

영화 스토리텔링 비트 개념 분석

Concept Analysis of Movie Storytelling Beat

하 원 준

상명대학교 창의콘텐츠학과

Won Jun, Ha

Dept. of Creativity Contents, GSCT, Sangmyung University

요약

영화 스토리텔링에 있어서, 사건과 사건은 인과성을 연결되어야 한다. 본 연구에서는 영화 스토리텔링의 사건 진술 방식과 비트의 개념 분석을 조사하였다. 사건의 진술 방식에 따라 비트의 인과성의 강약이 달라진다. 비트의 개념을 설명하기 위해 영화 <대호>의 핵심 비트리스트를 연구대상으로 하였다. 연구 결과 영상 스토리텔링에서 비트의 개념을 정립하면, 제시되는 사건의 인과성이 강화된다.

I. 서론

스토리텔링은 스토리(story)와 텔링(telling)의 합성어로 '상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 스토리로 설득력 있게 전달하는 것'을 말한다. 일반적인 상업 영화에서 재구성되는 스토리 단위 중 가장 큰 단위는 3장이다. 그리고 3장 안에는 10개 이내의 시퀀스와 120개 이내의 씬(scene)으로 구성되어있다. 3장 구조와 시퀀스는 영화 스토리텔링의 가장 널리 쓰이는 보편적 구조와 원리이다. 따라서 스토리는 연속적인 행동을 바탕으로 하고 있고, 각각 점(point)으로 구축되었던 분절된 스토리들은 관객에 의해 자발적으로 이어져, 하나의 스토리라인으로 해석된다. 영화의 스토리텔링은 관객들이 스토리에 관심을 가지게 하도록 스토리를 재구성하는 것에 초점을 맞추고 있으며, 이것을 효과적으로 실행하기 위해 진술(statement)이라는 방식으로 재구성된다.

II. 선행연구

1. 영화 스토리텔링의 진술 방식

영화 스토리텔링에서 사용되는 진술 방식은 과정진술(process-statement)과 정태진술(stasis-statement) 진술로 이루어진다. 과정진술은 누군가에 의해 발생한 사건에 대한 것이다. 정태진술은 어떤 상태나 모습에 대한 진술이다.[1]

따라서 과정진술만 있고, 정태진술이 없는 것은 스토리가 될 수 있으나, 정태진술만 있고, 과정진술이 없는 것은 스토리가 되지 못한다. 과정을 이루는 사건은 스토리에서 필수 요소이기 때문이다.

표 1. 한국영화 <대호>의 스토리라인의 주요 비트들

(1) 호랑이의 왕이 천만덕에게 죽고, 남겨진 암컷마저 사냥을 당한다. 천만덕은 어린 남매 호랑이를 살려준다.
(2) 왕의 혈통을 물려받은 애꾸눈 호랑이는 지리산 일대의 새로운 왕 산군이 된다.
(3) 천만덕의 아들은 키가 크고, 잘 생겼다.
(4) 조선히랑이를 박멸하고자 하는 일본 총독부의 악행이 벌어지고, 산군은 일본군을 죽이면서 계속 위세를 떨친다.
(5) 산군은 자신의 어머니를 죽인 사냥꾼에게 추적을 당한다.
(6) 산군은 자신의 새끼들을 죽인 사냥꾼들에게 처절한 복수를 한다.
(7) 산군은 자신과 같은 처지로 자식을 잃은 천만덕의 총애 맞고, 생사고락을 같이했던 천만덕과 함께 절벽 아래로 죽음을 맞이한다.

<대호>의 스토리 비트에서 (1), (2), (4), (5), (6), (7)은 중요한 사건을 담은 과정진술이며, (3)은 스토리의 진전을 이끌어내지 못하는 유일한 정태진술이다. 이때 사건이란 어떤 행동이거나 어떤 일의 발생과 같은, 상태의 변화를 뜻한다. 대부분의 영화 스토리는 과정진술과 정태진술이 섞여있게 마련이지만, 플롯은 과정진술의 선적인 연결로 이루어지는 것이다. 바로 행동의 연결이다.

2. 영화 스토리 내의 행동 정의

영화 스토리 내에서 제시되는 행동(action)은 스토리를 위한 기본 요소이다. 영상 스토리텔링의 효과를 높이기 위해서는 행동을 명확히 정의내릴 필요가 있다. 행동(action)은 행위자나 피행위자에게 영향을 끼치는 상황의 변화이다. 행동이 플롯 상에서 의미를 지닐 때, 그 행위자나 피행위자는 인물이라고 불린다. 또한, 행동이란, 어

면 목적을 가진 중요한 활동(important activity)으로 구체적으로 목표에 대한 주인공의 강한 추구(pursue)를 밀고 나가는 활동을 지칭한다. 또한, 행동이란 활동 중에서도 목표가 분명한 활동을 일컫는다. 영화가 어디서 시작되어 어디에서 끝나야 하는지를 결정짓는 것은 '목표에 대한 주인공의 추구'가 담긴 행동의 시작과 끝에 있다. 그리고 스토리가 전개되면서 관객이 따라가게 되는 것, 관객을 스토리 안으로 끌어들이는 것도 바로 이 '목표에 대한 주인공의 추구'가 영향을 미친다. 이때, '목표에 대한 주인공의 추구'를 목적이라고 할 때, 목적 있는 행동 단위가 바로 비트이다.[2]

3. 비트의 개념 분석

비트는 씬을 구성하는 최소단위의 개념이며, 중요한 사건의 의미를 담고 있다. 그리고 비트는 목적이 뚜렷한 행동 단위이다. 인과성이 부여된 하나의 비트를 연속적으로 이어가면, 스토리라인이 뚜렷하고, 구체적으로 변화된다. 씬에는 비트가 존재하고, 비트가 존재함으로써 씬의 텍스트에서 표현된 사건과 씬의 서브 텍스트에 내포된 숨은 의도에 접근할 수 있다. 영화 현장에서 연출자에게 솟이 장면의 최소 단위로 사용된다면, 시나리오 작가에게는 비트가 장면(사건)의 최소 단위로 사용된다.

또한, 비트는 극 중 목적을 가진 행동의 단위이다. 원래 비트는 러시아의 연출가 스타니슬랍스키의 연기 수업에서 유래했다. 영화 연출가는 씬을 비트로 구분하여 씬 속의 모든 행동을 명확히 정의한 후, 연기 연출을 한다. 결과적으로 배우는 비트를 통해 행동을 표현하여 명확한 스토리를 드러내는 역할을 한다. 따라서 비트는 연기를 돕는 도구이자, 스토리의 최소 단위이다.[3]

비트 중 극의 흐름을 전환시키는 중요한 비트를 극적 비트라고 한다. 극적 비트는 스토리의 방향을 제시하는 구성점이 된다. 그리고 극적 비트는 인물의 행동을 정의하고 비트와 비트의 연결이 스토리를 형성한다. 120분 기준의 상업 영화 내에는 극적 비트가 최소 30개에서 50개로 이루어져있으며 개별적인 비트로 쪼개어 시트 작업을 한 것을 비트리스트라고 한다. 이러한 각각의 극적 비트는 극적인 대립과 갈등, 그리고 발견이나 폭로, 역습, 저항 등이 담겨져 있고, 때론 조작과 거짓이 담겨져 있기 도 하다.

일반적으로 비트 하나는 1페이지, 또는 2페이지 길이의 씬으로 확장되고, 그렇게 해서 100페이지 분량의 시나리오가 만들어진다. 장문의 씬은 하나 이상의 비트로 이루어지기도 한다. 어떤 비트에서 새롭게 밝혀진 것이 새로운 대립을 만들어냈을 때가 그런 예다. 또한, 하나의 비트가 짧은 시퀀스 여러 개를 필요로 하기도 한다. 만약, 씬에 담긴 비트가 없거나, 약하다면 그러한 씬은 제거되어야 시나리오 전체가 긴장 있는 스토리로 전달된다. 이것이 바로 씬 삭제의 묘미다. 따라서 앞에 배열된 비트와 뒤에 배열된 비트 사이에는 특별한 갈등이 존재

하는 것이다. 이것이 바로 인과성(causality)이다. 이러한 사건의 인과성을 확인하는 것이 바로 비트 시트를 작성하는 목적이기도 하다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 오탁번, 서사문학의 이해, 고려대학교 출판부1999
- [2] 권승태, 영상 스토리텔링의 일반 원리, pp10, 커뮤니케이션 북스, 2015
- [3] David Howard, 시나리오 가이드, pp138, 한겨레신문사, 1999