

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.4.423

JCCT 2023-7-50

## 비선형 스토리텔링보드 구성과 종적 횡적 장면의 맥락 유지

# Composition of a Nonlinear Storytelling Board while Maintaining Vertical and Horizontal Context of Scenes

박흥식\*, 최수현\*\*, 이태구\*\*\*

Hongsik Pak\*, Suhyeon Choi\*\*, Taegu Lee\*\*\*

**요약** 본 논문은 비선형적인 스토리텔링 보드 구성에 관한 연구로, 등장인물의 맥락적 관점을 유지하는 방법을 설명하고자 한다. 스토리텔링은 다양한 요소들이 상호작용하여 감독의 창의적 의도를 반영하며, 원인과 결과에 대한 논리적인 이야기 구성을 가능하게 한다. 이는 시청자의 공감과 감정이입을 증대시키는 주요 목적이 있다. 이에 따라, 스토리텔링과 스토리보딩 간의 구별된 인식에 관한 심층적인 연구의 필요성이 제기되었다. 아울러 스토리텔링과 스토리보딩의 통합적인 접근은 이야기 구성과 시각화 과정을 이해하는 데 학문적 가치가 있다. 따라서 본 연구는 비선형적인 스토리텔링 보드 구성 방법을 제안하며, 분리된 카메라의 관점과 맥락적 장면의 연속성을 고려하여 시각적 복잡성과 상관성을 이해하는 데 기여할 것이다. 이러한 접근은 캐런 펄먼이 언급한 물리적 리듬, 감정의 리듬, 사건의 리듬 등 장면의 시각적 복잡성을 통합적이고 동시에 고려하여 사고를 심화시키는 상관성을 이해할 수 있다.

**주요어** : 비선형적 스토리텔링 보드, 맥락, 관점, 장면의 연결성

**Abstract** This dissertation discusses the formulation of a nonlinear storytelling board that preserves the contextual perspective of characters. Storytelling encompasses the director's creative intention by leveraging the interaction of various elements to construct a logical narrative that explores cause and effect. Its primary objective is to enhance viewers' empathy. Consequently, there is a pressing need for comprehensive research on differentiating storytelling from storyboarding. Moreover, the integrated approach to storytelling and storyboarding holds scholarly value in understanding the process of narrative composition and visualization. Thus, a study proposes a method for constructing nonlinear storytelling boards considering the discrete camera perspective and contextual scene continuity, ultimately contributing to visual complexity and correlation comprehension. This approach enables a careful and simultaneous consideration of the correlations that deepen cognition, including the physical, emotional, and event rhythms mentioned in Karen Perlman's theory.

**Key words** : Nonlinear Storytelling Board, Context, Point of view, Continuity of Scene

### I. 서론

이 연구의 배경은 스토리보딩과 스토리텔링이 상호

보완적인 관계에 있음에도 불구하고, 이들이 별개의 과정으로 처리되는 것이 효율적이지 않다는 점에 있다. 기존의 일방향적인 스토리보드 작성 방법은 스토리텔링을

\*정회원, 동서대학교 영상콘텐츠학과 부교수 (제1저자)  
\*\*정회원, 부산대학교 디자인학과 박사과정 (제2저자)  
\*\*\*정회원, 부산대학교 디자인학과 교수 (교신저자)  
접수일: 2023년 6월 19일, 수정완료일: 2023년 7월 5일  
게재확정일: 2023년 7월 10일

Received: June 19, 2023 / Revised: July 5, 2023  
Accepted: July 10, 2023  
\*\*\*Corresponding Author: digiani@pusan.ac.kr  
Dept. of Design, Pusan National Univ, Korea

시각화하는 과정에서 등장인물의 맥락적 관점을 유지하는 데 한계를 보인다. 이러한 한계는 이야기 전개 과정에서 시각적 설득력을 저해하고, 등장인물들의 맥락적 행위와 장면의 본질을 파악하거나 혹은 장면 간 관계성을 유지하는데 필요한 동시성의 부재에서 기인한 문제이다. 더불어 이야기 전개 과정에서 등장인물들의 맥락에 따른 행위나 장면의 본질을 파악하는 데 맹점을 만들어낸다. 이는 서사를 구축하기 위한 시놉시스 및 시나리오 도출 과정에서의 스토리텔링과 계획적 제작을 위한 사전 시각화 단계에서의 스토리보딩이 함께 고려되어야 한다는 점을 의미한다. 이러한 문제의 개선은 통합된 시각적 정보를 기반으로 하는 이야기 전개 과정에서 상황과 정황의 동시성을 확보하는 것뿐만 아니라 효과적인 수정 작업의 반복도 가능할 것이다.

본 연구에서는 애니메이션의 스토리보드 제작과정에서 감독이 추구하는 전지적 작가 시점을 고려한 장면의 관점 유지와 사건의 맥락적 연결성에 초점을 맞춘다. 더불어 종적(Vertical: 수직적 관계), 횡적(Horizontal: 수평적 관계)인 맥락 유지를 위한 비선형 스토리텔링 보드(Non-linear Storytelling Boards)의 구성 방법을 제시하고자 한다. 이러한 제안을 위해 다음과 같은 사항들에 관해 분석하고자 한다. 첫째, 등장인물의 행동, 감정 및 정서의 대비가 이루어지도록 하는 분리된 관점의 카메라 표현 방법에 관한 것이다. 둘째, 그 방법을 수용하기 위한 기존의 스토리보드를 분석하고 교육 현장의 실험 제작에서 활용된 종적, 횡적 맥락 유지를 위한 비선형 스토리텔링 보드를 예시로 비선형 스토리텔링 보드의 형식을 도출할 것이다. 이는 장면의 맥락적 관점 유지와 다양한 인과 관계의 시각적 표현 문제를 해결하는 연구목적과 학문적 의의가 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 스토리텔링과 스토리보딩의 차이

애니메이션에서 스토리텔링은 주어진 상황과 캐릭터를 통해 의미 있는 이야기를 형성하고 발전시키는 과정이다. 이것은 감독의 의도를 반영한 설득력 있는 이야기 전개를 통해 정보와 감정 전달이 이루어지는 방식으로 주로 문화콘텐츠 제작 수단으로 활용되었다. 그러나 최근에는 수용자의 기대심리를 전략적으로 반영하여 소비 대상을 몰입시키는 것이라는 긍정적인 의미가 있

다. 즉, 수용자의 다양한 심리적 반응에 부합하면서 기존의 엔터테인먼트의 범위를 넘어 교육[1]과 마케팅을 연계한 전략적 확장이라고 할 수 있다. 이러한 변화의 중심에는 스토리텔링의 핵심 요소인 서술과 담론이 시각적 표현과 결합하여 동시적인 전달이 가능하다는 점에서 수용자의 시선을 끌었다는 사실에 근거한다[2].

상업적 측면으로는 영국의 탐험가 에드워드 마이클 그릴스(Edward Michael Grylls) 주연인 넷플릭스 인터랙티브 무비 <당신과 자연의 대결, You vs. Wild, 2019>을 비롯하여 <언더테이커의 저주받은 저택, 2021>, <블랙미러 밴더스내치, 2018>, <언브레이커블 키미슈미트, 2020> 등은 수용자에게 이야기의 선택적 과정을 부여하는 특징이 있다[3].



그림 1. '당신과 자연의 대결'의 선택장면  
Figure 1. Selection scene from 'You vs. Wild'

특히 <그림 1> 당신과 자연의 대결에서 <정글 구조작전 1부>의 스토리는 실종된 라모스 박사와 말라리아 백신을 찾는 과정을 중심으로 전개된다. 이 과정에서 주인공은 “덤불 속으로” 아니면 “강을 따라”와 같은 여러 선택 상황에 직면하게 된다. 이러한 상황들은 다양한 위험 요소를 해결하고 생존을 위한 주인공의 결정을 요구하며, 이를 통해 복수의 이야기 전개가 가능해진다. 이는 수용자가 스토리에 능동적으로 참여하여 그 흐름을 결정할 수 있게 하는 스토리텔링의 좋은 예시이다. 아울러 스토리텔링의 기제는 “사유와 지식, 경험, 감정들을 손쉽게 매개함으로써 미적 경험과 오락, 경제적 가치 등 대중 예술로서의 가치 창출[4]”을 마련하는 계기가 되었다. 이러한 연구의 배경에는 스토리보딩이 어떻게 이야기와 장면을 시각화하는 데 영향을 미치는지를 주제로 다루고 있으며, 변화하는 콘텐츠에 대응하기 위해 기존의 선형적 스토리보드 방법의 한계를 초월하려는 시도로 해석할 수 있다. 아울러 스토리보딩의 효과적인 활용을 위한 방법론 제시, 제작과정에서의 문제

해결, 스토리보드 기법이 관객에게 어떻게 메시지를 전달하는지에 관한 이해를 깊게 하는 데 이바지한다.

기존 연구의 장점은 기술적 요인이나 뉴미디어 콘텐츠 확산 같은 시대적 변화에 초점을 맞춘 점이다. 특히 예술과 기술의 융합 연구에서는 3차원 프리비즈(Previz) 시뮬레이션을 활용한 비주얼 스토리텔링[5], 서사구조를 중심으로 한 시각화 연구[6], 스토리텔링에서 색상의 상징적 해석과 수용자 몰입도 증진에 대한 연구[7], 그리고 전통적인 회화작품 형식에 스토리 기반의 터치 인터랙션을 추가함으로써 수용자와 작품 간의 교감, 몰입, 흥미의 증진에 관한 연구[8] 등이 있다. 미디어아트 분야에서도 감상하는 예술에서 경험하고 소통하는 예술로 개념을 변화하여 대중성 확보[9] 방법으로 스토리텔링이 깊게 관여하고 있음을 알 수 있다. 상호작용을 통한 관객의 참여 극대화와 관람객과 작품 간의 감성적인 관계를 증진함으로써 스토리텔링의 힘을 보여주는 동시에 더욱 밀착된 대중성의 근간을 마련하는 시도로 볼 수 있다. 또한 디지털 기술과 결합해 실사 촬영만으로는 구현하기 어려웠던 캐릭터, 사물, 환경을 생동감 있고 창의적인 표현으로 환기하는 것은 시대적 변화의 인식 때문이다. 그러나 스토리보드의 본질은 이야기의 전체 개념과 흐름을 시각적으로 통합하는 것이기 때문에 스토리텔링과는 차이가 있다.

따라서 본 연구는 기존의 연구를 넘어서 스토리텔링과 스토리보드의 통합을 통해 이야기를 더 풍부하고 효과적으로 계획하는 방법을 제안한다. 이는 각 요소가 서로 상호 보완적으로 작용하여 이야기의 전체 구조와 제작 방법을 개선할 수 있음을 의미한다. 즉 스토리텔링 과정에서 시각적 표현이 고려되어야 하고, 스토리보드는 장면의 시각적 구조화가 이루어질 수 있는 전략적 제작 방법을 구체화해야 한다. 이 과정에서 스토리텔링보드의 개념적 타당성이 입증되며, 이를 바탕으로 더 효과적인 시각적 이야기 전달 방식인 비선형 스토리텔링 기법을 이해할 수 있다.

## 2. 필면의 물리적, 감정적, 사건의 리듬

린다 아론슨의 저서 ‘최신 시나리오 쓰기’에서는 “영화는 물리적, 감정적, 정신적인 움직임들로 구성된다.”라고 주장했다[10]. 이 주장의 본질적인 의미는, 전개되는 이야기와 캐릭터들의 유동적인 사고를 반영한다는 것으로 해석할 수 있다. 이런 스토리텔링의 본질에 영향을 받은 필면이 언급한 “물리적 리듬(physical

rhythm), 감정의 리듬(emotional rhythm)[1], 사건의 리듬(event rhythm)[11]”에 관한 내용은 원래 영화의 편집에 관해 서술했지만, 등장인물의 행동, 감정 및 정서의 맥락적 연결성에 관한 스토리텔링의 넓은 해석과 스토리보딩이 포함하는 유사한 장면의 시각화 방법 때문에 이 연구에서 참조되었다.

물리적 리듬은 시간, 공간, 에너지의 구성에서 시각적, 청각적 측면만을 의미하는 것이다[12]. 더불어 스토리보드의 시간적 요소(장면의 지속성, 순서, 흐름), 공간적 요소(장면의 구성, 캐릭터 위치, 카메라 움직임), 그리고 에너지 요소(캐릭터의 동작, 표정, 대화 속도와 강도, 사운드 효과)가 조화롭게 결합하여 시각적 및 청각적 측면을 표현하는 것이다. 이는 스토리의 흐름과 분위기를 결정하며, 각 장면의 긴장감과 감정적 분위기를 조절하는 데 중요한 역할을 한다.

감정의 리듬은 감정선의 구성에 관한 논의로 시각적으로 관측이 가능한 물리적 표현이다. 예를 들어 등장인물의 얼굴과 몸은 다양한 감정적 시도나 자극에 대한 반응 등으로 일시 정지, 망설임, 위치이동, 결눈질, 삼킴, 경련, 미소, 흐느낌, 한숨, 흔들림, 궁정, 부정 등 다양한 방법의 긴장과 이완을 보여주는 상태 표현으로 이해할 수 있다[13].

사건의 리듬은 이야기 전체에서 사건들의 변화와 에너지를 만들어내는 타이밍 속도감, 경로 구성을 의미하며[14], 일련의 이야기를 끌어가는 문제의 원인, 전개, 해소 등과 이러한 사건을 전개하기 위한 장면의 연결과 관계성도 포함한다.

## III. 비선형 스토리텔링보드 구성

### 1. 애니메이션의 선형적 스토리보드

스토리보드는 1930년대 월트 디즈니 스튜디오가 ‘백설공주와 일곱 난장이(Snow White and the Seven Dwarfs)’ 제작을 위해 처음 사용한 기법이며[15], 그 예시는 <그림 2>과 같다. 이 방법은 이야기의 주요 순간과 행동, 대화를 순차적으로 배열한 스케치나 삽화의 시각화 단계로 이해할 수 있다. 아울러 기능적인 측면에서는 장면의 동작이나 대화, 카메라 활용, 조명, 시각적 효과, 음악 및 세부 구현에 필요한 계획과 기술적 제작 방법에 관한 설명을 포함할 수 있다[16].

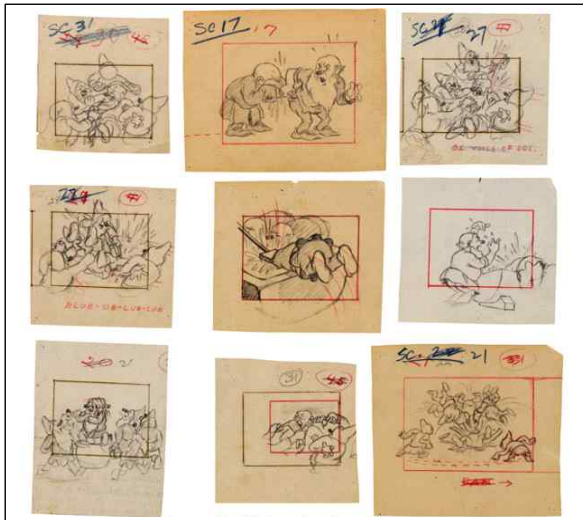


그림 2. 백설 공주와 일곱 난쟁이 스토리보드 예시(윌트 디즈니, 1937) [17]

Figure 2. Snow White and the Seven Dwarfs(Walt Disney, 1937)

전통적인 선형적 스토리보드 방식은 단일방향적인 시각화 방법을 사용함으로써 등장인물들의 맥락적 관점을 일관성 있게 유지하는 데에서는 효율성이 떨어진다. 이러한 한계는 이야기 전개 과정에서 시각적 설득력을 저해하며, 등장인물들의 맥락적 행위의 본질을 파악하거나, 장면 간 관계성을 유지하는 데 문제를 일으킨다. 따라서 이러한 한계는 스토리텔링과 스토리보드 사이의 차별적인 접근 방식의 필요성을 부각하며, 이 두 요소가 통합된 새로운 형식에 관한 연구의 필요성과 스토리텔링과 사전 시각화 과정에서 스토리보딩이 함께 고려되어야 함을 의미한다.

선형적인 접근법은 각 장면의 고유한 상황과 정황을 표현하지만, 이는 전체 이야기의 흐름과 장면 간의 맥락적 연결성을 이해하는 데 어려움을 초래한다. 이러한 전제에서 주요한 등장인물의 관점을 제대로 반영하지 못하게 만들 수 있다. 그 사유는 각 장면이 독립적으로 발생하기 때문에 등장인물의 시점과 감정, 그리고 동기 등이 일관성을 유지하지 못하고 흐트러지는 요인으로 해석할 수 있다. 더불어 상호 연관성을 제대로 표현하는 것이 어렵다. 동적인 요소, 즉 등장인물의 발전, 상황의 변화, 감정의 흐름 등의 변동성을 충분히 표현하는 데 제한적이다. 이러한 이유로 스토리보드 과정에서 선형적인 접근 방식을 넘어서는 새로운 접근법의 필요성을 인식한다.

따라서 캐런 필먼의 물리적 리듬, 감정의 리듬, 사건의 리듬은 선형적 스토리보딩의 제한적인 점들을 보완하고, 이야기의 복잡성과 동적인 요소를 반영하는 새로운 접근법에 중요한 역할을 한다. 세 가지 리듬을 통해 감정적인 깊이와 시청자와의 연결을 강화하고, 이야기의 전체적인 흐름을 이해하며, 독립적인 장면들 사이의 연관성을 높일 수 있다. 이처럼 이야기의 당위성을 확보하는 데는 개연성과 필연적인 자연스러움이 혼재되도록 하여 공감과 감정이입을 가능케 하는 화면 구성을 계획하는 것이 중요하다. 그러나 기존의 선형적인 스토리보드에서는 순차적으로 배열된 독립된 장면의 구성에는 문제가 없으나, 이야기를 전체적으로 이해하거나, 각 스테이지 전개에서 등장인물과 상황 간의 맥락적 연결성의 부족은 여전히 모호한 문제로 남아있다.

개선을 위해 다음과 같은 문제점을 도출할 수 있다. 첫째, 스테이지별 상황과 정황의 표현은 개발 단계에서 이야기의 전개와 시각화라는 서로 다른 제작 단계에서 발휘되는 문제로 볼 수 있다. 둘째, 내러티브 측면에서 각 등장인물의 행동을 나타내는 맥락적 구성 문제는 부분의 합이 전체를 이룬다는 구조적인 문제이다. 셋째, 극 중의 등장인물이 이야기를 끌여가는 주체로서 대상이나 사건에 대한 독립적인 관점 구성의 문제이며, 분리된 관점의 장면 구성은 이야기 전개 시 동작의 맥락적 연결성을 판별하기에 효과적인 방법이다.

## 2. 비선형 스토리텔링보드의 함의

비선형적 스토리텔링보드는 제작자의 선택에 따라 스테이지별 동시적 장면 배치를 통해 이야기를 유연하게 전개한다. 이는 동일한 스토리보드를 다양한 방식으로 재사용하며, 새로운 경험을 제공한다. 이러한 특징들은 선형적 스토리보드의 일방향적 시각화 방식의 한계를 극복하고, 제작자에게 사건과 행위의 맥락적 전개 및 시각화를 더 풍부하고 개별화된 방식으로 가능하게 한다. 따라서 비선형적 스토리텔링보드의 구성은 유연성, 동시성, 다양성 등의 측면에서 매우 합당하다.

## 3. 비선형 스토리보드의 종적, 횡적 형식의 구분

비선형 스토리텔링 보드는 이야기의 종적과 횡적 맥락이 유지되고 전개되는 과정에서 행위적 관점이 서로 교차하며 연결되는 시각화 표현을 의미한다. 세부적인 종적, 횡적 고려사항은 <표 1>과 같다.

표 1. 종적, 횡적 고려사항

Table 1. Vertical and Horizontal Considerations

구분	내용	고려사항
종적	행위, 관점	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 등장인물(인칭)과 관점 구분(Point of view)</li> <li>• 카메라 배치(Camera floor plan)</li> <li>• 샷의 크기(Framing High)</li> </ul>
횡적	사건, 맥락	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상황, 정황의 전개(Situation, Circumstances)</li> <li>• 시놉시스 및 감독 의도(director's intention)</li> <li>• 시나리오(Stage information), 연출</li> </ul>

제작 측면에서 시놉시스는 감독의 의도에 따른 연출의 기준으로 작용한다. 이는 선형적 스토리보드 작성 시와 동일하다. 시나리오는 각 스테이지의 시각화 단계에서 동작선(line of action)을 기준으로 등장인물의 행위를 나타내는 카메라 배치의 근간을 제시한다.

<그림 3>의 카메라 배치(camera floor plan) 예시는 다양한 행동의 계획과 장면 전개를 위한 혼합적 사고가 이루어진다. 더불어 각 장면을 나타내는 샷의 크기는 등장인물의 관점과 행동의 완결을 위한 최적화된 묘사가 가능하다.

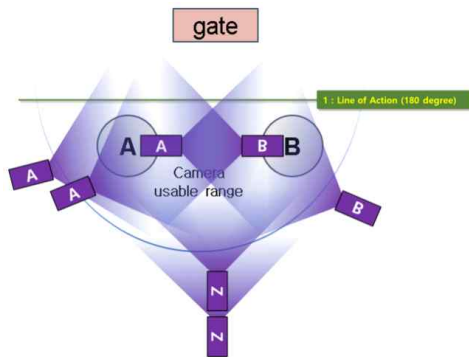


그림 3. 동작선 구축 예시  
 Figure 3. Example of Building a Line of Action

종적, 횡적 구분은 <그림 4>의 A, B로 분리된 시각화 방법을 통해 형식을 이해할 수 있다. 등장인물의 관점에서 행동과 반응이라는 종적 개념과 관점별 사건의 세부 장면인 횡적 연속성을 구조화시키는 방법으로 정의할 수 있다. 따라서 이야기의 시각화 전개 과정에서 분리된 장면의 표현들은 각 등장인물이 행하는 동작의 연결성과 그 동작이 서로 종속 관계에 있음을 구조화할 수 있다.

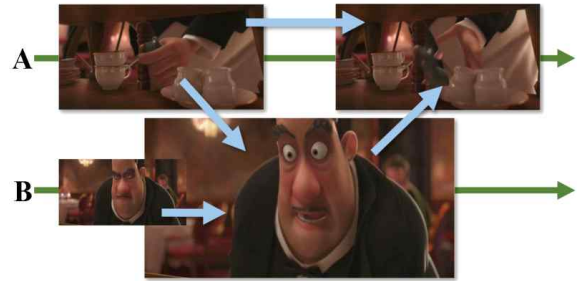


그림 4. 종적, 횡적 구분 예시  
 Figure 4. Example of Vertical and Horizontal Division

종적, 횡적 구조에서, 전자는 등장인물의 행위와 관점별 카메라를 동시에 표현하기 위하여 이들이 어떻게 연결되고 상호작용하는지 주관적, 혹은 객관적 정보 나열 형식을 의미한다. 시간, 공간의 물리적 구성과 감정선의 흐름에 관한 계층적 장면 묘사가 가능하다. 아울러 시청자는 주관적, 객관적 장면의 관점과 카메라 기법을 통해서 쉽게 화면 속의 상황에 참여할 수 있다 [18]. 후자는 <그림 5>의 이야기 전개에 따른 상황과 정황의 맥락적 묘사는 스토리텔링 보드에서 '횡적' 장면 정보의 나열로 볼 수 있다.



그림 5. 상황과 정황의 예시 (픽사 / 라따뚜이 트레일러)  
 Figure 5. Examples of Situations and Circumstances (Pixar / Ratatouille Trailer)

종적, 횡적 움직임을 고려한 스토리텔링 보드의 형식은 <표 2>로 정의한다. 전자는 등장인물의 관점과 카메라 정보인 'A-1, B-1'으로 주로 주관적인 장면이며, 표기 시 'A'는 독립된 캐릭터이며, '-1'은 독립된 캐릭터에 부여되는 카메라 정보이다. 이때 'Z-1'은 3자의 시점인 객관적인 장면을 묘사함으로 스테이지에서 전개되는 전체 이야기의 맥락을 이해할 수 있다. 후자는 장면 정보인 '01, 02, 03' 등으로 전개하며, 동시에 통합된 정보의 인식과 상황에 따른 장면 재배치가 가능하다.



표 2. 스토리텔링 보드 형식(A-1 : 캐릭터 1, B-1 : 캐릭터 2, Z-1 : 3자 시점)

Table 2. Storytelling Board Format(A-1: Character 1, B-1: Character 2, Z-1: 3rd Person Point of View)

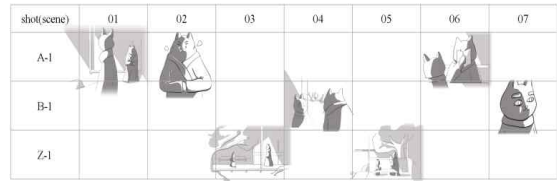
pov/shot	01	02	03	04	05
A-1					
B-1					
Z-1					

4. 비선형 스토리보드와 등장인물의 맥락적 관점

맥락과 관점에 대한 변인 요소와 작용에 관한 내용을 살펴보면, 맥락 주의(contextualism)라는 용어는 철학자 스테판 페퍼가 형식주의(formism)와 유기체 주의(organicism) 사이의 대응논의를 기반으로 소개되었다 [34]. 비선형 스토리보드에서 맥락은 주어진 사건의 질적 유지와 철학적인 논의를 의미하며, 사건의 직관적인 전체성이나 특성이 사건에 내재한 것으로 질적 직관화 되는 것을 강조한다. 그 사유는 비선형 스토리보드는 각 등장인물의 관점에서 장면을 전개하여 전체 이야기를 효과적으로 통합해야 하기 때문이다. 예를 들어 <그림 6>은 애니메이션 실습 자료로 활용되는 비선형 스토리텔링 보드의 예시이다.

이 보드는 단일 스테이지를 표현하며, 기승전결 이야기 하부의 조각난 각각의 장면을 나타내며, 전체의 합은 스테이지에서 발생하는 상황과 정황의 이해가 가능하다. 더불어 'A-1 캐릭터'와 'B-1 캐릭터'의 분리된 동작과 장면의 연속성을 통해 스테이지에서 사건의 개념을 명확히 이해할 수 있다. 스테이지의 의미와 목적에 부합하는 행동 묘사는 하나의 목적을 달성하기 위한 덩어리로 인식되어야 한다. 이를 위해 등장인물의 독립된 관점으로 장면을 구성하는 것이 필요하며, 스테이지에 종속된 장면들은 사건의 원인과 결과에서 얻어진 의미와 목적을 맥락적으로 포착할 수 있다.

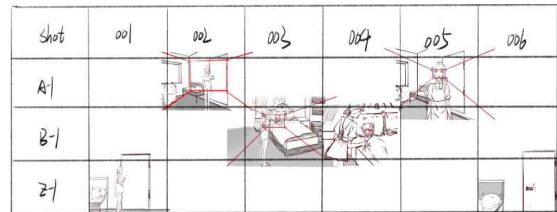
시나리오의 장면 특성에 따라 연역적 혹은 귀납적 전개 방식을 선택하여 이야기의 장면을 구성하는 프레임 구조를 설정할 수 있다. 연역적인 방법은 주로 일반적인 사실에서 구체적인 사실로 이동하는 논리적인 접근을 의미하며, 귀납적인 방법은 특정 사실에서 일반적인 진리로 전환하는 논리를 의미한다.



(a) 애니메이션 <The Gate> 예시



(b) 애니메이션 <Pass> 예시



(c) 애니메이션 <Smiling Mask> 예시

그림 6. 비선형 스토리텔링 보드 실습 예시(A-1 : 캐릭터 1, B-1 : 캐릭터 2, Z-1 : 3자 시점)

Figure 6. Nonlinear Storytelling Board Practice Example(A-1: Character 1, B-1: Character 2, Z-1: 3rd Person Point of View)

아울러 스테이지의 특성에 따라 각 장면의 순서와 사건의 발전 단계를 통합된 시각화 방법으로 동시에 구조화할 수 있다. 이야기 전개에서 사건의 변화와 연결성을 만들어내는 “시간적 연결(Temporal Connections), 공간적 연결(Spatial Connections), 논리적 연결(Logical Connections)[19]”의 구성에 필요한 사건의 리듬을 조직화하는 데 도움이 된다. 내러티브 장면들에 표현되는 등장인물들의 행동은 어떤 의미와 목적으로 이루어지는지 식별할 수 있어야 한다. 애니메이터의 경우 각 등장인물의 행동을 동시적으로 예측하고 동작에서 발생하는 맥락적 연결성을 계획할 수 있다. 아울러 관객의 처지에서 간접적 경험과 참여할 수 있는 관점을 세밀하게 조정할 수 있다. 이는 화면의 연속성을 확보하기 위한 안전장치로 활용될 수도 있다. 따라서 감독은 각 등장인물의 독특한 행동과 감정 표현 사이의 복잡한 관계를 깊이 있게 구조화할 수 있다.

5. 비선형 스토리보드와 장면의 시각화

비선형 스토리텔링 보드에서 장면의 구조화가 끝난

상태는 비로소 제작에 입각한 스토리보드를 더욱 구체화 시킬 수 있다. 그 예시는 <그림 7>과 같다.



그림 7. 스토리보드 형식  
 Figure 7. Storyboard Format

왼쪽에서 오른쪽으로 전개되는 횡적 나열이며, 사건의 흐름에 따른 전 프레임과 후 프레임을 확인하며, 중간에 위치하는 본 프레임의 상황과 정황을 묘사하는 방식이다. 이러한 사유는 이야기의 흐름에 따른 시각적 연결성, 사건의 이해, 기술적 사항의 기재, 캐릭터의 상태, 주변의 정황 등을 상세히 표현하고, 계획하는 목적이 있다. 각 장면은 스토리텔링보드에서 종적, 횡적 구조화된 기준을 통해 구체적인 시각화 전개 계획을 세운다. 스테이지 및 장면의 상황표현에 필요한 시나리오 예시는 아래와 같다.

-스테이지 01: 어느 때처럼 소년은 퇴근 후 혼자 집으로 향한다.

- 장면(샷)01. 소년: 거리를 걷고 있다 (캐릭터의 심리상태 & 움직임의 스타일 지정)
- 장면(샷)02. 소년: 건널목 빨간불 앞에서 기다리다가 전화를 걸다. (상대가 전화를 받지 않음.)

스테이지 및 주인공 주변의 정황 표현에 필요한 시나리오 예시는 다음 같다.

- 주변 분위기: 크리스마스, 눈, 즐거운 사람들
- 소리: 건널목 주변을 지나가는 차들의 경적, 연인들의 즐거운 대화 소리.

#### IV. 결론 및 시사점

스토리보드에서 선형과 비선형은 이야기의 전개 방식에 차이가 있다. 선형은 시간순으로 이어지는 직선적인 구조를 가지며, 특히 시각화에서는 통합적 관찰이 어려워 장면의 구조화가 쉽지 않은 문제가 있다.

비선형 스토리텔링 보드는 시간의 순서나 사건의 연속성에 제약이 없으며, 통합적 정보를 토대로 이야기의 시각적 구조화가 가능하다. 더불어 다음과 같은 특징이 있다. 첫째, 이야기 전개 과정에서 비선형 스토리텔링보드와 스토리보드는 구분하여 작성한다. 전자는 이야기의 전개 목적과 의미를 담은 시각적 구조화이며, 후자는 제작에 입각한 장면의 시청각적 계획이다. 아울러 검증되지 않은 장면의 시청각화 시간을 절약할 수 있는 장점이 있다. 둘째, 각 등장인물의 관점에서 체계적인 시각적 구조화를 시도하여, 행동과 감정의 리듬에 관련된 물리적 표현을 관찰할 수 있다. 셋째, 전지적 작가 시점에서의 통합적 사고는 시간적, 공간적, 논리적 연결을 분석하고 구조화할 수 있다. 아울러 사건의 리듬에 관한 문제들을 해결할 수 있다. 넷째, 맥락 및 상황 중심의 논점으로 주어진 사건의 질은 그것의 직관적인 전체성 또는 전체 특성이다. 전체는 사건에 내재된 부분의 합으로 질적 직관화를 이루어내기 위한 메타 정보의 특성적 구성이 가능하다. 이를 통해 감독은 각 등장인물의 독특한 행동과 감정 표현 사이의 복잡한 관계를 더욱 깊이 있게 구조화할 수 있다.

학생들의 애니메이션 제작 교육에서는 비선형 스토리텔링 보드의 효율성이 검증되었지만, 전문가 검토가 이루어지지 않았다는 점은 연구의 한계이다. 학생들의 제작 교육과 실무에서의 제작에는 차이가 있으므로 향후 연구에서는 콘텐츠 산업 현장의 감독과 제작자들의 질적 인터뷰를 통해 분석을 시도할 것이다. 더불어 비선형 스토리텔링 보드의 구조화된 작성 규칙에 관한 연구의 필요성을 강조하며, 콘텐츠 개발 시 창의적인 아이디어뿐만 아니라 논리적인 공식에 의한 이야기 전개도 중요하다는 점을 제시할 것이다.

## References

- [1] H. J. Kim, "A Suggestion on Using Animated Movie as Learning Materials for University Liberal Arts English Classes," *International Journal of Advanced Culture Technology*, Vol, 10 No.2, pp.98-105, June 2022. doi: <https://doi.org/10.17703/IJACT.2022.10.2.98>.
- [2] W. J. Im, "The configuration analysis for the storyboard image," *Journal of Digital Convergence*, 11(4), p.406, April 2013. doi: <http://doi.org/10.14400/JDPM.2013.11.4.403>.
- [3] Interactive Video: <https://www.netflix.com>
- [4] H. G. Roh, K. J. Kim, "A Convergence Study on Cases and Values of Commercial Use of Media Art," *The Korean Society of Science & Art*, pp.73-87, January 2021. doi: <http://doi.org/10.17548/ksaf.2021.01.30.73>.
- [5] S. H. Park, "The Study on the Role of 3D Animated Pre-visualization in VFX Film Production," *Cartoon & Animation Studies*, pp. 305-314, June 2018. doi: <http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2018.51.293>.
- [6] L. H. Roh, "The Study on the Visualization of Mythical Factors in the Film, Beowulf With a focus on the characteristics of the Germanic myth," *Design Research*, 4(3), pp.229-233, September 2019.
- [7] Y. H. Kang, "A Study on Color Analysis of Game Symbolizing Storytelling -Focused on Magic Effects in World of Warcraft," *Journal of Creative Information Culture*, 8(2), pp.98-103, May 2022. doi: <http://doi.org/10.32823/jcic.8.2.202205.97>.
- [8] J. Y. Kang, "A Research on the Uses of Storytelling Approach for Interactive Art - Mainly with Analysis on Visual and Experiential Expansion," *Journal of Korea Design Knowledge*, 23, pp.1-8. September 2012. doi: <http://doi.org/10.17246/jkdk.2012..23.001>.
- [9] Content Industry Trend of Japan, *Korea Creative Content Agency*, p.3, 2019.
- [10]-[14] Author P. Karen, J. H. Kim trans, "Cutting Rhythms," *Communication Books Inc.*, p.85, pp.85-89, pp.93-94, pp.113-116, pp.133-138, 2009, 2014.
- [15] Author J. Hart, N. J. Lee trans, "The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV and Animation," *Koryomunwhasa*, pp.9-13, 1999.
- [16] S. G. Baek, "Storyboard Design," Taehakwon, pp.10-15, 2009.
- [17] Snow White and the Seven Dwarfs Earliest Known Storyboard Art Group(Walt Disney), *Heritage Auctions*, HA.com, 1937.
- [18] H. Zettl, "Sight Sound Motion Applied Media Aesthetics," *Thomson*, pp.228-230, 2002.
- [19] S. D. Katz, "Shot by Shot," *published by Michael Wise Oriductions*, pp.145-146. June 1991.