

전통 인물화의 현대적 변용을 위한 디지털 스토리텔링 적용 모색 -김홍도의 도석인물화를 중심으로-

김선영*, 전해성**

홍익대학교 미술대학원^{*}, 단국대학교 행정법무대학원^{**}

Digital Storytelling Application for Modern Transformation of the Traditional Portrait -Focusing on the Portrait of Hong Do Kim-

Sun-Young Kim^{*}, Hye-Seong Jeon^{**}

Dept. of Oriental Painting, Hongik University, 94-Wausan-ro, Mapo-gu, Seoul, Korea^{*}

Dept. of Graduate School of Legal Studies and Public Administration, Dankook University^{**}

요약 본 연구는 전통 인물화의 현대적 정체성 확립과 현세적 변용을 위한 대안을 모색하고자 웹기반에서 개방적이고 다매체성을 통해 의사소통에 대한 근본적인 해법을 탐구하는 디지털 스토리텔링을 적용하였다. 구체적인 예시로 김홍도의 도석인물화를 선정하고 작품 속에 담겨있는 내러티브와 예술적 의의를 탐색하였고 김홍도의 신화적 스토리를 디지털스토리텔링 방식으로 전개하였다. 이러한 과정에서 전통 인물화에 대한 내러티브 기반의 디지털 스토리텔링의 개발전략을 제시하였고 그에 따른 기대효과도 확인하였다. 전통 인물화에 대한 스토리텔링은 역사인물이 갖는 역사적, 예술적 가치와 의미를 찾아내고 그것이 현시대에 공감적인 의미를 지니도록 시대 반영적 해석 및 변용을 하는데 유용한 접근이 될 수 있다.

주제어 : 전통 인물화, 현대적 변용, 디지털 스토리텔링, 김홍도

Abstract The purpose of this study is to apply the digital storytelling to the traditional portrait which includes the various historical and personal stories for modern transformation of it. In the general understanding of traditional paintings, there is a oversimplified analysis of the narrative about traditional portrait. Considering the contemporary cultural context, the multi-dimensional study on the various modern meanings of the traditional portrait are very essential. This study examines the digital storytelling application of the traditional portrait of Kim, Hongdo and applies for modern transformation. This research has the implications for modern transformation of traditional art that broaden our understanding of the various traditional portrait includes ideological and aesthetic significances by the digital storytelling.

Key Words : Digital Storytelling, Traditional Portrait, Modern Transformation, Hong Do Kim

* 본 논문은 2014년 미래창조과학부의 휴먼케어콘텐츠 개발사업에 의하여 지원되었음.

Received 11 December 2014, Revised 11 August 2014

Accepted 2014

Corresponding Author: Jeon, Hye Seong

(The Society of Digital Policy)

Email: hsjeon@dankook.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

근래 들어 동양미술의 현대적 정체성 확립과 새로운 변용에 대한 요구가 지속되고 있다. 즉, 현세적인 관점에서 공감되는 예술적 가치와 역사적 의미 조명이 요구되는 것이다.

사실상 오늘날 생활전반이 서구화·현대화 되면서 전통적 사회나 문화를 경험해 보지 못한 젊은 세대들에게 우리의 민속이나 전통을 전수시키는 것 자체도 쉽지 않다. 동양미술에 대한 심도 깊은 이해와 공감 형성은 더더욱 어렵다. 동양화는 전통 미술이라는 장르의 특수성으로 인해 무엇보다 한국적 사물, 사상, 문화 등을 한국적으로 표현해야 한다는 기본 입장에 매어 있는 것이 사실이다. 기존의 동양미술은 전형적인 방법론 내에서 전통을 이야기하고 표현하는 구조 안에서 머무르는 경향이 있다.

그러나 오늘날 동양미술에서는 현시대에 동양미술이 자리한 그 위치를 통찰적인 입장에서 자각하는 움직임이 일고 있다. 동양미술이 전통에 고착되어 진부한 미술의 흐름 속에 갇혀 있는 것을 자성하는 반면, 동시에 전통적 가치를 지닌 동양화가 현대적 의미에 맞게 재해석되어야 할 새로운 길을 모색하고 있는 것이다.

오늘날 동양화의 침체는 우선 우리 삶의 형태가 변하는 것을 동양화라는 양식이 적절히 해석해 내지 못했기 때문이라는 내부적 반성이 일고 있다. 즉, 동양미술이 우리의 삶의 패러다임이 바뀌고 우리의 사유구조가 바뀐 오늘을 담아내지 못하기 때문이라는 것이다[1]. 그렇다면, 동양미술이 현대적 삶의 사유와 패러다임을 반영하기 위하여 어떻게 재구성되어야 할 것인가? 그리고 그러한 변모를 위해 어떠한 접근이 현실적으로 가능한 방법론이 될 것인지에 대한 논의가 제기된다.

이러한 논의 가운데 최근 스토리텔링이 디지털 시대에 현대적 패러다임과 소통양식에 대한 근본적인 해법을 탐구하는 과정으로 평가되면서 그 효용성이 주목받고 있다. 사실상 이러한 스토리텔링은 전통 인물화에서도 역사적 인물이 갖는 역사적, 예술적 가치와 의미를 찾아내고 그것이 현시대에 공감적인 의미를 지니도록 시대반영적 해석을 하는데 유용한 접근이 될 수 있다.

동양화에 나타나는 인물화 속에는 작가가 그림을 그리면서 가지는 내러티브적인 요소들이 다양하게 나타난다. 전통 인물화를 기법적이고 형식적인 측면에서 살펴

보는 데서 끝나지 않고 내용적인 측면을 심도 깊게 살펴보는 것은 감상자가 동양화를 스토리텔링의 관점에서 이해하는 하나의 방법론이 될 수 있다. 또한 그림을 감상하는 과정에서 미디어를 통해 동양화가 내포하고 있는 스토리텔링을 학습자에게 친숙한 내용으로 표현하고, 전달 방식에 있어서도 통합적 감각 형태로 제시하는 것은 동양화의 감상효과를 증대시키는 역할을 한다.

스토리텔링은 인간의 표현과 의사소통의 효과를 잘 반영할 수 있다. 따라서 스토리텔링의 가치는 보편과 특수, 원형과 변형, 시대불변적 진리와 시대반영적 효용성을 아우를 수 있다[2]. 이에 동양화에 내재된 내러티브를 파악해 스토리텔링의 자료로 활용하는 것은 동양화의 보편적 전통성과 시대반영적 새로운 해석을 통합함으로써 그 가치를 더할 수 있다.

동양화의 전통 인물화의 경우 내용적 측면을 심도 깊게 파악하면, 그 안에 내러티브적인 요소를 강하게 가지고 있다. 이러한 내러티브요소를 활용하면, 감상자가 창의적인 스토리텔링의 효과를 경험할 수 있다. 전통 인물화는 크게 초상화, 도석인물화, 풍속화로 크게 나눌 수 있고, 이러한 분야에 따라 가지는 내러티브는 다양하고 창의적인 스토리텔링의 소재가 될 수 있다. 이에 구체적인 동양화작품을 예시작품으로 하여 그 안에 내재되어있는 내러티브적인 요소를 제시하고 이를 어떻게 감상자가 접근할 수 있는지에 관하여 소개하고자 한다. 본 연구에서는 김홍도의 도석인물화 <군선도 8폭병>을 중심으로 스토리텔링을 적용하고자 한다.

2. 김홍도의 도석인물화

본 연구에서 살펴보고자 하는 도석인물화를 그린 단원 김홍도(金弘道, 1745-1806)는 조선후기뿐 아니라 우리나라의 미술을 대표할 수 있는 화원출신의 화가이다. 김홍도의 도석인물화에서는 조형적으로 자연스러움, 친근함, 차별하지만 깊은 힘 등이 나타날 뿐 아니라 다양한 신화와 설화의 내러티브를 담고 있다.

김홍도는 당시 국왕인 정조의 후원 속에서 회화의 삼대 조류인 진경산수화, 풍속화와 남종화는 물론 도석인물, 고사인물, 영모조화, 사군자, 초상화, 기록화 등 각 부문을 비롯해 심지어는 불화, 판화에 이르는 거의 모든 장

르에 걸쳐 명작들을 남긴 대가이다.

그 중 김홍도의 도석인물화는 조선시대의 가장 대표적인 도석인물화로 뛰어난 기량을 보여준다. 도석인물화는 도교의 영향을 강하게 받은 회화분야로, 그 중 신선들의 모습을 그리고 있는 신선도는 재미있는 이야기를 많이 내포하고 있다. 군선도는 다수의 신선들을 한꺼번에 그린 그림으로 유형으로는 해상군선도(海上群仙圖), 요지연도(搖池宴圖)가 있다. 내용은 신선고사나 이를 바탕으로 꾸며진 소설, 신화 등을 바탕으로 한다[3]. 본 연구에서 고찰하고자 하는 <군선도>를 살펴보기 위해서 먼저 그 안에 등장하는 신선들에 대해 살펴볼 필요가 있다. 여기서 등장하는 신선들은 사실 도교 속 신선들로 다양한 이야기를 전제하는 중심적인 소재로 작용한다.

김홍도의 <군선도>에 등장하는 도교의 대표적인 신선으로는 종리권(鍾離權), 여동빈(呂洞賓), 장과로(張果老), 한상자(韓湘子), 이철괴(李鐵拐), 조국구(曹國舅), 남채화(藍采和), 하선고(何仙姑) 등 8선이 있고 그 외에 노자(老子), 황초평(黃初平), 마고선녀(麻姑仙女), 하마선인(蝦蟆仙人), 동방삭(東方朔), 서왕모(西王母), 장지화(張志和) 등이 있다. 그림 속 신선들은 가지고 다니는 물건들이 각 각 다르기 때문에 지니고 있는 소장품을 통해 상징적으로 그 신선을 파악할 수 있다. 아래의 도판에서 보이는 <군선도>에서 각각의 신선들의 일화와 상징물에 대해 살펴보는 것은 우리가 전통적인 회화를 분석해서 다양한 내러티브를 구체적으로 어떻게 도출해낼 것인가에 관한 하나의 예시가 될 수 있다. 즉 신선고사라는 문학 속 이야기를 생생하게 묘사하고 있는 아래 그림에서 단순히 그림을 시각적으로 보는 일로만 파악할 수 없는 상세한 내러티브에 관한 내용에 관한 고찰이 가능하다. 따라서 역으로 이 그림에 관한 스토리텔링 구축을 위해서 단순한 상상 속 이야기가 아닌 자세한 문헌적 고찰은 필수적이라 할 수 있다. 이러한 문헌적 고찰을 통해 파악한 내러티브를 효과적으로 전달하는 방식으로 디지털 스토리텔링 방식을 제시하고자 한다.

<군선도>는 서왕모(西王母)의 초대를 받고 약수(弱水)를 건너고 있는 신선들의 무리를 표현하고 있는 그림이다. 이러한 이야기의 유래는 중국 명나라 중엽 오원태(吳元泰)가 지은 『팔선출처동유기(八仙出處東遊記)』에서 유래한다. 이 소설에는 팔선인 종리권, 여동빈, 장과로, 한상자, 이철괴, 조국구, 남채화, 하선고가 등장하고,

8명의 신선에 관한 각각의 고사와 그들이 8선이 되는 과정, 서왕모의 초대를 받아 반도(蟠桃)대회에 참여하고 돌아가는 길에 동해를 건너면서 용왕과 쟁투하는 내용이 들어있다[4].



[Fig. 1] Kim, Hong Do, (Painting of) Taoist Immortals, 1776.

위에서 소개된 8선의 모습이 그림 속 등장할 때, 김홍도는 각 신선들이 들고 있는 상징물들을 통해 각각의 신선들을 파악할 수 있도록 하였다. 노자는 쇠뿔소를 타고 『도덕경』을 들고 있다. 복숭아를 들고 있으면 하선고, 머리 양쪽에 두건을 쓰고 있으면 종리권, 두루마리에 붓을 든 신선은 문창, 흰 당나귀를 거꾸로 타고 있으면 장과로, 관복차림에 딱따기를 들고 있으면 조국구, 악기를 들고 있으면 한상자, 바구니를 매고 있으면 마고이다. 이 밖에도 신선도에 자주 등장하는 수성노인은 긴 수염에 정수리부분이 흑처럼 튀어나오게 그려진다. 이러한 신선들은 장수, 청춘 등 인간소망을 대변하여 등장한다[5].

이러한 내용을 바탕으로 그림을 자세히 살펴보고자 한다, 좌측으로 나아가고 있는 방향성을 가진 이 그림의 맨 앞부분에는 복숭아를 든 하선고(何仙姑)와 꽃바구니를 맨 마고 등의 여선(女仙)의 모습이 보인다. 하선고는 하씨 성을 가진 여자 신선으로, 14, 15세 무렵 꿈에 나타난 신인에게 운모(雲母)가루를 먹으면 몸이 가벼워지고 죽지 않는다는 가르침으로 신선이 되었다. 산골짜기를 왕래하며 따 온 과일로 노모를 봉양하였다. 마고는 후한(後漢)대 선녀로 18세 정도의 아름다운 모습이나, 손톱은 세 발톱 같고 동해가 변해 뽕나무 밭이 되는 것을 세 차례나 볼 만큼 장수하였다. 주로 여성의 장수를 기원하는 상징으로 등장하며 젊은 미인이 각종 약초가 든 바구니를 들고 나타난다. 간혹 학을 타거나 사슴이나 개를 동반하기도 한다[6]. 그 뒤를 이어 하얀 나귀를 거꾸로 탄 장

과노, 딱따기를 들고 있는 조국구, 어고간자를 든 한상자가 보이고 화면 맨 우측에는 쇠뿔소를 탄 노자가 등장한다. 장과로는 실존인물로 당대에 중조산(中條山)에 은거하여 장생술을 얻었던 도사였다. 그는 흰 나귀를 타고 하루에도 수 백리를 갈 수 있는데 쉴 때에는 나귀를 접어 작은 상자에 넣었다가 다시 물을 뿌리면 커졌다고 한다. 조국구는 왕족임에도 부귀를 마다하고 미복(微腹)에 복권을 쓰고 은둔해 살았고 후에 신선이 되었다. 한상자도 실존인물로 성품이 활달하여 구속받기 싫어했으며 독서보다 술을 좋아하는 방탕한 생활을 하다가 여동빈에게 도를 배워 신선이 되었다. 통소나 어고간자 등의 악기를 들고 나타나는 것이 일반적이다, 연주춤에 사람 뿐 아니라 금수들이 모여들 정도로 그 소리가 신비롭다고 전해진다[7]. 그 옆의 두건을 쓰고 있는 사람은 종리권, 두루마기에 붓을 든 사람은 문창이 등장한다. 종리권은 당대의 실존인물로 팔선 중 우두머리이다. 대체로 호탕한 무인으로 묘사되며 손에는 파초선을 들고 있다. 이 파초선은 죽은 사람의 영혼을 불러 살려내는 능력이 있다고 한다[8]. 이 신선들은 모두 세 무리로 구성되어 있고 시선을 모두 진행방향이 되는 좌측을 향하게 하고 좌측의 인원수를 점차 줄여나가 감상자의 시선을 자연스럽게 동적으로 만들고 있다. 옷자락의 흐름도 좌측을 향하고 있어 움직임의 흐름을 더욱 강하게 느끼도록 표현되었다. 또한 나귀, 다람쥐, 박쥐 등의 동물도 함께 등장시켜 신선들의 행렬을 더욱 다채롭게 만들고 있다.

위에서 살펴본 김홍도의 도석화의 경우 감상자가 그림을 시각적으로만 보고 파악할 수 없는 많은 내러티브를 내포하고 있음을 문헌고찰을 통한 내용의 심도 깊은 접근을 통해 알아보았다. 위에서 언급된 구체적인 이야기들에 관해 스토리텔링은 단지 단순 강의 전달방식이 아닌 디지털 스토리텔링 방식을 통해 전달할 경우, 이것이 단지 전통속의 지나간 이야기가 아닌 현대 속에서 살아가는 감상자에게 감각적으로 공감할 수 있는 영역을 구축할 수 있다. 비주얼이나 음향 등의 다양하고 현대적인 감각의 통합을 활용하는 것은 감상자가 그림 속 이야기에 몰입할 수 있는 효과를 가진다.

또한 위의 그림에서 나타난 이야기들은 대부분 과거 설화를 바탕으로 한 상상 속의 이야기들로 감상자의 상상력에 영감을 부여하는 계기를 마련할 수 있다. 이 때 디지털 스토리텔링 방식은 감상자에게 감성적인 측면을

강조함으로써, 인물화에 상상력과 창의력을 증대시키는 역할을 할 수 있다.

3. 전통인물화에 내재된 내러티브 요소

3.1 현세적으로 통용되는 가치지향

전통 인물화 변용을 위한 내러티브에는 감상자들로 하여금 그 인물의 정신세계를 탐색할 수 있게 함과 동시에 그 역사적 인물이 가진 특수성이 현대에서도 주목할 보편적 가치를 지니고 있어야 한다. 동양의 초상화는 인물의 정신을 그대로 담고자 하는 전신사조를 지향한다. 이는 동양의 초상화가 개인의 외모를 담아내는데 그치지 않고 그 속의 개인적 성격, 사상, 인품, 교양, 정기 등 그 인물의 정신세계를 초상화에 담아내는 데에 초점을 두었음을 의미한다[9]. 한편, 과거에 살았던 역사적 인물의 특수한 삶을 이야기하는 것은 그 삶이 같은 특수한 의미가 현세에도 적용될 수 있는 여지가 크다는 것이다. 인물화의 주인공은 당대에 살았던 대부분의 사람들과는 다르게, 그 삶에서 현세 사람들이 인정할 수 있는 가치를 발견할 수 있다[10]. 이와 같은 과거와 현재 간의 보편적 가치의 발견은 감상자로 하여금 과거를 회상하고 미래를 기대하게 할 수 있다. 사람들이 과거의 역사사실을 과거의 역사인물을 통해 발견하고자 하는 것도 같은 맥락으로 볼 수 있다. 딜타이(W. Dilthey)는 이것을 ‘체험의시간성’ 혹은 ‘역사성’이라고 말한다. 과거를 스토리텔링하는 것은 그 안에 현재의 이야기도 포함되어 있기 때문이다[11].

3.2 내러티브 구성요소들의 구조화

내러티브는 계열성 있는 사건에 대해서 흥미롭게 메시지를 전달하면서 청중의 관심을 집중시키는 강점을 갖는다. 내러티브 스토리텔링이 형성되기 위해서는 스토리텔러, 이야기를 위한 시공간적 및 사회적 맥락, 특정한 순서로 진행되는 사건들의 집합, 내러티브를 전달한 표적 집단(청중), 내러티브가 전하려고 하는 메시지, 의도 및 가치 등을 갖추고 있어야 한다[12]. 내러티브를 구성하는 구조적인 요소들은 내용을 이해를 높이는데 기여한다.

내러티브 기반에서는 발생하는 문제, 해결책, 청중은 스토리텔러에 의해 모두 지정된다. 이는 이야기를 하는 내러티브의 스토리텔러가 감상자에게 제공하는 내용과

정보를 통제할 수 있음을 의미한다. 때로 여기서 제공되는 이야기가 모두 사실에 기반한 것은 아닐 수도 있다. 경우에 따라 실제적인 것일 수도 있고 허구적인 것일 수도 있으나, 이러한 특성은 참여자에게 흥미를 높이고 몰입할 수 있도록 하는 기제가 되기도 한다.

4. 전통 인물화의 현대적 변용을 위한 디지털 스토리텔링 적용

4.1 디지털 스토리텔링의 유용성

전통 인물화의 내러티브를 전달하는 과정에서 언어, 문자, 음향, 동작 등의 보편적, 관습적, 특징적으로 기호화된 모든 종류의 전달, 표현 양식이 사용될 수 있다. 이처럼 다양한 기호의 표현을 위해서는 디지털 기기의 활용이 매우 효과적일 수 있다. 이처럼 복합적인 내러티브의 표현을 위해 컴퓨터, 스마트 디바이스 등의 디지털 기기로 확대하여 적용한 것이 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)이다. 즉, 디지털 기술을 매체 환경이나 표현 수단으로 수용하여 이루어지는 스토리텔링인 것이다 [13].

특히, 디지털 스토리텔링의 유형 중 동태형은 그러한 편집상태에서 콘텐츠가 영상과 음향의 지원을 받으며 역동하는 형태이다. 다양한 서체의 텍스트와 2D·3D 이미지, 플래시나 동영상, 홍보성 배너와 사운드 등이 동시에 작동하는 경우이다[14]. 이러한 동태형의 디지털 스토리텔링의 방식은 전통 인물화가 가진 내러티브를 실현하는데 매우 적합할 수 있다. 이는 동태형의 디지털 스토리텔링의 역동적 기능이 전통 인물화 감상자의 이해기반을 확대하고 감성을 고양을 시키기 위해 비주얼, 음향 등의 다양한 감각의 통합을 제공할 수 있기 때문이다.

4.2 디지털 스토리텔링의 전략

전통 인물화의 현대적 변용을 위한 디지털 스토리텔링 적용에 대한 전체적인 전략은 다음과 같다. 먼저 미디어의 공간구성이 확보된 후, 그 공간을 기반으로 내러티브를 통한 인물의 사상과 예술적 가치 조명, 인물의 언행의 제시, 스토리텔러-감상자 간에 상호소통, 인물화 그리기 수행 등의 일련의 과정이 진행되어야 한다.

이러한 과정을 좀 더 구체적으로 제시하자면, 먼저 스

토리텔링을 위한 웹상의 공간구성이 필요하다. 사실 인물화 자체가 갖는 내러티브적 요소가 사람들로 하여금 다른 시간이나 장소로 이동하는 느낌을 주지만 그 느낌이 개인에 따라서 그 경험 정도가 미미한 수준일 수 있다. 그런데 디지털 스토리텔링을 통한 공간구성은 다수의 화자와 청중 간에 상호 작용과 개방성을 확보하고 비주얼, 음향 등의 다양한 감각의 통합을 제공할 수 있다는 것이 무엇보다 두드러진 특성으로[15]. 감상자에게 공간이 줄 수 있는 효과를 최대화시킬 수 있다.

둘째, 공간구성에 이어서 진행될 과정은 내러티브를 통한 인물의 사상과 예술적 가치의 조명이다. 역사적 인물의 특수한 삶과 그의 철학을 조명하는 이유는 단순히 과거에 머물러 그의 행적을 조명하는 것이 아니라, 그의 삶에서 발견되는 이야기가 현재 사람들에게도 수용될 수 있는 가치가 있기 때문이다.

또한 과거 인물들의 가치를 담아내는데 있어서 감성적 경험이 중요하다. 감상자의 감성을 자극하는 흥미나 감동이 없으면 사실 이목을 집중시키기 어렵다. 이러한 까닭에, 인물들이 가진 역사성, 가치를 설명하는데 있어서 콘텐츠에 흥미와 감동을 불어넣는 장치가 바로 스토리텔링이라는 이야기 양식이다. 이는 1990년대 중반 이후 문화담론의 전면으로 부상하여 현재 매가 트렌드를 이루고 있다[16]. 학습자의 감성 고양을 위해서는 비주얼, 음향 등의 다양한 감각의 통합을 제공할 수 있다[17].

셋째, 과거 인물의 언행을 생생하게 전달하기 위해 직접화법을 사용한다. 역사적 인물이 남긴 말과 글은 의미와 감동을 그대로 지니고 있다. 인물이 가진 생각과 행동이 생생하게 드러나도록 직접 화법을 적용하는 것이 효과적이다[18]. 그러나 과거 인물의 직접화법을 사용하기 위해서는 반드시 고려해야 할 사항이 있다. 예를 들어, 김홍도의 말을 선별할 때 고려해야 할 것이 ‘김홍도가 누구에게, 왜 이 말을 하는가’이다. 즉 수화자와 서사 목적의 문제인 것이다.

넷째, 화상채팅을 통해 스토리텔러-감상자 간에 상호소통을 증진시킨다. 디지털 스토리텔링의 큰 강점이 다수의 화자와 청중 간에 상호 작용과 개방성을 확보할 수 있다는 것이다. 다양한 상호작용을 통하여 인물에 대한 생각, 느낌, 경험, 예술적 교훈 등을 나누고 경험을 확대시킬 수 있다.

다섯째, 마지막으로 과거 인물을 경험한 대로 인물화

그리기를 수행할 것을 권장한다. 단편적인 강의식으로 내용을 전달하면서 인물화 그리기를 수행하는 것에 비해, 디지털 스토리텔링 방식으로 인물화를 직, 간접적으로 경험시킨 후 그리기를 수행할 경우 감상자의 경험과 과업의 결과가 상당한 차이를 가질 수 있다. 그 차이에 대해서는 다음의 기대효과에서 제시하도록 한다.

4.3 기대 효과

전통 인물화의 현대적 변용을 위해 디지털 스토리텔링을 적용하였을 때 그에 따른 효과는 매우 유의미할 것으로 기대된다. 견고한 내러티브적 내용구성과 시청각적인 감각 통합을 지향하는 디지털 스토리텔링은 감상자로 하여금 내러티브에 몰입하게 함으로써 역사적 인물화의 이해를 통해 개인의 심상의 변화를 유도하는데 영향력 있는 전달기제로 작용할 것이다. 또한 경험자는 전통 인물화에 대한 심상의 변화를 갖고 그 과정에서 현대의 지금-여기(here and now)에서 적용되는 사상적, 예술적인 보편적 가치를 발견할 것이다. 이 시점에서 스토리텔러는 스토리텔러-청중, 청중들 간의 개방적이고 쌍방향적인 상호작용을 통해 각자가 경험한 인물화의 의미를 체험하고 재구성할 것이다. 궁극적으로 감상자는 인물에 대한 생생한 이해를 바탕으로 현대적 공감과 해석이 반영된 전통 인물화를 그림으로 표현해 낼 수 있을 것으로 기대된다.

5. 논의 및 제언

본 연구에서는 전통 인물화의 현대적 변용을 위해 내러티브 기반의 디지털 스토리텔링 개발과정을 제시하였다. 그 과정은 스토리텔링을 위한 공간구성, 내러티브를 통한 인물의 사상과 예술적 가치 조명, 인물의 언행을 직접화법의 제시, 화상채팅을 통해 스토리텔러-감상자 간의 상호소통, 과거 인물을 경험한 대로 인물화 그리기 수행이다.

이러한 접근은 전통 인물화에 내제된 내러티브의 이해를 통해 이루어질 수 있다. 구체적인 사례 적용을 위해 전통인물화의 장르가 되는 김홍도를 선택하고 이 작품을 분석해 보았다. 김홍도의 도석인물화에서는 도교 속 신화에 나오는 신선들의 이야기를 고스란히 읽어낼 수 있

다. 이러한 구체적인 그림 속 다양한 내러티브는 학습자가 그 시대 속 이야기들을 오늘날의 나 자신에 투영해 볼 수 있는 계기를 만들고 자신만의 독창적인 내러티브를 만들어내는 데 영감을 부여할 수 있다. 또한 디지털 스토리텔링을 적용한 인물화 내러티브 수업은 견고한 내러티브적 내용구성과 시청각적인 감각 통합을 지향할 수 있어, 감상자가 내러티브에 몰입하게 하는 효과를 가지며 역사적 인물화의 이해를 통해 감상자의 심상의 변화를 유도하는데 매우 강력한 학습기제로 작용할 수 있다. 이를 위한 구체적 전략으로 먼저 미디어상의 공간구성이 확보된 후, 그 공간을 기반으로 내러티브를 통한 인물의 사상과 예술적 가치를 조명하였다. 이 후 인물의 언행의 제시, 스토리텔러-감상자 간에 상호소통, 인물화 그리기 수행 등의 일련의 학습 과정을 제안하였다.

이러한 디지털 스토리텔링 접근은 역사적 인물화에 대한 감상자의 심상의 변화를 유도하여 각 개인이 지금-여기(here and now)에서 적용되는 사상적, 예술적인 보편적 가치를 발견하게 한다. 이처럼 감상자가 인물화가 갖는 인지적, 정서적 의미를 체험하게 되면 궁극적으로는 현시대에 공감적인 의미가 반영된 전통 인물화를 그림으로 재현해 낼 수 있다.

마지막으로, 전통인물화의 스토리텔링은 단순히 전통 인물화에 대한 지식의 앎과 이해만을 소통하는 데에 한정된 접근이 아니다. 또 다른 스토리텔링의 진가는 전통 미술에 대한 감상자들의 동기유발, 자발적 참여, 상호작용의 촉진에 있는 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This paper was supported by 2014 Human Care Contents Development Project of Ministry of Science, ICT and Future Planning.

REFERENCES

- [1] <http://cafe.daum.net/sknb>
- [2] H. W. Han, A Study on Education Methodology for Creative Media Storytelling. Humanities Content, Vol. 32, No.1, pp. 59-75, 2014.

- [3] I. S. Back, Gansong Munhyun 77. Gansong Munhyun, 2009.
- [4] I. S. Back, Gansong Munhyun 77. Gansong Munhyun, 2009.
- [5] W. Y. Kim, The Understanding of Korean Art Culture. Yekyung, 2002.
- [6] I. S. Back, Gansong Munhyun 77. Gansong Munhyun, 2009.
- [7] I. S. Back, Gansong Munhyun 77. Gansong Munhyun, 2009.
- [8] I. S. Back, Gansong Munhyun 77. Gansong Munhyun, 2009.
- [9] H. J. Ahan, The Research of Korean Paintings History. Society Critique, 2012.
- [10] Y. S. Yun, Storytelling Method to Popularization of the Historical Person as Regional Resources- Focusing on Choi Yong Shin's Cultural Contents. Humanities Content, Vol.19, No.1, pp. 301-319, 2010.
- [11] Y. S. Yun, History Story telling. Sung-Nam : Book Korea. 2014.
- [12] O. Y. Jeong, D. S. Kang, Storytelling Lesson Study. Kanghyeon Publisher. 2013.
- [13] Yeon-Kyoung Yang. "The Study of Necessities for Art Museum Edutainment Convergence Contents- based on Digital Storytelling-". digital design, Vol.14 No.4, pp.737-748, 2014.
- [14] Eun-Jung, Park, Kun-pyo Lee, "Application of Digital Storytelling for Emotional-based Website Navigation Design, Journal of korean society of design science", Vol.23 No.1, pp.174-185. 2010.
- [15] Y. J. Choe, S. R. Kim, Storytelling and Narrative", Glnurim Publisher. 2006.
- [16] E. Y. Ryu, Story telling, Fascination of science: scientific discourse on the nature of the story. Humanities Content, Vol. 24, No.1, 2012.
- [17] Y. J. Choe, S. R. Kim, Storytelling and Narrative", Glnurim Publisher, 2006.
- [18] Y. S. Yun, Storytelling Method to Popularization of the Historical Person as Regional Resources- Focusing on Choi Yong Shin's Cultural Contents. Humanities Content, Vol.19, No.1, pp. 301-319, 2010.

김 선 영(Kim, Sun Young)



- 2013년 2월 : 서울대학교 미술박사
- 2013년 9월 ~ 현재 : 홍익대학교 미술대학원 동양화과 겸임교수
- 관심분야 : 동양화, 동양미술, 융복합적 적용, 교육적 활용
- E-Mail : sykimart@gmail.com

전 혜 성(Jeon, Hye Seong)



- 2007년 2월 : 이화여자대학교 문학 박사
- 2014년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 행정법무대학원 교수
- 관심분야 : 정신보건, 가족상담, 적용, 융복합, 디지털교육
- E-Mail : hsjeon@dankook.ac.kr