

좋은 스토리란?

관객이 감정이입을 할 수 있는 '누군가'에 관한 스토리이다.

그 누군가는 '어떤 일'을 하려고 대단히 노력한다.

그 어떤 일은 성취하기가 어렵다, 그러나 불가능한 것은 아니다.

그 스토리는 정서적 임팩트와 관객의 참여를 이끌어내야 한다.

관객의 정서를 충분히 만족시킬 수 있는 엔딩으로 마무리.

■ 시나리오란 현실과 똑같이 쓰는 것이 아니라 감쪽같이 관객을 속일 수 있도록 그럴 듯하게 쓰는 것입니다. 따라서 시나리오 작가들은 공인된 거짓말쟁이지만 사기꾼은 아닙니다. 왜냐하면 대중들도 작품이 허구라는 것을 알고 감상하기 때문입니다. 극실사 미술작품을 사진이라고 해서 걸면 아무도 돈 내고 사주질 않습니다. 그림이라 해야지 사람들이 칭찬도 하고 돈을 주고 사겠지요.

■ 영상 시나리오가 연극의 희곡과 다른 점은 이야기가 '프레임', 즉 움직이거나 고정된 카메라의 앵글 안에서 이루어진다는 것입니다. 희곡의 지문의 경우 관객은 무대 위의 모든 상황을 한 눈에 관찰할 수 있습니다. 희곡 작가는 누구는 무엇을 하고 누구는 어떤 행동을 한다하는 것을 뭉뚱그려 하나의 지문으로 표현할 수도 있겠지만, 이러한 장황한 상황설정은 시나리오의 지문으로는 적합하지 않습니다. 비주얼적인 지문은 항상 카메라의 쇼트나 컷을 염두해 표현됩니다. 시나리오에서는 카메라의 앵글에 잡힌 것만을 이야기 해야 하고 관객은 이것만을 따라 감상할 수 있습니다.

【 주인공과 그가 하고자 하는 일 】

통일성을 위해 목표가 하여야 한다.

갈등을 위한 장애물 / 주인공과 그가 하고자 하는 일은 동격이어야 한다.

■ 시나리오에는 다양한 사건과 갈등이 존재하지만, 주된 갈등을 일으키는 것은 하나입니다. 사건이라는 것은 주인공에게 주어지는 것보다는 주인공이 일으키게끔 하는 것이 효과적입니다. 주인공은 특정한 목적의식을 가지고 행동하고 어떤 모티브가 주어졌을 때 이것을 행동으로 옮깁니다. (이럴 경우 캐릭터라 이징이 보다 분명해져야 합니다. 인물설정을 어떻게 했느냐에 따라 사건 전개가 달라집니다.)

■ 이쯤 하여 반응(Reaction)과 행동(Action)이라는 개념이 존재합니다. 반응은 상황적 자극에 의한 것이며 행동은 주인공이 상황을 극복하고자 하는 데서 나오는 것입니다. 후자일 경우 더욱 갈등은 고조됩니다. 갈등을 일으키는 것도 인물, 갈등을 해결하는 것도 인물인 셈이며, 주인공은 안타고니스트(갈등해결을 방해하는 인물, 대개 악역)와 상호작용하면서 이 양쪽 모두에 기여합니다.

【 내면의 외면화 】

내적갈등의 외면화하는 작업은 대부분 행동의 지문이며
이때는 굳이 대사를 필요로 하지 않는다. (대사로 표현하면 도리어 약화된다.)
직접적인 표현을 배제한 간접적 표현과 우회술의 사용.
대사로 표현할 경우 서브텍스트의 원칙

■ 내면의 외면화에서 위에서 강조한 기법은 즉 '셔레이드'입니다.

셔레이드(Charade)란, 사전적 의미로는 체스추어입니다. 인물 배경 상황 등에 내포된 의미를 가장 효과적으로 표현하는 수단이라고 할 수 있습니다. 직접적인 표현보다 간접적이고 우회적이면서 역설적인 수단을 쓸 수록 소위 '서브 텍스트(subtext : 대개 은유 내지는 상징, 역설의 작용)'의 효과가 강해져서 보다 고차원의 셔레이드라고 할 수 있겠죠. 셔레이드는 주로 지문을 활용하기도 하는데 대사로도 가능합니다. 가장 쉬운 예로 '잘났어 정말.'이라는 역설적인 대사는 '넌 너무 잘난체해'라는 직접적인 대사에 비해 보다 확실한 표현이 될 수 있습니다.

【 객관적 드라마 주관적 드라마 】

객관적 드라마 : 상황적 임팩트가 있는 사건

주관적 드라마 : 캐릭터의 내면적 갈등 / 성격으로 야기되는 상황

■ 객관적 드라마의 경우 대개 환경 상황적 모티브로 인물에게 커다란 갈등을 일으키는 사건이 주어지게 됩니다. 재난영화나 범죄극 같은 경우가 이에 해당됩니다. 주관적 드라마의 경우 대개 잔잔한 감동이 따르게 마련입니다. 단, 객관적 드라마나 주관적 드라마는 분리될 것이 아니라 언제나 한 작품 속에서 적절히 녹아 들어가 있다는 사실입니다.

【 시간과의 싸움 】

축약(ellipsis) : 단지 주변의 상황만을 보여주거나 갈등에 기여도가 별로 없을 때

확장(elaboration) : 극적인 전환에 오히려 행동을 실제보다 길게 묘사

ex) 괴물에게 도망치려고 차를 탔는데, 시동이 계속 걸리지 않는 상황

시간 혹은 공간상의 유의미한 점프가 요할 때 사이에 약간의 상황 암시

ex) 비행기가 착륙하는 공항의 장면 Insert.

■ 한 가지 유념해야 될 것이 있다면, 하나의 씬에서는 실제로 현실과 그 시간개념이 동일하다는 것입니다. 단지 두 개 이상의 씬을 씬을 구성하느냐, 혹은 상황적 지문이나 인물의 행동을 어떻게 표현하고 이를 연출하느냐 하는 점에서 그 시간이 길게 아니면 짧게 느껴지게 할 뿐입니다. 따라서, 축약이 일어나는 것은 씬 내부가 아닌 씬과 씬 사이입니다.

【 불확실성의 파워 】

관객에게 **예상**을 하게 하되, 불확실성으로 인한 반대의 결과도 고려.
기대와 그 기대가 깨질 것 같은 두려움을 동시에 심어줘라.

【 갈등과 장애물 】

장애물은 여러 가지가 될 수 있다.
갈등과 혼란은 구분되어야 한다.
(기준 : 목표에 장애물이 되는가?)

■ 전통적인 드라마 구조에서 장애물은 대개 상황 이라기보다는 상대 인물 (ex. 안타고니스트)이 일으킵니다. 갈등은 단 하나, 혼란은 경우에 따라 여러 가지를 장치할 수 있겠지만 드라마 구성에는 단지 상황적 구성일 뿐 무의미합니다.

【 전제 】

전제란? 주인공이 하고자 하는 일을 위하여 움직이기 시작할 때 그를 둘러싸고 있는
총체적인 상황(배경, 욕망, 잠재적인 장애물 등)
오프닝이란? 스토리를 시작하기로 결정한 어떤 지점.

■ 전제란 앞서 제시했던 '반응'과 '행동'을 위한 상황과 인물의 설정입니다.

【 절정 】

시나리오상의 정점이자, 등대.

■ 절정은 갈등의 최고조를 말합니다. 갈등의 최정상에는 오직 두 사람(또는 두 가지 상황)만이 존재합니다. 결말에서 액션 주인공이 나쁜 놈을 때려눕히거나, 멜로주인공이 연인과의 오랜 오해와 갈등을 넘고 사랑을 이루면 해피엔딩. 반대면 비극이겠죠.

【 주제 】

모든 스토리에는 아무리 하찮은 것일지라도 나름대로의 주제(작가의 말하고자 하는 것)이 있다.

■ 국어시간에 배운 주제라는 문답식 개념은 시나리오에서는 통용되지 않습니다. 우리가 알고 있는 바와 달리 '주제'라는 것은 거창한 것이 아닙니다. 주제란, 주인공이 이루려는 목표입니다. 예를 들어 '엄마 찾아 삼만리'에서는 엄마를 그리워하는 부모자식간의 끈끈한 정이라 둘러댈 게 아니라 '엄마를 찾는 것'이 주제이며, '독수리 5형제'의 주제는 '5명 용사의 우정과 용기라고 포장하기 보다는 '지구를 지키는 것'입니다.

【 통일성 】

행동의 통일성

중심적인 캐릭터가 기준이 되며 이것이 핵심이 되어 시간 및 공간적 배경의 통일성을 이룬다.
장면전환 기법으로 가변적이 될 수 있다.

■ 즉 행동의 통일성은 인물에 의해 지켜진다고 할 수 있습니다. 명확한 인물설정이 되어 있을 경우 이 통일성이 지켜집니다. 사건전개와 갈등해결에 따른 인물변화도 결국 애초의 인물설정의 범위에 벗어나지 않습니다. 악한이 착한 사람으로 변화 되는 것은 그에 상응하는 자질이나 그를 악하게 만든 과거의 기억 - 이른 바 '설정'이 있었기 때문입니다.

【 설명 】

갈등 또는 유머와 결합된 채 전달되는 것이 가장 효과적이다.

필수적이지 않은 설명 혹은 스토리가 진행되어감에 따라 자연스럽게 명확해지는 설명은 없애 버려라.
설명이 필요한 순간마다 조금씩. (국자로 퍼주는 것은 금물)

■ 추리나 미스터리 장르에서는 이른 바 '추후 설명'이라는 것은 불가피합니다. 그러나 이 경우에도 설명은 주인공이 그 사건을 해결해나가는 단서를 발견함에 따라 역시 위의 원칙을 준수하게 됩니다. 설명을 하더라도 대사로 하는 것은 금기시합니다. 즉, 모든 것을 다 설명할 필요는 없습니다. 시각적인 상황, 행동이나 소도구, 대사를 쓰더라도 서브텍스트를 사용하여 관객들이 짐작케 할 뿐입니다.

【 캐릭터라이징 : 인물설정 】

새로운 인물이 소개될 때 그에 대한 충분한 소개가 있어야 한다.

지배적 요소 : 그가 하고자 하는 일이 무엇이며 그것을 어떻게 성취하려 하는가.

부수적 요소 : 어휘, 말투, 옷차림새, 체스처, 육체적 조건, 버릇 등등

캐릭터의 특징(characteristic) : 외적 묘사

캐릭터의 성격 묘사(characterization) : 내면 묘사

■ 애니메이션에서는 캐릭터가 전부라고 해도 과언이 아닙니다. 애니메이션의 제목은 그 캐릭터명과 동일할 때가 많습니다. 단, 서로의 목표가 서로 다른 주연을 둘 이상으로 설정할 경우에는 예외입니다. '철이와 메텔'로 하기 보다는 '은하철도 999'로 하길 잘했지요.

■ 극장판의 경우 오직 주인공 체제로 돌아가기 때문에 부수적 인물은 단지 역할을 부여하는 것만으로 인물설정이 가능합니다. 단, TV 시리즈물일 경우 조연이라도 그 인물 설정이 명확한 것이 좋습니다. 소위 조연이 뜬다는 말이 있는 것도 그 때문입니다.

【 스토리의 발전 】

주인공이 갈등을 극복하기 위하여 시도하는 다양한 노력들을 제시한다. 가장 쉬운 것부터 하나 둘 시작하여 점점 더 극복하기 어려운 것으로 증폭시켜 나간다. 결국, 절정을 극복하는 것은 최후의 가장 어려운 수단이 된다. 아이러니한 상황 또는 소도구 등으로 암시되는 스토리 장치들은 관객의 기대와 갈등의 증폭 또는 해결을 위해 적절히 사용한다.

【 누설(revelation) 】

등장인물들 중 적어도 한 명 이상이 모르고 있는 사실을 관객이 알게 될 때

【 인식(recognition) 】

누설이 형성되면 작가는 반드시 그에 대응되는 것을 만들어야 한다.
즉, 관객이 이미 알고 있는 사실을 등장인물도 알게 되는 순간.
이때까지 관객들은 더욱 등장인물의 행동에 주목하게 된다.

【 준비와 여파 】

비쥬얼하고 귀에 들릴 듯 한 상세 서레이드

준비(operation) : 앞으로 펼쳐질 드라마틱한 장면을 준비하도록 만드는 장면

여파(aftermath) : 관객과 등장인물에게 방금 지나간 드라마틱한 장면을 소화할 수 있도록 하는 장면

대비(contrast) : 준비의 또 다른 방식. 곧 닥쳐올 드라마틱한 장면의 반대적 정서적 기대를 갖게 한다.

■ 이러한 것들은 소위 '불거리'에 치중한 작품에서 중요시 됩니다.

소위 '폭풍전야'라는 것이 준비라고 할 것이며, '여파'는 폭풍이 지나간 자리의 폐허를 비춰주는 것, 그리고 이 폐허를 비춰주며 아름다운 음악이 B.G.M으로 흘러가는 것을 대비라고 하겠지요.

【 씨뿌리기와 거뭇들이기(=모티브) 】

숨겨져 있는 어떤 특별하고 내밀한 영상적 정보는 통일성에 기여한다.
시간적 격차를 두는 것이 상례이다.

【 미리 알려주기와 예상하게 만들기 】

어떤 일이 일어날지도 모른다는 것을, 관객에게 어떤 인물이 어떤 행동을 하게 될지도 모를 체험을 미리 알려주는 것.

스토리상에서 일정한 비중을 차지하여 관객이 기대하게 만들 것.

미래의 불확실성을 관객이 저마다 예상.

■ 이 둘을 적절하게 사용하지 않으면 관객들은 재미없어 합니다. 영화 시나리오에서 사용되는 10분의 룰은 바로 이것 때문입니다. 이 미리 알려주기와 예상하게 만들기가 효과적으로 사용될수록 그에 따라 '반전'을 사용할 때 기대되는 효과도 커집니다. 범인이 이 놈인 줄 믿고 있었는데 전혀 딴놈이더라, 하는 식입니다. 단, 반전도 타당성이 있어야 됩니다. 그렇지 않으면 황당한 것이 되지요.

【 아웃라인 】

필요성 : 지도의 역할. 길을 잃지 않기 위해서. 작가의 순발력을 보장.

컨셉 -> 아웃라인(시놉시스 혹은 트리트먼트) -> 시나리오 초고

그 이후 : 반드시 한 씬씩 써내려간다. 초고는 스피드를 붙여라(통일성)

스텝 아웃라인 : 대강의 아웃라인에다가 실제로 써나갈 신의 리스트를 덧붙여 놓은 것.

■ 어떤 작법서에는 카드를 이용한다고 합니다. 카드에다가 일어날 법한 사건들, 시간과 장소 인물 등을 써놓고 그 카드를 순서대로 나열하거나 첨삭하여 전체 시나리오의 아웃라인을 구성한다는 것입니다. 이 처럼, 시나리오 작업은 일반적인 문학의 창작행위와는 다소 차이가 있습니다.

【 개연성 (=인과관계) 】

결국 그럴 수밖에 없었다는 느낌(The effect of inevitability)

※ 뻔하다는 느낌(Predictability)과는 구별되는 조건 : 기대되는 대로 혹은 두려워하는 대로 될 수도 있다는 식으로 두 가지 개연성이 동등하게 공존해서 관객이 결코 확신을 내리지 못할 상황. 즉, 인위적인 개입이 드러나지 않을 때를 만들어라.

【 행동과 활동 (서레이드의 중요성) 】

대사보다도 행동이 훨씬 중요하고 많은 비중을 차지한다.

가장 효과적인 장면들은 활동 및 행동만으로 이루어져 있는 경우가 많다.

갈등 또는 목표가 개입된 것은 행동, 그렇지 않은 것은 활동이다.

이때 대사는 행동이 결정된 다음에 쓰여져야 한다.

【 여러 가지 기법들 】

■ **복선**이란, 미래에 일어날 일을 암시해주는 것을 말합니다. 소위 복선을 깬다는 것은 미래에 일어날 일에 대한 모티브 및 인과관계를 주기 위한 사전작업을 말합니다. 소도구, 지문의 상황설정, 대사로도 가능하구요. 예를 들면 미신에 의지하여 까마귀의 불길한 울음소리 하나만으로도 가능하겠지요. 작가가 개발하고 설정하기 나름입니다.

■ **플래쉬백**라는 것은 현재에서 과거 회상씬으로 넘어갈 때 사용되는 기법입니다, 현실에서 어떤 말이나 상황을 보면 과거에 자신이 경험했던 충격적 기억이 번쩍이며떠오르곤 합니다. 마치 플래쉬가 터질 때처럼 번쩍이며 과거의 회상으로 들어가는 것이죠. 많이 사용하는 것은 기본적으로 다 금기시합니다. 커트백과 다른 점은 과거의 회상에 더 효과적이고 말 그대로 Flash처럼 번쩍이는 시각적 음향적 효과를 주는 것입니다.

■ **커트백**이라는 것은 하나의 사건에 관련된 각기 다른 장면을 교차적으로 보여줌으로서 시간에 따른 갈등을 분배하는 작업이라고 할 수 있습니다. 플래쉬 백과 커트백은 카메라 기법인 동시에 시나리오의 기법에 속합니다. 씬 내부에서 시간의 흐름은 현재형 즉, 실제의 시간관념과 동일해야 합니다. 시간의 비약은 씬과 씬 사이에서 이루어집니다. 예를 들어 공각기동대에 있어서 액션장면에서 S#상공 헬기의 교신, S#지상 바리케이트, S#본부 통제상황 등을 번갈아 보여주는 것도 일종의 커트백(:정확히 말해서는 '교차편집')이라고 할 수 있습니다. 커트백은 이렇게 인서트를 활용하는 것과 과정을 생략하는 방법 두가지가 있습니다.

■ **리트머스법** 이란, 작가가 말하려고 하는 것을 표현하기 위해 다른 어떤 것을 개입시켜 얻어내는 기술. 리트머스에 무엇을 떨어뜨려봐야 색깔로 그 반응이 나오듯, 어떤 인물의 특성을 관람객들에게 알리는 리액션을 불러일으키기 위한 장치를 넣는 것입니다. 여기서 장치란 것은 크고 스케일 있는 것이 아니라 우리가 흔히 접하는 그런 상황들입니다. 예를 들어 어떤 행인이 실수로 그의 발을 밟았다고 합니다. 그 행인이 정중히 사과를 했는데도 주인공이 냅다 주먹을 날리면 한마디로 성질 더러운 놈이라는 것을 암시해줍니다.

【 대사의 원칙들 】

- 대사는 화자와 거론되는 자의 성격을 드러나게 해야 한다.
- 대사는 화자와 여타 인물들 간의 관계를 반영해야 한다.
- 대사는 행동을 진전시켜야 한다.
- 대사는 정보나 설명을 제공해야 한다.
- 앞으로 때때로 닥쳐올 사건들을 예고하여야 한다.
- 간단명료해야 한다.
- 한 가지 대사에 여러 가지 기능들을 부여하여 함축시켜라.
- 대사와 지문을 중복시키는 것은 금기. (이때 지문이 우선)

【 비주얼 (지문) : 영상적 언어의 구사능력 】

비주얼적인 묘사는 작가에게는 언어적 기교로 풀어나가야 할 과제이다. 지문에서 나와야 할 것은 다음과 같다. 해당 장면이 벌어지고 있는 장소와 시간대, 상황을 암시할 만한 것들, 해당 장면 안에는 어떤 인물들이 있는가, 그의 신체적 상태와 외모는? 다양한 인물들의 특정한 행동들, 이미지의 사이즈, 카메라나 인물의 움직임, 그 비주얼을 프레임 안에 어떻게 잡을 것인가에 대한 약간의 힌트(규정짓는 게 아닌 제안 혹은 제시) 스토리의 스타일, 혹은 개별장면들의 변화에 대한 언급, 장면들 사이의 대비 혹은 장면 내에서의 변화, 페이스와 리듬의 변화에 대한 지적... 조명 질감 컬러 등에 대한 지적, 객관적 사운드와 주관적 사운드에 대한 지적, 여타 스태프들이 알아두어야 할 사항에 대한 언급

■ 영상 시나리오 작가들이 카메라 워크를 이해하되 굳이 명시하지 않아도 되는 이유는 영상예술이 종합예술이기 때문입니다. 각 분야의 전문가들의 영역을 존중하고 그 능력을 온건히 기대할 때 상대도 나의 능력을 존중해 줍니다.

【 드라마틱한 장면 】

드라마틱한 장면을 위하여 씬 하나하나에도 집중하라. 씬은 위에서 제기한 모든 사항들의 집합체, 시나리오의 소우주이다. 각 씬들은 최소 누가, 언제, 어디서, 무엇을, (왜)라는 질문에 답해야 한다. 이 씬 안에 위에서 언급된 모든 시나리오 기법들을 고려하고 농축해라. 단 관객들이 이해할 수 있게.

【 고쳐쓰기 】

전혀 새로운 시각으로 바라보기 / 시나리오 작법의 기본원리를 기준으로 하여 스스로의 작품을 비판하라. / 공통적인 지적사항은 반드시 수정에 반영시켜라. / 균형감과 통일성을 잃지 말아라.

■ 고쳐쓰지 않는 시나리오란 없습니다. 한 작가가 고쳐쓰는 경우도 있지만 더러는 작가가 바뀌어 고쳐 써지기도 합니다.

■ 고쳐쓰는 이유는 여러 가지가 있습니다. 흥행성이나 작품성을 높이기 위해서 고쳐쓰는 것이라면 좋겠지만, 대부분 제작여건 등 한정된 제작비나 기술상의 문제 등 작품성을 결정짓는 것과는 무관한 이유에서 비롯되는 경우도 있습니다.

시나리오 용어 해설

【 오리지널 / 각색 / 윤색 / 레제 】

원작(Original) 시나리오 : 작가의 순수창작물

각색 시나리오 : 원안의 문학장르(ex. 소설, 수필, 출판만화 등)에서 시나리오 장르로 변환시킨 시나리오.

■ 단, 윤색의 경우에도 그 정도가 크면 각색이라 칭하기도 합니다만, 사전적 정의에는 해당되지 않습니다.

윤색 시나리오 : 원안의 시나리오를 수정한 시나리오.

■ 각색이 윤색과의 주된 차이는 다른 장르에서 모티브를 따왔느냐 하는 것입니다. 같은 장르에서 수정한다면 원칙적으로는 윤색에 해당 됩니다.

레제 시나리오 : 상영이 목적이 아닌 읽기 위한 시나리오

■ 레제 시나리오는 대개 순수문학으로 분류됩니다. 과거 공모전에는 레제 분위기의 출품도 더러 있었으나 지금의 공모전 추세에는 레제 분위기는 통하지 않으며 항상 제작가능성을 염두해 두고 심사가 이루어지고 있습니다.

【 시놉시스와 트리트먼트 】

시놉시스 : 시나리오 전체를 요약한 개요 혹은 줄거리

■ 모 작법서에 나와 있는 외국의 사례에서 시놉시스의 시장가격은 아이디어로 분류되어 시나리오 대가의 Max 1/3 이하 수준입니다.

트리트먼트 : 시놉시스를 더욱 발전시킨 형태. 대개 시퀀스별로 작성.

■ 대개 트리트먼트는 작가 이외에도 감독 등 연출 전문가들의 조언과 협의에 의해 작성되며 '콘티'(정식명칭 콘티뉴이티)로서 사전적 의미의 시나리오가 아닌 '스토리보드'가 있다면 생략해도 무방합니다. 그 분량에 있어서도 시나리오의 분량을 넘어설 만큼 방대해질 경우가 있습니다. 이른 바 '설정집'이라 불리는 것도 이 트리트먼트의 일종입니다. 트리트먼트는 실제 촬영과 제작을 위한 것이라는 점에서 시나리오 작가의 관점에서는 '그림 없는 콘티'라고 할 수 있습니다.

【 시나리오의 형식 】

교착식 : 가장 많이 사용되며 시간의 흐름에 따라 전개

연주식 : 잦은 '컷트 백'의 사용으로 과거 현재를 자유롭게 넘나드는 형식

■ '컷트백(cut-back)'이라는 것은 하나의 사건에 관련된 각기 다른 장면을 교차적으로 보여줌으로서 시간에 따른 갈등을 분배하는 시나리오 기법입니다.

옵니버스식 : 동일한 주제의 각기 다른 이야기로 구성된 형식

■ 극장판 애니메이션 '메모리즈'의 경우 엄밀히 옵니버스라고 말할 수는 없습니다. 왜냐하면 '동일한 주제'를 이야기 했다고 할 수 없기 때문입니다. 각 편마다 감독도 작가도 다릅니다.

무도회 수첩식 : 한정된 공간 안에서 펼쳐지는 이야기 형식

ex. 실사 호러영화 '큐브'. 무도회 수첩식 대신 '그랜드 호텔'식이라는 말도 씁니다.

여행식 : 로드 무비 형식

ex. '은하철도 999'. 어드벤처 형의 일종이지만 로드무비라고 하면 작가의 주제의식이 더욱 강하게 부각되며 대개 둘 이상의 주연급 등장인물 등이 함께 여러 가지 정서적 교감을 나누며 엮어나갑니다.

【 시나리오의 구성 】

기(발단) : 스토리를 발전시키기 위해 등장인물, 장소, 시대적 상황을 소개

■ 런닝 타임 90분 내외의 영화 시나리오에는 소위 '10분의 법칙'이라는 것이 있습니다. 10분에 해당하는 런닝타임 대개 #20 이내에 시나리오에서 표현하고자 하는 주제나 인물, 사건, 예상되는 갈등을 가장 극적이면서도 효과적으로 나타내 주어야 한다는 것입니다. 이것은 관객의 심리반응과도 관련된 것으로서 관객은 대체로 극장에 들어가서 10분 이내에 그 영화에 대해 가치를 내리기 때문입니다.

승(전개) : 전체의 80% 정도를 차지하며 사건이 일어나 드라마가 전개

전(클라이맥스) : 갈등이 최고조에 달해 폭발하는 단계

결(종결) : 갈등 해결과 여운

■ 이러한 4단 구성이 보편적이지만 3단 구성, 5단 구성 등이 있습니다. 어떤 작법서에 따라 '승'이 작가적 역량을 잘 나타낸다, 아니면 클라이맥스에 달렸다 운운하지만 그 어떤 것이 작가적 역량을 가장 잘 나타내느냐 하는 것은 없습니다. 기승전결이 다잘 조화를 이루어야 하니까요.

삽입장면

모티브(Motive) : 사건 발생의 동기

에필로그(Epilogue) : 영화의 본 내용 뒤에 보여지는 해설

프롤로그(Prologue) : 영화의 내용을 소개하는 도입부분

내러티브(Narrative) : 스토리의 구성

나레이션(Narration) : 줄거리나 감정 등을 설명하는 대사 이외

■ 경우에 따라서는 극중 배우 혹은 전문 나레이션 성우를 사용하는 경우도 있는데, 극중 배우를 사용할 경우 전개될 시나리오의 내용은 회상적 스토리라는 느낌을 줍니다.

【 씬(Scene)과 시퀀스(Sequence)에 관한 설명 】

씬(scene) : 동일한 시간과 장소에서 일어나는 일련의 상황이나 사건.

시퀀스(sequence) : 연극의 '막', 소설의 '장'에 해당. 하나의 씬 또는 여러 개의 씬으로 구성된 하나의 에피소드.

■ 트리트먼트는 씬보다는 시퀀스 위주로 작성됩니다.

【 시나리오의 구성요소 】

씬 넘버(S#), 장소, 시간, 등장인물, 대사, 지문, 장면전환, 카메라워크, 나레이션 등

■ 씬 넘버를 넣은 것은 감독의 영역(콘티)이라 하여 씬 넘버를 쓰는 것을 아마추어적특성으로 간주하는 작법서도 있으나 씬 넘버는 시나리오의 진행 정도를 작가가 집필 중에 알 수 있게 하는 점에서 어디까지나 작가의 집필 스타일에 달려 있다고 하겠습니다. 그리고 카메라 워크는 연출의 몫이지 작가의 몫이 아니라는 점에서 사용하지 않는 것이 좋습니다.

인서트(Insert) : 쓸 때도 시퀀스 별로 문단을 나누어 주는 게 좋습니다. 장면과 씬을 구성할 때는 단 한 개의 시퀀스 내에서 씬이 구성됩니다. 시나리오 전개에 있어서 시퀀스는 바뀌거나 발전되는 것이지 둘 이상이 공존하여 하나의 씬 안에 중복되지 않습니다.

【 장면전환의 4대기법 】

컷(cut) : 광학적인 작용 없이 장면 전환.

※ 커트 인 cut in : 롱 쇼트에서 익스트림 클로즈 업으로 화면이 바뀐다면 그 장면은 매우 강한 임팩트를 줄 수 있다. 관객으로부터 놀라운 반응을 끌어내기 위해 사용되는 서스펜스 영화에 자주 사용되는 기법.

디졸브(dissolve) : 앞의 장면과 뒤의 장면이 겹쳐지면서 장면 전환. 일반적으로 오버랩(O.L)이라고 통칭. 시간의 경과를 비약적이면서도 자연스럽게 전환시킬 때나 기타 다른 효과를 줄 때에도 적절히 사용.

■ 셔레이드와 혼합하여 사용할 때 좋은 효과가 나옵니다.

와이프(wipe) : 앞의 장면이 지워지듯 사라지면서 뒤의 장면으로 전환 ※ 아이리스(화면이 원점으로 돌아감)도 여기에 포함

페이드(fade) : 어두운 화면에서 점점 밝아지는 것을 페이드 인(F.I.), 밝은 화면에서 점점 어두워지는 것은 페이드 아웃(F.O)

■ 검은 음영이 걷히거나 깎다는 것으로 해석해도 되구요. 연극의 막이라고 생각하셔도 됩니다. F.I은 시작에, F.O는 끝에 사용하겠지요. 그리고 한 씬 안에 F.I 혹은 F.O가 중간에 들어가는 경우가 없습니다. 항상 해당 씬의 첫부분이나 끝부분에 사용합니다.

■ 기타 시나리오 자주 쓰이는 카메라 워크 : 시나리오에 굳이 카메라 기법을 쓴다면 각 단어의 철자를 딴 이니셜을 쓰며 따른 줄을 분리하여 쓰며 괄호를 붙입니다. ex. (F.I)

Z.I / Z.O : Zoom In - 줌인, Zoom - Out 줌아웃. 속칭 카메라가 빠지고 들어간다고 하죠.

O.L : Overlap - 오버랩, 전과 다음 장면이 겹쳐지면서 화면이 바뀌는 효과지요.

C.U : Close Up 클로즈업.