

만화 작화의 기법이란 무엇인가

정종환

(순천대학교 만화예술학과 교수)

I. 서론

II. 본론

1. 만화원고와 인쇄출판의 과정

- 1) 인쇄의 과정
- 2) 만화원고에 대하여(copy)
- 3) 만화원고 작법의 이해

2. 만화 작화의 기법과 재료

- 1) 만화작화의 재료
- 2) 드로잉에 대하여
- 3) 색채에 대하여

3. 응용된 기법의 만화제작

- 1) 사진을 이용하는 방법
- 2) 비디오화면의 캡처
- 3) 콜라지 방법
- 4) 컴퓨터그래픽의 이용

III. 결론

I. 서론

이 논문은 대학에서 만화 전공을 갓 시작한 사람들에게 도움이 될 수 있도록 하였다. 만화를 그리는 데에는 여러 가지 요소들이 있지만 저자는 이 모든 것에 관하여서 말하고자 하는 것은 아니다. 만화 작화에 필요한 아래 나열한 몇 가지들은 이미 미술부분의 저서나 다른 논문에 상당수 나와 있기 때문에 후반부에서 약간의 설명만 하고 구체적 설명은 하지 않을

부분이다. 굳이 이 말을 서두에 내는 것은 저자가 말하고자 하는 요지를 강조하고 싶은 까닭에서이다.

1. 만화작화의 도구.
2. 채색재료
3. 점, 선, 면의 표현과 응용
4. 미학적 건지의 구성(Composition)
5. 화면의 구도가 주는 느낌
6. 원근법과 조감도의 표현
7. 무채색에 관하여
8. 색환과 색구
9. 색의 조화와 응용
10. 색광에 대하여

위에 열거한 것은 그림을 그리거나 역시 만화를 그릴 때에 기본적으로 알고 있으면 매우 유용한 것들이다. 그래서 좋은 그림을 그리기 위해서는 위에 열거된 항목에 대하여 많은 전공 서적들을 보는 것이 좋다. 그리고 저자가 하고자 하는 말은 위 항목에서는 빠져 있지만 회화가 아닌 만화를 하고자 한다면 반드시 알아야 할 것이 있다는 것이다. 이 논문에서는 그 부분을 다루고자 하므로 논제를 ‘만화작화의 기법’이라고 정하였다. 그것은 바로 출판물 제작과정에서 만화가가 담당해야 할 ‘만화원고의 제작’이라는 것과 출판과정을 거쳐 인쇄되는 일련의 ‘출판과정’이다. 만화가를 지망하는 사람이라면 이 커뮤니케이션의 만화책이 만들어지는 기능적 과정을 알아야 하며 이를 통하여 제 역할을 가진 만화를 보다 잘 그릴 수 있을 것이라고 본다.

만화를 잘 그리고자 하는 데에 흔히 어떤 방법들이 있는지를 묻는 사람이 많다.

만화의 ‘만’자가 한자사전에 붓 가는 대로 ‘만’으로 기록되어 있고 보면 만화를 그리는 것이 별 다른 방법 없이 그려가면 된다는 얘기로 통하게 된다. 그렇다면 만화를 어떻게 그리느냐 것에 대해 새삼 얘기하는 것이 오히려 이상하게 여겨질 수도 있다. 즉 이 말들은 만화가 가진 속성이 그림 자체의 의미보다 그림으로서 매체 전달과 의사소통을 담고 있기 때문이다. 예컨대 많은 만화가들은 그림의 기법을 생각하기 전에 무슨 내용으로 어떤 모양

을 그러면 그 뜻이 잘 전달될 수 있을가를 생각한다. 그러면 작화기법은 왜 필요한 것인가? 만화를 하는 사람은 복잡한 사건의 설명을 그림이라는 매체를 통해 보다 이해를 빠르게 하고 상황 묘사를 정확하게 하고자 하는 것이다. 이것을 위해 회화표현의 기법인 원근법과 소묘의 양감, 질감, 동세감 등의 표현기법을 사용하며, 또 색채 등의 재료가 주는 심리적 감정변화의 표현방법을 여기에 응용하기도 한다. 아울러 좀더 극적인 표현을 위해 사실의 과장과 생략의 방식을 통해 역동적이거나 우아하거나 또 순수해 보인다는 등 미학적 요소도 잘 이용하여 보는 이로 하여금 그 사실에 극적인 쾌감을 불러일으키기도 한다. 이렇듯 만화를 표현하는 데에는 동서양의 그림기법은 물론, 오늘날 개발된 여러 가지 새로운 재료를 동원하여 실로 다양한 표현기법을 발전시켜 왔다. 이렇듯 만화는 쉽게 그릴 수도 있지만 좋은 묘사를 위해서 많은 시간을 들여 정성스레 묘사하기도 한다. 그리고 배우고자 하는 자는 자신의 독특한 캐릭터 개발은 물론이고 좀더 생산적인 방식을 취하지 않고서는 경쟁력을 갖기가 힘든 것이 프로만화의 세계이다. 만화가는 그간의 실적이 어느 정도 쌓이면 일단의 소위 ‘만화가’라고 불리게 되고 비로소 만화라는 자체가 어떤 역할을 하는지 잘 알게 된다.

만화는 결국 복수제작의 방식인 인쇄를 통한 출판물이 되었을 때 만화가 제 역할의 본분에 들어선다고 할 수 있고, 만화를 그리려는 사람들은 미리 이 출판의 과정을 이해해야 하고, 만화 원고가 어떤 식으로 처리되는지도 알아야 작화가 능률적으로 될 수 있다. 인쇄에 의한 출판양상은 오늘날에 와서 눈부시게 발전되어 과거 어려웠던 수작업 과정도 이제는 상당 부분이 자동화되어 보다 편리하고 많은 시간을 절약할 수 있게 되었다. 그래서 요즘 시스템으로는 그 어떤 방식으로 그려진 만화도 제판하고 출력하는 데 그리 어려움이 없다. 하지만 아직도 옛날 방식으로 만화를 위한 전문 제판소가 있고 그에 따라 만화 작가들도 거기에 맞춰 작화하고 있는 걸 보면 이미 숙달된 방식이 신식보다 시간적으로 더 효율적이라는 생각에서 일 것이다. 출판인쇄의 영원한 원칙은 찍혀 나오는, 즉 잉크가 묻혀 나오는 부분과 그 반대의 안나오는 부분의 명확한 구분이라 하겠는데, 즉 잉크 부분과 종이 부분이라고 바꿔 말할 수 있다. 결국 만화원고든 기타 인쇄를 위한 원고라면 검게 표시된 부분이고 만화의 선뿐만 아니라 사진식자도 이에 해당된다 하겠다. 요즘은 인쇄를 위해 컴퓨터에서 식자의 크기나 모양을 정하고 그림도 벡터 방식이나 픽셀 방식으로 제작한 뒤 바로 필름을 출력하고 또 제판을 한다. 그러나 만화에 있어서만은 종래의 카메라촬영 방법을 쓰는 경우가 아직도 많다. 구식이든 신식이든 간에 바로 이 제판을 위한 촬영 때문에 많은 만화작가들은 그 과정의 절차에 대한 편의성을 도모하기 위해 작화의 방법을 제한하고 있다. 그래서 저자는 이 과정을 설명하

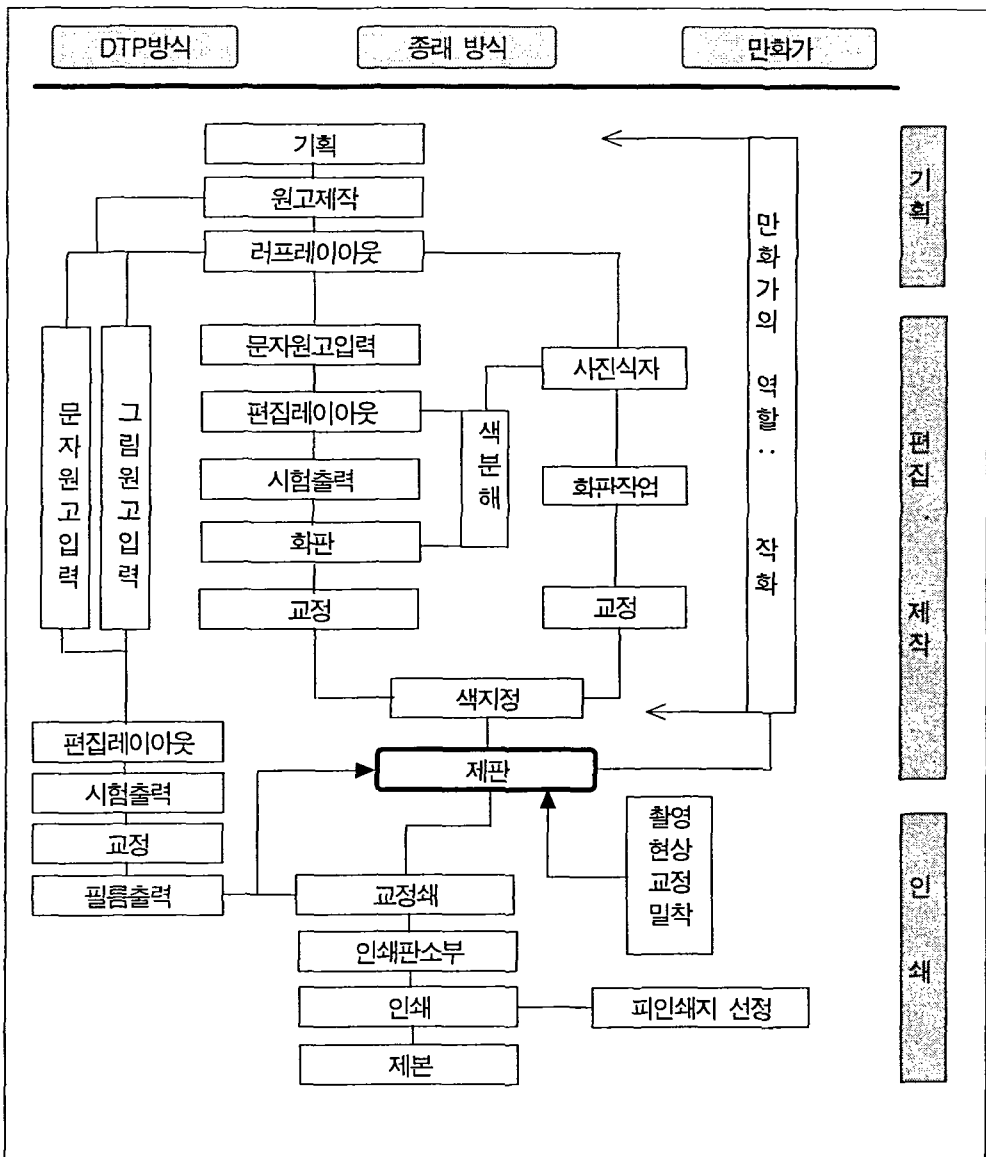
여 이해시키고자 하며, 만화작가나 지망생에게 보다 응용적인 작화법을 개발할 수 있게 하고자 한다.

그 외 덧붙일 말은 이 논문의 내용이 일반 단색 출판만화를 내용으로 하고 있다는 것인데, 요즘 와서 컬러만화도 가끔 나오기도 하지만 그 출판은 컴퓨터를 이용해 자동 색분해 과정을 거쳐 매우 간편하게 되어 있다. 그래서 컬러만화는 작가가 색채를 사용하여 자유롭게 그려만 간다면 나머지는 기계가 자동으로 출력을 할 수 있게 해주므로 굳이 과거 방식의 색분해 과정을 새로이 복잡하게 얘기할 필요가 없다. 그러므로 단색 또는 흑백만화의 작화를 얘기하는 것은 만화는 표지를 제외하고 스토리 중심의 단색 작화가 주류이자 일반적인 형태를 가지고 있기 때문이다.

II. 본론

우리는 인쇄소에 그림원고를 맡기고 그 결과에 대하여 흔히 '실물보다 인쇄 그림이 낫다'고 하는 말이나 '인쇄물보다 실물이 낫다' 라는 말을 한다. 이것은 아무리 좋은 그림도 출판 또는 출력물이 원화보다 못하거나 더 나을 때 하는 말이다. 그래서 만화작가들은 출력된 출판물이 자신의 원화보다 더 좋게 나온다면 매우 다행한 일일 것이다. 이러한 것은 출판과정을 제대로 이해한 상태에서 만화를 그릴 때 항상 실물보다 출력물이 좋게 나오게 마련인데, 그것은 작화의 시간과 재료의 경제적인 문제와도 직결되며 결국 작가의 작화능력에 기준이 된다는 것이다. 작화를 하는 데에는 여러 가지 면에서 경제적 요소는 현실적으로 매우 중요한 것이며 그것은 다시 말하면 좋은 그림을 보다 빠르고 간편하게 그릴 수 있다는 것으로 해석할 수 있다.

저자는 본문에서 경쟁력 있고 소위 제대로 된 만화의 작화법을 제시하고자 하는데 거기에는 다음 세 가지의 주요 사항이 있다. 첫째는 만화가 어차피 출판배포가 궁극점이라면 인쇄출판 일련의 과정과 특히 원고가 제판으로 처리되는 시점과 과정에 대하여 충분히 인지되어야 한다고 본다. 둘째, 그 과정이 인지되었다면 이제 만화는 어떤 기법으로 그려야 하는지 그 방법을 제시해야 하며, 셋째, 작화기법이 인지된 상태라면 응용할 수 있는 여러 가지 방법이 나와야 하겠다.



<도표 1>

1. 만화원고와 인쇄출판의 교정

가. 인쇄의 과정

앞에서 말한 바와 같이 인쇄출판의 과정을 앞서으로써 만화작화의 방법이 구체화되게 되는

데, 인쇄의 중요과정은 다음의 5요소가 있다. '원고-인쇄판-색재-인쇄기계-피인쇄체'가 그것으로 정의되고 있고, 그 설명은 다음의 <도표 1>에 현재 DTP 방식과 종래의 방식이 만화출판에 어떻게 적용되는지 비교하여 나타내 보았다.

<도표 1>에서 만화의 원고는 별 과정 없이 바로 제판과정에 들어감을 볼 수 있고, 혹시 종래 방식처럼 직접촬영이 아닌 DTP 방식이 되더라도 결국 제판과정을 거친다. 이 제판과정은 필름 촬영과 현상, 밀착 등 네거티브와 포지티브를 오가며 필름수정, 또는 교정을 하게 되며 이런 작업과정에서도 작가 스스로가 특이한 효과를 직접 필름에 줄 수 있기 때문에 작화의 간접 경로가 될 수도 있다. 그러므로 만화의 원고를 만든다는 것은 인쇄의 상당 부분을 해결하는 것이며, 특히 원고 촬영시에 망점 필름을 사용치 않고 다이렉트 촬영을 함으로써 제판작업의 신속함과 편리를 꾀하고 있다. 이러한 점은 역사적인 상황, 즉 제판 작업자의 입장에서 보면 마치 작화자[만화가, 원고 작성자]에게 보다 생산적인 방법을 제시하여 준 것과 같은 것이다. 결국 카메라가 갖고 있는 기능과 인쇄시 잉크가 묻는 선화부의 특성을 구체적 설명 없이 일방적 지시의 성격을 가진 방법만 요구한 것이다.

여기에 이 논지의 핵심적 문제가 있는데 그것은 제판 작업자가 요구하는 위 기술의 구체적인 방법을 만화작가가 이해하고 작화해야 한다는 것이다. 그러므로 커뮤니케이션의 만화가 원활하게 공급될 수 있으며 기술표현에서도 경제적 효과를 얻을 수 있다는 것이다. 그렇다면 만화작가는 만화작화를 하되 출판과정을 염두에 둘 필요가 있고 출판용 원고를 작화함으로써 보다 능률적이고 생산적으로 만화를 그릴 수 있게 된다는 것이다. 즉 이 말은 만화가의 그림은 출판용이 대부분이어서 만화원고를 만드는 일이 중요하며 모든 작화방법의 전부라고 말할 수 있을 만큼 중요한 것이다. 그래서 첫째가 만화원고의 제작기법이며, 둘째가 제판의 원리나 그 기법으로서 이 둘은 만화작화에 상호보완의 관계를 가지고 있는 것이다.

나. 만화원고에 대하여(copy)

인쇄용으로 일단의 원고에 대한 의미는 원고지에 쓴 문장이나 사진, 또 이 논지에서 논의되고 있는 만화나 디자인, 회화에 관한 컬러필름, 컬러인쇄 등 그 종류와 형태는 여러 가지가 있다. 이들 중 문자에 대하여선 사진식자나 컴퓨터의 워드프로세스를 이용하여 복제할 수 있고, 사진이나 회화 디자인 등은 인쇄를 위한 재촬영하거나 이미 촬영된 이미지 필름을 인쇄를 위해 망점의 각을 넣은 필름으로 색분해를 하게 된다. 그러나 컬러그림이 아니고 흑백일

때는 색분해가 필요치 않아서 대개 단순 제판촬영만 하게 된다. 이 과정에서 중요한 것이 두 가지 있다.

첫째는 단색 어두운 색을 써서 그려진 만화이기는 하지만 마치 수묵화처럼 밝은 회색 기운의 중간 톤을 많이 쓰는 회화적 기법일 때에는 제판카메라로 직접 촬영이 되지 않는다는 것이다. 이것은 카메라 필름이 중간 톤을 인식치 못하는 것이 아니라 잉크가 묻는 선화부나 그렇지 않는 비선화부가 인쇄판에서 잘 나뉘지지 못해서 그 중간 톤을 인식치 못하기 때문이다. 그리고 또한 피인쇄체인 종이의 종류에 따라서도 어떤 종이에겐 아예 중간 톤이 찍혀나 오지 않거나 또 어떤 때에는 잉크가 뭉쳐져 나와 원화의 모습을 망가뜨리는 결과를 가지고 오게 된다. 다시 말하면 중간 톤이란 검지도 희지도 않은 회색의 섬세한 부분으로서 감성적 그림의 표현에 없어서는 안되는 부분이기도 한데, 이 섬세한 중간 톤을 인쇄에서 잘 표현하기 위해서 수묵화와 같은 기법을 쓴 그림들은 제판 카메라에서 원화 촬영을 할 때 망점이 있는 필름을 사이에 넣어 촬영을 하는데, 이렇게 함으로써 인쇄할 때 잉크가 선화부와 비선화부로 잘 나뉘져 인식하게 되므로 많은 양의 인쇄에도 마치 원화처럼 표현이 가능하게 되는 것이다.

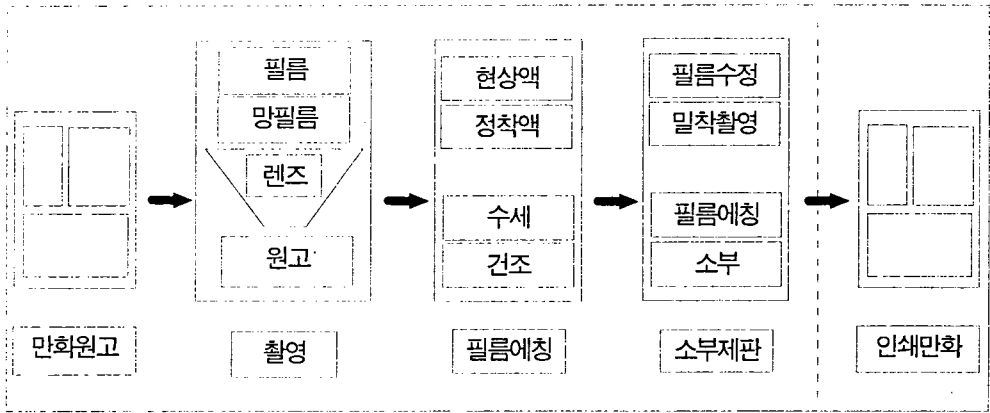
둘째는 제판작업에 있어 망점필름 없이 다이렉트로 촬영하는 것이 되겠는데 바로 이때가 출판을 위한 만화작화가 되어야 되는 부분이다. 오늘날 프로 만화가들은 이 방법을 써서 작화를 하고 있으며 이것을 소위 작화의 기법이라고 정의를 내리고 싶다. 그러면 앞으로 이 방법에 의한 기법은 무엇이고 재료는 무엇인가를 알아야 할 것이다.

제판에 따른 원고제작의 기법개념은 우선 원고에 그려진 만화가 선명하게 잘 촬영되고 또 그런 상태로 출판되어야 함을 작가나 만화 소비자가 모두 원하는 것이기 마련이다. 그래서 좋은 촬영이 되어야 하고 그것을 위해 작가는 작화기법의 개념을 다음 몇 가지를 이해하고 있어야 하며, 이것이 또한 작화의 핵심적 기법이 된다.

다. 만화원고 작법의 이해

① 원고에 그려지는 어떤 재료이든 간에 확실하게 검고 선명하게 표현되는 재료를 써야 한다.

예컨대 제도용 로트링 펜이나 제도용 잉크와 펜 등이 있다. 물론 짙은 먹도 마찬가지로 괜찮지만 잉크든 펜이든 이 제도용이란 말에는 과거부터 청사진이나 복사 등 촬영에 사용되는 것



<도표 2> 제판과정

이였기에 흑백을 확실히 갈라놓을 만큼 까만 색이었어야 했다. 이것은 촬영상 먼지나 티끌에도 구분될 수 있으며 확실한 색이나 선을 씌우로서 수정도 원활하게 된다.

② 위에서 말한 것이 잉크가 묻는 선화부라면 비선화부인 흰색도 상응할 만큼 중요하다. 그래서 지우개나 화이트칼라로 지우는 것이나 아예 칼로 오려내거나, 또 흰 종이를 선화부에 덮거나 덧붙여 가리는 것도 매우 중요하다. 이것은 즉 원고 촬영 때 포지티브를 형성하는 부분으로서 무조건 네거티브만 안되면 되는 것이다.

③ 인쇄의 선화부와 비선화부는 최종 제판된 필름에서 결정된다. 그래서 <도표 1>에서도 제판과정을 진하게 하여 그 중요성을 표시하였는데, 물론 필름상태에서도 수정은 가능하지만 워낙 많은 촬영 과제로 말미암아 촬영과정에서 생겨난 오류 정도만 수정이 되지 제판작업자가 원화원고를 일일이 비교해가며 수정할 수는 없는 일이다. 그러므로 만화작가의 원고는 촬영 전 완벽한 상태로 전달해야 하는 의무감을 가져야 한다(<도표 2> 제판과정 참고).

④ 규격화된 만화원고는 촬영을 보다 편리하고 빠르게 해준다. 원고 첫장을 촬영한 후에 둘째 장 촬영 때부터는 이미 맞춰놓은 위치에 원고를 계속 바꿔주기만 하면 된다. 만화원고에는 필름 촬영 때에는 나타나지 않는 가상보조선과 눈금자 등이 얇은 옥색으로 인쇄되어 있다. 이것을 잘 이용하여 만화의 여백이나 흐름을 개성있게 조절할 수도 있고 아예 범위를 벗어나 작화할 수도 있겠다. 또한 이 보조선 정도의 아주 얇은 연필자국 정도는 촬영시 나타나지 않

으므로 지나치게 연연하지 않는 것도 하나의 요령이라 할 수 있겠다.

⑤ 위에서 말한 아주 얇은 연필자국은 완전 검정의 제도잉크나 먹에 비하여는 상대가 안 되는 어둡기이다. 만일 펜 선이 완전 검정이 아닌 물을 탄 잉크처럼 묽은 회색처럼 그려진다면 우리는 인쇄결과에서 ‘안나오면 어찌나?’ 하고 걱정할 것이다. 그러나 이런 불완전한 것을 우리는 때로 기법으로 역이용할 수도 있으며 그에 대한 경험을 쌓아가야 할 것이다. 즉 어떤 정도 밝기일 때 인쇄 후 나타나고 안 나타나는 것인지 그 데이터를 가져야 한다는 말이다.

⑥ 제판촬영기 위에 놓인 원고는 반듯하게 펼친 상태를 유지하기 위해 촬영 전 유리로 덮게 되며, 그리고 양쪽에서 고른 할로겐 광선을 비추게 된다. 이 과정을 이해하고 이 상태를 이용한 표현기법이 있다면 이것도 응용가치가 있다고 할 것이다. 또한 원고 위에 망사 등 다른 오브제를 올려 특수효과를 얻는다든지, 또 과거에 변형글씨체를 만들 때에도 바로 이 촬영 과정에서 정상적인 글씨체 위에 긴 돋보기나 줄보기를 올려 촬영하기도 했다는 점을 만화에도 응용하여 캐릭터의 자연스런 일그러진 모양도 이 효과를 응용해 표현할 수도 있겠다.

⑦ 끝으로 <도표 2: 제판과정>의 구체적 설명을 하여 이 과정에서 발견될 수 있는 응용 부분도 실험해 볼 수도 있겠다. 물론 이 과정의 응용은 양산작업에선 불가능하며 어디까지나 예술적 가치를 함께 가지고 하면 좋을 것 같다. 과정의 첫째는 일단의 원고가 네거티브로 촬영되고 둘째는 현상액 속에서 현상과 정착 과정을 거치고 수세대, 에칭대에서 물기가 제거되며 또한 건조과정을 거친다. 셋째는 건조된 필름에서 잡티나 오류의 수정을 하게 되는데 이 과정에서 차광액으로 그림 수정이나 다른 효과를 더할 수 있는 여지가 있다. 넷째는 포지티브 화시키는 필름 재촬영의 과정인 밀착카피(밀착촬영)를 하는데 촬영 및 수정된 기존 필름과 새 필름(명실용; 자외선이 없는 약간 밝은 곳에서도 사용 가능한 필름)의 앞면끼리 겹쳐놓고 둘 사이에 공기를 완전히 뺀 다음 자외선 램프에 노광시켜 촬영하게 된다. 그런 후에 다시 현상에서 건조까지의 과정을 다시 거치고 나면 마지막으로 인쇄될 판(PS판 등)에 소부(판에 필름을 옮기는 것)를 하게 된다. 그리고 그 다음이 인쇄기 과정이다.

지금까지 제판과정을 알고 제판에 따른 만화원고 작화의 몇 가지 기법에 대해 정리해 보았다. 그리고 이와 더불어 중요한 내용이 있다면 작화에 이용될 재료와 회화적인 기법이라고 할 수 있다. 이 재료에 대한 사용법이나 응용법은 각자 여러 가지를 구사할 수 있으리라 생각

하여 설명을 생략하고, 재료나 회화적 기법만 간략하게 설명하되 실제 작업상에서 나타난 특별한 부분들만 나열코자 한다.

2. 만화 작화의 기법과 재료

만화작화의 기법은 앞서 열거한 인쇄제판 과정을 충분히 인지하고 있어야 함을 전제한다. 그 일련의 과정을 생각할 때 사진의 흑백을 뚜렷이 나눠주어야 한다. 선의 모양이 어떠한 미학적으로 어떠한 의미와 쾌를 유발하든 간에 우선 출력 및 출판이 제대로 되어야 한다는 것이다. 출판되어 나온 것을 만화의 최종물이라 생각할 때 우리는 다음에 열거되는 여러 가지 재료를 통하여 그 기법을 상호 검증할 수 있게 된다.

가. 만화작화의 재료

① 먹 또는 잉크: 이는 100% 검정일수록 좋다. 그러나 점도는 작화에 매우 중요한 변수로 작용한다. 잉크가 먹보다는 묽은 편이라서 속도감을 나타내는 빠른 선의 묘사에도 잘나오며 표현이 용이하다. 그러나 어떤 잉크는 먹처럼 뻑뻑해서 선이 자주 끊어지거나 엉기거나 퍼지는 경우가 있다. 그러나 이런 잉크를 불량품으로 보는 것보다는 이 잉크의 성질을 파악해 적재적소에 잘 이용한다면 소위 정상적인 잉크가 해낼 수 없는 것을 표현할 수도 있을 것이다. 잉크와 펜은 날렵하고 강하고 정교한 이미지를 주지만 먹과 붓은 또 그 나름대로의 강약과 부드러움, 또 잘 쓰면 서예에서 발견하듯이 예술적 필력까지 느끼기도 한다. 요즘 작가들 중에는 중간 어둡기를 표현함에 있어 스크린 톤을 쓰지 않고 오로지 펜선으로만 양감과 톤의 밀도를 내는 경우가 있는데 스크린 톤이 주는 기계적인 느낌보다 훨씬 인간적인 느낌을 주는 것 같다.

② 펜과 붓: 펜은 과거부터 멋진 서체를 위한 타이포그래피용으로 많이 사용되어 왔고, G펜 등 그 모양이나 나무, 새털 등 재료도 다양하게 사용되었다. 이 여러 가지 종류는 글씨나 그림의 느낌을 아름답게 바꾸어놓기 때문에 매우 흥미롭다. 그래서 여러 모양이나 많은 재료의 펜을 경험한다는 것은 작가들에겐 매우 중요하다고 여겨진다. 예컨대 만화 고인들은 성냥개비 뒤쪽에 잉크를 묻혀 그렸다고 하는데 그 모양이 특이한 우리만의 정감이 있기도 한 것을 느낄 수 있다. 이와 함께 붓도 그 종류가 다양하며 털에 따라 그 표현도 강하거나 연약해 보이기도

한다. 때로는 털이 닳거나 거의 빠지고 몇 안 남은 붓이 특수한 효과를 주기도 한다. 어쨌든 펜과 붓은 금속과 합성수지와 짐승의 털끝으로 만들어졌고 그 끝들은 그들의 속성대로 강하고 부드러운 느낌을 당연하고도 유감없이 발휘하게 되므로 작가들은 이 느낌을 잘 이용해야 하겠다.

③ 자: 의외로 자는 필수적이고 많이 사용하는 도구이다. 물론 그 종류도 많아 직선과 곡선 자와 운행자, 자유곡선자, 타원, 원, 다각도자, 방안자, 흠자 등이 있다. 자는 길이를 재고 나눌 때나 그림을 그릴 때 매우 유용하게 사용되나 표면에 오염이 잘 되기 때문에 각별히 보 관해야 한다. 그래서 오염을 방지하기 위해 자 밑에 동전을 붙여 쓰기도 하고 아예 펜 닿는 아래 부분에 흠을 파놓거나 밑면에 요철을 준 자도 생산되고 있다. 그러나 가장 중요한 점은 항상 청결하게 관리해야만 깨끗한 그림을 그릴 수 있다는 것이다.

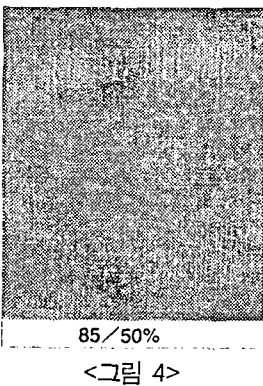
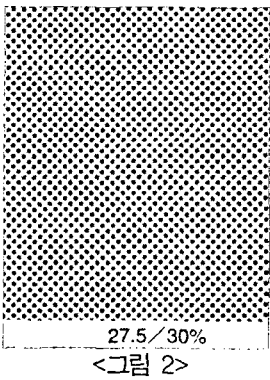
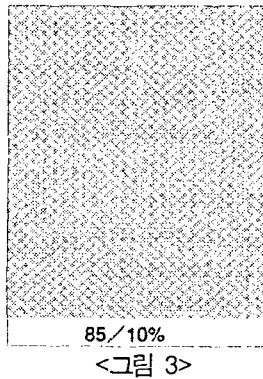
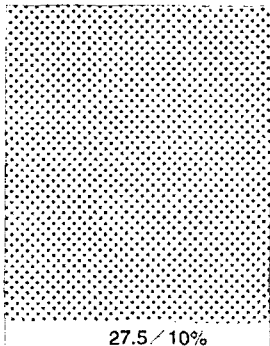
④ 그 외 책상 위 도구로서 칼, 풀, 가위, 집게, 지우개 털이, 색연필, 테이프, 메모지 등이 있을 수 있고 개인 성향에 따라 다양할 수 있을 것이다.

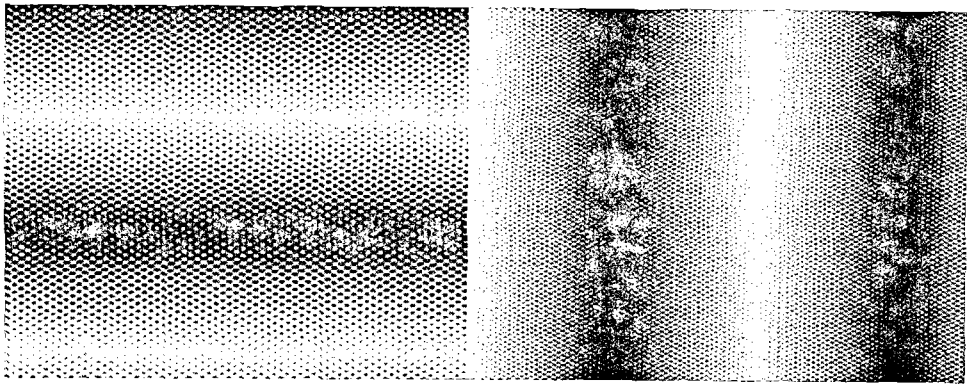
⑤ 작화에 직접 투입되는 스크린 톤은 매우 다양하여 여러 가지 효과를 내기에 좋은 재료이다. 스크린 톤은 인쇄판을 위한 망점을 기록한 것으로 실로 다양한 형태나 그림 등을 망점화시켜 놓은 것이다. 우리가 만화를 그리면서 잉크를 마치 수채화를 사용하듯이 물로 희석해 가며 밝은 부분을 만들면 보다 편리하게 중간 톤을 낼 수 있지만 이렇게 되면 제판 과정에서 이를 망점화시켜야 되므로 한 단계를 더 거치게 된다. 앞서 언급한 바도 있지만 이 망점은 인쇄판의 선화부와 비선화부를 확실히 구별시켜 주는 것으로 인쇄판의 원칙에 해당되는 부분이다. 그러므로 제판 촬영시 확실한 선화부로서 중간 톤의 역할을 하는 스크린 톤을 사용하는 것은 만화원고에 있어서 매우 중요한 부분이라고 하겠다. 망점이란 검정색의 점으로 그 크기와 배열에 변화를 주어 여러 가지 모양을 연출하도록 되어 있고, 주변 바탕의 흰색과 병치혼합을 만들어 아주 밝은 회색에서 아주 어두운 회색 사이에서 수많은 단계의 회색을 만들어내고 있다. 병치혼합은 보는 이로 하여금 착시현상을 가져옴으로써 색 표현에 우아미를 더해 주는 효과가 있다. 그리고 이 스크린 톤과 관련해 궁극적으로 중요한 것은 역시 제판과정에서 중간 망점필름의 삽입 없이 다이렉트로 촬영하면 된다는 것이다. 이를 위해 소비자의 다양한 욕구에 맞춰 망점 밀도가 인치당 27점 정도에서부터 90점 정도까지 상위 10점 단위로 나와 있는데 이것은 면적당 차지하는 점의 개수를 말하는 것이다. 단위 개수가 많다고 더 어두워진

다는 뜻은 아니며 같은 밝기에서 더 조밀한 구성을 가지므로 단위가 높을수록 흰층 곱거나 부드러운 느낌을 주게 된다는 것이다. 한편 이 단위는 어떤 용도로 출판되느냐에도 크게 좌우된다. 이 말은 일회용 만화로 한번 보고 오래가지 못하는 성격을 가진 만화는 조금 거칠고 저가형의 종이에 인쇄를 하는 게 보통인데, 예를 들면 만화 월간지나 저가형 재생지를 사용한 만화책 같은 것이다. 이런 유의 종이는 표면이 거칠고 약해서 정밀 제판을 해도 그 정밀함을 다 받아줄 수 없기 때문에 굳이 단위가 높은(<그림 3>), 즉 육안으로 부드러워 보이는 스크린 톤은 사용하지 않는 것이 더 효과적이라고 할 수 있다. 그러므로 스크린 톤이 면적당 단위가 70% 이상 되면 종이제조상 많이 압축되어 눌린 ‘아트지’ 같은 미끈한 종이에 인쇄될 때 사용하는 것이 보다 효과적이라고 볼 수 있다.

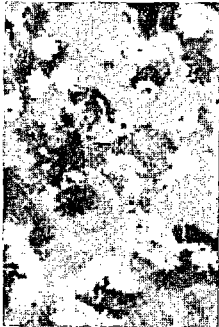
그리고 망점 주변의 흰 바탕과의 비율이 바로 밝고 어두움을 결정하는 단위인데 그것은 5%의 검은 점(망점), 10%, 20% 등 상위 10단위로 90%까지 단계를 주어 51% 이상이 되면 여백 부분이 검정으로 남게 된다(참고 <그림 1~4>). 참고로 과거부터 지금까지도 이런 단

계를 표준으로 삼고 있는데, 물론 그 중간단계인 5%나 17%, 68% 등도 생산할 수 있다. 하지만 우리의 눈은 어렴풋한 느낌으로 지각하므로 그렇게 구체적인 단계까지 원하는 작가의 수요도 적어서 생산하지 않는 것이다. 그리고 오늘날 과학의 발전과 함께 첨단기계가 발달하였는데 그중 인쇄분야 역시 최첨단 분야이다. 그러므로 요즘의 자동화 제판기계는 망점에 대한 퍼센트를 자유로이 변경하며 제작할 수 있게 되었다. 예컨대 정밀인쇄에는 2~3%나 97%등도 사용하게 되었다. 이를 바탕으로 자동화된 그라데이션 모양도(참고 <그림 5>) 여러 가지가 만들어

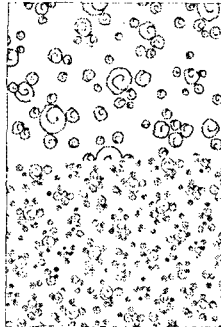




< 그림 5 >



< 그림 6 >



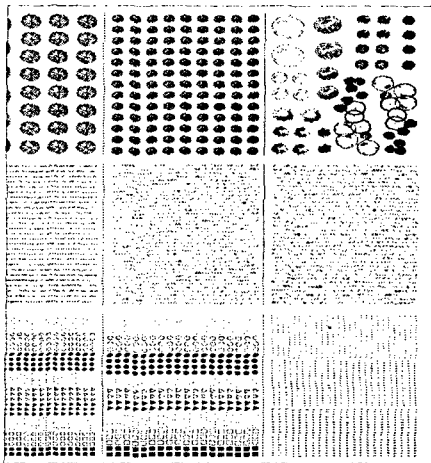
< 그림 7 >



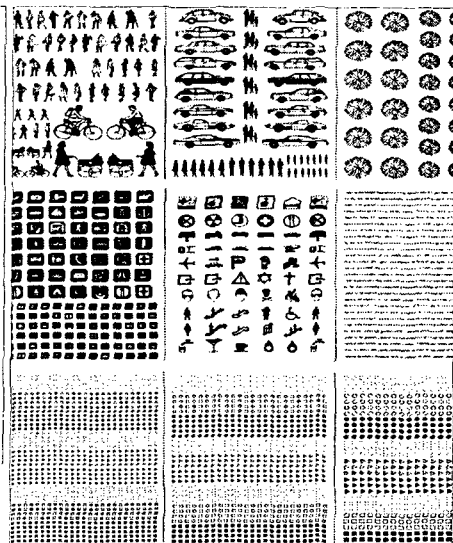
< 그림 8 >



< 그림 9 >



< 그림 10 >



< 그림 11 >

질 수 있고, 수직 수평은 물론 컴퓨터를 이용해 기하학적 무늬나 마블링 무늬, 구름 무늬(<그림 9>) 등도 만들 수 있다. 그 외 캐릭터로 개발한 것의 연속무늬, 꽃, 나무, 짐승, 사물 등(<그림 6~10>)을 내용으로 하고 있는 것도 있는가 하면 유사의미의 레터링을 위한 문자나 기호(<그림 11>)도 있다. 이러한 것들은 과거 인쇄 기획실에서 행하던 사진 식자와 같은 역할을 하는 것으로 인쇄원고의 제판 촬영이 전제되어 있음을 생각하여야 하겠다.

나. 드로잉에 대하여

만화작업의 드로잉이란 자유로운 드로잉과 도면 작성의 제도처럼 규격을 따르거나 때로는 원근법과 같이 논리적인 것도 있다. 여기에서 작가가 어떤 때에 굵은 선을 쓰고 또 거친 선을 쓰고 하는지는 다분히 개인적 성향이나 감성에 따라 사용될 수밖에 없다. 이것이 문제가 아니라 임의 형상이나 동작을 그릴 때 정해진 화면을 어떻게 구성하는가라는 것이 문제다. 이것은 그림을 돋보이게 하는 데 결정적인 요소가 되기도 하는데 한 칸이든 한 페이지이든 시각적으로 보여지는 하나의 화면에는 분명히 신중해야 할 부분이다. 즉, 우리가 흔히 말하는 데생이라는 것은 사물의 표현에 있는 양감이나 질감이 아니라 보여지는 화면의 구성적 조화에 더 큰 비중이 있다. 곧 주체의 표현이 주변의 공간과 어떤 구성을 가지고 있느냐 하는 것이다. 이에 따라서 화면에 긴장감이나 공간감 및 온화한 느낌 등이 생성되는 것이다. 작화의 일반적 사항을 제외하고라도 아래 몇 가지는 짚어볼 필요가 있다.

① 점, 선에 대하여

점이란 응시된 곳을 말한다. 즉 형체도 없이 막연한 한 지점이다. 우리는 흔히 연필로 콕 찍은 것을 점이라 하고 위치설정의 표준을 보이기도 한다. 그러나 보여지는 그것은 면이고, 선 역시 한 점이 길어로 연장된 것이라 볼 수 있는데, 다르게 설명하면 임의의 한 점과 다른 곳의 한 점인, 즉 두 점이 만들어낸 것이다. 점이 요지부동이고 위치도 없는 것이라면 또 하나의 점으로 말미암아 둘 사이에 선이 형성되는 것이다. 다분히 주관적이고 철학적인 면에서만 본다면 점이나 선은 현실적으로 나타날 수 없고 선의 자체적 가로, 즉 폭으로 연장될 때 비로소 면이 생겨나게 되며 그 면적을 우리는 보게 된다. 예컨대 우리가 시각적으로 보기에 가장 가는 선도 그 자체가 ‘면’이라는 것이다. 그래서 우리는 점과 선을 일차원이라고 하며 면을 이차원, 또 면과 면이 연결된 입체를 삼차원이라고 하는 것이다. 그림에 있어서 이 점과

선은 화면의 어느 부분에 어떻게 존재하느냐에 따라 전체 그림의 균형과 동세를 형성하게 되는데 작가는 이 점을 잘 응용하면 좋은 화면구성을 얻을 수 있을 것이다.

② 구성(Composition)

작가는 한 칸의 그림 내용이 되고, 크기는 한 장 또는 책을 펼친 상태의 그림 상태가 될 수 있다. 점, 선, 면이 어떻게 나누어져 있고 어떤 색감이 어느 위치에 얼마만큼의 크기로 존재하느냐에 따라 조화와 부조화와 정적과 동세가 일어나고 회비의 감정을 유발하게 되는 것이다. 만화가 아무리 이야기 중심으로 그림으로 진행된다 하더라도 이 ‘구성’이라는 것을 생각하면서 컷 또는 전체 한 장을 그려낸다면 보는 사람은 모르는 사이에 더 안정된 흥미를 가지게 될 거라는 생각이 든다.

③ 구도(Picture Composition)

그림을 지배하는 주 구성요소는 무엇인가라는 것인데 예컨대 수직구도가 엄숙하게 느껴진다거나 수평이 고요와 평온함을, 사선이 동세를 가져다주고, 호선구도가 우아한 느낌의 그림을 만들어준다는 것들이다. 이외에도 여러 가지 구도에 대하여 많은 책에서 언급되어 있다.

④ 원근법과 조감도의 표현

우리의 시각은 두 눈으로 말미암아 사물과 경치를 입체적으로 볼 수 있게 되어 있다. 그러나 한눈인 카메라는 입체장치가 없으므로 입체로 느낄 수 없다. 만화도 그림도 다 마찬가지인데 여기서 원근법이란 우리 시각에서 이미 습관화된 거리감으로 표현하는 것이다. 멀리 것은 작고 희미하게 그리고 가까이 있는 크고 구체적으로 그리는 것이다. 그리고 시선의 높이에 따라 사물의 모양이 당연히 달라지게 보이는 것을 표현해야 한다. 예컨대 사람이나 건물을 아래에서 위로 쳐다볼 때의 모습을 기억해 보면 된다.

다. 색채에 대하여

애니메이션 작업을 상당히 하고 있는 우리나라 요즘 현실에서도 ‘아직도 애니메이션을 위한 색을 만들어내는 사람이 없다.’고들 말하고 있다. 서구의 앞선 빛깔 감각을 아직도 잘 이해를 못하고 있는 실정이다. 이를 위해서는 서구 예술과 문화를 잘 이해할 필요가 있다. 서구

의 사고방식과 생활문화와 의식을 이론적으로나 간접경험으로는 이해의 한계가 있겠지만 각자의 집요한 노력만이 해결할 수 있는 비결이 될 수 있다고 본다.

① 무채색

무채색이란 흰색과 검정색 사이의 색단계를 말하는 것이며 여러 순수 색과 어울려 밝고 어두운(탁색, 청색) 많은 색을 만들어낸다. 인쇄에서는 흰색은 종이색이 되고 검정은 색의 4요소(CMYK; 파랑, 연지빨강, 노랑, 검정)에 포함되어 정확한 색을 만드는 중요한 역할을 하게 된다.

② 색환

삼원색을 중심으로 이 색간의 연결과정에서 생겨나는 색이 등근 환을 이루게 되는 것을 말한다. 우리는 흔히 색의 3요소를 삼원색이라 말하는데 그것은 순수 색만의 얘기이고 결국 검정, 흰색을 합쳐 5요소를 공히 그 가치를 합칠 때 전체 색이 이루어진다고 볼 수 있다.

③ 색구

위의 5요소 중 무채색이 중심축을 이루고 삼원색이 그 둘레를 이루어 그 사이에 여러 색이 형성되는 구를 말하는 것이다.

④ 색의 조화

여러 상황에 따라 어울림이 달라지듯이 색의 조화란 근접 색이든 반대의 보색이든 그리려는 상황묘사에 따라 달라진다. 어울림과 반작용을 이용하여 은화함과 차갑거나 신비한 느낌을 표현하고 있다. 각 색채를 서로 대비시켜 여러 가지 표정을 연출하는 데에는 많은 색채관련 책자에서 다루고 있다. 이런 이론을 바탕으로 우리는 디즈니 등 외국만화의 색채구성을 많이 연구해 볼 필요가 있다. 아울러 우리 문화의 전통적인 색채감도 함께 공부되어야 우리만의 독자성이 있는 색감을 만들어낼 수 있다. 과거로부터 우리의 문화유산에 나타난 색들도 은근한 아름다움과 고아하고 우수한 정신문화가 고스란히 깃들여져 있음을 볼 수 있다. 그러나 지금 우리 사회의 유통과정이 워낙 빠르게 흘러서 그런지 색에 대한 아무런 재고 없이 그냥 채워넣기만 하면 된다는 식으로 수요에 따른 양산에 대한 의식만 있는 것이 아닌가 하는 생각이 든다. 현재 지각있는 작가나 세계를 겨냥한 우리 관련 회사들은 한결같이 색채의 중요성을

느끼고 있다. 그러므로 색채공부가 어렵고 딱딱하기는 하지만 우리도 아카데미를 거쳐 반드시 해결해야 할 과제로 본다.

⑤ 색광

자연광인 가시광선에서 스펙트럼을 거치면 자연스레 생겨나는 무지갯빛이 색광이다. 그 여러 가지 빛깔에서 중요한 색광이 빨강과 파랑과 녹색이다. 이 세 가지의 빛이 소위 3색광으로서 암실처럼 깜깜한 어두운 곳에 투광함으로써 여러 가지 색광과 흰 벽면을 희게 보이게 해주는 것이다. 이는 TV의 모니터에 적용되는 것으로 우리가 영상작업을 할 때는 반드시 이해해야 할 기본이다. 위에서 말한 색채는 CMYK의 네 가지 색이 기본이고 흰색은 종이라고 해서 전체 5요소라고 했다. 그러나 색광에서는 빛이 없는 것이 검정이며, 빨강, 파랑, 초록의 세 빛이 같은 자리에 모두 비칠 때 그 부분이 흰색이 되는 것이다. 오늘날 만화애니메이션이나 또 순수예술로서 빛 자체의 움직임이나 서로의 간섭을 이용해 많은 작품을 만든 것을 볼 수 있다. 빛은 색과 달리 광선으로서 물리적으로 열을 동반하고 있어서 이 자체가 하나의 에너지로서 예술적 기능을 하게 되므로 많은 예술가들로부터 하나의 새로운 재료로 각광받고 있는 것을 볼 수 있다.

이러한 색에 대한 개념은 작품의 질적 수준에 매우 민감하게 작용하게 되므로 많은 지적 요소를 학습하고 또 많은 색감의 훈련을 해야 한다. 이외에도 만화를 그리는 데에는 여러 가지 재료들이나 또 각자가 개발한 독특한 재료를 사용할 수 있을 것이다.

3. 응용된 기법의 만화제작

만화가 사건의 내용을 전달하는 의미로서 그려지는 그림이라면 요즘의 새로운 재료나 기재를 동원하여 보다 재미있고 특이한 연출을 해보는 것도 재미있다. 그것은 카메라를 이용한 사진과 그 사진의 변형으로 만들어보는 것과 비디오의 영상 이미지를 평면화시키는 것 등과 여러 가지 다양한 오브제를 의인화한다거나 그 오브제가 가지는 속성이나 에너지를 그대로 이용해 보는 콜라지 기법 등이 있겠다. 아래 부연한 몇 예를 참고로 더 많은 응용방법을 모색해 보면 좋겠다.

가. 사진을 이용하는 방법

사진은 있는 그대로의 사실감을 무엇보다도 더 실감나게 전해 준다. 즉 상상이 아니라 실제 현실감을 보여주는 데 적격이라는 것이다. 이런 진행은 만화의 기본 개념에서 벗어나 있긴 해도 상당한 시적 감흥으로 다가오게 된다. 한때 사진과 함께 연출되던 ‘포토 포임’도 같은 맥락으로 볼 수 있겠는데 중요한 것은 만화와 같이 일단의 이야기 즐거리를 가지고 진행되는 것이다. 또 한 가지는 사진 역시 변형의 조작이 가능하므로 여기에 만화의 드로잉이 삽입될 수가 있어 더욱 흥미로운 장면을 연출할 수 있기 때문이다. 사진작업은 드로잉보다 재료가 비싸게 들긴 하지만 그 특수한 효과는 무엇보다도 특징적 장점이 될 수 있으므로 예술성을 부여하기가 용이하다. 더구나 암실에서 증크롬산암모늄이나 스크레치의 기법을 필름면에 바로 적용시켜 보면 작업 자체에도 흥미를 가져볼 수도 있고 보다 많은 이미지의 아이디어를 얻을 수 있는 효과가 있다.

나. 비디오화면의 캡처

이야기의 즐거리에 입각한 동영상을 촬영하고 그중 일부의 연속성을 마치 필름을 보듯이 전개해 나가는 데 매우 유리한 방법이다. 이 역시 중간중간 드로잉이나 문자를 삽입하여 전개해 나간다면 매우 흥미로운 작품을 만들 수 있을 것으로 보인다. 제작방법은 컴퓨터의 캡처를 이용하고 이미지 프로세싱 프로그램 등을 이용하여 만들 수 있겠는데 사진과 달리 동영상의 장점을 부분적으로 최대한 살린다면 이것만이 가지는 특별한 연출이 돋보일 것이다.

다. 콜라지 방법

우리 주변의 여러 가지 재료들은 그 나름대로의 특이한 용도의 속성과 그 자체가 가지고 있는 재료상의 에너지를 느낄 수 있다. 예컨대 깃털과 옷핀이 가지는 느낌이 다르고 찢어진 종이가 갖는 속도감이나 에너지가 다른 것이다. 이러한 속성들이 모여 특이한 감정을 유발할 수 있다면, 이 역시 표현의 극한점을 이룰 수 있을 것이다.

라. 컴퓨터그래픽의 이용

컴퓨터가 해주는 일은 참으로 다양하고 많다. 많은 프로그램의 개발로 그림을 쉽게 그릴 수 있는가 하면 여러 가지 색깔을 자동으로 만들어주기도 한다. 프렉탈 연산을 이용해 비현실적인 신비한 모양을 만들기도 하고 또 이것에 인위적 변형을 주어 손으로 그리지 못할 특이한 형체를 그려낸다. 여기에 드로잉한 이미지를 합성하거나 삽입하여 이야기를 전개해 나갈 수 있으며 특히 반복되거나 변형되어 가는 과정의 장면은 그 데이터를 저장해 놓고 사용할 수 있어 매우 유용하다고 하겠다. 그리고 출력 또한 여러 형태로 할 수 있어 출판에도 완벽하게 대비할 수 있는 것이 특징이라고 볼 수 있다.

이밖에도 응용할 부분은 많이 있다. 다 열거할 수는 없지만 각 개인이 창안하면 생각한 이야기의 내용을 가장 적절하게 연출할 수 있는 방법이 생길 수 있다고 본다. 이러한 것들은 작가가 말하고자 하는 내용이 어떤 것이냐에 따라 선택되는 재료나 기법이 달라짐을 의미하는 것이고 많은 특수효과를 앞으로써 그만큼 창작의 영역도 넓어진다고 할 수 있겠다.

III. 결론

텔레비전, 신문, 라디오 등 매스미디어의 발전은 정보를 대중들에게 보다 빠르게 전달하고자 했기 때문이다. 읽고 듣는 것에서 점차 보는 것으로 전환되는 것은 사건이나 이야기의 핵심을 보다 빠르고 정확하게 전달하고자 함일 것이다. 여기에 만화의 역할은 그 핵심의 접근에 보다 효과적인 방법이어서 자연스럽게 수요가 늘게 된 것이다. 뿐만 아니라 만화 관련 영상이나 캐릭터의 창안 등도 같은 목적으로 발전을 거듭하고 있다. 구체적으로 그것은 전달하고자 하는 특징적 내용을 상징화한다거나 과장, 생략을 하여 사건의 진상을 극한적으로 이끌어간다. 그래서 만화는 분명 회화적 그림이라기보다 매스미디어의 그림이다. 이렇듯 사회의 수요를 충족시켜 줄 그림은 한 장의 그림에서 더 나아가 출판이나 영상으로 생산적 의미를 가져야 제 역할을 한다고 볼 수 있다.

오늘날 우리나라의 만화는 인쇄물 곳곳에서 발견할 수 있듯이 만화 그 자체와 삽화, 캐릭터, 팬시용품이나 광고 등에서 광범위하게 사용되고 있다. 과거의 의미 전달용 일러스트레이션에서 보다 적극적인 대중 전달매체로서 재미있고 유쾌한 내용을 가지고 우리의 생활에 운

택함을 더하는 데 기여하고 있다. 그래서 만화는 표정이 있다. 우리는 이 표정을 잘 표현하기 위하여 그림의 타고난 재주와 생각의 논리적 전개와 회화와 일러스트레이션의 기법과 현실적 상황과의 현명한 감각 등을 동원하여 더 좋은 만화를 그려내는 데 노력하고 있다.

근자에 만화가 한 분이 이런 얘기를 하는 것을 들은 적이 있다. ‘요즘 만화는 침체기이고 불황이다’ 또 ‘과거 불황 때에는 만화가 중에는 거리에서 만화책이 아닌 만화원고를 일반인에게 책처럼 팔 때도 있었다’고 한다. 만화의 사회적 속성을 이 대목에서도 알 수 있듯이 만화는 사회의 현실구조에 기능과 유통 모두가 매우 민감하게 움직이는 것을 볼 수 있다. 그러나 항상 불황만 있는 것은 아니다. 우리는 호황이 가져다주는 기회를 놓치지 않고 현재 전국에 40여 만화 관련학과들이 생겨나게 되었다. 그것도 아직 교육의 체계도 갖춰지지 않은 초창기 학문에 엄청난 숫자로 늘어난 현실을 관련자 누구나 우려를 금치 못하고 있는 것이 현실이다. 차세대 매스미디어의 중요한 부분을 차지함과 부가가치가 있는 것은 부인할 수 없지만 숫자의 많음은 아카데미나 현실 생산적인 면에 질적 저하를 초래할 수도 있기 때문이다. 교육현장에서의 교육과정은 학교마다 내용이 서로 다른데 이중엔 종래의 회화와 디자인 일러스트레이션의 개념으로 보는가 하면 신문방송 등 언론매체로 보는 관점 등 다양하다. 이들 모두 일리가 있고 이들 모두가 수용되어야 우리 전공이 학문의 모습을 갖출 수 있을 것으로 본다. 지금은 만화 관련학과가 생긴 지 얼마 되지 않아서 앞으로 학문으로 정착될 때까지 상당한 기간이 소요될 것으로 본다. 그래서 초창기엔 발전을 위해 여러 가지 시행착오를 거치게 마련인데 우선 관심을 보여야 하는 것이 사회현장에서 높은 부가가치로 바로 사용될 수 있는 교육이 필요하다는 것이고 이것을 목표로 이론적 근거의 지식과 현장 기술교육에 심도를 더해 가야 한다고 본다. 만화에 대한 교육이 해를 거듭할수록 보다 학문적으로 자리를 잡아갈 것지만 그렇다고 만화의 시장성이 현재보다 현저히 확대되지는 않을 것이다. 물론 약간의 발전이야 있겠지만 우리가 중요하게 생각해야 할 것은 질적인 발전일 것이다.

만화 그리는 데 무슨 방법이 따로 있는 것인가라는 문제는 애매하게 들릴 수도 있지만 현실적으로 출판의 생산과 유통을 이해하지 않고는 작업이 어려워진다는 것을 이야기하고 싶다. 만화가로서 이 출판과정을 안다는 것과, 애니메이터로서 영상편집과 방송의 구조를 아는 것은 매우 중요한 것이다. 그것은 우리가 하고 있는 작업의 귀결점이기 때문이다. 우리가 만화를 그린다고 하는 것은 인쇄출판을 위한 원고를 만든다는 것인데 이를 위해서는 출판의 제판과정을 알아야 하고 제작사와의 기술적 협력관계가 잘 되어야 한다는 것이다. 이 말은 출판과정의 기술자는 원고를 만드는 만화가처럼 스스로 수정할 수 있는 능력이 없을 뿐만 아니라,

만화가가 그린 그림에 아무런 책임을 느끼지 못하기 때문이다. 그러므로 출판에 관계된 제판, 또는 인쇄 기술자들이 만화작가 지망생에게 분명 해줄 수 있는 말이 있을 것이고, 그렇게 서로의 기술적인 면이 이해된다면 출판을 위한 만화의 목적이 가장 이상적으로 조화를 이룰 수 있을 것이다. 만화가로서의 성공은 자신만의 캐릭터를 만들어내는 것도 중요한 것이고 또한 대중의 수요에 그만큼 빠르게 공급하는 일도 중요하다. 저자가 이 논문의 결론으로 다루고자 하는 것이 바로 후자인 수요에 빠르게 대응하는 공급능력 부분으로서 만화작화는 일련의 출판과정을 이해하는 것이 보다 나은 작업을 할 수 있다는 점이다. 기존의 출판 시스템을 이해하고 또 계속 발전되어 가는 출판 시스템까지 이해하는 것이 그림을 그리는 재료에 우선한다고 생각하며, 작가 자신이 인쇄출판의 첫 과정을 책임지고 하는 것이라 생각하면 나머지 과정은 생각한 대로 거의 정확하게 출판된다. 날이 갈수록 더욱 발전될 첨단 출판 시스템에는 작가의 작품제작을 보다 편리하게 도와줄 많은 기자재들이 나올 것이고 작가는 이에 따라 더 효율적인 이용방법을 생각하고 응용할 수 있는 힘을 길러야 할 것이라고 본다.

과거 인쇄업계에서 기획실이란 사진식자를 비롯하여 제판사진의 전과정인 원고를 만드는 일을 했다. 이 일은 요즘도 마찬가지이겠지만 과거의 수작업이 컴퓨터로 식자 치고 편집하는 것으로 바뀌었을 뿐이다. 본문의 그림에서 보았듯이 만화가는 드로잉으로 과거 기획실의 원고 제작과 같은 것이라고 보면 된다. 아울러 요즘 원고를 컴퓨터로 하듯이 만화가 역시 컴퓨터로 할 수 있지만 그것이 그림이니까 수작업이 훨씬 빠르기 때문일 것이다.

만화와 캐릭터들의 확산은 복잡한 사회의 여러 가지 상황과 이미지들을 특징지워 주는 일과 내용전달을 보다 쉽게 해줌으로써 그 용도와 수요가 계속 증가하고 있다. 따라서 만화 작가는 이 사회의 현실을 파악할 수 있는 힘과 논리적 훈련과 의미전달의 그림 표현력과 빠른 기동성을 가지는 것이 중요하다고 보인다. 이런 것들은 차세대 커뮤니케이션의 총아로서의 만화를 더욱 활성화시켜 우리의 생활에 의사전달을 보다 쉽고 즐겁고 윤택하게 해줄 수 있을 거라고 본다.