

각색 방법론 정립을 위한 시론

홍재범*

〈차례〉

1. 영화의 시작과 각색
2. 파블라와 수제, 그 사이의 몽타주
3. 주제의식, 주어진 상황, 인물 그리고 서사적 추동력
4. 서사적 채워 넣기의 상상력
5. 시나리오의 운명

<국문초록>

이 논문은 각색의 방법론 정립을 위한 준비적 성격을 지닌 것이다. 영화가 활동사진에서 영화로 이행되는 과정에서 문학은 다양한 층위에서 개입하고 있다. 내용적으로는 영화 소재의 원천으로서, 형식적으로는 연속적 서술 방법의 모범으로서 문학은 영화와 밀접한 관계를 유지하였다. 각색에 있어 가장 중요한 것은 원작과 영화 사이에 가로놓여 있는 매체의 특수성에 대한 정확한 인식이다. 원작과 동일한 주제의식을 지향한다 할지라도 매체의 변화로 인해 변형이 발생할 수밖에 없다. 주제의식의 변화는 이를 가능하게 만드는 조건의 창조를 요구한다. 그것은 주어진 상황, 인물 성격, 사건 등을 구성하고 있는 요소들의 변형을 통해서 가능하다. 개별 요소들을 수정하거나 삭제, 추가하는 작업의 방향은 주제의식을 형상화할 수 있는 인물의 관통행위에 의해 결정된다. 따라서 각색 작업에서 일차적으로 확정되어야 하는 것이 인물의 관통행위이다. 관통행위는 곧 서사적 추동력을 의미한다. 서사적 추동력은 인물이 자신의 욕망을 성취하고자 하는 주도적인 행위에 의해서 발생한다. 그 다음 주어진 상황과 인물 성격에 대한 변형을 통해 관통행위의 개연성을 확보해야 한다. 이 과정에서 각색자의 서사적 채워 넣기의 상상력은 필수적이다. 원작의 수제를 토대로 파블라를 재구성하는 단계와 이에 기초하여 새로운 수제를 생산하는 각색의 단계에서 서사적 채워 넣기의 상상력은 지속적으로 발휘되어야 한다.

주제어: 각색, 파블라, 수제, 주어진 상황, 주제의식, 관통행위, 서사적 채워 넣기

1. 영화의 시작과 각색

영화예술은 그 시작인 무성 영화 이래로 문학에서 그 소재를 찾아왔다. 오늘날의 영화와는 많은 차이가 있는 최초의 영화들은 고정된 위치의 카메라가 외부의 존재물을 담아 낸 짧은 영화, 활동사진인 ‘광경들(vues)’과 ‘타블로(tableau)’를 관객에 보여주었을 뿐이다. 루이 뤼미에르는 약 1분 길이의 단 하나의 쇼트로 된 것이거나 혹은 쇼트가 없는(‘합성된 광경’이라 부르는) 활동사진을 ‘광경’이라고 하였다.¹⁾ 양자는 자급자족적 특성과 자율성을 공유하지만, 야외에서 촬영된 ‘광경’의 프레임이 자유로운 것과 달리 ‘타블로’의 프레임은 무대장치에 엄격함에 구속된다.

다큐멘터리적인 ‘광경’에서 카메라는 겉으로 보이는 것들--극단적인 경우에는 우스꽝스럽고 하찮은 것들--을 기록하기 위해 현실 세계 안에서 피사체와의 거리를 자유롭게 움직이는 데 반해, ‘타블로’에서는 무대 배경그림의 17m 정면위치에 놓여 있는 카메라가 허구의 장면들, 즉 ‘역사적 광경들’이나 ‘재구성된 장면들’의 재현을 담아냈다.²⁾ 애초에 ‘타블로’의 공간은 실제처럼 그린 배경을 ‘촬영한 무대’이기 때문에 깊이감이 없는 장면이 된다.

여러 장면으로 구성된 ‘타블로’는 1898년부터 제작되었다. ‘타블로’마다 제목을 자막으로 처리하는 것이 일반적이었다. ‘타블로’는 1900년부터 연작물이 되기 시작했지만, 각각의 ‘타블로’는 자율적이었고 따라서 그 연결은 비연속적일 수밖에 없었다. 비연속적인 서술에도 불구하고 <예수의 삶>, <수난극>처럼 관객들이 이미 서사의 흐름을 잘 알고 있는 것이라 이해에 어려움은 없었다. 조르주 멜리에스의 <가까운 달>, 로버트 윌리엄

1) Emmanuel Siety, *le Plan*, 심은진 옮김, 『쇼트』, 이화여대출판부, 2006, 70면.
1900년대에 영화를 총칭하는 의미로 사용되었다. 카메라는 고정되어 있지만, 기차 위에 혹은 배 위에 설치되어 얻어낸 광경들은 ‘파노라마’라고 불렸다. ‘광경을 포착한다(prise d'une vue)’라는 불어표현은 나중에 촬영(prise de vue)이라는 의미가 된다.
2) 뱅상 피넬, 심은진 옮김, 『몽타주』, 이화여대출판부, 2006, 20면.
불어로 타블로는 1. 그림, 회화 2. (말·글에 의한) 묘사 3. 연극의 장(場)을 의미한다. 세 번째의 의미가 초기 영화에서 차용된 것으로 연극의 영향을 알려주는 단어이다.

폴의 <좋아, 시작이다>는 실내장면과 야외장면들로 짜여졌다.³⁾ 비연속적인 장면을 자연스럽게 연결시키는 방법을 아직 알지 못했던 초기 영화가 장면전환을 위해 많이 사용한 방법은 앞 장면을 흐리게 해서 다음 장면으로 넘어가는 오버랩이었다. 조르주 멜리에스가 처음 쓰기 시작해서 미국, 프랑스영화에 급속도로 확산된 이 기법은 1903년까지 자주 이용되었다.

1903년에 만들어진 에드윈 S. 포터의 <대열차 강도>와 <미국 소방수의 생활>(The Life of an American Fireman)은 영화언어가 진화하는데 획기적인 전환점으로 작용한 것으로 평가받는다. 불이 난 방 내부와 건물 외부로 된 두 개의 타블로로 이루어진 <미국 소방수의 생활>의 9개 장면도 모두 오버랩으로 연결되었다.⁴⁾ 관객들은 마지막 두 쇼트인 8과 9에서 완전히 똑같이 반복되는 행위를 엄마의 시각인 건물 내부(스튜디오)에서, 소방수의 시각인 외부 도로에서 촬영된 것으로 두 번 보게 된다.⁵⁾

이후 두 편의 타블로가 각자의 독립성을 침범하기 시작한다. 인물의 행위의 연속성에 의해 시간적, 공간적 연속성을 획득하게 되면서 마치 퍼즐의 조각이 맞물리듯이 각각의 타블로가 하나의 쇼트처럼 결합하게 된다. 움직이는 이미지의 결합은 단지 이 이미지들 사이의 연속성만을 만드는 것이 아니라 자의적인 공간-시간, 즉 영화의 공간을 창조해낸다.⁶⁾

단순한 기록에 가까운 짧은 시간의 ‘활동사진’이 현재적 의미의 ‘영화’로 발전하는 데는 영화언어의 도약이 필요했다. 그것은 1906년에서 1908년 사이에 일어났다. 짧은 활동사진들의 비연속적 서술이 교차적 몽타주와 평행적 몽타주⁷⁾를 수단으로 한 연속적 영화서술로 바뀌게 된 것이

다.⁸⁾ 이때 ‘서술된 상상적 세계들’로서의 문학이 중요한 역할을 하였다.

1908~1909년 사이에 유명한 연극, 소설, 시를 토대로 만들어진 영화들은 이전의 영화가 선호했던 강렬한 효과와 액션은 있으나 심리적 동기는 거의 없는 보드빌, 동화, 만화, 인기가요 등의 비연속적 서술과 달리 연속적이고 동질적인 서술방식을 통해 서사구조를 지향하게 되었다.⁹⁾ 이전에도 각색은 시도되었지만 이때부터 영화는 각색, 매체 전환과 불가분의 관계를 맺고 있다. 초기 영화사의 걸작으로 평가받는 세실 헵워스 감독의 1905년 작 <로버의 모험>은 물에 빠진 소년을 구한 개 로버의 실제 이야기를 바탕으로 각색한 것이다.¹⁰⁾

보드빌을 담은 활동사진/영화는 관객의 문화적 지식과 일상생활 그리고 공연이 행해지는 대목시장이나 바리에테 극장같은 문화적 코드가 지시하는 영역과 밀접한 연관을 맺고 있다. 동화, 만화, 인기가요 등을 담은 활동사진/영화는 그 지시대상을 이야기 외부, 즉 당대의 대중문화와 그 문화를 구성하고 있는 사람들의 일상적인 지식 속에 가지고 있었다. 요컨대 비연속적 서술은 텍스트 외적인 경험지평이 텍스트를 수용하는데 직접적인 전제가 된다는 것이다. 반면에 연속적이고 동질적인 서술방식으로의 발전은 영화가 자기 완결적으로 논리 정연하고 이해 가능한 동질적 세계를 창조하는 방향으로 진행하여 ‘서술된 상상적 세계들’이라는 지평을 문학과 공유하게 만들었다.¹¹⁾

주로 미학적이고 기호학적인 관점에서 쇼트들 간의 관계에서 빚어지는 효과와 관련해서 사용한다. 교차적 몽타주(cross cutting editing, 교차 편집)는 내러티브에서 상호의존적이면서 다른 공간에서 동시에 발생하는 두 행위를 연결하는 것을 의미한다. 흔히 평행적 몽타주(parallel editing, 평행 편집)와 동일한 것으로 생각되지만 평행적 몽타주는 ‘서로 다른 시간대에서’ 일어난 두 개의 관련되는 행위들을 나란히 제시하는 것을 가리킨다. 두 형식은 모두 내러티브의 경제성(내러티브를 빨리 진행시킨다)과 서스펜스를 위해 사용된다. 이 두 형식은 서로 다른 두 행위가 하나의 시간과 공간 안에서 융해될 수 있다고 가정한다.

수잔 헤이워드, 이영기 옮김, 『영화사전』, 한나래, 1997, 388면.

8) 요아힘 패히, 임정택 옮김, 앞의 책, 45면.

9) 위의 책, 49면.

10) 앙마누엘 툴레, 김희균 옮김, 앞의 책, 95면.

3) 앙마누엘 툴레, 김희균 옮김, 『영화의 탄생』, 시공사, 1996, 118면.

4) 1900년에 에디슨 회사의 정식 촬영기사가 된 에드윈 S. 포터는 제작자로서 참여하면서 영화계의 거물이 되었다. 위의 책, 124면.

5) 요아힘 패히, 임정택 옮김, 『영화와 문학에 대하여』, 민음사, 1997, 39면. 보다 자세한 내용은 36~40면 참고.

6) 뱅상 피넬, 심은진 옮김, 앞의 책, 22, 29~30면.

7) 넓은 의미의 몽타주(montage)란 필름을 이어 붙이는 편집(editing)을 의미한다. 유럽에서는 몽타주를, 미국에서는 편집이란 단어를 주로 사용한다. 미국에서의 몽타주는

발성영화로 이행한 이래 각색은 주로 문자로 기록된 문학 텍스트를 시각적 이미지와 소리(음성/향)로 번역하는 것을 의미한다. 그런데 관객이 보는 영화와 달리 그것의 원천인 시나리오에서 직접적으로 보이는 것은 이미지와 소리가 아닌 활자화된 인물들의 말, 대사가 있을 뿐이다. 각색을 담당한 시나리오 작가가 직접 연출을 겸하지 않을 경우 시나리오를 쓰며 상상했던 이미지와 소리의 형상과 전혀 다른 양상을 빚어낼 수도 있다. 또한 거의 대부분의 시나리오에는 촬영 과정에서 많은 적든 변경되는 상황이 다반사이며 편집 과정에서도 역시 본래의 시나리오와 다른 위치에 선택될 수도 있다. 이 모든 가변적인 조건 속에서도 원작에서 새로이 태어나는 각색 시나리오에는 일정한 형식을 갖춘 채 영화의 생산자들 앞에 도달한다.

각색은 여러 층위의 의미를 지니고 있는데, 가장 외연이 넓은 의미의 각색은 두 텍스트 사이에 이루어진 ‘번역이나 다소 충실한 옮겨 쓰기에서 볼 수 있는 재창조의 작업’을 의미한다. 이때 번역이란 말은 작품의 재평가에 필요하다고 판단되는 부분을 첨가하거나 또는 삭제함으로써 원텍스트를 새로운 수용문맥에 맞게 고친다는 뜻이다.

우리가 흔히 생각하는 각색의 의미는 ‘한 작품의 장르를 다른 장르로 전환시키거나 변형시키는 작업’이다. 소설을 희곡화, 시나리오화, 방송극 분화하는 경우 또는 그 반대의 경우가 여기에 해당한다. 이때 가능한 한 원작의 재료로서 이야기, 파블라는 공유되지만 담화구조는 전혀 다른 형태로 변형된다. 매체가 달라짐에 의해 불가피하게 많은 변화가 발생할 수밖에 없다.¹¹⁾

11) 요아힘 페히, 임정택 옮김, 앞의 책, 51면.

12) 빠트리스 파비스, 신현숙/윤학로 옮김, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999, 23면.

이외에 ‘상연되기 위해 씌어진 텍스트에 의거한 극작술적 작업’으로서의 각색이 있는데, 이 경우는 무한한 자유를 누린다. 그것은 원텍스트의 의미를 변화시키거나, 심지어 그 의미를 반대로 뒤집는 것을 감행하기도 한다. 따라서 텍스트의 분할, 서술체의 재구성, 문체의 완화, 등장인물이나 장소의 축소, 몇몇 순간에 대한 극적인 강조, 다른 텍스트의 첨가, 엉뚱한 요소들의 몽타주와 콜라주, 결론의 수정, 연출의 담화에 따른 이야기의 변형 등 모든 조작이 가능하다.

각색에 대한 구체적인 논의는 주로 완성된 영화를 대상으로 하여 이루어졌다. 흔히 각색은 원작에 대한 충실성에 따라 세 가지로 나누어 설명하고 있다. 예컨대 루이스 자네티는 대략적(느슨한) 각색, 충실한 각색, 독자적(원작 그대로의) 각색으로 삼분¹³⁾하고, 지프리 와그너는 『소설과 시네마』에서 전환, 논평, 유사¹⁴⁾로, 더들리 앤드루는 차용, 교차, 변형¹⁵⁾으로 나눈다. 이러한 논의의 공통점은 각색이 진행되는 구체적인 변형 과정, 방법보다는 그 결과에 대한 분석에 초점을 맞추고 있다는 점이다.

세 유형으로 구분되는 각색의 결과에 대한 미학적 평가는 각색이 영화의 독자적인 미학을 침해한다는 부정적인 입장과 오히려 그것을 풍요롭게 해준다는 긍정적인 입장이 공존한다. 부정적인 입장에서 볼 때 특히 결작의 반열에 오른 ‘고전’이라 지칭되는 텍스트를 원작으로 하여 각색하는 경우 더더욱 좋은 평가를 받기 어렵다. 왜냐하면 주제가 거기에 맞는 형식을 이미 원작 속에서 찾았기 때문이다. 각색이란 평면의 모나리자를 가지고 입체의 조각상을 만드는 것과 같을 수 있다.¹⁶⁾ 한편 앙드레 바쟁은 1952년 「비순수 영화를 위하여 : 각색의 옹호」에서 새로이 창작된 순수한 영화가 아닌 원작이 존재하는 순수하지 못한 각색영화를 적극적으로 옹호하고 있다. 그에 의하면 ‘좋은 각색은 문자와 정신의 본질을 복원하는데 성공하는 것이어야 한다.’¹⁷⁾ 또 다른 긍정론자라 할 수 있는 스탠리 큐브릭은 자신의 연출 작업을 주로 순수 창작이 아닌 각색으로 채웠다. 그는 각색에 대한 자신의 취향을 다음과 같이 말한다.

오리지널 시나리오를 쓰지 않을 때 좋은 점은 …… 맨 처음부터 무언가를 읽을 수 있다는 것이다. 이것은 엄청난 장점이다. …… 스토리에 반

13) 루이스 자네티, 김진혜 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2002, 399~402면.

14) Geoffrey Wagner, *The Novel and Cinema*, Associated Univ Press, 1975, pp.202~226. 이형식 외, 『문학텍스트에서 영화텍스트로』, 동인, 2004, 17~18면에서 재인용.

15) Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford Univ Press, 1984, pp.98~104.

16) Anne Hue, *le Scenario*, 김도훈 역, 『시나리오』, 이화여대출판부, 2006, 59면.

17) 앙드레 바쟁, 박상규 옮김, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001, 131면.

응하고 그 스토리를 좋아하게 된다. …… 책 속의 아이디어도, 내용도, 책이 주는 느낌도 잃지 않고 영화 작품에 충실한 구조를 작품에 부여해야 한다. 이 과정은 감정적이기도 하고 분석적이기도 하다. …… 직관적인 과정이다.¹⁸⁾

큐브리가 말하듯이 각색의 출발은 원작에 대한 매혹일 것이다. 이를 다른 예술형식인 영화를 통해 새롭게 형상화해보고자 하는 욕망이 각색을 시도하게 하는 원동력일 것이다. 물론 이와 별도로 산업적인 요구도 배제할 수 없다.

이러한 이론적 현실적 논란에도 불구하고 영화제작에서 각색영화가 차지하는 비중은 순수 창작 시나리오에 기반한 영화보다 월등하게 높은 실정이다. 따라서 각색이 영화의 독자적인 미학을 침해한다는 입장은 눈앞의 현실을 도외시한 매우 관념적인 태도라는 비판에서 자유로울 수 없다.

원작이 있는 영화의 성공요인은 원작에 충실했는가와 무관하다. 원작에 충실하다는 말의 의미도 주제의식, 플롯, 인물성격, 개별 장면, 대사 등 비교의 층위에 따라 매우 다양한 평가가 가능하다. 각색영화가 원작을 훼손했다는 비난으로부터 벗어나기 위해 원작을 그대로 좇아간다 할지라도 그 자체만으로 환영받지 못한다. 왜냐하면 원작을 읽은 관객은 원작에 대한 충실성과 영화적 재미를 동시에 요구하기 때문이다. 또한 아무리 원작에 충실하려 해도 옮길 수 없는 부분은 명백히 존재한다. 개별 장면들이 원작과 동일하다 할지라도 전체적인 맥락에서 보면 다른 의미를 지향할 수도 있다.

관객들이 원작과 각색 영화 사이의 상동성 또는 원작에 대한 각색의 충실성을 인식하게 되는 층위는 크게 세 가지로 이루어진다. 가장 단순한 것은 대사가 원작에 기술된 인물의 말을 차용하는 빈도이다. 두 번째는 원작이 제시하고 있는 서사의 배경인 ‘주어진 상황(given circumstance)’, 즉 ‘서사

18) Anne Huet, 앞의 책, 60면.

가 시작되기 전 주인공의 현재 삶을 구성한 환경'과 그 안에서 행위를 통해 형상화되는 인물의 성격 그리고 주제의식에 근거한 둘 사이의 유사성이다. 마지막에 파악되는 것이 서사의 추동력과 서사구조가 될 것이다.

각색의 원천 소재로 가장 널리 채택되는 것은 소설이나 희곡, 만화가 소환되는 경우도 적지 않다.¹⁹⁾ 원작과 각색의 결과물로서 시나리오는 동등한 위상의 상호텍스트적인 관계를 형성하며 각자의 미학적 성과에 의해 평가받아야 한다. 즉 각색시나리오에 대한 평가는 비록 원작에서 파생된 것이나 그 예술적 가치는 원작과의 관련성과 무관하며, 극 텍스트 자체로서 독자적 기준에 의해 판단되어야 한다는 것이다. 이 글은 완결된 허구적 서사물을 원작으로 삼아 시나리오로 전환시키는 각색 과정에서 수행되어야 하는 방법론적 문제들에 초점을 맞추고 있기에, 영화제작 과정에서 시나리오의 우선성을 인정해야만 하듯이 각색 과정에서도 원작의 우선성을 전제하는 입장에서 논의를 전개하고자 한다.

2. 파블라와 수제, 그 사이의 몽타주

시나리오 작법에 관한 책들에서도 각색방법에 대한 제시는 소략하다. 심지어 사이드 필드는 “각색이란 원작 시나리오를 쓰는 것과 다를 바가 없다는 것이다. 따라서 원작 시나리오를 쓰는 방법과 같은 식으로 접근해야 한다.”²⁰⁾라고 말한다. 물론 이러한 입장은 충분히 타당하다. 각색 역시 시나리오 작법의 일반원칙을 벗어날 수 없기 때문이다. 그럼에도 불

19) 소설, 희곡, 만화 등 각 장르의 고유한 특성에 따라 각색 과정에서 고려해야 할 사항들이 있으나 이 글의 문제의식은 개별 장르를 포괄하는 상위의 차원에 놓여 있다. 따라서 이 세 장르와 시나리오/영화의 상동성과 변별성에 대한 구체적인 논의는 차후의 과제로 삼는다.

20) 사이드 필드, 유지나 옮김, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 2002, 171면.

구하고 원텍스트가 없는 순수 창작과 각색에 의한 창작은 분명히 그 출발점이 다르다. 로버트 맥키는 각색의 과정이 단순히 매체를 전환시키는 기계적인 작업이 아님을 강조하면서 다음과 같은 세 가지 실천 방안을 제시한다.

각색을 하려면 우선 작품을 반복해서 읽어라.(중략)

각색의 둘째원칙은 이것이다. 재창조하기를 꺼리지 말라. 원작의 정신을 유지하면서 이야기를 영화적 리듬에 맞게 다시 써라. 재창조한다 함은 소설에서 어떤 순서로 사건을 전개하든지 상관없이 처음부터 끝까지 일대기처럼 사건을 재배열하라는 말이다. 이것을 바탕으로 단계별 개요를 작성하라. 유익하다면 원작의 구성을 빌려와도 괜찮지만 장면을 자르는데 주저하지 말고 필요하면 새로운 장면을 넣어라.

다음이 가장 까다로운 과정이다. 정신적인 것을 물리적인 것으로 변화시키기²¹⁾

이 글의 문제의식과 맞닿아 있는 접점이 두 번째 원칙이다. 맥키는 ‘재창조’의 방법에 대해 두 가지를 제시하고 있다. 시간의 순서에 따라 사건들의 목록을 작성하라는 것과 장면의 삭제와 추가, 서사적 채워 넣기를 적극적으로 활용하라는 것이다.

특정한 이야기, 즉 파블라(fabula)가 독자/관객과 만나기 위해서는 특정한 매체가 요구하는 형식으로 서술되어야만 한다. 그 결과가 우리가 일상에서 만나게 되는 서사물, 즉 넓은 의미의 수제(sujet)의 외화물이다. 맥키가 시간의 순서에 따라 사건의 일대기를 다시 쓰라는 말은 희곡, 소설, 만화 등 다양한 표현 양식(style)으로 서술된 수제에서 파블라를 복원시키라는 의미이다. 이 과정에서 좁은 의미의 수제(플롯)는 해체된다.²²⁾

21) Robert McKee, Story : Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting , Harper Collins Publishers, Inc., 1997, 고영범/이승민 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음사, 2002, 522~523면.

모든 서사물에서 각 매체의 변별적 자질에 조응하여 서술되는 이야기(fabula)는 그 서사물과 독립적으로 존재한다. 본질적으로 파블라는 추상적인 수준에서만 존재한다. 수제의 목표는 관객에게 이런저런 점에 대한 특수한 기대를 불러 일으키고 호기심이나 서스펜스를 끌어내고 도중에 놀라움을 유발하여 관객이 특수한 방식으로 파블라를 구성하도록 이끄는 것이다.²³⁾ 그러므로 파블라는 내러티브 지각자, 즉 관객들이 가정과 추론을 통해 만들어내는 하나의 유형이다.²⁴⁾

최초에 발표된 서사물의 형식이 무엇이든 서사물로 탄생하기 이전의 원래 이야기, 파블라를 복원하여 다른 매체에 적합하게 서술(또 다른 수제)하는 과정이 각색이라 할 것이다. 소설을 원작으로 하여 영화화하는 경우는 소설의 형식(수제)으로 서술된 이야기(파블라)를 영상매체의 특성에 맞게 먼저 시나리오 형식(또 다른 수제)으로 재서술하는 것이며. 영화를 원작으로 하여 소설화하는 경우는 영화 또는 시나리오(수제)로 서술된 이야기(파블라)를 소설형식(또 다른 수제)으로 재서술하는 것이다. 이것은 마치 고대 그리스의 비극작가들이 구전되어 내려오는 이야기들을 재료로 삼아 각자의 방식으로 비극 텍스트를 생산해 냈던 것과 본질적으로 동일하다.²⁵⁾

이때 오해를 피해야 하는 것은 수제에 있는 사건들을 시간의 순서에 의해 연결시켜 놓은 것이 파블라 전체를 의미하지 않는다는 사실이다. 파블라는 수제 속에 포함되어 있지 않은 여러 사건들도 당연히 포함하고

22) 러시아형식주의자, 시모어 채트먼, 데이비드 보드웰 등 대부분의 서사이론가는 좁은 의미의 수제(플롯)과 표현양식을 분리해서 사고한다. 예외적으로 유리 띠냐노프는 “수제는 양식의 연결, 스토리의 연결 등 소재의 모든 연결들(행위의 연결로서 스토리를 포함하는)의 상호 작용으로 구성되는 파블라의 역동성이라고 정의될 수 있다”고 양자를 포괄하는 용어로 사용한다.

유리 띠냐노프 외, 오종우 옮김, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001, 40면.

23) 데이비드 보드웰, 오영숙 옮김, 『영화의 내레이션 1』, 시각과 언어, 2007, 144면.

24) 위의 책, 138면.

25) Aristoteles, De Arte Poetica, Oxford, 1958, 『시학』, 천병희 역, 문예출판사, 1994, 9장 참고.

있다. 모든 서사물의 작가는 필연적인 연속감을 이끌어내기에 충분하다고 자신이 생각하는 사건들만을 선택한다. 일반적으로 독자들은 서사물의 원줄거리를 그대로 받아들이면서 일상적인 삶과 예술의 경험을 통해 얻어진 지식을 가지고 그 ‘틈새를 메우는 것’에 하등의 불만을 품지 않는다.²⁶⁾ 틈새를 메우는 ‘서사적 채워 넣기’란 일반 독자가 서사물(연극, 소설, 영화 등)을 읽어 나갈 때 텍스트의 빈 시간과 공간들을 자신의 상상력으로 채워나가는 필수적인 과정을 의미한다.²⁷⁾ 따라서 파블라는 수용자에 의해 수제의 틈새가 채워진 상태에서 사건들이 시간의 순서대로 연결되어 있는 것이라고 재규정할 수 있다.

흔히 영화는 ‘몽타주(편집)의 예술’이란 말을 하기도 한다. 몽타주(montage)란 필름을 이어 붙이는 편집(editing)을 의미한다. 이 단어는 서로 어울리지 않는 부분들이나 혹은 일련의 타블로들을 단순히 이어주는 것을 의미했는데, 1910년대 초 ‘조합 assemblage’이라는 단어와 경쟁하며 영화의 어휘 속에 들어왔다.²⁸⁾ 물론 이 과정은 시나리오와 데쿠파주에 의해 일정한 방향이 정해져 있지만 반드시 그대로 진행되는 것만은 아니다. 이를 위해서는 먼저 거시적으로 사건의 순서, 시퀀스의 배열이 정해져 있어야 한다. 그 다음 한 시퀀스 내에서 장면의 순서가 정해져야 하고, 마지막으로 한 장면 내에서 다시 쇼트의 순서를 정해야 한다. 이 작업은 영화촬영이 끝나고 이루어지는 종합화 작업으로 물질화된 이미지와 소리를 정돈하는 것이다.²⁹⁾ 이것은 기능적인 차원뿐만 아니라 영화예술의 독자적인 미학적 근거이기도 하다. 푸도프킨은 『영화행위Film Acting』(1935)에서 다음과 같이 말한다.

26) Seymour Chatman, *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*, 최상규 역, 『원화와 작화』, 예림기획, 1998, 34~35면.

27) Seymour Chatman, *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, 33~34면.

28) 뱅상 피넬, 앞의 책, 7면.

29) 위의 책, 8면.

만약 어느 거리의 시위행렬을 영화에 담을 경우, 그 결과는 사건에 대한 기록이 아니라 사건의 ‘특별한 재현’이 될 것이다. 실제 사건과 스크린 상에서의 그것의 재현 사이에는 엄청나고 중요한 차이가 존재한다. ‘그리고 그 차이에는 한 편의 영화를 예술 작품으로 만들어주는 모든 것이 들어 있다.’ …… 영화의 미학적 근거는 바로 ‘몽타주’다. ‘영화를 촬영한다’라는 표현은 완전한 거짓이며 조속히 폐지되어야 한다. 한 편의 영화는 촬영되는 것이 아니라, 구성되는 것이다. 즉 영화는 그것의 가공되지 않은 재료인 독립적인 포토그램들과 신들의 합이다. …… 몽타주 개념의 출현과 함께 영화의 상황은 근본적으로 바뀌었다. 영화적 창조를 위한 진짜 재료들은 현실의 일부이기를 멈춘다. …… 시네아스트가 마음대로 사용할 수 있는 이 재료들은 더 이상 어떤 특정한 공간과 시간대에서 일어난 사건들, 즉 분리할 수 없는 사건들이 아니다. 시네아스트의 재료는 일련의 필름조각들이며, 이 요소들은 그가 전적인 권한을 갖는 영화의 일부가 된다.³⁰⁾

두 편의 영화가 스토리와 연기가 정확하게 같더라도 편집을 달리하게 되면 완전히 다른 인물을 표현할 수 있고 세계에 대한 전혀 다른 두 개의 이미지를 제시할 수 있다.³¹⁾ 다시 말해 시간의 순서대로 되어 있는 영상재료인 파블라를 편집기사, 시나리오작가, 감독, 제작자가 자신의 취향에 따라 각각의 수제로 재구성할 수 있다. 이때 네 명에 의해 모두 선택된 영상재료가 있을 것이며 한두 사람만 선택한 것들도 있을 것이다. 선택되지 않은 영상재료들은 관객의 상상력 속에서 서사적 채워 넣기를 통해 소환될 수 있을 것이다. 할리우드의 경우 최종 편집과정에 감독이 참석할 수 없는 경우가 대다수이다. 그래서 시간이 지난 후 감독이 자신의 창작의도에 의해 편집한 영화(Director's Cut)를 다시 발표하는 일이 생기는 것이다.

파블라와 수제의 관계에 대한 적절한 예로 프랜시스 포드 코폴라의 <대부 에픽>(The Godfather The Complete Epic)과 <대부> 1, 2편을 들 수 있

30) Joel Magny, *le Point de vue*, 김호영 옮김, 『시점』, 이화여대출판부, 2007, 103~104면.

31) 벨라 발라즈, 이형식 옮김, 『영화의 이론』, 동문선, 2003, 34면.

다.³²⁾ 1902~1958년 동안 이탈리아 출신의 폴레오네 가족이 미국에 정착하는 이민사라 할 수 있는 <대부> 1, 2편을 코폴라 감독이 발표하고 난 뒤, 삭제된 47분 분량의 장면을 추가하고 연대기 순으로 재편집하여 공개한 것이 <대부 에픽>이다. 대중에게 발표된 순서와는 반대로 가장 나중에 공개된 파블라의 일부로서 에픽은 1, 2편의 수제를 내장하고 있었다고 말할 수 있다. 영화의 파블라는 화면이나 사운드 트랙 위에 실제로 나타나지 않는다. 본질적으로 파블라는 수제를 통해 “추측될 수 있을 뿐 주어진 것이 아니다.”³³⁾

디지털 기술의 발전으로 지금은 에픽을 원재료로 삼아 자기만의 <대부>를 편집해서 소장할 수도 있다.³⁴⁾ 몽타주 작업은 영화를 촬영이 감추었던 불확실성의 영역으로부터 꺼내는 것이다. 어떠한 스토리 보드나 테쿠파주도 몽타주의 자유를 구속할 수 없기에 전체 서사 구조, 시퀀스들의 최종적인 질서, 쇼트의 길이 등 다양한 층위의 몽타주 작업에서 그만큼 길고 힘든 탐색과 시도들이 행해질 수 있다.³⁵⁾ 이처럼 몽타주 작업을 통해 동일한 원재료에서 수많은 수제가 발생할 수 있는 것이다. 각각의 수제는 자기만의 디제시스³⁶⁾ 속에서 각 장면의 템포와 장면들 사이의 리듬을 통해 고유한 세계를 구축하게 된다.

32) 보다 자세한 내용은 Jenny M. Jones, *The Annotated Godfather : The Complete Screenplay with Commentary on Every Scene, Interviews, and Little-Known Facts*, 심산 역, 『대부 시나리오 & 제작노트』, 늘봄, 2011, 참고.

33) 데이비드 보드웰, 오영숙 옮김, 앞의 책, 138~139면.

34) 심지어 디지털로 전환된 인물과 배경들을 분리시키고 새로운 장면을 추가로 재구성(보충 촬영)하여 기왕의 필름에서는 볼 수 없는 디제시스를 만들 수도 있을 것이다.

35) 뱅상 피넬, 앞의 책, 78면.

36) 디제시스(diegesis)는 영화에서 스크린 위에 전개되는 모든 것, 허구의 세계를 의미한다. 즉 영화 속에서 보이는 등장인물들의 말과 행위에 의해 구성되는 허구의 시, 공간을 말한다. 본래 디제시스란 용어는 아리스토텔레스가 『시학』 3장에 모방의 대상들을 재현하는 방식을 설명하면서 다음과 같이 말한 것에서 비롯된다. “첫째, 호메로스의 시에서처럼 이야기와 극적 제시를 번갈아하기, 둘째 처음부터 끝까지 한 목소리로 이야기하기, 셋째 행위자들이 전부 극적으로 제시하기(연기하기) 등이다.”(이상섭, 『아리스토텔레스의 『시학』 연구』, 문학과학사, 2002, 25면.) 여기서 두 번째가 디제시스로 서술하기(telling)이고, 세 번째가 미메시스(mimesis)로 보여주기(showing)에 해당한다.

시간의 순서가 앞뒤로 변경되면서 여러 가지 수제가 발생함에도 불구하고 각각의 수제가 하나의 텍스트로 일관된 통일성을 확보할 수 있기 위해서는 그 사건들 사이의 심리적 인과관계가 성립되어야만 한다. 원작에 제시된 사건의 배열, 플롯을 그대로 따라가는 매우 극단적인 매체전환의 경우가 아니라면 사건의 배열은 원작에 대한 충실성 여부를 판단하는데 부차적인 위치를 차지한다. 각색자는 원작의 플롯이 제시한 심리적 인과관계와 다른 새로운 관계를 통해 사건들을 결합시켜야 한다.

그런데 맥기는 각색 작업의 선결 조건으로서 ‘재창조’의 구체적 과정, 항목에 대한 논의를 구체적으로 제시하지는 않는다. ‘재창조’의 핵심적 대상은 주제의식, 주어진 상황, 인물 바로 이 세 가지 요소이다. 두 텍스트 사이에서 이 세 가지 요소의 상호관계를 밝히는 것이 각색의 방법을 파악하는 핵심이라 할 수 있다.

3. 주제의식, 주어진 상황, 인물 그리고 서사적 추동력

이 글의 시도가 일반적 방법론의 차원으로 격상되기 위해서는 보다 많은 텍스트에 대한 고찰을 통해 검증되어야 하겠지만, 그 기본적인 과정은 각색자가 설정한 주제의식을 효과적으로 형상화할 수 있는 서사적 추동력을 어떻게 구축하는가에 달려 있다. 그것은 정신적 차원의 주어진 상황에 대한 정확한 이해와 함께 한다. 이는 원텍스트 속에서 ‘사건을 만들어 내거나 사건 안에 숨어 있는 본질을 인식하는’³⁷⁾ 것을 의미한다. 즉 서사적 추동력이 텍스트가 종료할 때까지 지속할 수 있는 배경을 파악하는 것이다.

파블라가 정리되었다면 이제 본격적인 각색 작업이 시작된다. 이때 각

37) K. S. 스타니슬라브스키, 양혁철 역, 『역할에 대한 작업』, 신아사, 2000, 30~32면.

색자가 가장 먼저 결정해야 하는 것은 주제의식이다. 무엇을 말하고 싶은지 각색자 스스로가 명확하게 알고 있어야 한다. 원작의 정신을 유지할 것인가 아니면 새로운 정신을 설정할 것인가를 결정해야 한다. 단지 원작의 제재에 대한 매혹만으로는 성공적인 각색으로 나아가지 못한다. 주제의식이 불분명하면 앞으로 나아갈 수 없으며 설사 나아가더라도 어느 순간 모든 것이 헝클어진 상태를 발견하게 된다.

작가가 관객에게 전달하고자 하는 주제의식은 하나의 문장으로 압축된 '주도적인 아이디어'에 의해 형상화된다. 주도적인 아이디어는 '가치'와 '원인'으로 구성되어야 한다. '가치'는 텍스트의 마지막 행위 또는 사건의 결과로서 주인공이나 그가 살고 있는 세계에 붙어 닥치는 긍정적 또는 부정적 방향으로의 변화에 들어 있는 원천적 가치를 말한다. '원인'은 주인공의 삶과 그의 세계의 가치가 텍스트의 시작 시점과는 질적으로 다른 가치로 전환하게 된 주요 이유를 말한다.

작가가 자신의 주도적인 아이디어를 효과적으로 형상화하기 위해서는 마지막 장면의 절정에서 서사의 핵심적인 '가치'가 주인공의 삶이나 그의 세계에 작용하는 긍정적 혹은 부정적 변화에 내포되어 있어야 한다. 이때 '원인'이 유기적으로 작동된 결과가 되도록 구성되어야 한다.³⁸⁾ 이러한 원인과 가치로 압축되는 주제의식은 인물이 자신의 목표를 달성하고자 하는 구체적인 행위의 방향성을 통해 형상화되어야 한다. 즉 인물의 입을 빌어 텍스트 밖의 작가가 외부적으로 삽입하는 것이 아니라 텍스트 내 상황 속에서 인물의 행위와 결부되어 스며들어 표현되어야 한다.

인물이 자신의 욕망을 달성하기 위한 행위가 서사를 앞으로 나아가게끔 만드는 힘, 서사적 추동력이다. 인간은 각자의 욕망에 의해 목표를 정하고 자신의 삶을 디자인하고 구성해나간다. 그 과정에서 누군가는 장애

38) 주도적 아이디어는 우리 존재의 조건이 영화의 시작에서 끝에 이르는 동안 어떻게, 왜 변화해 가는가를 묘사하는 하나의 문장으로 표현될 수 있다. 로버트 맥기, 앞의 책, 179-180면.

물을 극복하지 못하고 좌절하여 더 이상 재기하지 못하고 실패한 인생으로 마무리할 수도 있다. 그러나 극 텍스트의 인물들은 쉽게 좌절하지 않는다. 최선을 다해 장애물과 투쟁한다. 극 텍스트 전체를 관통하는 주인공의 목표를 연기용어로 초목표(super objective)³⁹⁾라고 한다.

초목표는 한 문장으로 표현된다. 'A가 B에게 C하기 위해서 D와 같으며 E한다'가 그것이다. 이와 같은 하나의 문장으로 기술된 매 장면들의 목표들을 관통하여 궁극적으로 초목표에 도달할 수 있을 때 각 장면들의 목표는 올바르게 구축된 것이다. 이것은 매 장면 목표들의 유기적인 인과관계를 통해 구체화된다. 이를 달리 말한다면 앞 장면의 끝부분이 자연스럽게 다음 장면의 시작을 유도하는 보이지 않는, 또는 무슨 사건이 발생할지 암시하는 힘을 지니고 있어야 한다는 것이다.

관통행위(through-going action)⁴⁰⁾, 즉 주인공이 초목표를 달성하기 위한 일관된 행위를 통해 작가의 주제의식이 자연스럽게 드러날 때 관객들은 거부감 없이 수용하게 된다. 서사적 추동력은 주인공의 관통행위에서 비롯된다. 이 관통행위에 의해 발생하는 사건들이 서사의 핵이다. 핵의 결합이 시작과 중간과 끝으로 구성될 때 '하나의 전체적 행위', 즉 '하나의 전체를 이루는 단일한 행위'⁴¹⁾라 할 수 있다. 여기서 '전체'란 다음과 같은 의미이다.

전체라 함은 시작과 중간 그리고 끝을 갖는 것을 뜻한다. 시작이라 함은 필연적으로 다른 무엇을 뒤따르지는 않지만, 본성적으로 그 뒤에 다른 어떤 것이 있거나 생기는 것이다. 이와는 반대로 끝은 필연성이나 개연성에 따라 본성적으로 그전의 어떤 것 다음에 생기지만, 그 이후에는 아무

39) К. С. Станиславский, Собрание сочинений Т.2, М.: Искусство, 1954, с.333. 이 책은 『배우수업』이란 제목으로 예니, 소명출판 두 곳에서 영어판과 불어판을 대상으로 중역되었다. 러시아 원전과는 부분적으로 차이가 있다.

40) Ibid., с.338. 전체 희곡을 통하여 심리적인 삶의 원동력이 되는 행위로서 내적인 갈망이다.

41) Aristoteles, De Arte Poetica, 『시학』, 김한식 옮김, 팽귄클래식코리아, 2011, 189면.

것도 없는 것을 뜻한다. 중간은 어떤 것 이후에 오고 또 그 이후에 다른 어떤 것이 생기는 것을 뜻한다. 그러므로 잘 짜여진 줄거리(플롯을 잘 구축하려면 : 인용자) 아무데서나 시작하거나 끝나서는 안 되며, 위에서 말할 형식을 충족시켜야 한다.⁴²⁾

아리스토텔레스는 비극은 ‘하나의 전체적 행위’로서 시작-중간-끝으로 이루어진 관통행위의 재현이라는 규정과 함께 비극의 구성방식에 대해 다음과 같이 말한다.

모든 비극은 분류와 해결로 이루어져 있다. 분류는 줄거리(극:인용자) 바깥의 사건들을 포함하고, 종종 줄거리 안의 사건들 가운데 일부를 포함한다. 나는 시작부터 행복이나 불행으로 이끄는 반전이 일어나기 직전까지를 분류라 부르고, 그러한 반전이 시작된 뒤부터 마지막까지를 해결이라 부른다.⁴³⁾

‘줄거리(극) 바깥의 사건들’이란 전사(前史)에 다름 아니며 이는 주어진 상황에 해당하는 것이다. 그 중 가장 핵심적인 것은 ‘선동적 사건’⁴⁴⁾이다. 아리스토텔레스는 『시학』에서 주어진 상황이란 개념에 상응하는 용어를 설정하지 않았으나 그리스비극은 프롤로그스에서 이와 유사한 기능을 담당하고 있었다. 이는 ‘앞’을 뜻하는 pro와 ‘말’을 뜻하는 logos가 합쳐진 것으로 테스피스가 처음 사용하였다. 극의 주제나 행동이 시작될 당시의 상황을 관객에게 설명하기 위한 장치로 극의 맨 처음에 나오는 배

42) 위의 책, 176~177면.

43) Aristoteles, 김한식 역, 앞의 책, 340면.

44) 선동적 사건이란 극이 시작하기 전에 일어났던 주요 사건이다. 전형적으로 인물들은 아직 그 행동의 충분한 의미를 알지 못하나 상대적으로 텍스트가 시작한 뒤에 곧 그들은 그 사건과 자신들의 삶과의 연관성을 발견하게 된다.

Louis E. Catron, The Elements of Playwriting, 홍창수 역, 『희곡쓰기의 즐거움』, 예문, 1999, 160면.

우의 독백 또는 대화 장면이다. 이다음 코로스가 등장하며 처음 부르는 합창인 파로도스(parodos)까지가 ‘시작’에 해당한다고 할 수 있다. 파로도스는 ‘① 반대되는, 대응하는 ② 옆에, 근처에, 이외에’를 뜻하는 para에서 ②의 의미와 ‘길’을 뜻하는 hodos가 합쳐진 것으로 패리디아를 뜻하는 파로디아(parodia)와는 다른 단어다.⁴⁵⁾

당시의 그리스비극은 전래되어 내려오는 이야기를 소재로 삼았기에 현대적 의미의 순수창작이 아니었다. 따라서 서사의 배경에 대해 전혀 알지 못하는 관객들에게 극의 시작에서 기본적인 정보, 주어진 상황을 알려줘야 한다는 부담이 없었다. 프롤로그스와 파도로스를 통해 극의 방향과 톤을 알려주는 것으로 족했다.

흥미로운 사실은 많은 희곡 작법, 시나리오 작법에서 ‘주어진 상황’에 대해 비교적 간단히 처리한다는 점이다. 대개의 극작법에 대한 문헌들은 용어선택에 있어서 ‘주어진 상황’을 사용하고 있지는 않지만, 창작의 기본 조건으로서 작가가 극중 상황, 배경 이야기⁴⁶⁾, 전제(premise)⁴⁷⁾ 등에 대해 명확히 장악해야 함을 강조하고는 있다. 그 표현은 다양하게 나타나지만 공통된 의미영역은 각색이 아닌 최초의 창작일 경우 작가가 ‘설정된’ 상황은 서사가 전개되는 기본토대임을 분명히 한다.

45) 아리스토텔레스는 『시학』의 2장에서 파로디아(parodia)에 대해 다음과 같이 말한다. “파로디아를 처음 만들어낸 타소스 출신의 헤게몬과 『테일리아스』의 저자 니코카레스는 우리보다 못하게 인물을 재현했다.” 여기서 테일리아스(‘비겁한, 졸렬한’이란 뜻을 지닌 ‘deilos’에서 파생된 낱말)는 호머의 일리아스를 희화화한 것이다. 따라서 파로디아의 어원적 의미는 ‘반대되는 노래’이다. 위의 책, 70, 76면.

46) 시드 필드, 박지홍 옮김, 『시나리오 워크북』, 경당, 2001, 130~134면. 시드 필드에 의하면 “배경 이야기란 서사가 시작되기 전 하루, 한 주 혹은 한 시간 전에 주인공에게 일어난 일을 말한다.” 주어진 상황을 가장 간단히 말하면 이렇게 말할 수 있다. 그러나 보다 정확히 말한다면 시드 필드의 견해는 미시적 주어진 상황에 해당한다. 거시적 주어진 상황은 주인공에게 한정되어 일어난 일은 아니지만 주인공이 살고 있는 구체적인 삶의 조건을 의미한다.

47) 전제란 주인공이 하고자 하는 일을 위하여 움직이기 시작할 때 둘러싸고 있는 총체적인 상황을 뜻한다.

데이비드 하워드, 심산 옮김, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 2002, 88면.

본래 ‘주어진 상황’이란 용어는 푸시킨이 「대중극과 시장부인 마르파」라는 연극에 관한 미완성 논문에서 사용한 것을 스타니슬랍스키가 자신의 연극론 체계, 특히 연기 분야에 창조적으로 접목시킴으로써 널리 알려지게 되었다. 푸시킨은 극작가에게 필요한 희곡창작 상의 원칙에 대해 간단한 언급을 하고 있다.

주어진 상황 속에서 충실한 감정의 진리와 진실한 느낌—이것이 바로 우리의 이성이 극작가로부터 요구하는 것이다.⁴⁸⁾

스타니슬랍스키는 이를 배우에게 적용한다. 역할을 맡은 배우는 극작가가 추측하고 예상하여 제시한 상황을 실제 자신의 상황으로 받아들여 그 속에서 말하고 행위하는 것이라고 말한다. 그는 배우의 관점에서 ‘주어진 상황’에 대해

넓은 의미에서 이것은 무대 위에서의 배우의 작업을 위한 모든 상황을 말함이다. 즉, 희곡의 줄거리, 희곡의 사실들, 시대, 사건의 시간과 장소, 삶의 조건, 우리 배우들과 연출의 이해도, 우리 나름의 추가적 재해석, 소도구, 장면배치, 조명, 음향, 소음 등 - - - 배우가 창조의 상태에 이르기까지 예술적 완성을 위해 고려해야하는, 또는 제시되는 모든 여건, 상황들이다.⁴⁹⁾

라고 보다 자세하게 규정하는데, 이것은 극 텍스트의 생산자에게도 유효한 지침이 된다. 비록 작가가 문자텍스트 상에 명기하지 않았을지라도 2차 텍스트 생산과정에서 고려되어야 할 사항들을 작가가 장악하고 있지 못하면 창작의도가 정확하게 소통될 수 없다는 사실에서 그러하다.

원텍스트를 시나리오든 소설이든 매체를 전환하는 각색의 과정에서

48) К. С. Станиславский, op. cit., с.61.

49) Ibid., с.62.

‘주어진 상황’이란 용어는 이미 창작된 원텍스트의 작가에 의해 ‘설정된 상황’을 이어 받은 것이므로 연극자가 아닌 각색자의 경우에도 ‘주어진 상황’이란 말은 충분히 타당성을 지닌다. 각색의 경우는 순수창작보다 원작의 주어진 상황에 대한 정확한 판단이 무엇보다 중요하다. 만일 수용자가 원작자에 의해 ‘설정된’ 상황, 즉 작가가 제시한 상황을 이해하지 못한다면 텍스트 속에서 벌어지는 모든 사건들의 의미를 파악할 수 없게 된다. 특히 수용자이면서 재창조자인 각색 작가가 오해한다면 예상치 못한 오류를 범하게 된다.

극단적인 경우 전혀 반대의 주제의식을 지향할지라도 원작에서 핵심적인 주어진 상황 중 몇 가지는 각색의 시작점으로 존재해야 한다. 만일 이것이 부정된다면 그것은 굳이 각색의 방식을 취할 필요가 없는 전혀 다른 층위의 영향관계로 이행하게 된다. 만일 각색자가 원텍스트의 정신적 차원의 주어진 상황과 자신의 선택/배제의 기준에 대한 명확한 이해가 부재한 채 피상적인 사건의 현상에 집착한다면, 각색의 결과물이 원텍스트와는 전혀 무관한, 굳이 각색의 작업을 수행할 필요가 없는 건강 부회로 흐를 수도 있다.

주어진 상황의 중요성은 이를 구성하는 한 가지 요소의 수정이 각색된 텍스트 전체의 주제의식까지도 변경시킬 수 있다는 사실에서 잘 드러난다.⁵⁰⁾ 실은 원작의 주어진 상황을 구성하는 여러 가지 요소들 중 무엇을 수용하고 배제할 것인지 그 선택기준은 주제의식이라고 말하는 것이 정확한 표현이다. 주어진 상황의 변경은 창조적 수용자인 각색자의 지향점에 따라 주제의식의 변화와 길항적으로 상호작용한다. 주제의식에 따라 원작의 요소들 중 그대로 차용하는 것과 변형하는 것, 삭제하는 것이 가능하며 이후에 주제의식을 효과적으로 구현하기 위한 새로운 요소가 추가될 수 있게 된다.

50) 홍제법, 「희곡의 시나리오 전환 과정 고찰: <날 보러와요>와 <살인의 추억>의 경우」, 『어문학』 91집, 2006.

주제의식이 동일할지라도 매체의 상이함으로 인해 변형과 삭제의 과정은 필연적이다.⁵¹⁾ 각색자 자신의 인식/경험 지평 속에서 선택과 배제의 기준에 의해 원텍스트를 창발적으로 지양해야 한다. 여기서 각색자만의 고유한 색채가 드러나게 된다. 주제의식은 동일할지라도 이를 구체적으로 형상화하는 것은 이 과정에서 이루어진다.

주제의식이 변경됨에 따라 각색자는 원작의 주어진 상황뿐만 아니라 ‘인물의 성격적 자질’ 중에서도 무엇을 수용하고 배제할 것인지 결정해야 한다. 각색 작업에서 주어진 상황과 인물의 성격적 자질 중에서 우선적으로 결정해야 하는 것은 전자이다. 왜냐하면 인물의 삶의 방향은 주어진 상황에 따라 전혀 다른 양상으로 진행될 수 있기 때문이다. 인간은 시대와 지역에 따라 다른 삶을 살 수밖에 없다. 순수 시나리오 창작의 경우 주어진 상황을 강렬하게 부각시키는 것과 인물을 세밀하게 묘사하는 것 사이에는 언제나 간단히 해결되지 않는 긴장이 존재한다. 쉽게 어느 한 쪽으로 기울어지게 되고, 양자 사이에서 균형을 잡기란 생각보다 어려운 일이다. 이에 비해 각색의 경우는 명백하다. 이미 원작의 주어진 상황이 앞에 있다. 그 중 무엇을 선택할 것인가를 판단하면 된다.

텍스트 전체를 통어하는 거시적 층위의 주어진 상황에 대한 변경이 마무리되면 인물의 성격적 자질에 대한 작업이 이루어져야 한다. 인물의 성격적 자질에 대한 작업은 각 장면에서 인물 개개인에 국한되어 있는 미시적 층위의 주어진 상황과 함께 연동되어 진행되어야 한다. 극 텍스트의 창작은 두 층위의 주어진 상황을 설정하고 그 상황 속에서 욕망을 성취하기 위해, 즉 목표에 도달하기 위해 사고하고 행위하는 인물을 창조하는 것이다. 목표에 도달하는 방식은 인물의 성격적 자질에 의해 결정된다. 따라서 인물의 성격적 자질은 서사의 진행 방향과 행위의 성질을 규정한다는 점에서 매우 중요하다.

51) 홍제법, 『희곡의 시나리오 전환 과정 고찰 (3) : <웰컴 투 동막골>의 경우』, 『한국근대문학연구』 17집, 2008.

이때 영화가 갖는 특별한 어려움은 인물의 생각을 나타내는 주관적인 표현에 의존하지 않고, 오직 시각적 요소와 대사만 가지고서 인물을 아주 빨리 존재하게 하는 데에 있다.⁵²⁾ 인물의 성격이 관객에게 명확하게 전달되는 순간은 자신의 목표를 실현하기 위한 행위가 장애물을 만나 갈등을 초래하고 이를 극복하기 위한 행위의 선택과 그 방식 그리고 방향성을 통해 드러난다. 이를 통해 인물의 성격적 자질이 다른 인물과 관객들에게 전달된다.

문제는 관객들이 느끼기에 살아있는 인물, 내 주변에서 볼 수 있을 것 같은 인물을 창조하는 것이다. 아리스토텔레스는 “모방의 대상이 되는 인간은 필연적으로 우리들 이상의 선인이든지, 혹은 우리들 이하의 악인이든지, 혹은 우리와 동등한 인간이다”⁵³⁾라고 하였다. 전통적인 멜로드라마의 인물들은 선악이 명확하게 나누어졌다. 사실주의 이후 인간은 선한 성격 속에 악한 순간이 있고, 악한 성격 속에 선한 순간이 있는 불완전한 존재로 형상화되었다. 중요한 것은 관객들이 인물에게 공감할 수 있어야 한다는 점이다.

허구적 서사물에서 인간의 삶을 다루는 방식은 모든 인물들에 대해 동등한 비중을 두지 않고 주인공의 삶을 중심으로 발생하는 사건들에 집중한다. 또한 일상의 인간은 동시에 여러 가지 행위를 수행할 수밖에 없으나 극 텍스트의 인물은 한 가지 목표를 관철시키기 위한 행위를 보여준다. 이 원칙은 TV드라마의 인물들에게도 적용되지만, 2시간 안팎의 짧은 시간에 종결되는 연극이나 영화와 달리 장기간에 걸쳐 방영되기에 부수적인 다른 행위들의 개입으로 인해 상대적으로 느슨하게 느껴질 수 있다.

주요 인물의 성격과 삶은 갈등 상황 속에서 이를 온전히 경험하며 새롭게 변화된다. 이것이 사건이다. 인물로 하여금 이 과정을 겪게 만드는 힘이 무엇인가 얻고자 하는 인물의 강렬한 욕망이며, 욕망의 구체성이

52) Anne Huet, 앞의 책, 70면.

53) Aristoteles, 천명회 역, 앞의 책, 29면.

일관된 행위 즉 관통행위로 표출되어야 하고, 이것이 상황을 변화시키며 서사가 전진하게끔 만드는 추동력으로 작용한다. 텍스트 전체를 관통하는 서사적 추동력을 확보하기 위해 각색자는 인물의 성격적 자질과 인물 간의 관계를 일부 변경하게 되고, 이때 변경된 요소들을 드러내기 위한 필수적인 과정이 새로운 사건, 장면들의 추가이다. 이 과정에서 자연스럽게 원텍스트에서 살아남는 부분과 생략되는 부분이 발생하게 된다. 추가되는 장면들은 서사물의 독서과정에서 무의식적으로 발생하게 되는 ‘서사적 채워 넣기’의 상상력을 목적의식적으로 강화함으로써 가능하다.

4. 서사적 채워 넣기의 상상력

모든 서사물은 빈 시공간, 즉 틈새가 존재할 수밖에 없다. 이러한 틈새를 서사의 흐름과 동시에 수용자가 적절하게 메워나가는 작업이 ‘서사적 채워 넣기’이다. 너무도 당연하게 여겨지는 이 과정은 ‘수용자에 의해 텍스트가 작품으로 완성된다’는 수용미학적 관점에서 볼 때 매우 핵심적인 위상을 점하고 있다. 단절된 시공간을 상상을 통해 채워 넣는다는 서사 수용의 관습이 고대의 관객들에게는 오늘날처럼 자연스럽게 수행되는 과정이 아니었다. 그래서 원형 극장에서 행해진 그리스비극은 무대 공간을 광장이나 궁전 앞 공터처럼 많은 사람들의 통행이 이루어지는 ‘한 군데’의 장소로 설정(공간의 일치)하였다. 또한 시간의 공백도 최소한으로 하여 인물의 퇴장과 등장이 계속 이어지도록 구성(시간의 연속, 일치)하였다.

서사적 채워 넣기의 상상력이 자연스러운 것이 아님으로 해서 발생하는 유사한 현상이 초기 영화에서도 문제가 되었다. 앞에서 언급한 에드윈 S. 포터의 <미국 소방수의 생활>의 경우가 대표적인 예이다. 불이 난 방 내부와 건물 외부로 된 두 개의 타블로로 이루어진 이 영화를 관객들은 완전

히 똑같이 반복되는 행위인 마지막 두 쇼트 8과 9를 두 번 보게 된다.⁵⁴⁾

1900년 이후, 야외 촬영이 본격적으로 시작된 후 장면전환의 어색함을 줄이려는 노력의 일환으로 애용되었던 판 기법(화면에 파노라마적인 효과를 담기 위해 카메라를 상하로 움직이는 것이) 1906년경에는 이야기를 전개하는 한 요소가 되어 관객들의 서사적 채워 넣기의 상상력을 요구하였다. 카메라의 움직임에 따라 화면 바깥에 존재하는 장소가 슬쩍 보이면 관객들은 자신의 상상력으로 그곳에서 일어나는 사건들을 꾸며내어 장면들 사이의 공백을 채우곤 했다.⁵⁵⁾

서사적 채워 넣기의 상상력이 가장 많이 요구되는 상황이 희곡읽기이다. 희곡읽기의 난해함은 다른 서사물에 비해 텍스트에 제시되지 않은 많은 정보를 독자가 스스로 상상해야만 한다는 점에 있다. 희곡을 무대화한 연극은 희곡의 대사를 그대로 연극자가 말할지라도 제시되지 않은 많은 부분을 연극자와 연출가의 공동작업 속에서 서사적 채워 넣기를 통해 전환된 텍스트이다. 따라서 문자로 된 희곡읽기가 난해하게 느껴지는 경우라 할지라도 공연을 보는 것은 훨씬 수월한 향유체험을 제공한다.

희곡은 ‘구멍 뚫린 텍스트’⁵⁶⁾라고 할 만큼 틈새가 많다. 구멍이 많은 이유는 장소를 최소한으로 제한하기 때문이다. 행위가 행해지는 물리적 공간의 변경, 즉 대, 소도구의 철거와 설치에 매우 많은 시간이 필요하기에⁵⁷⁾ 가능한 한 최소한의 공간에서 사건이 발생하도록 구성한다. 그런데 문제는 다른 공간에서 발생한 사건들을 대사로 전달하는 것이 편치 않다는 것이다.

희곡읽기/연극보기가 어렵게 느껴지는 까닭은 인물들의 대화 속에서 드러나는 개별적 정보들을 독자/관객이 재구성하여 그들이 처한 상황을

54) 요아힘 페히, 임정택 옮김, 앞의 책, 39면.

55) 앙마누엘 툴레, 김희균 옮김, 앞의 책, 116~117면.

56) 박찬기 외, 『수용미학』, 고려원, 1992, 99면.

57) 1920년대 우리의 대중극에서는 막을 내리고 무대장치를 전환하는 시간동안 그 사이에 관객의 이탈을 막기 위해 막 앞의 좁은 공간에서 간단하게 노래와 춤이나 콩트를 보여주었던 것이 막간극으로 확대되기도 하였다.

좃아가야 하고, 그러한 상황을 발생시킨 눈에 보이지 않는 무대 밖의 공간에서 벌어진 사건들을 상상할 수 있어야 하기 때문이다. ‘서사적 채워 넣기’는 대사를 들음과 거의 동시에 이루어져야 한다. 어느 순간 텍스트의 상황이 이해가 되지 않으면 소설이나 만화는 앞으로 돌아가 관련된 부분을 찾아보거나 잠시 멈춰 생각을 정리할 시간을 가질 수 있지만 연극은 앞으로 다시 돌아갈 수가 없다. 희곡 역시 소설의 서술자에 의해 관련 정보가 기술되는 방식이 아니기에 그 어려움은 해소되지 않는다.

서사물의 틈새를 메워 나가는 것은 독자의 몫이다. ‘서사적 채워 넣기’의 상상력이 자연스럽게 발휘되지 않을 때 수용자는 텍스트를 난해하게 여기면서 흥미를 상실하게 된다. 대부분의 일반적인 수용자들은 어린 시절 이야기책, 만화책, TV애니메이션 등을 통해 서사적 채워 넣기의 상상력을 자신도 의식하지 못한 과정 속에서 습득하게 된다. 서사적 채워 넣기의 상상력은 단순히 일상적인 경험에 국한되지 않는다. 인간 내면에 대한 깊이 있는 통찰력을 요구하기도 한다. 예컨대 <오셀로>에서 이야기 고의 행위의 동기를 어떻게 파악하느냐에 따라 전체 텍스트의 의미 층위가 달라질 수 있는 것이다. 텍스트의 표층에서 이야기의 내면을 짐작할 수 있는 결정적인 단초가 제시되지 않기에, 과거에 이야기에게 무슨 일이 있었기에 그토록 집요하게 주변 사람들에게 돌이킬 수 없는 상처를 주는 것인지 파악하기가 쉽지 않다. 이는 온전히 수용자의 상상과 해석에 의지한다.

상대적으로 시나리오/영화는 희곡/연극에 비해 소설과 만화읽기의 수월함을 가지고 있다. 희곡에서 인물의 대사로 언급되는 내용을 시나리오에서 가시화할 필요가 있다면 하나의 장면(플래시백)으로 구성하여 삽입하고 다시 이전의 대사로 돌아올 수 있다. 다시 말해 수용자가 메워야 할 구멍의 수가 적어짐으로 해서 시나리오는 희곡읽기보다 심리적 부담감을 확연히 줄여준다. 그렇다고 시나리오가 대사에서 언급되는 대다수의 정보들을 영상으로 노출시키는 것은 아니다. 대사의 한두 마디를 장면화

하여 삽입함으로써 서사의 진행을 방해할 수 있는 것들도 존재한다. 그렇다면 무엇을 어떻게 채워 넣을 것인가를 판단할 수 있는 방법이 있어야 한다. 이는 두 가지를 고려해야 한다.

첫 번째는 ‘무대 공간’과 ‘극적 공간’의 유기적 관계에 대한 통찰을 통해 선택의 ‘범위’를 한정지을 수 있다. 무대 공간은 말 그대로 연기자들의 행위가 펼쳐지는, 관객의 눈으로 확인할 수 있는 무대 위의 공간이다. ‘소도구, 장면배치, 조명, 음향, 소음 등’과 같은 물리적 영역의 주어진 상황이 곧 무대 공간으로, 영화에서는 실제로 스크린에 나타나는 구획된 세계인 명시적 파블라 공간이다. 이는 감독 혹은 촬영감독에 의해 선택된 사물, 인물이 존재하고 있는 공간을 카메라의 사각 프레임 안에 담아 내어 관객에게 전달하는 공간을 말한다.

이 공간은 반드시 상위 개념의 공간을 전제로 한다. 즉 무대 공간의 속성을 ‘지금-여기’로 규정할 수 있다면 ‘무대 밖의 공간’은 ‘예전에-다른 곳’이라는 공간을 전제한다. 이를 무대 공간과 대비하여 극적 공간이라 부른다. 희곡의 경우 영화와 달리 장소이동이 매우 불편한 조건으로 인해 항상 상상 속에 서 존재할 수밖에 없는 극적 공간은 오직 극중 인물들의 대화를 통해서 추론하여 알 수 있을 뿐이다.⁵⁸⁾ 극적 공간은 동일한 물리적 공간인 무대가 공연에 따라 한국일 수도 외국일 수도, 조선시대일 수도 현재일 수도 있도록 만드는 상상의 공간이다. 극적 공간은 스크린 밖의 것이지만 인물에게는 보이거나, 들리거나, 행동에 의해 암시되는 모든 것을 담고 있는 함축적 파블라 공간이다.⁵⁹⁾

극적 공간/함축적 파블라 공간의 기능은 무대 밖에서 일어나는 눈으로 볼 수 없는 사실들에 대한 정보를 무대 공간/명시적 파블라 공간에 제공함으로써 무대에서 벌어지는 상황의 지평을 넓히고 여러 가지 의미를 첨가시키는 것이다. 이러한 극적 공간은 ‘시대, 삶의 조건’과 같은 정신적 영

58) 신현숙, 『희곡의 구조』, 문학과 지성사, 1990, 119~120면.

59) Seymour Chatman, 최상규 역, 앞의 책, 128면.

역의 주어진 상황과 밀접한 관련이 있다. 그러므로 무대 공간의 의미망이 형성되는 것은 바로 극적 공간에 의해서이다. 양자에 대한 이해는 ‘서사적 채워 넣기’에 의한 개연적 상상력의 발휘와 맞물려 매우 중요하다.

희곡, 시나리오의 작가가 높은 수준의 창조적 상태에 도달하기까지 예술적 완성을 위해 고려해야 하는 무대 공간의 현존은 비가시적인 ‘무대 밖의 공간’과의 유기적 관계를 통해서만 의미를 획득한다.⁶⁰⁾ 원작을 각색하는 과정에서도 이 원칙은 관철되어야 한다. 공간의 제약에서 자유로운 시나리오는 극중 인물의 담화가 아닌 구체적으로 행위로 시각화하여 장면을 추가할 수 있다. 이를 통해 시나리오는 희곡에 비해 훨씬 많은 무대 공간을 독자에게 제공한다. 그런데 그 자유로움이 서사의 짜임을 느슨하게 만드는 결과를 초래해서는 곤란하다. 관객의 불편함을 덜어주는 것이 서사적 긴장감을 와해시키는 방향으로 작용해서는 안 된다.

두 번째는 파블라 중에서 채택하고자 하는 사건의 선별 ‘기준’의 문제이다. 서사 내의 사건들은 모두 동등한 무게를 점유하고 있지 않다. 사건들 사이의 위계(hierarchy)와 우선 순위는 존재할 수밖에 없다. 바르트에 의하면 주요 사건(kernel, 핵)들은 문제를 제기하고 그것을 해결함으로써 수제(플롯)를 전진시킨다. 핵들은 문제의 가장 중요한 부분들을 사건들에 의해 취해진 방향으로 유발하는 서사적 계기들이다. 이것들은 구조상의 접점 또는 연결마디로 둘 (혹은 그 이상)의 가능한 방향들 중 하나의 방향으로 움직임을 강제하는 분기점이다. 핵들이 생략되면 서사적 논리가 붕괴된다. 반면에 보다 작은 수제 사건들, 핵에 연결된 위성(satellite)은 생략된다 할지라도 미학적으로 서사물을 빈곤하게 만들 뿐, 수제의 논리 또는 수제의 전진을 훼손하지는 않는다. 위성들은 선택을 수반하지 않고 다만 핵들에서 이루어진 선택에 의한 작동일 뿐이다. 이것은 핵이라는 뼈대에 살을 붙이는 기능을 한다.⁶¹⁾

60) 신현숙, 앞의 책, 120면.

61) Seymour Chatman, 최상규 역, 앞의 책, 67~68면.

달리 표현하면 위성은 인물이 어떤 장면 안에서 할 수 있는 모든 것, 활동(activity)⁶²⁾의 산물이다. 활동을 연기 용어로는 흔히 비즈니스(business)라 지칭하는데, 수제의 목표를 방해하지 않는 범위에서 그 상황과 인물의 특성에 맞게 수행할 수 있는 개연적이며 일상적인 행동을 의미한다. 핵은 인물이 자신의 욕망을 실현하기 위한 목표가 내재되어 있는 행동(action), 즉 행위(act)로 이루어진다. 동일한 신체적 동작일지라도 맥락에 따라 활동이 될 수도 행위가 될 수도 있다.

시나리오의 핵은 15개에서 20개사이의 구성점이다. 구성점의 기능과 목적은 수제를 전진시키는 것이다. 시나리오 창작 과정에서는 중요한 구성점을 설정하고 이에 해당하는 사건들을 중심으로 작업하게 된다. 구성점 중에 ‘끝, 시작, 1구성점, 2구성점’을 알고 있어야 서사를 만들고 확장할 수 있다.⁶³⁾ 비록 추후에 세부적인 내용은 변경되더라도 4개의 구성점을 우선적으로 제시된 차례에 따라 사건을 만들어야 한다. 이 외에도 시나리오의 중간에 위치하는 중간점이 있다. 이러한 핵들을 먼저 배열해 놓고 난 뒤에 핵과 관련된 위성들을 배열해 나가는 것이다.

각색 작업도 이와 다르지 않다. 원작에서 핵에 해당하는 사건들을 먼저 배열하고 빈 자리가 있다면 이를 채워 넣는 것이다. 원작에서의 핵이 곧바로 각색 시나리오에서 동일한 위상을 점유하는 것은 아니다. 각색자의 주제의식에 따라 원작의 핵이 생략될 수도 있고 구체적인 세부묘사가 같다고 해도 위성에 그칠 수도 있다. 아리스토텔레스의 다음과 같은 말은 핵과 위성들의 유기적인 배열의 관계에 대해 중요한 시사점을 제공한다.

다른 재현 예술에 있어서 재현의 통일성은 대상의 통일성에서 비롯되는 것과 마찬가지로, 행동의 재현인 줄거리(수제)도 하나의 전체를 이루는 단일한 행동을 재현한 것이어야 한다. 그리고 각각의 부분들을 구성하는

62) 데이비드 하워드, 심산 옮김, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 2002, 139면.

63) 시드 필드, 박지홍 옮김, 앞의 책, 57면.

사건들은 그 가운데 어느 하나라도 옮겨 놓거나 빼게 되면 전체가 뒤죽박죽이 되게끔 구성되어야 한다. 왜냐하면 그 부분은 전체 중의 부분이 되지 못하기 때문이다.⁶⁴⁾

아리스토텔레스의 말은 특히 방대한 분량의 장편소설을 각색하는 경우에 필수적으로 수행되어야 하는 원칙에 해당한다. 다양한 사건들 중에서 각색자의 주제의식에 따라 관련된 사건들을 선별하여 ‘하나의 전체적인 행위’로 재구성해야 한다. 다행스럽게도 원작 내에서 모든 사건들을 추출할 수 있다면 별도의 서사적 채워 넣기가 필요치 않을 수도 있으나 세부적인 장면들까지 고려하게 되면 피할 수 없는 과정이라 할 것이다. 서사적 채워 넣기의 상상력은 구멍이 많은 희곡의 각색에서만 필요한 것이 아니다.

원작의 빈 시공간들 중에서 앞의 방법에 따라 틈새를 메운 각색시나리오에서도 여전히 틈새는 존재할 수밖에 없다. 핵과 위성들의 관계를 아무리 긴밀하게 유기적으로 결합시킨다 할지라도 서사의 틈새는 필연적이다. 모든 수제는 어떤 파블라 사건을 제시할지를 선택하고 특수한 방식으로 그들을 결합한다. 선택은 필연적으로 틈새를 만들고 결합은 구성을 낳는다. 시간적 틈새는 가장 일반적이며, 미스터리나 수수께끼 내러티브라면 인과적 틈새까지 포함할 것이다. 틈새는 일시적/영구적이거나 집중적/확산적이거나 과시적/억제적으로 서사의 전개에 작용한다.⁶⁵⁾ 중요한 것은 이러한 다양한 특성을 품고 있는 틈새를 효과적으로 활용할 수 있는 서사의 전략이다. 가장 효과적인 것은 채워지지 않던 틈새가 채워짐으로 인해 발견-깨달음(anagnorisis)이 발생하여 서사의 방향을 새롭게 변화시키는 상황의 급전(peripeteia)을 야기하는 경우이다.

64) Aristoteles, 김한식 옮김, 앞의 책, 189면.

65) 데이비드 보드웰, 오영숙 옮김, 앞의 책, 152~154면.

5. 시나리오의 운명

‘영화를 만든다는 것’은 이미지와 소리로 서사를 전달하는 것이다. 이를 위한 문자텍스트가 각본, 시나리오이다. 시, 소설, 희곡 등 다른 문학 장르가 문자텍스트 그 자체로 고유한 독자성을 인정받는 것과 달리, 시나리오는 영상텍스트로 재창조되기 위한 밑그림으로서 그 위상은 상대적으로 미미한 지점에 놓여 있다. 일반 독자가 시나리오를 읽고 알 수 있는 것은 번호가 매겨져 있는 구체적 공간단위인 장면(scene)들 뿐이다. 훈련된 독자라면 장소, 행위, 시간의 연속을 통해 몇 개의 장면이 모여 작은 이야기가 시작되고 끝나는 독립적인 구성단위인 시퀀스(sequence)를 묶을 수 있다. 영화관객이 직접 보게 되는 것은 영화의 가장 작은 기본 단위인 쇼트이다. 쇼트들이 연결되어 장면을 구성하고 관객들을 이를 보며 서사를 인지하게 된다.

통상적으로 전체 각본은 쇼트의 구성에 관해서는 어떠한 언급도 하지 않고 시퀀스의 연쇄와 대화만을 지시한다. 촬영대본(데쿠파주⁶⁶⁾)을 구성하면서 쇼트를 대략적으로 설명하고 영화를 촬영할 때 영화 스태프들이 쉽게 참고할 수 있도록 숫자를 붙여 놓는다.⁶⁷⁾ 데쿠파주한다는 것은 제시

66) 프랑스어 데쿠파주(decoupage)의 사전적 의미는 ‘잘라/오려내기’인데, 본래 나무나 금속 또는 유리의 표면에 그림을 그린 것처럼 보이도록 종이그림을 오려서 붙이는 공예미술의 기법을 의미했다. 이것은 17세기 이탈리아 베네치아의 가구 장인들이 동양의 칠기를 모방하여 개발하였다. 그 방법은 오려낸 그림을 이야기나 장면에 맞게 배열하여 재료의 표면에 붙인 다음 얇은 니스칠이나 옷칠을 반복하는 것으로 마무리된다.

영화의 경우는 시나리오를 분석하여 촬영대본으로 옮기는 과정에서 수행하는 시각적 구상 작업의 총칭이라 할 수 있다. 좁게는 시나리오 작업의 마지막 단계에서 촬영을 위해 나누어 놓은 시나리오의 각각의 쇼트와 같은 ‘장면분할’, 기법을 지시한다. 넓게는 영어의 브레이크다운(breakdown)을 의미하는데, 시나리오를 필요에 따라 분석하여 분할한 촬영대본으로 상세하게 재구성하는 것을 말한다. 이에 상응하는 적절한 번역어가 없어 통상 그대로 표기한다.

제임스 모나코, 양윤모 역, 『영화, 어떻게 읽을 것인가』, 혜서원, 1993, 415면.

67) Emmanuel Siety, 심은진 옮김, 앞의 책, 16~17면.

될 것과 제시되지 않을 것, 보일 것과 보이지 않을 것, 들릴 것과 들리지 않을 것을 쇼트 별로 프레임 별로 구상하는 것이다.⁶⁸⁾ 이 과정에서 촬영 장면과 쇼트의 순서는 어떻게 할 것인지, 쇼트의 크기⁶⁹⁾는 무엇으로 할 것인지, 프레임은 어떻게 설정할 것인지, 각 쇼트의 지속시간은 몇 초가 최적인지, 카메라와 피사체의 각도는 무엇이 좋은지, 카메라를 고정시킬 것인지 아니면 이동시킬 것인지, 이동시킨다면 어느 방향으로 어떻게 할 것인지, 연기자의 동선은 어떻게 할 것인지, 음향은 어떤 방식으로 해결할 것인지 등 촬영을 시작하기 전 카메라의 운용과 관련된 크고 작은 수많은 결정을 내려야 한다. 이에 기반하여 현장에서 촬영이 진행된다.

그럼에도 불구하고 실제 관객들이 만나게 되는 영상텍스트, 디제시스 는 현장의 여건, 날씨, 감독의 돌발적인 아이디어 등 많은 변수에 의해 또 한 번 달라질 수 있다. 영화는 몽타주에 의해 완성된다. 몽타주는 촬영이 종료된 후에 행해지는 기계적인 과정이 아니다. 앞에서 말한 사전 작업을 통해 영화의 전체적인 구도와 유기적으로 결합된 세부적인 촬영에 의해 얻어진 구체적인 원재료들을 접합시켜 한 편의 영화로 완성시키는 것이다. 그런데 이 단계에서도 본래의 시나리오와 다른 또 한 차례 변경이 가해지기도 한다.

시나리오의 위상이 가장 보잘 것 없는 경우는 완결된 시나리오가 부재한 채, 촬영 직전에 촬영할 분량만큼의 시나리오, 소위 쪽대본이 나올 때이다. 이 경우 시나리오는 감독의 상상 속에 아이디어 상태로 존재하다 최종적 순간에 촬영 여건에 적응하듯이 흘러나오는 것이다.

‘영화를 본다는 것’은 움직이는 이미지와 소리(음성/향)로 전달되는 개개의 자극들을 하나로 통합하여 이야기로 재구성하는 매우 복잡한 과정이다. 이미지와 소리로 전달되는 정보를 관객이 거의 동시적으로 파악하며 그 진행을 따라갈 수 있는 능력을 지니고 있어야 한다. 이때 이미지와

68) 뱅상 피넬, 심은진 옮김, 앞의 책, 8면.

69) 로이 톰슨, 권창현 옮김, 『숏의 문법』, 커뮤니케이션북스, 2004, 66~67면.

소리의 관계는 생각처럼 간단치 않다. 크라카우어는 ‘영상과 음향의 일치에 관한 네 가지 유형’을 다음과 같이 제시한 바 있다.⁷⁰⁾

	동시적 음향	비동시적 음향
일치	실제음향 I	실제 음향 IIIa
		주석적 음향 IIIb
대조	실제음향 II	실제 음향 IVa
		주석적 음향 IVb

세분하면 여섯 가지 유형이 가능한데, 시나리오만으로는 이러한 관계를 상상하기가 극히 곤란하다. 이와 마찬가지로 영상, 시각적 이미지는 문자텍스트가 담아낼 수 없는 비이성적 감정, 내적인 경험을 그대로 포착하여 관객에게 보여 줄 수 있다. 특히 클로즈업⁷¹⁾을 통해 전달되는 미묘한 내적 경험의 연속적 제시는 다른 예술이 근접할 수 없는 영화만의 특유의 순간이다. 이러한 지점 역시 시나리오 읽기만으로 상상 속에서 도달하기가 매우 어렵다. 희곡과 시나리오, TV극본과 같은 극 텍스트는 절대다수가 2차 텍스트로 창조된 무대와 영상을 통해 관객과 만나게 된다. 문학연구나 창작을 염두에 두는 특별한 경우가 아니라면 대다수의 관객들은 아무리 재미있게 보았던 연극이나 영화라 할지라도 문자텍스트를 찾아 읽지 않는 것이 보편적이다.

영화의 출발점인 시나리오의 운명이란 이처럼 생산과 수용의 모든 국면에서 쉽게 잊힐 수 있는 불안하게 부유하는 존재에 불과하다. 그럼에도 불구하고 쪽대본과 같은 최소한의 형태, 수준일지라도 문자 텍스트인

70) Siegfried Kracauer, Theorie des Films, Frankfurt, 1973, S.161.

71) ‘클로즈업’이란 용어는 ‘넓은 현미경’이란 별명을 갖은 카메라가 눈에 보이지 않는 작은 물체의 세계에 초점을 맞추면서, 곤충과 미생물에 관한 연구에 사용된 기법에서 비롯됐다. 또한 미국의 신문연재만화들은 첫 번째 컷의 소재를 크게 강조하되 이야기 전개와 무관한 내용으로 처리하곤 했는데, 이런 식의 도입부가 영화에서 클로즈업으로 차용되기도 했다. 앙마누엘 툴레, 김희균 옮김, 앞의 책, 75, 113면.

시나리오가 없이는 많던 적던 여러 사람들의 공동작업인 촬영의 과정이 순조롭게 진행될 수 없다. 2차 텍스트인 영화와의 관계에서 일차적인 규정력이 시나리오에 놓여 있음은 명확한 사실이다. 비록 관객들이 수용하는 편집된 영상텍스트가 1차 텍스트인 시나리오와 다를지라도 그 근원은 부정할 수 없다는 것이다.

문자 매체인 시나리오가 영상 매체인 영화로 전환되면 필연적으로 변형이 발생한다. 여기에 각색은 또 한 번의 변형, 다른 장르에서 시나리오로의 전환이 전제된다. 중요한 것은 각색시나리오가 영화 매체의 특성에 합당하게 적응하고 있는가에 있지 원작을 존중하거나 훼손하는가에 있지 않다. 각색의 스펙트럼은 변형의 정도에 따라 단순한 ‘소재 얻기’에서부터 ‘해석적 변형’에 이르기까지 점차 상승하는 층차를 발견할 수 있다.⁷²⁾ 변형의 정도가 높을수록 훼손이라는 평가로부터 자유롭기 어렵다. 화제가 된 원작을 각색한 시나리오일수록 각색의 방향과 결과에 대해 많은 주목을 받게 된다. 이때 매체의 고유한 특성에 대한 기초적인 이해가 결여된 원작의 지지자들에 의해 원작을 훼손했다 하여 논란이 빚어지곤 한다. 반대로 영화의 성공이 원작에 대한 관심을 유발하여 <이(爾)>, <도가니>의 예처럼 원작의 판매부수가 일시적으로 급증하는 현상이 발생하기도 한다.

우리가 쉽게 범할 수 있는 오류 중의 하나는 훌륭한 시나리오와 훌륭한 영화를 곧바로 일치시키는 것이다. 훌륭한 시나리오의 기본 조건은 진지한 주제의식과 흥미있는 서사구조, 개성적인 인물성격 등이라 할 것이다. 그것들이 지닌 탁월한 가치는 시나리오를 극문학의 영역으로 한정시킬 때에 국한된다. 물론 좋은 시나리오의 영상텍스트화가 나쁜 시나리오를 기반으로 생산되는 것보다 예술적 완성도가 높을 가능성은 더 많다. 그러나 진지한 주제의식과 흥미있는 서사구조, 즉 내용적 층위는 훌륭한

72) 각색의 유형은 현재적, 현재적·정치적, 이데올로기적, 역사적, 미학적, 심리적, 대중적, 패러디적 각색으로 나누어지기도 한다.
Wolfgang Gast, *Film und Literaturen*, 조길에 옮김, 『영화』, 문학과 지성사, 2001, 141~150면.

영화의 필요조건일 뿐이다. 이와 함께 동등하게 염두에 두어야 하는 것은 표현의 형식적 층위, 즉 빛, 소리, 육체, 사물 등의 물질적 요소들이 상호 연관되어 내적 일관성을 빚어낸 독특한 미학적 스타일이다. 또한 아무리 영상미가 뛰어나다 할지라도 배우의 연기가 뒷받침이 안 되면 그것 역시 나쁜 영화가 된다.

결국 문제는 시나리오가 무엇을 말하느냐에 있는 것이 아니라 영화가 무엇을 어떻게 시각화하느냐에 있는 것이다. 연극공연과 달리 영화는 매우 예외적인 경우가 아니면 동일한 시나리오로 두 번 이상 영상화(소위 리메이크)되는 경우가 거의 없다. 이러한 경우가 많다면 하나의 시나리오에서 나온 두 영상텍스트 사이의 내용과 표현양식의 변별성과 독창성을 비교하여 어느 것이 더 훌륭한 영화인지 가늠해 볼 수 있을 것이다. 내용과 형식의 변증법적 관계에 대한 의미있는 통찰을 제공할 것이다. 좋은 시나리오에서 반드시 영상미학적 완성도가 탁월한 영화가 나오는 것은 아니다. 그러나 나쁜 시나리오에서 좋은 영화가 만들어질 가능성은 매우 드물다.

2000년대에 들어 한국영화계는 원작을 각색한 시나리오에 기초하여 영화를 제작하는 경우가 급속도로 증가하고 있다. 앞에서 살펴보았듯이 이것은 영화의 탄생 초기부터 영화의 발전과 함께 한 것으로 자연스러운 현상이다. 할리우드 영화의 7, 80%가 원작을 각색한 영화라는 사실⁷³⁾에 비추어보면 더욱 그러하다. 과거 1960~70년대 한국영화계도 ‘문예’영화라는 명칭 하에 주로 소설들을 영화화하곤 하였지만 현재의 맥락과는 전혀 다른 원인에서 비롯된 것이다.⁷⁴⁾

근래의 각색 열기는 소설 <DMZ>을 각색한 <공동경비구역 JSA>가 흥행에 크게 성공함으로써 촉발된 것이다. 이후 희곡을 원작으로 한 <살인의 추억>, <웰컴 투 동막골>, <왕의 남자> 등이 흥행에 대한 부정적인

73) Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Routledge, 2006, p.4.
74) 김지미, 『1960~70년대 한국영화의 여성 주체 재현 방식 연구』, 서울대 박사학위논문, 2011, 36~40면.

예상을 깨면서 작품성까지 인정받게 됨에 따라 영화화가 가능한 원천 소스에 대한 관심이 폭발적으로 증가하였다. 이러한 경향 속에서 각색의 원 텍스트로 만화가 새로운 공급처로 등장하였다. 원작만화의 유명세를 업고 영화화하는 것은 일찍이 1986년 <이장호의 외인구단>과 <신의 아들>도 있었지만 예외적인 경우였고, <올드 보이>에서 <타짜>, <미녀는 괴로워>, <식객>에 이르기까지 대부분의 만화 각색 영화가 관객몰이에 성공을 하면서 원작 판권 구매에 경쟁이 불기 시작했다. 자연스럽게 낮설지 않은 현상임에도 불구하고 최근의 각색 붐은 그 작품성과 대중성이란 측면에서 새롭다고 할 만하다. 이 글은 이러한 경향 속에서 앞으로도 지속적으로 시도될 각색의 방법론 정립을 위한 준비적 단계의 의미를 지닌다.

참고문헌

김지미, 「1960~70년대 한국영화의 여성 주체 재현 방식 연구」, 서울대 박사학위 논문, 2011.

박찬기 외, 『수용미학』, 고려원, 1992.

신현숙, 『희곡의 구조』, 문학과 지성사, 1990.

이상섭, 『아리스토텔레스의 「시학」 연구』, 문학과지성사, 2002.

이형식 외, 『문학텍스트에서 영화텍스트로』, 동인, 2004.

홍재범, 「희곡의 시나리오 전환 과정 고찰 : <날 보러와요>와 <살인의 추억>의 경우」, 『어문학』 91집, 2006.

_____, 「희곡의 시나리오 전환 과정 고찰 (3) : <웰컴 투 동막골>의 경우」, 『한국근대문학연구』 17집, 2008.

데이비드 보드웰, 오영숙 옮김, 『영화의 내레이션 1』, 시각과 언어, 2007.

데이비드 하워드, 심산 옮김, 『시나리오 가이드』, 한겨레신문사, 2002.

로이 톰슨, 권창현 옮김, 『숏의 문법』, 커뮤니케이션북스, 2004.

루이스 자네티, 김진혜 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2002.

뱅상 피넬 지음, 심은진 옮김, 『몽타주』, 이대출판부, 2006.

벨라 발라즈, 『영화의 이론』, 이형식 옮김, 동문선, 2003.

사이드 필드, 유지나 옮김, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 2002.

수잔 헤이워드, 이영기 옮김, 『영화사전』, 한나래, 1997.

시드 필드, 박지홍 옮김, 『시나리오 워크북』, 경당, 2001.

앙드레 바쟁, 박상규 옮김, 『영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 2001.

앙마누엘 틀레, 김희균 옮김, 『영화의 탄생』, 시공사, 1996.

요아힘 패히, 임정택 옮김, 『영화와 문학에 대하여』, 민음사, 1997.

유리 띠냐노프 외, 오종우 옮김, 『영화의 형식과 기호』, 열린책들, 2001.

제임스 모나코, 양윤모 역, 『영화, 어떻게 읽을 것인가』, 혜서원, 1993.

파트리스 파비스, 신현숙/윤학로 옮김, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999.

Andrew Dudley, *Concepts in Film Theory*, Oxford Univ Press, 1984.

Anne Huet, *le Scenario*, 김도훈 역, 『시나리오』, 이화여대출판부, 2006.

Aristoteles, *De Arte Poetica*, Oxford, 1958, 천병희 역, 『시학』, 문예출판사, 1994.

Aristoteles, 김한식 옮김, 『시학』, 펭귄클래식코리아, 2011.

Emmanuel Siety, *le Plan*, 심은진 옮김, 『쇼트』, 이화여대출판부, 2006.

Jenny M. Jones, *The Annotated Godfather: The Complete Screenplay with Commentary on Every Scene, Interviews, and Little-Known Facts*, 심산 역, 『대부 시나리오 & 제작노트』, 늘봄, 2011.

Joel Magny, *le Point de vue*, 김호영 옮김, 『시점』, 이화여대출판부, 2007.

K. S. 스타니슬라브스키, 양혁철 역, 『역에 대한 자신의 작업』, 신아출판사, 2000.

K. C. Станиславский, *Собрание сочинений* T.2,3, M. : Искусство.

K. Constantin Stanislavski, *An Actor Prepares*, Trans. by Elizabeth R. Hapgood, Theatre Arts Books, 1959, 신경수 역, 『배우수업』, 예니, 2001.

Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, Routledge, 2006.

Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, Harper Collins Publishers, Inc., 1997, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범·이승민 옮김, 민음사, 2002.

Seymour Chatman, *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*, 김경수 역, 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990.

Seymour Chatman, *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*, 최상규 역, 『원화와 작화』, 예림기획, 1998.

Siegfried Kracauer, *Theorie des Films*, Frankfurt, 1973.

Wolfgang Gast, *Film und Literaturen*, 조길예 옮김, 『영화』, 문학과 지성사, 2001.

Abstract

Key words : Adaptation, Fabula, Syuzhet, Given circumstance, Thematic consciousness, Through-going action, Narrative filling-in

An Essay on Establishment of Adaptation Methodology

Hong, Jae-beom

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

This study aims to conduct preparatory research for the establishment of adaptation methodology. Literature has intervened in various stages of the process where the motion picture develops into the movies. As a source of movie contents, and as an exemplary form of sequential description method, the literature has had close relationship with the movies. The most important thing in adaptation is an exact understanding of the unique characteristics of the media that lie between the original and the movie. Though the movies aim at the same thematic consciousness as the original, a transformation has to occur due to the changes of media. The change of a thematic consciousness requires the creation of the conditions that make it possible. This may be possible through the changes of the elements that compose the given circumstances, characters and events. The direction of the work to modify, eliminate or add the individual elements is decided by the through-going action of the characters who can embody the thematic consciousness. Thus, it is the through-going action of the characters that should be first fixed during the adaptation process. The through-going action imply the narrative impetus, which is produced by the proactive actions of the characters who wish to satisfy their desires. Next, the probability of the through-going action should be secured through the changes of the given circumstances and characters. In the process, the imagination for the narrative filling-in is essential for an adapter. The imagination for the narrative filling-in should be continuously exercised in the process of reorganizing the fabula based on the syuzhet of the original and also in the subsequent adaptation process where the new syuzhets are produced.