

서사 웹툰에서 템포 연출의 재미 요소에 대한 연구

-<요진전>을 중심으로-

- I. 서론
- II. 이론적 배경
- III. <요진전> 1화 템포연출 분석
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김성재

초 록

이번 연구에서는 템포가 서사 웹툰의 재미에 영향을 미치는 요소라는 점을 연구하였다. 서사 웹툰에서 재미를 만들어 내는 요소는 많지만 본 연구에서 주목한 이론은 긴장의 축적과 해소이다. 이현비는 그의 저서 <재미의 경계>에서 긴장의 축적과 해소가 재미를 만들어내는 요소라고 말하였다. 이야기에 있어 긴장감은 독자를 이야기 속으로 끌어 들여 몰입감을 만들어 낸다. 하지만 이야기 진행 내내 긴장감을 유지시킨다면 독자들은 긴장감에 무감해지기 때문에 긴장의 축적과 해소를 번갈아가게 사용하여 몰입감을 유지시켜줘야 한다.

서사 웹툰에서 긴장의 축적과 해소를 만들어내는 연출 중 하나가 템포 연출이다. 장편구조를 가진 서사 웹툰을 창작함에 있어 사건이 발생하는 순간부터 끝나는 순간까지 시간의 순서대로 사건 전체를 모두 서술하는 건 쉽지 않는 일이다. 그렇기 때문에 서사 웹툰을 진행함에 있어 스토리시간과 서술시간의 차이 필연적으로 발생할 수밖에 없고, 이 시간의 차이를 템포라고 한다. 이런 템포는 서사웹툰 연출에서 이야기의 호흡을 조절하여 독자들을 작품에 몰입시켜 재미를 만들어낸다.

템포연출이 이런 역할을 하는 것은 템포연출의 발생이 이야기의 정보와 관련이 있기 때문이다. 이야기를 실질적으로 진행시키는 정보는 재미형성의 필수요소인 긴장의 축적과 해소를 만들어내고, 템포는 완급을 조절하여 긴장의 축적과 해소의 효과를 극대화 시켜주는 것이다. 서사 웹툰에서의 템포연출은 칸과 칸새를 이용한 연출이 사용된다. 칸과 칸새를 이용한 장면연출은 완급과 강약을 고려하여하는데 이를 가능하게 하는 건 칸과 칸새가 가지는 시간성 때문이다.

본 논문에서는 <요진전> 1화의 분석을 통해 서사웹툰에서 템포연출이 어떻게 사용되는지 분석한다. 이를 통해 템포연출이 서사웹툰에서 재미를 만들어 내는 요인 중 하나라는 사실을 밝혀내고, 향후 재미를 창출해 내는 연출 연구에 대한 이론적 근거를 제시하는데 연구의 의의가 있다 하겠다.

주제어 : 서사 웹툰, 템포, 연출, 시간, 긴장, 해소

I. 서론

1990년대 말에 등장한 디지털만화는 인터넷 보급과 함께 성장하다가 2003년 다음, 2005년 네이버 등 포털사이트에서 서비스하기 시작하면서 ‘웹툰’으로서 자리 잡았다. 이 후 대형 포털사이트를 중심으로 확대 되어 가던 웹툰은 2013년 9월 레진 코믹스가 유료화에 성공하면서 폭발적으로 성장세를 보였다. 또한 대중적으로 성공한 웹툰은 영화나 드라마로 제작되어 큰 성공을 거두면서 웹툰은 더 이상 웹툰 한 편으로 머물지 않고 문화산업의 원천 소스로 각광을 받게 되었다. 특히 장편 이야기 구조를 가진 서사 웹툰은 이런 흐름을 주도 하고 있다.

서사 웹툰은 일상 톤 등과 같이 호흡이 짧은 웹툰에 대비되는 긴 이야기가 있는 중·장편 웹툰을 가리키는 용어이다. 이 때문에 서사 웹툰에는 많은 등장인물이 등장하여 기나긴 이야기를 만들어내야 하기 때문에 복잡 구성을 갖는 경우가 많다.¹⁾ 그렇기 때문에 복잡 구성을 이야기 구조를 가진 서사 웹툰을 창작하기 위해서 이야기 구조의 구성부터 캐릭터와 사건의 개연성 구축까지 살펴봐야 할 요건들이 많다. 하지만 서사 웹툰의 창작에 있어 가장 먼저 고려해야 할 점은 텍스트로 되어 있는 이야기를 이미지인 그림으로 변환하는 연출문제이다. 작가들은 칸의 크기, 화각, 거리 등의 다양한 연출 기법들을 이용하여 에피소드와 장르들을 배열해서 이야기의 긴장을 유지하려고 노력한다. 긴장감이야말로 독자를 작품 속에 몰입시켜 재미를 느끼게 해주는 요소이기 때문이다.

하지만 이야기의 클라이맥스는 긴장감만 조성한다고 해서 되는 건 아니다. 로맨스나 코미디 장르처럼 강약을 조절하여 독자로 하여금 숨고르기를 해야 한다. 그래야만이 독자들이 다시 에너지를 축적하여 클라이맥스에서 더 많은 감정의 에너지를 쏟아 부을 수 있다. 작가는 마치 마라톤 선수처럼 페이지를 조절하면서 독

1) 김용락, 김미림, 『서사만화 개론』, 범우사, 1999, p.99.

자를 긴장시키기도 하고 또 긴장을 이완시키면서 독자들을 마지막 클라이맥스로 이끈다. 이것을 ‘템포가 느리다’ ‘템포가 빠르다’ 라고 표현한다.²⁾

템포는 ‘스토리 시간(story time)’ 과 ‘서술 시간(discourse time)’ 의 차이에서 발생한다. 스토리 시간이란 서사 속 사건이 일어나서 끝나기까지의 시간, 즉 ‘서술되는 시간’ 을 의미하고, 서술 시간이란 화자가 이야기를 하는 데 걸리는 시간을 의미한다.³⁾ 그래서 같은 스토리 시간의 이야기라도 서술 시간을 어떻게 구성하느냐에 따라 독자가 느끼는 재미는 달라진다.

따라서 본 연구는 서사 웹툰의 템포 연출이 어떻게 형성되고, 서사 웹툰의 재미에 어떤 영향을 미치는지를 연구하고자 한다. 이를 증명하기 위해 ‘다음 만화 속 세상’ 에서 연재되었던 <묘진전>⁴⁾ 1화를 분석할 생각이다. <묘진전>을 선정한 이유는 다음 카카오에서 완결된 작품 평점 랭킹에서 9.9점을 받은 작품으로 대중적 인기 순위에서도 최 상위권에 선정된 작품이다. 대중적으로 인기가 높다는 건 이 작품을 재미있게 본 독자들이 많다는 뜻이 된다.⁵⁾

또한 <묘진전> 1화는 여러 가지로 얽혀있는 복잡한 이야기를 짧은 분량으로 전달하고 있다. <묘진전> 1화는 총 53칸의 그림으로 구성되어 있고, 이는 최근 서사 웹툰의 1화 분량에 비하면 적은 편에 속한다.⁶⁾ <묘진전> 1화는 적은 칸 수로 많은 정보를 제공해야 하기 때문에 스토리 시간과 서술 시간의 차이를 통한 템포 연출이 많이 사용되고 있어 템포연출이 어떻게 쓰였는지, 템

2) Richard Eastman, A Guide to the Novel, San Francisco 1965, p.36.

3) 김천혜, 『소설구조의 이론』, 한국학술정보, 2010, p.81.

4) <묘진전>은 다음 만화 속 세상에 2013년 11월 14일에 연재를 시작하여 2015년 9월 17일까지 연재 된 작품이다.

5) 재미는 대중적인 잣대로만 평가할 수 없는 부분이 존재한다. 대중적이지 않지만 재미있다고 평가되는 작품들은 많이 존재한다. 하지만 본고에서는 대중적 인기가 재미의 판단 기준 중 하나라고 생각하여 평점이 높은 작품을 선정하였다.

6) 최근 서사웹툰의 회당 연재 칸수가 60~70칸이고, 작품을 시작하는 1화의 경우는 독자들의 시선을 모으기 위해 100칸 이상으로 제작하는 게 보통이다.

포연출이 서사 웹툰의 재미와 연관성이 있는지를 알아보는데 적합한 작품이라 하겠다.

II. 이론적 배경

1. 긴장의 축적과 해소를 통한 재미 창출

재미는 개인마다 재미있다고 느끼는 부분이 다른 주관적 영역이기 때문에 객관적으로 수치로 표현하기 어려운 영역이다. 특히 장편의 이야기를 구조를 가진 서사 웹툰의 경우 복잡한 이야기 구조 때문에 재미적 요소를 밝히기 더 어려운 측면이 있다. 이 때문에 만화에 대한 재미연구 또한 활발하게 진행되고 있지 않다.⁷⁾ 본 연구에서는 서사 웹툰의 재미 요소를 분석하기 위해 이현비의 긴장의 축적과 해소를 통한 재미 창출 이론에 주목하였다.

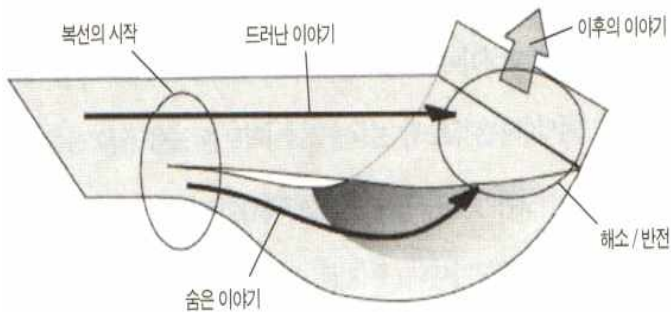
그는 그의 저서 <재미의 경계>(2004)에서 재미의 핵심은 드러난 이야기가 독자의 시선을 고정하면서 긴장을 축적해 나가고, 어떤 지점에서 숨은 이야기와 만나서 반전을 통해 긴장을 해소시키는 데 기인한다고 설명했다. 이현비의 이론은 이야기를 연대기적으로 진행시켜 재미를 만든다는 기존의 틀을 깨고, 숨겨진 이야기를 통해 새로운 재미를 줄 수 있다는 점을 제시하였다. 이 이론의 핵심은 드러난 이야기와 숨은 이야기의 이중적 이야기 구조로 설명된다.

7) 장진영, 「만화의 ‘재미’를 생산하는 창작방법 연구 -연재만화 <들꽃>의 창작과정을 중심으로」, 상명대학교 대학원 석사학위 논문, 2005.

장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구 -만화의 사회적 가치를 중심으로」, 공주대학교 대학원 박사학위 논문, 2011.

홍난지, 「웹툰의 희극성에 관한 연구 -개그웹툰과 일상툰의 희극적 서사구조를 중심으로」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2014.

김성재, 「시간구조를 통한 서사웹툰의 재미연구」, 상명대학교 대학원 박사학위 논문, 2016.



<그림 1> 뫼비우스 띠구조⁸⁾

<그림 1>에서 위쪽은 드러난 이야기를 나타내고 있는데, 이것은 이야기가 제시될 때 듣는 이가 관심을 갖는 측면이고, 또한 이야기 속에서 긴장이 축적되어 가는 과정이다. 그런데 이 드러난 이야기가 시작되는 어느 지점에서 이야기의 한 파트가 갈라져 밑으로 숨는다. 그래서 그늘진 곡면으로 접어드는데 이것이 ‘숨은 이야기’이다. 그리고 드러난 이야기에서 숨은 이야기가 갈라지는 그 시점에 복선이 등장한다. 드러난 이야기는 시간의 축을 따라서 그 면을 펼쳐 나가는데, 이는 곧 이야기를 전개해 나가는 것과 같다. 그러다 어느 한 지점에서 숨은 이야기와 만난다. 드러난 이야기와 숨은 이야기가 만나는 지점이 곧 반전으로 긴장이 해소되는 곳이다. 그리고 그때부터 이야기는 숨은 이야기가 진행되어 온 방향으로 전개된다.⁹⁾ 이처럼 독자들은 드러난 이야기에서 제공된 이야기의 정보를 통해 궁금증과 호기심을 자극받으면서, 독자의 긴장감이 극대화되고 그 다음 숨은 이야기로 반전을 만나면서 긴장감이 해소된다.

여기서 주목해야 할 점은 ‘긴장의 축적과 반전’이라는 용어를 사용하지 않고 ‘긴장의 축적과 해소’라는 용어가 사용되었다는 데 있다. 반전은 긴장 해소 방식의 하나로 극적인 긴장 해

8) 이현비, 『재미의 경계』, 지성사, 2004, p.58.

9) 이현비, 앞의 책. 2004, p.59.

소 과정을 거친다. 일반적으로 그 긴장의 해소가 극적으로 이어질수록 재미가 더해진다. 그래서 단순한 해소보다는 반전이 재미를 가중한다. 하지만 일반적인 재미에 대해 말하자면 반전이 아닌 약한 방식의 긴장 해소도 많이 활용된다. 그러므로 일반적인 재미에는 폭넓은 개념인 ‘해소’ 개념을 사용하는 것이 더 적당하다.¹⁰⁾

이처럼 재미에 있어 긴장의 축적과 해소가 중요한 이유는 이야기 진행 내내 일정한 긴장감을 유지할 수 없기 때문이다. 만약 긴장감의 축적만이 계속 된다면 독자는 금세 긴장감에 무감각해져서 이야기에 대한 흥미를 금방 잃게 된다. 그러므로 긴장의 축적 이후에는 이를 해소 시켜주어야 만이 다시 긴장의 축적을 할 수 있는 것이다.

이런 긴장의 축적과 해소의 개념은 펠란(J. Phelan)의 주장에서도 발견할 수 있다. 그는 이야기의 역동성을 텍스트 내적 구성 원리와 독자의 반응이라는 두 층위를 통해 발견할 수 있다고 말했는데, 그는 사건 진행의 측면에서 텍스트가 함축하고 있는 기본 원리를 ‘불안정성(instabilities)’ - ‘긴장(tension)’ - ‘해결(resolution)’의 과정을 따른다고 하였다. 이 개념은 ‘긴장’의 의미와 일맥상통한다. 펠란은 모든 서사는 불안정한 사건의 나열 속에서 점차 긴장된 사건이 부각되며, 그 사건이 해결되면서 끝이 난다고 보았다. 펠란의 논의가 사건 내용의 진행 과정에 중점을 둔 거라면, 긴장과 이완의 의미는 정보의 제시 방식에 중점을 둔 것이다. 즉 작가가 독자에게 이야기를 어떻게 전달하느냐를 문제 삼는 것이라 할 수 있다.¹¹⁾

펠란의 주장에서 주목해야 할 점은 정보의 제시 방식에 의해 긴장의 축적과 해소가 진행 된다는 데 있다. 이야기의 진행에 필요한 정보가 일관되고 통합적으로 제공되면 독자들은 이야기에

10) 이현비, 앞의 책. 2004, pp.38~39.

11) Jamesn Phelan, Reading People, Read Plots, Character, Progression, and the Interpretation of Narrative, The university of Chiago Press, 1989, pp.111~116. 참조, 정계석, 『한국현대소설의 시간구조』, 새미, 2013, p.56.에서 재인용.

대한 이해도가 높아져 자연스럽게 이야기 속에 몰입하게 되면서 긴장을 축적한다. 반면, 이야기에 대한 정보가 정확히 제공되지 않거나, 비슷한 내용의 정보가 계속해서 제공된다면 정보의 잉여성이 발생하게 되고, 결국 이야기에 대한 이해도가 떨어진 독자는 금세 흥미를 잃게 된다. 이처럼 정보 제공 방식은 이야기에서 긴장의 축적과 해소를 만들어 내면서 재미를 영향을 미친다고 할 수 있다.

2. 템포를 통한 긴장의 축적과 해소

서사 웹툰에서 긴장의 축적과 해소를 만들어내는 요소 중 하나는 템포이다. 매주 연재를 해야 하는 서사 웹툰은 정해진 연재분량 안에서 이야기 진행에 필요한 정보를 제공하여야 한다. 이때 제공되는 정보의 양은 이야기의 갈등 구조가 얽히면 얽힐수록 많아지게 되고, 이 때문에 필연적으로 정보의 잉여성이 발생하게 된다.

특히 장편의 흐름을 가지고 있는 서사 웹툰을 창작할 때 이런 정보의 잉여성 때문에 이야기가 시작되는 시간부터 끝나는 시간까지를 모두 다 보여 주는 건 현실적으로 불가능에 가깝다. 예를 들어 주인공이 태어난 순간부터 사망할 때까지 시간의 경과 순서대로 사건을 보여준다면 연재분량은 기하급수적으로 늘어나게 되는 것이다. 그렇기 때문에 서사 웹툰을 창작하는 작가는 전체 이야기 시간에서 주제와 관련 된 사건만을 선별하여 서술할 수밖에 없는 것이다.

작가들은 연재분량에 맞춰 이야기의 시간을 생략하거나 지연시켜 이야기를 전개 시켜 나가는데 여기서 시간을 지연한다는 것은 스토리 시간과 서술 시간을 같게 하는 것이고, 시간을 생략하는 것은 스토리 시간과 서술 시간을 다르게 한다는 것을 의미한다. 이처럼 작가는 스토리 시간과 서술 시간의 차이를 이용한 시간의 지연과 생략을 통해 이야기를 전개 시켜 나간다. 이를 통해 이야기의 강약이 조절 되는 템포가 발생하는 것이다.

서사 웹툰의 진행에 있어 템포가 중요한 이유는 템포를 통해

이야기의 몰입감을 높일 수 있기 때문이다. 예를 들어 짝사랑 하는 여자에게 고백하는 남자의 모습을 연출한다면 독자들에게 짝사랑하는 남자의 감정이 공감할 수 있게 잘 표현되어야 몰입감이 생겨날 수 있다. 그러기 위해서는 여자를 혼자 좋아 할 수밖에 없는 남자의 애타는 마음과 고백을 앞 둔 긴장감과 초조감이 잘 드러나야 한다. 이런 감정을 표현하기 위해서는 세밀한 연출이 필요하게 되고 이를 위해서는 빠른 템포 보다는 느린 템포로 연출 되어야 한다.

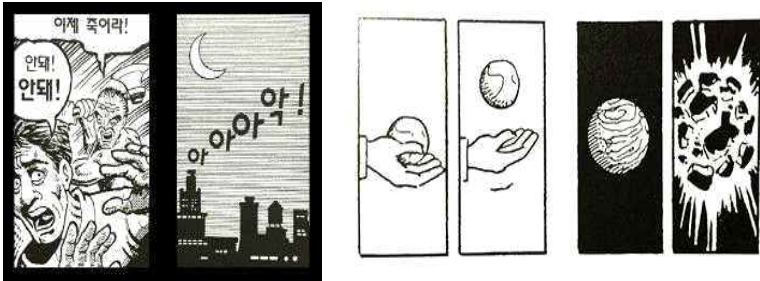
반대로 서로 치열하게 싸우는 액션 장면을 연출한다면 세밀한 연출 보다는 빠른 속도로 움직임과 강한 타격감 쥐야한다. 이런 연출에서는 느린 템포보다는 빠른 템포를 사용하여야 한다. 이처럼 템포는 이야기의 호흡을 조절하여 독자들을 작품에 더 몰입할 수 있게 하는 역할을 담당한다.

또한 템포는 인과적 설득력과도 관련이 있다. 템포는 인과적으로 설득력이 생기면서 템포가 빨라지고, 그 반대로 우연적 요소가 많아지면 템포는 느려진다. 즉, 독자에게 이야기를 이해할 수 있는 정보가 충분히 제공되면 템포가 빨라지고, 정보가 충분히 제공되지 않아 이야기에 대한 독자의 이해도가 떨어지면 템포가 느려진다는 뜻이다. 하지만 인과적 설득력을 위해 제공한 정보량이 많아지려면 자연스럽게 칸수가 많아지고, 대사의 양이 증가해서 이야기의 템포가 늦어지게 된다.

이런 현상이 일어난 이유는 정보의 잉여성 때문이다. 정보의 잉여성은 긴장의 축적과 해소와 관련이 있는데 정보 제공을 통해 긴장의 축적 시켜 나가지만 계속되는 정보의 제공은 정보의 잉여성을 발생 시켜 긴장을 해소 시키는 것이다. 반대로 긴장이 해소되면 정보의 잉여성이 해소 되어 다시 긴장이 축적되는 것이다. 이처럼 템포 연출은 이야기에 대한 정보의 제공을 통해 긴장의 축적과 해소를 만들어 내면서 서사 웹툰의 재미 요소로 작용하는 것이다.

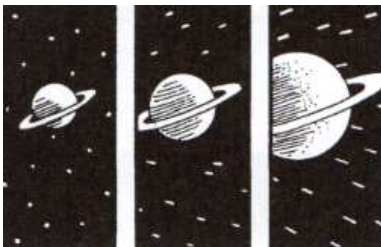
3. 서사 웹툰에서의 템포 연출

서사 웹툰에서 템포 연출을 표현하는 방법에는 칸과 칸새를 이용하는 연출법이 있다. 만화는 칸을 서로 연결하여 이야기를 진행한다. 그렇기 때문에 칸과 칸 사이에 칸새가 존재하고, 이 칸새는 완결성을 위한 연상 작용을 통해 칸과 칸을 연결한다.



<그림 2> 칸새의 연상 작용¹²⁾

<그림 2>에서 연상 작용은 자발적으로 이루어지기보다 사실상 무의식적으로 이루어지는 현상이다. 이런 현상이 일어나는 건 만화가 단속성(斷續性)의 특징을 가지고 있기 때문이다. 단속성은 칸새의 개념으로 설명할 수 있는데 만화의 칸은 영화의 필름처럼 연속적으로 연결 되는 것이 아니고 서로 단절되어 있다. 하지만 칸새를 통해 마치 화면이 연결된 것처럼 보이게 하는 특성을 의미한다. 만화는 단속성이라는 특성 때문에 화면과 화면의 생략과 비약이 가능하다. 스콧 맥클라우드는 이런 칸새를 이용한 장면 전환을 6가지 유형으로 정리하였다.



<그림 3> 순간이동



<그림 4> 동작이동

12) 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2010, pp.76~77.



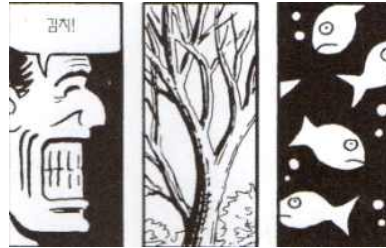
<그림 5> 소재이동



<그림 6> 장면이동



<그림 7> 양상 간 이동



<그림 8> 무관계이동

첫 번째는 순간이동으로 완결성의 연상이 거의 필요 없는 경우다. 두 번째는 동작 간의 이동이다. 어떤 소재의 특정한 동작에 나타나는 변화를 나타내는 것이다. 세 번째 유형은 소재 간 이동으로 장면이나 발상은 그대로이지만 그려진 소재는 바뀌는 것이다. 이러한 이동에서 의미가 전달이 될 수 있기 위해서는 독자들의 개입이 상당히 필요하다. 네 번째는 장면 간 이동이다. 꽤 먼 시간과 공간 사이를 한 번에 뛰어넘는 것으로 이 유형을 파악하려면 연역 추리가 필요하다. 다섯 번째는 양상 간 이동으로 대개 시간을 무시하고, 어떤 장소나 발상, 분위기 등이 지나는 다양한 양상을 나타낸다. 마지막으로 무관계 이동으로 칸과 칸 사이에 아무런 연관 관계가 없는 경우를 말한다.¹³⁾

하지만 스콧 맥클라우드의 칸과 칸새를 이용한 장면 전환에 대한 정의와 유형에 대해 분석하였지만 이런 현상이 어떤 메커니즘으로 일어나는지에 대해서는 정확히 설명하지 못하고 있다. 칸과

13) 스콧 맥클라우드, 김낙호 역, 앞의 책, 2010, pp.78~80.

칸새를 이용한 장면 전환의 메커니즘에 대한 단서는 안수철의 <만화연출, 나도 할 수 있다> (2008)에서 찾아 볼 수 있다. 안수철이 주목한 것은 칸을 배열하고 화면을 구성하는 방법이었다.

그는 만화의 화면 구성과 전개에 있어 강약과 완급을 조절해야 한다고 말하였다. 또한 인물의 위치나 방향, 움직임 등은 하나의 칸뿐만 아니라 앞뒤로 관계를 갖고 있는 칸과 칸의 연결성과 효율성을 고려하여 연출해야¹⁴⁾ 한다고 하였다. 왜냐하면 만화의 모든 형식 요소들은 일종의 ‘공간’을 가지며, 이 공간이 만화에 시간성을 부여한다. 시간성(인과관계, 순서)은 서사에서 가장 핵심적 요소¹⁵⁾이기 때문이다.

결국 만화연출에 있어 칸과 칸새에는 시간성이 부여되고, 이런 개념은 서사 웹툰의 장면 이야기 구조에서도 유효하게 작용한다. 하지만 서사 웹툰의 이야기 진행에 있어서도 강약과 완급의 조절은 단순히 칸과 칸의 연결성과 효율성을 고려하는 데 그치지 않고, 스토리 시간과 서술 시간의 차이에서 발생하는 템포의 개념을 통해 강약과 완급을 조절해야 한다.

이처럼 서사 웹툰에서는 칸과 칸새를 이용하여 시간의 지연과 생략을 만들어 내서 템포 연출을 가능하게 하는 것이다. 또한 이런 템포 연출은 긴장의 축적과 해소와 일맥상통한 의미를 지니고 있다. 왜냐하면 시간의 템포와 긴장의 축적과 해소는 모두 정보라는 요소를 통해 이루어지는 작용이기 때문이다. 따라서 템포 연출은 서사 웹툰에서 긴장의 축적과 해소의 효과를 유발하여 재미를 만들어 내는 중요한 연출 기법이다.

14) 안수철, 『만화연출, 나도 할 수 있다』, 노마드북스, 2008, p.33.

15) 윤보경, 「책 페이지에 구현된 만화의 흑백 연출 의미 분석-흑과 백이 갖는 상징성의 조화와 대립을 중심으로」, 만화애니메이션 연구 vol. 40, 2015, p.193.

Ⅲ. <묘진전> 1화 템포 연출 분석



<그림 9> <묘진전> 1화-116)

<그림 9>는 <묘진전>의 1화 도입 부분이다. 과거 먼 옛날 강남 천자국에서 열병을 몰고 온 손님들 각시 손님이 조선 땅의 누군가와 사랑에 빠져 홀로 남겨져 아이를 낳았다는 이야기를 하고 있다. 스토리시간은 정확히 표현되어 있지 않다. 하지만 천자국 손님들이 조선 땅에 오고, 생활 했으며 각시손님이 사랑에 빠져 아이까지 낳았다는 정보를 바탕으로 스토리시간을 추정해 보면

16) 읽는 순서는 좌에서 우로 진행된다.

최소한 몇 년의 시간은 되었을 것이다.

하지만 서술 시간은 10칸으로 표현되었다. 특히 8번째 칸과 9번째 칸은 서술 시간으로는 두 칸으로 표현됐지만 스토리 시간은 사랑에 빠지고 아이를 출산한 시간이 생략되면서 템포가 발생하였다. 또한 <그림 9>는 몇 년 동안 일어난 스토리 시간의 정보를 10칸의 서술 시간으로 표현함으로써 이야기를 이해하는 데 필요한 정보들을 빠른 템포로 제공하고 있다. 독자들은 1화 도입부부터 먼 옛날의 신화 전설에 대한 정보를 제공 받음으로써 자연스럽게 긴장의 축적되고 이야기의 몰입도를 높일 수 있게 했다.





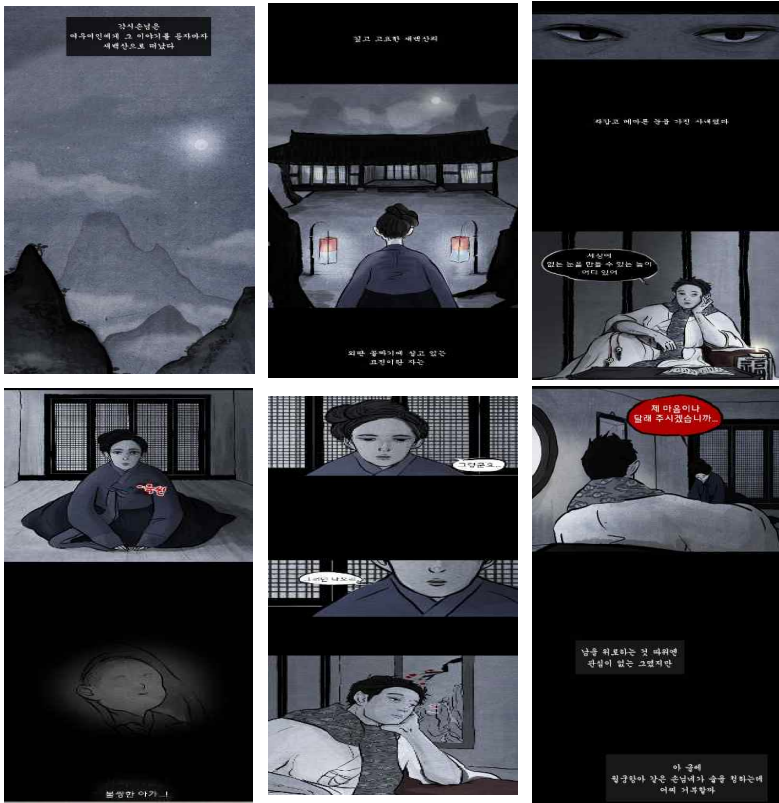
<그림 10> <묘진전> 1화-2

<그림 10>의 스토리 시간은 각시 손님이 아이를 출산 한 후 아기의 눈이 없다는 사실을 알게 되고 큰 상심을 하게 된다. 이때 여우 여인이 각시 손님을 찾아 와서 하늘에서 떨어진 새백산 주인이 아기의 눈을 치료해줄 지 모른다는 정보를 가르쳐 주는 장면이다. 스토리 시간은 각시 손님이 출산 후 몸을 추스를 만큼의 시간이 흘렀지만, 서술시간은 마지막 대사로 처리된 칸까지 포함해서 총 9칸으로 연출되어 13칸으로 구성되어 있다.

서술 시간에서 생략을 보면 1번째 칸과 2번째 칸에서 “아아... 그런데...”의 대화와 함께 시간이 넘어가는 장면, 4번째 칸과 5번째에서 칸 상심한 각시 손님이 여우 여인을 맞이하는 장면, 10번째 칸에서 11번째 칸에서 상심한 각시 손님의 표정에서 방안에 들어와 앉아 있는 각시 손님과 여우 여인 장면까지 해서 3군데 장면에서 템포가 발생하였다.

하지만 전체적으로 보면 여우 연인이 방문하여 하늘에서 떨어진 새백산 주인이 아기의 눈을 치료해줄 지 모른다는 이야기를 하는 스토리 시간과 서술 시간이 거의 일치하는 장면으로 템포가 느리게 진행되고 있다. 하지만 10번째 칸에서 11번째 칸에서 시간의 생략을 통한 템포를 넣어줌으로써 느리게 진행되는 템포의 흐름에 변화를 주고 있다.

마지막으로 정보적 측면에서 본다면 태어난 아기에게 눈이 없다는 것과 여우 여인이 방문하면서 새로운 캐릭터가 등장했다는 것, 그리고 여우 여인이 새백산 주인을 언급하면서 아기를 치료해줄 수도 있다는 정보를 제공하면서 긴장을 축적하고 있다. 이때 계속된 긴장의 축적으로 독자들의 몰입감이 떨어지는 걸 막기 위해 3번의 템포를 발생시켜 긴장을 해소하고 있다.

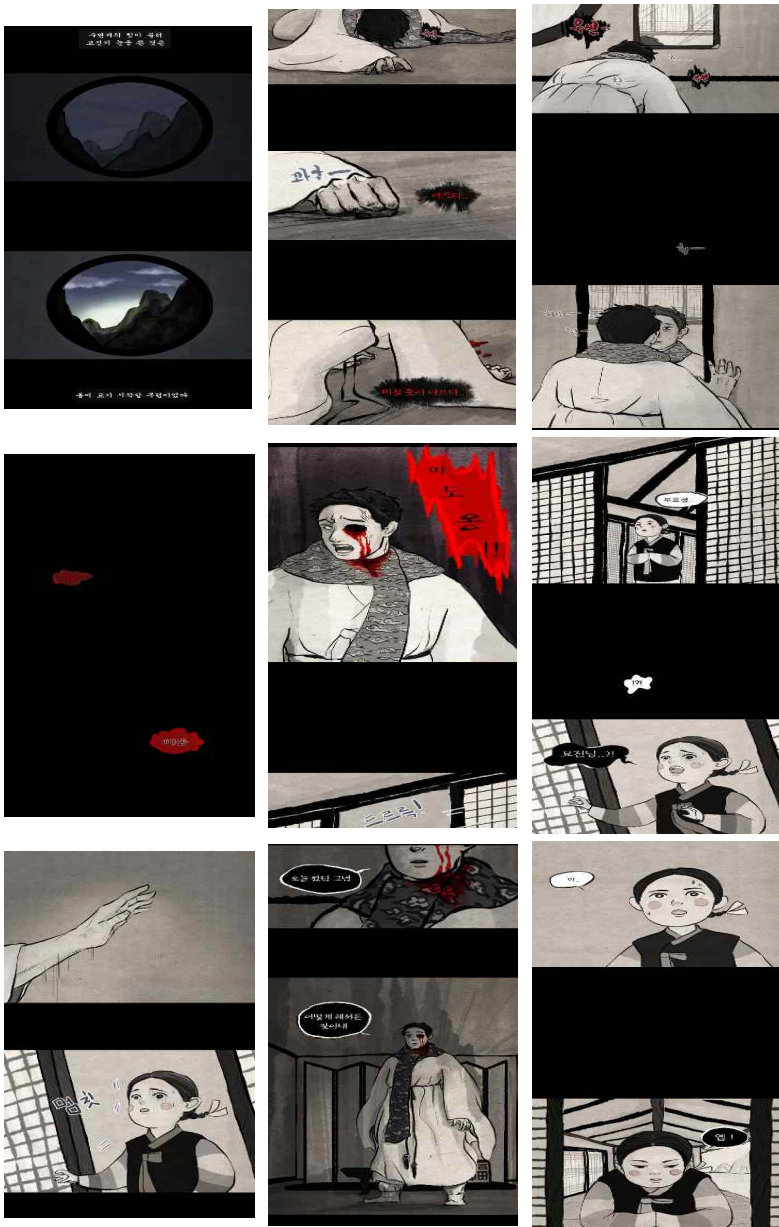




<그림 11> <묘진전> 1화-3

<그림 11>은 각시 손님이 새백산에 사는 묘진에게 찾아가서 아기의 눈을 고쳐달라고 하지만 묘진은 그런 일은 능력 밖이라 하면서 거절한다. 각시 손님은 그럼 상심한 자신이라도 달래 달라며 묘진과 술자리를 같이 하게 되고, 각시 손님이 약을 탄 술을 마신 묘진은 잠을 빠져든다. 스토리 시간은 각시 손님이 묘진을 찾아가는 시간이고, 서술 시간은 묘진을 찾아 온 각시 손님이 묘진을 만나는 시간이다. 그러므로 <그림 11>은 각시 손님이 새백산을 알아보고 그곳까지 찾아가는 과정 전체가 생략되면서 템포가 발생하였다.

또한 각시 손님이 묘진과 마주하게 되는 2번째 칸과 3번째 칸, 각시 손님과 묘진이 술자리를 준비하고 술을 마시는 과정이 11번째 칸과 12번째 칸에는 시간 역시 생략되면서 템포가 발생했다. 이와 같은 템포가 발생한 이유는 <그림 11>은 묘진의 등장이라는 정보가 제공되면서 긴장감을 축적해 나가지만 전체적인 이야기 진행은 각시 손님과 묘진의 술자리가 이어지고 있는 비슷한 정보가 계속 제공되면서 정보의 잉여성을 나타내고 있다. 이 때문에 긴장감이 해소되면서 이야기의 흥미가 떨어지는 걸 막기 위해 3번째 칸과 4번째 칸, 11번째 칸과 12번째 칸에는 시간을 생략함으로써 템포를 발생했다.



<그림 12> <묘진전> 1화-4

<그림 12>는 수면제를 먹고 잠이든 묘진이 깨어나서 자신의 눈이 없어졌다는 사실을 알게 되고, 미동을 불러서 각시 손님을 잡으라는 명령을 내리는 장면이다. <그림 12>는 스토리 시간과 서술 시간이 일치한 채 진행되면서 전체적인 시간상으로는 템포가 느리게 발생하고 있다.

하지만 묘진이 고통 때문에 깨어나서 거울을 확인하기까지의 과정이 연출 한 6번째 칸에서 7번째 칸, 미동이 방문을 열고 들어와 묘진의 상태를 발견해서 인지하는 11번째 칸에서 12번째 칸, 각시 손님을 잡으라는 묘진의 명령을 듣고 잠시 주춤 하면서 갈등하는 미동의 심리 상태를 표현한 17번째 칸과 18번째 칸은 시간의 생략이 일어났고, 고통을 참으며 미동을 부르는 8번째 칸은 칸의 길이를 이용하여 시간의 지연을 발생 시켰다.

이처럼 <그림 12>는 스토리 시간과 서술 시간의 일치로 이야기 흐름은 템포가 느리게 진행 되지만 칸 연출에서 템포를 발생하여 이야기의 속도를 빠르게 전개한다. 또한 묘진이 각시손님에 의해 눈 한쪽을 잃었다는 사실과 미동이라는 새로운 캐릭터의 등장 그리고 묘진이 각시 손님을 찾으라고 하는 명령을 내리는 장면까지 새로운 정보가 연속해서 제공되면서 긴장감을 축적되고 있다. 이를 통해 전체 이야기의 템포가 느리게 진행되는 부분을 보완해주는 역할을 하고 있다.

IV. 결론

본 연구는 서사 웹툰에서의 템포 연출이 어떻게 발현 되었는지에 대해 알아보고, 실제 연출에서 긴장의 축적과 해소를 발생시켜 재미를 만들어 낸다는 사실을 확인하였다. 스토리 시간과 서술 시간의 차이에서 발생하는 템포는 이야기의 정보 전달과 관련이 있다. 서사 웹툰에서 이야기의 전개는 이야기가 말하고자 하는 주제에 맞는 정보가 제공되어야만 진행된다. 그러므로 독자를 이야기 속에 몰입시키기 위해서는 독자가 재미를 느낄 수 있는 적절한 정보가 제공되어야 한다. 만약 정보가 충분히 제공되지 않

거나 너무 많은 정보가 제공되면 독자들은 지루함을 느끼고 이야기의 흥미를 잃게 된다.

그러므로 서사 웹툰 연출할 때는 독자들이 이야기에 몰입할 수 있도록 전달되는 정보의 양이 적절히 배분되어야 한다. 이때 쓰이는 연출기법이 시간을 생략하거나 지연하는 템포 연출인 것이다. 이런 템포 연출은 서사 웹툰의 재미와도 관련이 있다. 재미는 긴장감을 유지시켜 독자를 이야기 속에 몰입시키는 데서 시작한다. 그러기 위해서는 긴장의 축적과 해소가 무엇보다 중요하다. 긴장의 축적과 해소는 템포와 마찬가지로 정보를 어떻게 전달하느냐에 따라 달라지기 때문이다.

이처럼 이야기의 호흡을 조절하고, 독자들에게 이야기의 몰입도를 높여 재미를 느끼게 만드는 템포 연출이 실제 서사 웹툰에서 쓰이는지 <묘진전> 1화를 분석함으로써 밝혀냈다. <묘진전> 1화는 장편의 이야기가 시작되는 도입부이기 때문에 캐릭터, 세계관, 사건의 인과관계까지 독자에게 제공할 정보가 많이 나올 수밖에 없는 이야기 구조를 가지고 있다. <묘진전> 1화에서 제공되는 정보는 다음과 같다.

1. 먼 옛날 천자국에서 온 손님이 조선 땅에 오게 되고, 각시 손님이 사랑에 빠져 나이를 낳았다.
2. 각시 손님이 낳은 아이는 눈이 없다.
3. 각시 손님을 찾아온 여우 여인이 새백산에 사는 묘진에 대해 알려준다.
4. 각시 손님이 묘진을 찾아가 아기의 눈을 고쳐 달라고 하지만 묘진이 거절한다.
5. 각시 손님이 묘진에게 자신을 위로 해달라고 하고 수면제를 탄 술을 마시게 한다.
6. 잠에서 깬 묘진이 자신의 눈 하나가 없어진 걸 알고 미동에게 각시손님을 잡으라고 명령한다.

<묘진전> 1화는 6가지의 정보를 53칸에 모두 담아내기 위해 스

토리 시간과 서술 시간의 차이가 크게 발생할 수밖에 없었고, 이 때문에 시간을 생략한 템포가 자주 발생하는 현상을 확인할 수 있었다. 또한 시간의 생략을 통한 과도한 정보 제공에 따른 잉여 정보의 양산을 막기 위해 칸과 칸새의 길이를 이용한 시간의 지연을 사용한 현상도 확인할 수 있었다.

서사 웹툰 연출에서 작품의 재미를 만들어 내는 연출법들은 다양하게 존재한다. 본 연구에서는 그 중 템포 연출에 대해 알아보으로써 연출을 통한 재미 연구가 가능하다는 점을 제시 했다는데 의의를 찾을 수 있겠다. 향후, 이 이론 근거로 연출을 통한 재미 연구가 좀 더 심도 있게 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 김용락, 김미림, 『서사만화 개론』, 범우사, 1999.
김천혜, 『소설구조의 이론』, 한국학술정보, 2010.
이현비, 『재미의 경계』, 지성사, 2004.
정재석, 『한국현대소설의 시간구조』, 새미, 2013.
스콧 맥콜라우드, 김낙호 역, 『만화의 이해』, 비즈앤비즈, 2010.
안철수, 『만화연출, 나도 할 수 있다』, 노마드북스, 2008.
윤보경, 「책 페이지에 구현된 만화의 흑백 연출 의미 분석-흑과 백이 갖는 상징성의 조화와 대립을 중심으로」, 만화애니메이션 연구 vol. 40, 2015. pp.177-209.
장진영, 「만화의 ‘재미’를 생산하는 창작방법 연구 -연재만화 <들꽃>의 창작과정을 중심으로」, 상명대학교 대학원 석사학위 논문, 2005.
장진영, 「한국 만화문화의 생성과 수용과정 연구 -만화의 사회적 가치를 중심으로」, 공주대학교 대학원 박사학위 논문, 2011.
홍난지, 「웹툰의 희극성에 관한 연구 -개그웹툰과 일상툰의 희극적 서사 구조를 중심으로」, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2014.
김성재, 「시간구조를 통한 서사웹툰의 재미연구」, 상명대학교 대학원 박사학위 논문, 2016.
Richard Eastman, A Guide to the Novel, San Francisco 1965.

다음 만화 속 세상, 켈리빈,

<http://webtoon.daum.net/webtoon/view/godstory2017>, 01, 15. 9두

ABSTRACT

A Study on the Tempo Direction of Narrative Webtoons -Focusing on <Myojinjeon>-

Kim, Seong-jae

This study has researched that tempo is an element influencing the fun of narrative webtoon. In spite of many elements that could create fun in narrative webtoon, the theory this study pays attention to is the accumulation and solution of tension. Lee Hyun-bee said in his book <Boundary of Fun> that the accumulation and solution of tension would be the element creating fun. Tensions of a story create the immersion by bringing readers into the story. However, if such tensions are maintained throughout the whole story, readers get insensitive to tensions, so that the accumulation and solution of tension should be used in turn to maintain the immersion.

One of the directions creating the accumulation and solution of tension in narrative webtoon is the direction of tempo. When creating a narrative webtoon with the full-length structure, it is not easy to describe the whole incident from beginning to the end of it in order of time. Therefore, it is inevitable to have differences between story time and narrative time, and the difference of this time is called 'tempo'. This tempo creates fun when readers are immersed in the work, by adjusting breaths of the story in the direction of narrative webtoon.

Such a role of tempo direction is based on the relation between the occurrence of tempo direction and information of the story. The information actually leading the story creates the accumulation and relief of tension which is the essential element of fun formation while tempo also maximizes the effects of accumulation and relief of tension.

Tempo direction in narrative webtoons uses panels and gaps between them. The scene direction using panels and gaps between them considers tempo and dynamics because of the temporality of panels and gaps between them. This paper analyzes the use of tempo direction for narrative webtoon through the analysis on the 1st episode of <Myojinjeon>. The significance of this study is to reveal

that tempo direction is one of the factors creating fun in narrative webtoons, and also to suggest the theoretical grounds for researches on direction creating fun in the future.

Keywords: Narrative Webtoon, Tempo, Direction, Time, Tension, Relief

김성재
상명대학교 만화애니메이션학과 특임교수
(31100) 충남 천안시 서북구 부성 8길 26, 302(두정동, 스카이오피스텔)
chenchoo@hanmail.net

논문투고일 : 2017.05.01.

심사종료일 : 2017.05.31.

게재확정일 : 2017.05.31.