

[일반 논문]

소설을 활용한 문화콘텐츠 스토리텔링 창작방법

A Methodology of Creative Storytelling
with Applying Fiction for Cultural Contents

최수웅

(단국대 교수)

차례

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 1. 소설과 문화콘텐츠의 상관관계 | 2) 공간 중심의 스토리텔링 |
| 2. 창작방법론 교류의 필요성 | 3) 장면의 구성 |
| 3. 스토리텔링 창작방법의 가능성 | 4. 결론 |
| 1) 플롯의 재구성 | |

1. 소설과 문화콘텐츠의 상관관계

최근 들어 소설작품을 콘텐츠로 만들려는 노력이 활발하게 제기되고 있다. 이는 영화와 드라마를 비롯한 영상예술 분야는 물론이고, 컴퓨터게임을 비롯한 각종 디지털콘텐츠, 교육 및 에듀테인먼트(edutainment)콘텐츠, 전시 및 체험 공간콘텐츠에 이르기까지 광범위한 영역에서 동시다발적으로 진행되고 있다.

이러한 경향은 영상예술 분야에서 특히 두드러진다.¹⁾ 이는 영화가 처음 만들어졌을 당시부터 소설은 영화의 스토리를 제공하는 역할을 담당했고, 영화는 소설을 대중화시키는 역할을 담당해 왔기 때문이다.

1) 2007년 개봉된 한국 작품만을 대상으로 하더라도 이에 해당하는 예를 쉽게 찾을 수 있다. 5월 23일에 개봉한 이창동 감독의 영화 <밀양>은 이청준의 소설 「벌레 이야기」를, 4월 12일에 개봉한 임권택 감독의 영화 <천년학>도 역시 이청준의 소설 「선학동 나그네」를 원작으로 한 것이며, 1월 6일부터 3월 11일까지 방영된 드라마 <하얀 거탑>은 일본의 소설가 야마자키 도요코(山崎豊子)의 동명소설을, 1월 4일에 개봉한 임상수 감독의 영화 <오래된 정원>은 황성영의 동명소설을 원작으로 한 것이다.

컴퓨터게임 및 디지털콘텐츠는 기존의 예술과는 변별되는 서사진행구조를 가진 탓에 독자적인 스토리텔링(storytelling)을 구축하거나,²⁾ 원작이 있더라도 만화·애니메이션·영화 등의 영상예술을 대상으로 하는 경우가 많다. 그러나 〈반지의 제왕(The Lord of The Rings)〉이나 〈해리 포터(Harry Potter)〉 시리즈처럼 소설을 원작으로 하는 경우도 있다. 또한 최근 인기를 끌고 있는 ‘비주얼 노벨(visual novel)’ 같은 시뮬레이션 게임의 경우, 캐릭터와 그래픽이 중심이 되는 기존의 게임 환경에 소설과 같이 풍부한 텍스트와 배경음악 등을 가미하여 ‘차세대 문학형식’이라고 평가되기도 한다.³⁾

교육 및 에듀테인먼트콘텐츠로 소설작품을 활용하는 예는 매우 많다. 문학 관련 과목은 물론이고, 사회·역사·지리·과학 등의 과목에서도 소설작품을 예로 들어 학생들의 이해를 도모하고 있다.⁴⁾ 예를 들어 박경리의 『토지』, 김주영의 『객주(客主)』, 조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 등은 문학 수업뿐만 아니라, 역사·지리 수업에서도 널리 활용되고 있는 작품이다. 특히 현재 시행되고 있는 제7차 교육과정에서는 학습자 주도의 활동을 활성화하기 위해 각종 콘텐츠(ICT)를 활용한 교육을 권장하고 있다. 하지만 “그 필요성과 당위를 인정하면서도 그 구체적인 방법에 대해서는 아직 논의가 본격화되고 있지 못하”⁵⁾며, 관련된 콘텐츠의 개발 역시 미비한 실정이다.

전시 및 체험 공간콘텐츠는 근래에 각광받고 있는 분야로, 각 지자체별로 활발하게 건립되고 있는 문학관과 문학 관련 테마파크 등이 여기에 속한다. 문학관은 ‘전시’와 ‘관람’을 기본적인 틀로 삼는다는 점에서 일종의 박물관이라 할 수 있다. 그러나 “소장품의 성격상 애초부터 대중의 참여를 기본 요소로 하고

2) 컴퓨터게임 및 디지털콘텐츠의 서사 진행구조에 대한 자세한 논의는 다음 자료를 참고할 수 있다. : Janet H. Murray, 한용환·번지연 역, 『사이버서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링(Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace)』, 안그라픽스, 2001. ; 최수웅, 『소설과 디지털 콘텐츠의 창작방법』, 청동거울, 2005, pp.231~247(디지털문학의 공간 창작방법). ; 위의 책, pp.248~273(컴퓨터게임의 공간 창작방법).

3) 권해주, 「게임? 문학? 비주얼 노벨 장르 논란일 듯」, 《아이뉴스24》, 2005. 3. 16. 참고.

4) 이와 관련된 자세한 내용은 다음 자료들을 참고할 수 있다. : 김수복, 「문학공간답사를 활용한 문학교육 방안 시안」, 《한국언어문화》 제26집, 한국언어문화학회, 2004. ; 이시우, 「문학공간 현장체험의 교육적 활용 방안 연구」, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004. ; 김혜숙, 「소설작품을 활용한 지리수업」, 《지리환경교육》 제4집, 한국지리환경교육학회, 1996.

5) 박유희, 『디지털 시대의 서사와 매체』, 동인, 2005, p.38.

있다”⁶⁾는 점에서는 여타의 박물관과 성격을 달리한다. 즉, 박물관은 ‘전시’와 ‘관람’이라는 기본 요소 위에 이용자들의 ‘참여’가 더해질 때 가치가 완성되는 상호활동적인 공간(interactive space)이다. 이러한 상호활동성이 보다 강조된 공간콘텐츠가 문학 관련 테마파크라고 할 수 있다.⁷⁾

여기에 기존에 이루어졌던 낭송·노래·문학극(文學劇)·문학화(文學畵) 등의 분야까지 포함한다면, 소설작품, 나아가 소설작품을 문화콘텐츠로 만드는 작업은 실로 현대 문화 전반을 아우르는 하나의 경향이라고 할 수 있다. 이는 문화콘텐츠 산업의 핵심 전략인 OSMU(one source multi-use), 즉 “하나의 원본 콘텐츠를 가지고 상품을 제작하면서 여기에서 발생하는 자원(source)을 활용하여 다양한 관련 산업 각각의 분야에서 흥행할 수 있는 상품으로 재가공시켜 시너지 효과를 극대화”⁸⁾하는 방안과도 상통하는 것이다.

그러나 이러한 경향은 아직 현상에 불과하다. 현상을 증명할 수 있는 실례는 쉽게 찾아볼 수 있으나, 그에 대한 이론적 고찰이 미비하기 때문이다. 특히 문학과 콘텐츠는 모두 사용자의 향유를 통해서 의미를 부여받는 예술 혹은 문화 상품이라는 사실을 고려하면, 이론적 고찰 중에서도 특히 창작방법론에 대한 접근이 시급하고도 절실하게 요구된다 하겠다.

이 논문은 이러한 현실인식을 바탕으로, 문화콘텐츠 연구의 근간이라고 할 수 있는 창작방법론의 필요성을 검토하는데 첫 번째 목적을 둔다. 아울러 소설작품을 활용하여 문화콘텐츠를 제작할 경우 검토되어야 할 창작방안을 도출하는데 두 번째 목적을 둔다. 이상의 과정을 통해서 문학 연구의 지평을 확대하고, 우리 시대의 새로운 학문영역으로 부상하고 있는 문화콘텐츠에 대한 새로운 연구방법론을 마련하는데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

6) 『경기 문화 활성화를 위한 지역박물관 정책 연구』, 경기문화재단, 2006, p.19.

7) 2007년 4월 현재 전국적으로 운영되고 있는 박물관은 총 38곳에 이르며(인터넷 박물관 2곳 포함), 이 중에서도 김유정문학촌·백담사 만해마을 등 2곳은 문학 관련 테마파크 방식을 지향하고 있다. 현재 여러 지자체에서 적극적으로 박물관 또는 문학 관련 테마파크를 유치하기 위해 준비 중이다. 이에 따라 2007년 말까지는 약 50여 곳에 이르는 박물관·문학 테마파크가 건립 혹은 건립 예정될 것으로 추산된다. : 최수용, 「사이버박물관 운영 방안」, 《한국문예창작》 제10호, 한국문예창작학회, 2006, pp.326~331 참고.

8) 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2006, p.173.

2. 창작방법론 교류의 필요성

문예창작과 문화콘텐츠 제작에 관련된 연구의 궁극적인 목표는 창작방법론을 도출하는데 있다. 창작방법론은 작가와 창작 행위의 관계, 그리고 작품의 창작 과정에 나타나는 실제적인 문제들을 대상으로 하는 학문 영역이다. 그러므로 창작방법론 연구에서는 하나의 사물(事物)로 제시되는 ‘작품’이 아니라, 일종의 사건(事件)이라고 할 수 있는 ‘창작’ 행위 혹은 과정에 주목한다.⁹⁾ 세부적인 기법에서는 차이가 있지만, 창작품을 만들어내는 전체적인 과정은 어떠한 분야에서도 대동소이하다. 바로 이런 측면에서 문학과 문화콘텐츠의 창작방법론이 교류 될 수 있는 여지가 만들어진다. 특히 그 창작물에 ‘이야기’가 내포되다는 점에서 소설이야말로 문화콘텐츠와의 상호교류가 원활하게 이루어질 수 있는 대표적인 문학 장르라고 할 수 있다.

그동안의 연구 관행에서 창작방법론 분야는 도외시 되어 왔다. 이는 창작 행위를 이론화의 대상이 아니라, 작가의 개인적인 체험으로 파악했기 때문이다. 물론 창작의 속성상 개인의 체험이 주요한 요인으로 작용하는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그러나 창작이 꾸준한 기법 수련을 통해서 이루어지는 행위라는 견해 역시 지속적으로 제기되어 왔다.¹⁰⁾ 특히 창작 행위의 주체가 개인으로 국한되는 문학과는 달리, 문화콘텐츠의 창작은 전문가 집단에 의한 공동 작업으로 이루어진다는 점에서 창작방법론의 필요성이 더욱 강조된다. 제작에 참여하는 인원들을 통제하고 작업의 진행을 원활하게 유도하기 위해서는 창작방법을 체계화한 매뉴얼(manual)이 필요하기 때문이다.¹¹⁾

이상의 논의를 통해서 확인할 수 있는 것처럼, 문화콘텐츠 연구에 있어 창작방법론의 도출은 필수적으로 다루어져야 하는 문제이다. 그럼에도 불구하고

9) 류철균, 「한국현대소설 창작론 연구」, 서울대학교 국어국문학과 박사학위논문, 2001, p.8 참고.

10) 이에 대한 대표적인 예로 아리스토텔레스의 『시학(詩學)』을 들 수 있다. 이 저술은 흔히 문학의 이론만을 다룬 책으로 알려져 있으나, 창작방법론적인 측면에서도 중요한 의미를 가진다. 이는 아리스토텔레스가 문학을 “합리적으로 설명할 수 있고 따라서 배울 수 있는 기술”을 통해 창작되는 예술작품으로 다루었기 때문이다. 그는 문학이란 천재적인 개인이 발휘하는 ‘예술적 영감(靈感)’으로 구현되는 것이 아니라, ‘모방의 기술(techné)’이 적용되어 창작되는 것이라고 파악했다. : 이상섭, 『아리스토텔레스의 《시학》 연구』, 문학과지성사, 2002 참고.

지금까지의 이와 관련된 논의는 본격적으로 진행되지 못했다. 그 원인은 크게 다음과 같은 세 가지 측면에서 찾아볼 수 있다.

첫째, ‘문화콘텐츠’라는 용어가 광범위한 의미망을 가지고 있다. 문화콘텐츠는 “문화기호들의 연쇄적인 조합이 창출한 결과물, 또는 커뮤니케이션의 다양한 채널을 통해 상업화할 수 있는 재화”¹²⁾라고 정의할 수 있다. 이 정의에서 우선 주목되는 것은 ‘조합’과 ‘창출’이라는 개념이다. ‘문화’라는 용어가 인류 문명의 모든 영역에 걸쳐 매우 폭넓게 사용된다는 것은 주지의 사실이다. 그러므로 이러한 문화 요소들의 조합을 통해 창출되는 ‘문화콘텐츠’의 영역이 얼마나 광범위하게 확장될 수 있을지는 쉽게 추론할 수 있다. 특히 멀티미디어를 비롯한 각종 정보기술(IT : information technology)이 문화콘텐츠와 결합되면서부터는 그 전개양상이 더욱 복잡해졌다. 출판·인쇄와 영상 분야를 중심으로 이루어졌던 기존의 방식을 탈피하여 다양한 영역에서 콘텐츠가 창출될 수 있는 여지가 마련되었기 때문이다. 이제 문화콘텐츠는 컴퓨터, 인터넷, 휴대전화 등과 결합하여 우리의 생활 전반에 걸쳐 광범위하게 향유되고 있다. 이러한 영역 확장으로 인하여 각 분야별 콘텐츠 제작방안은 심화·발전되었으나, 문화콘텐츠 전반을 아우르는 보편적인 창작방법론의 도출은 이루어지지 못하고 있다.

둘째, 학제 간의 연구 성과가 적극적으로 수용되지 못했다. 각 학문 영역의 독자성과 전문성을 강조하는 전통적인 연구방식으로는 문화콘텐츠가 가진 광범위한 영역을 포괄하는 논의의 장(場)이 형성되기 힘들다. 문화콘텐츠 연구는 각 문화 영역 담당자들의 교류를 통해서만 활성화될 수 있는데, 이를 위해서는 각 분야의 전문가로 구성된 학제 간 연구체계가 구축되어야 한다.¹³⁾ 특히 스토리텔링 창작을 담당하는 문예창작전공 연구자, 콘텐츠 제작 관련 각종 실무를 담당하는 영상예술전공이나 컴퓨터과학전공 연구자, 콘텐츠의 기획 및 마케팅 관련 부분을 담당하는 연구자 등의 참여는 필수적으로 이루어져야 할 것이며,

11) 이는 영화의 경우를 생각하면 쉽게 이해할 수 있다. 영화는 감독 개인의 힘만으로 제작될 수 있는 것이 아니다. 우선 스토리텔링을 담당하는 시나리오 작가가 필요하고, 실제 촬영 과정을 총괄하는 촬영 감독, 연기자, 특수효과 담당자, 연출부 등등을 비롯한 많은 인원이 제작에 참여하게 된다. 그러므로 감독의 지위는 소설가와는 사뭇 달라진다. 비유하자면, 영화에서 감독의 지위는 팀원들 간의 조화와 타협을 이끌어내는 팀장격과 같다고 할 수 있다. 이는 문화콘텐츠의 창작과정에 있어서도 크게 다르지 않다.

12) 강현구·김종태·장은석, 『문화콘텐츠와 인문학적 상상력』, 글누림, 2005, p.12.

이외에도 한국어문학·시각디자인·실용음악·멀티미디어학 등등의 전공자가 참여할 때 보다 큰 효과를 거둘 수 있을 것이다.

셋째, 연구자들의 창작 경험이 미비했다. 앞서 제시된 정의에서 설명된 것처럼, 문화콘텐츠는 “상업화할 수 있는 재화”, 즉 구체적인 콘텐츠로 실현될 때 비로소 가치를 가지게 된다. 그러나 그동안의 연구들은 외국의 이론을 소개하여 각 분야의 콘텐츠에 대한 개념을 정의하거나, 특성을 정리하고, 나아가 그 콘텐츠가 미치는 사회적 영향을 언급하는 수준에서 진행되어 왔을 뿐이다. 이러한 연구들은 콘텐츠 창작과정에서 발생하는 여러 문제들을 간과했기 때문에, 실제 제작 현장에서 활용되지 못했다는 점에서 공통된 한계를 가진다. 창작 방법론에 대한 연구는 이러한 한계를 극복하고 문화콘텐츠 연구의 새로운 지평을 열 수 있다는 점에서 의미를 가진다.

이제 소설을 원작으로 활용한 문화콘텐츠를 대상으로 범위를 한정하여 창작 방법론을 도출해 보도록 하겠다. 이러한 연구방법은 문화콘텐츠의 핵심전략인 원소스멀티유즈의 특징이 잘 반영되어 있다는 점, 같은 스토리를 토대로 하는 여러 매체들의 특징을 비교할 수 있다는 점, 비교과정을 통해서 각 매체별 창작 방법이 분명하게 드러난다는 점 등에서 효과적이다.

이러한 연구방법을 적용하기에 앞서, 다음과 같은 사항들에 주목할 필요가 있다.

우선 어느 분야의 창작방법론이든 독자적으로 형성되지 않는다는 사실이다. 창작방법론은 다른 분야와의 끊임없는 상호교류를 통해서, 새로운 기법을 적극적으로 수용하면서 체계화되는 것이다. 소설과 영상예술 간의 창작방법 교류가 이에 해당하는 대표적인 예이다. 초창기 영상예술은 소설의 이야기 진행 방식인 복선·암시·상징 등등의 기법을 적극적으로 도입하며 발전했다. 그러나 이후에는 영상예술의 창작방법이 오히려 소설에 영향을 주기도 했다. 박태

13) 학제 간 연구는 “둘 이상의 학문 분야에 걸치는 연구 또는 둘 이상의 학문 분야가 제휴하는 연구”를 의미한다. 이 연구방법론은 최근 들어 주목되고 있지만, 사실 문학을 비롯한 여러 학문 영역에서 전통적으로 적용되어 왔던 개념이기도 하다. : 김인환, 「현대문학의 학제적 연구 현황과 과제」, 《어문학》 제79집, 한국어문학회, 2003, p.87 참고.

원의 「소설가 구보 씨의 일일(一日)」에서 발견되는 몽타주(montage) 기법을 비롯하여, ‘카메라의 눈’이나 ‘의식의 흐름’ 기법, 그리고 최근 작품들에서 발견되는 영상예술의 영향 등이 이에 해당한다.

또한 창작방법론 교류의 범위는 인접 예술만으로 한정되지 않는다는 사실도 주목할 필요가 있다. 기술의 발달도 역시 창작방법론에 영향을 주기 때문이다. 이에 해당하는 예도 역시 영상예술 분야에서 찾아볼 수 있다. 최근에는 일상적인 기법이 되어버린 컴퓨터그래픽(CG)이 여기 해당하는데, 이 기술의 발전으로 인해 영상예술의 공간적·시간적 한계는 거의 사라지게 되었다. 컴퓨터그래픽을 활용하면, 멸종해버린 공룡을 되살릴 수도 있고, 환상 속에서 존재하던 요정을 표현할 수도 있으며, 인간의 시각이 접근할 수 없는 각도에서 사물을 바라볼 수도 있다. 영화 〈주라기 공원(Jurassic Park)〉, 〈매트릭스(The Matrix)〉, 〈반지의 제왕〉 등이 컴퓨터그래픽 기술을 적극적으로 활용하여 창작된 작품들이다.

이처럼 창작방법론에 포함되는 기법들은 각 매체별로 다양하게 발달되며, 이것이 서로 교류되면서 다른 매체에 영향을 주고 있다. 물론 이러한 기법들이 적용되기 위해서는 모든 매체의 근간이 되는 창작방법론이라고 할 수 있는 스토리텔링의 문제가 먼저 점검되어야 할 것이다. 그러므로 이 논문은 스토리텔링을 중심으로 여러 문화콘텐츠 영역에 공통적으로 적용할 수 있는 창작요소를 추출하고, 각 매체별로 특징적인 기법들이 여기에 부합되는지 여부를 확인함으로써 소설을 활용한 문화콘텐츠 창작방법론을 도출하고자 한다.

3. 스토리텔링 창작방법의 가능성

앞서 살펴보았던 것처럼, 소설작품을 토대로 콘텐츠를 만드는 작업은 문화 전반의 다양한 영역에서 이루어지고 있다. ‘낭송’처럼 특별한 방법론이 적용되지 않는 경우나,¹⁴⁾ ‘노래’처럼 가창(歌唱)의 편리성을 고려한 단순 변형 수준의 방법론이 적용되는 경우를 차치하더라도, 소설작품을 활용한 문화콘텐츠들은 각 영역이 가진 매체별 특성에 따라 매우 상이한 창작방법을 보이고 있다. 그러므로 모든 영역의 세부적인 요소를 전부 충족시킬 수 있는 방법론을 도출하는

것은 현실적으로 불가능하다. 다만, 소설에 내재된 서사성에 기반을 둔 문화콘텐츠 제작의 경우에 한정하여, 그 보편적인 기준을 제시하고자 한다.

1) 플롯의 재구성

소설작품은 하나의 완결된 구조를 가지는 ‘예술적인 통일체’이다. 소설론에 있어서 ‘구조’라는 용어는 ‘서사구조(narrative structure)’를 의미하는 경우가 많은데, 이는 작품 속의 “사건들이 화자에 의해서 어떠한 방식으로 결합되어 그 연관관계를 제시해주고 있느냐 하는 문제”¹⁴⁾라고 설명된다.

위의 설명에서 주목되는 것은 ‘사건(들)’과 ‘화자(話者)’라는 부분이다. 사건과 사건의 결합은 ‘스토리(story)’를 만들고, 이것이 화자를 통해 재배열되어 ‘서술’ 혹은 ‘플롯(plot)’을 만들어낸다. 그러므로 소설작품의 수용자가 일차적으로 경험하는 것은 스토리가 아닌 플롯이다.

소설작품을 문화콘텐츠로 제작하는데 있어 가장 먼저 문제가 되는 부분도 역시 플롯과 스토리이다.

이미 여러 학자들이 논증했던 것처럼, 스토리는 보편적 요소들의 결합을 통해서 형성된다.¹⁵⁾

14) <대한시낭송가협회>나 <한국시낭송가협회> 등의 낭송 관련 단체에서는 나름의 방법을 제시하고 있기는 하다. <대한시낭송가협회>의 경우 시 낭송의 방법으로 “①감정에 도취되지 말아야 한다 ②듣는 사람으로 하여금 감상의 여유를 주어야 한다 ③낭독을 하면서 자기도 들어야 한다 ④뇌양스(느낌)를 살려라 ⑤목소리를 높이지 않는다 ⑥듣는 사람에게 부담이 가지 않도록 한다 ⑦여운을 주어야 한다 ⑧거칠거나 투박스러운 호흡을 빼고 산뜻하고 충분히 반 호흡을 살려준다” 등의 방법론(대한시낭송가협회 홈페이지 <http://poemmusic.net> 시낭송교육자료 게시물 참고.)을 제시하고 있고, <한국시낭송가협회>에서는 “①바른 소리로 말 맛을 제대로 살려야 합니다 ②마음의 악보를 가져야 합니다 ③자연스러워야 합니다 ④예의가 살아 있어야 합니다 ⑤시인의 시를 빌려서 낭송하는 것이 아니라 ‘나의 노래’로 만들어야 합니다 ⑥확신을 가져야 합니다” 등의 방법론(한국시낭송가협회 홈페이지 <http://www.prak.or.kr> 게시물 참고.)을 제시하고 있다. 그러나 이러한 방법들은 소설작품을 별도의 콘텐츠로 만드는 방법(method)이라기보다, 낭송을 잘하기 위한 ‘요령(skill)’에 가깝다고 할 수 있다.

15) 김정자, 「소설의 구조」, 한국현대소설학회 편, 『현대 소설론』, 평민사, 1994, p.73.

16) 이와 관련된 대표적인 논의로 프롭(Vladimir Propp)의 『민담형태론』을 들 수 있다. 그는 러시아에 전래하는 동화(wondertale) 100여 편의 서사구조를 분석하여, 총 31개에 달하는 등장인물의 기능과 이들 연결시켜주는 보조기능을 산출했다. 이를 통해 전혀 다르게 보이는 이야기라고 할지라도, 몇 가지 보편적인 기능들의 결합을 통해서 이루어진다는 사실이 확인되었다. Vladimir Propp, 유영대 역, 『민담형태론(Morfologija skazkka)』, 새문사, 1987 참고.

사건은 인간의 행동을 통해 만들어지는데, 인간의 행동양식이 절대적으로 새로운 경우는 드물기 때문이다. 이처럼 보편적인 스토리는 화자를 통해 이루어지는 전략적 서술인 플롯을 통해 독창적인 것으로 거듭나게 된다. 그런 이유로 플롯이야말로 소설작품의 가치가 결정되는 부분이며, 작가의 역량이 표출되는 부분이라고 할 수 있다.

문제는 플롯이 매체적인 특성에서 자유로울 수 없다는 사실에 있다. 문자를 매체로 하는 소설작품과 영상을 매체로 하는 회화·사진, 동영상(動映像)을 매체로 하는 영화·드라마, 사용자의 적극적인 참여가 기반이 되는 유저 인터페이스(user interface)를 가진 디지털콘텐츠·컴퓨터게임 등에서 이루어지는 서술은 차이를 가질 수밖에 없고, 이는 그대로 각 문화콘텐츠의 플롯에도 영향을 미치게 된다.

그러므로 소설을 문화콘텐츠로 만들기 위해서는, 플롯에 내재된 문자 매체적인 특성을 제거하는 작업이 선행되어야 한다. 즉, 플롯을 다시 스토리와 서술로 구분해야 한다는 의미이다. 보편적 속성을 가진 스토리는 그대로 활용되거나 일부 변형되어 활용되지만, 매체별 특성이 반영되어 나타나는 서술은 각 매체에 합당한 형식으로 변형되고, 여기에 제작자의 창작적 개성이 가미된다. 소설에서는 ‘플롯’이라고 지칭되는 이러한 일련의 창작과정을 문화콘텐츠 창작에서는 ‘스토리텔링(storytelling)’이라는 용어로 설명한다. 즉, 어떤(what) 이야기를 다루느냐가 아니라, 이야기를 어떻게(how) 다루느냐에 따라 가치(story value)가 결정된다는 의미이다.

2) 공간 중심의 스토리텔링

소설작품의 서사구조는 시간과 공간의 결합을 통해 구체성을 확보하고 의미를 형성하게 된다. 그에 반해 영상예술, 디지털콘텐츠·컴퓨터게임, 전시 및 체험 공간콘텐츠 등은 공간을 중심으로 스토리텔링이 이루어진다. 각 장르별로 이에 대한 예를 확인해 보도록 하겠다.

영화·드라마 등의 영상예술에서 이루어지는 공간 중심 스토리텔링에 대한

대표적인 예로 ‘스토리보드(storyboard)’와 ‘콘티’를 들 수 있다. 스토리보드는 “제작에 들어가기 전에 각 장면에 대해 어떤 내용을 어떻게 찍을 것인가를 그림으로 표현, 제작에 필요한 모든 것을 미리 파악하게 해주는 일종의 설계도와 같은 것”을 말한다. 이를 통해 인물의 복장, 배경음악, 대사, 그리고 동작에 이르는 기본적인 지시사항이 표현된다. 이러한 스토리보드가 실제 제작에 필요한 큰 틀이라면, ‘콘티뉴이티(continuity)’의 줄임말인 콘티는 “실제 구현에 필요한 요소를 처음부터 끝날 때까지 연속적으로 순서에 따라 설명한 것”을 의미한다. 즉, 스토리보드에 비해 콘티가 더욱 상세한 내용을 표현하고 있는 것이다.¹⁷⁾ 이처럼 그림이나 사진을 통해 ‘공간’을 표현하는 스토리보드와 콘티야말로 영상예술의 스토리텔링을 이루는 근간이라고 할 수 있다.

그렇다고 해서 영상예술의 창작방법에서 시간의 요소가 완전히 배제되는 것은 아니다. 공간을 기반으로 하더라도, 이는 “시간적으로 배열될 수밖에 없으며 시간이라는 형식으로 맞추어져야”¹⁸⁾ 하기 때문이다. 지금까지 살펴본 영상예술의 매체적 특징에 따른 창작방법론은 다음과 같이 설명된다.

소설과 영화는 모두 시간예술이다. 그러나 소설에 있어서의 형성원리가 시간인테 비해, 영화의 형성원리는 공간이다. 소설이 공간은 당연하게 여기고 시간 가치의 복합 속에서 그 서사를 형성하는데 반해, 영화는 시간을 당연하게 여기고 공간의 배열 속에서 그 서사를 형성한다.¹⁹⁾

디지털콘텐츠와 컴퓨터게임에서 이루어지는 공간 중심의 스토리텔링은 그

17) 정경운, 『문화서사와 콘텐츠』, 심미안, 2005, pp.254~257.

18) Ralph Stephenson & Jean R. Debrix, 충도의 역, 『예술로서의 영화(The Cinema as Art)』, 열화당, 1994, p.149. : 이와 같은 표현방법은 ‘시간적으로 조직화된 공간’이라고 설명되는데, 이와 관련된 구체적인 내용은 다음과 같다. “영화가 우리에게 보여주는 것은 공간이며 그 밖의 다른 것은 없다. 그래서 이 공간은 필연적으로 시간을 표현하는 것이다. 그러나 반면에 이 공간은 시간적으로 배열될 수밖에 없으며 시간이라는 형식으로 맞추어져야 한다.”

19) George Bluestone, *Novels into Film*, Baltimore: Johns Hopkin Press, 1957, p.61. : 김중철, 『소설과 영화』, 푸른사상, 2000, p.58, 재인용. : “Both novel and film are time arts, but whereas the formative principle in the novel is time, the formative principle in the film is space. Where the novel takes its space for granted and forms its narrative in a complex of time values, the film takes its time for granted and forms its narrative in arrangements of space.”

화면구성을 통해서 확인할 수 있다. 이 매체들은 사이버스페이스(cyber space)를 근간으로 구성되며, 각 사용자들이 소유한 개인컴퓨터(PC)에 연결된 모니터를 통해 구현된다.

모니터 상에 제시되는 최초의 페이지는 일종의 프레임(frame)²⁰⁾이라고 할 수 있는데, 영화와 다른 점이라면 이미지와 텍스트가 결합된 형태로 제공된다는 사실이다. 이 최초 페이지에 다른 페이지가 연결되면서 움직임이 만들어진다. 페이지들 간의 연결은 하이퍼링크(hyper link)를 통해 이루어지며, 바로 이것이 디지털콘텐츠를 구현하는 매체로 활용된다. 하이퍼링크를 통해 진행되는 이동은 매우 복잡한 양상으로 전개되기 때문에 디지털콘텐츠는 ‘미로(迷路)와도 같은 스토리텔링’을 가지고 있다고 설명되기도 한다.²¹⁾ 또한 컴퓨터게임의 스토리텔링은 특정한 지향점이 없거나, 있더라도 큰 의미를 가지지 못하는 경우가 많다. 스토리의 진행이 미리 예측된 것이 아니라 사용자의 참여를 통해서 다양하게 변화되기 때문이다.

이처럼 모니터링 그 자체로 하나의 공간이자, 무수한 사이버스페이스들을 연결시켜주는 일종의 플랫폼(platform)²²⁾이라고 할 수 있다. 그러므로 디지털콘텐츠와 컴퓨터게임의 스토리텔링도 역시 하나의 프레임에서 다른 프레임으로 연결되는 방식, 즉 공간의 연속을 기반으로 진행된다고 할 수 있다.

20) ‘프레임’은 영상예술 분야에서 사용되는 용어로 “영상의 외곽을 규정하는 틀”이자, 현실공간의 움직임 중에서 한 장면을 담고 있는 이미지를 의미한다. 서정남, 『영화의 언어성』, 영화진흥위원회 교재편찬위원회 편, 『영화 읽기』, 커뮤니케이션북스, 2004, p.29. 영상예술에서 움직임이 느낄 수 있는 것은 별도로 제작된 프레임과 프레임이 연속적으로 제시되면서 이루어지는 시시각각의 착각 때문이다.

21) 디지털콘텐츠는 다른 매체를 활용하는 콘텐츠에 비해 비교할 수 없을 정도로 복잡한 구조를 가지고 있는 것은 분명한 사실이다. 흔히 하이퍼텍스트의 개념을 설명하는 저술에서는 이를 ‘무한히 확장되는 구조’라고 설명하는 경우가 많으나, 이는 명백한 오류이다. 디지털콘텐츠 역시 전체를 아우르는 구조를 가지고 있기 때문이다. 다만, 디지털콘텐츠가 여타의 콘텐츠와 변별되는 점은 “구조 자체에 대한 경험, 다시 말해서 복잡하게 구조화된 선택상황을 떠도는 행위” 자체에 목적을 두고 있다는 사실이다. : 최수용, 『소설과 디지털콘텐츠의 창작방법』, 앞의 책, pp.238~239.

22) 플랫폼은 일반적으로 “솔루션이나 콘텐츠가 개발될 수 있도록 제공되는 인터페이스의 집합”이라고 설명되는데, 최근 활발하게 논의되고 있는 ‘웹(web) 2.0’ 논의에서는 “인터넷을 통해 전달되는 다양한 소프트웨어 기술의 집합체”라는 의미로도 사용되고 있으며, 그러한 기술을 제공하는 서비스까지를 포함하는 확장된 개념으로 사용되고 있다. 백영란, 『웹2.0의 유행을 넘어, SW산업의 키워드 찾아』, 《SW Insight 정책리포트》 제18호, 한국소프트웨어진흥원, 2007, 2, pp.9~13. 참고, 이 논문에서는 이러한 개념들을 포괄적으로 적용하여, 플랫폼이라는 용어를 “컴퓨팅 시스템의 기반이 되는 하드웨어나 소프트웨어”를 지칭하는 개념으로 사용하였다.

전시 및 체험 공간콘텐츠는 그 명칭에서부터 공간을 중심으로 한다는 사실이 분명하게 제시되어 있다. 이 분야의 콘텐츠에 있어서 오히려 문제가 되는 것은 스토리의 내포 여부이다.

공간콘텐츠의 대표적인 예로 박물관을 들 수 있다. 국제박물관협의회(ICOM : The International Council of Museums)가 1989년에 개정한 정의에 따르면 박물관이란 “인류와 그 환경의 물질적 증거물을 학습·교육·향유하기 위해 수집·보존·연구·전승·전시하며, 사회에 봉사하고 그 발전에 기여하는, 대중에게 개방된 항구적인 비영리 기관²³⁾이라고 규정된다. 이는 공간콘텐츠의 전시적 기능, 즉 일정한 목적을 가지고 수집된 소장품(museum object)의 가치와 활용에 중점을 둔 설명이라고 할 수 있다.

그러나 공간콘텐츠에 스토리텔링 개념을 적용해야 한다는 주장도 활발하게 제기되고 있다. 이들 주장에 따르면, 박물관의 주요 기능인 ‘전시’가 활성화되기 위해서는 디스플레이와 함께 스토리텔링이 고려되어야 한다. 공간콘텐츠를 제작하는 목적은 단순한 전시에 그치는 것이 아니라, 방문객에게 전시물이 가진 정보를 전달하는데 있기 때문이다.²⁴⁾

이러한 주장은 디즈니랜드로 대표되는 테마파크(theme park)에 대한 관심이 고조되면서 더욱 주목받고 있다. 테마파크는 “주제란 관념적 틀을 가진 공원으로서는 이를 적절히 표현하는 소재로 구성하여 방문객들에게 일상을 탈피한 경험을 제공”²⁵⁾하는 공간이라고 정의되는데, 이는 스토리의 측면이 강화된 형태의 공간콘텐츠라고 할 수 있다.

특히 문학을 테마로 하는 공간콘텐츠의 경우는 스토리텔링이 보다 강조되게 된다. 문학이 대상으로 삼고 있는 인간의 삶은 행동을 통해 구체화되고, 그 행동들의 집합은 하나의 궤적(軌跡)을 만들기 때문이다. 최근 들어 문학에서 발견

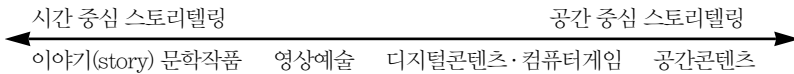
23) George Ellis Burcaw, 양지연 역, 『큐레이터를 위한 박물관학(Introduction to museum work)』, 김영사, 2001, p.23.

24) 오즈카 카즈요시[大塚和義], 홍종필 역, 『박물관학』, 백산출판사, 2004, pp.243~268. 참고 : 오즈카 카즈요시는 이 저술에서, “시나리오에는 박물관 전시의 원점이자 효과적인 정보전달을 위한 수단이며, 디스플레이는 뮤지엄 오브젝트의 의미를 부각하여 관람객들에게 지적이면서도 미적인 감동을 전달하기 위한 기술”이라고 설명했다.

25) 이상원, 「서사구조 특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구」, 한국과학기술원 석사학위논문, 2000, p.22.

되는 궤적을 ‘문학동선(文學動線)’이라는 개념으로 설명하려는 주장이 제기되고 있는데, 이는 작가의 생애에 나타나는 동선과 소설작품 속에 내재된 동선으로 세분된다.²⁶⁾

지금까지 논의된 스토리텔링의 방식을 정리하면 아래와 같다.



지나치게 일반화된 설명일 수도 있겠으나, 위의 도표를 통해 각 매체별 스토리텔링의 특성을 확인할 수 있다. 이야기 그 자체가 시간을 중심으로 한 스토리텔링에 가장 가까우며, 이후 소설작품, 영상예술, 디지털콘텐츠·컴퓨터게임, 공간콘텐츠의 순으로 스토리텔링에 있어서 공간의 중요성이 강조되는 것이다.

앞서의 논의를 통해서, 소설작품을 콘텐츠로 제작하기 위해서는 플롯을 해체하고 스토리를 재구성해야 한다는 사실이 언급되었다. 이제 그 두 번째 단계로 스토리 재구성의 기준을 제시하고자 한다. 그것은 바로 공간 중심의 스토리텔링, 즉 공간의 변화를 단위로 하여 단락을 구분하고, 이를 다음 장면과 연결시키는 방식의 스토리텔링이 이루어지는 것이다.

3) 장면의 구성

공간 중심 스토리텔링에서는 공간의 변화를 단위로 하여 단락 구분이 이루어진다. 그러나 이것만으로는 소설의 스토리텔링에서 벗어났다고 할 수 없다. 온전한 문화콘텐츠의 스토리텔링으로 창작되기 위해서는 ‘장면화(場面化)’의 단

26) 최수웅, 「사이버스페이스를 활용한 한민족문화네트워크 구축 방안」, 《한국언어문화》 제31집, 한국언어문화학회, 2006, p.400. : “이러한 두 가지 문학동선은 서로 중첩되기도 한다. 소설작품이 모두 작가의 체험만으로 창작되는 것은 아니지만, 작가의 체험이 일정 부분 반영되는 것은 분명한 사실이기 때문이다. 그러므로 문학동선을 작가와 작품으로 구분하기 보다는 상관성을 가진 것으로 파악할 때 보다 효율적인 분석이 이루어질 수 있다.”

계를 거쳐야 한다.

장면의 사전적 의미는 “같은 인물이 동일한 공간 안에서 벌이는 사건의 광경”이다. 즉 공간을 바탕으로 한 상태에서 인물이 등장하고, 이를 통해 사건도 진행되는 것이다. 이는 스토리를 진행하기 위한 필수적인 부분이기도 하지만, 각 매체별로 다양한 효과를 얻을 수 있는 단계이기도 하다.

장면의 구성을 통해서 얻을 수 있는 효과는 다음과 같다.

첫째, 시간의 표현. 공간의 스토리텔링이라고 해서 시간을 도외시킬 수 있는 것은 아니다. 다만, 시간이 공간을 통해서 표현되어야 한다는 점이 차별될 뿐이다. 영상예술의 경우 배경의 명암이나 소도구의 변화를 통해서 시간이 표현되고,²⁷⁾ 컴퓨터게임에서는 제한시간이 카운트다운이나 그래프를 통해 형상화되며, 공간콘텐츠에서는 표지(標識)를 통해 시간의 경과가 직접 제시되기도 한다.

이외에도 장면을 통해 시대 배경이 표현되기도 한다. 예를 들어 대학교 캠퍼스라는 같은 공간배경을 가지고 있더라도, 청바지를 입고 통기타를 치는 장발(長髮)의 청년들이 등장하는 장면이 있는 작품의 시대배경은 1970년대 일 것이고, 힙합바지를 입고 핸드폰으로 통화를 하는 학생들이 제시되는 장면이 있는 작품은 2000년대를 시대배경으로 하고 있을 것이다. 이처럼 장면을 통해 제시되는 소품들은 ‘당대성’과 ‘현장성’을 표현하는 도구로 활용될 수 있다.²⁸⁾

둘째, 인물 심리의 표현. 소설에서 등장인물의 심리 표현은 말하기(telling)와 보여주기(showing)라는 두 가지 방법을 모두 활용할 수 있지만, 영상예술·디지털콘텐츠·컴퓨터게임 등에서는 보여주기 방법밖에 사용할 수 없다. 그러므로 문화콘텐츠의 창작에 있어서는 다양한 표현기법을 동원하여 장면을 구성함으로써 등장인물의 심리상태가 드러나도록 하는 방법을 사용하게 된다.

영상예술에서는 클로즈업이나 내레이션 기법 등이 자주 활용되고, 애니메이션

27) 예를 들어, 창밖이 환하게 밝아온다거나, 시계 바늘이 움직이고, 달력이 넘어가는 등의 화면 구성을 통해서 시간의 경과를 표현하는 방법이 일반적으로 사용되고 있다. 또한 조엘 슈마허(Joel Schumacher) 감독의 2004년 영화 <오페라의 유령(the phantom of the opera)> 등에서는 현재와 과거를 흑백영상과 컬러영상으로 변별하여 처리하는 기법이 사용되기도 했다.

28) 미디어문화교육연구회, 『문화콘텐츠학의 탄생』, 다홀미디어, 2005, pp.104~105. 참고.

션이나 디지털콘텐츠·컴퓨터게임 등에서는 말풍선이나 이모티콘이 활용되기도 한다. 특히 최근 유행하고 있는 ‘다중접속 온라인 롤플레이게임(MMORPG)’과 같은 경우에는, 게이머들이 서로 대화(chatting)할 수 있는 시스템이 구축되어 있으며, 이를 바탕으로 ‘컴퓨터 매개 커뮤니케이션(CMC : Computer Mediated Communication)’이 발달되었다. 이 경우 사용자는 게임의 캐릭터를 자신과 동일시하게 되는데, 이런 측면에서 CMC는 곧 게임 사용자들 간의 대화이면서 동시에 캐릭터의 심리 표현을 의미하게 된다.²⁹⁾

셋째, 복합 정보의 제시. 소설작품에서는 작가의 필요에 의해서 선택되어진 대상만이 제시되지만, 여타의 콘텐츠들은 하나의 장면을 통해 여러 가지 정보를 동시에 제공하게 된다. 영상예술이나 컴퓨터게임의 클로즈업을 제외한 일반적인 화면구성에는 등장인물 이외에도 배경이 함께 보이게 된다. 여기에 음향과 음악이 추가되고, 조명 효과, 컴퓨터그래픽(CG)을 비롯한 각종 특수효과(SFX)가 가미되기도 한다. 공간콘텐츠의 경우도 이와 크게 다르지 않다. 내부 전시 중에서는 특정 오브제만을 강조하는 기법이 활용되기도 하지만, 대부분의 경우 전시장 전체가 관람 대상이 된다. 디지털콘텐츠야말로 하나의 장면에 가장 많은 정보가 제시되는데, 이는 영상자료뿐만 아니라 텍스트자료도 동시에 제공할 수 있기 때문이다.

복합 정보의 제시는 장점과 단점을 동시에 가지는 방법이다. 정보 전달의 경제성이라는 측면에서는 여타의 콘텐츠의 방법이 우세하다. 그러나 수용자의 시각을 집중시키고, 이를 통해 밀도 있는 서술이 이루어질 수 있다는 점에서는 소설작품의 묘사나 영상예술의 클로즈업 등의 방법이 효과적이다.

29) 이인화는 MMORPG(Massively Multi-player Online Role Playing Game)의 대표적인 작품인 <리니지2(Lineage2)>를 분석하면서, 여기에서 나타나는 CMC를 “개발자의 스토리(TEXTON)보다도 사용자의 스토리(SCRIPTON)가 중심이 되는” 이야기구조라고 설명했고, 이것이야말로 ‘한국형 디지털 스토리텔링’의 특징이라고 주장했다.(이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005, pp.40~42 참고) 그러나 이 주장에는 논쟁의 여지가 많다. CMC는 MMORPG를 비롯한 온라인게임 전반에서 걸쳐 두루 나타나는 것으로, 한국에만 국한된 경우가 아니기 때문이다. 다만, 전 세계 온라인게임의 50% 이상을 우리나라에서 소비하고 있다는 사실을 고려하면 하나의 방안으로서는 가치를 가진다.

4. 결론

지금까지 소설작품을 활용하여 문화콘텐츠로 제작하는 작업의 필요성과 그 과정에서 진행되어야 할 창작방법에 대해 살펴보았다. 그러나 이러한 창작방법을 적용시키기에 앞서, 모든 소설작품을 문화콘텐츠로 전환시킬 수 있는 것이 아니고 또한 전환시킬 필요도 없다는 사실이 검토되어야 할 것이다. 문화연구가 맥루한(Herbert M. McLuhan)은 콘텐츠를 ‘미디어에 담긴 내용물’이라고 정의하면서, 모든 내용물이 콘텐츠가 되는 것이 아니라, 미디어와 콘텐츠가 상관관계를 형성하고, 미디어에 걸맞은 의미 있는 내용물을 담아낼 때에만 콘텐츠가 될 수 있다고 강조했다.³⁰⁾ 즉, 소설작품의 변환작업은 해당 문화콘텐츠가 가진 매체적 특징을 내포하고 있는 경우에 한정시켜서 이루어지는 것이 효과가 크다는 의미이다. 더구나 콘텐츠는 소설작품에 비해 월등히 많은 제작비용이 필요하다라는 사실을 감안하면, 대상 작품의 선정에서부터 엄정한 선별기준이 적용되어야 할 것이다. 이에 해당하는 기준을 다음과 같은 세 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 문학사적 중요성을 가지고 있거나, 대중적 인지도가 높은 작품이어야 한다. 앞서 언급한 것처럼, 문화콘텐츠를 제작하는 데에는 적지 않은 비용과 노력이 투자되어야 한다. 그러므로 소설작품을 문화콘텐츠로 제작하는 작업은 분명한 목적을 가지고 진행되어야 할 것이다. 문화콘텐츠는 정보 중심의 콘텐츠(information contents)와 오락 중심의 콘텐츠(entertainment contents)로 구분되는데, 문학사적 중요성을 충족하는 작품이라면 정보 중심의 콘텐츠로 제작될 수 있고, 대중적인 인지도를 충족하는 작품이라면 오락 중심의 콘텐츠로 제작될 수 있을 것이다.³¹⁾

둘째, 공간이 서사구조의 주된 요인으로 활용된 작품이어야 한다. 특히 공간의 이동이 분명하게 표현된 작품, 공간이 가진 의미가 분명하게 드러나는 작품

30) Herbert M. McLuhan, 박정규 역, 『미디어의 이해(Understanding of Media)』, 커뮤니케이션북스, 1997, pp.7~24. ; pp.285~297 참고.

31) 이와 같은 맥락에서 각종 영상매체로 제작되었던 작품을 대상으로 선별하는 방법도 고려될 수 있다. 이러한 작품들은 이미 대중적 인지도를 검증받은 것이며, 문학적인 가치뿐만 아니라 문화적인 가치까지 확보되기 때문이다.

을 선정할 경우에 콘텐츠로 제작하기 수월하다. 공간이 막연하게 제시된 작품 보다는 구체적인 공간을 언급한 작품이 좋지만, 매체에 따라서는 상징적인 의미를 가진 공간을 표현하기 쉬운 경우도 있다. 애니메이션이나 디지털콘텐츠, 그리고 컴퓨터게임 등과 같은 가상공간(virtual space)을 기반으로 하는 콘텐츠가 여기에 해당한다.

셋째, 일정한 규모 이상의 스토리를 가진 작품이어야 한다. 스토리 자체가 빈약한 작품, 예를 들어 ‘의식의 흐름’이나 ‘내적 독백’ 등의 기법을 사용하여, 사건보다는 심리 묘사에 치중한 작품은 콘텐츠로 전환하기 힘들다. 이는 문자매체와 영상매체가 가진 서술 방법의 차이 때문이다. 문자는 사유(思惟)를 전제로 하는 매체이지만, 영상은 움직임을 전제로 하는 매체이다. 등장인물이 행동하지 않는 영상도 있을 수 있지만, 움직임이 없는 영상은 있을 수 없다. 인물이 아니라면 배경이라도 움직임이 들어가기 마련이다. 즉, 영상예술에서의 사유는 움직임을 통해서만 비로소 드러나는 것이다.³²⁾

또한 너무 방대한 규모의 스토리는 오히려 부담이 될 수도 있다. 소설의 스토리는 무한한 확장이 가능하지만, 문화콘텐츠에서 이루어지는 공간의 재현은 자본적·기술적 한계를 가지기 때문이다. 자본적 한계의 대표적인 예로는 임권택 감독의 1994년도 영화 <태백산맥>을 들 수 있다. 이 작품은 조정래의 『태백산맥』을 원작으로 하고 있는데, 총 10권에 달하는 소설 내용 중에서 일부만을 다루었다. 임권택은 원래부터 원작의 1권부터 4권까지를 대상으로 2편의 영화를 제작할 계획이었지만, 촬영 과정상의 어려움으로 인해 계획을 수정할 수밖에 없었다고 술회했다.³³⁾ 기술적 한계의 예로는 톨킨(John R. R. Tolkien)의 소설 『반지의 제왕』을 들 수 있다. 이 작품은 1950년대에 발표되어 인기를 얻었

32) 물론 심리 묘사 중심의 소설작품이라고 해서 문화콘텐츠로 제작하는 것이 전혀 불가능한 것은 아니다. ‘의식의 흐름’ 기법을 처음 시도했다고 평가되는 조이스(James A. A. Joyce)의 『율리시즈(Ulysses)』까지도 영상콘텐츠로 제작된 바 있다. 그러나 이는 『율리시즈』가 공간 중심의 서사구조를 가지고 있기 때문에 가능했던 일이다. 주인공 볼름이 1904년 6월 16일 아침 8시부터 그 다음날 오전 2시까지 아일랜드의 더블린 일대를 떠돌아다니는 행적이 작품 전반에 부각되지 않았더라면 이 작품은 문화콘텐츠로만 들어질 수 없었을 것이다.

33) 임권택·정성일, 『임권택이 임권택을 말한다』 2권, 현실문화연구, 2003, pp.311~333, 참고. ; 임권택은 <태백산맥>의 촬영과정에서 느꼈던 어려움을 각종 사회단체의 압력, 제작비용의 문제, 감독 자신의 인식 변화 등의 세 가지로 제시했다.

으나, 당시의 특수효과 기술로는 소설 속에 제시된 판타지 공간을 표현할 수 없었다. 결국 이 작품이 영화로 제작될 수 있었던 것은 컴퓨터그래픽 기술이 발달한 이후였다. 피터 잭슨(Peter Jackson) 감독이 2002년부터 2003년에 걸쳐서 제작한 영화 〈반지의 제왕〉 시리즈는 컴퓨터그래픽 전문 제작업체인 '웨타 디지털(Weta Digital)'의 도움을 받아 완성될 수 있었다.³⁴⁾

소설을 원작으로 하여 문화콘텐츠를 창작하는 작업은 현재 광범위하게 이루어지고 있는 문화현상이다. 이는 문학예술과 문화콘텐츠 양측에 긍정적으로 작용하고 있다는 점에서 가치를 가진다. 문화콘텐츠 영역에는 양질의 스토리를 제공받을 수 있는 기회로 작용하며, 문학예술 영역에는 소설의 저변을 확대하는데 있어 매우 효과적인 방안이 된다.

그럼에도 불구하고 그 창작 과정에서 진행되어야 할 방법론에 대해서는 본격적인 논의가 이루어지지 못했다. 이 논문은 이러한 현상을 인식하고 그 한계를 극복하고자, 다양한 매체에 두루 적용될 수 있는 창작방법론을 도출하고자 노력했다. 이를 위해 우선 주목했던 부분은 소설과 문화콘텐츠에 공동적으로 내포되어 있는 스토리텔링이었다. 이어 소설을 문화콘텐츠의 스토리텔링으로 전환하기 위해서는 플롯의 재구성, 공간의 스토리텔링, 장면의 구성 등의 세 가지 단계로 이루어진 창작방법이 적용되어야 한다고 제시했다. 이러한 논의는 완성된 방법론이라기보다는 하나의 제안에 가까운 것이다. 보다 구체적인 창작방법론은 실제 소설작품을 문화콘텐츠로 변환하는 과정을 통해서 마련될 수 있을 것으로 기대한다. 이를 후속 연구로 남긴다.

34) 〈반지의 제왕〉 시리즈에 활용된 컴퓨터그래픽의 역할에 대해서는 다음의 자료를 참고할 수 있다. : 김익현, 「〈반지의 제왕〉 특수효과 비결은 슈퍼컴퓨터」, 《아이뉴스24》, 2004. 05. 02. ; 이화정, 「하이퍼 판타지, 무엇을 보든 상상 그 이상으로 할리우드 시각효과 뉴웨이브」, 《필름2.0》, 2005.03.17.

참고문헌

- 『경기 문학 활성화를 위한 지역문화관 정책 연구』, 경기문화재단, 2006.
- 강현구·김종태·장은석, 『문화콘텐츠와 인문학적 상상력』, 글누림, 2005.
- 권해주, 「게임? 문학? ‘비주얼 노벨’ 장르 논란일 듯」, 《아이뉴스24》, 2005. 3. 16.
- 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2006.
- 김수복, 「문학공간답사를 활용한 문학교육방안 시안」, 《한국언어문화》 제26집, 한국언어문화학회, 2004.
- 김익현, 「〈반지의 제왕〉 특수효과 비결은 슈퍼컴퓨터」, 《아이뉴스24》, 2004. 05. 02.
- 김인환, 「현대문학의 학제적 연구 현황과 과제」, 《어문학》 제79집, 한국어문학회, 2003.
- 김정자, 「소설의 구조」, 한국현대소설학회 편, 『현대 소설론』, 평민사, 1994.
- 김중철, 『소설과 영화』, 푸른사상, 2000.
- 김혜숙, 「소설작품을 활용한 지리수업」, 《지리환경교육》 제4집, 한국지리환경교육학회, 1996.
- 류철균, 「한국현대소설 창작론 연구」, 서울대학교 국어국문학과 박사학위논문, 2001.
- 미디어문화교육위원회, 『문화콘텐츠학의 탄생』, 다홍미디어, 2005.
- 박유희, 『디지털 시대의 서사와 매체』, 동인, 2005.
- 백영란, 「웹2.0의 유행을 넘어, SW산업의 키워드 찾아」, 《SW Insight 정책리포트》 제18호, 한국소프트웨어진흥원, 2007. 02.
- 이상섭, 『아리스토텔레스의 《시학》 연구』, 문학과지성사, 2002.
- 이상원, 「서사구조 특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구」, 한국과학기술원 석사학위논문, 2000.
- 이시우, 「문학공간 현장체험의 교육적 활용 방안 연구」, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 이인화, 『한국형 디지털 스토리텔링』, 살림, 2005.
- 이화정, 「하이퍼 판타지, 무엇을 보든 상상 그 이상으로 할리우드 시각효과 뉴웨이브」, 《필름2.0》, 2005. 03. 17.
- 임권택·정성일, 『임권택이 임권택을 말한다』 2권, 현실문화연구, 2003.
- 정경운, 『문화서사와 콘텐츠』, 심미안, 2005.

최수웅, 「사이버문화관 운영 방안 연구」, 《한국문예창작》 제10호, 한국문예창작학회, 2006.

_____, 「사이버스페이스를 활용한 한민족문화네트워크 구축 방안」, 《한국언어문화》 제 31집, 한국언어문화학회, 2006.

_____, 『소설과 디지털콘텐츠의 창작방법』, 청동거울, 2005.

오즈카 카즈요시[大塚和義], 홍종필 역, 『박물관학』, 백산출판사, 2004.

George Ellis Burcaw, 양지연 역, 『큐레이터를 위한 박물관학(Introduction to museum work)』, 김영사, 2001.

Herbert M. McLuhan, 박정규 역, 『미디어의 이해(Understanding of Media)』, 커뮤니케이션북스, 1997.

Janet H. Murray, 한용환·변지연 역, 『사이버서사의 미래:인터랙티브 스토리텔링(Hamlet on the Holodeck:The Future of Narrative in Cyberspace)』, 안그라픽스, 2001.

Ralph Stephenson & Jean R. Debrix, 송도익 역, 『예술로서의 영화(The Cinema as Art)』, 열화당, 1994.

Vladimir Propp, 유영대 역, 『민담형태론(Morfologija skazkka)』, 새문사, 1987.

대한시낭송가협회 홈페이지 <http://poemmusic.net>

한국시낭송가협회 홈페이지 <http://www.prak.or.kr>

Abstract

A Methodology of Creative Storytelling with Applying Fiction for Cultural Contents

Choi, Soo-wung

Recently, it has various tried to create cultural contents with applying fiction in cultural industries. However, such tendency seems to look merely temporary phenomena. This is because there are lack of theoretical studies, although we can find few examples for evidence. Literature and cultural contents acquire meaning when the user appreciates them. Therefore, new methodology of creative storytelling will be desperately required.

There are three ways to the methodology of creative cultural contents with applying fiction.

To begin with, reconstruction of plot : In order to transform fiction into contents, it need to delete first the character of letter in its plot. It means that plot should be divided with story and description. Story which has universal feature will be used directly or applied some parts to the contents. However, description which reflects the character of a medium will be reconstructed into the new form of each genres. In this part, creators can add their own ideas. Consequently, storytelling is able to replace the function of plot.

Second, storytelling focused on space : Through combination of time and space, fiction acquires concreteness and forms meaning. On the

other hand, space is a crucial feature for progressing storyline in cultural contents. As a result, an unit of storytelling will be divided according to the change of space, and connected to next scene.

Finally, construction of scenes : the step of making a scene produces several effects. At first, it expresses the time of happening in the specific part. Also, it realizes characters' mentality and psychology. In addition, creators can symbolize many informations through a special scene.

It is expected that more effective methodology would be prepared in the process of transforming literary works into cultural contents.

주제어 : 창작방법론(methodology of creative), 스토리텔링(storytelling), 문화콘텐츠(cultural contents), 원소스멀티유즈(one source multi-use), 플롯의 재구성(reconstruction of plot), 공간 중심의 스토리텔링(storytelling focused on space), 장면의 구성(construction of scenes)

| 특집 논문 |

