

## 비주얼 스토리텔링의 재미요소 설계 및 분석

### Analysis and Design of Interest Elements in Visual Storytelling

안성혜, 허영  
상명대학교

Ahn Seong-Hye, Hur Young  
Sangmyung University

#### 요약

문화콘텐츠를 제작함에 있어서 가장 중요한 것은 원천스토리 개발과 이를 다양한 매체의 콘텐츠로 제작할 수 있도록 가공하는 스토리텔링이다. 현재 스토리텔링에 관련된 다양한 연구가 이루어지고 있으나, 실제 문화콘텐츠를 제작하는데 있어 스토리텔링의 재미요소 설계에 대한 방법론적인 연구는 미흡하다. 따라서 본 논문은 다양한 매체에 적용 가능한 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획할 때, 어떻게 재미있는 스토리를 만들어야 하는 지 스토리텔링에 있어서 재미요소를 분석하고, 그 재미요소들을 매체에 맞게 가공하여 시각화하는 비주얼 스토리텔링의 설계 방법을 살펴보고자 한다.

#### Abstract

The thing that is the most important at time to produce the culture contents is developing source story and storytelling which is work to process in the contents of various media. 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.

## I. 서론

문화콘텐츠를 제작함에 있어서 가장 중요한 핵심은 스토리에 기반 한 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.

문화콘텐츠가 화두인 요즘 들어서 스토리텔링에 관련된 다양한 연구가 활발히 이루어지고는 있으나, 실제로 콘텐츠를 제작하는 방법론으로서 스토리텔링의 재미요소 설계에 대한 연구는 아직까지 미흡하다. 따라서 본 논문은 문화콘텐츠를 제작하는 데 있어서 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 어떻게 설계해야 하는 지 그 방법론을 제시하고자 한다.

특히, 다양한 매체에 적용 가능한 OSMU 기반의 문화콘텐츠를 기획할 때 어떻게 재미있는 스토리를 만들어야 하는 지 스토리텔링에 있어서 재미요소를 분석하고, 그 재미요소들을 매체에 맞게 가공하여 이를 시각화하는 비주얼 스토리텔링의 설계 방법을 살펴보고자 한다.

## II. 스토리텔링의 개념 및 재미요소 추출

### 1. 스토리텔링의 개념

스토리텔링은 청중을 몰입시키고 내용전개에 관심을 가지게 만드는 역할을 한다. 스토리텔링의 개념을 보면, 스토리텔링이란 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어

로 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 인형이나, 명품 같은 상품, 테마파크 같은 일상의 공간, 기념일, 혈액형, 선거 마케팅, 광고 등의 일상생활에서의 스토리까지 광범위하게 펼쳐져 있다.[2]

이처럼 스토리를 전달하는 방식에 따라 스토리텔링의 유형을 다양하게 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 스토리텔링의 개념으로 볼 수 있다. 둘째, 인터랙티브 스토리텔링은 게임과 같이 상호작용성을 중요시 여기는 디지털 스토리텔링의 대표적인 개념이다. 셋째, 비주얼 스토리텔링은 시나리오를 그래픽으로 표현하고 전달하는 형식을 말한다.

## 2. 비주얼 스토리텔링의 재미요소

본 논문은 콘텐츠를 개발하기 위한 원천 스토리를 쓰고, 이를 다시 시나리오로 작성하고, 다시 스토리보드로 변환하는 과정 속에서 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 도출하고자 한다. 따라서 스토리의 구성 요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 스토리를 구성하는 과정과 이를 스토리보드로 시각화하는 과정을 분석하여 재미요소의 기준을 설정하였다.

그 결과 스토리텔링의 재미요소를 주제 및 소재, 캐릭터, 세계관 및 작품의 배경, 독특한 사건, 인상적인 장면 등 크게 5가지로 나누어 추출할 수 있었다.

표 1. 비주얼 스토리텔링의 재미요소

기준	재미 요소	설계 방법
스토리의 구성요소	주제와 소재	시놉시스, 장르
	캐릭터	캐릭터 설정표, 캐릭터 맵
	세계관과 배경	배경 설정표, 컨셉 이미지
	사건	사건 구조도
스토리보드의 구성요소	장면구성	스토리보드
	사운드	대사, 효과음, 내레이션

## III. 스토리텔링의 재미요소 설계방법

### 1. 명확한 주제와 독특한 소재

텍스트를 분석하기 위해서는 스토리의 주제를 파악할 수 있어야 한다. 또한 스토리 속의 주제는 텍스트를 시각화하는 화풍이나 스타일 결정하는 중요한 역할을 한다. 즉, 주제는 작품의 줄거리, 인물, 소재, 사건, 배경 등을 통하여 작가가 관객에게 호소하려는 것으로 작가가 작품으로 말하고자 하는 주된 메시지가기 때문이다.[3]

따라서 주제는 간단명료해야 하며, 시각적 표현만으로도 이해할 수 있어야 한다.[4] 대체로 사람들은 심리적으로 복잡한 주제가 아닌 하나의 주제를 중심으로 쫓아가게끔 이루어져 있기 때문에 내용을 심각하게 하려고 복잡한 심리묘사가 필요한 주제를 택하는 것은 잘못이다.

주제는 사회의 보편적 관점에서 접근할 때 친근한 주제와 낯선 주제로 구분할 수 있다. 친근한 주제는 보편적 진리를 가지고 있으며, 대부분 공감하는 이야기로 긍정적 가치를 지니고 있으나 권태로운 주제가 될 수 있는 반면, 낯선 주제는 보편적 진리에 반하는 내용으로 신선함과 호기심을 불러일으킨다.[5] 예를 들어 사랑을 주제로 이야기할 때 친근한 주제는 ‘사랑은 소중한 것’, ‘사랑은 영원하고 아름다운 것’ 이라면 반면 낯선 주제는 ‘사랑은 무가치한 것’, ‘사랑은 소모적인 것’ 으로 표현할 수 있다.

주제를 드러내는 방식은 다음과 같다.

① 주제는 갈등의 고조에 따라 조금씩 드러내야 한다. 처음부터 주제를 드러내는 스토리는 관객의 흥미를 유발하지 못하며, 강제적 주입식 메시지로 느껴져 관객의 거부감을 일으킬 수 있다. 중심 갈등이 점점 깊어지면서 관객의 집중을 유도하는 것처럼, 주제도 서서히 드러나면서 관객의 공감을 불러일으켜야 한다.

② 캐릭터의 행동을 통해 주제를 유추할 수 있어야 한다.[6]

주제를 행동으로 실천하는 존재가 주인공이고, 중심 갈등은 주제에 대한 의문이라면, 주인공이 갈등을 풀기 위한 행동은 바로 주제를 전달하기 위해 벌이는 행동과 같다.

③ 중심 갈등에는 주제와 반대되는 소재들을 배치하여

주제를 부각시킨다.[7] 만약 ‘정의가 승리한다.’는 주제라면, 주인공 주위에는 부정인 인물들과 간악한 상대를 배치하여 갈등이 극대화되도록 한다. 주제를 선택할 때에는 자신이 경험했던 것에서부터 시작하는 것이 좋으나, 자신의 경험을 이야기한다고 해서 무조건 소재도 자신이 겪었던 소재를 쓸 필요는 없으며, 자료 조사와 관객층 분석을 통해 충분한 공감을 불러일으킬 수 있는 소재를 사용하는 것이 전략적 소재 구축의 방법이 될 수 있다.

표 2. 장르별 소재의 유형

장르	소재	예시
액션 스릴러	영웅 /싸움꾼 /깡단(마피아) /미션 /탈출 /범죄 /스파이	프리즌 브레이크
드라마	역사적 사실 /가족 성장기 /음악 /춤 /음식 /우정 /종교	작전명 발키리, 음식남녀, 아이 엠 샘, 더티 댄싱,
멜로 로맨스	이루어질 수 없는 사랑 /불륜 / 동성애 /시공 초월한 사랑	브로크 백 마운틴, 시월애
코미디	특이한 물건 /비일상적 상황	클릭 (리모컨), 마스크, 트루먼 쇼,
공포	미지의 존재 /사이코 /뱀파이어 / 사탄 /바이러스	뱀파이어와의 인터뷰, 오멘, 28일 후
모험	환상의 모험 /현실의 모험	해리포터, 인디애나 존스
미스터리	수수께끼 /기억상실	메멘토, 다빈치 코드, 눈먼 자들의 도시
SF 판타지	비현실적인 인물 /사건 /공간(배경)	AI, 가위손, 매트릭스, 큐브, 반지의 제왕,

## 2. 캐릭터의 유형과 역할

캐릭터는 스토리를 이끌어가는 주체이며, 독자나 관객들에게는 자기 동일화의 대상이 되기 때문에 중요한 재미요소 중 하나이다. 이러한 캐릭터는 어떤 관점에서 보느냐에 따라 다양하게 그 유형을 나눌 수 있다. 외부적 요인의 영향을 받아 성격이 변하는 지 그 유무에 따라서도 유형을 나눌 수 있으며, 사회적 통념이나 이데올로기, 이야기의 주체, 개인의 능력에 따라서도 캐릭터의 유형을 나눌 수 있다.

이렇게 캐릭터의 유형을 나누는 이유는 각각의 캐릭터에 정체성(Identity)을 명확하게 부여함으로써 캐릭터의 성격을 만드는 가이드라인으로 활용할 수 있기 때문이다.

표 3. 캐릭터의 유형

기준	분류	개념	사례
외부 요인의 영향	입체적 캐릭터	외부의 영향에 변화하고 행동을 통해 새로운 성격을 드러냄	베르세르크의 그리피스, THE ROCK의 여단장
	평면적 캐릭터	작품속에서 성격의 변화가 없으며 환경의 변화에 영향을 받지 않음	신데렐라, 흥부
사회 통념	전형적 캐릭터	사회적 통념에 맞는 행동양식을 지닌 유형	마스크의 은행원
	개성적 캐릭터	사회적 통념에 맞지 않는 행동양식을 지닌 유형	백투더퓨처의 박사
이야기 주체	주동적 캐릭터	Protagonist, 이야기를 이끌어가는 유형	대부분의 주인공들
	반동적 캐릭터	Antagonist, 이야기를 방해하는 유형	보통 적대자로 표현
개인의 능력	무소불위 캐릭터	처음부터 탁월한 능력자로서 전지전능한 유형	용비불패의 용비
	잠재력 캐릭터	능력은 있거나 자신은 모르고 조력자의 도움이 필수인 유형	열혈강호의 한비광

### 2.1. 캐릭터 설정표

캐릭터의 유형을 설정한 후 그 캐릭터의 성격을 만드는 데 있어 고려되어야 하는 것은 성격이 시각화 되는 부분이다. 캐릭터의 성격을 시각화하기 위한 요소는 외형적 요소와 내면적 요소로 구분한다. 외형적 요소는 얼굴형, 체형과 같은 기본적인 요소와 캐릭터의 스타일을 만드는 머리모양, 의상, 소품들을 말한다. 특히 소품의 경우에는 캐릭터의 취향을 나타내기 때문에 캐릭터의 성격을 유추하게 만들 수 있다. 내면적 요소에는 성격의 장·단점이나 콤플렉스, 말의 어투 등을 설정하여 내면적인 성격을 표정언어나 제스처, 행동이나 대사를 통해서 드러나게 하는 것이다.

이와 같이 캐릭터의 특징적 요소를 정리하여 표로 작성한 것이 바로 캐릭터 설정표이며, 캐릭터가 스토리상에서 어떤 역할을 하는지 구체적으로 드러내기 때문에 이를 바탕으로 캐릭터를 시각화하는데 상당히 용이하다.

표 4. 캐릭터 설정표의 사례 <창의의 생명대탐험>

구분		내용
기본 사항 및 성장 배경	이름/성별/나이/고향	창의 / 남 / 12세 / 서울출생
	캐릭터 유형	입체적 캐릭터(Round Character) / 성장형 캐릭터
	출생환경	서울 외곽지역에 출생, 주변에 공장지역이 있음
	특이점	외동아들로 커서 버릇이 없음
외형적 특징	가족사	아빠와 엄마가 있음
	키/체형	150cm / 마른체형에 익살스러운 표정
	헤어스타일	반 곱슬머리를 하고 있음
	의상	후드 티와 스키니 진을 즐겨 입음
내면적 특징	소품	가방/ 물총
	장/단점	쾌활하고 고집과 승부욕이 세며, 욕하는 성격임
	버릇/습관/어투	아토피 피부염 때문에 항상 몸을 긁어댐 / 말투에 살짝 짜증이 묻어나음
역할	컴플렉스	아토피 피부
	역할	주인공 (미래의 생명과학자)
	임무/목표	엄마의 암을 자신의 힘으로 낮게 하고자 함
사건	사건	아토피 피부염, 엄마의 암 발병
	이미지	캐릭터 디자인



2.2 캐릭터 맵

스토리를 구성할 때 캐릭터 간의 인물관계 설정을 통해 갈등구조를 만들게 되는데, 이러한 갈등구조를 가지는 인물관계는 스토리를 보다 풍부하게 만드는 작용을 한다. 특히, 캐릭터 중심의 스토리 구조에서는 이러한 갈등관계 설정을 통해 스토리를 이끌어 나가게 된다.

캐릭터 맵은 캐릭터와 캐릭터간의 관계, 그리고 캐릭터와 사건과의 관계 설정을 통해 특정 캐릭터가 스토리 상에서 어떤 역할과 기능을 하는지 명확하게 드러나기 때문에 스토리를 구성하고 시각화하는데 있어 상당히 용이하다.



▶▶ 그림 1. 캐릭터 맵의 사례 <쿵푸팬더>

3. 세계관 및 배경의 설정

3.1. 배경의 유형

스토리를 이루는 중요한 요소 중 배경은 세계관을 형성하는 중요한 근간이 된다. 배경의 유형은 크게 시간적 배경, 공간적 배경, 사회문화적 배경으로 나눌 수 있다.

시간적 흐름이 중요한 시간적 배경은 과거, 현재, 미래, 등 자유롭게 시간의 장치를 조절할 수 있다. 그러나 시간적 배경이 동시대가 아닐 경우 자료조사에 신경 써야 한다. 특히 역사적 근거를 바탕으로 하는 스토리일 경우 더욱 중요하게 작용할 것이다. 시간적 배경은 콘텐츠의 장르에 영향을 주며, 사회문화적 배경과 공간적 배경에 밀접한 연관성을 가지고 있다.

공간적 배경은 스토리가 시작되고 마무리되는 장소의 개념으로 무한 공간일수 있으며, 한정된 공간일수 있다. 공간적 배경은 장소뿐만 아니라 그 공간을 이루는 모든 소품 등을 포함하고 있으며, 이들은 시간적 배경에 맞게 구축되어야 한다.

사회문화적 배경은 스토리에 개연성과 정체성을 심어 주는 중요한 요소이다. 스토리가 진행되는 그 시대의 사회문화적 특징들인 사회제도인 계급제도, 화폐제도, 정치·행정제도와 관료체계 등 관습과 통념 등이 드러나야 하며, 관혼상제, 의식주 등 동시대의 문화적 요소가 적절하게 드러나야 한다. SF나 판타지 장르의 경우 작가가 직접 사회문화적 배경을 설정해야 하기 때문에 오류를 범할 여지가 많다. 따라서 SF나 판타지는 현실에 기반을 두고 설정함으로써 보다 깊이 있는 세계관이 형성될 수 있다. 사례로 영화 <스타워즈>는 중세유럽의 기사도를 바탕으로 무수한 제3국의 다양한 문화양식으로 설정된 배경을 가지고 있다.

3.2 배경 설정표

배경 설정을 하기 위해서는 시간적 배경, 공간적 배경, 사회문화적인 배경이 모두 연관성을 가지고 잘 짜인 열개그림과 같이 구성되어야 한다. 그러기 위해서는 위 세 가지 배경을 하나로 연결해 주는 배경 설정표가 필요하며, 이를 바탕으로 배경의 컨셉 이미지를 그릴 수 있게 된다.

배경설정 이미지는 스토리의 이해를 돕고, 커뮤니케이션 상에서 생길 수 있는 오해를 명확히 해결 할 수 있는 중요한 요소이다. 또한 배경 설정표는 배경 설정 이미지뿐만 아니라 스토리보드 작업 및 본 콘텐츠 제작 작업에 있어서도 여러 가지 오해의 소지를 방지할 수 있는 밑그림이 되며, 썸 리스트를 통해 하나의 배경아래 처리되어야 할 장면들을 모두 모을 수 있도록 하여 시간과 비용을 절감하게 해준다.



▶▶ 그림2. 배경 설정표를 바탕으로 제작한 만화 <태양새의 약속>

표 5. 배경 설정표의 사례 <태양새의 약속>

대분류	소분류	내용	
시간적 배경	시기	서기 346년부터 백제 멸망의 시기 까지	
	특징	백제 근초고왕(近肖古王)이 왕위에 오른 시기에는 신령스러운 동물이 살던 시기로 설정함	
공간적 배경	국토	한반도 삼국시대로 한강유역에서 전라도지역까지 위치하고 있음	
	주변국	고구려 신라, 가야가 주변에 위치하고 있음	
	주거공간의 특징	궁궐	남쪽에 연못을 만들고, 주변에 수로를 형성함 (한성, 웅진성, 사비성)
		민가	초가지붕이며, 겨울철 침실에서만 온돌을 사용하였고, 다른 공간은 입식으로 되어 있음
특징적 요소	북진정책으로 중국 북조를 정벌하는데 주력하며, 중국 남조와 외교관계를 형성하고, 왜에게 문화를 전파 하며 교류하고 있음		
사회 문화적 배경	정치제도	절대군주제	
	행정제도	중앙	외관10부, 내관12부로 구성
		지방	담로제를 실시하고 있음, 이 당시에는 50 담로제를 시행한 것으로 추정됨
	관등제도	백제는 16관등체제, 최고의 지위는 좌평임.	
	신분제도	전쟁에서 포로로 잡혀온 포로, 반역자의 가족들은 노예가 되었으며, 전쟁에 참여하여 공을 세우면 평민으로 신분상승 가능	
	도덕	심한 가부장제가 확립	
	법	왕명에 따라 율령이 제정되었으며, 반역, 살인, 절도, 간통을 엄중히 처벌	
	종교	민간신앙으로는 정천(井泉)신앙과 용신(龍神)신앙을 섬겼으며, 불교는 민간에 전파가 이제 막 시작되던 때임. 통치종교로는 유교적 이념을 따름.	
	의상	평복	남자는 상투 틀고, 베로 만든 도포와 짚신을 착용
		관복	지위에 따라 자주색, 붉은색, 푸른색 관복으로 나뉘며, 금꽃오라관, 흰 가죽띠, 검정가죽 신 착용
음식문화	주식	현미밥, 찌지(무말랭이), 가지절임, 흰 무김치, 은어꼬치구이, 맑은 색의 양조주, 배 · 삶은 밤 · 오얏 등의 과일, 밤과 대추를 넣어 찌떡, 양념 안한 닭찜 등	
	특식		
이미지	배경 Visual 디자인		

#### 4. 사건의 유형과 구조

사건은 중요한 사건을 어떻게 처리하느냐에 따라 단선사건구조, 다중사건 구조, 옴니버스 구조, 혼합형 구조로 나눌 수 있다. 단선사건구조처럼 메인사건을 중심으로 스토리가 진행이 될 때에는 사건을 해결하기 위한 캐릭터가 주체적으로 등장하고 캐릭터의 몰입감도 높은 반면에 다중사건 구조는 캐릭터가 주체적으로 움직이지 않으며 몰입감도 어느 한 개인 캐릭터에 치중되지 않는다.[8] 따라서 단선사건구조는 캐릭터의 운명에, 다중사건 구조는 사건의 해결에 관심이 집중된다.

사건의 단계를 나누는 방법은 크게 기승전결의 4단계와 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 5단계가 있다.

수많은 신화와 전설의 이야기구조를 분석한 조셉 캠벨의 『천의 얼굴을 가진 영웅』이라는 책을 바탕으로 크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)는 설화와 영웅 신화의 이야기를 <일상적인 세계(Ordinary World)→모험의 부름(Call to Adventure)→부름을 거부(Refusal of the Call)→조언자(스승)와 만남(Meeting with the Mentor)→첫 관문을 넘다(Crossing the First Threshold)→테스트, 동맹, 적군(Test, Allies, Enemies)→접근(Approach)→호된 시련(Supreme Ordeal)→보상(Reward)→귀환(The Road Back)→부활(Resurrection)→영생의 귀환(Return with the Elixir)>의 12단계로 구분하고 있다.[9]

로널드 토비아스는 사건의 유형을 <추구/ 모험/ 추적 / 구출/ 탈출/ 복수/ 수수께끼/ 라이벌/ 희생자/ 유혹/ 변신/ 변모/ 성숙/ 사랑/ 금지된 사랑/ 희생/ 발견/ 지독한 행위/ 상승/ 몰락>의 20가지로 구분하고 있다.[10]

조르주 폴티는 사건의 원형을 <탄원/ 구제/ 복수/ 육친끼리의 복수/ 도주/ 재난/ 참혹 또는 불운/ 반항/ 대담한 기획/ 유괴/ 수수께끼/ 획득/ 육친끼리의 증오/



육친끼리의 싸움/ 살인적 간통/ 발광/ 얕은 생각/ 모르고 저지른 애욕의 죄/ 모르고 육친을 살해함/ 이상을 향한 자기희생/ 육친을 위한 자기희생/ 애욕을 위한 모든 희생/ 사랑하는 자의 희생/ 뛰어난 자와 뒤떨어진 자의 싸움/ 간통/ 애욕의 죄/ 사랑하는 자의 불명예의 발견/ 사랑의 장애/ 적에 대한 애착/ 야망/ 신과의 싸움/ 잘못된 질투/ 잘못된 판단/ 회한/ 잃어버린 자의 발견/ 사랑하는 자의 없음> 등 36가지로 구분한다.[11]

### 4.1. 플롯의 역할

아리스토텔레스는 스토리를 풀어나가는 방식으로 원인을 제공하는 사건을 조합하고 재배치하는 것을 플롯이라고 하였다.[12] 즉, 플롯은 이야기를 보다 풍성하게 하는 장치로서 스토리의 갈등을 만들기도 하며, 반전을 주기도 하고, 복선을 제공하기도 한다.

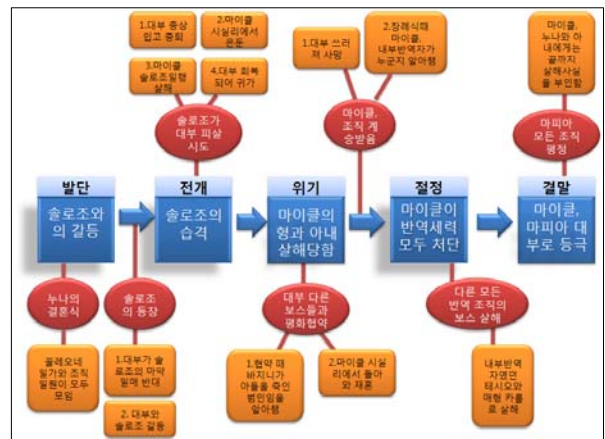
갈등은 플롯의 범주를 결정하는데, 갈등 없이는 어떤 훌륭한 이야기도 극화될 수 없다. 갈등은 관객의 호기심을 유지하고 긴장을 조성하고, 긴장은 스토리의 결말을 궁금하게 만들며, 갈등의 본질을 알고 싶어 하기에 끊임없이 앞일을 추측하고 이해하려고 노력하게 한다.[13] 갈등은 내면적 갈등과 외면적 갈등으로 구분할 수 있다.[14] 내면적 갈등은 정신적인 갈등으로 마음속에서 일어나는 갈등이며, 이러한 내면적 갈등이 있는 캐릭터는 성격에 따라 갈등의 폭이 결정된다. 외면적 갈등은 갈등의 요인이 외부에 있기 때문에 많은 사건들을 구성할 수 있는 요인이다.

플롯의 역할 중 하나인 반전은 관객이 예측할 법한 스토리의 다음 내용에 전혀 반대되는, 예상치 못한 상황을 만들어내는 것이다. 효과적인 반전을 만들어내기 위해서는 정보의 양을 조절해야하고, 중심 갈등과 연관되어 있어야 한다. 중심 갈등과 연관된 반전은 스토리를 클라이맥스로 몰고 가는 데에 결정적인 역할을 한다.[15]

이러한 갈등 요인과 반전, 복선, 개연성 등은 설계하기 위해서는 스토리의 전체 골격을 이해하고, 조율할 수 있어야 한다. 그러기 위해서 전체 스토리의 단계별 사건의 역할을 설계할 수 있는 설계도가 필요한데, 사건의 구조도가 바로 그런 역할을 한다.

### 4.2. 사건 구조도

사건 구조도는 스토리의 기본 설계도라 할 수 있으며, 이러한 설계도를 바탕으로 전체 스토리를 구성할 수 있다. 사건구조도는 이야기가 진행됨에 따라 사건들이 어떻게 일어나며, 그 속에서 캐릭터들이 어떤 역할을 하는지 한 눈에 알 수 있도록 구성해야 한다.



▶▶ 그림 3. 사건구조도의 사례 <대부>

## 5. 화면의 연출

캐릭터 설정표와 배경 설정표 그리고 사건 구조도를 바탕으로 시나리오를 작성할 수 있으며, 시나리오는 스토리보드로 시각화된다. 스토리보드는 비주얼 스토리텔링에서 중요한 역할을 한다. 즉 콘텐츠를 만드는데 있어 스토리를 어떻게 그래픽으로 전개할지 화면의 구성이나 연출, 시점 및 각도 등을 계획하는 전체적인 이미지 설계도이며, 스토리를 비주얼로 전달(telling)하는 단계가 된다. 이러한 스토리보드는 화면연출의 미장센과 대사나 음향효과, 음악과 같은 사운드 등을 재미요소로 조절할 수 있다.

### 5.1. 미장센과 사운드

미장센(mise en scène)은 무대, 혹은 화면에서의 등장인물의 배치나 동작, 도구, 조명 등에 관한 종합적인 설계를 하여 효과적인 형상을 만들어내는 것이다. 이런 미장센을 형성하기 위해서는 카메라가 촬영을 시작해서 끝날 때까지의 한 번의 길이를 말하는 쇼트(shot)가 중요하게 작용한다. 애니메이션의 경우에는 화면을 바라보는 위치가 다른 위치로 바뀌기 전까지가 하나의 쇼트

이다. 그러나 만화의 경우는 한 칸이 하나의 쇼트라고 할 수 있다.

미장센은 ‘쇼트를 어떻게 구성 하는가’ 로 구체화 될 수 있다. 쇼트는 카메라와 피사체간의 거리를 어느 정도로 유지하는가, 카메라의 각도를 어떻게 잡는가, 카메라의 움직임은 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.[16]

마지막으로 미장센을 부각시켜 주는 요소로는 사운드가 있다. 사운드는 배경음악(BGM), 효과음, 대사, 내레이션 등이 있다. 이중 효과음은 현장감을 위해 실제 소리보다 과장되게 표현함으로써 보다 실제와 같은 느낌을 강하게 줄 수 있다.

## 5.2 스토리보드

스토리보드(story board)란 문자로 된 텍스트를 콘텐츠로 제작하는 작업 과정에서 이미지로 사고할 수 있도록 도와주는 작업이다. 콘텐츠 제작과정은 비주얼 이미지를 구축하는 상호협력이 필요한 작업이므로 서로간의 원활한 의사소통을 위해서, 또는 문자로 된 텍스트만으로는 완성된 이미지를 예측하기가 어렵기 때문에 그림으로 된 이야기 전달 방식이 필요하게 된다. 따라서 스토리의 미장센을 작업과정에서 효과적으로 전달하기 위하여 텍스트를 이미지화 시킨 스토리보드가 필요하다.[17] 이러한 스토리보드는 매체에 따라 그 형식과 양식이 다르게 나타난다.



▶▶ 그림 4. 만화의 스토리보드 사례

## IV. 결론

본 연구에서는 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 분석하고 그 설계방법을 제시하고자 하였다. 그 결과 스토리의 구성요소를 바탕으로 명확한 주제 및 독특한 소재, 인물의 유형과 역할, 사건의 유형과 구조, 세계관 및 배경의 설정으로 재미요소를 찾아내었으며, 텍스트를 비주얼로 표현할 때의 재미요소로는 스토리보드 구성을 바탕으로 하여 화면 연출의 미장센과 음악 및 음향 효과 등의 사운드를 분석기준으로 제시하였다.

또한 비주얼 스토리텔링의 재미요소를 설계하는 방법론으로 캐릭터 설정표와 캐릭터 맵, 사건구조도, 배경 설정표와 컨셉 이미지, 스토리보드 제작방법을 제안하였다.

본 연구의 결과는 실제로 스토리 기반의 문화콘텐츠를 개발(기획, 제작)하고자 하는 사람들에게 ‘어떻게 하면 재미있게 만들까’ 하는 물음에 대한 하나의 해답이 될 수 있을 것이라고 생각한다. 특히 기획에서 끝나고 마는 개론적인 설명이 아니라 시각화하는 방법과 실제 사례를 제시하고 있기 때문에 콘텐츠 제작 기획의 매뉴얼로 활용할 수 있을 것이라고 기대한다.

## ■ 참고 문헌 ■

[1] 최예정, 김성룡, 『스토리텔링의 내러티브』 글누림,

- 2005.
- [2] 최혜실, “스토리텔링의 이론 정립을 위한 시론”, 국어국문학 제149호, pp686, 2008.
- [3] 하유상, 『시나리오의 이론과 실제』, 태학사, PP137, 2004.
- [4] 윤대성, 『극작의 실제』, 예니, PP16, 1999.
- [5] 류수열 외, 『스토리텔링의 이해』, 글누림, pp56, 2007
- [6] 린다 카우길 저, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀』, 시공사, pp97, 2003.
- [7] 하유상, 『시나리오의 이론과 실제』, 태학사, pp143, 2004.
- [8] 김영주, 류철균, 『다중플롯 영화의 서사구조』, 문화와 영상, pp67, 2007
- [9] 송병호, “콜 오브 듀티를 통해 본 전통적 스토리 흐름의 컴퓨터 게임 적용방법”, 한국콘텐츠학회 논문지 06 Vol. 6 No.11, pp97, 2006.
- [10] 로널드 토비아스, 김석만 역, “인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯”, 풀빛, pp368, 2003.
- [11] 양수련, 『시나리오 oh 시나리오』, 북스토리, pp38~41, 2007.
- [12] 이상인 “서사로서의 영화시나리오와 등장인물에 관한 연구”, 조형논총, Vol-No9, pp. 82, 2004.
- [13] 린다 카우길 저, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀』 시공사, pp113, 2003.
- [14] 하유상, 『시나리오의 이론과 실제』, 태학사, pp145~152, 2004
- [15] 린다 카우길 저, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀』 시공사, pp37, 2003.
- [16] 오진곤 저, 『비주얼 스토리텔링』, 한국방송영상산업진흥원, pp65, 2005.
- [17] Marcie Begleiter 저, 홍진원·이지은 역, 『스토리보드와 영상제작』, 조형사, pp3, 2003.