

효과적인 정보전달을 위한 연출시나리오 제작 프로세스

-학습만화를 중심으로 -

Process of Producing Scenarios Writing for Effective Communication

-Focused on Educational Comics-

김해경, 안성혜
상명대학교

Kim Hae-Kyoung, Ahn Seong-Hye
Sangmyoung Univ.

요약

본 연구에서는 만화시나리오 유형을 창작 시나리오, 각색시나리오, 연출시나리오의 세 유형으로 분류하고 그중 연출시나리오 제작 프로세스 정립을 하기위해서 학습만화를 중심으로 연출시나리오 제작 체계를 정립 하고자 한다. 이를 통해 보다 효과적인 정보전달을 위한 연출 시나리오 작법 체계에 관한 발판을 마련하고자 한다.

Abstract

This thesis is about to establish organizing process of writing the producing scenarios, one of three kinds of comics scenarios grouped by the use of each kind; creating, dramatizing, and producing. The bases of the methods to write the producing scenarios for more effective communication will be prepared by the discussions on this thesis.

I. 서론

만화의 시나리오란 그림을 그리기 위해 만들어진 것으로서 연기를 목적으로 하는 희곡의 형태나, 영상화를 목적으로 하는 영화의 시나리오 형태와는 분명한 차이를 가진다. 그러나 아직까지 만화를 위한 시나리오 이론이 부족한 상태로, 만화 시나리오의 체계 확립이 필요하다고 본다.

만화가 텍스트 보다는 쉽고, 재미있게 느껴지며 눈에 잘 들 들어온다는 특성 때문에 광고나 방송, 교육 등의 분야에서 정보전달의 매체로 활용도가 높아지고 있다. 정보전달을 목적으로 하는 글을 만화로 제작하기 위해 정보를 재구성 할 때 필요한 것이 연출 시나리오인데, 이러한 연출시나리오가 필요한 대표적인 사례가 학습만화라 할 수 있겠다.

학습만화는 학습에 유용한 정보를 쉽게 습득할 수 있도록 대중적인 형태로 제작되어 학습에도 흥미를 갖도록 동기유발의 능력을 길러 주어 학습을 효과적으로 이끌어 가는데 도움을 주는 만화라 할 수 있다[1]. 이처럼 일정대상을 향해 정보 전달이라는 분명한 목적을 가지고 만화를 제작하기 위해서는 효과적으로 정보를 전달할 수 있는 방법에 대해 연구할 필요가 있다.

본 연구에서는 학습만화를 중심으로 효과적인 정보전달을 위한 연출 시나리오의 제작 프로세스를 제시함으로써 연출 시나리오 체계 확립의 토대를 마련하고자 한다.

먼저 만화시나리오의 특징을 정리하고, 만화시나리오의 유형을 분류하며, 학습만화의 제작과정을 통해 체계적으로 정보

전달을 하기위한 연출 시나리오의 프로세스를 정리하고 자 한다. 연출시나리오 프로세스는 학문적인 이론이 미비해, 실제 학습만화 제작자들과의 인터뷰 자료를 바탕으로 제작 과정을 살펴보겠다.

II. 만화시나리오의 특징과 유형

1. 만화 시나리오의 특징

만화 시나리오란 그림을 그리기 위해 콘티 이전에 쓰는 것으로, 그림언어로 된 이야기 대본이다.[2] 영화 시나리오의 3 요소는 대사, 지문, 장면 표시[3]가 있는데, 만화의 시나리오도 이 같은 구성요소를 가진다. 그러나 영화와 만화는 서로 다른 표현방법을 갖는 매체로서 만화의 시나리오는 영화 시나리오와는 다른 특징을 갖는다. 영화시나리오에서 지문은 음향 효과, 음악의 지정, 카메라 위치 등을 지시하지만, 만화 시나리오의 지문은 상황설명과 등장인물의 심리적 상태를 묘사한다. 이때 추상적이고 관념적인 용어사용은 피하고 그림으로 그려질 수 있도록 구체적이고 정확한 단어를 사용해야 한다. 또한 과소지문이나 과잉지문은 피해야 하는데, 과소지문은 그림을 그릴 때 너무 주관적인 판단을 하게하며, 너무 세세한 과잉지문은 상상력을 제한해 연출에 부담을 주게 됨으로 주의해야 한다.

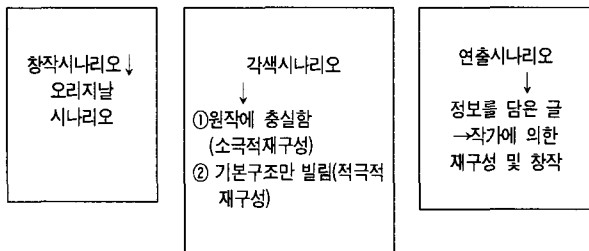
만화에서 그림은 보는 사람에 따라 다르게 해석될 수 있으며, 특히 추상적인 그림이나 은유를 나타내는 그림 일수록 독

자가 자의적인 판단을 하게 된다. 또한 만화에서는 생략과 과장이 있기 때문에 그림만 가지고는 정확한 의미 전달을 할 수 없다. 따라서 만화 시나리오는 작가의 의도가 대사나 나레이션 속에 분명하게 드러나게 쓰여 한다.

표1. 영화시나리오와 만화시나리오의 차이점[4]

	영화 시나리오	만화시나리오
언어형식	영상언어	그림언어
전달방식	시청각요소로 영상과 결합	시각적요소로 그림과 결합
감상방식	집단적, 동시적, 수동적	개인적, 비동시적, 수동적
감상조건	장소의 제약과 기계장치 필요	특별한 조건 없음
묘사와 수용 방식	영상으로 바뀔 수 있게 간단한 지문으로 처리. 보여지는 영상 그대로 관객 들이받아 들임	그림으로 그려질수있게 간단지문처리.묘사한그대 로독자가받아들임

2. 만화시나리오의 유형



▶▶ 그림 1. 시나리오 유형분류

만화에서의 시나리오 유형은 제작형태에 따라 세 가지로 분류 할 수 있겠다.

창작 시나리오는 제작자 본인이 직접 그림을 그리기 위해서 쓴 오리지날 시나리오라 하겠다.

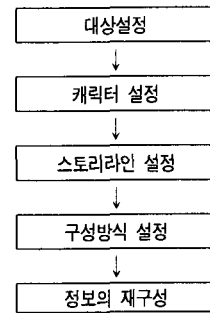
각색시나리오는 원작이 있는 글을 만화로 그리기 위해 각색하는 형태의 시나리오이다. 원작의 형태를 최대한 살려서 작가의 의도가 잘 드러나도록 만드는, 제작자의 개입이 적은 소극적으로 재구성하는 형태와 원작에서 이야기의 배경과 주제, 주인공 등만을 가지고 와서 시대나 사회적 트렌드에 맞게 제작자가 적극적으로 재구성하는 형태로 나누어 볼 수 있겠다.

연출시나리오는 이야기의 형태를 갖추고 있지 않으나, 전문적인 지식이나 정보전달을 하기 위해 쓰여진 글을 만화로 그리기 위해 적절한 스토리 라인에 정보를 삽입하고 연출하는 시나리오의 유형이다.

III. 학습만화의 연출시나리오의 제작 과정

연출시나리오는 그림을 그릴 수 있게 밑그림을 그려주는 콘티의 전 단계라고 할 수 있다. 콘티의 단계는 글과 그림의 배

치와 함께 그림의 연출이 들어가게 되지만, 연출 시나리오의 단계에서는 그림을 그릴 수 있는 기초적인 뼈대작업을 하는 것이다. 본 논문은 초등학생을 대상으로 하는 학습 만화제작으로 범위를 한정해, 효과적인 정보전달을 위한 연출 시나리오 제작 프로세스에 관해 살펴보겠다.



▶▶ 그림 2. 연출시나리오의 흐름도

1. 대상설정

학습만화의 대상설정은 초등학교 저학년용(8~10세), 고학년(11~13세)용으로 나뉜다. 피아제의 인지발달 단계에 따라 논리적인 사고기능을 갖게 되는 초등학교 저학년은 구체적 맥락에서 가역적 사고, 보존개념, 서열화, 분류화 개념 등의 조작기능을 갖추게 된다. 형식적 조작기에 이르는 고학년은 한 사건에 대한 모든 가능성 있는 결과들을 정신적으로 생각해 낼 수 있고, 비판적으로 평가할 수 있으며, 체계적이고 추상적인 사고 능력을 갖게 되어 과학적 추론을 할 수 있게 된다[5]. 저학년을 대상으로 하는 학습만화에서는 단어의 정확한 의미를 설명하거나 기본적인 개념을 알려 주는 정보들이 많으며, 고학년으로 올라갈수록 역사의 흐름이나 과학의 원리 등을 이론적으로 설명하는 내용들을 담게 된다.

【표 2】 piaget의 인지 발달 단계

단 계	연령
1. 감각운동단계(sensorimotor stage)	0-2세
2. 전조작단계(peroperational stage)	3-6세
3. 구체적조작단계(concrete operational stage)	7-11세
4. 형식적조작단계(formal operation stage)	12세 이후

2. 캐릭터 설정

학습만화 캐릭터 설정의 가장 큰 특징은 설명자(정보전달자)와 수용자(학습자)가 있다는 것이다. 정보전달자는 책자체가 될 수 있고, 책속에서 선생님이나 전문지식을 가진 어른 캐릭터가 역할을 담당하며, 수용자는 책을 보는 독자자체 또는 책속의 독자와 비슷한 연령또래의 캐릭터가 역할을 담당한다. 학습만화에서 주로 쓰이는 캐릭터는 3-5등신의 단순화된 그

림체가 많은데, 이는 주 독자층이 어린아이들이므로 자신들과 비슷한 또래의 캐릭터를 통해 감정 이입을 보다 쉽게 유도하기 위한 것이다. 최근 들어 학습만화에 많이 나타나는 캐릭터의 유형 중 한 가지는 게임이나 팬시 용품 등의 널리 알려진 캐릭터를 차용하는 경우인데, 이는 독자들에게 친밀감과 흥미를 유발할 수 있게 하기 위함이다.

① 메인 캐릭터설정

학습만화에서 메인캐릭터는 이야기를 이끌어 나가면서 정보를 전달하는 주체가 됨으로 1인 이상 3인 이하가 가장 적당하다. 메인캐릭터가 3인을 넘어가는 경우 자칫 이야기의 흐름이 복잡해질 수 있다. 학습만화의 전형적인 메인캐릭터의 유형은 남자아동+여자 아동+ 설명자(어른)의 경우가 많다.

메인캐릭터의 특징적인 성격을 살펴보면 아동 캐릭터1은 사건의 발단자로서 호기심이 왕성한 사고몽치형의 캐릭터로 덜렁대며 사고치기를 잘하며 별로 똑똑하지 않은 경향이 있다. 이런 성격을 통해 항상 문제를 일으켜 궁금증을 유발하는 역할을 하며, 아동들은 이 같은 특징을 통해 자신과 캐릭터가 비슷한 위치에 있다는 심리적인 동질감을 느끼게 된다.

아동 캐릭터2는 사건의 확장자 역할을 하며 1번 아동의 캐릭터와는 대조되는 성향을 가짐으로 아이들이 바라는 이상향의 성격을 지닌다. 캐릭터1이 유발하는 궁금증을 해결하기 위해 노력하는 역할을 담당하며, 설명자 캐릭터는 사건의 해결사 역할로 궁금증의 해소 역할을 해주고 정보를 전달해 준다.

 <p>손오공: 화과산 원숭이족의 두목. 성격은 단순, 무식해서 먹는것과 힘이 세지는것, 승부 외에는 관심이없음. 불의를 보면 참지 못하나 아무한테나 반말을 씀</p>	 <p>삼장: 마법대회 3회 연속 우승에 빛나는 똑똑이 마법소녀. 번번이 손오공의 기를 죽임. 남 속이는 것을 가장 싫어함. 그러나 상대방의 아픔에 눈물을흘리는 마음착한 소녀</p>	 <p>보리도사: 손오공의 스승으로 한자마법의 고수. 존댓말을 쓰는 조건으로 손오공한테 한자 마법을 전수해 줌.</p>
--	--	---

▶▶ 그림 3. 마법천자문의 메인캐릭터와 성격

② 서브캐릭터는 설정

이야기에 재미를 더해주는 캐릭터로서 주제나 테마에 따라 흥미를 유발할만한 캐릭터를 설정해 주는 것이 좋으며, 대개는 호기심이 많은 주인공의 호기심을 자극하거나 경쟁심을 유발하는 캐릭터가 많다. 현실세계에 존재하지 않는 가공의 캐릭터, 동물, 요정, 마법사, 등과 같은 캐릭터들의 등장도 효과적이다.

3.스토리 라인 설정

대개 출판형태에 따라 스토리의 라인은 정해질 수 있다. 전집의 형태나, 시리즈물이나, 일일 학습지 형태나에 따라 스토리 라인이 형성되는데, 대개 학습만화는 한권 당 하나의 테마나 주제를 가지고 출판 되는 형태가 많다.

학습만화의 기본적인 스토리라인을 설정할 때 유념해야 할 점은 학습만화는 사회적인 트렌드나 이슈에 민감하게 반응을 한다는 것이다. 따라서 유행하는 유머의 코드나 사회의 큰 이슈등을 잘 활용하는 것이 좋다. 예를 들면 드라마 대장금의 유행으로 음식과 조선시대 의녀에 관한 관심이 학습 만화화 되었으며, 한문교육의 열풍으로 마법천자문을 등장했고, 마법천자문의 인기를 등에 업고 비슷한 아류작들이 속출하게 했다. 이윤기의 그리스 로마신화가 인기를 끌며 ‘그리스 로마신화’란 학습만화가 등장해 선풍적인 인기를 얻었으며 무수한 아류작들을 만들어 냈다.



▶▶ 그림 2. 학습만화 사례

학습만화는 서술적 이야기 전개가 목적이 아니기 때문에 기본적인 캐릭터 설정과 배경설정만 되어 있는 경우도 많으며 하나의 주제를 중심으로 몇 개의 독립된 짧은 이야기를 늘어 놓아 한편의 작품을 만드는 옴니버스형식이나, 짝막한 이야기의 에피소드를 중심으로 이야기를 만들어 가는 경우가 많다.

4. 구성 방식

학습만화는 기, 승, 전, 결 형태의 이야기 전개 구성방식 보다는 정보를 어떻게 배치하느냐가 중요한 문제이다. 정보의 난이도와 대상에 따라 정보 배치 방법이 달라지게 되는데, 정보를 배치하는 방식은 크게 두괄식배치법과, 미괄식배치법과

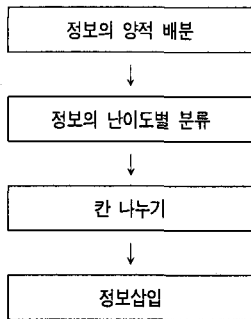
서술형 배치법으로 나뉘볼 수 있다. 정보의 두괄식 배치법은 주제어나 주제가 되는 정보를 미리 알려주고 설명해 나가는 형태를 말하며, 정보의 미괄식 배치는 일정분량의 이야기 전개 후에 정보를 배치하는 방법이다. 이때 주로 정보를 정리해주는 텍스트 형식을 많이 사용하며, 서술형배치는 이야기 중간 중간에 자연스럽게 대화형식으로 정보를 삽입하는 형태를 말한다.

서술형의 정보배치가 아동들이 가장 좋아 하는 유형으로서 저학년을 대상으로 하는 학습만화일수록 만화의 이야기적 재미를 요구 하게 되고, 고학년으로 갈수록 만화의 이야기적 재미보다는 텍스트형태로 정보를 정리해주는 방법이 많이 사용된다. 그러나 이때 차칫, 텍스트형태를 건너뛰고 만화의 이야기만 보려는 아동들도 있어, 꼭 한가지형태의 정보배치법을 취하기보다는 세 유형을 적절히 사용하는 것이 좋다.

텍스트형식의 정보를 배치할 때, 한 페이지 마다 하나의 정보를 담거나, 두 페이지에 하나의 정보를 담는 식의 규칙을 만들어 정보를 배치하기도 한다.

최근 아이들의 학습동기 유발과 학습의 효과를 높이기 위해 퀴즈나 게임형식의 페이지를 삽입하거나, 부교재의 사용을 통해 재미와 흥미를 유발하는 방법이 많이 사용된다.

5. 정보의 재구성



▶▶ 그림 3. 정보의 재구성 단계

정보의 재구성은 먼저 페이지 지정을 하기위해 정보의 양적 배분과 난이도에 따라 배치하는 것으로 시작한다. 지금 출판되고 있는 학습만화의 한권 분량은 대부분 180 -200페이지 이다. 이때 들어가는 정보의 분량은 20페이지 내외가 되는데, 20 페이지 분량의 정보를 정해진 구성방식에 따라 배분하는 것이다. 초등학교 학생들은 일정한 분량의 학습 자료를 적당한 간격의 휴게시간을 두고 학습하는 분산학습이 효과적이다. 따라서 많은 양의 정보를 텍스트형식으로 보여 주거나 매 페이지 마다 보여주는 것보다, 일정페이지의 간격을 두고 정보를 나누어서 보여주는 것이 효과적이며, 정보의 난이도에 따라 이해하기 쉬운 내용부터 어려운 내용으로 단계적으로 보여주어야 한다.

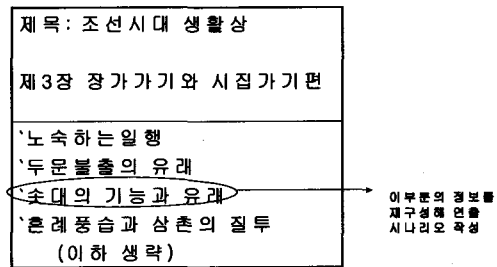
다음으로 정보를 칸 안에 나누어 배치하는 칸나누기의 과정이 필요하다. 이때 아동들의 눈높이에 맞추어 복잡한 칸나누기는 피하는 것이 좋다. 한 페이지 안에 너무 많은 칸을 나누다 보면 시선이 분산되어 아이들이 집중하지 못하기 때문이다.

마지막으로 결정된 정보의 구성방식에 따라 나누어진 칸 안에 대사나 내레이션을 통해 서사적으로 풀어줄 정보와 텍스트형식으로 풀어줄 정보를 삽입해 준다. 이때, 정확한 그림을 그릴 수 있게 필요한 사진자료나 참고 자료도 준비한다.

6. 연출시나리오 제작사례

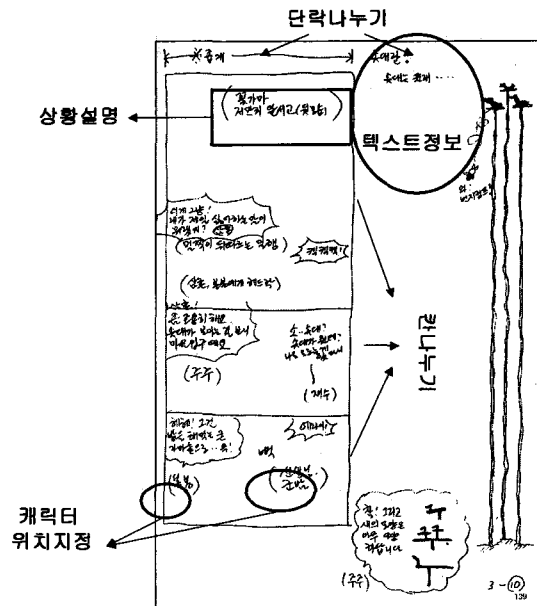
다음은 글로 되어 있는 정보를 연출시나리오로 구성하는 사례이다.

<그림 5>는 <그림 4>의 스토리 라인을 바탕으로 정보를 재구성한 연출시나리오의 예인데, 한 페이지를 크게 두 단락으로 나누는 후 다시 칸을 나누고, 캐릭터들의 위치 지정과 대화를 삽입한 후 숫대에 관한 정보를 담는 페이지로 구성한 것이다.



▶▶ 그림 4. 스토리라인 사례[6]

<학습만화 조서시대 생활상 1권- 제3장 숫대의 기능과 유래편>



▶▶ 그림 5. 학습만화의 연출시나리오 사례[7]

IV. 결 론

본 연구는 만화 연출시나리오의 제작 프로세스를 정립했는데, 이것은 만화 시나리오에 관한 이론적인 근거를 마련하기 위한 기초연구이다. 만화시나리오분야의 이론이 미비해 실제 학습만화제작자들과의 인터뷰 자료를 토대로 쓰여진 부분이 많아서, 본 논문은 가장 보편적인 학습만화의 제작 프로세스만을 살펴보는 논문의 한계가 있다. 이 연구를 바탕으로 연출 시나리오의 전반적인 작법에 관한 연구를 할 것이며, 더 나아가 만화의 시나리오 작법을 위한 연구로 확대할 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김승민, 학습만화의 기능분석, p.28, 중앙대학교 신문방송대학원 석사학위논문, 1989.
- [2] 안수철, 만화스토리 p.21, 우리만화연대, 2004.
- [3] 안수철, 만화연출, pp.22-23, 글논그림밭. 1966.
- [4] www.ojirap.com/liter/iron/iron05.htm
- [5] 안수철, 만화스토리 p.12, 우리만화연대, 2004.
- [6] 최덕희, 만화스토리, p.135, 우리만화연대, 2004.
- [7] 최덕희, 만화스토리, p.139, 우리만화연대, 2004.