



기획 · 제작 · 편집의 치밀한 과정으로 탄생하는 디지털콘텐츠

오익재 한국콘텐츠랩(KCLAB) 소장
kclab@kclab.net

디지털 콘텐츠를 제작하려면 우선 창작되어야 한다. 창작은 팀을 이루어 공동으로 진행되기도 하며, 개인 창작자에 의해 저작되기도 한다. 창작물은 글, 그림, 음악 등으로 표현되며 디지털 기기에 의해 창작된다. 이어서 콘텐츠 제작기술을 활용해 디지털 콘텐츠를 만든다. 지극히 당연한 이야기이지만 디지털 콘텐츠를 만드는 것은 제작기술이 아니라 사람이다.

콘텐츠 제작 스텝들이 자율적이고, 힘이 넘치고, 능력이 있다고 하더라도 기술과 팀워크가 뒷받침해주지 못한다면 역시 작품은 실패할 것이다. 디지털 콘텐츠 제작을 위해서는 우선 목적하는 디지털 콘텐츠를 설계하고, 설계에 의해 컨셉과 시나리오를 작성하며, 제작팀을 조직해 디지털 소재의 가공과 편집이라는 과정을 거쳐야 완성된다. 콘텐츠 제작과정에서는 작업의 관리와 사람(제작 스텝)의 리드가 필요하다.

콘텐츠의 제작과정

디지털 콘텐츠 제작은 콘텐츠의 종류에 따라 차이가 있다. 만일 공통적인 요소만 추린다면 디지털영상 콘텐츠인 방송물, 영화, 게임, 애니메이션 등은 모두 프로젝트 기획에 의한 컨셉의 설계, 시나리오나 스토리보드의 작성, 제작팀이 조직되고 운영돼 디지털 저작도구에 의한 제작, 소재(음악, 미술, 문학, 기술)의 가공과 편집을 거친다는 것이다.

완성된 제품으로서의 콘텐츠는 유·무선 정보통신망(온라인미디어)을 통해 전송되거나 패키지 미디어에 담겨 유통되거나 방송망으로 방송된다. 따라서 디지털 콘텐츠의 제작에는 '원소스 멀티유즈(one-source multi-use)' 라는 개념의 이해가 필요하다.

출판제작은 편집이다.

출판물의 제작은 먼저 내용이 되는 주제와 저자의 선정, 즉 기획에서부터 시작된다. 이 기획의 우열이 판매를 결정하고 또 출판물의 가치를 결정하게 된다. 기획이 결정되면 저자와의 집필교섭을 하고 원고를 입수한다. 입수한 원고는 편집과 인쇄과정을 거쳐 책으로 서점에 배포되는 것이다.

디지털 편집과정은 전자출판 기능인에 의해 주로 이루어진다. 전자출판기능인의 표준직무 내용을 제시하면 다음과 같다.

- ① 컴퓨터의 기본운용을 이해한다.

- ② 편집체제를 설정하고 문자 및 이미지를 입력한다.
- ③ 편집작업에서는 지면배치와 표작업을 한다.
- ④ 교정작업은 판형, 여백, 단조정과 자간, 행간, 단락간 조정 및 서체, 그림여백을 조정한다.
- ⑤ 최종적으로 각종 기록매체를 이용한 출력작업을 한다

전자책(e-book)의 경우 저자의 원고를 e북 빌더(e-book builder) 등의 XML에디터로 변환해 전자책의 완성 형태를 만든 후 온라인으로 전송하게 된다. 전자 만화책의 경우에는 스캐너로 종이만화를 스캔하거나, 디지털 만화 에디터를 활용해 만화콘텐츠를 제작한 후 온라인으로 전송하게 된다.

영화제작은 촬영이다.

영화의 제작도 기획에서부터 시작된다. 영화의 기획은 제작비의 산출, 영화매출과 판권의 유통계획, 시나리오 창작, 연기자과 스태프의 구성 등을 사전 계획한다. 시나리오의 기획안에 앞서 작성되는 경우도 있으며, 공동으로 작업되기도 한다. 기획자가 기존의 소설 등의 창작물을 시나리오 작가에게 의뢰해 개작하는 경우도 있다.

시나리오의 촬영을 위한 콘티로 재작성 된다. 감독, 연출에 의해 시나리오의 신(scene)별로 카메라에 의해 촬영된 영상이미지로 바뀐다. 피사체가 영상이미지로 필름에 수록되면 공간별로 촬영된 필름을 시간과 창조적 순서에 따라 연결·조립시키는 것이 '영상편집'이다.

게임제작은 프로그래밍이다.

게임은 온라인 머드게임, 비디오 콘솔게임, 모바일 게임 등 장르에 따라 플랫폼이 달라지며, 플랫폼에 따라 필요한 요소기술도 달라지게 된다. 그러나 일반적인 게임의 제작과정은 먼저 게임의 기획에 의해 컨셉이 설계되고, 제작비가 산출되며, 예상 매출이 산출된다. 제작 스태프가 구성되면 게임 시나리오가 작성된다. 게임 시나리오는 컴퓨터 프로그래머와 컴퓨터 그래픽 디자이너의 협업에 의해 게임 프로그램으로 완성된다. 음악이나 사운드는 게임의 재미를 더해 주는 필수적인 요소이며 별도의 제작자를 필요로 하게된다. 게임은 게임 프로그래머에 의해 주로 제작된다.

게임 기획자, 게임 PD 또는 게임 디렉터는 1970년부터 컴퓨터의 급속한 발달에 힘입어 게임산업이 활성화되면서 미국에서부터 자연 발생적으로 생겨난 신종직업이다. 게임 기획자는 게임 프로듀서 또는 게임 디렉터라고 부르기도 하는 게임개발 산업현장의 리더이다. 게임 기획자는 게임의 기획과 구조를 설계하며, 게임 시나리오 작성, 게임프로젝트 매니지먼트, 게임기술, 게임시뮬레이션, 게임마케팅, 게임소재, 게임프로그래밍, 2D·3D 그래픽, 애니메이션 등과 같은 제작기법을 이해해 게임 개발사의 게임제작 준비단계에서부터 마무리까지 게임 설계를 담당한다. 따라서 게임제작 과정의 전반적인 개념의 이해와 게임 캐릭터 및 게임 배경의 설정, 게임 이벤트 연출, 게임 설계시스템 등 게임 기획 및 게임디자인 실무에 대한 지식과 경험이 필요하다.

디지털영상 콘텐츠의 기획

영화, 애니메이션, 캐릭터, 게임 등 이미지 요소를 중시하는 콘텐츠의 제작과정은 복잡한 추상성을 구체화하는 컨셉의 설계가 중시된다. 디지털 영상 콘텐츠의 컨셉 설계에는 무엇보다도 미적 감각과 예술성 및 마케팅 능력이 필요하다. 디지털 콘텐츠의 컨셉 설계는 콘텐츠의 종류에 따라 달라지게 되며, 하나의 콘텐츠를 다양한 형태로 가공하는 원소스 멀티유즈를 반영하게 된다. 디지털 영상 콘텐츠의 컨셉 설계란 관람자에게 보여지는 영상, 동영상, 애니메이션 등을 디지털로 표현하기 위해 결과물로서의 콘텐츠가 수용자에게 어떻게 보여질지를 설계하는 작업이다.

게임 기획자의 업무

- 게임 제작과정 수립, 게임 흐름도 작성
- 장르별 게임 시스템 설계, 아이템 및 파라미터 설정
- 화면구성 및 인터페이스 설계, 게임 캐릭터 설정 및 성격묘사
- 원화작업, 애니메이션 연출
- 캐릭터 파라미터 설정, 타일구조 설계
- 맵속성 설계, 게임 이벤트 구현
- 이벤트의 발생, 장르별 이벤트 설정
- 이벤트 연출, 맵 구성 및 배경연출, 이벤트 맵 설정

디지털콘텐츠 설계는 콘텐츠 제작과정에서 부딪히는 다양한 문제를 예측해 해결한 다음 스토리보드를 작성하는 경우와 먼저 기본적인 계획이 결정되면 스토리보드 작성에 착수하고 다음 단계의 제작은 과정이 진행되면서 필요에 따라 작성하거나, 특히 실제 부딪치는 여러 문제는 팀워크에 의해 구체적으로 해결해 가는 경우가 있다. 디지털콘텐츠 설계는 많은 유사 콘텐츠의 이용 경험 및 실험에서 자료를 구한다. 그리고 이것들을 가미해서 콘텐츠의 기능과 미적 감각을 높이고, 보다 경제적 체계적으로 완성물을 만들 수 있도록 하는 것이다. 디지털콘텐츠 설계는 창작의 완결, 시나리오와 스토리보드의 작성, 제작 계획의 수립, 소재의 가공, 편집의 단계로 이어진다.

구체적으로 예를 들면 게임의 설계에서는 ① 게임제작과정, 게임 장르, 게임 토큰, 게임 아이템, 게임캐릭터, 게임 시나리오 등을 우선 결정하고 ② 게임 전체의 구성과 제작에 필요한 플랫폼, 프로그래밍언어, 그래픽 저작도구 및 이야기 전개에 필요한 프레임 설정해 ③ 세부적인 게임의 구성, 인터페이스, 이벤트 등을 계획해 스토리보드로 만드는 과정을 거친다.

시나리오와 스토리보드 작성

디지털 영상 콘텐츠 제작을 위해서는 기획자의 기획안에 의한 컨셉 설계, 시놉시스, 시나리오, 스토리보드가 쓰인다.

'시놉시스(synopsis)'란 간단한 줄거리 또는 드라마의 개요를 이르는 말로 작가가 생각하는 주제를 다른 사람에게 알리기 위해 알기 쉽게 간단히 적은 것을 말한다. 흔히 줄거리 또는 개요라고 한다. 시놉시스는 작품의 의도가 무엇이고, 작가의 주관은 어떤 것이며, 전달하고자 하는 메시지는 무엇인지 분명하고도 확실한 내용을 전달할 수 있도록 명료하게 작성해야 한다. 시놉시스에는 주제, 기획 및 집필의도, 캐릭터(등장인물), 전체 줄거리의 4가지 기본요소가 구체적으로 포함되어야 한다.

'시나리오(scenario)'는 16세기 이탈리아의 즉흥극 콤메디아델라르테(commedia dell' arte)에서 극의 줄거리와 배우의 역할 등을 표시한 메모를 일컫는 것이었다. 초기의 영화 각본도 간단한 메모 비슷한 것이었기 때문에 이 시나리오라는 용어가 쓰이게 되었다. 시나리오란 스크린에 영상할 것을 전제로 영화 형식에 따라서 문장으로 작성한 각본을 말한다.

연극, 영화, 애니메이션, 게임, 텔레비전, 라디오 등에서 대사나 캐릭터의 동작 등 상연이나 제작에 필요한 사항을 적은 글로서 '대본'이라고도 한다. 방송에서는 흔히 스크립트(Script)라고 한다. 영화제작 등이 기업화되고 그 표현기법도 복잡해짐에 따라서 점차로 상세한 각본이 필요하게 됐으며 시나리오와 대본, 각본, 스크립트는 중요한 영역으로 부상하게 됐다.

시나리오는 제작자·배우·연출자 등의 제작 관계자에게 넘겨져 연습·연출·연기의 설계, 장치·의상·음악 등의 계획작성, 녹음·조명·촬영 기타 일체가 준비의 기본자료가 된다. 관계자들은 여기에 자기들이 필요하다고 인정하는 여러 가지 사항을 기업하고 공연·촬영의 본격작업을 향해 다듬어 나간다. 시나리오는 글자에 의해 영상콘텐츠의 시청각적인 묘사를 구체적으로 표현하는 것을 목적으로 하고 있다. 영화는 연극에 비해 장면의 수가 120씬 정도로 대단히 많아서 시나리오에서는 그 분할과 구성이 중요시되며, 장면을 묘사하는 설명문 역시

대사와 마찬가지로 중요시된다.

오늘날 영국이나 미국에서는 이 시나리오라는 말 대신 '스크린 플레이(screen play)' 라는 용어가 널리 사용되고 있다. 또 원작 소설·희곡·다큐멘터리 등을 영화 촬영에 알맞도록 개작하는 것을 어댑테이션(adaptation)이라 일컫고, 거기에서 영화 각본을 만드는 것이 보통이며, 다시 각본에서 세밀한 촬영지시를 모두 써 놓은 것을 콘티뉴이티(continuity) 또는 줄여서 콘티라 한다.

콘티는 영화나 텔레비전에서 카메라의 각도·움직임·화면의 사이즈·촬영 장면의 교환 등을 기입한 연출용 대본이다. 그리고 특히 대사만을 전달하는 라이터가 따로 있는 경우도 있고 여러 사람이 협력해 하나의 각본을 합작하는 예도 많다.

'스토리보드(STORY BOARD)'란 영화, 애니메이션, 게임, 텔레비전, 라디오 등 디지털영상 콘텐츠의 전체 줄거리를 각 시퀀스별로 나누어 그려 놓은 일종의 연출 삽화들을 의미한다. 제작진이 좀더 객관적인 시각에서 작품의 흐름을 한눈에 알아보기 위한 작업인 것이다. 스토리 보드는 제작자의 의도를 조직화해 기본적인 사항을 간추려서 전체 줄거리의 대강을 이미지로 보이는 것이며, 기획에 관한 협의 및 조사, 기본 스토리보드의 작성, 스토리보드 설명서의 작성, 제작비 계산서의 작성이 부수적으로 필요하다.

간트차트, 콘텐츠 제작 스케줄

콘텐츠 제작 일정의 관리를 위해 간트차트와 같은 것이 쓰일 수가 있다. '간트차트'란 미국의 간트(Henry Laurence Gantt)가 1919년에 창안한 작업진도 도표를 말한다. 간트차트는 작업계획과 실제의 작업량을 작업일정이나 시간으로 견주어서 평행선으로 표시해 계획과 통계기능을 동시에 수행할 수 있도록 설계된 막대도표(bar chart)로 '막대그래프 차트'라고도 한다.

간트차트는 계획과 실적을 도표상에 동시에 기록해 간단 명료하게 나타낼 수 있어 1950년까지 간단한 사업이나 제작계획에 이용됐으나 현대적 제조기업의 등장과 함께 그 용도가 점차 줄어들게 되었다. 콘텐츠 제작과 같이 개별단위 작업이 창의력을 요하는 제작관리에는 적합하지 못하나 유용하게 쓰이기도 한다.

간트차트는 생산관리·재고관리·원가관리 등에도 응용되고 있다. 간트차트는 사용목적에 따라 다음 4가지 유형이 있다.

- ① **작업실적의 기록을 위한 작업자 및 기계기록도표(man and machine record chart)** : 각 기계나 작업자별로 계획 작업량과 실제 작업량의 관계를 표시하는 것으로 작업자나 기계의 유휴상태와 그 원인을 알 수 있다.
- ② **작업계획을 위한 작업할당도표(layout chart)** : 각 작업의 현재 상태를 보여주는 도표이다. 즉, 작업의 실제상황을 기록함과 동시에 신규작업계획을 작업자와 기계설비에 할당할 수 있게 하는 도표이다.
- ③ **능력활용을 위한 작업부하도표(load chart)** : 작업자 특히 기계별로 현재 능력에 대해 어느 정도의 작업량이 부하돼 있는가를 보여주는



〈그림2〉 스토리보드



도표이다.

- ④ 진도관리를 위한 작업진도도표(progress chart) : 작업 공정이나 제품별로 계획된 작업이 실제로 어떻게 진행되고 있는가를 보여주는 도표이다. 즉, 계획과 실적을 비교해 작업의 진도상태를 나타냄으로써 시간적 일정 관리를 가능하게 하는 도표이다.

영상 콘텐츠는 pre-production(기획) production(제작) post-production(편집)의 단계를 거쳐 상품화된다. 전송, 방송, 유통(배급)돼 소비자가 수용하는 사이클을 거친다. 기획과 제작, 편집은 콘텐츠 상품화를 위해 상호 밀접한 관계를 갖게 된다.

콘텐츠는 글(text), 그림(picture), 음악(sound), 영상(image), 그래픽(graphic)이라는 정보 표현의 5가지 소재로 구성돼 있으며, 이런 소재의 가공과 결합에 의한 형식으로 만들어진다. 디지털콘텐츠는 이 다섯 가지 소재가 0과 1로 모두 전환돼 통합(integrator), 연결(connection), 비선형(non-Liner), 쌍방향(interactive)으로 다시 가공돼 새로운 정보형태로 거듭 창출되는 것이다.

인간의 지식 활용도에 대한 피라미드를 그려보면 가장 밑단에 데이터(data)가 존재하고, 그 위에 정보(information), 지식(knowledge)이 순서대로 존재한다. 마지막으로 최상의 자리에는 지혜(wisdom)란 개념이 존재한다. 데이터(data), 정보(information), 지식(knowledge), 지혜(wisdom)는 인간이 정보 통신 기술을 활용하는 발전 단계로 볼 수 있다. 궁극적으로 인간이 정보 통신 기술을 통해 이루려는 것은 지혜(wisdom)라고 볼 수 있다. 콘텐츠는 정보이며 지식이지만 창작자, 또는 창작집단이나 회사의 사상, 상상력, 정서, 지혜(wisdom) 등이 담겨있다. 그러나 콘텐츠 제작과정을 거치지 않으면 디지털의 형태로 지혜(wisdom)를 표현할 수는 없다.

콘텐츠 제작은 창작된 또는 확보된 소재의 제작, 편집 등 디지털 가공기술을 통해 주로 이루어진다. 창작물로서의 콘텐츠의 제작, 가공 단계는 정보처리 기술의 진보에 따라 다양한 형태를 보이고 있으며, 콘텐츠 표현과 제작을 지원하는 기술과 미디어 기술 등 다양한 IT기술로 발전하고 있다. 영화, 애니메이션, 게임, 음악 등 콘텐츠의 모든 종류는 각각의 특성을 지니면서 서로 융합돼 새로운 영역을 탄생시키고 있다.

창조성과 체계성으로 완성되는 '편집과정'

편집은 예측되는 완성물을 사용자, 관람자의 입장에서 재구성하는 것이다. 자료나 원고 등을 수집·정리·구성해 일정한 형태로 마무리하는 과정 및 그 행위와 기술이 편집이다. 신문에서는 넓은 의미로 취재·통신도 포함하지만 좁은 의미로는 정리·교열과 같은 비(非)취재 부문의 활동을 가리킨다. 잡지·서적에서는 기획·원고 의뢰·원고접수·정리 및 교정·제작의 과정을 뜻하는 것이 보통이다. 라디오·텔레비전에서의 편집은 일반적으로 편집성이라고 하며, 또 영화에서는 촬영된 필름을 상영용으로 정리하는 일을 편집이라고 한다.

편집의 생명은 창조성 및 체계성에 있으므로 일을 진행하는 데 있어 자유로운 활동이 강조된다. 편집은 집필 활동과는 다르기 때문에 저작자의 권리를 침해할 수 없으며, 경영자의 지시에 따르기도 해야 한다. 이런 조건 밑에서 창조성과 체계성을 유지하기란 쉬운 일이 아니지만, 정보화 사회라는 현대에서 모든 부문의 편집작업은 더욱 중요성을 띠게 되었다. 최근에는 편집에도 컴퓨터가 도입되고 있는데, 창조는 결국 인간의 것이므로, 편집자는 넓은 뜻에서의 시스템 엔지니어로서 정보화 시대의 핵심적 존재가 되고 있다. 🇸🇰

〈그림3〉 제작스케줄

