

영화에서의 환유와 은유*

서명수

1. 들어가기

모든 예술은 생산과 수용이라는 두 단계를 거치면서 실현된다. 생산의 한편에는 작가가 있고 수용의 한편에는 대중이 있다. 작가는 자신의 생산 욕망을 각 예술별로 고유한 형식에 입각하여 구체적이고 감각 가능한 무엇으로 표현해낸다. 대중은 미적 경험을 동원하여 이 표현물을 받아들인다. 즉 작가의 생산 욕망이 대중의 수용 욕망과 만남으로써 예술은 실현되는 것이다. 작가와 대중 사이에서 이 둘을 매개하는 이 표현물이 바로 작품이며, 따라서 예술 작품에 대한 연구는 바로 이런 생산과 수용이라는 커뮤니케이션의 관점에서 수행되어야 한다.

그런데 예술적 창조 과정에 있어서 최초이자 근원이라고 할 수 있는 작가의 욕망¹⁾은 실제로 망막한 혼돈의 덩어리와 다름이 없다. 그래서 그 자체로서는 접근 불가능(동일시의 불가능)이며 동시에 표현 불가능이다. 따

* 본 논문은 중앙대 연구 기자재 구입 프로그램의 도움을 받았음.

1) Greimas의 의미론적 입장에서 이를 대입하면, 욕망의 단계는 의미 실체(substance)에 해당하고 형식은 형식이며, 구체적인 표현물, 즉 예술 작품은 담화(discours)라고 할 수 있다.

라서 이것이 인식적 수준에 수용되고 표현되기 위해서는 일정한 단위 *unité* 들로 분절되어야 한다. 형식이란 이렇게 분절된 단위들의 관계의 망이다. 또 이 분절된 단위들은 기호(*기표* *signifiant*라는 의미가 강한)와 동일한 것이기 때문에, 이 관계의 망은 일종의 기호들의 규칙 *règles*(또는 약호 *code*)과 같다. 이런 의미에서 각 예술 장르가 가지고 있는 고유한 형식이란 그 나름대로의 특수한 규칙을 말한다. 이 규칙은, 예술 작품이 생산과 수용의 중앙에 위치한다는 관점에서 볼 때, 생산과 수용의 규칙, 즉 일종의 놀이의 규칙이며 커뮤니케이션의 규칙이기도 하다.

한편 생산 욕망과 이것이 표현되는 형식 사이에는 사실 그 어떤 상동 관계나 유사 관계도 없고 오직 임의적인 *arbitraire* 관계만 있을 뿐이다. 바로 여기, 덩어리이며 연속체 *continuité*인 욕망과 분산적이며 불연속체 *discontinuité*인 형식 사이에 필연적인 간극 *écart*이 발생한다. 이 간극으로 인해 모든 인간의 언어 활동 및 예술 활동이 항상 역설적 상황에 처하게 되는 것이다. 다시 말해서 모든 예술가들은 자신들의 욕망과는 아무런 관련성이 없는 *immotivé* 임의적인 기호들을 사용하여, 그것도 분산적이며 불연속적인 형태로 자신들의 욕망을 표현해야 하는 상황에 놓이게 되는데 그렇다고 이 상황을 거부한 채 표현을 중단할 수도 없다. 왜냐하면 표현하지 않는 예술가는 예술가가 아니기 때문이다. 따라서 표현하고자 하는 것과는 본질적으로 다른 그 무엇으로 표현해야 하는 모든 예술 작품은, 'A ≠ B'인 상황에서 'X=A'라고 말하는 대신 'X=B'라고 말한다는 뜻에서 일종의 거대한 비유 *trope*²⁾일 수밖에 없다.

2) 이런 관점에서 볼 때, 최소한 예술에서의 비유는, Fontanier의 말처럼 문체 *style*에 있어서의 장식적 요소 *ornement*가 아니라, 오히려 본질적인 요소다. 장식적 요소라는 개념에는 '일상적인 사용과는 거리가 먼 것 *ce qui s'écarte de l'usage courant*'이라는 의미와 그래서 규범에서 어긋난 것이라는 의미를 함축하고 있다. 물론 우리의 입장은 이와는 다르다. Christian Metz도 영화는 일반 언어 *langage*와 달리 "수사학과 시학이 자리잡는 그곳에 있다 *Le Film commence là; il est d'emblée où il se place les rhétoriques et les poétiques*" (Metz, 1968: 84)고 했다.

그러나 다른 한편 이 간극은 바로 예술가들에게 재능을 발휘할 수 있는 기회를 제공하기도 한다. 예술가들은 이 간극으로부터 파생된 역설적 상황 속에 갇혀버리는 것이 아니라, 오히려 이 상황 속에서 주어진 여건들을 최대한으로 이용하여, 자신들의 욕망을 작품을 통해 실현하는 것이다. 따라서 바로 위에서 언급한 것처럼 모든 예술 창조는 본질적으로 비유일 수밖에 없으나, 또한 이 비유는, 'A≠B'인 상황에서 'X=A'라고 말하는 대신 'X=B'라고 말할 수밖에 없을 때, 자신의 욕망A에 더 가까운 발화B를 한다는 뜻에서 예술가가 역설적 상황 속에서 자신의 욕망을 충만하게 실현하기 위한 전략³⁾이기도 하다. 그런 의미에서 예술가는 이 역설적 조건 위에서 자신의 천재성을 발휘하여 줄타기하는 곡예사들로 비유될 수 있다.

이처럼 비유는 욕망과 형식 사이의 줄타기에서 작품(담화)을 만들어내는 '생산의 전략'이면서, 동시에 관객과 교류하는 '수용을 위한 전략'이다. 사실 관객은 예술가가 예상하는 대로 항상 움직여주지 않기 때문에, 'A≠B'인 상황에서 'X=A'라고 말하는 대신 'X=B'라고 말할 수밖에 없을 때, 전략적인 발화를 통해 이 상황을 극복하는데, 이때 특별한 의미 효과가 발생하며, 이 의미 효과를 관객이 알도록 하고 또 알았다는 사실에 즐거워한다는 뜻에서⁴⁾ 수용을 위한 전략이 필요한 것이다. 다시 말해 비유란 예술가가 관객과의 커뮤니케이션 상황에서 관객이 나름대로의 상상력을 동원하여 자유롭게 자신의 곡예를 관조하는 미적 즐거움과 그 곡예를 통해 자신이 말하고자 하는 의미를 파악하는 지적 즐거움을 누릴 수 있도록 하기 위한 전략이다.

3) 욕망을 충만하게 실현한다는 것은 작가가 그것이 허구이기는 하지만, 작품을 통해 자신의 내적 진실성을 추구한다는 것을 포함한다. 이런 점에서 예술가의 전략은 일반적으로 '설득하는 기술'이라고 정의되는 수사학과 다르다. 즉 수사학은 설득의 성공 조건 condition de félicité이 문제지 진리 조건 condition véridictoire과는 전혀 관계없는 또는 부수적이기만 한 문제일 뿐이다.

4) Ducrot도 “독자가 문학 작품을 문체(비유)로 읽지 않을 수 없다 Il est impossible de lire la littérature par renvoi à ce qui serait libre du figural” (Ducrot et Schaeffer, 1995: 485) 고 말했다.

본 연구는 생산과 수용을 포괄하는 커뮤니케이션의 관점에서, 영화 작가는 어떤 전략으로 자신의 작품에 개입하여 어떤 의미 효과를 성취하고 있으며, 관객과 어떻게 교류를 하고 있는지 설명해보고자 한다. 이 설명은 영화에서의 환유와 은유의 체계가 어떻게, 그 특징은 무엇이며, 또 어떻게 실현되는지 보면서 이루어질 것이다. 그리고 최종적으로 이러한 개념들을 적용하여 이광모의 「아름다운 시절」의 한 시퀀스를 분석해보고자 한다.

2. 환유와 은유

I 야콥슨의 환유와 은유

환유와 은유는 비유 중에서 가장 대표적인 비유로 오래 전부터 지대한 관심을 끌어왔다. 전통적인 수사학의 입장에서는 'A≠B'인 상황에서 'X=A'라고 말하는 대신 'X=B'라고 말할 때, A와 B가 인접성 contiguïté의 관계에 있으면 환유, 유사성 ressemblance의 관계에 있으면 은유라고 정의하고, 양쪽의 경우 모두 의미의 전환 figure de mot(또는 전의 trope)이 발생한다고 하였다. 이는 전통 수사학이 환유와 은유를 문체의 문제로 보고, 둘은 각각 독립적으로 접근하고 있음을 보여준다.

야콥슨 Jakobson도 개념적 측면에서는 환유는 인접성, 은유는 유사성과 관계된다는 전통 수사학의 입장을 따르고 있다. 그러나 그는 다른 한편 환유와 은유를, “말을 한다는 것은 언어적인 실체 entités로부터 ‘선택’하여 그것들을 더 높은 복잡한 단계의 언어적 단위를 결합하는 것을 내포한다”⁵⁾는 입장에서 소쉬트가 제시한 언어의 일반적인 두 계기, 즉 환유는 결합 combinaison이라는 ‘통합체 축 axe syntagmatique’으로, 또 은유는 선택 sélection 또는 대체 substitution라는 ‘계열체 축 axe paradigmatique’으로 정

5) “Parler implique la **sélection** de certaines entités linguistiques et leur combinaison en unités linguistiques d'un plus haut degré de complexité”(Jakobson, 1963: 45~46).

의함으로써, 이 둘이 독립적인 것이 아니라 서로 상관적이라는 입장에서 접근하고 있다. 환유란 어떤 용어가 인접성의 원리에 의거하여 다른 용어로 자리바꿈 하는 것을 말하지만, 통합체 축상에서 파악되어야 하며, 또 은유는 어떤 용어가 여러 가지 자질에 있어서 유사성의 원리에 의거하여 다른 용어로 자리바꿈 하는 것을 말하지만, 계열체 축상에서 파악되어야 한다는 것이다.

야콥슨의 「언어의 두 국면과 실어증의 두 유형 *Deux aspects du langage et deux types d'aphasies*」이라는 논문에서, 환유와 은유는 실어증의 연구에서 비롯되었다. 환유(또는 환유적인 발화)는 유사성의 장애로 인한 실어증, 은유는 인접성의 장애로 인한 실어증과 밀접한 관계가 있음이 지적되었다.⁶⁾ 우선 인접성 장애로 인한 실어증 환자는 통사론적 규칙을 상실하여 단순히 “단어의 덩어리”⁷⁾로 퇴화된 문장만을 발화한다. 그러나 이 환자는 선택 또는 대치 능력은 남아 있어서 문장과 문맥은 붕괴되어 있지만 한 단어 또는 단어로 거의 굳어진 상투적인 문장의 발화는 가능하다. 예를 들어 “어떤 사물이 무엇인지에 대하여 말할 때, 그 사물이 무엇과 비슷한지를 말하는”⁸⁾ 유사성만을 언급하기 때문에 이 환자는 은유적인 발화만 한다. 다시 말해서 인접성의 장애는 은유는 생산하지만 논리적인 담화 또는 이야기는 생산해내지 못하는 환유의 상실이기도 하다.

유사성 장애에 의한 실어증 환자의 경우, 통사론적인 수준에서는 완벽한 문장을 구사하지만 결국은 자신이 하고 싶은 말을 하지 못하는 환자, 그가 지금 하고자 하는 말이 무엇인지 정의하지 못하는 환자, 즉 ‘메타 언어 능력 *compétence métalinguistique*’이 결여되어 있는 환자다. 메타 언어 능력과 은유 및 환유에 관해서는 라캉의 경우를 보고 나서 다시 언급하기로 하고, 지금은 유사성의 장애란 메타 능력의 결여와 같고 이는 은유성의

6) 야콥슨(1963), pp. 43~67.

7) 야콥슨(1963), p. 57.

8) 야콥슨(1963), p. 125; 야콥슨(1963), p. 58에서 재인용.

상실을 의미한다고만 정리하자.

II. 라캉의 환유와 은유

라캉Lacan은 야콥슨의 환유와 은유의 정의에 프로이트Freud의 '전위 déplacement'와 '응축condensation'의 개념을 적용시켜 언어 구조가 전제된 무의식의 수사학을 독특하게 전개했다. 프로이트에게서 전위는 관심이 한 관념에서 다른 관념으로 이동하여 (주로 꿈에서의) 왜곡déformation이나 의미 변환transposition을 일으키는 무의식적인 과정이고, 응축은 매우 복잡한 잠재 내용이 압축 작업을 거쳐 아주 단순하게 표출되는 무의식적인 과정이다.⁹⁾ 따라서 라캉에 의하면 의미의 방향 전환이 일어나는 전위 환유와 같고, 하나의 기표에 여러 개의 기표가 겹쳐 다원적 결정 surdéterminé을 이루는 응축은 은유와 같다. 라캉은 환유와 은유(전위와 응축)를 의식에 포착되지 않는 무의식적 사고 내용(왜냐하면 의식에 포착되는 순간 더 이상 무의식이 아니기 때문에)이 의식 위에 언어적 표상의 형식으로 떠오르게 하는 기제며 동시에 떠오른 언어적 표상 그 자체라고 말했다. 그리고 여기에 소쉬르의 기호 개념을 받아들여 무의식적 사고 내용을 기의로 그리고 이것이 언어적으로 표상된 것을 기표로 명명했다.¹⁰⁾ 이는 언어적 표상으로 나타난 증상은 언어의 구조와 똑같은 구조로 되어 있음¹¹⁾을 함축하는 말이다.

그러나 소쉬르는 기표와 기의가 마치 종이의 양면처럼 불가분의 관계로 결합된 것, 그래서 즉각적으로 의미 작용이 일어나는 것으로 보았던 반면¹²⁾에, 라캉은 이 둘 사이에 오히려 차단막이 가로놓여 있어서 그런 결합

9) 라캉(1966), p. 511.

10) 프로이트는 무의식과 이 무의식이 드러나는 단계를 ① 의식에 포착될 수 없는 무의식적 사고 내용, ② 무의식이 표면화된 증상을 사물 표상, ③ 이 증상이 언어로 나타나는 언어 표상, 이렇게 셋으로 나누었다

11) 라캉(1966), p. 444.

12) 소쉬르의 기호 개념에 관해서는 서명수(1997: 423~27)를 보시오. 그런데 바로 이 부분이

이 금지되고 따라서 의미 작용도 항상 방해된다¹³⁾고 보았다. 이 부분이 라캉의 가장 독특한 부분인데, 이 말은 기의(무의식적 사고 내용)는 언제든지 다른 기표(언어)로 표상될 수 있고, 또 “기표는 그 자체로서는 그 어떤 것도 의미하지 않고,”¹⁴⁾ 기표들 사이의 차이에 의해서만 그 의미 생성이 가능하다는 것을 시사하며, 이 말은 또 라캉의 환유와 은유 이론은 기표를 중심으로 전개된 것으로, 기의의 유사성이나 인접성으로부터 그것을 설명하려 했던 기존의 이론¹⁵⁾들과 확연히 구분된다는 것을 시사한다.

기호에 대한 이런 인식 아래 라캉은 은유에 대하여 1) “은유의 창조적인 설파는 두 기표 사이에서 솟아나는데, 기표적 연쇄 속에 이 두 기표 중 어느 하나가 다른 하나를 대체하여 (대신) 그 자리를 차지하고 있다.”¹⁶⁾ 그리고 2) “은유는 무의미로부터 의미가 발생하는 바로 그 지점에서 나타난다”¹⁷⁾고 정의하고 있다. 라캉의 이 정의는 야콥슨의 유사성(대체)과 프로이트의 옹축의 개념을 상기하면, “은유의 전제는 무의미고, 은유의 시작은 한 기표가 다른 기표를 대체함이며, 은유의 의미는 이 두 기표를 연쇄상에서 파악할 때 발생하고 이때 옹축되어 나타난다”¹⁸⁾고 요약할 수 있다.

이를 설명하기 위해서 라캉도 야콥슨과 마찬가지로 베르니크 Wernicke라는 실어증 환자의 예를 들고 있다.¹⁹⁾ 이 환자도 통사론적인 수준에서는 완벽한 문장을 구사하지만 결국은 자신이 하고 싶은 말을 하지 못하는 환자, 그가 지금 하고자 하는 말이 무엇인지 정의하지 못하는 환자, 즉 메타 언어 능력이 결여²⁰⁾되어 있는 환자다. 메타 언어 능력이란 바로 ‘언어에

라캉과 데리다가 소쉬르 기호 이론이 가지고 있는 모순으로 지적하고 있는 부분이다.

13) 라캉(1966), p. 497.

14) 라캉(1981), p. 210.

15) 예를 들어 의미론에서는 인접성과 유사성을 의미소 *sémanème*의 입장에서 설명하려 하였다. Le Guern M. (1973)이나 Eco (1984: 139~89)가 이에 속한다.

16) 라캉(1966), p. 507.

17) 라캉(1966), p. 508.

18) 영화에서는 아이젠슈타인의 충동 몽타주가 은유에 속한다고 할 수 있다.

19) 라캉(1981), p. 249.

대하여 언어'²¹⁾를 구사하는 능력인데, 은유와 관련하여 1) 한 기표가 즉각적이고 자동적으로 한 기의와 결합된다는 사실에 의문을 제기하게 하여 기표를 차이만을 갖는 진정한 의미에서 기호로 보게 하는, 즉 기호의 무의미성을 깨닫게 하여 은유의 출발을 가능하게 한다. 무의미란 “기표가 어휘적인 결합 관계에서 떨어져나올 때,”²²⁾ 즉 기표와 기의의 연결 고리가 끊길 때 가능하다. 그렇지 않으면 기표는 자동적이며 즉각적으로 의미 작용을 하기 때문이다. 2) 야콥슨의 말대로 ‘nommer’하는 능력,”²³⁾ 즉 기표를 기표로 대체하게 하여 은유의 시작을 가능하게 하는데, 그래서 메타 능력의 결여는 유사성의 혼란과 은유성의 상실을 의미하기도 한다. 3) 현존하는 기표와 대체된 기표의 연쇄로부터 의미 파악을 가능하게 한다.

라캉에 의하면 환유는 우선 은유의 경우와 마찬가지로 무의미한 기표가 전제되고, 이 “기표들은 다른 기표들과의 인접한 결합 관계 connexion를 통해 생략”²⁴⁾되고 그런 부단한 과정중에 욕망이 충족²⁵⁾되기를 소원하는 과정이다. 그러나 환유는 근본적으로는 무의미한 기표를 전제하고 있으나, 사실상 인접성이 있는 기표들의 지속적인 전위 과정중에 “욕망이 기표의 연쇄 고리 중 정지점에 고정”²⁶⁾되기 때문에 마치 기의가 있는 듯한 환상, 즉 욕망이 충족된 듯한 환상을 갖게 한다. 그러나 이것은 그야말로 환상일 뿐 충족된 욕망은 아니다. 사실 기의와 기표 사이에는 미끄러짐만이 있을 뿐이기 때문이다. 그래서 환유는 실어증 환자 베르니크가 끊임없이 말을, 기표를 생산해내는 것과 같다. 환유는 통사론적으로 완벽한 문장, 그래서 이야기를 생산해내기는 하지만 이 이야기는 욕망의 본질에는 닿지 못하고

20) 라캉(1981), p. 249.

21) 야콥슨(1963), pp. 53, 220; 서명수(1997)를 참조하십시오.

22) 라캉(1981), pp. 248~49.

23) 야콥슨(1963), p. 54.

24) 라캉(1966), p. 515.

25) 라캉(1966), p. 515.

26) 라캉(1966), p. 518.

그 표피 위만을 떠돌 뿐이다. 이를 라캉은 다음과 같은 환유 공식으로 요약하고 있다.

$$f(S...S')S \cong S(-)s$$

여기에서 f 는 환유의 함수고 S 는 기표며 s 는 기의일 때, 지속적인 기표의 나열($S...S'$)은 그 행위, 즉 $f(S...S')$ 가 마치 기표 S 와 기의 s 가 소쉬르적 의미에서의 결합을 이루고 있는 것처럼 착각하는데 사실은 $S(-)s$ 일 수도 있고 아닐 수도 있다(표시에 주의할 것). 그래서 환유는 이런 지속적인 기표 생산을 중단하고 하고자 하는 말을 설명하는 메타 언어 능력의 결여와 관련이 있다고 할 수 있을 것이다.

라캉은 자아 발달 단계를 상상계 *l'imaginaire*와 상징계 *le symbolique*로 나누었다. 상상계란 거울 단계 *stade du miroir*라고도 하는데, 감각적으로 아직 미분화된 초기 유아 상태에서 거울 속에 비친 자신의 모습을 통해 신체적 통일(감각적 분화가 동반된)을 이루고 '자기'를 발견하는 시기다. 이때 거울 속의 자기 모습을 자기와 동일시하지만, 그러나 사실상 그 모습은 허상에 불과한 것이기 때문에 타자 a 고 따라서 완전한 동일화는 이루어지지 않는다. 여하튼 상상계에서 나는 어머니와의 일체감을 누린다. 한편 상징계는 지금까지 동일시켰던 허상(타자 a)을 허상으로 인식하는 시기다.²⁷⁾ 상상계에서 상징계로의 이동은 아버지(의 이름 *nom-du-père* 또는 상징적 아버지 *père symbolique*)의 출현이 그 계기가 된다. 이때 전에 동일시되었던 타자 a 의 자리에 분리된 타자 A 가 자리잡으며, 어머니와의 일체감은 사라진다. 여기에서 타자 A 는 언어로 대변되는 사회 문화적 질서며 또 아버지(의 이름)이기도 하다. 그래서 언어의 습득은 이 질서의 내면화를 의미하고, 우리는 이 언어(타자 A 의 언어)가 배정해준 질서 속에서 자신을 확인

27) 이런 인식이 바로 메타 언어 능력과 관계가 있다. 서명수(1998)를 보시오.

(타자와의 구별을 통해)받는다. 그런데 이 질서는 사실 명령·금지, 규범·의무 등 모순으로 가득 찬 질서이기 때문에 이 질서가 부여한 '나' 역시 모순으로 가득 차 있다. 이 모순 속에서 끊임없이 흔들리는 나는 은유를 통해 무한히 타자A, 즉 아버지의 질서에 동일화를 추구²⁸⁾하든가, 아니면 질서에 의해 금지된 어머니와 결합하고 싶은 그 욕망을 충족시키기 위해 환유를 통해 상상계로의 퇴행을 추구하게 된다.

이상의 논의들을 통해 환유와 은유에 대해 다음과 같이 정리해보자.

환유	은유
인접성 우세/유사성의 혼란	유사성 우세/인접성의 혼란
통합체/결합	제열체/선택 대체
전위	응축
욕망	증상
상상계/모권/퇴행	상징계/부권/동일화
의미 연기	의미 창조
환상(적 유희)	자각
메타 커뮤니케이션 無	메타 커뮤니케이션 有

3. 영화의 환유와 은유

I 영화의 구성 단위

영화의 가장 작은 단위는 쇼트shot이다. 쇼트는 카메라가 한 번 움직이기 시작해서 끝날 때까지의 연속된 한 화면 단위²⁹⁾를 말하는데, 이 쇼트를

28) 라캉(1981), p. 247.

29) 영어 쇼트는 불어로 'plan'인데, "영화 한 편 또는 한 부분을 만들려면 최소한 한 쇼트가 필요하기 때문에, 쇼트는 영화의 최소 분절 *ségment minimal*"이다(메츠, 1968: 108). 한

영화의 기표라고 할 수 있다. 그런데 영화에서는 이 기표가 일반 언어와 달리 '이차 분절 deuxième articulation'이 없는 기표다. 마르티네 Martinet에 따르면, 언어 기호는 '이중 분절 double articulation'을 하는데, 이때 이차 분절은 모호한 덩어리에 불과한 소리의 실질 substance이 차이에 의해 변별적 distinctif이기는 하나 의미 작용은 없는 음소 phonème로 분절되는 것을 말한다. 그리고 일차 분절이란 음소 단위들이 모여, 변별적이며 의미 작용을 하는 '최소 단위 unité minimale'로 분절되는 것을 말한다. 이 최소 단위가 기호다. 일반적으로 기호는 청각적 이미지인 기표와 개념 concept인 기의가 자의적 결합을 이룬 것으로, 그 가치는 한 언어 체계 내에서 다른 기호들과 대립 opposition 관계에 의해 나타난다.³⁰⁾ 따라서 영화가 이차 분절이 없다는 말은 표현층에서 음소 단위가 없음을 뜻하며, 나아가 내용층에서 의미소 sème도 없음을 뜻한다.³¹⁾ 게다가 영화에서는 "기표가 이미 지고, 기의는 이 이미지가-재현한-것"³²⁾으로, 이 이미지가 사진이 대상에 대하여 갖는 특수한 유사성으로 인해 강한 '현실감 impression de réalité'을 창조하여, 기표와 기호 사이의 거리를 좁혀 놓았고, 그 결과 기표와 기의는 서로 잘라낼 수 없는 한덩어리다.³³⁾ 이런 의미에서 이미지인 영화의 기표, 다른 말로 쇼트는 '거짓 현존 pseudo-présence'³⁴⁾으로서의 '사실 덩어

편 우리는 영화 기술적인 면과 영화의 질료 matière적인 면에 따라, 전자는 쇼트로 후자는 이미지로 부를 것이다. 쇼트의 정의에 관해서는, 바느와 & 레테, 1997, p. 47을 보시오.

30) 메츠(1968), pp. 67~68, 주 2).

31) 메츠(1968), pp. 70, 117.

32) "Le signifiant est une image, le signifié est ce-que-représente-l'image"(메츠, 1968: 68).

33) 메츠(1968), p. 68. "la fidélité photographique fait que l'image est ici particulièrement ressemblante, et les mécanismes psychologiques de participation, assurant la fameuse impression de réalité achèvent de raccourcir la distance: dès lors, il devient impossible de découper le signifiant sans que le signifié soit lui-même débité en tronçons isomorphes." 현실감에 관해서는 같은 책, pp. 14~15, 20.

34) "이미지는 자신 이외의 다른 것을 지시하는 것이 아니라, 자신 스스로가 품고 있는 것의 거짓-현존이다 l'image n'est pas l'indication d'autre chose qu'elle-même, mais la pseudo-présence de ce qu'elle-même contient" (메츠, 1968: 79~81).

리 blocs de réalité'³⁵⁾다.

한편 기표로서의 쇼트는, 한정된 체계를 갖는 언어 기호와 달리 그 무한한 생산 가능성 때문에, 영화에서 계열체 paradigm은 허약하고 개략적이다.³⁶⁾ 그러나 의미 작용의 최소 단위인 쇼트의 배열 agencement(=몽타주 montage)에 의해 더 큰 의미 단위가 조직된다는 점에서 영화는 통합체 syntagme 요소가 더 강하고, 그래서 메츠는 영화는 바로 이 통합체 차원에서 접근해야 한다고 주장하였다. 여기에서 큰 의미 단위가 조직된다는 말은 쇼트들이 모여서 공간이나 사건 단위에 따른 하나의 서사적 이야기 단위인 시퀀스 séquence를 구성³⁷⁾한다는 말이고, 따라서 영화를 통합체(메츠 용어로는 '대통합체 grande syntagmatique'³⁸⁾) 차원에서 접근한다는 말은 서사적 이야기 구성 단위인 시퀀스 차원에서의 접근을 의미한다.

영화는 스크린 위에 전개된 서사적 이야기를 매개로 작가와 관객이 서로 커뮤니케이션 하는 예술이다. 이런 관점에서, 작가의 작품 생산 전략과 수용을 위한 전략은, 바로 이 서사적 이야기를 생산하는 쇼트의 배열과 깊은 관련이 있고, 또 쇼트의 배열은 작가의 발화 행위 énonciation와 밀접한 관련이 있다. 그런데 발화 행위는 예술 장르에 따라 다양하다. 예를 들어 소설이나 영화의 '서사적 narratif 방식' 또 연극의 등장인물들의 목소리를 직접 빌어오는 '대화적 방식'(좁은 의미에서의 '담화적 방식')이 있다.

그레마스는 담화를 '논리-서사적 수준 niveau logico-narratif'인 내재적 구조와 '담화 수준 niveau discursif'인 텍스트의 차원으로 나누었다. 내재적인 구조는 의미 실체가 기호학적 4각형 carré sémiotique으로 분절하여 의미 형식을 갖는 심층profonde과 이 기호 4각형이 행위자 모델 modèle actantiel을 통해 행동(또는 파빌라fabula)이 조직되는 표층superficielle을

35) 메츠(1968), p. 117.

36) 메츠(1968), p. 73.

37) 시퀀스의 정의는, 바느와 & 레테(1997), p. 48을 보시오.

38) 메츠는 대통합체의 유형을 8개로 설명하고 있다. 메츠(1968), pp. 125~34, 146.

말한다. 담화적 수준이란 서사적 수준에서의 이야기가 실제 작가의 발화 행위에 의하여 텍스트라는 구체적인 생산물을 만들어내는 단계(플롯의 단계),³⁹⁾ 즉 파빌라를 시간화 temporalisation, 공간화 spatialisation, 인물화 actorialisation하여 그 허구적 실천(예술 작품을 생산한다는 의미에서)이 이루어지는 단계다. 이 단계에서 작가의 독특한 문체가 빛을 발하고, 작가가 작품을 통해 말하고자 하는 것, 즉 작품의 주제가 형성된다. 아리스토텔레스가 문체를 담화의 개인적인 특징들에 상응하는 것으로 보고 비유가 여기에 속한다고 한 것을 보면, 우리는 비유, 즉 환유와 은유가 담화 수준, 다른 말로 발화 행위에 속한다는 것이고, 따라서 환유와 은유는 발화 행위, 즉 쇼트의 배열 방식, 나아가 시퀀스와 시퀀스들 사이의 연결 방식과 밀접한 관계가 있음을 알 수 있다.

여하튼 영화에서 발화 행위의 주체는 작가다. 이 작가는 항상 텍스트(영화)의 밖에 위치하기 때문에 발화 행위도 텍스트의 밖에서 이루어진다고 생각할 수 있지만, 사실 그리고 항상 텍스트 안에서 이루어진다. 이 말은 작가는 텍스트 내의 다른 인물들의 목소리를 통해서만 또 그 뒤에 숨어 있는 채로만 존재한다는 것, 그래서 작가가 발화 행위의 주체이기는 하지만 텍스트 서사 행위의 주체는 아니며, 그러나 어디선가 이 발화 행위에 늘 관여한다는 사실을 의미한다. 우리는 이것을 '이중 발화 행위 double énonication'⁴⁰⁾라고 한다. 영화의 이중 발화 현상은 엿보기 voyeurisme⁴¹⁾의 실천이며, 그 결과 이 엿보기가 영화의 가장 근본적인 특징이라는 사실을 증명한다. 그리하여 작가가 말하고자 하는 것, 또는 자신의 욕망을 관객에게 절대로 직접적으로 말하지 못하는 것이다. 그리하여 작가의 발화는 허구

39) Genette의 입장에서 말하면, 행동(파빌라)은 '말되어진 이야기 histoire racontée'와 디에제스 diégèse, 텍스트는 서술체 récit, 발화 행위가 서술 narration이다.

40) Kerbrat-Orecchioni(1984: 48; 1986: 134)를 보시오. 이중 발화 현상은 연극에 있어서도 마찬가지다(서명수, 1998: 205~06).

41) '영화의 엿보기주의'에 관해서는 메츠(1984), pp. 84~90을 보시오. 본인은 불어의 'voyeurisme'이라는 용어를 관음주의 대신에 엿보기로 번역함을 밝힌다.

⁴²⁾고, 비유며, 생산과 수용을 위한 전략인 것이다.

II. 영화에서의 환상과 자각

작가가 예술 작품을 통해 관객과 커뮤니케이션한다는 말이 작가가 관객에게 항상 의식적으로 무엇인가를 전달하려 한다는 뜻은 아니다. 그러나 작가와 관객 사이에 커뮤니케이션이 전제된다는 점에서, 예술은 무의식적 사고가 표출된 일반 꿈과는 다르다. 가령 꿈의 환유와 은유는 꿈 자체든 언어로 표상된 것이든간에 순전히 자기 반향적이기 때문에, 즉 순전히 자기 자신에게로 향해 있기 때문에 꿈의 관객(자기 자신도 관객이기는 하지만 여기에서는 분석자)에 대한 해석상의 배려는 없다. 그러나 예술은 필연적으로 관객을 배려해야 한다. 그래서 꿈의 전략과 예술의 전략은 서로 다르다.⁴³⁾ 다시 말해 환유와 은유가 꿈에서는 꿈꾼 사람의 의도와는 무관하게 나타나지만, 예술에서는 그것이 작가의 전략 아래 더욱 의도적⁴⁴⁾으로 나타

42) 서사적 내용이 허구인 이유는 ① 그 내용이 사실이 아니라 스크린에서 펼쳐지는 이미지이기 때문이며, ② 영화는 작가가 어떤 하고자 하는 말, 자신의 욕망을 직접 말하지 아니하고(직접 말할 수가 없다), 어떤 이야기(서사적 내용)로 우회해서 말하기 때문이다.

43) 특히 영화는 상당 부분 꿈과 유사하기는 하지만, 다음과 같은 점에서 다르다. ① “꿈은 꿈을 꾸는 사람이 자신이 꿈을 꾸는 것을 모르지만, 영화는 그가 영화를 보고 있다는 사실을 안다 Le rêveur ne sait pas qu'il rêve, le spectateur du film sait qu'il est au cinéma(메츠, 1984, pp. 123, 131).” ② “영화의 지각은 실제의 지각(실제로 지각)이지만, [……] 꿈에서는 꿈꾸는 사람의 의식에 절대 들어오지 않는다 La perception filmique est une perception réelle(est réellement une perception), [……] le flux onirique ne saurait parvenir à la conscience de nul autre que du rêveur(같은 책, p. 133).” ③ “재현적 서사 영화는 일반적으로 두드러지게 꿈보다 더 ‘논리적’이고 더 ‘구성적’이다. 또 환상적이거나 초자연적인 영화 또는 비사실적 영화도 [……] 완전히 일관적이다 Le film diégétique est en général considérablement plus ‘logique’ et plus ‘construit’ que le rêve. Les films fantastiques ou merveilleux, les films les plus irréalistes [……] sont parfaitement cohérents”(같은 책, p. 148)고 말했다. 참고로, 우리가 ‘film diégétique’를 ‘재현적 서사 영화’라고 번역한 것은 메츠 자신의 설명(같은 책, p. 54)을 그대로 사용한 것인데, 재현적 서사란 쉽게 말해서 허구적 이야기의 생산을 말한다.

44) 여기에서 ‘의도적’이란 어떤 의식적인 효과만을 말하는 것이 아니다. 작가가 의식하지 못했던 효과들도 포함된다. 이 점 때문에 바르트는 예술을 의사 소통(좁은 의미에서: 의도된 정보의 전달)이 아니라 의미 작용이라고 했다. 그러나 이렇게 좁은 의미에서의 의사 소

난다.

생산과 수용 모두를 포괄하는 작가의 전략은 일반적으로는 각 예술 장르의 고유한 형식과 밀접한 관련이 있다. 그것은 예술의 형식이 놀이의 규칙과 동일한 것이기 때문이다. 영화에서의 놀이 규칙은 1) 관객에게 '엿보는 자voyeur'로서의 보호된 쾌락을 보장하고, 2) 관객이 그가 바라보는 것과 마냥 거리를 유지하는 것이 아니라 보는 것과 심리적 동일화를 이루어 환상적 경험을 즐기게 하면서, 한편으로는 이 환상에만 계속해서 빠져 있게 하는 것이 아니라 환상에서 벗어나, 즉 환상을 환상으로 자각하여 자신이 경험한 것에 대해 의문을 제기하고 의미를 해석하며 가치를 평가하게 하는 것이다.

모든 예술이 그렇기는 하지만, 앞서 언급한 대로 영화의 발화 행위와 밀접한 관계가 있는 '엿보기'는 영화의 발화가 스크린의 이미지를 통해 이루어지는 영상 예술이기 때문에 더욱 그렇다. 우선 스크린은 '영화, 그것은 허구다'라는 메시지 자체로 허구와 관객, 생산과 수용의 장소를 가르는 벽이다. 관객에게 작가나 배우가 스크린을 뚫고 객석으로 나와서 관객에게 무어라고 말한다는 것을 상상할 수도 없고 인정할 수도 없는 일이기 때문이다. 그렇지만 한편 바로 이 스크린을 통해 관객은 허구의 안쪽을 들여다보는 것이며, 그런 의미에서 스크린은 관객을 스크린 저편으로부터 보호하는 벽이면서, 동시에 저편을 몰래 훑쳐 볼 수 있게 하는 열쇠 구멍과도 같은 것이다.

아무튼 작가는 스크린 위에서 일어나는 허구의 사건(서사적 이야기)을 통해 관객들과 만나게 된다. 관객은 이 스크린 위의 사건, 즉 허상을 마치 사실인 양 자신이 직접 경험하고 있는 것처럼 느끼며 바라본다. 이런 환상적인 체험은 관객이 눈앞에 전개되는 이미지들을 자기 자신의 경험을 가지고, 자연스럽게 자유로우며 풍부하게 체험할 수 있는 최적의 방법이다.

통은 개념만 있을 뿐 사실적이지 못하다. 여기에 관해서는 Winkin(1981)을 참조하시오.

그래서 이렇게 관객에게 환상적 경험을 제공하는 것이 작가의 일차적인 몫이다.⁴⁵⁾ 그러나 한편 관객이 이 환상적 유희에 너무 탐닉하지 않도록 장치를 마련하여 너무 방황하거나 가야 할 길을 잃지 않도록 하는 것도 작가의 몫이다. 다시 말해서 작가는 가장 적절한 시간에, 관객으로 하여금 자신들이 사실이라고 믿는 것이 허상이라는 것을 자각하게 하여, 그가 환상 속에서 경험한 것의 의미가 무엇인지 해석하도록 기회를 제공하여야 한다. 바로 이런 입장에서 메츠도 “허구의 영화를 이해하려면 나를 등장인물로 ‘삼아야(=상상적인 출발)’ 하는데, 그래야 이 등장인물이 유사적인 투사 이미지에 의해 내 안에 배태되는 모든 지각적 표상을 얻을 수 있기 때문이다. 또 그러면서 동시에 나를 등장인물로 삼지 말아야(=사실로 되돌아옴) 하는데, 그래야 허구가 허구로 자리매김될 수 있기 때문이다”라고 말하면서, “영화를 이해하려면 사진에 찍힌 오브제를 부재로, 그리고 그 사진은 현존으로 지각해야 하고, 또 이 부재의 현존이 기표적인 것임을 지각해야 한다”⁴⁶⁾고 덧붙였다.

작가의 전략이란 엇보기라는 영화 예술의 특수한 놀이 규칙 아래, 관객이 환상 속에서 자율적으로 경험할 수 있도록 보장해주면서(이 보장은 경우에 따라 상영이 종료될 때까지 지속될 수 있다) 동시에 환상에서 깨어나와 자신이 경험한 것들의 의미를 해석하고, 이 해석들이 “하나의 해석은 다른

45) 나중에 보겠지만 영화에서의 발화 행위와 관객이 영화 관람시에 갖게 되는 환상과는 매우 밀접한 관계가 있다.

46) “Pour comprendre le film de fiction, il faut à la fois que je ‘me prenne’ pour le personnage(=démarche imaginaire), afin qu’il bénéficie par projection analogique de tous les schèmes d’intelligibilité que je porte en moi, et que je ne me prenne par pour lui(=retour au réel) afin que la fiction puisse s’établir comme telle(comme symbolique): c’est le semble-réel. De même, pour comprendre le film(tout court), il faut que je perçoive l’objet photographié comme absent, sa photographie comme présente, et la présence de cette absence comme signifiante”(메츠, 1984: 80). 한편 “이 현존과 부재를 결합시키는 것이 바로 상상적인 것이다 L’imaginaire, par définition, combine en lui une certaine présence et une certaine absence”(같은 책, p. 64)라고 메츠가 말했다.

해석을 반영하며, 따라서 서로 배제하지 않고 오히려 상호 보완⁴⁷⁾할 수 있도록 질서를 유지하여 작품의 주제(작가가 하고자 하는 말)에 도달하도록 인도하고 교육⁴⁸⁾하는 것이다. 다른 말로 작가의 전략은 관객이 환상과 자각 속에서 정서적인 쾌락과 지적 만족을 동시에 즐길 수 있도록 하는 것이라 할 수 있다. 여기에 환유와 은유가 작용하는 것이다.

III. 영화에서 메츠의 환유와 은유

메츠는 “순수한 은유는 ‘서사적인 영화에 있어서’ 서사성 밖에 있는 이미지나 소리고(‘비서사적’ 영화에서는 그야말로 낯설은 이미지나 소리), 또 순수한 환유는 시·공간적 관계가 있는 이미지나 소리들을 영화 속에서 서로 연결시킨다”⁴⁹⁾고 하였다. 영화는 쇼트들을 배열하여 서사적 이야기(또는 사건)를 만들어낸다. 그런데 이 쇼트들은 세상의 단면을 담고 있는 이미지이기 때문에, 그 시·공간의 지시적 인접성을 갖고 있고 그래서 환유적이다. 또 이 쇼트들의 배열에 의해 생산된 서사적 이야기도 환유적이라고 할 수 있다. 그러나 영화의 모든 쇼트(이미지)이 인접성이 있고, 통합체 속에 배열되었다고 해서 환유적일 수는 있지만, 모두 환유는 아니다. 단순한 이야기나 담화를 생산해내는 경우는 환유가 아니라 오히려 통합체다. 메츠에 의하면 이 쇼트들이 환유가 되는 것은 ‘수사적 문체’⁵⁰⁾로 기능

47) 에코(1996), p. 91.

48) 에코도 “작가는 자기 작품을 완전히 해독할 이상적인 관객이 존재할 것이라는 소박한 기대에 그치는 것이 아니라 작품을 움직여 관객을 적극적으로 교육한다. 작가는 관객이 이미 가지고 있는 소통 능력에 의존할 뿐만 아니라 (그의) 능력을 창출하는 데도 기여한다”고 말했다(에코, 1996: 88).

49) “La pure métonymie, [...] c'est l'image ou le son extra-diégétique(et dans le film 'sans diégèse,' l'image ou le son vraiment étranger). [...] La métonymie pure met en contact dans le film des images ou des sons qui entretiennent par ailleurs quelque contact de tem;s, de lieu, etc”(메츠, 1984: 37). 번역 중 ‘표시 안의 글은 본인이 보충한 것임. 쇼트의 배열, 즉 몽타주가 근본적으로 환유적임에 대하여는, 같은 책, pp. 220~21을 보시오.

50) “La métonymie est une figure de la contiguité”(메츠, 1984: 238).

을 할 때다. 즉 “영화의 어떤 요소가 어떤 순간에 다른 것의 상징(=환유)이 되든가 혹은 더 광범위한 영화 전반의 상징(=제유)이 될 때, 또 이 요소들이 모두 영화의 지시적 지평, 즉 영화의 서사 또는 경험의 ‘말초 영역(서사적 이야기가 없을 때)’에 속하게 될 때”⁵¹⁾를 말한다.

그럼 영화에서 은유는 무엇인가? 쇼트가 본질적으로 환유적인 성격이 강하다고 하였는데, 그렇다면 영화에서 은유는 어떻게 창조되는가? 영화에서는 환유가 은유보다 더 우위인가? 메츠는 이 물음에 대해 환유가 은유보다 더 근본적이라는 사실은 부정하고 있다. 그런데 프랑스 치즈인 ‘로크포르 Roquefort’ 예⁵²⁾를 들면서, “환유적 유희가 은유적 출현을 돕는다”⁵³⁾고 말함으로써 뭔가 모순적인 말을 하고 있는 듯하다. 그러나 곧 그것은 “전위와 환유가 겹결에 더 알맞고,”⁵⁴⁾ 바로 이런 편리함 때문에, “환유 행위가 본래 은유 행위보다 더 ‘개연적’이고, 확실히 자주 일어나는”⁵⁵⁾ 것이지, 영화에서 환유가 특권적 위치를 차지하고 있는 것은 아니라고 했다.

영화에서는 환유와 은유 그 어느 것도 우위가 아닌, ‘이중 비유 figure double’ 현상이 가장 중요한 특징이다. 이중 비유란 환유와 은유가 독립적이지 아니라 동시적이며 관련성을 가지고 작용하는 것을 뜻한다. 정신분석학에서 라캉도 “환유가 먼저 있고, 그것이 은유를 가능하게 한다고 말할

51) “Par le jeu du montage et de la composition, un élément du film devient jusqu’à un certain point le symbole d’un autre(=métonymie), ou d’un ensemble filmique plus vaste(=synecdoque), et ces éléments appartiennent tous à l’horizon référentiel du ‘périphérique’ d’expérience”(메츠, 1984: 239~40).

52) 메츠는 ‘Roquefort’ 치즈의 거친 맛과 그 불규칙한 외양이 이 치즈가 생산된 남부 산간 지역에 고유한 뭔가 투박하고 강한 것을 가져다줌으로, ‘Roquefort’의 환유적 지시 작용을 통해 유사 관계 affinités, 즉 이 작은 도시와 치즈 사이의 ‘은유적[지시적] 유사성 similitudes(référentielles) métaphoriques’이 자리잡게 된다고 했다(메츠, 1984: 242~43).

53) “Le jeu métonymique aide à l’émergence métaphorique”(메츠, 1984: 242).

54) “Le déplacement et la métonymie font la part plus belle à la censure”(메츠, 1984: 243~44). 이는 메츠가 라캉의 견해를 받아들인 것이다(같은 면).

55) “L’acte métonymique, de soi, est plus probable, sans doute plus fréquent, que l’acte métaphorique”(메츠, 1984: 243).

수 있을지 모른다. 그런데, 은유와 환유는 단계가 다르다”⁵⁶⁾고 말하면서 동일한 견해를 피력하고 있다. 한편 문학과 연극에 있어서도 같은 견해를 볼 수 있다. 주네트 Genette는 「프루스트에 있어서 환유」라는 논문에서 “프루스트의 작품에서 순수 환유적 전환은 거의 없다. [……] 환유의 미끄러짐은 단지 ‘가장된’ 것이 아니라, 정말 은유적 술어 기능으로의 변형이다”⁵⁷⁾고 하였다. 위베르스펠드 Ubersfeld도 연극에서 환유적인 오브제가 거의 항상 은유화되고 있음을 지적하고 있다.⁵⁸⁾

위의 사실은 영화에서만 아니라 정신분석학이나 문학 또는 연극에서도 환유나 은유 중 어느 하나만 단독으로 작용하는 경우가 거의 없음을 시사한다. 특히 영화에서는 앞에서 환유와 은유의 개념을 정의하기 위해 사용하였던 ‘순수 환유’나 ‘순수 은유’도 사실상 거의 없다. 다만 영화 속에서 지속적인 상징화를 통해, 일종의 문장 emblème(또는 로고)으로 된 경우(시트로앵 Citroën의 ‘circonflexe’ 같은 로고)에는 혼하지는 않지만 순수 환유가 나타나는 잘 알려진 경우다. 예를 들어 영화가 전개되는 동안 한 등장인물에게 지속적이고 규칙적으로 어떤 시·청각적 특이점이 동반되면, 이 특이점은 우선 통합체에 병합되고, 그리고 경우에 따라 계열체에 병합되는데, 이때 이 특이점은 등장인물의 내재적 유사 관계 *affinité*와는 독립된 그야말로 순수 환유가 되는 것이다. 이런 순수 환유는 등장인물뿐만 아니라, 장소(시티즌 케인 Citizen Kane에서의 거대한 대문자 K)에도 종종 나타난다.⁵⁹⁾

56) “On pourrait dire que [……] la métonymie est au départ, et c’est elle qui rend possible la métaphore. Mais la métaphore est d’un autre degré que la métonymie”(라캉, 1981: 259). 이런 관점에서 볼 때, 그가 탁월한 은유의 예로 인용한 Hugo의 시구 “Sa gerbe n’était point avare ni haineuse”에서 ‘gerbe’가 환유로도 그리고 은유로도 읽힐 수 있음이 이해된다.

57) “Pourtant, les transpositions purement métonymiques restent assez rares dans l’oeuvre de Proust [……] le glissement métonymique ne s’est pas seulement ‘déguisé,’ mais bien transformé en prédication métaphorique”(Genette, 1972: 42).

58) Ubersfeld, 1981, p. 161을 보시오.

영화에서 가장 일반적인 환유와 은유를 요약하면 다음과 같은 두 경우다. ① “환유를 바탕으로 은유가 창조되는 경우”(= ‘순수 은유’가 거의 없음)와, ② “환유가 은유화되는 경우”(‘순수 환유’가 거의 없음).⁶⁰⁾ 그런데 여기에서 은유를 바탕으로 창조되는 환유나, 또는 ‘은유의 환유화 *métonymisation des métaphores*’는 언급되고 있지 않은데, 그렇다면 이 경우는 없다는 뜻인가? 메츠는 위의 두 경우 1)과 2)는 인정하고 있으나, 그 반대의 경우는 부정하고 있다. 다만 로파르스 Ropars가 아이젠슈타인 Eisenstein의 『10월 *Octobre*』의 분석을 통해 주장한 은유가 환유화로 되는 경우에 대하여, 메츠는 이것은 은유가 통합체가 된 것이지 환유가 된 것은 아니라고 말하고 있다.⁶¹⁾ 이런 착각은 사실 “환유와 통합체를 혼동”⁶²⁾하기 때문에 생기는 오해다.

그럼 ‘환유로부터의 은유 창조’와 ‘환유의 은유화’는, 우리가 앞에서 다룬 영화에서의 발화 행위 및 환상과 자각, 나아가 작가의 전략과 어떤 관계가 있는지 보자. 우선 앞서 잠시 언급한 것처럼 은유와 환유는 환상과 자각의 메커니즘과 관계가 있다. 먼저 환유는 끊임없이 이미지를 통합체 축 위에 연속적으로 배열함으로써 서사적 이야기를 생산해내는 데 관여한다. 이때 각각의 이미지는 인접성에 기초하고 있기 때문에, 이미지들로 만들어진 서사적 이야기가 실제의 오브제들은 스크린상에 부재하지만 ‘사실로서 느껴지게 *senti comme réel*’⁶³⁾ 된다. 여기에 이미지들이 수사적 문체, 즉 환유로 작용할 때, 인접성이 가지고 있는 ‘사실 관련성 *lien réel*’이 커지

59) 이런 순수 환유에 관해서는 메츠(1984), pp. 246~47을 보시오.

60) “la probabilité d’une base métonymique pour la métaphore(=rareté des métaphores pures), et dans la probabilité d’une métaphorisation des métonymies(=rareté des métonymies pures)”(메츠, 1984: 246).

61) 메츠(1984), p. 249, 주 7).

62) 메츠(1984), p. 234.

63) 메츠(1984), p. 244.

고, 영화의 현실감이 극대화된다. 이것이 환유가 환상을 창조하는 기능이다. 이때 관객은 이야기의 흐름 속에 쉽게 빠져 들어가게 되고, 이야기가 끊김없이 연속적으로 avec continuité 생산되며, 따라서 이런 환상의 유희 속에서 관객은 의미(작품의) 파악을 멈추게(라캉의 용어로는 의미 생산을 연기하게) 된다.

그 반면에 은유는 이미지의 연속에 의해 지속되던 서사적 이야기(즉 통합체적 연결)의 생산을 잠시 중단시키고, 이미지를 결합체 축상에서 바라봄과 관련되어 있다. 이때 이미지들은 유사성에 근거하게 되는데, 유사성이란 어떤 것을 '느낌으로 느끼게 하는 것 senti comme senti'⁶⁴⁾ 또는 어떤 것 안에 잠재해 있는 것이기 때문에, 이미지 속에서 발견되는 것이다. 따라서 유사성은 사실적으로 경험하는 것이 아니라 추적해야 하는 것이고, 감성적으로 느끼는 것이 아니라 이성적으로 사유해야 하는 것이다. 환유는 작품의 의미(작가가 관객에게 하고자 하는 말)에 대하여 어느 정도 단서는 제시할 수 있을지 몰라도 그 의미 자체에 대하여는, 마치 유사성 장애의 경우와 같이 침묵한다. 그 의미는 은유가 담당하는 것이다. 이런 의미에서 은유는 환상으로부터 자각을 이끌어내고, 이 자각과 함께 의미를 추구하게 되는 것이다. 은유에 대하여 '낯설게 하기 étrangeté'나 '거리 두기 distanciation'니 하는 것과 메타 커뮤니케이션과 관련이 있다는 것은 바로 이 때문이다.

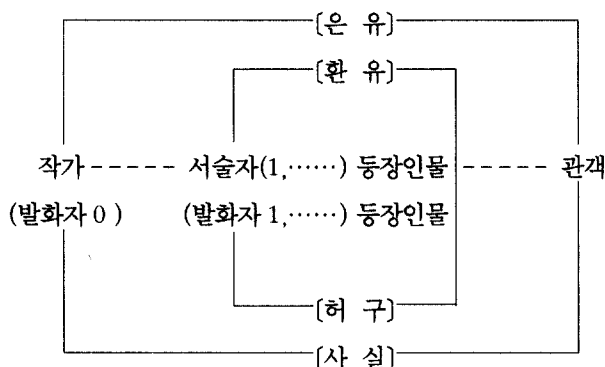
환유와 은유를 영화에서의 발화 행위와 관련시켜 보면 더 흥미로운 결과를 얻게 된다. 앞서 우리는 영화를 이중 발화의 예술이라고 했다. 그러나 대부분의 고전 서사 영화들은 사실상 발화자의 흔적이 지워지고, 대신 그 자리를 관객이 차지하게 한다. 이는 관객이 마치 자신이 영화의 발화자(또는 서술자)인 양 착각하고 있음을 뜻하고, 그 결과 환상이 극대화되며, 동시에 엠포기주의가 완벽하게 확립되는 것을 의미한다.⁶⁵⁾ 바로 여기 환상

64) 메츠(1984), p. 244.

65) 관객이 발화자의 자리를 차지하는 것에 관해서는 메츠(1984), pp. 113~20을 보시오.

안, 즉 허구 안, 서술자(관객이 차지하고 있는)의 수준에 환유가 있는 것이다. 은유는 지워졌던 발화자(또는 서술자)의 복구하고, 잊보기의 환상에서 자각이며, 허구의 밖, 발화자의 수준에 위치한다. 그래서 “많은 영화의 은유는 그 안에 환유를 감싸고 있다.”⁶⁶⁾

이것을 도표로 간략하게 요약할 수 있다.⁶⁷⁾



4. 분석

I 이광모의 「아름다운 시절」

「아름다운 시절」은 에피소드식으로 구성된 작품이다. 각각의 에피소드(메츠의 용어로는 에피소드 시퀀스 séquence par épisodes)들은 서로 그렇게 긴밀한 관련성이 없어 보이는 단편적인 이야기들이 연대기적으로 전개되어 있다. 물론 영화가 진행되면서 이 이야기들은 차차 서로 내용적인 연관

66) “Beaucoup de métaphores cinématographiques enveloppent en elles des métonymies” (메츠, 1984: 245).

67) 도표에서 ‘서술자1,.....’과 ‘발화자1,.....’은 영화 내에 서술자—작가 또는 발화자0가 아닌—가 여럿일 수 있음을 뜻한다.

성을 갖게 되고, 그리하여 전체적으로 하나의 줄거리를 만들어가기는 한다. 그러나 에피소드의 끝에 매번 이미지 없는 자막이 들어옴으로써, 에피소드들의 형식적 독립성이 강화되어 있다.

에피소드들은 대부분 몇 개 정도의 쇼트로 구성되어 있고, 프레임 cadre은 주로 대상과 어느 정도 거리를 유지한 고정 카메라며, 인물들은 근경보다는 중경과 원경에 위치해 있다. 각 쇼트는 몇 장면을 제외하고는 거의 대부분 롱테이크로 촬영되었다. 쇼트들도 에피소드들처럼 거의 전경·중경·후경이 있고, 시작·중간·끝이 있으며, 시간의 지속이 있어서, 거의 쇼트-시퀀스shot-sequence(불어: plan séquence)라고 할 수 있을 만큼 자율성을 확보하고 있다.

인물들의 행동과 상황을 묘사함에 있어서 완벽한 사실성을 추구하고 있다. 에피소드식 구성이기 때문에 이야기의 연속성은 떨어지지만, 전반적으로 사실주의적 서사 영화라고 할 수 있다. 사실적인 묘사는 묘사된 대상들 사이의 연속에 의해, 정말은 부재하나 마치 현존하고 있는 것과 같은 환상을 창출한다. 하지만 「아름다운 시절」은 그렇다고 환상주의 영화는 아니다. 앞서 언급한 이 작품의 기술적인 측면과 형식이 관객으로 하여금 환상에 빠져드는 것을 차단하고 있기 때문이다. 우선 대상과 거리를 유지한 고정 카메라 시점과 롱테이크는 관객으로 하여금 목격자로서가 아니라 관찰자로서 스크린에 재현된 사건을 대하게 한다. 목격자로서의 관객은 인물들에 완전히 동화-identification되어 인물이 느끼고 겪는 감정과 사건을, 인물과 동일하게 경험하기 때문에, 관찰하고 분석하며 평가하는 비판적인 태도를 잃게 된다. 그렇다고 이 작품이 그야말로 차갑고 엄밀한 태도를 관객에게 요구하고 있는 것은 아니다. 관찰자로서의 관객은 작품과 거리를 가지고 긴 호흡으로 오랫동안 찬찬히 세밀하게 바라보고, 이미지 뒤에 숨어 있는 의미들을 추적하게 된다. 환유와 은유가 이 의미와 아주 밀접한 관계가 있음은 두말할 나위도 없다. 전반적으로 밝고 부드러운 톤의 색조와 지루하지 않고 여유 있는 쇼트의 시간도 관객이 아련한 추억을 가

지고 빛 바랜 옛 사진들을 바라보듯 작품을 관조할 수 있도록 한 몫 거든다. 이 작품은 그렇게 삶에 대한 긍정적인 성찰을 끌어내고 있다.

「아름다운 시절」은 다중 서술자라는 독특한 발화 양식을 사용하고 있다. 우선 영화 속에서 펼쳐지는 사건들을 서사하는 서술자(1)이 있고, 그리고 이 사건들을 자막을 통해 다시 서사하는 서술자(2)가 있으며, 마지막으로 이 허구의 사건들과 동일한 시간에 일어났던 역사적 사건들을 자막을 통해 서사하는 서술자(3)이 있다. 서술자(1)은 사건의 현장에 위치한 어린 성민의 시점으로, 일인칭 관찰자 시점이며, 관객이 자신의 시선과 일치시키는 시점이다. 그렇다고 해서 관객이 성민에게 동일시 identification 하는 것은 아니다. 서술자(1) 즉 성민은 관찰자이기 때문에 주인공이 아니고, 따라서 관객이 동일시하는 인물은 주인공이라고 할 수 있는 창희다. 서술자(2)는 서술자(1)이 서술한 사건을 회상하는 어른 성민의 시점으로 객석에서 영화를 바라보는 관객과 동일한 시간상에 위치한다. 서술자(1)은 사건과는 전혀 관계가 없는 무인격의 시점으로 진정한 의미에서의 역사적 서사 시점이다. 서술자(2)(3)은 허구와 사실, 발화된 것 énoncé와 발화 énoncer, 이야기와 작가 사이의 경계선에 위치한 서술자들로 모습을 드러낼 수 없는 작가의 대변인이라고도 할 수 있다.

영화는 환유 위에 은유가 나타나고 또는 환유가 은유가 되는 복잡한 비유 체계가 있다. 다중 서술자는 바로 이런 체계의 작동을 가능하게 하고, 이 체계 내에서 의미 추적을 수월하게 하는 전략적 장치다. 예를 들어 서술자(2)는 서술자(1)에 의한 이야기 생산을 중단시키고(이 작품에서는 한 사건을 매듭짓고), 관객이 이야기에 대해 거리를 두고 바라보게 하여, (1)이 서술한 이야기를 다시 해석하게 한다. 물론 앞에서 본 대로, 촬영 기법에 의해 관객이 거리를 가지고 작품을 바라보는 하지만, 서술자(1)의 시점에서 관객은 어느 정도는 심리적 동화를 하고 있기 때문에, 그 거리는 서술자(2)에 의해 형성된 거리와는 다르다. 여기에 서술자(3)은 또 다시 이 이야기를 정치·사회·역사적 관점에서 재해석하게 한다. 그리하여 관

객은 이제 영화를 환유적이고 은유적이며 동시에 역사적 맥락에서 읽게 된다. 뿐만 아니라 작가는 다중 서술을 통해, 관객에게 비판적인 태도를 갖게 하며, 그러면서 동시에 그 시대를 실제로 살아보지 못했기 때문에 범할지도 모를 사실성이나 객관성의 결여에 대해서도 비판적인 태도로 받아들이는 것도 함께 주문하고 있다. 그러면서 진실성에 대한 작가적 양심을 스스로 방어하고 있다.

II. 시퀀스 분석

이 영화는 시·공간적으로 한국전쟁이 발발한 때, 한국의 어느 마을을 배경으로 하고 있으나, 전쟁 그 자체에 대한 직접적인 묘사는 없다. 다만 서술자와 그의 친구들인 동네 아이들의 눈을 통해 다음과 같이 간접적으로 그려질 뿐이다. 우선 마을에서 일어나는 좌익에 대한 우익의 보복(빨갱이 앞잡이 노릇을 했던 강씨에 대한 보복)⁶⁸⁾과 땡별 아래 연일 계속되는 반공 강연회가 그것이다. 이 일들이 아이들 눈엔 별로 이해하지 못할 일(보복의 경우, 아이들은 두렵기도 했겠지만, 거의 모두 자리를 피한다) 또는 지루하고 별 관심이 없는 일(강연회의 경우, 김경옥 선생이 아이들에게 “반공 강연회 때 너희들 왜 그렇게 떠들고 장난치니?”라고 나무란다)로 그려진다. 이것이 한국전쟁에 대한 아이들의 입장이다. 그러나 미군의 등장은 마을 뿐 아니라, 아이들의 생활에 큰 변화를 가져오게 된다.

1) 땡코의 등장

우리가 분석할 시퀀스는 타이틀 백 바로 다음 시퀀스다. 아래의 자료체를 보면 알 수 있듯이 4개의 쇼트(쇼트 번호: 6, 7, 8, 9번)으로 구성되어 있다. 이 중 9번 쇼트를 제외한 6, 7, 8번 쇼트 모두 아이들과 땡코가 등장(쇼트 8에는 사실상 땡코가 없지만, 이 쇼트의 '오르 상 hors champ'인 방앗간에

(68) 이 시퀀스는 두 개의 타이틀 백 시퀀스 사이에 끼어 있다.

그가 있다)하고 있다. 뽕코는 여기에 등장한 미군에 대한 아이들의 호칭이다. 뽕코는 미군의 일반적인 신체적 특징으로 미군에 대한 환유이기 때문에, 뽕코는 어떤 특정인을 지칭하는 것이 아니라 모든 미군에 대한 지칭이다. 그런 의미에서 아이들과 뽕코의 관계는 아이들과 미군의 관계를 의미한다고 할 수 있다. 우선 지프를 타고 등장한 뽕코를 쫓는 아이들과 이 뽕코가 던져준 초콜릿을 가지고 서로 싸우는 아이들(쇼트 6), 뽕코가 방앗간에서 정사를 하는 동안, 수풀 속에서 뽕코의 정사가 끝날 때까지 기다리고 있는 아이들의 밝고 호기심 어린 표정들(쇼트 8), 또 뽕코가 떠나고 난 방앗간을 뒤지는 아이들의 행동과 라이터를 주운 창회와 성민의 감탄(쇼트 9)을 통해, 외견상 뽕코로 환유된 미군은 아이들에게 일종의 호기심과 기대의 대상으로 묘사되어 있다. 이런 외면적인 인상은 결과적으로 아이들의 거짓 없음, 순진함을 함축하는 것이기도 하다. 그러나 각각의 쇼트에 나타나는 오브제들과 사건들의 환유와 은유의 망을 분석해보면, 미군의 등장이 내포하는 의미들과 그래서 이 작품이 앞으로 어떻게 진행될 것이라는 암시를 읽어낼 수 있다.

2) 초콜릿과 지프

뽕코가 처음 등장하는 쇼트 6은 시각적으로는 위에서 본 것과 같이, 뽕코를 초콜릿(을 선물하는 인물)과 동일시하고 있다. 초콜릿은 말할 나위 없이 미군에 대한 순수 환유이면서, 아이들의 욕망에 대한 은유이기 때문에, 미군인 뽕코는 아이들의 욕망을 충족시켜줄 수 있는 인물이다. 그러나 뽕코의 등장에 대한 청각적 묘사는 이 욕망과 대상과의 관계가 사뭇 불길한 것임을 암시하고 있다. 쇼트 6을 다시 보자. 앞 타이틀 백에서 선생님의 풍금 소리에 맞추어 아이들이 부르는 「고향의 봄」은 쇼트가 6번으로 바뀌었는데도 계속 들린다. 이때 원경으로부터 뽕코의 지프가 나타나고, 이 지프의 엔진 소리가 커지면서 노랫소리도 사라지는데, 지프는 뒤따르는 아이들을 뒤로하고 시골 길 위를 가로질러 관객의 좌측으로 지나간다. 여기에

서 노래 「고향의 봄」이 그 근접성에 의해 아이들과 아이들의 세계에 대한 환유고, 지프가 미군에 대한 일종의 '순수 환유'라는 점에서 볼 때, 뽕코의 지프 소리에 의해 노랫소리가 사라진 것은, 청각적으로 미군의 등장은 어린이들의 세계에 대한 일종의 침입 intrusion임을 은유하는 것이다. 나아가 뽕코가 미군의 환유고 미군은 미국의 환유라는 점에서 볼 때, 뽕코의 등장은 미국이라는 국가의 침입까지 은유한다고 볼 수 있다. 다만 아직은 이 은유의 힘이 은유로 완전히 받아들일 만큼 강하지 못할 뿐이다. 더구나 영화의 중반까지 이들에게 미군은 계속 긍정적인 존재로 비추어진다. 특히 서술자 성민에게는, 물론 성민 누나와 내연의 관계를 갖고 있는 어느 미군 장교의 도움을 받은 것이지만, 아버지가 미군 부대에 취직하여 집안 살림이 풍족해진다. 또 창희네도 창희 어머니가 미군 속옷을 빼는 일을 맡으면서 희망을 갖게 된다.

3) 라이터

이 시퀀스에서 주목해야 할 사건은 창희가 방앗간에서 뽕코가 홀리고 간 라이터를 줍는 사건이다. 우선 라이터는 지프, 초콜릿과 함께 미군에 대한 또 다른 순수 환유다. 그러면서 불과 근접하다는 점에서 전쟁의 환유며, 동시에 이 불을 생산하고 다루는 도구라는 점에서 문명의 환유이기도 하다. 따라서 라이터를 소유한다는 것은 바로 전쟁과 문명을 주재한다는 것을 의미한다고 할 수 있다. 이런 점에서 볼 때, 미국을 환유하는 미군인 뽕코가 이 라이터의 소유자라는 사실은, 곧 미국이 이 라이터의 소유자고, 그래서 전쟁과 문명의 주재자임을 의미한다. 또 이 둘을 주재한다는 것은 곧 세계의 질서를 주재한다는 것과 같다고 볼 때, 미국은 이 질서의 상징이며, 나아가 질서의 상징으로서 미국은, 라캉의 정신분석학적 설명을 받아들이면, 아버지의 은유가 되는 것이다. 라이터는 이러한 환유의 망을 통해서 질서의 상징이며, 아버지의 은유로까지 확대된다. 창희가 라이터를 획득했다는 것은 우선 이 질서의 상징인 아버지—현재 전쟁터에서 실종

된 창희 아버지의 부재를 대체하는——의 발견, 그 존재에 대한 인식, 그리고 그에 대한 동일시가 시작됨의 표현이다. 이런 동일시는 뽕코의 지프에서 망원경을 훑치고, 또 계속해서 그의 주위를 맴도는 창희의 모습을 통해 구체적으로 드러난다. 그러나 사실상 라이터나 망원경은 하나의 이미지로서 은유일 뿐 사실의 아버지도 사실의 질서도 아니다. 따라서 창희가 이 은유에 집착하는 것은, 사실의 아버지에 대한 동일시를 추구하지 않는 행위고, 나아가 아버지의 등장을 연기하여, 어머니와 결합의 시간을 연장하고자 하는 유아기적 욕망의 은유이기도 하다.

4) 방앗간

방앗간은 쇼트 7과 9에서 두 번이나 나온다. 쇼트 7에서는 그 외부가, 쇼트 9에서는 그 내부가 보인다. 방앗간은 그곳이 오래 전부터 남녀가 비밀리에 만나 밀회를 즐기던 장소로 많이 사용되었다는 사실로부터, 우리의 욕망을 은유하는 공간이다. 그런데 이 밀회가 항상 은밀하고 공인받지 못한 그래서 비도덕적 행동이라는 점에서 볼 때, 방앗간은 또 역설적으로 욕망의 금지를 은유하는 공간이기도 하다. 뽕코는 쇼트 7에서 처음으로 이 공간——방앗간에 나타난다. 그러다 차차 이야기의 진행과 함께 몇 차례의 반복을 통해, 방앗간은 지프, 초콜릿, 라이터와 함께 뽕코, 나아가 미군의 순수 환유가 된다. 욕망과 동시에 그의 금지를 은유하는 공간으로서의 방앗간이 뽕코의 순수 환유가 되었다는 것은 뽕코——아버지의 은유로서의——가 이 공간을 소유했다는 사실을 의미한다.

그러나 아이들에겐 방앗간이 욕망과 금지를 은유하는 그런 공간이라는 사실은 전혀 중요하지 않다. 아이들에게 방앗간은 어쩌다 호기심을 부추기는 그런 정도의 공간이며, 오히려 놀이를 은유하는 공간이고, 놀이의 공간인 한 아이들이 소유하는 공간이다. 그런데 한 공간을 뽕코와 아이들이 어떻게 동시에 소유할 수 있을까? 그것은 각자 소유의 대상이 다르기 때문에 가능한 것이다. 뽕코는 이 공간을 욕망의 은유로 소유하고 있는 것이

고, 아이들은 놀이의 은유로 소유하고 있기 때문이다. 이는 마치 어린 시절에 안방을 마음대로 드나들 수 있었던 것은 아버지와 내가 그 공간을 서로 다른 방식으로 공유했기 때문과 같다. 창회가 바로 이 공간에서 라이터를 주운 것이고, 바로 이 공간의 연장선상에서 망원경을 획득한 것이다.

하지만 이 공간이 아이들에게도 욕망의 은유로 다가올 때, 즉 아이들도 방앗간을 욕망의 은유로 소유하려 할 때, 아이들은 이 공간이 이미 뽕코의 소유였으며, 자신들이 소유하고 있었다는 믿음이 거짓이었음을 깨닫게 되는 것이다. 이것이 라캉의 용어로 말하면, 아버지(의 이름, 즉 상징적 아버지)의 등장이고, 상상계에서 상징계로의 이동이다. 여하튼 이때부터는 방앗간에 대한 뽕코와의 공유가 더 이상 유지되지 않는다. 아이들은 방앗간을 금지의 은유로 받아들이든가, 즉 소유할 수 없는 대상으로 인정하고 포기하든가 아니면, 뽕코와 오이디푸스적 대결을 벌이든가의 사이에서 선택을 해야 하는 것이다. 창회는 자신의 어머니가 이곳에서 어떤 뽕코에게 몸을 허락하는 광경을 목격하고, 방앗간이 욕망의 은유라는 사실, 그곳을 자신이 아닌 뽕코가 소유하고 있다는 사실, 자신이 완벽하게 결합하고 있었다고 믿었던 어머니가 사실은 아버지와 결합하고 있었다는 사실을 깨닫게 되는 것이다. 물론 어머니는 뽕코를 욕망한 것이 아니다. 어머니의 행동은 잃어버린 미군 속옷을 보상하기 위한 어쩔 수 없는 선택이었기 때문이다. 결국 창회는 금지의 은유인 방앗간을 불태우고 잠적한다.

우리는 지금 「아름다운 시절」의 한 시퀀스에 드러난 환유와 은유에 관해 분석했다. 그런데 이 분석은 작품 전체에 비해 극히 일부분에 지나지 않으며, 또 갈등과 긴장, 사건의 요인들이 드러나는 거의 맨 앞부분이기 때문에, 사실 좀 어두운 면만 드러났다. 그러나 「아름다운 시절」은 어떤 이념적 대결이라든가, 근본적인 가치의 추구라든가, 도덕적 또는 윤리적 판단을 지향한 그런 목적 추구의 작품은 아니다. 작가가 “고난과 절망의 시대에도 늘 희망의 불씨를 잃지 않고 사셨던 할아버님과 아버님을 기리

며” 작품을 만들었다고 했던 것처럼, 오히려 바로 우리의 과거이며, 그래서 우리 자신들의 모습인 아버지, 할아버지, 어머니의 삶에 대한 따뜻한 연민과 긍정적인 시선을 기대하는 그런 작품임을 밝힌다.

5. 맺는 말

영화는 영화 특유의 형식에 입각하여 욕망을 표현하고, 그렇게 표현된 것을 통해 관객과 커뮤니케이션하는 예술이다. 작가는 관객과의 커뮤니케이션이 자신이 기대하는 바대로 이루어지도록 생산과 수용을 위한 전략을 세우게 되고, 이 전략은 작품 속에서 환유와 은유라는 수사학적 방법을 통해 구체화되어 나타난다. 그런데 지금까지의 환유와 은유에 관한 이론은 매우 다양하기는 하지만 이 둘을 개별적으로 파악해왔고, 또 이론끼리 서로 상충되는 경향이 많았다. 본 논문은 바로 이런 판단 아래, 영화에서의 환유와 은유에 대한 통합적인 이론을 탐구해볼 목적으로 수행되었다.

영화는 특히 그 재료가 이미지라는 특성상 환유성이 강한 예술이다. 그러나 그렇다고 하여 영화에서 환유가 은유보다 우위에 있는 것은 아니다. 영화에서는 환유와 은유는 독립적으로 혼자 작용하는 경우는 드물고 서로 영향을 미치면서 매우 유동적이며 복합적인 방식으로 작용한다. 영화에서의 환유와 은유는, 환유를 바탕으로 은유가 창조되거나 환유의 은유화라는 방식으로 작용하는 것이다. 이렇게 이중적이고 복합적인 작용은 영화가 본질적으로 엿보기의 예술이며 그래서 영화에서의 발화 행위가 항상 이중적(또는 그 이상)으로 일어난다는 사실과도 매우 밀접한 관계가 있다. 즉 환유는 주로 허구적 이야기를 생산해내는 서술층에서, 은유는 주로 생산된 이야기에 대한 메타 커뮤니케이션의 층에서 작용한다.

우리는 이와 같은 이론적 바탕 아래서 이광도의 「아름다운 시절」의 한 시퀀스를 분석했다. 이 분석을 통해 작품에 대한 최소한의 윤곽을 그려보

있고, 차후에 환유와 은유를 중심으로 다른 영화 작품들을 분석할 수 있는 몇몇 단서를 확보하였다. 그러나 우리의 목적이 지금은 영화의 환유와 은유에 관한 이론화 작업이었고, 때문에 작품의 일부분의 분석에 그칠 수밖에 없었다. 이 점이 아쉬움으로 남으며, 따라서 차후에 작품 전체에 대한 연구를 시행해볼 것을 계획하며 글을 마친다.

III. 자료체

첫번째 방앗간 신: 라이터 획득 시퀀스(4분 40초 / 4 쇼트+자막 쇼트)

쇼트		이미지 필름		사운드 트랙	
번호	길이	설 명	카 메 라	대사/서술	음악/음향
6	72초	* 길 * 밝은 색/노란색 * 미군 지프가 멀리서 달려온다. 길 숲에서 아이들 나타나 쫓는다. 미군 초콜릿 던져주고 사라짐. * 성민이 종이 망원경을 꺼내 미군 지프가 방앗간에 선 것을 본다.	* 약간 우측에서 잡은 정면 * 원거리 * 고정 화면	* 야. 지프가 방앗간에 섰어. 그 차 방앗간에 섰다니까.	* 전 시퀀스에서 연속된 음악 「고향의 봄」 * 지프 소리 점점 커지다 다시 사라짐 * 아이들 싸우는 소리
7	76초	* 방앗간 앞 * 밝은 색/오렌지 색조 * 흑인 병사가 방앗간에서 나온다. 밖에 있던 사내와 몇 마디 나누고 지프로 떠난다. 방앗간에서 한 처녀가 나온다. 사내 돈을 주고 함께 자전거에 올라 떠난다.	* 정면 * 고정 화면	* Mr. Chung, Very good. I've gotta get out of here. I'll see you in the camp, all right. * 애야, 안에 뭐 하고 있냐? 애야 가자 그만. * 뭐 탄 것은 안 시키구? * 니가 효녀다. 니가 효녀야.	* 지프 시동거는 소리와 떠나는 소리 * 작게 물 흐르는 소리
8	16초	* 근처 수풀 * 밝은 분위기의 색조 * 아이들 그 광경을 호기심 어린 표정으로 지켜보다 방앗간으로 향한다.	* 정면 * 고정 화면	* 그거 하고 나오는 거 아냐? * 뭐? * 그것도 모르냐? 새끼야, 야 한 번 가보자.	* 폴벌레 소리

9	116초	* 방앗간 안 * 아이들 방앗간 안으로 뛰어 들어가 이곳저곳 살핀다. 일단의 아이들 도색 잡지를 찾아 같이 보다 밖으로 뛰어나간다. 창회는 짚 속에서 라이터를 찾아내자 성민을 부른다. 둘은 라이터 불을 켜고 감탄사를 연발하며 지켜본다.	* 정면 * 고정 화면	* 아들과 아무도 없어. * 개똥아, 이리와 봐. * 그게 뭐야? * 야, 그 똥코가 흘렀나봐. * 어디 봐봐. * 야 진짜 멋있지? * 삼삼한데. 이거 나 주면 안 돼? * 무슨 소리야? 한 번 쳐볼래? * 정말 삼삼하다.	* 아이들 소음
자 막		마치 자기의 분신처럼 창회는 그 라이터를 소중히 여겼다. 1952년 8월 10일 거제도 피난민 식량 소요 발생 다수의 피난민들 읍사무소 난입			

참고 문헌

- 서명수(1997), 「기호와 재현」, 한국기호학회 제3집.
——(1998a), 「연극에서의 메타 의사 소통」, 한국기호학회 제4집.
——(1998b), 「화용론과 극텍스트의 대화 분석: 대화 함축과 등장인물의 담화 전략을 중심으로」, 한국연극학회 제10호.
움베르토 에코, 김운찬 역(1996), 『소설 속의 독자』, 열린책들.
이광모(1998), 「아름다운 시절」, 박영물출판사.
프랑시스 바느와 안 폴리오 레테, 주미사 역(1997), 『영화 분석 입문』, 한나래.

Ducrot et Schaeffer(1995), *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Editions du Seuil.

Eco, U.(1988), *Sémiotique et philosophie du langage*, PUF.

Genette, G.(1972), *Figures III*, Editions du Seuil.

- Jakobson, R. (1963), *Essais de linguistique générale*, Les Editions de Minuit.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1984), "Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral," *Pratiques*, n° 41.
- (1986), *L'implicite*, Armand Collin.
- Lacan, J. (1966), *Écrit*, Seuil.
- (1981), *Le Séminaire Livre III*, Seuil.
- Laplanche, J. et Pontalis, J.-B., *Vocabulaire de la Psychanalyse*, PUF.
- Le Guern, M. (1973), *Sémantique de la métaphore et de la métonymie*, LAROUSSE.
- Metz, Christian (1968), *Essais sur la signification au cinéma tome I*, Klincksieck.
- (1984), *Le signifiant imaginaire (Psychanalyse et Cinéma)*, Christian Bourgois Editeur.
- Ubersfeld, Anne (1981), *L'école du spectateur*, Editions Sociale.
- Winkin, Yves et al. (1981), *La Nouvelle communication*, Edition de Seuil.