EMPTY

———————————————————————————————————————

—Music Reference: https://www.youtube.com/watch?v=tAXJYf6J37M

장기하의 목소리와 가사는 배제하고 멜로디의 느낌만 참고 부탁드려요!

스토리보드에 레퍼런스로 사용된 이미지들은 샷의 크기와 각도로만 참고 부탁드립니다!

<주인공>
정: 시청각 장애인 여자아이
애: 리트리버 안내견
유: 정이 만들어낸 우울 반죽들
엄마: 정을 멀리서 지켜보며 무기력함에 슬퍼하는 엄마

———————————————————————————————————————

<기존 스토리 요약>

공 튀기는 정의 모습을 보여줌

그러던 중 정의 모습에서 EVE가 나타남 (감정의 동요를 보여줌)

그러다 EVE가 격해지고 정의 감정분열이 더 격해짐

이때 문쪽에서 소리가 들리고 애가 들어옴

애는 문을 닫은 후 다시 던져진 공들과 함께 돌아옴

정과 애의 공 싸움 시작

결국 참지못한 정이 애를 쫓아감

문앞에 공이 모두 놓여져있음

정은 공들을 주운 후 다시 방으로 돌아가려함

이때 애가 정의 추억더미로 올라가 무너뜨리고있음

정은 패닉에 빠지고 결국 상황이 점화됨

애가 물건들에 손을 대며 웃기 시작하고 정에게 권유함

정은 처음엔 거절하지만 점차 호기심을 가지고 행동을 따라함

조금씩 웃기 시작하고 이내 flashback이 연출

Flashback이 끝나고 정신을 차려보니 추억더미는 낮아져있고 정은 문앞에 서있음

정과 애는 말은 하진않지만 서로를 보며 교감한 후 문을 열고 나감

반전이 나오고 현실 세계에서 어머니가 정을 맞이하고 셋의 모습을 보여주며 끝
———
—

shot 1: (long shot)

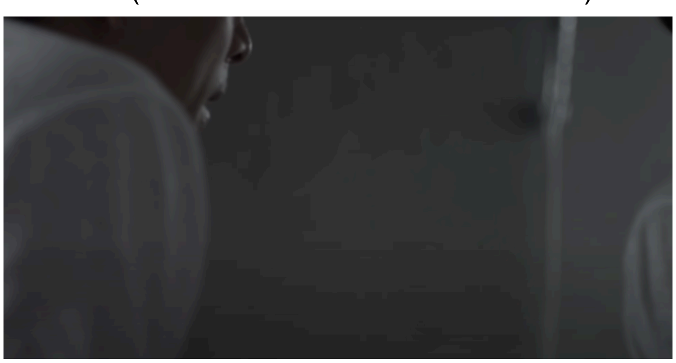


안개가 자욱한 모습의 배경. 정이 멀리서 앞으로 걸어오며 안개속에서 모습을 드러낸다.

주춤거리며 군데군데 바닥에 떨어져있는 것들을 줍고나서 침대쪽에 있는 책상에 부딪히고 더듬 거리며 침대쪽으로 걸어간다.

정이 주워온 것들(공들)을 책상에 내려놓고 있다.

shot 2: (over the shoulder: character focus)



침대에 앉는 정. 무미건조한 표정으로 공허하게 앉아있는 정 (동태 눈과 비슷한 느낌, 감정이 느껴지지 않는 상태)

Shot 3: (chest up)



공허함을 유지한 채 시선을 떨구는 정.

Shot 4: (insert - full shot)



여러 물건으로 막혀있는 입구가 보여진다

Shot 6: (insert shot- object)



물건들이 보여진다

Shot 5: (insert - medium chest up)



철장 너머 괴물(어머니)의 모습을 비춘다. 아무 감정 없이 미소만 띄고 있는 괴물

Shot 6: (insert - long shot)



괴물이 뒤에 걸린 채, 문을 한번 더 보여준다

Shot 7: (chest up)



한참을 멍하니 시선을 떨군채 있다가 이내 시선을 책상쪽으로 옮기는 정

Shot 4: (insert) (handheld)



책상 위 공을 잡는 정. (주워온 공들이 함께 보인다)

손의 형태가 랜덤하게 바뀐다. (공유했던 정 룩 테스트처럼)

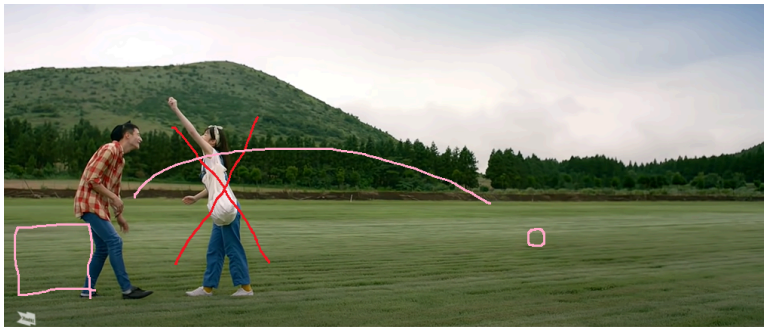
Shot 5: (chest up)



공을 잡고 바라보며, 한번 공을 던져 잡고는 정면 벽을 향해 던진다.

던지고 튕겨 날아온 공을 잡는 모습을 몇번 보여준다.

Shot 6: (long shot) (profile view)



벽에 공을 튕기고 잡는 걸 반복하는 정. (스쿼시 느낌)

Shot 7: (landscape)



정이 있는 곳의 전경이 나온다. 공 부딪치는 소리만 공허히 들리고 바람소리하나 들리지 않는다.

타이틀. EMP T Y (p, t, y의 간격이 벌어지다 타이틀이 사라진다)

Shot 8: (insert) (wall)



공이 벽에 부딪히는 장면. (3, 4번?)

Shot 9: (close up)



공을 튕기고 잡는 정. (감정이 매마르고 공허해보이는 정 (장례식장에서 상주의 모습과 흡사)

Shot 10: (full shot) (chest cut)



공을 몇번 튕기고 다시 공을 멈춰 잡는 정.

Shot 11: (close up) (profile)



생각이 많은 듯 보이더니, 다시 공을 힘 없이 던지는 정.

이때, 정이 시청각 장애인이 되기 전 즐겁게 공을 던지는 모습이 팝되며 스위치된다.

공이 손을 벗어나 떨어지고, 정은 살짝 반응한다.

Shot 12: (insert) (ball close up)



공이 바닥에 떨어진다. (화면 멀리에 정도 같이 잡힌다 (블러처리))

Shot 13: (chest up)



정은 자주 있었다는 듯이, 숨을 한번 고르고 (이때, 한번 더 행복했던 모습이 아주 빠르게 팝되지만 이번엔 동요하지 않는다) 다시 책상쪽에서 공 하나를 집어 던지기시작한다.

점 점 감정적이어지는 정. 이때, 몸이 지직 거리며 한번 더 즐겁게 공을 던지던 모습이 팝되고 (첫번째보다 길게)

정은 공던지기를 반복하다 무언가를 참는 다는 듯한 표정과 함께 멈추고 눈을 감는다. 정이 손을 천천히 내리자,

정이 시청각 장애인이 되기 전 즐겁게 공을 던지는 모습으로 다시 바뀌고, 행복한 기억속의 정이 푸른 자연안에서 공던지기 놀이를 하고있다 (카메라 앵글안에 잘 담기지 않을 정도로 이리저리 공을 받아내며 공 던지기를 하는 행복한 정). 길게 이 모습을 보여준다.

Shot 14: (extreme long shot)



즐겁게 공던지기 놀이를 하는 정과 어머니로 추정되는 인물이 보인다

<공놀이를하며 행복해보이는 다른 샷 장면들이 보여진다> 그러다 점점 그 장면들이 잔혹해지고 어두워진다 (일상의 아름다움에서 병원으로 가는 길 어둡고 우울한 장면들)

Shot 15: (chest up)



그렇게 점점 분위기가 무서워지고 격정적이어 질 때 쯤, 쿵! 혹은 큰 소음과 함께, 다시 원래의 장면으로 돌아가며 놀라는 정.

Shot 16: (long shot)



정이 놀라는 표정과 함께 문쪽으로 돌아본다

Shot 17: (full shot)



(quick zoom in) 쌓여있던 물건들이 무너져있고 열려있는 문

Shot 18: (medium close up shot)



화들짝 놀라는 표정과 함께 일어나 문쪽 (카메라쪽)으로 헐레벌떡 달려나가는 정

Shot 19: (behind medium shot)



물건들을 이리저리 부딪히며 앞으로 달려가는 정, 몸이 지지직 거리며 비틀거리는 정.

Shot 17: (full shot)



(slow zoom in) 무언가 어둠속에서 나올 것 만 같이 열려있는 문

Shot 20: (bird eye view extreme long shot)



문으로 달려가는 정

Shot 20_1: (extreme close up)



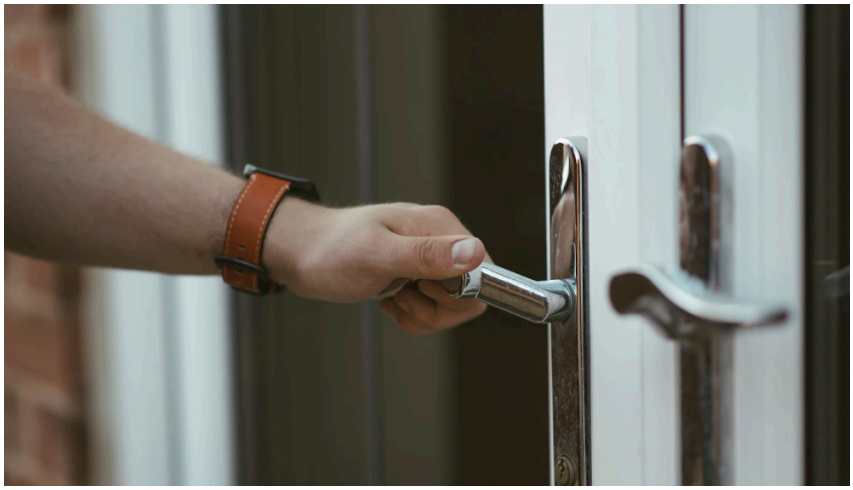
무언가 크게 실성한 듯 문쪽을 향해 달려가는 정

Shot 21: (long shot) 사진보다 더 와이드하게



(반대편 위치에서 문쪽을 비추는 인서트 컷 / 천천히 zoom out) 정이 문을 닫고 black out

Shot 22: (close up) 사진보다 조금 더 와이드하게



문을 닫은 정의 손이 보여지고나서 (화면이 정 얼굴 쪽으로 tilt up / pen하며 올라가며) 얼굴이 보이고 바닥에 쓰러진 물건들을 이리저리 주워 다시 쌓아 올린다, 그리고 십년감수했다는 듯이 숨을고르는 정의 얼굴이 길게 보여지고 돌아서기 시작할 때 컷, 얼굴이 보여질 때 스케치 이펙트 중간에 팝되며 나타난다

Shot 23: (medium close up)



돌아서다 정면 아래쪽의 무언가에 흠칫 놀라는 정, 굳은 채로 '뭐지..?'하는 느낌으로 쳐다보는 정

Shot 24: (profile view full shot)



정앞에 애가 무표정으로 서있다, 살짝 뒷걸음질치며 조금 거슬리듯 놀라는 정도의 반응인 정.

Shot 25: (high up shot)



애가 정을 쳐다보다 혓바닥을 내밀며 활짝 웃는다

Shot 26: (profile view full shot)



정은 잠깐 보고는, 시선도 주지 않은 채 무심한듯 자신이 던져 흩어진 공을 몇개 더 주워들고 자신의 방으로 돌아가고 (애를 따로 잡아주는 컷 없이 진행)

Shot 27: (Medium close up shot)



정이 화면 밖으로 나가고 뒤돌아서 같은 표정을 지으며 정을 가만히 서서 바라보는 애가 뒤에 걸린다

Shot 28: (behind medium shot)



걸어가다 땅에 떨어져있는 공하나를 더 집어들고 방안으로 들어가는 뒷모습이 보인다

Shot 29: (close up)



침대에 다시 몸을 기대고 공을 집어드는 정, 스케치 이펙트가 나온다

Shot 30: (insert shot) 사진에서 좌우반전



공을 이리 저리 만지며 공을 힘없이 위아래로 던져본다, 이때 스케치 이펙트

Shot 31: (long shot) 사진에서 좌우반전



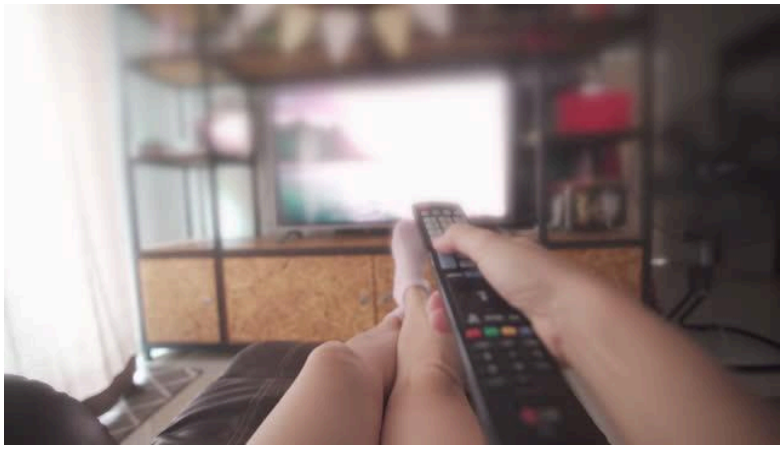
다시 원래대로 공을 벽에 던지기 시작하는 정, 스케치 이펙트가 전보다 더 틈틈히 나온다

Shot 32: (close up)



공을 던지고 있는 정, 스케치 이펙트는 꾸준히 나온다 (감정선과 연결되어있기 때문)

Shot 33: (POV)



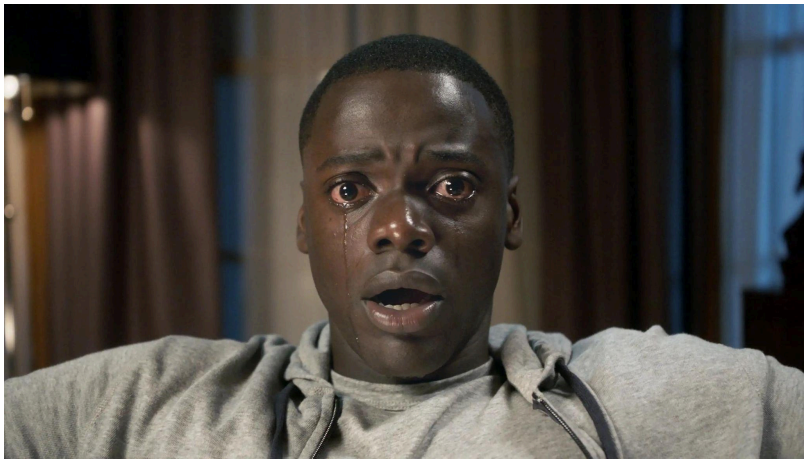
공을 던지고 있는 정. 이때 침대 아래에서 애가 확 점프로 올라오며 공을 물어 잡는다

Shot 33: (close up shot)



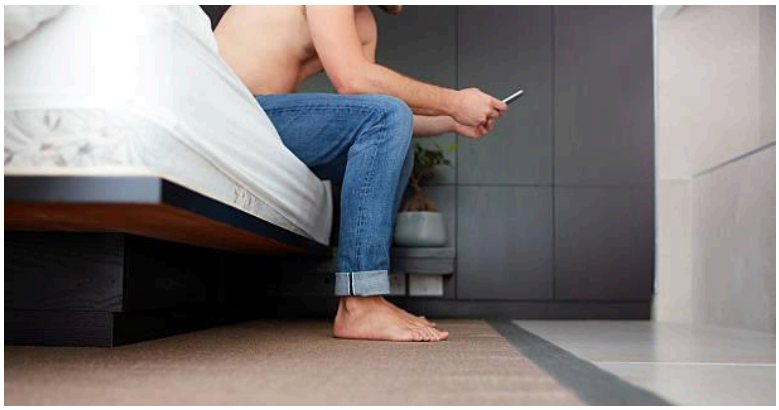
공을 물어 잡은 상태에서 땅으로 떨어지는 애

Shot 34: (close up shot)



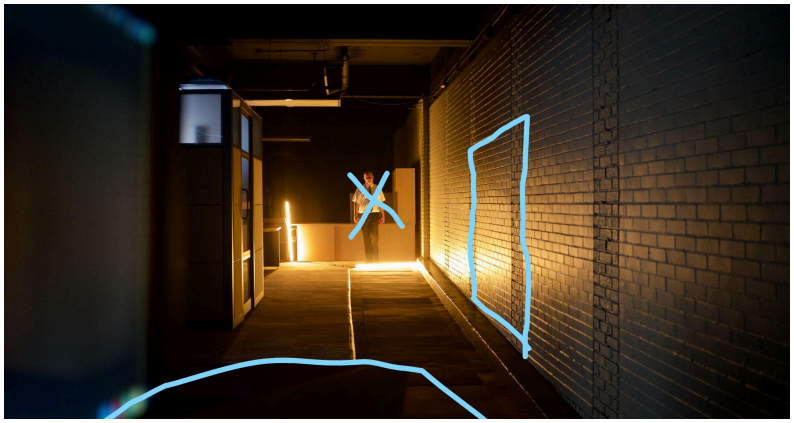
“으악!!”하며 깜짝 놀라는 정

Shot 35: (ground level shot) 사진에서 좌우반전



침대 아래쪽을 내려다보며 당황해하는 정, 대마에 걸려 지나가는 애.

Shot 36: (POV) no cam shaking / 사진보다 조금 더 1/3 각도(문이 더 정면을 향하는 방향으로 돌리기) 에 high angle (사진처럼 너무 정직한 앵글느낌이 나지 않게)



호다닥 뛰어나가는 애

Shot 37: (long shot) 사진에서 좌우반전



어이없는 표정으로 쳐다보는 정

Shot 38: (medium close shot) 사진에서 좌우반전



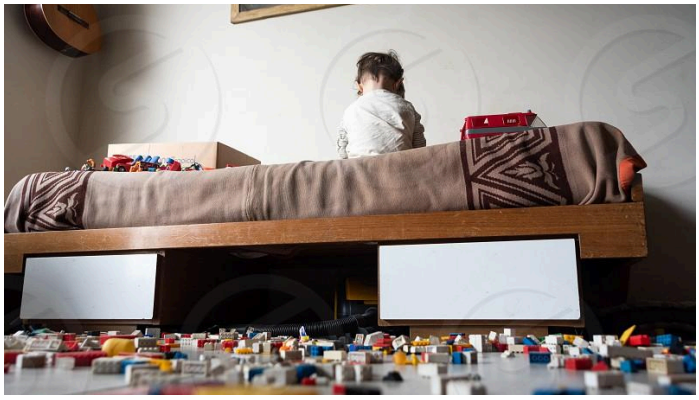
기운 몸을 다시 원상태로 돌리고 아직 어이없음이 가시지 않은 상태에서 공을 집어드는 정

Shot 39: (profile view) 위는 헤드룸이 많고 아래는 침대 윗부분 정도에서 컷되는 앵글



애가 나간 문쪽을 의식하며 아직 얼떨떨한채로 계속 신경을쓰며 공을 다시 던지기 시작하는 정. 한번 던지고 두번째 던지는 타이밍에 화면 아래 침대 끝에서 왕 하고 뛰어올라 두번째 공을 물고 떨어지는 애, 애쪽을 다시한번 깜짝놀래며 보고는 굳어 있는 정

Shot 40: (long shot) 사진보다 카메라가 화면 오른쪽으로 이동해서 왼쪽으로 pen (사진보다 더 ⅓ 앵글)



화면 밖으로 총총총 뛰어나가는 애를 굳은채로 바라보는 정

Shot 41: (full shot)



총총총 문밖으로 달려나가는 애 (귀여운 엉덩이가 뽀인트)

Shot 42: (full shot)



당황한 표정과 함께 애가 나간 문쪽을 굳은 채로 바라보고 있는 정, “쟤 뭐지 진짜..?”하는 표정으로 또 하나의 공을 집어드는 정, 살짝 기분나쁜 표정으로 인상을 찌푸리는 모습도 보인다

Shot 43: (medium shot)



공과 애가 나간쪽을 번갈아 처다보며 ‘이 공이 뭔데 물고나가는거야 자꾸..’라는 표정으로 어이없어하는 정, 무언가 생각하는듯한 정적이 있는 후, 문 쪽 눈치를 보며 공을 다시 조심스럽게 집어드는 정. 한번 더 눈치를 보는 정, 공을 던지기 위해 팔을 들고

Shot 44: (medium close shot) 사진에서 좌우반전



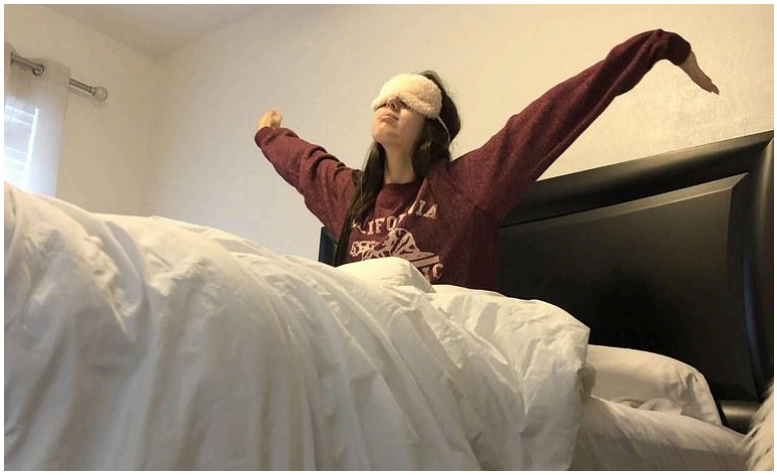
던지려고 하는 그때 동작을 멈추는 정. 무언갈 눈치챈듯 굳은 표정의 정 (특유 만화 반달 눈 표정). 팔만 움직여 던지는 척 모션을 주고, 대마에 애가 점프하며 걸린다

Shot 45: (close up shot)



어김없이 점프하여 위로 날아드는 애가 낚인 채로 점프를 뛰고 다시 내려온다

Shot 46: (full shot) 사진에서 좌우반전



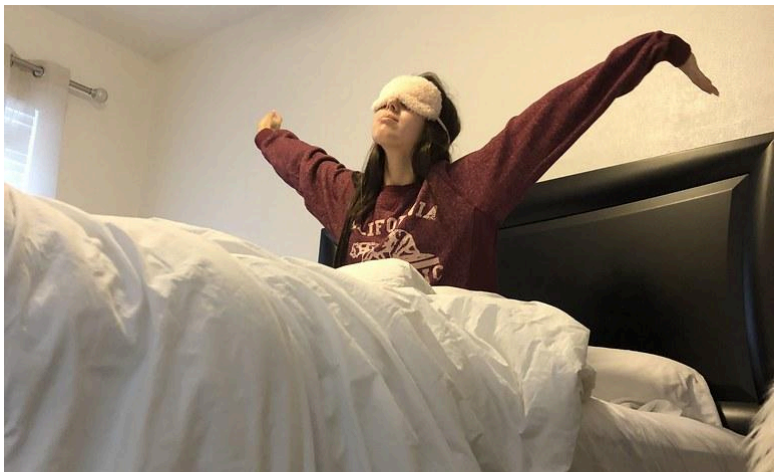
반달눈 표정인 상태에서 침대 끝 아래쪽을 몸을 틀어 내려다보는 정

Shot 47: (full shot)



(dolly - boom up) 카메라가 돌아가며 애가 보이고, 정을 보지않고 정면을 응시한 채 사이드 스텝으로 한스텝, 한스텝 꼬물 꼬물 침대 안쪽으로 안보이게 들어가며 숨는 정

Shot 48: (full shot) 사진에서 좌우반전



그대로 반달눈 표정인 상태에서 침대 끝 아래쪽을 몸을 틀어 내려다보고있는 정, 다시 몸을 표정을 유지한채 정면으로 올라온다

Shot 49: (medium close shot) 사진에서 좌우반전



정면을 보고있는 반달눈 표정인 정이 애가 있는 아래쪽을 살짝씩 내려다보며 눈치를 보다, 던지는 시늉을 “훅!” 크게하고 반대쪽 손으로 옮기고 한번 더 던지면서 정신 없이 던지는 시늉을 해도, “슉슉슉슉” 빠르게 던지는척 해봐도 꿈쩍하지 않는 애

Shot 50: (extreme close up)



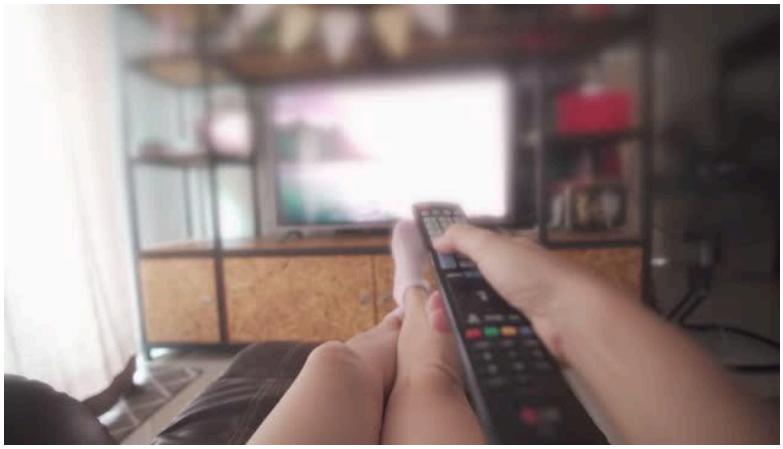
눈을 질끈 감으며 점점 열이 받는 표정으로 부글부글 하는 정

Shot 51: (long shot) 사진보다 더 와이드하게 (침대 끝과 아래 애가 서있는 공간이 여유롭게 보이게)



열받는 표정이 명상을 하듯 냉정한 표정으로 바뀌고, 이내 순간적으로 빠르게 공을 던지는 정.

Shot 52: (POV)



(카메라 공 follow) 공이 바람을 가르며 빠르게 날아갈 때, 점프를 뛰어 올라오며 공을 정확히 물어버리는 애.

Shot 53:
(컷. 컷. 컷. 컷)
애가 공을 잡은 모습을 극적으로 보여준다

Shot 54: (close up) 사진에서 좌우반전



(slow motion) 애가 화면 앞에 걸친 채로 떨어지고 (떨어져 내려가기 전에는 정이 가려져있고) 떨어지면서 정의 극대노 표정이 보여진다.

Shot 55: (close up)



(slow motion 풀림) 정이 빠르게 애쪽으로 달려들어 잡으려하지만, 애는 호다닥 도망가버린다. 애를 놓치고 극대노 풀파워가 된 정이 근경에 걸치고 애를 따라 침대를 뛰쳐나간다.

Shot 56: (long shot) 사진에서 좌우반전



애가 콩콩콩 문밖으로 뛰쳐나가고, 애를 죽일듯이 쫓아가는 정.

Shot 57: (long shot)



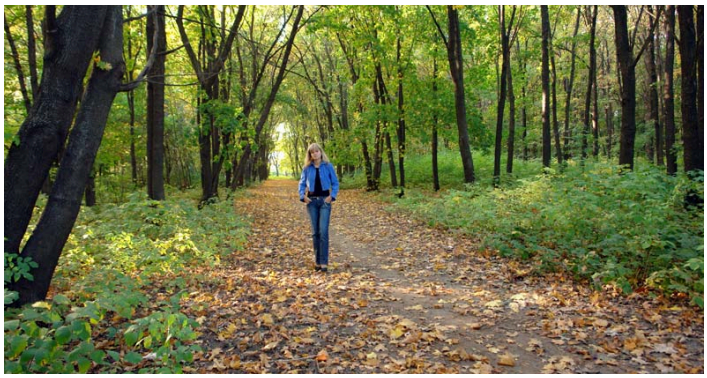
애가 호다닥 화면 밖으로 달려나가고 여기저기 부딪히며 애를 따라가는 정.

Shot 58: (medium close up shot)



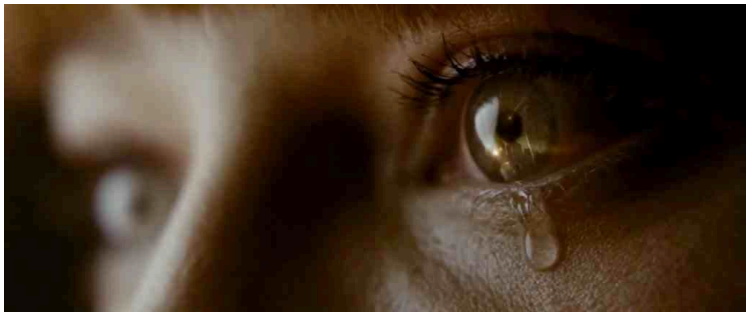
(hand-held) 이리저리 어지러운 카메라와 함께 달려가다 앞에 무언가를보고 천천히 멈추는 정.

Shot 59: (long shot)



(정의 뒷모습) 정이 서있는 앞에 문이 있고, 문 앞에 애와 애가 뺏어간 공들이 놓여있다.

Shot 60: (extreme close up shot) 사진에서 좌우반전



애가 있는 쪽과 문쪽을 번갈아 처다보는 정. 불안해보이는 정. 눈을 체념한듯 깜빡거리더니 공쪽으로 이동하는 정.

Shot 61: (long shot)



정이 공으로 다가가 공들을 천천히 힘없이 주워들고 그대로 애를 처다보지도 않고 미련없이 돌아 방쪽으로 다시 걸어간다. 미동도 없이 그저 정을 바라보는 애.

Shot 62: (arm close up) 사진에서 좌우반전



공을 안고 걸어가다 부스럭 거리며 문을 여는 소리가 들리자, (카메라 boom up) 정 얼굴을 빠르게 비추고,

Shot 63: (extreme close up) 사진에서 좌우반전



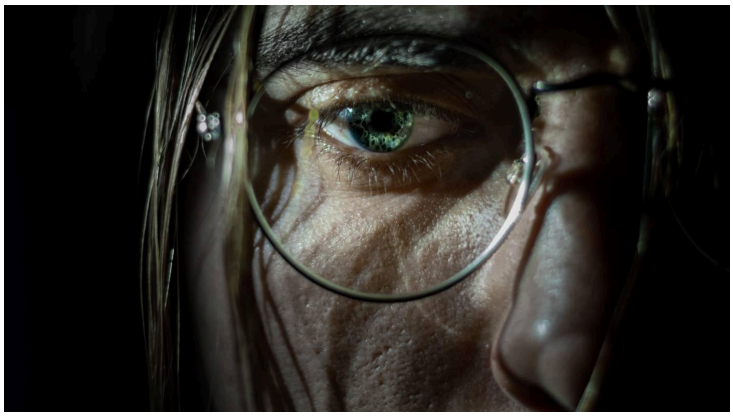
정의 불안한 눈동자를 보여주고, 뒤를 확 돌아보며 (카메라 pen)

Shot 64: (full shot)



(카메라 pen 훅업) 문을 다시 열고있는 애가 보인다. 문이 훨씬 더 활짝 열려있다.

Shot 65: (extreme close up)



눈을 크게 뜨며, 패닉이 온 정. 이때, 화면밖 왼쪽에서 정을 뚫어져라 쳐다보고있는 괴물의 얼굴이 스르르 천천히 화면 안으로 들어온다. 정은 오래전 트라우마를 겪는 듯이 공포에 질린채 깜짝 놀란다.

Shot 66: (long shot) 사진보다 더 와이드하게



정신차리고보니, 수많은 정체모를 실루엣들이 정을 뚫어져라 바라보고 있고, 바로 문을 닫기 위해 문쪽으로 뛰어간다. 괴물들의 몸은 각기 다른방향을 향하지만 얼굴은 모두 정을 향해있다.

Shot 67: (extreme long shot) fisheye lens



스케치 이펙트와 마약을 한듯이 화면의 투시가 fisheye로 바뀌고, 괴물들 사이를 이리저리 피해 뛰어가며 화면 앞으로 지나가고

Shot 68: (medium shot) fisheye lens



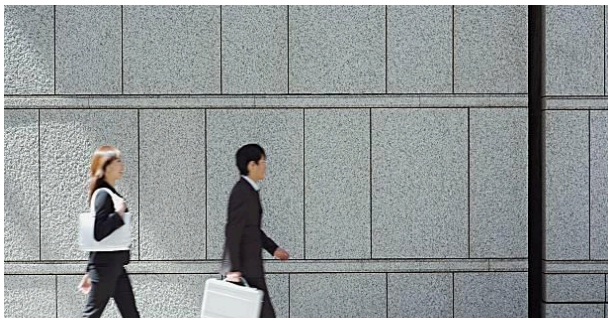
(handheld) 서울 특유의 사람 많고 복잡한 소음 사람 목소리들이 정신없이 들리기 시작한다. 사람들에 대한 두려움과 트라우마를 표현하는 장면들 (스케치 이펙트와 마약을 한듯한 다양한 어지러운 효과)

Shot 68: (medium shot) fisheye lens



(handheld) 서울 특유의 사람 많고 복잡한 소음 사람 목소리들이 정신없이 들리기 시작한다. 사람들에 대한 두려움과 트라우마를 표현하는 장면들 (스케치 이펙트와 마약을 한듯한 다양한 어지러운 효과)

Shot 69: (long shot)



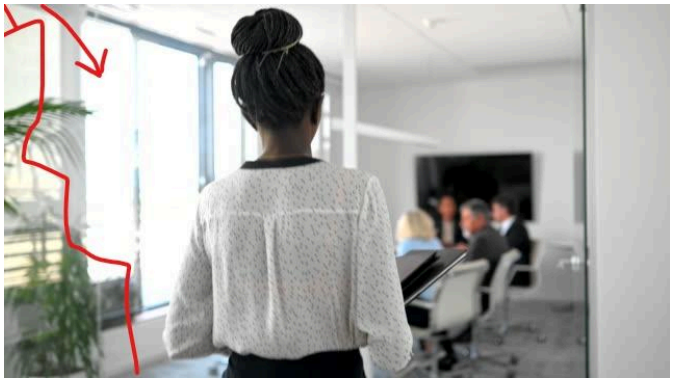
쓰러지고 비틀거리며 문앞에 도착하고 문을 빠르게 쾅 닫자, 괴물들과 스케치 이펙트 모든 것들이 사라지고 정적.

Shot 70: (medium shot) 사진처럼 정직하게 top view일 필요 없음



문에 손을 대고 거친 숨을 내쉬고 있는 정. 이때 물건하나가 악센트를 넣어주는 음과 함께 옆으로 떨어지고 스케치 이펙트와 함께 다시한번 눈을 크게뜨며 놀라는 정

Shot 71: (medium shot)



화면 왼쪽 물건 더미쪽을 올려보자, 물건들이 더 떨어지고 있고 정은 뒷걸음질 치며 “뭐야...?!”하다 위에서 애가 물건들을 내팽게치며 쌓여있던 것들을 무너뜨리고있다는 걸 알게된 정.

Shot 72: (full shot) 사진과 같이 정면이 아닌 화면 오른쪽으로 ⅓ angle



음산한 음악이 다시 시작되며 애가 물건 꼭대기에서 물건들을 무너뜨리고 있다 (뭔가를 이리저리 찾는 듯한 느낌인 애)

Shot 73: (long shot)



물건들이 바닥에 떨어진다

Shot 74: (medium shot)



급히 당황하며, 온 몸이 지지직거리기 시작하고 안절부절하며 이쪽저쪽 서성이다 이내 주운 공들을 한팔로 든 채, 애쪽으로 올라가려 애쓰지만 쉽지 않은 정.

Shot 75: (full shot)



이때 물건들이 떨어지기 시작하면서 문이 흔들거리더니 문이 손가락 들어갈 정도의 틈정도 팍 열린다 (안쪽에서 누군가 들어오려고 하는듯한 느낌).

Shot 76:

(빠르게 컷. 컷. 컷)

바닥에 나뒹굴며 떨어지는 물건들을 다시 올리고 쌓아보지만 역부족인 정
더 지지직지지직이 심해지며 빠르게 팝되는 행복한 모습들도 나타나기 시작한다
애가 물건을 내리는 모습, 물건이 땅 바닥에 나뒹구는 모습들이 격하게 카메라 쉐이킹과 함께 잡히고
분위기는 더 격하게 지지직거리고 행복했던 모습, 여러가지 잡음들, 장면들이 무섭게 스위치되며 나타단다
정이 점점 패닉상태를 넘어 정신분열이 온듯이 미쳐버리는 지경에 이르고
이때 정이 절규섞인 비명/고함을 지르자 (컷.컷.컷) 긴 정적..모든 것들이 없어지고 조용해진다

Shot 77: (extreme long shot)



몸을 천천히 주저 앉고나서 웅크리며 머리를 몸에 넣고 울기 시작하는 정

Shot 78: (full shot)



웅크리고 앉아 울고있는 정. 잠시후 애가 물건 더미에서 물건들을 타고 내려오는 소리가 들리고, 화면쪽으로 걸어들어와 내려올 때 들고있던 물건을 들고 바로 옆에 앉은 뒤, 손을 물건에 차분히 얹어보는 애. 그런 애를 천천히 고개를 들어 훌쩍이며 경직이 된 상태에서 쳐다보는 정. 눈을 감으며 미소를 살짝 짓다가 한쪽눈을 힐끗 뜨고 정을 쳐다 보고는 이내 다시 눈을 감는 애. 눈동자를 굴리며 상황파악을 못하는 정. 조금더 피식 피식 웃기 시작하는 애. 갑자기 일어서서 다른 물건쪽으로 가서 앉은 뒤 (화면 밖으로 나가는게 아니라 근경에 걸린채로) 또 한번 눈을 감고 음미하는 애. 이번엔 조금 더 크게 티나게 웃는 애. 그걸 멀뚱멀뚱 쳐다보는 정. 다웃고난 애가 자리에서 일어나 정 쪽으로 몸을 돌린다.

Shot 79: (close up shot) 사진에서 좌우반전



정에게 손을 뻗으며, 고개로 이리로와보라는 제스처를 하는 애

Shot 80: (close up shot)



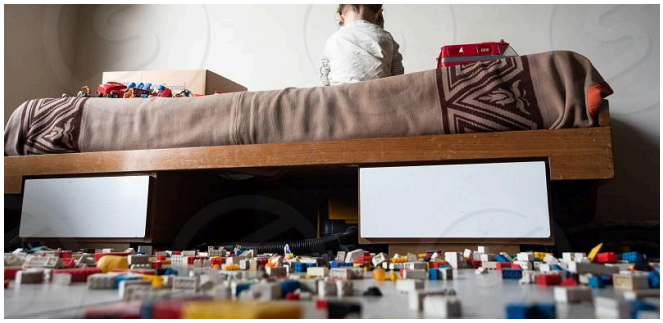
손을 자기 가슴쪽으로 움츠리며 거부하는 정

Shot 81: (close up shot) 사진에서 좌우반전



자상하게 웃음을 보이고는 재촉하지않고 다시 등을 돌리는 애

Shot 82: (full shot)



대마에 걸려있 던 애가 다시 일어나 화면 왼쪽 밖으로 나가 바닥에 떨어져있는 다른 물건 쪽으로 걸어간다, 그걸 아직 경계스럽게 바라보는 정

Shot 83: (full shot)



다른 물건 앞으로 걸어가 앉은 뒤 또 눈을 감고 조용히 명상하는 듯 물건에 손을 얹은 상태에서 앉아있는 애, 그걸 지켜보는 정

Shot 84: (close up shot)



그 모습을 지켜보다 아까 애가 와서 만져보라고 한 물건에 눈길이 가는 정

Shot 85: (full shot)



(cam 화면 왼쪽으로 pen (POV)) 카메라가 그 물건으로 포컬 포인트를 살짝 이동한다

Shot 86: (close up shot)



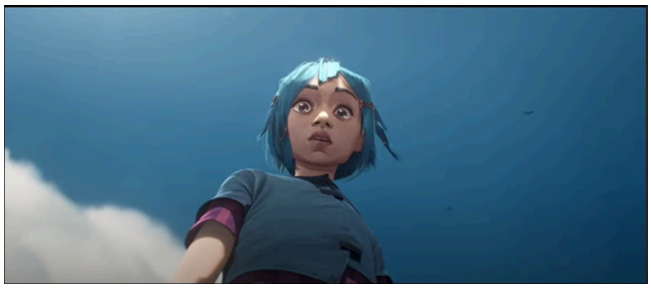
그 물건을 계속 바라보며 생각에 잠기는 정

Shot 87: (insert shot)



화면에 그 물건이 놓여져있고, 시간이 지나자 천천히 정의 손이 들어와 물건에 손을 가져다 놓는다

Shot 88: (low angle close up shot)



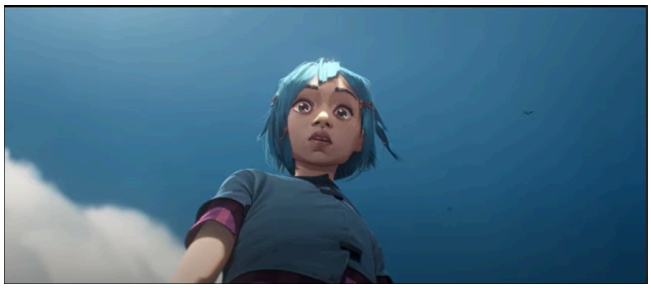
어딘가 긴장한 듯한 모습의 정이 눈치를 보다 이내 조심스럽게 눈을 감고 애를 따라해본다.

Shot 88_1: (medium shot)



하던 걸 멈추고 정의 모습을 지켜보는 애, 미소를 띄는 애

Shot 88_2: (low angle close up shot)



(카메라 리니어하게 줌인) 정이 집중하는 타이밍에 맞춰 노이즈 사운드 조차 사라지고, 아무 소리도 없는 상태로 변한다
아주 천천히 풍경, 혹은 새소리 등 밝은 소리가 나오기 시작하자 거의 얼굴까지 줌인이 될 때쯤, 살짝 입꼬리를 들어올리는 정. 소리가 점점 옅어지고 눈을 뜨는 정.
희미한 미소와 함께 만진 물건을 내려다보며 자리에서 일어난 뒤, 시선을 정면으로 옮기고 화면 밖으로 걸어나가는 정

Shot 89: (medium close up)



주변을 둘러보다 무언가를 발견하고 조금 더 밝은 표정으로 뛰어가는 정

Shot 90: (medium shot) 사진에서 좌우반전 / 사진보다 로우앵글



더미에 보이는 물건하나쪽으로 달려와 그물건을 집어드는 정

Shot 91: (close up) 사진에서 좌우반전 / 사진보다 로우앵글



물건을 보고 미세하게 흐뭇해하는 정 (긴장이 조금 풀린 듯한 정)

Shot 92: (insert shot) 사진에서 좌우반전



물건을 익숙한듯 만지는 정

Shot 93: (close up) 사진에서 좌우반전 / 사진보다 로우앵글



옅은 미소를 한번 더 띈 후, 눈을 다시 감고 웃으며 이제는 물건을 느끼는 정
역시나 그 물건에 관련된 자연음, 일상음이 새어나오고, 이내 물건 쪽(아래)에서 연상되는 장면에 맞는 빛이 생기기 시작하자 미소를 유지하는 정

Shot 94:

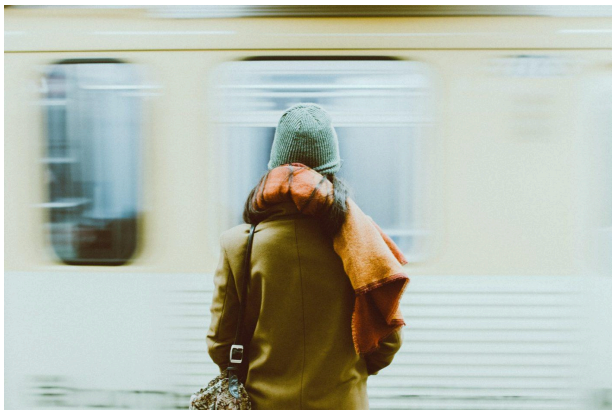
이때 새어나오는 소리는 그대로 이어서 유지되며 그 물건에 맞는 장면이 나온다

(여러컷) 이어서 정의 기억속에 있는 여러 일상적이지만 소소한 장면들이 각각 장면에 맞는 자연음, 일상음과 함께 정의 모습과 스케치, 이펙트와 함께 보여진다

점 점 격정적인 음악













Shot 95: (insert shot)



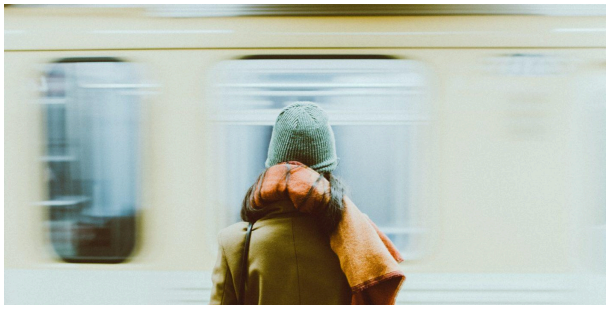
모든 장면들이 지나가고 앞에 문이 보이면서 음악과 소리가 멈춘다
잔잔한 음악이 유되기 시작

Shot 96: (extreme close up shot) 사진에서 좌우반전



잔잔한 음악 유지. 감고있던 눈을 천천히 뜨는 정

Shot 97: (medium shot)



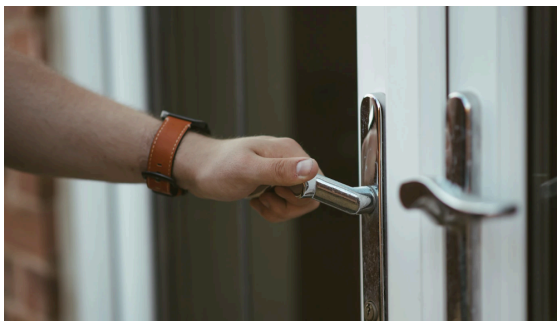
문 앞에 서있는 정

Shot 98: (insert shot) 사진에서 좌우반전



가만히 서있는 정. 정적이 흐르다 발을 서서히 문쪽으로 움직이는 정

Shot 99: (insert shot)



문 앞까지 천천히 다가와 멈추는 정

머뭇거리던 정의 손이 문고리를 양해 움직인 뒤 잡는다

Shot 100: (close up shot)



뜨고있는 눈을 천천히 감는 정. 교감을 하듯 천친히 씨익 웃으며 미소를 점차적으로 띄운다. 다시 눈을 뜨는 정, 그리고 그때 아래쪽에서 투두둑 내려놓는 소리가 나고 아래를 내려다보는 정

Shot 101: (medium shot)



흩어진 공들을 다시 모아 문앞에 둔 애

Shot 102: (medium shot)



그런 애를 이제는 밝은 미소로 바라보는 정

Shot 83: (full shot)



공을 주워들고 문을 열면서 애가 먼저 문밖을 나가고, 그런 애를 흐뭇하게 바라보면서 따라 나가는 정.
(문밖을 나오자 현실세계이고, 정이 시청각 장애인이라는 걸 보여주는 연출) 정이 문밖으로 천천히 더듬으며 걸어나오고 화면 밑에서 애(리트리버 안내견)의 머리가 나오며 신나게 짖는다
이내 구석에 정이 나오길 기다리고있던 어머니가 기쁜마음을 최대한 추스리며 다가와 정이 부담을 느끼지 않도록 아주 천천히 어깨에 손을 얹은 뒤 꽉 안아준다
그 와중에 계속 애가 짖으며 안기고 둘은 포옹을 마친 뒤, 정은 공을 던지고 애가 그공을 따라간다. 정도 서툰 발걸음으로 애를 따라가고 어머니도 안도의 웃음을 지으며 뒤따라간 뒤 화면엔 화목한 소리와 생활음이 들리고 엔딩크레딧이 올라온다

해결해야 할 문제: 마지막 샷에서 어머니를 어느정도로 개입시켜야할까?

<목줄에 묶여있는 괴물 실루엣이 주기적으로 등장하는 컨셉 샷 사이사이 추가>