

# 영화 속의 언어정보

강범모

고려대학교

<http://ikc.korea.ac.kr/~bmkang>

[bmkang@korea.ac.kr](mailto:bmkang@korea.ac.kr)

## 요 약

Language is not abstract. We use language to communicate our thoughts and emotions. Films are the most public form of arts, where language is an essential part; however, there have been, if any, few films the main theme of which is language. Although language may not be the main theme of films, we can find many kinds of information relating to language and linguistics by careful examination. In reference to some films, we can talk about subjects in the fields of theoretical linguistics such as phonetics, phonology, morphology, syntax, semantics, and pragmatics. In addition, subjects in applied linguistics such as sociolinguistics and computational linguistics may be discussed with reference to other films.

## 1. 들어가며

언어는 추상적이지 않다. 우리의 일상 생활에서 의사 소통과 그 밖의 목적을 위하여 쓰이는 아주 구체적인 것이다. 한편, 영화는 다른 어떤 예술 장르보다도 더 대중적이며, 영상과 음향이 결합한 종합예술이다. 언어가 없는 영화가 없는 만큼, 언어는 영화에서 필수적인 요소이지만, 언어 문제 자체를 다룬 영화는 많지 않다. 'My Fair Lady' 정도가 언어의 문제를 본격적인 소재와 주제로 다룬 영화인데, 그 이외에는 별로 없고 법학, 심리학 등 주제를 다루는 영화가 아주 많은 것과 대조적이다.

그러나, 찬찬히 들여다보면 언어 문제를 다루지 않는 많은 영화에서도 언어와 관련된 정보가 많이 있다. 이론언어학의 여러 분야인 음성학, 음운론, 통사론, 의미론, 화용론 분야와 관련하여 생각해 볼 수 있는 것들뿐 아니라, 사회언어학, 전산언어학의 응용분야와 관련된 것들도 영화 속에 녹아 있다. 특히, 영화 제목과 관련하여서는 외래어 표기법 등 구체적인 언어 생활과 관련된 것들도 많이 발견할 수 있다. 본 논문에서는 영화 속에 나타난 언어 및 언어학 정보를 개인적으로 감상하였던 몇 편의 영화의 예를 통하여 살펴 보고자 한다.

## 2. 영화와 학문

19세기 말의 발명품인 영화는, 그 기원을 알 수 있는 유일한 예술 장르이며, 가장 상업적인 특성을 가지고 있기도 하다. 오늘날의 극영화 중에는, 연애와 같은 일상적인 소재뿐 아니라 전문적인 학문 영역의 문제를 다루는 것도 많이 있다. 특히 범주인을 주인공으로, 범주를 중심으로 전개되는 많은 영화들이 있고('알라바마에서 생긴 일', '펠리칸 브리프', '에린 브로코비치'), 심리학자를 주인공으로 하거나 정신병자를 소재로 한 심리극도 많이 있다('사이코', '원초적 본능', 'Dressed to Kill'). 법학과 심리학뿐 아니라, 역사와 문학도 영화와 관련이 깊다. 역사적 사건을 다루거나 혹은 과거 시대를 무대로 한 많은 영화는 역사학의 고증을 필요로 하며, 문학작품의 영화화는 일상적인 현상이다. 위대한 문학가는 영화의 주인공으로도 등장한다. 의학과 과학의 경우에도, 의사와 과학자(실존 혹은 허구)를 주인공으로 하는 영화가 많고, 의학적 문제나 과학적 문제를 소재로 한 영화도 부지기수이다('Coma', 'Back to the Future', 'The Fly').

상대적으로 언어학자를 주인공으로 하거나, 언어 문제를 주제로 다룬 영화는 많지 않다. 거의 유일한 예외라고 할 수 있는 것이 'My Fair Lady'이다. 이것은 버나드 쇼의 연극 'Pygmalion'을 뮤지컬로 만든 것인데, 음성학자와 런던 하류언어를 사용하는 꽃파는 아가씨를 중심으로, 영어 발음과 신분의 문제를 재미있게 그린 영화이다. 즉, 주인공이 언어학자이고, 그 주제도 영어 발음과 계층이라는 음성학적, 사회언어학적 문제를 다룬, 언어학과 밀접한 관련이 있는 영화이다. 이 영화 이외에 언어의 문제가 주제로 다루어졌다고 볼 수 있는 영화들은 많지 않다. 광고언어 문제와 관련 있는 영화('커피, 카피, 코피'), 수화를 사용하는 농아가 나오는 영화('Children of Lesser God'), 언어 습득과 관련 있는 영화('Nell'), 상형문자 등 고대문자가 관련된 영화('Stargate') 등이 좀 있을 뿐이다.

그러나 언어가 나오지 않는 영화는 없다(단, '공룡 백만년'과 같은 극히 예외적인 영화가 있기는 하다). 우리가 일상적으로 사용하는 언어에 대하여 영화에서 특별히 다루고 이야기거리로 삼지는 않지만 분명 영화 속에 언어는 반드시 존재한다. 찬찬히 살펴 보면, 영화 속의 언어에 대하여 생각할 거리가 많이 있고, 그것을 통하여 언어학의 내용을 잘 설명할 수 있다. 즉, 영화는 언어 정보와 언어학 교육을 위해서도 유용하게 사용될 수 있는 우리 곁의 예술이다.

## 3. 이론언어학과 관련하여

우선, 이론언어학의 여러 분야의 언어학적 주제와 개념이 관련된 영화들부터 살펴 보자. 음성학적 주제가 관련된 영화로 대표적인 것이 'My Fair Lady'임은 이미 언급하였다. '프리퀀시'에서는 무선을 이용한 통신이 등장하는데, 음성의 음향학적 특성에서 주파수가 중요함을 연관시킬 수 있다. '미션임파서블 2'에서는 진편에서와는 달리 변장을 위한 가면뿐 아니라 성대 부근에 특수 장치를 부착하여 목소리까지 동일하게 만

드는 장면이 나오는데, 음향적 특성의 인지라는 진일보한 면을 보여 준다.

음운론과 관련하여서는, 'Only You'라는 영화의 한국어 포스터에 '온니유'라고 한 것을 생각해 볼 수 있다. 우리말에는 'ㄴ'+ 'ㄹ' ⇒ 'ㄴ ㄴ' / 'ㄹ ㄹ'와 같은 음운규칙이 있지만('구문론'/'논리'), 영어에는 그러한 규칙이 없으므로 사실 '온리'는 그대로 'ㄴ ㄹ'로 발음되어야 하지만, 우리말의 음운규칙이 무의식적으로 적용된 것이다. 이것은 [온니]와 [올리] 중 전자로 발음하라는 친절한 안내라고 볼 수도 있다. 그런 면에서, 우리말 단어가 아닌 '인랑'은 [인냥]으로 읽어야 할 지 [일랑]으로 읽어야 할 지 막막하다. '아웃랜드'라는 제목은 우리말의 치경음의 당연값(default)이 [t]보다는 [s]임을 보여 준다. 우리는 'out이다'를 [아우지다] 혹은 [아우치다]라고 하기보다는 [아우시다]라고 한다.

형태론적으로도 살펴볼 만한 것들이 있다. '철도원'의 '-원'은 일반적으로 '간호원', '역무원' 등 술어명사와 잘 결합한다. 따라서 '철도원'과 같은 일본식 표현은 우리말에서는 다소 어색한 것 같다. '인랑'은 인간능대라는 뜻인데, 이것을 영화 '나자리노'에 나오는 능대인간과 비교하여 보면 차이를 알 수 있다. 즉, 합성어 구성에서 뒤의 것이 헤드이다.

통사론적으로 생각해 볼 만한 것은 상대적으로 적지만, '매그놀리아'에서의 마지막 장면을 기술할 때 다음과 같은 여러 가지 표현이 가능함을 일례로 들 수 있다: 개구리 한 마리가 떨어진다, 개구리가 한 마리 떨어진다, 개구리가 한 마리가 떨어진다. 한 마리의 개구리가 떨어진다, ...

의미론적 개념들은 영화에서 많이 나타난다. '프리퀀시', '동감', '슬라이딩 도어즈' 등은 모두 가능세계(possible world)가 우리의 사고와 언어에 편재해 있음을 잘 보여 준다. 형식의미론에서 고유명사는 원래 특별한 의미가 없이 모든 가능세계에서 동일한 개체를 지시하는 rigid designator로 파악하는 것이 보통이다. 그러나 그럼에도 불구하고 고유명사가 다른 단어와 같은 형태를 취함으로써 주는 내포적 의미가 느껴짐을 부인할 수도 없다. '오! 수정', '물고기자리' 등의 여주인공의 이름은 어떤 느낌을 준다. 아울러 '러브레터'의 동명 이인 소재는 고유명사와 관련된 색다른 주제라고 볼 수 있다. '저수지의 개들'에서는 사람들이 '짓는다'는 대사가 많이 나온다. 이것은 선택제한이 교묘하게 이용된 예이다.

화용론적 주제로서, 일상어가 얼마나 단조로운 면이 있는지를 '강원도의 힘'이 보여 주며, '오! 수정'에서 '이런 키스 처음이에요'라는 한 마디의 대사가 일상 언어의 모호성(vagueness)을 잘 보여 준다.

어휘론 혹은 사전학적 관점에서, 영화는 우리가 몰랐던 단어에 대한 의식을 환기하고 한다. 예를 들어 '쉬리', '비트', '하나비' 등.

역사언어학에서의 어족에 대하여 생각해 볼 수 있는 기회를 갖게 해 주는 영화는 '하일랜더'(인구어족), '비천무'(알타이어족), '티벳에서의 7년'(Sino-Tibetan) 등이 있다.

#### 4. 응용언어학과 관련하여

영화에서는 사회언어학적 개념을 환기시키는 내용이 많이 있다. 말은 지역적, 사회계층적 차이를 직접 반영하기 때문에, 말을 통하여 영화의 등장인물의 특성이 드러나기 때문이다. 상소리를 통한 하층민이나 캄패 집단은 모습은 '비트', '저수지의 개들', '좋은 친구들' 등에서 나타나며, 상소리는 아니더라도 특정 하층민의 액센트가 드러나는 '폴몬티'와 같은 영화도 있다. '섬머 오브 샘'은 언어적 차이에 따른 집단 따돌림을 묘사하였다.

'매트릭스', '미션임파서블 2', '스타워즈'와 같은 공상과학 영화들은 컴퓨터가 언어와 지능을 갖는 세계를 묘사하는 능 전산언어학적 주제와 밀접한 관련이 있으며, '레인맨'은 자폐증에서 나타나는 언어 특성을 보여줌으로써 심리언어학과 관련이 있다.

한편, 외국에서 들어오는 영화들의 우리말 제목들은 우리말의 외래어 표기법과 번역의 문제를 깊이 생각하게 한다. 요즘 대부분의 서양 영화는 특별한 번역의 노력이 없이 그냥 외국어의 발음을 한글로 표기한다. '분닥세인트', '글래디에이터'와 같이 그 뜻을 알기 힘든 것을 번역 없이 제시하는 것 자체가 우선 문제이다. 그런데, 문제는 서양영화에만 국한되는 것이 아니라, 일본이나 중국에서 들어오는 영화도 마찬가지이다. 한자로 표기된 것을 그대로 한글로 읽거나 직역하여 결국 오역이 되는 '인랑', '춤추는 대수사선', '하나비' 등이 그 예이다. 또 하나의 문제는 서양말을 우리말로 표기할 때의 문제이다. '셀위댄스'는 '셀위 댄스'가 맞으며, '룩키 호퍼 픽처 쇼'는 '룩키 호러 픽처 쇼'가 맞다. 이러한 문제는 한국 영화의 제목에서도 나타난다. '텔미썸딩'은 '텔미섬싱', '인디안썸머'는 '인디안서머'로 표기해야 맞다.

#### 5. 영화 텍스트의 담화 구조

영화는 기본적으로 이야기이다. 따라서 서사 구조 혹은 담화 구조를 갖는다. 실제 세계에서 사건의 전개는 시간의 흐름과 일치하는 단선적 구조이겠지만, 영화가 사건을 전달하는 것은 다양한 담화 구조를 통할 수 있다.

'쉬리'는 단선적인 시간적 흐름을 따라간다. 시간적 중복도 거의 없다. '러브레터'는 시간적 흐름을 따라가지만, 두 인물이 존재하는 두 개의 상황이 번갈아 소개되면서 진행된다. '박하사탕'은 사건의 시간적 흐름은 몇 개로 끊어서 뒤의 것부터 보여준다. 단 그 단편 내에서는 시간의 흐름이 순차적이다. 반면에 '분닥세인트'는 사건의 시간적 흐름을 몇 개로 끊어서 보여 주되, 앞에것부터 보여 주지만, 그 단편 내에서는 결말부터 제시한 후 그러한 결말이 나타난 과정을 순차적으로 보여 준다.

두 개의 가능세계를 병행하여 보여 주는 것이 '슬라이딩 도어즈'이다. 한 순간의 차이로 인한 가능한 두 개의 사건 진행을 병행하여 적절한 단편으로 나누어 차례로 제시한다. '오! 수정'은 동일한 사건의 흐름을 기반으로 하되, 그것에 대한 두 개의 다른 인식과 기억을 병행하여 보여 주는 특이한 담화 구조를 갖는다.

마지막으로, '강원도의 힘'은 전체적인 사건의 흐름을 몇 개의 토막으로 나누어 제시하되 어떤 부분은 한 사람의 관점에서 어떤 부분은 다른 사람의 관점에서 제시한다. 제시하는 순서는 한 사람의 관점에서 단편들을 들성들성 제시한 후, 다른 사람의 관점에서 그 빈 시간 부분을 채우는 식이다. 관객의 입장에서는 영화의 전반부에서 한 사람의 관점에서 제시되었던 사건들의 미해결점을 후반부에 채워 넣게 된다.

## 6. 마무리

이상에서, 영화를 감상하면서 영화 속의 언어 정보를 찾았던 개인적 경험을 기술하였다. 이러한 방법을 통한 과거 일년 6개월간의 경험으로, 개인적인 영화 감상의 깊이를 더했을 뿐만 아니라, 언어학 개론 등 언어학 교육을 위한 적절한 소재를 개발하는 성과를 거두었다고 생각한다.

## 참고문헌 및 사이트

한양대학교 연극영화과 편 (2000) 영화 예술의 이해, 서울: 한양대학교 출판부.

야후 영화 <http://kr.movies.yahoo.com/>

The International Movie Database (IMDb) <http://us.imdb.com/>

LINGUIST List 7.1708. Thu Dec 5 1996, Sum: Linguistically significant films