Journal of Korea Multimedia Society Vol. 19, No. 6, June 2016(pp. 1095-1105)
http://dx.doi.org/10.9717/kmms.2016.19.6.1095

Dumb Ways to Die에서 재현된 행위소의 의미해석작용 분석 - A.J. 그레마스의 기호학을 중심으로

권 상 우†

Analysis on Signification of Actant for Representation in Dumb Ways to Die - as the Centre Semiotic Analysis of A. J. Greimas

Sangwoo Kwon†

ABSTRACT

This study is semiotic analysis about 'dumb ways to die' that is produced by Melbourne Railway of Australia in 2012. By analyzing the symbolic representations through 'Actants model' of A.J. Greimas, extract the relationship between signification of the represented object in 'dumb ways to die'. Greimas' model helps to analyze the semiotic interpretation action that occurs above a layer of discourse. In addition, this study is to compare the property to distinguish the Semiotic 'Actants' to cause the behavior of the recipient by represented in the same ideological situation. This can determine the properties of the signification and gauge the level of symbolic images that are reproduced in the discourse process. Accordingly, guidance to become a developer by extracting the reproduction principle of the video that causes a user's action.

Key words: Multimedia, Semiotics, Representation, Signification

서 론

본 연구는 오스트레일리아 멜버른 철도 공사에서 2012년에 제작한 공익광고캠페인 동영상 'Dumb Ways to Die'[1]에서 재현된 기호대상 행위간의 의미작용 관계를 그레마스 행위소 모델을 통해 분석한 연구이며, 시각기호의 해석과 의미작용에 있어 이데올로기적 상황에서의 수신자에 대해 실천적 공감대와 행동패턴으로 작용하고 있다는 것에 대한 사례분석이다.

공익 미디어의 성공적인 메시지는 인간의 일상에서 발생하는 순차적인 행동과 그에 따른 사건들에 관한 일련의 내용을 시각기호체제를 통해 회자시키고 수용자에게 자의적 해석을 통한 담론과정으로 수용자 행동을 유도한다. 연구대상은 압축된 메시지를 직설적인 시각 표현으로 수용자로부터 적나라한 죽음에 관한 반의적인 반응도 받고 있지만 기호전달에 있어 그 긍정적 반향은 입증된 바 있다. 연구 대상 'Dumb Ways to Die'의 의뢰자인 멜버른 철도 공사에 따르면, 광고가 일종의 '니어미스 사고'를 30%나 감소시키는데 성공했으며, 구체적으로는 2011년 11월에서 2012년 1월 사이에 백만 킬로미터 당 13.29건의 사고가 발생했지만, 1년 후에는 9.17건으로 줄었다고 밝혔다. 당해 11월 14일 유투브(Youtube.com)에 동영상이 업로드 된 이 후, 1억 이상의 유튜브 뷰 조회수를 기록했으며 현재까지 영상이 바이럴 되고 있는 동시에 새로운 시리즈의 버전도 지속적으로 업그레이드되고 있다[1]. 본 연구의 핵심은 재현된 시

※ Corresponding Author : Sangwoo Kwon, Address: 507, International Education Hall, 428, Sinson-no, Nam-gu, Busan, Korea , TEL : +82-51-629-2246, E-mail : icokwon@tu.ac.kr

Receipt date : Mar. 24, 2016, Approval date : June 30, 2016
† Dept. of Visual Communication Design, Tongmyong University

각기호 대상물의 표현 요소를 분석하고 기호요항으로 추출함으로써 담론을 형성하는 시각전달체계의 기호모델을 규명하는데 목적이 있다.

연구대상 동영상물은 총 21개의 에피소드가 27개의 장면(Scene)으로 구성되어 있으며 단순하게 표현된 그래픽 애니메이션과 함께 3분 분량의 배경음을 포함하고 있다. 본 연구에 앞서 독립적 에피소드로 구분된 대상의 각 행위소와 기호작용의 과정을 규정하여 대상간의 층위과정을 규명하는 과정을 거쳤다. 1차적 표현과 2차적 의미작용관계를 파악하기 위해 그레마스의 '기호의미해석작용의 단계'를 적용하여 모듈을 추출하였다. 발신자가 수신자에게 메시지를 전달하는 과정에서 발신자가 선택한 기호의 발화개념이 수용자에게 받아들여지는 이미지로 재현될 때 시각기호의 선택항과 행위요소의 관계를 분석하는 것에 중점을 두었다.

공익적 메시지를 담론화하고 미디어를 통해 반향을 일으킨 연구대상의 시각기호의 행위요소와 의미작용구조에 대한 분석은 작가 혹은 개발자의 모호한 예술적 성향에 관한 해석이라기보다 수용자의 행위유발 시점까지의 의미작용구조의 최적화 상태를 요항으로 추출하고 정의함으로써 기호선택과정의 해석을 표본화하는데 의미가 크다. 따라서 1차적 기호형식으로 표현된 시각기호의 표층과 내재된 심층의 의미작용과정을 분석하는 것을 범위로 제한하고 이를 다시 표현기호 형식과 대조한다. 연구의 구체적인 분석을 위해 표층구조에서 재현된 이미지를 언어구조모델의 행위소로 정립하여 그 요항을 추출하였고, 심층구조에서 작용되는 의미해석과정은 그레마스의 의미표출구조와 단계를 적용한 모듈에 의해 서사구조를 파악하여 결론을 추출하였다.

2. 미디어 담론

2.1 광고의 미디어 담론

광고미디어는 현대에 부상한 생성하는 강력한 미디어 장르중의 하나이다. 광고미디어는 기본적으로 적은 지면과 압축된 시간 내에 보내고자 하는 의미를 제시해야 하기 때문에 매우 압축적이고 상징적이다. 소비자들에게 강력한 인상을 심어 주고 광고가 대상화하는 제품이나 목표를 지향하도록 소비자의 욕구를 생성하는 임무를 지니고 있다. 그로 인해 사회나 문화적으로 쟁점들이 되는 사안을 표출하는 경향이 강하다. 이들 사안은 논쟁적이고 논란이 제기되기 때문에 소비자의 시선을 잡을 수 있다[1]. 예를 들어 학교에서 외면당하는 뒷모습의 학생을 등장시킨 광고는 많은 사람들에게 동정적인 인상을 심어 주었고 그 이후에 더욱 회자되어 수용자 중에서도 학부모의 과격한 관심을 불러일으켰다. 그로 인해 이후 우리 사회의 교내 인권유린에 관한 뜨거운 담론을 제기하게 했으며, 결국에는 교육부 및 관련 법안 제정에 영향을 미치게 했다. 특히 소셜 미디어를 통한 광고는 사회적으로 활동성이 미약했던 젊은 층으로부터 중요 이슈와 의제들을 다루게 하고 담론들을 생성하게 되면서, 바람직한 해결 방안이나 정책을 강구할 수 있도록 한다. 이는 행동적 실천을 불러일으키는 새로운 환경인 동시에 개별적 의사 교환이 통합 혹은 대립관계의 절충이 되는 새로운 출구역할을 한다.

2.2 담론의 전달과정

2.2.1 언어전달 행위요소

담론에 관한 연구는 소쉬르와 퍼스를 시작되는 언어구조주의에서 시작되었으며, 수사학의 근간이 마련되던 1960년대에 이르러 개념의 정의와 구조화가 체계화되었다. 러시아 기호학자 로만 야곱슨(Roman Jacobson)은 그의 저서 '언어학과 시학'에서 '담화의 상관관계에서 한 개인이 담화를 구성할 때, 그 개인이 사용하는 언어 또는 그가 속한 문화에 의해 담화를 구성한다. 기존의 담화는 새로운 담화의 기반이 되고, 끊임없이 상호작용한다.' 고 언급하며 Fig. 1과 같이 언어전달행위요소는 문화적 요항으로 정의할 수 있다고 주장했다[2]. 또한 푸코(Michel Foucault)는 담론에 대해 '근원적 사고(Episteme)가 서술문(Statement)을 거쳐 담론(Discourse)으로 발전된다.' 라 언급하며 담론의 구조화 과정에 대한 초기 개념을

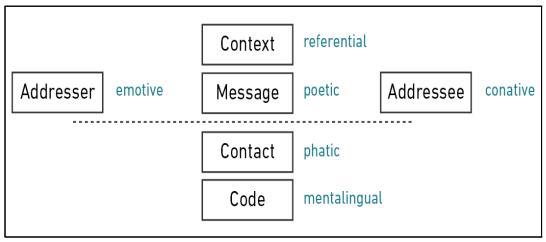


Fig. 1. Behavioral component for language delivery.

제기했다[3]. 그런 연유로 언어의 행위전달 요소에는 발신자와 수신자간의 의도와 반응이 이데올로기적 투합과정으로 잠정적으로 전제되어 있다.

동시기에 츠베당 토도로프(Tzvetan Todorov)는 환상문학 장르의 규칙을 확정하기 위한 분석 방법으로 '환상성 이론'을 주장했다[4]. 프로프와 그레마스 등의 학자들의 연구를 종합한 그는 인물과 행동이 다양하게 드러나는 이야기의 표층 구조를 기본 혹은 심층적 구조의 구체적 양상에 지나지 않는 것으로 간주하고 문학작품을 분석할 때 줄거리로서의 이야기와 담화로서의 이야기로 나누어야 한다고 주장했다. 그에 따르면 '행동의 논리'와 '인물들과 그들 사이의 관계'를 본 줄거리로서의 이야기와 이야기의 시제, 이야기의 양상, 이야기 법 등 담화 기능을 내포하는 이야기로 구분하였다. 토도로프는 '이야기체 변형 이론'에서 '변형'의 개념은 구문론적이 아니라 의미론적이며 행위주체가 어떤 방식으로 사건을 일으키는가에 따라 나타나는 '단순변형'과 단순변형에서 주체자의 행위에 부차적인 행위를 첨가할 때 일어나는 '복합변형'으로 나누어 생각하였다. 이것은 용언의 변형에서 오는 의미의 차이를 규명함으로써 서술의 법칙을 체계화하고 문학담화로서 작품구조와 문학성 즉 뜻과 해석을 찾고자 했던 것이다. 이야기란 '상이성과 유사성을 종합하여 시도된 긴장된 관계'로 이루어진 것으로 이를 긍정할 때 독자나 수용자는 이야기의 정의를 넘겨받을 수 있다고 본 것이다. 후기구조주의가 구체화되는 시점에서 토도로프의 연구는 수사학의 지위를 한층 구체화하는 일각이 되었으며 수사학 연구의 절정시기로 평가되는 동시에 사회문화 현상에 관한 통시적인 식견의 확장을 이루었다.

2.2.2 심층구조문법

야곱슨의 담화 구조[5]는 클로드 레비스트로스(Claude Levi-Strauss)에 이르러 이야기의 층위적 구조로 더욱 체계화되어 인류학과 인류 문화학 전반으로 확산되었다. 특히 그는 구조주의 언어학을 모델로 신화체계, 친족관계, 음식요리법과 같은 문화현상을 음소적으로 분석하였다. 이 음소적 패턴 분석은 모든 인간적인 산물을 내적 상호작용의 조직화된 구조라는 하나의 사회제도 혹은 기호체계로 인식한다는 것을 전제로 한다. 레비스트로스에게 신화의 궁극적인 의미는 현실 문제의 의미를 구조화하고 이해하는 개념적 방법인 이항 대립적 개념을 관계 내에서 발견하는 것이다. 결국, 신화 분석가들이 신화를 분석하는 목적은 특정 사회가 당면하고 있는 심층적인 문제에 도달하고, 신화가 이러한 문제들을 구조화하고 중재하는 방식을 분석하며, 전체 사회에 유통되는 신화적인 사고방식을 파악하는 것이다[6].

레비스트로스의 신화텍스트의 구조 해독 즉 음소적 문화 분석은 A. J. 그레마스(A. J. Greimas)로 이어져 이야기(담화)에 의미론적 분석을 가세하여 일반문법에 접근한 심층구조문법을 도출하게 했다. 그레마스는 Fig. 2의 행위소 모델[7]로 일반 문장 구조의 의미론적 분석을 가능하게 하는 서사물의 보편적인 '문법(grammer)' 모형을 제안했다.

그레마스는 텍스트에 잠재적으로 내재하는 의미생성 요소들의 의미작용의 형식을 이론화하면서 의미작용을 포착하고 기술하기 위해서 메타언어(Meta-Language)를 적용하는데 메타언어는 그가 말한 '의미작용이란 한 층위의 언어를 다른 층위의 언어로, 한 언어를 또 다른 언어로의 전환일 뿐이다.'에서 알 수 있듯이 의미작용의 개념적 틀로서 구조형성에 문화적 맥락에서의 메타적 개념 구조를 말한다. 이로써 주어진 분석 대상인 텍스트의 거대구조 뿐만 아니라 세부구조도 동시에 볼 수 있도록 해주는 의미·논리적 형태가 고안되었다. 또한 그는 서사구조를 Fig. 3의 기호학 사각형으로 제안하여 기호학적 의미기술

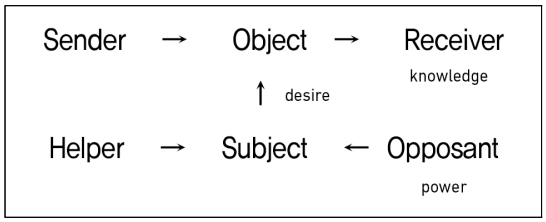


Fig. 2. Actantial model (Greimas, 1966).

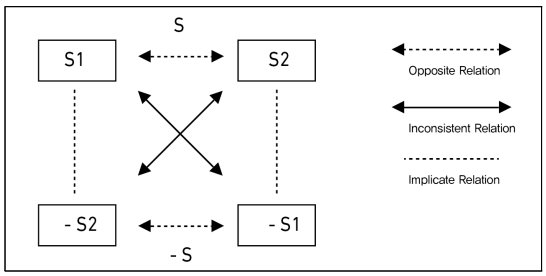


Fig. 3. Semiotic rectangle (Greimas, 1968).

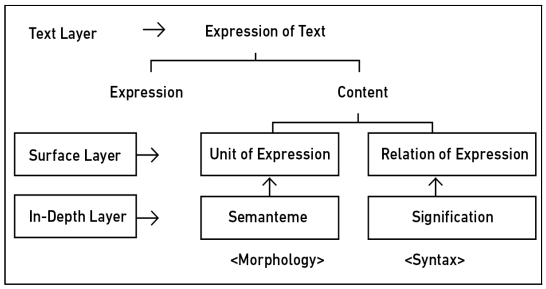


Fig. 4. Elements and relation of signification as layer (A.J. Greimas, 1970).

(description) 방식을 제시했다[8].

3. 의미표출구조

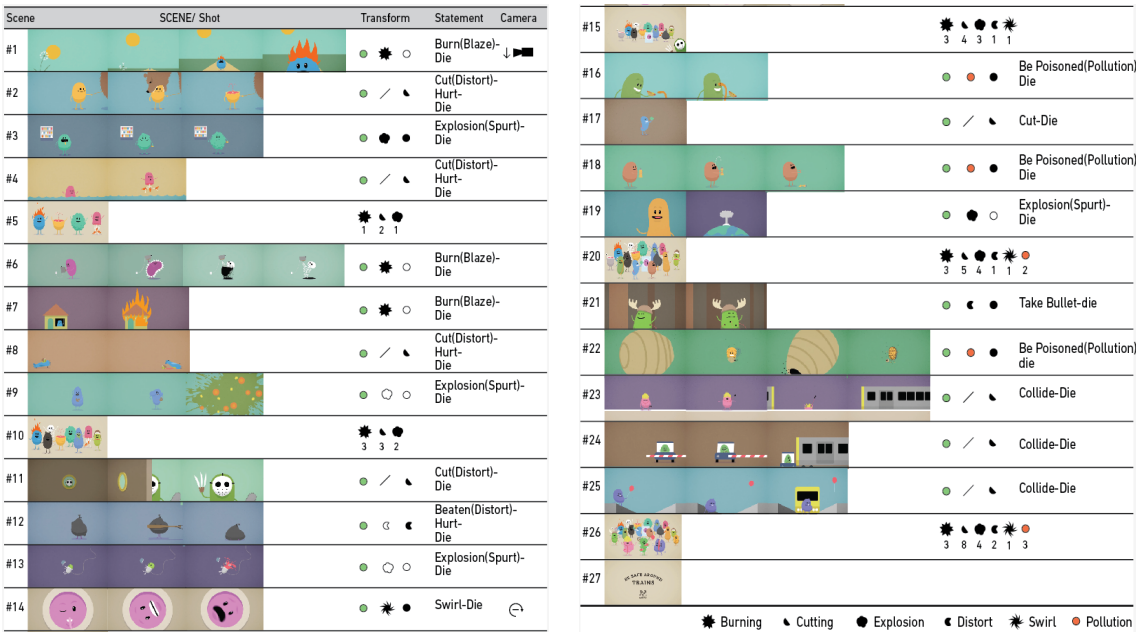
그레마스의 행위소 모델 6항은 각 쌍의 이항대립 관계로 작용하고 표층구조로 일정한 현상적 패턴으로 존재하는 동시에 그 아래에 있는 심층구조에 의해 변화하는 패턴을 지닌다. 심층구조는 질료적 존재로서 표층구조에 영향을 주며 의미작용 구조의 층계를 형성함으로써 발신자의 행위소의 기호작용이 층위 구조를 통해 발신자에게 전달된다. 의미교환 작용은 행위소라는 기호작용에 근거하며 기호의 인식은 이데올로기에 기인하므로 동일한 문화적 범주의 발신자와 수신자간의 의미전달 관계가 성립된다. 따라서 의미작용은 심층단위의 기호가 표층단위로 표출되는 과정을 말하며 표층단위의 기호는 암시적 행위소와 관계됨으로 심층단위의 기호를 정의할 수 있거나 교감으로 작용할 수 있다. 이는 특히 담론과 같은 이야기 구조의 서사적 구조를 파악하는데 유용하며 이데올로기적 지배현상에 관한 고찰인 롤랑 바르트(Roland Gerard Barthes)의 '현대의 신화'에서 제기된 '층위 이론'과 함께 담론으로서 수사학의 의미해석과정의 분석법으로 유용하도록 구조화되었다.

4. 연구대상의 의미작용분석

4.1 'Dumb Ways to Die' 의 표현구조와 행위소 분석

연구대상은 총 21개의 에피소드가 전체 3분 분량으로 구성되어 있으며 특별히 신화나 전설에 기인하지 않은 채 귀납 혹은 연역 형식에 의한 짧은 이야기 방식의 동영상이다. 철도교통 사고로 인한 죽음에 관한 메시지를 환기시킨다는 명제 아래 다양한 죽음의 플롯들이 마지막 3개의 에피소드에 귀결되도록 재구성되어 있다. 표층구조의 시각기호들은 중채도 방식과 단순한 형태 차용으로 에피소드에 집중하도록 설정되어 있으며 이미지 그래프는 Table 1과 같다.

Table 1. Actant of expression elements for signification



각각의 에피소드는 상호 무관한 관계이지만 주체(S)가 반드시 존재하며 주체가 죽음을 맞이하는 상황으로의 전개로 통일적인 구조를 지닌다. 개별로 존재하는 각 에피소드는 일련의 플롯구성에 의해 전반부 18개의 에피소드가 후반부 3개의 에피소드에 가중치를 부여하는 문법으로 재구성 되어있다. 전반부에서는 주체(S)가 반대되는 행위(A) 항과 관계하면서 대상(O)으로 접할 때 기대하지 않던 대상(O)을 획득하는 구조를 취하고 있다. 후반부 3개의 에피소드는 주체(S1)가 대상(O)과 접하게 됨으로써 반대자(S2)와 인과관계를 형성함으로써 기대하지 않던 대상(O)을 획득하는 구조를 취하고 있다. 그레마스의 행위소 모델로 응용하여 정의하면 Fig. 5와 같다. 각 에피소드는 주체가 물리적인 상황에서 발생되는 인과관계로서 다음 동작을 연결하였고, 몰입강도를 위해 주체의 형태를 절단, 부풀음, 폭발 등으로 변이과정을 극단적으로 취했다. 산업계의 지시색상의 기호체계와는 무관한 중채도 색상을 주로 사용하는 반면에 표현 형식을 원형과 사각형 등으로 극도로 최소화하여 사실성을 배제했다. 그래서 주체(S1)와 주체(S2) 사이 혹은 주체(S1)와 대상(O1) 사이의 관계에 집중되어 행위소가 잘 드러나도록 설정된 것으로 분석되었다.

4.2 'Dumb Ways to Die' 의 서사구조

연구대상 'Dumb Ways to Die'의 서사구조는 죽음을 초래하는 황당한 상황과 철도 주변에서 발생하는 실제적 상황을 대비시킨 플롯문법으로 '호기심'이나 '무관심'은 동일하게 '죽음'을 획득하게 됨을 보여준다. 그럼으로써 '무관심'이 '죽음'이란 점을 심층구조에서 이끌어냄으로써 관람자 혹은 승객이 될 수신자들에게 '철도 주변에서 주의하자'란 담론을 이끈다. 황당한 죽음을 표현하는 18개의 전반부 에피소드는 사소한 죽음을 표현하는 후반부 3개의 에피소드와 구성상 대비 관계를 형성하게 하여 심층구조가 본격적으로 작동하게 하는 플록상의 이항대립을 취하고 있다. 18 : 3이란 플롯상의 이항대립을 관람객이 인식하는 순간 심층구조의 기호가 의미해석작용을 거쳐 담론과정으로 전이된다. 각 에피소드의 표층구조에서 표현단위들은 일차원적으로 위험과 죽음의 인과관계를 시각적 재미(Visual fun)에 집중시켜 무거운 개념의 '죽음', '살인', '살해'란 대상을 즐거운 춤과 사운드로 경쾌하게 처리하며 원인의 대상인 '재미'나 '호기심'에서 비롯된 행동요인을 간과하게 만든다. 하지만 후반부의 3개의 에피소드에 진입하게 되면서 전반부의 에피소드에서 가볍게 인식하던 행동요인이 일반적이고 실제적인 철도역 상황에서는 아주 위험한 책임성 문제로 인식의 급전환을 요구하게 된다. 환상과 동요가 현실로 반전되는 시점에서 심층구조의 기호작용의 효과가 배가된다. 연구대상의 플롯문법의 기교는 18 : 3이란 형식적이고 내용적인 반전 기호작용을 위해 표현기호의 최소화를 타당하게 접목시킨 점에서 기호연상의 최적화를 꾀하였다고 볼 수 있다. 도시 속 안전지대 안에서 벌어지는 살인과 죽음은 단순한 무관심이란 점에서 원초적인 불안을 상기시키는 야생동물이나 자연재해와는 사뭇 다른 개인적 관심도에 따른 책임성을 당겨옴으로써 간과하던 지배적 이데올로기 성질을 각성하게 만든다. 연구대상은 이를 위해 '사고(O)는 인간(S)이 개인주의적 편의로 인해 서툰 행동을 할 때 위험해지거나 죽는다.'란 해석의미작용 체계를 성립시켰다.

이를 함수관계로 정의하면 EN(F) = O3 [(S1 ∪ O2) → (S1 ∩ O2)]로 정의된다. 이를 다시 장면 내 죽음을 중심으로 두면 '인간이 사소한 행위로 위

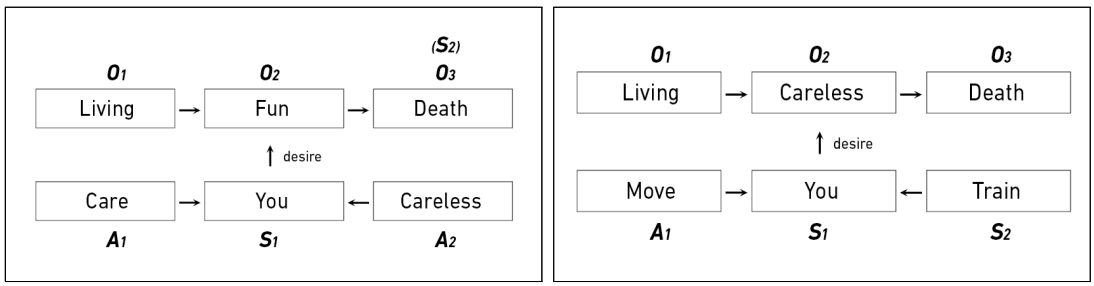


Fig. 5. Actantial model of 'Dumb Ways to Die'.

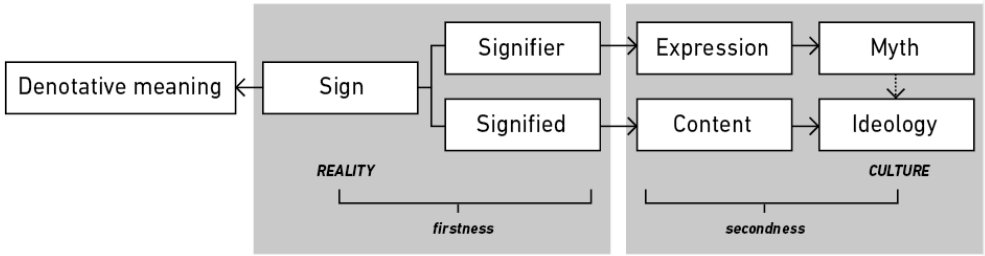


Fig. 6. Hierarchical order of signification.

험해질 때 죽음이 찾아온다.'의 구조로서 EN(F) = S1 [(O1 ∪ S2) → (O1 ∩ S2)]로 변환될 수 있다. 비가시적이던 이데올로기는 '인간(S1)이 편의(O2)를 위해 서툰 행동(A1)을 하면 죽음(O3)을 맞는다. 그러므로 일상의 행동에 주의해야 한다.'로 재인식된다. 또한 각 장면마다 죽음에 대한 행위소와 이 행위소를 재현한 시각 기호에 의해 반복과 축적을 통해 수용자의 개별적 강조 지점을 이끌어내는데 관여를 한다. Fig. 6은 기호층위로서 표층구조와 심층구조가 작용하는 기호관계로 신화와 이데올로기가 의미해석작용에 관여하는 모델[9]이다. 사회상이나 시회를 지탱하는 근본의 가치관, 그리고 신념들이 보편적인 이데올로기와 연계되어 이야기 형식에서 특정의 기의(Signified)로 표출되는 것이다[10].

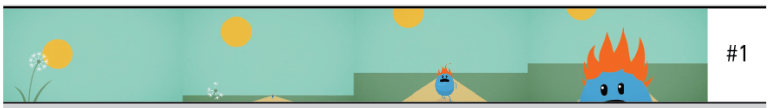
4.3 연구대상의 의미해석작용 분석

4.3.1 'Dumb Ways to Die'의 의미해석작용 모델

에피소드의 형식적 구조를 분석한 후 형태소의 의미해석 작용단계를 파악하기 위해 그레마스의 행위소 모델을 기본으로 한 연구대상 분석 모형을 설계하면 Table 2와 같다. Table 2는 이항대립 관계를 전제로 의미표출단계를 계층별로 구조화한 모델로서 표층층위의 시각기호 즉 이미지 형태소(Image Morpheme)를 연구자가 변형(Transform) 단계로서 추가한 구조이다. 추가된 요항은 그레마스의 의미표출 구조와 단계에서 자의적 범위로 간주되는 시각기호의 행위소에 대한 이미지 요항으로 최근의 연구들에 의해 드러난 자의적 해석 역시 이데올로기와 연접관계를 가지며 기호작용의 기능적 수단인 언어의 텍스트와 마찬가지로 콘텍스트(Context)로서 이미지 형태의 가치를 고려할 필요적 측면에서 첨가되었다.

표층 층위의 단위로서 재현된 시각기호의 표현은 개발자의 가담된 이데올로기 상황과 자의적 해석을 통해 드러난다. 발신자 역할의 지표와 달리 수용되는 과정에서 부합된 의소 기능으로 조립되며 종합화되면서 일반적인 이미지 지표는 고정된 지위에서 연계적 관계로의 심층 층위와 관계한다. 이러한 1차 기호(기표와 기의)작용은 2차 기호작용(기표와 기의)으로 층위로 상호 구조화 혹은 전이되며 이데올로기의 창고에서 선별적인 메시지로 구조화된다. 주목할 점은 각 이미지의 지표는 자율적으로 성립된다기보다 기존의 이데올로기 상황에서 단일 혹은 다의적 개념으로 존재하다가 선택된 발신자의 표현 수단에 의해 작용관계의 지위를 부여받는다. 여기에서 이데올로기라고 명명된 보편적 문화권의 비가시적 관계가 패

Table 2. Model for Signification



Transform	Statement	Camera Tech.	Expression(1st)	Meaning(2nd)	Message(ideology)
○ - ✸	Burning - Run	↓ ▬	Burn	Injurious	Die
▬ | ● ■● ✸	Orange vs Green, Blue/ From Oval to Flame/ Horizental, Vertical	Relative (Weak)	Burning Head, Fire (Causal)	Burn - Injury (Causal)	Burn = Die (Causal)
Contrast	Contrast	Contrast	Deductive	Deductive	Inductive

턴으로 구조화됨으로써 산재되었던 표층 층위의 기호는 심층 층위의 기호와 연계적 체계로 정립된다. 심층 구조가 드러나는 이 기호의 관계적 작용은 읽고 이해하기, 보고 느끼기라는 단순 과정을 구조화하여 담론을 구조적으로 정의할 수 있게 된다. 따라서 '위험하다'란 의미소는 '죽다'란 의미소를 인과관계로 연계되며 발신자(개발자)의 표층 단계에서의 재생성하는 과정에서 즉각적이거나 모호한 반응을 보이는 수용자의 기호해석 작용에 관여하게 된다. 그러므로 개발자가 재현하는 혹은 재현하고자 하는 표층 단위의 이미지 지표의 선택은 제한적이라고 정의된다.

4.3.2 'Dumb Ways to Die'의 의미해석작용 분석

장면별로 연구모델을 위한 의미작용분석 모델을 적용한 결과는 Table 3에서 Table 5와 같다. #1의 '머리카락에 불 붙이기'는 '화창한 어느 날, 주인공의 머리카락에 불이 붙어 뛰어 오고 있다.'란 표층의 기호작용과 '신체가 불에 타면 죽는다.'란 심층의 기호작용을 동시에 가진다. 여기에서 '죽다'의 의미소는 심층구조에서 드러나기 위해 표층의 기호를 차용한다. 즉 기표를 기의가 차용하는 것으로 구조화된다. 표층에서 표현 단위로서 재현된 일련의 연속된 이미지는 '급하게 뛰다.'와 '불 붙은 머리'를 인과관계로 해석작용된다. 이는 연역과 귀납법이 통용되는 현재의 논리법칙을 전제로 하기에 가능하며 '경계'나 '주의'를 강조하기 위해 가벼운 표현의 기호 속성(기표)인 '잘리다', '먹다' 등을 차용하더라도 무거운 내용의 기호 속성(기의)인 '죽음'을 자각하게 하는 상관관계가 보강되면 의미작용과 더불어 잠재적 행위성의 유도가 가능해진다. 그러므로 심층 층위에서 작용하는 이데올로기는 기호작용과 의미해석과정에 위계적 질서를 가진다. 수용자나 소비자의 반응이나 소비 패턴은 다양한 수용자의 자의적 해석들이 통시적 체계로 규합되면서 문화적 공감대와 역할 수행에 영향을 준다.

연구대상의 21개 에피소드는 EN(F) = O3 [(S1 ∪ O2) → (S1 ∩ O2)]의 관계로 구조적 공통성을 가진다. 표층구조에서 재현된 각 행위소를 비교분석하면 Table 3과 같다.

#1의 분석결과 줄거리를 이끄는 대상의 형태 변형은 정형에서 비정형으로, 카메라 기법은 하이 앵글에서 클로즈 업으로 변하면서 약한 존재감에서 개별적 감정이입이 되도록 편성되었다. 색상은 그린블루 계열에서 레드 계열에 주목성을 집중했으며 동작은 느림에서 빠름의 단계로 급박함을 지시하도록 했다. 따라서 '왜소한 인간의 몸에 불이 타 올라 급박한 상황이 되다'란 표층기호가 작용되며, 느닷없는 '신체의 화재로 죽을 수 있다.'란 메시지를 드러내게 된다. 행위소의 구성은 '뛰다', '불 타다', '빠르다'란 관계적 구조 속에서 '죽음'을 심층해석을 이끈다. 수용자에게 주체로 받아들여지는 대상인 타원형 인간(S1)과 위험인자인 불(S2)에 있어서는 S1의 S2에 대한 반응관

Table 3. Signification analysis (#1)

# 1 signification(semanteme)								
Shot	S1	S2	S3	A1	A2	O2	1st	2nd
1	-	-	sky	-	-	-	burning on hair	death
2	-	-	ground	-	-	-		
3	human	fire	ground	run	be burned	fun		
4	human	fire		run	be burned	fun		
	weakness	dangerous	some day	hurry	clear	fun		

# 1 signification(morpheme)								
Shot	S1	S2	S3	color1	color2	color3	1st	2nd
1	-	-	oval	-	-	blue	from stable to tension	death
2	-	-	horizontal	-	-	blue		
3	ellipse	wedge	horizontal	blue	red	green		
4	ellipse	wedge	horizontal	blue	red	green		
ec	smooth	tension	smooth	edgy	dangerous	stable		

Table 4. Signification analysis (#2)

# 2 signification(semanteme)							
Shot	S1	S2	A1	A2	O2	1st	2nd
1	human	rough	stick	-	fun	cut off the head	death
2	human	bear	-	bite	-		
3	human	bear	cut off	-	-		
		wild	abscind	attack	fun		

Table 5. Signification analysis (#3)

# 3 signification(semanteme)								
Shot	S1	S2	S3	A1	A2	O2	1st	2nd
1	human	drug	shelf	eat	-	care	eat - explode	death
2	human	drug	shelf	explode	-	-		
3	human	drug	shelf	explode	-	-		
		poison	stable	poison	old	care		

# 2 signification(morpheme)							
Shot	S1	S2	C1	C2	-	1st	2nd
1	ellipse	wedge	yellow	brown	-	from stable to edge	death
2	ellipse	wedge	yellow	brown	-		
3	ellipse	wedge	red	brown	-		
		rough	vitality	calm			

# 3 signification(morpheme)								
Shot	S1	S2	S3	A1	A2	O2	1st	2nd
1	human	-	water	bath	-	fun	cut off	death
2	human	piranha	water	cut off	bite	-		
		wild	wild	abscind	attack	fun		

계 혹은 귀납관계로 이어져 있다. #1은 목표나 목적이 되는 대상(O2)이 숨겨져 있어 해석의 자의성이 개방되어 있다. 원인은 불분명하지만 결과에 초점을 둔 에피소드 구성이다. #2의 경우는 S1이 O2(재미)을 위해 A1(찌르기)을 행하자 S2(야생 곰)가 A2(물고 뜯다)로 대응했고, S1은 신체가 절단되고 피가 솟는 A1(잘리다)의 상태가 되었다. 귀납관계로 인과를 구조화한 스토리는 O3(죽음)를 도출시킨다.

#1처럼 죽음이란 메시지가 심층구조에서 인과기능에 의해 동시에 해석작용이 발생하는 경우와 #8처럼 주인공의 신체가 해체되는 직접적인 죽음을 드러내는 경우의 두 타입으로 전개되어 있음이 분석되었다. '죽음' 혹은 죽음에 연계된 '위험'을 드러내는 대표적 두 타입은 표현적으로는 죽음을 희화하여 죽음 자체를 가볍게 다루고 있다. 이것은 제작자(영화에서의 감독)가 일상에서 인간의 주의 없는 행동의 가벼움과 무거운 죽음의 순간을 역으로 희화화하여 전달과정의 가벼움을 연출하기 위한 것이지만 대비된

심층의 기호작용으로서의 '황당한 죽음'이란 메시지는 상대적으로 인간의 작은 판단에 기인하다는 주체적 행동이란 점을 강하게 부각시킨다. 이는 발신자의 커뮤니케이션 전략으로 표현과 이해의 단순함과 명료함 뒤에 따르는 무거운 이슈의 제기로써 '가벼운 원인 vs 무거운 결과'라는 이항대립 구조를 강화한 것이다. 가벼운 원인은 실제 축약되거나 함축되어 있어 수용자의 주관적 해석을 연계시키고 있으며, 결과를 과도하게 표현된 신체의 해체나 훼손 등으로 표현한 것은 '죽음'에 대한 극단적 지표로서 원시적이고 본능적인 행동 반응을 고려한 염두이기도 하다.

4.3.3 대상의 행위소 단위와 재현된 시각형상 기호의 비교

#1에서 #27까지의 죽음에 관한 에피소드에서 개발자가 선택한 표현적 기호(기표)와 의미 행위소 간의 비교에서 직접적인 죽음을 의미하는 행위소는 '물다' 등 유기생명체와의 접촉에 의한 2개에 불과했으며 차용된 기표는 지극히 동화적이다. 불안감이나 무거움은 존재하지 않으며 물리법칙에 어긋나지 않는 수준에서 줄거리를 이끄는 대상의 형태 변형과 카메라의 고정된 앵글이 구성되어 있다. 해석의미작용이 심리적 측면과 이데올로기적 위계질서를 가진다는 측면에서 심층 구조의 기의가 표층 구조의 표현으로 전개되는 과정에서 심각성이나 사실성과는 무관함이 보여 진다. 희화적 구성이나 단순한 표현은 공공 메시지를 전달할 경우 효과적인 수단이다.

연구대상은 시각기호의 기표적 차용 스타일에 있어 근래의 유니버셜 디자인이나 UI/UX에서의 미니멀리즘 스타일과 일맥을 같이 한다. 칸 영화제를 비롯한 국제적 경쟁에서의 우수작들에서 보여 지는 메시지 전달과 수용자의 반응에서의 공통점은 위트나 패러디를 기호작용의 역발상으로 활용한다는 것이다. 가치나 문제점을 제시하고 공감하기 위해서 수용자의 수용상황을 고려한다는 점은 소비문화가 극대화된 현 시점에서 시사점을 지닌다.

결론적으로 EN1(F) = S1 [(S2 ∪ O2) → (S2 ∩ O2)]의 서사구조 패턴에서 알 수 있듯 '주인공(S1)의 부주의로 인해 즐거움(O2)과 위험(S2)이 이접관계에서 연접관계로 바뀌면서 죽음을 불러온다. '란 구조로 정의된다. 테니에르의 초안을 서사물의 구조로 재정의한 그레마스의 행위소 4모델은 주체(S1:수용자 아바타), 대상(O2:수용자의 욕망), 발신자(S3:멜버른 교통공사), 수신자(S4:수용자), 조력자(A1:수용자의 부주의한 행동), 반대자(S2:위험한 존재 또는 대상)로서 연구대상에 설정된 행위소인 위험(S2) 인자는 욕망을 달성하는데 반의적인 조력자(A1) 혹은 조력행위에 따라 인과관계로 연접관계를 이루며 반대자의 기능을 수행한다.

Table 6은 이미지 기호의 의미작용관계를 위해 형

Table 6. Signification analysis (#1–#27)

scene	signification							
	morpheme					semanteme		
	S1	S2	S1	A1	A2	expression(1st)	meaning(2nd)	message
#1						run	emergence	death
#2						prick	attack	death
#3						eat	poison	death
#4						run into	piranha	death
#5								4(e)
#6						prick	electric blaze	death
#7						draw	electric flame	death
#8						fall	crash	death
#9						eat	explode	death
#10								8(E)
#11						open	murder	death
#12						beat	murder	death
#13						pressure	explode	death
#14						rotate	pressure	death
#15								12(E)
#16						eat	poision	death
#17						scar	sell kidney	death
#18						eat	fixative	death
#19						push	bomb	death
#20								16(E)
#21						costume	shooting	death
#22						play ball	poision	death
#23						listen	crash	death
#24						drive	crash	death
#25						draw	crash	death
#26								21(E)
#27								client

태기호와 의미기호를 분석한 결과이다. 각 장면별로 주체가 정의한 S2는 1=불꽃, 2=이빨, 3=독약(오염), 4=이빨, 6=감전, 7=화염, 8=추락, 9=오염, 11=칼날, 12=몽둥이, 13=폭발, 14=현기증, 16=이빨, 17=수술자국, 18=독약(접착제), 19=핵 버튼, 21=사격구멍, 22=벌집, 23=충돌, 24=충돌, 25=충돌로 표현되었다. 부주의한 행동(A1)이 처음부터 생략된 경우(#1)와 문화상충적 경우(#11, #18)는 배경음과 내레이션으로 보충하였고 나머지의 경우는 화염, 절단, 신체오염과 신체정지, 신체 폭발로 직설적 표현 기호를 1차적 기표로 사용하였다. 위험인자가 야생동물일 경우 동물의 신체정보를 전체를 보여주기보다 부분을 확대하거나 인상적인 위협동작 자체로 정의하여 위험의 민감도를 선별한 것으로 분석되었다. 주체(S1)는 타원형의 일관적 공통성을 지니며 인체 골격을 유지하되 깨어지기 쉬운 달걀 형식을 연결함으로써 부서지기 쉬운 존재로 행위소의 순도를 의도적으로 약체로 설정했다. 심층 층위의 죽음(S4)을 이끌어내기 위해 반대자(S2)에 반응하는 주체의 신체동작의 클라이맥스에 치중하여 신체의 절단, 부풀음, 폭발, 정지를 구별하여 죽음을 이끌어내는 상황에 따라 배치한 장면들은 행위소의 강조점을 극대화하기 위한 선택으로 일련의 연결동작 중에서 개발자의 자의적인 최적화 지점이 선택되었음을 입증한다.

EN1(F) = S1 [(S2 ∪ O2) → (S2 ∩ O2)]에서 EN25(F) = S1 [(S2 ∪ O2) → (S2 ∩ O2)] 까지 동일한 서사구조 속에서 행위소는 개별적으로 위험인자가 주체와 연접 작용하며 수용자에 단기간 잠복되었다가 실제 환경에서 담론으로 형성된다. 연구대상의 행위소 중에서 발신자와 수신자는 고정되어 있으며, 죽음의 양상과 인과 관계로 맺어진 조력대상이나 상황(A1)은 주체가 경험하는 실제 상황을 환유시킨다. 조력대상이나 상황은 수용자와 해석의미관계가 이루어지는 순간 경계나 경각심 등의 담론 및 담화로서의 지위를 획득하게 된다. 연구대상은 상위의 서사구조의 1차적 표현기호의 행위소를 제시하여 일상에서의 단순한 목표에 대한 행위나 상황들을 환기시킴으로써 주체(S1)가 스크린의 은유와 상징을 받아들이고 실제 상황에 대해 주체 내부의 적대적 조력자(S2) 혹은 조력행위에 대해 호응과 반론의 갈등관계로서 구조화되도록 설계된 것을 확인하였다.

5. 결 론

그레마스의 행위소 모델로 정의된 의미해석작용에 관한 기호해석 방법론은 이야기체의 현상에 관한 분석정의에 용이성을 제공한다는 점은 분명하다. 현재의 멀티미디어 환경에서 쏟아지는 무수한 동영상이 소비자에게 발신되고 있지만 발신자의 현상인식과 소비자와의 상호작용적 기호의미 구조파악을 필요로 한다. 본 연구는 추상적인 행태도 변화를 요구하는 공익성 캠페인을 위한 담론 형식의 정보전달 표현전략으로서 분석 지침서가 될 것이다. 사회문화적 가치관에 관한 전달 개념의 기능적 행위소의 선별과정과 표현 대상의 수위 조절은 개발자가 사회적 공감대를 이끌어내기 위한 기본 태도이자 역할이다. 본 연구 대상물은 개발자의 행위소의 표현과 난해한 요소의 이데올로기적 메타포의 대입으로 의미작용으로 받아들여지는 메시지를 효과적으로 전달하고 있다. 기호표현은 기호작용 그 자체로써 현 이데올로기 상황에서 변질되는 대상이 아니며 그렇다고 기호가 변화하지 않는 것도 아니다. 하지만 지표와 상징이 변화하는 것을 시대적인 현상으로 탓하더라도 기호 작용은 끊임없이 지표와 상징의 조합에 따라 전달되는 것만큼은 확실하다. 그레마스의 담론에 관한 기호의미해석과정은 언어적 측면을 사회적, 현상적 측면으로 확장시킨 점에서 본 연구에 지대한 영향을 준다. 그럼에도 불구하고 현 시대에 부각된 미디어 기술과 이미지 작용의 대중화는 개발자로 하여금 기호분석과 선별 그리고 조립을 요구한다. 시각적 상호작용을 고려할 때 행위소의 이해와 함께 표현소의 수준과 수위에 따라 상호작용 강도는 차이를 보인다. 따라서 개발자와 수용자간의 기호의미작용의 과정을 고려해 드러내는 행위소의 양식과 표현에 신중을 가할 필요가 요구된다. 본 연구물은 지난 2012년도에 개봉되어 수용자로부터 주의를 행동심리 혹은 행동현상으로 이끌어 낸 영상물이다. 연구대상의 행위소를 추출하고 기호의미작용 구조로 분해, 분석하여 행위소의 모델과 극도로 제한된 표현이 효과적임을 측정할 수 있었다. 본 연구의 분석과정은 발신자인 동시에 개발자에 있어 시각 상호작용을 담당하는 계층에게 담화로서 심층적 의도를 전달하는 기호구조에 관한 사례가 될 것이다. 또한 동영상뿐만이 아니라 상호작용 지점이 되는 인터페이스 디자인 분야와

사용자 경험 디자인 분야에도 기호표현과 사용에 대한 수준 측정 자료로 활용될 수 있다. 무엇보다 개발자 입장에서 기호 표현의 정밀도를 강화하는 심층단위에서의 행위소 모델을 구축과 표현의 수위조절이 필요하다.

REFERENCE

[1] Dumb Ways to Die, https://ko.wikipedia.org/wiki/Dumb_Ways_to_Die (accessed Feb., 12, 2016).

[2] R. Jakobson, *Closing Statement: Linguistics and Poetics,* Style in Language, Cambridge, Miami, 1960.

[3] M. Foucault, *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*, Pantheon Books, New York, 1970.

[4] T. Todorov, *Introduction of the Literature Fantastic*, Seuil, Paris, 1970.

[5] R. Jakobson, *Language and Literature*, Cambridge, Harvard University Press, Miami, 1987.

[6] J. Fiske, *Introduction to Communication Studies*, Routledge, New York, 1990.

[7] A.J. Greimas, *Sémantique Structurale*, Seuil, Paris, 1966.

[8] A.J. Greimas, Rastier, *Interaction Des Contraintes Sémiotiques*, 1968.

[9] S.G. Baek, *Media Narrative*, Communication Books Press, Seoul, 2015.

[10] L. Fang and S.W. Kwon, "A Study on Public Value in Chinese TV Advertisement by Approach of Semiotic," *Journal of Digital Design,* Vol. 11, No. 1, pp. 131-140, 2011.

권 상 우

1994년 경북대학교 미술학과(미술학사)
1994년 광고대행사 주)파워 제작부
1997년 경북대학교 미술학과(미술학석사)
2007년 경북대학교 시각정보디자인학과(박사과정수료)
2005년 ~현재 동명대학교 시각디자인학과
관심분야 : 시각정보디자인, 멀티미디어, 인포그래픽