
시나리오의 확장 양상과 지원 방안에 관한 연구

A Study on the Expansional Aspects and Supporting Schemes of Scenario

김영도, 이창조

우송대학교 게임멀티미디어학과

Young-Do Kim(storybrand@wsu.ac.kr), Chang-Jo Lee(cjlee@wsu.ac.kr)

요약

본 논문에서는 시나리오의 확장 양상에 대한 기초 연구로서 시나리오에 내재된 구술성과 문자성을 먼저 다루고 있다. 그리고 문자 문명으로 규정되어진 구텐베르크 은하계의 여러 사항을 검토하면서 시나리오의 특이성과 잠재력을 파악하였다. 이에 덧붙여 선행하는 연구 관점을 기초로 해서 시나리오의 여러 특성들을 시각문화 속의 영상적 글쓰기와 인터넷 기반의 디지털 스토리텔링과 연계시키고, 디지털 영상 콘텐츠 시대에 있어서 시나리오의 중요성과 위상을 세우기 위한 새로운 시나리오 형식과 창작 환경을 위한 다양한 지원 방안들을 제시하였다. 본 논문의 목적은 국가적 차원에 있어서 전문대학원 체제나 스토리와 시나리오 전문 진흥기관 등과 같은 시나리오 개발 체제를 위한 지원 방안들과 시나리오 은하계를 특별히 강조하였다.

■ 중심어 : | 시나리오 | 시나리오 은하계 | 시나리오 지원 방안 |

Abstract

It is handled here in this paper, the orality and literacy of scenario, as a basic study for the expansional aspects of scenario at first. And next, it is grasped the specialness and potential energy of scenario checking various matter of Gutenberg Galaxy provided as a literal civilization. Further, basing on the former, various peculiarities of scenario have been linked to the digital storytelling of the internet basic and image writing of visual culture, and the various supporting schemes for new scenario format and creative circumstances in order to build the importance and the ranking of scenario have been presented in the era of the digital image contents. After all, the intention of this study particularly is to lay great emphasis on the supporting schemes and Scenario Galaxy such as a specialized graduate school and national story & scenario agency from a national point of view.

■ keyword : | Scenario | Scenario Galaxy | Scenario Supporting Schemes |

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

구술시대의 한계를 극복하는 과정에서 태어난 문자의

잠재력을 증폭시킨 구텐베르크 인쇄술은 진화를 거듭하여 인류의 정보 기록과 습득 방식의 변화는 물론 수용 방식과 지각 패턴에 영향을 주면서 문명의 주도권을 행사 해왔다. 그러나 사진의 발명을 기점으로 미미하게 시

작된 기계적 이미지 생산방식은 영화, 비디오, 텔레비전 영상 등으로 거듭나면서 20세기 중후반부터 영상이 문화와 문명의 주류로 등극하기에 이르렀다. 이러한 시대적 커다란 흐름에 힘입어 영상을 전제로 한 글쓰기인 시나리오라는 범주 또한 영화 대본이라는 울타리를 넘어 다양한 방향으로 확장해 나가고 있다. 그러므로 본 연구는 먼저 시나리오 발전의 기초가 된 역사적 배경을 매체 발달사의 관점으로 탐구해 보고, 오늘날 시나리오의 개발 시스템과 관련한 지원에 있어서 미래 지향적인 방안을 도출하는 것을 목적으로 한다.

2. 연구방법

시나리오는 영상문화시대에 등장한 글쓰기 형식에 따라 태생적으로 영상적 글쓰기라는 범주에 속한다. 그러므로 시나리오의 의미를 제대로 파악하기 위해선 먼저 문자에 의한 글쓰기가 지닌 매체적 한계와 가능성을 검토할 필요가 있다. 그리고 문자에 의한 글쓰기는 구술 시대의 '말하기'가 지닌 구술적 매체성과의 비교를 통해서 좀 더 심층적으로 그 잠재력을 파악할 수 있다. 따라서 '구술문화와 문자문화' 기반의 글쓰기가 지닌 의미를 월터 J. 옹의 관점을 기초로 심층적으로 검토하고, 시나리오의 등장을 촉진시킨 영상미디어 시대의 전반적인 상황을 맥루한의 관점을 중심으로 연구한다. 그리고 디지털문화콘텐츠시대에 있어서 시나리오의 중요성을 재강조하면서 시나리오 시스템의 개선을 위한 대안을 제시한다. 마지막으로 새롭게 등장한 디지털 네트워크 환경인 인터넷 상황과 시나리오 개념의 확장 양상을 시나리오 중심으로 재편되는 '시나리오 은하계'란 명제로 정리하면서 미래 지향적인 시나리오의 영역을 점검한다.

II. 본 론

1. 시나리오의 특이성과 구텐베르크 은하계

“시나리오는 영상예술을 구현하는 바탕 대본으로 원래 문예부흥기인 16세기 이탈리아에서 즉흥희극(Commedia dell'Arte)의 배우들이 극의 주제나 단계적 준비물, 또는 인물관계 등을 적어 둔 기록에서 비롯

되었다. 영화의 경우 시나리오도 초기에는 연극과 거의 동일한 수준에 지나지 않았다.”¹⁾ 하지만 영화적 이야기 구조의 고도화와 영상이미지 구현 기술의 발달로 생활 문화 전반이 영상적 환경으로 재편되어 나감에 따라 시나리오는 창작 내용면이나 형식면에서 놀라운 진화를 거듭해왔다. 그리고 영상문화콘텐츠 산업의 급속한 성장으로 시나리오²⁾는 영상콘텐츠개발의 가장 중요한 요소로서 인식되게 되었다. 따라서 시나리오의 특이성에 대한 보다 근원적 연구관점에서의 색다른 접근은 미래의 영상문화산업과 시나리오 확장 양상을 예측하는 데 있어 근간이 되는 작업이다. 좀 더 새롭고 본질적 차원의 접근은 영화나 영상콘텐츠 등의 표현 양식인 영상 또는 이미지와 대립적 영역에 있는 문자의 영역 나아가 그 응용 영역인 다양한 장르적 글쓰기의 영역에 대한 다각도의 점검에서 출발해야 한다. 글쓰기의 기본 도구인 문자는 인쇄술에 의해 정태성의 정도를 높여왔다. 이러한 경화된 문자의 매체성으로 인해 생각을 말로 표현하기는 쉬워도 문자로 옮기는 일은 상당히 어렵고 부자연스럽다. 하지만 시나리오 기초 작법서나 글쓰기 관련 서적을 보면 '말하듯이 글을 쓰면 된다.'는 명제가 대부분 있다. 왜냐하면 쓴다는 것은 본질적으로 말을 공간에서 멈추어 시각화하는 일이기 때문이다. 요컨대 역동적이고 상황적인 말을 공간에 멈추어 시각화하는 것이 글(문자)이라면, 박제된 문자의 무의식을 밖으로 드러내는 것이 말이라 할 수 있다. 동화 구연가의 예를 들어 보면 이런 점을 쉽게 인지할 수 있다. 동화 구연가의 직무는 바로 동화책 속의 문자에 감정의 입김을 불어 넣고 상황적(contextual) 구술성을 회복하여, 듣는 이로 하여금 입장감을 느끼게 하면서 동화 속 세상으로 빠져 들게 만드는 것이다. 또 다른 예로는 영화배우나 텔레비트 그리고 연극배우들의 1차 대본 리딩을 거친 후의 생동감 있는 2차 대본 리딩의 상황을 제시할 수 있다. 이것은 2차원 종이 평면에 갇힌 문자의 상징(symbol)을 연

1) 野田高梧, 시나리오 구조론, 장천호 역, 영화진흥공사, 1984, p.16 / 줄거리 요약의 연출 촬영 노트가 유성영화 발달로 시나리오 형태로 발전.

2) 창작시나리오: 처음부터 시나리오로 쓴 것, 각색시나리오: 소설, 희곡, 수필 등을 시나리오로 고친 것, 레제 시나리오(Lese Scenari): 시나리오 형식을 빌린 읽기 위한 문학형식-레제 드라마(Lese Drama)에서 온 말.

기의 마법에 의해 현실감 있는 도상(icon)으로 복원하는 상황이다. 이러한 두 가지 예와 달리 시나리오작가는 반대 흐름의 감성적 표현력과 재매체화 능력을 갖추어야 한다. 즉, 대사(말)와 행동 같은 현실적 상황의 역동성과 사실적 질감들을 감각적 어감의 문자로 그려내는 역량이 무엇보다 필요하다. 따라서 시나리오 창작은 무엇보다도 영상적 표현과 현실상황을 염두에 둔 생략과 절제의 테크닉 그리고 셔레이드(charade)등의 영상언어에 대한 이해를 기반으로 글쓰기 테크닉을 익혀야 한다. 이 점에 대해 시나리오 작가인 신봉승은 “젊은 시나리오 라이터 제군! 다이얼로그라는 무기를 쓸 수 없다고 가정하고 한 신 한 신을 써 가라. 사일런트의 여러 가지 방법에 따라 그 신을 써라. 그래서 언어가 아니면 도저히 표현할 수 없다고 생각이 드는 곳에만 다이얼로그를 넣어 보아라.”³⁾라고 강조했다. 이렇게 시나리오는 영상을 전제로 한 대사와 지문의 적절한 역할 분담으로 음영서사⁴⁾의 열개를 만들면서 문자를 매개로 문자와는 다른 특이성을 드러낸다.

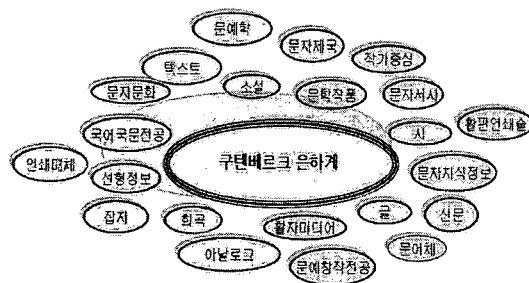


그림 1. 구텐베르크 은하계 Gutenberg Galaxy⁵⁾

시나리오에 있어 대사와 지문의 표현 도구인 문자는 역사적으로 거슬러 살펴보면 인쇄술의 발명과 보급으로 인류의 지식과 경험치를 필사본으로 엮어내던 단계를 넘어 새로운 전환기를 맞이하였다. 그것은 바로 구술시대의 성과물들을 문자문화 중심으로 기록하고 재구성하는 국면이었다. 이렇게 문자문화의 여러 양상들은 점차

구술문화의 인간적인 콘텍스트에서 벗어나 메마른 문자 형식으로 재매체화(remediation)⁶⁾되면서 문자 중심으로 모든 문명의 경험치가 집중되는 [그림 1]과 같은 '구텐베르크 은하계'를 형성한다. '구텐베르크 은하계'의 기반이 된 인쇄술은 말의 단점을 보완하기 위해 발명된 문자를 억압하고, 마침내 인간의 정신적 탄력을 잃게 만드는 폐단을 가져왔다. 그 악영향에 의해 오늘날 문자세대와 영상세대 간의 사고방식과 커뮤니케이션의 이질성은 점점 높아지고 있다. 그런데 이 둘 간의 틈을 메우는 대안은 바로 영상적 표현을 전제로 한 문자 표현방식을 취하는 시나리오이다. 한마디로 시나리오는 문자문화와 영상문화의 변증법적 결과물로 볼 수 있다. 그러므로 시나리오는 문자세대와 영상세대의 갈등을 중재하는 역할을 태생적으로 내포하고 있는 것이다. 이런 야누스적 역할은 '구텐베르크 은하계'의 경직된 체계를 개혁할 하나의 실마리를 제공할 수 있다.

'구텐베르크 은하계' 영향권의 대표적인 서사 장르라면 소설을 들 수 있다. 소설⁷⁾은 글(문자)의 선조적 이야기 전개방식으로 표현 가능성을 드러내는 다분히 시간적이며 서사적인 글쓰기 패턴이다. 하지만 시나리오 창작의 경우 글로 표현되지만 영상의 속성을 공유한다. 즉, 시나리오는 영상적 상황에서의 '행동'과 '말'을 '지문'과 '대사'로 포착한 공간적이며 묘사적인 글쓰기의 성격을 더 지닌다. 한마디로 영상을 전제로 한 '말하기'이면서 영상을 염두에 둔 '글쓰기'가 시나리오인 것이다. 그러므로 영상의 속성과 함께 '말하기'와 '글쓰기'의 차이점과 유사점에 대한 본질적인 탐색은 시나리오 창작실기의 이론적 토대를 마련하고 시나리오의 특이성을 포착하는 원초적 작업이다.

2. 인터넷 은하계와 시나리오의 형식

구텐베르크 은하계의 생성 기반이 된 인쇄술과 함께 눈여겨보아야 하는 것은 르네상스 사실주의 욕망의 정점에서 등장한 사진술이다. 묘하게도 인간의 손에 의한

3) 신봉승, TV 드라마 시나리오 창작의 길라잡이, 선, 2001, p.174
 4) 이야기 전달 방식으로서의 영상과 음향을 동시에 지닌 영화, 만화, 애니메이션, 드라마, 컴퓨터 게임의 영역까지 확산 될 수 있는 개념.
 5) Marshall McLuhan, 구텐베르크 은하계, 임상원 역, 커뮤니케이션북스, 2001 참조

6) Jay David Bolter, Richard Grusin, Remediation: Understanding New Media, The MIT Press, 2000.
 7) 인쇄술의 발명과 교육 기회의 확대를 통해 '문자'의 소유가 공공의 권리로 확대됨으로써 소설이라는 문자예술이 탄생.

문자 생산방식을 기계의 힘으로 혁신시킨 인쇄술처럼, 사진도 기계적 방식으로 수공적 이미지 생산공정에서 인간을 해방시켰다. 더구나 이 기계적 이미지 생산의 메카니즘은 활동사진, 영화, TV, 비디오 등의 영상미디어로 재매체화되면서 오늘날 영상문화 건설의 중추적 역할을 충실히 수행해왔다. 특히 활동사진으로 거듭났던 사진은 스토리와의 절묘한 밀애로 영화를 탄생시켰고, 영화는 TV영상과 더불어 '구텐베르크 은하계'에서 이야기꾼으로 소문난 소설을 제치고 이야기산업의 문화적 핵으로 급부상하고 있다. 그런데 문자문화와 영상문화의 정권 교체가 채 이루어지기도 전에 새로운 문화적 판을 만들고 있는 공통같은 존재가 디지털네트워크 기반의 인터넷이다. 이 미디어는 문자문화와 영상문화의 값진 성과물들을 전리품으로 차압함과 동시에 방송과 통신을 컨버전스시키며 '인터넷 은하계'를 향한 브레이크 없는 전진을 거듭하고 있다. 이런 뉴미디어의 발달 상황과 동행하며 사고하고 행동하는 디지털 신인류들은 디카·폰카에 의한 싸이질 등과 같은 이미지 중심적 시각과 욕망을 분출하면서 '인터넷 은하계'의 형성에 일조하고 있다. 한마디로 문자세대와 영상세대 그리고 인터넷세대가 함께 충돌하면서 인터넷 미디어를 허브로 재구성되는 곳이 '인터넷 은하계'이다. 이 은하계에 가장 인접해 있는 우리나라는 미디어의 부침 주기가 타 국가에 비해 너무나 짧다. 그러므로 우리 시나리오 작가들은 새롭게 출몰하는 미디어에 알맞은 이야기 직조력을 겸비한 '미디어스토리텔러'로서 새로운 시나리오 형식을 개척해 나가야 한다. 이러한 요청은 미래형이 아니라 현재진행형으로 이미 다가 왔다. 그것은 바로 뉴미디어에 맞는 새로운 시나리오 형식과 이야기 포맷을 요구하는 사례의 등장으로 알 수 있다. 장대한 서사나 플롯으로 이루어진 극영화의 내러티브 형식미를 벗어나 1분에서 30분에 이르는 다양한 시간적 포맷 그리고 한 개의 씬이나 한 컷으로 구성되고 실험되는 DMB 드라마가 한 예이다. 따라서 미디어 춘추전국시대에 있어서 지금의 정형화된 시나리오 형식이나 개념은 새로운 디지털스토리텔링의 창작 감각으로 실험되고 확장되어야 한다.



그림 2. 인터넷 은하계 Internet Galaxy⁸⁾

시나리오 형식에 대해 신봉승은 “50, 60년 전의 우리나라 영화는 시나리오 없이 영화가 완성되던 시절이 있었다. 촬영 날 감독이 가져온 간단한 <메모>가 수많은 컷트와 다이얼로그로 쪼개진다. 그 메모는 감독 이외의 누구도 알 수 없는 비밀문서나 암호나 다름없었지만 메모만으로 당당히 영화가 이루어졌다는 사실이 중요하다. 오늘날 120씬 내외로 장면이 나누어진 시나리오 형식은 일본과 우리나라만이 쓰고 있는 것으로 알고 있다. 유럽의 어떤 시나리오가 시퀀스로 나누어진 소설의 형식을 취하고 있는 것을 본 일이 있다.”⁹⁾고 하였다. 이처럼 기존의 극영화나 드라마 포맷 또한 원래는 지금의 정형화된 창작 형식이 아니었던 것이다. 따라서 앞으로 다가올 놀라운 디지털 미디어 환경에서 변용될 시나리오 형식과 창작 테크닉 그리고 시나리오의 개념 범주에 대해 좀 더 유연성 있는 사고와 관점을 견지할 필요가 있다.

신봉승은 “30대에 시나리오와 라디오 드라마를 함께 썼던 탓으로 모든 플롯의 흐름을 다이얼로그에 의존해야 하는 라디오 드라마와 되도록 다이얼로그를 줄여야 하는 시나리오를 쓸 때의 고통을 일찍이 경험한 바 있었고, 40대에 접어들면서 본격적으로 TV드라마를 썼던 탓에 라디오 드라마와 시나리오의 중간을 택하기 위해 고심했던 기억이 지금도 생생하다.”¹⁰⁾고 피력했다. 이렇게 미디어의 발달과 변화의 중심 현장에서 작업하면서 미디어의 차이에 따라 시나리오 창작 방법을 달리해왔던 체험은 상당한 설득력을 가진다. 이렇게 라디오와

8) Manuel Castells, 인터넷 갤럭시, 박행웅 역, 한울, 2004 참조

9) 신봉승, ibid, pp.28-29

10) Ibid, p.173

TV가 다르고 영화가 다르듯이 미디어 별로 나름의 정확한 이야기 짓기 노하우가 필요한 것이다. 즉 라디오, TV, 영화 뿐 아니라 디지털영화, 인터랙티브 영화, 웹캐스팅, 온라인게임, 모바일 게임, 디지털TV, 위성/지상파 DMB, 3D입체영상, 3D TV, VR영상, 인터랙티브 방송, 유비쿼터스 등의 뉴미디어 상황에 맞는 이야기 짓기와 시나리오 창작의 노하우는 당연히 필요하고 시나리오의 개념 또한 영화의 대본 수준을 넘어 다양한 확장 가능성을 열어 둘 필요가 있다. 나아가 미디어 형식에 맞는 이야기 짓기인 '미디어 스토리텔링'에 대한 탐구와 디지털 실시간 네트워크 미디어의 특징인 인터랙티브 스토리텔링의 미개척지에 대해서도 시나리오의 범주로 열어 두어야 한다. 그리고 영상문화콘텐츠산업을 위한 문화콘텐츠시나리오¹¹⁾에 대해서도 새로운 형식적 실험을 시도해 나가야 한다. 특히 디지털 내러티브의 핵심으로 부각되고 있는 하이퍼텍스트 서사와 게임스토리텔링에 대한 탐구 그리고 비선조성, 데이터베이스 서사 같은 '인터넷 은하계'의 특성들을 포착하여, 방송 드라마나 극영화 시나리오 형식 뿐 아니라 새로운 포맷의 디지털 시나리오 형식의 개발은 상당히 시급하다.

3. 시나리오의 다학제적 확장 양상

드라마와 영화의 시나리오가 희곡의 경우처럼 독립된 문학장르나 학문적 대상으로 인정받고 있지 못한 상황에서 시나리오에 대한 관심은 다양한 학분분야에서 나타난다. 즉, 영화 시나리오와 형식상이나 의미상 완전히 일치하지는 않지만, 시나리오라는 단어는 상당히 넓은 영역에서 사용되고 있다. 예컨대, 경영 분야에서 시나리오 경영(Scenario Management), 시나리오 플래닝 등의 말이 나오고 있다. 특히 비즈니스의 성공열쇠로서의 시나리오 능력¹²⁾에 대한 인식도 높아지고 있다.

여기서 시나리오 능력이란 세상에서 벌어지는 다양한 사건들끼리의 관계, 즉 인과관계, 과급관계, 상하관계, 시차관계 등 각각의 사실들을 서로 유기적으로 연결시켜 종합적인 하나의 형태로 설명할 수 있는 가설설정능력을 의미한다. 디자인 분야에서도 시나리오 기반 디자인(Scenario-based Design), 사용자 시나리오 등의 이야기가 나오고 있으며, 마케팅에 있어서도 스토리텔링 마케팅(Storytelling Marketing)이나 시나리오 마케팅(Scenario Marketing)이란 용어가 브랜드 디자인과 연계되어 상당한 가능성을 드러내고 있다.

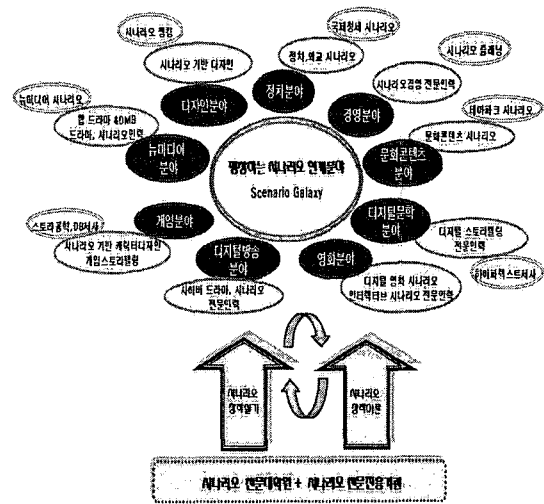


그림 3. 시나리오 은하계 Scenario Galaxy

그 이유는 현대인의 생활방식과 사고패턴 그리고 지식습득 방식까지 영상문화 중심으로 집중됨에 따라, 영상을 전제로 한 글쓰기인 시나리오의 개념이 자연스레 타 분야에 삼투되고 있기 때문이다. 따라서 시나리오 전문대학원과 시나리오 전문진흥기관에 의해 도출된 시나리오 창작 실기와 시나리오 창작이론을 기반으로, 시나리오를 중심으로 다양한 분야들을 재구성해 보는 '시나리오 은하계'를 [그림 3]처럼 도식화해 볼 수 있다. 한마디로 시나리오란 영화시나리오라는 협소한 울타리를 넘어 다양하게 그 활용범위를 분화시켜 나가는 "시나리오 은하계"의 즐기세포라 할 수 있다. 따라서 21세기 드림소사이어티 시대에 적합한 잠재력을 지닌 시나리오의

11) 문화콘텐츠시나리오란 인문학적 소양과 영상공학적 지식 및 기술이 접목된 실용적인 시나리오라 할 수 있음. 문화콘텐츠시나리오의 창작유형: 1유형은 국내(외) 신화(원작)의 일반적 해석과 재구성 후 시나리오화, 2유형은 국내(외) 신화의 새로운 해석과 재구성 후 시나리오화, 3유형은 2가지 이상의 국내(외) 신화합성과 새롭게 재구성으로 시나리오화, 4유형은 신화적 모티프 및 상징성 차용+작가의 창작영역으로 시나리오화. 白聖課, 문화콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구, 중앙대 석사논문, 2004

다양한 가능성을 다학제적으로 타진하면서 시나리오의 새로운 형식과 와 학문적 범주 그리고 문화산업적 활용 영역을 재설정할 필요가 있다.

4. 스토리/시나리오 자원화를 위한 지원 방안

영상문화 환경으로의 급속한 변화에 반응하여 우리 대학들은 국문학과나 문예창작학과 같은 정통성 있는 학과를 모태로 문화콘텐츠나 영상문예, 미디어 문학, 영상문학, 디지털스토리텔링 등의 다양한 명칭으로 분화하면서 [그림 3]에서도 표현되었듯이 학과와 전공의 옷을 갈아 입고 있다. 이에 따라 시나리오를 교육과정에 도입하는 사례도 증가하고 있다. 그리고 시나리오 교과목을 이미 편성하고 있던 영상 관련학과나 연극영화/방송/게임 등의 학과에서도 영상기획 및 시나리오를 강화하는 사례도 나타나고 있다. 그러나 이들 학과의 발 빠른 움직임에도 불구하고 ‘영상문예학’ 또는 ‘시나리오학’의 관점으로 시나리오를 세분화하고 심화시키는 사례는 아직 희박한 듯하다. 따라서 이렇게 구색 맞추기 식의 시나리오 교과목 편성만으로는 앞으로 다가올 이야기 결핍과 콘텐츠의 갈증 사태를 근본적으로 해결하기 어려울 것이다.

그러면 대안은 무엇일까? 그것은 첫째, 시나리오를 심화 교육시킬 수 있는 전문대학원 체제의 구축이다. 최근 의학전문대학원이나 법학전문대학원 그리고 경영전문대학원의 도입을 의욕적으로 추진하는 정부 정책의 시선을 시나리오 영역으로 초점화시켜 논의를 시작할 필요가 있다. 문학평론가 박철화는 우리나라 영화계에서 서사의 중요성에 대한 인식 부족과 함께 영상문예학의 필요성을 지적했으며, 철학자인 김용석은 디지털 영상 문화의 시대에 있어서 ‘이야기 짓기’를 위한 인프라 구축의 중요성을 언급하면서, 이야기 창조에 제공하는 서사 에너지 공급원의 하나로 서사철학(Philosophy of Tale)을 거론하였다. 이러한 학자들의 시나리오와 스토리 관련한 여러 지적에 답하는 심층화된 교육 시스템은 시급하게 모색되어야 한다. 현재 대학원 차원에서 시나리오 학과와 전공이 개설된 곳은 추계예술대학교와 동국대학교가 거의 유일하다. 그러나 추계예술대의 경우 영상시나리오학과가 특수대학원에 개설되어 운영되고

있고, 동국대의 경우 전문대학원 체제이지만 시나리오가 학과로 독립되어 있지 않은 점이 아쉽다. 따라서 먼저 이들 교육기관 등을 독립된 시나리오 전문대학원으로 체제 전환할 수 있도록 국가가 지원하는 것도 현실성 있는 방안으로 볼 수 있다.

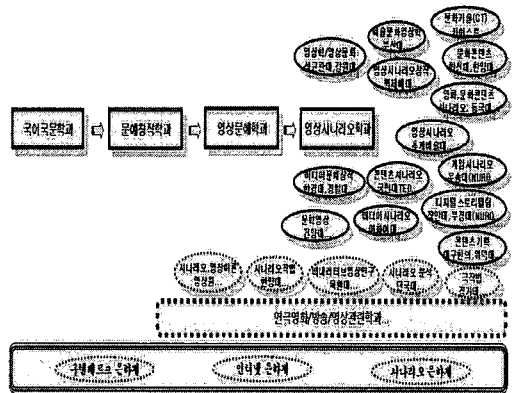


그림 4. 시나리오 중심의 관련 학과/전공/교과목 추이

두 번째 대안은 시나리오 전문 진흥기관의 설립이다. 그런데 이 대안은 먼저 이벤트성 전시행정과 정책 기획 마인드로 부실화된 기존의 정부 진흥 정책에 대한 뼈아픈 자기반성으로부터 시작되어야 한다. 누가 뭐래도 스토리와 시나리오의 문화산업과 인류의 지속과 활성화를 위한 원초적 본능의 자원이다. 이 자원의 발굴과 개발 그리고 관리가 현재처럼 산발적이고 비전문적 지원 상황으로 계속 된다면 실질적인 진흥은 되지 못하고 예산 낭비만 할 것으로 예측된다.

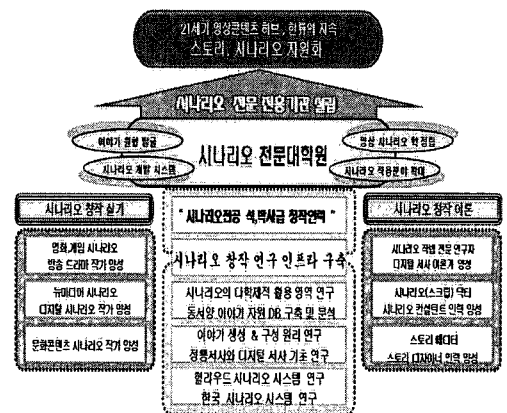


그림 5. 시나리오 전문대학원과 전문진흥기관 체제

그런데 스토리의 자원화와 관련하여 안타까운 사례는 벌써 있었다. 그것은 스토리 빈곤을 겪는 영화, 연극, 만화, 애니메이션, 게임, 뮤지컬 등 문화산업 전 분야에 다양한 스토리를 제공할 목적으로 문화관광부에 의해 기획되고 한국소설가협회에 의해 의욕적으로 추진되었던 '스토리뱅크' 사업이다. 이 사업은 정부의 관리 소홀과 안이한 기획 마인드로 인해 부실화되고 말았다. 이런 실패는 기획과 관리의 주체인 정부기관의 비전문성에 기인한다. 이러한 상황을 구조적으로 개선하기 위해 각 기관으로 흩어진 시나리오 관련 정책과 예산을 선택과 집중의 잣대로 묶어서 '시나리오 전문 진흥기관(가칭)'으로 수렴시켜야 한다. 그리고 이 기관을 통해 시나리오작가와 스토리작가들을 위한 제대로 된 창작 기반 환경을 국가적 차원에서 디테일하게 지원 사격해야 하리라 여겨진다. 그리고 '브레인 코리아21'이나 '콘텐츠 코리아 비전 21' 등과 같은 지원 정책처럼 '스토리 코리아21' 또는 '시나리오 코리아21' 같은 좀 더 특화되고 집중화된 시나리오 관련 정책 수립도 적극적으로 생각해 보아야 할 시점이다. 만약 시나리오 전문 진흥기관이 생긴다면, 이 기관에 종사하는 사람들은 정말 남다르게 인식할 것이 몇 가지 있다. 첫째, 스토리나 시나리오 작가들은 기업형 인간도 셀러리맨 형 인간도 아니라는 것이다. 그들의 창작의지는 철저히 비조직적이고 독립적인 창작 환경에서 생성된다는 점이다. 그 유명한 헤리 포터 시리즈의 작가 조앤 K. 롤링도 철저히 비조직적인 감성의 창작자였음을 고백한 것에 주목해야 한다. 두 번째로 창작 소재의 발굴과 시나리오와 하는 것은 유사하면서도 상당히 다르다는 점에 대해 인식해야 한다는 점이다. 즉, 시나리오란 현실(사실)과 허구(상상) 사이를 오가는 그 무엇으로 순수하게 고고학적 발굴과 재현은 '종이 속의 시체'¹³⁾와 다를 바 없다는 것이다. 즉, 팩션(faction)¹⁴⁾의 성격을 일반적으로 내재하고 있는 것이 시나리오이다. 그러므로 단순히 사실의 재현으로 가득한 창작 소재나 이야기 원형의 발굴만 해 놓고 상당히 만족하는 작

금의 분위기는 일신되어야 한다. 아무리 같은 사실적 창작 소재라도 드라마적 요소가 적절히 배합되어야 하며, 시나리오 작가의 세계관과 창작원리 및 테크닉에 의해 수많은 버전과 이본으로 재구성되어야 콘텐츠로서의 시나리오가 될 수 있는 것이다. 이 점을 간과하지 말고 정책 수립에 있어서 소재 발굴만이 아닌 창작 테크닉과 이야기 생성 및 구성 원리에 대한 연구 기반 마련에 무게중심을 두어야 할 것이다.

III. 결론

한국영화가 국제적으로 호평 받고 있는 가운데 미국의 명문 하버드대학이 한국영화 강좌를 정규과목으로 개설했다. 이처럼 우리의 영화는 이제 엔터테인먼트 산업계 뿐 아니라 세계적인 상아탑에서도 학문적 접근을 시도할 만큼 브랜드 인지도를 높여 가고 있다. 따라서 이러한 대외적인 신뢰와 고평가지수를 연속시키기 위해 우리의 시나리오 개발 시스템, 영화 투자 및 제작과 배급시스템 등을 산업적으로나 학문적으로 좀 더 체계화하는 노력이 이제 필요하다. 특히 시나리오 개발 시스템의 경우, 우리 색깔을 담은 소재와 테마의 발굴 그리고 시나리오 작업에 필요한 창작 방법론이나 개발 프로세스의 아카이브 구축 등에 있어서 개인적 창작 차원을 넘어 국가적 지원에 의해 학문적 차원으로 작업할 시점이다. 다시 말해서 시나리오 창작실기 분야가 학문적으로 정착하고 관련 산업에 자양분을 막힘없이 제공하려면, 창작 실기의 근원을 관통하는 창작 원리에 대한 이론적 탐색은 필수적인 작업이다. 또한 영화 산업적 요구에 의해 활성화된 시나리오가 영화 뿐 만 아니라 문화 콘텐츠와 뉴미디어 영상산업 전반에 기여하는 원동력이 되기 위해선, 시중에 나오는 기존의 시나리오 작법서들을 넘어서는 이론적 연구가 있어야 한다. 이러한 것들이 시나리오전문대학원이나 시나리오 전문진흥기관에서 체계적으로 지원되고 추진되어야 할 것이다.

13) Linda Seger, 작가로 거듭나기, 윤태현 역, 시나리오 친구들, 2004, p.63 / 위대한 작가는 '상상'과 '사실'을 동시에 '생각하는 테크닉' 필요.

14) 팩션= '각색실화' '사실' '팩트(fact)'+ '허구' '픽션(fiction)' 결합.

참고 문헌

- [1] 辛奉承, *TV 드라마 시나리오 창작의 길라잡이*, 도서출판 선, 2001.
- [2] 野田高梧, *시나리오 구조론*, 장천호 역, 영화진흥공사, 1984.
- [3] L. Seger, *작가로 거듭나기*, 윤태현 역, 시나리오친구들, 2004.
- [4] H. M. McLuhan, *구텐베르크 은하계*, 임상원 역, 커뮤니케이션북스, 2001.
- [5] 백성과, “문화 콘텐츠 시나리오 창작 유형에 관한 연구,” 중앙대 석사논문, 2004.
- [6] 강덕화, “디지털 서사텍스트의 생성과 소통에 관한 연구,” 동국대 박사논문, 2003.
- [7] W. J. Ong, *Orality and Literacy*, Routledge, 2002.
- [8] R. G. Frensham, *Teach Yourself Screenwriting*, McGraw-Hill, 2003.
- [9] R. Burnett, *How Images Think*, The MIT Press, 2005.
- [10] J. D. Bolter, *Remediation : Understanding New Media*, The MIT Press, 2000.
- [11] C. H. Miller, *Digital Storytelling*, Focal Press, 2004.

저자 소개

김 영 도(Young-Do Kim)

정회원



- 1991년 2월 : 국립부경대학교
- 2000년 8월 : 홍익대 산업미술대학원(사진영상)
- 2003년 8월 : 추계예술대 영상문예대학원(영상시나리오)
- 2006년 2월 : 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 박사수료(콘텐츠디자인)
- 2005년 9월~현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 초빙교수 / 계간 시나리오 편집자문위원
<관심분야> : 디지털게임스토리텔링, 문화콘텐츠시나리오.

이 창 조(Chang-Jo Lee)

정회원



- 1989년 2월 : 인하대 전자계산
- 1991년 2월 : 인하대 대학원
- 1994년 2월 : 고려대 대학원
- 1990년 11월~1994년 2월 : 한국과학기술연구원/시스템공학연구소 (KIST/SERI)선임 연구원
- 1994년 3월~1996년 2월 : 한국문화예술진흥원 문화정보사업본부 선임연구원
- 1996년 3월~현재 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 교수
- 2004년 7월~현재 : 첨단영상게임산업전문인력양성(NURI) 사업팀장
- 2005년 8월~현재 : (재)한국게임산업개발원 대전게임아카데미 원장
- 2006년 1월~현재 : 대전광역시 정보화추진위 위원
<관심분야> : 게임기획, 모바일게임.