

만화기반 사진 스토리텔링에 관한 고찰 : 어린이 사진교육을 중심으로

Research on The Photo-storytelling based on Comics for the Children Photo Education

박은하*, 윤준성**

송실대학교 미디어학과*, 송실대학교 IT대학 글로벌미디어학부**

Eunha Park(peh0406@maat.kr)*, Joonsung Yoon(dryoon@maat.kr)**

요약

본 연구는 만화의 스토리텔링 요소를 활용함으로써 사진 스토리텔링을 연구한다. 디지털 환경 변화에 따라 이미지 생산과 소비가 늘어나 새로운 형태의 콘텐츠 창작이 가능해졌다. 이와 함께 이미지를 비판적으로 읽고 쓰는 능력과 문화예술로서 어린이 사진교육에 대한 연구의 필요성이 더욱 요구되고 있다. 이에 본 논문은 스토리텔링 요소가 풍부한 만화 형식을 사진교육 프로그램에 적용시켜 만화사진이라는 새로운 유형을 제시하고자 한다. 첫 번째는 만화의 기법 중 흐름과 완결성 연상 효과에 대해 알아보고 스토리텔링으로서 사진과 만화를 비교 분석한다. 두 번째는 만화적 요소가 적용된 사진교육 프로그램 사례 및 장점을 분석한다. 이 글을 통해 만화사진이라는 새로운 유형을 제시하여 사진교육을 위한 기초연구 발전에 기여하고자 한다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 어린이 사진교육 | 사진과 만화 | 상호작용성 |

Abstract

This study is a research on the Photo-Storytelling applying factors of storytelling based on comics for the children photo education. Creation of new forms of contents has become possible due to the increase of the image creation and consumption in a new digital environment. Along with this development, the capacity for critical image literacy and the children photo education, as cultural arts, are more in demand than ever before. Therefore, the study proposes a new type of Photo-Storytelling that applies storytelling technique based on comics. First, we investigate the format of comics and compares photo and comics. Second, we analyze photo education, which applies storytelling based on Comics and analyzes advantage it. This study will contribute to the development of basic research for children photo education by presenting a new form of photo education called the comic photos as the Photo-Storytelling program based on comics.

■ keyword : | Storytelling | Photo Education for Children | The Photo and The Comics | Interaction |

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

우리가 살고 있는 현재는 지식과 정보가 넘쳐나는 문화의 시대이자 생산된 문화를 소비하는 시대이다. 이러한 환경과 더불어 디지털 기술의 발달은 많은 변화를

접수일자 : 2014년 06월 16일

수정일자 : 2014년 10월 02일

심사완료일 : 2014년 10월 20일

교신저자 : 윤준성, e-mail : dryoon@maat.kr

가져왔다. 디지털 카메라의 등장은 남녀노소 누구나 카메라로 이미지를 생산하고 소비할 수 있는 환경을 제공했다. 2010년부터 공교육 내에서 어린이 사진교육이 시행되고 있다. 어린이 사진교육은 비판적으로 이미지를 읽고 만드는 능력과 이미지를 활용한 교육 등으로 구성되고 있다. 현재 다양한 사진교육 프로그램에 대한 연구들이 진행되고 있지만 어린이 사진교육에 대한 기초연구가 더욱 필요한 실정이다.

본 연구는 저자의 석사논문인 '인터랙티브 스토리텔링을 적용한 어린이 사진교육 프로그램에 관한 연구'가 출발점이 되었다. 본 연구는 디지털 기술로 인해 쉽고 빠르게 이미지의 생산과 소비가 가능해졌으며 이를 통해 어린이 사진교육에 대한 새로운 형태의 콘텐츠 창작이 가능하다는 것이었다. 지난 논문에서 스토리텔링이 적용된 사진교육 프로그램을 통해 다양한 콘텐츠 창작의 가능성을 살펴볼 수 있었다. 이를 통해 학습자는 적극적인 참여와 더불어 창의적인 문제해결 능력향상까지 도움을 받을 수 있었다.

본 논문은 스토리텔링으로서 만화와 사진을 비교 및 분석하여 만화가 지니는 특징들을 사진교육 프로그램에 적용시킨다. 그래서 어린이 사진교육에서 만화사진이라는 영역을 확장하여 사진교육을 위한 기초연구의 토대를 마련해보고자 한다.

2. 연구방법 및 내용

선행연구를 통해 새로운 형태의 콘텐츠 창작의 가능성을 타진했고 이를 통해 스토리텔링 요소가 풍부한 만화 형식을 사진교육 프로그램으로 적용해보고자 한다. 1장에서는 연구 배경에 대해서 살펴보고, 2장에서는 만화의 개념적 특징을 이해하고, 스토리텔링으로서 사진과 만화를 비교 및 분석한다. 3장에서는 만화 매체의 특징을 통해 만화적 요소가 들어있는 사진교육 프로그램 사례 및 장점을 분석한다. 마지막으로 어린이 사진교육의 기초연구를 위해 만화사진이라는 영역의 필요성을 제안해보고자 한다.

II. 스토리텔링으로서 만화와 사진

1. 만화의 개념 및 특징

만화는 수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상들을 말한다. 만화의 거장 윌 아이스너는 만화를 이야기할 때 연속예술이라는 표현을 사용한다. 두 장 이상 나란히 놓으면 그림예술이 만화예술로 바뀐다고 정의하였다[1]. 데이비드 로우는 “만화란 풍자적이거나, 재치 있거나, 또는 유머스러운 점을 만들어 내는 묘사적, 또는 상징적인 그림이다. 그것은 표제를 가질 수도 있고 갖지 않을 수도 있으며, 한 칸 이상 일수도 있다”라고 하였다[2]. 모리스 혼(Maurice Horn)은 “그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 ‘만화’라 불릴 수 있다”라고 하였다.

시대에 따라 만화의 표현방식은 많은 변화를 겪어왔다. 만화에 대한 정의를 종합해보면 만화는 ‘도상적 텍스트인 그림과 문자적 텍스트인 대사가 변증법적으로 총합된 이야기(storytelling)의 유형’이라고 말한다[3].



그림 1. 만화의 이해 ‘흠통’ 참고자료

만화에서 칸과 칸 사이의 공간을 흠통(Gutter)이라고 부른다. 이것은 만화에서 중요한 자리를 차지한다. 흠통은 인간의 상상력을 통해 두 칸의 별개 장면을 하나의 발상으로 변화시킨다. 칸과 칸 사이는 아무것도 볼 수 없지만 경험에 의해 무엇이 반드시 존재한다고 생각한다. 또한 칸과 칸 사이는 시간과 공간을 분절된 순간들로 분할한다. 하지만 완결성 연상효과는 이러한 분절된 이미지를 정신 속에서 통일된 현실로 그리게 한다. 만화는 연속적인 칸들이 구성되어 있는 완결성 연상효과 그 자체라고 할 수 있다. 전자매체에서 완결성 연상

은 연속적이고, 비자발적이며 무의식적 상태에서 이루어진다. 그러나 만화에서 완결성 연상은 연속적인 것과는 멀고, 비자발적이지 않다.

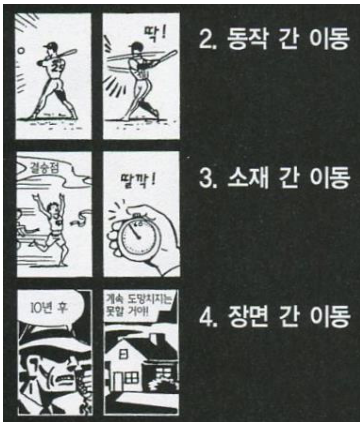


그림 2. 만화의 이해 '완결성 연상효과' 참고자료

맥 클라우드는 만화의 이해에서 6가지 유형의 완결성 연상 효과를 소개한다. 이 중에 동작 간 이동, 소재 간 이동, 장면 간 이동은 가장 많이 쓰이는 유형이다. 미국의 주류 만화가들은 대부분 잭 커비(Jack Kirby)가 제시한 방식을 따르고 있다. 1966년 리-커비 공저의 작품을 살펴보면 95개의 칸 간 이동으로 구성되어 있다. 칸 간 이동 비율을 살펴보면 65%는 동작 간 이동이며 20%는 소재 간 이동이며 15%는 장면 간 이동이다. 동작 간 이동으로 어떤 소재의 특정한 동작에 나타나는 변화를 나타내는 것이다. 소재 간 이동으로 장면이나 발상은 그대로이나 그려진 소재가 바뀌는 것이다. 이것은 장면 간의 의미전달이 바뀔 수 있기 때문에 독자들의 개입이 많이 필요하다. 네 번째는 장면 간 이동으로 시간과 공간사이를 한 번에 뛰어넘는다. 이것을 읽어내기 위해서 흔히 연역추리가 필요하다.

사진교육 프로그램에서 만화의 흡통효과를 적용해 생각해 볼 수 있다. 사진과 사진 사이에는 아무것도 보이지 않으나 그것은 보는 이의 상상을 돕는다. 또한 우리의 정신 속에 작용하는 완결성 연상효과는 이러한 사진들을 하나의 이야기로 엮는다. 사진교육에서 완결성 연상은 연속적, 비자발적이며 무의식적으로 이루어지

며 이것은 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 있다.

2. 스토리텔링으로서 사진과 만화



그림 3. 로돌페 퇴퍼의 '비와 부아씨 이야기' (1831년)

만화는 원래 한 장의 이미지에 만화적 요소를 전체적으로 그려 넣었다. 그러나 19세기 중반 현대만화의 아버지라 불리는 로돌페 퇴퍼의 등장으로 만화 장르에 새로운 변화가 시작된다. 그는 만화에 칸 경계선을 도입했으며 카툰화 된 화법으로 그림을 그려 스토리텔링으로서 만화의 시작점을 알렸다[4].

만화에서 칸 안에 들어갈 그림은 작가의 의도에 맞게 자발적이며 의도적으로 그려진다. 만화의 각 칸은 다른 공간을 차지하기 때문에 공간이 병렬된다. 만화에서 공간은 영화에서 시간 역할을 한다. 영화는 프레임 단위 별 같은 공간으로 스크린이 연속적으로 투사되기 때문에 시간이 연속된다. 영화의 프레임은 완결성 연상효과에서 동작 간 이동과 같은 효과이다.

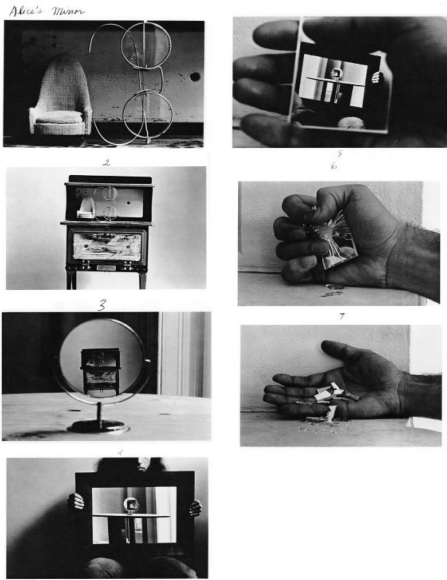


그림 4. 듀안 마이클의 '앨리스의 거울'

사진에서 장면은 장면 그 자체였다. 그러나 연속 사진 도입 이후 장면과 장면을 전체로 보는 스토리텔링 방식이 알려지기 시작했다. 사진에서 스토리텔링에 속하는 연속사진의 개념을 처음 도입한 작가로 1970년대 활동했던 듀안 마이클을 이야기 할 수 있다. 화가 마그리트 영향을 받아 일상에서 받은 아이디어나 이야기들을 사진을 통해 낫설지만 초현실적인 느낌으로 흥미롭게 표현해냈다. 또한 장면과 장면이 연속적으로 이어지는 이야기 구성을 기반으로 다중노출이나 의도적 흔들림 기법을 더했다.

스토리텔링으로서 사진은 장면과 장면이 다른 공간을 차지하나 하나의 일관된 이야기를 이루기 때문에 만화처럼 공간이 병렬된다. 동시에 영화처럼 프레임 단위 별 같은 공간으로 시간의 흐름을 연속적으로 공간에 표현할 수 있다. 사진은 만화처럼 공간의 연속이면서 영화처럼 시간의 연속이다.

최근 만화 애니메이션에서 만화의 카툰화 위에 사진처럼 실제적이고 사실적인 배경이 함께 표현되고 있다.

만화는 카툰화법과 밀접한 연관성을 지닌다. 카툰화법은 그림을 그리는 스타일, 즉 접근방법이며, 만화는 그 기법을 채택한 매체이다. 반면에 사진은 카메라로

있는 그대로를 찍어 이미지를 사실적으로 전달한다.

카툰화는 세부묘사를 생략하고 특정부분에 초점을 맞춘다. 사진이나 사실화로 얼굴을 대할 때는 다른 사람의 얼굴로 보이지만 카툰화의 세계로 들어오게 되면 얼굴이 자기 자신처럼 친숙하게 보인다.



그림 5. 만화 애니메이션 '우리별 1호와 얼룩소' (2013년)

만화 애니메이션 '우리별 1호와 얼룩소'에서 카툰화와 사실적인 배경이 함께 표현되었다. 등장 인물들은 세부묘사가 생략된 카툰화 기법으로 표현되어 배경보다 인물에 더욱 집중할 수 있다[5]. 배경은 사진처럼 사실적으로 나타냈으며 카메라에서만 가능한 아웃포커스 기법을 적용시켜 독자는 객관화된 대상으로 배경을 느낄 수 있다.

III. 만화기반 사진교육 프로그램

1. 만화형식이 적용된 사진교육 프로그램 사례

기존의 사진교육은 촬영과 감상으로 교육이 진행되었다. 그러나 최근 몇 년간 사진을 활용한 교육으로 확장되어 연구가 진행되고 있다. 이것은 카메라를 기록 및 재현의 장치이라는 인식을 넘어서 생각을 위한 표현 도구로서 출발한다는 점이다. 표현도구로서 카메라 활용은 디지털 기술과 함께 새로운 형식의 콘텐츠를 빠르게 생산해내고 있는 중이다. 사진교육에서 디지털 기술의 발달은 스토리텔링의 적용으로 확장되어 생산되어진다[6].



그림 6. 4컷 만화사진 만들기

이 수업의 교육과정은 개발활동 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도 진가초 6학년 학생 20명을 대상으로 진행되었다. 이 프로그램은 4컷 사진 안에서 일관된 이야기를 구성해보는 수업이다. 아이디어 구상을 위해 스토리 보드를 바탕으로 촬영이 진행된다. 촬영된 사진들을 포토프린터로 출력한 후 그 위에 말풍선을 자유롭게 넣게 했다. 만화와 연속예술에서 월 아이스너는 말풍선을 ‘필사적 장치’라고 부른다. 즉, ‘소리라는 무형의 요소를 잡아내고 시각화하는 시도’라는 것이다[7]. 그러한 말풍선은 소리를 시각화하여 장면 간 이동의 흐름을 부드럽게 도와주며 사실적인 만화를 보는 것과 같은 효과를 낸다. 또한 [그림 6]은 완결성 연상 효과에서 ‘장면 간 이동’이다. 시간과 공간사이를 한 번에 뛰어넘기 때문에 많은 추리가 필요하다. 이러한 추리는 흐름에서 기인하며 만화에서 중요한 부분을 차지한다. 흐름은 우리로 하여금 분절된 이미지를 하나의 통일된 현실로 그리게 하며 예측할 수 없는 상상력을 제공한다.

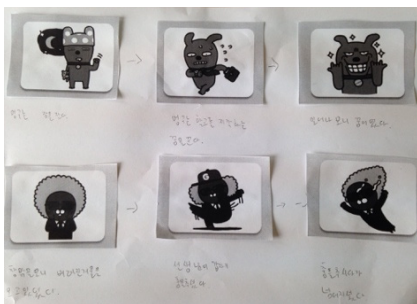


그림 7. 카툰 이모티콘 수업관련 스토리보드



그림 8. 카툰 이모티콘으로 사진이야기 만들기

이 수업의 교육과정은 창의적 체험활동 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도 장파초 5학년 학생 24명을 대상으로 진행되었다. 이 프로그램은 카카오톡에서 자주 쓰는 이모티콘 중에서 6개를 골라 순서에 맞게 이야기를 구성한다. 그리고 나서 학습자들이 이모티콘의 움직임이나 표정 및 감정들을 사진으로 재해석해보는 사진수업이다. 이미 카툰화 된 이모티콘을 카메라라는 도구를 통해 사실적으로 재해석한 결과물은 불가능한 현실이 가능한 것처럼 보인다. 그림 8은 동작 간 이동으로 어떤 소재의 특정한 동작에 나타나는 변화를 알 수 있지만 학습자들의 의도에 따라 장면이나 발상은 그대로나 그려진 소재가 바뀌는 소재 간 이동으로도 가능하다.

사진교육 프로그램에서 여러 장면을 이어 만든 하나의 이야기는 전체적으로 보면 사실적인 사진의 구성으로 보인다. 그러나 만화의 매체적 특성이 부분적으로 적용되어 비현실적인 요소가 현실적으로 표현 가능해짐에 따라 만화사진이라는 장르를 구축할 수 있으며 이것은 예술교육 프로그램으로 발전할 수 있다.

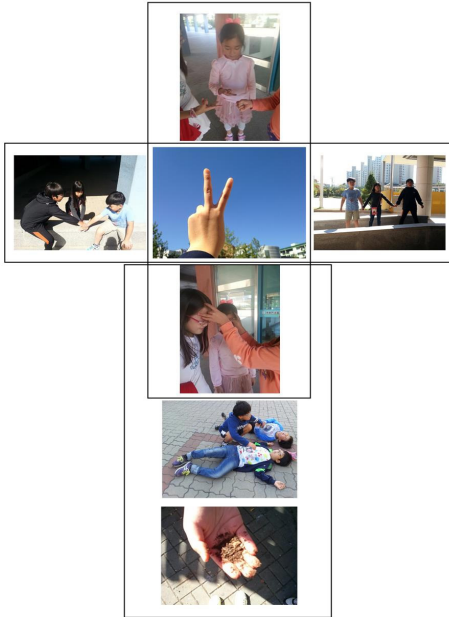


그림 9. 카카오톡을 이용한 앞 뒤 장면 만들기

이 수업의 교육과정은 창의적 체험활동 2차시(80분)로 구성되어 있다. 수업대상은 경기도 임진초 3학년 학생 26명을 대상으로 진행되었다. 이 프로그램은 강사가 즉석에서 촬영한 사진 한 장을 카카오톡 채팅방에 올리면 모둠별 학생들이 앞 뒤 이야기를 한 장씩 촬영해보는 수업이다. [그림 9]의 사례처럼 아이디어 확장을 위해 친구들이 촬영한 사진을 연결하여 이야기 구성이 가능하도록 했다. 학습자는 이야기 전개과정에서 즉각적이며 실시간 공유가 이루어지기 때문에 수업에 대한 몰입도를 높일 수 있다. 이 프로그램은 스토리텔링의 개념을 도입한 ‘한 장의 사진으로 앞 뒤 장면 만들기’에서 카카오톡을 활용한 프로그램으로 적용하여 발전시켰다 [8]. 이 프로그램은 디지털 만화와 같은 구조를 지닌다.

만화에서 전자매체의 발달로 인해 독자가 적극적으로 이야기에 참여하는 인터랙티브 형식의 디지털 만화가 도입되었다. 독자는 일방향 이야기 전개가 아닌 비선형적 이야기 또는 다중 이야기 형식에 참여할 수 있다. 디지털 만화 ‘Fishworld’에서 독자는 작가가 미리 설계한 A, B, C 중 하나를 선택할 수 있다. 이것은 독자의 선택에 따라 이야기가 다양하게 전개되어간다[9].

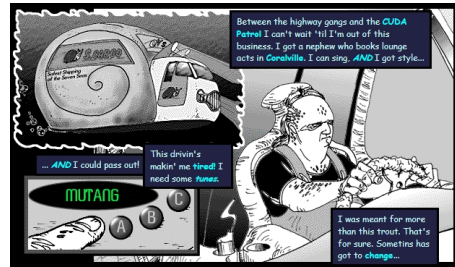


그림 10. 디지털 만화 ‘Fishworld’

만화는 장면 간 구성되어 있다는 점에서 스토리텔링의 사진 프로그램으로 활용이 쉽다. 사진교육 프로그램은 디지털에서 구현되고 있는 인터랙티브 방식보다는 단순하지만 학습자가 다양한 이야기를 만들어낼 수 있다. 학습자는 일방향 이야기 구조를 넘어서 상호작용이 가능한 이야기 구조를 통해 유연하고 창의적인 사고의 확장이 가능하다[10].

2. 만화 기반 사진교육의 장점분석

만화의 각 칸은 다른 공간을 차지하므로 공간이 병렬된다. 영화는 프레임 단위별 스크린이 연속적으로 투사되기 때문에 시간이 연속된다. 사진은 스토리텔링 형식의 만화의 상상력과 영상의 프레임별 시간의 연속 사이에서 새로운 탐색이 가능하다. 사진은 만화와 영화의 특징을 모두 표현할 수 있으며 만화를 기반으로 한 사진교육에서 이를 기반으로 완결성 연상효과를 얻을 수 있다.

만화 매체를 적용한 사진교육 프로그램은 학습자에게 쉽고 친근한 만화적 요소가 지니는 상상력을 제공한다. 학습자는 만화 기반의 사진 스토리텔링에 비현실적인 현실을 표현함으로써 흥미로운 수업참여가 가능하다. 또한 학습자는 가상의 만화캐릭터에 자신의 감정을 이입하여 카툰화 된 대상을 나로 동일시하여 수업에 대한 참여와 몰입도를 높일 수 있다[11].

만화의 특성인 상상하여 그리는 즐거움을 사진 매체를 통해 촬영함으로써 표현과 동시에 즉각적인 결과물 감상이 가능하다. 이는 만화와 사진이라는 두 매체 간 탐색을 통해 각 장르의 영역을 확장하고 장르 융합의 새로운 가능성을 모색해볼 수 있다.

IV. 결론

본 논문은 어린이 사진교육에서 만화사진이라는 유형을 만들어 사진교육의 기초연구를 위한 토대를 마련하고자 한다. 스토리텔링으로서 만화와 사진을 비교 분석하고 만화 매체의 특성을 어린이 사진교육 프로그램에 적용해 새로운 유형의 개념을 제시했다. 만화사진의 새로운 유형에 대한 가능성은 아래와 같이 도출이 가능하다.

첫째, 만화형식이라는 주제에 대한 표현방법이 흥미로워 사진교육 프로그램에서 학습자의 몰입도와 참여도를 높여 학습효과의 긍정적 효과를 얻을 수 있다.

둘째, 만화와 사진 사이의 두 매체 간 탐구를 통해 만화 기반 스토리텔링으로서 사진의 새로운 영역 확장이 가능하다. 또한 장르 간 융합의 가능성을 모색해 볼 수 있다.

셋째, 구조적으로 만화와 영화의 특징 표현이 모두 가능한 사진의 위치를 재정립하고 중간역할로서 사진을 재탐색 해볼 수 있다.

우리는 문화를 생산하고 소비한다. 문화 안에는 지식과 정보 뿐만 아니라 예술 등이 포함된다. 디지털 환경 변화에 따라 이미지를 생산하고 소비하는 일이 쉽고 빨라졌다. 이에 따라 어린이를 위한 비판적 이미지 읽기와 사진교육에 대한 연구가 요구되고 있다. 디지털 환경의 변화로 인해 새로운 형태의 콘텐츠 창작이 가능해지면서 스토리텔링 요소가 풍부한 만화 형식을 활용해 사진교육 프로그램으로 적용해보고자 한다. 본 논문은 위에 제시한 3가지의 가능성을 토대로 이해의 폭을 확장하고 새로운 유형 제시를 했다는데 의의가 있을 것이다.

- [3] 한창완, 박석환, 전현지, *빛깔 있는 책들: 만화*, 대원사, 2002.
- [4] 클로드 몰리에르니, 필리프 멜로, 신혜정 역, *세계 만화의 역사*, 2003.
- [5] 심은영, *초등 미술교과에서 만화와 사진 관련 내용에 대한 연구*, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, pp.6-16, 2000.
- [6] 박은하, “스토리텔링을 적용한 사진교육 프로그램 사례연구”, 한국디자인트렌드학회, pp.265-274, 2013.
- [7] 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, *만화의 창작*, 비즈앤비즈, 2013.
- [8] 박은하, *인터랙티브 스토리텔링을 적용한 어린이 사진교육 프로그램에 관한 연구*, 숭실대학교 미디어학과 석사학위논문, pp.43-61, 2014.
- [9] <http://www.orbitcomics.com/index.html>
- [10] 김영근, 안성혜, “디지털 만화의 인터랙티브 스토리텔링 구조에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, Vol.4, No.1, pp.290-293, 2006.
- [11] 윤장원, “만화캐릭터의 표정과 독자 인지에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, Vol.4, No.2, pp.228-229, 2006.
- [12] 김보현, 홍난지, “매체발달에 따른 만화의 멀티미디어와의 융합에 관한 연구”, 디지털콘텐츠학회논문지, 제13권, 제1호, pp.119-127, 2012.
- [13] 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, *만화의 미래*, 비즈앤비즈, 2008.
- [14] 최봉림, *세계 사진사 32장면 (1826-1955)*, 디자인하우스, 2003.

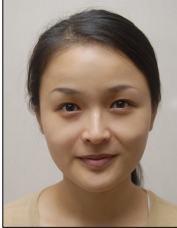
참 고 문 헌

- [1] 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, *만화의 이해*, 비즈앤비즈, pp.13, 2003.
- [2] 랜덜 P 해리슨, 하종원 역, *만화와 커뮤니케이션*, 이론과 실천, 1994.

저 자 소 개

박 은 하(Eunha Park)

정회원



- 2012년 2월 : 중앙대학교 사진학과(미술학사)
- 2014년 2월 : 숭실대학교 미디어학과(공학석사)
- 2014년 3월 ~ 현재 : 숭실대학교 미디어학과(박사과정)

<관심분야> : 예술과 기술의 융합, 어린이 사진교육, 미디어 아트, 이미지 스토리텔링

윤 준 성(Joonsung Yoon)

정회원



- 1989년 2월 : 서강대학교 생명과학과(이학사)
- 1993년 2월 : 홍익대학교 산업미술대학원 산업디자인학과(미술학 석사)
- 1996년 : New York University

Dept, of Art & Art Professions(M.A.)

- 2001년 : New York University Dept, of Art & Art Professions(Ph.D.)

- 2002년 ~ 현재 : 숭실대학교 글로벌미디어학부 교수

<관심분야> : 예술과 기술의 융합, 매체미학, 미디어 아트, 정보디자인