

## 6. 스토리텔링 구성 요소 : 시간구조와 플롯

### 1 시간 구성의 요소

- 영웅의 여행 단계
  - ① 영웅은 일상세계에서 소개되어
  - ② 그곳에서 모험에의 소명을 받는다.
  - ③ 영웅은 처음으로 결단을 내리지 못한 채 주저하거나 소명을 거부한다.
  - ④ 정신적 스승의 격려와 도움으로
  - ⑤ 첫 관문을 통과하고 특별한 세계로 진입한다.
  - ⑥ 그곳에서 시험에 들고, 협력자와 적대자를 만나게 된다.
  - ⑦ 영웅은 동굴 가장 깊은 곳으로 접근하여, 두번째 관문을 건너게 되는데
  - ⑧ 그곳에서 시련을 이겨낸다.
  - ⑨ 이의 대가로 보상을 받게 되고
  - ⑩ 일상세계로의 귀환의 길에 오른다.
  - ⑪ 영웅은 세번째 관문을 건너며, 부활을 경험하고, 그 체험한 바에 의해 인격적으로 변모한다.
  - ⑫ 영웅은 일상 세계에 널리 이로움을 줄 은혜로운 혜택과 보물인, 영약을 가지고 귀환한다.

## 6. 스토리텔링 구성 요소 : 시간구조와 플롯

### 1

#### 시간 구성의 요소

- 3막 구조

주요 등장인물 등장,  
배경, 상황,  
갈등과 목표 제시

pp.1-30

기본 줄거리 개발,  
목표를 방해하는 장애물을  
등장, 발전시켜 나가며  
주인공과 다른 인물들도  
계속 개발해 나감.  
스토리 컨셉에 맞게  
깊이와 취지를 더해 감

pp.20-90

주요 클라이맥스 발생  
목적달성  
모든 인물 관계와  
서브플롯 해결  
관객들 안정시키며  
결말에 만족하게 함

pp.90-120

Act 1

구성점1  
(극적 전환점)  
pp.25-27

Act 2

구성점 2  
(극적 전환점)  
pp.85-90

Act 3

60

- 8 시퀀스

- ✓ 자체 구조를 지닌 영상의 의미 단위 : 8~15분 길이, 8개
- ✓ 1막에서 2개, 2막에서 4개, 3막에서 2개

## 6. 스토리텔링 구성 요소 : 시간구조와 플롯

### 2

#### 시간 구조 분석

- 시간, 내용, 특성의 순으로 작성
  - ✓ 예 : 15:31~22:22, 우디가 버즈를 혼내주려다 버즈가 집 밖으로 추락함, 친구들은 모두 우디의 음모라고 생각함, 비의도성 + 오해로 인한 갈등
  - ✓ A4 용지에 여유 있게 메모할 것 : 나중에 추가가 가능하도록
  - ✓ 색깔을 구분하여 메모하면 한 눈에 파악이 용이함
- 시간은 분/초 단위로 기술
  - ✓ 예 : 72분 32초 = 72:32 (○)  
1시간 12분 32초 (X)
- 씬별 정리 → 시퀀스 정리 → 텍스트의 특성 정리
  - ✓ 별도의 용지에 메모하면 향후 정리가 용이함
  - ✓ 노트보다는 낱장으로 되어 있는 용지가 정리하기 용이함