

디지털 화면에 구현된 한국의 웹툰과 프랑스 만화의 차이점

- I. 서론
- II. 한국 만화와 프랑스 만화의 차이점
- III. 디지털 화면에서 만화 읽기
- IV. 화면 읽기에 다른 양상을 보이는 한국의 웹툰과 프랑스의 디지털 만화
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

윤보경

초 록

근래에 들어오면서 만화 독자들은 국내의 작품뿐만 아니라 다른 나라 작가의 작품들까지 접할 수 있는 기회가 눈에 띄게 많아졌으며, 국제 규모의 상호 교류도 비교적 큰 진전을 이루었으나, 이러한 외국 만화 노출의 다양한 방법이 수용자로 하여금 외국 만화를 쉽게 이해하고 즐겨 읽을 수 있게 하는 데에는 큰 도움이 되고 있는지는 못하다.

사회 문화적 환경의 차이는 만화의 소재 선택에도 영향을 주지만, 그보다 더 근본적으로 만화 형식에 영향을 미친다. 가장 표면적으로 드러나는 형식의 차이점은 실현 매체와 서사 방식으로 볼 수 있다. 만화는 그 독특한 서사 시스템을 바탕으로 물리적 실현 매체와 맞물려져 시각화되는데, 이 과정을 거치면서 각 만화의 차이점도 가시화, 표면화 된다. 과거, 가장 폭넓고 지배적이었던 실현 매체, 인쇄된 종이에서부터 오늘날 강한 파급력을 불러온 디지털 화면에 이르기까지, 만화 실현 매체의 진화는 그 서사 형식에도 변화를 가져왔고, 양상은 각 만화마다 조금씩 다르게 드러난다.

한국 만화와 프랑스 만화는 뚜렷이 구분되는 길을 걸어왔다. 두 차례의 큰 세계 전쟁에도 불구하고, 비교적 문화의 큰 단절 없이 만화라는 매체를 이끌어왔던 프랑스어권(프랑스, 벨기에) 문화에서는 예나 지금의 디지털 환경 속에서도 만화는 '문학의 다른 형태'로 이해되고 있다. 반면, 문화의 단절을 야기한 역사적 위기 상황을 여러 차례 겪으면서 한국 만화는 그 정체성이 희미해지는 악조건 속에 있었으나, 오늘날에는 다양한 디지털 베이스를 기반으로 '멀티미디어 매체'로서 그 정체성을 찾고 있다. 이처럼, 만화는 어느 문화권에서는 문학으로서의 성격이 강해지고 또 다른 문화권에서는 멀티미디어로서의 성격이 강조된다. 이를 가능하게 하는 것은, 만화의 "책의 문화와 멀티미디어 문화 사이의 경첩"¹⁾이라는 그 특질 덕분이다.

본 연구는 디지털 환경이 도래된 시대적 상황 속에서, 책의 틀에서 벗어나 새로운 서사 형식을 구축하고 있는 한국의 웹툰과, 여전히 책의 문화를 그 양분으로 삼고 있는 프랑스의 디지털 만화의 차이점을 비교하도록 한다. 보다 풍부한 배경 상황의 이해를 위해 각 만화의 특성과 차이를 이끌어낸 사회 문화적 배경에 대한 설명이 선행될 것이다. 한국과 프랑스 만화의 특성과 차이점을 확인하고 작품을 통해 구체적 양상에 대해 분석하면서, 미디어로서 만화가 갖는 강점과 그 발전에 대해 논하여 보는 것에 본 연구의 목적을 두고 있다.

주제어 : 웹툰, 디지털 만화, 프랑스 만화, 디지털 화면, 차이점

1) 프랑스 만화 비평가, 이론가이자 전 앵글렘 만화 박물관장이었던 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen)의 말 재인용, 성완경, 「프랑스 만화의 이해 및 한국에서의 수용 문제」, 『프랑스문화예술연구 제 10집』, 2004, p. 8.

I. 서론

고도로 발전해가던 문자 문화가 인쇄 기술의 발달을 이끌었다. 인쇄 문화를 통해 점진적으로 계몽된 대중들이 만화의 수요를 보장할 수 있는 곳 어디에서나 이 미디어는 폭넓은 대중문화를 양분으로 존재했다. 대중문화와 사회를 바탕으로 한다는 특성에 대부분의 만화 작품들은 그가 처한 지리적, 사회적, 문화적 틀을 완전히 벗어나기 어려웠으며, 다른 사회의 더 많은 독자들을 끌어안지 못하고 작품이 만들어진 범위 안에서 머무르는 모습을 보인다. 이 연구에서 다루게 될 한국 만화²⁾와 프랑스 만화도 2000년 초반부터 서로의 출판시장에 작품을 선보이고 상호 교류를 의욕적으로 시작했음에도 불구하고, 각 작품들이 서로의 사회에서 폭넓게 인식되고 있다고 말하기엔 무리가 있다.

수용자를 일반 대중으로 하는 만화는 자연스레 각각의 시대상과 사회상을 그려낸다. 이것은 외국의 만화를 접하는 것에는 단순히 물리적 제한 만이 있는 것이 아니라, 문화적 제한도 함께 존재한다는 사실을 상기시킨다. 문화나 정서를 공유하지 않은 채로, 다른 사회 배경을 깔고 있는 외국 만화를 이해한다는 것은 자국의 만화를 읽는 것과 달리 까다로운 작업일 수밖에 없다. 이 사실은, 왜 외국의 만화가 타 문화권에 뿌리를 내리지 못하고, 타 문화권의 독자에게 폭넓게 읽혀지지 못하는 가를 설명할 수 있는 점이다.

사회 문화적 환경의 차이는 만화 작품의 소재나 배경으로만 드러나지는 않는다. 사회적 상황을 공유하고 있음에도 외국 작품을 대하면서 느껴지는 이질감을 통해, 문화적 소재와 사회적 배경을 함께 공유하는 것만으로 외국 만화의 차이를 넘어서기 쉽지 않음을 알 수 있다. 차이는 소재에만 있는 것이 아니라, 그 형식에도

2) 한 컷 만화, 카툰은 한국에서는 보편적으로 만화의 일종이라 여겨지고 있으나, 프랑스에서는 서사 만화가 갖는 연속성이 없기 때문에 유머, 풍자 그림 등으로 다르게 구분 짓고 있다. 본 연구에서 만화라 지시하는 것은 연속성을 갖는 서사만화라고 언급해둔다.

있다. 형식적 차이점은 물리적 실현 매체와 서사 방식에서 구체적으로 가시화되고, 한국 만화와 프랑스 만화의 차이점에서도 확인 할 수 있다.

본 연구는 두 만화의 차이점과 특성을 확인³⁾하여, 앞으로의 발전을 위해 미디어로서 만화가 갖는 특징과 강점을 확인하는 데에 목적을 갖는다. 또한, 한국 만화와 프랑스 만화가 각각의 이질감을 이해할 수 있도록, 상호 교류를 위한 교량을 더 견고히 구축하기 위함이기도 하다.

II. 한국 만화와 프랑스 만화의 차이점

두 만화의 특성은 만화라는 미디어를 각 사회에서 어떻게 해석하고 소화했는가 하는 접근 방식의 차이점으로부터 비롯되었다고 볼 수 있다. 본 연구자는 프랑스에서 쓴 학위 논문, 「프랑스어권 만화 읽기, 한국 만화 보기」⁴⁾에서 각 만화를 뒷받침 하고 있는 이론적 바탕과 문화적 배경을 통해 ‘프랑스어권 만화는 읽혀지고, 한국 만화는 보여진다’는 주장을 펼치며, 그것이 구체적으로 드러난 사례와 양상들을 소개하고 분석했다. 프랑스어권에서 그려진 띠 (La bande dessinée, 만화)라 일컬어지는 이미지와 텍스트의 혼합 매체는 문학의 또 다른 형태라고 인식되며, 그 때문에 만화가 ‘읽혀지는’ 과정에 집중한다. 19 세기 초, 유럽 만화의 선구자, 로돌프 토퍼 (Rodolphe Töpffer, 1799-1846)는 그의 만화를 ‘판화화된 문학(Littérature en estampes)’ 이라 명명했으며, 현재 프랑스 만화 비평가 티에리 그웬스틴(Thierry

3) 본 연구는 한국 만화와 프랑스 만화의 경향에 대해 비평하고 있는데, 이는 모든 만화 작품에 들어맞는 절대적인 규칙과 성향에 대한 것이 아니라, 각 만화가 상대적으로 갖고 있는 경향과 추세에 대해 논하고 있다는 사실을 밝혀준다.

4) 윤보경 (Bokyoung Yun), *Lire La Bande Dessinée Francophone, Regarder Le Manhwa Coréen* (프랑스어권 만화 읽기, 한국 만화 보기), L' Université de Poitiers et L' École Européenne Supérieure de l' Image d' Angoulême (EESI) (뿌아띠에 대학교, 앙굴렘 유럽 이미지 상급 학교) 문학과 예술 - 만화전공 석사 논문, 2011-2012.

Groensteen)과 해리 모르간(Harry Morgan)도 만화란 ‘그려진 문학(Littérature dessinée)’ 이라고 여러 차례 정의한 바 있다.⁵⁾ 그러나 그웬스틴은 만화가 문학의 또 다른 형태로 일컬어진다는 것이, 문학의 개념으로 통용되고 있는 일반 문학에 포괄되어 있다는 의미가 아님을 강조한다. 그는 또한 퇴폐가 만화의 혼합된 본질에 대해 정의하며 언급했던, 만화의 두 가지 주요 요소 - 이미지와 텍스트 - 사이의 평등한 관계는 오늘날 더 이상 지지될 수 없다고 주장한다. 서사 전개를 주도적, 혹은 전적으로 이끌어갈 수 있는 이미지의 역할이 인지되고 강조되면서, 그 전까지 이야기 전개의 핵심이라 여겨졌던 텍스트의 특권이 약해지고 있다는 것을 그 근거로 들고 있다.⁶⁾ 이처럼, 그들이 정의한 ‘그려진 문학’은 일차적 문학의 틀을 벗어난 서사 양식이며, 만화 속 이미지는 그려진 형상을 인식하는 과정뿐만 아니라 형상 속의 무언가를 해독하는 과정을 요구하는 일련의 새로운 언어로서의 역할에 그 핵심을 둔 것이다.

반면, 문화 발전에 급제동을 걸게 했던 여러 역사적 사건들을 거친 한국 만화는 그 명맥을 순탄하게 이어가지 못했다. 상업적인 성공을 목적에 두고 적극적으로 차용했던 일본의 망가에 정체성을 흔들려, 작풍이나 서사방식 뿐만 아니라 작업 절차와 출판 시장의 구조도 그 영향을 받아 자리를 잡았다. 결국, 외국 독자의 눈으로는 무엇이 한국 만화이고 무엇이 일본 망가인가를 구별해내기 어려워졌는데, 중국의 만화도 이 경우와 별반 다르지 않은 상황이라 외국 독자들에게 ‘아시아 만화는 곧 일본 망가’라는 개념을 강하게 남겼다.⁷⁾ 다만, 몇몇 작가들은 대다수가 택하는 흐름에서 벗어난 길을 걸어가며 다른 가능성을 시도하는 것으

5) 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée 2)*, PUF (Presses Universitaires de France), 2011, p. 82.

6) 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), *Système de la bande dessinée*, PUF (Presses Universitaires de France), 1999, p. 9-10.

7) 실제로, 프랑스의 일반적인 서점에서 대부분의 한국 출판 만화는 일본 망가 코너로, 한국 작가주의 만화나 디지털 만화(웹툰)는 제 3국의 만화로 분류되어 위치되어 있다.

로 한국적인 만화의 맥을 이어갔으며, 이후에 조성된 디지털 베이스를 기반으로 기존과는 다른 방법을 통해 한국 만화의 탈출구를 찾았다. 새로운 환경을 기반으로 서사 방식이 정착되기 위한 다양하고 실험적인 시도가 이어졌고, 그러면서 한국 만화는 멀티미디어 매체로서의 성격을 더욱 강하게 가지게 되었다. ‘보여지는’ 한국 만화라고 위에서 언급했듯, 한국에서 만화는 ‘이야기를 해독하여 읽어야 하는 성격의 매체’ 보다는 ‘전개 과정이 세세하게 묘사되어 인지 과정이 빠른 매체’로 인식되고 있다. 전문적인 작가, 이론가, 전공자가 아니고서는 흔히 만화와 애니메이션, 게임 등을 한 카테고리에 묶어서 같은 종류의 미디어로 취급하기도 하는 등, 상대적으로 넓은 범위 안에 놓아두려 한다.

만화는 가독성과 가시성을 동시에 가진다. 읽고 보는 것이 만화의 서사를 이해하기 위해 요구되는 행위들이다. 만화는 ‘글이 있기에 가독성을 갖고 이미지가 있기에 가시성을 가진다’는 일차적인 해석도 가능하다. 그러나 독자는 단순히 만화 속의 글을 ‘읽고’만 있지는 않으며 이미지와 어우러진 글을 ‘보게’ 되는 경우도 많이 있다. 게다가, 앞서 언급한 시각 언어, 이미지만으로도 독자는 대상을 인지하고 서사를 이해한다. 가독성과 가시성을 모두 가지고 있는 글과 이미지가 그 경계를 자유롭게 넘나들며 서사를 진행해 나가는 것, 그것에 만화 서사의 가장 큰 특질이 있다. 한국 만화와 프랑스 만화 모두 위와 같은 방식을 통해서 서사를 구축하고 있으나, 글과 이미지를 전개하는 방식에 각각 다른 경향을 보인다. 다시 말해, 글과 그림의 일차적 기능을 초월한 ‘새로운 언어’로서 두 메커니즘을 다룬다는 점은 같지만, 그것을 사용한 ‘그려진 문장’이나 ‘쓰여진 이미지’의 양상은 차이를 갖는다.

읽는다는 것은 기호화, 추상화된 시각 형상의 숨겨진 뜻과 의미를 해독하고 해석하는 작용으로, 본다는 행동에 비해 더 능동적인 행위이다. 수용자에게 읽히는 대표적인 형상으로는 일반적으로 글을 꼽는데, 언어적 텍스트만이 ‘읽는다’는 작용의 전적인 수혜자는 아니다. 기호 시스템을 포함하고 있는 상징들도 읽

혀질 수 있기에, 그러한 시각 형상들 모두 가독성을 가진다고 말할 수 있다. 가독성을 가진 시각 형상의 연속이 만화의 서사성과 밀접한 관계를 갖는다는 사실은 만화 이론가들에 의해 여러 차례 언급된 바 있다.

“우리는 몇 가지 단어와, 몇 가지 문장, 몇 가지 장을 통해 이야기를 쓸 수 있다. 그 이야기는 흔히 말하는 문학이 된다. 우리는 시각적으로 표현된 장면의 연속으로도 이야기를 쓸 수 있다. 이 이야기는 판화로 된 문학이 된다.” 8)

“손으로 그려진 텍스트와 ‘쓰여진’ 그림은 함께 완벽한 조화를 만들어낸다. [중략] 만약 ‘단순한 선’의 그림이 그 특권을 누리고 있다면, 그것은 선이 가져온 명쾌한 단순성 덕분이며, 이것이 가독성의 이득을 불러왔기 때문이다.” 9)

가독성을 지닌 이미지의 연속적 배열은 자연스레 수용자에게 보고, 읽고, 해석하는 과정을 요구한다. 보이는 이미지가 동시에 읽히는 이미지가 되는 것, 그것이 만화의 서사 방식에서 가장 주목받는 특성이다. 그러나 만화를 수용하는 독자의 ‘보는 행위’와 ‘읽는 행위’는 그 경계를 딱 부러지게 나눌 수 없다. 보려고만 해도 어느새 수용자의 개입 (해독과 해석)이 들어가게 되는 경우도 있고, 대상을 읽는 도중에 다른 해석 없이 형상을 관조하게 되는 경우도 있기 때문이다. 이처럼, 만화는 가독성과 가시성 사이의 모호한 경계를 넘나들며 수용자에게 복합적이고 다양한 개입을 요구한다. 가독성과 가시성 사이의 형언하기 어려운 경계에서 각 만화 작품들은 성격과 의도에 따라, 매체의 성격을 문학 혹은 멀티미디어 쪽으로 가지기도 한다.

프랑스 만화의 경우, ‘만화를 읽는다(Lire la bande dessinée)’, ‘그림을 쓴다(Écrire l'image)’ 10)라고 표현한다. 그들에

8) 로돌프 토피퍼(Rodolphe Töpffer)의 말 재인용, 브누와 페테즈(Benoît Peeters), *Lire la bande dessinée*, Flammarion - champs arts, 2003, p. 105.

9) 브누와 페테즈(Benoît Peeters), 앞의 책, p. 105.

10) 브누와 페테즈(Benoît Peeters), *Écrire l'image : Un itinéraire*, Les Impressions nouvelles, 2009.

게 만화란 문학으로서의 성격이 강하기 때문에 작가는 전달하고자 하는 메시지를 보다 함축적으로 전달하고, 독자는 작품이 담고 있는 바를 능동적으로 해석해서 이해한다. 그만큼 만화 한 컷 안에 상대적으로 많은 양의 정보를 압축적으로 담고 있는데, 자칫 꼼꼼히 살피지 못해 디테일을 놓치게 되는 경우 다음 이야기의 전개를 이해하기 쉽지 않다 느껴질 만큼 한 컷 한 컷의 미장센에 공이 들어가 있다. 제한된 면적 안에 다량의 정보를 효과적으로 담아내기 위해, 불필요한 중복 표현은 제거되고 핵심적인 요소들이 상호 긴밀하게 구성 되어 있다. 많은 내용이 최소한의 페이지를 통해서 표현되어야 하는 경우에는, 정보를 빠르고 효과적으로 전달할 수 있는 내레이션이나 대사에 더 무게를 두기 때문에 프랑스 만화가 상대적으로 수다스럽게 보이기도 한다. 그러나 이것은 이미지로 제공된 정보를 재차 해설하는 중언부언이 아니라, 이미지로 제공되지 않은 정보가 담겨 있는 경우이다 (이미지로 제공된 정보가 해설로 되풀이 되는 경우, 불필요한 내용이 추가된 것이라 여긴다)¹¹⁾. 어떠한 상황에 관련된 다양한 주변 분위기나 등장인물의 반응을 연속적으로 묘사하는 것 보다는 가장 대표적인 상황을 그려내기 때문에, 컷과 컷 사이에 어떤 일들이 있었는가에 대한, 전 후 관계의 구체적인 유추 과정은 독자의 몫으로 남겨두는 경우가 많다.

한국 스토리 만화의 경우도 독자에게 요구하는 독해 과정은 같으나, 대부분 작품의 경우 프랑스 만화의 독해 과정보다는 비교적 수동적이다. 왜냐하면, 한국 만화는 구체적인 장면을 일일이 묘사하는 영사기와 같은 영화적 연출 방식을 특징으로 하기 때문이다. 또한, 상황을 압축시켜 한 컷에 표현하기 보다는, 낱낱이 풀어낸 이미지를 다수의 컷에 서술하는 것이 일반적이다. 이미지를 통해 유추할 수 있는 내용을 텍스트를 통해 다시 해설하는 중언부언, 정보의 중복도 잦은 편인데, 이러한 ‘이미지-텍스트의 이중결합’은 서양권 만화에서는 기피하려는 표현 방식 중 하나

11) 이에 대한 자세한 설명과 구체적 작품 분석은 위에서 언급한 연구자의 프랑스 석사 학위 논문에서 찾을 수 있다.

이다. 스콧 맥클라우드(Scott McCloud)는 “이미지와 텍스트가 같은 것을 이야기하고 있는 것은 ‘이중 결합’ 혹은 ‘중복된 표현’이다. 확실히, 나는 이러한 중언부언을 좋아하지 않는다.”¹²⁾ 라고 직접적으로 의견을 드러낸다. 반면, 이 표현 방식은 동양권 만화에서 어렵지 않게 확인할 수 있는데, 다의적으로 해석될 여지가 있는 모호한 이미지들이 보다 분명한 의미를 갖도록 텍스트가 부가적인 역할을 갖는 것이다. 직접적인 표현보다 비유가 섞인 표현을 지향하는 동양 문화적 특성이 자칫 내용의 전달을 흐릿하게 하지 않을까 하는 염려에서 기인한 경향이라고 추측된다.

그리하여, 불어권 만화가 ‘최대한 압축, 절제되어 정수를 담은 이미지’ 라면 한국 만화는 ‘날날이 풀어진, 각각의 흐름이 구체적으로 보이는 이미지’ 로 평가된다. 즉, 프랑스 만화는 한 컷을 읽을 때 상대적으로 많은 시간을 들여 해석하는 ‘느린 읽기’ 로, 한국 만화는 한 컷을 읽기 위해 시간을 들이기보다는 여러 컷을 빠르게 소화하면서 그 안에 담긴 의미를 읽는 ‘빠른 읽기’ 로, 각각의 성향과 특징을 확인할 수 있다. 미국의 만화가 크리스 웨어(Chris Ware)는 “나에게 영화와 만화의 가장 큰 차이점은, 만화의 독자는 내용을 구성하기 위한 수고를 더 해야 하는 반면, 영화의 관객은 그보다 수동적이라는 것이다.”¹³⁾ 라고 언급한다. 그의 말을 토대로 할 때, 프랑스 만화에 비해 한국 만화가 상대적으로 더 ‘영화 같다’ 고 해석할 수 있다.

프랑스에 컴퓨터와 인터넷의 보급이 한국의 그것에 비해 특별히 늦거나 하지 않았음에도, 프랑스 만화는 디지털 만화의 다양한 가능성에 눈을 비교적 늦게 떴다. 그들에겐 결국 종이 만화로 귀결될 디지털(로 제작된) 만화가 보편적이었고, 일반적인 출판 만화가 만화 시장의 중심에 자리한다. 그러나 ‘빠른 읽기’ 방식이 요구되는 한국 만화는 디지털 만화의 가능성과 잠재성을 비교

12) 스콧 맥클라우드(Scott McCloud), *Faire de la bande dessinée* (Making Comics 의 프랑스판), Delcourt, 2007, p. 141.

13) 크리스 웨어(Chris Ware)의 인터뷰 재인용, 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), *La bande dessinée mode d'emploi*, Les Impressions Nouvelles, 2007, p. 67.

적 빨리 깨달았다. 웹 환경에서 가장 최적화된 연출 기법을 찾기 위해서 많은 작가들은 실험적 작품들을 다양하게 선보였고, 더 많은 대중과 함께 나눌 수 있는 방법에 대해 고민했다. 이러한 고민과 다양한 시도는 가장 주도적이었던 실현 매체, 종이를 미뤄낼 정도의 영향력과 과급력을 행사했다.

	프랑스 만화	한국 만화
특징	문학의 또 다른 형태로 정의 '관화화된 문학, 그려진 문학'	멀티미디어 매체로 인식
인지 과정	능동적 수용 (해독 과정을 요구하는 '읽혀지는' 매체)	수동적 수용 (빠르게 인지 되고 '보여지는' 매체)
읽기	한 것에 상대적으로 많은 시간을 들여 해석하는 느린 읽기	한 것의 의미보다는 여러 컷을 빠르게 소화하는 빠른 읽기
이미지	의미가 압축, 절제되어 구체적 상황을 유추할 수 있는 이미지	세세하게 풀어놓아 흐름과 상황이 구체적으로 설명되는 이미지
한 컷 안 의 시각적 , 문학적 정보의 양	정보량이 상대적으로 많고 압축적이며, 다량의 정보를 한 컷 안에 넣기 위해 내레이션과 대사를 통해 전달하는 경향	정보량이 상대적으로 적고 압축되어 있지 않으며, 연속된 컷에 대사와 이미지가 풀어져 전달하려는 경향
중언부언	한정된 공간 안에 많은 정보를 담기 위해 불필요한 중복 표현을 제거	이미지가 나타내고 있는 정보를 글로 다시 해설하는 등의 정보의 중복이 비교적 잦음

표 1. 프랑스 만화와 한국 만화의 차이점

프랑스 만화 시장에서 디지털 만화의 가능성에 대한 발견이 비교적 더뎠던 것은 그가 가져올 잠재력이나 영향력을 경시했다거

나 그에 대한 실험과 시도를 게을리 한 것이 아니다. 다만, 작가와 독자들이 가지고 있는 만화 미디어에 대한 인식이 웹 환경과 완벽히 들어맞지 않았기에 완전히 변화된 환경에 적응 할 수 있는 시간을 조금 더 요구하는 것으로 이해하는 것이 합당하다. 그들이 가졌던 만화에 대한 철학은 책이라는 물질 매체를 떠나서 상상하기 어려웠던 것으로, 오랫동안 체계적으로 쌓여온 만화에 대한 보편적 인식이 책과는 전혀 다른 디지털 환경과 만날 때, 그 변화에 소극적인 태도를 취하게 된 것이었다. 그에 비해 한국 만화는 만화 미디어에 관한 보편적 인식이 상대적으로 유연했다. 게다가 본래 가지고 있던 만화 연출(다수의 컷을 거친 액션, 이미지와 함께 쓰인 생략되어도 지장 없는 해설, 세세한 상황 묘사 등)이 수동적 읽기 방식을 이끌어내는 데에 보다 편중되어 있어 새로운 웹 환경을 받아들일 때 상대적으로 훨씬 수월했다.

III. 디지털 화면에서 만화읽기

오늘날, 지면보다 화면의 사용이 더욱 빈번하다. 화면을 통한 학습이 보편적이 되었으며, 신문과 잡지는 기사와 사진을 디지털 매체로 전하고 있다. 출판 시장에는 디지털 환경에 맞춘 콘텐츠 퍼블리싱이 종이책과 함께 등장하고 있으며, 편지나 절차상의 서류들도 대부분 디지털화 되었다. 미디어 연구가로서 앞선 시대의 추세를 읽었던 맥루언(McLuhan)은 전기, 전자 매체의 활성화가 거대한 변화를 가져올 것이라 예언했고, 후에 다른 이론가들은 그의 주장을 실제로 확인했다.

“예언자 맥루언이 예상했듯, 디지털 시스템이 일상생활에 배어들면서 구텐베르크¹⁴⁾ 은하의 상징적 패권은 흔들리고 있다. 우리가 주체적으로 결정하지 않고도, 이 지속적인 정보의 흐름은 (중요하든 쓸데없든지 간에) 우리의 정신을 관통했다. [중략] 인간과

14) 요하네스 구텐베르크(1398 -1468) : 15 세기, 금속 활판 인쇄술을 발명한 독일의 금속 세공업자.

세계의 관계는 다시 재정비 되었다.”¹⁵⁾

이 가운데, 만화만 인쇄물을 고수한다는 것도 어색한 상황이다. 디지털 만화로의 변화는 시대적 현상으로 받아들이는 것이 자연스럽다. 그러나 필연적으로 변화에 수반되는 일련의 과정을 통해서 만화는 무언가를 얻게 되고 동시에 무언가를 잃게 된다. 만화가 얻은, 혹은 앞으로 얻게 될 무언가에만 우리의 시각이 집중된 것은 아니었는지 돌아보는 과정이 필요할 것이다.

디지털 환경의 도래를 마주하고 그것을 평가하는 관점은 자연스레 나뉜다. 무한한 캔버스를 허락하고, 다양한 디지털 미디어와 결합할 수 있는 기회를 기쁘게 맞이하는 한 편, 다른 한 편으로는 지면을 기반으로 하는 만화의 핵심적인 개념과 요소들의 긴밀한 연결고리가 불분명하게 되어 사라질 위험이 있다는 사실에 우려한다.

디지털 화면으로의 전환을 긍정적으로 바라보는 스콧 맥클라우드는 화면을 통해서라면 어떠한 중단 없이 연속적으로 이미지가 배열될 수 있고, 만화에 첨가된 다른 요소들이 새로운 활력과 가치를 가질 수 있을 것이라 주장한다. 우리는 그의 저서 『만화의 미래』를 통해, 그가 디지털 매체로의 전환에 대해 아주 긍정적으로 평가하고 있으며, 이 새로운 혜택이 만화에 어떠한 활력을 가져올지 연구하고 있음을 확인 할 수 있다. 그는 한국의 웹툰 작가 호랑의 작업¹⁶⁾ 중에서 부분적으로 움직이는 이미지(애니메이션)가 첨가된 작품을 ‘흥미로운 케이스’로 다음과 같이 소개하고 있다. “작가가 의도한 대로 스크롤이 자동 조종되어 움직임(애니메이션)이 있음에도, 이 작품은 여전히 스트립 만화처럼 느껴진다. 왜냐하면, 병렬된 연속 이미지는 여전히 정적으로 배열되어 있기 때문”이라고 언급하면서, “다른 이들도 이 트릭을 사용해 보길 희망한다. 독자의 존재를 염두하고 있다면 더욱 흥

15) 브누아 무샤르(Benoît Mouchart), *De la bande dessinée Au XXI^e siècle*, Éditions Les belles Lettres, 2012, p. 10.

16) 호랑의 미스터리 단편 - 봉천동 귀신 <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=20&weekday=tue>

미로운 시도들이 가능하다 생각한다.” 17)고 끝맺는다.

반면, 디지털 환경으로의 적극적인 전환에 대해 우려를 나타내는 티에리 그웬스틴은 “미래의 디지털 만화가 여전히 만화로서 여겨질 수 있을 것인가. 그렇지 않으면 지금까지의 만화 독해에 대한 경험을 모두 바꿔야만 하는 기존과는 근원부터 다른 표현 방식을 가져온 것으로, 우리는 새로운 매체의 탄생을 지켜본 것은 아닐까.” 18) 라고 만화의 정의가 본질적으로 흔들리는 것을 우려하면서, 디지털 만화에 첨가된 이질적 요소에 대한 부정적인 의견을 피력한다.

“만화가 ‘살아 움직이기’ 위해서는 다른 요소들이 전혀 필요하지 않다. 만화는 이미 그 자체로 완성된 형식이기 때문에, 독자들의 독해 과정 속에서 이미지는 저절로 움직이게 되고, 소리는 자연스럽게 들리게 된다.” 19)

이미지와 텍스트를 제외한 다른 매체의 요소 (애니메이션, 음악, 게임 등)가 부가적으로 추가되어 있는 만화를 여전히 만화라고 부르며 그렇게 정의 내릴 수 있을까, 아니면 그의 말처럼 만화의 형태를 원형으로 두고 있는 새로운 매체로 봐야하는 것일까. 디지털 환경을 바탕으로 두는 다양한 실험에 호의적인 맥클라우드도 타 미디어 요소가 융합된 한국의 웹툰을 가리키며 ‘스트립 만화’라고 완결적으로 말하는 대신, “스트립 만화처럼 ‘느껴진다’ - It feels like comics” 라고 조심스럽게 표현하고 있다.

물리적인 규모에 한계를 가지고 여러 장의 페이지를 이어서 전개해야 하는 지면과는 다르게, 디지털 화면은 무한 캔버스를 제공한다. 맥클라우드는 “큰 물리적 단절 없이 이미지들이 나란히

17) 스콧 맥클라우드(Scott McCloud), 공식 홈페이지 <http://scottmcccloud.com/2011/08/23/boo/>

18) 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée 2)*, PUF (Presses Universitaires de France), 2011, p. 68.

19) 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), 앞의 책, p. 75.

정렬된 트라야누스 원주(La colonne Trajane), 바이유 타피스트리(Tapisserie de Bayeux)와 같은 만화의 원형에 일종의 노스텔지어를 가지고”²⁰⁾ 있기 때문에, 물리적 제한이나 단절 없이 ‘연속된 이미지’를 구현하는 디지털 화면을 긍정적으로 평가하는 그의 반응은 자연스럽다. 맥클라우드의 긍정적 평가처럼, 디지털 화면이야 말로 만화에 최적화된 형식이라고 볼 수도 있지만, 화면이 구현하는 무한한 연속은 ‘장(페이지)의 개념’ 혹은 ‘실제 지면 공간과 각 컷들의 관계’를 모두 잃어버린 일종의 상실로도 여겨질 수 있다. 이미지를 단순히 무한하게 연결하는 것만으로 만화의 실현화에 만족하게 되는 것이 위험한 까닭은, 한정된 면적 안에서 서사를 진행시키기 위해 ‘지면과 만화 요소 사이에 형성되어 있던 긴밀한 관계’가 사라질 수 있기 때문이다. 미술, 만화 이론가로 다양한 활동을 하고 있는 성완경 교수도 아래와 같이 만화의 특징을 설명하며 ‘만화의 각 요소와 실제 공간이 갖는 관계’의 중요성을 설명한다.

“만화는 또한 그래픽(그림)상으로도 대단히 놀라운 형식 실험을 보여주어 왔다. 앞서 만화의 칸과 칸 사이의 공간에 관해 말했지만 그러나 칸과 칸 사이만 중요한 것이 아니다. 페이지 전체도 중요하다. 우리의 시선은 한 칸에서 다음 칸으로만 이동하는 것이 아니다. 만화는 한쪽 페이지 전체, 혹은 양쪽 페이지 전체를 한 눈에 볼 수 있는 파놉티콘(panopticon ; 한 곳에서 내부가 전부 보이는 원형 교도소)적 시각장치를 가진 서사형식이다. 이 점은 만화와 영화를 가르는 중요한 차이점이기도 하다. 만화는 페이지 공간 위에서 구현되는 그 시각장치의 다양하고 창조적인 운용에 크게 빛을 지고 있는 서사형식이다. 만화 작가마다 혹은 작품마다 다른 개성도 그 시각 장치의 운용방식과 그 안에 담겨지는 그래픽적, 회화적 표현의 특질과 떼어놓고 생각할 수 없다.”²¹⁾

사이버 공간으로 향한 창, 디지털 화면에서의 만화 전개는 수

20) 티에리 그웬스틴(Thierry Groensteen), 앞의 책, p. 80.

21) 성완경, 앞의 글, p. 6.

많은 이미지들을 끊임없이 연속적으로 이어 보여주는 것에 훨씬 효과적이다. 그러나 연재만화의 내용 전체와 그 모든 이미지들을 한 화면 (스크롤로 최대한 내려서 볼 수 있는 모든 범위) 안에 연속적으로 담는 것은 불가능하다. 짧은 호흡의 단편적인 작품의 경우는 가능하지만, 긴 서사를 갖는 작품의 경우에 디지털 화면이 (아무리 경계 없는 무한한 공간이더라도) 모든 에피소드의 모든 이미지의 연속을 한 번에 담아낸다는 것은 현실적으로 어렵다. 또한 ‘스크롤을 무한대로 내리면서 읽어야 하는, 긴 만화’를 끝까지 인내를 가지고 읽을 독자도 많지 않다. 그러한 이유 때문에 실제로 대부분의 연재만화 작품들이 에피소드 단위로 편집되어 게재되는데, 각각의 에피소드를 읽을 수 있는 메인 페이지를 중심으로 두고 있다.

그러나 책과는 달리 디지털 만화 메인 페이지는 각 작품의 열고 닫음의 개념을 개별적으로 처리해 낼 수 없다는 문제를 갖는다. 대다수의 메인 페이지에는 여러 종류의 작품들이 함께 게재되는데, 각각의 만화를 서점에서 마주하는 것과는 확실히 다른 인상을 준다. 같은 웹 페이지 위에 선보여진 작품들은 모두 같은 방식 - 동일한 서체로 쓰인 작품 제목과 편집된 대표적 이미지 - 으로 소개되어 있다. 물론, 이 메인 페이지를 통해서만 단 하나의 에피소드도 빠뜨리지 않고 모두 읽을 수 있다는 편리함은 강조되지만, 각 작품들은 그 자체의 완전성과 자율성을 잃게 된다. 다시 말해, 한 작품의 열고 닫음이 온전하고 또렷했던 책의 형식과는 다르게, 이러한 형식은 독자의 접근성과 편의성에만 집중하고 있기에 각 작품과 개별적이며 긴밀한 관계를 맺기 어렵다.

책은 물리적 매체로서 만화를 재현하는 것에만 그치지 않고, 만화의 이야기와 긴밀히 연결되어 각각의 세계를 열어주고 일종의 환영을 위한 시각을 지탱시킨다. 책으로부터 요구되는 물리적 행동 과정과 독자의 서사 이해 과정은 맞닿아 있다. 독자는 책의 표지를 열면서 내부의 이야기가 어떻게 전개될 것인가 상상하기 시작하며 읽어 나가고, 책의 페이지를 넘기면서 그 만화의 ‘스타일화’ 된 세계에 적응하게 된다. 이렇게 구축된 세계는 책의 마

지막 페이지까지 큰 단절 없이 진행된다. 실제로, 만화책의 형태와 크기, 볼륨, 표지, 형식, 느낌 등과 같은 물리적인 요소들이 독자로서 하여금 작품의 성격과 정체성에 대해 인지할 수 있도록 돕고 있다. 그러한 이유로, 책은 만화의 연속성을 읽기 위한 가장 적합한 방식으로 오랫동안 평가받았다. 그러나 맥클라우드의 만화 컷들의 선형적인 전형과 만화 컷 사이의 흐름이 만들어 내는 연속성이 인쇄를 거치면서 부분적으로 단절되었다고 여겼다.

“인쇄물은 그것이 만화에 가져다 준 모든 이점에도 불구하고, 한 가지 박탈해간 것이 있었습니다. 연속예술의 흐름을 담고 있던 경로의 흐름은, 새로운 상자에 들어가기 위하여 쪼개져야 했습니다. [중략] 만화의 선조들은 시간 경로를 시작부터 끝까지, 중단 없이 그려나가고, 조각해갔습니다. 하지만 인쇄는 조그마한 벽들로 둘러 쌓여 있었고, 독자들로 하여금 몇몇 칸들마다 새로운 경로로 이동하게 하는 복잡한 공식을 따르도록 하였습니다.” 22)

그러나 만화의 연속성을 상당 부분 방해 하는 것은 오히려 디지털 화면인지도 모른다. 인쇄된 책과 같이 디지털 화면도 물리적 한계를 가지는데, 그것은 아무리 크고 넓은 화면을 통해서라도 디지털 공간의 무한함을 한 번에 보여주는 것이 불가능하다는 것이다. 그 물리적 한계를 극복하기 위해, 스크롤을 이용해 ‘창’을 이동하며 보이지 않는 면적의 내용까지 확인 할 수 있도록 하고 있다. 그러나 이렇게 ‘움직이게 된 창’이 만화의 선형적인 성격과 연속성을 무작위로 재단하는 위협을 불러오는 것이다. 인쇄물이 장(페이지) 단위로 만화의 컷들을 잘라 배치해야 했던 것보다 디지털 화면이 더 큰 위협이 될 수 있는 것은, 사용자의 스크롤 조작이 어떤 단위로 진행되어 ‘움직이는 창’이 어떠한 형상을 비춰내 보일지 짐작하기가 까다롭기 때문이다. 세로로 스크롤을 내리며 읽는 형식의 만화의 경우, 이미지들의 세로 병렬 어디쯤에서 스크롤이 멈춰 어느 컷이 ‘움직이는 창’에 의

22) 스콧 맥클라우드(Scott McCloud), 『만화의 미래 (Reinventing Comics)』, 비즈앤비즈, 2008, p.225-226.

해 잘라져 보이게 될 것인가 예측 할 수 없다. 또한, 페이지 뷰 형식의 만화의 경우는 각각의 독자가 사용하는 화면의 물리적 크기를 확실히 인지하지 못한 채 콘텐츠를 제작할 수밖에 없다.

대중화된 디지털 미디어와 눈에 띄게 발전된 웹 환경은 만화의 다양한 표현을 좀 더 새로운 방식으로 이끄는 촉진제로 작용한 것은 사실이나, 이 거부할 수 없는 변화가 만화의 표현 방식에 어떠한 득과 실을 불러올 것인가 하는 부분에 대한 논의는 당분간 계속 지속될 것이다.

IV. 화면 읽기에 다른 양상을 보이는 한국의 웹툰과 프랑스의 디지털 만화

위에서 살펴보았듯, 규모의 한계를 갖고 있지만 비교적 실제적이고 구체적이며 완결성을 갖는 책 지면에서의 만화 내용 처리 방식과, 불완전하고 동시성을 띤 유기체적 디지털 화면에서의 만화 내용의 처리 방식은 자연스레 각각 다른 양상을 갖는다. 디지털 매체가 도래하는 상황에서, 한국 만화와 프랑스의 만화가 취했던 입장은 달랐다.

한국의 디지털 만화, 웹툰은 웹(web)과 만화(cartoon)를 조합한 새로운 이름으로 불리면서 그 존재감을 강하게 드러냈다. 만화 시장 시스템을 재정비하고, 기존의 만화책보다 적은 비용으로(대다수의 경우, 공짜로), 더 가까이에서, 많은 독자들과 만나고 있다. 인기를 검증 받은 스토리 원작으로서 영화 및 드라마 등 다른 매체로의 활용도 활발하다.

디지털 화면의 ‘움직이는 창’은 가로와 세로, 두 방향으로 조작하는 것이 가능했는데, 초창기의 웹툰은 그 방향을 한 방향으로만 고정하지 않고 다양한 시도를 하는 것으로 최적의 방식을 찾아 나갔다.

‘화면을 통한 읽기’에 보다 효과적인 세로 방향으로 그 방향성을 고정하게 되면서 시퀀스를 길게 수직 방향으로 나열했고, 어느새 웹툰은 영화의 필름과 점점 닮아지게 됐다. 그러한 과정

을 거치면서 수직 병렬로 그 방향을 더욱 강조했고, 부차적인 수평 병렬은 최소화 하는 것으로 점점 발전되었다. 결국, 현재 대다수 웹툰 작품의 컷 배열은 수직 방향으로 나열되어 있고, 수평 방향으로서는 아예 한 컷 이상 배치하지 않거나 최대 2 컷을 넘어가지 않도록 하고 있다. 게다가, ‘움직이는 창’ 때문에 의도치 않게 이미지가 잘려 보일 수 있다는 디지털 화면의 단점이 <그림 1>과 같이 스트립(컷 모음의 가로 단위)과 스트립 사이의 간격을 넓게 두려는 경향을 갖게 만들었다. 실제로, 대부분의 스트립 사이의 넓이는 한 번의 스크롤 조작을 통해 이동되는 공간만큼의 넓이를 갖고 있다. 디지털 화면이 갖는 약점을 보완하기 위한 것이기도 했지만, 이것은 또한 세로 이미지 병렬을 총 작업량으로 여기는 독자들과 한 주에 한 번씩 마감을 해야 하는 (항상 시간에 쫓기는) 한국의 웹툰 작가들이 선호하는 방식으로, 그 경향이 고착되기도 했다.

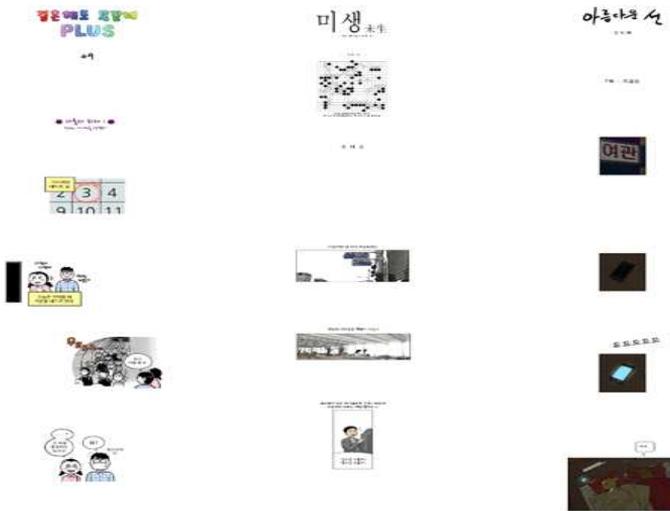


그림 1. 세로 읽기가 강조되어 스트립간의 공간이 넓은 한국의 웹툰 :
 <결혼해도 똑같은 Plus> 9 화, 네온비²³⁾ | <미생> 166 수,
 윤태호²⁴⁾ | <아름다운 선> 7 화, 강도하²⁵⁾>

23) <http://cartoon.media.daum.net/webtoon/viewer/20478>

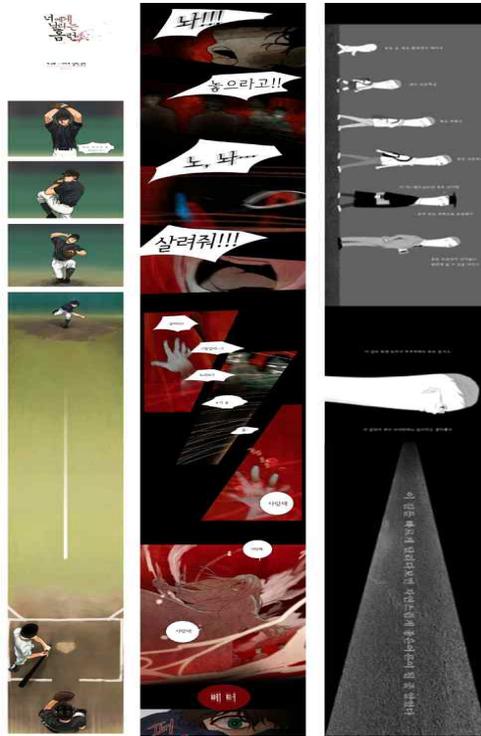


그림 2. 수직적 성격의 이미지 연출이 보이는 한국의 웹툰 : <너에게 날리는
 홈런> 6 화, 몰소 윤현석²⁴⁾ | <창백한 말> 2 부 프롤로그, 추혜연²⁷⁾
 | <안나라 수마나라> 21 화, 하일권²⁸⁾>

디지털 화면에서 만화를 읽을 때 수직 방향이 더 강조되고 부각되었던 더 근본적인 원인은 입력장치의 스크롤 조작 때문이다. 독자들은 만화를 읽으면서 그 속도에 맞춰 스크롤을 내리는데, 이 과정에서 독자는 시각적인 정보 뿐 아니라 촉각적인 즐거움도

24) <http://cartoon.media.daum.net/webtoon/viewer/20216>

25) <http://cartoon.media.daum.net/webtoon/viewer/20370>

26) <http://moolso.com/60036209201>

27) <http://cartoon.media.daum.net/webtoon/viewer/18780>

28) <http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?ttitleId=179704&no=22&weekday=fri>

함께 찾을 수 있다. 인간은 보다 더 다양한 감각을 사용하려는 욕구가 있으며, 복합적인 감각을 사용해야 하는 매체에 더 쉽게 몰입한다. 이는 왜 수용자가 청각만의 라디오보다는 시각과 청각 감각을 모두 자극하는 텔레비전에 더 쉽게 몰입하게 되는지를 통해 짐작할 수 있다. 이것은 또한, 어쩌서 전자책이 일반 책과 같은 페이지 넘김 조작 시스템을 갖추려 하는지에 대해서도 답할 수 있다. 읽기 과정을 유도하는 매체의 기능은 ‘읽도록 하는 것’ 뿐만 아니라, ‘읽으면서 상호작용이 가능하도록 하는 것’이다. 독자는 단일한 시각 감각 이외에 물리적 조작을 통한 촉각 감각이 공존하는 읽기 과정을 선호하며 더 쉽게 열중한다는 사실을 통해, 스크롤 조작이 가장 활발한 세로 읽기 방식이 보편화, 고착화 되었는가를 이해할 수 있다.



그림 3. <너에게 날리는 홈런>, 물소 윤현석²⁹⁾>

세로 읽기가 전형적인 방식으로 자리 잡게 되면서, <그림 2>와 같이 스크롤 동작의 움직임에 맞춘 방식으로 이미지를 배열한 작품도 눈에 띈다. 그러나 애초부터 ‘화면에서 효과적으로 보일 것’을 목적으로 구성되었기에, 책 출판을 위한 재판집 과정에서 영화적 효과를 가져왔던 드라마틱한 흐름이 <그림 3>과 같이 단절되는 경우도 잦게 발생한다. 그를 보완하기 위해 인쇄된 책과

29) 물소 윤현석, <너에게 날리는 홈런>, 애니박스, 2008, p. 132-133.

디지털 화면을 처음부터 모두 염두에 두고 제작하는 경향이 나타났는데, 지면에 맞춰 배열된 것은 인쇄물을 위한 버전으로 남겨두고, 스트립 사이에 공간을 충분히 가지고 세로로 재 병렬하는 과정을 거쳐 디지털 화면에 선보이게 된다. 한국 웹툰의 이러한 경향들은 다른 나라의 디지털 만화에서는 아직 찾아 볼 수 없는 모습들로 디지털 매체 사용 방법을 꾸준히 실험하면서 진화되어 온 방식이라 평가되고 있다.

프랑스의 디지털 만화가 소극적으로 디지털 환경을 받아들였다는 사실은 위에서 이미 언급했다. 프랑스의 이론가들에게 한국의 웹툰은 만화와 디지털 매체를 효과적으로 접목시킨, 작가들뿐만 아니라 독자들이 더 적극적으로 수용하고 소비하는, 디지털 만화의 대중적이고 대표적인 케이스로 평가한다. 앙골렘 국제 만화 페스티벌(FIBD)의 아트 디렉터로, 현재 카스테르만(Casterman) 출판사의 에디터로 활동하고 있는 브누와 무샤르(Benoît Mouchart)는 그의 저서에서 디지털 만화에 대한 세계적인 경향에 대해 언급하면서 한국의 경우를 가장 첫 번째로 꼽아 소개하고 있다 (일본의 경우, 미국의 경우는 그 다음을 이었다)³⁰⁾. 현재 프랑스의 디지털 만화 경향은 한국의 2000년 초반의 경우와 비슷한 성격을 띠며 진행되고 있는데, 작가들은 개별 블로그에서 실험적인 작품을 단편적으로 소개하고, 그 가운데 출판 에디터의 눈에 띄는 작품들은 책의 형식으로 출간되는 단계에 있다.

프랑스에서 디지털 만화를 가장 활발하게 선보이고 있는 델리툰(Delitoon)³¹⁾은 한국의 웹툰 시스템을 그대로 벤치마킹하여 만들어진 것으로 잘 알려져 있다.

“사실, 델리툰은 디지털 화면을 위한 디지털 만화의 창작과 그에 따른 새로운 방식의 읽기를 제안하고 있다. 2006년부터 추진된 Label KSTR(카스테르만)의 에디터 디디에 보르그(Didier Borg)의 프로젝트에 따른 것으로서, 이 모델은 단순하면서 보편적이고,

30) 브누아 무샤르(Benoît Mouchart), 앞의 책, p. 76.

31) 델리툰, <http://www.delitoon.com>, 검색어: 웹툰 시스템, 검색날짜 7.23

높은 접근성을 가진다. 그 원형은 잘 알려져 있는 한국의 웹툰이다.”³²⁾



그림 4. Naver 네이버 메인 페이지와 Delitoun 델리툰 메인 페이지

실제로 메인 페이지의 구성, 프로 작가와 아마추어 지망생의 활동 구역 구분, 각 작품으로 접속하는 방식 등, 그 형식이 아주 흡사하나, 프랑스의 작가들과 독자들에게 델리툰 사이트는 후에 책으로 출판될 만화 홍보를 위한 지면 혹은 만화 잡지의 일종이라 여긴다. 또한, 각각의 작품은 한국의 웹툰 작품들과는 조금 다른 색깔을 갖고 있다. 만화의 컷들은 화면의 가로 넓이에 최대한 맞춰 배치되어 있고 스트립과 스트립 사이의 공간도 책을 토대로 하고 있는 형식을 고수하는 등, 한눈에 한국의 웹툰에서 보이는 세로 방향 읽기로의 편향이 심하지 않다. 또, 한국 작품에서 종종 찾을 수 있는 ‘화면에서 보여 질 것’에 최대한 목적을 두었던 새로운 컷 배치나 이미지 배치도 볼 수 없는데, 프랑스의 디지털 만화는 아직 책에 인쇄되어 있지만 않았을 뿐 가상의 책 ‘테두리’가 고스란히 느껴져 마치 페이지 낱장을 일제히 세로로 늘어 붙인 것과 같은 모습이다.

32) 마누엘 피코(Manuel F. Picaud), "디디에 보르그(Didier Borg)와의 인터뷰 « Entretien avec Didier Borg »", *Auracan.com - toute l'actualité BD sur le Net*, 2011.10, <http://www.auracan.com/Interviews/179-entretien-avec-didier-borg.html>



그림 5. 델리툰 페이지에 소개된 프랑스 디지털 만화 작품들 : <Sauvage, ou la sagesse des pierres> 5 화, 토마 질베르 (Thomas Gilbert)³³⁾ | <Madie> 2 화, 마티아스 메르씨에 (Mathias Mercier), 폴 필리피 (Paul Filippi), 다미앙 레몽 (Damien Raymond)³⁴⁾ | <Lastman> 1 화, 미카엘 상라빌 (Michaël Sanlaville), 바스티앙 비베 (Bastien Vivès), 발락 (Balak)³⁵⁾

33) <http://www.delitooon.com/espace-reperage-series/episode/sauvage-ou-la-sagesse-des-pierres/5.html>

34) <http://www.delitooon.com/serie-webtoon/episode/madie/2.html>

35) <http://www.delitooon.com/serie-webtoon/episode/lastman/1.html>

	프랑스 디지털 만화	한국 웹툰
현위치	디지털 플랫폼은 새로운 창작과 홍보를 위해 활용되고 있으나 아직 부분적 시도, 보편화되지 않았음	적극적인 웹 환경의 활용과 보편화, 애니메이션, 음악, 효과음 등을 부가적으로 추가하기도 함 타 미디어의 원작으로
디지털 화면에서의 연출 경향	1. 화면의 가로 넓이에 맞춰 컷이 배치되어 있으며 세로 방향 읽기로의 편향이 심하지 않음 2. 가상의 책 테두리가 느껴져 페이지 낱장을 일제히 세로로 늘어 붙인 듯함	1. 세로 방향 읽기 방식의 경향 고착 (수평 방향으로의 컷 나열 최소화) 2. 스트립 사이의 충분한 공간을 주어 스크롤 작동으로 인한 컷 잘림을 방지 3. 스크롤 작동을 활용한 연출
특징	디지털 만화의 발전 과정에서 소외될 수 있는 출판 만화를 함께 지지하는 시스템 구축에 힘씀	경제적 강점이 출판 만화를 약화시켰고, 만화는 무료로 볼 수 있다는 인식을 심어줌

표 2. 프랑스 디지털 만화와 한국 웹툰의 차이점

한국의 웹툰 시스템을 벤치마킹하여 배경 시스템이 비슷한 경우에도 그 시스템을 받아들이는 사용자 (만화작가, 독자)들의 시스템 사용 방식이나, 만화 컷의 배치, 이미지 구성 등 만화 서사의 핵심과 관련된 것들은 한국의 웹툰과 차이를 보인다. 브누와 무샤르는 앞으로 다가올 프랑스 디지털 만화의 변화를 아래와 같이 예측한다. 그의 예측을 바탕으로 하면, 변화의 핵심에는 다른 무엇도 아닌 작가가 있다.

“디지털 만화에서의 서사는 완전히 새로운 표현 형식이며, 그것을 발견하는 것은 일말의 의심도 없이 아주 재미있을 것이다. 우리

는 앞으로 변화될 형식의 전 단계에 들어서 있다. 앞으로의 변화는 아직 그 누구도 예상하지 못한다. 다만 확실하는 사실은 디지털화면 만화와 인쇄된 만화 사이에 그 어떠한 위계나 서열도 존재하지 않을 것이라는 것이고, 만화의 한계는 작가의 창의성, 그 한 가지 조건에 달려있다는 것이다.”³⁶⁾

공통의 언어를 사용하고 있다는 점은 같지만 그 언어를 통해 어떻게 말을 구사하는가는 각각 차이가 날 수 밖에 없는 경우처럼, 만화 서사와 같이 근본적이며 핵심적인 차이점은 바로 변할 수 없다. 첫 장에서 언급했던, 프랑스 만화와 한국 만화가 본래 갖고 있는 차이점은 디지털 매체로의 변화를 같이 겪으면서도 단기간에 결코 버리지 못하는 성질의 것이다.

V. 결론

한국의 만화는 만화의 멀티미디어적 성격을 충분히 강조하는 환경에서 발전되었기 때문에 웹툰으로의 진화도 자연스럽고, 그 과정에서 기존과 다른 새로운 표현 방식을 찾아내 일본 만가의 색깔을 벗고 독특한 세계를 만들어내기에 이르렀다. 많은 독자층이 매주 연재되는 작품을 읽으면서 웹툰을 지지하고 있으며, 그 콘텐츠들은 차후 다른 매체에서 차용돼 재생산되는 등, 그 수용자의 폭을 더 넓혀가고 있다. 이러한 발전 사례와 진화를 거친 경향들이 외국 만화 시장에 소개되면서, 한국의 웹툰은 디지털 만화 분야의 강자로 인정받고 있다. 그러나 그 발전 과정에서 여러 가지 문제점이 드러났다. 출판 만화가 뒤로 밀려나는 시대적 상황에서, 웹툰이 갖는 경제적 부분의 강점이 출판 만화의 상황을 더욱 악화시켰다. 만화를 편집, 출판하여 각 서점에 배급하기 위해서는 경제적 비용을 더 추가할 수밖에 없는데, 웹툰은 그 과정을 단축 혹은 생략하면서 독자들에게 작품을 공짜로 제공했다. 결론적으로, 시대적인 추세에서도 밀려났고 경제적 비용에서도

36) 브누아 무샤르(Benoît Mouchart), 앞의 책, p. 84.

경쟁력을 잃은 출판 만화는 도태되었다. 물론, 좋은 반응을 얻은 웹툰 작품들이 얼마 후 적절한 분량이 모아지면 책으로 출판되어 시장에 등장하고 있지만, 이것은 성공한 웹툰 작품의 2 차적 가공 혹은 일종의 대안으로 만화 시장에 잔류된 것이기 때문에 출판 만화를 활성화하기엔 역부족이다. 결국, 웹툰이 촉매제 역할을 하게 되면서 퍼져나간 ‘공짜로 만화 본다’ 라는 인식이 만화 시장을 축소시키는데 부분적으로 영향을 끼쳤으며, 화려한 걸모습과는 상반된 불안한 속내를 품고 있는 것이 오늘날 한국 만화, 웹툰의 이중적인 모습이다.

프랑스 만화는 ‘근본적으로 문학’ 이라 오랜 기간 인식되어 왔기 때문에 디지털 환경을 새롭게 맞아들여도 문학의 콘텐츠를 단순히 전자책으로 옮긴 것과 같이, 가져온 변화가 크지 않았다. 그렇지만 변화가 아예 진행되지 않는다는 것이 아니라, 조금 늦더라도 자연스레 인식이 전환되어 그에 맞는 발전 과정이 따라올 것을 기다리고 있는 것이라 보고 있다. 그러한 변화 과정에서 자칫 소외될 수 있을 출판 만화를 강하게 지탱할 수 있도록 기존 시스템을 살피는 등, 변화가 가져올 수 있는 어떠한 ‘상실’ 에 대해 경계를 놓지 않는다. 브누와 무샤르는 “더 이상 우리의 쟁점은 디지털 화면이 만들어내는 어떤 것들과 그 지각 변화를 아는 것이 아니다. 우리의 쟁점은 오히려 인쇄 제작된 작품들의 소외됨을 막기 위해서 그를 지원하고 유지시키는 것이다.”³⁷⁾ 라고 말한다. 성완경 교수가 언급했듯이, 만화는 단지 “만화 자체만이 아니라 넓은 형상문화의 전통과 그 창고로부터 영향”³⁸⁾을 받는다. 디지털 미디어 시대의 분위기에 휩쓸려 자칫 아날로그 미디어(책)의 문화적 배경을 잃어버릴까 우려하고 있는 프랑스 만화는 발전의 동력이 될 ‘형상문화의 전통과 그 창고’ 를 점검하면서, 변화를 가져올 새로운 바람을 조심스럽게 맞아들이고 있다. 이것은 만화의 “오리지널리티와 풍요로움” 을 지켜가게 하고, “만화 자체의 상투형의 습득으로부터 보다는 미술과 그래픽 아

37) 브누아 무샤르(Benoit Mouchart), 앞의 책, p. 11.

38) 성완경, 앞의 글, p. 7.

트 전반의 폭넓은 체험과 그 크로스오버에서 오는” 39) 무언가를 가능하도록 할 것이다.

아트 슈피겔만(Art Spiegelman)은 “글과 그림을 혼합한 특징을 가지고 있는 것과 같이, 만화는 예술적인 면과 상업적인 면을 혼합한 성격도 가지고 있다.” 40)라 말하고 있다. 앞서 언급한 그웬스틴은 “만화는 책의 문화와 멀티미디어 문화 사이의 경첩” 41) 이라고 평가하고 있다. 이처럼, 본질적으로 만화는 작가와 독자의 사이, 문화와 또 다른 문화의 사이, 예술성과 상업성의 사이, 글과 그림의 사이, 컷과 컷의 사이, 가시성과 가독성의 사이, 인쇄된 종이(아날로그)와 디지털화면(디지털)의 사이를 잇는 ‘교량’의 역할을 맡아왔다. 그러므로 창의적이고 유동적인 교량의 중심부로부터 양 극단의 한 방향으로만 매체를 쏠리게 하거나, 만화가 잇고 있는 ‘사이’ 들을 인위적으로 더 벌리게 하는 것은, 결코 이 매체의 발전에 도움이 되지 못한다. 다양한 ‘경계’에서 창조적으로 활약하는 그의 본래 위치와 역할을 본격적으로 인지하고 풍요로운 문화적 배경 속에서 키워나갈 때, 만화는 더욱 다양하고 유려한 모습으로 대중의 걸을 지킬 수 있기 때문이다.

참고문헌

- 마셜 맥루언, 『미디어의 이해 | 인간의 확장』, 김성기 외 역, 민음사, 2002.
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 김낙호 외 역, 시공사, 2002.
- _____, 『만화의 미래』, 김낙호 역, 비즈 앤 비즈, 2008.
- 성완경, 「프랑스 만화의 이해 및 한국에서의 수용 문제」, 『프랑스문

39) 성완경, 앞의 글, p. 7.

40) 아트 슈피겔만(Art Spiegelman), 'Rodolphe Töpffer et le Yellow Kid par Art Spiegelman', La cité d'Angoulême, 2012, http://www.youtube.com/watch?v=YS1hWBwD5f4&feature=player_embedded#

41) 프랑스 만화 비평가, 이론가이자 전 앙굴렘 만화 박물관장이었던 티에리 그웬스틴 (Thierry Groensteen)의 말 재인용, 성완경, 「프랑스 만화의 이해 및 한국에서의 수용 문제」, 『프랑스문화예술연구 제 10집』, 2004, p. 8.

- 화예술연구 제 10 집』, 2004.
- 윤보경, *Lire La Bande Dessinée Francophone, Regarder Le Manhwa Coréen*, L' Université de Poitiers / L' École Européenne Supérieure de l' Image d' Angoulême (EESI), 2011-2012.
- Benoît Mouchart, *De la bande dessinée Au XXIe siècle*, Éditions Les belles Lettres, 2012.
- Benoit Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion -champs arts, 2003.
- _____, *Écrire l'image : Un itinéraire*, Les Impressions nouvelles, 2009.
- Scott McCloud, *Faire de la bande dessinée (Making Comics)*, Delcourt, 2007.
- Thierry Groensteen, *La bande dessinée, mode d'emploi*, Les Impressions Nouvelles, 2007.
- _____, *Système de la bande dessinée*, PUF (Presses Universitaires de France), 1999.
- _____, *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée 2)*, PUF (Presses Universitaires de France), 2011.
- Manuel F. Picaud, "Entretien avec Didier Borg", *Auracan.com- toute l'actualité BD sur le Net*, 2012. 10, <http://www.auracan.com/Interviews/179-entretien-avec-didier-borg.html>
- Art Spiegelman, "Rodophe Töpffer et le Yellow Kid par Art Spiegelman", La cité d'Angoulême, 2012, http://www.youtube.com/watch?v=YS1hWBwD5f4&feature=player_embedded#
- Scott McCloud, "BOO!", 2011. 8. 23, <http://scottmccloud.com/2011/08/23/boo/>

ABSTRACT**The differences between the French comics and the
Korean Webtoons
which are mounted on the digital screen**

Bokyoung YUN

In recent years, the reader of comics get a chance to contact as well as korean comics, and foreign comics has increased to visibly. There was a relatively important progress also on international scale for mutual exchanges, but a variety of ways for the exposure of foreign comics can't help the reader to read easily the foreign comics.

Socio-cultural differences also affects the choice of material, but it affects the format more fundamental. Format differences appear most, can be seen in the difference in narrative approach and medium (the book or the digital screen).

This Article deals with two different comics, French and Korean comics. French comic is understood as other forms of literature, but the Korean is considered as a multi-media medium. This difference begins with cultural differences dealing with comics. It is also because the nature of the comics called hinge between the multi-media culture and culture of the books.

This study will focus on the differences between the French comics which defend the value of the book and Korean Webtoons which suggest a new way in the digital environment. Through their differences, we can recognize the power of comics and can also predict its development in different medium.

Key Word : French Comics, Korean Comics, The difference, Digital Comics, Digital Screen.

윤보경

국립 공주대학교 일반대학원 만화학과 박사과정
경기도 구리시 인창동 아름마을 일신건영 602 동 1902 호
010-3389-4337
bogbogyun@gmail.com

논문투고일 : 2013.07.23

심사종료일 : 2013.08.24

게재확정일 : 2013.09/01