

황순원 「소나기」의 문화융합 콘텐츠 사례를 통해 본 인문학적 상상력

이내관
배재대학교 주시경교양대학 강사

Humanistic Imagination through the Case of Cultural Convergence Contents of Hwang Soon-won 「Sonagi」

Nae-Kwan Lee

Part-time instructor, Ju Si-Gyeong Liberal Arts College, Paichai University

요 약 본 논문은 1953년 5월 『신문학』지에 발표된 황순원의 「소나기」가 텔레비전 단막극, 애니메이션, 영화, 뮤지컬, CF, 문학콘서트 등과 같은 다양한 문화융합 콘텐츠로 재생산 되면서 원작과 달라진 부분을 인문학적 상상력 측면에서 고찰한 것이다. TV문학관 <소나기>에서는 원작에 존재하지 않은 인물인 소녀의 '엄마'와 소년의 동생인 '석이'라는 인물을 새롭게 창조하여 스토리를 보다 치밀하게 전개하였고, 애니메이션에서는 주인공의 대화가 말소리로 제시되어 작품의 주제를 효과적으로 드러내었다는 점이 특징적이다. 영화에서 여주인공은 「소나기」의 결말 부분이 마음에 들지 않는다면 "죽거든 저를 업어준 사내애를 산 채로 같이 묻어 달라"는 독특한 상상력으로 소설을 차용한다. 어린이의 손목시계 겸 휴대폰 기능이 있는 키즈워치 CF에서도 「소나기」가 변용되었다. 또한 뮤지컬 <소나기>에서는 약 2톤 정도의 물을 사용하여 관객들에게 보다 생생함과 현장감을 주었다. 이처럼 소설을 원작으로 한 다양한 문화융합 콘텐츠에서는 원작의 내용이 매체의 특성에 따라 변용되면서 연출가의 독특한 상상력의 세계가 관객과 시청자에게 전달되었다.

주제어 : 황순원, 소나기, 소나기 콘텐츠, 인문학적 상상력, 문화융합

Abstract In this paper, Hwang Soon-won's 「Sonagi」 is considered from the aspect of literary imagination reconstructed into a fusion content of various cultures such as HD TV Literature, Animation, Movie, Musical, CF and the part which changed from the original text. In the TV literature Museum 「Sonagi」 he created a newly person called a 'Seok-yi' who is a young brother of a boy, a girl's mother who did not exist in the original, and developed the composition more precisely. And In the animation, the main character's dialogue is presented as a speech and it is characteristic that the theme of the work is revealed more effectively. On the other hand, the heroine in the movie says, "I do not like the ending part of the showers." Also In the musical 「Sonagi」, about 2 tons of water was used to give more vividness and presence to the audience. In this way, the contents of the original works are transformed according to the characteristics of the medium in the various cultural fusion contents based on novels, and thus convey the unique imagination of the director to the audience.

Key Words : Hwang Soon-Won, Sonagi, Sonagi Contents, Humanistic Imagination, Cultural Convergence

1. 서론

문화산업이란 문화상품의 생산, 유통, 소비와 관련된

산업을 말하며, 문화상품이란 문화적 요소가 체화되어 경제적 부가 가치를 창출하는 유무형의 재화와 서비스 및 이들의 복합체를 말한다[1].

*Corresponding Author : Nae-Kwan Lee (egg1022@hanmail.net)

Received August 6, 2018

Accepted October 20, 2018

Revised September 11, 2018

Published October 28, 2018

한편, 문화콘텐츠산업은 디지털 기술을 근간으로 하여 탄생된 것으로 급변하는 디지털 환경 속에서 문학의 위기를 극복할 수 있는 하나의 대안으로 대두되고 있다. 최근의 스토리 구성 작가는 이야기의 원형을 다양한 문화 콘텐츠로 재생산해 내고 있으며, 소비자들은 이를 향유하고 소비한다.

황순원의 단편소설 「소나기」는 고영남 감독에 의하여 1979년 영화 <소나기>(주연: 조운숙, 이영수)로 만들어진 이후에 <엽기적인 그녀>(2001)에서도 「소나기」가 차용되기도 하였으며, 한국방송공사에서는 HD TV문학관(2005)을 통하여 제작·방영하기도 하였다. 2008년에는 뮤지컬(2008 서울시 뮤지컬단 정기공연)로 제작되어 관객과 직접 호흡 가능한 콘텐츠의 가능성을 확인할 수 있었다. 2016년 11월에는 공주문예회관 대공연장에서 샌드 애니메이션과 함께하는 문학콘서트 <소나기>(샌드 애니메이션: 박진수)가 공연되기도 하였다. 뿐만 아니라 2017 <소나기>(제작: 연필로 명상하기, 공동제작: 한국방송공사) 애니메이션, 2018년에는 LG U+의 CF인 '카카오프렌즈 키즈워치, 2018 소나기' 등으로 끊임없이 회자되고 있는 실정이다.

황순원의 「소나기」는 1952년 《신문학》에 발표된 소설로 원제목은 「소녀」였다는 사실이 밝혀지기도 했다[2]. 「소나기」라는 제목의 상징성처럼 한 줄기 소나기처럼 짧게 끝난 소년과 소녀의 순수한 사랑 이야기를 다루고 있는 이 소설은 다양한 문화융합 콘텐츠로서 변용되었으며 앞으로도 그러할 것이다.

그동안 「소나기」와 문화콘텐츠와의 상호관계를 밝힌 여러 편의 논문은 2000년대에 들어서면서 본격적으로 발표되기 시작하였다[3]. 그러나 이들 대부분의 논문은 문화콘텐츠를 활용한 문학교육에 중점을 두고 서술하고 있다는 점에서 한계를 지니고 있다.

이 연구에서는 애니메이션 <소나기>(1995, 2017), 영화 <엽기적인 그녀>(2001), HD TV문학관 <소나기>(2005), 창작 뮤지컬 <소나기>(2009), CF(2018) 등을 통하여 원작이 갖는 인물의 특성과 서정적 공간이 매체의 특성에 따라서 어떻게 변형되었는지 분석해 보고, 황순원의 「소나기」가 다양한 콘텐츠로 활용되고 있는 사례와 콘텐츠화 과정에서 각 장르별로 변화된 요소를 탐색하여 인문학적 상상력의 중요성을 고찰해 보고자 한다.

2. 「소나기」의 서사구조적 특징과 문화융합 콘텐츠 사례

2.1 「소나기」의 서사구조적 특징

황순원의 「소나기」는 '소년'과 '소녀'의 짧고 순수한 사랑을 간결하고 함축적인 문장과 짜임새 있는 구성으로 표현한 작품으로 손꼽히며, 향토색 짙은 이야기를 한 편의 아름다운 시처럼 표현해 독자에게 감동을 안겨준다. 또한 문학 작품에 사용된 언어의 예술미와 '소년'과 '소녀'의 순수한 사랑이라는 내용, 그리고 서정적 농촌의 공간을 감상할 수 있는 작품이기도 하다.

「소나기」는 낭만적이면서도 비극적이며, 정통적인 소설의 스토리텔링 위주의 소설이면서도 시적인 것, 자연에 대한 묘사가 적확하면서도 다분히 암시적인 표현법으로 인물의 내면 심리를 잘 포착해 내고 있다[4]. 이 소설에서는 '소년'과 '소녀'를 주인공으로 하여 이야기가 전개되며, 부수적인 인물로 동네 어른들이나 농부(아래 인용문(1), 소년의 아버지, 어머니의 대화(아래 인용문(2)))를 통하여 '소녀'의 집안 형편을 알게 한다. 특히 소년의 아버지와 어머니는 '소녀'의 심정을 '소년'과 독자들에게 알려주는 전달자 역할을 한다.

- (1) 그런데 나룻이 긴 농부는 소녀 편을 한번 훑어보고는 그저 송아지 고삐를 풀어내면서,
“어서들 집으로 가거라. 소나기 올라.”
참 떡장구름 한 장이 머리 위에 와 있다[5].
- (2) “글쎄 말이지, 이번엔 꽤 여러 날 앓는 걸 약두 번번히 못 써 봤다드군. 지금 같에서는 윤 초시네두 대가 끊긴 셈이지…… 그런데 참 이번 기집에는 어런 것이 여간 잔망스럽지가 않아. 글쎄 죽기 전에 이런 말을 했다지 않아? 자기가 죽거든 자기 입은 옷을 꼭 그때두 입혀서 물어 달라구……”
(「소나기」, 306쪽)

「소나기」의 사건은 대체적으로 추보식 구성으로 전개되고 있으며, 나룻이 긴 '농부'는 '소년'과 '소녀'에게 소나기가 내릴 것을 알려주는 정보 제공자 즉, 발신자의 역할을 한다. '소년'과 '소녀'는 소나기가 내릴 것이라는 정보를 얻는 수신자이다. 원작소설은 '소년'과 '소녀'를 중심인물로 설정하고, '농부', '동네 어른들', '아버지', '어머니'를 부수적인 인물로 설정하고 있다.

또한 등장인물의 성격변화 여부도 「소나기」의 특징 중 하나라고 볼 수 있다. '소년'은 '소녀'가 징검다리를 막

고 있는 모습을 보고도 비키라는 말을 하지 못하는 소극적 인물이다. 이에 반해 ‘소녀’는 ‘소년’의 관심을 끌기 위해 적극적으로 행동하는 인물로 설정되어 있다. 그러나 ‘소년’의 성격은 ‘소녀’가 산 너머로 놀러가자는 제안으로 보다 적극적으로 변모해 간다.

작가는 여기서 그치지 않고, 소나기를 통해 ‘소년’과 ‘소녀’가 더욱 친밀한 관계로 만든다. 특히 수숫단 속에서 소나기를 피하는 장면에서 ‘소년’과 ‘소녀’는 더욱 친밀감을 형성하게 된다. 이후 소나기가 그치고 집으로 돌아가면서 불어난 도랑을 ‘소년’이 ‘소녀’를 업고 건너며, 이들의 관계가 한층 가까워진다. 그러나 이러한 일이 있은 후 ‘소녀’의 병세가 악화되고 더 이상 모습을 보이지 않는다. 급기야 ‘소년’은 ‘아버지’와 ‘어머니’의 대화를 통하여 ‘소녀’의 죽음을 확인한다.

2.2 「소나기」의 문화 콘텐츠 사례에 나타난 인문학적 상상력

2.2.1 텔레비전 단막극, TV문학관(2005)

KBS TV문학관(2005) <소나기>에서는 초가을을 배경으로 자연의 풍경을 고즈넉하고 아름답게 담아낸다. 특히, 윤 초시네 증손녀가 시골로 오게 된 과정과 윤 초시네 손주 며느리가 개가하면서 ‘소녀’가 시골로 오게 된 장면은 시청자의 관심을 불러오기에 충분하다.

그러나 이 장면은 원작과 달리 영상화 되는 과정에서 새롭게 나타난 것이다. 또한 원작 텍스트에는 존재하지 않은 상황인 가을 운동회 장면도 눈길을 끌고, 윤 초시네 증손녀가 어머니가 자기 곁을 떠날 거라는 걸 알고 있다는 내용도 원작에는 없는 내용이다. 이러한 장면은 드라마 구성상 이야기의 흐름을 보다 더 잘 이끌기 위해서 가미된 부분으로 연출가의 상상력이 단연 돋보이게 한다. 무엇보다 ‘소녀’가 죽고 난 뒤 ‘소년’이 시간이 지나도 개울가에 가서 ‘소녀’를 그리워하는 장면은 시청자들에게 감동을 주기에 충분하다.



Fig. 1. HD TV Literature Museum <Sonagi> Seen
A scene where a girl crosses a stepping stone with her mother(L)
A scene boy walking with his brother Seok-yi(R)

위의 장면은 양산을 쓰고 징검다리를 건너는 엄마의 뒤를 따라가는 ‘소녀’의 모습을 나타낸 것이다(좌). 이처럼 TV문학관 <소나기>는 원작에 없는 새로운 인물을 창조하여 이야기를 전개해 나가는 특징을 보인다. 특히 ‘소녀’의 어머니와 소년의 동생 ‘석이’를 새롭게 창조하여 극적 재미를 더해 주기도 한다(우).

원작에 없던 ‘석이’는 ‘소년’의 동생으로 형인 ‘소년’의 숙제에 낙서를 하고, 달걀을 훔쳐 먹는 장난꾸러기로 설정되어 있다. ‘양평택’은 윤 초시 집에서 일을 봐주는 인물로 활발한 성격을 지니고 있으며, ‘소녀’가 앓아 눕자 ‘소녀’를 지극정성으로 간호하는 인물로 형상화 된다. 그리고 ‘봉순이’라는 인물은 ‘소년’을 짝사랑하는 같은 반 친구로 등장하면서 재미를 준다.

이처럼 TV드라마 <소나기>는 원작에 없는 새로운 인물을 다양하고 새롭게 창조하고 있다는 점에서 원작과 다소 차이는 있지만, 원작의 서사구조를 충실하게 따르고 있다. 사건 전개에 있어서도 원작과 같지는 않다. 이는 소설을 TV영상이라는 새로운 장르로 변용하면서 연출자의 의도에 따라서 특정 부분을 삭제하거나 추가하여 강조한 부분이 있기 때문이다.

영상은 기록하는 방법으로 존재하기에 지속성을 획득하며, 보고 들을 수 있으므로 입체성도 획득한다. 글이나 영상의 경우 이야기를 일방적으로 전하는 형태여서 이야기를 수용하는 이야기 발화자와 상호작용을 하기는 어렵고 일방적으로 수용할 수밖에 없다[7]. 이러한 영상물의 특징이 원작이 드라마로 재생산 되면서 생겨난 특징과 상상력의 결합이라고 볼 수 있다. 특히 소년과 소녀의 첫 만남은 원작과 상이한 차이를 보인다. 소설의 첫 부분은 다음과 같다.

소년은 개울가에서 소녀를 보자 곧 윤초시네 증손녀딸이라는 걸 알 수 있었다. 소녀는 개울에다 손을 잠그고 물 장난을 하고 있는 것이다. (『소나기』, 301쪽)

그러나 드라마 <소나기>에서는 ‘소년’이 일을 하는 도중 소나기가 내리는 장면으로 시작을 한다. 이러한 설정은 제목과 같이 소나기가 내리는 장면을 통하여 영상이 가질 수 있는 극적 효과를 극대화 시킨 것이다. 또한 원작이 지니는 서정성을 소나기가 내리는 장면으로 보여줌으로써 보다 동적인 모습으로 전환한다는 점이 특징적이다. ‘소녀’와의 만남도 ‘소녀’의 어머니가 ‘소녀’를 데리고 징검다리를 건너는 장면을 보여주면서 플롯의 전개를 보

다 유기적으로 만들어 내어 시청자의 상상력을 자극한다.

한편 소설의 배경은 인물과 사건이 움직이는 공간이며 인물의 심리와 사건의 발전에 리얼리티를 부여하는 한편 주제를 부각시키고 분위기를 조성하여 작품에 따라 배경 자체가 상징적 의미를 지니기도 한다[8].

소설이라는 언어예술과 드라마라는 영상예술의 차이는 독자나 시청자의 상상력을 어떻게 자극하는가 하는 문제에 있다. 그러나 드라마는 소설과 달리 영상매체를 활용하여 우리 감각을 직접 자극한다. 드라마 <소나기>는 원작에서 느끼지 못하는 자연의 아름다움이 시청자들에게 영상을 통하여 제공하게 된다.

이는 문자매체의 한계를 영상매체의 장점으로 극복하고 있음을 나타내는 것이다. 소비자의 지각양식과 매체와의 관계 방식이 인터랙트(interact)한 성향으로 변하면서 이제 문학도 공감각을 넘어서 다중적인 감각과 전방위적인 소통을 가능케 하는 미디어콘텐츠의 하나로 소비되는 시대가 되었다. 이른바 ‘원소스멀티유스(OSMU, One Source Multi Use)[9]’의 활용을 중시하는 분위기 속에서 문학은 자신의 정체성을 지키려하기 보다 다른 매체를 끌어들이거나 다른 매체로 스스로를 전이하면서도 오히려 정체성을 보다 확장시켜야 하는 상황에 놓이게 되었다[10].

「소나기」는 대중성이 있으나 단편소설이기 때문에 제작상의 어려움이 있었다고 제작자가 밝히기도 하였다. 그러나 멋진 캐릭터를 보완하고 극적 사건을 강화시키다 보면 자칫 문학적 향기가 날아갈 위험이 존재함을 인식한 제작진은 드라마에서 몇몇만 새롭게 창조하여 사건을 진행시킨다. 이것이 영상매체의 가장 커다란 장점인 것이다.

텔레비전 단막극인 <소나기>는 소설 속 이미지를 반영하여 ‘소년’과 ‘소녀’의 순수함, 이들의 만남과 헤어짐을 상징적으로 그려내고 있다. 드라마 제작방향은 개울가 상황, 즉 소년이 소녀를 만나는 순간부터 설렘, 다가가는 마음, 열린 마음, 사랑 그리고 소년의 죽음으로 인한 이별까지 제작자의 상상력을 최대한 발휘하여 두 아이의 심리 변화를 묘사에 주안점을 둔 것이 가장 큰 특징이다.

2.2.2 애니메이션 <소나기>(1995, 2017)

「소나기」는 ‘소년’과 ‘소녀’가 개울가에서 처음 만나면서 사건이 진행되고, 산 너머로 놀러가서 이 둘의 관계는 더욱 친밀감이 생긴다. 애니메이션 <소나기>(1995)에서

도 주체는 ‘소년’이며, 이러한 설정은 원작 「소나기」와 크게 다르지 않음을 확인할 수 있다.

원작과 애니메이션에서 ‘소년’의 캐릭터는 크게 달라진 것은 없다고 볼 수 있다. 애니메이션 캐릭터는 “단지 상품을 위해 만들어지는 캐릭터와는 달리 움직임이 있는 영상 속 역할에 따른 성격적 특성과 인성을 부여 받기 때문에 살아 있는 캐릭터로서 대중에게 다가갈 때 걸로 보이는 시각적 요소와 정서적 이입을 가능케 하는 내면적 요소를 특성[11]”을 지니게 됨을 확인할 수 있다.

애니메이션은 ‘소녀’와의 추억-‘소나기’라는 직접적인 소재와 관련된 산 너머에서의 추억-을 ‘소년’의 회상으로 구성한다. 더불어 애니메이션 <소나기>의 첫 장면은 소년이 중학시절이 되었을 때, 소녀와의 기억의 매개요소인 소나기를 보고, 소녀와의 만남을 떠올리는 장면에서 확인할 수 있다.

“초여름의 갑작스런 소나기는 언제나 나에게 어떤 사람을 떠올리게 한다. 왜일까. 그 애가 소나기처럼 왔다가 사라졌기 때문일까.”

(애니메이션 <소나기, 1995>에서 ‘소년’의 대사)

‘소년’의 ‘소녀’에 대한 그리움은 소나기라는 매개체로 인하여 의식화 되고, 나아가 회상으로 이어지는 것이다. 이러한 정서의 이입 기법은 애니메이션을 시청하는 관객을 몰입할 수 있게 하는 하나의 중요한 요소로 상상력을 자극한다.

무엇보다도 애니메이션에서는 인물의 외모를 어떻게 나타낼 것인가가 중요한 요소로 작용한다. 왜냐하면 캐릭터가 평범하다면 관객들의 시선을 끌지 못하기 때문이다. 따라서 개성 있는 캐릭터의 제작이 필요한데, 재미있는 동작을 많이 하는 캐릭터나 외모에서 매력적인 느낌을 풍기는 캐릭터가 훨씬 중요하다. 이와 마찬가지로 의상도 캐릭터의 설정에서 매우 중요한 요소이다. 무조건 아름답고 멋있고 화려한 의상을 입히는 것보다는 캐릭터의 성격을 잘 표현해 주는 옷을 입혀야 한다. 누더기를 입어도 그 캐릭터의 개성에 맞는 옷이어야 하는 것이다 [12].

이런 점에서 애니메이션 <소나기>는 인물의 외모나 의상에 많은 신경을 쓰고 있다. 소년의 외모는 한 눈에 봐도 눈에 들어오기에 충분하다. 뿐만 아니라 소년의 의상과 옆에 끼고 있는 책가방을 통해서 시청자는 시대적 배경을 쉽게 짐작할 수 있게 한다.



Fig. 2. Animation <Sonagi, 1995>
A boy who avoids showering under the eaves(L), A boy is carrying a girl and walking(R)

Fig. 2(우)는 ‘소년’이 ‘소녀’를 업고 길을 걷는 장면이다. 그러나 화면은 두 개로 겹쳐있음을 확인할 수 있다. 이는 영화나 드라마에서 사용하는 O·L(Over lap)기법을 사용한 것으로 한 화면이 없어지기 전에 다음 화면을 천천히 나타내는 기법을 보여줌으로써 애니메이션에서는 ‘소년’과 ‘소녀’의 상황과 과거의 기억을 다시 한 번 쉽게 확인할 수 있게 한다.



Fig. 3. Animation <Sonagi, 2017>

또한 ‘소년’과 ‘소녀’의 순수성을 더 강조하기 위한 방편으로 농촌을 배경으로 한 영상미를 뽑을 수 있다. 때 묻지 않은 농촌의 ‘소년’을 그 주인공으로 제시함으로써 주제를 더 효과적으로 부각시키고 있는 것이다.

애니메이션은 「소나기」의 공간적 배경을 서정적 색채를 통한 가을별의 풍경(논밭, 하늘을 날아다니는 잠자리 등)과 함께 음향적 요소(새소리, 냇가에 물 흐르는 소리 등)를 사용하여 시청자들에게 실체처럼 느끼게 하여 극에 더 몰입하게 하는 효과를 주고 있다. 이는 애니메이션이기에 얻을 수 있는 기본적인 요소(그림, 음향)의 활용이다. 애니메이션 <소나기>(2017)의 연출가는 의도적으로 ‘몰입 효과’를 가져오게 하였다.

원작에서 소년과 소녀와의 대화부분을 대화체로 ‘직접 화법’으로 표현한 것과는 달리, 애니메이션 내에서는 주인공의 대화가 말소리로 제시됨으로써 작품의 주제를 효

과적으로 드러내기 위한 방법으로 사용된다. 서정적인 배경음악, 자연의 음향에 방해요소가 되는 것을 막으면서도, 영상미를 통한 시적 표현을 더욱 더 음미할 수 있게 하는 효과를 얻고 있는 독특한 상상력의 세계를 보여준다.

2.2.3 영화(2001), CF(2018)에서의 차용

영화 <엽기적인 그녀>는 2000년 출간된 책이자 2001년 상연된 영화이다. 권우74이라는 필명의 작가가 자신의 연애담을 1999년 8월부터 나무누리 유머란에 총 51회 연재한다. <엽기적인 그녀>라는 제목은 연재물에서 그녀를 만나는 과정인 1-3회의 제목으로부터 따온 것이다. 연재물의 인기로 말미암아 위자가 동일 계사판에 올라온 사건이 있었으며, 2000년 1월 22일에는 <<엽기적인 그녀>>라는 제목의 책으로 출간되었다[13].

영화 <엽기적인 그녀>에서는 「소나기」의 한 장면이 차용되어 다른 양상으로 나타난다. 기존 스토리의 재구성성을 통하여 작품 「소나기」 결말부분의 한 장면이 영화에 차용된다. 원작 「소나기」에서 ‘소녀’가 유언으로 ‘소년’과의 즐거웠던 한 때의 추억의 흔적이 담긴 자신의 옷을 그대로 입힌 채 물어달라고 하는 것을 영화 <엽기적인 그녀>에서는 ‘소녀’가 유언으로 자신과 그날 함께 소나기를 맞으며 즐거운 시간을 보낸 ‘소년’을 산 채로 같이 물어달라는 내용으로 변용된다.

더 나아가 한국적 고전인 「소나기」의 결말 부분이 마음에 들지 않는다면서 마지막 유언 부분을 “죽거든 저를 업어준 사내애를 물어 달라구. 그것도 산 채로” 바꿔야 한다고 주장한다. 한국인들이 잘 아는 고전을 비틀어 그녀의 엽기적 캐릭터를 강화하는 동시에 남성 중심적인 고전 영화와 소설에 대한 비판도 은밀히 담고 있다. 이렇듯 엽기의 힘은 상상력과 비판적인 정신에 있다[14].

영화의 제목에서 유추할 수 있는 바와 같이 여주인공의 엽기성을 드러내기에 충분한 요소로 작용한다. 이처럼 「소나기」는 영화로 변용된 작품을 통해 기존의 고정화된 틀에서 벗어나 새로운 형식으로 관객들에게 신선한 재미를 주게 된다.

영화에서는 소설의 마지막 장면만을 차용하고 있기 때문에 「소나기」의 공간적 배경은 ‘소년’의 집과 ‘소녀’를 땅에 묻는 장소만 아주 짧게 제시될 뿐이다. 그렇기 때문에 이 작품에서는 HD TV문학관 <소나기>에서 보여진 가을 농촌의 서정적 풍경을 담은 영상미는 찾아 볼 수 없

다는 단점을 지니고 있다. 그러나 <엽기적인 그녀>에서 「소나기」의 결말 부분을 독특한 상상력을 가미시켜 각색한 뒤에 삽입했다는 점은 관객들에게 신선함을 주기에 충분하다.



Fig. 4. CF <LG Uplus, Kakaofriends Kids watch>

최근 LG Uplus에서는 카카오프렌즈 키즈워치 ‘2018 소나기 그 봄, 첫사랑이 찾아오다’라는 광고를 선보이기도 하였다. 광고에서는 징검다리 위에 앉아 있는 ‘소년’을 ‘소녀’가 오히려 ‘좀 비켜줄 수 있겠냐?’라는 말을 통하여 「소나기」 원작과 달리 표현함으로써 신선함을 준다.

소녀: “우와~ 이 꽃 참 곱다”
 소년: “이름이 수국인데...”
 소녀: “수국?”
 소년: “이 꽃은 말아야...”
 소녀: “동아시아 원산의 갈잎떨기나무로 분단화라고도 해~”
 ...중략...
 소년: “너는 꽃 이름도 그렇고...어찌 그리 모르는 게 없냐?”
 소녀: “이 바보! 얼른 들어와 봐. 자 봐봐. 광대버섯이 뭐야?”
 (CF의 소년과 소녀의 대화 일부)

위의 인용문은 CF 광고에서 소년과 소녀의 대화 일부를 제시한 것이다. 시골에 살고 있는 소년보다 오히려 소녀가 꽃 이름이나 버섯의 종류 등 더 많은 것을 알고 있다. 소년이 “어찌 그리 모르는 게 없냐?”라고 묻자 소녀는 자신의 키즈워치에게 “광대버섯이 뭐야?”라고 묻는다. 그리고 마지막 부분에서 “8살 호기심이 앞설 나이. 아이에겐 놀이, 엄마에겐 안심. 카카오프렌즈 키즈워치”라는 카피문구가 흘러나온다.

시골에 살고 있는 ‘소년’보다 키즈워치를 통하여 더 많은 것을 알고 있는 ‘소녀’의 설정은 광고 제작자의 인문학적 상상력을 잘 나타낸 것으로 볼 수 있다.

2.2.4 뮤지컬 <소나기>(2008), 문학콘서트 <소나기>(2018)

뮤지컬은 노래, 춤, 연기가 어우러진 현대적인 공연 양식으로 미국에서 발달한 대중 예술이다. 특히 노래가 중심이 되어 무용(춤)과 극적 요소(드라마)가 조화를 이룬 종합 공연물이라 할 수 있다. 즉, 뮤지컬은 기악과 노래, 드라마틱한 연기, 역동적인 무용 그리고 무대 메커니즘이 종합 구성되어 관객과 같이 호흡하는 극예술이다[15]. 뮤지컬이라는 장르가 노래, 춤, 연극 등 다양한 형태로 표출되기 때문에 이러한 뮤지컬의 특징을 살펴보면서 뮤지컬 <소나기>의 특징을 살펴볼 필요가 있다[16].

뮤지컬은 극화된 작품이기 때문에 사실이 아니라는 것이다. 따라서 텍스트에 쓰인 내용을 그대로 뮤지컬에 수용하는 것이 아니라 원작 내용을 재구성하여 뮤지컬에 반영한다. 여기서 말하는 재구성이란, 예를 들어 「소나기」의 결말부분인 ‘소녀’가 죽는 장면을 표현하기 위해 실제로 배우가 죽을 수는 없는 것이다. 그렇기에 ‘소녀’의 죽음을 실제와 가깝게 연기해야 한다는 점이다. 이를 통해, 관객들은 소녀의 죽음을 실제처럼 받아들이는 것이다.

두 번째로 뮤지컬은 총체극이다. 원작이 간결하고 함축적인 문장, 짜임새 있는 구성으로 그려지는 것과는 달리, 뮤지컬은 무대장치와 음향, 의상과 배우의 연기를 통해 작품이 표현된다. 무대장치는 작품의 배경을 보여주기 때문에 관객이 극 내용에 더욱 몰입하게 되는 요소로 작용한다. 뮤지컬 <소나기>(2008)에서는 약 2톤가량의 물이 사용되어 관객들에게 보다 생생함과 현장감을 주었다. 또한 뮤지컬은 보다 배우의 의상이나 분장을 통해 관객들에게 의미 파악과 생생함을 주며, 특히 의상은 인물의 특성이나 성격을 극명하게 보여주는 장치로 뮤지컬에서 빠질 수 없는 요소로 작용한다. 음향은 작품의 전반적인 분위기를 지배하여 관객들이 작품에 몰입할 수 있게 하는 기능을 하고, 무대장치와 배우의 연기와 조합을 이루며 작품을 보다 효과적으로 나타낸다.

세 번째로 뮤지컬은 ‘재현주의’로써 허구의 대상을 실사화 하는 것을 의미한다. 이는 위의 비사실적 특성, 총체적 특성과 유기적인 관계를 가지며 텍스트를 무대라는 새로운 각색과 연출을 통하여 실제로 재현함으로써 관객에게 제시하는 것을 말한다.



Fig. 5. Musical <Sonagi>(2008) Seen
A scene where a boy and a girl are raining

뮤지컬은 시각과 청각을 통하여 시청자들로 하여금 감동을 느끼게 하므로 ‘소년’과 ‘소녀’가 원작에서는 볼 수 없었던 교복을 입고 등장한다는 점이다[그림5]. 원작 텍스트에서는 막연한 ‘소년’과 ‘소녀’의 설정이었지만 뮤지컬 <소나기>에서는 중학생 정도로 보이는 인물이 등장함에 따라 초등학교 같은 어리고 미성숙한 순수함보다는 ‘소년’과 ‘소녀’가 청소년으로서 느낄 수 있는 감정 중에 하나인 풋풋한 사랑을 중점으로 스토리를 전개한다.

누구나 공감할 수 있고, 누구나 그 시기에 겪어봤을 풋풋하고 어수룩한 사랑을 통해 관객들로 하여금 깊은 여운과 회상의 의미를 재구할 수 있다는 것이다. 또한 교복이라는 상징적 의상을 통해 ‘소년’과 ‘소녀’의 순수한 사랑을 더욱 극대화하는 효과를 나타낼 수 있다. 공간적 배경이 시골이라는 점을 감안할 때 ‘소년’과 ‘소녀’의 사랑이 관객들로 하여금 더욱 순수하게 다가온다.

두 번째로 소설 「소나기」에서는 어린 ‘소년’과 ‘소녀’가 나오지만 뮤지컬 <소나기>에서는 성인이 된 남자가 등장한다. 이 남자는 바로 ‘소년’이 성장하여 성인이 된 것이다. 여기서는 남자가 벤치에 앉아 ‘내일은 소나기가 온다.’는 라디오 일기예보를 들으며 바바리코트 주머니 속에 들어있는 조약돌을 만지는 장면이 나온다. 남자는 그 조약돌을 만지며 옛날 ‘소녀’와의 순수한 사랑을 회상하며 장면은 회상 장면으로 넘어가는 형식을 취하는 구성을 통하여 연출가의 상상력을 읽어낼 수 있다.

뿐만 아니라 최근에는 문학콘서트 <소나기>(2018)가 개최되어 많은 관심을 끌기도 하였다. 문학콘서트 <소나기>(2018)는 황순원의 소설 「소나기」를 배우의 목소리와 샌드애니메이션, 그리고 다양한 악기의 연주를 통하여 원작이 지니고 있는 의미를 새롭게 해석하였다.



Fig. 6. Literature Concert <Sonagi>(2018)

이처럼 인문학적 상상력은 기존의 텍스트를 재구성하여 의미전달이 보다 유기적으로 잘 일어날 수 있게 하기 위해 사건 그 자체를 재연하는 것이 아니라 새로운 사건, 새로운 이야기를 가미해 관객들로 하여금 매끄러운 이해를 도모한다. 성인이 된 ‘소년’이 소나기를 보고 과거 자신의 모습을 회상함으로써 관객은 극에 더욱 몰입할 수 있는 특징을 지닌다. 이러한 구성상의 변화는 원작을 각색하는 과정에서 나타난 독특한 상상력이다.

3. 문학과 지역사회의 융합 콘텐츠, 테마파크

언어예술인 문학과 영상예술인 매체와의 만남, 나아가 언어예술과 뮤지컬의 만남은 관련성이 없어 보이지만 이들의 관계는 매우 유기적이다. 예컨대 소설 원작이 성공을 거두면 이어서 영화나 드라마로 제작된다거나, 영화나 드라마의 성공이 끝이어서 서적이 출간되는 사례를 찾아볼 수 있다.

1970-80년대에 세계적으로 유명한 독일의 동화 작가 미하엘 엔데(Michael Ende)의 동화책 『모모』가 한국 사회에 엄청난 ‘모모 선풍’을 일으킨 바 있다. 그러나 작가의 사망 이후에는 이 책이 거의 잊혀졌고, 이 책의 존재조차 모르는 사람이 많았다. 그러다 2005년 TV 드라마 <내 이름은 김삼순>에서 『모모』가 언급된 이후 이 작품은 10주 넘게 연속 베스트셀러 순위 최상위권에 자리하는 이변을 낳았다[17].

문자와 영상·뮤지컬 매체의 만남은 서술기법상의 차이를 보이지만 각 영역의 교류를 통하여 확장해 나갈 수 있다. 이처럼 언어기호인 문학작품이 영상매체로 전환되면서 새로이 독자와 만나게 되는 것이다. 더 나아가 최근에는 작가나 작품과 관련된 테마파크가 조성되어 인기를

끌고 있다. 황순원 문학촌 ‘소나기 마을’이라는 명칭을 지닌 테마파크는 2003년에 기획이 되어 2009년 6월 13일 개장(경기도 양평)을 하게 된다.



Fig. 7. Panoramic view of the town of the sonagi in Yangpyung, Gyeonggi Province

어른들의 말이, 내일 소녀네가 양평읍으로 이사간다는 것이었다. 거기 가서는 조그마한 가갯방을 보게 되리라는 것이었다. 소년은 저도 모르게 주머니 속 호두알을 만지작 거리며, 한 손으로는 수없이 갈꽃을 휘어 꺾고 있었다.

(『소나기』, 306쪽)

양평군에 건립된 소나기 마을 건립취지와 배경에는 위의 인용문을 제시하면서 이 작품의 장소적 배경은 양평군 관내라는 추정이 가능하다는 것이다. 적어도 ‘소녀’가 양평읍으로 이사 가서 죽음을 맞이했다는 작품상의 내용은 부정될 수 없기 때문에 이 ‘소나기’ 테마를 실현할 수 있는 최적의 장소는 바로 양평군일 수밖에 없다는 근거를 제시한다.

「소나기」라는 단편소설로 인하여 파생되는 문화콘텐츠는 영상, 애니메이션, 뮤지컬 나아가 테마파크의 구성에 이르기까지 다양하다고 할 수 있다. 무엇보다 이러한 문화콘텐츠로 발전하여 고부가가치를 창출하기 위해서는 보다 치밀한 스토리텔링과 인문학적 상상력의 재현이 이루어져야 한다는 점이다.

한편, 영상매체와 문자매체는 분명 서로 다른 매체양식이기에는 하다. 그러나 영상매체와 문학의 관계가 서로 배타적인 것은 아니다. 영상매체의 발달은 일면 문자매체를 중심으로 진행되어오던 문학을 위축 시키는 듯하지만, 동시에 문학의 상상력을 자극하며 시나리오, 드라마, 구성작가 등의 생산자가 필요한 것을 볼 수 있듯 영상이라고 하는 새로운 매체와 결합시켜 주기도 한다. 따라서 둘의 관계를 존폐의식으로 대립시켜서 보기보다는 둘 사이의 영향과 변화 관계에 초점을 맞추어 경쟁과 협력의 문제로 파악할 필요가 있다[18].

이와 같이 문화콘텐츠산업에 대한 지속적인 공감대의

형성은 창조산업으로서 문화산업이 차지하는 위상의 중요성 때문이다. 동시에 문화산업은 그 산업적 특성상 정부의 지속적인 관심이 필요한 분야이다. 이는 문화콘텐츠가 갖는 ‘OSMU’적 성향으로 인한 창구효과(window effect)를 유발할 수 있다[19].

논의를 보다 확장해 본다면, 문학 연구자와 콘텐츠 제작자는 상호 유기적 관계를 형성해야 한다는 것이다. 또한 기존에 익숙한 소재라 할지라도 가공 없이 반복하여 사용하는 것은 자제해야 한다. 왜냐하면 변형 없는 반복 사용은 콘텐츠 향유자들에게 식상함만 줄 수 있기 때문이다.

문화콘텐츠 발굴 및 개발이 과거와 현재가 조화롭게 공존하는 방법을 배우는 것이며, 나아가 새로운 문화 창출의 토대를 마련하는 계기를 제공해야 한다. 이를 위하여 선행되어야 할 문제는 과업을 수행할 수 있는 역량을 갖춘 인재와 발굴과 육성이다. 언어영재들이 자신들의 역량을 발휘할 수 있는 문화산업에 진출한다면 개인적인 자아 성취와 함께 우리 문화의 도약에 기여할 수 있다. 뿐만 아니라 문화콘텐츠 사업은 고용창출의 효과가 크기 때문에 지역의 생산유발 효과를 가져 올 수 있다[20,21]. 즉, 인문학과 문화콘텐츠의 만남은 새로운 일자리 창출은 물론이고 고부가가치 산업으로 나갈 수 있는 미래 산업의 대안이 될 수 있다.

4. 결론

지금까지 황순원 「소나기」의 문화융합 콘텐츠 사례를 통한 인문학적 상상력에 관하여 살펴보았다. 텔레비전 단막극에서는 원작에 등장하지 않는 새로운 인물의 등장 이 가장 큰 특징이다. 무엇보다 ‘소녀’의 어머니를 새롭게 창조하여 어머니와 소녀가 징검다리를 건너는 장면을 시작으로 플롯을 전개한다. 이는 사건 전개에 보다 큰 개연성을 부여하는 것으로 시청자들의 관심과 상상력을 자극하는 동기를 제공한다. 또한 원작에서 느끼지 못했던 자연의 아름다움을 영상을 통하여 극대화하고 있다는 점이 단연 돋보인다.

애니메이션에서는 ‘소녀’이 ‘소녀’와의 추억을 회상하는 매개물로 소나기가 내리는 장면을 설정하고 있다는 점이다. 특히, 중학생이 된 ‘소년’이 초여름의 갑작스런 소나기를 통하여 ‘소녀’와 함께 했던 시간이 오버랩 된다.

또 다른 애니메이션의 경우, 가을별의 풍경을 서정적 색채를 통하여 아름답게 그려내고 있다는 점이다. 즉, 이러한 영상미와 함께 주인공의 대사를 말소리로 제시하는 연출가의 뛰어난 상상력의 결과이다.

영화와 CF에서는 원작에서는 찾아볼 수 없었던 희극적인 모습을 확인해 볼 수 있었다. 특히, 최근에 선보인 CF에서는 오히려 징검다리 위에 앉아있는 ‘소년’을 ‘소녀’가 비켜달라는 장면의 설정을 통하여 반전을 가져온다. 이러한 설정이야말로 제작자의 인문학적 상상력의 결과물인 것이다. 또한 「소나기」는 다양한 악기와 배우의 목소리가 함께하는 샌드 애니메이션에 이르기까지 다양하게 해석되어 관객과 만나고 있는 실정이다. 특히, <소나기 마을>이라는 양평의 테마파크는 많은 관광객을 유치하면서 지역 경제의 활성화에 중요한 역할을 담당하기도 한다.

이처럼 소설 「소나기」는 다양한 문화융합 콘텐츠로 재생산되는 과정에서 원작의 인물특성과 서사구조가 유사한 콘텐츠가 있는가 하면, 영화나 CF처럼 다른 형태의 서사구조를 보이는 사례도 있었다. 그러나 이 모두는 각 작품의 연출가나 제작자의 뛰어난 인문학적 상상력의 결과이다. 문화융합 콘텐츠는 소설이라고 하는 개별적인 장르의 특성을 초월하여 복합적인 형태로 다양하게 생산되었으며, 앞으로도 그러할 것이다.

무엇보다 새로운 문화융합 콘텐츠의 개발은 원작이 갖고 있는 주제의식을 크게 벗어나지 않는 범위에서 이루어져야 할 것이다. 즉, 원작에 대한 심층적 분석을 전제로 그 위에 인문학적 상상력이 가미될 때 보다 가치 있는 문화융합 콘텐츠가 될 것이다.

REFERENCES

- [1] Human Contents of Association. (2006). *Introduction to cultural contents*. Seoul : Book Koera, 18.
- [2] G. J. Kim. (2008.9.18.). Hwang Soon-won's novel 'Sonagi' won the title 'Girl' ... Original Excavation. Newsis. <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD &mid=sec&sid1=103&oid=003&aid=0002286300>
- [3] D. H. Eom. (2008). (A) study on teaching technique of novel education using multimedia. Master dissertation. Ajou University, Suwon; K. J. Kim. (2008). *A study on transforming literature text to broadcasting content*. Master dissertation. Hanyang University, Seoul; K. J. Kim·Y. J. Kim. (2008). A Study on Transforming Literature Text to Broadcasting Content. *Arts & Culture contents*, 1(1), 127-148; K. J. Kim·Y. J. Kim. (2008). A Study on Transforming Literature Text to Broadcasting Content.. *Culture and Art Content*, 1(1), 127-148; J. J. Han.(2009). *(The) study on educational method of novels by using media : a focus on <SoNagi>*. Master dissertation. Kyung Hee University, Seoul; D. K. Park. (2009). The new celebrity of literary space and problems associated with industrialisation of literature. *The Journal of Korean Literary Creative Writing*, 8(2), 201-228; M. Y. Jeong. (2012). *A study on teaching plan after reading through 'Sonagi Village' experience*. Master dissertation. DanKook University, Gyeonggi-do etc.
- [4] D. H. Jung. (2002). On the basis of "Sonagi (A Shower)" by Hwang Soon Won = The Analysis of the Meaning in Literary Work. *Korean Language Research*, 11, 221-246.
- [5] S. W. Hwang. (1997). *Sonagi*. *Korean Literature Collection*, 11, Seoul ; Gakwon Publishing Co. 304. For quotations below, only the number of pages is disclosed.
- [6] T. H. Kim. (2001). Bemerkungen zur koreanischen Rezeption des Aktantenmodells. *Zeitschrift fur Deutschsprachige Kultur & Literaturen*, 10, 104-118.
- [7] K. W. Kim. (2008). The research on the conception of storytelling. *Korean National Language and Literature*, 41, 249-276.
- [8] H. Y. Uem·M. S. Chai. (1995). *Novel education theory*. Seoul : Neutinamu.
- [9] One Source Multi Use(OSMU) is a way to maximize added value by transferring one content to various media such as movies, games, albums, animations, character goods, toys, etc., and success in one genre affects other genres and media positively It is synergistic effect. As a result, the literature is not limited to literature, but is constantly being recycled into other media contents.
- [10] M. Y. Jang. (2012). Intermediality of Novel and Mediacontents. *Korean Literature*, 52, 255-286.
- [11] S. G. Hwang. (2000). *Understanding Animation*. Seoul : Design House
- [12] *ibid.*, 166-169.
- [13] <http://ko.wikipedia.org/wiki>
- [14] J. S. Kim. (2001). Imagination of laughter or provocation and abalone, *Literary-Pan*, 1. Seoul : Yolimwon Publishing Group, 36-44.
- [15] T. H. Cha. (2006), *Musical production*, M-Ad.
- [16] In this article, we will examine the characteristics of the

- musical while comparing the novel 「Sonagi」 with the musical <Sonagi> and Referenced T. J. Ha. (1988). Types and characteristics of American musicals, *Korean Theater* 46-47.
- [17] M. Y. Jang. (2012). Op. cit., 264.
- [18] M. G. Jeong. (2007). *The Logic and Real of the Literature*. Seoul : Chang and Hyun.
- [19] H. S. Kim. (2013). A Policy Community Model for 'Creative Cultural Contents Tourism Infrastructure. *The Journal of Digital Policy & Management*. 11(11), 180.
- [20] C. Y. Jang. (2008). The Current State of the Cultural Contents and the Application in Korea. *Journal of East Asian cultures*. 44, 263-291.
- [21] K. S. Noh, M. C. Kim, I. H. Kim. (2004). Effect Analysis Focused on Region Economic in Culture Content Industry. *The Journal of Digital Policy & Management*. 2(1), 9-23.

이 내 관(Lee, Nae Kwan)

[정회원]



- 2003년 2월 : 배재대학교 국어국문학과(문학사)
- 2005년 8월 : 단국대학교 교육학과 국어교육(교육학석사)
- 2012년 2월 : 배재대학교 국어국문학과(문학박사)
- 2010년 3월 ~ 현재 : 강원대, 국민대, 배재대 강사
- 관심분야 : 현대문학, 문학 교육, 글쓰기 교육, 문화콘텐츠
- E-Mail : egg1022@hanmail.net