

영상콘텐츠에서 테마공간으로의 전환 양상:각색을 통한 재현을 중심으로

Conversional Aspect of The Theme Space Based on Visual Image Content :A Focus on Representation through Adaptation

신동희*, 김희경**

성균관대학교 인터랙션사이언스학과, 성균관대학교 인터랙션사이언스연구소**

Dong-Hee Shin(dshin@skku.edu)*, Hee-Kyung Kim(nigajota5@hanmail.net)**

요약

본 논문은 영상콘텐츠에서 공간콘텐츠로의 전환의 핵심을 각색(adaptation)에 두고, 테마공간의 원형콘텐츠인 영상콘텐츠가 어떻게 각색되어 공간으로 재현되어야 하는가를 밝히는 것을 목적으로 한다. 또한 스토리텔링에 대한 연구는 무수히 많이 쏟아져 나오고 있고, 소설의 영화화나 TV드라마화, 영화의 게임화나 그 반대와 관련한 각색 연구는 많지만 영상콘텐츠에서 테마공간으로 전환 시의 각색의 방법과 스토리텔링의 전단계라는 측면에서의 각색에 대한 연구는 부족한 편이다. 우선 각색의 정의를 내리고, 자네티와 더들리의 각색방법을 차용하여 영상콘텐츠의 테마공간화에 적용해 보았다. 이어서 테마공간의 특징을 살펴본 후 테마공간은 결국 영상콘텐츠의 이야기·이미지·행위의 재현 장소임을 사례분석과 함께 밝히고, 각각 어떤 각색을 통해 재현되고 있는가를 분석하였다. 연구결과 공간의 스토리텔링보다 각색이 선행작업이어야 하고, 3인칭 시점의 영상콘텐츠와는 달리 1인칭 시점의 테마공간 재현의 핵심은 관점이 아닌 체험임을 확인하였다. 따라서 본 논문에서는 영상콘텐츠에서 테마공간의 전환은 단순한 모방이 아니라 새로운 콘텐츠로 재창조되었음을 밝혔다. 향후 다양한 테마공간의 구체적인 각론적 층위에서의 분석을 통해 양자간의 전환이 효과적으로 작용하고, 다양한 각색 방법이 실질적으로 적용되기를 기대한다.

■ **중심어** : | 영상콘텐츠 | 테마공간 | 전환 | 각색 | 재현 |

Abstract

The purpose of the thesis is to answer the question on how the visual image content, being the original content, should be adapted to and represented as a spatial content. The thesis focuses on adaptation as the key in the conversion process of visual image content to a themed space. There are many published studies dealing with storytelling, adaptation from books to movies and TV shows, or from movies to games and vice versa. On the contrary, when it comes to adaptation from visual image content to spatial content, noticeably few studies were done on the method, and fewer studies view adaptation as the prior step of storytelling. This study first defines adaptation, and then applies the methods of Gianetty and Dudley which is further incorporated into the conversion of visual image content into a themed space. It then turns the attention to the characteristics of themed spaces. A case study highlights that a themed space is a spatial representation of the story, image and action in the visual image content, and analyze the type of adaptation made. The study results draws two conclusions; adaptation must be carried out prior to the storytelling of the spatial content; and opposed to a third-person view of the visual image content, the main factor in a themed space is first-hand experience. Thus, the thesis suggests that conversion from visual image content to themed spaces are not merely imitative but is a full range of recreation of a new content. It is expected that more detailed analyses on the particulars will lead to feasible outcome on implementing various methods of adaptation and bring about effective conversions between the visual image contents and themed spaces.

■ **keyword** : | Visual Image Content | Theme Space | Conversion | Adaptation | Representation |

*이 논문은 정부재원(교육과학기술부 일반기초연구비)으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었다(NRF-2010- B00171).

또한 이 논문은 2011년 Social Science Korea의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행되었다(NRF-2011- 330-B00225).

본 연구는 지식경제부 및 정보통신산업진흥원의 대학 IT연구센터 육성지원사업의 연구로 수행되었다(NIPA-2011-C1090-1121-0008).

접수번호 : #111230-004

심사완료일 : 2012년 04월 05일

접수일자 : 2011년 12월 30일

교신저자 : 신동희, e-mail : dshin@skku.edu

I. 서론

만화·영화·애니메이션·캐릭터·게임 등의 영상콘텐츠는 시청각에 의존하는 평면적 콘텐츠인데 그것은 핵심 플롯이나 캐릭터, 그리고 특정한 이미지를 중심으로 입체적 콘텐츠인 테마공간으로 전환되어 다감각을 충족시키고, 색다른 재미를 준다. 우리는 테마박물관, 테마파크, 테마레스토랑, 테마숍에서 전환된 재현을 체험할 수 있다. TV나 극장이 아닌 공간에서 실재화된 신데렐라 성을 보기도 하고, 눈앞에서 나를 쳐다보는 스파이더맨을 만나기도 한다. 테마파크를 돌아다니는 미키마우스와 헬로키티와 악수하기도 하고, 게임 속에 나왔던 음식을 직접 맛볼 수도 있다. 이렇게 영상콘텐츠에서 테마공간으로의 전환은 시각과 청각 자극에서 오감 자극으로의 변형이며, 수동적인 관람자에서 능동적인 체험자로 변화시키고, 상상을 현실화시키는 첫 번째 방법이 된다.

그런 의미에서 영상콘텐츠를 모티프로 하는 테마공간은, 많은 사람들에게 노출되었고, 킬러콘텐츠여서 일반인들에게 충실도가 높은 영화·애니메이션·만화·게임을 변형하여 재창조한 것이다. 테마파크의 환경연출은 영상콘텐츠에 나오는 건축이나 조형물들을 거의 그대로 표현하여 관람객에게 친숙한 느낌을 부여하고, 향수를 자극한다.

그런데 테마파크에서 펼쳐지는 이야기와 관람객의 행동은 영상콘텐츠의 그것과 차이가 있다. 그것은 테마파크의 어트랙션으로 나타나 영상콘텐츠와는 다른 이야기를 펼친다. 다른 이야기를 펼치는 것은 영상과 공간의 태생적 특성이 다르기 때문이다.

그러므로 본 논문에서는 영상콘텐츠에서 테마공간으로의 전환의 방법을 각색(adaptation)에 두고, 테마공간의 원형콘텐츠인 영상콘텐츠가 어떻게 각색되어 공간으로 재현되어야 하는가를 밝히는 것을 목적으로 한다. 또한 스토리텔링에 대한 연구는 무수히 많이 쏟아져 나오고 있고, 소설의 영화화나 TV드라마화, 영화의 게임화나 그 반대와 관련한 각색연구는 많지만 영상콘텐츠에서 테마공간으로 전환 시의 각색의 방법과 스토리텔링의 전단계라는 측면에서의 각색에 대한 연구는 부족

한 편이다. 따라서 영상콘텐츠가 많이 생산될수록 공간콘텐츠로 개발될 가능성이 커지므로 영상의 공간화를 위한 장치로서의 각색의 방법을 사례를 통하여 고찰하여 영상콘텐츠의 공간화에 대한 이론적 정립과 실무에의 활용을 기대한다.

II. 이론적 배경

1. 각색의 개념

1.1 각색의 의미

스토리텔링은 스토리 발굴 또는 창작, 각색의 과정을 먼저 수반해야한다. 스토리의 발굴이나 창작은 이미 있는 이야기를 찾아내거나 없는 이야기를 만들어내는 것을 말하고, 각색은 앞의 단계에서 준비된 이야기를 목적과 매체에 맞게 전환하는 것을 말한다.

텍스트로 표현되는 문학은 독자에 따라서 추상적이면서 자유롭게 인식할 수 있지만 영화나 애니메이션의 경우는 시청각에 의존함에 따라 문학보다 구체적이고 직접적으로 관객에게 다가간다[1]. 소설에서는 그저 간단히 언급되거나 윤곽만 묘사된 인물이 영화나 애니메이션에서는 외모가 섬세하게 처리될 뿐만 아니라, 동작에 있어서도 신체 언어나 복장 혹은 색을 통해 완전하고 정확하게 묘사된다. 텍스트에서 이미지로의 전환, 엄밀히 말해 매체의 전환은 표현 매체의 특징에 맞게 전환해서 보다 효과적으로 수용자에게 전달하기 위한 목적을 가지고 있다고 보는 게 타당하다[2]. 외부적으로 봤을 때는 매체의 전환이지만 내부적으로 봤을 때는 서사(narrative)의 전환이며, 그것을 실현시키는 데에는 각색이 중요한 역할을 한다.

국립국어원에 따르면 각색은 “실화, 서사시나 소설 따위의 문학 작품을 희곡이나 시나리오로 고쳐 쓰는 일” 또는 “흥미나 강한 인상을 주기 위하여 실제로 없었던 것을 보태어 사실인 것처럼 꾸밈”을 말하는 것으로 우리는 흔히 신문이나 잡지에서 “독립군 이야기를 한국적으로 각색한 영화 고지전”, “화진포 설화를 각색한 연극 전설의 달밤”, “이번 과학축전 기간에는 해와 달이 된 오누이와 봉이 김선달 등의 동화를 각색해 과

학의 원리를 쉽게 이해하도록 만든 과학 체험 장소.....” 등의 기사를 통해 각색의 의미와 사례를 접하게 된다.

각색은 비단 영화나 연극에서만 사용하는 것이 아니라 오늘날 다양한 매체가 등장함에 따라 거의 모든 콘텐츠의 내용을 구성하는 데 있어서는 필수적인 요소라 하겠다. 따라서 앞에서 언급한 국립국어원의 정의는 각색의 좁은 의미라 하겠고, 넓은 의미로는 매체·시공간·관객의 변화에 따라서 새로운 구조의 기능 그리고 형태를 창조할 수 있도록 원래의 작품을 변형하거나 적절하게 맞추는 작업이라고 하겠다. 이렇게 보았을 때 진정한 의미의 각색이란 전적으로 원작에 의지하지 않고 새로운 시도에 의해서 만들어지기 때문에 분명히 창작이고, 원작을 해체하여 완전히 새로운 이야기를 늘어놓는 것이라고 할 수 있다[3].

코닉스베르그(E. L. Konigsburg)¹⁾는 각색의 개념을 세 가지로 설명하였는데 첫째, 각색은 원작으로부터 새로운 장르로의 변화를 목적으로 하며, 둘째, 각색자는 각색을 할 때 원작을 그대로 받아들이는 것이 아니라 옮겨가는 새로운 매체에 따라 표현방식을 변화시켜야 한다. 셋째, 각색은 원작이 대중적 지지를 얻었거나 검증이 된 작품을 토대로 이루어지려는 경향이 있다. 이 상에서 보았듯이 각색이란 단순히 원작을 표현방식이 상이한 다른 매체로 옮기는 것이 아닌 원작을 해체하여 재창조하는 것이라 할 수 있다[4].

데이비드 하워드(David Howard)²⁾는 “각색은 스크린 위에서 펼쳐질 드라마가 제대로 작동되기 위해서는 원작 내에서 무엇을 찾아내야 하고, 어떤 장면들을 유지해야 하며, 또 다른 장면들은 언제, 왜, 어떻게 바뀌어야 하는지 알아야 한다. 또한 사건의 저류에 흐르는 드라마의 본질을 찾아내고, 서로 연결될 것 같지 않은 요소들을 숨쉴 좋게 묶어내어 주제와 드라마에 기여하게 함으로써, 원작의 스토리에 있는 본연의 진실을 제대로 드러내려 애써야 한다[5].”고 하였다. 그의 정의는 본 연구의 주제인 영상콘텐츠가 테마공간으로 전환, 즉 영상 내러티브가 공간내러티브로 각색될 때 고려해야 할 사

항을 잘 표현한 정의라고 할 수 있다.

공간은 영상처럼 순차적인 구조를 가진 것도 있지만, 비순차적인 구조를 가진 것도 있다. 순차적인 구조를 가진 공간의 경우 영상콘텐츠에서 표현하는 것을 압축 또는 생략해서 보여줘야 하고, 비순차적인 구조를 가진 공간의 경우 관람자가 어떤 순서로 공간을 관람 또는 체험하건 간에 궁극적으로 공간콘텐츠가 전달하는 메시지를 이해하도록 내러티브가 분산-조합되도록 각색되어야 한다.

매체를 전환할 때 각색을 하는 것은 당연한 일이다. 기록물이나 소설은 ‘읽기 위한 것’이라면 영화는 ‘보기 위한 것’, 게임은 ‘상호작용하기 위한 것’, 그리고 공간은 ‘체험하기 위한 것’이라는 차이 때문에, 인물·사건·배경의 설정은 매체가 변화됨에 따라 필연적으로 변형이 일어날 수밖에 없다. 또한 장르나 매체에 따라 각색의 방법은 동일하지 않고 다르다.

1.2 각색의 방법

각색에는 몇 가지 방법이 있는데 자네티(Gianetti), 더들리(Dudley)는 각색을 각각 세 종류로 구분하였다. 자네티는 각색자가 원천적인 자료에 얼마나 충실하게 접근하는가 하는 충실도에 따라 대략적(loose)각색·충실한(faithful)각색·축자적(literal)각색[6]으로 구분한다. 자네티의 충실도 여부와는 다르게 각색 작품이 원작과 맺고 있는 관계 혹은 원작을 바라보는 태도에 따라 더들리는 빌려오기(borrowing, 차용)·끼워넣기(intersection, 교차)·변형하기(transformation, 변형)로 분류하였다[7].

자네티가 제시한 ‘대략적 각색’은 하나의 아이디어, 상황 혹은 한 인물을 문학작품에서 택하여 원작과는 다르게 독립적으로 이야기를 전개시켜 나가는 것이다. ‘충실한 각색’은 원작을 영화나 애니메이션의 입장에서 충실히 재현하려고 하는 방식이다. ‘축자적 각색’이란 희곡을 영화화하는 경우로 한정되는데 대사나 연기는 거의 원전을 유지하면서 편집이나 화면구성 등과 같은 특유의 영화적 기교를 첨가한 희곡에 기초한 영화를 말한다.

더들리의 ‘빌려오기(차용)’은 예술가가 일반적으로 성공을 거둔 작품의 소재, 아이디어 또는 형식을 다소

1) <클로디아의 비밀>, <내 친구가 마녀래요>, <룸뎅 팀 작전> 등을 쓴 미국의 어린이 문학 작가.

2) <시나리오 가이드>, <시나리오 마스터> 등을 쓴 미국의 시나리오 작가 겸 시나리오 작법 워크숍 전문가.

광범위하게 사용하는 것으로 관심의 대상은 원작이 지닌 폭넓고 다양한 호소력, 즉 원형적 가치가 되며 원작에 대한 충실성 여부는 그다지 중요하지 않다. 따라서 빌려오기(차용)의 경우에는 아주 작은 소재나 주제에서 파생되는 이야기를 가지고도 영화·애니메이션·공간에 적용하여 콘텐츠화할 수 있다. ‘끼워넣기(교차)’는 원작의 독특한 형식과 내용을 부분별로 살려내는 각색으로 현대 영화에서 널리 사용되는 방법이다. 역사적 시공간의 변화와 함께 원작의 특색이 영화의 특색에 맞게 반영되었는지의 여부가 관건이다. ‘변형하기(변형)’는 원작을 소재로만 이용하고 새롭게 변형한 경우를 말한다.

앞에서 제시한 각색의 방법들은 원작소설을 영화나 드라마, 연극화할 때의 것들이다. 공간화만을 위한 별도의 각색 방법이 연구되어 있지 않은 상황에서 제시한 방법을 공간에도 적용하는 것이 적절한가하는 문제도 있다. 현재 본 연구주제와 유사한 논문으로 「게임원작의 성공적인 각색(박수진, 송승근)」, 「소설에서 비디오게임까지(이형숙)」를 살펴보면 우선 게임의 속성이 테마공간과 비슷하다는 점과 상기 논문들에서 제시한 각색의 방법 또한 위에서 제시한 각색 방법을 쓰고 있다는 점에서 본 논문도 그 궤를 같이 한다.

영상을 공간에 적용할 때에 다양한 각색의 방법 중에서 어떤 것이 공간이라는 매체에 적합한가를 파악하는 것은 매우 중요하다. 물론 반드시 어떤 경우에는 충실한 각색을, 다른 경우에는 빌려오기를 적용해야한다고 특정한 각색의 규칙을 정해놓을 수는 없다. 각색자가 어떻게 얼마나 개입하느냐에 따라 다르고, 대중성과 상업성 혹은 예술성 중 어떤 것을 우위에 두느냐에 따라, 그리고 어떻게 얼마만큼 재현할 것인가에 따라, 테마공간의 향유 대상이 누구냐에 따라 각색의 방법은 천차만별임을 전제한다.

우선은 테마공간의 특징을 살펴보는 것이 필요한데 이것은 영상콘텐츠에서 테마공간으로의 전환 근거가 되기 때문이다.

2. 테마공간의 특징

2.1 내러티브(narrative) 공간

영상콘텐츠와 테마화된 공간콘텐츠에는 내러티브

(narrative)가 있다. 내러티브란 우리말로 서사·이야기·화술 등으로 번역되어지는데 일반적인 개념은 시퀀스(sequence)가 있는 하나의 이야기로서, 플롯이 있는 인과 관계로 연결되어지고, 시공간적으로 변화가 있는 이야기를 말한다.

채트먼(S.Chatman)에 따르면 내러티브는 이야기(story)와 담론(discourse)으로 구성되는데 이야기는 말하고자 하는 본래 내용, 즉 ‘무엇(What)’에 해당하는 서사 내용이며, 담론은 이야기가 전개되는 방식인 ‘어떻게(How)’에 해당하는 서사 형식을 말한다고 하였다.

영화와 애니메이션과 같은 영상콘텐츠는 인물·사건·배경이라는 이야기를 구성하는 기본적인 요소, 영상이미지, 그리고 대사·효과음·배경음악 등의 사운드를 형식으로 하는 담론을 통해 기승전결로 전개된다.

이를 공간콘텐츠에 대입해 보면 박물관이나 전시의 경우 전시주제와 내용이 내러티브의 이야기에 해당하고, 전시패널·네임택·이미지·그래픽·동영상·사운드·체험물·도슨트의 해설 등은 담론이 되며, 관람자가 관람하거나 체험하게 될 때 전시 메시지를 경험하게 된다. 테마파크의 경우 테마파크 자체가 내러티브이며, 전체를 관통하는 메인 테마와 스토리가 있고, 그것을 뒷받침하기 위한 서브 테마들은 각 영역(zoning)으로 구성되어 영상콘텐츠와 마찬가지로 기승전결의 구조를 가지게 되는 것이 테마파크의 이야기에 해당한다. 그곳에서 이야기를 표현하는 것들인 어트랙션(라이드·쇼·이벤트·식음료·상품)과 환경연출(건축물·조형물·조명기구·타이포그래피 등)은 담론이며, 이 경우 인물은 게스트와 캐스트(guest& cast)³⁾, 사건은 게스트들이 각 조닝과 어트랙션을 체험하면서 겪게 되는 일들이 되고, 공간적 배경은 과거-환상-상상 세계로 표현된 환경연출이 된다. 시간적 배경은 테마파크에서 게스트가 사건을 경험하게 되는 각 장소를 이동하는 시간이 현재와 동시제가 된다는 점에서 영상콘텐츠의 그것과는 차이가 있다.

이렇게 관람객이 엔터테인먼트적 체험을 하거나 심미적 체험을 하게 될 때 가상·환상·상상 속 이야기는 현상성과 현재성을 띄게 되는 스토리텔링이 형성된다. 따

3) 테마파크에서는 관람객을 게스트, 종사자를 캐스트라고 부른다.

라서 공간에서의 이야기의 전개는 관람자가 공간에서 행하는 행위 자체, 즉 공간과의 상호작용을 통해 이야기 속으로 들어가게 되면서 겪는 내러티브 경험이 된다.

2.2 이야기 속 등장인물 되기

보는 것 위주의 영상콘텐츠와 달리 체험하는 것 위주의 테마공간 각색의 핵심은 관람객들이 3인칭 전지적 작가시점에서 바라보는 것이 아니라 1인칭 주인공 시점으로 스토리의 일부분이 되도록 한다는 것이다. 즉, 공간은 이야기를 가지고 있고, 영상콘텐츠와 달리 테마공간에서는 사용자가 체험이라는 개입을 통해 이야기 속으로 들어가는 것으로 공간을 경험하는 것이 그 본질이라고 할 수 있다. 내용에 해당하는 '테마'와 형식에 해당하는 '파크'로 구성된 테마파크가 대표적인 예이다.

테마파크의 전형이라고 꼽는 디즈니랜드는 디즈니사에서 만든 영상콘텐츠를 모티프로 한다. 하나의 애니메이션만 가지고 온 것이 아니라 디즈니사에서 제작한 인기있는 영화나 애니메이션에서 에피소드나 극적인 플롯을 추출하여 앞에서 언급한 다양한 각색 방법으로 2차원으로 봤던 이미지들이 우리 눈앞에서 3차원의 공간으로 실재화되어 나타난다. 또한 화면 속의 디즈니 캐릭터들이 디즈니랜드 내에서 관람객들과 악수하고, 안아주며, 환대하면서 상호작용한다. 뿐만 아니라 관람객들은 어트랙션인 '하늘을 나는 덤보'를 타고 애니메이션 속 덤보처럼 하늘을 나는 체험을 할 수 있다. 실재화·상호작용성·체험은 테마공간콘텐츠와 영상콘텐츠의 차이성을 극명하게 보여주는 특징이며, 이러한 특징들은 테마파크가 재현(再現, representation)의 공간임을 입증한다. 즉, 영상콘텐츠가 테마공간으로 전환되기 위한 각색은 관람객을 이야기 속의 등장인물이 되게 하는 것이다.

재현은 어떤 사실이나 현상이 다시 나타나는 것, 혹은 다시 나타나게 하는 것이라는 사전적 의미⁴⁾를 가지

고 있다. 넬슨 굿맨(N.Goodman)은 “재현이란 다시 만들어진 실재”라고 표현하였는데, 한자를 해석하면 어떤 것을 다시 보는 것으로 ‘새롭게 해석한다’, ‘대상을 다시 있게 한다’는 의미가 있다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 재현이 원본과 복사라는 관계에서 세 가지 측면을 함축한다고 주장하였다. 우선 재현은 대상과 일정한 거리가 존재하여 재현하는 주체와 재현되는 객체의 분리가 전제된다고 보았다. 재현 주체와 재현 객체의 분리는 재현 과정에서 대상을 전체로 포착하게 하는데, 이 과정에서 대상을 바라보는 주체인 재현자가 자신의 인식을 통해 대상을 총체화하게 된다는 것이다. 두번째로 재현은 실재를 그대로 복사하는 것을 목적으로 하지만 항상 대상의 일정 부분만을 선택하여 추출하며, 마지막으로 재현은 있는 그대로를 보여주지 않기 때문에 재현 과정에서 어떤 해석이나 스토리 전달을 의도하게 된다고 하였다[8].

그렇다면 테마파크는 왜 재현이라는 방법으로 환경 연출을 하는가? 공간에서 재현이 가져다주는 것은 무엇인가를 생각해봐야 한다. 자신이 경험한 것에 감정을 이입하고 다시 이를 통해서 감동을 받는 것은 인류가 지속해 온 환경과 인간 사이의 일반적인 반응 형태[9]라고 할 수 있다. 산업적 측면에서 보았을 때는 기존의 인기도로 흥행적인 성공을 뒷받침할 수 있으리라는 기대 때문이기도 하다.

그런 의미에서 영상콘텐츠에서 전환된 테마공간의 대표적인 예인 테마파크는 어떤 대상에게는 어릴 적 추억이나 기억을 재현을 통해 환기시키는 곳이며, 어떤 이들에게는 가상이나 환상을 직접 만나게 되는 실현의 공간이라는 측면에서 짧게나마 소원이나 욕망이 이루어진다는 데에 재미를 느낀다. 따라서 테마공간은 원천 소스의 각색을 통해 의도되는 곳이라고 할 수 있다. 디즈니랜드·디즈니씨·유니버설 스튜디오·산리오 퓨로랜드·하모니랜드·파크 아스테릭스·뽀로로 테마파크 등은 애니메이션·영화·만화·캐릭터를 포함하는 영상콘텐츠에서 입체적인 테마공간으로 전환된 사례들이다. 게임을 모티프로 한 테마공간도 있다. 게임 ‘드래곤 퀘스트’

4) 때때로 재현과 혼동해서 사용되는 단어로 ‘모방(imitation)’, ‘복원(restoration)’, ‘패러디(parody)’, ‘오마주(hommage)’ 등이 있다. ‘모방’은 어떠한 것을 그대로 표현하거나 무비판적인 반복을 의미한다. ‘복원’은 고증을 통해 원형 그대로를 만드는 작업을 말한다. ‘패러디’는 전통적인 사상이나 관념, 특정 작가의 문체를 모방하여 익살스럽게 변형하거나 개작하는 수법, 또는 그렇게 쓴 작품을 말하며 흔히

당대 가치관의 허위를 풍자하고 폭로하는 방법으로 쓰인다. ‘오마주’는 다른 작가나 감독에 대한 존경의 표시로 특정 대사나 장면 등을 인용하는 일을 말한다.

에 나오는 <루이다의 주점>을 모티브로 한 테마 Bar <루이다의 바>가 그것이다. 이러한 사례들은 대중적인 공감대가 이미 형성되어 있고, 영상콘텐츠로 노출되었다는 근거가 확보되어 있으며, 환경연출을 통해 다양한 방법으로 재현된다는 점이다.

2.3 놀이 공간

호이징하의 놀이 개념을 발전시킨 카이와(Caillois)는 놀이를 아곤(agon, 경쟁, 스포츠 경기 등), 알레아(alea, 운, 주사위 및 카드 놀이, 도박 등), 미미크리(mimicry, 흉내내기, 인형 및 소꿉놀이, 연극 등), 일링크스(illinx, 현기증, 롤러코스터 타기 등 신체적 자극)등 4가지 유형으로 나누었다. 경쟁을 통한 승패의 가늠, 우연에 결과를 맡긴 긴장과 해소의 경험, 흉내내기를 통한 실재화, 일상에서는 흔히 접할 수 없는 현기증과 짜릿함은 인간이 느끼는 즐거움이다[10].

시드 마이어(Sid Meier)와 율(Juul)은 게임의 놀이성에 관해 주장하였는데 마이어는 게임을 ‘일련의 흥미로운 선택들’이라고 하였고[11], 율은 게임을 재미있게 만드는 것은 ‘게임하기’에 있다고 단언하면서 게임의 본성은 허구에 있는 것이 아니라 규칙에 있는 것이라고 하였다[12]. 두 사람의 주장을 테마공간에 대입해 보면 마이어의 주장의 경우, 테마공간에서 사람들은 주어진 동선에 따라 선택적으로 움직이는 경우에도 그 속에서 각자가 선택하는 것이 있고, 비선형적으로 움직이면서도 선택에 따라 다른 사람과는 다른 체험을 하고 다른 느낌을 가지게 된다는 의미이다. 율의 주장을 적용하면 사람들이 테마공간에 가는 목적이 내러티브를 파악하려 가는 것이 아닐 뿐만 아니라 테마공간에 있으면서 단순히 테마화된 환경연출만 보러간다거나 공간을 하나의 텍스트로 받아들이고 주제가 무엇이며, 이야기가 무엇이고, 어떻게 전개되어 나가는가 하는 내러티브적 의미를 파악하는 관람객을 만나기란 쉽지 않고, 오히려 영화나 애니메이션에 나왔던 캐릭터와 만나게 되거나 재현된 건축물 안으로 들어가는 미미크리의 즐거움, 라이드를 타게 됨으로써 느끼는 ‘짜릿했다, 무서웠다, 신났다’ 등의 심리적인 일링크스의 반응을 보이며, 재방문의 여부도 그 놀이기구를 다시 타기 위함이나 캐릭터나

만화적 건축물을 다시 만나기 위함에 달려있는 경우가 허다하다. 여전히 일반인들에게 테마파크라는 이름보다는 놀이동산, 놀이공원이라는 이름이 익숙해 있는 것도 서사보다는 행위를 통한 놀이에 대한 기억이 더 남기 때문일 것이다.

그렇다면 서사와 놀이는 테마파크에서 대립되는 관계인가를 생각해봐야 하는데 테마파크가 아닌 단순한 놀이공원의 경우에는 분명 놀이가 서사보다 우위에 있다고 할 수 있지만, 테마파크에서 놀이는 서사를 재미있게 전개하는 방식이며, 서사는 하나의 세계를 만들어 놀이의 완성도를 높이고 몰입도를 강화시키는 역할을 한다는 측면에서 양자는 상호보완관계에 있다고 봐야 한다. 물리적인 테마공간이 존재한다고 해서 그것의 기능을 다하는 것이 아니라 이야기와 담론으로 구성된 내러티브에 관람객들의 놀이라는 행위가 더해질 때 비로소 테마파크의 구체적 양상이 드러나기 때문이다. 우리가 디즈니랜드에 가는 것은 단순히 놀이기구를 타기 위해서라기보다는 디즈니의 세상(계) 속으로 들어가 보고 싶기 때문이다. 이런 측면에서 테마공간은 ‘놀이화된 서사’, ‘서사화된 놀이’라고 할 수 있다. 결국 테마공간은 재미를 위해 이야기·이미지·행위가 재현되는 곳이다.

다음에서는 테마공간 콘텐츠의 특성을 바탕으로 각 사례들이 어떻게 각색되어 전환되었는가 하는 양상을 살펴보기로 한다.

III. 사례연구

영상콘텐츠를 테마공간으로 전환하는 것은 개발자측면에서는 이전의 명성을 이어서 관람객을 유도하겠다는 전략이 있고, 이용자측면에서는 재탄생된 이야기에 대한 기대감과 욕망이나 소원의 실현을 위함이다. 영상콘텐츠와 테마공간은 앞에서 밝힌 대로 그 특성이 다르기 때문에 구성방식에도 차이가 있음이 당연하다. 게임을 제외하고, 순차적인 전개구조를 가지는 애니메이션·영화·드라마·만화콘텐츠를 공간화할 때 이야기의 처음부터 끝까지를 영상콘텐츠처럼 나열할 수는 없다. 왜냐하면 테마공간의 완성은 행위자의 공간이동과 그 속에

서의 행위로 이루어지기 때문이다. 또한 여러 가지 영상콘텐츠를 공간화할 때와 하나의 영상콘텐츠만을 공간화할 때의 각색의 방법도 달라야 한다. 전자의 경우에는 이질적인 영상콘텐츠 간의 효과적인 조합을 염두해 두고 각색되어야 하므로 더들리의 각색법이 적합하고, 후자의 경우에는 영상콘텐츠의 실재화에 무게중심이 실리기 때문에 원작의 충실성에 기준을 두는 자네티의 각색법이 적합하다고 할 수 있다.

다음에서는 앞에서 살펴본 테마공간의 특징인 '내러티브 공간', '이야기 속 등장인물되기', '놀이 공간'을 근거로 한 이야기, 이미지, 행위가 각색을 통해 어떻게 재현되는지를 살펴본다.

1. 이야기의 재현을 위한 각색

테마파크는 원전 이야기를 테마파크로 수용하면서 특정 장면이나 캐릭터 혹은 이야기를 차용하여 테마파크에 맞는 스토리로 재구성한다. 이야기의 수용방법으로 주제화(theming) 기법을 사용하는데 이것은 '테마파크 기획자의 전달 의도와 메시지'를 조닝이라고 하는 테마파크 영역 구성과 어트랙션으로 구성하고 표현하는 것을 말한다.

테마는 어떤 테마파크 전체를 관통하는 상위주제와, 그것을 뒷받침함과 동시에 파크의 조닝에 해당하는 하위주제로 나뉘고, 하위주제에는 그것에 적합한 어트랙션으로 이루어진다.

이러한 테마파크에서 이야기의 재현은 조닝의 경우 자네티의 '대략적 각색', 더들리의 '빌려오기(차용)'나 '변형', 어트랙션의 경우 조닝에 적합한 각색의 방법을 사용한다. 다음 사례분석에서 다룰 <디즈니씨>는 '씨(sea)'라는 테마파크의 이름에 걸맞게 '~하버(harbor), ~라군(lagoon), ~포트(port), ~아일랜드(island), ~워터프론트(waterfront), ~코스트(coast)'등 조닝의 이름을 물과 바다와 관련한 것으로 지었고, 특히 애니메이션 '알라딘'과 '인어공주'를 재현한 아라비안 코스트와 머메이드 라군은 인물들이 사는 공간적 배경을 기반으로 조합하여 원작의 충실성보다는 빌려오기를 통해 대략적으로 각색하여 이름을 지었음을 알 수 있다. 어트랙션의 경우 어떤 특정한 각색의 방법만 사용한다는 정해진 규

칙이 없으므로 모티프를 어떻게 추출하여 가공하느냐에 따라 다양한 각색 방법을 사용한다.

<디즈니씨>에 이어 다룰 <루이다의 Bar>는 대규모 테마파크와 같은 조닝은 없고, 테마파크 조닝 중에 있는 하나의 라이드나 레스토랑과 같으므로 <디즈니씨>와 같은 방법으로 각색할 수 없다. 또한 하는 것 위주의 테마파크와 먹는 것 위주의 테마레스토랑을 같은 선상에 놓고 볼 수 없기 때문에 규모와 성격에 따라 각색의 방법은 달라질 수밖에 없다.

루이다의 Bar의 역할은 게임 속 캐릭터들이 동료가 되기 위한 만남의 장소라는 분명한 장소성이 드러나고, 사람들 또한 게임과 동일한 체험을 해보기 싶기 때문에 일반적인 주점이 불특정 다수의 사람들이 오가며, 만나고, 대화를 나누고, 먹고, 마시는 장소라는 특성에 게임 속의 이야기를 접목시켰다. 그러므로, 사람들은 낯설지 않은 행위를 마치 게임 속으로 공간 이동한 것처럼 할 수 있기 때문에 일반 주점과는 다른 즐거움을 만끽하게 된다.

2. 이미지의 재현을 위한 각색

또한 테마파크에서의 공간은 실제 세계에서는 한 공간에 있을 수 없는 곳도 파크 안에 공존한다. 유니버설 스튜디오가 그 예인데 할리우드·뉴욕·샌프란시스코 거리가 파크 안에 재현되어 있다. 캐릭터도 한 곳에 모여 있어 탄생년도와 탄생지역이 다른 스누피·헬로 키티·딱따구리·찰리 브라운·슈렉·피노키오 등을 함께 만날 수 있다.

이미지의 재현을 거시적인 안목에서 보았을 때 위에 기술한 것처럼 이질적인 것들을 한 곳에 모아 마치 거대한 콜라주를 완성한 곳이라는 측면에서 자네티의 '대략적 각색', 더들리의 '끼워넣기(교차)'의 방법을 사용했음을 알 수 있다.

이미지의 재현을 환경연출·캐릭터·어트랙션으로 나누어 미시적 관점에서 보았을 때는 영화나 애니메이션에서 등장한 건물·거리·조형물·캐릭터·특정한 장면 등을 있는 그대로 표현하는 자네티의 '충실한 각색'의 방법을 주로 사용한 것임을 알 수 있다. 이것은 향수·실재화가 핵심이므로 영화나 애니메이션의 시각적 이미지

를 거의 그대로 텔링한다. 캐릭터의 경우 영상콘텐츠에서 본 것과 달리 외형상 조금만 변화가 있거나 연기가 어색해도 관람객은 실망하고, 외면하며, 나아가서 테마파크 전체 이미지를 저하시키고 재방문을 하지 않게 되는 상황에 까지 이를 수 있다.

3. 행위의 재현을 위한 각색

테마파크의 시점은 과거·미래·환상 세계로 구성되지만, 현재는 빠져있다. 이러한 시간은 비일상적 공간으로 연출되어 관람객은 만화적 건축물(animated architecture)과 조형물로 둘러싸인 곳을 거닐고, 어트랙션을 체험함으로써 현실과는 다른 세계와 접촉하게 된다.

관람객은 마치 판타지 콘텐츠(동화·소설·영화·애니메이션 포함)에서 주인공이 특정한 매개체인 문·동굴·옷장·기차·특정한 음식·냄새를 통해 현실세계에서 환상세계로 들어가는 것과 마찬가지로 테마파크의 입구를 통과하여 이계공간에 들어서게 된다. 관람객은 해리포터, 오즈의 마법사의 도로시, 이상한 나라의 앨리스가 문이나 동굴을 통과하는 것과 같은 경험을 하게 되는데 이것은 관람자가 처음 경험하게 되는 행위의 재현이다. 이 부분은 영상콘텐츠로 볼 때는 사건의 발단에 해당하는 부분으로 도입부의 이해와 앞으로 일어날 사건의 발생에 대해 관람객의 관심, 호기심, 흥미 유발을 위한 첫 관문에 해당한다.

다음 관문은 관람객이 상황과 캐릭터와의 동일화를 위한 체험의 장이다. 이것은 어트랙션 체험으로 나타나는데 이것은 관람객에게 테마파크의 메시지를 가장 흥미롭게 전달하고, 테마에 완전 몰입된 상태로 만들게 된다.

라이드의 경우 네이밍(naming)과 방식이 중요한데 해당 영역의 이야기를 우선 고려하고, 다음으로 어떤 영상콘텐츠를 선택-차용-각색할 것인가를 정한 다음, 거기에 맞는 라이드 방식을 설정한 후 이름을 정한다. (이름을 먼저 정하고 방식을 정하기도 한다.) 영상콘텐츠에서 주인공이 새를 타고 하늘을 나는 장면이 있다면 테마파크에서도 관람객이 그러한 체험을 할 수 있도록 롤러코스터를 타거나 3D 혹은 4D 입체영상을 체험할

수 있다.

영상콘텐츠에서 관람객의 시점은 3인칭 관찰자의 입장이지만 공간콘텐츠에서 그것은 1인칭 주인공의 입장으로 전환된다. 그것을 매개하는 것은 관람객의 행위이고, 테마파크는 그 행위를 유도하는 장치이다.

행위 재현은 특히 이야기의 재현과 밀접한 관련이 있으므로 스토리와 부합하는 담론이 구현되었을 때 테마파크의 완성도가 높아진다고 할 수 있다. 예를 들면, 공룡시대를 체험한다는 ‘쥬라식 파크’의 이야기는 워터 코스터(water coaster)라는 방법(담론)으로 ‘쥬라식 파크 더 라이드(Jurassic Park The Ride)’라는 이름의 어트랙션으로 개발되었다.

행위는 탈것뿐만 아니라 관람자가 먹고 마시는 것을 통해서도 재현된다. 영상콘텐츠에 등장하는 특이한 음식을 보는 관람객들은 꼭 한번 먹어봤으면 하는 마음을 갖게 된다. 테마공간콘텐츠에서 이것은 자네티의 ‘충실한 각색’의 방법으로 재현된다. 단, 어트랙션 하나하나보다 전체 조닝을 중심으로 식음시설이 구성될 때는 영역의 분위기에 맞는 것으로 구성되므로 이 경우에는 더 들리의 ‘교차(끼워넣기)’의 방법이 적합하다.

다음에서는 일본에 있는 테마파크 <디즈니씨>의 아라비안코스트와 테마 바 <루이다의 Bar> 사례를 통해 이야기·이미지·행위의 재현과 각색 양상을 살펴본다.

4. 사례분석

4.1 디즈니씨 아라비안코스트의 각색과 재현

<디즈니씨>의 아라비안 코스트는 애니메이션 ‘알라딘’에 나오는 요정 지니가 만들었다는 세계를 테마파크로 구성하였다. 자스민의 플라잉 카펫, 신밋트 스토리북 보야지, 캐러밴 캐러셀, 매직램프 시어터 등 3개의 라이드와 1개의 공연으로 이루어져 있다.

자스민의 플라잉 카펫은 삽입곡 ‘A whole new world’에 맞춰 알라딘과 자스민이 매직 카펫을 타고 여러 곳을 날아다니는 장면의 끝부분에 자스민이 살고 있는 궁의 분수 정원이 나오는 컷에서 차용하여 만든 라이드다. 즉, 이야기는 양탄자를 타고 알라딘과 자스민처럼 정원 위를 나는 것이고, 이미지는 분수 정원과 매직 카펫을 재현하였으며, 행위는 회전운동형 라이드를 타

고 분수 위를 돌거나 상하로 움직여서 아라비안코스트의 경관을 볼 수 있도록 자유로운 매직 카펫의 움직임을 재현하였다. 이야기·이미지·행위는 ‘끼워넣기(교차)’의 방법으로 재현되었다.

신밧드 스토리북 보아지는 디즈니 애니메이션의 고전 명작 중 하나인 ‘신밧드의 모험’을 모티프로 하였다. 신밧드 스토리북 보아지는 신밧드와 아기호랑이 찬두를 중심으로 보물을 찾기 위해 바다로 모험을 떠나는 이야기로 구성되어 있다. 이미지는 신밧드와 찬두의 공간이동 에 따른 배경설정과 캐릭터의 등장으로 재현되고, 행위는 관람객들이 다크보트라이드를 타고 오디오-애니메트로닉스들을 감상하여 마치 동화책을 넘기면서 이야기를 이해하는 방식으로 재현되었다. 이야기·이미지·행위는 ‘빌려오기(차용)’의 방법으로 각색되었음을 알 수 있다.

캐러밴 캐러셀은 어느 놀이공원이나 테마파크에도 있는 회전목마에 이야기를 입힌 것이다. 이야기는 캐러밴대와 함께 떠나는 사막여행으로, 관람객은 아랍말, 낙타, 신화에 등장하는 환상 동물 그리핀, 램프의 요정 지니 중 하나를 선택하여 타는 것으로 행위를 재현한다. 이미지는 궁전 안에 있는 아랍풍의 돔 형태 건물과 아름다운 궁전 밖의 풍광, 그리고 알라딘에 등장하는 캐릭터들로 재현된다. 캐러밴 캐러셀 역시 ‘빌려오기(차용)’의 방법으로 각색하였다.

매직램프 씨어터는 알라딘의 지니가 등장하는 것은 원작과 동일하지만 완전히 다른 이야기로 전개된다. 마술사 사방과 조수 아심이 펼치는 마술쇼로 사방이 지니를 가둬두고, 아심이 지니를 구하는 내용으로 전개된다. 램프에서 지니가 등장하는 것은 애니메이션과 동일하지만 쇼는 연극과 3D 입체영상으로 이미지를 재현한다. 관람객은 라이드 필름 상영관에 앉아서 입체영상으로 표현된 쇼를 감상하게 되는데 지니는 관람객들을 향해 다양한 마술을 입체적으로 보여주고, 관람객은 눈앞에서 지니를 직접 만난 듯한 체험을 하게 된다. 이 경우에는 ‘변형하기(변형)’ 방법을 사용하였다.

4.2 루이다의 바에서의 각색과 재현

<루이다의 바>는 게임 <드래곤 퀘스트>에 나오는

<루이다의 주점>을 모티브로 한 테마 Bar⁵⁾이다. 음식과 엔터테인먼트를 결합한 이터테인먼트(eater-tainment)로 테마레스토랑의 한 예라고 할 수 있다. 이미지의 재현은 음식점 곳곳에 게임에서 등장하는 아이템을 인테리어 소품으로 장식한 환경연출에서 드러나는데 사람들이 음식점에 들어간 순간 게임 속에 와 있다는 느낌을 주게 된다. 루이다의 바의 기능은 게임에서 떠돌이들이 동료가 되기 위해 모이는 만남과 이별의 술집으로 실제 주점의 특징도 다양한 사람들의 이합집산이 이루어진다는 점에서 맥락을 같이 하고 이야기가 재현된다.

게임이 버전업되는 것처럼 <루이다의 바>도 지금까지 2번의 레벨 업을 했다는 것도 게임의 속성을 따라간다. 신메뉴를 출시했고, 이용시간이 변경되었으며, 인기 메뉴 순위도 발표한 것이 레벨 업의 내용이다. 2011년 9월 22일 드래곤 퀘스트는 탄생 25주년을 맞이했는데 루이다의 Bar에서도 기념 이벤트로 게임 속에 등장하는 스톤 몬스터인 골렘을 형상화한 1입 크기의 골렘 케익을 기간 한정판 메뉴로 출시하여 단순히 음식을 먹고 마시는 것에 그치지 않고, 게임과 행보를 같이한다는 점에서 가상세계를 실제로 구현했다는 점에 큰 의의가 있다.

행위는 음식을 먹고 마시며, 게임 속 캐릭터를 만나고, 사람들이 드나들고, 대화하는 것으로 재현된다. 테마레스토랑만큼 이곳의 핵심 어트랙션은 단연 음식이다. 음식은 게임 속의 캐릭터들이 먹는 음식·아이템·몬스터를 재현하였기 때문에 시각·후각·미각을 동시에 즐겁게 해준다. 홈페이지나 Bar의 메뉴 판에는 각 음식에 대한 개성있는 이름과 설명이 첨부되어 있다. 또한 주점의 주인이자 주문한 음식을 제공해주는 루이다와 리카를 실제로 만나볼 수 있다는 것은 디즈니랜드나 디즈니씨에서 미키마우스를 만나는 것과 같은 실재화의 재미를 준다.

따라서 루이다의 바는 주점의 공간연출과 게임 캐릭터와의 만남, 그리고 게임 속 음식이나 아이템, 몬스터

5) 일본 게임 개발사 스퀘어엔릭스가 자사의 대표 게임인 드래곤 퀘스트를 모티브로 요식업 기업인 뉴튼과 협업하여 2010년 1월 28일, 도쿄 롯본기에 오픈한 음식점이다. 드래곤 퀘스트는 1986년 5월 첫 출시된 판타지 어드벤처 장르 게임이다.

를 실제 음식으로 제공하는 ‘충실한 각색’으로 재현되었음을 알 수 있다. [표 1]과 [표 2]를 통해 두 사례의 각색 양상을 정리하였다.

IV. 결론

지금까지 영상콘텐츠가 테마공간으로 전환되는 과정

표 1.테마파크 디즈니씨의 아라비안 코스트의 각색과 재현

구분	수	이름	이야기 재현	각색	
라이드와 쇼	4	자스민의 플라잉 카펫	이야기 재현	끼워넣기(교차)	
			양탄자를 타고 애니메이션 알라딘에 등장하는 자스민의 정원 위 날기		
			행위 재현		
			알라딘 혹은 자스민처럼 매직 카펫 타기:회전운동형 놀이기구 타기		
				이미지 재현	
					
			그림 2. (좌)애니메이션 알라딘, (우)자스민의 플라잉 카펫		
	신밧드 스토리북 보아지	이야기 재현	빌려오기(차용)		
		신밧드와 함께 떠나는 보물찾기 여행			
		행위의 재현			
		관람객들이 다크보트라이드(dark boat ride)를 타고 오디오-애니메트로닉스(audio-animatronics, 신밧드 등장인물을 움직이는 인형으로 제작)들을 감상하여 마치 동화책을 넘기듯 이야기를 이해			
				이미지의 재현	
					
		그림 3. 신밧드 스토리북 보아지			
캐러밴 캐러셀	이야기 재현	빌려오기(차용)			
	캐러밴대와 함께 떠나는 사막여행				
	행위의 재현				
	관람객은 이랍말, 낙타, 신화에 등장하는 환상 동물 그리핀, 램프의 요정 지니 중 하나를 선택하여 회전형 라이드를 타는 것으로 행위를 재현				
			이미지의 재현		
					
		그림 4. (좌) 애니메이션 알라딘, (우)캐러밴 캐러셀 그림 5. 등장 캐릭터 활용 회전목마			
매직램프 시어터	이야기 재현	변형하기(변형)			
	마술사 사방, 조수 아심, 요정 지니가 펼치는 마술쇼				
	행위의 재현				
	라이드 필름 상영관(Dynamic Motion Simulator Theater)에 들어가서 연극과 3D 입체영상이 결합된 마술쇼를 관람				
			이미지의 재현		
					
		그림 6. 매직램프 시어터			

표 2. 게임 드래곤 퀘스트 중 루이다의 주점의 각색과 재현

이야기 재현		각색
떠돌이들이 동료가 되기 위해 모이는 주점		
행위 재현		
-인테리어로 연출된 게임 속 환경 감상하기 및 떠돌이 캐릭터 되기(손님들의 대화 및 음주행위) -게임 속 캐릭터인 루이다(주점 주인)와 리카 만나기 -게임 속 음식, 아이템, 몬스터를 재현한 음식 먹기		
이미지 재현		
 <p>그림 7. (좌)게임 속 루이다의 주점, (우)실제 루이다의 Bar, 떠돌이 캐릭터 체형</p>	 <p>그림 8. (좌)게임 속 루이다와 리카, (우) 실제 루이다의 Bar에서의 루이다와 리카</p>	
 <p>그림 9. (좌)게임 속 슬라임 몬스터, (우)실제 루이다의 Bar의 슬라임 고기만두</p>	 <p>그림 10. (좌)게임 속 여신의 과일, (우)실제 루이다의 Bar의 여신의 과일</p>	
 <p>그림 11. (좌)게임 속 로또의 문장, (우)실제 루이다의 Bar의 로또의 문장 쿠키</p>	 <p>그림 12. (좌)게임 속 몬스터 골렘, (우)실제 루이다의 Bar의 골렘 케익</p>	

충실한 각색

을 각색을 통해 살펴보고, 그 결과 테마공간에서 어떻게 이야기·이미지·행위가 재현되는지를 사례를 통해 분석해 보았다. 현재 콘텐츠에서의 논의의 대세는 스토리텔링인데 매체를 전환할 때 그보다 앞서 고려해야 할 각색에 대한 논의가 부족한 바, 본 논문에서는 그것의 중요성을 알리고 방법을 제시하여 사람들에게 영상콘텐츠에 대한 또 다른 기대감과 즐거움을 주는 테마공간이 될 수 있는 방안을 모색하고자 하였다.

우선 각색의 의미와 방법을 알아보고, 다음으로는 테마공간의 특성을 파악하였는데 결국 테마공간은 재미를 위한 서사화와 놀이화를 위해 원작 콘텐츠인 영상콘텐츠의 이야기·이미지·(캐릭터의)행위를 재현한 곳이다. 재현을 함에 있어서 원작 콘텐츠의 어떤 것들을 그대로 살리고, 어떤 것들을 변경해야 하는지, 때에 따

라서는 아주 미미한 부분만을 모티프로 하고 완전히 새로 만들어야 한다는 것에 대한 통찰이 스토리텔링보다 선행되어야 한다.

앞에서는 각색의 방법을 자네티, 더들리가 각각 제시한 것들을 소개하여 테마파크 <디즈니씨>와 테마 레스토랑 <루이다의 Bar>에 대입해 보았는데 필자가 분석한 각색의 방법이 절대적이지 않음을 밝히며, 실제 사례에서 어떻게 각색화되었는가 하는 양상을 보고자 함이었다. 중요한 것은 결과적으로 각각의 각색 방법 중 어떤 것이 원작에 맞고, 공간화에 적합한지를 살펴봐야 한다.

각색을 통한 세 가지 재현은 영상콘텐츠에서 3인칭 전지적 작가 시점으로 바라보던 사람들의 시점을 1인칭 시점의 주인공으로 만들어준다는 데 의의가 있다.

그리고 단순히 원작 콘텐츠가 다시 쓰여졌다는 모방이 아니라 각색을 통해 새로운 콘텐츠로 재창조되었음을 뜻한다[13].

한편, 최근에는 디즈니랜드 어트랙션 중 하나인 ‘캐러비안의 해적’이 영화 <캐러비안의 해적> 시리즈로 등장한 것처럼 공간콘텐츠에서 영상콘텐츠로의 전환도 있다. 시리즈물이 연속 나올 정도로 성공을 거두고 있는 바탕 역시 각색이다. 앞으로도 양자 간의 전환은 활발할 것이므로 본 논문이 미미하게나마 영상과 공간, 공간과 영상의 전환에 기여하기를 바라며, 향후 다양한 테마공간의 구체적인 학문적 층위에서의 분석을 통해 양자 간의 전환이 효과적으로 작용하고, 다양한 각색 방법이 실질적으로 적용되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 불프강 가스트, *영화*, 문학과 지성사, p.32, 2006.
- [2] 더들리 앤드루, *영화이론의 개념들*, 시각과 언어, p.149, 1998.
- [3] 박범신, 원작소설의 영상화에 대한 구조적인 문제점, *영화*, 영화진흥공사, p.90, 1990.
- [4] Keith Cohen, *Film and Literature: The Dynamic of Exchange*, New Haven, Yale Univ, Press, 1979.
- 이정은, “소설과 각색된 텔레비전 드라마의 비교 연구”, 단국대학교 석사논문, p.23, 2005, 재인용.
- [5] 데이비드 하워드, 에드워드 마블리, *시나리오 가이드*, 한겨레 신문사, p.29, 1999.
- [6] 루이스 자네티, *영화의 이해*, 현암사, pp.399-400, 2003.
- [7] 더들리 앤드루, *앞의 책*, p.145.
- [8] 박성수, *재현, 시물라르크, 배치*, 문화과학 24호, p.39, 2000.
- [9] 최성은, “테마파크 재현적 공간과 표현 특성에 관한 연구:의도적 연출 기법을 중심으로”, 국민대학교 석사논문, p.30, 2003.
- [10] 박근서, *게임하기*, 커뮤니케이션북스, pp.30-38, 2009, 재구성.

[11] 앤드류 롤링스, 데이브 모리스, *게임 아키텍처&디자인*, 제우미디어, p.59, 2004.

[12] Juul and Jesper, *Half Real*, Cambridge: The MIT Press, p.19, 2005.

[13] 한창완, 홍난지, “웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구:웹툰 <이끼>의 스토리텔링을 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제2호, p.187, 2011, 재구성.

저 자 소 개

신 동 희(Dong-Hee Shin)

정희원



▪ 2004년 5월 : Syracuse University, Information and Telecommunications(석박사)

▪ 2004년 6월 ~ 2009년 5월 : Pennsylvania State University, College of Information

Sciences and Technology 교수(Assistant Professor)

▪ 2009년 6월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션 사이언스 학과 교수 (Associate Professor & Chair)

<관심분야> : 커뮤니케이션, HCI, 문화기술

김 희 경(Hee-Kyung Kim)

정희원



▪ 2005년 2월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문학석사)

▪ 2009년 8월 : 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과(문화콘텐츠학박사)

▪ 2010년 7월 ~ 현재 : 성균관대학교 인터랙션 사이언스 연구소 선임연구원

<관심분야> : 디지털 스토리텔링, 융합형 콘텐츠, 공간형 콘텐츠