

스토리 기반 콘텐츠 제작을 위한 시나리오 분석 및 스토리 표현 구조

이혜주*, 이석환**, 권기룡*, 박윤경***, 문경덕***

*부경대학교 IT 융합응용공학과

**동명대학교 정보보호학과

***한국전자통신연구소, 웨어러블컴퓨팅연구실

e-mail : hyejoo2010@gmail.com, krkwon@pknu.ac.kr, sklee@tu.ac.kr,
parkyk@etri.re.kr, kdmoon@etri.re.kr

Analysis of Scenario and Story Representational Structure for Story-based Content Creation

Hyejoo Lee*, Suk-Hwan Lee**, Ki-Ryong Kwon*, Yun Kyoung Park***, Kyoung Deok Park***

*Dept. of IT Convergence and Application Engineering, PuKyong Nat'l University

**Dept. of Information Security, TongMyong University

** Wearable Computing Research Team, ETRI

요 약

웹 상에 축적된 방대한 콘텐츠를 활용하기 위해 사용자가 입력한 스토리에 맞는 콘텐츠를 검색하고 제공하여 사용자가 자유로이 콘텐츠를 제작할 수 있는 서비스를 제공하고자 하는 경우, 컴퓨터가 이해 가능한 구조로 스토리를 입력할 수 있어야 한다. 본 논문에서는 영화, 드라마와 같은 영상물을 제작하기 위한 기초가 되는 시나리오(Scenario)를 분석하여 스토리 표현 구조를 제안한다.

1. 서론

최근 웹 상에 축적 되어 온 방대한 데이터를 활용하는 빅 데이터(Big Data)에 대한 많은 연구가 이루어지고 있다[1]. 웹 상의 콘텐츠를 활용하기 위해 사용자가 제작하고자 하는 콘텐츠의 스토리에 기반하여 적절한 콘텐츠를 제공하는 서비스를 고려할 수 있다. 즉, 사용자가 입력하는 스토리로부터 콘텐츠와 관련된 정보를 추출하여 그 스토리에 부합되는 콘텐츠를 검색하고 제작할 수 있도록 하는 서비스를 제공할 수 있다. 이를 위해 본 논문에서는 영화, 드라마 등 영상 제작의 기초가 되는 시나리오(scenario)[3-5]에 대한 구조를 분석하여 컴퓨터가 이해 가능한 형태의 스토리 표현 구조를 제안한다. 본 논문의 구성은 다음과 같다. 먼저, 2 장에서는 시나리오에 대한 간단한 소개를 기술한다. 그리고 3 장에서는 영상 제작의 토대가 되는 시나리오의 구성에 대해 분석하고, 4 장에서는 스토리 기반 콘텐츠 서비스를 제공하기 위한 스토리 표현 구조를 제안한다. 마지막 결론으로써 5 장에서는 향후 연구 내용에 대해 기술한다.

2. 시나리오 소개

본 연구는 미래창조과학부 및 정보통신기술진흥센터의 정보통신·방송 연구개발 사업의 일환으로 하였음.[R0126-15-1112, 퍼스널 미디어가 연결공유결합하여 재구성 가능케 하는 복합모달리티 기반 미디어 응용 프레임워크 개발]

시나리오는 영화, TV 드라마와 같이 영상으로 제작하기 위해 필요한 설계도로써 시나리오라는 용어는 신(scene, 장면)이라는 용어에 유래한다. 시나리오는 영상물로 옮겨지는 것을 전제로 작성된다. 따라서 시나리오를 읽는 감독 혹은 독자들에게 그 장면을 상상할 수 있도록 추상적이고 주관적 상징이 아닌 시각적이면서 객관적인 내용으로 작성되어야 한다. 시나리오의 작성은 완성 이전 단계인 대략적인 전체 줄거리를 기술한 시놉시스(synopsis) 작성 단계와 시나리오 바로 전 단계인 좀 더 상세한 장면 묘사와 줄거리를 기술한 트리트먼트(treatment) 단계를 걸쳐 완성된다. 시놉시스에는 주제, 기획의도, 등장인물, 줄거리가 포함된다. 등장인물과 관련해서 나이, 직업, 배경 등에 대해 기술하며 줄거리는 소재, 인물, 사건의 발단과 전개 방향에 대해서만 기술하여도 된다. 트리트먼트는 장소에 따라 등장인물과 주요 사건, 줄거리를 신별로 작성한 것이다. 따라서 트리트먼트에 대사를 첨가하면 실제 시나리오가 될 수 있다. 이러한 단계로 작성되는 시나리오에 대한 내용을 보다 상세하게 다음 절에 기술한다.

3. 시나리오 구조의 분석

앞에서 기술한 바와 같이 시나리오는 영상물로 제작되는 것을 목적으로 한다. 영화와 같은 영상을 구성하는 기본 단위는 신(장면)으로 이 장면들에 대한 내용을 구성하는 것이 시나리오의 내용이 된다. 이

를 위해 영화 ‘번지점프를 하다’의 신의 내용 일부를 (그림 1)에 나타낸다.

S#1. 거리 1(낮)
1983년 여름
먹구름이 빠르게 몰려오더니 금세 창대비가 쏟아지기 시작한다.
예상치 못했던 소나기에 우산이 없는 대부분의 행인들,
손, 가방 등으로 머리를 가리고 비를 피해 이리저리 뛰기 시작하고
빗소리, 사람들 소리, 차 소리 등으로 거리가 갑자기 확장해졌다.
그 중, 우산을 쓰고 걸어가고 있는 인우.
무심한 얼굴이다.
이때 맞은 편에서, 남학생 하나가 자전거를 빠르게 몰며 달려온다.
자전거를 피해 열린 건물 쪽으로 바싹 붙어서는 인우.
이때 우산 속으로 뛰어드는 한 여학생(태희).
인우, 깜짝 놀라 태희를 돌아본다.
바로 그 순간, 어둠던 주변이 환하게 밝아지고 주변 소음도 일제히 빠진다.

태희 저기, 버스 정류장까지 좀 썩워 주시겠어요?
인우 (고개만 겨우 끄덕)

인우. 당당하고도 아름다운 태희 모습에 얼빠진 얼굴이다.
젖은 머리칼이 어깨 근처에 흐트러져 있고 손에는 책과 가방을 들고 있다.
대학생인 듯.
인우, 우산을 태희 쪽으로 기울이고 가능한 어깨가 닿지 않도록 조심하면서 걷는다.

태희 우산을 준비하셨네요?
인우 (끄덕)

태희 전요, 오후에 비가 피붓는다고 그래두, 집에서 나올 때 일단 비 안 오면,
우산 안 갖고 나와요.
인우 네--

(그림 1) 시나리오 예

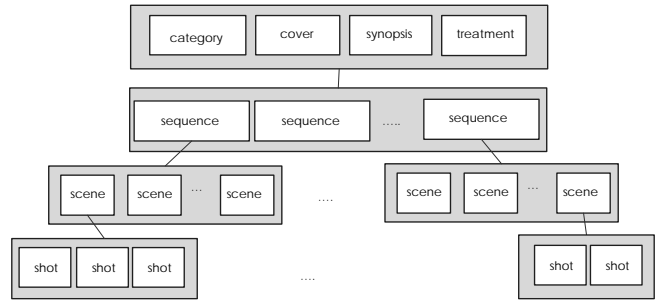
(그림 1)에 나타난 것과 같이 신 번호와 장소, 시간이 항상 신의 첫 문장으로 표시되고 이는 신의 제목이 된다. 장소와 시간은 신의 내용이 일어나는 장소와 시간을 표시한다. 그리고 지문과 대사, 대사와 함께 소지문이 기술되어 있다. 지문은 배경과 장면의 상황, 등장인물들의 동작이 표현되며, 배우의 대사에는 등장인물이 취하는 행동이 소지문으로서 괄호 안에 기술된다. 특히 지문은 장면을 영상으로 옮길 수 있는 단어나, 배경과 장면의 상화, 등장인물의 동작, 소도구의 등장이나 사용 용도 등을 실제적이면서 구체적으로 기술되어야 한다.

이러한 신들은 하나의 이야기 단위인 시퀀스(sequence)를 구성하고, 시퀀스들이 모여 한편의 영화가 된다[6-8]. 시나리오의 신은 실제 영화에서 신보다 더 작은 단위인 샷(shot)으로 구성된다. 이 샷은 동일한 장소와 시간에 카메라가 촬영되면서 컷(cut, 중단)되는 순간으로 구분되는 가장 최소 단위가 된다. 즉, 이러한 샷들이 모여 최소 단위인 하나의 신이 이루어지고, 이 신들은 다시 시퀀스가 되고 시퀀스들이 모여 한 편의 영화가 되어진다. 시나리오의 내용은 신들로 구성이 되지만 한편의 영화가 되기 위해서는 시나리오로부터 샷과 시퀀스들이 필요하게 된다. 영화나 드라마를 제작하는 감독들은 시나리오를 보고 샷과 시퀀스의 분류, 카메라 워크, 배우의 행동 등 시나리오의 이미지화를 위해 다양한 요소들을 고려해야 한다.

4. 스토리 기반 콘텐츠 서비스를 위한 스토리 표현 구조 모델

본 절에서는 사용자가 입력한 스토리를 컴퓨터가 이해할 수 있도록 하기 위해 시나리오 분석 내용을 기반으로 입력 스토리 구조를 제안한다. 앞에서 기술한 바와 같이 시나리오의 신들은 영화 제작 시 샷으로 분리되고, 시퀀스로 묶이게 된다. 신은 최소한 신

번호, 장소, 시간들의 내용이 포함되어야 한다. 이러한 분석들을 기반으로 스토리 표현 구조는 (그림 2)와 같이 구성된다.



(그림 2) 스토리 표현 구조

시나리오 작성 단계를 적용하여 시놉시스와 트리트먼트를 포함되며, 시퀀스, 씬, 그리고 샷들이 계층 구조로 나타난다. 이러한 스토리의 표현 구조를 기반으로 각 스토리의 내용들이 기술되고 이 구조에 따라 컴퓨터는 스토리의 순서와 샷들을 분석함으로써 스토리에 적절한 콘텐츠를 검색하여 사용자들이 콘텐츠를 제작할 수 있도록 한다.

5. 결론

본 논문에서는 방대한 웹 상의 콘텐츠를 활용하기 위한 하나의 방법으로 사용자가 스토리를 입력하면 스토리에 적합한 콘텐츠를 검색하여 이를 제공하여 사용자가 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있는 서비스를 고려했다. 이를 위해 시나리오를 분석하여 컴퓨터가 이해 가능하도록 스토리를 표현하기 위한 스토리 표현 구조를 제안하였다. 제안된 스토리 표현 구조는 시퀀스, 신, 샷이 계층적 구조로 구성된다. 향후 연구 과제로는 제안한 스토리 표현 구조 내에 구체적인 스토리를 표현하기 위한 하위 요소(element)들을 정의하는 것이다.

참고문헌

- [1] M. Chen, et. al., "Big Data: A Survey", Mobile Netw Appl(2014) 19:171-209, 2014
- [2] 송낙원, 시나리오쓰기, <http://terms.naver.com/list.nhn?cid=42219&categoryId=51139>
- [3] 양수련, 시나리오초보작법, 도서출판 월인, 2008년 4월 15일 개정증보판
- [4] 고은님, 번지점프를 하다, 한국시나리오결작선, 커뮤니케이션북스, 2005
- [5] 한국시나리오선집 제 23 권, 커뮤니케이션북스, 2005
- [6] 루이스자네티, 박만준, 진기행(역), 영화의 이해, K-북스, 2009
- [7] 로이 톰슨, 김창유(역), 영화 연출과 편집 문법, 책과길, 2005
- [8] 스티븐 디 캐츠, 김학순, 최병근(역), 영화연출론, 시공사, 2006