

문제 기반 스토리텔링의 관점에서 본 영화 플롯의

결말 유형 연구 : ‘스토리헬퍼’를 중심으로

I. 서론

II. ‘스토리헬퍼’의 문제 기반 플롯 구조

III. 인물의 문제 해결에 따른 결말 유형

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

윤혜영*

초 록

이야기의 플롯을 인물이 가지고 있는 문제의 해결 과정으로 보는 3막 구조의 문제 기반 스토리텔링은 아리스토텔레스 이후로 대중적인 이야기의 창작자에게 창작의 가이드가 되어주었고, 이야기의 수용자에게는 극적 카타르시스를 제공하는 하나의 스키마로 작용해왔다. 뿐만 아니라 문제 기반 스토리텔링은 80년대 이후 지금까지 개발되고 있는 이야기 저작 프로그램을 위한 구조로도 사용되어 왔다. 하지만 다수의 이야기 저작 프로그램들이 사용하는 문제 기반은 이야기의 외적 문제에만 초점을 맞춘 나머지, 수용자에게 인물의 내적 문제의 해결로부터 발생하는 카타르시스를 제공하지 못한다는 한계를 갖는다.

본 논문은 이와 같은 문제 기반 스토리텔링의 대안으로 국내의 이야기 저작 프로그램인 ‘스토리헬퍼’의 플롯 구조와 ‘스토리헬퍼’에 데이터베이스화 되어 있는 국내외 영화 900편의 결말을 분석하였다. ‘스토리헬퍼’는 인과율과 신화적 에피소드를 적용하여 인물의 외적 문제뿐만 아니라 내적 문제까지 고려할 수 있는 문제 기반의 플롯 구조를 제시한다. 이러한 플롯의 구조는 외적 문제의 해결과 미해결, 내적 문제의 해결과 미해결이라는 변수를 기준으로 성숙의 플롯(542편), 환멸의 플롯(111편), 교육의 플롯(132편), 비극의 플롯(205편)으로 유형화된다. 이와 같은 분석의 결과는 플롯을 기반으로 한 창작과 창작 프로그램 개발에 유의미한 구조를 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어 : 문제 기반 스토리텔링, 플롯, 결말, 스토리헬퍼

I. 서론

이야기의 플롯을 인물이 가진 문제 해결의 과정으로 본 관점은 아리스토텔레스(Aristoteles)의 『시학』에서부터 찾아볼 수 있다. 극은 처음, 중간, 끝의 완결된 플롯을 가져야 하며, 시인은 개연성과 필연성의 법칙에 따라 일어날 법한 사건을 서술해야 한다.¹⁾ 아리스토텔레스의 관점에서 플롯의 끝은 인물이 가지고 있던 문제가 하나의 필연적인 해결로 귀결되는 것이다. 또한 이야기의 구조는 갈등의 성립 과정과 해결 과정을 토대로 하며,²⁾ 이야기에서 플롯의 발단은 해결될 문제가 처음으로 발생하는 곳이고 중간은 해결 방법을 찾는 곳이며, 결말은 문제가 해결되는 곳이다.³⁾ 한편 결말은 시작과 중간 사이의 만족스러운 조화를 가능하게 함으로써 삶과 시에 의미를 주고,⁴⁾ 오직 결말이 의미를 최종 결정하고 시작을 쓰고 중간을 모양 짓는다.⁵⁾ 보드웰(David Bordwell)은 영화의 결말에 대해서 고전적인 서사 영화에서 ‘시적 정당성’을 낳도록 플롯을 해결해야 한다는 요구 때문에 일정한 구조의 결말이 제공된다고 말한다.⁶⁾ 종합해보면 이야기에서 플롯은 인물이 가진 문제 해결 과정이며, 결말은 이러한 플롯을 구조화하는 동력인 동시에 이야기의 주제를 전달한다고 볼 수 있다.

문제는 이야기 속 인물이 가진 문제가 단순하지 않고 복잡적

* 본 연구는 2017년도 가톨릭대학교 교비연구비의 지원으로 이루어졌음

- 1) 아리스토텔레스, 최상규 역, 『아리스토텔레스의 시학』, 예림기획, 2002, pp.28-33.
- 2) 조남현, 『소설원론』, 고려원, 1995, p.192.
- 3) N. Friedman, Form and Meaning in Fiction, The University of Georgia Press, 1975, pp.65-66.
- 4) Frank Kermode, The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Narrative Fiction, Oxford: Oxford University Press, 1966, p.17.
- 5) 피터 브룩스, 박혜란 옮김, 『플롯 찾아 읽기: 내러티브의 설계와 의도』, 서울: 강, 2011, p.49.
- 6) 데이비드 보드웰, 『영화의 내레이션2』, 오영숙, 유지희 옮김, 서울: 시각과 언어. 2007, pp.34-35.

이라는 점이며, 이러한 복잡성이 이야기의 가치를 결정한다는 것이다. 이야기 속에서 인물은 주변 상황과 인물들에 의해 유발되는 외적 문제뿐만 아니라 내면의 문제를 지닌 존재이다. 인물은 외적 문제를 해결해나가는 과정에서 일련의 인과적 행위들을 통해 이야기의 개연성을 획득해나간다. 하지만 이야기에서 인물이 외적 문제를 해결해나가는 과정이 항상 내적 문제를 해결해나가는 과정과 병행하지는 않는다. 인물의 행위들로 요약될 수 있는 플롯이 개연성을 갖기 위해서는 인물의 행위에 개연성이 필요하다. 이때 인물 행위에 개연성을 부여하는 것이 행위의 변화인 ‘뒤바뀜’과 내적 변화인 ‘깨달음’이다. 아리스토텔레스는 이 두 가지가 플롯 구성의 가장 핵심적인 것이라고 말한다.⁷⁾ 여기서 행위의 변화라는 측면은 인물 주변의 상황과 관련하여 인물의 외적 문제를 드러내고, 내적 변화의 측면에서 인물이 상황 속에서 선택과 행동을 이어나가도록 하는 동력인 내적 문제를 드러낸다. 이러한 인물의 내적 문제와 외적 문제는 플롯과 인물의 관계에 긴장을 형성한다.

포스터(E. M. Forster)는 플롯을 인과관계를 강조하는 서술로 정의하지만, 플롯에서 지나친 인과관계의 강조를 경계한다. 인물들이 플롯에 지나치게 기여하도록 강요받을 경우, 즉 플롯에서 인과율이 강조될 경우 인물의 활력은 고갈된다고 말한다.⁸⁾ 크레인(R. S. Crane) 역시 플롯을 행동에만 축소시켜 생각하는 것을 지양하고 이야기 속의 인물들의 처해 있는 인간적 상황, 사상, 윤리적인 문제들을 플롯의 구성에 포함시켜야 한다고 말한다.⁹⁾ 프리드먼(Norman Friedman)은 소설의 플롯을 유형화함에 있어서 인물의 운명, 성격, 사고의 향상 또는 악화에 따라 14가지의 플롯 유형을 제시한다.¹⁰⁾ 이야기의 플롯은 한 측면에서는 끝

7) 아리스토텔레스, 이상섭 옮김, 『시학』, 서울: 문학과 지성사, 2005, pp.35~43.

8) E. M. 포스터, 이성호 옮김, 『소설의 이해』, 서울: 문예출판사, 1993, p.105.

9) R. S. 크레인, 최상규 옮김, 「플롯의 개념」, 『현대 소설의 이론』, 서울: 예림기획, 2007, pp.259-261.

을 향해 나아가는 행위와 사건의 인과적 연쇄이며, 또 다른 측면에서는 인물의 행위의 동력이 되는 인물 내적 변화의 전개인 것이다. 즉, 이야기의 플롯과 이야기의 귀결로서의 결말은 사건들 사이의 인과관계뿐만 아니라 인물의 내적 변화와 밀접하게 연계된 것이다.

이야기의 플롯을 문제 해결 과정으로 보는 관점은 80년대 컴퓨터 공학의 인공지능 연구 활성화와 함께 시작된 서사 창작 프로그램 개발의 알고리즘으로도 사용된다. 대표적인 프로그램으로 <테일 스피ن(Tale-Spin)>과 <유니버스(Universe)>가 있다. 하지만 이러한 프로그램들의 문제는 이야기의 외적 문제와 인과율만을 강조해 문제 기반 스토리 생성을 한다는 것이다. 이러한 프로그램이 외적으로 말이 되는 이야기는 만들 수 있지만, 수용자가 인물에 감정이입하고 의미를 찾을 수 있는 이야기를 제시하기에는 역부족이다.

국내 최초로 상용화되어 서비스되고 있는 이야기 저작지원 도구인 ‘스토리헬퍼(storyhelper)’¹¹⁾는 다른 이야기 저작 프로그램과 마찬가지로 기존의 이야기를 데이터베이스화 하고 있다. 이때 이야기를 데이터화하기 위한 구조로 문제 기반의 플롯 구조를 사용하고 있다. 하지만 기존의 이야기 저작 프로그램의 한계를 극복하기 위해 외적인 인과율뿐만 아니라 인물의 내적 문제까지 고려한 플롯 구조를 적용하고 있다. 본 논문은 외적 문제와 내적 문제를 모두 고려한 문제 기반 스토리텔링의 관점에서 ‘스토리헬퍼’에 데이터베이스화되어 있는 900편의 영화의 결말을 분석하고자 한다. 이러한 분석의 결과는 이야기 창작자들과 저작 프로그램 개발에 유의미한 플롯의 구조와 결말 유형을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

II. ‘스토리헬퍼’의 문제 기반 플롯 구조

10) 노먼 프리드먼, 최상규 옮김, 「플롯의 제형식」, 『현대 소설의 이론』, 서울: 예림기획, 2007, pp.265-301.

11) www.storyhelper.co.kr

1. 인물의 외적 문제를 드러내는 인과율

‘스토리헬퍼’는 영화의 이야기를 장면 단위로 분절하고 이것을 인과관계의 구조로 데이터베이스화하고 있다. 영화를 구성하는 장면들은 하나의 연관 속에서 시각적 선형성 속에서 연결된다. 이야기라는 측면에서 이러한 연결은 작가에 의해 자의적으로 결정되거나, 관객에 의해 자의적으로 해석되지 않는다. 여기에는 작가와 관객이 공유하고 있는 내적 논리, 작가가 말하고자 하는 이야기와 관객이 이해한 이야기가 같도록 만드는 논리, 바로 인과관계의 논리가 있다.

하지만 이야기의 인과관계를 논할 때는 원인과 결과라는 일반적인 이원구조로는 충분하지 못하다. 이야기가 추구해야 하는 인과관계에 대한 잘못된 이해는 <테일-스핀>과 <유니버스>가 지녔던 한계와 정확히 맞닿아 있다. 예를 들어, <테일-스핀>에 의해 생성된 다음과 같은 이야기는 인과관계에만 집중해 만들어낸 이야기의 한계를 단적으로 보여준다.

존이라는 꿈은 배가 고프다. 존은 딸기가 먹고 싶다. 존은 딸기 가까이 가길 원한다. 존은 동굴을 나와 덩불을 지나고 계곡을 지나고 초원을 지난다. 존은 딸기를 얻게 된다. 존은 딸기를 먹는 딸기가 없어지고, 존은 배가 고프지 않다.¹²⁾

이야기는 존이라는 인물이 갖는 허기라는 문제 상황에서 시작해서 허기를 해소했다는 문제 해결로 끝이 난다. 이 이야기는 아주 단순한 구조이기는 하지만 이야기의 기본 구조를 보여준다. 대부분의 이야기는 그것이 사랑에 관한 이야기이든 복수에 관한 이야기이든, 사랑 또는 복수라는 문제 상황에서 시작해서 그 문제가 해결되는 결말로 끝이 난다. 문제는 이 이야기에서 문제가

12) S. R. Turner, *Minstrel: A computer model of creativity and storytelling*, PhD Dissertation, University of California LA, 1993, p.591.

해결되는 과정에 인물의 감정이 어떻게 변화되고 있는지 전혀 알 수 없다. 즉, 인물의 감정적 요소가 결여되어 있다. 하지만 아래와 같이 이야기에 인물의 감정 상태를 반영하는 문장을 추가하면 독자가 감정이입을 할 수 있는 이야기가 된다.

존이라는 꿈은 배가 고프다. 존은 딸기가 먹고 싶다. 존은 딸기 가까이 가길 원한다. 존은 배가 고파서 슬프다. 존은 동굴을 나와 덤불을 지나고 계곡을 지나고 초원을 지난다. 존은 딸기를 얻게 된다. 존은 딸기를 먹는 딸기가 없어지고, 존은 배가 고프지 않다. 존은 행복하다.¹³⁾

‘스토리헬퍼’ 역시 영화의 사건을 담아내는 장면들이 인과관계의 논리에 의해 배열된다는 전제 하에서 플롯 구조화의 논리로 인과관계 개념을 적극 활용한다. 하지만 인과의 개연성을 높이기 위해 레이몬드 랭(Raymond Lang)의 에피소드 논리를 사용한다. 랭은 여러 가지 서사적 원리 중에서도 인과관계에 초점을 맞추고 인과율 중심의 이야기 자동 창작도구인 <요셉>을 만들어낸다. <요셉>은 사건들 간의 인과관계가 그 자체의 자립적인 합법칙성에 의해 스토리를 자동 생성한다는 전제에서 출발한다.¹⁴⁾ 랭은 하나의 이야기는 여러 개의 에피소드들로 구성되어 있으며 각 에피소드는 이야기 사건(story event)과 감정 반응(emotional event), 행동 반응(action response)의 연쇄로 구성되었다고 보고 자신만의 이야기 계층구조를 제시한다.

13) S. R. Turner, 앞의 논문, p.591.

14) 류철균, 정유진, 「디지털 서사도구의 인과율 개념 연구」, 『인문콘텐츠』, 제22호(2011,9), p.189.

에피소드의 구성			
도발 사건 initiating event	감정 반응 emotional response	행동 반응 action response	결과 또는 상태 outcome or state

표 1. 레이몬드 랭의 에피소드 구성

‘스토리헬퍼’는 각 단위를 플롯의 최소 단위인 장면과 매치시킨다. ‘스토리헬퍼’가 한 장면에 하나의 인과율 단위만을 대치시키는 이유는 이야기에는 핵사건이라는 것이 존재하기 때문이다. 채트먼(Chatman)에 따르면 핵사건은 사건들에 의해 취해진 방향으로 문제들을 발생시키는 서사적 계기들이다. 그것은 한두 가지 가능한 길 가운데 어느 한쪽으로 서사적 진전을 이끌어 나가는 분기점, 즉 구조 안의 마디나 관절과도 같은 것이라고 말한다. 주변 사건은 그것이 제거될 경우에도 그 서사물이 미학적으로 빈약해질지라도 플롯의 논리를 혼란시키지는 않는다.¹⁵⁾ 핵사건은 척추 뼈 하나하나처럼 굽직한 플롯의 선을 만들어낸다. 즉, 스토리헬퍼의 플롯 구조는 하나의 장면에서 주변적인 감정 반응이나 행동 반응을 배제한 채 해당 장면에서 핵이 되는 도발 사건이나 감정 반응, 행동 반응 등을 추출해내 굽은 플롯의 선을 구성해나가는데 초점을 맞춘다.

에피소드의 구성		
도발 사건 initiating event	감정 반응 emotional response	행동 반응 action response

표 2. ‘스토리헬퍼’의 에피소드 구성

이때 ‘스토리헬퍼’의 인과관계 분석은 인물이 아닌 이야기

15) 시모어 채트먼, 한용환 옮김, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003, p.64.

관점의 분석이다. 인물은 이야기가 전개되어 나가는 과정에서 자신의 성격과 내면의 의지에 따라 선택과 행동을 함으로써 이야기를 어떤 필연적인 귀결로 이끌어나간다. 하지만 인물의 성격과 의지와 상관없이 벌어지는, 이를 통해 인물의 선택과 행동을 이끌어내는 상황이 존재한다. 예를 들어 ‘신분위장’ 모티프를 가진 영화 <데이브>에서 이러한 특징을 살펴볼 수 있다. 표3은 주인공 데이브가 대통령 대역으로 백악관에 들어가 승승장구하다가 위기를 맞게 되는 장면들을 보여준다.

scene 72	scene 73	scene 74	scene 75	scene 76	scene 77
initiating event	initiating event	emotional response	emotional response	action response	initiating event
기자회견장으로 들어서는 비서실장	대통령의 비리사건 연루 폭로	당황한 데이브	기자들의 질문공세	비리사건 때문에 정책을 포기할 수 없다고 말하는 데이브	부통령의 격려

표 3. 영화 <데이브>의 인과율 분석 일부

장면 72와 73에서 이야기의 주체는 프로타고니스트인 데이브가 아니다. 오히려 안타고니스트인 비서실장이 주체가 된 에피소드이다. 하지만 이 장면들은 이야기의 관점에서 보면 이어지는 에피소드에서 데이브의 성격과 내면을 드러내기 위해 필요한 장면들이다. 데이브의 감정 반응에 해당하는 장면 74와 75에 이어지는 장면 76에서 데이브는 비난을 받는 상황에서도 자신이 옳다고 믿는 정책을 포기하지 않는 결연함을 보여준다. 만약 감정 반응에 해당하는 장면 74와 75가 없었다면 장면 76의 행동 반응은 충분한 설득력을 얻지 못한다.

이처럼 ‘스토리헬퍼’는 인과율 분석을 통해 이야기의 외적

인 전개를 드러낸다. 인과율 분석에서 핵심이 되는 것은 행위와 행위, 사건과 사건을 잇는 인과관계이기 때문에 에피소드는 때로는 프로타고니스트의 관점에서 때로는 안타고니스트의 관점에서, 또 때로는 순수하게 상황적 관점에서 전개되기도 한다. 이러한 인과관계의 구조는 안타고니스트와의 대결에서 승리, 사랑의 쟁취와 같은 인물이 처한 상황 속에서 드러나는 인물의 외적 문제와 그 문제의 해결 과정 이야기의 개연성이라는 측면에서 살펴볼 수 있도록 해준다.

2. 인물의 내적 문제를 드러내는 신화적 에피소드

‘스토리헬퍼’에서 인과관계로 구성된 하나의 에피소드는 영웅 서사의 선형적 구조로 다시 한 번 구조화된다. 조셉 캠벨(Joseph Campbell)은 어느 시대, 어떤 상황을 막론하고 사람이 사는 곳이면 어디에서든 인간의 신화에는 끊임없이 삶이 붙어왔고, 이러한 신화는 인간의 육체와 정신의 활동에서 나타날 수 있는 모든 것에 대해 살아있는 영감을 불어넣었다고 말한다.¹⁶⁾ 캠벨은 꿈과 신화의 유사성을 살펴봄으로써 인간의 꿈이 인간 정신의 검열을 거친 무의식의 작품인 것처럼 신화 또한 인간의 집단 무의식의 작품이라고 주장한다. 그리고 주장의 근거로 지리상으로 너무 멀리 떨어져있어 교류가 없는 서로 다른 지역의 신화가 유사한 이야기 구조를 가지고 있다는 데서 찾는다. 바로 대부분의 신화에서 등장하는 영웅담이다.

3막 구조	보글러의 영웅의 12단계	‘스토리헬퍼’의 36 에피소드
1막	1. 일상세계	1 암시 2 최초의 행위 3 결핍
	2. 모험에의 소명	4 유혹

16) 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 한 영웅』, 민음사, 1999, p.14.

2막	3. 소명의 거부	5 전령과의 만남	
		6 적대자의 정찰	
		7 회피	
		8 비극의 초래	
		9 자발	
	4. 정신적 스승과의 만남	10 스승과 만남	
		11 스승의 그릇된 인도	
		12 스승과의 갈등	
	5. 첫 관문의 통과	13 관문으로의 접근	
		14 수호자와 만남	
		15 통과	
	2막	6. 시험, 협력자, 적대자	16 시험
			17 협력자와 만남
			18 적대자와 만남
		7. 동굴 가장 깊은 곳으로의 접근	19 구애
20 대담한 접근			
21 시련의 예비			
8. 시련		22 애정의 위기	
		23 죽음의 경험	
		24 최대 공포와 마주침	
9. 보상		25 축하	
	26 획득		
	27 왜곡		
10. 귀환의 길	28 최종 시험		
	29 보복		
	30 역류		
3막	11. 부활	31 새로운 자아	
		32 최후의 결판	
		33 카타르시스	
	12. 영약을 가지고 귀환	34 귀환	
		35 완전한 성취	
		36 예기치 못한 일	

표 4. ‘스토리헬퍼’의 플롯 구조 중 36개 에피소드

한편 보글러(Vogler)는 캠벨이 제시한 22단계의 걸친 영웅의 여정을 현대 영화의 플롯에 걸맞게 12단계의 축약하여 제시한다. 보글러는 캠벨의 신화 원형을 바탕으로 자신만의 플롯 구조를 구축함에 있어서 인물의 내적 문제의 중요성을 언급하고 있다. 보글러는 자기 내부로부터 극복해야 할 요소를 갖지 못한 인물들은

비록 영웅의 그것일지라도 밋밋하고 내적 고리가 부족하다고 말한다. 그는 인물들은 해결해야 할 내적 문제가 필요하며 작가는 이러한 문제를 부여하는데 주의를 기울여야 한다고 말한다.¹⁷⁾

보글러는 인물의 행위를 중심으로 한 외적 플롯을 12단계로 구조화하고 있지만, 인물의 내적 플롯의 경우 외적 플롯 안에 포함시켜 명확한 구분 없이 설명하고 있다. 베티(Betty)는 보글러 창작론의 이러한 문제점을 인식하고 플롯의 12단계를 물리적 스토리라인과 감정적 스토리라인으로 구분하여 다시 제시하고 있다.¹⁸⁾ 맥기(Mckee)는 플롯의 전개에서 인물의 겪게 되는 갈등을 내적 갈등, 개인적 갈등, 초개인적 갈등의 세 층위로 구분하며 내적 플롯과 외적 플롯의 구분을 명확히 하고 있다. ‘스토리헬퍼’는 캠벨이 제시한 영웅의 여정을 36개 단계로 세분화해 인과율로 분석된 에피소드를 이차적으로 구조화한다.

인과 단위의 분석에서 감정 반응의 삽입을 통해 이야기를 단순 인과로 보는 문제를 해결했다면, 신화적 에피소드는 그보다 더 심층적인 인물의 문제를 다룬다. 앞서 <테일-스핀>에 의해 생성된 ‘배가 고프 곰, 존’의 이야기에서 ‘배고픔’과 연계되는 ‘슬픔’이라는 감정적 요소를 삽입함으로써 이야기는 좀 더 개연성을 얻게 된다. 하지만 여전히 허기를 채워 행복해진 곰의 이야기는 이야기적 가치가 떨어진다. 이때 존에게 내적 문제를 하나 부여할 경우 이야기는 전혀 다른 위반성을 갖는 이야기가 될 수 있다. 예를 들어, 존이 배가 고프면 슬퍼지는 이유가 ‘폭식증’이라는 내적 문제 때문이라고 한다면, 폭식증에 걸린 곰의 이야기는 충분히 위반성을 갖는다. 내적 문제의 설정으로 허기를 채워서 행복한 곰의 이야기는 아무리 먹어도 허기가 채워지지 않는 비극적인 곰의 이야기로 변모한다.

17) 크리스토퍼 보글러, 함춘성 옮김, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 서울: 무우수, 2005, p.144.

18) Craig Batty, The physical and emotional threads of the archetypal hero's journey: proposing common terminology and re-examining the narrative model, Journal of Screenwriting, Vol.1 No.2, 2010.

이처럼 인물의 내적 문제는 이야기에 위반성과 이야기적 가치를 부여한다. 다시 앞서 제시한 영화 <데이브>의 사례에서 도발 사건과 감정 반응 행동 반응으로 구된 장면 72에서 76의 인과 유닛은 하나의 에피소드를 이루며 이는 신화적 에피소드의 ‘최종 시험’¹⁹⁾ 단계에 해당한다.

scene 72	scene 73	scene 74	scene 75	scene 76
initiating event	initiating event	emotional response	emotional response	action response
기자회견장으로 들어서는 비서실장	대통령의 비리사건 연루 폭로	당황한 데이브	기자들의 질문공세	비리 사건 때문에 정책을 포기할 수 없다고 말하는 데이브
28. 최종 시험(last test)				

표 5. 영화 <데이브>의 신화적 에피소드 분석 일부

‘신분 위장’ 모티프에서 최고의 위기는 위장이 발각되는 위기에 해당한다. 안타고니스트인 비서실장은 대통령이 연루된 비리를 폭로함으로써 데이브를 대통령 자리에서 물러나게 만들려고 한다. 데이브는 비서실장의 폭로로 인해 최후의 시험에 들지만 굴하지 않고 옳은 선택을 한다. 이야기의 관점에서 인과관계를 통해 분석되었던 장면들은 다시 한 번 프로타고니스트인 데이브의 관점에서 분석되며, 데이브의 내면의 문제를 드러낸다. 신화적 에피소드에 의한 플롯 분석은 프로타고니스트가 자신의 내적 동기(또는 욕망)에 의해 선택과 행동을 이어가는 주관적인 관점을 보여준다. 이처럼 ‘스토리헬퍼’의 플롯 구조는 순전히 인

19) 안락함에 젖은 인물은 자신의 내적 결단 또는 외적 사건에 의해 그 안락함을 떨쳐버린다.

물을 둘러싼 사건들과 그 인과관계들만을 제시하거나, 인물의 내적 관점만을 제시하지 않고 두 관점을 병행시킴으로써 균형적인 플롯의 구조를 구축한다.

Ⅲ. 인물 문제 해결에 따른 결말 유형

‘스토리헬퍼’에서 플롯이 구성하는 인물의 외적 문제와 내적 문제는 이야기가 끝남과 동시에 인물의 문제가 해결되거나 미해결되는 하나의 결론을 갖게 된다. 노먼 프리드먼은 자신의 플롯 연구에서 플롯이 향사에서 악화의 국면으로 전환됐는지, 아니면 플롯이 악화에서 향상 국면으로 전환됐는지에 따라서 플롯을 성숙의 플롯, 환멸의 플롯, 교육의 플롯, 비극의 플롯으로 나눈다.²⁰⁾ 이것은 이야기의 결말에서 인물의 내면의 변화를 반영한 플롯의 유형이라는데 의미가 있지만 악화 또는 향상이라는 국면의 변화를 주관적 해석에 의해 결정하고 있다. 반면 ‘스토리헬퍼’의 경우 이와 같은 국면의 변화를 인과율과 신화적 에피소드로 구성된 플롯으로 구조화하고 있다. ‘스토리헬퍼’의 플롯 구조에서 이야기의 국면의 변화를 살펴볼 수 있는 지점은 크게 두 지점이 있다. 3막 구조의 이야기에서 1막에서 2막으로 전환되는 지점과 2막에서 3막으로 전환되는 지점이다. 두 터닝 포인트는 신화적 에피소드에서 16번째 에피소드는 ‘시험’과 28번째 에피



그림 1. ‘스토리헬퍼’에서 이야기의 국면 전환을 나타내는 신화적 에피소드

소드인 ‘최종 시험’ 에피소드이다.

이 국면 전환에 해당하는 에피소드는 국면 전환의 결과에 해당하는 이야기의 결말과 함께 인물 문제의 해결 과정과 그 결과의 중요한 정보를 제공한다. ‘스토리헬퍼’의 경우 990편의 영화가 데이터베이스화되어 있는데 그 중에서 이른바 ‘해피엔딩’이라고 불리는 외적 문제와 내적 문제가 모두 해결된 영화가 542편으로 가장 많은 비중을 차지한다. 그 다음으로 많은 내적 문제가 모두 해결되지 않은 ‘새드엔딩’의 영화가 205편을 차지한다. 반면, 외적 문제와 내적 문제의 해결이 엇갈리는 아이러니를 보여주는 영화가 상대적으로 작은 비중을 차지한다. 이와 같은 결과는 대중적인 서사영화를 분석대상으로 삼았기 때문으로 볼 수 있지만, 한편으로 이야기의 결말에 대한 인간의 보편적 욕망의 반영으로 볼 수 있다.

3장에서는 ‘스토리헬퍼’의 205개 모티프 분류 중에서 인물의 문제와 인물 내면의 욕망의 문제를 강하게 드러내는 인물-권력 관점의 모티프를 가진 영화들을 중심으로 외적 문제와 내적 문제의 해결 여부에 따라 성숙의 플롯, 환멸의 플롯, 교육의 플롯, 비극의 플롯으로 나눈 결말 유형의 특징들을 살펴보고자 한다.

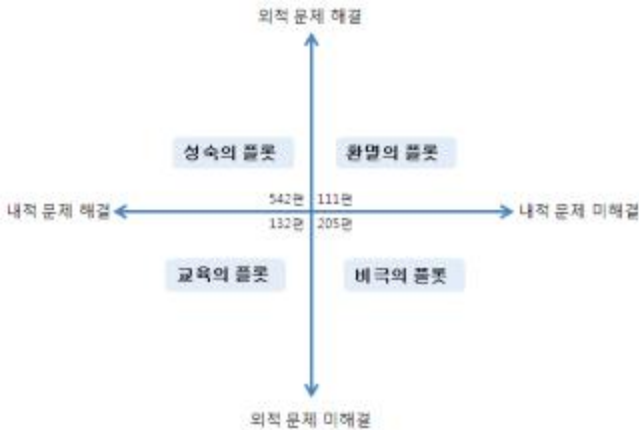


그림 2. ‘스토리헬퍼’ 영화 플롯 데이터베이스의 결말 유형

20) 노먼 프리드먼, 위의 책, pp.265~301.

‘스토리헐퍼’의 시스템의 핵심을 이루는 이야기 모티프는 205개로 구성되어 있으며, 이는 이야기 구성의 3요소인 인물, 상황, 행위와 인간의 5가지 욕망인 돈, 사랑, 명예, 권력, 영생을 기준으로 총 15가지로 영역으로 분류되어 있다. 그 중에서 인물-권력 영역은 총 13개의 모티프로 구성되어 있는데, 각 모티프의 네 가지 결말유형에 해당하는 영화는 다음과 같다. 아래의 표를 보면 일부 모티프의 경우 나타나지 않는 결말 유형이 존재한다. 예를 들어, 부패경찰 모티프의 영화의 경우 외적 문제를 해결하고 내적 문제를 해결한 결말은 존재하지 않는데 이것은 모티프 자체에 내포되어 있는 도덕성에 기인한 것으로 볼 수 있다. 한편 신분 위장 모티프의 경우 외적 문제는 미해결 되었지만 내적 문제는 해결된 영화가 존재하지 않는데, 이것은 모티프 자체의 특징 때문이기 보다 충분히 있을 법한 이야기인데 아직까지 시도되지 않은 이야기라는 해석이 가능하다.

	인물-권력 모티프	외적 문제해결 내적 문제해결	외적 문제해결 내적 문제미해결	외적 문제미해결 내적 문제해결	외적 문제미해결 내적 문제미해결
1	신분 위장	<뜨거운 것이 좋아> <페이스오프> <데이브> <고양이와 개에 관한 진실> <폭력의 역사> <시스터액트>	<위선의 태양> <도니 브레스코>	-	<와호장룡> <무간도> <리플리> <천상의 소녀>
2	고뇌하는 장패	<요짐보>	<초록물고기> <대부> <윈스어폰어타 임인 아메리카>	<아메리칸 히스토리X> <갱스터 초치> <소매치기>	<칼리토> <우아한 세계> <킹 뉴욕> <밀러스 크로싱>

					<영웅본색>
3	가문의 여주인	-	<콜드마운틴> <투야의 결혼>	-	<붉은 수수밭>
4	거대 괴수	<고스트 앤 다크니스>	<쥬스> <슬리피 할로우>	-	<킹콩>
5	덜떨 어진 영웅	<슈렉> <슈렉 포에버> <아라한 장풍 대작전> <포레스트 검프> <하늘에서 음식이 내린다면> <덤앤더머> <세시의 결투> <리틀 빅 히어로> <소림축구> <에어 플레인> <쿨 러닝> <쿵푸허슬> <월레스와 그로밋> <라스트 갓파더> <펠프 픽션> <박스 라이프> <컨스피러시>	<나쁜 녀석들>	<바틀 로켓> <오스틴 파워>	<웰컴 투 쿨린우드> <덤앤더머>
6	독재 정치	<심슨 더 무비>	<우리들의 일그러진 영웅> <라스트 킹>	<거미여인의 키스>	<페르세폴리스> <동물농장>

7	미지의 후견인	<위대한 유산>	-	-	-
8	배반자	-	-	<좋은 친구들>	-
9	부패경찰	-	<LA컨피덴셜> <악질경찰> <로미오 이즈 블리딩> <스트리트 킹>	<악의 손길>	<트레이닝 데이>
10	우월한 하급자	<웨일 라이더> <꼬마돼지 베이브> <기사 윌리엄> <블루 스카이> <혹성탈출 : 진화의 시작> <트루먼쇼>	-	<꽃벌 대소동> <가위손>	<조제, 호랑이, 그리고 물고기> <레이디 킬러>
11	운명에 대한 반역	<개미> <사운드오브 뮤직> <슬림독 밀리어네어> <신데렐라맨 > <땃쟁이 유두> <뮤리엘의 웨딩> <미녀는 괴로워> <더 헬프> <파 앤드 어웨이> <윈터스 본> <치킨 리틀> <인빅터스>	<아웃오브아프리카> <베트맨 비긴즈> <예언자> <더레슬러> <대부2>	<고(go)>	<폭풍속으로>

		<의뢰인> <컬러퍼플> <그레이시 스토리> <샤크> <밀크> <위팻> <애니기본선 데이> <업클로즈엔 퍼스널> <토탈리콜>			
12	전쟁 포로	-	<콰이강의 다리>	-	-
13	출세 주의자	<카> <드림걸스> <브로드웨이를 쏘라> <나의 성공의 비밀>	<킹메이커> <자유로운 세계>	<권들러 리스트> <미드나이트 카우보이>	<스카페이스> <어플리케이션> <젊은이의 양지>

표 6. ‘스토리헬퍼’ 인물-권력 모티프 영화의 결말 유형

1. 성숙의 플롯

인물의 성격의 변화가 향상적인 유형을 프리드먼은 성숙의 플롯(The maturing plot)으로 정의한다. 이 경우 인물의 달성해야 할 목표, 즉 해결해야 할 문제가 잘못 설정되었거나 아직 완전히 형성되지 않아 일정한 방향을 잡지 못하고 망설이는 공감적 주인공을 포함한다.²¹⁾ 문제 해결이라는 측면에서 봤을 때 성숙의 플롯의 인물은 이야기가 전개되는 과정에서 자신의 외적 문제를 확실히 하고 이를 통해 의도하지 않았던 내면의 성숙을 이루는 인물이다.²²⁾ 이러한 성숙은 성숙의 플롯의 인물은 이와 같은 문

21) 노먼 프리드먼, 위의 책, p.278.

22) 시리즈물에서 이러한 성숙은 점진적 단계를 거치기도 한다. 공현희, 「시리즈애니메이션 등장인물의 역할 및 욕구변화에 대한 연구」,

제 설정 혹은 목표 설정의 문제는 플롯의 두 터닝 포인트인 시험과 최종 시험 에피소드에서 나타난다.

	‘시험’ 에피소드 모티프	‘최종 시험’ 에피소드 모티프
<데이브>	신분 위장	고발
<쿨러닝>	비대칭 전투	덜떨어진 영웅
<드림걸스>	연인 상실	돈을 노리는 유혹자

표 7. 성숙의 플롯의 터닝 포인트

인물에게 닥치는 첫 번째 시험이자 2막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 영화 <데이브>와 <쿨러닝>, <드림걸스>의 인물들 모두 외부 상황에 자신의 문제를 확실히 함으로써 첫 번째 시험을 통과한다. 영화 <데이브>에서 데이브는 안타고니스트인 비서실장의 억압에 비로소 진정으로 대통령이 된다는 것이 무엇인가를 깨닫는다. 영화 <쿨러닝>에서 올림픽에 참가한 자메이카 선수들은 스위스 팀과의 엄청난 전력 차이를 보고 진지한 자세로 대회에 임하게 된다. 영화 <드림걸스>에서 주인공 에피는 남자 친구와 인기를 잃으면서 가수로서의 삶의 허무함을 깨닫는다. 이들 인물들은 첫 번째 시험을 통해 자신의 문제를 분명히 하고 성격의 변화를 이룰 수 발판을 마련한다.

인물에게 닥치는 최종 시험이자 3막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 인물은 이야기를 관통하는 모티프와 관련한 위기를 맞는다. <데이브>에서 데이브는 신분 위장이 들통 날 수 있는 고발을 당하고, <쿨러닝>에서 자메이카 선수팀은 올림픽의 웃음거리가 된다. <드림걸스>에서 에피는 새로운 음악을 통해 재기하지만 이내 안타고니스트인 옛 남자친구에 의해 제지당한다. 이처럼 첫 번째 시험을 통해 인물이 자신의 외적 문제를 확실히 하고 내적 변화의 방향을 설정했다면, 최종 시험을 통해 인물은

『만화애니메이션연구』, 제43호(2016, 6), pp.77-102.

진정한 내적 변화를 이루어낸다.

2. 교육의 플롯

인물의 사고의 변화가 향상적인 유형을 프리드먼은 교육의 플롯(The education plot)으로 정의한다. 인물의 사고가 처음에는 적절한 것이 아니었다가 나중에는 향상이 된다는 점에서 성숙의 플롯과 비슷하지만, 이러한 향상의 행동에 계속해서 영향을 미치지 못하는 못한다.²³⁾ 문제 해결이라는 측면에서 볼 때 교육의 플롯의 인물은 이야기가 전개되는 과정에서 자신의 내면의 향상을 이루지만 이것이 외적인 문제를 해결하는 데는 도움이 되지 않는다. 교육의 플롯에서 인물의 외적 문제와 내적 문제는 관계는 내적 문제가 해결되어 갈수록 외적 문제의 해결은 힘들어지는 관계를 나타낸다.

	‘시험’ 에피소드 모티프	‘최종 시험’ 에피소드 모티프
<아메리칸 히스토리X>	청소년기 일탈	죄의 고백
<썬들러 리스트>	대학살	전우 구출

표 8. 교육의 플롯의 터닝 포인트

인물에게 닥치는 첫 번째 시험이자 2막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 영화 <아메리칸 히스토리 X>와 <썬들러 리스트>의 인물들은 내면 문제의 가장 심각한 상황을 보여준다. <아메리칸 히스토리 X>에서 주인공인 데릭은 백인 우월주의에 빠져 흑인을 살해한다. <썬들러 리스트>에서 썬들러는 사업의 성공을 위해 수단과 방법을 가리지 않고, 나치의 유대인 대학살을 보고도 눈을 감아버린다. 첫 번째 시험에서는 인물들의 내적 문제가

23) 노먼 프리드먼, 위의 책, p.283.

가장 심각한 상황에 빠졌을 때 오히려 외적 문제는 가장 향상의 국면을 맞이하는 아이러니를 보인다.

이러한 아이러니 상황은 최종 시험이자 3막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 반전된다. <아메리칸 히스토리 X>에서 데렉은 백인 우월주의에서 벗어나 가족들을 대면하지만 같은 시간 동생 데니는 학교에서 흑인에 의해 살해당한다. <쥘리 리스트>에서 쥘리리는 유대인들을 구출하는데 너무 몰입한 나머지 사업은 망할 위기에 처한다. 최종 시험의 에피소드에 와서 외적 문제와 내적 문제의 아이러니가 반전되어 인물은 긍정적인 내적 변화를 경험하지만 외적 상황은 가장 최악의 국면으로 치닫는다. 이처럼 외적 문제와 내적 문제가 만들어내는 아이러니는 내적 문제의 도덕적 측면을 부각시키기 실패로부터의 뼈아픈 교훈이라는 교육의 플롯을 완성한다.

3. 환멸의 플롯

인물의 사고의 변화가 악화되는 유형을 프리드먼은 환멸의 플롯(The disillusionment plot)으로 정의한다. 교육의 플롯과는 반대로 공감적 주인공이 자기 이상에 대한 확고한 신념을 가지고 화려하게 출발은 하는데, 어떤 손실과 위협과 시련을 겪고 나서 신념을 모두 잃어버리는 플롯이다.²⁴⁾ 문제 해결이라는 측면에서 볼 때 환멸의 플롯의 인물은 이야기가 전개되는 과정에서 외적 문제의 향상을 이루지만 이로 인해 오히려 인물은 내적인 문제를 겪게 되거나 내적 문제가 더욱 강화되는 경우이다.

인물에게 닥치는 첫 번째 시험이자 2막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 영화 <라스트 킹>과 <베트맨 비긴즈>의 인물들은 내적 신념의 첫 번째 위기를 맞는다. <라스트 킹>에서 개리건은 우간다의 독재자 아민과 사적으로 친분을 쌓으면서 호감을 갖지만 아민 통치의 실상을 알게 된다. 열린 마음의 소유자로 새

24) 노먼 프리드먼, 크레인, 위의 책, p.285.

	‘시험’ 에피소드 모티프	‘최종 시험’ 에피소드 모티프
<라스트 킹>	독재정치	도망자
<베트맨 비긴즈>	운명에 대한 반역	테러

표 9. 환멸의 플롯의 터닝 포인트

로운 경험을 하고자 우간다로 온 영국 청년은 잔혹한 현실 앞에서 첫 번째 신념의 위기를 경험한다. <베트맨 비긴즈>에서 부르스 웨인은 고담시의 악을 청산하기 위해 고담으로 돌아오지만, 자신이 자리를 비운 사이 웨인 그룹은 무기 사업으로 돈을 벌고 있다는 현실과 마주한다.

최종 시험이자 3막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 인물은 외적 상황과 관련해 위기를 맞는다. 자신의 내적 신념에 맞게 행동하고 외적 상황을 개선하려고 하지만 그 과정에서 희생이 뒤따른다. <라스트 킹>에서 개리건은 아민의 폭정에 몰래 대항하려 하지만 그 과정에서 자신과 사랑을 나눴던 아민의 후처가 잔혹하게 살해를 당한다. <베트맨 비긴즈>에서 베트맨은 악과 싸우기 위해 사랑하는 여인과 함께 하는 삶을 포기해야 한다. 결말에 가서 <라스트 킹>의 개리건은 결국 우간다에서 도망쳐 나오고, <베트맨 비긴즈>에서 베트맨은 악의 세력을 물리치지만 인물들은 폭정 속에 남겨 두고 온 사람들과 다시 창궐할 악의 세력을 생각하면서 환멸을 경험한다. 환멸의 플롯에서 인물은 내적 신념에 따라 외적 문제를 해결하려 하지만 그러한 노력은 희생을 불러오고 이는 인물의 내적 문제 미해결로 이어진다.

4. 비극의 플롯

인물이 자신의 선택과 운명에 의해 동시에 악화의 국면으로 치닫는 유형을 프리드먼은 비극의 플롯(The tragic plot)으로 정의한다. 인물이 어떤 중대한 실수나 잘못을 저질렀고 그 과오를

뒤늦게 발견함으로써 불운을 겪는 경우를 말한다.²⁵⁾ 문제 해결이라는 측면에서 봤을 때 비극의 플롯의 인물은 이야기가 전개되는 과정에서 외적 문제를 해결하기 위해 옳다고 판단되는 선택을 하지만 이러한 선택이 잘못되었다는 것을 뒤늦게 알게 되어 내적 문제를 해결하지 못한다.

	‘시험’ 에피소드 모티프	‘최종 시험’ 에피소드 모티프
<영웅본색>	고뇌하는 깡패	고뇌하는 깡패
<트레이닝 데이>	부패경찰	부패경찰

표 10. 비극의 플롯의 터닝 포인트

인물에게 닥치는 첫 번째 시험이자 2막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 영화 <영웅본색>의 주인공 송자호는 외적 상황의 압박 속에서 자신이 옳다고 믿는 선택을 한다. 친구인 소마와 동생 자걸을 위협하는 아성에게 소마와 가족들을 건드리면 가만두지 않겠다고 위협한다. <트레이닝 데이>의 제이크는 알론조의 부패를 알고 이에 자신이 직접 대항하여 해결하기로 선택한다. <영웅본색>의 송자호와 <트레이닝 데이>의 제이크의 선택 모두 현재의 부조리한 상황을 해결하기 위한 선택을 한다.

인물에게 닥치는 최종 시험이자 3막으로의 터닝 포인트가 되는 에피소드에서 인물은 다시 한 번 외적 상황을 해결하기 위해 옳다고 믿는 행동을 하지만 이러한 선택은 이로 인해 외적 문제가 해결되지 않고 오히려 파국으로 치닫게 된다. <영웅본색>에서 송자호는 마지막으로 한탕해서 아성에게 벗어나자는 소마의 제안을 거절함으로써 옳은 선택을 하지만 이는 결국 소마의 죽음이라는 비극으로 이어진다. <트레이닝 데이>에서 올란조에 대한 일말의 존경심으로 인해 어떻게든 자신이 문제를 해결하려 하지만 이 선택으로 인해 올란조는 갱단에 의해 죽음을 당한다. 이처럼 비

25) 노먼 프리드먼, 앞의 책, p.274.

극의 플롯에서 인물은 외적 문제에 자신의 신념의 따라 옳은 선택을 하지만 이 선택이 오히려 외적 문제를 더욱 악화시킨다. 이때문에 인물의 자신의 선택에 대해 책임을 져야하는 하게 됨으로써 내적 문제를 해결하지 못하는 비극적 결말을 맞는다.

IV. 결론

본 논문은 이야기를 문제 해결의 과정으로 보는 문제 기반 스토리텔링의 관점에서 영화의 결말을 유형화하고 그 특징을 밝히고자 하였다. 이야기의 결말은 플롯을 구조화하고 이야기의 주제를 드러내는 중요한 요소이지만 기존 연구사에서 이를 유형화하려는 시도는 미흡했다. 또한 이야기의 플롯과 결말의 관계에 있어서도 사건들 사이에 인과관계에 천착한 연구들이 대부분이었다. 본 논문에서는 <테일-스핀>과 <유니버스>와 같이 문제 기반 이야기 생성 프로그램이 지나치게 인과관계에 의존함으로써 이야기적 가치를 지니는 이야기 생산에 실패한 한계를 지적함으로써 인과관계뿐만 아니라 인물의 내적 문제가 플롯의 구조에 개입되어야 한다는 점을 살펴보았다.

이와 같은 관점에서 이야기 창작 지원도구인 ‘스토리헬퍼’의 플롯 구조를 분석하고, 데이터베이스에 영화들의 결말을 분석함으로써 인물 외적 문제와 내적 문제의 해결 여부에 따라 네 가지 결말 유형을 도출해냈다. 이러한 연구는 두 가지 측면에서 의의를 찾을 수 있을 것으로 생각한다. 우선 또한 이야기에서 결말은 플롯과 인물이라는 이야기의 양대 축을 하나의 합일점으로 수렴하게 하는 중요한 논의 주제이다. 하지만 주제의 중요성에도 불구하고 다양한 논의가 진행되지는 못했으며, 이야기의 결말에 대한 논의는 해피엔딩이나 새드엔딩과 같은 인상적인 수준의 구분에서 벗어나도록 해주었다는데 있다고 할 수 있다.

또한 이야기에서 인물의 내면의 변화는 창작의 관점에서는 이야기와 인물에 생명력을 부여하는 문제이며, 수용의 관점에서는 수용자에게 감정적 카타르시스를 제공하는 극적 변화이다. 인

물 내면 변화의 중요성은 여러 창작 방법론에서 공통적으로 다뤄지는 문제이기도 하다. 하지만 이러한 문제는 중요성만 언급될 뿐 구체적인 방법에 대해서는 작가의 역량에 맡기는 창작방법론이 대부분이었다. 본 연구는 인물의 내면 변화가 플롯의 어느 지점에서 발생해야 하는지의 문제를 구조적으로 분석함으로써 작가가 스스로 인물의 내면 변화 문제를 퇴고할 수 있는 하나의 가이드를 제시했다는 데 의의가 있다고 할 수 있겠다.

참고문헌

- 데이비드 보드웰, 오영숙, 유지희 옮김, 『영화의 내레이션2』, 서울: 시각과 언어, 2007.
- 시모어 채트먼, 한용환 옮김, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003.
- 아리스토텔레스, 최상규 옮김, 『시학』, 예림기획, 2002.
- 조남현, 『소설원론』, 고려원, 1995.
- 조셉 캠벨, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 한 영웅』, 민음사, 1999.
- 크리스토퍼 보글러, 함춘성 옮김, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.
- 피터 브룩스, 박혜란 옮김, 『플롯 찾아 읽기: 내러티브의 설계와 의도』, 강, 2011.
- E. M. 포스터, 이성호 옮김, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1993.
- Frank Kermode, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Narrative Fiction*, Oxford: Oxford University Press, 1966.
- R. S. 크레인, 최상규 옮김, 『현대 소설의 이론』, 예림기획, 2007.
- S. R. Turner, *Minstrel: A computer model of creativity and storytelling*, PhD Dissertation, University of California LA, 1993.
- 공현희, 「시리즈애니메이션 등장인물의 역할 및 욕구변화에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』, 제43호(2016, 6), pp.77-102.
- 류철균, 정유진, 「디지털 서사도구의 인과율 개념 연구」, 『인문콘텐츠』, 제22호(2011,9), pp. 183-207.
- Craig Batty, *The physical and emotional threads of the archetypal hero's journey: proposing common terminology and re-examining*

the narrative model, *Journal of Screenwriting*, Vol.1 No.2, 2010, pp.291-308.

ABSTRACT

A Study on the Ending Type of Movie Plot from the Viewpoint of Problem Based Storytelling : Focusing on 'StoryHelper'

Yun, Hye-Young

The problem-based storytelling of the three-act structure, which sees the plot of the story as a solution to the problem of the character, has been the guide of creation to the creator of popular stories since Aristotle. Also problem-based storytelling has served as a schema that provides dramatic catharsis to the audience of the story, and one of the dramatic catharsis It has been working as a schema. This problem - based storytelling has been used as a structure for story production programs that have been developed since the 1980s. However, this story authoring program is focused only on the external problem of the story, but it has the limitation of producing the story that can not solve the internal problem of the character and provide the catharsis.

This paper analyze the plot structure of 'StoryHelper', which is a domestic story authoring program, and the ending of 900 films, both domestic and foreign, which are database in 'StoryHelper'. 'StoryHelper' presents a problem-based plot structure that can consider not only external problems but also internal problems by applying causality and mythical episodes. The structure of these plots is based on the parameters of external problem solving, unresolved internal problem solving, and unresolved variables maturity

plot(542films), disillusion plot(111films), education plot(132films), tragedy plot(205films). The results of this analysis are expected to provide a meaningful structure for plot-based creative and creative program development.

Key Word : problem based storytelling, plot, ending, StoryHelper

윤혜영
가톨릭대학교 글로벌문화스토리텔링 융복합전공 조교수
(14662) 경기도 부천시 지봉로 43
Tel : 02-2164-5563
hyyun@catholic.ac.kr

논문투고일 : 2018.01.29.
심사종료일 : 2018.03.15.
게재확정일 : 2018.03.22.