

텔레비전 드라마의 친밀성, 일탈과 재인의 유희

- <시크릿 가든>을 중심으로

박미란*

<차례>

1. 서론
2. 일상성에 대한 균열과 수수께끼의 해결
3. '몸'과 '얼굴'의 재현을 통한 존재의 변화에 대한 인식
4. 보이스 오버와 장면 전환을 통한 영상 관습의 수용
5. 결론

<국문초록>

이 논문은 <시크릿 가든>이 텔레비전 드라마의 전형성과 현실성에서 어떻게 일탈하고 있으며, 또 이러한 일탈의 지점이 어떠한 방식으로 수용자의 친밀함 및 일상성과 접합되어 가는지를 살피는 것을 목적으로 한다. <시크릿 가든>은 친숙함에서의 일탈과 익숙한 것에 대한 재인의 유희를 보여 주고 있다는 점에서 주목할 만한 텍스트이다. <시크릿 가든>은 수용자의 일상에서 벌어질 수 없는 비현실적인 사건을 보여주는데, 이러한 현실성의 부재는 시청자에게 해결해야 할 수수께끼로 제시된다. 그리고 시청자는 일상성의 균열을 인지하면서 극적 개연성을 통해 안정적인 의미를 구성해내는 해석적 위치에 놓이게 된다. <시크릿 가든>에서 현실성에서의 일탈은 '판타지'로서의 장르적 관습과 가족과 운명, 사랑의 완성이라는 '멜로드라마'의 장르적 관습에 접속되면서 수용자가 현실성의 부재를 메우고 안정된 완결의 미감을 가질 수 있도록 한다.

또한 <시크릿 가든>은 인물들의 영혼이 뒤바뀌는 비현실적인 사건을 통해 존재의 변화에 대해 묻는 텍스트이기도 하다. 영상 이미지를 통해 허구적 텍스트를 재현하는 텔레비전 드라마에서 이러한 존재의 변화는 배우의 '몸'과 '얼굴'을 통해 시청자에게 인지되고 전달되어야 한다. <시크릿 가든>에서는 영상 이미지로 제시되는 인물의 시각적 정보와 인물의 정체성 사이의 불일치가 발생하는 데, 이 재현 과정에서 시청자는 캐릭터의 특이성과 행동 패턴의 적합성에 대한 지식에 의존하여 인물들이 보여주는 행동의 변화를 이해하고, 각 인물에게 적합한 정서와 의미를 구성하게 된다.

<시크릿 가든>은 이러한 상상력의 유희를 가능하게 하는 한편, 인지하는 정보와 구성하는 의미 사이의 차이를 좁히기 위한 형식으로 보이스 오버와 인물의 정체성을 되돌리는 장면 전환을 활용하

기도 한다. 이는 텔레비전 드라마의 영상 관습 속에서 시청자가 인물의 감정에 쉽게 몰입할 수 있도록 만든다. 동시에 이와 같은 장치는 연속되는 장면의 흐름 속에서는 낯설게 느껴지기 때문에 시청자는 친숙함과 낯설음을 동시에 인지하게 된다.

<시크릿 가든>이 한 인물의 '몸'과 '얼굴'을 통해 다른 인물의 '내면'을 표현하도록 하는 것은 인물의 얼굴과 발화, 목소리를 통한 감정 표현을 중심에 놓는 텔레비전 드라마에서는 쉽게 활용하지 않는 방식이라 할 수 있다. 수용자에게 이러한 낯설고 새로운 형식은 이전의 텔레비전 드라마 수용의 경험과 현실 속에서의 일상적인 가정이라는 친밀한 지평과의 접속을 통해 안정적으로 수용된다. 이 일탈과 재인의 유희 속에서 <시크릿 가든>은 독특한 상상력을 구현하는 작품이 될 수 있었다고 평가할 수 있다. 이러한 <시크릿 가든>의 특이점을 고찰하는 것은 텔레비전 드라마가 새롭게 시도하거나 성취하는 상상력의 확장이 어떻게 텔레비전 드라마의 형식과 만나는가를 밝힘으로써 텔레비전 드라마의 일상성과 친밀성의 특징을 규명하기 위한 출발점이 될 수 있다.

주제어: 텔레비전 드라마, <시크릿 가든>, 일상성, 친밀성, 기대지평, 장르 관습

1. 서론

텔레비전은 친밀성과 일상성을 특징으로 한다. 이는 텔레비전이 수용되는 환경에서 비롯하는데, 사적인 공간에서 반복적으로 소비되는 텔레비전 텍스트는 수용자의 일상의 흐름과 쉽게 연관될 수 있다. 이에 따라 시청자는 텔레비전 텍스트의 시간과 공간, 사건을 자신의 '생활세계' 및 '일상생활의 지평'과의 관련 속에서 수용하며, 텔레비전 또한 시청자가 텍스트 내에서 친숙한 것을 확인할 수 있도록 텍스트를 구성한다.¹⁾

분절화된 구조와 연속성을 갖는 텔레비전 드라마는 시청자의 현실 및 일상과의 연관성을 쉽게 유지할 수 있다. 특징적으로 압축된 시간 내에 단독의 이야기를 제공하는 영화와 달리 텔레비전의 분절화된 구조가 제시하는 것은 끊임없이 업데이트되는 영원한 현재로의 회귀²⁾이다. 이 현재성과 즉시성의 성격은 수용자가 자신이 위치한 현실과의 관련성 속에서 텔레비전 드라마를 수용하도록 만들며, 텔레비전 드라마는 수용자의 일상의 흐름 속에서 현실과 결부된 채 현실의 존재감을 강력히 소구하는

1) Tony Wilson, *Watching Television*, Polity Press, 1993, pp.13-32.

2) Sue Thornham · Tony Purvis, 김소은 · 황정녀 역, 『텔레비전 드라마』, 동문선, 2008, 22면.

* 서울대학교 박사과정 수료

힘을 갖게 된다.³⁾ 이에 따라 대체로 텔레비전 드라마의 영상은 높은 편집 성과 ‘현실감각’을 지향하며, 수용자 또한 영상 저편의 시간과 공간에서 자신의 ‘현실’과 ‘일상’을 확인하고자 한다. 이는 텔레비전 드라마가 수용자에게 ‘낯설고 새로운’ 것이라기보다 일상과 닮은 친숙하고 친밀한 것으로 수용된다는 것을 의미한다.

다른 예술작품과 마찬가지로 텔레비전 드라마 또한 수용자가 텍스트 내에서 지각하는 요소들의 전체 체계로서의 형식을 갖는다. 그리고 수용자의 예술 경험과 정서적 반응은 특정한 기대를 가지고 텍스트 내의 요소들을 서로 관련짓고 상호작용하는 가운데 만들어진다. 예술 형식에 대한 지각과 인식이 수용자의 실생활의 경험과 다른 예술작품들에서 파생된 경험에 의존한다고 할 때⁴⁾, 텔레비전 드라마의 다양한 형식적 요소들은 여타의 예술 작품에 비해 수용자의 이전의 경험과 관습의 익숙함에 기대어 만들어진다고 말할 수 있다.

대다수의 텔레비전 드라마에서 ‘신데렐라 스토리’, ‘기억상실’, ‘출생의 비밀’ 등의 클리셰를 쉽게 찾아낼 수 있듯이, ‘뻘한’ 텔레비전 드라마는 계속해서 생산되고 있고 시청자는 여전히 이를 소비한다. 여기에서 텔레비전 드라마의 친밀성은 영상의 편집성과 현실성뿐만 아니라 형식과 내용, 캐릭터의 전형성과 유형성과도 관련된다고 말할 수 있다. 물론 텍스트가 전형성과 도식성에 함몰되었을 때는 수용자에게 흥미를 일으키기 어렵기 때문에 텔레비전 드라마는 이러한 전형성에서 일탈하는 서사적 요소나 양식적 요소를 통해 수용자에게 낯선 자극을 주고자 한다. 2000년대 이후 기존 텔레비전 드라마의 도식성에서 벗어나 새로운 상상력을 보여주는 작품이 다수 생산되고 있는 것은 텔레비전 드라마의 새로운 형식적 가능성을 보여준다는 점에서 주목된다.

<시크릿 가든>(김은숙 극본, 신우철·권혁찬 연출, SBS, 2010.11.13~2011.1.16.)

3) 오명환, 『텔레비전 드라마 예술론』, 나남출판, 1994, 71면.

4) David Bordwell · Kristin Thompson, 주진숙 외 역, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993, 68~74면.

은 기존 텔레비전 드라마의 전형성에 바탕을 두고 있으면서도 여기에서 일탈하며 수용자에게 낯선 재미를 주고 있다는 점에서 주목할 만한 텍스트이다. <시크릿 가든>은 남녀 주인공이 계층의 격차를 극복하고 사랑을 완성한다는 ‘신데렐라 스토리’를 기본 줄거리로 삼고 있는 동시에 텔레비전 드라마의 클리셰에 대한 비틀기와 상호텍스트성을 통한 유희를 보여주거나⁵⁾ 영혼이 뒤바뀐다는 비현실적인 상상력을 통해 수용자의 일상과 현실성에서 일탈한다.

<시크릿 가든>은 친숙함에서의 일탈을 통해 낯설게 느껴지는 흥미를 일으키지만 결국 텔레비전 드라마의 안정적인 결말로 되돌아온다. 시청자는 텔레비전 드라마의 형식 및 관습에 대한 강한 기대를 가지고 있으며, 대다수의 텍스트 또한 이러한 기대를 배반하지 않고자 하기 때문이다. 이는 <시크릿 가든>을 비롯하여 최근 새로운 상상력을 보여주고 있는 많은 텔레비전 드라마들이 시청자에게 낯선 자극을 주면서도 결국 텔레비전 드라마의 전형성에서 크게 벗어나지는 않는 면모를 보여주는 것과도 관련된다.

그 동안 이러한 전형성으로의 회귀는 시청자의 욕망을 충실히 반영하는 텔레비전 드라마의 대중성으로 폄하되어 왔다.⁶⁾ 그러나 텔레비전 드라마의 전형성은 친밀성과 관련된 텔레비전 드라마의 한 미적인 특징으로 이해할 필요가 있다. 즉 텔레비전 드라마의 독창성과 미학은 새로운 상상

5) 박노현, 『텔레비전 드라마와 상호텍스트성』, 『한국문화연구』40집, 동국대학교 한국문화연구소, 2011, 377-378면.

6) 특히 ‘신데렐라 스토리’를 다룬 많은 텔레비전 드라마는 ‘백마 탄 왕자’가 나타나기를 기다리는 여성의 욕망을 반영하고 있다는 점과 남녀의 사랑에서 여성이 갖추어야 할 덕목이 외모와 심성뿐이라는 가부장적 사고의 내면화에 기여한다는 점에서 비판을 받아 왔다. 김명혜, 『드라마 <과리의 연인>을 통해 본 신데렐라 콤플렉스의 문제점』, 『프로그램/텍스트』11호, 한국방송진흥원, 2004; 신주진, 『뻘한 드라마, 정한 러브』, 예이엔, 2007 등이 이러한 관점을 보이고 있는 연구이다. 한편 최근에는 텔레비전 드라마가 다른 예술 장르에 비해 대중성 자체를 핵심으로 지님을 인지하고 여기에서 출발하여 텔레비전 드라마의 미학을 규명하려는 논의가 활발하게 이루어지고 있다. 박노현, 『텔레비전 드라마, 《시학》과 만나다』, 휴머니스트, 2009; 윤석진, 『TV드라마 <내조의 여왕>의 희극성 고찰』, 『한국극예술연구』32집, 한국극예술학회, 2010. 등의 연구가 이에 속한다.

력과 낮은 자극의 측면에서만 구해져서는 안 된다. 텔레비전 혹은 텔레비전 드라마가 놓인 수용의 조건이 텍스트가 친밀성과 일상성을 갖도록 만들기 때문에, 텔레비전 드라마의 미학은 기존의 텍스트에서 일탈하며 차이를 만들어내는 과정과 함께 이러한 차이와 일탈이 어떻게 수용자의 친밀성과 일상성으로 접합되어 나가는가와 관련하여 고찰되어야 한다.

텔레비전 드라마의 수용자는 드라마에 대한 친숙성과 문화적, 사회적 지식으로부터 기대지평을 구성한다.⁷⁾ 텔레비전 드라마의 미학은 바로 이 친밀함, 즉 수용자 자신의 일상과의 연관성 및 장르의 전형성에 대한 인식에서 출발한다. 텔레비전 드라마는 이 일상성과 친숙함을 깨며 낮은 자극을 만들어내지만, 텔레비전 드라마의 수용조건은 수용자가 그러한 낯섶을 다시 안정적으로 수용하도록 만든다. 이 과정에서 텔레비전 드라마와 수용자 사이의 유희가 발생한다. 즉 텔레비전 드라마의 즐거움과 유희는 친숙한 형식과 낮은 형식에 대한 인지(認知)와 재인(再認)의 경험과 관련된다. 텔레비전 드라마는 축제와 마찬가지로 차이를 지니고 반복되는 ‘생성과 되돌아오는 것’⁸⁾으로 존재한다.

<시크릿 가든>은 친숙함에서의 일탈과 재인의 유희를 보여주고 있다는 점에서 주목할 만한 텍스트이다. 텔레비전 드라마가 현실성에 긴박되어 있는 매체라면 <시크릿 가든>에서의 비현실적인 설정은 수용자에게 왜, 그리고 어떻게 자연스럽게 수용되고 즐거움을 줄 수 있었는가. 본고는 <시크릿 가든>이 친숙함과 일상성에서 이탈한 후 어떻게 다시 텔레비전 드라마의 안정성으로 되돌아오는가에 초점을 맞추으로써 텔레비전 드라마의 즐거움과 미학은 친숙함에서의 일탈과 친밀함과 일상성의 재확인 사이의 유희에서 발생함을 논구하고자 한다. 이를 통해 텔레비전 드라마 새로운 형식적 가능성이 어떻게 얻어질 수 있는지 밝힐 수 있기를 기대한다.

7) 주창윤, 『텔레비전 드라마』, 문경, 2005, 158~159면.

8) Hans Georg Gadamer, 이길우 외 역, 『진리와 방법』1, 문학동네, 2000, 221면 ; Tony Wilson, op.cit., p.76.

2. 일상성에 대한 균열과 수수께끼의 해결

<시크릿 가든>의 첫 장면은 달리 쇼트 등을 활용한 이동화면과 디졸브, 와이프 등의 편집을 통해 아름다운 정원과 그 한 가운데 있는 집을 조망한다. 이와 함께 가을 끝에 찾아오는 잠깐의 여름을 뜻하는 인디언 섬머를 소개하는 내레이션이 들리는데, 배경에 대한 풍부한 시각적 정보를 주는 이러한 설정 쇼트와 내레이션은 수용자가 화면 공간에 나타난 영상 정보를 수용하여 텍스트의 배경에 적응할 수 있도록 만든다. 또한 내레이션은 등장인물과 그들의 상황에 대한 정보를 알려주고, 설명되지 않은 사건을 말해주거나 미래에 일어날 사건을 암시하는 기능을 수행한다.⁹⁾



<장면 1(1회)>



<장면 2(1회)>

이때 “올 가을 찾아올 인디언 섬머는 전례 없이 많은 비 소식을 동반하겠는데요”라는 발화의 유형과 텔레비전 뉴스의 기상캐스터가 제시되는 영상을 통해 이 내레이션이 일기예보에서 나온 내재음향(diegetic sound)¹⁰⁾이었다는 것이 밝혀진다. 따라서 기상캐스터의 발화는 허구적 텍스트에 필

9) 김광철·장병원 엮음, 『영화사전』, media 2.0, 2004, 44면.

10) 내재음향(diegetic sound)은 스토리 내부에서 묘사되는 허구적 세계 내에 음원이 있는 음향을 가리키며, 외재음향(nondiegetic sound)은 허구적 세계 바깥에 있는 음원에서 나오는 것으로 제시되는 소리를 가리킨다. 예를 들어 인물이 발화하는 말소리나 대상들이 내는 소리는 내재음향이며, 배경이나 보이스 오버, 해설 등은 외재음향이다.(David Bordwell·Kristin Thompson, 앞의 책, 372~373면.)

요한 정보를 제공하거나 암시할 수는 있지만 전지적 시점은 가질 수 없다는 가정이 발생한다. 그러나 “이 비를 맞으면 웬지 특별한 신의 선물을 받을 수 있는 건 아닐까요? 그런데 신의 선물인지 장난인지는 비를 맞아봐야 알겠죠. 안 그래요 김주원씨?”라고 말하는 기상 캐스터의 발화가 김주원을 향해 제시됨으로써(<장면 1>) <시크릿 가든>은 ‘텔레비전’과 ‘시청자’ 사이의 직접 소통할 수 없는 벽을 깨고 이들을 대면시킨다.

수용자가 허구적인 작품을 수용할 때는 다른 방식으로 가정할 이유가 없는 한, 허구적 세계가 실제 삶에서와 같은 방식으로 작용할 것이라고 가정한다. 따라서 수용자는 물리적, 인식적 요소들에 관해 가지고 있는 기본적인 가정을 허구 세계에 투사하여 인물들의 행위나 사건의 방향 등을 예측할 수 있다.¹¹⁾ 텔레비전 드라마가 우리가 사는 세계를 환기시키고 보여준다¹²⁾고 할 때, 텔레비전 드라마의 현실성은 일상적인 현실에서 불가능한 일은 텔레비전 안에서 일어나지 않을 것이라는 시청자의 인지적 틀에 의존한다.

<시크릿 가든>의 첫 장면은 시청자가 음향에 기대하는 정보의 범위를 통해 배경의 현실성에 대한 수용자의 기대지평, 즉 허구적 세계가 수용자의 현실 세계와 같은 논리로 구성되어 있을 것이라는 가정을 깨뜨리며 모호함과 놀라움을 발생시킨다. <장면 2>에서 볼 수 있듯 <시크릿 가든>의 시청자뿐만 아니라 허구적 세계 속 뉴스의 시청자인 김주원 또한 자신을 향한 기상 캐스터의 발화에 놀라며 이해할 수 없다는 반응을 보이기 때문에 이 두 ‘시청자’가 텔레비전에 요구하는 일상성의 기대지평과 그것이 깨지면서 발생한 놀라움은 닮아 있다. 이에 따라 <시크릿 가든>의 시청자는 첫 장면의 비현실성에도 불구하고 허구적 세계 속 인물들의 인지적 틀과 수용자 자신의 가정을 일치시킬 수 있게 된다.

11) Catherine Emmott, Reading for pleasure, (ed.) Joanna Gavins · Gerard Steen, *Cognitive Poetics in Practice*, New York: Routledge, 2003, p.146.

12) J. David Bolter, Richard A. Grusin, 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2011, 235면.

<장면1>에서 기상 캐스터는 ‘인디언 섬머’라는 정보를 제공하며 주원에게 인디언 섬머에 내릴 특별한 비에 대한 질문을 던진다. 전체 내용의 분절과 연속으로 구성되는 대다수의 텔레비전 드라마는 해답이 밝혀져야 하는 어떤 수수께끼를 텍스트의 초반에 제시하고 이에 대한 대답을 감추면서 사건을 진행시키는 방식으로 긴장을 조성한다. <시크릿 가든> 또한 이 첫 장면에서 기상캐스터의 발화를 통해 ‘인디언 섬머’에 내릴 ‘비’가 어떤 의미를 가지고 있는지, 그리고 첫 장면에서 발생한 비현실성의 의미는 무엇인지라는 수수께끼를 던진다. 이후 회가 진행되어 나가면서 <시크릿 가든>에는 라임의 캐비닛에 붙어있는 아빠 사진의 얼굴이 변하는 장면과 주원이 라임이 자신을 싫어하는지에 대한 꽃점을 친 후 꽃잎이 새로 돌아나는 장면, 그림 속 집에 붙어 켜지는 장면 등 시청자의 현실적인 경험과 가정에 어긋나는 장면이 등장함으로써 이 비현실성에 대한 수수께끼를 반복해서 던지고 수용자의 호기심을 유지한다.



<장면 3(회)>



<장면 4(회)>



<장면 5(회)>

<장면 3>과 <장면 4>처럼 사진 속의 얼굴이 변하거나 그림 속의 창문에 불이 켜지는 장면은 우리가 현실에서 경험하는 것과 같은 일상의 논리를 깨뜨린다. 이 장면들은 수용자가 자연스럽게 받아들였던 가정을 깨고 낯섦과 놀라움을 일으키기 때문에 허구적 세계 속의 배경에서 전경으로 돌출¹³⁾된다고 할 수 있다. 허구 텍스트에서 전경과 배경 사이의 구분선으로서의 윤곽이 명백히 존재하지 않는다 해도 전경과 배경이 뒤바뀔 때는 수용자의 체험에서 변화가 일어나며, 이것은 놀라움으로 표명된다.¹⁴⁾ 전경으로 부각되는 비현실적 장면들은 <시크릿 가든>의 수수께끼를 지속시키고, 인물들과 관련된 과거 사건과 미래 사건에 대한 미정성(未定性)¹⁵⁾을 만들면서 긴장을 조성한다. 또한 수용자의 지평은 전경에 있는 것에 특정한 윤곽을 부여하기 때문에, <시크릿 가든>에서 반복적으로 제시되는 비현실적인 장면은 허구적 세계의 일상성이라는 배경에 대비되어 강조된다. 이때 시청자는 이러한 신호와 단서들을 포착하고 이들을 서로 관련지음으로써 전체 스토리 안에서의 일관성이나 의미를 추론하고자 하는 해석적 위치에 놓인다.

4회의 한 장면에서 주원은 라임의 전화를 기다리며 상념에 잠기다가 라임의 전화를 받은 후 그림 속 집에 불이 켜지는 것을 보았다고 말한다.

13) 배경은 구조화되어 있지 않고 일정한 형태가 없으며 획일적인 반면, 전경은 구조나 일관성과 같은 특징을 지닌다. 우리는 전경을 배경보다 더 현저한 것으로 지각하는데, 심리학적 연구에서 전경은 더 잘 식별되고 기억되며, 의미, 감정, 미적 가치와 연관된다는 것을 보여준다.(F. Ungerer · H.J. Schmid, 임지룡 · 김동환 역, 『인지언어학 개론』, 태학사, 2010, 234면.)

14) 텍스트 안에서 어떤 요소가 배경 혹은 전경이 되는가는 독자의 주관에 의한 선택에 기반한다. 선택은 그것이 문혀 있었던 배경을 나타나게 하면서 전경과 배경의 관계를 형성한다. 전경-배경의 관계는 텍스트의 여러 가지 관련 체계들에 대한 의미적 차이를 발생시킬 뿐만 아니라 전경-배경의 관계를 통해 기본적인 텍스트 이해 조건을 생산한다.(Wolfgang Iser, 이우선 역, 『독서행위』, 신원문화사, 1993, 166~171면.)

15) 위의 책, 289~290면. 미정성은 텍스트 해석 과정에서 규정되지 않은 채 공백으로 남겨지는 부분을 뜻한다. 이저는 독자의 표상이 텍스트에서 공백으로 남겨진 여러 분절들을 접속하여 텍스트의 특정한 체계자리를 채울 수 있으며, 이때 빈자리는 보충 필연성 대신 결핍필연성을 나타낸다고 보고 있다.

다른 등장인물들이 그림 속의 집에 불이 켜질 리가 없다고 반응하자 주원 또한 자신이 잘못 봤던 것이라고 생각한다. 허구적 세계 내에서 발생한 비현실성과 낯섦을 지각한 후 등장인물이 그것을 자신의 상상이나 오인에 기인하는 것이라고 여기는 것은 시청자가 현실 세계에서 비현실적이라고 느껴지는 일을 접했을 때 반응하는 방식과 닮아 있다.

그런데 등장인물들이 화면 밖으로 사라지자 주원이 보던 그림이 클로즈업되면서 그림 속 창문에 불이 켜지는 영상이 제시된다(<장면 4>). <장면 3>과 <장면 4>처럼 등장인물의 발화나 시점이 개입한 주관적 영상이 아니라 인물의 지각과 관련 없이 제시되는 객관적인 영상이 시청자에게 제시됨으로써, 시청자는 작품 속의 비현실성이 인물들의 상상이나 오인에 속하는 것이 아니라 이 텍스트에서 일상성과 현실성에서 다소 벗어난, 특정한 허구 세계가 설정되었음을 인지할 수 있다. 이는 주원이 보던 그림 속 집(<장면 4>)이 다음 회에서 주원과 라임이 찾아가는 신비가든과 같은 집이었다는 것이 시청자에게만 인지된다는 점에서도 드러난다. 이에 따라 시청자는 인물들은 아직 분명히 알지 못하는 어떤 비현실적인 세계가 인물들의 일상세계를 둘러싸고 형성되었다는 것을 인식할 수 있다.

텔레비전 드라마의 연속적 흐름 속에서 수용자에게 제시되는 비현실적 장면의 반복과 추가적인 정보는 수용자가 이 텍스트를 새로운 유형에 정착시키도록 만든다. 즉 수용자는 <시크릿 가든>이 ‘현실적인’ 허구 세계만을 배경으로 하는 것이 아니라 ‘판타지’라는 유형을 가미하고 있음을 인지하여 이 텍스트의 장르를 재평가하고 텍스트에 대한 수용의 자세를 변화시키게 되는 것이다.

주원과 라임의 영혼이 바뀌는 사건은 <시크릿 가든>의 초반에 반복되던 비현실성이 가장 극대화되는 지점이면서 수용자가 텍스트의 유형을 확인할 수 있는 지점이기도 하다. 텍스트의 형식을 지각하기 위한 이전의 경험은 일상적인 것이 아니라 그와 유사한 관습을 이용한 작품을 접해본 것¹⁶⁾과 더 큰 관련을 맺는다. <시크릿 가든>의 등장인물들은 모두 영혼이

뒤바뀐다는 비현실적 사건을 유사한 상황을 소재로 한 이전의 텍스트에 의거하여 이해하고자 한다. 주원과 라임은 영혼이 바뀌는 상황에 대해 이것은 “과학이나 의학으로 풀 수 없는” 말이 되지 않는 사건이라는 반응을 보인다. 이들은 유사한 상황을 소재로 한 영화나 동화를 참조하면서 “번개를 맞았다거나 함께 주문을 외우거나 희귀한 보석을 가졌던” 일이 없었던가를 떠올리고, “키스를 하면 원래의 몸으로 되돌아오지 않을까”를 시험해보기도 한다. 인물들의 이와 같은 반응은 <시크릿 가든>의 첫 장면과 마찬가지로 허구적 세계 내에서 ‘비현실적인’ 일이 발생하며 수용자의 현실성에 대한 기대를 깨뜨리지만, 등장인물들은 수용자와 유사한 가정을 갖는 ‘보통 사람들’로 등장함을 의미한다. <시크릿 가든>이 허구 텍스트임에도 불구하고 등장인물들은 시청자와 같은 현실 세계에 살고 있는 것으로 여겨지기 때문에 등장인물과 수용자는 체험 구조를 공유하는 것으로 가정된다. 등장인물들이 영혼이 바뀌는 여러 영화나 동화를 참조하는 것처럼 시청자 또한 <시크릿 가든> 전에 있었던 유사한 상황을 다른 다른 작품을 참조하여 이 텍스트의 유형을 ‘판타지’로 재평가할 수 있다.

또한 <장면 3>과 <장면 5>에서 볼 수 있듯이 텍스트 내의 비현실성의 요소들이 라임의 아버지와 관련이 있음이 시청자에게 제시되기 때문에 시청자는 등장인물보다 더 많은 정보와 더 넓은 인지 범위를 갖게 된다. 시청자는 6회에서 주원과 라임에게 술을 준 신비가든의 아주머니가 라임 아버지로 변하면서 술잔에 비친 라임과 주원을 향해 “자네에게는 미안하네. 이렇게라도 딸을 살리고 싶은 못난 부정을 이해해주게.”라고 말하기 때문에(<장면 5>), 시청자는 <시크릿 가든>에서 제시되는 비현실적인 상황이 허구적 세계 내에서 라임 아버지가 마련해 놓은 것임을 알게 된다. 이는 시청자가 주원과 라임이라는 등장인물에 비해 정보의 측면에서 보다 우월한 지위를 확보할 수 있게 하는 전략에 해당한다.

드라마에서 등장인물과 시청자가 획득하는 정보의 양적 차이에 따라 시청자는 서로 다른 응시의 태도를 취하게 된다.¹⁷⁾ <시크릿 가든>에서 시청자는 라임 아버지의 발화와 시선을 통해 주원과 라임에 비해서는 더 많은 ‘비밀’과 정보를 점유하게 되지만, 어떻게 라임 아버지가 인물들의 미래에 대해 알고 있으며, 여자의 몸으로 인물들에게 나타날 수 있었는지에 대한 정보는 가지고 있지 못하다. 이에 따라 <시크릿 가든>의 시청자가 인물에 대해 지니는 정보에 대한 우월한 지위는 텍스트 내의 비현실성을 모두 이해할 만한 전지적 태도에는 미치지 못하게 된다. <시크릿 가든>에서 이러한 전지적 태도를 지니고 있는 것은 라임 아버지로, 아버지가 두 인물들을 내려다보는 화면처럼(<장면 5>), 인물의 인지범위를 벗어난 영상의 삽입을 통해 수용자는 인물의 운명을 둘러싼 아버지의 전지적 시점을 인식하게 된다. 이로 인해 시청자는 등장인물들의 현실성을 둘러싼 비현실성의 세계가 설정되었음을 인식하고 이를 통해 장르를 재평가할 수 있으며, 아직 주어지지 않은 해답을 찾아가는 긴장의 상태에 놓이게 된다.

<시크릿 가든> 내에서 허구적 세계 내의 인물들이 시청자와 같은 현실 세계에 살고 있다고 가정되므로 그러한 현실성에서 돌출되는 비현실적인 사건은 전체 스토리의 완결된 의미에 의해 평가될 수 있도록 요구 받는다. 시청자는 비현실성의 수수께끼가 만들어내는 현실성의 부재를 영상의 인과관계와 극적 개연성을 통해 새로운 의미로 구성함으로써 이를 해소할 필요가 있다.

이때 현실성의 부재라는 일탈적 요소가 이미 시청자에게 익숙한 멜로 드라마의 요소들, 과거의 사건과 미래의 운명과 연관되어 있기 때문에

17) 모든 드라마의 소비는 텍스트를 통해 발생하는 수많은 정보의 인지에 대한 등장인물과 독자의 경쟁을 통해 이루어진다. 시청자가 등장인물보다 많은 정보를 알고 있을 경우 시청자는 전지자의 태도를 취하게 되며 등장인물이 시청자와 같거나 더 많은 정보를 가지고 있을 경우 시청자는 관찰자의 태도를 지니게 된다.(박노현, 『悲劇으로서의 텔레비전 드라마-<다모>와 <미안하다, 사랑한다>를 중심으로』, 『한국문학연구』36집, 동국대학교 한국문학연구소, 2009, 468면.)

16) David Bordwell·Kristin Thompson, 앞의 책, 74~75면.

시청자는 인물들의 사랑의 완성이라는 기대지평에 의존하여 개연성과 텍스트의 의미를 구성한다. <시크릿 가든>에서 비현실성이 만들어내는 수수께끼는 과거 라임의 아버지가 엘리베이터에 갇힌 주원을 구하고 순직한 사건과 라임의 사고와 뇌사라는 예견된 미래에 대해 발견할 것을 요구하는 수수께끼로 전환된다. 수용자는 영혼이 바뀌는 기체가 된 ‘비’와 ‘술’의 의미, 드라마의 초반 기상 캐스터가 언급한 ‘신의 선물 혹은 장난’이라는 수수께끼를 해결해 나가며, 비현실성이 만들어낸 미정성을 해소해나가며 전체 의미를 완성해나가게 된다. 따라서 <시크릿 가든>의 종결은 수수께끼가 해결되는 순간에 이루어진다. 주원이 사고를 기억해내고 장례식장에서 라임을 본 것을 기억하는 것은 작품의 말미에 위치한다. <시크릿 가든>은 주원이 라임에게 라임 아버지가 부탁한 말을 전하는 것으로 마무리되며, 이 지점은 인물과 시청자 모두에게 수수께끼가 안정적으로 해결되는 지점이라고 할 수 있다.

텔레비전 드라마에서는 대체로 시청자가 인물보다 많은 정보를 가지고 있기 때문에 시청자는 허구적 텍스트 내에서 제기된 수수께끼를 인물들이 언제 어떻게 풀어낼 것인가에 대한 긴장을 유지하게 된다. <시크릿 가든>도 시청자가 인물보다 먼저 주원과 라임 아버지의 관계를 알게 되지만, 최종적인 해답, 즉 왜 주원이 라임에게 전해야 하는 말이 무엇이었나 하는 것은 마지막 장면에서 주원의 회상에 의해 밝혀진다. 이러한 종결은 단순히 스토리의 중심적인 갈등을 해결하는 이상을 담고 있다. 종결은 서사가 진행되는 동안 발생하는 광범위한 수준의 기대나 불확실성을 함께 다루며, 그 과정에서 우리는 그것들이 해결되거나 종결되기를 원한다. 그러므로 종결은 서사 안에서 우리가 찾으려고 하는 어떤 것, 즉 욕망으로 이해되는 것이 가장 적절하다.¹⁸⁾ <시크릿 가든>에서 수용자의 욕망 중 하나는 텍스트에서 돌출되었던 비현실성이 수용자의 현실 세계에 대한 기대지평 속에서 해소되고 멜로드라마적 관습에 따라 인물들의

사랑이 완성되는 것이라 할 수 있다. 주원의 회상으로 라임에게 전해져야 하는 아버지의 마지막 말이 무엇인지 밝혀지는 것은 시청자에게 비현실적인 사건이 완결되었다는 종결의 감각을 만들어낸다. 이는 비어 있던 의미와 개연성을 충족시키며, 현실성의 부재를 과거 사건의 발견을 통해 메우고자 하는 욕망을 충족시키는 것이기도 하다.

이처럼 <시크릿 가든>은 허구적 세계 내에 비현실적인 세계를 설정하여 시청자가 텔레비전 드라마에 가정하는 일상성에서 일탈하도록 만든다. 이러한 일탈은 ‘무언가 다른 것이 있다’는 형식적 기대감을 창출해 내며, 수용자가 특별한 형식과 관습을 수용하도록 한다. 동시에 비현실성을 지각하고 놀라는 인물을 통해서 시청자의 현실세계의 연장으로서의 세계를 보여주어 현실적인 가정에서의 일탈이 예외적인 것임을 알려준다. 이이 예외적인 ‘판타지’는 ‘부성애’, ‘인연과 운명’, ‘사랑의 완성’이라는 멜로드라마적 요소와 결합되어 있어 시청자는 이를 쉽게 수용할 수 있다. 일상적 세계에서의 일탈은 부성애를 통해 이루어지는 두 인물의 운명적인 사랑의 완성이라는 익숙한 스토리의 안정성에 기대어 마무리된다. 이 지점에서 <시크릿 가든>은 수용자의 수수께끼의 해결에 대한 기대를 충족시키며 완결된 미감을 만들어낸다.

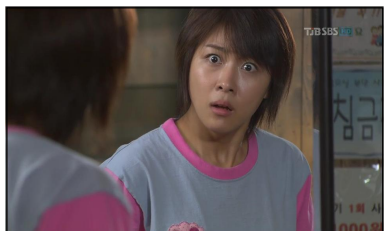
3. ‘몸’과 ‘얼굴’의 재현을 통한 존재의 변화에 대한 인식

<시크릿 가든>에서 두 인물의 영혼이 뒤바뀌는 것은 인물들이 서로 다른 사람이 된다는 존재의 변화를 가능하게 한다. 영혼의 뒤바뀜으로 인한 존재의 변화라는 모티프는 이미 다른 문학작품이나 영화, 드라마에 서도 활용되어 온 바 있다.¹⁹⁾ 2장에서 언급한 것처럼 <시크릿 가든>에서

18) H. Porter Abbott, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과 지성사, 2010, 117면.

19) <시크릿 가든>에서 나타나는 바와 같이 두 인물의 영혼이 서로 뒤바뀌는 상황뿐만 아니라 한 인물의 몸에 다른 인물의 영혼이 들어가는 ‘빙의’를 소재로 하는 작품들 또

인물과 시청자가 영혼의 뒤바뀜이라는 비현실적인 상황을 이해할 수 있는 것은 이와 같은 앞선 작품들에 대한 경험이 있었기에 가능한 것이기도 하다. <시크릿 가든>의 특이점은 영혼의 뒤바뀜이라는 모티프 자체가 아니라 그것을 다루는 방식, 즉 영상 이미지로 이루어진 텔레비전 드라마에서 인물들의 존재의 변화가 배우의 ‘몸’과 ‘얼굴’의 재현을 통해 시청자에게 인지되는 방식에 있다. 또한 <시크릿 가든>은 이러한 존재의 변화에 대한 재현이 인물들의 자아 및 타자 인식 속에서 이루어지면서 ‘나는(혹은 그 사람은) 누구인가?’라는 물음을 제기하고 있다는 점에서 중요한 텍스트라고 할 수 있다.



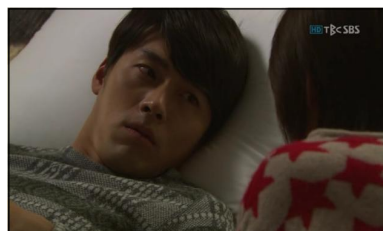
<장면 6(6회)>



<장면 7(6회)>



<장면 8(6회)>



<장면 9(15회)>

한 인물의 몸을 통해 다른 인물의 정체성을 드러내는 것이라 할 수 있다. 텔레비전 드라마에서는 비교적 이른 시기에 <M>(MBC, 총 10회, 1994.8.1~8.30.)에서 이러한 모티프가 활용되어 서스펜스물의 새로운 가능성을 제시한 것으로 평가받았고, 최근에 만들어진 작품으로는 <시크릿 가든>과 비슷한 시기에 방영되었던 <구미호: 여우누이뎌>(KBS2, 총 16회, 2010.07.05~2010.08.24), <49일>(SBS, 총 20회, 2011.03.16~2011.05.19) 등을 들 수 있다. <시크릿 가든>에서 존재의 변화를 재현하는 방식을 고찰하기 위해서는 이들 작품과의 비교 검토가 필요한 바, 이는 추후의 과제로 남긴다.

5회에서 주원과 라임은 신비가든에서 얻어온 술을 먹고 잠이 든다. 아침에 깨어난 후 인물들이 몸이 바뀌었다는 것을 인식하는 과정은 우리가 자신과 세계를 인식하는 과정과 닮아 있다. 주원과 라임은 몸이 바뀐 후 상대방이 잠들었던 곳에서 깨어나기 때문에 눈을 뜬 후 라임은 오스카를, 주원은 찜질방의 사람을 발견한다. 인물들은 처음에 자신의 옆에 낯선 사람이 있는 것이 ‘꿈’이라고 생각하지만, 낯선 환경의 생생함과 다른 사람들이 자신을 부르는 달라진 호칭, 그리고 “없던 것이 생긴” 달라진 몸을 인지한다. 주원과 라임은 남자 혹은 여자로 달라진 몸을 보며 놀라다가 거울을 보고 자신이 누구의 모습을 하고 있는지를 깨닫는다(<장면 6>, <장면 7>). 그리고 서로를 찾아가 자신의 몸을 상대방의 영혼이 점유하고 있는 상황이 벌어졌음을 인식한다. 이처럼 인물들의 영혼이 바뀐 후 인물들이 존재의 변화를 인식하는 것은 타인에 대한 인식과 자신의 몸에 대한 인식을 통해 이루어지며, 영상을 통해 재현되는 이러한 인식의 과정은 우리의 시각의 과정을 모방²⁰⁾하고 있다.

주원과 라임은 자신들에게 닥친 상황을 ‘몸’과 ‘영혼(정신)’의 분리와 한 인물의 ‘육체’와 다른 인물의 ‘정신’의 통합으로 이해한다. 두 인물의 영혼이 바뀌는 상황에 대한 수용자 및 등장인물의 인지와 이해는 ‘혼성(blending)²¹⁾’이라는 과정을 통해 설명된다. 이를 통해 시청자나 인물들의 상상력은

20) Dudley J. Andrew, 김시무 외 역, 『영화이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998, 57~58면.
 21) 두 인물의 영혼이 바뀌는 상황에 대한 수용자의 인지와 이해는 ‘혼성(blending)’이라는 과정을 통해 설명할 수 있다. 혼성은 정신공간의 연결망에서 생겨나는 것으로, 서로 대응되는 두 개의 입력 공간에서 각각의 일부 특징이 선택적으로 투사되어 그 자체의 특징을 지닌 상황을 구축할 때 혼성 공간이 만들어진다. 이러한 혼성은 대개 비가시적이고 무의식적인 활동으로 인간 생활의 전반에 수반되는 매우 상상적인 동시에 가장 간단한 사고에도 중요하게 작동하는 기본적인 정신적 작용이라고 할 수 있다.(G. Fauconnier·M. Turner, 김동환·최영호 역, 『우리는 어떻게 생각하는가』, 지호, 2009, 39~41면, 70~80면.) <시크릿 가든>에서는 김주원과 길라임의 영혼이 바뀌는 상황은 한 인물의 ‘육체’와 다른 인물의 ‘정신’을 통합시켜 새로운 정체성을 지닌 인물을 만들어내는 것이라 할 수 있다. 시크릿 가든>에서 인물의 정체성을 이루는 요소들 중 신체를 제외한 요소들은 ‘영혼’의 측면에서 파악되며 그것은 다른 ‘신체’로 옮겨지더라도 그 특징을 그대로 유지할 것이라는 가정이 이 혼성에 개입한다.

‘김주원의 육체를 가진 길라임’과 ‘길라임의 육체를 가진 김주원’이라는 존재의 변화를 이해할 수 있다. 그리고 이 이해와 상상력의 가능성은 수용자에게 배우의 신체와 연기라는, 영상을 통한 재현으로 이루어진다.

이때 <시크릿 가든>에서 영혼이 뒤바뀐다는 상황은 인물들이 타인의 시선으로 자신을 바라보는 경험과 타인의 몸을 자신의 것으로 경험하는 것을 가능하게 한다는 점에 주목할 필요가 있다. <시크릿 가든>은 인물들의 이러한 경험을 재현함으로써 정체성에 대한 물음을 제기한다. <장면 6>과 <장면 7>처럼 인물들은 거울을 통해 상대방의 얼굴을 보고, 타인을 보는 방식으로 자신의 얼굴을 보는 경험을 하게 된다. 이는 존재의 변화가 인물들에게 타인의 시선으로 자신을 보는 낯선 경험을 가능하게 함을 의미한다. 영혼이 바뀐 후 인물들은 자신의 영혼이 담긴 상대방의 몸을 지각함과 동시에 자신의 얼굴과 몸을 마주하게 된다. 영혼이 바뀐 후 주원의 몸을 한 라임은 자신의 얼굴을 바라보며 “신기하다. 내 얼굴이 이렇게 생겼구나.”라고 자신의 얼굴을 새롭게 인식하며(<장면 8>), 라임의 몸을 한 주원 또한 자신의 얼굴을 들여다본다(<장면 9>). 그런데 이때 흥미로운 점은 자신의 얼굴을 바라보는 인물들의 반응은 자신의 외모에 대한 감탄으로 나타난다는 것이다.

<시크릿 가든>에서 주원의 캐릭터는 ‘신데렐라 스토리’를 다룬 기존의 텔레비전 드라마에서 등장하는 ‘백마 탄 왕자’의 전형에 가해진 변전의 결과로, 자기를 긍정하는 자기애의 면모를 지닌다는 점에서 기존의 캐릭터와는 차이를 보인다. 주원은 자신의 능력이나 외모에 대해 자신감을 보일 뿐만 아니라 스스로를 ‘사회지도층’으로, 라임을 ‘가난하고 소외된 이웃’으로 규정하는 등 낭만적인 사랑보다 현실적인 이해관계라는 경제성을 중시하는 인물이다. 겸손의 미덕이 아니라 스스로가 완벽하다고 말하는, 그리고 내면적인 결핍이나 상처를 갖고 있지 않은 김주원이라는 캐릭터는 <시크릿 가든>의 독특한 인물이다. 작품 속에서 주원이 가진 단 하나의 약점은 과거 겪었던 사고로 인한 기억 상실과 폐소공포증이다.

기억 상실은 온전히 통합되어 있다고 생각하는 본질에 균열을 내며 ‘나는 누구인가?’라는 물음을 던진다. 주원은 타인의 희생을 바탕으로 살아났지만 그러한 희생을 기억하지 못한다. 희생에 대한 기억은 의식적인 것이 아니라 폐소공포증이라는 신체에 각인된 것으로 남아있다. 따라서 타인의 희생이라는 결핍을 인지하지 못하고 있는 주원은 그의 강한 자기 확신에도 불구하고 온전히 통합된 정체성을 구성하지 못한다. 게다가 주원과 라임이 겪는 ‘몸’과 ‘영혼(정신)’의 분리는 안정적인 정체성에 대한 가정에 균열을 내는 지점이기도 하다.

<시크릿 가든>에서 영혼의 뒤바뀜을 통한 존재의 변화는 자기애적 인물이 자신을 타자로 바라보는 시선을 획득하게 한다. 레비나스에 의하면 타자는 얼굴로 나타난다. 그런데 <장면 8>과 <장면 9>에서 볼 수 있듯 <시크릿 가든>에서 타자는 ‘나의 얼굴’로 나타난다. 인물들은 ‘나의 얼굴’을 대면하며 ‘타인의 얼굴’로 살아가야 하기 때문에 ‘나’와 ‘타인’은 쉽게 분리될 수 없는 관계에 놓인다. 또한 영혼이 바뀐 후 라임의 몸을 한 주원이 임감독이 라임을 사랑한다는 것을 알아차리고 라임은 윤슬이 주원이 아닌 다른 사람을 좋아한다는 것을 알아차리는 것처럼 존재의 변화는 타인에 대해 새롭게 인식하는 기회가 된다. 이는 <시크릿 가든>에서 영혼의 뒤바뀜으로 일어난 존재의 변화가 인물들이 자신과 세계를 인지하는 새로운 시각을 갖도록 함을 의미한다. 주체가 타자를 바라보고 인식하는 것이 아니라, 주체가 당연하고 일상적인 것이라고 생각했던 틀에서 벗어나 자신을 구성하는 중요한 한 부분을 새롭게 인식하는 과정을 보여주는 것이 존재의 변화를 보여주는 <시크릿 가든>의 영상이 만들어 내는 낯선 경험이다. <시크릿 가든>의 영상은 인물들의 ‘보는 행위’ 자체를 재현함으로써 이 재현을 경험하면서 우리가 자신이나 타인을 보거나 인식하는 과정을 다시 한 번 생각하게 할 수 있다.

‘얼굴’에 대한 인식뿐만 아니라 인물들은 자신의 의지대로 움직이지 않는 몸이나 다른 인물이 ‘자신의 몸’으로 자신과는 다른 행동을 하는 것

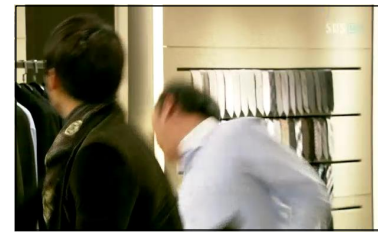
을 몸으로써 바뀐 몸을 인식하고 자신과 타인을 낯설게 바라보게 된다. 인물들 사이의 존재의 변화는 정체성의 이전(移轉)과 함께 이루어진다. 두 인물의 영혼이 서로 바뀐다고 할 때, 여기에는 인간의 정체성을 이루는 특징(character)은 그것이 옮겨지더라도 그대로 인지될 수 있다는 가정²²⁾이 작동한다. 따라서 영혼이 바뀐 후 주원의 모습으로 보여주는 라임의 발버릇, 라임의 모습을 한 주원이 보여주는 말투와 행동, 그리고 주원의 몸을 가진 라임은 주원의 사인을 따라할 수 없지만, 라임의 몸을 한 주원은 자신의 사인을 똑같이 할 수 있는 것 등은 바로 영혼의 전환과 함께 인물의 특징이 옮겨졌음을 보여주며, 시청자는 인물들의 발화와 행동을 통해 표현되는 특징의 확인을 통해 존재의 변화를 인식하게 된다. 따라서 인물들의 행동의 차이에 대한 인식 과정은 인물들의 캐릭터에 대한 시청자의 재인(再認)의 과정과 맞물린다.

인물들은 존재의 변화를 겪은 후에도 주변 인물들에게 상대방이 지니고 있었던 정체성을 부여받게 된다. 이때 인물들은 자신이 행동하던 방식 그대로 반응함으로써 주변 인물들에게 오해나 의외의 반응을 만들어낸다. <시크릿 가든>은 영혼이 뒤바뀌어서 새로운 정체성을 지니게 된 인물의 행동이 원래 인물이 가지고 있었던 인물의 행동과 어떠한 차이를 보이는가를 유사한 상황의 반복을 통해 구현해낸다. 텔레비전 드라마의 반복과 차이란 같은 정보의 다른 전달을 의미한다. 곧 미학적 관점에서 보면 동일한 맥락적 정보를 어떻게 서로 다른 화면과 언어로 형상화하는가의 문제인 것이다.²³⁾ 또한 반복은 드라마의 계열적 복합성에 따른 것으로, 계열적 구조의 반복은 인물과 인물 상호간의 전체성을 엮어주는 역할을 담당한다. 정보의 중복은 유사한 정보를 어떻게 다른 인물

22) 특징은 기본적인 인지적 문화적 도구인데, 사람들이 나이가 들거나 위치한 공간이 달라지는 등 상황이 변화하더라도 고유의 특징을 가지고 있으며 이것이 정체성을 유지시켜준다고 생각하는 것은 인간 이해의 핵심 측면이다.(위의 책, 358-360면)

23) 박노현, 앞의 책, 262면.

들이 받아들이는가를 통해 각 인물의 시각에서 사건을 바라보게 함으로써 수용자가 하나의 사건을 포괄적인 시점에서 볼 수 있는 관점을 제시하는 것으로 파악될 수 있다.²⁴⁾ 즉 <시크릿 가든>에서 존재의 변화가 발생하기 전과 후에 발생하는 상황의 반복은 인물들의 행동의 차이 및 관점의 차이를 강조하며, 이 사이에서 시청자는 정체성의 변화를 인지하는 즐거움을 얻는다.



<장면 10(8회)>



<장면 11(8회)>

<장면 10>은 주원의 몸을 한 라임은 여직원을 성희롱한 고객을 때리고 경찰서에 가게 되는 장면이며, <장면 11>는 길라임의 몸을 한 주원이 주원과의 헤어짐을 요구하는 문분홍 여사를 만나는 장면이다. 이상의 장면에서 인물들은 이전된 특징에 따라 행동하기 때문에 백화점 직원과 문분홍 여사 등 주변 인물들에게 당황스러움을 불러일으킨다. 이러한 주변 인물들의 반응은 인물들의 일탈된 행동에 대한 ‘현실적인’ 반응이라고 할 수 있다. 시청자는 인물의 행동과 맞물리는 주변 인물들의 행동을 통해 원래의 인물에게 부여되는 특징이 무엇이었으며, 정체성의 변화가 어떻게 발현되어 주변 인물들에게 수용되는지를 인지하게 된다.

이 변화에 대한 인지의 즐거움은 인물들이 구축한 캐릭터로부터의 일탈이자 재인의 과정에 해당한다. 이 두 장면에서 백화점 사장인 ‘김주원’과 스텐트 우먼인 ‘길라임’이 자신답지 행동을 할 때 그것은 다른 인물들

24) 주창윤, 앞의 책, 28~29면.

이 보기에 일탈이지만 시청자는 각 등장인물의 캐릭터에 기반하여 그것이 적절하다고 평가하게 된다. 즉 인물들의 정체성 변화에 따라 변화하는 인물의 행동은 행동 패턴의 적합성에 의존하여 평가되는 것이다. 따라서 상황의 반복과 행동의 차이는 시청자에게 친숙함에서 일탈하면서도 원래의 인물의 적합성이라는 즐거움 발생시킨다. 행동의 적합성에서 벗어나지 않기 때문에 시청자는 비현실적인 상황을 원래의 정체성과의 연관이라는 현실적이고 개연적인 것으로 정착시킨다.

또한 이러한 인물의 ‘의외의’ 행동이 인물들이 영혼이 되돌아온 후 서로를 곤란하게 만드는 행동이었음을 깨닫는 장면이 뒤에 이어짐으로써 수용자나 인물이 다른 인물의 관점에서 행동을 재해석할 수 있도록 만든다. <장면 10>에 이어 주원은 이 소식을 아영에게 전해 듣고 경찰서에서 라임이 자신의 입장을 이해하지 않은 것에 대해 화를 내며, <장면 11>의 뒤에 라임은 주원이 자신의 몸으로 받은 돈 봉투를 문분홍 여사에게 돌려주지 않은 것에 대해 화를 낸다. 이는 인물들이 서로의 몸을 점유한 채 자신의 시각에 따라 행동한 것이 서로에게 피해가 될 수 있음을 깨닫는 과정이며 이로 인해 서로의 삶에 대해 이해하는 과정이기도 하다. 이때 인물들이 발견하는 것은 자신이 보지 못했던 서로의 ‘일상’과 그 일상에 대한 관점이다. 존재로 변화로 인해 인물들이 상대방에 대한 새로운 인식을 얻는 과정은 다른 한편으로 시청자에게는 비현실성을 각 인물들의 ‘일상성’ 속에 정착시키는 과정이기도 하다. 즉 영혼이 바뀌기 전의 인물이 다른 인물로 변화한 후 만들어지는 낯선 인식과 그것을 이전의 인물의 경험에 속한 것이었음을 인식하는 친숙성 사이에서 수용자는 반복되는 사건을 포괄적인 관점에서 바라볼 수 있게 된다.

이처럼 <시크릿 가든>은 인물들이 존재의 변화를 겪으며 타자를 새롭게 발견하고 이를 수용하는 것에 도달하는 것으로 마무리된다. <시크릿 가든>의 영상에서 이 수용의 과정은 인물들의 행동의 차이를 통해 ‘몸’과 ‘영혼’의 분리를 강조했던 장면에서 인물들이 타인의 몸/영혼과 자신

의 영혼/몸의 결합을 하나의 전체로 인식하는 장면으로 변화하는 것으로 나타난다. 주원의 몸으로 면도를 하던 라임은 눈을 감으면 주원과 함께 있는 것 같다고 말한다. 이는 영혼이 바뀐 후 거울을 보던 라임이 자신이 아닌 모습에 놀라던, 자신의 몸과 영혼의 분리에 초점을 두었던 것에서 주원의 몸과 자신의 정신의 ‘동거’로 강조점이 변한 장면이라고 할 수 있다. 또한 라임이 뇌사 상태에 빠진 후 주원이 라임과 자신의 몸을 바꾸면서 편지를 통해 라임에게 “이만하면 함께 있는 것으로 치자”고 말하는 것처럼 영혼 바꾸기를 통해 주원과 라임이 도달하는 인식은 한 사람의 영혼과 다른 사람의 육체의 동거를 통해 ‘함께 있는 것’이다. <시크릿 가든>에서 인물들의 사랑의 완성과 기억의 회복은 이러한 함께 있음의 의미를 깨닫는 것에서 얻어진다.

이러한 장면은 존재의 변화를 통해 타인이 되어 보는 경험이 인물들에게 인식의 변화를 가져왔음을 의미한다. 인물들의 영혼이 뒤바뀌는 사건은 “마법이 끝나”고 허구적 세계 내의 현실성으로 되돌아오면서 원래의 정체성을 되찾는 것으로 끝이 난다. 그리고 <시크릿 가든>은 존재의 변화라는 사건을 통해 인물들이 타인의 희생을 인식하고 타인과 자신에 대한 새로운 시각을 획득하도록 만든다. 이는 <시크릿 가든>이 인물들의 갈등을 해소하고 ‘신데렐라 스토리’의 결말인 사랑의 완성에 성공적으로 안착되도록 하는 형식적 장치이다. 이때 이러한 결말 자체보다, 그러한 결말을 만들어내기 위해 <시크릿 가든>이 배우/인물의 ‘몸’과 ‘영혼’의 분리를 재현함으로써 자신에 대한 새로운 인식을 얻고 타자를 수용하는 방식을 보여준다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉 <시크릿 가든>에서 존재의 변화에 대한 인식이 인물과 시청자 모두에게 몸과 얼굴을 대면하는 것으로 이루어지고 있고, 이는 인물들의 행동의 차이와 캐릭터의 재인이라는 인지적 유희를 이끌어낸다.

4. 보이스 오버와 장면 전환을 통한 영상 관습의 수용

5회에서 시청자는 인물들보다 그들의 영혼이 뒤바뀌었음을 먼저 알아차린다. 이는 인물들이 잠에서 깨어났을 때 영상에 보이는 인물들의 모습과 시청자에게 들리는 소리의 불일치에서 기인한다. 주원과 라임이 술을 마시고 잠이 드는 장면 뒤 아침이 밝아오면 시청자는 ‘주원’이 오스카 옆에서 깨어나는 영상을 보게 된다. 그런데 이때 클로즈업된 주원의 얼굴 위로 내적인 생각이 들리는 목소리는 라임의 것이다. 즉 시청자는 영상에서 보이는 시각적 정보와 인물들의 생각을 시청자에게 들려주는 ‘목소리’의 불일치로 인해 그 인물이 ‘주원’이 아니라 ‘라임’임을 인식하게 된다.

대체적으로 수용자는 영상 위에서 지각하게 되는 사운드가 음원에 충실할 것이라고 기대한다. 영상 이미지에서 한 인물의 얼굴이 클로즈업되고 인물들이 생각하는 것을 표현하는 ‘목소리’는 인물의 심적 상태에 대해 정보를 제공함으로써 주관성을 성취²⁵⁾하기 위해 사용된다. 인물의 내적 독백을 들려주는 내적 내재음향(internal diegetic sound)은 등장인물의 육체적, 정신적 주체성을 통해 수용자와의 동일시를 만들어내기 쉽다.²⁶⁾ 수용자는 인물의 목소리를 통해 인물의 주관적인 정서와 전달되는 정보를 인지하고, 또 사운드와 함께 클로즈업된 인물의 표정을 통해 드러나는 정보를 통합하여 인물의 정서를 인식하게 된다.



<장면 12(7회)>



<장면 13(7회)>

25) David Bordwell · Kristin Thompson, 앞의 책, 375~376면.

26) Susan Hayward, 이영기 역, 『영화사전: 이론과 비평』, 한나래, 1997, 75~76면.

그런데 <시크릿 가든>에서 인물의 생각을 표현하는 내적 내재음향은 시청자는 인물의 모습에서 얻는 시각적 정보와 차이를 보임으로써 인물의 정체성을 구분하는 데 기여한다. 영혼이 바뀐 후 주원에 집에 가게 된 라임은 주원의 집을 신기한 듯 둘러보는데, 이때 보이스 오버를 통해 라임의 내면이 표현되며(<장면 12>), 마찬가지로 라임의 모습을 한 주원이 윤감독과 이야기를 하던 중 윤감독이 라임을 사랑한다는 사실을 알아차리는 것은 또한 주원의 목소리로 표현된다(<장면 13>). 이 장면에서 인물들의 내적 독백은 인물들의 생각을 들려줌으로써 수용자가 인물들의 인지와 주관적인 정서를 포착하도록 한다. 이와 같은 내적 내재음향을 통해 시청자는 ‘목소리=인물’이라는 인식을 갖게 된다. 영화나 텔레비전 드라마와 같은 영상 이미지에서 회상 장면을 보이스 오버로 처리할 때에는 들리는 목소리만으로도 인물을 환기시키는 영상 관습을 활용하기 때문에, 위의 장면에서 ‘목소리’라는 청각적 정보는 시각적 음원과 불일치에도 불구하고 시청자에게 자연스럽게 받아들여진다. 오히려 라임이 주원의 집을 둘러볼 때 내면의 목소리로 주원의 목소리가 들렸다면 음원과 음향의 충실도는 확보되지만 시청자는 오히려 혼란을 느낄 수 있을 것이다.

시청자는 이 내면에서 들리는 ‘목소리’를 통해 인물이 표현하는 감정의 적절성을 인지한다. 즉 보이스 오버나 내레이션으로 들리는 내적인 발화가 ‘영혼’을 담지하는 인물의 정체성으로 파악되는 것은 인물의 정체성이 바뀌었다는 것을 다시 한 번 강조하는 동시에 인물의 정체성을 교란시키지 않기 위해 활용되는 방식이라고 할 수 있다. 동시에 주원의 몸을 한 라임이 주원의 집을 둘러 본 후 부자인 것을 보고 의기소침해하는 것과 라임의 몸을 한 주원이 임감독의 짝사랑을 알아차린 후 고백하지 말라고 말하는 것은 인물의 표정을 통해 표현된다. 목소리를 통해 표현되는 한 인물의 감정을 다른 인물의 얼굴에서 드러나는 표정과 결합하여 이해해야 하는 상상력은 시청자의 몫으로 남는다.

이처럼 인물들의 목소리가 원래 인물의 정체성을 환기시키는 역할을

하기 때문에 <시크릿 가든>에서는 내적인 발화가 필요한 장면 이외에 인물들의 사적인 정보가 발화를 통해 시청자에게 제시되는 경우에도 각 인물의 목소리를 활용한다. 6회에서 주원과 라임은 다른 사람에게 들리지 않고 서로의 역할을 수행하고자 하면서 서로의 가족 관계와 일에 대한 정보를 교환한다. 이때 라임의 몸을 한 주원은 핸드폰으로 자신의 가계도를 보여주면서 가족 관계를 설명하기 시작한다. 그런데 설명이 시작되고 영상이 주원의 할아버지를 보여주는 것으로 커트되면서 영상 위에 보이스 오버되는 목소리는 주원의 것으로 바뀐다.

영혼이 바뀐 상태임을 등장인물과 시청자 모두 알고 있고, ‘라임’의 목소리가 주원의 가족 관계를 설명하기 시작했음에도 불구하고 전환된 쇼트 위에서 ‘주원’의 목소리로 바뀌는 것은 <시크릿 가든>이 영상의 시각적 정보의 일관성보다 들리는 목소리를 통한 적합성이 더 중시하고 있다는 것을 의미한다. 텔레비전 드라마의 영상 이미지에서 시각적 이미지와 사운드가 허구 그 자체의 시각적이고 청각적인 특징을 재현하는 기능을 할 때 그 기능은 감각적(sensory)이다. 이미지와 사운드에 대한 감각적인 경험은 우리가 무엇이 재현되었는가를 이해하는 데 중요하다.²⁷⁾ 영화나 텔레비전 드라마와 같은 텍스트에서 대사는 관객이 듣는 정보이지만, 인물의 목소리이기도 하며, 이는 곧 배우의 연기의 일환이기도 하다. 즉 인물의 목소리는 시청자에게 감각적으로 체현되며 인물의 신체라는 시각적인 정보가 영상에 나타나지 않은 상태에서는 목소리만으로도 인물을 연상시킬 수 있다. 그리고 이때 시청자가 인물의 목소리와 시각적 정보를 조화롭게 통합시키는 것은 사운드가 대체로 영상과 서로 조화롭게 결합되어 의미의 스펙트럼을 형성하며, 감정을 생성하고 주제를 전달²⁸⁾하기 때문이다.

그런데 <시크릿 가든>에서의 존재의 변화는 이 관객이 듣는 정보와 인물의 목소리의 조화로운 결합에 균열을 일으킨다. 영상 위의 제시되는

인물의 신체라는 시각적 정보와 인물의 내면이라는 의미적 정보가 일치하지 않기 때문이다. 앞서 살펴보았듯 주원이 할 만한 발화 내용이 라임의 목소리와 얼굴을 통해 표현되는 불일치에 대한 경험이 <시크릿 가든>에서 만들어내는 유희이다. 동시에 <시크릿 가든>은 이러한 일탈을 지속하는 것이 아니라 인물들의 내면을 표현하거나 인물에 대한 정보가 강조될 때는 ‘목소리’를 강조함으로써 시청자가 안정적으로 인물의 목소리와 정보를 일치시킬 수 있도록 한다.

이는 <시크릿 가든>에서 인물들의 정체성을 표현할 때 영상이 보이는 시각적 정보보다 들리는 목소리에 중점을 놓고 있다는 것을 의미한다. 사실상 주원이 자신의 가족에 대한 설명을 시작할 때 라임의 목소리가 주원의 목소리로 바뀌어야만 하는 서사 내적인 필연성은 없다. 따라서 주원의 가족이 보이는 영상 위로 주원의 목소리가 보이스 오버되는 것은 어떤 목소리가 들리는 것이 더 적합한가에 대한 제작자 및 시청자의 감각과 관련되며, 이는 <시크릿 가든> 이전의 텔레비전 드라마에서 등장 인물의 목소리를 통해 인물의 정체성을 구현하는 영상 관습에 충실한 것이라고 해석할 수 있다. 이는 시각적 정보와 의미론적 정보의 불일치라는 일탈을 지속하는 것이 아니라, 시청자에게 익숙한 영상 관습 내에서 시청자가 안정적으로 인물의 정체성과 의미를 수용할 수 있도록 되돌리는 지점이라고 할 수 있다. 그리고 이때 <시크릿 가든>에서의 존재의 변화에서 활용되는 시각적 이미지와 청각적 정보는 모두 시청자에게 감각적으로 주어지며, 이 불일치에 대해 시청자가 인물에 해당하는 의미를 상상력을 발휘해 통합하고 구성해야 한다. 이러한 불일치와 재구성의 경험은 문자적 재현에서는 불가능한 것으로, 시청각적 이미지만이 줄 수 있는 유희적 경험이다.

시각적 정보와 청각적 정보의 불일치의 경험과 이를 해소하기 위해 영상 관습을 활용하는 것은 시청자가 인물의 발화나 내면에 대한 의미를 쉽게 구성할 수 있도록 하기 위한 것이라 할 수 있다. 즉 이는 어떤 감각

27) Gregory Currie, 김숙 역, 『이미지와 마음』, 도서출판 한울, 2007, 43면.

28) 배상준, 『영화 예술학 입문』, 성신여대 출판부, 2009, 118~119면.

적인 정보를 재현하는 것이 인물의 정서와 의미를 전달하기 위해 가장 적합한가라는 질문과 관련된다. 이 적합성에 대한 요구는 <시크릿 가든>에서 감정 표현이 강조되는 부분에서 빛의 표지를 이용해 등장인물을 원래의 정체성으로 되돌리는 것으로 나타난다.



<장면 14(7회)>



<장면 15(7회)>

7회에서 영혼이 바뀐 주원과 라임은 주원의 집에 갔다가 주원의 어머니를 만난다. 주원의 어머니는 라임에게 모욕을 주고, 주원과 라임은 함께 차를 타고 되돌아온다. 이때 <장면 14>에서 보이듯 침묵 속에서 주원의 몸을 한 라임은 주원을 외면하고 있고, 라임의 몸을 한 주원은 운전을 하고 있다. 영상 위에 파란 빛이 지나가며 이루어지는 디졸브를 통해 <장면 15>처럼 몸과 영혼이 일치한 인물로 되돌아온다. 인물들의 대화가 마무리된 후 역시 같은 파란 빛과 디졸브를 통해 인물들은 영혼이 바뀐 상태가 된다.

디졸브와 디졸브 사이에 삽입되는 이 장면은 인물들의 발화 내용이 채우고 있다. <장면 14>와 <장면 15>의 사이에는 화면이 전환되며 배경음악이 삽입되어 영상에 새로운 리듬과 정서가 부여된다. 줄곧 차 안에 있는 두 인물을 미디엄 쇼트로 제시하는 이 장면에서는 어떤 공간의 변화도 발생하지 않으며 두 인물의 발화 내용과 정서만이 강조된다. 따라서 이 장치는 인물들의 감정을 표현하기 위해 사용되는 일시적인 장치로, 작품의 스토리에서 요구되는 것이라기보다는 시청자를 위해 사용되는 장치라고 볼 수 있다. 즉 이와 같은 장치는 인물에게 감정을 표현할 얼굴

과 목소리를 되돌려주기 위한 것이라 할 수 있는 것이다.

같은 회에서 주원은 유치장에 갇힌 오스카에게 합의를 해 주는 대신 라임을 포기할 것을 요구하는데, 이때에도 마찬가지로 장면 전환이 발생한다. 이 장면에서는 “라임씨가 주원에게 소중한 존재가 되었나 보네요.”라는 오스카의 발화에 이어 주원 앞에 있던 라임이 주원으로 변하면서 “그러니까 이러겠죠?”라고 대답한다. 그리고 이러한 주원의 발화에 대한 반응으로 주원의 뒤에 서 있는 라임의 표정이 클로즈업 된다. 그러나 이와 같은 시청각적 영상은 시청자에게만 인지되는 것일 뿐, 오스카는 자신의 앞에 선 ‘라임’과, 라임의 뒤에 서 있는 ‘주원’을 향해 발화하는 것으로 이해된다. 즉 다른 등장인물들에게 오스카 앞에 있는 인물은 ‘라임’이지만, 시청자에게는 빛의 표지를 활용한 장면 전환으로 ‘주원’이 그 앞에 있는 것으로 보인다. 이는 오스카 앞에서 서 있는 라임의 몸과 발화의 내용은 사실 주원의 것이라고 시청자가 상상력을 통해 재구성해야 하는 것을 즉각적인 시각적 재현을 통해 보여주는 것이라 할 수 있다. 따라서 이 장면은 인물들의 감정이 강조되는 순간 시청자의 몰입의 적절성을 위해 사용되는 것으로 이해할 수 있다.

이는 텔레비전 드라마의 영상이 ‘말해지는 것(발화의 내용)’과 ‘인물의 표정(감정)’, 그리고 ‘듣는 사람의 반응’을 교직하여 인물의 정서를 강조하기 때문이다. 라임이 주원에게 오스카 노래가 힘들었던 시기에 자신을 위로해주었다는 얘기를 하는 장면(8회)과 주원이 가족이 왜 없냐고 묻자 라임이 아빠가 돌아가신 얘기를 하는 장면(8회)에서도 이러한 장면 전환이 활용된다. 텔레비전 드라마에서 등장인물의 감정 표현이 강조되는 영상은 대개 발화하는 인물에 대한 클로즈업과 여기에 삽입되는 배경음악을 통해 이루어진다. 시청자에게는 텔레비전 드라마에서 인물들의 감정을 강조해주는 영상 관습에 대한 선(先)경험이 체화되어 있기 때문에 <시크릿 가든>은 등장인물의 감정 표현이 강조되는 부분에서 인물-감정의 적합성과 친숙함을 위해 이와 같은 장치를 활용하고 있는 것이라고

할 수 있다. 영혼이 바뀐 상태에 있는 인물을 인위적인 장치를 통해 원래의 인물로 되돌림으로써 시청자는 해당 장면에서 시청각적 정보와 행동의 의미를 분리해서 상상력으로 구성해야 하는 수고를 덜고, 인물들의 감정 표현에 쉽게 몰입할 수 있는 것이다.

<시크릿 가든>에서 이러한 감정 표현에 대한 강조가 마무리된 후에는 빛의 표지를 다시 활용하여 영혼이 바뀐 상태로 되돌림으로써 이러한 장면 전환이 일시적인 장치임을 강조된다. 디졸브를 통해 영혼이 바뀐 상태를 보여주는 쇼트가 이어지면 바뀐 인물들의 표정이나 발화를 통해 앞선 쇼트와의 연관성을 유지시키며 해당 신을 종결한다. 그런데 <장면 16>에서 보이는 것처럼 원래 인물의 정체성을 유지하던 쇼트에서 다시 <장면 15>처럼 영혼이 바뀐 상태로 전환되면 영상의 지속적인 흐름 속에서 배우의 역할이 변화하기 때문에 시청자에게는 쇼트가 단속(斷續)되는 느낌을 준다. 무엇보다 이때 스토리 내적으로 인물들이 영혼이 다시 뒤바뀐다는 정보가 없기 때문에 디졸브로 연결되는 두 신 사이에는 연속성이 깨진다. 이 빛의 표지를 통한 영혼의 전환은 플래시백처럼 한 인물의 주관적 시점에 의해 동기부여된 장면의 전환이 아니기 때문에 시청자에게 자연스럽게 인식되지 않는다. 따라서 이러한 장치는 인물들의 대사와 감정을 시청자가 적절하게 인지할 수 있도록 하는 ‘친절한’ 장치이지만, 다른 한편 그것이 허구 텍스트 내적인 동기부여 없이 편집을 통한 즉각적이고 인위적인 전환으로 이루어지기 때문에 시청자에게 혼란을 주거나 영혼이 바뀐 상태임을 강조하는 효과도 있다.

영혼이 뒤바뀌면서 인물들은 자신의 얼굴을 보며 사랑을 키워간다. 그런데 <시크릿 가든>에서는 두 인물의 애정이 강조되는 장면에서도 장면 전환 통해 인물들을 원래의 존재로 되돌린다. 그것은 키스를 하려는 주원에 대해 라임이 “자기 얼굴 보면서 그러고 싶냐”고 말하는 것처럼 바뀐 모습으로 애정을 표현하는 것이 수용자에게 적절하게 받아들여지지 않을 것이라는 적합성에 대한 고려 때문이라고 할 수 있다. 주원과 라임이 포옹

을 하는 장면이나 침대에 누워 라임이 사고에 대해 묻고 주원이 사고에 대해 알려주는 부분에서도 이와 같은 장면 전환이 발생하는 것은 멜로드라마에서의 장르 관습을 깨지 않으려는 의도 때문이라고 할 수 있다.

텔레비전 드라마에서 동기화되지 않은 카메라의 움직임과 같은 장치는 쉽게 사용되지 않는다. 텔레비전 드라마에서 이미지는 대체로 말에 어울리는 것과 관련되며, 텔레비전 드라마의 영상 이미지는 인물들의 ‘말(speech)’을 보조하기 위해 사용되는 경우가 많다. 영화적 환형주의보다 더 큰 정도로 텔레비전은 말에서 ‘진실한 효과’에 대한 강조를 얻는다.²⁹⁾ 인위적인 편집을 통해 원래의 인물로 되돌리는 장면 전환에서는 대체로 대화의 내용을 강조한다. 이 대화의 내용이 사적인 성격을 띠고 있으며, 이로 인해 그러한 발화를 하는 인물의 감정이 강조되기 때문에 영상은 미디어 쇼트나 클로즈업, 배경음악의 조합을 통해 적절한 인물의 얼굴과 목소리를 강조해낸다. 이러한 장면은 대다수의 텔레비전 드라마에서 자연스럽게 사용되는 관습적인 방법이다. <시크릿 가든> 또한 수용자에게 익숙한 장르 관습을 활용하여 시청자가 영상에서 표현되는 인물들의 감정과 발화의 내용을 쉽게 인지하고 받아들일 수 있도록 만든다. 그러나 <시크릿 가든>에서는 이와 같은 자연스러운 관습이 오히려 외재적으로 삽입된 장치를 통해 낯설게 만들어지는 효과를 갖는다. 시청자는 인물들이 영혼이 바뀐 상태에서 표현되는 사적인 감정의 표현 내에서는 친숙하고 자연스럽게 받아들일 수 있는 동시에 전체 영상의 흐름 속에서는 낯설고 돌출되는 것으로 인지하게 된다. 이와 같은 방식이 <시크릿 가든>에서 만들어낸, 그리고 수용자가 참여하게 되는 유희적 경험이라고 할 수 있다.

29) Tony Wilson, 앞의 책, p114.

5. 결론

지금까지 본고는 <시크릿 가든>이 어떻게 기존의 텔레비전 드라마의 전형성과 수용자의 친숙한 경험에서 일탈하고 있으며, 또 이러한 일탈의 지점이 어떻게 수용자의 친밀함과 일상성 속에 접합되고 안정되어 나가는지를 살펴보았다. <시크릿 가든>은 영혼이 바뀐다는 비현실적인 상황을 도입하여 시청자의 현실성에 대한 기대에서 일탈한다. SF와 같은 현실 세계의 논리를 벗어난 허구적 세계를 가정하는 장르 유형이 아닌 시청자의 현실과 닮아 있을 것이 요구되는 텍스트의 유형에서 비현실적 상상력을 어떻게 시청자가 받아들이는가를 밝히는 일은 텔레비전 드라마의 일상성이라는 미학적 특징을 온전히 규명하기 위한 출발점이 될 수 있다.

텔레비전 드라마의 현실성은 수용자의 일상적인 삶의 구조와 인지적 틀에 의존한다. <시크릿 가든>에서는 시청자의 일상성과 현실성에 대한 가정을 깨뜨리는 비현실적인 사건이 발생하여 수용자의 기대에 균열을 일으키며, 이러한 현실성의 부재는 시청자에게 해결해야 할 수수께끼로 던져진다. <시크릿 가든>에 대한 시청자의 해석적 위치는 이 반복되는 균열 지점을 인지하고 이를 배우면서 안정된 의미를 구성해나가는 것에 놓인다. 그리고 이는 비현실적인 장면을 ‘판타지’로서의 장르 인식과 가족과 운명, 사랑의 완성이라는 멜로드라마적 요소에 성공적으로 접속하는 것을 통해 이루어진다. 이 지점에서 수용자는 극적 개연성을 구축하며 완결된 의미에 대한 기대를 충족시키고, 이는 <시크릿 가든>에 대한 수용자의 완결된 미감을 만들어낸다. 이러한 점에서 <시크릿 가든>은 수용자에게 현실성에서의 이탈과 안정화라는 유희를 만들어내지만, 수수께끼를 지속시키고자 하는 장치가 극적 개연성으로 완전히 해소되지 않음으로써 의미의 부재를 남기고 있다는 한계를 지닌다.

<시크릿 가든>에서 현실성에서의 이탈이 가장 두드러지는 부분은 인

물들의 영혼이 바뀜으로써 존재의 변화가 일어나는 부분이다. 영상 이미지를 통해 허구적 텍스트를 재현하는 텔레비전 드라마에서 이러한 존재의 변화는 배우의 ‘몸’과 ‘얼굴’을 통해 시청자에게 전달되어야 한다. <시크릿 가든>은 인물이 자신의 얼굴과 몸을 새롭게 인식하고 서로의 일상에 적응해나가면서 자아와 타자에 대한 새로운 인식을 획득하는 과정을 보여준다. 이 과정에서 시청자는 캐릭터의 특이성과 행동 패턴에 적합성에 대한 기대지평에 의존하여 인물들이 보여주는 행동의 변화를 인지하며, 인물들이 서로의 삶에 적응하는 과정을 통해 비현실적인 상황이 일상 속에서 어떻게 정착해나가는가를 살펴볼 수 있다. 따라서 인물들의 인지적 틀의 변화와 타인이 됨으로써 획득하게 되는 깨달음은 시청자에게 이 드라마에 특수한 캐릭터의 친숙성에 의거하여 개연성을 얻게 된다. 존재의 변화가 새로운 자기 인식 및 타자 인식을 가능하게 하는 과정을 인물의 ‘몸’과 ‘얼굴’을 통해 영상으로 재현해내는 방식은 <시크릿 가든>이 성취해 낸 독특한 인지적 유희라고 할 수 있다.

<시크릿 가든>은 한편으로는 존재의 변화를 강조하여 텔레비전 드라마의 새로운 가능성을 보여줌과 동시에 다른 한편으로는 시청자가 이전의 텔레비전 드라마의 관습에 따라 인물들의 감정을 인지할 수 있도록 하는 장치를 동원한다. 인물의 몸과 얼굴이라는 시각적 정보보다 보이스 오버와 나레이션을 통해 인물의 ‘목소리’를 중심에 놓는 것은 시청자가 듣는 것의 적합성을 중심으로 인물에 대한 정보를 수용하도록 하는 것이다. 또한 인물의 내밀한 감정표현이 중심이 되는 장면이나 인물들이 애정표현이 강조되는 장면에서는 인물들이 원래의 정체성을 갖도록 함으로써 시청자에게 익숙한 텔레비전 드라마의 영상 관습을 사용한다. 이는 시청자가 영상에서 표현되는 인물들의 감정과 발화의 내용을 쉽게 인지하고 받아들일 수 있도록 만드는 장치로 기능한다. 그러나 이와 같은 장치는 다른 한편으로 오히려 외재적으로 삽입됨으로써 자연스러운 신이 앞뒤의 장면과의 연결에서는 낯설게 느껴지는 효과를 만들어내기도 한다.

이처럼 <시크릿 가든>은 친밀한 형식에서의 일탈과 친숙한 것의 재인 사이의 유희에 시청자를 참여시킨다. 이는 텔레비전 드라마의 형식이 수용자에게 ‘낯설고 새로운 것’으로 남아있기보다 ‘일상과 닮은 친숙한 것’으로 수용됨을 보여준다. <시크릿 가든>은 수용자의 현실성을 참조하면서 허구적 세계를 만들어낸다. 그 허구적 세계 내에서 발생하는 비현실적 사건은 인물들의 일상 속에서 자리를 잡으며 사랑의 완성이라는 의미의 완결과 더불어 끝을 맺고 ‘현실적인 세계’로 회귀한다. 따라서 <시크릿 가든>의 수용자는 이러한 현실성에서 이탈하는 즐거움과 그것이 안정성으로 되돌아올 것이라는 기대와 친숙한 것을 발견하는 재인의 즐거움을 함께 경험한다. 이렇게 해서 <시크릿 가든>은 수용자의 생활세계와 텔레비전 드라마의 전형성을 깨면서 낯선 자극을 만들어내고 이를 다시 친숙한 것으로 만드는 과정에서 즐거움을 발생시킨다. 즉 <시크릿 가든>은 기존의 영상 관습에서 벗어나 시청자에게 새로운 상상력과 인지적 유희의 경험을 제공하면서도 시청자가 이를 친밀함 속에서 수용할 수 있도록 만드는 텔레비전 드라마의 미학을 구현하고 있는 텍스트라고 평가할 수 있다.

참고문헌

1. 기본자료

김은숙 극본, 신우철·권혁찬 연출, <시크릿 가든>(20부작), SBS, 2010.11.13~2011.1.16.

2. 단행본

- 김광철·장병원 엮음, 『영화사전』, media 2.0, 2004.
- 박노현, 『텔레비전 드라마, 《시학》과 만나다』, 휴머니스트, 2009.
- 배상준, 『영화 예술학 입문』, 성신여대 출판부, 2009.
- 신주진, 『뻔한 드라마, 짱한 러브』, 여이연, 2007.
- 오명환, 『텔레비전 드라마 예술론』, 나남출판, 1994.

주창윤, 『텔레비전 드라마』, 문경, 2005.

- Andrew, Dudley J., 김시무 외 역, 『영화이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998.
- Bolter, David · Grusin, Richard A., 이재현 역, 『재매개』, 커뮤니케이션북스, 2011.
- Bordwell, David · Thompson, Kristin, 주진숙 외 역, 『영화예술』, 지필미디어, 2011.
- Currie, Gregory, 김숙 역, 『이미지와 마음』, 도서출판 한울, 2007.
- Emmott, Catherine, *Reading for pleasure*, (ed.) Joanna Gavins · Gerard Steen, *Cognitive Poetics in Practice*, New York: Routledge, 2003.
- Fauconnier, G. · Turner, M., 김동환 · 최영호 역, 『우리는 어떻게 생각하는가』, 지호, 2009.
- Gadamer, Hans Georg, 이길우 외 역, 『진리와 방법』1, 문학동네, 2000.
- Hayward, Susan, 이영기 역, 『영화사전: 이론과 비평』, 한나래, 1997.
- Iser, Wolfgang, 이유선 역, 『독서행위』, 신원문화사, 1993.
- Thornham, Sue · Purvis, Tony, 김소은 · 황정녀 역, 『텔레비전 드라마』, 동문선, 2008.
- Ungerer, F. · Schmid, H-J., 임지룡 · 김동환 역, 『인지언어학 개론』, 태학사, 2010.
- Wilson, Tony, *Watching Television*, Polity Press, 1993.

3. 논문

- 김명혜, 「드라마 <파리의 연인>을 통해 본 신데렐라 콤플렉스의 문제점」, 『프로그램/텍스트』 11호, 한국방송진흥원, 2004.
- 박노현, 「悲劇으로서의 텔레비전 드라마-<다모>와 <미안하다, 사랑한다>를 중심으로」, 『한국문학연구』 36집, 동국대학교 한국문학연구소, 2009.
- 박노현, 「텔레비전 드라마와 상호텍스트성」, 『한국문화연구』40집, 동국대학교 한국문화연구소, 2011.
- 윤석진, 「TV드라마 <내조의 여왕>의 희극성 고찰」, 『한국극예술연구』 32집, 한국극예술학회, 2010.

Abstract

Familiarity in Television Drama: Interplay between
Defamiliarization and Refamiliarization

- Focusing on the *Secret Garden*

Park, Mi-ran

This paper aims to discuss that how the *Secret Garden* is defamiliarized from television drama's typicality and reality and how these defamiliarization is refamiliarized audience's familiarity and usualness. This work represents unrealistic events that can't occur in the audience's life and this absence of reality is set a puzzle for the audience. To perceive elements of the unrealistic events in the text is to perform a producing an intelligible narrative and its meaning. In the *Secret Garden*, the defamiliarization from reality is connected with the genre convention as 'melodrama' which is associated with the family, fate, and accomplishment of love and as 'fantasy'. This connection allows the audience fills up the absence of reality and get to a sense of stability.

Besides, the *Secret Garden* is a text that is asking the change of being through unrealistic events like the soul change. In Television drama that represent fictional texts with a visual-audio image, the change of being is perceived and communicated to the audience by actor's 'body' and 'face'. There is a discordance between the character's visual image and identity in the *Secret Garden*, the audience understand character's change of behavior in respect of a knowledge of suitability of behavior patterns and character's personality, and can construct a sense of fit for character.

In the *Secret Garden*, the visual information is in discord with character's identity. This allows the audience constructs the meaning between the character's image and feeling with

imagination. On the other hand voice-over and inserted change of scenes make the audience is immersed in character's feeling with television drama's image making convention. But this device is deviated from flow of the scenes. Therefore the audience perceives familiarity and the strange at the same time.

The *Secret Garden* is worthy of notice for its playing with defamiliarization from familiarity and with refamiliarization about the usual. Because of this playing, the *Secret Garden* is assessed as the work shown a unique imagination, and is accepted wholeheartedly to the audience. This *Secret Gardens'* remarkable point can be starting point for discuss the television drama's familiarity and the usual.

Key words : television drama, *Secret Garden*, usualness, familiarity, horizon of expectation, genre convention

접수일: 2012년 5월 15일
심사기간: 2012년 5월 18일~6월 5일
게재결정: 2012년 6월 5일