

대분류 / 08
문화·예술·디자인·방송

중분류 / 03
문화콘텐츠

소분류 / 04
영상제작

세분류 / 01
영상연출

학습모듈 / 02

02 스토리텔링

LM0803040102_13v1

영상연출 학습모듈

01. 영상콘텐츠 기획



02. 스토리텔링



03. 미술 콘셉트 결정



04. 연기연출



05. 장면 연출 계획



06. 촬영/녹화



07. 영상 편집



08. CGI/VFX 확정



09. 사운드 연출



10. 최종 완성

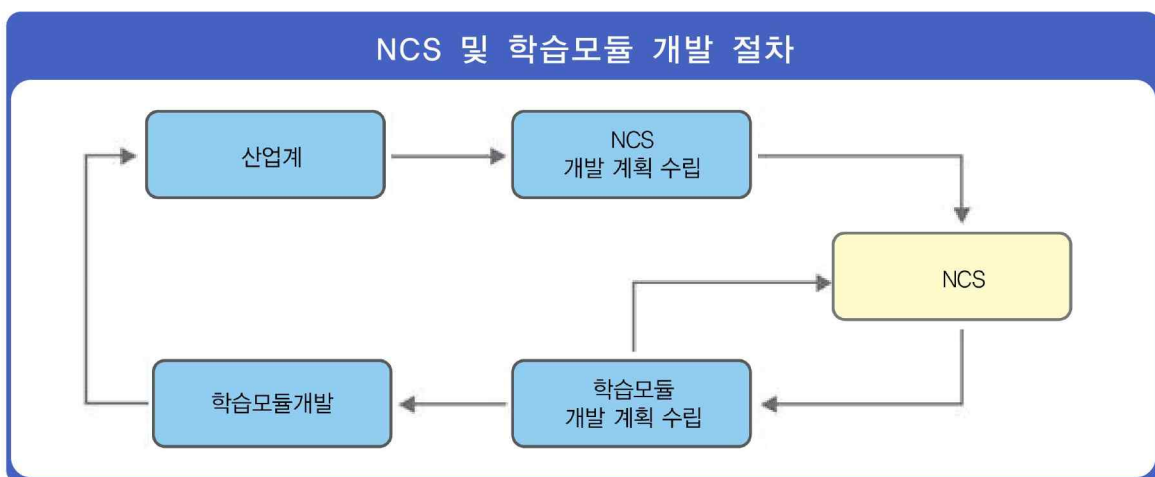


NCS학습모듈의 이해

※ 본 학습모듈은 「NCS 국가직무능력표준」 사이트(<http://www.ncs.go.kr>) 에서 확인 및 다운로드 할 수 있습니다.

(1) NCS학습모듈이란?

- 국가직무능력표준(NCS: National Competency Standards)이란 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 것으로 산업현장의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화한 것을 의미합니다.
- 국가직무능력표준(이하 NCS)이 현장의 ‘직무 요구서’라고 한다면, NCS학습모듈은 NCS의 능력단위를 교육훈련에서 학습할 수 있도록 구성한 ‘교수·학습 자료’입니다. NCS학습모듈은 구체적인 직무를 학습할 수 있도록 이론 및 실습과 관련된 내용을 상세하게 제시하고 있습니다.

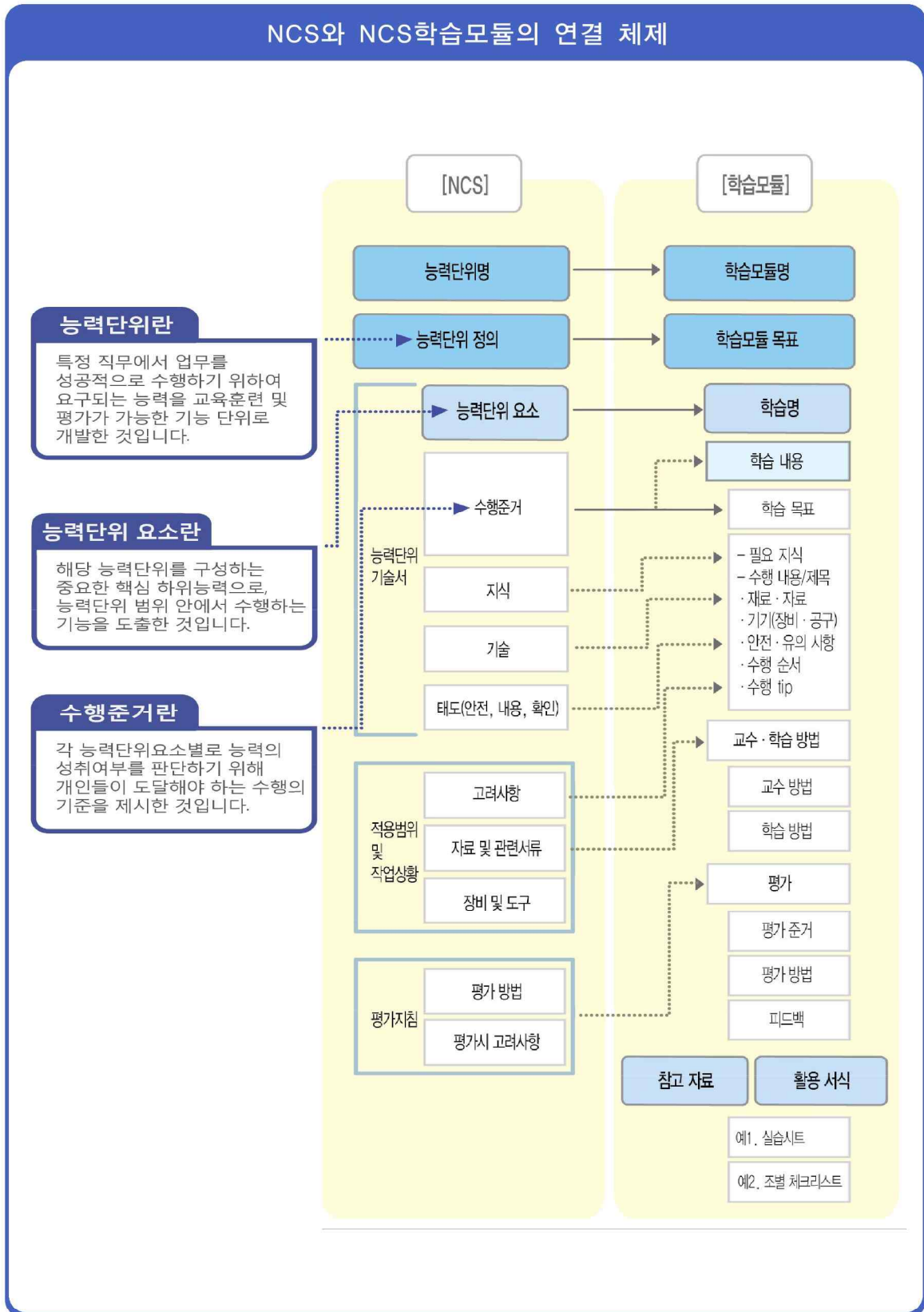


- NCS학습모듈은 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.

첫째, NCS학습모듈은 산업계에서 요구하는 직무능력을 교육훈련 현장에 활용할 수 있도록 성취목표와 학습의 방향을 명확히 제시하는 가이드라인의 역할을 합니다.

둘째, NCS학습모듈은 특성화고, 마이스터고, 전문대학, 4년제 대학교의 교육기관 및 훈련기관, 직장교육기관 등에서 표준교재로 활용할 수 있으며 교육과정 개편 시에도 유용하게 참고할 수 있습니다.

- NCS와 NCS학습모듈 간의 연결 체제를 살펴보면 아래 그림과 같습니다.



(2) NCS학습모듈의 체계

- NCS학습모듈은 1.학습모듈의 위치, 2.학습모듈의 개요, 3.학습모듈의 내용 체계, 4.참고 자료, 5.활용 서식 으로 구성되어 있습니다.

1. NCS학습모듈의 위치

- NCS학습모듈의 위치는 NCS 분류 체계에서 해당 학습모듈이 어디에 위치하는지를 한 눈에 볼 수 있도록 그림으로 제시한 것입니다.

예시 : 디자인 분야 중 시각디자인 세분류

NCS-학습모듈의 위치

대분류	문화·예술·디자인·방송	
중분류	디자인	
소분류	디자인	
세분류		
시각디자인	능력단위	학습모듈명
제품디자인	시각디자인 프로젝트 기획	시각디자인 프로젝트 기획
환경디자인	시각디자인 리서치	시각디자인 리서치
디지털디자인	시각디자인 전략 수립	시각디자인 전략 수립
	비주얼 아이디어션	비주얼 아이디어션
	시안 디자인 개발	시안 디자인 개발
	프레젠테이션	시각디자인 프레젠테이션
	최종 디자인 개발	최종 디자인 개발
	디자인 제작 관리	시각디자인 제작 관리 및 자료화
	디자인 자료화	

tip

학습모듈은 NCS 능력단위 1개당 1개의 학습모듈 개발을 원칙으로 합니다. 그러나 필요에 따라 고용 단위 및 교과단위를 고려하여 능력단위 몇 개를 묶어서 1개의 학습모듈로 개발할 수 있으며, 또 NCS 능력단위 1개를 여러 개의 학습모듈로 나누어 개발할 수도 있습니다.

2. NCS학습מוד의 개요

구 성

- NCS학습מוד 개요는 학습מוד이 포함하고 있는 내용을 개략적으로 설명한 것으로서 **학습מוד의 목표**, **선수 학습**, **학습מוד의 내용 체계**, **핵심 용어** 로 구성되어 있습니다.

학습מוד의 목표	해당 NCS 능력단위의 정의를 토대로 학습목표를 작성한 것입니다.
선수 학습	해당 학습מוד의 목표를 달성하기 위해 선수되어야 할 학습מוד, 학습 내용, 관련 교과목 등을 기술한 것입니다.
학습מוד의 내용 체계	NCS에서 개발·제시한 교육훈련 수준을 능력단위요소별로 제시한 것입니다.
핵심 용어	해당 학습מוד 내용의 지식 또는 기술 등 핵심적 용어 등을 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 시각디자인 세분류의 ‘시각디자인 프로젝트 기획’ 학습מוד

시각디자인 프로젝트 기획 학습מוד의 개요

학습מוד의 목표

프로젝트의 디자인 콘셉트에 대한 효과적인 생각들을 시각적으로 표현하고 계획할 수 있다.

선수 학습

상식 일반

학습מוד의 내용 체계

학습	학습 내용	NCS 능력단위 요소		
		코드번호	요소 명칭	수준
1. 프로젝트 파악하기	1-1. 시각디자인 업무의 종류와 이해	0802010101_13v1.1	프로젝트 파악하기	5
	1-2. 회의와 브리핑			
2. 프로젝트 제안하기	2-1. 세부 계획과 설계	0802010101_13v1.2	프로젝트 제안하기	7
	2-2. 프로젝트 개발 일정 수립			
	2-3. 사실의 정리와 요령			
3. 프로젝트 계약하기	3-1. 계약 내용의 구성과 작성	0802010101_13v1.3	프로젝트 계약하기	6
	3-2. 계약의 확인과 교환			

핵심 용어

의뢰인, 기획, 추진 배경, 목적, 내용, 요구 사항, 정보 수집, 프로세스, 커뮤니케이션, 보고서, 일정, 예산, 인력, 리더십, 제안, 권리, 책임, 계약

학습מוד의 목표는

학습자가 해당 학습מוד을 통해 성취해야 할 목표를 제시한 것으로 교수자는 학습자가 학습מוד의 전체적인 내용흐름을 파악할 수 있도록 지도함이 필요합니다.

선수 학습은

교수자나 학습자가 해당 모듈을 교수 또는 학습하기 이전에 이수해야 할 학습내용, 교과목, 핵심 단어 등을 표기한 것입니다. 따라서 교수자는 학습자가 개별 학습, 자기 주도 학습, 방과 후 활동 등 다양한 방법을 통해 이수할 수 있도록 지도함이 필요합니다.

핵심 용어는

학습מוד을 통해 학습되고 평가되어야 할 주요 용어입니다. 또한 당해 모듈 또는 타 모듈에서도 핵심 용어를 사용하여 학습내용을 구성할 수 있으며, 「NCS 국가 직무능력표준」 사이트(www.ncs.go.kr)에서 색인(찾아보기) 중 하나로 이용할 수 있습니다.

3. NCS학습מוד의 내용 체계

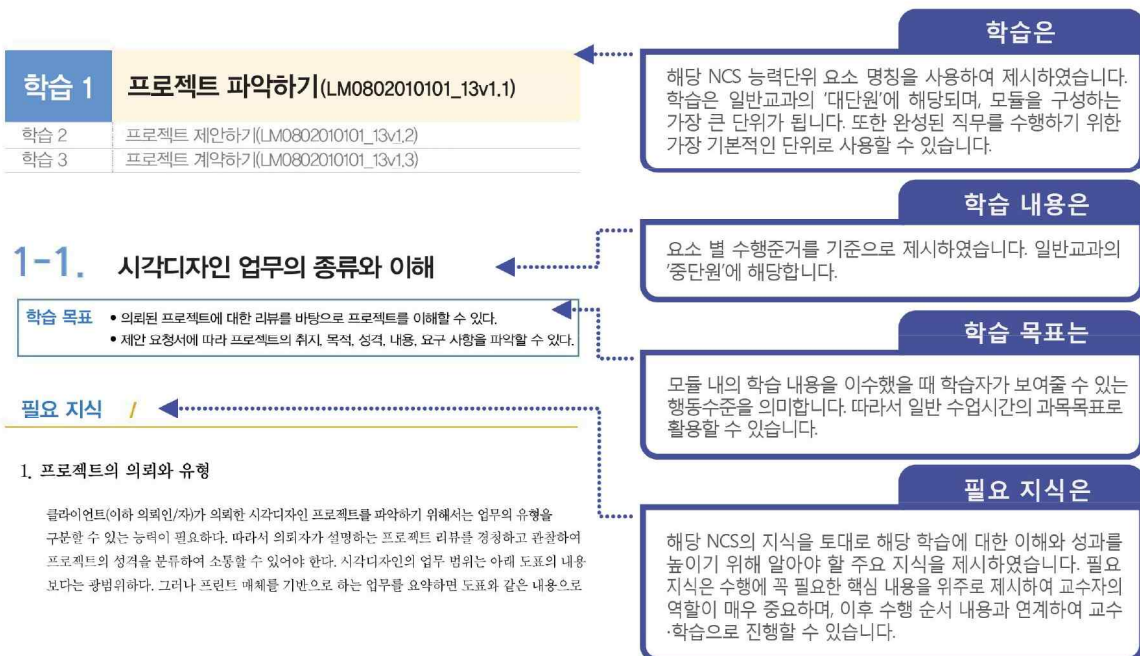
구 성

- NCS학습מוד의 내용은 크게 **학습**, **학습 내용**, **교수·학습 방법**, **평가** 로 구성되어 있습니다.

학습	해당 NCS 능력단위요소 명칭을 사용하여 제시한 것입니다. 학습은 크게 학습 내용, 교수·학습 방법, 평가로 구성되며 해당 NCS 능력단위의 능력단위 요소별 지식, 기술, 태도 등을 토대로 학습 내용을 제시한 것입니다.
학습 내용	학습 내용은 학습 목표, 필요 지식, 수행 내용으로 구성하였으며, 수행 내용은 재료·자료, 기기(장비·공구), 안전·유의 사항, 수행 순서, 수행 tip으로 구성한 것입니다. 학습מוד의 학습 내용은 업무의 표준화된 프로세스에 기반을 두고 학습 내용을 구성하였으며, 실제 산업현장에서 이루어지는 업무활동을 다양한 방식으로 학습 내용에 반영한 것입니다.
교수·학습 방법	학습 목표를 성취하기 위한 교수자와 학습자 간, 학습자와 학습자 간의 상호 작용이 활발하게 일어날 수 있도록 교수자의 활동 및 교수 전략, 학습자의 활동을 제시한 것입니다.
평가	평가는 해당 학습מוד의 학습 정도를 확인할 수 있는 평가 준거, 평가 방법, 평가 결과의 피드백 방법을 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 디자인 분야 중 시각디자인 세분류의 ‘시각디자인 프로젝트 기획’ 학습מוד의 내용



수행 내용 / 시각디자인 업무 유형 파악

재료·자료

- 관련 형식의 시각디자인 자료
- A4 용지, 필기도구, 포스트잇, 칼, 자, 테이프 등

기기(장비·공구)

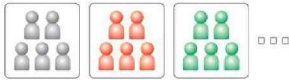
- 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 카메라, 복사기, 녹음기, 빔 프로젝터, 스크린 등
- 소프트웨어 : 문서 작성, 프리젠테이션, 그래픽 소프트웨어 등

안전·유의 사항

- 조사된 자료의 출처를 확인하도록 한다.
- 팀별 구성으로 인한 분위기를 소란하지 않게 유도한다.
- 사용하는 전자 기기와 전기 안전 적합성을 확인한다.

수행 순서

1. 시각디자인의 유형을 조사하고 분류한다
2. 5명 정도의 인원수로 팀 단위를 구성한다.



[그림 1-20] 디자인 업무 조사의 팀 단위 구성 예시

2. 필요 지식을 기준으로 시각디자인의 업무 유형 중에서 그룹별로 하나씩 선택한다.

수행 tip

- 발행된 신문을 주변에서 미리 수집하여 자료로 준비한다.
- 국내의 신문 판형 종류를 확인하고 크기를 관찰한다.

수행 내용은

모듈에 제시한 것 중 기술(Skill)을 습득하기 위한 실습 과제로 활용할 수 있습니다.

재료·자료는

수행 내용을 수행하는데 필요한 재료 및 준비물로 실습 시 필요 준비물로 활용할 수 있습니다.

기기(장비·공구)는

수행 내용을 수행하는데 필요한 기본적인 장비 및 도구를 제시하였습니다. 제시된 기기 외에도 수행에 필요한 다양한 도구나 장비를 활용할 수 있습니다.

안전·유의 사항은

수행 내용을 수행하는데 안전상 주의해야 할 점 및 유의 사항을 제시하였습니다. 수행 시 꼭 유념하여 주시고, NCS의 고려사항도 추가적으로 활용할 수 있습니다.

수행 순서는

실습과제의 진행 순서로 활용할 수 있습니다.

수행 tip은

수행 내용에서 수행의 수월성을 높일 수 있는 아이디어를 제시하였습니다. 따라서 수행 tip은 지도상의 안전 및 유의 사항 외에 전반적으로 적용되는 주안점 및 수행과제 목적에 대한 보충설명, 추가사항 등으로 활용할 수 있습니다.

학습 1 교수·학습 방법

교수 방법

- 시각디자인의 표현 매체별 유형을 사전 데이터 등이 포함된 화면 자료와 함께 설명한다.
- 사전에 개인별 학습 자료를 과제로 준비하여 모든 학습자들이 그룹별로 참여할 수 있는 문제 해결식 수업이 가능하도록 한다.

학습 방법

- 시각디자인의 표현 매체별 유형을 학습한다.
- 사전에 개인별 학습 자료를 준비하여 그룹별로 토의한다.

교수·학습 방법은

학습 목표를 성취하는데 필요한 교수 방법과 학습 방법을 제시하였습니다.

교수 방법은

해당 학습활동에 필요한 학습 내용, 학습 내용과 관련된 학습 자료명, 자료 형태, 수행 내용의 진행 방식 등에 대하여 제시하였습니다. 또한 학습자의 수업참여도를 제고하기 위한 방법 및 수업진행상 유의 사항 등도 제시하였습니다. 선수 학습이 필요한 학습을 학습자가 숙지하였는지 교수자가 확인하는 과정으로 활용할 수도 있습니다.

학습 방법은

교수자의 교수 방법에 대응하는 자기주도적 학습 방법을 제시하였습니다. 또한 학습자가 숙달해야 할 실기능력과 학습과정에서 주의해야 할 사항 등으로 제시하였습니다. 학습자가 학습을 이수하기 전에 반드시 숙지해야 할 기본 지식을 학습하였는지 스스로 확인하는 과정으로 활용할 수 있습니다.

학습 1 평가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 항목에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행 하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습 내용	평가 항목	성취 수준		
		상	중	하
시각디자인 업무의 종류와 이해	- 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. - 제안 요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구 사항을 파악할 수 있다.			

평가 방법

- 문제 해결 시나리오

학습 내용	평가 항목	성취 수준		
		상	중	하
시각디자인 업무의 종류와 이해	- 의뢰된 프로젝트에 대한 리뷰를 바탕으로 프로젝트를 이해할 수 있다. - 제안 요청서에 따라 프로젝트의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구 사항을 파악할 수 있다.			

피드백

- 문제 해결 시나리오
문제 해결 진행 과정 중 필요시마다 피드백을 제공하여 문제 해결을 용이하게 한다.

평가는

해당 NCS 능력단위 평가 방법과 평가 시 고려 사항을 준용하여 작성하였습니다. 교수자 및 학습자가 평가 항목 별 성취수준을 확인하는데 활용할 수 있습니다.

평가 준거는

학습자가 해당 학습을 어느 정도 성취하였는지를 평가하기 위한 기준을 제시하고 있습니다. 학습 목표와 연계하여 단위수업 시간에 평가항목 별 성취수준을 평가하는데 활용할 수 있습니다.

평가 방법은

NCS 능력단위의 평가 방법을 준용하였으며, 평가 준거에 따른 평가 방법을 3개 내외로 제시하였습니다. 평가 방법으로는 서술형/논술형 검사, 체크리스트를 통한 관찰, 작업장 평가, 구술 시험, 토론법 등이 있으며, NCS의 능력단위 요소별 수행 수준을 평가하는데 가장 적절한 방법을 선정하여 활용할 수 있습니다.

피드백은

평가 후에 학습자들에게 평가 결과를 피드백하여 부족한 부분을 알려주고, 학습 결과가 미진한 경우, 해당 부분을 다시 학습하여 학습 목표를 달성하는 데 활용할 수 있습니다.

4. 참고 자료

참고자료

- 봉상균·김용덕(2002), 『기초디자인』, 조형사.
- 원유흥·서승연(2011), 『타이포그래피 친일야화』, 안그라픽스.
- 이호준(2013), 『브랜드디자인』, 지구문화사.
- W.칸딘스키저, 차봉희 역(2011), 『점선면 회화적인 요소의 분석을 위하여』, 열화당.

참고 자료는

해당 학습מוד의 필요 지식에 대한 출처와 인용한 참고 자료 및 사이트를 제시하였습니다.

5. 활용 서식

활용서식

관찰 리스트 A : 시각디자인 유형	
	특징과 기준 메모
(1) 브랜드 디자인	- -
(2) 편집 디자인	- -
(3) 포스터 디자인	- -

활용 서식은

작업 포트폴리오, 작업장 평가 서식, 자기 체크리스트, 학습자교수자 공동 평가 등으로 구성하였습니다. 교수학습 시 활용 가능한 양식을 학습מוד 특성에 따라 다양하게 작성할 수 있습니다. 학습 시 과제 진행에서 평가에 이르기까지 필요한 서식을 개발하거나 기존의 양식을 활용할 수 있습니다.

[NCS-학습מוד의 위치]

대분류	문화 · 예술 · 디자인 · 방송	
중분류	문화콘텐츠	
소분류	영상제작	

세분류		
영상연출	능력단위	학습מוד명
영상촬영	영상콘텐츠 기획	영상콘텐츠 기획
영상조명	스토리텔링	스토리텔링
영상음향녹음	미술 콘셉트 결정	미술 콘셉트 결정
영상그래픽	연기연출	연기 연출
영상편집	장면 연출 계획	장면 연출 계획
영상미술	촬영/녹화	촬영/녹화
	영상 편집	영상 편집
	CGI/VFX 확정	CGI/VFX 확정
	사운드 연출	사운드 연출
	최종 완성	최종 완성

차 례

학습모듈의 개요	1
학습 1. 영상콘텐츠별 특성 분석하기	
1-1. 영상콘텐츠의 특성 분석과 용어 활용	3
1-2. 영상콘텐츠의 스토리 구조 분석과 문법 활용	10
• 교수·학습 방법	16
• 평가	17
학습 2. 대본/시나리오 확정하기	
2-1. 콘셉트와 시놉시스 개발	18
2-2. 시놉시스를 바탕으로 대본/시나리오 작업	32
• 교수·학습 방법	43
• 평가	44
학습 3. 대본/시나리오 브레이크다운	
3-1. 제작을 위한 대본/시나리오 분석	45
3-2. 영상 표현 기법과 연기 구상	54
• 교수·학습 방법	60
• 평가	61
참고 자료	62
활용 서식	63

스토리텔링 학습모듈의 개요

학습모듈의 목표

영상 콘텐츠별 특성에 맞는 대본 및 시나리오를 확정하고 분석할 수 있다.

선수학습

영상 콘텐츠 기획의 이해, 영상 제작의 이해

학습모듈의 내용 체계

학습	학습 내용	NCS 능력단위 요소		
		코드 번호	요소 명칭	수준
1. 영상콘텐츠별 특성 분석하기	1-1. 영상콘텐츠의 특성 분석과 용어 활용	0803040102_13v1.1	영상콘텐츠별 특성 분석하기	5
	1-2. 영상콘텐츠의 스토리 구조 분석과 문법 활용			
2. 대본/시나리오 확정하기	2-1. 콘셉트와 시놉시스 개발	0803040102_13v1.2	대본/시나리오 확정하기	7
	2-2. 시놉시스를 바탕으로 대본/시나리오 작업			
3. 대본/시나리오 브레이크다운	3-1. 제작을 위한 대본/시나리오 분석	0803040102_13v1.3	대본/시나리오 브레이크다운	5
	3-2. 영상 표현 기법과 연기 구상			

핵심 용어

콘텐츠, 장르, 스토리, 플롯, 콘셉트, 시놉시스, 브레이크다운

학습 1

영상콘텐츠별 특성 분석하기 (LM0803040102_13v1.1)

학습 2

대본/시나리오 확정하기(LM0803040102_13v1.2)

학습 3

대본/시나리오 브레이크다운(LM0803040102_13v1.3)

1-1. 영상콘텐츠의 특성 분석과 용어 활용

학습 목표

- 영상콘텐츠의 특성을 분석할 수 있다.
- 영상콘텐츠의 용어를 활용할 수 있다.

필요 지식 /

① 영화 콘텐츠와 텔레비전 방송 콘텐츠 종류에 대한 이해

콘텐츠란 미디어의 내용물을 의미한다. 원래는 책이나 논문 등의 내용이나 차례를 지칭하는 용어였다. 영상 콘텐츠의 종류는 매체에 따라 차이가 있으므로 그러한 차이를 이해할 필요가 있다.

1. 영화 콘텐츠의 종류

영화 콘텐츠는 길이, 대상, 주제, 형식 등 기준에 따라 분류 방법이 다양하다. 서사영화와 비서사영화로 분류하기도 하는데, 서사영화는 인과 관계에 의해 이야기가 전개되는 영화이고, 비서사영화는 인과 관계에 따른 이야기가 없는 영화이다. 다큐멘터리와 실험 영화 등이 비서사영화에 속하며, 공포 영화, 멜로 영화, 공상 과학 영화, 갱스터 영화, 코미디 영화 등이 서사영화에 속한다.

2. 텔레비전 방송 콘텐츠의 종류

텔레비전 방송 콘텐츠는 형식과 기능을 기준으로 하여 보도 프로그램, 교양 프로그램, 오락 프로그램으로 나눌 수 있다. 대표적인 보도 프로그램으로는 뉴스와 시사 보도 프로그램이 있고, 교양 프로그램으로는 다큐멘터리와 구성 프로그램이 있다. 오락 프로그램으로는 드라마와 예능 프로그램이 있다.

② 영상 콘텐츠 분석에 대한 지식

연출자는 시나리오나 대본의 장점을 파악해서 영화를 제작하거나 방송 프로그램으로 개발할지 결정해야 한다. 그러기 위해서는 기존의 영화 시나리오나 방송 대본을 분석하는 훈련이 필요하다. 소재나 주제를 찾고, 장르를 파악하고, 시나리오에 녹아 있는 창의력과 상

상력에 대한 판단을 할 수 있어야 하며 구조는 어떤 형식인지, 캐릭터는 잘 구현되어 있는지 등을 분석해야 한다.

③ 영상 콘텐츠 용어에 대한 지식

영화의 대본인 시나리오와 방송 대본을 분석하기 위해서는 대본에 적혀 있는 용어를 이해해야 한다. 대본에는 화면 연출을 위한 카메라의 움직임, 카메라의 위치, 샷의 크기, 장면 전환 방법 등이 표기되어 있다.

1. 신(scene) 구성 용어

(1) 신 제목

신 제목에는 신 번호와 장소, 시간이 표기되어 있다. 시간은 아침, 낮, 저녁 등으로 표기되어 있다. 작가에 따라 실내인지 실외인지를 명시하기도 한다.

예) 신 3. 편의점. 낮 (실외)

S# 3. 편의점. 낮 (실외)

(2) 지문

지문은 장소에 대한 구체적인 묘사나 인물의 행동, 표정 등을 지시하는 글이다.

예) ‘비교적 큰 농가의 축사 한 귀퉁이에 별도로 붙어 있는 쪽방. 텅 비어있다.’

(3) 대사

대사는 배우, 즉 등장인물이 하는 말이다. 대사는 등장인물의 성격이 드러나고, 상황에 대한 정보를 준다.

예) 태운: 이진 단순 실종이 아닙니다. 반장님. 서류들만 자세히 훑어 봐도 알 수 있죠. 서류는 절대 거짓말 안하거든요.

(4) 보이스 오버 내레이션(voice over narration)

화면에는 보이지 않는 화자의 생각이 소리만 들리거나, 보이지 않는 화자가 영상으로 제시된 상황에 대해 설명하는 것을 말한다.

(5) 인터컷(intercut)

두 개 이상의 신들을 번갈아 배열하는 것을 말한다.

(6) 타이틀(title)

상영되는 영화 제목을 말한다.

(7) 플래시 백(flash back)

일시적으로 과거로 되돌아가는 부분을 말한다.

(8) 플래시 포워드(flash forward)

일시적으로 미래로 앞서가는 부분을 말한다.

(9) 몽타주 신(montage scene)

사건을 압축하여 요약적으로 보여주기 위해 사용되는 일련의 샷들을 말한다.

(10) 이펙트(effect)

효과음을 말하며, 약자는 E이다.

2. 장면 전환 용어

(1) 페이드인(fade in)

화면이 처음에 어둡다가 점차 밝아지는 것을 말하며, 약자는 F.I이다.

2) 페이드아웃(fade out)

화면이 처음에 밝았다가 점차 어두워지는 것을 말하며, 약자는 F.O이다.

(3) 디졸브(dissolve)

앞의 화면과 뒤의 화면이 몇 초간 겹치면서 화면이 바뀌는 방식을 말한다.

(4) 와이프(wipe)

뒤의 화면이 앞의 화면을 지우듯이 밀면서 화면이 바뀌는 방식을 말한다.

④ 스토리텔링에 대한 이해

몇 년 전부터 우리 사회에서 ‘스토리텔링’에 대한 관심이 부쩍 많아졌다. 스토리는 ‘이야기’이고, 텔링은 ‘말하기’이다. 즉, 스토리텔링이란 이야기를 사람들에게 말하는 방법이라 할 수 있다. 영상 매체에서 스토리를 담는 이유는 스토리가 사람들에게 공감을 주기 때문이다. 영상 매체를 통해 사람들의 마음을 움직이기 위해서는 이야기를 어떤 방식으로 들려주는 것이 효과적인지 연구하고, 이야기를 만드는 능력을 길러야 한다.

수행 내용 1 / 시나리오 분석하기

재료 · 자료

- 영화화된 기존의 우수한 시나리오

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린

안전 · 유의 사항

- 시나리오를 분석할 때 초보자는 장르 영화의 시나리오를 선정하는 것이 좋다.

수행 순서

① 영화화된 장편 시나리오를 선정한다.

1. 소재와 주제를 찾는다.

영화의 소재는 ‘영화가 다루는 중요한 재료’ 이고, 영화의 주제는 영화를 통해 ‘관객에게 말하고자 하는 것’ 이다. 소재와 주제는 일정한 관계를 맺고 있고, 소재는 주제와의 관계에 의해 새로운 의미를 부여 받는다. 예를 들어 ‘가족’ 이라는 소재로 글을 써도 어떤 영화는 ‘가족의 위대함’ 이라는 주제를 나타내기도 하고, 어떤 영화는 가족 이기주의의 문제점을 비판하기도 한다.

예) <가족의 탄생, 2006> (감독 김태용)

- 소재 - 가족
- 주제 - 혈육과 무관한 새로운 가족 공동체의 의미

2. 장르를 파악한다.

영화를 연출하기 위해서는 특정 장르의 기호를 이해하고 분석할 수 있어야 한다. 장르 영화란 주제, 등장인물, 구성, 시각적 요소 등이 비슷한 영화를 의미이다. 장르는 관객에게 영화에 대한 기대감을 가지게 한다. 어떤 장르냐에 따라 이야기의 분위기가 크게 달라질 수 있으므로 장르에 대한 이해도가 충분해야 한다.

<표 1-1> 극영화의 대표적 장르

장 르	특 징
공포	관객에게 공포를 경험하게 하려는 목적으로 만든 영화로, ‘여고 괴담’, ‘캐리’ 등이 있다.
로맨틱 코미디	두 남녀가 처음에는 티격태격하다가 결국에는 서로 사랑하게 되는 영화로, ‘엽기적인 그녀’, ‘노팅힐’ 등이 있다.
필름 누아르	영화의 내용이나 분위기가 어두운 영화로, ‘말타의 매’, ‘블러드 심플’ 등이 있다.
공상 과학(SF)	현실에서는 실현이 불가능한 과학 영화로, ‘이티(ET)’, ‘스타워즈’ 등이 있다.
서부극	미국 서부 개척 시대를 배경으로 한 영화로, ‘하이 눈’, ‘작은 거인’ 등이 있다.

3. 주요 인물을 분석한다.

주인공을 비롯하여 적대자, 조력자 등 주요 인물들의 목표와 성격, 프로필을 분석하고, 인물들의 관계를 정리한다. 주요 인물의 분석은 다음 사항을 분석한다.

(1) 주인공은 누구인지 분석한다.

주인공은 사건의 중심이 되는 인물이고, 성취하기가 어려운 어떤 일을 하기 위해 대단히 노력하는 인물이다.

(2) 주인공의 목표는 무엇인지 분석한다.

주인공이 궁극적으로 원하는 것이 무엇인지 파악한다.

(3) 적대자(장애물)는 누구인지 분석한다.

적대자 또는 장애물은 주인공의 목표를 방해하는 인물이다. 적대자가 사람이 아닌 경우도 있다. 재난 영화에서 다루어지는 쓰나미나 지진일 수도 있고, 주인공 자신의 내면이 장애물일 수도 있다.

(4) 적대자가 원하는 것은 무엇인지 분석한다.

주인공의 목표를 방해해서 적대자가 얻고자 하는 것이 무엇인지 파악한다.

(5) 적대자와 주인공은 어떤 관계인지 분석한다.

적대자는 주인공과 어떤 관계이며 왜 적대자가 되었는지 파악한다.

(6) 주인공 쪽의 인물과 적대자 쪽의 인물은 누구인지 분석한다.

주인공이 원하는 것을 이룰 수 있도록 도와주는 조력자와 적대자를 도와주는 인물이 누구인지 파악한다.

4. 시나리오의 배경을 조사한다.

시간적 배경과 공간적 배경에 대해 자료조사를 하여 시나리오의 배경에 대한 지식을 갖춘다.

수행 tip

- 시나리오를 분석할 때 초보자는 장르 영화의 시나리오를 선정하는 것이 좋다.

수행 내용 2 / 용어 활용하기

재료 · 자료

- 영화화된 기존의 시나리오

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린

안전 · 유의 사항

- 장르 영화는 시나리오 분석이 수월하므로 초보자는 장르 영화의 시나리오를 선택하는 것이 좋다.

수행 순서

① 영화화된 장편 시나리오를 선정한다.

1. 시나리오에 표기되어 있는 용어의 뜻을 파악한다.

시나리오 작가는 시각적·청각적 이해를 돕기 위해 기술 용어를 기재하게 되므로, 연출자는 화면 연출을 위해 시나리오에 기재되어 있는 기술 용어를 이해해야 한다.

2. 선정한 시나리오의 영화를 찾아서 보고, 용어가 표기된 장면이 어떻게 영상화되었는지 분석한다.

(1) 시나리오에 표기되어 있는 용어의 예

#20 모래사장 - 오전.

부감. 빈 모래사장. 잠시 후 프레임 한 구석에서 깡깡대며 등장하는 남자.

NA : 연이자 6%... 주택 청약 적금 7년 만에... 드디어 내 집 마련의 꿈을 이룹니다.

스윽 ~ 스윽 ~ 원가를 힘들게 당기며 프레임 인하는데.

점차 드러나는 것은 다름 아닌 오리 배.

화면 바뀌면

나뭇가지와 풀로 바닥을 한 포근한 잠자리에서 단잠이 든 남자.

카메라가 점차 빠지면

오리 배를 리모델링 한 집. 그 모양이 마치 등지에 새끼를 품은 오리 같다.

NA : 오리가 나를 품습니다. ... 나는 미운 오리 새끼입니다. 백조가 아닌 백수가 된... 그냥 미운 오리 새끼... 마음은 더 편합니다. ... 희망을 품지 않아도 되니까요...

- 영화 <김씨 표류기> (2009, 감독 이해준) 시나리오 중 -

부감: 카메라가 피사체보다 위에서 촬영하는 것. 하이 앵글(high angle)이라고도 한다.

NA : narration(내레이션)의 약자다. 영상으로 제시되는 상황에 대해 화자 가 설명하는 것을 말한다.

프레임 인(frame in) : 피사체가 화면 안으로 들어오는 것을 말한다.

수행 tip

- 초보자는 장르 영화의 시나리오를 선정해서 분석하는 것이 좋다.

1-2. 영상콘텐츠의 스토리 구조 분석과 문법 활용

학습 목표

- 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 스토리 구조를 분석할 수 있다.
- 영상콘텐츠의 특성을 고려하여 영상 문법을 활용할 수 있다.

필요 지식 /

① 플롯에 대한 이해

플롯(plot)은 우리말로 ‘구성’이라고 한다. 스토리가 시간 순서에 따른 사건의 배열이라면, 플롯은 인과 관계에 의해 사건을 재구성하는 것을 말한다.

예를 들어 “아내가 죽었다. 남편이 죽었다.”가 스토리라면, “아내가 죽었다. 그 슬픔으로 남편도 죽었다.”는 원인과 결과식 플롯이고, “남편이 죽었다. 그 이유는 아내가 죽어서 슬펐기 때문이다.”는 결과와 원인식 플롯이다.

1. 평면적 구성

시간 순서대로 전개되는 구성을 ‘평면적 구성’이라고 한다. 평면적 구성은 구성이 단순하기 때문에 관객을 집중시키는 효과가 있다.

2. 입체적 구성

사건이 시간 순서대로 전개되지 않고 시간의 역행이 일어나는 구성이다. 예를 들어 이창동 감독의 <박하사탕>은 가까운 과거에서부터 점점 먼 과거로 돌아가는 구성으로 되어 있다.

3. 메인 플롯과 서브플롯

장편 시나리오에는 메인 플롯(주인공의 스토리)과 메인 플롯과는 다른 또 하나의 플롯, 즉 서브플롯이 교차하면서 진행되는 경우가 많다.

4. 3장 구조

3장 구조는 원래 희곡에서 나온 개념이다. 아리스토텔레스는 모든 이야기는 ‘시작과 중간과 끝이 있다’라고 했다. 물론 3장 구조가 절대적인 구조라고 할 수는 없지만, 가장 오래되고 관객에게 친숙한 스토리텔링 방식이다.

<표 1-2> 스토리텔링의 3장 구조

구분	내용
1장	주요 등장인물들이 소개된다. 주인공의 목표 즉, 그가 하고자 하는 일이 확정된다. 적대자(장애물)의 윤곽이 드러난다. 분량은 전체의 4분의 1 이하다.
2장	주인공과 적대자(장애물)가 더 첨예하게 부딪힌다. 주인공은 변화하거나 변화의 압력을 받는다. 분량은 전체의 2분의 1 이상이다.
3장	메인 플롯과 서브플롯이 해결된다. 분량은 전체의 4분의 1 이하다.

5. 절정 장면

반전이 이루어지면서 관객이 충격을 받는 부분이 절정이다. 주의할 점은 반전에는 개연성이 있어야 한다. 관객은 속여야 하는 대상이 아니고, 대화를 하는 대상임을 기억하자.

☐ 영상 문법에 대한 이해

1. 샷의 분류

샷(shot)을 분류하려면 샷의 크기에 따른 분류(익스트림 롱 샷, 롱 샷, 미디움 샷, 클로즈업, 익스트림 클로즈업 등)와 각도에 따른 분류(로 앵글, 아이레벨, 하이앵글 등)에 대해 알아야 한다.

2. 움직임

영상의 움직임은 카메라의 움직임과 피사체의 움직임에 의해 나타난다. 카메라 위치를 고정한 채 사용하는 팬(pan), 틸트(tilt), 줌(zoom)과 카메라 위치를 고정하지 않고 사용하는 달리(dolly), 붐(boom) 등과 같은 다양한 영상 용어에 대한 지식이 필요하고, 이런 움직임에 따라 화면 효과가 어떻게 달라지는지 그 특성을 이해해야 한다.

또 연출가는 피사체를 움직여서 관객의 시선을 집중시키는 등 연출 의도를 드러내기도 하므로 움직임의 방향에서 오는 특성의 차이를 숙지하고 있어야 한다.

3. 시공간의 연속성

영화 공간의 일관성을 유지하기 위해서는 몇 가지 준수 사항이 있다. 180도 법칙, 30도 법칙 등 행위의 일치로 자연스럽게 장면을 연결시켜야 한다.

수행 내용1 / 스토리구조 분석하기

재료 · 자료

- 영화화된 장편 시나리오

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린

안전 · 유의 사항

- 우수하다고 평가받은 시나리오를 선택한다.
- 장르 영화의 시나리오를 선택한다.

수행 순서

① 영화화된 장편 시나리오를 선정한다.

1. 대안적 시나리오 즉, 얼터너티브(alternative) 시나리오는 3장 구조 분석이 불가능하므로 되도록 선택을 하지 않는 것이 좋다.

얼터너티브 시나리오란 기존 장르의 규칙을 무시한 시나리오를 말한다. 얼터너티브 시나리오는 대체로 주인공이 여럿이고, 플롯이 복잡하게 얽혀 있어서 분석하기가 매우 어렵다.

2. 신 리스트를 작성한다.

<표 1-3> 신 리스트 양식의 예

신 번호	장소	등장인물	내용
1	대형마켓	지수, 행인들	의자에 앉아서 남편한테 전화를 거는 임신한 지수
2	광고회사	남편, 여직원	진동으로 울리는 휴대폰. 남편은 여직원과 모니터를 보며 회의 중이다
3	거리	지수, 행인들	비오는 거리를 걷는 지수
4	지수 집	지수	비에 젖은 지수가 들어와 마켓에서 사온 그림 액자를 걸고, 그림을 멍하니 바라본다.

3. 메인 플롯과 서브플롯을 분석한다.

서브플롯은 메인 플롯과 완전히 동떨어진 내용이 아니라, 대부분 메인 플롯과 유기적으로 연결되어 있다.

예) 서부극 <하이 눈>

- 메인 플롯: 주인공이 마을의 평화를 위협하는 악당들을 물리쳐야 하는 이야기
- 서브 플롯: 주인공이 아내와 화해하는 이야기

결국, 주인공은 악당도 물리치고 아내와 함께 마을을 떠난다.

4. 3장 구조를 다음과 같이 분석한다.

- (1) 주인공은 처음 어떻게 소개가 되는지 분석한다.
- (2) 주인공이 하고자 하는 일이 확정되는 장면은 어디인지 분석한다.
- (3) 주인공과 적대자가 처음 부딪히는 장면은 어디인지 분석한다.
- (4) 주인공을 비롯해서 주요 등장인물들이 모두 소개된 지점은 시나리오 전체 분량의 어디쯤인지 분석한다.
- (5) 1장 끝은 어디인지 분석한다.
- (6) 절정 부분은 어디인지 분석한다.
- (7) 2장 끝은 어디인지 분석한다.
- (8) 메인 플롯과 서브플롯이 각각 어떻게 해결되는지 분석한다.

수행 tip

- 영화화된 우수한 장편 시나리오를 분석하는 것을 권장한다.
- 메인 스트림에 반항하는 얼터너티브 시나리오는 3 장 구조 분석이 불가능하므로 되도록 선택하지 않는다.

재료 · 자료

- 영화화된 장편 시나리오, 노트, 필기도구, 콘티 작성법, 스토리보드 용지

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린

안전 · 유의 사항

- 우수하다고 평가 받은 시나리오를 선택한다.

수행 순서

① 영화화된 시나리오를 선정한다.

1. 등장인물의 움직임이 있고 대화 장면이 있는 신을 선택한다.

2. 샷을 구성한다.

(1) 컷(cut)을 나눈다.

영상을 어떻게 나눌 것인지 시나리오에 표시한다. 콘티뉴리티 양식에 작성하기 전에 하는 이 작업을 줄 콘티 작업이라고 한다.

(2) 설정 샷이 필요한지 파악한다.

설정 샷은 새로운 장면이 시작될 때 그 공간을 전체적으로 보여 주어야 할 때 필요하다.

(3) 시점 샷이 필요한지 파악한다.

등장인물의 주관적 시점을 보여주는 시점 샷은 관객이 등장인물에 동일시되는 데 효과가 크다.

(4) 샷의 크기와 각도를 구성한다.

보여 줄 영상의 크기(익스트림 롱 샷, 롱 샷, 미디움 샷, 클로즈업, 익스트림 클로즈업 등)와 각도(로 앵글, 아이레벨, 하이앵글 등)를 기재한다.

3. 움직임을 구성한다.

(1) 인물이 움직이는 방향을 구성한다.

인물을 왼쪽에서 오른쪽으로 움직이게 할지, 또는 수직으로 움직이게 할지 등 인물의 동선에 대해 구상한다.

(2) 카메라의 움직임을 구성한다.

팬(pan), 틸트(tilt), 줌(zoom), 달리(dolly), 붐(boom) 등 카메라를 어떻게 움직이는 것이 효과적일지 구상한다.

4. 연속성을 유지한다.

(1) 가상선(180도선)을 구성한다.

영화 공간의 연속성을 위해서 카메라가 위치할 가상선을 설정한다.

(2) 시선의 일치를 구성한다.

등장인물이 바라보는 방향과 그 다음 컷에서 그 인물이 바라볼 것으로 추정되는 대상의 방향 및 위치를 일치시켜야 한다.

(3) 행동의 일치를 구성한다.

등장인물이 일어서거나 움직일 때 그 다음 장면의 행동이 자연스럽게 연결되어야 한다.

5. 구성한 내용을 이미지화한다.

줄 콘티 작업을 끝냈으면 영상화 계획을 그림으로 그려 시각화한다.

6. 선정한 시나리오의 영화 장면을 찾아서 보고, 어떻게 영상화 되었는지 분석한다.

장면을 어떻게 구성할 것인지는 연출자가 결정할 일이다. 같은 장면이라도 연출자에 따라 다르게 구성할 수 있다. 본인이 구성한 콘티와 영화 장면을 비교해서 분석한다.

수행 tip

- 180도 법칙, 시선의 일치, 행동의 일치 등의 문법이 절대적인 것은 아니지만, 기본이 되는 문법이므로 완전히 익힌 후에 창의적으로 변형해야 한다.

학습 1 교수·학습 방법

교수 방법

- 영화 콘텐츠와 텔레비전 방송 콘텐츠의 특성을 설명한다.
- 시나리오와 대본이 어떻게 영상화되었는지, 해당 영상물의 장면을 준비해서 보여준다.
- 장르의 다양한 영상물을 준비해서 보여주고 특징을 설명한다.
- 영상 콘텐츠의 스토리 구조를 설명한다.
- 영상 콘텐츠의 문법을 설명한다.

학습 방법

- 영화 콘텐츠와 텔레비전 방송 콘텐츠의 특성을 이해한다.
- 시나리오와 방송 대본을 읽어 보고, 어떻게 영상화 되었는지 해당 영상물을 찾아본다.
- 장르의 특징을 이해한다.
- 영상 콘텐츠의 스토리 구조를 이해한다.
- 영상 콘텐츠의 문법을 이해한다.

학습 1 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 항목에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
영상콘텐츠의 특성 분석과 용어 활용	- 영상 콘텐츠 종류에 대한 이해 여부			
	- 영상 콘텐츠 용어에 대한 지식 여부			
영상콘텐츠의 스토리 구조 분석과 문법 활용	- 영상 콘텐츠 스토리 구조에 대한 이해 여부			
	- 영상 문법에 대한 이해 여부			

평가 방법

- 필기시험과 발표

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
영상콘텐츠의 특성 분석과 용어 활용	- 영상 콘텐츠 종류에 대한 이해 여부			
	- 영상 콘텐츠 용어에 대한 지식 여부			
영상콘텐츠의 스토리 구조 분석과 문법 활용	- 영상 콘텐츠 스토리 구조에 대한 이해 여부			
	- 영상 문법에 대한 이해 여부			

피 드 백

1. 필기시험과 발표

- 영상 콘텐츠 종류와 용어에 대해 다시 설명하고, 틀린 부분을 체크해서 확인하게 한다.
- 스토리 구조와 영상 문법을 분석해서 발표하게 하고, 부족한 부분을 설명해 준다.

학습 1	영상콘텐츠별 특성 분석하기(LM0803040102_13v1.1)
학습 2	대본/시나리오 확정하기 (LM0803040102_13v1.2)
학습 3	대본/시나리오 브레이크다운(LM0803040102_13v1.3)

2-1. 콘셉트와 시놉시스 개발

학습 목표

- 영상콘텐츠 제작 의도에 따라 콘셉트를 수립할 수 있다.
- 수립된 콘셉트에 따라 시놉시스를 구성할 수 있다.

필요 지식 /

① 기획서에 작성된 콘셉트 파악

1. 제작 계획 및 제작 의도 파악

영상물을 제작하기 위해서는 계획을 세워야 한다. 무슨 이야기를 할 것인가? 이 이야기를 통해 어떤 메시지를 전달할 것인가? 관객이나 시청자 대상은 주로 어느 집단으로 할 것인가? 어떤 형식으로 만들 것인가? 예산은 얼마나 들일 것인가? 언제 촬영해서 언제 상영 및 방영을 할 것인가? 등의 질문에 대한 답을 마련해야 한다. 이런 내용들을 바탕으로 기획서가 작성된다.

기획서의 내용에는 제작 의도가 드러나 있다. 제작 의도란 영화나 텔레비전 방송 영상물을 만드는 목적을 말한다. 즉 이 영상물을 ‘왜 만드는가?’ 라는 물음에서부터 제작이 시작 된다고 할 수 있다. ‘단지 돈을 벌기 위한 목적인가?’ ‘대한민국의 대학 입시 제도를 비판해서 대학 입시 제도를 바꾸게 만들려는 목적인가?’ 등의 제작 목적을 파악해야 한다.

2. 콘셉트 정리

목적을 파악한 후에는 영화의 핵심 내용이나 고유의 스타일을 아주 짧게 요약한 콘셉트(concept)를 정해야 한다. 할리우드 영화 산업을 소재로 한 미국 영화 <플레이어>를 보면 영화 제작자가 시나리오 작가한테 본인이 쓰려는 시나리오를 두세 줄로 요약해 보라는 장면이 나오는데, 그 두세 줄을 바로 영상의 콘셉트라고 한다.

<표 2-1> 소재, 주제, 콘셉트의 예 (영화 <괴물>)

소재	괴물, 가족
주제	순수한 가족을 위기로 몰아넣은 것은 정부의 무능함이다.
콘셉트	한강에서 괴물에게 납치당한 딸을 구출하려는 가족들의 사투

㉔ 시놉시스에 대한 이해

콘셉트가 정리되면 시나리오나 방송 드라마 대본은 시놉시스 단계를 거치고 시나리오나 드라마의 대본으로 발전하게 된다.

시놉시스(synopsis)란 시나리오나 방송 대본의 줄거리를 말한다. 30분 이하인 단편인 경우에는 4~5줄 정도로 짧게 작성하고, 장편인 경우에는 보통 A4지 1장에서 2장 정도로 작성한다. 시놉시스를 작성하고 난 후에는 시놉시스를 발전시켜 트리트먼트(treatment)를 작성하는데, 시나리오를 쓰기 바로 전 단계라 할 수 있다. 트리트먼트는 장소와 주요 등장 인물들과 사건을 시놉시스보다는 구체적으로 묘사하고, 중요한 대사를 쓰기도 한다. 장편 시나리오의 트리트먼트는 보통 A4용지 10장에서 15장 정도로 작성한다.

수행 내용1 / 콘셉트 수립하기

재료 · 자료

- 사진이나 기사 자료, 관심 분야의 전문 서적, 노트, 필기도구

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성과 인터넷이 가능한 컴퓨터, 프린터

안전 · 유의사항

- 없음.

수행 순서

① 상영된 영화의 콘셉트를 찾아 써 본다.

1. 본인이 재미있게 본 영화의 콘셉트를 정리해 보자.

예) <올드보이> (2003, 감독 박찬욱)의 콘셉트

: 평범한 가정이 15년 동안이나 이유도 모른 채 갇혀 있다가 풀려난 후 복수를 하면서 진실에 다가간다.

●<괴물> (2006, 감독 봉준호)의 콘셉트

: 한강에서 괴물에게 납치당한 딸을 구하기 위한 한 가족의 고군분투.

② 아래의 기획 배경을 읽고 콘셉트를 파악한다.

“옛날 옛적, 아줌마 아기 낳던 시절, 시댁 어른들은 직장 다니는 남편이 밤에 잠을 폭 자야 한다며 땀 방을 쓰게 했다. 그 뒤 1년 반 동안, 아줌마는 ‘아기’라는 이름의 불면증과 남편을 자유와 함께 살았다.....”

- 최보은, ‘모든 게 나라 책임이야’, 씨네21. 2000년 1월 4일 -

20대 이후 30대라는 혼란기를 겪으면서, 여성의 존엄성을 흔드는 많은 문제들로 가슴이 이글거릴 때, 어느 것에서도 해결 방법을 찾지 못했을 때, 최보은을 알게 되었다. 그녀를 처음 접한 것을 그녀가 기고했던 여러 글을 통해서였다. 자신의 삶을 너무도 솔직히 드러낸 그녀의 글을 충격이었고, 나에게 새로운 여성 의식을 발전시킬 수 있는 계기를 주었다.

최보은은 1960년 서울에서 2여 2남 중 둘째로 태어났고, 1988년 ○○○신문사 정치부 기자와 영화 전문 주간지 ‘씨네21’ 취재팀장을 역임했다. ‘씨네21’에서 <아줌마 vs 아줌마>라는 간판을 내걸고 글을 썼으며, ‘한겨레21’에서 <쾌도난담>을 이끌었다. 현재 영화 월간지 ‘프리미어’ 편집장이다.

‘글 밥을 먹고 사는’ 최보은이 거침없이 내뱉는 말들은 온갖 부조리한 것들에 비수가 되어 날아간다.

스스로를 급진적 페미니스트라고 일컫는 최보은.

무엇이 그녀를 급진적 페미니스트가 되게 했을까?

삶 자체가 파란만장한 드라마였던 최보은이라는 인물에 대한 궁금증으로 해소하기 위해 그녀가 기고한 글들을 몽땅 찾아서 읽었다. 그리고 이제껏 보지 못했던 적나라하고 근사한 글들을 통해 난 조금씩 희망을 발견하게 되었다.

우아한 여성들이 우아한 입으로 하지 못하는 얘기들을 최보은의 입을 통해 세상에 통쾌하게 들려줌으로써 부조리한 세상에 이의를 제기하고, 이 작품을 통해 많은 여성들이 자

아 존중감과 희망을 갖길 바란다.

- 출처 : 다큐멘터리 <최보은을 만나다> (감독 박남원) 기획 배경 -

1. 이 영상물을 통해 감독이 전하고 싶은 메시지가 무엇인지 파악한다.
2. 이 영상물의 핵심 내용을 짧게 요약한 콘셉트를 파악한다.

③ 발상을 한다.

영상물의 발상은 어떤 계기로 나올까? 어느 순간 하나의 이미지가 떠올랐을 수도 있고, 어떤 인물에 관한 호기심으로 인해 아이디어가 떠오르기도 한다. 발상은 이야기를 만들어 내는 촉매일 뿐이다. 시나리오를 쓰다 보면 처음 발상과는 다른 이야기가 될 수도 있다는 사실을 염두에 두고, 발상에 너무 얽매이지 않도록 한다.

④ 발상한 영상의 핵심 포인트를 아주 짧은 스토리로 요약한다.

수행 tip

- 영화의 포스터를 보면 콘셉트가 문구로 삽입된 경우가 많다. 포스터를 많이 찾아본다.

수행 내용2 / 시나리오를 시놉시스로 요약하기

재료 · 자료

- 단편 시나리오, 노트, 필기도구

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 프린터

안전 · 유의 사항

- 제시한 단편 시나리오를 이미지를 떠올리며 읽는다.

수행 순서

- 1 아래의 단편 시나리오를 정독한다.

단편 시나리오 <가물치>

신1. 아파트 거실 - 낮

베란다 창문이 활짝 열려 있는 좁은 거실

“웅~!” 소리를 내며 돌아가는 선풍기 날개.

거실 바닥에 일정한 간격으로 떨어지는 인형. 인형이 점점 쌓여 간다.

인형의 눈을 접착제로 붙이고 있는 여자의 모습이 보이고,

그 옆에는 갓난아기가 얇은 속싸개를 덮고 자고 있다.

“딩동!” 초인종 소리 들리고.

신2. 현관 앞 - 낮

택배 직원이 여자에게 박스를 건네준다. 박스의 무게에 순간 기우뚱하는 여자.

신3. 부엌 - 낮

박스를 열고 안을 들여다보는 여자. 안에는 커다란 가물치가 들어 있다. 징그러운 듯 인상을 찌푸리는 여자.

이때 전화벨 소리 울린다.

신 4. 거실 - 낮

전화 통화하는 여자

시어머니(E): 참기를 좀 넣고 폭 고아서 아범 먹여라. 아범이 요즘 병든 닭처럼
비리비리하더라. 넌 집에서 뭐 하는 거냐? 남편 건강도 안 챙기고...

여자 : 어머니, 저 이거 손질 못하는 대요. 징그럽기도 하고...

시어머니(E) : (한심한 듯) 애가, 네가 무슨 새색시니? 그깟 민물고기 하나 못 만지게?

여자 : ...

시어머니(E) : 가물치가 피로 회복에는 최고라니까, 정성껏 고아서 먹여.

신 5. 안방 - 낮

남편이 러닝셔츠에 반바지만 입은 채 침대 밑에서 자고 있다.

주위에는 벗어 놓은 바지와 셔츠가 어지럽다.

우두커니 서서 남편을 내려다보고 있는 여자.

신 6. 부엌 - 낮

고무장갑을 낀 여자가 박스에서 조심스럽게 가물치를 꺼낸다.

가물치가 움직이자 놀라서 떨어뜨리는 여자.

바닥에서 퍼덕이는 가물치. 가물치를 잡으려고 하지만,

부엌 바닥을 요동치며 다니는 가물치를 잡기가 쉽지 않다.

이때 거실에서 아기 울음소리 들린다.

여자는 난감한 표정으로 가물치와 거실 쪽을 번갈아 본다.

신 7. 거실 - 낮

자지러지게 울고 있는 아기를 안으려는 여자. 문득 손에 낀 고무장갑을 느끼고,

장갑을 벗는다. 아기를 안아서 달래는 여자. 아기가 울음을 그치지 않자,

가짜 젖꼭지를 찾아 아기 입에 물린다. 드디어 울음을 그치는 아기.

여자는 아기를 조심스레 내려놓고, 고무장갑을 다시 낀다.

신 8. 부엌 - 낮

가스레인지 위에 있는 커다란 찜통의 뚜껑을 연다.

여전히 부엌 바닥에서 힘차게 퍼덕거리는 가물치.

여자가 가물치를 잡으려 씨름하는 모습이 슬프기도 하고 우스꽝스럽기도 하다.

땀을 뻘뻘 흘리며 가물치를 노려보는 여자.

원가 생각난 듯 서랍을 연다. 서랍 안에서 커다란 비닐 봉투를 꺼내는 여자.

퍼덕이는 가물치를 유인해서 비닐 봉투 안으로 집어넣는데 성공한다.

가물치를 찜통 안에 얼른 넣고 뚜껑을 닫는다.

잠시 후 뚜껑에서 손을 떼자, 가물치가 뛰어 오르고, 뜨거운 물이 여자의 얼굴에 튈다.

‘앗!’ 하고 눈을 감싸는 여자. 찬물을 틀어 눈을 씻는 여자.

한쪽 눈을 뜰 수 없다.

눈을 감고 바닥에 주저앉는 여자. 한쪽 눈에서 눈물이 줄줄 흐른다.

전화벨 소리

신 9. 거실 - 낮

여자가 한쪽 눈을 손으로 가리고, 다른 손으로 수화기를 들고 있다

전화를 받는 여자 뒤로 러닝셔츠만 입은 남편이 스윽 지나간다.

목소리(E) : 인형 작업하신 거 오늘 꼭 넘겨줘야 되거든요. 5시까지 되지요?

다시 여자 뒤로 남편이 생수병을 들어 벌컥벌컥 마시며 지나간다.

여전히 한 손으로 한쪽 눈을 가린 채, 남편을 돌아보는 여자.

남편은 다시 방으로 비틀거리며 들어간다.

빠른 손놀림으로 인형의 눈을 붙이는 손

인형에 찔싹 달라붙는 눈 모양.

모락모락 연기가 나는 찜통

초침이 움직이는 벽시계

돌아가는 선풍기

잠든 아기의 얼굴

아기 옆에서 인형의 눈을 붙이고, 작업한 인형을 한쪽으로 던져 놓는 여자

점점 속도가 빨라진다.

다시 아기가 울기 시작하고

남편(OS) : 애 좀 울리지 마…. 애 좀 달래라니까.

여자의 반응이 없자 남편은 방문을 박차고 나오고, 거실에 있는 선풍기를 들고 들어간다.

여자는 손을 멈추지 않으며 시계를 올려다본다.

4시 30분이다.

잠시 후,

시곱바늘이 거꾸로 돌아간다. 여자가 시계 바늘을 1시에 맞춰 놓고 있다.

다시 거실 한가운데 우두커니 앉아 일을 하고 있는 여자의 뒷모습이 적막하다.

반복해서 보이는 찜통, 벽시계, 선풍기, 인형
인형을 던지는 여자의 손. 여자의 손.
아기가 누워 있던 자리에는 가짜 젖꼭지만 놓여 있다.
열린 베란다 문.
베란다 난간에 아기가 덮고 있던 하얀 속싸개가 걸려 있다.
아기가 누워 있던 빈자리.
바람에 흔들리는 하얀 속싸개.
한쪽 눈을 찡그리고, 계속 작업에 몰두하고 있는 여자.

F.0

검은 화면에 여자가 작업하는 소리만 들린다.
한동안 암전이 지속된 후에 남편 목소리 들리며

신10. 거실 - 낮

F.1

남편 : (쿵쿵) 이거 무슨 냄새야? 뭐 타는 것 같은데.

신11. 부엌 - 낮

남편이 찜통의 뚜껑을 열자 연기가 한꺼번에 올라오고, 인상을 쓰며 고개를 돌린다.
찜통 안에는 가물치가 시커멓게 타서 형태를 알아 볼 수 없다.

남편 : 이거 뭐야?

여자 : (인형 작업을 하며 무덤덤하게) 몰라. 그냥 버려.

신 1 2. 거실 - 낮

쌓여 있는 인형 사이에서 꿈자락거리는 아기. 아기 얼굴에는 인형의 눈 하나가 붙어 있고, 한 손엔 인형 눈 하나를 쥐고 있다. 엔딩 음악이 흐른다.
끝.

- 출처 : 영화 <가물치> (감독 박남원) 시나리오-

1. 주인공에 대해 정리한다.

주인공은 누구이며, 주인공은 어떤 상황인가?

2. 조연에 대해 정리한다.

조연은 누구이며, 주인공하고는 어떤 관계인가?

3. 시간적 배경에 대해 정리한다.

주요 사건이 일어나는 시간은 언제인가?

4. 장소적 배경에 대해 정리한다.

주요 사건이 일어나는 장소는 어디인가?

5. 시놉시스로 요약한다.

5~6줄 이내로 요약해서 써 본다.

6. 아래 시놉시스를 읽고, 본인이 요약한 시놉시스와 비교해 본다.

아래 시놉시스를 보면 5줄 정도의 분량 안에 주인공을 비롯한 주요 인물과 영화의 공간과 시간, 발생한 사건에 대한 정보가 들어 있다.

더운 여름날 좁은 아파트 거실. 30대 초반의 여자가 인형의 눈을 붙이는 작업을 하고 있고, 아기는 옆에서 놀고 있다. 시어머니가 남편(여자의)의 보양식으로 살아 있는 가물치를 보낸다. 징그럽고 퍼덕이는 가물치를 잡기가 쉽지 않다. 인형 작업을 마쳐야 할 시간이 얼마 남지 않아 여자의 손놀림이 빨라진다. 아기가 덮고 있던 하얀 속싸개가 베란다 난간에서 떨어진다.

- 단편 시나리오 <가물치> (감독 박남원)의 시놉시스 -

수행 tip

- 시나리오를 분석할 때에는 이미지를 떠올리면서 천천히 읽고, 줄거리를 요약하는 훈련을 한다.

수행 내용 3 / 시놉시스 구성하기

재료 · 자료

- 사진이나 기사 자료, 관심 분야의 전문 서적, 노트, 필기도구

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 프린터

안전 · 유의 사항

- 창작 극영화나 창작 드라마 대본을 위한 시놉시스를 구성한다.

수행 순서

① 주시청 대상을 정한다.

누구를 대상으로 영상물을 만들 것인지 정한다. 10대 미만의 어린이인지, 20~30대 성인인지, 40~50대 중년 여성인지 등 대상을 상정하는 것이 좋다.

② 영화 장르를 정한다.

대상이 정해졌으면 어떤 장르로 만들 것인지 결정한다. 장르는 시나리오의 기본적인 틀을 제시하고 관객들에게 영화에 대한 기대감을 제공한다. 장르의 공식인 포물러, 컨벤션, 아이콘에 대해 이해한 상태에서 장르의 공식을 적용한다.

1. 포물러(formula)는 ‘구조’라는 뜻으로 이야기의 기본 구조이다. 관객은 같은 장르의 영화를 통해 이야기가 어떻게 풀려 나갈지 예측한다.

예) 로맨틱 코미디의 포물러: 티격태격 싸우던 남녀가 결국 서로를 사랑하게 되어 결혼한다.

2. 컨벤션(convention)은 ‘관습’이라는 뜻으로, 장르 영화에서 반복적으로 나오는 에피소드다.

예) 서부극의 컨벤션: 주인공과 악당 두목이 마지막에 일대일로 결투하는 장면이 나온다.

3. 아이콘(icon)은 ‘도상’, ‘유사함’이라는 뜻이다. 소도구나 의상, 고정적인 유형의 인물, 사운드 등 시청각적인 요소이다.

예) 필름 누아르의 아이콘: 트렌치코트, 도시의 어두운 거리, 팜프파탈, 재즈 바

③ 소재와 주제의 관계를 맺는다.

소재를 먼저 발굴할 수도 있고, 주제를 먼저 발굴할 수도 있다. 무엇이 먼저인지는 중요하지 않다. 소재로부터 주제를 생각하기도 하고, 주제에서 적절한 소재를 발굴하기도 한다.

④ 인물을 창조한다.

1. 주인공의 목표를 설정한다.

인물은 시나리오나 드라마 대본에서 가장 중요한 부분이다. 주인공은 사람들이 공감할 수 있는 현실적이고 개성 있는 ‘무엇’ 이어야 한다. ‘무엇’이란 사람이 아닐 수도 있다. 주인공을 창조할 때 가장 중요한 것은 주인공의 목표다. 대부분의 대중 영화는 한 명의 주인공이 목표를 향해 열심히 달려가는 이야기다. 관객은 성취하기 어려운 목표를 향해 노력하는 주인공을 응원하면서 감정 이입을 하게 된다.

(1) 주인공 목표의 예

(가) 영화 <천하장사 마돈나>

: 여자가 되고 싶다.

(나) 영화 <빠꾸기 둥지 위로 날아간 새>

: 수감 생활을 끝내고 자유롭게 살고 싶다.

2. 적대자를 설정한다.

주人公이 목표를 달성하는 것을 방해하는 적대자(장애물)를 창조한다. 적대자는 다른 사람일 수도 있고, 자연재해일 수도 있고, 주인공 자신의 내면일 수도 있다. 주인공과 적대자가 서로 부딪칠 때 ‘갈등’이 생긴다.

(1) 외적인 적대자의 예 : <올드 보이>

- 주인공: 오대수
- 적대자: 오대수를 가둔 이우진

(2) 내적인 적대자의 예 : <지킬 박사와 하이드>

- 주인공: 지킬 박사
- 적대자: 지킬 박사의 또 다른 자아인 하이드

3. 조력자를 설정한다.

조력자는 주인공이 목표를 성취하도록 도와주는 인물이다.

(1) 조력자의 캐릭터를 만든다.

(2) 조력자와 주인공을 처음에 어떻게 만나게 할지 설정한다.

(3) 조력자가 주인공을 어떻게 도와주는지 에피소드를 만든다.

<표 2-2> 인물 창조 양식의 예

등장인물	나이	성별	직업	목표	성격

⑤ 사건을 만든다.

사건은 주인공의 ‘행동’을 중심으로 벌어진다. 즉, 모든 등장인물의 성격은 사건을 통해 나타난다.

예를 들어, ‘아주 잔인한 남자’라는 것을 관객에게 어떻게 알려 줄 수 있을까? 다른 인물들이 “저 남자가 아주 잔인하다며?”라고 하는 대사로 알려 줄 수도 있지만, 그 보다는 ‘지나가는 강아지를 이유 없이 발로 차고, 몽둥이로 때리기 시작하는 남자’를 직접 보여 준다면 관객이 느끼는 감정은 매우 강렬해진다.

⑥ 3장 구조를 만든다.

3장 구조를 만들 때 다음 질문을 점검한다.

1. 1장에는 주인공을 비롯해서 적대자 등 주요 인물들이 대부분 소개되었는가?
2. 1장에서 주인공이 하고자 하는 일, 즉 목표가 확정되었는가?
3. 1장에서 적대자(장애물)의 윤곽이 드러나는가?
4. 1장은 전체 분량의 4분의1 이하인가?
5. 2장에서 주인공과 적대자가 첨예하게 부딪치는가?
6. 2장이 진행되면서 주인공이 변화하는가?
7. 2장은 전체 분량의 2분의1 정도인가?
8. 3장에서 메인 플롯과 서브플롯이 모두 해결되는가?
9. 3장은 전체 분량의 4분의1 이하인가?

<표 2-3> 3장 구조 작성 양식의 예

구조	해당 신	러닝타임	내용
1장			
2장			
3장			

⑦ 제목을 정한다.

제목은 영화나 드라마의 첫인상이다. 사람들은 제목으로 내용을 상상하기도 하고, 장르에 대한 기대를 가지기도 한다. 제목은 어려운 어휘보다는 쉬운 어휘가 좋다. 작가에 따라서 아이디어 단계에서부터 제목을 정하기도 하고, 나중에 정하기도 한다.

1. 공포 영화의 제목

: 구미호, 가위, 분신사바, 고양이: 죽음을 보는 두 개의 눈, 검은 집, 엑소시스트, 13일의 금요일, 호텔

2. 로맨틱 코미디의 제목

: 엽기적인 그녀, 싱글즈, 달콤 살벌한 연인, 해리가 셸리를 만났을 때

3. 누아르의 제목

: 친구, 달콤한 인생, 사생결단, 부당거래, 칩혈쌍웅, 영웅본색, 차이나타운

4. 코미디 영화의 제목

: 과속 스캔들, 수상한 그녀, 조선 미녀 삼총사, 갯갈이 패밀리와 드라큘라, 세 일간 이, 새벽의 황당한 저주

⑧ 시놉시스를 쓴다.

소재와 주제, 인물, 사건, 3장 구조가 설정되면 이를 바탕으로 본인이 이야기할 내용의 줄거리를 써 본다. 장편 시나리오인 경우 A4 용지 1장에서 2장 정도가 적당하다.

9 시놉시스를 발표한다.

각자 작성한 시놉시스를 발표한다. 이미 완성했거나 앞으로 완성할 시나리오의 내용을 설명하는 것을 피칭(pitching)이라고 한다. 피칭할 때 주의 사항은 아래와 같다.

1. 피칭 시간은 5분 정도로 한다.
2. 자신이 쓴 스토리를 압축해서 들려주고, 듣는 사람에게 호기심을 유발시켜야 한다.
3. 청중들이 이미지를 떠올릴 수 있도록 한다.
4. 청중들의 반응을 살피면서 속도를 조절한다.

10 시놉시스를 고쳐 쓴다.

시놉시스를 발표한 후, 청중들의 반응과 토론을 통해서 시놉시스를 다시 고쳐 쓴다.

수행 tip

- 시놉시스가 처음 구상과는 달라질 수도 있다. 피칭을 통해서 여러 번 고쳐 쓰면 완성도를 더욱 높일 수 있다.

2-2. 시놉시스를 바탕으로 대본 / 시나리오 집필하기

학습 목표

- 지문과 대사로 구성된 대본 및 시나리오를 집필할 수 있다.
- 대본 및 시나리오의 완성도를 높이기 위해 수정·보완할 수 있다.

필요 지식 /

① 시나리오 작업에 대한 이해

영화를 제작할 때 가장 기본이 되고 가장 중요한 것은 바로 시나리오다. 건축물을 지을 때 뼈대가 부실하면 부실 공사가 되듯이 시나리오가 영성하면 좋은 영화가 만들어 질 수 없다. 좋은 시나리오로 나쁜 영화를 만들 수는 있어도, 나쁜 시나리오로 좋은 영화를 만들 수는 없다. 시나리오의 중요성을 알고, 영화의 뼈대라고 할 수 있는 시나리오를 치밀하게 설계해야 한다.

1. 첫 장면의 특징

장편 시나리오의 경우 처음 10분은 관객들의 호기심을 유발하고, 읽는 사람들을 사로잡아야 하는 중요한 시간이다. 시나리오의 시작을 어느 장면으로 하는 것이 효과적인지 철저히 분석해서 적용해야 한다.

(1) 장르에 따른 오프닝 시퀀스

(가) 공포 영화나 스릴러물

괴물이나 사람에게 희생당하는 누군가의 모습으로 시작하거나 앞으로 벌어질 끔찍한 사건에 대한 암시로 시작하는 경우가 많다. 다음은 스릴러물의 오프닝 시퀀스의 예이다.

0 . (오프닝) 암전

어둠 속에서 조용히 나타났다 사라지는 오프닝 자막.
슬그머니 시작되는 불길한 분위기의 음악과 함께
귀를 찢을 듯 요란하게 들려오는 전화벨 소리. 한 번, 두 번, 세 번...
사라지듯 어둠 저편으로 점점 멀어져 가는 전화벨 소리...

1 . 서민 아파트 102동 (새벽)

사라져 버릴 것만 같던 전화벨 소리가 멀리 들리는 가운데 사람의 자취가 끊긴 지 오래된 흉물스러운 아파트가 보인다. 철거 직전인 듯 벽에 칠해진 페인트는 뱀의 허물처럼

부스러져 있고, 열린 문 밖으로는 버리고 간 폐가구들이 나뒹군다. 순간, 정적을 깨고 하이힐 소리가 다급하게 들려온다.

동시에 황급히 계단을 뛰어 올라온 시선이 낮고 허름한 복도를 빠르게 달려간다.

403호, 404호, 405호를 빠르게 지나 406호 앞에 멈춰서는 흔들리는 시선.

하이힐을 신은 발도 멈춰서고, 바퀴가 달린 여행용 가방도 멈춰 선다.

비디오카메라의 은밀한 화면이 멀리서 지켜보는 가운데, 빠르게 문이 열리면,

-406호 (안)

숨을 헐떡이며 전화를 바라보는 여자! (지연). 얼굴이 온통 땀으로 범벅이다.

마치 전화가 끊기기라도 하면 모든 것이 끝장이라도 날 것처럼 필사적으로 전화기를 낚아채는 지연,

지연의 눈이 점점 커져 간다. 얼굴이 새파랗게 질려 간다. 지연, 수화기를 떨어트리며 황급히 전화 밑을 손으로 더듬는다. 전화기 밑에는 폴라로이드로 찍은 사진 한 장이 놓여 있다.

사진 속엔 8살 정도의 예쁜 여자아이가 공포에 질린 채 오늘 날짜의 신문을 들고 있다.

지연, 사진의 뒤쪽에 휘갈겨진 메모를 훑는다.

“넌 영원히 네 딸을 못 보게 될 거야!!!”

휘갈겨진 글귀를 읽어 내려가는 지연의 초점 잃은 동공. 그 눈에서 피눈물처럼 눈물이 흐른다.

F. O .

- 영화 <세븐 데이즈> (2007, 감독 원신연) 시나리오 중 -

(나) 사회 드라마

사회 드라마는 강렬한 장면으로 시작하기보다는 등장인물의 성격이나 배경을 압축해서 보여주는 경우가 많다. 다음은 사회 드라마 장르의 오프닝 시퀀스의 예이다.

1. 식당 홀 (낮/내부)

분주한 식당. 서빙하고 있는 루이스.

루이스 : 설탕 좀 더 줘.

루이스에게 설탕 통을 주는 남직원. 루이스, 받아 들고 테이블로 간다.

손님 : 여기요.
루이스 : 곧 갈게요.

주문한 테이블에 음식을 놓는 루이스.

루이스 : 여기 주문하신 소시지랑 달걀 요리요.

커피포트에서 커피병 두 개를 들고 다른 테이블로 가는 루이스.

루이스 : 카페인 없는 거?
손님 : 보통 커피로 주세요.

어려 보이는 여 손님 둘이 담배를 피우고 있다.

루이스 : (커피를 따라 주며) 담배 피우기에는 어려 보이는 것 같은데?

그저 미소만 짓는 여자 손님들.

루이스 : 그러다 성 욕구 감퇴된다.

2. 식당 주방 (낮/내부)

분주한 식당. 담배에 불을 붙이는 루이스. 담배를 피우며 어딘가로 전화를 건다.

3. 델마 집 , 루이스 식당 (낮/내부) - 교차 편집

중산층 가정의 부엌. 식탁 정리를 하고 있는 델마. 전화벨이 울린다.

델마 : 내가 받을게요!

싱크대에 접시를 급하게 놓고, 전화 쪽으로 간다.

델마 : 받았어요! (전화 받으며) 여보세요?

어깨에 수화기를 끼고 있는 루이스. 담배 피우며 통화 한다.

루이스 : 짐 다 썼어? 오늘 밤에 떠날 거야.

정신없이 부엌을 정리하는 델마.

델마 : 데릴한테 물어봐야 해.
루이스 : (시끄러운 듯 귀 막으며) 아직 말도 못 꺼냈어? 제기랄.

부엌에서 나와서 계속 통화하는 루이스.

루이스 그 사람은 네 아빠가 아니야. 이틀 다녀오는 건데 애처럼 굴지 마. 내가 신경쇠약이라 같이 간다고 해.

4. 델마 집 (아침/내부)

델마 : (계속 싱크대 정리하며) 그 사람은 그 이상으로 생각하니까 효과 없어. 식당에 있어?
루이스 : (OS) 아니, 플레이보이 맨션.
델마 : 전화 할게.

급하게 전화 끊고, 거실을 향해 눈치 보며 남편을 부르는 델마.

델마 : 여보. (반응 없자 소리친다.) 여보! 서둘러요!

다시 식탁 정리를 하는 델마. 그 때 성급하게 들어오는 데릴.

데릴 : 젠장, 델마. 그렇게 소리 지르지 마.

델마, 데릴에게 팔찌를 채워 준다.

데릴 : 아침부터 당신 소리치는 것을 들어야겠어?
델마 : 미안해요. 늦을까 봐 그랬어요.
데릴 : 고마워.

냉장고 문을 열어 물을 마시는 데릴. 그런 데릴의 눈치를 보며 말을 꺼내는 델마.

델마 : 여보.
데릴 : 왜?
델마 : (커피 따라 건네며) 일 잘하고 와요.

거울을 보며 머리 손질을 하는 데릴.

데릴 : (델마가 건네는 커피 사양하며) 됐어.

계속 말을 못 꺼내고 주빚대며 눈치만 보는 델마.

델마	: 여보.
데릴	: (왜 또 부르냐는 듯) 왜?
델마	: 저녁 때 먹고 싶은 거 있어요?
데릴	: 뭘 먹든지 맘대로 해. 늦을지도 몰라. 금요일 바쁜 거 알지?
델마	: (돌아서 싱크대를 정리하며) 왜 사람들은 금요일 저녁에 카펫을 산대요? 주말엔 편히 쉬는 게 낫지 않은가?
데릴	: 당신이 아니라 내가 지점장이라는 게 천만 다행이군.

- 영화 <델마와 루이스> (감독 리들릿 스코트) 시나리오 중 -

위의 시나리오 <델마와 루이스>는 두 여자의 일상을 보여주며 시작한다. 수동적인 가정주부 델마, 아내에게 억압적인 델마의 남편 데릴, 능동적이고 식당에서 일을 하는 루이스가 등장한다. 이 오프닝 시퀀스에서 두 여자의 대조적인 성격을 알 수 있다.

2. 결말의 특징

시나리오의 결말은 크게 열린 결말과 닫힌 결말로 나뉜다.

(1) 닫힌 결말

작품의 결말이 명확하게 해결되는 형태의 결말이다. 즉, 이야기가 진행되는 동안 일어난 사건이나 갈등이 모두 해결된다.

(2) 열린 결말

작품의 결말이 명확하게 해결되지 않아 관객이 추측하게 되는 형태의 결말이다.

3. 구성점(plot point)에 대한 이해

시드 필드(2001)는 “구성점이란 행동을 낚아채서 다른 방향 또는 다른 발전 과정으로 전환시키는 일, 에피소드, 사건을 말한다.” 라고 정의했다.

즉, 대사나 신이나 행동이나 시퀀스 등 이야기를 다른 방향으로 전환시켜 발전하게 만드는 중요한 지점이 구성점이다.

(1) 구성점 1에 대한 이해

1장 끝부분에 위치하고, 이야기를 다른 방향으로 전환시킨다.

(2) 구성점 2에 대한 이해

2장 끝부분에 위치하고, 이야기를 다른 방향으로 전환시킨다.

(3) 중간점에 대한 이해

시나리오의 중간 부분에 위치한 구성점으로 이야기를 다른 방향으로 전환시킨다.

2장의 앞부분과 2장의 뒷부분을 연결시켜 준다.

4. 초고를 쓰는 방법

(1) 되도록 빨리 써 내려간다.

머릿속에 떠오르는 이미지나 대사를 되도록 빨리 써 내려가는 것이 좋다. 완벽하게 쓰려고 하지 않는 것이 좋다. 초고를 완성한 후에는 며칠 간 휴식을 취하고 다시 읽어본 후 세부적인 사항을 수정한다.

(2) 신(scene)에 대한 개념을 바꾼다.

장소나 시간이 바뀌면 신을 나눠야 한다. 예를 들어 인물이 집 안에서 집 밖으로 나간다면 신이 바뀌어야 한다.

② 수정 작업에 대한 이해

고쳐쓰기, 즉 시나리오를 수정하는 작업은 매우 중요하다. 모든 글은 수정을 통해서 완성된다. 누군가에게 평가받는 것을 두려워해서는 안 된다. 읽어 본 사람들의 의견을 겸허히 듣고, 많은 사람들이 같은 문제점을 지적했다면 그 부분은 반드시 검토하여 수정을 해야 한다.

③ 수정 작업에 필요한 극적 장치

1. 복선

복선은 어떤 사건에 개연성을 부여하거나 인물의 변화에 설득력을 부여하는 중요한 극적 장치다. 복선은 소품일 수도 있고, 에피소드일 수도 있고, 대사일 수도 있다. 관객은 앞부분에 제시한 복선을 눈치채지 못하지만, 한참 뒤에 그것이 중요한 복선이었음을 알게 된다. 예를 들어 극 초반에 부엌 선반 위의 권총을 보여 주고, 후반부에 그 권총을 사용해서 상대방을 제압한다면 초반부의 권총은 복선이 된다.

2. 모티프

모티프(motif)는 영상물 속에서 반복하여 등장하면서 메시지나 인물의 성격을 강화하는 역할을 한다. 모티프는 시각적인 이미지, 사운드, 소품, 환경 등을 통해 설정할 수 있다. 예를 들어 영화 <레옹>에서 레옹이 항상 가지고 다니던 화분을 레옹이 죽은 후 마틸다가 운동장에 심는 장면이 있는데, 이는 레옹의 육체는 죽었지만 마틸다가 레옹의 분신인 화분과 영원히 함께 할 것이라는 의지를 나타낸다.

3. 극적 아이러니

관객이 알고 있는 상황을 등장인물 중 적어도 한 명이 모를 때 나타나는 효과다. 예를 들어 주인공이 걸어가는 길 앞에 커다란 웅덩이가 있다는 사실을 관객은 알고 있고, 주인공은 그 사실을 모르고 계속 걸어간다면 관객들은 긴장하고 가슴을 졸이게 된다.

수행 내용1 / 시나리오 쓰기

재료 · 자료

- 완성한 시놉시스, 노트, 필기도구

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 복사기

안전 · 유의 사항

- 시나리오 쓰는 하루에 작업할 양을 정해서 쓰는 것이 좋다.

수행 순서

① 오프닝 시퀀스 쓰기

1. 신 제목 쓰기

(1) 신 번호 명시하기

예) S#1, 신1

(2) 장소 명시하기

예) ○○의 집 앞, 방 안

(3) 시간대 명시하기

예) 낮, 밤, 새벽, 초저녁

2. 지문 쓰기

영화의 대본인 시나리오는 연극 대본인 희곡보다 지문이 차지하는 비중이 크다. 희곡은 배우의 대사에 의지해서 정보를 전달하지만, 영화는 대사뿐만 아니라 인물의 표정이나 상징적인 소도구, 카메라의 움직임 등 여러 표현 기법으로 전달할 수 있다.

(1) 배경에 대한 설명 쓰기

예) 어느 작은 방. 대낮이지만 커튼이 켜진 방은 어둑하기만 하다. 산더미처럼 쌓인 쓰레기봉투와 구겨진 사발면 용기가 보인다.

(2) 행동에 대한 설명 쓰기

예) 좁은 틈으로 여자의 손이 나온다. 여자는 밥과 김, 몇 개의 반찬만 집어 들고 다시 문을 닫는다.

(3) 성격 묘사하기

인물의 성격은 행동을 통해서 드러난다.

예) ‘아무개는 머리를 쥐어뜯으며 한숨을 푹푹 내쉬었다.’ 이런 행동 묘사를 통해 아무개는 고민이 많고 우유부단한 성격임을 짐작할 수 있다.

3. 대사 쓰기

아래 대사의 기능 중 어디에 해당하는지 점검한다.

- (1) 인물의 성격을 드러내고 있는가?
- (2) 인물 간의 관계를 드러내고 있는가?
- (3) 정보를 전달하고 있는가?
- (4) 궁금증을 유발하여 이야기를 진전시키고 있는가?

② 1장(Act1) 쓰기

아래 사항에 유의하여 작업한다.

- 1. 주인공에 대한 정보가 충분한가?
- 2. 장애물의 윤곽이 드러났는가?
- 2. 이야기를 대사로만 전달하고 있지 않는가?
- 3. 시각적인 요소를 사용하고 있는가?
- 4. 구성점 1은 1장 끝 부분에 위치하고 있는가?
- 5. 구성점 1은 이야기를 다른 방향으로 전환시키고 있는가?

③ 2장(Act2) 쓰기

아래 사항에 유의하여 작업한다.

- 1. 주인공이 목표를 위해 노력하고 있는가?
- 2. 장애물이 강력한가?
- 2. 인물의 내면세계를 행동이나 대사로 드러내고 있는가?
- 3. 중간점은 전체 시나리오의 2분의1 정도의 위치에 있는가?
- 4. 중간점은 이야기를 다른 방향으로 전환시키고 있는가?
- 5. 구성점 2는 2장 끝 부분에 위치하고 있는가?
- 6. 구성점 2는 이야기를 다른 방향으로 전환시키고 있는가?

④ 3장(Act3) 쓰기

아래 사항에 유의해서 작업한다.

1. 메인 플롯과 서브플롯이 각각 해결되었는가?
2. 주인공은 변화되었는가?

④ 완성한 초고 읽기

초고를 쓸 때는 전체 숲보다는 나무만 보는 경우가 많다. 이제는 전체 숲을 보고, 자신의 글에 냉정해져야 한다. 그러기 위해서는 초고를 완성하고 며칠 간 휴식기를 가진 후 읽어보는 것이 좋다. 초고를 읽을 때에는 앉은 자리에서 처음부터 끝까지 읽는 것이 좋다.

수행 tip

- 시나리오를 쓸 때에는 작업 시간과 작업량을 정해서 매일 쓰는 것이 중요하다.
- 본인이 가장 집중이 잘 되는 시간과 장소를 정한다.
- 초고를 쓰다 보면 시놉시스 단계에서 구상했던 것과 결말이 달라질 수도 있으므로 시놉시스에 너무 얽매일 필요는 없다.
- ‘모든 초고는 쓰레기’ 라고 할 정도로 완성도가 낮다. 그만큼 시나리오는 여러 번 고쳐야 좋은 시나리오가 된다는 것을 인식한다.

수행 내용2 / 시나리오 수정 작업하기

재료 · 자료

- 완성한 초고, 노트, 필기도구

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 복사기

안전 · 유의 사항

- 하루에 작업할 양을 정해서 작업하는 것이 좋다.

수행 순서

① 아래 사항에 의거하여 수정, 보완 작업을 한다.

자신의 글을 냉정하게 보기는 쉽지 않다. 그만큼 수정 작업은 어렵지만, 전체적인 흐름을 살펴보고 설명이 과하거나 부족한 부분이 없는지 찾아보아야 한다.

1. 완성한 초고에 대한 의견을 듣는다.

(1) 초고를 복사해서 주위 사람들에게 미리 나눠 주거나 이메일로 보낸다.

(2) 사람들의 의견을 노트에 정리한다.

(3) 시나리오의 문제점에 대해 공통적으로 지적된 사항을 다시 검토한다.

2. 누구의 신(scene)인지 점검한다.

3. 새로 등장한 인물에 대한 소개가 충분한지 점검한다.

4. 장소에 대한 소개가 충분한지 점검한다.

5. 신이 바뀔 때 시간이 어느 정도 흘렀는지 점검한다.

6. 인물의 행동에 일관성이 있는지 점검한다.

7. 인물의 변화에 개연성이 있는지 점검한다.

8. 인물의 내면세계를 행동과 대사로 표현했는지 점검한다.

9. 복선이 사용되었는지 점검한다.

10. 모티프가 사용되었는지 점검한다.

11. 극적 아이러니가 사용되었는지 점검한다.
12. 지문과 대사가 중복되지 않았는지 점검한다.
13. 내레이션이 있다면 내레이션이 필요한지 점검한다.
14. 대사는 구어체인지 점검한다.
15. 긴 대사에 보여 줄 장면이 설명되어 있는지 점검한다.
16. 정서(emotion) 신이 있는지 점검한다.
17. 신의 순서를 바꿀 부분이 있는지 점검한다.
18. 맞춤법이나 문법이 틀린 곳은 없는지 점검한다.

수행 tip

- 수정 작업에서 모티프, 극적 아이러니, 복선 등 극적 장치를 사용하면 대본 및 시나리오의 완성도를 더욱 높일 수 있다.

학습 2 교수·학습 방법

교수 방법

- 소재, 주제, 콘셉트의 차이점을 설명한다.
- 많이 알려진 영화나 방송 프로그램의 자료를 준비하여 여러 가지 콘셉트의 예를 설명한다.
- 시나리오나 방송 대본을 읽게 하고 시놉시스로 요약하여 발표하게 한다.
- 초보 작가는 시나리오 기본 작법을 반드시 익혀야 함을 설명한다.
- 창작 시나리오나 대본의 초고를 발표하고 토론하게 한다.
- 수정한 시나리오나 대본을 발표하게 하고 초고와의 차이점을 토론하게 한다.

학습 방법

- 소재, 주제, 콘셉트의 차이점을 이해한다.
- 본인이 재미있게 본 영화나 방송 프로그램을 선택해서 소재, 주제, 콘셉트를 분석한다.
- 기존의 시나리오를 읽은 후 콘셉트를 파악하고 시놉시스로 요약해서 발표한다.
- 시나리오의 기본 작법을 숙지한다.
- 창작 시나리오나 대본의 초고를 발표하고 토론한다.
- 수정한 시나리오나 대본을 발표하고 초고와의 차이점을 토론한다.

학습 2 평가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 시 고려 사항에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가한다.

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
개념과 시뮬레이션 개발	- 주제, 소재, 개념의 차이점에 대한 이해 여부			
	- 시뮬레이션 창작과 발표 능력			
	- 장르 공식인 포물선, 컨벤션, 아이콘에 대한 이해 여부			
시뮬레이션을 바탕으로 대본/시나리오 작성	- 극적 아이러니, 모티프, 복선에 대한 이해 여부			
	- 시나리오 창작 능력			

평가 방법

- 발표와 포트폴리오

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
개념과 시뮬레이션 개발	- 주제, 소재, 개념의 차이점에 대한 이해 여부			
	- 시뮬레이션 창작과 발표 능력			
	- 장르 공식인 포물선, 컨벤션, 아이콘에 대한 이해 여부			
시뮬레이션을 바탕으로 대본/시나리오 작성	- 극적 아이러니, 모티프, 복선에 대한 이해 여부			
	- 시나리오 창작 능력			

피드백

1. 발표와 포트폴리오

- 피칭은 5분을 넘지 않도록 한다.
- 시뮬레이션 피칭의 의미와 방법에 대해 설명하고, 의견을 제시한다.
- 시뮬레이션과 시나리오를 검토한 후 주제와 개연성, 작법 활용에 대해 의견을 제시한다.

학습 1	영상콘텐츠별 특성 분석하기(LM0803040102_13v1.1)
학습 2	대본/시나리오 확정하기(LM0803040102_13v1.2)
학습 3	대본/시나리오 브레이크다운 (LM0803040102_13v1.3)

3-1. 제작을 위한 대본/시나리오 분석

학습 목표

- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 장소 구분표와 로케이션 연결표를 작성할 수 있다
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 소요 장비와 예산 및 일정을 산출할 수 있다.

필요 지식 /

① 브레이크다운(breakdown)에 대한 이해

대본 및 시나리오가 확정이 되면 이제 영상물을 만드는 촬영을 해야 한다. 신속하고 원활한 촬영을 위해서는 미리 여러 가지 촬영 계획표를 작성해야 한다. 이런 작업을 브레이크다운 작업이라고 한다.

1. 장소 구분표

연출자는 촬영을 위해서 완성된 시나리오나 대본을 객관적으로 분석해야 한다. 장소 구분표는 촬영 계획표를 작성할 때 가장 기본이 되는 표다. 신(scene)별로 장소, 시간대, 신의 내용, 등장인물 등을 적어 놓는다. 장소 구분표는 신 리스트(scene list)라고도 한다.

2. 로케이션 연결표

시나리오에 나오는 장소별로 구분해 놓은 표를 말한다. 섭외할 장소를 파악하고, 일일 촬영 계획표를 작성하는 기준이 된다. 로케이션 연결표를 통해 그 장소에 몇 개의 신이 있는지 파악하여 그 장소에서 촬영할 때 시간이 얼마나 걸릴지 예상할 수 있다.

3. 브레이크다운 작업에 필요한 기호

- (1) D: 해가 있는 낮 시간대이다. 데이(day)의 약자다.
- (2) N: 해가 진 밤 시간대이다. 나이트(night)의 약자다
- (3) S: 촬영을 위해 스튜디오에 임의로 만든 공간이다. 세트(set)의 약자다.
- (4) O: 촬영을 위해 야외에 임의로 만든 실내 촬영 공간이다. 오픈 세트(open set)의 약자다.

(5) L: 실제 존재하는 실외 촬영 공간이다. 로케이션(location)의 약자다.

② 제작 일정표

1. 전체 스케줄표

상영 및 방영 날짜에 맞추기 위해서는 작업할 분량에 대한 계획을 잘 세워야 한다. 제작 일정표에 따라 전체 예산과 제작 기간이 크게 변동할 수 있으므로 충분히 검토해야 한다.

2. 일일 촬영 계획표

촬영 시간을 절약하고 제작비를 줄이기 위해서는 시나리오나 대본 순서대로 촬영하기 보다는 같은 장소에서 촬영을 모두 끝내고 다른 장소로 이동하는 것이 효율적이다. 로케이션 연결표에 적힌 촬영 장소의 촬영 분량과 이동 거리, 촬영 장비, 등장인물 등을 파악하여 일일 촬영 계획표를 작성해 두어야 한다.

③ 소요 장비와 예산

연출자는 촬영에 필요한 기본적인 장비를 선택하고, 예산을 짜야 한다. 필름 카메라로 촬영할 것인지, HD 카메라로 촬영할 것인지, 특수 촬영을 할 것인지 선택해야 한다.

영상물 제작 과정은 촬영 전 단계인 프리 프로덕션(pre production)과 촬영 단계인 프로덕션(production), 후반작업 단계인 포스트 프로덕션(post production) 단계로 나뉜다. 여기서는 완성된 시나리오를 바탕으로 예산을 산출하는 것이므로, 프리 프로덕션 단계에서 대본 및 시나리오 작업에 소요된 금액은 제외하고 예산을 산출하기로 한다.

1. 프리 프로덕션 예산 항목

- (1) 연출비: 감독 인건비, 연출부 인건비, 연출부 진행비, 연출 비품비
- (2) 스토리보드 제작비: 스토리보드 작가 인건비, 진행비
- (3) 장소 섭외 진행비
- (4) 테스트 촬영비

2. 프로덕션 예산 항목

- (1) 배우 출연료: 주연, 조연, 단역, 엑스트라 출연료
- (2) 제작 파트비: 프로듀서 및 제작부 인건비
- (3) 촬영비: 촬영 감독 및 촬영부 인건비, 카메라 등 촬영 장비 대여료
- (4) 조명비: 조명 기사 및 조명부 인건비, 조명 장비 대여료
- (5) 동시녹음비: 동시녹음 기사 및 조수 인건비, 녹음 장비 대여료
- (6) 미술비: 미술 담당 인건비, 미술 재료 구입비
- (7) 의상비: 의상 담당 인건비, 의상 제작, 의상 대여비

- (8) 소품비: 소품 담당 인건비, 소품 제작, 소품 대여비
- (9) 분장 및 헤어비: 분장 및 헤어 담당 인건비, 재료비
- (10) 로케이션비: 장소 대여비, 숙박비, 식사비
- (11) 세트 제작비: 세트 담당 인건비, 세트 제작비
- (12) 운송비: 촬영 버스 대여비, 기사 인건비, 유류비, 주차비

3. 포스트프로덕션 예산

- (1) 편집비: 편집기사 인건비, 진행비
- (2) 음악비: 작곡료, 저작권료
- (3) 후시녹음비: 녹음기사 인건비, 녹음실 사용료, 폴리, 성우 인건비, 진행비

수행 내용1 / 장소 구분표와 로케이션 연결표 작성하기

재료 · 자료

- 확정된 대본 및 시나리오, 필기도구, 노트

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 복사기

안전 · 유의 사항

- 확정된 대본 및 시나리오를 바탕으로 작성한다.

수행 순서

① 장소 구분표를 작성한다.

장소 구분표는 시나리오가 최종 완성되면 바로 작성한다. 시나리오 순서대로 신 번호와 내용, 등장인물 등을 기록해서 시나리오 전체를 한눈에 볼 수 있게 작성한다.

1. 장소 구분표 양식을 준비하거나 필요한 항목을 지정해서 양식을 만든다.
2. 신 번호를 기록한다.
3. 장소를 기록한다.
4. 시간대를 D/N으로 기록한다.
5. 촬영 공간을 L/O/S로 기록한다.
6. 주요 내용을 기록한다.
7. 등장인물을 기록한다.
8. 특이 사항을 기록한다.

<표 3-1> 장소 구분표 양식의 예

S#	장소	D/N	L/O/S	내용	등장인물	비고
1	버스정류장	D	L	영희가 구인지를 보다가 미연을 발견한다.	영희, 미연	엑스트라 5명
2	미연의 집	D	O	영희가 미연에게 파스를 붙여 준다.	영희, 미연	
3						
4						
5						
6						
7						
8						

② 로케이션 연결표를 작성한다.

같은 장소별로 구분한 로케이션 연결표를 작성한다. 로케이션 연결표를 통해 촬영 기간과 시간을 계획할 수 있다.

1. 완성된 장소 구분표를 바탕으로 한다.
2. 로케이션 연결표 양식을 준비한다. 또는 필요한 항목을 지정해서 양식을 만든다.
3. 장소를 기록한다.
4. 세부 장소를 기록한다.
5. 신 번호를 기록한다.

6. 시간대를 D/N으로 기록한다.
7. 촬영 공간을 L/O/S로 기록한다.
8. 주요 내용을 기록한다.
9. 등장인물을 기록한다.
10. 특이 사항을 기록한다.

<표 3-2> 로케이션 연결표 양식의 예

장소	세부 장소	S#	D/ N	L/ O/ S	날 씨	내용	등장인물	비고
대형마켓	입구 밖	1-1	D	L	비	비오는 거리	행인들	살수차
	입구 안	1-2	D	O	비	전화를 하는 지수	지수	살수차
	입구 밖	3	D	L	비	밖으로 나오는 지수	지수	살수차
광고회사	안	2	D	O		일하고 있는 남편과 여직원	남편, 여직원	

수행 tip

- 브레이크다운 양식은 본인이 편한 형식으로 만드는 것이 좋다.

수행 내용 2 / 일정 및 예산 산출하기

재료 · 자료

- 확정된 대본 및 시나리오, 작성한 장소 구분표, 작성한 로케이션 연결표, 필기도구, 노트

기기(장비 · 공구)

- 문서 작성이 가능한 컴퓨터, 복사기

안전 · 유의사항

- 없음.

수행 순서

① 전체 스케줄표를 작성한다.

완성된 대본 및 시나리오, 장소 구분표, 로케이션 연결표와 제작 환경을 바탕으로 전체 스케줄표를 작성한다. 프리 프로덕션(pre production) 단계와 프로덕션(production) 단계, 포스트 프로덕션(post production) 단계를 계획한다.

1. 상영 예정 날짜에 맞추어 작성한다.
2. 전체 스케줄표 양식을 준비한다. 또는 필요한 항목을 지정해서 양식을 만든다.
3. 기간을 기록한다.
4. 시나리오 작업 단계를 기록한다.
5. 캐스팅 단계를 기록한다.
6. 스태프 구성 단계를 기록한다.
7. 헌팅 단계를 기록한다.
8. 촬영 단계를 기록한다.
9. 편집 단계를 기록한다.
10. 녹음 단계를 기록한다.
11. 마케팅 단계를 기록한다.

〈표 3-3〉 전체 스케줄표 양식의 예

[illegible]

② 일일 촬영 계획표를 작성한다.

일일 촬영 계획표는 하루 동안 촬영할 분량과 장소 등에 대한 정보가 있다. 배우와 스태프에게 촬영 전에 미리 배포해서 본인의 역할을 준비하게 한다.

1. 로케이션 연결표를 바탕으로 작성한다.
2. 일일 촬영 계획표 양식을 준비한다. 또는 필요한 항목을 지정해서 양식을 만든다.
3. 촬영 순서를 기록한다.
4. 신과 샷의 번호를 기록한다.
5. 촬영 공간을 L/O/S로 기록한다.
6. 장소를 기록한다.
7. 주요 내용을 기록한다.
8. 등장인물을 기록한다.
9. 특이 사항을 기록한다.

<표 3-4> 일일 촬영 계획표 양식의 예

감독 : _____ 일자 : _____ 2 회차 촬영

순서	신-숫 넘버	L/O/S	장소	내용	등장인물	비고
1	02-01	L	버스 정류장			
2						
3						

③ 예산을 산출한다.

전체 예산에서 배우와 스태프의 인건비가 차지하는 비율은 매우 높다. 촬영에 필요한 정보를 보여주는 브레이크다운 시트(breakdown sheet)를 참고로 스태프와 계약해서 인건비를 산출할 수 있고, 촬영 장소와 기자재, 촬영 일수 등을 계산해서 예산을 산출한다.

1. 전체 스케줄표와 일일 촬영 계획표를 바탕으로 산출한다.
2. 예산서 양식을 준비한다. 또는 필요한 항목을 지정해서 양식을 만든다.
3. 순제작비 내역을 예측해서 산출한다.
4. 항목을 기록한다.
5. 세부 항목을 기록한다.
6. 장소를 기록한다.
7. 세부 내역을 기록한다.
8. 금액을 기록한다.

<표 3-5> 순제작비 예산서 양식의 예

항목	세부 항목	세부 내역	금액
인건비	배우	주연 1인*1000,000원 조연 2인*500,000원 단역 2인*100,000원	2,200,000 원
	연출		
	제작		
	촬영		
	조명		
	미술		
	사운드		
촬영 장비			
조명 장비			
동시 녹음 장비			
장소 대여비			
미술			
특수 효과			
운송			
편집			
사운드			
식비			
기타			
합계			

수행 tip

- 일정표와 예산서 양식은 본인이 편한 형식으로 만드는 것이 좋다.

3-2. 영상 표현 기법과 연기 구상

학습 목표

- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 영상 표현 기법을 구상할 수 있다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 연기를 구상할 수 있다.

필요 지식 /

① 영상 표현 기법

영상물은 여러 사람이 함께 만드는 경우가 많지만, 최종 결정권자는 연출자다. 영상물은 연출자가 세상을 바라보는 방식이라고 할 수 있다. 연출자가 선택한 앵글, 사이즈, 카메라의 움직임, 편집, 청각적 요소, 연기 스타일은 주제와 스토리에 큰 영향을 주고, 같은 대본이라도 연출자의 연출 스타일에 따라 다른 느낌의 영상물이 만들어질 수 있다. 영상 표현 기법을 크게 사실주의와 형식주의로 나누지만 절대적인 개념은 아니다.

1. 사실주의와 형식주의

(1) 사실주의 기법

사실주의적인 기법은 현실의 모습을 되도록 그대로 재현하려고 한다. 소재를 미화하거나 영상을 왜곡하지 않고 있는 그대로의 모습의 영상을 추구한다.

사실주의 스타일은 대체로 눈높이(eye level shot)에서 촬영되고, 딥포커스(deep focus) 촬영과 롱 테이크(long take) 촬영, 롱 샷(long shot)을 선호하고, 편집을 절제한다.

(2) 형식주의 기법

형식주의 기법을 선호하는 연출자는 관객이 현실 세계를 보듯이 묘사하는 것이 아니라, 현실 세계에 대한 자신의 주관적 체험을 표현하는데 더 관심이 있다.

상징적인 요소와 인위적인 조명, 영상과 일치하지 않는 사운드, 극단적인 앵글, 특수 효과 촬영 등의 양식화된 기법을 선호한다. 형식주의 기법은 표현주의 기법이라고 한다.

② 연기자 분류

연기 스타일은 영상물의 장르와 연출자가 강조하고 싶어 하는 것이 무엇이냐에 따라 달라진다. 연출자는 작품 스타일에 따라 스타를 캐스팅할 것인지, 잘 알려지지 않은 연기자를 캐스팅할 것인지, 비전문 연기자를 캐스팅할 것인지 결정한다.

사실적 스타일의 작품은 형식주의 스타일의 작품보다 연기자의 연기 능력에 많이 의존하게 된다. 롱 샷과 롱 테이크로 인해 연기자는 오랜 시간 동안 중단 없이 연기를 해야 하기 때문이다.

1. 비전문 배우

사실주의적인 연출자는 스타보다는 작품 속의 역할과 비슷한 외모와 직업의 비전문 배우를 캐스팅해서 자연스러운 연기를 끌어내기도 한다.

2. 스타 배우

사람들에게 잘 알려진 스타를 캐스팅하면 관객은 그 배우의 이미지와 기존에 연기했던 역할을 떠올리게 되고, 작품에 대해 예측하게 된다. 특히 성격과 배우는 장르 영화에서 하나의 아이콘이 되기도 하다.

3. 알려지지 않은 배우

연출자는 배우가 어떤 유형의 연기를 하는지 관객이 예측할 수 없게 해서 나중에 놀라움을 주기 위해 알려지지 않은 배우를 선호하기도 한다.

수행 내용 1 / 영상 표현 기법 구상하기

재료 · 자료

- 확정된 대본 및 시나리오, 필기도구, 노트, 다양한 연출 스타일의 영상물

기기(장비 · 도구)

- 컴퓨터, 빔 프로젝트

안전 · 유의사항

- 형식주의와 사실주의는 절대적인 개념이 아님을 유의해야 한다.

수행 순서

- ① 확정된 대본 및 시나리오를 다시 읽고 가장 강조하고 싶은 것이 무엇인지 환기한다.

예를 들어 실험적이거나 독특한 스타일의 영상을 강조하고 싶은지, 또는 형식보다는 내용 전달에 더 집중할 것인지를 결정한다.

② 장르와 주제를 가장 잘 드러낼 적합한 형식을 설정한다.

영상 표현의 대표적인 두 가지 스타일인 사실주의 스타일과 형식주의 스타일의 영상물을 찾아보고 적합한 스타일을 규정한다.

1. 사실주의 스타일의 영상물을 찾아본다.

(1) 사실주의 영화의 예

비토리아 데시카 감독의 <자전거 도둑>, 아쉴라 파라디 감독의 <씨민과 나데르의 별거>, 홍상수 감독의 <옥희의 영화>

2. 형식주의 스타일의 영상물을 찾아본다.

(1) 형식주의 영화의 예

잉마르 베리만 감독의 <제7의 봉인>, 대런 아로노프스키 감독의 <레퀴엠>, 박찬욱 감독의 <올드 보이>

③ 촬영과 편집의 중요 포인트를 설정한다.

원하는 스타일의 영상을 만들기 위해서 어떤 촬영 방식과 편집 방식을 선택하는 것이 적합한지 아래 사항을 결정한다.

1. 롱 테이크 촬영이 적합한가?
2. 심도가 깊은 촬영이 적합한가?
3. 심도가 얇은 촬영이 적합한가?
4. 핸드헬드 촬영이 적합한가?
5. 카메라의 움직임을 자제하는 것이 적합한가?
6. 눈높이 앵글이 적합한가?
7. 극단적인 앵글이 적합한가?
8. 긴 호흡의 편집이 적합한가?
9. 짧은 호흡의 편집이 적합한가?
10. 연속 편집이 적합한가?
11. 비연속 편집이 적합한가?

④ 조명의 중요 포인트를 설정한다.

원하는 스타일의 영상을 만들기 위해서 어떤 조명 방식을 선택하는 것이 적합한지 아래 사항을 결정한다.

1. 하이키(high key) 조명이 적합한가?
2. 로키(low key) 조명이 적합한가?
3. 상징적인 조명이 적합한가?
4. 자연광이 적합한가?

⑤ 사운드의 중요 포인트를 설정한다.

원하는 스타일의 영상을 만들기 위해서 사운드를 어떻게 작업할지 아래 사항을 결정한다.

1. 음악을 사용할 것인가?
2. 음악을 사용하지 않을 것인가?
3. 사실주의적 효과음이 적합한가?
4. 표현주의적 효과음이 적합한가?

수행 tip

- 같은 영상물을 여러 번 보면서 촬영, 편집, 조명, 음악을 분석한다.

수행 내용 2 / 영상 스타일에 적합한 연기 구상하기

재료 · 자료

- 확정된 대본 및 시나리오, 필기도구, 노트, 다양한 연기 스타일의 영상물

기기(장비 · 공구)

- 컴퓨터, 빔 프로젝트

안전 · 유의사항

- 없음.

수행 순서

① 영상 스타일에 적합한 연기 연출을 구상한다.

연기 연출을 하는데 가장 영향을 받는 것은 장르와 촬영과 편집 스타일이다. 코미디라면 과장된 연기 스타일이 적합할 수 있지만, 사회 드라마일 경우 사실적인 연기를 선호한다. 컷을 짧게 끊지 않고 오랫동안 지속해서 촬영하여 편집할 경우 배우의 연기는 통제를 받지 않고, 즉흥 연기도 허용이 된다. 그러나 컷 분할이 많은 영상물일 경우 배우의 연기는 상당히 통제를 받는다.

② 정형적인 캐스팅을 할 것인지 비정형적인 캐스팅을 할 것인지 결정한다.

③ 과장된 연기 연출을 할 것인지 사실적인 연기 연출을 할 것인지 결정한다.

④ 스타 배우는 어떻게 캐스팅할 것인지 결정한다.

1. 스타가 필요하다면 스타 배우들의 목록을 만든다.
2. 연기할 배역에 맞는 이미지의 스타 배우들을 분류한다.
3. 스타 배우들의 출연료를 조사한다.
4. 제작비와 스케줄을 고려해서 가능성을 타진한다.

⑤ 오디션을 할 것인지 결정한다.

스타 배우는 고정된 이미지가 강하기 때문에 변신이 쉽지 않다. 오디션의 목적은 관객에게 신선함을 줄 수 있는 새로운 인물을 발굴해서 캐스팅하는 데 있다.

⑥ 비전문 배우를 캐스팅할 것인지 결정한다.

연출자는 자연스럽게 사실적인 연기를 원할 경우 비전문 배우를 캐스팅한다. 연출자는 비전문 배우를 캐스팅하면 배우와 함께 대본에 대해서 충분히 이야기를 나누고 친해져야 한다.

수행 tip

- 원하는 이미지의 배우가 출연한 영상물을 여러 작품 찾아서 본다.
- 비전문 배우가 출연해서 성공한 영상물을 찾아서 본다.

교수 방법

- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 장소 구분표, 로케이션 연결표 등을 작성하는 방법을 설명한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 소요 장비와 예산과 일정을 산출하는 방법을 설명한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 영상 표현 기법을 구상하는 방법을 설명한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 연기를 구상하는 방법을 설명한다.

학습 방법

- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 장소 구분표, 로케이션 연결표 등을 작성하는 방법을 이해한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 소요 장비와 예산과 일정을 산출하는 방법을 이해한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 영상 표현 기법을 구상하는 방법을 이해한다.
- 완성된 대본 및 시나리오를 바탕으로 연기를 구상하는 방법을 이해한다.

학습 3 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 수행 준거 및 평가 항목에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행하였는지 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
제작을 위한 대본/시나리오 분석	- 장소 구분표, 로케이션 연결표 작성 능력			
	- 소요 장비와 예산과 일정 산출 능력			
영상 표현 기법과 연기 구상	- 영상 표현 기법에 대한 이해			
	- 형식주의 스타일과 사실주의 스타일에 대한 이해			
	- 연기 구상에 대한 이해			

평가 방법

- 포트폴리오와 발표

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
제작을 위한 대본/시나리오 분석	- 장소 구분표, 로케이션 연결표 작성 능력			
	- 소요 장비와 예산과 일정 산출 능력			
영상 표현 기법과 연기 구상	- 영상 표현 기법에 대한 이해			
	- 형식주의 스타일과 사실주의 스타일에 대한 이해			
	- 연기 구상에 대한 이해			

피 드 백

1. 포트폴리오와 발표

- 장소 구분표, 로케이션 연결표 예산서 등 브레이크다운 시트 작성 능력을 체크하고, 누락된 부분이 없는지 확인하고 설명한다.
- 영상 표현 기법과 사실주의와 형식주의, 연기 구상을 이해했는지 평가하고, 부족한 부분을 보충 설명한다.

참고자료



- 박남원(2014). “작품 <수업>에 나타난 다문화사회 민족적 편견의식 재현에 관한 연구, 박사학위 논문”. 동국대학교 영상대학원.
- 심산(2004). 『한국형 시나리오 쓰기』. 해냄.
- 안슬기·박남원·이철희(2013). 『영화방송제작』. 서울특별시교육청.
- 이정국(1999). 『시나리오 창작기법』. 도서출판 지인.
- 정재형(2014). 『영화이해의 길잡이』. 개마고원.
- 데이비드 하워드·E 마블리 공저(1999). 『시나리오 가이드』. 한겨레신문사.
- 루이스 자네티(2010). 『영화의 이해』. k-books.
- 시드 필드 저, 박지홍 역(2001). 『시나리오 워크북』. 경당.
- 제니퍼 벤 시즐 저, 정재형 옮김(2009). 『영화영상 스토리텔링 100』. 책과길.
- 프랑시스 바느와·안 골리오 레테(2009). 『영화 분석 입문』. 한나래.



장소 구분표

S#	장소	D/N	L/O/S	내용	등장인물	비고
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

로케이션 연결표

[illegible]

전체 스케줄표

[illegible]

일일 촬영 계획표

감독 : _____ 일자 : _____ 2 회차 촬영

[illegible]

순제작비 예산서

항목	세부 항목	세부 내역	금액
인건비	배우		
	연출		
	제작		
	촬영		
	조명		
	미술		
	사운드		
촬영 장비			
조명 장비			
동시 녹음 장비			
장소 대여비			
미술			
특수 효과			
운송			
편집			
사운드			
식비			
기타			
합계			

NCS 학습모듈 개발진

(대표집필자)

김차근(한국영상대학교)*

(집필진)

금보상(세종대학교)*

김광섭(한국폴리텍대학교)

박남원(한양대학교)

이익희(극동대학교)

한제성(청강문화산업대학교)*

박성원(청강문화산업대학교)

김종래(스카이라이프TV)*

이은복(프로덕션 미디컴)

최동근(디오프로덕션)*

(검토진)

윤장호(한국영상대학교)

김훈광(인하대학교)

강규원(KBS)*

김창배(MBC)

조금래(경기영상과학고등학교)*

정윤성(경희사이버대학교)

윤종하(한국영상대학교)

홍태선(한국영상대학교)

황인준(미술감독)

(공동개발기관)

백종선(한국IT비즈니스진흥협회)

(연구기관)

이민욱(한국직업능력개발원)

현지훈(한국직업능력개발원)

*표시는 NCS 개발진임

※ 본 학습모듈은 자격기본법 시행령 제8조 국가직무능력표준의 활용에 의거하여 개발하였으며
저작권법 25조에 따라 관리됩니다.

※ 본 학습모듈은 <http://www.ncs.go.kr>에서 확인 및 다운로드할 수 있습니다.



www.ncs.go.kr