

메타이야기적 상상력과 캐릭터 중심 스토리텔링 모델*

- I. 서론
- II. 캐릭터 중심 스토리텔링을 위한 패러다임의 변화
- III. 트랜스미디어 스토리텔링과 캐릭터 스토리텔링 의미 체계
- IV. 캐릭터 중심 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 모델
 - 1. 성격 전이형 캐릭터 중심 스토리텔링 모델
 - 2. 역할 전이형 캐릭터 중심 스토리텔링 모델
- V. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이동은

초 록

최근 스토리텔링 기술은 서사 중심에서 캐릭터 중심으로 변모하고 있다. 캐릭터 중심 스토리텔링이란 캐릭터가 하나의 스토리에 국한되지 않고 탄생의 기반이 되었던 원작 세계관을 뛰어 넘어 새로운 환경에서 새로운 인물을 만나 새로운 사건을 경험하며 또 다른 이야기로 확장되는 현상을 총칭한다. 심지어 캐릭터 중심 스토리텔링은 탈서사적, 탈장르적으로 확장되고 있다. 캐릭터를 고정점으로 하여 다양한 미디어로 전개되고 스토리 세계를 넓혀가는 양상을 보이고 있는 것이다. 이에 본 연구에서는 이러한 현상의 원인을 미디어 발달사와 서사 진화론의 관점에서 규명하고 그것이 의미하는 바를 구체적인 사례를 통해 탐구하는 것을 목적으로 한다.

캐릭터를 중심으로 확장되고 있는 스토리텔링 기술은 미디어 발달사와 서사 진화론에서 그 등장 배경을 고찰할 수 있다. 미디어 발달사의 측면에서 고려되는 네 가지 요인은 첫째 포스트모더니즘의 출현으로 인한 큰 이야기의 소멸과 작은 이야기의 등장, 둘째 팬덤 문화의 출현과 캐릭터의 자율화, 셋째 데이터베이스 시대에서 비롯된 캐릭터의 공공재화성, 넷째 창작 주체의 변화이다. 반면 서사 진화론의 관점에서 캐릭터 스토리텔링은 최근 등장한 트랜스미디어 스토리텔링 담론과 조우하면서 큰 변화를 맞이하게 된다. 캐릭터 스토리텔링은 전통적인 서사 이론에서 역할론과 성격론으로 나누어 연구되었다. 대립각을 세우며 연구되었던 캐릭터 스토리텔링은 디지털 패러다임의 도래로 캐릭터의 자율화와 공공재화성을 확보하게 되고 플랫폼과 동등한 지위를 가지게 되면서 새로운 도약을 시작했다. 특히 이 현상은 캐릭터가 여러 플랫폼에 걸쳐 나타나는 트랜스미디어 스토리텔링이 활발하게 이루어지면서 가속화되었다.

이에 본 연구에서는 캐릭터 중심 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 모델로 성격 전이형과 역할 전이형을 제시하고 그 구체적인 사례를 통해 특징과 구조를 도출해 보았다. 이와 같은 연구는 새로운 형태의 스토리텔링 모델을 규명하고 그 유형별 체계를 확인할 수 있다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다.

주제어 : 캐릭터, 스토리텔링, 트랜스미디어, 메타이야기적 상상력, 데이터베이스, 팬덤

* 이 논문(저서)은 2013년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음. (NRF-2013S1A5A8024281) This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government. (NRF-2013S1A5A8024281)

I. 서론

최근 스토리텔링 기술이 서사 중심에서 캐릭터 중심으로 옮겨가고 있다. 이에 본 연구에서는 서사학과 미디어 발달사의 관점에서 그 원인을 규명하고 그 구체적인 사례를 통해 트랜스미디어 스토리텔링의 한 양상으로 캐릭터 스토리텔링 모델을 구축하는 것을 목적으로 한다.

디지털 미디어의 도입은 21세기를 데이터베이스 패러다임의 시대로 바꾸어 놓았고, 데이터베이스 패러다임은 스토리텔링의 모델을 서사 중심에서 캐릭터 중심으로 변화시키는데 일조하고 있다. 디지털 시대에 등장한 데이터베이스 패러다임은 모더니즘 시대의 순서 짓기와는 대립되는 포스트모더니즘 시대에 적합한 문화적 형식이다. 뉴미디어의 대표적 이론가인 레프 마노비치(Lev Manovich)는 데이터베이스 이전 세계의 문화 표현의 핵심적인 형식인 서사가 컴퓨터 시대를 맞이하면서 바뀌고 있음을 지적한 바 있다.¹⁾ 디지털 시대에는 모든 문서와 이미지, 그리고 영상물까지도 데이터 형식으로 전환하여 거대 문화 데이터 집합인 데이터베이스에 저장하고 보관하게 된다. 데이터들의 집합체인 데이터베이스에는 순서와 방향성이 존재하지 않는 독립적인 데이터들로 가득 차 있다. 따라서 데이터 생성자(작가, 예술가 등의 창작자)들은 데이터를 모아서 구성하는 새로운 방법론으로 창작에 임하게 된다.

이와 같은 창작 환경을 아즈마 히로키(東浩紀)는 메타이야기적이고 캐릭터적인 상상력과 연결시킨다. 그는 모더니즘의 시대를 지배하던 큰 이야기가 쇠퇴하고 작은 이야기가 유통, 소비, 허용되는 시대를 우리가 살고 있다고 말한다. 큰 이야기는 모두가 용인하는 가치관이나 이데올로기를 지향한다. 사회가 공유하고 긍정하는 질서나 규범, 전통이나 생활양식 등을 테마로 삼아 이야기에 반영하는 고전적인 스토리텔링 기술에 의해 지금까지의 이

1) 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2005, p.284.

이야기들은 지배받아왔다. 이런 이야기는 치밀한 설정과 중후한 세계관을 가진 장대한 서사를 탄생시킨다. 그러나 포스터모던 시대를 접하면서 거시적인 수준의 이야기보다 미시적인 수준에서의 이야기들, 컬트나 음모론과 같은 부정의 축에 존재했었던 이야기들이 두각을 나타내기 시작한다. 음지에서 양산되었던 소재들이 어떤 공유화의 압력도 없이 자유롭게 표현되기 시작한 것이다. 이른바 오타쿠를 비롯한 다양한 소비자의 기호에 부합할 수 있도록 조정되고 맞춤화(customized)된 이야기들이 기괴한 엉뚱함과 결합하여 양산되고 있는 것이다. 아즈마 히로키는 이런 이야기들이 다른 이야기를 상상할 수 있도록 허용하는 관용성을 가지고 쓰여 있는 한, 그것은 데이터베이스 소비의 토대인 ‘작은 이야기’로 다루어져야만 한다고 주장한다.²⁾

데이터 소비에 의한 작은 이야기는 이야기 속 캐릭터의 활용으로 자연스럽게 연결된다. 캐릭터들은 원전이 되는 이야기로부터 분리되어 새로운 미디어를 만나 유통되고 소비되는 스토리텔링 현상들이 등장하게 된다. 전통적으로 캐릭터는 그가 태어난 세계관 내에서 유의미하다. 캐릭터는 허구적 세계인 디에게시스적 층위에 존재하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 오늘날 대중은 캐릭터가 기존 작품의 설정에서 벗어나 다른 세계관에 놓인다 하더라도 해당 캐릭터를 동일한 캐릭터로 인지하곤 한다. 아즈마 히로키는 이 현상을 캐릭터를 둘러싸고 전개되는 상상력의 환경에서 찾는다. 소비자들은 이야기보다 캐릭터를 최소 단위로 삼아 이야기에 관련된 상상을 전개해가는 습성을 가지고 있다는 것이다. 캐릭터가 원전과는 다른 별개의 이야기, 이차 혹은 삼차의 창작 이야기 등에서 자율적이고 독립적으로 살아갈 수 있는 가능성을 갖게 된다는 ‘메타이야기적 상상력’이라는 새로운 개념이 등장했기 때문이다.

따라서 포스트모던 시대의 캐릭터들은 특정 작가나 작품에 귀속된다기보다는 오히려 공유재로 인식되고 있다.³⁾ 일례로 한국

2) 아즈마 히로키, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012, p.11.

팝아트의 선두 주자인 미술가 이동기는 일본 애니메이션의 캐릭터인 ‘아톰’과 디즈니 애니메이션 캐릭터인 ‘미키마우스’를 결합하여 ‘아토마우스’를 창조했다. 작가에게 아톰과 미키마우스는 데즈카 오사무나 월트 디즈니의 전유물이 아니었다. 그에게 아톰과 미키마우스는 그저 데이터베이스에 존재하는 수많은 객체 중 하나일 뿐이다. 그의 작품이 20세기에 등장했다면 주목을 받는 것 자체가 불가능했겠지만 평론가들은 그가 활동을 시작한 1990년대의 사회·문화적 배경을 주목한다. 다양한 콘텐츠가 양산되지 않고 소수의 콘텐츠로 대중을 압도하던 기성세대의 권위적 관습에 저항하고 다양한 기호와 퓨전(fusion)이라는 문화를 적극적으로 받아들이려는 문화적 태도가 그의 작업을 적극적으로 지지할 수 있었던 것이다. 뿐만 아니라 현대의 창작자들은 작가 자신도 본인의 작품 속 캐릭터를 독립적으로 활용하여 이차 창작물을 만드는 경우가 허다하다. 메타적 상상력이 주목받고 있는 것이다.

그렇다면 이 시대의 스토리텔러들에게 메타이야기적 상상력을 활용한 캐릭터 중심의 스토리텔링 기술이란 무엇을 의미하는 것일까. 캐릭터가 하나의 스토리에 국한되지 않고 탄생의 기반이 되었던 이야기를 벗어나 새로운 인물을 만나고 새로운 사건을 경험하며 또 다른 이야기로 확장되는 현상이 의미하는 바는 무엇이며 그 구체적인 사례는 어떤 것들이 있을까. 본 연구에서는 이와 같은 문제의식에서 출발하여 이른바 캐릭터의 탈이야기적 혹은 메타이야기적 태도, 캐릭터 매체로서의 스토리텔링 영역을 탐구하고자 한다.

II. 캐릭터 중심 스토리텔링을 위한 패러다임의 변화

사회·문화적이고 미디어사적인 맥락에서 캐릭터 중심 스토리텔링은 크게 네 가지 측면에서 그 등장 배경을 고찰할 수 있다.

3) 아즈마 히로키, 앞의 책, p.28.

첫 번째가 바로 포스트모더니즘의 출현으로 인한 ‘큰 이야기’의 소멸과 ‘작은 이야기’의 등장이다. 캐릭터 중심 스토리텔링은 1960년대와 70년대에 걸쳐 등장한 포스트모더니즘에 뿌리를 두고 있다. 포스트모더니즘은 모더니즘의 연속이면서 동시에 부정이다. 모더니즘이 ‘진리는 객관적으로 파악 가능하다’는 전통적이고 본질적인 사유 틀에서 형성되었다면 포스트모더니즘은 이에 대한 도전과 붕괴 과정 속에 출현했다. 포스트모더니즘은 모더니즘적 진리가 가지고 있는 객관적이고 합리적인 근거를 소멸시키고 현실의 화석화된 공고함을 깨트려버린다.⁴⁾ 스토리텔링 영역에서도 포스트모더니즘은 작가의 사유에 해당하는 ‘무엇을 쓸 것인가’보다 ‘어떻게 쓸 것인가’에 집중한다. 서사가 진실임을 주장하는 모더니즘과 달리 작가가 이야기의 공간에 등장하여 서사의 허구성을 강조하는 등⁵⁾ 새로운 글쓰기의 기법을 시도하고 문자라는 형식 이외에 이미지와 사운드 등 멀티미디어 형식과의 결합을 꾀하거나 더 나아가 프로그래밍을 통해 하이퍼텍스트적인 문학 형식을 시도하는 등 상호 텍스트적이고 혼성 모방적인 실험들이 시도되었다.

특히 1990년대 이후 컴퓨터와 뉴미디어의 본격적인 등장은 창작 주체와 수용자의 경계를 무너뜨리면서 이야기를 생산하고 소비하는 새로운 매커니즘을 형성하기에 이르렀다. 소비자이면서 일방적인 수용자로 존재하던 독자들은 창작의 새로운 도구인 컴퓨터와 인터넷 네트워크를 만나면서 팬덤 문화를 만들어내는 적극적인 독자, 더 나아가 이차 저작물을 창작하는 새로운 창작자로 변모하기 시작했다. 그 결과 팬픽(fanfic), 외전(apocrypha), 패스티쉬(pastiche), 패러디(parady), 라이트 노벨(light novel)과 같은 이른바 서브 컬처가 등장했다. 창작자의 권위와 지위의 변화는 자연스럽게 ‘큰 이야기’의 쇠퇴를 특징으로 한다. 큰 이야기의 쇠퇴는 이야기 자체가 소멸된다는 것을 의미하는 것이

4) 김양호, 「포스트모더니즘 이후의 문화 현상 고찰」, 한국문학과예술 제16집, 2015, p.336.

5) 김석준, 홍미희, 「포스트모더니즘이 현대 영상에 미친 영향에 관한 연구」, 커뮤니케이션디자인학회, 제10권 0호, 2002, p.188.

아니라 사회 구성원 전체가 공유해야하는 특정한 가치관이나 규범, 이데올로기 같은 것들이 사라진다는 것을 의미한다. 큰 이야기가 소멸하고 구성원 개개인의 다종적이고 특징적인 이야기들이 등장하면서 ‘작은 이야기’ 들은 그와 공감대를 형성하는 작은 커뮤니티를 만나 유통되고 공유되며 나름의 미학을 만들게 된다.

두 번째 팬덤 문화의 출현과 캐릭터의 자율화를 들 수 있다. 캐릭터의 자율화란 캐릭터가 본래의 이야기로부터 이탈하여 새로운 장(field)에서 유통되는 사례를 말한다.⁶⁾ 캐릭터의 자율화는 애초 오타쿠라 명명되는 일본 만화나 애니메이션 소비자들 혹은 팬덤 문화에 열성적인 극소수 팬들의 팬 활동의 일환이었다. 역사적으로 가장 오래되고 규모면에서도 탁월한 팬덤 문화라 할 수 있는 ‘셜로키언(Sherlockian)/홈지언(Holmesian)’은 셜록 홈즈 시리즈의 열성적인 팬들이다. 그들은 셜록 홈즈 시리즈를 작가 코난 도일의 상상에서 비롯된 허구적 이야기가 아니라 사실에 입각한 기록이라고 가정하고 팬 활동을 진행한다. 셜로키언 게임(Sherlockian Game), 셜록 홈즈 연구(Study of the Canon/Sherlockiana), 연대 추정/연대 정리(Chronological Study)라 명명되는 활동은 정전(the Canon)을 철저히 분석하고 셜록 홈즈 시리즈에 있는 내용들을 소재로 게임을 만들거나 사건들을 시간 순서대로 배열하는 활동들을 한다. 뿐만 아니라 그들은 정전 다시 쓰기(Canonical Re-visioning or Re-writing)를 통해 원작의 캐릭터를 따거나 형식, 문체, 전반적인 스타일을 진지하게 모방한 패스티쉬를 창작하기도 한다.⁷⁾

이처럼 팬덤 문화의 일환으로 원작에서 캐릭터를 차용하여 이차 창작물을 만들면서 캐릭터의 자율화는 본격화되었다. 물론 초창기 그들의 이차 창작물은 산업화와 대중화를 위한 것이 아니었으며 극소수의 커뮤니티에서 공유되고 소비되는 것을 목적으로 하였다. 그러나 이와 같은 현상은 오늘날 대중적인 양상으로 변모하게 되었다. 영화 <아이언 맨>의 ‘토니 스타크’가 <어벤저

6) 아즈마 히로키, 앞의 책, p.27.

7) <http://blog.naver.com/kaestner/60099290663>

스>의 한 구성원이 되고 <응답하라> 시리즈의 ‘성동일·이일화’ 부부는 <응답하라 1994>, <응답하라 1997>, <응답하라 1998>에서 모두 메인 캐릭터의 부모 캐릭터로 등장한다. 드라마에서 뿐 아니라 예능 프로그램의 포맷 수출에서도 캐릭터의 자율화 현상은 엿볼 수 있다. SBS 리얼 버라이어티 프로그램인 <런닝맨>은 중국에 포맷을 수출한 대표적인 사례이다. 2014년부터 인기리에 방영 중인 중국판 <런닝맨>, <변포바시웅디>은 프로그램 구성과 형식만을 답습한 것이 아니라 주요 진행자들의 캐릭터 관계도 및 역할과 성격도 유사하게 디자인하고 있다. 국내와 중국에서 각각 메인 MC를 맡고 있는 유재석과 덩차오(邓超)는 유머와 센스를 겸비한 캐릭터로 전체 프로그램을 진행하는 역할을 한다. 힘을 담당하고 있는 김종국과 리첸(李晨)은 각각 ‘호랑이’, ‘거대한 검은 소’라 불리고, 유일한 여자 멤버인 송지효와 안젤라베이비(Angelababy)는 가냘프고 연약해 보이는 외모와 달리 당차고 영민한, 그래서 ‘에이스’라고 불리는 캐릭터들이다. 또한 어병하지만 빠른 달리기와 기습 공격력을 갖고 있는 ‘광풍의 쟁카이(郑凯)’ 역시 ‘직진 개리’의 캐릭터를 그대로 매개한 사례이다. 겁 없이 간죽대며 배신도 서슴치않는 캐릭터인 이광수와 천허(陈赫), 키가 작은 신체적 특징으로 캐릭터화한 ‘꼬마’ 하하와 왕주란(王祖蓝) 역시 원작에서 이미지화 된 캐릭터로서 역할과 기능을 그대로 유지하고 있다. 개개의 캐릭터 뿐 아니라 캐릭터의 관계에서도 이와 같은 현상들을 엿볼 수 있다. 개리와 지효의 ‘월요 커플’이 <변포바시웅디>에서 쟁카이가 안젤라베이비에게 ‘공주’라 부르며 러브 라인을 만들어가고 있는 사례를 대표적으로 들 수 있다. 이처럼 <변포바시웅디>는 <런닝맨>의 세계관 안에 형성된 인물들의 정체성을 모듈화하여 새로운 설정과 사건에 적용, 스토리텔링을 하고 있는 캐릭터의 자율화 사례라 말할 수 있다.

이러한 캐릭터들이 이제는 특정한 스토리에 종속되지 않고 탄생의 기반이 되었던 이야기를 벗어나 독립성을 가지고 새로운 인물을 만나고 사건을 경험하며 새로운 이야기로 확장되고 있는 것

이다. 뿐만 아니라 캐릭터의 자율화 주체 또한 팬덤 문화를 주도하는 소비자에서 전문적인 창작자까지 전방위적으로 확대되고 있다. 때문에 콘텐츠 산업이라는 영역에서 캐릭터의 탈이야기적 혹은 메타이야기적 태도, 캐릭터 매체로서의 이야기, 캐릭터의 자율화가 실천되고 있는 것이다.

세 번째 배경으로는 데이터베이스 시대의 등장과 이를 통한 캐릭터의 공공재화성을 들 수 있다. 앞서 언급했다시피 컴퓨터와 인터넷 네트워크 시스템은 포스트모더니즘 시대를 순서 짓기가 아닌 데이터베이스 패러다임으로 바꾸어 놓았다. 데이터 패러다임은 모든 유형의 콘텐츠를 0과 1의 최소 단위로 이루어진 비트(bit)의 형태로 바꾸어 거대한 문화 데이터 집합체인 컴퓨터의 데이터베이스에 저장, 보관한다. 중요한 것은 데이터베이스 내에 보관된 각 데이터들은 비선형적이며 인과적이지 않은 독립체들이라는 점이다. 때문에 데이터 생성자들은 언제든지 데이터를 추출, 수정을 가할 수 있고 이 과정을 통해 생성된 또 하나의 판본⁸⁾을 다시 저장할 수 있다. 이야기를 생성하고 소비하는 양식 역시 데이터베이스 환경에서는 기존의 패러다임과 차이를 갖는다. 데이터 생성자는 순서와 방향성이 존재하지 않는 독립적인 데이터들로 가득 차 있는 데이터베이스에 언제든지 접근이 가능하다. 그들은 일종의 모듈(module)로 존재하는 데이터를 검색하여 선택하고 서로 다른 데이터를 연결시켜 스토리텔링하는 새로운 창작 기술을 경험하게 된다. 때문에 ‘큰 이야기’가 쇠퇴하고 자연스럽게 ‘작은 이야기’가 각광을 받게 되었으며 이는 이야기 속 캐릭터 활용이라는 새로운 현상을 만들어냈다.

데이터베이스 시대의 등장으로 콘텐츠들은 새로운 활로를 찾게 되었다. 데이터에 자율적으로 접근할 수 있고 전문가라는 지위를 갖지 않아도 자유롭게 콘텐츠를 생성할 수 있다는 점은 데이터베이스를 공공의 재화로 인식하게 하는 기능을 하였으며 원본 이외

8) 여기서의 판본은 작가의 의도가 포함되지 않은 탁본 혹은 복사본의 개념이 아니라 기존에 있던 데이터가 새로운 생산의 재료로 사용된다는 측면에서의 개념이다. 이동은, 「데이터베이스를 활용한 디지털 애니메이션 제작 방법 비교 분석」, 멀티미디어학회논문지 11(1), 2008, p.97.

의 수많은 판본과 이본들, 그리고 제2, 제3의 창작물들이 활발하게 재가공, 재생산되는 결과를 양산해내었다. 그 대표적인 예로 온라인 팬픽과 스피노프(spin-off) 콘텐츠를 들 수 있다. 온라인 팬픽의 가장 큰 부분을 차지하는 것이 바로 아이돌 그룹에 대한 팬픽이다. 한국 온라인 팬픽은 주로 남성 아이돌 그룹을 원본 내지 원천 자료로 삼는다. 팬픽 작가들에게 남성 아이돌 그룹의 요소요소는 모두 연결성이 없는 독립적인 데이터로 인식된다. 따라서 팬픽 작가들은 캐릭터를 선택할 때 기존 캐릭터의 요소들을 모두 해체하는 작업을 우선 진행한다. 예를 들어 뮤지션이라고 하는 그들의 음악적 정체성 과감히 제거하고 이미지 중 일부의 콘셉트만 선택한다. 그리고 선택된 요소들을 중심으로 새로운 시공간이나 상황과 사건 속에 재배치시키거나 새로운 통합을 만들어 새로운 스토리텔링을 꾀하게 되는 것이다. 이 때 팬픽 작가에 의해 새롭게 창조된 스토리와 캐릭터는 데이터베이스에 새롭게 저장되며 이를 소비한 또 다른 소비자에 의해 제 3의 창작물의 근거가 될 수 있는 가능성을 보유하게 된다. 누구에게나 개방되어 있는 공공재화로서의 지위를 확보하게 되는 것이다. 과학수사대의 다양한 활약상을 그린 드라마 <CSI>의 경우 과학수사대라는 집단적인 캐릭터를 고수하며 사건이 일어나는 무대인 지역적인 공간(라스베가스, 마이애미, 뉴욕 등)을 바꿔가면서 그 시리즈를 전방위적으로 확장한다. 뿐만 아니라 최근에는 범위가 일어나는 공간을 가상으로까지 넓힌 <CSI: 사이버>까지 방영하여 캐릭터의 공공재화의 개념을 확장시키고 있다.

네 번째, 데이터베이스 패러다임과 캐릭터의 공공재화는 이야기를 창작하는 주체에도 변화를 가져오게 했다. 이는 작가와 독자의 경계가 무너지는 결과를 낳았고 창작 주체가 대중화되었다는 사실은 캐릭터를 중심으로 한 스토리텔링을 보다 활발하게 만드는 데 큰 기여를 했다. 원래 이야기라는 것은 작가라는 전문가들의 전유물이었다. 일반인들은 결핍에 의한 욕망을 꿈으로 해소할 뿐이었다. 그러나 플레이어가 사건을 이끌어가는 주인공이 되는 게임 미디어가 등장하고 게임 세대들이 주류를 이루게 되자

누구나 자신의 욕망에 생산성이라는 키워드를 덧붙여 스스로의 스토리를 생산해낼 수 있는 시대가 열리게 된 것이다. 이른바 이 시대에는 누구나 발자크가 될 수 있는 창작의 대중화가 선언된 것이다. 서사 창작의 주체가 대중적으로 확장됨으로써 스토리텔링의 영역은 미디어의 경계를 무너뜨리며 매체 횡단을 통해 전방위적으로 확산되는 결과를 낳았다. 참여와 생산을 기반으로 하는 스토리텔링의 영역은 트랜스미디어 스토리텔링(Transmedia Storytelling)이라는 신조어를 만들면서 통합적이면서도 다양한 크기의 이야기들이 창발되었다. 그리고 그 중심에 캐릭터가 중심점이 되어 스토리 세계를 확장하고 통합하고 있는 것이다.

III. 트랜스미디어 스토리텔링과 캐릭터 스토리텔링 의미 체계

사실 캐릭터 스토리텔링에 대한 논의는 서사 이론이 처음 등장했을 때부터 관심의 대상이었다. 스토리란 사건이나 상태의 변화를 의미하며 그 변화의 중심에 중심인물, 즉 캐릭터가 존재한다. 이른바 캐릭터의 상태가 변화하는 것이 스토리를 구성하는 핵심이기 때문에 캐릭터의 부재로부터 서사가 발생하는 것은 불가능하다. 때문에 서사를 논하는데 있어 캐릭터는 가장 근본이 되는 지점이며 토대임에 틀림없다.

전통적인 서사 이론에서 캐릭터를 논하는 기존 연구는 크게 역할론과 성격론으로 나뉜다. 역할론을 지지하는 학자들은 아리스토텔레스(Aristoteles)를 비롯한 형식주의자들, 그리고 대부분의 구조주의자들인데 이들은 캐릭터가 서사를 구성하는 하나의 요소로 작동하며 플롯 내에서 기능과 역할을 규명하는 것이 중요하다고 강조한다. 캐릭터가 개별적으로 갖게 되는 독립적이고 특별한 성격 혹은 성질은 부차적인 것으로 간주하며 평가 절하한다. 그 대표적인 학자가 바로 아리스토텔레스이다. 그는 <시학> 2장에서 “모방자는 행동하는 인간을 모방한다”⁹⁾라는 말로 창작이라는

9) 아리스토텔레스, 천병관 옮김, 『시학』, 문예출판사, 2011, p.31.

활동을 정의하는데, 이 때 작가가 모방하게 되는 행위자(pratton, 행위를 수행하는 사람)는 성격(ethos)과는 조심스럽게 구별되어야 한다. 행위자는 극에 필수적인 것이지만 성격은 아리스토텔레스적인 의미에서 그 뒤에 덧붙여지는 어떤 것, 성공적인 비극에서조차도 본질적인 것은 아닌¹⁰⁾ 것이기 때문이다.

블라디미르 프롭(Vladimir Propp) 역시 인물을 전체 서사를 지배하는 구조에 종속되는 기능으로 파악한다.¹¹⁾ 인물에게 부여된 성격, 관심사, 그리고 외형적 묘사 등과 같은 특징들은 단순한 차이일 뿐 서사에 있어 중요한 요소는 아니라는 것이다. 이른바 이야기 예술에서 인물에게 부여되는 성격은 본질적이거나 다채로운 성질의 것이 아니라 선하거나 악한 성격 둘 중 하나에 해당하고 이런 성격조차도 기능에 의해서 결정된 후 부가되는 성질의 것이라는 것이다.

이에 반해 시모어 채트먼(Seymour Chatman)은 아리스토텔레스의 성격이나 인물화에 대한 일반적인 공식들이 일반적인 서사문학 이론에 절대적으로 적합한 것은 아니라고 반박한다. 역할론에 대한 그의 반박은 서사에서 행위의 우선성이 강조되어야 하는 어떤 근거도 존재하지 않기 때문에 가능하다. 그는 기능과 역할이 중요한 만큼 인물들의 성격 또한 중요하다는 점을 강조한다. 인물은 단순한 플롯 기능으로서가 아니라 자율적인 존재로 취급받아야 한다는 주장이다.¹²⁾ 미케 발(Mieke Bal) 역시 인물의 성격론을 강조하는 이론가이다. 그는 행위자와 인물을 구별한다. 행위자가 구조적 지위를 갖고 사건을 선택하고 시퀀스를 형성하는 중요한 성분¹³⁾으로 그 역할을 수행했다면 인물은 보다 복합적인 의미론의 단위이다. 이야기에서 인물은 자신들에게 주어진 특질에 입각해서 그들은 누구이며 어떻게 발견되어지고 그로인해 독자

10) Golden and Hardison, Aristotle's Poetics, pp.4, 82, 채인용, 시모어 채트먼, 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, p.130.

11) 블라디미르 프롭, 황인덕 역, 『민담형태론』, 예림기획, 1998.

12) 시모어 채트먼, 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, pp.132-143.

13) 미케 발, 한용환, 강덕화 옮김, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999, p.52.

혹은 관객에게 어떤 동일시를 찾게 하느냐¹⁴⁾에 관한 재료, 즉 성분으로 작동할 수 있다는 것이다.

어찌 보면 캐릭터 스토리텔링을 연구하는데 있어 캐릭터에 대한 역할(기능)과 성격의 구분은 특정 행위나 행동에 종속되어 있는가 아니면 그것으로부터 독립적인가¹⁵⁾에 대한 문제와 결부된다. 이에 토도로프(Todorov)는 작중 인물이 우세한 서사물이 있고(소위 심리적 서사물), 행동이 우세한 서사물(탈심리적 서사물)이 따로 있다고 말한다.¹⁶⁾

	역할론	성격론
주창자	아리스토텔레스, 블라디미르 프롭 등	시모어 채트먼, 미케 발 등
주요 특징	캐릭터는 서사 구성의 한 요소. 캐릭터보다 플롯이 우선(캐릭터는 플롯 내에서 기능과 역할을 수행). 행위의 우선성 강조(행위나 행동에 종속된 존재)	캐릭터의 개별성, 독립성을 강조. 캐릭터의 심리학적 요소가 우선(캐릭터는 선존재 후발견되어지는 것). 의미론의 단위(행위자와 구별되는 복합적이고 자율적인 존재).
적용 서사 장르	탈심리적 서사물	심리적 서사물

표 1. 전통적인 서사학에서의 캐릭터 연구의 두 양상

반면 대립각을 세우며 탐구되었던 캐릭터에 대한 서사 이론은 로버트 맥기(Robert Mackee)에 의해 새로운 통합을 만나게 된다. 맥기는 캐릭터의 성격이 곧 구조이고 구조가 곧 등장인물의 성격이라고 주장한다.¹⁷⁾ 이 둘은 근본적으로 같은 것이므로 이들 중 어떤 것도 다른 것보다 우선한다거나 중요할 수 없다고 강조한

14) 미케 발, 앞의 책, p.146.

15) S. 리몬 케넌, 최상규 옮김, 『소설의 현대 시학』, 예림기획, 2003, p.64.

16) S. 리몬 케넌, 앞의 책, p.68.

17) 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2003, pp.156-157.

다. 이른바 팽팽한 대립각 속에서 의견을 달리하던 캐릭터 스토리텔링 연구의 새로운 도약을 만들어내고 있는 지점이라 할 수 있다. 맥기는 캐릭터에서 인물묘사와 성격을 분리시킨다. 인물묘사는 등장인물을 자세히 들여다보면 알 수 있는 인간의 관찰 가능한 모든 측면, 즉 나이, 지능 지수, 성별과 성적 경향, 말하는 스타일과 몸짓, 주거지, 자동차, 의상의 선택, 교육 정도와 직업, 개성과 예민함 정도, 가치 체계와 태도 등이고 성격은 인간에게 어떤 압력이 행해졌을 때 선택을 통해 밝혀지는 것으로 그 압력이 크면 클수록 더 깊숙한 성격이 드러나게 되며 성격의 핵심적인 본성으로부터 행해지는 선택은 좀 더 진실성을 띠게 된다고 말한다. 때문에 그는 구조와 성격은 서로 맞물려 있는 것이라고 주장한다. 등장인물의 성격이 드러날 때까지 인물들에게 가해지는 압력은 점차 고조되어야 하는데 이를 조직적으로 고조시키는 것이 바로 구조의 기능이기 때문이다. 그러므로 구조와 성격은 근본적으로 같은 것으로 이들 중 어떤 것도 다른 것보다 중요할 수 없다고 강조한다. 즉, 인물의 성격이 잘 드러나도록 이야기의 구조가 뒷받침되어야 한다. 인물의 성격이 갈등적 상황에 따라 본모습을 드러내고 변화해야하는 피조물이라면 구조는 바로 그 피조물들이 선택하고 행동하는 과정 속에서 창조되는 것이다.¹⁸⁾ 이른바 서사에 종속된 캐릭터가 아니라 서사와 공존하는 캐릭터, 서사가 존재하기 위해 필수불가결한 캐릭터로서의 지위를 확보하게 된 것이다. 이처럼 캐릭터는 전통적인 서사 이론에서의 플롯에 종속된 존재였다가 서사와 대등한 지위를 갖는 존재로 변화하게 된 것이다.

더 나아가 최근의 캐릭터들은 캐릭터의 자율화와 공공재화라는 배경에 힘입어 독립적인 주체성을 갖고 서사에 선행하는, 오히려 서사를 유발시키기 위해 우선 존재해야하는 체계로 부각되고 있다. 캐릭터 자체가 상품이 되고 가치를 지니게 되는 이유는 고유의 개성을 갖춘 캐릭터에 감정과 성격, 행동이 부여되어 그것이

18) 로버트 맥기, 앞의 책, p.165.

향유자들과 감정의 소통을 이루기 때문이다.¹⁹⁾ 이런 현상들은 바로 최근 학계와 업계 모두의 주목을 받고 있는 트랜스미디어 스토리텔링 담론과 맞물리면서 더욱 활발하게 일어나고 있다.

기본적으로 트랜스미디어라는 용어는 한 작품의 캐릭터가 여러 플랫폼에 걸쳐 나타나는 현상을 설명하기 위해 마샤 킨더(Marsha Kinder)²⁰⁾가 처음 언급한 것이다. 이후 헨리 젠킨스(Henry Jenkins), 톰 다우드(Tom Dowd), 필립스 안드레아(Philips Andrea) 등의 연구자들을 통해 그 개념과 특징 등이 구체화되었으며 실제 사례들의 분석을 통해 이해와 해석을 중심으로 하는 연구 뿐 아니라 실제 창작을 위한 전략까지 실증적인 연구들이 이루어지고 있다. 국내에서도 류철균, 한혜원, 신광철, 김기홍, 조윤경, 김영옥, 김희경, 이준희 등의 연구자들을 통해 활발하게 진행되고 있으며 그 중에서도 서성은의 연구는 트랜스미디어 스토리텔링의 개념을 총망라하고 유형을 구조화할 뿐 아니라 구체적인 국내외 사례를 지속적으로 연구, 분석하는 등 특히 주목할 만 하다.²¹⁾

그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링과 캐릭터 중심 스토리텔링은 어떤 관계를 가지면서 발전, 성장하고 있는 것일까. 서성은은 <미생>의 트랜스미디어 스토리텔링 전략을 분석하는 논문²²⁾에서 웹툰과 TV 드라마, 모바일 무비와 극장판 영화 등 다양한 매체를 트랜스하면서 <미생>의 스토리세계를 구축하는 핵심 축이 캐릭터임을 언급한 바 있다. ‘미생 월드’는 백과사전적으로 탄탄하게 구축된 캐릭터를 중심으로 스토리세계를 확장하고 있다는 것이

19) 류유희, 이종한, 「<아기공룡 둘리>의 스토리텔링 분석을 통한 캐릭터 비즈니스 연구」, 만화애니메이션연구 제 38호, 2015, p.223.

20) 류철균, 한혜원 외, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2015, p.34. 재인용

21) 트랜스미디어의 개념과 특징, 그리고 유형에 대한 연구는 서성은의 박사학위 논문에 체계적으로 잘 정리되어 있으며 본문에서 언급한 연구자들의 논문에도 여러차례 정리되어 왔기 때문에 본 연구에서 다시 언급하지 않겠다. 서성은, 『매체 전환 스토리텔링 연구』, 이화여자대학교대학원 디지털미디어학부 영상미디어 전공 박사학위논문, 2015.

22) 서성은, 「트랜스미디어 스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 한국언어문화학회 제 128호, 2015.

다. 실질적으로 다수의 트랜스미디어 콘텐츠들이 매체 전환, 이동, 혹은 확장을 진행할 때 캐릭터를 중심에 두고 스토리 세계를 만들거나 플롯을 만들어간다. 캐릭터는 트랜스미디어 스토리텔링의 구성 요인인 잘 발달된 세계관(well-developed world), 충분한 배경 이야기(sufficient backstory)와 갈등(conflict)을 가진 캐릭터, 그리고 다중의 플랫폼(multiplatform)²³⁾ 중 가장 명확한 개념을 가지고 있으며 전형성을 토대로 다양한 특이점을 가미할 수 있는 요소이기 때문이다. 또한 원전의 무엇을 규칙화할 것인가에 대한 문제 앞에서 캐릭터는 독립적인 요소로 가장 다루기 용이하고 변화의 폭 또한 넓고 깊게 다룰 수 있는 특징을 가지고 있다. 무엇보다 시대나 지역의 한계를 넘어 공감을 형성하며 지속성을 유지할 수 있는 요소라는 점이 캐릭터를 돋보이게 만드는 요인이라 할 수 있다. 만약 사건을 중심으로 트랜스미디어 스토리텔링이 이루어진다면 플롯이 함께 중요해져서 스토리라인을 예측할 수 있기 때문에 기대감과 흥미가 감소될 수 있다는 점 또한 큰 이유이다.

트랜스미디어는 원전을 반영하고 재해석을 통해 새로운 응용이 절묘하게 이루어져야 한다. 문제는 원전의 무엇을 그대로 유지, 규칙화하고 무엇에서 변화를 이끌어낼 것인가에 있다. 이에 다음 장에서는 트랜스미디어 스토리텔링의 한 유형으로 캐릭터를 고정점으로 삼았을 때 어떤 양상으로 적용, 반영 혹은 전이되고 있는가를 집중적으로 살펴보고 그 두 유형을 구체적인 사례를 통해 제시하고자 한다.

IV. 캐릭터 중심 트랜스미디어 스토리텔링의 두 가지 모델

트랜스미디어 스토리텔링을 위해 캐릭터를 고정점으로 하여 미디어를 확장하고 스토리 세계를 넓혀가는 구체적인 방법론으로

23) Tom Dowd, Michael Niederman, Michael Fry, and Josef Steiff, *Storytelling Across World: Transmedia for Creatives and Peoducers*, Focal Press: New York & London, 2013, p.24.

성격 전이형의 스토리텔링 모델과 역할 전이형 스토리텔링 모델을 들 수 있다. 각각은 캐릭터를 트랜스미디어 스토리텔링하는데 있어 무엇을 규칙화할 것인가의 문제에 귀착해 체계화되었다. 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델은 캐릭터를 플롯이나 서사에서 분리하여 개별적이면서도 자율적, 독립적인 존재로 인지하고 캐릭터가 지닌 심리적인 면모를 그대로 유지한 채 시공간의 배경, 사건, 등장 인물 등의 새로운 재료들을 선별적으로 적용, 응용하고 있는 전략으로 파악된다. 반면 역할 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델의 경우 서사에서 캐릭터가 기능적으로 맡아야 하는 역할과 캐릭터들간의 관계를 고정시켜 놓고 그 외의 요소들은 다양한 변화를 모색하는 스토리텔링 전략을 꾀한다. 그렇다고 해서 이 두 가지의 모델이 하나의 원작을 트랜스미디어 스토리텔링하는데 있어 서로 배타적인 관계를 갖는 것은 아니다. 하나의 원작에서 두 가지 모델을 모두 적용하여 세계관을 확장해 가고 있는 사례들도 종종 발견할 수 있기 때문이다. 보다 구체적인 사례를 통해 실증적으로 두 가지 모델의 특징들을 살펴해보도록 하겠다.

1. 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델

우선 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델은 고전적으로는 캐릭터를 활용한 OSMU, 혹은 시리즈물에서 자주 찾아볼 수 있는 양상이다. 오리지널 작품이 선행하고 대중으로부터 인기를 얻게 되면 이 작품 전체를 다른 미디어로 전환(Adaptation)하여 또 다른 수익 모델을 창출하고자 하는 것은 산업적인 관점에서 보면 당연한 일이다. 다만 이 때 다른 미디어의 형식에 맞게 원작을 다시 쓰는 과정을 진행하게 되는데, 대부분 캐릭터의 성격적인 부분들은 고정시켜놓은 채로 배경이 되는 공간이나 시간, 혹은 사상들을 변화시키거나 인물이 처하게 되는 사건을 새로 스토리텔링하는 식으로 전개된다. 만약 이 때 캐릭터의 심리적인 성격들에 변화를 주어 스토리텔링하게 되면 캐릭터를 인지하고 있는 정도에 차이가 생겨 동일한 인물의 이야기로 이해해야 하는

지에 대해 의구심을 갖게 된다. 그리고 이렇게 되면 캐릭터를 중심으로 이야기가 연장되거나 확장되는 식의 구조로 이해하기는 어렵게 된다. 시리즈물에서 주로 찾아볼 수 있었던 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델은 현대에 와서 원작을 해체하고 캐릭터를 독자적으로 분절시켜 원전 세계가 아니라 다른 세계에 재배치하여 스토리를 만들어가는 대안 세계(alternative universe) 팬픽션²⁴⁾, 마블 슈퍼 히어로들의 집합체인 마블 유니버스와 같은 멀티버스에 기반한 콘텐츠²⁵⁾ 등에서 그 사례를 찾을 수 있다.

아서 코난 도일(Arthur Conan Doyle)의 ‘명탐정 홈즈’ 시리즈를 각각 영화와 드라마로 전환한 가이 리치의 <셜록홈즈>와 BBC의 <셜록>의 사례를 통해 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델을 보다 자세히 살펴보도록 하겠다. 1890년 스트랜드 매거진에 처음 선을 보인 홈즈 시리즈는 5,60년대부터 팬덤을 형성하고 패스티쉬 산업을 성장시킨 대표적인 콘텐츠라 할 수 있다. 홈즈 시리즈는 홈즈의 본고장인 영국 뿐 아니라 미국, 러시아 등 다양한 나라에서 드라마, 영화, 뮤지컬 등 다양한 미디어를 넘나들며 대표적인 트랜스미디어 콘텐츠로 자리매김 했다. 대부분의 작품들은 홈즈와 왓슨을 비롯한 등장인물들의 성격을 원작 그대로 차용하였으며 그 절정에 있는 작품이 바로 BBC의 <셜록>이다. <셜록>은 2009년 드라마 제작 소식이 알려지자마자 책속에 있던 홈즈가 TV로 그대로 나온 듯 하다 극찬을 받으며 원작 캐릭터와의 싱크로율이 완벽하다는 극찬을 받았다.

<셜록>은 자기중심적인 캐릭터로 냉철하고 날카로운 이성을 강조한 홈즈와 영국 신사이지만 모험심이 강하고 뚜렷한 주관과 도덕적 책임감이 강한 왓슨의 성격을 고정 축으로 하고 시공간과 시대상을 현대적으로 재해석하는 전략을 구사하였다. 시공간에 대한 현대적 재해석은 셜록과 왓슨을 빅토리아 시대에서 2010년

24) 남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안 세계와 원소스 멀티유즈」, 영화연구 51호, 2012, p.64.

25) 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블 코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구」, 애니메이션연구 제 31호, 2014.

현재의 영국 런던으로 옮겨오는 것으로 시작한다. 설록의 집인 ‘베이커가 221B’와 같은 장소적 공간은 그대로 유지하되 공간을 구성하는 요소들은 현대적인 것들로 채웠다. 홈즈와 왓슨의 두 발이 되어준 마차와 마부는 택시로, 수시로 날려대던 전보는 스마트폰의 문자 메시지로 대체되었다. 파이프 담배를 피우던 홈즈는 니코틴 패치를 팔에 붙이는 것으로 변형되었으며 기억력과 백과사전식의 전문지식을 가지고 있는 홈즈이지만 현대적으로 재해석된 <설록>에서는 정보 검색을 위해 인터넷을 활용하고 핸드폰의 위치 기반 정보를 활용하는 등 현대 문물의 도움을 받는 것을 마다하지 않는 캐릭터가 되었다.

특히 마법과도 같은 홈즈의 추리 과정을 디지털 틀들을 사용하여 시각화시킴으로써 홈즈가 현대성을 더욱 강조하였다. 애초 원작에서 홈즈는 자신의 추리 과정을 보여주지 않는다. “수많은 생각이 한꺼번에 머릿속을 스쳐” 가고 그 “중간 단계를 의식하지 못한 채 결론에 도달” 하는 즉 “1초도 안 되는 사이에 스쳐간”²⁶⁾ 설록의 추리 과정은 영상 프레임 내에 다양한 텍스트와 자막을 통해 순차적으로 결론에 도달하기 위한 추리 과정을 설명적으로 보여준다. 설록의 과학적 추리 과정은 디지털이 갖는 로직과 같은 구조와 체계를 가지고 있기 때문에 더욱 돋보이는 내용과 형식의 융합 전략이었다고 볼 수 있다. 뿐만 아니라 왓슨 역시 사건 수첩과 펜이 아닌 노트북에 블로그를 연재함으로써 홈즈의 사건을 기록한다는 점은 현대적 재해석의 사례라 볼 수 있다. 이와 같은 현대적 해석은 사실 정전에서조차 홈즈가 빅토리아 시대의 가장 현대적(modern) 인간의 모습으로 구체화되었음을 고려한다면 캐릭터를 중심으로 리-스토리텔링(re-storytelling)하는데 있어 필요한 선택이라 말할 수 있다. 이처럼 BBC 드라마 <설록>은 설록과 왓슨의 오리지널 성격을 그대로 유지하면서 그 외의 요소에 변형을 주어 성공한 대표적인 성격 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델이다.

26) 아서 코난 도일, 백영미 옮김, 『설록 홈즈 전집 1: 주홍색 연구』, 황금가지, 2002, pp.34-35.

반면 영화 <셜록홈즈>는 캐릭터의 성격에 변화를 주어 전환함으로써 원작 팬들의 외면을 받았던 대표적인 실패 사례라 할 수 있다. 영화 <셜록홈즈>의 홈즈는 외양 묘사와 성격에 모두 변형을 가했다. ‘1미터 80센티미터가 넘는데 너무 깡 말라서 훨씬 더 커 보이고 매부리코는 전체적으로 기민하고 단호한 인상을 주며 각지고 돌출한 턱 또한 결단력 있는 사람이라는 느낌을’ 줘야하는 홈즈는 로버트 다우니 주니어(Robert Downey Jr.)가 연기하게 되면서 오히려 단단하고 힘이 있는 인물로 표현되었다. 특히 다혈질이며 사회성이 강한 활동적인 캐릭터로 묘사된 외양은 사색과 두뇌 싸움으로 추리를 하는 19세기 영국 신사라는 원작의 캐릭터와 달리 사건이 터지면 주먹이 먼저 나가고 충질을 해대는 ‘아이언 맨’의 모습이 보이는 액션 히어로로 전환되었다. 뿐만 아니라 정전에서 홈즈는 ‘영예(for Honour and Glory)를 위해서도 아니요, 미학(for Art or Game)을 위해서도 아니요, 오로지 선(for Good)을 위해서, 즉 영국의 평화와 공공의 안녕을 위해 자기를 희생한다. 하지만 홈즈는 훨씬 개인적인 이유로 친구를 위해 자기를 희생²⁷⁾하는 캐릭터로 표현된다. 때문에 다수의 팬들은 왜 이 영화의 제목이 <셜록홈즈>인지 모르겠다는 반응을 보였다.²⁸⁾ 차라리 셜록홈즈의 연장선상에서 이 영화를 파악하지 말고 하나의 독립적인 객체로 인지할 때 재미있는 상업 영화로서 의의를 갖는다는 평들이 많았다. 이처럼 시리즈나 페스티쉬 작품을 선언하면서 그 중심 인물의 성격을 달리 스토리텔링 할 경우 통합체적인 관점에서 하나의 작품으로 묶기란 쉽지 않다.

반면 ‘명탐정 홈즈’ 캐릭터의 심리적인 성격을 중심으로 트랜스미디어 스토리텔링 하는 또 다른 사례로는 ‘셜록키언 게임’과 같은 ‘정전 다시 쓰기’ 혹은 ‘페스티쉬’ 등도 있다. 이들은 정전이 가지고 있는 빈 칸들 때문에 창발한 경우라 할 수 있다. 도일은 치밀한 계산 하에 시리즈를 집필하지 않았다. 사실 도일에게 셜록 홈즈는 아끼는 캐릭터와 작품이 아니었다. 편집자

27) <http://blog.naver.com/kaestner/60151731442>

28) <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/reviewread.nhn?nid=2125110&code=51132>

와 독자들은 설록 홈즈를 원했지만 정작 작가인 도일은 진지한 새로운 작품을 쓰고 싶어했기 때문에 돈이 필요할 때마다 불가피하게 썼던 작품이 바로 설록 홈즈였던 것이다. 그리고 이러한 불균형은 평생 도일을 괴롭혔기 때문에²⁹⁾ 설록 홈즈 시리즈에는 앞뒤가 맞지 않는 모순과 빈 칸들이 불가피하게 생겼던 것이다. 이에 설록 홈즈의 팬들은 모순을 해결하고 연대기 순으로 사건을 정리하는 등 빈 칸을 채워 퍼즐을 맞추는 작업들을 자별적으로 진행하고 있는데 그것이 바로 ‘설록키언 게임’ 혹은 ‘설록 홈즈 연구’라 불리는 스토리텔링들이다.

뿐만 아니라 패스티쉬와 팬픽의 경우에도 조각난 퍼즐을 완성시키기 위한 욕망에서 비롯된³⁰⁾ 경우가 많다. 작가가 마치 탐정이 된 것처럼 캐릭터에 대한 불분명함을 해명하고 서사를 구조화하는 것을 목표로 한다. 최제훈의 단편 소설 <설록 홈즈의 숨겨진 사건> 역시 작가 스스로가 밝혔듯이 “코난 도일의 설록 홈즈 시리즈 내용을 차용하여 재구성한”³¹⁾ 전형적인 패스티쉬이다. 이 소설은 홈즈가 왓슨에게 살인현장을 목격하고 문제를 해결한 내용을 전달하기 위해 쓰여진 편지 형식으로 되어 있다. 재미있는 것은 죽은 사람이 바로 다름 아닌 코난 도일이라는 점이다. 작가는 코난 도일의 죽음을 통해 도일과 홈즈의 관계, 허구적 인물을 창조한 작가와 허구이지만 “현실의 신화가 되어가는”³²⁾ 캐릭터에 대한 실제 코난 도일의 예측 가능한 고민을 해결하고 싶었을 것이라 추측할 수 있다. 결론적으로 성격을 보존하면서 캐릭터를 중심으로 스토리텔링하고 있는 모델은 원작의 빈 칸을 채우고 미완성이었던 스토리월드의 전체 모습을 완성시켜가는 것을 목적으로하여 진행되고 있다.

29) 가이 애덤스, 하현길 옮김, 『설록:케이스북』, 비채, 2013, p.78.

30) Lousa Ellen Stein, Kristina Busse, 『Sherlock and Transmedia Fandom』, McF, 2012, p.6.

31) 최제훈, 「설록 홈즈의 숨겨진 사건」, 『퀴르발 남작의 성』, ㈜문학과지성사, 2010, p.80.

32) 최제훈, 앞의 책, p.72.

2. 역할 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델

반면 역할 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델은 고전적인 서사 양식에서는 찾아볼 수 없었던 것으로 앞서 살펴보았던 패러다임의 변화로 캐릭터가 플롯과 분리되어 자율적인 객체로 인정받을 수 있고 공공재화로서 언제든 선택되고 수정되고 재창작될 수 있다는 분위기 하에서 발생한 양상이다. 특히 역할 전이형의 모델에서 중요한 지점은 캐릭터들 간의 관계 설정이다.

예를 들어 의학계의 셜록이라고 언급되는 미국 폭스 TV의 드라마 <하우스(House M.D.)>의 하우스 박사는 살인사건이나 풀기 어려운 미제 사건을 해결하는 탐정은 아니지만 진단의학과 교수로 마치 셜록처럼 환자의 증상을 보고 질병의 원인을 밝혀내는 역할을 하는 캐릭터이다. 실제로 코난 도일이 셜록 홈즈라는 캐릭터를 만들었을 때 자신의 스승이었던 의사 조셉 벨이 환자를 진찰하지도 않고 보는 것만으로도 진단을 내렸던 점을 떠올렸다는 것을 감안하면 하우스 박사에게서 셜록 홈즈의 모습을 찾을 수 있는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다.

하우스 박사가 환자를 다루는 모습은 셜록이 피해자를 관찰하는 모습과 매우 유사하다. 병명을 알아내기 위해 그는 팀원들로 하여금 환자의 거주지나 근무지 등에 방문하여 마치 CSI요원들처럼 주변 환경을 면밀히 조사하여 증거를 수집하고, 환자가 접촉했던 주변인들을 인터뷰하거나 일상을 관찰하는 등의 조사를 실시한다. 이후 하우스 박사는 이렇게 조사된 결과들을 나열하고 질병의 원인을 추측한다. 그는 직접 치료 활동을 하지는 않는다. 마치 셜록 홈즈가 사건을 추리할 뿐 실제 형사 집행을 하지 않는 것과 마찬가지로 말이다. 문제를 발견하고 해결을 위한 과정을 설계하는 일만이 홈즈와 하우스 박사의 일이 된다. 이처럼 기본적으로 드라마 <하우스>는 코난 도일의 셜록 홈즈의 캐릭터를 셜록의 스토리월드에서 분리하여 병원이라는 또 다른 세계로 접목한 대표적인 사례라 할 수 있다.

뿐만 아니라 <하우스>의 경우 셜록 홈즈라는 개별 캐릭터만 원작에서 추출한 것이 아니라 홈즈를 둘러싸고 있는 주변 인물들과

의 관계 및 역할 또한 그대로 차용하고 있다. 설록에게 마음을 터놓는 유일한 친구인 존 왓슨이 있다면 하우스에게도 유일하게 하우스를 이해하고 품어주는 친구 윌슨이 존재한다. 윌슨과 왓슨 모두 하우스와 홈즈를 유일하게 지지하고 대단하게 생각하는 친구임과 동시에 문제를 해결해가는데 있어 힌트를 제공하는 조력자로서의 기능을 한다. 병원장 커디는 병원의 책임자로 설록 홈즈에게 늘 사건을 맡기는 토비아스 그렉슨과 레스트레이드 경감과 같은 역할을 하는 인물이다. 진단팀의 레지던트들은 실제 병명을 조사하고 치료를 위한 조치를 취하는 실무자들로 홈즈의 정보를 맡아주고 사건 해결을 위한 잡일들을 처리하는 베이커거리의 소년 탐정단과 동일한 극중 역할을 맡는다. 이처럼 병원이라는 또 다른 세계에서 설록 홈즈와 그 주변 인물들의 관계는 재탄생하고 있는 것이다.

역할 전이형의 캐릭터 중심 스토리텔링 모델은 스핀오프 형식의 콘텐츠들에서도 주로 나타나는 현상이다. 원래는 경제적인 개념으로 쓰였던 스핀오프는 문화 콘텐츠들과 결합하면서 캐릭터의 자율성과 공공재화성을 가속화시켰다. <응답하라> 시리즈의 ‘성동일·이일화’ 부부는 시리즈가 확장될 때마다 그 성격은 달라지지만 메인 캐릭터의 부모 역할을 수행하며 그 기능과 역할을 이어갔다. tvN의 간판 프로그램 중 하나인 <꽃보다 할배> 역시 캐릭터의 역할과 기능을 중심으로 전방위적으로 스핀오프되는 시리즈 중 하나이다. 2013년 첫 방송이 된 리얼 버라이어티 예능 프로그램 <꽃보다 할배>는 2013년에 각각 유럽편과 대만편을, 2014년 스페인편, 2015년 그리스 편 등 총 4번에 걸쳐 시즌별 프로그램을 진행하였다. <꽃보다 할배>의 4개 시즌은 모두 4명의 할배와 할배들의 여행 가이드이자 짐꾼 역할을 수행해야하는 이서진이 캐릭터들 간의 관계를 유지하면서 진행되었다. 대만 편에서 유일한 여성 캐릭터였던 ‘써니’가 할배들의 귀여움과 분위기 메이커라는 역할을 수행했다면 이 역할을 그리스 편에서는 ‘최지우’가 연속적으로 수행하며 캐릭터들 간의 관계를 지속하고 보강하였다. 반면 <꽃보다 할배>의 또 다른 변형이었던 2013년

<꽃보다 누나>는 연예인의 해외 배낭 여행기를 담은 리얼 버라이어티 프로그램이라는 동일한 컨셉을 유지하되 4명의 할배 대신 4명의 중년 이상의 여배우들을 등장 인물로 삼아 기획, 제작되었다. 여기에 <꽃보다 할배>의 짐꾼 역할을 그대로 답습하면서 비록 인물들의 세부적인 성격들은 바뀌었지만, 인물들간의 관계는 동일하게 유지하면서 기능을 수행하여 전체적으로 같은 세계관 내에서 여행 스토리가 확장되고 있음을 극명하게 보여준 사례라 할 수 있다.

V. 결론

미디어가 발전하면 스토리텔링 기술 역시 변화한다. 서사가 중심이었던 시대에서 데이터베이스를 강조하는 시대로 발전하면서 스토리텔링 기술 역시 플롯 중심에서 캐릭터 중심으로 그 방점이 옮겨지고 있다. 이는 이야기가 아닌 캐릭터를 기본 단위로 감지하고 캐릭터가 다양한 장르와 미디어를 타고 순환적인 이야기를 생성하는 실제 콘텐츠들을 마주하면서 확인할 수 있다. 이런 스토리텔링 기술의 변화에도 불구하고 여전히 메타이야기적 상상력에 기반한 캐릭터 스토리텔링 모델에 대한 본격적인 연구는 부족한 실정이다. 따라서 본 연구는 미디어 발달사라는 관점에서 스토리텔링 기술이 서사 중심에서 캐릭터 중심으로 전환되는 과정을 탐구하고 그 구체적인 사례를 통해 기술적 모델들로 형상화했다는 점에 그 의의가 있다. 텍스트 분석을 통해 모델화된 스토리텔링 기술은 서사와 대립되는 데이터베이스 시대의 스토리텔링 모델로서도 또한 유효한 가치를 지니고 있다. 뿐만 아니라 스토리텔링 모델의 도출은 창작자들에게는 하나의 창작 방법론으로 접근할 수 있는 기회를 제공한다. 따라서 캐릭터 창작 및 개발, 혹은 시나리오 창작 실습과 관련있는 대학 교육과의 연계를 통해 실제 스토리텔링의 모델을 결과로 활용할 수 있다는데도 그 의의가 있다.

덧붙여 기존의 서사 이론으로는 분석하기 어려웠던 다수의 작

품들을 분석할 수 있는 틀이 될 수 있다는 데도 그 의미가 있다고 할 수 있다. 예를 들어 2011년 암스테르담 국제 다큐멘터리 영화제에서 디지털스토리텔링 상을 수상하고 2011년 국제 디지털 에이미 상을 수상한 <Out my window>³³⁾와 같은 다큐멘터리의 스토리텔링은 기존의 어떤 이론적 모델로도 그 스토리텔링의 구조를 설명할 수 없는 사례였다. <Out my window>는 하나의 마을을 중심으로 아파트 각 호에 살고 있는 캐릭터들의 이야기를 다중으로 담아낸 웹 다큐멘터리이기 때문이다. 무엇보다 이 작품의 가장 큰 특이점은 웹을 통해 ‘나’의 캐릭터를 또한 기존의 데이터들에 새롭게 덧붙일 수 있어 스토리를 확장해나갈 수 있다는 특징이 있다. 그러나 새롭게 첨가된 ‘나’의 스토리를 비롯하여 각 호에 살고 있는 캐릭터들 간에는 어떤 연결고리도 찾을 수 없으며 그들 사이에는 어떤 사건도 발생하지 않는다. 단지 그들은 하나의 공간에 머무른다는 특징만 공유할 뿐이다. 그리고 그 중심에 캐릭터의 스토리들이 객체처럼 존재하고 있을 뿐이다. 따라서 본 연구의 결과에서 캐릭터 스토리텔링의 모델을 도출할 수 있다면, 이와 같은 웹 다큐멘터리의 스토리텔링을 분석해내는 일이 가능해질 것이다.

캐릭터를 중심으로 향유자가 자신만의 시간에 자신만의 방식으로 이야기를 연결하는 형식은 스토리텔링의 미래를 가늠하게 하는 중요한 잣대로 기능할 수 있을 것이다. 특히 영화나 애니메이션, 게임과 같은 이야기를 직접적인 목적으로 하는 예술 형태 이외에 스토리텔링 인접 분야의 미디어에서도 캐릭터 중심의 스토리텔링 모델들은 적극적으로 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 가이 애덤스, 하현길 옮김, 『셜록:케이스북』, 비채, 2013.
레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2005.

33) <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/>

- 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2003.
- 류철균, 한혜원 외, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교 출판부, 2015.
- 미케 발, 한용환, 강덕화 옮김, 『서사란 무엇인가』, 문예출판사, 1999,
- 블라디미르 프롭, 황인덕 역, 『민담형태론』, 예림기획, 1998.
- 송대현, 『상상력의 위대한 모험가들 용, 바솔라르, 뒤랑』, 살림, 2010.
- S. 리몬 케넌, 최상규 옮김, 『소설의 현대 시학』, 예림기획, 2003.
- 시모어 채트먼, 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990.
- 아리스토텔레스, 천병관 옮김, 『시학』, 문예출판사, 2011.
- 아즈마 히로키, 장이지 옮김, 『게임적 리얼리즘의 탄생』, 현실문화, 2012.
- 최유찬, 『문학과 게임의 상상력』, 서정시학, 2008.
- 김양호, 「포스트모더니즘 이후의 문화현상 고찰」, 한국문학과예술 제 16집, 2015.
- 김석준, 홍미희, 「포스트모더니즘이 현대 영상에 미친 영향에 관한 연구」, 커뮤니케이션디자인학회, 제10권 0호, 2002.
- 남명희, 「팬픽션의 관점으로 보는 대안세계와 원소스 멀티유즈」, 영화연구 51호, 2012.
- 류유희, 이종한, 「<아기공룡 둘리>의 스토리텔링 분석을 통한 캐릭터 비즈니스 연구」, 만화애니메이션연구 제 38호, 2015.
- 서성은, “매체 전환 스토리텔링 연구”, 이화여자대학교 대학원 박사학위 청구논문, (2015, 2).
- 서성은, 트랜스미디어 「스토리텔링으로서 <미생>의 가능성과 한계」, 한국언어문화학회 제 128호, 2015.
- 이동은, 「데이터베이스를 활용한 디지털 애니메이션 제작 방법 비교 분석」, 멀티미디어학회논문지 11(1), 2008.
- 이영수, 「멀티버스에 기반한 마블코믹스의 트랜스미디어 스토리텔링 연구」, 애니메이션연구 제 31호, 2014.
- Stein, Lousa Ellen & Busse, Kristina, 『Sherlock and Transmedia Fandom』, McF, 2012.

Dowd, Tom & Niederman, Michael & Fry, Michael, and Steiff, Josef ,
Storytelling Across World: Transmedia for Creatives and
Peoducers, Focal Press: New York & London, 2013.

<http://blog.naver.com/kaestner/60099290663>, 2016.01.22.

<http://blog.naver.com/kaestner/60151731442>, 2016.01.25.

<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/>, 2016.01.25.

<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/reviewread.nhn?nid=2125110&code=51132>, 2016. 1.24.

아서 코난 도일, 백영미 옮김, 『셜록 홈즈 전집 1: 주홍색 연구』, 황금가지, 2002,

최제훈, 「셜록 홈즈의 숨겨진 사건」, 『퀴르발 남작의 성』, (주)문학과 지성사, 2010.

ABSTRACT

Meta Storytelling & Character Storytelling Model

Lee, Dong-Eun

The character is not dependent on an original story world any more. It is not limited to it's own story, but gets out and expands the other story with new character, background story, and event regardless of genre and media.

The purpose of this study is to analyze why should this phenomenon happen from the media perspective and to build a character storytelling model through the specific examples. With the advent of the digital paradigm the storytelling model is emphasized character storytelling. Character is no longer limited to just one narrative and extended beyond the boundary narrative, media and genre. There are four background. First, disappearance of the big story with the advent of postmodernism and the emergence of small story. Second, the emergence of fandom culture and character's liberalization. Third, character as public goods with database. Fourth, changes in author's position.

In fact, in the traditional narrative theory there has been discussion about the character all the time. But character storytelling meets transmedia storytelling, discussions were accelerated. The character was preceded by a narrative independent existence. Even if that character has occurred even while leading cause narrative. In this paper, we suggest two model as specific methodology to expand the story world fixed character. One is psychology transition, another is roll transition. This study get the value to build the new storytelling model with digital paradigm.

Key Word : Character, Storytelling, Transmedia, Metastory, Database, Fandom

이동은

가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 조교수
(420-743) 경기도 부천시 원미구 지봉로 43
delee@catholic.ac.kr

논문투고일 : 2016.01.31.

심사종료일 : 2016.02.25.

게재확정일 : 2016.03.03.