

## 문자와 영상 사이

김남연 · 윤학로  
(강원대학교)

### I

프랑스는 대화가 중요한 사회다. 식사 초대를 받았을 경우, 심지어는 식탁에서조차 음식을 먹는 것이 부차적인 일이고 오히려 대화가 주된 것처럼 보인다. 음식을 조금씩 삼키면서 오랫동안 대화를 음미하듯 맛본다. 우리나라 식탁에서 그렇게 대화를 즐기다가는 육먹기 십상이다. 우리는 초대받았을 때 그저 서너 마디 덕담만으로 충분한 문화를 접하고 산다. 즉 대화보다는 그 자리에 있었다는 것이 중요한 사회라는 생각이 든다. 우리 정서로는 상대방을 사랑해도 직접 말로 표현하는 것이 오히려 역효과를 부를 경우도 있다. 가끔 말의 진실성을 의심받는 사회에 사는 것 같은 느낌을 받는다. 서양에서 말이 중요하다는 것은 종교에서도 드러난다. 줄리앙 그린의 *Frère François*에서 *saint François d'Assise*는 밤의 적막 속에서 그에게 전하는 “신의 음성”을 듣고 자신의 인생을 종교에 건다.<sup>1)</sup> 어린 잔다르크가 프랑스를 구하기 위해 무기를 드는 것도 들판에서 신의 음성을 접한 후의 일이다. 중세시대에는 대개 음성으로 전달했다. 책도 귀했고 글 읽는 능력이 있는 사람도 드물었기 때문에 목소리 크고 발음도 정확한 사람이 책을 읽으면 그를 중앙에 두고 몇 십 명씩 빙 둘러앉아 듣는다. 서양 사회의 말은 절대적이었다. 그리고 그 말쑥을 담은 것이 성서다. 성경을 지칭하는 “La Bible”은 본래 회랍어의 중성복수명사인 “책들”을 의미한다.<sup>2)</sup> 책에는 신의 음성, 즉 진리가 기록되어 있다는 것

---

1) Julien Green, *Frère François*, Seuil, p.75.

이다. “근대적 의미의 책은 문자가 출현하고 3500년이 지난 이후에 시작되어 인쇄술이 등장하기 전까지 약 1000년 가까이 지속된 발전의 귀결”<sup>3)</sup>이다. 이 기간 동안에 책 만드는 일을 인쇄심 많은 필경사들이 도맡았다. 그 일을 모두 수도승들이 독점했다는 것도 문자와 권력과의 관계를 잘 말해주는 대목이다. 구텐베르크의 활판인쇄술이 등장하면서 주로 찍어낸 것은 역시 성서였다. 문자화된 말씀이 전 유럽에 퍼져나갔다. 이렇게 서양에서는 문자가 진리를 뜻한다. 문자에 대한 맹목적인 신뢰는 이미 오래 전부터 굳어졌던 것 같다. 일반적으로 언어는 인간만이 습득할 수 있다고 알려져 있으며, 수많은 실험이 이를 입증해주고 있다. 반은 본능이고 반은 기술인 언어로 인간은 지적인 능력을 획기적으로 발달시켰는데 “언어의 지속적인 사용은 두뇌에도 영향을 미치게” 되기 때문이다.<sup>4)</sup> 말과 함께 인간을 동물과 구분하는 문자도 같은 맥락에서 이해하면 될 것이다. 인간의 사회와 인간의 사고에 문자가 끼친 영향에 대해 연구한 케임브리지 대학의 명예교수인 인류학자 잭 구디에 의하면 “문자를 사용함으로써 인간의 사고는 문자가 없는 사회보다 아주 많이 진보했다”는 것이다. 그는 레비스트로스가 만들어낸 용어 “야생의 사고 길들이기”를 언급하면서<sup>5)</sup> 언어와 문자가 그저 기록하는 기능으로 인류의 발전에 공헌한 것이 아니며, 특히 문자는 생각하는 틀을 변화시킬 수 있었다고 주장한다. 우리는 말로 할 때와 글로 쓰는 경우 같은 사람이 동일한 상황에서라도 사고의 방법이 다를 수 있다는 것을 안다.<sup>6)</sup> “언어의 출현과 그보다 한참 후에 탄생한 문자 덕분에 인류는 문화의 진화라는 새로운 진화단계에 도달했다. 언어와 문자는 획득된 모든 지식을 각 세대에 빠른 속도로 전달해 주”는 장점도 있지

2) Pierre Gibert, 『성경, 세계 최고의 베스트 셀러』, 시공사, 14쪽. 책이라는 단어는 “과 피루스”를 뜻하는 biblos에서 파생된 단어이다. (Bruno Blasselle, 『책의 역사, 문자에서 텍스트로』, 시공사, 14쪽)

3) Bruno Blasselle, 『책의 역사, 문자에서 텍스트로』, 시공사, 13쪽.

4) Herbert Thomas, 『인류의 기원』, 시공사, 132쪽.

5) Séverine Nikel, “Ecriture façonne notre pensée”, *L'Histoire*, No 29, octobre-décembre 2005, p.10. “la domestication de la pensée sauvage”

6) 줄리앙 그린은 보통 일상적인 대화는 영어가 편하고, 글을 쓰는 경우는 불어가 더 능숙하다. 특히 매일 하는 기도는 꼭 영어로 한다.

만) 인류가 점차 “학습할 수 있게 프로그래밍”<sup>8)</sup>되었기 때문에 동물과 전혀 다른 개념으로 발전해 나갔다는 데 더 큰 의미가 있다. 그래서 한동안은 문자 만능시대가 있었다. 문학이 영향력을 발동하던 시대, 아니 문학이 만능열쇠였던 동안에는 인쇄매체만으로 충분했다. 책은 경전이었고, 책 만드는 것이 예술이었으며, 책은 대단한 재산이었던 시기도 있었다. 그런데 인류가 문자를 발명하는 것은 인간의 역사로 볼 때 아주 최근의 일이라는 사실도 함께 알아야 한다. 인류가 지구상에 모습을 나타낸 것을 100만 년 전이라 추정한다. 그리고 약 2만 2000년 전에 라스코와 몇몇 동굴 벽에 처음으로 그림을 그렸다.<sup>9)</sup> 그리고 그로부터 1만 7000년 후, 인류는 최초의 문자를 만들어 낸다. 게다가 문자란 여러 사람 사이에 합의된 기호나 상징체계이기 때문에 아주 오랜 시간이 걸려 형성되고 발전하는 특징을 지닌다.<sup>10)</sup> 처음에는 이런 복잡한 체계의 문자를 읽고 쓰는 것은 쉬운 일이 아니어서 대단히 제한된 사람만이 문자에 접근할 수 있었다. 이집트에서도 아름답게 그려진 그림과 같은 상형문자가 사용되는데, 상폴리옹이 해독하는 과정에서 알려졌듯이 의미와 음을 조합한 이해하기 난해한 문자 체계였다. 이집트 문자는 읽는 방향에서도 그 복잡성을 더한다. 타원형 테두리 장식 속에는 오른쪽에서 왼쪽으로 그리고 위에서 아래로 읽어야 하며, 상형문자는 왼쪽에서 오른쪽으로 읽지만 사자의 시선이 읽는 방향을 가리키는 특별한 안내역을 맡기도 했다. 이렇게 복잡한 코드를 알아야 해독할 수 있는 수수께끼의 문자였다.<sup>11)</sup> 이집트의 문자는 국토가 로마인에게 지배를 받던 서기 390년까지 별 변화가 없이 발전하였는데 약 700개의 기호에서 5000개로 늘어난다. “메소포타미아와 이집트에서 글을 읽고 쓸 줄 아는 것은 권위와 특권의 상징이었다.”<sup>12)</sup> 한자의 1000자 이상이나 600개 정도의

7) 『인류의 기원』, op. cit. 39쪽.

8) Ibid., 38쪽.

9) 알타미라 동굴의 벽화는 약 만 5천에서 7천년 전으로 추정하며, 1994년 발견된 프랑스의 쇼베 동굴의 그것은 2만 9천에서 3만 2천년 전이라 추정하고 있다.

10) 참조 Georges Jean, 『문자의 역사』, 시공사, 12-17쪽.

11) 참조 『Ibid.』, 120쪽.

12) Ibid., 39쪽.

설형문자로는 진정한 의미의 대중화는 어려웠었던 것이 사실이다. 그에 비해서 페니키아인의 알파벳은 26개로 그 접근이 더욱 쉬워졌고, 그 문자를 사용하는 사람들이 다른 문화권의 주민들에 비해 더 나은 경쟁력을 지닐 수 있었던 것도 사실이다. 이제는 많은 국가에서 문자는 보통사람들이 쉽게 소유하면서 명실상부한 문자 대중시대가 열렸다. 그러나 우리 아이들은 문자로만 짝찬 책들은 멀리하며 드문드문 글씨가 나오고 그림으로 가득한 만화를 보면서 키득거린다. 수업시간에도 선생님이 멋진 논리로 무장된 말로 지적인 여행을 유도하는 것보다 그저 어색한 제스처 하나가 더 많은 호응을 얻는 시대이다. 이런 애들을 보면서 어른들은 걱정이 하나다. 과연 저 아이들이 진지하게 고민할 줄 아는지, 앞으로 경쟁력을 갖고 제 밥벌이라도 할 수 있을지 의구심을 품는 것이다. 그렇지만 말, 문자와 그림, 영상은 그 구분이 그렇게 간단해 보이지는 않는다. 사실 오래 전부터 “한국, 중국, 일본에서 서예는 회화의 중요 장르”였다.<sup>13)</sup> 최초의 문자로 알려진 것은 수메르 사람들에 의해 기원전 3300년경에 발명된 우르크 대신전 단지에서 출토된 진흙판에 새겨진 설형문자인데, 이는 원시 그림문자 1500개 정도로부터 발전한 것이다.<sup>14)</sup> 물론 현재 많은 선진국의 문자가 표음문자이기에 형상과 문자 사이의 밀접한 관계를 바로 떠올리는 사람이 많지 않겠지만 문자의 출현은 영상과 직접적으로 관련이 있다는 사실을 간과해서는 안된다. 물론 인간의 문자는 대상 자체를 묘사하는 데 그친 것이 아니라 그 이름을 나타내는 소리를 기록하는 획기적인 아이디어를 창안하면서 더욱 발전한다. 이와 같이 모든 발전된 문자 체계는 기호가 소리를 표상하는 체계를 근간으로 하고 있는 것이 사실이다.<sup>15)</sup> 그래서 말과 문자의 관계는 그리 간단하지 않아 보인다. 음성을 매체로 삼고 있는 말이란 청각에 관계되지만 문자나 수화는,<sup>16)</sup> 영상과 함께 시각을 향해있다. 많은 부분 음

13) Ibid., 46쪽.

14) Béatrice André-Salvini, *Ecritures*, Flammarion, p.42. 『문자의 역사』, op. cit., 13쪽. 나중에는 그 숫자가 600개 정도로 줄지만 서로의 조합 등으로 사물뿐만이 아니고 추상적인 개념도 표현할 수 있게 되었다. 인간의 창의성이나 적응력은 놀랍다.

15) 참고 『문자의 역사』, op. cit., 12-17쪽.

16) 18세기 프랑스 신부 샤를 미셀에 의해 처음 고안된 수화는 알파벳 모양을 손동작

성을 기호화한 것이 문자지만 이런 의미에서 문자와 말보다는 문자와 영상이 오히려 더 많은 공통점을 지니고 있거나 않은지 의문이 간다. 요즘 중국의 물결을 타고 표의문자인 한자는 서양 아이들의 티셔츠에 그 모습을 나타내고 있다. 그들에게는 한문이 그저 그림에 지나지 않는 것 같다. 우리는 그들이 그저 무식하다고 생각해야하는지, 과연 문자와 영상은 그렇게 대립적인 것인지 한번 생각해봐야 한다. 요즘 신세대인 영상세대와 기성세대인 문자세대를 칼로 무를 베듯 나누는데 이는 옳은 구분인지, 과연 그것이 사실이라면 앞으로 서로 소통하기가 더 어려워질 것인지 질문해 봐야 한다. 극단적인 생각을 하는 사람은 “언어와 영상의 분리”, “활자 시대의 종식”, “전자 영상 시대의 출현”이라는 거창한 말을 꺼내기도 하고, 심지어는 “탈 문자적 인간” 등의 치명적인 단어를 사용한다.<sup>17)</sup> 그러나 프랑스 대학생의 경우 “일반적으로 받아들여지는 생각과는 반대로 공부를 위해서건 여가활동을 위해서건 책을 많이 읽는다”는 2005년 앙케트 결과가 있다.<sup>18)</sup> 인터넷과 e-book의 탄생으로 위축될 것 같던 종이의 소비도 실제로 워드프로세서와 개인용 프린터가 보편화되면서 오히려 더 늘어난 것으로 보고되고 있다. 보통 사람들은 책이 잘 팔리지 않기에 덜 읽힌다고 판단할 수도 있겠지만 문자를 접하기 위해서 인쇄매체가 아니고 컴퓨터의 모니터나 휴대전화의 화면 등의 더 다양한 매체를 통해 보급되고 그 모습이 변해가고 있다고 판단하는 것이 옳을 것이다.<sup>19)</sup> 이제 읽고 읽지 않고는 개인의 선택이 되어 어떤 사람은 독서를 업무에만 연관시키는 반면, 다른 이는 거의 “특정의 여가선용이나 진정한 열정의 대상”으로 보기도 한다는 것이다.<sup>20)</sup>

---

으로 바꾼 것이 아니라 수화 자체의 고유한 어휘 체계, 특수한 문법 규칙에 따라 단어를 조합하는 방식을 가지고 있다. 참고 Roland Breton, 『언어의 다양한 풍경』, 시공사, 16-19쪽.

17) 로버트 리처드슨, 『영화와 문학』, 동문선, 21쪽.

18) François de Singly, “Les étudiants lisent encore”, *Sciences humaines*, juin 2005, p.28.

19) 요즘 아이들은 MP3를 귀에 꽂고 산다. 쉬지 않고 음악을 듣는다. 그러나 음반은 팔리지 않아 관계자들은 불만이 많다. 그렇다고 음악이 위축되었다고 생각할 수는 없는 것이다.

20) 참고 François de Singly, “Enquête sur la lecture”, *Sciences Humaines*, No 161S, juin

## II

역사를 거슬러 올라가 보면 인간이 문자를 항상 긍정적으로 받아들인 것은 아니다. 플라톤의 헤르메스 일화를 보자. 헤르메스가 인간은 글쓰기라는 훌륭한 보조 기억수단을 갖게 됐다고 말하자 파라오는 “문자가 인간의 기억을 쓸모없는 것으로 만들어 지적활동을 황폐케 할 것”이라며 문자라는 뉴 미디어의 위험성에 대하여 경고한다. 중세시대에는 왕들도 문맹이 많았다고 한다. 전쟁의 총지휘자인 왕, 용맹스러워야 하는 군주가 골방에 앉아 글이나 읽고 있다면 용맹함에 문제가 생길 수 있다고 믿었던 듯하다. 인쇄술의 발달로 18세기에 신문이 급속도로 늘어나는 것을 보고 식자들은 우려의 목소리를 높였다. “지식을 늘려주지 못하는 신문이 매일 가지 수만 증가하고 있다. 조간신문에 난 얘기가 석간신문에 또 나고 석간의 얘기가 그 다음날 조간에 또 나온다.”<sup>21)</sup> 사실 1789년 8월 인권선언으로 언론의 자유가 구체화되자 프랑스에서만 300개의 신문이 출간되었다. 요즘의 신문도 진실보도라는 면에서는 의심을 받고 있기는 마찬가지다. 그저 부수만 늘리기 위해서 무차별적으로 배포하는 무가지신문에 대한 비판은 끊이지 않는다. 19세기 초에는 대중을 위한 서적이 폭발적으로 늘어나는 것을 보고 독서가 “퇴폐와 무위도식”을 낳지 않을까 우려했다.<sup>22)</sup> 옛날 시골의 농번기에는 초등학교 아이들도 농사일을 돕기 위해 결석하는 일이 다반사였다.<sup>23)</sup> 요즘에는 이해하기 힘든 일이지만 시대에 따라서는 생존과 직결되는 건전한 노동이 우선이었던 것이다. 이렇듯 새로운 것에 대한 무조건적인 반감이나 두려움은 늘 존재했던 것 같다. 1980년대 초 프랑스는 이미 학제간의 연구가 문학 분야에서 이루어지고 있었는데, 당시에 리옹 II 대학의 끌로드 마르팽 교수는 영화를 소재로 문학시간에 강의를 시작

---

2005, pp.28-33.

21) 『문자의 역사』, op. cit., 112쪽

22) Martine Fournier, “Enquête sur la lecture, au-delà des idées reçues”, *Sciences Humaines*, juin 2005, p.25.

23) 알퐁스 도데의 『마지막 수업』의 장면이 생각나는 부분이다.

했다. 1985년 그르노블에서 열린 문학 학술회의에서 발표된 내용에는 이미 미술, 영화, 음악이 포함되어 있었기 때문에 문학에 대하여 연구하면서도 문학작품에 나오는 문자에만 머물지 않는 풍토를 우리는 충분히 읽을 수 있었다. 1990년 리옹에서 열린 국제 학술회의는 “문학에서의 살인”이라는 제목이었지만, 문학과 관련이 없어 보이는 심리학자와 법학자가 발표를 했고 많은 유용한 정보를 담고 있던 내용은 문학에 새로운 지평을 열 수 있는 신선한 시각을 키워줄 것이 분명했다. 실은 미셸 레몽이 발표한 『소설의 위기』라는 책은 이미 1985년에 출간되었지만, 우리는 옆도 돌아보지 않고 주로 소설을 전통적인 방법으로 연구하고 4-5년 후에 학위를 마쳤다. 하지만 당시 프랑스의 문과대학 불문과의 분위기는 문자에만 쏠려있는 연구자들에게 더 넓은 지평을 열 수 있는 기회와 자극을 주기에 충분했었다. 지금에 와서 생각해 보면 그렇게 좋은 환경에서 우리가 왜 그토록 고집스럽게 문자에만 엮매일 수밖에 없었는지 이해할 수 있을 것 같다. 이는 현대문학이 취한 태도에서 연유한 것이다. 로버트 리처드슨에 의하면 “르네상스 문학 연구는 신학, 철학, 교육, 과학, 역사, 전기, 저널리즘, 관습, 도덕, 향해에 대한 저작들도 포함”되어 있었지만, 현대문학으로 오면 그 범위가 급격히 축소되어 “20세기 문학 연구만은 시, 희곡, 소설에 한정되고”, 게다가 대학 등에서 연극학과가 개설되면서 “시와 소설에만 한정”시키는 결과를 초래했다는 것이다.<sup>24)</sup> 결국은 자신들의 영역을 몇 장르에, 그리고 고급 문학과 저급문학을 구분하면서, 복잡하고 어려워져서 일반사람이 접근하기 어려운 문학과 유난히 감수성을 강조하는 문학만을 자신들의 연구 영역으로 제한하여 자신들을 섬세하고 위엄 있는 전문가로 특화시켰던 것이다. 요즘은 일상의 일이 된 쓴다는 행위를 옛생각에 젖어 “오랫동안 엘리트들과 권력의 독점물”<sup>25)</sup>이었던 시대로 거슬러 올라가고 싶었던 것은 아니었을까 반성해야 한다. 문학, 고급 문학의 순수함, 수준을 논하며 다른 저급한 문자와 차별을 두려고 했던 20세기의 문학전문가들은 이런 특권을 놓지 않으려고 발버둥을 쳤던 것이 분명하다. 우리는 자신도 모르는 사이에

24) 『영화와 문학』, op. cit., 22쪽.

25) Roger Chartier, “L'écriture est toujours un pouvoir”, *L'Histoire*, octobre-décembre 2005, p.77.

이 같은 감옥에 스스로를 가두는 우를 범했다. 그러나 이런 폐쇄적인 태도는 오히려 자신들만 고립되는 불행을 낳았다. 높은 벽이란 외적의 침입으로부터는 자신들을 보호하는 순기능이 있지만 다른 영역과의 교류를 방해하는 장애물이 될 수도 있다는 것을 명심해야 한다. 이는 서양철학의 종주국이었던 독일이 1950년대 이후 프랑스에게 그 헤게모니를 빼앗기는 과정에서도 관찰된다.<sup>26)</sup> 이런 폐쇄성은 학문의 발전에 부정적으로 작용할 것이다. 문자만을 신봉하는 사람들은 지금도 그림이 섞인 책은 아동을 상대로 한다거나, 질이 떨어지는 서적이라는 편견을 가지고 있다. 문자만이 고급 상상력을 발동시킬 수 있다는 문자만능주의, 텔레비전보다는 라디오가 상상력을 더 발동시킨다는 얘기도 같은 맥락의 표현이다. 장 폴 사르트르에게도 영화란 “진지한 인간의 모습을 추하게 만드는 부녀자들의 놀이”에 불과했다.<sup>27)</sup> 문자에 익숙한 세대에게는 영상이 그저 가볍기만 하고 깊이가 없어보일지 모르지만 이런 걱정은 기성세대만의 눈으로 본 착각일지도 모른다. “영상이란 단순한 사실이었던 적이 없다.”<sup>28)</sup> 실은 기성세대의 미디어와 신세대의 그것이 차이가 나는 데서 오는 오해의 문제가 아닐까 생각해 봐야 한다. “문자와 영상 사이의 긴 경쟁의 역사는 오늘날에 와서 그저 증폭된 것 뿐 전혀 새로운 얘기가 아니”<sup>29)</sup>기 때문이다. 자신의 눈으로 보는 것보다 확실한 것이 또 어디 있을까? 아무리 많은 말과 글이 있더라도 직접 보는 것에 우선할 수는 없다.<sup>30)</sup> 물론 참회의 눈물에도 거짓이 가득한 세상이다. 실제로 개나 박쥐보다 인간이 보는 감각에 더 신뢰감을 갖는다는 것이 현대 과학으로 밝혀졌지만, 철학이 태어나면서부

26) 독일 철학은 전공자들끼리도 잘 알아들을 수 없을 정도로 어렵고 복잡한 방향으로 나아갔기 때문에 대중들의 호응을 저버린 결과이다. 독일 대학의 아카데미즘은 확고하다. 대학 이외의 비평 등은 인정하지 않는 풍토이다. 이는 프랑스의 경우와 상반된다. 프랑스 철학자들은 대중들과 호흡을 같이 할 수 있는 베스트셀러를 내면서 대중들과 같이 발전한다. 요즘 거론되는 프랑스의 필로카페가 좋은 예이다.

27) Emmanuelle Toulet, 『영화의 탄생』, 시공사, 1쪽.

28) Jacques Rancière, *Le Destin des images*, La fabrique, 2003, p.14.

29) Nicolas Journet, “Editorial”, *Sciences Humaines*, décembre 2003 - janvier-février 2004, p.3.

30) 크리스티안 엘뤼아르, 『켈트족, 고대 유럽의 정복자』, 시공사, 14쪽. “잘 알려진 고문서들이 있기는 했지만 명백한 고고학적 증거에 우선할 수는 없었다”



터 인간은 “보는 세계”에 대한 의심을 시작했다. 플라톤에게도 겉으로 드러난 세계는 “착각의 세계(un monde d'illusions)”<sup>31)</sup>인 것이다. 그는 “겉모습의 힘은 우리를 해매게 만들고 혼란에 빠뜨린다”<sup>32)</sup>고 말했다. 그렇지만 플라톤은 보이지 않는 세계에 대해서도 의심의 눈초리를 늦추지 않았던 철학자다. “신화란 끔찍한 이야기들뿐이고 정신에 해로운 모델만 보여준다.”<sup>33)</sup> 어떻든 과거로 거슬러 올라가면서 잘 관찰하면 옛날부터 영상과 문자가 서로 협력하는 모습으로 나타났다는 것이다. 고대 이집트의 피라미드에서 나온 『사자의 서』와 같은 고대 글들은 그림과 함께 등장한다. 11세기의 작품으로 프랑스의 바외 타피스트리가 유명하다. 정복왕 기욤의 잉글랜드 침공을 70여개의 장면으로 나누어 수놓고 있다. 처음부터 그림과 함께 라틴어로 설명이 수놓아져 있다. 중세의 고급 서적에도 다양한 색깔로 많은 삽화가 실려 있다. 구텐베르크가 성경을 찍어낼 당시에도 옆에 삽화가 들어가는 것이 최고의 책이었다. 가능하기만 하다면 영화 해리포터에 나오는 동영상 신문도 나쁘지 않을 것이다. 중세시대의 그림이란 글을 모르는 백성들에게 의미를 전달하는 수단이기도 했던 것이다. 교회의 성화가 좋은 예가 된다. 예수가 어떻게 십자가에 못 박혀 희생되었는지를 줄거리를 따라 서사적으로 묘사했다. 문맹인 신자들을 교육하는 일종의 소통의 방편이었던 것이다. 이렇게 영상은 이주 옛날부터 커뮤니케이션의 한 방법으로 널리 사용되었다. 18세기에 늘어나던 신문들에서도 본문과 삽화가 동시에 인쇄될 수 있느냐는 것이 관건이었다. 1830년대 초부터 텍스트와 연합된 영상의 발전이 더욱 활발했다. 이는 낭만주의자들이 각 분야, 즉 예술들 사이의 벽을 허물고 유기적인 결합을 원했기 때문이며, 당시 석판화와 목판화를 통한 복제기술이 점점 발전했기 때문이기도 하다. 매년 콜럼비아 대학에서 시상하는 푸리처상은 언론인과 예술인들을 뽑는다. 헝가리 출신의 노숙자에서 독자 기고를 계기로 정식 기자가 되어 뉴욕의 1만부짜리

31) Nicolas Journet, “Vérité et illusion de l'image”, *Sciences Humaines*, décembre 2003-janvier-février 2004, p.6.

32) 스투어트 맥크리디, 『시간의 발견』, humanist, 11쪽

33) 프랑수아즈 프롱티시 뒤크루아, 『그리스 로마신화』, 창해, 20쪽.

쓰러져 가는 신문사 “뉴욕월드”를 구입한지 1년 만에 100만부 판매의 신화를 이루어낸 조셉 퓨리처도 바로 사진을 적시적소에 배치하는 새로운 방법, 즉 당시의 독자들에게 영상으로 직접 다가가는 새로운 문법으로 그런 어마어마한 신화를 이루었다는 평가다. 사실상 문자만이 행세하던 시대는 19세기에 이미 끝난 것일지도 모른다. 언어는 “살아있는 유기체처럼” “잉태, 성장, 소멸, 화석화” 단계를 거친다.<sup>34)</sup> 그래서 지구상의 많은 언어가 사라졌는데, 예를 들어 아일랜드어의 경우 19세기만 하더라도 국민의 과반수가 제 1언어로 사용했지만 지금은 국민의 단 2퍼센트만 사용한다고 한다.<sup>35)</sup> 실제로 이천년 이상 생명을 유지한 언어는 10개도 되지 않는다.<sup>36)</sup> 그렇다고 해서 인간이 소통을 하지 않는다는 뜻은 아니다. 여기서 우리는 표현하는 방식이 변화한다는 사실을 강조하고 싶은 것이다. 인간은 처음부터 구어든 표정, 몸짓언어든 모든 방법을 동원하여 자신을 표현했다. 말을 하면서 유난히 손을 많이 움직이거나 과장된 몸동작을 섞는 문화가 있으며 그렇지 않은 문화도 있는 것이다. 언어학에서도 과거의 “언표<sup>énoncé</sup>” 연구로부터 “언술행위<sup>énonciation</sup>” 연구로 방향을 바꾼 지 오래다. 게다가 “언어적 기호<sup>verbal</sup>”만 연구하는 것이 아니라, “언어 주변적 기호<sup>paraverbal</sup>”, “비언어적 기호<sup>non-verbal</sup>” 모두를 연구하는 추세다. 상대방의 말을 완벽하게 이해하기 위해서는 늘어놓은 단어와 문장 이외에도 수많은 주변상황을 알아야 한다. 예를 들어 화자의 표정이라든지 억양이나 말하는 순서나 말의 빠르기, 제스처 등은 물론이고 화자의 심리상태, 그 대화가 이루어지는 문화권의 특징 등을 모두 알아야 한다. 요즘 “영상언어”라는 말이 자주 쓰이고 있으며 영상도 하나의 표현방식일 뿐 전혀 새로운 것이 아니라는 것을 인정해야 할 때가 온 것 같다. 문자만을 고집하는 사람은 혹 자신만의 고유한 영역이 침범당할까 하는 두려운 생각에 자신의 내부에 자신을 꽂꽂 묶어두는 것은 아닌지 자문해 봐야 한다. 물론 영상언어에 관해서 서로 의견을 교환하기 위해서는 대부분 언어적 기호로 설명할 수밖에 없으니

34) Roland Breton, 『언어의 다양한 풍경』, 시공사, 81쪽.

35) 참고 Ibid., 85-86쪽.

36) 이집트어, 산스크리트어, 중국어, 히브리어, 그리스어, 이란어, 라틴어, 타밀어.

우리가 사용하는 말이 모든 표현의 꼭대기에 있는 것은 변함이 없어 보인다. 자크 데리다의 말대로 인간이 커뮤니케이션을 할 때 “언어의 한계를 넘어서는 그 무엇을 말할 수도, 사유할 수도 없기” 때문일 것이다.<sup>37)</sup> 그래서 언어가 불완전한 것임에도 불구하고 언어로 표현하는 수밖에 다른 도리가 없다. 사실은 아날로그와 디지털은 대립관계가 아니고 상호보완적인 관계일지 모른다. 디지털은 과정일 뿐 결과물은 아날로그이기 때문에 운명적으로 서로 협력해야 하는 것처럼 말, 문자 이외에도 상대방에게 표현할 수 있는 여러 가지 가능성이 생겼으니 적극적으로 활용하는 것은 당연하다.

1865년 루이스 캐럴<sup>38)</sup>이 출판한 『이상한 나라의 알리스』의 1장에 나오는 에피소드가 디지털 세대가 일컬어지는 영상세대를 이해하는 데 도움이 된다. 알리스는 언니 옆에 앉아 아무것도 하지 않는 것이 무료해지자 언니가 읽고 있는 글씨가 빼곡한 책을 힐끔 쳐다보면서 이렇게 생각한다. “그림도 대화도 없는 책이 무슨 소용이람 what is the use of a book [...] without pictures or conversations.”<sup>39)</sup> 불역 판에서는 “à quoi bon un livre sans images ni dialogues”<sup>40)</sup>으로 되어 있다. 알리스는 대화하는 내용을 좋아하는 것이며, 위에서 언급한 언어학의 언표(énoncé)가 아닌 언술행위(énonciation)를 선호한다는 뜻이다. 단순히 기록된 건조한 언어가 아니라 “현재 너와 내”가 직접 개입된 내용에 관심이 가는 것은 어찌 보면 당연한 일일 것이다. 즉 지금과는 아

37) 에릭 매슈스, 『20세기 프랑스 철학』, 동문선, 263쪽.

38) “루이스 캐럴에게 사진은 단순한 심심풀이가 아니라 진정한 열정의 대상이었다.” Quentin Pajac, 『사진, 진정한 그림자의 예술』, 시공사, 108쪽

39) Lewis Carroll, *Alice's adventures in wonderland*, A. Knopf, Inc, 1984, pp.2-3. 여기에서 영어의 picture와 프랑스어의 image는 그 의미가 다를 수 있지만, 둘 다 “그림”으로 번역하면 좋다.

40) Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles*, Le Livre de Poche, 1980, p.11. 우리 논문에서 사용한 “영상”이란 불어의 image를 직역한 것이다. 이 단어의 뜻에는 많은 내용이 담겨있다. 거울 따위에 비친 “상reflet(影像)”이라는 뜻이며, 사진, 텔레비전 따위의 “映像”을, 또 일반적인 그림, “재현 représentation” 더 나아가서 우리말의 “이미지 image(평판)” 등을 모두 나타낸다. 이 에피소드에서는 그림이라 번역하는 것이 좋다.

무런 관계가 없는 옛날이야기나 타인의 얘기가 아닌 현재와 관련된 그리고 나와 관련된 이야기에 관심이 있다는 것이다. 만약 과거의 이야기가 과거에 머물기만 한다면 무슨 재미가 있을까 생각해 본다. 문학이 문자 안에 갇혀 책속에서만 머문다면 무슨 흥미가 있겠는가? 우리의 생활과 최소한 우리의 상상력과 함께 작용할 때 비로소 그 가치를 발하는 것이다. 그러므로 디지털 세대의 관심을 끌기 위해서는 되도록 “설화체”를 “대화체”로 바꾸는 방법을 찾아야 할지도 모른다. 알리스의 “그림이 없는 책이 무슨 소용이람?”에서 보듯이 요즘 아이들은 문자보다는 영상에 관심이 많을 뿐 아니라 이미 문자보다도 영상에 더 익숙해 있기 때문에 영상물을 더 빨리 이해한다. 이 대목에서 문학의 최종목표가 무엇이었는지를 곰곰이 생각해 보아야 할 것이다. 호메로스, 셰익스피어, 조이스, 헤밍웨이에 이르기까지 적용되는 문학의 정의, 나아가서 모든 위대한 시인의 업적이다. 문학은 “말로써 이미지를 전달하는 것”, “뇌 속에 있는 스크린에다가 움직이는 사물과 사건을 투사하는 것”<sup>41)</sup>이다. 줄리앙 그린은 정신세계와 결부된 사항까지 “시각적인 영상의 형태로 직접” 독자들에게 제시하기 때문에 우수한 작가라고 평가 받는다.<sup>42)</sup> 실제로 피터 호이 같은 비평가는 줄리앙 그린의 모든 작품은 “이미지를 찾는 과정”이라고 말하고 있다.<sup>43)</sup> 그린은 어린 시절 작가가 되려고 노력하기 전에 화가가 꿈이었다. 실제로 습작도 많이 있으며, 자신이 발표한 소설들에 나오는 등장인물을 직접 그리기도 했다. 어린 시절 어느날 아버지와 함께 기성 화가의 집에 방문해서 완성된 그림을 보고는 자신의 꿈을 접는다. 그린은 능력의 한계를 느꼈기 때문에 그림으로 그리는 대신에 문자를 사용하는 문학으로 꿈을 바꿔서 문자를 통해서 보여주려고 한 것뿐이다. 헨리 제임스는 자신의 목적을 “독자에게 모든 것을 보여주고, 설명을 피하고, 작가가 자신의 서사에 나서서 끼어드는 것을 피하는”<sup>44)</sup> 것, 즉 독자가 모든 것을 보고, 작가의 말을 듣지 않

41) 『영화와 문학』, op.cit., 20쪽.

42) Peter C. Hoy, “Images crépusculaires et images éidétiques chez Julien Green”, *Revue des lettres modernes*, No 130-131, 1966, p.57.

43) Ibid., p.38.

고, 작가의 존재를 전혀 느낄 수 없는 이야기를 꾸며나가는 것이었다. 콘래드는 “나의 목적은 독자들에게 하여금 보게 하는 것”<sup>45)</sup>이라고 말하고 있다. 이것은 또한 이상적인 영화의 정의와 직접 닿아있다. 사진작가 출신의 영화감독 아네스 바르다는 “소설을 쓰듯이 영화를 만들고 싶다”<sup>46)</sup>고 고백한다. 마르그리트 뒤라스와 작업을 같이 한 알랭 레네는 <히로시마 내사랑>에 대해 이렇게 말한다. “이미지가 텍스트의 대위법 역할을 할 수 있는 일종의 시를 쓰려고 했다.”<sup>47)</sup> 실제로 영화 구성에서 가장 중요한 원리인 몽타주의 공인된 발견자이며, 영화를 “단순한 스펙터클”에서 “사상의 새로운 매체”로 승격시킨<sup>48)</sup> 그리피스는 “동시 진행 액션의 기법을 통해 몽타주에 도달했으며, 이런 아이디어를 얻게 된 것이 바로 디킨스에 의해서 였다”라고 고백하고 있다.<sup>49)</sup> 찰스 디킨스의 소설이 초기 영화에 미친 영향은 널리 알려진 사실이며, 에이젠슈타인은 “영화가 자립적이고 자족적이며 완전히 독립적인 예술이라는 생각을 비웃는다.”<sup>50)</sup> 문학과 영화가 사용하는 매체와 수단이 다른 것은 인정하더라도 문학을 독자의 마음에 이미지와 소리를 창조하는 데 집중하는 서사예술로 본다면 영화도 명백히 문학성을 띠는 것으로 볼 수 있다. 영화의 초기시절에 사실주의에 근거했던 고품이나 뼈대와는 다르게 자신의 “유일한 관심”은 “관객들이 꿈꾸게 하는 것”<sup>51)</sup>이라며 영화에서의 각종 특수 효과를 연구하던 멜리에스는 상상력과 직접 닿아있다. 출발점에서 보면 문학이나 영화는 크게 다르

44) 『영화와 문학』, op.cit., 30쪽

45) Ibid., 30-31쪽.

46) Ibid., 24쪽. 프랑스의 대배우 Philippe Noiret를 발탁한 장본인으로 알려져 있다. 참조 Jean-Pierre Jeancolas, *Histoire du cinéma français*, Nathan, p.74.

47) 『영화와 문학』, op.cit., 24쪽. 뒤라스와 레네의 협동작업은 그저 원작자와 감독의 관계를 초월한 문자 그대로의 협동작업으로 알려져 있다. 영화를 처음부터 끝까지 같이 만들어 나갔다. 이 경우 서로의 소통은 거의 말이나 문자로 이루어졌던 것이다. 말이나 문자의 위치는 의심의 여지없이 확고부동하다.

48) Dominique Auzel, *Le Cinéma*, Les Essentiels Milan, p.14.

49) 『영화와 문학』, op.cit., 28쪽.

50) Ibid., 18쪽.

51) Eric Libio, *Le Cinéma*, Hachette, p.15.

지 않다. 특히 초기 영화시절에 영화는 미술과 같이 상상력을 발동시켰다. 모든 영상이 상상력을 없애는 것이 아니라 저질의 영상이 상상력을 없애는 것이다. 물론 요즘은 영상이 너무 흔하고, 게다가 우리는 저질의 영상에 포위되어 있다는 느낌을 받을 때도 있지만, 영상 자체를 거부하는 행동은 옳지 않다. 사실은 저질의 문학도 상상력을 말살시키기는 마찬가지다. 문자로 된 책에도 그 목적이 다양하다. 전화번호부처럼 정보만 주는 책으로부터 고차원적인 철학을 담고 있는 서적, 흔히 말하는 삼류소설은 너무도 빠른 메커니즘으로 우리의 시간을 빼앗고 우리를 실망시킨다. 과연 토마스 만의 출판된 일기를 문학에 넣을 수 있을지 의문이다. 줄리앙 그린의 출판된 일기는 대단한 문학으로 평가되고 있지만 토마스 만의 그것은 일상의 반복일 뿐 일종의 비망록의 수준을 넘지 못하고 있다. 이렇게 같은 장르에도 다양한 층위가 있을 수 있다는 얘기다. 그렇다면 우리가 흔히 말하는 우수한 작품이란 무엇일까?

### III

문학에서의 “우수한 작품”이란 글자에만 매이지 않고 풍부한 내용을 지닌, 그래서 독자가 행간을 읽고 문자 너머까지 상상하고 그 이상의 가치를 추구하는, 그것으로 감동을 받을 수 있는 작품을 가리킨다. 데리다는 “언어의 한계에 도전하는 문학작품”이라는 표현으로 문학의 또 다른 가능성을 관찰하고 있다.<sup>52)</sup> 말하자면 단어를 사용하여 구체적인 표현으로 묘사할 수는 없지만 무엇인가 움직이게 만드는, 즉 듣는 사람의 내부에서 작용하게 만드는 언어의 미술적 능력을 말한 것이다.<sup>53)</sup> 이는 인문학의 글 읽기와도 관계가 있다. 클리포드 기어츠의 “두꺼운 묘사(thick description)”가 적용된 서적, 그것을 읽고 소화하기 위해 우리는 “두껍게 읽기”<sup>54)</sup>를 실행해야 하는데, 이는 문자에만 관련된

52) 『20세기 프랑스 철학』, op. cit., 263쪽.

53) 참조, 김남연, 「절제의 미학 : 줄리앙 그린」, 『불어불문학 연구』, 제 47집, 2001년 가을, 27쪽.

54) 조한욱, 『문화로 보면 역사가 달라진다』, 책세상, 12-13쪽. “두껍게 읽기란 자연과

것이 아니라 영상에서도 적용할 수 있다는 것이 우리의 주장이다. 문자만이 상상력을 발동시킬 수 있다고 주장하는 사람들의 논리는 빈약하기 이를 데 없다. 왜 영상은 상상력을 저해할까라는 질문에, 다 보여주니까 상상의 여지가 없다는 것인데 영상에도 여러 가지 부류가 있다는 사실을 간과해서는 안된다. 미술에서 인상주의가 작가주의를 끌어냈듯이, “작가주의 영화의 승리”를 이끌어낸 누벨바그 감독들은 “영화감독이 이제 작가와 동등하게 여겨지는” 계기를 마련하였다.<sup>55)</sup> 그 누벨바그의 특징을 한 몸에 받고 있는 장 뤽 고다르의 1961년 작 <여자는 여자다>에서는 “이미지와 소리의 수사학을 근본부터 뒤 흔든다.”<sup>56)</sup> 말과 영상이 맞지 않도록 고안되고, 음악은 오히려 빨리 나오며 영상이 나오기 전에 이미 해설이 나오는 등 고전적인 영화기법을 거의 전면적으로 탈피하고 있다. 그리고 영상이 가질 수 있는 최고의 덕목이 앙드레 바쟁의 말처럼 “완벽한 사실주의”에 그치는 것은 아니라는 것도 알아야 한다.<sup>57)</sup> 현실을 그대로 묘사하기 위해 태어난 것이 사진술이지만, 막상 그 사진이 예술의 경지에 이르게 되면 내용은 달라진다. “사진예술이란 걸모습 너머에 있는 억제된, 묻혀있는, 감춰진 진실을 찾으러 가는 데 있다.”<sup>58)</sup> 이는 문자 너머에 있는 그 무엇을 찾는 작업과 흡사한 대단한 노력이 영상을 판독할 때도 필요하다는 반증이다. 초상사진의 경우 사진사의 마음자세에 따라 모델의 이미지가 달라진다는 얘기는 진실인 듯하다. 단지 기계적인 것이 아닌 인간의 감정이 실린 사진이라면 그 예술성에 한번 기대해볼만 할 것이다. 옛날에는 그 방법이 없어서 하지 못했던 직접 영상으로 보여주기에 대해 너무 거부반응을 일으킬 하등의 이유가 없다. 한번 보여주면 끝나는 것을 굳이 말로 표현하고 묘사하고 덧붙이고 하는 것이 요즘 아이들에게는 너무 비효율적으로 비춰진다. 발자크의 소설 『고리오 영감』의 도입부에서 보케르 하숙집에 대한 묘사

---

학과 대비되는 인문과학에서의 글 읽기에 전제가 되는 방법”이다.

55) Jacques Pécheur, *Le Cinéma français Aujourd'hui*, Hachette, p.8.

56) 뱅상 피넬, 『프랑스 영화』, 창해, 29쪽.

57) 『영화의 탄생』, op. cit., 42쪽.

58) Frédéric Ripoll, *La Photographie*, Les Essentiels Milan, p.9. 이는 롤랑 바르트의 “허구 영상image-fiction”을 떠올리게 한다.

가 상당히 오래 진행되는데,<sup>59)</sup> 먼 곳에서 시작하여 가까운 곳으로 시선이 움직이는 방법을 사용했다. 처음에는 파리 전체를, 다음으로는 하숙집이 있는 거리를, 그리고 건물의 앞면과 건물 자체의 외관과 건물의 뒷면을 묘사하고 건물의 내부로 들어간다. 이는 “영화용어로 하면 익스트림 롱 쇼트에서 롱 쇼트를 거쳐 미디엄 쇼트와 클로즈업에 이르는 식이다.”<sup>60)</sup> 대개 이런 장면은 많은 영화에서 판에 박힌 듯 관객을 영화의 장면으로 불러들일 때 흔히 사용되며 그 시간은 30초를 넘지 않는다. 요즘 아이들이 드라마가 진행되는 배경을 알기 위해서 책에 나오는 그 묘사를 따라가면서 계속 흥미를 느끼기를 바라는 것은 무리한 생각이다. 시대는 변했고 매체는 발전했다. 물론 디지털 시대에도 워드프로세서를 거부하고 펜을 고집하는 사람이 있을 수는 있다. 펜으로 종이에 쓰는 것과 워드프로세서로 화면에 타자를 치는 것은 분명히 다르다. 그러나 자신의 글을 출판하기 위해서는 누군가가 텍스트 파일로 만드는 수고를 담당해야한다는 것을 알아야 한다. 현재의 메커니즘에서는 디지털로 변환시키는 과정을 생략할 수 없는 것이다. 물론 우리는 여기서 모든 것을 영상으로 표현할 수 있다고 주장하는 것은 절대 아니다. 어떤 내용을 효과적으로 전달하기 위해서는 영상으로 보여주는 것이 유리할 때가 있고, 말과 글로 설명하고 묘사하는 것이 더 나은 경우가 따로 있다. 그리고 우리가 원하는 그렇지 않든 이제 영상에 더 익숙한 세대들과의 소통을 위해서라도 그들의 문화적 감성의 변화에 적응하여, 문자와 영상을 대립관계가 아닌 상호 보완적 관계로 바라보고 발전시켜야 할 것이다. 새로운 해독 능력이 종래의 해독 능력의 부정이기보다는, 그 개념 자체의 확장, 혹은 확대라는 사실이 점점 분명해진다. 결국 영상에서도 두껍게 읽기, 두껍게 보기를 유도한다면 많은 영상자료를 바라보는 시각을 넓게 하고 그것에 대해 토론하는 과정에서 깊은 사고를 유도하는 이중의 효과를 볼 수도 있을 것이다. 어차피 장 퓌크 고다르의 말처럼 “단어와 영상이 서로 보완하여 완성되며, 효과적으로 기능하기 위해서는 서로를 필

59) 실제로 사람들이 만나고 서로 소통이 일어나는 것은 30쪽에나 가서는이다. 30쪽은 장소와 등장인물들의 묘사에 사용하고 있다. 참고, Balzac, *Le Père Goriot*, Garnier, pp.5-30.

60) 송지연, “『고리오 영감』의 전지적 서술자”, 『프랑스 문학의 풍경』, 월인, 123쪽.



으로 한다.”<sup>61)</sup> 그리스 최초의 기록이라 알려진 호메로스의 『일리아드』를 읽고 트로이를 발굴한 슐레만의 이야기는 흥미롭다. 막상 그 책의 저자는 장님이라 알려져 있으며, 작가는 기원전 1000년 이후의 사람이다. 그는 구전되어 내려오는 수 백 년, 수 천 년 전의 이야기를 문자로 정리한 것이다.<sup>62)</sup> 앞도 못 보는 장님이 그저 전해들은 얘기를 기록한 것을 슐레만은 완벽하게 신뢰했던 것이다. 슐레만의 잘못된란 “가장 오래된 그리스 문학”<sup>63)</sup>을, 말하자면 허구를 “역사적 사실을 다루고 있다고 믿었”<sup>64)</sup>다는 것이다. 역사가인 헤로도투스나 투기디데스를 호메로스와 차별하는 한 가지 이유란 진실과 허구에 있다.<sup>65)</sup> 자신의 청소년기의 꿈이 『일리아드』나 『오디세이』에 등장하는 인물들의 발자취를 따라 걸어보는 것이었으며, 나이가 들도록 그 꿈을 버리지 않았고 실제로 어느날 그것을 시도했으며 결과적으로 문자 속에 숨어있던 트로이를 발견하기에 이른다. 문자가 현실로 드러나는 흥분의 순간이었을 것이다. 그런데 슐레만이 어린시절 “트로이의 폐허를 발굴하려는 야심을 불어넣은 것은 화염에 싸인 도시 광경”<sup>66)</sup> 즉 하나의 영상이었다고 주장하는 사람도 있다. 한 그림에서 화염에 싸인 트로이의 광경이 눈앞에 펼쳐져 있다. 슐레만은 저 목마가 있는 도시는 분명히 존재했을 것이라고 생각했다는 것이다.

## 참고문헌

André-Salvini(Béatrice), *Ecritures*, Flammarion.

61) Martine Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Nathan, p.101.

62) 참고 에디스 해밀턴, 『그리스 로마신화』, 현대 지성사, 13, 23쪽.

63) Ibid., 13쪽.

64) Hervé Duchêne, 『트로이, 프리아모스의 보물』, 시공사, 15쪽

65) 참고 프랑수아즈 프롱티시 뒤크루아, 『신화』, 창해, 22-25쪽.

66) 『트로이, 프리아모스의 보물』, op. cit., 14쪽. 그러나 실제로는 『일리아드』가 아니라 베르길리우스의 『아이네이스』에 나오는 장면이었다고 한다. 이렇게 모든 것이 우연의 일치처럼 되어 그런 어마어마한 결과를 갖게 된 것은 거의 역사의 아이러니가 아닐까 생각 될 정도이다.

- Auzel(Dominique), *Le Cinéma*, Les Essentiels Milan.
- Balzac, *Le Père Goriot*, Garnier.
- Blasselle(Bruno), 『책의 역사, 문자에서 텍스트로』, 시공사.
- Breton(Roland), 『언어의 다양한 풍경』, 시공사.
- Carroll(Lewis), *Alice's adventures in wonderland*, A. Knopf, Inc, 1984.
- Chartier(Roger), “L'écriture est toujours un pouvoir”, *L'Histoire*, octobre-décembre, pp.77-84, 2005.
- De Singly(François), “Les étudiants lisent encore”, *Sciences humaines*, pp.28-33, juin 2005.
- Duchêne(Hervé), 『트로이, 프리아모스의 보물』, 시공사.
- Fournier(Martine), Enquête sur la lecture, au-delà des idées reçues, *Sciences Humaines*, p.25, juin 2005.
- Gibert(Pierre), 『성경, 세계 최고의 베스트 셀러』, 시공사.
- Green(Julien), *Frère François*, Seuil.
- Hoy(Peter C.), “Images crépusculaires et images éidétiques chez Julien Green”, *Revue des lettres modernes*, No 130-131, pp.33-73, 1966.
- Jeancolas(Jean-Pierre), *Histoire du cinéma français*, Nathan.
- Joly(Martine), *Introduction à l'analyse de l'image*, Nathan.
- Journet(Nicolas), “Editorial”, *Sciences Humaines*, p.3, décembre 2003-janvier-février 2004.
- Journet(Nicolas), “Vérité et illusion de l'image”, *Sciences Humaines*, pp.6-8, décembre 2003-janvier-février 2004.
- Libio(Eric), *Le Cinéma*, Hachette.
- Nikel(Séverine), “Ecriture façonne notre pensée”, *L'Histoire*, No 29, pp.10-11, octobre-décembre 2005.
- Pajac(Quentin), 『사진, 진정한 그림자의 예술』, 시공사.
- Pécheur(Jacques), *Le Cinéma français Aujourd'hui*, Hachette.
- Rancière(Jacques), *Le Destin des images*, La fabrique, p.14, 2003.
- Ripoll(Frédéric), *La Photographie*, Les Essentiels Milan.
- Thomas(Herbert), 『인류의 기원』, 시공사.
- Toulet(Emmanuelle), 『영화의 탄생』, 시공사.
- 김남연, 「절제의 미학 : 줄리앙 그린」, 『불어불문학 연구』 제47집, 25-45쪽, 2001년 가을.
- 뒤크루아(프랑수아즈 프롱티시), 『신화』, 창해.

리처드슨(로버트), 『영화와 문학』, 동문선.  
매슈스(에릭), 『20세기 프랑스 철학』, 동문선.  
매크리디(스튜어트), 『시간의 발견』, humanist.  
송지연, 『『고리오 영감』의 전지적 서술자?』, 『프랑스 문학의 풍경』, 월인, 119-135쪽.  
엘뤼아르(크리스티안), 『켈트족, 고대 유럽의 정복자』, 시공사.  
조한욱, 『문화로 보면 역사가 달라진다』, 책세상.  
피넬(뱅상), 『프랑스 영화』, 창해.  
해밀턴(에디스), 『그리스 로마신화』, 현대 지성사.

[Abstract]

### The Letter and the Image

Nam-Youn Kim · Hak-Ro Yoon  
(Kangwon National University)

The paper brings to question how image as a medium is becoming a replacement for traditional letters in the modern culture. Reflection the importance of image in the context of modern society with the changes in the values of communication. The importance of letters in its traditional format as a book that signified not only the method of communication but also power for those who governed during the days of illiteracy in the past has changed, in the beginning with the development of printing and today with movies etc. that supply endless images instead of words as a means of communication. The images are the next generation in the method of communication and can be noted from the earliest civilizations such as Egypt where the method of communication was not words but drawings that depicted specific significations. The use of images for communication purposes in light of this fact suggests that images was being used before words in societies and its communicative

values greater than that of words.

keywords: image, letter, book, literature, communication

접 수 일 : 2006년 10월 30일

심사기간 : 2006년 11월 1일-11월 20일

재 심 사 : 2006년 11월 27일

게재결정 : 2006년 12월 4일 (편집위원회)