

영상 콘텐츠에 나타나는 만화적 표현에 관한 연구

- I. 서론
 - II. 기존연구
 - III. 영상 콘텐츠에 나타난 만화적 표현
 - IV. 결론 및 향후 연구방향
- 참고문헌
ABSTRACT

이영숙, 이현우

초 록

인터넷이 공급된 이후로 수많은 창의적 콘텐츠산업이 활발하다. 특히 e-북에 관한 높은 관심과 열기와 출판만화의 온라인 진출로 인하여 부가적인 산업이 활발하게 양성되고 있다. 그러나 영화에 대한 영상 문법적 연구는 활발하나 다양한 콘텐츠에서 표현된 만화적 연출에 대한 연구가 부족하다. 본 연구는 애니메이션 및 회화에서 표현되어지는 만화의 기법적 사례를 통해 만화적 연출의 가능성 제시에 목적이 있다. 또한 만화산업은 원소스멀티유즈(one source multi use)로 연관 산업과의 부가가치산업의 핵심요소라 할 수 있다. 그러므로 타 매체에서 표현된 만화의 기법에 대한 연구는 다양한 영상콘텐츠의 핵심적 요소로서 작용하리라 본다.

주제어 : 만화, 만화기법, 영상콘텐츠

I. 서론

만화는 시각예술과 영화예술 문학 등 여러 가지 예술적 표현 수단의 교차점에 위치하고 있다. 만화는 글과 그림이 합쳐진 대중매체로서 만화만이 가질 수 있는 독자적인 의미와 가치를 통해 문화콘텐츠의 한 영역을 형성하고 있다. 만화는 여러 각도로 정의되고 있다. 특히 해리슨은 ‘철두철미한 커뮤니케이션이다’ 라고 하였고 프랑시스 라까쟁은 ‘만화는 제 9의 예술이다’ 라고 하였다.¹⁾ 이처럼 만화를 표현하는 정의도 다양한데 만화는 그림과 글이 서로 결합하여 극히 복잡하고 다양한 표현수단들을 갖춘 하나의 새로운 예술을 만들어내는 것이다. 특히 손상익은 <만화로 여는 세상>에서 ‘만화가 그림이라는 점에서 회화와 가깝기 때문에 서구에서는 프랑스를 중심으로 한 유럽 쪽의 만화는 순수미술의 한 갈래로 편입된 일러스트레이션과 팝 아트의 영역까지 파고들고 있고, 따라서 만화와 순수회화의 사이는 서로를 넘나드는 관계로까지 발전되고 있다.’²⁾라고 했다.

이런 교차점에서의 역할을 하는 만화는 인터넷의 발달과 수준 높은 플랫폼이 보급된 이후로 다양한 콘텐츠를 필요로 한다. 그리고 출판만화의 온라인 진출로 인하여 e-북에 대한 관심과 열기가 고조되고 다양한 문화 콘텐츠를 제공하기에 이르렀다. 또한 미국의 만화책 출판사인 DC 코믹스(DC Comics)의 ‘슈퍼맨’, ‘배트맨’, ‘원더우먼’, 및 찰스 먼로 슈츠(Charles Monroe Schulz, 1922-2000)의 ‘피너츠(Peanuts)’, 테즈카 오사무(1928-1989)의 ‘우주소년 아톰’ 는 만화를 원천 소스로 하여 영화 및 캐릭터사업과 같은 부가가치산업으로 파생시켰으며 만화의 가능성을 제시하였다.³⁾ 따라서 영상콘텐츠에서 표현된 만화연출 기법에 대한 연구는 필요하다.

본 연구에서는 문화 콘텐츠 산업의 요소로서의 만화의 현 위치를 파악하여 기존의 만화에서 보여지는 기법적 요소를 애니메이션작품 및 영화, 드라마, CF, 뮤직비디오, 게임, 에듀

1) 이경래 외, 「만화 용어 정의와 표준화 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2005년 학술회 자료집, 2005.

2) 손상익, 「만화로 여는 세상」, 고려원 미디어, p.99.

3) <http://ko.wikipedia.org/>, 2011.09.20.

테인먼트등과 같은 영상콘텐츠에서 표현한 만화적 연출기법을 살펴보고 영상 콘텐츠의 중추적 역할을 하는 만화의 기능에 대해 연구한다.

II. 기존연구

1. 영상 콘텐츠

영상 콘텐츠는 총체적으로 문화 콘텐츠 산업의 영역이다. 문화 콘텐츠란 문화 콘텐츠의 기획 제작 유통 소비등과 이에 관련된 산업으로 음악 에듀테인먼트 게임, 만화, 캐릭터, 방송, 인터넷모바일, 애니메이션, 영화 등이 있다. 이러한 요소는 문화의 요소로서 각각이 지니는 창의성과 기술에 따라 분류되며 영상 콘텐츠는 문자, 음성, 음향과 같은 영상을 디지털화해서 제작 가공한 것이다.

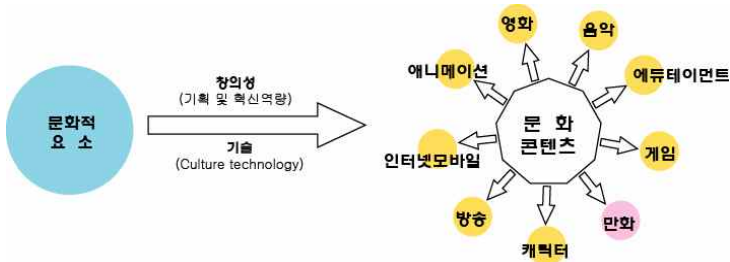


그림 1. 문화 콘텐츠의 종류

이것은 2002년 한국문화콘텐츠진흥원의 설립된 후 문화콘텐츠 산업이 활성화가 되고 OSMU의 용어가 보편화되었다. OSMU는 부가가치산업의 극대화를 목표로 하기 때문에 하나의 소스가 원천이 되어 여러 분야에 진출 가능한 것이 특징이다.⁴⁾

특히 만화는 고부가가치산업을 일으키는 분야이다. 만화의 요소가 공학 및 교육, 경제 인문 분야에 접목 할 수 있다. <그림 2>⁵⁾에서처럼 알고리즘을 이용한 프로그래밍과 캐릭터의 시각화는 공학기술과 만화의 만남으로 작가가 아닌 일반인도 만화 캐릭터를 쉽게 제작가능하다. 또한 교육에서는 성안당⁶⁾

4) 서동원, “문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스 연구”, 서강대학교 석사학위논문, 2009.

5) Zsófia Ruttkay, Han Noot, 「Animated cartoon faces」, Proceeding of NPAR, 2000.

의 “만화로 쉽게 배우는 시리즈”를 개발하여 학습자에게 친숙하게 학문을 배울 수 있는 동기를 유발하기도 한다.

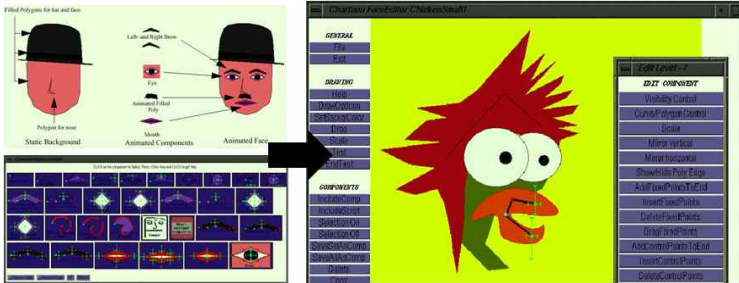


그림 2. 공학과 접목된 카툰 페이스 저작 툴

2. 만화기법⁷⁾

만화는 그림체에 따라서 회화체, 사실체, 순정체를 분류된다. 내용에 따라 캐리커처, 카툰, 코믹스, 극화로 분류되며 형식에 따라서는 칸 만화, 이야기 만화,로 나뉜다.

만화에서 나타나는 시각적인 구성요소로는 화면구도, 원근, 동작의 표현인 효과선, 스트로코브스 효과, 동작의 연결이 있으며, 생략, 대사, 의성어, 상징과 낙서 등이 있다.

각각의 특징을 살펴보면, 먼저 화면구도는 전체적 레이아웃을 잡는 것으로 지나치게 규칙적이고 좌우대칭은 피하도록 한다. 지나치게 균등 대칭이 되면, 지루하고 화면이 차갑고 경직되어 보인다. 또한 지평선을 그림의 축보다 아래나 위에 있어야 한다.

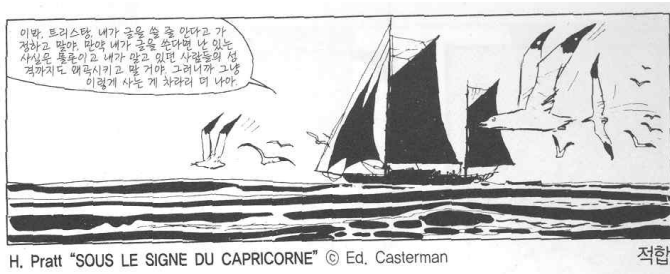


그림 3. 화면구도(잘 표현되어진 화면구도)

6) <http://www.cyber.co.kr/>, 2011.09.10.

7) 베르나르 뒤크, 이재형, 박지나 역, 『만화의 기법1.2』, 까치, 2002.

화면구도의 요소로 수평 컷과 수직 컷이 있다. 수평 컷은 어떤 소재나 등장인물이 아주 멀리 떨어져 있어서 배경이나 다름없이 보일 경우에 수평 "컷"을 이용한다. 이 상황에서의 수평 컷은 고독하거나 고립되어 있다는 느낌을 준다. 전체적 구성이 들판이나 바다 추격전 군중행렬을 표현하는데 효과적이다. 수직 컷은 세로로 길게 뻗어있는 컷으로 산의 전경, 깊은 계곡, 건축물, 좁은 골목길 등 모양이 수직에 가까운 소재들을 역동적으로 표현하는데 이상적 상승, 등반, 추락, 비상, 혹은 로켓을 비롯한 여러 가지 물체의 발사 등 수직 이동으로 특징지어지는 모든 행위 장면에 적합한 컷이다. 또한 <그림 4>의 경우처럼 둥근 모양 (혹은 네모모양)의 컷을 다른 그림에 삽입 시킬 경우 큰 그림에서는 어떤 행위를 그리고 삽입된 그림에서는 그 행위의 세부를 동시에 보여주며 극적 강도를 불어넣을 수 있게 된다.

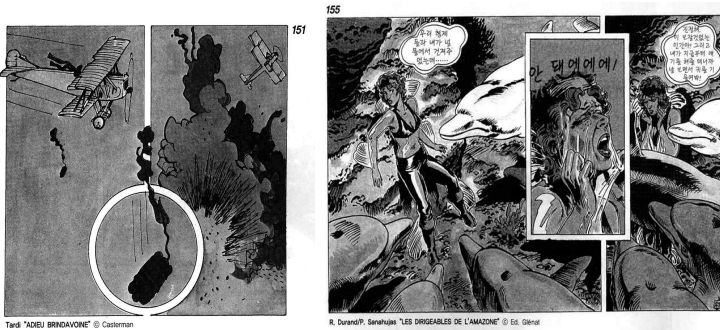


그림 4. 컷 삽입의 예

그 외에 다양한 형태의 컷들에는 스토리가 진행되는 도중에 특별히 흥미로운 장면이나 외관, 체스처, 태도 등을 등장시키면서 독자의 관심을 끌고 싶으면 만화가는 보통 클로우즈업을 이용한다. 그런데 이 시점을 그 앞이나 뒤에 등장하는 시점과 특별히 구분해야 될 경우이럴 때는 비스듬한 모양의 컷이나 대상을 좀 더 명확하게 구분 지을 수 있는 둥근 모양의 컷 등 독자가 예상하지 못했던 형태의 컷을 이용 서로 다른 장소에서 같은 순간에 벌어지고 있는 두 개의 장면을 하나의 장면 속에 표현가능(평행서술)하다. 어떤 등장인물을 큰 컷에

그리고 같은 인물을 또 작은 컷에 그려서 그의 생각이나 추억 등을 묘사할 수도 있는 것이다.

원근은 배경이나 피사체의 멀고 가까움을 표현한 것이다. 원근은 원하는 효과에 따라서 원경, 중경, 근경에서 대상을 표현한다. 또한 원근을 연결하는 방법 즉 원근을 사용하는 방법은 여러 개의 전경을 연속으로 사용하여 배경을 보다 오랫동안 묘사하고 분위기를 조성한다. 여러 개의 중경이나 근 접경을 연속으로 사용해야 독자는 배경에는 신경 쓰지 않고 오직 등장인물의 행동만을 지켜보게 된다. 점점 커지는 원근으로 대상을 향해 접근할 수도 있고 작아지는 원근에 의해 대상에서 멀어 지는 효과도 연출가능한데 이것은 이동 촬영하는 효과를 가진다.

동작의 표현에는 집중선을 활용한 효과선, 스트로보스코프 효과, 동작의 연결을 들 수가 있는데, 효과선은 배경에서 움직이고 있는 물체를 나타내고자 하는 경우와 주위를 집중시키고자 할 때 쓰인다. 이것은 만화가 묘사된 영상에 운동하고 있는 물체를 보존하면서 운동감을 표현한 사례이다.⁸⁾ 사선 및 직선으로 표현되며 선의 굵기 및 방향으로 표현한다.

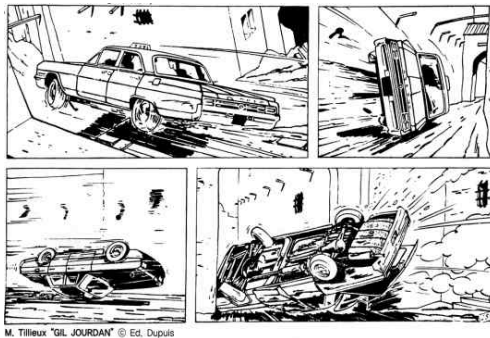


그림 5. 효과선

스트로보스코프(Stroboscope)효과는 대상의 움직임을 전체적으로 혹은 부분적으로 분해시키는 것으로 등장인물의 열광, 흥분, 활기와 결렬한 동작을 암시하는 요소이다. 이것은 인물

8) 이승재, “온라인 게임에 재매개되는 만화적 표현”, 홍익대학교 석사학위논문, 2009.

의 동적 움직임의 효과를 강조하는 희극적인 역할을 하며 슬로우 모션을 암시하기도 한다.



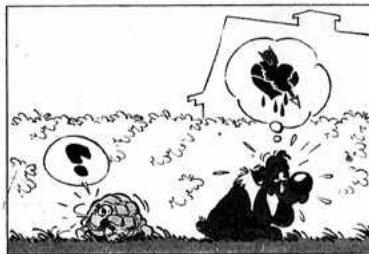
Dupa "CUBITUS" © Ed. du Lombard

그림 6. 스트로보스코 효과

만화에서는 인물의 내면이나 육체적인 상태를 표현 할 수가 있다. 이것은 말풍선 안에 표현되어지기도 하며 다양한 형태를 가진 시각 기호로 표현되기도 한다. 이를 상징과 낙서라고 한다.



Duc © Dupuis



Roba "BOULE ET BILL" © Ed. Dupuis

그림 7. 상징과 낙서

의성어란 사물의 음성을 표현한 말로서 시각에만 의존해야 하는 인쇄매체의 특성상 음향이나 음성을 주로 아래의 <그림 8>처럼 기호나 글자 및 부호를 활용하여 표현된다. 의성어의 영향으로 만화는 풍부한 음향효과 표현이 가능해진다.



Greg "ACHILLE TALON" © Ed. Dargaud

그림 8. 의성어

III. 영상 콘텐츠에 나타난 만화적 표현

1. 애니메이션 표현 사례

애니메이션에서는 미국장편애니메이션인 ‘호튼(Horton Hears A Who!, 2008)’⁹⁾과 ‘그 남자 그 여자의 사정(彼氏彼女の事情)’¹⁰⁾을 중심으로 살펴보았다.

‘호튼’은 3D 애니메이션으로 이루어진 작품이지만 극 중간에 만화적 기법을 삽입하여 만화기법의 다양성을 연출하였다. 다음으로 ‘그 남자 그 여자의 사정’은 출판만화를 원작으로 하여 GAINAX에서 1998년 만들어진 tv용 2D 애니메이션이다. 이 작품에서는 2D애니메이션 이지만 인물의 심리상태를 강조할 경우 만화적요소가 많이 표현되어진 작품이다. 먼저 화면구도를 살펴보면 <표 3>의 경우처럼 ‘호튼’은 화면을 분화하여 행동의 연속성을 표현하였다. ‘그 남자 그 여자의 사정’에서는 수평과 수직의 만화 기법적 연출에 의한 화면구도로 각각의 인물의 심리상태를 표현한다. 즉 화면을 분할하여 캐릭터의 내면 심리를 표현하기도 한다.



표 1. 애니메이션에서 나타난 화면구도 예

9) <http://www.imdb.com/title/tt0451079/>, 2011.07.01.

10) <http://www.gainax.co.jp/anime/karekano/>, 2011.07.01.

<표 2>에서 나타난 효과선은 캐릭터의 동적인 움직임을 시각화한 경우로 주인공인 호튼이 상상하는 장면에서 집중선을 활용하여 효과선을 사용하였다. 오른쪽의 경우처럼 튀어가는 장면을 연출하였다. 이러한 효과는 등장인물이 격렬한 운동이나 움직임을 표현하는 수단으로 속도감을 나타낸다.



표 2. 애니메이션에서 나타난 효과선 예

<표 3>에서의 캐릭터의 팔 흔드는 동작을 자연스럽게 처리하지 않고 만화적 기법인 스트로보스코 효과를 사용하였다. 이 표현은 캐릭터의 심리상태가 격앙되어 있는 심리상태를 반영하기 위해서 효과적으로 사용하였다.



표 3. 애니메이션에서 나타난 스트로보스코 효과 예

<표 4>는 각 캐릭터의 놀라거나 당황스런 심리상태를 표현하기 위해 느낌표와 물음표를 이용하여 인물의 내면의 세계를 상징적으로 부호를 활용하였다.

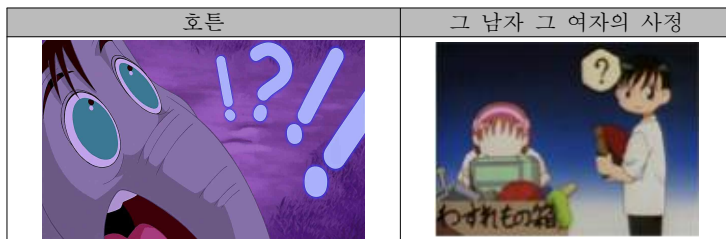


표 4. 애니메이션에서 나타난 상징의 예

<표 5>는 사운드를 시각화하여 표현한 장면이다. 이것은 음성의 시각화 표현의 요소로 작용하여 의성어로 표현되어진다.

호튼	그 남자 그 여자의 사정
	

표 5. 애니메이션에서 나타난 의성어 예

이상으로 두 작품을 통해서 만화적 표현 기법이 연출되어진 장면의 사례를 살펴보았다. 각 작품은 애니메이션에서 만화적 기법을 도입함으로써 만화적 기법의 활용을 통해 다양하게 연출되는 것을 알 수 있었다.

2. CF 광고 표현 사례

기업이나 제품을 홍보하는 CF는 다양한 기법 및 연출을 하는데 그 중 만화적 연출기법을 활용한 국내의 LG의 ‘엑스 캔버스’와 ‘대한항공’을 살펴보았다. ‘엑스 캔버스’의 경우 국내에서도 유명한 와인 만화를 컨셉으로 하여 컷 만화의 컷 연출과 화면 분할, 속도선을 주로 연출하였다. 우선 컷을 연출하여 TV 화면의 구도의 직각의 사각형을 표현하였고 전체적인 평면 TV의 면을 연출하였다.

LG 엑스 캔버스-신의 물방울	대한항공
	
	

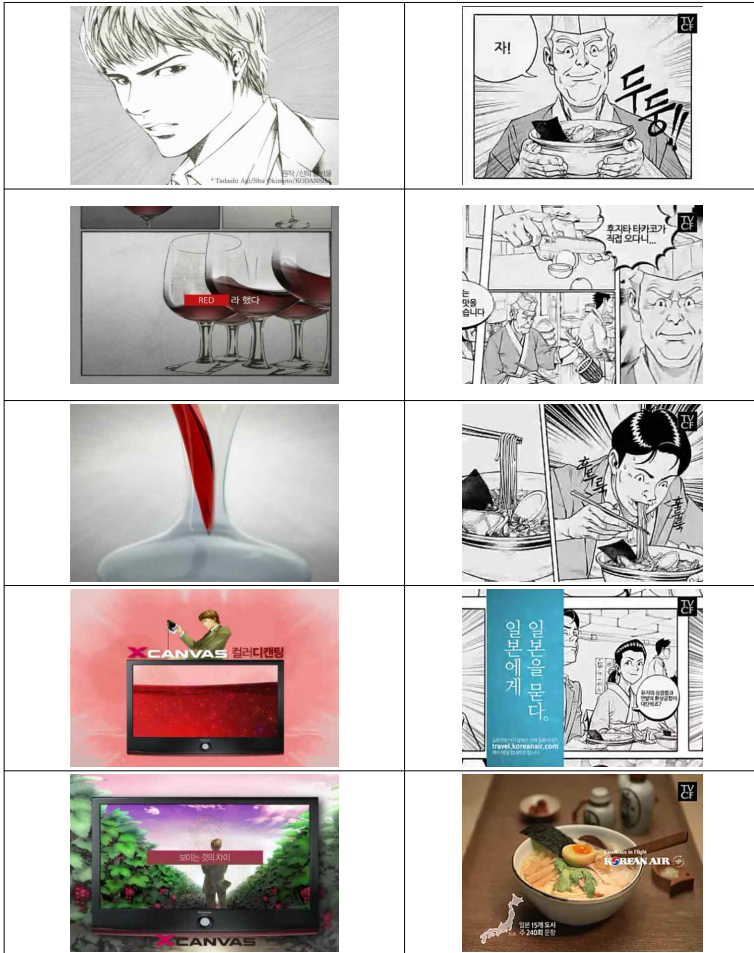


표 6. 광고 표현 사례

다음으로 대한항공의 CF는 ‘일본에게 일본을 묻다’ 11)시리즈로 또한 만화책을 펼쳐 보는듯한 연출로 풍부한 만화적 표현으로 장면 연출을 시도하여 일본인들에게 홍보를 하였다.

3. 영화 표현 사례

영화에서는 ‘현실 공간 및 시공간의 이질성’을 연출하기 위해 주로 만화적 기법을 활용한다. 특히 김정훈 감독의 <쩨

11) <http://japan.koreanair.com/>.

제한 로맨스>(2010)에서 여주인공의 상상속의 세계를 표현하기 위해 만화적 연출을 시도 하였다. 이 장면에서는 특히 속도선 및 기호 및 문자를 활용하여 만화적 연출을 구현하였다

쿠엔틴 타란티노 감독의 <킬 빌>(2003)에서는 ‘오렌’ (루시 리우 역)의 어린 시절 이야기를 단편적으로 보여주기 위해 만화적 연출을 하였다. 먼저 인물의 관계구도를 만화의 컷 기능으로 연출하였고, 매 장면마다 속도선 및 원근을 활용한 연출을 하였다.

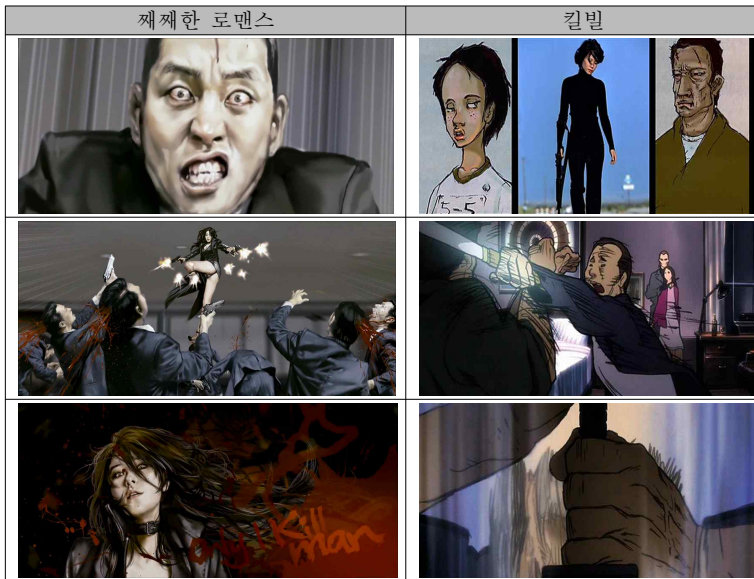


표 7. 영화 표현 사례

4. 게임 사례

카툰 애니메이션 방식의 FPS로 일인칭 슈터게임인 ‘썬틴 (XIII), 2003’ 은 카툰 렌더링 기법이 사용되어 게이머가 게임하는 동안 만화를 보는 것처럼 연출되었다 특히 말풍선과 의성어의 사용 및 컷 방식의 화면 분할 및 특수효과 연출이 도식화되어 표현되었다.



표 8. 게임 표현 사례

뷰티풀 조(Viewtiful Joe)¹²⁾는 VFX 액션게임으로 플레이 스테이션용이다. 이게임은 전체적으로 카툰 랜더링기법을 활용하여 게임화면과 특수효과를 말풍선과 효과선등 장면의 컷 연출을 통한 만화기법을 표현하였다.

5. 음악(뮤직비디오) 표현 사례

음악에서는 “카툰 뮤직비디오”가 등장한다. 미국의 그룹 아하(A-ha)의 “Take on me, 1985”¹³⁾의 작품에서 음악과 만화를 통해 만화적 기법을 활용한 뮤직비디오를 연출했다. 이 작품에서는 실사와 드로잉을 합성하여 연출했다. 처음장면에서 인물 드로잉 컷을 보여주면서 다음 장면으로 화면이 전환된다. 다음의 오토바이 질주하는 장면에서 드로잉작품에 속도선을 이용하여 속도감을 연출하였다. 그리고 여주인공인 실사 인물이 만화책을 넘기면서 만화의 장면으로 삽입되어 넘어간다. 이 뮤직비디오는 실사와 만화적 기법의 합성으로 연출이

12) http://www.capcomkorea.com/ps2/v_joe/index.html, 2011.09.20.

13) <http://www.youtube.com/>, 2011.09.10..

되며 만화의 컷을 정밀하게 연출하였다.

아하(A-ha) "Take on me"	유브이(UV) "편의점"
	
	
	

표 9. 음악표현 사례 -뮤직비디오

유브이(UV) “편의점 뮤직비디오, 2010”¹⁴⁾ 출판 만화가 가지는 특징인 칸을 이용한 컷 분할 및 의성어 말풍선 활용하여 음악 홍보의 가능성을 제시하였다.

6. 에듀테인먼트 표현 사례

에듀테인먼트(Eduainment)는 교육(education)과 재미(entertainment)의 합성어로 캐릭터 및 게임등을 활용하여 교육적인 가치가 내포되어있는 정보통신 콘텐츠이다.¹⁵⁾

14) <http://www.youtube.com/>, 2011.09.10.

15) 이인원, 「유아용 에듀테인먼트 소프트웨어에 대한 부모의 인식」, 한국 어린이 미디어학회, 제3권 2004, pp89-100

딩동댕 한글-동물편	
생각이 쑥쑥 그림카드	
영어 리스닝 왕국	

표 10. 에듀테인먼트 사례- iPhone 앱 교육 스토어¹⁶⁾

컴퓨터 및 스마트폰등과 같은 플랫폼에서 활용되어지며 상호 대화적 멀티미디어 기능이 활용된다. 최근에는 여러 종류의 앱 콘텐츠가 활발히 생산되어지며 특히, 교육 앱(App)콘텐츠에서 오락과 교육을 접목한 콘텐츠들이 활발히 제작되어지고 있다. <표 10>과 같이 아이폰에서는 앱 스토어를 통해 교육용 앱을 서비스 하고 있다. “딩동댕 한글”, “생각이 쑥쑥 그림카드”, “영어 리스닝 왕국”, “말 되는 문법 세상”, 과 같은 에듀테인먼트 콘텐츠는 주로 말풍선과 상징의 성어 등을 통해서 만화적 기법을 연출하였다. 이것은 주로 교육의 목적을 내재하고 있으며 주목성이 강한 만화적 기법의 말풍선 및 상징을 활용하여 학습자들로 하여금 동기유발을 시도하고 있다.

16) <http://itunes.apple.com/kr/app/>, 2011.09.23.

IV. 결론 및 향후 연구방향

만화가 가지는 특징을 다양한 영상 콘텐츠에 접목시킨다면 영화 게임 애니메이션 음악 및 문화산업의 핵심요소로 ‘콘텐츠의 홍보기능’, 및 ‘학습의 동기유발’ 과 같은 역할을 수행 가능하다. 본 연구에서 보여 지는 애니메이션에서의 활용과 게임 음악 영화 광고에서의 활용도는 만화가 주는 영향이 크다고 할 수 있다. 따라서 만화적 연출시도는 애니메이션과 예술분야 이외에 다양한 분야로의 접목이 가능하다. 이는 곧 우수한 콘텐츠를 개발할 수 있는 토대가 된다.

만화적 연출의 활발한 진출을 위해 출판만화 기법의 체계적 분류가 이루어져야한다. 만화적 요소는 애니메이션과 영화등과 같은 타 콘텐츠에서도 보여진다. 본 연구에서는 출판만화에서 자주 쓰이는 기법을 찾아서 분류하고 이 분류된 기준을 가지고 미국 장편 애니메이션 ‘호튼(Horton Hears A Who!)’ 과 일본 애니메이션인 ‘그 남자 그 여자의 사정(彼氏彼女の事情)’, 광고 및 영화, 드라마 및 게임, 에듀테인먼트 등의 사례를 통해 실제 만화적 기법이 쓰이는 장면의 사례를 살펴 보았다. 따라서 만화는 다양한 장르 및 분야에서도 활용이 된다는 것을 알 수 있다. 이는 곧 다양한 영상콘텐츠의 접목을 통해서 향후 문화콘텐츠의 핵심요소로 부각 될 수 있도록 개발 가능성을 가지고 있다. 만화산업은 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)로 연관 산업과의 부가가치산업의 핵심요소라 할 수 있다. 그러므로 만화의 기법에 대한 연구는 향후 영상콘텐츠의 핵심적 요소의 가능성을 제시한다.

참고문헌

- 박인하, 『만화를 위한 책』, 교보문고, 1997.
- 베르나르 뒤크, 이재형, 박지나 역, 『만화의 기법1.2』, 이재형 옮김, 까치, 2002.
- 손상익, 『만화로 여는 세상』, 고려원 미디어, 1996.
- 서동원, “문화콘텐츠 OSMU 시나리오 개발 프로세스 연구”, 서강대학교 석사학위논문, 2009.
- 이승재, “온라인 게임에 재매개되는 만화적 표현”, 홍익대학교 석사학위논문

문, 2009.

김경영, 「만화의 미래」, 한국만화애니메이션학회 세미나 자료집, 2004.

이인원, 「유아용 에듀테인먼트 소프트웨어에 대한 부모의 인식」, 한국 어린이 미디어학회, 제3권 2004, pp89-100

이평준 외, 「만화 기법을 이용한 물체의 동적효과 구현」, 한국정보과학회, 추계학술발표회 논문집, 2005 .

이경래 외, 「만화 용어 정의와 표준화 연구」, 한국만화애니메이션학회, 2005년 학술대회, 2005.

Zsófia Ruttkay, Han Noot, 「Animated cartoon faces」, Proceeding of NPAR 2000.

위키백과, DC 코믹스, 찰스 먼로 슬츠, 테즈카 오사무, <http://ko.wikipedia.org/>, 2011.09.20.

성안당, 만화로 쉽게 배우는 시리즈, <http://www.cyber.co.kr/>, 2011.09.20.

인터넷 뮤비 데이터베이스, 호튼 <http://www.imdb.com/title/tt0451079/>, 2011.07.01.

가이넥스, 그납자 그여자 사정, <http://www.gainax.co.jp/anime/karekano/> 2011.07.01.

대한항공, 일본에게 일본을 묻다, <http://japan.koreanair.com/> 2011.09.10.

유튜브, 아하, 유브이, <http://www.youtube.com/> 2011.09.10.

뷰티블 조, http://www.capcomkorea.com/ps2/v_joe/index.html 2011.09.10.

애플, 앱교육, <http://itunes.apple.com/kr/app/2011.09.23>.

ABSTRACT

A Study on the Cartoon Style in Image Contents

Young-Sook Lee, Heon-Woo Lee

Since the arrival of the internet, numerous creative content industries have been active online. In particular, additional training has been necessary due to higher interest in e-Book publishing, and the opening and expansion of the online comics industry. However, as for the study of film grammar, there is a lack of research on lively and diverse expression in cartoon directing. In this study, animation and painting techniques, with examples of cartoons being expressed cartoon is intended to provide the possibility of directing. In addition, the comics industry one source multi user to the related industries is a key element with the value-added industries. So in other media expressed a wide range of research on the techniques of comic culture shall serve as key elements of the content looks.

Key Word : Cartoon, Image Contents, Cartoon style

이영숙

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 전임연구원
(100-272) 서울특별시 중구 필동2가 82-1 동국대학교
충무로영상센터207호
Tel : 010-8313-9825
tonacoco@dongguk.edu

이현우

동서대학교 전임강사
(617-737) 부산 사상구 주례3동 506 창조아파트 903호
Tel : 010-4573-0019
dooll11@hanmail.net

논문투고일 : 2011.08.15

심사종료일 : 2011.09.23

게재확정일 : 2011.09.26