전통적 의미에서 영화적 재현과 만화적 재현의 큰 차이점 중 하나는 움직임의 유무일 것이다.
<영화적 재현과 만화적 재현이 비교대조 되고 있음을 알 수 있다.
또한 움직임의 유무에서 차이가 난다했으니 하나는 움직임이 있을것이고 하나는 움직임이 없을 것이다.>

영화는 사진에 결여되었던 사물의 운동, 즉 시간을 재현한 예술 장르이다.
<영화는 사물의 운동(움직임)=시간을 재현한 예술 장르이다.
그럼 maybe 만화는 움직임을 재현하지 못한 예술 장르 일 것이다.>

반면 만화는 공간이라는 차원만을 알고 있다.
<그럼 만화는 시간을 재현하지 못하는 예술 장르일까? 물음을 던져보자.>

정지된 그림이 의도된 순서에 따라 공간적으로 나열된 것이 만화이기 때문이다.
<적당히 납득하고 넘어가면 된다.>

만일 만화에도 시간이 존재한다면 그것은 읽기의 과정에서 독자에 의해 사후에 생성된 것이다.
<이 문장을 보고 만화에서도 사물의 움직임= 시간을 재현할 수 있다고 생각했으면 무리가 없다.>

독자는 정지된 이미지에서 상상을 통해 움직임을 끌어낸다.
<앞문장에서 나온 내용처럼 독자에 의해 사후에 생성된다는 문장과 연결시키는데 무리가 없었을 것이다,>

그리고 인물이나 물체의 주변에 그어져 속도감을 암시하는 효과선은 독자의 상상을 더욱 부추긴다.
<이 문장을 보고 그냥 납득했다면 넘어가도 되겠지만 <보기>의 그림을 한번쯤 봐뒀다면 더 수월하게 처리했을 것이다.>

만화는 물리적 시간의 부재를 공간의 유연함으로 극복한다.
<앞으로 공간의 유연함에대해 설명해줄 것이라고 알 수 있으며 <보기>에 나오는 그림과 계속 matching 시키면서 읽어야겠다고 생각했으면 잘한 것이다.>

영화 화면의 테두리인 프레임과 달리, 만화의 칸은 그 크기와 모양이 다양하다.
<즉 이 말은 영화 화면의 프레임은 그 크기와 모양이 단일하다고 예측할 수 있다.>

또한 만화에는 한 칸 내부에 그림뿐 아니라. 말풍선과 인물의 심리나 작중 상황을 드러내는 언어적. 비언어적 정보를 모두 담을 수 있는 자유로움이 있다.
< <보기>의 그림을 한번 훑어보는 것 만 으로도 이 문장에 대한 정보처리에는 문제가 없었을 것이다.>

그리고 그것이 독자의 읽기 시간에 변화를 주게 된다.
하지만 영화에서는 이미지를 영사하는 속도가 일정하여 감상의 속도가 강제된다.
<그래서 만화에서는 독자의 읽기 시간에 변화를 주게 된다.
하지만을 보고 아마 영화에서는 독자의 읽기 시간에 변화를 주지 못함을 알 수 있다.>

영화와 만화는 그 이미지의 성격에서도 대조적이다.
<무엇이 대조되는지 범주를 잡아야겠다고 생각하고 들어가자.>

영화가 촬영된 이미지라면 만화는 수작업으로 만들어진 이미지이다.
<납득하고 넘어가자.>

빛이 렌즈를 통과하여 필름에 착상되는 사진적 원리에 따른 영화의 이미지 생산 과정은 기술적으로 자동화되어 있다.
<앞에서 만화가 수작업으로 만들어진다는 것과 자동화라는 키워드가 비교대조 되고 있다.>

그렇기에 영화 이미지내에서 감독의 채취를 발견하기란 쉽지 않다.
<그럼 maybe 만화에서는 감독의 채취를 발견할 수 있다는 건가??>

그에 비해 만화는 수작업의 과정에서 자연스럽게 세계에 대한 작가의 개인적인 해석을 드러내게 된다.
<아 그렇네~감독=작가의 채취를 발견할 수 있다는 거네.>

이것은 그림의 스타일과 터치 등으로 나타난다.
그래서 만화 이미지는 '서명된 이미지'이다.
<아 그냥 그런가보다 하고 넘어가자.>

촬영된 이미지와 수작업에 따른 이미지는 영화와 만화가 현실과 맺는 관계를 다르게 규정한다.
<촬영된 이미지=영화, 수작업에 따른 이미지= 만화에 매칭시키면서 읽었어야한다.>

영화는 실제 대상과 이미지가 인과관계로 맺어져 있어 본질적으로 사물에 대한 사실적인 기록이 된다.
<인과관계로 맺어져 있어 사물에 대한 사실적인 기록이 되는 반면
만화는 not 인과적인 관계로 맺어져있어 not 사실적인 기록=즉 작가의 채취가 묻은 그런 기록이 될 것이다,>

이 기록의 과정에는 촬영장의 상황이나 촬영 여건과 같은 제약이 따른다.
<아마 만화에서는 이런 제약이 따르지 않음을 약하게 추측해볼 수 있다,>

그러나 최근에는 촬영된 이미지들을 컴퓨터상에서 합성하거나 그래픽 이미지를 활용하는 디지털 특수 효과의 도움을 받는 사례가 늘고 있는데, 이를 통해 만화에서와 마찬가지로 실재하지 않는 대상이나 장소도 만들어 낼 수 있게 되었다.
<최근 디지털 특수 효과의 도움으로 만화처럼 실재하지 않는 대상이나 장소도 만들어 낼 수 있게 되었다
즉, 앞에서 나열된 제약 같은 것 들이 줄어 들겠구나 추론해볼 수 있다.>

만화의 경우는 구상을 실행으로 옮기는 단계가 현실을 매개로 하지 않는다.
<영화에서는 현실을 매개로, 만화에서는 현실을 매개로 하지 않는다가 비교대조 된다,>

따라서 만화 이미지는 그 제작 단계가 작가의 통제에 포섭되어 있는 이미지이다.
<아까 앞에서 나온 작가의 채취가 묻어있다고 연결시킬수 있다,>

이 점은 만화적 상상력의 동력으로 작용한다.
현실과 직접적으로 대면하지 않기에 작가의 상상력에 이끌려 만화적 현실로 향할 수 있는 것이다.
<이 문장을 다시보며 영화는 현실과 직접적으로 대면하기에 작가의 채취를 드러내기 힘든 반면, 만화는 현실과 직접적으로 대면하지 않기에 작가의 상상력 즉 채취를 남기기 쉽다고 정리할 수 있다.>