

관객과 인물의 극적소통을 위한 사실화연구 : 영화 ‘시’ 를 중심으로

- I. 서론
 - II. 이야기의 개념과 기능
 - III. 영화구조와 극적소통의 사실화
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

김동현

초 록

관객은 이야기를 통해 허상의 세상과 현실의 세상을 넘나들게 된다. 이야기는 인간의 감각에 호소하는 감성적 체험이며 지식, 정보전달의 이성적 기능과 정서에 호소하는 감성적 기능이 있다. 또한 언어, 문자, 영상으로 그 형태가 나타난다. 본고는 이야기의 감성적 기능에 주목하며 체험된 이야기는 관객과 인물의 극적소통이 극대화되어 관객이 정서적 반응을 일으키는 것이다. 관객은 인물과의 심리적, 정신적 교감을 통해 어느 순간 감정몰입의 상태로 들어가고 이를 통해 동일시의 감정을 느낀다. 그때부터 관객과 인물의 극적소통이 시작된다. 하지만 그 순간을 지탱하는 힘은 그리 오래가지 못한다. 이런 관객몰입의 극적소통이 이루어지는 그 순간을 오래도록 지속시키기 위해서는 사실화작업을 거쳐야 한다. 이렇게 사실화작업으로 이루어진 세상과 그 속에서 살아가는 인물의 삶에서 관객은 공감적 재연의 체험적 관념을 흡수하게 되고 이런 사실화된 인물의 드러냄은 외적탐색과 내적탐색으로 가시화된다. 먼저 외적탐색에는 배경정보, 생활정보, 대화정보가 있다. 이들을 통해 인물은 인간과의 닮음의 진통을 극복하고 진정한 관객과 소통하는 매개체로 재등장하게 된다. 또한 내적탐색의 세 가지는 자아, 욕구, 갈등이란 정신적 기제를 통해 선택적 단계선정의 연계과정을 겪으며 인물이 가지고 있는 내면의 울림을 밖으로 진동하게 하여 공명(울림)의 그 소리를 듣게 만든다. 여기서 중요한 사실은 감독은 인물이 가진 내면적 요인들을 행동으로 시각화시켜야 한다. 즉 행동에 의해 인간이 가지고 있는 외적, 내적 요소들이 서로 간의 충돌과 흡수를 통해 화면 위에 고스란히 그려놓아야 한다는 것이다. 그래야만 관객은 인물과의 극적소통을 통해 정서적 반응을 일으킬 수 있다. 영화 ‘시’ 에서 관객과 인물이 극적소통을 통한 정서적 반응을 일으키는 신을 중심으로 살펴보고 이를 통해 관객은 영화의 물리적인 상영시간 동안 인물과의 극적소통을 스스로 인내할 수 있다.

주제어 : 이야기, 극적소통, 사실화, 외적탐색, 내적탐색

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

영화에는 상업영화와 독립영화가 있다. 물론 독립영화를 인디영화, 다양성영화로 부르기도 하며 상업영화를 다시 저예산 영화와 구분하기도 한다. 상업영화는 1차적으로 이윤 추구를 목적으로 하는 영화이며, 독립영화는 상업영화가 가지고 있는 스튜디오 방식의 제작환경에서 벗어나 창작자가 우선시되는 차별화된 방식을 취하는 영화이다. 이것은 모두 영화를 만드는 주체자 위주로 분류되어진 것들이고 그 어떤 곳에도 관객의 입장에서 붙여진 이름은 없다. 물론 영화가 하나의 콘텐츠로 탄생하여 세상에 선을 보이기 위해서는 영화를 만드는 창작자들의 손에 의해 만들어지는 것은 사실이나 완성된 하나의 결과물을 보는 사람이 없다면 영화가 가지고 있는 기본적인 의미자체가 상실 될 것이다. 영화진흥위원회의 <2010년 한국 영화산업 결산>보고서에 따르면 극장 관객 수가 1억 4,681만 명으로 2009년 1억 5,696만 명 대비 현저한 감소세¹⁾를 보였다 고 한다. 관객 수가 줄어든 이유는 여러 가지로 해석될 수 있다. 시대의 변화에 따라 관객들의 주변에는 영화 이외에도 다양한 볼거리들이 넘치고 있으며, 스마트미디어의 보급이 늘어나고, IPTV 등과 같이 관객들이 영화관을 가지 않아도 안방에서 영화를 볼 수 있는 서비스가 제공되고 있다. 또한 극장 관람요금의 인상은 관객의 소비성향을 다른 곳으로 돌리기에 충분하다. 하지만 영화의 관람객 수가 줄어드는 이유는 근본적인 이유에서 비롯된 것이라고 판단한다. 폭력적이며, 영화의 내용과는 무관하게 흘러가는 합성된 이미지들, 관객의 반응과 호흡을 생각하지 않는 영성한 이야기 전개, 이런 모든 것들이 관객과 영화의 극적소통을 단절시키는 요인들로 작용하며, 영화를 보고 나온 관객들의 머릿속에는 무슨 내용인지 모르겠다는 푸념만이 남은 채 다시는 영화관을 찾지 않겠다는 부정적인 생각만을 심어주는 현실의 영화들이 문제인 것은 아닌가?

*본 연구는 2011년 동서대학교 교내특별연구비 지원을 받아 진행되었음.

1) 김보연 외, “2010년 한국 영화산업 결산”, 『영화진흥위원회』, p.5

물론 국내에서 개봉되는 모든 영화들이 그렇다는 것은 아니며, 단지 그 수가 많이 줄었고 조금 다른 색깔의 영화를 보기 위해서는 시간을 내어 영화관을 찾아다니는 수고를 해야 한다는 것이 아쉬울 뿐이다. 국내 영화의 관객 수가 줄어드는 이유는 주변의 간접적인 간섭에 의한 문제로 보기에는 그 설득력이 부족하다는 점을 다시 한 번 강조한다. 영화가 가지고 있는 매체의 특성, 즉 관객과의 소통으로 메시지를 일방적으로 전달하던 영화가 이제는 관객 참여의 상호작용적인 다양성을 품고 있는 현 시점의 ‘이야기하기’의 영화가 아닌, 일방향을 가진 ‘이야기’로서 관객들을 공감하게 만드는 근본적인 극적소통의 문제점을 현재 국내 영화가 가지고 있다는 것에 착안하여 논의를 펴 나갈 것이다.

본고에서는 영화의 세 가지 사실화작업 중 인물사실화의 성공적인 사례인 영화 ‘시’의 인물을 분석하여, 관객과 극적소통을 이루는 방법론을 제시하는 것을 목적으로 한다.

2. 연구범위 및 방법

영화와 관객이 극적소통을 이루는 요소에는 시간, 공간, 인물이 있다. 이 세 요소 중 본고에서는 인물에 집중한다. 이유는 극화된 이야기에서 사건을 끌여가는 중심에는 인물이 있으며, 인물의 행동에 의해 ‘이야기’의 진행이 이루어지는 영화에 있어서 가장 중요한 요소이기 때문이다. 그리고 영화 장르별로 조금 다른 양상을 보이겠지만, 극화된 영화에서 관객이 몰입하는 대상은 시간과 장소보다는 인물에게 집중된다는 점을 들어 영화 속 인물에 우선한다. 다음으로 국내에서 만들어진 영화 중 한 작품을 선택하여 관객과 인물의 극적소통이 이루어지는 장면을 선별하고 각각에 대한 항목별로 관객의 감정에 호소하는 결과를 도출한다. 그 대상 작품으로 이창동 감독의 ‘시’를 선택하였다. 이유는 대부분의 국내 작품들은 주인공과 조력자, 그리고 주인공을 위기에 처하게 하는 적대자가 존재하는 사건 중심의 영화라기보다는 배우 ‘윤정희’가 연기하는

‘양미자’라는 인물이 전체의 극을 끌어나가며 관객과의 극적소통을 위한 인물사실화작업에 성공한 작품이기 때문이다.

본 연구의 결과를 이끌어내기 위한 연구방법으로 아래의 네 단계로 나누어 진행한다.

첫째, 극화된 영화의 근간을 이루는 이야기의 개념, 기능, 형태, 그리고 각각의 속성에 대한 문헌 연구를 실시한다.

둘째, 영화구조와 장면화를 이루는 시퀀스의 중요성에 대해 언급하고, 관객과 인물의 극적소통을 이루는 과정을 제시한다.

셋째, 극적소통을 원활하게 하기위해 인물이 갖추어야 할 요소를 두 가지로 나누고 각각의 세부항목들을 고찰한다.

넷째, 위의 논의에서 나온 결과를 영화 ‘시’에 적용하고, 인물분석을 위한 세부항목으로 감정반응연결, 감정반응영향, 감정반응기제로 분류하고 관객이 느끼는 정서반응강도를 측정한다. 이를 통해 관객과의 극적소통을 위한 인물사실화의 방법론을 제시한다.

II. 이야기의 개념과 기능

이성을 중심으로 한 지식기반사회에서 감성중심사회로 접어들면서 인간의 지적 호기심인 감성에 호소하는 ‘이야기’에 대한 관심이 급증하고 있다. 감성이라는 키워드는 90년대 후반부터 주목받기 시작하면서 감성공학, 감성마케팅, 감성디자인 등과 같이 각 학문분야에서 다양한 형태로 연구가 이루어지고 있다. 감성이란 무엇인가를 한마디로 정의하기는 어렵지만 공학적 입장에서 보면 “외부의 물리적 자극에 반응하여 생긴 감각과 지각으로 사람의 내부에서 야기되는 고도의 심리적 체험”²⁾이라고 한다. 다시 말하면 외부의 자극에 의한 인간의 심리적 체험이고, 일반적으로 심리적 체험은 ‘이야기적 서술’로 표현된다. 이야기라는 말은 “귀로 먹는 약 또는 약보다 더 이로운 것”에서 유래했다는 설³⁾이 있다. 이 말은 이

2) 박진희·김종덕, “감성디자인의 정체성과 가능성을 위한 연구”, 『디자인학연구』, Vol21 No5 (2008), p.29.

3) 김훈철·장영렬·이상훈, 『브랜드스토리텔링의 기술』, 멘토르, 2008, p.16.

이야기가 언어중심에서 출발하였다는 것과 우리의 일상생활과 밀접한 관계를 맺으며, 인간의 삶에 유익한 정보를 제공하여 삶을 윤택하게 하고, 삶의 질을 높이기 위한 문화체험의 원형을 이루는 중심으로 인식된다. 이야기는 단순히 정보를 전달하는 ‘이성적 기능’ 과 이야기가 구조화되어 내용으로 승화되는 ‘감성적 기능’ 을 가지고 있으며 언어, 문자, 영상 등으로 그 모습을 드러낸다. 이것은 사회 흐름과도 무관하지 않으며, 이들 또한 이성적 기능과 감성적 기능을 동반하고 있고 각자 고유한 ‘형태’ 와 ‘속성’ 을 지닌다.

언어는 정보교환을 목적으로 하는 의사표현의 이성적 기능과 서사⁴⁾를 통한 인간체험의 유형화로서의 언어예술의 감성적 기능이 있다. 언어의 일반적 속성은 청각에만 호소하는 ‘일회성’ 이다. 일회성이란 의미는 언어라는 것은 듣고 흘러버린다는 ‘기록의 의미’ 를 찾을 수 없다는 것이다. 그 구체적인 형태는 문학에서 찾을 수 있으며, 좀 더 구체적으로는 “구비문학(Oral Literature)” 에 있다. “구연문학” 이라고도 칭하는 구비문학은 언어예술의 한 단면을 보여주며 특히 인간의 신체 언어인 표정, 몸짓, 동작 등의 형태와 어우러져 나타난다. 인간이 언어를 기록하기 위해 만들어낸 것이 문자인데 이 또한 인간의 일반적 의사표현과 감성적기능인 문자예술로서의 기능이 있다. 인간의 시각에 전적으로 의지하며 보존 가능한 연속성의 속성을 지니며 그 형태 또한 언어와 마찬가지로 문학에서 찾을 수 있고, 기술(記述)문학과 허구문학으로 대표된다. 기술문학이란 사실과 진실을 기록한다는 의미 즉 ‘기록성’ 을 추구하는 문학이다. 허구문학은 허구적 이야기를 사실적 진실로 의미화 하는 것으로 소설에서 그 대표성을 찾을 수 있다. 영상은 사실을 기록하는 이성적 기능과 극적 이야기를 표현하는 감성적 기능이 있으며, 디지털 기술의 발달과 함께 오감(五感)을 만족시키는 영역으로까지 확대되었다. 이를 요약하

4) S.체트민은 서사를 이야기(Mythos)와 담론(Logos)으로 구분하고, 이를 형식과 질료의 두 가지 층위로 세분화했다. 이야기의 형식에는 등장인물에 의한 행동, 행동에 의한 갈등을 나타내는 “사건적 요소” 와 등장인물을 둘러싸고 있는 배경, 배경을 통한 장소설정을 나타내는 “사물적 요소” 가 있고, 질료는 관습(Convention)이라 표현되는 “이야기화된 사건” 즉 시대와 문화를 초월한 인간경험의 보편적 자질이다. 담론의 형식은 단순한 이야기순서가 아닌 시간적 인과관계의 중요성을 인지하는 시간배열이고, 질료에는 발원기호 중심의 문자, 언어, 영상이 있다. 자세한 것은 S.체트민, 환용환역, 『이야기와 담론』, 2003, pp.23-27. 참조.

면 다음과 같다.

이야기 : 인간의 감각에 호소하는 ‘감성적 체험’					
기능	이성적 기능	지식, 정보전달의 기능			
	감성적 기능	정서에 반응하는 기능			
형태와 속성					
언어		문자		영상	
이성·감성적 기능		이성·감성적 기능		이성·감성적 기능	
속성	일회성, 청각	속성	연속성, 시각	속성	연속성, 오감
형태	구비문학 구연문학	형태	허구문학을 대표하는 소설	형태	드라마, 영화, 애니메이션 등

표 1. 이야기 기능과 형태 그리고 속성

<표 1>을 보면 이야기의 개념은 인간의 감각에 호소하는 감성적 체험이며, 이 체험은 이야기가 가진 두 가지 기능 중 ‘감성적 기능’에 의해 가능해진다. 감성적 기능은 단순한 정보전달이 아닌 인간의 정서에 반응하는 역할을 한다. 이 정서 반응은 관객과의 극적소통을 이루는 근간을 차지한다. 그럼 정서반응을 일으키는 체험된 이야기는 영화구조 안에서 어떻게 시각화되어 관객과 극적소통을 이루는지에 대해 알아보자.

Ⅲ. 영화구조와 극적소통의 인물사실화

1. 영화구조와 시퀀스

구조의 어근 Struct는 모으다(to put together)를 의미한다. 여기에서 알 수 있듯이 구조란 “부분과 전체의 관계”⁵⁾라고 한다면 부분들이 전체를 이루며 서로의 연결성을 찾아가는 이야기구조의 형식적 미를 가장 많이 지니고 있는 것이 영화이다. 영화는 구조 속에서 극적패러다임을 수행하는 능력을 가지고 있고 또한 이를 파괴하는 응용의 미를 선사한다. 극적

5) 서드 필드, 박지홍 역, 『시나리오 워크북, 경당』, 2007, p.39.

패러다임이란 ‘극적구조 즉 화자의 머릿속에 잠재되어있던 추상적 이야기를 시각화시켜 모형, 또는 모델로 만드는 과정’이다. 일반적으로 전통적 3장 구조의 패러다임은 아리스토텔레스가 이야기한 “모든 드라마에는 시작, 중간, 끝이 있고, 이들 각 부분은 일정한 비율을 차지한다.”라는 주장에서 기원된다. 이후 하나의 변형이 영화의 지배적 구조모형이 되었는데 그것은 1820년대 프랑스 극작가 외젠 스크리브(Eugène Scribe)에 의해 개발된 명확하고 논리적인 대단원을 특징으로 하는 “잘 짜여진 희곡(Well-made play)”이라 불린 “복구3장 구조”이다.⁶⁾ 이를 좀 더 자세히 설명하면, 보통 1시간 30분 정도의 상영시간을 가지고 있는 영화는 배경과 인물을 설정하여 관객을 끌어들이기 위한 극적 정황을 가진 1장 “설정(Set-Up)”에 30분을, 내용의 대립을 통한 사건의 확장과 긴장인 2장 “대결(Confrontation)”에 60분 정도를, 마지막 대립을 통한 “해결(Resolution)”로 나아가는 3장 부분에 30분을 할애한다. 그리고 각 부분의 정점에 해당하는 부분에 “구성점”, “전환점”, “면막장면(Act Curtain Scene)”이라 불리는 “플롯 포인트(Plot-Point)”가 위치한다. 보통 25분 전후로 나타나며 이야기의 진전 또는 전환을 뜻하는 것으로 극적연결의 자연스러움과 반전의 놀라움을 이해, 전달시켜 극의 진행을 돕는 역할을 하며 한명의 주인공을 중심으로 선행된다. 물론 여러 명의 등장인물이 존재할 수 있으나, 우리들의 관심은 오직 한명에게로 집중된다. 등장인물의 행동은 특별한 심리묘사를 전제로 하며 이는 곧 갈등의 형태로 시각화된다. 그리고 가장 큰 특징 중에 하나는 영화의 진행 과정 동안 항상 영화를 보는 관객이 주인공보다 사건의 단서에 대한 정보를 앞서 알게 된다는 것이다. 이를 통해 관객들의 정서적 반응을 불러오고 행복한 결말로 이어진다. 이를 확장한 개념으로 서사이론가 제라르 쥬네트(Gerard Genette)의 이론을 보면 변형된 무언가를 발견할 수 있다. 쥬네트는 ‘모든 서사물의 내러티브는 순서(Order), 지속(Duration), 빈도(Frequency)에 따라 그 모습의 다른 형태로 나타난다.’고 주장한다. 순서는

6) 켈 덴시거·제프 러시, 안병규 역, 『얼터너티브 시나리오』, 커뮤니케이션북스, 2006, p.31.

시간적, 공간적으로 어떤 지점에 모이거나 설정한다는 “배치(Placement)” 로, 지속은 어떤 지점에 모인 것들을 대립, 대조, 변화시키는 “환치(Displacement)” 로, 빈도는 처음의 상황을 고려하며 새로운 배치를 시작하는 재설치의 “복치(Replacement)” 로 환원시킬 수 있다⁷⁾. 또한 그는 지속을 시간의 개념으로 재해석했다는 것을 알 수 있는데 일상에서 일어나는 시간을 영상적 시간으로 압축, 확장시킬 수 있고, 상영시간과 “이야기된 시간” 을 일치시킬 수도 있으며, 불필요한 현실의 상황을 생략할 수 있고 이를 변형할 수도 있다. 이것은 구조의 파괴를 통해 풀어 흩어지게 하고, 다시 처음의 것과 비슷하지만 또 다르기도 한 새로운 ‘시간의 모임’ 이 가능하다는 말이다. 장 룩 고다르(Jean Luc Godard)의 말을 상기해보면 좀 더 명확하게 알 수 있는데 “영화는 하나의 시작, 중간, 끝을 가져야 한다. 그러나 반드시 그러한 순서일 필요는 없다.” 라는 말에서 전통적 3장 구조에서 복구3장 구조의 확장된 분석의 의미파악이 가능하다. 전체의 구조와 형식이 아무리 견고해도 장 안에 존재하는 세부적인 요소들이 부실하다면 그 이야기는 어떤 결과를 가지고 올 것인지는 예상가능하다. 결국 우리들은 어떠한 노력에도 불구하고 극을 통한 내포작가의 진정한 목소리를 청취하는 것에는 실패할 것이다. 그래서 양비양스⁸⁾ 즉 내포작가가 이야기 속에서 말하고 싶은 진정한 주제를 파악하기 위해서는 다른 하나에 집중해야 하는데 그것이 이야기 속의 또 다른 이야기, 미니액션아이디어로 짜인 또 하나의 작은이야기(Mine-story)⁹⁾라고 말하는 “시퀀스” 이다.

영화구조에 나타나는 시퀀스(Sequence)는 “액션을 통해 캐릭터와 주제를 발전시키기 위해 시간 틀 속에서 구성된 에피소드들” ¹⁰⁾ 이다. 각 시퀀스에는 액션과 갈등에 의한 긴장이 조성되고 이는 관객을 끌어들이는 요소로 작용하는 미니플롯(Mine-plot)으로 나타난다. 비트들이 모여 하나의 장면을 이

7) 앤드루 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2007, p.155.

8) 양비양스란 이야기나 주제를 강화하기 위한 여러 가지 부가물과 그 효과들이란 의미. 윌 아이스너, 조성면 역, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』, 비즈앤비즈, 2005, p103.

9) 마이클 티오노, 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀』, 아우라, 2010, p.121.

10) 린다 카우길, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀』, SIGONGART, 2007, p.194.

루고 그 장면들이 모여 시퀀스를 이룬다. 시퀀스들이 모여 영화전체의 구조를 이룬다면 시퀀스어프로치의 중요성에 대해 다시 한 번 생각해보아야 한다. 시퀀스 어프로치의 학문적 연구는 80년대 초반 컬럼비아 대학에서 그리고 지난 10년간 USC에서 최근에는 채프만 대학에서 교육되었다. 1막에는 2개의 시퀀스, 2막에는 4개, 3막에는 다시 2개의 시퀀스로 세분화하여 총 8개의 시퀀스로 3막을 이루며 크게 “장면시퀀스(Scene Sequence)”와 “액션시퀀스(Action Sequence)”로 구분된다. 처음 등장하는 엑스포지션 즉 SQ1¹¹⁾에서는 등장인물의 소개와 극적 배경이 되는 장소의 설정이 이루어지며 관객들의 호기심을 자극하여 소위 관객을 낚아(Hook) 영화를 계속 보게 만드는 기능을 한다. 끝부분에는 도발적 사건이라 불리는 개시점(Point of Attack)이 있어 극 속의 프로타고니스트(Protagonist) 즉 중요인물의 정서적 반응을 끌어내어 관객과의 교감을 이룬다. SQ2에서는 2막으로 넘어가는 가교 역할을 하며 중심사건의 극적 의문의 제기를 통해 중심사건의 설정이 나타난다. SQ3에서는 사건의 해결을 위한 중심인물의 첫 번째 행동이 시작된다. SQ4에서는 그 행동이 의외의 주변 상황에 의해 실패로 돌아가고, 마지막에는 첫 번째 구성점에 해당하는 중심인물을 더욱 힘들게 만드는 사건이 발생한다. 이것은 결말에 해당하는 부분의 힌트일 수도 있고, 반전을 위한 암시일 경우도 있다. SQ5에서는 첫 번째 구성점에서 발생한 사건의 해결을 위해 두 번째 행동을 취한다. SQ6은 2막의 마지막에 해당되며 주요인물이 처한 상황이 더욱더 악화되어 두 번째 구성점으로 치닫는다. 이 부분은 또 다른 결말을 나타내는 두 번째 암시의 기능으로 작용한다. SQ7은 중심사건의 해결에 의한 극적 의문 제시에 따른 해답이 나타난다. 하지만 이것이 결말에 이르는 완전한 것이 아닌 새로운 반전의 요소를 제공하기도 한다. SQ8은 비극적 결말이든 행복한 결말이든 소위 말하는 영화의 끝을 알리는 기능을 한다. 장면시퀀스는 플롯과 동일한 개념으로 해석되며, 시퀀스마다 행동을 이끌어가는 별도의 주인공이 존재하다. 명확한 인과관계에 의한 연속된

11) 시퀀스(Sequence)를 SQ로 명명하기로 한다.

장면으로 묘사되며 관객이 등장인물과 사귀는데 도움을 주어 동일시의 감정을 일으키는데 중요한 역할을 한다. 만약 시퀀스가 장애물과 위기를 활용하여 격렬한 대립을 수반한다면 그것을 액션시퀀스로 분류한다. 하나는 사건의 절정에 이르기 위한 전진의 역할을 수행하고, 또 다른 하나는 새로운 위험을 첨가함으로써 전체의 분위기를 고조시킨다.¹²⁾

1장(0-30min)-설정			2장(30-60min)-대결			3장(60-90min) -해결	
Plot-Point1					Plot-Point2		
장면시퀀스(Scene Sequence)				액션시퀀스(Action Sequence)			
SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
인물소개 장소설정	중심사건의 설정	인물 행동1	행동의 실패	인물행동 2	상황의 악화	극적의문 의 해답	결말

표 2. 영화이야기의 양비양스

<표 2>에서 알 수 있듯이 영화구조의 주제 강화를 위한 부가물로서는 시퀀스에 나타나는 장소, 사건, 인물, 행동 등으로 나타난다. 하지만 전통적 이야기구조와 장면화를 이끄는 시퀀스의 구분이 명확하게 드러나는 영화들을 찾기는 쉽지 않다. 이는 등장인물의 성격규정을 통한 서브플롯의 기능강화와 여러 명의 등장인물이 등장하여 각자의 이야기를 이끌어가는 다중플롯을 지닌 영화들이 형식의 변이를 통한 색다름의 묘미를 관객에게 선사하기 위함이다. 구조주의적 영향을 받은 영화들이건 등장인물의 성격 강화를 통한 인물중심의 영화들이건 어느 한쪽에 우선순위를 두고 전체이야기를 이끌어간다면 결코 관객과의 원활한 극적소통에는 성공할 수 없다. 구조와 인물, 인물과 주제, 주제와 인물행동, 사건과 갈등은 서로 동기와 원인, 원인과 결과라는 순환적, 또는 비순환적 연결고리를 가지고 유기적으로 움직여야 한다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 장면시퀀스로 이어지는 관객과 인물의 ‘사귀의 시간’은 어느 영화에서든 필요하며, 그 모습은 갈등의 중심부에서 떨어지는 순간에 구체화되어 나타나야 한다. 이것으로 영화는 사건의 시간적 리듬을 조율하며 관객은 인물과 정서적

12) 린다 카우길, 위의 책, p.212.

반응을 나누는 시간을 갖게 되고 그 순간, 극적소통을 시작하게 된다.

2. 관객과 인물의 극적소통과정

허구적 영화를 감상하는 현실의 인간은 그 곳에 보여 지는 모든 사실이 진실이 아님을 알고, 설령 그 진실을 받아들여도 이것이 허구임을 안다. 이런 감각적 행위의 장애물을 걷어내기 위해 영화감독들은 많은 시간투자와 노력의 결과로 “허구의 세계(Fictional World)”를 “실제세계(Real World)”로 탈바꿈시키기 위한 기본적인 ‘사실화작업’을 진행한다. 현실이 행의 모태역할을 하는 영화의 사실화작업에는 ‘시간의 사실화’, ‘공간의 사실화’, ‘인물의 사실화’가 있다. 허구가 일정한 구성을 통해 이야기로 그 모습을 드러내고, 다시 이야기는 영화의 사실화작업을 통해 관객과의 대화를 시작한다. 그럼 관객은 이야기 안에서 누구와 만나며 누구와 대화를 하고 이를 통해 무엇을 기대하는가? 관객은 영화 안에서 ‘살아있는 존재’ 즉 인물과 만나고, 인물과의 “동일화(Identification)”라는 개인감정을 통해 극적소통을 기대한다. 이것은 관객이 인물을 통해 보기 시작하는 것으로 정의되며, 관객의 동일화감정은 먼저 “동일화갈망”과 “의사사회적 관계과정”¹³⁾을 거치면서 그 어떤 순간을 기다린다. 이런 일반적 감정이입이 일어나는 것은 월튼(K.L.Walton)이 주장한 것과 같이 허구를 대하는 인간의 ‘기본적인 감정’에서 비롯된 것이며 허구를 감상할 때 생기는 인간의 감정은 진정한 감정이 아니며 단지 안으로부터 상상하기에서 오는 “믿는척하기(Make-Believe) 효과”¹⁴⁾라는 것으로 해석된다. 영화에 그려지는 모든 것들이 허상에 불과한 가벼운 이미지라고 해도 그 사실이 중요한 것은 아니다. 그보다 더 중요한 것은 이런 감정단계를 경험하고 나서 관객은 인물과의 감정몰입을 통해 ‘

13) 동일화갈망이란 인간이 인물과 동일해지고 싶은 감정을 갖거나 인물의 행동을 따라하고 싶어지는 욕구를 통해 자신과 인물을 동일화시키고자 하는 욕망을 말하며 의사사회관계과정이란 서로에게 친구가 되고 싶은 기대를 말한다. 좀 더 자세한 것은 박용기, “텔레비전 등장인물들의 특성과 시청자들의 관계연구”, 『한국언론학회』 2005년 봄철정기학술대회(2005), pp.494-495.

14) 김영숙, “영화감상에 있어서 make-believe(믿는 척하기) 개념의 올바른 적용을 위하여”, 『법한 철학 논문집』, 제51집(2008), p.382.

극적소통(Dramatic Communication)’ 을 한다는 사실이다. 그러나 안타까운 것은 관객이 느끼는 ‘몰입의 그 순간’ 은 자신 스스로도 느끼지 못할 정도의 짧은 시간에 찾아와 소리 없이 사라지고 만다. 그럼 어떻게 하면 인간과 인물의 극적소통의 시간을 영화가 끝나는 순간까지 아니 집으로 돌아와 인간이 간직하는 영원한 추억의 한 페이지에 넉넉하게 담아 둘 수 있을까? 이것은 위에서 언급한 영화의 사실화작업 중 ‘인물의 사실화’ 에 있다. 인물은 사실화작업을 통해 영화 안에서 살아가는 인간화된 인물로 재탄생할 수 있기 때문이다. 또한 관객은 인간화된 인물과 마주대할 때 마치 자신과 닮은 제2의 자신을 발견하고 이를 통해 정서적 교감이 일어나고 이는 극적소통의 지속성을 높여주는 요인으로 작용한다.

3. 극적소통의 지속성을 위한 인물사실화작업

우리가 항상 영화를 곁에 두고 보는 이유는 사람에 관한 이야기를 통해 삶의 흔적을 뒤돌아볼 수 있기 때문이다. 영화는 장면이행을 통해 말을 걸고, 관객은 인물을 통해 인생을 경험한다. “영화는 그 지루한 부분을 잘라낸 인생이다” 라는 히치콕(Alfred Hitchcock)의 말처럼 영화에는 선택되고 배열된 인생의 한 단면만이 보여 진다. 이것이 가능한 것은 “플롯운동(Plot Movement)” 이라는 이야기 조절장치 때문이다. 플롯은 원인과 결과라는 동기부여를 통해 과도처럼 이야기를 진진시키는 숨 막히는 극의 통일성을 부여한다. 영화에서 말하는 좋은 플롯은 먼저 논리의 법칙을 따르며 인과관계를 형성하면서도 예측하기 어려워야 한다. 관객에게 혼돈을 주지 말고 정서적으로 다가가야 하고, 이야기의 외각을 싸고 있는 중심사건과 인물내면의 모습을 진솔하게 간직해야 한다. 마지막으로 모든 장면들이 그물망처럼 촘촘하게 엮여진 액션플랜을 가져야 한다. 이런 플롯은 이야기를 만들고 이야기된 줄거리는 “액션시퀀스” 로 이루어진 “전경이야기(Foreground Story)” 와 “장면시퀀스” 로 이루어진 “배경이야기(Background Story)” 로 이루어져 있다. 전경이야기는 영화의 전체적인 외각을 둘러싸고 있는 중심 갈등의 큰 틀이며, 배경이야기는 인물의 생

활묘사를 통해 분위기, 톤, 스타일을 창조하며, 인물의 개인사를 다루는 특성상 인간관계와 감정 선을 나타내는 경우가 많다. 그렇기 때문에 영화의 구조 안에서 관객과 인물의 극적 소통을 위한 장면화는 배경이야기가 그려지는 이 구간을 통해 발휘된다. 또한 인간은 자신이 경험한 인생의 시간 속에서 추억을 기억하며 살아가는 존재이다. 이런 기억 속에 살아있는 사실화된 추억이 영화 안에서 현실화된다면 인간은 자신의 기억과 일치되는 정신적 감화를 경험하며 완전몰입과 지속적인 극적소통의 시간을 인내하게 된다. 이렇게 시간과 공간의 틈 속에서 중요한 위치를 가지고 있는 인물의 사실화작업에는 어떤 것이 충족되어야 하는지를 영화 ‘시’의 주인공인 양미자를 통해 알아보자.

1) 영화 ‘시’에 나타난 인물의 외적탐색

우리는 흔히 인물을 실제 삶 속의 인간과는 조금 다르게 인식한다. 그것은 인물을 만들 때 따라다니는 고전적 인물그리기 방법론 때문이다. 많은 이론서에서 말하고 있듯이 드라마틱한 인물을 그릴 때는 “원하는 것은 무엇인가?” “왜 원하는가?” “필요로 하는 것은 무엇인가?” 라는 원함, 이유, 필요의 ‘인물3원칙’에 따른 행동을 수반하는 능동적인 인물로 그려야 한다는 것이다. 또한 얼바인 쉬퍼(Irvine Schiffer)는 모든 인물은 카리스마를 지녀야하고 그 특징은 첫째, 이질적 요소, 둘째, 미세한 결함, 셋째, 소명 혹은 사명감, 넷째, 극단적인 공격성 혹은 강렬함, 다섯째, 성적 매력, 여섯째, 다른 사람들을 설득하는 능력을 가진다고 말한다.¹⁵⁾ 이런 카리스마를 지닌 인물은 액션을 통해 이야기 시간을 진전시키고, 분규(Complications)를 통해 액션의 방향을 바꾸며 장애물(Obstacles)을 만나면서 갈등을 겪게 된다. 이런 드라마틱한 능동성과 장애물을 만나 갈등하고 이를 극복하는 에너지가 넘치는 카리스마를 간직한 인물이 과연 현실 속에 얼마나 존재하는가? 라고 우리는 스스로에게 반문해보아야 한다. 인간은

15) 켈 덴서거 · 제프 러시, 위의 책, p.272.

분명 인물과 다르며 고정되지 않은 유연성을 가지고 있다. 그렇기 때문에 인간화된 인물을 그리기 위해서는 “체험적 약속(Experiential Promise)”을 통해 인간과 인물의 간극을 최대한 좁히는 것이 중요하며 이것은 인물의 “외적탐색(External Search)”과 “내적탐색(Internal Search)”을 통해 가능해진다. 인물의 외적탐색에서 고려되어야 하는 것이 활동¹⁶⁾에 의한 ‘배경정보’와 해설을 통한 ‘생활정보’를 인물의 근처에 놓아두어야 한다. 이런 소소한 인간적 삶을 영위하는 인물묘사를 통해 관객은 허구의 벽을 넘어 진정한 몰입의 경지에 이르는 것이다. 하지만 대다수의 영화들이 이를 무시하고 갈등으로 치닫는 인물의 행동만을 생각하며, 자신의 주변을 둘러보는 여유로움을 상실한 무미건조한 인물들만을 쏟아내고 있다. 이는 좁은 시야로 인물의 숨통을 조이는 부작용의 지름길로 작용한다. 영화 속 인물의 삶에는 인간이 당연히 받아들이는 부분과 부연설명이 필요한 부분이 있다. 이 부연설명이 필요한 지점에 배경정보가 삽입된다.

영화 ‘시’는 손자와 단 둘이 살아가는 해맑은 영혼을 간직한 보통 할머니의 모습을 하고 있는 미자를 중심으로 한강을 끼고 있는 경기도의 어느 작은 도시를 배경으로 극화된다. 영화 전체를 이끄는 중심플롯은 두 가지이며, 하나는 시를 쓰고 싶어 하는 이상향을 쫓는 미자의 모습이고, 다른 하나는 손자를 구하기 위해 현실과 타협하는 현실속의 모습이다. 배경이야기로서 인물의 활동을 보여주는 신(Scene)은 미자가 도우미로 일하고 있는 사장집의 목욕탕장면이다. 영화 안에서 세 번 등장하는 이 장면은 각각 다른 의미로 관객과 극적소통을 이룬다. 목욕탕장면¹은 미자의 직업을 소개하는 것으로 생활고를 겪고 있다는 암시를 통해 관객에게 미자의 주변 상황을 알리는 역할을 한다. 목욕탕장면²는 미자를 고용한 늙은 사장과의 관계를 설명하는 것으로 사장은 미자에게 무리한 요구를 하고, 미자는 이를 단호하게 거절한다. 여기서 관객은 미자가 가진 성격의 일면을 볼 수 있고, 이후에 안 좋은 일이 생길

16) 행동과 활동의 의미는 다르다. 행동은 인물이 어떤 목적을 가지고 결과를 이루기 위해 움직이는 것이고, 활동은 목적 없는 움직임 즉 내면의 모습을 드러내는 것이다. 또한 행동은 전경이야기에 속한 중심 갈등의 영향을 받으며 활동은 배경이야기에 나타난 관객과의 사립을 목적으로 나타난다.

것 같은 암시를 준다. 목욕탕장면3은 가장 중요한 장면으로 다른 장면과 감정적 연결성을 갖는다. 손자가 친구들과 사고를 치고 피해자 학생은 자살을 한다. 가해자 가족들은 회의를 거쳐 돈으로 해결하자는 결정을 내리고, 각자 돈을 마련하기로 한다. 그러나 미자는 돈을 구하지 못하고 결국 자신이 일하는 사장 집으로 찾아간다. 늙은 사장과 함께 목욕탕으로 들어간 미자는 사장이 요구하는 것을 스스로 받아들인다. 이 장면에서 관객은 미자가 느끼는 감정들과 정서적 소통을 시작한다. 자신 스스로 거부하던 것을 받아들이기 위한 자아와의 싸움, 과연 자기가 원하는 돈을 사장에게서 받을 수 있을까하는 내면의 갈등, 인간 본능에서 느껴지는 욕구 이 세 가지가 미자의 행동으로 외면화된다.

구분		목욕탕장면1	목욕탕장면2	목욕탕장면3
사실 화	인 물	외적탐색	외적+내적탐색	외적+내적탐색
	감정반응연결	없음	없음	있음
	감정반응영향	없음	목욕탕장면3에 영향을 줌(사건의 암시)	마지막장면에 영향을 줌(자살의 동기부여)
	감정반응기제	없음	갈등	자아, 갈등, 욕구
	정서반응강도	하	중	상

표 3. 활동에 의한 배경정보

해설(Exposition)이란 관객이 스토리 내의 인물간의 관계와 사건을 이해하고, 스토리에 참여하기 위해 필요한 정보를 전달하는 것¹⁷⁾을 말하는데, 중요한 것은 관객에게 꼭 필요한 정보와 불필요한 정보를 구분해서 전달해야 한다.

영화 ‘시’에 나타난 미자의 생활정보는 ‘시를 배우기 위해 강좌를 듣는 것’, ‘손자의 밥을 챙겨 주는 것’, ‘손자와 같이 배드민턴을 치는 것’으로 일상은 단순하다. 영화 안에서 배드민턴을 치는 장면은 두 번 나오는데 첫 번째 장면은 두 사람의 일상적 운동으로 그려진다. 그러나 마지막으로 보여지는 두 사람의 배드민턴 장면은 이 영화에서 일어나는 모든

17) 데이비드 하워드, 심산스쿨 역, 『시나리오 마스터』, 한겨레출판, 2007, p.189.

사건의 종착점이자 출발점으로 작용하는 중요한 축으로 등장한다. 손자의 사건이 무사히 끝났을 것이라는 생각이 들 시점이 장면이 삽입되고, 둘은 배드민턴을 치고 있다. 경찰차가 들의 건너편 길에 주차하고, 경찰관 두 사람이 내린다. 그 때 배드민턴공이 나뭇가지에 걸리게 되고, 미자는 경찰관을 보지 못한다. 손자는 다른 경찰관 손에 이끌려 차에 오르게 되고, 미자는 이 광경을 옆에서 지켜보며 경찰관과 배드민턴을 치고 있다. 여기서 미자와 관객과의 아주 강한 극적소통이 시작된다. 어떤 감정의 동요 없이 배드민턴을 치고 있는 미자의 모습에서 울지 말고 당당해야 한다는 이성적 자아의 외침이 관객에게 들리며 어떻게 해서든 손자를 데리고 도망갈까 하는 미자의 갈등도 보인다. 이런 미자의 모습에서 관객들에게 다가오는 슬픔의 깊이는 역으로 더욱 깊어진다.

구분		배드민턴장면1	배드민턴장면2
사실화	인물	외적탐색	외적+내적탐색
	감정반응연결	없음	있음
	감정반응영향	없음	마지막장면에 영향을 줌 (자살의 동기부여)
	감정반응기제	없음	자아, 갈등
	정서반응강도	하	상

표 4. 해설을 통한 생활정보

마지막으로 ‘대화정보’가 있다. 부버(Buber)는 인간의 경험을 만남과 관계를 통해 정의하면서 진정한 삶은 만남을 통해 이루어진다고 했고, 대화는 정서와 교감하면서 이해와 의미, 합리성을 생산하고, 인간의 사적경험과 외부세계를 연결시키면서 자아를 형성한다고 했다.¹⁸⁾ 위에서 이야기한 것과 같이 진정한 삶을 주도하는 인간의 사적경험은 대화를 통해 드러나며 대화는 인물의 만남을 나타낸다. 또한 대화는 배경정보, 생활정보와 연동되어 추가적인 정보를 ‘음성언어’와 ‘신체언어’로 제시하면서 인물간의 관계에 접근한다.

18) 신우열, 김주환, “우리의 대화를 지배하는 것은 우리의 마음이다”, 『한국언론정보』, 54권 4호 (2010), pp.151-155.

대화정보는 일반적으로 인물의 행동과 함께 일어나는 것이 대부분이며, 인물의 내면을 들여다 볼 수 있는 장면은 세 장면으로 전부 손자와의 관계를 설명하는 것으로 나타난다. ‘손자와 함께 아침밥을 먹는 장면’, ‘손자와 가게에서 피자를 먹는 장면’, ‘손자의 발톱을 깎아주는 장면’이다. 앞의 두 장면은 미자의 대사와 함께 그녀가 손자를 얼마나 사랑하고 있는지에 대한 추가정보를 제공한다. 그리고 마지막에 보여지는 손자의 ‘발톱을 깎아주는 장면’은 두 가지 감정으로 관객과의 극적소통을 시작한다. 하나는 직접적인 감정으로, 손자에게 해 줄 수 있는 보통 할머니의 모습으로, 자신보다 더 사랑하는 손자라는 의미를 관객들에게 알리고 있으며, 이것은 할머니와 손자의 일상적인 대화에서 더욱 빛을 발하고 있다. 다른 하나는 간접적인 감정전달로서 그 때 당시에는 느껴지지 않으며, 영화를 다 보고 난 뒤에 서서히 다가오는 감정이다. 영화의 마지막에 손자를 위해 자신을 희생한 미자는 죽음을 선택하게 되고 그 사실을 확인한 관객은 손자의 발톱을 깎아주던 미자의 모습을 떠올리며 죽음에 대한 슬픔이 더욱 깊게 관객들의 가슴에 전달된다.

구분		아침밥 먹는 장면	피자 먹는 장면	발톱 깎아주는 장면
사실 화	인물	외적탐색	외적탐색	외적+내적탐색
	감정반응연결	없음	없음	있음
	감정반응영향	없음	없음	마지막장면에 영향을 줌(결심)
	감정반응기제	없음	없음	갈등, 자아
	정서반응강도	하	중	상

표 5. 행동에 의한 대화정보

2) 영화 ‘시’ 에 나타난 인물의 내적탐색

인간을 “인지적 구두쇠(Cognitive Miser)”¹⁹⁾라고 한다. 이 유는 우리의 뇌는 최대한 빠른 시간에 대상에 대한 정보를 인지하려고 시도하고, 만약 누락된 정보가 발생할 시에도 다른

19) 우석봉, 『브랜드 심리학』, 학지사, 2007, p.62.

정보로 그것을 배우려고 한다. 또한 대상이 아주 새로운 것이어서 사전정보가 전혀 없을 때에도 인간은 스키마(Schema)²⁰⁾를 이용하여 그 대상에 대한 정보를 스스로 유추해낸다. 그에 대한 심리적 순서를 알아보면 처음 본 것을 가장 잘 기억하는 “초두효과(Primacy Effect)”에 의해 대상의 “첫인상(First Impression)”을 강하게 인지하고, 그 인지한 정보에 대해 스스로 배열, 조합하여 전후를 파악하는 “맥락효과(Context Effect)”를 거쳐 대상을 해석한 뒤 대상에 대한 정보가 부족하다고 판단되면 가장 최근에 접한 것을 스스로 재형상화하여 대입시키는 “최신효과(Recency Effect)”의 과정을 거쳐 대상에 대한 인상을 감지하고 확정하게 된다. 이런 확정은 곧 믿음으로 결론짓게 되고 이것은 행동으로 동기화된다. 하지만 이런 심리적 기제의 적용이 모든 대상에 대해 일괄적으로 적용되는 것이 아닌 대상에 따라 선택적이라는 것에 인간심리의 모호함이 존재한다. 그렇다면 모든 대상이 아닌 영화에 나타나는 ‘인물 스키마’의 내적 요소에는 무엇이 있을까? 이에 대한 해답을 제시하기 위해 본고는 인간의 기본적인 “세 가지 정신적 기제”에 주목한다.

자아란 “자기 자신에 대해 가지는 사고와 느낌의 총체이자 태도”이며 “실제적 자아(Actual self)”, “이상적 자아(Ideal self)”, “사회적 자아(Social self)”로 분류된다. 실제적 자아는 개인이 실제 나라고 믿는 자아고, 이상적 자아는 자신이 되고자 하는 자아며, 사회적 자아는 타인에게 보여주고 싶은, 타인이 그렇게 봐 주기를 바라는 자아다(Sirgy).²¹⁾ 여기서 왜 인간은 하나의 자아가 아닌 세 가지 자아를 동시에 가지며, 상황과 환경에 따라 다른 자아를 생각하게 되는가? 그것은 “자아일관성”과 “자아향상”이 있기 때문이다. 자아일관성은 실제자아에 대한 인식과 일치하는 방식으로 행동하려는 동기이며, 자아향상은 개인이 이상적인 자아를 성취하려는 동기이다.

20) 스키마란 특정 대상에 대한 잘 조직된 지식체계 또는 지식덩어리를 의미한다.

21) 우석봉, 위의 책, 2007, p.216.

자아		
실제적 자아	이상적 자아	사회적 자아
자아일관성 : 실제자아와 같이 행동하려는 동기		자아향상 : 이상적인 자아를 성취하려는 동기
인간의 내면행동을 유발함		

표 6. 내면행동을 유발하는 자아기능

아리스토텔레스는 인간의 현실화된 모습을 담기 위해서는 다섯 가지 행동원리를 알아야하다고 주장했다.²²⁾ 첫 번째가 섭취능력(Nutritive Life), 두 번째가 욕구능력(Desiring Life), 세 번째가 감각능력(Sensitive Life), 네 번째가 운동능력(Locomotion), 다섯 번째가 사고능력(Capacity for rational thought)이다. 이 다섯 가지 능력은 실제 인간의 심리를 모델로 하여 만들어졌기에 이를 통해 인물의 허구적 감성을 현실적 이성으로 승화시키는 역할을 담당한다. 아리스토텔레스가 이야기한 인간의 욕구능력에 대해 좀 더 자세히 살펴해보도록 하자. 심리학자 아부라함 매슬로우(Abraham Maslow)는 인간의 욕구를 강도와 중요성에 따라 5단계로 분류하면서, “욕구 5단계설”이라는 이름 붙였다. 이것을 도표화하면 다음과 같다.

5단계	자아실현의 욕구(자신의 재능과 잠재력으로 모든 것을 성취하려는 욕구)
4단계	자기존중의 욕구(명예와 권력을 누리려는 욕구)
3단계	애정과 소속에 대한 요구 (단체, 집단에 소속되어 애정을 주고받고자 하는 욕구)
2단계	안전에 대한 욕구(추위와 질병, 위협으로부터 자신을 보호하려는 욕구)
1단계	생리적 욕구(먹고 자는 등 본능에 대한 욕구)

표 7. 아부라함 매슬로우의 욕구 5단계설²³⁾

기본적으로 인간의 욕구는 낮은 단계에서 출발하여 그 만족도에 따라 점점 위로 상승하는 경향을 가지고 있다. 그리고 모든 것이 같은 심리적 밀도를 갖는 것이 아니고 가장 기초적인 것이 가장 큰 위력을 발휘한다. 이에 욕구 5단계설의 1단계에 속하는 인간의 본능적인 ‘결핍욕구’가 가장 큰 공감을

22) 마이클 티어노, 위의 책, p.175.

23) 김훈철, 장영력, 이상훈, 위의 책, 2008, p.142.

형성하게 된다.

갈등은 인간이 인물과 소통하는 좋은 동력원으로 작용한다. 그 이유는 인간의 본성에서 찾을 수 있다. 인간의 본성은 원래 조화와 균형을 추구하며 만약 자신이 어떤 갈등에 봉착하면 그 해답을 찾기 위해 행동을 취하게 된다. 갈등에 의한 행동추구를 하는 인물은 인간에게 공감을 형성하는 좋은 촉매제로 작용한다. 갈등의 고조에 따른 감성적 리듬은 그 주파수에 따른 다양한 형태로 나타나고, 그 형태는 곧 갈등의 옆에서 있는 사건의 진폭으로 작용한다. 우선적으로 갈등의 진폭은 서서히 진행되어야 하며 이는 갈등 측정계로 파악함과 동시에 인물에게 적용해야 된다.

혼돈 ↑ ↓ 조화	갈등5단계	모든 것이 파괴된다.
	갈등4단계	인물에게 생명을 위협할 정도의 큰 시련이 닥친다.
	갈등3단계	인물에게 심적 동요가 온다. 해결의 실마리가 풀리지 않는다.
	갈등2단계	인물에게 작은 도전이 있지만 쉽게 극복한다.
	갈등1단계	모든 것이 계획대로 움직인다.

표 8. 갈등 측정계(The Conflict Barometer)²⁴⁾

영화 ‘시’의 목욕탕 장면³에서 나타나는 인물의 내적탐색의 감정반응기제는 자신의 손자를 구하기 위해 사장을 찾아가기로 결심하기까지 인물의 내면에서는 자아일관성과 자아향상이 서로 충돌하게 되고 결국 사장을 찾아 갔다는 것은 현실에 닥친 자신의 입장을 우선하는 자아일관성의 영향에 의한 실제적자아가 강하게 나타나며 행동으로 이어졌다. 욕구의 단계에서는 자신을 지키려는 3단계에서 출발하여 본능에 이르는 1단계로 변화되는 형태를 지녔으며, 갈등은 3단계로서 사장과의 만남 이후 심적 동요가 일어났고, 결국 손자의 일은 해결되지 않아 극단적인 행동(자살)을 취하게 된다. 배드민턴장면²에서 나타나는 감정반응기제는 자아일관성과 자아향상이 경찰에게 끌려가는 손자를 보며 충돌하게 되고 일반적인 할머니들이 보이는 감정반응에 의한 행동이 아니라는 점에서 자아향상

24) 클라우스 포그·크리스티안 부츠·바리스 아카보루, 황신웅 역, 『스토리텔링의 기술』, 멘토르, 2010, p.49.

이 우선하게 되고 이것은 이상적자아가 강하게 나타난 현상이다. 갈등은 4단계와 5단계가 동시에 나타났다. 미자에게 있어서 손자는 절대적인 존재이며 손자가 끌려간다는 것은 자신에게 있어서 가장 큰 시련이며 동시에 모든 것이 파괴되었다는 의미와 같다. 발톱 깎아주는 장면에서 나타나는 감정반응기제는 실제적 자아, 이상적 자아, 사회적 자아가 단계별로 나타난다. 먼저 손자의 보호자로서 존재하려는 실제적 자아와 시를 완성해야 하는 이상적 자아 그리고 사회적 자아에 의해 자살을 결심하게 되고 이를 행동으로 옮겼다는 점에서 혼돈의 최고조인 5단계의 갈등이 이 장면에서 나타났다.

우리들은 기존에 보고 체험했던 많은 영화 속 인물들을 통해 자신이 좋아하고 공감하는 나름의 인물 스키마를 가지고 있다. 하지만 모든 인간이 동일한 그 내면을 가지고 있는 것은 아니며 각자의 취향, 습관, 또는 좋아하는 정도에 따라 선택적으로 적용시킨다. 인간은 이렇게 형성된 인물 스키마를 ‘선택적 인지’, ‘선택적 해석’, ‘선택적 믿음’이라는 시뮬레이션과정을 거쳐 정신을 포맷하고 이를 새로운 인물에게 투사하여 적용된 그것을 다시 받아들이면서 인물과의 극적소통을 하기 시작한다. 그렇기에 극에 등장하는 인물의 미세한 정보누락에도 동요 없이 스스로가 이에 대처하며 불평 없이 영화를 즐길 수 있는 것이다. 하지만 인간이 인물에 동화되어 몰입하고 이를 통해 지속적인 극적소통의 상호작용을 이루기 위해서는 위에서 이야기한 자아일관성과 자아향상을 통해 인물의 변화를 요구하고, 욕구의 다섯 가지 단계설정을 통해 조화와 혼돈으로 가는 인간의 갈등을 측정하며 이를 바탕으로 인물의 내적행동의 동기부여를 철저하게 해 주어야 한다. 그럼으로 해서 관객은 극적몰입이란 개인적 정서의 기쁨을 인물에게 선사하게 되는 것이다.

IV. 결론

지금까지 본고에서 논의하고자 했던 이야기의 개념과 감성적 기능을 바탕으로 영화 안에서 관객과 인물의 극적소통을

이루는 과정을 순차적으로 알아보았으며, 또한 지속적으로 관객에게 몰입의 감정을 느끼게 만드는 것에 대한 해결 방안으로 영화의 사실화작업을 내 세웠다. 그 중 관객과 직접적으로 연결되어 있는 인물의 사실화작업에 필요한 세부 항목들과 그것들을 실제 제작된 영화에 적용하여 나타나는 인물의 내적탐색과 외적탐색, 감정반응연결, 감정반응영향, 감정반응기제와 이를 통한 정서반응강도를 추론하여 관객과의 극적소통을 위한 인물사실화작업에 대한 방법론을 제시하였다.

먼저 인물의 외적탐색으로 나타나는 활동에 의한 배경정보에서 선택된 목욕탕 장면1,2,3에서 관객이 반응하는 사실화의 유형은 목욕탕1에서는 감정반응종류가 나타나지 않는 외적탐색만 나타나며, 목욕탕 장면2, 3에서는 감정반응기제(자아, 갈등, 욕구)가 느껴지는 내적탐색과 외적탐색이 동시에 나타났다. 다른 장면과 연결되어 일어나는 감정반응연결성은 손자의 합의금을 구하기(원인) 위해 사장 집을 찾아가는 것(결과)으로 목욕탕장면3에서만 나타났다. 그리고 감정반응영향은 목욕탕 장면2, 3에서 각각 암시와 동기부여로 작용하며 마지막 자살 장면에 영향을 주었다.

해설에 의한 생활정보에서 선택한 배드민턴 장면1, 2에서 관객이 반응하는 인물사실화유형은 배드민턴1에서는 감정반응기제가 나타나지 않는 외적탐색만 보였으며, 배드민턴 장면2에서는 감정반응기제(자아, 갈등)가 나타나는 내적탐색과 외적탐색이 나타났다. 감정반응연결성은 두 장면 모두 없는 것으로 나타났으며, 감정반응영향은 배드민턴 장면2에서는 미자가 마지막에 자살하게 되는 동기부여의 장면으로 영향을 주었다.

인물의 행동과 같이 나타나는 대화정보에서 선택한 아침밥 먹는 장면, 피자 먹는 장면, 발톱 깎아주는 장면에서 관객이 반응하는 인물사실화유형은 발톱 깎아주는 장면에서만 감정반응기제(자아, 갈등)가 나타나는 내적탐색과 외적탐색이 동시에 나타났다. 감정반응연결성과 영향은 발톱을 깎아주는 장면에서만 동시에 나타났다.

지금까지의 논의를 토대로 관객과 인물의 극적소통을 가능하게 하는 인물사실화작업은 첫째, 이야기의 감성적 기능을

이용한 체험된 이야기가 극화되어 정서적 반응을 일으켜야 하며, 특히 영화구조 안의 장면시퀀스에 재현되어야 함을 전제로 한다. 둘째, 인물에게서 내적탐색과 외적탐색이 하나만이 아닌 두 가지 모두 나타나야 한다. 셋째, 관객감정이 인물을 통해 다른 장면들과 연결성을 가지게 해야 한다. 넷째, 두 가지 이상의 감정반응종류를 가지면서 주고받는 감정반응영향이 느껴져야 한다. 이를 통해 관객의 정서반응강도가 높아지게 되며 지속성 있는 관객과 인물의 극적소통이 이루어진다.

영화는 인간과의 극적소통을 통해 소극의 목적을 달성하는 매체이다. 그렇기에 관객과의 극적소통을 위한 사실화작업은 영화를 이끌어가는 주체에게는 굉장히 중요한 덕목 중에 하나이며 다각화되고 세분화된 연구가 이뤄져야 한다.

참고문헌

- 김훈철, 장영렬, 이상훈, 『브랜드스토리텔링의 기술』, 멘토르, 2008, p.16.
 데이비드 하워드, 심산스쿨 역, 『시나리오 마스터』, 한겨레출판, 2007.
 런다 카우길, 이문원 역, 『시나리오 구조의 비밀』, SIGONGART, 2007.
 마이클 티어노, 김윤철 역, 『스토리텔링의 비밀:아리스토텔레스와 영화』, 아우라, 2010.
 시드필드, 박지홍 역, 『시나리오 워크북』, 경당, 2007.
 S. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003.
 우석봉, 『브랜드 심리학』, 학지사, 2007.
 앤드루 호튼, 주영상 역, 『캐릭터 중심의 시나리오 쓰기』, 한나래, 2007.
 월 아이스너, 조성번 역, 『그래픽 스토리텔링과 비주얼 내러티브』, 비즈앤비즈, 2005.
 켈 덴시거·제프 러시, 안병규 역, 『얼터너티브 시나리오』, 커뮤니케이션북스, 2006.
 클라우스·포그·크리스티안 부츠·바리스 야카보루, 황신용 역, 『스토리텔링의 기술』, 멘토르, 2010.
 김영숙, 「영화감상에 있어서 make-believe(믿는척하기) 개념의 올바른 적용을 위하여」, 범한철학논집, 제51집(2008), p.382.
 박용기, 「텔레비전 등장인물들의 특성과 시청자들의 관계연구」, 『한국언론학회 2005년 봄철정기학술대회』(2005) pp.494-495.
 박진희·김종덕, 「감성디자인의 정체성과 가능성을 위한 연구」, 『디자인학 연구』, Vol.21 No.5 (2008), p.29.
 신우열·김주환, 「우리의 대화를 지배하는 것은 우리의 마음이다」, 『한국언론정보』, 54권 4호, (2010), pp.151-155.
 김보연 외, “2010년 한국영화산업결산”, 영화진흥위원회, 2011.01., p.5.

ABSTRACT

Sustaining Dramatic Communication Between the Audience and Characters through a Realization : The Film "*Poetry*"

Kim Dong Hyun

Through a story, the audience moves between fiction and reality. A story is an emotional experience that appeals to human feeling. The rational function of a story is to convey knowledge and information, and its emotional function is to touch the audience. Moreover, these aspects of a story are linked to its language, text, and imagery. This paper focuses on the emotional function of a story. In an experiential story, the audience's emotional response is a result of maximum dramatic communication between them and the characters. Through psychological and mental communion with the characters, the audience becomes immersed in the story when they emotionally identify with the characters, and dramatic communication is achieved. However, dramatic communication is mostly achieved instantaneously. The elements of a film need to be realized to sustain dramatic communication such that the audience continues to be immersed in the story. The audience can identify with the characters who are placed in real-life situations by considering the characters' external and internal aspects. External search pertains to the tangible aspects of the character such as its background, life, and conversation. Through the audience's external search, the characters communicate with the audience. Internal search deals with aspects of the characters' personality such as their self-concept,

desires, and internal conflicts. Through internal search, the audience understands the inner side of the characters.

In this process, a film director should ensure that the acting depicts the inner side of the characters. In other words, the director should perfectly depict the internal and external elements of a human on screen. Appropriate visualization can lead to dramatic communication with the characters and thereby create the audience's emotional response.

Considering these techniques, this paper focuses on the scenes of the film "*Poetry*" in which dramatic communication with the characters creates the audience's emotional response. Accordingly, the audience plays a role in sustaining dramatic communication for the physical screen time of a film.

Key words : story, dramatic communication, realization, external search, internal search

김동현

동서대학교 디자인학부 영상디자인전공 조교수

(612-010)부산광역시 해운대구 중동 두산위브 103동 1004호

Tel : 051-320-1842

Kimu428@hanmail.net

논문투고일 : 2011.08.11

심사종료일 : 2011.09.17

게재확정일 : 2011.09.19