문학 개념 이해·적용

문학 적용 11

극의 대사·행동과 무대·영상 표현

대치동 재우쌤

예시·지문·그림은 개념을 설명하기 위해 새로 만든 창작 자료입니다.

전체 개념 지도

장	무엇을 읽나	개념(카드)
1장 대본과 인물의 말·행동	대본의 구성 요소, 말의 종류	극·희곡·시나리오(E01) · 해설·지시문·대사(E02) · 말과 행동(E03) · 대화·독백·방백(E04) · 침묵(E05) · 현재화(E06)
2장 사건의 구성과 영상 단위	사건의 흐름, 나누는 단위	구성 단계(E07) · 막·장(E08) · S#·장면(E09) · 숏·컷(E10) · 시퀀스(E11)
3장 소리·촬영·화면 전환	들리는 것, 찍는 방법, 바뀌는 방법	NAR(E12) · E·M(E13) · C.U.(E14) · PAN(E15) · F.I.·F.O.(E16) · O.L.·Dis.(E17)
4장 편집과 표현 효과	화면을 잇는 방법과 그 효과	Ins.(E18) · 몽타주(E19) · 교차 편집(E20) · 효과 설명(E21)

기호 →는 흐름·순서, ↔는 관계를 뜻합니다. S#·C.U. 등의 표시는 해당 개념에서 뜻을 설명합니다.

© 대치동 재우쌤 | 010-9524-4849 | https://leessaem.com/ | https://blog.naver.com/leessaem84

본 자료는 직접 제작한 학습 자료입니다. 개인 학습을 위한 열람·인쇄는 자유롭게 할 수 있으며, 무단 복제·재배포·수정 후 재배포 및 상업적 이용을 금합니다.

1장 대본과 인물의 말·행동

E01 극·희곡·시나리오는 어떻게 다른가요?

짧은 답 극은 공연·상영을 전제로 인물의 말과 행동으로 사건을 보여 주는 문학입니다. 희곡은 무대 공연을, 시나리오는 영화·영상 제작을 위한 대본입니다.

한 줄 공식 극: 말·행동으로 사건 제시 / 희곡: 무대 / 시나리오: 영상

희곡과 시나리오: 같은 사건, 다른 매체



	희곡 · 무대 공연	시나리오 · 영상 제작
목적	배우가 관객 앞에서 공연	촬영한 화면을 이어 상영
시간·공간의 제약	비교적 많음: 무대와 공연 시간	비교적 적음: 촬영·편집으로 전환
나누는 단위	막 · 장	장면(S#)
특수한 표현	동작·무대 지시문	촬영·편집 용어(C.U.·PAN 등)

희곡도 조명·장치로 여러 장소를 나타낼 수 있습니다.
장소의 개수보다 무엇을 위해 쓴 대본인지를 봅니다.

도해 무대의 실연과 촬영·편집이라는 실현 방식을 비교합니다.

희곡은 무대의 공간과 공연 시간을 고려합니다. 시나리오는 촬영·편집으로 장소와 시간을 비교적 자유롭게 바꿀 수 있습니다. 그렇다고 희곡에서 과거를 보여 줄 수 없거나 영화에 무대 같은 장면이 없다는 뜻은 아닙니다. 무엇을 위해 쓴 대본인지와 어떤 표현 수단을 사용하는지를 함께 봅니다.

창작 예시

〔희곡 기획〕 공방의 작업대와 문을 무대에 설치한다. 두 배우가 찌그러진 공구함을 사이에 두고 다툰다.

〔영상 기획〕 공구함을 연 손, 전날 공방 앞 골목, 오늘의 두 인물을 차례로 촬영해 편집한다.



무대: 배우가 눈앞에서 연기 | **영상: 따로 찍은 화면을 편집**

그림 왼쪽은 관객 앞의 연기, 오른쪽은 서로 다른 때와 장소에서 찍어 편집한 화면입니다.

근거를 연결하면 같은 사건도 무대 장치와 배우의 행동으로 공연하거나, 서로 다른 때와 장소에서 찍은 화면들을 연결하여 상영할 수 있습니다.

비유 **콘서트와 뮤직비디오**

비유	같은 노래를 콘서트장에서 직접 듣거나 촬영·편집한 뮤직비디오로 봅니다.
개념 대응	무대 공연 ↔ 희곡 / 촬영·편집한 영상 ↔ 시나리오
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 노래는 같아도 표현 방법이 달라집니다. 희곡과 시나리오는 각각 무대와 영상이라는 매체에 맞춰 쓰는 대본입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
장소가 두 곳 나오면 희곡일 수 없다.	희곡도 장치·조명·장면 구분 등으로 여러 장소를 나타낼 수 있습니다. 제작·공연 매체를 함께 확인합니다.

E02 대본의 설명은 모두 등장인물이 읽는 말인가요?

짧은 답 희곡의 구성 요소는 해설·지시문·대사입니다. 해설은 주로 처음에 인물·배경·무대 장치 같은 기본 정보를 설명하고, 지시문(지문)은 표정·동작·말투, 무대·조명·음향 등을 지시합니다. 시나리오에서는 촬영·편집에 관한 지시도 들어갑니다.

한 줄 공식 희곡의 구성 요소: 해설 / 지시문(동작·무대) / 대사

희곡의 구성 요소: 해설·지시문·대사



창작 대본의 한 쪽		발화?
〔해설〕 늦은 오후의 공방. 가운데 작업대, 오른쪽에 파란 문이 있다.	해설	✕
〔무대 지시〕 창가의 조명이 서서히 약해진다.	무대 지시문	✕
지호: (찌그러진 뚜껑에서 손을 거두며)	동작 지시문	✕
난 건드리지 않았어.	대사	✓

발화? = 배우가 소리 내어 말하나?
배우는 지시문을 읽고 행동으로 구현하며, 대사를 소리 내어 말합니다.

도해 대본에 적힌 문장을 배우가 모두 소리 내어 말하는 것은 아닙니다.

지시문 가운데 인물의 움직임·표정·말투를 지시하는 것은 동작 지시문, 장치·조명 등 공연 환경을 지시하는 것은 무대 지시문입니다. 해설과 무대 지시문은 담는 정보가 겹칠 수 있으므로 위치와 기능을 함께 봅니다. 괄호 유무만으로 분류하지 않습니다. 여기서 지문은 시험에 제시된 글 전체를 뜻하는 지문과 쓰임이 다릅니다.

창작 예시

〔해설〕 늦은 오후의 공방. 가운데 작업대, 오른쪽에 파란 문이 있다.

〔무대 지시〕 창가의 조명이 서서히 약해진다.

지호: (찌그러진 뚜껑에서 손을 거두며) 난 건드리지 않았어.

근거를 연결하면 첫 부분은 공연의 기본 공간, 조명 지시는 환경 변화, 괄호는 지호의 연기, "난 건드리지 않았어"는 인물이 실제로 하는 말입니다.

비유 요리 재료표와 조리 지시

비유	재료·도구 목록과 "약한 불로 저어라"를 구별합니다.
개념 대응	기본 준비 정보 ↔ 해설 / 구체적 실행 지시 ↔ 지시문
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 대본은 작품이며, 해설·지시문도 인물과 분위기를 이해하는 근거입니다.

이렇게 생각하면 틀려요

괄호 안의 문장을 배우가 모두 소리 내어 읽는다.

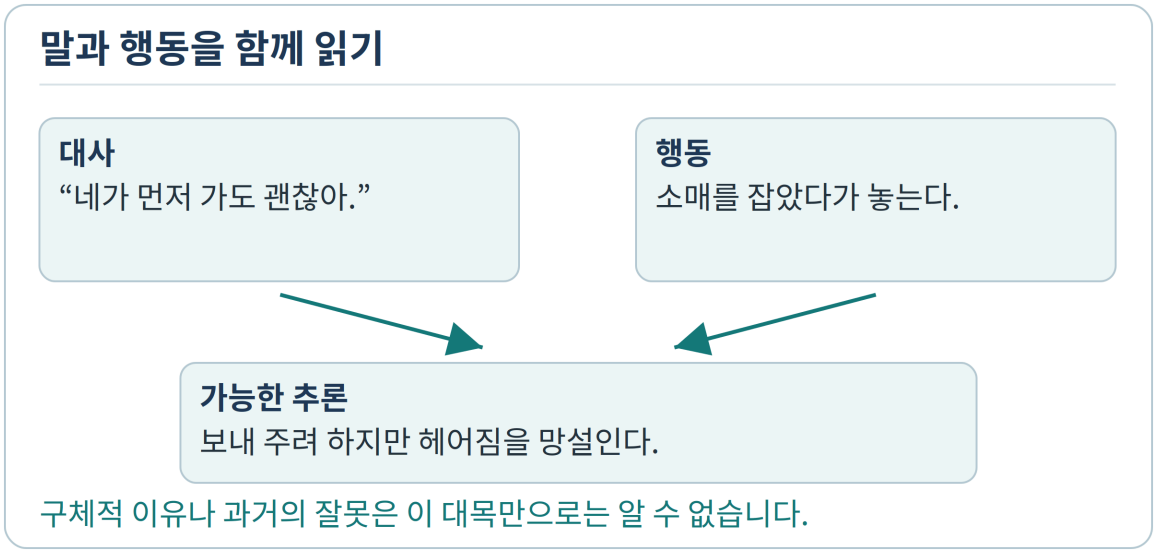
이렇게 고쳐요

손을 거두라는 지시는 행동으로 구현합니다.
대사와 지시문의 기능을 구별합니다.

E03 인물의 말과 행동이 다르면 무엇을 믿어야 하나요?

짧은 답 대사는 인물의 심리·성격·관계·갈등을 드러내고 사건을 진행시킵니다. 말과 행동이 어긋나면 둘을 함께 근거로 삼아 숨기는 마음이나 망설임을 추론합니다.

한 줄 공식 **대사 + 행동 + 앞뒤 상황 → 심리·갈등 추론**



도해 말·행동·상황을 연결하되 이 대목에서 알 수 있는 범위를 지킵니다.

“하나도 안 서운해”라고 말하면서 휴대폰을 엎어 놓는 친구를 떠올려 보세요. “괜찮아”라는 한마디만으로 편안하다고 단정할 수 없습니다. 손을 떨거나 말을 피하는 행동이 함께 나오면 다른 해석이 가능합니다. 다만 행동 하나로 범인이나 과거의 잘못까지 확정해서는 안 됩니다. 직접 확인한 사실과 가능한 추론을 구별합니다.

창작 예시

> 하린: 네가 먼저 가도 괜찮아.
> (하린은 상대의 소매를 잡았다가 천천히 놓는다.)
> 수오: 정말 혼자 있어도 되겠어?

근거를 연결하면 보내 주겠다는 말과 소매를 붙잡는 행동의 차이에서 헤어지기를 망설이는 마음을 읽을 수 있습니다. 왜 헤어지는지까지는 이 대목만으로 알 수 없습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

“괜찮아”라고 말했으므로 불안이나 망설임은 없다.

이렇게 고쳐요

말에 드러난 태도와 행동이 암시하는 마음을 함께 살핍니다.

E04 작게 말하면 방백이고, 혼자 있으면 독백인가요?

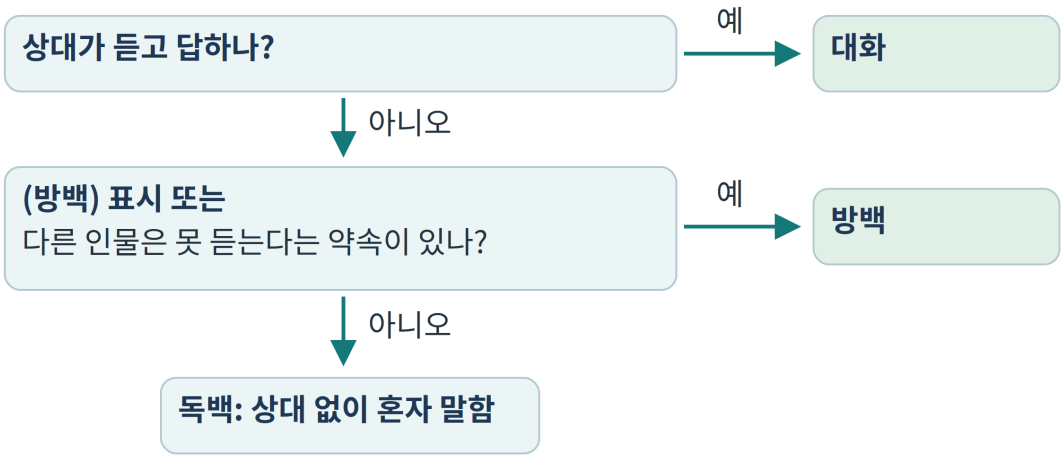
짧은 답 대화는 인물들이 서로 말을 주고받는 것, 독백은 상대와 대화하지 않고 혼자 하는 말입니다. 방백은 다른 등장인물에게는 들리지 않고 관객에게만 들리는 것으로 약속된 말입니다.

한 줄 공식 **대화: 주고받음 / 독백: 혼자 말함 / 방백: 듣는 사람의 약속**

대화·독백·방백: 누가 듣는가



아래 순서도는 대화·독백·방백 가운데 구별하는 기준입니다.



목소리 크기·몸의 방향이 아니라 누가 듣는가로 판단합니다.
혼자 무대에 있어도 전화 상대와 주고받으면 대화입니다.

도해 다른 인물이 듣지 못한다는 방백의 약속을 확인합니다.

목소리 크기는 기준이 아닙니다. 상대에게 속삭여도 상대가 듣고 답하면 대화입니다. 독백은 속마음을 드러낼 수 있지만 마음을 드러낸다는 이유로 모두 방백은 아닙니다. 방백은 대본의 표시나 다른 인물은 듣지 못한다는 설정을 확인합니다. 인물이 관객을 향해 서 있다는 그림만으로도 방백을 확정할 수 없습니다. 혼자

무대에 있어도 전화로 상대와 주고받으면 대화입니다. 독백은 혼자 있는가가 아니라 상대와 주고받지 않고 혼자 하는 말인가로 판단합니다.

창작 예시

〔가〕 지호: (유나에게 작게) 공구함은 내가 옮길게. / 유나: 고마워.
〔나〕 혼자 남은 지호: 이제 사실을 말해야 할까.
〔다〕 지호: (방백) 뚜껑을 떨어뜨린 사람은 나다. / 유나: 누가 그랬는지 모르겠네.



그림 방백이라는 약속 아래 관객은 속뜻을 듣지만 유나는 듣지 못합니다.

근거를 연결하면 〔가〕는 대화, 〔나〕는 독백입니다. 〔다〕는 방백이라는 약속 때문에 관객은 사실을 듣지만 유나는 그 말로 사실을 알게 되지 않습니다.

비유 **관객에게만 열린 알림창**

비유	관객 화면에만 비밀 알림이 뜨고 이야기 속 인물에게는 보이지 않는 상황을 떠올립니다.
개념 대응	정보를 받는 범위의 차이 ↔ 방백의 약속
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 실제로 방음 장치가 있다는 뜻이 아닙니다. 독백·대화는 별도로 판단합니다.

✗ 이렇게 생각하면 틀려요

다른 인물이 옆에 있으니 방백의 내용도 들었다.

✓ 이렇게 고쳐요

방백은 다른 등장인물에게 들리지 않는다는 공연상의 약속을 따릅니다.

E05 아무 말도 하지 않는 장면에도 의미가 있나요?

짧은 답 침묵·시선·손동작도 인물의 반응입니다. 대사가 없는 부분에서도 지시문과 앞뒤 상황을 연결하면 관계나 갈등의 변화를 읽을 수 있습니다.

한 줄 공식 **질문·상황 → 침묵·행동 → 다음 반응**

침묵에는 망설임·거절·충격 등 여러 의미가 있을 수 있습니다. “말을 안 했으니 동의했다”처럼 하나의 뜻을 고정하지 않습니다. 무엇을 묻고 난 뒤인지, 어떤 행동과 이어지는지가 판단 근거입니다.

창작 예시

> 도윤: 이 기록에 네 이름도 넣어도 될까?
>
> (서하는 대답하지 않는다. 도윤이 내민 종이는 받지 않고, 탁자 위 펜을 도윤 쪽으로 밀어 놓는다.)
>
> 도윤: 지금은 이름을 넣지 않을게.



질문 → 침묵·행동 → 다음 반응

그림 말없이 펜을 돌려주는 행동은 앞선 질문과 이어지는 반응을 함께 보아 해석합니다.

근거를 연결하면 이름을 기록해도 되는지 묻는 질문 뒤의 침묵, 펜을 돌려주는 행동, 도윤의 반응을 함께 보면 서하가 이름을 기록하는 데 동의하지 않거나 망설이는 상황으로 읽을 수 있습니다.

비유 단톡방에서 읽고도 답이 없는 친구

비유	바빠서, 화가 나서, 할 말이 없어서 답하지 않을 수 있습니다.
개념 대응	침묵의 뜻은 하나가 아니며 앞뒤 상황이 판단 근거입니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 극에서는 지시문이 침묵과 함께 구체적인 행동을 알려 줄 수 있어 단톡방의 읽음 표시보다 판단 근거가 많을 수 있습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

침묵은 대사가 아니므로 인물의 태도를 알 수 없다.

이렇게 고쳐요

말하지 않는 상황과 함께 제시된 행동도 해석의 근거입니다.

E06 현재화된 표현이면 과거의 사건은 못 다루나요?

짧은 답 현재화된 표현은 사건이 관객 앞에서 지금 벌어지는 듯 인물의 말과 행동으로 제시되는 성격입니다. 작품 속 사건이 지금 일어난 일이라는 뜻은 아닙니다.

한 줄 공식 **사건의 시대 ≠ 제시 방식 / 과거도 눈앞의 행동으로**

과거 사건도 관객 앞에서 현재화합니다

사건의 시간



관객에게 보여 주는 방식

말로 설명

성인 인물
"그날 나는
편지를 찢었다."

관객은 듣는다

행동으로 재현 · 현재화



편지를 찢는 손목을 붙듦

관객은 본다

과거·현재는 사건의 시간, 현재화는 제시 방식입니다.

도해 편지를 찢은 과거 사건을 지금 관객 앞의 행동으로 재현합니다.

어린 시절의 사건을 배우들이 직접 연기하면 과거 사건도 현재화하여 보여 줄 수 있습니다. 현재화는 문장이 현재형인지와도 단순히 같지 않습니다. 등장인물이 지난 일을 말로 설명하는 부분과 그 일을 무대에서 직접 재현하는 부분을 구별합니다.

창작 예시

〔설명〕 성인이 된 인물이 "그날 나는 편지를 찢었다"고 말한다.

〔재현〕 조명이 바뀐다. 어린 시절을 연기하는 배우가 편지를 꺼내 찢고, 다른 배우가 그 손을 붙든다.

근거를 연결하면 둘 다 과거를 다루지만, 재현 장면은 편지를 찢고 막는 사건을 관객 앞의 행동으로 보여 줍니다.

비유 **사건 재연 프로그램**

비유	지난 사건을 배우가 지금 눈앞에서 다시 벌이는 모습입니다.
개념 대응	과거 사건도 말과 행동으로 현재화할 수 있습니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 실제 사건을 다루는 재연 프로그램과 달리, 극은 꾸며 낸 사건도 현재화합니다.

이렇게 생각하면 틀려요

회상 장면이므로 현재화된 표현일 수 없다.

이렇게 고쳐요

과거·현재는 사건의 시간이고, 현재화는 관객에게 보여 주는 방식입니다.

확인 문제 1장 대본과 인물의 말·행동

연결 개념 **E01~E06** (2~12쪽)

01 **희곡과 시나리오를 구별한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 희곡은 한 장소의 사건, 시나리오는 여러 장소의 사건이다.
② 희곡은 현재 사건, 시나리오는 과거 사건을 중심으로 다룬다.
③ 희곡은 인물의 대사, 시나리오는 인물의 행동만을 기록한다.
④ 희곡은 무대 공연, 시나리오는 영상 제작을 위한 대본이다.

02 **다음 부분의 주된 기능으로 가장 적절한 것은?**

〔대본 첫머리〕 늦은 오후의 수선실. 중앙에 작은 탁자, 왼쪽에 창문이 있다. 소연은 이곳에서 일하는 수선공이다.

① 촬영한 화면의 편집 순서를 정한다.
② 두 인물의 대립을 대화로 진행한다.
③ 인물과 무대의 기본 정보를 제시한다.
④ 관객에게만 인물의 비밀을 알린다.

03 **밑줄 친 부분을 무대에서 구현한 것으로 가장 적절한 것은?**

수오: (웃음을 거두고 한 걸음 물러서며) 그 말은 다시 생각해 줘.

① 표정을 바꾸고 뒤로 물러난 뒤 대사를 말한다.
② 괄호 속 문장을 관객에게 설명한 뒤 웃는다.
③ 무대의 탁자를 옮겨 인물의 거처를 바꾼다.
④ 상대의 대사를 지우고 새로운 장면을 넣는다.

04 **두 지시문의 차이를 바르게 설명한 것은?**

〔가〕 (손끝을 비비며 시선을 피한다.)
〔나〕 무대 오른쪽 조명이 꺼지고 왼쪽 창문에 빛이 비친다.

① 〔가〕는 배경의 소개, 〔나〕는 인물의 대화를 지시한다.
② 〔가〕는 영상의 전환, 〔나〕는 사건의 결말을 설명한다.
③ 〔가〕는 인물의 연기, 〔나〕는 공연 환경을 지시한다.
④ 〔가〕는 관객의 반응, 〔나〕는 작가의 경험을 설명한다.

05 **인물의 심리를 해석한 말로 가장 적절한 것은?**

은재: 선물은 안 받아도 괜찮아. 가져가.
(은재는 상자를 상대 쪽으로 밀다가 멈추고 포장의 리본을 천천히 쓰다듬는다.)

① 가져가라는 말로 상대가 선물을 훔쳤음을 밝힌다.
② 리본을 만지는 행동으로 포장을 고칠 계획을 확정한다.
③ 상자를 밀었으므로 상대와의 관계가 끝났음을 알린다.
④ 받지 않겠다고 말하면서도 선물에 대한 미련을 드러낸다.

06 **대화에 해당하는 것은?**

① 옆 사람에게 작은 목소리로 묻고 답을 듣는다.
② 막이 오르기 전, 대본 첫머리에 무대의 모습이 적혀 있다.
③ 방백으로 자신이 숨긴 물건의 위치를 알린다.
④ 혼자 남아 오늘의 선택을 되짚으며 중얼거린다.

07 **방백 직후 다현에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

준: (방백) 고장 난 시계를 숨긴 곳은 내 서랍이다.
다현: 어디에 두었는지 도무지 모르겠어.

① 시계가 고장 나지 않았음을 알게 된다.
② 준이 시계를 버렸다고 확신하게 된다.
③ 방백의 내용을 들었다고 볼 수 없다.
④ 서랍 안에 시계가 있음을 알게 된다.

08 **독백으로 판단할 가장 직접적인 근거는?**

모두 퇴장한 뒤 서하가 무대에 남는다. 서하: “내가 먼저 사과하면 달라질까.”

① 과거에 있었던 다툼을 순서대로 소개한다.
② 상대와 말을 주고받지 않고 혼자 말한다.
③ 사과라는 도덕적 소재를 중심으로 말한다.
④ 의문형 문장으로 남의 대답을 기다린다.

09 **태오의 침묵에 대한 해석으로 가장 적절한 것은?**

민서: 지금 나랑 같이 나갈래?
(태오는 대답 없이 신발을 벗어 신발장에 넣고 방으로 돌아간다.)
민서: 알았어. 오늘은 나 혼자 다녀올게.

① 민서가 대신 신발을 신겨 주기를 부탁한 것으로 보인다.
② 외출할 다른 길을 알고 있어 민서를 시험한 것으로 보인다.
③ 함께 나가자는 제안에 응하지 않는 태도가 드러난다.
④ 나갈 준비를 마쳤으므로 곧 뒤따라가겠다고 약속한다.

10 **과거 사건을 현재화하여 제시한 것은?**

① 조명이 바뀌고 어린 시절의 두 인물이 무대에서 다툰다.
② 해설에 인물이 십 년 전 고향을 떠났다고 적어 둔다.
③ 등장인물 목록에 두 사람이 어릴 때 친구였다고 쓴다.
④ 막 사이의 표지에 사건이 벌어진 과거 연도를 표시한다.

11 **㉠·㉡의 종류를 쓰고, 판단 근거를 각각 설명하세요.**

세진: ㉠ (라온에게 속삭이며) 악보는 서랍에 있어.
라온: 고마워. 가져올게.
세진: ㉡ (방백) 찢어진 악보는 내가 먼저 고쳐야겠다.

㉠ 종류	
㉠ 근거	
㉡ 종류	
㉡ 근거	

12 **인물의 심리를 추론하고, 대사와 행동의 근거를 각각 쓰세요.**

수오: 결과는 신경 쓰지 않아.
(발표자가 봉투를 들자 수오는 하던 일을 멈추고 무대를 뚫어지게 바라본다.)

심리	
대사 근거	
행동 근거	

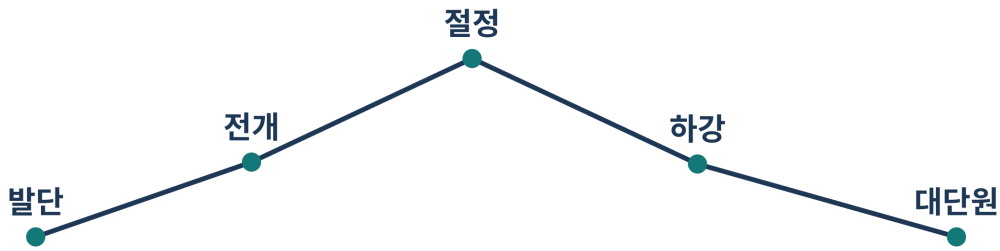
2장 사건의 구성과 영상 단위

E07 극의 구성 단계는 소설과 이름이 같나요?

짧은 답 극은 흔히 발단·전개·절정·하강·대단원으로 전개를 살핍니다. 소설의 발단·전개·위기·절정·결말과 구별하되, 모든 작품에 다섯 단계를 억지로 맞추지는 않습니다.

한 줄 공식 **극: 발단 → 전개 → 절정 → 하강 → 대단원**

극과 소설: 단계의 이름과 갈등의 기능



높낮이: 갈등의 긴장 / 왼쪽 → 오른쪽: 사건의 흐름

극	발단	전개	절정	하강	대단원
소설	발단	전개	위기	절정	결말

단계의 이름은 갈래마다 다릅니다. 이름보다 갈등에서 하는 일을 봅니다.
같은 열에 있다고 두 단계가 일대일로 대응하는 것은 아닙니다.

‘하강’은 갈등의 긴장이 내려간다는 뜻입니다.
신분·성적이 떨어진다는 뜻이 아닙니다.

도해 색은 한 갈래에만 있는 단계 이름을 강조하며, 두 줄의 단계는 일대일 대응이 아닙니다.

발단에서 인물과 상황이 드러나고 전개에서 갈등이 심화됩니다. 절정은 대립과 긴장이 최고조에 이르는 부분입니다. 하강은 절정 뒤 갈등 해결의 계기가 보이고 결말 쪽으로 접어드는 단계로, 반전이 일어나기도 합니다. 대단원은 사건과 갈등의 마무리입니다. 단계의 위치만 세지 말고 갈등에서 하는 일을 봅니다. ‘하강’은 갈등의 긴장이 내려간다는 뜻이지, 인물의 신분이나 성적이 떨어진다는 뜻이 아닙니다. 비극에서는 인물의 몰락으로 결말이 향할 수도 있습니다.

창작 예시

> 공동 전시를 준비한다 → 작품의 공로를 두고 다툰다 → 전시 직전 두 사람이 각자 작품을 가져가겠다며 맞선다 → 서로의 작업 기록을 확인하고 공로를 나눈다 → 함께 전시장을 연다.

근거를 연결하면 작품을 가져가겠다며 맞서는 부분이 갈등의 최고조이고, 기록을 확인하며 합의하는 부분이 하강에 해당합니다.

비유 줄다리기의 긴장

비유	양쪽이 팽팽하게 버티다가 힘을 풀며 승부가 정리되는 과정을 떠올립니다.
개념 대응	긴장 고조·최고조·정리 ↔ 전개·절정·하강
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 극의 갈등은 신체적인 힘만이 아니며, 대단원도 꼭 행복하지는 않습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

하강 단계이므로 주인공의 신분이나 성적이 떨어진다.

이렇게 고쳐요

하강은 절정 뒤 갈등과 긴장이 정리되는 전개상의 기능입니다.

E08 막과 장은 배우가 등장할 때마다 바뀌나요?

짧은 답 막과 장은 희곡의 구성 단위입니다. 막은 큰 구분, 장은 그 안의 더 작은 구분으로 쓰입니다. 배우의 등장 횟수만 세어 정하지 않습니다.

한 줄 공식 막: 큰 구분 / 장: 그 안의 작은 구분

막 안에 장이 놓이는 구성

제1막

- 제1장: 아침의 공방
- 제2장: 저녁의 공방

제2막

- 제1장
  일주일 뒤 전시장

막은 큰 구분, 장은 그 안의 작은 구분입니다.
같은 장소도 시간·행동의 변화 등에 따라 장을 나눌 수 있습니다.

도해 대본에 실제로 표시된 구성과 구분의 기능을 확인합니다.

시간·장소의 변화, 인물의 등장과 퇴장, 사건의 흐름 등이 구분의 계기가 될 수 있습니다. 실제 구분은 대본의 표시와 구성을 확인해야 합니다. 한 막에 여러 장이 있을 수 있고, 모든 희곡이 같은 수의 막·장으로 나뉘는 것은 아닙니다.

창작 예시

제1막 제1장: 이른 아침의 공방.
제1막 제2장: 같은 날 저녁의 공방.
제2막 제1장: 일주일 뒤 전시장.

근거를 연결하면 공방이라는 같은 장소도 시간과 사건의 흐름에 따라 두 장으로 나뉘었습니다. 제2막은 더 큰 전개상의 구분입니다.

비유 대단원과 소단원

비유	큰 대단원 안에 작은 소단원들이 들어갑니다.
개념 대응	막(큰 구분) 안에 장(작은 구분)이 놓입니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 교과서 단원은 주제·내용을 중심으로 나누지만, 막·장은 시간·장소·인물·사건의 흐름을 고려해 나눕니다. 길이를 똑같이 맞추는 단위가 아닙니다.

이렇게 생각하면 틀려요

같은 장소이면 장을 새로 나눌 수 없다.

이렇게 고쳐요

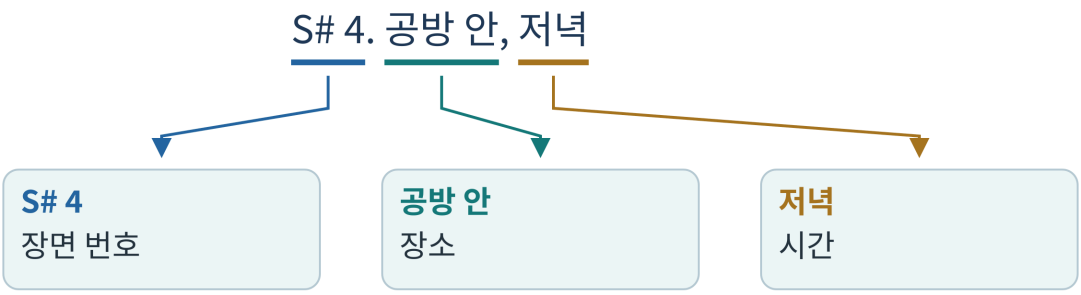
같은 장소도 시간·행동의 흐름 등에 따라 별도의 장으로 구분할 수 있습니다.

E09 S#의 숫자는 날짜나 촬영 순서인가요?

짧은 답 장면·신(scene)은 시나리오의 기본 구성 단위입니다. S#(Scene Number)는 장면 번호이고, 뒤의 장소·시간은 그 장면의 배경을 알려 줍니다.

한 줄 공식 **S# 번호 + 장소 + 시간 → 장면을 식별**

장면 표시: 번호·장소·시간



S# 숫자는 날짜나 실제 촬영일의 순서가 아닙니다.

도해 같은 색끼리 연결하여 번호와 배경 정보를 나누어 읽습니다.

장소·시간·행동의 전환 등을 기준으로 장면을 나눕니다. S# 12는 대본의 열두 번째 장면이라는 뜻이지 12일이나 열두 번째 촬영 날짜가 아닙니다. 제작 현장에서는 대본 순서와 다르게 촬영할 수도 있습니다. 숫자와 배경 정보를 구별합니다.

창작 예시

> S# 4. 공방 안, 저녁
> 유나가 찌그러진 공구함을 바라본다.
> S# 5. 공방 앞 골목, 같은 시각
> 지호가 문 앞에서 들어갈지 망설인다.

근거를 연결하면 장소가 달라 두 장면으로 표시했지만 시간은 같습니다. S#의 연속만으로 이야기 시간이 흘렀다고 판단하지 않습니다.

비유 **책의 쪽 번호**

비유	12쪽은 열두 번째 쪽이지 사건이 일어난 12일이 아닙니다.
개념 대응	S# 숫자도 날짜가 아니라 장면 번호입니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 쪽 번호 자체에는 장소·시간이 적혀 있지 않지만, S# 뒤에는 장면의 장소·시간 정보가 함께 붙으므로 그것도 읽어야 합니다.

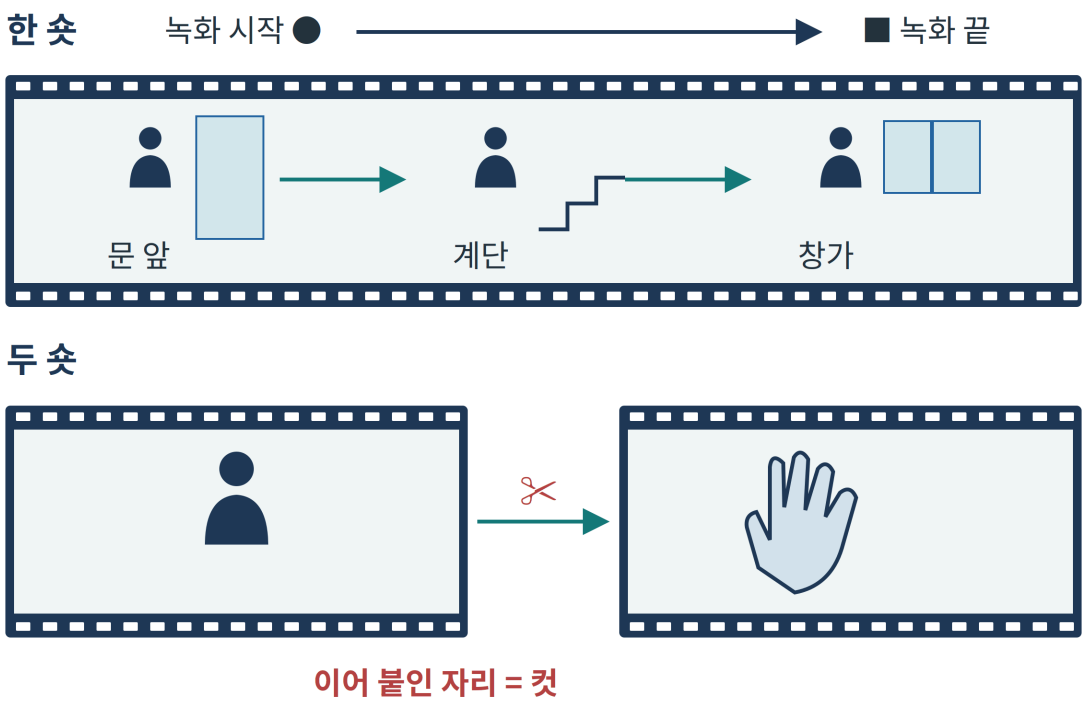
✕ 이렇게 생각하면 틀려요	✓ 이렇게 고쳐요
S# 5는 S# 4보다 하루 뒤에 일어난다.	숫자는 장면 번호입니다. 시간의 관계는 “같은 시각” 같은 표시를 확인합니다.

E10 카메라가 움직이면 숏도 새로 시작하나요?

짧은 답 숏(shot)은 한 번의 연속 촬영으로 얻는 영상 단위입니다. 촬영이 이어지는 동안 카메라나 인물이 움직여도 한 숏일 수 있습니다.

한 줄 공식 **연속 촬영의 한 단위 = 숏 / 이동 횟수로 세지 않음**

숏과 컷: 녹화의 연속성과 이어 붙인 자리



카메라나 인물이 움직여도 녹화가 끊기지 않았으면 한 숏입니다.

도해 필름의 칸은 움직임의 예시이며, 위의 띠 전체가 한 번의 연속 촬영입니다.

여기서 컷은 숏을 가리키기도 합니다. 그러나 “여기서 컷한다”의 컷은 촬영 중단이나 편집상의 절단·전환을 뜻할 수 있습니다. 용어가 쓰인 문맥을 살핍니다. 한 장면을 인물 전체·손·상대 얼굴의 여러 숏으로 보여 줄 수도 있습니다.

창작 예시

〔가〕 촬영을 끊지 않고 문 앞의 인물이 계단을 올라 창가에 도착하는 모습을 따라간다.

〔나〕 인물 전체를 찍은 영상 뒤에 따로 찍은 손의 영상을 붙인다.

근거를 연결하면 〔가〕는 한 번의 연속 촬영이므로 한 숏입니다. 〔나〕는 별도로 얻은 두 숏을 연결한 것입니다.

비유 휴대폰 녹화 버튼

비유	녹화를 시작하고 멈출 때까지 끊지 않고 찍습니다.
개념 대응	끊김 없는 한 번의 촬영 ↔ 한 숏
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 영화에서는 찍은 숏의 앞뒤를 잘라 쓰기도 하므로 화면에 쓰인 숏은 녹화 전체보다 짧을 수 있습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

화면 안에서 새 인물이 보일 때마다 한 숏이 추가된다.

이렇게 고쳐요

연속 촬영인지 끊어 연결했는지를 봅니다. 인물 수와 숏 수는 다릅니다.

E11 장면이 여러 개면 사건도 여러 개인가요?

짧은 답 시퀀스(sequence)는 여러 장면 등을 묶어 하나의 독립된 사건 단위를 이루는 것입니다. 숏·장면·시퀀스는 나누는 기준과 규모가 다릅니다.

한 줄 공식 **숏: 연속 영상 / 장면: 시공간·행동 / 시퀀스: 사건 묶음**



도해 장소가 달라도 하나의 사건 흐름으로 이어질 수 있습니다.

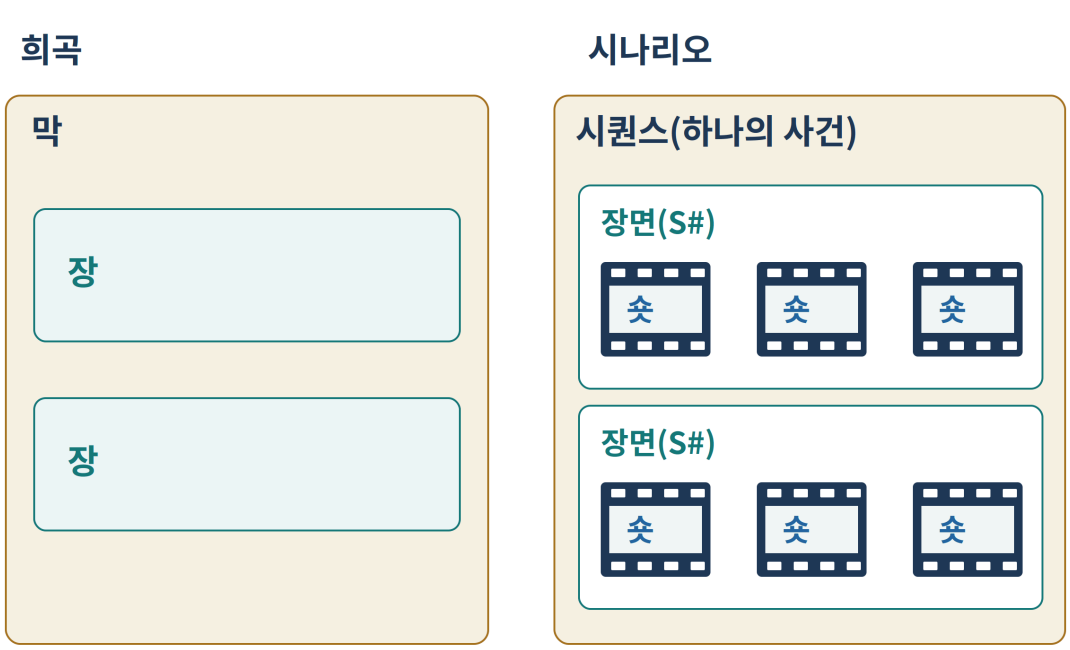
문 앞에서 기다림, 작업실에 들어감, 전시장에 물건을 건네는 장면이 "작품 전달"이라는 하나의 시퀀스를 이룰 수 있습니다. 장소가 바뀌어도 사건의 목적과 흐름이 이어질 수 있습니다. 단위마다 정해진 숏 수나 분량이 있는 것은 아닙니다.

창작 예시

> 장면 1: 집에서 잊은 전시품을 찾는다.
> 장면 2: 버스를 타고 전시장으로 간다.
> 장면 3: 마감 전에 전시품을 전달한다.

근거를 연결하면 세 장소의 장면이 마감 전 전달이라는 하나의 사건을 완성합니다. 각 장면 안에 여러 숏을 넣을 수도 있습니다.

희곡과 시나리오: 나누는 단위의 크기



막·장:
시간·장소·사건의 흐름
인물의 등장·퇴장 등

시퀀스: 하나의 사건
장면: 장소·시간·행동
숏: 끊김 없는 녹화

두 갈래의 단위는 서로 일대일로 맞지 않습니다.
상자는 포함 관계의 예이며 정해진 개수·길이를 뜻하지 않습니다.

도해 막=시퀀스처럼 짝짓지 않고 각 갈래 안의 큰 단위와 작은 단위를 봅니다.

비유 **웹툰의 한 칸과 사건 묶음**

비유	웹툰의 한 칸 → 같은 장소의 몇 칸 묶음 → 한 회차의 사건을 떠올립니다.
개념 대응	숏 → 장면 → 시퀀스처럼 작은 단위를 큰 사건으로 묶습니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 웹툰의 칸·회차와 영상 단위가 정확히 일대일 대응하지는 않습니다. 한 회차에도 여러 사건이 있을 수 있습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

시퀀스 하나는 반드시 한 장소에서만 진행된다.

이렇게 고쳐요

독립된 사건의 흐름으로 묶는 단위이므로 여러 장소를 포함할 수 있습니다.

확인 문제 2장 사건의 구성과 영상 단위

연결 개념 **E07~E11** (17~24쪽)

13 **다음 사건의 기능을 극의 구성 단계로 설명한 말로 가장 적절한 것은?**

체육대회 대표를 뽑는 날, 현우와 민준은 선발 기준을 두고 다툰다. 출전 명단을 내기 직전, 서로 명단을 움켜쥐고 "네 이름이 올라가면 난 경기를 못 하게 막겠어!"라며 맞선다. 뒤이어 두 사람은 기록을 함께 확인하고 다시 달려 대표를 정하기로 한다.

① 선발 기준을 두고 다툼이 깊어지는 부분은 대단원이다.
② 대표를 뽑는 날이라는 상황을 소개하는 부분은 하강이다.
③ 기록을 확인하고 다시 달리기로 합의하는 부분은 발단이다.
④ 명단을 움켜쥐고 출전을 막겠다며 맞서는 부분은 절정이다.

14 **극의 하강 단계에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 작품의 처음으로 돌아가 인물과 배경을 새로 소개한다.
② 주변 사건을 생략하여 인물의 긴 생애를 짧게 압축한다.
③ 절정 뒤 갈등이 정리되거나 그 결과가 드러나는 흐름이다.
④ 주인공이 이전보다 낮은 신분이나 지위를 얻는 흐름이다.

15 **소설과 극의 구성 단계를 비교한 말로 가장 적절한 것은?**

① 극의 다섯 단계는 각 막의 수를 다섯으로 정하는 규칙이다.
② 소설에는 '위기', 극에는 '하강'이 있는 것처럼 단계의 이름이 다르므로 갈래에 맞는 이름을 쓴다.
③ 극의 대단원은 갈등의 시작, 소설의 결말은 끝을 뜻한다.
④ 두 갈래 모두 셋째 단계가 위기이므로 이름을 바꿔 쓴다.

16 **막과 장에 대한 이해로 가장 적절한 것은?**

제1막 제1장: 아침의 정류장 / 제1막 제2장: 저녁의 같은 정류장 / 제2막 제1장: 다음 주의 집

① 제2막의 제1장은 작품 전체에서 첫 장면을 뜻한다.
② 공간이 세 번 표시되었으므로 세 개의 막으로 나뉜다.
③ 한 막 안에서도 시간 변화에 따라 장을 나누었다.
④ 같은 장소에서 시작했으므로 제1막에는 한 장만 있다.

17 **다음 장면 표시에서 직접 알 수 있는 것은?**

> S# 8. 전시장 뒤뜰, 이튿날 새벽

① 장면 번호와 사건의 장소·시간이다.
② 카메라를 움직일 방향과 속도이다.
③ 작품 전체에서 촬영한 날짜의 순서이다.
④ 인물이 사건을 해결하는 방법과 결과이다.

18 **두 장면의 관계로 가장 적절한 것은?**

> S# 3. 수선실 안, 오후 4시 / S# 4. 수선실 밖 골목, 같은 시각

① 장면 번호가 늘었으므로 하루가 지난 것으로 설정되었다.
② 같은 시각이므로 카메라가 끊기지 않은 한 숏이다.
③ 수선실이 반복되므로 같은 장소의 한 장면이다.
④ 장소가 달라졌지만 시간은 같은 것으로 설정되었다.

19 **한 숏으로 판단할 수 있는 촬영은?**

① 인물의 얼굴을 찍은 뒤 별도로 찍은 시계 영상을 넣는다.
② 촬영을 끊지 않고 인물이 계단을 오르는 모습을 따라간다.
③ 아침과 저녁의 계단 모습을 각각 촬영하여 연결한다.
④ 계단 아래와 위에서 따로 찍은 영상을 이어 붙인다.

20 **숏·장면·시퀀스의 관계를 바르게 설명한 것은?**

> 한 장면에서 문을 여는 전신, 손의 열쇠, 기다리던 사람의 얼굴을 세 번 나누어 촬영했다.

① 하나의 장면을 여러 숏으로 보여 줄 수 있다.
② 등장인물이 세 번 보였으므로 세 개의 막이다.
③ 촬영이 나뉘면 장면의 장소도 각각 달라진다.
④ 열쇠가 크게 보이면 별도의 시퀀스로 나눈다.

21 **세 장면을 하나의 시퀀스로 묶을 근거로 가장 적절한 것은?**

〔1〕 집에서 강아지가 사라진 것을 확인함 → 〔2〕 공원에서 목격자를 만나 행방을 물음 → 〔3〕 목격자가 알려 준 동물 병원에서 강아지를 찾아 데려옴

① 잃어버린 강아지를 찾아 데려오는 하나의 사건을 이룬다.

② 집과 공원과 동물 병원의 공간 모양이 서로 같다.

③ 세 장면이 한 번의 연속 촬영으로 만들어졌다.

④ 각 장면이 인물의 얼굴을 같은 크기로 담았다.

22 **밑줄 친 컷의 뜻을 문맥에 맞게 이해한 것은?**

편집자는 두 숏 사이에서 컷으로 바로 전환하고, 그 뒤에는 화면을 천천히 겹쳐 바꾸자고 했다.

① 한 장소의 사건 전체를 하나로 묶은 장면이다.

② 배우가 손동작을 크게 하도록 하는 연기 지시이다.

③ 앞뒤 화면이 서서히 겹쳐 나타나는 전환이다.

④ 앞 화면에서 다음 화면으로 즉시 바꾸는 편집이다.

23 **세 단위의 이름을 쓰고, ㉡과 ㉢의 차이를 설명하세요.**

㉠ 끊지 않고 찍은 열차 문 닫힘 영상 하나

㉡ 승강장에서 주인공이 열차에 타는 사건을 여러 숏으로 보여 준 부분

㉢ 집에서 출발하여 역을 거쳐 열차에 오르는 “여행 출발”의 사건 묶음

㉠ 이름	
㉡ 이름	
㉢ 이름	
㉡·㉢ 차이	

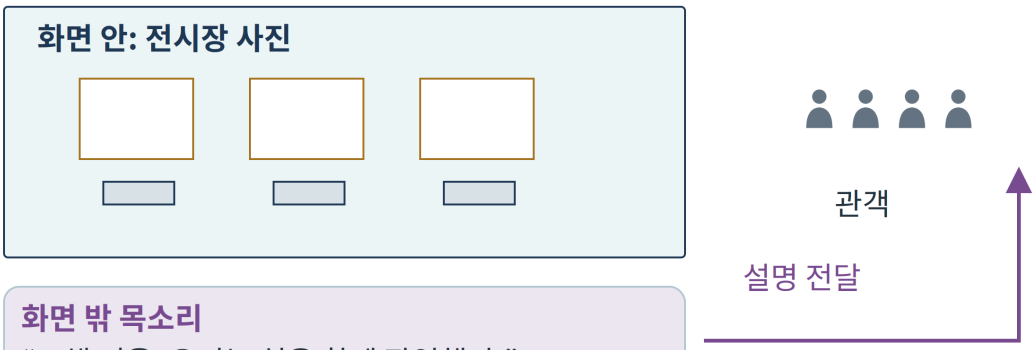
E12 화면에 말하는 사람이 안 보이면 모두 내레이션인가요?

짧은 답 NAR(Narration)는 화면 밖 목소리로 사건·배경·생각 등을 설명하는 내레이션입니다. 얼굴이 화면에 안 보인다는 사실만으로 내레이션을 확정하지는 않습니다.

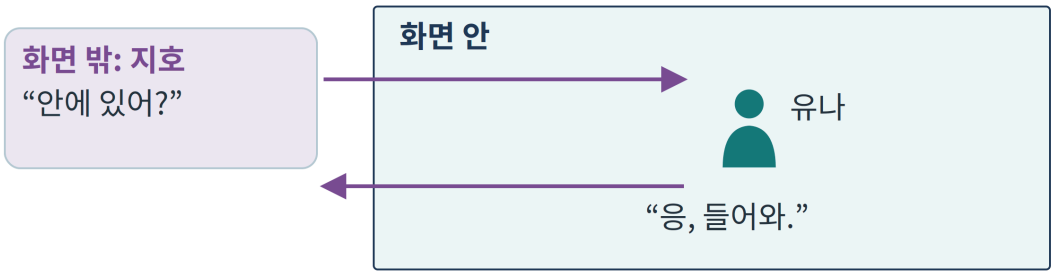
한 줄 공식 화면 밖 목소리의 역할 확인 → 설명인가, 장면 속 대화인가

화면 밖 목소리: 설명인가, 대화인가

〔가〕 NAR: 관객에게 설명



〔나〕 화면 밖 대화: 인물끼리 주고받음



얼굴이 화면에 안 보인다는 사실만으로 NAR를 정하지 않습니다.
목소리가 향하는 상대와 그 역할을 확인합니다.

도해 위는 관객에게 배경을 설명하고, 아래는 화면 안팎 인물이 서로 답합니다.

방 안 인물이 문밖 사람에게 답하는 목소리는 화면 밖에서 들려도 장면 속 대화일 수 있습니다. 내레이션은 등장인물이 맡을 수도 있고 인물과 다른 목소리가 맡을 수도 있습니다. 영상에도 설명하는 목소리(NAR)가 따로 들어갈 수 있습니다.

창작 예시

〔가〕 전시장 사진 위로 목소리: “그해 겨울, 우리는 처음 함께 작업했다.” (NAR)

〔나〕 문밖 지호: 안에 있어? / 화면 속 유나: 응, 들어와.

근거를 연결하면 〔가〕는 지나간 사건의 배경을 설명하는 내레이션이고, 〔나〕는 장면 속 인물끼리 주고받는 대화입니다.

비유 **다큐멘터리의 해설 목소리**

비유	화면 밖 성우가 화면의 배경과 사건을 설명합니다.
개념 대응	관객에게 설명하는 목소리 ↔ NAR
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 다큐멘터리의 성우는 대개 등장인물이 아니지만, 영화의 NAR는 등장인물이 맡기도 합니다.

이렇게 생각하면 틀려요

말하는 사람의 얼굴이 없으니 〔나〕도 내레이션이다.

이렇게 고쳐요

화면에 잡혔는지뿐 아니라 누가 누구에게 어떤 역할로 말하는지 확인합니다.

E13 E와 M은 무엇을 듣게 하나요?

짧은 답 E(Effect)는 효과음, M(Music)은 음악을 가리킵니다. 효과음은 종·발소리·바람 소리 등으로 상황을 전달하고, 음악은 분위기·정서·긴장을 조절할 수 있습니다.

한 줄 공식 **E = 효과음 / M = 음악 / 소리의 역할을 장면과 연결**

화면·효과음·음악: 같은 시간에 흐르는 세 층



누구의 발소리? → 아직 모름 ?
소리와 행동을 함께 해석하되 정체까지 단정하지 않습니다.

도해 종이를 감추는 행동, 다가오는 발소리, 낮은 음악이 같은 구간에서 만납니다.

같은 발소리도 인물이 기다리는 사람의 것인지, 두려워하는 대상의 것인지에 따라 효과가 다릅니다. 음악이 들린다고 등장인물도 그 음악을 듣는 것은 아닙니다. 화면 속 연주인지, 관객에게 들려주는 배경 음악인지 맥락을 확인합니다.

창작 예시

> E: 복도에서 가까워지는 발소리.
> 유나가 손에 든 종이를 접어 서랍에 감추고 문을 바라본다.
> M: 낮고 느린 음이 이어진다.

근거를 연결하면 발소리는 누군가 접근한다는 정보를 주고, 종이를 감추는 행동과 낮은 음악은 긴장감을 높일 수 있습니다. 누구의 발소리인지는 아직 제시되지 않았습니다.

비유 게임의 효과음과 배경 음악

비유	칼이 부딪치는 소리와 보스전의 음악을 구별합니다.
개념 대응	부딪치는 소리 ↔ E / 분위기를 만드는 음악 ↔ M
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 관객에게만 들리는 배경 음악도 있지만 영상 속 인물이 직접 연주하거나 듣는 음악도 있습니다. 음악의 위치는 장면으로 확인합니다.

이렇게 생각하면 틀려요

낮은 음악이 나오므로 문밖 인물은 범인이다.

이렇게 고쳐요

음악은 긴장의 근거가 될 수 있지만 인물의 정체를 단독으로 입증하지 않습니다.

E14 클로즈업이면 인물의 속마음이 정답처럼 드러나나요?

짧은 답 C.U.(Close Up)는 인물이나 사물을 화면 가득 크게 잡아 보여 주는 촬영입니다. 표정·손·사물의 세부에 주목하게 하지만 심리의 뜻은 장면 근거로 해석합니다.

한 줄 공식 **C.U. → 세부 부각 → 상황과 연결해 효과 해석**

떨리는 손을 크게 보여 주면 긴장에 주목하게 할 수 있습니다. 추위·피로 때문에 떨 수도 있으므로 "손이 떨린다=죄책감"이라는 공식은 성립하지 않습니다. 클로즈업은 대상을 크게 담은 화면이고, 그 크기에 이르는 카메라 이동 방법을 뜻하지는 않습니다.

창작 예시

> 유나는 면접 결과를 기다리며 연필을 꼭 쥔다. 연필이 부러진다. 이어 같은 순간의 손과 부러진 연필을 크게 잡는다(C.U.).



그림 오른쪽은 같은 순간의 손과 부러진 연필을 크게 잡아 긴장의 단서에 주목하게 합니다.

근거를 연결하면 결과를 기다리는 상황과 꽉 쥔 손·부러진 연필을 함께 보아 긴장과 압박감을 읽습니다. 오른쪽 확대 그림은 새 사건이 아니라 같은 순간의 세부입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요

대상을 크게 잡았으므로 카메라가 반드시 앞으로 이동했다.

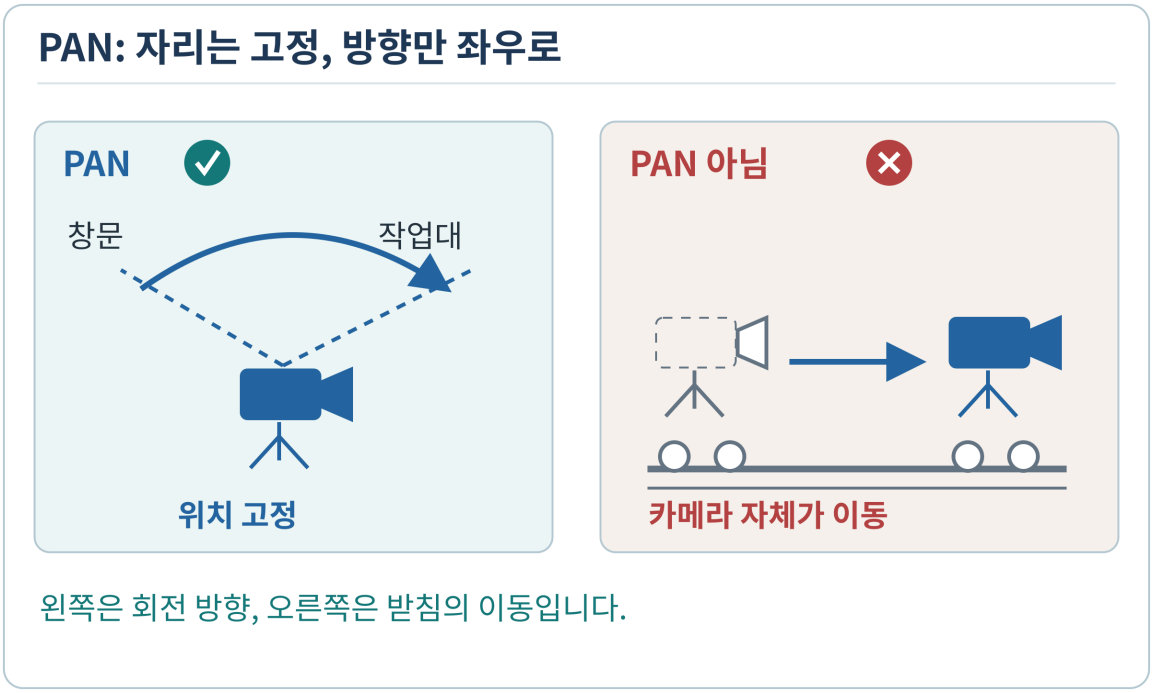
✓ 이렇게 고쳐요

클로즈업은 화면에 담긴 대상의 크기이며, 카메라 이동 여부는 별도 정보입니다.

E15 PAN은 카메라가 옆으로 걸어가는 촬영인가요?

짧은 답 PAN(Panning)은 카메라의 자리는 고정한 채 방향을 좌우로 돌리는 촬영입니다. 카메라 전체가 옆으로 이동하는 것과 구별합니다.

한 줄 공식 **PAN = 자리 고정 + 좌우로 방향 회전**



도해 왼쪽은 회전 방향, 오른쪽은 받침의 이동입니다.

고정된 자리에서 고개를 돌려 방을 훑는 모습을 떠올리면 쉽습니다. 화면 속 대상이 왼쪽으로 움직였다는 정보만으로 팬을 확정할 수는 없습니다. 카메라가 어디에 있고 어떤 방향으로 움직였는지 확인합니다.

창작 예시

> 공방 입구의 삼각대는 움직이지 않는다. 카메라 방향만 왼쪽 창문에서 오른쪽 작업대까지 천천히 돌린다(PAN).

근거를 연결하면 카메라의 위치를 유지하면서 좌우 방향을 돌렸으므로 팬입니다. 공간 안 물건들의 배치와 관계를 이어 보여 줄 수 있습니다.

비유	의자에 앉아 고개 돌리기
비유	같은 자리에 앉아 왼쪽과 오른쪽을 번갈아 봅니다.
개념 대응	몸의 자리 유지·시선 방향 회전 ↔ 카메라 위치 고정·팬
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 실제 촬영은 카메라로 하며, 고개를 돌리는 사람 자체를 찍는다는 뜻은 아닙니다.

이렇게 생각하면 틀려요

바퀴 달린 받침을 옆으로 밀었으므로 PAN이다.

이렇게 고쳐요

카메라 전체가 이동한 경우입니다. 팬은 고정된 자리에서 방향을 좌우로 돌리는 움직임입니다.

E16 F.I.와 F.O.는 화면이 어떻게 달라지나요?

짧은 답 F.I.(Fade In)는 화면이 서서히 드러나는 전환, F.O.(Fade Out)는 화면이 서서히 사라지는 전환입니다. 여기서는 검은 화면에서 밝아지거나 검게 어두워지는 예로 비교합니다.

한 줄 공식 검정 → 장면 = F.I. / 장면 → 검정 = F.O.

F.I.와 F.O.: 밝기 변화의 방향

F.I. 검정 → 장면



F.O. 장면 → 검정



같은 장면의 밝기 변화입니다. 즉각적인 컷 전환과 구별합니다.

도해 드러나는 방향과 사라지는 방향을 비교합니다.

작품의 시작과 끝, 사건의 전환 등에 사용할 수 있지만 F.O.가 나왔다고 작품 전체가 끝났다고 단정하지 않습니다. 화면이 즉시 바뀌는 컷 전환과도 구별합니다. 무엇이 어느 방향으로 서서히 변하는지 봅니다.

창작 예시

〔가〕 검은 화면에서 공방의 새벽 모습이 차츰 드러난다.
〔나〕 작업대 위 전시품의 모습이 점차 어두워져 검은 화면이 된다.

근거를 연결하면 〔가〕는 페이드인, 〔나〕는 페이드아웃입니다. 밝기 변화의 방향이 반대입니다.

비유 **눈을 서서히 뜨고 감기**

비유	어두운 상태에서 눈을 뜨면 모습이 드러나고 감으면 사라집니다.
개념 대응	드러남 ↔ F.I. / 사라짐 ↔ F.O.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 눈꺼풀의 움직임을 그대로 재현하는 기법은 아닙니다. F.I.·F.O.는 화면 자체에 넣는 점진적인 전환입니다.

✕ 이렇게 생각하면 틀려요

장면이 바뀌었으므로 모두 F.O.이다.

✓ 이렇게 고쳐요

서서히 사라지는지·드러나는지, 두 화면이 겹치는지, 즉시 바뀌는지 구별합니다.

E17 O.L.과 Dis.는 서로 다른 기법인가요?

짧은 답 O.L.(Over Lap)과 Dis.(Dissolve)는 앞뒤 화면이 겹치며 바뀌는 전환으로 뜻이 겹칩니다. 앞 화면이 사라지는 동안 뒤 화면이 나타나는 과정을 봅니다.

한 줄 공식 **앞 화면 → 앞뒤 화면 겹침 → 뒤 화면**

O.L.·Dis.: 앞뒤 화면이 겹치는 전환



O.L.과 Dis.는 기능이 겹칩니다. 둘을 반대말로 외우지 않습니다.

도해 겹침이라는 방식과 과거·꿈이라는 내용은 따로 판단합니다.

현재의 장소와 과거의 장소를 부드럽게 연결하거나 두 대상의 관계를 떠올리게 할 수 있습니다. 그러나 겹침 자체가 회상이나 꿈을 뜻하지는 않습니다. 과거임을 알려 주는 장면 정보가 있어야 회상으로 해석할 수 있습니다. O.L.과 Dis.를 상호 배타적인 정답으로 놓지 않습니다.

창작 예시

> 오늘의 완성된 전시장이 서서히 흐려지는 동안, 자막으로 “한 달 전”이라고 표시된 빈 전시장 모습이 겹쳐 나타난다.

근거를 연결하면 화면이 겹쳐 바뀌는 방식은 디졸브·오버랩에 해당하고, 과거로 돌아간다는 판단은 “한 달 전”이라는 시간 정보가 뒷받침합니다.

비유 **투명 필름 두 장 겹치기**

비유	앞 장의 모습은 흐리게, 뒤 장의 모습은 진하게 바뀌는 과정을 떠올립니다.
개념 대응	앞뒤 화면이 잠시 겹치며 전환됩니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 필름을 손으로 겹치는 것과 달리 O.L.·Dis.는 편집으로 화면을 서서히 바꿉니다. 겹침 자체가 회상을 뜻하지도 않습니다.

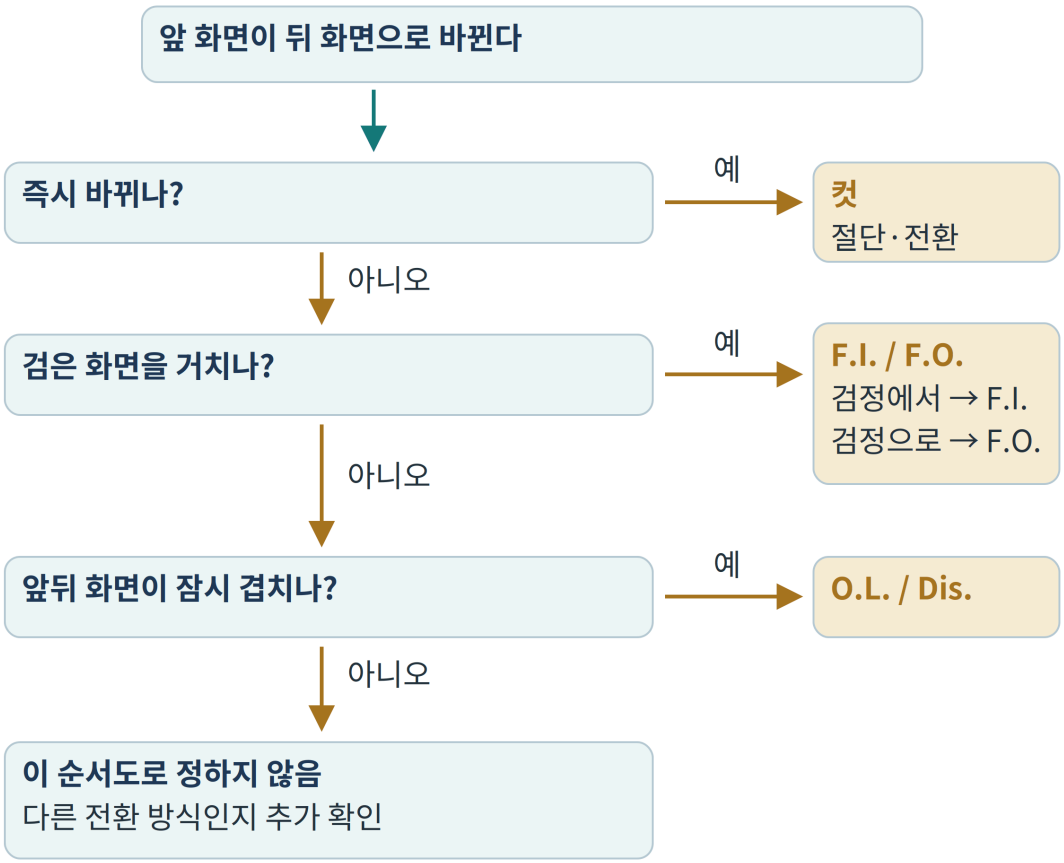
이렇게 생각하면 틀려요

디졸브를 사용했으므로 뒤 장면은 반드시 꿈이다.

이렇게 고쳐요

전환 방식과 사건의 시간·현실 여부는 서로 다른 판단 대상입니다.

화면은 어떻게 바뀌었나? 전환 판별



전환 방식 ≠ 내용

겹쳤다고 회상, 어두워졌다고 작품의 끝은 아닙니다.
시간 표시·장면 정보로 내용과 시간 관계를 판단합니다.

도해 이번 편의 대표적인 전환 예를 판별하는 순서도이며, 모든 전환을 다 다루지는 않습니다.

확인 문제 3장 소리·촬영·화면 전환

연결 개념 E12~E17 (28~37쪽)

24 〔가〕·〔나〕를 구별한 말로 가장 적절한 것은?

〔가〕 빈 공방 화면 위로 "그 겨울의 약속은 오래 남았다"라는 설명 목소리가 들린다(NAR).
〔나〕 화면 밖 지호가 "문 열어 줄래?"라고 묻자, 화면 속 유나가 "잠깐만"이라고 답한다.

① 〔가〕는 효과음, 〔나〕는 관객을 향한 방백이다.
② 〔가〕는 내레이션, 〔나〕는 장면 속 대화이다.
③ 〔가〕는 동작 지시문, 〔나〕는 장면의 해설이다.
④ 〔가〕는 장면 속 대화, 〔나〕는 내레이션이다.

25 NAR의 기능을 근거에 맞게 설명한 것은?

옛 수선실의 사진이 보인다. NAR: 그곳에서는 누구든 망가진 물건을 고칠 방법을 배울 수 있었다.

① 사진에 나온 모든 사람의 실제 이름을 알려 준다.
② 사진을 찍던 순간에 들린 소음을 재현한다.
③ 화면 속 인물이 상대에게 수선 방법을 묻는다.
④ 사진만으로 알기 어려운 장소의 성격을 설명한다.

26 E와 M을 바르게 짝지은 것은?

인물이 빈 골목을 걷는다. ㉠ 금속 문이 삐걱거리는 소리. ㉡ 낮은 현악 선율.

① ㉠ NAR·내레이션 / ㉡ E·효과음
② ㉠ E·효과음 / ㉡ M·음악
③ ㉠ M·음악 / ㉡ S#·장면 번호
④ ㉠ E·효과음 / ㉡ C.U.·클로즈업

27 음향의 효과를 가장 타당하게 설명한 것은?

어두운 복도에서 발소리가 가까워진다(E). 문 안의 인물은 종이를 서랍에 감춘다. 낮고 느린 음악이 이어진다(M).

① 접근하는 소리와 숨기는 행동이 만나 긴장을 높인다.
② 서랍을 닫은 뒤 음악이 나오므로 시간이 과거로 돌아간다.
③ 발소리의 반복이 복도에 있는 사람의 이름을 알려 준다.
④ 음악이 낮아졌으므로 종이의 내용이 거짓임을 입증한다.

28 **클로즈업의 효과를 근거에 맞게 설명한 것은?**

> 발표 직전, 구겨지는 번호표와 이를 쥔 손을 화면 가득 잡는다.

① 손만 보이게 하여 인물의 모든 표정과 주변 공간을 보여 준다.
② 종이가 구겨진 원인을 어린 시절의 경험으로 설명한다.
③ 기다리는 인물의 손동작을 부각해 긴장을 짐작하게 한다.
④ 번호표가 커졌으므로 인물이 높은 순위를 얻었음을 알린다.

29 **다음 촬영 지시에서 확실히 알 수 있는 것은?**

> C.U. — 손바닥 위의 작은 나사

① 나사가 저절로 움직이는 사건을 넣는다.
② 카메라가 배우를 향해 앞으로 이동한다.
③ 현재의 나사를 과거 화면과 겹쳐 바꾼다.
④ 나사의 세부가 크게 보이게 촬영한다.

30 **PAN으로 촬영한 것은?**

① 카메라를 얹은 수레를 밀어 복도를 따라 앞으로 이동한다.
② 얼굴을 찍은 영상과 문을 찍은 영상을 따로 골라 연결한다.
③ 삼각대 위치를 고정하고 방향만 창문에서 문 쪽으로 돌린다.
④ 카메라를 든 사람이 배우와 나란히 걸으며 옆으로 이동한다.

31 **PAN의 효과를 이 장면에 맞게 설명한 것은?**

> 카메라는 같은 자리에서 방향을 천천히 돌려, 왼쪽의 빈 선반과 오른쪽의 상자 더미를 이어 보여 준다.

① 상자 하나의 나사만 확대해 금속의 질감을 부각한다.
② 화면 밖 설명 목소리로 상자가 쌓인 사연을 알려 준다.
③ 한 공간 안 두 대상의 배치와 관계를 파악하게 한다.
④ 화면을 서서히 어둡게 하여 상자가 사라지게 한다.

32 〔가〕·〔나〕 의 전환을 바르게 짝지은 것은?

〔가〕 검은 화면에서 빈 전시장이 차츰 드러난다.
〔나〕 전시장 모습이 점차 어두워져 검은 화면이 된다.

① 〔가〕 PAN / 〔나〕 C.U.
② 〔가〕 Ins. / 〔나〕 NAR
③ 〔가〕 F.O. / 〔나〕 F.I.
④ 〔가〕 F.I. / 〔나〕 F.O.

33 다음 전환에서 단정할 수 <u>없는</u> 것은?

전시품을 바라보던 인물의 모습이 서서히 어두워져 사라진다(F.O.).

① 페이드아웃이라는 전환을 사용했다.
② 작품 전체가 이 장면으로 끝난다.
③ 갑작스러운 컷과 달리 점진적으로 바뀐다.
④ 인물 모습이 점차 보이지 않게 된다.

34 앞뒤 화면이 잠시 겹치며 바뀌는 전환을 묶은 것은?

① S#·NAR
② E·M
③ O.L.·Dis.
④ C.U.·PAN

35 이 전환을 회상으로 해석하는 직접적인 근거는?

오늘의 전시품 위로, “한 달 전”이라는 시간 표시가 있는 미완성 전시품 화면이 서서히 겹쳐 나타난다(Dis.).

① 전시품이라는 같은 대상이 두 화면에 나온다는 사실
② 미완성 전시품이 화면의 가운데에 놓였다는 위치
③ 앞뒤 화면이 순간적으로 함께 보인다는 전환 방식
④ 뒤 화면에 제시된 “한 달 전”이라는 시간 정보

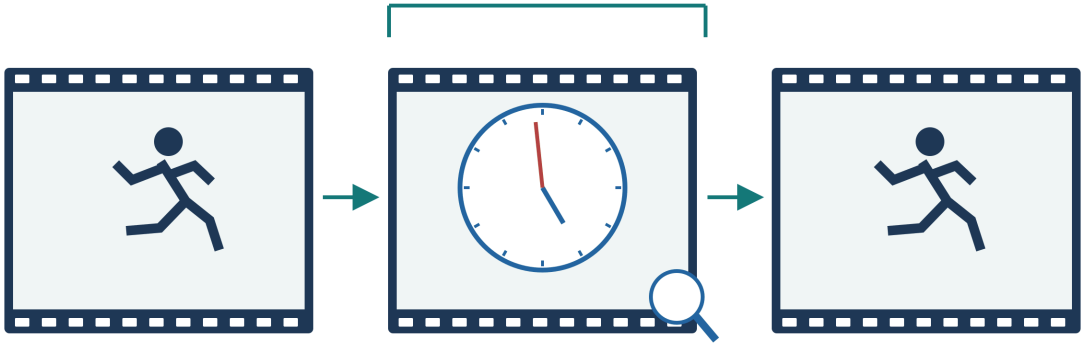
E18 인서트는 클로즈업과 같은 뜻인가요?

짧은 답 Ins.(Insert)는 진행 중인 화면 사이에 다른 화면을 끼워 넣는 것입니다. C.U.는 인물이나 사물을 화면 가득 크게 잡는 촬영이므로 분류 기준이 다릅니다.

한 줄 공식 **Ins. = 어디에 끼우나 / C.U. = 얼마나 크게 담나**

인서트와 클로즈업: 서로 다른 두 기준

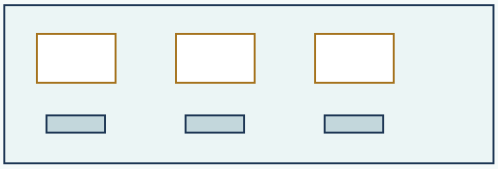
어디에 넣었나 → 사이에 끼움 = Ins.



달리는 유나 마감까지 1분 다시 유나

얼마나 크게 → 화면 가득 = C.U.

반례: 넓은 전시장 전경을 끼워 넣으면?



Ins. ✓ C.U. ✗

삽입 위치는 맞지만
대상을 크게 잡지는 않음

편집의 배치와 촬영의 크기는 한 화면에 함께 나타날 수 있습니다.

도해 가운데 시계는 Ins.와 C.U.를 함께 충족하고, 넓은 전경은 Ins.만 충족합니다.

달리는 인물 화면 사이에 시계의 바늘을 크게 찍은 화면을 끼우면 그 화면은 인서트이면서 클로즈업일 수 있습니다. 하지만 넓게 찍은 장소 화면도 필요에 따라 끼워 넣을 수 있습니다. 인서트라는 이유로 모두 클로즈업이라고 하지는 않습니다.

창작 예시 상자를 들고 뛰는 유나 → 마감까지 1분 남은 전시장 시계의 큰 화면 → 다시 달리는 유나.

근거를 연결하면 시계 화면의 삽입은 시간제한을 부각합니다. 시계를 크게 담은 것은 클로즈업, 달리기 화면 사이에 넣은 것은 인서트입니다.

비유 **축구 중계의 전광판 시계**

비유	경기 화면 사이에 전광판 시계를 잠깐 보여 줍니다.
개념 대응	진행 중인 화면 사이에 끼운 화면 ↔ 인서트
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 생중계는 진행 중인 경기 시간에 맞춰 화면을 선택하지만, 미리 촬영한 영상은 편집할 때 삽입 위치를 고를 수 있습니다. 중계에서도 재생 화면을 끼우는 등 다양한 편집이 가능합니다.

이렇게 생각하면 틀려요

인서트와 클로즈업은 같은 화면에 함께 쓰일 수 없다.

이렇게 고쳐요

편집상 배치와 촬영상의 크기를 가리키므로 한 화면에 두 특징이 겹칠 수 있습니다.

E19 몽타주는 여러 날을 빨리 보여 주는 것만 말하나요?

짧은 답 몽타주는 여러 화면을 선택·결합하여 사건·시간·의미를 구성하는 편집입니다. 긴 시간을 압축하는 용도로도 쓰이지만 그것만을 뜻하지는 않습니다.

한 줄 공식 **선택한 화면들의 결합 → 시간·사건·의미 구성**

봄의 준비, 여름의 작업, 가을의 완성을 이어 붙이면 긴 작업 기간을 짧게 보여 줄 수 있습니다. 풍족한 식탁과 비어 있는 식탁을 이어 보여 주면 대조적 의미를 만들 수도 있습니다. 몇 장면을 이어 붙였는지보다 어떤 관계로 묶었는지가 중요합니다.

창작 예시

〔가〕 봄: 낡은 벤치를 살핀다. → 여름: 벤치를 손질하고 칠한다. → 가을: 완성한 벤치에 이웃이 앉는다.

〔나〕 반찬이 가득한 식탁 → 같은 시각, 빈 그릇 하나만 놓인 식탁.

근거를 연결하면 〔가〕는 여러 계절의 활동을 골라 연결하여 수개월의 과정을 짧게 보여 주는 시간 압축입니다. 〔나〕는 두 식탁을 맞대어 보여 주어 풍족함과 부족함의 대조라는 새 의미를 만듭니다. 이것만으로 두 집의 재산이나 가난의 원인까지 확정하지는 않습니다.

몽타주: 이어 붙여 새 뜻 만들기

쓰임 1 · 시간 압축



[봄:
낡은 벤치 확인]



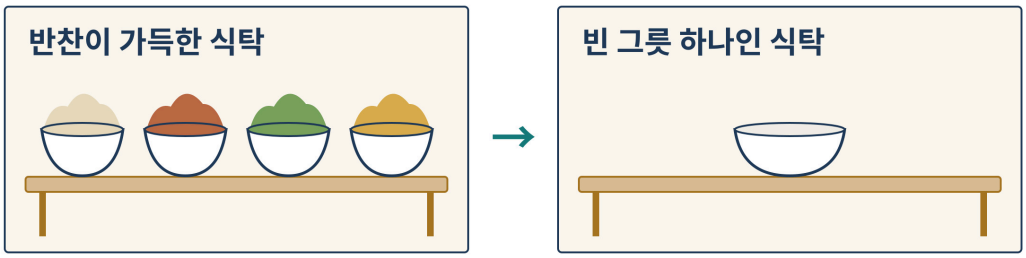
[여름:
손질하고 칠함]



[가을:
완성한 벤치 사용]

수개월 → 몇 초

쓰임 2 · 화면의 대조로 의미 만들기



대조: 풍족함과 부족함의 차이

몇 장면을 붙였는지보다 어떤 관계로 묶었는지 봅니다.
식탁만으로 재산이나 가난의 원인까지 확정하지는 않습니다.

도해 〔가〕는 수개월의 압축, 〔나〕는 식탁의 대비로 만드는 의미입니다.

비유 **사진 몇 장으로 만든 성장 기록**

비유	어린 시절·청소년기·성인의 사진을 골라 한 줄로 놓습니다.
개념 대응	선택한 장면의 결합 ↔ 생애의 시간 압축
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 몽타주는 시간 압축 외에 대조·연관 등 새로운 의미도 만들 수 있습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

짧은 화면들이 이어지면 사건 시간도 짧다.

이렇게 고쳐요

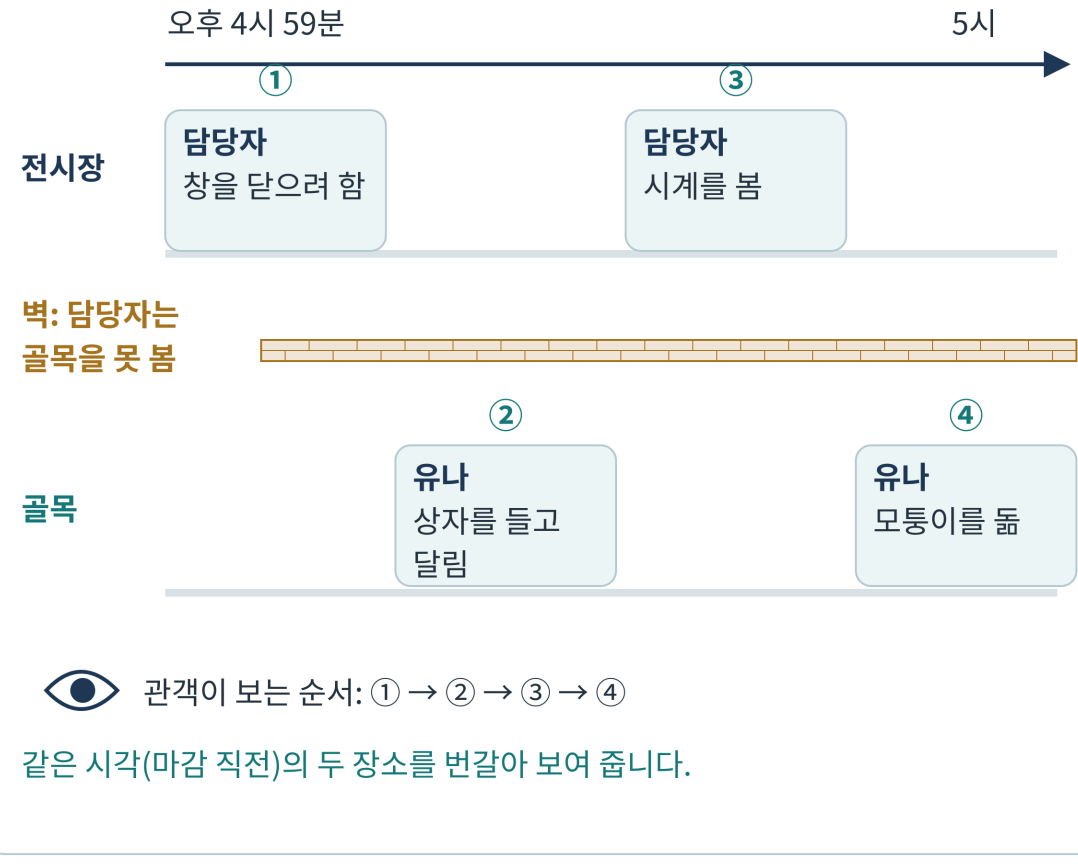
짧은 상영 시간에 긴 사건 시간을 압축할 수 있습니다. 옷·계절·날짜 같은 단서를 봅니다.

E20 교차 편집을 하면 두 사건은 반드시 동시에 일어나나요?

짧은 답 교차 편집은 서로 다른 장소의 사건이나 상황을 번갈아 보여 주는 편집입니다. 흔히 동시 진행을 나타내지만, 시간 관계는 장면의 표시와 맥락으로 확인합니다.

한 줄 공식 **A장소 → B장소 → A장소 → B장소 / 시간은 추가 근거로**

교차 편집: 장소별 진행과 관객의 시선



같은 시각(마감 직전)의 두 장소를 번갈아 보여 줍니다.

도해 같은 시각의 두 줄과 화면 ①→②→③→④의 관람 순서를 구별합니다.

갇힌 사람과 구하러 오는 사람을 번갈아 보여 주면 두 사건의 연결과 긴장감을 만들 수 있습니다. 그렇다고 교차 편집만으로 구출이 성공한다거나 인물들이 서로의 행동을 안다고 단정할 수는 없습니다. 관객이 보는 정보와 인물이 아는 정보도 구별합니다.

창작 예시

> 〔같은 시각, 오후 4시 59분〕 전시장: 담당자가 접수 창을 닫으려 한다. → 골목: 유나가 전시품 상자를 들고 달린다. → 전시장: 담당자가 시계를 본다. → 골목: 유나가 모퉁이를 돈다.

근거를 연결하면 같은 시각이라는 명시적 근거가 있고 서로 다른 두 장소를 번갈아 보여 주므로, 마감과 도착의 시간 경쟁을 긴장감 있게 드러냅니다.

비유 **두 경기장을 번갈아 보여 주는 생중계**

비유	동시에 열리는 두 경기장의 상황을 번갈아 보여 줍니다.
개념 대응	서로 다른 장소의 상황을 번갈아 제시 ↔ 교차 편집
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 이 예는 실제 동시 경기의 생중계이지만, 극영화에서는 시간 표시와 맥락을 확인해야 동시인지 판단할 수 있습니다.

이렇게 생각하면 틀려요

담당자와 유나를 번갈아 보여 주므로 둘은 서로를 보고 있다.

이렇게 고쳐요

관객이 두 장소를 모두 본다는 사실과 등장인물이 서로의 행동을 아는지는 다릅니다.

E21 기법의 이름만 맞히면 효과도 설명한 건가요?

짧은 답 효과는 기법이 무엇을 부각하고, 그 정보가 인물·사건·갈등 이해에 어떤 도움을 주는지까지 연결해야 설명됩니다.

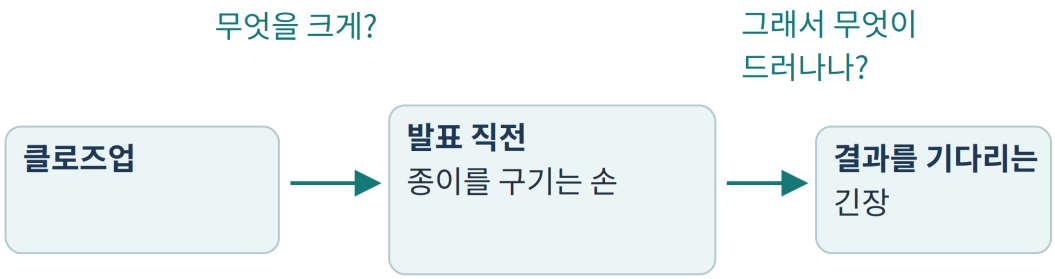
한 줄 공식 **기법 → 구체적 대상·정보 → 장면 속 효과**

효과 설명: 빠진 고리를 연결하기

✕ 무엇이? 왜? 가 빠짐



✓ 대상·상황·효과가 이어짐



기법 → 구체적인 대상·정보 → 장면 속 효과
지문에서 확인한 근거를 각 고리에 놓습니다.

도해 같은 클로즈업도 무엇을 왜 부각하는지 밝혀야 장면에 맞는 설명이 됩니다.

"생생하다", "강조한다"만으로는 어떤 장면에도 붙일 수 있습니다. 무엇이 생생해졌고 어떤 뜻이 강조되는지 적습니다. 지문에 없는 결말·과거·심리를 추가하지 않습니다. 여러 해석이 가능하면 그중 근거로 뒷받침되는 범위에서 말합니다.

창작 예시

> 유나는 수상자 이름이 발표되기 직전 종이 가장자리를 구긴다. 카메라는 구겨지는 종이와 손을 크게 잡는다.

근거를 연결하면 "클로즈업으로 생생하다"보다 "발표 직전 종이를 구기는 손을 크게 보여 주어 결과를 기다리는 긴장을 부각한다"가 대상·상황·효과를 함께 설명합니다.

비유	음식 평가의 구체적인 이유
비유	“맛있다”보다 “국물이 진해서 감칠맛이 난다”가 구체적입니다.
개념 대응	“생생하다”에 머무르지 않고 대상·이유·효과를 연결합니다.
비유의 한계	이 비유는 여기까지만 맞습니다: 맛 평가에는 개인 취향이 섞이지만, 작품의 표현 효과는 지문에 제시된 근거로 뒷받침해야 합니다.

이렇게 생각하면 틀려요

효과에는 “긴장감”을 쓰면 어떤 장면에서도 정답이다.

이렇게 고쳐요

장면에 실제 긴장의 근거가 있는지 확인하고 그 대상과 이유를 연결합니다.

시나리오 용어 한눈에 보기

분류	약어	원어	뜻(한 줄)	헷갈리기 쉬운 점
장면 표시	S#	Scene Number	장면 번호	날짜·촬영 순서가 아님
소리	NAR	Narration	화면 밖에서 설명하는 목소리	얼굴이 안 보이는 대화와 구별
	E	Effect	효과음	음악(M)과 구별
	M	Music	음악	음악만으로 인물의 정체를 정하지 않음
촬영	C.U.	Close Up	인물·사물을 화면 가득 크게	카메라 이동 여부와 별개
	PAN	Panning	자리는 그대로, 방향만 좌우로	카메라 자체의 옆 이동과 구별
전환	F.I.	Fade In	검은 화면에서 서서히 드러남	F.O.와 방향이 반대
	F.O.	Fade Out	서서히 사라져 검은 화면	작품의 끝이라는 뜻이 아님
	O.L. / Dis.	Over Lap / Dissolve	앞뒤 화면이 겹치며 바뀜	서로 반대말이 아님, 겹침 자체가 회상은 아님
편집	Ins.	Insert	진행 중인 화면 사이에 끼워 넣기	클로즈업과 기준이 다르며 함께 쓰일 수 있음

약어 없이 쓰는 편집 용어: 몽타주(E19) · 교차 편집(E20)

확인 문제 4장 편집과 표현 효과

연결 개념 E18~E21 (41~49쪽)

36 **인서트의 기능으로 가장 적절한 것은?**

> 강을 건너는 인물의 화면 사이에, 물이 스며들어 갈라진 나무다리의 판자 화면을 끼워 넣는다.

① 판자 화면이 들어가 강을 건너는 결말이 성공으로 확정된다.
② 다리의 위험을 알게 하여 건너는 장면의 긴장을 높인다.
③ 판자의 상태로 인물이 찾아갈 마을의 이름을 알려 준다.
④ 판자를 보여 주어 인물이 어린 시절 다리를 만든 일을 재현한다.

37 **인서트와 클로즈업을 비교한 말로 가장 적절한 것은?**

① 시계의 확대 화면을 끼우면 두 특징이 함께 나타날 수 있다.
② 인서트는 촬영 위치의 회전이고 클로즈업은 화면의 겹침이다.
③ 인서트는 얼굴에만 쓰고 클로즈업은 사물에만 쓸 수 있다.
④ 대상을 크게 찍으면 앞뒤에 무엇을 놓아도 인서트가 된다.

38 **이 편집의 효과로 가장 적절한 것은?**

> 봄에 나무를 고르는 모습, 여름에 깎는 모습, 가을에 완성품을 진열하는 모습을 골라 15초로 이어 붙인다.

① 수개월의 제작 과정을 짧은 상영 시간에 압축한다.
② 같은 순간의 세 장소를 보여 주어 구출의 긴장을 높인다.
③ 봄부터 가을까지 사건의 실제 시간을 15초로 바꾼다.
④ 제작 전 과정을 끊지 않고 연속 촬영하여 보여 준다.

39 **몽타주의 뜻을 가장 넓고 정확하게 설명한 것은?**

① 인물 혼자 하는 말로 숨겨진 생각을 관객에게 전한다.
② 화면들을 선택·결합하여 사건이나 의미를 구성한다.
③ 카메라 방향을 돌려 하나의 장소를 연속으로 훑는다.
④ 밝은 화면을 어둡게 바꾸어 장면의 경계를 표시한다.

40 **교차 편집에 가장 가까운 계획은?**

① 기다리는 사람의 눈을 한 번 가까이 잡아 보여 준다.

② 대합실의 전등이 꺼지면서 화면을 검게 만든다.

③ 한 자리에서 카메라 방향을 돌려 대합실을 훑는다.

④ 대합실의 기다림과 도로의 접근을 번갈아 보여 준다.

41 **교차 편집의 시간 관계를 판단할 근거로 가장 적절한 것은?**

출발을 기다리는 터미널의 버스와 도로를 달리는 택시를 번갈아 보여 준다. 두 화면 모두 “오늘 오전 8시 29분”이라는 표시가 있다.

① 두 장소에 같은 날짜·시각이 명시되어 있다.

② 두 장소에서 모두 차가 화면에 보인다.

③ 두 장소의 화면이 번갈아 나오고 있다.

④ 두 장소에서 모두 인물이 움직이고 있다.

42 **관객과 인물의 정보를 구별한 말로 가장 적절한 것은?**

전시장 안의 담당자는 골목이 보이지 않는다. 영상은 안에서 기다리는 담당자와 골목을 달리는 유나를 번갈아 보여 준다.

① 관객은 두 상황을 보지만 담당자가 유나를 봤다고 할 수 없다.

② 담당자가 기다리므로 유나는 그가 기다림을 포기했음을 안다.

③ 관객이 유나를 봤으므로 담당자도 도착 시각을 알게 된다.

④ 두 장면이 연결되므로 인물들이 서로 대화하고 있다고 본다.

43 **효과를 구체적인 근거와 연결한 설명은?**

시험 시작 안내가 들리자 의자 아래에서 빠르게 떨리는 지안의 발끝을 화면 가득 잡는다(C.U.).

① 발의 움직임을 보여 주어 지안이 지난 시험에서 늦은 사정을 설명한다.

② 시험 직전 떨리는 발끝을 부각하여 인물의 긴장을 짐작하게 한다.

③ 발끝을 크게 담았으므로 지안이 정직한 사람이라는 주제가 된다.

④ 화면이 생생하므로 시험을 이미 성공적으로 마쳤음을 알린다.

44 **밑줄 친 화면의 기법 두 가지와 이 장면에서의 효과를 쓰세요.**

기차를 타러 달리는 인물 → 출발까지 30초 남은 시계의 바늘을 화면 가득 잡은 영상 → 다시 달리는 인물

기법 1·근거	
기법 2·근거	
장면 속 효과	

종합 A 종합 적용 · Q45~Q48

창작 희곡 · 빈자리의 이름표

해설 공동 전시를 준비하는 공방. 작업대 위에는 두 사람이 만든 나무 배와 이름표가 놓여 있다. 지호는 “제작: 지호”라고 적힌 이름표를 들고 있다. 유나는 창가에서 포장재를 정리한다.

지호 (유나에게) 이름표는 내가 붙일게.

유나 밑판을 깎던 날을 생각하면 아직도 손이 아파. 그래도 같이 끝내서 다행이야.

지호 (이름표를 뒤집어 작업대 위에 놓으며) 응, 같이 끝냈지.

유나 글씨를 한번 보여 줄래?

지호 (방백) 유나의 이름을 쓰지 않았다. 혼자 칭찬받고 싶었다고 어떻게 말하지.

유나 왜 대답이 없어? (작업대 쪽으로 다가온다.)

지호 잠깐만. (이름표를 집어 들고 망설인다.)

유나 내가 밑판을 깎았다는 건 적었어?

지호 아니. 처음부터 다시 쓸게.

(지호는 이름표를 지우고 두 사람의 이름을 나란히 쓴다. 유나는 포장재를 작업대로 가져온다.)

유나 이제 같이 붙이자.

45 **A에서 지호의 말과 행동을 연결한 해석으로 가장 적절한 것은?**

① 이름표를 뒤집어 놓았으므로 공동 제작이라는 사실을 잊었다.

② 유나가 손이 아프다고 하자 제작을 혼자 끝내겠다고 약속한다.

③ 포장재가 작업대로 오자 나무 배의 제작자가 바뀌게 된다.

④ 함께 만들었다고 말하지만 자신의 이름만 적힌 표를 감춘다.

46 **A의 방백이 만든 정보 차이로 가장 적절한 것은?**

① 지호는 방백을 말함으로써 유나에게 자신의 욕심을 직접 사과한다.

② 관객은 지호의 속뜻을 듣지만 유나는 그 말로 속뜻을 알지 못한다.

③ 유나는 방백을 듣고 자기 이름이 빠진 정확한 이유를 알게 된다.

④ 관객은 지호의 말을 듣지 못하고 유나의 행동으로만 추론한다.

47 **A의 마지막 행동에서 읽을 수 있는 변화는?**

① 칭찬을 받고 싶던 태도에서 두 사람 모두 전시를 그만두려는 태도로 바뀐다.

② 나무 배 제작을 포기하고 이름표 쓰기만 자신의 일로 정하는 태도가 된다.

③ 공로를 혼자 차지하려던 태도에서 공동 작업을 인정하는 태도로 바뀐다.

④ 유나의 노동을 의심하던 태도에서 기록이 없어도 잊기로 하는 태도가 된다.

48 **A를 영상으로 옮기는 계획 중 원래 갈등을 가장 잘 드러내는 것은?**

① 완성한 나무 배만 길게 보여 주고 이름표에 관한 말과 행동은 지운다.

② 함께 끝냈다는 말 뒤에 뒤집힌 이름표와 망설이는 손을 크게 담는다.

③ 유나의 포장재를 위험한 물건으로 바꾸어 공방을 탈출하는 장면을 넣는다.

④ 두 사람이 같은 이름을 가졌다고 설정하여 이름표의 누락을 없애 버린다.

종합 B 종합 적용 · Q49~Q52

창작 시나리오 · 접수 창이 닫히기 전에

S# 1. 공방 안, 오늘 오후 4시 58분

유나가 포장을 마친 나무 배를 상자에 넣는다. 지호는 상자를 건네며 말한다.

지호 다섯 시까지 접수야. 조심해서 가.

E 출입문 종이 짧게 울린다.

S# 2. 전시장 접수처, 오늘 오후 4시 59분

담당자가 접수 창의 손잡이를 잡았다가 벽시계를 보고 손을 멈춘다.

S# 3. 골목, S# 2와 같은 시각

유나가 상자를 안고 달린다. 카메라는 자리를 고정하고 방향만 좌우로 돌려, 골목 입구에서 모퉁이까지 달리는 유나를 따라간다(PAN).

S# 2·S# 3 편집 접수처의 담당자와 골목의 유나를 번갈아 보여 준다. 골목은 접수처에서 보이지 않는다.

Ins. 전시장 벽시계의 초침을 화면 가득 잡는다(C.U.). 곧 다시 유나의 달리는 모습으로 돌아간다.

M 짧고 빠른 박자의 음악.

S# 4. 접수처 앞, 오늘 오후 5시 직전

유나 아직 받을 수 있나요?

담당자 막 닫으려던 참이야. 이쪽에 놓아 줘.

(유나가 상자를 내려놓자 담당자가 상자에 접수 도장을 찍는다.)

49 **B의 장면 표시를 읽은 말로 가장 적절한 것은?**

① S# 4가 오후 5시 직전이므로 S# 1보다 과거의 장면이다.

② S# 2와 S# 3은 장소가 다르고 사건 시간은 같다.

③ S# 3의 번호는 유나가 골목을 세 번 지났다는 뜻이다.

④ S# 1과 S# 4는 같은 상자가 나오므로 같은 장소의 장면이다.

50 **B의 PAN과 C.U.를 구별한 말로 가장 적절한 것은?**

① PAN은 카메라 전체가 달리고, C.U.는 두 화면을 겹쳐 바꾼다.

② PAN은 장면 밖 목소리이고, C.U.는 빠른 박자의 음악이다.

③ PAN은 자리에서 방향을 돌리고, C.U.는 초침을 크게 담는다.

④ PAN은 과거의 영상 삽입이고, C.U.는 검정으로 사라지는 전환이다.

51 **B의 교차 편집에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?**

① 서로 다른 계절의 준비를 골라 전시 제작 기간을 압축한다.
② 두 장소의 화면을 겹쳐 과거에 있었던 실패를 회상하게 한다.
③ 담당자가 골목을 볼 수 있게 하여 유나와 눈을 맞추게 한다.
④ 관객이 마감과 접근을 함께 보게 하여 시간 경쟁을 부각한다.

52 **B에서 접수 성공을 직접 확인하게 하는 근거는?**

① 담당자가 유나의 상자에 접수 도장을 찍는 행동
② 빠른 음악과 함께 유나가 골목을 달리는 장면
③ 담당자와 유나가 번갈아 나오는 편집 방식
④ 시계의 초침이 화면 가득 제시되는 클로즈업

정답·해설

빠른 정답표

Q01	④	Q14	③	Q27	①	Q40	④
Q02	③	Q15	②	Q28	③	Q41	①
Q03	①	Q16	③	Q29	④	Q42	①
Q04	③	Q17	①	Q30	③	Q43	②
Q05	④	Q18	④	Q31	③	Q44	서술형
Q06	①	Q19	②	Q32	④	Q45	④
Q07	③	Q20	①	Q33	②	Q46	②
Q08	②	Q21	①	Q34	③	Q47	③
Q09	③	Q22	④	Q35	④	Q48	②
Q10	①	Q23	서술형	Q36	②	Q49	②
Q11	서술형	Q24	②	Q37	①	Q50	③
Q12	서술형	Q25	④	Q38	①	Q51	④
Q13	④	Q26	②	Q39	②	Q52	①

서술형 문항은 해설의 예시 답안과 채점 요소를 확인하세요.

Q01 해설

정답 ④ **핵심** 무대와 영상이라는 실현 매체를 구별했다.

①	✗ 희곡도 여러 장소를 나타낼 수 있다.
②	✗ 사건의 시대는 갈래를 나누는 기준이 아니다.
③	✗ 두 대본 모두 말과 행동을 담을 수 있다.
④	✓ **정답 — 무대와 영상이라는 실현 매체를 구별했다.**

연결 개념 E01 (2쪽)

Q02 해설

정답 ③ **핵심** 첫머리에서 인물·배경·장치를 소개하는 해설이다.

①	✗ 촬영 화면을 연결하는 지시가 아니다.
②	✗ 인물끼리 주고받는 말이 없다.
③	✓ **정답 — 첫머리에서 인물·배경·장치를 소개하는 해설이다.**
④	✗ 방백이 아니라 대본의 기본 정보이다.

연결 개념 E02 (4쪽)

Q03 해설

정답 ① **핵심** 표정과 움직임을 지시하는 동작 지시문이다.

①	✅ **정답 — 표정과 움직임을 지시하는 동작 지시문이다.**
②	❌ 연기 지시를 발화할 말로 혼동했다.
③	❌ 탁자 배치나 거처 변경은 제시되지 않았다.
④	❌ 대사 삭제·장면 추가라는 지시가 아니다.

연결 개념 E02 (4쪽)

Q04 해설

정답 ③ **핵심** 동작 지시문과 무대 지시문의 중심 기능을 구별했다.

①	❌ 표정·손동작과 조명을 각각 잘못 분류했다.
②	❌ 조명 변화만으로 결말이라고 할 수 없다.
③	✅ **정답 — 동작 지시문과 무대 지시문의 중심 기능을 구별했다.**
④	❌ 관객 반응이나 작가 경험은 제시되지 않았다.

연결 개념 E02 (4쪽)

Q05 해설

정답 ④ **핵심** 거절하는 말과 상자를 밀다 멈춰 리본을 만지는 행동을 함께 연결했다.

①	❌ 선물의 출처나 절도에 관한 정보가 없다.
②	❌ 포장을 고치겠다는 말이나 구체적인 계획이 없다.
③	❌ 순간의 행동으로 관계 전체의 끝을 확정할 수 없다.
④	✅ **정답 — 거절하는 말과 상자를 밀다 멈춰 리본을 만지는 행동을 함께 연결했다.**

연결 개념 E03 (6쪽)

Q06 해설

정답 ① **핵심** 상대와 말을 주고받으므로 음량과 무관하게 대화이다.

①	✅ **정답 — 상대와 말을 주고받으므로 음량과 무관하게 대화이다.**
②	❌ 대본 첫머리에서 무대의 기본 모습을 소개하는 해설이다.
③	❌ 다른 인물에게 들리지 않는 방백이다.
④	❌ 상대 없이 혼자 하는 말로 독백에 해당한다.

연결 개념 E04 (7쪽)

Q07 해설

정답 ③ **핵심** 방백은 다른 등장인물에게 들리지 않는 약속이다.

①	❌ 시계의 고장 여부를 새로 확인하는 말이 없다.
②	❌ 방백에도 버렸다는 내용은 없다.
③	✅ **정답 — 방백은 다른 등장인물에게 들리지 않는 약속이다.**
④	❌ 관객이 얻은 정보를 다현도 얻었다고 보았다.

연결 개념 E04 (7쪽)

Q08 해설

정답 ② **핵심** 혼자 자신의 고민을 말한다는 발화 관계가 핵심이다.

①	❌ 과거 사건을 순서대로 소개하지 않았다.
②	✅ **정답 — 혼자 자신의 고민을 말한다는 발화 관계가 핵심이다.**
③	❌ 소재만으로 독백을 구별할 수 없다.
④	❌ 물음 형태여도 상대에게 실제 답을 구하는 장면이 아니다.

연결 개념 E04 (7쪽)

Q09 해설

정답 ③ **핵심** 신발을 벗고 방으로 돌아가는 행동과 민서의 반응을 연결했다.

①	✗ 도움을 부탁하는 행동이나 대사가 없다.
②	✗ 다른 길이나 시험하려는 의도는 제시되지 않았다.
③	✓ **정답 — 신발을 벗고 방으로 돌아가는 행동과 민서의 반응을 연결했다.**
④	✗ 함께 나가는 행동과 반대이며 뒤따르겠다는 약속도 없다.

연결 개념 **E05** (9쪽)

Q10 해설

정답 ① **핵심** 과거의 다툼을 눈앞의 말과 행동으로 재현한다.

①	✓ **정답 — 과거의 다툼을 눈앞의 말과 행동으로 재현한다.**
②	✗ 배경 정보를 서술했으며 사건을 행동으로 재현하지 않았다.
③	✗ 인물 관계의 정보 제시에 해당한다.
④	✗ 시간 정보의 표시는 행동에 의한 재현과 다르다.

연결 개념 **E06** (11쪽)

Q11 해설

예시 답안

요소	답
㉠ **종류**	대화
㉠ **근거**	라온에게 말하고 라온이 그 내용을 듣고 답하기 때문이다.
㉡ **종류**	방백
㉡ **근거**	방백 표시가 있어 다른 등장인물에게는 들리지 않고 관객에게만 전달되는 것으로 약속되기 때문이다.

채점 요소

요소	인정 범위·배점
㉠ **종류**	대화 1점
㉠ **근거**	상대에게 말하고 응답을 받는다는 근거 1점
㉡ **종류**	방백 1점
㉡ **근거**	표시와 듣는 사람의 범위의 약속을 연결한 설명 1점

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다. 제시되지 않은 사건·인물의 마음을 사실로 덧붙이지 않습니다.

연결 개념 **E04** (7쪽)

Q12 해설

예시 답안

요소	답
심리	겉으로는 태연한 척하지만 결과에 관심을 두고 기다린다.
대사 근거	결과를 신경 쓰지 않는다고 말한다.
행동 근거	발표 직전에 일을 멈추고 무대를 집중해서 바라본다.

채점 요소

요소	인정 범위·배점
심리	태연한 말과 달리 결과에 관심·긴장이 있음을 추론 1점
대사 근거	대사 인용 또는 정확한 요약 1점
행동 근거	행동의 구체적 근거 1점

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다. 제시되지 않은 사건·인물의 마음을 사실로 덧붙이지 않습니다.

연결 개념 **E03** (6쪽) · **E05** (9쪽)

Q13 해설

정답 ④ **핵심** 서로의 출전을 가로막는 행동으로 대립이 가장 격해진 뒤 해결 쪽으로 바뀌므로 절정이다.

①	✗ 갈등이 심화되는 전개이며 마무리인 대단원과 다르다.
②	✗ 인물과 상황 소개는 발단의 기능이다.
③	✗ 절정 뒤 해결 방법에 합의하는 하강에 해당한다.
④	✓ **정답 — 서로의 출전을 가로막는 행동으로 대립이 가장 격해진 뒤 해결 쪽으로 바뀌므로 절정이다.**

연결 개념 **E07** (17쪽)

Q14 해설

정답 ③ **핵심** 전개상의 기능으로 하강을 설명했다.

①	✗ 발단 또는 새로운 상황 소개와 혼동했다.
②	✗ 서술·편집의 시간 압축은 하강의 정의가 아니다.
③	✓ **정답 — 전개상의 기능으로 하강을 설명했다.**
④	✗ 인물의 사회적 지위 하락과 구성 단계를 혼동했다.

연결 개념 **E07** (17쪽)

Q15 해설

정답 ② **핵심** 소설에는 '위기', 극에는 '하강'이 있는 것처럼 단계의 이름이 다르므로 갈래에 맞는 이름을 쓴다.

①	✗ 구성 기능은 막의 개수를 정하는 규칙이 아니다.
②	✓ **정답 — 소설에는 '위기', 극에는 '하강'이 있는 것처럼 단계의 이름이 다르므로 갈래에 맞는 이름을 쓴다.**
③	✗ 대단원도 작품의 마무리에 해당한다.
④	✗ 극의 대표적인 셋째 단계는 절정이다.

연결 개념 **E07** (17쪽) · **E08** (18쪽)

Q16 해설

정답 ③ **핵심** 첫째 막 안의 두 장이 서로 다른 시간을 제시한다.

①	✗ 둘째 막 안의 첫 장이며 작품 전체의 첫 장면은 아니다.
②	✗ 대본의 막 표시는 둘이다.
③	✓ **정답 — 첫째 막 안의 두 장이 서로 다른 시간을 제시한다.**
④	✗ 같은 장소도 두 장으로 구분될 수 있다.

연결 개념 **E08** (18쪽)

Q17 해설

정답 ① **핵심** 8은 장면 번호, 뒤뜰은 장소, 이튿날 새벽은 시간이다.

①	✓ **정답 — 8은 장면 번호, 뒤뜰은 장소, 이튿날 새벽은 시간이다.**
②	✗ 촬영 움직임은 표시되지 않았다.
③	✗ 장면 번호가 실제 촬영일 순서는 아니다.
④	✗ 갈등 해결 방법과 결과는 제시되지 않았다.

연결 개념 **E09** (20쪽)

Q18 해설

정답 ④ **핵심** 장소 표시와 같은 시각이라는 정보를 함께 읽었다.

①	✗ 장면 번호는 날짜가 아니다.
②	✗ 시간 일치만으로 연속 촬영 여부를 알 수 없다.
③	✗ 수선실 안과 밖 골목을 별도 장면으로 구분했다.
④	✓ **정답 — 장소 표시와 같은 시각이라는 정보를 함께 읽었다.**

연결 개념 **E09** (20쪽) · **E10** (21쪽)

Q19 해설

정답 ② **핵심** 연속 촬영이 유지되므로 한 숏이다.

①	✗ 각각 촬영한 화면을 편집했다.
②	✓ **정답 — 연속 촬영이 유지되므로 한 숏이다.**
③	✗ 서로 다른 시간에 촬영한 화면을 연결했다.
④	✗ 별도로 찍은 두 영상을 연결했다.

연결 개념 **E10** (21쪽)

Q20 해설

정답 ① **핵심** 같은 장면을 다른 범위의 세 숏으로 구성했다.

①	✓ **정답 — 같은 장면을 다른 범위의 세 숏으로 구성했다.**
②	✗ 인물 노출 횟수는 막 구분 기준이 아니다.
③	✗ 촬영 단위가 나뉘어도 같은 장소일 수 있다.
④	✗ 대상의 크기로 독립 사건 단위를 정하지 않는다.

연결 개념 **E10** (21쪽) · **E11** (23쪽)

Q21 해설

정답 ① **핵심** 여러 장소의 장면이 강아지를 찾는 하나의 목적과 흐름으로 이어진다.

①	✓ **정답 — 여러 장소의 장면이 강아지를 찾는 하나의 목적과 흐름으로 이어진다.**
②	✗ 공간의 모양이 같다는 정보도 기준도 없다.
③	✗ 연속 촬영이라는 근거가 없고 시퀀스의 기준도 아니다.
④	✗ 화면 크기로 시퀀스를 묶지 않는다.

연결 개념 **E11** (23쪽)

Q22 해설

정답 ④ **핵심** 여기서는 영상 단위의 이름보다 즉각적인 전환을 가리킨다.

①	✗ 장면의 정의와 다르다.
②	✗ 배우의 동작이 아니라 편집 지시이다.
③	✗ 앞뒤 화면이 겹치는 다른 전환 방식이다(3장 E17에서 배움).
④	✓ **정답 — 여기서는 영상 단위의 이름보다 즉각적인 전환을 가리킨다.**

연결 개념 **E10** (21쪽) · **E17** (35쪽)

Q23 해설

예시 답안

요소	답
㉠ **이름**	숏(이 문맥에서는 컷도 인정)
㉡ **이름**	장면·신
㉢ **이름**	시퀀스
㉡·㉢ **차이**	㉡은 승강장의 탑승 장면이고, ㉢은 여러 장소의 장면을 여행 출발이라는 하나의 사건 흐름으로 묶은 것이다.

채점 요소

요소	인정 범위·배점
㉠ **이름**	숏 또는 영상 단위로서의 컷 1점
㉡ **이름**	장면 또는 신 1점
㉢ **이름**	시퀀스 1점
㉡·㉢ **차이**	장면과 독립 사건 묶음의 기준 차이를 예에 연결 1점

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다. 제시되지 않은 사건·인물의 마음을 사실로 덧붙이지 않습니다.

연결 개념 **E09** (20쪽) · **E10** (21쪽) · **E11** (23쪽)

Q24 해설

정답 ② **핵심** 설명 기능과 인물 간 주고받는 말의 기능을 구별했다.

①	✗ 〔가〕에는 언어적 설명이 있고 〔나〕에서는 상대가 듣고 답한다.
②	✓ **정답 — 설명 기능과 인물 간 주고받는 말의 기능을 구별했다.**
③	✗ 두 부분 모두 목소리이며 실행할 연기 지시가 아니다.
④	✗ 화면 밖이라는 공통점만으로 기능을 바꾸어 분류했다.

연결 개념 **E12** (28쪽)

Q25 해설

정답 ④ **핵심** 그곳이 어떤 배움의 공간이었는지 목소리로 보충한다.

①	✗ 인물의 이름은 제시하지 않았다.
②	✗ 소음이 아니라 의미 있는 설명 목소리이다.
③	✗ 주고받는 대화가 아니라 설명이다.
④	✓ **정답 — 그곳이 어떤 배움의 공간이었는지 목소리로 보충한다.**

연결 개념 **E12** (28쪽)

Q26 해설

정답 ② **핵심** 문 소리는 효과음, 현악 선율은 음악이다.

①	✗ 언어적 설명이 아니며 현악 선율은 음악이다.
②	✓ **정답 — 문 소리는 효과음, 현악 선율은 음악이다.**
③	✗ 문 소리와 장면 번호를 각각 잘못 연결했다.
④	✗ 클로즈업은 화면을 잡는 방식으로 소리 표시가 아니다.

연결 개념 **E13** (30쪽) · **E14** (32쪽)

Q27 해설

정답 ① **핵심** 소리·행동·음악을 장면의 상황에 연결했다.

①	✅ **정답 — 소리·행동·음악을 장면의 상황에 연결했다.**
②	❌ 음악의 시작만으로 회상 전환을 판단할 수 없다.
③	❌ 접근은 알 수 있어도 이름은 알 수 없다.
④	❌ 음악으로 기록의 진위를 확정할 수 없다.

연결 개념 **E13** (30쪽)

Q28 해설

정답 ③ **핵심** 발표 직전이라는 상황과 손동작을 연결했다.

①	❌ 손에 범위를 좁혀 주변 전체를 함께 보여 주지 않는다.
②	❌ 어린 시절 정보가 제시되지 않았다.
③	✅ **정답 — 발표 직전이라는 상황과 손동작을 연결했다.**
④	❌ 화면의 크기가 결과나 순위를 의미하지 않는다.

연결 개념 **E14** (32쪽)

Q29 해설

정답 ④ **핵심** 클로즈업은 인물이나 사물을 화면 가득 크게 잡아 보여 주는 촬영이다. 작은 나사 전체도 크게 담을 수 있다.

①	❌ 대상을 크게 담는 것과 사건 추가는 다르다.
②	❌ 이동 방식은 별도로 지시하지 않았다.
③	❌ 대상을 크게 담는 촬영 지시이지 앞뒤 화면을 겹쳐 바꾸는 전환 지시가 아니다.
④	✅ **정답 — 클로즈업은 인물이나 사물을 화면 가득 크게 잡아 보여 주는 촬영이다. 작은 나사 전체도 크게 담을 수 있다.**

연결 개념 **E14** (32쪽)

Q30 해설

정답 ③ **핵심** 자리는 고정하고 좌우 방향을 바꾸는 팬이다.

①	❌ 카메라 자체가 앞으로 이동했다.
②	❌ 촬영 방향 회전이 아니라 편집이다.
③	✅ **정답 — 자리는 고정하고 좌우 방향을 바꾸는 팬이다.**
④	❌ 카메라 자체가 옆으로 이동했다.

연결 개념 **E15** (33쪽)

Q31 해설

정답 ③ **핵심** 팬으로 같은 공간을 훑으며 배치를 이어 보여 준다.

①	❌ 나사만 확대한다는 클로즈업 지시가 아니다.
②	❌ 설명 목소리인 NAR는 제시되지 않았다.
③	✅ **정답 — 팬으로 같은 공간을 훑으며 배치를 이어 보여 준다.**
④	❌ 서서히 사라지는 페이드아웃이 아니라 카메라의 방향을 돌린 장면이다.

연결 개념 **E12** (28쪽) · **E14** (32쪽) · **E15** (33쪽) · **E16** (34쪽)

Q32 해설

정답 ④ **핵심** 〔가〕에서는 드러나고 〔나〕에서는 사라지는 방향이다.

①	❌ 촬영 방향·크기와 밝기 전환을 혼동했다.
②	❌ 삽입 편집·설명 목소리와 관련되지 않는다.
③	❌ 밝기 변화의 방향을 반대로 연결했다.
④	✅ **정답 — 〔가〕에서는 드러나고 〔나〕에서는 사라지는 방향이다.**

연결 개념 **E16** (34쪽)

Q33 해설

정답 ② **핵심** 페이드아웃 뒤에도 다른 장면이 이어질 수 있다.

①	✗ F.O.가 직접 명시되어 있다.
②	✓ **정답 — 페이드아웃 뒤에도 다른 장면이 이어질 수 있다.**
③	✗ 서서히 어두워지는 과정이 있다.
④	✗ 서서히 사라진다는 지시와 일치한다.

연결 개념 **E16** (34쪽)

Q34 해설

정답 ③ **핵심** 오버랩과 디졸브의 전환 기능은 겹친다.

①	✗ 장면 번호와 설명 목소리로 기능이 다르다.
②	✗ 소리에 관한 표시이다.
③	✓ **정답 — 오버랩과 디졸브의 전환 기능은 겹친다.**
④	✗ 대상의 크기와 카메라 방향을 다루는 촬영 용어이다.

연결 개념 **E17** (35쪽)

Q35 해설

정답 ④ **핵심** 사건이 과거로 돌아갔다는 판단을 시간 표시가 뒷받침한다.

①	✗ 대상 반복만으로 과거인지 확정할 수 없다.
②	✗ 가운데라는 위치는 제시되지도 않았으며 시간 근거도 아니다.
③	✗ 디졸브는 과거 이외의 장면 전환에도 쓰인다.
④	✓ **정답 — 사건이 과거로 돌아갔다는 판단을 시간 표시가 뒷받침한다.**

연결 개념 **E17** (35쪽)

Q36 해설

정답 ② **핵심** 끼워 넣은 갈라진 판자 화면이 건너는 길의 위험을 보충한다.

①	✗ 위험을 보여 줄 뿐 건넌 결과는 제시하지 않는다.
②	✓ **정답 — 끼워 넣은 갈라진 판자 화면이 건너는 길의 위험을 보충한다.**
③	✗ 목적지 이름은 제시되지 않았다.
④	✗ 어린 시절의 제작 장면이나 시간 정보는 없다.

연결 개념 **E18** (41쪽) · **E21** (48쪽)

Q37 해설

정답 ① **핵심** 삽입 배치와 대상의 크기는 서로 다른 기준이다.

①	✓ **정답 — 삽입 배치와 대상의 크기는 서로 다른 기준이다.**
②	✗ 팬과 디졸브의 기능을 잘못 가져왔다.
③	✗ 얼굴·사물 같은 대상 종류로 둘을 나누지 않는다.
④	✗ 크게 담았다는 사실만으로 편집상의 삽입을 확정하지 않는다.

연결 개념 **E14** (32쪽) · **E18** (41쪽)

Q38 해설

정답 ① **핵심** 서로 다른 계절을 선택·결합한 몽타주이다.

①	✓ **정답 — 서로 다른 계절을 선택·결합한 몽타주이다.**
②	✗ 시간이 다른 장면들이며 구출 상황도 아니다.
③	✗ 상영 시간과 사건 시간이 다르다.
④	✗ 여러 시점에서 찍은 화면들을 골라 편집했다.

연결 개념 **E19** (43쪽)

Q39 해설

정답 ② **핵심** 시간 압축뿐 아니라 화면 관계의 의미 구성까지 포함한다.

①	✗ 독백의 발화 방식과 편집을 혼동했다.
②	✓ **정답 — 시간 압축뿐 아니라 화면 관계의 의미 구성까지 포함한다.**
③	✗ 팬이라는 촬영 방식이다.
④	✗ 페이드아웃의 전환 방식이다.

연결 개념 **E19** (43쪽)

Q40 해설

정답 ④ **핵심** 서로 다른 두 장소의 상황을 번갈아 제시한다.

①	✗ 세부를 부각하는 클로즈업이다.
②	✗ 화면을 사라지게 하는 전환 계획이다.
③	✗ 팬으로 한 공간을 훑는 계획이다.
④	✓ **정답 — 서로 다른 두 장소의 상황을 번갈아 제시한다.**

연결 개념 **E20** (46쪽)

Q41 해설

정답 ① **핵심** 동시 진행이라는 판단을 직접 뒷받침한다.

①	✓ **정답 — 동시 진행이라는 판단을 직접 뒷받침한다.**
②	✗ 차의 존재만으로 같은 시각이라고 판단할 수 없다.
③	✗ 교차 자체보다 명시된 시간 정보가 직접 근거이다.
④	✗ 움직임은 시간 일치의 근거가 아니다.

연결 개념 **E20** (46쪽)

Q42 해설

정답 ① **핵심** 편집으로 관객에게 제시된 정보와 인물의 시야를 구별했다.

①	✓ **정답 — 편집으로 관객에게 제시된 정보와 인물의 시야를 구별했다.**
②	✗ 포기했다는 정보도 유나가 안다는 근거도 없다.
③	✗ 관객의 정보를 인물에게 그대로 옮겼다.
④	✗ 장소를 번갈아 보여 주는 것만으로 대화는 성립하지 않는다.

연결 개념 **E20** (46쪽)

Q43 해설

정답 ② **핵심** 시험 직전이라는 상황과 떨리는 발끝을 함께 근거로 삼았다.

①	✗ 지난 시험에 늦었다는 정보는 제시되지 않았다.
②	✓ **정답 — 시험 직전이라는 상황과 떨리는 발끝을 함께 근거로 삼았다.**
③	✗ 대상의 크기만으로 인물의 성격이나 주제를 정하지 않는다.
④	✗ 아직 시작 전이며 성공했다는 결과가 없다.

연결 개념 **E14** (32쪽) · **E21** (48쪽)

Q44 해설

예시 답안

요소	답
기법 1·근거	인서트: 달리기 화면 사이에 시계 화면을 끼워 넣었다.
기법 2·근거	클로즈업: 시계의 바늘을 화면 가득 크게 담았다.
장면 속 효과	출발까지 시간이 얼마 남지 않았음을 부각하여 열차를 타려는 인물의 긴박함을 높인다.

채점 요소

요소	인정 범위·배점
기법 1·근거	인서트와 삽입 위치의 근거 1점
기법 2·근거	클로즈업과 화면 크기의 근거 1점; 기법 1·2 순서 교환 인정
장면 속 효과	시간제한과 달리기의 긴박함을 연결한 효과 1점

같은 의미를 지문 근거에 맞게 쓴 답도 인정합니다. 제시되지 않은 사건·인물의 마음을 사실로 덧붙이지 않습니다.

연결 개념 **E14** (32쪽) · **E18** (41쪽) · **E21** (48쪽)

Q45 해설

정답 ④ **핵심** 함께라는 대사와 숨기는 행동이 어긋난다.

①	✗ 방백에서 혼자 칭찬받고 싶었다고 밝힌다.
②	✗ 작업은 이미 끝났으며 혼자 제작하겠다는 말이 없다.
③	✗ 포장재 이동으로 과거 제작자가 달라지지 않는다.
④	✓ **정답 — 함께라는 대사와 숨기는 행동이 어긋난다.**

연결 개념 **E03** (6쪽) · **E05** (9쪽)

Q46 해설

정답 ② **핵심** 방백이라는 약속에 따른 듣는 사람의 범위의 차이이다.

①	✗ 상대에게 전달한 사과 대사와 방백은 다르다.
②	✓ **정답 — 방백이라는 약속에 따른 듣는 사람의 범위의 차이이다.**
③	✗ 유나는 방백을 듣지 못하며 뒤의 질문으로 확인한다.
④	✗ 관객에게 지호의 속뜻이 직접 전달된다.

연결 개념 **E04** (7쪽)

Q47 해설

정답 ③ **핵심** 자신만의 이름표를 지우고 두 이름을 함께 쓴다.

①	✗ 이름표를 함께 붙이려 하므로 전시 포기가 아니다.
②	✗ 완성품과 전시를 포기하지 않는다.
③	✓ **정답 — 자신만의 이름표를 지우고 두 이름을 함께 쓴다.**
④	✗ 지호의 공로 독점이 문제이며 유나의 노동을 의심한 것이 아니다.

연결 개념 **E03** (6쪽) · **E05** (9쪽)

Q48 해설

정답 ② **핵심** 말과 감추는 행동의 모순을 영상 세부로 부각한다.

①	✗ 갈등의 핵심 근거가 빠진다.
②	✓ **정답 — 말과 감추는 행동의 모순을 영상 세부로 부각한다.**
③	✗ 원래 공로 갈등과 다른 사건으로 바꾼다.
④	✗ 공동 작업의 인정이라는 원래 갈등을 없애 버린다.

연결 개념 **E03** (6쪽) · **E14** (32쪽) · **E21** (48쪽)

Q49 해설

정답 ② **핵심** 접수처와 골목이며 같은 시각이라고 명시한다.

①	✗ 4시 58분보다 5시 직전이 뒤이다.
②	✓ **정답 — 접수처와 골목이며 같은 시각이라고 명시한다.**
③	✗ 숫자는 장면 번호이다.
④	✗ 물건이 같아도 장소는 공방과 접수처로 다르다.

연결 개념 **E09** (20쪽)

Q50 해설

정답 ③ **핵심** 카메라 움직임과 화면의 크기라는 서로 다른 기준이다.

①	✗ 팬과 디졸브를 잘못 설명했다.
②	✗ 내레이션·음악과 촬영 용어를 혼동했다.
③	✓ **정답 — 카메라 움직임과 화면의 크기라는 서로 다른 기준이다.**
④	✗ 과거 삽입·페이드아웃은 해당 지시가 아니다.

연결 개념 **E14** (32쪽) · **E15** (33쪽)

Q51 해설

정답 ④ **핵심** 접수처의 마감과 골목의 달리기를 같은 시각에 번갈아 보여 준다.

①	✗ 같은 시각의 사건이며 여러 계절이 아니다.
②	✗ 겹침도 과거의 실패도 제시되지 않았다.
③	✗ 골목은 접수처에서 보이지 않는다고 명시한다.
④	✓ **정답 — 접수처의 마감과 골목의 달리기를 같은 시각에 번갈아 보여 준다.**

연결 개념 **E20** (46쪽) · **E21** (48쪽)

Q52 해설

정답 ① **핵심** 실제로 물건을 받아 접수 처리한 행동이 결과를 보여 준다.

①	✓ **정답 — 실제로 물건을 받아 접수 처리한 행동이 결과를 보여 준다.**
②	✗ 긴박함과 노력은 보여 주지만 성공을 보장하지 않는다.
③	✗ 편집만으로 결말을 확정할 수 없다.
④	✗ 시간 압박의 근거이지 성공의 증거는 아니다.

연결 개념 **E03** (6쪽) · **E21** (48쪽)