

비주얼 컬처로서 만화영상의 확장된 장(場, fest)에 대한 논의: 뉴 테크놀로지를 중심으로

- I. 들어가는 글
 - II. 만화매체의 특성과 비주얼 컬처로서 만화영상
 - III. 뉴 테크놀로지와 만화영상
 - IV. 나가는 글
- 참고문헌
ABSTRACT

이화자 · 김세종

초 록

만화는 1990년 이후 사회 문화 전반에 디지털화가 급속하게 이루어지면서 만화의 디지털화를 이끌었고 지면에서 웹으로의 매체변화가 이동하면서 강력한 시각문화 발전하였으며 멀티미디어 기술과의 만남으로 영상문화로까지 진화하고 있다. 따라서 만화는 이제 문자문화로 보기 보다는 ‘확장된 장(마당, 場, fest)’으로 시각문화와 영상문화로서 다루고 더욱 넓은 의미의 만화영상으로 주목해야 한다.

연구자는 본 연구에서 빠르게 변화하는 디지털 시대에 맞춰 변화되는 만화의 현 주소를 진단하고 이에 따르는 앞으로 만화가 지향해야 할 방향에 대한 이야기를 하고자 한다. 그러기 위해서 우선 만화의 디지털화와 대학에서 만화영상 전문교육을 시작했던 시점인 1990년대부터 현재의 만화영상의 장에 이르기까지의 변화들을 사례 중심으로 논의하였다.

뉴 테크놀로지와 만화의 만남에 따라 기존의 만화의 형태는 깨지고 있다. 특히 뉴 테크놀로지 기술을 작품에 적극 활용하는 작가들이 대거 등장함에 따라 만화의 내용적, 형식적 변화와 캐릭터 활용의 확장이 빠르게 이뤄지고 있다. 이러한 첨단 기술의 발달은 작품에만 영향을 끼치는데 그치지 않고 감상자의 역할까지 변화시키고 있다. 이제 독자는 적극적으로 작품에 대한 의견을 제시하고 팬덤을 형성하여 자신이 좋아하는 작품과 작가를 홍보하고 스타의 자리로 올려놓기도 한다. 더 나아가 스스로 창작물을 만들고 스스로 작가가 되는 새로운 형식의 등용시스템을 만들어 내기도 한다. 결과적으로 이러한 다양한 장르의 작가군의 형성으로 인해 새로운 이야기 텍스트 개발의 가능성과 다양한 스타일, 세계관이 등장 되면서 만화텍스트의 본질이 확장되고 있다고 볼 수 있다. 또한 만화문화, 산업, 교육, 기관, 기술 등 전반적인 만화시스템 역시 확장되고 있다.

앞으로도 만화영상은 차세대의 문화를 반영하고 매개하고 소통하는 메신저로도 공헌해 나갈 것이라고 기대한다. 오늘날의 만화는 인쇄만화와 영상만화로 구분 지을 수 없겠고, 설치개념의 만화와 더불어 블록버스터 디지털영상, 팬시용품과 서사를 바탕으로 하는 테마파크의 캐릭터 활용을 볼 때 다양한 형태와 양식으로 각 영역을 확장해 갈 것이다. 그러므로 지금보다 만화영상 교육을 다양성 있게 다각화시킬 필요가 있다. 창의적 예술 능력에 인문사회학적 기반과 뉴 테크놀로지 교육이 접목되어 문자문화와 영상문화의 감각종합형 문화 분야를 이끌어 갈 수 있는 그러한 능력을 가진 미래 세대를 키우는 것이 오늘날 우리의 과제일 것이다.

주제어 : 인쇄만화, 멀티미디어 만화, 비주얼 컬처, 확장된 장, 한국만화의 사례

I. 들어가는 글

커뮤니케이션 이론가들과 문화비평가들은 문자문화와 영상문화를 본질적으로 구분한다. 이 둘을 대립항으로 설정하여 20세기 후반부터 지금까지 진행되고 있는 변화를 문자문화에서 영상문화로의 이행으로 평가하기도 한다.

그러나 문화철학자 김용석은 본래 ‘문자’는 정확히 말하면 대표적인 ‘영상문화(Visual Culture)’라는 주장을 하기도 한다. 그는 문자문화가 ‘넓은 의미에서의’ 영상문화에 속하며, 문자문화는 청각문화를 ‘시각화’ 또는 ‘영상화(visualization)’하면서 인류 역사에 등장했기 때문이라고 한다.¹⁾ 김용석은 문자문화의 영상화의 대표적인 예술이 ‘만화’임을 언급한다.

또 예술학자 존 A. 워커와 사라 채플린(John A. Walker and Sarah Chaplin)은 ‘비주얼’과 ‘컬처’라는 단어 각각의 의미는 상세하게 숙고되어야 한다고 주장하며, ‘비주얼 컬처’는 인간의 노동과 상상력이 생산하는 물리적인 제작물(artefact), 건축물, 도상(image), 그리고 시간적 미디어(시간과 관련하여 데이터를 의미 있게 변화시키는 매체, 오디오 클립, 미디 시퀀스, 무비 클립, 애니메이션 등이 여기에 속한다)와 퍼포먼스, 미적, 상징적, 제의적 혹은 이데올로기적, 정치적 목적, 혹은 실용적인 기능까지 감당하며, 이것들 대부분은 시각각(視感覺)에 호소한다고 기술하고 있다.²⁾

연구자는 현재 만화를 문자문화로서보다는 오히려 ‘확장된 장(마당, 場, fest)’으로 시각문화와 영상문화로서 다루고, 더욱 넓은 의미의 만화영상을 주목하는 것이 필요한 시대라는 점을 숙지하고자 한다. 임청산은 ‘만화’의 범주를 확대하여 ‘만화영상’이라는 용어를 주장한 바 있으며, 2004년도 3차 문화콘텐츠 포럼에서 다음과 같은 글을 기술하였다.

* 본 논문은 2012년 (사)한국만화애니메이션학회 상반기 종합학술대회에서 발표한 논문을 기초로 수정, 발전시킨 것입니다.

1) 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009, p. 513.

2) 존 A. 워커·사라 채플린, 임산 역, 『비주얼 컬처』, 루비박스, 2006, p. 17.

일반적으로 좁은 의미의 ‘만화영상’은 정지화면의 ‘만화’와 동적 구현의 ‘애니메이션’으로 구분하고 있다. 그런데 넓은 의미의 ‘만화영상’은 만화와 애니메이션뿐만 아니라 동영상을 구현하는 사진, 영화, 비디오, TV, 컴퓨터, 디지털, 사이버, 가상현실 등과 같은 모든 멀티미디어 영상을 함의하고 있다. 따라서 매체 차이인 ‘만화애니메이션’처럼 출판만화와 애니메이션 영상을 한자어와 외래어로 합성하여 쓰기 보다는 ‘만화영상’으로 통합하여 호칭한다면 학과명, 학위명, 과목명 등에서 용어가 정착될 수 있다고 주장한다.³⁾

연구자는 위의 기술과는 달리, 본 연구에서 논의하고자 하는 확장된 장의 넓은 의미의 ‘만화영상’은 기존 문자문화로서의 만화에 만화가 비주얼 컬처로서 새로운 시각문화 형성과 접목되는 영역을 포함시킨다. 그리고 이것들을 바탕으로 융·복합된 동영상을 구현하는 디지털 영상, 사이버, 가상현실 등과 같은 멀티미디어 영상을 그 범주로 잡는다. 그 범주에 관해서는 앞으로도 계속 논의가 되어야 될 필요성을 느낀다.

본 연구에서는 1990년대부터 현재까지를 기준으로 하는데 그 이유는, 한국에서 아날로그 방식에서 디지털 콘텐츠 시대를 맞이하는 시기와 대학에서 만화영상 전문교육을 시작했던 시점을 기준으로 하기 때문이다. 이 두 가지 점은 한국 만화영상문화에 적지 않은 영향을 끼쳤다고 판단한다.

한국에서 만화는 1990년대 전후로 디지털 작품으로 제작되면서부터 ‘영상문화’의 영역으로 들어가게 된다. 디지털 기술의 발달은 비사실적 이미지 표현을 인간의 손으로 흉내 낼 수 없는 고도의 스킬들로 증명했고, 만화의 본질적 특성인 글과 그림의 이코노텍스트(Iconotext)와 상징 언어들을 촘촘하게 재구성하는데 큰 역할을 했다. 정확하게 말하자면 만화는 디지털 기술을 기반으로 ‘종합영상예술’로의 가능성을 다른 시각예술장르인 회화나 사진 등 보다 우월하고 더욱 질긴 생명력을 갖고 다양하게 발전할 수 있었다. 현재는 디지털로 제작된 비사실 이미지들 전반

3) 임청산, “한미일 만화영상 관련학과의 교육과정 비교연구”, 『창작산업으로서의 만화·애니메이션 발전방안』, 제 3차 문화콘텐츠산업포럼, 2004, p.59.

에 대한 결과(창작)물을 제작 및 생산하게 되었다. 그리고 현재 이것은 감각종합형 시각영상문화로의 확장 및 생산으로 이어지고 있다.

본 논문에서는 만화매체의 특성에 대한 요약과 비주얼 컬처로서 만화영상에 대한 고찰을 이론적 배경으로 하고, “뉴 테크놀로지와 만화영상”의 기준에서 새롭게 확장된 마당을 1990년부터 현재까지 사례 중심으로 논의해보고자 한다. 본 논문은 특정의 역사적, 문화적, 기술적인 주제에 관한 연구자의 관점에서 자료를 종합적으로 해석하고 논의하는 비평논문의 성격임을 밝힌다.

그리고 본 논문에서는 기존 전통적인 형식과 양식을 따르는 만화 작품을 논하고자 하는 것이 아니고, 만화와 다른 매체, 만화와 다른 장르의 경계면에 있는 작품들과 작가 및 감독들(혹은 제작자)의 예를 들고자 한다. 연구자는 이런 관점이야말로 만화가 현재처럼 다른 예술 장르와 매체로 융·복합 및 확장이 활성화되고 있는 상황에서 만화의 본질적인 특성에 대한 논의를 진행할 수 있을 것이라 기대한다. 예술의 장르들은 전통과 첨단 사이에서 통합을 이루면서도, 각 장르가 더욱 독립성을 유지하며 진화된다는 점도 간과해서는 안 된다.

II. 만화매체의 특성과 비주얼 컬처로서 만화영상

1. 만화매체의 특성

본래 문자는 말하기를 구술-청각의 세계에서 새로운 감각의 세계, 즉 시각의 세계로 이동시킨 것이다.⁴⁾ 글과 그림(넓게는 이미지)이라는 관점에서 보면, 고대 상형문자에서는 글과 그림이 혼재했지만, 표의문자가 점차 추상화되고 표음문자가 발달하면서 글과 그림은 각각의 길을 개척했다. 글과 그림의 분리는 인류의

4) 월터 옹(Walter J. Ong)은 구술성(orality)와 문자성(literacy)을 구분하면서, 문자는 ‘말의 기술화(Technologizing of the Word)’를 주장했다. 쉽게 말해 ‘말’을 ‘글’로 영상화한 것이다.

예술적 성취에도 영향을 주어 문자를 기반으로 하는 문학의 발달을, 한편 그림을 기반으로 하는 회화의 발전이 있었다. 반면 예술사에서 글과 그림의 혼합을 통해서 문예의 연금술 같은 장르인 만화에 대해서는 그 평가가 제대로 이루어지지 않았다.

스콧 맥클라우드(Scott McCloud)는 그의 저서 『만화의 이해(Understanding comics, 1993)』에서 “정말 위대한 예술이나 문학 작품이라면 둘 사이가 멀찌감치 떨어져 있어야 한다는 게 오랫동안 고수되어온 정통견해였다.(중략) 한쪽은 모양과 빛과 색, 눈에 보이는 모든 것에 몰입했고, 다른 한쪽은 보이지 않는 보물들, 감각과 정서, 정신, 철학 따위에 흠뻑 빠지게 된다.”⁵⁾고 이야기 하고 있다. 그리고 스콧 맥클라우드는 “만화가는 시각 상징어의 세계 전체를 요리할 수 있다”고 주장한다. 즉 만화의 본질적인 특성은 글과 그림의 이코노텍스트⁶⁾이면서 상징 언어로서 커뮤니케이션 도구라는 점이다.

또 만화는 시간과 공간의 관계에서 서사적 특성들을 연결한다. 맥클라우드는 만화를 ‘의도된 순서로 나란히 놓인 그림과 그 밖의 형상들’이라고 정의하는데, 여기서 ‘순서로’라는 말에서 ‘시간성’을 파악할 수 있으며, ‘나란히 놓인’이라는 표현에서는 ‘공간성’을 읽을 수 있다. 즉 만화는 ‘칸(panel)’과 ‘틀(frame)’에 의한 시, 공간의 흐름을 창작한다. 만화는 시간을 공간화하고 있고, 만화에서는 시간과 공간이 똑같은 하나로 볼 수 있는 경우도 생긴다. 그래서 만화는 시간과 공간의 놀이마

5) 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 아람트리, 1996, p.148.

6) 이코노텍스트란 “글과 그림이 불가분의 관계에 놓인 하나의 단위로서, 그 내부에서는 글도 그림도 보조적인 기능이나 삽화적인 기능을 가지지 않으며, 반드시 그렇지는 않지만 보통 책의 형태를 가지는 것”으로 정의된다. 박일우, 『글과 그림 - 문화와 기호』, 문학과 지성사, 1995, p.387 재인용. 네를리치(M. Nerlich)는 이코노텍스트의 본질을 “글과 그림, 그림과 글의 대화”로 인식한다. 그가 “글과 그림이 각각의 정체성과 독자성을 유지하면서도 이코노텍스트로서 하나의 분리될 수 없는 단위”라고 제삼 강조할 때, 그의 의도는 글과 그림의 두 이질적인 단위로 나뉠 수 있는 성질의 텍스트를 지향하는 것이 아니라 양자가 만들어 내는 단위, 즉 ‘제 3의 텍스트’를 ‘도상성’과 글(언어)이 가지는 ‘자의성’이 적절히 중화되어 나타난 새로운 장르임을 제시하고자 하는 것이다. 박일우, 위의 책, pp.387-389 재인용.

당이며, 만화의 서사(이야기) 구조는 이러한 시간과 공간의 독특한 연결에서 찾아볼 수 있다. 이점은 원형만화가 회화와 맞물려 있는 부분도 있으나 만화만의 독창적인 ‘연속 예술(sequential art)’의 개념이 적용될 수 있는 근거가 된다.

만화 이론가 프랑시스 라카생(Francis Lacassin)은 만화의 “이야기 구조는 그림과 소리(대사, 잡음)의 조화로운 배열에 기초하고 있다”고 한다.⁷⁾ 여기서 소리란 만화의 ‘말풍선’ 또는 그림의 배경에 글로 쓰인 모든 것을 말한다. 소리는 그림의 내부에 나타나고, 대화는 압축되어 말풍선 속에 담긴다. 그 대화는 캐릭터의 입이나 생각에서 나오는 것처럼 보인다. 감정과 생각, 말, 소리의 표현은 표의문자의 기호 체계를 기준으로 하며 그 효과를 극대화 한다. 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)도 만화가들은 오랫동안 시각 매체에 소리를 효과적으로 담아내고자 하는 필사의 노력으로 다양한 표현 기법을 개발해 왔다고 주장한다. 그래서 만화는 글(텍스트)과 그림(이미지), 그리고 상징기호, 프레임 등의 개별요소들이 합쳐져 새롭게 구성되는 멀티미디어 크리에이션의 복합성과 혼성적 특성을 통해 감각종합형 시각문화로서 완성을 보여준다.⁸⁾ 앞서 언급한 김용석의 주장대로 ‘만화’는 문자문화의 ‘영상화(visualization)’ 측면에서 대표적인 예술임이 틀림없다.

2. 비주얼 컬처로서 만화영상⁹⁾

1990년대 이후 한국만화는 디지털 시대가 도래되면서 젊은 작가들(또는 제작자)의 자양분을 바탕으로 ‘만화 텍스트의 확장’ ,

7) 프랑시스 라카생, 『제9의 예술 만화』, 하늘연못, 1998, p.18.

8) 예를 들어 만화는 본질적으로 공간과 시간을 분절하는 예술이며, 그것을 축약하고, 연결하고, 중첩시키고, 우회시키는 등 시공간을 편집해 내면서 서사구조와 캐릭터 구축, 감상자의 연상을 참여시키는 예술이기 때문이다.

9) 본 논문 2장의 논의 내용과 구체적인 사례는 2012년 한국만화애니메이션학회 상반기 종합학술대회에서 연구자가 발표한 “비주얼 컬처로서 만화영상의 확장된 장에 대한 논의: 1990년~현재까지 한국 사례를 중심으로” 논문 pp.5-15를 참고할 것.

‘만화 형식의 확장’, ‘상징적 캐릭터 활용의 확장’으로 새로운 시각문화를 형성하게 된다.

만화 텍스트의 확장에서는 다섯 가지의 변화로, ①서사의 형태¹⁰⁾ 중에 대화(dialogue)와 에세이(essay) 추가 양식과 자전적 만화가 활성화 되었다는 점, ②기존 양식에서의 만화문법이 변형되어 독특한 양식 및 장르로 탄생했다는 점, ③만화가 여러 문화론적, 인문학적 화두와 만남이 시도되었다는 점, ④다른 예술 장르와의 접목으로 스토리텔링이 강화되었다는 점, ⑤학습(정보)만화의 대표 작품인 이원복의 <먼 나라 이웃나라(1987-), 총 14권> 시리즈가 만화책으로는 처음으로 스테디셀러(steady seller)의 기록을 남기면서, 상식적으로 보아 이야기의 성격을 갖지 않는 것으로 간주되는 서술, 설명, 해석의 방식들에 의외로 이야기의 잠재성이 있음을 발견하게 되었다는 점을 고찰할 수 있다.

만화의 형식의 확장¹¹⁾에서는 그 특성이 네 가지로 축약되는데, ①하이퍼미디어가 발전되면서 만화의 중요한 특성이었던 ‘칸’과 ‘틀’에 대한 개념이 변모하였고, 전 세계적으로 한국만의 독특한 인터넷 만화인 ‘웹툰(Web-Toon)’이라는 장르를 개척했다는 점, ②만화의 하이퍼텍스트로의 진화를 통한 만화의 ‘공감각화’가 만화와 미디어의 만남을 통해 꾸준히 발표되고 있다는 점, ③만화의 멀티미디어적 영상화를 통해서 모션코믹스(Motion

10) 서사의 형태를 보통 7가지로 분류하는데, 단편(fragment), 대화(dialogue), 논문(treatise), 담론(course), 에세이(essay), 경구(aphorism), 서사(tale) 등이 그것이다. 만화에서는 일반적으로 서사(tale)와 경구(aphorism)의 형식을 받아들여 카툰과 코믹스 장르에서 활용되어 왔다.

11) 디지털 만화가 보급되기 이전에 만화의 주류 문화는 인쇄만화였다. 인쇄만화에서 만화의 형식적 특성은 ‘연속된 칸과 페이지로부터 이야기가 태어난다’는 점이다. 만화는 인쇄되는 페이지의 공간 안에서 작가의 독창적인 연출로 이야기와 이미지를 분절시키고 배치하면서, ‘시간과 공간의 연속예술’을 보여준다. 그 안에서 우리는 감상자로서 보이는 것과 보이지 않는 것 사이에서 끊임없는 영상 작용을 요구받는다. 그런데 디지털 만화가 제작되면서 만화는 다른 매체와 장르로 융합을 시도하기도 하고, 만화 공간을 유연하게 바꾸었다. 칸들의 배열과 그 상호연결, 칸과 화면(페이지)의 관계, 이미지와 문자 텍스트의 연결방식, 다양한 모양의 의성어, 의태어 등이 바뀌어 버렸다. 디지털 매체 환경이 창작자에게 끼친 커다란 변화는 무한 캔버스의 기능과 개인의 자유로운 디지털 생산 방식, 그리고 디지털 유통 시스템에 있다고 판단한다. 이것 때문에 만화는 다른 매체와 장르의 융합에서 새로운 형태의 만화로 진보하고 있다.

Comics)¹²⁾라는 장르가 생성되었고, 앱툰(애플리케이션 형태의 만화)과 스마트툰(smart+cartoon·스마트폰과 스마트TV로 보는 만화)의 멀티미디어적 만화영상 콘텐츠가 활성화 되고 있다는 점, ④기성 작가와 대학교육을 받은 젊은 층 작가들이 다양한 실험만화의 활성화로 독창적인 만화스타일과 다양한 장르 형성에 이바지했으며, 새로운 만화문화 형성과 수작업에서 디지털 작업으로 전환되는 계기를 마련했다는 점이다.

상징적 캐릭터 활용의 확장에서는 다섯 가지 논의로 고찰되는데, ①기존 전통적 방식으로 창작되었던 만화 캐릭터가 아닌 다양한 캐릭터 장르의 활성화, ②순수 예술과의 조우를 통한 설치개념(혹은 입체개념)의 만화영상으로 확장, ③콜레보레이션(collaboration)이라는 디자인과 예술이 접목된 장르로서의 만화 캐릭터 등장, ④인터넷 플래시 콘텐츠를 통해서 전 세계적으로 캐릭터 프로모션(Character Promotion)의 성공사례를 만들었다는 점, ⑤만화 캐릭터를 ‘하이퍼스타(Hyperstar)’로서의 역할로 이용하여 상징성 있는 만화도시나 미니 테마파크의 공간구성 활성화 사례가 증가되고 있다는 점으로 확인할 수 있었다.

연구자는 1990년대 이후부터 현재까지 한국만화가 ‘만화 텍스트의 확장’, ‘만화 형식의 확장’, ‘상징적 캐릭터 활용의 확장’의 사례들을 바탕으로 비주얼 컬처로서 만화영상의 확장을 요약할 수 있다. 1990년대 이후 한국만화는 다양한 방법과 모색을 통해서 보다 세련된 스토리텔링을 구축함으로써 폭넓은 독자층을 확보했고, 뉴 미디어 융합 성공사례로 문화콘텐츠 기반을 다졌으며, 이러한 만화영상의 활용은 입체개념과 과학기술, 그리고 공간적 구성으로 열릴 수 있는 다른 차원의 문화적 가능성을

12) 한국에서 모션코믹스는 ‘무빙카툰(Moving Cartoon)’, ‘무빙코믹스(Moving Comics)’라고 불리기도 한다. 모션코믹스는 디지털과 결합한 만화의 글과 그림, 즉 ‘보여주며 말하기’라는 만화의 양식을 멀티미디어적 표현양식으로 다양한 디지털 표현기법을 통해 보여주고 있다. 초보적 멀티미디어의 접근만이 아닌 새로운 만화 감상법을 창조하며, 만화의 공간적 연출과 실험적 시각화를 시도하고 있다. Lee, Hwa-Ja, "The study of Korea's flash content: A case study of content production", *The Japanese Journal of Animation Studies*, Vol. 13, No.1A(2012, 3), pp.25-34.

열었다. 이러한 소스들은 기존 문자만화에서는 오히려 멀어지면서 다양한 감각의 세계를 만들어내는 경험으로, ‘컨퍼런스-픽션’에서 ‘전시-스펙터클로’의 3차원 공간 구성과 감상 및 참여를 유도하기도 한다. 이제 만화는 ‘종합영상예술’로의 가능성을 지녔고, 이것은 감각종합형 시각영상문화로의 확장 및 생산으로 이어지고 있다.

이것은 만화영상이 새로운 시각문화와 개념예술로 형성되고 주목 받는 이유가 되기도 하고, 포스터모던 예술의 핵심적인 형식을 담고 있기도 하다. 비현실적이며 비사실적인 만화적 상징성 확장의 의미와 만화 텍스트의 배경이 아니라 텍스트가 품고 있는 다양한 의미를 추출해 그것의 의미 확장을 시도하며, 그 결과를 다른 사람들과 소통하고자 하는 방식을 열어줄 때 만화콘텐츠의 풍부함과 읽는 이의 감수성 사이의 만남을 시도하는 것이다.

III. 뉴 테크놀로지와 만화영상

만화는 오늘의 멀티미디어 시대 예술과 산업의 소용돌이치는 폭풍의 중심에 있으며, 디지털 시대, 문화산업의 시대가 되면서 문화 생산, 이미지 생산에 큰 변화가 생기고 있다. 특히 디지털 기술과 그 문화산업의 전반 여건과 만나면서 새로운 변신과 확장을 계속하고 있다는 것, 그게 바로 흥미로운 점이고 눈을 크게 뜨고 주목해야 할 새로운 변신 조건이기도 하다. 문제는 이것을 표피적으로 단편적이고 근시안적인 안목에서 바라볼 것이 아니라 포괄적으로, 통합적으로 바라보는 일이다.¹³⁾

문화생산에서 이미지와 서사, 복합미디어 형식, 대중 문화적 감수성과 그 문법, 인터랙티브, 뉴 테크놀로지와의 연관 등이 점점 더 중요해지면서 만화라는 매체를 쉽게 간과할 수 없다. 만화는 예술이지만 한편으로는 수용자와의 연관이 중요한 문화산업이기도 하다. 만화 자체가 가진 대중, 오락적 속성을 우리는 익히

13) 성완경, “미술과 만화, 그 새로운 미학”, 『월간미술』, 제15권3호(2003, 3), p.78 요약정리.

잘 알고 있으며, 또 한편으로 이 속성 때문에 자기 변신과 매체 융합, 장르 혼합을 자유자재로 해왔다는 것을 인정할 수 있다. 여기에서 중요한 점은 과학적 기술과 예술과의 조우이다. 온갖 첨단기술과 특수효과를 동원해 이른바 할리우드식 블록버스터들을 제작, 감독해온 스티븐 스필버그는 이렇게 말한다.

영화는 스토리텔링이다. 기술과 매체의 변화는 궁극적으로 스토리텔링을 이루기 위해서이다. 케이블이나 인터넷 모두 마찬가지이다. 이런 기술 변화는 우리가 어떻게 소비자와 스토리를 소통하느냐를 위한 것이다. 영화의 제작 배급 방식은 변하지만 스토리텔링의 중요성은 변하지 않는다.

즉 뉴 테크놀로지는 문화콘텐츠 산업에서 ‘어떻게 감상자와 함께 의미 있는 문제를 재미있게 풀어나가느냐’ 라는 표현에 대한 해답과 맞물려 있다.

본래 만화는 ‘이 세상에 없는 것’을 표현을 지향하는 예술이었다. 그렇기 때문에 ‘이 세상에 없는 것’을 실현하는 만화의 비물질성을 지향하는 방법과 기술적인 진보는 앞으로도 항상 밀접하게 관계될 것이다.

한국만화도 영상문화의 본질적 특성과 맞물려 뉴 테크놀로지에 대한 이해 속으로까지 그 지평을 넓혔고, 앞으로도 그 핵심에 서게 될 것이다. 디지털 기술의 발달로 비사실적 이미지 표현을 인간의 손으로 흉내 낼 수 없는 고도의 스킬들로 증명했고, 만화는 디지털 기술을 기반으로 ‘종합영상예술’로의 가능성을 다른 시각예술장르인 회화나 사진 등 보다 우월하고 더욱 질긴 생명력을 갖고 다양하게 발전할 수 있었다. 현대의 생활과 문화 속에서 다양한 상품으로 그 쓰임새를 보이고 있는 만화콘텐츠는 광고, 캠페인, 교육, 방송, 디자인, 패션, 문구, 영상, 모바일 등의 영역에서 활용되고 있다.

1. 매체 변용에 따른 만화영상의 확장

맥루한은 매스 미디어가 “인간을 확장한다”고 선언했다. 인간의 확장은 테크놀로지의 중요한 특징 중 하나이다. 테크놀로지는 인간의 노동력을 육체적으로나 정신적으로 확대시키고, 인간의 예술적 능력을 질적으로나 양적으로 고양시킨다.¹⁴⁾

연구자는 한국에서 매체 변용에 따른 만화영상의 확장 사례를 다섯 가지로 분류해 보았다. 첫 번째는, 에듀테인먼트(edutainment)와 만화콘텐츠 접목 사례이다. 에듀테인먼트는 ‘교육(education)’과 ‘오락(entertainment)’의 합성어로, 교육적인 내용을 놀이의 기능을 지닌 매체를 통하여 배우는 행위를 말한다. 또한 정보통신용어사전에 따르면 에듀테인먼트는 교육용 소프트웨어에 놀이를 가미하여 게임하듯이 즐기면서 학습하는 방법이나 프로그램이라고 정의하고 있다.¹⁵⁾

1990년대 중반부터 만화영상을 이용한 교육용 콘텐츠로 CD-title, CD-ROM, 멀티미디어 만화영상이 다수 제작되어 왔다. 2000년대 인터넷의 빠른 보급으로 CD-ROM 시장에 큰 타격을 주었으나, 이후 학습출판만화 콘텐츠의 인기에 힘입어 2003년도에는 아이세움 출판사와 (주)arpstudio에서 제작한 <무인도에서 살아남기 시리즈(2003)> D-Book(digital book)이 개발되었다. 이 D-Book은 무인도에서 펼쳐지는 요절복통 생존게임과 퀴즈를 동시에 하며, 서바이벌 만화 과학상식을 만화와 애니메이션으로 즐기게 구성되어 있다. 이 시리즈에서 2가지 전략을 볼 수 있는데, 첫 번째는 미디어믹스적인 스토리텔링이고, 두 번째는 플래시 툴을 활용하여 인터랙티브 튠의 효과였다.¹⁶⁾

두 번째는, 세계 최고 수준의 플래시 툴을 이용한 만화영상콘텐츠 개발사례이다. 1997년 매크로미디어(Macromedia)사에서 그래픽 제작과 웹 최적화 동영상, 프로그래밍 구현이 가능한 Flash

14) 존 A. 워커, 사라 채플린, 앞의 책, p.363.

15) 한국정보통신기술협회, <http://word.tta.or.kr>, 검색어: 에듀테인먼트.

16) Lee, Hwa-Ja, 앞의 논문, pp.25-34.

Tool을 개발한 이래 웹상에서 발표할 수 있는 멀티미디어 콘텐츠가 쏟아져 나왔고, 제작 방법도 간단해 소규모 팀들이 만든 2-3분 분량의 플래시 튜닝이 많이 제작되었다. ‘한국이 플래시를 가장 성공적으로 활용한 성공사례를 만들었다’고 매크로미디어사에서 인정받을 만큼 한국에서의 플래시 콘텐츠는 매체 발전에 따른 융합과 변환을 빠르게 하여 다양한 매체 적용과 장르로 제작되었다. <마시마로>(Mashimaro, 2000)와 <뿌까>(Pucca, 2000)처럼 만화적 다양한 소재를 바탕으로 유머와 상상력, 극적인 반전 효과를 이용해서 네티즌들 사이에 인기가 급속도로 올라갔다. 이것을 계기로 디지털 콘텐츠와 만화 장르는 커다란 분기점을 맞게 된다. 디지털 환경에서 만화가 갖는 하이퍼텍스트적인 성향은 멀티미디어 언어의 기반이 되었다.

<그림 1>¹⁷⁾의 한국 음식을 소재로 한식의 맛과 멋, 우수성을 알리는 것이 콘셉트이었던 <보글보글 쿡>(Bubble Bubble Cook)은 MBC TV Series Animation으로 2010년 3월 22일 4시 30분 첫 방송을 타서, 2011년 5월 9일로 시즌 1 56부가 방영되었다. 시즌 2는 2011년 9월 22일부터 현재까지 방영중이다.

<보글보글 쿡>은 각 25분 분량의 56부를 처음부터 끝까지 플래시 툴로만 제작되었고, 부산에 위치한 스튜디오 반달(Studio Vandal)사에서 부산에 소재한 경성대학교, 동명대학교, 부산대학교 재학생들을 통틀어 10-15명의 최소 인원을 참여시켜 약 2년 만에 완성한 플래시 콘텐츠이다. 기존 디지털애니메이션 작업공정과 제작비에 비교할 때 엄청난 가속도와 감축을 증명했던 작품이었다.¹⁸⁾ 그리고 이 작업 공정에서 놀라운 점은 TV 시리즈 애니메이션이지만 애니메이션 동화 작업 공정 없이 모든 움직임은 ‘모션(motion)’으로만 제작했다는 점이다. 움직임을 플래시 툴로 기계적으로 처리하는 대신 캐릭터 구축과 이야기 짜임새의 아이디어는 만화적 발상에서 많이 차용하였다.

17) 출처: <http://www.studioandal.com/>, http://www.imbc.com/include/interstitial_Ad.html.

18) Lee, Hwa-Ja, 앞의 논문, pp.25-34.

한국에서는 인터넷 지원 동영상을 만드는데 적합한 플래시 툴로 TV 매체와 영화 매체로의 확장을 성공시켰다. 이 점은 미국과 일본에 비해 콘텐츠 제작 자본이 부족하고, 산업 기반이 취약하며, 창작 디지털 소프트웨어(S/W)가 거의 없는 한국으로서는 절실한 선택이었다고 판단한다.¹⁹⁾

세 번째는, ‘판타리얼리티(Fanta-reality)’의 시대의 디지털 캐릭터 콘텐츠 개발이다. 컴퓨터 그래픽의 발달로 시각예술과 디자인의 발달은 만화이미지에도 많은 영향을 끼쳤다. 특히 디지털 캐릭터의 발전은 우리의 상상을 훨씬 뛰어넘었다. 환상들과 현실들이 혼재하는 시대인, ‘판타리얼리티’의 시대에 다양한 가공현실들이 만들어지고 우리가 그 안에서 생활하고 있다. 만화에서 가공되는 디지털 캐릭터들은 현 상황에 대한 메타포가 된다.



그림 1. 스튜디오 반달의 <보글보글 쿡>.

인간처럼 행동하지만 인간이 아닌 비물질적이고 비가시적인 성격의 디지털 캐릭터 창조를 컴퓨터그래픽의 추상 공간에서는 만화적 수사법과 환상성의 차용이 넘친다. 대학에서 만화영상을 전공했던 오경석, 석정현 등의 다수의 작가들은 디지털 툴을 오랫동안 익혀온 결과를 바탕으로 만화, 일러스트레이션, 게임그래픽, 광고 등의 이미지 장르를 자유자재로 넘나드는 결과물들을

19) Lee, Hwa-Ja, 앞의 논문, pp.25-34.

보여준다(작품 참고: <http://cafe.naver.com/bscomic/214692>).

만화 캐릭터에서는 영화와 달리 실체가 별로 중요하지 않다. 실체 너머의 다른 의미들이 더 중요한 것이다. 이런 비현실성은 환상의 확장을 가능하게 한다. 이것은 주인공들이 인간이 아닐 경우 더욱 드러난다. 예를 들어 동물 캐릭터 등이 그 예이다. 이는 만화의 역사에서 중요한 축을 이루고 있다. 대부분 이 경우 ‘의인화’ 수사법을 사용하게 되며, 동물과 사람이 서로 대화를 하고 인간처럼 행동한다는 것 자체가 비현실적이다. 앞으로도 만화영상은 가공된 디지털 캐릭터와 그 환경구축의 세계를 제시하는데 앞장설 수 있다. 그래서 움베르토 에코(Umberto Eco)는 일찍이 만화 매체를 “가장 세련된 공업 제품”이라고 지칭한바 있다. 제임스 카메론(James Cameron)의 <아바타>(Avatar, 2009) 같은 디지털 입체영화를 주지할 때, 앞으로도 우리는 비물질적이고 비현실적인 성격의 디지털 캐릭터에 더욱 집중해야 한다.

네 번째, 비사실 이미지로 표현된 입체영상 및 3D영상의 발달이다. 이것은 디지털 엔터테인먼트와 디지털 홀로그래피, 실험현실(virtual reality), 게임 등의 다른 매체와 밀접하게 맞물려 있는 영역이며 뉴 테크놀로지 기반으로 각 매체가 상호 융합되는 부분이다. 과학예술(Scientific Art)의 경우 과학-기술의 발달과 그 성과의 적용에 따라서 작품 제작의 경향이 달라질 것이라는 전망은 당연하다. 실제로 <폴라 익스프레스>(The Polar Express), <베어울프>(Beowulf)에서 ‘퍼포먼스 캡처’라는 기술을 도입해 배우가 실제 연기를 하고 그것을 디지털카메라로 찍어(스캐닝) 그 영상을 바탕으로 컴퓨터 그래픽 화면을 만들었던, 로버트 저메키스(Robert Lee Zemeckis) 감독은 “영화의 미래는 필름은 없어지고 100퍼센트 디지털화되리라”고 말한다.

다섯 번째는 모바일 만화콘텐츠 활성화이다. 한국에서는 2000년대 이후 인터넷이 보급 수준이 세계 1위 수준으로 확산되면서 이에 따라 만화도 컴퓨터 모니터에서 구현되기 위해 디지털화가 되었다. 초기에는 CD만화, 스캔만화 형식이었지만, 이후 포털에서 지원하는 스크롤 방식에 따라서 ‘웹툰(Web-Toon)’이라는 디

지털 만화가 전 세계적으로 주목을 받았다. 현재는 이러한 형태의 웹툰에 플래시의 멀티미디어 요소가 가미된 새로운 디지털 만화가 등장하고 있다.

웹툰 작가 호랑은 2011년 여름에 <옥수동 귀신>, <봉천동 귀신> 등으로 독자가 예상하지 못한 '장치'로 화제가 되었던 작가는 플래시 틀을 이용해 스크롤에 맞춰 노래나 내레이션이 흘러나온다든가 웹툰 중간에 모션(motion)을 사용하는 등 꾸준히 웹툰과 멀티미디어 효과를 접목시켜왔다. 그는 모션코믹스의 연출적인 면에서 늘 변화를 시도하고 있다고 말하고 있다.

웹툰이 초창기에는 출판 만화를 늘여놓은 것에 불과했다면, 나를 포함한 2세대 작가들은 웹툰에서만 할 수 있는 연출기법을 많이 도입했으면 좋겠다. 그래서 스크롤에 맞춰 음악이 재생되는 기술을 다른 작가들에게 공개했다.²⁰⁾

이처럼 하이퍼링크와 인터랙티브 환경을 이용한 만화스토리 진행은 다음 세대 만화보기의 중요한 아이디어가 될 것이다. 현재의 디지털 매체에서는 일방적으로 이야기를 전달하는 수동적인 방식보다 독자와의 인터랙션을 통해 내러티브를 전개하는 방식이 호응도와 몰입도를 높이고 있다. 이러한 쌍방향성의 특징은 새로운 만화연출법 발전에 도화선이 되고 있다.

그리고 앞으로 이동성(mobility)이 강조되는 멀티미디어 플랫폼에 따라 만화가 ‘스마트 튠’, ‘태블릿PC 튠’, ‘모바일 튠’의 성장으로 이어질 것을 예측한다. 뉴 미디어 시대의 작가군은 플래시콘텐츠와 모션코믹스의 다양성을 획득한 더욱 감각적이고 서정 중심의 스토리텔러(storyteller)들로 진화되고 있다. 앞으로 앱스토어(App Store)의 화두로 국내에 새롭게 부각된 모바일스토어(Mobile Store)의 다각화된 시장 형성도 모션코믹스의 새로운 표현양식과 기법을 고민하게 하는 계기가 될 것이다.

20) 이가운, “호랑 인터뷰: 배드엔딩이 왜 이렇게 천대받는지 모르겠다”, 『10 아시아』, 2011년 8월 11일, http://10.asia.co.kr/Articles/new_view.htm?a_id=2011081017503779193.

2. 새로운 문화생태를 만드는 멀티미디어 작가군 등장

1990년 이후 매체 변용에 따른 만화영상의 확장을 통해서 이 모든 매체와 장르 경계를 허무는 새로운 작가군들이 출현되고 있다. 이들의 특징은 21세기 멀티미디어 형식의 서사 구현할 수 있으며, 만화영상이 일인용 ‘저예산 영상산업’ 이자 미디어 아트 의 훌륭한 출발점을 인지하는 작가군이다. 그리고 그들 스스로가 배급과 매체, 채널을 스스로가 찾는다. 대표적인 작가로 마장박스 스튜디오(<http://www.mzpstudio.net>)를 운영하는 박기완을 들 수 있는데, 캐릭터 디자인, 웹툰, 일러스트레이션, 2D, 3D 애니메이션을 모두 아울러 만화와 애니메이션, 그리고 영상 작업을 꾸준히 하고 있다. 2009년 <Birth>라는 3D 애니메이션은 1인 개인 창작 작업이라고 믿을 수 없을 정도의 뛰어난 하이퍼 리얼리티의 생물들을 구현했다. 또 인터넷 문화콘텐츠의 새로운 지평을 열어 주었던 강풀은 만화공작소를 창업, 강풀닷컴을 오픈하여 많은 사람들에게 만화콘텐츠의 가능성을 보여주었다.

<구로막차 오뎅 한 개피> 웹툰으로 한국 성인만화의 독창적인 지평을 열었던 김은구는 플래시 툴을 이용한 콘텐츠 개발과 애니메이션 작업을 병행하고 있으며, 감수성이 풍부한 일러스트레이션 작업을 선보이는 잠산은 작가만의 독특한 디지털 페인팅 기법을 개발하여 순수 아트 영역과 조우를 하고 있다. 현재는 일러스트레이션과 움직임을 구현하는 앱 콘텐츠 개발을 진행하고 있다.

한국적 그래픽 노블이라는 평가를 받았던 최규석은 만화가 여러 문화론적, 인문학적 화두와 만나 시대적 현상에 대한 진지한 질문을 던질 수 있다는 가능성을 보여주었다. 그의 만화는 박이문이 문학과 철학이 ‘문제’ 라는 공통분모에서 진지하게 만나야 좋은 작품이 된다는 것²¹⁾에 대한 주장을 뒷받침하고 있다. 최규

21) 문학과 철학이 ‘문제’ 라는 공통분모에서 진지하게 만나야 좋은 작품이 된다는 것은 비평의 중요한 관점이다. “ ‘문학 작품이 철학적이어야 한다’ 라는 말은 문학 텍스트를 철학 텍스트처럼 써야 한다는 것이 아니라 세계와 인간의 모든 문제를 깊이 그리고 넓게 생각하게 하는 문학 작품, 즉 좋은 작품을 써야 한다는 것을 뜻한다.” 박이문, “문학은 철학적이어야 하는가?”, 『문학과 철

석은 현 시대에 마주치는 사회적, 역사적 문제들에 집중하여 그러한 자신의 세계관과 문제 해결에 대한 만화 텍스트를 진지하게 풀어나갔다. 그리고 보다 새로운 열린 결말과 보편적 사건을 개별적 사건으로의 자연스러운 적용, 그리고 거시적 관점에서 미시적 관점으로의 여러 문화론적, 인문학적 사건과 고민의 목소리를 담는데 성공적 사례를 제시하였다.²²⁾

본인에게 최적화할 수 있는 시스템을 구축하는 능력과 문화산업에 대한 효율성과 창작 마인드를 조율해 가는 이들은 새로운 기술들을 습득하여 새로운 문화생태를 스스로들이 만들어 가고 있다. 이들은 프로젝트 단위의 팀 작업과 개인 작업을 병행하며, 개인 만화작품과 만화콘텐츠를 넘나드는 작가 역량을 보여준다. 작가와 감독, 프로듀서의 1인 3역의 역할들을 해나가고 있다.

3. 독자 및 감상자의 변화

만화에는 만화 특유의 팬덤 문화가 있다. 대개 만화 감상자들은 다른 예술장르의 감상자보다 더 주견이 뚜렷하며 열성적이다. 자신의 정체성과 취향의 차별화에 관심을 쏟고 있다.

만화 감상자들은 그들 고유의 팬덤과 마니아의 세계가 있고 숭배와 열광, 평판과 비평에 특유한 형식이 있다. 스스로 적극적으로 참여적인 문화를 형성하고 있다.²³⁾ 인터넷 문화가 빠르게 보급되면서 이들은 자신만의 인터넷 사이트와 커뮤니티가 있고 상호간의 독특한 문화 커뮤니티를 형성하게 되었다. 한편 만화가도 직접 운영하는 홈페이지를 통해서 독자들과 직접 소통한다. 만화

학의 만남』, 민음사, 2000, pp.27-39.

22) 최규석은 소년잡지 공모전에 대상을 받아 신인 데뷔기회가 있었으나, 소년지는 자신의 만화를 담을 수 있는 잡지가 아니라는 것을 깨달았다고 한다. 자신이 하고자 하는 이야기와 그림 스타일을 담을 수 있는 매체를 찾아야 했기 때문에, 전문 만화출판사가 아닌 인문학과 사회과학 전문출판사(창작과비평, 사계절 등)에 출판하게 된 계기가 되었다. 최규석은 작가 스스로가 자신의 만화를 담을 수 있는 매체와 채널을 찾는데 적극적이어야 한다고 이야기한다. 2011년 5월 30일, “한국의 만화문화, 산업과 새로운 만화텍스트의 생성”, 공주대학교 만화애니메이션학부 최규석 작가 특강 인터뷰 내용 중 요약.

23) 성완경, “미술과 만화, 그 새로운 미학”, 앞의 글, p.76.

는 다른 어떤 예술 장르보다 작가와 감상자, 감상자와 감상자 사이에 소통되는 분위기와 공유성이 활발하다. 뉴 테크놀로지와 뉴 미디어의 발달에 따라 만화의 팬덤 문화가 보여주는 ‘인터랙티브’와 자기조직력은 더욱 강화되고 있다. 미디어 이론가 마셜 맥루한(Herbert Marshall McLuhan)이 만화와 텔레비전을 쿨 미디어로 정의한 것은 이 때문이다. 감상자가 참여하는 공간이 큰 매체라는 것이다. 이 점은 앞으로 만화영상이 가야할 방향을 제시하는 데 중요한 본질이 될 수도 있다.

더욱이 인터넷 커뮤니티를 통한 일반인 독자들의 데뷔도 있었다. 본격적인 인터넷 시대가 도래되면서 웹상에서 서로 정보와 의견을 공유하는 커뮤니티 사이트들이 폭발적으로 증가하였다. 이러한 현상에 영향을 받은 신문사들은 웹 서비스를 시작하였고 다량의 만화 콘텐츠를 제공하는 스포츠신문이 이 변화에 동참하면서 인터넷 만화는 또 다른 국면을 맞이한다. 짧은 시간에 가볍게 흘러 보는 스포츠 신문 속 만화의 수요적 특징과 맞물려 엽기코드의 짧은 호흡의 개그만화들이 빠른 호응을 얻기 시작했다.

이어서 인터넷 유머커뮤니티에서 엽기코드 만화를 보며 자란 청소년들은 가상공간에서 그들만의 커뮤니케이션 방식을 만들어 나갔고 이는 일상생활에 까지 영향을 끼쳤다. 특히 디시인사이드의 탄생은 회원이 직접 커뮤니티를 만들어가는 형식의 사이트로서 이들에게는 마치 아지트와 같은 역할을 하였다. 이때 디시인사이드는 회원들의 요구로 인해 회원이 직접 만화를 그려 올릴 수 있는 일명 ‘카연깡’이라 불리는 독자참여 만화 코너를 신설하였다. 이 공간은 상업목적이 아닌 순수 커뮤니티 회원들이 즐기는 공간으로써 자신의 창작물을 아무 거리낌 없이 올리고 댓글을 통해 의견을 공유할 수 있었다. 뛰어난 그림 실력이나 탄탄한 시나리오가 목적이 아닌 그저 마구 흐트러지고 어디로 진행될지 모르는 플롯과 온갖 패스티쉬가 가득한 일종의 짬뽕 같은 만화들이 올라오기 시작했다. 이러한 만화들은 회원들 사이에서 일명 ‘병맛’이라는 코드로 불리며 어느 작품이 더욱 어처구니가 없나를 뽑내기 시작했고 일부 만화들은 중독성을 지녔다는 명목아

래 자생적으로 팬층이 형성되기도 했다. 이에 스타작가들이 생겨나기 시작했고 이들의 작품은 스크랩을 통해 유머커뮤니티 사이트뿐만 아니라 포털 사이트에 까지 노출되기 시작했다. 때마침 대형 포털 3사의 만화 커뮤니티의 경쟁구도가 가속화 되는 시대적 호기와 맞물려 이들은 포털 사이트에 작가로 스카웃 됐다. 그 대표적인 작가들로는 디시인사이드의 <이말년 시리즈> 이병건, <본격 제2차 세계대전만화> 김선웅, 웃기대학의 <정열맨> ‘귀귀’를 들 수 있다.²⁴⁾ 이들은 각각 대형 포털과 시사 잡지의 만화코너에 전면포진 되면서 ‘병맛’이란 전혀 새로운 개그코드에 사회현상과 대중문화를 패러디와 패스티쉬를 덧입혀 풍자한다.

롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915-1980)는 일찍이 이러한 현상을 예견했었다. 그는 1968년 텍스트의 즐거움 ‘저자의 죽음’을 선언함과 동시에 ‘독자의 탄생’을 선언한다. 이는 독자 역시 저자와 동등하게 텍스트의 의미 생산에 참여한다는 것이다. 바르트에 따르면 ‘저자’는 여러 목소리 중의 하나일 따름이다. 한 인격체로서의 ‘저자’는 자기 텍스트의 극 속에 초대된 사람일 뿐이고, 다른 인물들 속의 한 인물이다. 그의 문학작품은 그 자신만의 독창적인 창조물이 아니라 그 이전 선조들과 문화가 남겨놓은 것을 빌려와 조립한 것이다.²⁵⁾ 이러한 롤랑 바르트의 주장은 현대의 만화와 매우 일맥상통한다. 디지털 세상의 도래로 만화영상의 장(場, fest)이 확장되면서 인터넷 공간이나 모바일 공간에서 독자의 적극적 참여가 이루어졌다. 특히 만화는 선사시대부터 이어져 온 가장 친숙하고 의사표현의 기초적 수단으로 진정한 저자의 죽음을 이루는 것은 만화에서 가장 확연히 드러난다. 이것은 생산에서 수용으로 이동을 의미하기도 한다.

또 한편, 이 시대는 뉴 미디어를 통해서 ‘호모 루덴스’로서 인간이 하는 놀이의 가치를 알게 되어 놀이가 ‘다른 정신’을

24) 감상에서만 머무르지 않고 인터넷 커뮤니티 공간 직접 생산 배포하면서 팬층의 형성의 사례, ex) 귀귀 → 자신의 블로그에 연재 → ‘웃긴 대학’을 통해 유통 → 심의에 걸림 → ‘귀귀 갤러리’ 만화 연재 후 마지막 칸을 캔버스에 그린 그림으로 대체 → 직접 팬에게 판매함.

25) 장석주, “장석주 시인의 인문학산책”, 세계일보, 2012년 3월 25일.

가질 수 있게 한다. 디지털 엔터테인먼트 시대, 21세기의 문화코드 화두는 ‘놀이’와 ‘참여’로 새로운 감상관과 공공장소의 문화예술에서의 참여 행위 등이 활발해질 것이며, 코믹마켓, 코믹월드(<http://www.comicw.co.kr/service/main.html>) 등이 그 예이다.

IV. 나가는 글

본 연구자는 이제부터 다시, 만화의 경계와 영역, 개념과 속성을 우리가 어떻게 규정하고 정의하느냐 하는 정도에 따라 만화영상의 미래가 달라진다고 생각한다. 한국만화는 전근대적인 만화의 지위에서 벗어나 새로운 문을 열었을까? 그리고 이제 또 다른 문들을 열 수 있을까? 라는 질문에 대한 의구심으로부터 본 논문을 기술하기 시작했다. 연구자는 앞으로도 만화영상은 차세대의 문화를 반영하고 다듬어 가고, 매개하고 소통하는 메신저로도 공헌해 나갈 것이라고 기대한다. 오늘날의 만화는 인쇄만화와 영상만화로 구분 지을 수 없겠고, 설치개념의 만화와 더불어 블록버스터 디지털영상, 팬시용품과 서사를 바탕으로 하는 테마 파크의 캐릭터 활용을 볼 때 다양한 형태와 양식으로 각 영역을 확장해갈 것이다.

연구 정리를 해보면, 연구자는 본 논문에서는 만화매체의 특성에 대한 요약과 비주얼 컬처로서 만화영상에 대한 고찰을 이론적 배경으로 하고, “뉴 테크놀로지와 만화영상”의 기준에서 새롭게 확장된 마당을 1990년부터 현재까지 사례 중심으로 논의하였다.

Ⅲ장 뉴 테크놀로지와 만화영상에서 세 가지 기준을 제시하였는데, 첫 번째가 매체 변용에 따른 만화영상의 확장, 두 번째가 새로운 문화생태를 만드는 멀티미디어 작가군 등장, 세 번째를 독자 및 감상자의 변화로 논의하였다. 그리고 Ⅲ장, 1. 매체 변용에 따른 만화영상의 확장 사례를 다섯 가지로 분류했는데, ① 에듀테인먼트와 만화콘텐츠 접목 사례, ② 세계 최고 수준의 플래시 툴을 이용한 만화영상콘텐츠 개발사례, ③ 판타리얼리티 시대

의 디지털 캐릭터 콘텐츠 개발, ④비사실 이미지로 표현된 입체 영상 및 3D영상의 발달, ⑤모바일 만화콘텐츠의 활성화에 대해서 기술하였다.

결과적으로, 우선적으로 부각되는 점은 다양한 장르의 작가들에게 새로운 이야기 텍스트 개발의 가능성과 다양한 스타일(양식), 세계관이 제시(등장)되었다는 점이다. 두 번째는 만화문화, 산업, 교육, 기관, 기술 등 전반적인 만화시스템과 공간 확보에 진척이 있었다는 점이다. 이 두 가지 점은 비주얼 컬처로서 만화영상의 확장된 장에 대한 기반을 형성해 주었다고 평가하며, 아직은 작지만 한국만화영상의 자생력의 갖추에 대해서도 긍정적으로 평가된다. 또한 이러한 토대로 대중들에게 만화문화에 대한 인식론을 바꾸면서 감상자의 폭과 태도를 바꾸게 된 계기도 되었고, 한국에서는 처음으로 인쇄만화로서 스테디셀러가 탄생하기도 하였다.

이러한 확장 가능성의 배경에는 여러 가지 복합적인 이유가 있겠지만, 무엇보다도 원동력이 되었던 점은 디지털 뉴 테크놀로지 발전과 뉴 미디어 인프라와 함께 학생, 인디 영역의 크리에이티비티가 주도적으로 역할하고 있었다고 판단한다. 그리고 근 20년 동안 한국만화계는 작가와 제작자, 비평가, 저술가, 전문 관료와 기업들이 합심하여 ‘만화문화’, ‘만화사회’, ‘만화산업’을 구축하였기 때문이다. 현재의 이러한 토대를 통해 앞으로 감각종합형 시각영상문화로서 만화의 위상과 가능성은 어떻게 진행될 것인지 궁금하다. 그러나 아직 만화의 사회적 토양과 미학적 견지, 산업적 전략들에 대한 아쉬움은 많이 남아 있다. 무엇보다도 지금보다 만화영상 교육을 다양성 있게 다각화시킬 필요가 있다. 창의적 예술 능력에 인문사회학적 기반과 뉴 테크놀로지 교육이 접목되어 문자문화와 영상문화의 감각종합형 문화 분야를 이끌어 갈 수 있는 그러한 능력을 가진 미래 세대를 키우는 것이 오늘날 우리의 과제일 것이다.

글을 마무리하면서 연구자는 지금까지 진행되어온 만화영상 기반에 덧붙여 앞으로 다음과 같은 방향들도 추가 제시하고자 한

다.

①한국은 지식산업으로 넘어온 이상, 지식사업이 계속 개발될 것이며, 만화영상은 정보·기록 문화의 매체로서 기능을 다할 것이고 확대 될 것이다.

②만화영상은 디지털 시뮬레이션 아트 영역에의 진입이 매우 용이하다.

③마켓과 채널 확보 필요성 때문에, 마켓과 채널을 상시 새롭게 열수 있는 전문 만화영상 PD 인력 군단이 등장할 것이다.

④만화영상은 인간성을 표현하는 인문학과 철학을 바탕으로 그 스케일을 넓혀갈 것이며, 인간의 감정과 감각을 통합하고 다듬어가는 시각영상문화의 문화수호자의 역할을 다할 것이다.

⑤앞으로 프로젝트 같은 산업화 된 엔터테인먼트의 경우 전문화되고 고도의 분업화된 노동력을 갖춘 거대한 규모의 팀들을 필요로 한다. 훌륭한 작업은 협동을 통해서만 나온다. 물론 개인 작업이 우수한 경우도 많지만 뉴 테크놀로지 관련 영상산업은 특히나 많은 사람들의 공동 작업이 중요한 분야다. 이러한 집약적 작업들, 팀 작업의 워크숍에 익숙한 전문화된 인력에 대해서도 숙지해야 한다.

만화매체는 이 세상에 없는 환상성을 표현하기 적합한 예술 형식인데, 작품 속의 판타지를 살려서 표현하기 위해서 그에 맞는 예술 형식을 끊임없이 찾아야 한다. 현재 최첨단 디지털 기술들이 그것들을 증명해내고 있다. 최근 첨단 예술 상황에서 예술가와 관람자의 상호작용을 도모하는 ‘인터랙티브’ 미술을 시도하는 디지털아트의 속성이 보여 지는 멀티미디어 기반의 만화영상들이 등장하고 있다. 현대 만화영상의 속성상 첨단의 커뮤니케이션 매체로서 당위성을 지니는 것이며, 이것은 만화영상이 감당해야 할 몫이기도 하다.

참고문헌

- 김용석, 『서사철학』, 휴머니스트, 2009.
- 박일우, 『글과 그림 - 문화와 기호』, 문학과 지성사, 1995.
- 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 아람드리, 1995.
- 존 A. 위커, 사라 채플린, 임산 역, 『비주얼 컬처』, 루비박스, 2006.
- 프랑시스 라카생, 『제9의 예술 만화』, 하늘연못, 1998.
- 박이문, 「문학은 철학적이어야 하는가?」, 『문학과 철학의 만남』, 민음사, 2000, pp.27-39.
- 성완경, 「미술과 만화, 그 새로운 미학」, 『월간미술』, 제15권3호 (2003, 3), pp.74-79.
- 박세형, “비실사 창작 솔루션 네트워크의 확장”, 『공진화(供進化)하는 만화 애니메이션』, (사)한국만화애니메이션학회, 2008 PISAF 국제학술대회, 2008, pp.40-46.
- 이가온, “호랑 인터뷰: 배드엔딩이 왜 이렇게 천대받는지 모르겠다”, 『10아시아』, 2011년 8월 11일, http://10.asiae.co.kr/Articles/new_view.htm?a_id=2011081017503779193.
- 한국정보통신기술협회, <http://word.tta.or.kr>, 검색어: 에듀테인먼트.
- Lee, Hwa-Ja, "The study of Korea's flash content: A case study of content production", *The Japanese Journal of Animation Studies*, Vol.13, No.1A, (March 1, 2012), pp.25-34.

ABSTRACT

Discussions about Expanded Fests of Cartoons and Multimedia Comics as Visual Culture: With a Focus on New Technologies

Lee, Hwa-Ja · Kim, Se-Jong

The rapid digitalization across all aspects of society since 1990 led to the digitalization of cartoons. As the medium of cartoons moved from paper to the web, a powerful visual culture emerged. An encounter between cartoons and multimedia technologies has helped cartoons evolve into a video culture. Today cartoons are no longer literate culture. It is critical to pay attention to cartoons as an "expanded fest" and as visual and video culture with much broader significance.

In this paper, the investigator set out to diagnose the current position of cartoons changing in the rapidly changing digital age and talk about future directions that they should pursue. Thus she discussed cases of changes from 1990 when colleges began to provide specialized education for cartoons and animation to the present day when cartoon and Multimedia Comics fests exist in addition to the digitalization of cartoons.

The encounter between new technologies and cartoons broke down the conventional forms of cartoons. The massive appearance of artists that made active use of new technologies in their works, in particular, has facilitated changes to the content and forms of cartoons and the expansion of character uses. The development of high technologies extends influence to the roles of appreciators beyond the artists' works. Today readers voice their opinions about works actively, build a fan base, promote the works and artists they favor, and help them rise to stardom. As artist groups of various genres were formed, the possibilities of new stories and texts and the appearance of diverse styles and world views have expanded the essence of cartoon texts and the overall cartoon system of cartoon culture, industry, education, institution, and technology.

It is expected that cartoons and Multimedia Comics will continue to make a contribution as a messenger to reflect the next generation of culture, mediate it, and communicate with it. Today there is no longer a distinction between print and video cartoons. Cartoons will expand in every field through a wide range of forms and styles,

given the current situations involving installation concept cartoons, blockbuster digital videos, fancy items, and characters at theme parks based on a narrative. It is therefore necessary to diversify cartoon and Multimedia Comics education in diverse ways. Today educators are faced with a task to bring up future generations of talents who are capable of leading the culture of overall senses based on literate and video culture by incorporating humanities, social studies, and new technology education into their creative artistic abilities.

Key Word : cartoons, multimedia comics, visual culture, expanded fests, Korean cases from 1990 to the present

이화자

공주대학교 만화애니메이션학부 교수

공주대학교 문화예술산업연구소 선임연구원

(314-701) 충남 공주시 신관동 공주대학교

Tel: 041-850-0399

hwa1028@kongju.ac.kr

김세종

목원대학교 미술학부 만화애니메이션학과 외래강사

공주대학교 만화학과 박사과정

Tel: 010-6828-7157

kimsai99@naver.com

논문투고일 : 2012.08.01

심사종료일 : 2012.09.11

게재확정일 : 2012.09.12