

[정규과정] 스토리텔링 개론

주제: 소품을 활용한 플롯 짜기

본 자료를 통해
소품을 활용한 플롯 짜기에 대해 이해할 수 있습니다.

튜터 한명섭

2020년 11월 부가자료 : 스토리텔링 개론

소품을 활용한 플롯 짜기

작성자 : 튜터 한명섭

소설 <모비 딕>에서 가장 중요한 소품을 하나 꼽으라면 고래잡이용 작살일 것이다. 신데렐라 이야기에서 유리 구두를 빼면 스토리의 8할은 사라지는 셈이 아닐까? 신데렐라 이야기는 약 4000여 종의 판본이 존재한다고 한다. 구두가 발에 맞느냐는 테스트를 거쳐 천한 신분에서 높이 신분 상승하는 소녀가 주인공으로 등장하는 것은 대부분이 그러하다. 다만 구두가 다른 경우는 있다. 모피로 만든 구두가 나오기도 하지만 대체적으로 유리 구두이다. 유리 구두는 소품으로 왕자를 데려오는 매개체로 활약하고 분실되거나 망가지면서 이야기의 흥미를 더욱 고조시키기도 한다. 유리 구두는 3장 클라이맥스뿐 아니라 1장과 2장에도 등장한다. 중요한 소품이 여러 차례 등장하는 것은 ‘소품 심어두기’라고 부른다.

중요한 소품은 스토리의 앞부분에 일찌감치 심어두어야 한다. 스토리가 전개되어 가면서 어디에 어떤 소품이 쓰일지 미리 알 수가 없으니 필요해 보이는 것보다 더 많이 심어두어야 한다.

새로운 인물을 창조할 때는 한두 가지 소품에 습관 하나씩을 설정해보면 좋다. 하지만 정장 이걸 해 보라고 하면 수월하게 해내지 못하는 경우가 많다.

우리들의 일상생활은 여러 소품으로 가득 차 있다. 하지만 글을 쓸 때는 이런 것들에 무심해지기 쉽다. 실생활에서는 여러 소품과 함께 생활하면서 글쓰기에서 소품을 등장시키지 않는다면 추상적이 될 수밖에 없다. 스토리에 구체성을 붙여넣으려면 소품을 가득 채워 넣어줘야 한다. 소품을 이용하여 플롯을 짜려면 다음과 같이 해 보자

1. 스토리에 등장시킬 소품의 목록을 작성하라.

스토리의 배경을 살려줄 소품을 가능한 한 많이 찾아 목록으로 작성하면 좋다. 19세기 고래잡이를 다룬 스토리라면, 고래잡이용 작살, 동아줄, 포경선, 선원들의 술병 등이 포함되어야 한다. 가장 유명한 고래잡이 소설인 <모비딕>에서 에이해브 선장은 흰고래를 최초로 발견하는 선원에게 주겠다고 메인마스트에 금화 하나를 박아둔다. 에콰도르에서 얻은 그 스페인 금화가 소설에 처음 등장하는 것은 36장에서이다. 99장에서 다시 등장하고, 133장에서 선원들 중에서 흰고래를 처음 발견한 에이해브가 주화를 다시 가져간다.

2. 소품과 인물을 연결한다.

소품과 인물을 연결하는 것은 별 거 아닌 듯 보이지만 사실 쉽지 않다. 소품에 어떤 가치가 있을 때는 다른 인물이 그것에 대한 소유욕에 불탄 나머지 그것을 훔쳐 달아 나려는 사건으로 연결되기 쉽다. 돈이 그 대표적인 소품이다.

영화 <라스베이거스는 떠나며>에서 술주정뱅이이면서도 돈이 많은 벤은 넉넉한 화대를 지불하면서, 짧은 생애 동안 그의 연인이 될 라스베이거스의 매춘부 세라와 친해진다. 벤은 대로변에서 세라를 자신의 상대로 점찍는다. 그러고는 차를 갓길에 급히 세운 후 이렇게 묻는다. “지금 일하는 중이에요?” 술기운에 잔뜩 절어 있는 이 질문은 세라를 ‘영업중인 아가씨’, 즉 매춘부로 명시하고 있다. 돈이 넉넉한 벤은 한 시간 동안 그에게 육체적으로 봉사하면 그만이다.

플로베르의 <보바리 부인>에서 주인공 에마 보바리에게 돈은 몰락의 지표이다. 에마 보바리의 주된 소품들은 옷과 돈이다. 그녀는 자기 삶이 향상된 것처럼 느끼고, 우울증의 어두운 구덩이로부터 헤어나 잠시나마 기분이 밝아지도록 주로 옷을 사 입는 데 많은 돈을 쓴다. 에마의 몰락은 그녀가 외간 남자들과의 불장난에 헌납하기 위해 자기 남편의 수입원을 건드리는 시점에 도래하고 만다.

3. 소품으로 인물의 행위를 창조하라.

대실 해밋의 <말타의 매>에는 검은 새 조각상이 아주 중요한 소품이다. <말타의 매>는 20개의 장으로 구성돼 있다. 조각상이 등장하는 것은 14번째 장에서이다. 검은 새가 야기한 행위의 결과는 많은 사람의 죽음이다. 작품의 전사에서부터 일련의 죽음이 펼쳐지는데 탐욕스러운 인물들은 바로 그 소품을 수중에 넣으려고 안달하다가 사망했다. 16장에서는 샘 스페이드라는 사립탐정의 사무소에서 장면이 진행된다. 사무소에서 샘은 자신의 비서인 에피 페라인에게 최근 벌어진 사건의 요점과 대처방안을 알려준다. 하지만 그때 한 남자가 방문한다. 2m가 넘는 거인인데 축구공만한 소포를 들고 있다. 그는 샘의 사무실 출입문에 들어서자마자 입에서 피를 흘리기 시작한다. 앞으로 고꾸라지면서 남자가 손에서 놓친 소포꾸러미가 풀리면서 검은 새가 나온다. 그 순간 통찰력이 남다른 사립탐정은 검은 새에 손을 대면 뭔가 위험한 일이 닥치리라는 사실을 알아차린다. 다음 장에서 그는 검은 새를 수하물 임시보관소에 맡겨둔다. 그리고는 자기 자신을 가명의 수취인으로 해 둔다. 적절한 소품을 하나 찾아내면 이렇게 좋은 스토리를 꾸릴 수 있다.

참고문헌 : 로버트 J. 레이, 브렛 노리스 저, 『주말소설가』, 2013, 오브제.