

선하고 단단한 용기

천선란 장편소설 『나인』



『나인』은 창비의 ‘소설Y’ 시리즈 가운데 두 번째 작품이다. ‘Y’는 ‘영어덜트(Young adult)¹⁾’에서 따온 말이다. 즉 『나인』은 10대 후반의 청소년들과 20대 전반의 성인들이 즐겨 읽을 수 있는 작품이다.

실제로 『나인』에는 열일곱 살 청소년이 주인공으로 등장해 또래인 청소년들이 충분히 몰입하여 즐겨 읽을 만하다. 작품 속에서 고등학교 1학년인 ‘나인’과 친구들은 청소년 시기의 고민을 그들의 방식으로 이야기하고 있고, 세상과 맞닥뜨리는 과정을 통해 성장해 나가는 모습을 보이고 있다. 『나인』을 청소년소설, 성장소설로 부르는 것도 충분히 가능할 것이다. 또한 SF와 판타지, 추리 등과 같은 장르문학의 흥미로운 장치를 포함하면서도, 가족과 사회에 대한 진지한 질문은 놓치지 않고 있어 청소년뿐만 아니라 전 세대에게 재미와 감동을 줄 만하다. 결국 작품성과 대중성을 균형감 있게 갖추고 있는 작품이라는 점에서 학교 수업에 적극 도입할 만한 가치가 있다.

소설 속에서는 다양한 인물이 등장한다. 주인공 ‘나인’은 식물들의 소리를 들을 수 있는 능력을 가지고 있다. (심지어 외계인이다!) ‘나인’은 같은 학교 친구인 ‘미래’, ‘현재’와 함께 이 년 전에 가출을 했다는 ‘박원우’에 대한 진실을 파헤친다. 여기에 같은 종족인 ‘승택’의 도움까지 얻게 되면서 네 사람은 감추어 놓은 진실의 조각을 찾아내어 ‘도현’의 부모와 같은 어른들이 망가뜨려 놓은 세상을 바로 세우고자 노력한다. 그 과정에서 ‘지모’와 ‘경혜’와 같은 어른들은 ‘온전한 어른’으로서 네 사람의 조력자 역할을 한다.

뒤틀린 어른이 뒤틀린 아이를 만들고, 그 아이가 자라 뒤틀린 어른이 되어 다시 뒤틀린 아이를 만드는 세상처럼 느껴질 때가 있다. 그렇게 온전한 어른이 사라진 세상이 되기 전에, 상처와 슬픔이 무기가 되어 또 다른 출혈을 일으키는 세상으로 향하지 않도록, 그런 마음으로 썼다. (작가의 말 중에서)

나인은 식물의 소리를 듣는 힘을 가진 사람이지만, 나인이 가진 신비로운 힘은 이것만이 아니다. ‘뒤틀린 어른’이 만든 뒤틀린 세상을 바로잡는 힘은 외계에서 온 것이 아니다. 그것은 나인의 내면에 담긴 선하고 단단한 용기이다. 이것이야말로 외계로 날아갈 수도 있었던 이 이야기를 기어코 지구에 붙들어 놓은 거대한 중력이다. 그렇게 『나인』은 지금 우리 곁에 있다.

1 영미문학에서 ‘영어덜트(Young adult)’란 주로 10대 후반에서 20대 초반의 독자를 뜻한다.



1. 영상 세대를 위한 매체 언어 활용

바야흐로 영상의 시대이다. 말, 혹은 문자만으로 의사소통하는 세상은 이미 오래전의 이야기이다. 사람들은 책을 펼쳐 보기 보다는, 유튜브를 보며 정보를 습득하고자 한다. 특히 젊은 세대의 의사소통은 갈수록 매체 언어가 복합적으로 활용되는 형태로 변해 가고 있다. 이러한 변화는 학계에서도 비교적 일찍부터 감지되어, 2000년대 중반부터 국가 교육과정에 매체 언어를 도입하는 등 세상과 발맞춰 가고자 노력하고 있다.

『나인』은 영어덜트 소설로, 기존에 교과서에 실렸던 소설들과는 다른 차원의 감동과 재미를 주는 작품이다. 『나인』이 지닌 장르적 특성 덕분에 학생들은 영화나 드라마를 볼 때와 유사한 서사적 쾌감을 느낄 수 있다.

이와 같은 특성을 활용하여, 문자 언어 텍스트를 매체 언어로 변환하여 표현해 보는 활동을 하고자 한다. 이 과정을 통해 학생들은 문자 언어와 매체 언어의 차이점을 파악하고, 매체 언어를 효과적으로 활용하는 능력을 함양할 수 있다.

2. 협력적 의사소통

우리는 학생들과 함께 『나인』을 원작으로 하는 영화의 예고편(삼십 초 내외)을 제작하게 될 것이다. 영상을 제작하는 과정은 다양한 예술 분야의 특성이 결합된 형태이기 때문에 여러 사람이 협력하여 작업하는 것이 기본이다. 그래서 제작 과정에서 학생들의 협력적 의사소통을 자연스럽게 유도하여 공동의 창작물을 만들어 내기에 적합하다.

물론 『나인』과 같은 긴 이야기를 온전하게 영화화하기 위해서는 장편 영화를 제작하는 것이 타당하다. 하지만 학생들의 기본적인 역량과 수업 시수를 고려할 때, 중고등학교 교실에서 장편 영화를 제작하는 것은 상당한 무리가 있다. 그렇다면 소설 속 한 장면을 골라 단편 영화를 만들거나 영화의 흥미로운 요소를 담은 예고편을 제작하는 방법이 가능할 텐데, 여기에서는 후자의 방법을 취하기로 한다.

영상을 만들거나 시청하는 것은 젊은 세대에게는 이미 친숙한 분야 가운데 하나이다. 따라서 영화 예고편을 만들고 감상하는 활동은 학생들에게도 비교적 어렵지 않게 다가갈 수 있을 것이다. 이 활동을 통해 학생들은 소설의 서사를 이해하고, 이를 매체 언어로 표현하는 협력적인 의사소통 과정을 경험하게 될 것이다.

3. 차시별 활동 계획

차시	활동		
1	읽기 전 활동	책 살펴보기	활동지, 휴대폰
2~7	읽기 중 활동	독서 일기 쓰며 책 읽기	활동지
8	읽기 후 활동	내용 정리하기	활동지
9		제작 준비하기	활동지
10		스토리보드 제작하기	활동지
11	추가 활동: 한 걸음 더	촬영 및 편집하기	휴대폰, 컴퓨터
12		상영회	활동지

●●● 읽기 전 활동

| 1차시 | 책 살펴보기

① 책 맛보기

- 책을 본격적으로 읽기 전에 책을 대략적으로 살펴보는 활동이다.
- 표지와 책날개를 바탕으로 얻을 수 있는 정보를 정리해 보고, 이에 대한 호감도를 표시해 보도록 한다.

1. 책을 살펴본 뒤 주요 내용을 정리해 보고, 호감을 느낀 정도를 표시해 보자.

부분	주요 내용	호감도
앞표지		♡♡♡♡♡
뒤표지		♡♡♡♡♡
책날개		♡♡♡♡♡

② 책과 관련된 정보 검색하기

- 책과 관련한 다른 사람들의 소개를 살펴보는 활동이다.
- 인터넷 검색을 통해 책과 관련된 정보를 탐색하고, 이에 대한 호감도를 표시해 보도록 한다.

2. 인터넷을 활용해 『나인』과 관련된 정보를 찾아본 뒤 인상적인 내용을 정리해 보고, 호감을 느낀 정도를 표시해 보자.

부분	주요 내용	호감도
인터넷 서점		♡♡♡♡♡
언론		♡♡♡♡♡
SNS		♡♡♡♡♡

활동 3 첫인상 글로 쓰기

- 책을 본격적으로 읽기 전에 책에 대한 첫인상을 정리해 보는 활동이다.
- 1~2번의 활동을 바탕으로 책에 대한 첫인상을 짧은 글로 표현해 보도록 한다.

3. 『나인』과 관련된 자신의 첫인상을 짧은 글로 표현해 보자.

●●● 읽기 중 활동

| 2차시-7차시 | 독서 일기 쓰며 책 읽기

활동 1 밑줄 치면서 읽기

- 책을 읽고 즐거리와 자신에게 일어난 반응을 정리해 보는 활동이다.
- 책을 읽은 후 약 10분 동안 즐거리, 기억에 남는 부분과 이유, 읽으며 갖게 된 생각과 감정 등을 글로 정리해 보도록 한다.
- 책을 빨리 읽은 학생들은 다시 읽거나 다른 책을 보게 하고, 정해진 기간에 다 읽지 못한 학생들에겐 완독 과제를 부여한다.

언제 읽었나?	년 월 일 교시	얼마나 읽었나?	~ 면
읽으면서 ① 즐거리 ② 기억에 남는 부분과 이유 ③ 읽으며 갖게 된 생각과 감정			

●●● 읽기 후 활동

| 8차시 | 내용 정리하기

활동 1 모둠 구성하기

- 교사의 안내에 따라 3~5명씩 모둠을 구성하는 활동이다.
- 모둠의 인원은 4명이 이상적이고, 성별과 국어 능력을 함께 고려하여 모둠 내 다양성이 갖춰질 수 있도록 한다.

1. 선생님의 안내에 따라 모둠을 만들어 봅시다.

순번	이름	하고 싶은 말

활동 2 줄거리 정리하기

- 소설의 줄거리를 정리해 보는 활동이다.
- 책을 읽을 때 작성했던 독서 일기를 활용할 수 있도록 한다.

2. 모둠 친구들과 함께 『나인』의 줄거리를 정리해 봅시다.

차례	줄거리
프롤로그	
1	
2	
3	
에필로그	

활동 3 인물 마인드맵 그리기

- 주요 등장인물에 대해 마인드맵으로 정리해 보는 활동이다.
- 모둠에서 정리한 내용을 다른 모둠과 공유하여 인물이 보다 입체적으로 드러날 수 있도록 한다.

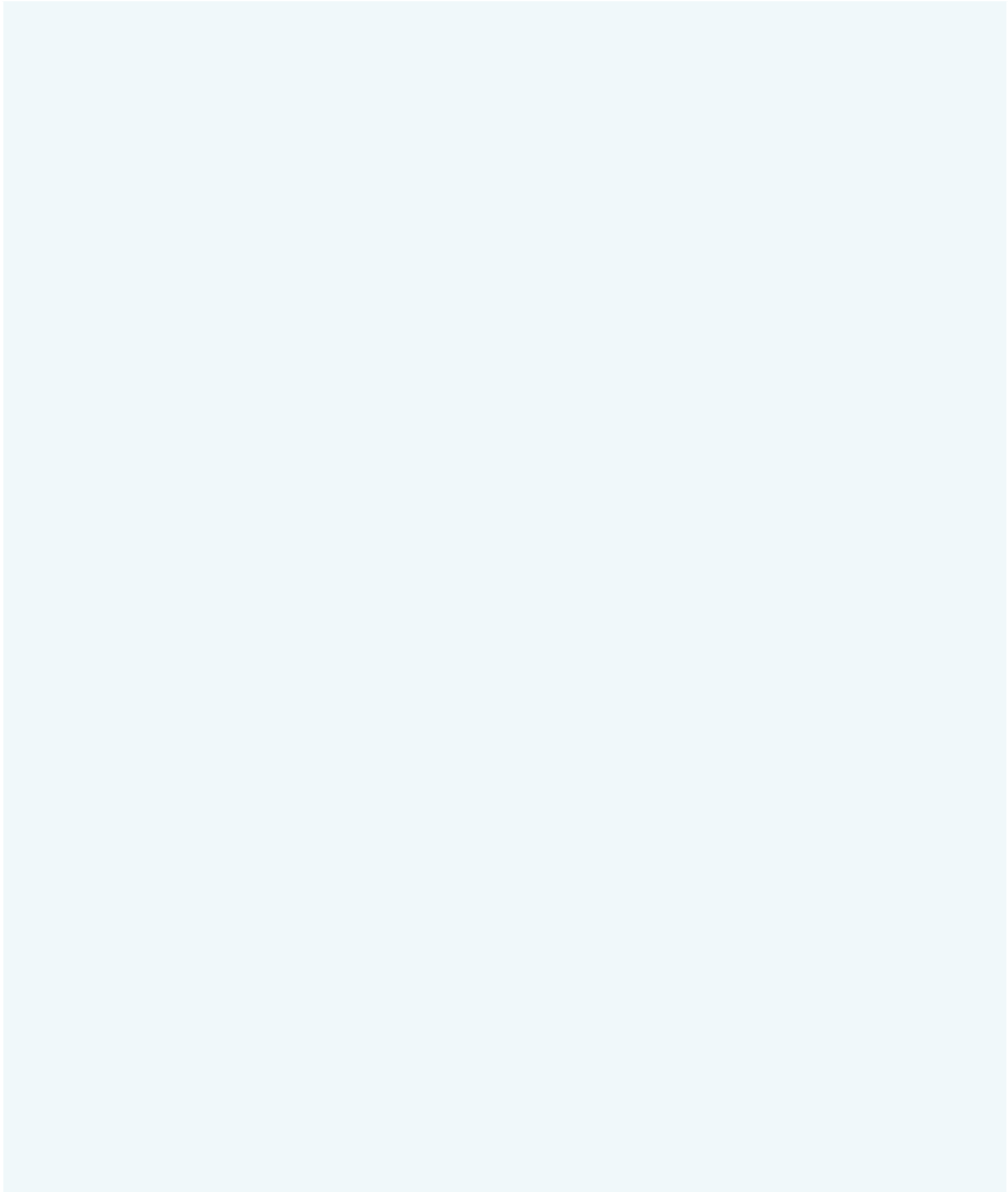
3. 모둠 친구들과 함께 『나인』의 주요 등장인물이 어떤 사람인지 마인드맵으로 정리해 봅시다.



활동 4 인물 그림으로 표현하기

- 주요 등장인물의 모습을 상상하여 그림으로 그려 보는 활동이다.
- 소설에 묘사된 인물의 모습과 성격을 바탕으로 생김새를 상상해 보도록 한다.

4. 『나인』의 주요 등장인물의 모습을 상상하여 그림으로 그려 봅시다.



활동 1 역할 나누기

- 영화 예고편 제작을 위해 필요한 요소를 파악하고, 모둠원들의 역할을 나누는 활동이다.
- 무엇보다 감독의 역할이 중요하다는 점을 인지한 뒤 역할 분담을 할 수 있도록 한다.
- 필요한 역할이 모둠원 숫자들보다 많으므로 경우에 따라 역할을 겸할 수 있도록 한다.
- 상황에 따라 배역별로 필요한 배우는 모둠 외에서도 섭외할 수 있도록 한다.

1. 『나인』을 원작으로 하는 영화의 예고편을 만들기 위해 역할을 나누어 보자.

역할		이름
감독	제작 총괄	
스토리보드	스토리보드 작성	
촬영	영상 장비로 찍기	
음향	노래 및 효과음 녹음	
편집	촬영 화면 편집 및 자막 넣기	
미술	콘티, 소품, 분장, 조명	
캐스팅	배역별 배우 섭외	
배역		

활동 2 시놉시스 만들기

- 영화 예고편의 제작 방향을 시놉시스로 표현하는 활동이다.
- 8차시의 활동을 활용하여 30초 분량의 영상에 『나인』을 원작으로 하는 영화를 흥미롭게 안내하는 내용이 담겨 관객들이 영화를 보고 싶은 마음이 들 수 있도록 시놉시스를 제작한다

2. 30초 분량의 예고편을 통해 관객들이 영화에 흥미를 가질 수 있도록 시놉시스를 만들어 보자.

※ **시놉시스(Synopsis)**: 작품의 주제를 다른 사람에게 알리기 위해 알기 쉽게 간단히 적은 것을 말한다. 흔히 줄거리 또는 개요·일람이라고 한다. 시놉시스는 작품의 의도가 무엇이고, 작가의 주관은 어떤 것이며, 전달하고자 하는 메시지는 무엇인지 분명하고도 확실한 내용을 전달할 수 있도록 명료하게 작성해야 한다. 시놉시스에는 주제, 기획 및 집필 의도, 등장인물, 전체 줄거리의 4가지 기본요소가 구체적으로 포함되어야 한다.

제목		
주제		
기획 의도		
등장인물		
줄거리	처음	
	중간	
	끝	

활동 1 스토리보드 이해하기

- 스토리보드를 원활하게 제작할 수 있도록 관련 지식을 쌓는 활동이다.
- 교사의 안내에 따라 스토리보드, 앵글, 샷 등 기본 개념을 익히도록 한다.

1. 선생님과 함께 스토리보드에 대해 알아보자.

※ **스토리보드(Storyboard):** 촬영에 들어가기 전 종이에 작품의 전체나 일부분을 그림으로 나타내는 것을 말한다. 한마디로 제작진이나 연기자들에게 이 영상을 시각적, 청각적으로 어떻게 만들고자 하는지를 비슷하게 보여주는 일종의 계획서라고 생각하면 된다.

스토리보드에는 그림, 대사, 음악, 음향, 특수효과, 장면과 장면의 연결방식, 각 샷의 길이, 촬영 기법 등을 표시할 수 있다. 그렇다고 이런 요소들이 모두 포함되어야 하는 것은 아니다. 단, 그림은 반드시 표시되어야 한다. 그림 없는 스토리보드란 있을 수 없다.

스토리보드를 그리기 위해 여러분의 대단한 그림 실력을 필요로 하진 않는다. 스토리보드의 목적은 여러분이 생각하는 바를 정확하게 보여주고자 하는 데 있다.

'영상' 부분에는 실제로 촬영하고자하는 화면을 그려 보고 '장면 설명'에 시공간적 배경, 촬영 기법, 상황 등 그 장면에 대한 설명을 적는다. '소리' 부분은 대사, 노래, 효과음 등을 표시하고 '자막' 부분은 그 영상에 포함되는 글의 내용을 써넣는다.

번호	영상(콘티)	효과	내용
2		장면 설명	인물의 표정이 생생하게 전달 되도록 클로즈업. 남자, 슬픈 표정으로 고개를 들 때, 아이 레벨 앵글 → 로우 앵글 초저녁, 운동장에서 하늘을 배경으로 촬영.
		소리	쓸쓸한 바람 소리. 속삭이듯이, 맑고 순수한 남자 목소리로 대사
		자막(대사)	하늘을 우러러 한 점 부끄러움이 없기를

※ **앵글(Angle)**: 피사체를 찍기 위하여 카메라를 피사체를 향해 위치시켰을 때 발생하는 촬영 각도. 앵글을 어떻게 설정하느냐에 따라 다양한 슷(shot)이 발생하며 그것이 주는 효과도 각각 다르게 나타난다.

촬영기법	방법	효과	예시
로우 앵글 (Low angle)	피사체보다 밑에 카메라를 위치시키고 위로 향해 피사체 촬영.	피사체의 우월성, 권위, 위압감, 웅장함 등을 표현함.	
아이 레벨 앵글 (Eye level angle)	수평 앵글이나 눈높이 각도라고도 함. 인물의 눈높이로 촬영.	대상을 사실 그대로 보여줄 때 사용함. 주인공의 표정이 더욱 부각되어 감정을 잘 표현할 수 있음.	
하이 앵글 (High angle)	피사체보다 위에 카메라를 위치시키고 아래로 향해 피사체를 내려다보며 촬영.	피사체의 왜소함, 소외, 무기력, 무력감 등을 표현함.	
사각 앵글 (Oblique angle)	카메라를 옆으로 비스듬히 기울여 피사체를 옆으로 넘어갈 듯 비스듬하게 촬영.	긴장, 변이 그리고 임박한 변동, 불길함 등을 암시함.	

※ **샷(Shot):** 샷은 프레임 내 피사체의 크기, 샷에 담긴 내용, 카메라의 위치와 움직임에 따라 다양한 의미를 담 아낸다. 샷이 모여 장면을 이루고, 장면이 모여 시퀀스를 이루며, 시퀀스가 모여 한 편의 영화가 완성된다.

샷	방법	효과	예시
클로즈 업(CU)	인물의 얼굴이나 특정 피사체를 중심으로 가 까이서 촬영.	인물의 심리 상태를 보 여 주거나 피사체를 강 조함.	
익스트림 클로즈 업 (ECU)	피사체의 특정 부위만 을 극도로 확대하여 촬 영.	인물의 심리를 극적으 로 묘사하는 데 주로 사 용함.	
롱샷(LS)	피사체에서 상당히 떨 어진 위치에서 촬영.	주로 경치를 보여주는 데에 사용하며 해당 장 소의 상황, 분위기, 피 사체의 위치, 시간 등을 보여줌.	
풀샷(FS)	피사체 전체를 화면 가득 히 촬영.	배경과 피사체 등의 움 직임이나 상호 위치 관 계, 방향 감각을 알려 줌. 배경과 피사체에 대 해 거의 비슷한 관심을 불러일으킴.	
오버 숄더 샷(OSS)	한 인물의 어깨 너머로 다른 인물을 촬영.	두 인물이 서로 마주보 고 대화하는 상황을 보 여줌.	

활동 2 스토리보드 제작하기

- 시놉시스를 바탕으로 스토리보드를 제작하는 활동이다
- 스토리보드 담당 학생이 주도하되, 모둠원이 함께 참여할 수 있도록 한다.

2. 시놉시스를 바탕으로 영화 예고편 제작을 위한 스토리보드를 만들어 보자.

번호	영상(콘티)	효과	내용
1		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
2		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
3		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
4		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	

번호	영상(콘티)	효과	내용
1		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
2		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
3		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
4		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	

번호	영상(콘티)	효과	내용
1		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
2		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
3		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	
4		장면 설명	
		소리	
		자막 (대사)	

활동 1 촬영하기

1. 모둠원들과 함께 스토리보드에 따라 영상을 촬영해 보자.

- 준비한 스토리보드를 바탕으로 필요한 영상을 촬영하는 활동이다.
- 촬영 준비가 충분히 되어 있을수록 촬영 시간이 단축되므로 철저히 준비한 뒤 촬영하도록 한다.
- 합리적인 이유가 있다면 미리 준비해 놓은 스토리보드와 다른 방향으로도 촬영을 진행할 수 있도록 한다.
- 카메라는 특별한 의도가 없다면 단단히 고정해서 촬영하도록 하고, 동시녹음을 할 경우 주변의 소음이 같이 담길 수 있으니 성능이 좋은 마이크를 사용하거나 후시녹음을 할 수 있도록 한다.
- 수업 시간 안에 촬영을 끝내지 못한 경우 따로 시간을 내어 촬영을 마무리 할 수 있도록 한다.

활동 2 편집하기

2. 촬영한 영상을 스토리보드에 따라 편집해 보자.

- 촬영한 영상을 스토리보드에 따라 편집하는 활동이다.
- 스마트폰이나 노트북을 사용하게 하거나 컴퓨터실로 이동하여 작업할 수 있도록 한다.
- 수업 시간 안에 편집을 끝내지 못한 경우 따로 시간을 내어 편집을 마무리 할 수 있도록 한다.
- 녹음장비가 좋지 않아 대사 전달이 불분명 할 수 있으므로 편집 과정에서 자막을 넣을 수 있도록 한다.

활동 1 영화 예고편 평가하기

- 평가 기준에 따라 영화 예고편을 평가하는 활동이다.
- 모둠별 평가 결과를 종합하여 최우수작품상을 선정하도록 한다.

1. 친구들이 만든 영화 예고편을 함께 감상하고 평가해 보자.

※ 평가 기준

- 화면의 흐름이 자연스러운가?
- 영상과 소리가 서로 잘 어우러지는가?
- 주제와 의도가 분명하게 전달되었는가?
- 관객이 처음부터 끝까지 몰입할 만한가?
- 영화를 보고 싶게 만들 정도로 흥미로운가?

번호	영상(콘티)	평가
1		☆☆☆☆☆
2		☆☆☆☆☆
3		☆☆☆☆☆
4		☆☆☆☆☆
5		☆☆☆☆☆
6		☆☆☆☆☆
7		☆☆☆☆☆
8		☆☆☆☆☆
9		☆☆☆☆☆

활동 2 자기 평가하기

- 모둠 활동에 참여한 과정을 스스로 평가하는 활동이다.
- 평가 기준에 따라 자신을 객관적으로 평가할 수 있도록 한다.

2. 내가 영화를 만든 과정을 스스로 평가해 보자.

번호	평가 기준	평가
1	활동지를 꼼꼼히 작성하였는가?	☆☆☆☆☆
2	다른 모둠원을 존중하는 태도로 의견을 나누었는가?	☆☆☆☆☆
3	자신의 역할을 잘 알고 책임을 수행하였는가?	☆☆☆☆☆
4	다른 모둠원의 부족한 부분을 채워주려 노력하였는가?	☆☆☆☆☆
5	준비부터 완성까지 지속적이고 적극적으로 참여하였는가?	☆☆☆☆☆