



## 한국영화산업 발전을 위한 시나리오 표준 포맷 상용화를 위한 연구

— 씨네한글을 중심으로 —

김 영 철

한서대학교 영화영상학과 교수, 촬영감독(K.S.C.), 동우필름 대표

### I. 서론

#### 1. 한국영화 100년과 52시간 촬영현장

한국 영화의 역사는 관점에 따라 다르기는 하나, 암흑한 일제 강점기에 태동하여 약 100여 년간 그 시대와 상황 속에서 민중들과 호흡하며 긴 세월을 견뎌 오늘에 이르렀다.

한국 영화 제작 시스템은 일제 강점기 때의 일본인들의 영화제작 기법과 환경에 영향을 받았다. 그 이후 해방, 6.25 전쟁, 군부독재 등의 혼란을 겪으며 영화 제작 시스템을 안정화하기가 현실적으로 어려웠다. 그 결과, 현재도 여전히 현장 곳곳에서 일본의 잔재와 불합리한 제작 관행이 남아 있는 게 현실이다.

현재의 한국 영화는 괄목할 만한 성과가 있음에도 불구하고, 일부를 제외한 많은 영상 제작 현장에서 관습과 전통이라는 미명하에 현대의 기준과 의식수준에 맞지 않는 제작 방식을 유지하고 있다.

2000년대 이후 다양한 영화 제작 기법의 적용으로 나름의 한국 실정에 맞는 제작 기법을 정리해 나가고 있지만, 더 많은 부분과 현장에서 좀 더 체계적인 프로세스와

그 프로세스의 적용이 절실히 필요한 실정이다.

2023년부터는 모든 촬영 현장 및 노동 현장에 52시간제가 시행 예정되고, 2019년부터 단계적으로 법적 강제가 진행 예정이다. 이로 인해 제작 예산의 증가가 예상되는 지금이 한국 영상 산업의 고도화를 위한 체계적인 시스템과 프로세스인 제작 환경 전반의 사전 점검 및 철저한 준비가 필요한 시점이다.

우리 영상 제작 현장의 대안은 무엇인가? 단지 제작 예산을 재편성(증액) 하거나, 회차를 늘리거나, 파견 근로 같은 꼼수로 해결할 수도, 해결되어서도 안 된다. 잘 못 된 판단을 대책으로 범하는 우를 범해서는 안 될 일이다.

## 2. 한국영화제작 현장의 발전적 대안 시나리오 표준 포맷, 씨네한글<sup>1)</sup>

한편의 영화를 만드는 데 있어서 그 시작은 시나리오로 볼 수 있다. 기획, 제작, 후반 전 과정에서 영화의 내용과 진행을 가늠할 수 있는 시나리오는 어떤 의미에서 건축의 설계도와도 같다. 이런 시나리오를 쓰는 사람, 연출하는 사람, 제작 진행을 하는 사람들이 임의로 해석하고, 시간 계산을 한다면 그 현장은 혼란과 시행착오에 빠질 수밖에 없을 것이다.

특히, 현장에서는 원활한 진행을 위해 감독, 촬영감독, 프로듀서, 배우 및 주요 스텝들 간에 촬영할 내용과 분량 등이 정확하게 공유되어야 한다. 하지만 많은 현장에서 그렇지 못한 경우를 목격하는데 이는 표준화된 시나리오와 이를 통한 분석 자료가 없기 때문이기도 하다.

촬영 도중에 시나리오 수정이 빈번하게 일어나는 현장의 경우는 위의 문제가 더 두드러진다. 영화제작 과정 중 중요한 기초자료인 동시에 근거인 시나리오의 부족한 준비와 분석의 부재는 전체 제작 과정에 상당히 부정적인 영향을 끼친다.

이로 인한 영향은 현장 컨트롤, 사전 예산 수립, 일정 조정, 사전점검, 리허설 등을 합리적으로 진행할 수 없게 한다. 현장에서 소모적 예산 집행과 인력 낭비의 주요 원인이 되기도 한다.

결정적으로 상당히 긴 촬영 분량의 결과로 인한 편집과 상영 시 촬영한 상당한 양의 분량을 잘라내야 하는 경우가 빈번히 일어난다.

이미 해외에서는 오래전부터 기획 단계에서부터 표준화된 시나리오 포맷으로 작

1) 씨네한글 관련 사이트, Cine-erp, 검색일 2019.04.19., <<https://www.cineerp.com>>, 한국영화제작가협회 홈페이지, 1994, 한국영화제작가협회, 검색일 2019.04.19., <<http://www.kfpa.net>>

성된 시나리오를 바탕으로 예산과 시간을 분석, 배분, 집행을 치밀하게 예상하고, 진행하는 시스템을 운용 중이다. 이를 자료로 데이터베이스화해서 공유함으로 영상 산업 발전을 위한 프로세스로 활용하고 있다. 한국에서는 특히 예산에 있어 공유가 안 되고, 민감해 하기 때문에 이런 공유와 자료화에 많은 거부와 걸림돌이 있는 게 현실이다.

한국 영상 산업도 국내에서 중요한 산업의 중심으로 자리 잡고 있는 이때, 그 규모에 맞는 한국형 제작 프로세스와 시나리오의 표준 포맷은 더 이상 미룰 수 없는 이슈인 것이다. 일부 사람들이 외국의 프로그램과 방법을 부분적으로 응용해서 사용하고는 있지만 보편적으로 사용하는 표준안(화)는 안 되어 있고, 전체적인 공유는 되지 않고 제한적으로 사용되고 있다.

한국 영상 산업을 긍정적으로 바르게 발전시킬 수 있는 그 많은 대안과 대책 중 이 논문에서는 씨네한글을 통한 시나리오 표준 포맷으로 영상 제작 환경을 바르게 세우는데 활용하는 방법과 이를 연계해서 치밀한 사전 제작 준비를 할 수 있는 효율적인 시스템을 제안하는 데 있다.

영화진흥위원회와<sup>2)</sup> 한국 영화 제작가 협회는 2006년 전후 CINE-ERP 시스템 개발, 정착을 위해 노력<sup>3)</sup>해 왔다.

2) 영화진흥위원회 홈페이지, 참고일 2019.05.24., KOFIC, <www.kofic.or.kr>

3) 윤용아, 「한국영화 시나리오표준 포맷의 필요성과 실현 가능성에 관한 연구」, 『영상기술연구』, 통권 29호, 2018, 19-34쪽



<그림 1> cine-erp<sup>4)</sup>



<그림 2> Scenario editor launching<sup>5)</sup>

이를 시작으로 스케줄러, 스토리보드 에디터, 예산/결산 표준 포맷 등<sup>6)</sup>을 단계적으로 정착 시켜야 한다. 이를 통합하면 한국 영상산업의 제작 시스템을 합리적으로 통합, 발전시킬 수 있을 것이다.

특히나 영상 교육 기관 및 시나리오 교육기관은 처음 시나리오를 쓰게 되는 학생들에게 처음부터 시나리오 표준 포맷의 효율적인 도구인 씨네한글을 사용하게 함으로 점차 대한민국 시나리오 표준 포맷으로 자리 잡는데 기여해야 할 것이다.

### 3. 시나리오 표준화의 선행해야 할 문제들

씨네한글의 공공적 의미를 감안하여 영화진흥위원회 등 공공 기관에서 저작권을 인수해 보급할 필요가 있다.

씨네한글의 저작권 문제가 해결될 때까지 기다릴 시간이 없음으로 일단 현재 씨네한글(V1.0..)의 홍보와 교육이 절대적으로 선행해서 필요하다.

또한 맥용, 모바일용 버전과 개발을 통해 사용할 수 있는 환경을 대폭 늘려야 하

4) 영화제작관리시스템, CINE-ERP 홈페이지, 참고일 2019.4.19., <<https://www.cineerp.com>>

5) 프레스 센터에서 진행된 씨네한글 보급화 업무 협약식, 2018.03.19.

6) CINE-ERP, 위의 사이트.

는데, 이에는 또한 많은 프로그램 개발, 자금, 인력, 시간이 필요하다, 이 문제를 누가 안을지도 심도 있게 고민할 문제이다.

위의 문제를 푸는 가장 중요한 것은 현재 씨네한글의 보급과 사용방법을 알리는 것이고, 이를 통해 사용자를 늘리는 문제이다. 이를 위한 업계의 다양한 노력이 절실하다.

2018년 사) 한국 영상 제작기술 학회에서 2차례의 학술대회(세미나)를 통해 씨네한글을 소개하고 참가자들에게 배포한 바 있다. 한국 영화 제작가 협회에서는 2018년 부천영화제 기간에도 씨네한글 홍보, 시연, 배포 행사가 있었고, 다양한 형태의 홍보, 보급은 시도되고 있으나, 아직도 영화업계에서 시나리오를 쓰는 사람들도 접해보지 못한 분들이 많이 있고, 사용 빈도는 아주 낮다고 판단된다.

사) 한국 영상 제작기술 학회의 하반기 영상기술 연구(29호, 2018년 12월 28일 발행)에 「한국영화 시나리오 표준 포맷의 필요성과 실현 가능성에 관한 연구」<sup>7)</sup>에서 시나리오의 표준 포맷의 중요성과 개발, 사용 배경에 대한 소개가 자세히 나와 있다.

한국 영상업계의 발전을 위해 대한민국 시나리오의 표준 포맷 씨네한글의 상용화를 앞당기기를 간절히 바라며 이 논문을 시작한다. 후속 연구를 통해 한국영상산업 고도화에 기여할 수 있기를 바란다.



<그림 3> CINE ERP logo<sup>8)</sup>



<그림 4> Scenario editor logo<sup>9)</sup>

## II. 본론

### 1. 왜 씨네한글 인가?

영화를 제작하는 데 있어서 시간 계산을 정확하게 한다는 것은 쉬운 일이 아니다.

7) 윤용아, 위의 논문, 19-34쪽

8) CINE-ERP, 위의 사이트

9) 한국영화제작가협회, 위의 사이트

이는 많은 제작, 연출 경험에서 자연스럽게 얻을 수 있는 감각이지만, 사실은 촬영을 20-30% 진행해 보면 명확하게 드러난다. 그럼에도 불구하고 촬영이 진행된다면 대부분 일정에 밀려서 분량이 상당히 오버 될 것을 알면서도 촬영을 진행하게 되고, 이는 촬영이 끝나면 3-4시간, 5-6시간 심한 경우 10시간 가까운 1차 순서 작업 본의 영화들이 나오게 된다.

편집 과정에서 보편적인 극장 상영시간 100분 내외로 정리(편집) 되면서 영화는 엉뚱한 방향으로 진행되고, 캐릭터와 등장인물 간의 관계는 이상한 사람과 관계가 된다. 논리적 개연성도 설명이 안 되는 경우가 많다. 과연 이런 문제가 많은 시나리오에 투자와 캐스팅이 될 수 있을까? 시나리오 있던 부분이 편집 과정에서 잘려 나갔기 때문일 것이다.

위와 같은 이유로 관객이 이해할 수 없는 영화로 완성되는 경우는 필자 또한 많이 경험한 바이다. 영화는 최종 완성될 영상의 시간(길이) 위에 논리적으로 써져야 하고, 만들어야 한다. 이 과정에서 과연 정확한 시간 계산을 할 수 있는 방법은 무엇인가?

씨네한글은 개발 목적이 위의 이러한 문제를 해결하기 위한 시나리오 전용 프로그램으로 개발되었고, 초기 시나리오 에디터<sup>10)</sup>의 시행착오를 거치면서 획기적으로 개선된 전용 프로그램으로 완성되었다.

## 2. 씨네한글로 시나리오 쓰기

성공한 시나리오와 모범적인 시나리오는 그 기준에 따라 다르겠지만, <옥자>, <그래비티>, <인셉션>, <인터스텔라>의 영문 시나리오(pdf 파일 첨부)<sup>11)</sup>를 보면 <옥자>는 글로벌 프로젝트답게 115p 120분, <그래비티>는 시나리오 분량이 102페이지 영화 완성 본은 90분, <인셉션>은 147페이지 상영 본 147분, <인터스텔라> 154페이지에 169분임을 알 수 있다. 시나리오 표준 포맷을 통해 시나리오, 1페이지는 1분이라는 자연스러운 예상이 가능하고, 이를 기초로 자동으로 분석되는 리포팅 항목을 이용해 시나리오를 집필하는 과정에서부터 상영시간과 필요한 인물, 장소 등의 정보를 점검하면서 시나리오 작성이 가능하다. 미국에서는 수십 년 전부터 영

10) CINE-ERP, 위의 사이트

11) 김영철, “기획/씨네한글”, 영문 시나리오 PDF, 동우필름 블로그, 2019.01.17., NAVER, 검색일 2019.04.20, <[https://cafe.naver.com/dwfieldeducation?iframe\\_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=24926348%26page=1%26menuid=22%26boardtype=L%26articleid=492%26referrerAllArticles=false](https://cafe.naver.com/dwfieldeducation?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=24926348%26page=1%26menuid=22%26boardtype=L%26articleid=492%26referrerAllArticles=false)>

화제작을 영상산업으로 발전시키는 과정에서 많은 시스템을 구축하고, 현재에 이르고 있다. 그중 하나가 시나리오 표준화이다.

이 시나리오 표준화를 한글과 한국적 상황에 맞게 제시하고 있는 게 씨네한글이다. 씨네한글의 시간 계산능력은 탁월하다. 개발 당시 수많은 영화를 대입해서 확인과 조율하는 과정을 거쳤기 때문에 굉장히 신뢰할 수 있는 결과를 도출한다.

영화 시나리오에서 시간을 엄두에 두어야 할 부분은 대사와 지문이다. 씨네한글은 등장인물의 대사와 지문만을 시간 계산에 포함한다. 이로써 1페이지가 대략 1분이 되게 글자의 폰트 크기, 자간, 줄 간격, 여백을 조절해 놓았기 때문에 시나리오를 집필하는 중간이나 완성하는 동시에 유용한 리포팅이 연동된다.

물론 씨네한글의 예상시간이 100분을 기준으로 10분 내외의 오차를 감안하더라도, 현장의 상황, 연출의 호흡, 배우의 감정 등을 이유로 시간의 오차는 많이 유동적이지만, 그 목표는 시나리오 1페이지가 1분이 되도록 쓰고, 연출, 연기의 호흡과 감정도 그 기준안에서 유지 관리된다면 편집이 끝나기 전에도, 촬영 전, 진행하면서도 영화는 호흡과 감정을 확인하고, 공유, 예상할 수 있을 것이다.

### 3. 기존에 완성된 시나리오를 씨네한글 형식으로 변환(전환)하는 방법

처음 사용자는 당연히 어색하고, 어려움을 느낄 수 있다. 자유로운 형식으로 시나리오를 쓰다가 정해진 형식과 틀에 맞추는 것이므로 당연한 과정이라 생각된다. 그러나 금방 적응할 수 있을 것으로 확신하고, 2018년 2학기 한서대학교 영화영상학과 1, 2, 3학년생들을 대상으로 씨네한글로 기존 완성된 장편 시나리오 변환과 단편 시나리오를 제출하는 과제<sup>12)</sup>를 진행했는데, 한국어가 서툰 베트남 학생도 시나리오를 작성, 분석하는데 문제없이 진행되었다.

기존 시나리오 변환 작업을 통해서 씨네한글을 이해하고 사용하는데 상당한 도움이 될 것으로 생각된다. 기존 시나리오를 복사해서 빈 문서에 붙여 넣고, 썸, 지문, 등장인물, 대사를 모두 줄 바꾸기 한 다음, 씨네한글 새 시나리오에 붙여 넣으면, 체크 박스가 나오는데 썸, 등장인물, 지문, 대사를 모두 체크하고 완료하면 씨네한글 버전이 완성된다. 이후 수정과 리포팅 등 다양한 씨네한글 기능을 사용, 공유할 수 있다.

12) 한서대학교 영화영상학과 카페, 네이버 카페, 2013.03.17, NAVER, 참고일 2019.4.20., <<https://cafe.naver.com/hanseofilm>>



가. 영화 “파이란” 씨네한글 변환<sup>13)</sup> 결과를 통해서 본 시나리오 표준 포맷의 필요성

영화 <파이란>은 일본의 아사다 지로의 단편 소설집에 10페이지 분량의 <love letter>를 송 해성 감독과 김 해곤 작가가 각색한 시나리오이다. 이 영화는 촬영 전에 3번의 중간 편집을 하기로 하고, 작업한 영화이다. 필자의 이전 작품들에서 위에 언급한 장시간 결과에 많은 문제점을 인식하고, 그 대안으로 일주일 정도의 중간 편집을 3회 요구했던 것이다.

한글로 작성된 <파이란>은 한글로 총 60 페이지로 최종 완성 본은 116분으로 완성되었다. 오리지널 시나리오의 페이지 당 2분을 예상하면 120분 정도로 문제없어 보인다. 하지만 씨네한글 변환 본<sup>14)</sup>에서는 2시간 19분 16초로 예상한다. 영화 완성 후 20여 분을 들어내야 하는 것이다. <파이란>은 사전에 중간 편집 등의 안전장치를 통해 시간에 대한 준비와 전략을 많이 한 작품이다.

<파이란> 오리지널 시나리오를 씨네한글로 전환하기 위해 썬, 인물, 대사, 지문을 각각 줄 바꾸기 한다. 이를 복사해서 씨네한글에 붙여 넣기 하면 아래와 같은 체크 박스가 생성되고, 행 별로 썬, 인물, 대사, 지문을 체크하고, 우측 상단의 완료 버튼을 누르면 씨네한글 용 시나리오로 자동 변환 된다.

이런 과정을 통해 한글 60p 분량의 오리지널 시나리오는 씨네한글 버전으로 83p(예상시간 123분)의 버전으로 전환되었다. 최종 완성된 영화 <파이란>은 116분인데 이 영화는 한국에서 시나리오 표준 포맷의 개념이 없던 시절의 영화를 감안하면 양호해 보이지만 위에서도 언급했듯이 촬영 전에 중간 편집을 조건으로 촬영 중 3번의 중간 편집을 실행한 결과로 사료된다.

13) 김영철, ““파이란”, 씨네한글 변환 파일 리포팅 자료”, 사)한국영상제작기술학회 네이버 카페, 2018.12.30., NAVER, 2019.4.20., <[https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival?iframe\\_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=26523371%26page=1%26menuid=38%26boardtype=L%26articleid=162%26referrerAllArticles=false](https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=26523371%26page=1%26menuid=38%26boardtype=L%26articleid=162%26referrerAllArticles=false)>

14) 사)한국영상제작기술학회 카페,네이버 카페, 2013.09.08, NAVER, 참고일 2019.4.20., <<https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival>>





<그림 5> original scenario(.hwp)<sup>15)</sup> 60page



<그림 6> Failan, 2001<sup>16)</sup>

이 과정을 거치면 씨네한글로 쓰지 않은 시나리오도 쉽게 씨네 한글용 버전으로 바꿀 수 있고, 이후에는 표준화된 시나리오 포맷인 씨네한글로 이어서 집필, 수정 작업이 가능하다. 이 양식을 이용하면 다양한 리포팅과 버전 비교, 문서 이력 관리, 모니터, 메모장 체크 등 강력하고 파워풀한 부가 기능을 자동으로 생성해 쉽게 공유할 수 있다.

15) 김영철, 위의 웹사이트.

16) <파이란>(Failan, 2001)

“파이란”, 네이버 영화, 2001, NAVER, 검색일 2019.04.20.,

<<https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=31475>>

씨네한글로 시나리오를 쓰고, 기존 시나리오를 변환(전환) 하는 작업은 한국 영상 산업의 고도화의 첫걸음이고, 첫 단추이다. 변환작업은 장편 전체를 시행하기 전에 1-2페이지를 여러 번 반복하다 보면, 씨네한글의 구조와 기능을 자연스럽게 습득할 수 있어서 실제 시나리오 집필 과정에서 많은 도움이 된다.

2000년 11월 30일이라는 현재 날짜가 표기돼 있다.

#### 원4. 어느 거리

플라타너스 앞들이 시재처럼 뒹구는 2차선 도로  
차들의 왕래도 별로 많지 않고, 지저분하고 웬씨년스럽다.  
복덕방 앞 낡은 의자에 앉아 이른 잠을 청하는 할아버지.  
음식 배달원의 느릿느릿한 걸음걸이.  
중심부에서 벗어난 뒷골목의 일상들이 그렇듯이 그저 그런 모습들.  
그곳을 어떤 사내가 건들거리며 걸어간다.

#### 원5. 오락실

털털거리는 환풍기사이로 햇빛이 보였다가 사라진다.  
그리 크지 않은 규모의 청소년오락실 안.  
한켠에 경품게임용 슬롯머신들이 놓여져 있고 빈자리 없이 들어찬 손님들이 담배를  
뽕뽕피며 오락에 열중하고 있다. 손님들의 면면이 30대를 넘어 보이지는 않는다.  
오락기에서 터져 나오는 요란한 소리의 와중에도 팔짱을 끼고 꾸벅꾸벅 졸고있는 사내의 뒷  
모습이 보인다.  
오락기의 시작, 멈춤 버튼에 꽂혀있는 이쑤시개 2개. 혼자서 돌아가는 그림판.  
환풍기사이로 살짝살짝 들어오는 햇살이 짜증스러운지 손으로 얼굴을 훑치며 자는  
사내. 강재다.  
강재의 뒤에 서 있던 재수생처럼 보이는 청년이 '아저씨'하며 강재를 부른다.  
강재가 미동도 하지 않자. 이번에는 강재의 어깨를 흔들며 큰소리로 귀에다가 아저씨하며  
부른다. 그바라에 깜짝 놀라며 잠에서 깨어나는 강재. 눈을 비빈다.

재수생 (불만스런 목소리로) 아저씨. 안할거면 일어나세요.

길게 기지개를 켜는 강재. 게임판을 보면 점수가 다 됐는지 돌아가지 않고 있다.  
그제서야 뒤에 있던 재수생을 보는 강재. 자리에서 일어선다.  
재수생이 강재가 일어선 빈자리에 앉으려고 하자 재수생의 뒷통수를 때리는 강재.

재수생 (아픈지 머리를 매만지며) 왜 때려요?  
강재 어르신 주무시는데 쫓만한 새끼가 겁대거리었어.  
집에 가서 공부나 해. 새끼. 너 여기 앉으면 죽어.  
카운터쪽으로 걸어가는 강재. 재수생이 그런 강재의 뒤에 강자를 먹인다.  
김치독, 빨간토스틱기등 여러 경품들이 진열되어있는 카운터 앞에 강재가 선다.  
카운터안에 앉아 TV를 보고 있는 주인인듯한 60대 대머리노인에게

3000년 11월 30일이라는 한낱 날짜가 표기돼 있다.

앤드, 이노, 자라

출판사나스 일들이 지체되면 경주는 2학년 도로  
자들이 황해도 별로 있지 않고, 지리분하고 출판사나스였다.  
복합형 잘 낚은 의자에 있지 이런 말을 할지는 알아서지.  
공적 제정된다는 느릿느릿한 정음집이.  
중심부에서 벗어나는 정음집이 그렇듯이 그저 그런 모습들.  
그들을 어떤 사내지 만들지하여 결어간다.

앤드, 오빠일

법정에서는 한층가사이고, 법정이 모였다가 사라진다.  
그러 크지 않은 글자와 정음집으로만 일.  
반면에 정음집을 출판사나스가 놓아져 있고, 본지가 있지. 출판사 손님이 달래를  
백백백백 오빠에 정음하고 있다. 손님들이 법정이 300대를 넣어 보아지는 않는다.  
오빠가에서 자라 나오는 유한한 오빠의 마음에도 정음집을 바로 정음하게 출고되는 사내지. 일도  
습이 보인다.  
오빠가에서 자라, 정음 백백백 백백백은 어우러져 오빠, 본지가 출판사 손님이 그렇다.  
정음가사이고 정음집에 들어오는 정음의 정음집으로 손으로 정음집을 출판사 지는  
자라, 결어한다.  
정음의 위해 지 있던 정음집처럼 보이는  
정음  
이제까지  
이제 정음집을 부른다.  
정음  
정음의 정음도 하지 않다. 이젠에는 정음의 정음집을 출판사 손님으로 정음한다.  
정음  
이제까지  
이제 정음다. 그제처럼 정음 놓아져 정음의 정음하는 정음. 눈을 떠린다.

재수생

(불만스런 목소리로) 아저씨, 정음하면 일어나세요.

정음 기지개를 켜는 정음. 정음집을 보면 정음이 다 됐는지 돌아가지 않고 있다.  
그제처럼 뒤에 있던 정음집을 보는 정음. 자리에서 일어선다.  
정음집이 정음의 정음한 본지에게 앉으려고 하자 정음의 정음집을 켜는 정음.

재수생

(아픈지 머리를 때리며) 왜 때려요?

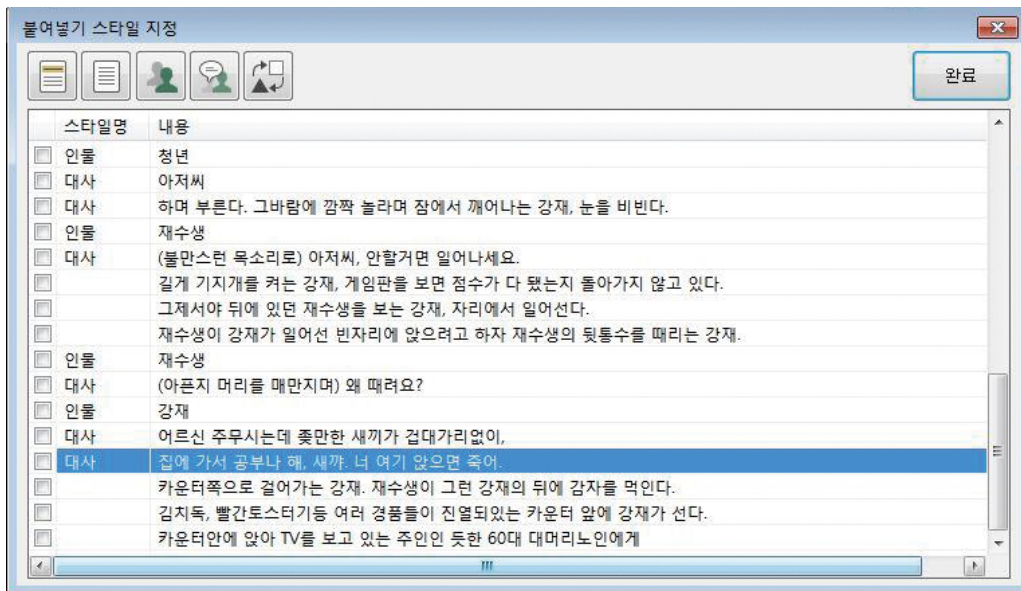
정음

어르신 주무시는데 졸만한 새끼가 겁대가리없이,  
입에 가서 공부나 해, 새끼. 너 여기 앉으면 죽어.

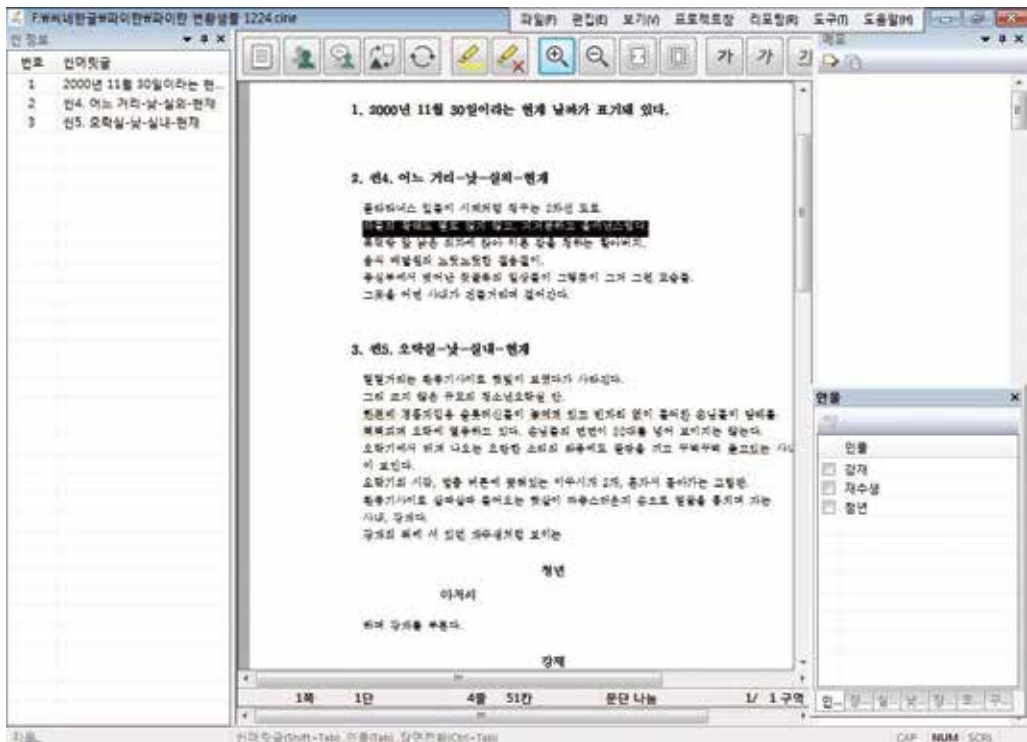
카운터쪽으로 걸어가는 정음. 정음집이 그런 정음의 뒤에 정음을 먹인다.

김치독, 빨간토스터기등 여러 정음들이 진열되어있는 카운터 앞에 정음이 선다.  
카운터안에 앉아 TV를 보고 있는 주인인 듯한 60대 대머리노인에게

<그림 8> converting for Scenario editor



<그림 9> Scenario edito check box



<그림 10> Scenario edito standard form

집필 중인 시나리오 완성 후에는 물론, 집필(각색) 중에도 자동 생성, 확인, 저장, 공유할 수 있는 리포팅의 중요 기능은 아래 표와 같다. <파이란> 오리지널 시나리오 1 페이지 분량이라 간단하지만, 장편 한 편을 자동 리포팅 하는 기능은 아주 유용하다.

#### <Scene List>

Scene NO	장소	I/E	D/N	Page Count	Percent
1	2000년 11월 30일이라는 현재 날짜가 표기돼 있다.			(0-1/8)	2.38%
2	씬4. 어느 거리	실외	낮	(0-2/8)	16.67%
3	씬5. 오락실	실내	낮	(1-0/8)	80.95%
Total	3	-	-	(1-3/8)	100%

<그림 11> Scene List

씬 리스트는 씬별 장소, 실내외, 시간대, 분량, 퍼센트 등을 일목요연하게 표로 작

성해준다. 시나리오 수정 후 바로 바뀐 시나리오 리포팅이 가능하다. 앞의 파이란 시나리오 1페이지 분량이라 간단하다.

시나리오 본문 작성 시 장소(씬) 다음에 - 낮/밤 - 실내/외 - 구분(현재, 과거 미래 상상 등) 순으로 하면 아래 리포팅이 자동 생성된다. 이는 작품의 흐름을 이해하고, 스케줄을 조정할 때 중요하게 사용된다. 이 리포팅 된 자료들은 촬영할 때, 스케줄을 짤 때 주요한 자료로 활용이 가능하다.

#### Scenario Report

#### 파일런

#### <Page Count/Time>

Scene NO	Page Count	Percent	Scene Time	Dig. Time	Dig. Text Count
1	(0-1/8)	2.38%	0"	0"	0
2	(0-2/8)	16.67%	31"	0"	0
3	(1-0/8)	80.95%	143"	20"	78
Total	3	(1-3/8)	2분 54초	0분 20초	78

<그림 12> Page Count/Time

씬별 퍼센트와 예상시간, 대사 시간, 대사 분량이 정리되어 나온다.

#### <등장인물별>

등장인물	Scene NO	Page Count	Percent	Dig. Time	Dig. Text Count
강재	3 (1)	(1-0/8)	100.00%	10"	38
재수생	3 (1)	(1-0/8)	100.00%	9"	34
청년	3 (1)	(1-0/8)	100.00%	2"	6
Total	3	-	(3-0/8)	20초	78

<그림 13> By character

등장인물별 출연하는 장면 수, 씬 수, 비중과 대사 시간, 대사 분량이 정리되어 나온다. 이를 통해 항상 등장인물 별 비중과 관계를 설정하거나 조정할 때 구체적인 자료로 활용할 수 있다.

#### <장소별>

장소	Page Count	Percent	Scene Time	Scene NO
2000년 11월 30일이라는 현재 날짜가 표기돼 있다.	(0-1/8)	0.00%	0"	1 (1)
씬4. 어느 거리	(0-2/8)	17.07%	31"	2 (1)
씬5. 오락실	(1-0/8)	82.93%	143"	3 (1)
Total	3	(1-3/8)	2분 54초	-

<그림 14> By location

장소별 분량과 비중, 시간, 씬 수가 정리되어 나온다.

#### Scenario Report

파일란 씨네한글 변환v2.0

##### <시간별>

시간		Page Count	Percent	Scene Time	Scene NO
바닷가 (낮)		(0-2/8)	6.35%	43"	79 (1)
새벽		(0-2/8)	7.94%	56"	1 (1)
실내		(0-4/8)	15.87%	90"	2 (1)
실외		(1-5/8)	40.48%	133"	3.8 (2)
오후		(1-1/8)	29.37%	150"	6.7 (2)
<b>Total</b>	5	(3-6/8)	100%	7분 52초	-

<그림 15> By time

시나리오에서 시간별로 분량, 비중, 씬 길이, 씬 수가 정리 되어 나온다.

#### Scenario Report

파일란 씨네한글 변환v2.0

##### <구분별>

구 분		Page Count	Percent	Scene Time	Scene NO
과거		(0-6/8)	40.85%	132"	2.3 (2)
현재		(1-3/8)	59.15%	92"	8 (1)
<b>Total</b>	2	(2-1/8)	100%	3분 44초	-

<그림 16> By tense

구분은 작품에 따라 현재, 과거 뿐 아니라 상상, 미래, 회상, 대과거 등으로 세밀하게 구분 할 수 있다.



<그림 17> Scenario editor all reporting<sup>17)</sup>

시나리오 단계에서 이런 준비와 철저한 관리를 하지 못하면 참사 수준의 결과를 맞게 된다. 그런 경험은 주변에 많이 있을 것이다. 필자도 10시간에 육박하는 1차 편

17) 김영철, 위의 웹사이트.



집 본의 영화가 2편이 있고, 5-6시간의 영화가 여러 편 있다. 2시간 내외의 작품도 몇 편 있는데, 사실 장편영화라고 해도 20-30분을 드리낸다는 것은 작품의 완성도에 상당한 부담이고, 제작비의 손실도 상당하다.



<그림 18> <Roboramos><sup>18)</sup> Production  
White Paper



<그림 19> <Woori><sup>19)</sup> Poster

2012년 시나리오 에디터와 예산 결산 프로그램을 처음 도입한 입체 클레이 애니메이션 영화 <로보라모스>와 2016년 시나리오 과정에서 도입한 독립 영화 <우리>, 아직은 생소하게 들릴 수 있는 시나리오 표준 포맷을 통해 제작 과정의 효율성과 영화의 완성도를 높이는 시작을 씨네한글과 함께 한국 영화 산업의 고도화를 이루게 되기를 바란다.

씨네한글은 윈도우용으로 개발되어 맥에서는 윈도우를 깔아야 하고, 기본 화면과 좌판이 조금 달라 불편한 점이 있지만 시나리오 작업과 공유에는 큰 문제없이 사용

18) CINE-ERP 시스템을 적용해서 제작한 첨단기술 제작지원작 제작백서

19) CINE-ERP 시스템을 도입해서 제작된 독립영화 “우리” 포스터



가능하다. 사용하는 맥에 parallels<sup>20)</sup> Shared Folders, 부트 캠프<sup>21)</sup>를 이용해 윈도우를 설치하면 사용 가능하다. Paralled가 기능적으로 사용하기 편한 것 같다 추천한다.



<그림 20> parallels Shared Folders

## Boot Camp로 Mac에 Windows 설치하기

Boot Camp를 사용하면 Mac에 Microsoft Windows를 설치할 수 있습니다. Windows를 설치한 후 Mac을 재시동하면 macOS와 Windows 간에 전환할 수 있습니다.



<그림 21> Boot Camp

20) Parallels 설치 사이트, Parallels international, 참고일 2019.5.24., <<https://www.parallels.com/>>

21) Apple, “Boot Camp 지원으로 Mac에 윈도우 설치하기”, Apple Korea 홈페이지, 참고일 2019.5.24., <<https://support.apple.com/ko-kr/HT201468>>

2019년에는 다양한 씨네한글 사용자<sup>22)</sup>를 위한 소규모 교육과 홍보<sup>23)</sup>를 위한 세미나도 준비 중이다. 2018년 홍보, 배포용 프로그램이 소진되어 신청해 놓은 상태이고, 영상업계의 많은 관심과 호응이 있을 때 대한민국 시나리오 표준 포맷이 상용화될 것이다.



<그림 22> <RENAISSANCE FROM 3AM><sup>24)</sup>

### III. 결론

한국 영화 100년, 그 시간이 중요한 게 아니라 앞으로 100년은 효율적이고 안정화된 영상 제작 환경에서 영상 제작이 발전할 수 있는 토대를 세워야 하고, 그 시작은

22) 씨네한글 사용자 모임, FaceBook, 참고일 2019.03.20.,

<[https://www.facebook.com/%EC%94%A8%EB%84%A4%ED%95%9C%EA%B8%80-%EC%82%AC%EC%9A%A9%EC%9E%90-%EB%AA%A8%EC%9E%84-1931573400231664/?modal=admin\\_todo\\_tour](https://www.facebook.com/%EC%94%A8%EB%84%A4%ED%95%9C%EA%B8%80-%EC%82%AC%EC%9A%A9%EC%9E%90-%EB%AA%A8%EC%9E%84-1931573400231664/?modal=admin_todo_tour)>

23) 씨네한글 사용자 채널, Youtube, 참고일 2019.03.20.,

<[https://www.youtube.com/channel/UCR11Kyvf6cagRbbP5joIz3g?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UCR11Kyvf6cagRbbP5joIz3g?view_as=subscriber)>

24) 2018년 칸느 국제영화제 초청된 단편영화(각본/감독 김 묘옥)로 씨네한글 도입

표준화된 시나리오 포맷 씨네한글임을 다시 한 번 강조한다.

표준화된 시나리오 형식이 없어서 벌어졌던 불합리한 제작 관행과 이로 인한 폐단은 영화제작 경험이 있는 사람이라면 익히 알고 있을 것이다. 52시간 노동 환경 변화와 함께 더 이상 미룰 수 없는 영화제작 환경 개선에 중요한 수단으로 적극 활용되기를 바란다.

2019년 한국 영화 100년은 새로운 100년을 위한 한국 영상산업 발전을 위한 시스템 구축과 환경 조성을 기준으로 준비되기를 바란다. 흥행 성적 수치로 매몰되는 평가로 일희일비하는 상황에서는 지속 가능한 발전은 불가능할 것이다. 시나리오가 표준화 되면 모든 것이 좋아지는 것은 아니지만 최소한 많은 부분에서 잘못된 관행을 타파하는 환경이 구축될 것이다.

이를 위해 정부 차원의 지원과 민간 차원의 적극적인 사용이 장려되어야 할 것이다. 이를 위해서는 영화진흥위원회의 각종 지원 사업에 시나리오 형식을 씨네한글로 통일하고, 국내의 투자, 제작사의 시나리오 형식 또한 씨네한글로 통일할 필요가 있다. 이에 따르는 비용은 한국 영상 산업의 바른 발전을 위한 공공의 목적이 있으므로 정책적 지원이 절실히 보인다. 또한 한국에서 시나리오를 쓰는 모든 이들이 쉽게 접근할 수 있게 현재 개발된 초기 버전의 빠른 전파 여부일 것이다.

영상의 신기술과 신제품이 범람하고, 다양하게 변화하지만, 그 근간인 시나리오의 표준화를 통해 합리적이고 효율적인 촬영, 편집, 후반 시스템을 어떻게 구축할 것인지 고민해야 하며, 올바른 제작 형태를 구현하기 위한 운용체계를 체계적으로 잡는데 시나리오가 그 시작일 수 밖에 없기 때문이다.

이제 여러분에게도 씨네한글 사용을 적극적으로 권하고, 프로그램 문의는 사) 한국 영화 제작가 협회<sup>25)</sup>로 문의하기 바란다.

25) 한국영화제작가협회, 위의 웹사이트.

## 참고 문헌

### <단행본>

김영철, 박은영, 이 상은 공저, 『“실감영상” 제작 워크북』, 동신대학교 실감미디어 조성사업단, 2013

김영철, 이진화, 이재우, 『S3D 클레이 애니메이션 “로보라모스” 제작기술 연구보고』, 부산: 영화진흥위원회, 2012

홍수동, 『프레임포지 매뉴얼』, 부산: 영화진흥위원회(영상인력개발 교재), 2011.

### <논문>

김진해, 「영화제작과정에 따르는 프로듀서의 역할과 연구」, 『영상기술연구』, 통권 5호, 2003

윤용아, 「한국영화 시나리오표준 포맷의 필요성과 실현 가능성에 관한 연구」, 『영상기술연구』, 통권29호, 2018

### <웹사이트>

김영철, “기획/씨네한글”, 영문 시나리오 PDF, 동우필름 블로그, 2019.01.17., NAVER, 검색일 2019.04.20,

<[https://cafe.naver.com/dwfieldeducation?iframe\\_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=24926348%26page=1%26menuid=22%26boardtype=L%26articleid=492%26referrerAllArticles=false](https://cafe.naver.com/dwfieldeducation?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=24926348%26page=1%26menuid=22%26boardtype=L%26articleid=492%26referrerAllArticles=false)>

김영철, ““파이란”, 씨네한글 변환 파일 리포팅 자료”, 사)한국영상제작기술학회 네이버 카페, 2018.12.30., NAVER, 2019.4.20., <[https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival?iframe\\_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=26523371%26page=1%26menuid=38%26boardtype=L%26articleid=162%26referrerAllArticles=false](https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival?iframe_url=/ArticleRead.nhn%3Fclubid=26523371%26page=1%26menuid=38%26boardtype=L%26articleid=162%26referrerAllArticles=false)>

사)한국영상제작기술학회 카페, 네이버 카페, 2013.09.08, NAVER, 참고일 2019.04.20., <<https://cafe.naver.com/mitakfilmfestival>>

씨네한글 관련 사이트, Cine-erp, 검색일 2019.04.19.,

<<https://www.cineerp.com>>,

씨네한글 사용자 모임, FaceBook, 참고일 2019.03.20.,

<[https://www.facebook.com/%EC%94%A8%EB%84%A4%ED%95%9C%EA%B8%80-%EC%82%AC%EC%9A%A9%EC%9E%90-%EB%AA%A8%EC%9E%84-1931573400231664/?modal=admin\\_todo\\_tour](https://www.facebook.com/%EC%94%A8%EB%84%A4%ED%95%9C%EA%B8%80-%EC%82%AC%EC%9A%A9%EC%9E%90-%EB%AA%A8%EC%9E%84-1931573400231664/?modal=admin_todo_tour)>

영화진흥위원회 홈페이지, 참고일 2019.05.24., KOFIC, <[www.kofic.or.kr](http://www.kofic.or.kr)>

한국영화제작가협회 홈페이지, 1994, 한국영화제작가협회, 검색일 2019.04.19.,

<<http://www.kfpa.net>>

한서대학교 영화영상학과 카페, 네이버 카페, 2013.03.17, NAVER, 참고일 2019.04.20.,

<<https://cafe.naver.com/hanseofilm>>

Apple, “Boot Camp 지원으로 Mac에 윈도우 설치하기”, Apple Korea 홈페이지, 참고일

2019.05.24., <<https://support.apple.com/ko-kr/HT201468>>

Parallels 설치 사이트, Parallels international, 참고일 2019.5.24.,

<<https://www.parallels.com/>>

## Pending issues and problems about Scenario editor image education by image education institutions including universities

- focusing on Scenario editor -

Kim. Young cheul

Professor, Hanseo University., President, Dongwoofilm

Korean film 100 years, the time is not important, the next 100 years should lay the foundations for the development of the film and video production environment in an efficient and stable environment, emphasizing once again that the beginning is the standardized scenario format "Cine Hangeul".

Unreasonable production practices that were not possible due to the lack of standardized scenarios, I would like to know that I am familiar with 52 hours of working environment and can be utilized as an important means to improve the movie production environment that can not be delayed any longer.

To this end, government-level support and active use by the private sector should be encouraged. In order to do this, it is necessary to unify the scenarios in the various support projects of the Korea Film Council, and to unify the scenarios of the domestic investment and production companies into Cine-Hangul.

The cost of this policy seems to be desperate because of the public purpose for the proper development of the Korean video industry. It will

also be the rapid propagation of the early version that is currently being developed so that it is easily accessible to anyone writing a scenario in Korea.

However, it is necessary to consider whether to construct rational and efficient shooting, editing, and late system through the standardization of the scenarios that are the basis of that. This is because the scenarios are just beginning.

**Key word :** Scenario editor, CINE-ERP, KOFIC, KFPA.  
Cine-Hangeul.