

문화콘텐츠Storytelling 연구

A Study on Cultural Contents Storytelling

주저가: 고재성 (Koh, Jae Sung)

안동대학교 멀티미디어공학전공

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구목적 및 배경
2. 연구대상 및 방법

#### II. 문화의 형태

#### III. 문화콘텐츠Storytelling의 Meta語

1. 스키마
2. 위상
3. 상대적 시공간
4. 프랙탈

#### IV. 결론

### 참고문헌

#### (Keyword)

cultural contents storytelling

## 논문요약

문화콘텐츠는 이야기하기의 양식이다. 이야기하기는 이야기의 주관적 해석이며 영화, 애니메이션, 게임, 등으로 양식화 되는 것이다. 문화산업이란 전통문화에 개인의 창의성과 재능을 결합시킨 창조산업이다. 문화콘텐츠의 핵심은 창의적 storytelling이며 문화산업의 국가 경쟁력 확보 차원에서 문화콘텐츠 storytelling에 대한 이해와 개념 정립이 필요하다고 생각되어진다. 따라서 본 연구에서 storytelling의 기본구조를 Meta語 ①스키마 ②位相 ③상대적 시공간 ④프랙탈로 諸해석하여 문화콘텐츠storytelling의 개념을 “內在된 原型archetype의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 상대적 시공간에서 대상과 중첩되고 치환되고 변형되어 자기 조직prototype화 하는 것이다.”라고 정립하였다. 정립된 개념으로 재구성된 原型 archetype의 商品prototype化을 기대해 본다.

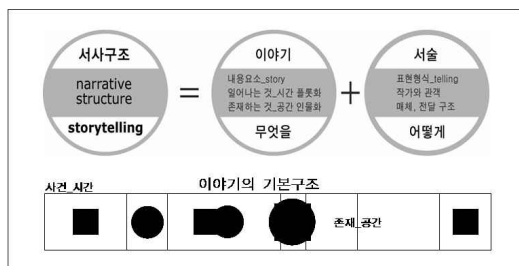
### Abstract

Cultural contents are the form of storytelling. Storytelling is a subjective interpretation of a story, and it stylizes as movie, animation, and game. The cultural industry is a creation industry combining individual creativity and talent with traditional culture. The core of cultural contents is creative storytelling, and it may be necessary to understand cultural contents storytelling and establish its concept in terms of ensuring national competitiveness of the cultural industry. Therefore, this study established the concept of cultural contents storytelling that “the image(time\_moment, space\_existence) of intrinsic archetype becomes a prototype of self-organization after being reiterated, substituted, and transformed with an object in relative space-time” by diversely interpreting the basic structure of storytelling as Meta language ① schema ②topology ③relative space-time and ④ fractal. It is expected that the archetype which is reorganized with the established concept may become product prototype.

# 1. 서론

## 1. 연구목적 및 배경

문화콘텐츠storytelling의 개념은 内在된 原型의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 상대적 시공간에서 대상과 중첩되고 置換되고 변형되어 자기 組織<sup>1)</sup>prototype화하는 것이다. 본 연구에서는 storytelling의 기본구조 [그림1]을 Meta語 ①스키마 ②位相 ③상대적 시공간 ④프랙탈로 諸해석함에 있다. 여기서 ①스키마는 직관의 단순한 형성이 아니고 개념에 이 개념의 형상을 부여하는 그런 보편적 규칙인 도식의 구성이며 이 도식을 통해서 범주는 의미meaning, 즉 객관적 실재성을 얻게 되는 것이다. ②位相은 도형이 곡선인지, 직선인지, 길이나 각도가 어떠한지 등은 무시하고, 단지 도형을 구성하는 점들의 연결 상태만을 생각하는 수학적 개념이다. ③상대적 시공간은 지각 상태에 따라 시간과 공간이 섞여 보이고 달리보이는 것이다. ④프랙탈은 프랙탈차원(복잡성이 분기점(카오스)에 이르면 자기 조직화한다.)을 갖는 것과 자기 닮음으로 이러한 Meta語의 구조가 内在된 原型의 시간<sup>2)</sup>이 플롯화되고 공간<sup>3)</sup>의 존재가 인물화되는 storytelling의 구조와 일부 같기 때문이다. 문화콘텐츠산업의 핵심은 창의적 storytelling이며 문화산업의 국가 경쟁력 확보 차원에서 문화콘텐츠storytelling에 대한 이해와 개념 정립이 필요하다고 생각되어진다. 따라서 본 연구는 storytelling의 기본구조를 Meta語로 諸해석하고 덧붙여 문화콘텐츠storytelling의 개념을 정립하는데 있다.



[그림 1] storytelling의 기본구조

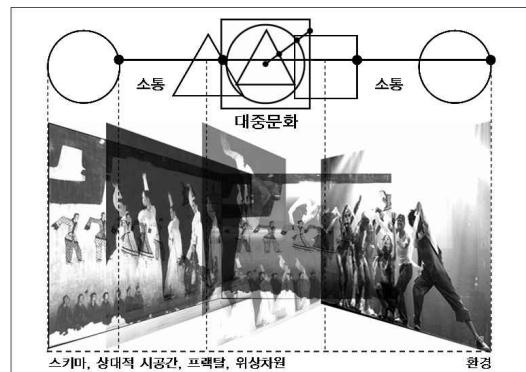
1) 짜서 이루거나 얹어서 만들. 한컴사전, 한글 2002.  
 2) 서양에서는 시간을 변하는 것, 순간적인 것으로 인식되었다. 시뮬라크르simulacre. 이정우, 시뮬라크르의 시대, p.64.  
 3) 서양에서는 공간을 변하지 않는, 자기 동일성을 지닌 형상으로 인식되었다. 조경·미학 디자인, p.327.

## 2. 연구대상 및 방법

본 연구는 연구자가 한국디자인포럼 13권에 발표한 논문 Storytelling Schema 연구를 바탕으로 Meta語 ①스키마 ②位相 ③상대적 시공간 ④프랙탈로 諸해석한 연구이며 연구대상은 Storytelling Schema 연구의 시뮬레이션을 Meta語로 諸해석하고 덧붙여 문화콘텐츠storytelling의 개념을 정립한 것이다. 본 연구는 문학과 시나리오작법에 관한 연구가 아니며 内在된 原型의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)에 대한 諸해석의 Meta語로 문화콘텐츠storytelling의 방법론임을 밝힌다.

## II. 문화의 형태

본 장에서는 문화콘텐츠storytelling의 Meta語와 [그림2]의 해석을 바탕으로 문화의 형태에 대하여 간략하게 논하고자한다.



[그림 2] 문화의 형태

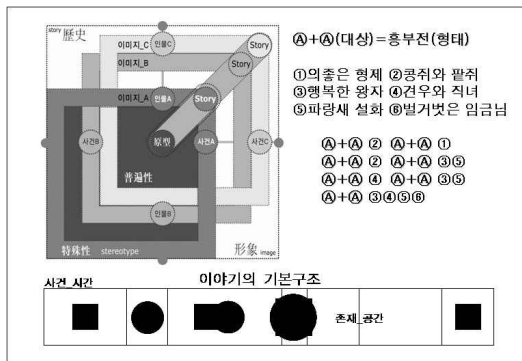
문화는 소통하며 환경과의 관계에서 다양하고 자유로운 형태로 나타난다. [그림 2]에서처럼 고구려 고분벽화에 나타난 어떤 동작의 형태가 문화의 한 형태로 나타났다면 그 것은 원형의 형태가 대상들과 對應하며 중첩되고 환경과의 관계에서 연속변형된 것이라고 할 수 있을 것이다.

문화는 삶의 흔적이며 소통이다. 소통은 다양함이자 자유로움이며 삶은 문화의 본질이다. 삶은 존재하며 변하는 것이다. 따라서 문화의 형태는 변하는 것이며 대상은 자기 동일성을 지닌 형상이다. 固定觀念 stereotype화된 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 대상과 소통하며 중첩되고 환경과의 관계에서 樣式化되는 것이 문화이다. 즉 문화의 형태는 환경에 同化되고

양식화된다. 형태의 대상(공간\_존재)들 사이에 1대1 연속적인 對應이 성립되므로 연속변형이 가능하며 문화의 형태는 원형의 영상이 연속 변형되어 양식화 되는 것이라고 할 수 있다. 따라서 변형된 형태의 연속량連續量이 늘어나면 문화는 새로운 양식style으로 나타난다.

### III. 문화콘텐츠Storytelling의 Meta語

#### 1. 스키마



[그림 3] 문화콘텐츠storytelling Schema

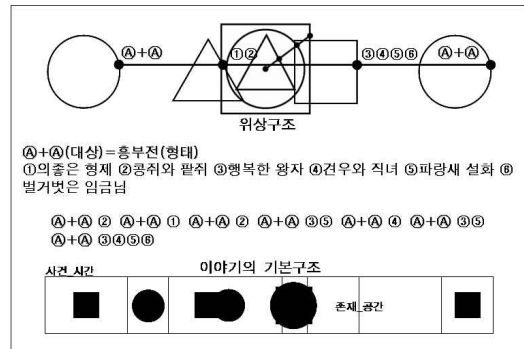
관념화된 영상(시간\_사건, 공간\_존재)\_A ①②③④⑤⑥이 도식화되고 환경과의 관계에서 직관적으로 중첩되면서 문화콘텐츠 storytelling의 기본구조framework가 되는 것이다.

[그림3] 인간은 개인적 자아 속에 인류의 출발에서부터 맥을 이어온 선형적 기억이 존재하고 있으며 그러한 이미지가 시대와 양식의 변천에 따라 이어져 오는 것이다.4) 그런 이미지는 원형적 보편성으로 각 인종이나 민족에게 유전된다. 또한 그것은 선형적 도식들 속에 잠재되어 원형을 지닌 이미지로 모티브로 하여 나타나게 된다. 따라서 自我에 내재된 모든 이미지는 선형적으로 존재하고 지금에 이르는 것이다. 이야기는 시간의 원형을 內在하고 본능과 함께 유전적으로 갖추어지며 집단무의식을 구성하는 보편적인 상징이다. 즉 민족이나 문화를 초월하여 오랜 역사 속에서 겪은 조상의 경험이 고정관념화 되어 계승된 결과물이라고 할 수 있다. 즉 이미지는 학습되고 기억되고 고정관념화 되어 유전되는 것이다. 따라서 이야기하기는 고정관념화된 영상을 도식화하여 시공간으로 재구성하는 것이다. 이야기하기는 환경과 자아

4) 양호일, 커뮤니케이션디자인의 신화학, p.37.

의 관계이며 환경은 이야기하기의 중요한 요인이다. 지금의 환경적 상황에 맞게 이미지는 중첩되어 새로운 영상으로 해석되는 것이다. 해석의 대상은 학습되고 기억된 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이며 스키마에 의해 영상(시간\_플롯, 공간\_존재)은 재생산되는 것이다.5) 앞의 논의를 바탕으로 스키마(시간\_상상력)는 문화콘텐츠storytelling의 기본구조framework이며 영상을 해석하는 원형의 틀frame이다.

#### 2. 位相



[그림 4] 문화콘텐츠storytelling 位相

영상\_A ①②③④⑤⑥의 형태(플롯)와 관계없이 영상을 이루는 대상(시간\_순간, 공간\_존재)들이 位相에서 관계하며 직관적으로 연속 변형(치환)되어 문화콘텐츠storytelling이 되는 것이다.

본 절에서는 위상의 일반적 특성을 영상(시간\_순간, 공간\_존재)으로 해석하고 덧붙여 문화콘텐츠 storytelling의 방법론임을 밝히고자한다. [그림4] 位相은 영어의 토폴로지topology를 번역한 것으로 그리스어의 topos와 logy를 붙여서 만든 복합어이다. 즉 위상은 위치(장소) 뿐만 아니라 形相의 문제 까지도 다루는 수학적 개념이다. 따라서 토폴로지는 도형(시간\_형태)의 크기라든지 길이, 모양 등의 양(형태\_플롯)에 관계된 성질이 아니고 도형(시간\_형태)을 이루고 있는 점, 선, 면(공간\_존재) 등 끼리 서로 이어

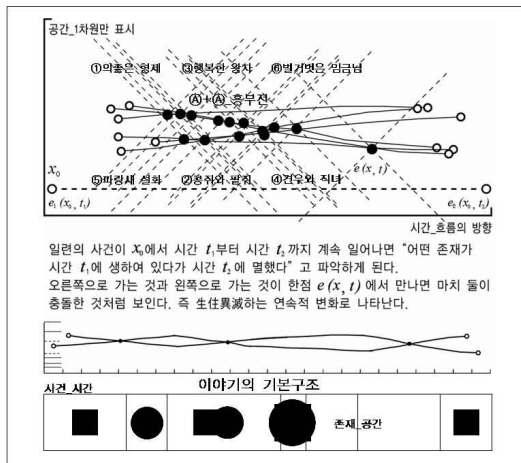
5) 고재성, Storytelling Schema 연구, 한국디자인트렌드학회, 한국 디자인포럼 Vol.13, p.71.

6) 픽션에서 작가가 의식적으로 골라 배열해놓은 서로 연관된 사건들의 구조. E. M. 포스터가 그의 책 <소설의 양상 Aspects of the Novel> (1927)에서 말한 바에 따르면, 줄거리(story)는 사건들을 시간 순서대로 배열해서 서술한 것인 반면, 플롯은 사건들을 인과관계의 의미에 따라 구성한다.

<http://enc.daum.net/dic100/viewContents.do?&m=NONE&articleID=b24p0841a>

져 있는 관계를 보고 같은 상태인지 아닌지를 살펴보는 것이다. 즉, 원, 삼각형, 사각형의 테두리를 이루는 점들 사이에는 1대1 (함수가 특히 도형\_공간의 대응으로 다루어질 때 변환 또는 mapping 등 함수는 넓은 의미로 쓰이고 있다.) 대응이 성립되므로 원으로 연속변형(치환)가능하다는 것이다. 이는 도형 모두가 똑같은 성질, 똑같은 구조로 되어있지만 형태는 다르다는 것을 의미한다. 이와 같이 영상(시간\_순간, 공간\_존재)의 구조 자체로는 같은 것이지만 영상의 형태(플롯)는 다르다는 것이다. 즉 영상의 형태(시간\_플롯)와 관계없이 점(공간\_존재)들이 관계하며 位相에서 직관적으로 연속변형(치환)되어 문화콘텐츠 storytelling이 되는 것이다.<sup>7)</sup> 따라서 문화콘텐츠 storytelling의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)과 또 다른 형태(시간\_플롯)의 공간에 존재하는 영상의 대상(공간\_존재)들 사이에 1대1 연속적인 대응이 성립되므로 이야기의 原型으로 연속변형(치환)가능하다는 것을 의미한다. 앞의 논의를 바탕으로 위상의 일반적 특성과 영상의 구조가 일부 맞아 떨어진다고 생각되어지며 위상은 본 연구에서 정의하는 문화콘텐츠 storytelling의 Meta語이다.

### 3. 상대적 시공간



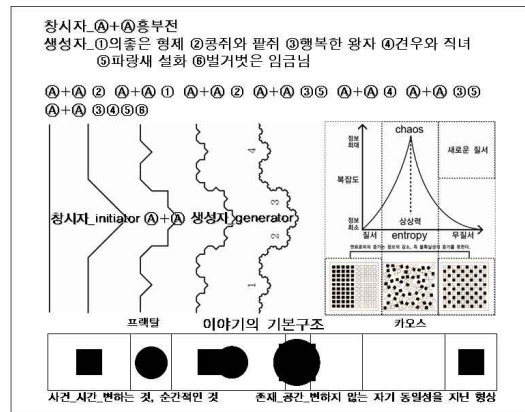
[그림 5] 문화콘텐츠storytelling 상대적 시공간 영상(시간\_순간, 공간\_존재)\_A ①②③④⑤⑥이 生住異滅하는 연속적 변화로 문화콘텐츠storytelling이 되는 것이다.

본 절에서는 상대적 시공간의 일반적 특성을 영상(시

7) 김용운·김용국, 프랙탈과 카오스의 세계, p.63.

간\_순간, 공간\_존재)으로 해석하고 덧붙여 문화콘텐츠 storytelling의 방법론임을 밝히고자한다. 상대적 시공간은 시간과 공간을 분리해서 볼 수 없는 하나의 4차원 연속체로 파악하며 관찰자의 운동 상태에 따라 달라지고 시간의 흐름도 관찰자에 따라 달라진다. 영상(시간\_순간, 공간\_존재) 또한 4차원 연속체로 공간과 시간이 분리되어 있는 것은 아니다. 영상(시간\_순간, 공간\_존재)에서도 각각의 환경적 상태에 따라 시간과 공간이 섞여 보이고 달리 보이는 상대적 시공간이 제시된다. 따라서 상대적 시공간에서는 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 각각의 상태에 따라 生住異滅하는 연속적 변화로 나타난다. 이와 같이 찰나 生 찰나滅하는 사건 들이 위치를 바꾸면서 계속 일어나면 마치 형태들이 운동하고 변하고 하는 모양이 된다. [그림5] 즉 이미지들이 생기고(生), 존재하고(住), 변하고(異), 없어지는(滅) 것처럼 공간상의 각 점에서 사건들이 계속적으로 일어나면서 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 나타나는 것이다. 따라서 문화콘텐츠 storytelling도 영상(시간\_순간, 공간\_존재)의 生住異滅하는 현상일 따름이다.<sup>8)</sup> 앞의 논의를 바탕으로 상대적 시공간의 일반적 특성과 영상의 구조가 일부 맞아 떨어진다고 생각되어지며 상대적 시공간은 본 연구에서 정의하는 문화콘텐츠 storytelling의 Meta語이다.

### 4. 프랙탈



[그림 6] 문화콘텐츠storytelling 프랙탈 생성자generator 영상(시간\_순간, 공간\_인물)의 連續量이 늘어나 복잡성이 분기점(카오스)에 이르면 자기 조직화한다.

8) 소광삼, 물리학과 대승기신론, p.23.

본 절에서는 프랙탈과 카오스의 일반적 특성을 영상(시간\_순간, 공간\_존재)으로 해석하고 덧붙여 문화콘텐츠storytelling의 방법론임을 밝히고자한다. [그림6] 프랙탈 도형의 가장 큰 특징은 프랙탈 차원을 갖는 것과 자기 닮음이라는 두 가지 성질이 있다. 차원은 1, 2, 3, 4 등 자연수를 사용하여 나타낼 수 있는 차원이다. 그러나 이러한 차원의 개념을 뛰어넘는 분수적 차원이 프랙탈 차원이다. 분수차원으로 복잡성의 정도를 나타낸 것이다. 곡선은 어느 점에서나 접선을 그을 수 있는 곡선이다. 연속 곡선의 차원은 1차원이며 곡면은 2차원이다. 1차원의 곡선보다 복잡한 프랙탈 도형은 1.26이라는 프랙탈 차원을 갖는다. 즉 storytelling의 기본구조가 4차원 등 자연수로 이루어 졌다면 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 규칙적으로 중첩되어 자기 組織prototype화한 형태(시간\_플롯, 공간\_인물)인 문화콘텐츠storytelling은 1.26이라는 복잡한 프랙탈 차원이라고 할 수 있다. 이 기하학의 구조는 형태의 복잡성을 나타내는 차원의 개념이며 문화콘텐츠storytelling의 형태(플롯)와 닮아 있음을 알 수 있다. 프랙탈 도형을 만들 때 최초의 직선이나 도형(시간\_형태)이 있다. 이것을 창시자initiator라고 부른다. 즉 원형의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)을 말한다. 여기에 프랙탈 도형을 만드는 규칙이 주어졌을 때 생긴 도형을 생성자generator라고 한다.<sup>9)</sup> 즉 원형의 영상에 중첩<sup>10)</sup>되어 변형된 영상(시간\_플롯, 공간\_인물)을 생성자라고 할 수 있다. 이 생성자의 영상에 중첩되는 영상(시간\_순간, 공간\_존재)의 連續量이 늘어나 복잡성이 분기점(카오스)에 이르면 자기 조직화<sup>11)</sup>하여 새로운 原型을 만들어 가는 것이다. 프랙탈과 카오스의 본질적 구조처럼 문화콘텐츠storytelling에서도 자기닮음으로 복잡하지만 규칙적으로 중첩되고 자기 組織prototype화하여 무한한 영상(시간\_플롯, 공간\_인물)을 만들어 가는 것이다. 즉 문화콘텐츠storytelling은 복잡성과 단순성이 결합한 형태이다. 앞의 논의를 바탕으로 프랙탈과 카오스<sup>12)</sup>의 일반적 특성과 영상의 구조가 일부 맞아 떨어진다고 생각되

어지며 프랙탈은 본 연구에서 정의하는 문화콘텐츠storytelling의 Meta語이다.

#### IV. 결론

storytelling의 구조를 Meta語 ①스키마 ②位相 ③상대적 시공간 ④프랙탈로 諸해석한 문화콘텐츠storytelling의 개념이 “內在된 原型archetype의 영상(시간\_순간, 공간\_존재)이 상대적 시공간에서 대상과 중첩되고 置換되고 변형되어 자기 組織prototype화하는 것”이라고 정립하였다. 즉 문화산업은 전통이라는 원형의 영상에 대상의 형태가 중첩되고 치환되고 변형되어 재구성된 原型archetype을 만드는 것이다. 문화콘텐츠storytelling은 시간(스키마<sup>13)</sup>\_상상력<sup>14)</sup>으로 재구성되고 內在되어 原型化된다. 결국 문화콘텐츠storytelling의 핵심은 原型archetype의 영상(시간\_플롯, 공간\_인물)이며 商品prototype化을 기대해 본다.

#### 참고문헌

- 1) 양호일, 커뮤니케이션디자인의 신화학, 유림출판사, 1988.
- 2) 한국디자인트렌드학회, 한국디자인포럼 Vol.13 2006.
- 3) 정진홍, M.엘리아데 종교와 신화, 살림, 2003.
- 4) 김용운·김용국, 프랙탈과 카오스의 세계, 도서출판 우성, 1998.
- 5) 소광섭, 물리학과 대승기신론, 서울대학교 출판부, 1999.
- 6) 김용운·김용국, 도형에서 공간으로, 도서출판 우성, 1996.
- 7) 이정우, 시물라크르의 시대, 거름, 1999.
- 8) 조경·미학·디자인, 도서출판 조경, 2006.
- 9) 조상식 율김, 칸트 판단력비판, 이학사, 2003.
- 10) <http://enc.daum.net>

9) 김용운·김용국, 도형에서 공간으로, p.193.

10) 본 연구에서 정의하는 영상을 만드는 규칙

11) 김용운·김용국, 프랙탈과 카오스의 세계, p.257.

12) 프랙탈적인 형태와 카오스적인 현상은 복잡성과 단순성이 결합한 것이다. 단순성은 간단한 규칙이며 복잡성은 간단한 규칙을 무한히 반복해서 만들어진다. 앞의 책, p.158.

13) 스키마는 선형적인 동시에 감성적인 상상력의 소산이다.

14) 상상력은 감각적 직관의 다형성多形性을 종합한다. 이성(상상력에 의해 선先구조화된 직관자료를 범주화(독창적 질서)한다. 조상식 율김, 판단력비판, p.49.