ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 33호, 2024. Vol.9 No.4

로맨스 웹툰 배경의 시각적 특징 연구

네이버 웹툰 로맨스 장르 상위 5편을 중심으로

Study of visual characteristics of romance webtoon background

Focusing on the top 5 Naver Webtoon romance genres

주 저 자 : 김영찬 (Kim, Young Chan) 경희사이버대학교 IT디자인융합학부 겸임교수
chanidao@naver.com

https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.448

접수일 2024. 11. 23. / 심사완료일 2024. 12. 07. / 게재확정일 2024. 12. 09. / 게재일 2024. 12. 30.

Abstract

Romance webtoons are digital-based picture stories with the theme of love, showing webtoon's unique characteristics such as vertical screens, cuts, and blank spaces, while also maintaining the visual elements and expression techniques of existing romantic comics. Here, we looked at the background of romance webtoons by dividing them into shape, color, and texture. Here, we looked at the background of romance webtoons by dividing them into shape, color, and texture. Forms can be divided into spatial reproduction and backgrounds other than spatial reproduction, and spatial reproduction backgrounds (place setting, spatial background) were used in more than 70% of the total backgrounds. This means that the spatial background in which the characters will be placed is essential for the development of the play. Next, the decorative background adjusts the atmosphere of the play by emphasizing the characters' emotions (joy, sadness, surprise, etc.) with colors and patterns, and the text assists the development of the play through narration and monologue, with no background, close-ups, etc. It was confirmed that objects, etc., bring visual evocation in the middle of the unfolding play through their respective visual characteristics. Color controls the overall mood and tone of the work. There is a tendency to lower saturation and brightness to differentiate between characters and background and to highlight the characters, creating a unique atmosphere depending on the work. Compared to shape and color, there is not much description of texture.

Keyword

Romance Webtoon(로맨스 웹툰), visual elements(시각요소), background(배경)

요약

로맨스 웹툰은 사랑을 주제로 한 디지털 기반의 그림 이야기로서 웹툰만의 수직 화면, 컷과 여백 등의 특징을 보여줌과 동시에 기존 순정만화의 시각 요소와 표현 기법 또한 유지하고 있다. 여기서는 로맨스 웹툰의 배경을 형태, 색상, 질감으로 구분해 살펴보았다. 형태는 공간 재현과 공간 재현 이외의 배경으로 구분할 수 있는데, 전체 배경의 70% 이상에 공간 재현 배경(장소설정, 공간배경)이 사용되었다. 이는 극의 전개에 있어 등장인물이 놓일 공간적 배경이 필수적임을 의미한다. 공간 재현 이외의 배경으로 장식배경은 등장인물의 감정(기쁨, 슬픔, 놀람 등)을 색과 패턴 등으로 강조함으로써 극의 분위기를 조절하고, 텍스트는 나레이션과 독백으로 극의 전개를 보조하며, 무배경·클로즈업·오브제 등은 각각의 시각적 특징으로 극의 중간중간에 시각적 환기를 불러오고 있음을 확인할 수 있었다. 색상은 작품의 무드와 톤을 전체적으로 조절하는데, 등장인물과 배경을 구분하고 등장인물을 부각시키기 위해 채도와 명도를 낮추는 경향이 있으며, 작품에 따라 고유의 분위기를 만들어내고 있다. 형태나 색상에 비해 질감의 묘사는 많지 않다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경
1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

2-1. 로맨스 웹툰의 정의 및 역사
2-2. 로맨스 웹툰의 서사적 특징
2-3. 로맨스 웹툰의 시각적 특징

3. 로맨스 웹툰의 배경 분석

3-1. 로맨스 웹툰 배경 분석을 위한 개념 정리
3-2. 로맨스 웹툰 배경의 정량적 분석
3-2. 로맨스 웹툰 배경의 정성적 분석

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

웹툰은 일본의 '망가'나 '아니메'처럼 한국 고유의 장르로 인정받고 있으며 세계적으로 확산되고 있다. 이는 미국, 유럽, 일본이 기존 출판만화시장에 안주하고 있는 동안, 디지털 환경에 적합한 콘텐츠를 개발하기 위해 노력한 성과라 할 수 있다.

웹툰은 수직 도큐멘트를 사용한다는 점에서 페이지 기반의 만화와 구별되며, 그 서서 구조에도 차이를 보이고 있다. 보는 방식이 달라지니 이야기를 풀어나가는 방식도 달라진 것이다. 하지만 웹툰의 시각 요소(인물, 오브제, 배경, 말 칸, 효과음 등)와 표현 기법(선을 사용한 형태 묘사, 색을 이용한 무드와 톤 조절, 질감 재현)에는 큰 변화가 없었다. 이는 웹툰이 만화를 모태로 탄생했으며, 웹툰과 만화 모두 2차원 평면에 손이나 디지털 제작 툴을 사용해 그림을 그리기 때문이다.

웹툰의 시각 요소로서 배경 또한 그 조형과 활용에 있어 만화와 다른 점이 거의 없다. 배경은 이야기가 전개되는 장소를 설정하고 등장인물들이 하는 말과 행동의 바탕이 되며, 극의 분위기를 만들고 유지하는 역할을 한다. 여기서는 이러한 배경이 로맨스 웹툰에서 어떤 방식으로 사용되고 또 어떤 특성을 보이는지 살펴보려 한다. 특히 배경의 원래 기능인 공간 재현(장소설정, 공간설명)과 공간 재현 이외의 기능들, 즉 장식배경, 텍스트, 무배경, 클로즈업, 오브제, 표지의 사용빈도와 그 활용방식을 중점적으로 살펴 로맨스 웹툰만의 특성을 체계적, 정량적으로 분석할 것이다.

일반적으로 로맨스의 배경은 화려하고 장식적일 것으로 여겨지고, 무협-판타지의 배경은 웅장한 스케일을 자랑할 것으로 여겨지며, 일상물은 도시나 시골의 풍경을 소박하게 표현할 것으로 여겨지지만, 이를 확인하거나 비교할 만한 자료는 없다. 본 연구는 이러한 궁금증에 답을 주고, 추후 다른 장르 웹툰에 대한 연구를 이어감으로써 이들을 비교 분석하는데 목적을 두고 있다. 또한 이러한 연구를 심화시킴으로써 웹툰에서 배경이 담당하는 역할을 밝히고 그 발전 방향을 모색할 예정이다.

2. 이론적 배경

2-1. 로맨스 웹툰의 정의 및 역사

로맨스의 사전적 정의는 '남녀 사이의 사랑 이야기, 또는 연애 사건'을 의미한다.[1] 문학에서는 12~13세기 중세 유럽에서 발생한 애정담과 무용담 중심의 통속소설을 가리키는데, 전기적이고 공상적인 요소가 많다는 특징이 있다. 스페인에서 프랑스를 거쳐 유럽으로 퍼졌으며, 처음에는 서정성이 강한 서사시를 가리켰으나 점차 서정적인 사랑 이야기를 지칭하게 되었고 후에는 몽상적인 소설을 가리키게 되었다. 오늘날 로맨스 플롯은 대중소설, 영화, 텔레비전 등 대중문화에서 성행하고 있으며 특히 여성 독자에게 인기가 높다.[2]

웹툰이 2000년대 초반에 시작되었다는 점에서 웹툰 로맨스 장르(이하 로맨스 웹툰)의 역사 또한 매우 짧다. 하지만 웹툰이 만화를 토대로 출현했다는 점을 고려하면 로맨스 웹툰의 기원도 1950년대 현대 한국 만화가 태동하던 시절까지 거슬러 올라갈 수 있다.

한국 출판 만화의 로맨스 장르, 즉 순정만화는 일본의 '소녀만화'에 영향을 받아 시작되었다.[3] '소녀만화'는 일본에서 소녀 독자를 대상으로 한 '소녀잡지'에서 비롯된 용어로,[4] 주제와 소재, 독자에서 소년만화와 대비된다. 1920~40년대 소녀잡지에 실린 일러스트는 크고 둥근 눈으로 대표되는 소녀만화 특유의 캐릭터성을 지니고 있는데, 나카하라 준이치가 이러한 특성을 더욱 강화하면서 소녀만화의 전형이 되었다.[5] 당시 소녀잡지에 연재되는 만화는 4~8컷 정도의 단편적인 일상물, 개그물에 불과해 극(劇)으로서의 형식은 부족했다. 소

1) 네이버 어학사전_로맨스 (2024.10.23.) https://dict.naver.com/dict.search?query=%EB%A1%9C%EB%A7%A8%EC%8A%A4&from=tsearch

2) 네이버 두산백과_로맨스플롯 (2024.10.23.) https://terms.naver.com/entry.naver?docId=1200603&cid=40942&categoryId=32865

3) 김소원, '소녀잡지의 등장과 순정만화의 장르확립', 대중서사연구, 2016.08. 22(3), pp.248-253

4) 김소원, 『시대가 그려낸 소녀』, 소명출판, 2021, p.13

5) 김소원, '일본 소녀만화의 시각적 표현의 원류에 관한 고찰', 만화애니메이션연구, 2010.03. 18, pp.4-5

녀만화의 본격적인 시작은 데스카 오사무가 '소녀클럽'에 연재한 '리본의 기사'(1953~1956)를 꼽을 수 있는데 소녀만화 캐릭터 특유의 크고 둥근 눈과 함께 소녀를 주인공으로 한 장편 스토리를 선보였기 때문이다.[6]

국내 순정만화 초기작으로는 김정파의 『흰 구름 가는 곳』(1956), 『영원한 종』(1957), 권영섭의 『울 밑에 선 봉선이』(1960) 등을 꼽을 수 있는데, 『흰 구름 가는 곳』은 그림 소설 형식으로 완전한 형태의 만화는 아니었지만, '순정'이라는 용어를 처음 사용한 작품이다.[7] 60년대 후반에는 송순희, 민애니, 장은주, 엄희자 등의 작품이 인기를 끌었으며, 엄희자는 스승이자 남편이던 조승기의 영향으로 대본소 만화 제작 체계를 갖추고 순정만화를 대량생산하기도 했다.

이 시기 순정만화는 소녀만화, 특히 쇼죠 망가의 낭만적, 모성적, 소녀적, 패션적 특징을 그대로 따르고 있었다.[8] 하지만 반짝이는 눈(별 모양 눈동자) 같은 소녀만화의 특징을 모방하면서도 이를 발전시켜 눈의 홍체를 보다 디테일하게 표현하는 등 자기만의 특색을 만들고 있었다는 점에서,[9] 모방-변형-개성형성으로 나아가고 있었다고 볼 수 있다.

하지만 1961년 국가재건최고회의에서 만화작가단체를 강제 해산시키고 '한국아동만화자율회'를 발족시켜 사전심의를 시작하면서 한국 만화 시장은 차츰 위축되었다. 특히 1967년 '6대 사회악'에 만화를 지정하고 매년 어린이날에 '불량만화'를 모아 불태우면서 순정만화도 많은 제약을 받았다. 민애기 작가는 당시 심의에 대해 다음과 같이 회상한다. "한 컷 안에 남자, 여자애가 있으면 안 돼요. 공간에서 선정적인 분위기를 준다고 해서 저 뒤에 할아버지가 하나 지나가야 되고, (중략) 남녀가 이렇게 마주 봐도 안 돼요 (중략) 그리고 애교머리 잘라도 안 되고, 치마가 무릎 위로 올라가도 안 되고, 눈물을 그려도 안 되고…" 1971년에는 '한국 아동도서보급협회'에서 아동도서정화계획을 발표하며 '만화가게'의 기준이 강화되었다. 강화된 기준은 1. 가게 내에서 불량식품 판매금지 2. TV 상영금지 3. 대중잡지 혹은 성인용 오락잡지 비치 금지 4. 환기와 조명장치를 갖출 것 5. 학교 주변이나 우범지역에서 300m 이상 떨어질 것 6. 가게의 넓이는 최소한 5평 이상이어야 할 것 등이었다.[10] 이 시기 1세대 순정만화 작가들은 장르를 바꾸거나, 절필 또는 해외로 이주하며 순정만화와 멀어졌다.

순정만화가 심의로 인해 쇠퇴하는 동안 이러한 공백기를 채운 것은 일본의 소녀만화였다. 슈테판 츠바이크의 전기 『마리 앙투아네트-어느 평범한 여자의 초상』(1932)을 바탕으로 창작한 이케다 리요코의 「베르사유의 장미」(1972-1973)나 나기타 케이코 글, 이가라시 유미코 그림의 「캔디 캔디」(1975-1979), 미우치 스즈에의 「유리가면」(1976-현재) 등이 이 시기 대표적인 작품이다. 60년대 작품들이 오직 사랑에만 집중해 스토리를 풀어나갔다면 이 시기 작품들은 동성 간 사랑이나 SF, 판타지 등 다양한 주제를 활용해 이야기를 풀어나갔다는 점에서 로맨스 장르를 풍성하게 만들었다고 할 수 있다. 하지만 이들 작품은 다른 장르 만화처럼 '왜색'을 지우고 국내 작품으로 포장된 '해적판' 만화에 불과했으며, 국내에는 이를 따라한 아류작들이 생산되었다.[11]

순정만화는 1980년대 초반 차성진, 이진주, 황미나, 김혜린, 김진, 신일숙, 강경옥 등이 단행본 형식으로 작품을 발표하면서 활력을 되찾았다. 특히 1988년 서울올림픽 개최와 맞물려 「르네상스」(1988~1994)가 발행되고, 「댕기」(1991~1996), 「윙크」(1993~현재) 등이 뒤따라 발행되면서 소위 '순정만화 르네상스'가 열렸다.[12] 그러나 한정된 작가-독자풀 내에서 과도한 경쟁이 벌어지며 90년대 중반 쇠퇴기에 접어들고 이후 웹툰의 출현과 함께 대부분의 독자들이 로맨스 웹툰으로 이동하면서 순정만화의 시대도 저물었다.

웹툰(webtoon)은 디지털만화(웹코믹)를 가리키는 용어로 한국에서 만들어져 세계화되면서 일본의 '망가', '아니메'처럼 한국 고유의 독자적인 장르로 인정받고 있다. 그 시작으로는 한희작의 〈무인도〉(1996)가 꼽히지만,[13] 웹툰이 널리 대중화된 것은 밀레니엄을 전후로 〈스노우캣〉(1999), 〈마린블루스〉(2000), 〈파페포포〉(2000), 〈아색기가〉(2002) 등이 개인, 신문, 포털사이트 등에 연재되면서부터였다.[14]

6) 나무위키_순정만화 (2024.10.30.) https://namu.wiki/w/%EC%88%9C%EC%A0%95%EB%A7%8C%ED%99%94

7) 나무위키_순정만화, Op. cit.

8) 한상정, '순정만화라는 유령', 대중서사연구, 2016.05. 22(2), pp.305-306

9) 김소원, Op. cit. 2010, pp.12-13

10) 김소원, Op. cit. 2021, pp.133-135

11) 나무위키_순정만화, Op. cit.

12) 나무위키_순정만화, Op. cit.

13) 나무위키_웹툰 (2024.10.31.) https://namu.wiki/w/%EC%9B%B9%ED%88%B0

14) 김정영·박인하·박석환, 『웹툰10년사』,

2003년 다음 웹툰이 서비스되면서 웹툰 시장을 선도했고, 이 시기 최초의 웹툰이자 최초의 로맨스 웹툰으로 평가받는 강풀의 〈순정만화〉(2003)가 연재되었다.[15] 2004년 네이버 웹툰이 자사의 높은 시장 점유율과 자금력을 동원해 조석의 〈마음의 소리〉(2006-2020) 같은 작품들을 선보이면서 웹툰 시장은 포털을 중심으로 개편되었고, 네이버는 이후 다음 웹툰, 야후 카툰세상 등이 주춤하는 동안 작가와 독자풀, 조회수, 인지도 등에서 이들을 추월하기 시작했다.[16] 네이버 웹툰은 2006년 대규모 개편과 2015년 사내 독립 기업 운영, 2017년 네이버 웹툰 주식회사 분사 등 사세 확장과 독자 경영 체제를 갖추었고, 다음 웹툰도 2021년 카카오웹툰으로 개편된 후 네이버 웹툰을 뒤쫓고 있다. 현재 이들은 일본, 중국, 동남아, 미국, 유럽 시장까지 진출해 전 세계 웹툰 시장을 잠식해 나가고 있다.[17]

초기 로맨스 웹툰은 양영순의 〈천일야화〈(2004)나 강도하의 〈위대한 캣츠비〉(2005), 토마의 〈남자친 9〉(2005), 연우·서나의 〈핑크레이디〉(2006) 등이 회자 되었으며, 이후 사회초년생의 사랑 이야기를 다룬 박윤영의 〈여자만화구두〉(2010), 순끼의 〈치즈인더트랩〉(2010), 석우의 〈오렌지 마말레이드〉 (2011) 등이 인기를 이어갔다. 하지만 2010년대 이후 포털 중심의 웹툰 시장이 점차 수익성을 강조하면서 로맨스 웹툰은 소위 '통속적'이라고 불리는 기존 로맨스 소설의 플롯을 차용한 작품들로 채워지기 시작했다. 김은일은 한국 로맨스 장편소설의 서사구조가 '혼인중심의 사건 전개', '이상적 인물의 제시', '권력과 재력 기반의 배경 설정'이라는 특징을 가지고 있으며 이에 영향을 받은 로맨스 웹툰도 그 특징이 유사하다고 지적하고 있다.[18]

로맨스는 문학의 하위 장르이자 웹툰의 대표적인 장르로서, 한국의 웹툰이 세계화되면서 로맨스 웹툰도 함께 세계화되고 있다. 로맨스 웹툰의 전형적인 서사구조는 각 국가와 문화권을 넘나들며 전 세계적인 공감을 얻어낼 수 있다는 장점을 가지고 있다. 현재 로맨스 웹툰은 '즐겨보는 웹툰 장르 top 5'에서 판타지(33.2%), 액션(33.2%), 코믹/개그(31.1%), 드라마(30.0%)에 이어 5위(26.2%)를 차지하고 있다. 11위에 로맨스-판타지(10.9%) 장르가 따로 분류되어 있다는 점을 고려하면 앞으로의 성장잠재력 또한 상당하다.[19]

2-2. 로맨스 웹툰의 서사적 특징

로맨스 웹툰은 그림으로 그려지는 사랑 이야기라는 점에서 크게 서사적 측면과 시각적 측면에서 그 고유의 특징을 살펴볼 수 있다.

서사적 측면에서 로맨스 웹툰의 가장 큰 특징은 그 주제가 사랑에 있다는 점이다. 주인공은 남 또는 여, 남녀, 남남, 여여, 트랜스젠더 등 다양하지만, 이들의 목적은 상대를 사랑하는 것이며, 이를 방해하는 여러 요소를 극복하는 과정이 서사의 핵심이다.

이러한 서사는 아리스토텔레스의 시작-중간-결말의 '3단계'[20]나 프라이타크의 발단-상승-절정-하강-결말의 '5단계'[21] 또는 일반적인 기-승-전-결의 4단 구성으로 분석할 수 있는데,[22] 주목할 것은 프로프나 그레마스가 지적하듯[23] 서사를 이끌어가는 극적 긴장감이 등장인물 간의 갈등 속에서 일어난다는 점이다.

예를 들어 호메로스의 『일리아드』나 『오딧세이』에 등장하는 영웅은 각자 자신의 목적, 즉 아내 되찾기(메넬라오스), 맹주의 지위 확인하기(아가멤논), 영웅적인 모습 과시하기(아킬레우스), 집으로 돌아가기(오디세우스) 등을 달성하기 위해 이를 방해하는 파리스, 프리아모스, 핵토르, 키르케 등과 갈등을 빚으며 극의 긴장감을 높이고 이후 이들에게 승리함으로써 극의 긴장감을 해

국립중앙도서관, 2014, pp.18-19

15) 나무위키_카카오 웹툰 (2024.10.31.) https://namu.wiki/w/%EC%B9%B4%EC%B9%B4%EC%98%A4%EC%9B%B9%ED%88%B0

16) 나무위키_네이버 웹툰 (2024.10.31.) https://namu.wiki/w/%EB%84%A4%EC%9D%B4%EB%B2%84%20%EC%9B%B9%ED%88%B0

17) 신준식, '한국 웹툰의 해외시장 진출 현황을 통한 한국 웹툰의 과제 발견', 만화애니메이션연구, 2023.12. 73, pp.131-159

18) 김은일, '국문장편소설과 로맨스 웹소설의 유사성', 한국고전연구, 2004.02., 64집, pp.301-335

19) 글로벌리서치, 「2023 만화·웹툰 이용자 실태조사, 한국콘텐츠진흥원」, 2023, p.34

20) 아리스토텔레스, 박문재 역, 『시학』, 현대지성, 2021, pp.33-34

21) 박정식·한호, 『스토리텔링의 이해』, 한국문화사, 2020, pp.25-26

22) 이문희, '로맨스 웹툰 형식과 주인공의 인간원형변화 연구', 만화애니메이션연구, 2020.12., 61, p.222

23) 강위역·왕위차오·김종대·진단니·김재호, '애니메이션에서 욕망 비주얼 스토리텔링 특징 분석', 멀티미디어학회논문지, 2016.06., 19(6), pp.1076-1077

소하고 이야기를 마무리 짓는다.

로맨스 장르 또한 동일한 서사 구조를 가진다. 제인 오스틴의 『오만과 편견』(1813)이나 샬롯 브론테의 『제인 에어』(1847), 마거릿 미첼의 『바람과 함께 사라지다』(1936) 등은 그 주제가 사랑이라는 점에서 다른 장르와 차이를 보이지만, 결국 사랑을 둘러싼 등장인물 간의 갈등이 극의 긴장감을 높이고 이후 사랑을 이루거나 헤어짐으로써 극의 긴장감을 해소하고 이야기를 마무리 짓는다.

로맨스 웹툰의 서사, 즉 주인공 연인이 겪게 되는 사건과 갈등은 이들의 사랑을 방해하는 요소들, 즉 국가나 민족, 가문, 신분의 대립 같은 환경적 요소 또는 삼각관계나 경쟁관계 같은 관계적 요소 그리고 각자의 성격이나 취향 같은 개인적 요소를 극복하고 사랑을 완성하는 과정에서 벌어진다. 간혹 그 사랑이 죽음이나 이별 등 헤어짐으로 끝나는 경우도 있으나, 사랑의 쟁취라는 목적을 향해 나아간다는 점은 변하지 않는다.

주목할 것은 로맨스 웹툰이 이러한 사랑에 있어 여성을 주체로 놓고 사랑에 대한 이들의 욕망을 긍정한다는 점에 있다. 중세 로맨스 소설이 여주인공을 사랑의 주체가 아닌 쟁취의 대상으로 그리고, 19세기 로맨스 소설이 여성의 주체적인 욕망을 그리면서도 결국 남성 중심 사회의 현실 앞에서 그 욕망이 좌절되는 모습을 그렸다면, 21세기 로맨스 웹툰은 여성이 적극적·능동적으로 자신의 사랑을 쟁취해 나가는 모습을 그리고 있다. 예전 로맨스 장르에서는 사랑을 얻으려는 자와 거부하는 자, 사랑을 이루려는 자와 이를 방해하는 자의 갈등이 극을 이끌어갔다면 로맨스 웹툰에서는 일상의 소소한 사건에서 빚어지는 서로 다른 견해나 입장 차이 등이 극을 이끌어간다는 점도 특징이다.

로맨스 웹툰은 사랑의 쟁취를 목적으로 사건이 전개된다는 점에서, 즉 결말이 명확하다는 점에서 결말보다는 결말까지의 과정을 중시한다. 새로운 소재와 새로운 해결법을 요구하는 것이다. 하지만 전형적인 서사구조 안에서 소재의 변화에만 신경을 쓰다 보면, 반복된 플롯으로 인해 천편일률적으로 비칠 수 있다.

2-3. 로맨스 웹툰의 시각적 특징

시각적 측면에서 로맨스 웹툰은 순정만화의 시각 요소와 표현 기법을 상당 부분 물려받았으나, 순정만화나 타 장르 웹툰과 구별되는 독특한 특징 또한 가지고 있다. 출판 만화 시절 순정만화는 그림을 그리는 종이책의 물리적 특성, 즉 페이지의 가로세로 넓이, 종이 두께에 따른 책등 넓이와 페이지 수, 펼침 방향 및 시선의 방향, 인쇄 품질 및 색 사용에 따른 비용증감 등에서 자유로울 수 없었다. 페이지 내 칸의 형태를 사각으로 만들고, 이러한 사각형 칸을 조밀하고 밀집된 형태로 구성했던 것도 형태적 측면에서 이보다 더 합리적이고 효과적인 방법이 없었기 때문이다.[24]

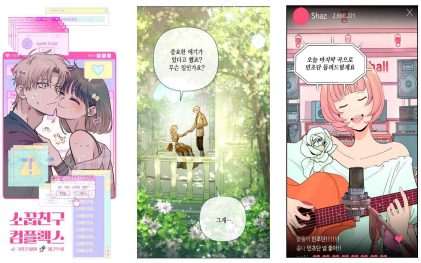
[그림 1] 베르사유의 장미[25]

다만 순정만화는 사각형 칸을 조밀하게 구성하는 다른 장르와 달리 칸의 형태와 크기, 배치를 보다 자유롭게 하고, 칸 옆에 반 페이지 크기의 인물을 배치해 구성에 변화를 주고, 페이지 전체를 풍경 씬으로 활용하는 등 순정만화 특유의 강한 미적·감성적 분위기를 형성했었다. 또한 인쇄비용을 절감하기 위해 흑백이나 단색을 사용하는 와중에도 마치 특별부록처럼 권두에 한두 장씩 컬러 페이지를 삽입해 수준 높은 일러스트를 선보이기도 했다.

반면 로맨스 웹툰은 웹툰의 특성상 색상을 자유롭게 사용할 수 있다는 점에서 대부분의 작품이 다채롭고 화려하다. 특히 색상은 다양하더라도 단색 조합이 많은 타 장르와 달리 로맨스 장르는 판타지 장르와 함께 그라데이션 등 다양한 표현 기법을 사용해 색감을 풍부하게 만드는 경우가 많다.

24) 김종희, '만화에서 사각형 칸의 일반화 원인에 대한 분석', 만화애니메이션연구, 2011.06., 23, pp.51-66

25) 네이버 웹툰_베르사유의 장미 (2024.11.01.) https://series.naver.com/comic/detail.series?productNo=2723188&isWebtoonAgreePopUp=true



[그림 2] 로맨스 웹툰의 색 사용26)

순정만화는 캐릭터의 크고 둥근 눈, 풍성하게 흘러내리는 머리, 가녀린 팔과 다리, 꽃과 식물을 활용한 장식 등을 이용해 고유의 분위기를 만들어냈는데, 이는 작품에 대한 독자의 몰입을 돕기 위해서였다. 이러한 특징은 로맨스 웹툰에도 그대로 이어지지만, 로맨스 웹툰은 지면 인쇄의 제약에서 자유롭기에 그 표현 방식이 더욱 다양하고 세밀하다는 차이가 있다.

로맨스 웹툰은 특히 이야기의 전개 방식에서 순정만화와 차이를 보이는데, 이는 매체의 차이에서 비롯된다. 순정만화는 만화라는 점에서 페이지에 지그재그 식으로 칸을 배치하고 이를 수평으로 넘기며 읽게 된다. 이때 페이지라는 한정된 공간 안에 일정 분량의 이야기를 집어넣기 위해 칸과 칸 사이를 조밀하게 배치하게 되고 부수적으로 칸새를 만들게 된다. 이는 대부분의 만화에서 나타나는 특징으로 만화는 이 칸새를 이용해 장면을 전환하고 회상 칸을 구분하며 말 칸을 만들어낸다. 또한 팬과 같은 영화적 기법을 만화에 적용하거나 칸을 장식적으로 활용한다.27)

반면 로맨스 웹툰은 페이지 대신 디지털 환경 기반의 수직 도큐멘트를 사용한다. 세로로 긴 수직 도큐멘트에 위에서 아래로 칸을 배치한 후, 한 칸씩 스크롤링하며 읽게 만드는 것이다. 수직 도큐멘트는 세로 길이에 제한이 없어 만화처럼 칸과 칸 사이를 조밀하게 배치할 필요가 없으며, 따라서 칸새 대신 넓은 여백으로 칸과 칸을 구분하게 된다. 간혹 만화식 배치나 칸을 제거하고 장면만 배치하는 경우도 있지만, 대부분의 웹툰은 칸을 위에서 아래로 일렬 배치하는 방식을 사용하고 있다. 이러한 변화는 웹툰에서 순정만화의 특징, 즉 다른 장르에 비해 칸의 구성이 자유롭다는 특징을 희석시키고, 순정만화와 로맨스 웹툰이 달라지는 변곡점이 되었다.

[그림 3] 수직 도큐멘트 기반의 웹툰28)

그럼에도 로맨스 웹툰은 순정만화의 전통을 따라 타 장르보다 시각적 표현에 민감하다. 캐릭터의 미적 표현은 물론이고 선과 색의 섬세한 사용 등으로 일러스트에 가까운 퀄리티를 유지하고 있는 것이다. 로맨스 웹툰이 인물(캐릭터), 오브제, 배경 등의 시각적 퀄리티를 높게 유지하는 것은 타 장르가 캐릭터에 개성을 부여하고 극의 분위기를 유지하는데 목적을 두는 것과 달리, 작품의 장면을 하나하나 감상하고 그 분위기를 즐기는 데 목적이 있기 때문이다. 물론 무협이나 판타지 웹툰에도 퀄리티에 신경을 쓴 작품들이 있지만, 이를 장르 전체의 특징이라고 보기는 어렵다.

3. 로맨스 웹툰의 배경 분석

3-1. 로맨스 웹툰 배경 분석을 위한 개념 정리

웹툰은 만화를 토대로 탄생했다는 점에서 그 시각적 요소와 표현 기법 또한 만화와 유사하다. 작가의 개성과 취향에 따라 그 이미지와 분위기가 다양하기는 해도 2차원 평면에 그려진다는 점에서 인물(캐릭터), 오브제, 배경, 효과음 등이 지닌 형태적 특징, 선의 스타일, 시점과 구도, 초점과 심도, 무게, 질감의 표현 방식 등은 평면 조형(형태·색상·질감)의 관점에서 차이가 없는 것이다.

하지만 수직 도큐멘트 기반의 웹툰은 그 구성과 배치에서 페이지 기반 만화와 구별되는 특징을 보여주고 있다. 그림이 그려지는 매체가 달라지면서 극의 전개와

26) 네이버 웹툰_소꿉친구 컴플랙스, 재혼황후, 조조코믹스 (2024.11.01.) https://comic.naver.com/index

27) 이석재·윤기헌, 출판만화 칸새의 유형별 특징, 만화애니메이션연구, 2013.12., 33, pp271-291

28) 네이버 웹툰_어쩌다보니 천생연분, 마도전생기, 나이트런 신세계, (2024.11.16.) https://comic.naver.com/index

구성도 달라진 것이다.

출판 만화에 있어 칸은 이야기 전개의 기본 단위로 기능한다. 이야기를 각각의 장면으로 나누어 담아내고, 장면에서 장면으로 이야기를 진행 시키면서 이야기의 내용과 속도를 조절한다. 주목할 것은 페이지 기반의 만화가 수직 화면 기반의 웹툰으로 변화하면서, 칸과 칸 사이의 공간이 벌어졌다는 점, 다시 말해 칸새가 소멸하고 여백이 나타났다는 점이다.

페이지 기반의 만화는 페이지를 펼치기만 해도 여러 칸을 한 번에 볼 수 있다. 하지만 수직 도큐멘트에 기반한 웹툰은 마우스 휠을 굴리며 한 화면에 한 칸씩 봐야 한다. 한 화면에 두 칸씩 볼 수도 있지만 이를 위해서는 마우스 휠을 섬세하게 조절해야 한다. 만약 한 화면에 두 칸씩 볼 수 있게 칸새를 좁히면 위아래 칸들이 붙어 시야가 불편해지고 한 화면에 집중할 수 없게 되며, 이야기의 호흡도 조절하기 어려워진다. 대부분의 웹툰이 위에서 아래로 한 칸씩 넉넉하게 여백을 주며 내려가는 이유가 여기에 있다.

만화에서 칸은 장면과 장면을 나누는 기준이자 극을 전개하는 기본 단위였지만, 웹툰에서 칸은 그만큼의 역할을 하지 못하고 있다. 여백을 기준으로 장면과 장면을 구분하게 되면서 장면의 기본 단위도 달라졌기 때문이다. 이는 칸새 또한 마찬가지다. 장면전환 기능은 여백이 담당하고 있고 칸의 테두리는 장식적으로 사용되고 있으며 회상에 사용되던 검은색 칸새는 독립적인 바탕 면으로 변형되어 사용되고 있다. 말 칸 기능 또한 이러한 변화에 따라 이야기를 설명하는 부수적인 칸에서 벗어나 독립적인 장면으로서 기능하는 경우가 많아졌다.

따라서 여기서는 칸을 대체할 기본 단위로 칸과 비슷하지만, 칸(테두리)이 없어도 사용할 수 있는 '컷(cut)'을 제시하고 이에 따라 작품을 구분한 후, 각각의 배경을 분석하고자 한다.

컷은 영화에서 장면전환의 기본 단위로 사용되는데,[29] 이 컷을 만화에 접목해 만들어진 개념이 칸이고,[30] 만화에서 칸과 컷을 혼용해 사용하는 경우도 흔하기에 그 개념만 명확히 구분해 사용하면 웹툰의 기본 단위로 사용하는데 무리가 없다.

여백을 기준으로 컷을 나누어 웹툰의 기본 단위로 삼을 경우, 대부분의 작품은 여백이 넓어 이를 구분하는 데 어려움이 없다. 하지만 명확한 구분선이 있는 칸과 달리 여백은 정해진 기준이 없어 간혹 구분이 애매해지는 경우가 있다. 일정한 규격이 없기에 간혹 한 여백을 컷 안의 여백, 즉 칸새로 볼지, 컷과 컷 사이의 여백으로 볼지 구분하기 어려운 경우가 있고, 하나의 컷 안에 인물이 그려진 칸과 배경이 그려진 칸이 함께 배치되는 경우 이를 인물 컷으로 볼지 배경 컷으로 볼지 결정하기 어려운 경우도 있으며, 컷과 컷 사이의 여백을 말 칸으로 활용하는 경우, 이를 컷에 종속된 칸으로 볼지, 독립된 컷으로 볼지 모호해지는 경우도 있다. 특히 작가가 의도적으로 컷과 컷을 말 칸이나 말풍선, 그라데이션 등으로 애매하게 이어가는 경우에는 구분이 무의미해지기도 한다.

[표 1] 다양한 기능의 배경[31]

장소설정	공간배경
장식배경	무배경
텍스트	오브제
클로즈업	표지

29) 나무위키_컷 (2024.11.05.) https://namu.wiki/w/%EC%BB%B7

30) 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022, pp.27-200

31) 네이버 웹툰_소꿉친구 컴플랙스, (2024.11.01.) https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=822640

따라서 여기서는 이를 보완하기 위해 먼저 여백을 기준으로 작품의 컷을 구분한 후, 컷 안에 다수의 칸이 있을 경우 각각의 칸을 구분하는 방식으로 로맨스 웹툰의 배경을 분석했다. 다시 말해 여백을 기준으로 각 컷을 구분해 '1, 2, 3...' 순으로 번호를 매기고 컷 안에 칸이 두 개 이상일 경우 '1-1, 1-2, 1-3...' 순으로 번호를 매겼다. 그림이 없는 말 칸의 경우 위나 아래 컷에 종속적일 경우 이에 부속된 요소로 보고, 독립적일 경우 별개의 텍스트 컷으로 구분했다.

웹툰 배경은 만화 배경과 동일하게 등장인물이 위치한 장소와 시간을 보여주며 동시에 그 시각적 조형으로 극의 무드와 톤을 조절하는 역할을 한다. 언제 어디서 어떤 이야기가 진행되는지에 대한 기본 정보, 특히 위상적 정보를 제공하고 인물의 행동을 결정함과 동시에 그 조형(형태·색상·질감)에 따라 밝거나 어두운, 포근하거나 차가운, 편안하거나 불안한 분위기를 자아내는 것이다.

주목할 것은 웹툰(만화) 배경이 현실 공간의 재현을 넘어 만화적 문법으로도 표현된다는 점이다. 즉 장면의 분위기를 형성하는 방법으로 무배경이나 추상적 장식을 사용하기도 하고, 오브제를 배경처럼 사용하기도 하며, 클로즈업을 통해 배경을 없애버리기도 한다. 이에 더해 웹툰 작품 전체를 분석하기 위해서는 말 칸이나 표지도 함께 비교할 필요가 있다.

배경의 기능을 구분해 살펴보자면, 먼저 공간 재현 컷(칸)과 공간 재현 이외의 컷(칸)으로 구분할 수 있다. 공간 재현 컷(칸)은 다시 장소설정 컷(칸)과 공간배경 컷(칸)으로 구분할 수 있는데, 장소설정은 이야기가 전개되는 장소를 지정-설명하고, 공간배경은 등장인물의 위치, 등장인물 간의 공간적 위상관계를 보여주는 기능을 한다. 이들은 모두 공간의 시점(1점 투시, 2점 투시, 3점 투시), 구도, 재현(형태, 색상, 질감)의 수준 등을 통해 극의 분위기를 형성한다.

공간 재현 컷(칸) 이외의 컷(칸)으로 장식배경은 색이나 패턴 등의 장식으로 배경을 꾸며 등장인물의 심리나 극의 분위기를 전달하고, 무배경은 등장인물 외 다른 일체의 묘사나 장식을 제거하여 등장인물 또는 극의 분위기를 강조한다. 텍스트는 말 칸으로서 나레이션이나 독백 등의 텍스트를 부각시키고, 오브제는 배경 묘사 없이 오브제에 초점을 맞춰 마치 악보의 쉼표처럼 이야기의 호흡을 조절하며, 클로즈업은 인물이나 오브제를 확대해 화면 가득 담아냄으로써 감정을 고조시킨다. 클로즈업의 경우 여기서는 익스트림 클로즈업 수준으로 확대해 칸을 가득 채운 경우로 한정했다. 표지는 예전 만화책의 표지, 서지, 간지 역할을 하던 페이지의 역할을 대신하는 것으로 작품의 명패처럼 기능하며 작품 고유의 분위기를 잡아주는 역할을 한다.

3-2. 로맨스 웹툰 배경의 정량적 분석

로맨스 웹툰 배경 분석에 사용된 작품은 2024년 10월 현재 네이버 웹툰에 연재되고 있는 작품 중 '가장 핫한 로맨스 웹툰만 모아봤어요!'에 소개된 상위 5개 작품(소꿉친구 콤플렉스, 재혼황후, 조조코믹스, 시든 꽃에 눈물을, 왕과의 야행)으로, 각 작품당 3회 분량을 선택해 각각의 배경과 그 특성을 분석했다.

[표 2] 로맨스 웹툰 배경 전체 분석표

구분		소꿉친구컴플랙스	재혼황후	조조코믹스	시든 꽃에 눈물을	왕과의 야행	합계 컷(칸) (%)
장소설정	1점 투시	17	22	2	5	27	73 (6.37%)
	2점 투시	3	0	0	0	1	4 (0.32%)
	3점 투시	1	1	0	4	4	10 (0.81%)
공간배경	1점 투시	138	91	63	169	251	712 (58.12%)
	2점 투시	0	0	0	0	0	0
	3점 투시	20	16	3	14	30	83 (6.77%)
장식배경		39	35	17	6	5	102 (8.32%)
무배경		29	4	6	13	0	52 (4.24%)
텍스트		11	18	0	40	24	93 (7.59%)
오브제		14	1	0	6	2	23 (1.87%)
클로즈업		6	17	0	13	0	36 (2.93%)
표지		3	3	3	3	4	16 (1.30%)
총 컷(칸) 수		256 (301)	183 (208)	88 (94)	269 (273)	349 (349)	1,145 (1,225)

가장 많이 사용된 배경은 전체 1,225칸 중 795칸(64.89%)에 사용된 공간배경으로 극의 전개에 중심적인 역할을 하고 있음을 보여주고 있다. 다음으로 많이 사용된 배경은 102칸(8.32%)에 사용된 장식배경으로 극을 전개하는 과정에서 작품 고유의 분위기를 형성하는 데 중요한 역할을 담당하고 있음을 보여준다. 단 장

식배경은 작품마다 사용빈도에 차이가 많다는 점에서 작가나 작품에 따라 달라지는 개성적 요소라 할 수 있다. 그 다음으로 많이 사용된 배경은 87칸(7.50%)에 사용된 장소설정으로 이야기 전개에 있어 장소설정의 역할이 상당함을 보여줌과 동시에 로맨스 웹툰에서 장소의 이동이 활발함을 보여준다. 공간 재현 컷(칸), 즉 공간배경과 장소설정이 70%를 넘는 것은 공간의 설정과 설명이 극의 전개에 있어 중요한 요소이기 때문이기도 하지만 로맨스 웹툰이 이를 적극적으로 사용하기 때문이라고도 볼 수 있다.

공간 재현 배경, 즉 장소설정과 공간배경은 대부분이 1점 투시를 사용하고 있으며, 공간배경의 경우에는 3점 투시도 자주 사용하고 있다. 1점 투시는 장소를 펼쳐 보여주는데 유리하며 그 심도를 자유롭게 조절해 공간의 구조와 특징, 등장인물의 행동, 표정 등을 묘사하는데 적합하다. 미디엄 숏이 주로 사용되는 것도 이러한 묘사, 즉 시각적인 설명을 위해서다. 반면 3점 투시는 위에서 아래로 그 장소를 조망함으로써 등장인물이나 등장인물 간의 위상적 관계를 설명하는데 사용된다. 대부분의 컷은 극의 전개를 위해 1점 투시를 사용하지만, 특정 인물이나 사물을 강조해야 할 경우, 그 위상 관계를 보여줘야 할 경우 3점 투시를 사용하고 있다. 반면 2점 투시는 공간보다 사물의 부피감을 강조하는데 적합해 장소설정 시 건물 등을 강조할 때를 제외하고는 거의 사용되지 않고 있음을 알 수 있다.

이들 다음으로 텍스트 93칸(7.59%), 무배경 52칸(4.24%), 클로즈업 35칸(2.93%), 오브제 23칸(1.87%), 표지 16칸(1.30%) 순으로 사용되었다. 텍스트는 나레이션이나 독백 등을 강조하는 칸으로 배경적 요소는 없으나 1인칭 시점에서 등장인물의 내면을 설명하거나 3인칭 시점에서 사건의 흐름을 설명함으로써 극의 전개를 돕는다. 택스트가 장소설정이나 장식배경 만큼 사용빈도가 높다는 것은 로맨스 웹툰의 극 전개에 있어 나레이션이나 독백이 그만큼 중요한 요소로 사용되고 있음을 의미한다. 무배경, 클로즈업, 오브제는 마치 악보의 쉼표처럼 이야기의 호흡을 조절하는 역할을 하는데, 무배경은 대부분의 칸에서 사용되는 컬러를 제거함으로써, 클로즈업은 대상을 확대해 특정 동작이나 표정을 강조함으로써, 오브제는 인물이나 배경 대신 사물에 초점을 맞춤으로써 장면의 흐름에 변화를 주고 이야기의 흐름을 시각적으로 환기시키고 있다.

작품별로 이들의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

[표 3] '소꿉친구 컴플랙스' 배경 분석

구분		29화	30화	31화
총 컷(칸) 수		70 (83)	106 (128)	80 (90)
장소설정	1점 투시	2, 12, 40-1, 52, 56, 59,	16, 18, 32, 33, 92-1, 92-2,	2, 30-1, 30-2, 48, 72,
	2점 투시	22-3,	1,	59,
	3점 투시	1,	-	-
공간배경	1점 투시	3, 5, 6, 8, 14, 15, 16, 19, 20-1, 21, 22-2, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37-1, 37-2, 38, 42, 43, 44, 45, 46, 53, 55, 58, 62, 64, 66, 67, 68,	2-1, 2-3, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 20, 22, 28, 30, 31, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43-1, 43-2, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54-1, 54-2, 55-1, 55-2, 56-1, 56-2, 57-1, 57-2, 58, 59, 60, 65, 66, 68, 69, 71, 72, 73, 79, 80, 81, 83, 86, 94, 97, 103-1, 103-2, 104, 105,	3-1, 5, 7, 8, 25, 27, 31, 32, 34, 35, 36, 39, 40, 45, 46, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 61, 62, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 74, 75, 77, 78, 79,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	7, 13, 54, 60, 65,	8, 12, 27, 48, 77, 78, 82, 85, 100,	6, 41, 42, 60, 65, 76,
장식배경		4, 9, 10, 17, 18, 20-2, 36, 39, 41, 47, 48-2, 49, 50, 51, 57, 70,	5, 14, 15, 21, 24, 29-1, 29-2, 29-3, 64, 93, 95, 102,	4-1, 4-2, 33, 37-1, 37-2, 38, 47, 50, 63, 64, 73,
무배경		22-1, 40-2, 40-3, 69,	37, 61-1, 61-2, 63-1, 63-2, 84, 101,	3-2, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21-1, 21-2, 23, 43, 44, 49,
텍스트		-	74, 75, 87, 88, 89, 90, 91, 106,	10, 24, 28,
오브제		61, 63-1, 63-2,	19, 23-1, 23-2, 24, 26-1, 26-2, 67, 76, 96,	1, 26-1,
클로즈업		29, 48-1,	70, 98, 99,	26-2,
표지		11	17	29

은하이 글·그림의 '소꿉친구 컴플랙스' 29, 30, 31화의 경우 총 컷 수는 256컷, 총 칸 수는 301칸으로, 장소설정은 21칸(6.97%), 공간배경은 158칸(52.49%), 장식배경은 39칸(12.9%), 무배경은 29칸(9.63%), 텍스트는 11칸(3.65%), 오브제는 14칸(4.65%), 클로즈업은 6칸(1.99%), 표지는 3칸(0.99%)이다. 다른 작품에 비해 장식배경과 무배경, 오브제의 사용빈도가 높은데, 이는 사랑을 주제로 한 가벼운 일상물의 분위기를 유지하기 위해서라 할 수 있다.

[표 4] '재혼황후' 배경 분석

구분		184화	185화	186화
총 컷(칸) 수		64 (67)	55 (68)	63 (73)
장소 설정	1점 투시	1, 11, 30-1, 38,	1, 8, 11-1, 43, 51-1, 51-2,	1-1, 1-2, 1-3, 10, 15, 18, 24, 25, 39, 52-1, 52-2, 55,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	30-2,	-	-
공간 배경	1점 투시	3, 5, 6, 7-1, 7-2, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 23, 27, 28-1, 31, 32, 34, 36, 37, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 60, 61, 62, 63-1, 63-2,	2, 4-1, 5, 7, 12, 13, 14, 15, 23-1, 23-2, 24, 26, 28, 31, 33, 35, 36-1-1, 36-1-2, 38-1, 38-2, 44, 46, 47-1, 48-1, 51-3, 52,	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 20, 26, 27-1, 27-2, 30, 35, 37, 40, 46, 47, 48-1, 48-2, 49, 50, 51-1, 51-2, 53, 54, 58-1, 58-2, 62, 63-1, 63-2,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	46, 48, 59,	10-1, 39, 40-1, 42, 49, 50, 53,	12, 29, 38, 44-1, 44-2, 45,
장식 배경		8, 9, 21, 33, 39, 42, 44, 45, 49, 55, 64,	3, 6, 16, 17, 18, 20-1, 20-2, 21, 25, 27, 30, 37, 43, 47-2, 55,	6, 16, 19, 31, 34, 41, 54, 60, 61,
무배경		13, 43,	11-2,	36,
텍스트		2, 4, 24, 25, 35, 52, 57,	29, 32, 34, 45, 54,	22, 28, 42, 43, 56, 57,
오브제		-	4-2,	-
클로즈업		10-1, 10-2, 18, 22, 28-2, 40, 47,	10-2, 10-3, 19, 22, 40-2, 48-2,	21, 32, 33, 51-3,
표지		26,	9,	23,

히어리 글, 솜풀 그림(알파타르트 원작)의 '재혼황후' 184, 185, 186화의 경우 총 컷 수는 182컷, 총 칸 수는 208칸으로, 장소설정은 23칸(11.05%), 공간배경은 107칸(51.44%), 장식배경은 35칸(16.82%), 무배경은 4칸(1.92%), 텍스트는 18칸(%), 오브제는 1칸(8.65%), 클로즈업은 17칸(8.17%), 표지는 3칸(1.44%)이다. 전형적인 권선징악의 스토리로 장식배경의 사용빈도는 높지만 무배경과 오브제의 사용빈도는 낮다. 대신 텍스트와 클로즈업의 빈도수가 높은데 정극의 문법을 따르기 때문이라 할 수 있다.

[표 5] '조조코믹스' 배경 분석

구분		4부 9화	4부 10화	4부 11화
총 컷(칸) 수		30 (31)	29 (33)	29 (30)
장소 설정	1점 투시	-	19,	25,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	-	-	-
공간 배경	1점 투시	1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 16, 18, 19, 22, 24, 25, 27, 30,	1, 2, 3-1, 3-2, 4, 5, 7-1, 7-2, 8, 9, 10-1, 10-2, 11, 16, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	8, 20, 21-1,	-	-
장식 배경		5, 9, 10, 14, 15, 21-2, 23, 26, 28, 29,	6, 13, 14,	9, 10-1, 10-2, 11,
무배경		-	12-1, 12-2, 15, 17,	8, 14,
텍스트		-	-	-
오브제		-	-	-
클로즈업		-	-	-
표지		17,	18,	26,

이동건 글·그림의 '조조코믹스' 4부 9, 10, 11화의 경우 총 컷 수는 88컷, 총 칸 수는 94칸으로, 장소설정은 2칸(2.12%), 공간배경은 66칸(70.21%), 장식배경은 17칸(1.80%), 무배경은 6칸(6.38%), 텍스트는 0칸(0%), 오브제는 0칸(0%), 클로즈업은 0칸(0%), 표지 칸은 3칸(%)이다. 스마트폰에서 한 컷씩 넘기며 볼 수 있는 컷툰으로, 칸의 크기와 여백의 넓이가 거의 일정하다는 특징이 있다. 다른 작품에 비해 작

품의 길이, 즉 컷(칸) 수가 적으며, 색상도 단색 조합으로 캐주얼함을 강조하고 있다.

[표 6] '시든 꽃에 눈물을' 배경 분석

구분		16화	17화	18화
총 컷(칸) 수		93 (94)	91 (93)	85 (86)
장소 설정	1점 투시	34,	1-1, 1-2, 86,	1,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	33, 41,	82,	22,
공간 배경	1점 투시	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 19, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 47, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 59, 62, 63, 64, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 76, 77, 79, 81, 85, 86, 87, 88, 89, 90,	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13-1, 13-2, 18, 19, 20, 21, 24-2, 25, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 53, 54, 57, 58, 59, 60, 65, 67, 70, 71, 72, 73, 75, 79, 80, 81, 83, 84, 87, 89, 90,	3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 16, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 34, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 62, 63, 66, 67, 68, 69, 70, 74, 75, 76, 77-1, 77-2, 78, 80, 81, 82, 83,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	31, 50,	15, 16, 26, 36, 63, 91,	18, 29, 31, 50, 51, 72,
장식 배경		3, 46, 71, 74, 92,	24-1,	-
무배경		18, 66, 84, 93,	69, 74, 76,	14, 17, 19, 32, 79, 84,
텍스트		10, 14, 16, 20, 25, 27, 40, 45, 48, 51, 58, 65, 75, 91,	5, 14, 17, 22, 37, 42, 47, 50, 52, 56, 61, 64, 66, 68, 78, 85,	2, 9, 13, 20, 33, 38, 40, 53, 64, 73,
오브제		61,	23, 30,	45, 65,
클로즈업		21-1, 21-2, 57, 78, 80, 82, 83,	51, 55, 62, 77,	61, 71,
표지		60,	34,	49,

개 글·그림의 '시든 꽃에 눈물을' 16, 17, 18화의 경우 총 컷 수는 269컷, 총 칸 수는 273칸으로, 장소 설정은 9칸(3.29%), 공간배경은 183칸(67.03%), 장식배경은 6칸(2.19%), 무배경은 13칸(4.76%), 텍스트는 40칸(14.65%), 오브제는 6칸(2.19%), 클로즈업은 13칸(4.76%), 표지는 3칸(1.09%)이다. 다른 작품에 비해 무배경과 텍스트가 많으며, 어두운 색채로 이야기의 암울한 분위기를 강조하고 있다.

[표 5] '왕과의 야행' 배경 분석

구분		47화	48화	49화
총 컷(칸) 수		116 (116)	113 (113)	120 (120)
장소 설정	1점 투시	16, 64, 75, 87, 101, 104,	43, 50, 52, 75, 86, 106,	7, 8, 14, 40, 55, 56, 64, 84, 89, 102, 103, 106, 112, 113, 114,
	2점 투시	5,	-	-
	3점 투시	103,	-	98, 107, 116,
공간 배경	1점 투시	1, 2, 3, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 42, 44, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 60, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 86, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 114, 116,	1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 20, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39-1, 39-2, 40, 41, 42, 46, 47, 49, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 104, 105, 107, 108, 110, 111, 112, 113,	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 39, 41, 42, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 85, 86, 87, 88, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 104, 105, 108, 109, 110, 111, 117, 119,
	2점 투시	-	-	-
	3점 투시	6, 10, 15, 17, 22, 45, 81, 112,	4, 6, 18, 23, 25, 44, 45, 63, 65, 91, 94, 101, 109,	11, 12, 13, 27, 28, 32, 37, 60, 81, 90,
장식 배경		(1) 74,	(4) 10, 19, 21, 30,	-
무배경		-	-	-
텍스트		(17)	(3)	(4)

	29, 36, 40, 41, 43, 48, 57, 59, 73, 84, 92, 95, 100, 102, 111, 113, 115,	32, 48, 79,	43, 45, 115, 118,
오브제	-	-	27, 38,
클로즈업	-	-	-
표지	4,	51,	16, 200

보리 글·그림의 '왕과의 여행' 47, 48, 49화의 경우 총 컷 수는 349컷, 총 칸 수는 349칸으로, 장소설정은 32칸(9.16%), 공간배경은 281칸(80.51%), 장식배경은 5칸(1.43%), 무배경은 0칸(0%), 텍스트는 24칸(6.87%), 오브제는 2칸(0.57%), 클로즈업은 0칸(0%), 표지는 4칸(1.14%)이다. 49화 마지막 컷은 표지 컷으로 구분했으나 작가의 마무리 인사글 1칸(0.28%)이다. 장소설정은 로우앵글로 궁궐의 상단을 보여주고 그 뒤로 넓은 하늘을 펼쳐 보여주는 컷이 많은데, 이는 이야기가 펼쳐질 장소를 설정함과 동시에 궁궐이라는 장소가 가지고 있는 의미, 즉 극이 지니고 있는 무거운 분위기를 강조하기 위해서다. 공간배경에는 3점 투시를 자주 사용해 3인칭 시점으로 극의 전개를 조망하게 만들고 있다. 궁궐 등 장소를 저채도·저명도로 표현해 전체적으로 옛스러운 분위기를 형성하지만 수채화 느낌의 채색을 사용해 무거운 분위기를 덜어내고 있다.

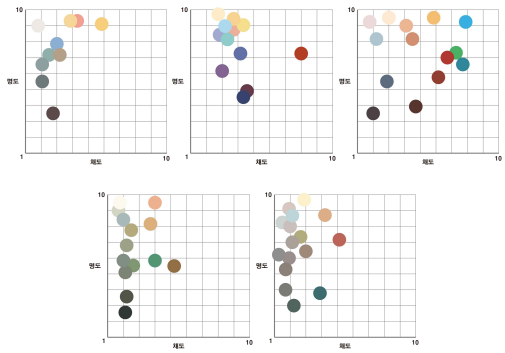
3-2. 로맨스 웹툰 배경의 정성적 분석

웹툰(만화)에서 배경은 이야기가 전개되는 장소를 설정·설명하는 기능과 함께 그 조형적 특성으로 극의 분위기를 형성하고 유지하는 기능을 한다. 배경의 조형은 형태·색상·질감으로 구분해 살펴볼 수 있는데, 앞에서는 배경의 형태적 특징, 특히 투시에 기반한 공간 재현 방식과 시각 요소별 표현 방식을 분석했다.

그밖에 숏과 앵글, 깊이와 심도, 묘사의 수준 같은 부분도 따져볼 수 있으나 여기서는 깊이와 심도만 언급하고 나머지는 후속 연구를 통해 이어갈 것이다. 영화에서 깊이란 공간의 거리감을 의미하는데, 로맨스 웹툰의 경우 이 깊이가 대부분 얕다. 이는 웅장한 스케일을 자주 사용하는 무협이나 판타지 웹툰과 비교되는 부분으로 로맨스 웹툰이 등장인물의 심리나 등장인물 간의 관계 묘사를 통해 극을 전개해 나가기 때문이라 할 수 있다.

심도는 깊이와 그 개념이 조금 다르다. 깊이가 공간적 거리를 다루는 개념이라면 심도는 초점의 범위를 따지는 개념으로 극의 서사적 깊이와 주제의 복잡성까지 다루는 개념이기 때문이다. 시각적 측면에서 만화적 표현에 기반한 웹툰은 영화와 같은 심도 표현이 쉽지 않다. 불가능한 것은 아니지만, 조리개만 돌리면 되는 영화와 달리 제작에 손이 많이 갈 수밖에 없다. 웹툰에서는 <소꿉친구 컴플랙스>에 보이는 블러 처리 방식이 그나마 심도와 비슷한 표현 방식이라 할 수 있다. 내용적 측면에서 로맨스 웹툰의 심도를 따지는 것은 어렵지 않으나 다루는 주제가 사랑이라는 점에서, 정치나 역사 등 거대서사를 다루는 작품에 비해 심도가 깊다고 하기는 어렵다.

이외에 공간의 분위기, 나아가 극의 분위기를 만들고 유지하는 배경 요소로 색상과 질감이 있다. 색상은 색깔, 명도, 채도를 통해 그만의 분위기를 만들어낼 수 있다. 웹툰은 디지털 화면에 디스플레이 된다는 점에서 적색-녹색-청색의 가산혼합체계, 즉 RGB색상체계에 기반하고 있으며, 따라서 적색-녹색-청색의 원색과 원색의 혼합에 따른 노랑-자홍-청록의 2차색, 주황-보라-청록의 3차색 등의 다양한 색을 만들고 이들의 명도와 채도를 조절하며 작품 고유의 무드와 톤을 만들어낼 수 있다.



[그림 4] 작품별 배경의 색상분포
(위로부터) 소꿉친구 컴플랙스, 재혼황후, 조조코믹스, 시든 꽃에 눈물을, 왕과의 야행

웹툰은 RGB색상체계를 기반으로 밝고 가벼운 색감을 만들어낼 수 있지만, 배경에 사용되는 색은 등장인물과 배경을 구분하고 등장인물을 부각시키기 위해 전체적으로 저채도를 사용하며, 만화의 흑색 선과 구별하기 위해 흑색에 가까운 저명도 또한 피하게 된다.

색의 분포는 작품에 따라 다른데, <소꿉친구 컴플랙

스>는 가볍고 밝은 분위기를 만들기 위해 저채도에 고-중명도를, <재혼황후>는 정극에 기반한 고전적 분위기를 위해 저-중채도에 고-중명도를, <조조코믹스>는 유쾌하고 캐주얼한 분위기를 위해 고-중채도와 고-중명도를 넓은 스팩트럼으로 사용한 것을 볼 수 있다. <시든 꽃에 눈물을>은 비극적 분위기를 위해 저채도에 저-고명도를, <왕과의 야행>은 사극의 옛스런 분위기를 위해 저채도에 저-고명도를 사용하고 있다.

[그림 5] 배경의 이질적 효과[32]
인물과 배경이 동일하게 표현된 경우(좌상)
광원효과를 삽입한 경우(우상)
그라데이션이나 블러 처리를 한 경우(좌하, 우하)

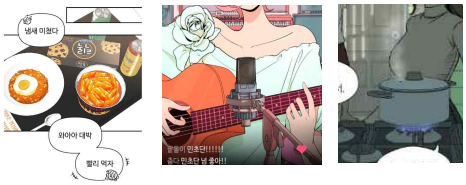
배경의 묘사는 작품의 인물(캐릭터), 오브제, 효과음 등과 어울리도록 이들과 동일한 수준에서 선과 색, 효과를 사용하지만, <소꿉친구 컴플랙스>처럼 등장인물을 부각시키기 위해 배경에 그라데이션이나 블러 처리를 하거나, <시든 꽃에 눈물을>처럼 광원 효과를 삽입하는 경우도 있다. 이러한 효과는 다른 시각 요소와 이질감을 느끼게 하지만 일관되게 사용할 경우 그 자체가 하나의 시각적 특징이 되어 작품의 개성이 되기도 한다.

이러한 표현은 그래픽 제작툴의 사용이 보편화되면서 나타난 것으로, 이제는 작품의 등장인물이나 오브제, 배경을 복제해 다른 컷에 사용하는 경우도 일반적이 되었다.

[그림 6] 숏을 달리해 복제된 배경[33]

32) 네이버 웹툰_조조코믹스, 소꿉친구 컴플랙스, 시든 꽃에 눈물을 (2024.11.16.)
https://comic.naver.com/index

로맨스 웹툰에서 질감의 표현은 적극적으로 사용되지 않는데, 배경의 형태를 현실적으로 묘사하는 것에 비해 사용되는 빈도가 매우 적다. 이는 하얀 종이컵이나 갈색 책장처럼, 형태와 색상만으로도 질감이 표현되기 때문인데, 유리컵, 유리문 등 질감의 표현이 필수적인 경우에는 간단하게라도 묘사가 들어간다. 다만 오브제 컷 등 시선을 환기시킬 목적으로 그려지는 컷에는 상당한 공을 들이기도 한다. 질감의 표현이 제한적인 이유는 이미 형태적 요소에 많은 시간과 노력을 들이기 때문이기도 하고, 이를 통해 형성된 극 전체의 분위기를 세밀한 질감 묘사가 깰 수 있기 때문이기도 하다.



[그림 7] 로맨스 웹툰의 질감 표현[34]

5. 결론

로맨스 웹툰은 사랑을 주제로 한 디지털 기반의 그림 이야기로서 수직 하향식 구성 그리고 여백을 기준으로 구분되는 컷의 배치를 통해 기존 만화와 구별되는 고유의 특징을 보이고 있으나, 순정만화의 시각 요소와 표현 기법을 상당 부분 물려받아 이를 유지하고 있다.

웹툰의 시각 요소 중 하나인 배경 또한 이야기가 전개되는 장소를 설정하고 또 설명한다는 점에서 기존 만화와 별 차이 없이 그려지고 있지만, 장르적 측면에서 로맨스 웹툰만의 고유한 특징을 보여주고 있다.

로맨스 웹툰에서 가장 많은 사용빈도를 보인 배경은 전체 배경의 70% 이상에 사용된 공간 재현 배경, 즉 공간배경과 장소설정으로 이는 극이 전개되는 장소를 설정하고 등장인물의 말과 행동이 일어나는 과정을 설명하는 기능을 하기 때문이다. 공간 재현 배경에 미디

33) 네이버 웹툰_소꿉친구 컴플랙스, (2024.11.01.)
https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=822640

34) 네이버 웹툰_소꿉친구 컴플랙스, (2024.11.01.)
https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=822640

엄 숏의 1점 투시가 많이 사용된 것도 공간의 구조와 특징, 등장인물의 행동, 표정 등을 묘사하는 데 적합하기 때문이다. 하이앵글의 3점 투시는 공간 전체를 조망하거나 등장인물이나 등장인물 간의 복잡한 위상 관계를 표현하기 위해 사용되었다.

공간 재현 이외의 배경으로 가장 많이 사용된 장식배경은 극의 분위기를 형성하고 이끄는 기능을 하는데, 작가와 작품에 따라 그 사용빈도가 다르다는 점에서 작가와 작품의 개성을 보여준다고 할 수 있다. 텍스트는 나레이션이나 독백 등을 독립적으로 사용하는 칸으로 배경적 요소는 없으나 극의 전개에 필수적인 요소로 사용되고 있다. 무배경은 대부분의 칸에서 사용되는 컬러를 제거함으로써, 클로즈업은 대상을 확대해 특정 동작이나 표정을 강조함으로써, 오브제는 인물이나 배경 대신 사물에 초점을 맞춤으로써 이야기의 흐름을 시각적으로 환기시키고 있다.

배경의 색상은 극의 분위기를 전체적으로 잡아주고 조절하는 역할을 하는데, 등장인물과 배경을 구분하고 등장인물을 부각시키기 위해 채도와 명도를 낮추는 경향이 있다. 각 작품은 그만의 색상조합, 색채계획을 통해 고유의 분위기를 형성하고 있다. 로맨스 웹툰의 형태나 색상에 비해 질감의 묘사는 많지 않다.

결론적으로 로맨스 웹툰의 배경은 기존 만화의 배경처럼 극의 전개에 있어 중요한 요소로 기능하고 있다. 수직 도큐맨트의 사용으로 인해 웹툰의 구성 자체는 큰 변화를 겪었지만, 각각의 칸에 그려지는 배경은 이러한 변화 속에서도 장소설정과 배경설명이라는 고유의 기능을 그대로 유지하고 있으며, 이외에 장식배경, 텍스트, 무배경, 클로즈업, 오브제 등 만화의 문법을 그대로 물려받아 사용하고 있다.

참고문헌

1. 김소원, 『시대가 그려낸 소녀』, 소명출판, 2021
2. 김정영·박인하·박석환, 『웹툰10년사』, 국립중앙도서관, 2014
3. 박정식·한호, 『스토리텔링의 이해』, 한국문화사, 2020
4. 오쓰카 에이지, 선정우 역, 『영화식 만화 만들기』, 북바이북, 2022
5. 강위역·왕위차오·김종대·진단니·김재호, '애니메이션에서 욕망 비주얼 스토리텔링 특징 분석', 멀티미디어학회논문지, 2016
6. 김소원, '소녀잡지의 등장과 순정만화의 장르확립', 대중서사연구, 2016
7. 김소원, '일본 소녀만화의 시각적 표현의 원류에 관한 고찰, 만화애니메이션연구, 2010
8. 김은일, '국문장편소설과 로맨스 웹소설의 유사성', 한국고전연구, 2004
9. 김종희, '만화에서 사각형 칸의 일반화 원인에 대한 분석', 만화애니메이션연구, 2011
10. 신준식, '한국 웹툰의 해외시장 진출 현황을 통한 한국 웹툰의 과제 발견', 만화애니메이션연구, 2023
11. 아리스토텔레스, 박문재 역, 『시학』, 현대지성, 2021
12. 이문희, '로맨스 웹툰 형식과 주인공의 인간원형변화 연구', 만화애니메이션연구, 2020
13. 이석재·윤기헌, '출판만화 칸새의 유형별 특징', 만화애니메이션연구, 2013
14. 한상정, '순정만화라는 유령', 대중서사연구, 2016
15. 글로벌리서치, 「2023 만화·웹툰 이용자 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2023
16. namu.wiki
17. www.naver.com