

영화, 이야기의 결말과 열린 결말

Film: Ending of a Story and an Open Ending

김삼력
한국예술원

Sam-Ryeok Kim(kimsamryeok@daum.net)

요약

이 논문은 영화의 결말과 열린 결말에 관한 분석이다. 특히 열린 결말의 정의와 해석을 다루는 것이 이 연구의 핵심이다. '결말'에 대한 정의를 먼저 내리고, 데이비드 하워드와 로버트 맥키의 목표 추구모델로 결말을 '닫힌'과 '열린'으로 구분하는 작업을 진행했다. 연구 결과 창작자의 의도와 더불어 관객의 생각이 결말을 정의하는데 매우 큰 비중이 있음을 확인하게 되었다. 이야기는 창작자가 설계한 것이지만, 그것을 해석하는 것은 결국 관객의 몫이며, 관객은 자신이 가진 가치나 이야기에 대한 흥미에 따라 원하는 결말이 다를 수 있고 결국 결말의 정의 역시 결정할 수 있었다. 물론 열린 결말로 거론된 영화들을 포함하여, 대다수 영화가 닫힌 결말을 갖고 있는 것은 전통적 사실이며 앞으로 이런 이야기의 구조는 크게 변하지 않을 것이다. 그러나 창작자의 의도나 관객의 생각에 따라 닫힌 결말로 설계된 이야기도 열린 결말로 변모될 수 있으며, 열린 결말의 의도를 오히려 관객이 받아들이지 않을 수도 있다.

■ 중심어 : | 영화 | 시나리오 | 결말 | 열린 결말 | 스토리텔링 |

Abstract

This study is an analysis of endings of films and open endings. Particularly, the key of this study is the investigation of the definition and interpretation of open endings. For this purpose, the 'ending' was defined first, and subsequently, endings were divided into 'closed' and 'open' endings with a goal pursuit model of David Howard and Robert McKee. Thus, it was found in this study that the thoughts of an audience as well as the intention of a creator are crucial in defining an ending. Although a story is designed by a creator, its interpretation is at the disposal of an audience in the end, and the audience may take an ending differently depending on their value system or interest in the story, which eventually leads to their own definition of the ending. For sure, a traditional fact is that most of films including those mentioned to have open endings have closed endings, and such a structure of stories will not change significantly in the future. However, the ending of a film designed to have a closed ending may be changed to be open ended depending on the intention of a creator or the thoughts of an audience, and furthermore, the intention of an open ending may not be readily accepted by an audience.

■ keyword : | Film | Screenplay | Storytelling | Ending | Open Ending |

I. 들어가며

한 편의 영화가 개봉하면 관객은 관련한 영화에서 자신이 느끼거나 해석한 것에 대한 다양한 의견들을 생산한다. 그중에서도 가장 많이 논의되는 것은 이야기의 절정과 결말에 관한 것이다. 주인공의 최종선택에 대한 결과를 보여주는 절정에 대해서는 적절히 표현되었다, 그렇지 않다 등의 의견 교환이 이루어질 수 있지만 대체로 객관적인 데 비해, 이야기의 결말에 대한 평가는 관객에 따라 사뭇 다르거나, 해석의 방향이 일관되지 못한 특성이 있다.

그 핵심에 서 있는 것이 ‘닫힌 결말’과 ‘열린 결말’에 대한 의견이다. 같은 영화를 두고 관객끼리 결말에 대해 다르게 해석하는 일은 빈번하며, 본문에서 소개할 <인셉션>의 사레처럼 감독은 “결말은 현실”이라고 닫힌 결말을 명백하게 공표했는데, 관객은 ‘계속해서 돌아가는 팽이’ 등을 이유로 여전히 열린 결말로 믿고 있는 사례도 많다[1][2]. 또한, 해당 작품에서 열린 결말 자체가 타당하기에 대한 논쟁도 존재하는데, 이는 본문에서 서술하게 될 관객과의 대화에서 감독과 관객의 결말에 대한 언쟁처럼 관객이 원하는 결말이 충족되지 않았음을 의미한다.

결말이 실제로 어떤 성격을 지니고 있는가에 대한 연구가 필요한 이유는 창작자의 이야기 설계가 관객이 다음에 볼 영화를 결정하기 때문이다. 작가의 이야기 설계 방향에 대한 이해도가 높아진다면 관객의 영화에 대한 만족도 역시 높아질 것이기 때문이다. 그러나 2019년 7월 현재, 국내에서 희곡, 소설 등 다른 매체의 이야기에 대한 열린 결말을 다룬 논문은 「Beyond the Horizon에 나타난 열린 결말에 관한 연구」, 「김유정 소설의 ‘열린 결말’ 연구」 등 여러 편이 발표되면서 활발하게 연구되고 있으나 영화 분야에서 열린 결말에 대해 연구한 논문은 한국학술지 인용 색인에서 확인한 결과 「영화의 열린 결말과 불가해성 -코엔 형제의 영화를 중심으로-」 1편에 불과했으며, 여러 편의 영화를 대상으로 열린 결말을 다룬 논문 역시 존재하지 않았다[3-5].

이에 연구자는 이야기의 결말에 대한 창작자의 이해를 도모해 앞으로 만들어질 이야기의 완성도가 높아지는 데 도움이 되었으면 하는 바람으로 다수의 영화를 대상으로

이번 연구를 진행했다. 이 논문은 결말에 대한 분석과 이야기 설계에 관한 것이며, 창작자들과 이야기 설계에 관여하는 연구자들이 주로 참고하기를 소망한다.

우선 본문에서는 ‘결말’이라는 용어에 대해 먼저 정의하고, 데이비드 하워드와 로버트 맥키의 목표에 대한 주인공의 추구하고 결과를 중심으로 결말을 ‘닫힌’과 ‘열린’으로 구분하는 작업을 진행했다. 또한, 결말과 에필로그의 차이를 통해 이야기의 끝이 어디인가에 대한 논의 역시 기술했다. 특히 열린 결말의 정의와 해석을 다루는 것이 이 연구의 핵심적인 부분이다.

II. 결말에 대한 정의와 열린 결말

‘결말’이라 함은 하나의 이야기가 끝나는 순간을 뜻한다. 발단-전개-위기-절정-결말로 이어지는 이야기의 5단 구성 중 한 단계이며, 3장 구조 안에서는 3장의 절정이 끝난 이후를 의미한다. 이야기가 해결되는 지점이라고 해서 시드 필드는 결말을 ‘해결’이라고 정의했다[6]. 그런데 결말을 명확하게 정의하기 위해서는 먼저 ‘하나의 이야기’에 대한 정의가 필요하다.

‘하나의 이야기’라 함은 먼저 ‘인물, 사건, 장소’ 등 소재를 가지고 있다. 또한, 데이비드 하워드와 로버트 맥키에 의하면 하나의 이야기는 먼저 주인공이 등장해 발단이 되는 사건과 주인공의 삶을 뒤흔드는 도발적 사건이 연달아 발생하면서, 주인공은 자신에게 일어난 일을 수습하거나 새로운 삶으로 나아가기 위해 어떤 목표를 세우고, 그 목표가 적대자나 장애물의 방해를 받으면서 달성되거나 실패하는 데까지를 의미한다[7][8]. 정리해보면 하나의 이야기가 시작되는 명확한 지점(발단)은 발단이 되는 사건의 발생 지점이고, 끝나는 지점(결말)은 주인공의 목표가 성패와 상관없이 ‘해결’되는 지점이다. 시드 필드는 이 해결지점을 ‘이야기의 해답’이라고 설명했다[9]. 마이클 페이트 도건 역시 “주인공의 욕망에 기반한 만족스러운 결론”이라는 표현을 통해 주인공의 목표추구와 결말의 상관관계를 정의한 바 있다[10].

그런데 이렇게 되면大本에서 발단 이전과 결말 이후의 부분이 남는다. 우리는 흔히 이 부분을 프롤로그와 에필로그라고 부른다. 프롤로그란 책에서 서문이나 서시라

고 부르는 부분으로 앞으로 펼쳐질 이야기를 소개하거나 상징적인 이미지를 구축하는 단계이다. 에필로그를 있는 그대로 해석하면 이야기의 끝부분이라는 뜻이 되지만, 여기서 ‘끝’이란 결말에서 아직 해소되지 못한 관객의 감정을 정리하거나, 주인공의 중심 목표 이외의 나머지 이야기들을 마무리하는 데 목적이 있다. 조단 E. 로젠펠트는 에필로그를 “마지막 장면과 에필로그는 다르며 그것은 마지막 장면 이후에 오는 장면”이라고 정의했으며, 데이비드 하워드스는 결말을 ‘가장 결정적인 순간’, 에필로그를 그 순간 이후의 ‘여파’로 정의했다[11][12]. 그러므로 우리가 엔딩이라고 부르는 장면은 이야기의 끝이 아니라 영화의 끝인 셈이며, 결말이란 이야기의 절정과 에필로그 사이에 존재하는 단계라 정리된다. 즉 이야기에서 결말은 주인공의 목표가 성공하거나 실패하는 것이 결정된 지점이고, 에필로그는 그런 성패가 결정된 이후에도 관객에게 해소되지 않고 남은 감정이나 후일담을 정리하는 단계이며 엔딩은 말 그대로 영화의 마지막 장면이다.

한편, 우리가 이야기에서 결말이라고 정의한 단계는 다시 ‘닫힌 결말과 열린 결말’로 구분된다. 이 닫힌과 열린의 구분은 앞에서 살펴본 바와 같이 주인공의 목표가 달성되거나 실패하는 순간, 즉 결말이라고 정의한 이야기의 해결 단계에서 주인공의 목표에 대한 추구가 완전히 끝났는가 아니면 계속되거나, 시도될 것이 남았는가에 따라 결정된다. 주인공의 목표에 대한 추구가 완전히 끝났다면 닫힌 결말, 계속되고 있거나 다른 해결 방법이 남았거나, 성공과 실패 어느 쪽도 가능하지 않을 때 열린 결말이 된다.

마이클 티어노가 “결말 그 자체는 반드시 끝맺음이 있어야 한다.”라고 주장한 것이나, 알렉산더 맥켄드릭이 이야기의 해결을 위한 필수적인 장면의 존재에 대해 언급한 것처럼 대다수의 영화는 닫힌 결말로 구성되어 있다 [13][14]. <미션 임파서블>(Mission: Impossible, 1996~)이나 어벤져스(The Avengers, 2012~) 시리즈 등 많은 영웅물에서 주인공의 목표는 자신이나 자신의 세계를 위협하는 적대자나 세력에 맞서 승리를 쟁취하며 이야기를 끝낸다. <그 여자 작사 그 남자 작곡>(MUSIC & LYRICS, 2007)에서의 주인공 역시 영화의 결말에서 사랑하는 사람과 함께 코라의 공연을 위한 음악을 완성한다. 그런가 하면 <조제, 호랑이 그리고 물고기들>

(ジョゼと虎と魚たち, Josee, The Tiger And The Fish, 2003)에서 주인공은 자신이 지키고 싶었던 사랑을 결국 포기하게 되고, <브레이브하트>에서 영웅의 자유에 대한 도전은 승고한 실패로 막을 내린다. 어느 쪽이든 목표에 대한 주인공의 추구가 완전히 끝나는 결말의 구조로 되어 있는 것을 확인할 수 있다. “의심할 여지 없이 명백한 결말”이 바로 닫힌 결말의 특징이다[15].

반면에 극히 일부의 영화들만이 열린 결말의 형태를 취하고 있다. 신카이 마코토의 초기 단편영화인 <별의 목소리>(Voices Of A Distant Star, 2002)에서 주인공 남녀는 저 멀리 우주와 지구 사이에서 서로의 마음을 확인했지만, 다시 만나거나 앞으로 어떻게 만날 수 있을지에 대한 해답을 찾지 못했다.

로버트 맥키에 의하면 이야기의 플롯은 크게 아크플롯, 미니플롯, 안티플롯으로 구분되는데, 열린 결말의 영화는 미니 플롯 영화의 특징이다. 아크플롯은 인과성, 닫힌 결말, 외적 갈등, 단일 주인공으로 구성되고, 미니플롯은 열린 결말, 내적 갈등, 다수의 주인공을 특징으로 하며, 안티플롯은 유연성과 비연속적 시간을 특징으로 한다. 크리스토퍼 보글러가 모험에의 소명에서 출발해 영약을 지니고 귀환하는 영웅으로 끝난다고 정의한 전통적인 이야기 방식인 아크 플롯의 영화와 비교해 볼 때, 미니 플롯 형식의 영화는 전통적인 이야기 구조를 갖추고 있지만, 작가가 전달하고자 하는 이야기를 경제적이고 단순화하여 제시하는 특성 때문에 결말에서 주인공이 해결해야 할 목표나 관객의 질문에 대한 해답을 제시하지 않는 사례가 많다[16][17].

그런데 우리에게 일반적으로 익숙한 이야기 구조인 닫힌 결말에 대해서는 별다른 이견이 없는 것에 비해 열린 결말은 많은 영화에서 ‘열린’이라는 구조의 사실 여부와 결말의 방향 등에 논쟁이 빈번하게 일어난다. 관객들 사이에서 열린 결말이 맞는가에 대한 논란이 있는가 하면, 작가 자신도 결말을 어떻게 내야 할지 모르거나 확신이 없어 이야기를 쓰다가 만 것이 아닌가에 대한 의심, 닫힌 결말로 정리되어야 할 이야기를 무리하게 열린 결말로 마무리한 것이라는 주장까지 해당 구조에 대한 진위와 찬반에 대한 다양한 의견들이 있다. 실제로 예술영화전용관 프로그래머로 활동했던 남태우에 따르면 “관객과의 대화를 진행하면서 감독과 관객이 싸운 적이 있다. 오픈

엔딩이 영 맘에 들지 않았던 한 관객은 결말을 말하라고 감독을 다그쳤고 감독은 끝내 그건 당신이 생각할 몫이라며 자신의 작품에 대한 생각을 일관되게 주장해서 마찰이 일어났다.”라고 한다[18].

이런 논란은 이야기에서 주인공의 목표를 무엇으로 볼 것인가 또는 관객에게 무엇이 중요한 가라는 물음 때문에 발생한다. 이에 따라 결말에 대한 관객의 서로 다른 의견이 생기거나 닫힌 결말과 열린 결말의 정의가 달라질 수 있다. 그래서 어떤 영화들은 명백하게 닫힌 결말이나 열린 결말로 이루어져 있지만, 영화에 대한 해석에 따라 결말에 대한 정의가 바뀌거나, 작가의 의도를 관객이 다르게 해석할 여지가 있고 역시 관객에게 제대로 메시지를 전달하지 못해 결말에 대한 오해가 생기기도 한다.

이에 본 연구자는 다음 장에서 제작진이 명백하게 닫힌 결말이라고 밝혔음에도 열린 결말과 관련하여 관객들에게 논쟁의 대상이 되고 있는 <인셉션>(Inception, 2010)을 비롯해, 열린 결말로 정의되고 있는 다양한 작품들이 실제로 그와 같은 구조를 갖추고 있는지 확인하는 연구를 진행했다.

III. 열린 결말로 거론되는 영화들의 진위에 대한 분석

이 장에서는 앞서 열린 결말의 진위 논란에서 거론된 <인셉션>을 포함하여 참조되는 작품에 대한 결말이 실제로 어떤 형식을 지니고 있는지에 대해, 앞 장에서 살펴본 데이비드 하워드와 로버트 맥키의 목표 추구형 이야기 모델로 분석해 보았다.

우선 <인셉션>에서 주인공의 목표는 자신의 수배를 풀기 위해 꿈에서 미션을 해결하고 나와 현실의 세계로 돌아가는 것이다. 그리고 그는 임무를 완수하고 현실로 돌아온다. 이 영화가 열린 결말로 거론되는 이유는 영화의 마지막 장면에서 돌고 있는 팽이 때문이다. 일부 관객들은 팽이가 꿈속에서만 멈추지 않고 도는데, 그가 돌아온 현실에서도 돌고 있기 때문에 그는 아직 꿈속에 있고 이야기는 끝나지 않았다고 믿는다. 그러나 역설적으로 그가 꿈을 벗어나지 못했다면 주인공의 목표가 실패한 것이 되므로 그 역시 닫힌 결말이다. 이 영화는 제작당시에

마지막 장면에 등장한 배우 마이클 케인(마일즈 역)이 크리스토퍼 놀란 감독에게 결말에 대해 혼란스러워하며 질문하자, 놀란 감독이 "당신이 마지막에 등장하면 현실"이라고 명백하게 답하기도 했다[19]. 할리우드의 많은 영화가 관객에게 혼란을 줄 수 있음에도 에필로그에서 이와 같은 장면을 사용하는 이유 중에는, 한니발 렉터가 탈옥하는 <양들의 침묵>(The Silence Of The Lambs, 1991)의 결말처럼, 악당이 인기를 끌 경우 속편을 위해 '악당의 귀환'을 염두에 두고 있기 때문이라는 의견이 있다[20]. 또한, 위 영화에 대한 논쟁을 통해 "결말은 어떤 식으로든 의미가 있어야 한다."라는 의식이 관객에게 존재함을 알 수 있다[21].

<더 킹>(The King, 2016)에서 주인공의 최종 목표는 자신과 가족의 안전을 지키는 것은 물론 삶을 옳은 방향으로 바로 잡고 부패한 검사 한강식에게 복수하는 것이다. 영화는 결말에서 복수에 성공한다. 이 영화가 관객들에게 열린 결말로 거론되는 이유는 주인공이 영화의 종반부에 국회의원으로 출마하는데 당선이 되는지의 여부를 보여주지 않기 때문이다. 그러나 애초에 이 이야기에서 주인공의 목표는 국회의원이 되는 것이 아니므로 직접적인 결말과는 상관이 없다. 그러나 이야기의 결말에서 "주인공이 세상을 바꾸어야 한다."라는 관점을 가진다면 완전히 바꾸었는지 보여주지 않았으므로 다른 해석도 가능할 수 있다[22].

<텔마와 루이스>(Thelma & Louise, 1991)의 결말에 대해서는 관객의 소망이 반영되어 있다. 마지막 장면에서 주인공들의 차가 낭떠러지에서 완전히 추락하는 것을 보여주지 않았기 때문에 그들의 생사가 불투명해 열린 결말이라는 주장이 바로 그것이다. 그러나 이 장면은 <내일을 향해 쏴라>(Butch Cassidy And The Sundance Kid, 1969)의 마지막 정지화면(Freeze-Frame)에 가깝다. 정지 화면은 인물과 행동의 시간을 연장하는 역할을 하는데 이미 위의 영화들에서 관객이 주인공을 사랑하고 있으므로, 그들이 죽지 않기를 바라는 관객의 마음에 대한 연출자의 불가피한 선택인 것이다[23]. 그녀들의 실제 목표는 억압된 사회로부터의 해방이나 도피였고, 그 목표는 주인공이나 관객의 가치관에 따라 성공이나 실패라고 부를 수 있다.

관객의 관념이 결말을 정의하는데 반영된 것은 <트루

먼 쇼》(The Truman Show, 1998) 역시 마찬가지다. 이 이야기는 주인공이 자신의 진짜 삶을 찾는 것이 목표이고 결국 그것을 쟁취하는 명백한 닫힌 결말의 영화임에도 일부 관객들은 이 영화를 열린 결말로 믿고 있다. 왜냐하면 그동안 세트 안에서 살아가던 주인공이 과연 진짜 삶을 견딜 수 있을지, 오히려 지금 이대로 살아가는 것이 타당할지에 대해 판단이 쉽지 않고, 별도의 에필로그가 없어 세트 밖으로 나간 이후의 삶을 보여주지 않았기 때문이다.

오히려 위의 영화와 비슷한 구조를 가진 <립반 윙클의 신부>(リップヴァンウィンクルの花嫁, A Bride for Rip Van Winkle, 2016)는 주인공이 세트가 아닌 진짜 세상 속에서 살아가지만, <트루먼 쇼>보다 훨씬 열린 결말에 가깝다. 주인공은 소셜미디어에 의존해 세상을 살아가고 있고, 자신에게 닥친 불행을 벗어나 삶을 되돌려놓고 싶지만 역시 다른 사람의 의견에 이끌려 다닌다. 애초에 주인공이 무엇을 원했는지도 알기 힘든 이 영화의 결말에서 주인공은 여전히 자신을 드러내지 않으며, 앞으로 그녀가 과연 주체적인 삶을 살아가게 될지 지금 이대로의 하루를 이어갈지 관객은 알 수 없다.

<4월 이야기>(四月物語, April Story, 1998)는 앞장에서 설명한 것처럼 주인공의 목표가 무엇인가와 더불어 관객이 원하는 이야기의 결말이 무언인가에 따라 결말의 성격이 달리 정의될 수 있다. 기본적으로 영화에서 주인공의 목표는 도쿄로 가서 자신이 짝사랑했던 선배를 만나는 것에 있다. 실제로 영화에서는 선배를 만나 이야기를 나누는 장면을 통해 닫힌 결말로 이야기가 끝난다. 그러나 역시 관객이 요구하는 기대가 연출자나 작가의 생각과 다르다면 결말에 대한 정의는 다르게 해석될 여지가 있다. 관객이 이 영화를 주인공의 사랑에 대한 열정에 관한 이야기가 아닌 남녀의 사랑을 다룬 로맨스 장르로 받아들인다면, 두 사람은 만났을 뿐 사랑이 이루어지지 않았으므로 관객은 이 영화를 열린 결말로 해석하게 된다.

이처럼 열린 결말로 거론되는 영화들 대다수는 사실 닫힌 결말로 이루어져 있는가 하면, 관객이 원하는 결말이 충족되지 않으면 열린 결말로 해석될 여지가 있다는 것을 확인할 수 있다. 노다 코고는 이야기의 결말을 “테마가 관객에게 완전히 해명된 순간”이라고 정의했는데,

이야기의 구조상 명백히 닫힌 결말의 영화가 관객에게 열린 결말로 보인다면 그것은 작가가 주제에 대한 메시지를 관객에게 전달하지 못했음을 의미한다고 볼 수도 있다[24]. 하유상 역시 “만일 끝 장면이 끝나고도 관객의 마음에 아직도 꺼림칙하게 걸리는 대목이 남아 있다면 테마를 아직도 다 말하지 못했기 때문이다.”라는 표현으로 주제의 미해결을 지적했다[25].

그러므로 이야기의 설계과정이나 결말을 정하는 시점에서 창작자들은 자신이 전달하고 싶은 메시지는 물론 관객이 이해하거나 원할 것으로 생각하는 이야기의 결말에 대해 자세히 검토하고 고민할 필요가 있어 보인다.

IV. 나가며

애초에 이 연구를 시작한 목적 중 하나는 ‘열린 결말’에 대한 관객과 창작자의 환상을 재고하도록 하는 것이었다. 시나리오를 전공한 연구자가 보기에 관객들이 ‘열린’이라고 주장하는 이야기의 결말은 사실 대부분 닫힌 결말로 보였기 때문이다. 그래서 결말에 대한 명확한 정의가 가능할 것 같았다. 그러나 이야기의 끝, 특히 무엇이 닫히고 열린 결말이며 해당 영화가 어떤 결말을 지니고 있는지를 분석하는 것은 쉽지 않은 작업이었다. 왜냐하면 창작자의 의도와 더불어 관객의 생각이 결말을 정의하는데 매우 큰 비중이 있음을 연구를 통해 알게 되었기 때문이다. 분명히 이야기는 창작자가 설계한 것이지만, 그것을 해석하는 것은 결국 관객의 몫이며, 관객은 자신이 가진 가치나 이야기에 대한 흥미에 따라 원하는 결말이 다를 수 있고 결국 결말의 정의 역시 흔들려 놓을 수 있음이 확인된 것이다.

물론 앞 장에서 살펴본 것처럼 열린 결말로 거론된 영화들을 포함하여, 대다수 영화가 닫힌 결말을 갖고 있는 것은 전통적 사실이며 앞으로 이런 이야기의 구조는 크게 변하지 않을 것이다. 그러나 창작자의 의도나 관객의 생각에 따라 닫힌 결말로 설계된 이야기도 열린 결말로 변모될 수 있으며, 열린 결말의 의도를 오히려 관객이 받아들이지 않을 수도 있을 것이다.

전통적 이야기의 설계 모델에 집중해 결말을 분석한 이 연구가 가진 한계에 대해서도 인정한다. “그전의 어떤

사건 다음에 필연에 의해 또는 보편적인 법칙에 따라 다른 어떤 것이 뒤따르지 않는 것"을 전제로 하던 과거 아리스토텔레스 시대의 이야기와 지금의 이야기가 다르다 [26]. 그래서 이야기에 대한 다른 정의, 가령 '해소되지 않고 남은' 이야기가 있는 영화는 열린 결말이라고 생각하는 관객이나 연구자의 의견 역시 존중한다. 그리고 이에 대한 연구자들의 논의가 좀 더 활발히 진행되었으면 한다.

정리해보면 무엇보다 결말을 정의하는데 중요한 것이 관객의 이야기에 대한 욕망이라는 사실을 주목할 필요가 있다. 작가는 독립적 존재로 자신이 원하는 이야기를 기술해야 하지만, 관객이 이야기의 결말을 어떻게 받아들일지에 대해서도 고민해야 하는 존재라는 사실을 다시금 생각할 필요가 있다. 즉 결말의 열린, 닫힌을 설정하는 것도 중요하지만, 자신의 메시지를 충분히 전달하면서 관객이 받아들일 만한 결말인가에 작가는 더 집중해야 한다. 이 연구는 비록 열린 결말에 대한 명확한 개념을 정리하는 작업을 진행하지 못했고, 각자가 다르게 받아들이는 영화, 이야기라는 태생적인 연구의 특성상 객관적이거나 과학적인 분석도 부족하다. 그럼에도 이야기 저작 프로그램인 '스토리헬퍼'를 기반으로 결말 유형을 조사한 우수 선행 연구가 있던 하지만, 한국학술지 인용색인의 KCI 통합검색을 기준으로 이야기의 원리로 출발해 다수 영화의 열린 결말을 연구한 국내의 첫 번째 논문이라는 점에 의미를 두고자 한다[27].

참 고 문 헌

- [1] 전기신문, "영화 '인셉션', 결말 두고 해석 쏟아졌는데... 논란 감독 "만약 '그'가 등장한다면 현실이다," 2019.3.7.
- [2] 뉴스인사이드, "영화 '인셉션', 열린 결말에 7가지 해석? 추측보니 '계속해서 돌아가는 팽이,'" 2019.1.2.
- [3] 김승중, "김유정 소설의 '열린 결말' 연구," 현대문학이론연구, 제53호, pp.5-28, 2013.
- [4] 전미숙, "Beyond the Horizon에 나타난 열린 결말에 관한 연구," 드라마 연구, 제31호, pp.213-240, 2009.
- [5] 장우진, "영화의 열린 결말과 불가해성 - 코엔 형제의 영화를 중심으로 -," 영화연구, 제56호, pp.247-277, 2013.
- [6] 시드 필드, 유지나 옮김, *시나리오란 무엇인가*, 민음사, p.73, 1999.
- [7] 로버트 맥키, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가 2*, 민음인, p.266, 2018.
- [8] 데이비드 하워드, 에드워드 마블리, 심산 역, *시나리오 가이드*, 한겨레출판, p.43, 1999.
- [9] 시드 필드, 박지홍 역, *시나리오 워크북*, 경당, p.227, 2001.
- [10] 마덕 마틴, 제임스 V. 하트, 시드 필드, 안희정 역, *시나리오 쓰기의 모든 것*, 다른, p.178, 2016.
- [11] 조단 E. 로젠펠트, 이성호, 김창수 역, *압박이 있는 장면을 만드는 스토리 기법*, 비즈앤비즈, p.259, 2014.
- [12] 데이비드 하워드, 심산스쿨 역, *시나리오 마스터*, 한겨레출판, p.392, 2007.
- [13] 마이클 티어노, 김윤철 역, *스토리텔링의 비밀*, 아우라, p.35, 2008.
- [14] 알렉산더 맥켄드릭, 김윤철 역, *영화 수업*, 북하우스, p.47, 2012.
- [15] 로널드 B. 토비아스, 김석만 역, *인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯, 플롯*, p.40, 1997.
- [16] 크리스토퍼 보글러, 함춘성 역, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 비즈앤비즈, p.260, 2013.
- [17] 로버트 맥키, 고영범, 이승민 역, *시나리오 어떻게 쓸 것인가1*, 황금가지, pp.75-80, 2002.
- [18] 남태우, *당신이 보고 싶은 영화는 영화관에 없다*, 팟빵북스, p.106, 2018.
- [19] 국제뉴스, "인셉션, 8년 만에 밝혀진 결말 비하인드... '어디까지 꿈일까,'" 2019.1.2.
- [20] 윌리엄 인디, 유지나 역, *시나리오 작가를 위한 심리학*, 인벤션, p.46, 2017.
- [21] EBS 다큐프라임 '이야기의 힘' 제작팀, *이야기의 힘*, 황금물고기, p.204, 2011.
- [22] 블레이크 스나이더, 이태선 역, *SAVE THE CAT!: 흥행하는 영화 시나리오의 8가지 법칙*, 비즈앤비즈, p.117, 2014.
- [23] 제니퍼 벤 시즐, 정재형 역, *영화영상 스토리텔링 100*, 책과길, p.123, 2011.
- [24] 노다 코고, 장천호 역, *시나리오 구조론*, 집문당, p.180, 1984.
- [25] 하유상, *시나리오의 이론과 실제*, 태학사, p.86, 1999.
- [26] 아리스토텔레스, 이상섭 역, *시학*, 문학과지성사,

p.30, 2005.

- [27] 윤혜영, “문제 기반 스토리텔링의 관점에서 본 영화 플롯의 결말 유형 연구 : ‘스토리헬퍼’를 중심으로,” 만화애니메이션연구, 제50호, pp.187-214, 2018.

저 자 소 개

김 삼 력(Sam-Ryeok Kim)

정회원



- 2012년 2월 : 동국대학교 영상대학원 영화영상학과 영화영상제작(시나리오)전공(영화시나리오박사)
- 2009년 12월 ~ 2011년 2월 : 서울종합예술실용학교 방송영화예술학부 전임교수 역임
- 2011년 3월 ~ 2013년 2월 : 영산대학교 영화영상학과 조교수 역임
- 2013년 3월 ~ 현재 : 한국예술원 영화영상계열 겸임교수
(관심분야) : 스토리텔링, 영화, 영상제작, 시나리오