

[웹소설 대사의 특징]

웹소설의 대사는 일반 소설이나 다른 매체의 대화와는 다소 다른 특징을 가진다. 이러한 특징들은 웹소설이 주로 모바일 기기로 읽히는 점, 하루 주기의 빠른 업데이트와 5분 정도의 신속한 소비가 이루어지는 점, 독자와의 즉각적인 상호작용이 가능한 점 등 웹소설의 매체적 특성을 반영한다. 모든 웹소설이 이러한 특징을 다 가지고 있는 것은 아니며, 작가의 스타일과 작품의 성격에 따라 다양한 변주가 있다.

1. 간결성과 가독성

짧고 명확한 문장을 선호. 긴 대화를 여러 줄로 나누어 표현하는 경우가 많음.

2. 구어체 사용

일상적인 대화체를 많이 사용함. 은어, 신조어, 유행어 등을 적극 활용하기

3. 감정 표현의 직접성

등장인물의 감정을 직접적으로 표현하는 경향

예시: "나 진짜 화났어. 나가." "그 말 진짜 충격이야."

4. 과장된 표현

독자의 흥미를 끌기 위해 과장된 표현을 자주 사용

예시: "심장이 정말 폭발할 것 같아."

5. 장르적 특성 반영

판타지, 로맨스 등 특정 장르의 특징을 강하게 반영한 대사를 사용

6. 독자와의 상호작용 고려

독자의 반응을 의식한 대사 구성이 이루어짐

때로는 독자를 의식한 메타적인 대사가 등장하기도 함

7. 빠른 전개를 위한 정보 전달

대사를 통해 빠르게 정보를 전달하는 경향

8. 캐릭터성 강조

각 캐릭터의 특징을 강하게 드러내는 대사를 사용

9. 반복과 변주

특정 대사나 문구를 반복하여 캐릭터성이나 상황을 강조

10. 시각적 요소 활용

!(느낌표),?(물음표) ...(말줄임표) 등의 문장부호를 많이 사용

때로는 이모티콘이나 특수문자를 활용하기도 함.

[티키타카 대사 만드는 팁]

캐릭터들 간의 대화를 재미있고 흥미롭게 만들기 위해서는 다음과 같은 점들에 주의를 기울여야 한다. 아래 요소들을 잘 활용하면 캐릭터 간의 대화가 더욱 생동감 있고 흥미진진해질 수 있다. 단, 모든 대화에 이 모든 요소를 넣으려고 하기보다는, 상황과 맥락에 맞게 적절히 선택하여 사용하는 것이 중요하다. 지문에는 표정, 제스처, 톤 변화 등 비언어적 요소를 넣어 독자가 대사를 읽을 때 상상할 수 있도록 표현한다.

1. 캐릭터의 개성 반영

각 캐릭터만의 독특한 말투, 어휘 선택, 습관적 표현을 일관되게 사용

캐릭터의 배경, 직업, 성격 등이 대사에 드러나도록 반영하기

예시) 괴짜 과학자 “유레카! 내 뇌의 시냅스가 빛의 속도로 춤을 추는구나!”

2. 갈등과 긴장감 조성

캐릭터들 간의 의견 차이나 갈등을 대화에 반영

말하지 않은 것들, 숨겨진 의도 등을 암시하여 긴장감을 만들기

3. 리듬과 페이스 조절

짧은 대사와 긴 대사를 적절히 섞어 리듬감을 만들기

빠른 주고받음과 느린 대화를 상황에 맞게 배치하기

특히 짧고 간결한 대사로 빠르게 주고받으며 상대의 말에 즉각적으로 반응하도록 대사쓰기

빠른 대화 주고받기 이후 잠시 호흡을 주는 긴 대사나 침묵 배치해서 템포 조절하기

예시) “너 오늘 좀 달라보인다?” “오늘에서야 알아했니?” “응 좀 더 못생겨 보이네” “너처럼?” “앞머리 자르나 안 자르나 아무도 못 알아보는데 왜 자르나” “언제 아는지 테스트 하려고” “누가?” “...”

4. 서브텍스트 활용

겉으로 드러나는 대사의 의미와 실제 의도를 다르게 하여 깊이 더하기

5. 유머 요소 삽입

상황에 맞는 유머나 위트를 적절히 사용

캐릭터의 성격에 맞는 유머 스타일 개발

단어의 중의적 의미나 발음을 이용한 말장난을 섞으며 언어유희 활용하기

예상치 못한 의외의 대답하기

진지한 질문에 농담으로 답하거나, 농담에 진지하게 대답하는 등의 반전 주기

6. 자연스러운 대화 흐름

실제 대화처럼 중간중간 끊김이나 주제 전환 대사 넣기

모든 대사가 완벽하게 구성된 문장일 필요 없음

7. 맥락과 상황 고려

대화가 이루어지는 상황과 맥락을 고려하여 적절한 대사 구성

예시) "아, 또 야근이네. 내 인생에 남은 건 커피와 보고서뿐이야." "선배님, 혹시 도와드릴 일 있을까요?" 놀라 커피를 쏟는다. "어? 어어... 괜찮아요. 그냥 평소처럼 밤새 울면서 일하면 돼요." "네? 울면서요...?" "아, 농담. 하하..." "선배님, 제가 커피 한 잔 사다 드릴까요? 밤새 힘내셔야 할 것 같은데..." "아... 그래요. 근데 이왕이면 커피 말고 소주는 어때요?" "술은 회식 때 마시는 거 아닌가요?" "맞아요. 그럼 우리 지금 회식하는 걸로 하죠. 야근에 긍정적인 면도 있어야 살죠."

8. 감정의 변화 표현

대화 중 캐릭터의 감정 변화를 대사를 통해 드러내기

9. 복선과 정보 전달

대화를 통해 스토리의 복선을 깔거나 중요한 정보를 자연스럽게 전달

10. 다양한 말하기 방식 활용

질문, 대답, 반문, 독백 등 다양한 말하기 방식을 활용

11. 침묵의 활용

때로는 말하지 않는 것, 대답을 회피하는 것도 중요한 대화 요소니 활용하기

12. 현실감 있는 반응

캐릭터들이 서로의 대사에 현실감 있게 반응하기

13. 말꼬리 잡기

상대방이 한 말의 일부를 이용해 다음 대사 만들기

[명대사의 필요 조건]

1. 간결성: 짧고 명확한 문장으로 강렬한 메시지를 전달해야 한다.
2. 보편성: 많은 사람들이 공감할 수 있는 내용을 담고 있어야 한다.
3. 상황 적합성: 극중 상황이나 캐릭터의 성격을 대사가 잘 드러내야 한다.
4. 독창성: 기존에 없던 새로운 표현이나 관점을 최대한 제시해야 한다.
5. 함축성: 깊은 의미나 여러 해석이 가능한 내용을 담고 있으면 좋다.
6. 리듬감: 말의 리듬이나 운율이 귀에 잘 들어오면 좋다.
7. 감정 전달력: 캐릭터의 감정이나 분위기를 효과적으로 전달하는 대사여야 한다.
8. 시대성: 그 시대의 정서나 문화를 잘 반영하면 좋다.
9. 기억 용이성: 쉽게 기억되고 오래 남을 수 있는 표현을 쓰면 좋다.

[웹소설 대사와 지문 비율 및 분량]

웹소설의 대사와 지문 비율은 작가의 스타일, 장르, 그리고 특정 장면의 요구사항에 따라 다양하다.

대사 중심 비율:

많은 웹소설에서 대사가 전체 내용의 50-70% 정도를 차지합니다.

로맨스 장르에서는 대사의 비중이 더 높은 경향이 있고, 배경 묘사가 많이 들어가거나 세계관이 현실과 달라 설명이 많은 판타지나 액션편이 있는 무협같은 경우 대사보다 지문 중심으로 사건이 진행된다. 한 작품 내에서도 장면에 따라 대사와 지문의 비율이 크게 달라질 수 있고, 로맨스 웹소설 독자들은 일반적으로 대사가 많은 작품을 선호하는 경향이 있다. 빠른 호흡과 쉬운 가독성 때문. 또 모바일로 주로 읽기 때문에 짧은 문단으로 호흡 짧게 대사를 주고 받는 것이 좋다.

예시 무협 장르)

은빛 달빛이 어둠을 가르며 숲을 비추었다.

나뭇가지 사이로 스며드는 달빛 아래, 두 그림자가 서로를 마주 보고 섰다.

"드디어 나를 찾아냈군."

검은 망토를 걸친 남자가 비웃듯 말했다. 소녀는 숨을 고르며 대답했다.

"당신이... 정말 그 사람인가요?"

"네 눈으로 직접 확인해봐."

남자가 천천히 고개를 들자 달빛이 그의 얼굴을 비쳤다. 소녀의 눈이 커졌다.

"아...아버지?"

소녀의 목소리가 떨렸다. 남자는 차갑게 웃으며 한 걸음 다가섰다.

"똑똑하게 컸네. 하지만..."

그의 눈빛이 날카로워졌다.

"그것이 너를 여기까지 이끌었지."

소녀는 주먹을 꽉 쥐었다.

"왜? 왜 이런 짓을..."

"넌 아직 너무 어려."

남자가 작게 숨을 뱉었다.

"세상이 얼마나 잔인한지 모르지."

"그렇다고 이렇게...!"

"조용히 못 해?"

남자의 고함에 숨이 흔들렸다. 그의 눈에서 붉은 빛이 번쩍었다.

소녀는 한 걸음 물러섰다.

"결국에는 내가... 당신을... 돌려 놓겠어요."