

매체, 신화, 스토리텔링

－ 매체의 통합, 분리, 횡단에 따른 뮌토-세미오시스의 지형

송효섭*

【 차 례 】

- I. 신화와 스토리텔링
- II. 매체 통합에 따른 신화화
- III. 매체 분리에 따른 탈신화화
- IV. 매체 횡단에 따른 재신화화
- V. 뮌토-세미오시스의 지형

국문초록

이 글은 매체의 통합, 분리, 횡단에 따라 이루어지는 스토리텔링에서 신화의 기호작용, 즉 뮌토-세미오시스가 어떻게 실현되는지에 대해 기술한다. 다양한 매체들이 지표적 관계로 통합되어 스토리텔링이 실현될 때, 이는 제의의 현장에서 구술되는 신화의 모습으로 나타난다. 이는 신화화가 이루어지는 가장 전형적인 형태라 할 수 있다. 기술 매체의 등장으로 모든 매체가 기술에 수용되어, 기술 매체가 다른 매체와의 지표적 관계를 끊고 그 독자성을 발휘하는 스토리텔링으로 소설을 들 수 있다. 소설은 매체의 분리를 통해, 신화에서의 지표적 관계들을 해체함으로써 탈신화화를 실현한다. 오늘날 다양한 매체의 등장으로 스토리가 다양한 매체와 결합될 가능성을 갖게 되면서, 스토리는 매체를 횡단하여 자유롭게 구현된다. 이러한 트랜스미디어 스토리텔링은 매체의 통합이 매체 안에서 이루어짐으로써, 매체들 간의 지표성이 복원되며, 그 매체를 접하는 소비자는 다른 매체의 스토리텔링을 다양하게 경험함으로써, 그러한 지표성을 현실 그 자체로 받아들인다. 이에 따라 소비자와 미디어 간에는 새로운 지표성이

* 서강대학교 국어국문학과

만들어지는데, 이는 매체 횡단을 통한 뮈토-세미오시스, 즉 재신화화라 할 수 있는 것이다. 이러한 세 단계는 통시적인 것이기도 하지만, 오늘날 동시적으로 실현되는 공시적인 모습을 띠는 것이기도 하기에, 우리는 이를 통해 오늘날 매체와 관련된 스토리텔링이 구현하는 뮈토-세미오시스의 전체적 모습을 부감할 수 있다.

열쇠어 : 매체, 신화, 스토리텔링, 뮈토-세미오시스, 신화화, 탈신화화, 재신화화.

I. 신화와 스토리텔링

오늘날 스토리텔링이 문제되는 것은 그것이 서사의 실현 전반을 가리키는 개념으로 정착되고 있음과 무관하지 않다. ‘스토리’와 ‘텔링’을 분리하여 생각할 때, 스토리는 일정할 줄거리를 가진 내용으로, 텔링은 그 내용을 전달하는 형식으로 정의할 수 있다. 따라서 스토리텔링을 달리 말하면 줄거리를 어떤 형식을 통해 전달하는 행위라 할 수 있으며, 그것의 역사는 서사의 역사만큼 오래되었다. 작금의 복합적인 소통상황에 비추어볼 때, 이러한 스토리텔링은 매우 복잡한 형식을 띠는 것으로 보이는데, 이러한 복합성은 오로지 이 시대의 한 단면만을 드러내는 것이 아니라, 과거로부터 있어온 다양한 스토리텔링의 전통이 축적된 결과를 보여주는 것이라 할 수 있다. 스토리텔링에서 텔링의 행위는 구술적인 발화를 포함한 다양한 매체를 통해 전방위적으로 이루어진다. 그런 점에서 오늘날의 스토리텔링의 전체적인 지형을 조감하는 것은 곧 오늘날 쓰여지는 매체의 다양한 양상을 살피는 것과 직결되어 있다. 그런 점에서 ‘시간적/공간적’, ‘단일채널/이중채널/다중채널’ 등의 특성을 통해 매체가 서사성에 미친 영향을 보여준 라이언의 도식은 매우 유용해 보인다.¹⁾ 이 도식에서 가장 먼저 눈에 띄는 것은 그간 스토리가 기대어온 서사라는 개념이 하나의 장르로 존재하는 것이 아니라, 다양한 장르에서 구현되고

1) Marie-Laure Ryan, “Introduction”, (ed.) Marie-Laure Ryan, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, 2004, p.21.

있다는 것이다. 전통적인 구술소통은 물론, 문서의 기술물뿐 아니라, 회화나 조각과 같은 조형예술, 무용이나 연극과 같은 연행예술 등에서도 서사성은 발현되며, 이는 장르를 초월하여 문화 전반에서 스토리텔링이 구현되는 양상을 보여주는 것이다. 이러한 점은 서사가 갖는 범서사성을 말해주는 것으로, 서사가 인간의 삶에서 매우 중요하고도 보편적인 역할을 수행하고 있음을 보여준다. 그렇다면, 서사는 인간의 삶에서 어떤 역할을 하는가? 이러한 질문에 대한 대답이 하나로 귀결될 수는 없지만, 우리는 앞서 말한 다양한 매체의 변천을 통해, 오늘날 스토리텔링의 전체적 지형이 만들어지기까지 진행되어온 인간의 사유의 궤적을 추적해 볼 수 있을 것이다. 필자는 이를 신화의 관점에서 논의하고자 한다.

필자는 이미 신화를 뮈토스와 로고스 간의 상호작용을 통해 설명한 바 있다. 신화는 진화론적 인류학에서 말해온 것처럼 원시적 사유를 보여주

시간적			공간적	공간-시간적	
단일채널		이중채널	단일채널	단일채널	다중채널
언어적	청각적	언어적/청각적	시각적/정태적	시각적/동작적	청각적-시각적(동작적)
원거리 구술 소통: 라디오, 전화	텍스트화 되지 않은 음악	서정성을 띤 노래	회화, 조각, 사진, 건축(?)	마임, 동작이 있는 그래픽, 음악이 없는 무성 영화	무용, 생음악이 있는 무성 영화 언어적-시각적(정태적): 만화, 예술서적, 어린이 도서, 신문
문서의 기술물					언어적-시각적(동작적): 면대면 구술 소통 상황
다양한 방식의 인쇄물					언어적-청각적-시각적(동작적) : 영화, 연극, TV, 오페라
디지털 기술물 : 이메일, 인터넷 채팅, 하이퍼텍스트(텍스트만)					모든 채널의 통합 : 설치예술 컴퓨터를 매개로 한 상호작용적 표현 형식 : 웹페이지, 예술 씨디롬, 컴퓨터 게임, 가상현실

는 서사도 아니며, 낭만적 민속학에서 말해온 것처럼 종족의 집단정신을 표상하는 것도 아니다. 신화는 뮈토스와 로고스 즉 우리가 그간 신화적 사고와 철학적 사고, 혹은 초월적 사고와 합리적 사고 등으로 이분화시켜온 개념 쌍들 중 하나가 아니라, 이들 두 사고들 간의 상호작용이 빚어낸 결과물일 뿐이다. 따라서 신화에는 분명히 뮈토스뿐 아니라 로고스적인 요소도 존재한다. 신화는 그저 만들어낸 황당무계한 이야기가 아닌, 그 나름의 당당한 논리에 의해 뒷받침되고 있는 이야기인 것이다. 다만 그 논리가 절대적 믿음이나 신념으로 인해 그 정당성을 잃어버릴 때, 뮈토스와 로고스는 새로운 뮈토스로 확장되어 나타나는 것이다. 이러한 사태는 특정 시대에만 존재하는 것이 아니다. 오늘날 우리의 사유 안에서도 그것을 찾아볼 수 있는데, 그것이 언제나 스토리의 뒷받침을 받고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 과거에도 있었고 현재에도 있으며 앞으로 있을 스토리텔링이 늘 같은 것이 아닌 것은 텔링의 형식, 즉 매체의 변환에 따른 것이다. 우리가 매체의 변환에 주목할 때, 우리가 갖고 있는 가장 기본적인 틀은 ‘구술/기술’의 양분법에 따라 만들어진 것인데, 이를 통해 인간의 심리나 사유의 양식을 구분하고, 이를 문화사적으로 기술하는 작업이 이미 활발히 이루어진 바 있다.²⁾

그러나 문제는 앞서 라이언의 도식에서 보았듯, 이러한 양분론만으로는 설명할 수 없는 스토리텔링의 다양한 양상들이 실현 가능하다는 점이다. 다시 말해, 스토리텔링과 관련된 매체는 말과 글이라는 언어형식 말고도 매우 다양할 수 있으며, 이들이 스토리텔링에 다양한 방식으로 영향을 미치고 있는 것이다. 이 글은 바로 이러한 점에 주목하여, 전통적인 스토리텔링이 신화를 생산하는 방식, 그러한 스토리텔링이 어느 시기에

2) 대표적인 업적으로 다음을 들 수 있다.

Walter J. Ong, *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Methuen, 1982.
Jack Goody, *The interface between the written and the oral*, Cambridge University Press, 1987.

Ruth Finnegan, *Literacy and Orality: Studies in the Technology of Communication*, Basil Blackwell, 1988.

이르러 그러한 신화에서 벗어나 탈신화화를 수행하는 방식, 그리고 최근 들어 매체의 변화 및 새로운 활용으로 인해 생겨난 새로운 신화화, 즉 재신화화의 방식이 어떻게 구현되는지에 대해 논의하려 한다. 매체에 의해 좌우되는 이러한 신화적 기호작용을 필자는 ‘뮈토-세미오시스’³⁾라는 새로운 용어로 명명하고자 한다. 뮈토-세미오시스에 대한 이러한 논의는 물론, 단선적인 진화론적 전개를 전제하는 것은 아니다. 왜냐하면 어느 시대든 매체들이 일정한 관계를 맺음으로써 스토리텔링의 효과를 증폭시켰으며, 그러한 양상들은 또한 오늘날에도 동시적으로 발생하는 것이기 때문이다. 따라서 이 글에서 제시한 신화화, 탈신화화, 재신화화의 단계적 분류는 통시적인 것이기도 하지만, 또한 공시적인 지형에 놓일 수 있음으로써, 매체에 따른 스토리텔링의 다양한 양상들을 한 눈에 부감할 수 있게 할 것이다.

II. 매체 통합에 따른 신화화

구술로 전승되던 시대의 신화는 인간의 기억 속에 존재하는 것이었다. 신화가 일정한 서사적 스토리를 갖는 것이라 하더라도, 그저 스토리만으로는 신화의 역할을 할 수가 없었다. 다시 말해 신화적 특성을 지닌 스토리가 따로 있는 것은 아니다. 비극으로 끝맺는 서사시의 스토리도, 해피엔딩으로 끝나는 민담의 스토리도 신화와 그 스토리를 공유할 수 있다. 흔히 기원에 대한 이야기로 신화를 정의하기도 하는데, 이때의 기원은 스토리 자체의 문제가 아니라, 그 스토리에 덧붙여진 설명을 통해 나

3) ‘뮈토스’와 ‘세미오시스’를 결합하여 필자가 만든 이 용어는 신화의 작용이 퍼스가 말한 해석소를 산출하는 과정으로서 ‘무한한 세미오시스’의 모습을 띠고 있음을 나타낸 것이다.

송효섭, 『탈신화 시대의 신화들』, 기파랑, 2005, 56쪽.

Umberto Eco, *The Role of the Reader: Exploration in the Semiotics of Texts*, Indiana University Press, 1979, pp.193-198

타나는 것이기 때문에, 그것은 스토리와는 또 다른 차원의 문제라 할 수 있다. 가령 단군신화에서 단군 탄생과 관련된 스토리가 끝난 뒤, 그가 고조선의 시조임을 말하고 있으며, 무속신화인 <바리데기>나 <천지왕본풀이>의 경우도 극적인 스토리가 마감된 뒤, 무신으로의 좌절이나 선악의 발생과 같은 설명이 덧붙여진다. 다시 말해 국가적이거나 종교적이거나 윤리적인 모든 요소들이 스토리를 통해 일정한 형상으로 드러나지만, 그 기원적 성격은 ‘그것이 무엇의 기원이 되었다’와 같이 설명의 형태로 나타날 뿐이다. 이 부분은 적어도 이 스토리들이 신화임을 증명하는 중요한 단서들이라 할 수 있다.

그러나 이러한 설명이 덧붙여졌다 하더라도, 그것이 곧 스토리의 신화성을 보여주는 것은 아니다. 가장 중요한 것은 이러한 언어적인 설명에 있는 것이 아니라, 이러한 스토리의 텔링에 관여하는 매체들의 통합에 있다. 신화가 신화로 존립하는 근거는 단지 언어적인 데 있는 것이 아니다. 신화는 믿음을 전제로 한 이야기이다. 초월적인 것에 대한 믿음은 그 대상이 갖는 초월성으로 인하여 형이상학적이 될 수밖에 없다. 그것은 지고한 선이나 미를 드러내는 것이기도 하고, 때로는 그것이 곧 진리 즉 로고스로 간주되기도 한다. 그런가 하면, 그것은 이러한 모든 것을 세상에 실현하는 힘을 갖는 것으로 드러나기도 한다. 그러나 이러한 모든 것은 일정한 형태를 띠어야만 인간이 인지할 수 있고 그것에 대한 일정한 행위를 개시할 수 있다. 그런 점에서 그 일정한 형태를 보여주는 언어적 도구를 우리는 신화라 부른다. 그러나 인간은 그가 갖는 감정이나 정서 그리고 사유를 언어를 통해서만 표현해온 것은 아니다. 인간이 사용할 수 있는 매체는 앞서 라이언의 도식에서 보았듯, 매우 다양하다. 청각적, 시각적, 동작적 매체들이 사용될 수 있으며, 이들이 시간이나 공간 혹은 시공을 아우르며, 단일하게 혹은 중복되어 통합적으로 사용될 수 있다. 여기서 주목하는 것이 바로 이러한 매체의 통합이다.

신화는 기억됨으로써 연행된다. 신화가 연행되는 현장은 일상의 시공

에서 아무렇게나 만들어지지 않는다. 신화는 1차적으로 구술적인 것으로 간주되는데, 이는 구술성이 기원적인 것과 맞닿아 있다는 점과 무관하지 않다. 무당이 <바리데기> 무가를 씻김굿에서 연행할 때, 그 신화는 무당의 몸이라는 신체적 기원을 갖는다. 신화는 누구나 함부로 만들어낼 수 있는 이야기가 아니며, 그러기에 누구나 함부로 그것을 말해서도 아니 된다. 무당이라는 특수한 신분을 가진 자만이 신화를 연행할 권리를 갖는다. 그렇다면 무당이 신화를 연행할 때 오로지 언어적인 요소들만이 실현되는가? 물론 그렇지 않다. 무당은 일정한 가락에 맞추어 무가를 연행하면서 때에 따라서 춤을 추는 동작을 수반하기도 한다. 그리고 이 모든 것이 굿판이라는 일정한 틀을 가진 제의 안에서 이루어진다. 굿판에는 무엇이 있는가? 신앙의 대상을 그린 무신도가 있으며, 거기에 바칠 음식이 차려져 있다. 특수한 의상을 입은 무당들은 일정한 과정을 통해 굿을 진행한다. 이러한 모든 것이 바로 거기에서 분리어지는 무가, 즉 신화와 관련을 갖는다. 신화가 언어적인 것이라면, 이들은 청각적, 시각적, 동작적인 것이며, 이들은 동시에 굿의 진행에 참여하면서, 신화가 갖는 신화성을 극대화한다. 따라서 이들 모두 신화의 스토리텔링에 관여하는 요소들이라 할 수 있다.

그렇다면, 이들은 스토리텔링과 어떤 기호학적 관련성을 갖는 것일까?

스토리텔링이 이루어지는 현장에 이들 다양한 매체들이 함께 존재해야 한다는 점에서 이들은 모두 스토리텔링의 지표기호⁴⁾들이라 할 수 있다. 이러한 특성은 이들 매체들이 갖는 강한 결속성을 말해준다. 굿판에서 이루어지는 모든 요소들 중 어느 하나라도 빠질 경우, 굿은 제대로 이루어지지 않는다. 이러한 지표성은 신화가 곧 행위를 촉발시키는 것임을 말하는 것이다. 스토리텔링이 이루어지는 굿판에 사람들은 일정한 신성성에 대한 의무적 태도를 갖는다. 굿의 목적, 가령 씻김굿처럼 죽은 자

4) Charles Hartshorne & Paul Weiss(eds.), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce 2*, Harvard University Press, 1965, p.160.

의 원혼을 극락으로 보내는 목적이 있다면, 그 목적을 달성하기 위해서는 반드시 일정한 행위 즉 곳에 참여하는 행위가 뒤따라야 한다. 지표성은 신화가 그것의 믿음과 실천을 호명하는 담론임을 증명하는 가장 분명한 징표라 할 수 있다.

곳에 관여하는 다양한 매체들이 지표적 관계를 형성함으로써, 예코가 말한 강한 코드⁵⁾가 생성된다. 지표성은 실제적 관계를 전제한 것이므로, 이들의 관계는 현실에서 불가분리의 것으로 간주되는 것이다. 이러한 지표성은 매체들이 통합됨을 보여주는 것인데, 이러한 통합의 결속성을 증명하는 것이 또한 이들 매체에 의해 드러난 기호들 간에 존재하는 도상성이다. 지표성으로 결속된 여러 기호들이 실제로 일정한 유사성을 드러냄으로써, 이러한 지표성이 갖는 실제성을 인지를 통해 보완하는 것이다.

곳에서 행해지는 스토리텔링이 신이라는 초월적 존재에 대한 것이라면, 이러한 존재의 스토리와 유사한 기호들이 다양한 매체를 통해 나타난다. 가령 씻김굿에서 연주되는 음악이 구슬프라면, 이는 씻김굿을 받는 혼령이 생전에 치한 구슬픈 처지를 나타내는 데 기여한다. 무당이 입은 옷이 화려하다면, 이는 무당이 갖는 특수한 신분과 권능을 도상적으로 나타낸 것이다. 굿당에 모셔진 무신들의 그림은 무신들이 갖는 권능을 드러내기에 적절한 형상을 하고 있다. 그가 힘을 갖는 것으로 여겨질 때, 무신은 칼 찬 장군의 모습을 하게 되며, 이것은 무신이 수행하는 과업을 이야기하는 스토리텔링을 더욱 강화시키는 역할을 할 것이다. 이러한 모든 매체들은 따라서 1차적으로 지표적이지만, 2차적으로 도상성을 띠으로써 지표성을 더욱 강화시키고 있다.

이러한 양상을 필자는 신화의 스토리텔링에서 일어나는 매체의 통합으로 규정하고자 한다. 곳뿐만 아니라, 신앙을 전제로 하는 모든 신화는 그것의 믿음을 실천하기 위한 제의와 관련되어 있고, 그 제의의 시공은

5) Umberto Eco, *Semiotics and the Philosophy of Language*, Indiana University Press, 1986, pp.36-39.

다양한 매체들이 도상성을 통해 하나로 통합되는 양상을 보여준다. 이들 매체들이 갖는 도상성은 이들 매체들이 스토리텔링을 보완할 뿐 아니라, 스스로 스토리텔링이 될 수 있음을 보여주는 것이기도 하다. 아마도 근대인 바그너가 총체극을 통해 실현하고자 한 꿈 역시 지표성과 도상성이 통합된 이러한 신화적 세계의 복원이 아니었을까? 이러한 스토리텔링에서 실현된 신화성은 그러나 매체적 상황이 바뀌면서, 다른 양상의 스토리텔링을 낳기도 하는데, 이러한 변화는 매체의 변화이기도 하면서, 인간이 갖는 근본적인 사유의 변화이기도 하다. 다시 말해, 신화화를 위한 매체의 통합이 있다면, 이러한 신화를 해체하는 탈신화화를 위한 매체의 작용 또한 추측해볼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 매체 분리에 따른 탈신화화

신화화는 언제나 탈신화화를 수반한다. 이는 시대의 변화에 따른 것이기도 하지만, 한편으로는 동시적인 것이기도 하다. 신화화와 탈신화화는 마치 동전의 양면과 같이 늘 따라다니는 것이기 때문이다. 매체와 관련하여서는, 구술에서 기술로의 전환을 이러한 탈신화화의 전기로 볼 수도 있다. 그러나 문제는 문자가 발명되었다고 해서, 구술이 없어지지 않으며 기술 역시 구술에 토대를 두고 있다는 사실이다. 따라서 몸의 기원을 전제로 한 구술이 실현하는 신화성이 해체된다 하더라도, 그것이 완전히 소거된 것으로 볼 수는 없는 것이다. 기술의 시대에 탈신화화의 징표로 가장 뚜렷하게 드러나는 것 역시 매체의 문제이다. 기술 역시 매체라 할 때, 이러한 기술된 매체가 신화화에 작용했던 지표성을 그대로 가질 수 있는가 하는 점이 문제되는 것이다. 단적으로 말해, 탈신화화는 이러한 지표성의 해체를 통해 스토리텔링이 갖는 기술적 매체성을 다른 매체성으로부터 분리시키는 데서 비롯된다. 스토리텔링에서 텔링은 지극히 텍스트 내적인 것으로 간주되며, 실제로 현실에서 일어나는 사건이 아니다.

이러한 스토리텔링의 대표적인 사례로 소설을 들 수 있다.

소설은 철저하게 기술성에 근거한 장르이다. 소설은 쓰여지는 것이지, 말하여지는 것이 아니다. 소설은 인쇄술의 발명과 함께 유포되어 향유된 가장 대표적인 예술형식이라 할 수 있다. 소설에는 물론 스토리가 있으며, 이에 따라 소설 역시 스토리텔링의 산물이라 할 수 있다. 이때의 텔링은 말하기가 아닌 글쓰기를 말하는 것이다. 구술성과 대립되는 기술성의 실현은 언어를 매개로 한 커뮤니케이션에서 혁신적인 변화를 가져왔다. 글은 말과는 달리 목소리의 기원이 직접 드러나지 않는다. 글은 쓰여지는 순간, 독자적인 하나의 텍스트로서 작가로부터 분리된다. 그리고 수많은 독자에게 각기 다른 방식으로 수용된다. 글이 갖는 이러한 성격상 글로 이루어지는 스토리텔링에서 그 지표성이 드러나기가 쉽지 않다. 글은 누구에 의해 어떻게 쓰여지는가를 알 길이 없다. 작가가 있다 하더라도, 그는 오직 글을 통해 상상되거나 추론될 뿐이다. 스토리텔링의 결과는 모든 콘텍스트가 소거된 상태에서 오로지 글로 이루어진 텍스트로만 나타날 뿐이다. 소설은 이러한 커뮤니케이션의 가장 대표적인 사례에 해당한다.

소설을 한 마디로 정의하기는 어렵다. 소설에만 존재하는 특별한 스토리도 존재할 수 없다. 소설을 근대의 산물이라 할 때, 거기에는 현실과 예술 간의 뚜렷한 분리가 이루어지며, 이것은 현실과 예술 간에 드러나는 모순과 간극에 대한 의식이 드러난 것이다. 소설은 신화에서 드러나는 초월적 기원이 없다. 루카치가 말했듯, 소설은 삶의 외연적 총체성이 더 이상 구체적으로 주어지지 않고 있고, 또 삶에 있어서의 의미 내재성은 문제가 되고 있지만 그럼에도 총체성을 지향하고자 하는 시대의 서사시인 것이다.⁶⁾ 그러기에 소설은 깨어진 총체성을 언어 안에서 스스로 구축해야 하는 숙명을 갖는다. 더 이상 초월적 관념이 주어지지 않기에, 거기에는 수많은 목소리들이 생성되고 또한 대화적 관계를 이루며 상호작

6) 게오르그 루카치, 『소설의 이론』, 반성완 역, 심설당, 1985, 70쪽.

용한다. 그 목소리 가운데는 신화나 이데올로기의 모습을 띤 것도 있을 수 있다. 그러나 이들도 다양한 목소리들 안에서, 신화나 이데올로기의 절대적인 모습을 벗어던지면서 상대화된다. 이것을 바흐친은 다성성이라고 했다.⁷⁾ 소설이 갖는 이러한 성격은 소설이 어떤 형태를 띠든 또 그것을 통해 어떤 줄거리를 말하든 상관없는 자유로움을 구가할 수 있음을 뜻한다. 소설의 절정기를 이룬 리얼리즘 시대에서도 이것은 예외가 아니다. 서사시를 그 이전의 구술문학에 대한 종합으로, 소설을 이러한 서사시의 종합에 대한 반명제로 생겨난 역사적이거나 모방적인, 혹은 낭만적이거나 교훈적인 스토리텔링의 전통들이 새롭게 종합되어 만들어진 것으로 본 스크로스와 켈로그의 입론은 소설에서 스토리가 갖는 성격을 단적으로 말해준다.⁸⁾ 소설은 역사물이나 자서전처럼 쓰여질 수도 있고, 로맨스와 같은 기사 이야기나 이솝우화 같은 교훈적인 이야기로 쓰여질 수도 있다. 즉 소설에서 스토리는 그 무엇도 가능한 것이다. 소설은 이러한 무한한 가능성으로 실현될 스토리를 위해 늘 새로운 형식을 실험하기에 어떤 전위적 형식도 소설이라 불릴 수 있는 것이다.

이와 같이 소설이 스스로의 세계를 자유로이 구축할 때, 다양하고 상이한 스토리텔링의 전통들을 통합하는 그것의 힘은 어디에서 오는 것일까? 소설이 다양한 전통을 융합하고, 다양한 목소리를 하나로 드러낼 때, 그것은 어떤 지표적인 요소들의 방해도 받지 않는다. 소설의 작가가 그 나름의 세계관을 가지고 소설을 썼다 해도, 그것이 그대로 소설에 반영되지는 않는다. 소설의 독자가 아무리 독특한 취향을 가졌다 하더라도, 그것이 소설에 그대로 영향을 미치지 않는다.⁹⁾ 소설은 오로지 글로 구축

7) Michael Holquist(ed.), *The Dialogic Imagination by M.M.Bakhtin: Four Essays*, Caryl Emerson & Michael Holquist(trans.), University of Texas Press, 1981, pp.11-13.

8) Robert Scholes & Robert Kellogg, *The Nature of Narrative*, Oxford University Press, 1966, pp.11-16.

9) 물론 소설에 작가의 세계관이 반영되고, 상업주의적 의도에서 쓰여진 소설이 독자의 취향에 영합하는 경우를 우리는 목격한다. 그러나 실제로 이러한 반영이나 영합을 밝히기는 어렵다. 오로지 추론을 통해 우리는 그러한 것들을 추측하는데, 그 추론이 소설

된 하나의 독자적 세계로 존재한다. 그렇다면, 소설이 갖는 개방성은 그러한 개방성을 수용할 수 있는 가장 소설다운 매체의 힘에서 비롯된 것일 터이다.¹⁰⁾ 다시 말해, 통합의 힘은 글 그 자체로부터 나오는 것이다.

구술성과 기술성을 구분하는 양분론의 한 향으로서 기술성이 가장 극명하게 구현된 것이 바로 소설이다. 소설은 다른 매체와 어떤 방식으로든 결합하지 않는다. 오로지 글을 읽는 행위를 통해 수용될 뿐이다. 이 점은 앞서 신화에서 드러나는 매체의 통합과는 전혀 다른 것이다. 이는 앞서 라이언의 도식에서 본, 오로지 언어라는 단일 채널을 통한 시간적 커뮤니케이션 방식인 것이다. 이에 따라 스토리텔링과 지표적 관계를 갖는 요소들이 드러나지 않으며, 굳이 그것들을 찾는다면 오로지 스토리텔링 자체를 통해서일 뿐이다. 소설에는 반영된 현실이 아닌 구축된 현실이 있을 뿐이며, 실제 작가가 아닌 함축된 작가가 있을 뿐이다. 가령 조이스의 <율리시스>는 율리시스 신화 본래가 지녔던 모든 지표성을 개인적 의식의 언어에서 제거하여, 오로지 순수한 기술성으로만 재구축해낸 전형적 사례가 아닐까? 이것을 필자는 신화에서 드러나는 매체 통합과 대비하여, 매체 분리로 규정하고자 한다.

소설의 스토리텔링이 갖는 매체 분리적 성격은 앞서의 신화화에 대한 탈신화화를 수행하는 데 결정적 역할을 한다. 신념에 기대고, 행위를 촉발시키는 어떤 제도도 소설은 요구하지 않는다. 소설은 미결정의 진행적 장르이기에, 초월적 기원으로 귀환하기보다는 보이지 않는 미래를 향해 더듬이를 작동시킨다. 탐색은 초월적 기원으로부터 해방된 인간이 미래를 위해 할 수 있는 모든 것에 대한 것이다. 그리고 그 수많은 가능성을 오로지 글이라는 매체를 통해 실행하려 한다. 소설에서 스토리텔링으로

텍스트 자체를 통해 이루어지기 때문에 소설이 어떤 지표적 요소의 영향을 받았다는 실제적인 증거라 할 수는 없다.

- 10) 최성민은 근대적 서사텍스트라 할 수 있는 소설이 기존에 존재하던 수많은 표현양식-이미 매개된 것-을 재매개함으로써 형성될 수 있다고 하였는데, 이때의 ‘재매개’의 개념 속에, 매체로서 소설이 갖는 힘이 드러나는 것으로 보인다.

최성민, 『근대 서사 텍스트와 미디어 테크놀로지』, 소명출판, 2012, 78쪽.

서의 글이 갖는 잠재성은 무한히 확대된다.

IV. 매체 횡단에 따른 재신화화

오늘날의 스토리텔링을 한마디로 규정하기는 쉽지 않다. 앞서 살핀 신화화와 탈신화화의 과정들이 오늘날의 스토리텔링에서도 여기저기 드러남을 목격할 수 있다. 그러나 문제는 그것에 그치지 않는다는 데 있다. 구술과 기술이라는 매체를 넘어서 새로운 형태의 구술성과 기술성이 생겨나고 있다. 이것을 ‘제2의 구술성’¹¹⁾ 혹은 ‘제2의 기술성’¹²⁾이라 말할 수도 있다. 이러한 것이 생겨나게 된 가장 큰 원인은 새로운 테크놀로지에 의해 개발된 다양한 매체들 때문이다. 이러한 테크놀로지는 구술성이 실현되는 과정에서 지표적인 여러 매체들을 통합하여 재현하지만, 그 재현은 그야말로 실체가 아닌 재현에 그칠 뿐이다. 시각적, 청각적, 동작적 매체들이 가령 텔레비전이라는 화면에서 재현되지만, 이들이 갖는 기능이 신화의 스토리텔링과 같을 수는 없다. 그런가 하면, 새로운 매체를 통해 스토리텔링에서의 텔링의 행위가 상호적으로 이루어지기도 한다. 다시 말해, 스토리의 발신자와 수신자가 서로 교체하면서 함께 스토리를 만들어갈 수도 있는 것이다. 이것 역시 매체가 갖는 테크놀로지의 힘이다. 이러한 과정은 텔링이라는 행위가 커뮤니케이션의 과정에서 갖는 유동성을 말해준다. 스토리를 말하는 주체가 복합적이거나 중층적이 되었으며, 이러한 텔링을 뒷받침하는 매체 역시 매우 다양해졌음을 말한다.¹³⁾ 이에 따라 스토리는 매체를 가로질러 다양한 텔링을 구현하게 된다. 이러한

11) Ong, op.cit., p.11.

12) 송효섭, 『설화의 기호학』, 민음사, 1999, 310쪽.

13) 가령 텔레비전 드라마의 스토리텔링에서 텔링의 주체가 누구인지 알기가 매우 어렵다. 조선시대 사극이라 할 때, 그 텔링의 주체가 조선 시대 사관인지, 드라마작가인지, 연출자인지 모호해진다. 어쩌면 이 경우 스토리텔링은 그저 공유된 추상적인 스토리--이를 문화콘텐츠라 부르기도 한다--를 가능한 매체들을 동원하여 실현시키는 과정만이 중요하고, 그것의 기원이라 할만한 주체는 별로 관심의 대상이 되지 않을 수도 있다.

것을 ‘트랜스미디어 스토리텔링’이라 할 수 있다.

젠킨스에 의해 제안된 트랜스미디어 스토리텔링의 개념은 역시 그가 제안한 ‘컨버전스’라는 개념의 토대 위에서 생겨난 것이다. 그가 말한 컨버전스는 다양한 미디어 플랫폼에 걸친 콘텐츠의 흐름, 여러 미디어 산업 간의 협력, 그리고 자신이 원하는 엔터테인먼트를 경험하기 위하여 어디라도 기꺼이 찾아가고자 하는 미디어 수용자들의 이주성 행동을 말하는 것이다.¹⁴⁾ 이것을 스토리텔링에 적용하여 말하면, 다양한 미디어 플랫폼은 텔링을 하는 방식의 다양함을 뜻하는 것이고, 스토리는 콘텐츠로서 이러한 플랫폼을 넘나들 수 있는 것이다. 따라서 스토리의 수용자들은 이러한 플랫폼 중에서 얼마든지 선택하여 스토리를 즐길 수 있다. 허구의 세계를 충분히 경험하기 위하여 소비자들은 여러 미디어 채널에 걸쳐서 이야기의 파편을 찾아내고 수집하고, 모은 정보를 온라인 토론 그룹을 통하여 다른 사람들과 비교하기도 하며, 이렇게 더 많은 시간과 노력을 투자하여 협업한 사람이 더욱 풍부한 엔터테인먼트 경험을 얻게 된다는 것¹⁵⁾을 믿게 되는 것이다.

그렇다면 트랜스미디어 스토리텔링에서 스토리가 갖는 의미는 무엇일까? 하나의 스토리가 다양한 플랫폼에서 실현될 때, 그 스토리는 불변의 것으로 남아있는 것인가? 만일 스토리를 불변의 것으로 간주한다면, 그 스토리가 갖는 추상성으로 인하여 다양한 컨버전스가 이루어지는 상황에서 그것의 역할이나 의미는 전혀 드러나지 않을 것이다. 그렇다고 해서, 다양한 미디어를 통해 실현된 스토리에서 어떤 일반성도 찾아낼 수 없다면, 트랜스미디어에서 ‘트랜스’가 갖는 의미가 상실될 것이다. 무엇인가를 넘어서고 가로지르기 위해서는 그 주체가 전제되어야 하기 때문이다. 따라서 트랜스미디어 스토리를 여러 하위체계들을 통괄하는 상위

14) 헨리 젠킨스, 『컨버전스 컬처: 올드미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 김정희원·김동신 옮김, 비즈앤비즈, 2008, 17쪽.

15) 같은 책, 43쪽.

체계로 보는 관점이 설득력을 얻을 수 있다. 가령 상위체계에 스토리, 경험, 플랫폼, 청자, 비즈니스 모델 같은 것이 있다면 그 보다 아래의 체계에서 스토리는 플롯, 인물, 시간, 장소, 장르, 배경, 세계 등으로 구성되고, 그보다 아래의 체계에서 인물은 인구통계, 사이코그래픽스, 역할, 주인공의 여행, 위치 등으로 이루어졌다고 가정한다면¹⁶⁾ 상위체계의 한 요소로서의 스토리가 하위체계에서 실현되는 양상은 무궁무진할 것이다. 이러한 다양한 하위체계들을 만들어내는 것은 오늘날 스토리텔링에서의 매체의 통합을 가능하게 한 테크놀로지와 그것을 활용하는 인간의 상상력이라 할 수 있으며, 따라서 그것을 끊임없이 생산되는 해석소의 지속적인 전회로 보는 관점¹⁷⁾도 설득력을 가질 수 있을 것이다.

신화에서 이루어졌던 매체의 통합이 트랜스미디어 스토리에서도 이루어지는데, 그러한 통합을 통해 생산되는 것은 다양한 하위체계들의 구체적인 실현이다. 상위체계의 스토리를 새로운 플롯으로 짤 수도 있고, 인물을 새롭게 형상화할 수도 있다. 이때 그 형상화는 시각적, 청각적, 동작적인 것으로 이루어지며, 이러한 것을 소비자는 지각과 인지를 통해 수용할 수 있다. 시간이나 장소가 나타내는 구체적 형상 역시 이러한 다양한 매체들을 통해 구체화할 수 있으며, 이에 따라 새로운 배경이 만들어지고, 새로운 장르가 발생할 수 있다. 이러한 모든 것이 스토리텔링에서 동시적으로 일어남으로써 신화에서 드러났던 지표성이 드러나며, 이에 따라 이러한 트랜스미디어 스토리 역시 신화로 기능할 가능성을 충분히 보여줄 수 있다.¹⁸⁾ 어쩌면 이러한 지표성은 새로운 테크놀로지에 힘

16) Renira Rampazzo Gambarato, "Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling, *Estudos em Comunicação* 12(Dec. 2012), p.73.

17) Ibid., p.77.

18) 이 경우, 도상적 아이디어와 지표적 맥락성을 통한 사유를 언어를 미디엄으로 하는 커뮤니케이션에 포함시킴으로써, 내러티브 인지와 사이버공간의 구조적 유사성을 포착한 이윤희의 견해는 트랜스미디어 스토리텔링을 통해 일어나는 뒤토-세미오시스를 설명하는 데 도움이 된다. 이윤희, "뉴미디어 공간형식의 의미와 내러티브 인지", 『기호학연구』 30집, 한국기호학회, 2011. 12., 109쪽.

입어 그 지표성을 더욱 강화할 수 있으며, 그로 인해 신화는 더욱 강력한 힘을 발휘할 수도 있다. 이러한 점에서 필자는 이러한 것이 매체 분리를 통해 이루어졌던 탈신화화에 대한 탈-탈신화화, 즉 재신화화의 모습을 띤 것으로 간주하고자 한다.

그럼에도 불구하고 트랜스미디어 스토리텔링은 전통적인 신화의 스토리텔링과는 전혀 다른 방식으로 스토리를 소통시킨다. 매체의 통합이 일어난다 하더라도, 그 통합은 하나의 시공이 아닌 다양한 시공에 분산되어 드러난다. 그것은 무한 복제될 수 있고, 언제든지 재생될 가능성을 갖는다. 이는 신화의 지표적 공간으로서의 제의가 매체 안에서 다양하게 실현됨을 말한다. 지표성이 유지되면서, 그것이 다양하게 분산될 때, 그것이 갖는 잠재력을 엄청나게 증대될 수 있다. 소비자의 시각적, 청각적, 동작적 지각이 동시에 다발적으로 이루어짐으로써, 소비자가 그것으로부터 받는 영향은 급속도로 팽창될 수 있다. 오늘날 텔레비전 등과 같은 매체에서의 광고의 효과를 상상해보면 좋을 것이다.

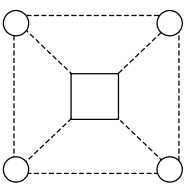
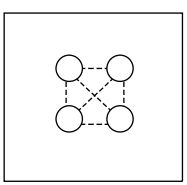
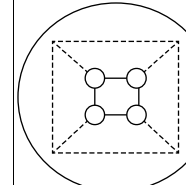
트랜스미디어 스토리텔링이 분산적으로 실행된다고 해서, 강한 지표적 결속성을 토대로 한 신화가 생성되지 않는 것은 아니다. 신화에서 실제 현실에서 구현된 지표성은 트랜스미디어 스토리텔링에서는 매체의 강력한 테크놀로지에 의해 사이버공간 등과 같은 매체 안에서 실현된다. 이 경우 텔링은 새로운 지표성을 만들어내지만, 그것은 오로지 매체 자체의 힘에 의한 것이기에, 중요한 것은 스토리가 아니라 매체이다. 매체가 드러내는 강력한 텔링의 기능은 그것이 무한히 복제됨으로써 이러한 매체를 매개로 한 공동체를 만들어낸다. 따라서 이러한 공동체에서 생성된 신화는 시공을 넘어서 구현되며, 또한 이러한 매체가 다양하게 작용하면서 다양한 집단의 공동체들이 생겨나게 된다. 이러한 매체의 공동체를 가로질러 스토리텔링이 이루어질 때, 이러한 스토리텔링은 그 어느 신화보다도 강한 몰입을 유도하는 기제로 작용할 것이다. 가령 유아들을 위한 애니메이션으로 만들어진 뽀로로라는 형상이 다양한 매체를 통해 재

생되면서, 유아들은 이들 매체들에 등장하는 각기 다른 뽀로로를 하나의 실제적 존재로 인지하게 될 것이다. 젠킨스가 예를 들었듯, 영화 <매트릭스>가 다양한 매체를 가로지르는 트랜스미디어 스토리텔링으로 작용할 때, 그것은 일종의 시너지 스토리텔링이 될 수 있는 것이다.¹⁹⁾

이러한 트랜스미디어 스토리텔링은 오늘날 새로운 미디어 환경에서 생겨난 여러 현상 가운데 하나이지만, 오늘날 매체의 강력한 힘이 뮌도-세미오시스를 강화시키는 중요한 사례를 보여주는 것이다. 이러한 매체 횡단을 통한 재신화화는 오늘날 우리의 삶을 지배하는 신화적 기제가 여전히 존재하며, 오히려 새로운 형태로 확산되는 모습을 보여준다. 이는 신화적 사유를 원시적 사고로 간주하는 진화론적 패러다임을 전복하는 것이며, 일반적이고 보편적인 신화적 사유의 소산인 뮌도-세미오시스의 보다 복합적인 지형도가 오늘날 새롭게 만들어질 수 있음을 말해주는 것이다.

V. 뮌도-세미오시스의 지형

지금까지의 논의를 바탕으로 필자는 매체의 작용과 관련하여 일어나는 뮌도-세미오시스의 지형도를 다음과 같이 제시하고자 한다.

매체 작용	매체 통합	매체 분리	매체 횡단
스토리텔링	전통신화	소설	트랜스미디어 서사
뮌도-세미오시스	신화화	탈신화화	재신화화
매체와 스토리텔링의 관계 □ = 스토리텔링 ○ = 매체 ... = 지표적 관계			

19) 젠킨스, 앞의 책, 156-164쪽.

앞서 전제했듯, 매체란 말과 글을 포함한 모든 다양한 소통 수단을 포함한다. 그 수단이 어떻게 쓰이는가하는 것은 현재의 상황에서의 다양한 필요에 따르는 것이지, 진화론적 발달 단계에서의 발전의 개념에 따른 것은 아니다. 그런 점에서 위의 지형도는 비록 그것에 진화론적 함의가 있다 하더라도, 현재의 상황에서 동시에적으로 구현되는 뮈토-세미오시스를 드러낸 것이다.

매체 통합에서 스토리텔링은 여러 다른 매체들을 맥락으로 하여 구현된다. 이 경우, 구현된 다양한 매체들은 스토리텔링과 지표적인 결속성을 갖는다. 점선으로 표시된 지표성은 스토리텔링과 그것을 둘러싼 매체들 사이에서만 아니라, 매체들 간에도 생겨난다. 서사무가가 진행되는 곳에서 무당의 몸짓과 같은 동작적인 것과 무신도와 같은 시각적인 것 간에도 일종의 지표성이 존재한다. 이들은 같이 있음으로써 의미가 생성되는 것이며, 그 생성은 곧 무가의 연행과 같은 스토리텔링이 생성하는 뮈토-세미오시스에 기여하게 된다. 이러한 스토리텔링에서 이루어지는 신화화를 특징짓는 것으로 가장 중요한 것이 바로 스토리텔링과 매체들 간에 존재하는 이러한 지표성인 것이다.

매체 분리가 이루어짐은 이러한 지표성이 사라짐을 말한다. 지표성은 현실에서의 실제적 관계에서 비롯되는 것이기에 오로지 기술만을 통해 이루어지는 스토리텔링에서는 그것이 드러날 수 없다. 따라서 신화성이 해체되고, 기술은 독자적인 세계를 구축한다. 시각적, 청각적, 동작적인 것이 있다 하더라도, 그것은 언어를 통한 재현으로만 나타나기 때문에, 이것이 스토리텔링과 매체의 지표성을 보여주는 것은 아니다. 그러나 도식에서 보듯, 매체들은 사각형으로 표현된 스토리텔링 안에 재현을 통해 수용됨으로써, 기술성을 더욱 풍요롭게 한다. 가령 소설에서 표현되는 시각적, 청각적, 동작적인 것들은 모두 소설의 구조 안에서 소설이 갖는 기술성을 강화시키는 역할을 하는데, 이것은 언어를 통한 재현의 가능성을 극대화시키는 것을 말한다.

매체 횡단이 이루어지는 뮌토-세미오시스에서 스토리텔링이 매체와 갖는 지표성은 다시금 복원된다. 신화의 생성에 필요한 여러 지표적 요소들이 신화의 스토리텔링에서처럼 스토리텔링과의 결속을 유지하지만, 문제는 그것이 원으로 표현된 매체 안에서 일어난다는 것이다. 제의의 현상이 현실에 존재하는 것이 아니라 만들어진 매체 안에 존재하고, 그 매체는 그 현장을 가장 효과적으로 재현하는 테크놀로지를 갖고 있다.²⁰⁾ 여기에서 우리는 두 가지의 매체를 도식에서 찾아낼 수 있다. 스토리텔링과 지표적 결속을 갖는 작은 원의 매체들과 그러한 모든 것을 수용하여 표현한 큰 원의 매체가 그것이다. 전자는 전통신화의 매체 통합과 같은 통합의 역할을 함으로써 스토리텔링의 뮌토-세미오시스를 강화시킨다. 예를 들어, 애니메이션으로 표현된 바리공주 스토리가 있다면 그것을 시각적, 청각적, 동작적 요소를 적절하게 사용하여 재현함으로써, 소비자로 하여금 스토리텔링에 몰입하게 한다. 이때 그 방법이 바로 큰 원으로 표현된 매체를 통해서 이루어진다. 따라서 큰 원의 매체와 작은 원의 매체는 일종의 생성적 관계를 갖게 된다. 큰 매체를 상위체계라 한다면, 이러한 상위체계에서 작은 원으로 표현되는 하위체계가 만들어질 수 있는 것이다.²¹⁾ 이때, 큰 원으로 표현된 애니메이션이라는 매체를 다른 매체 가령 게임이나 텔레비전 드라마로 전환시킬 수도 있다. 큰 원과 그 안의 매체 통합의 스토리텔링 간에는 자유로운 이탈이 가능한 낮은 결속성을 드러낸다. 다시 말해 어떤 스토리텔링이 꼭 어떤 매체를 통해서만 구현되어야 하는 것은 아니기에, 소비자는 매체를 선택하는 자유를 갖게

20) 최근 매체의 제의성에 관한 연구가 활발하게 진행되고 있음에 주목해야 할 것이다. James W. Carey(ed.), *Media, Myths, and Narrative: Television and the Press*, Sage, 1988.

Felicia Hughes-Freeland, *Ritual, Performance, Media*, Routledge, 1998.

Nick Couldry, *Media Rituals: A critical approach*, Routledge, 2003.

21) 이는 에코가 말한 과대코드화라 할 수 있는 것이다. 과대코드화란 이미 정립된 규칙을 토대로, 이전의 규칙의 보다 드문 적용을 지배하는 새로운 규칙이 제안되는 것인데, 여기에서 하위코드가 생성된다.

Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, 1979, pp.133-135.

된다. 다양한 매체에서 스토리텔링이 구현되는 이러한 트랜스미디어 스토리텔링은 그러한 다양성으로 인해 신화의 네트워크를 확산시키게 된다. 소비자는 다른 매체의 스토리텔링을 다양하게 경험함으로써, 자신도 모르게 그 스토리텔링에 몰입하게 되고, 그것을 현실로 받아들임으로써, 소비자와 미디어 간에 새로운 지표성이 생겨나는 것이다. 스토리텔링은 그저 독자적인 스토리텔링이 아니라, 이제 현실에서 나의 삶과 직결된 스토리텔링으로 수용되는데, 이것이 바로 매체 횡단을 통해 만들어진 뮈토-세미오시스, 즉 재신화화라 할 수 있는 것이다.

이러한 지형도가 앞으로 어떻게 변화될지는 알 수 없다. 그러나 근본적으로 매체와 스토리텔링의 관계에 관한 한 그 지표성이나 재현성의 가능성이 이 도식에서 거의 실현된 것으로 보여, 앞으로 어떤 새로운 매체가 생겨난다 하더라도, 그것이 일정한 뮈토-세미오시스의 생성에 기여하게 될 것임을 예측하는 것은 그렇게 부자연스러운 일이 아닐 것이다.

참고문헌

- 송효섭, 『설화의 기호학』, 민음사, 1999.
- , 『탈신화 시대의 신화들』, 기파랑, 2005.
- 이윤희, 「뉴미디어 공간형식의 의미와 내러티브 인지: 퍼스의 기호학적 접근을 중심으로」, 『기호학연구』 30집, 한국기호학회, 2011, 99-123쪽.
- 최성민, 『근대 서사 텍스트와 미디어 테크놀로지』, 소명출판, 2012.
- 루카치, 게오르그, 『소설의 이론』, 반성완 역, 심설당, 1985.
- 젠킨스, 헨리, 『컨버전스 킬러: 올드미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 김정희원 · 김동신 옮김, 비즈앤비즈, 2008.
- Carey, James W.(ed.), *Media, Myths, and Narrative: Television and the Press*, Sage, 1988.
- Couldry, Nick. *Media Rituals: A critical approach*, Routledge, 2003.
- Eco, Umberto. *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, 1979.
- , Eco, Umberto. *The Role of the Reader: Exploration in the Semiotics of Texts*, Indiana University Press, 1979.
- , Eco, Umberto. *Semiotics and the Philosophy of Language*, Indiana University Press, 1986.
- Finnegan, Ruth. *Literacy and Orality: Studies in the Technology of Communication*, Basil Blackwell, 1988.
- Gambarato, Renira Rampazzo. "Signs, Systems and Complexity of Transmedia Storytelling, *Estudos em Comunicação* 12, Dec. 2012., pp.69-83.
- Goody, Jack. *The interface between the written and the oral*, Cambridge University Press, 1987.
- Hartshorne, Charles & Weiss, Paul(eds.). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* 2, Harvard University Press, 1965.
- Holquist, Michael(ed.). *The Dialogic Imagination by M.M.Bakhtin: Four Essays*, Caryl Emerson & Michael Holquist(trans.), University of Texas Press, 1981.
- Hughes-Freeland, Felicia. *Ritual, Performance, Media*, Routledge, 1998.
- Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*, Methuen, 1982.
- Ryan, Marie-Laure(ed.). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, 2004.
- Scholes, Robert & Kellogg, Robert. *The Nature of Narrative*, Oxford University Press, 1966.

Media, Myth, Storytelling

– Mytho-semiosis according to integration, separation,
and traverse of media

Song, Hyo-Sup

This article aims to describe how mytho-semiosis is realized in storytelling according to the process of integration, separation, and traverse of media respectively.

Firstly, where various media are integrated indexically, myths are strongly created. Myths orated in shaman ritual are typical examples. It can be called ‘mythologization’. Secondly, where literacy has arisen, literal media tend to eliminate their indexical relations with other media, and realize their own literacy succinctly. Novels are their typical examples. It can be said that novels realize ‘de-mythologization’ by deconstruction of mythical indexicality. Thirdly, where new technological media has arisen, stories can be realized freely traversing media. As media integration is realized in various media, the indexical relations are reconstructed more strongly than ever. As media consumers experience storytellings in various media, they come to believe the virtual world in media as real and it creates an indexical relation between consumer and media. It can be called ‘remythologization’.

As the relations among above three stages are not only diachronic but also synchronic, we can designate the total figure of mytho-semiosis realized by media-determined storytelling today.

Key words : media, myth, storytelling, mytho-semiosis, mythologization, demythologization, remythologization.

투고일 : 2015. 11. 15. / 심사일 : 2015. 11. 30. / 심사완료일 : 2015. 12. 05.