

스토리텔링 기획·분석을 위한 ‘플롯적층’ 방법론 연구

안승범^{*}

1. 서론
2. 메인 플롯 중심 플롯 유형론의 한계와 극복
3. ‘플롯적층론’ 구축
4. <킹덤>의 플롯적층 구조와 그 의미
5. 결론

국문초록

이 연구는 스토리텔링 기획·분석을 위한 ‘플롯적층’ 방법론을 제안하는 데 목적을 둔다. 일정한 서사분량을 가진 스토리콘텐츠라면 비중을 갖고 등장하는 인물들이 여러 명일 수 있다. 그들 대다수는 스토리의 맥락에 유의미한 영향력을 행사하며 선택과 실천으로 참여한다. 역동적으로 변화해가면서 새로운 관계망을 구축·탈구축해간다. 플롯적층 방법론은 주인공이 이끄는 메인플롯을 근간에 두고, 주요 인물들이 대타적 성격을 내보이며 주체적인 서브플롯의 형성에 기여한다는 사실에 주목해 그 과정을 ‘전략’ 차원에서 살펴보려는 시도의 결과다.

서사물 속 주요 인물들은 개성적·주체적 삶을 살아가는 것과 무관하게 메인플롯의 구심력 안에서 상대적인 지위를 가진다. 그들의 여정은 메인플롯의 ‘인과적 설득’ 과정을 연장·강조·분담하면서 각각 정서적

* 경희대학교 국어국문학과 조교수

공감(파토스), 도덕적·윤리적 입장(에토스), 이성적 논리(로고스)의 기능으로 개성화되는 경향이 있다. 이처럼 주요 인물들의 서브플롯은 세 가지 기능적 특성에 따라 적층되는 바, 주변인물들의 수효와 역할에 따라 2차, 3차 적층구조로 중층화될 수도 있다.

후속 연구를 통해 플롯적층 방법론이 더 세공된다면 서브플롯이 메인 플롯과 접합/분기되는 과정에 대한 전략적 설계(기획)와 심미적 비평(분석)의 가능성이 열릴 것이다.

(주제어: 캐릭터 동기화 방법론, 메인플롯, 서브플롯, 파토스, 에토스, 로고스, 스토리텔링, 서사구조)

1. 서론

본고는 플롯 중심 서사 창작 모델과 캐릭터 중심 서사 창작 모델을 유연하게 결합한 스토리텔링 기획·분석 방법론을 제안하는 데 목적을 둔다.

플롯에 관한 최초의 진지한 논의는 아리스토텔레스의 『시학』에서 출발한다. 아리스토텔레스에 따르면 비극은 행위자의 도덕적 특질을 드러내는 ‘성격’, 보편적 진실에 접근하는 과정에서 확인되는 ‘사상’을 비롯해 ‘조사법’, ‘장경’, ‘멜로디’, ‘플롯’ 등에 의해 그 특징이 결정된다. 그에 따르면 서사의 바탕을 이루는 여섯 가지 요소 중 서사의 질을 결정하는 가장 중요한 사안은 플롯이다.¹⁾ 인간이 추구하는 삶의 목적도, 그에 이르는 여정에서 얻는 행복과 불행도 결국 행동으로 가시화되는 바, 플롯

1) 아리스토텔레스는 극작가가 플롯, 성격, 조사법, 사상, 장경, 멜로디를 다루는 수준에 따라 비극의 질이 결정된다고 말한 바 있다. 아리스토텔레스, 『시학』, 김재홍 역, 고려대학교 출판부, 2004, 61쪽.

은 인간 행위의 모방을 극화한 결정적 방법이란 것이다.

작금의 서사학 역시 아리스토텔레스의 관점을 연장·계승·극복하면서 플롯의 유형과 성격을 규명해 왔다. 아리스토텔레스가 강조한 ‘행위’의 중요성에 대한 입장만 다소 수정되어 왔을 뿐이다. 플롯이 사건들의 인과적 배열과 구성을 지칭하는 개념으로 통용된다는 점만 보더라도 아리스토텔레스의 관점은 여전히 유효하다. 플롯 개념을 명확히 규명하기 위해서는 ‘스토리(story)’ 개념을 대별화하여 살펴보는 게 중요하다. 일반적으로 스토리는 사건을 시간 순으로 연관지어 배열한 결과물이다. 창작자의 입장에서 스토리란 시간적 맥락을 부여해 로그라인(log-line)을 확장시킨 줄거리에 가까우며 줄거리 형태의 시놉시스가 곧 스토리일 수 있다. 그렇다면 완성된 서사물을 대상으로 삼는 서사학의 영역에서 스토리란, 수용자의 서사 정보 취득·판독에의 노력을 거쳐 사후적으로 발견된다고 볼 수 있다. 서사적 소통과정에서 스토리는 텍스트화 이전 창작자에게 존재하고, 텍스트 수용 이후 수용자의 내면에 구축된 ‘내용’에 해당되는 것이다. 그렇다면 플롯은 서사물로서 텍스트 내에 ‘형식화된 내용’에 해당한다. 누군가 스토리텔링을 기획하거나 분석한다고 했을 때 일차적 관문에 플롯이 존재하는 셈이다.

그런데 플롯을 내용과 분리된 형식적 구조라고 오해해선 안 된다.²⁾ 창작자에게 플롯은 스토리를 이루는 모든 질료들을 ‘어떻게’와 ‘왜’라는 질문을 경유해 점착시키는 과정이자 최종적인 결과이기도 하다. 역설적인 표현이지만, 플롯을 ‘과정적 결과’라고 말할 수도 있을 것이다. 수용자에게는 스토리를 맥락적으로 확인하고, 더 나아가 의미를 파악하기 위해 창조적으로 해체해야 할 서사 텍스트의 실체적 조건 중 하나다. 본

2) ‘스토리-내용’, ‘플롯-형식’으로 단순화하여 이해하는 것은 관습적으로 통용되어 온 면이 있다. 김선진, 『재미의 본질』, 경성대학교출판부, 2018, 311쪽.

고가 문제제기하는 것은, 수많은 스토리 작법서와 심지어 학술적 담론장에 제출된 논문들조차 개별 서사물의 플롯을 단순화 된 하나의 유형으로 분류·언명하는 관습에 익숙하다는 사실이다. 그러나 충분한 분량의 서사물에서 플롯이란 핵심 장면과 결정적 사건 기준으로 나뉜 하나의 유형에 귀속되기 어렵다. 물론 스토리 작법에 관한 이해를 돕는 차원이라면, 선명하게 구분된 플롯 유형들이 실용적일 때가 있다. 그러나 학술적 담론장에서 플롯을 논구하기 위해서는 그것이 주요 인물들 간의 관계망을 따라 때론 복수의 선(line)으로 흘러가며, 역동적 맥락으로 연결된다는 것³⁾을 이해할 필요가 있다.

2장에서 더 자세히 다루겠지만 가장 널리 읽히는 스토리 작법서들은 플롯 유형을 세분화하기 전에 플롯 중심 시나리오와 캐릭터 중심 시나리오를 구분하거나⁴⁾, 몸의 플롯(행동 중심 플롯)과 마음의 플롯(인물 중심 플롯)을 구분하곤 한다.⁵⁾ 서사의 장르적 특징, 목표 등을 직관적으로 이해하는 데에는 매우 유효한 분류일 수 있다. 그러나 이 글은 인간의 행동 역시 근본적으로는 마음의 결과이거나 반영이며 행동 이전에 동기가 있고, 행동이 두드러지는 장면 앞뒤로 등장인물의 감정과 입장이 존재한다는 당연한 사실에 주목하고자 한다. 또한 주동인물의 여정을 따라 구축되기 마련인 메인플롯을 핵심축 삼아 적층·확장되는 서브플롯의 기능과 역할이 서사의 미학적 완성도에 매우 중요하다는 점에 착안하기로 한다.

3) 이와 관련해 한일섭은 '다선서사와 '다열서사' 개념으로 서사물을 구분하기도 한다. 다선서사는 여러 인물들이 비중을 갖고 자신을 중심으로 한 플롯을 이어가는 경우를 뜻한다. 다열서사는 핵심 주동인물이 주도하는 중심 스토리와 에피소드의 교차로 진행된다. 삽화처럼 개입하는 독립적인 에피소드들은 시공간, 내용 면에서 독립적이며 중심 플롯과의 관계성이 희박한 편이다. 그래서 양자의 연결 방식은 대등적이거나 첨가성 연결이 된다. 한일섭, 『서사의 이론: 이야기와 서술』, 한국문화사, 2009, 45-50쪽.

4) 심산, 『한국형 시나리오 쓰기』, 해냄, 2019, 51쪽.

5) 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 2012, 69, 101쪽.

더 구체적으로 말하면, 장편영화나 중장편소설 이상의 서사분량을 가진 문화콘텐츠라면, 특히 연속극 형태의 TV/넷플릭스 드라마라면 서사적 비중을 갖고 등장하는 인물이 여러 명일 가능성이 크다. 그들 각자의 역할에 따라 서브플롯의 지위와 수효도 다각화될 수밖에 없다. 기본적으로 서사에 일정한 영향을 끼치는 등장인물 대다수는 ‘출발-입사-전환-결장-평정’의 단계⁶⁾를 밟으며 자신을 중심으로 구축되는 서브플롯에 관여한다. 그들은 주체적으로 ‘결핍’에서 ‘극복’ 혹은 ‘좌절’에 이르는 각자의 삶을 내밀하게 살아낸다. 그럼에도 상대적인 관점에서 보면 주변 인물들은 ‘주인공-메인플롯’에 대해 상대적인 위치에서 ‘주변 인물-서브플롯’을 형성한다. 서사분량이 큰 대하소설이나 매우 긴 시리즈물의 경우 ‘주변 인물-서브플롯’을 중심으로 다시 2차 서브플롯(secondary subplot)이 파생되어 ‘주변 인물-서브플롯’들 간의 심화된 위계⁷⁾가 발생할 수도 있다.

이는 본고가 제안하려 하는 플롯적층론의 핵심 아이디어로 통한다. 주변 인물의 ‘대타적 성격’에 주목해 보면 주인공이 이끌어가는 메인플롯을 근간에 두고, 그들은 크게 세 가지 기능적 역할 중 하나에 특화되는 경향이 있다. 이는 그들이 서사무대에서 개성적·주체적인 삶을 살아가는 것과 무관하게 메인플롯의 구심력 안에서 상대적인 지위를 가진다는 말과 같다. 세 가지 기능적 역할은 수용자의 향유감과도 연결되는데, 그것은 각각 정서적 공감, 도덕적·윤리적 입장, 이성적 논리와 관련된다. 이는 주변 인물을 중심으로 흘러가는 서브플롯이 메인플롯과 접

6) 더 자세한 논의는 다음 논문 II.2를 참고할 것. 안승범, 『스토리텔링 기획분석 방법론으로서 캐릭터 동기화 이론 연구 〈도둑들〉을 중심으로』, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 166-172쪽.

7) 추후 논의를 통해 밝히겠지만, ‘플롯적층론’은 메인플롯에 서브플롯이 기계적으로 쌓여가는 단순 패턴에 주목한 방법론이 아니다. 양자의 관계가 내밀하게 엮이는 과정, 변화무쌍하게 교합되는 양상을 세 가지 방향으로 풀어가려는 시도다.

합/분기되는 과정에서 어떤 의미를 갖느냐(분석), 어떻게 전략화될 수 있느냐(기획)를 설명하는 데 유의미한 관점을 제공한다.

이미 밝힌 것처럼 이 연구는 스토리텔링 기획·분석의 방법론을 구축하여 제안하는 데 방점을 둔다. 그럼에도 방법론의 정합성을 검증한 후 가치와 의의를 확인하는 과정은 필요할 것이다. 그래서 넷플릭스 오리지널 드라마 시리즈로 국내 OTT 이용자가 가장 많이 스트리밍한 것으로 알려진 <킹덤> 시즌1, 2를 요약적으로 분석할 것이다. 이 글의 본격적인 관심사는 아니지만, 넷플릭스 오리지널 드라마 시리즈는 시청자들의 이용 패턴에 부응하면서 TV 드라마와 다소 다른 서사성⁸⁾, 몰입에의 전략을 취해가고 있는 것으로 보인다. 특히 <킹덤>은 플롯 간의 절약적인 적층구조가 매우 뚜렷한 작품이라고 할 수 있다.

요컨대 본고에서 다룬 플롯적층론은 기존 플롯 유형론의 단순성을 극복하고자 하는 의도에서 출발한다. 또한 서사물의 플롯 시간을 따라 등장인물의 심리와 행동, 그들 사이의 관계망이 역동적으로 변화해간다는 점, 주인공이 주도하는 메인플롯과 주변 인물들의 역할에 의해 재편되는 서브플롯이 전략적으로 결합될 때 향유감을 극대화할 수 있다는 점에 착안한다. 논지의 집중성을 제고하기 위해 <킹덤> 시리즈의 영상미학적 특성에 대한 비평적 분석은 상당 부분 배제되었음을 미리 밝힌다.

8) 서사학적 차이에 대한 가설은 다음과 같은 질문을 경유해 정초될 수 있을 것이다. 넷플릭스의 트랜스 미디어 조건에 최적화된 영상콘텐츠가 유사 TV 콘텐츠와 동일한 서사체계와 장르 규범을 가질 것인가. 캐릭터 설정과 관계망의 구성, 에피소드의 분기와 접합, 서사 결절점(node)의 리듬, 쇼트와 씬의 수효와 배치, 갈등 삽입 패턴, 스토리의 중개와 '구성적/보충적 사건'의 연결방식, 회차 별 종결방식 등에 실질적인 차이가 발생하고 있진 않는가 등이 그것이다. 이는 현재 논자가 해명 중인 또 다른 학술적 논점에 해당한다.

2. 메인 플롯 중심 플롯 유형론의 한계와 극복

제랄드 프랭스에 따르면 수용자가 받아들이는 서사물의 질이란, 창작자가 의도한 스토리의 다음 국면에 대한 기다림의 질과 다르지 않다.⁹⁾ 그렇다면 창작자는 더 강한 향유감을 베풀기 위해 수용자를 능동적인 해석 주체로 유지·자극하는 전략을 취할 수 있어야 한다. 플롯이 궁극적으로는 수용자의 권한(competence)이자 성과(performance)¹⁰⁾라는 피터 브룩스의 언명도 그러한 주장을 지지한다. 플롯이란 수용자의 기대, 예측을 창조적으로 끌어내는 인과적 설득의 과정으로 존재해야 하는 것이다.

그런데 기존의 플롯 유형론 중 상당수가 ‘분류를 위한 구분’의 성격이 강하며, 그것도 메인플롯의 맥락에 대한 요약적 직관에 의존한다. 플롯 유형론 간의 차이도 사건의 인과적 결합 과정과 그 흐름을 어떻게 명명하느냐, 얼마나 세분화해서 구분하느냐를 두고 미미하게 갈라질 뿐이다. 이러한 관습화 된 유형론을 보완하기 위해 먼저 고려해야 할 내용이 있다. 앞에서 밝힌대로 몰입감을 낳는 인과적 구성이란, 다음 순간을 ‘예측하는 수용자’의 ‘긴장성(tension)’을 유지·강화하는 진행과 관련된다는 사실이다.¹¹⁾ 그 관점에서 성공한 서사물을 보면, 과거의 스토리 흐름에 일정한 매듭이 되는 장면과 이후의 스토리 흐름에 방향성을 제시하는 매듭으로서의 장면들을 영리하게 배치한 것을 알 수 있다. 것처럼 중요

9) 제랄드 프랭스, 『서사학이란 무엇인가』, 최상규 역, 예림기획, 1999, 242쪽.

10) Peter Brooks, *Reading for the Plot*, Knopf, 1984, p.37.

11) 서사물을 창작하는 일은 다음 장면에 대한 수용자의 기대를 예측하면서 설득의 전략으로 플롯을 구축해가는 과정이다. 그간 논자는 여러 기관 스토리텔링 강좌에서 흥행을 염두에 둔 대중서사물의 경우 ‘8:2 법칙’, ‘7:3 법칙’을 주장한 바 있다. 사건들을 연결해 가는 과정에서 수용자의 예측에 부응·합일되도록 대부분의 분량을 구축하되(70-80퍼센트), 결정적인 국면에서 굴절·전환·반전이 나타나는 경우(20-30퍼센트)를 전략적으로 삽입해가야 한다.

한 매듭이 되는 장면을 결절점(code)이라고 하면, 양자의 기능을 동시에 수행하는 경우에 한해 핵심 결절점(core node)¹²⁾이라고 언명할 수 있을 것이다. 흥미로운 것은 주인공의 심리와 행위에 있어서 중요한 변곡점이 결절점, 핵심 결절점과 일치하는 경우가 많다는 사실이다.

한편 결절점, 핵심 결절점의 순간에 중요 인물들 간의 관계망에도 중대한 변화가 나타난다. 이는 메인플롯, 서브플롯의 진행과정, 연결과정에서 긴장성이 고조되는 순간과 거의 일치한다. 그 연장선에서 서사적 차원의 긴장성¹³⁾도 해명할 수 있다. 각별한 긴장성이란 결절점, 핵심결절점에 대한 반응의 결과¹⁴⁾다. 이처럼 서사맥락에서 발생하는 긴장성은 수용자의 예측과 (핵심) 결절점 사이의 간극, 더 정확히 말하면 그 ‘간극’의 극적 변화에서 발생한다고 설명할 수 있다. 서사성과 긴장성이란, ‘원인-결과’의 자리를 바꾸며 계속적으로 순환하는 향유감의 요체인 것이다.

다음 표는 스토리 작법에 관한 실용적 논의에서 중요하게 다뤄지는 플롯 유형론을 정리한 것이다.

-
- 12) 서사물엔 스토리 전개 과정에서 해석되지 않고 남겨진 서사 정보에 의미를 부여하며 일단락을 이루는 매듭, 이후의 흐름에 대한 예측을 이끌어내며 결정적인 방향성을 부여하는 매듭이 있을 수 있다. 이들 중 하나의 기능을 수행하는 장면이 ‘결절점’, 양자의 기능을 모두 수행하는 장면이 ‘핵심 결절점’이다. 안승범, 『스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구』, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 155쪽.
- 13) ‘긴장성’에 관한 논의는 시적 수사의 차원에서 오래도록 연구되어 왔다. 필립 윌라이트는 시적 언어가 “존재의 어떤 알려지지 않은, 추측되지 않은 국면을” 일부 열어 보인다고 말한다. 이때 발생하는 긴장성이란 언어적 표현을 통해 대상의 ‘근원적 실제성(radical actuality)’을 직시하게 하는 순간에 주어진다. 그는 수사적 차원에서 주어지는 이러한 긴장성 역시 신체적(신경적) 감흥 이상의 정신적 밀도를 경험케 한다고 말한 바 있다. 필립 윌라이트, 『은유와 실제』, 김태옥 역, 문학과지성사, 1988, 45-47쪽.
- 14) 물론 영화나 드라마에서 결절점의 순간은 의미론적 비약을 견인하는 서레이드에 의해 올 수 있다. 극적인 시간 흐름과 리듬을 만드는 편집의 도움을 받을 수도 있고, 서사적 반전속 속 한 쇼트에 나타날 수도 있다. 이 글이 강조하는 것은, 결절점이 주인공의 심리, 행위에 있어서의 중요한 변곡점과도 긴밀하게 정합한다는 사실이다.

〈표 1〉 주요 플롯 유형론

연구자	플롯 수	플롯 유형	연관 정보
크레인(R.S. Crane), 1950 ¹⁵⁾	3개	행위의 플롯(Plots of action), 성격의 플롯(Plots of character), 사상의 플롯(Plots of thought)	아리스토텔레스의 비극의 원리에 착안
노먼 프리드먼 (Norman Friedman), 1955	3개	운명의 플롯(Plots of fortune), 성격의 플롯(Plots of character), 사상의 플롯(Plots of thought)	R.S. Crane의 플롯을 부분 수정
조르주 폴티 (Georges Polti), 1895	36개	탄원, 구제, 복수, 육친끼리의 복수, 도주, 재난, 참혹(불운), 반항, 대담한 기획, 유괴, 수수께끼, 획득, 육친끼리의 증오, 육친끼리의 싸움, 살인적 간통, 발광, 얕은 생각, 모르고 저지르는 애욕의 죄, 모르고 육친을 살해함, 이상을 위한 자기 희생, 육친을 위한 자기 희생, 애욕을 위한 모든 희생, 사랑하는 자의 희생, 강한 자와 약한 자와의 싸움, 간통, 애욕의 죄, 사랑하는 자의 불명예의 발견, 사랑의 장애, 적에 대한 애착, 야망, 신과의 싸움, 잘못된 질투, 잘못된 판단, 회한, 잃어버린 자의 발견, 사랑하는 자를 잃음	
제임스 스콧 벨 (James Scott Bell), 2004 ¹⁶⁾	9개	탐색, 복수, 사랑, 추적, 저항, 외톨이, 권력, 알레고리	
로널드 토비아스 (Ronald B. Tobias), 1993	20개	추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된 사랑, 희생, 발견, 지독한 행위, 상승과 몰락, 마무리	
크리스토퍼 부커 (Christopher Booker), 2004	7개	괴물 물리치기(Overcoming the Monster, 거지와 부자(Rags and Riches), 탐색(The Quest), 여행과 귀환(Voyage and Return), 희극(Comedy), 비극(Tragedy), 부활(Rebirth)	
김만수(2002) ¹⁷⁾	6개	추구·모험, 사랑·성숙, 상승·하강, 경쟁·투쟁, 금지·희생, 재판·토론	로널드 토비아스의 분류를 창조적으로 축약

15) R. S. Crane, “The Plot of Tom Jones”, *The Journal of General Education*, 4(2), Penn State University Press, 1950, p.114.

16) 제임스 스콧 벨, 『소설쓰기의 모든 것』, 김진아 역, 다른, 2018, 324쪽.

17) 김만수, 『한국 근대 희곡의 플롯 유형에 대한 기초 연구-작품 행위소의 주제어 분류』

<p>안영순, 노시훈 (2002)</p>	<p>36개</p>	<p>간청, 구출/탈출, 복수를 부르는 범죄, 혈연을 위한, 다른 혈연에 대한 복수, 도망/추적, 재앙, 희생자, 반란, 대담한 시도, 납치, 수수께끼, 획득, 혈연간의 증오, 혈연간의 경쟁, 살인을 부르는 간통, 광기, 치명적인 경솔함, 본의 아닌 사랑의 죄악, 알지 못하는 가족이나 친구의 살해, 이상을 위한 자기 희생, 혈연을 위한 자기 희생, 사랑을 위한 모든 것의 희생, 간통, 사랑의 죄악, 사랑하는 사람의 수치의 발견, 사랑의 장애, 적에 대한 사랑, 야망, 신과의 싸움, 빛나간 질투, 오판, 후회, 잃어버린 것을 되찾기, 가족이나 친구의 죽음</p>	<p>조르주 폴티의 분류를 동시대 영화, 애니메이션의 특징에 착안해 수정</p>
----------------------------	------------	--	--

〈표 1〉에 열거된 플롯 유형론은 서로 다른 기준에 의해 정리된 것이다. 또한 유형화의 목적에 따라 세밀함의 정도가 다르다는 것도 확인된다. 이러한 플롯 유형론은 기초적인 스토리 작법이나 분석을 가르치는 자리에서 선택적으로 활용될 수 있다. 더 정확히는 ‘쓰고자/분석하고자’ 하는 스토리 소재, 제재, 주제를 직관적으로 해명해보는 첫 단계에서 효과적일 수 있다.

그러나 다시 강조하면 플롯을 구체적으로 설계해내는 작업은 유형에 대한 이해와 별개의 문제다. 스토리를 이루는 질료들을 ‘어떻게’와 ‘왜’라는 질문을 경유해 ‘점착(기획)/해체(분석)’하는 과정은 매우 지난하다. 이 본격적인 단계에서 먼저 고려해야 할 것은, 일정한 비중을 갖는 인물들의 경우 스토리 시간(story time)을 따라 역동적인 변화를 보이고, 그 과정에서 그들이 맺어온 관계망의 전환과 역전이 나타난다는 사실이다. 이는 서브플롯들이 메인플롯에 다양한 기능으로 접합되는 양상과 연관이 있어 생각해볼 수 있다. 앞에서 설명한 서사성과 긴장성의 순환·반복 체험이란, 등장인물들의 역동적인 변화, 관계망의 전환과 역전, 그러한 장면들과 긴밀하게 연동되는 메인플롯과 서브플롯의 접합과 분리 순간

검색, 활용을 통하여, 『한국극예술연구』 제16집, 한국극예술학회, 2002, 311-334쪽.

들을 중심으로 주어지는 것이다.

여기서 ‘마음, 내면, 추구의 플롯/몸, 행동, 모험의 플롯’으로 플롯을 갈래화하는 관습에 대한 다른 입장을 더 구체적으로 밝히고자 한다. 일단 그러한 선명한 분류가 스토리 작법 입문자들에게 효과적인 접근법을 제공할 수 있다는 점에 동의한다. 토비아스에 따르면 전자의 플롯 속 주인공물은 의미를 추구하며, 정신적이고 내면적인 것에 지배를 받는다. 따라서 이 플롯으로 구성된 서사물은 수용자를 생각하는 주체로 만든다. 반면 후자의 플롯은 행동이 인물을 지배하기에 도덕이나 지적인 질문은 거의 개입되지 않으며 수용자는 미스터리를 푸는 주체가 되어 서스펜스와 놀라움에 사로잡히게 된다.¹⁸⁾ 이는 정교한 논의는 아닐지라도 기획 포인트를 잡는 과정에서 참고의 여지가 있다.

그런데 그 같은 요약적 해설이 숙련된 창작자, 비평가에게 섬세한 방법론적 도구가 될 순 없다. 등장인물은 행동의 주체이자 행동을 야기하는 상황에 감정을 섞고 의미를 부여한다. 자기 행동의 결과에 대응하며 입장과 태도를 바꿔 가는 존재이기도 하다. 정도 차가 있지만, 단일 사건을 두고도 그에 연관된 인물들의 정서적 공감, 도덕적·윤리적 입장, 이성적 논리를 매우 넓은 스펙트럼으로 확인할 수 있다. 그 때문에 마음의 플롯과 몸의 플롯을 나누는 관습은 각각의 강조점을 명료하게 대별해보는 것 이상의 가치를 지니진 않는다. 서사에서 ‘인간 행동’의 중요성을 강조한 존 트루비도 ‘스토리의 핵’, ‘DNA’로서 스토리 구조 7단계를 ‘약점/필요한 것-욕망-적수-계획-결전-자기 발견-새로운 균형’¹⁹⁾으로 설명한 바 있다. 그런데 이러한 설명에서 암시되는 것은 몸과 마음이 결합된 인

18) 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 2012, 71-73쪽.

19) 존 트루비, 『이야기의 해부』, 조고은 역, 비즈앤비즈, 2017, 55-56쪽.

간 행위와 그 기저의 심리다.

실제로 인간의 행위는 내면의 심리궤적과의 상관성 속에서 파악할 때 진정한 의미를 지닌다.²⁰⁾ 존 트루비가 쓴 용어에 근거하면 ‘필요’에서 출발해 ‘균형’에 이르는 과정에 주목해야 한다. 그런데 서사물 속 ‘행동하는 인간’이 곧 ‘욕망하는 인간’이라는 데 동의한다면, 그 과정을 ‘결핍’에서 ‘극복/좌절’에 도달하는 과정으로 치환해서 볼 필요가 있다. 욕망은 결국 결핍에서 추동되고, 가장 보편적인 스토리는 결국 주인공이 사적·공적 차원의 결핍을 ‘극복’하느냐, 아니면 실패 이후 ‘좌절’을 경험하느냐로 나뉜다고 할 수 있다. 피터 브룩스도 플롯의 중요성을 강조하면서 서사의 출발점엔 항상 주인공의 욕망이 작동하고 이는 최초의 각성이 일어나는 계기와 관련된다고 말한다.²¹⁾ 그렇다면 수용자는 플롯을 통해 주인공의 ‘욕망-행동’에 동기화되어 그의 결핍을 함께 감당한다고 할 수 있다.

지금까지의 논의를 바탕으로 캐릭터 동기화 방법론²²⁾에 따라 주동인물의 심리궤적을 설명하면 다음과 같은 구분이 가능할 것이다. 참고로

20) 신화구조 분석론에서 출발한 스토리텔링 기획·분석 방법론 역시 핵심 주동인물(영웅)의 여정을 인간 행동과 심리궤적의 상관성에 착안하는 쪽으로 진화해 왔다. 예컨대 조셉 캠벨의 ‘원질신화’ 17단계를 크리스토퍼 보글러가 ‘영웅의 모험’ 12단계로 압축하는 과정, 그리고 크리스토퍼 보글러의 12단계를 스텐트 보이탈라가 ‘심리궤적’ 12단계로 설명하는 과정은, 그것을 뒷받침한다. 안승범, 『멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론』, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 93쪽.

21) Peter Brooks, *Reading for the Plot*, Knopf, 1984, p.38.

22) 캐릭터 동기화 방법론은 ‘캐릭터 유형 모델’과 ‘동기화 절차 모델’을 포함한다. 여기서 ‘캐릭터 동기화’란 등장인물들이 스토리의 맥락에 유의미한 영향력을 행사하며 선택과 실천으로 참여하는 과정을 일컫는다. ‘동기화 절차 모델’은 스토리 진행 과정에 삽입되어 있는 ‘결절점(node)/핵심 결절점(core node)’⁵⁾에 등장인물들이 참여하는 과정을 설명한다. 한 캐릭터가 스토리의 맥락과 어떻게 상호작용하는지, 내적·외적으로 어떤 여정을 밟아가는지를 설명하는 이론이다. 안승범, 『스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구』, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 155쪽.

〈킹덤〉을 분석하는 장에서 동기화 단계에 관한 더 소상한 해설을 할 것이다.

〈표 2〉 캐릭터 동기화 절차에 따른 심리궤적

동기화 단계	주동인물 중심의 장면해설	심리궤적(‘결핍-극복/좌절’ 단계)
출발	갈등이 잠재된 세계에 대한 접촉	
입사	문제와의 대면을 위한 최초의 의지적 결단	결핍이 확인되고 욕망이 추동된다
전환	불거진 갈등, 초래된 문제에 대한 실제적 이해	욕망의 방향이 교정된다
결정	대결, 희생에 대한 각오	욕망의 강도가 절정에 이르며, 욕망의 본질에 대한 의미 부여가 이뤄진다
평정	상징적·실제적 희생, 승리/패배	근원적 결핍에 대한 ‘극복/좌절’ 여부가 확인된다
강화	세계의 복원, 자기 대면, 미래에 대한 전망	

먼저 주목할 것은, 이러한 동기화 절차와 그에 따른 심리궤적이 주인공 한두 명에게만 해당되는 게 아니라는 사실이다. 만약 주인공에게만 〈표 2〉의 동기화 단계가 적용될 수 있다면 그들을 제외한 모든 주변 인물들이 도구적·평면적·제한적으로만 기능하며 미미한 분량으로 등장해야 한다. 영화 〈오션스〉 시리즈나 〈도둑들〉처럼 다선서사로 진행되는 경우 주동인물군 중 주인공과 주변 인물을 나누는 건 거의 무의미하다. 주동인물 모두가 각자의 동기화 단계를 명확하게 밟아가기 때문이다. 다선서사가 아닌 경우에도, 비중있는 주변 인물들은 주인공에 비해 ‘선명성’이 떨어질 뿐 각자의 ‘욕망-행동’을 내보이며 동기화 절차를 내보인다. 그 때문에 체계적인 스토리텔링 기획·분석을 위해서는 주변 인물들이 주도하는 서브플롯의 역할과 기능에 대해서도 유념해야 한다.

〈표 3〉 서사 내 관계 유형과 그 구조²³⁾

관계 유형	세부 분류	관계 양상	위계의 형태
책임	자율적 책임/타율적 책임	쌍방향/ 일방적	수직적/ 수평적
애정	이타적 애정/충족적 애정		
동지	의식적 동지/환경적 동지		
공생	인위적 공생/자연적 공생		
경쟁	배타적 경쟁/자족적 경쟁		
경계	본능적 경계/이성적 경계		
지배	구속적 지배/포용적 지배		
기만	고의적 기만/무의적 기만		
적대	잠재적 적대/실체적 적대		

다음으로 주목해야 할 사실은, 동기화 절차를 밟는 인물들 사이의 관계망이 역동적으로 변해간다는 사실이다. 앞에서 언급한 것처럼 주목할 만한 비중으로 등장하는 인물들은 그들 각자 ‘육망·행동’의 주체다. 그와 동시에 그들은 주인공, 혹은 다른 인물과의 대타적 관계 안에서 일정하게 성격화되며 서사적 지위를 부여받는다. 〈표 3〉에서 확인할 수 있듯이 서사 내 관계 유형은 크게 9가지 경우를 벗어나지 않는다. 그러나 등장인물 간의 관계망은 9가지 유형 중 하나로 일관되게 고정되지 않는다. 동기화 절차를 보여주는 등장인물이 다른 인물과 맺는 관계망은 지속적으로 변화해갈 수 있다.

지금까지 메인플롯 중심으로 규정되어 온 플롯 유형론이 스토리텔링 기획·분석 과정에서 필요조건이긴 하지만, 충분조건은 아니라는 사실을 확인했다. 다음 장에서는 그에 대한 극복으로서 플롯적층론을 실제적으로 모델화해보도록 하겠다.

23) 안승범, 『스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구』, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 168쪽.

3. ‘플롯적층론’ 구축

앞에서 플롯을 설명할 때, 스토리를 이루는 질료들을 ‘어떻게’와 ‘왜’라는 질문을 경유해 점착시키는 ‘과정적 결과’로 설명했다. 수용자에게 더 강한 향유감을 베풀기 위해 기다림의 질을 유지·증폭시키는 전략이면서 수용자의 기대와 예측을 창조적으로 받아 안기 위한 인과적 설득의 발현태로 보았다. 여기서의 ‘인과적 설득’은 창작자의 의도에 따라 ‘스토리 시간’을 효과적으로 탈구축하는 방안, 곧 스토리의 맥락을 ‘플롯 시간’의 구조로 전환하는 방안을 요구한다. 제라드 주네트에 따르면 플롯 시간으로 구조화 되는 서사는 스토리 시간 안에서 질서화 된 사건들을 ‘순서(order)’, ‘지속(duration)’, ‘빈도(frequency)’의 관점에서 재조직한 결과라고 할 수 있다. 이는 스토리와 서사 사이의 ‘시간의 양상(tense)’²⁴⁾에 주목하는 주네트 이론의 핵심이다.

스토리의 플롯화, 더 정확히 스토리 시간의 플롯 시간화가 어떤 목적 아래 놓이는지를 파악하기 위해서는 우선 메인플롯이 어떤 질문을 따라가느냐에 주목해야 한다. 이는 스토리 작법에 관한 기초 설계안을 작성할 때 실리적인 효과를 보장한다. 메인플롯은 서사의 핵심을 관통하는 질문들을 배면에 깔고 진행된다. 주인공의 선택과 행위도 사후적으로 보면, 그 질문에 대한 대답을 찾아가는 여정으로 해석될 수 있다. 그런데 메인플롯만으로는 서사의 입체성을 조망하기 어려울 때가 있다. 더 정밀한 분석을 기도한다면, 주제와 직접적으로 맞닿아 있는 메인플롯의 질문이 여러 부수적인 질문들을 거느리고 있다는 것을 파악해야 한다. 부수적이지만 중요치 않다고 말할 순 없는 그들 세부 질문은 플롯의 겹을 두껍게 한다. 앞에서 설명한 다선서사와 다열서사는 이 ‘플롯의 겹’을

24) 제라르 주네트, 『서사 담론』, 권택영 역, 교보문고, 1992, 20쪽.

풀어내는 다른 두 선택지일 수 있다.

플롯의 접은 비중이 다른 사건 간의 위계와 관련된다. 한두 명의 주인공이 끌고 가는 메인플롯은 스토리 시간의 정방향을 따라 배열되는 ‘중핵 사건(Kernels)’들을 근간으로 한다.²⁵⁾ 중핵 사건은 스토리 전체 내용을 앞으로 진행시키는 기능을 하면서 다른 사건들을 이끄는 기능²⁶⁾을 한다. 그러나 시퀀스 단위에서의 완성도, 더 나아가서 시퀀스 간의 연결 과정에서의 완성도를 고려하면 중핵 사건들만으로는 불충분하다. 중핵 사건들로 플롯의 논리를 구축할 수는 있지만, 서사의 ‘살’과 ‘피’를 이루는 ‘위성 사건(Satellites)’들이 중핵 사건과 효과적으로 질서를 이룰 때 미학적 완결에 이를 수 있다.²⁷⁾ 위성 사건은 서사 진행에 있어서 ‘긴장’과 ‘이완’의 리듬을 만들고 연대기적 방향을 전환시키기도 하면서 중핵 사건과 결합된다. 이러한 사건 간의 결합 양상은 메인플롯과 서브플롯이 품은 질문들이 만나고 갈라지는 계기를 만들어낸다.

서브플롯의 역할과 기능에 의해 서사가 비로소 ‘미학적 완결’에 이른다는 관점은 중요하다. 이는 플롯적층론의 전제에 가깝다. 창작자가 서사를 통해 의도하는 인과적 설득의 과정은 크게 세 가지 과제를 안정적으로 완수할 때 성공에 이를 수 있다. 첫째, 감정의 자극과 정서 충족, 둘째, 도덕적·윤리적 고양과 선의의 실현, 셋째, 필연적 진실에의 도달과 합리적 논증에 관한 과제가 바로 그것이다. 이 세 가지 요소는 아리스토텔레스가 청중 설득을 위한 연설의 수사학에서 각각 파토스, 에토스, 로고스²⁸⁾로 언명했던 내용과 직간접적으로 대응한다.

25) 시모어 채트먼, 『이야기와 담론 영화와 소설의 서사구조』, 한용환 역, 푸른사상, 2003, 64쪽.

26) 이에 대해 H. 포터 애벗은 따로 ‘구성적 사건’이란 표현을 쓰기도 한다. H. 포터 애벗, 『서사학 강의: 이야기에 대한 모든 것』, 우찬제 외 역, 문학과지성사, 2010, 55쪽.

27) 한일섭, 『서사의 이론: 이야기와 서술』, 한국문화사, 2009, 100쪽.

그런데 높은 향유감을 의도하는 스토리일수록 파토스의 전략이 선제적으로 중요하다. 소설, 영화, 드라마 등을 포괄하는 ‘스토리콘텐츠’는 닫힌 시공간을 서사 무대로 가진다. ‘서사 무대’란 시작과 끝이 있는 누군가의 삶을 시뮬레이션하는 장(場)이다. 앞에서 언급한 것처럼 수용자는 서사성과 긴장성의 순환을 체험하며 전략적으로 구축된 누군가의 삶에 동일시된다. 그러한 상상적 동일시의 강도가 서사가 끝나는 순간까지 지속·점증하기 위해서는 수용자를 주요 인물들의 정열, 정념에 밀착시키는 방안이 강구되어야 한다. 그가 경험하는 ‘쾌(쾌)’와 ‘고(苦)’, 혹은 그러한 정념을 수반하는 상태와 긴밀하게 상호작용할 수 있도록 해야 한다. 파토스의 전략²⁹⁾이 우선적으로 중요하다는 말은 이에 근거한다.

이를 스토리 작법 차원에서 응용해보면, 메인플롯을 이끄는 주인공의 ‘욕망-행동’의 궤적은 최대 세 가지 질문과 그에 대한 대답을 찾아가는 과정으로 설명될 수 있어야 한다. 그들 질문은 주인공의 파토스, 에토스

28) 본래 로고스는 연역법, 삼단논법, 귀납법 등을 활용한 연설자의 설득력을 지칭한다. 서사물을 두고는 파편화 된 서사 정보에 합리적 논리성을 부여해가는 전략과 관련 된다고 할 수 있다. 한편 에토스는 연설자의 인품, 평판과 같은 언어 외적 요소, 도덕성, 윤리성을 포함한 태도를 지칭한다. 마지막으로 파토스는 연설자의 진실성, 특히 공감을 이끌어내는 정서적 표현법과 관련된다. 기본적인 개념규정에 대해서는 다음 책 참고. 아리스토텔레스, 『아리스토텔레스의 수사학』, 박문재 역, 현대지성, 2020, 17쪽.

29) 미셸 메이에르는 자기에 대한 태도, 타인에 대한 태도, 타인에 대한 행위 및 공동체와 맺는 규약(법) 등 모든 면에서 열정, 곧 파토스가 선택·행위의 핵심적인 기반이라 말한다. 세부적으로 보면, 자기와의 관계라는 근본 축 위에서 타인과의 관계를 정초해 나가는 태도, 성격, 윤리적 성향(에토스) 역시 파토스를 근간으로 한다. 타자들과의 관계에서 주고받는 영향, 감정, 관습뿐만 아니라 우리가 모여 이룬 세계의 질서로서 법체계와 이성적 계약 관계들(로고스)조차도 근본적으로 파토스의 영향 아래 놓인다. 미셸 메이에르, 『열정의 레토릭』, 전성기 역, 고려대학교출판부, 2004, 23-24쪽.

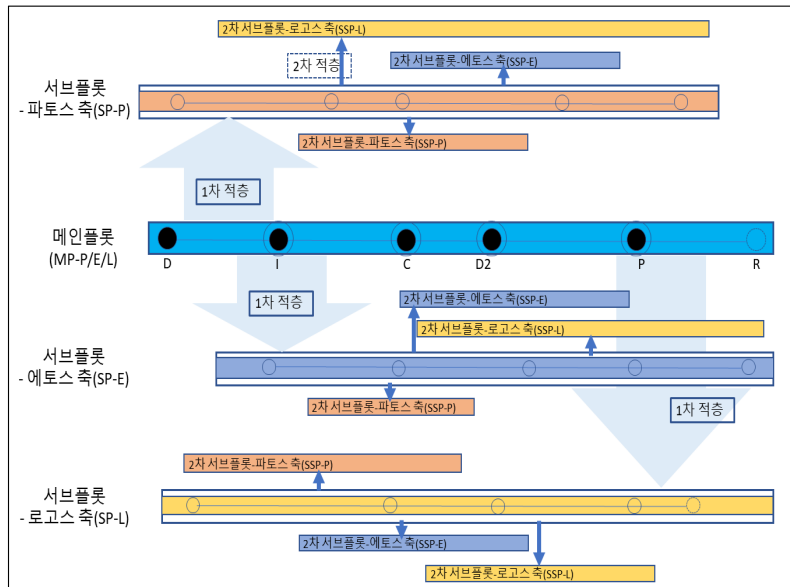
(파토스에 기반한 에토스), 로고스(파토스와 연결된 로고스)의 측면을 반영한다.³⁰⁾ 그래서 메인플롯은 다른 성격의 '질문-대답'들이 중층결정을 이루며 구축된다. 메인플롯에 중요한 영향을 끼치는 서브플롯들에 주목하면, 그것을 이끄는 주변 인물들도 각자의 파토스에 근거해 인과적 설득의 맥락을 만들어간다. 이는 충분한 서사분량을 가진 스토리콘텐츠의 경우 서브플롯을 주도하는 인물 각자의 '욕망-행동'에 따른 동기화 절차가 중요하다는 2장의 논리와 연결된다.

그러나 스토리콘텐츠의 서사분량이 짧을수록, 서사가 메인플롯을 따라 긴축적으로 진행될수록 주인공과의 관계망 안에서 주변 인물들이 대타적 역할에 한정될 가능성이 크다. 이때 서브플롯은 수용자를 향한 인과적 설득 과정에서 특정한 기능에 충실하게 된다. 그래서 이상적으로는 주변 인물들의 삶에서도 각자의 파토스, 에토스, 로고스의 맥락을 집약하는 질문들을 뽑아낼 수 있지만, 상대적으로 그중 하나의 '질문-대답'에 특화된다고 할 수 있다.

〈그림 1〉은 플롯적층론을 구조화한 것으로 일종의 '플롯구축 로드맵'에 해당한다.³¹⁾ 〈그림 1〉이 담아내고 있는 보편적인 원칙과 규칙을 나열하면 다음과 같다.

30) 이하 본문에서 언급되는 인물의 '에토스'는 파토스 기반 에토스, '로고스'는 파토스 기반 로고스를 의미한다. 박치완은 '에토스-자기', '파토스-타자', '로고스-사물(세계)'를 인간 영혼의 3대 요소이자 3대 파토스라고 설명한 바 있다. 박치완, 『미셸 메이에르와 파토스의 수사학』, 『수사학』 제12집, 한국수사학회, 2010, 193쪽.

31) 클리랜드는 중심플롯 하나에 보조플롯 2개로 이뤄진 '플롯 짜기 로드맵'을 제안한 바 있다. 그러나 그의 제안에는 플롯들 간의 관계에 대한 해명이 생략되어 있다. 보조플롯을 2개로 임의적으로 정했으나 그들의 성격이 설명되는 것도 아니어서 보완이 필요해 보인다. 제인 클리랜드, 『마스터링 서스펜스』, 방진이 역, 은, 2019, 61쪽.



〈그림 1〉 플롯적층론의 구조

첫째, 메인플롯(MP)은 주인공이 플롯 진행에 유의미한 영향력을 행사하며 선택과 실천으로 참여하는 과정, 곧 캐릭터 동기화 절차를 따라 구축된다.³²⁾ 메인플롯의 인과적 흐름은 주인공의 ‘욕망·행동’을 보여주는 동기화 국면, 곧 ‘출발(D:Departure)’, ‘입사(I:Initiation)’, ‘전환(C:Conversion)’, ‘결정(D2:Decision)’, ‘평정(P:Pacification)’, ‘강화(R:Reinforcement)’ 순으로 요약된다. 6단계의 장면들은 대개 서사의 결절점, 핵심 결절점을 이루며 주인공의 파토스, 에토스, 로고스의 발현을 선택적·중첩적으로 보여준다.

범례	
●	결절점
●	핵심 결절점
○	강화·단계의 생략
○	‘욕망·행동’의 변곡점
↓	1차 적층
↓	2차 적층
■	메인플롯
■	파토스 축
■	에토스 축
■	로고스 축

32) 안승범, 『스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구』, 『인문콘텐츠』 51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 155쪽.

둘째, 비중있는 주변인물들은 스스로의 삶을 살아내는 동시에 주인공의 '욕망-행동'의 여정에 대타적 기능을 수행한다. 대타적 기능에 주목해 전체 서사 안에서 지위를 논하면 파토스, 에토스, 로고스 중 하나에 특화된 역할을 수행한다고 할 수 있다. 바꿔 말하면 그들이 연루된 개별 서브플롯들은 메인플롯의 긴장성을 세 가지 방향으로 강화하며 적층된다고 할 수 있다.

셋째, 방대한 분량의 대하소설, 드라마 시리즈물의 경우 1차 적층을 이룬 서브플롯을 중심에 두고 2차 적층이 부분적으로 나타나기도 한다. 2차 적층 역시 메인플롯의 서사성과 긴장성을 강화하는 방향으로 대타적 역할을 수행한다. 그런데 직접적으로는 1차 적층을 이룬 서브플롯을 메인플롯 삼아 2차적으로 파생된다고 할 수 있다. 2차로 파생된 서브플롯(SSP: Secondary Subplot) 역시 파토스, 에토스, 로고스의 방향성을 선명하게 드러내기도 한다. 같은 방식으로 서사분량이 드물게 긴 스토리콘텐츠의 경우 3차, 4차 적층관계가 나타나기도 한다.

넷째, 서사물의 장르 규준, 즉 내러티브 관습과 시청각적 약호화 방식 등에 따라 한두 방향으로 서브플롯의 적층이 심화될 수 있다. 이를테면 멜로드라마의 경우 파토스 중심 서브플롯(SP-P, SSP-P...)으로 적층 양상이 더 두텁게 심화될 수 있다. 수용자를 냉정한 지적 게임의 주체로 유도하는 하드보일드 추리물 등은 로고스 중심 서브플롯(SP-L, SSP-L...)의 적층 양상이 두드러질 수 있다.

다섯째, 비중있는 주변인물들도 캐릭터 동기화 절차를 밟을 수 있다. 대개는 주인공의 동기화 절차와 영향관계에 놓이는데, 때로는 다른 주변인물의 동기화 절차와 긴밀하게 연결될 수도 있다. 주변인물의 동기화 장면이 서사의 결절점, 핵심결절점으로 기능하는 경우는 많지 않다. 분명한 것은, 그러한 동기화 장면들이 희미하게나마 사적인 '욕

망·행동'의 변곡점으로 작용할 수 있다는 사실이다. 플롯 진행 과정에서 주인공과 주변인물, 주변인물과 주변인물의 관계양상은 여러 번 변할 수 있다.

여섯째, 주인공의 동기화 장면들은 서사 후반부로 갈수록 주변인물들의 동기화 장면에 더 복잡하고 강력한 영향력을 행사한다. 주인공의 '평정(P)' 장면의 경우 비중있는 주변인물들의 '평정' 장면과 긴밀하게 연결되며, 대개는 동시에 나타난다. 첨언하면 등장인물의 '출발(D)', '입사(I)', '전환(C)' 단계는 상대적으로 사적인 계기에 의해 나타난다. 그러나 '결정(D2)' 이후 '평정(P)' 등의 단계는 상대적으로 공적인 상황, 전면적인 사건과 맞물려 나타날 수 있다. '평정' 단계는 주요 인물들의 '욕망·행동'이 극적으로 부딪치는 전면적 사건과 관련되며 대체로 긴장성의 밀도가 가장 높아진다. 참고로 <그림 1>의 영향관계를 나타내는 선들은 보편적인 관계망에 대한 이해를 돕기 위해 임의적으로 기입되었다.

일곱째, 오해를 피하기 위해 덧붙이면 메인플롯은 주인공과 그를 둘러싼 주동인물, 반동인물들이 모두 맞부딪치는 거대한 스토리 맥락을 포용한다. 서브플롯 역시 개별 인물 한 명의 독자적인 정보로 구축되는 것이 아니라 주인공과 그를 둘러싼 여러 인물들의 사연으로 구축된다. 플롯적층론은 개별 플롯의 흐름에 가장 중요한 영향력을 내보이는 인물을 중심으로 그들의 역동적인 선택, 행위 과정을 선명하게 구분해 보려는 목적을 가진다.

다음 장에서는 <그림 1>을 통해 요약적으로 제시된 플롯적층이론을 바탕으로 <킹덤> 시즌 1, 2를 분석해보도록 하겠다.

4. <킹덤>의 플롯적층 구조와 그 의미

앞에서 밝힌 것처럼 서사물은 인과적 설득을 위해 스토리의 맥락을 개성적인 플롯 시간의 구조로 전환한 결과물이다. 플롯 시간의 구조란 목적과 방향이 다른 서사적 질문들의 위계 관계로도 파악해볼 수 있다. 그러한 작업은 스토리 작법의 초기 단계에서, 플롯에 주목하는 비평의 첫 단계에서 진지하게 고려해볼 필요가 있다. 앤드루 호튼의 말대로 실질적인 인격이 부여된 주요 등장인물들은 ‘존재의 정체적 상태(static state of being)’로 평면화되는 게 아니라 ‘생성의 역동적 과정(dynamic process of becoming)’으로 출현한다.³³⁾ 그 역동적 과정의 일반적인 절차는 앞에서 소략적으로 밝힌 것처럼 출발, 입사, 전환, 결정, 평정, 강화의 단계로 설명할 수 있다.

서사의 갈등을 해결하고 통합하려는 주동인물군에 주목해 동기화 절차를 설명하면 다음과 같이 요약할 수 있다.³⁴⁾ ‘출발’ 단계에서는 갈등이 도사리고 있는 세계를 향해 최초의 변화가 나타난다. 그러나 이 변화는 의지적 결단의 결과가 아닐 수 있고 자율적으로 소명을 받아들인 결과가 아닐 수 있다. 그래서 주요 인물들의 본격적인 여정은 ‘입사’ 단계, 곧 문제적 세계를 향해 의지적으로 정향되는 장면에서 재출발한다. 이 장면에서 문제의 근원에 접근하려는 유의미한 자기 결정이 나타난다. 그러나 이 단계에서도 갈등이 잠재된 세계의 조건과 환경, 자신이 감당해야 할 고난의 실체가 정확히 인지된 건 아니다. 그 때문에 ‘전환’의 단

33) 앤드루 호튼, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 주영상 역, 한나래, 2013, 27쪽.

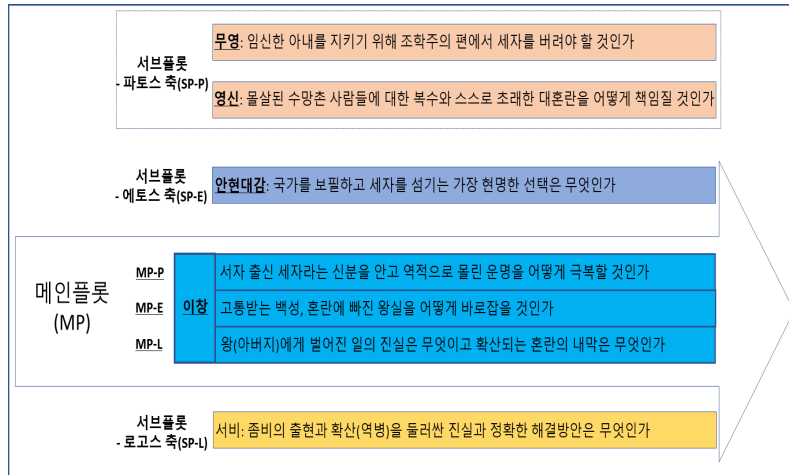
34) 각 단계에 대한 자세한 설명은 다음 논문 참고할 것. 안승범, 『스토리텔링 기획·분석 방법론으로서 ‘캐릭터 동기화 이론’ 연구』, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 169-171쪽.

계는 필수적이다. 이 국면에서 주요 인물들은 세계와 관계 맺는 목적, 목적에 도달하는 방식, 관계를 맺는 태도 등을 수정하곤 한다. '결정' 단계는 주요 인물들이 희생을 각오한 대결의지를 내보이면서 그에게 주어진 소명과 명분, 이를테면 사랑하는 상대, 추구하던 이상, 수호해야 할 공동체의 이익을 향해 나아가게 된다. 일반적인 아크플롯 서사물에서 주요 인물의 '평정' 단계는 상징적·실체적 희생을 통해 승리를 쟁취하면서 교훈과 계몽의 논리를 완성하는 쪽으로 장면화된다. '강화' 장면은 서사물의 성격에 따라 생략되기도 하는데, 서사무대에 대한 미래 전망을 갖게 하는 사족처럼 기능할 수 있다.

미리 밝히면 <킹덤>의 경우 반동인물로서 조화주와 계비의 동기화 절차에 대해서도 파악해볼 필요가 있다. 그들을 중심으로 보면 <킹덤>은 매우 정확한 '길항서사'에 해당한다.³⁵⁾ 그들의 선택과 행위는 서사무대의 안정적인 평형상태(balanced conditions)를 깨는 결정적 동인이 되며 결국 거부당하거나 공동체 바깥으로 밀려난 후 추방당해야 할 극적인 명분을 보여준다. '좀비들'을 상징적 캐릭터로 놓고 그들의 여정이 의미하는 바를 해명하는 것도 <킹덤>의 주제의식에 접근하는 유효한 방법이 된다. 그러나 본고는 지면의 제약과 논지의 방향상 주동인물군을 중심으로 한 플롯적층의 관계에 논의를 한정할 것이다.

먼저 주동인물들이 안고 있는 서사적 질문들을 중심으로 주요 플롯라인을 정리해보면 다음과 같이 정리해볼 수 있다.

35) 길항서사란 서사무대의 안정을 깨뜨리며 투입한 '부정적 인물'을 물리친 후 축출하는 맥락의 서사물을 통칭한다. 이에 대한 더 자세한 논의는 다음 논문 참고. 안승범, 『길항서사 기획·분석 방법론으로서 스토리 밸런스 모델에 대한 연구: 일본 영화에 나타난 설녀 캐릭터의 변용과 상징적 함의』, 『인문콘텐츠』 제49호, 인문콘텐츠학회, 2018, 93-117쪽.



〈그림 2〉 주요 주동인물군의 여정에 주어진 서사적 질문

〈그림 2〉에서 확인할 수 있듯이 메인플롯을 이끄는 주인공 이창은 〈킹덤〉의 핵심 스토리텔링을 집약하는 질문들을 세 가지 국면에서 명확히 끌어안고 있다. 이 질문들은 다시 개별 서브플롯을 이끄는 인물들에게서 발견되는 특징적인 질문들과 긴밀하게 연루된다. 〈킹덤〉의 경우 무영과 영신, 안현대감을 둘러싼 진실과 결정적 정보들이 플롯 진행 과정에서 효과적으로 제어됨으로써 크고 작은 반전 장면이 만들어진다. 큰 틀에서 보면, 무영과 영신의 여정은 이창이 감당해야 할 파토스의 국면을 부각시키면서 메인플롯에 영향을 끼치고 자신을 중심으로 한 서브플롯을 이룬다. 상대적으로 안현대감은 에토스의 서브플롯을 감당하며 서비는 로고스의 플롯을 이끌어간다. 무영과 영신의 사연은 감정의 비약과 정서적 공감을 이끌어내는 데 더 크게 기여하고 안현대감의 여정은 국본으로서 세자 이창을 향한 태도, 곧 그의 도덕적·윤리적 입장을 중심으로 파악할 필요가 있다. 마지막으로 서비는 미스터리한 난제를 합리적으로 풀어가는 데 좀 더 기능적으로 기여한다.

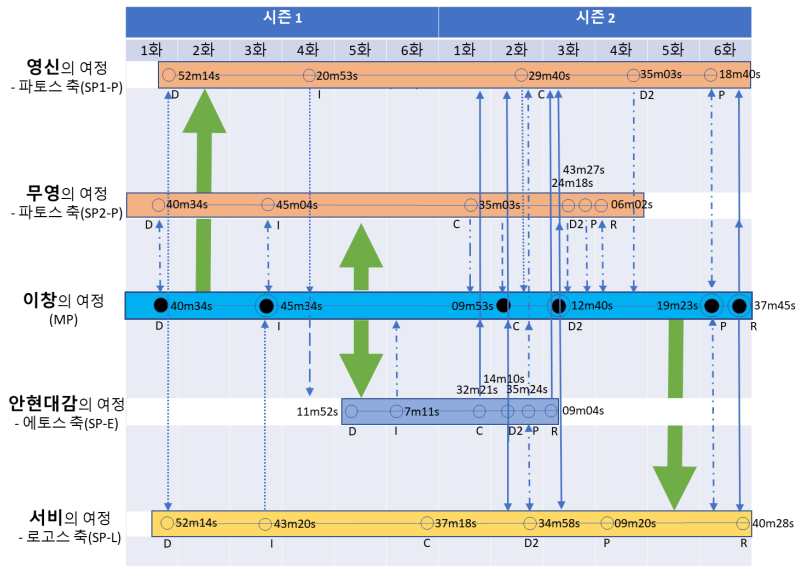
〈표 4〉 주동인물의 동기화 절차에 따른 장면 해설

	메인플롯	서브플롯(파토스)		서브플롯(에토스)	서브플롯(로고스)
	이창	무영	영신	안현대감	서비
출발 (Departure)	강녕전에서 벌어진 비밀을 파헤치기 위해 동태로 출발	이창과 함께 동태로 출발	지울현에 있던 백성들이 준비가 된 것 확인	경상도에 역병이 든다는 정보를 듣고 모친상 끝낸 후 하산	영신과 함께 지울현에 있던 백성들이 준비가 된 것 확인
입사 (Initiation)	조학주와 계비가 왕(아버지)에게 생사초를 쓴 사실을 알고 상주 안현대감에게 가기로 결정	이창과 함께 상주 안현대감에게 가기로 함	안현대감 만나러 가는 이창 일행에게 길잡이가 되기로 함	내금위를 해치우고 세자를 모심을	병상일지를 통해 알게 된 생사초의 비밀을 고백
전환 (Conversion)	(F.B) 어린 시절 “진정한 왕이 무엇인가를 반드시 보여라”는 아버지의 가르침을 상기	조학주와 의내통을 눈치챈 이창을 기만	가족복수를 위해 조학주를 죽이기로 결심	3년 전 전란 때 백성을 좀비로 만들어 경상도를 구한 사실을 상기	좀비의 활동성이 햇빛이 아니라 온도에 의해 좌우된다는 것 발견
결정 (Decision)	조학주의 비밀을 밝히고 누명을 벗은 후 최후의 결전을 앞두고 세력을 구축	(F.B) 임신한 아내를 위해 조학주 측과 내통 사실 밝혀짐. 죽어가는 조학주를 데리고 도망	백성을 위한 나라를 만들어 줄 것이란 믿음으로 이창을 좇는다고 고백	조학주 앞에서 죽음을 무릅쓰고 세자를 위해 싸움을	(F.B) 자신을 좀비로 되달려달라는 죽기 전 안현대감의 청을 수용
평정 (Pacification)	후원의 얼음호수에서 조학주, 계비에 의해 확산된 좀비들을 소탕하는 데 성공	죽음 직전 이창의 품에서 사죄.	이창을 도와 조학주, 계비에 의해 확산된 좀비들을 소탕하는 데 성공	(F.B) 좀비로 되살아나 조학주를 물어뜯고 결정적 진실을 알리는 데 기여	죽어가는 조학주를 통해 좀비 치료책의 실마리를 발견
강화 (Reinforcement)	(F.B) 왕위를 계승하지 않고 스스로 사라짐	(F.B) 자신을 아끼는 이창에게 끝까지 함께 하겠다고 약속	(없음)	(F.B) 수망촌 백성들의 시선 앞에서 언젠가 빛을 갈 것이라고 각오	지금까지 확인된 좀비의 생성과 전염에 관한 실체를 책으로 정리

〈표 4〉는 주요 인물들의 동기화 절차를 장면에 따라 해설한 결과물이다. 각각의 장면들은 개별 인물들의 ‘욕망·행동’의 변곡점을 비교적 선명하게 확인시킨다. 인물들은 모두 각자의 결핍과 맞닿아 있는 질문을 짚어지고 ‘극복/좌절’의 절차를 밟아간다. 큰 틀에서 조망하면, 이창의 여정에 따라 전개되는 메인플롯을 중심으로 무영, 영신, 안현대감, 서비가 세 방향으로 1차 적층된 서브플롯을 이끌어가는 과정이 확인된다. 이 글에서 자세히 다룰 수 없었지만, 범팔, 덕성, 가노대장, 김순 등의 여정을 따로 분석하면, 메인플롯에 1차 적층된 서브플롯에 2차로 적층되는 서브플롯을 파악해볼 수도 있다. 〈표 4〉에 기반해서 1차 적층 과정까지에 한해 〈킹덤〉의 플롯 구조를 시각화하면 다음과 같이 나타낼 수 있다.

〈그림 3〉에서 확인되는 것은, 각각의 캐릭터가 역동적으로 변해가는 중에 그들 간의 관계 양상이 끊임없이 재편된다는 사실이다. 예컨대 이창과 무영의 관계는 쌍방 간 ‘의식적 동지’ 관계에서 출발한다. 이후 무영의 이창을 향한 ‘이성적 경계’, 이창의 무영을 향한 ‘자율적 책임’ 관계가 부딪치며 수용자에게 감정적 간극이 발생한다. 결국 극적인 파토스를 자아내는 장면이 이르는데, 죽음으로 서사적 단죄를 받게 되는 무영과 그를 끝까지 품은 이창 사이에 ‘의식적 동지’ 관계가 재구축되는 쪽으로 나아간다.

서브플롯을 이끄는 인물들 사이에서의 관계 변화도 서사의 긴장성을 배가하는 데 작동된다. 3년 전 전란 때 가족을 잃은 영신은 안현대감에게 비밀스러운 원한을 품고 있다. 그 때문에 수용자는 안현대감이 본격적으로 등장하기 전부터 영신과 안현대감 사이의 ‘잠재적 적대’ 관계를 짐작할 수 있다. 그러나 안현대감의 이창을 향한 에토스는, 희생당한 영신의 가족, 곧 수망촌 사람들을 향한 마음의 빛을 갖는 태도까지 포함한다. 결국 안현대감의 영신을 향한 ‘자율적 책임’ 관계가 좀 더 선명히 강조되면서 영신과 안현대감은 암묵적 화해에 이른 것으로 해석된다.



〈그림 3〉 〈킹덤〉 시즌 1,2의 1차 플롯적층 구조

〈그림 3〉은 이창의 동기화 절차가 진행될수록 주변인물들 사이의 극적인 관계망이 매우 긴밀하고 조밀하게 엮인다는 사실을 방증한다. 특히 이창의 ‘결정’, ‘평정’ 단계에 이르면 각자의 사연에 내재된 ‘인과적 설득’의 동기와 명분이 메인플롯의 질문을 중심으로 합목적적으로 합치되다는 점도 확인할 수 있다. 이는 〈킹덤〉이 대중적인 향유감을 높일 수 있는 정석적인 플롯적층화를 이뤘다는 점을 환기시킨다. 부차적인 논점이지만, 〈킹덤〉 시즌 1, 2에서 배우 배우나의 연기력 논란이 있었다. 〈그림 3〉을 통해 확인되는 것은 주관성에 근거하는 연기력 문제를 논외로 하더라도, 서비 캐릭터가 매우 기능적이고 평면적으로 설정·유지되었다는 것을 확인할 수 있다. 미스터리물의 ‘긴장-해소’에 서비의 역할은

범례	
● 결정점	— 책임관계
● 핵심 결정점	- - - 공생관계
○ '역량-행동' 의 변곡점	- - - 기만관계
↓ 1차 적층	- - - 동지관계
■ 메인플롯	- - - 적대관계
■ 파토스 축	- - - 경계관계
■ 에로스 축	
■ 로고스 축	

중요하고 분명하다. 트릭스터로 등장하는 범팔과의 관계를 통해 서사적 긴장이 이완되는 장면들도 여러 번 연출된다. 그러나 서비가 이끄는 서브플롯에 주목하면 미스터리한 쟁점을 해명하는 데 필요한 실마리를 적시에 제공하는 기능에 머문다. <그림 3>에서 확인되듯이 주요 인물들과 극적인 관계를 맺지 못하고 관계망의 변화과정도 긴장성을 자아내지 못한다. 이는 시즌 2까지 진행된 <킹덤>이 스토리텔링면에서 극복해야 할 과제 중 하나로 보인다.

5. 결론

‘플롯의 치밀한 구축이 서사물의 미학적 가치를 저해한다고 보는 시선도 존재한다. 서사적 완결성 제고를 위해 의미의 확실성을 높이는 방안을 배제하는 현상에 대한 연구도 ‘개방적 형식(앨런 프리드먼)’, ‘우연성(뿌이용)’과 같은 키워드로 진행되었다.³⁶⁾ 그러나 문화콘텐츠 산업계의 ‘대중화 코드’에 부응하면서 인문적 가치를 지닌 안정적인 서사기획은 플롯의 구조와 절차에 대한 전략적·미학적 설계를 요청한다. 가치 있는 기획·창작으로 환류될 수 있는 비평적 형식들에 대한 요구도 활용도 높은 플롯 방법론의 필요를 응변한다.

본고가 제안한 ‘플롯적층론’은 기존 플롯 유형론의 단순성을 극복하기 위한 시론적 연구로 의의를 갖는다. 이 방법론은 플롯 시간을 따라 주요 인물들의 심리와 행동, 그들 간의 관계망이 지속적으로 변화해간다는 사실에 착안한다. 주인공이 이끌어가는 메인플롯에 ‘인과적 설득’ 면에

36) 김종구, 『플롯론·서사구조론의 전개 양상과 소설 시학』, 『현대소설 플롯의 시학』, 태학사, 1999, 11쪽.

서 다른 전략을 보여주는 서브플롯이 유기적으로 적층될 때 향유감이 극대화될 수 있다는 사실에 주목한다.

앞에서 확인한 대로 충분한 분량의 서사물이라면, 주요 인물 중 많은 수가 서사무대에서 개성적·주체적 삶을 살아갈 가능성이 크다. 그럼에도 그들은 주인공이 이끌어가는 메인플롯을 근간에 두고 '대타적 성격'을 갖는다고 할 수 있다. 플롯적층 모델은 서브플롯을 이끄는 인물들의 특징적인 역할을 좀 더 미시적으로 분류해본 결과다. 한편 플롯을 통한 '인과적 설득'이란, 정서적 공감, 도덕적·윤리적 입장, 이성적 논리를 통해 시도되고, 주인공을 둘러싼 인물들은 그러한 기능'들'을 감당한다. 이와 관련해 본 연구는 상대적으로 비중이 작은 등장인물, 곧 더 도구적으로 활용되는 인물들도 그러한 기능'들'의 한 축을 담당할 수 있다는 점을 확인했다.

이 글은 캐릭터 동기화론에 따라 주요 인물들의 변화과정을 구분한 후, '메인플롯-서브플롯' 사이의 적층관계를 해체해보았다. 서브플롯들은 메인플롯을 중심에 두고 각기 다른 질문을 품은 인물의 선택, 행위, 실천을 따라 파토스, 에고스, 로고스의 전략을 보여주었다. 서브플롯들이 세 가지 전략 중 어떤 것을 비중있게 취하는지, 즉 '인과적 설득'의 세 가지 방향 중 어느 목적에 특화되는지, 그 과정에서 인물과 인물 관계망의 역동성은 어떻게 변화되는지에 관해서는 <킹덤> 사례를 통해 확인해 보았다.

오해를 피하기 위해 말하면, 플롯적층론은 예외없는 문법적 공식을 도출할 수 있다는 믿음에 기반하지 않는다. 다만 스토리를 만들고 분석하는 과정이 신화적 충동이나 임기응변식 직관, 주관적 인상에 의존하기 쉽다는 점을 진지하게 성찰하면서 입론되었다. 바꿔 말하면 구체적 논점을 제공하는 방법론의 필요를 학술적으로 자가 해명하는 과정에서

나온 하나의 결과다. 추후에는 본 연구에서 소상히 밝히지 못한 서브플롯의 두터운 적층과정과 그 패턴을 분석하면서 방법론을 제공하는 작업을 진행하도록 하겠다. 부족한 대로 플롯적층론이 스토리콘텐츠에 관한 전략적 설계(기획), 심미적 비평(분석)을 위한 자리에서 생산적으로 활용될 수 있길 바란다.

참고문헌

1. 기본자료

김성훈 연출, 〈킹덤〉, 에이스토리, 2020.

2. 논문과 단행본

김만수, 「한국 근대 희곡의 플롯 유형에 대한 기초 연구-작품 행위소의 주제어 분류, 검색, 활용을 통하여」, 『한국극예술연구』 제16집, 한국극예술학회, 2002, 311-334쪽.

김선진, 『재미의 본질』, 경성대학교출판부, 2018.

김종구, 『현대소설 플롯의 시학』 태학사, 1999.

로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만 역, 풀빛, 2012.

미셸 메이에르, 『열정의 레토릭』, 정성기 역, 고려대학교출판부, 2004.

박치완, 「미셸 메이에르와 파토스의 수사학」, 『수사학』 제12집, 한국수사학회, 2010, 167-203쪽.

시모어 채트먼, 『이야기와 담론-영화와 소설의 서사구조』, 한용환 역, 푸른사상, 2003.

심 산, 『한국형 시나리오 쓰기』, 해냄, 2019.

아리스토텔레스, 『시학』, 김재홍 역, 고려대학교 출판부, 2004.

아리스토텔레스, 『아리스토텔레스의 수사학』, 박문재 역, 현대지성, 2020.

안승범, 「멜로영화 스토리텔링의 신화 구조 분석에 관한 시론」, 『인문콘텐츠』 제27호, 인문콘텐츠학회, 2012, 89-103쪽.

_____, 「길항서사 기획·분석 방법론으로서 스토리 밸런스 모델에 대한 연구-일본 영화에 나타난 설녀 캐릭터의 변용과 상징적 함의」, 『인문콘텐츠』 제49호, 인문콘텐츠학회, 2018, 93-117쪽.

_____, 「스토리텔링 기획분석 방법론으로서 캐릭터 동기화 이론 연구-〈도둑들〉을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제51호, 인문콘텐츠학회, 2018, 153-182쪽.

앤드루 호튼, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 주영상 역, 한나래, 2013.

제라르 주네트, 『서사 담론』, 권택영 역, 교보문고, 1992.

제랄드 프랭스, 『서사학이란 무엇인가』, 최상규 역, 예림기획, 1999.

제인 클리랜드, 『마스터링 서스펜스』, 방진이 역, 온, 2019.

제임스 스콧 벨, 『소설 쓰기의 모든 것』, 김진아 역, 다룬, 2018.

- 존 트루비, 『이야기의 해부』, 조고은 역, 비즈앤비즈, 2017.
- 필립 윌라이트, 『은유와 실제』, 김태옥 역, 문학과지성사, 1988.
- 한일섭, 『서사의 이론: 이야기와 서술』, 한국문화사, 2009.
- H. 포터 애벗, 『서사학 강의: 이야기에 대한 모든 것』, 우찬제 외 역, 문학과지성사, 2010.
- Brooks, Peter, *Reading for the Plot*, Knopf, 1984.
- Crane, R. S., "The Plot of Tom Jones", *The Journal of General Education*, 4(2), Penn State University Press, 1950, pp.112-130.

Abstract

A Study on Plot Lamination methodology for the planning and analysis of storytelling

Ahn, Soong-Beum(Kyunghee University)

The purpose of this study is to propose 'plot lamination methodology' for planning and analyzing of storytelling. The story contents with a certain volume of narrative might have several important characters. Most of the characters have meaningful influences on the context of the story through their choices and actions as they go through dynamic changes to construct and deconstruct relationships. The plot lamination methodology is the result of an attempt to look at the process from the 'strategic' point of view by focusing on the fact that the main characters with supplementary nature contribute to the independent formation of subplot based on the main plot driven by the protagonist.

Regardless of how they live their own unique and autonomous life in the narrative, the main characters hold a relatively subordinate position within the centripetal force of the main plot. Their journeys tend to expand/emphasize/divide up the process of the main plot's 'persuasion via causality,' and also individualize into the functions of emotional sympathy (pathos), moral, ethical perspective (ethos), and rational logic (logos). As such, the subplots of main characters are laminated according to these three functional traits, which could become multi-layered through second or third laminations, depending on the number and roles of other characters.

If the plot lamination methodology is further developed through follow-up studies, it will open up the possibilities of the strategic design (planning) and aesthetic criticism (analysis) regarding the procedure of conjugation /branching of subplot and/from the main plot.

(Keywords: Character synchronization methodology, main plot, subplot, pathos, ethos, logos, storytelling, narrative structure)

288 대중서사연구 제26권 3호

논문투고일 : 2020년 7월 17일

심사완료일 : 2020년 8월 4일

수정완료일 : 2020년 8월 10일

게재확정일 : 2020년 8월 14일