

소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 대한 연구

-서사학을 중심으로-

황민선 (김포대학교)

차 례

1. 서론
2. 매체의 서사성
3. 매체 통합적인 서사학
4. 동영상 매체 전이시 표현의 형식 변화
5. 동영상 매체 전이시 이야기의 변형
6. 결론

1. 서론

현대적 모습을 갖춘 동영상 중 극영화의 실질적인 출발점으로 인정되는 D·W 그리피스 감독은 자신이 영화적 표현양식의 많은 부분을 출판물 특히 소설에서 빌어 왔음을 공공연하게 인정하고 기록해 왔다.

그리피스가 소설에서 모티브를 얻어 동영상의 클로즈업(close-up) 기법을 창안하였듯이 동영상은 초기부터 소설적 기법과 양식을 적극적으로 수용했다.

소설과 동영상인 영화, 두 장르의 관계를 이처럼 긴밀해지게 만든 것은 영상에 사운드가 들어가면서부터이다. 즉 무성이었던 영상이 유성으로 바뀌면서부터라 할 수 있다. 사운드의 유입으로 인해 동영상에 이야기 전달 기능이 추가되면서 관객의 수준이 높아졌고, 더욱 적극적인 방식으로 소설의 서사적 내용과 양식을 수용하기 시작했다. 가장 직접적이고 대표적인 형태가 소설의 동영상화라 할 수 있다.

우리나라의 경우, 1970년대를 넘어서면서 소설의 동영상화는 더욱 활발하게 이루어졌으며, 1990년대 이후에는 하나의 보편적 현상으로 자리잡게 된다. 이와 같은 사실은 영화진흥공사가 1996년에 발행한 자료집 『한국 영화 70년, 대표작 200선』에서도 그대로 나타난다. 영화진흥공사가 발행한 자료집에 따르면 지난 70년 간의 한국영화 역사를 통해 좋은 영화로 선정된 200편의 작품 중 128편(68%)이 소설을 비롯한 문학작품을 동영상으로 매체 전이한 작품으로 나타났다.

2. 매체의 서사성

소설과 소설을 매체전이한 동영상은 모두 어떠한 이야기를 담고 있고, 그것을 수용자인 독자나 관객에게 전달하는 형식을 취한다는 특징이 있다. 즉 두 장르는 특정 작가의 창조력에 의해 만들어진 허구적 서사물로서 이야기를 전개해 나간다[1].

소설과 소설을 영상화한 동영상은 표현 매체를 달리하지만 이야기 즉 서사를 지니고 있다는 단순하지만 큰 공통점을 지니고 있다. 그럼 과연 서사성을 지니고 있다는 것은 과연 무엇인가?

이 물음에 대한 답으로는 G. 프린스의 말을 인용할 수 있다. G. 프린스는 “시간 t에 사건이 하나 일어나고, t 이후의 t1에 또 하나의 사건이 일어나는데 그것이 서로 모순되지 않는 사건의 표현이면, 서사의 ‘최소한’ 그리고 ‘충분한’ 요건을 구비한 것으로 간주되어도 무방한 것이며 그러한 서사는 ‘서사성’을 가진다”고 하였다.

이렇게 볼 때 서로 다른 시간에 다른 사건이 일어나는 이야기를 가지고 있는 경우는 서사성을 지니고 있다고 할 수 있다. 즉 이야기를 담고 있는 모든 매체는 서사성을 지닌다고 할 수 있다.

그 특징에 따라 서사성이 강화된 매체와 서사성이 약화된 매체가 있을 뿐이지 대부분의 매체에 서사성이 아예 없을 수는 없다. 그러므로 같은 내용을 가지고 소설과 영화, 게임 등으로 매체 전이한다고 했을 때, 각 매체는 서로의 특성에 가장 잘 어울리는 내용으로 바뀌게 된다. 즉 서로 다른 서사를 가진 다른 매체가 되는 것이지, 서사가 없어지는 것은 아니다.

그래서 우리가 스펙터클이라고만 생각하는 장면에도 서사가 바탕에 깔려있다. 예컨대 디지털 기술력을 자랑하는 스펙터클을 보여주기 위해 서사를 구성하는 3D 애니메이션이나 게임, 할리우드 블록버스터에서 자주 활용되는 것은 추격이나 대전(battle)의 서사이다. 추격이나 대전은 단순하지만 짧은 시간 안에 수용자의 심박수를 가장 효과적으로 증가시킬 수 있기 때문에 스펙터클의 효과를 높이는데 효율적인 서사이다. 게임의 서사에서 추격이나 대전의 요소가 가장 큰 비중을 차지하는 것은 이를 방증한다[2].

3. 매체 통합적인 서사학

서사를 연구하는 서사학(narratology)이란 서사물의 형식과 내용, 그리고 기능에 대한 연구학문이다. 이 용어는 20세기 후반에 새롭게 만들어졌지만 학문 자체의 뿌리는 아리스토텔레스의 『시학』에서 그 연원을 찾을 수 있다. 그리고 20세기 인문학 제 분야에 엄청난 파문을 던지며 단숨에 상위 학문으로 뛰어오른 소쉬르 이후의 언어학, 철학자 퍼스 이후의 도상기호론, 프로이트 이후의 심리정신분석학적 연구들, 러시아 형식주의 문예이론, 블라디미르 프로프의 ‘형태학’, 프랑스 구조주의의 업적들을 직간접으로 포괄하고 수용하면서 발전하였다.

초기에는 민담, 설화, 소설 등 주로 구술 또는 문자 서사체의 연구에 집중하면서 발전되어 왔고, 오늘날에는 영화를 위시해 애니메이션, TV 드라마, 컴퓨터 게임 등 다중매체의 핵심 내용이라고 할 수 있는 이야기에 대한 통합적 논의에 있어서 가장 원론적인 방법론(methodology)을 제공해 주고 있다[3].

서정남의 다음과 같은 발언은 이와 같은 상황에서 의미있게 들린다.

“그러나 모든 서사체가 가지고 있는 이와 같은 공통분모를 연구하는 서사학은 여러 장애와 한계 가운데서도 온갖 이야기들을 연구 대상으로 하고 있음으로 해서 학제 간을 가로지르기에 가장 적절한 학문이다. 우리는 한편의 소설이나 출판 만화가 동영상 매체 즉 영화로 각색될 수 있으며 그 반대의 경우도 가능하다는 것을 경험을 통해 알고 또 보아왔다. 이제는 컴퓨터 게임으로까지 변환이 가능해지면서 영역이 더욱 확장되어 가고 있음도 주지의 사실이다. 이점은 이제부터 우리가 해 나갈 서사학적 방법론이 기본적으로 매체통합적이라는 것을 의미

한다.”

4. 동영상 매체 전이시 표현의 형식 변화

구조주의 시각으로 보았을 때 이야기의 매체 전이 가능성이란 이야기 내부에 어떠한 매체로부터 독립적인 그들 스스로를 지탱하는 고유의 요소들이 들어있음을 의미한다. 이와 같은 의미에서 프랑수아 구조주의자 끌로드 브레몽은 어떠한 서사적 전달 내용이든 그것은 사용되는 표현 수단과는 무관하게 동일한 방식 속에서 동일한 수준을 나타낸다. 그것은 그것을 운반하는 기법들과 독립적으로 존재하며 그 본질적인 성질을 유지한 채 하나의 매체로부터 다른 매체로 옮겨갈 수 있다. 이야기의 주제는 발레를 위한 줄거리로 쓰여질 수 있으며, 소설의 그것은 무대나 동영상으로 옮겨질 수 있다고 주장한다.

즉 소설과 동영상은 표현 매체가 다르지만, 서사로 인해 비교분석의 대상이 되는 것에 정당성을 획득하게 된다. 그럼 이 두 매체를 비교 분석시 어떤 부분을 중심으로 보아야 할 것인지 살펴보기로 한다.

모든 서사물은 “누구에게 무엇이 일어났는가?”를 말하는 이야기(story)와 “그 이야기가 어떻게 전달되는가?”를 말하는 플롯(plot)으로 나눌 수 있다. 이것이 서사학의 근간을 이루는 기본 전제이다.

채트먼에 의하면 서사물은 이야기와 플롯으로 나뉘며 이야기는 내용에, 플롯은 형식에 해당된다. 또한 내용은 다시 내용의 형식과 내용의 실체로 구분된다. 내용의 형식이란 이야기를 구성하는 요소인 인물, 사건, 배경 그리고 그들간의 관계를 말한다. 내용의 실체란 형식을 결정하는 작가의 사회, 문화적 약호를 가리킨다. 인물의 성격과 배경 등은 작가의 세계관 내지 인생관의 반영이며, 작가가 살고 있는 사회적, 문화적 배경에서 의미를 부여받는 것으로, 이 두 국면은 서사 텍스트의 이야기 세계를 결정하는 요소이다. 형식에 해당되는 플롯은 다시 서사적 전달의 구조인 표현의 형식과 발현 매체로 나뉘게 된다.

구조주의자들은 소설의 동영상 매체 전이시에는 이 중 표현의 형식에 변화가 온다고 본다.

서사학을 집대성한 것으로 평가받는 주네트 또한 “상이한 모드로 이야기하는 서사물간의 전환은 시간, 공간, 서술 심층에서의 변형을 야기하고 이것은 다시 디에제틱한 차원의 변화를 가져온다”고 주장함으로써 매체 전이

시 기의적 차원보다 기표적 차원의 변형 문제를 더 우선시하고 있다. 이와 같은 관점으로 보았을 때 서사적 전이의 요체는 플롯의 형식에 있으며 이에겐 시간성, 화자, 초점화, 시점 등이 해당된다고 할 수 있다.

이와 같은 플롯의 변형에 기대어 소설과 매체 전이된 영화를 고찰해보는 것은 효율적인 작업이 될 수 있다. 왜냐하면 매체 전이시 구조적이고 형식적인 차원에서 일어나는 변화들을 살펴보기 위해 시간성, 화자, 시점, 초점화와 같은 서사학의 체계적이고 일관된 기준들 외 다른 단위들을 찾는 것이 쉽지 않기 때문이다. 실제로 서사학이 도입되기 이전까지 소설의 영화 매체의 전이 연구는 주관적인 인상 비평의 수준을 벗어나지 못하거나 일반적인 분류 작업으로 환원되었다고 볼 수 있다.

위에서 살펴본 것처럼, 서사학에서는 매체 전이시 이야기는 어느 매체를 통해서 전달되든 독립적으로 존재하며 그 본질을 잃지 않는 성질을 지니고 있다고 본다. 또한 매체 전이의 요체는 표현의 형식 즉 시간성, 시점, 초점화의 문제로 국한한다. 이중 시간성과 시점에 대한 논의를 살펴보기로 한다.

4.1 시간성의 논의

프랜스(Prince)는 서사에 대해 정의하기를 “현실 또는 허구의 사건과 상황들을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것”이라고 정의한다. 그리고 서사가 될 요건에 대해 최소한 시간 t 에 하나가 일어나고, 시간 t 이후의 시간 t_1 에 또 하나가 일어나는, 서로 모순되지 않는 사건의 표현이면 무엇이든 하나의 서사가 된다.”고 했다. 프랜스의 말에 의하면 세상의 모든 재현물들은 모두 서사라 할 수 있으며, 모두 시간과 관련되어 있다. 인간 세계의 사건들은 모두 시간의 흐름 속에 발생하고, 그 사건들의 이야기를 읽거나 보고 듣는 수용자들 또한 발생한 사건과는 다른 시간의 흐름 속에서 그것들을 경험하기 때문이다.

서사에는 기본적으로 두 가지 시간이 있다. 일어나는 사건들을 연대기적으로 배열하는 이야기 시간과 그 이야기를 알맞게 구조화했을 때 나타나는 플롯의 시간이 그것이다. 서사가 되기 위해서 이야기는 반드시 플롯으로 바뀌어야 한다는 점에서, 자연스럽게 이야기의 시간과 플롯의 시간은 불일치하게 된다.

영화 이론가 크리스티안 메츠도 영상물에 기호학적으로 접근하면서 기표의 시간과 기의의 시간을 구분한다. 비슷하게 독일의 문예학자들도 서사시간(story time)과

서술시간(narrative time)을 대조시켰다. 서사학에 있어서 시간성에 대한 연구로는 특히 주네트의 연구가 가장 탁월하다[4].

주네트도 이야기가 담보하는 시간성과 플롯이 담보한 시간성을 서로 분리하며, 이 두 개의 시간성을 분석, 연구하는데 세 가지의 하위 국면들을 진술하고 있다. 그것은 바로 순서, 지속, 빈도이다.

4.1.1 순서

주네트는 사건들이 이야기에서 실제 발생한 순서로부터 플롯에서 재현되는 순서로의 이탈을 시간착오(anachronies)라 부른다. 이야기-순서와 플롯-순서간의 불일치는 플래시백 또는 회상, 다른 한편으로는 플래시포워드, 예견 등으로 유형화되어 왔었다. 주네트는 이를 소급제시(analepses)와 사전제시(prolepses)란 용어로 구분해 부르고 있다. 소급제시는 시간상의 퇴행이어서, 시간적으로 앞서 있는 사건이 플롯에서 나중에 이야기된다. 사전제시는 미래의 사건을 ‘그 시간 전(before its time)’에, 다시 말해 시간상 매개적인 사건들의 기술 이전에 제시되도록 하기 위한 시간상의 비약이다. 서사론의 이와 같은 소급제시와 사전제시는 영화에서는 플래시백과 플래시포워드로 불리운다.

지명혁은 플래시 백과 플래시 포워드를 다음과 같이 설명한다[5]. “영화는 이야기의 사건들을 시간적 순서에 따라 복구시키거나 시간의 순서를 뒤바꾸는 방법을 사용할 수 있다. 영화에서 시간 순서를 뒤바꾸는 방법으로 빈번하게 사용되는 것은 플래시 백이나 과거로 되돌아가기이다. 플래시 백은 영화에서 사용되는 내러티브 장치로서 한 인물이 회상하거나 이야기하고 있는 추억들을 되살리는데 사용된다. 이것은 이전에 일어난 사건을 사후에 보여주는 방법이다. 그와 반대로 플래시 포워드는 미래의 사건을 보여주는 것으로 플래시 백보다 많이 사용되지는 않지만 주로 공상과학 SF 영화에서 많이 이용하고 있다.”

4.1.2 지속

지속은 속도의 문제이다. 이야기의 지속 시간과 담화의 지속 시간 그리고 특별히 영화의 영상 시간 사이에 어떠한 동질성과 차별성(시간 착오)이 존재하는가를 비교하고 검토하는 일이 여기에서 다룰 주요 사안이다.

이야기의 지속 시간과 플롯의 지속 시간을 비교 고찰

할 때 기준이 되는 것은 연, 월, 일, 시, 분, 초라는 명백하고 계측 가능한 불변의 속도(정속)이며 그 안에서 우리는 가속과 감속이라는 수정 형식을 가지고 접근할 수 있다. 가속이란 이야기에서는 오랜 기간을 차지하고 있는 것이지만 플롯의 영역에서는 매우 간결하게 처리함으로써 요약되어 나타나기도 하고 생략될 수도 있다. 그리고 정속에는 이야기와 플롯이라는 두 시간성의 일치뿐만 아니라 동영상에서는 영사의 시간까지 세 시간성의 일치로 받아들여지는 장면이 있다.

감속의 영역에서는 가속과는 정반대로 이야기의 시간은 거의 흘러가지 않지만 플롯의 시간은 일정 기간 지속되는 것이다.

4.1.3 빈도

서술의 빈도는 시간 문제에서 주요한 양상 중의 하나이다. 보통 사건은 우연히, 우발적으로 일어나지만 다시 반복해 일어나기도 한다. 빈도는 한 사건이 이야기 수준에서 일어나는 횟수와 담화 수준에서 서술되는 횟수와와의 관계가 어떠한가를 의미한다.

4.2 시점의 문제

‘시점’은 개념 자체가 안고 있는 중층성과 유동성으로 인하여 논의의 범위가 넓다. 시점이 서사학 전체를 포괄할 수 있는 거시적인 개념이면서 또한 지각의 양상 및 방향과 관련된 문제이기에 그러하다. 그러나 시점은 대체로 화자의 서술방식, 화자의 지각방식, 작가의 이데올로기적 태도라는 세 가지 부면으로 나누어지는 개념으로 정리할 수 있다. 이를 바탕으로 그동안의 시점 연구를 정리하면 다음의 세 가지 경향으로 대별할 수 있을 것이다.

‘화자의 서술 방식’과 ‘화자의 지각 방식’의 구별없이 시점의 일반적 유형 체계 수립에 관심을 두었던 초기의 시점 연구와 ‘초점화’라는 개념을 제시하며 ‘화자의 서술 방식’과 ‘화자의 지각 방식’을 구분하고, ‘화자의 지각 방식’을 ‘화자의 서술 방식’보다 심층적인 차원에 있는 것으로 다루었던 서사학에서의 연구, 그리고 ‘화자의 서술 방식’과 ‘화자의 지각 방식’을 포괄하면서 ‘작가의 이데올로기적 태도’를 인정하는 우스펜스키의 연구가 그것이다 [6].

즉 우스펜스키는 시점을 ‘누가 말하는가’와 ‘누가 보는가’ 그리고 ‘어떻게 보는가’로 나누어 고찰하였다. 우스펜스키의 시점 이론은 지금까지의 시점 이론을 포괄적으로

수용하여 작품 안에 다층적 차원의 시점이 존재하고 있음을 인정하였다는데 그 뛰어남이 있다.

또한 우스펜스키의 시점 이론이 갖는 독특성과 장점은 소설이 다른 재현 예술들과 갖는 구조적 동형성을 제시하는데에서도 발견된다. 그는 구체적으로 문학작품과 회화의 배경을 구성하는데 시점의 원리가 동일하게 적용됨을 보여주어 시점이 서사체에서만 발견되는 요소가 아니라 예술 전반의 구성에 관련되는 핵심적 요소임을 강조하고 있다. 이러한 우스펜스키의 시점이론은 소설과 소설을 매체 전이한 동영상의 시점 비교에서도 적용될 수 있는 가능성을 보여준다.

5. 동영상 매체 전이시 이야기의 변형

이와 같이 서사학에서는 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 있어 시간성과 시점이 어떻게 변화하는가에 중점을 둔다. 이는 소설 콘텐츠의 내용은 동영상화되어도 변화하지 않는다는 것을 전제로 한다.

그러나 소설 콘텐츠의 내용이 그대로 동영상화되지 않는 현대에 와서는, 동영상으로 매체 전이시 표현의 형식뿐만 아니라, 이야기에 변형이 오게 된다.

즉 소설에서 동영상으로 매체 전이시 이야기는 불변하다고 본 것은 완벽하게 소설의 이야기를 따라 영상화된 경우만 해당되는 것이다.

이 경우 소설과 영상은 서로 상이한 표현 양식을 가지고 있음에도 불구하고, 이야기 내부에 어떠한 매체로부터도 독립적인 그들 스스로를 지탱하게 하는 고유의 요소들이 있다고 본 것이다.

그러나 현대에 올수록 소설의 동영상화 작업은 좀더 자유로워지고 있다. 원작소설의 이야기를 그대로 따라 영상화한 경우보다는 각색자나 감독의 주관에 따라 이야기에 변형이 온 경우가 많이 보이고 있다. 그러므로 원작소설의 동영상 매체 전이에 있어서 플롯의 변형뿐 아니라 이야기 변형도 같이 살펴되어야 할 것이다.

소설 콘텐츠의 동영상화에 있어서 이야기변형은 내용적 차원의 변형 문제라 할 수 있으며 인물 구도의 변화, 주제의 변용, 사건의 변화 등이 이에 해당된다.

이와 같은 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 있어 이야기 변형이 보이는 두드러진 특징은 바로 대중성의 강화라 할 것이다.

이와 같은 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에서 보여

지는 대중성의 강화는 보통 해학적인 요소의 추가, 관능적인 요소의 추가, 선정적인 요소의 추가, 환상적인 요소의 추가, 감상적인 요소의 추가 등으로 나타난다.

6. 결론

지금까지 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 대해 살펴보고 있다. 소설과 소설을 동영상으로 매체 전이한 작품은 서사를 지니고 있다는 공통적인 특징을 지니고 있다. 서사는 이야기를 지니고 있는 모든 매체가 공통적으로 가지고 있는 것이며 이와 같은 서사를 연구하는 학문인 서사학은 매체 융합적인 성격을 지닌다.

이와 같은 서사학에서는 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 있어 표현의 형식, 즉 시간성과 시점이 어떻게 변화하고 있는가에 중점을 두어 살펴본다.

그러나 현대로 올수록 소설 콘텐츠의 동영상 작업은 좀더 자유로워지고 있다. 원작 소설의 이야기를 그대로 따라 영상화한 경우보다는 각색자나 감독의 주관에 따라 이야기에 큰 변형이 온 경우가 많이 보이고 있다. 이는 소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이가 표현의 형식 뿐만 아니라 이야기에 있어서도 변형이 온다는 것을 의미한다. 소설 콘텐츠의 동영상화에 있어서 이야기변형은 내용적 차원의 변형 문제라 할 수 있으며 인물 구도의 변화, 주제의 변용, 사건의 변화 등이 이에 해당된다.

소설 콘텐츠의 동영상 매체 전이에 있어 플롯의 형식적 변형이 매체 자체의 속성에 의한 불가피한 측면이 있는 반면, 이야기 변형은 각색자나 감독이 소설 콘텐츠를 어떻게 읽어냈느냐의 문제라 할 수 있다.

참고 문헌

- [1] 최지호, 이창동 작품의 서사학적 연구-소설과 영화의 관계를 중심으로, 도술어문 15,2001. 02
- [2] 박유희, 서사의 숲에서 한국영화를 바라보다, 다빈치, 2008
- [3] 서정남, 『영화서사학』, 생각의 나무, 2004.
- [4] 김종구, 소설시학과 담론, 도서출판 글누리, 2007
- [5] 지명혁, 영화 예술의 이해, 집문당, 2009
- [6] 정소연, 소설 교육 연구, 고려대 석사논문, 2004

저자 소개

● 황 민 선(Min-Sun Hwang)



- 1988년 2월 : 고려대학교 국어교육학과 (문학사)
- 1993년 2월 : 중앙대학교 신문방송대학원 (문학석사)
- 2010년 2월 : 연세대학교 영상대학원 (박사수료)
- 1992년~1996 계몽사 멀티사업본부 근무

▪ 1997년 3월 ~ 현재 : 김포대학 영상미디어과 교수

<관심분야> : 문화콘텐츠, 영상, 영화, 출판