

1. 스토리보드란 무엇인가?

스토리보드라는 말은 일상생활에서 듣기 어려운 단어이다. 듣는 경우라면 TV등에서 영화나 광고가 나온 과정을 소개하는 프로그램에서 이따금씩 나올 뿐이다. 스토리 보드란 과연 무엇인가? 스토리 보드를 이해하기 위해서는 영화나 광고가 만들어지기 전의 사전 절차를 간단히 짚고 가야 할 필요성이 있다. (아래의 순서는 일반적인 경우이며, 반드시 이런 절차를 따르라는 법은 없다. 연출자의 취향대로 얼마든지 바뀔 수 있는 사항이다.)

영화나 광고를 만들 때에는, 전체적인 아이디어라고 볼 수 있는 컨셉(Concept)이 나온다. 이것은 제작자의 머릿속에만 있을 수도 있고 문서화 시킬 수도 있는 것이다. 그리고 그 다음에는 대략적인 시나리오(Scenario)를 쓴다. 컨셉에서 좀더 발전된 단계로 대충 스케치를 한 컨셉에서 조금씩 세부묘사에 들어가는 작업이라고 생각하면 된다. 그 후에 스크립트(Script-대본)을 쓴다. 대본은 대사와, 지문 등이 있는 것으로써, 연극자가 해야 할 말, 움직임 등이 대략적으로 써있다. (좋은 연출자는 지문을 세세하게 쓰지 않는다고 한다. 세세하게 쓰면 연극자가 표현을 하는데 제한을 받을 수 있다고 한다.) 그 후에 콘티(Continuous-연속적인)를 쓴다. 이 작업은 시나리오나 스크립트만으로는 영상의 연속성을 보장 받을 수 없기에 영상의 연속성을 위해서 영상의 세세한 부분-연극자의 대사과 행동뿐 아니라, 소품, 카메라 워크(Camera work), 조명등을 잡아 주는 것이다. 그리고 이제 촬영에 들어간다. 여기서 콘티부분에 스토리보드가 포함이 된다. 스토리보드는 콘티를 글뿐만 아니라 그림도 함께 그리는 것을 스토리보드라고 한다. 즉 스토리보드란 영상을 촬영하기 전에 미리 시각화 하는 작업이라고 할 수 있겠다.

2. 왜 스토리보드를 쓰는가?

스토리보드는 영상을 연출할 때 필수 조건은 아니다. 위에서 서술했던 바와 같이 스토리 보드는 개별적인 작업이 아니라 콘티작업의 한 방법일 뿐이다. 그러나 대부분의 영상 연출자들은 촬영에 들어가기 전에 거의 항상 스토리보드를 만들며, 그에 따라 작업을 한다. 그리고 근래에 들어 영상들에 특수효과가 많이 들어감으로써, 영상의 제작이 복잡하게 되었다. 그에 따라서 영상을 촬영 전에 미리 시각화 시켜줄 수 있는 스토리 보드의 제작의 필요성이 날이 갈수록 증가하고 있다.

초기영화산업에선 스토리보드의 작업이라는 게 존재 하지 않았다. 그도 그럴만한 것이 초기의 영화산업에선 스토리라는 것이 존재하지 않았고, 그냥 있는 것을 찍었을 뿐이었다. (그것도 단지 몇 초였다. 그러나 사람들은 그 신기함에 돈을 주고 영화를 봤다.) 그러나 '움직이는 사진'에 익숙해진 관객들은 극장을 찾지 않게 되었고, 영화 제작자들은 이제 다른 방법으로 관객들을 극장으로 끌고 와야 했다. 그리고 그들은 스토리를 가진 영화를 제작하기 시작하였으며, 그것이 점점 복잡화됨에 따라, 영화 감독들은 촬영 전에 먼저 시각화된 것을 보고 싶어했고 그 이유로 스토리보드가 탄생하게 된 것이다.

현대 영화에서도 스토리보드 작업 없이 영화를 찍는 경우가 종종 있다. (대부분 단편영화인 경우가 많다.) 그 경우는 감독이 촬영 때 즉흥적인 기분으로 촬영을 하고 싶을 때이다. 그러나 이것은 상당한 위험을 동반한다. 가정용 캠코더라도 찍어본 사람은 알지만 아무 계획 없이 촬영을 한다면, 화면이 상당히 정신이 없이 흔들린다는 것을 느낄 수 있을 것이다. 그렇게 촬영하게 되는 데는 이유에 대하여 과학적으로 입증된 것이 있다. 간단한 테스트를 해보자. 책을 한 권 꺼낸다. 그리고 책의 아무데나 편다. 그리고 고개를 좌우로 빨리 흔들면서 책을 보자. 큰 어려움 없이 책의 글자를 볼 수 있을 것이다. (머리가 좀 어지럽기는 하겠지만 글씨를 보는 데에는 별 문제가 안된다.) 그리고 이제 반대로 해보자. 머리는 가만히 있고 책을 좌우로 빨리 흔들어 보는 것이다. 글씨를 단 한 글자도 제대로 보기 힘들 것이다. 이 이유는 사람이 머리를 흔들 때에는 뇌에서 그에 대한 반사적 적응을 하기에 시야도 흔들림에 상관없이 또렷하게 볼 수 있도록 피드백을 해주지만, 물체가 흔들린다면 뇌는 그 물체의 움직임을 따라가도록 적응하기에는 느린 것이다. 이제 이것을 카메라를 들고 촬영하는 사람에게 대입해보자. 카메라를 찍을 때에는 카메라를 찍는 사람이 움직여도 자신은 시각적으로 큰 움직임이 느껴지지 않는다. 그러나 이제 이것을 TV등을 통해서 볼 때에는 움직임이 시각적으로 엄청나게 커질 것이다. 화면이 커질수록 그런 느낌은 더할 것이다. 이런 이유로 촬영을 할 때 즉흥적으로 촬영을 하면 큰 위험을 동반한다는 것이다.

결론적으로 스토리보드를 써야 하는 이유는 '영상을 보다 계획적으로 정확하고 치밀하게, 그리고 처음 생각했던 것과 최대한 유사하게 촬영할 수 있도록' 이라고 볼 수 있다.

3. 스토리보드의 구성(일반적인 경우)

-스토리 보드의 생김새

S#	C#	R#	Date	M - D - E - N	S - L - O	Video No.				
Lens Size 9 / 18 / 25 / 35 / 50 / 80 / 85 Zoom			In Am/Pm : :	Out Am/Pm : :	Weather	Place				
Camera Size ELS / LS / FS / MS / CS CU / ECU			Action & Dialogue							
Camera Angle E L A / H A / L A / D A										
Camera Work Fix / Pan (R, L) / Tilt (U, D) Track (i, o) / Zoom (i, o) H - H										
Equipment Crain / Panther / Jimmy-jib Dolly / Steady Cam										
Filter										
Camera Position			<p><i>CURSE OF ANGEL</i></p>							
Cast	Custom	TAKE					OK NG	#R	NOTE	Time
		1								
		2								
		3								
		4								
Properties		5								
		6								
		7								
Directing Note		8								
		9								
		10								

-전반적인 촬영 정보 부분

S#	C#	R#	Date	M - D - E - N	S - L - O	Video No.
			In Am/Pm	Out Am/Pm	Weather	Place

S# - 씬(Scene)의 번호를 쓰는 곳이다.

* Scene이란 - 연속되는 스토리 장면의 한 단위이다.

C# - 컷(Cut)의 번호를 쓰는 곳이다.

* Cut이란 - 카메라의 녹화버튼을 누른 다음 정지할 때까지의 장면. 유사한 말로 Take, Shot등이 있다.

R# - 필름의 롤(Roll)의 번호를 쓰는 곳이다.

Date - 날짜를 쓰는 곳이다.

M-D-E-N - 시간을 나타내는 것으로 각 기호는 Morning(아침), Day(해가 떠있는 동안), Evening(해가 질 때), Night(밤) 을 뜻한다.

S-L-O - 장소를 나타내는 것 중 하나이다. 각 기호는 Set(세트-방안과 같은 소규모 세트), Location(현지 촬영-사막이나 바닷가 등), Open(오픈세트-민속촌과 같은 대규모 세트)

Video No. - 편집 시에 복사된 비디오의 번호를 적는 곳

In/Out - 촬영에 들어갈 시간(In)과 끝날 시간(Out)을 적는 곳

Weather - 날씨를 적는 곳. 예를 들자면 맑은 날, 비 오는 날, 흐린 날 이런 식이다.

Place - 장소를 적는 곳이다. 위의 S-L-O는 촬영 장소의 종류를 적는 것이지만, Place는 장소를 구체적으로 적는 것이다.

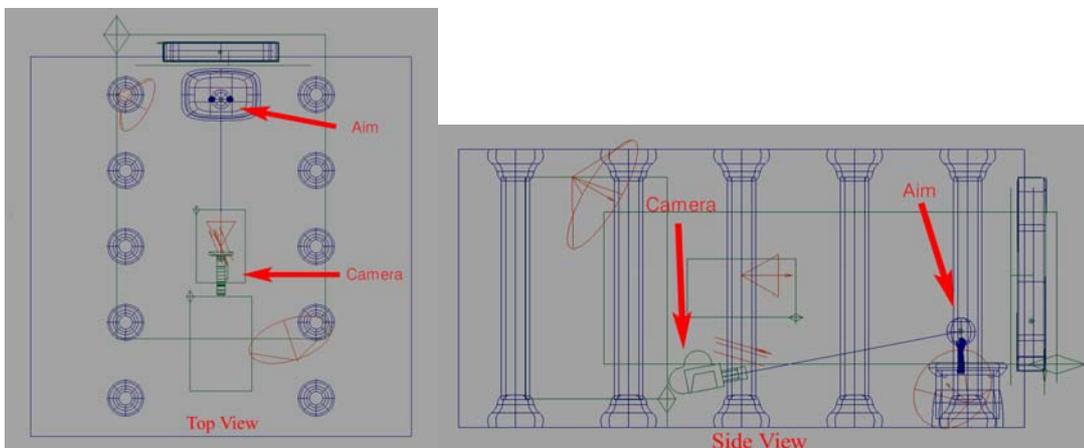
-Camera Setting 정보 부분

Lens Size 9 / 18 / 25 / 35 / 50 / 80 / 85 Zoom
Camera Size ELS / LS / FS / MS / CS CU / ECU
Camera Angle E L A / H A / L A / D A
Camera Work Fix / Pan (R, L) / Tilt (U, D) Track (i, o) / Zoom (i, o) H - H
Equipment Crain / Panther / Jimmy-jib Dolly / Steady Cam
Filter
Camera Position

Lens Size - 카메라 렌즈(Lens)의 직경을 기록하는 곳이다. 단위는 mm이며, 크기가 작을 수록 Zoom Out이 되며, 원근감 표현이 더 잘 나타난다. 즉, 화면이 약간 왜곡 되어서 표현이 된다. 수치가 높아질수록 Zoom In이 된다. 숫자가 아닌 Zoom은 아래의 Camera Work에서 Zoom(i,o)로 정해줄 것이다. 일반적으로 35mm가 사람의 시야와 비슷하며 9mm는 물고기의 눈처럼 왜곡이 심해진다.

Lens Size를 조정하여 컴퓨터 그래픽으로 제작한 화면. (Maya로 자체 제작)

구조도



테스트된 화면



9mm(Fish Eye)



18mm



25mm



35mm



50mm



80mm



85mm

Camera Size - 화면에 나타나는 피사체의 사이즈(Size)를 뜻한다.

각 사이즈 별 설명



ELS - Extreme Long Shot의 약어로서, 매우 먼 거리에서 촬영한 것이다. 일반적으로, 장소나 시간에 대한 정보를 제공할 때 쓰인다.



LS - Long Shot의 약어로서, 먼 거리에서 촬영하는 것이다. 인물간이나 인물과 사물간의 공간 관계를 나타낸다. 관객에게 상황을 설명해주기에 Establish Shot이라고도 한다.



FS - Full Shot의 약자로서 인물의 전신을 다 보여주는 것이다. 그 인물에게만 관심을 보이도록 유도하는 목적을 가지고 있다.



MS - Medium Shot의 약어로서 크게 3가지로 나뉜다. Knee-Medium Shot(첫 번째 그림), Waist-Medium Shot(두 번째 그림), Breast-Medium Shot(세 번째 그림)이다.

Medium Shot은 인물의 동작을 자세히 보여줌으로써, 관객이 인물의 동작에 큰 영향을 받도록 하는 목적을 가지고 있다.



인물의 동작뿐 아니라, 옷차림과 소품을 비교적 자세히 보여주기 때문에 관객의 궁금증을 해결하기도 한다.





CS - Close Shot의 약어로서 얼굴이 화면의 대부분을 채우고 몸이 살짝 보이도록 촬영 하는 것이다. 인물의 심리 상태를 표정과 약간의 몸의 움직임을 통해서 나타낸다.



CU - Close Up의 약어로서 얼굴이 화면에 꼭 채우도록 촬영하는 것이다. 인물의 심리상태를 표정으로써 나타낸다.

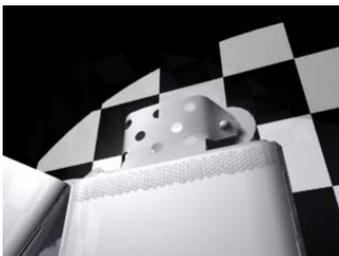


ECU - Extreme Close Up의 약어로서, 눈, 코, 입 등 표정을 나타내는 곳 중 어느 한 부분만 강조 하여 화면에 꼭 채우는 것이다. 것이다. 즉 중요한 말을 할 때에는 입만을 화면에 꼭 채우는 식이다.

* 참고 그림은 The Art of 3-D Computer Animation and Imaging에서 발췌. 단 FS의 참고 그림은 Dynamix.Net(<http://www.dynamix.net>) 에서 모델 Vivian Hsu 사진 발췌.

Camera Angle - 카메라의 앵글(Angle-각도)를 기록하는 곳이다.

각 앵글 별 설명



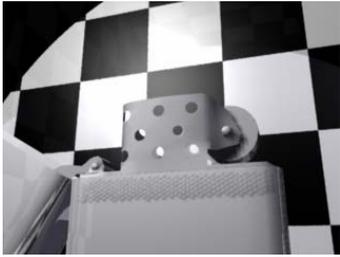
ELA: Extreme Low Angle의 약어로 아주 낮은 앵글로 찍는 것이다.

상대적으로 거대해 보인다. 위압감과 위엄을 많이 준다.



HA: High Angle의 약어로 높은 앵글로 찍는 것이다.

풍경을 찍을 때 많이 사용되며, 상대적으로 왜소해 보인다.



LA: Low Angle의 약어로 낮은 앵글로 찍는 것이다.
ELA보다 적으나 거대해 보이며, 위압감과 위엄을 준다.



DA: Direct Angle로 Eye Level이라고도 한다. 눈의 시점과 유사한 앵글로 찍는 것이다.
사람의 시점과 비슷하기에 현실적인 느낌을 준다.

- *참고 그림은 Maya로 자체 제작한 것임 (Lens는 35mm)
- *이 외에도 아주 높은 곳에서 찍는 Bird Eye Angle 등이 있다.

Camera Work - 카메라가 움직이는 방법을 기록하는 곳이다.

Fix: 카메라를 고정하는 것이다.

Pan(R,L): 카메라를 왼쪽이나 오른쪽(Right, Left)으로 돌리는 것이다.

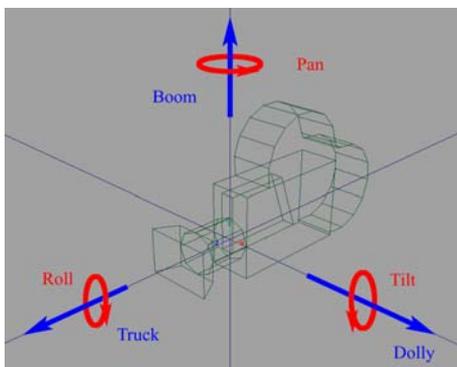
Tilt(U,D): 카메라를 위나 아래(Up, Down)로 돌리는 것이다.

Track(i,o): 카메라를 전진이나 후진(In, Out)시키는 것이다. 보통 Track을 설치하여 움직인다.

Zoom(i,o): 카메라 자체를 움직이지 않고 렌즈를 사용하여 줌을 하는 것이다. (Track과 마찬가지로 In, Out이다.)

H-H: Hand Held의 약어이다. 손으로 직접 카메라를 잡고 찍는 것이다. 다큐멘터리같이 아주 사실적인 분위기가 난다. 그러나 카메라가 심하게 흔들릴 수도 있다는 단점이 있다.

참고 그림



*Maya와 Photoshop으로 자체제작

Equipment – 카메라를 장치하는 장비를 기록하는 곳이다.

Crain: 말 그대로 크레인이다. 기계적인 크레인 장비를 사용하여 카메라를 자유자재로 움직이는 장비이다.

Panther: 크레인의 일종으로 3~4M 높이 내에서 상하 좌우를 자유롭게 이동해 찍을 수 있는 장비이다.

Jimmy-Jib: 지렛대의 원리를 이용한 크레인이다. 사람이 손으로 직접 크레인을 조작할 수 있다는 장점이 있다.

Dolly: Dolly란 카메라가 좌우로 움직이는 것을 뜻한다. Pan처럼 축을 두고 회전하는 것이 아니라 카메라 자체가 움직이는 것을 뜻한다. 이처럼 Dolly를 할 수 있도록 삼각대에 바퀴가 달려있거나 아니면 Track을 설치하여 그 Track을 따라갈 수 있도록 만드는 것이 Dolly이다.

Steady Cam: Steady라는 말 그대로, 큰 변화 없는 이미지를 제공한다. 손에 들거나 아니면 어깨에 메고 찍음에도 불구하고 흔들림이 심하지 않아, 장시간 촬영을 해도 무리가 없다.

Filter – 카메라의 필터에 대한 곳이다. 필터를 씌으로써 여러 가지 특수한 효과가 가능하다. 몇 가지 종류에 대하여 알아보겠다.

PL Filter



두 사진을 비교해보자. 왼쪽 사진은 유리창에 빛이 반사된 것이 그대로 나타나, 유리창 뒤에 있는 여자가 거의 보이지 않는다. 그러나 오른쪽 사진은 유리창에 반사된 빛이 나타나지 않고 또렷이 보인다. 이것이 PL Filter의 기능이다. 이 필터는 산란하게 퍼지는 빛 중에서 한 방향으로 오는 빛만 잡아주는 필터이다.

ND Filter

이 필터는 빛을 차단하는 것이다. 보통 조리개를 사용하여 빛의 양을 조절하지만 너무 조리개를 조리다 보면 피사계의 심도가 너무 깊어져서 포커스가 안 맞아도 될 부분까지

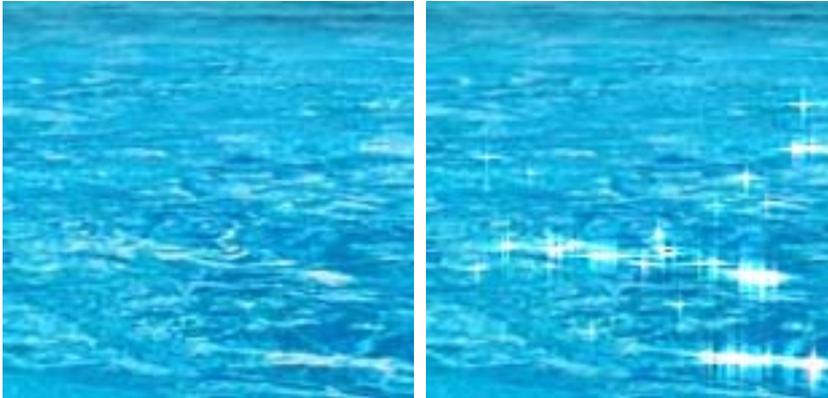
포커스가 맞는 경우가 있다. 그리고 바닷가나, 설원과 같이 빛이 아주 강렬한 곳일 때에는 조리개를 거의 Close까지 조려도, 빛의 노출이 Over하는 경우가 많다. 이 경우에 ND Filter를 사용하여 빛의 양을 조절하는 것이다.

Fog Filter



두 그림을 비교해보자. 오른쪽 사진이 Fog Filter를 끼워서 촬영한 사진이다. 안개가 낀 듯이 초점이 살짝 뭉그러져있다. 이런 효과를 주는 것이 Fog Filter이다

Cross Filter



두 사진을 비교해보자. 오른쪽 사진은 하이라이트 부분에 흰색의 십자 모양이 생겼다. 즉 Cross Filter는 하이라이트를 강조해주는 Filter이다.(이 참조 그림은 Filter를 사용하여 실제로 촬영된 것이 아니라 컴퓨터로 효과를 준 것임)

*참고 그림은 다큐멘터리 제작자 한성수님의 홈페이지에서 발췌 (<http://myhome.hananet.net/~hanibal>). 단 Cross Filter설명은 Windows XP 배경화면으로 들어있는 화면 중 하나를 Maya Fusion 을 사용하여 효과를 줌.

Camera Position - 카메라의 위치를 간략한 그림으로 표시를 하는 곳이다.

- 배경과 간략한 연기 정보 부분

Cast ^o	Custom ^o
Properties ^o	
Directing Note ^o	

Cast - 출연진의 이름을 쓰는 곳이다.

Custom - 출연진의 배역과 간단한 배역에 대한 성격을 쓰는 곳이다

Properties - 필요한 소품에 대하여 쓰는 곳이다.

Directing Note - 영화를 감독하기 위해 간단한 메모를 쓰는 곳이다.

- 연기 부분

Action & Dialogue				
<i>CURSE OF ANGEL.</i>				
TAKE	OK NG	#R	NOTE	Time
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Action & Dialogue - 촬영된 후의 화면을 간단한 그림으로(봉선화-줄라맨과 같이 인체를 선과 원으로 표현한 것-도 됨) 미리 예상하여 그리는 것. 카메라 앵글이나, 카메라 워크, 배우의 동작 등을 미리 표현할 수 있다. 스토리보드에서 가장 중요한 부분이다. 이부분만 있어도 스토리 보드라고 할 수 있다.

--아래부터는 촬영 전에 작성이 되는 것이 아니라 촬영을 하며 작성이 되는 것이다.--

Take - Cut이나 Shot의 다른 말로써, 현장에서 쓰이는 말이다. 카메라의 스위치가 한번 작동한 간격(중지->녹화->중지)을 말하는 것이다.

OK NG - 그 Take가 OK된 것인가 아니면 NG인 것인가를 기록하는 것이다.

#R - 그 Take가 어떤 필름에 있는지 기록하는 것이다.

NOTE - 그 Take에 대한 간단한 기록을 하는 곳이다.

Time - 그 Take가 경과된 시간을 기록하는 것이다.

4. 결론

스토리보드에 대한 리포트를 작성하려고 계획할 때에는 5장 정도의 리포트를 생각했었다. 그러나 실제로 작성해보니 20장에 가까운 양이다. 이것은 스토리보드 한 장에 아주 많은 정보를 담고 있는 사실을 대변해 주는 것이다. 그러나 스토리보드의 형식은 꼭 정해져 있는 것은 아니다. 그냥 그림과 간단한 설명이 있어도 스토리보드라고 할 수도 있으며, 위의 서식과 근소한 차이가 있을 수도 있으며, 또 위의 서식에서 몇 가지를 생략하거나, 추가하여 독특한 스토리보드 서식을 만들 수 있는 것이다. 그러나 필수 사항은 그림이 있어야 된다는 것이다. 이 리포트에서 사용된 스토리보드 서식은 가장 일반적으로 쓰이는 스토리보드 서식을 본인이 팀장으로 있는 종합 멀티미디어 팀인 Curse of Angel의 로고를 추가하여 만든 것이다.

여하튼, 스토리보드란 하나의 영상을 만들기 위한 모든 사항들을 기록해놓은 것이라는 결론을 내릴 수 있겠다. 영화제작에 앞서 시나리오나 콘티만 제작하지 말고, 스토리보드를 제작하면 비용과 시간을 훨씬 절감할 수 있다고 생각된다.

5. 참고 자료와 참고그림 제작 및 편집에 사용한 소프트웨어

책 (서명-저자-출판사 순)

스토리보드의 예술 - 존 하트 - 고려문화사

The Art of 3-D Computer Animation and Imaging - Isaac Victor Kerlow - WILEY

최신 비디오 촬영 교실 - 아트워크 - 하서

웹사이트

<http://www.filmmakers.co.kr> - 필름 메이커스 커뮤니티

<http://myhome.hananet.net/~hanibal/> - 다큐멘터리 제작자 한성수님의 홈페이지

<http://www.dynamix.net> - Dynamix.Net

<http://www.anyinfo.co.kr> - anyinfo

<http://home.miriman.co.kr> - 영화 감상 연구회 상/영/시/간

사용 소프트웨어

Adobe Photoshop 6.0 (<http://www.adobe.com>)

Maya Unlimited 4.0 (<http://www.aliaswavefront.com>)

Maya Fusion 3.0 (<http://www.aliaswavefront.com>)