

영상의 수사적 표현 연구

Study on Visual Rhetoric

안상혁(Sang-Hyuk, Ahn)

성균관대학교 영상학과

1. 서론

- 1-1. 수사학의 정의
- 1-2. 수사법의 비유적 기교

2. 롤랑 바르뜨의 2단계 의미작용과 수사법

- 2-1. 롤랑 바르뜨의 2단계 의미작용
- 2-2. 코노테이션(Connotation)과 비유적 표현
- 2-3. 코노테이션과 시뮬라크르(simulacra)

3. 결론

참고문헌

(要約)

수사법이 영상이미지를 구성하는데 중요하게 작용하는 이유는 영상이 비 언어적 수단들로 소통되기 때문이다.

영상이미지에 내재된 수사법은 일차적으로는 이야기가 설득력을 갖도록 기능한다. 이차적으로 수사법은 영상을 아름답게 꾸미는 기능을 맡는다. 이로 인해 아름다운 비유법이나 신선한 수사법이 가미된 영상이미지를 접할 때 우리는 좀 더 즐거움과 기쁨을 느끼게 되는 것이다.

한편으로 헐리우드 영화에 의한 볼거리 영상과 디지털 영상성을 강화시키는 컴퓨터에 의한 가상성의 극대화는 수사적 표현이 또 다른 차원으로 전개되고 있음을 보여주고 있다. 고전적인 서사구조와 달리 현대의 영상은 많은 기표 요소들로 기의를 구축하고 있으며, 각 기표들이 의미작용을 일으키기 위해 은유적으로 구성되고 있는 양상을 갖는다.

본 연구에서는 영상의 의미작용의 요체로서 수사법이 어떻게 작용하고 있는지를 규명하고, 효과적인 영상이미지를 구현하기 위해 수사법을 이해하도록 한다.

(Abstract)

The reason why rhetoric is important to a moving image is that a moving image communicates through non-verbal communication language.

At first, rhetoric in a moving image functions to be persuasive in the story of a moving image. Second, rhetoric works to enhance an aesthetic value for a moving image. Thus we feel good when we are watching a moving image with well embeded rhetoric.

On the other hand, we see extened rhetoric to enhance an imaginary because of a hollywood movie with visual effect and a digital movie. Visual images now formed using more signigier compared to signified for signification. Also we see that every signifier structured metaphorically to function as a sign.

In this paper, I am going to explain the principles of rhetoric applied to a moving image so that we can better understand a signification on visual image.

(Keyword)

Rhetoric, Simulation, Denotation, Conotation, Metaphor

1. 서론

사진의 등장 이후 현실을 복제하는 아이콘적 모방단계에서의 영상이미지란 단지 실제 대상을 복사하는 수단이었다. 영화와 텔레비전의 등장으로 인해 영상은 시간과 공간의 경계를 허물며 실제 대상을 복사하는 방식이 모방(Mimesis)에서 모조(Simulation)로 이행되는 과도기적 전환점을 맞이하게 된다. 컴퓨터에 의한 시각적 모조는 마침내 감각적으로 접근 가능한 현실 콘텍스트로부터 멀어진다. 텔레비전적 모조가 공간의 차이를 없앴다면, 컴퓨터적 모조는 시간의 차이를 완벽히 사라지게 하며 이에 의한 시각적 모조는 생각할 수 있는 모든 가능성을 시험해 보는데 사용된다.¹⁾ 컴퓨터를 필두로 한 영상매체의 디지털화는 영상이미지의 표현 능력이 극대화되면서 모조가 현실을 대체하는 시기에 이르고 있다.

디지털화에 의해 진보된 영상미디어들이 등장하며 영상은 더욱 모의적 특성이 강한 양상을 갖게 된다. 영화를 통한 신화의 부활이라든가 정교한 표현력으로 관객들을 유인하는 3D 애니메이션, 그리고 현실과 픽션의 대결 상황을 기반으로 하는 비디오 게임과 온라인 게임에서 극대화되는 모조적 특성을 체감하게 되는 것이다. 이러한 모조적 특성 때문에 젊은 층을 주 대상으로 하는 현시대의 영상에서 공통되게 나타나는 현상은 사고를 요구하는 담론성의 문화가 아니라 비사교적이고 감각적인 성격이 더욱 강한 문화라는 점이다.

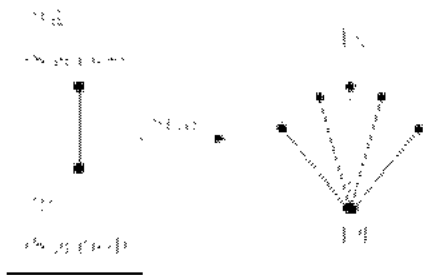


그림 1. 기호표현과 기호내용

기호학자 소쉬르(Saussure)에 의한 기표(signifier)와 기의(signified)의 개념을 빌어 모의적 특성을 살펴 본다면, 그림 1.의 오른쪽 표와 같이 현시대의 주류적 영상이미지의 특징은 다양한 기표 요소들로 기의를 나타내고 있다는 것이다. 곧 기의를 단순히 지시적으로 나타내는 기표만을 제시하는 것이 아니라 좀 더 과장되고 표현적으로 기표요소들을 배열하여 씬이나 썬퀀스를 구성하고 있는 것이다.

이로 인해 이야기 중심의 영화가 아닌 볼거리 중심의 영화, 각 쇼트들이 심하게 파편화되어 있는 뮤직비디오, 모의물(simulacra)²⁾이 지배하는 모의 사회를 명백히 드러내주는 게임, 스토리보다는 장면 장면의 우스꽝스러움, 자극적 재미 위

주의 언어에 상당부분 의존하고 있는 플래쉬 애니메이션 등은 본래의 기의로부터 기표가 만들어지는 것이 아니라 가상적 기표들의 조합을 통해 기의가 만들어지는 것으로 보여지기도 한다. 즉 그림 1의 오른쪽 표와 같이 모의적 영상이미지란 다양한 기표요소들의 조합(s1+s2+s3+s4...)으로 표현되어 기표 요소들의 부분의 합이 본래의 의미인 기의를 표현하지만 '1+1=2'가 아닌 '3이상'이란 창발적 효과³⁾에 의해 본래의 의미 이상의 부가적인 가상성이 발생하여 실제보다 더 실제적인 기표가 되는 것이다.

영상을 구성하는 각각의 시퀀스들도 원인과 결과의 인과론적 이야기 서술의 망으로 연결되어 있기보다는 각기 독자적인 한판 액션들의 나열인 것처럼 엮여져 있으며 이야기란 이들을 연결하기 위해 동원된 핑계에 지나지 않는 것처럼 보이기도 한다.⁴⁾ '볼거리 문화'를 양산한 헐리우드 영화를 중심으로 한 각종 영상콘텐츠들은 볼거리를 강조하기 위해 가급적 많은 기표수단들을 동원하여 장면들을 표현하려 하고, 컴퓨터 기술의 진보는 이러한 양상을 더욱 가속화시키고 있다.

영상의 표현요소인 기표들이 나열적이거나 중첩적으로 배열되어 실제보다 더 실제적인 이미지가 만들어지는 과정은 기의를 구현시키는 과정이므로 수사적 관점에서 다루어져야 한다. 아울러 현시대의 대중들에게 보다 가깝게 접근하기 위해 영상콘텐츠들에 덧붙이고 있는 이미지의 수사적 기교들은 영상의 모의적 특성과 연계할 때 좀 더 정확하게 설명될 수 있다고 보겠다.

1-1. 수사학의 정의

Rhetoric(수사학, 修辭學)은 'rhetorike'라는 그리스말에서 온 것으로, 'the art of public speaking', 혹은 'the art of logical discussion'의 뜻을 가지고 있다. 이는 화자(sender)가 어떠한 내용의 메시지를 전달할 때, 수신자(receiver)로 하여금 충분하고도 틀림없이 이해할 수 있도록 설득하는 기술이라는 뜻으로 사용되었던 것이다.

Hill, Adams Sherman(1833-1910)은 그의 '수사학' Science of Rhetoric에서 사람을 움직이게 하는 담론(discourse)의 법칙을 연구하는 것이 수사학이라고 말했다. 즉 사람이 관찰하고, 발견하고, 분류한 결과를 자기로부터 상대방의 마음에 전하는 방법이 수사학이라는 것이다. 또한 수사학은 지식을 지식으로 사용하는 것이 아니라, 힘으로 사용하는 것이기 때문에, 모든 가치있는 담론은 상대방의 마음에 어떤 변동을 줄 수 있을 때, 비로소 그것의 존재 이유가 성립되는 것이다.

그러나 문제는 화자(sender)가 전달한 본뜻(intended message)이 수신자(receiver)에게 그대로 반영되지 않는 경우이다. 이런 문제는 전달할 메시지를 화자가 잘못 표현하는 경우나 전달된 메시지를 수신자가 잘못 이해하는 경우에 발생한다. 그러므로 화자의 표현이 완벽을 기하고, 또 수신자의 이해

1) 김성재 외, 매체미학, 나남출판, 1998

2) 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론에 등장하는 개념으로, 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 높은 인공물을 지칭한다. 시뮬레이션이란 시뮬라크르(simulacra: 물건이나 사건의 재생물)가 사회 생활을 지배하고 있는 현실을 말한다.

3) 창발(emergence)은 전체속의 부분들이 역동적인 상호작용을 통해 어떤 결과를 만들어 내는 관계맺음의 결과이다. 자기 조직화(self organization)을 통해 구성 성분에는 없던 새로운 성질이 창발하게 된다.

4) 박명진 외, 문화연구 어떻게 할 것인가, 현실문화연구, 1993, p. 31

가 완전 무결할 때, 수사의 근본 목적이 달성된다 할 수 있다.

수사학이란 언어수단을 이용하여 사상내용을 가장 효과적으로 표현하고 언어의 표현적 효과를 높이기 위한 법칙을 연구하는 언어학의 한 분과이다.⁵⁾ 메시지에는 화자가 전달하고자 하는 의도가 들어 있기 마련이다. 그 의도 대로 듣는 이의 마음을 자기가 원하는 쪽으로 움직이는 것이다. 이는 결국 둘 사이에 공감대가 형성되는 것을 말하는데, 이를 수사학에서는 통틀어 '설득(persuadere)'이라 부른다. 설득은 말하는 사람이 하여야 될 일이자, 수사학이 궁극적으로 노리는 바이다.⁶⁾

1-2. 수사법의 비유적 기교

영상에서 줄거리는 반드시 전달해야 하는 내용을 갖게 되는데 이를 체계라 한다. 창작하고자 하는 작품의 중심적 재료로서 작가가 임의로 선택한 것이다. 작가가 작품을 통해 전달하고자 하는 주제를 구성하는 체계를 문자언어로 대체하거나 영상언어로 전환하는 것을 기교라고 한다. 즉 체제란 영상의 메시지로 바뀌어질 내용의 사상 또는 영혼이라 할 수 있고, 기교란 이러한 사상이나 영혼을 구현시키는 과정이라고 할 수가 있다. 환유법과 은유법을 비롯한 비유법들이 기교에 해당하는 것이다.

소설가 포스터(E. M. Forster)가 줄거리와 플롯의 차이를 설명한 예로서 '왕이 죽고 나서 왕비도 죽었다'는 문장은 두 가지 사건의 시간적 기록이며 내용의 사상이다. 그런데 여기에 원인과 결과의 플롯을 적용하여 '왕이 죽자 그 슬픔에 못 이겨 왕비도 죽었다'라고 하는 것은 곧 문자 언어에 속하는 기교이다. 곧 '죽었다'와 '슬픔 못 이겨 죽었다'사이는 단순한 형식적인 기교만의 문제가 아니라 사상의 문제인 것이다. 그러면서도 이 두 가지는 모두가 수사적 과정이 되는 것이다.

수사법에서 비유적 기교란 창작을 위한 어떠한 체제를 문장으로 어떻게 요리하느냐 하는 문제를 다루는 것이다. 비유라고 하는 것을 한마디로 말하면, 작가나 시인이 본디 나타내려고 한 이미지를 다른 이미지로써 보다 풍부하고 강력하게 나타내는 것을 말한다.

비유가 성립되는 조건은 다음과 같다.⁷⁾

- ① 두 가지 이상의 이미지를 전체로 한다. 비유는 '본래의 심상'과 '보조적 심상'이 있어야 한다. 여기서 본래적 심상은 '비유되는 이미지'요, 보조적인 심상은 '비유하는 이미지'이다.
- ② 두 가지 이상의 이미지는 각각 이질적인 속성을 가지고 있는 것이라야 한다.
- ③ 하나하나의 이미지는 유사점을 가지고 있어야 한다. 본래의 이미지와 보조하는 이미지가 각각 이질적이면서, 동시에 유사한 점이 있어야 비유가 성립된다. 가령 '인생은 그림자다'라고 했을 때 이 두 가지 이미지는 각각 독특한 이미지를 갖고 있으면서도, 두 이미지 사이에는 유사한 공통점을 가지고 있는 것이다. 둘 '덧없음'이 이 두 이미지에 공통된 점이다.

2. 롤랑 바르뜨(Roland Barthes)의 2단계 의미작용과 수사법

5) 김기중, 조선어 수사학, 한국문화사, 1990
 6) 양태중, 수사학 이야기, 동아대학교출판부, 1999
 7) p. 182

2-1. 롤랑 바르뜨의 2단계 의미작용 (Denotation/Connotation)

롤랑 바르뜨(Roland Barthes)는 '영상의 수사학(Rhetoric of the Image)'에서 영상언어는 문자적이거나 지시적인 (literal or denotative)표현과 상징적이거나 표현적인(expressive or connotative) 두가지 차원의 의미구조가 존재한다고 설명한다.⁸⁾ 디노테이션(Denotation)은 '외시적 의미' '외삽' 등 여러 가지 해석들이 있으나 본 연구에서는 '사건적 의미'로 이해하고자 한다. 코노테이션(Connotation)은 '내포적 의미' '내삽' 등의 의미이나 이 또한 '주변적 의미'로 이해하기로 한다.

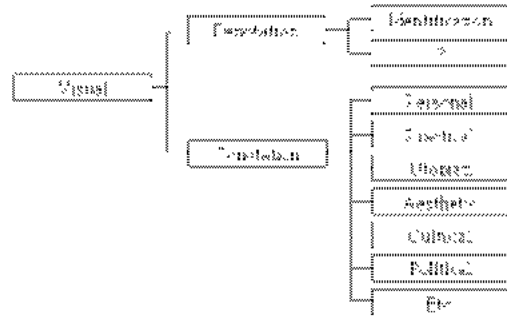


그림 2. Denotation/Connotation

위의 그림2와 같이 디노테이션은 '내용의 정의' 라고 설명하며 또 다른 개념이 있을 수 있다고 설명하나 제시된 것은 없다. 코노테이션은 내용에 개인적, 실제적, 이상적, 미적, 문화적, 정치적 등의 특정한 관점이 부가된 형태의 의미로 설명한다.

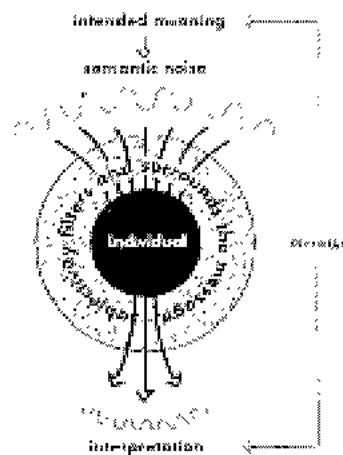


그림 3. Interpretation

원쪽의 그림 3에서 한 가운데 핵이 되는 부분은, 영상에서 줄거리가 반드시 전달해야 하는 내용과 사상을 위한 체제들로 디노테이션의 차원이다. 주변은 발신자가 메시지를 구현하는 과정에서 개입된 기교와, 메시지를 접하는 수신자의 주관적 관점 (subjectivity filters and surrounds the message) 이 마치 정수기의 필터처럼 줄거리의 내용이 나 사상을 감싸고 있다. 이처럼 모든 영상의 메시지에서 디노테이션과 코노테이션은 함께 융합된(intertwined) 상태로 존재한다. 디노테이션과 코노테이션은 메시지 구성에서 서로를 완전히 배제하는 것이 아니기 때문에 필요에 따라 한쪽이 우세한(dominated) 형태로 표현되는 것이다.

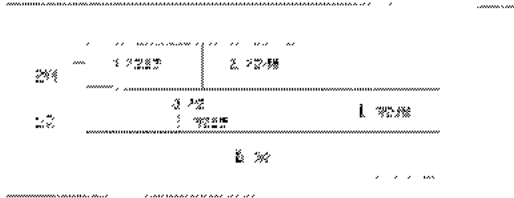
영상이미지에서 디노테이션이 우세할때는 메시지의 내용이나 사상을 위한 체제들이 단순히 연대기적 순서로 문장을 구성하여 좀 더 정확한 의미전달을 도모할 것이고, 코노테이션

8) Roland Barthes, Image, Music, Text, Hill and Wang, 1978, p. 32

이 우세할때는 문장을 구성하기 위한 기호들의 개입되는 문제가 부각되는 것이다.

롤랑 바르뜨는 기호학의 선구자인 소쉬르(Saussure)의 의미작용 개념을 보다 확대하여 기호는 그 이용자의 문화적, 개인적 경험의 상호작용에 의해 의미가 생성된다는 체계적인 모델을 제시한 최초의 학자였으며 기호학적 관점에서 이미지의 의미분석을 시도한 최초의 학자 중 한 사람이다. 바르뜨의 2단계 의미작용(Two orders of Signification) 모델은 오늘날 기호학 분석의 기본틀로 폭 넓게 적용되고 있다. 바르뜨가 제시한 의미작용의 2단계 모델을 세부적으로 구조화하면 다음과 같다.

바르뜨의 2단계 의미작용



위의 도표에서 보듯이 바르뜨는 소쉬르가 제시한 '기호표현(Signifier) + 기호내용(Signified)=기호(Sign)'를 의미내용의 1단계로 보고 이를 디노테이션, 또는 언어차원이라고 정의했다. 1단계는 소쉬르가 '의미작용'이라고 말한 것으로서 이는 오직 분석 목적으로만 이용될 수 있는 것이다. 왜냐하면 이 단계는 의미작용의 객관적인 관계를 나타내는 것으로서 실제로는 하나의 기호가 항상 동일한 의미를 나타내지는 않기 때문이다.

반면에 의미작용의 두 번째 단계는 코노테이션의 의미를 창출하는 단계로서 바르뜨는 이를 신화 차원으로 정의하고 있다. 이 단계에서는 1단계의 외연적 기호(언어 차원의 기호표현+기호내용=기호)가 새로운 기호표현이 되어 다른 특정 의미를 지닌 내포적 의미의 기호를 형성한다. 이렇게 볼 때 외연은 언어 사용에 있어서 말해지고 있는 것을 의미하는 것이고, 내포는 말해지고 있는 것(또는 보여지고 있는 것) 이외의 '다른 무엇'을 의미한다고 말할 수 있다.

바르뜨는 바로 이 두 번째 단계, 즉 신화 차원의 기호표현(도표의 I)을 형식(Form)으로, 기호내용(도표의 II)을 개념(Concept)으로 정의했고 이때의 기호(도표의 III)가 어떤 의미를 갖게 되는 것을 의미작용이라고 불렀다. 즉, 소쉬르의 의미작용 개념을 신화 차원으로 확대하여 특정 문화에서 해석적 의미를 갖게 되는 것이다. 다시 말해 기호의 문화적 가치를 추가한 것이다. 이로 인해 특정 기호가 특정 문화 내에서 어떤 의미로 해석되는가 하는 수용자의 해석 개념이 포함되게 되었다.

신화 차원의 코노테이션은 넓게는 해석학(hermeneutics)의 범주이나 본 연구에서 다루는 부분은 영상의 이미지 표현에 수반되는 수사학의 기교를 중심으로 한 코노테이션 연구인 것이다.

바르뜨의 2단계 의미작용을 홍상수감독의 세 번째 영화였던 '오! 수정'에 적용해 본다. 방송 작가인 20대 여성 수정(이은주 扮), 수정과 짝을 이루면서 미묘한 관계를 유지하는 PD 영수(문성근 扮), 수정을 사랑하는 화랑 운영자 재훈(정보석

扮)의 미묘한 삼각 관계가 영화를 끌고 가는 내러티브 구조를 이루고 있다. 삼각 관계의 안타까움이나 긴장은 없지만 영화를 보는 내내 관객 역시 영화 속 인물과 같은 부류의 인간이라고 느끼게 한다는 점에서 부끄러움을 감출 수 없게 만드는, 처녀에 집착하는 속물적 남성심리를 묘사한 영화이다.



1. 기호표현(기표) → 오! 수정	2. 기호내용(기의) → 여주인공 이름
3. 기호디노테이션 / I. 기호표현 → 영화제목	II. 기호내용 → 깨지기 쉽지만 귀한 수정(crystal) → 처녀성
III. 기호코노테이션 → 수정을 소유하려는 두 남자의 삼리. 처녀에 집착하는 모한 속물적 남성심리	

2-2. 코노테이션(Connotation)과 비유적 표현



바르뜨의 2단계 의미작용 개념을 예시된 포르쉐의 광고를 사례로 재차 설명하면 자동차 사진과 PORSCHE(기호표현)는 특정 자동차의 개념(기호내용)을 의미하는 기호이다. 그러나 이 기호는 2단계에서 새로운 기호내용(부, 스피드, 호화생활 등)에 대한 기호표현이 된다. 자동차에 대한 구체적인 정보가 없이도 PORSCHE라는 단어는 특정 사회나 문화에서 자연스럽게 부, 사치 등과 동일시됨으로써 하나의 신화를 구성하는 것이다. 곧 '포르쉐'는 '부, 스피드'의 상징으로 사상이 바뀌고 있는 것이다. 광고 영상의 경우는 특히 상품이미지에 그 상품이 갖고 있지 않은 새로운 의미를 전가시키는 것을 목표로 하여 본질적으로 은유적으로 작용한다.

코노테이션의 2단계에서 새로운 기호내용을 어떻게 설정하는가의 문제는 해석학의 문제인 동시에 수사법이 개입되는 과정이 되는 것이다. 기호학자 퍼스(Peirce)에 의하면 해석항(interpretant)은 발신자가 전달하고자 하는 현상이나 내용을 바라보는 관점과, 발신자가 전달한 메시지를 수신자가 이해하는 과정에서 해석(interpretation)하는 상호적인 것으로 이해할 수 있겠다. 앞서 설명했듯이 디노테이션을 이루는 사상이나

9) 퍼스(1839-1914)는 기호를 내용항(object), 표현항(representamen), 해석항(interpretamen)으로 구성된 3분법(trichotomy)로 설명한다. 내용항은 기호내용이고 표현항은 기호표현이다.

영혼을 표현하기 위해 부여된 해석항의 관점(viewpoint)에 따라 코노테이션은 개인적, 실제적, 이상적, 미적, 문화적, 정치적 등의 관점이 부가된 형태의 의미로 나타난다.

마야코프스키(V. Mayakovsky)의 시 'Lenin lived, lenin lives, Lenin will live forever'를 그림 3과 같은 영상이미지로 해석했다면 영상화 과정에서 정치적 편견이 개입되었다고 볼 수 있다. 쿠바의 대통령인 피델 카스트로가 콜라를 마시고 있는 모습이다. 곧 이 시대 최후의 대표적 공산주의자가 자본주의의 상징인 코카콜라를 마시는 장면을 대조법의 기교를 통해 제시된 시의 내용을 풍자적으로 묘사하고 있다.



그림 3. 대조법 사례



그림 4. 은유법 사례

'SONY 소형 카메라 광고'인 그림 4는 영화감독들이 사용하는 의자가 중심에 배치되어 있고, 그 위에 네오리얼리즘 선구자 펠리니의 모자와 몽타주 기법의 창시자 아이전슈타인의 털모자, 그리고 영화 '벤히'에서의 투구의 세가지 비유법과 양중맞게 자리를 차지하고 있는 SONY 제품과의 관계는 유사관계이며 은유를 통해 드러나는 관계이다.¹⁰⁾ 과거 영상세계의 거장과의 대비를 통해 이 시대 영상의 귀재 자리는 바로 SONY 카메라가 차지하게 될 것을 자연스럽게 전해준다.

위의 두 사례에서 대비의 장치가 없었더라면 의미의 망도 견뎠을 것이다. 이렇듯 비유법은 익숙하지 않은 의미를 가진 두가지의 기호를 서로 병치하거나 상호 삽입함으로써 본래의 기호에 덧붙이고 덧붙임으로서 의미의 확장을 꾀하거나 새로운 의미를 창출하기도 한다.

비유법이나 수사법을 전혀 사용하지 않는 글이나 말이 마치 오아시스도 없는 사하라 사막처럼 메마르다면, 비유법이나 수사법을 지나치게 사용하는 것은 지나치게 화장을 하는 것처럼 오히려 모습을 그려칠 수 있다.¹¹⁾ 영상이미지를 통해 이야기를 구현시키는 과정이 수사법이라 하고 이를 코노테이션의 단계라 할 때, 다음과 같은 문제를 인식해야 한다.

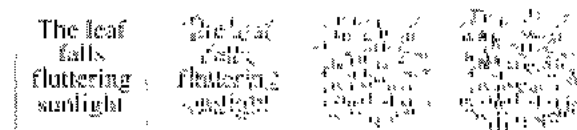


그림 5. 하이쿠 시각시 사례

그림 5에서 "나뭇잎이 햇살에 나풀거리며 떨어지네(The leaf falls fluttering sunlight)"는 일본 고유의 단시형(短詩形)

인 하이쿠를 시각시 방식으로 표현한 것이다. 오른쪽 방향의 이미지로 갈수록 시의 의미를 확장하기 위해 시각적 변화를 꾀하고 있다. 시의 운율에 따른 시각적 효과는 은유적으로 작용하는 수사법에 해당한다. 그런데 오른쪽 끝의 표현으로 갈수록 시의 의미는 붕괴됨을 느낄 수 있다. 지나친 수사법으로 인해 의미의 확장이 아니라 의미를 방해하는 소란작용(noise)이 발생하고 있는 것이다. 따라서 수사적 표현은 바르프의 2 단계에서의 기호내용을 나타내 줄 수 있는 적절한 범위를 설정하는 절제가 동반되어야 한다. 즉 수사화된 영상이미지가 수용자의 지식체계내에서 의미작용을 할 수 있어야 하는 것이다.

영화에서 테마나 장르를 구분하는 작업은 관객에게 익숙한 형태로 내용을 전달하기 위한 것이고 대중음악의 경우에 있어서도 익숙한 리듬은 음악에 담긴 메시지의 친숙도를 높여 줌으로써 쉽게 감상자에게 전달된다.

2-3. 코노테이션과 시뮬라크르(simulacra)

컴퓨터의 개입에 의한 영상은 실제 대상의 재현이 실제 이상의 모습까지 구현해주며 모의(simulation)의 단계까지 이르러 실제보다 더 실제적인 기호에 의해 지배를 받는 시점에까지 이르고 있다.



그림 6. 온라인 뉘시 게임 여자 캐릭터

90년대초의 비디오 게임 열풍에 이은 온라인 게임이야말로 보드르야르가 말하는 모의물(simulacra)이 지배하는 있는 현실의 한 면을 보여주고 있다. 온라인 게임을 즐기는 과정에서 플레이어들이 개인적인 관계의 망을 통해 형성되는 가상공동체에서는 게임은 지시 대상이 없이 기호가 현실을 대체하는 일종의 모조

(simulation)로 해석되는 것이다. RPG 온라인 게임에서는 가상 사회에서의 가상성을 만끽하기 위해 플레이어들이 다양한 아이템들의 조합으로 자신만의 아바타를 만든다. 곧 같은 캐릭터를 선택할지라도 머리끝에서 발끝까지 다양한 아이템을 통해 플레이어 특유의 아바타를 만들어낼 수 있는 것이다. 온라인 뉘시 게임의 이미지 컷인 그림 6과 같이 하나의 캐릭터에 어떤 아이템을 장착하는가에 따라 동일한 캐릭터가 다르게 연출될 수 있는 것이다.

할리우드 영화에 의한 볼거리 영상과 디지털 영상성을 강화시키는 컴퓨터에 의한 가상성의 극대화는 많은 기표 요소들로 기의를 나타내면서 가상적 현실 모델로부터 현실이 생성되는 단계에 이르고 있다. 이러한 질서 속에서 현실과 허구 사이의 경계란 애매모호해 진다. 허구가 증속되는 것이 아니라 현실이 허구에 증속되어지는 상황이 전개되기 때문이다.¹²⁾

영상콘텐츠에 드라마적 효과를 높이는 과정에서 투영되는 수사법과 모의적 효과는 본래의 스토리에 무언가를 덧붙이는

10) 김홍탁, 광고-대중문화의 제1원소, 나남출판, 2000, p. 48

11) 김옥동, 수사학이란 무엇인가, 민음사, 2002, p. 43

12) 박명진 외, 문화연구 어떻게 할 것인가, 현실문화연구, 1993, p. 40

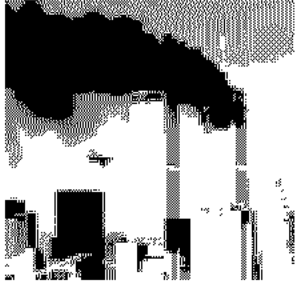


그림 17. 뉴욕의 911 테러장면

의 반복적 노출과 이에 따른 정서적 혼돈은 또 다른 전쟁을 야기하는 무서운 결과를 초래한 것이다. 이미지의 활용에서 선전적(propaganda) 측면이 강하게 작용했음을 생각해 볼 수 있는 것이다.

3. 결론

영상의 텍스트는 일정한 질서, 규칙, 분류를 통해 단지 현실을 기록하고 이야기하는 언어적 텍스트의 기능에 더해 상상력을 필요로 하는 모조적 성질을 갖는다. 매체기술의 발전과 심오한 영상미학은 영상성을 모방에서 모의로 전환하며 인간이 상상할 수 있는 가능성의 한계를 점차적으로 넓히는 시각적 모조 능력을 극대화하고 있다.

의미있는 장면들의 연결을 추구하는 플롯이 있는 텍스트로의 영상이미지는 본질적으로 동적이며 상징적이다. 이야기를 구성하는 플롯의 기교가 발휘되는 순간부터 수사법은 개입이 되는 것이다.

영상이미지에 내재된 수사적 기능은 일차적으로는 이야기의 의미가 설득력을 지녀 공감을 유도하는 적극적인 기능을 갖는다. 이차적으로 수사법은 영상을 아름답게 꾸미는 기능을 맡는다. 이로 인해 아름다운 비유법이나 신선한 수사법이 가미된 영상이미지를 접할 때 우리는 좀 더 즐거움과 기쁨을 느끼게 되는 것이다.

영상은 단순히 정보나 지식을 주는 말이나 글과 달라서 가능한 마음을 움직일 수 있는 영상성을 살려야 한다. 비유적 표현을 통한 영상적 유희는 머리보다는 마음으로 영상을 대할 수 있도록 상상력을 자극하기 때문이다.

그러나 경계해야 할 것은 영상의 수사적 표현에 모의적 특성이 극대화된 모의물(Simulacre)의 힘이다. 이런 모의물은 영상의 가상성이 극대화되면서 사람들에게 경험해보지 않은 새로운 이미지의 세계를 체험할 수 있도록 하지만, 한편으로는 가상적 이미지가 현실을 왜곡하여 무엇이 진실인지를 분간하기 어려운 문제를 양산할 수도 있기 때문이다.

코노테이션의 범주에서 본래의 사진이나 내용을 어떻게 해석하는 가는 지극히 해석자의 관점에 의존한다. 수사법의 활용을 통해 영상에서 본래의 의미를 효과적으로 전달하는 코노테이션이 심도있게 다루어 질 수록 변형된 모의적 특성이 강해질 수 있겠지만 한편으로 변형된 이미지가 현실을 오묘하거나 폭력적으로 다가오는 모의물로 작용하는 것을 경계해야 한다.

이처럼 가상성으로부터 현실의 영상이미지가 구축되는 현대 미디어 문화의 양상속에서 등장하는 영상콘텐츠들이 대중적 기반을 갖추기 위해서는, 작가들이 설정한 허구적 구성틀(Fictional Framework)로부터 캐릭터를 만들어낼 수 있어야 하고, 스토리 구성과 표현과정에서는 상상력을 유발할 수 있는 은유적 복합성이 뒤따라야 할 것이다.

참고문헌

- Roland Barthes, Image, Music, Text, Hill and Wang, 1978
- Charles S. Peirce, Semiotics: An Introductory Anthology, Ed. by Robert Juris, Indiana University Press, 1985
- Roman Jakobson, Language in Literature, Belknap Harvard, 1987
- Fernande Saint-Martin, Semiotics of Visual Language, Indiana Univ. Press, 1990
- Victor Margolin, Design Discourse, Chicago Univ. Press, 1989
- 김홍락, 광고-대중문화의 제1원소, 나남출판, 2000
- 김성재 외, 매체미학, 나남출판, 1998
- 장 보드리야르/하태완 역, 시뮬라시옹, 민음사, 1981
- 박명진 외, 문화연구 어떻게 할 것인가, 현실문화연구, 1993
- 김옥동, 수사학이란 무엇인가, 민음사, 2002
- 양태중, 수사학 이야기, 동아대학교출판부, 1999
- 김기중, 조선어 수사학, 한국문화사, 1990
- 김순훈 외, 영상콘텐츠 연구, 커뮤니케이션북스, 2002
- 김석만 역, 인간의 마음을 사로잡는 스무가지 플롯, 풀빛, 1993
- 한용환 역, 이야기와 담론, 고려원, 1991