



### 창작 후기

이 기획서를 쓰는 동안 나는 아주 따뜻한 시간을 보냈다. 마음속에 존재하는 어떤 감정과 기억의 형태든 모두 허용할 수 있었다. 우리는 너무나도 소중한 사람이기에 사랑받을 자격도 위로받을 자격도 있다.

감정이란 어떤 현상이나 일에 대하여 일어나는 마음이나 느끼는 기분이다. 우리는 언제나 감정의 지배를 받으며 살아가고 있으며, 하루에도 몇 번씩 감정으로 고통을 받고 있다. 하지만 각박한 현실 속에서 힘든 세상을 살아가는 우리에게 '감정'이란 형태는 거주장스럽게만 느껴진다. 시간이 지남에 따라 우리는 힘든 감정의 한계를 마주하게 되고 그렇게 탈출구를 찾기 바쁘다. 여기 특별한 탈출구가 준비되어 있다. 나의 감정과 맞설 준비가 된 사람은 다 모여라!

이  
아  
라

-

스  
토  
리  
텔  
링

콘  
텐  
츠

기  
획  
서

Emotional Escape

## Emotional Escape

문  
학  
페  
스  
티  
벌  
서  
울  
감  
정  
공  
유

이아라 | 스토리텔링 콘텐츠 기획서



이아라

1997년 인천에서 태어났다. 중앙대학교 문예창작과에 입학하여 본격적으로 문학 공부를 시작했다. 다양한 사회문제에 관심을 가지고 사람들의 마음을 울리기 위한 창작에 전념하고 있다.



2020년 졸업작품집

## 스토리텔링 콘텐츠 기획서 | Emotional Escape

중앙대학교 공연영상창작학부 문예창작전공

20175812  
이아라





## Emotional Escape | 서울 감정 공유 문학 페스티벌

이아라





## 차례

Emotional Escape | 서울 감정 공유 문학 페스티벌 · 09

Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식 · 25

My four seasons : 나만 몰랐던 이야기 · 43

드라마 「명왕 흥신소」 창작 기획서 · 61

포토포리오노트(국문, 영문) · 74





## 헌사

모든 중요한 일은 사소한 것에서부터 시작된다. 우리에게 주어진 좋은 일이든 나쁜 일이든 멀리 보는 혜안보다 중요한 것은 당장 눈앞에 보이는 것들을 놓치지 않는 것이다. 그러기 위해서는 가지고 싶은 것이 많더라도 욕심의 무게 정량을 확인하며 초과하지 않을 줄 아는 지혜와 자세가 필요하다.

때로는 위태롭고 힘들지만, 세월의 흔적 속에서 자신이 존재한다는 사실 하나만으로도 소중하고 벅차다. 나의 삶이, 나의 글이 누군가에게 위로가 되기를. 어떤 이유에서든 힘들어하는 그대들의 마음에 한 방울의 물결을 일으키기를 간절히 바란다.





# Emotional Escape

## 서울 감정 공유 문학 페스티벌

문화콘텐츠 기획서





# Emotional Escape

## 서울 감정 공유 문학 페스티벌

문화콘텐츠 기획서

### 1. 기획 의도

감정이란 어떤 현상이나 일에 대하여 일어나는 마음이나 느끼는 기분이다. 우리는 언제나 감정의 지배를 받으며 살아가고 있으며, 하루에도 몇 번씩 감정으로 고통을 받고 있다. 하지만 각박한 현실 속에서 힘든 세상을 살아가는 우리에게 '감정'이란 형태는 거추장스럽게만 느껴진다. 그런데도 시간이 지남에 따라 우리는 힘든 감정의 한계를 마주하게 되고 그렇게 탈출구를 찾기 바쁘다. 많은 사람은 한계의 탈출구를 '글'로 여긴다. 이의 예시로 마포대교 생명의 다리가 있다. 보행자의 움직임에 따라 다리 난간에 설치된 센서 등이 자동으로 켜지며 일상과 생명의 소중함 그리고 희망과 사랑에 관한 이야기가 문구로 전해진다. 이를 통해 많은 사람에게 감동과 위로를 전하기 위함이다.

이처럼 글의 형태는 사람의 마음을 다스릴 수 있는 비장의 무기이기도 하다. 필자 또한 그렇다. 마음의 위로와 안정이 필요한 날 인터넷의 좋은 글귀를 찾아보거나 서점에 방문하곤 한다. 그곳에 들어가 나의 마음을 울리는 글귀 혹은 나와 같은 힘듦의 주제를 다루고 있는 책을 발견하여 감상하고 맛있는 음식과 함께 위로를 얻는다.



이의 경험을 바탕으로 감정공유문학 페스티벌 <Emotional Escape>를 통해 그동안 미뤄왔던 우리의 감정을 세세하게 살피고 다양한 사람들에게 예상치 못한 위로를 선사하고자 한다. 우리가 개인의 감정에 귀를 기울여야 하는 것은 자신의 몸은 물론 정신적인 건강을 보호하기 위한 중요한 첫 걸음이 될 것이기 때문이다. 감정에는 우리가 환경에 적응하고 생존하는데 필요한 중요한 메시지가 담겨있으며, 감정을 직면해야 비로소 '이성'의 힘이 제대로 발휘될 수 있기 때문이다.

이의 페스티벌 참가자의 감정을 중요한 형태로 바라보는 것은 물론이고 언제나 작가와 작품들의 세계가 중심이었던 기존의 페스티벌과 다르게 독자의 참여 중심과 독자의 내면에 집중하였다는 큰 차별점을 선사할 예정이다.

## 2. 기존의 페스티벌/ 전시회의 형태

### 1) 페스티벌

2017년 제1회 아시아 문학 페스티벌은 비슷한 현대사를 겪은, 어두운 시대에서도 문학과 지성을 포기하지 않았던 가치를 지켜온 나라의 모임이다. 고은 시인이 조직위원장을 맡아 진행되었으며 1986년 노벨문학상 수상 작가 월레 소잉카를 비롯하여 세계 거장 5인, 중국의 뉘뉘, 이란의 샴즈 랑두디 등 아시아 대표 작가들과 한국의 고은, 현기영 등 30인의 작가들이 참여하여 새로운 시민 축제의 장을 마련했다.

2018년 문학 페스티벌<신바람, 동네 책방>에서는 인천 곳곳의 동네 책방들과 출판사가 함께하는 책 부스로 동네 책방들의 독특한 큐레이션으로 꾸며져 있었다. 책방 주인장과 상담 코너도 마련되어 있으며 야외 공연, 작가와의 만남도 준비되어 있었다.



2019 예술인 문학 페스티벌은 아람 문예 아카데미의 주최로 이순원, 김별아 소설가의 역사 인물 소설 쓰기의 특별한 방법, 재즈 Live, 특별초청, 영화평론가, 뮤지컬 평론가, 미술사학자의 강연, 강연 후 해당 전시 관람이 실시되었다.

이처럼 국내에 실시되었던 문학 페스티벌을 찾아보면 저명도 높은 작가와 작가에게 남다른 애정을 품고 있는 독자와의 소통이 중심으로 이루어져 왔음을 확인할 수 있다. 이제는 등단이라는 무거운 틀에서 벗어나 기성작가보다는 무명작가, 신인 작가에게도 자신의 능력을 마음껏 펼칠 기회가 주어지는 페스티벌의 등장이 필요하다고 생각한다.

## 2) 전시회

지금까지 실시되었던 전시회는 작가 내면의 형태를 기준으로 하여 예술적 작품을 구체화하여 관람객이 작가의 의도와 내면을 읽어 내는 형식으로 진행되었다. 현재 진행되고 있는 전시회도 살펴보면 과거에 조용히 줄을 서서 작품을 감상하는 모습과 달리 작품을 만지고, 직접 조정하는 등 관객의 참여로 이루어지는 전시회의 형태도 발견할 수 있다. 이는 시각적인 즐거움은 물론 공간의 활용성, 작품의 재해석 등 예술의 표현법이 다양해졌음을 암시한다. 이의 변환점을 계기로 이제는 작가가 아닌 전시회의 참여자가 주체가 되는 예술의 형태가 등장하면 어떨지에 대한 생각이 든다. 새로운 전시회의 형태를 마주할 수 있을 것이다.

## 3. 페스티벌의 형태

### 1) 장소

서울 코엑스 D홀에서 10일간 펼쳐지는 감정 공유 문학 페스티벌 <Emo-



tional Escape) 전시회는 약 100여 명의 국내의 작가(무명작가, 신인 작가, 작가 준비생, SNS 작가)가 참여하여 작가만의 세세한 감정이 담긴 작품을 전시하고, 대중과 함께 위로와 소통을 나누는 아트 축제이다. 이 축제에 서만큼은 누구에게도 말할 수 없었던 내 안의 맺힌 감정들을 해소할 기회를 부여한다.

## 2) 페스티벌의 참가자 모집

페스티벌을 주최하기 6개월 전 공식 홈페이지를 통해 부스 운영 참가자를 모집한다. 지원서의 필수 내용은 다음과 같다.

- 성별, 나이
- 직업
- 지원동기
- 감정이란 무엇이라고 생각하는가?
- 지원자가 우리 페스티벌을 통해 얻고자 하는 것은 무엇인가?
- 지원자가 다룰 부스의 감정 테마와 선정 이유
- 부스 운영 계획서 파일 첨부

## 3) 부스 진행 내용

부스별로 작가 및 기업이 직접 참여하여 감정의 테마와 주제를 정하고 그와 관련해서 전시 및 홍보를 진행한다. (EX : 우울증의 삶, 사랑했던 사람과 헤어지고 다음 날, 먹어도 먹어도 허기진 하루)

전시의 형태는 다양하다. 책, 시집, 글귀 다이어리, 글귀 달력, 글귀 필기도구, 글귀 편지지, 엽서, 글귀 액자 등 작가의 재량에 따라 준비되어 있다. 이를 통해서 참가자들이 처한 상황과 감정을 공략함과 동시에 글의 형태에 다양성을 보여준다. 책과 문구류 등 판매 물건의 가격 측정도 작가가



직접 정한다.

모든 작가의 부스 사이즈는 동일하게 진행되며, 출판사 혹은 기업의 경우에는 원할 경우에 더 큰 사이즈의 부스가 지급된다. 모든 부스에는 데스크, 의자, 조명이 공통으로 지급된다. 또한, 부스는 감정의 테마별로 다른 분위기를 연출하기 위하여 칸 별로 색상이 다르게 표시된다.

작가 부스 - 사이즈 : 3m X 2m X 3m

비용 : 760,000 (원)

기업 부스 - 사이즈 : 5m X 4.5m X 4.5m

비용 : 1,260,000 (원)

부스의 위치 선정은 홈페이지를 통해 신청 기간을 정하여 선착순 신청으로 이루어진다.

관람객 페스티벌 참가비 : 14,000 (원) \*인터넷, 현장구매 가능

## 4. 프로그램 및 이벤트

페스티벌은 개인의 감정과 상황을 보살펴줄 테마가 정해져 있으며, 그 테마를 찾아가는 재미와 동시에 같은 아픔을 논하는 작가와 참가자를 만나 특별한 인연을 만드는 이벤트가 준비되어 있다.

### 1) 페스티벌 안내 책자

페스티벌 참가자에게는 입장 팔찌와 함께 페스티벌 약도 및 안내지를 지급한다. 안내지 일부에는 아래와 같이 감정 분류표가 제시되어 있다. 아직 테마를 정하지 못한 참가자에게는 자신이 어느 상태의 기분에 많이 속하는지 점검을 통해 부스의 추천을 받을 수 있다.



테마별로(a, b, c, d, e) 20개의 부스가 운영되고 있으며 분류에 따라 안내지에는 부스의 상호명, 추구하는 메시지, 기획 상품이 같이 안내되어 있다.

a. Angry (분노)	b. Sad (슬픔)	c. Anxious (불안)	d. Hurt (상처)	e. Embarrassed (당황)
툼툼대는	실망한	두려운	질투하는	격리된
좌절한	비통한	스트레스 받는	배신당한	시선을 의식하는
방어적인	후회되는	취약한	격리된	외로운
악의적인	우울한	헛갈리는	충격받은	열등한
안달하는	마비된	당혹스러운	궁핍한	죄책감의
구역질 나는	염세적인	회의적인	희생된	부끄러운
노여워하는	눈물이 나는	걱정스러운	억울한	혐오스러운
성가신	낭패한	조심스러운	괴로워하는	한심한
짜증 나는	환멸을 느끼는	신경 쓰이는	버려진	헛갈리는

## 2) 특별 상담소

감정공유문학 페스티벌 <Emotional Escape>의 목적은 전문적으로 아픔을 치유하고 의논하는 고도의 치유법을 목적으로 하는 것이 아닌, 일회성 만남이 예상되는 안면이 없는 사람들과 함께 편하게 아픔을 나누고 공감하며 고민을 의논할 수 있도록 만든 단순 위로의 자리이다. 하지만 참가자 중에는 수 없는 아픔의 길을 마주하다가 무의식적으로 마지막 희망이라고 생각하고 참여한 사람도 있을 것이다. 페스티벌 주최 측에서는 이와 같은 참가자들을 위한 차선책을 마련해야 할 것이다.

삶의 수준이 향상되기 시작하면서 우리는 신체적인 건강도 중요하지만,



개인에 있어서 정신적인 건강에 관한 관심과 걱정이 확대되고 있다. 이에 사실 아픔의 절정에 있는 사람들에게는 일반인들의 공감과 응원보다는 전문가의 실질적인 조언과 위로가 필요할지도 모른다. 상담은 인간이 접하는 사회문제의 원인을 파악하고 해결책을 마련하는 것을 목적으로 하기에 부스 운영자와는 또 다른 기대효과를 불러일으킬 수 있을 것이다. 이들을 위하여 정신 전문의로 구성된 특별 상담소를 마련할 예정이다. 이 상담소의 경우는 참가자들의 사전 신청을 통해 만남이 이루어진다.

전문의 경우에는 10일 동안 총 다섯 분씩 모집하여 총 50명의 지원자를 모집한다. 급여 조건 없이 자발적인 지원을 통해 이루어지며, 대신에 전문의의 경력, 속한 병원 정보 등이 미리 홈페이지에 기재되기 때문에 참가자들에게 좋은 상담의 인상을 남겨주었다면 큰 홍보 효과를 얻어갈 수 있을 것이다.

### 3) 유명 작가 초청 강연회

감정공유문학 페스티벌 <Emotional Escape>의 부스 참가자의 형태는 기성 작가보다는 무명작가, 신인 작가를 선호하여 그들의 참가를 지향하고 있다. 이는 많은 참가자에게 다양한 작가와의 만남의 기회와 작가에게는 자신을 널리 알릴 수 있는 좋은 계기를 제공하기 위함이었다. 하지만 페스티벌의 수요와 특별한 자리에서 기성 작가를 만나기 원하는 참가자들을 위해 유명 작가의 초청 강연회가 마련될 예정이다. 10일 동안 개인의 이야기를 나눠줄 열 분의 작가를 섭외할 것이다.

감정공유문학 페스티벌과 잘 어울리는 톤과 이미지를 갖춘 섭외하고 싶은 작가 5명을 선정해 보았다.

- 노희경 작가

노희경 작가는 드라마 <세상에서 가장 아름다운 이별> 지문이 2013년 7



월 언어영역 모의고사에 일부 대본이 지문으로 출제되었으며 몇몇 학생들이 문제를 풀다 울었다고 했을 정도로 감정을 잘 자극하는 작가로 유명하다. 작가는 무엇보다 ‘사랑’이라는 주제에 관련하여서 세련되고 섬세하게 표현하는 능력이 돋보인다. 노희경 작가의 강연은 참가자들에게 마음을 울리는 묵직한 위로를 전달해 줄 것이다.

고통과 원망과 아픔과 슬픔과 절망과 불행도 주겠지  
그리고 그것들을 이겨낼 힘도 더불어주겠지  
그 정도는 돼야 사랑이지

(드라마 ‘괜찮아 사랑이야’ 中)

- 정현정 작가

심리 묘사로 진한 여운을 주는 작가를 꼽으라고 하면 정현정 작가를 빼놓을 수 없다. <연애의 발견>, <로맨스가 필요해> 등 현실적인 연애 스토리를 전달하며 주인공들의 생각과 심리 묘사들이 철저하고 솔직하게 드러내고 있다. 작가는 드라마 속에서 내레이션과 인터뷰 형식을 자주 활용하여서 시청자들에게 하고 싶은 말을 전달한다. 정현정 작가의 강연은 사랑에 있어서 끊임없이 아파하고 고민하는 사람들에게 큰 위로와 도움이 될 것이다.

한 권의 책이 세상을 바꾼다는 말, 나는 믿지 않는단다.  
그럼에도 난 너에게 한 권의 책 같은 사람이 되라고  
그 말을 남기고 싶구나.  
책이 세상을 바꿀 수 없어도 한 사람의 마음에  
다정한 자국 정도는 남길 수 있지 않겠니.  
내가 너란 책을 만나 생의 막바지에  
가장 따뜻한 위로를 받았지.  
그러니 은호야, 앞으로도 누군가에게



한 권의 책이 되는 인생을 살아.  
한 권의 책이 세상을 바꾸거나 누군가의 인생을  
완전히 바꾸지는 못해도,  
좋은 책은 언젠가 꼭 누구에게나 읽히는 법이니까.  
그렇게 조금씩, 조금씩 따뜻해지는 것 아니겠니.  
너에게도 그런 책 같은 사람이 생기기를, 따뜻한 위안이  
내리기를 기도하마.

(드라마 '로맨스는 별책부록' 中)

- 김주원 사진작가

사진은 기계가 찍는 것이 아닌 사람이 찍는다고 이야기하는 사람, 김주원 작가는 사진을 대하는 그의 눈동자는 진솔한 눈빛으로 가득 차 있다.

그는 사진 속 풍경에 감정을 이입하고 이야기를 끌어내는 가운데서 하나의 작품이 탄생한다고 말한다. 그가 담은 사진 속 작품에는 어떤 감정이 담겨있었는지 그의 진솔한 이야기와 신념이 궁금해진다.

- 김미월 소설가

김미월 소설가의 소설집 <옛 애인의 선물 바자회>에 나오는 인물들은 사회에서 자리 잡기까지 산전수전을 겪으며 웬만한 일로는 분노하거나 슬퍼하지 않도록 단련된 그들은 사는 것이 원래 고통스럽다는 진실을 깨닫고 변화하는 감정을 타인에게 들키지 않도록 재빠르게 삼켜내면서 어른이 된다. 이의 모습은 마치 우리 사회 청년들의 모습을 대변하기도 한다. 슬픔을 능숙하게 다루는 그녀의 인생과 감정을 대하는 태도가 궁금해진다. 소설가의 강연을 통해 많은 청년에게 용기와 위로를 전달해 주지 않을까 싶다.

- 박용철 의사(감정은 습관이다, 저자)

박용철 의사는 정신과 전문의로서 많은 환자를 상담하고 치료해 왔다. 그



의 경험을 토대로 우리를 불행하게 하는 감정 습관에서 벗어나 평생 무너지지 않을 행복한 감정 습관을 만드는 방법을 책으로 집필했다. 감정 습관이 우리 마음에 어떻게 영향을 주는지, 감정 습관이 대인 관계 습관과는 어떤 관련이 있는지, 부정적인 감정 습관을 수정하는 방법 등 행복한 감정 습관을 만들기 위한 습관을 알려주고 있다.

박용철 의사를 통해 관람객의 감정 관리법을 좀 더 전문적으로 배우며, 다양한 환자들을 만나고 알게 된 경험에 근거한 지식을 예시로 들려줌으로써 관람객에게 희망을 안겨줄 수 있는 계기가 되지 않을까 기대해 본다.

#### 4) 라이브 카페, 고민 게시판(감동을 주는 사람들)

라이브 카페와 같은 형태로 운영되고 있는 페스티벌의 한 공간에는 길이 가 긴 스크린이 있다. 자신의 감정을 본인도 살필 수 없어 남에게 의견과 도움을 구하고 싶은 사람을 위해 만든 공간이다. 스크린 앞에는 사연을 읽고 진행하는 진행자의 부스가 마련되어 있으며 부스 앞으로 여러 개의 의자가 마련되어 있다. 그 옆에는 음료를 주문할 수 있는 카페 마련되어 있다.

페스티벌 홈페이지에 가면 고민 게시판의 코너가 있다. 참가자는 인터넷에 접속하여 본인의 고민을 익명으로 올린다. 그러면 다양한 사람들의 의견이 댓글로 달리며 고민에 대한 소통과 토론을 할 수 있는 좋은 계기가 된다. 사연 진행자 또한, 스크린에 고민 게시판을 띄어 조회 수가 많이 늘린 고민의 사연을 같이 읽는다. 읽으며 진행자도 함께 조언을 해주고 청취자는 그들의 고민에 함께 서서 다양한 생각을 할 수 있는 좋은 계기가 될 것이다.

사실 익명 게시판의 경우 같은 자신이 소속된 집단이나 안면이 있는 사람들의 집단 속에서 진행될 경우 익명 게시판의 장점인 실명으로 이야기하는 것의 활용과 효과를 보지 못한다. 조직 내부의 민감한 이슈나 폭로성 게시글 때문에 관리가 어려울 수 있기 때문이다. 하지만

감정공유문화 페스티벌에서 진행되는 고민 게시판은 소속감과 안면이 없는 사람들 사이에서 진행되기 때문에 참가자들의 활발한 참여가 기대된다.



## 5) 감정 해소 코너

감정은 억압하지 말고 발산하고, 표현해야 마음이 편안해진다. 감정을 해소할 곳이 마땅히 없었던 사람들을 위한 방음 부스가 준비되어 있다. 근육이 풀려야 마음도 풀리듯 그곳에는 마음껏 스트레스를 해소할 수 있는 펀치 기계가 설치되어 있으며 데시벨 측정기 대결 코너도 마련되어 있다. 참가자 중 가장 큰 데시벨이 측정된 사람에게는 페스티벌 측의 기획 상품을 선물로 받아갈 수 있다.

또한, 못생긴 인형 만들기 코너가 준비되어 있는데 인형의 얼굴에 평소 자신을 힘들게 했던 사람의 이름을 붙여 마음껏 때릴 기회를 부여한다.

## 6) 기념품 만들기 체험관 (엽서, 캘리그래피 체험, 책갈피, 글귀 액자 등)

페스티벌을 구경하다가 발견한 좋은 글귀 혹은 힘이 되어주었던 글귀를 다양한 형태로 보관할 수 있도록 만든 작품 코너이다.

체험 책상에는 드라이플라워, 캘리그래피 펜, 수채화 물감, 액자, 종이 등 다양한 물품이 배치되어 있다. 관객들은 원하는 도구로 작품을 만들고 기념품을 들고 갈 수 있다.

참가비는 무료이며 체험에 필요한 물품들은 일정한 금액을 부과한다.

## 7) 작가 프로필 전시회

페스티벌은 관람객의 감정의 이해와 공감을 목적과 더불어 작가로 활동 중인 참가자뿐만 아니라 저명도가 낮은 신인 작가, 무명작가들의 홍보 역할에도 적극적으로 나서야 한다. 이를 위해 한 공간의 벽면에는 작가의 사진과 활동 내용, 발간한 책, 운영 중인 사이트와 SNS 등 프로필이 걸려있다.



## 5. SWOT 분석

S : - 관람객이 주체가 되어 작품이 관람객의 내면을 살피고 돌볼 수 있는 인간적인 가치가 내포된 새로운 예술 형태가 등장하였다.

- 한 장소에서 일정한 기간에 에세이, 시집, 만화책 등 다양한 형태의 감정을 다루는 작품을 직접 보고 감상할 수 있다.

- 다양한 방법으로 작품 활동을 하고, 노력하는 사람들의 이해와 홍보 역할 그리고 수입 활동의 기회가 주어진다.

- 페스티벌에 참여하는 관람객에게 개인의 신념과 가치관이 비슷한 작가를 우연히 만남으로 개인의 상황과 어울리는 만족도 높은 작품을 만날 수 있다.

W : - 페스티벌의 기획 의도에 얼마나 대중들이 호응해 줄 것인지 우려가 된다.

- 기성 작가들에게 의존도가 높았던 기존 페스티벌의 영향력과 홍보 효과를 무엇으로 대체할 것인지에 대한 방안이 필요하다.

O : - 미등단 작가의 출현, 대중적인 성공, 등단 제도와 무관하게 자신 생각과 감정에 대해서 자유롭게 표현하는 문화가 정착되어가는 중이다.

- 문학을 통해 감정을 공유하는 페스티벌을 통해서 다양한 사람들이 '공감'의 마음을 취할 수 있는 토대가 마련되었다.

T : - 대규모 페스티벌이다 보니 코로나바이러스와 같은 전염병에 노출될 위험이 있어 페스티벌의 연기 및 철저한 건강 상태의 체크 및 관리가 요구된다.

- 부스별로 책과 문구류 등 판매 물건의 가격 측정이 다르기에 관람객들에게 일정한 물건 값어치의 기준에 혼란을 줄 수 있다.



현대인들이 필수적으로 안고 가지만, 쉽게 표출할 수 없는 문제를 직시하여 그것을 축제화 하여 관람객들의 많은 관심과 참여를 끌어내는 데 목적을 둔다. 부스와 체험 코너를 능동적으로 참여할 수 있도록 프로그램과 메시지를 구성하고, 마음이 지쳐있는 현대인들에게 예상치 못한 위로와 감동을 전달한다. 또한, 관람객뿐만 아니라 부스를 운영하는 운영자(신인 작가)에게 자신의 예술 활동을 펼칠 기회와 장을 마련함으로써 새로운 형태의 페스티벌을 구성하는 데 의의를 두고자 한다.







# Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식 인터랙티브 스토리 체험장

게임콘텐츠 기획서





## Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식

# 인터랙티브 스토리 체험장

게임콘텐츠 기획서

### 1. 기획 의도

자본주의 사회 시스템 전체의 확대 생산에 기여 하는 우리는 이상적 자아가 개인의 욕망 성취라고 말할 수 있을 만큼 치열하게 살아간다. 그 과정에서 인간은 마음과 정신이 소진된다. 성과사회의 구조에서 살아가는 우리는 성공을 향한 갈구는 계속된다. 하지만 개인이 자신의 마음을 살피려고 인지하지 않는 이상 마음의 채김 또한 갈망한다.

이처럼 한국사회는 어른과 아이 모두 휴식이 압도적으로 부족한 나라로 자리 잡고 있다. 업무와 잦은 야근에 시달리는 직장인은 물론 경쟁 사회의 일원이 될 준비를 하는 학생까지 나이를 불문하고 현대인들에게 피로는 스트레스와 더불어 떼려야 뗄 수 없는 존재가 되었다. 일상과 잠깐의 휴식이 교차하는 바쁜 삶 속에서 우리는 어떤 쉼의 형태를 가질 수 있는지 생각해 보게 되었다.

일과 성과를 통해 얻는 성취도로도 많은 행복과 자유를 가져다주지만, 몸과 마음에 시달리는 스트레스의 상황은 계속해서 노출된다. 그리하여 현대인들에게 필요한 것은 스트레스 해소법과 더불어 일상의 공간에서 벗어난 힐링의 공간이라고 생각되었다.

게임적 요소와 인터랙티브 아트를 접목한 휴식 공간은 어떨까. 단순한



휴식 공간이 아닌 여러 공간에 테마를 부여하여 최첨단 과학기술을 접목해 1000㎡ 정도 면적의 인터랙티브 스토리 체험장을 만드는 것이다. 이는 어린이, 어른 구분 없이 다양한 연령대의 사람들에게 새로운 과학기술의 신기함은 물론 내면의 편안함과 행복을 가져다줄 것이다.

## 2. 타깃층

- √ 삶에 틈이 없다고 생각되는 사람
- √ 특별한 휴식 공간을 찾고 있는 사람
- √ 몸과 마음을 살피고 싶은 사람
- √ 인터랙티브 아트에 관심이 있는 사람
- √ 상당한 스트레스를 해결할 곳이 없는 사람
- √ 자신에게 의미 있는 경험을 선물하고 싶은 사람

## 3. 형태

체험장)

장소 : 예술의 거리라고도 불리는 서울 종로구 이화마을 부근 1,000㎡ 면적의 건물 한 층.

입장료 : 개인- 성인 :12,000원 / 중, 고등학생 : 9,000원 / 7세 이상 어린이 : 7,000원

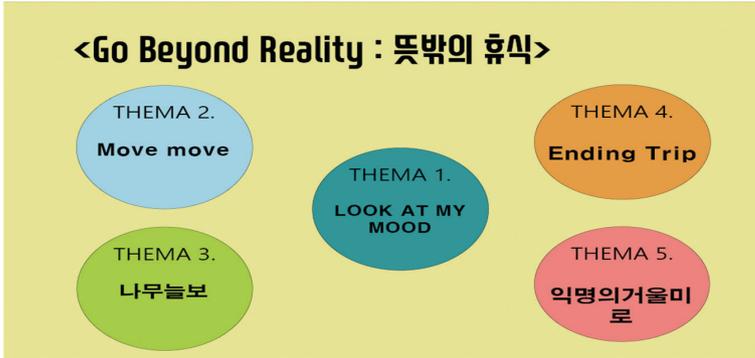
참고 : 체험장 웹사이트, SNS (페이스북, 인스타그램)

## 4. 세부 내용 (작품 참여 방법 및 스토리)

- 테마별 체험관



전체 개방형 공간으로 카페와 복합적 공간인 THEMA1. LOOK AT MY MOOD를 제외하고는 공간별 칸막이가 설치되어 있다.



<Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식>에서는 다양한 휴식의 형태, 5가지의 테마로 체험관을 진행할 예정이다.

### ① LOOK AT MY MOOD

체험장의 가운데 위치한 <LOOK AT MY MOOD>는 힐링 카페의 분위기를 조성한다. 공간의 중앙엔 실제로 카페가 운영되고 벽면에는 7개의 작은 방문 설치되어 있다.

방문을 열면 공간의 벽면에는 스크린이 설치되어 있고 스크린 앞에는 기댈 수 있는 접이식 의자와 헤드셋이 놓여 있다. 카페의 음료 잔은 사람 손의 온도에 따라 색이 변하는 잔이다.

스크린 안에는 보기만 해도 힐링이 되는 초록빛의 푸른 들판이 배경으로 깔려있고 여러 종류의 꽃과 나무 몇 그루 그리고 동물이 있다. 참여자는 헤드셋을 쓰고 잔잔한 클래식 음악이 담겨있는 플레이리스트에서 음악 하나를 선택한다. 음악을 선택하면 선택한 음악에 따라 꽃과 나무의 종류 그리고 동물이 스크린에 등장한다. 참여자는 의자에 편하게 앉아 음료와 함께



음악을 감상하고 스크린에 원하는 사물에 손을 올려 2~3초가량 멈추었다가 움직이면 사물의 위치가 변하는 것을 확인할 수 있다.

이 공간의 하이라이트는 바로 날씨 설정이다. 우리는 실제의 삶인 자연 속에서는 날씨를 조정할 수 없다. 누구는 비 오는 날씨를 좋아하고, 누구는 햇빛이 짙은 날씨를 좋아하며 또 누군가는 눈이 오는 날씨를 좋아한다. 물론 싫어하는 날씨도 존재할 것이다. 이처럼 날씨는 우리의 기분에 상당한 영향을 미친다. 스크린에 날씨 기호를 누른 후 아래와 같이 원하는 날씨의 손 모양을 취하면 날씨를 조정할 수 있다.

 = 맑음  = 흐림  = 비  = 눈

이를 통해 이용자는 한 쪽의 좋아하는 자연환경 그림을 감상하듯 본인의 움직임에 따라 들판의 분위기를 조성하여 최상의 기분 상태를 유지할 수 있다. <LOOK AT MY MOOD>는 40분으로 휴식 시간이 제한되며 이는 여러 체험장의 원활한 진행을 위해서이다.

## ② Move move

‘자연적인 신경안정제’라고도 불리는 운동은 건강하게 스트레스를 풀 수 있는 좋은 해소법 중 하나이다. 심리적으로 닫힌 감정을 자연스럽게 풀어주기 때문이다. 특히 인체의 큰 근육을 사용하는 운동은 좌절감, 분노, 적개심, 울분 등의 감정을 억제하는 데 도움이 된다. 또한, 운동을 근육을 이완시키고 적절한 피로감을 느끼게 해 깊은 수면을 유도하는 효과가 있다.

그리하여 운동으로 스트레스를 해소할 수 있는 공간을 만들고자 한다.

2관에서 진행되는 이 체험장에서는 스크린 무대 공간을 설치하여 이용자의 선택에 따라 운동 혹은 춤을 추게 된다. 이용자는 자신이 선택한 운동에



따라 스피커에서는 음악, 스크린에는 캐릭터가 등장한다. 운동 중 실행하고 멈추는 기능을 자유롭게 선택할 수 있어서 20분 동안 다양한 운동을 체험해 볼 수 있다. 선택지는 다음과 같다.

### 1) 달리기

뇌에서 엔도르핀이 분비되고 그로 인해 체내에 쌓인 피로감과 스트레스를 풀어준다.

스크린에서는 운동복의 선택지가 등장한다. 참여자의 선택에 따라 화면에는 (추리닝 세트:공원, 레깅스 운동복:바다, 원피스 운동복:산) 공간이 등장하고, 참여자가 위치한 곳 맞은편에는 캐릭터가 등장하여 누군가와 함께 서로 의지하며 달리기를 할 수 있는 분위기를 형성한다.

### 2) 복싱

복싱은 샌드백을 치거나 펀치를 날림으로써 격한 행위를 통해 스트레스를 푸는 데 도움이 된다. 유산소운동과 무산소 운동 또한 함께하기에 근사 제거와 체중 감량에도 효과적이다.

참여자는 복싱장에 들어서서 글러브의 색깔을 고른다. 고른 색깔에 따라 복싱 시합을 하는 장소가 다르게 설정되며(빨간색: 체육관, 노란색: 산 바위, 파란색: 구름 위) 참여자의 움직임에 따라 스크린에 나타난 캐릭터의 움직임도 다르게 공격 된다.

### 3) 요가

정신 안정에 도움이 되는 요가는 호흡과 간단한 동작을 취하며 불안함과 걱정을 없애 스트레스 해소에 효과적이다. 몸을 이완시켜줘 유연성을 기르기에 좋다.



스크린에서는 요가 매트 색깔의 선택지가 등장한다. 참여자가 선택한 매트 색깔에 따라 요가를 할 장소가 설정된다. (보라색: 바닷가 모래사장 초록색: 토토로 배 위 주황색: 산 정상 분홍색: 63빌딩 꼭대기) 장소가 결정되면 여러 맛의 음료수 선택지가 또 등장하고 선택하는 것에 따라 효과음악이 삽입된다. (물: 새 소리, 주스 : 파도 소리, 커피 : 삐꾸기 소리)

#### 4) 댄스

운동을 원하지 않는 참여자는 댄스 코너를 이용할 수 있다. 원하는 가요의 노래를 선택하여 춤을 추면, 움직임에 따라 스크린에 예술적 모형(선, 원)이 등장하여 흥을 일으키고 구간에 따라 자신의 모습과 비슷한 사람의 그림자 모양 여러 명이 등장하여 마치 여러 사람과 함께 춤을 추는 모습을 재연할 수 있다.

#### ③ 나무늘보 (예술 전시회)

- 3관에서 진행되는 예술 전시회는 단순히 지명도 높은 작가의 작품을 감상하는 것이 아닌 체험장을 기획하기 전 인터랙티브 아트를 준비하거나 관심 있는 작가 지망생에게 공모전의 기회를 부여한다. 체험장 관계자들은 여러 작품의 심사를 거쳐 뽑힌 사람에게는 자신의 작품을 전시할 기회를 부여하고자 한다. 물론 작품의 테마는 그들이 상상하는 휴식을 주제로 하여 예술적 표현을 거친 형태를 갖추어야 하며 관객에게 색다른 체험과 몰입도를 부여할 수 있는 작품이어야 한다.

공모전 실시를 통해 작가 지망생을 뽑음으로써 체험장 측은 작품 대여료, 보험료, 유지비 등의 비용을 절감할 수 있고 작가에게는 인지도 강화와 능력 발휘의 기회를 부여한다. 이를 통해 체험장의 수익 안정화는 물론 관객에게는 특별한 경험을 선사할 것이다.

- 전시회 한쪽 벽면에는 스크린(16.1m x 9m)설치되어있다. 이도 광고



제의를 받으면서 비용적 효과를 얻는 것이다. 단 인터랙티브 광고로 진행된다.

ex) 까르마, 구름 베개





회사의 일정을 마치고 피곤한 몸으로 집으로 귀가하는 길, 반대편 길 골목에 무슨 상점인지는 모르겠으나 사람들이 많이 붐비고 있음을 목격한다.

- A. 궁금하지만 빨리 집에 귀가하여 휴식을 취하고 싶은 마음에 고개를 돌린다.
- B. 무슨 상점이길래 사람이 많이 붐비는지 궁금하여 찾아가다.

A- 집으로 들어가니 자신을 반겨주는 사람은 아들 둘, 베개 싸움이 한창인 그들은 내가 집에 돌아 왔는지도 모른다.

- A. 돌이 잘 놓고 있으니 그냥 방에 들어가서 잔다.
- B. 베개 말고 다른 장난감을 가지고 놀라고 타일러준다.

B- 사람들이 붐비는 상점 앞을 가보니 '까르마'라는 침구류 상점임을 확인하게 된다.

- A. 상점에 들어가서 제품을 구경한다.
- B. 침구류는 관심이 없으니 다시 집으로 발길을 돌린다.

A- 방문을 닫고 잠을 취하려고 했으나 베개가 불편하여 뒤척거린다.

- A. 일어나서 다른 베개로 바꾼다.
- B. 잠이 달아났으니 거실로 나가 아이들을 살핀다.

B- 아이들은 본인의 말을 무시하고 베개 싸움을 그만두지 않는다. 이에 큰아이가 베개에 맞아 코에서 피가 나고 그제서야 아이들은 행동을 멈춘다.

- A. 아이의 상처를 살핀 후 베개로 이 정도의 멍과 피가 날수 있는지 의아해한다.
- B. 아이의 상처 관리 후 안정을 취할 수 있도록 침대에 눕힌다.

구름 베개 라는 상품에 관심이 가고 점원에게 상품 설명을 듣는다.

광고) 가장 편안한 잠자리 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 이 기회를 놓치지 마세요!

A- 집으로 들어가니 자신을 반겨주는 사람은 아들 둘, 베개 싸움이 한창인 그들은 내가 집에 돌아 왔는지도 모른다.

- A. 돌이 잘 놓고 있으니 그냥 방에 들어가서 잔다.
- B. 베개 말고 다른 장난감을 가지고 놀라고 타일러준다.

A- 아이들이 가지고 놀았던 베개를 만져보니 촉감이 다소 딱딱하여 잠도 제대로 못 잤을 것이라는 생각이 든다. 이에 폭신하고 안전한 베개가 없는지 인터넷 검색을 한다.

광고) 가장 편안한 잠자리 아이들이 좋은 꿈을 꿀 수 있는 베개를 찾는 중이라면? 까르마, '키즈 베개' 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 기회를 놓치지 마세요!

B- 침대에 누운 아이는 베개가 너무 불편하다며 새로운 베개를 사달라고 요구한다. 이에 부모는 인터넷 검색을 통해 아이 맞춤 베개를 찾는다.

광고) 가장 편안한 잠자리 아이들이 좋은 꿈을 꿀 수 있는 베개를 찾는 중이라면? 까르마, '키즈 베개' 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 기회를 놓치지 마세요!

A- 다른 베개로 바뀌어 불편한 것은 마찬가지이다. 이에 편한 베개를 찾기 위해서 인터넷 검색을 하고 까르마 제품의 '구름 베개' 를 발견하게 된다.

광고) 가장 편안한 잠자리 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 기회를 놓치지 마세요!

B- 큰 아이가 베개에 맞아 코에서 피가 나고 울음을 터트린다.

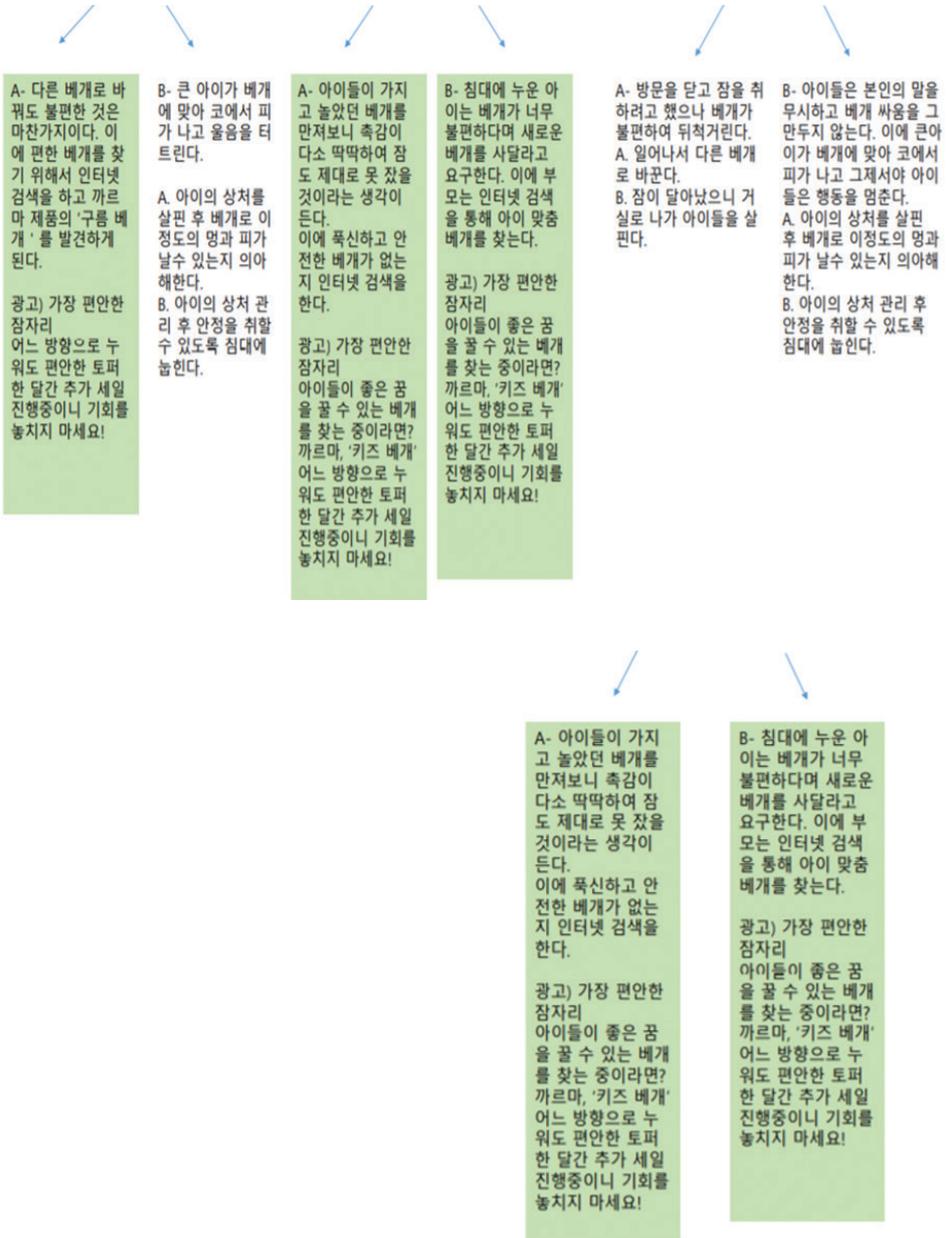
- A. 아이의 상처를 살핀 후 베개로 이 정도의 멍과 피가 날수 있는지 의아해한다.
- B. 아이의 상처 관리 후 안정을 취할 수 있도록 침대에 눕힌다.

A- 아이들이 가지고 놀았던 베개를 만져보니 촉감이 다소 딱딱하여 잠도 제대로 못 잤을 것이라는 생각이 든다. 이에 폭신하고 안전한 베개가 없는지 인터넷 검색을 한다.

광고) 가장 편안한 잠자리 아이들이 좋은 꿈을 꿀 수 있는 베개를 찾는 중이라면? 까르마, '키즈 베개' 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 기회를 놓치지 마세요!

B- 침대에 누운 아이는 베개가 너무 불편하다며 새로운 베개를 사달라고 요구한다. 이에 부모는 인터넷 검색을 통해 아이 맞춤 베개를 찾는다.

광고) 가장 편안한 잠자리 아이들이 좋은 꿈을 꿀 수 있는 베개를 찾는 중이라면? 까르마, '키즈 베개' 어느 방향으로 누워도 편안한 토퍼 한 달간 추가 세일 진행중이니 기회를 놓치지 마세요!





#### ④ Ending Trip

4관에서 진행되는 체험관은 5개의 미니 상영관 형태를 취하고 있다. (스크린 16:9 비율) 우리는 흔히 영화나 드라마 등 영상물의 서사에 공감하고 인물의 감정에 개입하면서 내 안에 잠재되었던 감정을 승화시켜 스트레스를 해소하기도 한다. 하지만 드라마와 영화를 볼 때마다 아쉬운 점을 꼽으려면 아마도 캐스팅과 결말 부분에서 찾을 것이다. 이의 아쉬움을 해소하기 위하여 체험관에서는 참여자가 직접 원하는 영화와 드라마의 결말을 바꾸어 개인만의 스토리를 만들고자 한다.

참여자는 본인이 평소에 좋아했던 작품 혹은 아쉬웠던 작품 하나를 선정한다. 그리고 결말을 좌우할 수 있는 많은 선택지가 등장할 때마다 본인의 의지대로 선택하여 또 다른 결말을 만들어낼 수 있다. 스크린에 보이는 선택지를 선택하기 위해서 스크린 작동 리모컨도 제공할 예정이다.

단, 모든 영화와 드라마의 분류를 포함하기에는 스토리 구상 부분에서 어려움이 생길 수 있다. 그래서 인물이 많이 등장하거나, 인물의 선택이 이야기의 구조에 많은 영향을 끼치는 작품 중 드라마 부분 10가지, 영화 부분 10가지를 총 20개의 작품을 선정할 계획이다. 드라마의 경우는 여러 회차로 이루어져 있기에 시간 관계상 70분 분량의 형태로 내용을 축소하여 진행하도록 한다.

작품 선정은 체험장을 개장하기 전 SNS의 홍보를 통해 평소 결말을 바꾸고 싶었던 작품 투표로 이루어질 것이다.

이렇게 참여자는 작품의 실패, 성공 요인을 분석하는 것은 물론 자신만의 엔딩 스토리를 쓸 수 있다는 점에서 의미 있는 휴식을 하게 된다. 더불어 디지털 매체와 인간이 함께 상호작용함으로써 제2의 예술 창작물을 만들어 낼 수 있다.

EX) 비지상파 드라마 시청률 신기록을 세우는 등 많은 뜨거운 화제를 일으켰던 드라마 ‘스카이캐슬’의 드라마로 예시를 들고자 한다.



진정한, 진짜 행복이 무엇인지 생각하게 해준 스카이캐슬. 대한민국의 부모에게 물음을 던진다.

아직도 자식을 통해 자신의 자존심을 지키고 있나요? 아직도 자식을 위한 최고의 코디를 찾아보고 있나요?

함박눈이 내리는 날 하얀 눈밭을 멍하니 걸어가는 사람이 있으니, 이는 바로 명주였다. 남편의 사냥총으로 자살을 하게 된다. 이는 배낭여행 간 아들(영재)의 태블릿을 발견해서이다. 태블릿에는 영재가 적어놓은 일기들이 가득하다. 행복해 보이는 영재의 걸모습과 달리 부모의 기대에 부응하기 위해 전쟁 같은 삶을 살아왔고, 또한 부는 영재를 사랑하는 방법이 폭력이라고 착각하여 영재에게 많은 채찍질을 해왔다. 그렇게 영재는 서울대 의대 합격증을 받게 되고 명주에게 9년 동안 당신의 착한 아들이 되어 주었으니 이제 자신의 인생을 살기 위해서 부모와의 결연을 선언하게 되고 명주는 아들의 반응에 충격을 받아 자살을 선택하게 된다.

### 선택지1)

A. 명주 자살을 시도한다. B. 아들에게 용서를 구하며 남편에게서 벗어나 아들과 단둘이 새 삶을 살아간다.

→ 명주는 주영의 악행으로 자신과 같은 가정이 생겨나지 않기를 바라며 주영과 맞서 싸운다.

스카이캐슬의 차세대 워너비 맘인 한서진은 큰딸(예서)을 서울의대에 보내기 위해 지난 몇 년간 명주를 극진히 모셨다. 그래서 명주가 준 서울대의대 합격비결 받게 되고 원하는 대학에 보내주는 입시 코디네이터를 소개 받게 된다. 그렇게 서진의 딸 예서를 김주영 코디에게 맡기던 중 영재의 일기를 발견하게 되고, 영재 가족의 비극은 김주영 코디로부터 비롯됨을 알게 된다.



### 선택지2)

A. 서진은 김주영의 과거의 악행에도 딸을 서울대 의대에 합격시키기 위해 일단 보류하고 학업 관리를 계속 받는다.

B. 서진은 자신의 가족도 명주네 가족처럼 비극을 맞게 될 것을 짐작하고, 당장 김주영의 학업 관리를 그만둔다.

→ 서진은 명주를 도와 주영의 악행을 들어내 2차 피해자가 발생하지 않도록 나선다. 그리고 주영의 과거를 조사한다.

이에 주영은 서진의 앞에 혜나를 등장시켜 남편의 딸임을 알려 행동을 멈추게 한다.

A. 남편이 이 사실을 아는 것을 막기 위해 행동을 멈춘다. B. 주영의 협박에 굴복하지 않고 계속해서 주영의 악행 증거를 찾는다.

A= 주영은 서진의 사그라짐을 보고 예서를 꼭 서울의대에 보내주겠다고 유혹한다.

B= 주영의 소문은 확장되고 주영은 더는 입시 코디네이터를 할 수 없게 된다.

서진은 혜나가 준상(서진의 남편)의 딸이라는 사실을 알게 된다. 예서를 의대에 합격시키기 위해서는 혜나를 집에 들여야 한다는 주영의 말에 고민을 하다가 결국 수긍한다. 서진은 혜나에게 집에서 준상의 딸이라는 사실을 발설하면 당장 내쫓아버린다고 협박을 한다.

### 선택지3)

A. 서진은 예서의 의대 합격을 위해 혜나를 집에 들인다.

B. 서진은 혜나를 집에 절대 들일 수 없다.

→ 주영은 혜나를 집에 들이지 않으면 준상에게 혜나의 존재를 알릴 것



을 협박한다.

A. 주영의 협박에 어쩔 수 없이 혜나를 집에 들이기로 다시 결정한다.

B. 서진 또한 주영의 과거를 알아내어 협박한다.

→ 준상은 혜나의 존재를 알게 된다. 자신의 딸 예서보다 혜나를 우위에 두게 되고 자주 교류하며 지내게 된다. 주영은 과거 아이와 남편 일과 관련하여 경찰에 입건된다.

그 후 혜나는 우주(예서가 좋아하는 남자아이, 하지만 우주는 혜나를 좋아한다)를 두고 예서에게 사소한 복수를 하고 서로 말다툼을 벌이게 된다. 그러다 혜나는 예서의 말을 이겨내지 못하고 자신이 준상의 딸이라는 사실을 말하게 된다. 그리고 혜나는 이 사실을 학교 게시판에 퍼트린다고 말한다.

혜나가 예서에게 학교 게시판에 올리겠다고 말한 밤, 우주의 생일파티가 스카이크슬 게스트하우스에서 벌어진다. 그리고 혜나가 난간에서 추락해 사망하게 된다.

#### 선택지4)

A. 혜나, 난간에 추락해 사망한다.

B. 혜나, 난간에서 추락하지만 우여곡절 끝에 살아난다.

→ 혜나는 주영의 성적 문제 유출 문제와 관련된 USB의 통화내용을 경찰에 제출하고, 자신이 추락하기 전의 상황을 낱낱이 밝힌다.

경찰 조사결과 혜나의 죽음이 자살이 아닌 타살이라는 결과가 나오게 되고 스카이크슬의 가족들은 불안해한다. 서진은 이 사실을 알고 가장 의심 받을 딸(예서)를 걱정한다. 그리고 우주가 맡고 있던 혜나의 핸드폰을 부숴 증거를 없애려고 한다. 그때 주영은 혜나를 죽여버리고 싶다는 예서의 통화 녹음을 서진에게 들려준다. 이에 몸 둘 바를 모르는 서진은 희생양을 우주



로 지목하여 경찰이 우주를 살인 혐의로 붙잡는다.

이후 준상은 혜나가 자신의 딸이었음을 알게 되고, 혜나와 각별한 사이였던 예빈(예서 동생)은 USB하나를 발견한다. USB에는 시험과 관련하여 혜나와 주영의 통화내용이 담겨있다. 하지만 그 후 김주영이 혜나를 죽였을 것이라는 증거들이 나오게 되고, 서진은 증거의 발견에도 자신의 딸을 어떻게 해서든 서울의대에 보내고 싶은 마음에 증거물을 숨긴다.

이때, 우주의 엄마(태란)은 지푸라기라도 잡고 싶은 심정으로 서진을 찾아가지만, 우주가 범인이 되어야지만 자신의 딸이 아무런 문제 없이 서울의대에 합격할 수 있다는 생각에 방관한다.

### 선택지5)

A. 서진은 태란의 힘든 심정과 상황을 보고도 예서를 위해 주영이 범인인 사실을 방관한다.

B. 서진은 범인을 알고있음에 태란의 얼굴을 쳐다보지 못하고 결국 주영의 행적을 이야기한다.

→ 서진은 경찰에게 주영의 혜나에 대한 살인 의도 및 시험 문제 유출을 고발한다.

서진은 예서를 꼭 서울의대에 보내 자존심을 지키려고 애썼다. 하지만 예빈의 반항심과 깊이 있는 말에서 죄책감을 느끼며 더 지금의 현상을 지켜볼 수 없다고 생각하고 큰 결심을 한다.

### ⑤ 익명의 거울 미로

인지적 요소의 불안을 겪는 고민은 우리에게 두려움과 공포로 다가와 상당한 스트레스를 안겨준다. 삶의 불확실성 혹은 얻고자 하는 것에 대한 절실함에서 오는 고민은 때론 누구에게도 말하지 못할 형태가 될 수도 있



다. 이를 <익명의 거울 미로> 테마관을 통하여 고민을 해결해 보고자 한다.

5관의 거울 미로는 잠시 현실의 세계를 벗어나 자신의 이상에 도달하고자 하는 취지로 우주를 배경으로 하고 있다. 관객의 모습이 미러링 되어 관객의 발소리와 같은 소리에 따라 우주의 천체가 움직인다. 미로를 올바르게 찾아 나갈 때마다 거울에 질문지가 등장한다. 첫 번째 질문지는 영역 선택하기이다. 가족, 취업, 사회생활, 연애, 건강의 영역 중 본인이 관심 있는 영역을 선택하게 되고 다음부터는 선택한 영역과 관련된 열 개의 질문지가 차례대로 등장한다.

하지만 본인이 원하는 질문이 없을 수도 있다. 이러한 사태를 방지하기 위해서는 <Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식> 사이트를 활용하도록 할 것이다. 체험관 방문 2주 전에 사이트 고민 나눔 창에 들어가 자신의 고민에 대해서 여러 사람의 심층적인 답변을 듣기 위하여 질문 선택지 10가지를 만들어 올린다. 그렇게 체험관은 2주 간격으로 질문지가 업데이트되고 거울 미로의 출구에는 질문지 선택에 따른 사람들의 선택 퍼센트가 게시된다. 즉 체험 공간에서는 남의 고민의 선택지를 풀어주고, 선택지를 풀고 출구로 나오면 자신이 고민했던 문제에 대한 남들의 선택을 확인할 수 있는 구조이다.

미로의 길을 찾을 때마다 거울에 등장하는 열 개의 질문지는 한 질문당 두 개의 선택지 중 하나를 선택하게 되고(Ex: 내가 연인을 볼 때 중요시하게 여기는 것은? 1. 외모 2. 성격) 선택에 따라 앞으로의 질문 내용 바뀌게 된다. 선택 시 손가락의 온도에 따라 다음 질문지 창 색깔이 바뀌게 된다.

## 5. 체험장 전략 (전문성과 차별성)

### - 관람객 간의 상호작용성

체험장의 본 목표는 관람객들에게 특별한 ‘휴식의 공간’을 제공하는 것에 두고 있다. 단순히 몸의 피로를 풀어주는 목적이 아닌 참여자의 내면까



지 살피어 그들의 보편적인 삶의 문제들을 함께 바라보고 해결하고자 사이트의 고민 나눔 코너를 적극적으로 활성화한다. 이는 개인과 더불어 타인의 문제 해결과 한 현상에 대하여 더 넓은 시각을 바라볼 기회를 부여한다.

### - 테마를 부여한 인터랙티브 아트의 활용

: 지금까지의 인터랙티브 아트를 기반한 전시회장을 살펴보면 예술 문화적 콘텐츠에만 중점을 두어 입체적 상호작용 체험을 통한 시각적 착시효과와 멀티미디어를 활용해왔다. 이는 관람객들에게 새로운 예술형태의 환상성을 부여하는 것에 멈출 뿐이었다. 하지만 <Go Beyond Reality : 뜻밖의 휴식> 체험장에서는 일상에 지친 현대인들을 위한 휴식과 스트레스 해소에 중점을 두어 테마별 휴식 형태가 진행되고 있다. 참여자들이 더욱 값진 휴식을 취할 수 있도록 고심하여 결정한 5가지 테마와 인터랙티브 아트를 결합함으로써 개인의 몸과 마음을 살피는 것과 동시에 예술적 행위를 감상하게 된다. 이는 참여자에게 새로움의 예술 세계는 물론 의미 있는 활동을 선사할 것이다.

### - 문화 예술 살리기

: THEMA 3. 나무늘보 4. (예술 전시회), Ending Trip를 보면 인터랙티브 아트 분야를 준비하거나 관심 있는 작가 지망생에게 능력을 펼칠 기회 부여와 드라마, 영화 작품을 다루며 자신만의 세계관을 개입시키는 2차 창작 활동을 행사하고 있다. 이는 문화 예술의 관심과 발전의 기회에 목적을 두고 있다. 이는 예술 분야에 종사하는 사람들에게 자신의 예술성을 알릴 수 있는 발판과 변환점이 될 것이다.





My four seasons :  
나만 몰랐던 이야기

논픽션 기획서





## My four seasons : 나만 몰랐던 이야기

논픽션 기획서

### 1. 기획 의도

누구나 학창 시절을 생각해보면 방학 숙제 중 일기를 빼놓을 수 없을 것이다. 대단하고 특별한 이야기를 쓰는 것이 아닌 오로지 개인의 이야기를 쓰며 보지 못했던 자신을 발견하고 인생의 새로운 모험을 하게 된다. 생각해보면 어린 시절 심어진 생각들은 마음속 깊이 새겨져 시간이 흘러도 기억 속에 오래 남아있다. 그때 그 시절 무슨 일이 일어났으며 그것에 대해 어떻게 느끼고 생각했는지 내 감정이 고스란히 담겨있다.

필자는 현재도 하루 일과 중 마지막으로 하는 것이 '일기 쓰기'이다. 과거에는 하루를 기록하기 위해 쓰는 것이 일기였다면 지금은 다른 의미의 일기 쓰기를 하고 있다. 기분을 좌지우지하는 외부 요소로부터 자신을 지키기 위한 방패 역할을 하고 있다. 불안감이나 긴장감에 시달리고 있을 때 글로 자신의 상태를 표현하는 것은 스트레스 해소에 도움을 준다. 반복되는 장애물을 인지하고 그것이 미치는 영향을 최소화할 방법을 계속해서 찾기 때문이다. 또한, 어려운 문제들에 우선순위를 매겨 제일 자신을 자극하는 일이 무엇인지 알아내고 거기에 집중할 수 있도록 도와준다. 즉 부정적인 생각과 행동을 해소할 수 있는 장치가 되어주는 것이다.

이제는 현대인의 사회, 문화, 일상, 직업, 친교 활동의 필수 요소가 된 글 쓰기. 조건과 형태에 구애를 받는 전문적인 글쓰기와 달리 아무런 형식에 구애받지 않는 일기는 편한 글쓰기라는 점에서 큰 차별점이 있다. 철자와



문법을 비롯한 언어규칙도 지킬 필요 없이 오직 자신만의 스타일로 자유로운 글쓰기를 실행해 나간다. 필자는 오랜만에 5년 전 일상을 추억하기 위해 일기를 꺼내 읽다가 의문점이 몇 가지 생겼다.

의문점 하나. 일기는 특별한 형식이 없이 자유롭게 쓰는 것이 요점인가? 사실 어릴 적 학교 숙제의 일기 쓰기 형식은 다양했다. 생활일기, 그림일기, 신문일기, 독서일기, 편지 일기, 만화 일기 등등 말이다. 하지만 성인이 된 이후에는 그저 아무런 형식 없이 그날의 느낌과 쓰고 싶은 말을 끄적이는 게 대부분이었던 것 같다. 그렇다면 일기의 형식에 재미와 새로움의 느낌을 위해 미션을 부여하는 것은 어떨까?

의문점 둘. 일기는 꼭 당일 그 날에만 써야 하는가? 일기는 자체가 그날 겪은 일이나 생각, 느낌 따위를 적는 장부로 정의된다. 그래서 대부분 사람의 경우 일과를 마치고 일기를 쓰곤 한다. 그렇다면 과거 이야기를 현재 이야기로 바꿔쓰는 일기는 어떨까? 그때 그랬었지, 어디에 갔었지, 누구를 만났지 등 과거를 회상하는 일기를 쓴다면 추억과 재미에 깊이 빠질 수 있을 것이다.

의문점 셋. 특별한 일이 없었던 날의 경우는 일기를 못 쓰는 것인가? 필자의 경우 지금까지 쓴 일기를 살펴보면 특별한 일이 없었던 날의 경우는 일기를 쓰지 않았거나 무의미한 내용만 기록되어 있음을 발견할 수 있었다. 딱딱하게 적혀 있는 다른 날들과 달리 빈 공간이나 별 이야기가 쓰여있지 않은 날짜를 보면 아무 일 없었던 날 아니었나보다 싶다가도 무의미한 날이었나 하는 걱정에 스티커라도 붙여서 꾸미고 싶었다. 쓸 내용이 없는 평범한 하루를 위해 질문이 적혀 있는 일기장은 어떨까? 생각하지 못한 질문을 받아 그 주제에 대해 일기를 쓴다면 나중에 자신의 가치관이나 생각의 변화를 확인할 수 있는 계기가 될 것 같다.

사실 일기는 우리가 기억할 수 있는 추억은 작고, 한정적이기 때문에 기록되어 있는 일화만 기억을 떠올릴 수 있다는 지점에서 쓰는 행위 자체만으로 중요하지만, 자유로운 형식의 글쓰기라는 이유로 밋밋함의 느낌을 벗어날 수 없었다. 시중에 파는 일기장의 형태만 봐도 대부분 겉표지만 화려



할 뿐 속지는 유선 노트와 별다른 것이 없음을 발견한다. 이 기획서는 기존의 일기장의 형식에서 벗어나 특별한 구성을 더 하여 특별한 일기장을 만드는 것에 목적을 둔다.

## 2. 목차

1년(12개월) 구성의 일기장으로 석 달마다 테마를 부여한다. 월별 소재 목록은 개인의 상황에 따라 자유롭게 정하도록 한다.

### I. 가온누리

- 1월
- 2월
- 3월

### II. 시나브로

- 4월
- 5월
- 6월

### III. 온새미로

- 7월
- 8월
- 9월

### IV. 그린내



- 10월
- 11월
- 12월

### 3. 세부내용

#### 1. 가온누리

이 부분에서는 첫 번째 의문점을 해결하고자 한다. 일기는 형식에 구애를 받지 않고 자유로움을 추구할 수 있다는 것이 일기의 특징이라고 볼 수 있지만, 그래서 아무런 목적과 흥미 없이 끄적임에서 끝이 날 수 있다는 오류를 범하기도 한다. 단순히 아무렇게나 써도 되는 글이 아니라는 것이다. 어릴 적 숙제로써 일기를 썼을 당시에는 선생님께서 종종 주제를 정해주셨다. 식물 일지를 통한 일기 쓰기, 책 주인공에게 편지쓰기 등 다양하게 말이다. 평소에 쓸 주제가 없어서 의미 없이 일기를 쓰는 날도 많았는데 저런 주제를 정해주면 일기 쓰기에 새로운 흥미를 느끼며 즐겁게 썼었던 기억이 선명하다. 그래서 이의 좋은 기억을 살려 ‘가온누리’의 장에서는 특별한 주제를 정하여 일기를 쓰는 새로운 시도를 보여줄 예정이다. 사실 나만의 특별한 주제를 생각한다고 하면 막연하기만 하다. 우리가 글을 쓸 때 가장 많은 시간을 들여 고민하는 것도 주제이기 때문이다. 하지만 주제를 정하는 것이 어려워 그저 막연하게 글을 쓰기 시작한다면 글의 끝이 보이지 않을 것이다.

주제를 정하기 위해 도움을 줄 수 있는 생각으로는 다음과 같이 정리할 수 있다. 1. 최근 자신이 좋아하고, 관심 가져야 하는 분야는 무엇인지? 2. 오늘 자신이 제일 몰두했던 일은 무엇인지? 3. 오늘 남들이 나에게 제일 많이 질문하였던 것은 무엇인지? 4. 오늘 계속 눈길이 갔던 사람 혹은 사물은 무엇인가? 5. 오늘 하루 자신을 힘들게 했던 고민 혹은 걱정은 무엇인가? 로



말이다. 우리가 의미 있고 만족할 수 있는 글쓰기를 하기 위해서는 자신이 오랫동안 머물렀던 시선 혹은 생각에서부터 오는 것을 통해 주제를 선정해야 할 것이다. 다음은 필자가 한동안 소설은 어떻게 써야 하는지 고민하던 시기가 있었는데 그 고민이 해결되던 날 쓴 일기이다.

## 소설 황금 레시피

사람은 누구에게나 자신 있게 요리 할 수 있는 음식 하나쯤은 있을 것이다. 그것이 단순한 라면이든, 찌개든. 반찬이든 무엇이든 말이다. 우리는 왜 그 음식을 제일 자신 있게 요리할 수 있을까? 아마도 제일 많이 해본 음식이거나, 평소 외식하면서 입맛에 맞아 눈여겨보았던 음식 혹은 좋은 기억을 떠올릴 수 있는 음식이기 때문이 아닐까 싶다. 그래서 자신 있는 음식은 곧 나를 설명할 수 있는 음식이기도 하다. 이처럼 소설도 자신만의 맛과 개성으로 잘 쓰는 날이 오길 바라며 음식 레시피에 소설을 쓰는 과정을 투영시켜보고자 한다.

소설을 쓰는 것은 누구나 할 수 있다. 하지만 맛집이 존재하듯 소설을 재미있게 잘 쓰는 사람도 따로 있다. 그렇다면 잘 쓴 소설이란 무엇일까? 글은 영상, 사진과는 다르게 눈에 직접적으로 보이는 것이 없다. 그래서 눈에 띄는 소설이 잘 쓴 소설이라고도 할 수 있을 것이다. 잘 쓴 소설의 분류에 속하기 위해 다른 소설들과는 차별점이 둘 수 있는 요소에는 묘사의 방법이 있다고 생각한다. 묘사는 다양한 오감을 통해 감각적 표현을 얼마나 다양하게 그려낼 수 있느냐에 따라서 글의 완성도가 달라진다. 이를 한 음식의 레시피를 통하여 근거를 더욱 확장하고자 한다. 오늘 황금 레시피를 공개할 음식은 바로 일상 속에서 지친 마음에 온기를 불어넣을 수 있는 된장찌개이다.

1. 먼저 재료를 준비한다. (재료 : 국물용 멸치, 다시마 2개, 물 1 리터, 된



장 2큰술, 감자 1개, 애호박 한 줌, 양파 1/3개, 맛 타리 버섯 한 줌, 고춧가루 2작은술, 다진 마늘 1큰술 두부 1모, 홍고추 1/2개, 대파 약간, 소고기)

2. 빈 뚝배기를 약 불에 올린 뒤, 국물용 멸치의 내장과 똥을 떼주고 다시마 2개와 함께 센 불에 끓여 준다. 그리고 멸치의 소재로 어떠한 이야기를 풀어낼 수 있을지 곰곰이 생각해 본다. 나는 멸치를 통해 무엇을 이야기하고 싶은가? - 포항의 한 해성 시장에서 건어물 팔고 있는 신정미의 이중 생활 모습을 통해 가면을 쓴 인간의 두 얼굴을 보여주며 악한 면모를 비판하고자 한다.

3. 물을 오래 끓이면 쓰기 때문에 10분 정도만 끓이고 멸치와 다시마를 건져낸다. 그리고 된장을 크게 2큰술 넣어준다. 고춧가루는 2작은술을 넣고, 다진 마늘 1큰술도 넣어준다. 멸치 즉 건어물을 등장시켜 주제를 효과적으로 전달하기 위해 국물을 10분 정도로 끓이는 시간을 정해 놓은 듯 사건과 사건에 따른 인물의 행동 반응을 긴밀하고 짜임새 있게 나열하는 것도 중요하다. -신정미 씨는 오후 10시만 되면 시장을 나와 인근 시내에 위치한 상가 4층에 올라간다.

4. 감자 1개는 3등분으로 잘라서 썰어주고, 애호박도 다듬어 썰어준다. 양파는 토막을 내서 잘라주고 두부 한모는 네모모양으로 반듯하게 썰어준다. 홍고추는 1/2 정도와 청양고추 2개도 썰어주고 대파는 뿌리 부분을 썰어준다.

인물은 소설에 등장하는 사람으로 사건과 행동의 주체가 된다. 즉 주인공을 포함하여 주변 인물들의 비중도 중요하다. - 상가 안에는 신정미뿐만 아니라 다른 가게의 사장들도 있었다. 채소가게 주인 이민숙 그리고 그릇 가게 주인 신민철 마지막으로 정육점의 주인 박철민이다.

5. 다듬은 채소는 감자, 애호박, 양파의 순서대로 끓는 물에 재료를 넣어



주고, 물이 팔팔 끓기 시작하면 오늘의 핵심 재료인 차돌박이를 넣어준다. 차돌박이가 어느 정도 익어간다 싶으면 마지막으로 두부, 청양고추, 대파, 맛 타리 버섯, 홍고추의 순서대로 넣어준다. 소설에서의 사건은 인물들 간에서 구체적으로 전개되는 일화를 뜻한다. 즉 사건은 인물들이 일으키는 갈등을 중심으로 이루어진다. - 정육점 주인 박철민은 모임 시간을 오후 10 시에서 8시로 바꾸자고 제기한다. 하지만 이의 의견에 반발하는 사람들과 달리 건어물 가게 사장인 신정미만 찬성한다.

6. 음식은 시각적 요소도 중요하다. 마지막으로 모던한 디자인의 고급스러움을 더해 줄 수 있는 국그릇에 된장찌개를 옮겨 담는다. 완성된 찌개를 어느 배경의 국그릇에 담느냐에 따라 분위기가 다르듯, 소설에서 이야기가 진행되고 있는 배경 또한 중요하다. 배경은 행위와 사건들이 일어나 시간적이고 공간적인 구체적인 정황을 말한다. 일반적으로 배경은 자연적 배경과 사회적 배경으로 나뉜다. 이를 통해 인물의 심리적 배경과 상황적 배경이 더해지는 것이다. - 2020년 현재 인물들이 지내고 있는 '해성 시장'이라는 공간은 동네에서 유일하게 과거의 전통이 고스란히 전해 온 장소이며 항상 사람들로 북적거린다. 이에 시장은 인간미와 정이 넘치는 공간으로 묘사되지만 사실 주인공이 무기력하게 살아갈 수밖에 없는 공간이다.

즉 '해성 시장'은 사회적 배경을 묘사하고 있다.

오늘의 황금 레시피의 주인공 된장찌개는 구수한 냄새, 그리고 다양한 채소들과 우아한 그릇의 어울림으로 시선을 끌고 있다. 또한, 차돌박이가 익어갈 때쯤 들리는 '보글보글'의 소리는 우리의 식욕을 자극한다. 숟가락을 들어 차돌박이와 함께 국물은 한 숟갈 먹는 순간 우리는 잠시 환상의 나라에 다녀오게 된다. 이는 오감 중 시각, 후각, 청각, 미각 네 가지의 감각으로 우리의 시선을 끈 것이다. 소설도 마찬가지로이다. 앞서 된장찌개를 만드는 순서에 소설의 중요한 요소인 주제, 구성, 인물, 사건, 배경을 투영시켰다. 마지막으로 문체에 대해서 짚고 넘어가고자 한다. 문체란 작품에서 나타나



는 문장의 독특한 표현 방식을 뜻한다. 언어를 선택하고 배열하여 질서화하는 과정을 어떻게 풀어낼 것인가? 소설의 기본적 요소를 다 갖추고 있다는 가정하에 문체만 독특하고 간결해도 소설의 흥미 적 요소를 높일 수 있을 것이다. 지금부터 오감을 적극적으로 활용하여 나만의 서술방식, 즉 나만의 소설 쓰기 레시피를 만들어 보자. 소설을 맛있게 읽어줄 사람 한 명만 있어도 그것은 성공한 소설이다.

사실 단순히 소설은 무엇인지, 고민 해결에 대한 일기를 썼다면 그것은 그저 깨달음에 대한 무거운 주제의 일기로 그쳤을 것이다. 필자는 아마 이날 저녁으로 된장찌개를 만들어 먹은 듯한데 그날 먹은 음식에도 필수 재료가 있듯이 소설을 쓰기 위해서도 필요한 주요 요소들을 생각하여 소설 쓰기 레시피를 만든 것이다. 내가 새롭게 알게 된 사실과 용기 내어 본 것들을 자신의 판 안에서 마음껏 토론하고 누설한다면 매일 하루의 끝에서 성장한 자신을 발견할 수 있을 것이다.

## II. 시나브로

그날그날 겪은 일이나 생각, 느낌 따위를 적는 일기의 기존 정의를 벗어나 새로운 개념의 일기 쓰기를 해보고자 한다. 그날그날이 아닌 과거의 겪은 일이나 생각, 느낌을 적는 일기는 어떨까? 오늘 하루를 겪고 쓴 일기 시간이 흘러 다시 꺼내 본다면 그동안 보고 느끼고 경험했던 일화가 늘어나면서 시각과 가치관의 차이를 발견하게 된다. 당시의 주변 일과 세상에 이슈에 대해서 나름의 생각과 해석을 하였지만, 시간이 지나 그 부분을 다시 생각해 보면 내가 언제 이런 생각을 했나 싶을 정도로 낯설다. 우리는 흔히 이것을 세상 보는 눈이 달라졌다고도 말을 한다.

그러기에 나의 이야기를 쓰기 위해서는 '경험'이 얼마나 중요한지를 알게 한다. 감각적으로 경험하지 않은 것은 실재하지도 않고 오로지 관념으로만 존재하기 때문에 무언가를 논하고 정리하기에 무리가 있기 때문이다.



어린 시절 잠들기 전 할머니가 들려주시는 옛이야기가 그렇게 재미있었다. 판타지도, 우화도 미래 이야기도 아닌 그저 할머니의 어린 시절 경험했던 이야기를 들려주시는데 들려주시는 이야기에 상상의 이미지까지 펼쳐면서 시간 가는 줄 모르게 이야기를 들었다. 그만큼 경험을 토대로 형성된 과거 이야기는 재미와 매력이 엄청나다.

시간은 누구에게나 공평해서 시간을 초월할 수도, 과거나 미래로 갈 수도 없지만 일기라는 나만의 이야기책에서만큼은 마음대로 시간을 조정할 수 있기를 바란다. 시간을 거슬러 그때 그 시절의 인생과 역사를 마음대로 바꾸어 새 이야기를 쓴다면 이보다 흥미로운 시간여행은 없을 것이다. 그럼 본격적으로 과거 일기를 쓰기 전에 개인의 서랍 구석에 있는 어릴 적 일기장 혹은 다이어리를 꺼내 보았으면 좋겠다. 일기장도, 다이어리도 없다면 사진앨범이어도 좋다.

어느 것이든 펼쳐서 눈에 띄는 부분 혹은 과거의 오늘 낱씨를 펼쳐보자. 필자는 초등학교 1학년의 귀여운 고구마 그림이 보이는 일기를 펼쳐보았다. 이 일기는 지금으로부터 16년 전으로 거슬러 내려간다.

2004년 9월 26일 오늘의 날씨 : 맑음  
제목 : 고구마 캔 날, 엄마와 잠자리 잡다





오늘은 고구마 캐러 산에 갔다. 나, 동생, 아빠, 할머니랑 함께 갔다. 그런데 아빠는 삽으로 캐고 나, 동생, 할머니는 호미로 켰다. 나는 너무 힘이 들었다. 그래서 중간에는 어른들이 캔 고구마를 담기만 하였다. 할머니가 우리랑 같이하시니까 덜 힘들다고 하였다. 고구마를 다 캐고 산에서 내려왔는데 빨래줄에 잡자리가 아주 많았다. 그래서 엄마가 잡았는데 새끼 잡자리였다. 나는 잡자리를 싫어한다. 다음에는 곤충에게 사랑하는 마음으로 다가가 봐야겠다.

다음은 맞춤법도 정확하지 않은 초등학교 1학년의 일기를 그대로 가져온 것이다. 사실 어렸을 때 시골이란 그저 별레 세상에 그쳤던 것 같다. 시골에서는 사람뿐만 아니라 동물, 벌레들까지 생명력이 충만했기 때문이다. 여름에는 온갖 벌레들이 빛을 보고 달려들어 방충망도 뚫고 들어오기 때문에 밤에 불도 오래 켜두지 못할 정도였으니 말이다. 하지만 16년이 지난 지금 시골이란 바쁘게 돌아가는 각박한 도시의 삶에 지친 나를 힐링의 공간으로 초대해주는 아름다운 공간이었다. 도시처럼 화려하지 않아도 보기만 해도 맑고 깨끗한 시골은 자연이 주는 위로를 느낄 수 있기 때문이다. 시골은 계절마다 색다른 묘미가 있었다. 여름에는 밭에서 내리쬐는 햇볕을 받으며 배추를 심고 고추를 따며 땀띠와 모기 물린 자국을 선물해주었고, 겨울에는 소에게 사료를 주고 남은 포대로 눈이 쌓인 언덕에서 썰매를 타고 동네 친구들과 눈싸움을 하고 들어오면 나에게 남는 것은 젖은 옷과 엄마의 잔소리였다. 무엇보다 겨울에는 외양간에 길게 매달린 고드름을 따서 사촌과 칼싸움을 하다가 먹을 때면 그렇게 달았다.

온 가족이 둘러앉은 밥상 위에는 낮에 직접 재배한 채소를 통한 음식이 한가득하였고 평소엔 편식했던 밥 두 공기까지 후딱 치웠다. 지금도 할머니께서는 힘든 몸으로 직접 농사를 하시고 곡식을 재배하여 자식들에게 택배를 붙이시곤 한다. 시간이 지나도 변함없는 할머니의 모습에 감사한 마음과 함께 시골 냄새가 가득한 택배 상자를 열 때면 무엇을 만들어 먹을지에 대한 생각에 설레어 신이 나곤 한다. 조금은 여유로워질 이번 겨울에는 할머



니 댁에 내려가 나만의 리틀 포레스트를 계획해 볼까 싶다. 다양한 억압과 규율이 존재하는 도시에서 벗어나 할머니와 함께 소소한 행복을 추구하며 살아가는 하루가 얼마나 소중한지 벌써 기대가 된다. 내가 움직이지 않으면 아무 일도 일어나지 않는 조용한 시골. 흙을 밟고, 햇살을 온몸으로 받으며 자연에 가까이 갈 수 있었던 기분이 그립다.

#### 이번 겨울 시골 라이프 동안 꼭 해야될 일

- 포대로 눈 쌓인 언덕에서 눈썰매 타고 고드름 따 먹기
- 삶은 감자와 고구마 그리고 감자빵 만들어 먹기
- 꽃감 말려서 간식으로 먹기
- 양배추전 '오코노미야끼' 만들어 먹기
- 찻잎장떡, 두부구이와 함께 직접 빻은 막걸리 먹기
- 배추장국에 수제비 넣어서 추운 몸 달래기
- 할머니와 함께 하는 시골 라이프 영상으로 남기기

이처럼 과거의 일기를 현재에 다시 쓰면서 추억을 회상하고 과거와 지금의 생각 변화를 정리하며 추억 포인트를 찾아 앞으로의 추억 만들기도 계획할 수 있다. 더 나아가 그 계획이 실행되었을 때는 다음 일기 거리의 주제가 또 생성되는 것이다. 필자의 경우에는 다음은 귀촌 일기를 기대해 볼 수 있겠다.

### III. 온새미로

이번 장에서는 일기 쓸 거리가 없는 날을 위해서 질문일기를 준비했다. 이야기의 소재가 없어 무언가를 쓰기 부담이 되는 날에는 자신을 알아보는



일기는 어떨까? 누군가 읽어주길 바라는 글은 자신을 온전하게 드러내기 어렵지만, 일기만큼은 꾸밈없는 모습으로 자신과 진솔하게 대화할 수 있는 소중한 글의 공간이기를 바란다. 더 나아가 일상에 치인 위태롭고 조급한 마음이 평온해지기를 바란다. 일기를 쓰는 것은 마음의 행적을 글로 옮기는 것이기 때문에 날마다 새로운 나의 모습을 발견할 수 있을 것이다.

사실 우리는 남보다 '나'에 대해서 궁금한 게 많다. 그러기에 각종 심리 검사, 성격유형 검사, 사주풀이까지 적극적으로 찾아보는 사람이 많다. 자신은 자신이 제일 잘 알 것 같지만 사실은 제일 어렵고 모르겠는 사람이 자신이기도 하다.

인간은 자신의 감정과 생각이 자신의 온전한 모습이라고 쉽게 착각하지만 그렇지는 않다. 사람에게에는 결핍, 불안, 통제 등의 부정적인 자아가 있는데 어느 순간에 상황에 따라서 특정한 자아 상태에 빠져들게 되면 그 상태에서 스스로 빠져나오지 못하기 때문이다. 그리하여 우리는 끊임 없이 자신이 느끼는 것과 마음을 직시하고 마음을 챙겨야 한다.

사실 시중에는 이미 Q&A to me : 나를 찾아 떠나는 1,000일이라는 질문 일기장이 있다. 어릴 적 꿈은 무엇이었나?, 좋아하는 작가나 예술가는 누구인가? 와 같이 한 질문에 세 가지 답변을 할 수 있도록 구성이 되어 있다. 이는 시간의 흐름에 따라 나의 답은 어떻게 변하였고, 또 변하지 않는 것은 무엇이었는지를 알게 해준다.

이 일기장의 질문 구성은 참으로 광범위했다. 가벼운 질문부터 철학적인 질문까지 다음 날짜의 질문은 무엇인지 기대하게 만든다. 하지만 뚜렷한 질문의 범위가 없기에 하루마다 시간과 공간을 왔다 갔다 해야 한다는 점에서 질문의 경계가 필요하다고 느껴졌다. 그 경계를 오늘로 설정하면 어떨까? 모든 질문이 오늘로부터 비롯되는 것이다. 질문의 예시는 다음과 같다.

Q1. 오늘 나에게 가장 중요한 가치는?

우리가 만드는 매일의 하루가 만족스럽기 위해서는 내 삶의 가장 중요한 가치가 무엇인지를 알아야 한다. 자신의 가치를 찾고 설명함으로써 자신을 이해하고 표현할 수 있기 때문이다.



Q2. 오늘 내가 가장 많이 한 고민은?

사람은 항상 고민한다. 오늘은 점심으로 무엇을 먹을까? 와 같은 단순한 고민이라도 말이다. 자신이 하는 고민이 해결되었든, 지속이 되고 있던 고민의 근원을 찾으며 생각을 정리하는 과정도 자신을 이해하는 데 큰 도움이 될 것이다.

Q3. 오늘 내가 가장 생각나는 사람은?

우리는 매일 누군가를 만나고 교류를 하며 살아간다. 인간은 누구나 무거운 삶의 짐과 결점을 가지고 살아가기 때문에 타인의 도움 없이는 혼자서 살아갈 수 없는 존재이다. 오늘 나의 삶에 가장 영향력을 주었던 사람은 누구인가?

#### IV. 그린내

일기 쓰기는 어쩌면 자신을 좋아하고 사랑하기 위한 준비일지도 모른다. 나를 이미지화 시켜서 나의 비전, 가치를 담아 내가 추구하는 바를 잃어버리지 않도록 준비하는 것은 어떨까? 이것이 실제로 실행이 된다면 일기 쓰기의 최종 목표는 도달한 것일 것이다.

제일 먼저 나의 존재 이유와 사회적 사명을 생각해 보자. 그리고 자신이 장기적으로 구현하려는 목표가 무엇인지 세워보자. 마지막으로 내가 앞에 있는 것을 지키기 위한 구체적인 행동의 기준을 정하면 되는 것이다. 이는 일기 쓰기를 자기계발서로 발전 할 수 있는 좋은 기회이다.

그래서 '어떻게'라는 고민을 글로 적음으로써 나의 삶의 가치를 부여해주고, 그 글이 나의 꿈을 실현 가능하도록 훈련하는 연습을 해주는 것이다. 사실 이 부분 또한 단순히 글로 정리하게 되면 무거운 주제이기에 쉽게 쓰기 어려울 것이다. 쉽고 재밌게 생각을 정리하고 글에 실행하기 위해서는 나를 들어낼 수 있는 시 한 편 써보기, 즐겨듣는 혹은 좋아하는 노래 가사를 자신에 관한 내용으로 개사하기, 평소에 눈여겨본 광고를 자신의 모습으로 패러



다하기 등이 있다. 이를 통해 개인의 비전을 실행하고 목표를 달성하는 아름다운 날이 오길 바란다.

## 4. 서사 전략

### 1) 장별로 특별한 구성을 부과하기

이 일기장은 전체적으로 자유로운 형식에서 벗어나 장별로 특별한 목표가 부과된다. 그저 단순히 하루의 일과를 기록하는 것에 있어서 끝나는 것이 아닌, 전체적으로 나만의 의미 있고 가치 있는 일기가 될 수 있도록 도와주기 위함이다. 마냥 막연하게 글을 쓰던 사람에게는 미션과 목적이 명시되어 있기에 일기의 주제를 떠올리기 훨씬 수월할 것이고 항상 휴대하고 싶은 친근한 책으로 다가올 것이다.

### 2) 저자의 경험과 일기 쓰기의 예시 첨부

첫 번째와 두 번째 장의 경우 일기장을 소장하는 사람에게 이 일기장의 목표에 대한 이해를 돕기 위해서 저자의 실제 경험이 예시로 첨부될 예정이다. 이는 자신만의 이야기를 구성하기 위한 예시글로 활용될 수 있으며 중간중간 실제 저자의 일기를 봄으로써 시각적으로 흥미를 끌 수 있을 것으로 생각한다.

## 5. 전문성과 차별성

### 1) 전문성

실제 일기를 16년째 꾸준히 써 온 사람으로 그동안 자주 해왔던 일기 구



성에 대한 고민을 바탕으로 장을 구성하였기에 신뢰감은 물론 기존의 일기 개념에서 벗어나 새로운 의미의 일기장을 탄생시켰다고 생각한다.

저자는 무엇보다 이 일기장이 그저 가볍게 글을 끄적이는 책이 아닌, 그동안의 자신의 인생 경험과 추억을 한 부분이라도 놓치지 않고 먼 훗날 개인의 발전을 위해 쓰일 수 있도록 함에 목적을 두었기 때문에 모두에게 의미 있는 일기장으로 다가갈 수 있을 것이다.

## 2) 차별성

그날그날 겪은 일이나 생각, 느낌 따위를 적는 단순한 일기장의 개념에서 벗어나 특별한 주제의 일기, 과거 일기, 자기계발서로 심화할 수 있다는 차별점이 있다. 자신이 무엇을 좋아하고, 무엇을 생각하며, 무엇을 추구하는지 등 나에 대하여 잘 알아볼 수 있다는 것과 온전히 자신을 솔직하게 드러낼 수 있는 책이라는 점 하나로도 위트있는 차별점을 지닐 수 있을 것이다.







# 드라마 「명왕 흥신소」 창작 기획서 -그리스 신화 죽은 자들의 신 중심으로

신화콘텐츠 기획서





# 드라마 「명왕 흥신소」 창작 기획서

## -그리스 신화 죽은 자들의 신 중심으로

신화콘텐츠 기획서

### 1. 그리스 신화의 개념

그리스 신화는 고대 그리스의 신과 영웅, 우주관, 그리고 그리스 고유의 종교 의례와 의식 행위의 기원 및 의미에 대한 신화와 전설을 말한다. 고대 그리스에서 신화는 일상의 중심이었다. 그리스인들은 신화를 그들의 역사의 일부로 보았다. 그들은 자연 현상과 문학적 변화, 인습적인 증오와 친교를 설명하는데, 신화를 사용하였다. 한 지도자가 신화적 영웅, 또는 신의 후손이라는 증거로 사용할 수 있는 자부심의 원천이기도 했다. 그리스를 정복한 로마인에 의해 그리스 신화가 로마에 전래 되어 그리스 로마신화가 만들어진 뒤 이후 로마의 지배 영역이었던 유럽 각지로 전파되었고, 중세기 암흑기에 잠시 묻혀 있다. 다시 르네상스 시기를 거치며 복원된 뒤 유럽을 대표하는 신화로서의 위치를 접하게 되었다.

### 2. 신화 활용 소재 및 인물

하계의 신- 스틱스



그리스 신화에서 저승을 둘러싸고 흐르는 강의 여신이다. 티탄 신족과의 전쟁에서 제우스를 도와 전쟁을 승리로 이끈 공로로 스틱스는 신도 인간도 결코 어겨서는 안 되는 맹세의 증표가 되는 명예를 얻었다.

### 저승을 흐르는 강

스티스는 세상을 둘러싸고 흐르는 대양강 오케아노스의 물줄기에서 갈라져 나와, 아르카디아의 케르모스산의 험한 협곡을 지나서 저승으로 흘러드는 강을 지배하는 여신이다. 증오의 강 스틱스는 저승에서 슬픔의 강 아케론, 탄식의 강 코키투스, 불의 강 플레게톤, 망각의 강 레테 등의 지류로 나뉘어 하데스의 나라를 아홉 물굽이로 감싸고 흐른다.

고대 그리스 최대 서사 시인인 호메로스는 망자가 저승으로 가려면 다섯 개의 강 아케론, 코키투스, 플레게톤, 레테, 스틱스를 차례로 건너야 한다고 했다.

망자의 영혼은 저승의 뱃사공 카론의 배를 타고 스틱스강을 건너게 되는데 이때 백 샷을 지불 해야 한다. 망자의 입에 동전을 물려주는 것은 그것 때문이다. 그렇지 않으면 망자는 영원히 저승에 들어가지 못하고 스틱스강가에 머물러 있어야 하므로, 망자에게 카론의 백값을 챙겨주는 일은 장례에서 매우 중요한 의식이다.

스티스 강물에서 목욕을 하면 몸이 강철과 같이 단단해져 어떤 창칼이나 화살도 뚫을 수 없게 된다. 또한, 강물에는 치명적인 독성이 있어서 그 강물을 마신 자는 누구든 목숨을 잃게 된다. 일설에 따르면 알렉산더 대왕은 스틱스강물로 독살되었다고도 한다.

### 하데스

그리스 신화에서 죽은 자들의 신, 저승의 지배자이다. 하데스는 티탄 신족의 우두머리 크로노스가 레아와 맞아들여 제우스, 포세이돈, 헤라 등과



형제지간이다. 하데스는 옛날 발음으로 하이데스 또는 아이데스이다. 이는 '눈에 보이지 않는 것' 또는 '땅속에 있는 것'을 통칭하는 말이었다. 그래서 하데스는 지하에 매장되어 있는 보물들의 소유자로서 부의 신 '플루톤(부유한 자)'이라고 불렸다.

하데스는 무서운 표정을 한 가혹하고 냉정한 신이며, 자신이 다스리는 저승의 규칙을 엄격하고 누구에게나 예외 없이 적용하는 강력한 지배자로서 묘사된다. 하지만 악과 불의를 행하는 악마적인 신은 아니다.

### 페르세포네

페르세포네는 제우스와 대지의 여신 데메테르의 딸이었다. 하데스는 페르세포네를 사랑하여 결혼하고자 했지만, 페르세포네의 부모는 딸 페르세포네를 영원히 하계의 어둠 속에서 살아가게 할 수 없다며 하데스의 청을 거절하였다. 하데스는 하는 수 없이 페르세포네를 납치하게 된다. 딸이 납치된 사실을 안 데메테르는 더는 대지를 돌보지 않고 자신의 거처에 틀어박혀 식음을 전폐하고 슬퍼하며 하데스를 원망했다. 그 후 대지는 더는 꽃과 열매를 피우지 못하고 황폐한 땅이 되었다. 그렇게 하데스의 아내가 된 페르세포네는 1년의 3분의 1을 하계에서 보내야 하는데, 그 기간에 지상은 대지의 여신이 더는 돌보지 않는 불모지로 있어야 했다. 춥고 삭막한 겨울이 지나고 봄이 오면 페르세포네가 다시 어머니의 품으로 돌아오고 지상은 다시 풀이 돌아나고 꽃이 피었다.

## 3. 기획 의도

### 장르 : 16부작 드라마

요즘 사회는 뚜렷한 성과 향상을 내야만 인정받을 수 있다. 성과주의는 사회의 모든 기업, 그리고 학교에도 정착하게 되었다. 예시로 기업에서는



한 분야에서 오랫동안 전문성을 갖고 특정 시안에 대해서 세세함까지 갖춘 강한 인재를 우선으로 뽑고 있다.

하지만 필는 이러한 부분을 부정적으로 바라보았다. 전문성과 성과 중심 경영에 특정 분야의 지식, 능력을 갖춘 사람을 중심으로 둔 조직은 위험성을 초래할 수 있다고 보았기 때문이다. 사람마다 성향은 다 다르며, 경험과 형태도 제각각이다. 다시 말해 사람은 누구나 자기가 가지고 있는 색깔이 있을 것이다. 자신이 가장 잘 알고 있는 분야의 시각을 바탕으로 업무를 바라볼 것이다.

그래서 대부분 사람은 자신의 환경에 변화가 생기더라도 그 상황에 걸맞은 지식이나 역량을 취득하려고 노력하지 않은 채 자기만의 색깔을 유지하려는 경향이 있을 것이다. 이렇게 되면 조직은 유연성이 떨어지게 되고, 위기가 생길 시 원만한 대처를 할 수 없는 기업이 될 것이다. 즉 사회는 성과, 업무 중심의 형식보다는 자신의 과거의 역량은 뒤로 한 채, 새로운 환경에서의 업무를 수용하고 받아들이며 조직의 사람들에게도 선한 영향을 줄 수 있는 인성과 협동 능력을 중요시해야 할 것이다.

〈명왕 흥신소〉에서는 일반적인 회사의 배경이 아닌 사설 기관인 흥신소라는 공간을 중심으로 이야기가 전개되고 있다. 그곳에서의 일화를 통하여 인간의 성과 중심주의고 이기적인 면모를 보여주고, 인간으로 위장한 신들이 그런 인간의 이기적인 면모를 비판한다. 이러한 인간의 면모를 신들의 방법으로 문제점을 고찰하고 해결하는 모습을 그리고 싶었다. 여기서 더 주목해야 할 부분이 있다. 신 또한, 과거에 지위 중심주의였던 자신을 회상하며 반성하는 인간적인 모습도 담고 있다.

또한, 신화를 이 세상에서 처음 일어났던 일, 옛이야기의 느낌을 벗어나고 싶었다. 현대 사회의 현실과 신화적 요소를 함께 활용함으로써 시청자들에게 신화적 요소는 현실성과 새로움을 줄 수 있는 작품을 만들고 싶었다.

#### 4. 등장인물



- 박강대(하데스) : 30대 중반의 남성. 명왕 홍신소 대표.

과거 자신이 원하는 권력, 여자, 물질은 다 소유해야 직성이 풀렸던 ‘죽은 자들의 신’ 박강대. 과거 형제들과 제비뽑기로 지하세계를 얻게 된 박강대는 사람이나 신들에게서 환영받지 못했기 때문에 지하세계를 떠나지 않았다. 이 때문에 성격이 불임성이 없고 까다롭다. 그는 인간으로 위장하여 인간세계에 거닐게 된다. 자신보다 더 이기적이고 악한 인간의 면모를 보며 박강대는 과거 자신의 지하세계에 왔던 어린 여자아이를 떠올린다.

어느 날, 박강대는 홍신소를 차려 사람 찾아주는 일을 계획한다. 그는 아무에게나 사람을 찾아주는 것에서 그치는 것이 아닌, 자신이 제시한 5가지의 자격에 합당한 인간의 부탁만 들어준다. 하지만, 혼자 홍신소를 운영하는 것에 버거움을 느꼈던 박강대는 직원을 뽑는다. 박강대는 직원 중 김슬비의 인간적인 모습에 사랑에 빠지게 된다. 그런데 느낌이 이상하다,

- 김슬비(페르세포네) : 20대 후반의 여성, 과거 꽃집 운영, 환경주의자, 현재 명왕 홍신소 직원1

과거 하데스의 납치로 자신의 대지를 지키지 못하고 영원히 하계의 어둠 속에서 살아가게 했던 하데스를 원망했다. 그것도 모자라 하데스의 불륜을 목격했던 김슬비는 하데스에게 악한 감정을 품게 되었다. 과거 하데스에게 미운 정, 고운 정이 다 들었다.

어느 날 김슬비는 인간세계에서 인간으로 위장해 꽃집을 운영하고 환경 속에서 죽어가는 식물을 돌보았다. 하지만 꽃집은 생각보다 수입이 좋지 않았으며, 단골손님들의 걸음마저 멈추었다. 그래도 김슬비는 꽃집을 운영하면서 손님과 주변 상점 주인들을 통해 인간의 정과 사랑을 느끼고 많은 위로를 받았다. 김슬비는 꽃집의 장사는 접어도 식물에 개입하여 사람들에게 소소한 행복을 주는 일은 멈추지 않았다. 그렇게 김슬비는 다른 직장에서의 인간의 정을 기대하며 직업을 찾는다.



그때 '명왕 흥신소'라는 의문의 간판을 발견한다. 들어보지 못한 장소에 흥미를 느끼며 건물에 들어가는데 무슨 일인가. 흥신소의 사장은 과거의 남자 하데스였다. 김슬비는 이왕 이렇게 된 것 하데스에게 과거 아픔에 대한 복수를 하기로 한다. 자신이 페르세포네라는 사실을 숨긴 채 김슬비라는 인간에 충실했다. 어느 날, 박강대에게 과거 사랑했던 여자의 이야기를 듣게 되는데 불륜이 오해였다는 사실을 알게 된다.

#### - 정현지(스틱스) : 30대 초반의 여성, 명왕 흥신소 직원2

과거 저승을 둘러싸고 흐르는 강의 여신이었다. 인간세계에 와서 돈 쓰는 재미를 솔솔 느끼고 있다. 돈을 많이 주는 곳이라면 어느 곳이든 들어가 자신의 역량을 뽐낼 자신이 있다. 하지만 전 회사에서 일은 잘하지만, 사람이 너무 정이 없다며 잘리게 된다. 이에 어이가 없었던 정현지는 자신을 받아들 줄 회사는 많다고 생각하며 길을 거닌다. 그때 빨간색의 눈에 띄는 간판이 보였다. 그곳은 바로 명왕 흥신소. 정현지는 귀신 홀린 듯이 그곳을 들어가게 된다. 근데 웬걸 정직한 회사 같지도 않아 보이는데 면접이 5차까지 진행된다고 한다. 그냥 지나칠까 하다가 수입이 짹짹하여 오기가 생긴다. 최대한 착한 척, 지성 있는 척하며 명왕 흥신소에서 일을 할 수 있게 된다. 하지만 이곳은 단순한 흥신소가 아니었다. 눈물 흥신소라고 해도 과언이 아니다. 사람을 찾아주는 일이 이렇게 슬픈 일이었던가.

#### - 서원재(인간) : 30대 초반의 남성, 명왕 흥신소 직원 3

끝없이 공무원 시험에 도전하지만 벌써 딱 열 번째 낙방이다. 이에 할 만큼 했다고 느낀 서원재는 생각과 마음을 다스리기 위해 산책을 한다. 산책 도중에 눈에 띄는 간판을 발견한다. 흥신소? 영화에서 보았던 장소가 눈앞에 등장한 것이다. 창문에는 '직원 모집'이라는 종이가 붙어있다. 서원재는 호기심에 들어가 본다. 수 없이 면접을 본 탓인지 말의 능숙함 덕분에 박강



대의 마음을 사로잡았다. 그런데 그곳은 영화에서만 보던 흥신소가 아니었다. 눈물과 감동이 가득한 이곳에서 서원재 또한 힘들었던 공시 생활을 되돌아보며 위로받게 된다. 하지만 날이 갈수록 이상하다. 회사 구성원 중 자신만 소외되는 기분이 자꾸만 든다. 책에서만 보던 인물을 만난 듯 직원들을 볼 때마다 알 수 없이 신기하다. 서원재는 그들의 비밀을 알 수 있을까?

## 5. 시놉시스

\* 배경 : (현재) 2020년 가을

### 초반부

과거 신들의 모습을 보여주며 이야기는 시작된다. 2020년 가을. 인간세계에 온지 어느덧 1년 차인 박강대는 일상 속에서 다양한 인간과 마주한다. 인간과 함께 단체생활을 하고 싶어 회사에 지원하면 스펙, 능력이 없다고 인간 취급도 하지 않는다. 박강대는 그들에게 마음속으로 자신이 과거 죽은 자들이 신이었다고 너희가 죽는 순간에 두고 보자며 외친다. 그는 인간세계에서 나오는 흉악한 뉴스 보도들을 보며 충격을 둔다. 이에 인간이 어떻게 저렇게까지 악하고 잔인할 수 있는지 하루하루 고민한다. 어느 날은 TV에서 무료로 상영되고 있는 영화 한 편을 보게 된다. '살인 청부업자'를 소재로 한 액션 영화였다. 이에 박강대는 과거에 자신의 지하세계에 왔던 한 여자아이를 떠올린다. 이 아이에게는 매일 술을 마시고 들어와 엄마를 하대하고 폭행하는 아버지가 있었다. 결국, 어머니는 병으로 돌아가시게 된다. 이에 아이는 참지 못해 아버지를 죽이려고 시도했다. 하지만, 악한 마음에 아버지를 죽이지 못하고 괴로움 끝에 스스로 목숨을 끊고 지하세계에 들어왔다. 박강대는 그 여자아이를 떠올림과 동시에 영화를 보며 어떤 계획을 세운다. 계획은 바로 흥신소를 차려 악한 인간의 면모를 비판하고, 더 나아가 사회를, 인간세계를 바꾸고 싶다는 것이다. 자신의 범행과 과거를 숨기고



방문하는 고객이 수두룩하다.

### 중반부

사람을 찾아달라는 연락은 하루에도 수십 번이 넘는다. 아내, 남편을 찾아주세요는 기본이고 자신을 스토키 하는 사람을 잡아주세요, 누구에게도 말 못 하는 고민 좀 들어주세요. 등 수 많은 상담 전화가 걸려온다. 하지만 박강대는 아무 사람의 요청을 받아들이지 않는다. 우리 홍신소에서 도움을 받기 위해서는 5가지 조건에 부합해야 한다. 첫째, 과거 전과 기록이 없어야 하며 둘째, 명왕 홍신소에서 실시하는 인성 테스트에 통과해야 한다. 셋째, 명왕 홍신소에서 이루어지는 모든 의뢰는 승인이 됨과 동시에 비밀보장을 해야 하며 넷째, 의뢰 비용은 모두 동전으로 받는다. 마지막으로 명왕 홍신소 직원은 의뢰를 요청하는 사람과 그 사람이 찾는 사람과의 관계에 언제 든지 개입해도 된다 이다. 이 모든 업무를 혼자 하기엔 버거움을 느낀 박강대는 직원을 모집한다. 하지만 아무나 뽑을 수 없다. 이곳은 평범한 홍신소가 아니기 때문이다. 또한, 박강대는 자신의 의뢰조치를 거치고도 비인간적인 면모가 남아 있는 자에게는 저승에서의 별을 기약한다. 또한, 자신의 신분과 과거를 속이는 사람을 확인하기 위해 지하실에 신비한 능력이 솟아나는 개인 사무실을 마련한다.

박강대는 직원을 뽑기 위해 면접을 5차까지 진행한다. 첫째도 인성, 둘째도 인성, 셋째도 인성이다. 그래도 사람을 찾는 일이니, 머리는 비상해야 한다는 점과 순발력을 염두 해야 한다. 이렇게 고뇌 끝에 세 명의 직원을 뽑게 된다. 저승에만 있다가 인간세계에서 수많은 일과 사람을 직면하다 보니 모든 일에 있어서 능숙하지는 않지만 잘 뽑은 직원들 덕분에 홍신소는 점점 커져만 간다. 박강대는 일하던 도중에 인간의 감정을 누구보다 잘 헤아리고 공감하는 김슬비의 모습에 호감이 생기며 그녀를 자꾸만 보호하고 싶어진다. 이런 감정은 '페르세포네'에게 느낀 이후로 처음이다.

한편 김슬비는 박강대에 대한 복수심에 홍신소에 들어왔지만, 과거와 다르게 인간적이고 선한 성품의 모습에 자꾸만 마음이 약해진다. 그래도 끝까



지 자신이 신이라는 사실을 숨기며 업무에만 집중하려고 애쓴다. 어느 날, 흥신소의 회식 자리에서 김슬비는 박강대의 과거에 사랑했던 여자의 이야기를 듣고 본인임을 알아챈과 동시에 자신의 오해를 깨닫는다.

### 후반부

수많은 사람을 찾고, 그 사람들의 면모를 고치며 세상을 선하게 바꾸는데 큰 노력을 하고 있던 명왕 흥신소는 의뢰하는 사람이나 흥신소의 직원이나 따뜻한 세계에 와있는 것만 같다. 박강대는 이곳 명왕 흥신소에서 어느 정도 할 도리와 목표를 다 했다고 생각이 들어 가게를 다른 지역으로 옮겨 갈 계획을 한다.

박강대의 뜻대로 어쩔 수 없이 흥신소를 해산해야 하는 마지막 날 밤, 서원재를 제외하고 모든 사람이 신이었다는 사실을 서로 알게 된다. 더불어 박강대는 자신이 마음에 두고 있었던 김슬비가 과거 페르세포네였다는 사실도 알게 된다. 이 둘은 지하세계에서의 오해와 아픔을 극복하고 그곳에서 하지 못한 완전한 사랑을 인간세계에서 하게 된다. 정현지 또한, 자신의 물질만능주의 자세에 대해 반성하고 이를 자신과 같은 처지의 인간들에게 깨달음을 주고자 흥신소와 다른 결인 인생 조작 사설 기관을 차린다.

인간은 현재에 안일하지 못하며 자꾸만 무언가를 바라고 추구한다. 항상 입버릇처럼 말하는 소원이 실제로 이루어져도 그들의 삶에 만족하지 못할 것이다. 이 사실은 누구보다 잘 아는 강현지는 큰 그림을 계획하여 기관을 차린 것이다. 하지만 자신의 낸 광고를 보고 많은 사람이 그녀의 기간을 찾았지만, 사람으로 위장한 신들이 고객의 대부분이다. 그들에게는 행복이 아닌, 불행을 통해 진정한 행복이 무엇인지 알게 해주어야 할 것 같다. 어디서부터 그들을 살피야 하는지 복잡한 마음에 기관은 비상이다.

서원재는 그동안 명왕 흥신소의 사람들과 일을 하면서 이상함을 많이 느꼈지만, 그들이 신들이었다는 사실에 큰 충격을 받는다. 그리스 신화 책에서만 볼 수 있던 신들을 직접 만나고, 그들의 인간적인 면모를 보며 감동을 하고, 하고 싶은 일도 생겼다. 바로 '심리 상담사'이다. 서원재는 박강대



와 약속 하나를 한다. 자신이 공부를 다 마치고 심리 상담사가 되어서 돌아오면 박강대의 흥신소에서 또 한 번, 일을 할 수 있게 해달라는 것이다. 이에 박강대는 저승에서도 ‘심리 상담사’의 일을 해 줄 수 있겠냐며 웃음을 짓는다.

## 6. 서사 전략

〈명왕 흥신소〉는 신들이 인간세계에 내려와 과거의 모습과 지위를 다 내려놓고 인간과 더 붙어 살아가는 이야기이다. 즉 신의 면모보다 인간의 면모를 느낄 수 있는 ‘인간의 정’을 다룬 작품이다. 작품에서 인간이 명왕 흥신소에서 의뢰하기 위한 5가지 조건은 스틱스강 즉, 망자가 저승으로 가려면 다섯 개의 강을 건너가야 하는 점을 활용한 것이다. 인간세계에서는 사람답지 않은 사람이 사람다워지는 길을 가기 위한 5가지의 조건인 것이다. 그 조건 중 모든 의뢰 비용은 동전으로 내야 하는 항목이 있다. 이 항목 또한 스틱스강에서 망자의 입에 동전을 물려주는 것의 이유에서 비롯된 것이다.

이처럼 시청자에게 신화적인 이야기를 심화시켜 우리, 즉 인간의 면모와 가치를 다룰 것이다. 이를 통해 인간은 자신의 지난 삶을 되돌아볼 수 있는 반성의 기회와 앞으로 세상을 살아가는데 무엇에 중점을 뒀는지 뚜렷한 가치 성립을 확장 시키는 데 도움을 줄 것이다. 인간의 감정을 세세하게 다루는 것에 전략을 두는 것이다.

마지막으로 독자의 흥미 유발 전략이다. 하데스와 페르세포네의 인간적인 사랑에 중점을 두는 것이다. 과거 신화 속에서의 그들의 사랑과 현재 그들의 사랑을 교차하는 형식으로 그림으로써, 시청자에게 페르세포네는 자신이 인간이 아닌 신이라는 사실을 하데스에게 어떻게 밝힐 것이며, 그들은 끝내 어떻게 될지에 대한 기대감을 높이는 것이다. 또 다른 전략은 후반부에 정현지가 차리게 될 ‘인생 조작 사설 기관’에 대한 기대이다. 명왕 흥신소의 활동으로 많은 것을 느낀 그녀가 차릴 기관은 우리에게 또 어떤 모습을 보여주고, 감동을 안겨줄지 계속해서 추측하게 된다.



## 7. 신화 활용 포인트

### 1. 신이 인간의 저승에 개입할 수 있다.

박강대의 신흥소 운영의 목적은 무작정 사람을 찾아주는 것이 아닌, 사연 있는 사람에 한하여 비인간적인 면모를 인간적으로 바꿔주는 것에 목적을 두고 있다. 하지만, 박강대의 개입에도 불구하고 여전히 악하게 살아가는 사람에게는 저승에서 박강대를 만나 영원히 어둠 속에서 살아가게 하는 벌을 받을 수 있다.

### 2. 신의 능력을 인간에게 활용(유치하고도 재미있는 요소)

하데스의 아내였던 페르세포네는 어머니 데메테르를 도와 들판에 꽃을 피우는 역할을 맡은 대지의 여신이었다. 페르세포네(정현지)는 과거 꽃집을 운영하며 주변의 자연환경도 돌보았다. 태풍과 같은 기후로 인해 곡식의 재배를 하지 못할 때면 정현지는 다시 곡식에 열매를 맺을 수 있도록 도와주었고, 어린아이가 키운 식물이 죽어 속상해할 때면 그 식물에 꽃을 피우게 하는 등 많은 사람에게 소소하고 작은 행복을 선사하고 다닌다.

### 3. 신의 특성을 통한 인간을 대하는 신비한 능력

하데스의 앞서 말한 것 과 같이 이는 ‘눈에 보이지 않는 것’ 또는 ‘땅속에 있는 것’을 통칭하는 뜻을 가지고 있었다. 그래서 하데스는 지하에 매장되어 있는 보물들의 소유자로서 부를 상징하는 신이기도 했다. 하데스(박강대)가 차린 신흥소의 지하에는 개인의 비밀 공간이 숨겨져 있다. 그가 그곳을 찾으면 과거의 기운이 솟아오른다. 그는 자신의 과거를 숨기는 인간을 마주할 때마다 그곳에 함께 들어가 인간에게 보이지 않았던 모습들을 흐릿한 형상의 모습으로 확인 할 수 있다.





## | 포토폴리오 노트 |

우리는 기업의 업무가 세분화 되어 있음에 따라 상품기획, 서비스기획, 광고기획, 사업기획 등 ‘기획’이라는 단어를 눈여겨볼 수 있다. 특정한 분야에 기획이라는 접미어를 붙여 마치 각 기능 들을 앞에서 이끌어 가거나 시스템이라는 뼈대에 살을 입히는 작업을 할 것 같은 느낌이 물씬 든다. 나는 기획자의 역할은 무엇으로도 특정하게 한가지로 정의 내릴 수 없다고 생각한다. 그 이유는 전문적으로 수행하는 주된 업무를 제외한 나머지 모든 업무를 살피고 감당할 수 있는 다양한 상황적 능력이 요구되기 때문이다.

현황을 분석하여 올바른 판단을 할 수 있는 정보파악 기능, 현재의 문제를 정확하게 파악하고 정의할 수 있는 문제 정의 기능, 주어진 문제에 대해 얼마의 비용으로 누구와 어떤 수단으로 해결하고 개선하겠다는 자원 할당 계획 기능, 목표를 명확히 정의하고, 그에 맞는 방향과 계획을 정하고 제안하는 방향 설정 기능. 설계한 계획에 있어서 차질 없이 운영되고, 관리자와 쉽게 커뮤니케이션을 할 수 있는 운영 기능 등 기획자는 다양한 업무의 능력을 갖추어야 한다. 나는 앞서 제시한 다섯 가지의 능력에 중점을 두어 네 편의 기획서를 집필하였다. 각각의 기획서에는 기획서만의 특유한 ‘컨셉’이 존재하고 있다. 네 편의 기획서의 느낌을 말하자면 감성적이라고 말할 수 있을 것 같다. 기획서에 성공을 더하기 위해서는 창의력이 발휘되어야 한다. 무엇보다 남들과 다른, 자신만의 독특한 관점을 지닌 창의력이 요구될 것이다. 이에 거대하고 새로운 창의력을 계획하는 것에 중점을 두기 보다는 인간의 본질에 중점을 둔 창의력을 발산해 보았다. 어쩌면 누구나 쉽게 여길 수 있는 뻔한 문제를, 특별한 시각으로 바라보아 큰 문제로 여김으로써 문제를 어떻게 풀어나가고 설득할 것인지에 고민을 기울였다. 사소한 문제라도 문제의 핵심 전체를 한 방향과 목표로 설정할 수 있는 리더십과 문제의 본질을 꿰뚫어 볼 수 있는 컨셉을 만들 수 있는 능력을 갖추고 있다면 기획자의 핵심 능력을 갖춘 사람이라고 자신 있게 말할 수 있을 것



같다. 감성적인 부분으로 공감을 끌어낼 수 있는 기획자. 나를 그렇게 소개할 수 있을 것 같다.

## | Portfolio Note |

Planners are required to be able to perform various tasks such as information identification function, problem definition function, allocation planning function, direction setting function, and operation function. I have written four projects, focusing on the five abilities presented earlier. Each project has its own unique concept. Speaking of the feeling of my project, I think I can say that projects is emotional. To add success to my project, I need to be creative.

Above all, creativity with a unique perspective that is different from others will be required. In this regard, rather than focusing on planning huge new creativity, I tried to radiate creativity that focuses on human nature. Perhaps, by looking at an obvious problem that anyone could easily regard as a big problem by looking at it from a special point of view, I was concerned about how to solve the problem and persuade it.

Even a minor problem, if you have leadership to set the whole problem in one direction and goal, and the ability to create concepts to see through the nature of the problem, you can confidently say that you are a person with the core skills of a planner. I'm a planner who can draw sympathy with the emotional part.



2020년 졸업작품집  
Emotional Escape

2020년 12월 4일 펴냄

지은이 이아라  
편집 이아라  
디자인 이아라  
펴낸곳 중앙대학교 문예창작학과  
주소 경기도 안성시 대덕면 서동대로 4726  
전자우편 lar00319@naver.com

© 이아라 2020

이책에 실린 내용의 전부 또는 일부를 다른 곳에 쓰려면  
반드시 지은이의 허락을 받아야 합니다.