

## 연출노트: 씬별 포인트

### #1. 공원. 해질녘

#### # 트렌지션

검은 화면에 ‘엄마’의 (따뜻한) 목소리----> 분한 민서의 눈빛  
‘왜일까? 무슨일일까?’에 대한 관객의 궁금증 유발.

#### # 내용

주인공 민서가 누군가를 공격하고 있다.  
그러나 자꾸 지팡이 꽁지에 의해 허 멀려버린다.  
분해서 외치지만 차 클락션에 묻혀 들리지 않는다.

#### # 포인트

- 분한 민서의 눈빛---> 답답함.
- 장우산을 잡고 있는 손---> 굳은 의지.
- 민서의 외침이 마지막 발악. 불잡고자하는 끈, 노력처럼 느껴지면 좋겠다.
- 소녀는 누굴 공격하고 있는걸까? 에 대한 궁금증. (지팡이 끝이 보이긴 하지만 저게 뭐지?  
하는 잘 모르겠는 정도의 앵글)
- 노을빛에 전체적으로 세상이 붉은 해질녘이면 좋겠다.

#### # 인물의 감정

민서\_ 답답하고 야속하다. 할머니는 분명히 지팡이를 잘 휘두르고 사람들을 혼내주는데 치매 때문에 말이 안 통하는게 답답하다. 몸이 기억하는 걸 알기 때문에 더 아쉽다. 자신이 (화니 패거리와 맞서 싸우기 위해) 지금 당장 할 수 있는 마지막 힘이기 때문에 절실, 절박하다.

#### # 고민 사항

- 첫 솟. 노을빛 시간대가 아주 짧은데 감정씬이다보니 준비가 많이 돼있어야 할 듯 하다.
- 공원의 어떤 위치에서 이 장면을 촬영하면 좋을까 지점 선정에 대한 고민.
- 차 클락션이 울릴 때 민서 얼굴에 바람도 같이 조금 날리면 좋겠다.
- 차 클락션 사운드 따놓기
- 지팡이에 의해 밀쳐지는 액션 어떻게 연출할 것인가??

## #2. 공원. 아침

### # 트렌지션

Black -> 늦가을 아침 공원의 풍경.

### # 내용

노인들이 자주 오는 공원의 아침 풍경이 보인다. 민호와 민서가 공원에 들어와 어딘가로 걸어 가는데 보면 벤치 앞. 민호를 놔두고 민서는 수상해보이는 류춘영 할머니와 눈이 마주친다. 얼른 편의점으로 들어가는 민서.

### # 포인트

- 노인들의 공원과 아이(민서, 민호)의 대비되는 느낌. (매일 아침 정해진 시간에 운동하고 장기 두는 등 루틴적인 노인의 삶/어디가 어딘지 모르겠고 미래가 깜깜하고 두렵지만, 재미있는 일들이 가득 차 있어 흥분되는 아이들의 삶)
- 민호는 공원을 좋아하게 보인다. (이것 저것 구경하고 손가락으로 가리키고)
- 민서는 두리번 거린다 (민호가 아무것도 모른다면 민서는 불안함도 아는 중간 나이)
- 노인들의 일상적 모습이 잘 보여지면 좋겠다 (운동하는 노인들, 장기두는 노인들)
- 할머니와 시선이 마주칠 때 강렬한 둘의 감정이 보여졌으면 좋겠다.  
(할머니는 안정돼있고 자신의 세상 속에 존재한다/ 민서는 모든게 다 불안하다)
- 할머니는 너무 지저분해 보이지는 않지만 너무 깔끔해보이거나 잘 살게 보여도 안될 것 같다. 또 너무 독특하거나 눈에 띄는 옷을 입어도 안 된다. 그냥 공원 속 자연에 잘 묻어있는 느낌. 여지껏 그렇게 잘 묻어서 공원에 있어왔고 앞으로도 그럴 것 같은, 공원에 있는 나무 같은 느낌.
- 최대한 아침 느낌이 나면 좋겠다.
- 아침 공원 소리 따로 녹음 할 것 (새소리 등 아침 특유의 소리)

### # 인물의 감정

민서\_ 민호는 언제나 걱정이다. 하지만 어쩔 수 없어 마음을 굳게 먹는다. 할머니가 수상하다.

민호\_ 놀이터가 좋다.

할머니\_ 나와바리에 있기 때문에 편안하다. 아이들이 눈에 들어온다.

### # 고민 사항

- 할머니와 민서의 첫 시선이 오가는 장면을 어떻게 보여줄 것인가?
- 공원 노인(보출)이 얼마나 필요할 것인가?
- 마지막 솟을 시선을 거두는 민서로 하고 싶은데 또 동시에 공원에서 나와 편의점으로 들어가는 것은 꼭 넣고 싶다 (공원에 바로 붙은 편의점인걸 꼭 보여주면서 사실성, 현실성을 부각하고 설득력을 만들고 싶기 때문) 따라서 마지막 컷 고민해볼 것
- 할머니의 등장이 중요한데 어떤 옷과 지팡이를 하면 좋을까?

### #3. 편의점. 낮.

#### # 트렌지션

편의점으로 들어가는 민서의 모습 --> 음식 정리하는 손?

#### # 내용

음식을 봉지에 담으며 점장과 대화한다.

점장이 담배가 사라지는 걸 눈치챈다.

얼른 민호 점심을 주려 나온다.

#### # 포인트

- 유통기한 지난 음식들이 보여져야 한다 --> 나중에 보름달이나 민호 점심이 이 음식인걸 관객들이 자연스레 알아야 한다
- 점장이 민호가 편의점에 와있는걸 반대한다 --> 정보전달 더 고민할 것
- 점장은 마마보이 느낌이 들어야 한다. (연기톤, 의상 등)
- 민서는 그런 점장을 잘 달래며 영리하게 이용하고 있는 모습이 보여진다--> 점장 눈치를 보지만 꿋꿋하게 말대꾸하는 민서의 모습
- 담배가 사라진것에 대해 민서가 거짓말을 하는 표정이 잡혀야 한다--> 나중에 패거리들에게 담배상납을 했음을 관객들이 이해하기 위한 전 단계.

#### # 인물의 감정

민서\_ 민호가 여전히 걱정이다. 점장은 유치하고 애 같아서 자신보다 한수 아래다.

점장\_ 민서는 영리하고 일을 잘 한다. 놀고만 싶은데 엄마 눈치를 보느라 일을 해야해서 나름 하고는 있다. 담배가 왜 없어졌는지 모르겠고 별로 알고 싶지도 않은데 엄마(사장)에게 쪼일까 봐 걱정이다.

#### # 고민 사항

‘편의점에 왜 민호를 놔두지 않지?’ 하는 의문이 들지 않게 어떻게 연출할 것인가?

--> 편의점 식탁, 의자를 최대한 없앤다/ 점장이긴 하지만 편의점 운영에 있어서 무능한 느낌이 들어야 한다.

## #4. 공원. 낮.

### # 트렌지션

한낮의 공원 풍경 인서트로 보여줄 것인가?? --> 조금 더 고민

### # 내용

민서와 민호의 점심시간. 민호가 밥을 다 안먹고 딴짓을 하다가 할머니한테 장난을 친다.

민서는 놀라면서도 할머니에게 민호를 부탁해본다.

할머니는 이상한 말을 하지만 민서는 할머니에게 빵을 드린다.

### # 포인트

- 민호와 할머니의 친근한 느낌
- 민서는 여전히 동생을 놔두는 것에 대한 불안함이 있다 (조금 멀리 지나가는 사람이 있어 경계하는 눈으로 쳐다보는 모습이 나와도 좋을 것 같다)
- 민서가 할머니를 쳐다봤을 때 수상쩍고 불안한 느낌보다는 할머니한테 한번 부탁해볼까? 하는 마음이 드는 할머니의 모습이 연출돼야 한다. (할머니가 민호를 보며 따뜻하게 씨익 웃어도 괜찮을 것 같다)
- 봉지 안 음식이 많이 남았고 잠깐 고민하는 민서의 표정이 캐치되어야 한다.
- 할머니가 지팡이로 빵을 훽 낚아채는 샷은 공들여 찍어야 한다 (킹스맨 맥주병 장면 레퍼런스) 이 영화의 앞으로의 톤을 확실히 보여줄 수 있는 샷이다.

\*\*이 씬에서 가장 중요한 것은 민서가 할머니에게 빵을 건네는 그 장면이다. 어른들, 관객들이 보기에는 수상쩍고 말 걸고 싶지 않은 할머니인데도 불구하고 민서는 (그동안 어른처럼 보였지만 아직은 아이라는 모습이 여기서 처음으로 보여지며) 할머니가 점심도 안 먹고 있는 것 같고, 민호를 봐 줄 수 있을 것 같은 어떤 막연한 느낌에 할머니에게 빵을 건넨다. 이 보름달 빵을 전달한 것이 앞으로 일어날 모든 사건의 시작이기 때문에 보름달 빵이 민서에게서부터 할머니에게로 전달되는 이 샷이 사실 이 영화의 메인 샷이라고 생각해도 될 것 같다.

이 영화에서 중요한 것이 이런 부분들이다. 민서는 곁보기에 어른스럽지만 여전히 아이같은 모습들이 보여진다. 할머니는 곁보기에 수상쩍지만 사실은 아이같고 순수하다.

\*\*이 씬에서 또 중요한 포인트가 할머니가 빵을 지팡이로 낚아채는 장면이다. 앞으로 이 영화는 이런 (예상치못했는데 멋진) 액션이 나올 수 있는 영화다는 걸 확실히 보여줘야 한다.

### # 인물의 감정.

민서\_ 민호가 할머니와 친해진 것 같아 놀라지만 할머니가 그렇게 수상쩍고 나쁜 사람 같지는 않다. 오히려 할머니가 민호를 지켜봐 줄 수 있지 않을까 하는 느낌이 든다. 밥도 안 드신 것 같아 따뜻한 어린 마음에 빵을 건네는데 지팡이로 낚아채가서 놀란다.

할머니\_ 원래 공원에서 용돈벌이 하던 습관이 그대로 나와 있다. 그러나 공원에 나온 목적은

가족들을 기다리는 것이기에 민호같은 손주뻘을 보면 자꾸 시선이 가고 본능적인 모성애 풍긴다.

### # 고민 사항

- 첫 솟을 어떻게 시작할까? 또 공원풍경이면 식상하지 않을까?
- 마지막 컷을 어디에 초점을 맞출 것인가? 보름달빵? 할머니 표정? 민서의 놀란 모습?
- 민서가 어떻게 할머니에게 부탁을 할 마음이 생겼는지, 그 민서의 감정 변화를 어떻게 효과적으로 보여줄 수 있을지 깊이 고민.
- 민서가 할머니에게 빵을 주는 장면에서 민서와 할머니의 거리감은 어느정도 될 것인가?
- 할머니가 빵을 낚아채는 장면 촬영을 어떻게 할 것인가??

## #5a. 집 앞 골목. 밤

### # 트렌지션

전 씬 마지막컷(고민중)과 함께 민호의 목소리---> 민호가 가리키고 있는 손가락

### # 내용

민서 민호가 집에 돌아가고 있다. 민호가 전등을 보름달이라고 하며 엄마가 저기있냐고 묻는다. 민호는 버려질까봐 집에 있는 게 불안하다.

### # 포인트

- 전봇대의 둑근 전등이 어른들의 눈에도 얼핏보면 보름달처럼 보여야 한다.
- 엄마가 그리운 민호
- 민서는 민호가 집에 있었으면 좋겠다.
- 민호가 어리광부리는 것처럼 보이는데 알고보니 이전의 일들로 상처받은 것임이 보여져야 한다. 그걸 깨달은 민서는 아무렇지 않은 척 민호에게 대꾸한다.
- 민호의 상처와 그걸 보듬는 민서의 모습이 잘 드러나야 함과 동시에 관객들은 엄마가 안 돌 아온걸로 추측하겠지만 나중에 아빠까지 나오면서 더 이해가 갈 수 있도록 던지는 밑밥이다.

### # 인물의 감정

민호\_ 엄마가 보고싶다. 누나까지 사라질까에 대한 본능적 두려움이 있다.

민서\_ 민호의 말에 민서도 엄마가 보고싶은데 전봇대는 말이 안된다. 민호가 힘들다. 말 좀 잘 듣고 집에 있으면 좋겠는데 알고보니 민호도 두려워하고 있는게 보인다. 별걸 걱정하냐는 태도를 보인다.

### # 고민 사항

- 전봇대 등을 보름달이라고 하는 민호의 아이다움과 엄마에 대한 그리움이 자연스레 보이면서 유머러스하게 연출되어야 한다.
- 민호에 대한 민서의 감정이 잘 캐치되는 촬영에 대한 고민
- 전봇대 조명이 어떻게 보름달처럼 보이게 할까?

## #5b. 사무실 앞.

### # 트렌지션

민서 단독('갈데도 없거든?')---> 투샷?

### # 내용

집으로 들어가려는데 여자가 나온다. 아빠의 가방을 들고 있다. 아빠의 여자친구처럼 보인다. 이들의 존재에 놀라지만 책임감 없고 무심한 여자. 민서는 여자보다 아빠가 원망스럽다.

### # 포인트

- 새로운 어른의 등장 --> 그러나 이 어른도 무책임하다.
- 아빠의 존재에 대한 확인(도망감)이 되면서 동시에 버려진 남매의 상황이 이 씬을 통해 보여진다.
- 여자는 남매를 보며 놀라지만 자기 알바가 아니다(무심하다->여자의 막장 삶이 느껴진다)
- 따라서 여자와 민서의 대화는 서로 모르는 사이고 처음 만난 사이지만 아빠라는 매개체를 두고 있어 주고받아지는 것이 아이러닉하다.
- 민서는 씩씩한 태도를 취하지만 미련이 남는다(아빠를 붙잡을 수 있는 유일한 기회가 여자를 붙잡는 것이지 않을까?)

### # 인물의 감정

민서\_불쑥 낯선 사람이 자기 집에서 나오니까 당황스러운데 아빠마저 자신들을 버린 것이 한번 더 인지되는 순간. 그동안 전화를 받지 않던 아빠였는데 이렇게 가방까지 가져오라고 사람을(그것도 여자를) 보낸 걸 보고 두 번 버림받은 느낌에 마음이 무너지지만 동시에 더 씩씩하고 꿋꿋한 모습을 보이는게 아닐까.

여자\_‘아빠’의 심부름으로 옷가방을 가지러 왔는데 뜻밖에 그의 자식들을 만나 어처구니가 없다. 하지만 워낙 다양했던 (자신의 이전) 경험 덕분에 크게 놀랍거나 배신감을 느끼지는 않는다. 아이들에 대한 연민이나 책임감 같은건 전혀 없고 자신의 삶이 가장 중요하다.

### # 고민 사항

- 무책임한 어른인 이 여자의 등장은 남매에게 희망이 아니라 ‘외로움, 버려짐’의 감정을 주어야 한다. 따라서 민서의 마지막 얼굴 표정 연출이 잘 돼야 할 것.
- 이 씬을 통해 관객은 ‘아빠가 나중에 등장하는게 아닐까?’ 같은 기대를 관객이 하는것이 아니라 남매가 한 번 더 버림받고 끝나는 느낌을 받아야만 한다.
- 여자는 어떤 옷/분장을 할 것인가?

## #6. 편의점. 오후

### # 트렌지션

여자를 보는 민서의 얼굴 -----> 걸레질을 하는 민서의 얼굴...?

### # 내용

편의점을 청소중인 민서. 문자를 받는다. 민서의 삶엔 또 다른 문제가 있다.

### # 포인트

- 전 씬에선 한 번 더 벼림받은 민서의 감정이 보였다면 이번에는 민서의 삶을 힘들게 하는 또 다른 문제거리가 등장하면서 민서의 힘듦을 강화시킨다.

### # 인물의 감정

민서\_ 지긋지긋하고 걱정이 많다. 두렵지만 솔직하게 말한다. (점장이 더 무섭게 확실히 cctv 확인 등을 얘기해야 할까???? 점장이 전 씬에서 그 말 했을 때 민서가 더 심각하게 받아들여야 할까????-----계속 고민해볼 것)

### # 고민사항

- 누군가에게 괴롭힘 당하고 있는 민서의 모습이 극중에는 처음으로 보여지는데 동시에 여지껏 그래왔던 것이라는 것, 민서에겐 한편으로 익숙하게 보여질 수 있는 방법이 무엇일까?
- 민서가 점장이 눈치챘다는 답변을 너무 쉽게 하는 것은 아닐까???

## #7a. 공원. 저녁 무렵.

### # 트렌지션

보내지고 있는 문자?-----> 공원으로 걸어 들어오는 민서

### # 내용

공원에 왔는데 패거리들이 등장한다. 민서를 위협하는데... 놀이터에 갔던 민호가 돌아온다. 민호가 패거리에게 쫓긴다.

### # 포인트

- 패거리들은 민서가 편의점 일이 끝나면 공원으로 나온다는 걸 알고 기다리고 있었던 느낌.
- 패거리들이 서로 친한 모습이 보여져야 한다. 스킨쉽? 대사 주고받을 때 서로 마주치는 눈빛?
- 단순한 행동(이마 찌르기, 어깨 잡기)지만 충분히 위협적이고 폭력적이며 이들에겐 익숙한 느낌이 나야 한다.
- 정보들이 자연스레 전달: 그동안 민서가 담배빵을 했었다/ 가짜 민증을 만들어줬다/ 화니형의 존재/ 화니는 이들이 존경하고 좋아하는 대상, 그러나 무섭고 소년원에서 나온 사람/ 곧 화니가 돈 받으러 온다는 사실 전달
- 패거리1은 유머가 섞여 있다/ 패거리2는 무섭고 욕을 잘 쓴다/ 패거리3은 잘 살고 위압적이다.

### # 인물의 감정

민서\_ 원래는 이들에게 학교 앞에서 담배를 쬐으나 공원까지 나와 기다리니 놀랍다. 그러나 더 걱정은 민호다. 민호가 이들을 보면 안되는데. 이들이 민호를 보면 안되는데.. 하는 걱정.

패거리1\_ 민서는 쫓밥이다. 화니 오빠를 좋아한다. 약자에게 강하고 강자에게 약하다.

패거리2\_ 입이 험하고 쉽게 화가 난다. 사람을 굴복시키고 완전히 제압하는걸 좋아한다.

패거리3\_ 담배를 좋아한다. 여자들은 다 귀엽다. 공부가 싫고, 노는게 재밌다.

### # 고민 사항

- 패거리1,2,3이 항상 어울려 다니는 친구라는 것. 상투적이지 않은 요즘 일진들(잘 살고, 공부 잘하고, 그래서 오히려 더 무서운)이라는 걸 어떻게 보여줄 수 있을까?
- 대사는 배우들과의 리딩 후, 촬영 전 까지 고민을 한다.
- 이 영화는 안타고니스트의 등장씬이 적은편이다. 따라서 한번 등장할 때 민서의 어려움과 두려움이 제대로 와 닳아야 하는데 그걸 어떻게 효과적으로 보여줄 수 있을까?
- 패거리들의 무서움, 폭행이 직접적이기보다는 늘 당해왔고 그래서 민서도 아예 용기를 내볼 의지조차 없는(습관적이 돼서) 무기력한 모습들이 어떻게 보여질 수 있을지 계속 고민.

## #7b. 공원. 저녁 무렵.

### # 트렌지션

민호쪽으로 달려가는 민서---> 민호에게 달려온 민서

### # 내용

민호를 향해 민서와 나머지들이 달려온다. 민호는 패거리3에게 붙잡혀있다. 민호가 할머니에게 도움 요청을 하고, 뜻밖에 할머니가 패거리들을 혼쭐내준다. 놀라는 민서. 할머니는 엉뚱한 말을 하고 사라진다.

### # 포인트

- 이 영화의 가장 중요한 씬이다. 액션이 처음으로 보여지고 앞으로의 일들을 기대하게 만들 씬이기 때문. 이 씬이 짜치게 찍히면 영화 죽망이다.
- 이 씬의 주인공은 할머니다.
- 할머니의 액션은 관객들에게 (1) 뜻밖이고 --> (2) 웃기려다가 ---> (3) 예상외로 멋지다
- 할머니의 액션은 패거리에게 (1) 수상하고 ---> (2) 양잡아보고 ---> (3) 놀랍다
- 할머니의 액션은 민서에게 (1) 이상한데 불안하고 ---> (2) 어이없고 ---> (3) 놀랍고 반갑다
- 할머니 액션은 의외이기 때문에 정말 멋지게 보여져야 한다.
- 액션씬이 시작되는 바람 불고 낙엽 날리는 장면은 정말 진지하게 멋있어야 한다.

### # 인물의 감정

민서\_ 민호 걱정뿐이었는데 갑자기 끼어든 할머니의 액션에 놀란다. 그동안 도와주는 사람 하나 없이 힘든 삶을 살고 있던 민서에게는 붙잡고 싶은 동앗줄이 나타났다.

패거리1,2\_ 어이없다. 짜증난다. 당하니까 분하다.

패거리3\_ 어이없는데 놀랍고 당황한다.

할머니\_ 싸가지들은 혼내줘야지

### # 고민 사항

- 지금까지 민서의 감정을 따라가다가 갑자기 등장한 할머니에게 시선이 옮겨지는 씬이다. 따라서 민서도 패거리도 관객도 모두가 이 등장에 놀라야만 하는데 그걸 어떻게 효과적으로 연출할 수 있을까?
- 바람이 부는 장면이 짜치지 않아야 한다. (강풍기+단풍 이용--> 테스트가 필요할 것 같다)
- 패거리를 혼내줄 때의 통쾌함과 멋짐이 어떻게 연출될 수 있을까? (무감님과 더 고민할 사항)
- 할머니가 등장하지만 이 씬의 마지막 것은 또 다시 민서로 돌아와야한다. 이 이야기는 민서의 이야기기 때문이다. 민서의 놀랍고 동앗줄을 발견한 표정이 살아나야 한다.

- 할머니 액션이 시작되기 전 할머니가 춤을 출 때 마가 끌 수도 있는데 그 의도적인 마를 어떻게 연출할 것인가? 그 드레이션을 어느정도로 할 것인가?

- 이 씬의 전체적인 페이스와 컷 구성, 길이는 어떻게 될 것인가?

- 이 한 씬 안에 기승전결이 있어야만 한다.

기: 민호가 위험에 빠져 도움을 요청한다

승: 할머니가 수상하게 등장하며 소리친다

전: 할머니의 춤에 방심한다

결: 갑자기 할머니의 공격이 시작되고 완패.

-이 씬은 촬영, 연기, 소품, (공원)미술 등등 모든 면에서 계속 점검하고 잘 준비돼야 할 것이다.

## #8a. 콜라텍 입구. 밤

### # 트렌지션

민서의 표정 ---> 놓치지 않으려는 민서의 표정?

### # 내용

할머니를 따라 콜라텍으로 온 민서. 여기가 뭐 하는 곳인가 놀란다. 할머니는 확 안으로 들어가고 할아버지한테 막히나 싶지만 안으로 들어간다.

### # 포인트

- 할머니를 쫓아갈 때 어떤 다른 세상으로 들어가는 느낌이 나면 좋겠다. (앨리스에서 토크이를 쫓아가듯이)
- 할머니(노인들)의 장소, 세상에 처음으로 아이들이 들어오는 씬이다. 따라서 노인의 세상이 잠깐이지만 잘 보여지면 좋겠다. (콜라텍을 나가고 있는 노인들 컷/ 안에서 남아 춤추는 노인 커플 몇 쌍)
- 할아버지의 행동이나 시선, 말투로부터 할머니와 익숙한 관계였음이 보여져야 한다 (할머니라는 사람에 대한 사실성이 부각될 수 있도록)
- 할머니의 치매 행동이 “안녕하세요” 하는 순간에 확 와닿아야 한다 (그전까지는 이상한 할머니 느낌이지만 관객은 이때부터 치매임을 좀 더 확실히 알게 된다)

### # 인물의 감정

민서\_ 할머니를 쫓아오긴 했는데 여기가 뭐 하는데인지 모르겠다. 할머니는 왜 자신들을 모른척하는걸까? 당황한다. 할머니를 놓칠까 불안하다.

할아버지\_ 할머니에 대한 애정이 있다 (과거부터 쌓아놓은 관계와 애정). 할머니의 치매 행동들이 안타깝다.

### # 고민 사항

- 노인 세상을 몇 컷 밖에 안되더라도 제대로, 확실히 보여주고 싶은데 보조출연을 어떻게 해결할 것인가??? (함께 고민!!)
- 할아버지는 왜 남매를 들어가보라고 한걸까? --> 할아버지 배우와 함께 고민
- 지루박 엔딩쏭이 나오고 있는 파장 느낌일텐데 사운드는 어떻게 할 것일까? ---> 사운드와 같이 고민할 것

## #8b. 콜라텍-홀. 저녁

### # 트렌지션

들어가는 민서 민호 ---> 홀 안으로 들어온 민서 민호

### # 내용

홀 안으로 들어온 민서, 민호. 넓은 무도장에 마지막 커플 몇몇이 남아있다. 할머니가 청소를 시작하려하자 민서가 도와주려고 한다. 할아버지가 형광등을 켜고 같이 청소를 하며 대화한다. 할머니는 보름달을 좋아한다.

### # 포인트

- 넓은 홀에서 막바지에 놀고있는 노인들이 제대로 보여졌으면 좋겠다. (콜라텍의 분위기가, 노인들은 이렇게 논다는 것이- 확실히 전달되어야 하는 것, 씬이다)
- 할머니는 청소가 익숙한 일과다.
- 할아버지가 조명을 끄고 형광등을 탁 켜면 분위기가 현실적여지면서 이 할머니가 할아버지와 콜라텍을 청소해오던 사람인 것이 느껴져야 한다.
- 보름달 조명이 다시 돌아가기 시작할 때는 또 분위기가 다를 것이다.
- 할머니의 몸이 액션을 기억하고 있는 모습이 잘 연출돼야 한다.
- 할아버지의 할머니에 대한 애정과 안쓰러움이 할아버지의 시선으로 보여져야 할 것이다.

### # 인물의 감정

민서- 할머니와 말이 안 통해 답답하다. 치매라는데 놀란다(민서 나이에는 익숙하지 않기 때문). 할머니의 몸이 액션을 기억하고 있는 것이 신기하다.

할아버지- 할머니에 대한 애정이 있다. 조금 취해 있어도 괜찮을까???

### # 고민 사항

- 노인들의 세상에 대한 촬영이 중요하다. 어떻게 효과적으로 보여질 수 있을까?
- 노인 보출을 어떻게 연출하는게 좋을까? 뒷문에서 나가고 있는 노인 커플 몇쌍, 홀에서 춤추는 노인 커플 몇쌍, 앉아있다가 앞문으로 나가려는 노인 몇쌍 등등-(조연출1과 고민)
- 형광등 켜지기 전까지 사운드는 음악이 나오는 중에 민서가 할머니에게 대화하는 것이기 때문에 사운드 연출에 고민을 해봐야 한다.
- 할머니의 몸이 기억하고 있는 장면이 제대로, 멋지게 표현되어야 한다. 마치 본아이덴티티처럼... (무감님과 이야기 나눌것)
- 할머니는 보름달을 왜 좋아할까? 헤헤 웃으며 조명을 보는 할머니를 보는 민서의 감정은 무엇인가??-->더 고민 필요

## #9. 편의점. 오후.

### # 트렌지션

조명을 쳐다보는 할머니를 보는 민서??--> 장우산 연습중인 손??

### # 내용

화니가 등장한다. 소세지를 가져와 계산한다. 월급을 받으러 오겠다고 하고 나가려는데 나가기 전 민호에 대한 언급을 하며 한번 더 위협한다.

### # 포인트

- 이 영화의 진짜 안타고니스트 첫 등장씬이기 때문에 아주 중요한 씬이다.
- 화니는 관객들이 보기에 처음에는 별로 무서워보이지 않는데 갈수록 민서의 별별 떨고 있음이 함께 느껴지면서 나중에 월급날로 위협 할 때는 같이 긴장할 수 있으면 좋겠다.
- 화니는 전혀 무서운 행동을 하지 않게 보이지만 그가 하는 행동 하나하나가 민서에겐 (피해자로서의 습관처럼) 다 두렵다.

### # 인물의 감정

민서

화니

### # 고민 사항

- 콜라텍 톤과 이 톤이 확연하게 바뀌어버리는데 이 톤을 어떻게 자연스럽게 변하게 할 수 있을까???
- 화니의 마지막 대사(민호 관련)가 어떻게 더 긴장감과 불쌍함을 강조시킬 수 있을지 시나리오 고민 중 (이 씬은 중요하다보니 현재 계속 고민중입니다)
- 긴장감과 무기력감이 함께 느껴져야만 한다.

## #10. 공원. 오후

### # 트렌지션

??? ---> 벤치로 뛰어오는 민서

### # 내용

민호가 없어 불안감에 휩쌓이는데 갑자기 민호가 나타난다.

화니의 소세지를 받아 먹고 있다. 민서는 화가 나 소세지를 던져버리고 화를 낸다.

민호가 우는데 민호보단 자기가 더 울고싶다. 엉엉 울어버린다.

### # 포인트

- 전 씬의 불안한 정서와 이어져야 한다.
- 이 영화에서 유일하게 민서가 어린이다운 감정을 제대로 표현하는 중요한 감정씬이다.
- 민서의 감정이 낱낱이 다 드러나면서 한없이 약한 어린이의 모습이 보여지면 좋겠다.

### # 인물의 감정

민서\_ 민호에게 달려온 민서의 불안감은 극도로 치닫는다--->민호를 보자 불안감이 안도감으로 바뀌면서 화가 난다. 이 화는 민호에 대한 화가 아니라 자신의 무기력함에 대한 화다---> 민호가 울자 민서는 같이 우는데 그 이유는 아마도 자신 역시 무기력한 어린이고 세상은 너무 위험한 것들이 많은데 자기 힘으로 이 모든걸 받아내고 민호를 보호하기엔 너무 힘에 부치고 그 한계를 깨달아서 아이스런 울분이 처음으로 터진 것이다.

민호\_ 소세지가 맛있었는데 누나가 화를 내서 속상하다. 우는데 누나가 안 달래주고 오히려 누나도 울어버리니까 서러워지면서 진짜로 엉엉 울게 된다.

### # 고민 사항

- 민서의 감정을 잘 따라가다가 증폭시켜줄 수 있는 솟들이 나와야 할 것이다.  
(이 영화는 어두운 이야기와 힘든 주인공의 설정들에 비해 전체적으로 밝은 톤이 계속된다. 그러나 이 장면에서만큼은 사실 민서는 이렇게나 힘든 아이였는데 그동안 꿋꿋이 버티고 있었던 것임이 잘 드러나야 한다.)
- 마지막에 둘이 울 때... 세상에 둘 밖에 없는, 한없이 약하고 위태로운 아이들의 모습이 어른들의 시선에서 보여지면 좋겠다. 그동안은 흥미로워하며, 유쾌하게 관객들이 따라왔지만 이 장면에서만큼은 아휴.. 애들이 안됐네. 민서가 힘들겠다...는 것이 전달 돼야만 한다.
- 화니가 그 정점을 찍었지만 화니 하나만의 문제가 아니라 민서가 맞닥뜨려야 하는 이 험난한 세상이 이 영화의 진짜 안타고니스트임이 잘 느껴졌으면 좋겠다.
- 이 장면은 샷의 구성이 제일 중요할 것 같다.

## #11. 공원. 저녁

### # 트렌지션

울고 있던 남매 ----> 가방 챙기는 민호

### # 내용

집에 가기 전. 민서는 할머니를 자꾸 본다. 할머니를 따라가서 할머니에게 가르쳐달라고 다시 부탁한다. 할머니는 몸이 기억하는게 빤히 보이지만 알려주지 않는다. 민서는 마지막 발악을 하고 할머니에게 요구한다. 할머니의 가르침이 시작된다.

### # 포인트

- 전 씬과 정서가 이어진다. (감정적으로는 전 씬보다 조금 더 차분해졌다)
- 관객들은 이제 민서가 어떻게 할 것인가 궁금하다.
- 마지막으로 할머니를 불잡는 민서의 발악이 보여지면 좋겠다.
- 할머니(=마지막 방책)를 바라보는 민서의 시선-->할머니를 어떻게 제정신으로 만들어 자신을 가르치게 할까 고민하며 할머니를 뒤따라가는 민서의 모습. (관객들은 민서가 어떻게 할까 궁금하다)
- 몸이 기억하는 할머니 액션이 잘 연출돼야 한다.
- 할머니의 대사들은 전혀 민서에게 하는 말이 아닌게 보여져야 한다. (할머니는 여전히 치매고, 자신의 과거 삶에서 했던 말들을 반복하고 있을 뿐이다)
- 민서가 뒤로 팍 째게 밀려 넘어져야만 한다. 그래야 분해서 외칠 수 있는 감정이 생긴다.

### # 인물의 감정

민서\_ 할머니가 자신의 마지막 방책인데 할머니는 여전히 말이 안 통한다. 분하고 답답하다. “민호 세상은 지켜줄거예요”라는 이 대사가 두 번째로 아이다운 모습과 단순한, 담백한 다짐을 보여준다. 여러 환경과 사건들로 자신의 세상은 어쩔수없이 무너졌지만...(그래서 자신은 어른행세를 하고 있지만..) 동생 세상만큼은 지켜주고 싶은 민서의 마음이 담백하게 전달돼야 한다.

할머니\_ 과거에 무술을 가르쳐 줄 때의 정서---->할머니의 과거에 대한 고민/대사 고민 더 할 것!!!

### # 고민 사항

- 몸이 기억하는 할머니의 액션 동작들 합이 잘 맞아야 할 것 같다.
- “이르키 방어를 혀~” 하는 대사 이후부터 무술 가르침이 시작됐다는 걸 확실히 인지시켜주도록 연출되어야 한다. 유치하지 않게 보여져야만 한다.
- 민서가 세게 뒤로 팍 밀려 넘어져야 할텐데 어떤 식의 동작일까?? --배우 안전 조심! 대비!
- 민서의 외침, 자동차 클락션 이후 컷의 페이스, 길이가 어떻게 돼야 할까? (콘티深深 때 치밀하게 생각할 것)

## #12,13,14. 훈련 몽타주. 낮/밤

### # 트렌지션

공격하는 민서의 손 ---> 장우산을 든 채 공격하는 민서의 손

### # 내용

훈련 몽타주 시작: 콜라텍에서 본격적 훈련이 시작된다. 할아버지의 피아노 반주(뽕짝)와 함께 흥겨운 느낌의 훈련 몽타주. 콜라텍 중간 연습 장면에서 할머니 “아이고”의 뜻이 밝혀진다. 낚아채기 기술을 연습하는 몽타주.

### # 포인트

- 훈련 몽타주는 전체적으로 흥겨운 분위기
- 민서가 눈을 자꾸 감는 장면이 확실히 보여졌으면 한다.
- 초반 몽타주는 어설픈 느낌. 후반 몽타주는 조금씩 익숙해지는 느낌(그러나 완전 익숙한건 없다. 이야기 설정상 훈련은 짧은 시간이기 때문)
- 중반 몽타주의 대화씬은 유머다.
- 연습할 때 민서와 할머니를 한 번씩 쳐다보는 (따뜻한 눈빛?) 할아버지 인서트도 있어야 한다

### # 인물의 감정

민서 - 훈련을 열심히 한다. 중반 대화씬은 감정씬이 아니라 유머다. 따라서 민서는 단순한 짜증을 부려야 한다.

할머니 - 치매노인은 이렇게 정상적여 보일 수 없지만 이 부분이야말로 영화적 허구+설정이다. “아이고 허리야~” 할 때가 다시 치매노인으로 돌아오는 포인트다.

### # 고민 사항

- 연습 몽타주 콜라텍 조명은 어떻게? (콜라텍-공원-편의점 다 다른 장소인데 상대적으로 콜라텍이 어둡고 조명이 많다보니 조명 연결이 너무 끊지는 않을까?)
- 몽타주 중간에 대화씬을 끼워넣었는데 연결이 괜찮을까?
- 할머니의 유머(아이고)가 잘 살기 위해선 배우 연기 연출이 잘 돼야 할 것이다(그동안의 할머니 느낌과는 톤이 다르다)
- 전반/ 후반 몽타주들이 한 구다리로 완성도있게 연결이 되면 좋겠는데 콘티를 확실히 잘 짜야 할 것이다.

## #15. 콜라텍 / 밤

### # 트렌지션

??? ---> 바닥에 텔썩 눕는 민서

### # 내용

연습이 끝나갈 무렵, 할아버지와 대화를 하다가 할아버지가 할머니의 손주 한복을 민서에게 건넨다.

### # 포인트

- 흥겨운 뮤지컬 같던 톤이 드라마 톤으로 바뀐다
- 짧지만 중요한 씬이다. 할머니의 과거에 대한 정보 전달이 되면서 관객들이 뭉클 할 수 있는 씬이기 때문. #10이 민서의 정서가 직접적으로 드러난 씬이었다면 이 씬은 할머니의 정서와 사연이 밝혀지는 씬이다. 비록 할머니는 치매라 민서와 할아버지의 대화를 통해 엿보여지지만 그래서 더욱 안타까운 느낌이 들어야 하기 때문에 이들이 대화를 할 때 할머니가 무엇을 하고 있나가 아주 중요하다 (아마도 아이같은 행동을 하고 있을 것이다).
- 할머니가 무엇을 하고 있든 그 모습은 시점샷으로 보여져야 할 것 같다.
- 할아버지로부터는 애정과 연민이, 민서로부터는 놀랍고 감사함이 느껴졌으면 한다.

### # 인물의 감정

민서\_ 공원에 항상 있던 할머니를 그동안 그냥 단순하게 시간 때우려 나와 앉아있는 할머니 정도로 생각했는데 그런 사연이 있다는데 놀란다. 그에 더불어 민서로선 책임감 있는 어른을 (엄마 이후로) 처음 보는 셈. 비록 할머니는 아이같지만 모든걸 다 잊어도 잊지 못한 책임감에 감동한다.

할아버지\_ 할머니에 대한 애정이 대화 초반에 (물 건네줄 때) 보여지고 그 후 대화 중에는 연민이 가장 크다. 정상이던 할머니의 모습도 알고 있는 입장에서 안타깝기 때문. 쿨하게 한복을 민서에게 줬지만 민서에 대한 애정도 조금 생겨난 상태.

### # 고민 사항

- 몽타주 연습할 때의 콜라텍 조명과는 다른 현실적인 조명 느낌이어야 할 것 같은데 전체적으로 어떤 분위기가 나면 좋을까?
- 민서의 화장은 어떤 상태??? 땀에 젖은 분장도 신경써야 한다.

## #16. 편의점. 밤.

### # 트렌지션

아이같은 할머니를 보는 시점샷 ---> 시계를 보는 민서의 얼굴?

### # 내용

드디어 결전의 시간이 왔다. 사무실에서 옷을 갈아입고 만반의 준비를 하고 편의점을 나선다.

### # 포인트

- 사장은 단순하고 민서는 비장하다
- 사장의 끝까지 철없는 모습과 민서의 어른스런 모습이 대비되면 좋겠다.
- 민서의 “잘 어울려요?”는 중요한 일을 앞두고 아이가 어른에게 “나 잘 할 수 있겠죠? 나 괜찮아요?”하고 묻는 것과 비슷한 맥락의 질문이다.

### # 인물의 감정

민서\_ 해볼거야

사장\_ 뭐지?

### # 고민 사항

- 이 씬의 전체적 페이스가 어때야 할까?
- 민서의 “잘 어울려요?” 대사가 잘 전달되었으면. 민서의 표정이 잘 잡히면 좋겠다.

## #17a. 공원. 밤.

### # 트렌지션

문 열고 나오는 민서 ---> 놀이터에서 놀고 있는 민호??

### # 내용

민서, 패거리들과 결투를 벌이려 간다. 패거리들이 비웃는데 민서가 스텝을 밟기 시작한다. 패거리1,2를 우산으로 공격한다. 패거리3이 달려들자 패거리3도 팔을 꺾어 무찔러버린다.

### # 포인트

- 패거리들에게 향하는 민서를 쳐다보는 할머니 얼굴이 꼭 잡혀야 한다.
- 민서가 일으키는 바람은 할머니의 바람보다는 약하다
- 민서가 스텝을 밟자 패거리들은 어이가 없는데 어디서 많이 본 느낌도 있다
- 우산을 이용해 패거리1,2,3을 무찌르지만 아직 무술 고수 같지는 않다.

### # 인물의 감정

민서\_ 두렵지만 용기를 내보자!

패거리1,2,3\_ 뭐야? 저 쫓밥. 어? 이 우산 뭐야?

### # 고민 사항

- 패거리와의 액션(완전 무술 고수 같은 느낌은 없지만 우산 연습으로 기교 부리는 느낌)
- 민호에게 “여기있어” 하고 패거리 앞에 서게 될 때의 영화 페이스는 어떨 것인가?
- 할머니가 멀리서 민서의 동선을 따라 시선이 이동하는 장면은 어떻게 촬영되면 좋을까?
- 패거리들과 화나는 무엇을 하고 있을 것이고 어떤 분위기일까?
- 공원 보조출연들은 얼마나 있게 될까?
- 민서가 민호를 지나고 패거리들에게 가게 되는 동선, 무찌른 후 화나를 향하는 동선 고민
- 패거리들이 우산으로 훈十条난 후 어떤 태도를 취하고 있을 것인가?

## #17b. 공원. 밤.

### # 트렌지션

??

### # 내용

이젠 화니 차례다. 화니는 칼을 들고 공격한다. 겁먹은 민서는 점점 밀리다가 머리가 잘린다. 두려움이 커진다. 그때 할머니가 와서 지팡이를 준다. 기합을 넣으며 민서는 다시 화니를 공격한다. 화니 칼이 날아가버리고, 화니는 민서의 우산을 들고 공격한다. 민서가 결정타 공격을 하고 화니가 쓰러진다.

### # 포인트

- 칼이 나오자 민서가 긴장하면서 밀리는 액션
- 우산이 계속 찢어지며 질 것 같은 불안감 고조
- 머리가 잘리면서 위험과 패배감을 느껴야 한다.
- 할머니의 등장으로 언제나 톤이 깨진다 (그게 이 영화의 포인트이지 않을까?).
- 할머니가 지팡이를 전해주고 받는 것이 오버스럽지 않으면서도 의미있게 보여야 한다.
- 그동안 연습했던 낚아채기 기술이 이용돼야 한다.

### # 인물의 감정

민서\_ 칼이 나오자 민서는 겁먹기 시작한다-->자신감을 잃는다-->당연히 밀린다/우산이 찢어진다-->더 겁먹는다-->우산이 날아가버린다-->머리가 잘린다-->포기하려는데-->할머니에 놀란다-->다시 힘을 얻는다-->자신감이 생긴다  
화니\_ 죽밥주제에-->할머니 등장에 어이가 없는데 할머니가 이상하게도 쪘다-->쪽팔린다-->민서를 더 이기고 싶다-->지팡이로 밀리자 당황한다-->자신이 진 것이 어이가 없다

### # 고민 사항

- 배우들 춥고 힘들 것, 안전할 수 있도록 보호대, 매트리스 잘 준비할 것!!
- 액션 준비 잘 하고 낮부터 리허설 하면 어떨까?
- 머리 잘리는 걸 부분적으로 하면 어떨까?
- 할머니가 개입하면서의 영화리듬은? (할머니 개입이 약간 판타지적으로 느껴지고 전후가 현실적인 톤이면 좋겠다)
- 지팡이를 전달받는 장면은 어떻게 촬영하는게 좋을까?
- 할머니가 지팡이로 화니를 막는 액션 고민
- 민서의 마지막 대사 감정은?

## #18. 공원. 밤.

### # 트렌지션

??

### # 내용

공원에서 민서가 무술을 가르쳐주고 있다. 가르치고 있긴 하지만 민서도 어설프다. 할머니에게 도움을 요청하지만 할머니는 치매다.

### # 포인트

- 다시 한가로운 일상
- 민서도 아직 어설프지만 좀 더 노인들의 삶에 함께한다
- 할머니도 여전하다

### # 인물의 감정

민서\_ 할머니가 있어 든든하다 (비록 치매지만)

할머니\_ 여전하다

### # 고민 사항

- 노인 보출 몇 명이나?
- 할머니 옷이 바뀌었으면 좋겠다
- 따뜻한 빛, 따뜻한 분위기였으면.