

각도와 거리 설정에 따른 출판 만화 연출의 특징

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 - III. 장르별 만화의 각도와 거리 설정 비교 분석
 - IV. 공간차원 연출
 - V. 결론 및 향후 연구방향
- 참고문헌
ABSTRACT

정규하, 김소원

초 록

출판만화는 드라마, 영화 등과 함께 대중적 인기를 얻고 있는 매체로서 인정받고 있고 나름의 확립된 장르적 특성이 있다. 그러나 연출에 대한 연구는 영화, 드라마, 연극 등의 다중 매체에 비해 매우 미진한 상태이다. 본 연구는 안수철의 각도와 거리개념을 적용하여 기본적인 연출의 요소 중에서 각도와 거리의 설정에 중점을 두어 분석하고 분류해봄으로써 이론적으로 분류된 기능들이 실제로 그러한 기능을 실행하는지 살펴보고 그 외 부가적으로 고려되어야 할 점을 중점적으로 분석해 보고자 한다. 우선 각도와 거리설정은 장르별 만화의 분위기에 따라 특정 설정이 빈도가 높게 나타나리라는 예상으로 접근을 시도했지만 예상과 달리 장르의 특징보다 작가 개인적 기호에 따라 달리 나타나고 있으며 각도와 거리설정 기능의 측면은 표현적 공간에 국한된 설정이며 강렬함을 표현하는 기능으로 우선시 되어야 하는 것은 물리적 공간의 설정이다. 이러한 만화 연출의 특성을 분석해 봄으로써 만화연출의 폭을 넓혀보고자 한다.

주제어 : 만화연출, 각도와 거리 설정, 공간차원 연출

I. 서론

만화연출에 대한 연구는 만화콘텐츠의 중요성에 비해 영화, 드라마, 연극 등의 기타 대중매체의 연구보다 미진한 상태이다. 특히 연출 분야에 있어서 그러한데 만화의 독자적 연출에 대한 연구보다 영상 연출에서 출발하여 만화의 연출에 대입해서 분석해 보고자 시도하는 경우가 많다.

만화 연출에 관한 이론적 고찰은 현재에 이르러서도 매우 미진한 상태에 있다. 관련 논문은 양적으로 부족한 상태이고 국내 이론서로는 안수철의 『만화 연출 나도 할 수 있다』가 인지도가 있는 편이다. 그 외 외국서적으로 월 아이스너의 『만화와 연속 예술』, 『비주얼 내러티브와 그래픽 스토리텔링』과 스콧 맥클라우드의 『만화의 이해』, 『만화의 창작』 정도가 만화 연출을 다루고 있다. 본 논문에서는 안수철의 『만화 연출 나도 할 수 있다』에 소개된 연출의 요소 중에서 각도와 거리의 설정에 중점을 두어 분석하고 분류해 보고자 한다. 그로인해 이론적으로 분류된 기능들이 실제로 그러한 기능을 실행하는지 살펴보고 그 외 부가적으로 고려되어야 할 점을 중점적으로 파악해 봄으로써 만화 연출의 폭을 넓혀보고자 한다.

II. 이론적 배경

만화의 각도와 거리에 대한 정의나 분류는 영화, 애니메이션의 경우와 상당히 비슷하게 분류가 되어있다. 만화 규장각의 만화용어 검색 서비스에서 제시하는 각도와 거리의 설정에 대한 사전적 의미를 살펴보면 다음과 같다.

숫 : 컷이나 칸의 최소 연출 단위. 1. 클로즈 업 숫; 가까운 거리: 접사(接寫), 대사(大寫). 인물이나 사물을 크게 묘사한다. 등장하는 배경이나 등장인물의 일부를 화면에 크게 나타낸 장면. 피사체가 인물일 경우 대개 어깨 부위와 얼굴이 나타나는 화면을 말한다. 등장인물의 두 눈을 클로즈업하여 심리상태를 나타낼 수도 있지만, 극도로 심하게 클로즈업하면 독자들이 답답하게 느낄 수도 있다.

2. 익스트림 클로즈 업 샷; 매우 가까운 거리: 인물이나 사물의 한 부분을 집중적으로 확대하여 보여주는 거리에서의 장면으로, 인물에서는 주로 눈, 입, 코, 귀 등 특정 부분만을 보여준다. 이 거리는 배경이 거의 없고, 대상이 칸 전체를 차지한다. 3. 미디엄 샷; 중간 거리 장면: 롱 샷과 클로즈 업 샷의 중간 거리의 장면으로, 허리에서 머리 위까지를 나타낸다. 이 거리에서는 인물의 표정을 표현할 수 있고, 인물의 구체적인 동작과 상태까지 담을 수 있다. 4. 바스트 샷; 가슴 장면: 가슴에서 머리끝까지 상반신을 표현하는 거리로 인물의 표정을 잘 나타낼 수 있는 장점이 있다. 5. 롱 샷; 먼 거리: 피사체가 먼 거리에 있는 원경. 대상과 배경의 모습과 상태를 전체적이고 대략적으로 알 수 있는 거리에서의 장면. 6. 익스트림 롱 샷; 매우 먼 거리: 피사체가 상당히 멀리 떨어져 있어 대상의 구체적인 모양을 잘 알 수 없는 장면. 칸의 크기가 클수록 배경이 웅장하게 느껴진다. 7. 아이레벨 샷; 눈높이 장면: 피사체를 눈높이로 바라본 샷으로, ‘수평 앵글(normal angle) 샷’ 이라고도 한다. 만화에서 평범한 눈높이로서 대상을 사실 그대로 보여줄 때 주로 사용한다. 8. 리버스 앵글 샷: 180도의 위치에 두 대의 촬영기를 설치하여 두 인물의 얼굴을 마주 보여주는 화면¹⁾

앵글 : 만화에서는 칸이나 장면 속에 대상을 표현할 때 바라보는 각도를 말한다. 영화, 사진, 회화에서도 흔히 쓰는 용어. 앵글의 종류에는 버티컬 앵글(vertical angle;수직각), 하이 앵글 (high angle;내려다 본 각도), 아이레벨 앵글(eye level angle;수평 각도), 로우 앵글(low angle;올려다 본 각도), 익스트림 로우 앵글 (extreme low angle;수직 올려다 본 각도), 사각 앵글(oblique angle) 등이 있다. 1. 버티컬 앵글(vertical angle;수직각)은 모든 앵글 중에서 가장 낮설어 보이며, 피사체를 수직 90도로 내려다 본 각도를 말한다. 대상의 윗부분이 보이는 각도로, 대상의 전체적인 형태를 잘 알 수가 없어 윗부분의 모양에 따라, 만화에서는 추상적이나 극단적으로 왜곡, 과장, 변형되어 보이게 한다. 2. 하이 앵글 (high angle;내려다 본 각도)은 대상을 위에서 아래로 향하여 묘사하는 각도로 ‘부감’ 이라고도 한다. 하이 앵글은 미학적, 기술적,

1) 만화규장각 용어 검색

http://2009.kcomics.net/Codic/search_view.asp?scidx=568

심리적인 목적으로 사용한다. 3. 아이레벨 숏(eye level angle; 수평각도)은 눈높이 장면으로 대상을 눈높이에서 바라 본 각도로, ‘수평 앵글(normal angle)’, ‘눈높이 각도’ 라고도 하며, 만화에서 평범한 눈높이로서 대상을 사실 그대로 보여줄 때 주로 사용한다. 4. 로우 앵글(low angle;올려다 본 각도)은 위를 향하게 하여 묘사하는 것으로 ‘앙각’ 이라고도 한다. 만화에서는 속도감과 운동감을 높이며 같은 동작이라도 더 빠르고 위력적으로 느껴지게 한다. 5. 사각 앵글(oblique angle)은 옆으로 비스듬히 기울이는 것으로, 긴장, 변이 그리고 압박한 변동을 암시한다. 6. 익스트림 로우 앵글(extreme low angle;수직 올려다 본 각도)는 대상을 극단적으로 낮은 곳에서 위로 향하며 묘사한 장면이다.²⁾

안수철의 책에서 만화 연출의 요소로 원근법, 거리, 명암, 각도, 효과배경, 효과음, 효과태, 말 칸을 다루고 있다. 그 중에서 각도와 거리의 설정에 의한 기능들에 관하여서는 보편적인 것으로 받아들여지고 있다. 안수철의 책에서 각도와 거리설정의 내용적인 면에서 영상의 분류와 크게 다르지 않다 하더라도 만화의 실례를 들어 각 기능들을 설명하고 있으며, 다양한 사례를 통해 이러한 설정들이 각각의 기능을 충분히 발휘되어야 한다고 주장한다. 원작을 기준으로 변형된 이미지보다 원작의 이미지가 이러한 기능들에 충실히 적용되었다고 검증하고 있다. 안수철의 분류가 영상 또는 영화의 분류방식을 그대로 옮겨온 것이라 하여도 만화만의 분류가 생성이 되도록 시도하고 있다. 따라서 이를 검증하고 만화만의 특성이 고려되도록 연출의 폭을 넓혀갈 필요를 느끼기 때문에 기준으로 삼아 분석해 보고자 한다.

본 연구에서 기준으로 적용될 『만화연출 나도 할 수 있다』에서 안수철은 매우 먼 거리, 먼 거리, 짝 찬 거리, 상반신 거리, 가까운 거리, 매우 가까운 거리로 거리설정을 구분하였고 수직 올려다 본 각도, 수직 내려다 본 각도, 올려다 본 각도, 내려다 본 각도, 수평각도로 각도설정을 구분하였다. 각도와 거리 설정의 기준은 다음에 제시된 <그림1,2>와 같이 기준을 제시하였으

2) 만화규장각 용어 검색

http://2009.kcomics.net/Codic/search_view.asp?scidx=658

며, 각각의 설정에 따라 설명되어진 기능은 다음 <표1, 2>와 같다.

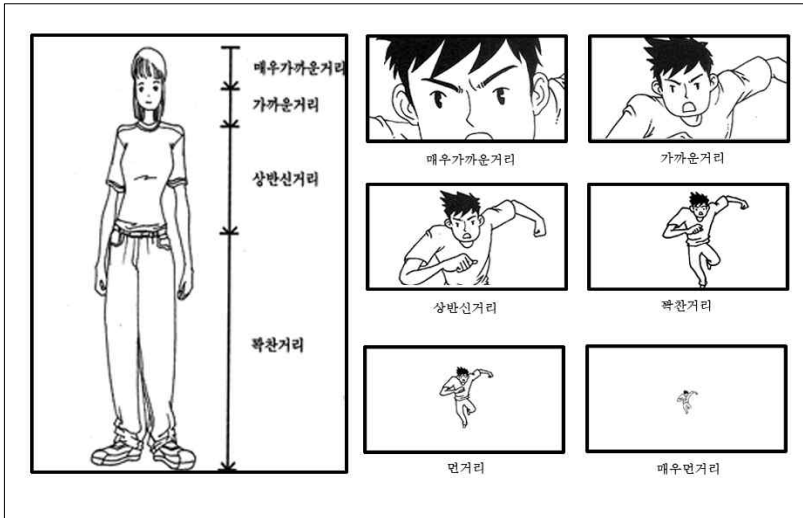


그림 1. 거리 구분에 관한 기준
(안수철, p106~107)

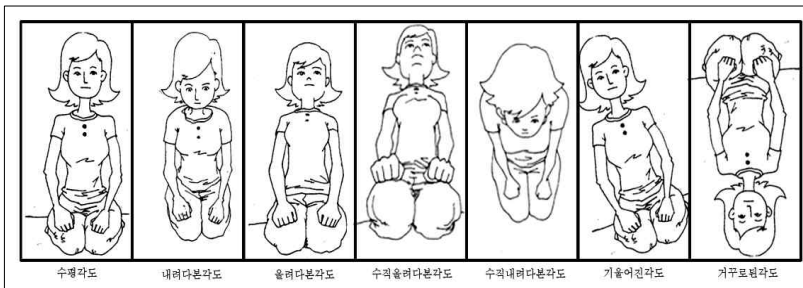


그림 2. 각도 구분에 관한 기준
(안수철, p203~211)

매우 먼 거리	배경의 의미를 부각, 강조하는 데 사용. 사건의 도입부와 마무리, 장면 전환, 웅장하고 장엄한 배경의 이미지 표현. 자연과의 동화, 의연함, 유유자적함, 적대적 고독감, 외로움 나타냄, 관조적인 성향.
먼 거리	사건의 긴장감을 풀어주는 역할. 여유로움, 느긋함, 외로움, 소외감, 향수, 서정적인 분위기, 목가적인 풍경, 전체적인 상황.
꽤 찬 거리	인물 자체를 강조, 최소한의 배경 정보를 알려줌. 대상의 전체 모습에서 느껴지는 행위나 분위기를 강조할 때 쓰임. 생동감과 역동성이 드러남. 인물이 갖는 특징이나 개성, 매력적인 자태, 우아함, 건강미, 관능미 등을 표현.
상반신 거리	인물의 표정, 감정의 변화를 볼 수 있을 만큼 접근한 거리 배경의 정보를 단편적으로만 얻음. 등장인물의 대화 장면이 많이 사용.
가까운 거리	배경이 거의 드러나지 않고, 인물이나 사물이 차지함. 인물의 상태나 사물의 세부를 구체적으로 표현 가능. 인물의 심리나 상태를 강조, 감정 이입.
매우 가까운 거리	인물에서는 주로 눈, 입, 코, 귀 등과 같은 작은 범위만 집중해서 드러냄. 내용전개에 중요한 의미를 주고자 할 때 많이 사용. 극도의 감정표현이나 상태를 묘사하는데 많이 쓰임. 독자와 대상 사이가 밀착되어 극단적으로 감정을 공유하거나 빠져들게 함. 표현이 매우 강렬하고 극단적이어서 가장 극적인 장면에서 쓰여야 함.

표 1. 거리 구분에 관한 정리 내용
(안수철, p105~141)

수평각도	담담함, 차분함, 일상적, 평온함, 한가함, 친밀감, 산만함, 지루함, 냉정함을 나타낸다.
내려다 본 각도	패배감, 열등감, 좌절감, 소외감, 암담함, 참담함, 고독, 슬픈 감정을 나타낸다.

올려다 본 각도	자신감, 자만심, 우월감, 승리감, 위압감, 존경심, 낮 설음, 생경함, 적막감, 비굴함, 어리숙함을 나타냄.
수직 올려다 본 각도	기존의 내려다 본 각도와 올려다 본각도의 강조 및 효과의 증대.
수직 내려다 본 각도	
비스듬한 각도	긴장, 초조, 불안정, 불안한 심리상태를 나타냄.
거꾸로 된 각도	비일상적, 비정상적, 이해불가, 불공정, 불합리를 나타냄.

표 2. 각도 구분에 관한 정리 내용
(안수철, p203~237)

안수철은 이러한 내용을 소개하면서 원본이미지와 변형된 이미지를 비교하여 제시하므로 인해서 설명하고자 한 부분의 공감을 이끌어 내고 있다. 각각의 요소들이 발현하는 기능들이 있어서 화면설정에서 이점을 고려하여 제작에 임해야 더욱 효과적인 연출을 할 수 있다고 전달하고 있다.

Ⅲ. 장르별 만화의 각도와 거리 설정 비교 분석

만화의 연출법 중 가장 기본이 되는 각도 설정과 거리 설정을 통해 각 장르별 차이점이 존재하는지 확인해 봄으로써 각도와 거리 설정이 만화 전반의 분위기에 영향을 미치는지 확인해 보고자 하였다. 우선 만화의 각 장르적 특징에 따라 연출의 차이점이 나타날 것이라고 가정해서 데이터를 분석 하였다. 장르의 구분은 기준이 모호하여 정확한 구분이 힘들뿐더러 복합적인 경우가 많으므로 각 장르의 대표적 특징을 기반으로 구분지어 진행해보았다. 액션은 『로쿠데나시 블루스』, 공포는 『얼굴도둑』, 『아이엠 어 히어로 1,2권』, SF는 『에반게리온』, 판타지는 『총몽』, 개그는 『구루구루』, 사극은 『남한산성』으로 각 장르의 대표작을 선정하고 이를 각 1권을 분석해 봄으로써 각 각도와 거

리의 설정의 빈도를 측정해 본다. 각각의 만화에서 1권을 설정한 것은 전체 이야기의 도입부로서 각 장르의 특성을 살린 도입의 전개 양상을 보여준다는 판단 하에 선정하게 되었다.

1. 거리 설정 분석

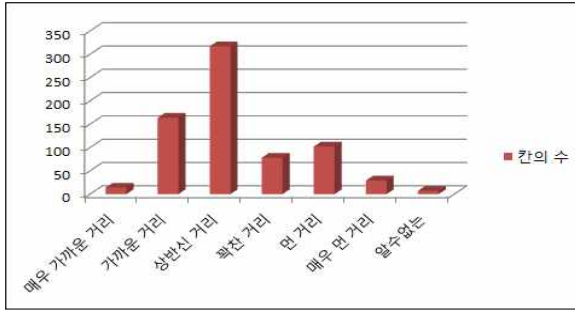


그림 3. '에반게리온' 칸의 거리 분석

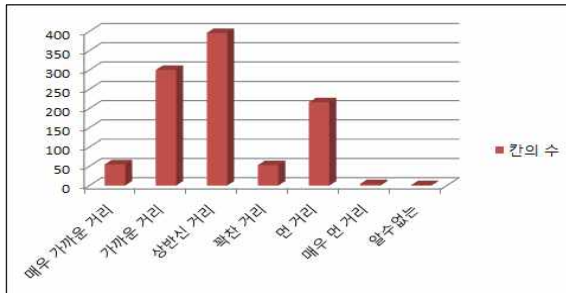


그림 4. '로쿠데나시 블루스' 칸의 거리 분석

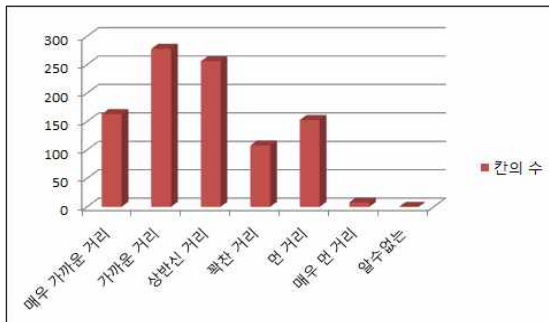


그림 5. '아이 엠 어 히어로' 칸의 거리 분석

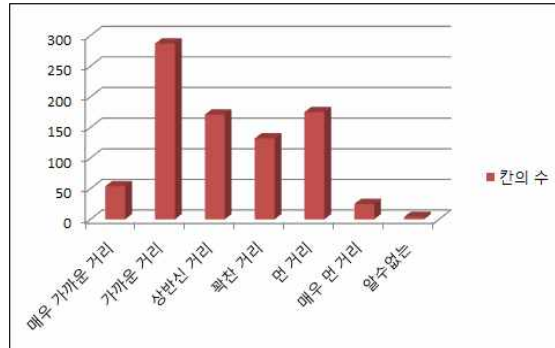


그림 6. '총몽' 칸의 거리 분석

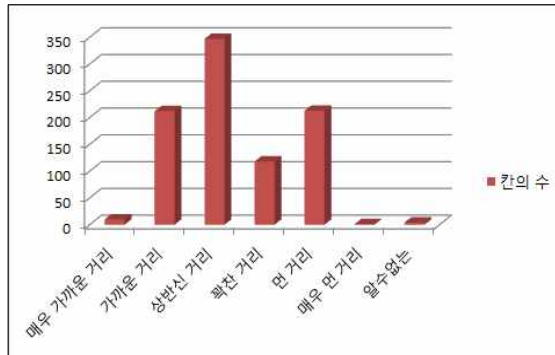


그림 7. '구루구루' 칸의 거리 분석

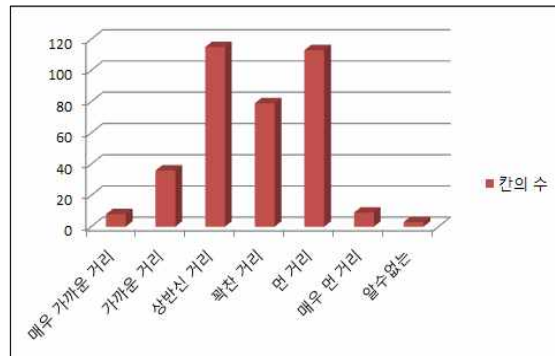


그림 8. '남한산성' 칸의 거리 분석

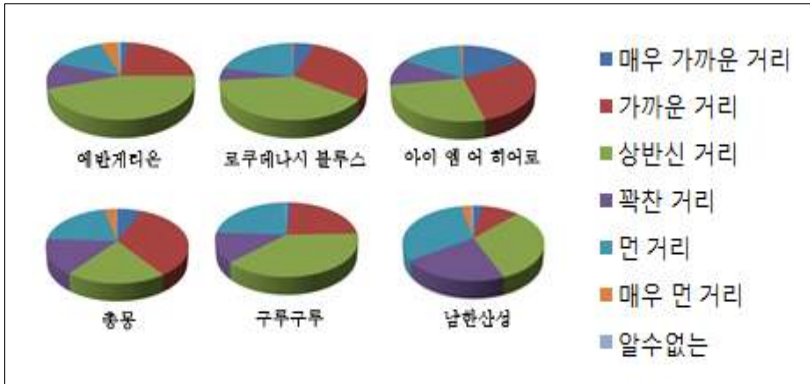


그림 9. 거리 설정에 대한 비율 분석

<그림3, 4, 5, 6, 7, 8>에서 나타나는 칸의 거리 설정의 빈도나 비율분석의 결과는 작품마다 각자 다른 수치가 나타나고 장르별로 구분 되는 뚜렷한 특징은 발견되지 않고 있다. 다만 일련의 공통적인 특징이 있다면 가까운 거리와 상반신 거리가 상당히 많은 비중을 차지하고 있다는 점이다. 이는 만화의 특성상 대화를 통한 스토리의 전개를 위해 인물의 표정과 대화를 중심으로 이루어진 칸의 비중이 높다는 뜻이 된다.

“수많은 각도와 거리에서 선보일 수 있겠지만, 거의 변하지 않는 시야를 제공함으로써..... 독자는 변하는 것이 무엇인지 집중하게 됩니다.”³⁾

스콧 맥클라우드가 말하듯 강렬함과 명확성 사이에서 만화의 연출은 명확성에 기반 하여 강렬함을 보여야 하기에 이러한 성향을 가지게 되는 것이다. 또한 매우 가까운 거리, 매우 먼 거리, 알 수 없는 거리와 같은 극단적인 설정이 상대적으로 매우 적은 것을 확인할 수 있다. 예외적으로 『아이 엠 어 히어로』의 분석 데이터에서는 매우 가까운 거리의 설정이 다른 작품에 비해 도드라지게 많이 나타나는데 이는 공포물의 특성상 극단적인 공포감을 조성하기 위한 것으로 추정해 볼 수 있다. 따라서 공포장르의

3) 스콧 맥클라우드, 『만화의 창작』, p20.

다른 작품과 비교해서 매우 가까운 거리의 설정이 장르적 특성이 맞는지 확인해 볼 필요가 있다.

2. 각도 설정 분석

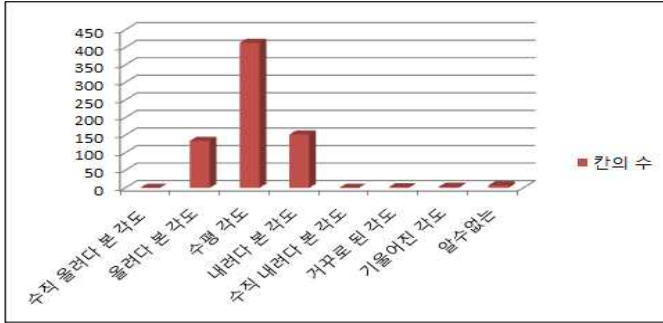


그림 10. ‘에반게리온’ 칸의 각도 분석

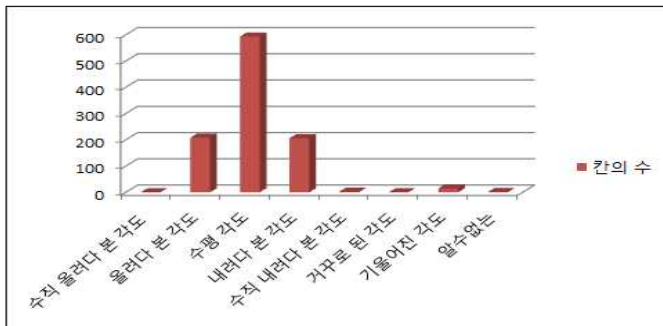


그림 11. ‘로쿠데나시 블루스’ 칸의 각도 분석

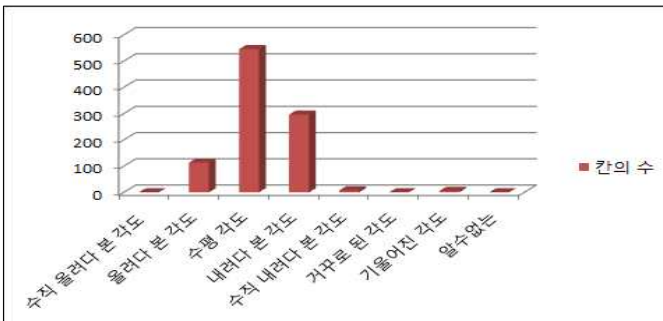


그림 12. ‘아이 엠 어 히어로’ 칸의 각도 분석

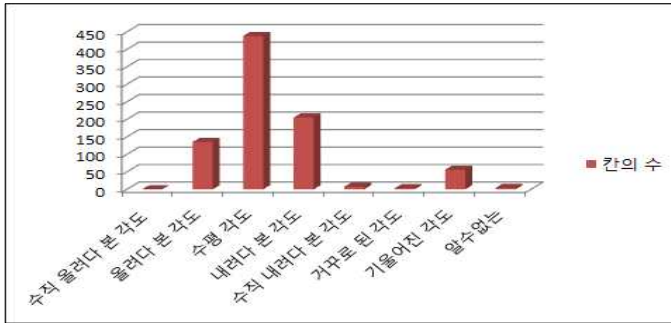


그림 13. '총몽' 캔의 각도 분석

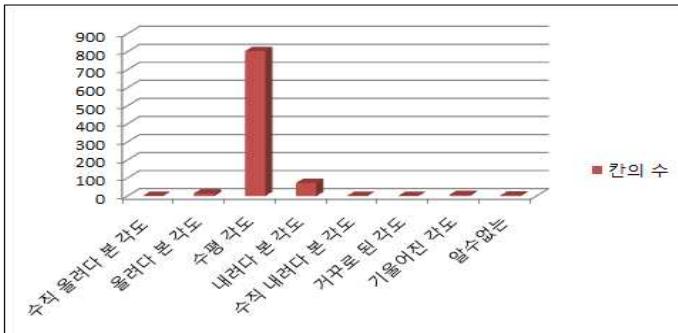


그림 14. '구루구루' 캔의 각도 분석

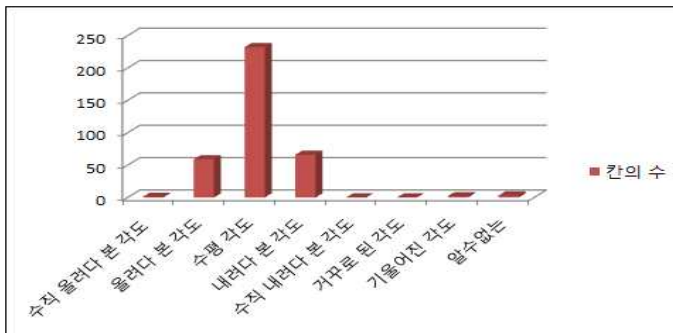


그림 15. '남한산성' 캔의 각도 분석

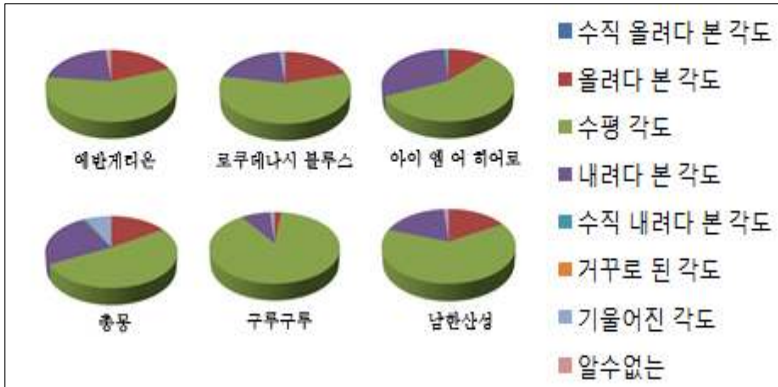


그림 16. 각도 설정에 대한 비율 분석

<그림 10, 11, 12, 13, 14, 15>에서 나타난 칸의 각도설정 빈도나 비율설정에 대한 분석의 결과도 마찬가지로 작품마다 각자 다른 수치가 나타나고 장르별로 구분 되는 뚜렷한 특징은 발견되지 않고 있다. 올려다본 각도, 수평각도, 내려다본 각도의 비중이 대다수를 차지하고 있으며, 뚜렷이 나타나는 점은 비교적 움직임에 대한 표현이 적은 개그만화인 구루구루의 경우 수평각도의 비중이 압도적으로 높게 나타나는 것이다. 그러나 모든 장르의 만화에서도 마찬가지로 수평각도의 비중은 매우 높은 수치를 기록하고 있다. 이는 스콧 맥클라우드가 말하는 강렬함과 명확성의 조절에서 명확성의 중요성이 더욱 부각되는 특징이 있는 것으로 받아들일 수 있다. 강렬한 표현의 비중이 높아질수록 명확한 전달력은 떨어질 수 있기 때문이다. ‘수평각도’는 다른 말로 ‘눈높이 시점’이라고 일컬어지기도 한다. ‘눈높이 시점’이라는 단어에서 알 수 있듯이 일상적으로 접하게 되는 시점으로 가장 편안하고 익숙한 시점이라는 점을 내포하고 있다. 내용의 명확한 전달을 위해 또는 별 긴장이 필요하지 않는 상황이라면 가장 편안하게 받아들여지게 되는 시점을 선택하고 있다.

3. 같은 장르의 다른 작품 분석

앞서 살펴본 바로는 장르별 특징이 특별하게 존재하지 않고 서로 각각 다른 수치의 데이터를 나타내고 있다. 이후 파악해 볼 것이

같은 장르이면서 다른 작가의 작품이나 같은 작품의 후속편이 같은 특징을 가지는가를 살펴 볼 필요가 있다고 판단하였다. 분석해본 바와 같이 『아이 엠 어 히어로』의 거리설정에서 매우 가까운 거리의 빈도가 특이하게 높게 나타났었다. 이것이 장르적 특징인지 살펴보았다.

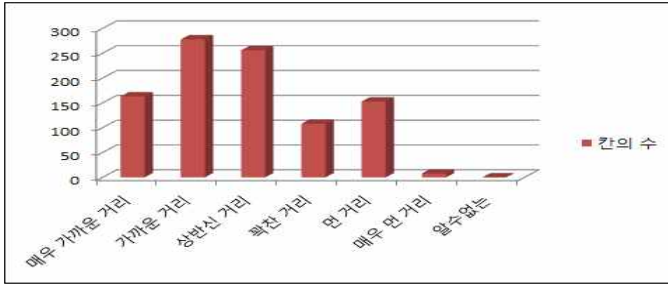


그림 17. '아이 엠 어 히어로' 칸의 거리 분석

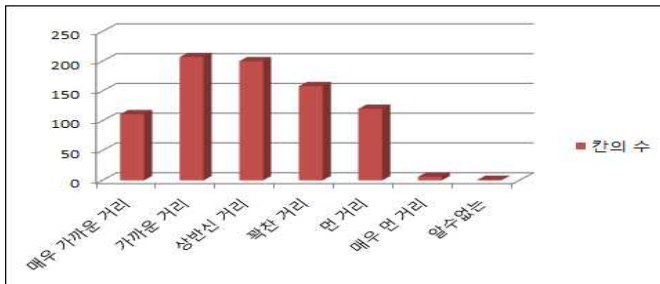


그림 18. '아이 엠 어 히어로' 2권 칸의 거리 분석

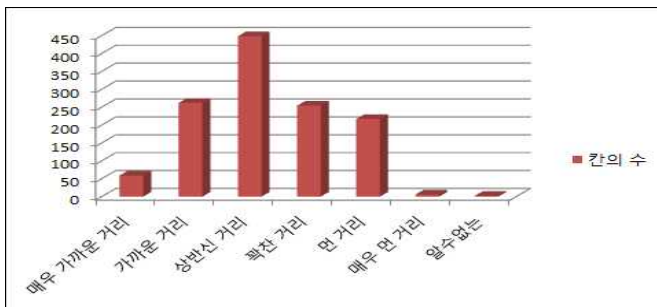


그림 19. '얼굴도둑' 칸의 거리 분석

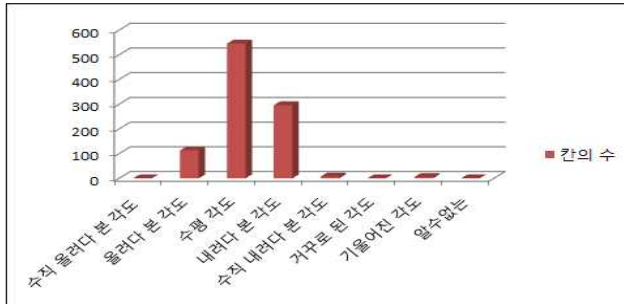


그림 20. '아이 엠 어 히어로' 칸의 각도 분석

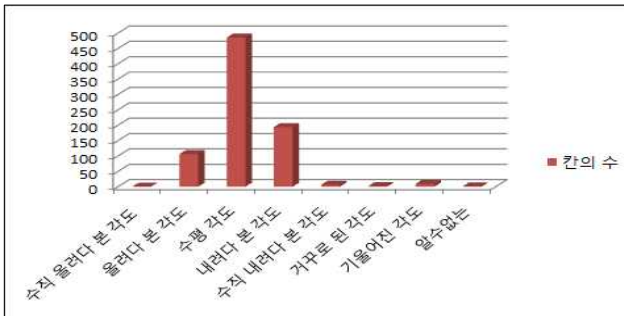


그림 21. '아이 엠 어 히어로' 2권 칸의 각도 분석

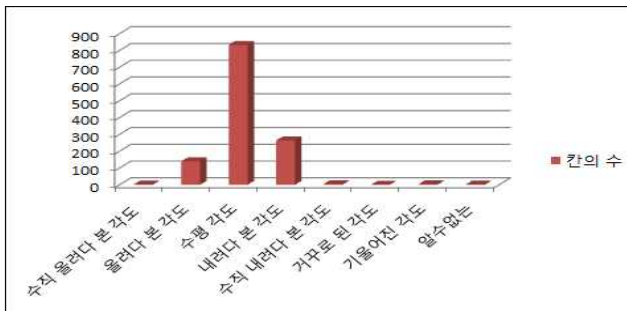


그림 22. '얼굴도둑' 칸의 각도 분석

칸의 거리설정 분석에서 <그림 17>과 <그림18>을 비교해 보면 같은 작가의 후속편에서는 비교적 유사한 결과가 도출되기는 하나 이것 또한 완벽히 일치한다고 볼 수 없으며, <그림 19>와 같이 다른 작가의 작품에서는 공통적인 속성이라고 할 만큼의 유사

성이 보이지 않고 있다. 칸의 각도 설정에서도 마찬가지로인데 <그림 22>에서 이토준지의 『얼굴도둑』에서는 수평각도의 비중이 많이 높게 나타난다. 그래프 상 같은 작가의 작품이 좀 더 유사성을 가지고 있는 것으로 나타나게 되는데 이는 장르적 특성이라기보다 작가의 개인적인 성향에 가깝다고 볼 수 있다. 이러한 점은 다른 기준에서도 나타나게 되는데 이는 다음 <표 3>과 같다.

페이지 당 평균 칸 수에서도 같은 작가의 다른 작품에서는 비교적 비슷한 수치를 보이고 있으나 다른 작가의 작품에서는 유사성을 찾아보기 힘들었다. 이는 페이지의 분할 방식에서 개인적인 성향이 많이 드러난다는 것을 나타낸다.

작 품 명	총 칸 수	페이지 당 평균 칸 수
아이 엠 어 히어로	966	3.96
아이 엠 어 히어로 2권	803	3.9
얼굴도둑	1248	5.7

표 3. 분석한 만화의 총 칸 수와 페이지 당 평균 칸 수

IV. 공간차원 연출

조운숙이 논문에서 언급한 공간차원은 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는 화면을 담고 있는 틀로서 프레임의 크기나 모양 등의 물리적 공간, 둘째는 프레임 안에서의 공간구성을 의미하는 표현적 공간이다.⁴⁾

출판만화 연출의 가장 큰 특징은 단속성의 특징을 기반으로 한 가변적인 물리적 공간의 배치이다. 우선 분석에 동원된 안수철의 분류방식은 물리적 공간의 변화를 감안하지 않고 분류되어 있어서 몇 가지 혼선을 불러일으키고 있다.

우선 안수철의 분류기준은 인물을 중심으로 분류된 정의이기 때문에 인물이 등장하지 않는 칸에서의 거리 설정은 기준이 모호

4) 정규하, 『출판만화와 웹툰의 형식적 특징에 관한 연구(윤태호의 <야후>와 <이끼>를 중심으로)』 부산대학교 디자인학 석사학위논문(2010, 8). p 17. 조운숙, 내용인용

하다. <그림 23>의 첫 번째 그림은 사물만 등장하게 되는데 기준이 두 번째 그림의 일부분이라면 매우 가까운 거리로 분류되겠지만 기준을 자물쇠 자체로 가지게 된다면 꽤 찬 거리로 분류된다. 두 번째 그림역시 마찬가지로인데 책장을 기준으로 하면 꽤 찬 거리이지만 인물을 기준으로 하면 먼 거리로 분류된다. 네 번째 그림에서도 인물을 기준으로 하면 꽤 찬 거리, 배경을 기준으로 하면 먼 거리로 분류된다. 또한 화면에서는 여러 인물이 등장하기 마련인데 세 번째 그림과 같이 기준이 되는 인물이 누구냐에 따라 그 분류는 달라진다.



그림 23. '아이 엠 어 히어로'의 예시1



그림 24. '아이 엠 어 히어로'의 예시2

<그림 24>의 첫 번째와 두 번째 그림은 인물의 등장부위만으로 따지면 둘 다 꽤 찬 거리가 되겠지만 실질적인 물리적공간과 표현적공간의 차이는 상당히 많이 나는 편이다. 세 번째 그림과 같이 TV, 사진, 거울 등의 사물에 인물이 비춰질 때 기준은 사물이 되는 것인지 사물이 되는 것인지 애매하다. 네 번째 그림과 같이 광각시점인 경우에 위쪽 시야와 아래쪽 시야를 동시에 포함하기 때문에 각도 설정 또한 애매해진다. 수직 올려다본 각도와 수직

내려다본 각도의 경우도 용어에서 오는 느낌상 완전히 수직이 아니면 그러한 각도로 분류해 넣기 힘들다.

페이지 전체로 보서는 물리적으로 같은 크기의 인물도 칸의 크기 즉, 물리적 공간의 크기에 따라 거리 설정이 달라진다. 각도 설정에서도 소실점의 위치에 따라 분류의 기준이 모호해 지는 경향이 있다. 따라서 출판 만화 연출의 프레임 선택에서 주요하게 선택되는 거리와 각도는 표현적 공간인 화면내의 거리, 각도와 함께 물리적 공간의 크기가 함께 작용한다. 또한 매 칸 설정되어 지는 거리와 각도의 조절보다 강조점의 역할로 물리적 공간의 크기 조절이 더욱 활발히 사용되고 있다.

위 <표 3>을 통해 보았듯이 장르적 특징 보다 개인적인 선호의 의미에서 작가마다 물리적 공간의 크기를 분배하는 성향을 보이고 있다. 제각각의 방식으로 페이지 분할을 하고 있지만 대체로 중요한 의미를 갖는 칸⁵⁾에서는 비교적 큰 면적을 배치하는 것을 쉽게 찾아 볼 수 있다. 그러나 비교적 크다는 면적의 기준이 모호하다. 따라서 이를 파악해 보기 위해 사용되는 칸 분할 방법 중 상징적으로 1페이지 전체 사용과 2페이지 전체사용의 예를 파악하기로 하였다. 각 작품의 페이지 전체 사용에 동원된 각도와 거리 설정을 파악해 보았다. 이 역시 작가의 성향에 따라 빈도의 차이는 <표 4>와 같이 나타난다.

	1페이지 전체 사용	2페이지 전체 사용
구루구루	0	0
로쿠데나시 블루스	1	0
얼굴도둑	5	0
총몽	15	2
에반게리온	1	1

5) 구성 : 칸이라는 것은 말하자면 여러 요소가 자리를 차지하게 될 무대나 다름 없다. 이 요소들은 분명한 목적 아래 배열되어야 한다. 칸이나 페이지 안에서 우연히 얻어지는 건 아무것도 없다. 어떤 장면을 구성하는 데 있어 가장 먼저 고려해야 할 사항은 독자의 관심을 집중시키는 것이다. 즉, 독자가 가장 관심을 쏟는 곳에 주요한 요소나 행위를 위치시킴으로써 초점을 맞춰야 한다. Will eisner, *comics and sequential art*, 이재형 역, 『만화와 연속예술』, 비즈앤비즈, 2009. p161-162.

아이 엠 어 히어로 1권	11	9
아이 엠 어 히어로 2권	7	8

표 4. 전체 페이지 사용의 빈도 분석

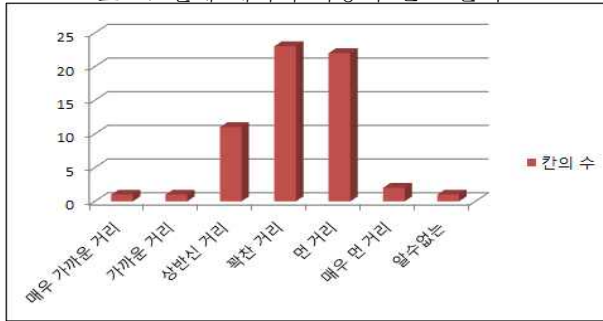


그림 25. 전체페이지 사용의 거리설정 빈도 분석

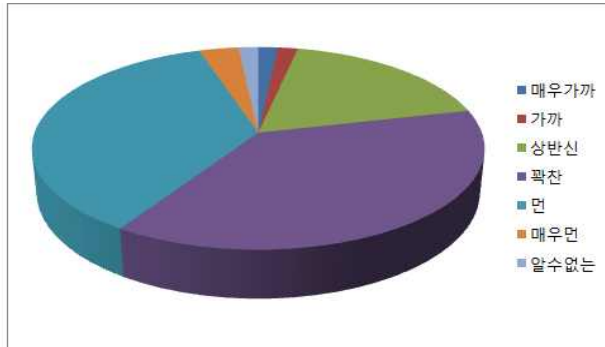


그림 26. 전체페이지 사용의 거리설정 비율 분석

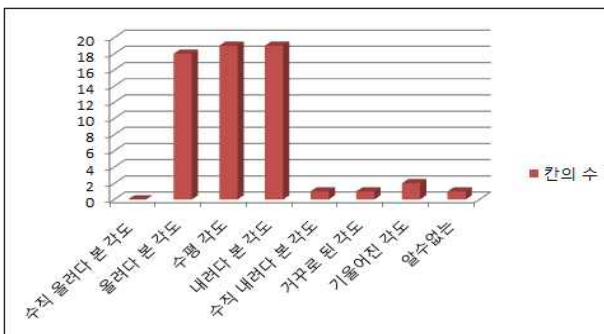


그림 27. 전체페이지 사용의 각도설정 빈도 분석

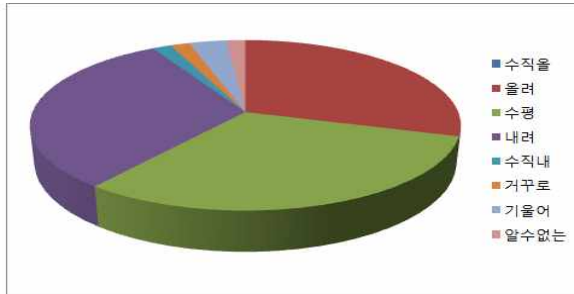


그림 28. 전체페이지 사용의 각도설정 비율 분석

그림<25, 26>에서 나타난 데이터는 압도적인 표현으로써의 넓은 물리적 공간을 할애했음에도 불구하고 거리설정에서는 극적인 설정으로 분류된 매우 가까운 거리나 매우 먼 거리의 설정보다 상반신 거리, 딱 찬 거리, 먼 거리가 대부분을 차지하고 있다. 이는 물리적 공간 배치의 측면이 거리 설정에 있어서의 기능적 측면보다 우선적으로 고려되어진다는 점을 반영한다. 전체 거리 설정의 데이터와 비교해 보면 딱 찬 거리, 먼 거리의 설정이 상당히 많이 차지하는 것을 볼 수 있는데 이것은 넓어진 물리적 공간으로 인해 표현적 공간의 영역이 넓어졌기 때문으로 판단된다. <그림 27, 28>에서는 올려다본 각도와 내려다본 각도가 수평각도와 비슷한 수준으로 올라와있다. 특별한 의미로 부여한 칸이기 때문에 일반적인 대화 장면이나 편안한 장면과 같이 수평각도의 비중이 월등히 높지 않고 이런저런 많은 변화를 가하고 있다고 볼 수 있다. 다만 여기서도 마찬가지로 수직 올려다본 각도, 수직 내려다본 각도 거꾸로 된 각도, 기울어진 각도 등의 기능상 압도적인 표현보다 보편적 수준의 각도를 설정하고 있음을 볼 수 있다.

V. 결론 및 향후 연구방향

스콧 맥클라우드가 『만화의 창작』에서 작가가 선택해야하는 5가지를 제시하고 있다. 그 중에서 본 논문의 내용에 해당되는 내용은 프레임의 선택이다. 프레임의 선택은 각도와 거리의 선택으로 간주되는데 여기에는 암묵적으로 물리적 공간의 배치인 칸 분할이 포함되어있다. 이러한 물리적 공간의 배분은 각도와 거리

설정에 우선하며 그 파급효과도 더욱 크다 하겠다. 안수철이 각도와 거리 설정에 초점을 맞춘 것은 영상 연출의 분류 방식을 만화에 적용하면서 정해진 물리적 공간의 크기에 따른 각도와 거리의 설정에 따른 기능의 분류에 초점이 맞추어진 때문이다. 하지만 출판만화에 있어서는 칸 분할을 통한 물리적 공간의 크기 배분이 기능적으로 우선한다. 때문에 반드시 출판만화의 연출에 있어서는 각도와 거리설정 이전에 설정되어야 하는 것이 칸의 분할이다. 그 후 정해진 공간차원 안에서 각도와 거리의 설정으로 그 의미를 배가하는 것이 필요하다. 만화연출과 관련하여 각도, 거리 설정을 비롯한 구도법 등이 아직 체계적으로 정립되지 않았고 연구 방법론에 대한 이견이 많은 것이 이번 연구의 한계점이라 하겠다.

세로 스크롤 방식이 주를 이루는 웹툰은 가독성을 위해 스스로 가로 제한성을 가지고 있다. 이러한 제한적 상황을 맞이한 웹툰의 영역에서 각도와 거리 설정의 기능적 측면이 어떻게 작용하는지 앞으로 더 살펴볼 예정이다. 이러한 만화 연출에 대한 연구는 보다 적극적인 만화연출의 가능성을 제시함으로써 무한 확장성의 속성을 가진 웹 공간 또는 멀티미디어 매체를 통한 만화가 스스로 매체에 적응하면서 가지는 제한성에서 벗어나 보다 적극적인 연출을 가능케 할 것이다.

참고문헌

- 안수철, 『만화연출, 나도 할 수 있다』, 노마드북스, 2008.
- 조운숙, 「인쇄만화와 만화영화의 메시지 구성방식에 관한 연구(원작만화의 TV만화 영화화를 중심으로)」, 『만화에니메이션연구』, Vol. No.3, 1999.
- 정규하, “출판만화와 웹툰의 형식적 특징에 관한 연구(윤태호의 <야후>와 <이끼>를 중심으로)” 부산대학교 석사학위논문(2010, 8).
- Scott Mccloud, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2008.
- Scott Mccloud, 김낙호 역, 『만화의 미래』, 비즈앤비즈, 2008.
- Will eisner, 이재형 역, 『만화와 연속예술』, 비즈앤비즈, 2009.
- Will eisner, 조성면 역, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼내러티브』, 비즈앤비즈, 2009.
- 용어검색 http://2009.kcomics.net/Codic/search_view.asp?scidx=568
http://2009.kcomics.net/Codic/search_view.asp?scidx=658

ABSTRACT

Characteristics of directing a publishing cartoon according to an angle and a distance setting.

Jeung, Kiu-Ha, Kim, So-won

Published comics are widely recognized as a popularity-gaining media as well as Soap opera and the movies, and it also has a established characteristic of category. However, compare to the multimedia such as the movies, soap opera and playes, the research on direction is not yet satisfactory This research mainly tries to investigate on, first, whether the theoretically classified functions do actually practice their parts or not, and else, what other additional functions should be considered, by classifying the set up of basic direction functions, angles and range, which the most-cited angle and distance notion of 'Ahn Su Cheol' in comic education field. First, although we tried to approach with the expectation of angle and distance set up that will have a high frequency of certain set ups according to the atmospheres of comics of genre, unlike the expectation, they are rather displayed depending on the personal taste of the writers. The functional aspects of angles and distance set up are the fixing that are only limited in the space of representation, and it is the set up of physical space that should come first as the function of expressing the intensity. As we investigate the characteristics of comic direction, this research will help the range of comic direction to be broadened.

Key Word : Comic direction, set up of angles and distance, direction of spatial dimension.

정규하
 부산대학교 디자인학과 애니메이션 전공 외래교수
 (609-735) 부산광역시 금정구 장전동 산 30
 Tel : 051-510-1736
jjkh76@hanmail.net

김소원
 리츠메이칸 대학교 박사과정 졸업
 (130-755) 서울시 동대문구 답십리2동 989-1
 Tel : 02-2247-8139
pilly77@naver.com

논문투고일 : 2011.11.11
 심사종료일 : 2011.11.29
 게재확정일 : 2011.12.06