

[정규과정]

11가지 법칙으로 끝내는 스토리텔링

픽션과 논픽션의 차이-플롯의 역할

스토리텔링에 관한 기본적인 지식을 쌓고
플롯의 역할에 대해 명확히 알 수 있습니다.

튜터 한명섭

스토리를 배열하고 구성하는 것은 플롯과 비슷하다고 할 수 있다. 플롯은 개별적인 사건의 나열을 뜻한다. 이는 스토리텔링이 하는 일과 다르지 않다. 플롯은 인물, 사건, 배경과 함께 스토리텔링에서 아주 중요한 요소이다.

꾸며낸 이야기가 없는데도 이야기를 재배열하고, 이미 존재하는 이야기 일부를 삭제하거나 부각시키는 행위를 했다면 그것은 픽션일까 논픽션일까? 실은 논픽션이라고 해도 이야기 순서를 의도에 따라 배열하며 이미 존재하는 모든 이야기를 다 담을 수도 없다. 즉 플롯을 가지고 있다는 점에서 보면 논픽션과 픽션은 다르지 않다.

픽션은 논픽션의 반대말이 아니다. 모든 스토리는 인간의 삶이 전개되는 현실 위에서 생겨났다. 그러나 논픽션이라고 하면 사실에서 멈추지만 픽션의 경우에는 멈추지 않는다. 실재하는 이야기, 그 자체만으로 부족하다고 느낀 인간의 필요에 의해서 스토리가 꾸며지기 시작하는 것이다. 이것이 바로 스토리텔링의 핵심이다. 이야기를 꾸며내는 픽션은 논픽션의 다음 단계로 출현하는 것이다. 그렇다고 해서 논픽션이 픽션보다 아래에 있다고는 할 수 없다.

논픽션이다루는 사실의 세계는 그 자체가 가진 감동의 힘이 있다. 실제로 존재하고 있는 감동적인 현실이 주는 힘은 픽션이 주는 그것과 비교할 수가 없이 강력하다. 그러나 현실은 불완전하다. 어느 짧은 순간 혹은 한 장면에서 우리는 감동을 느끼는데 그것이 체계적이지 않기 때문이다. 전체의 사건에는 일관성이 없이 분절되어 있다. 하나로 꿰어지지 않고 흩어져 있는 이야기에 질서를 부여하는 일이 서사화하는 것이다. 논픽션이나 픽션이나 서사화하는 방법은 같다. 다큐멘터리를 찍거나 드라마를 찍거나 여기까지는 똑같은 과정을 거친다. 픽션과 논픽션이 갈라지는 지점은 현실이 지닌 불완전한 감동을 완전한 감동으로 만들기 위해 허구를 동원할 필요성이 제기되는 순간이다. 소설이나 드라마는 논픽션이나 다큐멘터리가 이루지 못한 완결성을 지닌 미적 성취를 추구한다.

그러므로 소설이나 드라마같은 스토리텔링에서는 완전한 감동을 주는데 장애가 되는 것을 배제해야 한다. 배제만으로 부족하다면 상상력을 동원하여 모자란 부분을 채워 넣어야 한다. 스토리텔링에서 허구화는 있는 이야기를 생략하거나 강조하는 것으로 부족할 때, 빈 부분을 상상력을 동원하여 채워 넣음으로써 완전한 미적 구조물을 만들어 내는 장치이다. 그렇다면, 현실에 있는 이야기에서 일부를 배제하고 재편성한 논픽션은 무엇인가. 그것은 서사이지만 서사 예술은 아니다. 물론 어떤 다큐멘터리 영상들은 감독의 의도된 연출에 따라 대상을 촬영하고 편집한 경우도 있다. 이런 경우에는 예술이 아니라고 하기도 어렵다.

다큐멘터리 <아마존의 눈물>은 실체가 지닌 압도적인 감동에 기반을 두고 있다. 여기에 담긴 내용을 다큐멘터리가 아닌 드라마로 만들어 성공할 가능성은 희박하다. 아마존의 생태계가 지닌 거대한 규모와 신비로움을 넘어설 수 있는 드라마 작가는 없을 것이다.

그런데도 이것을 서사 예술이라고는 부르지 않는다.

중요한 것은 스토리가 논픽션이나 다큐멘터리에 머무르지 않고 픽션과 드라마가 되어야 하는 이유의 정당성이다.

허구화는 허구 자체가 위대해서가 아니라 현실이 가진 불완전성을 보완하기 위해 반드시 필요할 경우에 실행하는 것이다.

서사의 완전성을 갖추기 위해서 실행하는 허구화의 단계를 승인하는 것이 픽션의 영역이다. 픽션이라면 당연히 실제를 다룬 논픽션보다 완전한 미적 성과를 거둘 수 있어야 한다. 논픽션보다 못한 완성도와 감동을 가진 픽션은 픽션이 왜 픽션인지 알 수 없는 픽션인 것이다.

참고자료 : 방현석 저, 『서사패턴 959』, 도서출판 아시아, 2013.