

웹툰 연출의 애니메이션 기법활용과 문제점 분석

- I. 서론
- II. 만화와 애니메이션
- III. 효과 연출
- IV. 과도기적 문제점
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김유미

초 록

2000년을 전후 디지털 미디어 시대의 전환과 함께 출판만화는 인터넷 망을 활용한 유통구조를 확립하는 등 새로운 매체로의 전환을 시도하였다. 그러나 인터넷 만화는 여전히 전통적인 병렬적 페이지 읽기구조를 벗어나진 못하였다. 반면 웹툰의 경우 인터넷 브라우저의 세로 스크롤 읽기방식에 따라 칸을 분리·배분하여 연출하고, 애니메이션의 움직임과 음향효과나 배경음악과 같은 사운드를 도입하는 등 다른 매체들을 재매개하며 변화를 보여주고 있다. 이러한 변화는 현대 독자의 수용방식에도 부합한다. 현대 사회는 영상 미디어의 발달과 함께 복잡한 사회구조를 갖고 있다. 따라서 대중은 일상적으로 다양한 자극에 노출되어 분산된 지각의 특성을 보여준다. 즉, 전통적인 만화는 여타의 인쇄매체가 그러하듯 침잠과 몰입의 감상을 필요로 한다. 그러나 웹툰은 특정 컷에서 캐릭터가 움직이거나 타이틀 텍스트가 볼투영도를 높이며 서서히 등장하는 것과 같은 애니메이션과 음향효과를 적용하고 있다. 이러한 애니메이션 움직임의 시간성과 사운드의 청각적 자극이 웹툰의 특성으로 출판만화와 구분된다.

먼저 웹툰의 움직임은 극적 긴장감이나 액션의 효과적인 연출을 위해 부분적으로 적용되고 있다. 기술적으로 동작 이미지를 여러 레이어로 분리하여 움직임을 주는 핸드 드로운 애니메이션의 기법을 차용하고 있다. 그리고 사운드의 사용이 있다. 각 에피소드와 관련된 가사나 멜로디의 배경음악이나 엠비언스 사운드, 또는 어떠한 움직임과 관련된 음향효과 등이다. 뿐만 아니라 스마트폰의 진동을 이용한 촉각적 자극 등으로 독자에게 새로운 유희를 제공하고 있다. 그러나 한편으로는 새로운 기법을 도입한 웹툰의 연출이 아직은 완숙기에 도달하지 못했음을 볼 수 있다. 웹툰 효과연출 소프트웨어의 조작적 정교함을 차치하고 볼 때, 애니메이션과 사운드 적용에 대한 매체적 이해가 부족한 과도기적 현상으로 볼 수 있다. 만약 사운드가 적용된 특정 프레임이 위로 스크롤되어 브라우저에 노출되는 지점부터 재생되는 경우를 보면, 독자에게 기대되는 속도보다 빠르거나 느리게 스크롤 되는 경우 전체 이미지를 보기도 전에 사운드가 끝이 나가거나 또는 다음 컷으로 이동하였음에도 사운드는 계속적으로 유지되는 경우다. 움직임 또한 각 컷의 움직임은 스크롤의 위치에 대비하여 시작되도록 한다. 따라서 독자의 스크롤 속도는 움직임의 속도가 되기도 한다. 따라서 타이밍이 어긋나고 부자연스러운 움직임이나 갑작스럽게 플레이되고 끊기는 등 사운드의 연출은 독자들의 몰입을 방해하는 요인이 되기도 한다. 결론적으로 이러한 문제점들에 관하여 본 연구는 연속성의 부재로, 자연스럽게 전환되는 연속적 사운드나, 예를 들어 캐릭터가 움직일 때 관철의 간단한 회전 등 개연성이 필요하고 본다.

주제어 : 웹툰 연출, 애니메이션 효과, 움직임, 사운드

I. 서론

1. 연구배경

인터넷 망과 디지털 미디어의 발달은 지난 30여 년간 문화·예술의 표현양식 뿐 아니라 출판만화에도 많은 변화를 가져왔다. 이러한 인터넷 플랫폼을 활용한 대표적인 예가 다음(daum.net), 네이버(naver.com)와 같은 대형 포털 사이트의 웹툰이다.

현재의 웹툰이 출현하게 된 데는 2000년대 초반 개인 홈페이지나 온라인 커뮤니티와 관계된다. 예를 들어 사용자들이 일상적인 소재들로 짧은 분량의 만화를 자유롭게 연재하고, 인기를 얻은 만화의 독자들이 자발적으로 다른 온라인 공간에 유포하여 홍보가 되는 방식이었다.¹⁾ 이처럼 디지털 미디어의 발달과 인터넷 플랫폼의 활용은 유통과 소비방식 뿐 아니라 만화의 표현양식을 변화시켰다. 먼저 인터넷 브라우저의 세로 스크롤 읽기 방식에 따른 칸의 분배와 함께 칼라의 사용, 그리고 애니메이션, 사진, 영화, 음악 등 다양한 미디어와의 결합이다. 동일한 소프트웨어 상에서 다양한 이미지들을 질료로써 매끄럽게 융합시키고 그에 따라 다양한 기법들로 이미지를 생산할 수 있게 됐다. 이를테면 디지털 미디어 시대 이전에는 실제 촬영된 푸티지에 그려진 이미지나 사진을 이음새 없이(seamless) 합성하는 것은 사실상 불가능한 작업이었다. 그러나 디지털 소프트웨어의 활용으로 물리적으로 불가능했던 기술과 기법의 교환을 수월해졌다. 결국 디지털 매체로 전환에 따라서 애니메이션과 영화, 게임 등의 구도, 연출, 기법과 사운드를 만화에 도입할 수 있게 되었다. 물론 어떠한 것도 이전의 표현방식과 차별되는 독자적인 예술이란 존재하지 않으며, 웹툰 또한 기존의 만화적 틀에서 벗어난 완전히 새로운 형식이라는 것은 아니다. 항상 문화와 예술은 상호텍스트적(intertextuality)으로 서로를 참조하며 재구성 되어 왔으며, 웹툰 또한 많은 부분 출판만화를 계승하고 있다. 그러나 디지털 매

1) 백은지, 「웹툰 만화연출 연구 -웹코믹스 대표작품을 중심으로-」, 상명대학교 문화예술대학원 만화영상학과 만화전공 석사학위논문 (2009), pp.31-32.

체를 기반으로 하는 웹툰은 애니메이션, 사운드, 디자인 등 다양한 표현 양식을 자유롭게 교환하면서 출판만화엔 없었던 새로운 표현 언어로 창작하고 있음은 분명하다. 물론 인터넷 만화가 지금의 웹툰 형태로 출현한 것은 아니다. 초반의 시도들로 뷰어 만화(viewer comics)나 사용자들의 자발적 콘텐츠 생산 등이 있어 왔다. 예를 들어 1999년에 ‘D3C.net’은 사이트에 무료로 만화를 선 공개 후, 다시 월간지 『해킹』으로 출판하는 등, 온라인 만화시장 구축을 위한 시도들이 있어왔다.²⁾ 그러나 뷰어 만화는 기존의 출판만화와 같은 페이지를 넘겨보기 구성을 고수하였으며, 흑백/스크린 톤 이미지를 색으로 대체했다는 것 외에는 디지털-인터넷 플랫폼의 뉴미디어적 특성을 반영하지 못하였다. 반면 웹툰은 인터넷 브라우저의 세로 스크롤에 맞는 새로운 연출양식을 보여주고 있다. 또한 이와 같은 변화는 디지털 시대 독자의 감상 방식에 부응하는 측면이 있다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 산만하고 오락적으로 감상하는 대중의 수용방식에 관하여 말하였다. 즉 촉각적 수용으로 기존의 관조적, 집중적 감상방식을 벗어나 분산적으로 이루어짐을 말한다.³⁾ 이러한 경향은 더욱 빠르고 다각화 되어 변화하는 현대사회에서 대중이 시각적 자극 뿐 아니라 다양한 오락적 자극에 익숙하게 변화되었음을 의미한다. 따라서 웹툰은 전통적 만화가 요구하는 글과 그림의 침잠적 몰입에서 벗어나 소리, 움직임으로 대중의 다양한 수용적 욕구를 충족시켜준다고 볼 수 있다.

2. 연구주제

웹툰이란 그 이름이 시사하듯 웹 브라우저를 플랫폼으로 제작되는 만화이며, 표현양식 또한 출판만화와 많은 차이들을 보여주고 있다. 그중 웹툰만의 고유한 세로 스크롤 연출방식은 그간 많

2) 백은지, 「웹툰 만화연출 연구 -웹코믹스 대표작품을 중심으로-」, 상명대학교 문화예술대학원 만화영상학과 만화전공 석사학위논문(2009)., pp.24-28. 요약

3) 발터 벤야민, 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품 -사진의 작은 역사 외』, 도서출판 길, 2013., pp. 90-91.

은 연구로 주목받아왔다. 한상정은 종형 파노라마 연출이 현재는 보편화된 웹툰의 대표적인 연출방법으로 시공간적으로 많은 묘사가 필요로 할 때 사용됨을 주목하였다.⁴⁾ 즉, 아이맥스 영화나 대서사극이 많은 시각적 정보를 보여주기 위해 2.35:1의 시네마스콥(cinemascope) 등 가로로 긴 화면비를 사용하는 것과 같이, 웹툰에서는 선택적으로 세로로 긴 컷을 구성한다. 더불어 정규하는 이러한 스크롤 시간과 그에 따른 컷의 변화는 암묵적 시간성이 개입됨을 연구·서술하였다.⁵⁾ 이처럼 인터넷 브라우저의 읽기 방식은 웹툰만의 고유한 연출형식이며, 기존의 뷰어 코믹스가 보여주었던 퇴행적 재매개에서 벗어나 컴퓨터, 스마트폰 등 디지털 기기를 활용한 새로운 시도들을 보여주고 있다. 즉 움직임이나 사운드의 활용은 세로 스크롤보다 적극적 시간성의 개입을 보여주며, 더불어 시간성의 문제는 애니메이션의 타이밍 연출과 관계된다. 그러나 그간 연구들은 성숙기에 접어들고 있는 웹툰의 외적특성에만 주목할 뿐 웹툰이 활용하는 애니메이션 연출방식에 대한 과도기적 문제점들과 적절한 활용방안에 대해 간과하고 있다.

웹툰에서 움직임이란 새로운 기술효과 적용의 호기심을 넘어 극의 분위기를 조성하고, 흥미로운 액션장면을 연출하는 등 효과적인 연출 도구임이 분명하다. 그러나 다양한 영상 매체와 애니메이션을 접하며 움직임, 소리연출 등에 대한 높은 이해를 갖고 있는 독자들에게 정제되지 않은 연출은 몰입의 방해요소가 된다. 따라서 본 연구는 애니메이션 효과 적용의 특성과 함께 과도기적 문제점들을 다루도록 한다. 연구대상은 네이버의 효과툰으로 제한한다. 먼저 윤기현의 웹툰 통계 분석을 볼 때 2001년에서 2014년 1월까지 연재된 작품의 수가 다음과 네이버가 각각 429, 455개로 여타의 포털사이트나 웹진 등과 비교하여 많은 작품수를 보유하고 있다.⁶⁾ 그러나 다음의 ‘무빙툰’은 고정된 프레임과 수

4) 한상정, 「한국 웹툰의 연출문법 연구 -경계에 대한 실험들」, 『애니메이션 연구』, 통권34호 (2015. 8), p.125.

5) 정규하, 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제17호 (2009.12), pp.8-9.

동적·선형적 시간으로 스토리를 전개한다. 즉, 동영상의 형식에 가깝다는 점에서 본 연구의 대상에서 제외하도록 한다. 반면 네이버의 효과튼은 각 컷의 효과들로 움직임과 사운드를 적용하면서 본래의 웹툰 형식을 고수한다는 점에서 본 연구의 대상으로 한다.

II. 만화와 애니메이션

웹툰에 삽입되는 움직임과 사운드 효과를 분석하기에 앞서 웹툰의 근간이 되는 만화와 애니메이션의 관계를 보면, 일반적으로 만화와 애니메이션은 단순히 정지된 것과 움직이는 이미지라는 차이 뿐 동종으로 보는 시각이 있다. 이는 드로잉 애니메이션과 만화가 추상화되어 그려진 이미지라는 공통점과 함께 초기 상업 애니메이션이 애니메이션티드 카툰(animated cartoon)과 발전의 축을 같이한다는 이유일 것이다. 그러나 근본적인 차이는 만화가 공간적이라면, 애니메이션은 움직임의 시간성을 갖고 있다는 데 있다. 이는 재료에 따른 표현의 층위 차이로 미학적 특성들이 결정된다고 볼 수 있다.⁷⁾ 즉, 표현의 재료가 무엇이며 이것들을 어떻게 가공하냐에 따라 매체의 표현 성질이 결정된다. 먼저 애니메이션의 미학적 특성은 노먼 맥라렌 (Norman McLaren)의 정의에서 찾아볼 수 있다. 그는 애니메이션이란 일정한 비율로 고정된 프레임과 등간격으로 영사되는 일련의 이미지들 사이의 움직임이라고 하였다. 따라서 애니메이션은 시간적이다. 만화는 어떠한가? 물론 만화는 칸 단위로 연속된 시간을 함축적으로 표현한다. 그러나 그 시간이란 다른 칸들과의 위치, 크기, 모양의 공간적 관계에서 이해된다는 의미에서 공간적이라고 볼 수 있다.

먼저 만화의 공간적 특성으로 가변적 프레임이 있다. 만화의 2차원적 공간은 하나 이상의 프레임과 여백 등으로 나누어져 있

6) 윤기현, 정규하, 최인수, 최해술, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 『만화애니메이션 연구』, 통권38호 (2015. 03), pp.184.

7) 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005., pp.26-29에서 참조.

다. 이 칸들은 일련의 이야기 흐름 속에서 프레임의 크기와 형태, 그리고 그 구성 이미지에 따라 공간적·시각적 리듬을 형성한다.⁸⁾ 이러한 만화의 칸은 하나의 의미 단위로 애니메이션/영화의 컷(cut)과 같은 역할을 한다. 영상에서 컷은 각기 다르게 분배된 시간 속에서 이미지를 변화시키며 의미를 생성한다. 예를 들어 애니메이션의 경우 하나의 샷에서 인물들이 움직이거나 혹은 그러한 인물을 따라 카메라가 트래킹(tracking)한다면 관객은 규정된 시간의 흐름에 타성적으로 묶이게 된다. 그러나 만화는 시간을 함축적으로 공간화 시키고, 따라서 각 컷에 대한 시간 배분은 철저히 독자의 선택에 맡겨진다. 즉 시간이란 심리적인 것과 관계가 깊다. 벨라 발라즈(Bela Balazs)는 갑작스럽게 촉발되는 움직임과 서서히 진행되는 움직임에 대해, 전자는 생명을 빼앗고 후자는 부여하는 등 경험으로서 시간효과는 현실의 시간단위로 계량될 수 없음을 말한다.⁹⁾ 앞에서 서술하였듯 애니메이션이나 영화에서 시간이란 연출자의 의도에 따라 결정되고 또한 관객의 심리적 반응과 관련된다. 그러나 만화의 시간은 전적으로 독자의 독서 속도에 따라 결정된다. 물론 칸의 변화는 일종의 컷단위로 어떤 행위를 여러 칸으로 나누어 연출하나 혹은 칸의 크기에 따라 극적 중요도가 달라질 뿐만 아니라 시간의 길이로 해석될 수 있다. 이를테면 칸들 사이의 상대적 크기 차이는 그 칸이 담고 있는 이미지 정보량에 관계없이 극적 중요성을 나타낸다. 또한 이러한 정보량은 곧 시간으로 치환 된다고 볼 수 있다. 예를 들어 공간을 채우는 이미지가 인물의 전신을 담아내든 또는 클로즈업(close up)으로 대상의 일부분을 면밀히 드러내든, 각 컷의 이미지는 다른 컷들과의 상대적 크기 비교로 부각되는 정보량을 결정한다. 결국 칸의 크기가 크다는 것은 그만큼 시각적 충격으로 작용하여 풍부한 메시지를 독자에게 전달하게 된다. 복잡하고 섬세하게 표현된 이미지일 지라도 작은 칸에 표현된다는 그것은 쉽게 지나칠 수도 있으며, 독자는 굳이 작은 이미지들을 해

8) 위의 책, pp.48-55에서 참조.

9) 벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 東文選, 2003, pp.140-141.

석하는데 많은 시간을 할애하지 않는다. 그러나 상대적으로 큰 프레임은 그 이미지가 카메라 클로즈업처럼 대상을 확대하든 또는 익스트림 롱샷(extreme long-shot)과 같이 전체적 상황을 상세하게 묘사하든 또는 액션의 극적인 상황을 함축적으로 도출하든, 그 이미지는 독자의 시간 그리고 작가가 연출하는 시간과 비례하다고 볼 수 있다. 그러나 만화에서 작가의 의도가 어떠한 독자는 여전히 연출된 시간에 절대적으로 관여하게 된다.



그림 1. 양경일 <신암행어사>, 컷의 크기에 따른 정보량과 중요도

Ⅲ. 효과 연출

웹툰은 공간적으로 컷을 배열하여 이야기를 구성하다는 점에서 분명 만화를 기반으로 한다. 그러나 컷의 구성과 읽기 방식에서 많은 차이점들을 보여준다. 서론에서 언급된 바, 인터넷 브라우

저의 스크롤 수직방향으로 읽히는 구조가 있다. 이것은 단순히 출판만화의 컷을 세로로 배분하는 것에서 진일보하여 새로운 연출 양식을 보여준다. 따라서 웹툰이 편집되어 책으로 출판되었을 때 시각적 만족도가 떨어지거나, 혹은 역으로 출판을 염두에 두어 웹툰에 칸들을 엮었을 때, 연출 측면에서 또한 흥미롭지 않다는 것으로 알 수 있다.¹⁰⁾ 역으로 애니메이션을 인위적으로 만화 책과 같이 프레임 단위로 재구성하여 책으로 출판했을 때 원작을 감상할 때 보다 흥미도가 떨어진다는 것을 비교하여 볼 수 있다.

여기서 본 연구가 주목하는 것은 네이버 웹툰들 중 효과툰으로 분류된 작품의 애니메이션 효과와 사운드다. 애니메이션 효과는 캐릭터의 얼굴에서 입을 분리하여 움직이거나, 배경을 전경·중경·후경을 분리하여 움직이거나 확대/축소하여 마치 카메라가 이동하는 것과 같이 드로잉 애니메이션의 제작방식을 차용한 모든 움직임 효과다. 또한 배경음악, 효과음향과 같은 사운드의 삽입이다. 만화/웹툰에서 소리는 의성어, 의태어를 그림과 같이 삽입하는 형식이었다면, 효과툰에서는 직접 극의 분위기에 따른 효과음향과 음악을 직접적으로 사용하는 시도들이 나타나고 있다. 따라서 이번 장에서는 ‘애니메이션 효과’와 ‘사운드’로 나누어 효과툰의 연출특성을 보도록 한다.

1. 애니메이션 효과

전통적으로도 회화나 그림의 역사를 통해 볼 때도 정지된 이미지의 관심사 중 하나는 실재를 투명하게 재현하는 것과 또 다른 하나는 움직임의 표현이었다. 알타미라 동굴 벽화에 발이 여러 개로 빠르고 역동적으로 달려가는 멧돼지의 모습 등, 이미 오래 전부터 인류는 움직이는 이미지를 재현하려 하였다. 회화에서도 단일 이미지로 운동감을 표현하려는 시도들이 있었다. 미래파 화가들의 경우 세계를 흐름과 변화 그리고 감각으로 파악하려는 했던 앙리 베르그송(Henri-Louis Bergson)의 철학을 바탕으로 역동

10) 한상정, 앞의 글, pp.125-126.

적이며 빠르게 변화하는 대상과 그것이 망막 위에 남기는 잔상들을 화폭에 담아내려하였다. 또한 움직이는 신체의 부위를 중첩시키는 만화의 기법도 여기에서 유래한다.¹¹⁾ 자코모 발라(Giacomo Balla)의 <줄에 매인 개의 역동성>(Dynamism of a Dog on a Leash, 1912)이나 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 <계단을 내려오는 나부 2>(Nude Descending a Staircase, No. 2, 1912)등을 볼 수 있다. 이처럼 정지된 이미지에 움직임을 부여하려는 시도는 전통적인 만화에 있어서도 효과선이나 빠른 움직임의 잔상을 표현하는 이미지의 중첩 등으로 나타났다. 웹툰에서는 병렬로 배치된 연속된 동작 이미지들이 세로 스크롤에 따라 애니메이션적 연출효과를 보여준다.¹²⁾ 보다 나아가 효과툰은 보다 상호작용적 방식으로 움직임을 만든다. 불빛이 깜빡이며 반복되는 효과부터 스크롤 정도에 따라 프레임 밖에서 어떤 물체가 프레임 안쪽으로 이동하고, 또는 캐릭터가 눈을 깜빡이거나 인물을 상하로 움직여 걷는 행위를 묘사하는 등이다.



그림 2. 알타미라 동굴벽화, <줄에 매인 개의 역동성>

11) 진중권, 『서양미술사: 모더니즘 편』, Humanist, 2011, pp.157-158.

12) 정규하, 윤기현, 앞의 글, p. 10.

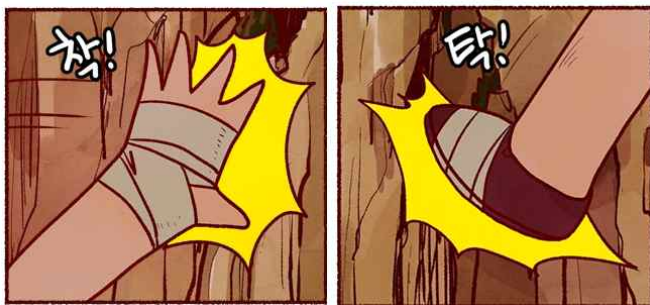


그림 3. 정은경/하일권 <고고고>, 손과 발이 프레임 밖에서 안쪽으로 들어온다.

움직임이란 캐릭터의 동작뿐 아니라 이미지에 생동감을 주기 위한 수단으로 모든 이미지의 변화나 카메라 연출까지도 포함한다. 전통적으로 만화에서도 칸은 카메라의 동적인 의미를 내포하기도 한다. 만약 칸이 오른쪽으로 기울어진 경우 그 방향성은 해당 프레임에 동적인 메시지를 내포시킨다. 만화는 일반적으로 두 장을 병렬적으로 마주보게 구성하고, 왼쪽에서 오른쪽, 위에 아래로 읽어가는 흐름 속에서 프레임들 간의 공간구성에 따라 극의 긴장이 결정된다. 만약 양쪽 페이지를 가로지르며 컷이 배분된 경우 독자는 습관화된 독서 방식으로 좌우로 시선을 옮겨가며 이미지를 본다. 이것은 카메라의 트래킹 샷(Tracking shot)이나 달리 샷(Dolly shot)처럼 역할 한다. 결론적으로 만화에서 컷의 형태와 가변적인 컷의 상대적 크기, 형태는 이야기 전개의 시간과 움직임을 내포한다. 효과툰은 이러한 카메라 연출을 차용하여 배경의 움직임으로 패닝(panning) 연출하는 등 직접적으로 적용하는 것을 볼 수 있다. 이는 디즈니를 대표적으로 드로잉 애니메이션의 영화적 사실주의 연출 기법과 유사하다. 이를테면 배경 이미지를 원경, 중경, 근경, 그리고 캐릭터 레이어로 분리하여 각 레이어에 독립적으로 움직임을 주는 방법이다. 이는 핸드 드로운 애니메이션에서 수평 수직으로 드로잉을 직접 움직이는 연출의 방법이다. 이때 스크린과 가까운 근경은 빠르게 움직이고 중경은

느리게 움직여주고 원경 레이어의 움직임을 고정시켜 영화적 리얼리티를 반영하는 카메라의 기법으로 공간의 깊이감과 사실성을 높이는 연출 방식의 하나이다. 이미지를 점차 확대하여 보여주는, 일종의 줌인/줌아웃(zoom-in/zoom-out)연출이나 그림의 투명도를 조절하여 페이드-인/페이드-아웃(fade-in/fade-out)과 같이 장면을 전환하고, 또는 칸 전부를 흔들면서 핸드-헬드(hand-held) 촬영기법을 모방하는 식의 영화적 연출을 쉽게 볼 수 있다. 이처럼 웹툰에서 움직임은 그간 애니메이션의 제작기법이나 혹은 영화적 기법을 모방하며 변형된 기법들을 차용하고 있음을 볼 수 있다.

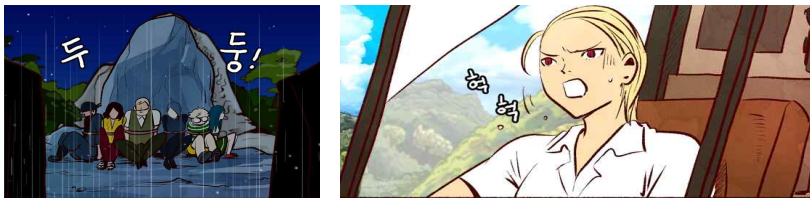


그림 4. 정은경, 하일권의 <고고고>, 반복적인 비 효과(좌)
/ 배경과 분리된 전경의 기증기는 지속적인 흔들림으로 움직임(우)

2. 사운드

애니메이션에서 움직임으로 발생하는 소리들, 일상적인 주변 환경 소음의 삽입은 분명 움직임의 사실성을 강화시킨다. 만화에서 사운드는 의성어, 의태어 등을 텍스트로 표현되며, 텍스트의 크기와 형태에 따라 효과가 달리 표현된다. 이러한 표현은 기호학적으로 독자가 시각화된 소리를 청각적 경험과 결부시켜 인지할 수 있는 공감각적 표현으로 볼 수 있다.¹³⁾ 일차적 묘사적 언어표현으로 역할하고, 더불어 글자의 크기, 위치, 거리 등이 텍스트면서 동시에 이미지로 묘사된다. 예를 들어 걸음걸이의 느낌에 따라 “뚜벅뚜벅” 혹은 “또각또각”으로 표현될 수 있을 것

13) 목혜정, 「웹툰의 사운드 표현에 관한 연구」, 『애니메이션 연구』, 통권 36호 (2014. 9), pp.471-472에서 참조.

이다. 쉬운 예로, 만약 뚜벅뚜벅이란 글씨가 크고 날카로운 형태의 텍스트로 묘사됐다면, 그 걸음걸이는 무겁고 웅장하면서도 위협적으로 보일 것이다. 이와 비슷한 예로 말풍선이 있다. 말풍선은 일상의 대화조라면 둥근 형태로 표현되며, 만약 소리를 치거나 하는 등 크고 강렬한 사운드는 모서리가 날카롭게 방사형으로 뻗어가는 말풍선으로 효과를 나타낼 수 있다. 만화/웹툰에서 효과음이란 텍스트적 의미전달과 함께 위에서 언급된 바와 같이 공간각적으로 글의 형태로 상황으로 묘사된다. 한편 문자가 갖는 간결하고 함축적인 의미와 형태로 인하여 이미지 보다 강렬하게 독자의 시각을 지배하기도 한다. 그러나 분명 효과음은 만화에서 생동감을 주는 중요한 연출요소다.



그림 5. 양경일 <아일랜드>

이러한 만화의 사운드 표현 형식은 웹툰에도 계승되고 있으나, 점차 컴퓨터나 스마트 폰의 활용으로 직접적 사운드 도입이 이루어지고 있다. 2010년 <스쿨홀릭> 198화에서는 노래가사를 내레이션처럼 표기하고 내용에 따라 내용을 진행시키는 구조로 독자가 노래가사와 함께 내용을 읽어가도록 하였다. 이처럼 비교적 초기의 시도들은 인터넷창이 열려있는 동안 계속 재생되는 배경음악의 방식이다. 그러나 효과툰에서 배경음악 뿐 아니라 소리는 스크롤과의 상호작용으로 특정 프레임이 브라우저에 노출됐을 때 소리가 재생된다. 예로 <귀도>에서 음산한 숲속의 느낌을 표현하기 위한 바람소리나 부엉이 소리, 혹은 낚시터의 물소리가 해당 컷의 등장과 함께 재생된다. 이렇듯 효과툰은 만화/웹툰의 이미

지화된 텍스트 실제 음향효과로 대체됨을 볼 수 있다.

IV. 과도기적 문제점

1. 움직임과 사운드의 부조화된 효과

반복되는 움직임이나 배경음악과 같이 계속되는 효과를 제외할 때 효과툰에서 움직임과 사운드는 마우스 스크롤에 따라 결정된다. 애니메이션에서 동작이나 사운드는 일정한 물리적 필름 시간 동안 플레이 되고 관객은 수동적으로 관람자의 위치에 놓이게 된다. 그러나 효과툰에서는 움직임이나 사운드는 많은 부분 독자의 선택으로 결정된다. 독자는 각 컷을 얼마나 긴 시간 동안 읽을지 얼마나 빠르게 스크롤을 이동할지 등을 자유롭게 선택한다는데 있다. 이는 효과툰의 모태인 만화의 매체적 특성에 있다. 효과툰이라 할지라도 이미지들은 공간적으로 배열되어 있으며, 독자의 집중도나 보는 방식에 의해 독해가 달라진다. 이처럼 공간적 특성을 가진 만화에 시간적 애니메이션 효과를 적용시켰을 때 부조화 등의 문제가 발생됨을 볼 수 있다.

먼저 움직임을 보면 하일권의 <고고고>의 한 에피소드 중 탈것에서 튕겨져 순차적으로 바위에 안착하는 인물들의 움직임이 있다. 각각의 캐릭터가 분리되어 컷 프레임 밖에서 안쪽으로 들어온다. 이때 캐릭터들의 포즈는 이미 착지자세로 고정되어 위치 이동만 할 뿐 일련의 과정에서 포즈의 변화 등이 생략된다. 또한 인물들의 포즈는 던져 떨어지는 몸의 속도를 표현하지 못한다. 또한 그려진 그림의 움직임, 즉 애니메이션에 익숙한 독자에게 부자연스러운 효과툰은 동작의 생동감이나 속도감을 희석시키고, 그림의 평면성을 더욱 여실히 드러내어 몰입에 효과적이지 않다. 자칫 <고고고>에서 움직임은 2000년대 사진을 조합하여 만든 짧은 동영상을 상기시킨다. 코믹장르라 할지라도 그 움직임의 조약함이 웃음의 조건이 될 수는 없을 것이다. 물론 효과툰의 움직임 연출에 있어 애니메이션이나 영상 연출이 표준이 될 수는 없다. 그러나 다양한 매체를 통해 다양한 영상연출의 은유나 함축적 의

미를 해석할 수 있는 관객에게 효과툰에서 움직임은 같은 의미로 작용한다. 더욱이 효과툰이 영상연출 기법을 차용했을 때 움직임에 따른 의미변화를 숙고할 필요가 있다. 즉, 효과툰이 웹툰의 표현성을 확장시키는 분명하나, 무분별한 효과의 적용은 극의 몰입도를 저하시킨다.



그림 6. <고고고>, 각각의 캐릭터들을 분리하여 타이밍을 달리 움직여 주었다.

또한 움직임과 사운드의 관계를 보도록 하자. <귀도>(2016)에서도 효과가 적용된 해당 칸의 윗부분부터 컷이 드러나는 면적 비율에 따라 움직임의 정도가 결정된다. 따라서 화면 이동이 단계적으로 일어나는 컴퓨터 마우스를 이용한 스크롤의 경우 움직임의 단절이나 갑작스런 전환 등이 발생된다. <귀도> ‘반지하괴담 1부’에서 마우스의 스크롤에 따라 방을 구하는 여주인공이 전봇대 뒤쪽에서 등장하여 화면 앞으로 이동하며, 이때 걸음 소리가 재생된다. 여주인공은 미끄러지듯 앞으로 이동하고 그 행위와는 개연성 없는 발자국 소리가 자동 재생된다. 만약 독자가 스크롤을 조금 내리다 멈춘다면, 이때 칸의 윗부분 일부가 이미 스크린에 등장함과 동시에 사운드는 플레이된다. 즉, <그림 7>의 경우라 가정한다면, 독자는 더 이상 스크롤을 하지 않더라도 그림을 보기도 전에 이미 주인공의 걸음 소리를 듣게 된다. 또는 스크롤을 재빨리 내린다고 가정한다면 행동이 이미 빠르게 완료된 후에도 소리는 계속 정상 속도로 진행된다. 즉, 소리는 칸의 윗부분이 드러나면서 플레이하도록 설정되었다면, 이미지의 움직임은 그림이 스크롤 되어 올라가는 위치에 따라 어떤 움직임이 보일지 결정되는 것이다.

즉, 사운드의 싱크(sync)의 문제들이 발생한다. 애니메이션에서 미키 마우징(mickey mousing)이라고도 비판적 어조로 사용되는 애니메이션의 사운드 싱크는, 행동과 인과적으로 발생하는 효과음이 마치 자연적 소리처럼 움직임과 일치하게 만드는 애니메이션의 리얼리티 추구의 방식이다. 따라서 <귀도>에서 여주인공의 걷는 소리라면 그 행위와 소리의 일치가 필요할 것이다. 그러나 앞서서도 언급되었듯 이미지 노출 정도로 결정되는 동작 타이밍과 일정 조건이 만족됐을 때 자동 플레이되는 사운드 사이의 불일치는 투명적 사실주의의 자연적 소리의 잘못된 예임이 분명하다. 또한 현실세계가 다양한 소리로 끊임없이 채워져 있듯 애니메이션 사운드는 주변 환경의 자연적 소리와 함께 상황적으로 계속되는 소리들이 추가되고 또한 거기에 배경음악이 추가되는 등 연속성을 보여준다. 따라서 애니메이션이나 영화의 경우 사운드의 등장과 사라짐은 좀처럼 인식되지 못한다. 또한 그러한 영상에 익숙한 독자에게 웹툰에서 타이밍이 맞지 않는 소리는 몰입을 방해하게 된다.



그림 7. 주동근 <귀도>, 프레임의 일정 부분이 스크린에 노출되면 움직임과 소리가 실행된다.

2. 문제인식과 해결방안

효과툰은 분명 웹툰의 한 장르로써 애니메이션과 다른 미적 특성을 갖고 있다. 그렇다고 만화적 특성을 고수하기 위한 애니메이션적 실험들이 무의미하다고는 볼 수 없다. 따라서 움직임과 소리 등 애니메이션 효과가 적용된 웹툰의 과도기적 문제점들 해결을 모션 코믹(motion comic)에서 찾아보도록 한다.

애니메이티드 코믹(animated comic)이라고도 불리는 모션 코믹은 DC 코믹스(DC Comics), 마블 코믹스(Marvel Comics) 등 북미권에서 코믹 북 이미지를 컷아웃(cut-out) 애니메이션 기법으로 움직임을 준 동영상이다. 물론 모션 코믹과 비슷한 예로 서론에서 언급된 다음(Daum)의 ‘무빙툰’이 있다. 이를테면 <0.0mhz>, <아메리칸 유령책>의 무빙툰은 기존에 발표된 내용을 프레임 단위로 재구성하고 움직임과 소리를 결합하여 동영상으로 제작되었다. 무빙툰은 규정된 프레임 안에서 내레이션, 배경음악, 효과음향 등을 삽입하는 등 사실상 그 형식면에서 애니메틱스(animatics)¹⁴⁾과 같은 동영상이다. 그러나 무빙툰 또한 단순히 캐릭터 이미지를 상하로 움직여 걷는 효과를 만들거나 또는 정지된 얼굴 이미지에서 캐릭터의 눈동자만을 움직이고, 혹은 카메라 움직임만 추가하는 등 아직은 그 움직임의 정밀도나 연속성의 한계를 보여준다. 이러한 이유로 네이버의 효과툰 뿐 아니라 더불어 다음의 무빙툰 등 움직임과 소리를 결합한 웹툰의 시도에 있어 모션 코믹은 유용한 참고가 될 수 있다.

모션코믹 <왓치맨>의 경우 여타의 애니메이션과 같이 배경음악, 음향효과, 성우 녹음 등의 사운드가 연출되지만 동시에 말풍선을 그대로 배치해 코믹 북 구성을 유지한다. 또한 중요 관절로만 분절되어 리깅된 캐릭터의 동작은 회전, 이동 등 단순한 움직임을 보여준다. 눈동자를 좌우로 움직여 심리상태를 묘사하거

14) “스토리보드의 그림들을 실제 시간에 맞게 편집하여 영상화한 것. 작품의 시놉시스와 스토리보드가 제작되면 다음 단계로 애니메틱(스)을 만든다. 각신(scene)의 배열과 시간 배정을 비롯하여 액션의 구도와 화면 움직임, 편집의 완급 등을 제시하여, 미리 시간과 느낌을 확인하고 연출자의 의도를 실무진에게 명확히 전달하기 위해 제작한다.”, 김일태 외, 『만화애니메이션사전』, 2008.12.30., 한국만화영상진흥원 (네이버 만화애니메이션사전)

나 얼굴과 턱이 분리되어 머뭇거리는 표정을 묘사하고, 목과 머리를 분리시켜 고개를 가우뚱거리는 등 좀 더 세분화하기도 한다. 분명 애니메이션의 기술적 관점에서 볼 때 <왓치맨> 또한 단조롭고 기계적인 동작과 대사에 립싱크 되지 않고 움직이지 않는 입모양 등 많은 움직임의 표현들을 간과하고 있다. 그러나 <왓치맨>에서 어떠한 움직임이나 소리가 부조화되지 않는 이유는 개연성과 연속성에 있다. 또한 효과톤의 목적은 애니메이션을 표방하며 끊임없는 움직임과 사운드를 적용하는데 있지 않다. 다시 말해 특정 컷에서 캐릭터가 움직인다면 대상 캐릭터를 분절하여 움직임을 만들고, 움직임을 수행 후 정지상태 보다는 미세한 움직임을 유지하여 생명력을 표현할 수 있을 것이다. 즉 모션코믹의 캐릭터들은 큰 액션을 하지 않더라도 자연스럽게 숨 쉬는 것처럼 미세한 움직임을 끊임없이 보여주며, 그 움직임 또한 하나의 덩어리가 아닌 관절의 분할 등으로 인간의 동작을 정교하게 묘사한다. 이것은 움직임의 연속성에 있다. 예를 들어 만약 실사 영화에서는 아무것도 없이 텅 빈 공간을 보여줄 때라도 정지된 사진을 이용하지 않고 직접 촬영된 영상 푸티지를 사용한다. 일상적으로 미세한 빛의 변화 등을 무의식적으로 감지하는 관객들에게 그저 정지된 이미지는 죽은 이미지가 되는 것과 같다. 더불어 움직임과 함께 사운드가 스크롤에 관계없이 일정 조건에서 같이 플레이되는 개연성이 필요하다.



그림 8. <왓치맨>(Watchmen)

V. 결론

웹툰은 만화를 기반으로 하지만 2000년대 전후로 등장한 새로운 문화콘텐츠로 웹과 컴퓨터, 스마트폰 등 다양한 디지털 기기를 플랫폼으로 변화하는 가장 진보적인 문화콘텐츠다. 웹툰은 스마트폰의 대중화와 함께 새로운 디지털 환경에 따른 보기 방식의 도입하고 지속적인 이미지 실험을 통해 많은 변화들을 보여주고 있다. 그중 스마트 폰 앱으로 보는 컷툰은 한 장씩 넘겨보듯 화면을 하나의 프레임 단위로 전개한다. 물론 기존의 인쇄만화와 같이 여러 컷으로 구성되거나 책장 넘기기 읽기 방식의 올드 미디어에 의존하는 양상을 보여주기도 한다. 그러나 현대의 스펙터클한 영상 매체에 익숙한 신진 작가들의 경우 새로운 방식의 책장 넘기기가 할 수 있는 영상 트랜지션 효과 등을 적극적으로 도입하는 등 하나의 컷을 영상 스크린처럼 구성을 하여 연출하기도 한다. 즉, 웹툰은 만화책을 그대로 스캔하거나 페이지 읽기 구성을 고수하지 않고, 인터넷 브라우저의 읽기 방식에 따라 고유의 표현양식을 수립했다. 인쇄에서 디지털 매체로의 변화에 따라 표현 양식을 변화시키는 건 당연한 흐름일 것이다. 그중 무엇보다도 만화의 디지털화는 이미지, 영상 영역간의 구별 없이 자유로운 기술적 혼합으로 실험적인 연출방식의 도입을 가능하도록 만들었다. 따라서 본 연구는 다양한 기술을 접목하는 웹툰의 한 갈래로써 효과툰의 가능성에 주목하고 나아가 연출 특성과 문제점들을 연구하였다. 이는 효과툰의 움직임과 사운드는 독자에게 흥미와 몰입을 위한 장치임에도, 완성도의 부족으로 도리어 미적 특성을 저해한다고 보았기 때문이다. 앞서 강조하였듯 효과툰이 움직임과 사운드에서 애니메이션의 전형을 따라야함을 주장하는 것이 아니다. 그러나 일상적으로 다양한 이미지와 영상의 자극에 노출된 대중에게 미완성된 효과는 몰입을 방해하게 된다. 따라서 모션 코믹을 예로 볼 때 투명적 사운드 연출이나 최소한의 움직임의 연속성, 개연성 등의 연출이 필요하다고 본다.

덧붙여 복잡한 사회구조 속에서 분산된 시각의 현대인들에게

일상생활 속에서 짧게 즐길 수 있는 소위 스낵컬처(Snack Culture)는 보편화되어 있다. 그중 웹툰은 출퇴근 중 또는 자투리 여유 시간에 핸드폰으로 즐기는 등 스낵컬처의 대표적인 예로 꼽히고 있다. 즉, 웹툰은 텍스트로 이루어진 책읽기처럼 침잠된 독서형태를 요구하지 않는다. 또한 각종 스마트 기기의 활용이 일상화된 때에 웹툰의 애니메이션 효과의 활용은 독자의 흥미와 몰입의 효과적 도구가 되고 있다. 즉, 효과툰은 짧은 시간 움직임과 소리 또는 스마트폰의 진동으로 다양한 흥미 자극의 요소가 될 수 있다. 따라서 효과툰의 실험은 긍정적이며, 앞으로도 다양한 실험과 함께 지속적인 변화가 필요할 것이다.

참고문헌

- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 진중권, 『서양미술사: 모더니즘 편』, Humanist, 2011.
- 벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 東文選, 2003.
- 백은지, 「웹툰 만화연출 연구 -웹코믹스 대표작품을 중심으로-」, 상명대학교 문화예술대학원 만화영상학과 만화전공 석사학위논문 (2009).
- 목혜정, 「웹툰의 사운드 표현에 관한 연구」, 『애니메이션 연구』, 통권36호 (2014. 9), pp.469-491.
- 정규하, 윤기현, 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제17호 (2009.12), pp.5-19.
- 한상정, 「한국 웹툰의 연출문법 연구 -경계에 대한 실험들」, 『애니메이션 연구』, 통권34호 (2015. 08), pp.119-136.
- 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔, 「웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징」, 『만화애니메이션 연구』, 통권38호 (2015. 03), pp.177-194.
- 김일태, 윤기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, 『만화애니메이션사전』, 2008.12.30., 한국만화영상진흥원(만화애니메이션사전)
- <왓치맨> (Watchmen, 2013)
- KBS, <차정인의T타임: 홀로그램으로 부활한 꼬마신랑과 020의 미래>

2015.07.31.

윤인완, 양경일, 『아일랜드』 1권, 대원동화, 1997.

윤인완, 양경일, 『신암행어사』 1권, 대원씨아이, 2001.

주동근, 『귀도』, NAVER, 2016.

박용제, 『갓 오브 하이스쿨』, NAVER, 2011.

하일권, 『고고고』, NAVER, 2015.

류기운, 문정후 『고수』, NAVER, 2016.

ABSTRACT

Analyzing animation techniques used in webtoons and their potential issues

Kim, Yu-mi

With the media's shift into the digital era in the 2000s, comic book publishers attempted a transition into the new medium by establishing a distribution structure using internet networks. But that effort shied from escaping the parallel-page reading structure of traditional comics. On the other hand, webtoons are showing divers changes by redesigning the structure of traditional sequential art media; they tend to separate and allot spaces according to the vertical scroll reading method of the internet browser and include animations, sound effects and background music. This trend is also in accordance with the preferences of modern readers. Modern society has complicated social structures with the development of various media; the public is therefore exposed to different stimuli and shows characteristics of differentiated perceptions. In other words, webtoons display more relevant and entertaining characteristics by inserting sounds and using moving texts and characters in specific frames, while traditional comics require an appreciation of withdrawal and immersion like other published media. Motions in webtoons are partially applied for dramatic tension or to create an effective expression of action. For example, hand-drawn animation is adopted to express motions by dividing motion images into many layers. Sounds are also utilized, such as background music with episode-related lyrics, melodies, ambient sounds and motion-related sound effects. In addition, webtoons provide readers with new amusement by giving tactile stimuli via the vibration of a smart phone. As stated above, the vertical direction, time-based nature of animation motions and tactile stimuli used in webtoons are differentiated from published comics. However, webtoons' utilization of innovative techniques hasn't yet reached its full potential. In addition to the fact that the software used for webtoon effects is operationally complex, this is a transitional phenomenon since there is still a lack of technical understanding of animation and sound application amongst

the general public. For example, a sound might be programmed to play when a specific frame scrolls into view on the monitor, but the frame may be scrolled faster or slower than the author intended; in this case, sound can end before or after a reader sees the whole image. The motion of each frame is also programmed to start in a similar fashion. Therefore, a reader's scroll speed is related to the motion's speed. For this reason, motions might miss the intended timing and be unnatural because they are played out of context. Also, finished sound effects can disturb the concentration of readers. These problems come from a shortage of continuity; to solve these, naturally activated consecutive sounds or animations, like the simple rotation of joints when a character moves, is required.

Key Word : Webtoon Direction, Animated Effect, Motion, Sound

김유미

한양대학교 엔터테인먼트디자인학과 겸임교수

경기도 안산시 상록구 한양대학로 55

Tel : 031-400-5683

yumik777@gmail.com

논문투고일 : 2017.02.01.

심사종료일 : 2017.03.05.

게재확정일 : 2017.03.05.