

# 웹툰 <외모지상주의> 시기별 칸 연출 변화 분석

(The Directional Changes in the Webtoon <Lookism> by Time Period)

임소영\*

(So Yeong Lim)

## 요약

본 논문에서는 시기에 따라 샷과 앵글, 프레임, 시점이 변화될 수 있다는 점에 주목하여 <외모지상주의>를 중심으로 분석하였다. 샷은 클로즈업샷과 바스트샷이 빈도수가 높았고 앵글은 아이레벨과 하이앵글이 높았으며, 더치 앵글은 과거 회상 장면과 기억해야 할 장면에서 주로 나타났다. 프레임은 사면 프레임에서 가로 프레임 빈도수가 증가하였다. 가로 프레임은 등장인물들의 객관적인 현재 상황을 보여주었고, 사면 프레임은 등장인물의 생각이나 추측 등 내면적인 상황을 보여주었다. 프레임이 없는 컷은 풀샷과 아이레벨, 그리고 정면 시점으로 독자에게 정확하게 보여주고자 컷으로 나타났다. 시점은 정면 시점과 3인칭 시점이 높은 빈도수를 보였으며, 시기별로는 유의미한 변화를 보이지 않았다. 웹툰 <외모지상주의>에서 나타난 샷과 앵글은 2020년 이전에는 변화가 심하였으나, 2021년부터는 전체적으로 일정한 비율을 보인 것으로 분석되었다.

■ 중심어 : 웹툰 ; 샷 ; 앵글 ; 프레임 ; 시점

## Abstract

This paper focuses on analyzing <Lookism>, paying attention to how shots, angles, frames, and perspectives change over time. Close-up and bust shots were frequently used, while eye-level and high-angle shots were predominant. Dutch angles mostly appeared in flashback scenes or in scenes that needed to be remembered. The frequency of horizontal frames increased, which were used to portray the characters' objective present situation, whereas four-sided frames depicted their inner thoughts or assumptions. Frameless cuts often used full shots, eye-level angles, and front views to objectively and accurately convey scenes to the reader. The most frequent perspectives were front and third-person views, with no significant changes over time. The shots and angles in <Lookism> fluctuated greatly before 2020, but starting from 2021, they showed more consistent patterns overall.

■ keywords : webtoon ; shot ; angle ; frame ; sight

## I. 서론

### 1. 연구 배경 및 목적

웹툰(Webtoon)은 1999년 인터넷 만화 방송사 이트인 애니비에스(AniBS)에서부터 시작하여 2010년대에는 네이버, 다음 등의 각종 포털사이트에 연재되면서 다양한 작품과 많은 투자로 성

\* 정희원, 예원예술대학교 애니메이션&웹툰학과  
이 논문은 2024년도 예원예술대학교의 지원을 받아 수행된 연구임

접수일자 : 2024년 10월 01일

게재확정일 : 2024년 10월 23일

수정일자 : 2024년 10월 21일

장했다[1]. 웹툰은 글로벌 시장 확대와 이를 공급할 스튜디오 설립이 본격화되면서 제작 환경과 창작환경 또한 급속도로 변화하였다. 웹툰 제작 시스템 구조는 창작자-플랫폼-소비자, 창작자-에이전시-플랫폼-소비자, 스튜디오-에이전시-플랫폼-소비자, 에이전시 자체 스튜디오-플랫폼-소비자, 창작자-오픈마켓 또는 SNS-독자 등 유통구조가 안착하였고, 이에 따라 창작자 중심의 1인 제작 시스템은 축소되고, 스튜디오 중심의 분업 시스템이 확대되었다[2]. 이러한 현실은 웹툰 제작 방식이 작품의 특색이나 작가주의적인 성향에서 점점 스튜디오 성향이 많이 작용하는 방향으로 작품이 제작되는 것이다.

웹툰은 칸으로 표현되는 이미지 구성으로 이루어진다. 웹툰은 칸 하나에 집중하기보다 스크롤하면서 앞뒤칸의 연속성을 통하여 맥락을 이해하는 매체로 독자들에게 내러티브를 전달하는 역할을 한다. 칸은 기본적으로 앵글과 샷, 프레임, 그리고 시점으로 이루어진다[3]. 웹툰 앵글은 독자들에게 관점을 제시하여 웹툰에서 등장인물이 나타내고자 하는 사건과 내면의 표현 정서적인 공감을 어떤 위치에서 바라볼 것인가를 제시한다. 이는 독자들에게 관점을 통해서 전체적인 분위기를 파악하게 하는 역할을 한다[4]. 웹툰 샷은 등장인물이나 보여주고자 하는 배경, 물체들과 독자 사이의 거리를 통해 객관적이거나 주관적인 관계에 관한 심리적인 관점을 제시한다. 웹툰 프레임은 칸의 테두리를 말하는 것으로 하나의 이미지를 틀로 제한하는 것이다. 프레임은 가로는 크기가 제한되어 있으나 세로는 무한한 확장성의 특징이 있으며, 크기와 모양, 그리고 프레임의 유무를 통해 독자들에게 시·공간의 한계를 제시한다. 웹툰 시점은 다양한 정보를 제공하는 위치에서 바라보는 객관적 3인칭 시점과 등장인물이 다른 등장인물을 바라보는 시점, 그리고 독자를 정면으로 바라보는 시점이 있다. 시점은 특히 독자들이 등장인물들의 시선을 통해서 감정이입을 수월하게 하며 몰입도를 높이는 효과를

제시한다[5]. 그러므로 웹툰 연출의 기본 구성인 칸은 앵글과 샷, 프레임, 그리고 시점을 통해 전체적인 스토리와 객관적인 정보를 제공하고 등장인물의 다양한 심리를 독자들에게 전달하는 중요한 역할을 한다. 이 연구는 웹툰 연출의 기본 구성인 칸 연출이 시기적으로 어떤 변화와 특징이 나타나는가를 분석할 것이다.

## 2. 연구 방법

네이버웹툰, 웹툰 작가와 수익 공유하는 'PPS' 10년 만에 연 2조 규모로 성장하였으며 2028년까지 1억원 이상 작품 2000편을 목표로 한다[3]고 하는 현 상황은 한국 웹툰 제작에 큰 영향을 미칠 것이다. 이렇게 많은 발전과 밝은 미래를 설계하는 이 시점에서 지난 10년 동안 연재해 온 웹툰 작품을 통해 칸의 기본 요소들이 어떠한 방식으로 변화하였는지는 의미가 있을 것이다.

분석할 작품으로는 10년 이상 연재한 웹툰 중에서 휴재 없이 진행된 박태준 유니버스의 첫 번째 작품인 <외모지상주의>를 선정했다. 이 작품은 2014년 11월 20일부터 매주 금요일에 연재 중이다. 네이버 웹툰 역대 누적 조회수 1위를 기록하였으며, 2022년 하반기까지 네이버 웹툰 전체 조회수 1위 작품이었다. 10년 이상 연재한 <외모지상주의>는 많은 인기와 비평들이 시기에 따라서 평가되었으며 2018년 모바일게임, 2019년 중국 웹드라마, 2022년 애니메이션으로 제작된 바 있다[6].

이 연구는 시기에 따라 샷과 앵글, 프레임, 시점이 변화될 수 있다는 점에 주목하여 <외모지상주의>를 중심으로 살펴보고자 한다. 웹툰은 에피소드에 따라서 다양한 연출이 나타날 수 있어서 객관화시킬 수 없는 요소들은 분명히 존재한다. 이러한 점을 최소화하고자 2014년 1화에서부터 1년 단위로 에피소드 중 첫 화로 선정하였으며 2014년에서 2024년까지 총 11편을 분석할 것이다. 이러한 분석 결과는 웹툰 연출의 기본

구성인 칸 연출이 시기적으로 어떤 변화와 특징을 나타내는지 그 의미를 파악하는 데 도움이 될 것이다.

## II. 본 론

### 1. 외모지상주의 분석

#### 가. Shot

샷은 일반적으로 칸에서 작가가 대상을 어떤 크기로 보여줄 것인가에 대한 분류이다. 샷은 매체에 따라서 다양한 종류로 구분하지만, 이 분석에서 샷은 웹툰에서 기본적으로 사용하는 익스트림 롱샷, 롱샷, 풀샷, 니샷, 웨스트샷, 바스트샷, 클로즈업샷, 익스트림 클로즈업샷으로 범주화하였다. 익스트림 롱샷은 먼 거리에서 전체적인 배경을 보여주는 크기의 설정 샷이다. 롱샷은 매체에 따라 기준이 달라질 수 있으나 이 분석에서는 등장인물들과 배경이 같이 등장하는 크기로 정하였고, 풀샷은 등장인물 전신이 나오는 크기로 구분하였으며, 니샷은 등장인물 무릎, 웨스트샷은 등장인물 허리, 바스트샷은 가슴, 클로즈업샷은 두상, 익스트림 클로즈업샷은 한 부분만 집중적으로 확대하여 보여주는 샷으로 분류하였다 [7].

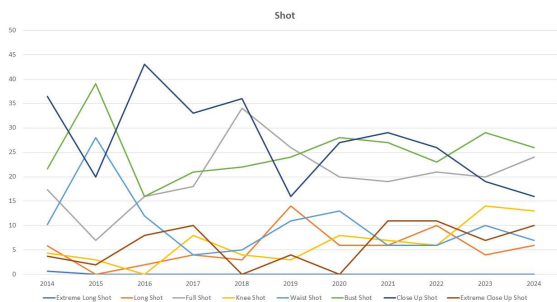


그림 1. shot

외모지상주의에서 시기별 샷의 전체적인 빈도수는 클로즈업 샷이 가장 높았으며, 바스트 샷, 풀샷, 웨스트 샷, 니샷, 익스트림 클로즈업 샷, 롱

샷, 익스트림 롱샷 순으로 나타났다. 시기별 변화가 가장 많이 나타난 샷은 클로즈업 샷으로 2014년부터 2018년까지는 높은 빈도수를 보였으나 2021년부터는 그 수가 줄어드는 것으로 나타났다. 바스트 샷은 평균적으로 25% 정도의 비율이었고 2023년부터 가장 많이 사용되는 샷으로 나타났다. 풀샷은 2014년에서 2017년까지는 10% 내외였으나 2018년에는 34%로 가장 많았으며, 2020년부터는 20% 이상으로 나타났다. 웨스트샷은 2015년 28%로 가장 높은 빈도수를 보였으며 2017년에는 가장 낮은 4%였으며 2020년까지 증가를 보이다가 2021에서 2024년까지 10%아래로 나타났다. 니샷은 2014년에서 2016년까지는 5%아래로 적었으나 2024년에는 13%로 꾸준히 증가하였다. 롱샷은 2014년에서 2018년까지 5% 이하로 나타났으나 2019년 14%로 증가하였다가 2023년과 2024년은 5%내외로 나타났다. 익스트림 클로즈업 샷은 2016년, 2017년, 2021년에서 2024년까지 10% 내외였으며 2018년과 2020년은 나타나지 않았다. 익스트림 롱샷은 거의 나타나지 않았다. 2014년부터 2020년까지는 클로즈업샷과 바스트샷은 반비례하는 특징을 보였고 클로즈업샷과 풀샷, 그리고 웨스트 샷과 바스트샷은 비례했다. 2020년 이후에는 샷에서 큰 변화를 보이지 않았으며, 2020년 이후에 나타난 변화는 익스트림클로즈업샷이 증가하였다.

#### 나. Angle

앵글은 카메라가 놓인 장소에서 바라보는 시점으로 나타내며, 앵글 종류는 일반적으로 버즈아이 앵글, 하이앵글, 아이레벨, 로우앵글, 더치앵글로 구분한다. 버즈아이앵글은 머리 바로 위에서 바라보는 시점으로 앵글 중에서 가장 낮설어 보이며, 알 수 없는 위압감과 불안함을 나타낸다. 하이앵글은 대상보다 높은 위치에서 바라보는 시점으로 대상을 왜소하거나 나약하게 보여준다. 아이레벨은 눈높이의 동등한 위치에서 독자

들에게 객관적인 정보를 보여주며, 로우앵글은 하이 앵글과 반대로 대상을 강하며 위압적인 권력과 공포감, 경외심, 존경심을 나타낸다. 더치앵글은 사각으로 기울어진 시점으로 긴장감이나 압박한 변동, 위험을 보여주는 데 효과적으로 사용한다[7].

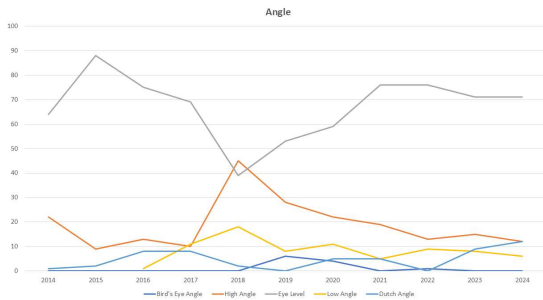


그림 2. Angle

외모지상주의에서 시기별 앵글의 전체적인 빈도수는 아이레벨이 가장 높았으며, 하이앵글, 로우앵글, 더치앵글, 버즈아이앵글 순으로 나타났다. 아이레벨은 2015년에 89%로 빈도수가 가장 높았고 2018년이 40%로 가장 낮았으며 2020년까지 60% 이하로 나타났다가 70% 이상을 유지하고 있었다. 하이앵글은 2018년 42%로 가장 높았으며, 2019년부터는 빈도수가 줄어들어 전반적으로 10% 중반대로 나타났다. 더치앵글은 2024년이 12%로 가장 높았으며, 2023년, 2016년, 2017년, 2020년, 2014년 순으로 낮아졌고 2019년과 2022년은 나타나지 않았다. 버즈아이앵글은 2019년이 가장 높게 나타났고 2020년 순이었으며, 그 외는 거의 나타나지 않았다. 앵글에서 가장 변화가 많이 나타난 2018년 작품은 180화 ‘소년교도소 [01]’ 편으로 아이레벨이 감소하고 하이 앵글과 로우앵글이 높게 나타났다. 이는 교도소 감방이라는 작은 공간에서 주로 액션이 이루어진 결과이다.

다. Frame

외모지상주의에서 시기별 프레임 전체적인 빈

도수는 사면 프레임과 가로 프레임이 높게 나타났으며 프레임이 없는 컷들이 10% 미만으로 나타났다.

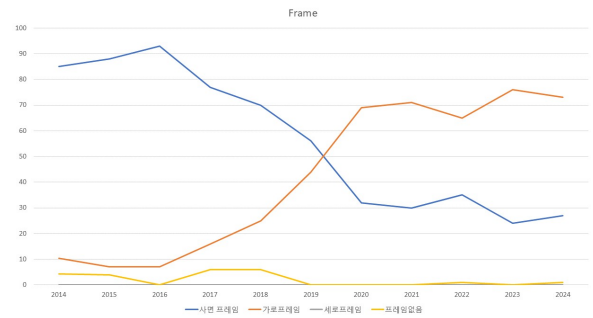


그림 3. Frame

사면 프레임은 2014년에서 2016년까지 85~90% 이상 높은 빈도수를 보였으나 2020년을 기점으로 30%대로 낮아졌다. 반면에 가로 프레임은 2014년에서 2016년까지는 10%대로 낮은 빈도수를 보였지만 2020년까지 증가세를 보였으며 그 후로는 70%대로 유지되었다. 프레임 없는 빈도수는 2014, 2015, 2017, 2018년에 5~7%대로 나타났으며, 2022년과 2024년 2%, 그 이외에는 거의 보이지 않았다. 프레임이 없는 컷은 주로 풀샷과 아이레벨, 그리고 정면 시점이 가장 많았으며, 그 다음으로는 웨스트샷과 클로즈업샷, 하이앵글과 3인칭 시점으로 나타났다.

라. Line of sight

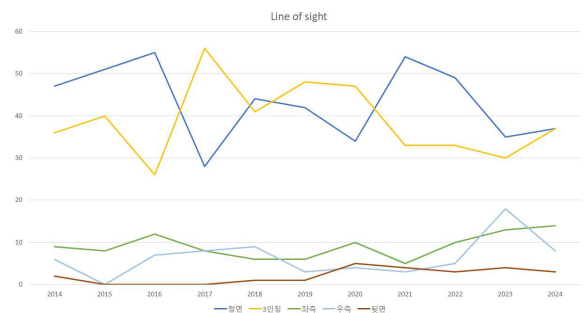


그림 4. Line of sight

시점은 등장인물이 보여주는 사건과 정서적인

공감을 누구의 눈으로 보여줄 것 인가에 관한 것이다. 시점은 등장인물이 정면을 바라보는 시점, 등장인물이 좌측과 우측을 바라보는 시점, 객관적인 3인칭 시점, 등장인물 뒷면을 보여주는 시점으로 구분하였다. 외모지상주의에서 시기별 시점 전체적인 빈도수는 정면 시점이 43%로 가장 높았고 3인칭 시점이 39%, 좌측 시점 9%, 우측 시점 6%, 뒷면 시점 3% 순으로 나타났다. 정면 시점은 2016년과 2021년에서 빈도수가 높았으며 2017년과 2020년, 2023년, 2024년이 비슷하게 나타났다. 3인칭 시점은 2017년이 가장 높았고 2019년, 2020년, 2015년이 비슷하였고 2016년과 2023년이 가장 낮았다. 좌측 시점은 10% 내외로 나타났는데 2022년 이후로 증가추세였다. 우측 시점은 2023년이 18%로 가장 높게 나타났고 2015년이 가장 낮았다. 뒷면 시점은 2020년이 5%로 가장 높았고 2014년 2%, 2015년에서 2019년까지는 거의 보이지 않다가 2021년부터 2024년까지 3에서 5%로 나타났다.

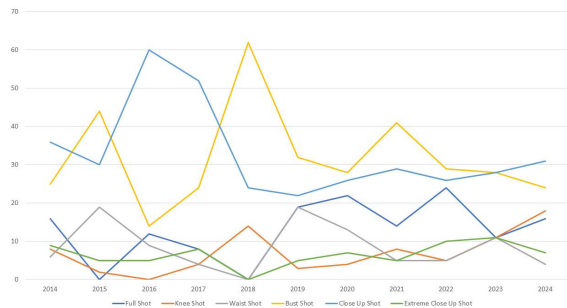


그림 5. Front shot

외모지상주의는 등장인물이 정면으로 바라보는 시선이 많이 나타났다. 이에 정면 시점에서 독자들을 바라보는 거리에 대한 샷을 시기별로 분석한 결과는 다음과 같다. 정면 시점에서 샷의 전체적인 빈도수는 클로즈업샷 32%, 바스트샷 31%, 풀샷 14%, 웨스트샷 8%, 니샷과 익스트림 클로즈업샷이 7%였다. 클로즈업샷은 2016년에서 2017년에 50~60%로 높은 빈도수를 보였으며 2018년부터는 20% 중반으로 나타났다. 바스트샷

은 2018년 60%, 2015년 44%, 2021년 42%였으며 2016년 14%로 가장 낮았으며 그 외에는 20% 대로 나타났다. 풀샷은 2022년 24%, 2020년 22%, 2019년 19%, 2024년 16%, 2016년 14%였으며, 2015년과 2018년은 나타나지 않았다. 웨스트샷은 2015년과 2019년 19%, 2020년 13%로 나타났으며 그 외는 10% 미만으로 나타났다. 니샷은 2024년 18%, 2018년 14%였으며 그 외에는 10% 미만이었고 2016년에는 없었다. 익스트림클로즈업샷은 2022년 11%, 2023년 10%, 그 외에는 5%에서 9%였고 2018년은 없었다

### III. 결 론

본 연구는 웹툰에서 가장 기본인 칸 연출을 시기에 따라 샷과 앵글, 프레임, 시점이 변화될 수 있다는 점에 주목하여 <외모지상주의>를 중심으로 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 웹툰 <외모지상주의>에서 나타난 샷과 앵글은 2020년 이전에는 변화가 심하게 나타났으나, 2021년부터는 전체적으로 일정한 비율로 나타났다. 샷은 전체적으로 클로즈업샷과 바스트샷이 주류를 이루었으며, 웨스트샷이 감소하였고, 니샷과 익스트림클로즈업샷은 조금씩 증가하는 추세로 나타났다. 이러한 점은 전반적으로 등장인물 개인적인 주관적인 심리를 보여주는 샷이 주로 많이 보였으며, 니샷은 등장인물들의 대치되는 상황이나 관계를 나타낼 때 주로 사용하였다. 웨스트샷은 등장인물들이 생각하는 사실을 객관적 정보로 제공하였으며, 익스트림클로즈업샷은 등장인물이 극한 상황을 나타내거나 깨닫는 순간, 그리고 자신만의 생각을 강하게 전달하는 형태로 나타났다. 앵글은 아이레벨이 가장 높았으며, 하이앵글, 로우앵글, 더치앵글, 버즈 아이 앵글순이었다. 2018년과 2019년만 의미 있는 변화를 보였으며, 더치앵글은 주로 과거 회상 장면과 기억해야 할 장면에서 나타났다. 둘째, 프레임은 2014년에서 2019년까지 사면프레임을 주로 사용하였으나 점차적으로 가로 프레임으로 변화하였다. 가로 프레임은 등장인물들의 현재 상황을 영상을 보는

듯 편하게 스크롤 하는 컷에서 주로 나타났고, 사면 프레임은 빈도수가 감소하면서 등장인물의 생각이 나 추측 내면적인 컷에서 주로 사용하였다. 프레임이 없는 컷은 풀샷과 아이레벨, 그리고 정면 시점에서 높게 나타났다. 셋째, 시점은 정면 시점과 3인칭 시점이 높은 빈도수를 보였으며, 시기별로는 유의미한 변화를 보이지 않았다. 특히 정면 시점에서 샷은 클로즈업샷과 바스트 샷이 많이 사용되었으며, 2019년 이전은 많은 변화를 보였으나 이후에는 큰 변화가 나타나지 않았다. 정면 시점은 다른 매체에 비해 웹툰에서 나타나는 특징 중의 하나이다. 클로즈업샷에서 정면으로 바라보는 시점은 독자들에게 등장인물이 가지고 있는 강한 주관적인 생각과 육체적인 고통, 행복 등의 과장된 심리를 잘 나타내었고, 바스트샷에서 정면 시점은 객관적인 정보를 정확하게 전달하는 역할을 하였다. 웹툰 <외모지상주의>에서 나타난 샷과 앵글은 2020년 이전에는 변화가 심하게 나타났으나, 2021년부터는 전체적으로 일정한 비율로 나타났다는 점은 전반적으로 연출 구성이 편중되지 않고 다양하게 변화하는 것으로 나타났다. 앞으로 이 연구를 기반으로 샷과 앵글, 프레임, 시점에 관한 웹툰 연출이 장르 별로 어떤 특징을 나타내고 있는가를 분석하면 더욱 심도 있는 연구로 발전할 것이다.

## REFERENCES

- [1] The JoongAng(1999). <https://www.joongang.co.kr/article/3792261#home> (accessed Jul., 15, 2024).
- [2] 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원, 만화 산업백서 2023, 한국콘텐츠진흥원, 32쪽, 2023년
- [3] 조득필, 웹툰 연출, 두드림미디어, 156-159쪽, 2023년
- [4] 권경민, 만화학개론, 북코리아, 39쪽, 2012년
- [5] 방기호, 김종덕, 영화 프레임에 나타난 공간적 깊이 표현 : 자크 오몽의 <이마주> 중심으로, 기초조형학연구. 제10권, 제6호, 177-188쪽, 2009년 12월
- [6] ChosunBiz(2023), <https://biz.chosun.com/it-science/ict/2023/04/25/6QUD4IXKVFB2THJHL3PRWZPV6M/> (accessed Apr., 25, 2023).
- [7] 루이스 자네티, 김진해역, 영화의 이해, 현암사, 20-25쪽, 2003년

## 저자 소개



임소영(정희원)

2012년 홍익대학교 영상학과

박사 졸업.

<주관심분야 : 웹툰, 애니메이션, 영상콘텐츠>