

다매체 시대의 문학과 예술*

— 상호 매체성의 이론과 실제

임정택/조주관/박인철/홍석일/하명해

1. 통합적 미학의 패러다임으로서의 상호 매체성

I. 분화에서 통합으로

상호 매체성은 문자와 이미지와 소리 등을 통합시키고 있는 디지털 매체가 빚어낸 이 시대 가장 중요한 문화 현상 중의 하나로서 문화 예술 연구의 새로운 방법론으로 부상하고 있다.

상호 매체성의 개념을 피상적으로나마 파악하기 위해서 우선 우리가 일상에서 수시로 접하고 있는 광고물 하나를 예로 들어보자. 요즘에 나오는 메가패스 TV 광고는 광화문의 이순신 장군의 동상이 걸어나와 컴퓨터로 인터넷을 하면서 메가패스의 효력을 광고하는 내용이다. TV 광고에서 우리는 이순신 장군의 동상을 직접 보며 또한 그가 말하는 소리를 직접 들으며 또한 보조 텍스트로 나오는 유쾌 상쾌 통쾌라는 문자를 보면서 공감각적으로 지각한다. 이 똑같은 광고를 우리는 또한 라디오에서도 듣는다. 라디오 매체의 특성상 우리는 순수히 청각적으로만 지각한다. 라디오 광고

* 이 논문은 1999년도 한국학술진흥재단의 연구비에 의하여 연구되었음.

는 이미 TV 광고를 전제로 하고 있다. TV 광고를 이미 본 우리는 목소리의 주인공이 곧 이순신 장군임을 직감적으로 확인한다. 또 우리는 이 광고를 신문 매체에서 텍스트와 이순신 장군의 그림과의 조합으로 보게 된다. 우리는 인쇄 매체를 보면서 즉각 TV의 동영상적 이미지를 함께 그려보면서 광고를 인지하게 된다. 이 광고에서 우리는 일차적으로 TV라는 영상 매체 자체가 보여주고 있는 상호 매체성을 확인할 수 있다. 영화나 비디오와 마찬가지로 TV라는 영상 매체는 문자와 소리와 그림이라는 매체들을 함께 동시적으로 작동시키고 있다. 나아가 우리는 하나의 광고가 TV · 라디오 · 신문이라는 다양한 매체들을 통해서 멀티미디어적으로 전달되면서 각 매체가 상호 의존하고 있음을 그리고 상호 보완적 관계에 있음을 확인할 수 있다. 이것 또한 상호 매체성의 한 유형이다.

비디오 아트의 창시자인 백남준이 현대 예술사에 한 획을 그을 수 있었던 것은 그가 전통적인 회화 대신 카메라와 비디오를 예술 창작의 도구와 오브제로 동원함으로써 매체 융합적인 미디어 아트를 창출했다는 점에 있다. 그는 고물 라디오, 고물 수상기를 동원하여 인간 로봇을 조각하고, TV 모니터와 식물을 융합시켜 TV 정원을 만들어낸다. 정원 안에 설치된 여러 대의 모니터에서는 자신의 비디오 영상 작품이 동시 다발적으로 상영되고 있다. 매체와 인간, 기계와 자연을 결합함으로써 그는 이제까지 고립적으로 진행되어온, 단선적이고 일차원적인 예술을 상호 통합적 · 입체적 예술로 대치함으로써 현대 디지털 아트의 새로운 장을 열었던 것이다. 오늘날 전통적인 회화와 조각, 그리고 사진, 비디오 등이 융합된 설치 작품들이 현대 미술의 주류를 이루고 있음은 도처에서 확인할 수 있다. 이렇게 모든 문화 예술 현상들이 매체적 상호 침투와 통합을 지향하고 있는 역사적 배경은 무엇인가? 예술 생산과 수용의 가장 중요한 시각으로서의 상호 매체성의 본질을 규명하기 위해서는 우선 분화에서 통합으로의 역사적 과정을 살펴볼 필요가 있다.

중세 스콜라 철학자들과 아리스토텔레스주의자들은 성경과 아리스토텔

레스의 자연 철학에 절대적으로 의존하면서 인간에게 주어진 세계에 대한 지식이, 그 두 가지의 책 즉 신의 계시가 들어 있는 성경과 아리스토텔레스가 그 비밀을 완전히 풀어냈다고 이해된 자연이라는 책에 완결되어 존재한다고 생각했다.¹⁾ 따라서 그들은 그 두 개의 책에 들어 있지 않은 것들은 비진리로서 완전 배제하였던 것이다. 그러나 각종 매체들의 발달을 통해서 인간의 지각이 미치지 않는 자연 현상들이 발견되면서 신성 불가침적이었던 책은 권위를 상실하게 된다. 그러한 신성한 책은 이제 다른 많은 책들을 통해서 비판됨으로써 모순이 드러나며 그것의 정당성이 문제시된다. 기존의 책으로부터 다른 많은 책들이 만들어진다고 함은 모든 것을 통일적 관점으로 통합해주었던 하나의 이념, 종교 또는 형이상학으로부터 많은 새로운 분과 학문들이 파생되었음을 의미한다. 근대 이후의 학문의 발전은 끊임없는 분화의 과정을 되풀이했으며 그것은 역사의 필연적 과정이었다. 왜냐하면 형이상학으로부터의 주체의 해방과 함께 탈신화화의 과정을 거치면서 세계는 더 이상 하나의 이념으로 환원될 수 없는 복합적인 것으로 인지될 수밖에 없었기 때문이다. 주체가 세계를 인지하고 바라보는 시각이 바뀌고 새로워지면서 계속 새로운 학문 분과가 생겨났으며 각 학문 영역들은 각자의 고유 논리와 지식으로 무장한 채 서로가 타자를 배제해왔던 것이다. 신에 의해 만들어진 성경과 자연의 권위가 지속되었더라면 역사와 철학·문학·미술 등 인문학은 존재하지 않게 되었을 것이다. 인문학은 결국 자연에 대한 인간의 해석 작업이기 때문이다.

세계에 대한 지식은 각 분과 학문으로 해체되고 각 분과 학문은 철저한 자기 논리의 개발을 통하여 절대적인 고립 속에서 전문화되어갔으며 극도의 자율성을 누리게 되었다. 형이상학적 가치들이 과학 기술에 의해 점유됨으로써 정신과학과 자연과학의 적대적인 대립 구도는 갈수록 심화되었

1) Heinz Schlaffer, Kritik und Rettung der Buecher. Zum geschichtlichen Verhaeltnis von Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften, in: Theo Elm/Hans H. Hiebel(Hrsg.), *Median und Maschinen, Literatur im technischen zeitalter*, Freiburg, 1971.

으며 각자의 논리만을 고수하는 단절의 시대를 심화시켜왔다. 산업화의 과정을 거치면서 이제 세계는 분화의 극치에 이르러 모든 고정화된 규범과 이념은 완전 해체되어 현상들 사이의 넘나들기가 보편화되기에 이른다.

이러한 분화의 과정은 매체의 발전사와 상응하여 진행되었다. 문자를 수단으로 하는 책이라는 매체는 모든 것을 고정화하며 배타적인 경향을 가지고 있다. 그리하여 새로운 매체가 등장할 때마다 책은 항상 강한 도전을 받는다. 19세기 초에 사진이라는 매체가 등장하자 많은 작가들이 거기에 거부 반응을 보였다. 그것은 이제까지 현실을 묘사하는 강력한 매체로서의 책의 존재가 이제는 화학적 반응을 이용하여 현실을 책보다 더 상세하게 묘사할 수 있는 능력을 가진 사진으로 인하여 위협을 받는다고 생각했기 때문이다. 사진이 하나의 독자적인 예술 장르로 인정되기까지는 많은 시간이 걸렸다. 영화 또한 마찬가지였다. 텍스트와 영상과 소리까지 결합시키는 상호 매체적인 특성 때문에 영화는 빠른 속도로 사람들을 매료시켰으며 이에 기존의 문화를 대변하고 있던 연극과 문학은 영화를 적대시할 수밖에 없었다. 문자 문화의 고정성에 익숙해 있던 작가들은 움직임의 매체인 영화를 쉽게 받아들이기 어려웠다. 그러나 영화가 독자적인 매체로 확립되기까지 그것은 항상 기존의 문학이나 연극에 의존할 수밖에 없었으며 나중에는 문학과 연극이 오히려 영화의 영향을 받으면서 상호 의존적이 되어갔다.

성경으로 대변되었던 책이라는 매체의 권위가 깨지면서 많은 다수의 책들이 나오게 되고 그에 따라 세계의 지식을 체계화하는 다수의 학문들이 확립되면서 역사는 분화의 과정을 진행시켜온 것이다.

이러한 분화의 역사가 다시 통합을 추구하는 방향으로 나아가고 있는 것이 뚜렷한 경향으로 나타나고 있다. 그것은 하나의 통일적 중심 이념이 사라지고 개별적인 것들만 고립적으로 난무하는 가운데, 각 개별 영역들의 경계 넘기가 활성화되고 있는 데에서 알 수 있다. 장르 간의 혼합이, 매체 간의 통합이 이 시대 문화 예술의 가장 두드러진 특색이다. 그것은 무

엇보다도 통합적 매체 환경을 주도하고 있는 디지털 매체에 기인하고 있다. 디지털 시대의 인간 존재와 관계는 매체에 의한 네트워크에 의해 규정되고 있다. 우리는 각자의 영역에 고립되어 있으면서도 컴퓨터를 통해 세계의 모든 정보와의 링크를 통해 서로 연결되어 있다. 인간은 네트워크에 가입됨으로써 자신의 존재를 확인하게 된다. 새로운 통합은 디지털 시대의 새로운 문화 형식으로 자리 잡고 있다. 기술과 예술이, 가까운 곳과 먼 곳이, 낯선 것과 낯익은 것이 서로 혼합되어 퓨전 문화를 만들고 있다. 이제 고립을 추구하던 각 영역, 각각의 매체, 각각의 예술 장르들은 타자에 대해 개방적이다. 각 영역의 네트워크만이 디지털 시대를 대처해가는 최고의 전략이기 때문이다. 오늘날 상호 매체성이 디지털 문화의 가장 중요한 패러다임으로 떠오르고 있는 이유가 바로 거기에 있다. 오늘날 상호 매체성은 18, 19세기의 통합적 미학의 자리를 대신할 수 있는 개념으로 떠오르고 있다.

II. 상호 텍스트성의 확장

상호 매체성은 80년대부터 유럽의 문예학에서 주목받기 시작한 상호 텍스트성의 연장이라고 할 수 있다. 오늘날 예술 작품 분석에서 '상호 텍스트성'이라는 용어는 많은 사람들이 관심을 갖는 중요한 개념으로 등장하였다. 상호 텍스트성의 일반적 정의는 한 텍스트가 다른 예술 텍스트와 맺고 있는 상호 관련성을 말한다. 그리하여 '인용' '모방' '번역' '패러디' '표절' '인유' '고쳐 쓰기' '기억의 시학' 그리고 '페스티시' 등의 '원천 연구'라는 익숙한 형태들은 넓은 의미로 상호 텍스트성의 범주에서 이야기될 수 있다.

상호 텍스트성은 원래 미하일 바흐친의 대화주의 이론에 뿌리를 두고 있다. 줄리아 크리스테바가 바흐친을 프랑스에 소개하는 과정에서 대화주의를 텍스트의 문제와 연관시켜 새롭게 재해석한 것이 상호 텍스트성의 개념이다. 바흐친에 의하면 모든 텍스트는 그 자체로 완결된 닫힌 텍스트

의 세계가 아니라, 무수한 텍스트의 흡수이고 그에 의한 변형이다. 그리하여 예술은 본질적으로 다른 예술들과의 연관성 없이는 존재하지 않는다. 개개의 예술이 다른 예술들과 갖는 관계를 지칭하기 위하여 바흐친은 대화성이란 용어를 사용한다. 의미의 다가성을 갖는 이 용어는 가장 기본적인 수준에서 두 개의 예술 사이의 모든 관계는 상호 텍스트적이라는 것을 설명해주는 말이다. 바흐친의 이러한 영향을 받은 크리스테바에 따르면 “모든 텍스트(발화)는 마치 모자이크와 같아서 여러 인용문들로 구성되어 있다. 모든 텍스트는 어디까지나 다른 텍스트들을 흡수하고 변형시킨 것에 지나지 않는다”²⁾는 것이다. 그러므로 상호 텍스트성이란 한마디로 어느 한 텍스트가 다른 텍스트들과 맺고 있는 상호 관련성을 가리킨다. 그런데 이러한 상호 텍스트성은 사실상 매우 넓은 스펙트럼을 차지하는 포괄적인 개념이다. 좁은 의미에서 상호 텍스트성은 문학 작품들 사이에서 이루어지는 모방과 변주의 문제를 다루고 있으나, 넓은 의미로는 예술 장르를 초월하여 이루어지는 대화의 문제를 다루기도 한다.

러시아의 문예비평가이며 기호학자인 유리 로트만은 예술 작품을 언어 텍스트와 동일시한다. 그는 영어 · 불어 · 독일어 · 러시아어 같은 언어를 일차 언어(자연어)로, 문학 작품 · 그림 · 조각 · 신화 등을 이차 언어로 분류한다. 로트만에게 언어로 된 문학 작품이나 회화는 이차 언어로 된 등가의 텍스트인 것이다. 그리하여 우리가 여기서 언급하는 텍스트는 문학 텍스트와 다른 장르의 예술 텍스트를 모두 포괄하는 용어로 사용될 것이다. 상호 텍스트성에 대한 문제는 주어진 예술 텍스트 안에 다른 텍스트가 인용되거나 언급될 때 나타난다. 어떤 예술 작품은 고전적인 예술 작품이나 역사서뿐만 아니라, 더 나아가 당대의 비문학적인 기록물과도 상호 텍스트적인 관계를 맺고 있다. 한 예로 도스토예프스키의 장편소설 『백치』와

2) Julia Kristeva, *Desire in Language: Semiotic Approach to Literature and Art*, ed. Leon S. Roudiez, trans. Thomas Gora, Alice Jardine, and Leon S. Roudiez (New York: Columbia University Press, 1980), p. 66.

독일 화가 한스 홀바인의 그림 「무덤에 안치된 그리스도」의 상호 관계는 문학과 회화의 만남과 대화라는 고전적인 담론의 장을 마련해주고 있다. 어쨌든 가장 넓은 의미에서 상호 텍스트성은 텍스트와 텍스트, 주체와 주체 사이에서 일어나는 모든 지식과 예술의 총화, 그리고 텍스트가 속해 있는 전반적인 문화의 맥락에서 이해될 수 있다.

일반적으로 상호 텍스트성은 예술 텍스트의 독창성이나 창조성을 모두 부정한다. 상호 텍스트성의 관점에서 보면 태양 아래 새로운 것이 존재하지 않듯이, 주어진 어느 한 체계 또한 다른 체계를 변형한 것에 지나지 않는다. 이러한 관점에서 본다면 메타 예술과 상호 텍스트성이 포스트모더니즘에 이르러서야 비로소 지배적으로 사용되기 시작한 것은 우연한 일이 아니다.

그러나 모든 학자들이 상호 텍스트성의 개념에 일치된 의견을 보이는 것은 아니다. 환기의 측면에 있어서 상호 텍스트성의 중요성을 파악하는 츠베탕 토도로프는, 한 텍스트가 다른 텍스트를 환기시키는 것으로써 이 개념을 설명한다. 볼프강 이저와 레나테 라흐만은 상호 텍스트성을 텍스트에 나타나는 문화적 기억의 행위로 간주하고 있다.³⁾ 그러나 로랑 제니의 정의에 의하면 상호 텍스트성은 “단순한 인용이나 회상의 경우와는 다르다. 단순한 인용이나 회상의 경우는 의미없는 선행 텍스트의 요소를 반복하는 것이지만, 상호 텍스트성은 선행의 텍스트로부터 전체적인 구조·형식, 그리고 의미의 모형을 인용하거나 전환시키는 것”⁴⁾이다.

이 모든 개념을 종합해 볼 때, 상호 텍스트성의 개념은 공개적이거나 은밀한 인용·인유·기억, 그리고 패러디를 통해서 이전의 텍스트가 지닌 특성을 이후의 텍스트가 흡수하는 것을 의미한다. 혹은, 공통의 예술적 규

3) Renate Lachmann, *Memory and Literature: Intertextuality in Russian Modernism* (Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 1997) 참조.

4) Laurent Jenny, “La Stratégie de la forme,” *Poétique* 27(1976), p. 262; I.P. Smimov, *Porozhdenie Interteksta*(Wiener Slawistischer Almanach, 1985), p. 13.

악들과 관례들에 단순히 참여함으로써, 어떤 하나의 예술 텍스트가 다른 텍스트들의 메아리가 되거나, 그 텍스트들과 불가피하게 연결되는 여러 가지 방법들을 포괄적으로 가리킨다. 요즈음 상호 텍스트성에 대한 연구는 '기억의 시학'이라는 이름으로 러시아 문학비평가들의 관심을 끌고 있다는 것이 특징이다. 특히 문화와 관련된 기억의 문제가 상호 텍스트성의 중요 화두로 제기되고 있다.

상호 텍스트성에서의 텍스트 개념은 문학적인 텍스트에만 국한되는 것이 아니다. 여기에서 텍스트는 언어적으로만 한정되지 않은 다매체적인 텍스트도 포함되고 있다. 이 점에서 상호 텍스트성은 상호 매체성으로 확장되고 있는 것이다.⁵⁾

III. 상호 매체성의 역사성

상호 매체성은 컴퓨터에 기반한 디지털 환경이 갑작스럽게 배태한 현상은 결코 아니다. 매체와 매체와의 소통은 아직 매체 간의 개방이 이루어지지 않았던 시대에서도 향존해왔다. 책이라는 매체가 지배적이었던 시대에 상호 매체적 사고는 전혀 없었던 것일까? 아니다. 우리는 문자로 기록된 책을 읽으면서 머릿속에 이미지를 그리는 작업을 이미 시작해왔다. 비록 이미지가 외적으로 직접 표명이 되지는 않았지만 오늘날의 영상화 작업의 단초들은 이미 책이라는 매체 안에 잠재하고 있었던 것이다.⁶⁾

호라스가 일찍이 *ut pictura poesis* 즉 문학은 회화와 같은 것이라고 한 이래 묘사적 예술로서의 문학은 항상 미술과 비교되어왔다. 또한 케오스의 시모니데스가 쓴 “말없는 시문학으로서의 회화와 말없는 회화로서의 시문학” 개념은 매체적 상호 작용에 대한 증거이다.⁷⁾ 문학을 회화와 비교

5) 여기에서 사용되고 있는 텍스트의 개념과 매체의 개념은 중복되는 부분이 있음을 본고에서 확인하게 될 것이다.

6) 이것은 후에 책의 삽화의 형식으로 가시화된다. 삽화는 텍스트와 그림 조합의 초보적 형태로서 상호 매체성의 한 전형을 이루고 있다.

하는 이 원칙은 미메시스 시학이 지배하고 있던 고전주의 문학에 이르기까지 지속되었다. 회화는 문학의 주요 패러다임으로 기능했던 것이다. 낭만주의 시학이 기존의 묘사적 서술 문학을 지양하고 창조적 시학으로 전환한 이래 문학은 가장 추상적인 예술인 음악을 새로운 패러다임으로 받아들인다. 이렇게 매체와 매체 간의 관계는 예술사적 맥락과 깊이 연계되면서 역사적으로 발전해왔다. 역사적으로 볼 때 기존의 패러다임이 문제시되는 시기에, 다시 말해 변혁의 시대에, 매체 간의 융합 현상은 더욱더 활발했음을 알 수 있다. 낭만주의 시기에 장르 간의 경계 뛰어넘기와 혼합 현상이 두드러지게 나타났다는 사실이 그것을 증명해주고 있다.⁸⁾ 상호 매체성은 어떻게 보면 자신의 규범을 깨는 작업의 일환으로 이해될 수 있다. 하나의 매체 또는 예술 장르가 타자에 대해 개방적일 때 상호 매체적 소통이 가능하다. 타자를 받아들일 수 있는 태세가 되어 있을 때 양자 간의 경계가 무너지며 그들은 상호 매체적이 된다. 20세기 초 아방가르드 예술이 삶과 예술의 경계를 무너뜨리고 콜라주를 통해서 이질적인 표현 수단들의 퓨전을 추구한 것은 이런 맥락에서 이해가 된다. 하나의 예술 사조가 대항담론적 성격이 강할수록 그만큼 상호 매체성은 강화되는 것이다.

상호 매체성을 가장 확실하게 인지시켜준 매체는 현대성의 첨병이라 할 수 있는 영화였다. 본질적으로 혼합적 성격을 내재하고 있는 영화는 독립적 예술 형식의 유기적 종합을 수행하는 매체이다. 움직임의 예술인 영화는 기술 장치적 산물이며, 바리에테 대목장터의 대중 극장이 영화를 키웠고, 문학이 처음부터 영화에 소재와 서사 구조를 부여했으며, 회화가 동영

7) Vgl. Juergen E. Mueller, "Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte," in: Joerg Helbig(Hrsg.), *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*, Berlin, 1998, pp. 31~40.

8) 또한 낭만주의 문학에서 공감각적 요소들이 자주 나타나고 있는 것도 상호 매체성과 관련하여 연구해볼 필요가 있다. 낭만주의자들은 시각과 청각과 후각 등이 동시에 작동되는 상황을 자주 묘사하고 있다.

상의 구성에 전범적이었으며, 음악이 영화를 함께 구성하고 있다. 또한 사진이 영화의 전 단계이다. 이러한 영화 매체의 조합적 구조가 영화의 상호 매체적 개방성을 보장한다.⁹⁾

영화 텍스트의 의미는 결코 하나의 의미로 고정될 수 없으며 타 매체의 컨텍스트로의 변형 과정 자체가 의미를 만들어가고 있다. 영화가 소설이 될 때, 비디오로 바뀔 때, CD롬으로 바뀔 때 텍스트의 의미 구성 또한 다 기화된다. 수용의 양태에 따른 다양한 의미 구성이 이루어지기 때문이다.

상호 매체성은 우리에게 기존의 문학 예술의 역사를 매체학적으로 보게 할 수 있는 시점을 제공해준다는 의미에서 생산적이다. 오랫동안 문화의 역사와 고정화의 역사를 살아온 우리에게 상호 매체성은 예술사에 대한 새로운 시각을 제공하고 있다. 그것은 나아가 매체사적 관점에서 문화사의 재구성이라는 원대한 과제를 부여하고 있다. 이러한 매체사적 문화사를 재구성하기에는 본 연구는 그 한계를 넘어선다. 본고는 상호 매체성을 가장 대변적으로 보여주는 매체인 영화의 서술 체제를 문학적 서술과의 대비를 통해서 살펴보고 문학과 미술의 상호 매체성을 러시아 큐보미래주의의 예에서 고찰한 후 상호 매체성의 새로운 환경으로서의 멀티미디어 디자인에 관한 몇 가지 성찰을 해보고자 한다.

2. 영화 서술 체제의 상호 매체적 분석

영화 기호학에서 서술 이론 *narratologie*에 대한 연구는 주네트의 이론을 바탕으로 삼아 1980년대부터 다각도로 이루어지고 있다. 물론 주네트의 이론은 소설을 대상으로 삼아서 구축된 것이다. 그렇기 때문에 그의 이론을 표현 매체가 다른 영화에 그대로 적용하는 것에는 다소 무리가 있다.

9) Vgl. Joachim Paech(Hrsg.), *Film, Fernsehen, Video und die Kuenste, Strategien der Intermedialitaet*, Stuttgart/Weimar, 1994.

특히 주네트가 '초점화focalisation'라고 부른 시점과¹⁰⁾ 서술자 부문에서 영화 이론가들은 주네트의 이론에 대해 적지 않은 거리를 취하고 있다. 게다가 주네트의 이론도 소설의 서술 이론가들에게서 절대적인 동의를 얻고 있지는 않은 형편이다. 특히 서술자의 문제에서 그렇다. 여기서 쟁점은 소설에서 '서술 기원(敘述起源)instance narrative'¹¹⁾ 서술을 책임지는 자가 누구인가라는 문제이다. 서술을 책임지는 자는 물론 '서술자narrateur'(혹은 화자)이다. 주네트에게 이 서술자는 명시적 explicite인 서술자이다. 그런데 이 명시적 서술자와 작가 사이에 또 다른 서술자——이 서술자는 묵시적 implicite인 서술자이다——를 두거나 아니면 명시적 서술자보다 상위 기원을 상정하는 이론가들도 적지 않다. 전자는 웨인 부스, 얍 린트벨트, 미에크 발이 그러한 입장을 취하는 이론가들이고, 후자는 파리 학파의 기호학자들이 취하는 입장이다. 이처럼 명시적 서술자 이외에 다른 서술자 혹은 다른 서술 기원을 상정하려는 이론가들의 도전에 대해 주네트는 다음과 같이 응수한다:

이야기 속에, 아니 차라리 이야기 뒤 혹은 이야기 앞에 이야기하는 자, 그것은 화자이다. 화자를 넘어서면 글을 쓰는 자, 그의 이편 전체 tout son en de 를 책임지는 자가 있다. 이 자는 요컨대 작가이다. 그리고 내가 보기엔, 이미 플라톤이 말한 바와 같이, 이것으로 충분하다.¹²⁾

10) 주네트는 초점화를 다루면서 '보는 것'과 '아는 것'을 동일시한다. 그런데 영화에서는 양자를 동일시할 수 없기 때문에 주네트의 이론을 그대로 영화에 적용하기는 어렵다. 예컨대 1인칭 소설에서 화자는 자신의 모습을 외부에서 보여줄 수 없지만 영화에서는 가능하다. 그리고 영화에서는 설사 한 인물이 알고 있는 것을 이야기하는 서술 방식을 취하는 경우에도 이 인물만 아니라 다른 여러 인물들의 시점을 취하는 경우가 비일비재하다. 이 문제에 대해서는 F. Jost, "Narration(s): en deça et au-delà," in *Communications*, n° 38, 1983; J. Aumont, M. Marie, *L'Analyse des films*, Nathan, 1995, pp. 106~12 참조.

11) 여기서 '기원(起源)'이라고 옮긴 불어의 instance라는 용어는 일체의 유인적(類人的)인 성격이 배제되고 오로지 그것이 떠맡는 조작들에 의해서만 정의된 완전히 추상적인 실체를 의미한다.

12) G. Genette, *Nouveau discours du récit*, Seuil, 1983, p. 102.

과연 주네트가 장담하고 있는 것처럼 소설에서 명시적인 서술자(아니면 작가)가 상위 기원을 차지하고, 또 이 서술자만이 서술을 책임지는지는 의심스럽다. 하지만, 논의를 하여감에 따라 밝혀지겠지만, 영화의 서술 체제에는 여러 기원들이 존재하며 또한 이들을 통합하는 상위 기원이 존재한다. 만일 이러한 주장이 타당하다면 이번에는 역으로 소설의 서술 이론은 영화의 서술 이론에서 적지 않은 교훈을 얻게 될 것이다.

I. 영화의 서술 양상

무릇 모든 '이야기 récit'는 서술자의 중개를 통해 만들어진다. 소설이든 만화든 영화든 우리가 읽고 보는 이야기는 어떤 '스토리 histoire'가 서술자를 통해 우리에게 전달된 것이다.¹³⁾ 그렇다면 '영화 이야기 récit filmique'에서 서술을 지배하는 자는 누구인가? 영화 이야기에서 서술을 지배하는 자를 소설의 서술자와 똑같은 지위를 가진다고 볼 수 있을까? 또 양자를 같은 이름으로 부를 수 있을까? 요컨대 영화와 소설은 똑같은 '서술 체제 régime narratif'를 가진다고 할 수 있을까? 이처럼 영화 이야기의 서술 기원 및 서술 체제에 관련된 문제들이 우리가 본 논문을 통해 규명해보고자 하는 것이다. 이를 위해 우선 영화 이야기의 계층을 살펴보자.

'서술 양식 mode narratif'의 관점에서 영화에는 우선 두 가지 계층이 존재한다고 할 수 있다. 첫번째 계층은 하나의 '-shot plan'으로 이루어진 계층이다. 샷을 구성하는 것은 카메라로 찍힌 '필름의 개별 상(像)photogramme'

13) '스토리'라고 옮긴 histoire는 사건들이 시간적·논리적인 순서에 따라 배열된 것을 의미한다. 스토리는 추상물이다. 예컨대 우리는 『콩쥐 팥쥐』나 『신데렐라』와 같은 이야기에 대해 말하자면 원형과 같은 것을 머릿속에 담고 있다. 이것이 스토리이다. 그런데 이 스토리는 이야기하는 사람에 따라 천차만별의 모습을 띤다. 스토리가 이야기하는 사람의 이야기, 즉 서술을 통해 실제로 실현된 것이 이야기, 혹은 설화 récit이다. 사건은 그 자체로는 이야기될 수 없다. 사건이 이야기가 되려면 이야기하는 사람의 서술의 중개를 거쳐야 한다.

들이다. 두번째 계층은 다수의 샷들의 결합으로 이루어진 계층이다. 제작의 관점에서 보면 두 계층은 각각 ‘촬영 tournage’ 과 ‘몽타주 montage’ 작업의 단계에 해당한다고 볼 수 있다. 첫번째 계층에서는 필름의 상들의 결합을 통해서 메츠가 “움직이는 도상적 유사성 analogie iconique animée”¹⁴⁾ 이라고 부른 것이 실현된다. 즉 이 계층에서는 시각의 유추를 통해 시니피앙과 지시체의 관계가 거의 직접적으로 파악된다. 이 계층에서 움직이는 것은 인물이나 사물들이다. 두번째 계층에서는 샷들의 분절과 결합을 통해 이야기가 만들어진다. 이 계층에서 움직이는 것은 시-공간적인 분할체이다.

초창기 영화에서는 단 하나의 샷만으로도 한 편의 영화가 만들어졌다(뤼미에르 형제가 만든 영화를 참고).¹⁵⁾ 물론 도상적인 이미지들만으로 이야기를 하는 것은 가능한 일이다. 그렇지만 일반적으로 샷들이 모여서 하나의 이야기를 전달하려면 두번째 계층인 몽타주의 단계를 거쳐야 한다. 로트만은 이를 다음과 같이 표현하고 있다: “이야기는 다수의 샷들이 설화적인 소연쇄체 microchaîne narrative라 할 수 있는, 의미를 띤 하나의 시퀀스로 결합됨으로써 이루어진다.”¹⁶⁾

그런데 우리는 여기서 다음과 같은 일련의 문제들을 제기해볼 수 있을 것이다. 즉 영화 이야기에서 앞에서 말한 두 계층이 하나의 동일한 서술기원, 혹은 하나의 동일한 서술자의 지배를 받는다고 할 수 있는지, 그래

14) Ch. Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, tome 1, Klincksieck, 1978, p. 120.

15) 초창기 영화는 샷을 자립적이고 자족적인 한 편의 ‘그림 tableau’ 으로 간주하였다. 그래서 당시에는 어떤 스토리를 제공하는 것보다는 관객을 사로잡는 영화가 지배적이었다(예컨대 스크린으로부터 관객을 향해 돌진해오는 기차의 움직임을 잡은 뤼미에르 형제의 *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* [1887] 참고). 그래서 당시 시네아스트들의 작업을 지배한 경향을 ‘흡인력의 미학 esthétique de l'attraction’ 이라고 부르기도 한다(cf. A. Gaudreault, T. Gunning, “Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma,” in *Histoire du cinéma*, sous la direction de J. Aumont et alii, Publication de la Sorbonne, 1989, pp. 49~63).

16) I. Lotman, *Sémiotique et esthétique du cinéma*, trad. par S. Breuillard, Editions sociales, 1977, p. 110.

서 두 계층에서 이루어지는 조작을 모두 서술이라는 이름으로 부를 수 있는지 하는 문제 말이다. 만일 그럴 수 있다면, 카메라 앞에서 펼쳐지는 행위나 사실(에티엔 수리오가 *profilmique*라고 부른)을 그대로 필름에 옮겨놓는 행위도 서술이라고 부를 수 있을 것이다. 그렇다면 초창기 영화, 이를테면 뤼미에르 형제의 *L'Arrivé d'un train en gare de la Ciotat*나 *Déjeuner de bébé*, *La sortie des usines Lumière*처럼 단순히 *profilmique*한 소재를 보여주는 데 그치는 필름도 서술적인 전언을 전한다고 할 수 있을까?¹⁷⁾ 게다가 첫번째 계층은 두번째 계층, 즉 몽타주가 개입하는 계층과 똑같은 서술 기원의 지배를 받는다고 할 수 있을까? 같은 말이지만 첫번째 계층에서 두번째 계층으로 옮겨갈 때 서술 체제의 변화는 없는 것일까?

여기서 영화·연극·소설의 서술 방식의 차이점들을 지적해보자. 소설은 서술자의 중개를 통해 사건을 전달한다. 이와 달리 연극은 무대 위에서 전개되는 사건들을 서술자의 중개를 거치지 않고 관객에게 직접 전달한다. 연극에서는 사건이 서술되는 것이 아니라 배우들의 행동과 대사를 통해 제시된다. 이야기 전달이 소설에서는 '재현 *représentation*'의 차원에서 이루어진다면, 연극에서는 '제시 *présentation*'의 차원에서 이루어진다고 할 수 있다. 이런 의미에서 연극은 서술자 없는 모방이다. 토도로프는 이

17) 예로 든 필름들에는 서술이 존재한다고 볼 수 없지만 뤼미에르 형제의 다른 필름인 *L'Arroseur arrosé*(1885)는 사정이 다르다. 우선 이 필름에는 설화성 *narrativité*이 존재한다. 왜냐하면 이 필름에는 처음에 개구쟁이에 의해 질서가 교란되지만 이 교란된 질서가 나중에 정원사가 개구쟁이를 용서함으로써 회복되기 때문이다. 그리고 이러한 스토리를 만들기 위해 사건을 조직한다는 점에서 어느 정도 서술이 개입되었다고 할 수 있다. 그러나 이 필름이 단 하나의 쏫으로 되어 있고, 카메라도 시종 고정되어 있다는 점에서 이 영화에 본격적인 서술이 개입되어 있는가 하는 것은 의심스럽다. 참고로 말하면 설화성이란 이야기의 전후 관계에 내용의 변형이 대응하는 것(긍정적인 것이 부정적인 것으로 혹은 그 역)을 말한다. 그리고 불어의 서술을 뜻하는 *narration*과 이야기 혹은 설화를 뜻하는 *récit*은 모두 *narratif*라는 낱말을 형용사로 취한다. 따라서 *narratif*라는 용어는 상황에 따라 '서술적'이나 '설화적' (혹은 '이야기의')이라고 옮겨야 마땅할 것이다. 하지만 우리 학계에서는 *narratif*를 무차별적으로 '서사적'이라고 옮겨고 있는 경우가 적지 않은데 이 점은 생각해볼 만한 문제이다.

를 다음과 같이 말하고 있다: “연극에서 스토리는 다른 사람의 목소리를 통해 옮겨지지 않는다. 스토리는 우리들의 눈 앞에서 전개된다. [……] 연극에서는 서술이 존재하지 않는다. 이야기는 인물들 사이에 오가는 대화 안에 담겨 있다.”¹⁸⁾

영화도 서술자의 중개를 거치지 않고 배우의 행위를 통해 이야기를 전달한다는 점에서 연극과 흡사하다고 할 수 있을지 모른다. 연극과 영화에서 배우가 보여주는 연기는 시간상 동시에 관객에게 수용된다. 그런데 영화에서 관객이 보는 장면은 이미 과거에 완결된 사건이며 관객은 이전에 일어난 사건을 현재 수용하고 있을 뿐이다. 게다가 배우의 움직임을 기록하는 영화의 카메라는 단지 촬영 각도의 조종이나 변화만으로도 관객이 배우의 연기나 장면을 지각하는 것을 조종하고 이끈다. 이러한 조작은 자신이 위치한 자리에서 고정된 시점을 통해서만 장면을 볼 수밖에 없는 연극의 관객에게는 가능한 일이 아니다. 이런 점에서 영화는 무대 위에서 벌어지는 이야기인 연극보다는 오히려 글로 씌어진 이야기에 한걸 가깝다고 할 수 있다.

소설과 영화는 수용자에게 과거에 이미 완료된 사건을 재현 혹은 제시한다는 점에서 공통점을 가진다. 양자는 — 소설의 경우는 더욱 그러한데 — 수용자를 연극 담화를 제약하는 시-공간의 연속체로부터 해방시킨다. 게다가 소설과 영화는 책이나 필름과 같이 항구적이고 변하지 않는 매체를 통해 실현된다. 우리가 소설과 영화에서 보는 것은 똑같은 활자와 똑같은 배우의 연기이다. 이것은 일회적이고, 매회 똑같은 모습으로 반복될 수 없는 배우의 연기를 통한 연극의 재현에서는 불가능한 일이다. 그런데 영화는 소설과도 다른데, 그 이유는 소설과 달리 영화는 인물의 행동을 서술하는 것이 아니라 그것을 직접 보여주기 때문이다. 소설은 활자를 통해 사건을 이야기한다. 이와 달리 영화는 사실적이든 허구적이든 사건들을 시

18) Tz. Todorov, “Les catégorie du récit littéraire,” in *Poétique de la prose*, Seuil, 1971, p. 144.

각 매체(배우들의 동작과 표정)와 청각 매체(배우의 대사와 여러 가지 소음)를 통해 이야기한다.¹⁹⁾ 영화는 사건을 말하는 것이 아니라 보여준다는 점에서 소설과 다르다. 영화는 보여주기를 통해 이야기를 한다고, 즉 서술한다고 할 수 있다(여기서 음악의 차원은 논외로 하겠다). 즉, 영화는 우선 보여주고 이어서 보여주기를 이용하여 이야기한다. 물론 여기서 보여주기가 있고 나서 그 다음 이야기하기가 있다는 것은 논리적인 전후 관계를 말하는 것이지 시간적인 전후 관계를 말하는 것은 아니다. 관객에게 양자는 현실적으로 동시에 일어나는 일이기 때문이다.

‘보여주기 monstration’²⁰⁾은 연극에서처럼 움직이는 인물들이 보여주고 아울러 소리로 들려주는 도상적인 것과 관련된다. 이와 달리 ‘서술’은 보여주기라는 구체적인 제시의 차원을 넘어서는 추상적인 차원에 속한다. 고드로 André Gaudreault는 보여주기와 서술이라는 두 가지 서술 양식을 플라톤이 세웠던 두 가지 서술 양식, 즉 직접 눈에 보이는 배우의 ‘모방적인 행동을 통한 이야기 diègèsis dia mimèsèôs’ (혹은 ‘모방적인 이야기 diègèsis mimétique’)와 서술자의 중개를 거쳐 이야기되는 ‘순수한 이야기 haplè diègèsis’ (혹은 ‘비모방적인 이야기 diègèsis non mimétique’)와 연결시킨 바 있다.²¹⁾ 보여주기는 극예술이라는 장르에서, 서술은 소설이라는

19) 아울러 기호의 관점에서 보면 영화는 이미지와 소리로 구성된 ‘도상 기호 signe iconique’와 배우의 대사와 자막으로 구성된 ‘언어 기호 signe linguistique’ 그리고 사운드 트랙으로 구성된 ‘음악 기호 signe musicale’로 이루어진다. 영화 서술을 소설의 서술과 구별 짓는 것은 도상 기호와 음악 기호이다.

20) ‘보여주기’는 고드로가 불어의 동사 montrer를 가지고 만든 용어이다. 뒤에 나오는 ‘보여주는 자 monstreur’도 마찬가지다.

21) 고드로는 플라톤의 『국가론』(제3권)의 원전을 참고하면서 플라톤이, 흔히 생각하듯, 미메시스와 디에제시스를 대립 개념으로 세우지 않았다는 것을 밝히고 있다. 그의 해석에 따르면 플라톤은 이야기 diègèsis라는 범주 아래 서술자의 중개를 거쳐 이야기되는 ‘순수한 이야기’와 배우의 대사와 행동의 ‘미메시스를 통해 이루어지는 이야기’를 대립시켰다는 것이다(반면 아리스토텔레스는 ‘모방 mimèsis’의 범주 아래 ‘비모방적 이야기’와 ‘모방적 이야기’를 대립시켰다). 이러한 관점에서 보면 극예술도 디에제시스에 속한다. 이러한 이유로 고드로는 연극·소설·영화를 통해 이야기된 이야기를 각각 ‘연극 이야기 récit scénique’ ‘책여진 이야기 récit scriptural’ ‘영화 이야기 récit filmique’라고 부른다(A.

장르에서 실현된다고 할 수 있다. 그렇다면 영화는 어떤 서술 양식을 취할까?

영화 이야기는 보여주기와 서술 양자를 다 취한다고 할 수 있다. 영화는 초창기에는 연극 작품처럼 움직이는 인물들을 제시함으로써, 즉 보여주기를 통해 이야기를 만들었지만, 그후 여러 가지 기법, 특히 몽타주라는 기법을 이용하여 소설과 같은 서술 방식을 발전시켰다. 메츠는 “영상화된 담화 discours imagé는 어떤 의미에서는 소설가가 낱말로 짜는 서술과 등가의 것이다”²²⁾라고 말한 바 있다. 영화는 보여주기와 서술이라는 두 양식을 유기적으로 종합함으로써 소설과 연극과는 다른 영화 특유의 서술 방식을 만들어냈다고 할 수 있다. 따라서 영화 이야기는 이미지와 소리로 된 이야기가 아니라, 이야기를 생산할 수 있도록 조직된 이미지와 소리로 보아야 한다.

보여주기와 서술은 각각 우리가 앞에서 말한 영화의 두 계층에서 실현된다. 즉 보여주기는 촬영의 산물이라고 할 수 있다. 그리고 서술은 주로 몽타주를 통해 이루어진다. 그런데 우리는 이 두 가지 서술 양식을 책임지는 자를 모두 서술자라고 부를 수 있을까? 그렇게 부를 수는 없는 것 같다. 왜냐하면 보여주기에서는 서술자의 개입 없이 살과 뼈를 가진 살아 있는 인물들이 직접 우리에게 사건을 보여주기 때문이다. 반면 소설의 경우 서술을 통해 우리가 보는 인물은 허구적인 존재, 말하자면 ‘종이에 씌어진 존재’이다. 이러한 이유로 고드로는 보여주기를 책임지는 기원을 ‘보여주는 자 monstateur’라고 부른다.

연극에서 보여주는 자는 무대 언어의 온갖 표현들, 즉 연출, 무대 장식, 조명, 배우들의 연기 등을 책임지는 자이다. 보여주는 자의 역할이 다양한 만큼 그가 무대 언어들을 통제하는 역량은 미약하고, 또 그만큼 그 위치를

Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, Armand Colin/Editions Nota Bene, 1999, pp. 55~69 참조).

22) Ch. Metz, *Essais sur la signification* II, Klincksieck, 1981, p. 66.

표정하기란 쉬운 일이 아니다. 이와 달리 소설의 서술자는 자기가 말하고, 심지어 작중 인물들이 하는 말, 나아가서 작품 세계 전체를 지배하고 통합하는 역량을 갖고 있다. 따라서 무대 위의 배우들의 행동이 자율성을 갖는 반면, 소설 속의 인물들의 행동과 의식은 서술자의 의식 속에서 통제되고 이 속에서 굴절된다. 두 기원이 이러한 차이점을 갖는 것은 무대 언어가 다양한 매체를 통해 실현되는 반면, 소설 언어는 단일한 매체를 통해 실현되기 때문이라고 할 수 있다.²³⁾

그러면 우리는 여기서 연극의 보여주기와 영화의 보여주기가 똑같은 기능을 가지는지 아닌지 자문해볼 필요가 있다. 영화에서 보여주기는 카메라 앞에 놓이는 모든 요소들, 즉 *profilmique*한 것들을 시네아스트가 조종하는 것과 관련된다. 현재 진행 중인 배우의 연기를 보여준다는 점에서 연극과 영화의 보여주기는 유사하다고 할 수 있을 것이다. 물론 영화의 경우 관객이 보는 장면은 과거에 이미 완료된 것이지만, 이 장면은 현재 진행 중인 관람과 동시에 이루어진다. 그런데 앞에서도 지적했지만 연극의 경우 관객에게 보여주는 장면에 대한 조작이 없지만, 영화의 경우에는 관객이 영화를 볼 때 그의 지각을 통제하고 조종하는 갖가지 촬영 조작이 수반된다. 따라서 영화에서 보여주기에는 연극의 보여주기인 연출에 덧붙여 촬영의 전체적인 조작과 관련된 행위들인 프레임 설정 — 초점의 선택(이를 통해 사실적인 재현의 규범에 대해 의도적인 거리를 취할 수 있다), 조리개의 개방 정도(이를 통해 상의 선명도를 결정할 수 있다), 카메라의 이동(이를 통해 카메라에 찍히는 대상들 사이에 관계를 설정할 수 있다) — 과 관련된 행위들이 포함된다. 고드로는 앞의 보여주기를 ‘연출 *mise en scène*,’ 뒤의 보여주기를 ‘프레임 설정 *mise en cadre*’ 이라고 부른다.²⁴⁾ 나

23) 소설의 서술자가 보여주기를, 혹은 러보크가 말한 의미에서 *showing*을 시도한다고 해서 이 보여주기가 연극에서의 보여주기에 도달할 수는 없는 이유도 여기에 있다. 소설의 서술자가 사용하는 매체인 자연 언어는 서술자의 담화가 지시하고 그리고자 하는 세계와 이 질적인 존재이기 때문에 이 세계를 그대로 모사할 수 없고, 이를 단지 추상적으로 대치할 수 있을 뿐이다. 마찬가지로 이유로 서술자의 담화는 주관적일 수밖에 없다.

아가서 그는 연출을 책임지는 보여주는 자를 *monstrateur profilmique*, 프레임 설정을 책임지는 기원을 *monstrateur filmographique*라고 부르고, 두 보여주기를 통합하는 기원을 *méga-monstrateur filmique*라고 부르고 있다. 복잡한 체제이긴 하지만, 아무튼 영화의 보여주기에는 연출을 지배하는 프레임 설정이 존재하기 때문에 영화는 소설의 서술자와 마찬가지로 관객에게 어떤 시점을 부과하여 독해의 방향을 이끌 수 있다. 영화에서 보여주기는 연극과 달리 '중개적인 시선 *regard intermédiaire*'의 산물이다.

영화에서 서술자의 활동은 앞에서 지적한 대로 주로 몽타주와 관련된다. 즉, 연출과 촬영의 결과물을 갖고 이루어지는 작업들인 일치 *raccord*, 연사화(連辭化) *mise en syntagme*, 동시 녹음 *synchronisation*, 트릭 *trucage*이 여기에 속한다. 서술자의 활동은 숏들을 결합하여 모종의 설화 구조를 지닌 보다 큰 단위들을 만들어내는 데 있다. 그래서 고드로는 이를 '필름의 연쇄화 *mise en chaîne filmique*'라고 부른다. 보여주기가 서술의 차원으로 이행할 수 있는 것은 주로 몽타주를 통한 필름의 연쇄화가 있기 때문이다. 가르디도 "영화를 구성하는 요소들의 연대성의 원리"가 보여주기를 서술로 만드는 요소라고 주장하고 있다.²⁵⁾

그런데 몽타주 작업에서는 어떤 현상이 일어날까? 우선 시간의 차원에서 변화가 일어난다. 보여주기와 서술은 시간의 차원에서 뚜렷하게 구분된다. 촬영된 숏은 현재적이다.²⁶⁾ 이미지와 마찬가지로 하나의 숏도 항상 현재성에 사로잡혀 있다. 이것은 연극의 경우에도 마찬가지다. 연극의 경우, 행위 그 자체를 통해서만 과거나 미래를 표현할 수 없다. 영화의 보여주기는 몽타주를 통해서, 즉 숏과 숏이 결합됨으로써 현재성의 속박으로부터 혹은 연속적인 시간으로부터 벗어날 수 있다. 서술자만이 시간의 연

24) A. Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, op. cit., pp. 110~13 참조.

25) A. Gardies, *Le récit filmique*, Hachette, 1993, p. 19.

26) 설사 전후방 이동 촬영을 하거나 시간이 오래 걸리는 촬영을 하더라도 이것은 시간의 연속성과 현재성을 벗어나지 못한다. 왜냐하면 보여지는 시간은 보여주는 시간에 대해서 언제나 동시간적 *isochronique*이기 때문이다.

속성에 틈을 내어 불연속성을 빚어낼 수 있다. 서술자는 두 솟 사이에 분할 coupe이라든가 일치를 이용하여 “현재에 속해 있는 서술의 순간과 과거에 속한 스토리 사이에 놓여 있는 시간적인 거리를 부각시킨다.”²⁷⁾ 그리고 관객은 이 틈을 통해 시간의 차이(공간의 차이도 포함해서)를 지각하고 서술자가 설정한 과거·현재(경우에 따라서는 미래까지도)의 시간(이 시간은 실제적 시간이 아니라 영화 속의 시간이다)의 축 위를 서술자가 인도하는 대로 날아다닐 수 있고, 서술자가 이야기한 세계를 거리를 두고 바라볼 수 있다. 따라서 현재성에 묶여 있는 영상에 진정한 설화적 과거를 부여하는 것은 영화 서술자의 몽타주 행위라고 할 수 있다. 몽타주를 통해 솟으로서의 영상(즉 상들의 연속)은 ‘현재화된 과거 passé présentifié’가 된다.

보여주기의 계층과 서술의 계층의 차이점을 한 가지만 더 지적해보자. 촬영의 산물인 솟 그 자체는 ‘단일 시점 uniponctualité’을 취한다. 이와 달리 몽타주에 의해 솟들이 결합되면 시점의 변화가 일어나 ‘다중 시점 pluriponctualité’이 빚어진다. 에이젠슈테인은 이러한 현상을 “단일 시점에 의한 영화는 조형적인 구성이다. 다중 시점의 영화는 몽타주에 의한 구성이다.”²⁸⁾라고 말한 바 있다. 보여주는 자가 솟의 시간을 변조시킬 수 없는 것은 그가 얹매어 있는 단일 시점 때문이기도 하다.

지금까지 우리는, 영화 이야기는 전체적으로 두 가지 분명히 구별되는 보여주기와 서술의 두 양식이 중첩됨으로써 이루어진다는 것을 보았다. 아울러 각각의 계층에서는 각기 상이한 결합이 이루어지고 있음도 보았다. 즉 보여주기의 계층에서는 상과 상이 결합하여 하나의 연속적이고 자립적인 솟이 이루어지고, 서술의 계층에서는 솟과 솟이 결합하여, 경우에 따라, 하나의 시퀀스가 이루어진다. 끝으로 각 계층을 책임지는 기원에는 각각 보여주는 자와 서술자라는 명칭을 부여하였다. 다중 시점의 영화 이야기는 이렇게 두 계층이 중첩됨으로써 이루어진다. 당연한 일이지만, 서

27) J. Lintvelt, *Essais de typologie narrative*, Corti, 1981, p. 56.

28) I. Lotman, op. cit., p. 83에서 재인용.

술의 계층은 보여주기의 계층보다 상위에 있다. 그런데 우리는 여기서 다 음과 같은 문제를 제기해볼 수 있다. 즉, 두 계층을 통합하는 기원은 없는 지, 그리고 우리가 방금 말한 서술자는 소설의 서술자와 같은 지위와 기능을 갖고 있는지 하는 문제이다.

II. 영화 이야기에서 서술자의 문제와 발화자의 역할

영화 이론가들에게 이론적으로 영화의 서술 및 서술자의 문제를 고찰할 수 있는 발판을 마련해준 것은, 앞에서 말한 대로, 주네트의 『이야기의 담 화』라고 할 수 있다. 주네트는 벤베니스트가 사용한 ‘발화-énonciation’ 라는 용어의 개념을 예의 ‘서술’이라는 용어에 그대로 적용하고 있다. 즉, 언술 혹은 발화문-énoncé을 생산한 기원이 발화인 것과 ‘평행 parallèle’ 해 서, “서술적 담화를 생산한 기원 instance productrice du discours narratif” 이 서술이라는 것이다.²⁹⁾ 그리고 서술자 혹은 ‘화자’는 이 서술 기원이 유 인화(類人化)anthropomorphisation한 것으로 파악된다. 그런데 주네트가 서술과 서술자에 대해 내린 정의의 문제점은, 첫째, 발화를 서술과 동일시 했다는 점과, 둘째, 이 논문의 서두에서 제시한 인용문에서처럼, 명시적인 서술자만을 서술자로 인정했다는 점이다. 여기서 첫번째 문제점은 논의를 진행하면서 해결해보기로 하고 우선 두번째 문제점부터 짚어보기로 하자.

주네트는 서술자와 작가 사이에 어떤 기원도 인정하지 않는다: “허구적 인 이야기는 허구적인 차원에서 서술자에 의해 생산되었고, 실제적인 차 원에서는 작가(실재하는)에 의해 생산되었다. 양자 사이에서 작업하는 자 는 아무도 없다. 텍스트를 생산하는 어떤 종류의 수행도 관점에 따라 전 자, 아니면 후자에만 귀속된다.”³⁰⁾ 이것은 주네트가 실재의 작가와 화자 사이에 ‘함축된 작가 implied author’를 설정하는 웨인 부스를 추종하면서 그의 이론을 비판하는 이론가들에 대한 반박이다. 여기서 예의 ‘함축된 작

29) G. Genette, *Discours du récit*, in *Figures III*, Seuil, 1972, p. 226.

30) G. Genette, “Nouveau discours du récit,” op. cit., p. 96.

가'를 놓고 어느 편이 옳은지는 따지지 않겠다. 다만 주네트는 명시적인 서술자만을 인정하기 때문에, 서술자가 이야기 속의 인물이 아니고 일인칭 소설이 아닌 소설의 서술자, 즉 그의 용어대로 하면 '이야기 외적 이중 서술자 *narrateur extra-hétérodiégétique*'를 작가로 돌리고 있다. 예컨대 『일리아드』의 9장에서 12장까지의 서술자는 오디세우스이지만, 그 나머지 장들의 서술자는 호메로스이고, 『감정 교육』의 서술자는 플로베르이다.³¹⁾ 이러한 지적이 옳은지 그른지에 대해서는 첫번째 문제점을 논의하는 자리에서 따져보기로 하자. 다만 여기서는, 만일 주네트의 견해를 받아들인다면, 영화에서 서술자는 없다든가(명시적으로 나타나지 않기 때문에), 아니면 영화에서 서술자는 그 영화를 만든 감독으로 간주할 수밖에(이야기 외적 이중 서술자이기 때문에) 없게 된다. 과연 그런지 살펴보자.

실상 스크린에서 펼쳐지는 사건들을 보는 관객은 마치 사건들이 스스로 전개되며 이야기하는 것 같은 인상을 가진다. 그 배후에는 이 모든 것을 조정한 감독 — 편의상 감독이라고 하자 — 이라는 존재가 있겠지만, 어쨌든 영화 그 자체는 감독의 실체가 전혀 모습을 드러냄이 없이 스스로 이야기하는 것처럼 보인다. 영화는 서술자가 전혀 드러나지 않는, 퍼시 러보크가 말한 *showing*의 가장 완벽한 형태일지도 모른다. 아마 이러한 이유에서 주네트는 영화와 연극이 좁은 의미에서의 이야기, 즉 플라톤이 말한 '순수한 이야기 *haplé diègèsis*'(서술자의 말의 중개를 통해서만 이야기되는 이야기)가 아니기 때문에 이들을 이야기로 간주하지 않는 것 같다.³²⁾ 또한 영화에서는, 설사 서술자가 있다고 가정하더라도, 소설에서처럼 어떤 언어적 표지를 통해 서술자가 자신의 존재를 드러낼 수 없다. 소설에서 서술자는 발화문에서 발화자가 '지금-나-여기'와 같은 '지시소 *déictique*'를 통해 자신을 드러내듯, 이러한 표지를 통해 자신을 드러낼 수 있다. 예컨

31) G. Genette, *Figures III*, pp. 252~53, 256; *Nouveau discours du récit*, p. 92.

32) 주네트는 고드로의 학위 논문을 읽고 그에게 보낸 서한에서 이러한 견해를 밝히고 있다 (A. Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, op. cit., p. 37, note 8 참고).

대 프루스트의 “나는 오래 전부터 일찍 잠자리에 들었다 Longtemps je me suis couché de bonne heure”와 같은 발화문은 ‘나’라는 지시소를 통해 이 발화문을 발화한 자 혹은 화자를 지시하고, 아울러 이자가 자신의 발화문 속에 현전하는 것을 나타낸다. 그런데 언어로서의 영화는, 특히 이미지의 차원에서, 이와 같은 발화를 나타낼 수 있는 특정한 표지를 갖고 있지 못하다. 그것은 애당초 영화에는 서술자가 없기 때문에 그럴까? 그렇지 않은 것 같다. 사실 소설에서 서술자의 개입은 꼭 지시소만을 통해서만 알려지는 것이 아니라 그 밖의 다른 표지들을 통해서도 알려진다.³³⁾ 마찬가지로 영화에서도 서술자가 언어적인 표지를 통해 자신의 존재를 드러낼 수는 없더라도 그렇다고 해서 영화에서 서술자가 자신의 모습을 드러내지 않는 것은 아니다.

실사 스크린에서 전개되는 장면들이 이야기된 것이 아니라 마치 스스로 일어난 것처럼 보이더라도 이러한 효과를 빚어낼 수 있으려면 장면들이 그렇게 조직되지 않으면 안 된다. 실상 서술자는 작중 인물들에게 일어난 사건에 대한 정보를 어떤 순서에 따라 그리고 자신이 선택한 언어로 알려주고 어느 정도 자신의 관점을 우리에게 부과하는 자라고 할 수 있다. 바로 여기에 서술의 중개성은 존재한다. 따라서 언어가 아니라 텍스트로서의 영화는, 즉 이미지와 소리들의 조직된 전체로서의 영화는 이미지와 소리들을 생산하고 배열한다는 행위 자체가 서술 행위와 관련되고 이를 지시한다고 할 수 있는 것이다. 우리는 이러한 의미에서의 서술자 — 우리는 영화에서 이러한 역할을 하는 기원을 ‘발화자’라고 부르게 될 것이지만 — 의 역할에 대해서는 곧 살펴보겠다.

33) 이 점은 주네트가 벤베니스트가 정의한 ‘이야기 histoire’의 예로 든 발자크의 소설 *Gambara*를 다시 분석한 논문에서 보여준 바 있다. 주네트는, 예컨대 약간의 일반적인 고찰, 단순히 묘사적이지만은 않은 형용사, 은밀한 비교, ‘아마도’와 같은 양태사, 무난한 논리 전개와 같은 극히 미세한 부분들도 이야기의 흐름 속에 “굴절된 것 같은 색다른 말”을 도입한다고 지적하고 있다. 이러한 표현들은 물론 서술자의 존재를 암시한다(G. Genette, “Frontières du récit,” in *Figures II*, Seuil, 1968, p. 61 이하 참조).

그렇다면 영화에서 소설의 서술자와 같은 역할은 누가 하는가? 비록 영화관 안에 앉아 있는 관객들은 스크린에서 펼쳐지는 장면들이 스스로 이야기되고 있는 것 같은 환상을 느끼지만 말이다. 영화의 경우에도, 바르트가 말한 '이야기 제공자 *donateur du récit*' 는 존재한다. 그것은 감독, 연출가일 수 있다. 그러나 발화자를 영화를 감독한 사람으로 간주한다면 우리는 영화를 이야기하는 방식을 영영 이해할 수 없게 될 것이다. 영화에는 여러 가지 표현 매체가 동원되기 때문에 영화에서 이야기 제공자와 소설의 서술자 — 주네트가 말한 의미에서의 명시적 서술자 — 를 동일시하기는 어렵다.³⁴⁾

영화에서 이야기 제공자와 소설에서 이야기 제공자의 차이를 알아보기 위해 히치콕 감독의 「이창 *Real Window*」(1954)의 시작 부분을 예로 들어 보자. 이 영화는 느린 파노라마 촬영으로 찍은 안뜰을 둘러싼 커다란 아파트가 배경 음악을 타고 제시되다가, 근접 촬영으로 찍은 땀에 젖은 제임스 스튜워트의 얼굴을 비추는 장면으로부터 시작된다. 이어 다시 긴 파노라마 촬영으로 카메라는 아파트 안에서 일어나는 자질구레한 사생활의 정경들을 찍은 일련의 샷들을 보여주는데(더운 날이라서 사람들이 밖에 나와 있거나, 문을 활짝 열어놓고 있기 때문에 아파트 안을 들여다보기가 용이하다), 우리는 이 장면을 보면서 동시에 어느 집 라디오에서 흘러나오는 몇 마디 말과 이어서 노래를 듣는다. 마지막으로 카메라는 김스를 하고 꿈쩍 않는 스튜워트의 모습을 후퇴 이동 촬영 *travelling arrière* 로 보여주면서 그가 살고 있는 방 안의 모습과 그가 전문적인 사진 작가임을 알려주는 갖가지 지표들(핀으로 꽂은 사진들, 촬영 도구들, 확대된 음화 등등)을 보여준다. 이 장면 묘사에는 보여주기가 지배하고 있다. 그런데 여기서 파노라마적 장

34) 바르트는 서술자·작가·인물을 구별하기 위해 다음과 같은 재미있는 표현을 하고 있다. "(이야기 속에서) '말하는 자 *qui parle*' 는 (삶 속에서) '쓰는 자 *qui écrit*' 가 아니고, '쓰는 자' 는 '존재하는 자 *qui est*' 가 아니다" (R. Barthes, "Introduction à l'analyse structurale des récits(1976)," in *L'aventure sémiologique*, Seuil, 1985, p. 197).

면이 우연에 맡겨지고 있는 것은 아니다. 카메라는 잠에서 깨어나고 있는 부부, 면도를 하는 사나이, 춤의 스텝을 밟는 젊은 여자의 모습에 구두점을 찍듯 멈춤으로써 이 파노라마적 장면에서 우리가 보아야 할 것을 부과하고 있다. 즉 파노라마는 우리에게 단지 보여주는 일에 머무는 것이 아니라 무엇인가를 드러내려고 애쓰고 있는 것이다. 아울러 라디오 수신기를 통해 들리는 목소리와 음악은 시각적으로 제시된 사건들과 거의 정확하게 일치하고 있다. 그래서 우리는 우리가 보고 듣는 장면 뒤에서 이 장면을 조종하는, 말하자면 오케스트라의 지휘자와 같은 존재를 감지한다. 우리는 이 '디에제즈'³⁵⁾ 바깥에서 이 장면을 자연스럽게 보고 있지만 그것은 어디까지나 이 장면을 제공하는 자의 지배를 받고 있는 것이다.

예로 든 장면에서 우리는 두 가지 조작을 생각해볼 수 있다. 하나는 보는 것과 듣는 것을 제공해주는 조작이고, 다른 하나는 솫들을 결합하고 여기에 청각적인 매체를 일치시키는 조작이다. 이 두 가지 조작은 각각 앞에서 말한 촬영과 몽타주에 해당된다. 우리는 두 조작을 담당하는 기원을 유인적인 표현으로 각각 '보여주는 자'와 '서술자'라는 이름으로 불렀다. 그런데 이 두 조작은 모두 기계적인 조작이다. 이 두 조작을 이용하여 하나의 이야기를 구성하려면 이 두 조작을 통합하는 또 다른 기원을 상정하지 않으면 안 된다. 이 기원은 디에제즈 바깥에서 보여주기와 서술을 통제하고 지배하며 나아가서 관객을 자기가 원하는 방향으로 이끌어가는 것이라고 할 수 있다. 따라서 이 기원은 보여주는 자와 서술자를 포섭하는, 이들보다 위계적으로 상위에 존재하지 않으면 안 될 것이다. 이 기원에 어떤 명칭을 부여해야 할까? 서술자라는 명칭은 이미 사용하였다. 그리고 우리가 말한 영화에서의 서술자는 주로 기계적인 작업과 관련된 것이다. 예의

35) 영화 이론에서 '디에제즈(diégèse)'라는 용어는 에티엔 수리오에 의해 처음 사용된 것으로 알려져 있다. 이 용어는 플라톤과 아리스토텔레스가 사용한 récit라는 의미에서의 diégèsis가 아니라, 차라리 histoire와 가깝다. 수리오가 말한 디에제즈는 영화에서 제시되고 이야기된 사건들——실제적이든, 허구적이든——을 지칭한다.

기원은 소설에서의 서술자, 혹은 주네트가 말한 의미에서의 서술자와 등가의 것이라고 할 수 있을까?

영화 이론에서 예의 기원을 처음으로 주목한 사람은 알베르 라페 Laffay였다. 라페는 이를 ‘영상주 grand imagier’라고 불렀다. 라페는 영상주를 어떤 실체로서 자신의 모습을 드러내지는 않으나 “우리의 등 뒤에서 우리에게 앨범의 페이지들을 넘기고 드러나지 않는 집게손가락으로 우리의 주의를 이끄는 허구적이고 눈에 보이지 않는 인물”이라고 묘사했다.³⁶⁾ 영상주는 디에제즈 바깥에서 묵시적으로 존재한다. 그것은 시청각적인 그물을 조종하고 디에제즈 전체를 조직하고 통제한다. 그런데 라페의 지적은 훌륭하긴 하지만, 그가 사용한 영상주라는 용어가 시각적인 것에 치중한 것을 피하고자 했음인지 훗날 영화 기호학자들은 영상주에 상당하는 것에 각기 상이한 이름을 붙였다. 예컨대 로파르스는 이를 “보이지 않는 서술자 narrateur invisible”라고 불렀고, 메츠는 “근원 foyer,” 카세티와 가르디는 “발화자,” 조스트는 “묵시적 서술자,” 고드로는 “근원적 서술자 narrateur fondamental,” 거대 서술자 méga-narrateur 혹은 narrator라는 여러 가지 이름으로 불렀다. 그 명칭이야 어떻든 이러한 이름으로써 영화의 서술을 책임지는 자를 감독자나 연출자로 부르지 않게 된 것은 다행스런 일이다.

우리는 이처럼 다양한 이름으로 지칭되는, 영화 이야기 전체를 지배하는 기원을 단순히 ‘발화자 énonciateur’라고 부르려고 한다. 이것을 발화자라고 부르는 것은 용어의 혼란을 피하기 위함이기도 하지만, 이 용어가 영화뿐 아니라 문학 작품을 포함하여 모든 종류의 담화 생산자를 단 하나의 동일한 이름으로 지칭할 수 있는 이점을 갖고 있기 때문이기도 하다. 발화자는 글로 씌어진 이야기에서나 영화 이야기에서 ‘근원적 서술자 narrateur fondamental’라고 할 수 있다. 발화자의 지위와 기능에 대해선 잠시 뒤에 살펴보기로 하고, 우선 잠정적으로 영화에서 발화자는 우리가

36) A. Laffay, *Logique du cinéma*, pp. 80~81, R. C. p. 40에서 재인용.

앞에서 말한 촬영과 몽타주에 관련된 작업 및 설화 구조, 음악, 소리 등 작품에서 실현된 일체의 영화적 요소들을 선택하고 통제하고 지배하는 자라고 해두자. 이러한 이유에서 『영화 미학』의 저자들이 기술한 '서술자'의 역할은 우리가 말한 영화에서의 발화자가 담당하는 역할에 대체로(비록 이들이 서술자를 '감독'으로 간주하는 것에는 동의할 수가 없지만) 부합한다고 할 수 있을 것이다:

우리에게 서술자는 감독 réalisateur이 될 것이다. 왜냐하면 서술자는 영화 언어가 제공하는 갖가지 가능성들 중에서 이러저러한 유형의 설화 연쇄, 이러저러한 유형의 분할, 이러저러한 몽타주를 선택하기 때문이다. 그렇다고 해서 서술자에게 제작과 창안의 아이디어가 배제되는 것은 아니다. 서술자는 이야기를 표현하는 모종의 수단이나 모종의 줄거리를 창안할 뿐 아니라 이야기와 스토리도 만들어낸다.³⁷⁾

우리가 앞에서 말한 보여주는 자와 서술자는 발화자라는 근원적 서술자로부터 이접(離接)débrayage된 것이다. 이들은 발화자로부터 각각 그 고유한 기능을 위임받은 자들이다. 발화자는 인간적인 존재가 아니다. 발화자는 그가 생산한 것을 바탕으로 우리가 그의 존재와 활동을 추정해볼 수밖에 없는 구축된 존재이다.

주네트가 말한 의미에서의 명시적 서술자는 영화에서는 작중 인물로 직접 드러나서 이야기를 하거나, 아니면 직접 나타나지 않고 '화면 밖 목소리 voix off'로 이야기를 하는 자에 상당한다. 특히 후자는 무성 영화 시대의 변사 bonimenteur의 후예라고 할 수 있다. 영화에서는 전자를 통해서나 후자를 통해서나 사건을 이야기하고 이어 이를 시각화하는 방식이 많이 이용된다. 예컨대 오손 웰스의 「시민 케인 Citizen Kane」에서 일련의 등

37) J. Aumont et alli, *Esthétique du film*, Nathan, 1994, p. 78.

장인물들은 케인과 관련된 에피소드들을 우선 이야기하고 잠시 후 말은 시-청각적인 장면으로 바뀐다. 빌리 와일더의 「이중 배상 Double Indemnity」(1945), 역시 오손 웰스의 「기밀 보고서 Confidential Report」, 니키타 미하일로프의 「검은 눈 Yeux noirs」, 그리고 최근 캐머런의 「타이타닉 The Titanic」 등 이러한 서술 방식을 취하는 영화는 헤아릴 수 없이 많다. 우리는 이러한 영화에서 화자가 마치 시-청각적인 이야기를 서술하는 듯한 인상을 갖지만, 이러한 영화에 등장하는 화자는 실상 발화자로부터 서술 기능을 위임받은 '하위 서술자 sous-narrateur' 혹은 '2차적 서술자 narrateur second'에 불과하다. 영화에서 하위 서술자는 발화자가 지니고 있는 많은 기능들 중 언어적인 서술만을 위임받은 자이다. 그의 이야기로부터 비롯하는 시-청각적인 장면은 어디까지나 보여주는 자와 서술자, 그리고 궁극적으로는 발화자의 소관이다.

이러한 관점에 따르면 소설의 경우에도 주네트의 명시적 서술자 역시 발화자에 대해 하위 기원을 차지하고 있는 것에 불과하다. 즉, 그가 말하는 서술자도 위임된 발화자, 혹은 근원적 서술자로부터 서술 기능을 위임받은 서술자인 것이다. 이 서술자가 근원적 서술자로 착각될 수 있는 것은, 소설의 경우 후자가 전자에게 똑같은 기호 매체인 말을 위임하기 때문일 것이다. 글로 씌어진 이야기에서 발화자와 명시적 서술자는 동질적이다. 이와 달리 영화에서 발화자와 명시적 서술자의 관계는 이질적이다. 왜냐하면 영화에서 발화자는 명시적 서술자에게 자신의 영역에 속하는 여러 부문들에서 단지 말만을 위임시키기 때문이다. 글로 씌어진 이야기의 발화자와 아울러 명시적 서술자가 사용하는 전달 매체가 '단성적 monodique' 매체를 사용한다면, 영화의 발화자는 '다성적 polyphonique'인 매체를 사용한다. 이 때문에 우리는 소설에서보다는 영화에서 발화자의 존재를 더 구체적으로 파악할 수 있다. 소설의 경우 서술자 위에 발화자를 상정하지 않을 수 없는 이유의 하나를 우리는 발화자와 서술자가 갖고 있는 지식의 양이 같지 않은 데에서 찾아볼 수 있다. 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾

아서』를 예로 들어보자. 알다시피 이 소설에서 화자는 인생의 행복을 추구하는 한편, 자신이 쓸 책의 주제를 모색한다. 그는 자신의 삶 속에서 겪어온 갖가지 일상적인 체험들에 대한 묘사가 끝나는 바로 그 순간에 자신의 책에서 다루고 싶은 주제를 발견한다. 그리고 그가 어떤 작품을 쓰겠다고 결심하는 시점에서 작품은 끝난다. 그런데 우리는 이 작품에서 과연 명시적 서술자인 마르셀이 이 작품 전체를 지배한다고 할 수 있을까? 그렇지 않은 것 같다. 왜냐하면 화자는 작품의 마지막에 가서야 깨달음에 도달하고 있기 때문이다. 하지만 이 작품 전체는 깨달음에 도달한 자의 소산이다. 작품 전체의 기원은 마지막에 가서 깨달음에 도달한 서술자가 획득한 부분적인 지식들을 모두 통합한 자로부터 비롯하고 있다. 발화자와 서술자 사이의 지식의 양의 불균형의 예는 우리 소설인 주요섭의 「사랑 손님과 어머니」에서 찾아볼 수 있다. 여기서 화자인 어린 소녀 옥희가 하숙생인 아버지의 옛 친구와 어머니 사이의 관계에 대해 지니고 있는 지식은 발화자가 확보하고 있는 지식의 양에 훨씬 미치지 못하는 것이다.

영화에서도 그러한 예를 우리는 많이 찾아볼 수 있다. 예컨대 「시민 케인」에서 하위 화자인 번스타인의 이야기는 케인과 르랜드가 인콰이어러 Inquirer 신문사 앞에 마차로 도착하는 장면을 보여주는 것으로 시작한다. 그러나 이 장면에서 정작 번스타인은 몇 초 후, 그러니까 두 사람이 신문사 편집실 안에 들어오고 우리가 이들이 나누는 대화를 들은 후에야 나타난다. 또한 케인의 두번째 부인인 수잔이 자신이 오페라에서 노래할 때를 이야기하는 시퀀스에서는 홀 안을 묘사하는 여러 샷들, 즉 가사를 불러주는 사람, 발코니에 앉아 있는 케인, 프로그램을 켜는 르랜드를 보여주는 데, 이러한 장면들은 화자인 수잔이 결코 목격할 수 없는 것들이다. 이 두 예에서 알 수 있는 것처럼 영화에서는 화자가 이야기하는 것과 우리가 보는 것 사이에 괴리가 있는 경우가 흔하다. 관객에게만 보이는 장면을 보여주는 자는 물론 발화자, 라페가 말한 영상주이다. 디에제즈 내에서 각각의 인물들이 보는 것 사이의 차이, 그리고 이들과 피발화자인 관객이 보는 것

사이의 차이 —이 점에 대해서는 다시 언급할 작정이다—는 곧 지식의 차이에 직결된다.

전지적 화자가 모든 것을 보고 알고 있는 것처럼 발화자도 담화에서 일어난 일체의 것을 보고 아는 자라고 추정된다. 풍타니외 Jacques Fontanille는 담화 내에 분산된 지식들을 통합한 지식을 ‘초(超)지식 hyper-savoir’ 이라고 부른 바 있다.³⁸⁾ 이 초지식의 소유자가 바로 발화자이다. 기호학의 관점에 따르면 발화자의 역할은 그가 작품 전체를 통해 그가 확보하고 있는 지식을 작중 인물들에게 배분하는 자이다. 주네트의 서술자도 지식을 분배받는 자라는 점에서는 이 과정에서 예외가 아니다.³⁹⁾ 서술과 서술자는 주네트가 생각했던 것처럼 발화와 발화자와 결코 “평행해서” 다룰 수 있는 성질의 것이 아니다. 후자는 전자에 대해 위계적으로 상위의 자리를 차지하고 있다.

이러한 발화자의 역할이 어떻게 구체적으로 실현되고 있는지 우리는 오손 웰즈의 「시민 케인」에서 살펴보기로 하자. 「시민 케인」은 알다시피 미국의 신문왕 케인이 임종 시 최후에 내뱉었던 로즈버드 Rosebud란 낱말이 그의 생애에서 어떤 의미를 갖는지를 신문 기자 톰슨이 그와 관계했던 사람들을 찾아다니며 추적하면서 주인공의 생애를 재구성하는 영화이다. 톰슨은 여러 사람들(이 사람들은 영화 속에서 하위 서술자의 역할을 한다)의 이야기를 갖고 퍼즐을 맞추듯 예의 로즈버드의 의미를 밝히려고 하지만 결국 실패하고 만다. 톰슨에게 그 낱말이 무엇을 의미하는지를 묻는 동료 기자의 질문에 그는 “모르겠다” “사실 별 것 아니다”라고 대답한다. 그리

38) “(……) 담화화는 발화자에게는 의미 세계 속에 잠재적으로 담긴 모든 의미 단위들 중에서 의미 생성 행정 전체에 들어갈 의미 단위들을 선택하는 것을 의미한다. 즉 발화자의 초지식은 무엇보다도 여러 의미 계층들을 두루 올라가고 내려갈 수 있는 역량이다”(J. Fontanille, *Le savoir partagé: Sémiotique et théorie de la connaissance chez Marcel Proust*, Hadès-Benjamins, 1987, p. 50).

39) 이러한 이유에서 우리는 영화 이야기에서 발화자를 소설의 서술자와 동일시해서는 안 될 것이다. 많은 영화 기호학자들이 이러한 오류를 범하고 있다. 예컨대, A. Gardies, *Le récit filmique*, op. cit., p. 122.

고 “만일 네가 로즈버드가 무엇을 뜻하는지를 발견했으면 그것[퍼즐]은 다 풀렸을걸”이라고 하는 동료의 말에 그는 이렇게 대꾸한다: “아니야, 나는 그렇게 생각하지 않아. 그래, 케인은 자기가 원하는 것을 죄다 가졌으면서도 모두 잃어버린 사람이야. 로즈버드, 그건 아마도 그가 손에 넣을 수 없었던 것…… 아니면 그가 잃어버린 것일지도 몰라. 내 생각으론 어떤 낱말로도 한 인간의 삶을 설명하기에 충분치 않아. 그래, 내가 보기에 로즈버드는 퍼즐의 한 조각에 불과해…… 없는 조각이지. 출발하지. 지금 가지 않으면 기차를 놓칠 거야.” 하지만 영화의 발화자는 그 의미를 관객, 즉 ‘피발화자 énonciataire’에게 암시한다. 그것은 집사인 레이몽이 일꾼에게 태우라고 명령한 썰매를 통해 알려진다. 이 영화의 마지막 시퀀스에서 커다란 화로 안에서 불살라지는 썰매 위에는 바로 Rosebud라는 낱말이 선명하게 새겨져 있다.

여기서 우리가 주목해야 할 점은 카메라의 위치이다. 카메라의 위치는 발화자의 시점을 지시하면서 동시에 피발화자의 시선을 조종한다는 점에서 발화 작용을 전제한다. 카메라는 Rosebud라고 크게 씌어진 글자가 부풀면서 타들어가는 것을 발화문 내의 어떤 인물들에게도 보여주지 않고 오직 관객에게만 보여준다. 여기서 발화자는 로즈버드라는 낱말에 커다란 중요성을 부여하지 않는 톰슨의 주장에 반대하는 입장을 취하고 있다. 발화자는 발화문 내에서는 부정된 지식, 즉 ‘로즈버드’의 존재에 대한 부정적인 지식을 피발화자에게 전달하고 있다. 로즈버드란 다름아니라 대처라는 후견인에 의해 단절되고 만 유년 시절에 케인이 가지고 놀았던 썰매의 이름인 것이다. 이 썰매는 소박하기는 하지만 케인에게는 깊은 의미를 지닌 시니피에에 대한 시니피앙의 구실을 한다. 그 정신분석학적인 의미는 차치하더라도 그것은 대체로 다음과 같다고 할 수 있다. 즉, 케인의 수집광, 그의 외향성, 타인들의 시선의 집중적인 대상이 되고자 하는 성격, 철저한 에고이즘, 애정 결핍, 두 번에 걸친 결혼은 원초적인 결핍 즉 어머니의 대리물들이라는 것이다.

피발화자인 관객에게만 작품의 의미를 밝혀주는 열쇠를 제공하는 카메라의 위치는 발화를 담화의 차원에서 드러내는 '형상figure' 이라고 할 수 있다. 이러한 국면은 첫 시퀀스에서도 나타나고 있다. 이것은 케인이 '로즈버드'라는 낱말을 내뱉으며 숨을 거두는 장면을 보여주는 시퀀스이다. 여기서 발화문 내의 인물들 중 케인의 임종을 지켜본 사람은 아무도 없다. 간호원은 그가 숨을 거둔 후에야 나타난다. 실제로 케인의 임종을 지켜보고 그가 로즈버드라고 내뱉은 말을 들은 증인은 피발화자로서의 관객뿐이다. 그가 임종 시 그러한 말을 했다는 것을 대중에게 퍼트리는 것은 신문이지만 말이다. 그러나 발화문 내에서 언표된 것과 발화문이 언표한 것 사이의 괴리는 피발화자에게 유리한 쪽으로 작용하고 이것은 결국 발화자가 로즈버드에 대한 지식을 피발화자에게만 알려주는 결과를 낳는다.

카메라의 움직임과 더불어 발화 작용을 나타내는 형상의 하나는 '위치 조절cadrage'이다. 위치 조절은 카메라가 피사체에 대해 취하는 거리에 따라 결정되며 이에 따라 샷의 크기가 결정된다. 그런데 카메라가 배우에 대해 취하는 거리를 배우들은 모른다. 피발화자만이 이 거리를 알고 있는 것이다. 게다가 카메라가 피사체를 어떤 거리에서 찍든, 어떤 각도에서 찍든 스토리histoire 자체는 동일하다. 따라서 위치 조절과 관련된 조작은 발화문 속에 새겨진 발화의 결과이며 이것은 디에제스의 전개를 분절한다.

주네트가 서술자로서만 인정했던 명시적 서술자 위에 근원적 서술자 혹은 발화자를 상정할 때 우리는 이야기 외적 이중 서술자를 작가로 돌리는 위험에서 벗어날 수 있을 것이다. 이것은 우리가 영화 기호학자들을 따라 영화의 서술 체제를 규명함으로써 얻은 교훈이다. 영화에 동원되는 온갖 기법들, 즉 영화 언어를 발화자와 피발화자와의 관계에서 파악할 때 우리는 영화 언어의 정당성을 근본적으로 설명할 수 있을 것이다. 여기서 우리는 극히 미약한 부분만을 보여주었다.

영화에서 발화자는 필름이라는 발화문의 생산을 지배하기도 하지만 발화문 내의 연기자들에게가 아니라 디에제즈 바깥에 있는 피발화자인 관객에게 직접 기호를 방출함으로써 담화 상황(벤베니스트가 말한 화자와 청자로 이루어지는 대화적인 상황)을 빚어낸다. 발화자가 피발화자에게 말을 걸고, 피발화자의 지각을 통제함으로써 발화자는 그가 지향하는 의미 세계로 피발화자를 이끌어간다. 발화자는 피발화자의 눈 앞에 나타나지는 않지만 항상 ‘그 곁에 à côté’ 존재하는 것이다.

3. 문학과 미술의 상호 매체성

—러시아 큐보미래주의

문학과 미술의 만남과 대화에 대한 이야기는 과거부터 오늘날까지 끊임 없이 많은 사람들의 관심거리였다. 특히 20세기 초 러시아 문학 예술사에서 아방가르드 예술 시기는 장르를 초월한 대화가 유달리 풍부했던 시기였다. 상징주의는 음악과 관련되었으며, 아크메이즘은 주로 건축 양식과 관련된 문학 사조였다. 특히 입체파 화가들과 미래주의 시인들은 동일한 예술관 아래 서로의 장르를 초월하면서 활동하였다. 그들의 예술 사상, 테마, 구성 기법 등은 서로 다른 예술 장르를 통해 구현되었다. 그들은 자유로운 창조 정신 아래 서로의 예술 분야에 있어서 긴밀한 상호 관계를 맺은 것이다. 그러므로 무엇보다도 먼저 미래주의자들의 텍스트에 나타나는 여러 가지 담론과 사고의 발아들이 어떤 맥락을 거쳐 상호 작용하는지 검토해볼 필요가 있다. 특히 우리의 관심은 문학 텍스트에서 이루어지는 상호 텍스트성의 문제가 아니라, 상이한 예술 매체인 문학과 미술 사이에서 이루어지는 상호 텍스트적 대화이다.

I. 입체파와 미래주의의 대화

러시아 예술사에서 문학과 미술의 대표적인 만남은 입체파Cubism⁴⁰⁾와 미래주의Futurism의 만남이었다. 러시아의 입체파 화가들과 미래주의의 시인들은 공동 선언문을 작성하기도 하고, 동일한 예술관을 추구하며 작품 활동을 하기도 하였다. 그리하여 입체파와 미래주의를 합쳐 큐보미래주의Cubo-Futurism라 불렀다.⁴¹⁾ (지금부터 이탈리아 미래주의는 미래파로, 러시아 미래주의는 큐보미래주의로 서술하여 구분하고자 한다.)

미래주의는 원래 20세기 초 이탈리아를 중심으로 일어난 예술 운동이었다. 당시 예술계는 새로운 매체의 출현과 경험 방식의 변화로 새로운 미학의 필요성을 요구하였다. 놀라운 속도로 발전하는 기술 혁명과 산업 사회의 대량 생산, 그리고 새로운 대중 문화의 급부상으로 인하여 예술계도 시

40) 입체파는 20세기 미술의 전개에 커다란 영향을 미친 미술 운동이다. 1907~14년 파리에서 파블로 피카소와 조르주 브라크에 의해 주도되었다. 입체파 예술은 자연의 모방이라는 기존의 이론에 반발하여 원근법·단축법·모델링·명암법 등의 전통적 기법을 거부함으로써 화폭의 2차원적 평면성을 강조하였다. 이들은 자연을 예술의 원천으로 간주했지만 그 형태와 질감 및 색채와 공간을 그대로 모방하지는 않았다. 오히려 대상을 철저히 분해하여 여러 측면을 동시에 묘사함으로써 사실성에 대한 새로운 시각을 제시하였다. 입체파라는 용어는 화가 앙리 마티스와 비평가인 루이 보셀이 1908년 브라크가 그린 「레스타크의 집들」을 보고 “입방체로 이루어진 그림”이라고 조롱한 데서 유래하였다. 브라크의 작품에 나타난 집의 양감, 나무의 원통 형태, 황갈색과 초록색의 색채는 1909년까지 입체파 화가에게 많은 영감을 준 폴 세잔의 풍경화를 연상시킨다. 그러나 새로운 표현의 전조가 된 것은 1907년 피카소가 그린 「아비뇰의 처녀들」이다. 입체파는 초기의 분석적 입체파(1910~12)와 후기의 종합적 입체파(1912~14)로 나누어 이야기되기도 한다. 분석적 입체파 화가들은 주제로 악기·병·주전자·유리잔·신문 등의 정물과 초상화 및 인체를 주로 그렸다. 종합적 입체파 화가들은 소재에 대한 관심을 확대시켜 비회화적 요소를 도입하였다. 특히 콜라주 기법에 관심이 컸다. 대표적인 입체파 화가로는 브라크·피카소·메칭거·로랑생 등이 있다. 『브리태니커 백과사전』의 입체파 설명을 참조한 것임.

41) “어느 나라를 막론하고 예술가와 시인들은 같은 그룹 내에서 손을 잡았을 뿐만 아니라, 동일한 인물이 여러 그룹들에 가입했었다. 그 같은 현상이 러시아만큼 더 심한 곳도 없었다. 그와 같이 화가와 시인들 사이에는 끊임없는 생각의 교환이 있었던 것이다.” 조지 기비안의 책 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』(열린책들, 1997)에 수록된 패트리샤 카든의 논문 「장식주의와 모더니즘」, p. 79 참조.

대 인식의 전환기를 맞이한 것이다. 예술은 과거처럼 더 이상 소수의 고상한 부르주아들의 전유물이 아닌 것이다. 대중을 상대로 새로운 예술을 선포하고 나선 것이 미래주의자들이었다. 미래주의라는 개념은 필리포 토마소 마리네티가 프랑스 파리의 신문 『피가로 *Le Figaro*』에 「미래파 선언 Manifesto Futurista」(1905)을 기고한 데서 시작되었다. 이 선언문에서 “우리는 박물관과 도서관을 파괴할 것이며, 도덕주의, 여성다움, 모든 공리주의적 비겁함에 대항하여 싸울 것”⁴²⁾이라고 말하여 대중을 놀라게 하였다. 미래파 선언문은 새로운 시대의 테크노크라시에 의해 변화된 혁명적 예술을 위해서 사용한 것이다. 그 예술의 이상적 아름다움은 산업 시대의 속도와 기질에 어울리는 말이었다. 새로운 시대란 비행기, 열차, 크랭크 축, 강철 구조물, 그리고 전기 발전기가 과거의 잔재를 거부하고 새로운 세계의 시작을 알리기 위한 것이었다. 역동성과 혁명성을 강조한 미래주의 운동의 가장 뚜렷한 결과는 시각 예술 분야에서 이루어졌으나 문학과 연극에서도 표현되었다. 마리네티의 지원으로 화가들은 역동적인 감각의 예술을 창조하기 위하여 입체파 양식을 채택하였고, 나아가 형식적 특성의 분석에 모든 관심을 기울이는 입체파 특유의 화풍을 뛰어넘어 현대 생활의 역동성을 강조하였다. 입체파 미술이 정물화 · 초상화 · 인물화 · 풍경화를 선호하는 데 비해, 미래파 미술은 빠른 속도로 달리는 자동차, 기차, 경주용 자전거, 무회들, 움직이는 동물 등과 같은 대상을 선호하면서 움직임을 찬양했다. 미래파 화가들은 대상들의 이러한 움직임을 표현하기 위하여 대상의 윤곽에 리듬을 가미하여 반복시키는 기법을 자주 사용하였다. 미래파는 입체파처럼 작품 속에 동시성도 묘사하려고 했는데, 입체파가 분석된 피사체의 여러 측면을 동시에 보여주는 데 만족하는 반면, 미래파는 동시에 발생하는 주어진 환경 속의 모든 사물을 보여주려고 하였다. 그러나 이탈리아의 미래파는 전쟁을 찬양하고 고무하는 독점자본가, 금융자본

42) '브리태니커 백과사전 CD2000 멀티미디어판' (1999)의 '미래파'에 대한 설명을 참조.

가, 식민주의자들과 정략적으로 제휴함으로써 예술 유파의 본래 의미를 잃어버렸다.

마리네티는 미래주의 이론을 보급하기 위해 러시아·영국·프랑스·독일 등지를 방문하여, 영국의 '소용돌이파 Vorticism'의 창시자 윈덤 루이스 Wyndham Lewis나 입체파 시인 기욤 아폴리네르 Guillaume Apollinaire의 작품에 영향을 미쳤다. 파리에서 아폴리네르와 연합한 그룹은 입체파 화가들과 미래주의 시인들과의 유사한 협력 관계를 보이며, 미술과 시에서 선언문을 작성하였다. 윈덤 루이스와 정기 간행물 『돌풍 Blast』이 손을 잡은 영국의 소용돌이파 화가들도 유사한 행동을 하였다.⁴³⁾ 러시아에서는 마리네티의 방문을 계기로 이탈리아의 미래파보다 더 사회적 색채를 띤 러시아 특유의 미래주의가 뿌리를 내렸다. 이탈리아의 미래파는 마리네티의 “기계 미학”⁴⁴⁾을 슬로건으로 현대성, 즉 자동차와 도시와 기계 문명을 내용의 차원에서 제시하는 데 주력했다. 반면에 러시아의 미래주의는 근본적으로 형식의 차원에서 새로움을 추구하였다. 기존의 살롱 예술인 탐미주의, 데카당스, 그리고 상징주의에 대항하여 새로운 형식의 개혁을 주창한 것이다. 어쨌든 러시아 미래주의는 이탈리아 미래주의가 전도된 것이라 할 수 있다. 도시·공장·기계라는 단어들은 러시아에서 자연히 반(反)상징주의적인 것을 의미하게 되었으며, 그것들은 충분히 매혹적인 것이었다. 미래주의는 노동 계급에 대한 사상과 맥을 같이하면서 특징적인 예술 사조로 새로운 미학 법전을 만들었다고 할 수 있다.

러시아 미래주의의 회원들인 마야코프스키, 부를류크, 흘레브니코프, 크루촌느이흐 등 대다수가 미술과 직접적으로 관련 있는 활동을 하였다. 대표적인 미래주의자 마야코프스키는 당대의 저명한 화가 주코프스키에

43) 에드워드 브라운, 「마야코프스키의 미래주의 시기」, 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』(열린책들, 1997), p. 147.

44) S. 프레드릭 스타는 「OSA: 현대건축가동맹」이라는 논문에서 미래주의자들의 도시와 기계에 대한 열광적인 매혹을 “기계 미학”이라고 부르며, “강철, 유리, 콘크리트의 세계에 대한 동경”이라는 말을 사용하였다.

게서 미술 교육을 받고 켈린의 스튜디오에 들어갔다. 여기서 준비 단계를 마친 후 모스크바 회화 조각 건축 전문학교에 입학하여 회화 공부를 하였다. 이 학교에서 그는 이미 화가로서 이름이 나 있었던 아방가르드 예술가 다비드 부를류크와 친구가 되었다. 이 미술가와의 새로운 친분은 마야코프스키의 장래에 커다란 영향을 주었다. 그들은 뜨거운 연대 감정과 정신적 동지 의식으로 서로의 가치를 높여주었다. 부를류크는 화가와 시인들로 구성된 '미래인들 Budetiane'이라는 이름의 그룹을 조직하여 전시회를 개최하는 등 활발하게 예술 활동을 주도하고 있었다. 그들은 각각 시와 그룹으로 공동의 예술 활동을 하면서 예술가의 사회적 의무를 보여주었다는 점에서 높이 평가된다. 마야코프스키가 화가와 시인으로 활동하던 1910년대는 러시아 예술계에 미래주의가 뿌리를 내리던 시기로 러시아 시사(詩史)의 전환점이기도 하였다.⁴⁵⁾ 그해를 기점으로 그때까지 지배적인 사조였던 탐미주의와 상징주의가 쇠퇴의 길을 걷기 시작하고, 아방가르드 예술과 더불어 미래주의가 신예 사조로 등장한 것이다. 미래주의자들은 기존의 모든 러시아 문학을 부정하였다. 기존 문학이 낡은 소시민 근성의 문학이라고 간주한 미래주의자들은 시어의 대대적인 개혁을 주창하였다. 그들은 미래주의 선언문 「대중적 취향에 따귀를」(1912)을 발표하여 대중의 관심을 끄는 데 성공하였다. 마리네티의 선언문처럼 그 선언문은 “과거는 답답하다. 아카데미와 푸슈킨은 상형 문자보다도 더 이해할 수 없다. 푸슈킨과 도스토예프스키와 톨스토이를 모더니티의 기선 밖으로 내던져버리자”⁴⁶⁾라고 부르짖어 대중을 경악시켰다. 이 말은 사실 “추상적이고 기하학적이며 양식화된 예술을 위해 유기적이고 생물학적인 아름다움 형식을 거부”⁴⁷⁾하는 것이었다.

45) 르네 웰렉, 「러시아 형식주의」, 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』(열린책들, 1997), p. 43.

46) 후고 후퍼트, 김희숙 역, 『나의 혁명 나의 노래: 러시아 시인 마야코프스키의 삶과 예술』, 역사비평사, 1993, p. 42.

47) 르네 웰렉, 앞의 글, 앞의 책, 1997, p. 45.

II. 큐보미래주의의 예술관

그렇다면 러시아 큐보미래주의자들이 주창하는 새로운 예술과 문학이라는 것은 구체적으로 무엇인가. 그들이 특유의 전투적인 목소리로 주장한 것은 새로운 언어 예술의 창조였다. 기존의 언어를 증오하는 큐보미래주의자들의 예술 미학에서 중요한 것은 시어와 시 형식의 개혁이었다. 크루촌느이흐의 말에 의하면 “미래주의 이전에 언어 예술이란 존재하지 않았다.”⁴⁸⁾ 그들의 선언문에서 나타났듯이 새로운 언어와 새로운 시학이 절실하게 필요하게 되었다. 그들의 시학은 그들의 선언문의 제목이기도 한 「언어 그 자체 Slovo kak takovoe」(1913)의 시학이라 할 수 있다. 흘레브니코프가 크루촌느이흐와 공동으로 발표한 선언문 「언어 그 자체」에서 “새로운 언어 형식은 새로운 내용을 창조한다. 그러나 그 역은 성립되지 않는다. 그리고 새로운 단어는 새로운 내용을 가져온다”⁴⁹⁾고 선언하였다. 선언서에서 언급된 ‘새로운 언어’란 “자기 가치를 가진 말”이며 더 나아가 “자족적인 말”이다. “언어 그 자체”라는 말은 큐보미래주의가 창조한 새로운 용어 “자음 Zaum”이란 말과 연관된다. ‘초이성어’나 ‘무의미어’로 번역되는 ‘자음’이란 과연 무엇인가. 미래주의자 흘레브니코프⁵⁰⁾가 처음으로 주창한 자음이란 ‘의미를 초월한 언어’나 ‘논리를 초월한 언어’라는 뜻

48) Vladimir Markov, *Russian Futurism*(Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1968), p. 126.

49) Vladimir Markov, 앞의 책, pp. 130~31.

50) 흘레브니코프는 자발적으로 단어의 ‘의미’를 완전히 포기했으며, 자신과 미래주의자들이 즐겨 언급했던 ‘자음 Zaum’이나 감각을 초월한 언어의 영역 속으로 들어가고자 하였다. 그가 언어에 접근한 방법은 분석적이었다. 그는 언어의 의미를 초월하여 형태론적인 단위로 돌아갔다. 그는 자신의 가장 실험적인 산문 속에서 레미조프의 “날말 엮기”와 유사하지만 더 큰 추상 작용을 향한 복잡하고 장식적이며 최고도로 환기시키는 방법으로 러시아어의 형태론적 단위들을 결합시키거나 재결합시키고 있다. 1907년에 출판된 「미라자의 노래」에서 흘레브니코프는 언어학적으로는 가능하지만 실제로는 존재하지 않는 러시아 어휘를 만들어냈다. 그 어휘는 감각적 인상을 주기 위해 현재 사용되는 러시아어가 함께 결합된 것이다.

으로, 크루촌느이흐의 표현으로 예술에서 “의미보다 넓은 말 Slovo shire smysla”이라 할 수 있다. 사실 두 시인은 자음의 의미를 약간씩 다르게 사용하고 있다. 홀레브니코프는 그의 자음을 “소리에 의해 정확하게 표현되는 순수한 개념들”이라 할 수 있는 이성적인 세계 언어로 바꾸어보려는 꿈을 갖고 있었던 반면에, 크루촌느이흐에게 있어서 자음은 감성적인 것이었다.⁵¹⁾ 어쨌든 큐보미래주의자들에 의하면 예술가는 일반 언어뿐만 아니라 개인적인 언어, 특정한 의미를 갖지 않는 “초이성적 언어”로 자유롭게 스스로를 표현할 수 있어야 한다는 것이다. 기존의 시어는 의미 전달 기능만을 강조한 나머지 상대적으로 시어의 소리를 경시하였다. 그러나 소리야말로 시의 유일한 재료이며 동시에 시의 테마가 될 수 있다. 다시 말해서 소리는 그 자체로 경험되어야 하는 독립적인 현상으로 시의 지배소인 것이다.

홀레브니코프와 크루촌느이는 실제로 자음을 기초로 한 ‘자음시’를 창작하여 발표하였다. 사실 ‘자음시’는 아무 의미도 없는 문자만으로 만들어진 새로운 소리 언어의 시이다. 홀레브니코프는 자음도 자체적인 독자 구조를 갖고 있으며 소리 연상에 의해 새로운 의미를 창조하는 “독립적인 말”이라고 주장하였다. 큐보미래주의자들은 ‘자음시’로써 의미 자체로부터 “해방된 말 Osvobozhdenie slova”을 실현하고자 하였다. 기존의 의미뿐만 아니라 모든 구속으로부터 자유로운 말, 기표와 기의의 상관성까지

51) 크루촌느이흐는 어린애들과 미친 사람들이 입 밖에 내는 웅알거리는 뜻 모를 소리들, 혀의 실수로 잘못 말하기 또는 원시적인 주문들 속에 이미 존재해왔던 자음의 다른 형태들을 설명하고 있다. 알아듣기 어려운 기독교인들의 방언, 샤머니즘의 주술사들이 내는 원시적인 소리, 그리고 무아경에 나오는 모든 소리가 모두 자음의 한 형태로 간주될 수 있다는 것이다. 그리하여 홀레브니코프와 크루촌느이흐의 언어 이론을 원시주의라 한다. 그들의 원시주의는 우리가 언어를 언어로서 더 많이 의식하도록 도와준다. 그들은 어린애의 웅알거림이나 원시인이나 평인의 신소리에 주의를 기울임으로써 우리에게 언어의 자유와 언어의 무한한 자원을 깨닫게 해준다. 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』(열린책들, 1997)에 수록된 조지 이바스키의 논문 「러시아 모더니즘 시인들과 신비스런 분리파 교도들」을 참조하기 바람.

도 초월한 시어아말로 그들이 추구하는 언어였던 것이다.

큐보미래주의자들이 투쟁적으로 새로운 언어의 창조를 부르짖은 이유는 예술 분야에서 ‘현대성’이라는 시대적 요구를 충족시켜주는 것이기도 하였다. 이탈리아의 미래파나 러시아의 큐보미래주의 모두 현대성을 목표로 하고 있다. 현대성의 테마는 마야코프스키의 미래주의 강령에서도 천명되어 있다. “현대성이 제기하는 그 어떤 과제에도 대응할 수 있도록 하자”⁵²⁾는 그의 말은 새로운 세계의 미래를 조명하기 위해 현대인의 삶은 새로운 언어, 즉 새로운 예술을 창조해야 한다는 것이다. 크루촌느이호의 선언문 「언어의 새로운 길 Novye puti slova」은 현대성과 새로운 언어의 관계를 다음과 같이 설명한다. “새로운 것, 미래의 것을 표현하려면 전적으로 새로운 말과 새로운 말들의 결합이 필요하다.”⁵³⁾ 큐보미래주의자들의 선언문에 나타난 언어 개혁은 언어 구문의 파괴, 형용사 덩어리의 파괴, 그리고 정자법과 구두점 등 관례적 글쓰기의 장치에 대한 무시였다.

큐보미래주의자들의 언어 미학은 미술계의 중심 사조인 입체파의 예술 미학에서 영향을 받은 것이었다. 입체파는 선과 면과 패턴으로 이루어진 순수한 형식의 아름다움을 창조하려 했다. 입체파는 객관적인 현상의 모사를 거부하고 사물들의 내적 관계를 화폭에 표현하려 했던 것이다. 말레비치가 지적했듯이 입체파 화가의 창작 목표는 다양하고 복잡한 선·공간·표면·색채 등을 그것들이 혼합된 구조와 결합되어 있는 그대로의 일체를 드러내는 것이라 할 수 있다. 마찬가지로 큐보미래주의자들은 이미 지나 사상을 전달하는 단어가 아니라 순수하게 소리 기호로만 이루어진 말을 통해 현실을 재구성하려고 하였다. 기본적인 미학적 입장뿐만 아니라 실질적인 시어를 실현하는 데에 있어서도 입체파와 큐보미래주의는 유사한 입장을 보여주었다. 입체파의 화폭에 나타나는 해체된 오브제처럼 큐보미래주의자들은 시적 캔버스에 나타나는 단어와 시행과 연은 해체되

52) 석영중, 『러시아 현대 시학』, 민음사, 1996, p. 290. 비노그라도프의 말을 재인용.

53) 석영중, 앞의 책, p. 290.

고 분할되고 전이되어야 한다고 생각한 것이다. 그들에게 말의 소리 문자는 선과 색채, 그리고 기하학적 도형과 상응하는 것이었다. 대다수가 시인들로 구성된 큐보미래주의자들은 어떤 방식으로든 현대 미술과 관련을 맺고 싶어했으며, 그래픽 아트에 커다란 관심을 보였다.

III. 큐보미래주의의 상호 매체적 예술 기법

큐보미래주의의 예술관에서 중요한 것은 시간과 공간에 대한 의식의 변화였다. 시공간에 대한 의식의 변화란 미술에서의 시점의 변화이다. 입체파와 미래주의가 강조한 것은 다중 시점이었다. 사물을 보는 데 동시성이라는 시간 개념은 중요하다. 피사체를 동시에 다양한 공간(거리와 위치)에서 동시에 묘사할 때, 그 대상은 다양한 형태로 표현될 수 있다.

마야코프스키의 언어 개혁은 다중 시점을 기본으로 사용하고 있는 입체파와 이탈리아 미래파의 미학과 동일한 것이다. 즉 그들의 미학은 공간 해방을 기초로 하고 있다. 특히 입체파의 '전위 Sdvig' (자리바꿈) 기법은 문학과 미술을 이어주는 공동 화두 가운데 하나이다. 사실 그 당시 입체파뿐만 아니라 모든 아방가르드 예술에서 '전위'는 기본적인 기법이었다. 미래주의 시인들에게 화가들이 사용했던 '자리바꿈' 기법은 문학과 미술을 이어주는 고리였다. 입체파는 전통적인 공간 개념을 부정한다. 대상과 그 주변의 공간 여백 간의 경계가 없으므로 개별적인 대상과 그것들의 부분들은 이미 공간적 관계의 프레임 안으로 들어가지 않는다. 회화는 거리 부재의 공간 법칙에 따라 대상 세계의 요소들을 결합하거나 분할하는 것을 허용한다. 이러한 공간 개념에서 출발하는 입체파는 '전위'를 기본적인 기법으로 사용하는데 그것은 "양립할 수 없는 다양한 사물들, 혹은 그 개별적인 부분들의 결합·병치, 혹은 교차"라 정의된다. 일점 원근법의 환영주의를 거부하는 입체파의 화폭에서 사용되는 전위의 장치는 큐보미래주의의 시적 공간으로 이전될 때 해체되고 뒤집히고 움직이는 의미론을 파생시킨다.

큐보미래주의자들은 입체파의 '전위' 장치를 인식하고 행동하였다. 그들은 선언문 「언어 그 자체」에서 이렇게 진술하고 있다. “미래인-화가들은 몸체의 일부, 절단면을 사용하기를 좋아한다. 그리고 미래인-언어 창조자는 잘려진 말, 반쪽짜리 말, 그들의 변덕스럽고 교활한 결합(초이성어)의 사용을 좋아하며 그럼으로써 최대의 표현을 얻는다. 그리고 바로 이 점에 있어서 역동적인 현대의 언어는 이미 파괴된 과거의 얼어붙은 언어와 구별된다.”⁵⁴⁾ 크루촌느이흐가 선언문 「언어의 새로운 길 *Novye puti slova*」에서 주장하듯이 그들은 “전위된 말”뿐만 아니라 사물과 말에 대한 “전위된 지각”을 미학적 모토로 삼았다. “우리는 대상을 절단했다. 우리는 세계를 관통하여 바라보기 시작했다. 우리는 세계를 끝에서부터 추적하는 법을 배웠다.”⁵⁵⁾ 마야코프스키의 말은 한편으로 이러한 큐보미래주의적인 ‘전위’를 의미론의 수준에서 실현시키며 다른 한편으로 이탈리아 미래주의 회화가 제시하는 역동성과 상호 침투를 수용한다. 이탈리아의 미래주의자들은 모든 아방가르드 화가들이 그랬듯이 대상의 움직임을 통해 종래의 공간 질서를 파괴한다. 마야코프스키는 입체파의 분할·전위·변환의 법칙과 더불어 이탈리아 미래파의 상호 침투와 융해의 법칙을 수용하였다. 마야코프스키는 자신의 시에 전위·분할·상호 침투의 법칙을 적용하여 시어를 창조하였다. 그는 흘레브니코프가 만들어낸 신조어 “철의 부름 *zhelezovut*”을 흥미있게 분석한다. 이와 비슷한 기존의 단어 ‘잔인성 *zhestokost*’은 아무런 느낌을 주지 않지만, ‘철의 부름’이라는 새로운 시어는 전쟁과 관련하여 상상할 수 있는 모든 것을 암시한다. 그것에서 ‘강철 *zhelezo*’과 같은 금속이 부딪치는 소리, 누군가를 부르는 소리 *zovut*, 그리고 누군가가 어디론가 “기어드는 *lez*” 모습이 결합되어 있다. 즉 ‘강철’과 ‘부르다’와 ‘기어들다’라고 하는 제각각의 단어가 분할되고 그 부분들이 결합하여 생겨나는 새로운 단어 ‘철의 부름’은 전위와 상호 침투

54) 석영중, 앞의 책, p. 302에 나오는 Markov의 말을 재인용.

55) Vladimir Markov, 앞의 책, p. 128.

의 원칙이 기본적인 의미론 수준으로 전이될 때 일어나는 결과라 할 수 있다.⁵⁶⁾ 그러나 마야코프스키의 시에서 회화의 원칙은 단어의 분할 같은 단순한 의미론의 수준에서만 실현되는 것이 아니라 구성과 테마론에 이르기까지 다양한 수준에서 일어난다. 그의 대표적인 「밤Noch」(1912)과 「아침Utro」(1912)에 입체파 화가들의 관심을 끌었던 색채·형태·선을 다루면서 시로 환원되는 실험들을 볼 수 있다. 그의 또 다른 시 「그런데 당신은?A vy mogili by?」(1913)에서는 입체파와 이탈리아 미래파의 원칙이 형태론적 차원에서나 감각적 차원에서 그리고 테마론적 차원에서 이중 삼중으로 겹쳐 있다.

일상의 지도를 단번에	Ia srazu smazal kartu budnia,
컵에 든 물감을 확 뿌려서 패대기쳤다.	Plesnuvshi krasku iz stakana,
대양의 비뚤어진 광대뼈를	ia pokazal na bliude studnia
젤리 접시 위에 보여주었다.	kosye skuly okeana,
양철 물고기의 비늘에서	Na cheshue zhestianoi ryby
새 입술이 부르는 소리를 읽었다.	prochel ia zovy novykh gub.
그러면 당신은	A vy
야상곡의 연주를	noktiupn sygrat'
할 수 있는가	mogli vy
흙통의 플루트로?	na fleite bodostochnykh trub? ⁵⁷⁾

여기서 인용한 이 마야코프스키의 시 텍스트는 회화의 한 장르인 정물화와 밀접하게 관련된다. 그것은 정물화를 언어적으로 실현시킨 것이며, 특히 입체파 정물화는 여기에서 가장 중요한 참조의 틀로 작용한다. 여기

56) 석영중, 앞의 책, p. 304.

57) Vladimir Maiakovskii, *Polnoe sobranie sochinenii: 1912~1917*, Moskva: Khudozhestvennaia literatura, 1955, p. 40.

서 시인은 마치 그가 맨 처음 시도했던 회화와 언어의 상응성을 말 속에서 찾으려고 한 것 같다. 그러나 마야코프스키는 새로운 열린 형식을 활성화하기 위해 집요하게 정물화의 전형적인 모티프들을 분해한다. 정물화와 풍경화, 회화와 시, 예술과 리얼리티 간에 존재하는 전통적인 경계선이 파괴되고 각 영역에 속해 있었던 의미 단위들이 자리바꿈을 함에 따라 이 텍스트는 궁극적으로 새로운 의미를 창출한다.

마야코프스키의 시 「거리에서 거리로 Iz ulitsy v ulitsu」(1913)는 입체파의 화풍을 시로 번역하려는 작가 의지의 산물이다. 이 시는 ‘나는 수하료프 탑 근처의 태양과 이야기를 나눈다’라는 부제를 달고 있다. 이 시에서 보여주는 장면은 모스크바의 원형 경기장 위에서 일어나는 행위이다. 그런데 이 원형 경기장은 사도보예-수하료프스카야 거리에 위치해 있다. 이 특별한 거리를 표현한 시는 공간적 이미지를 최대한 살리기 위해 회화적 요소를 강조하고 있다. 이 시에서 “대머리 가로등은 음탕하게 거리의 검은 스타킹을 벗긴다”라는 구절은 놀랄 만한 도시적 이미지이다. 화가에서 시인으로 전환한 마야코프스키의 시 작품은 예기치 못한 강한 효과를 지니고 있다. 화가는 자신의 회화의 구성 요소로서 탑, 교회 종루, 송어처럼 반점이 나 있는 하늘, 움직이는 전차의 승강대에서 바라다보이는 시내 전차의 철로, 연기가 솟아오르는 굴뚝, 가로등을 다루고 있다. 이러한 모든 광경을 제한된 화폭에 나타내고자 시도한 화가처럼 시인은 그 대상들을 시적 형식에 성공적으로 담아내었다. 말레비치는 이 시를 가장 성공적인 실험으로 간주하였다.⁵⁸⁾ 입체파의 이론을 기초로 만들어진 단어 배열의 한 예를 볼 수 있다.

“U-

litsa

58) 에드워드 브라운, 「마야코프스키의 미래주의 시기」, 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』(열린책들, 1997), p. 159.

Litsa
u
dogov
godov
rez-
che
Che-
rez”⁵⁹⁾

인용된 텍스트에서 단어와 시행은 분할되고 해체된다. 조각조각 해체된 단어들의 부분들은 서로 반사하도록 배열되어 있어 언어의 유희가 한눈에 보인다. 이 시 속에 나타난 이미지들은 시내 전차에서 연유한 것이다. 아무 의미도 없는 소리의 반복으로 시작하는 행동은 레일 위를 바퀴가 굴러가면서 내는 금속성의 울림을 표현하고자 한 것이다. 시내 전차의 승강대 뒷좌석에 앉아 주변을 바라보면 감각적으로 느껴질 수 있는 그림들이다.

예술사에서 입체파가 가장 간단한 체적인 입방체·원추·구에서 시작하는 그림을 그렸고, 미래주의는 움직이는 형태를 찾아 만곡형 원추, 구부러진 원통, 원추와 예각으로 구부러진 타원체와의 충돌 따위를 회화에 도입하여 그림을 그리면서 자기들 나름의 예술관을 제시하였다. 입체파와 미래파의 미술을 문학에 접목시켜 자기들의 시학으로 발전시킨 큐보미래주의자들의 예술은 어떤 점에서 기계적으로 일상화된 인식의 자동화에 대한 저항이기에 문학에서 형식주의자들이 말하는 ‘낯설게 하기’ 기법의 미술적 적용이라고도 할 수 있다. 그들의 예술적 기법은 방해받은 지각 행위라는 기법이며, 이는 미술에서의 낯설게 하기이다.

59) Vladimir Maiakovskii, 앞의 책, Tom pervyi, Moskva: Khudozhestvennaia literatura, 1955, p. 38. 이 시 텍스트를 번역해본다면 “그/저 리/개들과/세월들의/거어리/철마들을/거쳐서/통해서”라고 할 수 있다.

문학과 미술의 만남과 대화가 큐보미래주의에 한정된 것은 아니다. 아방가르드 화가들은 현실 세계의 대상들을 공간 속에 존재하는 기하학적인 형태들로, 그리고 색채의 전달자로 분석하였다. 그들은 추상 작용을 통해서 실제 대상들로부터 공간과 색채를 다루는 기법에 도달하였다. 칸딘스키의 추상 작용에는 실제로 형태가 사라지고 색채라는 한 가지 속성만이 남는다. 본질은 사라지고 사건만이 남는 것이다. 유사하게 미래주의자들의 시 작품 속에서도 의미는 사라진다. 그리고 의미의 가능성만을 주는 언어학적인 형식만이 남게 되며, 어떤 의미에서는 의미의 속성인 형식소만이 남게 된다. 그리하여 미래주의가 형식주의자들에게 미친 영향은 문학 이론 연구가들이 늘 지적하는 사항이다.

러시아 문학과 예술에서 큐보미래주의가 다른 매체와 장르에 끼친 영향은 지대하다. 미래주의는 청기사The Blue Rider, 구성주의Constructivism, 절대주의Suprematism와 같은 미술계뿐만 아니라, 문학비평의 형식주의자들에게 커다란 영향을 끼쳤다. 그뿐만 아니라 미래주의 이후로 많은 연구가들이 미술비평과 문학비평을 구획 짓는 석화된 틀을 깨고 인문학 전반을 넘나들며 예술 작품이라는 모든 현상을 읽어내는 노력을 하였다. 오늘날 추상 미술에서 의미를 초월한 그림을 종종 '자음'이라는 용어로 표현하는 것을 보면 러시아의 큐보미래주의의 영향을 직접 대하는 듯한 기분이 든다. 그러나 한 시대의 새로운 관점을 통해 신선한 충격을 준 예술의 형식과 내용 역시 시간이 흐르면 자동화되어 일상성으로 남게 마련이다. '익숙함' 으로부터 해방되지 못하고, 일상성의 노예로 남아 있는 한 예술은 그 생명력을 잃게 된다. 러시아 아방가르드의 한 유파인 큐보미래주의가 남긴 예술적 업적은 장르를 초월한 문학과 미술의 만남을 통해 예술에 있어서 열린 대화의 장을 연 것이다. 문학과 미술의 만남은 결국 세계와 인간 이해의 지평을 넓혀주는 열린 대화 그 자체였던 것이다.

4. 상호 매체성의 새로운 환경으로서의 멀티미디어

오늘날 문명의 이기들은 거의 모두 멀티미디어와 밀접한 관련을 갖고 있다. 이제 멀티미디어는 신기한 첨단 기술이 아니라 쉽게 접할 수 있는 매체가 되고 있다. 멀티미디어는 일상 생활의 편의성 증진에서부터 업무의 효율성과 여가 활동 영역을 양적으로 넓게 해줌과 동시에 질적으로도 풍요롭게 해주고 있다.

최근에는 멀티미디어 기술의 진보로 인해 멀티미디어 환경은 괄목할 만한 변화를 보이고 있다. 멀티미디어 제품에 있어서 하드웨어의 수행 능력이 기본 기능을 제공하기 위해 필요한 정도를 넘어서고, 소프트웨어의 비중이 커짐에 따라 멀티미디어 디자인의 중요성이 증대되고 있다. 이러한 현상은 휴대 전화에 등장한 개성적인 애니메이션이나 개인용 컴퓨터 사용자들이 자신의 취향에 따라 온갖 종류의 데스크톱 액세서리를 즐기는 것에서도 관찰될 수 있다. 이러한 사실은 멀티미디어에서 디자인의 중요성을 입증해주는 것이라고 할 수 있다.

이에 따라, 이제까지 연구되어온 멀티미디어 디자인의 내용과 경향을 분석하고, 그 결과를 토대로 앞으로 전개될 새로운 모습을 가늠해보는 것은 의미있는 일이다. 본 연구에서는 멀티미디어 디자인의 본질에 대한 이해를 바탕으로, 현재 전세계적으로 진행되고 있는 여러 가지 연구들을 고찰하여 주요 경향을 알아보고 새로운 방향의 설정을 위한 시사점을 발견하고자 한다.

I. 멀티미디어 디자인의 본질

1) 디지털 커뮤니케이션

커뮤니케이션의 성립은 정보의 발신자가 전달하려고 하는 내용을 수신자가 바르게 공유할 수 있는가에 달려 있다. 일반적으로 정보의 발신자가

제기한 내용의 의미는 심미적인 이미지로 형상화되어 언어·몸짓·도형 등의 기호를 매개로 하여 전달된다. 이 과정에서 전달 내용의 적절한 기호화encode 및 기호 해석decode이 행해진다. 그리고, 이들 간의 공통적 기호 인식이 성립되기 위한 기반으로, 발신자 및 수신자가 공통의 컨텍스트context를 가지고 있는가 하는 점이 원만한 커뮤니케이션 성립을 위한 포인트이다.

디지털 커뮤니케이션 digital communication에는 인간 대 인간의 직접적인 전달 형태가 아니라 이 사이에 인간(정보 전달자) : 기계, 기계 : 기계, 기계 : 인간(정보 수신자) 등의 각각의 단계가 개재되어 있다. 정보의 발신자는 심미적인 이미지나 개념을 이해할 수 있는 수순이나 데이터로 재조립할 필요가 있다. 기호화된 디지털 정보는 기계 상호 간의 규약 protocol에 따라, 네트워크를 통해 수신자의 기계에 전달되며, 전송된 정보는 미리 발신자에 의해 정해진 하드웨어, 또는 소프트웨어의 해석에 의해 화상화, 음성화 등의 기호화가 이루어지고, 수신자가 지각할 수 있는 대상이 된다. 수신자는 이 지각 가능한 기호를 해석해서 하나의 의미로 이해한다. 이처럼 커뮤니케이션이나 통신을 통한 디지털 커뮤니케이션에서는 전달 과정에서 다층적인 기호화 및 기호 해석의 구조를 가지고 있으므로, 정보의 설계에 있어서는 이 각각의 과정에서 생기는 페이지 디자인 page design 및 페이지 기술page description의 방법, 정보 내용의 구조화, 정보의 전달 효율, 인터페이스, 인간 측면의 기호 해석 등의 문제점을 포함해서 총체적으로 행할 필요가 있다.

2) 멀티미디어의 기반 기술

통신에서의 정보 전달 과정을 좁은 의미에서의 커뮤니케이션이라 하는데, 근년에 인터넷이나 ISDN 같은 정보 고속도로를 통한 광범위한 정보망이 형성되어, 고속, 대량의 정보 전달 채널의 확보가 이루어지면서 사회 기반infrastructure으로서의 통신 환경이 정비되고 있다. 그리고 다양한 형

식의 정보, 특히 AV 정보 압축 기술의 비약적인 발달로 멀티미디어 커뮤니케이션의 중요한 진보가 이루어지고 있다. 멀티미디어는 “내용context 중심으로 텍스트 정보, 사운드 정보, 영상 정보 등을 통합적으로 다루어 상호 작용interaction적인 요소를 포함하여 구성하는 것”이라고 정의되고 있으나, 기본적으로 통신 환경과 디지털 기술, 특히 화상 등의 정보 압축 기술의 향상이 멀티미디어를 이루고 있는 근간이며, 나아가 인간의 감각, 지각이나 의미 형성을 고려한 후, 커뮤니케이션을 배려하는 것이 중요한 문제이다. 이러한 전제 없이, 단지 시각적이고 표면적인 디자인만으로 멀티미디어를 논할 수 없다.

이러한 멀티미디어 디자인 연구는 이제까지 강조되던 ‘컨텐츠(내용)’의 개념을 넘어서 이른바 확장된 ‘멀티미디어 컨텐츠’ 개념의 중요성이 커지게 될 것이라는 점을 시사한다고 할 수 있다. 멀티미디어 제품은 구체적인 컨텐츠와 그것을 사용할 수 있게 해주는 멀티미디어 소프트웨어의 기능들을 전달하는 매체이며, 이때 소프트웨어의 기능들은 다시 그 내용을 전달하는 매체로서의 기능을 수행한다고 할 수 있다. 요컨대 ‘멀티미디어 컨텐츠’는 멀티미디어 제품의 ‘구체적인 내용’인 문서text, 그림graphic image, 소리sound 등과 같은 자료 개체data object 외에도 이를 적절히 표현하기 위한 멀티미디어 특유의 기능function, 자료 구조hierarchy, 탐색 방식navigation 등 ‘추상적인 내용’을 포괄하는 광의의 개념이라고 할 수 있다. 따라서 멀티미디어 디자인 연구는 확장된 멀티미디어 컨텐츠의 역할과 기능을 극대화할 수 있는 가능성을 모색할 수 있는 방향으로 이루어져야 할 것이다.

특히 인터페이스 디자인이라는 용어가 빈번하게 사용됨에 따라 인간-컴퓨터 인터랙션(Human-Computer Interaction: HCI) 분야와의 관계에 대한 혼동이 점점 더 커지고 있다. 그와 같은 혼란은 인터페이스와 인터랙션이 특별히 구분 없이 혼용되던 관행에 따라 가중되고 있다고 볼 수 있다. 따라서 인터랙션과 인터페이스의 차이가 무엇인지를 알아보면 이 두 분야

들이 각기 어떻게 다른가를 명확히 규명할 수 있을 것이다.

‘인터랙션interaction’이라는 단어의 의미는 “상호 간의 행동, 혹은 영향”이며 두 개의 부분, 즉 쌍방의 주체를 의미하는 ‘inter’와 행동을 의미하는 ‘action’으로 이루어져 있다. HCI에서 인터랙션이라 함은 인간과 컴퓨터가 “어떠한 일을 수행함에 있어서 함께 작업하는 방식을 반영한다”⁶⁰⁾라고 정의되고 있다. 즉 HCI는 “인간 사용자가 컴퓨터를 사용하며 상호 작용하는 일련의 과정 및 서로 오가는 내용과 행동”을 뜻한다.

이에 비해서 ‘인터페이스interface’라는 단어는 두 개의 시스템system이 맞닿는 경계라는 의미를 갖는다. 따라서 멀티미디어에서의 인터페이스란 인간과 컴퓨터 사이의 경계 혹은 인터랙션이 이루어지는 접점을 의미한다. 일반 시스템 이론에 따르면 이 경계는 한 시스템이 끝나는 곳을 의미하며, 동시에 그 시스템과 주변 환경이 커뮤니케이션이 일어나는 접점이라고 할 수 있다.

같은 맥락에서 미국 전산기 협회(Association of Computing Machinery: ACM)에서는 HCI를 다음과 같이 정의하였다: “인간-컴퓨터 인터랙션은 인간이 사용하는 인터랙티브 컴퓨팅 시스템의 디자인, 평가, 실제적 구현은 물론 이를 둘러싼 주요 현상들에 관해 연구하는 학문 분야이다.”⁶¹⁾

이처럼 인터랙션은 ‘인간이 컴퓨터를 이용하여 어떠한 일을 수행하는 것을 목적으로 하는 활동’이라고 정의되고 있다. 그러나 인터페이스는 그와 같은 인터랙션이 일어나는 개념적인 장소를 의미한다. 본 연구에서는 이와 같이 두 가지 개념에 기초하여 멀티미디어 디자인을 ‘사용자가 멀티미디어 제품을 다루는 데에 있어서 갖가지 사용 행위와 관련되는 인지적 자극이 모여 구체화되는 장(場)’이라고 정의한다. 또한 멀티미디어 디자

60) C. Gonzalez, “Visual design of Interaction, Dialog, or Interface?” *SIGCHI Bulletin*, Vol. 27, No. 1, 1995, 1., pp. 12~13.

61) ACM, Curricula for Human-Computer Interaction, ACM SIGCHI Homepage, 1996 (http://www.acm.org/sigchi/cdg/cdg2.html#2_1).

인은 '어떠한 내용을 전달하는 다층적 매체인 멀티미디어를 다루는 데 있어서 사용자와의 상호 작용(인터랙션)을 염두에 둔 인지적 자극의 총합이 이루어지는 장을 디자인하는 분야'로 정의한다.

3) 멀티미디어 디자인의 학문적 특성

이상과 같은 인식을 바탕으로 전산학적·인지 심리학적·기호학적 속성들이 함께 어우러져서 멀티미디어 디자인의 학문적 특성이 형성되어가고 있다.

먼저 멀티미디어 디자인의 전산학적 속성은 주로 멀티미디어 제품의 소프트웨어 수준에서 일어나는 현상으로서 컴퓨터가 콘텐츠를 다루고 관리하는 수준의 인터페이스, 즉 시스템 인터페이스(system interface)를 중심으로 하고 있다. 인지 심리학적 접근의 관심 분야는 사용자가 시스템을 사용하는 물리적인 측면과 인지적 측면에 초점을 맞추어 조작되는 수준의 인터페이스이다. 기호학적 접근은 사용자가 멀티미디어 제품의 콘텐츠를 다루는 데 있어서 매개물로서의 기능을 하는 기호들이 인터페이스에 미치는 역할에 중점을 두고 있다. 따라서 멀티미디어 디자인은 여러 가지 학문의 속성을 공유하는 다학제적 multidisciplinary인 특성을 갖고 있으며 이와 같은 특성은 멀티미디어 디자인에 대한 매우 다양한 방법의 접근이 가능하다는 것을 암시해준다고 할 수 있다.

(1) 전산학적 속성

인간-컴퓨터 시스템에 있어서 소프트웨어의 역할에 기반을 둔 속성으로, 주로 자료를 주고받는 과정에서 생겨나는 인터페이스와 직결된다. 소프트웨어를 그 기능에 따라 '운영 체제(operating system: OS)'와 '응용 프로그램(application)' 등으로 일반적인 구분을 하는 것을 대표적인 예로 꼽을 수 있다. 인터페이스에 관한 분류로는 조너선 그루딘 Jonathan Grudin의 인터페이스 개발 5단계를 들 수 있는데, 그는 인터페이스가 하드웨어,

프로그램 작업, 단말기, 상호 작용 행동, 작업 환경에 따라 달라진다는 점에 주목하여 다섯 가지로 분류하였다.⁶²⁾

앨런 쿠퍼 Alan Cooper 또한 소프트웨어를 기준으로 분류하였지만, 그는 주로 소프트웨어가 사용 환경에서 어떤 행동 양식 posture을 갖느냐에 따라 인터페이스를 분류하였다. 즉 소프트웨어가 사용자에게 지속적인 정보의 입력을 요구하는지 그렇지 않은지의 여부 등에 따라 독립적 sovereign · 일시적 transient · 은둔적 demonic · 기생적 parasitic 행동 양식을 갖는다고 주장하였다.⁶³⁾

이상과 같은 일련의 연구들은 멀티미디어의 전산학적인 속성에 초점을 맞춘 연구들이라고 볼 수 있다.

(2) 인간 심리학적 속성

인간이 컴퓨터를 사용하는 행위에 초점을 맞추고 있는 속성으로 소프트웨어의 특성보다 정보 처리 주체로서 인간 사용자의 인지적인 측면이 중시되기도 한다. 대표적인 예로는 스튜어트 카드 Stuart Card, 토머스 모런 Thomas P. Moran, 앨런 뉴웰 Allen Newell의 주장을 들 수 있다. 카드 등은 HCI의 분석을 위하여 인지 심리학에 바탕을 둔 GOMS 모델을 제시하며, 인터페이스의 구조를 단위 작업 수준 unit-task level, 기능적 수준 functional level, 개요 수준 argument level, 키 입력 수준 keystroke level 으로 나누어 설명하였다. GOMS 모델은 NGOMSL(National GOMS Language)나 CCT(Cognitive Complexity Theory)와 같은 예측적 모델링 기법이 개발되는 계기가 되었다.

이와 같은 속성은 비교적 최근에 역시 심리학에서 파생되어온 행동 이론 activity theory과 같은 맥락으로 볼 수 있다. 즉 인간의 행동을 동일한

62) J. Grudin, "The Computer Reaches Out: The Historical Continuity of User Interface Design," in *Proceedings of CHI '90*, ACM SIGCHI Conference, ACM.

63) A. Cooper, "Your Program's Posture," *Visual Basic Programmer's Journal*, 1995, 2.

총괄적 목적과 동기 motive에 의해 연결된 행위들의 결합인 행동 수준 activity level과 즉각적이고 정의된 목적 goal을 가진 의식적인 행위 수준 action level, 그리고 그러한 행위를 하는 데 있어서 접하게 되는 조건 condition에 대한 반응으로 규명될 수 있는 습관성 일과인 실행 수준 operation으로 나누어 분석하기 때문이다.⁶⁴⁾

이상과 같은 인지 심리적 속성을 바탕으로, 제프 존슨 Jeff Johnson은 “잘 디자인된 멀티미디어는 개념적 수준 conceptual level, 물리적 수준 physical level을 모두 포괄한다”고 주장하였는데, 존슨의 이러한 분류는 심리학적 접근에 의거한 멀티미디어의 분류로서 매우 포괄적이고, 이해하기 쉬운 모델이다.

(3) 기호학적 속성

세번째 속성으로 멀티미디어 제품이 표현하고 있는 내용과 형식에 주된 관심을 가지고 있는 기호학적 속성을 꼽을 수 있다. 이에 해당하는 이론들 중 대표적인 것으로는 미하이 나딘 Mihai Nadin의 이론을 들 수 있다. 나딘은 “인터랙션은 컴퓨터 이전에 디자인되고 사용되었던 다른 도구들처럼 물리적인 것이 아니라, 상징적인 것”이라고 주장하며 멀티미디어 디자인에 대한 기호학적 접근을 주장하였다. 나딘은 기호 sign에 대한 찰스 S. 퍼스 Charles S. Peirce의 이론을 인용하며, 멀티미디어를 사용자의 올바른 사용을 위하여 디자이너가 콘텐츠를 재현 representation한 것, 즉 일종의 기호 작용으로 보고, 그 표현을 유형에 따라 도상적 iconic이거나, 지표적 indexical이거나, 상징적 symbolic인 것으로 분류하고 있다.⁶⁵⁾

64) K. Kuutti, *Context and Consciousness: Activity Theory and Human-Computer Interaction*, 1996, pp. 30~37.

65) M. Nadin, “Interface Design and Evaluation, Semiotic Implications in Advances,” in *Human-Computer Interaction*, Vol. 2, 1988, p. 46.

II. 멀티미디어 디자인 연구의 주요 동향

전체적으로 멀티미디어 디자인에 대한 관심이 증대됨에 따라 이 주제에 대한 연구도 다변화되고 있다. 1980년대까지만 해도 멀티미디어 디자인 연구의 주된 흐름은 인지 심리학에 기반을 두고 있었다. 즉, 멀티미디어 디자인을 연구하는 데 있어서 사용자를 인간과 컴퓨터로 이루어진 시스템의 구성 요소로 정의하고, 하나의 정보 처리자 information processor로 보았던 것이다. 이러한 시스템적인 접근 방법은 초기에 의도되었듯이 인간-컴퓨터 시스템에서의 정보의 흐름과 사용자의 추론 과정을 추상화하고 도식화하였고, 상호 작용적 시스템을 사용하는 인간이 겪을 수 있는 문제점과 그 해결안을 보다 분명하게 고려할 수 있는 학문적인 틀을 제공하였다. 이같이 활발한 연구 활동으로 인터페이스 디자인 분야는 학문적 체계와 분석의 기반을 마련하는 등 많은 발전을 이룰 수 있었다.

그러나 1990년대 초에 이르러 인지 심리학적 멀티미디어 디자인에 대한 의문이 생겨나기 시작하였다. 존 M. 캐럴 Carroll은 “지난 25년 간 가장 건설적이고 중요한 멀티미디어 디자인 작업 중 어떤 것은 심리학을 뚜렷하게 사용한 부분이 전혀 없다”는 점을 지적하였다. 또한 1996년 카리 쿠우티 Kari Kuutti는 거의 모든 멀티미디어 관련 서적들이 ‘이론적 배경’이라는 이름의 장(章)을 가지고 있어서 간단한 인지 심리학을 소개하고 있음에도 불구하고, 그러한 이론적 내용들과 최종적으로 제시된 ‘실용적인 가이드라인’과의 연관성을 찾아보기는 어렵다는 사실을 밝혀냈다.⁶⁶⁾

이러한 문제점들은 인지 심리학을 통한 멀티미디어 연구가 인간 사용자를 컴퓨터 시스템을 사용하는 행위 주체, 혹은 컴퓨터를 통해 정보를 인지하고 조작하는 주체라는 사실을 간과한 데서 생긴 것이며, 따라서 기존의 인간 요소들 human factors을 중심으로 한 개념이 아닌 행위 주체로서의

66) K. Kuutti, op. cit., p. 18.

인간human actor이라는 개념이 주창되었다. 나아가 사용자user가 아니라 콘텐츠에의 자발적인 영향력agency을 가진 주체라는 의미의 인간 행위자human agent 개념 역시 제시되었다.⁶⁷⁾

멀티미디어 기술은 매우 복합적으로 발전하고 있기 때문에 매년 새로운 기술과 방법이 활발하게 소개되고 있다. 따라서 단순히 하나의 기술을 통하여 단기적인 문제를 해결하기보다는 꾸준한 다학제 간 연구를 통하여 다양한 분야의 지식을 공유하고 지식을 축적해 나가는 것이 바람직하다.

지금까지는, 커뮤니케이션의 다양한 의미가 분리된 영역에서의 발명으로부터 연유되었기 때문에, 결과적으로, 그것들이 발전함에 따라 서로 다른 학문적 영역에 머물 수밖에 없었다. 예를 들면, 영화·사진·텔레비전·컴퓨터 등은 각기 독자적인 세계에서 발전해왔다. 새로운 미디어의 발명과 그 창조적인 응용은, 지난 세기 동안 상호 협력 없이 독자적으로 이루어져왔다. 그러나 컴퓨터 기반의 새로운 디지털 환경은 이런 각 분야들을 통합하고, 조절할 수 있는 기반을 마련하였으며, 보다 효율적이고 진보된 새로운 커뮤니케이션을 수행할 수 있게 되었다.

따라서, 보다 진보되고, 발전적인 멀티미디어 환경 안에서 새로운 지식 기반적 멀티미디어 디자인을 다학제적으로 접근하기 위한 연구를 하기 위해서 연관 학문 간의 공동 연구와 협력은 절대적으로 필요하다고 하겠다.

5. 맺음말

위에서 우리는 지금까지 상호 매체성을 논함에 있어서 매체의 개념 규정을 확실히 하지 않았다. 매체는 문자나 소리 그리고 그림 등 표현 수단을 말하는 경우도 있었고 문학·미술·영화 등의 예술 장르를 칭하기도

67) L.J. Gannon, *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*, Lawrence Erlbaum, 1991, pp. 25~44.

했으며 책 · 라디오 · TV · 멀티미디어 등 기술과 연관된 전달 수단을 말하기도 했다. 상호 매체성을 이론화하는 데 있어 가장 어려운 점은 매체 개념이 가지고 있는 폭넓은 스펙트럼일 것이다. 심지어 맥루언은 매체를 인간 신체의 연장으로 봄으로써 인간도 매체임을 시사한 바가 있다. 우리는 상호 매체성을 이론적으로 어느 정도 체계화하는 작업을 시도하기 위하여 일차적으로 매체 개념에 대한 성찰을 해야 할 것이다. 또한 매체와 매체가 단지 상호 소통하고 있다는 것만으로 상호 매체성의 실체가 드러나지는 않는다. 문학 작품이 영화화되었다는 사실만으로 상호 매체적이라고 하는 것은 개념을 너무 단순화하는 일이다. 그 경우 문학과 영화를 단순히 비교하는 일로 그치고 말 위험성이 있다. 문제는 문학이 영화로 되는 그 과정에서 어떤 일이 일어났는가를 규명하는 일일 것이다. 그렇게 해야 두 매체 사이에서 벌어지고 있는 과정을 통해 매체적 변형으로서의 상호 매체성을 더 잘 포착할 수 있을 것이기 때문이다. 상호 매체성은 결국 상이한 매체들에서 연유한 요소들의 조합 · 중첩 · 간섭 · 대조로부터 나오는 효과들의 작용을 묘사하자는 것이다.⁶⁸⁾

상호 매체성의 개념은 아무리 이론화 작업을 시도한다고 해도 완결된 체계를 요구할 수는 없는 특성을 가지고 있다. 실제 현상들의 무한한 다양성 때문이다. 그래서 상호 매체성의 이론은 단지 규칙과 분석의 시점을 제시하는 데 의미가 있는 것이다. 새로운 문화 형식으로서의 상호 매체성은 작금의 미디어가 지속적으로 새로운 형태의 통합적 문화 현상들을 창출해가는 한 미래에 대해 열려 있다. 상호 매체성의 이론화 시도는 그러므로 역사적인 관점에서 과거의 매체 융합 현상들을 새롭게 조망하고 현재 막 생성되고 있는 전혀 새로운 개념의 예술 현상들의 유형을 포착하는 분석틀을 만드는 작업인 것이다. 고립적 학문 틀을 깨고 각 영역 간의 네트워킹을 요구하고 있는 디지털 시대의 문학과 예술을 분석하기 위해서는 문화

68) Vgl. Ursula Link-Heer/Volker Roloff(Hrsg.), *Luis Bunuel: Film-Literatur-Intermedialität*, Darmstadt, 1994, p. VIII.

의 새로운 형식으로 되어가고 있는 상호 매체성을 이론적으로 그리고 실제적으로 성찰하고 분석하는 작업이 연관 학문들의 시급한 과제이다.

참고 문헌

- 석영중(1996), 『러시아 현대 시학』, 민음사.
- 조지 기비안과 윌리엄 찰스마 편, 문석우 옮김(1997), 『문화와 아방가르드: 러시아 모더니즘 1900~1930』, 열린책들.
- 후고 후버트, 김희숙 옮김(1993), 『나의 혁명 나의 노래: 러시아 시인 마야코프스키의 삶과 예술』, 역사비평사.
- ACM, Curricula for Human-Computer Interaction, ACM SIGCHI Homepage, 1996. (http://www.acm.org/sigchi/cdg/cdg2.html#2_1)
- J. Aumont et alii(1994), *Esthétique du film*, Nathan.
- (1995), M. Marie, *L'analyse des films*, Nathan.
- R. Barthes(1985), *L'aventure sémiologique*, Seuil.
- J. Fontanille(1987), *Le savoir partagé: Sémiotique et théorie de la connaissance chez Marcel Proust*, Hadès-Benjamins.
- A. Gardies(1993), *Le récit filmique*, Hachette.
- A. Gaudreault(1999), *Du littéraire au filmique*, Armand Colin/Éditions Nota Bene.
- G. Genette(1968), *Figures II*, Seuil.
- (1972), *Figures III*, Seuil.
- (1983), *Nouveau discours du récit*, Seuil.
- C. Gonzalez(1995), "Visual design of Interaction, Dialog, or Interface?" *SIGCHI Bulletin*, Vol. 27, No. 1, 1995. 1., pp. 12~13.

- Laurent Jenny(1976), "La Strategie de la forme," *Potique* 27.
- F. Jost(1983), "Narration(s): en deça et au-delà," in *Communications*, n° 38.
- Julia Kristeva(1980), *Desire in Language: Semiotic Approach to Literature and Art*, New York: Columbia University Press.
- K. Kuutti(1996), *Context and Consciousness: Activity Theory and Human-Computer Interaction*.
- Renate Lachmann(1997), *Memory and Literature: Intertextuality in Russian Modernism*, Minneapolis and London: University of Minnesota press.
- J. Lintvelt(1981), *Essais de typologie narrative*, Corti.
- I. Lotman(1977), *Sémiotique et esthétique du cinéma*, trad. par S. Breuillard, Editions sociales.
- V. V. Maïakovskii(1968), *Sobranie Sochinenii v Vos'ni tomox*, T. 1, T. 5.
- Vladimir Markov(1968), *Russian Futurism*, Berkeley and Los Angeles: University of California press.
- Ch. Metz(1978), *Essais sur la signification au cinéma*, I, Kincksieck.
- (1981), *Essais sur la signification au cinéma*, II, Kincksieck.
- Juergen E. Mueller(1998), "Intermedialitaet als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte," in: Joerg Helbig(Hrsg.), *Intermedialitaet. Theorie und Praxis eines interdisziplinaeren Forschungsgebiets*, Berlin.
- M. Nadin(1988), Interface Design and Evaluation Semiotic Implications in *Advances in Human-Computer Interaction*, Vol. 2, p. 46.
- Joachim Paech(Hrsg.)(1994), *Film, Fernsehen, Video und die Kuenste, Strategien der Intermedialitaet*, Stuttgart/Weimar.
- Heinz Schlaffer(1985), Kritik und Rettung der Buecher. Zum

geschichtlichen Verhaeltnis von Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften, in.

I. P. Smirnov, *Porozhdenie Interteksta*, Wiener Slawistischer Almanach.

Tz. Todorov(1971), "Les catégorie du récit littéraire," in *Poétique de la prose*, Seuil.

Ursula Link-Heer/Volker Roloff(Hrsg.)(1994), *Luis Bunuel: Film-Literatur-Intermedialitaet*, Darmstadt.

Literature and Art in the Age of Multimedia

— Theory and Practice of Intermediality

Lim Jeong-Taeg, Park In-Cheol, Cho Joo-Gwan,

Hong Suk-II, Ha Myung-Hae

Nowadays intermediality has arisen to be as one of the most important paradigms in the field of digital culture. It is based on the digital media that integrate characters, images and sounds into a comprehensive whole. The integrative environment of the media have activated cooperation of individual fields, and has caused blending of genres and communication between media which can be said the most distinctive features of the contemporary arts. Thus academic disciplines, medium and Art genres isolated from one another for a long time has come to embrace the others. It is because of the contemporary fusion culture which blends Art with Technology, the familiar with the unfamiliar, and so forth. Intermediality is now a new form of culture brought about by the digital era which demands networks among different fields.

However intermediality is not an abrupt phenomenon of computer-based digital environment. Actually there has been communication among media since much earlier than one might think. For instance, we

are apt to draw an image in our minds when reading a book. The embryo of the contemporary visual culture has been latent in the medium of literary text, even though images were not there on the surface.

It is film, the frontier of modernity that has made us realize intermedial feature of this era in its most distinct way. Film fundamentally involves integration since it is an organic unity of heterogeneous art genres: Moving images of film are embodied by Technology; materials and narratives of film is borrowed from Literature; prototype of forming visual elements is provided by Fine Arts; emotional aspect of film is enriched by Music. The integrative characteristics of film secures film medium intermedial openness.

The result of intermedial comparison and analysis of narrative structures shows that storytelling in film is driven by shots themselves and their combination, so called *mise en scene* and *montage*. Furthermore it also points out that there is a “fundamental narrator” which unites those two modes of storytelling and regulates all the filmic components such as narrative structures, music and sounds.

Russian cubo-futurism is exemplary of the intermediality between Literature and Fine Arts. Its aesthetics in Literature is influenced by the aesthetics of cubism in painting. As cubist rejected objective representation in order to express the internal relationships of things, cubo-futurist deconstructed words, verses and stanzas for the same purpose.

Multi-media technology as a new environment of the intermediality is developing into a more multiplex one. Diverse forms of communication existed independently since their invention was based on their own

fields only. For instance, film, photography, television and computer have developed inside the boundaries of their own fields. But computer-based digital environment has established a foundation to integrate such different fields and to communicate with more efficiency. Therefore multi-media design based on new knowledge requires interdisciplinary joint researches.

열쇠어: 상호 매체성, 디지털 매체, 멀티미디어, 상호 텍스트성, 다매체 영화, 서술자, 발화자, 몽타주, 입체파, 미래주의 자음, 인터랙션, 인터페이스.