

博士學位論文

영상서사의 소통구조 연구

指導教授 安 成 洙



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

濟州大學校 大學院

國語國文學科

洪 貞 順

2004年 12月

博士學位論文

영상서사의 소통구조 연구



제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
濟州大學校 大學院

國語國文學科

洪 貞 順

2004年 12月

영상서사의 소통구조 연구

指導教授 安成洙

洪貞順

이 論文을 文學博士 學位論文으로 提出함

2004年 12月

洪貞順의 文學博士 學位論文을 認准함



審査委員長 _____ (인)

委 員 _____ (인)

委 員 _____ (인)

委 員 _____ (인)

委 員 _____ (인)

濟州大學校 大學院

2004年 12月

Analysis on Communicative Structure and Narrative Feature in the Visual Arts

Hong, Jung-Sun

(Supervised by Professor Ahn, Seong-Soo)

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL
FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF DOCTOR OF PHILOSOPHY



DEPARTMENT OF KOREA LANGUAGE AND
LITERATURE
GRADUATE SCHOOL
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

2004. 12.

국문초록

이 연구는 영상기호의 특성과 그 작용양상을 규명하고 영상서사의 의미화 방법과 소통구조를 분석하는데 목표를 두었다. 그 결과 영상서사는 영상기호를 사용하는 서사 양식으로서 문자서사와는 다른 통합적 생산과 수용의 구조를 함유하고 있음을 구명하였다. 이러한 점은 매체의 기술 발달에 의해 각각의 예술적 특성을 종합하고 단점을 보완·극복하게 되면서 나타난 특성으로 영상서사의 구성기호와 영상기호의 작용과 그에 따른 텍스트의 구조를 통해서 드러난다. 이때 영상서사에서 드러나는 영상기호의 특성과 작용양상은 크게 세 가지로 살펴볼 수 있다.

첫째, 영상서사는 동화상, 자연언어, 음악의 구성기호와 이들의 중심작용을 상보적으로 통합한 영상기호에 의해 구조화 된다. 이때 영상서사를 구축하는 동화상, 자연언어, 음악 기호는 실제 일상생활에서 통용되는 기호와 유사하지만 영상기술을 통해 재현된 유상적 특성을 지닌다. 이러한 기호들은 인간의 생래적인 지각 범위에 맞춰 보다 쉽게 자극되도록 인위적으로 가공된 기호이지만 개별성과 통합성을 작용방식으로 갖는다.

둘째, 영상기호는 <화면영상(기표)/유상 이미지(이미지)/유상 개념(개념)>을 기호요소로 활용한다. 이때 영상서사에서는 화면영상을 통해 문자기호처럼 두뇌작용을 통해 개념과 이미지를 부여하는 작업을 거치지만, 문자기호와는 달리, 동화상과 자연언어를 상호 보완적으로 통합하면서 그 범위 안에서 이미지와 개념을 생성시킨다. 이는 의미형성과 수용상에서 문자기호와는 다른 양상을 수반한다.

셋째, 영상서사에서 의미 확장방식은 문자서사와는 달리, 영상기호의 유상적 속성(화면영상-유상 이미지-유상 개념)과 구성 기호 간의 상보적 연결 관계를 통하여 <표층적 의미→심층적 의미> 층위로 이행하는 특성을 보인다. 이때 표층적 의미 층위는 구성기호가 서로 유기적으로 작용하면서 영상서사의 의미를 명료하게 객관화(상식화) 시키는 경우이며 심층적 의미 층위는 이와 달리 구성기호의 개별적 확장이 이루어지는 경우이다. 즉, 동화상, 자연언어, 음악 기호가 사전적이고 상식

적인 의미를 벗어날 때 발생하며 이에 따른 유형으로는 세 가지이다.

영상서사의 의미는 내적으로는 사고와 정서 교응에 의해, 외적으로는 이러한 교응이 영상기호의 문법화 과정을 통해 텍스트로 현시된다. 따라서 텍스트에 현시된 양상을 중심으로 살펴보게 되면 사고와 정서 두 요소간의 강약(強弱)의 문제로 드러난다. 사고에 정서가 종속되는 맥락화 경우와 반대로 사고가 정서에 종속되는 탈맥락화 경우로 크게 두 가지로 유형화된다. 그러나 이때 영상서사를 사고와 정서의 강도에 따른 크기만으로 의미화 방법을 논할 경우에는 다양하게 파생되는 영상서사를 제대로 설명할 수 없게 된다. 그러므로 영상서사의 의미화 방법을 고려할 때는 대상에 대한 작자의 심리적 태도에 따른 사고와 정서의 상태를 더불어 고려해야만 한다. 따라서 영상서사의 의미화 방법은 크게 네 가지로 구분한다. 이때 이러한 구분은 텍스트에 현시된 내용과 형식을 통해 확인하게 된다. 즉, 생산자와 수용자가 텍스트를 매개로 소통하기 때문에 텍스트의 의미 파악을 통해 이들의 관계와 그 양상을 파악할 수 있다. 따라서 맥락 지향의 텍스트로는 순행적 구조와 풍자적 구조를, 탈맥락화 텍스트로는 병치적 구조와 반어적 구조로 나눌 수 있다.

이 연구는 영상서사의 구조를 정태적이 아니라 과정적으로 접근을 하였다. 따라서 영상서사의 각 소통과정마다 영상서사의 특질이 함의되어 있으며 이러한 과정적 특징들이 전체 영상서사의 특성과 소통구조를 형성하게 된다. 이때 소통구조는 특징에 따라 네 단계로 나눌 수 있다. 첫째, <작자-제작자>의 과정으로 영상텍스트 생산을 위한 연합적 다원성을 보여준다. 둘째, <제작자-영상서사>의 과정으로 시나리오를 제작자가 자신의 해석과 영상매체의 기술을 활용하여 영상텍스트로 전회시킨다. 셋째, <영상서사-수용자>의 과정에서는 텍스트의 객관적이고 표층(면)적인 인식이 이루어진다. 넷째, <수용자-감상>의 과정으로 텍스트 해석의 최종적 수용단계이다. 이 단계는 수용자의 1차수용 결과를 바탕으로 유기적인 관점에서 수용자의 경험구조와 기대지평을 확장해 나가는 텍스트의 심층적 수용을 위한 재창조적 인식을 위한 심화과정이기도 하다.

이러한 논의를 통해 영상서사의 연구 의의는 다양한 각도에서 조명할 수 있다.

첫째, 영상서사 연구는 첨단 기술매체의 도움으로 새로운 입체 영상텍스트의 수용 과정은 물론 영상시대를 이끌어 나갈 새로운 약호화의 방법을 탐구함으로써 기존 예술의 창작과 수용의 한계를 극복할 수 있는 길을 제시할 수 있다. 둘째, 영상서사는 4차원적 시·공간의 특성 활용으로 서사텍스트의 생산영역을 확대시켜 줌으로써 다양한 텍스트의 생산 방법과 전략을 제시하여 영상예술의 발전에 기여할 수 있다. 셋째, 지금까지의 생산자 중심의 연구에서 탈피하여 수용자까지 포괄하는 광범한 연구를 통하여 영상서사의 소통구조를 총체적으로 인식하려고 노력한 것도 나름대로의 의의를 갖는다. 넷째, 영상서사에 대한 연구는 이 시대를 이끌어가고 있는 영상문화의 위상과 의의를 점검하는데도 의의를 둘 수 있지만, 나아가 그것이 제작과 수용의 차원에서 함축하고 있는 중요한 변화를 학문적 연구의 대상으로 끌어들이는 점에도 가치를 둘 수 있을 것이다.

그럼에도 불구하고, 이 연구는 급속도로 발전하는 매체 기술과 영상과학의 성장으로 끊임없이 수정 보완될 한계를 안고 있다. 영상기술의 발달에 따른 새로운 양식의 영상서사가 계속 등장하고 있고 영상텍스트의 생산과 수용의 방법이 진보함으로써 지속적인 보완이 필요하다. 아울러 매체의 형식과 기능에 대한 연구도 함께 이루어져야 할 것으로 보인다. 영상서사의 경우 영화, 드라마, 광고, 뮤직비디오 등이 그 수용 영역을 넓혀 나가고 있어서 심미적 차원뿐만 아니라 서사체의 소통적 차원에서도 보다 심도 있게 연구되어야 할 것으로 보인다. 그런 의미에서, 이 연구는 영상 매체시대를 이끌어 나갈 새로운 서사 양식으로서 영상예술 양식에 대한 본격적인 논의의 출발점이 될 수 있으리라 기대한다.

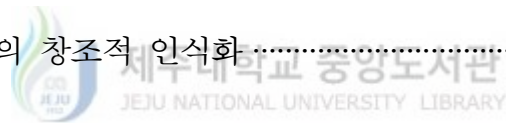
목 차

| | |
|--------------------------|----|
| I. 서 론 | 1 |
| 1. 연구의 목적 및 필요성 | 1 |
| 2. 연구사 검토 | 3 |
| 3. 연구 방법 | 7 |
| II. 영상기호의 특성과 작용양상 | 12 |
| 1. 영상기호의 특성 | 14 |
| 1) 구성단위 | 16 |
| 2) 통합단위 | 29 |
| 2. 영상기호의 작용양상 | 41 |
| 1) 표층적 층위 | 43 |
| 2) 심층적 의미 층위 | 55 |
| III. 영상서사의 의미화 방법 | 71 |
| 1. 맥락 지향의 텍스트 | 74 |
| 1) 순행적 구조 | 79 |
| 2) 풍자적 구조 | 85 |

| | |
|--------------------------|-----|
| 2. 탈맥락 지향 텍스트의 맥락화 | 94 |
| 1) 병치적 구조 | 105 |
| 2) 반어적 구조 | 113 |

IV. 영상서사의 소통절차

| | |
|--------------------------|-----|
| 1. 생산의 분업화와 집단화 | 126 |
| 2. 텍스트의 기계적 재현화 | 136 |
| 3. 표층적 의미의 객관적 인식화 | 151 |
| 4. 심층적 의미의 창조적 인식화 | 161 |



V. 결 론

| | |
|-------------|-----|
| 참고 문헌 | 178 |
|-------------|-----|

■ abstract

그림 차례

| | |
|--|-----|
| <그림 1> 영상서사의 구성기호와 구성기호 요소 간의 상호작용 | 25 |
| <그림 2> 구성기호와 영상기호의 작용과 형성 | 30 |
| <그림 3> 영상기호의 의미 확장 체계 | 32 |
| <그림 4> 구성기호와 영상기호의 양상 | 36 |
| <그림 5> 표층적 의미 층위 형성에 따른 구성기호 양상 | 50 |
| <그림 6> 심층적 의미 층위 형성에 따른 구성기호 양상 | 56 |
| <그림 7> 구성단위와 통합단위에서의 사고와 정서 양상 | 99 |
| <그림 8> <작자-시나리오 작자-제작자>의 관계 양상 | 127 |
| <그림 9> 영상기호와 필름 연결 단위의 연관성 | 142 |
| <그림 10> 영상서사 제작 과정의 단계별 작업에 따른 양상 | 149 |
| <그림 11> 영상기호 의미처리 과정 | 154 |
| <그림 12> 영상서사의 수용과정 | 155 |

I. 서 론

1. 연구의 목적 및 필요성

이 연구의 목적은 영상기호의 특성과 양상을 규명하고 영상서사의 의미화 과정과 방법을 탐구하여 영상서사의 소통구조를 밝히는 데 있다.

21세기는 영상문화의 시대이다. 20세기를 지배하던 문자문화의 시대가 영상문화의 시대로 발전하면서 영상텍스트에 대한 체계적인 연구의 필요성 또한 가중되고 있다. 영화, 비디오, 광고, 뮤직비디오 등으로 상징되는 이러한 영상시대의 도래는 영상문화 연구에 대한 새로운 패러다임을 요구하고 있다. 문자와 상상력의 작용에 의한 단일 매체의 시대는 퇴조해 가고, 동화상과 음악 등을 도입하여 다매체를 하나의 영상으로 통합한 새로운 시대를 맞고 있다.

영상서사의 의미화 방법과 소통구조 연구는 이러한 시대적 요청과의 관련성 속에서 문제의식을 찾는다. 비록 영상문화와 영상예술의 전체 범주를 연구 영역으로 포괄하지는 못하지만, 그것들에게 가장 기본적인 영상서사 텍스트의 생산과 수용의 원리와 구조를 밝히고자 한다는 점에서 그 나름의 의의와 가치를 지닌다. 이러한 연구의 필요성과 더불어 시급히 해결되어야 할 과제들은 다음과 같은 것들이다.

첫째, 과학기술의 발달에 따른 새로운 매체의 등장으로 문자서사를 압도하는 새로운 형태의 영상서사가 등장하였지만, 아직 이에 대한 체계적인 이론의 정립이 미미한 실정이다. 20세기말 과학 기술의 진보와 더불어 다양한 영상매체를 이용한 텍스트가 출현하였음에도 불구하고 아직까지 폭넓은 대중성을 획득한 영상서사의 기본적인 의미화 방법과 소통구조의 연구에 진전을 보이지 못하고 있다. 일반적으로 영상서사는 회화, 음악, 사진, 문학 등의 기존 예술을 유기적으로 통합하여 그들의 특성을 함유하고 있을 뿐만 아니라, 그들과는 다른 제3의 장르적 성격을 보

여준다. 이를 이해하기 위해서는 이들의 통합을 가능하게 만든 기술매체의 기능에 대한 지식과 이해가 전제되어야 한다.

둘째, 영상서사의 형식상의 특성 또한 폭넓게 구명되지 않고 있다. 매체의 변화는 형식의 변화를 수반한다는 점에서 영상서사의 매체에 대한 체계적인 연구는 기본적인 과제에 해당된다. 영상서사는 문자서사와는 다른 매체적 특성을 지니고 있다. 이러한 매체의 특성은 영상서사의 형식과 소통구조에도 영향을 미치게 되고 문자서사의 소통구조와도 차별성을 지니게 된다는 점에서 영상서사의 매체와 형식에 대한 연구는 필수불가결하다.

셋째, 영상기호의 속성과 영상서사의 의미화 방법에 대한 연구가 미진하다. 문자매체가 영상매체로 탈바꿈을 시도하면서 지금까지 문자서사의 특성을 규정하던 기호의 속성에도 변화가 생겼다. 기존의 기호학에서는 영상기호를 단순히 자의적, 도상적, 지표적 속성에만 국한시킴으로써 동적, 복합적, 다층적 속성을 지닌 영상서사의 기호적 특성을 제대로 밝히지 못했다.

영상기호는 다원적이며 입체적인 기호작용을 하고 이러한 작용을 통해 영상서사의 의미가 형성된다. 이러한 점은 제작과정과 수용과정에도 큰 변화를 수반하게 되지만, 지금까지 영상기호의 작용방식과 소통과정의 구조를 유기적으로 밝혀내지 못하여 논란이 확대되고 있다.

마지막으로, 영상서사의 제작과정과 생산과정에 대한 체계적인 이해 또한 불가결한 과제이다. 영상서사는 개인적인 창작과는 달리 서로 다른 장르의 전문가들이 분업의 형식으로 대형 제작물을 공동 창조하는 특성을 갖는다. 따라서 영상서사는 속성적으로 개인적 창작과정을 포함한 공동 제작과정을 생산과정으로 보유했다고 할 수 있다. 이러한 특성을 종합적으로 규명하지 않고서는 영상서사의 특질을 설명하기 어렵다.

20세기의 급속한 과학기술의 발달은 일상생활뿐만 아니라 예술과 문화 전반에도 획기적인 발전을 가져다주었다. 특히, 사진술의 발명은 획기적이었다. 게다가 이를 기반으로 한 영화는 사진술과는 또 다른 모습으로 빠른 속도로 발전하면서

대중성을 획득하였고 현대에 들어서면서 새로운 예술로서 자리 매김하게 되었다.

이런 성과를 거둘 수 있었던 가장 큰 이유로는 매체의 영향력을 들 수 있다. 영상매체는 작품의 대량화(大量化)와 대형화(大形化)를 지향하면서 대중성 확보에도 큰 몫을 담당한다. 특히, 자본주의의 생산과 소비 성향과 맞물리면서 영상매체의 발전은 더욱 가속화 된다. 예컨대, 영화는 새로운 예술성과 기술성을 확보하면서 기존 매체들이 지닌 한계점을 극복하여 본격적인 영상시대¹⁾를 앞당긴다. 더불어 대중성을 지향한 영상매체의 속성은 기존 예술이 갖는 소통구조와 향유 계층의 변화를 가져왔다.

21세기의 영상매체는 단순한 기술의 차원을 뛰어넘어 예술로서의 창작과 수용의 문제를 제기하면서 새로운 연구 대상으로 떠오르고 있다. 따라서 이 연구는 지금까지 정적이며 도상적 차원에서만 논의해오던 영상기호의 특성과 양상을 규명하고 그를 바탕으로 영상서사의 의미화 방법과 소통구조를 해명하려고 한다. 그래서 영상서사 텍스트가 어떻게 의미작용을 하고, 어떻게 의미화 구조를 형성시키는지에 대해 생산과 수용의 측면에서 밝히고자 한다. 이때 소통구조에 대한 연구를 과정에 따라 분리시켜 수행하는 이유는 영상매체에 의한 기호 작용이 생산, 제작, 수용이라는 단계를 거치면서 문자기호와는 변별되는 작용양상을 보여주기 때문이다.

2. 연구사 검토

1) Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extension of Man*, 마셜 맥루한, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 박정규 옮김, 커뮤니케이션 북스, 1997. 맥루한은 매체의 발달에 따라 시대를 구분하였다. 구텐베르그의 금속활자로 대표되는 '기계시대'는 추상적 사고와 언어의 시대이며 개인주의의 시대로서 이 시대는 직선적, 중앙집중적, 객관적, 전문적, 분석적, 문화를 갖는다. 반면 오늘날을 '전자시대'로 지칭하면서 이를 대표하는 것은 통신망과 텔레비전으로 보고. 전자시대는 순환적, 분산적, 총체적, 비전문적, 종합적, 다중 감각적 문화를 갖는다고 한다. 그러나 이 논의에서는 매체의 과학적 원리보다는 매체가 드러내는 주된 특징에 부합하여 영상시대라는 용어로 사용하고자 한다.

영상서사는 일종의 담화로서 화자와 청자, 또는 발신자와 수신자가 기호를 매개로 텍스트를 주고받는 행위이다. 이때 기호는 역사적·사회적 성격을 띠고 있다. 영상서사는 제작자와 수용자가 이러한 영상기호를 매개로 나름의 구조와 의미를 가진 텍스트를 주고받는 행위로 간주된다.²⁾

영상서사의 의미화 방법과 소통구조에 관한 연구는 아직 미진한 상태로서 담론적 수준에 머물고 있다. 지금까지 선행연구를 중심으로 살펴보면, 영상서사의 소통구조에 관한 연구는 크게 두 가지 범주로 나뉘어 진행되어 왔다. 하나는 소통과정에 대한 부분적인 논의로서 인지작용에 대한 연구이며, 다른 하나는 영상매체와 영상서사의 관련성을 논의한 것으로 영상학에 대한 연구이다.

우선, 영상서사의 소통구조에 대한 연구는 다시 두 가지 과정으로 나뉘어 전개되어왔다. 하나는 <생산자→영상서사 텍스트>의 과정에 대한 연구이며, 다른 하나는 <영상서사 텍스트→수용자>의 과정에 대한 연구이다. 이 중에서 전자의 연구는 작자와 제작자가 영상매체를 어떻게 영상텍스트로 기호화하는지에 대한 논의라면, 후자는 영상서사 텍스트가 수용자에게 어떤 절차에 의해 수용되어 해석되고 재창조 되는지에 대한 논의라고 할 수 있다.

이러한 두 논의는 게쉬탈트 이론이나 인지언어학, 심리학, 텍스트 이론 등의 방법론에 힘입어 전개되어왔다.³⁾ 이들은 대부분 인간의 사고 작용을 중심으로 일상

2) 임경순, 「디지털시대, 서사의 생산성과 과제」, 『내러티브 제9호』 (한국서사학회, 2004). pp. 51~60. 서사는 내용으로서의 이야기와 그것을 표현하는 구조와 매체를 포괄하는 개념으로 정의하고 있다. 따라서 이 논의에서도 영상서사는 영상기호 시대의 문학이라고 해서 기존의 문자문학을 배제하는 개념은 아니다. 영상서사의 영상기호 속에는 일상 언어의 기호 요소와 동일한 자연언어를 포함하고 있다. 그러므로 영상서사는 문자문학을 포괄하면서 이를 넘어선 문학이라 할 수 있다.

3) G. 레이코프, 이기우·양병호 역, 『시와 인지』 (한국문화사, 1996).
이종열, 『국어 비유적 의미의 인지과정에 대한 연구』 (경북대 박사학위 논문, 2002).
임지룡, 『인지의미론』 (탐 출판사, 1997).
루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 역 (미진사, 2000).
루돌프 아른하임, 『예술심리학』, 김재일 옮김 (이화여자대학교 출판부, 1998).
마이클 J. 파슨즈, H. 진 블로커, 『미학과 예술교육』 (현대미학사, 1998).
카렌 N. 사노어 외, 『마음을 과학한다』, 변경옥 역 (나무심는사람, 2004).
C. G. 융, 『의식의 뿌리에 관하여』, 설영환 역 (예문출판사, 1986).
볼프강 이저, 『독자반응비평』, 차봉희 편저 (고려원, 1993)

언어에서 나타나는 비유를 사상(寫像, mapping)과 투사(投射) 작용으로 설명하지
 만, 문자문학과 예술 일반에서 다루는 정서 작용을 효과적으로 설명하지 못하는
 한계를 드러내고 있다. 이를 영상서사에 적용할 경우에도 정서 자극에 대한 논의
 이외에 더 이상의 진전을 보여주지 못하는 것이 사실이다. 따라서 이들의 방법을
 영상서사에 적용하고자 할 경우에는 유상적(類像的) 이미지⁴⁾의 작용과 새로운 매
 체로 인해 나타난 <시나리오→영상서사>의 과정, <영상서사→수용자(시청자)>의
 과정을 해명할 필요가 있다.

다음으로, 영상학에 대한 논의는 네 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는, 영상기
 호에 대한 기초적인 논의로서 엄기태의 논문이 이에 해당된다.⁵⁾ 이 논의는 영상
 서사의 의미작용을 파악하기 위해 영상기호의 최소단위를 설정하고 이러한 최소
 단위들이 어떻게 문법구조를 형성하고 있는지를 살피고 있다. 그리고 발신자나 수
 신자와 무관하게 영상기호 자체에 의미가 있다고 전제한 뒤, 영상서사를 일반 언
 어학의 문법구조와 동일시하고 동화상의 분석단위를 최소화함으로써 영상기호의
 통합적, 입체적, 총체적인 특성을 포괄적으로 규명해 내지 못하는 한계점을 안고
 있다.

둘째는, 문자문학이 영상매체와의 결합을 통해 영상서사로 전환된 변모 양상에
 대한 논의로서 김종철의 연구가 있다.⁶⁾ 그는 『소설의 영상화 과정에 대한 연구』
 에서 원작 소설과 시나리오 즉, 문자문학과 영상서사의 차이점을 분석하고 있으나
 문자서사가 영상서사 텍스트로의 전환에 따른 차이점과 변모양상만을 논의하고
 있다. 따라서 영상기호의 특성과 서사전달 방식, 원작소설 텍스트와 각색된 시나
 리오와의 비교·분석 등에 중점을 둬으로써 영상서사의 생산과 수용에 이르는 소

J. A. 슬롭보다, 『음악의 심리』, 서우석 역 (심철당, 1993) 외 다수

- 4) 유상적(類像的) 이미지, 또는 유상 이미지는 영상서사로 현시된 동화상을 수용자가 인지
 하여 머릿속에 재현한 이미지로 유상성을 지닌 이미지를 일컫는다. 이때 유상성(類像性)
 은 화면 영상을 통해 제시되는 사물의 형태나 소리 등이 일상생활에서 실제 지각되는 대
 상의 외적 형태와 흡사하다고 여겨지는 것으로 유사성(類似性)과는 구분되는 개념이다.
 이에 대한 자세한 논의는 2장 영상기호의 특성과 작용양상에서 본격적으로 다룬다.
- 5) 엄기태, 『영상의 의미체계와 의미과정에 관한 연구』 (서강대 대학원 박사학위 논문, 1995)
- 6) 김종철, 『소설의 영상화 과정에 관한 연구』 (한양대 대학원 박사학위 논문, 1999).

통구조의 연구와는 거리가 멀다.

셋째는, 수용자의 위치에서 특정한 영상서사 텍스트의 제작과 수용과정을 미학적 관점에서 논의한 주철환, 김남석, 최민재의 연구가 있다.⁷⁾ 이들은 대체로 아리스토텔레스 이후 현상계를 중시하는 서구 미학이론의 실재관에 뿌리를 두고 있는 문예학의 이론을 그대로 수용하고 있다는 한계를 보인다. 이러한 연구들은 소통 매체에 따라 텍스트가 어떻게 현시되는지를 효과적으로 설명하지 못하는 약점을 안고 있다.

마지막으로, 영상매체의 영향에 대한 논의로서 최민성, 박치형 등의 연구가 있다.⁸⁾ 이들은 영상매체의 대중성, 홍보성, 동시성 등 매체의 기능적 특성에 초점을 맞추고 있다. 이러한 논의는 매스미디어와 매스커뮤니티의 특성에 맞추어 영상매체의 특성을 규정하고 그 특성 파악에만 집중하여 영상서사의 작용원리를 규명하지 못하는 한계를 보인다. 따라서 소통 내용이 매체의 특성에 따라 어떻게 생산되고 수용되는가에 대해서는 규명하지 못한다.

그 외에도 전경란의 『디지털 내러티브에 관한 연구 - 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협』⁹⁾이 있다. 이 연구는 디지털 매체를 중심으로 영상서사의 생산과 수용의 특성에 따라 형성되는 구조 즉, 디지털 매체에서의 상호텍스트성에 대해 논의하고 있다. 디지털 매체를 이용하는 텍스트는 쌍방향의 소통구조를 형성함으로써 생산과 수용과정을 단방향적으로 이어주는 소통방식의 고정성을 파괴한다. 그러나 이 논의에서는 텍스트의 생산과 수용의 문제를 디지털 매체의 특성에 국한시켜 수용자의 직접적인 재생산이 가능한 경우에 한정시키고 있다. 즉, 상호작용에 의

7) 주철환, 『모래시계의 영상미학 연구』 고려대 대학원 박사학위 논문, 2001)

김남석, 『1960~70년대 문예영화 시나리오의 영상미학 연구』 (고려대 대학원 박사학위 논문, 2003)

최민재, 『영상서사의 의미구성과 수용자 해독에 관한 연구: 영화 ‘친구’에 대한 분석을 중심으로』 (성균관대 대학원 박사학위 논문, 2003).

8) 최민성, 『멀티미디어시대의 시적 이미지 연구』 (한양대 대학원 박사학위 논문, 2001)

박치형, 『텔레비전 영상의 수용 유형에 관한 연구 : 폭력성에 대한 집단별 상호지향성』 (성균관대 대학원 박사학위 논문, 2002)

9) 전경란, 『디지털 내러티브에 관한 연구 - 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협』 (이화여대 대학원 박사학위 논문, 2003).

한 소통을 <생산→수용>의 순차적 과정과 <수용→생산>이라는 역순적 과정만을 거치면 완결되는 것으로 설명하고 있다. 따라서 이 연구는 디지털 매체에서 통용되는 텍스트와 영상서사 텍스트의 감상을 통해 형성되는 가상 세계를 구분하지 않고 있을 뿐만 아니라, 디지털 텍스트의 소통구조를 디지털 매체의 특성에만 치중하여 기계적으로만 설명하는 한계를 보인다.

따라서 본 연구에서는 디지털 텍스트의 소통구조를 해명하기 위해 생산과 수용 과정을 유기적으로 고려하는 총체적 관점을 취하게 될 것이다.

3. 연구 방법

영상서사는 기본적으로 작자에 의해 창작된 시나리오가 제작자가 조작하는 기술매체의 힘을 빌어 영상텍스트로 전환되고, 그 영상텍스트를 수용자가 인식(시청)하는 작품화 과정을 거쳐 완성된다. 이러한 영상서사의 소통구조를 체계적으로 이해하기 위해서는 영상매체의 특성과 관련된 영상서사의 형식과 기법을 구명하고, 생산자와 수용자(시청자) 사이의 작용 원리와 특징을 밝혀야 한다. 이를 위해서는 다음과 같은 두 가지 영역의 논의가 필요하다. 첫째는 <작자의 원작 생산→시나리오화→영상 제작자의 영상 텍스트화>, <영상서사→시청자의 수용> 사이에 작용하는 각각의 인지과정을 밝히는 방법이며, 둘째는 시나리오와 영상서사, 다시 말하면 시나리오의 영상화 과정에 작용하는 과학기술적 처리시스템(영상 제작기법)에 대한 문학적 논의이다.

인지작용은 <작자의 원작 생산→시나리오화→영상 제작자의 영상 텍스트화> 사이와 <영상서사→시청자 수용> 사이에서 일어난다. 전자는 작자가 보내는 메시지가 어떤 절차에 의해 기호화 되었는지를 살피기 위해 필요하다면, 후자는 영상서사가 어떤 절차에 의해 수용되어 해석되고 재창조되는지를 살피기 위해 필요하다. <시나리오→영상 제작자>로 이어지는 영상화 과정에서는 과학기술을 활용하

는 처리시스템(영상기법)에 대한 논의도 필요하다. 이 시스템은 <작자의 원작 생산→시나리오화> 과정과 분리된 것으로서 기본적으로 독립된 단위로 볼 수 있지만 작자가 전달하고자 하는 메시지, 즉 텍스트의 의미 이동의 측면에서 보면 <작자의 원작 생산→시나리오화>의 지배 아래 이루어진다고 볼 수 있다. 이 과정에서 다루어야 할 것은 인지작용 뿐만 아니라, 영상 기술매체의 용량과 활용 수준이다. 그렇다고 이 과정에서 동원되는 장비와 시스템의 모든 문제를 다룰 필요는 없다. 여기서 중점적으로 다루어야 할 것은 영상 기술을 어떻게 활용하여 문학적 효용성을 생산하는가의 기법에 국한된다. 따라서 장비를 다루는 하드웨어의 기술 문제나 장비의 구조적 특성 및 종류 등은 영상서사에서 다루기에는 적절하지 않다. 예컨대, 카메라의 녹화방식이 아날로그에서 디지털로 변화한 기술의 원천의 무엇인가? 혹은, 편집기는 어떤 것을 사용하여 녹화의 질을 높였는가? 등에 대한 논의는 영상서사의 관심사가 아니다. 그보다는 오히려 지금까지 영상학과 매체학에서 어떤 기술을 어떻게 활용하여 어떤 문학적 효과를 거두었는지를 살피는 영상화 기법에 대한 논의가 중요하다.

그러므로 이 연구는 영상서사의 기호작용과 소통구조를 체계적으로 밝혀내기 위해 인지과학과 기호학, 소통이론 등의 방법을 원용하여 3단계로 진행하고자 한다. 우선, 영상서사 텍스트를 형성하고 있는 구성기호와 구성기호들의 통합작용으로 형성되는 영상기호의 특성을 규명할 것이다. 영상서사 텍스트의 기호는 수평적 관계와 수직적 관계를 이루는 두 층위로서 상호보완적인 역할을 하는 동시에 각각의 약호와 문법적 체계를 지닌다. 이러한 체계를 통해서 영상기호는 텍스트 속에서 의미적 층위를 형성함은 물론 영상서사 텍스트의 의미화에도 참여하게 된다. 이 과정에서 형성되는 영상서사의 소통 내용은 정태적이 아니라 과정적인 특성을 지닌다.¹⁰⁾ 작자의 메시지는 내재된 상태로 존재하다가 기호로 변환되고, 제작자와 기술매체의 단계를 거치면서 영상서사 텍스트로 전환된다. 이렇게 하여 구축된 영상서사 텍스트는 방영(放映)을 통해 시청자에게 전달되어 인지과정을 거치는 동

10) 고영근, 『텍스트의 이해』 (아르케, 2002), p. 94. 참조.

안 그들의 기대지평과 결합되면서 미적체험의 재창조 과정에 이르게 된다.

따라서 이 연구에서는 영상서사의 생산과 소통 과정을 다음과 같이 네 단계로 구분한다.¹¹⁾ 첫째는 문자 텍스트의 생산 단계로 <작자의 원작 생산→원작의 시나리오화>의 과정이다. 이 과정에서 작자는 원작자와 그 원작을 다시 시나리오로 바꾸는 시나리오 작자를 포함하는 개념이지만, 시나리오 작자는 원작자와 동일인일 수도 있고 다를 수도 있으며, 이들에 의해 창조되는 시나리오는 문자 기호화의 생성 원리에 따르게 된다. 둘째는 문자 텍스트를 영상 텍스트화(표면화) 하는 단계로서 <시나리오→영상 제작자의 영상화→영상서사>로 이어지는 영상 텍스트의 제작과정이다. 이 과정에서는 창작의 원리와 영상매체의 기술 사용능력이 중요하게 작용하는 단계로서, 이른바 시나리오를 제작자가 영상서사로 바꾸는 과정이다. 셋째는 수용자가 텍스트를 객관적으로 인식하는 과정으로 <영상서사→시청자의 표층적 의미 수용>과정이다. 이 과정은 영상서사를 시청자가 수용하여 영상서사가 함의하고 있는 메시지의 표층적(사전적) 의미를 인지하는 단계이다. 넷째, <영상서사의 표층적 의미→심층적 의미의 창조적 수용> 과정으로서 영상서사의 메시지 내용을 수용자가 심층적으로 인지하는 <감상> 단계이다. 이 단계에서는 수용자가 인식한 텍스트의 보편적 내용에 수용자의 개인적 지식과 경험을 총체적으로 함유한 기대지평이 결합하여 새로운 미적체험 세계를 구축하는 심층적 수용의 단계이다.

일반적으로, 이러한 영상서사 텍스트는 문자 텍스트와는 다른 소통구조를 지니고 있을 뿐만 아니라, 소통단계마다 독특한 특질을 함유하고 있다. 따라서 이러한 소통 절차를 총체적으로 고찰함으로써 문자 텍스트와 구별되는 영상서사의 특질을 구명하려고 한다.

이 연구에서는 특별히 영상(映像), 이미지, 유상(類像) 이미지, 자연언어, 음악 등과 같은 개념을 다음과 같은 의미로 사용한다. 화면영상은 화면상에 떠오른 모든 영상적 요소로서, 시각적 특성이 강해 이미지와 동일시되는 경향이 많다. 이

11) 여기서는 단계와 과정의 개념을 구별하여 쓴다. 단계는 일이 진행되어 나아가는 하나하나의 순서를 말하고, 과정은 그 일이 진행되는 발전 경로를 지시한다.

연구에서는 개념상의 혼란을 막기 위해 화면영상은 기계적 장치에 의해 변환된 전파, 음파, 광파 등의 유상(類像)적 대상으로서 시각적인 것뿐만 아니라 영상서사 텍스트 자체에 포함된 모든 요소들을 지칭하는 의미로 사용한다. 이와는 달리, 이미지는 대상의 자극에 의해 수용자의 두뇌 속에서 재구성된 일체의 감각적 심상을 지칭한다. 그리고 이때 영상서사에서 현시되는 시각적 이미지는 동화상(動畵像)과 구분하여 사용한다. 동화상은 실제세계가 아니라 실제세계를 카메라의 기법에 따라 축소·확대시킨 것으로서 실제세계의 외적 특질을 영상서사에 옮겨놓은 것이라 할 수 있다.

유상 이미지는 영상서사에 현시된 동화상을 수용자가 인지하여 머릿속에 재현¹²⁾한 이미지로서 동화상과 비슷하게 환기되는 이미지를 일컫는다. 그리고 유상 개념은 영상서사에 현시된 자연언어를 수용자가 머릿속에서 인지하여 재구성한 개념으로서 영상서사에 현시된 개념과 비슷하게 환기되는 개념을 일컫는다. 이러한 유상 이미지와 유상 개념은 화면영상을 토대로 그 범주 안에서 작동되는 영상 기호의 구성요소이다.

영상서사를 통해 현시되는 자연언어, 음악, 소음 등은 모두 기계장치를 통해 인간이 지각하기 좋은 범위 안에서 새롭게 변형되어 구축한 것들이다. 따라서 이러한 영상서사의 기호들은 일상에서 지각되는 것과는 다른, 유상성을 함축한 독특한 영상 기호라 할 수 있다.

12) 로버트 솔즈, 로버트 켈로그, 『서사의 본질』, 임병권 옮김 (예림기획, 2001), pp. 115~116. 예술의 재현과 예시에 대해 다음과 같이 논하고 있다. “현실을 복사하려는 종류의 예술을, 그 예술이 문학적이든 조형적이든 상관없이 우리는 다양한 형식의 “재현한다(refresent)”라는 단어로 칭할 것이다. 단지 현실의 한 양상만을 제시하려는 예술에 대해서 우리는 “예시한다(illustrate)”는 단어를 사용할 것이다. 예술에서 예시적인 것은 양식화되고 규칙적이고 …(중략)…예술적 전통과 관습에 대단히 의존적이다. 반면 재현적인 것은 현실을 이해하는 방법들과 현실을 재생산하는 수단으로서의 관습의 타당성에 대해서 경험적 측면에서 재검토하게 만드는 방법들을 지속적으로 가다듬고 되살리는 것을 추구한다. …예시적인 것은 상징적인 반면 재현적인 것은 모방적이다.” 따라서 이 논의에서는 영상서사의 유상적 특성을 가미하여 재현과 현시에 대해 구분하여 사용하고자 한다. 재현은 대상에 대해 작자가 개인적이며 주관적인 해석을 가미시켜 내적이나 외적 특성을 구체화 시킨 경우로, 현시는 대상 그 자체의 외적인 한 단면을 카메라의 기법에 의해 그대로 드러낸 경우이다.

여기서 말하는 유상성(類像性)이란 화면영상을 통해 제시되는 사물의 형태나 소리 등이 수용자로 하여금 일상생활에서 실제로 지각되는 대상의 외부적 특질과 거의 흡사하게 여겨지는 특성으로 영상매체에 의해 현시되는 기호들의 속성이다. 그리고 대상의 형태가 비슷할 때 사용되는 유사성(類似性)은 유상성(類像性)과는 구분하여 사용한다. 일상에서 사용되는 음성언어나 문자언어는 일상언어로, 영상서사에서 사용되는 음성문자나 자막의 경우에는 자연언어로 구분하여 사용한다. 이 연구에서는 현실 속에서 사용하는 실제적인 자연언어와 음악을 다루는 것이 아니라, 영상서사를 통해 현시된 기호만을 다룬다. 따라서 영상서사의 구성기호로 사용하는 자연언어는 유상적 자연언어를, 음악은 유상적 음악을 지시하지만 편의상 자연언어와 음악으로 줄여서 사용한다.

이 연구는 영상매체를 이용하여 방송, 전송, 상영되는 모든 영상서사물 중 드라마, 뮤직비디오, 광고, 영화 등의 텍스트로 한정해서 논의하고자 한다. 이러한 영상서사 텍스트들은 소통내용을 의미화 시켜 나가는 과정에서 사고(思考)적 측면이 강한 탈맥락화 텍스트 구조와 정서(情緒)적 측면이 강한 맥락화 텍스트 구조로 나누어 다루고자 한다. 전자가 지시적, 일반적, 사회적 의미를 중시하는 속성을 지니는 반면, 후자는 상징적, 자기중심적 의미를 지향하는 특성을 보인다. 아울러 영상서사는 영상서사 텍스트를 가리키며, 일반적 영상물과 나눌 필요가 있을 경우에는 일반 영상 텍스트와 영상서사 텍스트로 구분하여 사용한다.

또한 이 연구에서는 상상력을 논외로 한다. 상상력은 영상서사를 형상화하는 창조적 동력이라고 할 수 있으나 인지과학에서 다루지 않는 영역이므로 부득이 배제한다.

II. 영상기호의 특성과 작용양상

영상서사는 단순한 종합예술이 아닌 계기적 과정에 의해 통합적으로 창조되는 총체적¹³⁾ 예술이다. 그것은 단일 감각기관을 이용하여 보고 듣고 감상하는 예술이 아닌, 보면서 듣고 느끼면서 보고 듣는, 상호적 작용에 의해 통합적으로 구축되는 예술이다. 이러한 특성은 영상서사의 생산과 수용 등 모든 측면에서 발견된다. 영상서사의 생산 측면에서는 문자 텍스트를 영상 텍스트로 제작하는 과정에서 복잡성·전문성·분업성을 야기 시키지만, 오히려 수용의 측면에서는 즉각성과 수월성을 동반하게 된다.

이러한 특성을 중심으로 문자서사와 영상서사를 비교하면 가장 큰 차이점은 감상단계에서 드러난다. 문자서사에서는 독자가 텍스트를 해석하고 감상하는 단계에서 자율적으로 이미지를 재현시키는데 비해, 영상서사에서는 문자 텍스트를 영상 텍스트로 바꾸는 특수한 제작과정을 거쳐 실제로 재현하여 눈앞에 현시해 줌으로써 보다 용이하게 구체적인 수용과 감상이 이루어지게 한다. 영상서사의 이러한 특성은 영상매체와 제작기술의 도움으로 생산과 수용에 이르기까지 거치게 되는 각 단계마다 발생하는 특성과 기능을 유기적으로 결합시킬 뿐만 아니라, 수용자가 영상서사 텍스트를 학습에 의존하지 않고서도 지각 가능한 범위 내에서 처리하도록 유도한다.¹⁴⁾

영상서사의 특성과 소통구조를 유기적으로 밝히는 일은 그 기호적 성격 때문에 매우 복잡한 과제이다. 영상기호를 기존의 기호학적 관점으로 접근하면, 영상매체

13) 장과, 『동양과 서양, 그리고 미학』, 유중하의 4인 옮김 (도서출판 푸른 숲, 2002). pp. 59~67. 종합은 부분들의 합이 전체를 뛰어넘지 못하며 그 속성상 실체적이며 기지(既知) 부분의 기능으로 부분을 분석함으로써 전체를 살필 수 있다고 한다면 총체는 부분이 전체의 합을 뛰어넘을 수도 있으며 부분과 전체가 유기적으로 결합하여 작용하므로 부분이 전체와 분리되면 그 속성이 변질되는 것을 의미한다. 다시 말해 종합이 구조적, 분리적, 실체적, 명료적, 양적 개념이라면 총체는 범칙적, 비분리적, 비실체적, 모호적, 질적개념으로 접근할 수 있다.

14) 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역 (민음사, 2003), p. 226. 참조

에 의한 새로운 소통구조와 영상기호의 특성을 제대로 설명할 수 없게 된다. 영상 텍스트는 문자기호가 아닌 영상기호의 작용을 통해서만 그 특성을 제대로 설명할 수 있기 때문이다.

모든 기호는 기본적으로 소통을 목적으로 한다. 따라서 기호 자체의 변화는 소통의 절차나 방식의 변화를 수반하게 된다. 이는 언어나 미술, 음악 예술들의 소통구조와 절차 면에서 서로 다르다는 사실을 통해 쉽게 확인할 수 있다. 구체적으로 문자서사는 문자라는 단일 기호를 이용하지만, 영상서사는 그 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악과 이들이 통합되어 형성하는 영상기호를 통해 매우 입체적이며 복합적인 기호작용을 보여준다. 이러한 영상기호의 작용은 다시 문자기호와는 다른 의미의 층위를 형성한다.

영상서사의 구성기호들은 영상기술을 통해 만들어진 기호이지만, 실제 세계의 대상과 유사한 형태를 지닌다. 구성기호들의 통합에 의해 생성되는 영상기호는 문자기호의 <기표-개념-이미지>의 속성 대신 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>로 발전하면서 구축된다. 이러한 속성 때문에, 영상기호는 대부분 사회 문화적 코드를 중심으로 표층적 의미작용을 수행하는 것처럼 보이지만, 실제로는 영상기호가 만들어내는 입체적이며 다층적인 새로운 약호체계¹⁵⁾와 필름의 운동성¹⁶⁾으로 인해 어느 정도 그러한 제약을 극복할 수 있게 된다.

그러므로 이 장에서는 영상서사를 구성하고 있는 기호들의 개별적 속성을 파악하고 이를 토대로 영상기호의 작용과 의미 형성 층위를 구명하려고 한다. 이러한 탐구 목표는 문자서사에 비해 입체적이며 복합적인 양상이 두드러진 영상서사의

15) 약호화와, 문법화는 다음과 같이 구별하여 사용하고자 한다. 약호화는 사고와 정서가 기표에 부여되어 체계적인 기호작용을 뜻하며 문법화는 프레임, 쇼트, 장면으로 현실화시키는 과정을 말한다. 이 약호화와 문법화는 동시에 실현된다는 특징 때문에 약호화는 문법화를 동반하며 문법화는 약호화를 동반한다.

16) 지금까지 예술(무용과 연극을 제외한)에서 운동성은 지각적 공간 안에서의 운동만을 다루어왔다. 이때 운동은 지각적 상호작용 안에서 구조들을 가리키는데 그 안에서 통일된 영상들을 형성하고 그 작품 안의 다양한 요소들 사이의 관계들을 추적하는 데 그쳤다. 하지만 영상서사에서의 운동성은 그림이나 조각에서 지각하는 힘이나 비율의 균형과 통일성이 아니라 무용이나 연극에서의 움직임 그 자체를 뜻한다.

특질을 밝히는 일이기도 하다. 왜냐하면, 전술한 바와 같이 영상서사의 기호적 성격은 바로 영상서사의 특질과 직결되어 있어서 이를 밝히지 않고서는 영상서사에 대한 기본적인 논의가 불가능하기 때문이다.

1. 영상기호의 특성

영상서사는 시각과 청각 예술, 그리고 문자문학의 특성들을 차용한 입체적이며 총체적인 예술이다. 그것은 기존의 예술장르에서 쓰이던 시각, 청각, 문자 언어의 통합적 작용뿐만 아니라 정적인 텍스트를 동적인 텍스트로 변모시키기까지 하였다.¹⁷⁾ 그러므로 영상서사는 기존 예술에서 사용하던 기호들의 통합뿐만 아니라 운동성을 지닌 새로운 기호 양식을 바탕으로 연구되기 마련이다

지금까지 기호를 바라보는 시각은 크게 두 가지로 나뉘어져 왔다. 전자는 기호 자체에 기표와 개념, 이미지를 모두 포괄한다고 보는 견해¹⁸⁾로서 이러한 견해는 20세기까지 언어학의 기본명제로 받아들여져 왔다. 그러나 인지언어학이나 수용미학에서는 기표에 개념이나 이미지가 없음을 주장한다. 개념이나 이미지는 인간의 머릿속에 저장되어 있을 뿐이라는 것이다. 전자는 <기표-개념-이미지>가 강하게 결합된 것으로 보는 입장이라면, 후자는 <기표-개념-이미지>가 네트워크로 연결되어 있을 뿐이라는 매우 대립적인 관점을 견지한다. 이 논문에서는 <기표-개념-이미지>가 네트워크로 연결된 것이라는 견해를 받아들이는데, 이것은 그 바탕 위에서만 영상기호의 입체적이며 다원적 구조를 체계화 할 수 있기 때문이

17) 신방훈, 『문화콘텐츠를 위한 시각예술과 대중문화』 (진한도서, 2001), p. 173. 참조. 미디어 아트의 소재와 내용은 테크노 과학적인 것이고 미학도 과거의 작품 위주의 시각적인 영역을 벗어나 영상적인 미학과 실행으로 확대되고 있다고 밝히고 있다.

18) 기호를 기표/기의로 나누어 기호의 성격을 살피는 논의들은 대부분 이미지를 실제의 대상으로 접근한다. 그러나 인간이 기억할 수 있다는 능력을 전제한다면 기의는 개념과 이미지로 나누어져 있으며 두뇌처리 과정에서 다시 연결시키는 견해와 동일하다. 이 연구에서는 논의의 효율적 전개를 위해 개념과 이미지로 분리할 필요가 없는 경우에는 기의로 쓰며 구분이 필요할 경우에는 개념과 이미지로 분리 사용한다.

다.

영상서사를 구성하고 있는 기호에는 동화상, 자연언어, 음악이 있다.¹⁹⁾ 이외에도 미각, 후각, 촉각 등 다른 자극이 존재할 수 있으나 이는 자체의 약호와 문법체계를 구성할 수 있는 기호라기보다 이런 자극에 단순한 의미를 부여하는 정도이다. 따라서 영상서사를 구성하고 있는 기호는 이 세 가지라고 할 수 있으나 구성기호가 곧 영상기호는 아니다. 영상기호는 구성기호의 개별작용과 이들의 통합작용을 통하여 새롭게 형성되는 기호이다. 이러한 영상기호는 구성기호와 영상기호 사이에서 입체적·복합적·다층적 네트워크를 형성한다. 따라서 영상기호는 기호작용 측면에서 두 층위를 구성한다. 하나는 하위 층위로서 영상서사를 구성하고 있는 동화상, 자연언어, 음악의 개별 기호들이 네트워크 층위이다. 다른 하나는 상위 층위로서 이러한 개별 기호들의 작용을 통합하여 새롭게 형성된 영상기호 층위이다. 이러한 두 기호작용의 층위는 작용면에서 대등한 의미의 연결 관계망을 형성하기 보다는 수직적·수평적 관계를 만든다.

수평적 관계에서는 구성기호와 영상기호가 각기 별도의 관계를 형성한다. 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악은 서로 대등하게 기호 간의 통합적 관계를 유지하면서 기호 요소간의 관계망도 형성한다. 구성기호의 유기적 통합작용으로 형성된 영상기호는 기호 간의 단순한 관계망의 연결이 아니라, 기호 요소인 <화면영상-유상 개념-유상 이미지> 사이의 결합관계의 산물이다. 이러한 결합관계를 통해서 영상기호는 영상서사의 수용 양상과 직접 연결된다.

수직적 관계에서는 상위 층위인 영상기호가 하위 층위인 구성기호들의 특성을 포괄한다. 그러므로 상위 층위인 영상기호에서는 하위 층위인 구성기호들의 핵심 기능과 개괄적인 특성만이 드러난다. 구성기호들의 특성이 영상기호를 형성하지만 영상기호의 특성이 구성기호의 작용에 영향을 미치지 않는다는 점이다. 이러한 영상기호의 특성은 문자문학이나 미술, 조형, 음악 기호들과는 전혀 다른 측면을 지닌다. 물론, 기존 예술에서도 다양한 기호들의 사용되어 왔지만, 이러한 다양한 기호들

19) 안 무라로브스키, 「시인이란 무엇인가」, 로만야콥슨 외, 『현대시의 이론』, 박인기 편역 (지식산업사, 1990), pp. 50~52. 참조.

의 사용은 한 텍스트 안에서 일정한 계열성을 유지하여 하나의 기호체계만을 이룬다.²⁰⁾ 이에 비해, 영상서사에서는 동화상, 자연언어, 음악이 한 텍스트 안에서 서로 다른 기호체계를 유지하면서도 의미작용은 통합성과 복합성을 지향한다. 이러한 영상기호의 특성은 영상서사가 기존 예술과는 구별되는 변별성을 획득하게 한다.

1) 구성단위

이미 언급한 것처럼, 영상서사에서는 동화상, 자연언어, 음악 같은 개별 기호들이 상호작용과 통합작용을 수행하여 수용자에게 현시된다. 물론 그 외에도 소음차원의 단위들이 존재하지만 이들은 의미작용과는 무관하므로 이 논의에서는 제외시킨다.

영상서사의 구성기호들은 동화상, 자연언어, 음악의 개별작용과 이들의 상호작용을 연결하는 작용을 한다. 그 중에서도 동화상은 영상서사의 가장 두드러진 특성을 보여주는 기호로서 지금까지 많은 논자들에 의해 분석의 대상이 되어 왔으나, 이런 논의들은 대체로 시각적 특성에 한정시켜 논의함으로써 단지 그림이나 사진의 연속적인 결과물로 인식하는 오류를 낳았다. 예컨대, 동화상을 도상기호로서 접근하여 영상서사가 지니는 입체성과 실제성, 운동성 등을 배제하는 모순을 보여주었다. 물론 시각적 특성이 중심을 이룬다는 점에서 도상기호는 어느 정도 동화상과 유사하다고 할 수도 있지만, 인간의 순차적인 지각 체계에 맞춰 운동성을 가미시킨 동화상과 운동성이 없는 도상기호는 분명 차이가 있다. 이러한 운동성은 영상서사의 구성기호에 시·공간성을 부여하고 재현을 가능하게 한다. 그러므로 기계장치에 의해 새로운 시·공간성과 재현성을 부여받은 동화상 기호와 대상의 특징만을 한정하고 고정시켜 드러내는 도상기호와는 그 속성이 다르다고 할

20) 특히 미술이나 조형예술에서 다양한 방법론을 동원하여 다양한 소재(기표)들을 차용하고는 있지만 이러한 것은 모두 하나의 기호체계만을 이룬다. 그러나 연극, 전위예술, 무용 등은 서로 다른 기호체계를 형성하는 경우이다. 하지만 이러한 경우의 기호작용은 각기 다른 기호체계를 예도 영상서사의 기호작용과 다르다.

수 있다.

영상서사를 구성하는 또 다른 기호로는 자연언어와 음악이 있다. 그러나 이 기호들은 일상생활에서 통용되는 기호와 약간의 차이를 지니고 있다. 이러한 영상 기호들도 일상생활에서 통용되는 것은 유사하지만 기계장치를 통해 새롭게 재현된 것으로서 인간의 생래적인 지각 범위에 맞춰 보다 쉽게 자극되도록 인위적으로 가공된 특성을 지닌다. 그리고 영상서사의 구성기호들은 실제와는 다른 속성을 지니지만 두뇌처리를 거치면서 실제와 유사하다고 느껴지는 기호들이다.

이러한 영상서사의 구성기호들인 동화상, 자연언어, 음악은 모두 개별적인 기호로서 나름대로의 독자적 기호체계를 지니고 있다. 동화상은 서사작용²¹⁾을, 자연언어는 일반 문법의 특성에 따라 의미 작용을, 음악은 화성법을 토대로 음가에 맞는 자극-반응 작용을 이끈다. 그러나 영상서사 속에서는 동화상, 자연언어, 음악 등의 개별적인 기호작용이 부분적인 의미 작용을 뛰어넘어 통합적인 기호작용과 유기적인 의미작용에 가담하게 된다.

이러한 예는 광고 포스터를 통해서 쉽게 확인할 수 있다. 하나의 광고 포스터에는 시각적 기호인 그림이나 사진도 들어 있지만 일상언어도 들어 있다. 이때 시각적 기호인 그림이나 사진만을 중심으로 의미를 파악하고자 할 경우에는 원래의 텍스트의 의도 파악이 쉽지 않거나 오류가 발생할 수도 있다. 물론 시각적인 효과만으로도 그 의미가 전달되는 경우도 없지 않으나 사회적·문화적 특수성이 가미된 경우에는 시각적인 부분과 일상언어의 통합적 인식이 필요하게 된다.

21) 발터 벤야민, 『발터벤야민의 문예이론』, 반성완 역 (민음사, 2003). p. 204. 참조. 발터 벤야민은 그림에서는 일회성과 지속성이 밀접하게 서로 엉켜 있는데 반하여 복제사진에서는 일시성과 반복성이 긴밀하게 서로 연결되어 있다라고 하였다. 이것은 필름의 운동성에 의한 시각적 연결을 지적한 것이라 할 수 있다. 따라서 동화상은 이러한 특성으로 인해 단순히 반복적 재현을 통한 시각적 착시 효과만을 형성하는 것이 아니라 완결된 이야기를 지니게 된다.



①



②

(편견을 접으면 그들의 능력이 보입니다) (당신은 누구의 딸을 클릭하고 있습니까?)

일반적으로 포스터는 메시지를 쉽게 전달하기 위해서 대상에 대한 정보를 매우 특징적이며 간략하게 제공한다. 위의 예시에서도 마찬가지이다. 두 예시를 통해서 제시되는 도상기호와 사진은 현시되는 대상의 특성을 파악하는 데는 별다른 어려움은 없으나, 그 의미는 쉽게 인지되지 않는다. 위의 예시에서 도상기호나 사진의 뜻하는 바를 알기 위해서는 문자기호의 의미를 통합적 관점에서 유기적으로 파악해야만 한다. 이런 과정을 통해서만 시각기호에 담긴 의미를 확실하게 포착하면서 포스터가 주는 전체 의미를 선명하게 인식하게 된다.

①은 장애인용 시설물에 많이 이용되는 도상기호를 사용하여 일상적이고 익숙해진 기호에 충격적인 인식의 변화를 준 경우이다. 도상기호의 일부분을 종이처럼 접어서 만들고 있는 시각적 효과와 더불어 그 빈 공간에 적절한 문자기호를 추가 시킴으로써 낯설고 새로운 의미를 형성시켜 매우 강한 느낌을 주고 있다. 이때 종이를 접은 듯한 시각적 효과는 수용자로 하여금 장애인에 대한 편견을 실제로 마우스에서 접게 하는 효과를 발생시킨다. 이러한 광고 효과는 결과적으로 비장애인들의 편견을 접게 만듦으로써 장애인들이 자신의 능력을 발휘할 기회를 얻게 하려는 심층적 의미도 자연스레 생성된다. 이처럼, 포스터의 의미가 강하게 다가올 수 있는 것은 적절한 문자언어의 삽입과 익숙해진 도상기호를 낯설고 새롭게 활용한 결과라고 할 수 있다.

②의 경우에는 ①의 경우와 다르다. ②는 ①보다 더 사실적인 사진을 이용하였

지만, 이를 이용하여 전달하고자 하는 의미는 쉽게 파악되지 않는다. 시각기호인 사진의 경우 그 내용은 실물의 모습 그대로여서 그에 대한 의미는 바로 처리된다. 건장한 남자의 손이 연약하고 부드러운 여자의 주먹을 감싸 안고 있다. 이처럼 매우 단순한 사진을 의미적으로 확실하게 인식시키고 있는 것은 문자기호의 도움에 의해서이다. ①의 경우에는 매우 추상적인 시각기호에 문자기호가 부합하여 구체적이고 적절한 의미를 형성시키고 있다면 ②의 경우에는 매우 사실적이고 구체적인 시각기호에 문자기호가 삽입되면서 의미를 구체화시키고 있다.

②의 경우에는 얼핏 문자기호의 의미와 시각기호의 의미는 상관성이 약해 보이지만, 시대적, 문화적 상황과 연결시키면 연관성을 획득하게 된다. 이것은 컴퓨터라는 매체를 사용하기 시작한 사회 문화적 공간에서만 의미 파악이 가능한 광고이다. 컴퓨터의 통신망을 이용하여 서로 익명으로 상대방을 확인하지도 않고 이루어지는 성매매는 미성년자를 대상으로 할 수도 있다는 암시와 그 미성년자는 바로 자신이 알고 있는 누군가의 딸일 수도 있다는 경고를 함께 담고 있다. 이러한 의미는 시각기호만 가지고는 쉽게 인식되지 않고 문자기호와의 통합적 인식을 통해서 확인하게 된다. 따라서 수용자에게 충격을 가하는 것은 시각기호가 아니라 문자기호이다.

따라서 위의 예시에서는 시각기호와 부연·첨가된 문자기호가 유사성과 인접성에 근거하여 상호보완하고 있음을 보여준다. 또한 전체의 의미를 파악하고자 할 경우, 어느 한 기호의 작용에만 관심을 두게 되면 오독할 수 있음을 보여준다. 이러한 점은 영상서사에서도 마찬가지이다. 영상서사에서 의미를 파악하고자 할 경우 어느 한 기호작용에만 중심을 두게 되면 전체 의미를 파악할 수 없게 된다.

영상서사에서의 자연언어는 문자와 음성으로 나누어 살펴볼 수 있다. 문자는 시각언어이고 음성은 청각언어이다. 그러므로 이 둘의 관계는 자의적이며 그 연계는 오랜 학습의 결과라 할 수 있다. 특히 문자의 경우, 시각적 자극이 청각적 연상으로 이어지는 것은 이 작용이 오랜 학습에 의한 것임을 의미한다. 따라서 문자의 시각적 자극이 감각기관을 거쳐 처리되면서 자동적으로 그에 해당되는 음성언어

를 상기시키게 되며, 의미처리과정에서 문자언어는 그에 따라 연상되는 음성언어가 동시에 처리된다고 할 수 있다.

이러한 점은 자연언어의 기호 처리과정이 동화상보다는 훨씬 학습에 의존해야만 하며 복잡하게 진행되고 있음을 뜻한다. 더구나 자연언어의 개념 습득과정은 <기표-개념-이미지>를 각각 분리해서 습득하고 이를 다시 통합하는 과정을 거치게 된다. 물론 문자서사에서 <기표-개념-이미지>의 자의적 연결은 감정의 표현을 좀 더 자유롭게 기호화할 수 있는 조건을 형성하기도 한다. 왜냐하면 <기표-개념-이미지>를 연결하는 기호의 자의성은 일상적 관계를 파괴하고 새로운 기호에 새로운 의미를 형성시키기에 수월하기 때문이다. 이러한 특징은 동화상보다 자연언어가 더 문학적으로 확장될 수 있음을 뜻한다.²²⁾ 즉, 표층적 의미층위에서 심층적 의미층위로 넘어가는 과정은 복잡하지만 그 의미작용의 폭은 넓어진다고 할 수 있다. 따라서 자연언어는 동화상이나 음악에 비해 즉각적인 인식은 어렵지만 그 결과로 갖게 되는 의미의 고정성은 다른 기호들보다 더 강해진다. 즉, 동화상이나 음악기호는 시각적 특성과 두뇌작용을 통한 기호연결의 매우 밀접하여 즉각적인 기호작용이 이루어지지만 자연언어는 자의적이며 인위적인 연결망 확인을 통해서만 가능하며 이러한 연결은 기호요소인 <기표-개념-이미지>가 모두 합치되는 지점에서만 이루어지기 때문에 형성된 의미는 다른 기호에 비해 고정성이 강하다.

그렇다고 기호요소들을 통합하는 과정은 자연적으로 이루어지는 것은 아니다. 기호의 각 요소인 기표, 이미지 그리고 개념이 학습을 거쳐 수용자의 두뇌에 저장되어 있어야만 한다. 이러한 요소들이 학습을 거쳐 저장되어 있지 않으면 기호요소의 통합은 온전하게 이루어 질 수 없을 뿐만 아니라, 의미파악도 어려워진다. 예를 들어, 초등학교 학생들이 '형이상학'이라는 문자를 시각이나 청각자극으로 접

22) 월터 J. 옹, 『구술문화와 문자문화』, 이기우·임명진 옮김 (문예출판사, 1995). pp. 18~28. 구술문화에 입각한 사고와 표현의 특징들을 정리해 보면, 집합적, 다변적, 전통적, 인간의 생활세계에 밀착, 논쟁적인 어조, 정서 가입적 혹은 참여적, 항상성, 상황 의존적을 들고 있다. 이는 고정시키는 힘이 강한 문자보다는 음성언어가 의미작용에서 훨씬 유동성을 지니게 됨을 뜻한다.

하게 된 경우 이를 음성기표나 문자기표로 연결시킬 수는 있지만, 이에 대한 이미 지나 개념이 학습되어 있지 않으면 ‘형이상학’이라는 기호가 가지는 <기표-개념-이미지>를 통합할 수 없게 되고 이로 인해 그 의미를 산출하기 어렵게 된다.

음악의 경우, <기표-개념-이미지>의 관계는 동화상이나 자연언어와는 다르다. 그것은 기표에 해당하는 소리에서 잘 나타나는데, 소리는 구체적인 의미작용을 유도하기 보다는 자극에 따른 직접 반응을 산출하는 성질을 갖고 있다. 그리고 소리는 비록 기표에 따른 개념과 이미지를 갖고 있지만 이미지는 잠재되고 기표와 개념의 관계는 자의성이 매우 강하다. 그리고 이러한 소리는 학습에 따라 그 개념이 각기 다르게 형성될 수 있지만 동시에 보편적인 <자극-반응>을 유도해 내는 절대음가(音價)도 지니고 있다.²³⁾ 이러한 <기표→절대 음가>의 특성으로 인해 음악 기호는 의미처리과정에서 보편언어로 처리된다. 그러므로 음악에서는 소리에 따른 정확한 음가의 재현과 일상적으로 지각될 수 있는 용례의 범위 안에서 음과 음이 연결되고 그에 따라 보편음가나 사회 문화적 의미부여가 중요하게 된다. 이러한 특성은 음악이 가지고 있는 수학적이고 인과적인 구조에 기인한다.²⁴⁾

음악의 처리과정은 인간의 생래적 특성과 가장 밀접하게 관련된다. 다시 말해서, 음악의 처리과정은 보편음가를 통해서 감정의 많은 부분을 드러낼 수 있도록 한다. 그러나 모든 기호의 의미처리는 또한 문화적, 사회적 기반에 영향을 받을 수밖에 없다. 이는 하나의 독립적인 음이 아니라 이 음의 연속인 음악기호의 작용과 관련되어 있다. 음악은 문화적, 사회적 배경이 강하게 요구되는 기호이다. 문자가 문화적 체계에서 출발하여 기호 요소들의 관계를 새롭게 정립시키면서 새로운 예

23) J. A. 슬롭보다, 『음악의 심리』, 서우석 역 (심설당, 1993). pp. 394~404. 슬롭보다는 음악에 대한 보편적인 인지적 기초와 연관하여 음악을 유형화하는 기본 특성이 있다고 주장한다. 그는 이를 고정된 기준 음고(reference pitch)와 관련하여 발생한다고 생각하고 있으며 이들 음고는 항상 고정되어 있는 것이 아니라 보통 단일 음악 작품이 지속될 동안 고정되는 것이며 많은 문화권에서 중요한 기준 음고들은 지속음에 의해 음악 전체를 통해 유지되는 것으로 본다.

24) 루돌프 아르하임, 『시각적 사고』, 김정오 옮김 (이화여자대학교 출판부, 1998), p. 318. 그는 음악적 사고는 매체 자체의 형식적 자원(resources)내에서 전적으로 일어난다고 피력하고 있다.

술적 약호를 형성해 나간다면, 음악은 매우 추상적이고 관념적인 소리를 특정한 사회 문화적 의미로 정립시키기 위해 활용될 수도 있다. 결국 음악기호는 모든 인간에게 광범위한 공감대를 형성하게도 하지만 특정한 사회·문화적 의미를 형성시킬 수도 있다.²⁵⁾

또한 음악은 공연을 목적으로 하는 예술로서, 악보의 분석과 연주의 분석은 상당히 다르다. 문자와 음성언어의 차이처럼 악보에서의 분절성과 연주의 연속성은 각기 학습에 의해 연결되지만 정확한 연결은 매우 어렵다고 할 수 있으며, 실제 감상단계에서 처리되는 의미는 상황에 따라 차이를 지니게 된다. 더구나 음악의 해석은 문화적 배경에 대한 학습이 이루어진 후에야 가능하다. 따라서 음악이 지각되었을 때 흥얼거림이나 리듬에 따른 몸놀림 등과 같은 보편적 반응이 나타나기는 하지만 구체적인 학습 과정을 거치지 않으면 이에 대한 의미처리는 이루어지지 않는다. 이러한 기초지식을 동반하지 않고는 단지 빠르기와 연주상태에 따른 감정적 반응 정도만 드러날 뿐이며, 감상 단계에서도 구체적인 미적체험의 세계를 형성하기가 어렵다고 할 수 있다. 특히 음악기호의 한 요소인 이미지는 더욱 학습에 의해 형성된 사회적, 문화적 속성을 지닐 수밖에 없다.²⁶⁾

이처럼 기표와 개념의 관계가 자의성이 강함에도 불구하고 음악이 예술성을 획득할 수 있는 것은 음악기호의 특성에 근거한다. 원래 소리와 소리의 연결은 무한대라 할 수 있다. 그러나 이 소리의 연속이 의미를 지니려면 다음에 올 수 있는 소리를 제한할 수밖에 없다. 이러한 음악기호의 선택적 제약은 한편으로 정보의

25) Kurkela K.(1986), NOTE AND TONE: A semantic analysis of conventional music notation, Academic Dissertation, University of Helsinki. p. 4. 참조. 언어 기호는 어떤 구문론적 규칙들에 의해 표현되고, 외부 세계의 어떤 것을 표상한다. 즉 언어 체계는 형태와 의미 간의 상호 관계의 체계인 것이다. 관습적인 음악 기호 또한 언어로 생각될 수 있다. 즉 이 음악 기호는 구문론적, 의미론적으로 주도된 기호의 체계이다.

26) J. A. 슬롭보다, 위의 책, pp. 88~95. 그는 음악에서의 정서를 다루면서 음악(연주) 자체에 대한 감정은 중립적이며 이에 대해 감정과 의미를 부여하는 것은 청자의 지식과 경험에서 비롯된다고 하고 있다. 즉, 음악 자체는 의미를 지니고 있지 않으며 음악적 경험은 다른 재현화(표현화)방식으로 번역되고 있으며, 이것은 임의적인 반응이 아니라 어떤 실재적 사물 혹은 경험을 기술하려는 진지한 시도이다. 따라서 음악은 대다수에게 비록 막연한 것이기는 하지만 음악-외적 의미를 갖는다고 할 수 있다고 주장한다.

긴장성을 줄이지 않으면서 매우 유기적이면서 철저하게 계산된 범위에서 조화를 지향할 수 있게 된다. 그리고 음악기호는 그 속에 소리가 갖는 보편음가로 인해 의미 처리가 원활하게 이루어지지 않더라도 음악을 포착하는 것 자체로 보편적이며 생애적인 반응을 유도하게 된다.

영상서사에서 음악이 매우 효과적으로 작용하는 또 하나의 이유는 영상기호의 의미작용에 의해서이다. 단순히 연주만을 감상하는 경우와 영상서사 내에 삽입된 음악을 감상하는 경우는 매우 다르다. 오케스트라나 심포니의 연주 감상은 소리를 인지하고, 이를 수용자가 두뇌의 지식구조에서 개념을 부여한 후 이미지를 생성시킨다면, 영상서사내에 삽입된 음악은 동화상과 자연언어의 도움받아 이들과 유사한 의미를 형성시키면서 동화상과 자연언어의 감정이나 정서작용을 강력하게 자극한다. 그런 점에서 음악은 영상서사의 구성기호와 서로 상보적 관계를 유지하며 의미를 형성한다. 따라서 같은 음악이라도 후자의 경우 수용의 즉각성과 용이성을 동반하게 된다.

영상서사는 이처럼 구성기호들의 개별작용이 아니라 통합작용으로 형성되며, 이 통합된 단위가 바로 영상기호이다. 따라서 영상기호 또한 기호 요소를 지닐 수밖에 없다. 일반적으로 기호는 <기표-개념-이미지>의 요소를 지니지만 그 형식은 다르다. 영상서사에서 기표의 역할을 하는 것은 화면영상으로 모든 영상물을 포착하는 출발점이 된다. 이는 문자문학에서 기표가 기호작용을 유도하는 즉, 문자 텍스트 자체를 포착하도록 하는 역할을 한다는 점에서도 확인할 수 있다. 그러므로 영상서사에서는 화면영상을 통해 형성되는 개념과 이미지인 유상 개념과 유상 이미지를 파악하게 된다. 따라서 <기표-개념-이미지>의 기호요소는 영상기호에서 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>로 전환된다고 할 수 있다.

영상기호의 모든 요소는 개별기호들의 상호작용에 의해 구성된다. 영상기호가 영상서사를 구성하고 있는 기호와 상호 연관성을 지닌 입체적인 기호이기 때문이다. 그러므로 개별 기호작용에서 중심을 이루는 요소는 영상기호작용에도 영향을 미치게 되고 이러한 작용을 통해 영상기호의 특성이 결정된다. 그럼에도 불구하고

지금까지 많은 논자들이 영상기호를 기존의 문자기호의 평면성만을 염두에 두고 논의하였으며 이로 인해 영상서사가 지니는 유상성²⁷⁾과 운동성이 배제되어 영상기호를 효과적으로 설명하지 못하였다.

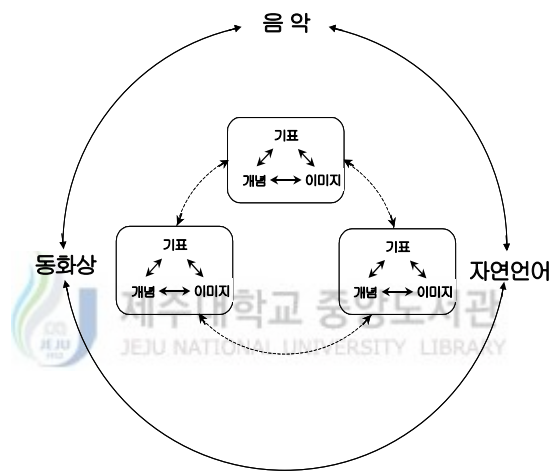
영상기호의 기표는 영상서사에서 화면영상으로 나타난다. 이 화면영상에는 그림과 소리, 음악, 움직임이 모두 포함되어 있으며 이를 통해 의미를 파악하고자 할 경우에는 문자 기호처럼 두뇌작용을 통해 개념과 이미지를 부여하는 작업을 거쳐야만 한다. 그러나 이 기표는 문자기호의 기표와는 다른 차이를 지니고 있다. 문자기호의 기표가 단선적 자극에 의존하면서 이미지와 개념을 부여하는 구조라면 영상기호의 기표는 동화상과 자연언어를 종합하여 이미지와 개념을 새롭게 부여해야 하는 구조이다. 이는 문자기호의 기표가 독자의 머리 속에서 형성되는 개별적이며 주관적인 속성을 지닌 개념과 이미지와 연결된다면, 영상기호의 기표는 기계적 재현으로 객관적·구체적이면서 바로 눈앞에 현시되는 유상 이미지와 유상 개념으로 연결되기 때문이다.²⁸⁾ 결국 시청자는 화면영상을 통해 머리 속에서 개념과 이미지를 연결시키는 것이 아니라 눈앞에 현시되는 유상 이미지와 유상 개념의 범위에서 기호작용을 인지하게 된다.

영상기호의 개념 역할은 영상서사에서 유상 개념으로 나타난다. 유상 개념은 화면영상을 통해 제시되는 자연언어를 토대로 수용자 자신이 스스로 <기표→개념→이미지>의 연결고리를 찾는 것이 아니라 제시된 자연언어의 범위 내에서 기호의 연결작업을 하게 된다. 즉, 시청자의 두뇌작용만을 이용해 막연하게 관념적으로

27) 루돌프 아른하임, 『예술심리학』, 김재은 옮김 (이화여자대학교 출판부, 1998), p. 476. 루돌프 아른하임은 다음과 같이 주장한다. 대상을 유사성으로만 다루게 된 것은 근래의 발전으로 인간의 마음이 지금 여기와의 상호작용에서 물러서고 그 상호작용을 우주적인 것에 대한 관조를 위해서 보존해 둔다고 할 때 이 관계가 나타나는 것이라 한다. 또한 이 단계에서 미술은 대상의 물질적 존재를 경시하고 기본적인 것에 관한 단순한 진술로서 그것을 다루게 되며 표현상의 여러 특질은 그것들을 운반하는 대상보다도 우선권이 주어진다고 하였다. 따라서 이 논의에서 유사성과 유상성을 구분하여 사용하고자 한다. 유사성은 대상의 본질적 속성에 의거한 특징으로 유상성은 카메라의 기법에 의해 대상의 형태적 특질에 따른 경우로 사용한다.

28) 프랑시스 바누아, 『영화와 문학의 서술학』, 송지연 옮김 (동문선, 2001). pp. 88~91. 문자서술과 영상서술의 차이점을 논하면서 영상서술이 직접성·현시성에 의해 문자서술보다는 주체 개입여부가 적음을 피력하고 있다.

접근하였던 것을 화면영상을 통해 개괄적·구체적인 설명으로 직접 듣게 된다. 이러한 점은 수용자인 시청자로 하여금 유상 이미지와 함께 현시되므로 <기표→개념→이미지>로 연결되는 네트워크망을 손쉽게 이를 수 있게 된다. 화면영상을 통해 유상 개념과 유상 이미지는 손쉽게 연결되며 영상서사의 구성기호들이 각각 가지고 있는 <기표→개념→이미지>가 서로 상호 작용을 하고 있음을 말한다. 이를 구체화하면 다음과 같다.



<그림 1> 영상서사의 구성기호와 구성기호 요소 간의 상호작용

동화상, 자연언어, 음악의 각 기호요소 <기표-개념-이미지>는 네트워크로 연결되어 있다. 영상서사 텍스트만이 아니라 일반 영상 텍스트도 마찬가지이다. 왜냐하면 수용자가 텍스트를 접하고 의미를 파악하려 한다는 것은 영상서사 텍스트이든 일반 영상 텍스트이든 상관없이 텍스트를 우선 기표로 인식하고 이미지와 개념 연결작업을 함으로써 의미를 파악한다. 그리고 이 과정을 통해 수용자는 영상서사의 프레임(Frame)²⁹⁾, 쇼트(Shot)³⁰⁾, 장면(Scene)³¹⁾을 거치면서 전체적인 의

29) 프레임은 ①필름에서의 한 개의 단일 이미지 말하자면 연속적 필름에서의 한 장의 사진, ②필름에서의 이미지의 크기와 모양, 또는 영사기로 영사됐을 때의 이미지의 크기와 모양, ③필름 디자인에서의 배합 단위의 뜻으로 사용된다. 따라서 프레임은 사진의 한 컷을 일컫는 단위로 영상의 정적인 상태를 의미하지만 동적인 상태에서 보면 이 속에는 대상,

미를 파악하게 되는데 그 과정은 모두 동일하다.

영상서사에서 기호작용을 하는 세 구성기호는 모두 그 작용방식이 상이하다. 구성기호 중 동화상은 시각적 특성을 중심으로 이미지가 강화되어 있고, 자연언어는 자의적 속성에 의해 개념이 상대적으로 강화되어 있으며, 음악은 음의 연쇄적 자극에 의해 보편적 음가³²⁾가 강화되어 있다. 이러한 점은 영상서사의 구성기호들이 각각의 특성에 의해 작용방식이 나름대로 발달해 있음을 뜻한다. 예로 동화상을 살펴보면, 동화상은 다른 구성기호보다 시각적으로 더 인간의 생래적인 특성과 부합되어 있기 때문에 매우 즉각적인 자극을 거쳐 두뇌처리 되면서 지식구조를 형성한다. 이러한 동화상의 중심작용은 통합단위인 영상기호에서는 동적 속성을 지닌 유상 이미지로 변환되어 수용자에게 강력하게 작용한다.³³⁾ 이와 마찬가지로 자연언어의 중심작용은 통합단위인 영상기호에서는 유상개념으로 변환된다.

영상기호는 단위기호가 아니라 단위기호의 통합이다. 영상서사의 구성기호인 자연언어는 실제 현실에서 처리되는 음성언어의 재현이다. 자연언어에는 개념과 이미지의 요소를 가지고 있다. 그러나 이 개념과 이미지는 제작과정을 거쳐 유상성을 획득하게 되면서 개념은 강화되고 이미지는 유상 이미지 때문에 잠재된 것처

시간, 소리, 빛 등 다양한 요소가 들어있다. 이 논의에서는 프레임이란 용어를 사진의 한 컷에 들어있는 대상, 시간, 소리, 빛 등이 총칭하는 용어로 사용하고자 한다.

30) 쇼트는 이것이 길거나 짧거나 간에 '컷'이 없이 연속적으로 촬영된 필름의 한 조각을 말한다. 한 개의 필름은 수천의 '쇼트'로 이루어진 것처럼 보일 수도 있다.

31) 장면은 필름 서술(narration)의 한 완결단위로서 단일 장소에서 촬영된 그리고 단일 액션을 촬영한 일련의 쇼트를 말한다. 이와 유사한 단위로는 시퀀스(Sequence)로서 하나 또는 그 이상의 장면으로 구성된 필름 구성의 기초 단위를 지칭하는 용어로서 그 개념 구분 적용이 조금은 모호하다

32) 음악은 시각이나 자연언어와는 다른 기호적 성격을 지니고 있다. 음악기호의 개념은 두 가지로 나누어 살펴볼 수 있는데 하나는 음악의 리듬, 멜로디, 음색 등을 통해 자극-수용되어지는 경향에 따른 보편적 성격과 다른 하나는 일정한 화음 조건 안에서 음표들이 지니는 음가의 고정된 성격을 들 수 있다. 이러한 이중적 성격으로 인해 음악은 학습과 비학습, 동양과 서양, 과거와 현재, 나라와 나라 사이의 경계선상에서 일반성과 특수성을 모두 드러내고 있다. 따라서 음악의 개념은 보편적이면서도 자연언어에 비해 절대성을 지닌다고 할 수 있다.

33) 유리 띠나노프의, 『영화의 형식과 기호』, 오종우 옮김 (도서출판 열린책들, 2001). pp. 67~71.

럼 보인다. 그렇지만 유상 이미지가 전면을 지배하고 있다고 하더라도 자연언어의 이미지 자체가 소멸된 것은 아니다. 이는 유상 개념에 이미지를 포함하고 있음을 알려 주는 동시에 유상 이미지 속에도 잠재된 개념이 있음을 말한다. 이러한 점은 한편으로 영상서사의 의미를 파악할 때 유상적 이미지만을 중심으로 의미층위를 파악해서는 안 된다는 것을 의미하기도 한다.

그럼에도 불구하고, 기존의 많은 논의들은 영상기호를 평면적인 시각기호로 국한시켜 다룸으로써 영상기호를 도상기호와 동일하게 다루는 오류를 낳았다. 도상기호와 영상기호는 모두 하나의 기호로서 <기표-개념-이미지>를 갖는다. 하지만 이들의 운영방식은 매우 다르다. 도상기호는 <기표-개념-이미지>가 어떤 방식으로 결합되고 세분화되든지 간에 결국 이를 문화적·사회적으로 고정시킨 기호로서 한정된 의미작용만을 한다. 반면 영상기호는 <기표-개념-이미지>가 실제와 매우 흡사하지만 고정성을 갖는 것은 아니다. 영상기호의 경우 필름의 실제적인 운동성³⁴⁾을 지님으로써 <기표-개념-이미지>의 관계가 도상기호에 비해 상대적으로 유동적이어서 의미작용에서 확장성을 지니게 된다. 그러므로 도상기호는 실제와 유사하게 묘사되어 영상기호와 동일해 보이지만 기호작용면에서는 현격한 차이점을 지니고 있다.

영상기호의 구성 요소들은 모두 화면영상에 현시된다. 이 화면영상에서 동화상을 중심으로 유상 이미지가, 자연언어를 중심으로 유상개념이 수용자에게 즉시 부여된다. 문자기호인 경우 하나의 기표를 중심으로 이미지와 개념을 고도의 두뇌처리를 통해 유추·연결시켜야 한다. 이와는 다르게 영상기호는 동화상, 자연언어의 현시된 양상을 중심으로 연결작업을 통해서 의미가 파악된다. 이러한 특징은 영상기호 단계에서 유상 이미지와 유상 개념이 서로 상보적 관계를 유지하고 있음을 의미한다. 예컨대, 유상 이미지는 유상 개념이 지속적으로 부재할 경우 의미의 고정성과 정확성이 떨어지게 된다. 이는 시각적 예술과는 달리 유상 이미지는 빠른

34) 질들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 옮김 (시각과 언어, 2002), pp. 49~50. 참조. 질들뢰즈는 영화의 운동성을 다음과 같이 세 가지로 보았다. 첫째, 카메라의 운동성 둘째, 편집에 의한 운동성 셋째, 인물의 운동성이다. 그러나 이 논의에서는 이 모두를 구분하지 않고 필름의 운동성으로 통일하여 논하고자 한다.

실제적인 운동성을 지니고 있기 때문에 보는 즉시 즉각적인 의미처리가 이루어지지 않으면 단순 감각 자극으로 지나쳐 버리게 되거나 의미를 누적시키기 어렵게 된다. 따라서 의미처리에 있어서 유상 이미지에 따른 유상 개념의 단순 연결만으로도 유상 이미지가 단독으로 작용할 때보다 의미처리 면에서 매우 빠르고 정확하게 작용한다.

영상서사의 소통내용은 텍스트에 그 양상이 현시되며 생산자와 수용자는 그 텍스트를 토대로 소통내용을 공유한다. 그러므로 영상서사의 동화상, 자연언어, 음악 기호는 소통내용을 구체화 시키는 역할을 한다. 그러나 동화상, 자연언어, 음악 등의 구성기호는 각자 나름대로의 약호와 문법화를 통해 분리적으로 소통내용을 구체화 시켰다고 할 수 있다. 이는 문자서사와 영상서사의 차이점이기도 하다. 문자서사의 경우 문자기호를 사용하여 배경, 묘사, 대화 등에 의해서 사고나 감정을 세밀하게 기술하게 되지만 영상서사에서는 자연언어인 대사나 자막을 통해서 직접적으로 의미를 드러내며 배경이나 상황에 대한 묘사는 카메라 기능에 맡기게 된다. 그러므로 영상서사에서 자연언어는 최소한의 의사전달을 함으로써 주관적인 정서 상태를 표현하게 된다면, 동화상은 구체적이고 세밀한 보여주기 방식에 치중함으로써 객관적인 사고를 표현할 수 있다. 따라서 영상서사에서는 이들의 각자 분리적으로 전달되고 있는 사고와 정서 내용을 통합시켜 파악해야만 한다.

이처럼, 영상기호 단위에서는 구성기호의 개별적 내용을 통합시켜 확인하게 된다. 그러므로, 영상서사에서는 모호하고 추상적인 개인적 정서를 사회적 소통체계 속에서 더 손쉽게 파악하도록 한다. 이때 이러한 역할을 수행할 수 있도록 유도하는 것이 영상기호의 기호요소인 유상 개념과 유상 이미지의 상보적 관계이다. 이러한 관계 형성을 통해서 동화상, 자연언어, 음악의 분리적 내용을 일정하게 통합시키게 된다. 그리고 영상서사에서는 정서 표현의 모호성을 최대한 보완하게 되며 문자기호보다 훨씬 수월하게 인지할 수 있도록 한다. 이는 유상 개념이 부재할 경우, 운동성을 지닌 유상 이미지를 즉각적으로 의미화 시켜 처리하기 어렵다는 점을 미루어 짐작할 수 있다.

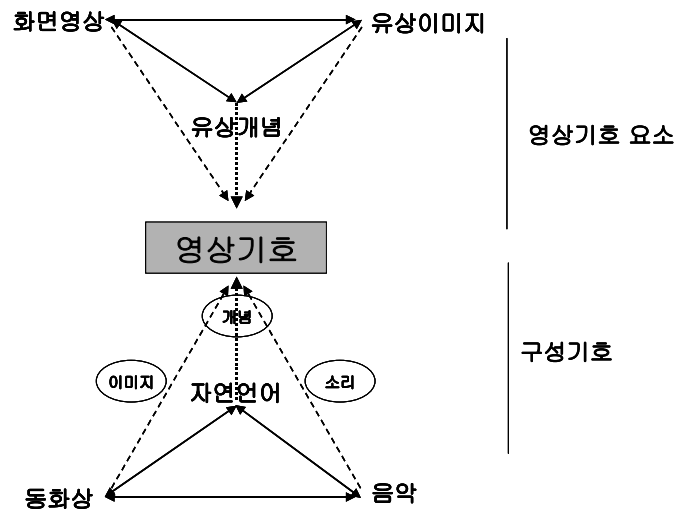
2) 통합단위

영상서사를 문자서사와 비교하게 될 때 나타나는 기호적 속성 중 하나는 유상이며 다른 하나는 기호의 개별작용과 통합작용이다. 영상기호는 주로 기술을 이용하여 화면영상을 현시시키는 영상매체에서만 발생하는 기호이다. 그리고 이러한 화면영상을 통하여 수용자로 하여금 화면영상에서 현시되는 대상을 실제 일상에서 자극되어지는 사물이라고 여기게끔 유도한다. 따라서 영상서사의 구성기호는 이러한 유상적 특성을 토대로 중심작용을 하게 되며 이를 다시 통합시켜 영상기호를 형성한다.

문자기호는 기호와 사물간의 관계가 상징성을 띄며 자의적으로 연결되어 있어 기호요소간의 결합작용을 유도한다. 이러한 문자기호의 속성은 영상기호의 속성과도 별반 다르지 않다. 그러나 영상기호는 이러한 성격들이 관념적이며 추상적인 것이 아니라 구체적이고 실제적인 양상을 보여준다. 왜냐하면 문자문학과 달리 영상서사에서는 기표에 해당하는 화면영상과 이미지인 유상 이미지, 개념인 유상 개념이 텍스트 상에 현시되는 <동화상-자연언어-음악>과 연계되어 있기 때문이다. 이로 인해 영상기호는 기표를 통해 수용자의 인지구조를 통해 머리 속에서 기호요소간의 연결을 시도하는 것이 아니라 외부적인 텍스트 상에 현시되는 것처럼 느끼게 된다. 하지만 영상서사를 구성하는 기호인 동화상, 자연언어, 음악의 개별적인 기호요소들 모두 텍스트 상에 현시되는 것은 아니다. 영상기호 역시 화면영상을 통해 유상 이미지, 유상 개념의 맥락적 범위는 제시되지만 이를 통합시키는 작업은 수용자의 두뇌처리과정을 통해 이루어지게 된다. 따라서 영상서사에서 매우 입체적이며 복잡한 형태의 기호작용은 매우 단순화된 과정을 거치는 것으로 오인되기도 한다.

하지만 영상서사의 기호작용은 문자기호와는 다르게 지각의 종합성을 이용해야만 의미처리가 가능해진다. 왜냐하면 영상서사의 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악의 개별적인 의미처리도 이루어져야 하지만 동시에 이들의 통합으로 형성되는 영상기호에서도 의미가 처리되어야 하기 때문이다. 이를 그림으로 표상하면 다음

과 같다.



<그림 2> 구성기호와 영상기호의 작용과 형성

영상서사 텍스트에는 두 가지 종류의 기호가 작용을 한다. 하나는 구성기호로서 동화상, 자연언어, 음악이 각각 개별 기호작용을 하고, 다른 하나는 영상기호로서 구성기호들이 각각의 중심작용을 토대로 통합작용을 한다. 영상서사에서 의미작용을 하는 기호는 영상기호로서 구성기호들의 각각의 중심작용을 토대로 새로운 의미를 형성한다. 이 때 형성된 새로운 의미는 구성기호의 개별적 수준의 의미작용보다 확장성과 입체성을 보인다. 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악이 한 텍스트 안에 공존한다는 것은 같은 메시지를 토대로 통합적인 문법화 과정을 거치기 때문이다. 그래서 구성기호의 고유한 기능을 통합되는 영상기호 단위에서는 영상기호와 구성기호의 유기적 관계가 형성되며 전체 의미 형성 시에도 서로 상보적 관계를 유지하게 된다.

문자기호의 경우 수용자가 기표의 자극을 받아 두뇌에서 처리한 이미지와 개념의 연결 작업은 매우 관념적이며 추상적이다. 이에 비해, 영상기호는 화면영상을

통해 현시되는 이미지와 개념을 조합³⁵⁾한 영상기호는 실제적인 운동성을 지니고 있어서 일정 정도의 정보가 지속되거나 반복된다. 따라서 이러한 연결성은 자체적으로 동화상이나 자연언어에 메타적 속성을 부여하게 되어 수용자로 하여금 개념 형성에 도움을 준다. 그러므로 난해하고 의미처리가 어려운 경우에도 직접적인 이미지 형성과 함께 개념들의 반복으로 인해 수용이 용이하게 이루어진다.

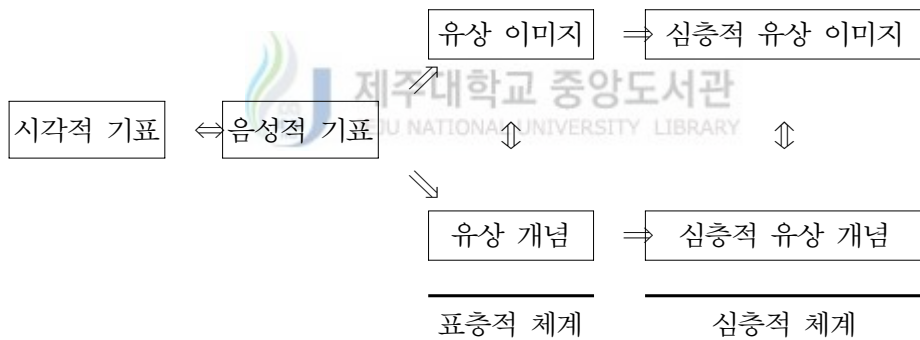
그러나 영상기호는 개별기호의 통합작용으로 형성되지만 하위 층위인 개별기호보다 의미형성 측면에서는 자율성에 제약을 받는다. 왜냐하면 개별기호들은 필요에 따라 개별적 확장이 가능하지만 영상기호에서는 통합되어 기호의 한 요소로서만 작용하기 때문이다. 예로 개별기호인 동화상의 경우에는 독립된 기호이기 때문에 기호요소 <기표-개념-이미지>를 갖는다. 그러므로 동화상이 하나의 독립된 기호로서 의미를 형성시키고자 할 경우 이들 세 기호요소가 각자 확장하면서 새로운 의미를 형성시킬 수 있다. 하지만 영상기호에서는 동화상의 중심작용으로 이미지 속성만을 차용하게 되며 형성되는 영상기호의 유상 이미지는 영상기호의 한 기호요소로서만 작용을 하게 된다. 이 중심작용으로 형성되는 영상기호의 유상 이미지는 확장성에 제한을 받게 된다. 왜냐하면 유상 이미지는 엄밀하게 동화상의 중심작용과 연계되어 있어 영상기호의 한 요소로서 작용을 하더라도 그 개별기호의 속성으로 인해 내재적으로는 기호 요소를 지니고 있다. 그리고 유상 이미지는 영상기호의 요소인 유상 개념과 다시 유기적인 관계를 지니고 있어 여러 번 확장을 시킬 경우 내재적으로 지닌 기호 요소들에 의해 그 고유의 속성을 상실하게 된다.

대부분의 기호는 소통과정에서 사회화의 과정이나 학습의 과정을 통해 지속적으로 고정화된다. 왜냐하면 한 번 소통체계가 파악된 기호는 일상적 용례로 인식을 시작하기 때문이다. 이는 기호가 지식구조로 저장되어 활용된다는 의미이기도 하다. 그러므로 영상서사에서 기호의 통합에 작용하는 가장 큰 힘은 학습된 지식

35) 루돌프 아른하임, 『시각적 사고』, 김정오 옮김, (이화여자대학교 출판부, 1997). p. 311~334. 언어는 독립적으로는 사고의 요소들에 형체를 거의 줄 수 없는 소리나 표지들의 지각 매체임을 주장한다.

또는 저장된 기억이라 할 수 있다. 영상서사의 구성기호들의 <기표-개념-이미지>의 관계가 사회화의 과정이나 학습의 과정에서 거의 공통적으로 이루어진다면 이는 사회적 성격을 지니게 된다.

그러나 영상기호는 고정화되는 한편 동시에 고정화에서 벗어나기도 한다. 이는 일반 영상서사와는 다른 영상서사의 특성이다. 이럴 경우 영상서사의 기호요소는 사회적 체계에서 벗어나 심층적 체계로 확장된다. 즉, 영상기호의 기표가 표층적 체계의 범주를 벗어나는 이미지, 개념과 네트워크를 형성한다는 것을 의미한다. 그렇게 되면 기호는 개인적이며 주관적인 성격을 지니게 되고 이를 인지하게 되는 수용자는 새로운 <기표/개념/이미지>를 통합하는데 많은 노력이 필요하다. 이를 구체적으로 도식화하면 다음과 같다.



<그림 3> 영상기호의 의미 확장 체계

기호는 고정성과 이를 벗어나 확장하려는 성질을 갖고 있다. 이는 영상기호에서도 마찬가지이다. 위의 도표에서 살펴 볼 수 있듯이 기호의 고정성은 유상 이미지와 유상 개념이 통합되어 사회적 의미로 처리되는 반면 이를 벗어나는 체계는 유상 이미지와 유상 개념을 매개로 확장된 심층적 유상 이미지와 심층적 유상 개념으로 나타난다.

영상서사에서 의미 확장은 문자문학과는 다른 양상을 보여준다. 문자문학에서의

의미의 확장은 <표층적 의미 → 백과사전적 의미 → 시적 의미>로 확장되어 기호의 의미작용 폭을 단계별로 넓혀간다.³⁶⁾ 그러나 영상서사에서는 영상기호의 <화면영상-유상 이미지-유상 개념>의 유상적 속성과 개별 기호 간의 긴밀한 연결 관계로 인해 의미 확장에 제약성을 지닌다. 즉, 영상기호의 의미작용은 <표층적 의미 → 심층적 의미> 층위의 두 단계에서 작용하게 된다. 왜냐하면 심층적 유상 이미지나 심층적 유상 개념은 모두 그 속에 <기표-개념-이미지>의 요소를 다시 갖고 있어 이들이 서로 상호작용을 하게 되면 매우 복잡하게 얽혀 심층적 유상 이미지의 이미지가 개념으로 바뀌거나, 심층적 유상 개념에서 개념이 이미지로 바뀔 수 있기 때문이다. 그렇게 되면 영상기호의 고유 속성인 유상성을 상실하게 되어 의미파악은 거의 불가능해진다고 볼 수 있다. 따라서 영상서사의 의미층위는 심층적 수준에서 일어나는 기호들의 통합작용에 의해 형성되는 의미층위로 제한할 수밖에 없다. 즉, 영상서사의 개별 기호와 이에 따른 영상기호의 폭넓은 확장에 의해 형성되는 심층적 정보의 범위 내에서 의미를 파악해야 함을 뜻한다. 이는 영상서사의 수용 가능한 범위의 문제로서, 텍스트에서 발생하는 정보량과 약호체계에서 발생하는 새로움과 낯설음이 너무 과도해지면 수용이 어려워진다는 점을 의미한다.

동화상은 영상기호의 속성 중 유상적 이미지에 속한다. 유상적 이미지는 이미지 작용과 더불어 유상적 속성으로 인해 구체적이고 실제적인 대상을 수용하는 역할이 중심을 이룬다. 더구나 유상적 이미지는 유상 개념과 연계하여 의미작용을 하기 때문에 자연언어에 의해 다시 제약을 받게 된다. 이는 자연언어의 경우에도 마찬가지이다. 영상기호에서 자연언어가 개념적으로만 한정해서 사용될 경우 유상 이미지에 의해 제약을 받게 되어 개별 기호보다 기호의 확장성이 떨어진다. 영상

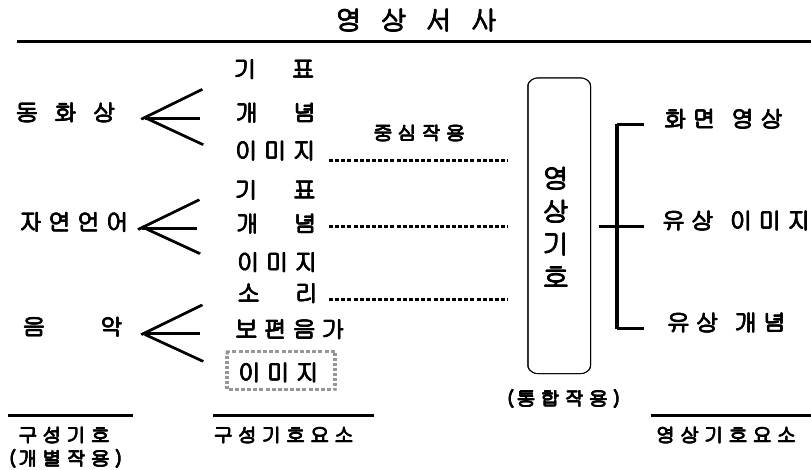
36) 송문석, 『시텍스트의 창작과 수용에 관한 연구』, (제주대 대학원 박사학위 논문, 2004). pp. 36~50. 사전적 의미는 <기표-이미지-개념>으로 묶여져서 일상화되었거나 두뇌처리 과정을 거치는지에 대한 인식없이 자동적으로 이루어지는 관계라고 한다면 백과사전적 의미는 이미지나 개념 또는 기표가 갖는 명세(明細)사항이라고 할 수 있으며 문학적 의미는 이러한 백과사전적 의미를 토대로 만들어내는 새로운 의미와 약호화 과정이라고 할 수 있다.

서사의 통합 기호작용에서 특별히 유의해야 할 것은 음악의 작용이다. 동화상과 자연언어가 의미작용의 층위를 이루면서 사고 중심 체계로 텍스트화 될 때, 음악은 감정 자극의 역할을 별도로 수행함으로써 자극의 다양화를 가져온다. 영상서사의 전개상 외부적으로는 사고 중심적인 체계로 줄거리를 형성한다면, 내부적으로는 정서 중심의 체계로 플롯을 구성함으로써 각기 개별적이면서도 상보적인 의미작용을 하게 된다. 이때 이 두 흐름을 연결시키는 것이 음악이다. 음악의 특성은 약호체계에 의해 감정과 정서를 동시에 유발하도록 치밀하게 계산된다. 이러한 영향은 영상서사의 통합 기호작용에서 영상서사 자체의 운동성과 함께 의미작용 층위에 유동성을 가져온다.

문자기호는 단일 매체로서 음운단위에서 통사단위까지 그 연결고리를 파악하게 되면 작자가 보내는 메시지가 파악된다. 그러나 영상기호는 복합기호로서 각 개별 기호들의 기호작용이 다를 뿐만 아니라 이들의 연결과정과 연결방식 또한 매우 상이하다. 대체로 문자문학의 기호는 순차적이며 단선적으로 결합되지만 영상서사의 기호 연결은 다중적, 복합적, 불규칙성을 동반한다. 이는 동화상, 자연 언어, 음악이 각각 독립된 예술영역으로 자신들만의 기호작용 체계를 지니고 있기 때문이다. 동화상과 유사한 영역으로는 시각예술이, 자연언어는 문자문학, 음악은 청각예술 분야가 따로 발달해 왔다는 것은 각기 그 나름대로의 기호작용과 약호체계를 형성하고 있음을 반증하는 예라 할 수 있다. 따라서 영상서사는 개별 기호들의 작용에 멈추는 것이 아니라 이들의 통합작용을 통해 나타나는 영상기호를 바탕으로 형성된다. 이러한 통합 기호작용은 문자문학의 단선적인 문법 체계와 그림이나 조각 등의 비율과 분할에 의한 체계나 음악의 화성법처럼 정확하고 계산적인 체계가 아니라 예술의 전 영역을 모두 통합할 수 있도록 한다. 이러한 결합은 획일적·평면적인 방식으로는 불가능하며 따라서 새로운 결합방식을 요구하게 된다. 다시 말해, 영상서사에서는 동화상, 자연언어를 중심으로 사고와 정서를 각기 개별 기호에 다르게 안배할 뿐만 아니라 이들의 기호작용을 확인할 수 있는 최소단위도 다르기 때문이다.

영상서사는 개별 기호작용에 의한 의미작용도 가능하지만 텍스트 전체의 의미를 처리하고자 할 때는 통합 기호작용을 통해야만 가능하다. 이때 영상기호는 동화상, 자연언어, 음악의 결합관계로 이루어진 영상서사의 2차적 기호작용으로 새로운 관계가 형성된다. 이렇게 되면 영상서사의 기호 층위는 두 단계로 나누어지게 된다. 하나는 동화상, 자연언어, 음악의 개별 기호작용으로 각각의 의미를 형성하게 되는 층위와 다른 하나는 이들의 통합작용으로 형성되는 층위이다. 영상서사의 구성기호는 하위 층위를 구성하면서 동화상, 자연언어, 음악을 서로 연결시키고 있다. 이는 앞에서 살펴보았듯이, 광고 포스터에서 도상기호와 일상언어의 관계와 유사한 상호보완적 성격을 띤다. 그러나 영상서사의 의미는 이 자체로서 완결되기 보다는 이 러한 개별 기호들의 중심작용인 영상기호를 통해 완성된다. 즉, 하위 층위에서 이루어지는 구성기호의 작용을 상위 층위에서 수용하여 영상기호의 작용을 형성한다.

영상기호는 구성기호들의 상위 층위로서 하위 층위와 상호 연결성을 지닌다. 통합단계에서는 화면에 나타나는 영상 자체가 기표 역할을 하면서 개념작용에는 자연언어가, 이미지에선 동화상이 중심역할을 담당하게 된다. 이러한 영상기호는 상호보완적인 관계를 유지함으로써 개별 기호 상호간의 혼용(混融)을 가능하게 한다. 특히, 음악은 개별적 기호작용을 하게 되었을 때는 자체의 기호작용에 대한 의미작용과 약호체계가 존재하게 되지만 통합작용을 하게 되면 기표의 일부분으로 자극에 대한 감정반응을 유도하는 매개체로서의 기능을 담당한다. 따라서 영상서사에서 통합된 기호의 의미작용은 상위 층위와 하위 층위로 혼용작용으로 인해 영상서사의 입체성이 강화된다. 이때 유의할 점은 하위 층위인 구성기호들과 상위 층위인 영상기호의 요소들은 각기 같은 층위에서 상호 보완적인 관계를 형성하게 되지만 상위 층위와 하위 층위는 상호 연결성만을 지닌다. 그럼으로써 하위 층위의 세밀하고 개별적인 특성들이 상위 층위에서는 개괄성을 띠게 되며 이때 부족한 부분은 구성기호에 의해서 보완이 되는 것이 아니라 같은 상위 층위인 영상개념에 의해 보완하게 된다.



<그림 4> 구성기호와 영상기호의 양상

기존 예술에서 작자의 메시지가 하나의 단일 기호를 통해 드러난다면 영상서사는 각각의 개별기호를 통해서 드러난다. 단일 기호는 메시지 내용을 확일적이며 동시에 부여하는 방식이라면 영상서사는 각 구성기호의 특성에 맞게 개별적으로 분리되어 각각 부여한다. 이로 인해 지각의 입체성과 다변성 및 통합성을 획득하게 된다. 이러한 특성은 영상서사 내의 개별 기호들을 통합한 영상기호의 기호작용에서도 드러난다. 물론 동화상이나 자연언어, 음악의 개별 기호에도 메시지가 동시에 작용하고 있으며, 이를 통합하여 다시 새로운 기호 층위를 형성하게 되는 영상기호에도 작용한다. 그러나 실질적으로 메시지의 작용을 확인할 수 있는 것은 기호의 통합작용에 의한 전체 의미처리 과정에 있다. 이때 영상기호의 특성상 개별 기호의 내용은 동시적이면서 분리적으로 작용한다. 가령 유상 이미지가 사고 중심인 경우 유상 개념은 정서 중심으로 작용을 하거나, 유상 이미지가 정서 중심인 경우 유상 개념이 사고 중심으로 분리적인 작용을 할 수 있다. 이때 음악은 정서를 자극하는 매개체로서 유상 이미지와 유상 개념의 결합을 보다 강하게 연결시킨다. 그럼으로써 영상기호의 통합작용에서는 문자기호와는 다른 양상을 확인할 수 있다. 문자기호에서는 단지 의미처리에 의해서 파악할 수 있었던 사고와

정서의 혼용 양상을 영상기호에는 자극 자체만으로도 파악이 가능하게 된다. 영상 서사는 프레임, 쇼트, 장면의 단위로 구성된다. 이는 문자서사에서 음운, 어휘, 통사구조와 같다고 할 수 있다. 그러나 이 단위는 필름의 기계적 연결구조에 따른 단위로 영상서사의 의미파악의 단위는 이러한 기계적인 분할 단위가 되어서는 안 된다. 왜냐하면 개별기호들의 최소 의미파악이 가능한 단위는 모두 다르며 이러한 개별기호들의 통합된 단위가 영상기호이기 때문이다. 예로 문자서사에서 의미를 파악하고자 할 때 음운 단위에서 처리하는 것이 불가능하다. 마찬가지로 영상서사의 프레임이나 쇼트 단위에서는 동화상만이 확인이 가능하며, 부분별 드러나는 자연언어나 음악은 그 형태조차 제대로 파악이 되지 않을 경우가 많다. 왜냐하면 영상서사의 프레임 단위는 문자기호의 최소 분석단위인 음운과 마찬가지로 분석을 위한 인위적 단위이기 때문이다. 이때 문자기호의 음운에 부여되는 것은 의미가 아니라 변별적 자질들로서 음가에 해당한다.

하지만 영상서사의 프레임 단위에서 동화상은 한 장의 사진이나 그림과 같은 역할을 하여 개념과 이야기 전개까지도 가능하지만 자연언어나 음악의 경우는 기호 요소인 기표 자체도 제대로 구분할 수 없는 경우가 많다. 또한 프레임 단위에서 자연언어의 경우는 특정 어휘 정도의 판별은 가능하지만 통사구조로 연결된 어휘와 어휘간의 분절성이 일정하지 않아 분석 단위의 일관성을 유지하기 어려우며, 어휘에 대한 의미처리도 어렵다. 음악의 경우는 자연언어보다 더 비분절적이며 휴지 부분을 찾을 수 없어 의미처리가 더 어렵다. 그러므로 영상서사의 의미처리 단위는 장면이 적합하다고 할 수 있다. 의미처리를 위해서는 구성기호의 작용을 일정 부분 확인하여 분절화 시키거나 기초적인 의미 파악이 가능해야 하기 때문이다. 이 단위는 문자서사와 비교하게 되면 통사구조에 해당한다고 할 수 있다.

영상서사는 기호의 통합작용뿐만 아니라 문법 과정을 통해서도 새로운 특성이 나타난다. 특히 프레임이나 쇼트 등의 어느 지점을 하나의 서술 단위로 보느냐에 따라 어느 기호의 작용을 더 중시하느냐의 문제가 제기되어 의미처리에 영향을 미치게 된다. 엄밀히 말한다면 프레임과 쇼트의 기호작용은 분명히 다르다고 할

수 있다. 그러나 프레임이나 쇼트에서 작용하는 기호들이 상이하다는 것은 아니며, 단지 연결단위의 확장성과 의미처리의 용이성 측면에서 기호작용이 달라진다는 뜻이다. 이는 문자문학에서 의미를 파악하고자 할 때 음운단위의 층위에서 볼 것인가, 통사단위의 층위에서 볼 것인가에 따라 기호 요소간의 관계가 달라지는 현상과 같다. 그렇다고 음운적 층위의 기호가 통사적 층위의 기호와 아무런 관련이 없는 것은 아니다. 통사적 층위가 형성되기 위해서는 음운적 층위가 필요하듯이 상위 층위는 하위 층위의 요소들에 의해 이루어지고 또 새로운 요소가 부가된다. 이는 상위 층위가 하위 층위를 포함하여 확장하면서 위계적 질서를 형성하기 때문이다.

영상서사의 이러한 특징들은 결국 필름의 운동성에 의한 기호들의 개별작용과 통합작용의 이중성에 기인한다. 영상서사는 지각적 특성에 의해 약호화 되는데 이는 의미작용뿐만 아니라 지각 자체에도 큰 변화를 수반한다. 기술의 발달은 지각의 직접적인 자극과 동시에 재현된 세계를 실제 현실처럼 인식하도록 한다. 영상서사는 24프레임³⁷⁾이 연결되어 1초를 형성하게 되는데, 사진 24장을 1초 이내에 빠르게 돌려 실제로 연속적인 움직임을 갖는 것처럼 한다. 물론 전혀 연관성이 없는 대상들의 사진이건 같은 대상에 대한 사진이건 간에 이를 순차적으로 연결시켜 보여주었다고 실제적인 운동성이 부여되는 것은 아니다. 여기에 기계적인 트릭이 가미되어 영상서사의 시·공간과 세계가 자체의 움직임을 지니도록 함으로써 현실과는 다른 별도의 유기체적 특성을 지니게 된다.

따라서 영상서사는 현실과 다른 구조를 지니고 있으면서 움직임의 시작과 끝을 부여하여 현실에서 충분히 수용 가능하도록 한다. 이러한 운동성은 동화상이 사진과는 다른 새로운 문법을 형성할 수 있는 가능성을 부여하고 음악과 자연언어가

37) 수용자가 필름으로 재현된 대상의 움직임을 바라볼 때 가장 효과적인 시각적 착시를 일으키는 필름 연결의 최적의 단위이다. 이는 필름의 기계적 분할단위로서 보통 1초를 30프레임으로 나누어서 구성하는데 이때 대상의 움직임을 24프레임보다 적게 구성하면 움직임이 거칠어서 인위성이 드러나지만 반대로 24프레임 이상인 경우에도 그 미세한 움직임의 차이를 시각적으로 분간하기 어렵다. 특히 이 단위는 대상의 움직임을 실제 움직임처럼 매끄럽게 연결시켜야 되는 만화영화나 3D그래픽 제작을 할 때 유용한 기준단위이다.

녹음을 통해 복사와 재생이 가능하도록 한다. 이로 인해 단순 자극체계의 예술이 복합 자극 체계로 전환될 뿐만 아니라 현실감을 그대로 보전하도록 한다. 따라서 필름과 기계의 운동성을 중심으로 영상서사의 구성기호들을 통합하여 영상기호를 만들 수 있도록 한다. 또한 이러한 영상서사의 운동성은 기호들의 통합작용을 통해 표층적 의미를 넘어서 심층적 의미층위를 형성할 수 있도록 한다.

앞에서 언급한 것처럼, 영상기호는 유상성(類像性)으로 인해 기호작용에서 의미의 확대가 제약을 받는다. 예를 들면, 영상기호 요소인 유상 이미지의 작용을 들 수 있다. 유상 이미지는 매우 사실적이어서 화면영상을 통해 이질적이고 낮은 시각적 자극이 제시되더라도 그 순간 이미 기존의 지식과 마찬가지로 인식되어 표층적 의미 층위에서 머물게 된다. 그러나 유상 이미지는 영상서사의 구성기호인 동화상보다는 더 폭넓은 작용을 하게 된다. 동화상은 영상서사의 구성기호로서 개별 기호작용을 할 경우에는 그에 해당하는 표층적 의미만을 형성하는 하위 층위이지만 유상이미지는 영상기호의 요소로서 하위 층위에서 기호작용을 하는 동화상, 자연언어, 음악이 네트워크를 이루어 생성하는 의미는 물론 다시 상위 층위에서 생성한 영상기호의 요소인 유상개념의 도움도 받게 된다. 따라서 유상 이미지는 동화상보다 더 유동적이면서 심층적 의미로 확장이 가능하게 된다. 이는 필름의 운동성과 구성기호의 통합작용에 따른 새로운 약호형성으로 영상기호가 지닌 유상성의 한계를 극복하게 한다.

또한 이러한 점은 영상기호가 도상기호와는 다른 새로운 가능성을 지니도록 한다. 필름의 운동성은 영상기호가 도상적 기호로 떨어지는 것을 막는 요인이 되기도 하다. 만약 이러한 운동성이 없다면 영상서사 구성기호의 특성은 유명무실해질뿐만 아니라 이로 인해 구성기호의 개별작용과 통합작용 자체가 어려워지게 된다. 동화상은 평면적인 그림이나 사진과 마찬가지로 되며 음악은 존재 자체가 약화될 것이며, 자연언어 또한 그 표현에서 제약을 받게 될 것이기 때문이다. 이러한 결과는 영상기호의 형성 자체를 불가능 하게 만든다. 따라서 영상기호와 도상기호는 그 특성이 다르다고 할 수 있다.

영상기호를 도상기호와 유사하다고 보는 가장 큰 이유는 모두 실제 대상과 유사성을 바탕으로 하고 있다는 점 때문이다. 그러나 도상기호의 유사성과 영상기호의 유사성은 그 특성상 매우 상이하게 나타나는데, 전자는 실제 대상에 대한 형태적 특징만을 간략화 하여 묘사하지만 후자는 실제 그 자체를 보여준다. 따라서 도상기호는 실제 대상의 속성을 인위적으로 묘사하여 제시하지만 영상기호는 대상의 실상을 그대로 재현시킨다고 할 수 있다. 그러므로 도상기호는 묘사부분과 그에 대한 설명부분이 결합되어 하나의 기표로서 역할을 하기 때문에 <기표-개념-이미지> 연결 면에서 고착성이 강하다.³⁸⁾ 이는 도상기호에서 묘사 부분이 달라지거나 설명 부분이 달라지면 이 기호가 지니는 의미가 상실될 수 있음을 의미한다. 그러므로 의미의 확장이 어렵고 사회적, 문화적 제약을 심하게 받는다고 할 수 있다. 반면 영상기호는 도상기호보다 의미 확장이 덜 제약적이라고 할 수 있다.

영상기호의 심층적 의미 형성은 영상서사의 구성 기법과 매우 밀접하게 연결되어 있다. 그리고 이는 영상서사의 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악의 상관관계에 따라 그 양상이 달라진다. 이때 음악은 기호의 특성상 직접적이며 고정적인 개별 의미를 형성시킨다기보다 동화상과 자연언어의 결합으로 형성되는 의미를 촉진시키거나 매개하는 역할을 한다. 따라서 기법 상으로 드러나는 구성기호의 결합 양상은 두 가지라고 할 수 있다. 하나는 동화상과 자연언어가 이질적으로 결합하는 경우이고, 다른 하나는 동화상과 자연언어가 인접하여 결합하는 경우이다. 전자의 경우는 동화상과 자연언어가 병치(並置)됨으로써 다양한 변이가 발생하게 된다. 따라서 의미의 확장 범위가 매우 크고 이를 수용하기 위해서는 플롯을 파악해

38) 에르빈 파노프스키, 『도상해석학 연구』, 이한순 옮김, (시공사, 2002). pp. 26~28. 도상학에서는 도상기호에 의해 파악되는 의미를 세 단계로 나눈다. 첫째는 일차적 또는 자연적 주제로서 예술적 모티프의 세계라 할 수 있으며 둘째는 이차적 또는 관습적 주제로서 특수 테마와 개념의 세계로서 예술적 모티프를 통해 표현되는 첫 번째 세계와 대조를 이루며, 셋째는 본래 의미 또는 의미내용으로 상징체계에 속한다. 이는 퍼스가 현상학적 관점에서 대상과 기호의 결합강도에 따라 지표, 도상, 상징의 세 단계로 구분한 것과 같지만 두 영역 다 그 경계선이 모호하다고 할 수 있다. 왜냐하면 도상기호의 이러한 구분은 모두 사회적·문화적 범위 안에서의 구분이기 때문이다.

야만 한다. 이때 동화상은 아무리 정서 중심으로 작용을 한다 하더라도 기호 자체가 지닌 특성으로 인해 사실적이며 구체적인 사고 체계에서 크게 벗어나지 않는다고 볼 수 있다. 그러므로 동화상보다는 자연언어의 기능 작용에 따라 그 결합양상이 달라진다고 할 수 있다. 후자의 경우는 표층적이고 유기적이면서 순차적인 구성으로 드러나지만 반드시 그런 것만은 아니다. 사고를 중심으로 한 두 기호의 결합인지, 아니면 정서를 중심으로 한 두 기호의 결합인지에 따라 양상이 다르기 때문이다. 영상서사에서 전자의 경우가 상이한 결합으로 드러나는 반면, 후자의 경우에는 유기적 결합으로 드러난다고 할 수 있다. 하지만 수용자 입장에서는 후자의 경우도 사고와 정서의 인접성을 확인하지 못할 경우에는 똑같이 상이한 결합으로 파악된다. 특히 정서를 중심으로 한 결합에서 전체적인 의미가 파악되지 않을 경우, 수용자는 컷과 컷, 쇼트와 쇼트간의 단절로 파악하게 된다. 그러나 이 경우에도 동화상은 여전히 실제 이미지의 특징을 그대로 제시하고 있기 때문에 구체적이며 사실적인 사고에 기초하게 되고, 정서의 플롯 이면에도 사고가 작용하고 있기 때문에 완전히 정서적이라고만 할 수 없다. 결국 이 두 기호의 결합관계를 파악하고자 할 때는 여전히 정서의 플롯을 사고에 기초하여 파악해야 할 것이다. 이때 영상서사에는 두 요소 간의 사고와 정서의 강도에 따라 다양한 형태의 기법이 사용된다고 할 수 있다.

2. 영상기호의 작용양상

영상기호도 의사소통의 수단이다. 의사소통은 발신자와 수신자가 기호를 사용하여 서로 의미를 주고받는 행위이다. 다시 말해, 생산자는 영상기호를 써서 의미를 전달하고 수용자는 영상기호를 통해 의미를 수용한다. 이러한 영상기호의 의미작용은 문자기호의 의미작용과는 차이성을 보인다. 후자가 일반적으로 단일한 기호 체계를 중심으로 의미작용을 한다면 전자는 복합적인 기호체계를 중심으로 의미

작용을 한다. 그럼에도 불구하고 지금까지 영상기호가 복합체계를 중심으로 의미 작용을 한다는 사실은 거의 간과되었다. 이는 기호에 대한 학자들의 주장을 정리해보면 쉽게 확인할 수 있다.³⁹⁾

첫째, 기호란 인간의 감각기관에 의해 감지될 수 있는 어떤 물리적 형태를 갖는다.

둘째, 어떤 것을 대신해서 그 의미를 나타내는 어떤 것으로서 기호와 그것이 대신하는 것은 동일한 것이 아니다.

셋째, 기호란 그것의 사용자가 그것을 기호로서 사용하고 인정할 때 기호가 된다.

그들에 따르면, 기호는 사물을 대신하거나 또는 기의 또는 기표를 대신한다고 보기도 하였으며, 기표는 기의를 매개로 사물을 대신한다고 주장해왔다. 그러나 이러한 주장의 기저에는 언제나 기호의 사용과 구분이 체계적이지 못했음을 알 수 있다. 달리 말하면 특정한 사용 방식 하에서만 인정되는 단일 기호의 특성이 기호 일반의 특성으로 간주된 것이다.⁴⁰⁾

그러나 영상기호는 동화상, 자연언어, 음악 구성기호의 개별작용에 의해 형성된 통합체계를 지닌 기호이다. 영상서사의 통합체계는 구성기호와 영상기호의 상·하위 층위를 지니고 있으며 이러한 층위 간의 상호작용을 통해서 의미를 형성한다. 즉, 구성기호 간의 관계와 상호작용에 의해 영상기호의 작용 양상이 결정되는 구조를 지닌다. 그러므로 구성기호의 상호작용이 유기적이냐, 비유기적이냐에 따라 영상기호의 의미작용이 달라진다. 이때 구성기호들의 유기적으로 결합하게 되면 영상기호의 의미는 표층적 층위에서 작용하는 경우가 많으며 비유기적으로 결합하게 되면 심층적 층위까지 확대하게 된다. 그러므로 영상기호의 의미작용을 구체

39) Tim O'sullivan et al., *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*, 2nd ed. (London and N.Y. : Routledge, 1994), pp. 284~285.

40) 루디켈러, 『기호와 해석』, 이기숙 역, (인간사랑, 2000). p. 149. 참조

적으로 살펴보기 위해서는 동화상, 자연언어, 음악 등이 유기적으로 결합하는 표층적 층위와 비유기적으로 결합하는 심층적 층위에 대한 고찰이 필요하다.

1) 표층적 층위

소통을 지향하는 기호가 의미작용을 하기 위해서는 기표와 기의가 연결되어야 한다. 이때 기의는 유사성에 의해 가장 먼저 사회적이며 지시적 성격을 갖게 되는데, 이 성격은 소쉬르(Fe de saussure)가 『일반언어학 강의』에서 말하는 1단계 수준의 의미작용으로서 표층적 의미작용을 가리킨다. 이 표층적 의미는 기호가 갖는 외연적 의미(manifest meaning)이며, 역사적으로 끊임없는 반복 사용과 학습에 의해 문화적 기반을 형성하는 가운데 발생한 의미이다. 따라서 문맥이 부재하는 상황에서도 의미가 확정적이고 고정적이다. 그러므로 표층적 의미는 메시지의 수신자가 떠올리는 상식적인 의미이며, 특정한 문화권에서 한 단어에 부여하는 지시적 의미이기도 하다. 이는 영상서사에서도 예외 없이 적용된다. 이러한 표층적 의미는 역사적·문화적 기반을 토대로 형성된다는 특징을 지닌다. 이는 의미 전승이 사회적 체계의 유지를 목적으로 한다는 점과 관련되어 있다.

표층적 의미가 역사적·문화적 토대를 기반으로 한다는 것은 그 의미가 고정성을 지니고 있다는 뜻은 아니다. 세계는 끊임없이 변화한다. 따라서 끊임없이 변화하는 세계에 대한 의미를 전승하기 위해서는 기표에 그 의미를 고정시켜야 할 필요가 있다. 이는 기호와 세계를 필연적 관계로 연결하는 것이며, 동시에 학습의 과정을 거쳐 지속적으로 사용하게 하는 것이다. 그렇게 되면 기호는 문화적 배경을 이루는 한 요소로서 중심의미(core meaning)를 형성하고 이 중심의미는 문화를 기반으로 범주를 형성하면서 일상적이고 고정된 의미로 자리 잡게 된다.

기호는 <기표-개념-이미지>의 세 가지 구성요소를 지닌다. 사회적 약속으로 굳어진 이 요소들은 통합적 관계를 유지한다. 통합적이라고 하는 것은 기표와 개념과의 관계, 그리고 기표와 이미지의 관계, 개념과 이미지의 관계가 표층적 범주

나 사회적 용례의 범위 내에서 서로 관련성을 상실하지 않는다는 것을 의미한다.

그러므로 이러한 표층적 범주 안에서 작용하는 기호들이 사회적 약호체계와 결합하여 통사구조를 이루게 되면 그 성격은 순차적이거나 규칙적으로 드러나게 된다. 또한 사회적 약호체계를 다소 이탈하더라도 고정된 기호의 성격으로 인해 그 의미를 파악하는 데는 지장이 없게 된다. 일상적 텍스트의 순차적이고 규칙적인 성격은 통사구조 체계와 예측성을 강화한다. 특히 영상기호보다는 일상적 문자 텍스트에서 이를 쉽게 찾아 볼 수 있는데, 텍스트가 길어지면 텍스트에 더 많은 구조적 제한이 가해져서 다음의 요소를 선택할 수 있는 폭이 더욱 좁아진다. 따라서 올바르게 서술된 텍스트의 경우 텍스트의 정보량은 뒤로 갈수록 감소하며, 뒤에 따라오는 음운이나 어휘, 이미지의 예측성은 증가하게 된다.

이러한 일상적 문자 텍스트의 특징에는 중요한 전제 조건이 있다. 일상적 문자 텍스트의 소통은 수신자가 새로운 메시지를 얻을 때 생산자와 공유하는 기호와 약호체계를 이미 알고 있다는 점이다. 만약 누군가가 한국어로 쓰인 책을 읽는다면 그것은 이미 한국어를 알고 있어서 그 책에서 다양한 정보를 얻을 수 있다는 점이 전제된다. 동일 모국어를 사용하는 발신자와 수신자는 일상적인 대화에서 모국어에 대해 의식하지 않는다. 단지 일상언어를 사용하는 발신자가 개성 있게(특이한 억양, 비유법, 화법 속도, 문맥에서의 건너뛰기 등) 사용하면 수신자는 기호와 약호에 주의를 기울이게 된다. 그러나 일상 대화에서 올바르게 사용되는 평범한 일상언어는 그다지 두드러지지 않는다. 이 때 수신자는 발신자가 무엇을 말하는가에 주목할 뿐, 어떻게 말하는가에 주목하지 않는다. 그래서 수신자는 기호에서 정보를 산출할 수 있게 된다. 수신자가 해당 일상언어를 이미 알고 있어서 일상언어의 구조에 대한 새로운 정보를 기대하거나 획득하려고 하지 않는다. 그렇기 때문에 일상적 텍스트에서는 표층적 의미를 더욱 충실하게 소통시킬 수 있게 된다.

이러한 점은 영상기호도 마찬가지이다. 영상기호는 기본적으로 <기표-개념-이미지>가 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>로 드러나지만 그 작용은 문자기

호의 원리와 동일하다. 문자기호에서 기표를 통해 개념과 이미지를 환기하듯이 영상기호는 화면영상을 통해 유상 개념과 유상 이미지를 확인하게 된다. 다른 점이 있다면, 영상기호는 가리키고자 하는 이미지와 개념을 동시에 감각을 통해 인지할 수 있다는 것이다. 문자기호가 두뇌작용을 통해 <기표-개념-이미지>를 추상적 관념적으로 연결해야 하므로 학습 의존도가 매우 높은 반면 영상기호는 화면영상을 통해 현시되는 양상을 중심으로 매우 즉각적인 연결작업이 이루어져 학습의 영향을 덜 받게 된다. 그러나 이러한 특성은 수용자가 의미를 파악하고자 할 경우 절대적인 영향력을 발휘한다.

특히 영상기호에서는 수용자들이 보고 있는 것과 이미 알고 있는 것을 일치시킬 수가 있어 의미처리 면에서 훨씬 유리하다. 예를 들면, 열대지방에 살고 있는 사람에게 북극의 주거문화에 대한 질문을 할 경우 사전 지식이 없다면 전혀 예측이 불가능하다. 하지만 영상텍스트를 통해 정보를 접하는 순간 바로 지식으로 전환되면서 이에 대한 이해와 주변 상황에 대한 예측이 가능하게 된다. 영상기호는 문자기호와는 달리 의미파악과정에서 습득된 정보를 곧바로 지식화 하고 이를 바로 활용할 수 있어 수용의 즉각성과 용이성을 제공한다.

이러한 점 때문에 영상서사에서는 영상기호 작용에 따른 문학적 의미 형성이 문자기호와는 다른 양상을 보인다. 너무나 직접적인 자극에 의해 대상이 명백하게 제시되기 때문에 수용자에게 대상에 대한 특징을 각인시키게 되는 것이다. 또한 이러한 작용을 중심으로 기호의 약호와 문법체계마저 지각적 특성을 지니고 있기 때문에 영상서사의 의미는 표층적 층위를 뛰어넘기가 어렵다.⁴¹⁾ 이로 인해 영상서사는 영상매체, 특히 동화상의 특성으로 인해 대부분 사고 중심적이며 사회적 소통 체계 내에서 의미작용을 한다.

그렇다고 영상기호가 표층적 의미 층위에만 머무는 것은 아니다. 영상기호는 문

41) 표현성의 이해 능력은 연령과 성숙도와 함께 증가하며 문화적 양상과 밀접한 연관을 지니고 있다. 그렇기 때문에 흔히 도상적, 지표적 기호들은 특성의 정밀도가 아니라 사람들이 지각범위 안에 들어오는 공통된 특성에 대한 정확성과 간결성으로 이루어진다고 할 수 있다. 그러므로 영상서사에서 확인되는 이미지에 대한 특성도 전반적이기 보다 부분적이라고 해야 할 것이다.

자기호와 마찬가지로 <기표-개념-이미지>에 의해 의미작용을 하지만 동시에 기호 요소가 지니는 유상적 속성으로 인해 문자기호와 는 그 양상이 다르게 드러난다. 이는 영상서사의 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악의 개별작용으로 인한 기호작용을 영상기호가 수용함으로써 발생하게 된다. 따라서 영상기호의 요소인 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>는 동화상, 자연언어, 음악의 주요 특성이 반영된 요소로서 화면영상을 통해 재현되는 유사성에 의해 유상 개념, 유상 이미지가 매우 긴밀하게 연결된다. 이러한 점은 기호 요소의 연결을 약화시켜 개별적으로 확장하는 문자기호와 는 달리 통합관계를 형성하여 심층적 의미층위를 구축한다.

좀 더 구체적으로 말한다면, 문자서사에서는 메시지가 단선적인 텍스트를 매개로 드러나는데 반해 영상서사에서는 메시지가 개별기호를 통해 현시될 수 있다. 현상적으로 영상서사 제작에 따른 특성만 보더라도 영상기호의 유상 개념과 유상 이미지는 외적으로는 사고 중심의 체계에 머물러 있는 것처럼 보인다. 그러나 유상 개념과 유상 이미지가 각각 개별 기호를 바탕으로 하고 있다는 점은 영상기호의 유상적 속성에서 벗어날 수 있음을 암시한다.

이때 유의할 점이 영상기호를 구성하는 각각의 개별기호의 작용이다. 기본적으로 개별기호는 동화상과 자연언어, 그리고 음악이 각각의 별개 의미작용을 할 수 있어 세 가지 모두에서 의미가 드러날 수도 있다. 동화상은 지각 특성상 일상적이며 구체적인 양상을 보이는 반면 자연언어는 설명적이며 메타적인 속성을 지니게 된다. 이는 동화상이 정서를 드러낼 때 자연언어가 사고를 드러내거나, 자연언어가 정서를 드러낼 때 동화상이 사고를 드러낼 수 있다. 이는 또한 사고와 정서가 개별기호 작용을 통해서도 현시될 수 있음을 뜻한다.

개별기호로서 음악도 마찬가지로 할 수 있다. 음악은 음표, 마디, 동기, 악구, 악절⁴²⁾순으로 구성단위를 갖고 있으며 이 음악기호의 요소는 <소리(기표)-개념

42) 이 논의에서 음악의 구성단위는 다음과 같이 본다.

| | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|
| 음운 | - | 음절 | - | 단어 | - | 어절 | - | 문장 | - | 문단 |
| 음표 | - | 마디 | - | 동기 | - | 악구 | - | 악절 | | |

로 비교될 수 있으며 이때 음은 소리를 구별해

-이미지>로 구성되어 있다. 이때 유의할 점은 음악기호 요소에서 이미지는 거의 잠재되는 특징을 지닌다는 점이다. 이는 음의 독립성과 직결되어 있다. 독립성이 강하다는 것은 기표(소리)와 관련된 이미지나 개념과의 연결의 정도가 약하다는 것을 의미한다. 그러므로 음악에서 개념과 이미지는 기표(소리)와 직접적으로 연결하기가 어렵다. 이를 위해서는 끊임없이 사회적·문화적 학습에 의존해야만 하는데, 이때 사회적·문화적 학습에 의해 부여되는 의미가 바로 음악의 개념에 해당한다. 그렇다고 음악 기호가 사회적·문화적 의미만을 개념으로 갖는 것은 아니다. 음악 기호에서 음표는 하나의 자극으로서 인간의 생리적 신체적 반응을 유도하고, 그에 따른 음가를 가지고 있다. 이 음가도 하나의 개념으로 작용한다. 이 개념은 외부자극을 보편적으로 처리한다는 점에서 인간에게 생래적으로 소여된 능력과 관련되어 있다. 이런 점에서 보편음가는 소리(기표)가 가지는 또 하나의 개념이라 할 수 있다.

영상서사에서 동영상이 아무리 이질적인 장면과 장면으로 구성되어 있다고 하더라도 하나의 장면만으로 이질적인 의미를 만들어 내기는 어렵다. 시각의 특징은 그것을 지각하는 순간 이미 기존의 지식으로 인식되어 바로 활용될 수 있기 때문에 이질적인 요소들의 지속적인 결합이 이루어지더라도 동화상을 중심으로 한 의미처리는 이미 현시적으로 구체화되어 있어서 분위기를 강조하는 결과 정도의 효과만을 낼 뿐이다. 영상서사에서 동화상은 실제로 존재하는 것을 토대로 조합한 결과이므로 아무리 이질적이라도 당위성을 기반으로 하게 된다. 그럼에도 불구하고 동화상이 이질적인 특성이 잔존하여 영상텍스트의 의미파악이 어렵게 되면 이것은 다시 자연언어에 의해 보완이 이루어진다. 그러므로 동화상의 전개는 사고

주는 최소단위로, 의미구성의 최소단위는 마디가 아니라 동기로 본다. 또한 의미형성의 최소단위는 악절로 볼 수 있는데 이는 음악에서 음 자체의 약속된 개념의 고정성이 약하여 이를 확정시키기 위해서는 다른 기호에 비해 더 많은 정보가 필요하기 때문이다.

J. A. 슬롭보다, 『음악의 심리』, 서우석 역, (심설당, 1993). pp. 296~297. 이에 마이어의 경우에는 음악의 의미파악의 분절단위를 음악의 형식적 단위에 기초하는 것이 아니라 청자의 직감에 의지하여 형식의 단일화, 전진성, 분절화로 나누어 단함을 감지할 수 있는 단위에서 의미가 부여된다. 그리고 이런 조각들은 유사성과 관련성에 의해 기억을 형성시키면서 장기화하여 전체 감상이 이루어질 수 있다고 주장한다.

중심적일 수밖에 없다.

영상서사에서 자연언어가 현시되는 경우는 배우의 대사와 자막에 의해서이다. 쇼트 단위에 포함된 정보량을 비교해 보더라도 동화상에 비해 자연언어의 정보량은 미미한 편이지만, 다른 기호들의 도움을 받아 메시지의 핵심 맥락을 구축하게 된다. 왜냐하면 영상서사는 어느 한 기호를 중심으로 의미작용을 해 나가는 것이 아니라 동화상, 자연언어, 음악 등이 각자 개별작용에 의해 의미와 약호를 형성시키기 때문에 통합된 영상기호에서는 각자 기호의 특성에 맞는 기능을 중심으로 작용하게 된다. 이는 매우 복합적이며 입체적인 양상을 지니게 되어 통합된 기호작용을 중심으로 접근하지 않으면 개별적인 기호작용에 매몰되어 매우 한정적인 의미만을 파악하게 된다. 따라서 영상기호에서 자연언어는 다른 기호의 작용을 도와 그들의 의미를 고정시키는 역할을 하게 되며 다른 기호들은 자연언어에서 의미를 산출해 낼 수 있도록 맥락적 정보를 제공하게 되는 것이다.

그러나 음악은 일반적인 기호의 <기표-개념-이미지>작용으로 접근하기가 쉽지 않다. 왜냐하면 음악은 기표와 개념의 고정성이 매우 약하기 때문에 다른 기호인 동화상이나 자연언어처럼 의미를 파악하기가 용이하지 않기 때문이다. 음악도 하나의 개별 기호로서 기표와 개념 이미지를 가지고 있다. 그런데 음악의 기표는 소리이다. 이 소리는 음성기호의 기표인 소리와는 차이를 지니고 있다. 음성기호의 소리는 입자로서의 고정성이 강한 반면 음악의 기표는 파동으로서 고저·장단·음색 등 비고정성이 강화된 특징을 지니고 있다.⁴³⁾ 그리고 음악 기호의 개념 속에는 표층적 개념에 해당하는 사회적·문화적 의미만을 지니고 있는 것이 아니라 음이 가지는 보편음가도 개념으로 가지고 있다. 이는 음악에 부여되는 개념이 다양하게 작용할 수 있음을 말한다. 이에 반해 이미지는 거의 잠재된 형태로 드러난다.

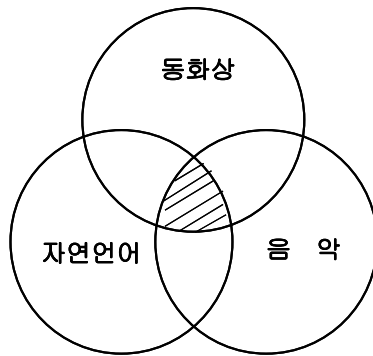
일반적으로, 음악의 구조는 음운에 해당하는 음표와 통사에 해당하는 악절로 드

43) 서우석, 「소리의 의미」, 『기호와 해석』, (문학과지성사, 1998). pp. 123~138. 소리의 철학적 특성을 비물질성, 이상성, 타자성, 퇴행성 네 가지로 구분하면서 음악과 언어의 소리의 차이점을 인정하고 있다.

러나지만, 의미층위는 <소리-사회·문화적 개념>의 표층적 의미층위와 <소리-보편음가>의 두 가지로 드러난다. 이는 음악이 정서뿐만 아니라 본능적 감정 반응을 유도할 수 있다는 사실과 직결되어 있다. 본능적 감정은 표층적 의미 층위의 토대가 된다는 점에서 결국 음악은 표층적 의미층위를 벗어나기 힘든 특징을 지니고 있다. 그럼에도 불구하고 음악기호가 표층적 의미층위를 벗어날 수 있는 것은 자연언어나 동화상이라는 기호에 촉매제로 작용하기 때문이다. 이는 음악기호가 동화상이나 자연언어에 의해 발생하는 의미를 증폭시키거나 감소시키는 촉매로서 표층적 의미와 심층적 의미 층위를 연결하는 매개체 역할을 수행할 수 있음을 뜻한다.

결국 동화상은 동화상대로, 자연언어는 자연언어대로, 음악은 음악대로 스스로의 기호적 특성에 맞는 순차적이고 유기적인 의미작용을 하며, 이러한 개별기호의 의미작용이 통합의 절차를 거쳐 영상서사의 의미로 형성된다. 따라서 영상서사에서 자연언어만을 놓고 볼 때 비유기성이 드러나는 것은 다른 개별 기호들과의 연계성이 상실되었거나 그 정보량이 미미하여 수용자가 인접성이나 유사성을 발견하지 못한 경우라고 할 수 있다.

여기서 개별기호들의 통합작용은 두 가지 의미작용을 낳게 된다. 하나는 개별기호가 서로 보편성과 상식적 의미를 주고, 받으면서 영상서사의 의미를 명료화시키는 경우이다. 이렇게 형성된 의미는 결국 사회적·문화적·역사적 범주 안으로 들어오게 된다. 그렇게 되면 전체적인 영상기호의 의미 작용은 표층적 범주에서 보편적이며 상식적 의미로 작용하게 된다. 다른 하나는, 개별기호 자체는 비유기적으로 작용하지만 이들이 전체적으로 작용할 때는 유기적으로 작용하여 영상서사의 의미를 명료화시키는 경우이다. 이러한 결과는 개별기호 자체의 내적 요소가 비유기적이더라도 개별 기호들이 영상기호로 통합될 때 유기적으로 작용할 수 있는 것은 개별기호의 상보성 때문이다. 이를 정리하면 다음과 같다.



<그림 5> 표층적 의미 층위 형성에 따른 구성기호 양상

결국, 구성기호들이 보편적이고 상식적으로 통합될 때 영상서사는 표층적 의미를 생성시키고, 낯설고 특수하게 통합될 때 심층적 의미를 생성시키게 된다. 그렇게 되면 영상기호는 사회적이며 보편적 체계와 심층적이고 확장된 의미를 유기적으로 획득하게 된다.

영상기호의 의미작용은 개별과 통합 양상에 따라 단계별로 구분되어 있지는 않다. 영상서사를 구성하는 기호의 개별작용에 의해서 형성된 의미와 이들의 통합된 영상기호 작용에 의해서 형성된 의미는 분명 다르다. 이때 이들의 의미 양상은 부분적 의미와 전체적 의미와의 관련성 외에도 표층적 층위와 심층적 층위에 걸쳐 입체적인 양상으로 나타난다. 이러한 양상 파악이 난해한 것은 개별 기호작용과 통합 기호작용 모두 표층적 층위와 심층적 층위를 형성하기 때문이다. 따라서 영상서사의 의미를 파악할 때 특히 시각적 특성에 국한시켜 개별 기호작용을 해석하는 것은 의미파악에 오류를 가져오게 한다.

그러므로 영상서사의 의미를 파악하고자 할 때는 통합된 영상기호의 의미를 중심으로 파악해야만 한다. 이때 영상기호의 통합적 작용으로 형성되는 의미의 특성이 영상서사의 의미 층위를 형성한다. 단지 영상서사가 복합기호로 구성되어 있기 때문에 복합적인 의미층위를 형성하게 된다. 이때 새롭게 구축된 복합적 층위가 만들어 내는 의미는 다시 새롭게 약호화 됨으로써 영상서사의 의미는 통합된 영상기호를 중심으로 확장되게 된다. 즉, 영상서사는 심층적 의미를 형성할 수 있지

만 이러한 의미는 표층적 의미 체계의 파악을 통해서만 가능하고, 표층적 의미 층위는 심층적 의미층위를 생성시키는 소통의 기본 전제라고 할 수 있다. 다음 영상서사에서는 표층적 의미의 생성구조를 보여주는 경우이다.



보다 큰 꿈을 향해 질주합니다.
 생동하는 도시 속으로 자유로운 세상을 향해
 자신감으로 도전하는 당신의 미래
 젊음이 함께 하는 더욱 큰 가능성을 향해 도전합니다.
 젊음이 발산하는 열정 속으로
 이제 당신 곁에 KT&G가 함께 합니다.

위의 예시는 모(某) 기업의 홍보 영상 자료이다. 이 영상서사는 매우 직접적인 표현들로 전개되는데 시각적 측면인 동화상은 도시 광장에서 스포츠인 인라인스케이트를 타는 젊은이들을 등장시킨다. 그들은 남·여 불문하고 서로 어울리면서 인라인스케이트 타는 법을 가르쳐주고 같이 즐긴다. 이러한 그들의 행위와 함께 동화상의 속도를 빠르게 전개시킴으로써 수용자는 젊음, 자유, 도전 등을 만끽하게 된다. 이때 이러한 의미작용은 내레이션에 의해 좀 더 명확하게 주제를 형상화하고 고정된다. 내레이션은 젊은이만이 지닐 수 있는 상징적인 어휘들을 사용함으로써 동화상과 보조를 맞추고 있다. 즉, 미래에 대한 가능성과 도전, 열정 등의 어휘를 사용함으로써 이상적인 특징만을 열거하고 있는 것이다. 이때 음악은 동화상의 속도와 내레이션의 속도 중간의 리듬과 멜로디를 선택하여 의미전달에 전혀

방해가 되지 않도록 하고 있다. 그리고 통합작용을 하게 되는 영상기호 단위에서는 화면영상을 통하여 유상 이미지와 유상 개념이 서로 순차적이면서 동일한 범주 내에서만 작용하도록 유도하고 있다. 이러한 기법 이면에는 수용자로 하여금 특정한 정서와 감정을 유발시키기 위한 목적이 숨어있다. 화면영상, 유상 개념, 유상 이미지의 일치성은 정서의 다양한 유발을 일으키기보다는 단일 감정으로 강화된다. 즉, 수용자가 느끼게 되는 희열, 흥분, 기쁨 등의 유사한 성격의 정서를 쾌(快)의 성격으로 강화시켜 나감으로써 단일 정서로 인식하게 한다. 이러한 상태는 매우 즉각적인 반응을 유발하게 되며 수용자로 하여금 동조와 호응을 얻어낸다. 이때 이러한 정서 반응을 효과적으로 상승시키기 위해서 청각적 자극이 적절하게 사용되고 있다. 음악, 내레이션의 음색과 억양은 수용자로 하여금 유상 이미지로 인해 나타날 수 있는 과도한 흥분과 희열을 계획적으로 억제시키고 있다. 그러므로써 수용자는 동화상의 매우 빠른 전개 속도가 실제 지각상의 속도 범위를 벗어나지 않았다고 생각하게끔 유도한다.

따라서 위의 예시에서 알 수 있듯이 ‘짧은이의 역동성과 생동감=활력(끊임없는 도전정신)=KT&G 기업’의 연관성에 동화상, 자연언어, 음악의 초점이 맞추어짐으로써 통합된 영상기호작용에서도 같은 의미를 산출해 내고 있다. 이는 매우 단선적인 기호 운용방식으로 충실하게 표층적 의미층위에서만 작용하고 있는 경우라고 할 수 있다. 만약 수용자가 부분적으로 심층적 의미를 형성해도 강렬하게 제시되어 있는 표층적 의미에게 주도권을 내주고 통합되게 된다.

이와는 달리, 영상기호가 사회적 약속이나 용례를 뛰어넘고 있는 경우도 있다. 기호가 표층적 체계를 뛰어 넘을 수 있는 것은 기호에 작용하는 정서와 상징의 힘에 의해서이다. 이 정서와 상징은 기호의 기표나 이미지, 개념에 각각 분리적으로 작용할 수도 있으며 동시에 공통적으로 작용할 수도 있다. 따라서 영상기호는 표층적 층위를 뛰어넘어 새로운 가치를 내포한 심층적 의미를 획득할 수 있다.

영상서사는 예술적 지향성이 강하다. 그러므로 수용자는 영상서사의 정보를 처리하기 위해서 영상서사가 평면적 지각구조를 벗어나 있음을 인식해야 한다. 이는

기존의 문자서사의 약호체계나 정보 전달체계로는 설명될 수 없는 영상서사 특유의 소통구조가 있음을 뜻한다. 그렇다고 해서 모든 영상서사 텍스트들이 문자서사의 약호체계와 무관하게 존재하는 것은 아니다.

영상서사에서 드러나는 화면영상은 단지 물리적 자극체계에 지나지 않는다. 빛과 소리, 파동 등으로 수용자에게 전달되고 있을 따름이며 이러한 자극체계에 의미를 부여하고 있는 것은 수용자이다. 수용자는 지각을 기반으로 기억구조에서 경험과 지식을 끌어내어 의미처리를 하게 된다. 그리고 의미를 처리하는 과정에서 정보를 선별하고 기존의 경험에 근거하는 기대 및 상징체계에 의해 또 다른 체계를 구성한다. 이 경우 의미처리는 영상서사의 기호적 특성과 관련이 되기보다는 지각과 기억구조 자체와 밀접한 관계를 지닌다고 할 수 있다. 이러한 경우 지각의 역할은 소통의 실체로 간주 될 수가 있다. 그러므로 영상서사는 실제 표층적 의미 수준의 의미처리를 하더라도 심층적 의미가 발생하게 되는 것은 작품 전반에서 드러나는 문화적, 역사적 배경을 기반으로 한 정서와 상징작용의 결과이다.

다음은 영상서사가 미적 가치를 획득하기 위해 반드시 감각적이고 추상적이어야 한다는 관념을 깨는 예라고 할 수 있다.



- ① 할아버지는 외출했다가 돌아오고 할머니는 마당에서 물통 얼음을 깨고 있다.
- ② 외양간에 소가 입김을 내뿜으며 한번 울음을 내뿜는다.
- ③ 할아버지 : (방으로 들어가면서) 들어가, 추운데 뭐하는 거야, 응. 어여

들어와,

(방안) 어이쿠 방이 왜이래

④ 할 머 니 : (방으로 들어오면서) 어휴 추운데 애들 고생이나 안하는지
원 !

⑤ 여 : (집 전경) 여보 ! 아버님 댁 보일러 놔 드려야겠어요

⑥ 내레이션 : 보일러는 경동보일러

위의 예시를 살펴보게 되면 한 보일러 회사의 광고이다. 추운 겨울 초저녁, 시골 농가에 사는 노부부가 일을 마치고 차가운 방안에 들어서면서 자식들은 따뜻하게 지내는지 걱정하는 모습과 함께, 반대로“올해는 아버님 댁에 보일러를 놓아 드려야겠다”는 부모님을 걱정하는 며느리의 멘트가 오버랩(Over Lap) 되고 있다. 이 예시를 수용자가 의미처리를 하기 위해서 특별히 주목하여 인지처리 과정을 거쳐야 되는 부분은 거의 없다고 할 수 있다. 순차적이면서 일상적 지각체계 내에서 무리 없이 전개되고 있기 때문이다. 단지 여기서 부가적으로 삽입된 며느리의 멘트가 동화상의 내용과는 상반성을 보이고 있으나 내용면에서는 반전이나 부가적인 의미를 형성시키고 있기 보다는 노부부의 행동과 대사의 연결선상에 놓여 있다고 할 수 있다. 즉, 연쇄작용을 통해서 자식을 걱정하는 부모와 부모를 생각하는 자식의 가족애를 통해 수용자로 하여금 효심을 유발시키도록 유도 하고 있는 것이다. 그럼으로써 이 광고는 수용자로 하여금 매우 정감어린 정서를 유발시키는 방식으로 제품을 선전하고 있다.

이러한 정서의 힘은 직접적으로 특정 제품을 소개하고 있지만 수용자로 하여금 거부감을 없애는 역할을 한다. 따라서 제품 사용에 대한 직접적인 권유에도 불구하고 선전성 이외에 가족애를 통한 효심이 부각되고 있다. 이러한 분위기는 이 예시에서 구성기호인 동화상과 자연언어에 의해 두드러진다. 동화상은 정서를 정서로 끌어올리는 동기를 제공한다. 한국의 전형적인 농가를 보여줌으로써 “고향에 대한 그리움 + 한겨울 시골집의 불편함과 추위 + 노부부만의 단출한 생활에서 오는 외로움”을 동시에 시각적으로 형상화 시킨다. 이러한 동화상의 역할은 객관성

과 구체성을 동반하여 수용자로 하여금 현실과의 경계선을 모호하게 만든다. 이러한 동화상의 효과를 다시 상승시키고 있는 것은 자연언어 즉, “아버님 댁에 보일러를 놔 드려야 겠”다는 며느리의 내레이션이다. 이 내레이션은 실제로 동화상과 대조를 이루면서 반전을 꾀하는 부분이기도 하다. 그럼으로써 이 예시의 의미작용을 표층적 층위에서 심층적 층위까지 확대할 수 있도록 하고 있다. 그러나 동화상과 자연언어의 유기적 결합에 의해 심층적 층위작용을 제한하고 있다고 할 수 있다.

이처럼 이 예시는 고향에 계신 노부모님을 위해서 조금이라도 자식된 도리를 하고 싶다면 자사 제품을 이용해 보라고 정서작용에 의지해 호소하고 있지만, 그 전개를 살펴보면 철저한 논리적 배경으로 깔고 있음을 알 수 있다. 이는 순차적이며 일반적인 지각구조에 의해 동화상과 자연언어를 연결하여 표층적 의미를 생성시키고 있기 때문이다.

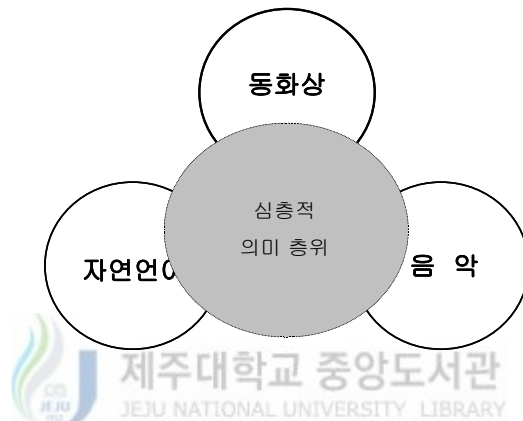


2) 심층적 의미 층위

기호가 일상적 의사소통의 수단이라고 해서 기의가 기표에 고정되어 있다는 뜻은 아니다. 기의가 고정된다는 것은 표층적 체계나 지각 범위 안에서 쉽게 인지됨을 의미한다. 이럴 경우, 기의는 대부분 순차적(順次的), 인과적(因果的)이며 상식적인 개념이 분명한 사회적인 용례로 굳어진 체계에 놓이게 된다. 이는 1단계 의미작용 체계인 표층적 의미층위의 속성이라고 할 수 있다.

이와는 달리, 기호 사용자가 자신의 주관적인 정서나 느낌 또는 상호 주관적인 문화적 경험이나 가치를 기표에 부여하는 경우가 있다. 이렇게 되면 비순차적이고 비인과적인 기의 체계가 드러나는데 이런 경우를 2단계 의미작용 체계인 심층적 의미층위가 구축된다. 심층적 의미는 표층적 의미에 비해 보다 다의적이고 확장적이며 유동적인 의미가치를 갖는다. 이러한 심층적 의미는 반드시 표층적 의미를 전제로 형성될 수 있다. 따라서 심층적 의미는 표층적 체계를 기반으로 하여 구축

되며, 그 의미 해석 또한 심층적 의미 체계를 통해서만 해독될 수 있다. 그러므로 이 두 체계는 문화적 배경을 기반으로 서로 상보적인 관계를 이루면서 밀접한 유기적 상하 관계를 이루게 되는 것이다. 다시 말해서, 심층적 의미는 1단계 의미작용 체계인 기표와 표층적 기의 체계가 2단계 의미작용으로 확장되어 형성된다. 이를 도식적으로 드러내면 다음과 같다.



<그림 6> 심층적 의미 층위 형성에 따른 구성기호 양상

심층적 의미가 1단계 의미작용 체계인 표층적 의미와 형식(form)을 기반으로 한다는 사실은 영상기호에서 화면영상과 유상 이미지의 관계를 통해서도 명확하게 드러난다. 화면영상과 유상 이미지는 실상 기표와 이미지의 관계이지만 영상서사에서는 이들의 경계선이 모호하다. 그만큼 이 두 요소는 실제적으로 유사하며 밀접한 관계이다. 따라서 화면영상을 통하여 제시되는 이미지와 두뇌과정을 거쳐 연결작용을 하게 되는 이미지는 비슷한 형태를 유지하게 된다. 이는 동화상으로 제시되는 이미지를 토대로 유상 이미지가 재현되기 때문이다. 그러므로 영상기호의 이러한 특성 즉, 동화상, 화면영상, 유상 이미지의 유사성은 영상서사의 다른 기호 작용에도 영향을 미쳐 구성기호 간에 그리고 영상기호의 요소 간에 연결작용을 매우 밀접하게 한다. 따라서 영상기호는 의미의 확장성이 문자기호보다 약하다고 할 수 있다.

예로 하나는, 칼라사진으로 화창한 날을 선택하여 활기있고 화려한 도시를 촬영하였고 다른 하나는, 흑백사진으로 흑백의 강한 대비를 통해 차갑고 쓸쓸한 도시를 촬영하였다고 가정해 보자. 심층적 의미는 스타일(style) 또는 상징 형식(form)이 만들어 내는 작자의 새로운 약호체계라고 할 수 있다. 영상서사에서 표층적 의미는 카메라가 필름에 담은 실제 대상을 그대로 옮겨 놓은 실질 대상을 지시하는 경우로 드러나지만, 심층적 의미는 이 과정에 개입되는 생산자의 확장된 승화된 정서와 상징적 의미를 반영하는 내용으로 드러난다. 즉 사진작가가 도시의 주변 배경과 사진 촬영의 기법을 통해 그 도시의 이미지를 상징적으로 만들어가는 과정이라 할 수 있다. 도시의 활기참과 쓸쓸함을 드러내고자 시각적 이미지의 틀(frame)속에 무엇을 포함시키고 무엇을 배제할 것인가. 또는 초점을 어디에 둘 것인가. 노출은 얼마를 줄 것인가. 앵글은 어떻게 잡을 것인가 등의 형식 선택과 구조를 통해서 영상기호의 심층적 의미를 결정한다.

영상기호 작용은 문자기호와는 달리 선형적이 아니라 비선형적⁴⁴⁾이라고 할 수 있다. 왜냐하면 영상서사는 복합기호들의 개별작용과 통합작용을 중심으로 의미를 생성하기 때문이다. 또한 영상서사의 구성기호인 동화상, 자연언어, 음악의 개별 기호작용을 통해 구성기호의 약호가 형성되고 의미작용을 할뿐만 아니라, 다시 구성기호들이 통합작용을 통해 네트워크로 연결되는 현상을 볼 수 있다.

그러나 영상서사에서 통합 기호작용을 통한 영상기호의 연결은 환유적 성격이 매우 강해 약호화 되었을 때 반복과 예측성을 높이게 됨으로써 입체화된 기호 구조의 무분별한 연결을 방지한다. 특히 영상기호의 동화상이 실제와 같은 속성을 지님으로써 이러한 폐단을 방지할 수 있다. 따라서 영상기호에서의 <화면영상-

44) 유현주, 『하이퍼텍스트』, (연세대학교출판부, 2003). pp. 37~44. 선형성은 기존의 문자기호를 사용하는 방식으로 선택성과 계열성이 일정한 약호와 문법구조 안에서 작용하는 방식을 일컫는다면 비선형성은 처음 하이퍼텍스트를 통해 소개되었던 방식으로 조각 텍스트와 구성 성분들에 의해 하나의 네트워크를 구성한다는 것을 의미하지만 영상서사에서는 이를 보다 세분화, 구체화시키게 된다. 왜냐하면 영상서사에서는 복합기호 즉, 다매체를 사용하게 됨으로써 이미지, 소리, 동화상 등이 각기 진행방향을 선택해 하이퍼텍스트보다 이를 쉽게 확인할 수 있기 때문이다. 따라서 영상서사는 비선형적인 구조 즉, 계속 가지를 쳐 나갈 수 있는 전개 방식과 그 전개 방식의 폭넓은 유형 선택이 가능함으로써 비선형구조를 이루고 있다고 할 수 있다.

유상 개념-유상 이미지>의 연결은 실제와의 유성과 구성기호의 개별작용에 의해 제약을 받게 되어 무분별한 의미 연결과 확장이 이루어지지 않는다.

이때 영상서사가 사고 중심의 체계를 이루면서 전개되더라도 개별 기호작용이 이와 같다는 것은 아니다. 영상서사의 구성기호들은 텍스트 내적으로 개별 기호작용을 하게 되어 음악을 제외하더라도 동영상은 사고 중심으로, 자연언어는 감정 중심으로 작용을 할 경우 비순차성과 비유기성을 지니게 된다. 그러므로 영상서사는 내적인 갈등이 조성되어 심층적인 의미작용을 하게 된다. 이는 영상기호의 작용이 쇼트와 쇼트, 장면과 장면에서 비유기적으로 결합하는 것을 말하는 것으로 작자의 사고와 정서의 교용 양상을 문자기호에서 보다 쉽게 확인할 수 있다. 또한 사고와 정서가 영상기호 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>의 요소를 각각 지배한다는 것을 의미한다고 할 수도 있다. 그렇게 되면 사고가 유상 이미지를 지배할 때 감정은 유상 개념을 지배하거나 사고가 유상 개념을 지배할 때 감정은 유상 이미지를 지배하기도 함으로서 사고와 정서가 비유기적 통합작용을 한다는 것을 의미한다.

영상기호가 통합작용을 거치게 되면 그 결과는 텍스트의 문법구조로 나타난다. 일반적으로 영상서사의 문법구조는 프레임, 쇼트, 장면 단위로 나눌 수 있다. 그러나 이는 의미작용과는 무관한 기계적 편집의 단위일 뿐 개별 기호들의 의미 작용의 단위는 아니다. 영상기호의 요소인 동영상, 자연언어, 음악은 각각 개별 기호로서의 자격과 영상기호 요소로서의 자격을 동시에 갖고 있다. 동영상은 프레임 단위에서부터 통사구조를 형성시켜 의미 파악이 가능하지만 자연언어는 그 분량에 관계없이 메시지의 맥락을 명확하게 구축하는 역할을 한다. 그리고 음악 역시 그 분량에 무관하게 통합적 의미 구축에 참여하게 된다. 그러나 구성기호의 최소 의미 파악 단위는 구성기호의 개별적인 약호에 의해 각각 다르다.

영상서사에서 의미란 현시되는 화면영상을 토대로 두뇌에서 부여되고 처리되는 모든 정보를 말한다. 그리고 하나의 화면영상을 통해 부여되거나 산출되는 정보는 매우 다양한 체계를 이루고 있다. 그렇지만 영상서사가 소통을 지향하는 한 이러

한 정보들은 일정한 플롯을 형성해야 한다. 이는 인지과정을 거쳐 처리되는 언어는 일정한 약호원리에 의해 유기적으로 구성된다는 것을 뜻한다.

영상기호는 개별기호의 통합작용에 의해 형성된 기호로서 동화상과 자연언어, 음악을 중심으로 문법구조 즉, 분절단위를 설정해야 한다. 따라서 개별 기호의 작용이나 기계적인 편집 단위가 아니라 통합된 의미를 형성하는 단위로서 동화상과 자연언어의 자연스런 연결이 드러나는 장면(Scene)이 적당하다고 할 수 있다. 이는 일상 언어의 통사에 해당하는 것으로 영상서사의 문법 단위라 할 수 있다. 그렇다고 프레임이나 쇼트가 무의미하다는 것은 아니다. 프레임이나 쇼트가 없으면 장면이 이루어지지 않는다는 사실은 프레임이나 쇼트에도 의미를 실어 나르는 역할이 있음을 암시한다.

유리 로뜨만(Iurii Lotman)은 구문의 사슬로 결합한 경우와 플롯유형의 과정을 통해서만 심층적 의미의 층위가 형성되는 것으로 보고 있다.⁴⁵⁾ 그는 영상기호의 심층적 의미는 각각의 개별기호가 가지는 의미가 아니라, 통합적 감상 단계에서만 심층적으로 발생한다고 본다. 이때 심층적 의미는 일상적이며 용례화 된 표층적 체계에 존재하는 것은 아니다. 다시 말하면 영상서사의 심층적 의미는 생산자와 수용자가 표층적 체계를 바탕으로 그것을 넘어 설 때 존재한다. 따라서 심층적 체계는 표층적 정보체계와는 다른 정보체계로 구성되어 있다. 문자서사에서 심층적 정보는 기호 구성 방식에 따라 <기표-개념-이미지> 중 어느 한 요소를 중심으로 확장되는 양상을 보인다. 그러나 영상서사에서는 <기표-개념-이미지>를 중심으로 심층적 의미의 확장성을 확인하기는 매우 어렵다. 왜냐하면 <화면영상-유상 개념-유상 이미지>는 모두 개별 기호 속에 들어 있기 때문이다. 그러므로 심층적 의미는 영상기호를 구성하는 개별기호의 관계< 동화상-자연언어-음악>

45) 유리 띠냐노프의 3인, 『영화의 형식과 기호』, 오종우 옮김, (열린책들, 2001). pp. 220~224. 여기에서 유리 로뜨만은 영화의 통사구조 측면에서 묘사적이고 사진적인 측면을 중심으로 네 개의 차원으로 구분하고 있다. 첫째는, 기능적으로 동일한 요소들의 결합이고 둘째는, 상이한 구조적 기능을 가진 요소들의 교용이며 셋째는, 구문의 단위들을 구문의 사슬로 결합한 것이며 넷째는, 플롯의 유형이다. 따라서 첫 번째 차원과 세 번째 차원은 영화 고유의 서술성의 토대가 되고 두 번째 차원과 네 번째 차원은 문학적성 더 넓게는 문화 전반의 의미에서의 서술성과 동등하다고 주장하고 있다.

에서 파악하는 것이 더 효과적이라 할 수 있다.

이는 영상기호의 심층적 의미 작용이 문자기호나 도상기호의 작용방식과는 다름을 알려준다. 앞서의 언급처럼, 영상서사는 문자기호나 도상기호와는 달리, 단일 기호작용에 의해 심층적 의미가 발생하는 것이 아니다. 각각의 구성기호들이 특성에 맞게 분리 작용함으로써 심층적 의미가 발생한다는 것이다. 유상 이미지는 사고 중심작용을 할 때 유상 개념은 정서 중심의 작용할 수 있고, 유상 이미지가 정서 중심의 이질적인 결합에 의해 구성된다면 유상 개념은 사고 중심으로 일관성 있게 전개되는 경우가 그것이다. 이는 영상서사의 장면에서 확인할 수 있다.

영상서사는 시각과 언어 예술의 특징을 모두 지닌 장르로서 기존의 예술들이 정적이라면 영상서사는 동적인 운동성을 지녔다. 이는 필름의 기계적 도움으로 형성된 특징으로 영상서사 내에서 작용하는 기호들이 실제적인 움직임을 지니도록 한다. 그러므로 이러한 움직임 중 가장 활발한 움직임을 보이는 시각적 특성에만 중점을 두고 의미를 파악할 경우 의미의 오류가 발생하기 쉽다. 이러한 결과는 영상기호의 의미파악을 위해 동화상과 자연 언어를 통합적으로 연결시키지 않을 때 발생하게 된다.

그러나 이러한 경우가 아니라 작자의 의도에 따라 기호 요소간의 결합을 비유 기적이면서 비순차적으로 전개하는 경우가 있다. 이는 작자의 감정 작용에 따른 구성으로 영상서사의 표층적 의미처리에 의해 문화적·사회적인 부가의미가 발생하는 경우와는 다르다. 영상기호의 이질적인 결합에 의해 작자의 정서를 드러내고자 의도적으로 사용하는 경우이다.

그렇다고 모든 시청자가 영상서사에서 심층적 의미를 부여하거나 확인할 수 있는 것은 아니다. 영상기호는 화면영상과 밀접한 관계를 지니고 있기 때문에 시청자는 유상적 이미지와 개념에서 형성되는 심층적 의미를 표층적인 의미를 통해서만 파악할 수도 있다. 영상기호는 화면영상인 기표와 유상 이미지의 유착성으로 인해 이미지 중심의 기호라고도 할 수 있다. 일상언어나 자연언어의 기호가 기표를 통해 개념과 이미지를 능동적으로 환기하는 두뇌처리 과정을 거치면, 영상기호

는 화면영상을 통해 유상 이미지와 유상 개념이 직접 현시되기 때문에 수용자 입장에서 매우 수동적이라고 할 수 있다. 또한 수용자는 화면영상을 보면서 자신이 유상 개념과 유상 이미지의 연결 작업을 하고 있다고 잘 느끼지 못한다. 그것은 일상적인 기호생활에서 <기표-개념-이미지>의 꾸준한 사용과 학습을 통해 강하게 결합시키는 연습이 되어 왔기 때문에 영상기호에서는 이를 더욱 쉽게 처리하게 된다. 화면영상을 보면서 유상 이미지와 유상 개념이 자동으로 환기되기 때문에 사람들로 하여금 영상기호들이 어떻게 만들어졌는지 깨닫지 못하게 만들며 그 결과 이를 있는 그대로라고 믿게 만든다.

이렇게 영상서사의 심층적 의미가 발생하는 것은 궁극적으로 정서 작용이 강하게 작용한 결과라 보아야 한다. 정서는 의미 처리와 관련된 표층적 의미망에 간혀 있지 않는다. 사고가 외부적 자극에 대해 일정한 흐름의 체계를 유지한다면 정서는 이러한 자극에 대해 끊임없이 운동하며 새로운 의미를 만들어 낸다. 이렇게 새로운 의미를 만들어 낸다고 하더라도 정서 자체가 비체계적이고 비논리적인 것은 아니다. 정서는 자체의 플롯을 가지고 있기 때문에 방향성과 체계성을 지니고 있다.⁴⁶⁾ 이 방향성과 체계가 새로운 의미를 지향할 때 나타나는 것이 심층적 의미이다.

그러므로 현상적으로 기술되어 있는 영상서사의 구성기호들은 심층적 의미를 산출할 수 있는 매개물의 기능을 하게 된다. 이처럼 심층적 의미 작용을 하게 된다는 것은 역으로 영상기호의 유상 개념이나 유상 이미지의 연결이 일반적 약호 과정이나 인지 범위를 벗어날 수 있음을 말하는 것이다. 또한 영상서사의 비인과적이며 비약호적인 체계를 순차적인 시·공간의 유기적 관계로 구성하여 일반 지각 범위 안에 맞게 전환시키는 일반적인 약호화 과정이 필요함을 의미하기도 한다. 따라서 영상서사의 의미처리가 올바르게 이루어졌는지 판단하기 위해서는 자

46) H. 마르쿠제, 『미학과 문화』, 최현, 이근영 옮김, (범우사, 1999). p. 115. 참조. 그는 여기서 칸트의 말 “오성의 보편적 법칙을 수립할 수 있듯이, 감성의 보편적 법칙도 수립할 수 있다. 즉 감성의 과학인 미학이 있고, 오성의 과학인 논리학이 있는 것이다.”을 인용하면서 미학이 곧 감성의 과학이 예술의 과학으로 바뀌고 감성의 질서가 예술의 질서로 바뀐다는 견해를 피력하면서 칸트의 의견에 동의하고 있다.

연언어의 통사구조의 형식을 통해서 가능하게 되며 이것을 통해 또한 감상하게 된다.

결국 심층적 의미는 <동화상-자연언어-음악>의 관계가 사회적 방식을 벗어날 때 발생하며 이에 따라 영상서사도 세 가지로 유형화 하여 살펴 볼 수 있다. 첫째, 자연언어만을 심층적으로 확장시켜 운영 방식으로 채택하는 경우, 둘째 동화상만을 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택하는 경우, 셋째 음악을 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택하는 경우라 할 수 있다.

다음 예시는 영상서사에서 동화상을 중심으로 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택한 경우이다.



- ① 한 청년이 드림채를 거드랑이에 끼고 도시 한복판 길거리에 나타난다. 도심의 모든 건물과 도로와 주차해 있는 자동차는 모두 신문지로 도배되어 있다.
- ② 청년의 얼굴이 점점 크게 부각되면서 다시 얼굴에서 슬픈 눈매를 강조한다.
- ③ 청년이 도심 한복판에서 드림을 치기 시작한다. 순간 회색빛 도시 속에서 청개구리들이 일제히 신문지를 찢고 튀어 나온다.
- ④ 강하고 경쾌하게 드림을 연주하는 청년의 모습과 그 주변에서 하늘로 쉴 새 없이 뛰어 오르는 청개구리들, 그리고 무겁게 먹구름 낀 하늘에

서 구름이 서서히 걷히면서 햇살이 쏟아진다.

- ⑤ 회색빛 도시 길거리에 온통 청개구리들이 메워져 있고 그 위로 'TTL'
제품명이 자막으로 쓰인다.

이 예시에서는 신문지로 도배된 도시를 배경으로 청년과 청개구리를 주요 이미지로 채택하고 있다. 권위적이고 기존의 확고한 가치관이 중심을 이루는 사회 단면을 드러내고 있다고 할 수 있다. 이러한 배경을 중심으로 검은색 정장을 입고 실크햇(Silk Hat)까지 착용한 청년이 가방을 들고 등장한다. 청년의 옷차림은 19세기를 전·후한 서구 상류층의 정통 정장으로 사회의 권위와 위계질서를 존중받도록 교육되어진 계층을 암시하고 있다. 이는 권위적이고 전통적인 분위기를 암시하는 우울한 회색 빛 도시에 나타난 청년이 매우 낮은 존재임에도 불구하고 옷차림을 통해 이 도시의 일부분임을 나타내고 있다.

그러나 청년은 이러한 분위기에 휩쓸리지 않고 나뭇대로의 새로운 정신을 지니고 있는 존재이다. 그것은 청년이 도시 한 가운데에서 드럼을 치는 행위와 그러한 행위를 통해 추측하게 되는 경쾌하고 빠른 음악의 성격과 리듬을 통해서 드러난다. 이어 도시 곳곳에서 신문지를 뚫고 청개구리가 튀어 오른다. 청년의 행동에 동조하는 숨은 세력이 도시 곳곳을 뒤덮게 된다. 우리나라 문화권에서 청개구리는 매우 반항적이며 아직 덜 성숙된 이미지를 지니고 있다. 그러나 이 광고에서는 이러한 이미지만을 모방한 것이 아니라 동화의 끝부분에서 드러나는 자신을 반성할 줄 아는 부분까지 신경을 쓰면서 나뭇대로 다시 반전을 시도하고 있다. 기존의 경직된 가치관과 질서에 반항하는 정신, 자신을 반성할 줄 아는 정신이 곧 세상을 바꾼다는 메시지를 전달하고 있다. 그러므로 20대의 반항정신은 의미 있는 것이며 이러한 정신은 곧 기존의 사회를 변화시킬 수 있다는 뜻을 내포하고 있다. 그러면서 한 단계 더 앞으로 나아가 20대의 이러한 정신을 표출하고 알릴 수 있는 것은 자신들 회사 제품이며 이 제품은 20대에게 필수라는 의미를 암시하고 있다. 즉, '반항적이며 도발적인 청개구리의 이미지=20대 젊은 세대의 도전 정신=세상을 바꾼=젊은 세대에 맞게 새롭게 개발된 제품=도시 어느 곳에서나 쉽게 통화 가능한

핸드폰=젊은 세대에게 필수적인 제품이라는 암시'로 이어지고 있다.

이 광고는 제품을 사용하게 될 세대의 특성을 설정한 다음 그 특성에 초점을 맞추어 배경적인 요소인 도시, 드림, 소년의 옷차림 등을 설정하여 전개시키고 있다. 청개구리는 신세대들의 정신을 표방한 것으로 소년을 중심으로 영상서사를 전개시킬 때 소년이라는 기호와 관련된 개념을 확장시킴으로써 등장하게 된다. 뿐만 아니라 이 영상서사의 배경으로 제시되는 모든 요소가 소년이라는 특성을 중심으로 개념의 확장을 통해 구체적인 이미지로 재현시키고 있다. 마지막으로 소년과 관계된 개념들을 통해 신세대들의 특성을 포괄적으로 아우르면서 TTL이 이러한 특성을 잘 반영시킨 제품임을 강조하고 있다.

이 예시 광고는 유상 이미지를 중심으로 몽타주(Montage)⁴⁷⁾를 통해 완성하고 있으나, 표층적 체계에서 살펴보면 각 쇼트의 연결이 비인과적으로 연결되어 있어 의미의 공백을 발생시키고 있다. 더구나 동화상의 이러한 연결을 상호보완해 주는 자연언어마저 부재한 상태이다. 그러므로 수용자 입장에서는 전체 구조를 살펴보다도 의미를 파악하기가 쉽지 않다. 따라서 이 예시의 의미를 파악하기 위해서는 동화상을 중심으로 유추의 고리를 연결시켜 나가야만 한다. 그렇게 되면 의미 파악은 표층적 체계를 뛰어넘어 심층적 체계에서 이루어진다.

심층적 체계로 넘어가면, 이 예시는 제품의 효능과 사용자의 특성에 초점이 맞추어져 있음이 드러난다. 제품 사용자의 특성에 의미를 부여함으로써 제품과 사용자의 특성을 동일화시키고 있다. 또한 유상 개념이 잠재되어 유상 이미지와 화면 영상만으로 의미를 생성시키고 있기 때문에 의미의 고정과 명확성이 없는 상태에

47) 미국에서는 필름의 쇼트를 함께 연결하는 작업을 '커팅(cutting)' 또는 '편집(editing)'이라고 하지만 유럽에서는 이를 '몽타주(montage)'라고 부른다. 미국의 경우에는 원하지 않는 부분을 제거하고 다듬어 내는 과정을 암시하고 유럽의 경우에는 반대로 여러 가지 기초 재료들을 엮어 하나로 만들어내는 과정을 암시한다. 어느 쪽이든 필름의 서술(film narrative)은 몽타주의 약호에 의해 시간적 배열을 이룬다. 그러나 다음과 같은 좀 더 특정한 의미로도 사용된다. 하나는 인접하여 있는 두 개의 프레임이 갖는 원래의 의미가 합쳐져 제3의 의미를 만들어내는 과정을 지칭하기도 하고 또 하나는 여러 개의 컷을 함께 섞는 필름의 편집을 지칭하기도 한다. 여기서는 여러 개의 프레임을 연결시키는 편집의 단위로 사용하고자 한다. 또한 메츠(Metz)의 필름의 독립적인 서술단위인 통합체(syntagma)라는 용어와 일치한다.

서 의미를 파악해야 한다. 따라서 실상 대중적 접근이 어려워 광고의 즉각적인 효과는 떨어진다고 할 수 있다. 그러나 반대로 수용자로 하여금 궁금증을 유발시켜 의미 처리를 위한 시도를 여러 차례 유도하게 한다. 이러한 시도를 통해 의미 파악이 이루어지면 광고의 내용과 상표는 수용자에게 각인되는 효과를 낳는다. 다음은 영상서사에서 자연언어를 중심으로 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택한 경우이다.



- ① 빠른 기타음악과 함께 화면엔 붉은 옷에 붉게 머리를 염색한 여자 아이가 하얀 벽을 배경으로 서 있다. 서있는 그녀에게로 누군가가 토마토 세례를 퍼붓는다.
- ② 벽에 부딪히면서 터지는 토마토, 그녀에게 튀는 토마토 조각들, 그 상황을 즐기면서 웃음을 터뜨리는 소녀.
- ③ 토마토 세례 사이사이에 그녀는 간간이 말을 내뱉는다.
 “토마토, 보기도 싫어요!”
 “공부에 대해선 물어보지 마세요. 충격적이에요!”
 “남자 친구? 잘 생기면 좋죠 뭐!”
- ④ 화면의 하얀 벽과 그녀는 토마토의 파편으로 온통 붉게 물든다. 그 위로 “스무 살”하는 내레이션과 함께 화면에 “TTL” 자막이 뜬다.

이 광고에서 제시되는 시각과 청각적 자극의 나열은 매우 단순하다. 그럼에도 불구하고 제시되고 있는 정보는 매우 단순해 보이지만 일반적 지각구조로는 의미 파악이 제대로 이루어지지 않는다. 이 텍스트에서는 진술된 표층적 의미체계로는 정서나 개념을 환기할 수 없기 때문이다. 따라서 의미 파악을 위해 감정 작용에 따른 심층적 체계를 확인해야만 한다. 또한 이를 통해 심층적 의미를 자연언어의 문법 규칙과 지각구조로 전환해야만 한다.

이 텍스트에 드러난 심층적 의미로는 이십대를 전후한 세대들이 주변인에서 중심인으로 서기 위해 자신을 해체해가는 실존주의 철학을 기저에 깔고 있다. 우선 주인공부터 살펴보면 그 나이를 가늠하기가 어렵다. 소녀라고 하기에, 여인이라고 하기에 어울리지 않는 막 소녀티를 벗어나고 있는 과도기적 성장과정에 있다. 그런 그녀가 하얀 벽을 등지고 서 있다. 그것은 그녀의 세상이다. 그녀 또한 순결하고 순수한 세상만을 알고 있고 세상이 또한 그러리라고 생각하게끔 수용자를 유도하고 있다.

그런데 그녀에게 빨갛고 잘 익은 토마토 세례가 잇따르면서 그녀 주변에서 쉼새 없이 터진다. 토마토 세례로 하얀 벽은 금방 빨갛게 물들고 그녀는 즐겁다는 듯이 비명을 지르고 있다. 따라서 수용자는 이 텍스트의 표층적 체계에서 단순히 외국의 토마토 축제를 연상하거나 전위예술만을 상기할 것이다. 하지만 이 텍스트에서 의미 탐색을 유도하는 부분이 등장한다. 그녀의 대사를 통해 이러한 시각적 형상화에 의미가 함축되어 있음을 암시한다. 무엇 때문에 토마토가 보기 싫고 공부도 싫은지, 그러면서 잘 생긴 남자친구에 관심을 갖는지에 대한 해답을 주고 있다. 따라서 이 텍스트는 그녀의 대사를 중심으로 동화상의 의미를 파악해야만 하며 다시 그녀의 대사와 동화상과의 연관성을 찾아야 한다.

그러기 위해서는 우선 그녀를 향해 쉼새 없이 부딪혀 오는 토마토에 대한 의미부터 살펴봐야만 한다. 토마토는 과일과 채소의 식물적 특성을 모두 가지고 있다. 따라서 식물적 특성에 의해 구분하고자 할 때 과일이라고 하기에 미흡한 점이 있고 채소라고 하기에 애매한 점이 있다. 이러한 토마토의 식물적 특성은

이 텍스트에서 두 가지를 암시하고 있다. 첫째는 그녀의 과도기적 성장상태를 암시한다. 그리고 빨갛고 탐스런 토마토의 상태를 통해 그녀의 성적인 매력을 드러내고 있다. 따라서 외부로부터 토마토 세례를 받는다는 것은 그녀가 다른 이성 즉, 같은 또래의 남자 친구들로부터 맹목적인 이성적 제안을 받는 상황이라는 것을 짐작하게 한다. 그러므로 토마토는 20대 초반의 모든 여성들을 상징하면서도 20대 초반의 모든 남성들의 이성적 구애 또한 상징한다고 할 수 있다.

그녀의 이러한 육체적·환경적 변화는 가치관도 변하게 한다. 지금까지 그녀에게 당연하면서 중요하다고 생각했던 것들에 대해 그녀는 더 이상 가치를 부여하지 않는다. 그녀는 단발적이며 짧고 명쾌한 어감과 억양을 통해 이를 드러내고 있다. 특히 “토마토, 보기도 싫어요!”, “공부에 대해선 물어보지 마세요, 충격적이예요!”라는 대사를 통해 그녀가 지금까지 보여준 즐기는 듯한 이성으로부터의 구애와 당연히 해야 한다고 생각했던 일들에 대해 강하게 부정을 하고 있다. 특히 공부란 지식의 학습만을 뜻하는 것은 아니다. 공부는 기성세대의 가치관과 삶의 방식을 답습하는 과정이며 후대와 연계시켜 나가는 과정이기도 하다. 따라서 그녀가 공부에 대해서 거부한다는 것은 이러한 기성세대에 대한 전면적인 부정과도 일맥상통한다. 그러면서 다음에 이어지는 대사인 “남자 친구? 잘 생기면 좋죠 뭐!”를 통해 그녀가 현재 무엇에 대해 적극적인 관심을 갖고 있는지 표현하고 있다. 그러나 이 또한 단순한 이성애에 대한 호기심일 뿐 첫 번째 대사를 통해 기성세대의 이성관과는 다름을 암시하고 있다. 남자 친구는 단순한 호기심과 과시적인 대상일 뿐 심각하게 고려해야 되는 관계는 아니라는 것이다. 그러면서 소녀는 자신이 “스무 살”의 신세대, 즉 젊음과 도전정신을 갖고 있는 세대라는 것을 매우 강조하고 있다.

따라서 이 텍스트에서는 전반적으로 신세대의 도전적이며 반항적인 정신을 자연언어를 통해 드러낸다면 동화상은 제품의 특성을 드러내기 위해 보조적 수단으로 차용하고 있다. 쉘 새 없이 터지는 토마토와 그녀의 재기발랄한 시각적 효과는 결국 핸드폰의 효과와 이어진다. ‘쉘 새 없이 잘 터지는 토마토 = 토마토’의 파열

음 효과 = 소녀(젊은 세대)의 거침없고 솔직한 대사 = 잘 터지는(통화 가능한)핸드폰 = 제품이 주는 만족감'으로 이어진다. 그러므로 소녀의 대사를 통해 동화상에 드러나는 행위와 대상에 대한 의미가 확정되고, 이러한 대사의 내용은 소녀(젊은 세대)의 진솔함과 거침없는 표현으로 확장되면서 광고하는 제품의 특성을 부각시키고 있다.

다음은 영상서사에서 음악을 중심으로 심층적으로 확장시켜 운용하는 경우이다. 영상서사에서 심층적으로 의미를 확장하게 되는 경우 구성기호의 어느 한 기호를 중심으로 확장을 해 나가게 된다. 그러나 이때 이러한 작용은 반드시 한 기호만의 확장으로 심층적 의미층위를 이루게 된다고보다 한 기호의 확장을 통해 다른 기호작용에도 영향을 미치게 되어 심층적으로 확장성을 지니게 된다는 것이다. 이는 영상기호의 작용을 통해 확인할 수 있다. 이는 구성기호 작용의 확장은 서로 네트워크로 연결되어 있기 때문에 어느 한 기호만의 작용이 아니라는 것을 의미한다.

그러나 동영상, 자연언어, 음악은 모두 개별적으로 확장성을 지니고 있지만 이 중 가장 모호한 작용을 하는 것이 음악이라 할 수 있다. 이때 모호하다는 것은 음악이 지니는 기호적 속성에 따른 것이다. 음악 기호의 개념은 사회적, 문화적인 범주에서만 형성됨으로 실상은 심층적인 의미층위로 확장하는데 한계성을 지니게 된다. 따라서 음악은 단독으로 확장성을 지니게 되는 것이 아니라, 다른 기호들에 의해 이러한 확장을 꾀하게 된다. 이는 동영상과 자연언어의 도움을 받아야만 음악기호 작용의 의미를 고정시키거나 확장할 수 있다는 뜻이다.



- ① 늦은 밤 서울 인사동 골목, 평범한 셀러리맨처럼 보이는 두 사람이 카페에 들러 마주앉아 술을 마신다.
- ② 한 친구(A)는 괴로워하고 다른 한 친구(B)는 위로를 한다.
- ③ 그래도 친구(A)의 어깨는 여전히 무겁다.
- ④ 술집을 나와 두 사람이 길을 걷는다.
- ⑤ 그때 한 친구(B)가 갑자기 걸음을 멈추고 친구(A)를 바라보며 김수철의 '젊은 그대'를 부른다.
- ⑥ (노래가사) 거치른 별판으로 달려가자 젊음의 태양을 마시자
- ⑦ 머리를 흔들고 히죽대며 노래하는 모습에서 친구들은 서로 웃음을 터뜨린다. 그때 친구(A)는 노래를 불러준 친구(B)의 어깨를 툭 친다. 친구(B)가 친구(A)의 등을 어깨로 감싼다.
- ⑧ (내레이션과 자막) “마음의 힘이 되는 친구의 노래처럼, 교보생명”

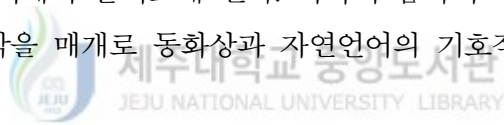
이 영상서사는 단순하고 순차적인 전개를 하지만 매우 집중된 구조를 보여준다. 이는 전체 배경으로 제시된 공간의 한정성과 어두운 톤의 동화상, 그리고 등장인물의 느린 움직임을 통해서 가요를 부각시키고 있기 때문이다. 그러나 영상서사 전반에 걸쳐 오히려 수용자에게 지루함을 주게 된다. 수용자가 이를 인지하는데 별반 노력을 들이지 않아도 될 정도로 매우 순차적·일상적이어서 매우 단순하기 때문이다.

이때 이러한 영상서사에 심층적 의미층위를 형성할 수 있도록 촉매 역할을 하는 것이 음악이다. 음악은 동화상과 자연언어의 움직임에 새로운 리듬을 부여하고 가사로 인해 자연언어의 부재나 빈약한 정보를 메우기도 한다. 이러한 대표적인 예가 뮤지컬과 오페라로서 배우의 행위와 대사 이외에도 음악의 가사, 리듬, 멜로디의 작용으로 전체 의미를 전달하면서 새로운 의미를 파생시킨다.

그러나 영상서사에서 이러한 새로운 기호작용은 음악에 의해서만 이루어지는 것은 아니다. 자연언어와 동화상에 의해서 그 특성이 드러나거나 확정되어진다. 이 예시에서도 마찬가지이다. 일상적이고 순차적인 전개에서 부각되는 가요를 통

해 드러내고자 한 것은 ‘교보생명’이라는 기업의 이미지이다. ‘우울하고 힘든 순간 = 친구의 밝고 활기찬 노래(가사+리듬+멜로디) = 어려울 때 위로해주는 친구 = 교보생명(회사)’의 연결고리를 형성시키게 된다. 이러한 연결을 통해서 삽입된 가요의 의미를 찾게 되고 의미 찾기 작업은 최종적으로 기업체의 이미지를 부각시키게 된다. 이러한 작용은 직접적인 의미전달의 거부반응과 반감을 줄여주면서 자연스럽게 수용자로 하여금 기억시키는 효과를 자아낸다.

그러나 이러한 연결을 통해 동화상이나 자연언어가 심층적 의미로 개념을 확대시켜 나가는 것과는 달리 음악은 다른 기호작용의 도움을 받아 그 기호와 서로 교용하게 된다. 이때 기호작용은 외적으로는 동화상이나 자연언어를 통해 현시되지만 내적으로는 음악이 동화상과, 자연언어의 기호작용에 동기를 부여하는 역할을 하게 된다. 따라서 음악이 심층적 의미작용을 하게 되더라도 개념이나 이미지는 동화상과 자연언어에서 끌어오게 된다. 따라서 음악이 심층적인 의미를 창출하는 것이 아니라 음악을 매개로 동화상과 자연언어의 기호작용을 활성화시키는 것이다.



Ⅲ. 영상서사의 의미화 방법

영상서사에 대한 연구는 최근 들어 과학문명의 발전과 보조를 맞추어 빠르게 진행되고 있다. 그럼에도 영상서사의 특성조차 연구되지 않아서 이론화 단계까지는 아직 이르지 못하고 있을 뿐만 아니라, 그 연구 성과도 매체기술의 급속한 발전을 따라잡지 못하고 있는 실정이다. 게다가, 영상서사는 문자기호와는 달리 매우 복잡적이며 입체적인 기호작용을 유발하기 때문에 제작과정 및 수용상의 변화와 소통절차 상의 변화를 수반한다.

영상서사는 종합 매체로서 정보의 생산과 수용과정이 문자서사와는 다르게 전개된다. 즉, 문자서사의 생산과정에는 존재하지 않는 제작자와 기술매체의 도입과정이 추가됨으로써 전혀 다른 양상을 보여준다. 영상서사는 제작자와 기술매체의 단순한 결합이 아니라 작자의 메시지를 문자가 아닌 복합 기호와 약호를 이용하여 영상 텍스트로 전환시킨다. 그러므로 영상서사는 작자와 제작자, 기술매체가 결합되어 텍스트로 현시된다.

일찍이 비고츠키(Vygotskii Lev Semenovich)는 언어 조직에는 두 개의 상반된 경향이 있음을 주장하였다.⁴⁸⁾ 하나는 언어가 추상적인 탈맥락화(脫脈絡化);

48) Vygotsky, L. S. (1934/1987). *Myschlenie i rech', N. Thinking and Speech*, In R. W. Rieber, A. S. Carton (Eds.), *The collected works of L. S. Vygotsky. Vol .1 : Problems of general psychology*. New York: Plenum Press. (TS). 비고츠키에 의하면 단어의 지시기능에서 상징기능의 동시수행은 '언어와 대상의 관계'에 있어서 언어 자체가 가지고 있는 탈맥락화의 특성과 '언어에 의하여 매개되는 개념 간의 관계'라는 두 가지 속성으로 인하여 가능하다. 무의미철자와 같은 언어의 지시기능으로부터 상징기능으로의 전환은 동일한 언어가 직접적인 단어사용의 맥락으로부터 단어가 지시하는 대상의 내적인 속성들을 파악하여 그것들에 공통되는 속성의 상징으로 자리 잡게 되면서, 개념을 획득하던 상황으로부터 탈맥락화하는 과정이다. 언어에는 언어가 획득되는 순간, 상황에서부터 탈맥락화 될 수 있는 요소가 그 안에 함께 들어 있다. 비고츠키에 의하면 개념의 형성이 이루어지는 상황으로부터의 단어의 탈맥락화는 동시에 개인 안에서는 언어들 간의 맥락화의 작업으로 연결된다. 지시기능에서 상징기능으로의 전환은 언어라는 기호에 있어서 기호 간의 체계성을 확립하는 일, 다시 말하면 기호들 간의 맥락화를 구축해 나가는 일이다.

언어가 처음 개인간의 상황에 사용되는 순간에는 상황과 맥락에 극히 의존적인 형태로

decontextualization)된 성찰(reflection)에 기초하여 조직될 수 있으며 말의 상징 기능은 이러한 경향에 근거한다고 말한다. 이러한 견해는 그가 개념 발달, 범주화, 연역적, 과학적 추론을 분석하는데 기초가 되었으며 그는 언어의 탈맥락화 특히 ‘의미’의 탈맥락화에 초점을 맞추었다. 또 다른 경향은 이와는 반대로 언어가 맥락 화에 기초하여 조직될 수 있다고 말한다. 이러한 맥락화 경향을 반영하는 것이 바로 말의 지시 기능이며 이것은 내적 언어를 설명하는 기초가 되었다. 이 두 가지 경향은 서로 상반되는 것으로서 말하는 경우에 따라 두 측면 중 하나가 더 두드러지게 나타날 수도 있지만 항상 이 두 가지가 동시에 작용하게 된다는 것이다.⁴⁹⁾

따라서 이 장에서는 비고츠키의 언어 조직 방식을 기본 원리로 하여 영상기호 작용을 통해 형성되는 영상서사의 의미화 구조를 제시해 보려고 한다. 그의 언어의 조직 방식과 원리는 곧 서사의 소통내용이 되는 사고와 정서의 교응을 이용한 의미창조 방식과 밀접한 상관성을 지니고 있기 때문이다. 일반적으로, 문학작품을 포함한 문자서사나 영상서사의 의미창조 방식은 2단계로 진행된다. 곧, 표층구조에는 상식적이고 사전적인 의미의 공간을 구축하고, 심층구조에는 상징적이고 확장된 의미의 공간을 구축한다. 서사체의 이러한 이중적 의미작용은 비고츠키가 주장한 두 가지 언어(단어)의 기능인 지시 기능과 상징 기능에 연결된다. 구조주의자들이 언어의 구조 문법 원리를 확장시켜 이야기의 구조 문법을 추출하는 원리로 삼은 것도 같은 이치이다. 그에 따르면, 언어는 획득되는 순간부터 이 두 가지 기능을 함유하는 동시에, 맥락화의 상황(지시 기능)으로부터 탈맥락화의 상황(상징

서 상호작용에 참여하는 사람의 활동을 지시하거나 구속하게 된다. 그러다가 점차 언어가 개인내적으로 점유되면, 그 기능은 상징기능으로 전환하면서 각 단어가 지시하는 대상에 대하여 일반화와 추상화를 시도한다. 즉, 도구적인 지시기능을 통하여 개념이 형성되면서 고등정신기능이 점유하고 상징기능으로 전환하게 된다. 이는 언어기능의 질적 변화를 의미하는 것으로 개인 정신 간 언어의 기능과 개인 정신 내 언어 기능을 구분하는 것이기도 하다. 즉, 사회적 언어, 음성 언어, 의사소통적 언어의 기능은 고등정신기능을 내적으로 매개하는 언어가 되면서 다시 그 기능이 각 사람의 지각이나 주의집중, 개념형성, 사고활동을 매개하는 기능으로 전환된다. 따라서 비고츠키는 탈맥락화와 맥락화를 통해 동시적이면서 변증법에 의해 언어를 조직하게 된다고 주장하고 있다.

49) 한순미, 『비고츠키와 교육-문화, 역사적 접근』, (교육과학사, 1999). pp. 40~41.

기능)으로 동시에 이루어진다. 즉, 사회적 소통이 수월한 지시적 기능을 통해 표층의 개념이 형성되면 개인·내적 소통이 우월한 상징적 기능을 통해 심층적 개념이 형성된다는 의미이다.

그러므로 이 장에서는 영상서사의 소통 내용인 사고와 정서의 교응(交應 : correspondance)⁵⁰⁾ 양상에 따른 의미화 방법을 지시적인 맥락화와 추상적인 탈맥락화로 나누어 영상서사에서 어떻게 작용되고 있는지에 대해 밝혀보고자 한다. 이러한 의미의 일반화 방식과 추상화 방식은 영상서사의 핵심적인 의미화 방법 원리로 체계화 될 것이다. 맥락 지향 텍스트는 사회·문화적 소통을 중시하므로 사고 중심적이면서 지시적 기능이 우세한 텍스트를 구축하고, 탈맥락 지향 텍스트는 개인·내적 소통을 중시하므로 정서 중심적이면서 상징적 기능이 우세한 텍스트를 구축하게 된다. 이때 사고와 정서는 사고 자체나 정서 자체만을 의미하는 것이 아니라, 이 양자가 교응을 통해 서로가 서로를 환기시키며 호응하는 가운데 본질적인 가치를 서로 교환하고 일치시킴으로써 상호간의 일체감의 형태로 실현된다. 그러나 사고와 정서의 일체감도 주제를 형상화시키고 소통시키는 지향성에 따라 사고가 강한 지시적이고 맥락적인 텍스트와 정서가 강한 상징적이고 탈맥락적인 텍스트가 구축된다. 따라서 전자에는 순행적 구조와 풍자적 구조를, 후자에는 병치적 구조와 반어적 구조를 예로 들어 설명하게 될 것이다.

이러한 유형화는 다음과 같은 기본적 전제 하에 성립될 수 있다. 예컨대 첫째, 모든 서사텍스트는 맥락 지향적인 표층적(지시적) 의미와 탈맥락 지향적인 심층적(상징적) 의미를 동시에 형성한다. 둘째, 사고가 정서보다 우월한 텍스트는 표층적 의미 층위에서도 주제에 대한 접근이 이루어질 수 있지만, 정서가 사고보다

50) 오세영 편, 문예사조(고려원, 1986), pp. 213-226; 여기서 필자 김기봉은 다음과 같이 밝히고 있다. 교응이란 상징주의자들의 미학을 설명하는 핵심 원리이자 개념으로서, 현상 상호 간의 조화롭고 심원한 통일성 및 일체성을 밝혀주는 관계론적 규명의 이론체계이다. 교응은 항상 종합과 조화를 도모하고, 서로가 서로를 환기시키고 호응하는 가운데 개체 현상 및 관념적 실체를 함께 포괄하는 세계 일반에 대한 질서와 조화의 미학이요 종합과 통일의 이론이다. 이러한 교응이 실현되는 형태는 현상 세계에서 현상 상호간의 감각교류 및 주체와 객체 간의 일체감의 형태로 실현된다. 따라서 이 논문에서는 교응을 사고와 정서가 서로를 환기시키고 호응하는 가운데 일체감의 형태로 실현시키는 주객합일의 통일과 조화의 호응 원리로 사용한다.

우월한 텍스트는 심층적 의미 층위를 통해서 주제에 접근해야 한다. 이러한 전제를 바탕으로 하여 영상서사 텍스트의 의미화 구조를 구별하는 근거로 다음과 같이 제시할 수 있다. 첫째, 주제의 지향성, 둘째 감정이입의 난이도, 셋째 주제 인식의 수월성, 넷째 사고와 정서의 강도 등이 그것이다. 첫째 기준은 주어진 영상 텍스트의 주제가 사회적 소통과 개인적 소통 중 어느 쪽으로의 접근성을 보여주는지가 판단 근거가 된다. 둘째 기준은 감정이입이 수월한가, 그렇지 않은가에 달려 있다. 셋째 기준은 주제 인식의 난이도에 따른 판단을 요구한다. 넷째 기준은 정서와 사고 작용의 우열성이 판단 근거가 된다. 이제, 이상의 기준을 토대로 텍스트 분석을 통해 영상서사의 의미화를 가능하게 하는 맥락 지향의 텍스트와 탈맥락 지향의 텍스트의 유형적 특성에 대하여 살펴 보기로 하겠다.

1. 맥락 지향의 텍스트



앞서 언급한 것처럼, 맥락 지향의 영상 텍스트는 사고가 정서보다 우월한 텍스트에서, 개인적 약호와 문법체계가 아닌 사회적 약호와 문법체계를 사용하는 텍스트에서, 주제 인식이 용이한 텍스트에서, 그리고 감정이입을 위한 심리적 거리가 짧게 설정되어 있는 텍스트에서 발견된다.

여기서는 위의 맥락 지향 텍스트를 분별하는 조건 중에서 사고와 정서의 관계 작용을 통해서 설명하고자 한다. 예술을 논의할 때 동서고금을 막론하고 가장 중요한 요소로 간주되는 내용이 사고와 정서의 문제로서 많은 논자들이 이에 대한 개념을 규명하기 위해 노력해 왔다. 그러나 사고는 가시적으로 드러나는 현상이나 기호의 체계에 의해 쉽게 추론이 가능하였지만 정서에 대해서는 이를 가시화시킬 수 있는 방법과 가시화 되었더라도 판단할 수 있는 기준이 모호하였다. 게다가, 예술에서의 사고와 정서는 별개의 문제로 취급되어 왔으며 정서는 심지어 사고의 하위 범주로서 간주되어 왔다. 그럼으로써 예술에서 정서는 소통상의 장애를

발생시키는 요인으로써 사회적 약호체계와 의미를 파악하고자 할 때 변수로 작용하는 요소로서만 여겨왔다.

사고는 의식 내용이 사회적 체계에 맞도록 그 고유의 법칙에 따라 서로 연관시키는 정신 기능⁵¹⁾, 또는 문제 해결의 과정에서 그 결론에 이르기까지의 심리작용이며 사회적 학습의 결과로 나타나는 과정이라 할 수 있다.⁵²⁾ 그렇지만 소통의 측면에서 보게 되면 사고란 사회적 소통의 달성을 위한 의미나 사고를 포함하는 기호와 그와 관련된 약호의 생성 또는 수용 과정과 절차라고 할 수 있다. 왜냐하면 기호는 학습을 통해 배우게 되는 기표·개념·이미지의 자의적 관계로 이루어져 사고의 원활한 소통을 위해 존재하며, 학습의 과정 없이 사회적으로 통용되고 이해하는 것은 매우 어려우며, 기표·개념·이미지의 학습과 통합과정 그리고 용례의 획득을 통한 언어나 기호의 이해 과정으로서의 인지⁵³⁾과정을 포함한다. 그러므로 문학에서의 사고 작용은 사물의 모양이나 형태를 인간의 지식이나 정신 속에 저장시키는 <표상과정>, 그리고 인간의 정신이나 마음속에 들어있는 각종 정보, 기표나 이미지, 기표를 찾아내 환기하는 <기억과정>, 그리고 중요한 정보를 손쉽게 찾아내는 <주의과정>과 <언어이해과정> 등으로 크게 구분 지을 수 있다.⁵⁴⁾ 이처럼 사고는 인식의 객관적 측면을 지니며 현상적으로 드러나는 부분을 토대로 정의를 내릴 수 있다.

영상서사도 소통의 차원에서 보면 외부 자극에 대한 반응의 결과물이라 할 수

51) C.G. Jung: Psychologische Typen, G.W. Bd. 6. p. 457. 이부영, 『분석심리학』 (일조각, 1984). p. 133.

52) 이정모 외, 『인지심리학』 (학지사, 2001). p. 302. 참조
김영채, 『사고와 문제해결 심리학』 (박영사, 1995). p. 209. 참조

53) 윤현섭, 『언어심리학』 (박영사, 1994). p. 136. 일반적으로 사용하는 인식(認識)이란 개념은 다소 수동적인 수용과정으로서의 앎의 과정을 지칭한다고 볼 수 있으며 문제를 해결한다든지, 말을 한다든지, 의지(意志)를 갖는다든지 하는 등의 능동적 지적 과정들과 감정적 앎, 학습, 신체감각, 운동의 통제 등의 측면을 다 포괄하지 못하는 좁은 의미의 개념으로 사용한다고 할 수 있다. 그에 반하여 인지(認知)라는 개념은 이러한 모든 측면들을 포괄하며 능동적 지적 과정이 강조되는 보다 넓은 의미의 개념으로 사용된다. 그리고 정(情)의 상당부분도 포함하는 넓은 의미의 개념이다.

54) 이정모 외, 『인지심리학』 (학지사, 2001). pp. 15~16.

있다. 그러므로 영상서사에서 표현의 다양성이 존재하는 이유는 외부자극에 따른 사회 문화적 배경과 개인 경험의 구성에 따른 것이다. 또한 이러한 관계는 수용자와 소통내용 사이에 일어나는 과정이 단일한 과정만으로 드러나지 않는다는 점을 통해서도 알 수 있다. 수용자가 주어진 환경이나 소통내용을 연결하는 과정은 오관에서 독립적으로 일어나며 이렇게 독립적으로 일어난 지각과정은 서로 연결되면서 통합되고 해석하는 과정을 거친다.

지각이 통합되고 해석 처리되는 과정에 개입하는 것이 사고 과정이다. 이 사고의 과정은 시각, 청각 등 인간의 오관을 통해 확인한 외부적 환경의 변화에 대한 자율적 반응 자체와 매우 밀접하게 관련되어 있다. 이러한 다섯 가지 감각은 형태, 공간, 색채, 시간 및 운동 등의 하위 영역으로 세분되며 지식과 정서의 형태로 관련을 맺는다.⁵⁵⁾ 따라서 영상서사의 소통내용이 되는 사고와 감정은 외부자극에 대한 반응의 처리양상으로 기표를 통해 교응하고 있음을 알 수 있다.

영상서사에서 사고는 감정이나 정서와 마찬가지로 자극에 따른 외부적 반응을 처리한 결과로서 사회적 소통체계에 맞게 텍스트를 통해 현시된다. 이것은 작자의 의도가 사고와 정서의 결합물이며 영상 기표를 매개로 결합한다는 점을 시사한다.⁵⁶⁾ 만약 작자의 의도 즉, 사고와 정서의 교응 양상에 따라 기표의 선택이 달라지지 않는다면 영상서사가 함의하고 있는 사고와 정서가 변별성을 상실하게 되며, 자족적 실체로서의 독자성 또한 상실하게 된다.

영상서사는 사고와 정서가 각각 독립적으로 작용하여 텍스트로 현시되지 않는다. 영상서사의 생산과정은 일련의 제재와 절차를 동반하며 작자에 의해 사고과정을 거침으로써 수정되고 보완된다. 모든 소통은 기본적으로 사고와 정서의 교응

55) 조지밀러, 『언어의 과학』, 강범모·김성도 옮김 (민음사, 2002). pp.211~232.

56) Vygotsky, L. S.(1934/1987). Myschlenie i rech', N. Thinking and speech, In R. W. Rieber, A. S. Carton(Eds.). The Collected Works of L. S. Vygotsky. Vol .1: Problems of General Psychology. New York: Plenum Press. (TS). 비고츠키는 언어가 곧 사고라고 생각하는 이론이나, 언어와 사고는 전혀 서로 무관한 영역이라고 보는 두 입장이 모두 방법론에 있어서 잘못되었다고 비판한다. 단어에 대한 사고의 관계는 사물과 사물이 맺는 그러한 관계가 아니라, 하나의 과정으로서, 사고에서 단어로 그리고 단어에서 사고로 끊임없이 이동한다.

에 의한 정보 전달로서 외부자극에 대한 반응이다. 이때 내재되어있던 정서는 소통을 위해서 사회적 약호체계를 사용함으로써 사고를 기반으로 드러난다. 그러나 영상서사가 반드시 사회적 약호체계만을 사용하여 구조화 되지는 않는다. 시·공간의 엇갈림, 장면과 장면의 비유기성, 자연언어의 비문법적인 서술구조 등 이러한 텍스트를 사회적 약호체계로 접근을 한다면 구성기호와 영상기호의 비유기성으로 드러나 전체 의미 해석에 어려움이 따르게 된다. 따라서 사고와 정서는 각기 나름대로의 문법 체계로 접근해야만 한다. 그렇다고 영상서사의 의미파악 측면에서 사고와 정서를 분리한다거나 또는 별개의 문법체계로만 접근을 한 후 어느 한 쪽에 편중된 의미파악은 옳지 않다.⁵⁷⁾ 사고와 정서 각각의 의미를 파악하되 정서는 사고를 토대로 다시 재구성된다. 이는 결국에는 영상서사의 정서가 사회적 문법체계를 토대로 해석되고 수용됨을 의미한다.

따라서 사고와 정서는 유기적 교응 관계에 의해 정보를 생산하며 각각 별개의 문법 체계를 지니고 있다. 하지만 영상서사의 의미를 파악하기 위해서는 사고와 정서 내용을 각각 개별적으로 파악하는 것이 아니라 이들의 통합되는 위치에서 파악해야 한다. 그리고 이때 영상서사에서는 기본적으로 사고와 정서, 두 요소 간의 강약(強弱)의 관계로 드러난다. 그러나 이러한 강약(強弱)의 문제는 본질적인 사고와 정서의 관계가 아니라 텍스트에 현시된 내용과 형식의 문제로 전환되어 드러난다. 즉, 생산자가 의도를 효과적으로 전달하기 위해 내용과 형식의 조절을 통해 텍스트를 구조화 시키게 된다. 그럼으로써 현시된 영상서사에서는 기본적으로 크게 표층적, 사전적, 외연적, 지시적 전개 층위와 심층적, 문학적, 내포적, 상징적 전개 층위가 분리되거나 일치되는 두 경우로 나타난다. 이때 전자는 의미파악에 따른 사고 작용의 특성으로, 후자는 의미파악에 따른 정서 작용의 특성과 밀접하게 연관된다.

그러나 영상텍스트는 문자텍스트와는 달리 다수의 작자와 제작자가 참여하는 일관작업(assembly line) 같은 분업화된 창조적 제작과정을 거치는 동안 인간의

57) 베니데토 크로체, 『크로체의 미학-표현학과 일반 언어학으로서의 미학』, 이해완 역, (예전사, 1995). p. 59. 참조

오관을 풍부하게 제공하며 지각의 총체적 인식 범위를 확대하고 구체화시켜 준다. 영상텍스트의 이러한 일련의 연합적 제작과정은 메시지가 지닌 상징성을 인식하기 쉬운 사회적이고 지시적인 약호체계로 전화시켜 주는 기능도 부분적으로 수행한다.

영상서사를 단지 사고와 정서의 우열성에 의해 맥락, 탈맥락 지향으로만 텍스트를 구분할 경우에 영상서사의 의미화 방법을 제대로 설명하기 어렵다. 즉, 대상⁵⁸⁾과 작자의 관계를 고려하지 않을 경우 텍스트의 의미적 국면의 다양한 특징들을 잘 드러내지 못하는 한계점을 지니게 되고, 대상에 대해 작자가 지니는 내적, 외적의 상반된 태도에 대해 의미 파악이 힘들게 된다. 그러므로 영상서사를 해석할 때는 대상에 대한 작자의 심리적 태도에 따른 내적, 외적인 상태 즉, 표층적 전개와 심층적 전개 상태를 더불어 고려해야만 한다. 즉, 텍스트 자체는 표층적 의미와 심층적 의미를 동시에 형성하지만, 작자의 의도에 의해 주제가 사회적 의미의 소통 쪽에 맞춰지면 의미의 소통력이 강한 지시적 기능이 우세한 맥락 지향의 텍스트를 구축하게 된다.

여기서 대상에 대해 작자가 어떤 태도를 지니고 있는가는 심리적 문제이다. 또한 사고와 정서의 문제는 상대적 개념으로 작자의 사고가 얼마나 깊은가 또는 정서가 얼마나 강하게 작용하는가 하는 깊이와 강도의 문제로서 영상서사에서는 사고와 정서의 강도(強度)의 문제로 드러난다. 이때 대상에 대한 작자의 태도가 긍정적이면 영상서사의 의미 처리가 손쉬우나, 대상에 대해 작자가 부정적 태도를 보일 경우 그 작자는 대상에 대해 긍정/부정, 지향/역지향, 찬양/조롱, 거부/수용 등의 갈등과 대립을 유발한다. 정서를 수용하고 싶은 개인적 욕구와 사고를 수용하고자 하는 욕구가 서로 대립·충돌하기 때문이다.

그러나 서로 다른 경향을 취하는 것만으로 영상서사의 의미화 방법이 결정되는

58) 세계는 인간의 인식과는 상관없이 객관적으로 존재하는 물리적 환경을 일컬으며 이러한 세계로부터 발생하는 자극 중 작자가 특별히 주목하여 인지처리 과정을 거치게 되면서 사고와 정서를 발생시키는 것을 대상이라 한다. 따라서 대상에 대해 작자의 태도가 긍정적인 경우는 그 대상에 대한 사고와 정서가 같은 지향성을 보이게 되며 부정적인 경우는 사고와 정서가 다른 지향성을 보이게 된다.

것은 아니다. 왜냐하면 대상에 대해 심리적 불일치감을 지니고 있지만 정서의 강도와 사고의 폭에 따라서도 영상서사의 특질이 결정되기 때문이다. 따라서 대상에 대해 심리적으로 불일치감을 지니고 있더라도 작자가 사고 중심적인지, 정서 중심적인지에 따라 영상서사의 의미 경향이 결정된다. 이때 사고가 중심적이면 정서를 수용하게 되어 영상서사는 전체적으로 사회적 소통체계를 따르면서 심층적 의미 층위보다는 표층적 의미 층위가 강조된다.

따라서 사회적 약호와 문법체계를 사용하면서도 작자와 대상⁵⁹⁾과의 관계에 따라 영상서사는 크게 두 가지로 나누어 고찰할 수 있다. 하나는 대상에 대한 작자의 태도가 긍정적이면서 텍스트가 사회적, 표층적, 지시적 기능이 중심을 이루는 경우로 순행적(順行的)인 구조를 형성한다. 다른 하나는 대상에 대한 작자의 태도가 부정적이지만 텍스트는 사회적, 표층적 지시적 기능이 중심을 이루는 풍자적(諷刺的) 구조이다. 이러한 풍자적 구조는 사회적 자아와 개인적 자아 사이의 괴리와 충돌을 통해서 사회적 약호체계에 의해 쉽게 이해될 수 있는 비판적 기능을 생성함으로써 맥락 지향적 텍스트를 보여주게 된다.

이상에서 논의한 바와 같이, 사고는 개인과 개인 사이에서 사회적 약호를 통한 논리적 소통을 지향함으로써 전달력과 지시성이 강한 메시지를 주제로 형상화하는 특성을 보인다. 이러한 맥락 지향의 텍스트는 그만큼 수용자의 감정이입을 수월하게 하고, 주제 인식을 쉽게 만들어 주며, 개인적 소통보다 사회적 소통 쪽에 근접하는 특성을 보인다.

1) 순행적 구조

59) 안형관, 『화이트헤드 철학의 이해』 (이문출판사, 1988). p. 68. 화이트헤드의 주관주의 원리에 따르면 대상이라는 것이 언제나 경험하는 주체의 현실적 계기(actual occasion)와 서로 관계되고 있음을 명백히 하고 있다. 이때 대상이란 단지 사물 혹은 외부적 사물, 외부적 존재자와 단순한 동의어가 아니라 언제나 경험하는 주체 속에 내재하는 것으로서의 존재자이다.

영상서사에서 내용과 형식은 동화상, 자연언어, 음악의 구성기호들의 작용에 의해 구체화된다. 이때 영상서사에서 의미 작용을 하고 있는 구성기호가 복합적으로 영상서사의 내용과 형식에 따른 유형들은 문자 텍스트보다 더 다양해지고 복잡해진다. 그러나 의미적 국면에서 보면 영상서사와 문자서사는 별반 다르지 않다. 다만, 영상기호의 작용과 마찬가지로 구성기호의 사고와 정서의 개별적인 양상에 의해 영상서사의 내용과 형식이 달라진다고보다 이들의 통합된 영상기호 작용에 의해서 텍스트 구조가 좌우된다. 그러므로 영상서사에서는 구성기호들에 따른 의미적 국면을 파악하게 되면 전체 영상서사의 의미와는 무관해져 오류가 발생한다. 그러므로 영상서사의 의미적 국면은 영상기호 단위에서 사고와 정서의 교응을 중심으로 살펴보아야 하며 구성기호의 개별 양상은 조직적 국면과 관계된다.

대부분 표층적이면서 사회적 약호와 문법체계를 이루는 사고 중심인 영상서사에서는 우선 대상에 대한 작자의 태도에 따라 작자가 대상에 대해 긍정적 태도를 보이는 경우를 찾아 볼 수 있다. 대상에 대하여 작자가 긍정적 태도를 보이면 심리적 거리가 거의 일치되어 내용과 형식을 파악하는 데 수월하다. 일상적이고 인접된 시·공간 전개와 더불어 사회적 약호와 문법체계를 통해 구성된 영상서사는 주변의 다양한 이야기들을 하나의 주제로 집약시킨다. 즉, 의미를 알기 쉽고 선명하게 제시함으로써 주변의 다양한 이야기들을 하나의 주제로 통일시켜 나간다. 이러한 특성은 수용자로 하여금 매우 쉽게 감정이입이 이루어지도록 한다. 따라서 영상서사의 내용과 형식에 따른 표층적 의미 층위와 심층적 의미 층위가 거의 일치하여 수용자로 하여금 해석과 감상이 거의 자동화 되도록 유도한다. 이로 인해 미적 세계의 체험이 수월해지면서 감정이입 역시 쉽고 빠르게 이루어진다. 이러한 경우를 영상서사의 순행적 구조라 한다.

순행적 구조는 내용과 형식면에서 매우 일상적이며 구성기호와 영상기호 층위 모두 유기적인 구조를 지님으로써 동일한 지향성과 사고와 정서의 교응 양상이 사회적 체계에 맞춰 전개를 시킨다. 그렇다고 영상서사가 실제 현실적인 시간적 흐름에 의한 공간적 전개를 보인다는 의미는 아니다. 이는 일반적인 지각 범위를

기준으로 사회적 약호와 문법체계를 차용하여 텍스트를 전개시킴으로써 생산자와 수용자의 의미전달과 파악이 사회적 소통체계 내에서 이루어짐을 의미한다. 그러므로 순행적 구조는 대부분 상징적 기능과 심층적 의미 층위가 지시적 기능과 표층적 의미층위와 일치되면서 현실적이면서 실제성을 기반으로 전개되는 것처럼 보인다. 따라서 이 구조는 대상에 대한 지식과 정보 전달 측면이 강해 문학적이나 예술성보다는 다큐멘터리나 시사 프로그램 등처럼 사실적인 정보 제공에 목표를 두는 특성을 보인다.



- ① 초등학교 아이들의 급식시간, 아이들이 차례차례 줄을 서 있다. ‘오늘 반찬은 뭐가 나올까’ 궁금해 하는 녀석, 군침을 삼키는 아이, 뺨속에서 나는 ‘꼬르륵’ 소리에 까르르 웃는 녀석들의 해맑고 귀여운 모습이 차례차례 지나간다.
- ② 그 때 “요 녀석들 참 귀엽죠? 이 아이들을 위해 무엇을 먹여야 할까요?”하는 성우의 내레이션이 덧붙여진다.
- ③ 그리고 연두부 한 숟가락을 푹 퍼서 입안에 떠 넣는 아이의 모습과 함께, “바른 먹거리에 우리의 미래가 있습니다”라는 내레이션이 연달아 나온다.
- ④ 초등학교 교실에서 밝고 활기찬 아이들의 점심식사 모습 위로 회사 마크와 자막이 나온다.

이 광고는 우선 심리적으로 밝고 건강한 아이들을 등장시킴으로써 아이를 가진

부모라면 누구나 쉽게 공감대를 형성하도록 하고 있다. 이를 위해서 아이들의 군침 삼키는 모습, 뱃속에서 ‘꼬르륵’ 나는 소리에 동시에 웃음을 터뜨리는 모습들을 동화상을 통해 보여줌으로써 매우 즉각적인 정서 반응을 유도하고 있다. 이러한 즉각적인 정서 자극 측면은 자라나는 소중한 아이들을 위해 바른 먹을거리가 제공되어야 하며, 그런 식품을 먹고 자라나는 아이는 건강할 수 있다는 점을 부각시키고 있다. 반면 내적으로는 바른 먹을거리를 제공할겠다는 식품업체의 의지와 아이들에게 안심하고 먹일 수 있는 그런 식품을 생산하고 있다는 자부심을 동시에 피력하고 있다.

위의 예시에서는 순차적이며 일반적인 전개로 인해 외적으로 드러나는 의미 파악이 매우 손쉽게 이루어진다. 이로 인해 정서에 해당되는 내적인 의미마저 사고에 복속시켜 의미의 생산과 수용 측면에서 일정한 범위를 만들고 있다. 이는 수용자로 하여금 텍스트의 표층적 의미에 집중시키는 효과를 창출한다. 즉, 아이들의 행동과 반응에 수용자로 하여금 집중시킴으로써 아이들의 움직임과 기호(嗜好)에 주시하도록 한다. 그럼으로써 수용자는 자연스레 부모의 입장으로 전이되면서 텍스트에서 제시하고 있는 범위 안에서 아이들을 위한 것이 무엇일까 하고 자동적으로 연상작용으로 이어진다. 이는 자연스런 감정전이에 의한 심층적 의미 층위로의 접근으로 수용자는 별다른 어려움 없이 심층적 의미를 얻는다. 이때 이러한 점을 더욱 확고하게 고정시켜 주는 역할을 하는 것이 마지막 쇼트에 나오는 성우의 내레이션이다.

내레이션은 영상기호의 의미를 고정시키면서 동화상을 통해 제시되는 많은 사물들이 전체 의미에 기여하도록 하는 효과를 낳고 있다. 즉, 텍스트의 다양한 요소와 의미들을 전체 의미에 기여하도록 하면서 통일성을 강화시키고 있다. 그리고 텍스트가 사실적, 순차적으로 전개되어 의미 처리 측면에서 거의 자동화된 경향을 가속화하는 역할을 한다. 이로서 위의 예시에서는 ‘아이들이 밝고 건강하게 자라는 모습=항상 아이들이 밝고 건강하게 자라길 바라는 부모의 마음=회사의 이념’을 일치시킴으로써 매우 선명하고 강한 전체 의미가 형성된다.

다음은 영상서사로서 김기덕 감독의 『봄여름가을겨울 그리고 봄』의 줄거리이다.

① 봄 : 장난에 빠진 아이, 살생의 업을 시작하다.

만물이 생성하는 봄. 숲에서 잡은 개구리와 뱀, 물고기에게 돌을 매달아 괴롭히는 짓궂은 장난에 빠져 천진한 웃음을 터트리는 아이. 그 모습을 지켜보던 노승은 잠든 아이의 등에 돌을 묶어둔다. 잠에서 깬 아이가 울먹이며 힘들다고 하소연하자, 노승은 잘못을 되돌려놓지 못하면 평생의 업이 될 것이라 이른다

② 여름 : 사랑에 눈뜬 소년, 집착을 알게되다.

아이가 자라 17세 소년이 되었을 때, 산사에 동갑내기 소녀가 요양하러 들어온다. 소년의 마음에 소녀를 향한 뜨거운 사랑이 차오르고, 노승도 그들의 사랑을 감지한다. 소녀가 떠난 후 더욱 깊어가는 사랑의 집착을 떨치지 못한 소년은 산사를 떠나게 된다.



③ 가을 : 살의를 품은 남자, 고통에 빠지다.

절을 떠난 십여 년 후 어떤 남자가 산사로 도피해 온다. 그는 배신한 아내를 죽인 살인범으로 분노와 고통을 이기지 못하고 불상 앞에서 자살을 시도하자 노승이 그를 모질게 매질한다. 남자는 노승이 바닥에 써준 반야심경을 새기며 마음을 다스린다. 그 후 남자는 산사를 떠나고 고요한 산사에서 노승의 다비식이 거행된다.

④ 겨울 : 무의미를 느끼는 중년, 내면의 평화를 구하다.

산사를 떠났던 남자는 중년이 되어 폐허가 된 산사로 돌아온다. 그는 노승의 사리를 수습해 얼음불상을 만들고, 겨울 산사에서 심신을 수련하며 내면의 평화를 구하는 나날을 보낸다. 그러던 어느 날 이름 모를 여인이 산사를 찾아와서 어린 아이만을 남겨둔 채 떠난다.

⑤ 그리고 봄 : 새로운 인생의 사계가 시작되다.

어느새 노인이 된 남자는 사라난 동지승과 함께 산사의 평화로운 봄날을 보내고 있다. 동지승은 그 봄의 아이처럼 개구리와 뱀의 입속에 돌맹이를 집어넣는 장난을 치며 해맑은 웃음을 터트리고 있다.

동서고금을 막론하고 많은 문학 작품에서 계절의 순환은 인생의 과정으로 비유되어 사용되곤 하였다. 이 영상서사에서도 마찬가지로 계절과 인간의 일생, 그리고 인간의 일상에서 맞부딪치는 관계의 연장을 불교의 윤회설을 바탕으로 전개시켜 나가고 있다. 그러면서 순차적인 시간과 한정된 공간, 사실적인 유상 이미지 등을 통해서 현실성을 바탕으로 즐거리를 파악할 수 있다. 즉, 외적으로 드러나는 전개는 수용자로 하여금 누구나 인생의 문제를 다루고 있음을 쉽게 인지할 수 있도록 하고 있다.

그러나 이 작품은 외적으로 드러나는 이러한 일상적이며 일반적인 전개와 구성 기호들의 유기적 결합이 전부는 아니다. 정확한 의미를 처리하기 위해서는 심층적 의미 층위를 살펴보아야만 한다. 이때 영상서사의 내적 전개의 기본을 이루는 동양철학에 대한 기본 지식이 없으면 수용자가 의미를 파악하기에 어려움이 따를 수도 있다. 그럼에도 불구하고 외적인 전개에서 계절과 일생의 연관성을 유사성에 근거하여 드러냄으로써 구체적인 내적 전개 양상에 대한 파악이 이루어지지 않아도 접근이 가능해진다. 즉, 외적으로 순차적이며 유기적으로 밀접하게 전개됨으로써 내적인 전개와 일치시켜 나가고 있는 것이다.

내적인 전개 양상은 봄과 다시 새로운 봄 사이에는 많은 갈등적 요소가 내포되어 있으면서 장면과 장면 사이의 건너뛰고 전개의 일관성을 상실하고 있다. 이때 이러한 비유기적 구성을 수용자가 파악하기 위해서 반드시 계절과 인간의 일생과 관계된 지식을 갖고 있어야 한다. 그러나 위의 예시에서는 외적인 전개와 내적인 전개가 서로 밀접한 관계를 형성하고 있기 때문에 외적인 전개 양상을 통해서 심층적 의미로 자연스레 전이된다. 이는 수용자의 적극적인 사고작용이 없더라도 심층적 의미에 대해 접근이 가능함을 의미한다. 따라서 표층적 의미층위와 심층적 의미층위의 자연스런 전이는 전체 의미를 특정한 관념, 불교의 윤회설이나 순환적

세계관이라는 의미로 통일시켜 나가고 있다. 그럼으로써 매우 선명하고 강한 의미 형성이 이루어지고 있음을 확인하게 된다.

영상서사 자체가 예술은 아니다. 그것은 단지 자극에 지나지 않는다. 이러한 자극을 예술로 승화시키기 위해서는 우선 의미처리가 이루어져야만 한다. 위의 작품에서 외적으로 드러나는 의미는 매우 단순하다. 다시 말해 한 남자의 순탄하지 못한 일생을 보여주고 있을 뿐이다. 그러나 내적인 의미를 파악하기 위해서는 외적인 의미 파악보다는 복잡한 과정을 거쳐야만 한다. 장면과 장면 사이에 발생하는 간극을 수용자는 미적체험으로 매워 나가면서 영상서사의 구성기호인 동화상이 제시하는 시·공간적 상황에 대한 의미를 부여해야만 하며 이를 영상기호와는 유기적으로 연결시켜 나가야만 한다.

그러나 위의 예시에서는 수용자가 이러한 의미를 매우 쉽게 파악하게 된다. 외적, 내적인 전개의 유기성과 표층적, 심층적 의미 층위의 일치성은 수용자로 하여금 감정이입이 매우 수월하게 이루어지도록 유도한다. 그럼으로써 장면에 대한 정확한 의미 파악이 이루어지지 않더라도 전체 의미에 대한 개괄적 접근이 이루어진다. 따라서 이러한 특성을 통해 수용자는 매우 난해하고 어려운 주제임에도 불구하고 쉽게 영상서사에 의미를 부여하고 처리할 수 있게 된다.

2) 풍자적 구조

사고가 중심을 이룬다는 것은 정서를 사회적 소통 체계로 파악하는데 별 무리가 없음을 말한다. 영상서사의 외적 전개 양상이 사회적 약호와 문법체계를 사용함으로써 내적으로 전개되는 심층적 의미 파악이 손쉬워진다는 의미이기도 하다. 이는 작자가 대상에 대해 부정적이지만 영상서사가 사회적 약호와 문법체계를 사용하면서 비교적 유기적 전개를 보여주는 경우에도 해당된다. 즉, 수용자가 영상서사를 지각하고 인지할 경우에 외적으로는 순행적 구조와 마찬가지로 동화상, 자연언어, 음악 구성기호가 서로 유기적인 결합과 사회적 약호와 문법체계를 사용하여 일상적 전개가 이루어짐으로써 수용자로 하여금 그다지 어려움을 느끼게 하지

않는다.

문제는 의미파악에서 발생한다. 다시 말해 외적으로 드러나는 의미와 내적으로 작용하는 의미 사이에 심리적 공백이 발생함으로써 의미를 파악하는 데 어려움이 따른다. 이러한 양상이 나타나는 이유로는 외부 환경에 대한 자극을 작자가 인지하여 처리하는 과정에서 대상에 대한 반감을 최대한 자제하려 하기 때문이다. 이는 작자가 대상을 바라보는 시각에서 사회적 상황과 개인적 정서 사이의 갈등이 야기되지만 사회적 상황에 따라 개인적 정서를 억누름으로써 드러나는 결과이다. 따라서 외적 측면에서는 일상적이며 우호적 태도가 나타나지만 내적 측면에서는 조롱이나 반감의 의미가 잠재되어 있어 의미파악 과정에서 괴리가 발생하게 된다. 이러한 경우 영상서사는 풍자적 구조를 보인다.

풍자적 구조는 영상서사에서도 문자서사에서 쉽게 확인할 수 있다. 문자서사에서는 대부분 풍자문학에서 드러나는데 풍자문학은 문자서사에서 하위범주를 이룰 수 있을 만큼 많은 텍스트가 존재한다. 대부분 현실에 대한 비판을 간접적으로 드러내는 경향을 지님으로써 독자가 이러한 텍스트를 수용할 때는 대부분 상황에 대해 인정하면서도 씩씩한 여유를 남기게 된다. 그럼으로써 수용자는 텍스트에 대한 심리적 거리감을 갖게 된다.

풍자적 구조는 영상서사의 외적인 전개 양상에서 순행적 구조와 별반 차이를 보이지 않는다. 하지만 풍자적 구조의 가장 큰 특징으로는 사고와 정서가 대등하게 작용하면서 서로 상반된 방향으로 동시에 진행된다는 점이다. 즉, 표층적 의미 전개와 심층적 의미 전개가 각각 같은 비중을 지니면서 서로 다른 의미를 내포한다는 의미이다. 따라서 이에 대한 의미 파악은 관점에 따라 다르다. 즉, 이야기를 이끌어 나가는 인물(주인공)의 생각과 이를 객관적으로 바라보는 수용자 사이에 입장 차이가 발생하는데 이는 표층적 의미와 심층적 의미 형성의 주체가 다름을 의미한다. 텍스트의 인물(주인공)인 경우에는 텍스트내의 배경과 상황에 그다지 부정적이지 않으면서 텍스트의 전개상황에 대한 파악을 제대로 하지 못한다. 하지만 작자나 수용자의 경우에는 이러한 전개상황에 대한 전체적 의미 파악이 이루어

어짐으로써 인물(주인공)과 사건에 대한 새로운 의미를 얻는다. 그럼으로써 표층적 의미와 심층적 의미가 이중적으로 작용하게 되며 수용자가 전체 의미를 제대로 파악하기 위해서는 많은 노력이 필요하게 된다.

다음 예는 문자서사 작품이면서 드라마된 『태평천하』이다.

- ① 1930년대 후반의 어느 늦가을. 서울 계동의 만석꾼 부자 윤직원 영감은 명창대회를 구경하고 집으로 돌아오는 중 인력거꾼과 요금 시비를 벌인다.
- ② 거만의 부를 움켜쥐고 있는 윤직원이지만 그에게도 비참한 역사는 있다. 노름꾼이던 그의 아버지가 화적떼에게 무참히 살해당하고 말았던 것이다. 그때 명을 보전한 윤두섭은 화적들이 물러간 뒤 돌아와 참경을 목도하고 비장하게 외친 바 있다. "오오냐, 우리만 빼놓고 어서 망해라." 화적떼에게 뺏기고 관리들에게 수탈당하던 윤두섭이 세상에 외친 선언이었던 것이다.
- ③ 윤직원은 자신이 재산을 모을 수 있었던 것은 자신의 치재 수단이 좋았고 시운이 따라 가능했던 것이지 절대로 남의 것을 뺏은 것은 아니라는 탄탄한 소신의 소유자이며 구두쇠이다
- ④ 시골 치안의 허술함과 후손 교육을 기회삼아 서울로 올라온 윤직원 영감에겐 지금이야말로 '태평천하'이다. 든든한 경찰이 있어 도둑 걱정없고 자신의 고리대금업은 날로 성업이 되고 있으니 이런 좋은 세상이 어디 있느냐는 것이다.
- ⑤ 이런 만큼 현재의 그에게는 사회주의 운동 운운하는 자들이야말로 가장 경멸스럽고 두려운 인물들이다. 그러나 현실적 위협이 없으니 그것도 피안일 뿐 절박한 근심은 없다.
- ⑥ 윤직원 영감에게 소원이 있다면 그의 두 손자 - 종수와 종학이 각각 하나는 군수, 하나는 경찰서장이 되어 집안에 지위와 명성을 보태어주는 것뿐이다. 윤두섭 영감 또한 그의 직함 직원도 시골에 있을 무렵, 향교의 수장자리를 돈 주고 사들인 것이다.

- ⑦ 윤직원 영감은 자신의 만수무강과 후손의 영화를 위해 자신의 소변으로 눈을 씻고 어린아이의 소변을 사서 매일 아침 장복하는 등 갖은 양생법을 실천한다.
- ⑧ 그러나 윤직원 영감 가내사정은 난맥상을 드러내가고 있다. 그의 외아들 창식은 노름에 주색잡기에 여념이 없고, 막손자인 종수는 군수가 되리라는 명목으로 시골 군청의 고원으로 취직해 있으면서 역시 첩살림에 갖은 주색잡기로 수만의 가산을 탕진하고 있는 판이다. 둘째 손자 종학은 일본에서 대학을 다니고 있어 윤직원이 가장 기대하고 있는 터이지만 이도 서울 집에 있는 본부인과 이혼하겠다고 성화를 피우고 있다. 또 윤직원 영감의 열다섯째리 동기(童妓) 춘심이는 윤직원 영감의 증손자 경손이와 연애를 즐기는 중이다.
- ⑨ 이런 가운데서도 모든 것이 순조롭다고 느끼는 윤직원 영감에게 만아들 창식이 동경으로부터 온 전보를 윤직원 영감에게 전해준다. 그 내용은 윤직원 영감의 차손 종학이 사회주의 운동을 하다 경찰에 체포되었다는 것이다.
- ⑩ 윤직원 영감이 가장 중요하고 두려워 해 마지않는 사회주의에, 가장 큰 희망이요 보람이었던 경찰서장감 종학이 연루되었다는 것을 안 윤직원은 격노에 비틀거리며 소리지른다. 왜 태평천하에 사회주의 운동에 가담하느냐는 것이다. 그리고는 사랑으로 사라진다.

이 작품은 우선, 문자 텍스트 자체에 쉽게 영상화 시킬 수 있는 조건들을 구비하고 있다. 마치 실제 인물에 대한 전개를 보여주는 것 같은 시대적, 공간적 배경을 중심으로 하는 서사구조⁶⁰⁾의 과감한 도입과 변사투의 1인칭 화자를 설정하여 부정적 인물들이 득세하고 있는 당대의 모순적 사회구조를 비판하고 있기 때문이

60) 주디스 메인, 『사적소설/공적 영화』, 강수영, 류제홍 역, (시각과 언어, 1994) 예컨대, 영화는 소설의 회상구조를 수입하여 플래쉬 백이라는 영화기법을 만들었으며, 특히 고전적 내러티브 영화는 19세기 리얼리즘소설 서사구조의 모방이었다고 해도 과언이 아니다. 이와 반대로 현대소설은 공간병치에 의한 동시간성 확보라든가, 역순의 플롯, 장면화에 의한 연결 등으로 영화기법을 서술방식으로 적극 수용하고 있다.

다. 특히, 주변 인물들의 생활을 시각적 이미지로 제시하고 있어 윤직원 일가의 부정적 일상생활을 더욱 부각시켜 수용자의 관심을 유도하고 있다. 이는 동화상, 자연언어, 음악이 일반적 지각 범위 내에서 전개되고 있어 수용자로 하여금 주제 접근에 더욱 근접하게 됨으로써 쉽게 의미처리와 감상을 할 수 있게 한다.

그러나 이 작품에서는 사고와 감정의 불일치로 구조 또한 이분화 된다. 이때 동화상, 자연언어, 음악 기호의 약호와 문법구조를 사용하여 이러한 불일치를 드러내고 있는 것이 아니다. 윤직원 영감과 그의 주변 인물들의 일상생활을 통하여 윤직원 영감의 현재를 기점으로 과거와 현재로 나누어지게 되며, 과거를 보면 현재 삶에 대한 당위성이 부여되고 현재 삶을 보면 미래의 삶에 대한 당위성이 또한 부여되도록 한다. 그러면서 이 작품의 거의 60여 년 동안 5대에 걸친 가족 생활상을 통해 식민지 사회가 안고 있는 구조적 모순과 그 원인이 어디에 있는지에 대한 인식으로 나아간다. 따라서 수용자로 하여금 전형적인 풍자문학이라고 인식할 수 있게 하며, 이는 작품 전반에서 사고와 정서, 즉 외적으로 드러나는 의미와 내적인 의미의 상반된 관계의 감지를 통해서이다.

서사성이 강한 영상서사에서는 기본적으로 사고와 정서의 교용 과정에서 사고가 우월한 지위를 보여줄 수밖에 없다. 사고가 우월하다는 것은 사회적 약호와 문법체계를 사용하며 지시적, 표층적, 외연적 의미 층위가 강화된다는 의미이다. 따라서 서정성을 지닌 영상서사가 외부자극에 대한 순간적인 감정과 현재성을 기준으로 텍스트를 이끌어 나간다면, 서사성을 지닌 영상서사는 기본적으로 줄거리를 지닌 이야기로서 외부자극에 대해 이유와 분석을 바탕으로 이를 새롭게 재구성해 나간다고 할 수 있다.

이 작품에서 윤직원 영감에 대해 수용자는 반감과 동시에 동정심을 갖게 되지만 이를 드러내는 생산자는 반감, 즉 조롱과 야유를 잠재시키면서 카메라의 객관적인 렌즈를 통해 작자의 문체와 유사하게 외적으로 담담하게 전개시켜 나가고 있다. 이는 주인공에 대한 긍정도 부정도 아닌 객관적으로 제시하는 것처럼 보이지만 의도된 사건과 행위를 통해 수용자는 생산자의 정서를 파악하게 된다. 이는

외적으로는 탐욕스런 고리대금업자의 전형적인 인물형을 제시하여 처음부터 반감을 드러내도록 유도하고 있지만 윤직원 영감의 주변 배경들을 차례차례 소개함으로써 그에 대한 파악이 이루어지도록 하고 있다. 이는 잠재된 동정과 연민의 태도를 끌어내게 된다. 이러한 반감이나 동정심은 대상에 대한 불안과 비판, 불쾌감에 기초한다.⁶¹⁾

이러한 불안과 불쾌(不快)는 외부환경이 만들어 내는 자극이 주체의 일반적인 인지 범위를 넘어서는 경우에 발생하게 된다. 여기서 그 자극은 부정적이 되고 이는 생존이나 심리에 위협적이냐 그렇지 않느냐 하는 문제로서 주체가 자극에 대해 어느정도 감내해 낼 수 있는가의 문제와 연결되어 있다. 그리고 이러한 자극을 인체가 지각하게 되면 간섭의 성질을 지니게 되는 데 이 간섭은 물질이나 주체가 갖고 있는 고유한 반응의 범위를 훨씬 뛰어넘는 정서를 만들어 낼 수 있다. 외부환경 자극이 주체가 처리할 수 있는 반응의 한계를 넘어서더라도 전혀 인식하지 못한다면 불안이라는 반응양상은 나타나지 않으며, 자극 자체가 전혀 존재하지 않는 것으로 간주 된다. 왜냐하면 외부환경이 만들어내는 자극이 인간이 가지는 감정의 처리범주를 넘어서게 되면 인간의 정서는 매우 약해지고 미미해지기 때문이다.

주체를 뛰어넘는 부정적인 자극의 극단적인 결과는 존재 자체를 부정하는 것이다. 이러한 점은 사고 작용에 의해 의도적으로 유발(무시)되기도 한다. 반면 자극이 인식범위에 있는 경우에는 감각기관과 그로 인해 자동적으로 발생하는 정서의 양상에서 결정된다고 보아야 한다. 기본적으로 정서는 자극과 반응의 관계에서 결정되지만 외부환경의 자극이 지속적으로 주어지면 의식은 이를 인지하게 된다. 인지한다는 것은 일정한 방식으로 의미화하는 것이며 동시에 용례화 하는 것이다. 의미화 또는 용례화 된다는 것은 정서가 일정한 흐름을 가짐으로서 플롯을 형성하게 된다는 뜻이기도 하다.

그렇다고 자극 자체를 의미화의 수단으로 사용하는 것은 아니다. 의미화를 이를

61) 리처드 래저러스 외, 『감정과 이성』, 정영목 역, (문예출판사,1996). p. 181.

수 있는 가장 적합한 상징물로 인간은 다양한 기호를 갖고 있다. 다양한 기호를 통해서 외부자극에 대한 일정한 정서를 다시 재현시킬 수 있다는 뜻이다. 왜냐하면 처리되지 않았던 자극이 끊임없이 반복되면 이를 사회화 시키게 되고, 사회화 시킨다는 것은 상징체계인 기호로 고정시키는 작업을 수반하게 된다. 이때 기호에는 그러한 정서가 자동적으로 부여되며 이를 수용하는 경우에도 자동적으로 그러한 정서에 대해 처리하게 된다. 이는 <자극-반응>의 결과가 인간 삶의 경험과 문화의 양식들을 통해 끊임없이 의미를 구성하고 사회화해 왔음을 통해서도 확인할 수 있다.

외부환경 자극이 처리한계를 넘어선다고 해서 모두 불안이나 불쾌와 같은 부정적 정서를 유발하는 것은 아니다. 이러한 감정에 사고가 개입된다면 반대 양상이 일어날 수도 있다. 다시 말해, 사고가 이를 극복하는 방향으로 작용하면 이는 희망이나 쾌(快)의 플롯이 된다. 따라서 이 영상서사에서 윤직원 영감에게 일어난 사건 ②, ⑨는 정서적 측면에서는 절망적이지만 사고가 개입하게 되면 반대로 윤직원 영감은 이를 극복하고자 하는 의지나 주변 상황에서 실낱같은 희망을 찾게 된다. 그리고 수용자 입장에서 보면 윤직원 영감의 득세와 부귀는 비판과 반감을 불러일으키지만, 윤직원 영감의 절망은 수용자에게 쾌(快)의 요소로서 비판에 대한 확신을 제공하게 된다.

따라서 서사성을 지닌 영상서사에서는 이러한 괴리가 대립적 요소로서 작용하면서 끊임없이 갈등을 일으키게 된다. 하지만 서정성을 지닌 영상서사에서는 이 두 요소의 구분이 명확하지가 않을 수도 있다. 왜냐하면 서사성은 유기적인 결합 관계에 의한 구체적이며 객관적인 사실들을 통해 수용자가 사고에 의해 판단하도록 유도하지만 정서가 직접적으로 드러나는 서정성의 경우에는 구성기호들의 상호·대조를 통해 확인하게 되기 때문이다. 즉, 서정적인 경우에는 음색과 멜로디, 동화상의 이미지, 자연언어의 개념 등 복합적인 기호관계를 고려해야만 파악된다.

다음은 서정성을 바탕으로 전개되는 뮤직비디오의 한 예이다.

나보기가 역겨워 가실 때에는

말없이 고이 보내 드리오리다
나보기가 역겨워 가실 때에는
죽어도 아니 눈물 흘리오리다

날 떠나 행복한지 이젠 그대 아닌지 그댈 바라보며 살아온 내가 그녀 뒤에
가렸는지
사랑 그 아픔이 너무 커 숨을 쉴 수가 없어 그대 행복하게 빌어줄게요 내
영혼으로 빌어줄게요

나보기가 역겨워 가실 때에는
말없이 고이 보내 드리오리다
영변에 약산 진달래꽃
아름 따다 가실 길에 뿌리오리다
가시는 걸음 놓인 그 꽃을
사뿐히 즈려 밟고 가시옵소서
나보기가 역겨워 가실 때에는
죽어도 아니 눈물 흘리오리다

내가 떠나 바람되어 그대를 맴돌아도 그댄 그녈 사랑하겠지

- 마야, 『진달래 꽃』 가사 전문

이 작품은 뮤직비디오로서 노래가사는 사랑하는 님이 떠나버린 아픔과 미련에 대해 노래하고 있다. 또한 가사 중간에 김소월의 시 『진달래 꽃』의 전문을 삽입하고 제목도 차용하여 김소월의 시를 알고 있는 수용자라면 그 제목만으로도 전체 의미, 즉 애이불비(愛而不悲)를 예측할 수 있게 하고 있다. 더구나 김소월의 시 전문에 덧붙여진 노래가사는 이러한 부분을 더욱 강조하고 자동적으로 의미가 처리되도록 도와주고 있다. 특히, 기존의 현대시 텍스트에서 의미가 모호했던 부분인 “죽어도 아니 눈물 흘리오리다.”의 부분에 대한 의미가 다음에 나오는 노래 가사

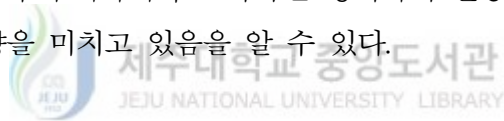
와 멜로디로 인해 확정되고 있는 것이다. 자신을 사랑하지 않는 사람이 떠나갔으므로 정말 미련을 두지 않겠다는 의지를 보여주고 있는 것이다. 그럼으로써 외적으로 드러난 의미는 사고가 중심을 이루면서 떠난 입에 대한 정서를 사회적 약호 체계로 서술하고 있어 수용자 입장에서조차 별반 무리없이 이를 수용하고 있는 것처럼 보인다.

그러나 영상서사 마야의 『진달래 꽃』은 복합적 요소로 이루어져 있다. 노래가사만을 놓고 의미를 처리하게 되면 자신을 떠난 님에 대한 용서와 다시 돌아오길 바라는 심정을 드러내고 있다고 할 수 있지만 영상서사 전체에서는 이러한 예측을 깨고 있다. 자연언어에 해당하는 노래 가사에서 처리된 의미와 음악의 멜로디, 동화상이 각기 다른 의미를 형성하고 있기 때문이다. 위의 노래 가사에 접목된 멜로디는 음정과 박자가 매우 빠르고 가수의 음성 역시 박진감있고 격렬하기까지 하다. 이러한 점은 사고와 정서의 갈등을 그대로 담아내기 위한 것이라 할 수 있다. 노래 가사만을 놓고 의미처리를 하게 될 경우에는 순종적이고 연약한 여인의 이미지가 환기되는데 반해 가수의 음성과 음색은 오히려 저돌적이어서 단순한 쾌(快), 불쾌(不快)의 감정 상태가 아니라 입이 떠날 때 일상적으로 체험할 수 있는 두 가지 정서 상태, 즉 원망과 절대 헤어질 수 없다는 결의를 환기시키게 된다. 이러한 정서적 상태를 적나라하게 보여주는 것은 영상서사에서 동화상으로 제시된 공간적 배경인 전쟁터를 통해서이다. 다시 말해 화자의 극렬한 정서가 배경을 통해 구체적으로 확정되고 있다고 할 수 있다. 이렇게 가사와 멜로디가 상반되지만 동화상을 통해 가사와 멜로디의 이질적인 관계를 통합시켜 주고 있다. 동화상과 멜로디의 일치성을 통해 가사에서 정서적인 부분의 모호했던 의미를 고정시키게 된다.

일반적으로 직접적인 의미의 형성과 수용은 자연 언어와 동화상을 중심으로 이루어진다. 그러나 이 영상서사에서는 자연언어에 해당하는 노래가사에서는 사랑하는 사람이 떠나 버린 비참함과 다시 돌아오길 바라는 미련을 상기시키고 있다면 가수의 음성과 음색 등에서는 아무렇지 않다는 당당함과 저돌적인 기세를 드러내

고 있다. 그러나 동화상에서 제시하는 배경을 통해 상반된 의미를 확정시키게 된다. 절대 그대로 보낼 수 없다는 강한 의지를 간접적으로 드러내고 있는 것이다. 즉, 님과의 갑작스런 이별에 대해 생산자는 겉으로는 이를 수궁하는 척 하고 있지만 속으로는 이를 인정하지 못하고 있음을 드러내고 있는 것이다.

화자는 이러한 이중적인 자세를 본인 스스로가 드러내고 있음을 알아차리지 못한다. 단지 화자 자신의 정서에 충실할 뿐이다. 그러나 수용자는 이러한 이중적 심리 상태를 간파하게 되고 씩씩한 여운을 갖게된다. 또 이러한 화자의 이중성은 수용자로 하여금 적극적으로 의미의 공백을 연결시킴으로써 노래가사가 지니는 의미와 동화상을 결합시켜 심층적 의미 층위를 형성시킨다. 따라서 외적인 전개 측면에서 사회적 소통체계를 사용하지만 대상과 화자와의 심리적 관계를 통해 유기적이고 자동화된 표층적 의미 층위를 넘어 심층적 의미 층위를 형성시키고 있다. 이것은 사고작용이 우세하더라도 복속된 정서와의 갈등을 통해 영상서사의 내용과 형식에 큰 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.



2. 탈맥락 지향 텍스트

탈맥락 지향의 텍스트는 대체로 정서가 사고보다 우월한 영상 텍스트에서 발견된다. 이러한 텍스트는 주제가 개인 간 소통보다는 개인 내적 소통 쪽에 기울고, 주제 인식과 감정이입 등이 심층적인 상징 구조 등에 의해 낮설게 되거나 애매하게 처리된 영상 텍스트에서 발견된다.

여기서는 위의 탈맥락 지향 텍스트를 분별하는 조건 중에서 사고와 정서의 관계 작용을 통해 설명하고자 한다. 영상서사에서 정서는 사고와 정서의 교응 관계에서 정서가 우월성을 보이는 것을 의미한다. 영상서사의 사고와 정서는 독립적으로 존재하면서도 교응 작용을 통하여 정서가 우세한 경우와 사고가 우세한 경우를 보여주면서 텍스트에 현시된다. 그리고 사고와 정서의 혼재된 양상은 강도(強

度)에 의해 텍스트를 구조화시킴으로써 정서 중심의 텍스트일지라도 사회적 소통 체계를 무시한 개인적, 주관적 소통체계가 주(主)를 이룬다는 것은 아니다. 단지, 영상서사의 일정부분이 개인적, 주관적 소통체계 양상을 보인다. 그러나 이때 형성하는 부분적 의미는 전체 텍스트 의미 형성에 크게 영향을 끼치게 됨으로써 이를 중심으로 텍스트의 구조를 분류하게 된다.

정서는 지금까지 감정과 혼동되어 사용되어 왔다. 우선 감정에 대해 많은 논자들이 주장하는 것을 살펴보면 몇 가지의 공통점을 찾을 수 있다. 첫째는 외부 자극에 대한 쾌, 불쾌의 성격으로 드러나며, 둘째는, 본능적, 생리적, 자율계의 역할을 동반하며, 셋째는 의식의 개입여부에 따른 구분이 생긴다는 것이다. 여기서 주목할 점은 감정이 외부환경에 대한 반응⁶²⁾이며 이러한 반응을 처리하는 과정에서 의식이 개입된다는 사실이다.

수용자는 자신을 둘러싼 모든 환경에 대해 끊임없이 반응한다. 수용자가 시·청각적으로 영상매체나 외부 사물을 보고 있다고 인식하는 경우도 실상은 빛의 파동을 수용하고 처리하는 과정이다.⁶³⁾ 모든 사물이 입자와 파동의 이중성을 지니듯 수용자도 입자와 파동에 해당하는 사고와 정서를 갖고 있다. 그러므로 수용자가 외부 사물을 지각한다는 것은 사물의 이중성과 수용자의 이중성의 반응이라고 할 수 있다. 그리고 입자의 성질은 주로 수용자의 사고 작용과 연결되고, 파동으로서

62) 박병운 정제서외, 『기와 21세기』, 정신과학총서2 (한국정신과학학회, 1999). p. 11. 현대 물리학은 사물의 존재와 관련해서 모든 물질은 그 운동 에너지에 대응하는 파동의 형태로도 존재한다는 입자-파동 이중성과 물질은 질량에 상응하는 에너지로 변환된다는 질량-에너지 등가성을 제시하고 있다. 이는 물질적 세계관에 비물질적인 세계관을 도입할 수 있는 근거를 마련해 주는 매우 중요한 시사점을 주고 있다. 고전물리학에서 입자의 개념은 질량을 가지고 있으며 주위에 있는 물질을 이루고 있는 것으로 실제 자체를 말한다. 이에 반해 파동은 실체가 운동함으로써 나타나는 하나의 현상을 뜻하므로 허상이다. 파동은 실체인 사물이 진동하여 나타나는 현상이다. 존재하는 것은 사물이다. 파동은 사물이 없으면 나타나지도 않는다. 또한 입자는 일정한 공간 내에 머물러 있을 수 있지만 파동은 고정될 수 없다. 파동이 생기면 전체 수면으로 퍼져 나가듯이 파동은 반드시 퍼져 나간다. 그러므로 사물은 한곳에 머물러 있을 수 있기도 하는 입자이면서 동시에 한곳에 머무를 수 없는 파동이기도 하다.

63) 루돌프 아르하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 역 (미진사, 2000). p. 368. 그는 외부에 존재하는 이미지들은 모두 자극(stimulation)이라는 입장에서 접근을 하고 있으며 시각 이미지는 신경계 내부의 운동으로 귀결되는 즉 유기체에 가해지는 운동으로 보았다.

의 특징은 감정 작용과 연결된다고 할 수 있다.

외부사물의 파동의 형태는 단일한 종류라고 할 수 없듯이 그에 따른 처리 방식 또한 단일하지 않다. 이 처리 방식은 보편적 성격을 지니고 있으면서 동시에 개별적 성격을 지니고 있다. 인간이 지니고 있는 감각기관이 처리할 수 있는 일정한 파장의 세기나 크기, 속도는 인간이라면 누구나 처리할 수 있는 보편적 능력에 해당한다면 개별 존재가 속한 자연적 환경이나 문화적 환경에 따라 습득된 방식은 개별적 능력에 해당한다고 할 수 있다.

그런데 이렇게 자극된 감각 중에 인체에 무리가 따르지 않게 특별히 주의를 기울일 경우, 신경을 거쳐 두뇌 처리가 이루어지게 된다. 그렇게 되면 그 반응은 외부 환경에 대해 즉각적인 반응으로 드러나지 않게 된다. 이때 두뇌처리 과정을 거친다는 것은 사고 과정을 통해 외부적 파장과 감각기관이 결합 충돌한 내용을 처리함을 의미한다. 그리고 이 정신과정은 감각기관에 의해 처리된 결과를 뒤집을 수도 있으며 그대로 수용할 수도 있다. 그러므로 감각기관에 의해 처리되는 결과보다 더 복잡한 결과를 창출한다. 이렇게 외부적 파동이 감각기관에서 즉각적으로 처리되는 결과를 감정으로, 두뇌를 거쳐 처리되는 결과를 정서로 구분할 수 있다.⁶⁴⁾ 그러므로 결국 감정은 대상에 대한 주체의 개인적 반응⁶⁵⁾이라고 할 수 있으며, 사고의 개입 여부에 따라 감정과 정서로 나눌 수 있다.

감정은 정서의 일반적 특성을 극명하게 보여준다고 할 수 있다. 생리적, 본능적 특성에 가깝기 때문에 자극에 의해 쾌, 불쾌가 나타날 때에는 자아의 전체가 반영되는 전체성, 일양성(一樣性) 등이 나타나며, 이는 즉각적이고 자동적이며 무의식적인 처리과정을 거치게 된다. 그러므로 문학에서 다루어지는 감정과는 조금 다르다고 할 수 있다. 문학에서 다루어지는 감정은 정서 즉, 심미적 감정이라고 할 수

64) I.R.G.콜링우드, 『상상과 표현』, 김혜련 옮김 (고려원, 1996). 콜링우드는 감정(feeling)과 정서(emotion)를 느낌과 감정으로 구분하고 있다. 그는 느낌은 사고의 수준 밑에 존재하고 기능하며 사고에 영향을 받지 않는 본성의 일부에 의해 모든 사고 작용과 독립적으로 발생하는 것으로, 정서는 감각의 단순한 결과가 아니라 외부자극에 대해 경험의 판별적이고 자율적인 요소로서 논리적 관계와는 다르다라고 기술하면서 정서는 감각작용에 대해 정서적 충전으로 규정하고 있다.

65) 리처드 래저러스 외, 『감정과 이성』, 정영목 역 (문예출판사, 1996). p. 199. 참조

있다.⁶⁶⁾

정서에 대한 논의는 사실상 오래전부터 논란이 되어 왔다. 아리스토텔레스(Aristoteles)나 호라티우스(Horatius) 등은 정서를 일상적 정서와 심미적 정서로 구분지어 이 둘의 성격을 서로 다른 것이라는 견해를 피력하였고 실제로 문학연구자들 사이에서 오랫동안 정설로 받아들여져 왔다. 아리스토텔레스는 카타르시스(katharsis)를 통하여, 호라티우스는 교훈을 통하여 얻어지는 쾌감을 일상생활에서 체험할 수 없는 예술 특유의 감정들로 규정하고 있다. 따라서 이러한 태도는 문학의 즐거움을 특수한 것으로 간주함으로써 그것을 향유할 수 있는 독자 또한 문학적이고 지적인 독자들로 한정시키고 있다. 이런 측면 때문에 사회주의 이론가들은 심미적 정서의 특유성을 반대한다.

그러나 18세기 이후 미학이 윤리학에서 분리되어 나오면서 다른 관점이 제시된다. 리처즈(I. A. Richards), 존 듀이(John Dewey), 콜링우드(R. G. Collingwood) 등은 예술이 주는 쾌적한 감정인 심미적 쾌감을 윤리적 목적과 직접적으로 관계 없는, 그 자체가 목적이 되는, 오직 관조의 대상이 되는 정서라고 규정하고 있다. 단지 심리학적 및 경험적 근거에서 심미적 감정과 일반 감정 사이에 단절이 있다고 보지 않고, 다만 사고의 개입여부에 따른 처리과정상의 단계별 구분이 있을 뿐이라고 본 것이다

영상서사에서 사고와 정서의 관계는 인과적인 관계이거나 시간적 선후 관계가 아니다. 그것은 예컨대 어떤 사람이 얼굴이 빨개지는 것을 보면서 분노나 수줍음을 예상하게 되고, 나뭇가지들이 흔들리는 것을 보면서 바람이 불고 있음을 감지하는 것과 같이 동시적이다. 이러한 사고와 정서는 또한 드러나는 현상, 기표를 통해 예측이 가능하다. 따라서 영상서사의 소통에서도 사고와 정서는 필연적으로 기표를 수반하며 이를 통해 사고와 정서의 교응을 인지할 수 있다. 교응을 통해

66) 앨런 뉴웰, 『통합인지 이론』, 차경호 역 (아카넷, 2002). p. 195. 그는 행동 양식을 두 가지로 나누어 설명하고 있다. 자동화된 행동 양식에서는 병렬적, 억제 불가능, 빠름, 부하 독립적, 망라적 탐색, 처리에 대한 무자각, 표적이 돌출하는 특성을 그리고 통제적 행동에서는 순차적, 억제 가능, 느림, 부하 의존적, 자기-종결적 탐색, 처리에 대한 자각, 표적이 돌출하지 않는 특성을 보여준다고 주장한다.

드러난 기표는 이미 어느 수준에 있는 정서들을 그 수준에 적합한 방식으로 표현한 것이며, 수용자 역시 그 정서들을 자신의 경험 수준을 바탕으로 인식하려고 한다. 하지만 영상서사는 정서 작용만으로 이루어지는 것은 아니다. 이를 생산하거나 수용하는 입장에서는 사회적 약호를 통해서 드러난 텍스트를 중심으로 파악해야만 하기 때문에 궁극적으로 텍스트의 의미는 사고 중심으로 파악할 수밖에 없다. 이러한 점은 영상서사에서 복합기호에 따른 사고와 정서가 정도와 크기, 대상과의 관계를 통해 일정하게 드러나지 않지만 이를 통합하는 의미를 처리하게 됨으로써 유기적이며 인과적인 관계를 중심으로 파악하게 된다. 따라서 정서 중심의 영상서사일지라도 의미파악이 된 경우에는 사회적, 표층적 의미로 파악되며⁶⁷⁾ 정서 중심의 양상은 단지 영상서사의 현시된 양상 즉, 형식적 측면을 통해서 확인하게 된다.⁶⁸⁾

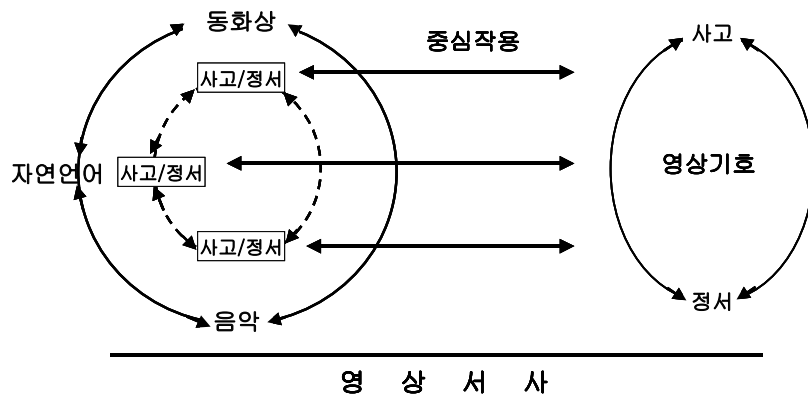
영상서사의 구성기호 작용은 개별작용으로 인해 비선형 체계를 이루고 있지만 소통측면에서는 선형적인 체계를 이룰 수밖에 없다. 따라서 영상서사의 구성기호에 의한 비선형적인 구조를 선형적인 구조로 전환시키기 위해서는 매우 복잡한 절차를 거쳐야만 한다. 특히 정서 작용이 중심을 이루는 경우, 영상서사의 구성기호들의 의미작용을 유기적 관계로 파악하기 위해 우선 사회적 소통 체계인 문법 구조로 전환시켜야 한다. 그러기 위해서는 영상서사의 구성기호별로 작용하고 있는 사고와 정서 파악을 통해 그 중심적인 양상을 추출해야 한다. 이러한 과정을 통해 영상기호의 형성과 마찬가지로 통합단위에서 사고와 정서의 교응을 확인하

67) Vygotsky, L.S.(1981b). The genesis of higher mental functions. In J.V. Wertsch(1981). The Concept of activity in soviet psychology. Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe. (Original work published 1960). p. 162. 참조. 비고츠키는 외적인 활동을 기호적으로 매개된 사회적 과정으로 정의하고 이 과정의 속성은 내적 기능 즉, 심리적과정의 출현을 이해하기 위한 열쇠라고 주장하였다.

68) 루돌프 아른하임, 『예술심리학』 김재은 옮김, (이화여자대학교 출판부, 1998), p. 488. 참조. 루돌프 아른하임은 추상적 또는 전재현적 묘화는 재현적인 표현이라기보다는 내적인 정서의 표출적인 표현이라고 하면서 특히 추상은 참된 자아에 관련된 무의식의 직접적이고도 또한 충실한 재현이라고 생각한다고 밝혔다. 이에 대한 논거로서 프로이드의 확신을 인용하면서 무의식은 외적인 행동에 의해서도 또는 의식적인 경험에 의해서도 간접적으로밖에 표출되지 않기 때문에, 무의식의 직접적인 재현이란 있을 수 없다라고 하면서 이들 내용은 외적인 자극의 기계적인 기록과는 다르다라고 주장하였다.

게 된다. 기호가 사회적 개념을 획득하여 일정 부분 고정성을 띠게 되면 그것은 다시 개인적인 상징적 체계를 획득하려고 한다. 이러한 기호의 지시기능에서 상징기능으로의 전환은 기호 자체가 가지고 있는 기호요소인 <기표-개념-이미지>별로 이루어진다. 따라서 이러한 전환은 동일한 기호가 직접적인 기호사용의 맥락으로부터 기호가 지시하는 대상의 내적인 속성들을 파악하여 그것들에 공통되는 속성의 범주를 형성하게 되면 개념을 획득하던 상황으로부터 탈맥락화 된다.

영상서사에서의 교응은 문자기호와는 달리 매우 복잡하고 입체적인 작용을 한다. 문자기호에서는 사고와 정서가 단일 기호를 통해 결합되고 현시되지만 영상기호에서는 두 층위를 이루면서 작용하게 된다. 하나는 구성기호에 따른 개별작용과 다른 하나는 영상기호에 따른 통합작용으로 볼 수 있다. 구성기호에서의 사고와 정서는 각 기호별로 개별작용을 하면서 다른 구성기호와 네트워크를 형성한다. 그리고 다시 구성기호의 통합단위인 영상기호 층위와 연결하여 영상서사 텍스트의 전체 사고와 정서의 교응이 이루어진다. 다음은 이상에서 설명된 내용을 그림으로 표상한 것이다.



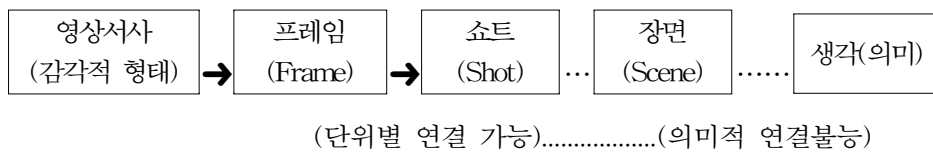
<그림 7> 구성단위와 통합단위에서의 사고와 정서 양상

영상서사는 어떤 방식으로든 사회적 소통체계나 개인적 소통체계와 밀접한 관

련을 맺고 있다. 이는 정서작용이 사고보다 우세하다 해도 사고작용과 교응관계에 있음을 뜻한다. 영상서사는 기본적으로 정서작용이 우세하게 작용한다 해도 사고작용이 부재한 것은 아니다. 교응의 원리인 종합과 조화를 통해서, 그리고 주제의 지향성 등에 의해서 사고가 정서보다 약화되어 있을 뿐이다.

따라서 영상서사에서 독립된 쇼트들이 유기적인 장면의 의미를 형성시키지 못하면 영상서사의 전체적인 의미가 파악되지 않는다. 이러한 사실은 정서가 우세한 서사라고 할지라도 사고와의 교응적 역할에 의해 정서가 우세한 탈맥락 지향의 구조로 전환되기 때문이다. 물론 정서작용이 탈맥락적 구조를 지향하여 난해한 상징성을 불러온다면 이 역시 사고와의 교응작용의 결과로 볼 수 있다. 그러나 정서적 측면에서 이를 분석해 보면 이것은 소통의 장애가 아니라 새로운 소통구조의 형성이며 새로운 정보처리 방식으로 볼 수 있다.

90년대 들어 대부분 영상서사들이 일부러 사회적 소통체계를 파괴시키면서 사전적, 표층적, 지시적 기능에서 일탈된 구조를 지닌다. 그럼에도 불구하고 대부분의 시청자는 사회적 약호와 문법체계만을 중심으로 이러한 영상서사를 이해하려고 한다. 따라서 사회적 약호와 문법체계만을 갖고 있는 시청자가 이처럼 일탈된 즉, 정서 중심의 현대 영상서사를 이해한다는 것은 매우 힘든 일이다. 그것은 형식적인 측면에서 볼 때 일반적 영상서사의 쇼트와 장면의 의미 연결구조가 아래 그림에서처럼 파괴된 것으로 보인다.



하지만 쇼트에서 장면의 의미 연결구조가 파괴되었다는 것은 일반적 영상서사의 사회적 소통입장에서 그러하다. 정서 중심의 영상서사는 일반적 영상서사와는 다른 연결 구조를 지니고 있으며 또한 이에 맞는 의미와 정서체계를 지니고 있다. 따라서 영상서사의 의미나 정서 산출이 어렵다는 것은 영상서사 내에서 사회적

소통체계와 함께 작용하고 있는 내용 중 일탈된 내용이 있으며 이러한 내용에 대한 의미처리 규칙을 인지하지 못했음을 의미한다. 즉, 수용자가 사회적 중심의 문법체계만을 머리 속에 저장하고 있어 텍스트가 사회적 소통체계에서 일탈된 정서 중심으로 전환된 경우에는 의미처리에 어려움을 겪을 수밖에 없다.

물론 정서 중심의 모든 영상서사가 이와 같은 서술이나 문법구조를 취하고 있는 것만은 아니다. 정서 중심의 영상서사일지라도 쇼트와 장면의 의미 연결구조가 파괴되지 않는 작품들도 쉽게 찾아볼 수 있으며 이런 텍스트에서는 비교적 용이하게 의미와 정서를 파악할 수 있다. 이는 사회적 소통체계의 낮은 지각적 범위 안에서만 정서를 표현한 경우이다.

다음은 가요 『사랑하기 때문에』의 뮤직비디오의 일부이다.

너 때문에 매일 밤을 울었어 그렇게 온 밤을 새웠어 세월가면 잊혀질 줄
알았는데 잊을 때도 됐는데

또 하루가 지나가면 그만큼 내 맘에 아쉬움만 쌓여 너 떠나도 사소한 내
습관 속에 아직 너는 남아있는데

왜 그랬어 뭐가 그리 서운했어 헤어질 정도로 미웠니

후회했어 사소한 나의 자존심 때문에 잡지도 못한 채 헤어진 걸 후회했었
어

아직 늦지 않았어 그냥 오면 돼 처음처럼 우연히 만나 아무 말 하지 마

다시 시작해 우리는 헤어지지 말았어야 해

너 떠난 후 모든 것이 다 변했어 어떻게 살았는지 몰라

혹시 내게 돌아오는 길이 너무 오래 돼 찾지 못할 것 같아 아직도 그곳에
살아

아직 늦지 않았어 그냥 오면 돼 처음처럼 우연히 만나

아무 말 하지 마 다시 시작해 우리는 헤어지지 말았어야 해

우리 다시 만나야 할 이유가 있어 너를 사랑하기 때문에

— 왁스, 『사랑하기 때문에』 가사 전문



이 뮤직비디오는 각기 가요와 영화로 제작된 텍스트들을 하나의 영상서사로 재편집한 경우에 해당한다. 우선 가요의 가사를 살펴보면 가사의 서술구조는 사회적 약호체계와 일반적인 낮은 수준의 지각범위를 그대로 수용하고 있다. 따라서 수용자는 떠나버린 연인에 대한 그리움과 다시 돌아오길 바라는 심정을 노래하고 있음을 쉽게 파악할 수 있다. 그리고 동영상으로 제공되는 영화 『성월동화』의 배경은 노래 가사에 맞게 재편집되어 연인으로 보이는 두 사람의 만남과 회노애락을 보여주고 있다.

그러나 가요의 가사와 멜로디, 동화상은 사실상 비유기적 관계를 형성하고 있다. 가사는 현재 노래하는 이의 정서를 직접적으로 드러내고 있을 뿐 전체적 줄거리를 파악하기에는 미비한 점들이 있다. 단지 사랑하는 사람과 헤어졌고 그런 상황이 슬프며, 다시 만나고 싶다는 정서적 진술로서, 구체적 진술부분은 수용자의 지식에 의해 보충할 수밖에 없다.

이러한 점은 동화상에서도 마찬가지이다. 시점이 불분명하고 각 쇼트들이 단절적인 경향을 보여 전달하고자 하는 의도의 일관성을 파악하기가 어렵다. 그러나 반면 매우 사실적이면서 일상적인 이미지만을 나열함으로써 수용자로 하여금 자동적으로 지각하도록 하고 있다. 이러한 점은 전체 쇼트의 연결을 통해 직접적인 정서자극을 유도한다. 그럼으로써 의미가 표층적 층위에서만 형성하게 된다.

그러나 위의 예시는 구성기호들의 개별작용이 영상기호로 통합되면서 매우 순차적이고 유기적으로 구성되고 있다. 동화상, 자연언어, 음악이 모두 무리없이 통합하여 하나의 범주를 형성하고 있는 것이다. 애절하면서도 간절한 멜로디의 흐름은 지난 사랑과 그 사랑을 다시 돌이키고 싶다는 화자의 소망을 드러내는데 적절히 작용하고 있다. 이러한 점은 위의 예시를 정서를 매우 강화시킨다. 그럼에도 불구하고 동화상, 자연언어가 모두 일상적이며 사실적인 범주에서만 제시되기 때

문에 전체 의미는 사회적이며 표층적 층위만을 형성한다.

문자서사에서와 마찬가지로 영상서사의 기표 그 자체에는 의미가 없다. 또한 그렇다고 한다면 정서도 없다고 보아야 한다. 왜냐하면 기표 자체에 정서가 있다고 한다면 기표를 통해 드러나는 정서는 모두 동일해야 하고 정서의 교류에도 아무런 문제가 없어야 하기 때문이다. 따라서 정서의 소통이 이루어지려면 개념이나 이미지의 소통과정과 마찬가지로 기표에 부여되는 자극과 자극을 처리하는 정서의 규칙을 생산자와 수신자가 공유해야만 한다. 만약 정서를 부여하는 규칙과 정서를 처리하는 규칙이 존재하지 않는다면 정서의 소통은 불가능한 일이 될 수밖에 없다. 이러한 점은 생산자가 특정한 자극을 통해 정서를 생산해 내기 위해서는 정서의 부여규칙에 따라야 하고 수용자는 정서처리 규칙에 따라 영상서사에서 정서를 산출하는 과정을 거쳐야 함을 의미한다. 이러한 과정이 원활하게 이루어질 때 정서가 소통될 수 있기 때문이다.

일상적 담화에서 정서는 사고에 가려 있어 확인하기가 어려운 것처럼 보이지만 현실적으로 정서와의 교응이 이루어지고 있다. 이는 사고 자체에 정서가 작용하고 있기 때문이다. 그러므로 이때 담화는 사고만을 전달하는 것이 아니라 정서도 같이 전달하고 있다.⁶⁹⁾

영상서사는 매체와 기호의 특성상 이러한 정서적 경향이 시(詩)에서처럼 급격히 의미의 연결고리가 파괴되지 않는다. 영상서사에서 정서는 낮은 수준에서는 사회적 소통체계처럼 쉽게 인식되지만, 높은 수준에서는 역시 상징성을 띠거나 낯설게 되어 소통의 시간과 인식의 시간을 연장하면서 탈맥락적 지향성을 보인다. 이때 장면단위와 동화상, 자연언어, 음악의 각 기호의 작용은 지각적, 사회 소통체계를 그대로 따른다. 그리고 장면은 문자기호의 최소 의미단위가 아니라 최소 한 단락의 문장을 형성한다. 이때 영상서사의 생산자는 창작과정에서 자신의 정서를 가장 잘 반영하는 동영상이나 자연언어 또는 음악 등을 찾아 사용하려고 한다. 이 경우 이를 통합하는 작용을 하는 영상기호는 사회적이고 관습적이던 틀을 벗어나 개인

69) 송문석, 『현대시 텍스트의 의미처리 연구 시론』, 『한국문학이론과 비평 13호』 (예림기획, 2001). p. 271.

적, 주관적, 자기중심적인 경향으로 드러난다. 이때에도 텍스트는 탈맥락적 지향성을 보인다.

그러나 영상서사에서는 일차적으로 자동화된 감정을 다루는 것이 아니라 두뇌 처리 과정을 거쳐 질료적 의미에서 상향 이동된 정서를 다룬다. 따라서 정서를 외부적으로 드러내어 공유하고자 할 때에는 사회적 약호성이 강한 사고가 동반하게 된다. 이 정서는 사고와의 교응을 통해 발생하는 것으로서 단순히 감각에 대한 생략적 반응을 보이는 경우와는 다른 것이다. 정서란 감정에 대한 사고 작용이다. 감각에 대해 일정하게 사고한다는 것은 그것에 의미를 부여하고 파악할 수 있음을 말한다. 이러한 정서들은 특정한 때에 특정한 색깔을 보거나 특정한 소리를 듣는 감각적 경험에 호소하는 것이 아니라 특정한 방식으로 사고하고 특정한 유형의 단계에서 사회적 체계로 전환된다.

따라서 영상서사가 정서가 우세한 텍스트로 현시되더라도 사고와의 교응작용을 통해 드러날 수밖에 없다. 이것은 앞서의 언급처럼 저급한 수준의 상징을 사용함으로써 그 의미를 수용자들이 쉽게 알아차릴 수 있도록 사회적 약호체계를 사용한다는 의미이다.

이러한 탈맥락적 지향성을 보여주는 텍스트로는 대상과 작자와의 관계에 따라 두 가지 구조를 보인다. 하나는 병치적 구조를 형성하는 경우로서 서로 독립된 가치와 의미를 지닌 이야기들을 동시적으로 배열하거나 시간순서로 배열하는 것을 뜻한다. 이 경우에는 배열된 이야기들이 보여주는 비교나 대비성과 전체를 조감하는 포괄성을 동원하여 그 의미를 포착하게 된다. 뿐만 아니라, 대상에 대한 작자의 태도가 긍정적이면서 텍스트가 주관적, 개인적, 심층적, 상징적 기능이 중심을 이루면서 내적, 외적인 전개에서 장면과 장면 사이의 거리감이나 구성기호 간의 비유기성이 발생하여 낯설게 된다. 영상서사에서는 장면과 장면의 건너뛰고 병렬 연결을 통해서 유사성을 파괴하고 대신 낯선 환유적 상황을 배열하여 인식을 방해함으로써 탈맥락적 지향 텍스트를 구축한다. 다른 하나는 대상에 대한 작자의 태도가 부정적이면서 상징성이 강한 개인적 소통체계를 사용함으로써 텍스트의

구성이 애매해지고 산만해지면서 심층적 기능을 형성하는 경우이다.

이처럼 정서는 개인 내적 세계에서 은폐성과 해석의 난해성이 강한 비사회적이고 초논리적인 약호를 지향하는 특성을 보임으로써 상징성이 강한 메시지를 주제로 형상화하는 특성을 보인다. 이러한 탈맥락 지향의 텍스트는 그만큼 수용자의 감정이입과 주제 인식을 모호하거나 어렵게 만들어 주며, 사회적 소통보다는 개인적 소통 쪽에 근접하는 특성을 보인다. 탈맥락적 텍스트를 구축하는 영상서사로는 병치적(並置的) 구조와 반어적(反語的) 구조를 들 수 있다.

1) 병치적 구조

영상서사에서 사회적 소통체계 흐름과 개인적 소통체계 흐름의 융합에서 개인적 소통체계가 사회적 소통체계의 범위를 넘어서는 경우가 있다. 따라서 표층적 의미가 일정한 체계와 흐름을 유지하려고 한다면 심층적 의미는 이러한 소통체계에 변화를 가함으로써 전개상에서 비유기적인 흐름을 만든다. 그래서 영상서사는 매우 이질적인 구조를 지닌다. 영상서사의 구성기호 동화상, 자연언어, 음악 구성기호가 각각 별도의 양상을 중심으로 전개됨으로써 이들의 관계가 비유기적으로 보이기 때문이다. 따라서 영상서사의 구성기호에서 개별적으로 작용하고 있는 표층적 의미와 심층적 의미는 네트워크를 형성하여 유기적이며 밀접하게 결합되기 보다는 어느정도의 간극을 지니게 된다. 이러한 간극은 수용자가 임의적으로 그 연결고리를 찾아서 네트워크를 형성시켜야만 하며 이러한 과정을 통해 의미가 확장된다.

영상서사에서 이러한 양상을 보이는 경우는 정서가 중심을 이루는 경우이다. 그러나 이 경우에도 영상서사는 약호와 문법체계와 기호의 의미작용이 사회적 소통체계를 기반으로 하여 전개된다. 이는 작자와 대상의 관계에 따라 다시 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 작자가 대상에 대해 긍정적 태도를 보이는 경우와, 다른 하나는 작자가 대상에 대해 부정적 태도를 보이는 경우이다.

병치적 구조는 개인적 소통체계가 중심을 이루면서 작자가 대상에 대해 긍정적

태도를 보이는 경우이다. 그러나 이 경우 개인적 소통체계가 우선시 되었기 때문에 영상서사의 표층적 측면에서 보면 쇼트와 쇼트, 장면과 장면이 모두 이질적이며 병렬적으로 연결되어 유기성을 확인하기가 쉽지 않다. 왜냐하면 장면과 장면은 모두 각각의 이야기를 전개시키고 있어 동등한 비중을 가지면서 이때 연결은 유사성에 의해서라기보다 인접성에 의한 거리감을 유발한다. 그러나 심층적 측면에서 살펴보면 쇼트와 쇼트, 장면과 장면은 모두 유기적 관계를 토대로 연결되어 있다. 그러므로 수용자는 의미를 파악하는 과정에서 단절된 것처럼 보이는 쇼트나 장면들에 대해 연결고리를 찾아내야 한다. 이러한 과정을 통해 영상서사의 의미 층위가 표층적 층위에서 심층적 층위로 확장한다.

또한 병치적 구조에서 작자와 대상과의 심리적 일치감은 감정과 정서의 구분을 모호하게 만든다. 따라서 정확한 의미처리가 이루어지지 않아도 우선적으로 수용자가 영상서사에 동화되는 현상을 보인다. 어린이를 위한 만화영화가 대표적으로서 이러한 영상서사는 개인적, 내포적, 상징적 의미가 사회적, 표층적, 외연적 의미와 별개로 진행되는 것처럼 보이지만 사실은 정서가 중심을 이루면서 사고와 융합하여 전체 의미를 형성한다. 그러므로 외적으로 보면 대부분 문자서사나 영상서사에서는 옴니버스식 구성이나 부분부분에 이야기가 삽입되는 형식으로 진행되면서 작품 전체 전개와는 별개의 의미를 구성하고 있는 듯이 보인다. 그러나 이러한 부분에 대한 의미처리 없이는 전체적 의미처리가 제대로 이루어지지 않으며 주제 접근이 어렵다.

따라서 병치적 구조에서는 장면과 장면, 구성기호 간에 서로 동등하고 독립적으로 별개의 의미를 지니면서 전개되는 것처럼 보이지만 이러한 비유기성에 대한 의미가 파악되면 이러한 부분들은 전체 의미와 조화를 이룬다. 그럼으로써 병치적 구조는 부분과 부분의 다양성을 통한 전체의 조화를 실현하게 된다.

다음은 김기덕 감독의 『실제 상황』의 줄거리이다.

- ① 한 소녀가 나에게 그림을 잘 그린다고 하면서 뻔히 들여다본다. 나에게
는 오랜만에 들어보는 소리이다.

- ② 그러면서 소녀는 나를 유혹한다.
- ③ 소녀를 따라간 곳에는 처음보는 포악하고 분노로 일그러진 사내가 있었다. 그 사내는 나에게 왜 그렇게 한심하게 사냐고 추궁하면서도 지금도 늦지 않았다고 속삭이기까지 한다.
- ④ 나의 그림을 찢어버린 여자
- ⑤ 바람을 피우고도 뻔뻔스럽고 당당한 나의 애인
- ⑥ 나의 그림을 모욕하면서 나를 이용하고 나의 애인을 빼앗고 끝내는 그녀를 버린 사진사
- ⑦ 핏물이 묻은 손으로 고기를 주물럭거리는 나의 전우를 보면서 예전에 전우에게서 당했던 쓰라린 기억들
- ⑧ 아무 죄도 없는 나를 강간범으로 몰아놓고 기억도 못하는 형사
- ⑨ 다시 예전의 아무 일 없다는 일상의 모습들
- ⑩ 순간 광포한 비명이 들려온다.
- ⑪ (주인공의 독백) 나의 온순한 이웃, 결국 그도 가슴 속에 사나운 뱀 한 마리를 키우고 있었나보다.



이 영상서사는 단편 실험영화로 제작된 것으로서 외적으로 드러난 이야기의 전개는 비유기적이며 현실과 환상 사이를 넘나들고 있다고 할 수 있다. 이로 인해 이 영상서사에서 작자가 의도한 의미가 무엇인지 파악하기 위해서는 마지막 장면

에 등장하는 주인공의 내레이션과 자막을 기초로 삼지 않으면 안될 만큼 매우 난해하다. 특히, 평범한 일상생활과 주인공인 ‘나’의 정서가 격해져서 의식과 무의식 교차되면서 텍스트는 점점 난해해지고 복잡해진다. 이러한 경향을 가속화시키는 것은 사건과 사건 연결의 비유기성에 의해서이다. 또한 이 사건들은 외면적으로는 각각 독립적인 이야기를 구성하고 있다.

그러나 이 작품을 정서 중심의 플롯 체계로 파악하게 되면 이러한 형식상의 기법과 내용상의 비유기성의 문제는 쉽게 해결된다. 다음은 위의 예시에서 정서중심의 플롯을 사회적 소통체계로 전환시켜 의미를 파악한 것이다.

- ① ‘나’는 세상 속에서 부딪히며 살기보다는 멀리서 관망하는 자세로 살아가는 사람이다. 그러면서 항상 세상은 밝고 따스하며 희망적이라고 ‘나’ 스스로 ‘나’에게 세뇌를 시킨다.
- ② 그러던 어느 날 ‘나’는 우연한 기회에 ‘나’의 삶과 가치관에 동조해 주는 존재를 만난다. 바로 ‘나’가 오랫동안 기다리던 존재이며 그 존재와 ‘나’는 서로 같은 세계를 갈망하는 관계라고 생각한다.
- ③ 그러나 그러한 존재로부터 ‘나’는 의외의 세상을 보게 된다. 마치 동전의 양면처럼 희망/절망, 밝음/어두움, 사랑/분노의 모습에서 ‘나’는 지난날의 ‘나’와 이웃, 친구들의 관계를 생각하게 된다.
- ④ 평소 가장 가까웠다고 생각했던 주변 사람들과의 일상에서 그들은 이해 관계에 따라 이기적이며 기회주의적으로 행동하면서도 ‘나’에게는 일방적으로 모든 걸 희생하고 그들에게 순종하도록 강요해 왔다는 사실을 깨닫게 된다.
- ⑤ 그리고 그런 상황에서 ‘나’는 애써 ‘나’의 편익과 그들의 기대에 부응하기 위해 그들이 원하는 대로 해왔으며, 그로 인해 ‘나’가 얼마나 억압되어 왔는지에 대해 알게 된다.
- ⑥ 더불어 주변에 은밀하게 도사리는 부정적이고 이기적인 기운에 의해 세상이 잠식당하고 있음을 깨닫게 된다. 예전에 ‘나’가 생각하고 바라보았던 순수하고 밝은 세상은 없는 것이다.

이처럼 정서 측면에서 플롯을 파악하게 되면 별개로 나열되었던 사건들의 의미를 파악하게 된다. 그럼으로써 전체 의미의 유기성이 확보된다. 이는 사회적 소통 체계 측면에서 불합리해 보이던 사건들의 의미파악을 통해 의미의 맥락을 지향하고 있음을 뜻한다. 즉, 작자의 새로운 약호체계를 인지해서 사회적 소통체계로 변환시킴을 의미하며 이를 통해 심층적 의미를 표층적 의미 층위에서 파악하게 된다.

외적으로 드러나는 세상과 그 이면에 감추어진 세상의 어긋난 모습에서 작자나 수용자 모두는 정서적으로 비애를 맛볼 수밖에 없다. 이를 더욱 부각시키기 위해 작자는 '나'의 가까운 주변 인물들을 대상으로 '나'와 그들과의 관계가 믿음과 신뢰로서 유지되고 있는 것이 아니라 그 관계가 파괴되어 왔고, 현재에도 아무렇지 않다는 듯이 일어나고 있는 일이라는 점을 보여준다. 즉, '나'만이 그렇다고 생각해 온 착각이었음을 드러낸다. 이때 작자는 이러한 상황에 대해 수궁하면서도 비애감이 강하게 작용하면서 표면적으로 드러나는 줄거리의 일관성을 상실하게 된다. 즉, 격한 정서로 인해 외적으로 제시되는 이야기는 두서없이 장황하게 보이지만 내적으로는 작자가 이야기하고자 하는 주제는 동일하게 되는 것이다. 이런 경우에 수용자는 표면화된 이야기와 내재되어있는 이야기의 인과관계를 찾아 연결하고, 유기적으로 재구성할 수 있어야만 의미처리가 이루어진다. 따라서 병치적 구조는 외적으로는 독립된 서로 다른 이야기를 여러개 지니고 있는 것처럼 보이지만 내적으로는 일관된 주제로 모아지면서 조화를 이루게 된다.

이러한 예는 서사적 성격을 지닌 영상서사보다는 서정적 성격을 지닌 영상서사에서 더 쉽게 찾아 볼 수 있다. 다음은 한 회사의 상품 C·F(Commercial Films)이다.



- ① 어느 조그만 방 한가운데 소녀가 서 있다. 그 방 천장에는 수면이 떠 있고 벽은 온통 나뭇가지와 그 그림자에 의해 어지럽게 얽혀있다.
- ② 굳게 닫혀진 방문 옆(화면 왼쪽)에는 조그만 책상과 의자가 놓여 있으며, 화면 오른쪽 구석에는 사각형 어항이 놓여 있다. 수면으로 인해 무겁게 억눌린 분위기와 어두운 조명, 그리고 어지럽게 얽혀진 그림자에 의해 방 한가운데 흰옷을 입고 서 있는 소녀가 부각된다.
- ③ 간간이 들리는 소리는 깊은 수면 속에서 굴절되어 들리는 음파처럼 모호하게 울린다.
- ④ 청동으로 만든 듯한 물고기 부조가 화면을 가득히 채우면서 나왔다 사라지고, 소녀는 사방을 둘러보다가 두 손으로 귀를 막고 눈을 감아 버린다.
- ⑤ 방 한가운데 정면으로 서 있는 소녀 앞으로 그 물고기가 천천히 가로질러가고 소녀는 손을 뻗어 이를 잡으려 하지만 번번히 실패를 한다. 그러다 소녀는 깊은 방 안에서 천장(수면) 위로 힘차게 부상한다.
- ⑥ 다시 화면이 바뀌면서 같은 방 한가운데 소녀가 서 있고 화면 왼쪽으로 서서 얼굴만 정면으로 향하고 있다.
- ⑦ 갑자기 전화 벨 소리가 울리고 방 안에 있던 어항 속에 물고기 부조가 놓여 있다. 그 어항은 깨져 있고 소녀는 물고기를 잡으려는 듯 깨진 어항 속에 손을 넣는다. 어항 속에는 전화기가 놓여 있다.
- ⑧ 다시 화면이 바뀌면서 어항 속에는 전화기가 놓여 있고 나레이션과 자막이 화면을 메운다. “처음 만나는 20살의 자유 TTL”

이 영상서사는 동화상, 자연언어, 음악 심지어 소음까지 전체가 비유기적으로 구성되어 있어 고도의 사고 작용에 의해서 의미를 파악해야 한다. 그러나 이때에도 부분적으로 개별기호마다 대략적인 상징적 의미만 처리될 뿐 전체 의미파악에는 무리가 따른다. 따라서 위의 예시도 개인적 소통체계로 전개되고 있어 사회적 소통체계에서 의미를 파악하고자 할 때에는 플롯의 연결성이 파괴되어 있는 것처럼 보인다. 따라서 위의 예시는 상징화된 기호체계를 중심으로 플롯을 파악하고 다시 사회적 소통체계에서 이를 재구성해야 한다. 이러한 양상에 대한 의미를 파악하기 위해서 우선 소녀와 소녀를 둘러싼 외부환경에 대한 의미부터 고찰해야 한다.

우선 소녀는 청소년도 아니고 그렇다고 성숙한 여인도 아니다. 그 중간 단계에 있는 소녀로서 그녀가 서 있는 곳은 물 속에 가라앉아 억눌리고 음울한 공간이다. 그 공간은 자그마한 소녀의 방으로 한 눈에 들여다보인다. 더구나 그 방문은 굳게 닫혀 있고, 외부로부터 무언가에 의해 단단히 둘러 쌓여있어 방문을 열어봤자 그 어떤 곳으로 향할 수 있을 것 같지 않다. 그런 공간 한 가운데에 소녀가 무표정하게 서 있는 것이다. 이러한 점은 인간의 성장에 따른 시기적 특징을 드러내고자 한 것이며 그와 더불어 인간의 원초적인 고독에 대한 심리적 세계를 표현하는 것이기도 하다. 그리고 이러한 공간은 소녀 스스로가 외부와의 접촉을 끊은 것이 아니라 누군가에 의해 외부와의 모든 접촉을 단절당한 것으로, 소녀가 외부로의 출입을 강행하고자 해도 이미 외부에 의해 그 출입마저 봉쇄당하고 있음을 상징한다.

그런 공간에 소녀와 같이 놓여져 있는 것은 책상과 의자, 빈 어항이다. 이것은 소녀와 마찬가지로 그 방안을 채우는 장식에 불과하며 이러한 것들과 소녀는 모두 상징화되어 있다. 이는 소녀 또한 사물과 마찬가지로 의미를 뜻하는 것으로 자신의 정체성을 깨닫지 못한 상태임을 보여준다. 그리고 전체 공간 배경은 수용자로 하여금 갑갑함과 억눌림 등의 느낌이 들도록 유도한다.

그런 상황에 변화가 나타난다. 물고기의 부조가 화면을 가득히 채우면서 실제

물고기가 나타나고, 미동도 았던 소녀가 그 물고기를 바라보며 같은 속도로 천천히 물고기가 움직이는 방향으로 움직이는 것이다. 변화가 없던 소녀의 표정과 행동에 변화를 가하는 물고기는 소녀에게 자신이 살아있음을 일깨우는 존재 즉, 이성을 자극하는 존재라 할 수 있다. 그리고 그건 새로운 자극으로 언제, 어디서 왔는지 모르지만 소녀에게 다가오고 스쳐 지나간다. 이런 자극으로 인해 소녀는 세상을 다르게 보기 시작한다. 정면으로 서서 인형처럼 맥 풀린 자세와 눈빛으로 았만 응시하던 소녀가 물고기의 움직임으로 인해 자세가 바뀌게 되고, 옆면으로 돌아선 소녀의 몸짓과는 달리 소녀의 얼굴은 화면의 정면을 응시한다.

이런 변화는 처음 상황과 반대의 분위기를 이끌어 내면서 화면의 반전을 가속화시킨다. 자신의 정체성을 파악하고 소녀는 수동성만을 강요하는 공간을 과감히 탈출한다. 이러한 점은 소녀 자신을 둘러싼 물 속 방 안에서 자신의 머리 위 수면으로 솟구쳐 오르는 행위를 통해 드러난다. 이어서 소녀에게 들려오는 전화벨 소리, 그 전화벨 소리를 쫓아 소녀는 자신의 방 한 구석에 놓여 있던 어항으로 다간다. 그리고 자신의 존재 의미를 찾은 것처럼 그 어항은 이미 깨져 있고 깨져 버린 어항 속에서 신호가 나오고 있다.

이 영상서사는 청소년과 성인 사이 과도기에 있는 신세대와 그들의 특성을 반영하여 만든 광고이다. 외적으로는 불분명하게 연결된 쇼트로 인해 마지막 쇼트에 등장하는 상품(전화기)소개가 없다면 핸드폰 광고라는 것조차 짐작할 수 없다. 그러나 내적인 의미를 파악할 경우, 20대 초반 젊은 층의 내·외적인 상황과, 자신의 존재를 적극적이고 능동적으로 드러내고자 하는 젊은 층의 여러 특성을 환기시키면서 타(他)사의 제품과의 변별성을 드러내고 자신의 회사제품의 가치를 높이고자 하는 의도를 파악할 수 있다.

그러나 이 영상서사의 이러한 의미를 파악하기 위해서는 사회적 소통체계의 플랫폼으로는 불가능하다. 일상적으로 인지하기가 어려운 배경뿐만 아니라 제시되고 있는 소녀, 어항, 물고기 등의 상징적 의미들이 구성기호와의 연관성을 제대로 파악할 수 없기 때문이다. 또한 광고하는 상품과 20살의 자유가 어떤 연관이 있는지

에 대해 외적으로는 아무런 정보도 제공하고 있지 않다. 따라서 작자의 정서 중심적인 체계를 제작자가 그대로 반영하고 있어 수용자가 이를 수용하고자 할 경우에는 고도의 사고를 적용시켜야만 의미처리가 된다. 반대로 수용자는 이 영상서사의 정서 중심의 자극을 사회적 소통체계로 전환시켜 의미를 처리하게 되고 공감하게 된다. 결국 이렇게 의미가 처리된 이 영상서사는 표층적 의미 층위로 전환되어 제품에 대한 강한 호소력을 지니게 된다. 이는 개인적 소통체계의 텍스트가 정서 플롯을 확인하면서 사회적 소통체계로 전환이 이루어짐을 의미한다. 그럼으로써 비유기적이면서 개인적 의미들이 유기성을 지닌 새로운 의미로 재구성되어 산발적으로 각각의 상징성을 지녔던 대상들이 조화를 이루면서 텍스트의 의미를 형성하고 있다.

2) 반어적 구조



기본적으로 소통은 사회적 체계에 의지한다. 따라서 영상서사에서의 전반적인 전개흐름은 사고 플롯에 의지할 수밖에 없다. 영상서사는 필름의 운동성으로 인해 필름의 시·공간적 흐름을 지니고 있다. 이러한 속성으로 인해 영상서사는 전개과정에서 두 개의 큰 흐름을 지니게 된다. 하나는 필름의 고유한 흐름이며, 다른 하나는 이야기가 구성되는 흐름이다. 그러므로 영상서사에서는 지각에 따른 흐름과 이야기의 흐름을 동시에 인지해야 한다. 하지만 실제와 같은 자극 즉, 영상기호의 유사성과 필름의 운동성 때문에 수용자는 오히려 이 두 흐름을 순차적이며 일치한다고 느끼게 된다. 따라서 영상서사는 매체의 특성으로 인해 문자서사보다 수용의 용이성을 동반하며 이러한 특징은 사고 플롯을 체계화 시키는데 용이하다.

그러나 영상서사의 이러한 장점에도 불구하고 수용자가 의미를 파악하기에 매우 난해한 경우가 있다. 작자가 대상에 대해 비호응적 태도를 보이면서 개인적, 주관적 소통체계를 사용하는 경우가 그에 해당한다. 이 경우 사회적 소통체계의

일정한 흐름을 정서가 부분적으로 개입하여 일순간에 뒤집어 버리는 현상을 동반한다. 이러한 현상은 영상서사에서 작자가 대상에 대하여 정서가 매우 강하게 작용하면서 사회적 소통체계의 흐름을 개인적, 주관적 소통체계로 전환시켜 서로 대립적 관계에 놓이게 된다. 그렇다고 개인적, 주관적 소통체계가 영상서사의 전 과정을 완전하게 지배한다고 볼 수는 없다. 이는 어느 일정부분에서 작용하면서 전체 의미 구조에 큰 영향을 끼치는 경우로 심층적 의미층위를 형성하게 된다. 이 경우가 반어적 구조이다.

하지만 반어적 구조에서의 사고 플롯은 지각의 차원에서 구성되는 플롯과는 다르다. 이때 사고 플롯은 텍스트내의 정서와 지향성이 다름을 드러내기 위한 하나의 장치로서 작용하며 정서 플롯을 구성하는 하위 영역으로 떨어져 버린다. 그렇게 되면 텍스트는 풍자적인 경우보다 더 직접적이며 격하게 사회적 소통체계와 사고플롯을 뒤집게 된다. 그럼으로써 수용자로 하여금 심리적 충격을 유발시킨다. 이는 현실에서의 불가능한 재현이나 공포나 환상을 다루는 영상서사의 하위 장르에서 찾아볼 수 있는데, 그렇게 되면 외적으로는 기법에 의한 자극이 중심을 이루지만 내적으로는 강한 비판을 드러낸다.

보통 공포와 환상을 기반으로 하여 심리를 자극하는 텍스트를 수용자가 대면할 경우 의미 파악보다는 주변 부가요소에 집중하게 되는 경우가 많다. 왜냐하면 의식의 흐름 기법을 사용하거나 시·공간의 병렬적 연결과 동화상의 환상적 분위기, 대상에 대한 심리적 불일치로 인해 텍스트 자체가 매우 혼란스럽게 드러나기 때문이다. 따라서 갈등에 대한 양상이 사고의 통제 범위를 넘음으로써 순간적인 불안과 공포 등이 그대로 드러나 사회적 소통체계 측면에서 보면 비유기적 구성을 이루고 있는 것처럼 보인다. 그러나 문자서사에서 이와 같은 경향의 작품들과 비교하게 되면 영상서사는 그보다는 쉽게 접근이 가능하다. 이는 영상서사의 정서적 측면이 제작자에 의해 수용되고 다시 재생산되는 과정을 거침으로써 사회적 소통체계를 따르게 되기 때문이다. 또한 영상서사를 구성하는 여러 요소가 수용자의 감각을 직접적으로 자극하기 때문이기도 하다. 이렇게 되면 수용자는 영상서사 내

에서 미묘하고 복잡한 상태에 대한 정보를 제공받아 전체 의미 파악에 접근을 할 수 있게 된다.

다음은 김성호 감독의 『거울 속으로』의 줄거리이다. 이 영상서사의 성격을 흔히 영화 장르에서는 미스터리나 스릴러로 구분되고 있다. 이는 영상서사의 외적인 형식 즉, 기법이나 표층적인 전개 양상을 중심으로 구분한 장르라고 할 수 있다. 그러나 이를 내적인 양상에서 살펴보게 되면 불합리한 사건이나 병폐에 대한 작자의 강한 정서적 거부감이 상징화되어 있다. 이는 자칫 문혀버릴 수 있는 상황에 대한 과도한 해결 의지에서 비롯되었음을 알 수 있다. 줄거리를 간략하게나마 요약해 보면 다음과 같다.

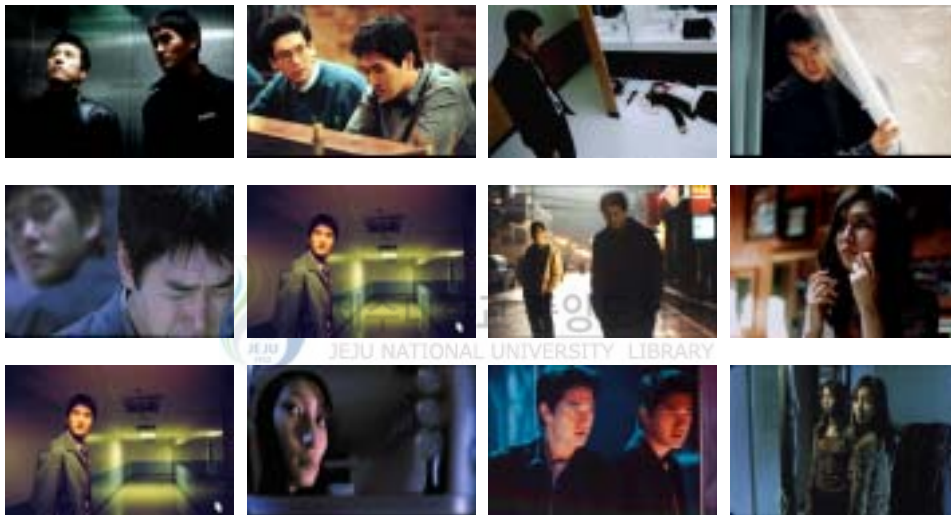
- ① 의문의 화재 사건 이후 재개장을 준비중인 한 백화점. 이른 아침 화장실에서 백화점 여직원이 숨진 채로 발견된다. 백화점 사장은 빠른 시간 내에 사건을 무마하고 개장을 서두르려 하지만 곧 두 번째 희생자가 나타난다. 총무부의 김부장이 엘리베이터 안에서 자신의 귀에 볼펜을 집어넣어 숨진 채로 발견된 것이다. 이후 세 번째 희생자가 발견된다. 주차장 자신의 차 안에서 손목이 꺾인 채 죽어있는 한 남자의 시신이 발견되면서 더욱더 경찰 수사는 미궁 속으로 빠진다.
- ② 한편 이 백화점의 보안실장인 우영민은 사건을 조사하던 중 숨진 사람들이 모두 예전에는 총무부 직원이었으며 주변에 거울이 있었다는 공통점을 발견한다. 이를 우영민의 전 동료이자 라이벌이었던 형사 하현수에게 이야기 했으나 전혀 귀담아 듣지 않는다. 그리고 사건의 담당형사인 하현수는 강력한 용의자로 정신병 경력이 있는 이지현을 지목한다. 그는 이 백화점 화재사건으로 목숨을 잃은 언니의 복수를 자행하고 있다고 생각하고 있다.
- ③ 우영민에게 괴로운 기억이 있다. 1년 전 형사시절, 범인을 쫓던 도중 거울에 비치는 이미지를 실제로 오인해 절친한 동료를 잃었던 적이 있다. 그는 이로 인한 기억때문에 괴로운 나날을 보낸다.
- ④ 사건에 접근해 갈수록, 우영민은 거울 앞에서 일어난 이 모든 살인 사

건에서 일관되게 발견되는 비현실적이고 기이한 죽음의 형태가 사람의 범행이 아니라는 것을 직감한다. 이지현은 죽은 언니가 거울 속에 살아 있다고 믿고 집 내부를 거울로 도배한 채 생활하고 있다. 그러한 그녀가 우영민에게 계속되는 살인을 경고한다.

- ⑤ 사건이 해결되지 않은 상태에서 백화점의 재개장은 강행되고, 그 날 다시 살인 사건이 일어나자 백화점은 일대 대혼란이 일어난다. 그 후로도 백화점 곳곳에서는 알 수 없는 죽음의 공포가 드문드문 나타난다. 이로 인해 백화점은 문을 닫게 되고 우영민의 삼촌은 백화점 경영권을 상실하게 된다.
- ⑥ 우영민은 사건을 조사하면서 이지현의 언니와 총무과 직원들의 죽음과 관계가 있음을 알게 되었고 우연히 이지현 언니가 입원했던 정신병원에서 우영민에게 자꾸 제시되었던 거울 속의 숫자 의미를 알게 된다. 그리고 이지현 언니가 입원했던 정신병원 사물함에서 회계장부를 발견한다.
- ⑦ 백화점 경영주가 바뀌고 여전히 계속되는 살인. 우영민과 이지현은 살인죄로 유치장에 갇히고 만다. 그리고 라이벌이었던 하현수 역시 사건 해결과 더불어 진급을 예상하고 있었으나 성과보다는 권력의 서열에 밀려 탈락하고 만다. 이에 그는 성과에 급급했던 자신을 반성하게 된다.
- ⑧ 하현수의 목인으로 몰래 유치장을 빠져나온 이지현과 우영민은 백화점 지하로 들어갔는데 거울이 가득한 홀에 들어선 그들에게 희미한 전자 알람음이 들려온다. 그리고 그 전자음을 추적하여 드디어 백화점 지하 거울 뒷면에서 이지현의 언니의 사체를 발견하게 된다.
- ⑨ 그때 전직 경찰관이었던 백화점 이사가 나타나면서 백화점 인수와 이지현의 쌍둥이 언니의 죽음과 관련된 모든 비리가 밝혀지면서 우영민과 하현수, 백화점 이사의 결투가 벌어진다. 그러나 우영민은 매번 범인을 향해 권총을 겨누지만 발사하지 못한다.
- ⑩ 우영민은 과거의 기억에 사로잡혀 자꾸 위험한 상황으로 치달는다. 그러면서 자신의 과거로 인해 계속 자신과 싸움을 벌인다. 거울의 반대편으로 떨어진 우영민, 그는 거울에 나타난 자신과의 싸움에서 거울 속의

자신을 향해 총을 발사한다.

- ⑪ 상황은 악화되어 모두 위험에 처한 순간, 거울 속에서 이지현의 언니가 빠져나와 이사에게 보복을 한다. 이를 지켜보는 우영민, 이지현, 하현수는 경악해 한다.
- ⑫ 사건이 종결된 뒤 하현수는 진급을 하고 우영민은 병원에서 퇴원하고 거리로 나섰다. 그런데 모든 것이 반대로 보인다. 그리고 자신은 거울 속에서 있고 거울 밖 세상에는 자신의 실체가 없음을 발견한다.



그런데 이 영상서사의 동화상과 자연언어, 음악을 실제로 접하게 되면, 위와 같은 사건의 흐름에 집중을 하게 되는 것이 아니라 동화상과 음악에 집중을 하게 되어 사고 중심의 흐름을 놓치기 쉽다. 영상서사에서 자극되어지는 감각이 일반적 범주를 넘어서 즉각적으로 정서에 반응하도록 하며, 비록 이에 대한 정서의 의미가 처리되더라도 감정적일만큼 강렬하기 때문이다. 따라서 강한 공포감과 불안감으로 인해 표층적, 사전적 의미 파악조차 미루어진다.

이러한 점은 작자와 외부세계, 즉 대상을 부조리, 불합리한 것으로 파악하고 수용자들에게 이러한 문제를 제시하려는 의도 때문이라 할 수 있다. 하지만 귀신 이야기는 일반적으로 황당한 경우에 해당하므로 이를 무마하기 위해서는 정서를 자

극하도록 하는 기호체계로 텍스트를 구성할 수밖에 없다. 이러한 정서의 유형은 결국 대상에 대해 매우 이질적이고 상반된 정서를 유발한다. 이 영상서사를 통해 자극되어지는 강도가 수용자의 일반적인 적응 범위를 넘어서고 있기 때문이다. 따라서 수용자는 대상에 대한 생산자의 부정적 태도뿐만 아니라 영상서사 자체를 거부하고 싶은 욕망까지 일어나게 된다. 이처럼 공포적인 요소가 가미된 영상서사는 정서적인 반응이 가장 극단적으로 드러나는 경우라고 할 수 있다.

위의 영상서사는 전개과정에서 인물들의 세심한 특성들은 주인공(우영민, 이지현, 하현수)을 제외하고는 별반 드러나지 않는다. 이는 주인공들과 주변 인물들과의 관계에 상관없이 텍스트의 분위기가 조성되고 전개가 되고 있음을 의미한다. 이러한 경향은 외부적으로 드러나는 줄거리의 간결함을 통해서도 알 수 있다. ㉠ 백화점을 중심으로 의문의 화재 사건이 발생 ㉡ 연달아 발생하는 의문의 살인사건 ㉢ 그리고 미궁에 빠져버린 경찰 수사 ㉣ 비현실적인 인물(귀신) 개입 ㉤ 주인공들의 끈질긴 추적으로 인한 의문의 실체와 사건 전모 파악의 전개로 사고 중심에서 보면 제시되는 줄거리는 매우 간단하며 인과적인 관계가 드문드문 파괴되고 있다. 하지만 사건과 사건이 모두 개인적 소통체계 중심이라도 전체 텍스트의 인과성이나 순차성이 파괴되는 것은 아니다. 잠재된 의미체계의 일관된 플롯을 파악하게 되면 전체적 의미처리과정에서 사회적 소통체계 관계가 드러나기 때문이다.

그러나 이 영상서사의 전반적인 의미를 처리하기 위해서는 외적으로 드러나는 전개만으로는 매우 난해하고 불분명하다. 왜냐하면 사건의 전모와 비현실적인 인물 개입에 대한 이유가 불분명하기 때문에 사건과 사건 연결의 순차성이 파괴된 것으로 보이기 때문이다. 그러나 전체적인 맥락에서 살펴보면 오히려 단순한 소재라고 할 수 있다. 이는 정서적 플롯이 파악된 경우에만 가능하다. 정서적 플롯은 사건 전모에 대한 파악이 이루어지도록 한다. 정서적 플롯을 파악하기 위해 우선 외적으로 드러나는 것은 ㉠ 누군가의 현실적 이득을 위해 억울하게 살해당한 여자 ㉡ 이를 목과했던 주변 사람들 ㉢ 그녀의 보살핌이 필요했던 불쌍한 쌍둥이 여동생으로 외적으로 전개되는 사건에 대한 이유의 실마리를 찾아야 한다. 이에

대한 관계와 이유를 파악하게 되면 다음은 내적인 측면에서는 인간의 내면에 감추어진 탐욕과 그로인해 벌어지는 일들에 대한 강한 정서적 거부반응을 확인하게 된다.

그리고 심층적 의미층위에서 거울이라는 매개체를 통해 이러한 인간의 타락성에 대한 무감각성을 드러내게 된다. 인간은 일상에서 자신의 환경에 맞추어 인위적으로 이미지를 만들어 나가면서 살아가게 된다. 따라서 그 속에 매몰되어 본래의 자아와 사회생활을 하면서 만들어지는 자아를 구별하지 못한다. 오히려 사회생활 하면서 만들어지는 자아를 본래의 자아로 착각하면서 생활하게 되고 이를 구분해야 되는 인식의 필요성을 상실하게 된다. 결국 이 둘의 일치하는 인간으로 하여금 이미지 속에 갇히게 하며 이러한 이미지의 실체를 직시하지 못하게 하며 모든 것은 이미지를 통해 판단한다. 이 영상서사에서는 쌍둥이 자매를 등장시켜 산 자와 죽은 자, 거울 속의 언니와 거울 밖의 동생, 한 공간에 동시에 있으면서도 다른 존재를 드러냄으로써 이러한 점을 부각시키고 있다. 또한 사건도 모두 이미지라고 할 수 있는 공간에서 일어나 현실 공간으로 이동한다.

이는 단순히 공포와 사건의 복잡성만을 위해 낯선 존재와 사건을 등장시킨 것이 아니라 현실과 비현실의 연계성을 드러냄으로써 인간들이 잃어버린 자아, 즉 인간들이 보면서 현존하고 있다는 것에 대해 강한 의문점을 지니게 된다. 특히, 심리적 갈등을 동화상을 통해 모호하고 어둡게 그려냄으로써 이를 심화시킨다. 그리고 이러한 연계성은 사건 해결을 위한 배우들의 행위를 통해 수용자로 하여금 은연중에 공감하도록 한다. 이러한 공감을 극대화시킨 것은 마지막 화면에서이다. 이때 이 영상서사가 ⑩의 사건으로 끝난다면 이는 단순히 우영민 자신과의 싸움으로 자신의 내면을 극복한 결과만을 낳는다. 그러나 마지막 ⑫에서 이러한 결과에 대한 반전을 시도한다. 이는 기존의 상식을 뒤엎는 것으로 시각적 자극을 통해 나타낸다. 현재 존재하고 있는 주인공 자신이 실존체가 아니라 이미지이며 이미지 자체로 생존하고 있는 것이다. 이러한 반전을 통해 작자는 인간이 지닌 자아의 분열과 이러한 분열을 인식하지 못하고 살아가는 인간을 강하게 비판하고 있는 것

이다.

이 영상서사의 중심은 이러한 사건과 사건의 유기적인 결합을 통한 구성의 탄력성에 있는 것이 아니라 개별 사건이 진행되는 동안의 공포와 불안감 조성이 목적적이다. 그럼으로써 영상서사 전반에 걸쳐 긴장감이 연속성을 유지하게 되는 것이며, 극단적인 정서의 연속은 결국 영상서사의 사고 중심적인 경향을 배제시켜 버리게 된다.

이러한 영상서사의 편파적인 경향을 방지하게 되는 것이 사건을 해결하려는 주인공들의 의지라고 할 수 있다. 즉, 영상서사에서 불안과 공포 그리고 이를 극복하려는 희망이 서로 공존함으로써 복합적인 정서를 만들어 내고 있을 뿐만 아니라 사건의 전모를 파악할 수 있는 여유를 제공하기 때문이다. 이러한 경향은 서로 위치나 성향면으로는 극과 극이라고 할 수 있다. 다시 말해 극도로 정서 중심적인 자극과 더불어 수수께끼의 해답을 찾아가는 지능적인 활동이 동시에 이루어진다고 할 수 있다.

불안이나 공포의 자극은 인간의 실존과 관계된 정서이다.⁷⁰⁾ 그러므로 이를 감상하는 수용자 입장에서는 모든 감각과 기관을 이용하여 필사적인 생존본능을 발휘하게 한다. 따라서 영상서사에서 이러한 본능이나 정서를 중심으로 즐거리와 의미를 파악할 수밖에 없게 된다. 영상서사에서 정서가 중심이 되면 불안과 공포는 텍스트 전체를 지배해 버릴 만큼 강하게 작용하고 이를 극복하고자 하는 의지나 희망은 단선적이게 된다. 이로 인해 전체 영상서사 성격은 이미지에 대해 상반된 태도를 지니면서 정서가 우월한 지위를 차지하게 된다. 하지만 이런 경우에도 사고는 작용하고 있다고 봐야 한다. 불안과 공포와 같은 본능이나 정서는 곧 주변상황에 대한 분석과 고찰이라는 사고 작업을 동반하기 때문이다.

이러한 예는 영상서사에서 가장 극명하게 보여주고 있기는 하지만 심리극의 사이코 드라마(psychodrama)에서도 직접적으로 확인할 수 있다. 사이코드라마에서는 일정한 대본이 없고 등장인물인 환자에게 어떤 역과 상황을 주어 그가 생각나

70) 리처드 래저러스·버니스 래저러스, 『정서과 이성』, 정영목 옮김 (문예출판사, 1997). p. 65.

는 대로 연기를 하게 한다. 그럼으로써 극중에 출연하는 사람의 억압된 정서와 갈등을 표출하게 하여 적응장애(適應障礙)를 호전시키는 치료법으로 사용되고 있다. 이 경우 출연자 자신은 상대역을 하고 상대방이 출연자 역할을 하는 식으로 역할을 교환하게 된다. 이 경우에도 관객은 있다. 심리극의 관객은 영상서사처럼 불특정 다수가 아닌, 연기를 하는 사람과 똑같은 문제를 가진 사람들로 구성되어 극을 보고 극에 참여함으로써 각자의 심리적 장애를 치료하게 된다. 따라서 심리극은 출연자나 관객이나 모두 자신이 기존 지니고 있던 정서의 갈등적 요소들을 타인에 의해 다시 재현시킴으로써 이를 사회적 소통체계 측면에서 다시 고찰할 수 있는 기회를 갖게 된다.

이러한 양상을 영상서사의 사고와 정서의 소통의 측면에서도 살펴볼 수 있다. 생산자가 매우 극단적인 정서 중심의 자극을 전달하게 되면 수용자는 이러한 강한 자극에 자신의 적응여부를 판단하게 된다. 따라서 이때 수용자 자신이 이를 수용할 수 있는 범위라면 정서 중심으로 반응을 하게 되지만 자신의 수용 범위가 넘어선 자극에 대해서는 반대로 냉철한 사고 작용에 의해 타협된다. 그러나 영상서사는 실제로 수용자의 인체를 위협하는 자극이 아니며 수용자가 이를 감상하면서 객관적 상관물로서 심리적인 거리를 두고 있기 때문에 강한 정서적 자극에 대해서는 반대 경향인 사고 중심적인 반응이 나올 가능성이 많다.⁷¹⁾ 그러므로 영상서사에서는 상대방에 대한 입장 고려나 정서가입을 통한 해결보다는, 출연자들의 직접적인 갈등의 반복적 재현과 이로 인한 관객들의 극한 정서상태를 극복하기 위한 해결점으로 사고 작용인 의지가 발생한다고 할 수 있다.

다음은 이와 유사한 경우로서 서정적 성격을 지닌 뮤직비디오이다.

71) 켈빈 s. 홀, 『프로이드 심리학』, 민희식 옮김 (정민미디어, 2003). pp. 70~73. 프로이드는 인성 속에서 심리적 에너지가 어떻게 분배되고 배치되는가에 대해 살펴보면서 자아가 에너지를 획득하면 이드나 초자아는 필연적으로 에너지를 상실하게 된다는 것이다. 따라서 사람이 어떤 인격의 소유자인지 또 어떤 행동을 하는지는 에너지의 분배 양식에 따라 불가피하다고 주장한다. 이와 유사한 다른 예로는 사람은 태어나면서부터 죽음에 대한 강한 의지를, 나이가 들면서는 삶에 대한 강한 의지를 들었다.

- ① 모두 제정신이 아니야 다들 미쳐가고만 있어 어느 누구 믿어 어찌 믿어
더는 못믿어
누가 누구 욕하는 거야 그러는 년 얼마나 깨끗해 너나 할 것 없이 세상
속에 속물들이야
- ② 바뀌 바뀌 바뀌 모든걸 다 바뀌 바뀌 바뀌
사랑도 다 바뀌 바뀌 바뀌
거짓은 다 바뀌 바뀌 바뀌 세상을 다 바뀌
- ③ Thought it was a must to trust you now I crush you my brain
- ④ 너의 가식적인 사랑 날 다시 사랑하길 바래 내가 다시 돌아오길 바래
그렇다면 바꾸길 바래 늦기 전에 날 잡길 바래
한 여자의 지난 과거가 왜 용서받지 못할 일이야
맘에 걸렸다면 처음부터 왜 날 사랑해 모든 것이 변해 버렸어 예전의
나로 착각 하지마
나를 버린 것을 후회해도 이미 늦었어
- ⑤ 바뀌 바뀌 바뀌 모든걸 다 바뀌 바뀌 바뀌
사랑도 다 바뀌 바뀌 바뀌 거짓은 다 바뀌 바뀌 바뀌
세상을 다 바뀌 바뀌 바뀌 모든걸 다 바뀌 바뀌 바뀌
사랑도 다 바뀌바꾸 바뀌 거짓은 다 바뀌 바뀌 바뀌 세상을 다 바뀌 바뀌

— 이정현, 가요 『바뀌』 가사 전문

위의 예시는 매우 빠른 박자와 음정을 가지고 있으며 가사 또한 매우 격렬한 어조로 피력되어 있다. 또한 가사 내용도 특정 단어의 반복과 단정적 어조로 정서가 직접적으로 노출되어 있다. 이러한 점은 전체적인 의미를 파악하고자 할 경우에는 어느 한쪽의 의미에만 치중하게 되어 의미파악에 어려움이 발생하게 된다.

물론 중간부분에서 화자의 심정 상태와 그 이유를 짐작할 수 있는 부분들이 드러나고 있기는 하다. ④를 통해 화자의 과거로 인해 애인과 결별을 하게 되었으며, 이로 인한 자신의 정당함과 미안함을 나타내고 있다. 그러면서 떠난 애인이 다시 화자에게 돌아오길 바라는 심정을 갖고 있음에도 불구하고 그런 의사를 직접적으로 드러내지 않고 애인이 돌아오지 않아도 자신은 아무렇지 않다고 허세를 부리고 있다. 그리고 텍스트 전반적으로 화자 자신에게 떠나버린 사랑에 대해 미련을 갖지 말고 다시 새롭게 시작하라고 스스로에게 다짐시키고 있다. 이러한 것은 정서가 격하게 드러나고 있는 후렴구를 통해서 강조한다. 얼핏보면 전체 의미가 후렴구와 보폭을 맞추고 있는 것처럼 보인다. 하지만 전체적으로 이분화된 구조(①, ③, ④ / ②, ⑤)를 이루고 있으며 사고 중심적인 부분과 정서 중심적인 부분으로 나누어지고 있다.

그러나 이처럼 외적 전개 내용과 내적인 내용이 분리된 구조에서 내적인 내용이 그대로 드러나고 있는 이유는 기존의 사랑에 대한 관념 부정이 매우 강하기 때문이다. 이러한 부정적 정서를 지닐 수밖에 없는 화자의 입장에 대한 이유는 사고 체계로도 드러나고 있지만 워낙 강한 정서적 표현으로 인해 크게 부각되지 못하고 있다. 더구나 개인적 정서인 사랑에 대한 부정은 결국 세상에 대한 부정으로 이어지면서 화자가 지닌 일반적인 관념의 부정뿐만 아니라 다른 대상 즉, 세상으로 확대시키고 있다. 현재 존재하는 모든 것이 거짓이고 불합리하므로 이것을 바꾸게 되면 진실과 순수만이 존재할 것이라고 전제하고 있다. 이러한 양상은 결국 음악의 멜로디, 리듬, 가수의 음색, 후렴구의 강하고 짧은 단어의 반복을 통해 드러나고 있다.

이에 반해 위 예시의 동화상은 매우 환상적이면서 정적인 소재를 선택하고 있다. 바닷가로 짐작되는 공간적 배경에 인어가 등장하여 리듬에 맞춰 움직인다. 동화상만 본다면 그 구성과 전개가 단순하다. 해변가인지, 호수가인지 불분명한 공간에 인어의 단순한 몸놀림이 전부이다. 그러나 동화상의 색감에 의해 형성되는 분위기는 리듬과 함께 수용자를 주목하게 만든다. 어둡고 푸르스름하게 처리된 화

면 분위기는 약간의 경외심마저 불러일으킨다. 이러한 분위기는 매우 환상적이고 모호하게 처리되어 갈피를 잡지 못하고 현실을 외면하고자 하는 우울한 정서를 환기하도록 한다. 그리고 마지막 부분에서 인물이 우울한 표정으로 집 안 욕조의 거품 속에 누워있는 플롯의 반전은 시·공간적 배경과 가사, 리듬, 멜로디 등이 서로 화합을 이루기보다는 모두 이질적으로 작용하도록 한다. 즉, 음악이 지향하는 점과 동화상이 지향하는 점이 다르다. 음악의 격하고 단호한 정서 표현에 비해 동화상은 우울함과 무기력감을 드러내고 있기 때문이다.

따라서 ②, ⑤의 강한 동어반복으로 인한 명령조와 가수의 음색, 멜로디, 리듬으로 인해 동화상과 노래가사의 전체적 의미처리는 무시될 수도 있다. 이러한 부분들이 무시될 경우 전체적 의미파악이 이루어지지 않아 이 영상서사는 단순한 정서적 표현과 이를 자극하기 위한 경우로 전락할 것이다. 그러나 위 예시의 의미처리가 이루어진 경우에는 내적, 외적인 갈등을 확인하게 된다. 화자가 외적으로 드러내고 있는 내용과 내적으로 감춰져 있는 내용의 대립을 통해 의미의 이중성과 심층적 층위로 이동을 가능하게 한다. 그러나 이러한 경향은 외적으로 전개되고 있는 관념의 일관성을 상실하게 만든다.

IV. 영상서사의 소통절차

모든 문자서사가 소통을 전제로 하듯이 영상서사 또한 소통을 전제로 한다. 이러한 소통은 작자의 메시지를 수용자에게 전달함으로써 상호교류를 목적으로 한다. 그러나 영상서사는 매체기술의 도움을 받아 문자서사와는 다른 소통 구조를 지닌다. 이러한 소통구조의 변화는 단순히 단선적 대응의 소통 구조에서 복합적 대응의 소통구조로의 변화만을 뜻하는 것은 아니다. 문자서사가 작자와 독자의 관계라면 영상서사는 생산자와 수용자의 관계로 변함으로써 작자의 자리는 다수의 제작자가 담당하고, 독자의 자리에는 소비자인 다수의 대중이 차지한다.

영상서사의 소통과정에서 제작과정의 추가는 영상서사의 특질을 형성한다. 영상 텍스트의 제작과정은 평면성에서 입체성으로, 정적인 상태에서 동적인 상태로, 단일 기호작용에서 복합 기호작용으로의 전환을 목표로 한다. 영상서사의 제작을 위한 생산과정에서는 생산과 수용의 반복이 이루어짐으로써 복잡하게 드러난다. 문자서사에서는 작자의 개별적인 작업과정을 통하여 <작자-문자 텍스트>를 생산한다. 그러나 영상서사에서는 <작자-문자 텍스트-시나리오-작자-시나리오-제작자-영상서사>의 연합적 생산과정을 거침으로써 생산 주체가 <작자-시나리오-작자-제작자>로 이어지면서 분업적으로 전문화되는 현상을 보여 준다.

또한 제작과정에는 다수의 제작자들이 참여하여 시나리오를 수용하여 영상텍스트로 재생산 하기 위한 노력이 이루어진다. 이 과정은 영상서사를 실제로 구현시키기 위한 과정으로 배우, 기술진, 시각과 청각적 예술 요소들이 복합적으로 결합되며 각 분야를 담당하는 제작자들이 각자 시나리오를 바탕으로 형성된 자신들의 수용 결과를 영상텍스트로 구체화시킨다. 그러므로 영상텍스트에서는 원작자와 시나리오 작자, 영상 제작자 들이 분업의 형태로 텍스트 생산에 참여함으로써 텍스트 생산의 주체가 집단화되는 속성을 보인다.

그러므로 이 장에서는 영상서사가 어떤 제작과정을 거쳐 수용자에게 전달되는

지, 그리고 이러한 소통과정에서 문자 텍스트와의 차별성은 무엇인지를 탐구해 보
고자 한다. 우선, 문자서사에서는 <작자-텍스트> 과정에 작용하는 원리와 <텍스
트-독자> 사이에 작용하는 원리가 동일함으로 텍스트의 창작과정과 수용과정을
분리적으로 고찰할 필요가 없다.⁷²⁾ 그러나 영상서사는 매체기술이 제작과정의 일
부로 참여함으로써 영상서사의 소통과정이 매우 복잡한 과정을 거치게 됨으로써
분리적으로 고찰하려고 한다.

1. 생산의 분업화와 집단화

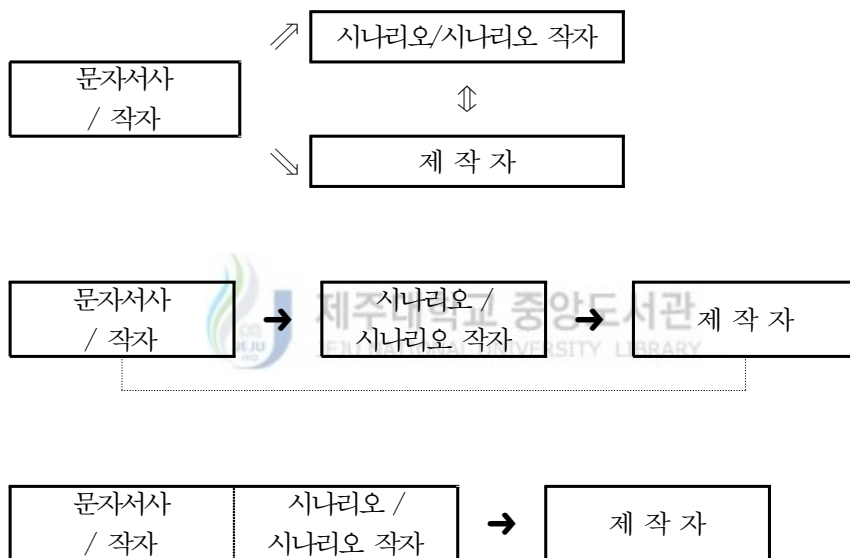
영상서사는 과학기술의 도움을 받아 시·청각적 예술과 언어를 통합하였을 뿐
만 아니라 시·공간 초월, 항상성, 영구성, 상상의 재현, 다지각화 등의 특징을 통
합적으로 함유하고 있다. 이러한 영상문화의 발달로 인해 영상예술 또한 새로운
가능성을 열게 되었다.

문자서사가 영상서사로 전환되기 위해서는 매체기술의 도움이 절대적이다. 문자
서사는 단일 매체인 문자라는 기호작용에 의해 의미작용을 하지만, 영상서사는 동
영상, 자연언어, 음악이 매체기술의 도움을 받아서 통합적으로 재현된다. 이때 평
면적인 문자기표를 입체성을 지닌 영상기호로 전환시키기 위해서는 매우 획기적
인 방법이 필요한데, 이러한 매체기술의 영향력은 영상서사의 소통과정인 생산과
정에서부터 관여하게 된다.

영상서사의 소통에서 지각의 총체성이 수용과정의 특성이라면 전문성과 종합성,
입체성은 생산과정의 특성이다. 그만큼 영상서사 생산과정은 매우 복잡한 다단계

72) <작자-텍스트-독자-작품>으로 이어지는 과정에서 <작자-텍스트>의 과정과 <독자-
텍스트>의 과정에 작용하는 원리는 동일하다. 그러나 <독자-작품>의 과정은 이러한
과정에 작용하는 원리와 다르다고 보아야 한다. 왜냐하면 <작자-텍스트>의 과정이나
<독자-텍스트>의 과정은 언어의 생성과 수용의 인지과정이고 <독자-작품>의 과정은
<세계-작자>의 과정과 마찬가지로 세계에 대한 작자나 독자의 사고와 정서를 바탕으로
재창조되는 과정이기 때문이다

과정을 거쳐야 함을 의미한다. 문자서사가 <작자-문자텍스트-독자>의 과정을 통해 일원론적이며 개인적인 소통체계를 보여준다면, 영상서사는 <작자-문자 텍스트-시나리오 작자-시나리오-제작자-영상서사>의 과정을 통해 구축되는 다원적이고 연합적인 집단 분업적 소통체계를 보여준다. 이처럼 영상서사의 생산과정에서 작자는 다양한 분업적 제작자를 만나면서 영상텍스트로 구축되면서 그 내용과 형식의 변화과정을 거치게 된다.



<그림 8> <작자-시나리오 작자-제작자>의 관계 양상

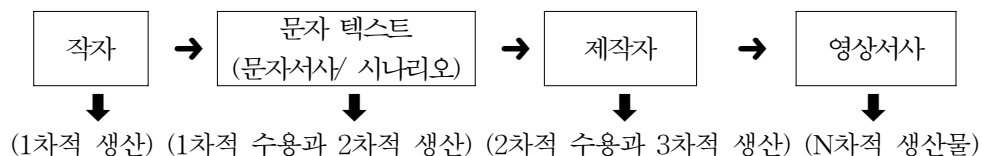
영상서사의 작자는 두 종류이다. 하나는 문자서사의 창조만을 목적으로 하는 작자와 다른 하나는 영상서사의 제작을 목적으로 하는 시나리오 작자이다.⁷³⁾ 따라서

73) 그러나 이 논의에서는 문자서사도 영상서사 제작을 위한 준비 단계로 보고 이들의 관계를 통틀어 논하고자 한다. 왜냐하면 기존의 문자서사를 토대로 시나리오 작업을 거쳐 영상서사를 제작하는 경우뿐만 아니라 영상서사 제작만을 목적으로 하는 시나리오를 작성하게 될 경우에도 처음부터 제작을 위한 매체의 특성을 가미시켜 작성하기보다는 사고와 정서를 중심으로 서술과 묘사구조로서 작성을 한 뒤 다시 매체의 특성을 고려하여 배경의 이미지, 배우의 언행, 음악 등의 삽입 위치를 구체적으로 지시한 시나리오를 완성하게

문자서사와 시나리오 작업이 동일 작자에 의해 이루어지든 아니든지 간에 작자의 메시지를 일차적으로 수용하는 주체는 시나리오 작자이다. 이러한 시나리오 작자는 문자서사가 구체적인 행위와 유상 이미지, 음악에 의해서 영상서사로 제작될 수 있도록 중간 매개체로서 역할을 한다. 그러므로 시나리오 작자는 문자서사의 의미를 파악한 후 수용과정을 거쳐 다시 새로운 영상텍스트의 제작과정으로 이행할 수 있도록 영상제작용 문자텍스트의 생산자로서 역할을 담당한다. 하게 되며, 문자서사의 작자와 함께 작자진을 구성하는 주체가 된다.

또한 영상서사에서는 문자텍스트의 작자와 영상서사 사이에 분업적으로 기술을 담당하고 있는 제작자군(群)이 형성된다. 문자 텍스트와 시나리오를 이미 그 자체로는 완성된 내용과 형식을 지닌 결과물이다. 시나리오 작자는 이미 완성된 작자의 문자서사를 수용하고 이를 다시 영상서사로 제작할 수 있도록 기술과 동영상, 자연언어, 음악의 특성과 삽입 위치를 지정하는 역할을 수행한다. 따라서 문자 텍스트에서 영상서사로 변환하는 작업은 하나의 텍스트를 놓고 각기 독립된 영역들의 제작자군의 개별적 작업을 통해 완성되는 것이다.

영상서사에서 제작자의 역할은 중대하다. 제작자는 영상기호를 구축하는 사람이다. 기본적으로 영상기호는 <화면영상-유상 이미지-유상 개념>의 관계로 구성되어 있으나 기표에 따른 이미지의 다양한 형태를 만들어내는 것은 제작자이다. 작자가 문자 텍스트를 완성하는 주체라고 한다면 제작자는 문자 텍스트를 동영상, 자연언어, 음악으로 전환하는 작업을 거쳐 영상서사를 제작하는 주체의 역할을 담당한다고 할 수 있다. 따라서 작자와 제작자는 영상 제작에 따른 생산의 주체로서만이 아니라 수용의 주체로서의 역할도 담당한다고 할 수 있다.



된다. 그러므로 작자와 시나리오 작자의 동일인 여부를 떠나서 영상서사를 제작하기 위해서는 <문자 텍스트-시나리오> 과정을 거친다고 봐야 할 것이다.

문자기호를 영상기호로 변환시키고자 할 때 문자기호가 지니는 특성이나 구조가 영상기호로 바로 전환되지는 않는다. 매체의 특성에 맞게 새로운 형태로 변환시키는 작업이 필요하기 때문이다. 물론 이때 매체의 변화에 따른 새로운 특성이 나타나거나 기존 매체의 특성이 사라지기도 한다.

문자서사를 영상서사로 제작하기 위해 변환하는 작업 중 첫 번째 과정이 문자서사를 시나리오화 하는 과정이다. 시나리오도 문자로 이루어진 텍스트이지만 시나리오는 문자서사나 영상서사 자체로 보기는 어렵다. 시나리오는 단적으로 문자를 이용하여 영상서사의 제작을 위한 카메라의 움직임, 음악의 분위기, 배우의 구체적인 행동과 대사 등의 세부사항을 지시하는 하나의 수단으로 기능하지만, 실제 현시되는 동영상이나 음악, 자연언어의 재현과는 그 양상이 다르다.

이러한 예는 연극과 희곡의 관계에서도 확인할 수 있다. 3차원의 입체적 세계를 표현하기 위해서 희곡과 시나리오는 그 나름대로의 형식을 갖추고 있지만 실제 상연되는 연극이나 영상서사와는 그 양상이 다르다. 특히 수용자 입장에서 보면, 문자의 자극과 무대나 화면영상을 통한 자극 양상은 다르며 이를 의미처리하게 되는 방식과 감상의 결과 또한 달라질 수밖에 없다. 즉, 자극이 달라짐으로써 이에 대한 반응도 달라진다.

작자가 문자라는 매체의 특성을 이용하여 드러낸 것이 문자서사라면, 시나리오는 문자 매체를 이용하여 묘사와 서술에 의지하는 것이 아니라 배우의 대사나 행위, 주변 배경 등을 중심으로 구성하게 된다. 따라서 시나리오의 이러한 특징은 오히려 문자서사에서 묘사에 비해 개괄적인 체시로 나타난다. 그러나 시나리오의 이러한 개괄성은 반대로 영상서사의 제작과정을 통해 문자서사에서 묘사한 것처럼 세밀하게 드러날 수 있다. 다시 말해 배우의 행위나 대사와 함께 카메라의 기법이 동원됨으로써 오히려 문자서사에서 이루어지는 묘사보다 더욱 세밀하고 사실적으로 처리될 수도 있다. 따라서 영상서사에서 실제로 현시되는 카메라의 움직임에 따른 시점의 변화, 분위기 고조에 따른 음악의 삽입 등은 시나리오에서 모두 문자로 대체되기 때문에 영상서사를 통한 수용 양상과는 다르다. 따라서 시나리오

는 작자의 메시지를 영상서사로 변환시키기 위한 기초 작업이라고 할 수 있다. 이는 영상서사의 전 단계로서 시나리오 본격적인 영상서사라고 할 수는 없다.

따라서 시나리오 제작단계에서는 작자의 의도를 제작자가 오독하는 일이 발생하지 않도록 최대한 명확한 구성을 통해 이를 확인할 수 있어야 한다. 이때 시나리오의 제작 유형은 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 기존의 문자서사를 영상서사로 옮기는 경우와 다른 하나는 순수하게 영상서사의 제작을 위하여 창작하는 경우이다.

영상서사에서 작자의 작업은 <작자-문자 텍스트>의 일차적 생산과정과 <문자 텍스트-시나리오 작자>의 일차적 수용과 이차적 생산과정으로 나눌 수 있다. 일차적 생산과정과 수용과정의 경우는 문자서사의 생산과 수용과정과 동일하다. 작자가 일차적 생산과정에서 영상서사를 미리 전제하여 작업하게 되면 기호화 과정에서 일정한 제약이 따른다. 이러한 양상은 이차적 생산과정인 시나리오 생산과정에서 더 잘 드러난다. 특히 문자 텍스트와 시나리오의 내용이 비슷하면서도 제작의 특수성 때문에 시나리오에서 부분적으로 별개의 줄거리를 지니게 되는 경우나, 문자 텍스트에 충실하여 이를 시나리오로 작업하게 되는 경우에도 카메라의 움직임이나 배우의 행위, 대사 등을 지시하는 과정에서 전혀 새로운 의미가 도출될 수 있다. 그러나 이 제약은 매체의 특성에서 기인된다.

한편, <작자-제작자>의 과정에는 원작자와 제작자라는 두 개의 구조적 과정이 존재하게 된다. 이때 제작자는 작자와 독립적으로 존재하지만 시나리오를 매개로 하기 때문에 작자의 의도 범위 내에서 작용하게 된다. 따라서 시나리오는 작자가 의도한 바를 새로운 매체인 영상을 이용하여 가장 효과적으로 드러내기 위해 기능한다고 보아야 한다. 만약 제작자가 시나리오를 매개로 하면서도 작자의 의도 범위를 벗어나면 작자가 쓴 시나리오는 제작자가 만들어내는 영상서사의 단순한 소재로 전락되어 각자 별개의 텍스트가 되어 버린다.

이러한 양상은 문자 텍스트와 시나리오 관계에서도 쉽게 확인할 수 있다. 먼저 시나리오 작자는 원작자의 의도의 산물인 문자텍스트를 통해 작품 세계를 형성하

게 된다. 그리고 이를 토대로 기술 매체와의 결합을 염두에 두고 원래 문자 텍스트보다 더 구체적인 사실성(현실성)을 추가하게 된다. 이러한 사실성(현실성)의 추가는 시나리오에서 카메라의 렌즈를 통해 제시되며, 개연성은 배우의 행위와 대사에 의해서 드러나게 된다. 따라서 문자텍스트에서 드러나는 서술의 플롯 구성은 시나리오에서는 직접적인 시각적 이미지 제시와 배우의 대사에 의해 드러나고 이러한 양상은 문자서사의 묘사와는 다른 양상을 지닐 수밖에 없다.

영상서사 생산과정에서 일차적 생산과 일차적 수용과정을 거친 다음에는 이차적 재생산이 이루어지는 데 이 과정이 시나리오 창작과정이다. 이차적 재생산 과정에서는 문자 텍스트와 시나리오의 관계에 따라 두 가지로 작업 양상이 나타날 수 있다. 하나는 동일 작자에 의해 문자텍스트와 시나리오 작업을 병행하게 되는 경우, 다른 하나는 기존 완성된 문자 텍스트를 다른 작자가 시나리오화 할 경우이다.

첫 번째 경우에는 생산과정에서 작자가 생산과 수용의 두 측면을 공유한다. 그러므로 문자 텍스트와 시나리오에 드러난 작자의 의도는 다른 작자에 의해 변환 작업을 거치는 경우보다 원래 의도에 충실하다. 그밖에도 시나리오를 작성 시에 문자 텍스트를 그대로 옮기려고 노력한 경우에도 이에 해당한다고 할 수 있다. 이때 시나리오는 재생산 과정의 결과물이기보다는 모방에 가까운 것으로서 문자 텍스트의 가치가 중요시된다. 또한 이를 바탕으로 영상서사를 제작하게 될 경우에도 문자 텍스트의 의미작용에 대한 가치 평가보다는 배우의 연기력, 배경의 사실감, 기타 카메라의 움직임과 조명·음향 등의 효과적인 사용과 기법 면에서 문자 텍스트가 묘사하고 서술하는 것과 얼마나 비슷한가의 기준이 우선시 된다. 즉, 내용과 형식의 유기적 관계에 대한 문학적 평가는 문자서사에서 이루어지고, 영상서사에서는 이러한 문자서사를 얼마나 그대로 옮겼는가에 대한 평가가 중심을 이룬다고 할 수 있다.

두 번째 경우는 작자와 시나리오 작자의 관계가 완전히 분리되어 작업이 이루어지는 경우이다. 이때 시나리오 작자는 위의 두 경우보다 가장 확실하게 이차적

재생산자의 입장에 위치하게 된다. 왜냐하면 문자서사를 토대로 영상서사 제작을 위한 사고와 정서 작용 범위를 설정하고, 이에 따른 기술적인 측면을 고려해서 새로운 요소를 삽입하거나 삭제하기 때문이다. 따라서 시나리오 작가가 처음부터 영상서사 제작을 위해 창작을 하지 않는 한 이미 존재하는 문자서사를 토대로 해석과 감상의 과정을 거친 후 다시 효과적인 생산과 수용을 위해 영상서사로 전환시키는 제작자의 역할을 담당한다. 이때 시나리오 작가가 문자서사를 오독하여 감상하게 된 경우 영상서사는 본래 문자서사의 의도에서 벗어나게 되므로 전혀 새로운 유형이 창출되게 된다.

시나리오 작업은 결국 문자 텍스트를 바탕으로 작자와 시나리오 작자의 공감대를 형성하는 작업이며, 이러한 공감대는 다시 제작자와 공유하게 된다. 이때에는 제작자가 다시 수용자가 되어 문자로 된 텍스트(문자서사와 시나리오)의 의미를 처리하고 감상한 뒤, 다시 제작기술의 도움을 받아 시나리오에 제시된 의도를 충실히 재현시키는 재창조 작업을 거치게 된다. 따라서 생산과정에서 문자서사에 반영된 작자의 의도를 시나리오 작자가 제대로 수용하지 못할 경우 제작자 단계까지 오류의 범위가 확대된다고 할 수 있다. 결국, 문자서사에 대한 의미처리가 제대로 이루어지지 않으면 원작자가 창조한 문자서사와 이를 재창조한 시나리오, 이 시나리오를 바탕으로 만든 영상서사가 별개로 존재하는 경우가 발생하게 된다.

다음은 이문열의 소설 『익명의 섬』을 문자서사로 한 임권택 감독의 영화 『안개마을』의 시나리오 구성이다.

문자서사 『익명의 섬』

- ① 익명성에 대한 남편의 말에서 10여 년 전을 회상하는 ‘나’
- ② ‘나’의 시골마을 도착과 깨철의 발견
- ③ 증폭되어가는 깨철이에 대한 궁금증
- ④ 방학 동안의 ‘지금의 남편’과의 만남과 약혼
- ⑤ 남편에 대한 기다림과 그 좌절

- ⑥ 깨철과의 정사
- ⑦ 깨철의 존재 확인
- ⑧ 3년 뒤, 마을 떠남과 후임자의 전입

영상서사 『안개마을』

- ① 수옥의 마을 도착과 깨철이의 시선
- ② 깨철이의 존재에 대한 의혹
- ③ 깨철이와 마을 주민들과의 묘한 관계를 인식하는 수옥
- ④ 영혼에 대한 그리움
- ⑤ 수수밭 근처의 깨철이와 마을 아낙네
- ⑥ 화천이의 깨철이 폭행
- ⑦ 화천택의 광기와 산월이를 둘러싼 소동
- ⑧ 동만 처의 수수밭 방화 사건과 깨철이의 성불구 확인
- ⑨ 영혼에 대한 기다림과 좌절
- ⑩ 깨철과의 정사
- ⑪ 수옥의 죄책감과 깨철이의 존재 비밀
- ⑫ 최선생과의 대화로 마을사람들과 깨철과의 존재 확인
- ⑬ 일년 뒤 수옥이의 떠남과 후임 여교사와 깨철과의 만남

이야기 전개를 사건별로 나누어 보면 문자서사 『익명의 섬』과 영상서사 『안개마을』의 전개는 매우 큰 차이를 보이고 있음이 드러난다. 첫째, 문자서사에서는 화자가 10여 년 전의 이야기를 하고 있는 데 반해 영상에서는 현재 진행형으로 전개하고 있으며, 문자서사는 1인칭 주인공 시점이지만 영상서사에서는 전개에 따라 시점의 변화를 주고 있다. 둘째, 문자서사에서 ‘나’가 ‘지금의 남편’을 만나 약혼하게 된 것은 시골학교로 부임한 이후의 일인데 반해, 영상서사에서는 수옥이 시골학교에 부임받기 이전에 이미 영혼과 약혼한 것으로 설정되어 있다. 따라서 문자서사의 배경으로 설정되어 있는 시간구조와 인물간의 관계가 다르다. 셋째, 문

자서사와 영상서사에서 등장하는 인물에 차이가 있다. 문자서사 속에서는 구체적으로 등장하는 인물은 나와 깨철이 그리고 가게 주인, 소년, 최선생, 화천이 뿐이다. 반면 영상서사에서는 많은 인물들이 첨가되고 있고 더욱이 또 하나의 이야기가 삽입되고 있다. 문자서사에서는 동족부락 시골 아낙네들의 폐쇄적인 성적 욕망을 다루었다면, 영상서사에서는 병어리 작부 산월이를 등장시킴으로써 마을 남자들의 성적 욕망을 동시에 보여 주면서 이에 대한 문제가 남·녀 모두에게 보편적이고 일반적인 문제로 확장되고 있다. 이러한 점은 산월이를 통한 깨철의 성불구 확인시험, 깨철이를 죽이려드는 화천댁, 산월이를 둘러싼 동네 남자들간의 치정 관련 소동, 동만댁의 수수밭 방화사건 등을 통해 구체적으로 드러난다. 이는 모두 영상서사에서 새로 삽입된 내용이기도 하다. 넷째, 문자서사에서 ‘나’가 깨철에게 폭행을 당하는 창고는 문자 텍스트 중반에 ‘나’가 비를 피하는 과정에서 처음 나온다. 그러나 영상서사에서는 창고가 아닌 물레방앗간으로 설정되었으며, 이 장소는 영상서사 곳곳에서 여러 차례 보이고 있다. 특히 주로 안개에 싸인 형상으로 멀리서 비춰지고 있는데 이는 사건 발생과 관련 있음을 은연중에 암시하고 있는 것이라 할 수 있다. 다섯째, 문자서사에서의 ‘나’와 남편은 익명인데 반해 영상서사에서 각각 수옥과 영훈이라는 이름을 얻고 있으며, ‘나’를 학교까지 안내하는 소년 역시 철이라는 이름으로 등장한다. 이는 현실감을 얻기 위한 하나의 장치로 작용한다.

위의 예시인 『안개마을』은 원래 문자서사인 소설을 영상서사로 제작하기 위해 변환과정을 거친 시나리오와 영상서사이기도 하다. 따라서 작자와 시나리오 작자의 작업은 별개의 것으로 작자의 사고와 정서를 기반으로 시나리오 작자가 다시 이를 어떻게 수용하고 재생산 하고 있는지를 잘 보여주고 있는 예라고 할 수 있다.

그런데 위의 예시에서 문자서사가 시나리오 되었을 때 나타나는 두드러진 특징은 카메라 사용으로 인한 시점의 변화와 묘사의 세밀성에 차이가 나타난다는 점이다. 우선 카메라 사용으로 인한 변화는 시점에 대한 변화를 초래한다. 일반적으

로 문자서사에서는 일관된 시점을 유지하는 경우가 대부분이지만 영상서사에서는 시점이 시나리오 작자와 제작자의 의도에 의해 자유자재로 바뀌게 된다. 그러나 영상서사에서의 시점의 변화는 수용자가 이를 인지하는데 전혀 부담이 없다. 또한 의미처리 과정에서도 거의 영향을 미치지 않는다고 할 수 있다. 왜냐하면 영상서사는 카메라의 렌즈를 거침으로써 문자 텍스트에서 1인칭 주인공 시점이건 3인칭 전지적 작가시점이건 상관없이 기본적으로 카메라 시점인 3인칭 작가 관찰자 시점이 기본이 된다. 따라서 영상서사에서는 제작자가 바라보는 시점(카메라 시점)과 텍스트 내에서 행위를 하는 배우가 바라보는 시점이 공존하고 있으며, 수용자가 이를 다시 바라보는 관점이 어우러짐으로써 복합성을 띠게 된다. 이때 카메라의 시점은 내부적으로 다시 카메라의 기법과 배우의 행위나 대사, 내레이션 등을 통하여 시점의 변화를 시도하게 되는데 이는 시나리오에서 미리 정해지게 된다. 만약 문자서사에서 이러한 시점을 드러낸다면 매우 복잡적이며 혼란스러울 것이다. 하지만 영상서사에서는 카메라의 객관적인 보여주기 방식을 통해 한 번에 여러 시점들이 혼합되어 모두 제시된다. 따라서 문자서사의 묘사부분은 주관적 경향에 치우치기 쉬워 수용자로 하여금 강요하는 듯한 인상을 주게 되지만 영상서사에서는 카메라에 의해 오히려 객관적이고 세밀하게 현시됨으로써 수용자로 하여금 상황에 대한 의미파악과 이에 대한 일반적인 이해를 구할 수 있도록 한다.

원작자가 텍스트를 구성하기 위해 사용하는 문자는 지극히 개인적인 선택에 의한 것이며 개인적인 소통이라고 할 수 있다. 그러나 영상서사는 작자의 이러한 문자 텍스트를 영상화하면서 객관적인 시점으로 전환한다. 그럼으로써 문자서사에서 내밀하게 표현되는 개인적 정서가 영상서사에서는 배우의 행위와 대사, 카메라의 기법에 의해 구체적이고 객관적으로 현시하게 된다. 그리고 이러한 특성을 보완하기 위해서 시나리오에서는 문자서사에 없는 사건과 대상이 심층적으로 첨가된다고 할 수 있다.

생산과정에서 제작자가 작자의 의도를 의미처리하는 것도 중요하지만 시나리오 작자보다 기술매체에 대한 전문성이 더욱 요구된다. 이러한 능력이 바탕이 되어야

시나리오를 영상서사로 제작할 수 있기 때문이다. 따라서 생산과정에서 제작자는 작자와 시나리오 작자의 작업을 총체적으로 수렴한다고 할 수 있다. 그러나 제작자가 문자텍스트를 파악하는 과정에서 오류가 발생하게 되면 시나리오의 구체적인 결과물인 영상서사는 본래의 시나리오와 상이해질 수밖에 없다. 또한 다수의 제작자가 참여하여 제작 과정을 거치게 됨으로써 오류의 경향이 부분적으로 발생하게 되거나 아니면 특정 구성기호 운영방식에서만 발생하게 되어 영상서사 전체가 이질적인 구조를 이루게 된다.

따라서 영상서사의 생산과정은 문자로 현시된 작자의 의도가 시나리오 작자에 의해 영상서사의 제작에 알맞도록 변환되어야만 한다. 이때 시나리오 작자는 영상서사를 염두에 두고 최대한 객관적이면 사실적인 묘사로서 이야기를 이끌어 나가야 한다. 이러한 변환이 이루어져야 하는 이유는 영상서사가 기술의 도움으로 시각과 청각적 요소를 모두 지니게 됨으로써 이러한 부분들을 나누고 다시 통합하는 기초 작업이 필요하기 때문이다. 그렇기 때문에 비록 시나리오가 문자로 작성되었더라도 문자서사와는 그 특성이 상이하다. 원작자와 시나리오 작자 사이에는 순차적이며 개인적인 소통이 성립된다면, 시나리오와 제작자 사이에는 동시적이며 다중적인 소통이 성립됨으로써 생산과정 전반에 나타나는 소통은 매우 복합적인 양상을 띠게 된다.

2. 텍스트의 기계적 재현화

이 과정은 영상서사의 소통 과정 중 영상기술의 도움이 절대적으로 필요한 단계이다. 시나리오를 바탕으로 제작자가 영상서사를 완성하게 되는 단계로서, 집단 제작진과 영상기술적인 작업에 의해 작자의 의도가 영상으로 텍스트화 하게 된다.

처음에 작자의 의도는 문자기호와 문법구조를 빌려 현시된다. 이를 다시 시나리오로 전환하는 과정은 같은 문자기호와 문법구조를 지니지만 그 자체로 별개의

구성방법을 요구한다. 즉, 시나리오 작자의 중복되는 역할 수행으로 <작자 대 작가>와 <작자 대 독자>의 관계가 성립함으로써 문자서사의 일차적 수용과 이로 인한 이차적 생산이 이루어지게 된다. 문자서사 작자에 의해 형성된 의도가 다시 작자이면서 독자의 위치에 있는 시나리오 작자에 의해 변형되는 과정을 거치게 된다. 그럼으로써 시나리오는 문자서사를 바탕으로 시나리오 작자에 의해 개별적으로 감상되고 다시 기술매체와의 결합을 고려하여 작성된 이차적 생산물이다.

이 때 문자서사를 영상서사로 전환시키기 위해서는 여러 차례의 변형과정을 거쳐야 한다. 우선 일차적 변형의 결과물인 시나리오에서는 작자의 시선이 아닌 카메라의 시선을 빌어 모든 것을 보여주기 방식으로 전환해야 한다. 따라서 문자기호를 이용하여 묘사되고 서술된 내용을 배우의 행위와 대사 및 카메라의 특성에 의거하여 드러내야 한다. 이러한 점은 시나리오도 기술매체와 마찬가지로 영상서사의 구현을 위한 중간 매개체로서의 역할을 담당하고 있음을 의미한다. 이러한 변환을 통해 실제로 영상서사에서는 카메라에 의해 현시되는 동화상과 배우의 대사, 그리고 음악 등이 조화를 이루게 됨으로써 새로운 문법 체계가 발생한다. 즉, 동화상, 자연언어, 음악에 따른 기호작용이 개별적이면서 통합작용을 하게 됨으로써 전혀 새로운 영상기호의 작용이 발생하게 되는데 이러한 기초 작업은 시나리오를 통해 그 운용범위를 지시한다.

시나리오는 작자의 사고와 정서를 영상서사로 전환시키기 위한 준비단계이면서, 전 단계로 작자진에 속한다. 그러나 시나리오는 영상서사 제작과 관련된 과정으로 영상서사 제작이 이루어지지 않는다면 문자 텍스트에서 시나리오로의 변환 과정 자체가 무의미 하다고 할 수 있다. 따라서 시나리오는 제작자와 매우 밀접한 관계를 지니면서 또한 문자로 쓰여진 텍스트로서 문자서사의 하위 영역에 속한다고 할 수 있다. 이러한 점은 시나리오가 영상서사 제작과정의 중간 단계 역할을 하지만 영상서사의 전체적 소통과정을 살펴볼 때 그 역할이나 경계점이 불분명하다.

하지만 제작된 영상서사는 시나리오와는 전혀 별개의 특성을 지니게 된다. 시나리오를 바탕으로 작업을 하게 되는 영상서사는 제작과정에서 중간 매개체인 기술

의 도움을 받게 됨으로써 획기적인 변환이 일어난다. 문자 텍스트에서는 잉크와 종이가 기본 재료라면 영상서사는 촬영과 녹음을 위한 여러 가지 기계장치가 재료이다. 이러한 기계장치는 실제 사물을 모두 빛과 파동의 속성으로 받아들이고, 필름에 저장하게 되며, 이를 다시 재현하게 될 경우에는 빛과 파동으로 화면에 다시 재구성하게 된다.

이 때 제작자는 두 가지 요소를 필수적으로 지니고 있어야 한다. 하나는 시나리오를 객관적으로 수용할 수 있는 능력이고, 다른 하나는 이를 바탕으로 제작자의 사고와 정서를 드러낼 수 있도록 기술매체를 활용할 수 있는 지식이다. 시나리오를 객관적으로 수용하는 과정은 시나리오에 함의된 작자의 의도를 획득하는 것이다. 앞에서 언술했듯이 이는 이차적 수용과정으로 제작자는 독자가 되어 의미를 파악하는 과정이며 이를 바탕으로 제작자는 시나리오에 함의된 의도를 영상서사로 재조직하게 된다. 이러한 영상서사로의 재조직은 영상기호의 특성을 결정하는 기술매체의 특성을 정확히 간파하고 있어야 가능하며 동시에 시나리오에 함유된 의도를 기술매체로 전환시킬 수 있는 나름의 문법체계를 가지고 있어야 한다.

영상서사는 영상기호의 조직 절차를 거쳐 일정한 체계로 드러난 텍스트라고 할 수 있다. 물론 영상기호는 기계적 장치를 수반하는 과정을 거쳐 만들어진다. 이 기계적 장치는 모든 영상서사 생성과정에 필요하지만 그렇다고 이를 논의의 중심으로 끌어들이는 필요는 없다. 예로 자연언어 발화에 대한 논의에서 뇌의 신경조직인 뉴런 구조가 반드시 작용하지만 하나의 주어진 조건으로 전제하고 논의를 진행시키는 것과 같은 이치이다. 좀 더 단적으로 표현하자면 조형예술에 대한 논의를 할 때 정과 망치, 찰흙보다는 그것을 다루는 방법에 대한 논의가 중심이 되는 것과 같다. 따라서 이 논의에서는 기계장치의 종류와 조작방법에 대해서는 생략하기로 한다.

시나리오를 수용한 제작자는 이를 바탕으로 구현작업을 수행하게 된다. 문자 텍스트가 기초가 되어 시나리오가 작성되었다고 하여도 이때에 제작자가 객관적으로 수용해야 할 것은 문자 텍스트가 아니라 시나리오이다. 따라서 제작자는 시나

리오를 중심으로 최대한 객관적이며 사실적으로 현시시키고자 노력하게 된다.

정서는 사고에 비해 매우 주관적이며 추상적인 성격을 지니고 있다. 이러한 정서의 성격은 단선적이며 일대일식 소통구조를 이루는 문자서사에서는 문제가 되지 않는다. 왜냐하면 문자서사의 경우 개인적·주관적 소통의 성격을 지니고 있어 대부분 의미파악은 개인의 감상으로 끝나기 때문이다. 즉, 단선적이며 일대일식 소통으로 의미파악에 오류가 발생하더라도 그것은 개인적 차원에서 머물게 된다. 그러나 영상서사에서는 시나리오를 중심으로 다수의 제작자가 작업을 수행하게 되므로 만약에 분업화된 제작진들이 각자 시나리오의 의미를 다르게 파악한다면 결국에는 영상서사의 제작 자체가 어렵게 되거나 이들의 작업 내용이 조화를 이루지 못하게 된다. 그리고 수용자에게 생산자가 의도한 바를 제대로 전달할 수 없게 된다. 배우의 행위와 대사, 배경, 음악 등의 생산과 제작은 각자 개별적으로 이루어지며 이때 의미가 제대로 파악되지 않으면 이들이 지향하는 바가 달라진다.

문자서사는 단일 매체인 문자와 선형적인 구조를 통해 작자의 의도를 드러낸다. 하지만 영상서사는 복합기호작용으로 비선형 구조를 이루고 있어서 어느 한 기호만을 중심으로 전개되지 않는다. 즉, 동화상, 자연언어, 음악이 통합되어 영상기호의 의미작용이 일어나기 때문에 사고와 정서의 전개 양상도 개별적인 작용을 거쳐 통합된다고 할 수 있다.

이 때 영상서사가 제작과정에서 카메라의 렌즈를 통해 보여주기 방식으로 전환하면서 이러한 특성이 가장 크게 부각된다. 하지만 이외에도 시나리오의 의미를 파악한 후 다수의 제작자가 각자 개별적으로 작업한 내용물을 전체 텍스트와 조화시키기 위해 최대한 사회적 소통체계에 맞추게 된다. 따라서 시나리오에 대한 제작진의 공감대 형성은 결국 시나리오의 정서적 측면이 사고 중심으로 전환될 수밖에 없음을 뜻한다. 이러한 특성은 결국 수용 상에도 영향을 끼쳐 수용자가 개별적으로 형성하는 미적체험 세계와 영상서사가 유사하며 허구와 현실의 경계선을 모호하게 만든다.

그러나 이 과정은 작자의 의도를 시나리오 작자가 의미처리한 후 감상을 거쳐

시나리오로 전환하는 양상과는 다르다. 영상서사는 시나리오에 대한 제2의 창작물이 아니라 구현물이다. 따라서 시나리오의 감상의 양상이 중요한 것이 아니라 얼마만큼 이를 구체화 시켰느냐가 중요하다. 물론 이 과정에서도 제작자가 시나리오의 의도를 넘어설 수도 있다. 그러나 그렇게 되면 문자서사, 시나리오, 영상서사가 모두 개별적인 존재가 되거나, 영상서사가 의도한 바를 제대로 수용자에게 전달하기가 어려워진다.

그러므로 다수가 참여하는 제작과정에서는 영상서사의 내용과 형식의 적절성을 위해 시나리오의 의미파악이 무엇보다 중요하다. 그리고 제작자의 감상단계는 개별적으로 이루어지기보다 다수의 공감대를 형성하는 것이 중요하며 제작자는 이를 바탕으로 영상서사 제작에 임하게 된다. 이러한 제작과정의 특징으로 인해 문자 텍스트의 서정적 성격은 대부분 구체적, 객관적 성격으로 전환되어 줄거리가 형성되고 서사적 성격을 띠게 된다. 그러면서 다수 제작자의 정서를 사고 중심으로 집약시키게 되는 것이다.

예술적 문법은 개별적 성격이 강하다. 그러나 영상서사는 수용자로 하여금 순차적이면서 일반적으로 통용되는 문법체계를 제공한다. 그럼에도 불구하고 영상서사가 새로운 예술 분야로 인정받는 이유는 영상기호의 성격과 그 작용에 의해서이다. 영상기호작용은 매체의 특성으로 인해 텍스트에서 문자기호와는 전혀 다른 문법구조를 형성한다. 이러한 문법구조는 다시 영상서사의 수용에도 영향을 미치게 됨으로써 소통구조 전반에서 총체성을 획득하도록 한다. 이는 영상서사가 그 나름대로의 독창성을 확보하고 있다. 예로 문자서사에서 서정적 장르인 경우에는 순간적인 개인의 정서만을 중시하여 심리에 대해서만 세밀하게 묘사하는 경우가 많다. 그러나 이러한 문자서사를 영상으로 제작할 경우에는 제작자가 공감대를 형성할 수 있도록 일련의 사건과 행위를 객관적이면서 인지 가능한 범위 내에서 흐름을 형성하여 제시하게 된다.

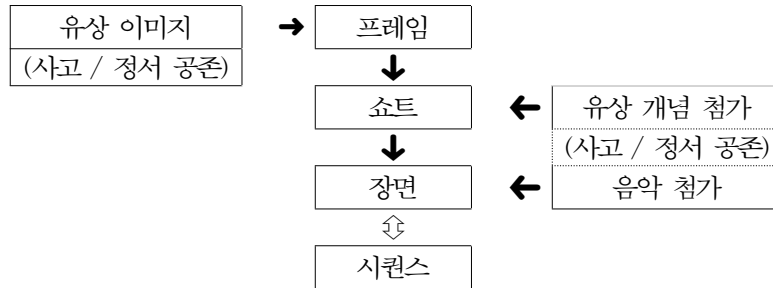
영상서사가 서술되는 단위를 문자서사와 비교한다면 음운에 해당하는 프레임, 어휘에 해당하는 쇼트, 문장에 해당하는 장면, 문단에 해당되는 시퀀스로 구분 할

수 있다. 이는 필름의 단위나 카메라의 움직임에 의한 구분이기도 하지만 작자의 사고와 정서를 텍스트화 하는 단위이며 이 단위에서 사고와 정서가 동화상, 자연언어, 음악 등으로 구성된다. 즉, 영상서사는 이러한 개별 구성기호들이 서로 통합되어 <프레임→쇼트→장면→시퀀스>화됨을 의미한다.

그러나 이러한 과정은 그리 단순하지 않다. 왜냐하면 동화상이나 자연언어, 음악 등의 각각의 단위에서 개별적으로 작용하고 있기 때문이다. 즉, 동영상은 최소 프레임 단위에서, 자연언어는 최소 쇼트단위에서, 음악은 최소 장면 단위에서 개별적인 기호작용에 따라 개별 의미를 형성하게 된다. 하지만 이러한 개별 기호작용을 중심으로 전체 영상서사의 의미를 파악하는 것은 불합리하다. 영상서사의 전체 의미작용은 이러한 구성기호들의 통합에 의해 <화면영상-유상 이미지-유상 개념>의 상위 단계에서 파악해야만 하기 때문이다. 따라서 개별기호의 중심작용은 영상기호 단위에서 새로 구성된다. 만약, 영상서사에서 메시지를 개별기호 단위에서 살피게 되면 전체적인 일관성을 찾을 수가 없다.

또한 필름의 기계적 분할 단위를 중심으로 영상기호의 의미작용을 파악하고자 하는 것도 불합리하다. 유상 이미지와 유상 개념은 필름의 최소 단위에 저장되어 있는 정보의 양이 다르기 때문에 같은 단위를 적용시켜 분석할 수가 없다. 예로 유상 이미지는 필름의 최소 단위인 프레임 단위에서도 확인할 수 있으나 유상 개념은 그 형태조차 분간하기 어려우며 심지어 단순 소음에 그치게 되는 경우가 많다.

그런데 이러한 분석은 모두 좀 더 쉽게 의미파악을 하기 위해서 분할하는 것이 지 미세 단위를 찾기 위한 노력은 아니다. 그러므로 영상서사에서 의미를 파악하고자 할 경우에는 반대로 영상기호의 요소들이 모두 포함되어 있는 단위에서 살펴보아야 한다. 유상 이미지와 유상 개념 모두 최소 형태가 드러날 수 있는 단위를 선정해야하며 필름의 분석 단위와 의미의 분석 단위를 구분해야만 한다. 이를 정리하게 되면 다음과 같다.



<그림 9> 영상기호와 필름 연결 단위의 연관성

영상서사에서 의미 파악을 위한 최소 단위는 장면(Scene)이다. 왜냐하면 수용자가 의미를 파악하고자 할 때 프레임이나 쇼트 단위 속에 들어 있는 영상 이미지나 영상 개념은 실제의 유사 대상들이 변별적 요소로서의 형태만을 지니고 있기 때문이다. 즉, 프레임(Frame) 단위에서 살펴보더라도 그 속에는 인식 가능한 영상 이미지가 존재하지만 하나의 영상 이미지만을 의미 파악의 대상으로 삼을 경우는 한 장의 사진으로 영상서사를 분석하는 것과 다름이 없다.

영상서사 발달은 사진술에서 비롯되었으나 다른 형식을 지닌 별개의 예술로 발전해 왔다. 사진술의 정확하고 실제적인 현시기능에만 머물지 않고 나름대로의 새로운 약호와 문법구조를 형성할 수 있었기 때문이다. 따라서 영상서사는 움직임이 가미된 운동성을 지닌 텍스트로서, 영상기호와 음악 그리고 필름의 운동성을 중심으로 유동적인 의미를 파악해야만 한다. 이러한 점을 고려할 때, 대상에 대한 카메라의 움직임과 자연언어의 발화, 음악 등이 하나로 종합되는 단위와 그 외 음악이나 소음에 대해 정보적 가치 판단이 가능한 장면 단위를 의미파악의 기본 단위로 삼아야 할 것이다. 이 단위는 문자서사와 비교할 경우 매우 확장된 범위이지만 영상서사에서는 필름의 운동성과 영상기호의 통합작용을 고려한 최소의 의미단위라 할 수 있다.

영상서사의 <프레임→쇼트→장면→시퀀스> 연결은 제작자의 시나리오 수용능력과 기술 매체의 결합에 의해 이루어진다. 즉, 영상서사는 제작자와 기술매체의 도움으로 새롭게 변환되고 구성됨을 의미한다. 이러한 점은 문자기호와 영상기호

의 의미작용과 그에 따른 운용 방식의 상이성에서도 찾아볼 수 있지만 같은 문자 기호를 이용하는 문자서사와 시나리오의 비교·대조를 통해서도 확인할 수 있다. 다음은 문자서사와 시나리오의 작자가 동일인이 아니면서 최대한 문자서사에 드러나는 의도를 그대로 살리려고 노력한 경우에 해당한다. 따라서 문자서사와 시나리오의 비교가 용이할 뿐만 아니라 처음 작자의 의도를 그대로 유지하려는 시나리오를 바탕으로 제작하게 된 영상서사에 대한 비교도 용이하다.

남편이 올 수 있는 마지막 날, 오후 5시 막차까지 그냥 지나가 버리자 나는 그 자리에 풀썩 주저앉고 싶을 정도로 허탈한 심경이었다. 결국이라도 하고 그가 있는 곳으로 달려가지 못한 것이 그제서야 뼈저리게 후회되었지만 이미 소용없는 일이었다. 그런데 한 가지 알 수 없는 것은 그런 허탈한 가운데서도 식을 줄 모르고 달아오르는 내 몸이었다. 아니 그 이상, 남편의 품에 안길 것을 상상하며 보내 온 지난 1주일보다 그가 이제는 올 수 없다는 것을 뚜렷이 알게 되면서부터 더 뜨겁게 달아오르는 것 같았다.

나는 허탈감 못지않게 내 몸을 사로잡는 그 묘한 열기에 취해 거의 몽롱한 기분으로 버스 정류소를 떠났다. 그러다가 갑작스런 소나기에 언뜻 정신이 든 것은 버스 정류소와 하숙집의 중간쯤 되는 길 위에서였다. 이미 초가을에 접어들고 있었음에도 장대 같은 소낙비였다. 열결에 주위를 둘러본 나는 길가에 있는 조그만 창고를 발견하고 그리로 뛰어갔다.

— 이문열, 소설, 『익명의 섬』 일부

Scene# 66. 수옥의 방(1:52)

Shot 1. 방문에 기대 울고 있는 수옥(CU). 카메라 서서히 옆으로 이동한다.

Shot 2. 주민들이 가져온 음식들

Shot 3. 수옥 방안으로 들어선다

Shot 4. 수옥 책상 앞에 앉아 있는데 이장 부부 들어와 그녀를 위로한다.

Scene#67. 교실(0:48)

Shot 1. 수업중인 수옥, 종료종이 울리자 조금씩 나간다.

Scene# 68. 복도(0:14)

Shot 1. 복도에서 만난 남선생에게 남은 시간을 부탁하고 뛰어가는 수옥.

Scene# 69. 강독(0:22)

Shot 1. (음향) 뛰어가는 수옥을 약간 느린 화면으로 처리.

Scene# 70. 길(0:12)

Shot 1. 뛰어가는 수옥.

Scene# 71. 정류장으로 향하는 길(1:03)

Shot 1. 수옥의 옆을 지나치는 버스

Shot 2. 우연히 만난 화천에게 막차를 기다리겠다고 말하는 수옥.

Scene# 72. 가게 앞 정류장(2:19)

Shot 1. 가게 앞에 앉는 수옥, 주인이 나와 인사한다.

Shot 2. 멀리서 다가오는 버스.

Shot 3. 아무도 내리지 않고 멀어지는 버스를 보며 벽에 기대는 수옥.(롱테이크)

Shot 4. 눈물짓는 수옥의 얼굴(CU)

Shot 5. 우편 배달부가 수옥에게 속달 편지를 건넨다.

Shot 6. 편지 찢어던지는 수옥. 비가 뿌릴 듯 멀리서 천둥소리가 들린다.

Scene# 73. 정류장(0:19)

Shot 1. 어두워가는 하늘

Shot 2 수옥의 등 뒤로 내리기 시작하는 빗줄기

Scene# 74.길(0:16)

Shot 1. 거세지는 빗속을 뛰어가는 수옥.

Scene# 75. 강둑 위(0:20)

Shot 1. 강둑 위를 뛰어가는 수옥. 멀리 방앗간이 보인다.

- 『안개마을』 시나리오 일부

위의 예시에서 알 수 있듯이 문자서사와 시나리오 모두 여자 주인공이 남자친구를 그리워하면서 기다리지만 끝내 엇갈리면서 좌절감을 느낀다는 내용을 담고 있다. 그러나 문자서사에서는 세밀한 정서 묘사로 서술의 시간을 늘려 마치 그 순간이 고정된 듯이 서술되어 나가고 있지만 시나리오에서는 구체적인 행위와 대사, 사건의 부연을 통해 드러난다. 그리고 실제 방영되는 영상서사에서는 영상의 심층적인 요소—음악, 카메라의 움직임, 조명 등—에 의해 더 구체적이고 직접적이어서 수용자는 여주인공의 심정이 전이되는 듯한 느낌을 받게 된다. 특히, 수용자로 하여금 배우의 행위와 대사, 음악의 직접적 자극을 통해 쉽게 텍스트내의 흐름 속으로 감정이입 되도록 한다. 따라서 정서가 사고 중심의 범위 내에서만 작용하게 되며 의미파악은 매우 자동적으로 이루어진다.

또한 문자서사의 작자 의도를 시나리오에서도 그대로 살리려고 노력하였음에도 불구하고 시나리오에서는 주인공의 내면세계를 행위와 대사로 드러내기 위해 새롭게 부연되는 장치들을 발견하게 된다. 이로 인해 영상서사에서는 카메라의 사용으로 인한 시점의 객관화와 구체적인 사건, 행위, 대사를 보여주기 방식으로 드러냄으로써 개인의 은밀한 이야기가 아니라 공개된 타인의 이야기가 되어 버린다. 이러한 점은 영상서사의 제작 상의 특징이기도 하다. 개인의 은밀한 이야기를 다수가 공유하게 됨으로써 이에 대한 개인의 관념이 중요하게 되는 것이 아니라 얼마만큼 객관적이고 정확하게 제시되고 있는가의 문제가 중요시된다. 따라서 영상서사 제작과정은 매우 사고 중심적이며 이러한 부분을 조금이나마 보완하는 것이 음악의 사용이다.

그러나 이 예시에서는 음악의 사용도 중요하지만 이와 함께 정서 반응을 강화

게 일으키도록 하는 또 다른 요인이 있다. 동화상으로 이 텍스트의 배경으로 제시되는 안개에 쌓인 마을 모습이다. 멀리서 카메라가 비추는 마을은 안개에 싸여 매우 몽롱하면서도 신비감을 자아낸다. 영상서사 전개 중간 중간에 삽입된 이러한 마을의 모습은 음악과 함께 수용자의 정서를 자극하도록 유도한다. 그리고 주요 사건에 대한 시작과 결말, 마을 사람들의 태도와 결합되면서 삶의 이중성과 모호성을 드러내는 요인으로 작용하게 된다. 이러한 점은 문자서사나 시나리오에서는 찾아볼 수 없는 제작상의 묘미이며 이때 영상서사는 동화상의 구성기호에 의해서 새로운 의미작용이 일어난다.

그러나 이처럼 영상서사의 제작과정 상에서의 새로운 요인들이 추가되더라도 위의 예시는 문자서사의 의도를 충실히 반영한 경우라 할 수 있다. 왜냐하면 영상으로 제작된 텍스트의 구조는 문자서사의 구조와 마찬가지로 사고가 중심을 이루면서 작가가 대상에 대해 긍정적 태도를 지니고 있기 때문이다. 다만 영상서사에서 수용자가 이를 확인할 경우, 암시적으로 제시되는 요인들 때문에 외적인 흐름과 내적인 흐름을 일치시키기가 그다지 쉽지만은 않다. 위 예시의 영상서사 전개에 따른 특성을 살펴보게 되면 외적인 흐름은 철저히 순차적이면서 사회적 소통 체계 내에서 전개가 이루어지고 있지만 내적인 흐름은 정서에 기초하여 암시적이고 감정적으로 전개되고 있다. 따라서 위의 예시는 외적인 흐름과 내적인 흐름이 이분화 되고 있다.

이러한 점은 문자서사의 경우와는 다르다. 문자서사에서는 작자의 의도가 단선적인 문자기호를 통해 드러나는 반면 영상서사에서는 이러한 방식과는 전혀 다른 복합기호의 통합작용으로 드러나기 때문이다. 영상서사는 구성기호에 의해 내적으로는 동화상과, 자연언어, 음악이 기능하지만 외적으로는 영상기호의 통합작용이 이루어진다.

영상서사는 다수의 제작진의 참여로 시나리오에 함의되고 있는 정서를 구체적으로 현시하게 된다. 이 과정에서 변형이 필요한 이유는 다수의 제작진이 영상서사를 제작하기 위해 공유해야 되는 부분들이 있기 때문이다. 배우의 연기 측면에

서는 행위와 대사가 일관성을 유지해야 하고, 이러한 일관성을 뒷받침하기 위해 배경과 분위기, 음악 등도 이와 유사하게 진행되어야만 한다. 여기에서 어느 한 요소가 이질적으로 작용하는 것은 작자의 의도 범위 내에서 작용해야지, 제작자가 시나리오를 오독하여 발생한 경우라면 영상서사의 내용과 형식의 조화가 어긋나서 작품으로서의 가치를 상실하게 될 우려가 있다.

따라서 제작자는 개별적으로 시나리오의 의미를 처리하고 난 후 그 감상을 기준으로 제작을 진행하기 보다는 시나리오의 의도를 충실하게 따라야만 한다. 이때 비록 제작자의 개별적인 감상이 이루어지더라도 시나리오를 영상서사로 구체화시키기 위해서는 다수의 공감대를 조성하고 이를 토대로 범위를 한정시켜야 한다. 즉, 시나리오의 의미를 파악하고 난 후 이를 현실적인 대상으로 전환시키기 위해 의미처리에 따른 구체적 대안물을 서로 공유해야 한다.

따라서 제작자의 능력은 시나리오에 함의된 작자의 의도를 객관적으로 수용하고 이에 대한 기존의 틀을 벗어나 새로운 구체성을 확보하는데 있다. 또 기존의 틀을 바탕으로 한다고 해도 새로운 연결고리를 찾아 엮어나가는 방식이 될 것이다. 이 경우 모두 시나리오의 정확한 의미파악을 토대로 새롭게 시나리오의 사고와 정서의 범위 내에서 충실히 이루어져야 하며, 만약 이를 벗어나게 되면 많은 문제점이 발생하게 된다.

영상서사의 제작과정은 동시적이며 연합적인 집단적 수용과 재생산의 과정이다. 문자 텍스트처럼 순차적이며 일률적인 과정이 아니라 매우 복합적인 소통과 작업 과정이 진행된다. 이 과정에서 제작자가 시나리오를 매개로 공감한 내용을 바탕으로 하지 않고 각자의 감상 결과만으로 제작과정에 임하게 된다면 서로 이질적인 작업이 이루어지게 되어 결국은 편집 과정에서 텍스트의 내용과 형식의 조화를 이루어 나갈 수 없게 된다. 또한 제작자가 시나리오에 부여한 사고와 정서의 범위를 벗어나서 새로운 영상서사를 제작할 경우 이것은 <작자≠제작자>의 관계를 형성하게 되는 것이 아니라 시나리오와 작자의 존재를 무의미한 것으로 만들어 버리는 결과를 가져온다. 그러므로 영상서사에서 시나리오는 작자의 사고와 정서

의 지배를 받게 되며, 마찬가지로 제작자에 의해 만들어진 영상서사도 작자가 의도한 사고와 정서의 지배를 받게 된다. 또한 수용자가 텍스트를 올바르게 감상한 경우에도 해당된다.

영상서사가 작자의 의도 아래에 놓이게 된다고 해서 어떤 경우에도 이를 벗어날 수 없다는 것은 아니다. 원작자의 의도를 기호화하는 시나리오 과정에서 적절하지 못한 어휘의 선택이나 문장의 구성으로 그 의도를 제대로 반영할 수 없는 경우가 존재한다. 마찬가지로 시나리오 작자가 자신의 의도를 제대로 기호화했다고 하더라도 제작자가 이를 제대로 수용하지 못했거나 기술매체의 부적절한 결합으로 인해 시나리오에 부여한 작자의 의도를 벗어나 버리는 경우가 발생할 수 있다. 이는 수용자의 경우도 마찬가지이며 그 오류의 양상도 문자서사와는 다르다. 영상서사의 수용자는 의미를 처리함에 있어 대부분을 차지하게 되는 동화상이나 자연언어 중 어느 한 쪽 소통에 기울어져서 수용을 하게 되는 경우가 있다. 이러한 양상은 문자 텍스트에 비해 영상서사가 소통 과정상의 오류가 더 많이 발생할 여지가 있음을 의미한다. 그러나 실제로는 문자 텍스트의 수용과정에서 발생하는 오류보다는 훨씬 적다. 오류가 적다는 것은 수적이나 양적인 개념이 아니라 작자의 의도의 범위 안에서 의미가 처리되고 있는지 아닌지의 여부와 파악된 의미를 바탕으로 파생하는 의미가 적절한지 아닌지의 여부와 관계된다.

영상서사의 제작과정은 영상서사의 성격을 규정짓는 또 하나의 특성이다. 우선 기술의 개입으로 인해 제작과정에서 매우 전문적인 성격을 필요로 하게 된다. 이러한 전문성은 개별 작업에 대한 독립성을 담보로 하고 있으며 나아가 영상서사가 대형 제작물이 될 수밖에 없음을 의미하게 된다. 또한 영상서사의 제작과정은 내부적으로는 분화된 수많은 단계를 포함하고 있다. 이러한 단계를 크게 구분하여 살펴보면 <시나리오 수용-개별 작업-편집(개별 작업내용을 결합하는 단계)>으로 다시 나누어진다. 이 단계를 통해 제작자는 생산과 수용이라는 과정을 수없이 반복하게 되는 것이다.

그러나 이러한 단계는 문자 텍스트의 전체 소통과정이 일반적이며 단선적 소통

체계만을 보여주지는 않는다. 왜냐하면 다수의 제작자에 의해 개별적이며 결합적인 단계를 여러 차례 거치게 됨으로써 그 소통체계 또한 매우 복잡하면서 복합적인 양상을 지니게 되기 때문이다. 따라서 영상서사 제작 과정에서 단계와 단계 사이에 따른 소통은 단선적이며 순차적으로 진행되지만 개별 단계의 작업은 동시적이며 다중적으로 이루어지게 된다.

| 구 분 | 시나리오 수용 단계 | 개별작업 단계 | 결합작업 단계 |
|-----------------|-------------------|-------------------------|-----------------|
| 단계별 주요 작업 | 의미파악과 제작자의 공감대 조성 | 카메라, 배우, 음악 등의 개별 구성 작업 | 모든 구성 요소의 결합 작업 |
| 단계별 진행 성격 | 통합적 | 개별적, 기계적 | 통합적, 기계적 |
| 단계별 소통 양상 | 동시적, 다중적 | 동시적, 개별적 | 동시적, 다중적 |
| 단계와 단계 사이의 소통양상 | → | 전문적, 계기적 | → |

<그림 10> 영상서사 제작 과정의 단계별 작업에 따른 양상

위와 같이 시나리오에 대해 다수의 제작자가 반복적인 수용을 거치는 동안 시나리오의 사고와 정서는 구체적이며 현실적인 양상을 띠게 된다. 이러한 점은 수용에 절대적인 영향을 끼치게 되어 의미처리에 있어 문자서사보다 영상서사가 오류의 범위를 줄일 수 있게 된다. 그 이유는 다음과 같다. 첫째, 영상서사의 제작과정에서의 <작자-제작자>의 관계는 문자서사에서 <작자-독자>의 관계처럼 수용에 대한 책임을 전적으로 독자의 몫으로 전담시켜 버리거나 관계가 단절되어 있지 않다. 항상 제작과정에서 의미공유가 가능한 관계로서 작자는 제작자가 의미를 파악하는데 도움을 준다. 따라서 제작자가 시나리오를 수용하는 과정에서 시나리오에 대한 이해도를 높이게 되며 다수의 제작자가 공감대 폭을 넓히는 역할을 한다. 특히 시나리오 작자는 제작자와 연계되어 있어 크게 보면 제작의 일부를 담당한다. 둘째, 기술의 발전에 따른 개별 기호들의 통합작용으로 문자서사와는 다

른 자극 체계를 지니고 있다. 문자서사는 문자기호라는 매우 미비한 시각적 자극에 의해 두뇌처리를 거침으로써 의미를 추출하게 된다. 그러나 영상서사는 오감의 자극 체계를 통해 풍부한 정보를 바탕으로 의미 파악이 훨씬 쉽게 이루어진다. 영상서사는 복합자극으로 단일 자극에 비해 정보량이 풍부함으로써 어느 한 자극에 대한 정보량이 미흡하더라도 다른 자극의 도움을 받아 연쇄작용을 일으켜 의미를 파악하게 된다. 특히, 두뇌처리 과정에서 시각적 자극이 다른 자극에 비해 우선시되는 경향을 영상서사에서 적극 활용함으로써 이러한 경향을 촉진시킨다. 시각적 자극은 화면영상을 통해 전혀 생소한 대상을 접하게 되더라도 실제 다른 지각을 통해 얻는 정보보다 그 특성이 빠르게 정보화 되어 이미 지식화 된 경험정보로 사용 가능하다. 이때 시각적 정보는 단순히 대상의 이미지만을 각인시키거나 두뇌로부터 유출해 내는 것이 아니라 그 대상에 따른 후각, 촉각, 청각적 정보 또한 연쇄적으로 산출한다. 셋째, 영상기호의 유상적 특성이다. 영상기호의 통합작용은 문자기호의 의미작용과는 매우 다른 양상을 지닌다. 더구나 영상기호는 실제 대상과 유사한 속성을 지닌다. 문자기호의 <기표-개념-이미지>의 관계가 일괄 두뇌처리 과정을 통해 연결망을 찾아 자의적으로 연결시켜야 한다면 영상기호는 화면영상의 자극을 통해 현시되는 유상 이미지와 유상 개념 연결이 자동적으로 이루어지게 됨으로써 문자기호보다는 수용 측면에서 용이성을 수반한다. 즉, 수용자에게는 낯설고 생소한 의미이지만 이에 대한 개괄적인 정보를 화면영상을 통해 제공받아 그 범주 안에서 연결을 통해 전체적인 흐름에 대한 의미처리가 가능하도록 한다. 이것은 소통의 즉각성과 수월성, 약호의 비교육성 등을 동반하며 문자기호와 영상기호의 차이점이기도 하다. 넷째, 제작자에 의한 시나리오의 반복적인 수용이다. 이러한 과정을 통해 문자서사의 수용에서는 추상적, 주관적, 개괄적으로만 처리하였던 많은 부분들을 구체적으로 전환시키면서 사회적 소통체계내로 유입(誘入)시킨다. 또한 제작자들이 이러한 관념을 구체적 상관물로 현시시킬 때 이에 대한 적절성과 공유성을 확보하게 된다.

문자서사가 2차원적 자극이라면 영상서사는 3차원적 자극으로서 수용자가 이를

수용하고 의미를 처리하는 방식이 서로 상이하다. 이러한 상이성은 이 둘을 매개시키기 위해서 중개자나 변환장치가 필요하다는 의미이다. 이러한 점을 고려할 때 문자서사와 영상서사의 중간적 위치를 점유하고 있는 것은 시나리오와 제작과정이다. 형식적으로 보면 시나리오는 문자서사에 가깝다고 할 수 있지만 시나리오 속에는 영상서사의 성격을 이미 함의하고 있다. 그 나머지는 기술매체의 작용으로 형상화 된다고 할 수 있어 영상서사의 영역에 포함된다고 할 수도 있다. 따라서 이 과정에서는 시나리오에 포함되어 있는 작자의 사고와 정서를 파악하는 것도 중요하지만 제작자의 기술 운용력도 매우 중요하다. 왜냐하면 영상서사는 기본적으로 문자기호로 현시되는 텍스트가 아니라 기술매체에 의해 새로운 형식을 지닌 텍스트로서 매체의 특성으로 인해 파생되는 약호와 기호의 작용이 영상서사의 본질적인 특질이기 때문이다.

따라서 영상서사가 3차원적 성격을 지녔더라도 2차원적인 성격이 배제된 것은 아니다. 영상서사 속에는 이미 2차원적인 문자서사(텍스트) 과정이 개입되어 있다. 그렇다고 2차원적인 텍스트가 3차원적으로 자동으로 변환되는 것은 아니다. 이러한 2차원적 자극을 3차원적으로 변환시키기 위해서는 그 변환을 가능하게 하는 방법과 과정이 필요하다. 이러한 방법과 과정에서 중심이 되는 것이 기술이다. 더욱이 이 기술의 끊임없는 진보는 방법과 과정에 절대적 영향을 미치고 있다. 또한 기술은 영상서사가 총체적인 자극을 재현하도록 함으로써 텍스트의 성격에 영향을 주고 있으며 소통과정에서 문자서사와는 전혀 다른 성격을 지니도록 한다. 따라서 전혀 다른 유형의 문학 텍스트의 교류는 기술의 도움으로 가능하며 이러한 교류의 매개는 시나리오와 기술이 담당한다. 그러므로 시나리오는 문자기호로 표현되는 소설이나 시와는 전혀 다른 형식을 지닐 수밖에 없다.

3. 표층적 의미의 객관적 인식화

수용자의 입장에서 보면 문자서사보다 영상서사를 수용하는 것이 훨씬 수월하다. 그 이유로는 수용자를 자극하는 양상과 그 자극을 처리하는 방식이 문자서사와는 다르기 때문이다. 영상서사는 다양한 자극을 전송한다. 만약 수용자가 이를 처리하고자 할 경우에는 이러한 자극을 신체 각 부분을 활용하여 지각하게 된다. 그리고 각기 개별적으로 유입된 자극을 신체의 각 부분에서 각각 처리한 후 다시 두뇌작용을 통해 통합 처리한다. 이러한 지각처리 방식은 컴퓨터공학에서의 다중처리방식과 유사하다. 즉, 다중처리방식(multiprocess)을 이용하여 정보의 다중적 입력과 다중적 처리과정을 거쳐 단일 결과를 출력한다. 그럼으로써 단일 정보처리과정 중간에 변수가 발생하게 되면 다른 정보와의 비교·대조 과정을 거쳐 이에 대한 오차의 범위를 최대한 줄이게 된다. 이러한 방식은 영상서사의 의미파악에서 오류의 편차를 최대한 줄이도록 한다.

하지만 문자서사의 정보는 단선적 자극으로 정보처리 과정에서도 단선적, 직렬적으로 처리하게 된다. 이러한 점은 문자서사의 정보처리 과정에서 변수가 발생했을 때 문제가 많다. 정보의 오류 편차를 줄이거나 해결할 수 있는 구조적 방법 모색이 없기 때문이다. 왜냐하면 문자서사의 정보처리는 순차적으로 이루어지기 때문에 하나의 정보가 유입되고 이에 대한 결과가 출력된 후 다시 새로운 정보가 유입되는 순차적 구조를 지닌다. 따라서 정보처리 중간중간에 오류의 폭을 줄일 수 있는 심층적 정보의 유입이 미흡하다. 그러므로 중간에 변수가 발생하더라도 변수도 하나의 정보로 처리되어 그대로 결과에 반영된다.

영상서사의 의미처리 과정에서 발생하게 되는 변수는 두 가지가 있다. 하나는 의미작용과 상관없는 기호임에도 불구하고 이를 수용자가 구별하지 못해 의미를 부여하는 경우이다. 이는 소음에 지나지 않은 표식을 기호로 인지하여 처리하게 되었을 때 발생한다. 다른 하나는 기호의 의미작용 과정에서 수용자가 가지고 있는 개별적 지식구조가 무분별하게 결합하여 발생하는 경우이다. 이때 의미처리 과정에서 두 경우의 변수가 발생하더라도 오류의 편차를 줄일 수 있는 가장 큰 요인이 영상기호의 유사성과 정보의 다중적 입력에 의한 상호 보완성이다. 특히 영

상기호의 유상 이미지는 의미를 처리하는데 매우 큰 비중을 차지한다.

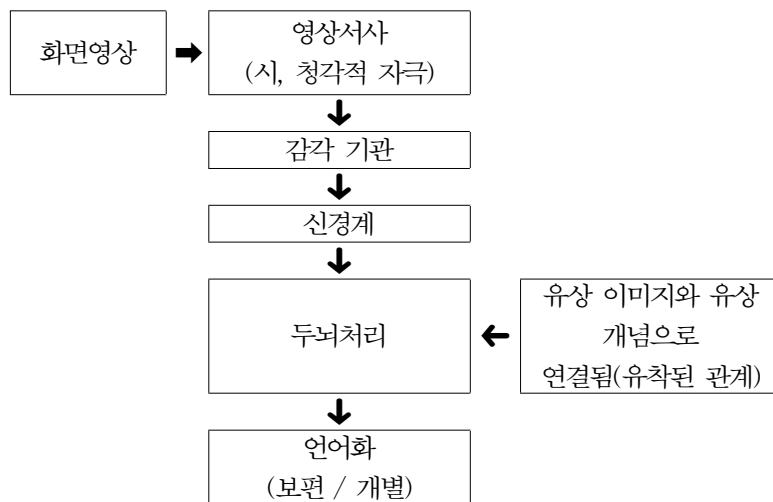
영상기호의 유상 이미지는 시각적 자극으로 두뇌과정을 거치는 동안 각인되는 효과가 있다. 이러한 점은 다른 자극들이 의미처리 되는 과정에서도 매우 큰 영향력을 행사한다. 왜냐하면 동화상을 제외한 자연언어, 음악 기호의 의미를 처리할 때 이에 해당하는 기호의 이미지는 모두 동화상에서 현시된 이미지를 중심으로 이루어진다. 또한 동화상의 이미지는 단위기호들이 통합된 영상기호에서도 그대로 반영되어 영상기호 요소인 유상 이미지로 자리를 구축한다.

영상기호의 유상성은 문자기호의 의미를 처리하면서 나타나는 연상(聯想)과는 다르다. 문자기호는 자의적이어서 매우 주관적이고 관념적인 작업을 동반하게 된다. 그러므로 문자기호를 의미처리하게 되었을 경우 이에 따른 기표와 개념은 학습 의존도가 매우 높아 수용자마다 서로 비슷한 결론을 도출해 내지만 이에 대한 이미지는 각자 경험과 지식에 따라 대략적이거나 개괄적인 형태를 지니게 되어 수용자마다 상이하다. 예로 ‘한라산’의 기호에 대한 의미를 처리하고자 할 때 수용자는 이에 대한 개념으로 ‘제주도 중앙에 있는 해발 1,950m의 산으로 한대부터 아열대 식물들이 해발에 따라 분포되어 있으며 국립공원의 하나이다.’라는 의미를 학습에 의해 얻게 되지만 이에 대한 이미지는 수용자마다 다르다. ‘한라산’을 본적이 있거나 등반 해본 사람이 갖는 이미지와 한번도 본적이 없는 사람이 가지는 이미지는 차이가 있다. 한 번도 본 적이 없는 사람이 가지는 ‘한라산’에 대한 이미지는 ‘산’이라는 일반적인 이미지 범주에 머물지만 이미 ‘한라산’에 대해 알고 있는 사람이 떠올리는 이미지는 이보다 구체적이고 특정한 형태를 지니기 때문이다.

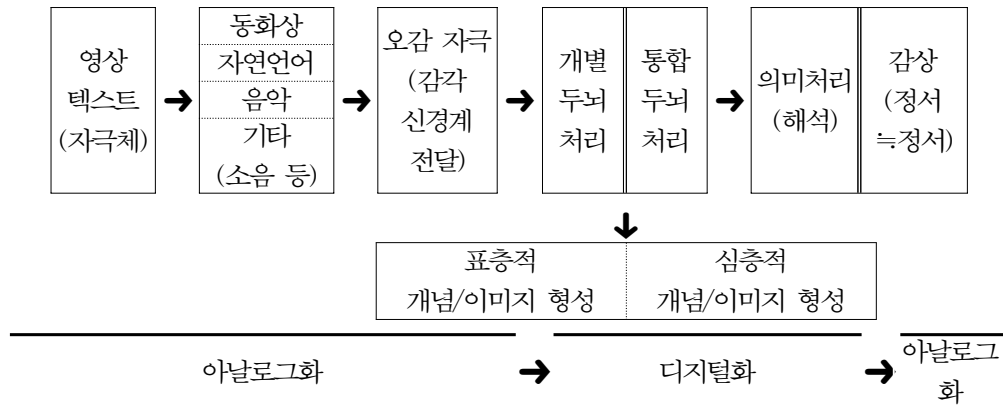
그러나 영상서사의 기호는 <화면영상-유상 이미지-유상 개념>이 밀접한 관계를 지니고 있으면서 바로 눈앞에 현시되기 때문에 대부분 이를 중심으로 의미작용이 이루어진다. 따라서 ‘한라산’에 대한 동화상이 상영되면서 이에 대해 자연언어가 제시될 경우, 수용자는 화면영상을 통해 ‘한라산’이라는 이미지와 개념을 연결하여 형성시킨다. 그래서 이를 접한 수용자는 대부분 비슷한 범주 내에서 기호작용을 하게 되고 의미도 비슷하게 형성시킨다. 영상기호의 이러한 연결은 화면

영상이 제공하는 범주에서 매우 구체적이며 한정적으로 이루어진다. 따라서 영상 서사를 수용하는 시청자들이 대부분 비슷한 경향의 감상세계를 형성하도록 유도 하며 의미형성 측면에서도 표층적 층위만을 형성하는 것처럼 보인다.

수용자가 영상서사의 의미를 파악하는 과정은 문자서사의 단선적인 자극 처리 과정보다 훨씬 복잡적이며 복잡한 과정을 거친다. 하지만 실제로 수용자는 매우 직접적이며 손쉽게 의미를 파악한다. 왜냐하면 영상기호는 문자기호에 비해 수용 자에게 전달되는 자극의 정도와 양이 월등하게 많으며 다중처리방식으로 정보를 처리하기 때문이다. 또한 영상기호의 유상적 성격과 이에 대한 문법구조가 인간의 생래적 특성에 맞게 작용함으로써 특히 영상서사에서 비유기적인 전개를 하더라도 구성기호의 상호보완적인 성격은 학습의 의존도가 높은 문자기호와는 그 수용 양상이 다르다고 할 수 있다. 따라서 영상서사에서는 생산과 수용이 반비례를 이룬다고 할 수 있다. 생산 과정이 복잡하고 복잡적일수록 수용과정에서는 반대로 쉽고 직접적인 의미처리가 이루어지기 때문이다.



<그림 11> 영상기호 의미처리 과정



<그림 12> 영상서사의 수용과정

영상기호의 의미처리 과정은 문자기호나 음성기호에 비해 단순하고 자동적으로 이루어지지만 영상서사의 수용과정은 문자 텍스트의 수용과정에 비해 매우 복잡한 과정을 거치게 된다. 이러한 양상은 영상기호와 텍스트의 입체성에서 기인한다. 영상서사를 구성하는 기호는 복합기호들로서 이들이 문법구조를 통해 하나의 텍스트를 형성한다. 이때 이런 기호작용을 통해 형성된 의미는 개별적인 의미이다. 따라서 수용자가 전체적인 의미를 파악하고자 할 경우에는 통합적 위치에서 이를 확인해야 한다.

영상서사에서 개별작용을 하는 기호로는 동화상, 자연언어, 음악이 있다. 이들은 각자 개별적인 약호를 지니고 있으면서 의미를 형성한다. 물론 이들 개별단위에서도 작가의 의도가 제작자에 의해 각각 완성된다. 이러한 양상이 몽타주 과정을 통해 하나의 영상서사로 완성되면 그에 따른 의미작용은 통합성을 획득하게 된다. 따라서 영상서사는 개별기호작용과 통합기호작용이 공존하게 되고 수평적, 수직적 기호작용 층위가 형성되어 이에 따라 파악되는 의미도 달라진다. 따라서 수용자가 영상서사의 의미를 파악해 나가는 과정은 매우 복잡하게 드러날 수밖에 없다. 개별기호에 따른 의미 처리와 이들이 통합된 영상기호의 의미 처리 작업이 동시적이며 복합적으로 이루어지기 때문이다. 그러므로 단선적 시각자극인 문자기호의 처리보다는 그 양이 몇 배로 증가하게 된다. 하지만 처리해야 되는 정보량이 많다

고 해서 인간이 처리할 수 있는 범위를 넘어서는 것은 아니다. 또한 필름의 운동성은 이러한 정보량을 증가시키기 보다는 감소 쪽으로 작용한다. 유사한 기호작용은 범주화시켜 처리하기 때문이다. 따라서 어느 한 부분이 부정확하게 의미처리 되더라도 필름의 단위와 단위 사이의 여백은 필름의 환유적 속성에 의해 쉽게 그 연결고리를 찾을 수 있다.

기술의 발달은 문자서사의 <작자-독자>의 관계를 <생산자-제작자-수용자>의 관계로 전환시켰다. 이것은 기호의 의미작용 측면에서 능동적인 수용자에서 수동적인 수용자로의 변모라고 할 수 있다. 문자서사의 독자인 경우는 자의적인 <기표-개념-이미지> 체계를 적극적으로 연결하는 작업을 통해 가능해진다. 그러나 영상서사의 경우 <기표-개념-이미지>의 관계가 유착되어 있어 화면영상을 통한 유상 개념과 유상 이미지의 연결이 자동적이고 기호의 어느 한 요소를 검색하지 못하더라도 의미처리에는 별 무리가 없다. 이러한 양상은 제작자이 제작 과정에서 작자의 사고와 정서를 일상적인 용례의 범주로 편입시켜 수용과정에서 즉각적이며 자동적인 의미처리가 이루어지도록 한다. 이로 인해 감상단계에서도 문자 텍스트의 경우 독자마다 개별적인 미적체험의 세계가 형성되는 반면 영상서사의 경우에 수용자간의 미적체험세계가 유사한 성격을 지니게 된다.

실제의 세계와 영상서사를 통해 현시되는 이미지는 다르다. 영상서사는 관찰자의 위치에 따라 대상이 작아지거나 커질 수도 있고 빛의 파장에 따라 색상이 달라질 수도 있다. 그런 측면에서 보면 유상 이미지는 실제의 입체적 대상을 평면으로 옮겨 놓은 것으로 머리에 저장된 대상의 이미지와 일대일 대응을 이루기에는 난점이 존재한다. 그럼에도 불구하고 수용자는 영상서사의 유상 이미지와 실제 세계가 동일한 크기, 동일한 색상으로 존재한다고 믿는다. 이로 인해 수용자는 유상 이미지를 실제 대상으로 인식하며 두뇌 속의 이미지로 연결하여 의미를 파악하고자 한다. 이것은 영상서사에 드러나는 유상 이미지와 수용자가 이미 알고 있는 이미지 사이에 범주를 만들어 대응시키기 때문이다.⁷⁴⁾ 이때 세밀한 부분의 차이는

74) 조지밀러, 『언어의 과학』, 강성범, 김성도 옮김 (민음사, 2002), pp. 211~223.

간과된다. 이러한 적용방식은 의미 검색 과정에서 즉각적으로 이루어지며 수용자가 의미를 자동적으로 환기하도록 한다. 그러므로 영상서사에서는 수용자의 의미 형성이 훨씬 용이해진다고 할 수 있다. 이것은 수용자가 유상 이미지에 자신의 체험이나 배경지식을 결부시키고 감상의 세계로 나아가기가 용이해진다는 뜻이기도 하다. 감상은 영상서사로 인해 환기된 정서를 바탕으로 이를 자신의 경험구조와 결합시킴으로써 이루어진다.

인간은 외부자극에 대해 끊임없이 반응한다. 이 반응은 파동의 성질로서 인간도 생래적으로 파동을 지니고 있으면서 또한 이를 처리할 수 있는 능력도 지니고 있다. 영상서사의 파동이 인간의 생래적 파동과 만나면서 강화·회절 되는 현상이 정서이다. 그렇다면 정서가 사회적으로 소통되는 체계에서 의미처리 될 수 있는지가 문제이다. 파동 자체는 인간의 생래적으로 존재하는 현상이다. 그러므로 파동 자체를 형성시키거나 없앨 수는 없을지라도 이를 강화시키거나 변형시킬 수 있다. 또한 사회적 학습과정을 통해 파동의 성질을 일정한 방향으로 유도할 수도 있다.

수용자의 자극물에는 영상서사와 외부적 환경이 존재한다. 텍스트를 포함한 외부환경의 자극에 수용자들은 끊임없이 반응한다. 그러므로 영상서사에서 환기되는 정서가 수용자들에게 자극되기 위해서는 영상서사를 제외한 다른 자극물로부터 수용자들을 적절히 분리해낼 필요가 있다. 다시 말해 수용자들을 영상서사의 해석된 의미나 확장된 의미에 집중하도록 해야 한다. 물론 이 과정에도 수용자의 정서는 외부적 환경에 끊임없이 반응한다. 그러나 영상서사에서는 수용자의 정서가 계속 반응하고 있다는 사실만으로 끝나서는 안 된다. 반응하는 정서를 다시 언어로 재생성할 수 있어야 한다. 정서를 언어로 재생성하는 과정은 반드시 두뇌의 처리 과정을 거쳐야 하고 이는 영상서사의 해석된 의미를 바탕으로 해야만 한다. 만약 불연속적이며 소통체계가 완성되지 않는 영상서사를 바탕으로 할 경우 정서는 전체 의미와는 무관하게 특정 영상기호에 대해서만 반응하여 오독의 결과를 낳는다.

수용자가 영상서사를 감상하기 전에 선행해야 하는 작업이 의미파악이다. 그렇지 않으면 영상서사의 자극이 감정만을 양산(量産)하게 되어 예술로서 가치를 상

실하게 되기 때문이다. 그러나 의미처리가 이루어졌다 하더라도 영상서사는 문자서사에서 거쳐야 되는 감상과는 그 양상이 다르다. 영상서사는 영상기호의 유상성으로 인해 수용자가 의미를 파악하려고 적극적으로 노력을 하지 않아도 의미처리와 그에 따른 감상이 이루어진다. 더구나 영상기호는 화면영상에서 현시되는 요소를 통해 직접적이고 구체적으로 의미를 형성한다. 이는 영상기호의 메타적 성격이 강함을 의미하며 영상기호의 이러한 특성들은 감상에서도 구체적이며 현실적인 미적체험 세계를 형성하도록 한다.

유상성에 의한 연결은 문자서사의 경우처럼 사회적으로 통용되는 문법적인 체계를 필요로 하는 것이 아니라 대상에 대한 물리적 속성을 어느 정도 사실화 시키면서 부각시켰느냐가 관건이다. 따라서 영상서사의 기호작용은 지각적 특성을 기반으로 하기 때문에 사회적·문화적으로 학습이 필요한 약호체계와는 다소 무관하다. 이러한 점은 영상서사의 의미 확장 측면에서 한계점을 지니고 있지만 반면 문자서사보다 문법적 측면에서 더 많은 자율성이 발휘된다. 즉, 사회적, 문화적 약호보다 지각에 기초한 약호체계는 영상서사의 통사구조 예측성을 높이지만 선택의 범위가 제한적이지 않아 정보의 긴장성을 유지하게 된다. 따라서 영상서사가 예술로서의 가능성을 갖게 된다.

수용자 입장에서 영상서사의 감상은 곧 정보의 처리를 의미하게 된다. 처리된 정보는 수용자의 측면에서 보면 영상서사의 적절한 해석이다. 그러나 정보로서 의미를 처리해야 하는 영상서사의 자극은 단선적이기보다는 복합적이며 기술의 개입으로 운동성을 지니고 있다. 그러므로 영상서사에서 생성되는 정보는 문자서사에 비해 과다해진다. 그러나 이런 과다한 정보는 다시 기술의 도움으로 인간이 쉽게 지각할 수 있도록 일정한 범위를 형성한다. 다시 말해 필요 없는 정보는 지각 범위 이하로 떨어뜨려 정보처리에서 제외한다. 그럼으로써 전체적으로 의미 있는 정보에 대해서는 쉽게 지각하거나 인지할 수 있도록 한다. 따라서 영상서사의 정보는 기계적인 과정을 통해 실제 이미지의 직접적인 자극보다 인체의 정보처리에 맞게 다듬어짐으로써 의미 처리가 더 빨리, 더 쉽게 이루어진다고 할 수 있다. 이

러한 정보는 영상서사의 의미처리 과정을 통해 변수에 대한 오류를 줄이며 의미 처리가 순조롭지 않은 기호에 대해 상호 보완적인 작용을 하여 전체적으로 의미 파악이 쉽게 이루어지도록 한다.

영상서사의 소통은 반드시 일반언어를 매개로 하는 문학의 소통 모델과 같다고 할 수 없다.⁷⁵⁾ 그러나 지금까지 영상서사에 대한 수많은 분석들이 일반 언어학적 방법을 기초로 접근을 해왔다고 할 수 있다. 영상 제작은 기술매체를 이용하여 현실과 유사한 내용을 재현·지각 차원에서 문법화 한다. 그렇지만 해석된 한 편의 영상서사는 사회적으로 허용되는 소통체계를 중심으로 언어화가 이루어져야 한다. 왜냐하면 수용자는 해석된 영상서사를 통해 그 텍스트의 적절성 여부를 평가해야만 하기 때문이다. 이것은 수용자가 영상서사의 줄거리나 플롯의 적절성 여부를 판단할 수 있어야 함을 의미한다. 즉, 해석된 영상서사를 기준으로 해석되지 않은 영상서사를 살펴보면 기법과 개별기호들의 작용이나 배열의 적절성이 드러나기 때문이다. 이러한 과정을 거쳐 영상서사의 올바른 감상이 이루어진다.

다음은 광고의 한 예이다.

- ① 화면 전체에 시합을 알리는 호루라기 부는 심판 얼굴이 클로즈업 된다.
- ② 시작과 동시에 많은 군중들이 양쪽에서 축구 시합장으로 몰려든다. 수많은 군중으로 인해 축구 시합장은 엉망이 된다.
- ③ 한적한 카페 테이블에 사람처럼 토끼들이 편하게 앉아 커다란 스크린을 통해 이 시합을 보고 있다.
- ④ 엉망이 된 축구 시합을 심판이 제지하려고 축구를 하는 군중들에게 엘로우 카드를 이 쪽 저 쪽으로 보인다. 그러나 군중들은 아랑곳하지 않고 모두 제멋대로 경기를 진행시켜 나간다. 심판은 어쩔 줄 몰라 한다. 이때 내레이션이 나온다. “이래서, 이래서 축구는 11명”
- ⑤ 벌거벗은 의인화된 토끼가 화면 한쪽에서 제멋대로 행위를 취함으로써 시선을 끈다. 이때 반대쪽에서 경관 2명이 등장하여 토끼를 잡으려 하

75) 움베르토 에코, 『기호와 현대예술』, 김광현 옮김 (열린책들, 1998), p. 300.

고 토끼는 달아난다. 내레이션이 이어진다. “섬은 12명으로”

⑥ 내레이션 목소리가 여성으로 바뀐다. “인원제한, 재미 무제한”

⑦ 축구 골대 앞에서 11명의 토끼들이 도열되어 사진을 찍는다. 이 화면 위로 내레이션과 자막이 동시에 추가된다. “이상한 나라의 섬”

위의 예시에서는 동화상과 자연언어, 음악이 매우 산만하고 이질적으로 결합되어 있다. 더구나 광고 대상을 감추고 의인화된 토끼와 사람의 등장과 역할 교체로 인해 매우 환상적인 분위기를 부각시키고 있다. 그럼으로써 수용자로 하여금 호기심 유발과 의미 처리의 적극성을 부여하고 있기도 하다. 하지만 이 텍스트에서는 과도한 비유를 사용함으로써 상식적 수준의 사회적·문화적 소통체계가 파괴되고 있다. 이러한 양상은 수용자로 하여금 이면에 감추어진 내용을 유추하기가 어려워 결국에는 모호한 정보를 전달하고 있는 것처럼 보인다.

이 광고는 인터넷 커뮤니티 사이트 홍보물이다. 자사 인터넷 이용과 관련된 특성을 중심으로 비유적으로 표현한 것이다. 즉, 자사 인터넷 커뮤니티 사이트는 매우 한정되고 특별한 고객을 위한 장소라는 의미를 부여하고 있는 것이다. 이를 구체화 시키는 방법으로 자사 제품을 이용하는 고객은 의인화된 토끼로 다른 사이트를 이용하는 고객들은 축구시합장에 등장하는 수많은 군중으로 표현하고 있다.

사회적으로 가치 있게 이용되는 것은 많은 사람들이 맹목적으로 선호하게 되며 과도한 욕심을 부리게 된다. 그러나 그에 대한 가치를 모르거나 필요가 없는 경우 혹은 이미 이러한 것을 취득한 경우라면 이에 대해 무관심해지거나 여유를 부리게 된다. 수많은 군중들의 열띤 축구 시합을 토끼가 특혜를 받은 상류층처럼 여유롭고 편안히 앉아서 관람하고 있다. 그러나 군중들은 축구 시합장에서 축구를 하는 것이 아니라 수단과 방법을 가리지 않고 축구공을 차지하기 위해 혈안이 되어 있다. 처음에는 축구가 목적이었는지 모르지만 지금은 오직 축구공을 한 번만이라도 차지하기 위한 각축전에 지나지 않는다. 이러한 각축전은 점점 과도해지고 모든 규율은 엉망이 된다. 심지어 심판도 소용없다. 결국 모두 다 제멋대로여서 경기는 엉망이 되고 심판도 올바른 진행을 포기한다.

이때 “이래서, 이래서 축구는 11명”이라는 내레이션이 제시된다. 올바른 시합을 진행시키기 위해서는 그에 맞는 규율과 인원이 있듯이 이용자들이 사이트를 제대로 활용할 수 있도록 인원을 제한시킨다는 의미이다. 이러한 점을 통해 자사 인터넷 사이트는 일정한 규칙과 규율을 바탕으로 운영되고 있으며, 이러한 규칙이 적용되더라도 즐기는 데는 전혀 문제가 안 되고 오히려 즐거움이 더욱 배가되고 있음을 보여준다. 그리고 마지막 전개에서 축구 골대 앞에 도열되어 있는 토끼들의 동화상과 “이상한 나라의 SUM(섬)”이라는 자막을 통해 이 사이트의 특징을 정확하게 부각시키려고 한다. 즉, 이 인터넷 사이트는 12명의 소수 동우회의 모임들로 구성되는 소통 매개로서 다른 사이트와는 전혀 다른 재미와 흥미를 제공하고 있다는 것이다.

위의 예시는 동화상, 자연언어가 매우 비유적이다. 따라서 수용자로 하여금 의미파악은 대부분 표층적 체계에서의 부분적인 의미파악만을 유도한다. 즉, 광고하는 대상에 대한 정확한 파악이 이루어지지 않기 때문에 위의 예시의 의미파악이 이루어지지 않는다. 하지만 표층적 체계를 파악하게 되면 인터넷 커뮤니티 사이트의 운용방식이 차별화됨을 홍보하는 것을 알게 된다. 이를 위해서는 일상 언어의 약호체계를 사용하여 유기적으로 재조직해 나가야 한다. 이러한 과정을 통해 의미가 처리됨으로써 전체적 구성과 기법, 자연언어의 사용 등의 적절성을 평가하게 된다. 영상서사는 동화상과 자연언어, 음악의 결합체로 자연언어의 약호체계를 사용하여 통사처리하기에는 미비점이 존재하지만 결국에는 일상언어의 약호체계를 사용하여 구성할 수밖에 없다. 이는 사회적 용례 범위에서 의도를 파악하게 됨을 의미하며, 이러한 관계를 통해 구성기호의 사용과 기법 등의 적절성 여부를 확인하게 된다.

4. 심층적 의미의 창조적 인식화

영상서사의 의미를 처리하기 위해서는 일상언어의 약호체계를 사용하여 유기적으로 재조직해 나가야 한다. 이러한 과정을 통해 처리된 의미는 전체 구조와 구성기법, 개별기호들의 사용 등과의 적절한 관계성 속에서 생성된 것이다. 영상서사는 동화상과 자연언어, 음악의 결합체로 일상언어의 약호체계를 사용하여 통사처리 하기에는 미비한 점이 존재하지만 결국에는 일상언어의 약호체계를 사용하여 구성할 수밖에 없다. 따라서 영상서사의 전개가 비유기적이며 단절적 양상을 보이더라도 작가의 의도를 확인하여 이를 다시 사회적, 문화적 범위 내에서 파악해야 한다.

영상서사에서 구성기호인 동화상과 자연언어, 음악과 영상기호가 적절히 해석되었다 하더라도 감상이 끝난 것은 아니다. 감상은 영상서사에서 환기시키는 작가의 의도가 수용자의 경험과 결합될 때 이루어지기 때문이다. 이때 경험이란 수용자가 사회적, 문화적으로 학습된 직접, 간접의 모든 지식으로서 지식 그 자체가 아니라 다시 재구성된 정보를 의미한다.⁷⁶⁾ 따라서 수용자는 텍스트의 해석을 통하여 수용자가 지닌 모든 지식을 다시 재구성시킴으로써 이에 맞는 반응 양상을 드러낸다. 이러한 과정을 통하여 인식의 창조적 심화와 올바른 감상이 이루어진다.

그러나 영상서사의 텍스트를 해석하고 난 후 수용자의 경험에 의해 재구성되는 감상은 문자서사와는 그 양상이 다르게 드러난다. 문자서사에서 해석된 의미는 독자 자신의 경험구조와 연결시켜 미적체험의 구체적인 세계를 형성시키기가 영상서사 보다는 어렵다. 왜냐하면 문자 기호작용으로 인한 이미지의 구축은 실제 체험된 경우를 제외하고는 그 형태나 형상이 추상적이거나 개괄적인 특성을 지니기 때문이다.⁷⁷⁾ 반면 영상서사에서는 유상적 특성으로 인해 매우 구체적이며 사실적인 이미지를 현시하고 있어 수용자는 이에 토대를 두고 미적체험 세계를 구축한다.

76) 비고츠키에 의하면 지식은 객관적으로 주어진 세계를 여과 없이 모사(模寫)하는 것이 아니라 각 인식의 주체에 의하여 적극적으로 구성되며, 그러한 구성의 관여 없는 절대적인 세계로의 접근이 불가능하다는 점을 밝히고 있기도 하다.

77) Ronald W. Langacker, 『인지문법의 토대』, 김종도 역 (도서출판 박이정, 1999), pp. 78~81.

텍스트의 사고와 정서가 독자 자신의 경험과 결합된다는 것은 과거의 불특정한 경험과 무작위로 결합한다는 뜻은 아니다.⁷⁸⁾ 인간이 어떤 것을 매개로 무엇을 환기한다는 것은 인접성에 의한 것이거나 유사성에 의한 것이다. 이는 곧 연상에 의해 사고가 중심으로 작용함을 의미한다. 인접성이나 유사성은 문화적 배경과 밀접한 관련이 있으며, 수용자와 환경과의 심리적 거리감이 존재함을 뜻하기도 한다. 그러나 만약 영상서사의 의미를 처리하여 감상한 후 형성되는 미적체험의 세계가 기술의 도움을 받아 수용자를 중심으로 현시된다면 수용자는 이를 실제처럼 느끼게 되고 소통구조는 다시 변화를 일으키게 된다. 원래 계기가 되었던 텍스트와 미적체험의 텍스트가 공존함으로써 수용자가 원하는 한 새로운 텍스트가 끊임없이 재생산되기 때문이다. 따라서 영상서사의 수용은 끊임없이 열린 구조를 지향한다.

문자서사의 경우 독자가 텍스트를 수용한 후 두뇌 속에서 이를 재구성한다면 영상매체에서는 수용자의 선택에 의해 새로운 텍스트를 창조해 나갈 수 있다.⁷⁹⁾ 그러므로 기술의 발전에 따라 영상서사에서의 미적체험은 내적·외적 자극에 따라 만들어지는 완결된 심리적 세계이며 동시에 미적 욕망을 충족시키기 위한 행위를 할 수 있거나, 미적 욕망을 체험할 수 있는 세계가 구현될 수 있다.⁸⁰⁾

78) 루돌프 아움하임, 『예술심리학』, 김재은 옮김 (이화여자대학교 출판부, 1998), pp. 488~489. 심리학은 외부대상을 지각하고 처리하는 방식이 자기의 정서, 욕구, 자세에 따라 영향을 받는다는 사실을 구체적으로 제시하기 시작했다고 밝히고 있다.

79) Friedman, T. "Making Sense of Software : Computer Games and Interactive Ttextuality", in Jones, Steve, ed., Cybersociety : Computer-Mediated Communications and Community. London : Sage Publication. 1995. pp. 73~89. 문자서사는 구조적 완전성, 확정성을 지향하는 환경된 형식으로 이야기의 진행에서 해석 및 의미 창출 이상의 수용자의 개입을 허용하지 않는 반면, 디지털 내러티브에서 이야기는 이용자의 개입이 있어야만 발생하며 또 진행할 수 있다. 따라서 디지털 내러티브에서 이용자는 상호작용을 통해 일련의 이야기 요소들을 선택함으로써 새로운 이야기를 창출해 낼 수 있게 되며, 디지털 내러티브는 선택적 플롯, 다원적 엔딩과 같은 전통적인 내러티브와는 다른 기능을 갖는다. 따라서 디지털 내러티브는 변형가능성, 유동성을 가진 것으로 논의하고 있다

80) 한순미, 『비고츠키와 교육 문화-역사적 접근』 (교육과학사, 1999). pp. 82~83. 비고츠키는 사고의 발달을 논하면서 자발적 개념과 과학적 개념의 대립을 설정하고 이들의 상호작용을 주장한다. 그의 자발적 개념은 경험의 결과이며 역사의 일부로서 살아가는 동안 여러 가지 사물들을 만나며 그것들을 사고방식에 교응시킨다. 또한 과학적 개념은 사회적

이러한 소통구조의 경향은 인터넷이라는 통신망에서 이루어지는 하이퍼텍스트 소설 창작의 경우를 통해서도 확인할 수 있다.⁸¹⁾ 현재는 기술의 미비로 문자를 이용한 통사구조의 전개방식의 변화와 다수의 작자에 의한 연쇄 창작 정도에 머물고 있지만 기술이 발달하게 되면 결국은 작자와 수용자의 사고와 정서만이 유일하게 가치를 지니게 되며, 제작과정에서의 제작자 역할은 전부 기계적인 도움으로 생략하게 된다고 할 수 있다. 그리고 수용자의 감상에 따라 새로운 영상서사가 탄생하게 될 것이다. 다시 말해 영상서사의 소통은 중간 과정인 제작과정이 전부 생략되어 매우 단순한 구조로 변하게 되고 생산자의 의도보다 수용자의 의도가 중심이 되는 영상서사가 탄생될 것이다. 이러한 소통구조에서는 생산자의 의도를 반영하는 영상서사의 가치가 희소되기도 한다.

그러나 아무리 기술이 발달을 하여도 결국은 작자의 사고와 정서에 대한 의미처리가 우선이라고 할 수 있다. 의미처리가 이루어져야만 감상을 통한 미적체험의 세계가 형성되기 때문이다. 이때 수용자의 감상능력을 고양시키기 위해 필요한 것이 유추를 통한 미적체험 세계의 형성이다. 수용자는 해석된 영상서사에서 자신의 위치를 찾아 미적체험의 세계를 설정함으로써 축적된 정서를 드러낼 수가 있게 된다.⁸²⁾ 수용자는 동화상과 자연언어, 음악사용의 적절성을 평가하면서 정서가 자

요구의 결과로서 학습을 통해 일반적 지식과 과학적 개념들을 학습하나 그것들에 대한 특수한 일상적 지식을 갖지 않음으로 해서 실제 세계에서 그것들을 사용할 수 없다. 비고츠키에게 있어 두 유형의 개념은 사고의 발달에 연결되어 작용한다. 과학적 개념은 자발적 개념의 기반을 갖지 않으면 발달할 수 없으며 자발적 개념들을 의식적으로 체계화시킴으로써 자발적 개념에 의식과 의지작용을 가져다 준다. 따라서 영상서사의 수용자는 텍스트의 전개에 따른 의미파악을 통해 표층적, 심층적 의미 층위를 상호 연결시키게 되며 이때 연결은 사회, 문화적 기반을 바탕으로 한다. 그러므로 미적체험은 사회적, 문화적 배경으로 형성하게 된다.

81) 유현주, 『하이퍼텍스트』 (연세대학교출판부, 2003). 이 책에서는 다매체의 상호소통 양상을 이용하여 하이퍼텍스트 창작의 여러 유형을 제시하고 있다.

82) 최동호, 권혁웅외, 『영화속의 혹은 영화 결의 문학』 (모아드림, 2003). p. 57. 이 책에서는 다매체에 의한 미적체험의 세계에 대해 논의하고 있는데 이러한 점은 영상매체에서도 공통적으로 발생하는 특성이라 할 수 있다. 기술된 내용은 다음과 같다. “실재와 미적체험의 경계가 모호해지고 우리는 실재 속에서 미적체험의 그림자를 느끼고 미적체험 속에서 실재의 옷을 입히고자 한다. 수동적으로 읽는 독자에게 작중 현실의 상상력은 현실과 분리된 미적체험이었으나 직접 참여해서 체험하여 몰두하는 독자에게 미적체험현실의 상

극받을 수도 있고 또한 개별 구성기호들이 통합작용을 통해 형성되는 전체 의미의 유추와 미적체험 세계의 형성과정을 통해 정서가 발생할 수도 있다. 이 두 경우 모두 감상의 방식이라 할 수 있는데, 영상서사 자체에 대한 반응과 수용자의 경험구조 중 어느 부분을 중점적으로 다룰 것인지에 대한 판단은 수용자의 몫이다.

결국 영상서사에서는 수용자가 텍스트를 객관적으로 받아들였는가의 문제보다 어떤 반응을 드러내고 있는가가 더욱 중요해질 수밖에 없다. 왜냐하면 영상서사에서는 텍스트를 감상한 후 형성되는 미적체험을 통해 반대로 수용자가 의미를 올바르게 파악했는지 여부가 드러날 수 있기 때문이다.

다음은 봉준호 감독의 영화 『살인의 추억』의 전개과정이다.

- ① 잘 익은 벼가 황금 물결치는 가을 들판의 농수로에서 두 손이 뒤로 묶인 젊은 여자의 사체가 발견된다. 현장에 출동한 박두만 형사의 눈에는 그저 그런 살인 사건으로 비친다. 현장에서 뚜렷한 물증도 확보하지 못했고 비슷한 수법의 전과자, 인근지역 우범자를 찾은 끝에 용의자를 붙잡아 신문을 하고 현장 검증도 하지만 그를 범인으로 단정하기에는 결정적인 단서도 없다.
- ② 그 때 이 사건 수사본부에 서태윤 경장이 부임해 온다. 사건을 해결해 보겠다고 서울의 엘리트 형사가 자원해온 것이다. 그는 과학수사를 지향하면서 형사의 육감이나 범인의 자백에만 의존해서는 안 된다고 큰소리친다. 예컨대 용의자의 신발을 가지고 범행 현장 부근에 자국을 만들어 놓는 것이나, 범행의 시나리오를 형사가 용의자에게 주지시키는 것은 검찰이나 공판정에서 여지없이 깨지고 만다고 핀잔을 준다. 아니나 다를까 기자들이 몰려든 현장검증 자리에서 유력한 용의자 백광호(백

상력은 현실과 구분되지 않는 또다른 현실이다. 그러므로 미적체험현실의 미적체험이란 그것에 몰입되어 미적체험의 사물들을 실제적 사물로 느끼도록 하는 오히려 더욱 탁월한 면모를 보여주는 어떤 것을 지시한다. 미적체험은 실제로 존재하는 사물이나 대상에 대한 재현이나 표상이 아니라 오히려 그 반대방향으로 진행되면서 어떠한 사실성과도 무관하게 존재하는 시뮬라르크이다.”

치)가 범행을 부임하고 수사본부장은 그 책임을 물어 전격 해임된다.

- ③ 새로 부임한 신동철 서장은 서태운 형사에게 힘을 실어준다. 서형사의 추리에 따라 전경 2개 중대를 풀어 일대를 수색한 끝에 또 다른 희생자를 발견한다. 박 형사는 "서류(사건 기록)는 거짓말을 하지 않는다"는 서형사가 아니꼽기만 하다. 그는 미국 FBI와 한국 경찰을 비교하기를 "미국은 땅이 넓어 머리를 굴려야 하지만, 땅이 비좁은 한국에서는 두 발로 뛰어다녀야 한다"고 강변한다. 두 사람의 신경전은 종종 서장이 보는 앞에서 떡살을 잡는 싸움으로 발전한다.
- ④ 1980년대 중반. 대통령이 행차할 때 학생과 주민들이 연도에 늘어서 환영해야 했고, 야간에는 민방공 훈련이 실시되던 시절이다. 비 오는 날 젊은 여자를 대상으로 사건이 벌어지는 것에 착안하여 비 오는 날이면 여경에게 빨간 옷을 입혀 현장 부근에 투입하기도 했지만 아무 성과가 없다.
- ⑤ 성폭행 현장에 범인의 음모가 한 오라기도 떨어져 없다는 점에서 범인이 무모증이 아닐까 의심한 박형사는 심지어 목욕탕 안에 들어가 범인인 듯 싶은 사람을 쫓는다.
- ⑥ 수사본부에서 일하는 여경이 범행이 일어나던 날이면 라디오 방송에서 유재하의 "우울한 편지"가 신청곡으로 방송되었다는 말을 한다. 주소를 적은 신청엽서를 찾으러 방송국으로 달려가지만 이미 쓰레기통을 비운 뒤이다.
- ⑦ 답답해진 박 형사는 점집을 찾아가 경찰서 정문에 문제가 있다는 말을 듣고 정문의 위치를 바꾸자고 건의하는가 하면 허수아비(제웅) 부적을 세우고, 사건 현장에 가서 종이에 떡물을 붓고 범인의 얼굴이 드러나기를 고대한다. 그 때 으스스한 산 속에서 여성 속옷을 늘어놓고 자위행위를 하던 남자를 뒤쫓아 가보니 석재공장에서 일하는 중년 남자이다. 중병에 걸린 부인을 간병하던 그가 공기 좋은 곳에서 생리적 욕구를 변태적으로 해소하려다 누명을 쓸 뻔한 것이다.
- ⑧ 사건 수사의 중압감 때문에 박 형사는 괴로움에 빠진다. 살인 사건은 계속 발생하고 증거 수색을 위해 전경을 차출하려 해도 시위진압에 동

원되어 허탕 치기 일쑤이다.

- ⑨ 어느 비 오는 날 라디오 방송에 문제의 노래가 흘러나오고 재빨리 방송국에 달려간 여경이 신청엽서의 주소를 알려온다.
- ⑩ 희망곡 신청자 박현규는 군대를 제대하고 공장에서 일하는 암전하게 생긴 청년이다. 구사일생으로 살아난 여성 피해자가 범인의 손길이 매우 부드러웠다는 진술을 한 터라 두 형사는 그를 진범으로 단정한다. 그러나 한사코 부인하는 박현규를 종전의 백광호처럼 가혹수사를 하지 못한다.
- ⑪ 증거를 확보하기 위해 현장에서 채취된 정액 샘플을 박현규의 것과 대조하기 위해 미국 수사당국에 DNA 검사를 의뢰한다. 또한 백광호가 또 문뜨문 주절거리는 내용은 범행현장에서 목격한 내용임을 수사진은 알게 된다.
- ⑫ DNA검사 결과를 기다리던 중 당시 사회문제가 되었던 부천서의 성고문 사건 뉴스 때문에 술 마시던 조용구 형사와 주민들 사이에 몸싸움이 벌어진다. 그때 백광호는 자기를 괴롭히던 조형사를 못 박힌 각목으로 내리치고 겁이 나서 도망치다가 열차에 치여 죽고 만다. 유력한 목격자를 잃고 서태운 형사는 허탈해 한다. 그리고 조형사는 파상풍으로 한쪽 다리를 절단하게 된다.
- ⑬ 서태운 형사는 미국에 보낸 박현규의 DNA 검사 결과에 기대를 하면서도 그 결과와는 무관하게 박현규가 범인이라고 단정짓는다. 그러나 막상 미국에서 도착한 검사결과는 박현규가 아니라고 하면서도 그럴 가능성도 있다는 모호한 결론을 짓는다.
- ⑭ 사건 수사에 절망한 박 형사는 경찰을 그만 둔다. 10여년이 지난 어느 날 녹즙기 회사의 간부가 된 박두만은 화성 부근을 지나다가 옛날 사건의 현장인 농수로를 찾아간다. 그 때 길을 지나가던 소녀가 뭘 하냐고 묻고 며칠 전에도 낯선 아저씨가 그곳을 들여다보고 있었다고 말한다.



위의 예시는 동화상, 자연언어, 음악 기호의 표층적 층위에서 살펴보더라도 별 반 무리 없이 전개되고 있다. 즉, 필름의 전개가 순차적이며 일상 지각구조에 따라 유사성을 이루면서 전개를 해 나가고 있다. 따라서 이 텍스트를 수용하는 시청자의 경우 대다수가 표층적 체계에서 쉽게 이해하려고 할 것이다. 어느 조용하고 한적한 서울 근교에서 우연히 연달아 발생하는 연쇄 살인사건과 그 해결과정을 그린 텍스트에 지나지 않기 때문이다.

하지만 이 텍스트가 전개되면서 수용자로 하여금 몇 가지 의문점을 유발시키는 부분이 있다. 이러한 의문점은 시각적 자극으로 전개 중간 중간에 지속적으로 제시되거나 자연언어를 통해 강조된 억양이나 특이한 발성에 의해 부각된다. 그리고 이러한 의문점은 텍스트가 끝나도 그 해답을 표층적 체계에서 발견하지 못한다. 그렇다면 이를 해결하기 위해서는 결국 텍스트의 심층적 체계에서 살펴봐야 한다. 이때 미적체험과 유추가 필요하다. 표층적 체계에서 드러난 단서를 토대로 수용자의 지식이나 경험구조와 연계시켜 새로운 의미를 형성해야 하기 때문이다.

우선 이 텍스트를 심층적 체계로 인도하는 가장 큰 단서는 살인 현장에서 공통으로 발견되는 빨간색이다. 빨간 옷을 입은 여자, 빨간 우산을 든 여자 등 범죄는 빨간색과 연관된 성범죄로 드러난다. 그러면서 이에 대응하는 두 주인공의 서로 다른 방식은 이 텍스트에서 큰 두 축을 이룬다. 따라서 위의 예시의 미스터리는

수용자로 하여금 자연스럽게 빨간색과 연결된 모든 경험을 토대로 다음과 같이 감상의 세계가 재구성된다.

- ① 한국산업사회가 고도로 발달하면서 경제는 풍요로워지고 있지만 여전히 남북한의 대립구조가 존재하고 있다. 이런 와중에 생산의 현장에서는 끊임없이 여기저기서 이데올로기로 인한 색깔론이 거론되고 있다. 이들의 연계는 매우 밀접하면서 유혹적이다. 그러나 이들의 관계를 눈치채고 이에 대한 탄압이 은밀히 자행되는 일이 벌어지게 된다. 이러한 상황을 정부는 전혀 눈치 채지 못할 뿐 아니라 그에 대한 상황과약도 제대로 알지 못하면서 애매한 국민들만 무고하게 괴롭힌다.
- ② 세월이 지나 국민들의 의식 수준이 높아지면서 이러한 문제들이 언론을 통해 표면화 된다. 이에 정부도 예전의 방식대로 일처리를 강행하는데 한계를 느끼게 된다. 시대가 바뀌면서 그동안 정부의 강압적이고 의도적인 방식들이 드러나고 무고한 이들의 희생 또한 드러난다.
- ③ 시대가 바뀌지만 이러한 경향들이 완전히 사라지는 것은 아니다. 새롭고 진보적인 세력이 있는가 하면 아직 과거를 답습하면서 보수적인 성향을 지닌 세력도 있다. 이들은 항상 대립적인 경향을 보인다.
- ④ 이러한 정부의 대립과 생산현장의 이데올로기 색깔론은 늘 국가의 모든 상황을 불안하게 몰고 간다. 그렇지만 1980년대 중반까지 국민들은 국가가 발전의 일로를 걷고 있다고 생각한다. 국민들은 감시와 독재 아래 있지만 이를 눈치 채지 못하고 모든 것이 순조롭게 발전을 거듭해 나간다고 생각한다. 하지만 그도 잠시 어수선하고 어려운 상황이 다시 국민들을 엄습하게 되고 암울한 시대가 이어진다. 어떤 세력에 의해 늘상 생산현장은 위협을 받고 정부가 눈치 채는 기껏 생산현장과 공산주의라는 이데올로기 관계 정도이다. 하지만 그 둘의 관계는 위협적인 경향으로 드러나지는 않는다. 오히려 이들을 위협하는 세력이 있고 매번 이들의 생존을 위협받게 된다. 정부는 위장전술도 펴 보지만 그 성과는 별 소득이 없다.

- ⑤ 정부의 이런 노력과는 상관없이 매번 생산현장은 위협을 받는다. 그렇다고 정부는 그 생산의 단절과 관련하여 구체적인 실마리를 발견하지도 못한다. 그와 관련하여 정부는 증거를 확보하기 위해 무고한 국민들을 의심하고 조사하기 시작한다.
- ⑥ 그러나 이러한 생산의 단절과 이데올로기에 대한 탄압은 이미 공개적으로 자행되고 있었다. 이를 정부가 눈치 채지 못하였을 뿐이다. 때늦게 정부가 이를 근절시키고자 하지만 이런 노력은 매번 시행착오를 겪거나 그 역량을 제대로 모을 수 없는 상황에 봉착한다.
- ⑦ 그러다가 전혀 다른 곳에서 새로운 세력이 등장한다. 무력적인 힘과 자본을 갖고 있는 이 세력은 매우 은밀하고 천천히 생산현장을 빠르고 간단하게 장악한다. 처음에는 기존 육성된 생산현장만이 그 목표였으나 점점 신생 생산현장에까지 무분별하게 세력을 확장시킨다. 지금까지 정부는 생산 현장이 공산주의자와 그를 신봉하는 이들에 의해 조정되고 있다고 생각해 왔다. 하지만 이들을 억압하는 새로운 세력이 있음을 지각하게 된다. 이 세력은 겉으로는 연약하고 평범해 보였지만 국민들을 불안과 공포에 떨게 하고 정부조차 우롱한다. 새로운 세력에 의해 모든 것이 조정당하고 있는 것이다. 그러나 정부가 이를 눈치 채고 제압하기에는 그다지 만만하지 않은 상대다. 정부는 마지막으로 미국이라는 나라에 기댄다. 지금까지 믿고 신봉해온 미국을 통해서 도움을 얻고자 한다.
- ⑧ 이런 상황을 급하게 수습하고자 정부는 많은 방법을 동원하지만 모두 실패한다. 그리고 국민들로부터 신임도 잃게 된다. 그리고 그렇게 믿고 의지하던 미국으로부터도 애매한 대답을 듣게 된다. 따라서 정부는 이러한 상황에 대해 포기를 하게 되고 새롭게 등장한 세력은 정당성을 확보하게 된다.
- ⑨ 다시 시대가 바뀌었다. 과거 정부의 반공이라는 이념은 이제 자본주의라는 이데올로기에 밀리게 된다. 하지만 시대가 바뀌어도 사회 곳곳에서 독재와 무력에 대한 추억과 움직임은 늘상 기회를 엿보고 있다.

위의 텍스트에서 알 수 있듯이 표층적 의미체계를 통해 재구성된 심층적 체계는 전혀 새로운 텍스트의 의미가 형성된다. 이러한 의미 형성은 수용자의 사회적·문화적 배경과 상징에 대한 인식을 필요로 한다. 따라서 텍스트의 실제적인 전개 내용을 토대로 수용자의 지식과 경험에 따라 새로운 의미가 형성하게 된다. 이러한 과정은 다시 수용자에 의해 능동적으로 구성되는 미적체험 세계의 양상에도 영향을 미치게 된다.

영상서사는 담화로서 소통을 목적으로 한다. 따라서 영상서사는 다른 사람에게 어떤 경험이나 의식의 내용을 영상기호를 사용하여 전달하고자 한다. 이때 정보를 전달하기 위해서는 생산자와 수용자가 알고 있는 범주에다 그 내용을 포함시켜야 하며 같은 기호처리 방식을 이용하여 의미를 형성시켜내야 한다. 따라서 상식적이고 사전적인 사회, 문화적 상호 소통의 경우에는 표층적 체계의 의미파악만으로도 가능하다. 따라서 위의 예시인 경우에도 표층적 체계를 통해서 텍스트의 스토리와 플롯만을 인지하여도 작자가 전달하고자 하는 의미를 유사하게 인식할 수 있다. 즉, 알 수 없는 힘에 의한 무분별한 살인과 그 살인의 비정상적인 매력을 찾아낼 것이며 이러한 것을 통해 수용자는 공포를 느끼게 될 것이다. 이때 표층적 체계의 파악은 동화상, 자연언어, 음악 기호의 개별작용과 영상기호의 통합작용의 상호관계를 이용하여 파악하게 된다. 하지만 심층적 체계는 반대로 동화상, 자연언어, 음악 기호 중 개별적인 단서를 이용하여 영상기호의 약호와 문법을 재조정하면서 의미를 찾아나간다. 그리고 이 과정에서는 상식적 수준의 사회적, 문화적 소통의 의미를 파악하고 나서 그것을 전제로 심화된 확장된 의미를 추적할 수 있다.⁸³⁾ 이때 표층적 의미를 매개로 심층적 의미세계로 이행할 수 있으나 그러한 의미 확장을 가능하게 하는 것은 표층적 의미층위에 묻혀있는 상징소와 승화작용을 일으키는 정서의 모티프라고 할 수 있다.

83) Wertsch, J.V.(1985), Vygotsky and the social formation of mind. Cambridge, M.A. : Harvard University Press. pp. 95~96.

V. 결 론

이 연구는 영상기호의 특성과 그 작용양상을 규명하고 영상서사의 의미화 방법과 소통구조를 분석하는데 목표를 두었다. 그 결과 영상서사는 영상기호를 사용하는 서사 양식으로서 문자서사와는 다른 통합적 생산과 수용의 구조를 함유하고 있음을 구명하였다. 이러한 특성은 매체기술의 발달에 힘입어 문자텍스트를 영상텍스트로 전환하여 수용자에게 전달하는 영상텍스트의 특수한 입체적이고 통합적인 소통과정에 의해 드러난다.

이 연구는 영상서사의 소통구조를 광범하게 고찰함으로써 영상시대의 새로운 텍스트의 질료(質料)의 작용을 보다 분석적으로 접근하고자 하였다. 이러한 시도는 21세기 영상문화 시대를 맞아, 가장 영향력이 있는 영상텍스트에 대한 연구의 필요성을 하나의 문제 제기 형태로 제시하는 의미를 갖는다. 이제 단계별 연구 결과를 요약하여 결론으로 삼고자 한다.

(1) 영상기호의 특성과 작용양상

영상서사는 동화상, 자연언어, 음악의 구성기호와 이들의 중심작용을 상보적으로 통합한 영상기호에 의해 구조화 된다. 이때 영상서사를 구축하는 동화상, 자연언어, 음악 기호는 실제 일상생활에서 통용되는 기호와 유사하지만 영상기술을 통해 재현된 유상적 특성을 지닌다. 이러한 기호들은 인간의 생래적인 지각 범위에 맞춰 보다 쉽게 자극되도록 인위적으로 가공된 기호이지만 개별성과 통합성을 작용방식으로 갖는다.

영상기호는 <화면영상(기표)/유상 이미지(이미지)/유상 개념(개념)>을 기호요소로 활용한다. 화면영상은 그림과 소리, 음악, 움직임 등을 모두 포함하며 시각적인 특성만을 가리키는 동화상과는 구분된다. 이때 화면영상을 통해 의미를 파악하고자 할 경우에는 문자기호처럼 두뇌작용을 통해 개념과 이미지를 부여하는 작업

을 거치지만, 문자기호와는 달리, 동화상과 자연언어를 상호 보완적으로 통합하여 그 범위 안에서 이미지와 개념을 생성한다. 즉, 영상텍스트에서는 화면영상을 통해 제시되는 동화상과 자연언어를 토대로 화면영상의 범위 내에서 유상 이미지와 유상 개념을 활용하여 기호의 연결작업을 한다. 이는 의미형성과 수용상에서 문자기호와는 다른 양상을 지니도록 한다.

영상서사에서 의미 확장방식은 문자서사와는 달리, 영상기호의 유상적 속성(화면영상-유상 이미지-유상 개념)과 개별 기호 간의 상보적 연결 관계를 통하여 <표층적 의미→ 심층적 의미> 층위로 이행하는 특성을 보인다.

영상서사에서 구성기호와 영상기호는 각기 상이한 개별작용을 한다. 동화상, 자연언어, 음악, 즉 구성기호 간의 관계와 영상기호 요소인 화면영상, 유상 이미지, 유상 개념은 서로 유기적으로 결합되어 있다. 그리고 구성기호와 영상기호는 서로 다른 층위를 이루면서 상호보완적인 관계를 유지한다. 이 두 기호 층위가 유기적으로 통합하는 경우는 두 가지이다. 하나는 개별기호가 서로 유기적으로 작용하면서 영상서사의 의미를 명료하게 객관화(상식화) 시키는 경우이다. 이렇게 형성된 영상기호는 표층적 층위에서 의미 작용을 한다. 다른 하나는 개별기호들이 총체적으로 통합되는 영상기호 층위에서 유기적으로 작용하는 경우이다. 개별기호의 내적 요소가 비유기적이더라도 영상기호로 통합될 때 유기적으로 작용할 수 있는 것은 개별기호의 상호보완성 때문이다. 따라서 심층적 의미는 동화상, 자연언어, 음악의 구성기호가 사전적이고 상식적인 의미를 벗어날 때 발생하며 이에 따라 영상서사도 세 가지로 유형화 할 수 있다. 즉, 자연언어를 심층적으로 확장시켜 운영 방식으로 채택하는 경우, 동화상을 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택하는 경우, 음악을 심층적으로 확장시켜 운영방식으로 채택하는 경우가 그것이다.

(2) 영상서사의 의미화 방법

영상서사의 의미는 내적으로는 구성기호의 상호작용에 의해, 외적으로는 영상기호의 문법화 과정을 통해 텍스트로 현시된다. 이러한 텍스트의 현시 양상은 사고

와 정서의 교용 양상에 따라 지시적인 맥락화와 추상적인 탈맥락화로 유형화된다. 그러나 영상서사의 의미화 방법을 고려할 때는 사고와 정서의 일체감과 대상에 대한 작자의 심리적 태도에 따른 사고와 정서의 상황을 함께 고려해야만 한다. 그 결과, 영상서사의 의미화 방법으로 맥락화 텍스트로는 순행적 구조와 풍자적 구조를, 탈맥락화 텍스트로는 병치적 구조와 반어적 구조를 제시하였다.

첫째, 대상에 대한 작자의 태도가 긍정적이든 부정적이든, 그 의미가 순차적으로 수용되어 심리적 일치감을 보일 때 순차적인 맥락화 텍스트가 구축된다. 이것은 상식적이고 일상적이며 보편화된 사회적 문법체계를 바탕으로 구성된 영상서사이므로 수용자가 손쉽게 의미처리를 할 수 있고 대상에 대한 지식과 정보 전달 능력이 전경화 된다. 그러므로는 예술성보다는 사실적인 정보 처리에 수월한 텍스트이다.

둘째는 대상에 대한 작자의 태도가 부정적이든 긍정적이든, 영상서사에서 두 개의 의미층위가 서로 대등하게 전개된다. 따라서 이 텍스트는 외적으로 드러나는 표층적 의미와 내적으로 작용하는 심층적 의미 사이에 심리적 전도가 발생한다. 하지만 사회적 소통체계를 따르고 있어 수용자 입장에서는 이러한 상충된 의미층위를 파악하는데 그다지 난해하지 않으며 심층적 의미 층위를 통해 일종의 깨달음 효과를 얻는다.

셋째는 대상에 대한 작자의 태도가 호응적 태도를 보이면서 정서가 중심일 때 다성적 탈맥락화 텍스트가 구축된다. 이 경우에는 정확한 의미처리가 이루어지지 않아도 우선적으로 수용자가 영상서사에 동화되는 현상을 보인다. 대부분 문자나 영상서사에서는 유니버스식 구성이나 동등한 비중을 지닌 이야기들이 교차, 혹은 교착적으로 삽입되는 형식으로 작품의 입체적 의미를 형성하여 의미 파악 시에 전체 구조에 대한 조망능력을 요구한다.

넷째는 대상에 대한 작자의 태도가 비호응적 태도를 보이면서 정서가 중심일 때 반어적 탈맥락화 텍스트가 구축된다. 이 경우에는 대상이 내포한 모순과 비논리, 그리고 반윤리적 사고나 정서가 문제가 되는데, 텍스트의 전 과정 속에서 수

용자가 인지과정을 거치는 동안 바람직한 사고나 정서의 발전이나 변화를 보이지 않는 특성을 보인다. 이런 영상서사는 부분적으로 정서가 강하게 드러나는 부분이 전체 의미에 큰 영향을 끼침으로써 그 의미를 전복시킨다.

(3) 영상서사의 소통구조

이 연구는 영상서사의 소통구조를 과정적 관점에서 접근하였다. 따라서 영상텍스트의 각 소통과정마다 영상서사의 특성이 함유되어 전체 영상서사의 소통구조를 형성하는 구조 요소로 작용한다. 영상서사의 소통구조의 특성은 다음과 같은 네 과정으로 해명된다.

첫째, <작자-제작자>의 과정은 영상텍스트 생산을 위한 연합적 다원성을 보여주는 과정이다. 이 단계에서는 문자텍스트를 창작하는 원작자와 그것을 다시 영상텍스트로 제작하기 위해 영상 서사물로 전환시키는 시나리오 작자가 영상텍스트 생산의 과정적 주체로 기능하는 단계이다. 이때 시나리오 작자는 원작자의 사고와 정서를 일차적으로 수용하는 주체로서 문자서사가 구체적인 행위와 유상 이미지 및 음악에 의해서 영상서사로 제작될 수 있도록 중간 매개체로서 역할을 담당한다. 이 과정에서 시나리오 제작자의 사고와 정서는 원작자의 그것과 독립적으로 존재하지만 원작자의 사고와 정서를 보편적으로 수용하면서도 주체적으로 해석하는 메타적 수용 기능을 발휘한다.

둘째, <제작자-영상서사>의 과정은 시나리오를 텍스트로 하여 제작자가 자신의 해석과 영상매체의 기술을 활용하여 영상텍스트로 전화시키는 과정이다. 이때 제작자에게는 시나리오를 객관적으로 수용할 수 있는 능력과 그것을 영상물로 극대화시킬 수 있는 영상매체의 활용 지식과 능력이 요구된다. 이 단계는 다시 <시나리오 수용-제작진의 개별 작업-편집(개별 작업의 결합)>과정으로 나누어진다. 이 단계에서 영상텍스트는 다수의 영상 제작자가 반복적인 수용과정을 거쳐 완성된다.

셋째, <영상서사-수용자>의 과정은 텍스트의 객관적이고 표층(면)적인 인식이

이루어지는 단계이다. 이 과정은 영상텍스트의 1차수용 단계로서 영상텍스트에 함유된 서사의 의미가 상식적 수준에서 파악됨으로써 2차수용의 심층적 단계로 나아가는 기본 정보를 추출하는 기능을 수행한다. 따라서 이 단계에서는 수용자의 인지구조 속에서 일상언어의 약호체계를 사용하여 텍스트의 의미를 보편적인 사회적 용례의 범위 안에서 파악하게 된다.

넷째, <수용자-감상>의 과정은 텍스트 해석의 최종적 수용단계이다. 이 단계는 수용자의 1차수용 결과를 바탕으로 유기적인 관점에서 수용자의 경험구조와 기대지평을 확장해 나가는 텍스트의 심층적 수용을 위한 재창조적 인식을 위한 심화과정이다. 이 과정에서는 텍스트의 객관적 인식을 토대로 한 미적체험과 상징성의 해석을 통한 감상이 이루어진다. 영상서사의 미적체험은 문자서사와는 달리 유상 이미지의 범주를 크게 벗어나지 않는다. 결국 이러한 특성으로 인해 수용자는 감상의 수월성과 대중성을 확보하게 된다.

따라서 영상서사의 소통과정은 원작의 생산에서 수용에 이르는 전 과정을 총칭하는 개념이라고 할 수 있다. 이러한 영상서사의 연구가 갖는 의의는 다양한 각도에서 조명할 수 있다. 첫째, 영상서사 연구는 첨단 기술매체의 도움으로 새로운 입체 영상텍스트의 수용과정은 물론 영상시대를 이끌어 나갈 새로운 약호화의 방법을 탐구함으로써 기존 예술의 창작과 수용의 한계를 극복할 수 있는 길을 제시할 수 있다. 둘째, 영상서사는 4차원적 시·공간의 특성 활용으로 서사텍스트의 생산영역을 확대시켜 줌으로써 다양한 텍스트의 생산 방법과 전략을 제시하여 영상예술의 발전에 기여할 수 있다. 셋째, 지금까지의 생산자 중심의 연구에서 탈피하여 수용자까지 포괄하는 광범한 연구를 통하여 영상서사의 소통구조를 총체적으로 인식하려고 노력한 것도 나름대로의 의의를 갖는다. 넷째, 영상서사에 대한 연구는 이 시대를 이끌어가고 있는 영상문화의 위상과 의의를 점검하는데도 의의를 둘 수 있지만, 나아가 그것이 제작과 수용의 차원에서 함축하고 있는 중요한 변화를 학문적 연구의 대상으로 끌어들이는 점에도 가치를 둘 수 있을 것이다.

그럼에도 불구하고, 이 연구는 급속도로 발전하는 매체 기술과 영상과학의 성장

으로 끊임없이 수정 보완될 한계를 안고 있다. 영상기술의 발달에 따른 새로운 양식의 영상서사가 계속 등장하고 있고 영상텍스트의 생산과 수용의 방법이 진보함으로써 지속적인 보완이 필요할 것으로 보인다. 그리고 영상서사의 의미화 방법을 사고와 정서로만 접근함으로써 주제에 대한 지향성이나 감정이입의 난이도, 주제 인식에 따른 수월성에 대한 논의가 미진하다. 이러한 부분들은 후속 연구에 의해 보완이 되어야 할 것으로 믿는다. 아울러 매체의 형식과 기능에 대한 연구도 함께 이루어져야 할 것으로 보인다. 영상서사의 경우 영화, 드라마, 광고, 뮤직비디오 등이 그 수용 영역을 넓혀 나가고 있어서 심미적 차원뿐만 아니라 서사체의 소통적 차원에서도 보다 심도 있게 연구되어야 할 것으로 보인다. 그런 의미에서, 이 연구는 영상 매체시대를 이끌어 나갈 새로운 서사 양식으로서 영상예술 양식에 대한 본격적인 논의의 출발점이 될 수 있으리라 기대한다.



참고 문헌

◎ 논문

- 김남석, 『1960~70년대 문예영화 시나리오의 영상미학 연구』, 고려대대학원 박사학위 논문, 2003.
- 김중철, 『소설의 영상화 과정에 관한 연구』, 한양대대학원 박사학위 논문, 1999.
- 김지현, 『비고츠키의 지식고유과정과 언어매개 기능에 관한 교육학적 고찰』, 서울대학교 대학원, 2000.
- 경규진, 『반응중심의 문학교육 연구』, 서울대대학원 박사학위 논문, 1992.
- 권오현, 『문학소통이론 연구』, 서울대대학원 박사학위 논문, 1992.
- 김운찬, 『해석의 지평 : 움베르트 에코의 텍스트 기호학』, 『믿음과 삶』, 대구효성 카톨릭대 성 유스티노 성서모임 제 17호, 1997, 봄.
- 김윤정의, 『한국어 구문 중의성 해결과정: 정상인과 명칭성 실어증 환자의 구문정보처리 특성』, 『한글 및 한국어 정보처리 학술대회 논문집』, 1999.
- 김이상, 『시교육 이론과 방법론 연구』, 동아대대학원 박사학위 논문, 1991.
- 김창원, 『시텍스트의 기호론적 해석과 시교육의 가능성』, 『한국국어교육 연구회 논문집 45』, 한국국어교육 연구회, 1992.
- 김창원, 『시텍스트의 해석모형과 적용에 관한 연구』, 서울대대학원 박사학위 논문, 1994.
- 남기춘, 김태훈, 문성실, 서창원, 『한국어 구문 중의성 해결과정: 용례기반 즉시적 해결』, 『언어정보 2』, 고려대학교 언어정보 연구소, 1998.
- 남기춘·김현택 이홍재·김동휘, 『ERP에 나타난 정상인과 실어증 환자의 어휘, 통사, 의미 정보처리의 단원성』, 『고려대학교 학술대회 발표논문 모음집』, 2000.
- 남기춘외, 『한국어 구문 중의성 해결과정: 정상인과 명칭성 실어증 환자의 구문정보처리 특성』, 『한글 및 한국어 정보처리 학술대회 논문집』, 1999.
- 박대호, 『문학교육의 자리매김』, 『국어교육61-62』, 한국국어교육연구회, 1987.

- 박종원, 『영상처리를 위한 다중 접근 기억 구조』, 한국과학기술원 박사학위논문, 1991
- 박치형, 『텔레비전 영상의 수용 유형에 관한 연구 : 폭력성에 대한 집단별 상호지향성』, 성균관대대학원 박사학위 논문, 2002
- 송문석, 『시 텍스트의 창작과 수용방법에 관한 연구』, 제주대학교 박사학위 논문, 2004
- _____, 『이해와 감상의 분리를 통한 현대시 교육방법 연구』, 『고교에서 시 교육 어떻게 할 것인가』, 한림대학교 한림과학원, 2003.
- _____, 『현대시 텍스트의 의미처리 연구 시론』, 『한국문학이론과 비평 13호』, 예림기획, 2001.
- 안성수, 『한국근대 단편소설의 플롯연구 시론』, 중앙대 대학원 박사학위 논문, 1989
- 엄기태, 『영상의 의미체계와 의미과정에 관한 연구』, 서강대 대학원 박사학위 논문, 1995
- 원동석, 『수용의 현실과 소외』, 『시각과 언어』, 열화당, 1993.
- 유영희, 『이미지 형상화를 통한 시창작교육 연구』, 서울대대학원 박사학위 논문, 1999.
- 이동훈, 이홍재, 이은정, 문찬홍, 유재욱, 나동규, 남기춘, 『기능적 자기공명 영상에 나타난 한글과 한자단어 재인의 차이』, 『한국심리학회 연차 학술발표대회 논문집』, 2000.
- 이성한, 『현대시의 분석적 독해 지도 시고』, 『어문교육논집1』, 부산대학교 국어교육과, 1976.
- 이종열, 『국어 비유적 의미의 인지과정에 대한 연구』, 경북대대학원 박사학위 논문, 2002.
- 이준희, 『은유표현의 해석 장치』, 『한양어문 연구 제10집』, 한양어문학회, 1994.
- 이홍재, 남기춘, 김현택, 『한글 및 한자 단어 재인의 차이 : ERP를 중심으로』, 『인지과학회 춘계 학술발표 논문집』, 인지과학회, 1996.

이홍재, 『한글 문장 읽기에서 나타나는 ERP와 FMRI의 특징』, 고려대대학원 박사학위논문, 2001.

임경순, 『디지털시대, 서사의 생산성과 과제』, 『내러티브 제9호』, 한국서사학회, 2004

전경란, 『디지털 내러티브에 관한 연구 - 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협』, 이화여대대학원 박사학위 논문, 2003.

주철환, 『모래시계의 영상미학 연구』, 고려대대학원 박사학위 논문, 2001

최민성, 『멀티미디어시대의 시적 이미지 연구』, 한양대대학원 박사학위 논문, 2001

최민재, 『영상서사의 의미구성과 수용자 해독에 관한 연구 : 영화 ‘친구’에 대한 분석을 중심으로』, 성균관대대학원 박사학위 논문, 2003

최창희, 『동영상 구성에 있어서 인터랙티비티와 하이퍼텍스트의 문제: 백남준의 Good Morning Mr. Orwell을 중심으로』, 홍익대대학원 박사학위논문, 2003

◎ 단행본



강전진, 『미디어 영상학』, 강상욱 역, 이진출판사, 1995

고건일 외, 『인체생리학』, 탐구당, 1993.

고영근, 『텍스트 이론 - 언어문학 통합론의 이론과 실제』, 도서출판 아르케, 1999.

공창식 외, 『알기 쉬운 물리학 강의』, 청범출판사, 1997.

구인환외, 『문학 교수 학습 방법론』, 삼지원, 1998, P.124

권석만 외, 『심리학 개론』, 박영사, 1996.

김경용, 『기호학이란 무엇인가』, 민음사, 1994.

김경희, 『정서란 무엇인가』, 민음사, 1995.

김미현 외, 『한국영화 기술사 연구』, 영화진흥위원회, 2002

김성재 편, 『매체미학』, 나남출판, 1998

김영석, 『멀티미디어와 정보사회』, 나남출판, 1997

김영채, 『사고와 문제 해결 심리학』, 박영사, 1995,

- 김영택 외, 『자연언어처리』, 생능출판사, 2001.
- 김원중, 『중국 문학기론의 세계』, 을유문화사, 2000.
- 김중원 외, 『우리 영화 100년』, 현암사, 2001.
- 김중희 외, 『사이버 문학의 이해』, 집문당, 2001.
- 김치수외, 『현대기호학의 발전』, 서울대학교출판부, 1998.
- 김채수, 『21세기 문화이론 과정학』, 교보문고, 1996.
- 대우학술총서 공동연구, 『프로이트의 문학예술이론』, 민음사, 1997.
- 마성식, 『언어·사고·생활』, 한남대학교 출판부, 1996.
- 민경환, 『성격심리학』, 법문사, 2002.
- 박병운 정재서외, 『기와 21세기』, 정신과학총서2, 한국정신과학학회, 1999.
- 박상희, 『생체 신호 처리 및 응용』, 에드텍, 1999.
- 박성봉, 『대중예술의 미학』, 동연, 1995.
- 박인기 외, 『국어교육과 미디어 텍스트』, 삼지원, 2003.
- 박정순, 『대중매체의 기호학』, 나남출판, 1995.
- 박치형, 『텔레비전 영상과 커뮤니케이션』, 커뮤니케이션북스, 2000.
- 소두영, 『기호학』, 인간사랑, 1991.
- 소두영, 『문화기호학』, 사회문화연구소, 1995.
- 송문석, 『인지시학』, 푸른사상사, 2004.
- 송항용, 『동양철학의 문제들』, 여강출판사, 1987.
- 송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997.
- 신방훈, 『문화콘텐츠를 위한 시각예술과 대중문화』, 진한도서, 2001.
- 신현정, 『개념과 범주화』, 아카넷, 2002.
- 심재기 외, 『의미론 서설』, 집문당, 1985.
- 안형관, 『화이트헤드 철학의 이해』, 이문출판사, 1988.
- 양왕용, 『현대시교육론』, 삼지원, 1997.
- 우한용, 『문학교육과 문화론』, 서울대학교 출판부, 1997.
- 유재천, 『로트만의 시의 기호학』, 『현대시사고』3/2, 고려원, 1991.

- 윤여탁, 최미숙, 유영희, 『시와 함께 배우는 시론』, 태학사, 2001.
- 윤현섭, 『언어심리학』, 박영사, 1994.
- 윤희병, 『한국현대시의 구조와 의미』, 시와 시학사, 1995.
- 이경수, 『문학에 관한 현상학적 명상』, 문학아카데미, 1997.
- 이경용, 『기호학이란 무엇인가』, 민음사, 1994.
- 이부영, 『분석심리학』, 일조각, 1984.
- 이수련, 『한국어와 인지』, 박이, 2001.
- 이승훈, 『문학과 시간』, 문예 비평신서, 1983.
- 이정민 외, 『인지과학』, 서울대학교 인지과학연구소 인지과학 총서1, 태학사, 2002.
- 이정모 외, 『인지과학』, 민음사, 1989.
- 이정모, 『인지심리학』, 아카넷, 2001.
- 이정춘, 『커뮤니케이션 과학』, 나남, 1994.
- 이정호, 『영미시의 포스트모던적 읽기』, 서울대학교 출판부, 1994.
- 임지룡, 『인지의미론』, 탑출판사, 1997.
- 정대현, 『맞음의 철학—진리와 의미를 위하여』, 철학과 현실사, 1997.
- 조연주 외, 『구성주의 교육』, 학지사, 1998.
- 차배근, 『커뮤니케이션학개론 상·하』, 세영사, 1995.
- 차봉희, 『수용미학』, 문학과 지성사, 1985.
- 최동호, 권혁웅외, 『영화속의 혹은 영화 결의 문학』, 모아드림, 2003.
- 최미숙, 『시텍스트의 해석 원리에 관한 연구』, 서울대 대학원, 1993.
- 최상진 외, 『동양심리학』, 지식산업사, 2001.
- 하유상, 『시나리오의 이론과 실제』, 태학사, 2004
- 한국기호학회, 『기호학연구 1: 문화와 기호』, 문학과 지성사, 1995.
- _____, 『기호와 해석』, 문학과 지성사, 1998.
- 한림대학교 인문학연구소, 『서양문학에 비친 동양의 사고』, 예문서원, 2000.
- 한순미, 『비고츠키와 교육 문화—역사적 접근』, 교육과학사, 1999.
- 한용환, 『이야기와 담론 ; 영화와 소설의 서사구조』, 고려원, 1991.

피종호, 이준서, 『영상문화시대에 따른 인문학적 대응전략으로서의 이미지 연구』, 인문사회연구회, 2002

가와노 히로시, 『예술·기호·정보』, 진중권 역, 셋길, 1992.

곰브리치, 『예술과 환영—회화적 표현의 심리학적 연구』, 차미례 역, 열화당, 1989.

구니야스 도쿠마루, 『디지털 혁명과 매스미디어 : 매스컴 빅뱅』, 김재봉 역, 나남출판, 2000.

다니엘 아루혼, 『영화언어의 문법』, 최하원 옮김, 집문당1996.

레스터, 『비주얼 커뮤니케이션 : 메시지가 있는 이미지』, 금동호, 김성민 공역, 나남출판, 1996.

꾸르페, 『기호학 입문』, 오원교 역, 신아사, 1986.

넨시 본빌리아인, 『문화와 의사 소통의 사회 언어학』, 한국사회언어학회역, 한국문화사, 2002.

넬슨 굿맨, 김혜숙, 김혜련 역, 『예술의 언어들—기호 이론을 향하여』, 이화여대출판부, 2002.

노엄 촘스키, 『언어에 대한 지식』, 이선우 역, 민음사, 1990.

데리다, 『그라마톨로지』, 김성도 옮김, 민음사, 1996.

로랜드 바르트르, 『모드의 체계』, 이화여자대학교 기호학연구소 옮김, 동문선, 1998.

로버트 솔즈, 로버트 켈로그, 『서사의 본질』, 임병권 옮김, 예림기획, 2001

랭에커, 『인지문법의 토대』, 김종도 역, 박이정, 1999.

레이재켄도프, 『마음의 구조』, 이정민·김정란 역, 인간사랑, 2000.

레이코프, 존슨, 『삶으로서의 은유』, 노양진·나익주 역, 서광사, 1995,

레이코프, M.터너, 『시와 인지』, 이기우·양병호 역, 한국문화사, 1996.

로트만, 『문화기호학』, 유재천 역, 문예출판사, 1998.

———, 『시 텍스트의 분석: 시의 구조』, 유재천 역, 가나, 1987.

- _____, 『예술 텍스트의 구조』, 유재천 역, 고려원, 1991.
- _____, 『영화기호학』, 박현섭 옮김, 민음사, 1994.
- 롤랑 바르트, 『신화론』, 정현 역, 현대미학사, 1995.
- 루돌프 E. 라도시 · J. 데이비드 보일, 『음악심리학』, 최병철 · 방금주 역, 학지사, 2001.
- 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 김춘일 역, 미진사, 2000.
- _____, 『시각적 사고-미술의 인지심리학적 기초』, 김정오 역, 이화여대출판부, 1995.
- _____, 『엔트로피와 예술』, 오용록 역, 전파과학사, 1996.
- 루디 켈러, 『기호와 해석』, 이기숙 역, 인간사랑, 2000.
- 리처드 래저러스, 버니스 래저러스, 『감정과 이성』, 정영목 역, 문예출판사, 1997.
- 로버트 솔즈, 로버트 켈로그, 『서사의 본질』, 임병권 옮김, 예림기획, 2001.
- 마크 에드먼드슨, 『문학과 철학의 논쟁』, 윤병호 역, 문예출판사, 2000.
- 마르틴 졸리, 『영상 이미지 읽기』, 김동윤 옮김, 문예출판사, 1999.
- 마샬 맥루한, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 박정규 옮김, 커뮤니케이션 북스, 1997.
- 맥 크로이, 『마음의 지도』, 심영보 역, 도서출판 넥서스, 1997.
- 맨프레드 브라운넥, 『20세기 연극: 선언문, 양식, 개혁모델』, 김미혜 · 이경미 역, 연극과인간, 2000.
- 미셸 푸코, 『말과 사물』, 이광래 역, 민음사, 1987.
- 바렐라, 톰슨, 로쉬, 『인지과학의 철학적 이해』, 석봉래 역, 옥토, 1997.
- 박성수, 『디지털 영화의 미학』, 문화과학사, 2001.
- 반 다이크, 『텍스트학』, 정시호 역, 민음사, 1995.
- 빈센트 리치, 『현대미국문학비평』, 김옥동의 역, 한신문화사, 1993.
- 발터 벤야민, 『발터벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 2003.
- 베니데토 크로체, 『크로체의 미학-표현학과 일반 언어학으로서의 미학』, 이해완 역, 예전사, 1995.

- 시모어 채트먼, 『영화와 소설의 서사구조』, 김경수 역, 민음사, 1992
- 소쉬르, 『일반언어학 강의』, 최승언 역, 민음사, 1990.
- 수전 손택, 『해석에 반대한다』, 이민아 역, 도서출판 이후, 2002.
- 술스 로버트, 『기호학과 해석』, 유재천 역, 현대문학사, 1988.
- 스티븐 핀커, 『언어본능 상·하』, 김한영·문미선·신효식 역, 그린비, 1998.
- 스티븐 호킹, 로저펜로스, 에브너 시모니, 『우주, 양자, 마음』, 김성원·최경희 역, 사이언스북스, 2002.
- 안느 에노, 『기호학사』, 박인철 옮김, 한길사, 2000.
- 안토니 이스트호프, 『문학에서 문화 연구로』, 임상훈 역, 현대미학사, 1994.
- 야콥슨, 『문학 속의 언어학』, 신문수 역, 문학과 지성사, 1989.
- 앤드류 달리, 『디지털 시대의 영상 문화』, 김주환 역, 현실문화연구, 2000.
- 앨런 뉴웰, 『통합인지 이론』, 차경호 역, 아카넷, 2002.
- 에르빈 파노프스키, 『도상 해석학 연구』, 시공사, 이한순 옮김, 2002.
- 요아힘 패히, 『영화와 문학에 대하여』, 임정택 옮김, 민음사, 1997.
- 울 만, 『의미론의 원리』, 남성우 역, 탐출판사, 1979.
- 움베르트 에코, 『기호학 이론』, 서우석 역, 문학과 지성사, 1985.
- 움베르트 에코, 『기호학과 언어철학』, 서우석·전지호 역, 청하, 1992.
- , 『해석의 한계』, 김광현 역, 열린책들, 1995.
- 월터 J. 옹, 『구술문화와 문자문화』, 이기우, 임명진 옮김, 문예출판사, 2000.
- 유리 띠냐노프외, 『영화의 형식과 기호』, 오종우 옮김, 도서출판 열린책들, 2001.
- 장 파, 『동양과 서양, 그리고 미학』, 유중하외 4인 옮김, 도서출판 푸른 숲, 2002.
- 조셉 윌폴, 『커뮤니케이션과 과학』, 장하용 역, 나남출판, 1997.
- 주디스 메인, 『사적소설/공적 영화』, 강수영, 류제홍 역, 시각과 언어, 1994
- 제임스 그리블, 『문학교육론』, 나병철역, 문예출판사, 1987.
- 제퍼슨 앤, 로베이 데이비드, 『현대 문학이론』, 김정신 역, 문예출판사, 1992..
- 짐마 페리, 『문학 텍스트의 사회학을 위하여』, 이건우 역, 문학과 지성사, 1983.
- 질들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 옮김, 시각과 언어, 2002.

- 카렌 N. 샤노어 외, 『마음을 과학한다』, 변경옥 역, 나무심는사람, 2004.
- 쿨터만, 『예술 이론의 역사』, 김문환역, 문예출판사, 1997
- 툼린스 홀만, 『영화·텔레비전 사운드의 이해』, 이성진 옮김, 책과길, 2001.
- 테리 이글턴, 『문학이론입문』, 김명환외 역, 창작사, 1986.
- 프랑시스 바누아, 『영화와 문학의 서술학』, 송지연 옮김, 동문선, 2001.
- 프레드A. 울프, 『과학은 지금 물질에서 마음으로 가고 있다』, 박병철·공국진 역, 고려원 미디어, 1992.
- 프로이트, 『무의식에 관하여』, 윤희기 역, 열린책들, 1998.
- 하워드 가드너, 『마음의 틀』, 이경희 역, 문음사, 1995.
- 한스 마이어홀, 『문학과 시간』, 김준오 역, 문예비평신서, 1983.
- 허쉬 에릭, 『문학의 해석론』, 김화자 역, 이화여대 출판부, 1988.
- 혹 스, 『구조주의와 기호학』, 정병훈 역, 을유문화사, 1984
- 헤 겔, 『음악미학』, 김미애 역, 시와시학사, 1995.
- 힐 스, 『교수, 학습, 그리고 의사소통』, 장상호 역, 교육과학사, 1987.
- A. 하우스저, 『문학과 예술의 사회사 : 고대·중세, 근세 상·하, 현대』, 백낙청·염시웅 공역, 창작과비평사, 1984.
- C. G. 융, 『의식의 뿌리에 관하여』, 설영환 역, 예문출판사, 1986.
- Holub, Robert C. 『수용 이론』, 최상규 역, 삼지원, 1985.
- H. 마르쿠제, 『미학과 문화』, 최현·이근영 옮김, 범우사, 1999.
- J. A. 슬롭보다, 『음악의 심리』, 서우석 역, 심철당, 1993
- J. L. 오스틴, 『말과 행위 : 오스틴의 언어철학, 의미론, 화용론』, 김영진 옮김, 서광사, 1997.

Abrams M. H. A.(1981), Glossary of literary Terms, Holt, Rinehart and Winston.

Aiello R.(1993), Music and Language: Parallels and Contrasts, in Musical Perceptions, R. Aiello & J. A. Sloboda (Eds.), New York: Oxford University

Press.

Barthes Roland.(1981), *Theory of the Text*, Edited by Young, Robert, *Untying the Text: Post-Structuralist Reader*, Routledge & Kegan Paul.

Culler Jonathan.(1976), *Structuralist Poetics*, Cornell Univ. Press.

Culler Jonathan.(1981), *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*, Cornell Univ. Press.

Derrida Jacques.(1978), *Writing and Difference*, tr. Alan Bass, Chicago & London : University of Chicago Press.

Eco Umberto.(1979), *The Role of Reader: Exploration in the Semiotics of Texts*, Indiana University Press.

Eco Umberto.(1980), *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, London : Hutchinson.

Judith Fetterly(1978), *The Resisting Reader: A Feminist Approach to American Fiction*, Bloomington :Indiana UP.

Fish Stanley.(1980), *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Cambridge, MA: Harvard UP.

Fish Stanley.(1980), *Is there a text in this class?*, Havard Univ. Press.

Friedman T.(1993), "Making Sense of Software : Computer Games and Interactive Ttextuality", in Jones, Steve, ed., *Cybersociety : Computer-Mediated Communications and Community*. London : Sage Publication.

Goodman N. (1969), *Languages of Art*, London: Oxford University Press.

Goodman N. (1970), Reply to Benjamin Boretz, in Nelson Goodman's *Philosophy of Art*, C. Z. Elgin (Eds.).

Goodman N.(1984), *Of Mind and other Matters*, Harvard University Press. 1984

Ingarden Roman.(1972), *Das literarische Kunstwerk*, Tübingen.

Iser Wolfgang.(1975), *Der Lesevorgang*, in : *Rezeptionsästhetik*. hrg. von Rainer Warning, München.

- Jauß Hans Robert.(1970), : Literaturgeschichte als Provokation, Frankfurt A.M.
- Jones Ernest.(1953), The life and work of Sigmund Freud, New york: Basic Books.
- Kurkela K.(1986), NOTE AND TONE : A semantic analysis of conventional music notation, Academic Dissertation, University of Helsinki.
- Lakoff & Johnson.(1980), Metaphors We Live By. Chicago/London: University of Chicago Press.
- Langacker R. W.(1987), Foundations of Cognitive Grammar vol I, Stanford California: Stanford University press.
- Riffaterre Michael.(1980), Semiotics of Poetry, Methuen & Co. Ltd..
- Riffaterre Michael.(1978), Semiotics of Poetry, Bloomington:Indiana UP.
- Tim O'sullivan et al., Key Concepts in Communication and Cultural Studies, 2nd ed. (London and N.Y. : Routledge, 1994)
- Ullmann S.(1957), The principle of semantics, Oxford: Basil Blackwell.
- Vygotsky, L.S.(1981b), The genesis of higher mental functions. In J.V. Wertsch(1981). The Concept of activity in soviet psychology. Armonk, N.Y.: M.E. Sharpe. (Original work published 1960).
- Vygotsky, L. S .(1934/1987). Myschlenie i rech', N. Thinking and Speech, In R. W. Rieber, A. S. Carton (Eds.), The collected works of L. S. Vygotsky. Vol .1 : Problems of general psychology. New York: Plenum Press. (TS).
- Wellek René and Warren Austin.(1970), Theory of Literature, Penguin Books Ltd.
- Wertsch J.V.(1985), Vygotsky and the social formation of mind. Cambridge, M.A. : Harvard University Press.

Abstract

The Analysis on Communicative Structure and Narrative Feature in the Visual Arts

Hong, Jung-Sun

This study is focused on manifesting the visual signs and its working aspects, as well as analyzing the prime features and communicative structure in the visual arts. It was demonstrated that the visual narrative as a narrative form using the visual signs is likely to imply different integrating structure of production and acceptance, differing from the language narrative. Due to the media technology development, such a visual narrative possibly became to emerge by construction sign/visual sign, then extension into the text structure. Both visual sign features and their working aspects of the visual narrative are as followed:

First, the visual arts narrative is structuralized by the interactively integrated-visual signs available to the component signs of dynamic visual pictures, natural languages, and music.

Second, the visual signs often use screen image, receptor image, receiving concept as its sign component. And the narrative in the visual arts delivers concept and image like a written sign via screen image. Unlike written sign, however, it creates image and concept, thus mutually integrates both dynamic visual picture and natural language.

Third, unlike a narrative in a way of written language, the narrative's

meaningful significance and their extending method in the visual arts narrative tend to show some transitional characteristics from on-stage significance to in-depth meaning, through receptor function of visual signs(screen image - receptor image - receptor concept). In a particular, the level of on-stage significance explicitly objectifies the meanings of the visual arts narrative, while the in-depth meaning level extends the component signs with its own way. That is, this takes place when a variety of signs in dynamic visual picture, natural language and music usually deviates from some typicality and commonality of their meanings.

As a result, the diverse meanings of visual arts narrative in text are internally constructed by reasoning and emotion, while externally manifest to contextualize through the interacting grammatical process of visual signs. Therefore, such a thing comes from interactively operating extents between two components, thoughtful and emotional state.

Unlike the case of decontextualization that an emotion is subject to a reasoning, there is the contextualization that the latter is dependent upon the former. However, you are not capable of explaining the various aspects of the visual arts narrative in-detail, when you discuss signifying methods only focused on the scale coupled with the intensity of thought and emotion. Therefore, you have to consider both human reasoning and emotional state, along with the author's psychological attitude toward the objects in deal with signifying methods. The signifying methods of the visual arts narrative are largely categorized into four parts. This is essentially based on context and formality in text. Thus, since a producer and a receiver can communicate each other through the text regarding to its meaning identification, it is implicitly possible to understand her/his relationships and behavioral patterns.

The contextualization oriented-text is integral to a consecutive structure and a satire structure, while the decontextualizing text accounts for juxtaposit structure and ironical structure. This study favors the process approach rather than the static one wrapped with examining the communicative structure and the narrative characteristics of the visual arts. Therefore, every communicative process of the visual arts narrative implies its characteristics, thus accounting for some traits and communicative structure of the whole visual arts narrative. And such a communicative structure can be divided into four steps according to its characteristics.

The first is about the combined plurality for the visual text production between author and producer. Second, given to the interaction between producer and narrative in the visual arts, the producer changes their narratives into the visual texts by utilizing her/his interpretation and image media technology. Third, in relations with visual arts narrative and receiver, you can understand the text objectively and superficially. Fourth, as the final receiving step of text interpretation between receiver and appreciation, this step is the intensifying process for recreative perception available to the text's in-depth reception, in order to expand the receiver's experience structure and expectation stemming from the initially receiving outcomes based on the interactive approach.

This study can give a variety of research significance from the plural viewpoints. First, the research for the visual arts narrative suggests a way to get out of certain limits in previous art mode and its acceptance. This task is implicitly possible to inquire a new way of code that will not only pioneer the image era, but also take the receiving process of a new three-dimension in the visual arts text with the help of high-tech media. Second, the visual arts narrative can establish the development of image art by demonstrating

production method and strategy of diverse texts. To the end, to expand the production domains in the narrative text is needed for utilizing four-dimension in time and space. Third, this study implies some significances leading to recognizing the communicative structure of the visual arts narrative via the holistic approach. My approach including both producer and receiver in the visual arts narrative is virtually different from the previous approach only emphasizing the producer-centered approach. Finally, this research can play an important role on examining the present situation and meaning of image culture in a contemporary society as a whole.

This study has some limits to be renewed and supplemented due to the rapid development of media art technology and the visual arts science as well. With the development of the visual arts technology, a new mode of the visual arts narrative continues to emerge. In this context, we will need to revise and improve the production and the receiving method of the visual arts text. Furthermore, the future research needs to explore both formality and function of media in the visual arts.

The research for the visual arts narrative such as movie, drama, advertisement, music video needs to extend their acceptance range into diverse communicative dimension of narrative and aesthetics as well. In this respect, hopefully this research will certainly promote some meaningful and active discussion over the modes of image arts as a new style of narrative in the image media era of the 21th century.