

비주얼 스토리텔링의 재미요소 설계

Design of Interest Elements in Visual Storytelling

안성혜, 허영
상명대학교 디지털콘텐츠학과

Seong-Hye Ahn(ramsuny@smu.ac.kr), Young Hur(uranus02@hotmail.com)

요약

만화, 애니메이션 등 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획함에 있어서 가장 중요한 것은 원천스토리의 개발과 이를 다양한 매체의 콘텐츠로 제작할 수 있도록 가공하는 스토리텔링이다. 현재 스토리텔링에 대한 이론적인 연구는 다양하게 이루어지고 있으나, 실제 콘텐츠를 제작할 때 필요한 재미요소 설계에 대한 방법론적인 연구는 미흡하다. 따라서 본 논문은 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획할 때 그 방법론적인 가이드라인을 제시하고자 하는 목적으로, 스토리텔링의 재미요소를 추출하고, 그 재미요소들을 매체에 맞게 가공하여 시각화하는 비주얼 스토리텔링의 설계 방법을 제안하고자 한다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 비주얼 스토리텔링 | 재미요소 | 문화콘텐츠 |

Abstract

When plan culture contents, the most important thing is storytelling that process to develop resource story and this by contents of various medium. However, the study of the methodology for the interest element design of storytelling which is necessary to produce the culture contents is insufficient. Therefore, this article is going to show a design method, when I plan the culture contents of the OSMU base, which is analysis the pleasure element of storytelling to make an interesting story and visual storytelling to visualize the pleasure elements.

■ keyword : | Storytelling | Visual Storytelling | Interest Elements | Culture Contents |

1. 서론

만화, 애니메이션 등 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획함에 있어서 가장 중요한 핵심은 설화, 신화, 시, 소설 등의 문화원형을 원천스토리로 개발하고, 이를 다양한 매체의 콘텐츠로 제작할 수 있도록 가공하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 이러한 원천스토리를 다양한 매체에 접목하여 콘텐츠로 제작할 수 있도록 만드는 스토리텔링이 무엇보다 중요시되고 있다.

스토리텔링이 화두인 요즘 들어서 관련된 다양한 연구가 활발히 이루어지고는 있으나, 실제로 문화콘텐츠를 제작하는 방법론으로서 스토리텔링의 재미요소 설계에 대한 연구는 아직까지 미흡하다.

따라서 본 논문은 비즈니스 관점에서 다양한 매체에 적용 가능한 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획할 때, 어떻게 재미있는 스토리를 만들어야 하는지 스토리텔링에 있어서의 재미요소를 추출하고, 이를 각각의 매체에 맞게 시각화하는 비주얼 스토리텔링의 설계 방법을

살펴봄으로써 문화콘텐츠 기획의 실제적인 가이드라인을 제시하고자 한다.

II. 스토리텔링의 개념 및 재미요소 추출

1. 스토리텔링의 개념

스토리텔링은 청중을 몰입시키고 내용전개에 관심을 가지게 만드는 역할을 한다. 스토리텔링의 개념을 보면, 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로 상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하고자 하는 행위라고 할 수 있다[1].

스토리텔링에서 스토리는 단순히 문학작품 외에 영화, 애니메이션, 만화, 드라마, 컴퓨터 게임처럼 시나리오가 있는 문화콘텐츠산업과 더 나아가 캐릭터 인형이나 명품과 같은 상품, 테마파크 같은 일상의 공간, 기념일, 혈액형, 선거마케팅, 광고 등의 일상생활에서의 스토리까지 광범위하게 펼쳐져 있다[2].

이처럼 다양하게 스토리를 전달하는 방식에 따라 스토리텔링의 유형을 나눌 수 있다. 첫째, 내러티브 스토리텔링은 사건과, 등장인물, 배경이라는 구성요소를 지니고 시작과 중간 끝이라는 시간적 흐름에 따라 기술해가는 양식의 ‘이야기’를 전달하는 형식을 의미하며, 전통적 의미의 스토리텔링 개념으로 볼 수 있다. 둘째, 인터랙티브 스토리텔링은 게임과 같이 상호작용을 중요시 여기는 디지털 스토리텔링의 대표적인 개념이다. 셋째, 비주얼 스토리텔링은 텍스트 기반의 시나리오를 콘티나 스토리보드와 같은 그래픽 이미지로 표현하고 전달하는 형식으로 수용자의 기대를 충족시키기 위해 허구의 세상이지만 실존 하는 것처럼 창조하기 위해 이미지를 활용하는 것[3]을 말한다.

2. 비주얼 스토리텔링의 재미요소

스토리텔링은 콘텐츠에 몰입하게 하는 장치로 흥미로운 주제, 캐릭터의 특성, 시작과 끝이 일관성 있게 연결되는 플롯 등을 통해서 참여자의 지성과 감성을 동시에 자극하면서 재미를 이끌어 내는 것이다. 여기서 재미란 즐거움, 즉 어떤 활동을 수행함에 있어서 개인이

느끼는 긍정적인 정서 상태라고 할 수 있으며, 몰입과 서로 밀접한 관계를 가진다[4]. 그렇기 때문에 스토리의 재미요소인 서사장치와 이를 시각화 하는 비주얼 장치가 비주얼스토리텔링의 재미요소 추출의 기준이 된다.

따라서 본 논문은 먼저, 선행연구를 통해 스토리의 서사장치이며, 구성 요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 재미요소를 추출하기 위한 기준을 [표 1]과 같이 설정하였다.

표 1. 스토리의 구성 요소

구성요소	구분	내 용	
캐릭터	역할	주인공, 적대자, 조력자, 증여자, 파견자, 의뢰자 등	
	성격	외형적 요소	등신비율, 얼굴형, 체형, 의상, 소품, 머리스타일
		내면적 요소	표정, 제스처, 특정 행동
사건	구조	단선사건구조	
		다중사건구조	중심사건+다양한 에피소드 다양한 옴니버스식 에피소드
	플롯	추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락, 범죄	
	역할	복선, 암시, 해결, 갈등 요소, 이야기의 시작점, 방해 요소	
배경	공간	사건이 일어나는 장소로 현실감을 더해주는 장치임	
	시대	시간적, 역사적 배경으로서 이 배경에 따라 의상, 공간적 특징들이 설정됨	
	사회	이야기가 진행되는 사회의 통념과 관습, 이데올로기, 신분제도 등을 말하며, SF나 판타지에서는 사회적 제도가 아주 중요하게 작용함	

다음으로 시나리오를 스토리보드로 시각화하는 과정인 비주얼 장치를 통해 [표 2]와 같이 재미요소의 기준을 설정하였다. 스토리보드에는 공간적 개념, 캐릭터의 움직임과 동선, 카메라의 움직임, 조명과 그림자, 사운드, 컬러구성 등의 수많은 정보를 담고 있기 때문이다.

표 2. 스토리보드 장면 연출의 요소

요소	구분	내 용
숏 (shot)	구성요소	구도, 카메라 위치, 인물의 위치
	종류	익스트림 클로즈업, 클로즈업, 바스트 숏, 미디엄 숏, 니숏, 풀숏, 롱숏, 익스트림 롱 숏
각도 (angle)	구성요소	카메라의 위치, 높낮이, 바라보는 방향
	종류	High angle, Low angle, Eye-level angle, Bird's-eye view, 시각앵글
카메라 움직임	패닝 (panning)	카메라가 한자리에 고정된 상태에서 수평으로 돌아가는 카메라의 움직임을 말함
	틸트 (tilt)	카메라의 위치는 변하지 않고, 수직으로 이동하는 카메라의 움직임을 말함

트래킹 (tracking)	달리듯이라고도 불리며, 일종의 달리는 이동차 위에서 찍는 카메라 움직임을 말함
크레인 (crain)	카메라를 크레인 위에 매달아 대상에 접근하거나 후퇴할 때 수직이동이 가능한 움직임

위의 두 가지 기준을 중심으로 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 독특한 소재 및 모티브, 생명력 있는 캐릭터, 독창적인 세계관 및 작품의 배경, 개연성 있는 사건과 플롯, 인상적인 화면연출 및 구성 등의 5가지로 [표 3]과 같이 도출하였고, 이를 시각화하기 위한 방법론을 제안하고자 하였다.

표 3. 비주얼 스토리텔링의 재미요소

재미 요소	내용	시각화 방법
소재와 모티브	문화원형, 설화, 신화, 소설	컨셉 이미지
캐릭터	성격, 행동, 대사, 역할	캐릭터 설정표 캐릭터 맵
세계관과 배경	시간적, 문화적, 공간적 배경	배경 설정표
사건	플롯, 개연성, 갈등, 반전	사건 구조도
화면구성	장면전환(간), 구도(각도), 조명	스토리보드

III. 비주얼 스토리텔링의 재미요소 설계방법

1. 독특한 소재와 모티브

스토리의 소재 및 모티브는 텍스트를 시각화하는 화풍이나 스타일 결정하는 중요한 역할을 한다. 따라서 자료 조사와 관객층 분석을 통해 충분한 공감을 불러일으킬 수 있는 독특한 소재를 사용해야 한다. 특히 오랜 시간 생명력을 지니고 있는 전통문화적인 요소는 콘텐츠의 깊이와 질적 우수성을 보장하기 때문에 전략적 소재 구축 방법이 될 수 있다. 전통문화 원형 소재는 전설, 신화, 설화, 역사서, 건축물, 고미술, 생활도구, 장신구, 전통무기 등에서 찾을 수가 있는데, 이처럼 전통문화를 활용한 소재구축 방식은 콘텐츠 기획에 있어서 전체적인 컨셉 이미지를 도출하기에 용이하다.

예를 들어 조선시대에 개발된 '신기전'이라는 전통무기를 소재로 한 김유진 감독의 영화 <신기전>이 있으며, [그림 1]과 같이 중국 산해경에 나오는 날개달린 사람을 모티브로 하여 캐릭터를 개발하고, 일본의 전통 건축 문화를 배경에 활용한 미야자키 하야오 감독의 에

니메이션 <센과 치히로의 행방불명> 등이 있다.



그림 1. 전통문화를 소재로 활용한 사례

이외에도 전략적인 소재 구축 방법은 장르별로 소재를 구축하거나 스토리의 구성요소별로 소재를 구축하는 방식이 있다.

표 4. 장르별 소재의 유형

장르	소재	예시
액션 스릴러	영웅/ 싸움꾼/ 갱단(마피아)/ 미션/ 탈출/ 범죄/ 스파이	다이하드, 프리즌 브레이크
드라마	역사적 사실/ 가족 성장기/ 음악/ 춤/ 음식/ 우정/ 종교	음식남녀, 아이엠 샘, 더 티 댄싱
멜로 로맨스	이루어질 수 없는 사랑/ 불륜/ 동성애/ 시공을 초월한 사랑	중경삼림, 시월애
코미디	특이한 물건/ 비일상적 상황	마스크, 트루먼 쇼
공포	미지의 존재/ 사이코/ 사탄/ 바이러스	뱀파이어와의 인터뷰, 오멘, 28일 후
모험	환상의 모험/ 현실의 모험	인디애나 존스
미스터리	수수께끼/ 기억상실	다빈치 코드, 메멘토
SF 판타지	비현실적인 인물/ 사건/ 공간(배경)	AI, 가위손, 매트릭스, 반지의 제왕

표 5. 스토리 구성요소별 소재의 유형

요소	소재의 유형	
인물	인간	위인, 바보, 영웅, 초능력자, 킬러, 음악가, 스나이퍼, 개그맨, 마술사, 모험가, 학자, 형사, 사기꾼, 조직폭력배, 원주민 등
	인물	곤충, 포유류, 파충류, 조류, 어패류, 꽃, 나무 등
사건	장르	역사적 사건, 살인, 납치, 실종, 모험, 성숙, 사랑, 동성애, 추적, 탈출, 여행, 행성충돌, 변신, 유혹 등
	시간	과거, 현재, 미래, 제한된 시간, 시간의 굴절 등
배경	공간	과거, 판타지, 현재, 미래, 제한된 공간이나 밀폐된 공간, 4차원의 공간, 땅속, 우주, 현실세계와 환상의 세계의 공존, 오지 등
	사회 문화	카니발리즘, 아마조네스, 신화, 노예제도, 고려장, 씨족 사회, 유목사회, 농경사회 등

2. 캐릭터의 유형과 성격 창조

캐릭터는 스토리를 이끌어가는 주체이며, 독자나 관객들에게는 자기 동일화의 대상이 되기 때문에 중요한 재미요소 중 하나이다. 이러한 재미요소로서의 캐릭터 설계방법은 먼저 캐릭터의 유형을 설정하고, 역할에 따라 성격을 부여하게 된다.

먼저, 캐릭터는 어떤 관점에서 보느냐에 따라 다양하게 그 유형을 나눌 수 있다. 즉, 외부적 요인의 영향을 받아 성격이 변하는지 그 유무에 따라 입체적 또는 평면적 캐릭터로 나누며, 사회적 통념에 따라 전형적 또는 개성적 캐릭터로 나눌 수 있고, 이야기의 주체에 따라 주동적 또는 반동적인 캐릭터 등으로 나눈다, 이외에도 캐릭터 개인의 능력과 역할에 따라서도 유형을 나눌 수 있다. 이렇게 캐릭터의 유형을 나누는 이유는 각각의 캐릭터에 정체성(Identity)을 명확하게 부여함으로써, 캐릭터의 성격을 만드는 가이드라인으로 활용할 수 있기 때문이다.

둘째, 캐릭터의 성격을 창조하는 방식은 크게 외형적인 요소에 의해서 캐릭터의 성격을 드러내는 방식과, 내면적인 요소들을 표면화해서 캐릭터의 성격을 드러내는 방식의 두 가지로 분류할 수 있다. 외형적인 요소는 외모나 스타일로 성격을 시각화 하며, 내면적인 요소는 행동이나 표정, 대사에 의해 성격을 시각화 할 수 있다.

표 6. 캐릭터의 성격 창조 방식

분류	구성요소	내용
외형적 요소	고정적 외형	등신비율, 체형, 얼굴형 등 특수한 상황이 아닐 경우 거의 변화되지 않는 캐릭터 고유의 생김새로 첫인상을 연출
	가변적 외형	헤어스타일, 장신구, 의상, 소품 등 캐릭터의 다양한 취향과 스타일을 연출하며, 변형이 가능함
내면적 요소	표정과 대사	얼굴 표정의 다양한 변화로 캐릭터의 심리상태를 이해하며, 캐릭터 특유의 대사는 그의 내적 심리 상태를 나타냄
	제스처(습관)	캐릭터를 더욱 부각 시키는 것으로 말할 때 그만의 행위 등
	행동	캐릭터가 어떤 특수한 상황에서 그만의 독특한 행동습관 등을 나타냄.

예를 들어 [그림 2]에서 애니메이션 <물란>에 등장

하는 훈족 장군의 외형을 살펴보면, 날카로운 눈매와 광대뼈를 강조한 얼굴형과, 강인한 힘을 표현하는 넓은 어깨, 굵고 짧은 목은 마치 고릴라와 같은 느낌을 주어 난폭한 성격을 형상화 하였다. 또한 웹툰 <이끼>에 등장하는 이장의 외모 역시 특 튀어나온 광대와 하늘을 향하고 있는 들창코, 긴 인종 등 나쁜 관상학적인 요소들을 조합하여 얼굴형을 만들어냄으로써 음흉하고 비열한 성격을 최대한 시각화하고 있다.




그림 2. 캐릭터 성격의 시각화 사례

본 논문에서는 캐릭터 설계 방법론으로 캐릭터의 유형에 따라 다양한 성격을 창조하고, 이를 시각화하기 위해 특징적 요소들을 정리하는 과정인 ‘캐릭터 설정표’를 제안하고자 한다. ‘캐릭터 설정표’는 캐릭터를 시각화하는 방식 외에도 스토리상에서의 역할과, 성장 환경의 특이점, 사건의 실마리 등을 알려주는 척도가 되기 때문에 캐릭터의 행동이나 대사 등을 묘사할 때 섬세한 표현과 일관성을 유지할 수 있게 해준다.

표 7. 캐릭터 설정표의 사례

구분	내용	
기본사항 및 성장배경	이름/성별/나이/직업	용비/ 남/ 20대 초반/ 현상금 사냥꾼
	캐릭터 유형	입체적 인물/ 무소불위형 캐릭터
	출생환경	부모와 출생환경을 모름(전쟁고아로 추측)
외형적 특징	성장과정의 특이점	부모가 아닌 중원의 대장군 손에서 자라며, 어릴 적부터 전장에 참여하고 살아남아 결국 흑색장 기병대의 대장이 됨
	키/몸무게	보통 키에 마른 체격
	헤어스타일	긴 생머리를 묶어 다님
	의상	특별히 눈에 튀지 않는 평범한 의상
내면적 특징	소품	봉, 칼, 용비(말)
	장/단점	유쾌하고 긍정적인 면이 장점이나 술과 여자, 돈을 지나치게 좋아함
	버릇/습관	돈과 관련된 단어에 자신도 모르게 반응 함
	콤플렉스	어두운 자신의 과거에 관련된 사건

생활	좋아하는 것	돈, 여자, 술, 황금 등
	싫어하는 것	돈 되지 않는 일
	취미/특기	봉술(창술)과 권법, 검술 등 무예에 능통함
역할	극중 역할	주인공
	임무/ 목표	황금성을 찾아가는 것/ 자신이 몰락시킨 변방 기마족 후손의 몸값을 갚아야함
	사건	금화경을 얻게 되면서 사건에 휘말리게 됨
캐릭터 이미지		

[표 7]은 만화 <용비불패>에서 등장하는 주인공 ‘용비’의 캐릭터 설정표 사례이다. 여기서 그의 습관이나 버릇인 ‘돈과 관련된 단어에 자신도 모르게 반응함’은 스토리의 곳곳에서 드러나며, [그림 3]에서처럼 유머를 유발시키는 장치로 잘 활용되고 있다.



그림 3. 캐릭터 설정표의 활용사례

‘캐릭터 설정표’가 캐릭터 개개인의 성격을 규정하기 위해 필요한 것이면, 이러한 캐릭터들 간의 역할과 사건이 얽힌 인과관계를 한눈에 알기 쉽게 정리하기 위해서 필요한 것이 바로 ‘캐릭터 맵’이다. ‘캐릭터 맵’의 구성은 캐릭터의 역할과 유형, 캐릭터와 사건과의 관계 설정을 통해 특정 캐릭터가 스토리상에서 어떤 역할과

기능을 하는지 명확하게 드러나도록 할 수 있다. 따라서 캐릭터 맵은 스토리를 구성하고 시각화하는데 있어 상당히 용이한 방법으로 활용된다.

예를 들어 [그림 4]와 같이 애니메이션 <쿵푸팬더>에서는 주요 캐릭터로 포(주인공), 시푸 사부(중여자), 우그웨이 대사부(과격자), 타이링(적대자), 타이그리스(조력자), 몽키(조력자), 바이퍼(조력자), 맨티스(조력자), 크레인(조력자) 등이 있다. 이들은 전설의 ‘용문서’라는 공동의 목표를 가짐으로써 서로 밀접한 연관성을 지니며, 갈등관계에 놓이기도 한다.



그림 4. 캐릭터 맵의 사례

3. 세계관 및 배경의 설정


스토리의 구성요소 중 배경은 세계관을 형성하는 중요한 근간이 된다. 배경은 크게 시간적 배경, 공간적 배경, 사회문화적 배경으로 나눌 수 있으며, 그 중 어느 하나만이 중요하게 작용하는 것이 아니라 세 가지 유형이 모두 밀접하게 연결되어 있다. 즉, 시간적 흐름이 중요한 시간적 배경은 과거, 현재, 미래 등 자유롭게 시간의 장치를 조절하여 설정할 수 있으며, 이는 콘텐츠의 장르에 영향을 끼친다. 공간적 배경은 스토리가 시작되고 마무리되는 장소의 개념으로서 무한 공간일 수도 있으며, 한정된 공간일 수도 있다. 또한 공간을 구성하는 다양한 소품 역시 공간적 배경의 중요한 요소이므로 동시에 고려해야할 요소이다. 사회문화적 배경은 스토리에 개연성과 정체성을 심어주는 중요한 요소로서 동시대의 문화적 요소가 일관되고 적절하게 표현되어야 한다.

또한 SF나 판타지 장르의 경우 작가의 상상만으로는 배경과 세계관을 설정하기에는 오류를 범할 여지가 많다. 따라서 현실에 기반을 둔 다양한 문화원형들을 활용하여 보다 깊이 있는 세계관과 배경을 형성할 수 있

어야 한다. 본 논문에서는 문화콘텐츠 기획 시에 이러한 배경 및 세계관의 특징들을 한 눈에 파악할 수 있는 방법으로 ‘배경 설정표’를 제안하고자 한다.

‘배경 설정표’는 시간적, 공간적, 사회문화적 배경을 모두 알 수 있도록 구성하여야 하며, 이를 기반으로 배경 이미지를 시각화할 수 있어야 한다. 배경 이미지는 스토리의 이해를 돕고, 커뮤니케이션 상에서 생길 수 있는 오해를 명확히 할 수 있는 중요한 요소이다. 또한 ‘배경 설정표’는 배경 설정에 필요한 컨셉 이미지뿐만 아니라 스토리보드 작업의 밑그림이 되며, 썸 리스트를 통해 하나의 배경아래 처리되어야 할 장면들을 모두 모을 수 있도록 하여 실제 콘텐츠 제작에 있어서 시간과 비용을 절감하게 해주는 역할을 한다.

표 8. 배경 설정표의 사례

대분류	소분류	내용	
시간적 배경	시기	1960년 8월 1일~2일	
	특징	48시간 안에 문제를 해결	
공간적 배경	국도	미국 북동부에 위치한 코네티컷 주	
	주거공간의 특징	현실의 세상	시골에 위치한 전형적인 2층 목재건축물로 할아버지의 애정품들이 많고, 꽃과 풀들이 무성한 뒷마당이 있음.
		미니모이의 세상	뒷마당에 공존하는 환상의 세계. 강을 중심으로 미니모이들이 사는 공간과 악당 말타자르가 사는 공간으로 구분됨. 지하세계의 건축물은 식물의 뿌리와 열매 등으로 이루어지며, 유럽 중세풍의 건물 형식을 차용함
	특징적 요소	현실에서 미니모이 세상으로 이동하는 순간 현실의 캐릭터가 3D 애니메이션 캐릭터로 변환됨	
사회 문화적 배경 (미니모이)	정치제도	절대군주제	
	신분제도	왕, 공주, 왕자, 귀족, 평민 등으로 구성	
	법/전설	전설의 칼을 뽑는 자가 백성을 통치할 수 있음	
	의상	나뭇잎, 나무명글, 꽃잎 등의 식물을 이용	
음식	꽃가루, 꿀, 이슬, 식물즙, 잠자리 알 등		
배경 이미지			
			

[표 8]은 릭베송 감독의 애니메이션 <아더와 미니모이>의 세계관 및 배경을 살펴본 사례이다. 여기에서 미니모이 세상은 주인공의 집 뒷마당의 땅 속을 배경으로 하고 있다. 따라서 캐릭터들의 의상은 나뭇잎이나 줄기로 장식되어 있으며, 그들이 사는 공간은 나무뿌리와 열매, 야광석 등으로 구성되어 있음을 알 수 있다.

4. 사건의 구조와 플롯의 설계

재미있는 스토리와 사건을 구성하기 위해서는 먼저 플롯의 역할을 이해해야 한다. 아리스토텔레스는 스토리를 풀어가는 방식으로서 원인을 제공하는 사건을 조합하고 재배치하는 것을 플롯이라고 하였다[5]. 즉, 플롯은 이야기를 보다 풍성하게 하는 장치로서 스토리의 재미요소로서 갈등을 만들기도 하며, 반전을 주기도 하고, 복선을 제공하기도 한다.

갈등은 플롯의 범주를 결정하며, 관객의 호기심을 유지하고 긴장을 조성한다. 이러한 긴장은 스토리의 결말을 궁극하게 만들며, 갈등의 본질을 알고 싶게 하여 끊임없이 앞일을 추측하게 한다[6]. 여기서 갈등은 내면적 갈등과 외면적 갈등으로 구분되는데[7], 내면적 갈등은 정신적인 갈등이며, 캐릭터의 성격에 따라 갈등의 폭이 결정되고, 또한 캐릭터의 생명력을 더욱 발아시키는 장치가 된다. 외면적 갈등은 갈등의 요인이 외부에 있기 때문에 많은 사건을 구성할 수 있는 적대자, 라이벌 등의 캐릭터나 사회구조 등의 배경으로 나타난다.

반전은 관객이 예측하고 기대하는 어떤 결과에 대해 전혀 반대되는, 예상치 못한 상황을 만들어 놀라움을 줌으로써 몰입하게 하는 장치이다. 효과적인 반전을 만들어내기 위해서는 정보의 양을 적절하게 조절해야 하고, 중심적인 갈등과 연관되어 있어야 한다. 중심 갈등과 연관된 반전은 스토리를 클라이맥스로 몰고 가는 결정적인 역할을 하기 때문이다[8].

복선은 앞으로 사건이 일어날 것을 미리 암시하는 것으로서 우연한 물건이나 상황을 통해 전달하며, 관객이 너무 쉽게 인지할 수 없도록 숨겨놓아야 한다.

이렇게 스토리를 개연성 있고 풍부하게 만들기 위한 요소인 갈등과 반전, 복선 등을 사건 속에 배치하고 설계하기 위해서는 무엇보다 스토리의 전체적인 골격을

이해하고 조율할 수 있어야 한다. 즉, 전체 스토리 속에 나타나는 사건의 유형과 기본 구조 등을 설정한 후, 스토리의 단계별로 적절한 역할을 하도록 사건을 설계하는 것이 필요하다.

먼저, 다양한 스토리 속에 나타나는 사건의 유형은 크게 인간의 내면적인 요소를 강조한 유형과 인간의 행동을 강조한 유형, 그리고 외부적인 영향에 의한 사건의 유형으로 나눌 수 있다. 또한 로널드 토비아스는 사건의 유형을 20가지로 구분하였으며[9], 조르주 폴티는 사건의 원형을 36가지로 구분하고 있다[10].

둘째, 사건의 구조는 중요사건을 어떻게 처리하느냐에 따라 단선사건구조, 다중사건 구조, 옴니버스 구조, 혼합형 구조로 나눌 수 있다. 단선사건 구조처럼 메인 사건을 중심으로 스토리가 진행이 될 때에는 사건을 해결하기 위한 캐릭터가 주체적으로 등장하고, 캐릭터의 몰입감도 높다. 반면에 다중사건 구조는 캐릭터가 주체적으로 움직이지 않으며, 몰입감도 어느 한 캐릭터에 치중되지 않는다[11]. 따라서 단선사건 구조는 캐릭터의 운명에, 다중사건 구조는 사건의 해결에 관심이 집중된다.

셋째, 스토리 속에서 사건들이 진행되는 단계는 크게 기, 승, 전, 결의 4단계와 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 5단계로 나누며, 시작과 중간, 끝의 3막 구조로 나누기도 한다. 이외에도 많은 신화와 전설의 이야기 구조를 분석한 조셉 캠벨의 <천의 얼굴을 가진 영웅>이라는 책을 바탕으로 크리스토퍼 보글러는 설화와 영웅 신화의 이야기를 12단계로 구분하기도 한다[12].

본 논문에서는 전체 스토리의 사건을 구성하는 기본 설계도로 '사건 구조도'를 제안하고자 한다. 즉, '사건 구조도'는 스토리의 단계별로 일어나는 핵심 사건들을 배치하고, 그 핵심 사건에 연루된 인물들과 그들의 행동들을 간략하게 묘사한 것이다. 따라서 '사건 구조도'는 이야기가 진행됨에 따라 사건들이 어떻게 일어나며, 그 속에서 캐릭터들이 어떤 역할을 하는지 한 눈에 알 수 있도록 구성해야한다. 이것은 이야기의 흐름을 한 눈에 파악할 수 있는 장점이 있으며, 사건의 인과관계를 조율할 수 있는 초석이 되고, 사건의 핵심 키워드만을 사용하여 스토리의 흐름이 흐트러지는 것을 막는 역할을

한다.

[그림 5]는 퀵베송 감독의 애니메이션 <아더와 미니모이>의 사건 구조도 사례이다. 핵심 스토리는 주인공 아더가 뒷마당 지하세계의 악당 이블M을 몰리치기 위해 비밀원정대를 결성하게 되고, 혈전 끝에 승리하여 현실세계의 집과 환상세계의 미니모이 세상을 구하는 것이다. 이러한 핵심 스토리의 배경을 크게 현실세계와 판타지세계로 구분하고, 다시 5단계로 나누어 일어나는 사건과 주제, 등장인물들을 구성하여 보여줌으로써 전체 스토리가 어떻게 흘러가는지 알 수 있다.

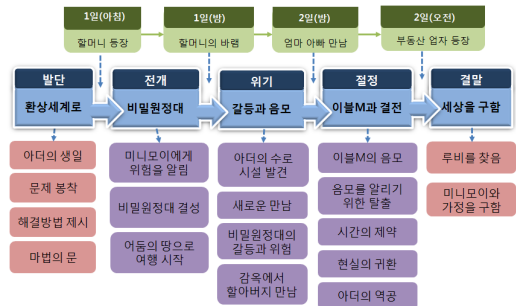


그림 5. 사건 구조도의 사례

5. 화면 연출의 미장센

캐릭터 설정표와 배경 설정표, 사건 구조도를 바탕으로 본격적인 시나리오를 작성할 수 있으며, 완성된 시나리오는 [그림 6]과 같이 스토리보드로 시각화된다.

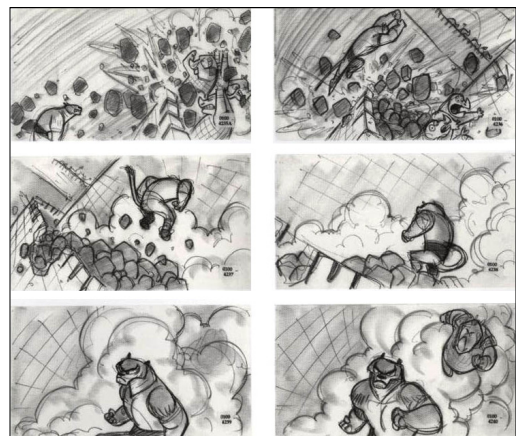


그림 6. 스토리보드의 사례 <애니메이션 : 쿵푸팬더>

스토리보드는 비주얼 스토리텔링에서 중요한 역할을 한다. 즉, 스토리보드는 콘텐츠를 만드는데 있어 스토리를 어떻게 시각 이미지(만화, 애니메이션, 영화 등)로 전개할지 화면 구성이나 연출, 카메라 시점 및 각도 등을 계획하는 전체적인 이미지의 설계도이며, 스토리(story)를 비주얼로 전달(telling)하는 단계가 된다. 이러한 스토리보드에서는 화면연출의 미장센과 대사나 음향효과, 음악과 같은 사운드 등을 재미요소로 추출할 수 있다.

미장센(mise en scène)은 화면에서 등장인물 혹은 도구의 배치나 동작, 조명 등에 관한 종합적인 설계를 통해 효과적인 형상을 만들어내는 것이다. 이러한 미장센을 형성하기 위해서는 카메라가 한번 촬영을 시작해서 끝날 때까지의 길이를 말하는 쇼트(shot)가 중요하게 작용한다. 애니메이션의 경우에는 화면을 바라보는 위치가 다른 위치로 바뀌기 전까지가 하나의 쇼트이며, [그림 7]에서처럼 만화의 경우는 한 칸이 하나의 쇼트라고 할 수 있다.

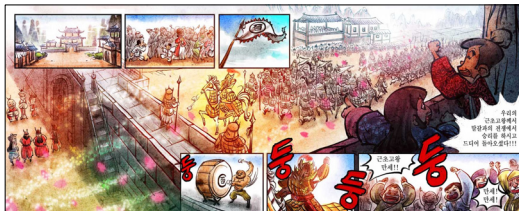


그림 7. 미장센의 사례 <만화 : 봉황연의>

결국 미장센은 ‘쇼트(shot)를 어떻게 구성 하는가’로 구체화 될 수 있다. 쇼트는 카메라와 피사체간의 거리를 어느 정도로 유지하는가, 카메라의 각도를 어떻게 잡는가, 카메라의 움직임을 어떻게 하는가를 고려하여 구성해야 한다. 카메라와 피사체간의 거리를 통해 전달하고자 하는 바가 달라지기 때문이다. 즉, 카메라가 피사체와 멀리 떨어질수록 피사체를 객관적으로 보게 되며, 피사체에 가까이 갈수록 피사체에 대한 감정이입이 많아진다. 카메라가 피사체를 찍는 각도는 등장인물의 시각과 심리를 묘사하는 역할을 하며, 또한 각도를 어떻게 처리하느냐에 따라 관객의 심리에 영향을 주기도

한다. 즉 카메라가 피사체를 바라보는 시각은 관객이 피사체를 보는 시각과 동일하기 때문이다[13].

IV. 결론

본 연구에서는 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 도출하고 이를 시각화하여 설계하는 방법을 제안하고자 하였다. 그 결과 서사 장치와 비주얼 장치를 기준으로 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 독특한 소재 및 모티브, 생명력 있는 캐릭터, 독창적인 세계관 및 작품의 배경, 개연성 있는 사건, 인상적인 화면구성 등의 5가지로 도출하였다. 이를 바탕으로 만화, 애니메이션 등 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획함에 있어서 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 설계하고, 이를 시각화할 때의 가이드라인으로 캐릭터 설정표와 캐릭터 맵, 배경 설정표, 사건 구조도, 스토리보드 작성 시 화면연출법을 제안하였다.

본 연구의 결과는 만화, 애니메이션 등 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획하고 시각화하는 사람들에게 ‘어떻게 하면 재미있는 콘텐츠를 만들 수 있을까’ 하는 물음에 대한 하나의 방법론이자 최소한의 가이드라인이 될 수 있을 것이라고 생각한다. 특히 문화콘텐츠를 기획하는 단계에 있어서 스토리텔링이란 단지 텍스트 쓰기에서 끝나는 것이 아니라, 이를 시각화하는 방법까지 염두에 둔 비주얼 스토리텔링이어야만 한다는 것을 확실히 하고 싶었다. 따라서 본 논문에서는 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 텍스트뿐만 아니라 시각화하여 보여주는 설계 방법을 실제 사례를 통해 제시하고자 하였으며, 이는 문화콘텐츠 기획 시에 매뉴얼로 활용할 수 있을 것이라 기대한다.

참고 문헌

- [1] 최예정, 김성룡, *스토리텔링의 내러티브*, 글누림, 2005.
- [2] 최혜실, “스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론”,

국어국문학, 제149호, 2008.

[3] 브라이언 아놀드, 브렌덴 에디 저, 이윤진 역, *비주얼스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, p.3, 2009.

[4] 안성혜, 송수미, *에듀테인먼트 콘텐츠 기획*, 커뮤니케이션북스, p.194, 2009.

[5] 양수련, *시나리오 oh 시나리오*, 북스토리, pp.38-41, 2007.

[6] 이상인, “서사로서의 영화시나리오와 등장인물에 관한 연구”, *조형논총*, No.9, 2004.

[7] 린다 카우길 저, 이문원 역, *시나리오 구조의 비밀*, 시공사, p.113, 2003.

[8] 하유상, *시나리오의 이론과 실제*, 태학사, pp.145-152, 2004.

[9] 로널드 토비아스 저, 김석만 역, *인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯*, 풀빛, p.368, 2003.

[10] 송병호, “콜 오브 듀티를 통해 본 전통적 스토리 흐름의 컴퓨터 게임 적용방법”, *한국콘텐츠학회 논문지 Vol.6, No.11*, 2006.

[11] 하유상, *시나리오의 이론과 실제*, 태학사, p.143, 2004.

[12] 김영주, 류철균, *다중플롯 영화의 서사구조*, 문화와 영상, p.67, 2007.

[13] 오진곤 저, *비주얼 스토리텔링*, 한국방송영상산업진흥원, p.65, 2005.

- 2002년 ~ 2005년 : 인제대 디자인학부 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 상명대 디지털콘텐츠전공 교수
<관심분야> : 디지털콘텐츠(영상, 에듀테인먼트), 문화콘텐츠, 스토리텔링, 감성콘텐츠

허 영(Hur Young)

정회원



- 1998년 : 서원대 미술교육(학사)
- 2000년 : 서원대 미술교육(석사)
- 2007년 : 상명대 만화영상(석사)
- 2008 ~ 현재 : 상명대, 극동대, 서원대 외래강사
- 2009년 : 상명대 첨단문화산업

연구소 선임연구원

<관심분야> : 스토리텔링, 만화콘텐츠, 감성콘텐츠

저 자 소 개

안 성 혜(Seong-Hye Ahn)

종신회원



- 1992년 : 서울대 시각디자인(학사)
- 2000년 : 서울대 영상디자인(석사)
- 1991년 ~ 1996년 : (주)제일기획

- 1997년 ~ 2000년 : (주)옵니텔
- 2000년 ~ 2001년 : (주)DLB
- 2001년 ~ 2002년 : 세경대 컴퓨터그래픽스과 교수