

# 문화콘텐츠 스토리텔링 소재로서 고전서사의 가치\*

이 명 현\*\*

## 목 차

I. 서론	IV. 고전서사의 문화콘텐츠 스토리텔링 사례분석
II. 문화콘텐츠 시대의 스토리텔링	
III. 고전서사와 스토리텔링이 만나는 자리	1. 현대적 시각으로 재구성하기
1. 시대를 초월한 보편적 이야기	2. 현실과 단절된 환상의 시공간
2. 대중문화적 속성-도식성과 환상성	3. 익숙함을 전제로 한 뒤집어보기
	V. 남은 문제와 전망

### 【국문초록】

오늘날 문화콘텐츠에 대한 다양한 논의가 존재한다. 그러나 중요한 것은 문화콘텐츠라 불리는 새로운 방식의 문화산업이 시대 변화의 추이를 반영하여 나타난 기존의 문화예술과 다른 새로운 현상이라는 점을 인식하는 것이다.

이 글에서는 이와 같은 관점을 전제로 하여 문화콘텐츠 스토리텔링의 창작소재로서 고전서사의 가치를 주목하였다. 고전서사는 오랜 시간 향유자들의 참여와 검증을 거치면서 대중들의 보편적 정서를 담아내었

\* 본 연구는 2006학년도 중앙대학교 학술연구비(신진연구자지원) 지원에 의해 수행되었음.

\*\* 중앙대 연구교수

다. 문화콘텐츠와 고전서사는 당대 대중들이 가지고 있는 문화적 가치를 수렴하고, 이를 통해서 산출된 것으로써 대중적 지지를 확보함으로써 스스로를 확대 재생산한다는 공통점을 가지고 있다.

문화콘텐츠의 창작소재나 시나리오의 원천소스로서 고전서사의 가치는 첫째 고전서사의 시대를 초월한 보편성, 둘째 환상을 통한 시공간의 확장, 셋째 익숙함을 전제로 한 반전에 있다. 고전서사의 보편성은 영화 <춘향전>과 애니메이션 <천년여우 여우비>를 통해 살펴보았고, 환상을 통한 상상력의 확장은 드라마 <태왕사신기>에서 찾아보았으며, 익숙함을 전제로 한 뒤집어보기는 맥도널드 광고와 드라마 <향단전>을 분석하여 살펴보았다. 이와 같은 고전서사에 대한 접근과 분석은 변화한 매체 환경을 반영하여 고전서사의 영역을 확장하는 것이고, 문화콘텐츠 스토리텔링에 있어서 소재와 지평을 확장하는 것이라 할 수 있다.

주제어 : 고전서사, 문화콘텐츠, 스토리텔링, 환상성, 도식성, 대중성

## I. 서론

오늘날은 1990년대 중반 이후 새롭게 등장한 문화콘텐츠라는 용어가 자기정체성을 확립해가는 시대이다. 새로운 용어의 등장은 그 개념과 범주를 규정하기 위한 논쟁을 수반한다. 문화콘텐츠의 정체성에 대한 논의의 과정보도 마찬가지이다. 문화콘텐츠에 대해 한 때의 유행에 불과한 실체가 없는 것이라는 비난도 있고, 서로 관련성이 없는 것들을 집합적으로 묶은 편의적 개념이라는 지적도 있었다. 그럼에도 불구하고 문화콘텐츠라는 용어는 우리 사회에서 지속적으로 사용 범위를 넓히고 있고, 문화콘텐츠에 대한 개념 정의와 무관하게 사회구성원 대부분이 문화콘텐츠를 실체로 인식하고 있다.

대중들이 문화콘텐츠를 실체로 인식하는 가장 큰 이유는 문화콘텐츠라 불리는 새로운 방식의 문화산업을 이전의 문화예술과 다른 새로운 현상으로 변별적으로 인식하고 있기 때문이다. 오늘날 대중문화 소비자들은 디지털 기술과 정보통신의 발전으로 인해 새로운 매체를 통해서 생산·유통되는 문화산업을 향유하고 있다. 매체와 기술의 발전은 그 내용물(콘텐츠)에 직·간접적인 영향을 미친다. 매스미디어의 발전으로 대중문화가 문화의 주류로 등장하였고, 영상매체의 발달로 인해 독서행위를 통한 이성적 감상보다는 시청각을 통한 직관적이고 감성적인 수용이 보편화되었다. 또한 컴퓨터 그래픽 기술이 발전하여 실사로 재현할 수 없는 환상의 세계를 구현할 수 있게 되었고, 인터넷의 등장으로 유저들이 상호작용하는 쌍방향 온라인 게임이 가능해졌다.

이렇게 변화한 문화예술을 기존의 장르로서 명명하는 것은 새로움과 변화의 추이를 반영하지 못하는 것이다. 물론 새로운 방식으로 등장한 문화예술은 여전히 영화이고, 게임이고, 드라마이다. 그러나 오늘날 등장한 새로운 트렌드의 문화예술과 문화산업을 과거와 구분 짓기 위해서는 그 첫 단계로 새롭게 이름을 붙여야할 필요가 있다. 이에 대한 요청

의 결과가 문화콘텐츠란 용어라고 할 수 있는 것이다.

문화콘텐츠의 등장과 더불어 주목받는 것이 스토리텔링이다. 스토리텔링은 오늘날에 갑자기 등장한 것은 아니다. 스토리텔링은 본디 ‘이야기를 들려주는 것’, 혹은 ‘口傳을 말하는 것’<sup>1)</sup>을 의미하는 말이었다. 스토리텔링(storytelling)이란 말은 낱말 구조에서도 볼 수 있듯이 이야기(story)를 전달(tell)하는 행위를 지칭하는 것이다. 이야기하기는 인간의 근원적인 욕망이자 인간이 자신의 삶과 세계를 해석하는 방식이다. 즉, 스토리텔링에는 인간이 자신의 목소리를 드러냄으로써 외부와 소통하고자 하는 표현과 전달의 의도가 내포된 것이다.

그런데 문화콘텐츠가 산업으로 기능하는 오늘날 스토리텔링은 단순히 이야기를 전달하는 것 이상의 의미를 가지게 되었다. 광고, 인포테인먼트 등과 같이 지식과 정보를 효과적으로 전달하는 수단으로 스토리텔링이 사용되었고, 영화, 드라마 등과 같이 오락적 기능을 가진 이야기로서 경제적 부가가치를 창출하기 위한 1차 콘텐츠로서 주목받게 되었다. 과거의 문학과 예술로서 심미적 기능을 하던 스토리텔링이 산업화에 따른 시장경제 체제에서 경제적 이윤을 창출하는 새로운 요소로 등장한 것이다. 이 글에서는 문화콘텐츠와 스토리텔링에 대한 이와 같은 관점을 전제로 하여 문화콘텐츠 스토리텔링의 창작소재로서 고전서사의 가능성을 탐색하고 그 활용방안을 모색하고자 한다.

## II. 문화콘텐츠 시대의 스토리텔링

오늘날은 디지털 매체를 통한 대량 복제와 인터넷을 기반으로 한 동시 접속이 가능한 시대이다. 기술의 발전과 새로운 매체 환경은 다수의 사람이 동시에 쌍방향 커뮤니케이션을 할 수 있는 다중적 상호작용

1) 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006, 23면.

(Multiple Interaction)을 가능하게 만들었다.<sup>2)</sup> 문화콘텐츠의 수용자들은 과거의 예술 향유자와 달리 수동적 입장에서 벗어나 적극적인 참여 주체로 변화하고 있다. 이에 따라 대중의 다양한 욕구에 부합하는 멀티미디어에 담기는 내용물, 즉 콘텐츠에 대한 관심이 필연적으로 급증하고 있다.<sup>3)</sup>

이제 문제는 '기존의 콘텐츠로는 만족하지 못하는 문화콘텐츠 소비자들의 욕구를 어떻게 충족시켜야 하는가?' 하는 것이다. 문화콘텐츠는 문화적 내용을 산업화를 전제로 하여 창조적으로 다루는 영역이다. 문화콘텐츠는 '기술-지식(하이테크)'과 함께 '예술-감성(하이 터치)'이 요청되는 분야이다. 전자는 자본과 협업의 필요성을 제기하는 것이고, 후자는 인간의 감성, 상상력, 창의력이 중시되는 분야이다. 이렇듯 문화콘텐츠는 이전의 문화예술과 달리 다양한 요소들이 결합하여 생산되는 방식을 취한다. 따라서 문화콘텐츠에서는 다양한 분야의 융합과 여러 분야를 수렴하고 상호영향을 주고받는 통섭이 절실히 요청된다.<sup>4)</sup>

스토리텔링<sup>5)</sup>은 융합과 통섭의 과정에서 각기 상이한 요소를 유기적으로 결합하여 문화콘텐츠를 소비자의 감성에 호소할 수 있도록 만드는 핵심적인 요소이다. 스토리텔링은 일반적으로 이야기라 불리는 敍事<sup>6)</sup>

- 2) 김영석, 『멀티미디어와 정보사회』, 나남출판사, 1997, 53~55면.
- 3) 이러한 요인 때문에 문화콘텐츠는 대생적으로 산업화를 전제로 한 대중문화의 속성을 가지고 있다. 그간 문화예술의 산업화·상품화는 예술의 독자성 및 진정성과 배치되는 것이라 여겨졌지만 디지털 시대에 들어와서 상품과 예술의 교한 관계가 새로운 패러다임으로 등장하면서 예술작품과 상품의 관계가 점차 모호해지고 있다.
- 4) 문화콘텐츠는 문화적 요소를 이해하고 문화를 향유하는 인간을 통찰하는 인문학, 문화적 요소를 창의적으로 창조할 수 있는 예술적 소양, 이를 디지털 매체에 구현할 수 있는 공학적 기반, 최종적으로 산업화에 적용할 수 있는 경영적 마인드가 필요하기 때문에 최소한 인문학, 예술, 공학, 경영학이 융합·통섭되어야 한다.
- 5) 스토리텔링은 일반적으로 사건에 대한 진술이 지배적인 담화형식으로 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변화는 과정의 세 가지 의미를 모두 포괄하는 개념이라 할 수 있다.(이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003, 13면.)
- 6) 여기서 이야기를 서사문학이라는 표현 대신 서사라고 칭한 것은 문학을 포

를 기반으로 한다. 서사는 인간이 세계를 인식하는 근본적인 한 가지 방식이며 인간이 감정에 호소하는 의미전달 구조이다. 이야기는 그 자체가 인간이 세계와 대면하여 형성해가는 삶의 방식을 직접적으로 다루기 때문에 감성이 중요시되는 디지털 시대에 적절한 의미전달 구조<sup>7)</sup>라 할 수 있다.

문화콘텐츠는 교환가치를 증가적으로 가지고 있는 상품이 아니라 인간의 감성과 꿈을 충족시키는 정서적 요소를 지닌 상품이다. 따라서 문화콘텐츠는 이를 소비하는 인간의 감수성에 부합하도록 원천자료를 가공하여 변형·재조직화하여야 한다. 이것은 유희적 기능을 목적으로 하는 문화콘텐츠는 물론 지식과 정보를 기반으로 하는 문화콘텐츠에도 동일하게 작동한다. 이렇게 문화콘텐츠를 창출하는 과정에서 소비자의 수용태도와 반응을 고려하여 매체 특성과 이야기를 재구성하는 것이 문화콘텐츠 시대의 스토리텔링인 것이다.

스토리텔링은 문화콘텐츠에 새로운 생명을 불어넣는 작업이라 할 수 있다. 게임, 에듀테인먼트 등의 문화콘텐츠를 제작할 때 기본 소재와 시청각적 이미지에 스토리를 결합해야 하고, 영화, 애니메이션, 드라마 등을 제작할 때는 이야기를 오늘날 대중의 정서와 취향에 맞추어 이미지와 결합시켜 재조직화하여야 소비자들의 흥미를 유발시킬 수 있다.

오늘날 대중이 원하는 문화콘텐츠는 현대인의 요구와 감각에 맞게 창조되어 현대인의 감성을 자극하는 것들이다. 대중이 시간을 투자하고, 경제적 지출을 감내하면서 문화콘텐츠를 소비하는 것은 일상의 현실에서 일탈하여 여가를 즐겁게 보낼 수 있는 장치를 필요로 하기 때문이다.<sup>8)</sup> 바로 이러한 요소들을 고려할 때 문화콘텐츠 스토리텔링의 소

---

함한 모든 매체에 구현된 내러티브를 가진 구조를 지칭하기 위한 것이다. 곧 문학, 영화, 드라마, 애니메이션, 광고, 게임 등에 구현된 이야기를 서사에 포함시키고자 하는 의도가 내재되어 있는 것이다.

7) 최혜실, 『디지털시대의 영상문화』, 소명출판, 2003, 96~97면.

8) 이명현, 「멀티미디어 시대의 고전소설 교육의 모색과 전환」, 『문화컨텐츠기술연구원 논문집』 2-1, 중앙대 문화컨텐츠기술연구원, 2006, 18면.

재로 고전서사를 주목할 필요가 있다.<sup>9)</sup> 고전서사와 문화콘텐츠는 당대 대중들이 가지고 있는 문화적 가치를 수렴하고, 이를 통해서 산출된 것으로써 대중적 지지를 확보함으로써 스스로를 확대 재생산하는 장르이다. 고전서사는 오랜 시간 다양한 양상으로 향유자들의 참여와 검증을 거치면서 시대를 뛰어넘는 가치와 대중들의 보편적 정서를 담아내었기 때문에 오늘날 문화콘텐츠 스토리텔링의 소재로 주목해야 하는 것이다.

- 
- 9) 최근 문화콘텐츠 스토리텔링의 소재 혹은 시나리오의 원천소스로서 고전서사에 대한 관심과 연구가 증대하고 있다.
- 김풍기, 「고전문학 작품의 정체성과 그 현대적 변용-〈옥루몽〉의 애니메이션 제작 과정에서의 문제점을 중심으로」, 『고전문학연구』 30, 한국고전문학회, 2006, 13~31면.
- 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』 20, 한국현대문예비평학회, 2006, 7~31면.
- 박기수, 「《삼국유사》설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』 34, 한국언어문화학회, 2007, 139~157면.
- 송성욱, 「고전문학과 문화콘텐츠 연계방안 사례발표-조선시대 대하소설을 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발」, 『고전문학연구』 25, 한국고전문학회, 2004, 53~75면.
- 송성욱, 「고전소설과 TV드라마-TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시도」, 『국어국문학』 137, 2004, 91~108면.
- 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004, 75~106면.
- 이명현, 「이물교혼담에 나타난 여자요괴의 양상과 문화콘텐츠로의 변용-구미호이야기를 중심으로-」, 『우리문학연구』 21, 우리문학회, 2007, 140~170면.
- 이명현, 「구미호에 대한 전통적 상상력과 애니메이션으로의 재현:〈천년여우여우비〉를 중심으로」, 『문학과 영상』 8권 3호, 2007, 189~210면.
- 정수현, 「대중매체의 설화수용 방식」, 『한국문예비평연구』 19, 한국현대문예비평학회, 2006, 237~255면.
- 조혜란, 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략」, 『고소설연구』 17, 한국고소설학회, 2004, 29~52면.

### Ⅲ. 고전서사와 스토리텔링이 만나는 자리

#### 1. 시대를 초월한 보편적 이야기

오늘날은 서사의 시대라고 할 만큼 이야기가 과잉 공급되는 시대이다. 그러나 문화콘텐츠의 스토리텔링 소재로 적당한 이야기는 부족한 실정이다. 그렇기 때문에 오랜 세월을 거치면서 많은 사람들의 공통된 의식구조를 수렴한 고전서사의 원형성에 관심을 가질 필요가 있다. 고전서사는 오랜 기간을 거쳐 축적되고 취사선택된 텍스트이기 때문에 오늘날 우리의 정서와 공감대를 형성할 수 있는 보편적인 이야기이다. 그리고 익숙한 서사구조를 바탕으로 다양한 장르로 전환하는 것도 용이하다.

오늘날 수많은 이야기가 난립하고 있지만 인간의 삶에 대해 근본적인 질문을 던지는 경우는 드물다. 그러나 고전서사는 인류의 삶과 더불어 인간의 삶의 방식에 대해 지속적으로 질문을 던지고 그 해답을 모색하였다. 신화는 초기 인류가 세계를 인식하는 방법을 상징과 비유로 이야기한 것이다. 그 내면에 담긴 신화적 세계관은 인간의 보편적 사유방식과 맞닿아 있다. 또한 신화에 나타난 비유와 상징을 위한 상상력은 이성과 과학으로 경계를 구획 짓고 있는 오늘날의 우리에게 흥미와 일탈을 선사한다.

전설과 민담은 신화적 질서가 더 이상 통용되지 않는 시기, 인간이 자신과 자연을 다시 발견하고 이해하며, 스스로의 인식을 확장하는 과정을 보여준다. 이 과정에서 당대 인간이 납득할 수 없는 세계의 경이로움에 압도당하기도 하고, 세계를 개조하기 위하여 인간의 가능성에 신뢰를 보이기도 한다. 그리고 소설은 인간의 불완전성에 주목하여 이상, 현실, 사회, 욕망 등과 불화하는 인간의 본질적 속성에 대해 탐구한다.



이러한 이야기는 시대를 초월하여 인간이 가지고 있는 문제의식이다. 여전히 인간은 자신이 알지 못하는 세계 저 편에 대해 해답을 구하려 한다. 죽음 이후의 세계, 혹은 우주 저편에 대해 인간은 끊임없이 새로운 신화를 만들면서 상상력의 지평을 확장하고 있다.<sup>10)</sup> 인식의 지평이 확대되면서 창조된 새로운 세계는 우리의 실존과 또 다른 관계를 형성한다. 새로운 세계를 바라보는 시각은 미지의 세계와 존재에 대한 두려움, 경외를 포함하기도 하고,<sup>11)</sup> 낙관적으로 우리의 영역을 확장하리라 기대하기도 한다.<sup>12)</sup> 한편으로는 인간이라는 존재의 모순과 유한성에 직면하기도 한다.<sup>13)</sup>

근본적인 문제의식에 오늘날의 상상력이 착종된 우리시대의 이야기들은 사실 전적으로 새로운 매체의 새로운 이야기는 아니다. 여기에는 언제나 고전서사의 흔적이 남아있다. 엄밀히 말하자면 고전서사의 상상력을 토양으로 삼아 새로운 서사를 창조하고 있는 것이다. 이것은 고전서사가 시대를 초월한 보편성의 가치, 곧 인간의 본질에 대한 탐구를 내재하고 있기 때문이다. 이러한 보편적 가치는 앞으로 언급할 고전서사의 환상성과 도식성을 기반으로 새로운 매체에 창조적으로 융합되어야 한다.

우리나라에서 고전서사를 다양한 매체를 통해 지속적으로 반복한 대표적인 사례는 <춘향전>이다. 문화콘텐츠는 그 속성상 산업적인 교환가치와 가치지향적인 사용가치를 동시에 추구해야 한다. 그런 의미에서 <춘향전>은 '만남-사랑-이별-수난-재회'라는 도식을 따라 진행되

10) 스타워즈와 반지의 제왕과 같은 작품들을 보면 오늘날 우리에게 의해 새롭게 창조되는 신화의 한 단면을 포착할 수 있다.

11) 에어리언 시리즈와 같은 작품들은 인간이 우주로 영역을 확대하면서 부딪치게 되는 미지의 존재에 대한 두려움·공포를 보여주고 있다.

12) SF 공상물이나 슈퍼 히어로(Super Hero)가 등장하는 액션물의 경우를 생각해 보면 쉽게 이해된다.

13) 터미네이터 시리즈의 경우 과학의 발전과 인간의 운명에 대한 모순되면서도 비극적인 상황을 설파하고 있고, 매트릭스는 이상과 현실을 가상과 실제와 연결시켜 인간이 가진 존재의 불합리성에 대해 질문을 던지고 있다.



는 대중적 애정물로서 산업적 효과를 기대할 수 있고, 동시에 신분상승의 욕망, 남녀의 사랑, 사랑을 억압하는 사회적 장애, 장애를 극복하는 과정에서 나타나는 인간 해방의 문제가 복합적으로 어우러져 풍부하고 다양한 의미를 생성하기 때문에 감동과 의미부여라는 측면을 만족시킬 수 있는 문제적 작품이기도 하다.

이와 같은 <춘향전>의 풍부한 문제의식과 흥행요소는 진작부터 주목받아 영화, TV드라마, 애니메이션, 만화,<sup>14)</sup> 창극, 오페라, 무용극 등 다양한 문화콘텐츠로 재창작되었다. 특히 영화의 경우에는 극장용 애니메이션을 포함하여 22편이 제작되었다.<sup>15)</sup> 이중 2000년에 제작된 임권택 감독의 <춘향전>은 원작의 문제의식을 영상매체에 재현하기 위하여 조상현의 판소리 창본을 영상과 판소리 공연을 교차하면서 영화로 재현하였다. 감독은 영화 전체를 조감할 때 판소리라는 원작의 특성상 부분이 강조되어 서사전개가 매끄럽지 못한 것을 인식하고, 이를 효과적으로 극복하면서도 <춘향전> 원작이 가지는 맛을 살리기 위해 영화 속에 조상현 명창의 판소리 공연을 직접 노출하는 실험적 방식을 도입하였다.

그리고 <춘향전>이 단순한 사랑이야기에서 그치는 것을 극복하기 위하여 춘향이라는 인물의 다면적 성격을 강조하였다. 기존의 영화에서

14) 일본에서 <춘향전>을 개작한 <新春香傳>이 출간되기도 하였다. CLAMP (여성으로 구성된 공동 창작집단)에 의해 개작된 <新春香傳>은 만화라는 매체 차이로 인해 원작과 다른 부분이 많지만 춘향, 몽룡, 변학도라는 중심 인물과 갈등은 유지되고 있다.

15) 조희문, 「한국고전소설 <춘향전>의 영화화 과정」, 『국제학술대회 논문집』, 반교어문학회·호남사범대학, 2006, 65~67면.

춘향은 대개 지고지순한 사랑의 화신으로 등장하는 경우가 대부분이었다. 그런데 이렇게 고정된 한 면을 가지고 살아가는 인물은 실상 외부의 시선에 의해 박제된 존재이다. 현실의 인간은 완고하면서도 너그러운 면이 있고, 모범적이지만 일탈하는 부분도 있는 하나의 잣대로 규정하기 어려운 복잡한 존재이다. 춘향도 사람인 다음에야 요부다운 면도 있고, 포악스럽게 변할 때도 있고, 열녀다운 모습도 가지고 있는 것이 당연한 것이다.<sup>16)</sup> 오히려 복잡 미묘한 춘향의 성격은 살아 움직이는 생동하는 인물을 창조하는 힘이 되는 것이다.

임권택 감독은 원작이 가지고 있는 개방적인 서사구조와 생성적인 주제의식<sup>17)</sup>에 영화라는 매체의 특성을 고려하고 오늘날의 시선을 부여하여 전통적이면서 새로운 이야기를 만들어 낸 것이다. 이것은 <춘향전>의 보편성이 변화하는 시대의 추이에 대응할 수 있는 생명력을 가지고 있음을 반증하는 것이고, 오늘날의 상상력을 착종한다면 시대를 초월해서 지속적으로 향유될 수 있다는 것을 보여주는 사례라 할 수 있다.

## 2. 대중문화적 속성—도식성과 환상성

고전서사의 문화적 가치는 다양한 측면에서 살펴 볼 수 있겠지만, 대중문화의 측면에서 보면 당대 대중들의 판타지이자 여가시간의 유희의 대상이라는 점을 꼽을 수 있다. 고전서사는 당대인들의 꿈과 욕망을 환상으로 표현하였고, 오랜 기간 이야기를 연행하면서 가장 적합한 방식

- 
- 16) 임권택의 <춘향전>에서 춘향은 몽룡을 유혹할 때는 조숙한 여성적 매력을 드러내고, 몽룡이 한양으로 떠날 때는 입을 원망하는 인간적 모습을 보여주며, 변화도에겐 당당히 자신의 의지를 피력하고, 어사가 되어 돌아온 몽룡에게 전날 밤 자신에게 정체를 알려주지 않은 것을 따지는 당찬 여성으로 나타난다.
- 17) 현실과 소망, 몰락과 상승, 약한 자와 강한 자 등의 다양한 양극적 요소를 갖추고 있으며 이들 사이의 관계를 역동적으로 다루기 때문에 모든 계층의 한국인이 두루 관심을 가질 수 있는 보편적인 이야기인 것이다.

의 이야기 구조를 찾아 강한 유형성을 만들어 내었다.

고전서사의 환상성과 도식성은 대중문화적 속성을 잘 드러내는 요소였지만, 한편으로는 오래 동안 고전서사의 가치를 폄하하는 요인이었다. 식민지시대 민족계몽운동가들은 이러한 성격을 봉건시대의 잔재로 인식하여 고전서사를 황당무계한 이야기로 치부하였고, 국문학 연구 초창기 세대들은 사실재현을 기반으로 하는 서구 근대소설의 관점을 받아들여 고전서사의 우연성과 환상성을 미학적으로 저열한 것으로 취급하기 일쑤였다.

환상성과 도식성에 대한 비판은 근대 지식인뿐만 아니라 전통사회의 지식인인 유학자들에게도 나타난다. 신화, 전설, 민담의 환상성은 유학자들에 의해서 怪力亂神으로 치부되어 성현의 가르침과 배치되는 것으로 취급되었고, 고전소설은 허구성으로 인해 사실이 아닌 거짓을 이야기하는 저급한 글쓰기로 인식되었으며, 대중들의 솔직한 감정표현은 도덕을 타락하게 하고 풍속을 저해하는 것이라 여겨졌다.

유교를 국가 이데올로기로 채택한 조선사회의 주류 문학관은 載道之文, 곧 유학적 이상을 구현하기 위한 효용적 문학을 중시하는 것이었다. 따라서 조선시대 유학자들은 고전서사의 환상성을 황당·괴이한 것으로 파악하였고,<sup>18)</sup> 이러한 이야기에 빠져들 경우 자신의 일을 내팽개치는 것은 물론 심지어 재산까지 탕진한다는 것을 경고하였다.<sup>19)</sup> 이와 같은 유학자들의 경고는 오늘날의 문화콘텐츠에 대한 우려에 찬 시선을 연상시킨다. 언론에서는 각종 드라마 및 영화의 폭력성·선정성을 경고하고, 판타지소설과 게임에 빠져 가상현실과 현실을 혼동하고 생업을

18) ‘그밖에 음란하고 황당하며 괴이한 작품이 나오면 나올수록 더욱 기이해지니 실로 천하의 풍속을 어지럽힐 따름이다.’(其他淫褻日荒誕之作 愈出愈奇 足以亂天下風俗耳. 李頤命, 疎齋集 권12, 漫錄.)

19) ‘언변전기(諺變傳奇)는 탐독해서는 안 된다. 집안일과 길쌈을 게을리 하며, 그것을 돈을 주고 빌려다 읽고, 이에 빠져 혹하기를 마지않아 한 집안의 재산을 기울이는 사람까지 있다.’(諺變傳奇 不可耽看 廢置家務 怠棄女紅 至於與錢而貰之 沈惑不已 傾家產者有之, 李德懋, 士小節 권8, 婦儀, 靑莊館全書.)

포기하는 사례를 기사화한다.<sup>20)</sup>

공교롭게도 문화권력을 장악하고 있는 지식인들이 고전서사와 문화콘텐츠를 바라보는 시선은 유사하다. 이들은 고전서사와 문화콘텐츠의 단순한 구조, 평면적 인물, 도식적 이야기, 우연성과 환상성 등과 같은 요소를 저급하다고 비판한다. 이 요소들은 현실에서 불가능한 수용자의 욕망을 충족시킴으로써 현실의 문제를 은폐하는 것이라고 주장한다.

그러나 고전서사와 문화콘텐츠에서 도식성과 환상성은 대중성을 확보하는 본질적 요소이다. 도식성과 환상성을 현실도피를 통해 이상화된 삶의 모습을 보여주는 보수적 이데올로기의 산물로 바라보는 것은 고전서사와 문화콘텐츠의 장르적 성격을 고려하지 않는 것이다. 고전서사와 문화콘텐츠는 대중문화를 기반으로 하는 속성상 대중들의 소망 충족과 관계가 깊은 장르이다. 특정 이데올로기의 시각으로 고전서사와 문화콘텐츠를 재단하기보다는 대중들이 고전서사와 문화콘텐츠를 수용하는 과정을 주목해야 할 것이다.

고전서사를 살펴보면 그 내용이 도식적이고 예측 가능하다는 것을 쉽게 알 수 있다. 이야기를 구조적으로 분석하면 거의 유사한 서사진행을 보이고, 앞으로 주인공의 행적이 어떻게 진행될지 눈에 뻘히 보인다. 자동화된 일상의 익숙함을 낫설게 하여 그 감각을 생생하게 돌려주지는 못할망정 늘 비슷한 패턴의 유사한 이야기가 반복되고 있는 것이다.

그런데 이러한 명백함, 뻘함, 예측 가능함이야말로 대중의 관심을 사로잡는 매우 중요한 전략이고, 대중문화의 중요한 속성이다. 도식성이라는 것 자체가 대중적으로 인기 있는 일련의 패턴을 정립한 것이라 할 수 있다. 도식성이 추구되는 것은 과거로부터 길들여진 체험이 독자의 내부에 형성해 놓은 기대지평으로 인해 독자가 새로 접하는 작품에서도

20) 이러한 사례를 언급하는 것은 요즘의 현상을 옹호하려는 것이 아니라 고전서사에 대한 부정적 인식과 오늘날 문화콘텐츠에 대한 우려의 목소리가 늘랄 만큼 높아있으며, 그 유사성의 밑바탕엔 지식인들의 대중문화에 대한 폄하의 시선이 자리잡고 있다는 것을 지적하고자 하는 것이다.

쉽고 편안한 체험을 추구하기 때문이다.<sup>21)</sup> 이러한 기대지평의 확장은 문화콘텐츠 스토리텔링에서도 여전히 유효하다.

그런데 고전서사의 도식성은 시대와 장소를 초월하여 인간이 가지는 공통적인 감정에 기반하고 있지만, 문화적 맥락이나 시대적 추이에 따라 새로운 인물 형상과 갈등을 요구하는 경향을 지닌다. <춘향전>을 예로 들면 시대를 초월한 사랑의 가치와 삼각관계 구조는 지속적으로 반복되지만 <춘향전>이 재현되는 사회·문화적 환경에 따라 춘향의 성격이나 갈등의 초점이 변화하는 것이다. 그렇기 때문에 도식성은 진부하고 상투적인 이야기의 반복에 그치지 않고 변화하는 시대를 반영하고 새로운 이야기 거리를 수렴하는 스토리텔링의 유희적 요소로 작용할 수 있는 것이다.

환상성은 대중의 욕망과 관련을 가진다. 환상에 대한 충동은 권태로부터의 탈출, 놀이, 환영(幻影), 결핍된 것에 대한 갈망 등을 통해 현실에서 주어진 것을 변화시키려는 욕구에서 기인한다.<sup>22)</sup> 즉, 환상이란 사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적인 이탈인 것이다. 이러한 환상은 신화 이래 서사의 중요한 요소였지만 근대 리얼리즘 소설이 등장하면서 비판을 받았다.

근대 리얼리즘 이론가들은 경험적 현실과 일치되는 리얼리티를 추구하는 것이 세계를 객관적으로 재현하는 방식이라 주장하였고, 환상적 소재는 사실재현에 입각하지 않은 인과관계가 불명확한 전근대적인 요소로 간주하였다. 미메시스(Mimesis) 중심의 문학관은 지금까지 허구 서사물에 대한 우리의 사고에 깊은 영향을 주어 리얼리티가 결여된 비현실적 이야기들은 근대소설의 수준에 도달하지 못한 함량미달의 작품이라는 편견을 갖게 되었다.

그러나 실상 敍事에서 사실재현의 방식과 환상적 상상력은 개별 작

21) J.G 카웰티(박성봉 편역), 「도식성과 현실도피의 문화」, 『대중예술의 이론들』, 동연, 1994, 83면.

22) 캐스린 홈(한창엽 역), 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, 55면.

품에서 공존하면서 이야기를 지탱하는 대조적이며 상보적인 관계로 작용한다. 서사는 리얼리티와 환상이라는 각기 다른 방식을 통해 진실을 탐구하고 즐거움을 제공한다. 서사물의 종류에 따라 리얼리티와 환상 가운데 한쪽이 우세하게 나타날 수 있으며, 하나의 서사물 안에서 이 두 가지 상상력이 조화롭게 공존하거나 긴장을 유발하며 갈등할 수도 있다.<sup>23)</sup>

미메시스(Mimesis)를 중심으로 한 ‘현실/허구, 본질/가상’과 같은 이분법적 사고는 문자 중심의 문화에서 벗어나 다양한 소통방식이 존재하는 멀티미디어 시대인 오늘날에는 그 한계를 노정하고 있다.<sup>24)</sup> 오히려 미메시스에 대한 반발로 환상(Fantasy)이 문화와 예술의 주요한 충동으로서 주목받고 있다.

인간은 그 자신의 모순으로 인한 불완전성을 내재하고 있는 존재이다. 인간은 반복되는 현실에 만족하기 보다는 더 나은 세계에 대해 동경하고, 지금 그것이 이루어지지 못한다면 현실을 일탈하려는 욕망을 지니고 있다. 이렇게 해소되지 않은 욕망을 풀어내기 위해서는 환상의 세계를 호명해야 한다. 환상의 세계에서는 현실에서 불가능한 일들이 존재할 수 있다. 단순히 우리가 살고 있는 세계관이 아닌 보다 다차원적 세계관을 그릴 수 있고, 상상할 수 있는 힘. 그것이 바로 대중들이 시대를 초월하여 환상을 향유하는 원동력이고, 스토리텔링에 있어서 고전서사의 가치일 것이다.

23) 박진·김행숙, 『문학의 새로운 이해, 청동거울』, 2004, 40~41면.

24) 이명현, 「구미호에 대한 전통적 상상력과 애니메이션으로의 재현: <천년여우 여우비>를 중심으로」, 『문학과 영상』 8권 3호, 문학과 영상학회, 2007, 189~190면.

## IV. 고전서사의 문화콘텐츠 스토리텔링 사례분석

### 1. 현대적 시각으로 재구성하기

고전서사를 현대적 시각으로 재구성하는 것은 고전서사에 제기한 문제와 오늘날의 상상력을 착종시키는 작업이다. 이 경우에는 ‘고전서사를 어떻게 해석하고 재구성하여 오늘날의 보편성을 획득할 것인가’<sup>25)</sup>에 초점을 맞추어야 한다. 이러한 사례는 매우 다양하게 찾아 볼 수 있는데, 여기서는 구미호 이야기를 현대적으로 재창조한 이성강 감독의 애니메이션 <천년여우 여우비>를 간략히 살펴보겠다.

구미호 이야기는 오래 동안 우리 민족에게 사랑을 받아온 이야기이고, 현대에 와서도 전설의 고향, 영화 <구미호>, <구미호 가족>, 드라마 <구미호 외전>, 만화 <신구미호전> 등 다양하게 재창조되었다. 고전서사에서 오늘날의 문화콘텐츠까지 구미호 이야기의 핵심은 사람이 되고 싶은 구미호와 인간의 이야기이다. 구미호는 인간보다 뛰어난 능력을 갖고 있지만 항상 사람이 되고 싶어 한다. 이것은 인간과 요괴의 관계가 물리적 능력으로 위계를 형성하는 것이 아니라 인간이 주체이고 요괴가 타자라는 인간 중심의 세계관으로 위계지어 있음을 보여주는 것이다.

그렇기 때문에 타자인 구미호는 대부분 인간을 위협하는 부정적 존재로 인식되고, 특히 남성을 유혹하여 파멸시키는 부정적 아니마로 나타난다. 인간이 구미호의 유혹을 이기고 구미호를 퇴치하는 것은 생존을 위해 인간 세계 밖으로 요괴를 축출하는 것이라기보다는 타자가 주체의 세계 안으로 들어오는 것을 용납하지 못하는 것이다. 인간에게 구미호는 공존과 어울림의 대상이 아니라 자신들의 영역에서 배제하고 되

25) 정수현, 「대중매체의 설화수용 방식」, 『한국문예비평연구』 19, 한국현대문예비평학회, 2006, 249면.



치해야 할 타자인 것이다.

그러나 <천년여우 여우비>에서는 구미호가 왜 사람이 되고 싶은 것인지를 사람의 입장이 아닌 구미호의 관점에서 바라보고 있다. 여우비는 사람과 어울려 살고 싶어 하고, 진정한 친구를 얻고 싶어 한다. 여우비가 진정으로 원하는 것은 사람이 되는 것이 아니라 사람들과 어울려 사는 것이다. 타자라 할지라도 그 자신의 입장에서 보면 주체인 것이다. 여우비는 스스로를 주체로 인식하기 때문에 함께 소통하며 공존하는 인간을 죽여가면서 까지 사람이 되려고 하지 않는다. 여우비는 영혼을 훔쳐 사람이 되기 보다는 친구와 소통하는 구미호로서 죽기를 바란다. 여우비는 인간이 일방적으로 구획지어 놓은 타자의 공간에서 벗어나 인간과 함께 공존하고 화합하고 싶어하는 주체로서의 구미호의 모습을 부여하고 있다.<sup>26)</sup>

<천년여우 여우비>는 구미호 이야기라는 고전서사에서 제기된 주체와 타자의 문제를 오늘날의 시각으로 변형한 것이다. 이 작품은 애니메이션답게 환상적 요소와 과장된 표현이 나타나고 있지만, 기본적으로 고전서사인 구미호 이야기에서 제기된 인간에 대한 문제를 놓치고 있지 않다. 오히려 인간과 자연에 대한 본질적인 통찰을 보여주고 있다. 이렇게 새로운 의미를 획득한 것은 감독이 변화한 시대의 감수성을 포착한 것이 가장 중요한 원인일 것이다. 그리고 애니메이션에서 고전서사의 전형적인 인물묘사에 살아있는 인물의 개성을 부여하는데 성공하였고, 고전서사의 도식적 틀과 현대의 감각적 요소를 융합하여 이야기 전개 of 지평을 확장시켰기 때문이다.

<천년여우 여우비>를 통해 오늘날의 상상력을 바탕으로 고전서사를



26) 이명현, 「구미호에 대한 전통적 상상력과 애니메이션으로의 재현: <천년여우 여우비>를 중심으로」, 『문화과 영상』 8권 3호, 2007, 200~201면.

현대적 시각으로 재구성한 사례를 살펴보았다. 원작이 지니는 가치를 주목하여 오늘날의 시선으로 다시 복원하는 작업은 여전히 의미있는 일이다. 그러나 원작을 단순 반복하는 것은 박물관의 유물을 영상으로 보여주는 것과 다름없다. 구미호 이야기처럼 원작이 제기한 문체의식이 오늘날 설득력을 얻기 어렵다면 원작에서 제기한 문체의식을 오늘날의 시선으로 변형하여 담아 낼 필요도 있다. 이러한 변형은 원작의 훼손이라기보다는 현재의 우리의 의식을 수렴한 새로운 異本人 것이다.

## 2. 현실과 단절된 환상의 시공간

2000년을 경계로 하여 제작된 〈스캔들〉, 〈형사〉, 〈음란서생〉 등의 일련의 영화에서는 조선시대라는 역사적 배경을 미장센으로 활용하고 있다. 이 영화들은 과거를 배경으로 하여 이야기를 현대적 감각에 맞게 스토리텔링함으로써 한국 전통문화를 작품에 융합하는 한편 이전과 다른 새로운 형식과 스타일의 영화를 추구하였다.

하지만 이러한 영화들에 대해서 ‘역사의 물질성 자체를 지워버림으로써 추상적 과거를 호출하고 있을 뿐이고, 영화 속에 남는 것은 물신화된 역사, 또는 현대의 욕망이 호명된 전근대로서의 추상명사일 따름이며, 거칠게 말하면 조선시대를 憑依한 판타지물’<sup>27)</sup>이라는 비판도 아울러 받고 있다. 이와 같은 비판은 예술의 진정성이라는 측면에서 적절할 수도 있지만, 문화콘텐츠가 가지고 있는 대중매체로서의 성격과 환상성을 고려하지 않은 측면도 있다.

수용자의 흥미를 유발하기 위해서는 항상 새로운 콘텐츠가 요구된다. 이 때 새롭다는 것은 이야기 자체가 새로운 것인 경우도 있고, 대중들의 호기심을 자극하기 위하여 낯설고 새로운 미장센을 필요로 하는 경우도

27) 박명진, 「역사드라마의 광학적 무의식, 민족서사와 재현 이미지 연구」, 『우리문학연구』 20, 우리문학회, 2006, 207~208면 참조.

있다. 이 때 새로움을 위해 호명되는 낯선 미장센은 현재와의 시간적 거리만큼 '낯선' 것이면서 또 그만큼 새로운 것이기도 하다. 새로움은 미래에서만 오는 것이 아니라, 과거에서도 온다.<sup>28)</sup> 이는 최근 판타지나 게임을 보면 쉽게 이해된다. <반지의 제왕>이나 <리니지>는 서양 중세를 배경으로 한다. 이들은 상상력의 원천으로 중세와 고전을 활용하고 있다. 이 문화콘텐츠들은 오늘날의 상상과 욕망을 보다 자유롭게 풀어내기 위해 과거라는 낯설고 새로운 배경을 호명한 것이다. 이러한 측면에서 고전서사가 가지는 과거라는 배경은 '옛것', '고루한 것', '낡은 것'이라는 편견에서 벗어나 오늘날 현실에서 찾을 수 없는 몽환적이고 낭만적인 배경으로 轉化할 수 있다.

이러한 대표적인 사례가 작년에 MBC에서 방영된 <태왕사신기>이다. <태왕사신기>는 고전서사인 <단군신화>와 광개토대왕의 일생이 지니고 있는 '영웅의 일생, 선악의 대결, 긴장과 이완의 반복' 등의 요소에 초점을 맞춘 드라마이다. 그런



데 제작사인 김종학 프로덕션은 고구려 시대의 고증을 고려하지 않고 과거라는 시대를 통해 환상성을 부여하려고 하였다. 작품 기획 단계에서 제작사는 패션 디자이너 박윤정 씨에게 “이 세상에서 본 것 같지 않은 환상적인 갑옷을 만들어 달라고” 부탁했다고 한다.<sup>29)</sup> 그리고 <태왕사신기>의 미술제작사인 SBS 아트텍은 “<태왕사신기>의 경우 신화를 중심으로 서술되는 픽션인 만큼 역사적 고증은 아예 무시하고 판타지로만 작업하고 있으며, 배용준의 전투 의상은 영화 <트로이>에서 본 듯한 고대 로마의 갑옷 컨셉트를 적극 적용할 예정이다.”라고 밝힌 바 있다.<sup>30)</sup> 이렇듯 <태왕사신기>는 고전서사의 시공간과 현실의 거리를 주

28) 서인석, 「고전산문 연구와 국어교육」, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 한국고소설학회, 2005, 35면.

29) 동아일보 2006. 9. 2.

목하여 제작되었다. 오늘날 우리의 인식을 넘어서는 상상력의 세계를 복원하기 위하여 현실과 단절된 환상의 시공간을 보여주는 미장센을 제시한 것이다. 단순히 과거의 이야기를 반복하기 보다는 환상을 통해 옛 것을 새로운 것으로 轉化시키려 한 것이다.

이러한 시도는 이미지의 과잉이며, 역사적 진정성의 소거라는 비판을 동반하고 있다. 특히 인간의 총체적 삶을 드러내기 위해 역사적 사건을 조망하고자 하는 리얼리즘의 입장에 배치되는 것이다. 어찌 보면 <태왕사신기>는 四神(주작, 현무, 백호, 청룡)의 신물이라는 기표를 태왕이라는 기의 위에 얹어 놓은 '기표들의 놀이'일지도 모른다. 실상 주인공으로 반드시 담덕(광개토대왕)일 필요는 없다. 담덕이 아닌 다른 누구라도 四神의 신물을 탐색하는 주인공이 될 수 있다. 현실과 단절된 환상의 시공간은 필연적으로 탈역사적일 수밖에 없다. 역사성이 소거된 빈 자리에는 기의와 대응하지 않는 기표들이 부유한다.

대중성을 기반으로 하는 문화콘텐츠에서 환상성은 애초에 유희적 충동을 전제로 하고 있다. 이야기를 기반으로 하는 모든 문화 예술은 사실 재현으로서의 모방에 대한 충동과 현실일탈을 추구하는 환상에 대한 충동이 공존하고 있다.<sup>31)</sup> 인간은 현실의 세계를 이성적으로 파악하고 합리적으로 이해하려고 하는 한편, 현실과 단절된 상상의 세계에 자신이 만든 질서를 부여하여 새로운 세계를 창조하려는 욕망을 가지고 있다. 이러한 상상과 공상은 현실이라는 억압을 벗어나기 위한 개인 내부의 은밀한 일탈이자 자유로움에 대한 갈망인 것이다.

최근 이와 같이 판타지를 새롭게 인식하기 시작한 것은 고무적인 현상이다. 판타지가 가지는 환상의 성격을 단순한 비현실적 요소나 어린이들의 취향으로 단정짓지 않고 문학과 예술의 한 측면으로 이해하려고

30) 매거진 T 인터넷 판, 2006. 9. 11.

([http://www.magazinet.co.kr/Articles/article\\_view.php?mm=001002004&article\\_id=41410](http://www.magazinet.co.kr/Articles/article_view.php?mm=001002004&article_id=41410))

31) 캐서린 홈(한창엽 역), 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, 87면.

하는 것이다. 이러한 경향에 힘입어 과거 황당무계하고 비현실적 요소라 치부되던 고전서사의 환상성을 다시 주목하고 있다.<sup>32)</sup>

고전서사의 환상적 요소가 문화콘텐츠에서 역사성을 초월한 환상적 미장센으로 재현되기 위해서는 과거의 실체로서 존재하는 고전서사의 시공간이 아닌 오늘날의 상상력이 현실화되는 창조의 시공간으로 전환되어야 한다. 오늘날의 상상력과 착종되지 않는다면 단순히 옛것에 불과할 것이고, 촌스러운 과거에서 벗어날 수 없을 것이다. 그리고 또한 유의할 것은 환상성을 고전서사의 보편성에 개성을 실어줄 수 있는 장치로 활용해한다는 것이다. 고전서사는 시대를 초월한 보편적 정서구조를 수렴하고 있는데, 이 부분만을 강조하면 자칫 몰개성적인 이야기로 변질될 우려가 있다. 이때 오늘날의 상상력이 착종된 환상성을 부여한다면 보다 풍부하고 다양한 이야기를 창조할 수 있으리라 생각한다.

### 3. 익숙함을 전제로 한 뒤집어보기

고전서사는 우리에게 매우 익숙한 이야기이다. 우리는 대부분 춘향이의 사랑이 이루어질 것을 알고 있고, 심청이 죽음을 극복하리라는 것을 예측하고 있다. 그런데 문화콘텐츠에서 고전서사의 예측 가능한 전개과정을 뒤집어 놓음으로써 원작이 가지고 있는 엄숙함, 진지함, 의미있음 등의 가치를 전복하는 경우가 있다. 이러한 예로써 2002년 맥도널드 햄버거가 현지화 전략의 일환으로 한국의 고전서사를 스토리텔링한 광고

32) 특히 고전문학 전공자들은 천상계, 도사, 귀신, 요괴, 용궁 등의 환상적 요소들이 새로운 문화아이콘이 될 수 있을 것이라는 낙관적인 전망을 한다. 그러나 이와 같은 희망에 찬 전망은 고전서사를 고리타분하고 재미없다는 편견으로부터는 일정정도 벗어나게 할 수 있지만 고전서사와 문화콘텐츠의 접점에 대한 보다 심도있는 고민을 해결해 주지는 못한다. 요즘 문화콘텐츠에 환상적 요소가 인기 있으니까 우리 이야기 중에서 환상성을 가진 것들을 소재로 삼자는 주장에는 위에서 언급한 문화콘텐츠에 나타난 환상성의 성격에 대한 분석이 결여되어 있는 것이다.

가 있다.

어머니는 햄버거를 한광주리 가득 이고 길을 나선다. 호랑이는 ‘하나만 주면 안 잡아먹지’를 외치며 길을 가로 막는다. 하지만 어머니에게 호랑이의 무서움은 햄버거의 매력에 비하면 별 것이 아니다. 어머니는 햄버거를 지키기 위해 프로레슬링 기술을 사용하여 호랑이와 격투를 벌이고 결국 승리한다. 이 광고는 고전서사의 익숙함을 기반으로 제작된 것이기 때문에 우리 이야기를 모르는 사람이 이 광고를 봤을 때는 그다지 큰 호응을 하지 않을 수도 있다.<sup>33)</sup>

이 광고의 창작소재가 된 고전서사는 ‘해와 달이 된 오누이’라는 전설이다. 이 이야기의 갈등이 야기되는 문제적인 부분은 어머니가 호랑이에게 잡혀 먹히는 장면이다. 호랑이는 항상 어머니에게 ‘떡 하나만 주면 안 잡아먹지’하며 접근한다. 약자의 표상인 품팔이 어머니와 우리의 모습은 너무나 닮아있다. ‘하나만’이라는 말에 현혹되어 목숨을 부지하기 위해 처음엔 떡을, 그리고 옷가지와 신체 일부분, 최후에는 목숨마저 호랑이에게 강탈당한다. 호랑이가 속삭이는 ‘하나만 주면 안 잡아먹지’라는 유혹과 위협은 ‘하나부터 차근차근 모두 잡아먹겠지’라는 공포로 바뀌어 버린다.

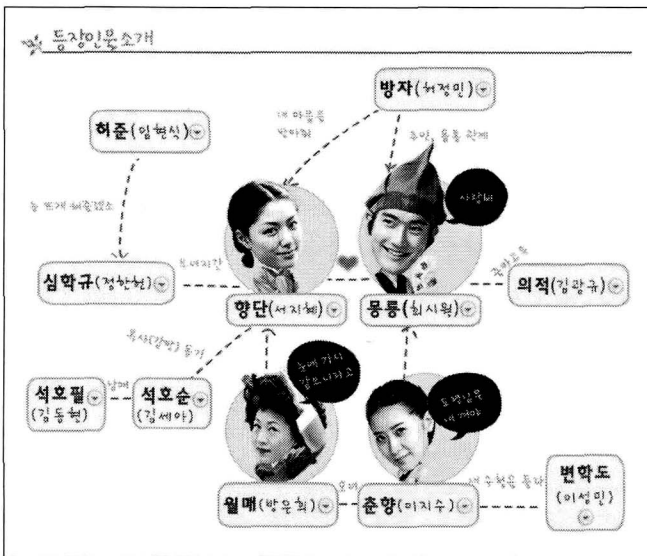
맥도널드 광고는 이와 같은 비극적 인식을 유쾌하게 뒤집는다. 어머니는 고개 마루에서 어김없이 호랑이를 만난다. 호랑이 여전히 ‘하나만 주면 안 잡아먹지’하며 어머니 앞에 나타난다. 하지만 어머니는 원래 이

33) 맥도널드는 그 해 다른 광고에서는 심청이와 심봉사 이야기를 패러디하였다. 심청이의 손엔 500짜리 동전하나만이 있다. 심청은 그 돈으로 아버지에게 대접할 것이 없어 슬퍼하다가 맥도널드 제품이 단돈 500원이라고 써여있는 동네 방울 본다. 심청이 그것을 사다가 아버지에게 드리니 심봉사가 눈을 뜬다는 스토리이다. 미국의 대표적인 브랜드인 맥도널드를 한국적인 이미지와 연결시키기 위하여 우리나라 사람들에게는 익숙한 고전서사를 스토리텔링하여 광고로 제작한 것이다. 즉, 우리나라 음식 문화와는 많이 다른 햄버거를 현지화하기 위한 전략으로 우리의 고전서사를 소재로 한 광고를 만들었고, 이로 인하여 우리나라 시장에서 브랜드에 대한 친근함을 높이는 결과를 얻은 것이다.

야기와 달리 ‘하나만’을 주는 대신 ‘하나도’ 안주는 방법을 선택한다. 광고는 ‘하나만 주면’이 사실 하나만을 요구하는 것이 아니라 전부를 요구하기 위한 출발이라는 점을 역설적으로 보여준다. 따라서 나의 소중한 것을 지키기 위해서는 어떠한 위협에도 불구하고 하나도 주어서는 안된다는 것을 이야기하고 있는 것이다.

이렇게 앞선 시대나 작가의 작품이 확신하고 있는 것의 허실이나 미처 보지 못한 것들을 흉내를 통해 깨우쳐 주는 것을 패러디(Parody)라고 한다. 패러디의 가장 중요한 기능은 기존 이야기가 지향하는 가치를 허물어 새로운 지향가치로 전환하는 것이다. 호랑이를 링 위에 쓰러뜨리는 어머니는 더 이상 맹목적으로 복종하던 과거의 어머니가 아니다. 자신의 것을 지키기 위해 세상 어떤 존재와도 1:1로 맞붙을 수 있는 주체적인 존재이다.

이렇게 익숙한 이야기를 뒤집어 보는 것은 새로운 의미를 발견하는 과정이기도 하지만 원작과 다르게 해석된 인물들을 통해 상상력의 지평을 넓히는 즐거운 유희이기도 하다. 이러한 점을 잘 보여주는 사례가



2007년 9월 MBC에서 선보인 특집극 〈향단전〉이다. 〈향단전〉은 춘향이 대신 향단이를 주인공으로 보는 새로운 시각을 제시하였다. 이 드라마는 향단이와 몽룡이가 고전에서 정해진 이야기를 넘어 신분의 차이를 극복하고 사랑을 만들어 가는 과정을 유쾌하게 그려보고자 하는 기획의도<sup>34)</sup>로 제작되었다.

기획의도에 담긴 것처럼 〈향단전〉은 기존의 〈춘향전〉의 서사전개를 따르지 않는다. 위의 그림은 〈향단전〉의 등장인물과 인물 간의 관계를 설명한 것이다.<sup>35)</sup> 잘생긴 이몽룡과 예쁜 향단이가 신분을 뛰어넘어 서로 사랑하고, 춘향이가 이 둘을 질투하고 심술궂은 월매는 사사건건 몽룡과 향단의 사랑을 방해한다. 춘향이는 나중에 돈 많고 권세있는 변학도를 사랑하게 되어 이몽룡에 대한 애정을 쉽게 포기한다.

〈향단전〉은 심지어 원작 〈춘향전〉에 등장하지 않는 고전서사의 주인공을 이야기 속으로 끌어들이고 한다. 홍길동은 이몽룡의 친구로 등장하여 의적과 사또 자제의 위험한 우정을 보여준다. 향단의 아버지는 〈심청전〉에 등장하는 심봉사(심학규)로 향단이가 나중에 청나라 상인에게 팔려가게 되어 몽룡과 헤어지는 원인으로 작용한다. 또한 명의 허준은 향단이가 자신의 몸을 판 공양미 삼백석을 받고 심봉사의 눈을 뜨게 해준다. 이외에도 원귀 장화홍련 자매가 등장하여 향단이에게 도움을 주고, 미국 드라마 〈프리즌 브레이크〉의 주인공 석호필(스코필드의 한국식 이름)은 감옥에 갇힌 향단이의 탈옥을 도와준다.

〈향단전〉은 기존 서사의 요소들을 이어받으면서도 교묘하게 비틀고 있다. 원작의 권위와 진정성보다 원작을 ‘어떻게’ 바꾸었느냐에 초점을 맞추고 있다. 시청자들은 자신이 아는 어떠한 고전서사의 인물들이 패러디되어 등장할 것인가에 관심을 갖는다. 익숙함을 뒤집는 반전에 묘미를 얻는 것이다. 그러면서도 향단을 통해서 〈춘향전〉이 제기하고 있

34) <http://www.imbc.com/broad/tv/drama/hyang/>

35) 앞의 그림은 MBC 〈향단전〉 공식 홈페이지를 참조한 것임. (<http://www.imbc.com/broad/tv/drama/hyang/>)



는 문제의식에서조차 소외된 존재에게 시선을 돌리고 있다. <춘향전>이 신분을 초월한 사랑을 지향하는데, 이러한 <춘향전>에서도 여전히 향단은 신분으로부터 자유롭지 못하다는 것을 꼬집고 있는 것이다.

똑바로 눈을 뜨고 살기에는 현실은 너무 비극적이다. 가끔은 뒤집어 볼 필요가 있다. 엄숙함, 진지함, 의미있음, 필연성 등등 우리에게 고정되어 있는 가치체계에 의해 지치고 힘들 때가 있다. 이럴 때 고전서사의 익숙함을 활용하여 '뒤집어보는 유쾌함'이 필요한 것이다.

## V. 남은 문제와 전망

이상으로 문화콘텐츠시대에 스토리텔링의 창작소재로서 고전서사의 가치에 대하여 살펴보았다. 무엇보다 중요한 것은 문화콘텐츠 시대에 고전서사가 화석처럼 박제된 채로 과거의 모습을 유지한 채 박물관에 전시되는 것이 아니라 오늘날의 사유·인식과 접촉하여 새로움을 획득하는 것이다. 새로운 시대, 변화하는 환경을 반영하여 우리 시대만의 異本을 창조하는 현재성이 필요할 것이다. 이것은 변화하는 시대 흐름에 맞게 고전서사의 미적 가치와 흥미요소를 파악하는 작업이기도 하다.

그러나 이러한 방식의 고전서사 활용이 순탄한 것만은 아니다. 고전서사는 그 시대 인간이 자기 세계를 꾸미는 방식이며, 자기 세계에 의미를 부여하는 방식이다. 따라서 고전서사에는 당대인들이 민감하게 반응했던 신분차이, 혈통, 적서차별 등의 문제들이 나타난다. 그러나 이러한 문제들은 지금 젊은 세대에게 공감을 불러일으키지 못하고 있다. 또한 고전서사는 '천편일률적인 결말, 지루한 이야기, 전형적 인물'이라는 편견을 극복해야 한다. 게다가 현전하는 고전서사의 낡은 표기 형태와 생경한 어투는 젊은 세대에게는 이질적인 문화일 수도 있다.

그렇지만 고전서사는 넘쳐나는 이야기의 홍수 속에서 삶의 진정성과 보편성을 담지해줄 이야기의 원천이다. 고전서사가 오늘날의 콘텐츠로

재생산될 때 일정한 재해석 관점을 획득해야 한다. 이를 위해서는 작품의 문제의식과 오늘날의 인식을 두루 통찰할 수 있는 재해석의 지점이 필요하다. 단순히 고전서사의 흥미 요소를 디지털 형식 위에 재현하는 것은 우리이야기를 과거의 틀에 유폐시키는 것과 다름없는 것이다. 고전서사와 문화콘텐츠 스토리텔링의 접점을 찾을 때는 매체에 대한 이해 못지않게 고전에 대한 이해가 중요한 것이다.

이러한 인식의 전환 속에서 문화콘텐츠 시대 고전서사의 새로움을 모색해야 할 것이다. 특히 고전서사의 도식성과 환상성을 적극적으로 수렴하여 긍정적인 방향으로 재창조해야 할 것이다. 그 과정에서 고전서사가 지향하는 보편적 가치를 탐색하고, 환상을 통하여 상상력의 세계를 확장하며 기존의 관념을 뒤집어보는 유쾌함을 획득해야 할 것이다. 이것이 고전서사가 첨단 과학기술의 시대인 오늘날에도 독창적인 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 여전히 유효한 가치일 것이다.

## ● 참고문헌 ●

- 김만수, 『문화콘텐츠 유형론』, 글누림, 2006.
- 김영석, 『멀티미디어와 정보사회』, 나남출판사, 1997.
- 김용범, 「문화콘텐츠 창작소재로서의 고전문학의 가치에 관한 연구」, 『한국언어문학』22, 한국언어문학회, 2002.
- 김풍기, 「고전문학 작품의 정체성과 그 현대적 변용-〈옥루몽〉의 애니메이션 제작 과정에서 문제점을 중심으로」, 『고전문학연구』30, 한국고전문학회, 2006.
- 박기수, 「한국 문화콘텐츠학의 현황과 전망」, 『대중서사연구』16, 대중서사학회, 2006.
- 박기수, 「신화의 문화콘텐츠화 전환 연구」, 『한국문예비평연구』20, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 박기수, 「《삼국유사》설화의 스토리텔링 전환 방안 연구」, 『한국언어문화』34, 한국언어문화학회, 2007.
- 박명진, 「역사드라마의 광학적 무의식, 민족서사와 재현 이미지 연구」, 『우리문학연구』20, 우리문학회, 2006.
- 박상천, 「예술의 변화와 문화콘텐츠의 의미」, 『인문콘텐츠』2, 2003.
- 박진·김행숙, 『문학의 새로운 이해, 청동거울』, 2004.
- 서인석, 「고전산문 연구와 국어교육」, 『고전소설 교육의 과제와 방향』, 한국고소설학회, 2005.
- 송성욱, 「고전문학과 문화콘텐츠 연계방안 사례발표-조선시대 대하소설을 통한 시너리오 창작소재 및 시각자료 개발」, 『고전문학연구』25, 한국고전문학회, 2004.
- 송성욱, 「고전소설과 TV드라마-TV드라마의 한국적 아이콘 창출을 위한 시도」, 『국어국문학』137, 2004.
- 송성욱, 「문화산업시대 고전문학 연구의 방향」, 『겨레어문학』36, 겨레어문학회, 2006.

- 송정란, 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문학아카데미, 2006.
- 신선희, 「고전 서사문학과 게임 시나리오」, 『고소설연구』17, 한국고소설학회, 2004.
- 이명현, 「멀티미디어 시대의 고전소설 교육의 모색과 전환」, 『문화컨텐츠기술연구원 논문집』2-1, 중앙대 문화컨텐츠기술연구원, 2006.
- 이명현, 「이물교환담에 나타난 여자요괴의 양상과 문화컨텐츠로의 변용—구미호이야기를 중심으로—」, 『우리문학연구』21, 우리문학회, 2007.
- 이명현, 「구미호에 대한 전통적 상상력과 애니메이션으로의 재현: <천년여우 여우비>를 중심으로」, 『문학과 영상』8권 3호, 2007.
- 이인화 외, 『디지털 스토리텔링』, 황금가지, 2003.
- 정수현, 「대중매체의 설화수용 방식」, 『한국문예비평연구』19, 한국현대문예비평학회, 2006.
- 조혜란, 「다매체 환경 속에서의 고소설 연구 전략」, 『고소설연구』17, 한국고소설학회, 2004.
- 조희문, 「한국고전소설 <춘향전>의 영화화 과정」, 『국제학술대회 논문집』, 반교어문학회 · 호남사범대학, 2006.
- 최혜실, 『디지털시대의 영상문화』, 소명출판, 2003.
- 최혜실, 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.
- J.G 카웰티(박성봉 편역), 「도식성과 현실도피의 문화」, 대중예술의 이론들, 동연, 1994.
- 캐스린 흄(한창엽 역), 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.

이 논문은 2008년 9월 10일 투고 완료되어  
2008년 9월 14일부터 9월 22일까지 심사위원이 심사를 하고  
2008년 10월 11일까지 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.

## The Value of Traditional Narration As the Subject matter of Cultural Content Storytelling

Lee, Myeoung-hyun

Today, there are many discussions on cultural contents. However, it is important that a new cultural industry called cultural content is literally a new phenomenon as differentiated from conventional culture and art categories as a reflection on historical trends of each era.

Based on the viewpoints above, this study focused on values of traditional narration as a material of creation for cultural content storytelling. For a long time, the traditional narration has gone through involvement of audiences as well as verification, containing any universal sentiment of population. Both cultural content and traditional narration has common in something, i.e. they accept cultural values of contemporary populations and acquire popular supports as a product from such acceptance to expand or reproduce themselves.

The values of traditional narration as primitive source of cultural content's creative materials or scenario include 1) universality of traditional narration beyond any era, 2) expansion of time and space through fantasy, and 3) unexpected reversal based on familiarity. In this study, the universality of traditional narration was discussed in reference to a film titled <Chunhyangdyeon> and an animation work titled <Yobi, The Five Tailed Fox, 2006>. The expansion of imagination with the help of fantasy was found in a TV drama titled <The Legend-the Story of the First King's Four God>. And unexpected reversal based on familiarity was addressed in the analysis of

McDonald's TV commercials and a TV drama titled <Hyangdanjeon>. Conclusively, these approaches and analyses on traditional narration reflect changed media environment and thereby extend the sphere of traditional narration, ultimately expanding the sphere of materials and horizons in terms of cultural content storytelling.

Key-words : Traditional narration, cultural content, storytelling, fantasy, schematism, popularity