

확장된 각색 인식과 상호텍스트성의 정치학*

— 린다 허천의 각색 이론을 중심으로

이진형**

1. 각색의 시대
2. 각색 연구의 프레임 전환: 장르·매체에서 참여 양식으로
 - 2-1. 참여 양식
 - 2-2. 각색의 유형과 형식의 문제
 - 2-3. 광의의 의사소통 맥락: 각색자, 청중, 맥락
3. 오픈린의 더욱 확장된 각색 인식
4. 각색, 또는 상호텍스트성의 정치학

국문요약

이 글은 뉴 미디어 시대 각색에 대한 이론적 탐구를 위한 시론으로서, 린다 허천의 *The theory of Adaptation(Second Edition)*에 대한 면밀한 검토를 통해 뉴 미디어 시대 확장된 각색 인식을 살펴보고 그 이론적·정치적 잠재력을 발굴하는 데 그 목적이 있다.

허천은 오늘날 각색을 어디서든 발견할 수 있지만 그에 대한 평가는 대부분 부정적인 것이라는 데 문제를 제기한다. 허천에 따르면, 모든 스토리텔링은 본질적으로 상호텍스트적인 것이고, 모든 장르나 매체는 상호텍스트성의 형식으로서 동질적인 것이다. 그리고 그런 한에서 모든 스토리텔링은 일종의 각색으로 간주될 수 있다. 이와 같은 인식을 토대

* 이 논문은 건국대학교 KU연구전임 프로그램에 의해서 수행된 과제임.

** 건국대학교 아시아·디아스포라연구소 조교수

로 허천은 “각색을 **각색으로서** 다루기”를 요구한다. 구체적으로, 허천은 우선 장르나 매체 대신 참여 양식(mode of engagement) 범주를 대안으로 도입하고, 각색의 세 가지 유형(‘말하기↔보여주기’, ‘보여주기↔보여주기’, ‘상호작용하기↔말하기·보여주기’)과 관련해서 형식의 문제를 검토한 뒤, 광의의 의사소통 맥락(각색자, 청중, 맥락)에 관해 설명한다.

“2판 서문”에서 허천은 새로운 엔터테인먼트 규범으로 자리잡은 트랜스미디어 스토리텔링에 특히 주목한다. 여기서 각색은 서사나 스토리의 각색이 아닌 스토리 월드의 각색, 말하자면 ‘월드 빌딩(world building)’으로서 재규정된다. 한편 시오반 오픈의 “에필로그”는 허천의 각색 이론이 예술 장르들 또는 매체들 사이에서 이루어지는 각색뿐만 아닌, 팬 커뮤니티, 소셜 웹, 마케팅, 사회적 실천, 아이 패드 등 여러 분야를 횡단하는 각색에 대해서도 여전히 설명 능력이 있음을 보여준다.

허천의 각색 논의는 우선 뉴 미디어 시대 확장된 각색 인식을 가능하게 해준다는 데 그 의의가 있다. 특히 ‘각색자’와 ‘청중’ 개념에 대한 강조는 뉴 미디어 시대 ‘청중’의 참여가 갖는 중요성을 고려한 데 기인한 것으로서, 소위 ‘저자의 죽음’이라는 이론적 공리에 대한 비판적 재검토가 필요함을 보여준다. 그리고 모든 작품의 상호텍스트성을 강조함으로써 작품들, 장르들, 매체들 간 위계를 무너뜨리는 각색의 정치, ‘저자’로서의 ‘청중=각색자=주체’이 수행하는 ‘월드 빌딩’ 작업이 실제 세계의 위계 관계를 무너뜨리는 데도 기여할 수 있음을 암시한다.

(주제어: 각색 이론, 각색자, 청중, 참여 양식, 상호텍스트성, 스토리텔링, 트랜스미디어)

두 개의 미디어가 혼합되거나 서로 만나는 순간은 새로운 형식이 탄생하는 진리와 계시의 순간이다. 왜냐하면 두 미디어가 나란히 마주칠 때, 우리는 두 가지 형식들이 마주치는 접점에 서게 되고 그 접점은 우리로 하여금 나르시스의 감각 마비 상태에서 깨어날 수 있게 하기 때문이다. 미디어들이 만나는 순간은 미디어가 우리의 감각들에 가했던 실신 상태와 감각 마비 상태에서 풀려나는 자유의 순간이다. 마샬 매클루언, 『미디어의 이해』¹⁾

1. 각색의 시대

2016년 10월 학술연구정보서비스 웹사이트(<http://www.riss.kr>)에서 ‘각색’을 키워드로 검색 작업을 하면 총 1,200편 이상의 국내학술지 논문을 확인할 수 있다. 흥미로운 것은, 지난 세기 한 해 10여 편 정도에 불과하던 각색 관련 논문 수가 2000년 무렵부터 급격히 증가해 2010년 한 해에만 100편을 상회할 정도로 증가했다는 사실이다. 지금도 각색 관련 논문은 매년 70~80편 이상씩 꾸준히 발표되고 있다.

각색에 대한 학술적 관심의 증가는 21세기 들어 각색의 범위가 급격히 확장되고 그를 위한 테크놀로지가 혁신적으로 발전한 데 기인하는 듯하다. 이 시기 콘텐츠의 경제적 가치와 이를 구현하기 위한 원소스멀티유즈(One Source Multi Use) 전략이 산업적 측면에서 주목을 받기 시작하자 각색의 실천 범위는 문학, 영화, 연극 등 전통적 예술 장르뿐만 아니라 게임, 광고, 테마파크, 소셜 웹 같은 엔터테인먼트 분야도까지 포함할 정도로 넓어지게 되었다. 게다가 뉴 미디어의 급속한 발전과 활용은 구 미디어와 뉴 미디어의 공존과 협업, 말하자면 과거와 현재의 다양한 콘텐츠들 간 상호연결과 상호작용에 기반한 ‘컨버전스 컬처(Convergence

1) 마샬 매클루언, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2011, 123쪽.

Culture)²⁾를 활성화함으로써 예술 장르들 또는 매체들 사이의 약호전환을 용이하게 만들기도 했다. 오늘날 영화를 소설로 바꿔 쓰거나 광고로 활용하는 것은 일상적인 일이 되었고, 과거 발표되었던 노래들을 이용해서 새로운 노래를 만드는 매시업(mashup)은 대중음악의 중요한 작업 방식이 되었다. 그리고 누구나 스마트폰만 있으면 기존 콘텐츠를 활용한 블로그 포스팅이나 동영상 제작을 할 수 있게 되었다. 이에 착안해서 토마스 라이치는 21세기를 ‘각색의 황금 시대로 명명하기도 했다.’³⁾

그 동안 한국에서 이루어진 각색 연구는 크게 두 가지 흐름을 형성하고 있다. 하나는 문학, 영화, 연극 같은 서사예술 장르를 중심으로 예술 장르들 간 약호전환을 탐구하는 것이고, 다른 하나는 문화콘텐츠 분야를 중심으로 원소스멀티유즈, 트랜스미디어, 스토리텔링 같은 개념들에 의존해서 콘텐츠 전환 및 활용을 연구하는 것이다. 거칠게 표현하자면, 전자는 원작과 각색 작품 간 서사학적 차이, 미학적 손익, 의미 변화 등에 주로 초점을 맞추는 것이고, 후자는 다양한 매체들을 횡단하는 콘텐츠의 상호 전환과 확장, 생산자와 이용자의 참여, 각색 콘텐츠의 경제적·교육적·문화적 활용 등에 주로 관심을 갖는 것이다. 그러나 전자는 각색 그 자체보다 원작(특히 문학)과 각색 작품에 대한 비교 연구에 주력함으로써 뉴 미디어 시대 장르들 및 매체들 간 상호작용, 청중(독자)의 다양한 참여 같은 이슈를 포괄적으로 다루는 데까지 나아가지는 못했다. 특히 소스 작품(특히 문학)을 기준으로 각색 작품과의 비교 연구를 진행하는 것은 각색 그 자체에 대한 본격적 연구를 저해하는 요인이 되기도 했다.⁴⁾ 한편 후자는 각색을 주로 뉴 미디어 시대 콘텐츠의

2) 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008, 17-18쪽.

3) Thomas Leitch, "New! Expand! Unimproved!", *Literature Film Quarterly* 41(2), 2013, p.157.

4) 장미영의 『소설과 미디어콘텐츠의 상호매체성』(『국어문학』 52, 국어문화회, 2012)는

상호매체적 전환과 관련해서, 그리고 상업화·상품화의 맥락 속에서 다름으로써 테크놀로지와 경제적 관심 외에 각색의 다양한 의미화 가능성(미학적, 예술사적, 정치적 의미 등)에는 상대적으로 소홀하게 되었다.⁵⁾ 여기서 각색은 트랜스미디어, 프랜차이즈화, 상품화, 마케팅 활용 등과 관련한 상업화 전략의 일종으로 간주된다. 따라서 각색 연구를 주도하는 두 가지 흐름 모두 각색 그 자체에 대한 본격적인 이론적 탐색이라고 보기는 힘들다.

이 글은 뉴 미디어 시대 각색에 대한 이론적 탐구를 위한 시론으로서, 린다 허천의 *The theory of Adaptation(Second Edition)*(London and New York: Routledge, 2013)[이후 『각색 이론』으로 표기]에 대한 면밀한 검토를 통해 뉴 미디어 시대 확장된 각색 인식을 살펴보고 그 이론적·정치적 잠재력을 가늠해 보려고 한다. 『각색 이론』의 의의는 무엇보다도 허천이 각색에 대한 평가절하에 맞서 ‘각색으로서의 각색’에 대한 진지한 연구를 시도했다는 데 있다. 허천의 연구는 크게 두 가지 문제 의식에 기인한다. 하나는 문학을 비롯한 소스 작품을 일차적인 것이자 우월한 것으로 간주하고 각색을 이차적인 것이자 열등한 것으로 간주한 결과 우리 시대 중요한 문화적 현상인 각색을 온당하게 다루지 못했다는 점이다. 허천은 이와 같은 문제가 특정 장르나 매체 중심의 각색 연구에

직접 비교 연구 작업을 수행한 글은 아니지만, 문학(소설)과 다른 매체(장르)에 대한 비교 연구 작업이 전제하는 입장을 잘 보여준다. 이 글에서 장미영은 21세기 전자매체의 발전과 그로 인한 장르 경계 해체를 인정하면서도, “인터넷이나 미디어콘텐츠 어느 영역에서건 소설이라는 문학 장르는 핵심적 역할을 담당하고 있”고 “개연성이 분명한 스토리에 열광하는 보수적 현상이 지배적임을 주장한다.(276쪽)

5) 이와 관련해서 박기수는 문학 텍스트 중심주의로부터 벗어나 매체 간 상호전환 가능성을 강조하기 위해 ‘각색’ 대신 ‘전환’이라는 용어를 사용하는 게 바람직하다고 주장하기도 했다.(박기수, 『One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구』, 『한국언어문화』 44, 한국언어문화학회, 2011, 157쪽)

기인한다고 보고 각색 그 자체, 특히 장르들 또는 매체들 간 위계질서를 침식하는 각색의 “상호텍스트성의 정치학”(XIV)에 관심을 기울인다. 다음으로 허천은 트랜스미디어나 프랜차이즈 관련 각색 연구의 경우 각색을 ‘사소하고 단순한 콘텐츠 개작’이나 ‘상품화와 상업화의 수사학’으로 다룬다는 데 문제를 제기한다. 이를 통해 허천은 각색에 대한 평가절하에 맞서는 한편, 모든 생명체가 동일한 가치를 인정 받듯이 각색 또한 하나의 문화적 현상으로서 “동일한 문화적 가치”(XXVIII)를 인정 받을 필요가 있다고 주장한다.

이 글에서는 『각색 이론』의 개정판, 즉 2006년 초판에 “2판 서문”과 시오반 오픈린Siobhan O’Flynn의 “에필로그”가 추가된 2013년 개정판을 대상으로 ‘각색 이론’에 대한 검토 작업을 수행하려고 한다. 이 개정판은 초판에 비해 크게 두 가지 주목할 만한 변화를 포함하고 있다. 하나는 초판 출간 이후 6여 년 동안 각색과 관련해서 다양한 영역에서 일어난 변화를 반영하려고 했다는 것이고, 다른 하나는 그와 같은 변화를 “2판 서문”과 “에필로그”에 반영함으로써 초판의 ‘각색 이론’을 재맥락화(각색)했다는 것이다. 특히 허천이 그만의 각색 규정과 광의의 의사소통 맥락(각색자, 청중[audience]⁶⁾, 맥락)을 중심으로 논의를 전개했다면, 오픈린의 “에필로그”는 인터넷 팬 커뮤니티, 미디어 대기업이 참여하는 트랜

6) 영어 단어 ‘audience’는 보통 관객, 관중, 청중, 시청자, 향유자 등으로 번역되고, ‘media audience’라는 용어와 관련해서는 수용자로 번역된다. 허천 역시 audience에 이 모든 의미를 담아서 사용하고 있다. 하지만 각각의 번역어들은 여러 장소에서 다양한 방식으로 콘텐츠를 ‘체험’하는 사람들의 특성을 충분히 반영하지 못하거나, 아니면 뉴 미디어 시대 콘텐츠 수용자이자 생산자로서 매체와 상호작용하는 사람들의 능동성을 충분히 반영하지 못한다는 점에서 모두 한계가 있다. 그렇지만 그 모든 의미를 담고 있는 적절한 번역어가 아직 발명되지 않았기 때문에, 이 글에서는 audience의 모든 내포를 동시에 드러내는 데 한계가 있음에도 잠정적으로 ‘청중’이라는 번역어를 사용하고 자 한다.

스미디어 생산, 프랜차이즈 브랜드, 저작권 같은 이슈들을 충실하게 다룸으로써 허천의 논의를 새로운 맥락에서 재해석하게 해주었다.⁷⁾

이 글에서는 우선 허천이 전개하는 각색 논의를 면밀하게 살펴본 뒤 “2판 서문”과 오픈린의 “에필로그”를 중심으로 뉴 미디어 시대 각색의 확장 변화 양상에 관해 검토하려고 한다. 그리고는 추후 각색 연구를 위해 허천의 논의에 내재하는 이론적·정치적 잠재력을 가늠해볼 것이다.

2. 각색 연구의 프레임 전환: 장르·매체에서 참여 양식으로

허천은 오늘날 각색을 어디서든 발견할 수 있지만 그에 대한 평가는 대부분 부정적인 것이라는 데 문제를 제기한다. 각색은 TV, 영화, 뮤지컬, 연극, 인터넷, 소설, 만화, 테마파크, 게임 등 저작권 같은 이슈들을 다룸으로써 다양한 방식으로 수행되고 있지만, 원작과 창조적 재능을 강조하는 소위 후기 낭만주의적 입장이 각색 관련 논의를 지배함에 따라 각색(자)에 대한 평가절하가 횡행하고 있다는 것이다. 게다가 그와 같은 평가절하로 인해 오늘날 많은 사람들이 수행하는 중요한 문화적 현상이 충분히 논의되거나 온당하게 다루어질 기회조차 얻지 못하고 있다는 것이다. 하지만 허천이 볼 때 서구 문화의 역사란 스토리 빌려오기, 훔치기, 공유하기 등으로 점철된 “길고도 행복한 역사”(4)이고, 오히

7) 서성은은 이미 『린다 허천의 각색 담론』(『우리어문연구』 48, 우리어문학회, 2014)에서 린다 허천의 각색 담론을 소개한 바 있다. 그러나 이 글은 각색 정의, 연구 방법, 구성요소 등에 관한 허천의 논의만을 주로 설명했을 뿐 오픈린의 “에필로그”에 관해서는 전혀 다루지 않았다. 그로 인해 뉴 미디어 시대 각색의 변화 및 그 복잡한 맥락 까지도 다루고자 했던 『각색 이론』 개정판의 의도, 그리고 그에 수반하는 것으로서 각색의 이론적·정치적 잠재력은 충분히 논의되지 못했다.

려 그에 대한 평가절하야말로 최근 들어 형성된 부가적 견해에 불과하다. 이 점에서 “스토리텔링은 언제나 스토리를 반복하는 기술”(2)이라는 발터 벤야민의 진술이라든가 “예술은 다른 예술에서 파생되고, 스토리는 다른 스토리에서 태어난다”(2)는 각색자들의 공리야말로 진실에 근접해 있다. 모든 스토리텔링은 본질적으로 상호텍스트적인 것이고, 모든 장르나 매체는 상호텍스트성의 형식으로서 동질적인 것이며, 그런 한에서 모든 스토리텔링은 일종의 각색으로 간주될 수 있다. 다시 말해, “인간 상상력의 작업에서 각색은 규범이지 예외가 아니다.”(177)

각색은 더 이상 ‘이차적인 것’ 또는 ‘열등한 것’으로 폄하되어서는 안 된다. “각색을 **각색으로서** 다루기”(6; 강조는 원문)가 필요한 것이다. 이때 각색을 각색으로서 다룬다는 것은 각색을 ‘팔렙프세스트적palimpsestous’ 작품, 즉 씌어 있던 글자를 긁어 내고 그 위에 다시 글자를 새겨 넣는 양피지 같은 작품으로 인식한다는 것이다. 각색 작품은 독립된 심미적 대상이기도 하지만, 선천적으로 늘 다른 작품에 사로잡혀 있는 이중적 작품 또는 다층적 작품이기도 하다. 말하자면, 각색은 단순한 파생물이 나 이차적 작품이 아닌 것이다. 각색에 대한 새로운 이해가 필요한 이유는 바로 여기에 있다. 허천은 이 작품을 위해 두 측면에서 각색에 관한 정의를 시도한다.

첫째, 각색은 ‘생산물’, “공공연한, 확장된, 특정한 약호전환”(16)이다. 각색은 매체 이동, 장르 이동, 프레임 변화, 맥락 변화 등을 모두 포함하는 “변형을 동반한 반복”(4)이고, 이 점에서 번역이나 패러프레이즈와 유사한 면이 있다. 각색이란 다른 매체를 향해 있다는 점에서 ‘재매개화(re-mediations)’, 즉 하나의 기호 체계에서 다른 기호 체계로 이동하는 기호 간 전위 형태를 띤 번역으로 볼 수도 있고, ‘어떤 구절의 자유로운 옮김과 부연설명’이라는 패러프레이즈의 첫 번째 의미를 고려해서 패러

프레임으로 간주될 수도 있다. 그럼에도 불구하고 중요한 것은 각색이 ‘창작 과정’, 즉 “각색자의 창조적 해석/해석적 창조”(18)이자 “청중의 ‘팔랭프세스트적’ 상호텍스트성”(21)의 형식이라는 사실이다. 각색자의 관점에서 보면 각색은 일종의 ‘전유’ 행위로서 절단, 축약, 첨가 등을 통해 다른 사람의 스토리를 소유하는 과정이자 자신의 감수성, 관심사, 재능 등을 통해 그 스토리를 걸러내는 과정이다. 또한 청중의 관점에서 보면 각색은 자신이 알고 있는 작품을 각색 작품과 비교해서 수용하는 진행형의 대화 과정이다. 요컨대, 각색은 각색자와 청중이 모두 각색되는 작품 또는 소스 작품에 능동적으로 참여하는 상호작용 과정인 것이다. 그로 인해 “복사가 아닌 반복”으로서의 각색은 청중에게 “놀람 및 참신함의 즐거움과 함께 습관적 행위 및 재인식의 편안함”(172쪽)을 가져다 주기도 한다.

『각색 이론』에서 허천은 각색의 상호텍스트성과 과정적 성격을 토대로 각색에 관한 체계적 설명을 시도한다. 이를 위해 허천은 우선 참여양식mode of engagement이라는 범주를 도입한 뒤, 이를 토대로 형식, 각색자, 청중, 맥락 등 각색의 구성 요소들에 대해 순차적으로 서술한다. 이 글에서는 효율적인 설명을 위해 허천의 서술을 참여 양식, 각색의 유형과 형식의 문제, 광의의 의사소통 맥락으로 재항목화해서 그 핵심 내용만 간략히 제시하겠다.

2-1. 참여 양식

허천은 작품, 장르, 매체 같은 용어들이 각색을 이론화하는 데 적절하지 않음을 지적한 뒤 그에 대한 대안으로서 참여 양식이라는 범주를 제시한다. 특정 작품, 장르, 매체 등을 중심으로 연구를 진행할 경우 각색

의 상호텍스트성과 과정적 성격을 충분히 고려하지 못한다는 게 그 이유다. 예를 들어, 소스 작품과 각색 작품 간 비교 연구는 보통 약호전환 방식, 공통점, 차이점 등을 드러내는 데 주력할 뿐 그 둘 간 상호텍스트적 관계라든가 각색을 각색이게 만드는 청중의 능동적 참여 양식을 파헤치는 데는 큰 관심을 두지 않는다. 장르나 매체 중심 연구 또한 비슷한 문제를 내포하고 있다. 반면 참여 양식 범주는 특정한 형식(장르, 매체)을 매개로 이루어지는 각색자·청중과 스토리의 상호작용을 내포하고 있고, 그로 인해 각색을 '생산물'이자 '과정'으로 다루는 데 효과적인 것으로 간주된다.

참여 양식에는 스토리 말하기(telling), 스토리 보여주기(showing), 스토리와 상호작용하기(interacting) 등 세 종류가 있다. 말하기 양식은 소설 같은 서사문학을 포함하는 것으로서 상상력을 통한 청중의 참여가 이루어지는 영역이다. 이 영역은 텍스트의 지시적 언어들이 지배력을 발휘하는 곳이지만, 청중이 시각적·청각적 제약 없이 자유롭게 상상력을 발휘할 수 있는 곳이기도 하다. 보여주기 양식은 연극, 영화, 오페라 같은 공연들을 내포하는 것으로서, 청각적인 것과 시각적인 것을 통한 청중의 참여가 이루어지는 영역이다. 여기서 청중은 상상력에서 벗어나 세부 내용과 광대한 초점이 어우러져 만들어내는 직접적 지각에 사로잡히게 된다. 상호작용하기 양식은 비디오 게임, 가상현실, 테마파크 등을 포함하는 것으로서 스토리와 청중의 물리적·신체적 상호작용이 이루어지는 영역이다. 여기서 청중은 스토리 월드에 물리적으로 들어갈 수도 있고 그 내부에서 행동할 수도 있다. 이 점에서 상호작용하기 양식은 말하기 양식이나 보여주기 양식의 특성을 일부 포함하면서도 그 둘과 근본적으로 구별된다.

2-2. 각색의 유형과 형식의 문제

각색은 작품들, 장르들, 매체들 사이에서 매우 다양하고도 복합적인 방식으로 이루어진다. 허천은 이를 ‘말하기↔보여주기’, ‘보여주기↔보여주기’, ‘상호작용하기↔말하기·보여주기’ 등 세 유형으로 구분해서 논의한다. ‘말하기↔보여주기’ 유형은 보통 말하기 양식에서 보여주기 양식으로의 각색, 말하자면 인쇄 매체에서 공연 매체로의 각색을 말한다. 그러나 허천은 오늘날 성행하는 ‘소설화novelization’ 산업의 사례, 즉 보여주기 양식에서 말하기 양식으로의 각색 사례를 우선적으로 제시함으로써 이 유형을 복합적이게 만든다. 예를 들어, 오늘날 〈스타워즈〉나 〈엑스파일〉의 팬들은 영화 시나리오나 드라마 대본을 토대로 저술된 소설을 읽을 수 있고, 〈젠틀맨리그〉의 팬들은 그래픽 노블을 토대로 만들어진 각색 영화를 재각색한 소설(재소설화)을 읽을 수 있다. 이와 같은 사례를 통해 허천은 전통적인 각색(말하기에서 보여주기로의 각색) 외에 오늘날 새로 부상한 각색 유형(보여주기에서 말하기로의 각색) 또한 중요하게 다루어질 필요가 있음을 주장한다.

‘보여주기↔보여주기’ 유형은 공연 매체에서 공연 매체로의 각색, 구체적으로는 영화나 TV 같은 ‘비교적 사실주의적인 매체’와 오페라나 뮤지컬 같은 ‘작위적인 공연 형식’ 사이에서 이루어지는 각색을 말한다. 허천에 따르면, 작위적 매체에서 사실적 매체로의 각색은 보통 영화나 TV의 사실주의가 오페라나 뮤지컬의 기교(작위성)에 자리를 내주는 방식, 아니면 기교 그 자체가 ‘자연화’하는 방식으로 완수된다. 기교를 강조하는 실험적 영화가 전자의 사례에 속한다면, 중심 플롯에 맞게 작위적 요소들을 수정하는 사실주의 영화는 후자의 사례에 해당한다. 한편 사실적 매체에서 작위적 매체로의 각색은 보통 기존 영화에 노래를 덧붙이는 것

같은 기묘한 혼합 형식을 낳기도 한다. 영화에 의한 오페라 각색 역시 오페라 필름opera film 또는 스크린 오페라screen opera 같은 혼종형식을 낳곤 하지만 말이다. 이와 같은 설명을 통해서 허천이 강조하는 것은, 보여주기 양식의 다양성과 보여주기 양식들 간 각색의 복합성이다.

‘상호작용하기↔말하기·보여주기’ 유형에서 중심이 되는 것은 컴퓨터 게임, 테마파크, 가상현실 게임 같은 참여형 매체다. 이는 영화 <다이하드>가 컴퓨터 게임으로 제작된 사례나 디즈니 영화들이 테마파크로 건설된 사례에서 잘 드러난다. 한국의 경우에는 황순원 문학촌 ‘소나기 마을’이나 남원의 춘향 테마파크가 여기에 해당할 것이다. 그러나 허천은 반대의 경우, 즉 상호작용하기 양식이 말하기나 보여주기 양식으로 각색된 사례를 제시하고 있지는 않다. 이는 아직까지 충분히 주목할 만한 사례가 없기 때문일 수도 있고, 허천 자신의 지적처럼 상호작용하기 양식이 TV, 사진, 영화 장치, 수사적 어구, 연상 같은 말하기나 보여주기의 요소들을 종합적으로 활용하는 것이기 때문일 수도 있다. 그럼에도 불구하고 이 유형은 뉴 미디어 시대 스토리 체험의 중요한 형태로서 점차 영역을 넓혀 가고 있다는 점에서 매우 중요하다.

2-3. 광의의 의사소통 맥락: 각색자, 청중, 맥락

각색은 기본적으로 각색자와 청중이 스토리와 상호작용하는 과정이다. 그러나 이 과정은 결코 진공 상태 속에서 이루어지지 않는다. ‘각색자-스토리-청중’을 외부에서 규정하고, 각색에 지대한 영향력을 발휘하는 광의의 맥락이 존재한다. 그러므로 각색의 이론화 작업을 위해서는 ‘광의의 의사소통 맥락’, 즉 스토리텔링에 관여하는 핵심 요소들(각색자, 청중, 맥락)에 대한 검토 작업이 필요하다.

우선 허천은 “누가 각색자인가?”(80)라고 묻는다. 이는 간단히 대답할 수 있는 질문처럼 보인다. 보통은 크레딧에 ‘각색자’로 기록되어 있는 인물이 각색자로 간주되기 때문이다. 그러나 문제는 그리 간단하지 않다. 뮤지컬이나 오페라의 경우 대본을 쓴 사람이 각색자인가, 아니면 음악을 작곡한 사람이 각색자인가, 아니면 그 둘 모두 각색자인가? 영화의 경우 각색자로 기록되어 있는 사람이 각색자인가, 아니면 그를 ‘재각색’해서 영화로 만든 영화감독이 각색자인가? 예를 들어 소설을 영화로 각색한다고 하자. 이 경우 각색 영화를 만들기 위해서는 영화 감독, 시나리오 작가, 음악 감독, 의상 및 세트 디자이너, 에디터 등 수 많은 사람들이 함께 작업을 하지 않으면 안 된다. 그렇다면 이들 모두가 각색자인가? 물론 영화감독에게 각색으로서의 각색에 대한 최종적 책임이 있음은 분명하지만, 그 혼자 각색 작업을 해낼 수 없는 것도 사실이다. 그리고 뉴 미디어 같은 집단적 창작 모델의 경우에는 각색자의 수가 훨씬 더 많아질 수도 있다.

그렇다면 각색자는 “왜 각색을 하는가?”(85) 경제적 유인(誘引), 법적 제약, 문화 자본, 개인적·정치적 동기 등 여러 가지 대답이 있을 수 있다. 여기서 허천은 경제적 동기를 단순한 자본주의적 욕망으로 폄하해서는 안 된다고 주장한다. 셰익스피어가 극단의 수익 증대를 위해 각색 작업에 나섰듯이, 오늘날 많은 각색자들 역시 경제적 이유로 각색 작업에 참여하기 때문이다. 또한 각색자들은 저작권법 같은 법적 제약에서 자유롭기 위해 자기 작품이 각색임을 공공연히 내세우기도 한다. 그리고 각색자는 문화 자본 축적을 통한 사회적 지위 향상을 위해서 각색을 할 수도 있고, 고전적 작품에 대한 존경을 표시하거나 그 권위를 무너뜨리기 위해서 또는 정치적 의도를 표현하기 위해서 각색을 할 수도 있다. 이와 같은 허천의 설명은 그리 특별할 게 없어 보이지만, 각색의 동기를

단지 미학적·예술사적 층위나 경제적 층위로만 한정해서는 안 된다는 것을 보여준다. 바꿔 말하면, 각색 연구자는 각색 작업 내부에 다양한 동기들이 복합적으로 작동하고 있음을 충분히 고려해야만 하는 것이다.

다음으로 허천은 청중의 각색 참여에 관해 서술한다. 여기서 허천은 ‘알고 있는 청중(knowing audience)’과 ‘알지 못하는 청중(unknowing audience)’을 구분한다. 우선, 알고 있는 청중은 각색의 소스를 알고 있어서 각색 작품에 일정한 기대를 하곤 한다. 각색을 각색으로서 경험하기 위해서, 다시 말해 각색 작품의 상호텍스트성을 인식하고 그 스토리와 상호작용하기 위해서 청중은 소스를 ‘알고 있’을 필요가 있다. 반면 알지 못하는 청중은 소스를 모르기 때문에 각색 작품을 독창적인 작품으로 경험할 수도 있고, 나중에 소스 작품을 알게 되어 각색 작품과 소스 작품의 관계를 전도된 방식으로 경험할 수도 있다. 이와 관련해서 허천은 각색을 각색으로서 받아들이게 하는 책임이 청중보다 각색자에게 있음을 강조한다. 각색의 성공이란 결국 알고 있는 청중과 알지 못하는 청중을 모두 포함하는 청중 일반이 각색을 각색으로서 인식할 때 비로소 실현될 것이기 때문이다.

마지막으로 허천은 각색의 창작과 수용을 조건짓는 맥락에 관해 서술한다. 각색 작품은 소스 작품에 의해서도 규정되지만, 그에 못지않게 민족적 배경, 시기, 테크놀로지, 경제적 요소 등 다양한 요인들에 의해서도 규정된다. 여기서 허천이 특히 관심을 갖는 것은 초문화 각색(transcultural adaptation)과 현지화(indigenization) 방법이다. 초문화 각색은 ‘문화적 지구화와 함께 증가한 현상으로서 언어, 시간, 공간 등의 변화로 현상하지만, 그에 그치지 않고 정치적 의미와 가치의 변화까지도 유발한다. 초문화 각색은 다양한 방식으로 이루어질 수 있다. 셰익스피어의 『로미오와 줄리엣』을 현대의 수용 맥락에 ‘적합하게’ 재맥락화할 수도 있고, 헐리우

드의 많은 영화들처럼 소스 작품의 시간적·공간적 특수성을 탈색시켜 '미국화'할 수도 있다. 또한 동시대의 정치적 이슈를 고려해서 소스 작품의 인종이나 성 정치를 바꿔 놓을 수도 있다. 이와 관련해서 허천은 초문화 각색에 수반하는 스토리의 '현지화' 현상에 주목한 뒤, 역사화/탈역사화, 인종화/탈인종화, 신체화/탈신체화 등을 대표적인 현지화 방법으로서 제시한다. 그리고는 '카르멘' 스토리를 사례로 각색이 역사적 맥락, 인종 차별, 신체에 대한 관심 등에 따라 다양한 방식으로 이루어지고 있음을 보여줌으로써, 여성 폭력이나 인종 차별 같은 맥락에 대한 고려 없이 각색 작업을 이해하고 평가하기란 불가능한 일임을 강조한다.

3. 오픈의 더욱 확장된 각색 인식

『각색 이론』에서 각색의 여러 요소들에 관한 설명 못지않게 중요한 것은 허천의 “2판 서문”과 시오반 오픈의 “에필로그”다. “2판 서문”에서 허천은 자신의 기존 설명을 옹호하면서도 거기에 내재하는 한계를 고백하고, “에필로그”에서 오픈은 허천의 각색 이론을 뉴 미디어라는 전혀 다른 맥락 속에서 재서술함으로써 그 이론적·정치적 잠재력을 확장한다. 여기서 허천의 각색 이론은 예술 장르들 또는 매체들 사이의 각색뿐만 아니라 팬 커뮤니티, 소셜 웹, 마케팅, 사회적 실천, 아이패드 등 여러 분야의 다양한 각색 실천에 대해서도 설명 능력이 있는 것으로 간주된다.

우선 “2판 서문”에서 허천은 수 년 동안 진행된 테크놀로지의 발전에 주목한다. 그래픽 텍스트라든가 인터랙티브 터치스크린 같은 새로운 테크놀로지가 스토리를 (다시) 말하는 방식에 큰 변화를 일으켰기 때문에,

테크놀로지의 변화를 충분히 고려함으로써만 각색 연구도 성공적으로 이루어질 수 있다. 이와 관련해서 허천은 새로운 엔터테인먼트 규범으로 자리잡은 트랜스미디어 스토리텔링에 주목한다. 트랜스미디어 스토리텔링이 청중의 통합된 엔터테인먼트 체험을 목적으로 픽션의 요소들을 다양한 전달 채널(문자, 영상, 음악 등)으로써 체계적으로 퍼뜨리는 과정을 의미한다면, 더 이상 주제나 서사의 연속성을 강조하는 것만으로는 여러 분야에서 다양한 플랫폼을 매개로 이루어지는 각색의 양태들을 충실하게 다룰 수 없다. 허천의 고백처럼, ‘변형을 동반한 반복’이라는 단순한 정의만으로는 각색을 설명하는 데 한계가 있는 것이다. 허천이 각색을 ‘서사’나 ‘스토리’의 각색이 아닌 ‘스토리 월드’의 각색, 말하자면 “월드 빌딩(world building)”(X X IV)으로 재정의하는 이유는 여기에 있다. 말하자면, 뉴 미디어 시대 각색 연구는 ‘스토리의 변형이나 확장’만 이 아닌 팬들을 포함한 트랜스미디어 생산자들 모두가 참여해서 만들어 가는 ‘스토리 월드’까지도 다루지 않으면 안 된다.

사실 허천은 기존 논의에서도 각색되는 것이 “배경, 캐릭터, 사건, 상황 같은 스토리 재료들로 구성된 헤테로코스모스(heterocosm), 글자 그대로 ‘다른 세계’ 또는 다른 우주”(14)임을 지적한 바 있다. 그리고 각색의 요소들에 관해 설명할 때도 스토리, 배경, 캐릭터, 사건, 상황 등을 총체적으로 고려한다. 하지만 “2판 서문”에서 허천은 헤테로코스모스를 스토리 자체가 ‘아닌’ 스토리 월드, 즉 스토리와 질적으로 구별되는 세계로 설정한다. 허천이 클라레 패러디(Clare Parody)의 말을 빌어 설명하듯이, 오늘날 실제로 각색되는 것은 브랜드 정체성, 지적 재산, 광고 언어, 그리고 이것들로 이루어져 있는 스토리 월드다. 이 시대 스토리 월드가 갖는 의미는 무엇보다도 “스토리의 다양한 가능성”(X X IV)을 내포하는 장소라는 데 있다. 스토리와 스토리 월드 간 대립은 사실상 전통적 스토리텔링

의 선형적 구조와 청중의 참여를 요구하는 트랜스미디어 스토리텔링의 비선형적 구조 간 대립에 상응하는 것처럼 보인다. 하지만 트랜스미디어 스토리텔링을 ‘각색’과 동일시하는 허천의 입장에는 분명히 논란의 여지가 있다. 예를 들어, 원소스멀티유즈의 경우 핵심 스토리를 다양한 매체로 변형하는 것은 분명히 각색으로 볼 수 있지만, 상이한 스토리를 다양한 매체로 동시에 전달하는 트랜스미디어 스토리텔링의 경우 소스 작품과 각색 작품의 관계는 분명하지 않을 수 있다.⁸⁾ 그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링은 각색이라기보다 ‘내러티브 확장’으로 규정되는 게 더 적절할지도 모른다.⁹⁾ 허천은 여기서 이 문제에 관한 충분한 설명을 제시하지 않는다. 이는 “서문”이라는 글의 특성에 기인한 것일 수도 있겠지만, “에필로그”의 내용을 고려해 보면 오픈린에게 그 작업을 위임한 것처럼 보인다.

오픈린의 “에필로그”는 허천의 각색 이론이 갖는 한계에서 출발한 것처럼 보이지만, 그의 확장된 각색 인식을 더욱 확장하려는 시도이기도 하다. 여기서 오픈린은 2006년 이후 급격히 변모한 글로벌 엔터테인먼트 및 미디어 산업을 배경으로 논의를 전개할 것임을 분명히 밝힌다. 말하자면, 각색을 기존과는 전혀 다른 스케일과 영역 속에서 다루겠다는 것이다. 이제 각색은 개별 문화권 수준에서 수행되는 단순한 문화 횡단이 아닌 글로벌한 수준에서 이루어지는 통합적 상호작용이 되고, 각색 작품은 장르들 또는 매체들 간 해석학적 약호전환에 그치지 않고 기업의 마케팅 수단과 상품화 전략의 수준에서도 다루어지게 된다. 게다가 이 시대 합법적 각색자는 특정 예술가나 창작자가 아닌 저작권 구매자

8) 오은경, 『트랜스미디어 또는 인터미디어』, 『독일어문학』 65, 한국독일어문학회, 2014, 77-79쪽.

9) 김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015, 25-26쪽.

(미디어 대기업)가 되고, 청중은 특정 장르나 매체로 의사소통하는 개인이 아닌 다양한 채널로 상호작용하는 팬들이나 팬 커뮤니티로 확장된다. 그로 인해 각색 이론은 저작권 문제를 둘러싸고 미디어 대자본과 팬 커뮤니티 사이에서 벌어지는 법적 분쟁에 대해서도 관심을 기울이게 된다. 특히 트랜스미디어가 대기업의 생산 전략으로 등장함에 따라 각색 논의의 양상은 훨씬 더 복잡적이게 된다.

“에필로그”에서 오픈린은 허천의 문제의식을 이어받아 스토리 월드를 중심으로 미디어 대기업과 청중의 관계를 탐구하고, 이를 토대로 트랜스미디어와 각색의 관계를 규명하려고 한다. 아이패드와 아이북의 여러 테크놀로지와 그것이 각색에 끼친 영향에 관해서도 다양한 사례를 들어 설명하기도 하지만, 오픈린의 관심은 주로 각색의 실천 문제에 맞춰져 있다. “에필로그”에서 미디어 대기업에 의한 트랜스미디어 생산 방식은 크게 두 가지로 제시된다. 하나는 ‘텐트 폴(tent-pole)’ 생산물 구실을 해 온 영화, TV 시리즈, 콘솔 게임 등을 확장하는 것이고, 다른 하나는 기존 콘텐츠를 각색해서 만든 ‘텐트 폴’ 영화나 TV 작품을 확장하는 것이다. 두 경우 모두 각색과 트랜스미디어 전략은 서로 중첩되는데, 이를 표현하기 위해 오픈린은 ‘트랜스미디어 각색’이라는 표현을 사용한다.

뉴 미디어 시대 트랜스미디어 생산은 저작권 문제를 두고 미디어 대기업과 팬들 간 갈등이 발생함에 따라 더욱 복잡해진다. 트랜스미디어 스토리텔링에서 팬의 참여란 필수적인 것이지만, 미디어 대기업은 저작권을 독점하기 위해 팬들의 행위에 법적 제재를 가하기도 한다. 이때 팬 제작 콘텐츠를 주어진 스토리 월드 또는 브랜드에 대한 팬들의 충성심에 기반해 그를 확장한 것으로 본다면, 미디어 대기업의 법적 제재는 새로운 테크놀로지와 플랫폼의 흐름에 역행하는 ‘반동’으로 규정될 수 있다. 법적 제재란 뉴 미디어의 풍부한 가능성을 어떤 식으로든 한정하는

데로 귀결될 수밖에 없기 때문이다. 이와 관련해서 팬들은 소스 콘텐츠와의 연속성을 거부하는 방식으로 스토리 월드에 대한 충성심을 표현하거나, 아니면 그와 같은 법적 제재를 무시한 채 다양한 소셜 웹을 매개로 소스 콘텐츠의 각색 행위를 지속해 나간다.

트랜스미디어 생산에서는 ‘권위 있는 콘텐츠 생산자’(미디어 대기업 포함)에 의한 일방향 소통이 팬 커뮤니티와 콘텐츠 생산자들 간 다채널 네트워크 의사소통으로 변모한다. 그로 인해 트랜스미디어와 각색의 관계는 일부 중첩되기도 하고 일부 분리되기도 하는 가운데 쉽게 단정하기 힘든 애매한 상태에 놓이곤 한다. 그럼에도 불구하고 오픈린은 어떻게든 그 둘의 관계를 명확하게 설정하려고 한다. 허천이 각색자, 청중, 맥락 등을 중심으로 각색을 이론화하고자 했다면, 오픈린은 참여형 매체에서 활동하는 청중(팬들)을 중심으로 논의를 전개한다. 대기업에 의해 이루어지는 트랜스미디어 생산의 성공 여부가 팬 제작 콘텐츠 또는 각색의 수에 따라 평가되곤 하는 것처럼, 청중(팬들)은 수용자이자 각색자라는 이중적 정체성을 소유한 자(집단)로서 트랜스미디어 스토리텔링에서 주도적 지위를 차지하게 된다. 오늘날 소셜 웹을 매개로 한 ‘팬들의 권한 강화’ 또는 디지털 테크놀로지에 기반한 ‘팬들의 힘’은 “산업의 몰락”을 가져올 정도로 막강해졌다.

오픈린은 크리스티 데나(Christy Dena)의 논의에 기대어 트랜스미디어와 각색에 관한 구별적 인식을 시도한다. 간단히 말하면, 각색은 결코 확장판 같은 최종적 생산물이 아닌 “플랫폼들을 횡단하는 트랜스미디어 콘텐츠의 개발에 사용되는 수 많은 기술 중 하나”(194)다. 예를 들어, 트랜스미디어 스토리텔링에서 콘텐츠들은 상호 연결되어 있는 다양한 플랫폼이나 매체로 매개 전환될 수 있다. 이때 창작자는 콘텐츠를 상이한 플랫폼이나 매체를 통해서 단순히 반복할 수도 있고, 새로운 내용을 첨

가하여 콘텐츠를 전달할 수도 있다. 그리고 스토리 월드만 공유할 뿐 반복도 변형도 아닌 별개의 콘텐츠들을 상이한 플랫폼이나 채널로 동시 유통할 수도 있다. 여기서 오픈린의 논의는 허천의 비판적 고백에도 불구하고 ‘변형을 동반한 반복’이라는 정의가 여전히 유효함을 보여준다. 트랜스미디어 콘텐츠들 혹은 그 생산 과정들 가운데 ‘변형을 동반한 반복’임이 분명한 것만을 각색으로 정의하는 것이다. 결과적으로 이와 같은 논의는 허천의 각색 이론이 트랜스미디어 스토리텔링과 관련해서도 여전히 설명 능력을 갖고 있음을 입증하게 된다. 특히 오픈린이 “각색과 트랜스미디어의 다양한 상호역학(interdynamics)”을 서사 프로젝트/브랜드의 매체 횡단적 확장을 위한 디자인 전략으로서 강조할 때 “작품들 간 관계 체계”이자 “확산 체계”(187쪽)라는 허천의 각색 인식은 여전히 유효한 것으로서 드러난다.

‘변형을 동반한 반복’이라는 각색 규정 못지않게 허천의 각색 이론의 유효성을 증명해 주는 것은 ‘세계(헤테로코즘)의 각색’이라는 전략이다. 허천이 “2판 서문”에서 그에 대한 새로운 이해의 필요성을 제기하기도 했지만, 세계의 각색은 “오늘날 활용되는 가장 강력한 몰입형 각색 전략”(196쪽)으로서 트랜스미디어 각색의 성격을 가장 잘 표현하는 것이다. 오픈린은 그 대표적 사례로서 조앤 롤링의 포터모어(Pottermore)¹⁰⁾와 팬 제작 커뮤니티 해리포터 얼라이언스(Harry Potter Alliance)¹¹⁾를 들지만, 해리포터 얼라이언스를 설명하는 데 좀더 많은 분량을 할애한다.

10) 2011년 작가 조앤 롤링이 소니와 손잡고 만든 회사로서 〈해리포터〉 시리즈의 디지털 버전, 인터넷 쇼핑, 엔터테인먼트, 뉴스 등의 서비스를 제공한다.

11) 〈해리포터〉 시리즈의 팬들이 만든 비영리 단체로 2005년 앤드류 슬랙(Andrew Slack)이 수단의 인권 침해 문제에 주목할 것을 요구하며 창설했다. 이 단체는 읽고 쓰는 능력, 미국의 이민 정책, 경제 정의, 게이 인권, 보편적 인권, 기후 변화 등 다양한 문제들에 대한 관심을 표명하고 있다.

포터모어는 물론 해리 포터 시리즈의 확장 공간이라는 점에서 각색이기도 하지만, 그보다는 책과 물품을 파는 상업적 프랜차이즈 공간이기 때문이다. 게다가 포터모어에서 각색은 기본적으로 조앤 롤링이 상상한 세계의 규범 안에서만 수행되기 때문이다. 그에 반해 해리포터 얼라이언스는 “실제 세계의 사회적 변화를 위한 팬 각색”(197쪽)의 사례로서, ‘실제 세계의 어둠의 마법’에 맞서 싸우는 글로벌한 행동주의 조직이다. 여기서 팬들은 워너 브라더스라는 저작권 소유자에 맞서는 가운데, 아이티 지진 피해자를 위한 모금 활동을 벌인다는가 공정무역 초콜릿을 판매하는 등 <해리 포터> 시리즈의 “본질적 가치”(198쪽)를 ‘실제 현실’로 옮겨 놓기 위한 다양한 활동을 전개한다. 이와 같은 해리포터 얼라이언스의 활동을 스토리 각색이나 트랜스미디어 각색으로 규정하기란 불가능하다. 그러나 그것은 ‘세계(헤테로코스)의 각색’이라는 측면에서는 충분히 설명 가능하다.

해리포터 얼라이언스에 대한 오픈린의 해석은 허천의 이론을 초과하는 것처럼 보이기도 한다. 허천의 각색 이론은 각색자와 청중, 그리고 그들 사이의 상호작용을 조건짓는 맥락을 중심으로 구성되어 있기 때문이다. 하지만 오픈린의 해석은 전적으로 허천의 논의에 기초한 것이기도 하다. 허천 역시 “각색이 우월성과 권위 같은 요소들을 파괴한다는 사실”을 보여줌으로써 그 “전복적 잠재력”(174쪽)에 주목한 바 있다. 물론 이 경우 허천의 일차적 의도는 물론 각색 작품에 대한 소스 작품의 문화적 권위와 우월성을 해체하는 데 있었지만 말이다. 그렇다면 해리포터 얼라이언스에 관한 오픈린의 논의는, 현실 세계를 각색의 ‘맥락’이 아닌 ‘장소’로 재설정하는 가운데 그 “전복적 잠재력”의 적용 영역을 문화에서 실제 현실로 옮겨 놓으려는 시도, 정확히 말하면 허천의 확장된 각색 인식을 더욱 확장하려는 시도라고 말할 수 있다.

4. 각색, 또는 상호텍스트성의 정치학

허천은 작품의 상호텍스트성에 관한 인식을 토대로 각색에 대한 평가 절하에 맞서는 한편, ‘변형을 동반한 반복’이라는 각색 정의과 ‘세계(헤테로코즘)의 각색’이라는 전략을 제시한다. 그리고 과정이자 생산물이라는 각색의 지위에 주목함으로써 각색자, 청중, 창작과 수용 맥락 등 광의의 의사소통적 맥락이 갖는 의의에 관해서도 강조한다. 이후 허천은 『각색 이론』의 “2판 서문”에서 테크놀로지의 급속한 발전을 토대로 기존 입장을 일부 수정함과 동시에, 트랜스미디어 스토리텔링과 각색의 복합적 관계에 관한 논의의 필요성을 제기하기도 한다. 오펜의 “에필로그”는 허천의 각색 정의와 전략이 여전히 이론적 설명 능력을 잃지 않았음을 보여줌으로써 그에 응답한다. 특히 오펜의 논의는 현실 세계라는 또 다른 차원을 각색의 ‘맥락’이 아닌 각색의 ‘장소’로 재규정함으로써 허천의 확장된 각색 인식을 더욱 확장한다. 그리고 이 과정에서 허천의 각색 이론은 여전히 이론적 유효성을 보유하고 있음을 증명하게 된다.

‘각색 이론’의 이론적 유효성과 관련해서 특히 주목하고 싶은 것은 ‘각색자’에 대한 강조다. 사실 각색자에 대한 허천의 설명은 각색자의 ‘의도’가 각색에서 중요하다는 점, 그리고 집단 창작의 경우 각색자가 여럿일 수도 있고 또 불분명할 수도 있다는 점을 예증하는 데 집중되어 있다. 이는 각색자의 역할과 성격에 관한 설명으로서 그리 특별할 게 없다. 그러나 “누가 각색자인가?”라는 물음은 그 자체로서 중요한 의미를 내포하고 있다. 허천 자신도 언급하고 있듯이, 그 물음은 소위 ‘저자의 죽음’이라는 오래된 이론적 공리에 대한 비판적 재검토 또는 ‘저자’의 복권을 요구하는 것이기 때문이다. 게다가 각색자에 대한 허천의 강조를 오펜의 맥락에서 재해석할 경우 ‘저자’의 역할과 성격은 급격히 변모하면서

더욱 유의미하게 된다. 사실 뉴 미디어 시대에는 디지털 미디어에 접근할 수 있는 사람이라면 누구나 각색자가 될 수 있고, 특정 스토리 월드나 콘텐츠의 팬이라면 누구나 그에 대한 각색자가 될 수 있다. 말하자면, 모든 청중이 '저자'가 될 수 있다. 이 점에서 '저자'의 복권이란 소소 작품의 '저자' 못지않게 각색의 '저자'가 수행하는 역할의 중요성을 보여주는 것이기도 하지만, 오늘날 미디어 기업과 격돌하기도 하고 '월드 빌딩' 작업에 참여하기도 하는 가운데 '실제 세계'에 변화를 유발하는 '청중'의 성격을 강조하는 것이기도 하다. 이 점에서 뉴 미디어 시대 각색자와 청중(사용자)은 모두 각색의 '저자', 즉 '월드 빌딩' 작업을 수행하는 행동주의자라고 말할 수 있다.

오늘날 미디어 기업들은 원소스멀티유즈, 트랜스미디어 스토리텔링, 크로스미디어 스토리텔링 등 다양한 방식을 활용해서 문화 콘텐츠를 생산하고, 청중들은 그 기업들이 설계한 플랫폼을 통해서 문화 콘텐츠와 상호작용한다. 트랜스미디어 콘텐츠의 '사용자 참여'란 기본적으로 제작사의 프랜차이즈 관리과 긴밀하게 결합해 있는 것이다.¹²⁾ 그리고 미디어 기업은 바로 그 '사용자 참여'를 이용해서 경제적 이윤을 획득하려고 한다. 이것이 바로 뉴 미디어 시대 대중적 서사가 생산되고 유통되고 소비되는 방식이다. 이와 관련해서 "상업적인 이득을 꾀하는 사람들에게 우리의 눈과 귀와 신경을 빌려 주는 것은, 일상적 말하기의 권리를 개인 회사에 넘겨주는 것 혹은 지구 대기를 한 회사가 독점하게 하는 경우와 마찬가지로"¹³⁾라는 매클루언의 지적은 시사하는 바가 크다. 미디어 기업들에 의한 독점적 플랫폼 개발과 콘텐츠 판매가 이루어지는 시대 인간

12) 유제상, 『트랜스미디어와 사용자 참여에 관한 연구』, 『글로벌문화콘텐츠』 21, 글로벌 문화콘텐츠학회, 2015, 194쪽.

13) 마셜 매클루언, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2011, 147쪽.

의 “일상적 말하기의 권리”가 위협에 처하리라는 것은 너무나도 분명해 보이기 때문이다. 허천과 오픈의 관심이 미디어 대기업의 경제적 이윤 추구보다 “산업의 몰락”을 불러일으킬 수도 있는 청중 또는 팬들의 권리 쪽에 더 쏠려 있는 이유, 또한 각색이 미디어 대기업에 의한 문화 콘텐츠 또는 플랫폼의 독점적 소유에 맞서는 실천으로서 기능할 수 있으리라는 기대를 품은 이유는 바로 그와 같은 위협에 대한 인식에 있을 것이다.

허천이 각색의 ‘상호텍스트성의 정치학’을 언급했을 때, 그의 의도는 분명히 작품들, 장르들, 매체들 간 위계관계를 무너뜨리는 데 있었다. 그러나 오픈의 맥락에서 ‘상호텍스트성의 정치학’을 현실 세계로 확장하게 되면 각색은 강한 정치적 의미를 획득할 수 있다. 팬들의 집단적 각색은 일차적으로 미디어 기업의 경제적 이윤 추구를 통제할 수도 있겠지만, 더 나아가서는 각종 법률을 통해 경제적 이윤을 가능하게 해주는 불균등한 권력 관계를 침식하는 ‘전복적 힘’으로 변모할 수도 있는 것이다.¹⁴⁾ 요컨대, 작품들 간 위계관계를 침식하는 각색의 정치는 ‘청중=각색자’를 ‘월드 빌딩’의 ‘저자’로 만들 수 있고, 이를 통해 ‘저자’의 실천을 통해 현실의 위계관계를 해체하는 데 기여할 수 있다.

14) 소영현의 『열풍시대의 문화적 감염력과 감성정치』(『대중서사연구』 21-1, 대중서사학회, 2015)는 디지털 미디어 콘텐츠가 현실 세계에 번역되는 양상, 혹은 디지털 미디어 콘텐츠가 현실 세계의 청중과 상호작용하는 양상을 중심으로 ‘전복적 힘’에 관한 흥미로운 사례 분석을 제시하고 있다.

참고문헌

1. 기본자료

Linda Hutcheon, *The theory of Adaptation(Second Edition)*, London and New York: Routledge, 2013.

2. 논문과 단행본

김희경, 『트랜스미디어 콘텐츠의 세계』, 커뮤니케이션북스, 2015

박기수, 『One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구』, 『한국언어문화』 44, 한국언어문화학회, 2011, 155-176쪽.

서성은, 『린다 허천의 각색 담론』, 『우리어문연구』 48, 우리어문학회, 2014, 319-353쪽.

소영현, 『열풍시대의 문화적 감염력과 감성정치』, 『대중서사연구』 21-1, 대중서사학회, 2015, 7-32쪽.

오은경, 『트랜스미디어 또는 인터미디어』, 『독일어문학』 65, 한국독일어문학회, 2014, 75-94쪽.

유제상, 『트랜스미디어와 사용자 참여에 관한 연구』, 『글로벌문화콘텐츠』 21, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015, 185-209쪽.

장미영, 『소설과 미디어콘텐츠의 상호매체성』, 『국어문학』 52, 국어문학회, 2012, 255-286쪽.

마셜 매클루언, 『미디어의 이해』, 김상호 역, 커뮤니케이션북스, 2011

헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처』, 김정희원·김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.

Thomas Leitch, "New! Expand! Unimproved!", *Literature Film Quarterly* 41(2), 2013, pp.157-160.

Abstract

The Extended Understanding of Adaptation
and The Politics of Intertextuality
- Focused on Linda Hutcheon's theory of adaptation

Lee, Jin-Hyoung(Konkuk University)

This paper is an essay for the theoretical research on adaptation in new media era, and aims at the excavating of theoretical and political potentials through the close reading of Linda Hutcheon's *The theory of Adaptation(Second Edition)*.

Hutcheon problematize the fact that although adaptations are ubiquitous many scholars have an negative view on it. Storytelling is essentially intertextual, and genres or media are all the same as the form of intertextuality, so all storytellings are considered as kind of adaptations. Then, "treating adaptations as adaptations" are needed. To do this work, Hutcheon introduces the category of "mode of engagement" instead of genre or media, and examines the problem of forms in terms of three type of adaptations(telling↔showing, showing↔showing, interacting↔telling or showing), then explains the broad communicative context (adaptor, audience, context).

In "Preface to the second edition", Hutcheon focuses on the transmedia storytelling which have been formed as the new entertainment norm. Here, adaptation becomes not the adaptation of narrative or story, but story world, that is, "world building." So, Hutcheon confesses the limitation that only the definition of "repetition with variation" could not explain the adaptation in new media era. Whereas, Siobhan O'Flynn's "epilogue" shows that Hutcheon's theory of adaptation have a power to explain not only the adaptations across genres or media, but also the adaptations in such various areas as fan communities, social webs, marketing, social practice, I-Pad, and so on.

The Hutcheon's theory of adaptations have its significance in that the theory make possible to understand the extended adaptation. In special, the emphasis on "adaptor" and "audience" which comes from the awareness of the significance of audience's participation in new media shows the necessity of critical reconsideration on the theorem of what they call as "death of author." And, most of all, the politics of

adaptation which would break down the hierarchy of genres or media could contribute to break down the hierarchy of real world through the practice of “audience=adaptor=subject” as “author” of “world building.”

(Key Words: theory of adaptation, adaptor, audience, mode of engagement, intertextuality, storytelling, transmedia)

논문투고일 : 2016년 10월 14일

심사완료일 : 2016년 11월 2일

수정완료일 : 2016년 11월 11일

게재확정일 : 2016년 11월 11일