

작법을 위한 ‘인물-목표’ 경로 설정의 구체화 방안 연구

송아름*
박미란**

인물의 초깃값, 사태의 전환, 서사적 반전의
구성·활용을 중심으로

초록 본고는 창작 시 활용할 수 있는 ‘목표-경로’의 설정과 이에 따른 스토리의 분화 및 장르 전환 방법을 제안했던 선행 논문의 후속편으로, ‘목표-경로’ 내 설정을 구체화할 수 있는 방법을 제안하였다. 이를 위해 인물의 성격을 재구성하여 사건과 갈등의 선택에 활용할 수 있는 방법, 평이한 스토리를 전환시킬 수 있는 요소와 방법, 목표와 정보량에 따른 오해와 은혜를 통한 서사적 반전을 구성할 수 있는 방법을 제시하였다. 먼저 본고는 인물의 성격을 세계에 대한 인식과 대응 속도를 축으로 한 좌표 내 좌푯값으로 새롭게 규정하였다. 이어 좌표의 초깃값에 따라 인물의 성격이나 변화를 구성할 수 있으며, 좌푯값의 좌우·상하, 그리고 대각선에 대한 대칭 혹은 그 역에 따라 사건과 갈등을 구성할 수 있다는 점을 설명하였다. 또한 스토리가 전환점을 맞이할 수 있는 인물의 내·외부적 상황 요소들을 제시하여 입체적인 서사를 구성할 수 있는 방법을 제공하였다. 마지막으로 서사적 반전을 구성할 수 있는 방안을 도출하였다. 본고는 반전을 세 가지로 유형화하고 각각 작가-인물-관계의 정보량 차이, 목표에 대한 인물의 오해나 은혜와 관계된다는 것을 확인, 이를 중심으로 반전 서사를 구성할 수 있는 방법을 제시하였다. 궁극적으로 본 논문은 서사 내 요소들을 연결하고 범주화시킬 수 있는 방법을 고안하여 창의적인 작법을 제시했다는 의의가 있다.

주제어 인물의 성격, 성격 좌표, 인물의 내·외부적 변화, 사태의 전환, 정보량, 서사적 반전

* 공동저자, 연세대학교 매체와예술연구소 연구교수

** 공동저자, 성공회대학교 열림교양대학 강사

1. 무한한 선택지에서의 탈피: 창작의 기준점으로서의 인물

이 글은 앞선 논문을 통해 제안한 바 있는 인물-목표 중심의 전체적인 스토리 구성 이후, 이를 구체화할 수 있는 인물 중심의 설정들을 제시하여 실질적인 창작에 도움을 주는 것을 목표로 한다. 본 연구자는 많은 작법서가 제안하는 3막 구조 중심의 극작법이 창작에 직접적인 도움을 주지 못한다는 데에 문제를 제기하고, ‘인물-목표’ 중심의 창작법을 통해 하나의 목표 설정만으로도 장르의 분기와 결말의 성공 및 실패 여부 등을 선택하여 다양한 스토리를 구성할 수 있는 방법을 제시한 바 있다. 7개로 구분한 ‘목표 설정’, 사회적으로 인정되는 방법과 그렇지 않은 방법으로 구분한 ‘목표 달성 방법’의 선택, 인물에게 주어진 ‘목표 달성 가능성’의 높고 낮음과 그에 따른 ‘달성 여부’는 ‘목표 달성 방법’을 어떻게 선택하느냐, ‘목표 달성의 가능성’과 ‘달성 여부’의 관계를 어떻게 설정하느냐에 따라 장르가 변화하기에 하나의 목표를 설정했다라도 여러 방향의 스토리로 분화된다는 점을 확인하였다.¹ 직전 연구에서 제시한 극작법은 기존 완성된 스토리 구조에 소재만 교체하는 방식의 극작을 지양하고 무엇보다 다양한 스토리 실험을 해볼 수 있다는 점에서 실질적인 창작에 도움을 주는 방법이라 할 수 있다.

직전의 논의에서 지금까지의 창작법이 제시했던 내용의 한계를 지적하고 특정 경로에 따라 스토리를 구성할 수 있는 방법을 제안했을 때 주목한 것은 ‘인물’이었다. 행동하는 주체로서 상황을 만들고 선택하며 결국 스토리를 이끌어 나가는 것은 인물을 중심으로 가능한 것임에도 지금까지의 극작법은 인물을 기능과 성격을 중심으로 나누면서 정작 스토리의 구성과는 거리를 두고 있다고 판단했기 때문이다.² 인물의 기능과 성격에 집중한 논

1 송아름·박미란(2021), 「스토리 작법 패러다임의 전환: 목표 경로에 따른 스토리 분화와 장르 전환의 가능성을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제62호, 인문콘텐츠학회, pp. 9-35.

2 해당 문제의식은 선행 논문부터 이어져온 것이다. 송아름·박미란(2021) 참조.

의 외에 인물을 어떻게 활용하여 시나리오를 쓸 것인가에 집중하거나³ 캐릭터의 성격을 어떻게 표현할 것인가를 살피는 논의들 역시⁴ 어떻게 특정한 상황에 맞게 인물이 표현되어야 하는지를 세분화하는 것일 뿐 스토리에 기여할 수 있는 방안을 제안하지는 못한다. 즉 기존 인물에 관한 논의들은 인물의 역할과 표현 방식에 주목할 뿐 인물의 설정에서 스토리를 이끌어갈 수 있는 중심 사건과의 교집합은 고려하지 않고 있는 것이다. 그러나 인물이 목표를 추구하며 스토리를 이끌어가는 이라고 할 때,⁵ 인물을 둘러싼 모든 것은 목표를 지향하고 있는 인물과 필연적인 관계를 맺을 수밖에 없으며 목표와의 관계 역시 간과할 수 없다.

본고가 주목하는 것은 바로 이 지점이다. 전체적인 스토리를 결정한 후 이를 구체화할 수 있는 방법을 위해서도 다시 한 번 인물에 주목하려는 것이다. 인물이 행동하고 그에 대해 반응하는 것(액션-리액션)은 결국 사건에 대한 반응과 그에 대한 대응을 의미하며, 이를 스토리의 구조 안에서 설명하자면 갈등-해소의 구조라 할 수 있을 것이다. 이는 인물로 인해 일어나는 사건, 그로 인한 갈등과 이를 포괄하여 플롯을 구성하는 것과 관계된다. 이러한 극적 요소들은 모두 밀접하게 관계되어 있는 것임에도 불구하고 각각의 의미와 역할을 설명하는 것에 집중되었을 뿐 이것이 어떻게 하나의 스토리 안에서 다양하게 결합될 수 있는지에 대해서는 설명되지 않았다. 사실 이는 설명되지 않았다고보다 설명되지 못했다는 표현이 더 적합할지 모른다. 사건이나 갈등, 플롯과 같은 각각의 요소들이 구성될 수 있는 경우의 수

-
- 3 가령, 마르딕 마틴·제임스 V. 하트·사이드 필드 외(2016), 안희정 역, 『시나리오 쓰기의 모든 것』(다른)과 같은 저서를 들 수 있다.
 - 4 가령, 올슨 스타트 카드(2013), 김지현 역, 『캐릭터 공작소』(황금가지)나 안젤라 애커만·베카 푸글리시(2019), 서준환 역, 『인간의 130가지 감정 표현법: 감정이 살아있는 캐릭터 만들기』(인피니티북스)와 같은 저서를 들 수 있다.
 - 5 '인물은 목표를 추구하는 이'라는 데이비드 하워드의 언급은 작법에서 중요하게 언급되었으며[데이비드 하워드 외(1999), 신산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, p. 75], 본 연구자의 선행 연구와 해당 연구의 기본 전제이기도 하다.

는 사실상 무한대에 가까우며 그로 인해 각 요소가 변화할 수 있는 가능성 역시 헤아릴 수 없기 때문이다. 그래서인지 각각의 요소들은 대체로 실제 작법에 어떻게 활용할 수 있는지로 설명되기보다 그것이 어떠한 기능을 하는지를 설명하거나 실제 용례를 바탕으로 유형화시키는 경향이 짙다.

가령, 갈등에 대한 기존의 설명 방식을 살펴보자. 갈등은 기존의 작법 서에서 가장 중요하게 설명하는 극적 요소의 하나로, 인물이 목표로 나아가는 것을 방해하며 인물과 대립하는 다양한 힘들로 정의된다. 주목해야 할 것은 기존 갈등을 설명하는 방식에는 한 가지 공통점이 있는데, 이는 인물의 궁극적인 목표를 방해하는 가장 큰 힘에만 주목하여 갈등을 설명한다는 점이다. 가령 인물이 정의를 구현하려는 목표를 지닐 때는 선과 악의 대립을, 두 사람이 한 인물을 두고 다툰다면 두 사람이 연적의 관계라는 점을 갈등으로 설명하는 식이다.⁶ 이와 같은 갈등의 구분은 선과 악의 대립, 강자와 약자의 대립, 경쟁자 사이의 대립과 같이 모티프로의 유형화를 가능하게 했다고 할 수 있다. 이야기의 전체적인 스토리를 구성할 때에 기존의 갈등 양상이 전제가 되는 것은 이상하지 않지만, 구체적으로 작법을 시도할 때에 이와 같은 갈등은 스토리를 구성해야 하는 구체적인 사건에 결코 대응할 수 없다는 한계를 지닌다. 특정한 주제의식을 전체적인 스토리와 그것이 드러나는 갈등으로 구성하는 것은 가능하지만, 이를 드러내기 위한 개별적인 사건들은 각기 다른 갈등과 부딪힐 수밖에 없기 때문이다.⁷ 이렇게 설명할 수밖에 없는 것은 세부적인 갈등의 숫자도, 갈등의 정도도 모두 특별한

6 로버트 맥기(2002), 고영범 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가 1』, 민음인, 2부와 3부 참조; 시드 필드(2017), 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, pp. 56-82.

7 예를 들어 드라마 <스토브리그>(SBS, 2019. 12. 13~2020. 2. 14)의 가장 큰 갈등은 프로 야구 꼴찌팀 드림즈를 성장시켜 유지하려는 단장 백승수(남궁민 분)와 드림즈를 해체하려는 권경민(오정세 분)의 갈등일 것이다. 그러나 이 작품은 각 회차별로 선수 사이의 갈등, 약물에 대한 오해로 인한 갈등, 직원들의 안일함에서 오는 갈등, 백승수의 내적 갈등과 같은 다양한 갈등이 발생하고 해결된다. 이러한 현실적인 드라마의 문법에 비추어 보았을 때, 전체적인 갈등의 성격을 규정하고 설명하는 것만으로는 실제 작법에 도움을 주기 힘들 것이다.

기준점을 마련하는 것이 불가능하기 때문일 것이다.

이를 해결하기 위해 본고는 다시 인물에 주목하고자 한다. 스토리에서 인물은 목표를 향해 움직이는 방향성을 잃지 않는 유일한 상수이며, 이를 성격으로 구체화시킬 때 갈등이라는 변수에 대한 반응으로 연쇄적인 사건을 구성할 수 있기 때문이다. 기존 작법서 역시 인물에 주목하지만 이는 한 인간에 대한 재현체라는 의미에 머무르며 특정한 성격의 인물을 어떤 기능으로 어떻게 표현해야 하는가에 집중했다고 할 수 있다. 그러나 드라마에서의 인물은 구체적인 목표를 가지고 달성/실패로의 결론을 보여줌으로써 작가의 의도를 전달하는 요소로 매우 체계적인 설정을 필요로 한다고 할 수 있다. 목표를 중심으로 인물을 설계한다는 것은 인물이 특정한 상황에 놓였을 때, 즉 사건을 만났을 때의 액션-리액션이 목표의 설정에 대해, 선택한 목표 달성의 방식에 대해, 더 나아가서는 목표 달성의 가능성 유무와 그것의 달성 여부에 대해 정당한 개연성을 획득해야 한다는 것을 의미한다. 결국 이는 인물이 각 목표로 나아가는 단계에서 필요한 구체적인 설정을 위해 어떠한 조건을 필요로 하는지를 제시해야 한다는 것과 다르지 않으며, 궁극적으로는 ‘인물의 성격’을 재규정해야 한다는 점을 지시한다고 할 수 있다.

본고는 기존의 스토리를 구성하기 위해 필요했던 ‘어떤 사건이냐’, ‘어떤 갈등이냐’라는 질문에서 벗어나 ‘어떤 요소를 고려하여 사건과 갈등을 구성해야 하느냐’라는 질문을 던지고 ‘인물의 성격 구성 방식’을 그 답으로 제시하고자 한다. 본고에서 제안하는 인물의 성격은 개별적 특징이나 전사(前史)로 인한 것이 아니라, 어떻게 목표에 접근하려 하는가를 내재할 수 있는 요소로 인물이 ‘세계를 바라보는 방식’과 ‘목표에 대응하는 속도’의 교차를 통해 구성하는 것이다. 이를 통해 인물의 성격을 구성했을 때 인물이 가진 성격 영역에 반하는 방식으로 각 단계에 따라 갈등을 구성하고, 그 갈등의 양상을 바탕으로 사건을 구체화할 수 있다는 점을 밝히고자 한다. 이는 시드 필드나 로버트 맥기가 강조해 온, 본격적인 이야기가 시작되기 전

‘도발적인 사건’을 결정해야 한다는⁸ 기존의 방식을 역행하는 것이기도 하다. ‘도발적 사건’이라는 무한한 가능성은 사실상 즉흥적인 발상에 기댈 수 밖에 없는 측면이 크다.⁹ 그러나 목표를 향한 성격의 양상을 바탕으로 갈등을 구성한다면, 특정한 단계에서 인물의 성격 영역에 반하는 갈등의 설정이 가능하며, 사건 역시 이러한 갈등 양상을 드러낼 수 있는 것으로 선택할 수 있다. 즉 이와 같은 인물의 성격 도출 방식은 구체적인 사건을 구성할 수 있는 바탕을 마련하고, 전체적인 스토리의 구조 안에서 사건과 갈등을 운용할 수 있는 방법이 되는 것이다.

특히 인물의 성격 영역을 바탕으로 갈등과 사건을 구성한다면 인물의 성격 변화에도 대응할 수 있다는 장점이 있다. 만약 인물의 성격 양상에 따라 갈등과 그에 따른 사건을 구성할 수 있다면, 인물의 성격이 변화했을 때 역시 개연성을 확보할 수 있기 때문이다. 이러한 방법을 확대한다면 인물의 변화가 목표 달성의 가능성에 어떠한 영향을 미치느냐에 따라 사태의 전환을 시도할 수 있는 방법으로까지 활용할 수 있을 것으로 생각된다. 본 연구자는 선행의 연구에서 스토리의 구성을 위해서는 결말까지를 완전하게 구성해야 한다는 점을 부각시킨 바 있다.¹⁰ 목표의 달성 여부를 스토리를 구성하면서 미리 고려해야 한다는 것이었는데 이때 중요한 변수로 고려했던 것이 목표 달성의 가능성 여부였다. 인물의 성격 좌표를 활용한다면 바로 이 목표 달성의 가능성에 영향을 미칠 수 있는 요소들을 쉽게 확인하면서

8 『시나리오란 무엇인가』·『시나리오 워크북』에서 시드 필드나 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』에서 로버트 맥기 등은 이야기가 시작되는 구조를 설명하면서 ‘도발적 사건’을 매우 중요하게 배치한다. 특히 로버트 맥기는 도발적 사건이 이야기가 시작되고 첫 4분의 1이 지나기 전 배치되어야 한다고 설명하면서 이야기가 본격적으로 시작되기 전 중심 플롯을 이끌어 갈 도발적 사건의 중요성을 역설한다[로버트 맥기(2002), pp. 296-299].

9 이러한 이유에서인지 사건에 대한 구체적인 섹션을 나누어 설명하는 작법서는 거의 없다시피 하다. 대체로 사건은 발생할 수 있는 사건의 종류를 나열하는 경우가 다수이지만 이는 작법에서 활용하기 쉽지 않다. 무한한 가능성이 전제된 ‘도발적 사건’은 어떤 사건이 아닌 어떻게 이를 구성할 수 있는냐로 접근해야 할 것이다.

10 송아름·박미란(2021), p. 14.

목표의 달성이나 실패로 나아가는 과정에 상당한 입체성을 부여할 수 있을 것이다.

이상을 바탕으로 본 논문은 인물의 성격 양상을 통해 새롭게 갈등과 사건을 구성하고 이를 적극적으로 활용할 수 있는 방안을 제안하고자 한다. 직전 논문의 보충적 성격을 지니는 본 논문은 인물의 성격 구성 방식과 이를 활용한 사태의 전환을 활용할 수 있는 구체적인 방식을 제안할 것이다. 덧붙여 직전의 논문에서 목표의 설정 중 중요하게 언급한 바 있는 ‘예외’ 항목 역시 본 논문에서 설명할 것이다. 선행 논문에서 인물의 목표 중 예외는 인물이 목표를 가진다는 점과는 거리가 있는 상황을 구분한 것이었다.¹¹ 본고에서 설명하는 예외는 인물-목표의 경로를 숨기거나 속여 관객과 극중 인물까지도 속이는 반전 서사의 구성 방식을 지칭하는 것이다. 해당 부분은 특정 작품이 어떻게 반전 효과를 일으킬 수 있었느냐에 대한 분석을 넘어 실제 반전을 구성할 수 있는 요소를 밝히고 이에 따라 스토리를 구성할 수 있는 방식까지를 제안할 것이다. 해당 부분은 스토리를 구성할 수 있는 인물의 운용과는 거리가 있지만 반전 서사에서도 자기인식에 도달하거나 사건을 은폐시키고 오류를 깨닫는 등의 주체는 인물이라는 점에서, 또한 관객과 인물을 교란시키기 위해 완전한 서사가 구축되는 것은 필수라는 점에서 스토리의 구성방법을 제안하는 본 논문에 포함시켰다. 본 연구자가 두 차례에 걸쳐 인물을 중심으로 한 작법에 집중하는 것은 실질적인 창작을 위한 방법을 제안하는 것으로 이후 다양한 스토리 창작에 기여하길 기대한다.

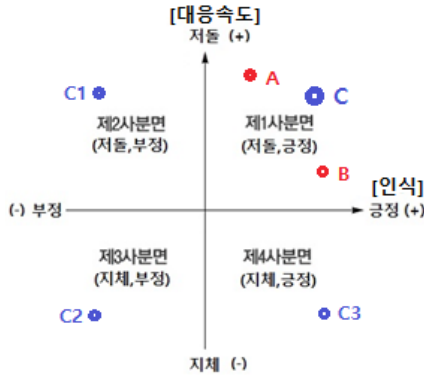
11 송아름·박미란(2021), pp. 18-20.

2. ‘인물 성격’의 재규정과 좌표값을 활용한 사건·갈등의 구성

이 글에서 설명하는 인물의 성격은 극을 끌고 나가는 목표와 관련하여, 왜, 어떻게 목표를 달성하려 하는가라는 질문에 답할 수 있는 기능적인 특징을 지니는 것이라 언급한 바 있다. 물론 일반적으로 생각할 수 있는 인간의 다양한 유형의 성격들이 극작에서 전혀 의미 없다고 말하려는 것은 아니다. 극작에 있어 중요한 것은 성격을 목표와 관련하여, 또한 갈등과 관련하여 설정할 수 있는 방법을 찾는 데에 일반적인 성격(personality)이 직접적인 도움을 주지 못한다는 점을 지적하려는 것이다. 인물의 성격이 목표와 관련한다는 것은 목표를 설정할 때에도, 그리고 목표 달성 방법을 선택할 때에도, 이후 목표 달성의 가능성과 달성 여부에까지도 넓게 관계하는 것이라 할 수 있다. 본고에서는 인물이 부딪힐 수 있는 사건, 그로 인한 갈등과 이후 인물의 변화까지 포괄할 수 있는 성격의 형성을 구성하려면 상수로서의 인물의 성격이 중요하다는 점을 지적하고, 이를 포함할 수 있는 새로운 성격 구성 방법을 제안하려 한다. 목표와 관련하여 설정할 수 있는 초깃값을 결정했을 때 특정 사건을 겪었을 때의 대응과 그에 따른 변화를 구성하여 이후로 나아갈 수 있다는 판단 때문이다.

본고에서는 인물이 ‘세계를 바라보는 인식’에 대한 긍정(+)과 부정(-), ‘목표에 대한 속도’¹²를 바탕으로 저돌(+)과 지체(-)의 항목을 교차하여 인물 성격의 상수를 구성할 것을 제안한다. 이러한 구성은 긍정과 부정, 저돌과 지체에 따라 목표의 설정에서부터 목표 달성의 방법, 그리고 목표 달성의 가능성에 이르기까지 인물의 성격과 관계하여 구성할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 특히 단순화시킨 두 항목은 좌표축으로 놓았을 때, 다종다양한

12 ‘목표에 대한 속도’에서 방점을 찍을 수 있는 것은 ‘속도’ 부분이다. 이때의 속도는 목표를 포함하지만 세계에 어떤 식으로 대응하는가, 사건에 어떻게 반응하는가와 같이 인물이 액션에 대해 어떻게 반응하느냐의 속도까지 포함할 수 있는 포괄적인 개념이다.



[그림 1] 인물의 세계 인식과 대응 속도에 따른 성격 구성의 좌표

성격을 구분할 수 있으며 변화의 양상을 가지적인 방식으로 확인할 수 있다는 이점이 있다. 즉, 세계를 바라보는 인식과 목표를 향해 어느 정도의 속도로 접근할 것인가의 문제는 정도에 따라 목표에 어떻게 도달하며, 변화에 따라 어떠한 변화를 겪을지에 대해 운용해볼 수 있는 판이 되는 것이다. 인물의 세계 인식의 긍정과 부정을 가로축에, 그리고 목표를 향한 속도를 세로축으로 두었을 때 좌표평면은 총 4사분면으로 나뉘어 진다. 1사분면은 저돌적인 접근 방식과 긍정적 인식, 2사분면은 저돌적인 접근 방식과 부정적 인식, 3사분면은 지체의 접근 방식과 부정적 인식, 4사분면은 지체의 접근 방식과 긍정적 인식으로 각각 구분된다. 인물의 위치를 어디에 설정하느냐에 따라 인물이 어떠한 인식을 가지고 있는지, 특정한 상황에 놓였을 때 어떻게 움직일 수 있는지 등에 대해 직관적으로 예상할 수 있는 성격 구성이 가능한 것이다. 이를 도식화하면 [그림 1]과 같다.

세계를 부정적 혹은 긍정적으로 인식한다는 것은 말 그대로 어떠한 상황을 어떻게 바라보는지, 특정한 상황을 해결하기 위해 어떠한 방법을 선택하는지 등과 관계된다. 이는 직전의 논문에서 설명한 바 있는 목표 달성의 방법에서 사회적 인식에 반하는 것, 혹은 그렇지 않은 것의 구분과 연결된다고 할 수 있다. 여기에 새롭게 포함시킨 것이 목표에 대한 접근 속도이다.

접근 속도는 특정한 목표 혹은 갈등 등이 생겼을 때 이를 해결하기 위한 인물의 행동 방식을 설정할 수 있는 요소라 할 수 있다. 저돌 값이 높은 인물은 행동형 인물, 지체 값이 높은 인물은 사색형 혹은 지능형 인물로 볼 수 있는데, 중요한 것은 이 값이 세계 인식의 방식과 만났을 때 다양하게 변화할 수 있다는 점이다. 예를 들어 긍정적 인식과 높은 저돌형이 만났을 때 인물의 성격은 진취적이며, 영웅적 인상을 줄 수 있지만(1사분면), 부정적 인식과 높은 저돌형이 만났을 때에는 비열하고, 폭력적인 인물이 형상화될 수 있다(2사분면). 이는 지체형 역시 마찬가지이다. 긍정적 인식과 높은 지체형이 만났을 때에는 합리적이며 사려 깊은 인물이 구성될 수 있지만(4사분면), 부정적 인식과 지체형이 만났을 때에는 지능적으로 남을 이용하는 기질의 인물 인물이 구성될 수 있는 것이다(3사분면).

이러한 구분은 먼저 인물이 선택할 수 있는 목표의 성격을 정하고 구체화하는 데에 영향을 미칠 수 있다. 만약 인물의 성격이 2사분면에 있는 경우, 해당 인물은 어떠한 일이라도 저돌적이고 부정적인 방식으로 접근할 인물이며, 이때 이 인물이 정할 수 있는 목표는 상식을 넘어서는 것이 될 수 있다. 인물의 목표를 획득·제거·폭로·탈출·유지·은폐·예외 중 하나의 방식으로 선택할 때에¹³ 이러한 인물의 성격을 고려하여 해당 스토리가 끝고 갈 목표의 양상을 구체화할 수 있는 것이다. 덧붙여 이렇게 구성된 인물의 성격은 인물이 목표를 정하는 데에 작용하는 동기를 설정하고 목표를 얻으려는 행동 양식을 구체화하는 데에도 효율적으로 작용할 수 있다. 예를 들어 좌푯값은 인물이 긍·부정적인 인식을 가지게 된 계기나 저돌·지체의 성격을 가지게 된 직업적 특징과 같이 해당 성격을 가능하게 만들어 줄 다양한 가능성을 범주화 시켜준다고 할 수 있다. 즉, 이 방법은 인물의 기준이

13 송아름·박미란(2021), pp. 15-20 참조. 물론 이 순서는 역으로도 가능하다. 인물의 설정과 목표의 선택은 스토리를 구성하는 시작점이기 때문이다. 즉 작가가 주제 의식에 따라 목표를 설정한 후 이러한 목표가 가능한 인물의 특징을 좌표에 찍어 인물을 구성하고 이 후 이를 활용하여 사건이나 갈등을 선택할 때에 활용할 수도 있다.

되어 인물의 전사(前史)나 특징을 구성하는 데에 매우 중요한 값으로 작용하는 것이라 할 수 있는 것이다.

목표의 설정이 스토리 전체적인 틀에 관계된 것이라면 이를 구체적인 플롯으로 세분화할 수 있는 것은 사건의 발생이라 할 수 있다. 이는 인물의 성격과 밀접한 관계를 지닌다는 점에서 해당 방법에 주목할 필요가 있다. 본고에서 설명하는 성격의 구분은 같은 사분면에 있더라도 좌푯값에 따라 서로 다른 성격을 구성할 수 있다는 점을 고려한다는 점에서 주목할 필요가 있다. 가령 [그림 1]에서 같은 사분면 안에 있는 A와 B라 해도 A는 긍정적인 인식이 작고 저돌적 성향이 높으며, B는 긍정적인 인식이 크고 저돌적 성향이 낮다는 특징을 지닌다. 이러한 경우 B보다 A가 빠르게 움직여 문제를 해결하려는 경향이 크며, A보다 B는 세상을 긍정적으로 보면서도 상대적으로 느리게 문제를 해결하려는 확률이 높다고 할 수 있다. 이러한 좌푯값은 성격의 정도를 세분화할 뿐 아니라 인물이 특정한 상황을 겪은 후의 변화를 고려할 때에도 유용하다 할 수 있다. A는 긍정 값이 작기 때문에 저돌적인 행동을 한 후 자신이 원하는 것을 얻지 못할 경우 부정적인 인식으로 변화할 확률이 높다. 반대로 B는 행동을 표현하는 저돌의 값이 낮기 때문에 원하는 것을 얻지 못할 경우 상대적으로 지체형으로 기울 확률이 크다.

이는 갈등의 유형을 구성할 때 역시 유사하게 활용할 수 있다. [그림 1]에서 1사분면의 C를 기준으로 했을 때, 2사분면의 C1은 같은 저돌형이면서도 세계에 대한 인식에서 부딪히는 상황이나 인물을, 4사분면의 C3는 세계에 대한 인식은 같지만 문제 해결의 양식이 반대인 지체가 되는 상황이나 인물을 갈등의 주체로 설정할 수 있다. 가장 극단적인 갈등으로 설정할 수 있는 것은 3사분면의 C2로, 이때에는 세계에 대한 인식도 목표에 대한 접근 속도도 모두 C와는 상반되는 상황이기 때문이다. 이처럼 인물의 성격을 드러낼 수 있는 초깃값을 설정한다면 기존 심리학이나 정신분석학, 혹은 트라우마 등을 바탕으로 구분되었던 일반적인 유형의 성격을 활용하여 좀 더 세밀한 인물의 표현이 가능할 것이다. 즉, 해당 방법은 무한한 값이라 할 수

있던 인간의 유형적 성격의 선택에서 해방되어 스토리 내 목표와 관계된 인물의 특징을 바탕으로 훨씬 유용한 인물상을 전략적으로 적용할 수 있게 되는 것이다.

인물의 성격을 통한 전략적인 선택의 가능성은 무엇보다 플롯을 구성하는 가장 중요한 요소인 사건의 선택에도 적용될 수 있다는 점에서 ‘도발적 사건’의 설정이라는 막연함을 넘어선다. 본고에서 제안하는 인물 성격의 구성 방식에 주목해야 하는 것은 바로 이 대목에서의 활용 가능성 때문이라 할 수 있다. 앞서 인물의 변화나 갈등이 초기 설정값에서 무엇이 얼마나 변화하느냐에 따라 서로 다르게 구성될 수 있다는 점을 설명한 바 있다. 그렇다면 이를 변화를 추동하는 힘인 사건과 갈등 역시 이러한 변화가 가능한 유형으로 범주가 축소될 수 있으며 그 정도에 따라 강약 역시 조절이 가능하게 되는 것이다. 가령 A의 경우 긍정의 값이 작기 때문에 부정적인 영역으로의 이동을 위해서는 그리 큰 사건이 필요치 않다. 그러나 만약 그가 저돌형에서 지체형으로 변화하길 원한다면 긍정에서 부정으로 변화하는 것을 넘어설 정도의 큰 사건이 필요해 진다고 할 수 있다. 이러한 사건의 범주화는 창작에 있어 효율적이면서도 통일성 있는 작품을 구성하는 데에 유용한 방식이라 할 수 있다.

이는 갈등에서 역시 유사하게 적용할 수 있다. 긍정적인 인식을 지니고 저돌형 인물인 C는 비슷한 행동 양식을 가졌지만 부정적 성향이 높은 인물이나 상황, 반대의 행동 양식을 가졌지만 비슷한 성향이 높은 인물이나 상황과 갈등할 수 있고 이러한 상황을 고려하여 갈등을 일으킬 수 있는 사건을 선택할 수 있다. 가장 극단적인 갈등을 설정하기 위해서는 인식과 행동 양식도 정반대인 상황이나 인물을 선택하여 구성할 수 있을 것이다. 이러한 구성은 한 축이 변화하는 것을 보여주기 위한 사건과 두 축이 모두 변화하는 것을 보여주는 사건 등을 인물 초깃값의 설정과 정도에 따라 범주화할 수 있다고 할 수 있다. 특히 작품 전반에 영향을 끼칠 수 있는 배경의 설정 역시 이와 관계할 수 있다. 특정한 배경이 인물의 변화를 추동하거나 갈등

을 발생시키는 전제가 되는 경우 배경의 특징을 통해 인물의 값을 정하거나, 인물의 값을 정한 후 배경을 설정하는 등의 유기적인 관계 설정이 가능하다. 배경 자체가 특정한 값을 지닌 인물과 갈등을 일으킨다는 상황을 설정할 경우 이때의 배경 역시 어떠한 값에 대응할 것인가에 따라 과거나 현재, 미래, 혹은 실존하는 공간 혹은 환상 속의 공간 등의 성격을 정하여 설정할 수 있기 때문이다. 따라서 인물의 초깃값을 설정하여 운용하는 본 방법은 인물의 성격이 어떤 좌푯값을 가지느냐 따라 목표의 성격을 정하는 것에서부터 인물의 성격-인물의 변화-목표로의 진행을 구성하는 데에 효율적으로 개연성을 확보하며, 배경의 유기성까지를 고려할 수 있다는 점에서 매우 유용한 작법이라 할 수 있다.

3. 내·외부적 인물 변화에 따른 목표 달성 가능성의 운용과 사태의 전환

앞서 살펴본 바와 같이 창작자는 인물 성격의 초기 설정값에 따라 인물과 갈등을 일으킬 수 있는 상대 인물, 사건, 배경 등을 전략적으로 선택할 수 있으며, 갈등을 겪은 후 인물이 어떠한 방향으로 얼마나 변화할 것인가 또한 설정할 수 있다. 다음으로 중요한 것은 어떻게 이러한 갈등 대상 및 인물의 변화를 활용하여 흥미로운 스토리를 만들어낼 것인가에 있다.

결말에 대한 관객의 기대 및 긴장을 유지하며 스토리를 흥미진진하게 진행하기 위해서는 스토리의 각 국면에 변화의 지점을 배치함으로써 스토리가 역동적으로 흘러갈 수 있도록 해야 한다. 창작자는 인물의 목표 달성 가능성을 높이거나 낮추는 전환 지점을 만들어 결말에 이르는 스토리의 속도를 조절함으로써 관객의 긴장을 지속시키고, 인물이 맞이한 변화와 목표 달성 여부의 연관성을 통해 주제나 가치를 드러낼 수 있다. 예컨대 인물이 부정적인 가치에서 긍정적인 가치로 변화하면서 목표 달성에 성공하는

경우 창작자는 인물이 지닌 가치관을 스토리의 의미로 관객에게 전달할 수 있을 것이며, 인물이 긍정적으로 변화했음에도 목표 달성에 실패하는 경우 인물에게 여전히 주어지 있는 현실의 벽 등을 주제로 전달할 수도 있을 것이다.

물론 흥미로운 스토리를 구성함에 있어 변화와 전환이 필요하다는 것은 이미 지적된 바 있다. 예컨대 시드 필드는 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』와 『시나리오 워크북』에서 흥행작들을 분석하여 3막 구조에 기반을 둔 플롯 라인을 제시한다. 그는 ‘패러다임’ 구조에서 1막의 끝에 첫 번째 구성점을, 2막의 중간에 깨달음의 순간에 해당하는 중간점을,¹⁴ 2막의 끝에 두 번째 구성점을 배치하고 있다. 시드 필드에 따르면 구성점이란 이야기를 다른 방향으로 전환하며 행동으로 몰고 가는 사건으로, 1막의 끝에 놓이는 첫 번째 구성점은 갈등이 강화 국면으로 들어서는 부분이며, 두 번째 구성점은 강화된 갈등이 해결로 움직여가는 역할을 하는 지점이라고 설명한다.¹⁵ 그는 이러한 플롯 라인을 통해 갈등의 발생과 해결로 이어지는 짜임새 있는 이야기를 만들어낼 수 있다고 보고 있다.

그러나 실제 스토리를 구성하는 과정에서 이야기의 전환이 이루어지는 구성점 또는 전환점은 단지 1막의 끝과 2막의 끝에서만 필요한 것이 아니다.¹⁶ 하나의 이야기는 인물의 목표를 둘러싼 중심적인 갈등을 지닐 수 있

14 시드 필드는 『시나리오란 무엇인가』에서는 설명하지 않았던 ‘중간점’이라는 개념을 『시나리오 워크북』에서 추가한다. “중간점은 극적 행동의 연결고리로 2막의 전반부를 2막의 후반부와 연결시킨다”라고 설명하는데, 이 역시 변화가 이루어지는 지점이라고 할 것이다[시드 필드(2001), 박지홍 역, 『시나리오 워크북』, 경당, p. 58].

15 시드 필드(2017), p. 53.

16 오기환은 시드 필드가 제안하는 3막 구조에서 구성점의 위치와 기능이 적절하고 합리적으로 보이나, 이는 이미 창작된 스토리를 분석할 때에 유용한 것이며 실제 창작에 있어서는 도움이 되지 못한다고 지적한다. 구성점을 인위적으로 1막과 2막의 끝에 만들어낼 수 없기 때문이라는 것이다. 그 대안으로 오기환은 공격점 1, 2, 3을 제시한다[오기환(2020), 『스토리: 흥행하는 글쓰기』, SIGOMGART, pp. 41-43, 155-160]. 이는 플롯 라인 중 특정 위치에 강제되는 것이 아니라는 점에서 시드 필드의 구성점 배치에 비해 보다 유연하

으나 그 외에도 여러 부수적인 갈등을 포함할 수 있다. 중심적인 갈등 또한 하나의 사건으로만 구성되는 것이 아니며, 그와 관련된 다수의 세부적인 갈등-해소의 과정으로 이루어지게 된다. 즉 창작자가 하나의 스토리를 구성할 때에는 단일한 갈등-해소의 선형적 전개 속에서 전환점을 마련하는 것이 아니라 다수의 갈등-해소의 아크를 만드는 가운데 목표 달성 가능성을 크게 높이거나 낮추는 변화 지점이나 인물의 중대한 변화와 관련될 수 있는 중요한 전환점을 배치해야 한다.¹⁷ 창작자는 인물이 목표를 지닌 후 인물이 목표 달성 여부에 이르기까지 어떤 국면에서 어떠한 변화를 겪게 할 것인지를 중요하게 고려해야 하기 때문이다.

이 장에서는 인물의 성격 구성방식에서 살펴본 초깃값에 대한 대응 요소로서의 갈등 요소 선택 및 인물 좌뿔값의 변화를 고려하여 스토리 진행의 전환을 가져올 수 있는 요소를 보다 구체적으로 살펴보고자 한다. 앞서 언급하였듯이 기존의 작법서에서는 구성점이나 전환점이라는 용어가 플롯 라인 내에서의 특정 순간만을 의미하는 것으로 주로 사용되고 있어 하나의 스토리에 포함될 수 있는 다수의 전환 지점을 면밀하게 다루지 못하고 있다. 본고는 스토리의 각 국면에서 창작자가 목표 달성 가능성 및 인물의 성격과 관련한 전환 지점을 다양하게 배치할 수 있으며 이로써 진행되던 스토리의 방향을 바꾸고 스토리를 흥미롭게 구성할 수 있다는 점을 강조하기 위해 '전환점' 대신 '사태의 전환'이라는 용어를 사용하고자 한다.

스토리를 이끌어가는 것은 목표를 지닌 인물이므로, 사태의 전환 지점은 인물에 있어 중대한 변화가 발생하는 지점이 된다. 그것은 크게 인물 자

다고 할 수 있으나 이 역시 3개의 변화 지점을 배치하는 것이라는 점에서 시드 필드의 구성점과 중간점 배치에서 크게 달라지지 않는 것으로 보인다. 하나의 플롯 안에서 전환점이나 공격점은 다양할 수 있다는 점을 고려해야 할 것이다.

17 창작자가 어떠한 매체에 적합한 스토리를 구성하는가에 따라서도 전환점의 수나 배치하는 구간이 달라질 수밖에 없다. 예컨대 2시간 분량의 영화 스토리를 만드는 경우와 16회 분량의 TV드라마의 스토리를 만드는 경우 창작자가 마련해야 할 전환점의 개수 및 배치해야 할 구간은 매우 달라질 것이다.

신에게 변화가 일어나는 경우와 인물 외부에서 변화가 일어나는 경우로 나눌 수 있다. 인물 자신에게 변화가 일어나는 것은 좌푯값에서 인물의 위치가 변화하는 것으로, 인물의 세계 인식과 대응 속도의 변화와 관련된다. 인물 외부에서 변화가 일어나는 것은 좌표 내에 인물에 대응할 수 있는 상대 요소들이 등장하거나 이동하는 것이다. 이 요소들은 인물의 이동에 비해 보다 다양하게 배치되거나 이동할 수 있기 때문에 사태의 전환을 구성함에 있어 더욱 중요하고 풍부하게 활용될 수 있다.

3.1. 인물 자신에게 변화가 일어나는 경우

3.1.1. 심적 변화

인물은 다양한 갈등과 사건을 마주하는 과정에서 정서적 상태나 내면이 변화하는 심적 변화를 겪을 수 있다. 인물에게 심적 변화를 만들어 낼 수 있는 지점으로는 다른 인물에 대해 이전과 다른 감정을 갖게 되는 경우, 인물 스스로에 대해 이전과 다른 감정을 갖게 되는 경우, 앞으로의 행동이나 가치관에 대해 새롭게 결심하는 경우 등을 설정할 수 있다. 인물의 심적 변화는 인물의 세계 인식의 변화와 관련되는 것으로, 창작자는 인물이 세계나 대상에 대해 지니고 있던 긍정적 또는 부정적 인식 및 감정을 전환시키거나 별다른 인식이 없던 대상에 대해 긍정적이거나 부정적인 인식 및 감정을 만들어내는 방식으로 사태의 전환을 만들어낼 수 있다. 예를 들어 인물의 목표가 연인과의 사랑을 성취하는 것인데, 목표 추구 과정에서 다른 사람에게 호감을 느껴 마음이 흔들린다면 사랑의 성취라는 목표 진행에 중대한 전환을 가져올 수 있는 것이다.

3.1.2. 능력 변화

능력의 변화는 인물이 신체적, 정신적 능력을 획득하게 되거나 상실하게 되는 것을 말한다. 능력 변화는 인물의 대응 속도의 변화로 이어지게 된

다. 예컨대 범인을 잡으려는 형사를 저돌형으로 설정하여 범인을 빠르게 추격하도록 사태를 진행시키다가 인물이 사고를 당해 신체적 능력을 일부 상실하는 전환 지점을 마련할 수 있는데, 인물은 이전과 같은 대응 속도를 지니지 못하게 되므로 목표 달성 가능성은 낮아지게 될 것이다. 정신적 능력은 인물이 지닌 지식이나 정보량을 포함하는 것으로, 인물이 새로운 정보를 알게 되어 목표 달성 가능성을 높이거나 잘못된 정보를 알게 되어 목표 달성을 낮추는 방식으로 나타날 수도 있다.

심적 변화와 능력 변화는 각각 인물의 세계 인식과 대응 속도와 관련되는 것으로, 신체적 능력의 상실이 부정적 가치관로의 변화로 이어지도록 하는 등 두 변화가 서로 결합하도록 함으로써 더 큰 인물 성격의 변화를 이끌어낼 수도 있다.

3.2. 인물 외부에서 변화가 일어나는 경우

3.2.1. 주변 인물의 변화

㉠ 적대자와 조력자의 증가 또는 감소

다음으로 인물 외부에서 변화가 일어나는 것은 인물이 위치한 좌푯값에 대응할 수 있는 여타의 요소들의 배치 또는 이동으로 이해할 수 있다. 인물 외부에서 변화가 이루어지는 경우는 크게 주변 인물의 변화와 주변 상황의 변화로 나눌 수 있다. 한 인물은 다른 인물과의 상호 작용 속에서, 그리고 자신을 둘러싼 배경과 상황 속에서 행동하고 사건을 진행시켜 나가기 때문이다. 이 모든 행동은 목표 추구 과정과 관계되기에 인물 외부의 변화에 있어서 중요한 것은 인물에게 도움이 되는 요인이 증가/감소하는가, 방해가 되는 요인이 증가/감소하는가라고 할 수 있다.

주변 인물의 변화는 다시 적대자와 조력자의 수나 능력이 변화하는 경우와 주변 인물과의 관계가 변화하는 경우로 나눌 수 있다. 창작자는 인물의 목표 달성 가능성을 낮추기 위해 특정 국면에서 인물과 대립하는 적대

자의 수나 적대자의 능력을 늘려 인물이 더 많은 위협에 처하도록 만들 수도 있으며 조력자의 수나 능력을 줄여 인물이 고립에 처하도록 만들 수도 있다. 예컨대 오행나 조력자와의 갈등, 조력자의 변심 등으로 인해 조력자의 수가 줄어든다면 인물은 스스로 헤쳐 나가야 하므로 목표 달성 가능성은 더욱 낮아지게 되는 것이다. 반대로 목표 달성 가능성을 높이고자 한다면 적대자의 수를 줄이거나 조력자의 수를 늘릴 수 있다. 적대자 세력의 내분 등으로 인해 적대자가 줄어들거나 인물을 돕기로 결심한 조력자들이 늘어난다면 인물의 목표 달성 가능성은 더욱 높아지게 된다.

인물의 성격을 구성함에 있어 특정 좌푯값을 설정한 후 같은 사분면이나 이웃한 사분면에 배치될 수 있는 또 다른 인물의 성격을 구성한 후 인물의 조력자로 등장시킬 수도 있다. 예컨대 긍정적인 세계 인식을 지니고 있고 저돌형인 인물이 중심인물이라고 할 때, 긍정적인 세계 인식을 지니고 있고 지체형인 인물을 조력자로 등장시킴으로써 중심인물이 지니지 못한 치밀한 계획이나 합리적 결정 등의 조력을 할 수 있는 것이다.

㉠ 적대자/조력자로의 관계 변화

하나의 스토리 안에서 한 인물을 둘러싼 주변 인물들은 적대자나 조력자로서의 역할을 할 수도 있고 혹은 적대자도 조력자도 아닌 무관해 보이는 인물일 수도 있다. 이때 중심인물과 다른 인물의 관계는 고정된 것이 아니므로 창작자는 주변 인물과의 적대자/조력자로의 관계 변화를 통해 인물의 목표 달성 가능성을 높이거나 낮출 수 있다.

특히 이것은 적대자에서 조력자로, 조력자에서 적대자로의 관계 변화가 이루어지거나, 무관해 보였던 인물이 적대자나 조력자가 되는 것으로 나타날 수 있다. 이것은 인물 성격 구성에 있어 한 사분면에서 다른 사분면으로의 이동으로 표현될 수 있다. 조력자였던 인물이 적대자로 변화한다면 목표 달성 가능성은 낮아지게 될 것이며, 반대로 적대자가 조력자로 변화한다면 목표달성 가능성은 높아지게 될 것이다. 이러한 관계 변화가 이루어지는

경우 단순히 조력자나 적대자의 수가 증가 또는 감소한다는 것뿐만 아니라 변화한 인물에 대한 중심인물의 심적 변화를 동반함으로써 중심인물에게 적대 또는 조력의 정도가 더욱 크게 느껴지도록 만들 수 있다.¹⁸

이러한 관계 변화는 인물의 행동이 주변 인물의 심적 변화로 이어진 결과로서 나타날 수도 있으며, 주변 인물의 숨겨진 정체가 드러나는 것으로 나타날 수도 있다. 특히 표면적으로 조력자인 줄 알았는데 사실 적대자가 위장하고 있었던 것이거나, 적대자인 줄 알았는데 숨어서 도와주고 있었다는 것처럼 이 관계 변화를 인물 및 관객에게 감추어 놓았다가 '반전'¹⁹으로서 등장시키는 경우에는 관계 변화의 놀라움을 극대화할 수 있다. 창작자는 조력자, 적대자로서의 정체를 숨기고 있었던 이러한 '히든 캐릭터'를 통해 인물을 둘러싼 관계를 전환시키고 목표 달성 가능성을 보다 큰 정도로 높이거나 낮출 수 있는 것이다.

3.2.2. 주변 상황의 변화

인물은 자신을 둘러싼 상황과 배경에 있어서도 변화를 맞이할 수 있다. 인물에게 상황의 변화를 마련하려는 경우 보다 적대적 환경으로 변화하게 하거나 우호적 환경으로 변화하게 할 수 있다. 이 환경의 변화는 인물을 둘러싼 사회적 조건이나 정치적 상황, 경제적 환경 등 인물을 둘러싼 외적 환경 전반에서 이루어질 수 있다. 예를 들어 전쟁이 일어나 적들로 마을이 고립되어 있는 상황에서 탈출하는 것이 인물의 목표라고 할 때, 고립된 마을에 전염병이 돈다면 인물의 목표 달성 가능성은 더욱 낮아진다고 할 것

18 예컨대 TV드라마 <비밀의 숲 1>(tvN 2017. 6. 10~2017. 7. 30)에서 윤과장은 황시목과 최여진의 조력자로 등장하여 함께 사건의 범인을 찾아나가는데, 이후 윤과장이 범인이었다는 것을 알게 되어 윤과장은 적대자로 관계가 변화하게 된다. 함께 사건을 해결하던 '내부자'가 적대자였음을 알게 되면서 인물들은 충격을 받게 되며, 내부에서 사건을 방해했다는 점에서 방해의 정도도 더욱 크게 나타나게 되는 것이다.

19 이때의 반전은 인물과 관객에게 감추어졌던 정보를 밝힘으로써 사태의 전환을 가져오는 것을 의미한다. 반전에 대해서는 4장에서 보다 상세히 다룰 것이다.

이다.

이때 다른 인물들에게는 적대적 환경인 것이 중심인물에게는 우호적 환경이 되는 기회가 될 수도 있으며 그 역 또한 가능하다. 예를 들어 천민 출신이지만 성공하고자 하는 인물의 이야기인 경우 전쟁이 발생한다면 다른 인물들에게는 적대적 환경이 되겠지만 중심인물이 혼란 속에서 자신의 신분을 숨길 수 있는 기회로 활용한다면 이는 우호적 환경이 될 수 있는 것이다.

위에서 다룬 변화와 그것을 발생시킬 수 있는 지점들은 스토리의 각 국면에서 개별적으로 활용될 수도 있으며 서로 연결될 수 있다. 한 인물에게 행동인 것이 다른 인물에게 사건일 수 있는 것처럼 행동과 사건은 상대적인 성격을 갖기 때문에²⁰ 한 인물이 겪는 내적인 변화는 다른 인물에게 있어 외적인 변화가 될 수 있으며, 주변 인물과의 적대자/조력자로의 관계 변화가 인물의 심적 변화를 가져올 수 있는 것처럼 변화는 복합적으로 이루어질 수 있기 때문이다. 중요한 것은 창작자는 인물의 목표 추구 과정의 각 단계에서 인물의 내적 상태, 인물과 주변 인물, 인물과 외적 상황 등에 있어 인물의 초깃값 설정으로부터의 변화의 지점을 마련해야 한다. 이때 인물이 세부적인 각 단계에서 어떤 변화를 겪도록 할 것인지, 전체적으로 어떠한 변화를 겪도록 할 것인지를 결정하여 전체 목표 경로를 정교하고 다채롭게 만들 수 있을 것이다. 이 변화는 인물이 어떻게 목표 달성에 성공/실패하게 되는가에 대한 이유에 해당하는 것으로, 인물이 겪게 된 변화를 바탕으로 결말로 향하는 개연성을 확보할 수 있게 될 것이며 창작자가 전달하고자 하는 이야기의 주제와 가치도 보여줄 수 있을 것이다.

20 김태환(2010), 「'반전과 함께 일어나는 인지'에 대하여: 아리스토텔레스의 플롯 이론 연구」, 『독일문학』 제116집, 한국독어독문학회, p. 224.

4. 인물-목표의 노출·은폐·정보량의 선택과 조절을 통한 서사적 반전

앞서 설명한 바와 같이 창작자는 관객의 기대와 긴장을 유지하고 역동적인 스토리를 구성하기 위해 스토리 진행의 각 국면에서 사태의 전환을 배치해야 한다. 이때 스토리 내에서 전환과 변화가 가장 극대화된 것이 '반전'이라고 할 수 있다. 반전은 "감상자가 예상치 못한 결과나 예상한 반대의 결과를 보여줌으로써 서사물이 감상자에게 주는 심리적 반응을 극대화하는 문학적, 서사적 기교"²¹를 말한다. 창작자는 목표 달성 가능성의 변화와 목표 달성 여부를 두고 만들어지는 관객의 기대를 급격히 전환시키는 '반전'을 통해 스토리를 더욱 흥미롭게 만들 수 있으며, 관객에게 결말에 대한 강한 충격을 주고 주제를 효과적으로 전달할 수도 있는 것이다. 그런데 스토리 작법에서 이 '반전'이라는 용어는 사건이 예상 밖의 방향으로 급격하게 전환된다는 의미로 폭넓게 사용되기도 하고, 결말부에 관객이 예상하지 못했던 사실을 보여주어 관객에게 충격을 주는 좁은 의미로 사용되기도 하는 등 모호하게 사용되고 있어 개념에 대한 정리가 필요해 보인다.²²

먼저 아리스토텔레스는 『시학』에서 반전(反轉, peripeteia)을 필연적인 혹은 개연적인 인과관계 속에서 인물의 운명이 행복의 상태에서 불행한 상태

21 전창의(2008), 「반전 결말 서사물에서의 편향과 은닉 기법」, 『디지털스토리텔링연구』 제 3집, 한국디지털스토리텔링학회, p. 282.

22 서사학이나 작법서 등에서 반전에 대한 심도 있는 논의를 찾아보기는 힘들다. 아리스토텔레스가 『시학』에서 언급한 바 있는 '급전'에 대한 논의를 이어받아 발견으로 인해 이어지는 급격한 전환에 대해 설명하거나 구체적인 반전 서사를 예로 들어 반전의 묘미를 설명하는 정도에 그치고 있는 것으로 보인다. 반전에 대한 연구 또한 반전 서사의 기법 자체에 대한 심도 있는 연구보다 반전이 나타난 작품을 분석하면서 작품 속에서 반전이 어떠한 기능을 하는지에 초점이 맞추어져 있다. 정보를 감추는 반전의 기법과 반전이 감상자에게 미치는 정서적 반응에 대한 대표적인 연구로는 전창의(2008)의 연구를 들 수 있다. 이 연구에서도 반전의 개념은 사태의 급전으로서의 반전과 인물과 관객이 예상치 정보가 드러나며 발생하는 반전의 개념이 혼용되어 있다.

로 바뀌거나 그 반대 방향으로 변하는 것²³이라 규정하는데, 아리스토텔레스가 말하는 반전은 앞서의 두 의미 중 전자에 해당하는 것이라 할 수 있다. 『시학』에서 발견과 반전의 예로 들고 있는, <오이디푸스 왕>에서 오이디푸스가 출생의 비밀을 알게 되는 장면이나 <오디세이아>에서 유모가 오이디푸스의 발을 씻어 주며 그의 정체를 알게 되는 장면, 오레스테스가 이피게네이아가 자신의 누이임을 알게 되는 장면 등을 보았을 때 이는 인물 간의 관계의 전환이나 사건의 전환에 따라 진행되던 스토리의 방향이 급격히 바뀌는 것이라 할 수 있다. 이러한 전환은 본고의 3장에서 다룬 ‘사태의 전환’과 맞닿아 있다고 할 수 있다. 다만 ‘사태의 전환’이 스토리의 각 국면에서 다양하게 이루어질 수 있음에 비해 넓은 의미의 반전은 인물의 운명의 방향이 급전하는 것을 가리킨다는 점에서 목표 달성 여부와 보다 가깝게 연결되어야 한다. 즉 인물의 겪게 되는 중대한 변화를 중심으로 사태가 전환되며 클라이막스와 결말로 향하게 되는 것이다.

본고에서 주목하는 ‘반전’은 바로 좁은 의미에서의 반전, 즉 인물의 운명의 전환보다 관객의 예상을 깨뜨리는 의외의 사실이 주는 놀라움에 초점이 맞추어져 있는 것이다. <식스 센스>나 <셔터 아일랜드>처럼 소위 ‘반전 영화’나 ‘반전 드라마’로 일컬어지는 작품에서 ‘반전’이 의미하는 것은 인물이 맞이하는 운명의 변화가 아니라 관객이 몰랐던 사실이 드러났을 때의 충격과 인지의 변화이다. 그리고 이 충격은 단지 인물이 처한 사태나 사건의 방향을 바꾸는 데 그치는 것이 아니라 관객이 기대해오던 스토리의 의미를 전환시키고 새로운 해석과 의미를 발생시키는 데까지 이어지게 된다. 반전은 사실 스토리보다 플롯과 관련되는 것이라고 할 수 있는데,²⁴ 이때

23 아리스토텔레스(2002), 천병희 역, 『시학』, 문예출판사, p. 69.

24 아리스토텔레스는 <오이디푸스 왕>에서처럼 발견이 반전을 수반할 때 가장 훌륭하게 작용한다고 지적한다[아리스토텔레스(2002), p. 69]. 넓은 의미의 반전의 경우 이 발견의 주체가 인물에 한정되더라도 반전은 충분히 이루어질 수 있다. 관객이 오이디푸스의 출생의 비밀을 이미 알고 있다고 하더라도, 오이디푸스 스스로 그것을 모르고 있는 이상 오이디푸스가 자신의 출생의 비밀을 발견했을 때 행복에서 불행으로의 급전은 이루어질

좁은 의미의 반전의 경우 이 발견의 주체에 인물뿐 아니라 관객까지 포함 되어야만 효과를 거둘 수 있다. 예컨대 <식스센스>에서 말콤이 스스로는 인식하지 못한다 하더라도 그가 이미 죽은 사람이라는 것이 영화의 앞부분에 분명하게 제시된다면 이 영화의 반전은 성립하지 않는 것처럼 “반전의 효과를 구성하는 기법 상의 가장 큰 역할은 반전의 비밀을 이야기의 중간에서 빼내어 결말 부분에 위치시킨 것”²⁵이라 할 수 있다. 즉 좁은 의미의 반전은 작품에서 제공되는 정보를 둘러싸고 이루어지는 관객과의 상호관계에 의해 이루어지는 것으로, 관객에게 정보를 감추는 것이 필수적이다.

좁은 의미의 반전이 플롯과 관련되는 것이라 해도 이것이 단순히 ‘중요한 비밀’을 뒤에 배치해야 한다는 기법상의 차원만으로 설명할 수 있는 것은 아니다. 좁은 의미의 반전은 3장에서 다룬 사태의 전환을 가져오는 변화의 한 지점으로 사용될 수도 있으며, 결말에 위치하여 스토리 전체의 전환을 가져오는 지점으로 사용될 수도 있기 때문이다. 이 중 전자의 방식을 활용하는 경우 반전의 지점을 인물의 목표 추구 경로 중 급격한 변화를 일으키고자 하는 한 지점에 위치시키게 되고, 그 전환의 결과 인물은 변화를 맞이하여 목표 달성 여부로 이어지게 된다. 앞서 다룬 적대자/조력자로의 관계 변화를 지점에 인물과 관객이 모두 조력자라고 생각했던 인물이 알고 보니 적대자였음이 드러나는 등 좁은 의미의 반전을 사용하여 사태의 전환을 가져올 수 있으며, 이 적대자를 처치하는 목표 달성으로 나아가게 될 수 있는 것이다.

보다 문제적인 것은 반전을 결말에 위치시키는 후자의 방식이다. 결말 부분에서 스토리 전체를 뒤흔들 수 있는 ‘비밀’이 밝혀지는 경우, 이러한 반전은 새로운 사건으로 연결되지 않을 뿐만 아니라 인물이 진행해오던 목표 달성 과정과도 직접적으로 연결되지 않는다. 예를 들어 <식스센스>(1999)의

수 있기 때문이다. 아리스토텔레스의 논의에서 발견과 인지, 반전의 관계에 대해서는 김태환(2010) 참조.

25 전창의(2008), p. 284.

경우 말콤의 목표는 팔을 치료하는 것이며 팔의 치료에 성공하게 된다. 팔을 치료한 후, 즉 플롯 상의 클라이막스가 모두 지난 후 결말부에서 말콤은 비로소 자신이 유령임을 인식하게 되기 때문에 이는 그가 진행해오던 목표 달성 여부와 직접적으로 관련되지 않을 뿐만 아니라 새로운 사건을 발생시키지 않는다.

이처럼 결말부에서 이루어지는 반전의 효과는 인물의 목표가 이끌어가던 방향과 별개의 층위에서 발생하게 되며, 특정한 사건의 변화, 특정 인물의 변화에 국한되는 것이 아니라 관객이 보던 스토리 전체의 변화가 이루어지는 것이라 할 수 있다. 반전은 창작자가 스토리 전체의 변화를 통해 관객이 지니고 있던 스토리에 대한 전반적인 인식과 정서 자체를 전환시키며 이 전환의 충격과 놀라움 속에서 주제나 가치를 전달하는 방식인 것이다. 따라서 좁은 의미의 반전 중 결말에 반전을 배치하는 것은 표면적으로 인물의 목표 추구 경로를 중심으로 하면서도 사태의 전환 지점을 배치하며 이야기를 역동적으로 이끌어가는 것과는 전혀 다른 스토리 구성 방식이라 할 수 있다.

본고는 이러한 유형의 반전을 사태의 전환으로서 사용될 수 있는 반전과 구분하기 위해 ‘서사의 반전’으로 지칭하고자 한다. 그리고 구체적으로 무엇을, 어디를 변화시켰을 때 스토리 전체의 변화가 가능하며 관객의 인식과 정서를 변화시킬 수 있는지 살펴볼 것이다. 서사의 반전을 만들어내기 위해 창작자는 크게 세 가지 유형, 1) 인물이 잠재된 자기 인식을 깨닫게 하는 방식, 2) 인물이 의도적으로 목표를 은폐하도록 하는 방식, 3) 인물의 목표가 잘못된 정보에 기반하고 있는 방식을 활용할 수 있다.

4.1. 인물의 정체 은폐-인물의 자기 인식 도달

서사의 반전을 구성할 수 있는 첫 번째 방법은 중심인물의 정체에 대한 중요한 정보를 숨기는 것이다. 스토리를 이끌어가는 것은 중심인물의 목표

이므로, 관객은 자연스럽게 중심인물의 인식과 시선을 따라가게 되며 중심인물의 목표 추구 과정과 달성 여부에 대한 기대를 지니게 된다. 이때 창작자는 결말 부분에서 은폐되어 있던 인물의 정체를 밝힘으로써 관객이 지니고 있었던 스토리 이해를 전환시키고 서사의 반전을 만들어낼 수 있다. 인물이 자신에 대해 몰랐던 사실을 발견하고 스스로도 분명하게 인지하지 못했던 자신의 내면이나 인식에 도달하도록 함으로써 앞서 진행되던 스토리 전체의 방향이 바뀌는 것이다. 예를 들어 인물이 어떤 목표를 추구하고 있었으나 잃어버렸던 기억을 되찾거나 자신이 정신 병력을 지니고 있었다는 사실을 알게 되면서 자신의 내면에 숨겨져 있었던 진정한 목표나 자신을 둘러싼 진실이 무엇이었는지를 알도록 할 수 있다.

창작자는 반전이 드러나기 전까지 중심인물의 정체에 대한 정보를 중심인물과 관객 모두에게 감추어야 하며, 이를 위해 인물이 자신에 대해 모를 만한 이유를 마련해두어야 한다. 기억상실, 알츠하이머, 정신분열 등, 인물이 의도적으로 자신의 정체를 숨기는 것이 아니라 무의식적이고 비의도적으로 자신과 세계에 대해 '잘못' 인식할 수 있는 이유를 제시할 필요가 있다.

인물만 자신에 대해 모르고 관객은 인물의 정체에 대해 알면 서사의 반전이 성립하지 않으므로, 창작자는 주변 인물의 행동이나 인물과 주변 인물의 상호작용에서도 인물의 정체가 드러나지 않도록 주의해야 한다. 이를 위해 중심인물이 제한된 인물과만 상호작용을 하게 하거나, 중심인물의 주관적 시점이나 인식을 중심으로 스토리와 장면을 구성할 수 있다. 이때 자신에 대해 몰랐던 사실을 발견하는 것이 비극적 진실인 경우 결말에서 반전이 드러났을 때 관객이 느끼는 정서적 진폭이 커지게 된다. 예를 들어 영화 <장화, 홍련>(2003)에서 수미는 동생 수연을 괴롭히는 새엄마에 대항하여 수연을 지키고자 한다. 관객은 동생을 지키려는 수연의 목표를 인지하고 수연의 시선을 따라가게 되지만, 결말 부분에서 사실 수연은 이미 죽었으며 모든 장면은 수연의 죽음을 알아차리지 못했던 수미의 죄책감이 만들어진 정신분열 증상이었음이 밝혀지면서 인물을 둘러싼 비극적 정서를 강화하

는 것이다.

4.2. 인물의 목표 은폐-숨겨진 목표의 제시

서사의 반전을 구성할 수 있는 두 번째 방법은 중심인물의 목표에 대한 정보를 숨기는 것이다. 결말 부분에서 인물의 진짜 목표가 밝혀지면서 이제까지 관객이 보아 왔던 인물이 지니고 있던 목표와 이를 추구하던 행동은 진짜 목표를 숨기기 위한 허위였고 위장이었음이 드러나는 것이다. 인물이 자신의 진짜 목표를 숨긴다는 점에서 인물은 사실상 ‘은폐’의 목표를 지닌다고 할 수 있다. 그러나 반전이 발생하는 마지막 순간에 이르기까지 인물이 내세운 가짜 목표가 전반적인 스토리를 이끌어가고, 관객은 인물을 통해 전달되는 정보에 따라 의심 없이 인물의 가짜 목표를 따라가게 되므로 인물이 지닌 은폐의 목표는 반전이 발생하기 전까지는 관객에게 인지되지 않는다.

중심인물의 목표를 숨김으로써 반전을 구성하고자 할 때에는 중심인물과 상호작용을 하는 주변 인물들에게도 중심인물의 목표와 의도가 은폐되어야 한다. 즉 반전이 드러났을 때 중심인물에게 ‘속았음’을 알게 되는 것은 주변인물과 관객 모두로, 창작자는 중심인물이 주변 인물 및 관객보다 많은 정보량을 가지고 있고, 주변 인물 및 관객은 적은 정보량을 가지고 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 인물의 내면이나 주관적 시점, 기억 회상 등의 장면에서 인물의 진짜 목표를 직접적으로 드러내지 않도록 유의해야 하며, 인물이 다른 인물에게 하는 말이나 행동 등 외적인 정보를 활용하여 인물의 진짜 목표를 숨길 수 있어야 한다. 이러한 방식의 반전을 활용하는 경우 인물이 목표를 숨긴 의도가 관객이 반전에 대해 느끼는 정서적 진폭과 관련된다. 예를 들어 <서터 아일랜드>(2010)는 마지막 장면에서 테디 다니엘스가 사실 미치지 않았으며 그가 병원 관계자들에게 자신이 미친 것처럼 속이고 있다는 반전을 배치하고 있다. 이러한 반전은 아내를 죽였다는 죄책감

과 괴로움을 감당하고자 하는 인물의 고통을 관객에게 전달하고 인물이 선택한 삶의 방식에 대한 질문을 제시하여 여운을 남기는 것이다.

이 두 방식은 관객이 몰랐던 인물의 자기 인식이나 진정한 목표를 결말 부분의 반전에서 드러냄으로써 인물에 대한 새로운 해석을 낳게 된다. 인물에 대한 재해석을 바탕으로 관객은 전체 스토리와 인물의 의미를 재평가하게 되고 관객이 새롭게 알게 된 인물의 내면에서 스토리의 주제나 가치가 전달될 수 있다.

4.3. 인물의 목표 달성-오류에 대한 인지

서사의 반전을 구성할 수 있는 세 번째 방법은 중심인물의 목표가 오류라는 점을 숨기는 것이다. 창작자는 이 핵심 정보를 인물에게 숨김으로써 인물이 잘못된 정보에 기반하여 목표를 설정하거나 목표 달성을 위한 구체적인 행동을 하도록 설정한다. 그리고 이 정보가 인물과 관객에게 은폐되어 있다가 목표 달성이 성공 또는 실패한 이후 반전으로 드러나도록 구성하여 스토리를 전환시키는 것이다. 예를 들어 모파상의 소설 「목걸이」에서 마틸드는 친구에게 빌렸던 비싼 목걸이를 잃어버린 후 새 목걸이를 사주고 그 돈을 갚기 위해 노력하여 돈을 모두 갚는 데 성공한다. 목표를 달성하고 뿌듯함을 느낀 순간, 마틸드는 그 목걸이가 값싼 가짜 목걸이였음을 알게 된다. 인물이 이 사실을 미리 알았다더라면 인물은 스토리를 이끌어왔던 목표를 추구할 필요가 없었다는 점에서 이 정보로 인해 인물의 목표 추구 과정과 목표 달성의 의미가 전환되고 인물과 관객에게 허탈감과 허망함을 안기게 된다.

이러한 방식의 반전을 구성하는 경우 창작자는 중심인물과 관객 모두에게 반전의 정보를 숨겨야 하므로 중심인물과 관객의 정보량은 낮다. 인물의 목표는 일관되게 추구하고 그 추구 결과 목표 달성에 성공하거나 실패하기까지 이른다는 점에서 창작자는 우선 일반적인 스토리의 진행과 유

사하게 스토리를 구성해야 한다. 다음으로 인물의 목표 달성 여부가 결정된 후 인물이 잘못 알고 있었던 정보를 통해 반전을 마련함으로써 인물과 관객이 중심인물의 목표 달성에 대해 느끼는 감정을 전환시키는 것이다. 결말 부분에서 자기 인식이 드러나지 않으며, 인물의 목표 자체가 수정되지는 않는다는 점에서 1)과 2)의 방식과는 구분되며, 목표의 설정과 달성 여부의 관계를 중심에 놓는 일반적인 스토리 창작 경로와도 분명하게 구분되는 반전 구성의 방식이라고 할 수 있다.

이 결말부의 반전이 시간적 차이나 공간적 차이를 바탕으로 하는 경우 창작자는 이를 감추고 관객에게 일관된 목표 진행처럼 보이기 위한 장치를 사용할 수도 있다. 예를 들어 <쏘우 2>(2005)에서는 게임에 휘말린 아들을 구하고자 하는 아버지와 게임이 벌어지는 내부의 상황을 교차 편집하여 보여준다. 관객은 아들을 구하려는 아버지의 목표에 공감하고 이 목표 진행을 향해 스토리가 진전되는 것처럼 보이는데, 마지막에 아버지가 아들을 구하려는 시점은 현재이나 게임이 벌어진 것은 과거였다는 반전이 드러나 아들을 구하겠다는 아버지의 목표는 애초에 불가능한 것이었음으로 밝혀진다. 인물의 목표가 절실한 것이었음수록 그것이 애초에 무의미한 것이었거나 달성 불가능했던 것임을 알게 된 것으로 전환되었을 때의 충격이 극대화될 수 있다. 인물이 잘못된 정보나 추측에 의존하여 목표를 갖게 되거나 목표를 추구하는 과정을 그리고 그것의 달성이 판별된 후 전환시킴으로써 창작자는 인간의 인식 자체의 한계를 주제화할 수도 있다.

5. 서사 내 관계에 대한 이해의 필요성: 활용 가능한 작법을 위하여

본 논문은 창작 시 메인 스토리를 구성한 후, 인물을 중심으로 구체적인 사건이나 갈등, 플롯 등을 선택·구성할 때에 활용할 수 있는 방법을 제

시하고자 하였다. 사건이나 갈등, 플롯 등을 선택하고 구성하는 것은 사실 무한한 가능성을 지니는 영역이며, 기존 작법서 역시 이 영역은 창작자가 관객의 관심을 끌 수 있는 내용으로 결정하여야 한다는 상투적인 말로 설명되었다. 선택의 가능성이 무한하다는 것은 좋게 말한다면 모든 것이 극의 소재가 될 수 있다는 말이지만, 달리 말한다면 선택의 기준이나 방법을 찾을 수 없다는 의미이기도 할 것이다. 개연성을 가진 플롯과 스토리를 구성해야 하는 극작에서 무한한 가능성이라는 말은 사실상 기존의 작법이 현실적인 방법을 제시하지 못했다는 말과 다르지 않다.

본고는 사건·갈등·플롯 등을 각기 구분하여 유형화 시켰던 방식을 벗어나 인물의 성격을 재규정하여 사건과 갈등의 선택에 활용할 수 있는 방법, 평이한 스토리를 좀 더 흥미롭게 전환시킬 요소와 방법, 목표와 정보량에 따른 오해와 은폐를 활용하여 서사적 반전을 구성할 수 있는 방법 등을 제시하였다. 중요한 것은 이 방법들이 모두 인물과 인물의 목표라는 스토리의 가장 중요한 줄기를 기반으로 구성된다는 점이다. 즉 본고에서 제시하는 방법은 분명한 '기준'을 중심에 두고 이를 어떻게 운용할 것이냐의 문제를 다루고 있는 것으로, 작법에서 가장 어려운 문제로 꼽혔던 무한한 가능성을 해소하고자 하였다.

이 기준을 세우기 위해 본고에서 다시 주목한 것은 역시 인물이다. 인물은 사건에 부딪히면서 갈등을 겪고, 이를 바탕으로 플롯을 진행시키며 결국 목표에 도달하려는 의지를 지닌 요소로 전체적인 스토리를 구성할 때에도, 세부적인 사항을 선택하여 구성할 때에도 중심에 설 수밖에 없기 때문이다. 이러한 이유로 인물의 세부 사항들은 사건·갈등·플롯, 그리고 스토리와 관계될 수밖에 없음에도 기존 작법서에서는 인물의 개별적인 성격(Personality)나 역할(Function)을 설명하는 데에 집중해 중요한 극적 요소들과의 접점을 찾기 어려웠다. 이 글은 인물이 세계를 대하는 태도를 중심으로 인물의 성격을 새롭게 규정하여 실제 작법에 활용할 수 있도록 '가시화'시키는 것부터 시작하였다.

이 글에서는 ‘인물의 성격’을 인물이 세계를 어떻게 바라보고 있는가, 그리고 목표에 어떠한 속도로 접근하는가라는 두 개의 큰 축을 기준으로 한 좌표 내 좌푯값으로 재규정하고자 하였다. 인물이 세계를 긍정적/부정적으로 바라보는지, 세계에 저돌/지체의 속도로 대응하는지를 기준으로 한 점을 선택하였을 때 그것은 인물 성격의 초깃값이 된다고 할 수 있다. 이 초깃값의 설정이 중요한 것은 이를 바탕으로 현실적인 인간상으로서의 성격을 구성할 수 있다는 점뿐만 아니라 좌푯값의 좌우·상하, 그리고 대각선에 대한 대칭 혹은 그 역을 바탕으로 사건과 갈등을 구성할 수 있다는 점 때문이다. 인물의 초깃값이 어떤 축에 있느냐를 염두에 두었을 때 그 값의 정도에 따라, 그리고 위치에 따라 인물을 변화시키거나 갈등을 일으킬 수 있는 값 역시 결정할 수 있는 것이다. 따라서 이러한 인물의 성격을 고려한다면 목표를 향해 가는 인물과 밀접한 사건·갈등·플롯을 확보할 수 있다.

이처럼 재규정된 인물의 성격을 확장했을 때, 스토리가 전환점을 맞이할 수 있는 인물의 내·외부적 상황을 제시하여 입체적인 서사를 구성할 수 있다는 점 역시 확인하였다. 인물이 목표를 향해 갈 때 긴장감을 조성할 수 있는 것은 갈등의 유무인데, 일반적으로 하나의 스토리라 해도 갈등이 하나로 구성되는 것은 아니다. 본고는 어떠한 갈등을 선택할 것인가가 아닌 갈등이 어떻게 스토리와 인물의 변화를 만들어내는가에 주목하고자 하였다. 즉 세부적인 갈등의 소재가 무엇이나에 집중하지 않고 스토리 내에서 갈등으로 인해 인물이 어떤 변화를 겪느냐에 주목한 것이다. 이는 스토리 전체를 고려했을 때 목표 달성의 가능성을 높이거나 낮추는 것으로 기능하면서 전체적인 스토리에 영향을 주는 것이라 할 수 있다. 본고에서는 목표 달성의 가능성에 영향을 줄 수 있는 변화 양상을 제시하여 입체적인 스토리를 구성하는 데에 도움이 되고자 하였다. 덧붙여 이 변화의 양상은 앞서 설명한 인물 성격의 좌표를 통해 구성할 수 있는 것으로 유기적인 활용 가능성을 기대할 수 있다.

마지막으로 서사적 반전을 구성할 수 있는 방안을 도출하였다. 기존의

반전은 급전 등과 같은 의미로 쓰이면서 용례상 혼란을 가져오기도 하였으며, 서사적 충격을 주는 반전으로 사용되었을 경우 분석을 통해 반전의 효과를 확인하였을 뿐, 실제로 어떻게 반전의 효과를 주는 서사를 구성할 수 있는지에 대해서는 언급되지 않았다. 본고에서는 먼저 반전을 ‘인물이 잠재된 자기 인식을 깨닫는 경우’, ‘인물이 의도적으로 목표를 은폐한 경우’, ‘인물의 목표가 잘못된 정보에 기반한 경우’ 등 세 가지로 유형화하였다. 본고는 반전 역시 인물이 가진 목표와 관계되며 관객과 인물의 정보량을 조절하는 것으로 가능하다는 점을 확인하면서, 이를 활용할 수 있는 방안을 제시할 수 있었다.

연구자가 ‘목표-경로’를 설정하고 이에 따른 스토리의 분화 및 장르 전환 방법을 제안했던 선행 논문과 후속편인 본 논문을 구상하게 된 것은 ‘실제’ 창작에서 활용할 수 있는 방법을 제시하기 위한 것이다. 인물을 중심으로 하여 스토리와 이를 구성할 수 있는 개별적인 사건·플롯을 결합하는 것은 극에 포함된 모든 요소들이 서로 관계하고 있다는 점에서 개별적인 요소를 고려했던 기존의 작법을 탈피하는 것이다. 각 요소가 어떠한 관계를 지니고 있는지를 파악하여 이를 적용할 수 있는 방법을 마련하는 것은 극작의 가장 중요한 특징이면서도 난점이라 할 수 밖에 없다. 본고는 이를 해결하기 위해 극의 기본으로 돌아가 인물에 주목했고, 인물의 초깃값을 설정하여 운용하는 방법, 이를 바탕으로 서사적 전환점을 선택할 수 있는 방법, 목표의 표출과 은폐, 정보량을 파악하여 반전을 구성할 수 있는 방법 등을 제안하였다. 이는 인물의 성격-인물의 변화-목표로의 진행을 구성함에 있어 효율적으로 개연성을 확보하며, 배경의 유기성까지를 고려할 수 있다는 점에서 창의적인 작법이라 할 수 있을 것이다.

본고는 많은 작법서들이 제안하는 안정적인 글쓰기, 즉 주인공이 겪는 고난 극복의 서사로 획일화 될 수밖에 없는 구성 방법에 대한 문제의식에서 시작되었다. 이는 안정적인 서사를 바탕에 둔 영웅 서사 중심의 많은 작법서들이 최근의 경향에 대응하지 못할 것이라는 판단에 따른 것이기도 했

다. 최근 내러티브는 변화하고 있으며 영웅적 구성 방식으로 설명하기 힘든 혹은 설명할 필요 없는 인물들이 극의 중심을 차지하고 있다. 극이 현실의 반영이라는 진리를 떠올릴 수 있다면, 소외되었던 인물 혹은 상황에 대해 높아지는 관심과 조심스러운 접근 등 변화에 맞는 서사적 틀에 대한 고민 역시 필요하다. 매체에 따른 극의 문법이 변화하고 있는 상황까지 고려한다면 기존의 ‘안정적’이었던 극의 구성 방식은 이제 다른 패러다임로의 전환을 꾀해야 할 것이며 작법 역시 이와 함께 할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다.

참고문헌

논저

- 김태환(2010), 「‘반전과 함께 일어나는 인지’에 대하여: 아리스토텔레스의 플롯 이론 연구」, 『독일문학』 제116집, 한국독어독문학회.
- 데이비드 하워드 외(1999), 신산 역, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사.
- 로버트 맥기(2002), 고영범 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가 1』, 민음인.
- 마르티 마틴·제임스 V. 하트·사이드 필드 외(2016), 안희정 역, 『시나리오 쓰기의 모든 것』, 다른.
- 송아름·박미란(2021), 「스토리 작법 패러다임의 전환: 목표 경로에 따른 스토리 분화와 장르 전환의 가능성을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제62호, 인문콘텐츠학회.
- 시드 필드(2017), 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사.
- 시드 필드(2001), 박지홍 역, 『시나리오 워크북』, 경당.
- 아리스토텔레스(2002), 천병희 역, 『시학』, 문예출판사.
- 안젤라 애커만·베카 푸글리시(2019), 서준환 역, 『인간의 130가지 감정 표현법: 감정이 살아있는 캐릭터 만들기』, 인피니티박스.
- 오기환(2020), 『스토리: 흥행하는 글쓰기』, SIGOMGART.
- 울슨 스타트 카드(2013), 김지현 역, 『캐릭터 공작소』, 황금가치.
- 전창의(2008), 「반전 결말 서사물에서의 편향과 은닉 기법」, 『디지털스토리텔링연구』 제3집, 한국디지털스토리텔링학회.

ABSTRACT

Study of Measures for
Concretizing the ‘Character-Goal’
Path Setting for a Creative
Writing Method

Song, A-Rum*

Park, Mi-ran**

Focused on the Composition/Utilization of the
Initial Value of Characters, the Turn of Events
and the Reversal of the Narrative

This study is a follow-up of a preceding study that proposed the ‘path-goal’ that could be utilized in creative writing and the methods for differentiating the story and switching the genre accordingly, which would propose a method for concretizing the setting in the ‘path-goal.’ To do so, this study proposed a method for reconstructing the character’s personality to utilize it in choosing incidents and conflicts, elements and method for converting a simple story and a method for constructing the reversal of the narrative through misunderstanding and concealment according to the goal and the amount of information. First, this study redefined the character’s personality as a coordinate value in the coordinates with the recognition of the world and the speed of response to it as the axis. Then, this study explained that

* (Co-Author) Research Professor, Institute of Media Arts, Yonsei University

** (Co-Author) Lecturer, College of Yeollim Liberal Arts, Sungkonghoe University

the character's personality or change could be constructed according to the initial value of the coordinate and that incidents and conflicts could be constructed according to the symmetry of the left and right and the top and bottom of the coordinate values, and the diagonal or vice versa. In addition, this study provided a method for constructing a three-dimensional narrative by proposing the internal and external situational elements by which a story could welcome a turning point. Lastly, this study drew out a measure for constructing the reversal of the narrative. This study categorized the reversal into three, found each of them related to the differences in the amount of information in the writer, the character, and the audience and the character's misunderstanding and concealment of the goal and proposed a method for constructing a reversal narrative, focusing on that. Ultimately, this study has significance in that it came up with methods for connecting and categorizing elements in the narrative to propose a creative writing method.

Keywords Character's personality, Personality coordinates, Internal and external changes in characters, Turn of events, Amount of information, The reversal of the narrative