

원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현 비교 연구*

조은진**

【 차 례 】

- I. 서론
- II. 이론적 배경
 - 1. 각색과 미장센
 - 2. 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위
 - 3. 비언어 행위의 문화적 차이
- III. 원작과 리메이크작의 비언어적 표현 비교 분석
 - 1. 응시
 - 2. 공간 및 접촉
 - 3. 의상
 - 4. 자세
- IV. 결론

국문초록

리메이크와 같은 스토리 리텔링의 제작 방식은 매체 전환 및 트랜스미디어 스토리텔링에 대한 관심과 함께 더욱 증가하는 추세이다. 그럼에도 불구하고 이러한 제작 방식의 토대가 되는 각색에 대한 연구는 매우 부족한 실정이다. 본 연구에서는 동종 매체에서 원작을 각색하는 리메이크에 초점을 두고 연구를 진행해 보고자 하였다. 본 연구는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교하여, 원작 각색 스토리텔링을 위한 실용적 방안을 밝히는 데 목적이 있다. 이를 위해 본 연구에서는 문화화단적

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A17090255)

** 단독저자, 건국대학교 대학원 문화콘텐츠·커뮤니케이션학과 박사수료, jnj201102@gmail.com

각색에서의 미장센과 같은 표현을 논의하고, 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위를 살펴보았으며, 비언어 행위의 문화적 차이를 고찰하였다. 서사 도식의 네 가지 단계 및 분노와 질투의 정념을 고려하면서, 본 연구에서 중점적으로 살펴본 비언어적 표현은 응시, 공간, 접촉, 의상, 자세였다.

연구 결과, 응시는 시각적 및 접촉적인 특성에 따라 고맥락의 접촉 문화에서는 유혹, 저맥락의 비접촉 문화에서는 부추김으로 해석되었다. 접촉의 필수 조건은 공간의 근접성이었다. 집단주의 문화에서 개인주의 문화로 변화했을 때, 친밀한 공간적 특징은 축소되었다. 이에 따라 원조자 역할의 인물은 분리되었고, 지식, 능력, 믿음의 양태성은 접촉 및 의상과 관계되었다. 주체가 질투와 분노의 정념을 경험하는 과정에서 발생한 수치심은 명예나 자아상의 훼손을 발생시켰다. 이와 관련하여 정체성의 회복은 의상을 통해 명시적으로 드러났고, 원조자는 인물의 외형적 특성과 관련된 부분에서 도움을 주었다. 도덕화된 정동으로서의 수치심은 죄책감과 관계되었다. 이러한 자기평가 정서가 자세로 나타났는데, 수치심 및 죄책감의 반대 정서인 자부심도 자세를 통해 발견되었다. 이러한 자세는 주체가 수행에 성공했음을 인정 받는 과정에서 나타났다. 본 연구는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교하는 과정에서 스토리 리텔링의 제작 방식을 다루고, 다양한 기호학적 접근 방법의 적용을 시사하는 연구라는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

열쇠어 : 리메이크, 각색, 미장센, 비언어 커뮤니케이션, 기호학

I. 서론

이야기의 홍수 속에서 소재는 고갈되기 마련이고 창작의 어려움은 한계에 직면하게 한다. 그러한 경우 리메이크는 분명히 대안이 된다. 그런데 실제로 리메이크의 성공률은 절반 정도라고 알려져 있다. 원작 팬덤의 높은 충성도는 원작과 리메이크작의 격차가 심하면 불평불만을 터뜨린다. 그런데 익숙함으로 인식이 되면 진부하다고 외면을 당한다. 그래서 리메이크는 양날의 검과 같고 독이 든 성배와도 같다고 여겨진다.

하지만 최근 몇 년간 미디어와 콘텐츠 업계에서는 검증된 원작을 리메이크(remake)하거나 리부트(reboot)하는 제작 방식이 꾸준히 증가하는 추

세이다. 이와 같은 현상의 배경으로 지목되고 있는 것은 제작자와 관객 모두 리스크를 피하려고 하는 경향성이다. 그리고 이와 함께 원작의 유명세와 인지도에 기반을 두어 원작의 팬층을 흡수하고자 하는 의도가 숨어 있기도 하다. 이러한 제작 방식의 활용 현황은 영화나 드라마에서만 발견되는 것은 아니다. 웹툰과 웹소설의 영상화가 지식 재산권(IP, Intellectual Property)의 부활을 가능하게 한다는 측면에서 이는 더욱 활성화되고 지속될 전망이다.¹⁾

이러한 상황에 걸맞게 원작과 리메이크작의 비교 연구는 비교적 활발히 이루어져 왔다고 할 수 있다. 지금까지의 리메이크에 대한 관심을 살펴보면 원작과 리메이크작의 색채, 사운드, 서사 등을 비교하는 연구로 집중되었음을 알 수 있다.²⁾ 그간의 연구는 문화번역과 현지화를 중심으로 진행되었다면,³⁾ 최근의 연구는 기존의 장르 이동에 관한 문제에서 매체 전환으로 그 관심이 옮겨졌음을 알 수 있다. 트랜스미디어 스토리텔

- 1) 문동열, “영화·드라마, 리메이크·리부트 열풍 왜?”, 한겨레, 2022년 8월 13일, https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1054606.html (2023년 7월 22일 검색); 홍성윤, “리마스터, 리메이크, 리부트.. 꺼진 작품도 다시 보다”, 매일경제, 2018년 12월 12일, <https://www.mk.co.kr/news/culture/8595360> (2023년 7월 22일 검색); 이주형, “[씨네멘터리] 올해 어떤 영화가 흥행했나 살펴봤더니...”, SBS 뉴스, 2022년 7월 10일, https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006816167 (2023년 7월 22일 검색); 박은해, “영상화 바람 탄 웹소설·웹툰, 관건은 수퍼 IP”, 뉴시스, 2022년 3월 27일, https://newsis.com/view/?id=NISX20220325_0001807663&cID=10601&pID=10600 (2023년 7월 22일 검색); 양성희, “[양성희의 퍼스펙티브] “옛것도 새롭다” 디지털 창고에서 보물 찾는 쾌감”, 중앙일보, 2023년 1월 5일, <https://www.joongang.co.kr/article/25131334> (2023년 7월 22일 검색).
- 2) 이현주, 「한국영화 원작과 할리우드 리메이크작에 나타난 색채비교 분석」, 『브랜드디자인학연구』9(2), 한국브랜드디자인학회, 2011, 305~316쪽; 목혜정, 「김기영 <하녀>와 임상수 <하녀>의 사운드 비교분석」, 『씨네포럼』(11), 동국대학교 영상미디어센터, 2010, 61~96쪽; 김훈순, 김은영, 「모성과 낭만적 사랑의 담론경합: 멜로영화 <미워도 다시 한 번>시리즈를 중심으로」, 『미디어, 젠더 & 문화』 15, 한국여성커뮤니케이션학회, 2010, 121~153쪽.
- 3) 안승범, 「이중적 ‘문화번역’ 과정에 나타난 사회적 함의 - 『장화홍련전(薔花紅蓮傳)』, <장화, 홍련>, <안나와 알렉스: 두 자매 이야기> -」, 『국제어문』 78, 국제어문학회, 2018, 347~379쪽; 박찬효, 「인도의 한국 영화 수용 현황과 리메이크 작품에 나타난 현지화 양상 - <국제시장>과 <바라트(Bharat)>의 비교를 중심으로 -」, 『국제어문학회』 95, 국제어문학회, 2022, 681~710쪽.

링 연구가 대표적이다.⁴⁾

리메이크에 대한 논의를 살펴보면 각색 분야의 연구로는 고부웅(2007)과 이정국(2008)의 연구를 주목할 만하지만,⁵⁾ 이와 같은 리메이크의 각색에 대한 관심은 소수에 그치고 있다. 그러나 리메이크의 정의에는 각색이 포함되어야 한다. 원작 영화가 시공간을 이동하여 다시 제작되는 경우 각색 과정이 반드시 필요하기 때문이다. 이는 이미 만들어진 스토리(내용)와 인물(캐릭터)을 수정하는 작업이다.⁶⁾ 실제로 각색의 넓은 의미에는 이미 제작된 영화를 리메이크하거나 기존 시나리오를 다시 수정하여 새롭게 쓰는 과정이 포함된다.⁷⁾ 그럼에도 불구하고 지금까지 리메이크의 토대가 되는 각색에 대한 연구는 상대적으로 부족했다.

이는 리메이크에 대한 부정적 인식이 바탕에 깔려 있는 것과도 무관하지 않다. 매체 간 스토리의 이동은 매체별 특성에 맞게 각색(adaptation)이 이루어지기 때문에 창의력이 중요하게 요구되는 부분이다. 그럼에도 불구하고 스토리의 재사용(reuse)⁸⁾이라는 부정적 인식을 바꾸기가 쉽지 않다. 즉 리메이크에 대해 재활용, 재창조(recreation)의 과정으로 이해하는 인식의 전환이 요구되고 있는 실정이다.

이에 본 연구에서는 스토리의 리메이크와 같은 스토리 리텔링(story retelling)이 촉진되는 과정에서 빠르게 증가하는 각색⁹⁾에 대한 논의가

4) 이문행, 「국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구」, 『방송과 커뮤니케이션』 15(1), 문화방송, 2014, 51~81쪽; 권재웅, 「트랜스미디어 콘텐츠로서의 한국 애니메이션 사례 연구: <고스트 메신저>를 중심으로」, 『애니메이션연구』 16(4), 한국애니메이션학회, 2020, 7~38쪽.

5) 고부웅, 「제3영화로서의 <스캔들: 조선남녀상열지사>」, 『문학과 영상』 8(1), 문학과영상학회, 2007, 35~59쪽; 이정국, 「<케이프 피어>의 리메이크 영화 비교 연구」, 『영화연구』 (35), 한국영화학회, 2008, 259~281쪽.

6) 이정국, 앞의 글, 260쪽.

7) 송낙원, 『시나리오 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2014, 83쪽.

8) 이문행, 앞의 글, 53쪽.

9) 서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018a, 2쪽; 린다 허천, 『각색 이론의 모든 것: 무엇을 누가 왜 어떻게 어디서 언제』, 손종흠, 유춘동, 김대범 역, 앨피, 2017, 24쪽.

시급하다고 판단하였다. 스토리는 매체 전환을 하면서 변형되기 마련이고 이러한 과정이 바로 각색이다. 본 연구에서는 “매체 전환을 위한 원작 각색 스토리텔링”¹⁰⁾의 관점에서 연구를 진행할 것이다. 매체 간 스토리의 이동은 같은 종류의 매체 사이에서 이루어지기도 하고 다른 종류의 매체 사이에서 발생하기도 하는데, ‘리메이크’란 동종 매체에서 스토리가 리텔링되는 경우를 말한다.¹¹⁾ 본 연구에서는 이러한 의미의 리메이크를 전제로 하여, 영화 간의 스토리 리텔링에서 발견되는 변화에 초점을 두고 논의를 전개하고자 한다.

그간의 논의에서는 미장센 분석, 서사 분석 등을 각각 다루는 연구가 활발한 반면 표현과 내용의 상호관계성을 총체적으로 고찰한 연구는 부족했다. 그러나 하나의 영화를 완벽하게 연구하려면 “그 영화의 표현과 내용의 상관관계가 어떻게 실현되는지”를 밝혀야 한다. 표현의 변화는 이야기의 중요한 계기와 상관관계를 갖기 때문에 서사적 분석의 중요성 또한 염두에 두어야 한다.¹²⁾ 이러한 측면에서 연구의 필요성이 제기된다.

본 연구의 목적은 원작 영화와 리메이크 영화에서 나타나는 비언어적 표현을 비교하는 것이다. 이와 관련하여 본 연구에서는 문화횡단적 각색에서의 미장센과 같은 표현을 논의하고, 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위를 살펴보면, 비언어 행위의 문화적 차이를 고찰하고자 한다. 그렇게 함으로써 원작 각색 스토리텔링을 위한 실용적 방안을 밝히는 데 목적이 있다.

따라서 본 연구에서는 원작과 리메이크작이 내용적으로 상당한 유사성을 보일 때 비언어적 표현의 문화적 차이가 어떠한 양상으로 나타나는지를 밝혀보기 위해 원작 영화 <글로리아>(Gloria, 2013)와 리메이크 영화 <글로리아 벨>(Gloria Bell, 2018)을 연구 대상으로 살펴볼 것이다.¹³⁾

10) 서성은, 앞의 책, 2~7쪽.

11) 이문행, 앞의 글, 53쪽; 서성은, 「스토리텔링 전환 유형에 관한 시론(試論)」, 『인문콘텐츠』 (55), 인문콘텐츠학회, 2019, 94쪽.

12) 박인철, 『영화 이야기 분석 방법』, 연세대학교 대학출판문화원, 2018, 111쪽.

원작은 칠레 영화이고 리메이크작은 미국에서 제작되었다. 원작 감독인 세바스찬 렐리오(Sebastian Lelio)가 리메이크작에서도 감독을 맡아 직접 연출하였고 원작과 리메이크작의 각본과 각색을 모두 담당하였다. 원작과 리메이크작의 인물과 스토리는 유사하고, 공간적 배경을 칠레의 산티아고에서 미국의 로스앤젤레스로 옮겼다는 점에서 차이가 있다.

본 연구에서 살펴볼 미장센은 본래 감독의 연출에 있어 상당한 “선택과 통제의 가능성”을 주는¹⁴⁾ 부분들이다. 그런데 원작과 리메이크작이 동일 감독의 연출 뿐만 아니라 각본과 각색에의 참여로 여러 측면에서 동일성을 가지고 있다. 그러면서도 공간이라는 새로운 문화적 맥락의 설정에 한정하여 차별성이 있는 상황이다. 따라서 원작과 리메이크작의 미장센에서의 비언어적 표현들의 유사성과 차이를 파악하는 것에 있어 효율성이 있을 것이라고 판단하였다. 이러한 기준들이 본 연구의 분석 대상의 첫 번째 선정 이유이다.

또한 본 연구의 분석 대상의 주요 내용의 경우, 칠레의 산티아고(리메이크작에서는 미국의 LA)에서 살고 있는 글로리아(리메이크작에서는 글로리아 벨)는 이혼한 지 10여년 정도 된 50대 싱글 여성이다. 그러던 중 글로리아는 로돌포(리메이크작에서는 아놀드)라는 남성을 만나게 되고 이후 두 사람은 연인 관계로 발전한다. 글로리아는 일련의 사건들을 겪으면서 정체성을 회복하는 과정에서 사랑, 신뢰감, 질투, 분노 등의 다양한 정념을 경험한다.

비언어 행위는 상당 부분 문화에 의해 결정되며 이는 정서에 있어서도 마찬가지라고 할 수 있다. 마치오니스(Macionis)는 사람이 특별한 감정을 보이는 것, 사람이 어떻게 또는 어디서 그러한 감정을 표현하는가 하

13) 원작은 2013년 제63회 베를린국제영화제에서 폴리나 가르시아(Paulina Garcia)가 여우주연상을 받았으며, 에큐메니칼 심사위원상, 독일예술영화조합상을 수상하면서 작품성을 인정받았다. 리메이크작의 여주인공으로는 줄리안 무어(Julianne Moore)가 출연하였다.

14) David Bordwell & Kristin Thompson, 『영화예술』, 주진숙, 이용관 역, 2011, 154쪽.

는 것, 또한 사람들이 감정을 어떻게 규정하는가에 대한 문제는 결국 문화에 따라 달라지는 것이라고 보았다. 이와 유사하게 로젠블라트(Rosenblatt)도 “어떤 정서가 느껴지고, 이 정서가 어떻게 표현되고 이해되느냐는 문화의 문제이다”라고 말하였다.¹⁵⁾ 이를 고려할 때 원작과 리메이크작의 서로 다른 문화는 정서 표현과 관련된 비언어 행위에도 차이를 발생시킬 것이다. 이러한 것을 살펴볼 수 있어 유용하다는 점이 본 연구의 분석 대상의 두 번째 선정 이유가 되었다.

아래에서는 상호문화적 관점에서의 각색과 미장센을 논의하고 미장센을 구성하는 비언어 행위들을 살펴본 후 이러한 차이를 밝히기 위한 문화적 차원을 고찰하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 각색과 미장센

매체 전환 스토리텔링에서 각색은 일반적으로 “장르 전환 혹은 매체 전환 과정에서 일어나는 스토리텔링의 변형”이라는 개념으로 이해할 수 있다. 매체 전환 스토리텔링의 영역은 크로스미디어 스토리텔링(crossmedia storytelling)과 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)으로 구성된다. 이때 크로스미디어 스토리텔링은 원작 각색에 기반을 두고 있다는 점에서 트랜스미디어 스토리텔링과 구별된다.¹⁶⁾ 매체 전환 스토리텔링의 유형은 “원작의 스토리 세계가 후속작의 스토리 세계와 관계 맺는 방식”을 기준으로 ‘반복(repetition)’, ‘압축(condensation)’, ‘연장(extension)’, ‘확장(expansion)’, ‘수정(modification)’, ‘치환(transposition)’, ‘인용(quotation)’의 일곱 가지로 나뉜다.¹⁷⁾

15) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 『문화 간 커뮤니케이션』, 정현숙, 김숙현, 최윤희, 김혜숙, 박기순 역, 커뮤니케이션스, 2007, 239~240쪽.

16) 서성은, 앞의 책, 3~7쪽.

서성은(2019)은 후속 연구인 스토리텔링 전환(adaptation)¹⁸⁾ 유형에 관한 연구에서, 크로스미디어 스토리텔링의 경우 반복, 압축, 연장의 전략이 사용됨을 설명하였다. 동종 매체 간 전환을 지칭하는 리메이크도 반복, 압축, 연장의 전략을 사용하지만 전위(transposition)¹⁹⁾와 수정의 전략 또한 사용되고 있음을 밝혔다. 특히 명작의 리메이크에서 전위의 방식이 자주 사용되는데, 이는 강력한 캐릭터와 플롯을 갖추었지만 세팅(setting)이 문제일 때 훌륭한 전환 방법이 된다는 장점에 기인하고 있음을 주장하였다. 이때 세팅은 ‘단일 텍스트에서의 시공간적 무대’를 말한다.²⁰⁾

비교문학 이론가 허천(Hutcheon, 2017)은 육하원칙(무엇을, 누가, 왜, 어떻게, 언제, 어디서)에 의거한 분석 구조를 통해 각색을 이론화한다. 이때 ‘언제’라는 시간과 ‘어디서’라는 공간은 맥락과 관련된다. 허천은 시간과 공간이라는 맥락이 변할 때 “서사는 차이가 나면서도 동일한 것으로 남는다”²¹⁾고 주장한다. 즉 시공간적 맥락의 설정은 서사의 동일성과 차별성 유지 전략에 중요하게 작용하는 것이다. 이 대목에서 허천이 주목하는 것은 문화횡단적(transcultural) 각색과 현지화(indigenization) 방식이다. 할리우드에서 문화횡단적 각색은 작품의 미국화로 나타난다. 현지화 방식의 경우, 사람들은 새로운 대지에 이식하려고 하는 지역적 특수성을 선택하고 그 결과 새롭고 혼종적인 것이 만들어진다.

17) 서성은, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018b, 6~9쪽.

18) adaptation의 번역어에 대해서는 학계의 논의가 필요함이 주장되고 있다. 서성은(2019)에 따르면 박기수(2011)는 각색이라는 용어의 한계를 극복하고자 adaptation을 전환으로 꾸준히 번역하고 있다. 이는 매체와 장르를 횡단하는 스토리텔링의 영향력을 보여주기 위한 의도이다. 하지만 이는 허천(Hutcheon, 2017)이 말하는 ‘후속 환경에 맞춰 변형되는 적응’이라는 의미를 담지 못하기 때문에 앞으로도 논의가 필요한 상황이다. 이에 대해서는 다음을 참조할 수 있다. 서성은, 앞의 글, 92쪽; 박기수, 『One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구』, 『한국언어문화』(44), 한국언어문화학회, 2011, 155~176쪽.

19) 서성은의 선행 연구(2018b)에서 transposition은 ‘치환’으로 번역이 되었지만 이후 후속 연구(2019)에서 이는 ‘전위’라는 번역어로 제시된다.

20) 서성은, 앞의 글, 96~113쪽.

21) 린다 허천, 앞의 책, 330쪽.

이러한 상호문화적 마주침과 적응의 작동 방식에서, 문화횡단적 각색은 패트리스 파비스(Patrice Pavis, 1989)가 말한 것처럼 “언어-체 language-body(Pavis, 1989:30)”를 통해 이루어져야 한다. 이에 따르면 상호문화적인 것은 ‘상호몸짓적인(inter-gestural)’ 것이다. 차이가 만들어내는 간극들은 언어적인 것만큼이나 운동 감각적이고 물리적인 연출 기법으로 메워져야 하며 “얼굴 표현, 의상, 몸짓 등은 구조물 및 무대 장치와 함께 배치되어 문화적 정보를 전달”²²⁾하게 된다. 연극기호학자 파비스의 이러한 주장에서 본래 ‘무대 배치’를 뜻하는 연극용어에서 유래되었고 영화연출의 기법을 의미하는 용어 미장센(mise-en-scène)²³⁾을 어렵지 않게 짐작할 수 있다. 즉 상호문화주의적 관점에서 각색은 단순히 내용의 다시 ‘말하기’가 아니라 미장센과 같은 표현을 통해 어떻게 다시 ‘보여 주기’ 하느냐의 문제와 관련되는 것임을 알 수 있다.

미장센이라는 용어는 영화로 옮겨지면서 감독의 연출 작업을 전반적으로 포괄하여 지칭하는 개념으로 사용된다. 즉 화면에 담기는 조형적 요소인 각도, 조명, 세트, 연기, 의상, 분장 등이 카메라에 찍히도록 영상을 구성하며 움직임을 만드는 일을 말한다.²⁴⁾ 영상 예술의 미학적 표현을 위한 모든 활동을 총칭하는 용어인 미장센은 “이야기를 시각화하는 기법(visualizing)”이며, 이야기에 영화적인 형식을 부여하고 조직함으로써 “영화의 서사를 효과적으로 실현하는 것”이 미장센이 본질적으로 추구하는 목표이다. 따라서 영화의 내용을 진정으로 이해하기 위해서는 그러한 내용이 미장센의 형식을 통해 어떻게 전해지고 있는가를 파악해야 한다.²⁵⁾ 다음 절에서는 미장센의 구성 요소로서 고려할 수 있는 비언어 행위를 살펴보기로 한다.

22) 같은 책, 302쪽.

23) 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, K-Books, 2012, 45쪽; David Bordwell & Kristin Thompson, 앞의 책, 151쪽.

24) 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016, 10~11쪽.

25) 배상준, 『미장센』, 커뮤니케이션북스, 2016, v-xxi쪽.

2. 미장센의 구성 요소로서의 비언어 행위

보드웰과 톰슨(Bordwell & Thompson, 2011)은 미장센을 구성하는 네 가지 분야에는 일반적으로 세팅, 의상과 메이크업, 조명, 무대화가 있다고 말한다.²⁶⁾ 이때 무대화(staging)는 움직임과 연기로 인물의 행위를 말하며 외모, 몸짓, 표정이라는 시각 요소와 목소리, 효과라는 청각 요소로 나눌 수 있다.²⁷⁾ 자네티(Giannetti, 2012)는 미장센 분석을 위해 주목해야 하는 쇼트의 열다섯 가지 구성 요소를 제시한다. 지배적 대비, 조명 키워에도 인물배치, 연출자세, 인물접근도²⁸⁾ 등이 이에 속한다. 그는 또한 보다 완전하게 미장센을 분석하려면 세트와 의상 또한 염두에 두어야 한다고 말한다.²⁹⁾ 예를 들어 의상의 체계적인 분석을 위해 고려해야 하는 특징에는 시대, 계급, 성, 나이, 실루엣, 옷감, 액세서리, 색깔, 신체노출, 기능, 몸가짐, 이미지가 있다.³⁰⁾

즉 보드웰과 톰슨의 분류는 무대화라 하여 인물의 신체적 행위를 명시적으로 제안한다는 장점이 있지만 거시적인 관점에서 제안된다는 단점이 있다. 자네티의 분류는 미시적으로 제시되고 있지만 쇼트의 구성 요소 중에 인물의 자세나 인물들 간의 공간이 논의되거나 의상과 분장의 영역 안에 인물의 몸짓이나 구체적인 자세가 포함되어 있어 다소 혼란을 야기한다. 그러나 이러한 표현들이 비언어 기호임을 고려한다면 우리는 보드웰과 톰슨 그리고 자네티의 관점에 추가적으로 비언어 행위 유형을 적용하여 볼 수 있을 것이다.

26) David Bordwell & Kristin Thompson, 앞의 책, 154쪽.

27) 같은 책, 174~177쪽.

28) 루이스 자네티, 앞의 책, 86~87쪽. 여기서 연출자세는 카메라와 마주한 인물의 자세로 정면자세, 측면자세 등을 말한다. 인물접근도는 인물들 사이에서의 공간을 말하는 것으로 Edward Hall(에드워드 홀)의 공간 개념인 대화 거리를 말하며 사적인 거리, 공적인 거리 등을 말한다.

29) 같은 책, 90쪽.

30) 같은 책, 324쪽. 여기서 몸가짐은 옷을 입은 사람의 자세를 말하며 거만한, 수줍은 등을 말한다.

이에 본 연구에서는 연출을 위해 배치될 수 있는 시각 요소로서의 비언어 행위를 고찰하기 위해 비언어 커뮤니케이션 이론에 기대어 살펴보도록 하겠다. 비언어 커뮤니케이션 연구에 따르면 비언어 행위 유형은 세 가지 분야로 나눌 수 있다. 이는 커뮤니케이션 환경(communication environment), 커뮤니케이터의 외형적 특성(physical characteristics), 커뮤니케이터의 행위로서 신체 움직임(body movement)이다.

커뮤니케이션 환경은 시간과 같은 물리적 환경(physical environment)과 대화 거리와 같은 공간적 환경(spatial environment)으로 구분된다. 커뮤니케이터의 외형적 특성은 머리 모양과 같은 상대적으로 변화하지 않는(static) 것, 의상이나 안경 등과 같은 인위적 물품(artifact), 문신과 같은 신체를 가꾸기(decoration) 위한 방식으로 분류할 수 있다. 신체 움직임은 몸짓(gesture), 자세(posture), 접촉 행위(touching behavior), 얼굴 표정(facial expression), 응시와 같은 눈 움직임(eye behavior), 음성 행위(vocal behavior)로 나눌 수 있다.³¹⁾

그런데 비언어 커뮤니케이션 연구에서 비언어 행위의 의미를 파악하고 해석하는 작업은 언제나 모호성의 문제로부터 자유로울 수 없다. 비언어 커뮤니케이션은 전후 맥락과 밀접한 관계가 있고, 다른 상황이나 환경은 또 다른 비언어 메시지를 생산해 낼 수도 있다. 하나의 문화권 안에서도 모두가 똑같은 비언어 행위를 보이는 것이 아니고³²⁾ 개인적 차이가 존재하기 때문에 신중한 접근이 필요할 수밖에 없다. 이러한 상황에서 비언어 행위의 의미 파악에 있어 보다 명료한 해석의 근거를 마련하는 것은 중요한 일이다. 이에 본 연구에서는 이러한 기준을 마련하기 위해 문화 차원을 고찰하고자 한다.

31) Mark L. Knapp, Judith A. Hall, & Terrence G. Horgan, *Nonverbal communication in human interaction*, Wadsworth Cengage Learning, 2014, pp.10~14.

32) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 『문화 간 커뮤니케이션』, 이두원, 이영옥, 김숙현, 김혜숙, 박기순, 최윤희 역, 커뮤니케이션스, 2015, 475쪽.

비언어 행위에는 문화적으로 적절하다고 기대되는 표준과 규범이 있다. 사모바 등(2015)은 어떠한 비언어 행위를 보일 것인지, 그러한 행위의 의미가 무엇인지, 이러한 행위의 맥락적 배경을 가르쳐 주는 것이 문화라고 말한다. 따라서 다음 절에서는 비언어 행위에 내재된 태도와 부여된 가치³³⁾를 읽어내는 단서가 될, 비언어 행위의 문화적 차이에 대한 이해를 시도하고자 한다.

3. 비언어 행위의 문화적 차이

냅, 홀, 그리고 호건(Knapp, Hall & Horgan, 2017)은 문화적 차원에서 비언어 행위의 차이를 밝히고자 할 때 에드워드 홀(Edward Hall, 1966, 1976)의 다접촉(high-contact) 문화와 소접촉(low-contact) 문화, 고맥락(high-context) 문화와 저맥락(low-context) 문화 연구와 호프스테드(Hofstede, 2001)의 개인주의(individualism) 문화와 집단주의(collectivism) 문화 연구에 주목하라고 말한다.³⁴⁾

호프스테드(Hofstede, 2014)가 주장한 문화의 차원에서 개인주의(individualism)는 개인 사이의 구속력이 느슨하며 사람은 자신과 직계 가족만을 돌보면 되는 것으로 여겨지는 사회이다. 집단주의(collectivism)는 사람은 태어날 때부터 강력하고 단결력이 있는 내집단에 통합되고 집단에 대한 충성심을 보이는 대가로 평생 동안 집단의 보호를 받는 사회이다.³⁵⁾

냅, 홀, 그리고 호건에 따르면 개인주의 문화를 표현하는 비언어 행위에는 사생활 보호를 위한 환경, 자신감을 나타내는 눈의 응시 및 음성,

33) 같은 책, 477~478쪽.

34) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2017, 563~566쪽; 마크 냅, 주디스 홀, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 민인철, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2012, 647쪽.

35) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 『세계의 문화와 조직: 정신의 소프트웨어』, 차재호, 나은영 역, 학지사, 2014, 118쪽.

독특한 의복이 있다. 집단주의 문화에서는 인사 또는 시선 회피와 같은 복종적인 행위와 집단을 불쾌하게 만드는 감정 표현을 억제하는 예의범절 관행을 준수한다. 집단에 해가 되는 행동을 회피하는 비언어 행위를 흔하게 발견할 수 있다.³⁶⁾

에드워드 홀(Edward Hall, 2013)은 커뮤니케이션의 맥락도가 높고 낮음에 따라 문화를 구분하였다. 고맥락 문화에서 정보는 대부분 신체적인 맥락에 있거나 또는 개인에게 내재되어 있다. 저맥락 문화에서 대부분의 정보는 외재화된 코드에 실려 있다.³⁷⁾

사모바 등(2015)에 따르면 고맥락 문화에서 정보는 유추되거나 몸짓 또는 침묵으로도 전달된다. 이러한 문화에서는 주위의 환경에 잘 맞추어서 말이 아닌 비언어를 통해 정서를 표현하고 해석한다. 또한 무엇을 말했는가보다 어떻게 말했는가를 더 중시하기 때문에 비언어 행위에 더욱 민감한 모습을 보인다. 고맥락의 커뮤니케이션은 모호하며 우회적이고 함축적이다. 저맥락 문화에서는 언어 메시지에 정보가 대부분 포함되어 있고 소량의 정보만 맥락이나 커뮤니케이터의 비언어 행위로 나타난다. 저맥락의 커뮤니케이션은 직설적이고 명시적이다.³⁸⁾

호프스테드(Hofstede, 2014)는 에드워드 홀(Edward Hall, 1976)의 연구를 인용하며 커뮤니케이션의 방식에 따라 문화를 고맥락과 저맥락으로 구분할 수 있다고 주장하였다. 이에 따르면 고맥락의 커뮤니케이션은 집단주의 문화에서 흔하게 발견되며 저맥락의 커뮤니케이션은 개인주의 문화에서 볼 수 있는 전형적인 커뮤니케이션 방법이다.³⁹⁾

이러한 논의들을 통해 살펴볼 때, 본 연구의 분석 대상인 원작 <글로리아>가 제작된 칠레는 집단주의 문화, 고맥락 문화에 속하고 리메이크

36) 마크 넵, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 565~566쪽.

37) 에드워드 홀, 『문화를 넘어서』, 최효선 역, 한길사, 2013c, 69쪽, 132~133쪽.

38) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 356~359쪽.

39) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 136쪽.

작 <글로리아 벨>이 제작된 미국은 개인주의 문화, 저맥락 문화에 속한다. 홉스테드에 따르면 미국의 개인주의 지수 점수는 91점이고 지수 순위로는 1위이다. 칠레의 점수는 20점이고 순위로는 57위이다. 이러한 지수는 국가의 상대적 위치를 나타낸다. 칠레는 홉스테드가 집단주의적 국가의 예로 들고 있는 아랍어권 국가들보다도 더 집단주의적인 국가로 분류되고 있으며 따라서 미국보다 훨씬 집단주의적인 국가이다.⁴⁰⁾

에드워드 홀(2013c)에 따르면 미국 문화는 맥락도가 낮은 쪽에 속하는 데⁴¹⁾ 사모바와 포터(Samovar & Porter, 2007)는 에드워드 홀의 연구(1976)를 인용하면서 고맥락 문화와 저맥락 문화 차원을 연속체 위에 배열하고 있다. 이러한 문화 차원의 척도 상에서 각 문화는 순위를 차지하면서 놓인다. 이때 중남미는 고맥락 문화에 속하고 북아메리카는 저맥락 문화에 속한다.⁴²⁾ 사모바 등(2015)의 연구에서도 라틴계는 고맥락과 저맥락 문화 차원 척도의 중간 부분에 위치하고 북미는 척도의 낮은 부분에 위치한다.⁴³⁾ 이러한 검토를 토대로 아래에서는 원작과 리메이크작에서 중점적으로 살펴볼 비언어 행위들을 한정하고 이를 중심으로 하여 비교 분석을 진행하고자 한다.

Ⅲ. 원작과 리메이크작의 비언어적 표현 비교 분석

비언어 행위는 매우 다양하고 실제로 이러한 영역은 더욱 세부적으로 나뉘고 연구되기 때문에⁴⁴⁾ 본 연구에서 중점적으로 살펴볼 대상을 한정하는 절차가 필요하다. 본 연구의 분석 대상인 칠레 원작은 고맥락의 커

40) 같은 책, 121~122쪽.

41) 에드워드 홀, 앞의 책, 2013c, 133쪽.

42) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 앞의 책, 108~109쪽.

43) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 358쪽.

44) 이에 대해서는 다음을 참조할 수 있다. 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 119~441쪽.

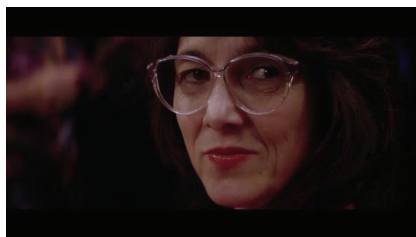
무니케이션이 이루어지는 집단주의 문화에서 제작되었고 미국 리메이크작은 저맥락의 커뮤니케이션이 발견되는 개인주의 문화에서 제작되었다. 원작과 리메이크작의 관계를 고려하면 앞서 살펴본 냅, 홀 그리고 호건의 논의에 기대어 볼 때, 미국의 리메이크작에서는 사생활을 보호할 수 있는 환경, 응시, 의복과 같은 비언어 행위⁴⁵⁾에서 유의미한 차이와 변화가 포착될 것으로 보인다. 비언어 행위 유형으로 보면 이러한 환경, 응시, 의복은 ‘커뮤니케이션 환경 중 공간적 환경으로서 대화 거리’이고, ‘커뮤니케이터의 신체 움직임 중 눈 움직임으로서 응시’이며, ‘커뮤니케이터의 외형적 특성 중 인위적 물품으로서 의상’이 된다. 그런데 공간(대화 거리)을 분석할 때 설명하겠지만 본 연구에서 공간과 접촉은 밀접한 관계가 있기 때문에 이를 함께 논하고자 한다. 또한 주체의 최종 상태를 확인하는 과정에서 자세를 고찰할 것이다. 따라서 본 연구에서는 응시, 공간 및 접촉, 의상, 자세를 중심으로 살펴보고자 한다.

1. 응시

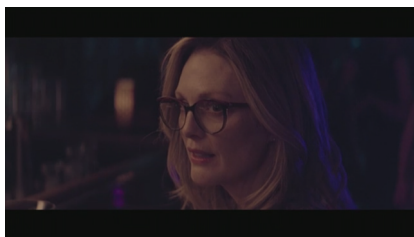
문화에 따라 비언어 행위는 차이를 가지는 것이 일반적이기 때문에 문화들 간 비언어 행위의 유사성은 그다지 많이 관찰되지 않는다. 그럼에도 불구하고 몇 가지 예외적인 주제들이 있는데 그중 하나가 눈의 극단적인 응시에 관한 것이다.⁴⁶⁾ 원작의 글로리아와 로돌포의 첫 만남에서 눈의 극단적인 응시가 [그림 1]과 같이 나타난다. 리메이크작의 글로리아와 아놀드의 첫 만남에서도 이러한 응시가 [그림 2]와 같이 나타난다.

45) 음성 행위의 경우 준언어(paralanguage)의 영역으로 분류되기 때문에 본 연구에서는 제외한다.

46) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 567쪽.



[그림 1]



[그림 2]

머레이비언(Mehrabian, 1972b)의 연구에 따르면 호감도와 응시의 정도는 정적인 상관관계를 나타냈다. 응시의 증가와 구애도 관계가 있는데, 보통 이상의 상호 응시의 지속은 밀착된 친밀감의 갈망을 나타내는 신호가 된다. 응시의 양의 증가는 상호 간의 관여 의지 뿐만 아니라 강화된 관여 행위가 이루어졌음을 표시하기도 한다.⁴⁷⁾

서사적으로 볼 때, 유혹적인 가치 대상의 출현에 있어 연접에의 의지를 표현하는 비언어 행위가 응시이다. 글로리아는 상대방과 연접하고 싶은 /의지/를 가지고 있지만 상대방은 이러한 행위에 대한 의지가 아직 결여되어 있다. 따라서 글로리아와의 연접을 /원하게 끔/해야 하는 상황인데 /원하게 하다/(faire vouloir)는 사역 행위로서 ‘조종’이 된다. 상대방이 글로리아와의 연접을 원하게 하려면 글로리아는 상대방을 ‘조종’의 한 형태로서 유혹해야 한다. 유혹을 ‘수행’으로 볼 때 이를 위해 획득해야 하는 역량은 /원하게 할 수 있다/(pouvoir faire vouloir)가 된다. 즉 글로리아는 /능력/을 획득해야 한다. 글로리아가 상대방을 정신적으로 유혹하려면 공간적으로 접촉을 해야 하는데 이는 글로리아와 상대방의 물리적 연접이 된다. 응시는 글로리아가 상대방과 물리적으로 접촉할 수 있게 하는 수단이 된다.⁴⁸⁾

응시는 바라보는 행위이지만 이것을 그저 단순히 시선을 두고 있는 것

47) 같은 책, 419쪽.

48) 박인철, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003, 273~274쪽.

만으로 볼 수는 없다. 캐리(Cary, 1978)에 따르면 대화를 하고 싶다는 것을 신호로 보낼 때 사람들은 짧게 훑어본 후 계속 응시를 한다. 응시는 커뮤니케이션 통로의 개폐를 알리려고 할 때 발생하게 된다. 즉 이때의 응시는 시각적 접촉(visual contact)⁴⁹⁾이 되는 것이라고 볼 수 있다. 이것이 응시를 접촉 행위의 일종으로 볼 수 있는 이유가 될 것이다. 그런데 때에 따라 눈의 응시는 “상호작용을 해야 한다는 실질적인 의무감을 불러일으키기도” 한다. 즉 이는 상대방에게 반응을 요구하는 것과 같은 행위이다. 그러므로 ‘조종’에서 글로리아의 응시는 상대방에게 그녀와 물리적으로 가까워질 수 있는 행동을 해야 한다는 의무감⁵⁰⁾이 생기게 한다. 실제로 응시 직후 로돌포(아놀드)가 글로리아에게 다가오고 서로 대화를 나누게 된다.

그런데 응시는 접촉 문화 또는 비접촉 문화인 것에 따라 차이를 발생시키기도 한다.⁵¹⁾ 라틴 아메리카에서는 보다 자유스러운 몸짓이 허용되는데 그럼에도 불구하고 여성이 남성을 일정 시간 이상으로 응시하면 상대방의 육체적 접근을 직접적으로 불러들이는 역할을 한다. 반면 미국에서는 이러한 응시가 상대방이 말을 걸어올 수 있도록 유도하는 것이 된다. 흥미가 있으니 접근해도 좋다는 것으로 이해된다.⁵²⁾ 한편 렘랜드(Remland, 2017)에 따르면 라틴 아메리카와 같은 접촉 문화권(contact cultures)에서는 응시를 촉각적 커뮤니케이션 방식으로 여긴다. 반면 북아메리카와 같은 비접촉 문화권(noncontact cultures)에서는 응시를 시각적 커뮤니케이션 방식으로 사용한다.⁵³⁾

앞서 살펴본 에드워드 홀(Edward hall, 1966, 1976)의 다접촉과 소접촉 문화, 고맥락과 저맥락 문화에 대한 논의 및 렘랜드의 응시를 통한 커뮤

49) Mark L. Knapp, Judith A. Hall & Terrence G. Horgan, *op.cit.*, p.298.

50) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 405~406쪽.

51) 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판, 2004, 248쪽.

52) 줄리어스 파스트, 『신체언어란 무엇인가』, 이수일 역, 한마음사, 1983, 162쪽.

53) Martin S. Remland, *Nonverbal communication in everyday life*. SAGE, 2017, p.126.

니케이션을 접촉 문화권에서는 촉각적인 것으로 이해하고 비접촉 문화권에서는 시각적인 것으로 여긴다는 논의를 종합할 때, 즉 칠레는 고맥락 문화이면서 접촉 문화권에 속하고 다접촉이 일반적이며 응시를 촉각적 방식으로 활용하는 것을 중시한다. 따라서 시각적 접촉인 응시는 원작에서 상대적으로 접촉적 특성이 보다 부여되어 있다. 실제로 원작에서 이후의 내용은 두 사람의 성적 접촉으로 이어진다. 반면 저맥락 문화이면서 비접촉 문화권에 속하고 소접촉이 일상적이며 응시를 시각적 방식 그 자체로 사용하는 것을 선호하는 미국의 리메이크작에서는 차이가 발생한다. 비록 시각적 접촉인 응시이지만 접촉의 성격은 칠레의 그것에 비해 상대적으로 약하고 바라보는 행위로서의 시각적인 응시의 특성이 보다 강하다.

‘조종’의 형태에 속하는 행위들로 부추김, 유혹, 위협, 도발, 멸시 등이 있을 때, 접촉 문화권의 원작의 글로리아는 로돌포를 조종의 한 형태로서 ‘유혹(tentation)’한다면 비접촉 문화권의 리메이크작의 글로리아의 경우 아놀드를 조종의 한 형태로서 ‘부추김(séduction)’을 한다. 유혹은 행동의 차원에서 이루어지는 반면 부추김은 인식의 차원에서 이루어진다.⁵⁴⁾ 실제로 이어지는 내용에서 두 사람이 춤을 추는 동작을 보면 원작에서 적극적인 글로리아는 처음부터 다량의 신체적 접촉을 한다. 이에 비해 리메이크작에서 원작에 비해 상대적으로 소극적인 글로리아와 아놀드의 움직임은 보면 두 사람이 처음에는 시험삼아 탐색을 해보는 것처럼 보이고 소량의 신체적 접촉 이후 점차 접촉의 양이 증가하는 것을 발견할 수 있다.

2. 공간 및 접촉

칠레의 원작에서 글로리아는 홀로 생활하는 싱글 여성이다. 그런데 원

54) 박인철, 앞의 책, 2003, 328쪽, 227~228쪽.

작에서는 글로리아의 집안일을 도와주는 나이 든 가사 도우미 빅토리아가 등장한다. 빅토리아는 글로리아의 “개인의 비공식적 공간”⁵⁵⁾ 영역을 침범할 수 있는 유일한 인물이다. 반면 미국의 리메이크작에서 글로리아의 집은 타인이 드나들 수 없는, 오롯이 글로리아 자기 자신만 드나드는 공간적 배경으로 설정되었다. 이곳에서 글로리아는 그 누구의 도움 없이 독립적으로 홀로 생활한다. 이는 원작과 차별성을 둔 부분이다. 따라서 에드워드 홀이 제안하는 대화 거리와 같은 공간 개념을 적용할 때, 리메이크작에서 글로리아의 집은 ‘친밀한 공간’적 특징이 원작의 그것보다 축소된다.

인간의 공간적 행동에 대한 관찰을 토대로 공간 개념을 제안한 에드워드 홀(Edward Hall, 1959, 1966)의 연구에 따르면 개인적 공간 또는 개인 간 공간은 접촉 유형과 커뮤니케이터들의 관계 등 다양한 상황 요인에 따라 분류된다. 이때 ‘친밀한 공간’의 거리는 신체가 접촉되는 곳으로부터 45cm까지를 나타낸다.⁵⁶⁾ 이러한 밀접하고 가까운 거리의 공간에서는 속삭임이나 나직한 목소리로 대화를 하거나 비밀 이야기를 나눌 수 있다.⁵⁷⁾ 또한 이러한 밀접한 거리에서는 위로해주고, 보호해주는 것과 같은 행위가 일어난다. 이 가운데 신체적 접촉의 가능성은 최대한으로 높다.⁵⁸⁾ 따라서 이러한 공간과 거리의 특징은 근접성, 친밀감, 접촉 행위의 발생 가능성 등으로 정리할 수 있을 것이다.

집단주의 문화의 원작에서 빅토리아는 단순히 집안일을 도와주는 것에 그치지 않는다. 빅토리아는 글로리아를 돌보아 주는 역할을 하며 글로리아가 정서적으로 의존할 수 있는 사람이 된다. 글로리아가 “인생의 역경에 대항”할 때 “유일한 안전 보호막이 되어”⁵⁹⁾ 주는 역할을 하

55) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 182쪽.

56) 같은 책, 182쪽.

57) 에드워드 홀, 『침묵의 언어』, 최효선 역, 한길사, 2013a, 222쪽.

58) 에드워드 홀, 『숨겨진 차원』, 최효선 역, 한길사, 2013b, 179~182쪽.

59) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽.

는 것이 빅토리아라고 할 수 있다.⁶⁰⁾ 원작에서 빅토리아는 글로리아와 한집에서 같이 살며 동거를 하는 것은 아니지만 일종의 “확대가족 (extended family)”⁶¹⁾이라고 볼 수 있다. 빅토리아는 확대가족 또는 내집단의 ‘어른’⁶²⁾으로서 역할하는 인물이다.

서사적으로 볼 때, 원작에서 빅토리아는 글로리아의 원조자(adjutant)이다. 글로리아는 수행 완수에 필요한 지식과 도구를 습득하는 과정인 ‘역량’에서 빅토리아의 도움을 받는다.⁶³⁾ 원조자로서 빅토리아는 글로리아에게 두 가지 역할을 한다. 첫째, 고양이에게 대해 불평하는 글로리아에게 고양이와 관련한 지식을 전달한다. 둘째, 여행에서 로돌포가 떠나고 글로리아가 아무것도 없이 홀로 남겨졌을 때 글로리아를 데리러 와서 필요한 것을 건네주고 글로리아를 집으로 데려온다.

첫 번째 역할과 관련하여, 원작에서 어떤 고양이가 자꾸 글로리아의 집에 들어오는 일이 생긴다. 그러자 빅토리아가 노아의 방주에 관한 이야기를 들려준다. 사자의 머리를 쓸어 주자 고양이가 나타났는데 그 고양이의 활약상으로 인해 세상의 질서와 균형을 바로잡을 수 있었다는 것이다. 그 과정에서 글로리아의 머리를 [그림 3]과 같이 손으로 쓰다듬어 준다. 이후 글로리아는 이별 후 빅토리아가 알려준 지식을 토대로 고양이를 돌보면서 일상생활 회복을 하고 사랑의 상실을 극복해 나간다.



[그림 3]

이 부분에서 친밀한 공간과 신

60) 뒤에서 살펴보겠지만 여행에서 모든 것을 잃은 상태의 글로리아가 도움을 요청하는 사람이 빅토리아이고, 그녀는 그런 글로리아를 위해 한걸음에 달려온다.

61) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽.

62) 같은 책, 133~140쪽.

63) 박인철, 앞의 책, 2003, 207쪽.

체적 접촉의 상호관계성에 주목할 만하다. 근접 거리의 친밀한 공간이 반드시 신체적 접촉을 발생시키는 것은 아니다. 하지만 신체적 접촉이 발생하려면 친밀한 공간의 근접성이라는 조건은 필수적으로 충족되어야 한다. 빅토리아가 손으로 글로리아의 머리를 쓰다듬는 접촉 행위를 보면, 머리는 매우 민감한 부분이기 때문에 누군가가 머리를 만질 수 있게 허락하는 행위는 신뢰감과 친밀한 관계임을 보여 주는 것이다.⁶⁴⁾ 따라서 이러한 빅토리아와 글로리아의 접촉 행위는 평소 두 사람의 신뢰 관계와 친밀도를 엿볼 수 있게 하는데, 빅토리아는 글로리아에 대해 신뢰와 믿음을 가지면서 글로리아를 지지하는 인물임을 알 수 있다. 또한 이러한 접촉 행위를 허락하는 글로리아의 모습을 통해서도 글로리아 역시 평소 이러한 빅토리아의 신뢰와 믿음, 지지를 알고 있음을 알 수 있다.

한편 개인주의 문화에서 공간은 사생활 보호를 위해 만들어진 환경으로 규정된다. 개인주의와 프라이버시가 강조되는 문화권의 경우 집단주의 문화권에서 비해 더 많은 공간을 요구한다.⁶⁵⁾ 따라서 개인주의 문화를 반영하는 미국의 리메이크작에서는 글로리아의 집이 오직 혼자서만 생활하는 공간으로 변화하였다. 그런데 공간적 배경의 설정이 달라지자 이와 관련된 주요 인물에게도 변화가 나타나게 된다. 개인주의 문화가 반영되면서 리메이크작에서 원작의 빅토리아라는 인물에게도 스토리 리텔링이 적용된다.

스토리 리텔링은 단계적으로 부분화(parts), 통합(integrate), 재구성(reconstruct)이라는 3단계를 거친다. 스토리 리텔링 과정에서 내용적으로 최소한의 원작의 기저 체계는 유지되어야 하고 창작자의 의도에 따라 일부 이야기는 축소와 확대, 생략과 변환을 거친다. 이러한 과정을 통해 변화한 결과물이 나오게 된다.⁶⁶⁾

64) 마크 넵, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 319쪽.

65) 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 앞의 책, 512쪽.

66) 류철균, 한혜원, 서성은, 안진경, 이동은, 권보연, 이진, 김은정, 윤현정, 윤혜영, 김유나, 이영수, 박은경, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부,

원작에서 빅토리아는 글로리아가 /지식/(savoir)과 /능력/(pouvoir)의 양태성을 획득할 수 있게 도와주는 역할을 하지만 한편으로는 /믿음/(croire)⁶⁷⁾과도 관계하는 것으로 보인다. 글로리아는 빅토리아가 알려준 지식, 즉 로돌포(아놀드)로 인해 깨어진 균형을 회복하는 방법이 결국 자기 자신을 돌보는 활동이라는 것에 대한 믿음을 갖는다. 그리고 이러한 믿음이 가능했던 것은 이것을 알려준 사람이 자신이 신뢰하는 빅토리아라는 점에서, 즉 글로리아가 가진 빅토리아에 대한 믿음 때문이다.

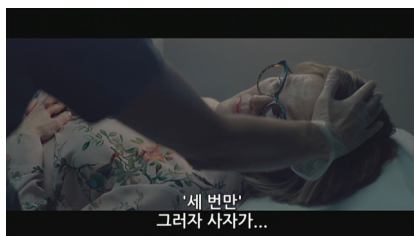
그런데 리메이크작에서는 ‘확대가족과 내집단에서의 어른’이 없다. 글로리아가 평소 내밀한 대화를 나눌 상대도 없고 손으로 머리를 쓰다듬어 줄 정도로 가깝게 접촉을 할 수 있는 사람도 없는 것이다. 따라서 스토리 리텔링의 과정에서 원작의 빅토리아라는 인물은 분리된다. 이 과정에서 선택된 부분은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 첫 번째는 지식을 전달하는 역할을 한다는 것이다. 두 번째는 글로리아에게 믿음, 신뢰, 지지와 같은 것들을 보여주는 역할을 한다는 것이다. 또한 빅토리아와 관련된 주요 비언어 행위의 분리도 확인할 수 있다. 원작에서 이는 접촉과 의상(관련 물품의 제공)이다.

이러한 부분들이 합쳐지는 과정을 보면, 지식 전달자는 접촉 행위와 결합되고 믿음, 신뢰, 지지를 보여주는 자는 접촉 및 의상 제공과 결합된다. 그런데 이러한 것들이 통합되고 재구성되는 과정에서 유사성과 차이가 발견된다. 지식 전달자의 접촉 행위의 경우 리메이크작에서 이는 확실히 전문가의 접촉 행위가 된다. 리메이크작에서 빅토리아의 역할을 대신하는 것은 확실히 시술을 해주는 전문가이다. 이 인물이 고양이에게 대한 성경 속 신화를 들려주면서 그러한 행동의 예시로 글로리아의 머리를 [그

2015, 24~25쪽. 또한 스토리 리텔링에 관해서는 다음의 연구들을 참조할 수 있다. 한혜원, 「온라인 팬픽에 나타난 스토리 리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 (27), 인문콘텐츠학회, 2012, 117~128쪽; 권재웅, 「유튜브 애니메이션 리뷰 채널의 특성 분석」, 『만화애니메이션연구』(69), 한국만화애니메이션학회, 2022, 301~342쪽.

67) 홍정표, 『정념 기호학』, HUEBOOKS, 2014, 252~253쪽.

림 4]와 같이 토닥여 준다.



[그림 4]

이러한 대화가 이루어지는 공간의 특성을 머레이비언(Mehrabian, 1976)의 연구에 근거해 살펴보면 형식적으로는 ‘공식’적이지만 심리적으로는 ‘온화함’이 있고 폐쇄된 환경은 사생활이 보장되는 ‘사적인’ 공간이기에 따라서 ‘자유’롭게 ‘친밀한’ 주제의 대화를 ‘근거리’⁶⁸⁾의 형태로 나눌 수 있음을 알 수 있다.

즉 근접성의 공간과 접촉 행위라는 유사성을 발견할 수 있다. 그런데 차이는 이러한 왁싱 전문가가 글로리아에게 믿음, 신뢰, 지지를 표현하는 관계는 아니라는 것이다. 왁싱 전문가의 접촉 행위는 지식 전달의 과정에서 왁싱 전문가가 그저 하나의 예시를 직접 보여주는 몸짓일 뿐이다. 이러한 접촉 행위가 우정(friendship)과 온정(warmth)의 접촉 또는 사랑(love)과 친밀감(intimacy)의 접촉⁶⁹⁾이 아니라고 판단되는 이유는 예를 들어 어루만지는 형식과 같은 것이 아니라 가볍게 두드리는 형식으로 매우 조심스럽게 이뤄지고 있음이 발견되기 때문이다.

68) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 125~130쪽, 165쪽. 한편 머레이비언(Mehrabian, 1976)은 커뮤니케이션의 환경에 대한 인간의 여섯 가지 지각 차원을 제시한다. 이는 ‘공식/비공식’, ‘온화함/차가움’, ‘사적인 것/공적인 것’, ‘친밀함/낯섦’, ‘구속/자유’, ‘원거리/근거리’와 같다. 이와 관련하여 다음을 참조할 수 있다. Albert Mehrabian, *Public Places and private spaces*, Basic Books, 1976.

69) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 322쪽.

원작을 고려할 때 접촉이 일어나야 하는 상황이지만 친밀한 관계는 아니기에 대신 리메이크작에서 이 부분을 변화시키기 위해 선택한 방법은 ‘접촉 행위가 발생 가능한 상황’으로 판단된다. 실제로 미국 사회에서 신체적 접촉은 극도로 개인적이면서 친밀한 관계에서만 이루어진다. 따라서 매우 감각적인(sensuous) 속성을 가진다는 통념이 존재한다.⁷⁰⁾ 그러므로 이와 같은 조건을 충족시키기 위해 미국은 비접촉 문화가 기본적인 문화라는 점에서 기능적(functional)이고 직업적인(professional) 접촉 행위가 요구되는 상황을 설정하였다. 비즈니스 환경에서 발생하는 신체적 접촉 행위는 특정 업무 및 특정 서비스를 수행한다는 목적⁷¹⁾을 지닌다.

그런데 리메이크작에서도 “이 기능적 역할을 누군가는 맡아야 한다”⁷²⁾는 점에서 왁싱 전문가 외에도 원작 속 원조자인 빅토리아의 역할을 맡는 또 다른 인물이 필요하다. 그래서 개인주의 문화인 미국의 리메이크작에서 등장시키는 인물은 “직계 핵가족”⁷³⁾으로서의 부모, 즉 글로리아의 어머니이다. 이는 추후 자세와 관련한 분석 부분에서 자세히 살펴보기로 한다.

3. 의상

인간은 의상이 중요한 메시지를 전달한다고 믿고, 의상을 입는 사람의 역할과 환경에 걸맞게 메시지를 전달한다고 여긴다.⁷⁴⁾ 옷으로 전달되는 개인적 특성에는 연령, 성별, 사회경제적 지위 같은 구체적 변인들과 태도, 가치, 성격 등의 추상적 변인들이 있다.⁷⁵⁾ 원작과 리메이크작 모두에서 글로리아는 클래식한 외형적 특징을 가지고 있는데 [그림 5] 그리고

70) 같은 책, 313쪽.

71) 같은 책, 321~322쪽.

72) 서성은, 앞의 책, 2018a, 54쪽.

73) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 117쪽, 140쪽.

74) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 앞의 책, 253쪽.

75) 같은 책, 258쪽.

[그림 6]과 같이 평소 일상에서도 그녀만의 고유한 스타일을 보여주는 여성이다.



[그림 5]



[그림 6]

원작 속 글로리아의 특징이 되는 커다란 안경, 단발머리의 헤어스타일, 원피스의 착용은 리메이크작 속 글로리아의 외형에서도 상당히 유사하게 발견된다. 이는 원작과 리메이크작의 관계 맺음을 위한 것으로 도상으로 보기 보다는 글로리아를 떠올리게 하는 상징으로 보아야 할 것이다. 그럼에도 불구하고 리메이크작은 LA라는 공간의 변화에 적응하기 위해 금발의 머리 색상, 때때로 화려한 색채와 과감한 디자인의 의상을 활용하면서 변화를 준다. 그러므로 앞서 살펴본 스토리 리텔링 과정은 이 부분에서도 확인할 수 있다. 유사성에 기반을 둔 계열체적 선택과 인접성을 토대로 하는 통합체적 결합과 구성이 이루어진다고 볼 수 있겠다.

그런데 로돌포(아놀드)가 떠나버린 후, 글로리아의 고유한 스타일은 한동안 나타나지 않는다. 원작에서 로돌포가 떠나고 글로리아가 홀로 남겨진 날, 밤을 보내고 글로리아가 깨어난 곳은 해변이고 한쪽 신발도 이미 잃어버린 상황이다. 글로리아는 외투와 가방을 버리고 맨발로 호텔에 돌아와 어딘가로 전화를 건다. 글로리아를 데리러 온 빅토리아가 가방에서 지갑을 꺼내 건네준다. 빅토리아가 글로리아를 집에 데려다 주고 다음 날 아침, 글로리아는 샤워 후 아무 옷도 걸치지 못한 상태로 시체처럼 침대에 누워 있다.

리메이크작에서 글로리아가 깨어난 곳은 수영장의 의자이고 마찬가지로 외투와 가방, 신발도 없이 호텔로 돌아와 전화를 건다. 글로리아를 데리러 온 것은 글로리아의 어머니이다. 물건을 챙겨 왔으며 지갑과 겹옷을 건네주고, 어머니는 글로리아를 집에 데려온다. 어머니는 샤워 후 욕실에 앉아 있는 글로리아에게 손수 단추를 채우며 잠옷을 입혀 준다. 다음 날 아침, 원작과 마찬가지로 리메이크작의 글로리아도 샤워 후 실오라기 하나 걸치지 못한 상태로 가만히 침대에 누워 있다.

원작과 리메이크작 모두에서 글로리아는 옷도 잘 챙겨 입지 못하거나 [그림 7] 그리고 [그림 8]과 같이 트레이닝 복 같은 편한 옷차림을 하게 된다. 글로리아는 자기 자신의 모습을 잃어버리게 된다.



[그림 7]



[그림 8]

의상은 육체적으로도 심리적으로도 보호하는 기능을 하고 자기주장(self-assertion) 또는 자기 부인(self-denial)을 나타내거나 기분 반영(mood reflection)과 분위기를 조성(creation)한다. 권위와 지위 그리고 역할 등을 나타내는 다양한 커뮤니케이션 기능을 하기도 한다(Barnard, 2001).⁷⁶⁾

이별 직후 글로리아의 모습은 자신이 착용한 물품들을 잃어버리거나 그마저도 챙기지 못해 나체 상태로 누워 있거나 트레이닝 복을 입고 있는 모습이다. 즉 글로리아는 육체적으로도 심리적으로도 그녀를 보호할 수 있는 가장 기본적인 착복을 하는 것도 어려운 것이다. 옷 입기나 단

76) 같은 책, 255쪽.

장하기와 같은 신체를 돌보기 위한 일상생활의 활동들이 불가능할 정도로 글로리아는 훼손되어 있다.

이후 글로리아가 선택한 트레이닝 복은 스포티(sporty)한 스타일로 평소 글로리아의 고유한 스타일 즉, 우아하고 고상한 엘레강스(elegance) 스타일⁷⁷⁾과 정반대의 모습을 보이는 스타일이다. 즉 글로리아의 개인적 특성이 전혀 드러나지 않고 있으며 따라서 글로리아의 정체성은 사라진 상태이다.

하지만 글로리아는 고양이에게 밥을 주고 자신도 그 옆에서 식사를 하기도 하는데 이렇게 고양이를 돌보는 과정에서 자기 자신 또한 돌보게 된다. 이후 원작과 리메이크작의 내용은 글로리아가 미장원에서 머리를 하면서 무언가를 생각하는 모습이고 원피스를 차려입은 후 [그림 9] 그리고 [그림 10]과 같은 모습을 하고 행동하기 시작하는 것으로 이루어진다. 글로리아가 향한 곳은 로돌포(아놀드)의 집이었고 기다림 끝에 등장한 그를 보자 그의 집과 그의 가슴과 배에 여러 차례 페인트볼 총을 발사하고 떠나면서 복수를 한다.



[그림 9]



[그림 10]

77) 한성지, 김이영, 『패션디자인』, 교학연구사, 2016, 232~235쪽. 패션이미지 스케일은 각 패션이미지의 크기를 설정하여 이미지 사이의 크기를 비교하는 도표이다. 패션 브랜드의 성격이나 분위기를 규정하거나 브랜드 사이의 이미지를 비교할 때 사용된다. 이와 같은 패션이미지 스케일에서 8가지의 기본적인 패션이미지 중 엘레강스 이미지와 스포티 이미지는 정반대의 위치에 자리한다.

이 과정에서도 원작에서 빨간색의 거친 질감의 겹옷을 걸친 글로리아가 초록색 페인트를 사용하고, 리메이크작에서는 초록색의 매끄러운 질감의 옷을 입은 글로리아가 빨간색 페인트를 사용하는 등 대비를 활용한 스토리 리텔링의 측면을 발견할 수 있다.

기빈스(Gibbins, 1969)에 따르면 의상은 입는 사람에 대한 메시지를 전달하는 수단으로, 선호하는 의상과 이상적인 자아 평가 사이에는 유의미한 상관관계가 있다. 즉 의상은 이상적인 자아상(self-image)에 영향을 미친다는 것이다.⁷⁸⁾ 글로리아는 미장원에서 머리를 하고 이후 평소 자신의 고유성을 나타내는 스타일의 원피스를 다시 입는다. 이는 글로리아가 평소 선호하는 스타일이자 이상적인 자아상으로 그녀의 정체성의 회복을 나타낸다.

원작과 리메이크작에서 갖춰 입은 의상은 글로리아의 /능력/ 획득에 기여한다. 로돌포(아놀드)가 떠난 후 홀로 남겨진 글로리아는 수치심을 느끼고, 체면 손상, 자존심의 실추를 경험하게 되어 자아상의 손상을 입은 상황이다. 하지만 의상은 자아상과 밀접한 관계를 가지고 있으며, 다시 갖춰 입은 의상은 긍정적 자아상을 되찾게 한다. ‘역량’에서 글로리아는 이러한 /능력/과 앞서 이미 획득한 /지식/을 토대로 복수 프로그램에서 성공한다.

실제로 원작과 리메이크작 모두 글로리아의 원조자는 글로리아의 외형적 특성에 도움을 주는 행위를 한다는 특징이 있다. 원작의 빅토리아가 건네는 지갑, 리메이크작의 어머니가 챙겨 주는 겹옷과 직접 입혀주는 잠옷이 그러하고 리메이크작의 왁싱 전문가 또한 신체를 가꾸기 위한 방식으로의 왁싱⁷⁹⁾이라는 서비스를 제공하는 인물이다. 즉 이들은 글로리아에게 /능력/을 전달하는 역할을 한다. 원조자는 이후 그레마스(A. J. Greimas)에 의해 “주인공의 양태적 속성의 외현화(extériorisation)”⁸⁰⁾로

78) 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호진, 앞의 책, 258~259쪽.

79) 원작에서는 글로리아가 직접 왁싱을 하면서 자신을 가꾸는 모습으로 제시된다.

정의되는데 이 작품에서는 이러한 측면이 보다 더 명시적으로 드러난 것으로 보인다. 즉 이는 주체의 긍정적 능력의 외화⁸¹⁾라고 볼 수 있을 것이다.

4. 자세

글로리아가 변신한 모습으로 나타났고, 복수에 성공하면서 로돌포(아놀드)에게 고통을 준 후 기쁨을 느낀다. 이러한 모습을 발견할 수 있기에 이것이 마치 프로프의 영광 시련(*épreuve glorifiante*)처럼 보여질 수 있다.⁸²⁾ 하지만 ‘상별’ 단계의 평가와 심판은 글로리아가 결혼식 피로연에 참석했을 때 명백해진다. 그리고 이는 글로리아의 자세를 통해서 나타난다.

이러한 글로리아의 최종 상태를 더욱 명확히 확인하기 위해서 함께 살펴볼 부분이 있다. 글로리아는 연인인 로돌포가 이혼한 후에도 여전히 전처와 가난한 두 딸의 구속에서 벗어나지 못해 실망스럽다. 연인 관계의 크고 작은 위기를 겪고 재결합 후, 글로리아와 로돌포는 여행을 떠난다. 여행에서 로돌포(아놀드)는 전처의 사고 소식에도 떠나지 않아 글로리아에게 ‘신뢰적 기대감’을 잔뜩 심어 준다. 글로리아는 로돌포와의 제2의 삶을 더욱 꿈꾸게 되지만 그녀가 신뢰했던 로돌포(아놀드)는 딸들의 연락을 받고는 짐을 챙겨 몰래 떠나 버린다. 홀로 남겨진 글로리아는 그를 완전히 ‘불신’하게 되고 질투와 분노가 폭발하게 된다. 분노의 정념적 시퀀스로 보면 ‘모욕’ 받은 글로리아가 ‘명예에 상처를 입은’ 상태이고,⁸³⁾ 질투의 미시 시퀀스 중 마지막 단계인 도덕화된 정동⁸⁴⁾으로서 수

80) 안 예노, 『서사, 일반기호학』, 홍정표 역, 문학과지성사, 2003, 62쪽.

81) 박인철, 앞의 책, 2003, 218쪽.

82) 홍정표, 앞의 책, 70쪽.

83) 같은 책, 59-67쪽.

84) 알지르다스 J. 그레마스, 자크 퐁타뉴, 『정념의 기호학: 물적 상태에서 심적 상태로』, 유기환, 최용호, 신정아 역, 강, 2014, 357쪽.

치심(honte)⁸⁵⁾을 느끼고 있는 부분이다.

로돌포(아놀드)가 글로리아를 홀로 남겨두고 몰래 떠난 밤 글로리아는 일종의 자기 파괴적인 행동을 하게 된다. 만취한 글로리아는 젊은 남자를 만나 입을 맞췄고 그와 돌아다니고 놀이기구를 타며 황홀감을 느꼈다. 그녀가 아침에 눈을 뜬 곳은 바닷물로 축축하게 땅이 젖은 해변(리메이크작에서는 수영장의 선베드)이었고 결국 아무 것도 없는 맨발 상태로 호텔로 돌아와 할 수 있는 것이라고는 오직 전화를 거는 일 밖에는 없었다. 글로리아는 자기 자신을 파괴한 이러한 행동으로 인해 자기 스스로에 대해 부정적 이미지를 형성한 상황이다.

문화 간 연구를 통해 소개된 도덕적 정서(Haidt, 2007)를 살펴보면 자기비난(self-critical) 정서에 해당되는 것에는 당혹감, 수치심, 죄책감 등이 있다. 이러한 것들은 미덕과 인성에 관련된 생각이나 도덕적 법칙을 위반했을 때 발생한다(Baumeister, Stillell, & Heatherton, 1994; Keltner & Anderson, 2000; Keltner & Buswell, 1997; Tangney et al., 1996).⁸⁶⁾ 특히 수치심과 죄책감은 한 가지 정서에서 파생된 것으로, 즉 같은 정서의 변형된 형태로 간주된다.⁸⁷⁾

수치심의 특징은 절망스럽다는 것이며 자신이 가치가 없고 무기력하면서 작게 느껴지는 느낌(Lindsay-Hartz, 1984)이다. 이러한 수치심은 명확한 신체 표현으로 나타나는데 수치심을 느낄 경우 머리와 어깨를 늘어뜨리며 두 팔은 양 옆으로 축 떨어뜨리고 아래로 향하는 시선이 나타난다(Tracy & Robins, 2008).⁸⁸⁾ 수치심은 위축된 자세로 표현이 되며 축

85) Jacque Fontanille, “Modalisations et modulations passionnelles”, *Revue internationale de philosophie* 48:189, 1994, p.352; 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판문화원, 2020, 781쪽.

86) Dacher Keltner, Keith Oatley & Jennifer M. Jenkins, 『정서의 이해』, 김현택 역, 학지사, 2021, 346쪽.

87) Michelle N. Shiota & James W. Kalat, 『정서심리학』, 민경환, 이옥경, 이주일, 김민희, 장승민, 김명철 역, 센세이지러닝코리아, 2015, 255~258쪽.

88) Paula M. Niedenthal & François Ric, 『감정과학』, 이동훈, 양현보, 김해진 역, 학지사, 2022, 159쪽.

쳐진 어깨와 폭 숙인 고개를 통해서도 알 수 있다.⁸⁹⁾

이러한 자세는 원작 속 글로리아의 자세로 발견된다. 원작에서 빅토리아와 집에 돌아온 글로리아는 [그림 11]과 같이 거실 바닥에 주저앉아 버리는데 이러한 자세는 수치심을 표현하는 자세와 일치한다. 반면 리메이크작에서 어머니와 집에 돌아온 글로리아는 [그림 12]와 같이 거실 바닥에 드러누워 버리는 자세를 취한다. 그런데 이와 관련해서는 그 직전의 상황을 살펴볼 필요가 있다. 집에 돌아오기 전 호텔에서, 글로리아는 어머니에게 미안하다고 사과를 했다. 즉 리메이크작에서는 죄책감에 주목해야 한다.



[그림 11]



[그림 12]

죄책감에서 초점이 되는 것은 자기의 가치보다는 자신의 행동과 행위이다. 죄책감은 자신의 행동으로 인하여 상대방이 고통을 당했다는 것이다(Tangney, Miller, Flicker, & Barlow, 1996; Zennlenberg & Breugelmans, 2008). 그래서 죄책감을 유발시킨 행동은 사과나 고백으로 이어지고, 행동의 부정적 결과를 원상태로 회복시키기 위해서 필요한 것을 행하게 된다.⁹⁰⁾

즉 리메이크작에서 드러나는 글로리아의 자세 이전에 나타나는, 어머

89) Dacher Keltner, Keith Oatley & Jennifer M. Jenkins, 앞의 책, 181쪽.

90) Johnmarshall Reeve, 『동기와 정서의 이해』, 김아영, 도승이, 신태섭, 이우걸, 이은주, 장형심 역, 박학사, 2018, 489쪽.

니에 대한 글로리아의 사과는 그것이 죄책감에 기인함을 알 수 있다. 죄책감은 수치심과 여러 측면에서 유사하다. 하지만 부정적 강도에서는 수치심보다 낮고 자신에 대해서 추한 공격을 포함하지는 않는다는 차이가 있다.⁹¹⁾ 원작과 리메이크작에서 집에 돌아온 글로리아에게서 곧바로 발견되는 자세가 다른 이유는 이러한 측면을 고려해 살펴볼 수 있을 것이다.

이와 같이 저맥락 문화에서 글로리아의 죄책감은 직접적이고 명시적인 언어로 미안하다고 사과를 하는 것으로 나타난다. 소량의 비언어 행위로 나타나는 죄책감의 경우 글로리아가 집에 돌아오고 있는 모습에서 발견된다. 먼저, 원작에서 글로리아는 [그림 13]과 같이 아이처럼 빅토리아에게 기댄 채 접촉 행위를 보이고 있고 빅토리아에게 의지하고 있는 모습이다. 고맥락 문화에서 상처 받은 글로리아에게 돌봄이 필요하다는 것은 잠든 아이와 같은 자세를 보여주는 글로리아의 비언어 행위를 통해 간접적이고 함축적으로 나타난다. 반면 리메이크작에서의 글로리아는 [그림 14]와 같이 어머니와 팔짱을 끼고는 있지만 차마 어머니에게 몸을 돌리고 있지는 못한 모습이다.



[그림 13]



[그림 14]

또한 홈스테드는 집단주의 사회에서 중요한 개념으로 수치(shame)를 꼽았다. 반면 개인주의 사회에서는 죄책감의 문화로 나타난다고 하였다. 그리고 집단주의 사회에서의 또 다른 개념으로는 체면(face)이 있으며

91) 같은 책, 489쪽.

개인주의 사회에서 이에 대응하는 것은 자존심이다. 즉 집단주의 사회에서 수치심과 체면 손상이 발생할 때 개인주의 사회에서는 죄책감과 함께 자존심이 실추⁹²⁾되는 것으로 발견된다는 것이다.

실제로 집단주의 문화를 반영하는 칠레 원작에서 글로리아를 집으로 데려오는 역할을 하는 빅토리아는 호텔에 도착해서도 아무것도 묻지 않는다. 그저 그 순간 글로리아의 어깨에 손을 올리는 접촉 행위로 정서적 지지를 표현할 뿐이다. 또한 주저앉는 글로리아의 모습에도 그저 말없이 서서 지켜보며 글로리아의 손상된 체면을 지켜주는 모습을 발견할 수 있다. 이와 같이 고맥락 문화에서는 말이 아닌 침묵만으로도 충분히 커뮤니케이션이 된다.

한편 미국의 리메이크작에서 글로리아의 무너진 자존심은 [그림 15] 그리고 [그림 16]과 같이 잠옷을 입혀주는 어머니 앞에서 아무런 반응도 하지 못하는 글로리아가 나지막히 엄마를 불러보는 모습을 통해서 나타난다. 그리고 그런 글로리아의 형클어진 머리를 어머니가 매만져주면서 사랑과 친밀감의 접촉 행위를 보여준다.



[그림 15]



[그림 16]

명예는 자신의 명성 또는 지위 및 가족과 같은 집단의 평판에 의하여 결정되는 개인의 자존심(self-respect)이나 자존감(self-esteem)을 말한다.⁹³⁾ 수치심과 같은 정서는 열등감과 가치가 없다는 느낌과 함께 자아

92) Geert Hofstede, Gert Jan Hofstede & Michael Minkov, 앞의 책, 137~140쪽.

상(self-image)의 손상과 연관되는 매우 강력한 정서(Tangney & Dearing, 2002)이다. 이러한 열등감과 무가치함 그리고 자기 손상의 느낌은 긍정적 자아상을 손상시키고 이것이 수치심을 일으키게 된다. 수치심은 자기가 잃어버린 긍정적 이미지를 다시 찾기 위하여 동기를 유발하게 되고 긍정적 자아상의 회복과 수정을 위한 행동을 취하게 된다.⁹⁴⁾

앞서 살펴본 것처럼 원작과 리메이크작에서 글로리아는 명예에 상처를 입고 수치심을 느끼거나 죄책감을 느끼면서 자존심 또한 잃어버린 상태이다. 하지만 이후 이는 원작과 리메이크작에서 글로리아가 복수를 결심하고 행동하는 것으로 이어진다. 이 상황을 살펴보면 글로리아가 가까스로 일상생활을 회복하고 있는데 또다시 로돌포(아놀드)의 재회 요청이 시작된다. 글로리아는 자신에게 고통을 준 로돌포(아놀드)에게 복수를 계획하고 그와의 대결에서 승리한다. 복수에 성공하면서 최종적으로 글로리아는 잊혀진 정체성을 되찾고 이러한 성공적인 획득에 자부심을 느낀다.

이어지는 내용에서 글로리아의 성공에 대한 인정을 확인할 수 있다. 복수의 성공 이후 참석한 결혼식 피로연에서 글로리아가 혼자 앉아 있는데 경쾌한 음악이 흘러나온다. 글로리아는 노래의 가사를 따라 불러본다. 그때 어떤 남성이 와서 글로리아에게 함께 춤을 추자고 한다. 하지만 글로리아는 이를 거절한다. 최초 상태에서 누군가가 함께 춤을 추자고 청해오기를 기다리는 것과는 대비되는 모습이다. 최종 상태에서 글로리아는 이제 온전히 자신의 선택에 따라 무대로 걸어나간다. 지금까지는 항상 누군가와 함께 춤을 췄던 글로리아였지만 이제는 많은 사람들 사이에서 홀로 서 있다. 흥겨운 음악에 빠져 열정적인 모습으로 춤을 춘다.

원작과 리메이크작의 마지막 부분에서 글로리아는 춤을 추며 즐거움을 만끽하는 모습이다. 그런 글로리아에게서 원작의 경우 [그림 17]과 같

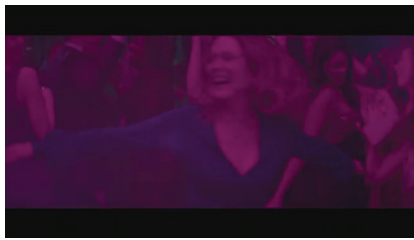
93) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 354쪽.

94) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 487~488쪽.

이 두 팔을 벌려 위로 들어올린 자세가 발견된다. 리메이크작의 경우 [그림 18]과 같이 양팔을 좌우로 펼친 자세를 확인할 수 있다.



[그림 17]



[그림 18]

이는 앞서 원작의 글로리아에게서 축소된 자세가 발견된 것과도 대비되는 모습이다. 확장성을 통한 이런 자세들은 자부심, 자신감, 자존감과 같은 충만한 감정을 표현하는 것이다. 사람들은 과하지 않은 미소와 함께 머리를 약간 뒤로 젖히는 것, 가슴을 벌리는 것, 팔을 드는 방식을 통해 자부심을 나타낸다(Tracy & Matsumoto, 2008; Tracy & Robins, 2004). 즉 ‘확장적’ 자세를 통해 자부심을 표현하는 것이다.⁹⁵⁾ 자부심의 자세에는 양팔을 머리 위로 올려서 자신감이나 승리감을 표현하는 것이 동반된다.⁹⁶⁾

실제로 자부심(pride)은 수치심이나 죄책감의 반대 정서이다.⁹⁷⁾ 수치심이 자존감을 공격하는 것과 달리, 자부심을 느끼는 것은 자존감을 유지하고 고양시킨다.⁹⁸⁾ 자부심은 특히 긍정적 자존감의 발달과 관계된다(Herrald & Tomaka, 2002). 이러한 자부심의 정서는 자기 자신에 대해 긍정적으로 평가를 내릴 때 발생된다(Lewis, 2000b). 즉 개인이 자랑스

95) 같은 책, 491쪽.

96) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 168쪽.

97) Michelle N. Shiota & James W. Kalat, 앞의 책, 259쪽.

98) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 491쪽.

럽다고 느낄 수 있을 만한 영역에서 긍정적 결과를 얻었을 때 느끼게 된다(Weiner, 1985).⁹⁹⁾

자부심은 성공을 알리는 기제로 진화된 것인데 이는 지위 성취와 관련되며¹⁰⁰⁾ 자신 및 타인에게 자신이 인정을 받고 지위를 얻을 만한 자격이 있다는 것을 알리는 것이다. 따라서 자부심은 주관적으로 성취와 성공, 자신감과 충만함을 경험하는 것과 관련된다.¹⁰¹⁾

글로리아가 로돌포(아놀드)와 연인 관계를 끝내면서 완전히 이접되는 것이기에 마치 글로리아가 실패한 것처럼 보일 수도 있다. 하지만 글로리아는 복수를 통해 부정적인 자아상에서 회복하게 된다. 또한 스스로 로돌포(아놀드)와 이접되는 재귀적 포기(réfléchi renonciation)¹⁰²⁾를 선택하면서 오히려 자신의 정체성을 획득하게 된다고 볼 수 있다. 그간의 관계의 종속성에서 벗어나고 독립성을 얻었기 때문이다.

애초에 글로리아의 ‘최초 상태’는 ‘결핍’과 ‘훼손’이었다. 글로리아는 이혼 후 사랑에 대해서 결핍이 발생한 상태였다. 또한 글로리아가 자녀들에게 안부 전화를 걸어 전화 좀 하라며 남기는 긴 메시지의 끝은 ‘자신이 엄마임을 강조하는 말’로 마무리된다는 점에서 가족 관계의 훼손이 발생한 상태임을 알 수 있기도 했다. 최초 상태에서 바로 이어지는 내용을 보면 글로리아는 아들의 집에 가서 손주를 돌보는 할머니이고 딸을 보기 위해 딸의 요가 수업에 참여한 수강생이다. 하지만 그렇게 어렵게 만난 자녀들은 글로리아를 남겨두고 곧 자리를 떠난다. 즉 글로리아의 존재는 때때로 잊혀지거나, 글로리아 자기 자신 그 자체로 규정되는 것보다는 ‘누군가의 엄마’처럼 타인과의 관계 속에서 정체성이 규정되었던 것이다.

영화에서 글로리아가 로돌포(아놀드)에게 하는 말에서 알 수 있듯이

99) Paula M. Niedenthal & François Ric, 앞의 책, 167~168쪽.

100) 같은 책, 169~170쪽.

101) Johnmarshall Reeve, 앞의 책, 491쪽.

102) 박인철, 앞의 책, 2003, 193쪽.

글로리아는 자기 자신의 인생을 사는 것이 중요하다고 생각하고 있다. 하지만 이때는 그러한 것이 자신과 함께할 동반자를 찾아 그와 함께하는 삶을 통해서만이 가능하다고 생각했다. 사실 글로리아와 로돌포(아놀드)가 불화를 겪을 때, 실망한 글로리아는 로돌포(아놀드)를 떠났었다. 글로리아는 로돌포(아놀드)의 재회 요청을 계속 무시했었는데 나중에는 결국 이를 수락하고 만다. 그런데 바로 이 지점이 글로리아의 딸이 결혼과 임신으로 인해 타국으로 떠나게 되면서 글로리아가 딸과 이접하게 된 직후라는 점이 유의미하다.

글로리아는 이혼한 로돌포(아놀드)와 딸들의 지나친 의존 관계를 보면서 그렇게 종속되면 안된다고 여기지만 본인 스스로도 딸과의 관계에서 완전한 독립하기는 쉽지 않았던 것이다. 사실상 글로리아는 딸과 이접되면서 이를 대신하는 과정에서 로돌포와의 연접, 즉 재회를 받아들였던 것이라고 볼 수 있다.

하지만 글로리아가 오직 자신의 선택에 따라 관계의 종속성에서 벗어나 독립성을 획득하게 되면서, 글로리아는 지금까지 잊혀진 자신의 정체성을 완전히 회복하게 되는 것이라고 볼 수 있다. 그러므로 글로리아가 느끼는 자부심은 자신의 선택에 대한 긍정적 평가이자 자신 스스로 되찾은 정체성에 대한 자신감 및 자존감과 함께한다. 그리고 이러한 과정에서의 승리와 성공에 대한 인정은 글로리아 스스로 내리는 평가와 심판으로 끝나지 않는다. 원작과 리메이크작의 글로리아가 춤을 추고 있는 노래에서는 영광하듯 ‘글로리아’라는 이름이 외쳐진다. 영광 시련에서의 인정(reconnaissance)은 영광적인 태도나 감동, 해피엔딩과 함께하는 경쾌한 음악으로도 표현된다는 점에서¹⁰³⁾ 글로리아의 성공적인 수행에 대한 이와 같은 긍정적인 평가로 영화는 막을 내린다.

103) 박인철, 앞의 책, 2018, 41쪽.

IV. 결론

이상으로 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 고찰해 보았다. 지금까지의 연구 결과를 정리해 보면 다음과 같다. 스토리텔링의 전환이 동종 매체 사이에서 발생하는 리메이크의 경우 전위의 방식을 사용한다. 이는 각색 과정에서 시간, 공간과 같은 맥락을 변화시켜야 할 경우 유효한 전략이 될 수 있다. 각색은 새로운 맥락과 서로 다른 문화를 필수적으로 고려해야만 하는 창작 과정이다. 따라서 상호문화적인 관점에서 문화횡단적 각색을 살펴보면 결국 문화적 정보는 미장센과 같은 표현을 통해 전달되는 것으로 볼 수 있다.

본 연구에서는 미장센을 구성하는 시각적 요소로서의 비언어 행위를 고찰하였다. 이는 비언어 행위가 문화 차원에 따라 다르게 관찰될 수 있다는 점 때문이었다. 따라서 미장센을 구성하는 기본적 영역에 비언어 행위 유형을 적용하여 세부적으로 파악하고자 하였다. 또한 비언어 행위의 문화적 차이에 접근하는 방법으로 에드워드 홀과 홀스테드의 논의를 살펴보았다. 집단주의 문화에서는 고맥락의 커뮤니케이션 방식이 발견되고 개인주의 문화에서는 저맥락의 커뮤니케이션 방식이 나타나며 이에 따라 비언어 행위의 사용에도 많은 차이가 발생하게 된다. 이를 고찰하기 위해 본 연구에서는 집단주의의 고맥락 문화에서 제작된 칠레의 원작 영화와 개인주의의 저맥락 문화에서 제작된 미국의 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교 연구하였다.

원작에서 리메이크작으로의 변화에 초점을 둔 본 연구에서 중점적으로 살펴보려고 했던 주요 비언어적 표현은 응시, 공간, 의상이었다. 이러한 세 유형이 개인주의 문화의 저맥락 커뮤니케이션 방식에서 유의미하게 사용되는 비언어 행위인데, 할리우드에서 문화횡단적 각색은 작품의 미국화로 나타난다는 점에서 비언어 행위의 문화적 차이를 좀 더 명확하게 비교할 수 있을 것이라고 판단하였다. 한편 공간의 경우에는 접촉 행

위의 발생 가능성이 있고, 주체의 최종 상태를 확인하기 위해서는 자세를 살펴보는 것도 필요하였다. 따라서 본 연구에서는 최종적으로 응시, 공간, 접촉, 의상, 자세에 대한 고찰이 이루어졌다.

서사 도식의 네 단계를 고려할 때 응시는 조종, 공간 및 접촉 그리고 의상은 역량과 관계되었다. 자세는 상벌 즉 영광 시련에서 주요하게 작용하였다. 이를 세부적으로 살펴보면 응시는 계약과 조종의 단계에서 유혹적 가치 대상의 출현과 관련된다. 응시는 시각적 접촉으로 간주된다. 그런데 고맥락의 접촉 문화에서는 응시의 접촉적 성격이 두드러진다. 반면 저맥락의 비접촉 문화에서는 시각적인 특성이 부각된다. 그리고 이에 따라 전자의 경우 유혹 그리고 후자의 경우 부추김으로 작용하는 조종의 형태로 해석할 수 있었다.

공간의 경우, 근접성의 특성이 있을 때 또 다른 비언어 행위인 접촉과 관계된다. 공간의 근접성이 필수적으로 접촉을 발생시키는 것은 아니지만 접촉의 발생을 위해서는 공간의 근접성이 필수적으로 요구된다. 개인주의의 문화에서는 개인의 사생활 보호를 위해 요구되는 공간이 더 넓기에 친밀한 공간적 특징이 축소된다. 이로 인해 변화된 공간 즉 대화 거리 안에서 상호작용을 하는 원조자의 역할을 맡는 인물에게 변화가 생겼다. 집단주의 문화의 원작에서는 확대 가족으로서의 어른인 한 명의 인물이 역량의 단계에서 지식, 능력, 믿음의 획득을 돕는다. 하지만 개인주의 문화의 리메이크작에서 이는 전문가 또는 직계 가족인 어머니로 분리되어 복수의 인물로 나타났다.

스토리 리텔링의 과정 중 인물이 분리되는 과정에서 선택된 부분은 지식의 전달자, 믿음이나 신뢰 또는 지지의 전달자라고 할 수 있다. 이와 관련된 비언어 행위의 분리도 확인되었는데 이것이 접촉과 의상이었다. 전자의 지식 전달자의 경우에는 이러한 부분이 접촉이라는 비언어 행위와 결합되었고 후자의 믿음 전달자의 경우에는 접촉 및 의상이라는 비언어 행위와 결합되었다. 하지만 재구성 과정에서도 유사성과 차이가 발견

되었는데, 같은 접촉 행위라고 해도 개인주의 문화의 리메이크작에서 지식 전달자의 접촉은 기능적이고 전문적인 성격의 접촉으로 나타난다. 즉 집단주의 문화의 원작에서 나타난 우정과 온정 또는 사랑과 친밀감의 접촉적 특성이 변화된 것이다.

의상의 경우 또한 스토리 리텔링 과정에서 유사성에 기반을 둔 계열적 선택과 인접성을 토대로 하는 통합체적 결합과 구성을 통해 인물의 외형적 특성에 변화를 주게 된다. 원작과 리메이크작의 인물이 외형적으로 유사한 특성을 보이더라도 이는 도상적으로 보기 보다는 상징적으로 보게 되는데 이는 원작과 리메이크작의 관계에서 원작의 인물의 외형적 특성을 연상시키기 때문이다. 이러한 내용적 측면 외에도 표현적 측면에서도 스토리 리텔링적 활용이 나타났는데 원작에서 사용된 색, 질감 등의 시각적 요소들이 리메이크작에서 대비적으로 사용되는 것으로 파악할 수 있었다.

의상은 주체가 획득하는 능력과 관계가 있었다. 구체적으로 이는 주체가 질투나 분노와 같은 정념을 경험하는 과정에서 나타난 수치심이 주체의 명예나 자아상 등에 훼손을 발생시켰을 때, 이를 회복시키려는 주체의 행위와 관련이 있었다. 그리하여 정체성의 회복이 의상을 통해 명시적으로 드러났다. 또한 원조자는 이러한 의상이나 이와 관련된 물품, 주체가 신체를 가꾸는 것에 도움을 주는 방식을 통해 주체가 능력을 얻을 수 있게 도왔다.

자세의 경우 동일한 상황에서도 집단주의 문화에서는 수치심의 표현으로 나타나고 개인주의 문화에서는 죄책감을 표현하는 차이를 발생시켰다. 도덕화된 정동으로서의 수치심 뿐만 아니라 죄책감은 자기를 평가하는 과정에서 나타나는 정서인데, 실제로 이러한 두 정서는 같은 정서의 변형된 형태라고 알려져 있다. 고맥락 문화에서는 수치심이 자세라는 비언어 행위를 통해 드러났다. 반면 저맥락 문화에서는 죄책감이 발견되었는데 이는 언어 행위를 통해 명시적으로 제시되거나 소량의 비언어 행

위로 나타났다.

집단주의 문화에서의 수치심과 체면의 손상은 개인주의 문화에서 죄책감과 자존심의 실추로 나타난다. 이때 집단주의의 고맥락 문화에서는 침묵을 통해 체면을 지켜주고 접촉을 통해 정서적 지지를 간접적으로 표현한다. 개인주의의 저맥락 문화에서는 자존심이 실추된 상황에서 접촉을 통해 정서적 지지를 나타냄에 있어 사랑과 친밀감을 표현하고 외형을 돌보아주는 것과 같이 보다 직접적인 표현이 발견되었다.

자세는 성공적인 임무 수행에 대한 판단과 관련해서도 발견되는데, 수치심이나 죄책감의 반대 정서인 자부심이 자세로 표현되었다. 이는 확장된 자세로 나타나면서 자신감과 자존감을 표현하였는데, 수치심이 축소된 자세로 표현되었던 것과 대비된다. 긍정적 평가, 성공과 승리, 성취를 알리는 이러한 자세가 영광 시련에서의 인정으로 표현되었다.

본 연구의 결과는 원작 영화와 리메이크 영화의 비언어적 표현을 비교함에 있어서 리메이크와 같은 스토리 리텔링의 제작 방식을 다루고 이를 각색 과정으로 논의하였다는 점에서 의의가 있다. 문화적 의미는 각색 과정에서 미장센과 같은 표현을 통해 드러날 수 있다고 보고 이를 고찰하기 위해 비언어 행위 유형을 적용하였으며 문화 차원을 고려한다는 점에서 기초 자료를 제공할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 서사 도식의 단계들을 고려하여 비언어 행위를 살펴 보면서 이에 대한 의미 해석을 진행하고자 하였다. 계약에서의 응시라는 비언어 행위가 보이는 특성에 따라 유혹이나 부추김과 같은 조종의 형태로 볼 수 있음을 발견하였다. 지식과 능력 외에도 믿음의 양태성이 접촉과 같은 구체적인 비언어 행위로 드러나고 있음을 확인하였다. 스토리 리텔링의 과정에서는 계열체적 선택과 통합체적 구성 및 결합을 적용할 수 있음을 밝혔다. 도덕화된 정동으로서의 수치심, 죄책감과 같은 정서들을 표현하는 비언어 행위와 함께 이에 반대되는 정서인 자부심을 나타내는 비언어 행위 또한 살펴보았다. 이 과정에서 고찰된 축소와 확장과

같은 대립 양상은 표현과 내용의 상관관계에 대한 논의로도 확장될 수 있음을 시사한다. 이러한 측면의 연구 결과들은 기호학적 접근 방법의 활용에 있어 기여할 수 있을 것이다.

본 연구는 연구 목적의 설정 당시 매체 전환을 위한 원작 각색 스토리텔링으로서의 크로스미디어 스토리텔링을 염두에 두면서 연구를 진행하고자 하였다. 그러나 가장 기본적인 동종 매체 간 전환인 리메이크를 대상으로 연구의 범위를 한정하였기에 전위 외의 다른 방식 즉 반복, 압축, 연장, 수정 등의 부분까지는 구체적으로 다루지 못하였다. 본고에서 미처 다루지 못한 이와 같은 부분은 후속 연구 과제로 남겨 심도 깊은 논의를 진행할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 고부응, 「제3영화로서의 <스캔들: 조선남녀상열지사>」, 『문학과 영상』 8(1), 문학
과영상학회, 2007, 35~59쪽.
- 권재웅, 「유튜브 애니메이션 리뷰 채널의 특성 분석」, 『만화애니메이션연구』 (69),
한국만화애니메이션학회, 2022, 301~342쪽.
- _____, 「트랜스미디어 콘텐츠로서의 한국 애니메이션 사례 연구: <고스트 메신
저>를 중심으로」, 『애니메이션연구』 16(4), 한국애니메이션학회, 2020,
7~38쪽.
- 김훈순, 김은영, 「모성과 낭만적 사랑의 담론경합: 멜로영화 <미워도 다시 한 번>
시리즈를 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 15, 한국여성커뮤니케이션학
회, 2010, 121~153쪽.
- 목혜정, 「김기영 <하녀>와 임상수 <하녀>의 사운드 비교분석」, 『씨네포럼』(11),
동국대학교 영상미디어센터, 2010, 61~96쪽.
- 박기수, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」,
『한국언어문화』 (44), 한국언어문화학회, 2011, 155~176쪽.
- 박찬효, 「인도의 한국 영화 수용 현황과 리메이크 작품에 나타난 현지화 양상 -
<국제시장>과 <바라트(Bharat)>의 비교를 중심으로 -」, 『국제어문』 95,
국제어문학회, 2022, 681~710쪽.
- 서성은, 「스토리텔링 전환 유형에 관한 시론(試論)」, 『인문콘텐츠』 (55), 인문콘텐
츠학회, 2019, 91~118쪽.
- 안승범, 「이중의 ‘문화번역’ 과정에 나타난 사회적 함의 - 『장화홍련전(薔花紅蓮
傳)』, <장화, 홍련>, <안나와 알렉스: 두 자매 이야기> -」, 『국제어문』 78,
국제어문학회, 2018, 347~379쪽.
- 이문행, 「국내 미디어 콘텐츠의 장르 간 스토리 이동에 관한 연구」, 『방송과 커뮤
니케이션』 15(1), 문화방송, 2014, 51~81쪽.
- 이정국, 「<케이프 피어>의 리메이크 영화 비교 연구」, 『영화연구』 (35), 한국영화
학회, 2008, 259~281쪽.
- 이현주, 「한국영화 원작과 할리우드 리메이크작에 나타난 색채비교 분석」, 『브랜
드디자인학연구』 9(2) 한국브랜드디자인학회, 2011, 305~316쪽.
- 한혜원, 「온라인 팬픽에 나타난 스토리 리텔링 연구」, 『인문콘텐츠』 (27), 인문콘
텐츠학회, 2012, 117~128쪽.
- 김성도, 『구조에서 감성으로』, 고려대학교출판문화원, 2020.
- 김우룡, 장소원, 『비언어적 커뮤니케이션론』, 나남출판, 2004.

- 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 『문화 간 커뮤니케이션』, 정현숙, 김숙현, 최윤희, 김혜숙, 박기순 역, 커뮤니케이션스, 2007.
- 래리 A. 사모바, 리처드 E. 포터, 에드윈 R. 맥대니얼, 캐럴린 S. 로이, 『문화 간 커뮤니케이션』, 이두원, 이영옥, 김숙현, 김혜숙, 박기순, 최윤희 역, 커뮤니케이션스, 2015.
- 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, K-Books, 2012.
- 류철균, 한혜원, 서성은, 안진경, 이동은, 권보연, 이진, 김은정, 윤현정, 윤혜영, 김유나, 이영수, 박은경, 『트랜스미디어 스토리텔링의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2015.
- 린다 허친, 『각색 이론의 모든 것: 무엇을 누가 왜 어떻게 어디서 언제』, 손종흠, 유춘동, 김대범 역, 앨피, 2017.
- 마크 냅, 주디스 홀, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 민인철, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 마크 냅, 주디스 홀, 테런스 호건, 『비언어 커뮤니케이션』, 최양호, 김영기 역, 커뮤니케이션북스, 2017.
- 배상준, 『미장센』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 박인철, 『영화 이야기 분석 방법』, 연세대학교 대학출판문화원, 2018.
- _____, 『파리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 서성은, 『크로스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018a.
- _____, 『트랜스미디어 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2018b.
- 송낙원, 『시나리오 쓰기』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 안 에노, 『서사, 일반기호학』, 홍정표 역, 문학과지성사, 2003.
- 알지르다스 J. 그레마스, 자크 폰타뉴, 『정념의 기호학: 물적 상태에서 심적 상태로』, 유기환, 최용호, 신정아 역, 강, 2014.
- 에드워드 홀, 『침묵의 언어』, 최효선 역, 한길사, 2013a.
- _____, 『숨겨진 차원』, 최효선 역, 한길사, 2013b.
- _____, 『문화를 넘어서』, 최효선 역, 한길사, 2013c.
- 이종승, 『미장센: 영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016.
- 줄리어스 파스트, 『신체언어란 무엇인가』, 이수일 역, 한마음사, 1983.
- 한성지, 김이영, 『패션디자인』, 교학연구사, 2016.
- 홍정표, 『정념 기호학』, HUEBOOKS, 2014.
- Bordwell, D., & Thompson, K., 『영화예술』, 주진숙, 이용관 역, 2011.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M., 『세계의 문화와 조직: 정신의 소프트웨어』, 차재호, 나은영 역, 학지사, 2014.
- Keltner, D., Oatley, K., & Jenkins, J. M., 『정서의 이해』, 김현택 역, 학지사, 2021.

- Niedenthal, P. M., & Ric, F., 『감정과학』, 이동훈, 양현보, 김해진 역, 학지사, 2022.
- Reeve, J., 『동기와 정서의 이해』, 김아영, 도승이, 신태섭, 이우걸, 이은주, 장형심 역, 박학사, 2018.
- Shiota, M. N., & Kalat, J. W., 『정서심리학』, 민경환, 이옥경, 이주일, 김민희, 장승민, 김명철 역, 세계이자리닝코리아, 2015.
- Fontanille, J., “Modalisations et modulations passionnelles”, *Revue internationale de philosophie* 48:189, 1994, pp.341~362.
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G., *Nonverbal communication in human interaction*, Wadsworth Cengage Learning, 2014.
- Mehrabian, A., *Public Places and private spaces*. Basic Books, 1976.
- Remland, M. S., *Nonverbal communication in everyday life*. SAGE, 2017.
- Gloria*, DVD, directed by Sebastian Lelio (2013; 주케이미디어 [제작/판매]: 판씨네마(주) [제공], 2014)
- Gloria Bell*, DVD, directed by Sebastian Lelio (2019; 마루기획(주) [제작/판매]: 소니 픽처스 [제공], 2019)
- 문동열, “영화·드라마, 리메이크·리부트 열풍 왜?”, 한겨레, 2022년 8월 13일, https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1054606.html (2023년 7월 22일 검색).
- 박은혜, “영화화 바람 탄 웹소설·웹툰, 관건은 슈퍼 IP”, 뉴시스, 2022년 3월 27일, https://newsis.com/view/?id=NISX20220325_0001807663&cID=10601&pID=10600 (2023년 7월 22일 검색).
- 양성희, “[양성희의 퍼스펙티브] “옛것도 새롭다” 디지털 창고에서 보물 찾는 쾌감“, 중앙일보, 2023년 1월 5일, <https://www.joongang.co.kr/article/25131334> (2023년 7월 22일 검색).
- 이주형, “[씨네멘터리] 올해 어떤 영화가 흥행했나 살펴봤더니...”, SBS 뉴스, 2022년 7월 10일, https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006816167 (2023년 7월 22일 검색).
- 홍성운, “리마스터, 리메이크, 리부트.. 꺼진 작품도 다시 보다”, 매일경제, 2018년 12월 12일, <https://www.mk.co.kr/news/culture/8595360> (2023년 7월 22일 검색).

A Study on Nonverbal Expressions between Original Films and Remake Films

Jo, Eun-Jin

The production method of story-retelling like remakes is on the rise as media conversion and trans-media storytelling attract more interest recently. However, there is very insufficient research on adaptation, which is the basis of such a production method.

Remakes are produced through the adaptation of originals in the same media, and out of them, this study focused on remake movies and attempted to come up with practical measures for original-adapted storytelling by comparing nonverbal expressions between original films and remake films.

Thus, this study discussed expressions like *mise-en-scène* from trans-cultural adaptation, examined nonverbal behaviors as a component of *mise-en-scène* and even contemplated cultural differences of nonverbal behaviors. While considering the four phases of narrative schema and the passion of anger and jealousy, this study intensively focused on four kinds of nonverbal expressions, gaze, space, touching behavior, clothing and posture.

The results of this study can be summarized as below.

According to visual and tactile characteristics, gaze was interpreted as temptation in high-context contact culture and seduction in low-context non-contact culture. One of the essential conditions for touching behavior was proximity of space. When a collectivist culture turned into an individualistic culture, the intimate characteristics of space was reduced.

As a result, the character playing a role as a helper was separated, and the modality of knowing, being able and believing came to be related to clothing. Shame was generated while the subject was experiencing the passion of jealousy and anger, and it caused damage to honor or

self-image. At the same time, restoring the identity was explicitly exposed through clothing, and the helper offered assistance related to the physical characteristics of characters.

As a moralized emotion, shame came to be related to guilt. Such a self-appraisal emotion appeared as posture. Pride was an emotion opposite to shame and guilt, but it was discovered through posture as well. Such posture appeared in the process of the subject being recognized with his or her successful performance.

This study has significance in inquiring the production method of story retelling, while comparing nonverbal expressions between original films and remake films, and implying various approach methods in terms of semiotics.

Keywords : Remake, Adaptation, Mise en scene, Nonverbal communication, Semiotics

투고일: 2023. 07. 22./ 심사일: 2023. 08. 10./ 심사완료일: 2023. 08. 14.