

## 만화제작의 프로세스와 구성요소 도출

### Abstraction of process and components in Manwha production

안성혜, 허영, 박윤선\*

상명대학교 만화애니메이션학부,  
상명대학교 디지털미디어대학원\*

Ahn seong-hye, Hur young, Park yoon-sun\*

Sangmyung Univ. Cartoon & Animation,  
Sangmyung Graduate School of Digital Media\*

#### 요약

문화콘텐츠산업에 있어서 만화가 원작콘텐츠로서 활성화되고 각광받기 위해서는 보다 체계적인 만화기획 및 제작 프로세스를 정립해야할 필요성이 있으며, 이론적인 체계와 분석기준을 통해 재미요소를 도출해내는 산업적 마인드를 가져야 할 것이다. 본 논문은 만화제작의 체계적인 프로세스를 정립하고 만화기획에 따른 프로세스별 만화의 구성요소를 도출하여 산업적인 효율성을 높이고자 하는 목적을 가진다. 그 결과 만화제작의 프로세스를 기초설정, 스토리 구성, 스토리텔링, 화면연출, 작화단계로 제시하였으며, 만화기획 단계별로 세부적인 구성요소와 결과물을 도출하였다.

#### Abstract

There is necessity that Manhwa in culture contents industry must establish more systematic process to be activated as original contents. Also, through theoretical system and analysis standard, must have industrial mind that have drawn interest elements. This paper has purpose that wish to establish systematic process of Manhwa drawing component. So, that wish to improve industrial efficiency. By the result, I presented process of Manhwa production by basis creation, story composition, storytelling, frame-layout, and drawing and drew each component and the result that detail step by step.

## I. 서론

만화는 글과 그림으로 이루어져 문화침투력이 높고 타 매체로 전환이 용이한 장점이 있다. 이와 함께 타 매체에 비해 짧은 시간 안에 저비용으로 흥행을 검증할 수 있는 산업구조와 검증된 콘텐츠를 Multi use하여 Risk를 최소화할 수 있기 때문에 문화콘텐츠산업에 있어서 원작 콘텐츠로서 재평가 받고 있다. 그러나 현재 재밌는 만화에 대한 분석이나 이를 적용할 수 있는 기준점이 미약한 실정이다. 그에 따라 만화를 기획하고 제작하는 프로세스 상에서 어떤 재미요소를 첨가하고 조율할 것인가에 대해서는 이론적으로 정립된 바가 없으며, 몇몇 뛰어난 만화가의 역량과 경험에만 의존하고 있어 원작 콘텐츠로서 가치 있는 만화를 보다 많이 배출하기에 어려움이 많은 실정이다. 또한 만화를 기획하고 제작하는 프로세스 역시 주먹구구식으로 진행되고 있어 산업적인 측면에서도 비효율적이다.

이제 원작 콘텐츠로서 가치 있는 만화를 제작하기 위해서는 비즈니스 마인드를 바탕으로 한 체계적인 만화기획이 필요하며, 만화제작과정의 효율성을 꾀하기 위한 표준화를 이루어야 할 것이다. 이를 위해서는 만화제작 과정별로 각각의 구성요소를 세부적으로 도출해야할 필요성이 있으며, 이를 토대로 만화

제작과정에 있어서 재미요소를 부여해야하는 방법과 재밌는 만화를 분석하는 기준점을 제시하는 과정이 이론적으로 정립되어야 한다.

본 논문에서는 우선 체계적인 만화제작의 프로세스를 제시하고자 한다. 또한 만화제작 프로세스별 구성요소와 만화의 재미요소가 밀접한 연관성이 있다는 가정아래, 각 단계별로 세부적인 구성요소와 결과물을 도출하여 만화제작과정의 이론적 토대를 정립하고자 하는 목적을 가진다. 연구범위로는 이야기의 기승전결 구조가 있는 스토리 만화를 중심으로 기획단계와 원고작업 단계로 나누어 살펴보고자 하며, 연구방법은 실제 만화가와의 인터뷰 조사와 만화작품의 사례분석 및 문헌연구를 통해 진행하고자 한다.

## II. 만화제작의 프로세스

만화제작은 크게 기획과 원고작업 단계로 나눌 수 있다. 먼저, 만화기획 단계는 만화를 제작할 수 있는 방향과 스토리 등을 구성하는 단계로서 세부적인 단계는 기초설정, 스토리구성, 스토리텔링으로 나눌 수 있다. 첫째, 기초설정 단계는 명확한 기획의도를 바탕으로 만화를 제작하기 위한 자료조사 및 단편

적인 아이디어를 구체화하는 과정이며, 결과물은 기초설정집으로 제시된다. 둘째, 스토리구성 단계는 기초설정에서 정해진 자료를 바탕으로 스토리를 구성하는 데, 스토리의 바탕이 되는 인물, 사건, 배경에 대한 구체적인 설정이 필요하며, 스토리 구조도를 만들어 전체를 조율하는 것이 효과적이다. 여기에서의 결과물은 시놉시스와 함께 캐릭터 및 공간적 배경의 기초 시각화 작업인 컨셉 아트가 나온다. 셋째, 스토리텔링의 단계로서 스토리를 대화형식으로 바꾸고 이야기의 풍성함을 가해주는 과정이다. 주의해야할 점은 대상에 맞는 대화법과 담화 방식이 그림으로 표현가능한 지를 고려해야 하며, 만화시나리오가 결과물로 나온다.

원고제작 단계는 만화시나리오를 바탕으로 그림을 그리는 단계로 크게 화면연출 단계와 작화 단계로 구분한다. 첫째, 화면연출 단계는 만화시나리오를 시각화하는 과정으로서, 화면분할 과정과 정보량과 순서를 조절하여 배치하는 화면구성 단계로 구분한다. 결과물로 콘티가 완성된다. 둘째, 작화단계는 완성된 콘티를 바탕으로 그림을 구체화하는 과정으로 테생과 선 작업, 명암 등을 나타내는 톤 작업과 채색작업 등의 순서로 원고를 마무리한다.



▶▶ 그림 1. 만화제작의 프로세스

### III. 만화기획 단계의 구성요소

#### 1. 기초설정의 요소

기초설정 단계에서는 만화를 제작하고자하는 구체적인 의도를 정리하는 단계이다. 즉 기획의도에는 하나의 작은 아이디어로 시작된 시발점을 바탕으로 만화가가 말하고자 하는 주제가

무엇인지 명확하게 하고, 이러한 주제를 적절하게 전달할 소재를 찾아야한다.

[표 1] 기초설정의 요소

구성요소	세부요소	내용
기획의도	주제	권선징악, 인과응보 등
	소재	스포츠, 초탐, 와인, 경제 등
	트렌드	유행, 패션, 또래문화, 사회심리적인 속성
	컨셉트	핵심 메시지나 단어, 모티프
대상	연령	소년물, 성인물, 학습물
	성별	순정만화/
장르	시대별	과거(역사) 현대, 미래(SF)
	내용별	액션, 드라마, 코미디, 판타지/SF, 애정/ 멜로, 스릴러/ 추리/ 미스터리, 공포/ 호러, 모험/로망스
분량	단편	칸의 개념부터 시작하여 1-30페이지 미만의 짧은 스토리 만화
	중편	30-100페이지 미만의 에피소드가 있는 스토리 만화
	장편	100페이지 이상의 여러 가지 복잡한 구조의 에피소드가 있는 스토리 만화
그림 스타일	극사실체	만화적 표현이나 아이콘이 자제되며 인물과 배경의 형태를 극도로 세밀하고 사실적으로 표현한 스타일
	사실체	인체의 비례나 외형이 비교적 사실적으로 표현되나 얼굴 등에 만화적 표현이 가미된 스타일
	간략체	만화적 상상력과 아이콘 등이 사용되고, 인물과 배경의 형태 자체를 간략화하고 과장시켜 표현
	추상체	모든 것이 만화적인 아이콘으로 과장, 왜곡되어 표현
자료수집	취재	이야기의 실제감과 개연성을 더해주며 스토리를 구체화하는 자료로 활용
	이미지	사진촬영, 스크랩 등 그림제작을 위한 이미지 소스로 활용
	텍스트	문헌 등을 통해 얻은 정보로 스토리를 구축하는 자료로 활용

주제와 소재를 선정한 후에는 구체적인 대상이 선정되어야 한다. 대상에 대한 선정은 비즈니스적인 측면에서 소비자분석이 제일 중요하듯이 만화역시 대상에 대한 분석이 상당히 중요하게 작용한다. 선정된 대상들의 사회심리적인 속성을 파악하고 또래문화와 트렌드를 반영할 것인가를 결정하고 여기에 어필 할 수 있는 명확한 컨셉트를 도출하는 것이다. 이러한 컨셉트는 만화를 제작하는데 있어 핵심적인 전략으로 작용한다. 컨셉트에 의해서 전략적으로 장르를 선정하고 그림스타일도 설정해야 한다.

만화에서 장르의 분류기준은 소재에 따라, 내용에 따라 구분하지 않고 혼용되어 사용되고 있어 본 논문에서는 시대별, 내용별로 분류하였다. 이러한 장르는 어떤 특정장르의 이야기골격에 여러 가지 장르특징을 첨가하여 사용하고 있다. 만화에서 그림스타일은 만화가의 개성을 드러내는 중요한 부분이지만 비즈니스적인 측면에서는 다양한 그림을 그릴 수 있어야 한다. 만화의 그림스타일은 사실적인 측면을 강조하는 극사실체에서부터 간략하게 그리는 간략체까지 표현의 한계성을 벗어날 수 있어야 한다.

기초설정에서 주제/소재, 대상, 컨셉트, 장르 및 그림스타일

이 결정이 되면 구체적인 자료수집에 해당되는 취재를 해야 한다. 취재는 스토리의 내용에 개연성을 확보하는 인터뷰단계와 이미지소스로서 활용되는 이미지 취재로 구분되어 진행된다.

## 2. 스토리구성의 요소

스토리를 구성하는 요소는 인물, 사건, 배경이다.

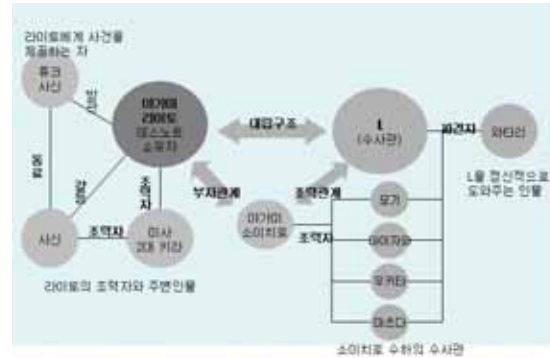
[표 2] 스토리구성의 요소

구성 요소	세부 요소	내용
캐릭터	유형	극중 역할에 따라 주인공, 적대자, 조력자, 증여자, 파견자, 의뢰자로 구분함
	성격	외형적 요소(등신비율, 얼굴형과 체형, 의상, 소품, 머리 스타일)
		내면적 요소(표정언어, 제스처, 특정행동)
	캐릭터맵	갈등구조와 이해관계를 나타냄,
사건	구조	단선사건구조 다중사건구조
		중심사건+다양한 에피소드 다양한 에피소드(옵니버스)
	유형	추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락, 범죄
	역할	복선, 암시, 해결, 갈등요소, 이야기의 시작점, 방해역할
배경	공간	사건이 일어나는 장소적 배경으로서 현실감을 더해주는 장치임
	시대	시간적·역사적 배경으로서 이 배경에 따라 의상, 공간적 특징들이 설정됨
	사회	이야기가 진행되는 사회의 통념과 관습, 이데올로기, 신분제도 등을 말하며, SF나 판타지에서는 사회적 제도가 아주 중요하게 작용함.

첫째, 인물은 스토리를 진행시키는 존재로 극중 역할에 따라 주인공, 적대자, 조력자, 증여자, 파견자, 의뢰자로 구분할 수 있다.[1] 주인공은 사건을 해결하는 자로 스토리 진행의 주체가 되며, 적대자는 이런 주인공을 방해하는 자로서 라이벌이나 악을 의미한다. 조력자는 주인공을 돕는 동료나 친구이고, 증여자는 주인공에게 무언가를 주는 자로 스승이나 사범이 이에 속한다. 파견자는 주인공에게 사명을 부여하고 멘토의 역할을 하며, 의뢰자는 사건을 의뢰하거나 사건의 발미를 제공하는 인물이다. 캐릭터의 유형을 정하고 나면 각각의 성격을 부여하는데, 캐릭터의 성격은 외형적 요소와 내면적 요소로 나누어 설정한다. 캐릭터의 유형과 성격이 정해지면 캐릭터 맵을 작성함으로써 각 인물간의 관계와 갈등구조, 이해관계를 설정한다.

둘째, 사건의 구조는 사건간의 상관관계에 따라 단선사건구조와 다중사건구조로 나뉜다. 단선사건구조는 중심이 되는 사건이 끝까지 이야기를 이어가는 구조이며, 다중사건구조는 전체적인 중심사건이 없는 옵니버스식의 구조와 중심사건을 둘러싼 다양한 에피소드로 구성된 유형으로 나뉜다. 사건의 유형

은 로널드 토비아스가 정리한 추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락[2]으로 나눌 수 있으며, 이것들은 둘 이상이 결합될 수도 있다. 사건들은 각각 복선, 암시, 해결, 갈등, 이야기의 시작점, 방해 등의 역할로 스토리 진행을 풍성하게 만든다.



▶▶ 그림 2. 캐릭터 맵의 사례 (만화 : 데스노트)

셋째, 배경은 세계관으로 혼용하여 사용되고 있으며 공간적, 시대적, 역사적 배경으로 구분된다. 특히 시대적 배경이 현대가 아니고 판타지, SF 장르일 경우에는 사회적 배경이 되는 사회제도인 계급제도, 화폐제도 등과 이데올로기, 관습과 통념 등을 다양하고 개연성 있게 설정하고 공간적 배경 또한 서로 연관성이 있어야 현실성을 담보할 수 있다.

스토리를 구성하는 인물, 사건, 배경의 구성요소를 바탕으로 스토리를 구성하기 위해서는 전체 스토리를 조율할 수 있는 스토리 구조도가 필요하다.



▶▶ 그림 3. 스토리 구조도

## 3. 스토리텔링의 구성요소

완성된 스토리를 보다 풍성하게 하는 스토리텔링의 구성요소는 작가적 시점과 서술방식이 있다. 작가적 시점은 스토리를 바라보는 인물이 누구냐에 따라 달라지며, 이에 따라 서술 방

식과 인물의 어투, 입장, 해석 등도 변하게 된다. 예를 들어 주요섭의 「사랑방 손님과 어머니」는 1인칭 관찰자시점으로 옥희를 통해 이야기를 서술한다. 이에 따라 모든 것이 어린아이의 눈을 통해 비춰지므로 은유적, 비유적인 표현들과 숨어있는 의미를 찾아내게 된다.

이야기의 서술방식에 있어 스토리상에서의 시간은 중요한 의미를 가지고 있다. 코헨(Keith Cohen)은 영화매체의 시간 분류를 추상적 시간(Abstract Time), 심리적 시간(Psychological Time), 그리고 체험적 시간(Experimental Time)[3] 3단계로 나누고 있다. 추상적 시간은 영화가 상영되는 시간(Running Time)을 말하며, 심리적 시간은 작품 속에 내재한 시간을 말한다. 그리고 체험적 시간은 관객이 영화를 보면서 느끼는 시간을 말한다. 즉 영화가 재미있는 관객은 상영시간이 짧게 느낄 것이고 반면 지루했던 관객은 그 반대일 것이다. 여기에서 중요한 것이 심리적 시간으로 만화에 적용해 볼 수 있을 것이다. 즉 만화 속에서 흐르는 시간을 심리적 시간으로 보고 만화 속 스토리와 그것을 이야기 하는 방식이 동일하게 진행되는 경우를 연대기적 서사방식이라 하며 비 연대기적 서사방식은 스토리를 진행하는 순서를 작가가 재해석하여 시간을 재배열하는 방식을 말한다.[4]

작가가 서술의 주체로 누구를 택하느냐에 따라 이야기를 진행시키고 정보를 전달하는 방법이 달라진다. 예를 들어 신문이 왔다는 정보를 알려야 하는 상황일 때, 신문배달부를 서술의 주체로 삼는다면 신문이 왔다고 외치거나 구독료를 받으려 하는 것으로 표현할 수 있다. 만약 서술의 주체를 집에서 키우는 개로 설정한다면, 개가 신문을 물고 들어오는 것으로 상황을 알릴 수 있을 것이다. 이처럼 서술자를 어떤 캐릭터로 할 것인가에 따라라도 스토리는 각기 다른 재미를 갖게 된다.

기획단계와 원고작업 단계로 구분하였다. 그에 따라 만화기획의 프로세스를 기초설정, 스토리 구성, 스토리텔링의 단계로 분류하였으며, 만화 원고작업의 프로세스를 화면연출과 작화 제작 단계로 분류하였다. 그 결과 기획단계의 세부 결과물은 기초설정집, 시놉시스와 기초 시각화 이미지, 스토리 구조도를 통한 만화시나리오가 포함된 만화기획서가 최종적으로 필요하다. 원고작업 단계에서는 글의 구성요소로서 대사, 내레이션, 효과글자와 그림의 구성요소로서 캐릭터, 배경, 칸, 화면구성을 제시하고 활용방법에 대해서도 제언하였다. 그 결과 전체적인 레이아웃을 볼 수 있는 콘티와 최종적으로 완성된 원고가 결과물로 제시되었다.

이와 같이 도출된 만화제작 프로세스의 구성요소는 효율적이고 체계적인 만화작업을 위한 근간이 될 것이며, 이를 학문적으로 정립하는 것은 향후 만화의 재미요소를 분석하는 이론적 토대를 마련하는 계기가 될 것이다. 향후 지속적인 연구를 통해 만화제작 프로세스별 구성요소에 만화의 재미요소가 어떻게 적용되는지를 분석하고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

[1] 박태순, "컴퓨터게임의 스토리텔링 모델", 한국콘텐츠학회논문지, Vol7, No4, pp106, 2007  
 [2] 로널드 토비아스, 김석만 역, "인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯", 풀빛, pp368, 2003.  
 [3] K. Cohen, Film and Fiction, Yale University Press. PP61-63, 1979, 재인용  
 [4] 이지행, "영화 내러티브에서 시간성 표현", 한국콘텐츠학회논문지, 07 Vol. 7, No. 5, pp. 127, 2007  
 [5] 스폫 맥클로드 저, 김낙호 역, "만화의 이해", 시공사, 2002.  
 [6] 안수철, "만화연출 나도 할 수 있다". 노마드북스, 2008.

[표 3] 스토리텔링의 구성요소

구성요소	세부요소	내 용	
시점	작가적 시점	1인칭 주인공 시점, 관찰자시점	
		3인칭 전지적 작가 시점, 작가관찰자시점,	
서술방식	시간	연대기적	시간의 흐름과 사건진행이 동일
		비연대기적	현대-과거, 미래-과거-현대, 현대-미래,
	서술의 주체	캐릭터(인물, 동물, 식물, 몬스터, 곤충)	

V. 결 론

원작콘텐츠로 재평가 받는 만화가 원작산업으로서 활성화되고 각광받기 위해서는 보다 흥행에 검증된 다양하고 재밌는 원작 콘텐츠를 배출해야 하는 시점이다. 본 논문에서는 원작콘텐츠로서 가치 있는 만화를 제작하기위해서 우선 체계적인 만화제작의 프로세스 정립이 필요하다고 보고 만화제작 과정을