

# 텔레비전 영상 서사에 나타난 모티프 확장 양상 연구

- 드라마 <로스트>를 중심으로

류철균\*, 이진, 장정운\*\*

1. 서론
2. 모티프의 개념과 그 확장 양상
  - 2-1. 모티프의 개념
  - 2-2. 모티프의 확장 양상
3. 『로스트』의 모티프 확장 양상
  - 3-1. 계열체 중심의 확장양상
  - 3-2. 계열체적 확장에 기반한 생성의 서사
4. 결론

## 국문요약

본 논문은 텔레비전 영상 서사물에 나타난 모티프의 확장 양상을 분석한다. 서사물 전체를 통제하는 주도관념(controlling idea)로서 모티프는 시간적이고, 논리적인 인과관계에 의해 확장된다. 이러한 서사 표현 양상은 최근 디지털 패러다임에 의해 전환점을 맞이한다. 흔히 비선형적이고 과정중심적인 서사의 양상으로 대표되는 디지털 게임의 그것처럼, 영상 서사에서도 새로운 변화 추이가 일어나고 있다.

드라마 <로스트>는 전통 서사인 텔레비전 드라마의 변화를 보여주

\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 정교수

\*\* 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공

는 작품으로, 동일한 ‘무인도 조난’의 모티프를 이용한 기존 서사물의 모티프 확장 양상과는 다른 양상을 취한다. 기존의 서사가 모티프를 통합체적인 양상을 통해 확장한다면, <로스트>는 상대적으로 인물 별 계열체적인 확장양상을 취한다. <로스트>에서 무인도의 현재 서사는 기존의 통합체적인 확장을 하고, 병치된 과거 서사는 계열체적인 확장 양상을 취한다. 인물의 과거 서사가 각기 다른 독립적인 서사로 확장되면서 현재 서사에 영향을 미치는 것이다. 또한 이처럼 각 인물 별로 이원화된 과거서사의 비선형적인 전개와 현재서사의 유기적 결합은 다층적이고 풍부한 서사를 발생시키게 된다. 이와 같은 분절과 관계성에 의한 모티프의 확장으로 <로스트>는 끊임없는 이야기를 생성하게 된다.

드라마 <로스트>는 끊임없이 변화를 유도하는 디지털 시대의 영상 서사로 새로운 서사 양상을 구현하고 있다는 점에서 유의미하다고 할 수 있다.

## 주제어

모티프, 최소문장, 통합체, 계열체, 로스트

## 1. 서론

본 논문은 텔레비전 영상 서사에 나타난 모티프 확장 양상의 변화를 고찰함으로써 영상 서사에 끼친 디지털 패러다임의 영향을 살펴보려는 의도에서 씌어 진다.

인간의 욕망은 무한하지만 인간 욕망의 유형은 유한하다. 인간의 욕망을 기반으로 한 인간 경험의 변하지 않는 요소로 나타나는 상수 개념

인 모티프의 수 역시 유한하다. 이러한 모티프들은 이야기로 형상화될 때 동시대의 취향과 개인적인 취향으로 변형돼서 표현된다. 역사적 혹은 사회적 요인에 의해 모티프가 가진 의미가 다양하게 변화하면서 수정과 재발견이 일어나는 것이다. 이 과정에서 모티프들은 항상 변하는 옷을 입는 것처럼 보이게 된다.<sup>1)</sup> 예컨대 ‘처녀성의 상실’과 같은 모티프가 갖는 의미는 중세와 현대가 다르다. 모티프가 갖는 서사적 에너지의 질과 양이 달라지게 되는 것이다.

디지털 패러다임은 이러한 모티프의 의미 변형에 영향을 미치기도 했지만, 모티프를 확장 전개시키는 양상에도 변화를 야기했다. 기존의 인쇄문화에서 처음과 끝이 중시되던 선형적인 이야기가 중심이었다면 게임이라는 대표적 디지털 콘텐츠에 이르러 과정 중심적이고 비선형적이며 다중 형식적인 양상들이 전면적으로 나타났다.

그러나 이것은 디지털 게임에 의해 이제까지 없었던 양상이 새롭게 등장한 것은 아니다. 다중형식 서사(multiform story)는 호르헤 루이스 보르헤스(Borges, Jorge Luis)의 『끝없이 갈라지는 두 갈래의 길이 있는 정원』(1941), 프랭크 카프라(Frank Rosario Capra)의 『아름다운 인생』(1946)과 같은 소설에서 이미 오래전에 출현했다. 이들 작품들은 서사 시간이 선(line)이 아닌 망(Web)의 형식을 가지며 현실이 무한한 증식으로 갈라져나가서 다수의 대안과 다수의 결말이 가능한 세계를 보여주었다. 이러한 양상은 쿠로자와 아키라의 『라쇼몽』(1950) 같은 다중형식 영화와, 이야기의 개별적인 요소들을 뒤바꿔서 새로 조립한 『엘스월드』시리즈의 만화물(1950s-1980s)에서도 찾아진다.<sup>2)</sup> 말하자면 과정 중심적, 비선형적,

1) Theodor Wolpers, "Motif and Theme as Structural Content Units and 'Concrete Universals'," Werner Sollors ed., *The Return of Thematic Criticism*, Harvard U.P., 1993, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 212쪽  
2) Janet Murray, 한용환·변지연 공역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001,

다중 형식적 서사는 새로운 현상이 아니라, 디지털 기술에 힘입어 서사를 이해하는 관념이 변용되면서 다수의 작품들에 전면화된 것이다.

전통적인 영상 서사인 영화나 드라마도 이러한 디지털 패러다임적인 특성이 나타난다. 본래의 영상 서사물이 가진 모티프의 확장 양상을 바탕으로 변형과 재창조의 과정을 겪는 것이다. ‘미드족’이라는 신조어를 만들어낼 정도로 붐을 일으킨 미국 드라마 열풍에는 이러한 ‘이야기하기’ 양상의 변화가 내재되어 있다. 시즌제를 통해 끊임없이 이야기를 전개시켜가는 미국 드라마는 집단 캐릭터라 불릴 수 있을 정도인 다수의 주인공과, 정교하고 비선형적인 다중 플롯을 통한 에피소드식 구성을 특징으로 가지고 있다. 이는 수용자에게 적극적인 맥락 형성의 욕구를 자극하며 이야기를 전개해나간다.

본고는 드라마 <로스트><sup>3)</sup>에 나타난 모티프 확장 양상을 중심으로 이와 같은 서사 관념의 변화를 살펴본다. 구조 언어학의 통합체/계열체 개념을 모티프의 확장 양상에 적용해, 동일 모티프의 기존 서사물과 드라마 <로스트> 개념을 비교, 그 차이점을 살펴 볼 것이다. 어떠한 경향이 더욱 두드러지는가라는 비교우위의 측면에서 모티프의 확장 양상을 살펴보고, 이러한 양상이 전통 서사물인 드라마 <로스트>에서 어떠한 의미를 가지는지를 알아본다.

34-42쪽.

3) <로스트>(원제: LOST)는 미국 ABC에서 방영되고 있는 드라마이다. 남태평양 미지의 섬에 추락한 비행기의 생존자들의 이야기를 다루고 있다. 제프리 리버, J.J. 에이브럼스, 데이먼 린넬로프가 기획하여 2004년 9월 22일 처음으로 방송되었다. <로스트>는 평론과 대중 모두에게 좋은 반응을 얻으며, 2005년 에미상 "Outstanding Drama Series" 부문 등을 비롯하여 많은 상을 수상하였다. 2007년 5월, <로스트>가 시즌 6까지 방영될 것으로 발표되었다. 본고는 <로스트> 시즌 1에 한정해 다루기로 한다.

## 2. 모티프의 개념과 그 확장 양상

### 2.1. 모티프의 개념

구전된 이야기의 관점에서 스티스 톰슨(Stith Thompson)은 모티프를 전승될 수 있도록 하는 힘을 가진 설화의 가장 작은 구성요소로서 특이 하면서, 뚜렷한 특징을 지닌 것<sup>4)</sup>이라 정의한다. 인간의 입에서 입으로 전해지는 전달 매커니즘에서 스토리밸류(story value)가 높은 요소들이 남아 모티프라는 요소로 응집되는 것이다. 구전 설화에서 대부분의 모티프는 세 가지로 분류되는데, 그 첫 번째 유형이 신이나 이상한 동물, 마녀, 도깨비, 요정과 같은 신기한 존재나 친절한 막내, 잔인한 계모 같은 전형화된 인물 등이 여기에 속한다. 두 번째 유형은 사건의 배경이 되는 아이템들로 마법의 물건이나 특이한 관습, 이상한 신앙 등이 여기에 해당한다. 세 번째 유형은 하나의 사건들로, 통상적으로 모티프라 하면 이를 일컫는다. 이것은 독립적으로 존재하며 진정한 설화 모티프로 기능할 수 있다.<sup>5)</sup> 스티스 톰슨의 모티프 정의를 계승한 엘리자베스 프렌첼(Elizabeth Frenzel)은 전통 안에서 소재 장으로 분리되어 유지될 힘을 가진 이야기의 가장 작은 요소라 정의한다. 다양한 전개 가능성을 내포한 줄거리의 시작을 익명의 인물과 주어진 사실로 지시하는 것으로, 하나의 상황을 표현하는 내용 요소이며, 사회적, 심리적 긴장감을 가지고 있는 인상적 특징을 담은 요소이다.<sup>6)</sup>

이러한 모티프 개념의 특징은 공동체에서 전승될 만큼의 특이성을 공통적으로 전제한다. 또한 최소 단위로서 전체 서사와의 분리 가능성을

상정하는 것이다. 예컨대 ‘도플갱어’ 모티프는 무언가 문제를 야기할 만한 긴장성을 가진 특이점을 내포하고 있으며, 문화 공동체를 통해 전승된다. 또한 전체 서사의 한 부분을 이루는 이야기 내용 요소로 기능할 수 있는 것이다.

서사를 발생시키는 동기로서 모티프(motif)는 주제(theme)와 구별된다. 모티프가 비개인적이고 기본적인 상황을 의미한다면, 주제는 모티프의 개별화된 양상으로서 텍스트의 내용을 통합하고 조직하는 중심 의미이다. 모티프가 상황을 통해 유래하는 반면, 주제는 인물을 통해 구체화된다. ‘계모의 박해’, ‘이중자아’와 같은 모티프가 어떤 특정한 상황에서 유래한다면, 주제는 ‘돈 환’이나 ‘잔다르크’와 같은 인물을 통해 구체화된다. 즉, 모티프는 주제의 보다 작은 단위이며, 하나의 작은 질료적 단위이다. 또한 하나의 내용 요소로서 하나의 상황적 요소의 표현인 것이다. ‘계모의 박해’라는 모티프를 통해 ‘신데렐라’와 같은 인물을 만들어낼 수 있다면, 구체화된 ‘신데렐라’라는 인물을 통해 ‘선인은 결국 보상을 받는다’는 관념적 주제를 구체화한다.

앞서 스티스 톰슨이 분류했던 모티브의 세 가지 유형은 이처럼 주제를 전달하는 전달자로서 기본적 체험을 함유한 소재적 내용으로서 모티브가 발전해 가는 양상의 기반이 된다. 의미심장한 상황과 경험내용을 담지한 상황 모티프와 어떤 인물의 이야기로 구체화된 인물 모티프, 텍스트에서 발전된 정신 표상으로서의 관념 모티프<sup>7)</sup>가 그것이다. 이 세 가지 유형은 다시 모티프의 기능을 유추할 수 있는 중요한 기반이다. 긴장을 조성하는 상황과 경험내용으로 모티프는 신호 기능을 가진다. 전승되기 쉽기 위해서 모티프는 강렬한 긴장을 야기해야 하며, 이는 곧

4) Stith Thompson, 윤승준 역, 『설화학원론』, 계명문화사, 1992, 4쪽.

5) Stith Thompson, 윤승준 역, 『설화학원론』, 계명문화사, 1992, 508쪽.

6) Elisabeth Frenzel, *Motive der Weltliteratur*, 1976/1980, 「서문」, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 44쪽.

7) Host S.& Ingrid Daemrich, *Themen und Motive in der Literatur*, 1987, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 144쪽.

교육과정에서 수용되어 저장된 정보를 환기시킨다. 즉 상상력을 단초로서 작용하게 된다. 이러한 상상력은 사건을 조직하고 배열하는 모티프의 구성 기능으로 연결된다. 이후의 사건에 직접적인 영향을 끼쳐 의미를 텍스트 차원으로 엮어내는 것이다. 츠베탕 토도로프(T. Todorov)는 서술 명제들의 연쇄인 시퀀스 단위를 정의하며, 이상적인 이야기는 안정된 상황에서 시작하여, 그 안정한 상황이 어떤 힘에 의해 어지럽혀지고, 그 결과로 불안정한 상태가 이루어지는데, 그 힘과 반대 방향으로 다른 하나의 힘이 작용하여 안정이 회복되는 것이라 했다.<sup>8)</sup> 주도관념(controlling idea)로서 모티프는 이야기가 안정에서 불안정으로 이행하는 최초의 위반을 품은 상황으로부터 불안정의 상태까지 기능에 논거를 제공하고 인물을 움직이게 하며, 그 관계를 설정한다.<sup>9)</sup> 동시에 모티프는 주제 암시 기능을 가지고 있다. 위와 같이 객관적인 표현 성분을 구현하며 주제의 전개에 일조하게 되는 것이다.<sup>10)</sup>

이처럼 서사의 전반을 관장하는 구심점으로서의 최소단위인 모티프는 인간의 유전자에 저장된 행동 규범과 일치될 수 있다. 이는 인간의 정보 인지 과정에서 형성된 피드백 과정을 토대로 모티프가 작동하기 때문이다. 모티프의 구조는 신화적 구성 원칙에 활용 가능하며, 개체화 과정에서 무의식적인 아직도 의식되지 않은 행동 양식을 포착해낸다. 그러나 모티프는 작가의 체험에서 후천적으로 유래되기도 한다.<sup>11)</sup>

본고는 이와 같이 전체 서사를 주도하는 최소단위로서의 모티프를 전

8) Tzvetan Todorov, 광광수 역, 『구조시학』, 문학과지성사, 1997, 127쪽.  
 9) Host S.& Ingrid Daemrich, *Themen und Motive in der Literatua*, 1987, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 148쪽.  
 10) Host S.& Ingrid Daemrich, *Themen und Motive in der Literatua*, 1987, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 148쪽.  
 11) Host S.& Ingrid Daemrich, *Themen und Motive in der Literatua*, 1987, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 147쪽.

제로 모티프가 확장되는 양상에 대해 논의를 진행 할 것이다.

## 2.2. 모티프의 확장 양상

텍스트의 각 부분들 간의 외형적인 결합 관계를 살펴보는 통사적인 국면에서 츠베탕 토도로프는 시간적·논리적 순서에 의한 조직과 공간적 순서에 의한 조직으로 구분한다.<sup>12)</sup> 전통적으로 서사물은 시간성과 인과 관계에 의한 조직이 더 지배적으로 나타난다. 시간적·논리적 순서에 의한 유형은 다시 최소 단위들이 서로 직접적인 관계를 맺으며 인과관계를 이루는 신화적인 이야기와, 직접적인 인과관계로 연결되어 있지는 않지만, 추상적으로 모두 동일한 사상이나 이념을 구현함으로써 하나로 통합되는 이념적 이야기로 다시 나뉜다. 그러나 이러한 특징에 의해 작품을 분류하는 것은 다만 어떤 경향이 더 지배적이고 중심적인가 하는 차원에서만 의미를 지닐 수 있다. 실제 개별 작품들에서 이들 순서는 언제나 중첩되고 뒤섞인 상태로만 존재하기 때문이다.<sup>13)</sup> 그러나 관계의 차이에 의해 비교우위를 살펴보는 것은 서사의 특징을 파악하기 위해 필요하다.

전통적 서사물에서 주도관념으로서의 모티프를 담은 최소 문장, 서술 모티프의 확장은 직접적인 관계를 맺는 인과 관계 혹은 반복강조를 통해 구체화된다. 최소 단위를 담화를 담은 하나의 문장으로 가정했을 때, 연쇄되는 사건들은 이 최소 문장으로 수렴되는 양상을 보여주는 것이다. 이 때 모티프로써 최소 문장은 작가가 세부 사항을 고안하고 배열해 나가는 것을 기대할 수 있도록 도와주는 일종의 가시화된 윤곽, 유형, 도식을 제공하는 것이다.<sup>14)</sup>

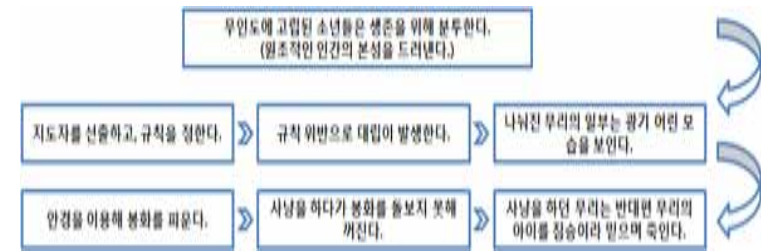
12) Tzvetan Todorov, 광광수 역, 『구조시학』, 문학과지성사, 1997, 58쪽.  
 13) 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 랜덤하우스중앙, 2005, 28쪽.

언어학에서 이원성의 원리를 중심으로 관계를 통한 의미 형성을 강조한 페르디낭 드 소쉬르(Saussure, Ferdinand de)는 통합 관계와 계열(연합) 관계라는 개념을 제시한다.<sup>15)</sup> 소쉬르는 시니피앙의 선형적 특성은 언어 단위가 차례차례 연쇄적으로 배열된다는 것을 의미한다고 정의하며, 이를 통합(syntagme)이라 칭한다. 각 요소가 특정한 통합 관계 속에서, 전후 관계를 통해 가치를 생성하기 때문이다.<sup>16)</sup> 통합적 관계는 주어진 일정한 콘텍스트 안에서 직접 관찰될 수 있는 현재적 관계이다. 이와 달리 계열 관계는 통합체를 구성하는 특정한 요소이며, 그것과 잠재적인 관계에 놓여 있는 것을 포함한다. 레비-스트로스(Lévi-Strauss, Claude)와 같은 구조주의자들은 이러한 언어학의 원리를 이용해 서사물의 구조, 나아가 문화 인류학적인 현상의 구조를 규명할 수 있다고 설명했다.

실질적으로 소설과 영화, 드라마와 같은 서사물은 시에 비해 비교적 통합체적인 양상을 통해 모티프를 확장해 나간다. 이는 곧 직접적인 인과 관계 혹은 반복강조를 통해 최소 문장으로 수렴된다. 예컨대 ‘무인도 조난’의 모티프를 살펴보자. 강력한 상황 혹은 사건적 위반을 가진 ‘무인도 조난’ 모티프는 집단의 인물 모티프를 구성한다. 이러한 인물 모티프는 개체화된 인물 개인이 아닌, 인물 집단으로 기능하는 경우가 많다. 즉, 극단적이고 위반성이 큰 상황에 놓인 익명의 인물, 인간 전반을 살피는 것이다. 그래서 ‘무인도 조난’의 모티프는 인간의 본성과 관련된 절단면을 보여주는 주제를 전달하는 경우가 많다. 갑작스럽게 닥친 극단적인

상황에 고립된 인간이 보여줄 수 있는 원초적 상태라는 주제를 운반하는 것이다. 관념적 주제의 측면에서 ‘섬’은 영역 밖의 유토피아적 지역으로서 시간의 밖에서 존재하며, 섬 사람은 자기만의 규범을 갖게 된다. ‘섬’은 독립적으로 수많은 알레고리적 우화들의 장소가 될 수 있으며, 거기에서 사회적 관계는 온전히 발가벗겨지는 것이다.<sup>17)</sup>

‘무인도 조난’의 모티프를 가지는 윌리엄 골딩의 『파리대왕』(1945)은 ‘무인도에 고립된 소년들은 생존을 위해 분투한다.’라는 최소의 서술 모티프를 가진다. 사건들은 ‘어떻게’ 라는 맥락을 중심으로 분투의 양상들을 구체적으로 세부화 한다. 그리고 이러한 사건들은 시간에 따른 인과 관계를 구성하며, 소년들은 생존을 위해 분투 한다.’라는 최소문장에 수렴된다.



최소 서술 모티프의 통합체적인 확장

안경을 이용해 봉화를 피우고, 사냥을 하다가 봉화를 돌보지 못해 갈등이 발생하고, 반대편 무리의 아이를 짐승이라 믿으며 죽는 일련의 사건들은 선형적으로 배열되며, 인과 관계를 통해 ‘어떻게’(분투하나)라는 맥락을 형성한다. 이는 통합체적인 관계를 이루며 ‘무인도에 고립된 소

14) Theodor Wolpers, “Motif and Theme as Structural Content Units and ‘Concrete Universals,’” Werner Sollors ed., *The Return of Thematic Criticism*, Harvard U.P., 1993, 이체선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996, 215쪽.  
 15) 페르디낭 드 소쉬르(샤를 바이, 알베르 세유에 지음), 최승언 옮김, 『일반언어학 강의』, 민음사, 2006, 57쪽.  
 16) 장병기, 「소쉬르 언어이론에 있어서 이원성원리 연구」, 서울대학교 박사학위논문, 1985, 46쪽.

17) 아지자·올리비에리·스크트릭 공저, 장영수 옮김, 『문학의 상징·주제 사전』, 청하, 1989, 191-192쪽.

년들은 생존을 위해 분투 한다'라는 최소문장을 구체화하고 있는 것이다. '최소 문장의 반복-강조 전략'에 의해 확장을 도모하는 것이다. 완결된 담화의 완결성을 향해 스토리를 재구성하는 것이다. 최초의 스토리가 가지고 있던 산만한 에피소드들은 주인공의 삶의 상황에 의미 있는 변화를 일으키는 최소 문장의 그 '변화'를 위해 정리되고 통합되어 주제를 명료하게 부각시킨다.<sup>18)</sup> 이 변화는 인과 관계에 의한 선형적인 배열을 통해 나타나고, 곧 갈등과 가치의 변화를 통해 경험된다.

ABC의 드라마 <로스트>에는 동일한 '무인도 조난' 모티프가 나타난다. 비행기 사고로 무인도에 고립된 다양한 국적과 인종으로 구성된 48명의 생존자들은 생존을 위해 분투한다. 무인도 공간을 배경으로 미지의 존재는 이들을 위협하고, 이들은 물과 식량을 찾아 공간을 탐험한다. 그 과정에서 대립과 갈등이 발생한다. 여기까지는 『파리대왕』의 모티프 확장 양상과 동일하다. 그러나 무인도에서 일어나는 인물들의 행동이 시니피앙이라면, 드라마 <로스트>는 그 시니피에를 보여주지 시작한다. 행동에 숨겨진 무의식의 실마리를 인물의 과거 제시를 통해 분절적이고 비선형적으로 역추적 해 들어간다. 인물이 '왜' 그런 행동을 하며, '왜' 이곳에 오게 되었는지에 대해 말하는 것이다. 이것은 곧 '어떻게' 생존을 위해 분투하는가에 영향을 미치게 된다. '과거에 대한 과거'라는 양상을 통해 이 과정은 패턴을 가지고 반복적으로 타나난다. 이는 인물의 시니피에를 찾아가는 과정이라고 할 수 있다. 이 과정은 최소 서술 모티프의 통합체적인 확장만으로 설명하기에 부족한 면이 있다.

디지털 패러다임을 대표하는 게임의 서사 확장 방식은 전통적인 서사물의 그것만으로 설명하기에 설명되지 않는 부분이 있다. 영속적인

18) 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구」, 『현대문학의 연구』, 제28호, 2006.2, 123쪽.

월드(world)를 기반으로 하는 온라인 게임은 개발자 서사와 사용자 서사라는 구조적인 이원성을 가지게 된다. 개발자는 사용자의 참여를 전제로 하면서 월드를 구성한다. 즉, 플레이어인 사용자의 참여 전의 월드는 플레이어의 선택을 기다리는 계열화된 통합체로서 존재하게 된다. 대표적인 온라인 게임인 『리니지2』와 『월드 오브 워크래프트』에서 사용자는 통사적인 구성 요소인 주어와, 목적어를 선택함으로써 플레이를 시작한다. 자신의 아바타를 선택하고, 자신이 원하는 아이템을 위해 수행할 퀘스트를 선택하고, 월드에서 주어지는 명예를 위해 전투할 다른 사용자를 선택한다. 온라인 게임의 사용자의 서사는 계열체를 선택해 통합체를 구성해 가는 과정이며, 다수의 플레이어가 구성하는 통합체는 전체의 월드로 수렴된다. 디지털 미디어에 의한 장치적 '상호작용'의 차원을 넘어 새로운 서사의 미학을 만들어내는 것이다.<sup>19)</sup> 드라마 <로스트> 이러한 온라인 게임의 확장 구조와 유사한 형태를 보여준다. 전통 서사물이 보여주던 통합적인 확장과 함께 인물을 중심으로 한 계열체적인 확장을 지속함으로써 새로운 국면을 끊임없이 통합적 서사에 던져준다. 기본적으로 수용자의 몰입이라는 추상적 차원의 상호작용성만이 이루어지는 전통 서사 매체인 드라마가 비선형적이고 과정적인 디지털 미디어의 서사 구조를 수용함으로써 적극적인 맥락 형성을 통한 수용자의 몰입을 증대시키는 것이다. 드라마 <로스트>는 이를 반영하는 대표적인 콘텐츠이다. 뉴미디어가 올드 미디어를 대체하는 것이 아니라 올드 미디어의 표현 양식을 새롭게 재매개(remediation)하듯이, 올드미디어 또한 거의 비슷한 속도로 반응하고 있는 것이다.<sup>20)</sup>

19) 류철균, 「서사 계열체 이론」, 『차세대 스토리텔링 연구』, 제1권 1호, 2006.10. 36쪽.  
20) J. Bolter & Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006, 3쪽.

### 3. <로스트>의 모티프 확장 양상

#### 3.1 계열체 중심의 확장 양상

드라마 <로스트>는 무인도 고립 후, 생존자들이 벌이는 모험과 투쟁을 그리는 서사다. <로스트>에서 나타나는 현재의 서사는 무인도 공간을 배경으로 시간적 논리의 인과관계에 따라 연대기적으로 전개된다. 동시에 인물들의 과거를 나타내는 서사는 에피소드 중간 중간에 삽입된 채 분절적으로 나타난다. <로스트>는 시간의 흐름에 따라 선형적으로 특정한 관계를 맺으며 사건이 생성되는 통합체 서사로서의 현재 서사와 인물의 의식 속에 잠재적으로 남아 있던 요소의 비선형적 실현인 계열체적 과거 서사를 동시에 수반한다.

<로스트>의 통합체 서사는 다양한 인물들이 한 공간에 고립되어있는 갈등과 섬 안에서 일어나는 기이한 현상들을 경험하는 것으로 구성된다.

Ep1	시드니에서 출발해 LA로 향하던 비행기가 갑작스럽게 추락사고를 당하고 살아남은 사람들 중 한명인 잭은 부상자를 치료한다. 잭과 찰리 케이트는 무전기를 찾아 떠나면서 괴물체와 마주한다.
Ep2	잭이 가져온 무전기는 알 수 없는 불어를 쏘아내고 16년 동안 구조요청의 메시지가 반복되고 있음을 알아내게 된다.
Ep3	비행기에 남아있던 식량과 물이 부족하기 시작하고 사람들은 배급제를 시작한다.
Ep4	섬에 남은 사람들은 식량 부족 문제를 겪게 되고 이로 인해 로크는 멧돼지 사냥을 나가고 시신들을 처리하기 위해 사람들은 위령제를 치른다.
. 중략	
Ep8	천식을 앓고 있던 새넌은 호흡기가 없어 고생하고 그런 동생을 안타깝게 여기던 본은 소이어의 가방을 뒤지다가 크게 싸움을 벌이게 된다. 소이어는 가방 안에 생필품을 숨기고 사람들과 거래를 하며 갈등을 벌인다.
Ep9	사이드는 소이어를 런치했다는 죄책감에 섬을 배회하다가 밧에 걸리고 물이로 구조요청을 해왔던 다니엘이라는 새로운 인물을 만나게 된다. 섬 생활에 지친 사람들을 위해 열리는 골프장을 만들고 오랜만에 여유를 갖게 된다.
Ep10	임산부인 클레어는 한밤중 낯선 사람의 침입을 느끼고 불안해 한다. 잭은 스트레스성이라 생각하고 별일 아니라고 말한다. 그러나 찰리는 클레어와 함께 '이튼'이라는 새로운 인물을 마주치게 되고 위험에 빠진다.

<로스트>시즌 1의 통합체 서사

위의 그림은 <로스트>시즌 1의 에피소드 10편의 일부를 인과관계에 따라 사건을 나열한 것이다. 이는 『파리대왕』에서 나타났던 ‘무인도에 고립된 사람들은 생존을 위해 분투 한다’는 모티프의 통합체적 확장 양상과 상통한다. 그러므로 <로스트>의 현재 서사를 ‘통합체 서사’라 칭하기로 한다. <로스트>의 통합체 서사에서 나타나는 인물 간의 갈등은 동일한 모티프를 사용하는 일련의 작품들에서 나타나는 서사와 상통하는 면이 있다. 이는 ‘무인도 조난’의 모티프가 집단 인물 군(群)을 통해 구체화될 때 구성가능한 방식이다. 고립된 섬에서 인물 간에 역할 분담이 일어나고, 위계서열이 발생하며 이러한 과정 중에 생기는 의견 대립의 양상은 드라마 <로스트>에서도 고전적인 모티프의 확장 방식을 답습하는 듯 보인다. 그러나 되풀이 되는 인물 간 갈등을 단순한 갈등이 아닌 잠재적 갈등 요인에 따른 표층적 갈등으로 만드는 개연성은 에피소드마다 삽입되는 인물의 과거 서사로 표현된다. <로스트>의 과거 서사는 기존 영상서사에서 다루어지고 있는 플래시백(flashback)으로 표현되지만, 일반적인 영상 매체에서 사용되는 플래시백이 기능하는 것 이상의 의미를 지닌다.<sup>21)</sup> 이런 과거 서사는 에피소드 전 편에 걸쳐 현재 서사와 나란히 병치되며, 인물의 표면적인 정보를 제공하는 것을 넘어 각 인물 개인의 독립적인 서사로 발전한다. <로스트>의 현재 서사가 일반적으로 기대될 수 있는 ‘무인도 조난’ 모티프의 전통적인 확장 양상에 따르는 표층의 서사로서 기능하고 있다면, 인물의 과거 서사는 개인의 내면과 무인도에서 나타내는 행동 양상을 떠받치는 심층 서사로서 기능하고 있는 것이다.

21) 플래시백을 사용하는 극적인 이유는 핵심적인 사건, 혹은 의사(擬似)핵심사건 도입부에 놓아 관객에게 먼저 충격을 주어 반향을 일으키도록 하고, 그 원인에 대한 궁금증으로 인해 극에 몰입하도록 할 목적에서 수행된다. 서정남, 『영화 서사학』, 생각의나무, 2004, 159쪽

최소 서술모티프	무인도에 고립된 탑승객들은 생존을 위해 분투한다.	
	잭(Jack)은 사람들을 치료한다.	소이어(Sawyer)는 비행기에 남은 생필품을 숨긴다.
등장인물의 과거 서사 (심층)	어렸을 때 아버지의 징책으로 인해 잭은 책임감에 대한 압박에 시달린다.	소이어는 어머니의 외도 상대인 '소이어'와 동일하게 행동하며 자학하게 된다.
	잭은 실종된 아버지를 찾다가, 시신을 수습하게 된다.	어린 소이어의 아버지가 어머니의 외도를 눈치채고 살해한다.
	잭은 의사로서 성공한 아버지와 갈등한다.	소이어는 사기꾼과 외도를 하는 어머니와 갈등한다.
	잭의 아버지의 의료사고를 폭로한다.	소이어는 내연녀의 아이를 보고 마음이 약해진다.
무인도의 현재 서사 (표층)	잭(Jack)과 소이어(Sawyer)의 갈등	

인물 별 모티프의 계열체적 확장

예컨대 등장인물 중 리더 격인 ‘잭(jack)’과 아웃사이드인 ‘소이어(sawyer)’는 초반 극심한 대립 관계를 형성한다. ‘잭’은 강박적일 정도로 사람들을 위해 노력하지만, ‘소이어’는 자신의 이익을 위해 약품과 식량을 숨겨 거래를 하는 등 시종일관 위악적인 모습으로 대응한다. 이런 표층의 갈등 이면에 잭과 소이어의 과거 서사가 삽입되면서 평면적인 선악으로서의 인물 대립을 넘어 다차원적인 인물 성격과 변화에 주목하게 한다. 인물의 과거를 나타내는 심층서사는 갈등이 ‘무엇’인지에 초점을 맞추는 것이 아니라, ‘왜’ 갈등이 일어날 수밖에 없는가에 주목한다. 즉, 갈등의 근원적인 원인에 초점을 맞추고 있는 것이다. 이러한 인물별 과거 서사는 ‘무인도에 고립된 사람들은 생존을 위해 분투 한다’라는 최소 서술모티프를 다른 양상으로 확장시킨다. ‘무인도에서 생존을 위해 사람들을 치료하는 잭’은 에피소드가 진행되면서 ‘책임감에 시달리며 아버지와 갈등하는 잭’, ‘아버지의 자살로 시신을 수습하는 잭’, ‘아버지의 의료사고를 폭로하는 잭’으로 확장되어 간다. 이는 시간에 얽매이지 않고, 현재 서사에 촉발되어, 행동주로서 ‘잭’을 끊임없이 새로운 의미에

위치시킨다. 무인도의 현재 서사에서 담화로 실현시키지 못한 채 인물의 의식 속에 잠재적으로 남아 있던 기억은 과거 서사를 통해 ‘담화화’된다. 계열체적 확장에는 시간적 논리에 따르거나, 일정한 순서를 따르지 않는 어떤 특정한 인물 안에서 동등한 의미를 획득한다. ‘잭’과 대립축을 형성하는 ‘소이어’도 마찬가지다. 통합체 서사인 현재 서사 진행에서 ‘소이어’는 잠재적으로 내재되어 있던 과거 사건을 ‘연상’하게 되고, 이러한 연상관계를 통해 과거 사건은 외면화된다. 이 과정은 반복적으로 나타나며 인물은 끊임없이 과거 서사를 지속, 확장시켜나간다. 이는 계열체로 잠재하는 요소들의 관계를 맺어주는 일련의 계열체적인 확장이다. 이처럼 각 등장인물의 과거 서사가 현재 서사와 상호작용하며, 잠재된 의미로 기능하는 것으로 보고 본고에서는 이를 계열체적인 서사로 간주하고 있는 것이다.

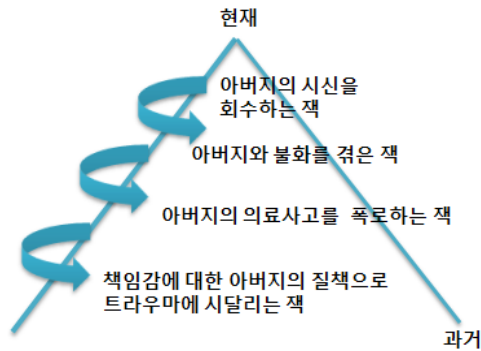
### 3.2 계열체적 확장에 기반한 생성의 서사

<로스트>의 과거 서사는 앞서 언급했듯 등장인물들이 비행기를 타게 된 이유와 직업과 같은 기본적인 정보를 제공하는 것 이상의 의미를 가진다. 에피소드의 첫 부분에서 과거 서사는 현재와 가까운 과거 즉, 비행기 사고 직전의 과거로부터 서사를 진행해 나간다. 이후 무인도 내부의 서사와 더불어 과거서사는 등장인물의 과거에 대한 과거로 진행해 감으로써 현재로 향하는 완성된 과거가 아닌 진행 중인 과거 방향으로 나아가고 있다.

예를 들어 ‘잭’의 경우, 아버지의 시신을 회수하고 돌아가는 길에 비행기에 오르게 된다. 그러던 중 비행기 추락 사고를 당하게 되고, 의사였던 그는 무인도에 고립되면서 부상자를 치료하게 되면서 리더의 역할을 맡게 된다. 무인도에서 일어나는 여러 가지 사고들과 이에 대처하는 잭



의 행동은 그의 과거서사와 밀접한 관련을 맺게 된다. 그는 조난 후, 반복적으로 무인도에서 아버지의 환영을 보게 되고, 이와 더불어 책의 과거서사가 촉발된다. 책의 과거 서사는 어릴 때의 추억에서부터 시작해 추락 직전의 모습, 아버지의 자살과 연결된 고리들을 이어갈 수 있는, 과거에 대한 과거로 이어지면서 일종의 퍼즐 풀기 양상과 유사한 서사 구조를 갖게 되는 것이다.



책의 과거서사 패턴과 확장

시모어 채트먼(Symour Chatman)은 사건의 위계적 질서를 이야기하며 중핵을 사건들에 의해 취해진 방향에서 요점들을 이야기하는 서사적인 순간들이라 정의한다. 중핵은 질문을 제기하고 그것을 만족시킴으로써 플롯을 발전시키지만, 이에 비해 위성은 생략해도 플롯이 파괴되지 않으며, 중핵의 존재를 전제로 하는 개념이다. 위성들은 어떠한 선택도 포함하지 않지만 다만 중핵들에 의해 이루어진 선택을 완결 시킨다.<sup>22)</sup> 일반적으로 전통적인 서사물에서 과거의 사건은 선택을 포함하지 않는다. 과거서사는 현재서사에 대한 ‘채워 넣기<sup>23)</sup>’, ‘정교하게 하기’를 수행한

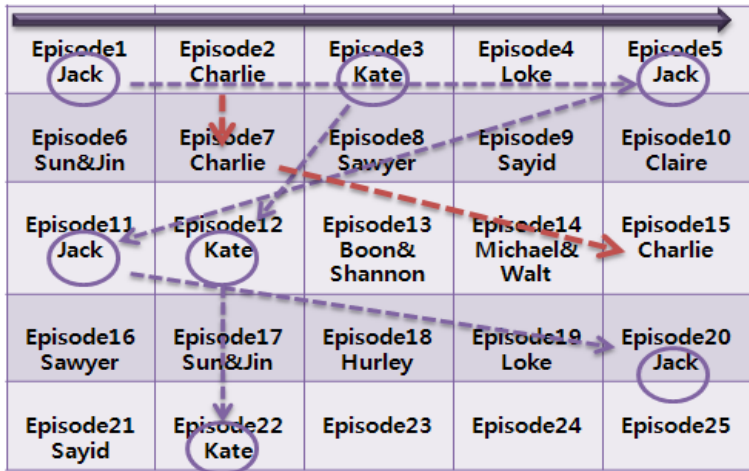
22) 시모어 채트먼, 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1994, 62쪽.  
23) 스티븐 존슨(Steven Johnson)은 수용자가 드라마를 시청하는 과정에서 교묘하게

다. 특정 중핵이 포괄하는 완전한 서사 범위 내의 위성으로 기능하는 것이다.

각 등장인물 별로 독립된 과거서사를 현재 서사와 번갈아 진행시키는 <로스트>는 이러한 ‘채워 넣기’를 넘어 선택 가능한 과거 진행형의 서사다. 인물의 잠재되어있는 정보를 비선형적으로 구체화함으로써 <로스트>에서 과거서사는 중핵에 대등하게 연결된 또 다른 중핵으로 기능하고 있는 것이다. 과거 사건이 중핵의 기능을 수행하면서 보는 이로 하여금 다각적인 ‘채워 넣기’, 즉 적극적인 맥락 형성을 유도한다. 무인도를 중심으로 하는 현재 서사의 선택항들을 예견하고, 각 인물의 비밀에 쌓인 과거의 선택항들을 동시에 짐작하도록 하는 것이다. 이는 ‘무인도 조난’의 모티프가 구체화된 인물 모티프로 발전하면서, 계열적으로 확장하는 양상에 기반하기에 가능하다.

인물 모티프의 계열체적 확장은 다시 통합체적 상황 모티프의 확장과 관계를 맺는 단계로 되돌아온다. 무인도를 배경으로 하는 탈출 시도의 상황을 기반으로 초현실적인 존재의 위협에 대응하는 <로스트>의 현재 서사와 인물의 내외적인 환상에 의해 촉발된 과거 서사의 유기적인 결합이 이를 가능하게 하고 있다. 과거 서사는 진행 중인 과거로서의 계열체적인 확장을 거듭하고 있고, 이런 확장은 다시 현재의 통합체적 서사와 맞물리며 무한한 이야기를 생성하고 있는 것이다.

생략되어 있거나 숨어있는 정보를 이해하는 과정을 ‘채워 넣기’ 활동이라 명명한다. 그는 이러한 ‘채워 넣기’ 활동이 이야기를 수동적으로 따라가는 과정이 아닌 이해하고 분석하기 위한 지적이고 능동적인 활동이라는 점을 강조한다. Steven Johnson, 윤명지·김영상 역, 『바보상자의 역습』, 비즈앤비즈, 2006, 69쪽.



<로스트>시즌 1 에피소드에 나타난 과거서사의 양상

그림 5는 <로스트>시즌 1의 25개의 에피소드와, 각기 에피소드 안에 삽입되어 있는 등장인물들의 과거서사를 도식화한 것이다. 1편부터 25편까지 무인도의 현재서사는 선형적 양상으로 나타난다. 그러나 등장인물의 과거서사가 각 에피소드마다 개입하면서 그 구도는 더욱 복잡해지고 다변수적인 형식을 갖게 된다. 매 에피소드에 등장하는 과거서사는 현재서사에 대한 대등한 ‘주석 달기’를 통해, 전체서사를 확장시키고 있음을 알 수 있다. 즉, 각 인물의 분절된 과거 서사는 다시 현재서사를 확장시키는 순환의 고리를 만들고 있다. 이는 즉, 과거서사의 종적 양상으로서의 확장인 동시에 현재의 서사도 횡적 확장을 거듭하고 있는 것을 보여준다.

통합체적 현재 사건 모티프의 확장은 계열체적 인물 모티프의 확장 양상을 촉발시키고, 이는 다시 통합체적 확장으로 이어지면서 순환의 양상을 만들어낸다. 이러한 양상의 순환은 끊임없이 새로운 사건과 갈등

을 만들어내는 ‘생성의 서사’로 기능하고 있는 것이다.

<로스트>에 나타나고 있는 이러한 생성의 서사는 디지털 패러다임 안에서 함께 나타나고 있는 새로운 매개의 논리인 ‘생성’의 관점과 무관하지 않다. 디지털 기술을 매체 환경과 표현 수단으로 받아들인 이야기 예술에서는 많은 스토리들이 완결된 스토리로 ‘존재(being)’하는 것이 아니라 사용자의 참여를 통해 ‘생성(becoming)’된다.<sup>24)</sup> 디지털 게임은 양방향성을 갖춘 매체로서 적극적인 사용자에게 의한 무한한 생성의 서사를 가능하게 하지만 수동적 매체인 텔레비전 같은 경우는 전자와는 다른 방식으로 생성의 관점을 실현한다. <로스트>에서 나타나고 있는 계열체적인 확장을 통해 서사내부의 정보량을 방대하게 하고, 복잡한 구조를 나타내면서 끊임없는 이야기들을 생성을 가능케 하는 토대를 만들고 있는 것이다. 또한 이는 직접적인 수용자의 참여는 아니지만 플롯의 진행 구축과정이나, 통합체와 계열체의 관계 분석을 통해 직접 스토리의 완성 에 이르는 과정에 적극적인 활동을 요구받게 된다. 스티븐 존슨(Steven Johnson)은 드라마에서 나타나고 있는 복잡한 이야기 구조를 파악하는 수용자의 입장을 분석 작업 활동의 하나로 보고 ‘인지활동의 향상’의 능동적인 활동으로 끌어올리게 된다고 말한다.<sup>25)</sup>

#### 4. 결론

본 논문은 텔레비전 영상 서사의 모티프 확장 양상의 변화를 드라마 <로스트>를 통해 살펴보았다.

24) 류철균, 「온라인 게임 스토리의 창작방법 연구」, 『현대문학의 연구』28, 2006.3, 118쪽.

25) Steven Johnson, 윤명지, 김영상 역, 『바보상자의 역습』, 비즈앤비즈, 2006, 68-69쪽.

모티브는 다양한 서사 매체 안에서 수많은 반복을 거듭하고 있고, 또한 그 안에서 다양한 변화를 시도하고 있다. 전통 서사물은 시간과 인과 관계를 통해 최소의 서술 모티프를 반복·강조하면서 주제를 강화한다. 드라마 <로스트>는 전통적 서사물에서 빈번하게 차용되었던 ‘무인도 조난’의 모티프를 다른 양상으로 확장시킨다. 구체화된 인물 모티프를 담은 과거 서사의 계열체적 확장은 다시 상황 모티프로서의 통합체 서사에 영향을 주며 끊임없이 이야기를 만들어내는 생성의 서사로서 가능성을 보여주었다. 바로 드라마 <로스트>가 현재까지 100여 편이 넘는 에피소드를 쏟아 낼 수 있는 기반이다. ‘무인도 조난’ 모티프의 확장 과정에서 최초의 긴장감을 잃지 않고, 긴 호흡의 서사를 구현하고 있는 것은 갈등을 생성해내는 모티프 확장 양상의 변화에 기인하는 것을 확인할 수 있다. 이와 더불어 동등한 ‘주석달기’를 통해 수용자의 적극적인 맥락 형성을 요구한다. 이는 수용자로 하여금 끊임없이 인물과 공간에 대해 생각하게 만들며, 구체화되지 않은 모티프의 여백을 채우도록 유도한다.

본래의 영상 서사물이 가진 모티프의 확장 양상을 바탕으로 변형과 재창조의 과정을 겪으며, 전통적인 영상 서사인 영화나 드라마도 이러한 디지털 패러다임적인 특성이 나타난다. 지속적으로 전통 서사물에서 이러한 현상을 어떤 양상으로 수용하는지에 대한 연구는 필요하다. 앞으로 도 시시각각 변화해가는 디지털 패러다임의 변화와 이를 수용하는 서사물의 변화에 대한 다각적이고 꾸준한 연구가 요구되는 바이다.

## 참고문헌

- 김탁환 외, 「시퀀스별 주제 분포에 기반한 복수 주인공 영화의 다중형 플롯 연구」, 『디지털 스토리텔링 연구』, 2007.10, 제2권2호, 33-59쪽.
- 류철균, 「서사 계열체 이론」, 『차세대 스토리텔링 연구』, 제1권 1호, 2006.10. 36쪽, 7-41쪽.
- 류철균, 「한국 온라인 게임 스토리의 창작방법 연구」, 『현대문학의 연구』, 2006, 28호, 107-148쪽.
- 장병기, 「소쉬르 언어이론에 있어서 이원성원리 연구」, 서울대학교 박사논문, 1985, 46쪽, 1-105쪽.
- 한혜원, 「디지털 스토리텔링 활용 방안 연구」, 『디지털 스토리텔링 연구』, 2007.10, 제2권 2호, 77-96쪽.
- 김태환 지음, 『문학의 질서:현대 문학이론의 문제들』, 문학과지성사, 2007.
- 레비-스트로스 지음, 임봉길 옮김, 『신화학1:날것과 익힌것』, 한길사, 2005.
- 박인철 지음, 『괴리 학파의 기호학』, 민음사, 2003.
- 박진, 『서사학과 텍스트 이론』, 랜덤하우스중앙, 2005.
- 서정남, 『영화 서사학』, 생각의 나무, 2004.
- 스티븐 존슨/ 윤명지, 김영상 역, 『바보상자의 역습』, 비즈앤비즈, 2006.
- 스티스 톰슨/윤승준 역, 『설화학원론』, 계명문화사, 1992.
- 시모어 채트먼/ 김경수 옮김, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1994.
- 아지자-올리비에라-스쿠트릭 공저/장영수 옮김, 『문학의 상징·주제 사전』, 청하, 1989.
- 제라르 즈네뜨 지음/권택영 옮김, 『서사 담론』, 교보문고, 1992.
- J. Bolter & Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 츠베탕 토도로프 지음/곽광수 역, 『구조시학』, 문학과 지성사, 1977.
- Theodor Wolpers/, 이재선 편역, 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 1996.
- 페르디낭 드 소쉬르(샤를 바이, 알베르 세유에 지음) / 최승언 옮김, 『일반언어학 강의』, 민음사, 2006.

## Abstract

### A Study on Motif Extension of Television Visual Narrative

- Focusing on the drama <Lost> produced by ABC

Lyoo, Chul-Gyun & Lee, Jin & Jang, Jeong-Woon

This paper deals with motif extension on television visual narrative.

The Motif can be extend by the casual relationship time and logic as a controlling idea. These narrative aspect changes by the digital paradigm like a digital game which is nonlinear and procedural narrative.

This study aims to look at this point of view throughout "Lost", an American serial television drama whose spatial scene in on a mysterious tropical island after plane crash.

In narratives, dealing with the changes of events accompanied by the time elapsed, and that moment extended motif.

The former linear literature like novel or film which is ruled by syntagmatic extension. however in the "Lost", totally different from former linear literature. In the "Lost", represented with juxtaposition between the narrative of the past and that of the present. Like this, the narratives are extended by paradigmatic rules and then narrative's nonlinear development dualized in each character become multi-stratified and rich with articulated

combination.

This fact causes unpredictable conclusion arousing various imagination. In this way, the motif with paradigmatic extension contributes to the formation of the nonlinear and multi-stratified narratives.

---

### Key Words

Motif, The Minimum Sentence, Syntagma, Paradigm, <Lost>

\* 위 논문은 2008년 4월 15일에 투고되어, 2008년 5월 28일 심사 완료 후 6월 5일 게재가 확정되었음.