

[정규과정]

11가지 법칙으로 끝내는 스토리텔링

뇌과학과 스토리텔링

뇌 과학을 통해 스토리텔링의
본질을 잘 이해할 수 있습니다.

튜터 한명섭

뇌과학과 스토리텔링

1) 호기심을 자극하는 네 가지 방법



인간의 뇌가 세계를 통제하려면 우선 그 세계를 제대로 알아야 하므로 인간은 끊임없이 호기심을 가진다. 로웬스타인은 <호기심의 심리학>이라는 논문에서 인간의 호기심을 무의식중에 자극하는 네 가지 방법을 소개한다.

첫째, 질문을 던지거나 수수께끼를 낸다. 둘째, 해결책이 예상은 되지만 알려지지 않은 일 년이 사건에 노출시킨다. 셋째, 예상을 깨트려서 설명을 찾도록 유도한다. 넷째, 다른 누군가에게 정보가 있다고 알려준다.

호기심을 자극하는 네 가지 원리를 잘 알고 있었던 사람들이 바로 작가였다. 연구를 통해서가 아니라 실전과 직감으로 터득을 했을 것이다. 경찰수사극에서 독자와 시청자들은 (1) 수수께끼를 받고, (2) 해결책이 예상은 되지만 알려지지 않은 일련의 사건에 노출되며, (3) 의외의 사건에 놀라고, (4) 누군가는 누가 어떻게 한 일이지 아는데 자기는 모른다는 사실에 초조해한다.

경찰수사극이나 탐정물만이 정보의 격차에 의존하는 것은 아니다. 대중문화 시장의 작가들도 정보의 격차를 유용하게 사용한다. TV 시리즈 <로스트>는 항공기 사고가 발생한 후 어떤 알 수 없는 이유로 남태평양의 한 섬에서 살아남은 사람들의 이야기이다. 그들은 이름 모를 섬에서 수수께끼의 북극곰과 ‘그들’이라는 정체 모를 원시의 존재들, 알 수 없는 ‘검은 연기’, 의문의 프랑스인 여자와 땅바닥으로 난 기묘한 문을 발견한다. 이 시리즈는 미국에서만 1500만 명이 시청했다. 첫 시리즈에서 하나의 세계가 창조되고 그 세계는 환각을 불러일으킬 만큼의 정보의 격차로 가득하다. 이런 스토리는 ‘수수께끼 상자’를 여는 방식의 구성이다.

2) 뇌가 생성하는 모형model

뇌는 현실의 이야기를 전하기 위해 우리가 사는 세계를 그리면서 색깔과 움직임, 물체와 소리까지 함께 떠올려야 한다. 허구의 이야기 속 인물들이 작가가 적극적으로 창조한 현실에 살 듯이 우리도 마찬가지로. 우리는 머리 밖의 현실을 아무런 장애물 없이 직접 관찰하는 것처럼 느낀다. 그러나 우리가 ‘바깥’으로 경험하는 세계는 사실 머릿속에서 구축한 현실의 재현으로, 스토리텔링 뇌에서 일어나는 창작의 결과다.

이는 다음과 같은 과정으로 일어난다. 당신이 어떤 방에 들어가면 당신의 뇌는 앞으로 어떤 광경이 펼쳐지고 어떤 소리가 들리고 어떤 느낌이 들지 예상한 다음 그 예상을 토대로 환각을 만들어낸다. 실제로 우리는 이런 환각을 주변 세계로서 경험하며 날마다 매 순간 그 중심에 서 있다. 뇌는 실제 현실과 직접 접하지 못하므로 현실을 실제로 경험하지도 못한다.

“머릿속으로 당신을 둘러싼 아름다운 세계를 그리면서 모든 색과 소리와 냄새와 질감도 함께 떠올려보라. 당신의 뇌는 그 세계를 직접 경험하지 못한다. 뇌는 두개골 안의 침묵과 어둠 속에 갇혀 있을 뿐이다.”(데이비드 이글먼)

이처럼 현실 세계를 재현한 환각을 뇌에서 생성하는 세계 ‘모형model’이라고 한다. 물론 이 모형은 정확해야 한다. 아니면 벽을 향해 걸어 들어가거나 포크로 자기 목을 찌를 수도 있다. 정확성을 기하기 위해 우리에게 감각기관이 있고, 감각은 확실한 것처럼 느껴진다. 눈은 수정처럼 투명한 창이 되어 세상의 모든 색과 세밀한 부분까지 보게 해주고, 귀는 세상의 소음이 자유로이 요동치는 열린 관이 되어줄 것만 같다. 사실은 그렇지 않다. 눈과 귀는 일부 제한적인 정보만 뇌로 전달할 뿐이다.

인체의 모든 감각기관은 외부 세계에서 다양한 형태의 단서, 이를테면 광파나 기압의 변화, 화학적 신호

를 포착하는 기능을 한다. 이런 정보는 수백만 개의 미세한 전기신호로 변환되는데, 뇌가 이런 전기신호를 읽는 것은 컴퓨터가 코드를 읽는 것과 같다. 뇌는 이런 코드를 이용해 적극적으로 현실을 구축해서 우리가 통제된 환각을 현실이라고 믿게 만든다.

그렇다면 독서는 어떤 원리로 작성할까? 뇌는 외부 세계에서 어떤 형태로든 정보를 받아서 신경계 모형으로 변환한다. 책의 글자를 눈으로 훑으면 글자에 내포된 정보가 전기 파장으로 변환되고, 뇌가 그 파장을 받아 글자들이 제공하는 정보의 모형을 생성한다. 독자의 뇌는 작가가 원래 상상한 모형의 세계를 각자 다시 구축한다.

모형을 생성하는 작가에게 구체적인 정보를 활용하는 방법이 효과적이다. 독자가 이야기 세계에 대한 적절한 모형을 구축하도록 만들고 싶으면 이야기를 쓸 때 최대한 정확히 묘사해야 한다. 독자가 이야기 세계에 대한 적절한 모형을 구축하도록 만들고 싶으면 이야기를 쓸 때 최대한 정확히 묘사해야 한다.

“말로 표현하지 말고 보여줘라”는 글쓰기 조언은 그래서 유효하다. 어떤 것을 ‘꿈쩍하다’라고 말하지 말고 독자가 꿈쩍하게 느끼도록 묘사를 하라. ‘기쁘다’라고 말하지 말고 독자가 읽고 ‘기쁘다’라고 말하게 만들어라. 인물의 공포나 기쁨, 분노, 불안, 슬픔을 경험하려면 뇌에서 감정 모형을 생성해야 한다.

뇌에서 자동으로 모형을 생성하는 성향은 판타지와 SF소설 작가들이 가장 큰 혜택을 본다. 전쟁이나 복잡한 기술의 이름만 언급해서 마치 그런 것이 실제로 있는 것처럼 느끼도록 자극을 받는다. 이야기 속에 등장하는 낯선 것들은 우리의 뇌가 끊임없이 모형을 생성해서 만들어진 상상의 결과일 때 작가의 상상보다 더 실제처럼 느껴진다.

참고자료 : 《스토리텔링 바이블》(대니얼 조슈아 루빈 저, 블랙피쉬, 2020.12.