

문화원형의 현대적 스토리텔링 제안을 위한 인문학적 고찰

-<자산어보>를 중심으로-

신상기*, 이영숙**

*배재대학교 미디어콘텐츠학과

**동국대학교 영상문화콘텐츠연구원

e-mail : ssk@pcu.ac.kr*

tonacoco@dongguk.edu**

Storytelling Research based on Cultural Prototype -Focusd on <Jasan-Urbo>-

*Dept of Media & Contents, Pai Chai University

**Institute of Image and Cultural Contents, Dongguk University

요 약

문화원형의 현대적 변용을 위한 인문학적 관점에서 정약전의 <자산어보>를 연구하였다. 먼저 문화원형의 특징으로서 <자산어보>는 “지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성”의 범주에 들어가며, 스토리텔링 전략 요소로는 도상적 모티프를 갖춘 문화원형에 속한다는 것을 알 수 있었다. 이와 더불어 <자산어보>에 대한 데이터베이스를 토대로 <자산어보>에 대한 현대적 스토리텔링의 기획과 장르적 카테고리를 규정할 수 있게 되었다.

1. 서론

18세기 산업혁명 이후 제조업은 산업체계의 근간을 이루어 왔고 경제 성장의 초석을 다지며 경제를 좌우하는 산업으로 군림하였다. 하지만 21세기 들어 제4차 산업혁명이 대두되면서 문화콘텐츠는 경제와 산업체계 전반에 걸쳐 중요한 산업이 되었다. 1차부터 3차 산업을 거치면서 지식 기반의 정보 산업과 서비스 산업이 현재의 문화콘텐츠의 중요성이 다시 한 번 더 그 핵심에 위치하게 되었다.

특히 각각의 나라가 자기 나라나 민족의 고유한 전통 문화를 계승 발전시키고 동시에 현대화를 이루어 문화산업체계의 중요한 기반으로 삼음으로써 그 나라의 문화자원은 그만큼 양질의 문화산업의 토대로 작동하고 있다고 보아도 과언이 아니다.

이렇게 서로 다른 나라의 문화가 혼합되고 발전되는 현시점에도 한 나라의 고유한 정신을 계승하며 뿌리가 되어온 문화원형에 대한 연구는 지금 활발히 이루어지고 있으나 아직까지는 산업적 활용이 강조되면서 문화원형에 대한 이론적 정리가 이루어지지 않고 있다. 게다가 고전을 통한 문화원형에 대한 연구도 서사문학과 구비문학 등 내러티브 위주의 발굴과 개발이 주를 이루고 있어 여타 다른 분야의 고전은 거의 없다고 봐도 무방하다.

따라서 이번 연구의 목적은 문화원형에 대한 개념 정리와 현대적 변용에 대한 연구를 비서사문학인 정약전의

<자산어보>를 중심으로 보고자 한다. 우리나라 최초의 생태인문학 서적인 <자산어보>를 통해서 새로운 형식의 문화원형의 현대적 스토리텔링 연구를 하고자 한다.

2. 문화원형의 개념

문화원형이라는 용어는 20세기 말부터 문화콘텐츠 산업이 주목을 받으면서부터이다. 특히 1999년 제정된 ‘문화산업진흥기본법’에 문화원형이라는 용어가 등장한다.

라틴어 ‘Colere’에서 시작된 문화라는 용어는 농업을 뜻하는 ‘Agriculture’에서도 볼 수 있듯이 인류의 농경사회가 그 시원이라고 볼 수 있다.

원형은 가장 기초가 되는 형, 즉 ‘원형(元型, Pattern)’이기도 하지만 고유성과 정체성에 초점을 맞춘 ‘원형(原形, Originality 또는 Archetype)’이 문화원형에서 논하는 개념으로 볼 수 있다.

‘문화’와 ‘원형’이 결합한 문화원형의 개념을 김교빈(2005)[1]은 이렇게 정의하고 있다.

- ① 역사적 과정을 거쳐 변형된 모습으로 나타나기 이전의 본래 모습
- ② 여러 가지 다양한 모습으로 나타난 문화현상들의 공통분모로서의 전형성
- ③ 지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성

- ④ 다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성
 ⑤ 위의 요소들을 잘 간직한 전통문화

위의 김교빈의 정의로 볼 때, 정약전의 <자산어보>는 세 번째의 “지역 또는 민족 범주에서 그 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성”의 범주에 속한다고 할 수 있다.

3. 문화원형의 현대적 스토리텔링 전략 요소

한교경(2013)은 문화원형의 스토리텔링 전략을 4가지 특징으로 나누었다[2].

표 1. 문화원형의 스토리텔링 전략

스토리텔링 모티브	유형	소재
서사적 모티브	서사적 요소	신화, 전설, 민담 등
심상적 모티브	문화원형 속에 내재된 정서	‘한’, ‘흥’, ‘신명’ 등
사료적 모티브	실제 역사 활용	역사 속 ‘인물’, ‘사건’
도상적 모티브	디자인형, 정보자료형 소재 활용	회화, 공예, 음악, 군사, 외교, 음식, 건축, 과학 기술 등

첫 번째, 서사적 모티브를 갖춘 문화원형의 스토리텔링으로서 서사적 요소를 갖춘 문화원형들에 속하는 신화, 전설, 민담 등의 소재를 활용하여 대중적으로 인기를 끌 수 있는 스토리텔링 전략을 분석하였다. 사례로는 드라마 <태왕사신기>, <태조 왕건>, <공주의 남자> 등이 있다.

두 번째는 심상적 모티브를 갖춘 문화원형 스토리텔링으로서 문화원형 속에 내재된 정서, ‘한’, ‘흥’, ‘신명’ 등의 정서들을 스토리텔링의 동기로 채택한 것이다. 사례로는 드라마 <자이언트>, 영화 <쌍화점> 등이 있다.

세 번째로는 사료적 모티브를 갖춘 문화원형 스토리텔링으로 실제 역사 속에 실존했던 인물, 사건 등을 스토리텔링의 동기로 채택한 것이다. 이 전략에는 역사적 인물이나 사건의 실제성과 이 역사적 인물이나 사건을 재구성하였을 때 과연 대중들에게 호응이나 호명을 받을 수 있을까? 하는 사료적 구성요건에 합당하여야 한다는 조건이 있다. 사례로는 영화 <영원한 제국>, <황산벌>, 드라마 <뿌리 깊은 나무> 등이 있다.

네 번째, 도상적 모티브를 갖춘 문화원형의 스토리텔링으로서 도상기호적 소재인 회화, 미술, 공예, 음악, 군사, 외교, 복식, 음식, 건축이나 과학기술, 교통, 통신, 천문, 풍수지리, 의례, 놀이, 연회 등의 소재를 활용하는 것이다. 사례로는 영화 <관상>, 드라마 <바람의 화원> 등이 있다.

4. <자산어보>의 현대적 스토리텔링

표1의 문화원형의 현대적 스토리텔링 전략으로 정약전의 <자산어보>를 분류한다면 네 번째인 도상적 모티브를 가진 유형으로 분류할 수 있을 것이다.

<자산어보>는 흑산도 근처 해안에 사는 물고기들을 분류한 것으로써 정약전은 <자산어보>를 통해 근해 물고기들을 기호화하고 물고기 자체에 상징적 의미를 부여했다고 볼 수 있다. 따라서, 물고기들이 가지고 있는 본능적 습성이나 생김새와 자연과의 조화 그리고 흑산도에 사는 사람들의 일상까지 모두 분석하여야 한다.

	종		표제어		속명		크기	
	한글	한자	한글	한자	과거명	현재명	과거	현재
기타	석수어	石首魚	대면	大鰐	애웃	돛돌	10척	1.5m
	석수어	石首魚	면어	鰐魚		민어	4.5자	
	석수어	石首魚	추수어	鰐水魚		조기	1척 남짓	
	치어	鰐魚	치어	鰐魚	수어	송어	5.6자	

그림 1. DB 메타데이터 추출을 위한 과정

하지만 위의 그림 1같은 과정을 통해서 그 당시 흑산도 주변의 해류나 바다와 관련된 자료를 모아 데이터를 구축할 수는 있지만, 내러티브를 구체화 하는 작업은 어려움이 예상된다. 저자 정약정의 일생과 <자산어보>를 집필하는 과정이 영화화 된다는 소식은 있지만 <자산어보> 자체에 대한 내러티브적 스토리텔링은 쉽지 않다. 작년에 개봉한 헐리우드 블록버스터, <아쿠아맨>은 <자산어보>와 같이 많은 바다 생물이 등장하지만 기본적으로 캠벨의 영웅서사구조를 전개한 것으로서 그 영화에 등장하는 바다 생물들의 역할은 반인반신인 주인공을 옆에서 조력하기 때문에 어떤 주체적인 행위를 한다고 볼 수 없다.

따라서 <자산어보>는 우선 흑산도 주변을 배경으로 하는 낚시게임이나, 해상 생태계를 학습하는 교육적 도구를 개발하기 위한 빅데이터를 구축한다. 그리고 이를 기반으로 하여 교육과 관광 목적의 해양 생태계 전시관을 위한 공간 스토리텔링을 개발하고자 한다.



그림 2. VR 수족관[4]



그림 3. 모바일 낚시게임[5]

5. 결론

본 연구에서는 정약전의 <자산어보>를 현대적 변용하기 위해 우선적으로 문화원형에 대한 간단한 개념 정리와 현대적 변용을 위한 전략적인 스토리텔링 요소를 고찰하였다.

정약전의 <자산어보>는 기존의 일반적인 서사성이 중심이 된 문화원형과는 달리 생태인문학적인 고전으로서 서사보다는 과학적인 체계를 기초로 한 고전이라고 볼 수 있다. 이에 도상학적 기호 체계를 중심으로 스토리텔링 전략을 우선하였으며, 그 당시 흑산도 근해에 살았던 물고기의 데이터 베이스화와 흑산도 주민들의 일상을 자료로 한 다음에 우리나라 최초의 생태인문학 서적인 <자산어보>를 기념하기 위한 수족관이나 기록관을 통한 공간 스토리텔링을 제시하였다.

그와 동시에 모바일 낚시 게임과 우리나라 근해의 바다 생태계에 대한 교육적 차원의 e-book의 스토리텔링도 함께 병행하고자 한다.

Acknowledgments

이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018S1A5B6069835)

참고문헌

- [1] 김교빈, “문화원형의 개념과 활용”, 인문콘텐츠, Vol.6 No.-, pp. 11-12, 2005.
- [2] 한교경, “문화원형의 스토리텔링 전략 분석”, 북코리아 pp. 155-336, 2013
- [3] 김상남 외, “<자산어보> 어종 DB 활용방안연구”, 2018한국멀티미디어학회 춘계학술발표대회, 제20권 1호, 2018.
- [4] <https://apk.games/vr-ocean-aquarium-3d/ko>
- [5] <https://blroom.tistory.com/135>