

[정규과정]

웹툰 프로듀서를 위한 실전 만화 기획

어떻게 돈이 되는 이야기를 만들 것인가

해당 강좌를 들으며 생길수 있는
의문점에 대한 내용을 습득할수 있습니다.

튜터 백승이

-이야기에 재미를 주는 장애물 만들기

해당 강의에서 만화를 기획할 때 주의할 점으로 '돈이 되는 이야기'를 만들어야 한다고 언급한 내용이 있다.

이는 스토리 기획에서 상업적인 요소를 배제하면 안 된다는 뜻이다.

또한 개연성을 잃지 않으면서도 재미를 주기 위해서는 주인공에게 다양하고 흥미로운 시련을 줌으로써 가능하다는 언급도 있었다. 물론 다짜고 짜 아무 시련이나 준다고 이야기가 재미있어지지는 않을 것이다.

그렇다면 도대체 어떻게

'다양하고 흥미로운' 시련을 주어야 이야기가 재미있어질 수 있을까.

이야기에서 주인공이 너무 쉽게 시련을 극복해버리면 재미가 없다. 따라서 우리는 주인공이 쉽게 시련을 극복하지 못하도록 여러 가지 장애물을 만들어야 한다. 단, 그 장애물은 반드시 주인공의 목표를 직접적으로 방해하는 것이어야만 한다.

1. 주인공의 목표를 방해하는 장애물 만들기

주인공의 목표를 세울 때 유의해야 할 점은 목표 달성의 조건을 구체적으로 세워야 한다는 것이다. 예를 들어 주인공의 목표가 '여자주인공을 위험으로부터 구하는 것'이라면,

여자주인공이 맞게 될 위험이 어떤 것인지 구체적으로 정해야 한다.

즉, '여자주인공을 노리는 살인범으로부터 그녀를 구한다.' 라던가, '여자주인공에게 억지 결혼을 강요하는 부모로부터 그녀를 구한다.' 등처럼

구체적일수록 좋다. 목표가 구체적일수록

스토리가 나아가야 할 방향이 명확하게 그려진다.

또한 주인공의 목표를 구체적으로 정함으로써 우리는 가장 큰 장애물이 무엇인지 자연스럽게 알 수 있다. 예를 들어 '여자주인공에게 억지 결혼을 강요하는 부모로부터 그녀를 구한다'가 주인공의 목표라고 한다면,

그의 가장 큰 장애물은 '여자주인공의 부모'라고 할 수 있다.

물론, 목표를 위와 같이 정했다고 해서 '여자주인공의 부모'만이 장애물이 되는 것은 아니다. 여자주인공이 억지 결혼을 해야만 하는 사회적인 배경

이라던가, '여자주인공의 부모'가 억지 결혼을 강행하도록 만드는

어떤 세력 등도 주인공의 장애물이 될 수 있다.

단, 주인공이 마주하게 될 장애물은 무조건 그의 목표를 방해하는 성격이어야 한다는 것이다.

2. 장애물 극복 방법 설정하기

주인공의 목표와 장애물을 정했다면, 반드시 '주인공은 어떻게 행동하는가'를 정해야 한다.

주인공의 행동 양식을 정할 때 가장 손쉬운 방법은 그가 첫 장애물을 만났을 때 어떻게 행동하는지를 생각해보는 것이다.

예를 들어, 여자주인공에게 첫눈에 반한 남자주인공이 여자주인공 부모

의 반대에 처음 맞닥뜨렸다고 생각해보자. 이에 대한 남자주인공의 행동은 그의 성격이나 배경에 따라 다양하게 나올 수 있다. 부모님의 의견 따윈 무시하고 여자주인공에게 직진할 수도 있지만, 여자주인공보다 자신의 배경이 초라하다는 생각에 주춤할 수도 있다.

만약, 남자주인공의 행동을 후자로 정했다면, 그 후엔 남자주인공이 다시금 목표를 향해 움직이도록 동기를 만들어주어야 한다. 예를 들어, 주춤하는 남자주인공에게 여자주인공이 적극적으로 다가간다거나, 혹은 여자주인공이 하게 될 억지 결혼의 상대방이 살인을 저지른 사이코패스라는 걸 남자주인공이 알아버렸다가나 하는 등이다.

즉, 목표와 장애물을 통해 이야기를 진행하는 방법은 다음과 같다. 목표와 장애물을 설정하면 이에 따른 주인공의 행동 방식과 그에 따른 시행착오를 설정한다. 그리고 그 후에 또 다른 동기를 만들어 주인공이 움직일 수 밖에 없도록 하고, 그 후에 또 다른 장애물을 만드는 방식을 반복하는 것이다.

3. 장애물은 점점 더 강해지고, 그에 따라 주인공의 동기도 강해진다.

대부분의 이야기는 단순하게 말해서 동기부여와 장애물의 등장, 주인공의 행동 패턴으로 이어진다. 다만, 이 패턴이 같은 강도로 나열되기만 한다면 독자들은 금방 싫증을 낼 것이다.

모두가 알다시피 이야기에는 기승전결이 있고, 보통 결 직전에 클라이막스가 있다. 즉, 이야기가 클라이막스에 도달하기 위해서는 장애물은 점점 더 강해지고, 그에 따라 주인공의 동기도 강해져야만 한다. 그렇게 되면 독자들은 주인공에게 감정이입을 하고 흥미롭게 이야기를 따라가게 될 것이다. 뿐만 아니라, 클라이막스 직전에 주인공은 마치 완전히 실패하는 것처럼 목표에 반대되는 결과를 맞이하는 것이 좋다. 그래야만 다시 한번 목표에 도전하는 주인공의 행동이 감동을 줄 수 있고, 더 임팩트있는 결과로 이어질 수 있다.

목표에 맞는 장애물과 그에 따른 주인공의 행동을 적절하게 배치한다면, 자극적인 소재나 개연성에 맞지 않는 억지 전개가 아니어도 충분히 재미있고 상업적으로 성공하는 이야기를 만들 수 있다.

물론 단순히 방법론을 듣는 것으로 그치지 말고, 직접 이야기를 만들어보라. 이야기를 만든 후에도 위에서 제시한 방법에 자신의 이야기가 들어맞는지 체크를 해서 객관적인 눈으로 스토리를 살펴보는 것이 매우 중요하다.