텔레비전 드라마의 재현 형식과 영상 도식(Image Schema)*

양 승 국**

1. 텔레비전 드라마의 존재론

> 오늘날 다른 영역 못지않게 문화적인 영역에서도 사회적인 관심이 제기되고 있다. 그럼에도 불구하고 영화미학은 공식적인 예술 감상 프로그램 그 어디에도 포함되어 있지 않다. 우리 학계는 문학이나 다른 기존 예술을 위한 자리는 있지만, 우리 시대의 새로운 예술인 영화를 위한 여지는 남겨두고 있지 않다. 프랑스 학술원에 영화감독이 선출된 것은 1947년이 되어서야 가능했다. 대학에서도 문학이나 다른 예술을 위한 자리는 있지만 영화를 위한 자리는 없다. 커리큘럼에 영화 예술 이론을 포함시킨 최초의 예술원은 1947년에야 프라하에서 문을 열었다. 중학교의 교과서는 다른 예술을 논하면서도 영화에 대해서는 언급이 없다(벨라 발라즈 1952: 18).

1950년대까지만 해도 영화는 예술로 인정받지 못했다. 그러나 오늘날 영화가 현대의 대표적인 예술 장르의 하나임을 부정하는 사람은 없을 것이다. 그렇다면 텔레비전 드라마는 어떤가. 텔레비전 드라마는 텔레

---

* 이 논문은 2010-2011년 서울대학교 인문대학의 학술논문 게재지원을 받았음.
** 서울대학교 국어국문학과 교수

비전이라는 매체에 의해 형상되는 드라마이다. 이때 텔레비전이라는 동영상 전달매체를 영화와 혼동하고, 드라마의 개념을 연극이라는 고전적 장르에서 빌려와 텔레비전 드라마를 영화의 영향을 받은 새로운 개념의 연극으로 이해하는 경우가 많다.

텔레비전 드라마의 기원은 무엇인가. 그리고 과연 텔레비전 드라마는 '드라마'인가.

텔레비전 드라마의 주요 요소는 이야기(narrative), 영상 이미지(visual image), 연기(acting)라고 할 수 있다. 그러나 이들 모두 '텔레비전'이라고 하는 매체의 괄호 속에 묶인다는 점이 중요하다. 텔레비전이라는 매체가 먼저 있고 텔레비전이 주는 이미지가 있다. 우리는 태어나서 텔레비전을 통해서 이미지와 내러티브를 수용한다. 우리의 주체와 의지와는 직접 관련 없다. 따라서 텔레비전 드라마 역시 '텔레비전'이라는 매체의 본질에 의해 규정되며 발전 양상에 따라 변모한다.

텔레비전이라는 매체는 해리 프로스가 말한 식으로 한다면(베르너 파울슈티히 1998: 334) 발신자의 정보를 별도의 장치를 통해서 수신하여야만 하는 3차 매체에 해당한다. 이 점에서 텔레비전은 신문이나 잡지와는 다르고 라디오와 같은 계열에 속한다. 실제로 텔레비전은 라디오와 밀접하다. 텔레비전의 역사를 보면 텔레비전은 1883년 파울 니프코브가 창안한 화상분해기에서 출발하며, 1923년 즈보리킨의 '아이코노스코프'라는 브라운 음극선관의 발명으로 실현된다(슈넬 2000: 284-288). 즉, 텔레비전은 출발부터, 동영상 구현 방식부터 영화와는 다른 별종의 매체이다. 영화는 탄생 즉시 그 자체가 매체이지만, 텔레비전은 그냥 기계에 불과하고 콘텐츠를 채워 넣어야 하는 도구에 지나지 않았다. 이 텔레비전이 제대로 된 매체의 대접을 받게 된 것은 미국의 상업 라디오

방송국의 전략에 의해서이다.[1)]

미국의 텔레비전 드라마는 soap drama에서 출발한다. 소우프 드라마는 1930년대 이후 라디오 방송극으로 인기를 끌던 것이었다. 이 라디오 드라마들이 1950년 이후 텔레비전 용으로 옮겨가게 되고 텔레비전은 이제 소우프 드라마의 새로운 매체로 각광받게 된다.[2)] 이런 점에서 텔레비전 드라마는 계보학적으로 볼 때 라디오 드라마에 더 가깝다. 또한 시청자의 지각(perception)의 면에서 볼 때도 시각성보다는 청각성이 더 두드러지는 장르라고 할 수 있다.[3)]

그렇다면 텔레비전 드라마는 '드라마'인가. 적어도 1950년대 방영된 초기 단막극은 그렇다고 단정할 수 있으나 현대 serial(연속극)을 이렇게 규정할 수 있을지는 의문이다. 미국에서 텔레비전 단막극은 연극의 형태를 그대로 모방하면서 시작하다가 독자적으로 발전하였기 때문에 단막극은 정통적 개념의 '드라마' 성격을 유지하고 있다고 할 수 있다.(글렌 클리버 외 2001: 28-31) 그러나 1980년대 이후에는 단막극은 찾아 볼 수 없으며 작가의 등용문으로 활용될 뿐이어서 '연속극'에서 드라마의 성격을 찾는 일은 전혀 다른 작업이라고 할 수 있다. 이는 텔레비전 드라마의 서사를 면밀히 분석한 뒤 내릴 결론이므로 본고에서는 구체적인

---

1) 미국의 상업 텔레비전 방송과 유럽의 공영 방송은 그 성립 목적이 다르다. 이 점을 주목하여 R. Williams가 텔레비전의 방송 편성을 flow의 개념으로 설명한 바 있으며(Williams 1975) 이 관점이 이후 텔레비전 연구의 시발점이 되었다. 미국과 영국의 텔레비전 방송의 성격 및 텔레비전 연구의 제반 사항에 대해서는 Geraghty · Lusted(1998) 참조.

2) 1952년 7월 30일 소우프 드라마 The Guiding Light는 미국 최초로 라디오와 텔레비전 동시로 방송(방영)되었다(미국 소우프 드라마의 발전사에 대해서는 Robert C. Allen 1985, 5장을 참조할 것).

3) 한국의 텔레비전 드라마 종사자도 텔레비전 드라마의 이러한 성격을 잘 알고 있음이 확인된다(오명환 1994: 82).

언급은 생략하기로 한다. 미리 가설만 말하자면 텔레비전 드라마는 텔레비전 매체에 의한 '시청각 서사'로서 '드라마'라는 명칭은 관습적, 비유적인 것에 지나지 않는다.

2. 훈육되는 감각, 시각적 이미지의 세계

감각은 후천적인 것이며 경험에 의하여 만들어지는 것이다. "자연을 보는 기술(art)이란 이집트의 상형문자를 판독하는 기술이나 거의 마찬가지로 후천적으로 습득해야 되는 일"(E.H. 곰브리치 1959: 38)이며 "이미지란 새롭게 만들어진 또는 재생산된 시각이다."(존 버거 1972: 28) 우리는 초기 영화사에서 클로즈업의 끔찍한 장면에 놀라 겁에 질린 채 극장에서 떨고 있어야만 했던 러시아의 시골 소녀의 이야기와 그리피스의 영화에서 거대한 잘린 머리가 관객에게 미소 지었을 때 극장에서 일대 소동이 일어난 일을 알고 있다(벨라 발라즈 1952: 37).

근대 초기에 서적은 18세기가 되기 전까지는 문화적 선도 매체가 아니었고 서적이 부르주아 문화매체로 발전해 가는 과정은 매우 점진적인 것이었다(베르너 파울슈티히 1998: 387). 이제 200여 년간 주도적인 매체로 군림해 왔던 문자의 시대가 저물어가고 영상의 시대가 이를 대체하고 있다. 바람직하지 않을지는 모르지만 과거로 돌아갈 수도 없고 돌아가지 못한다고 절망할 이유도 없다.[4)]

---

4) "동영상이 만든 우주가 문학의 세계를 위협한다는 주장은 모든 문자 중심주의적 문화비판의 상투적 형태에 불과하다."(랄프 슈넬 2000: 19)
"과거 수백 년 동안에는 주도적 미디어였던 '책'의 미디어적 구성 원칙들이 곧바로 자명한 것이었다면, 이제 이러한 형식은 힘을 잃었고 새로운 형태의 지식 소유와 지식 매개 방식에 자리를 내 준다. 이와 같이 미디어문화 안에서의 다양한

이미지의 세계는 다양한 시각적 재현에 의해 풍부해진다. 현대의 대표적인 새로운 시각적 재현 매체는 사진과 영화이다. 사진이 등장한 후 회화적 재현은 더 이상 사실성(寫實性)의 기준으로 예술의 지위를 누리기는 어려워졌다. 사진이 회화의 사실성을 대체한 이후에도 사진은 단순한 기계적인 재현이 아니라 인간의 의식의 공간 속에 무의식의 공간이 엮여 든다는 점에서(발터 벤야민 1931: 168) 단숨에 예술의 지위를 획득한다. 영화는 제도적으로 예술의 지위를 누리기까지는 오래 걸렸지만, 움직이는 사진이라는 점에서, 이미지의 편집을 통해서 이야기를 전달한다는 점에서 오늘날 그 누구도 예술임을 부정하지 않는다.[5)]

그러나 회화적 재현, 사진적 재현, 영화적 재현 모두 사이비 재현이다. 3차원의 세계를 2차원으로 환원시키는 이 시각적 모순에도 불구하고 이들의 재현성을 인정해 주는 것 역시 훈육된 지각에 의한 것이며, 육체화된(embodied) 관습의 결과이다.

문학적 재현 역시 사이비 시각적 재현이다. 문자의 이미지를 통해서 의미를 조합하고 이 조합의 연쇄를 모아 더 큰 이미지를 상상해 낸다. 이 상상력의 과정의 지체를 예술이라고 규정하는 것이 칸트 이후의 서구의 예술관인 까닭에 즉각적으로 눈앞에 전개되는 시각적 이미지의 세계는 '대중적'인 것이며, 열등한 것이라는 관점이 여전히 지배적이다.

청각 매체의 시대에 문자를 통한 재현은 독자의 상상력을 통해서 가

지표들은 새로운 커뮤니케이션 관계를 가리키고 있다."(프랑크 하르트만 2000: 448)

레지스 드브레는 프랑스에서 그르노블 동계올림픽 게임을 컬러 이미지의 전파 중계로 방영했던 1968년 무렵부터 '비디오스페르(영상적 시각의 세계)'가 출범하였다고 말한다(레지스 드브레 1992: 314).

5) "영화는 사진적 수단을 통해 만들어지고 외관상 움직이는 이미지를 만들어내기 위해 어떤 표면 위에 투사된다."(그레고리 커리 1995: 37)

능하였다. 재현적 리얼리즘 문학(소설)의 시대는 바로 이러한 청각 매체의 시대에 전성기를 보냈다. 오늘날 언어의 기능은 영상 이미지의 발달에 따라 정보 전달과 의사소통의 영역으로 축소되고 상상력과 이미지 형성이란 이전의 문학적 기능은 상실하였다.

영화가 일찍 예술로 자리 잡을 수 있었던 것은 시각적 매체였기 때문이다.(영화는 무성영화로 출발하여 음성이 추가된 것이다.) 이는 회화와 사진이라는 시각적 매체가 선행하고 있었기 때문에 가능하였다. 하지만 시각적인 것과 회화적인 것은 다르다. "문자는 시각적이지만 회화적이지 않다. 모든 회화적 재현은 시각적이지만, 모든 시각적 재현이 회화적인 것은 아니다."(그레고리 커리 1995: 41)

> 이미지는 비분절적 성격을 지닌다. 이미지 언어는 분절이 이루어지지 않는 언어, 의미 구성의 최소 단위로서 자연언어가 갖는 '단어'에 대응하는 것을 찾을 수 없는 언어이다. 특정한 의미론적 기능을 수행하는 분절화된 의미 요소를 갖지 않기 때문에 그것은 기껏해야 사태를 '기술'할 뿐, 예컨대 명령적 언술, 부정적 언술, 조건적 언술 등에 상응하는 표현을 할 수 없으며 시제 표현도 불가능하다(김상환 외 2005: 238-239).

이 점에서 문학과 영화의 관련성은 '언어' 또는 '재현 방식'에 있는 것이 아니라 이야기(narrative)의 전달 방식에 있다고 할 수 있다. 이는 '영상 언어' 또는 '영화 언어'라는 명칭을 인지과학에서 부정하는 이유가 된다(워런 벅랜드 2000).

오늘날은 영상이 언어의 기능을 대체하였으며, 영상을 통한 재현과 상상력 구현이 현대 영상매체의 기능이 되었다. 그렇다면 영상에 의한 재현은 재현 그 자체로 끝나는 것인가. 예술이 예술일 수 있는 이유가

단지 재현성에만 있다면 영화나 텔레비전 드라마는 더 이상 설 자리가 없을 것이다. 영화나 텔레비전과 같은 영상 매체를 통해서 관객은 이미 재현된 세계를 볼 뿐만 아니라 그 과정에서 끊임없이 자신만의 상상적 세계를 형성해 나간다. 영화는 무성영화로 출발하였으므로 자연스럽게 화면 편집의 기술과 문학적 상상력이 결합하면서 예술의 지위를 획득하였다. 그렇다면 텔레비전 드라마는 어떤가.

3. 텔레비전 드라마의 재현 형식

1) 텔레비전 드라마의 지각(perception) 형식

영화가 선재(先在)하고 있기 때문에 흔히 텔레비전 드라마 역시 영화와 마찬가지로 영상 이미지의 재현 미디어로 간주되기 쉽다. 그러나 영화와 텔레비전 드라마는 동영상이라는 이미지만 동일할 뿐이지 출생과 성장 배경이 다른, 연극의 '배 다른 자식들'이다.

영화와 텔레비전 드라마의 이질성은 이들이 바탕을 두고 있는 매체의 차이에서 비롯된다. 자발적인 의지로 어두운 극장에 모여서 정면의 화면을 응시(gaze)하는 영화와 일상생활 속의 환한 곳에서 개별적으로 작은 화면을 흘끗 보는(glance) 텔레비전의 보는 방식은 전적으로 다르다. 뿐만 아니라 등 뒤에서 눈앞으로 영사되는 영화와 눈앞의 작은 상자에서 전원을 켜고 끔에 따라 수시로 나타났다 사라지는 텔레비전의 화면의 존재는 서로 다른 관객/시청자의 의식에 작용한다. 영화에 대한 정신분석적 비평은 바로 이러한 영화의 존재를 관객의 관음증(voyeurism)의 욕망으로 비유하고, 이러한 욕망을 관객이 영화의 스크린 속에 참

여하여 은밀히 극중 사건을 즐기는, 프로이트 식의 원초적 장면(primal scene)을 확인하는 무의식의 발현으로 규정한다(Robert C. Allen 1992: 216-225). 이러한 영화 분석은 대표적으로 라캉의 영향을 받은 크리스티앙 메츠(1977)를 중심으로 한 이론가들의 주장이지만, 과연 관객이 영화 속에 '동화'되는가, 영화 속의 현실(reality)을 실재(actuality)로 느끼는가에 대해서는 비판의 여지가 있다(워런 벅랜드 2000). 뿐만 아니라 텔레비전 드라마의 숏(shot)-역숏(reverse shot)의 무한히 조각나고(fragmented) 산재된(dispersed) 화면 탓에 시청자의 감정 이입이 이루어지지 않는다고 설명하고 있는 점은 인지적 관점에서 볼 때 더욱 인정하기 어렵다.

또한 정신분석학의 관점에서 볼 때 대부분의 영화에서 언표 행위의 장소 혹은 시선의 장소는 남성의 장소로서 영화의 여성 관객은 관음증적 쾌락 및 지배감의 조건인 이미지로부터 거리를 확립할 수 없고 대신 이미지와의 관계에서 동일화적인 나르시시즘에 머물게 된다. 따라서 여성관객은 남성적 위치를 취하거나, 여성 등장인물과의 동일화를 통해 수동적이거나 피학증적인 위치를 취한다(로버트 랩슬리 · 마이클 웨스틀레이크 1988: 135). 반면 텔레비전의 공간은 여성의 장소로서 여성 시청자가 주도적, 능동적 위치를 점유한다. 이는 텔레비전 드라마로 멜로드라마가 주로 생산되는 요인이 된다.

텔레비전이 영화와 다른 점은 당연히 그 지각 방식의 차이에 있다. 그리고 그 차이는 매체의 차이에 기인한다.

> 영화에서 우리는 근육운동을 느끼지 못한다-우리는 머리를 돌리지 않았다는 것을 알고 있다. 그러므로 움직임은 어딘가 다른 곳에서 일어난 것이다. 영화를 계속해서 보는 동안 관객은 영화의 특성인 공간

> 세계(스크린)와 자기들이 앉아 있는 공간세계(관람석) 사이를 구별하는 데 익숙하게 된다. 그러나 단순한 관객들은 자신들이 스크린에 나타나는 세계 속에 있는 것처럼 느끼게 된다(랄프 스티븐슨 · 장 R. 데브릭스 1973: 86).

우리는 머리를 돌려야만 다른 세계를 볼 수 있다. 머리를 돌리지도 않았는데 눈앞에서 계속하여 다른 움직임의 세계가 진행된다는 것은 모순이다. 심지어 극장의 거대한 화면 탓에 머리를 돌려도 여전히 같은 세계가 진행되고 있다. 이처럼 극장 영화의 세계는 가짜의 시각 체험이다. 이 점에서 영화 관객의 시점은 카메라 눈을 좇는다.

영화는 관객으로 하여금 영화가 편집의 기술이라는 점을 눈치 채지 못하게 한다는 점에서 편집의 예술이라고 할 수 있다. 하나의 카메라의 눈을 통해 본 세계를 편집을 통해서 시간과 공간의 길이와 깊이를 조작하는 영화에 반하여 텔레비전 드라마는 여러 카메라의 위치 바꿈(switch)에 의해 숏을 구성하는 예술이다. 이 숏들은 우리가 일상에서 경험하는 시선과 각도에 자연스럽게 부합하여야 하며, 이렇게 구성된 장면들을 통해 시청자들은 텔레비전이 갖다 주는 다른 세계에 자연스럽게 동참하게 된다. 그러나 텔레비전 화면의 작은 크기[6]로 인하여 시청자들은 화면 속의 세계에 쉽게 빠져들지 못한다. 이러한 본질적인 한계는 텔레비전의 태생적 속성 탓이라고 할 수 있다.

라디오에서 출발한 텔레비전은 본질적으로 시각적 매체이기보다는 청각적 매체이다. 굳이 화면을 들여다보지 않아도 서사 진행을 알 수 있는 여러 텔레비전 프로그램들은 1차적으로 귀로 듣는 즐거움을 제공한

---

6) 최근 기사에 의하면 가장 잘 팔리는 TV LCD 판넬은 40~42인치라고 한다(한겨레신문, 2011. 5. 9).

다(Jeremy G. Butler 2010: 53). 텔레비전 드라마에서는 청각 이미지들을 특별 관리한다. 작은 화면에 집중할 수 없는 한계를 소리의 관리를 통해서 극복하고자 한다. 텔레비전 드라마에서는 가능한 모든 자연음을 제거한다. 바다에는 파도소리가 없으며 계곡에는 물 흐르는 소리가 제거된다. 단지 등장인물들의 대화와 O.S.T.만 들릴 뿐이다. 이것은 일상의 생활 소음과도 구별되는 텔레비전 드라마만의 소리들이다. O.S.T.는 실상 시청자들을 위한 것이기에[7] 특별한 효과음을 제외하고는 텔레비전 드라마 속의 인물들은 소리 없는 세상에 살고 있는 셈이다. 이것은 텔레비전 드라마의 화면이 입체성을 결여하고 있음과도 관련이 있다. 파동의 자극에 의하여 지각되는 청각 이미지들이 모두 텔레비전의 단일한 스피커에서 울려 나온다는 것은 자연스럽지 못하기 때문이다.

그 대신 텔레비전의 인물들은 시청자에게 말을 건넨다. 원경의 장면 속에서 들리는 두 사람 사이의 대화는 시청자들에게 부자연스럽게 느껴진다. 텔레비전 드라마에서 과도하다 싶을 정도로 클로즈업이 잦은 것은 실상 시청자에게 자연스럽게 말 걸기 위한 전략이라고 할 수 있다.

2) 눈으로 말 걸기 - 클로즈업의 미학

텔레비전 드라마는 클로즈업의 서사다. 목 아래로부터 얼굴 전체를 보여주는 클로즈 숏(CS), 얼굴만 크게 보여주는 클로즈업 숏(CU), 인물의 두 눈과 입을 크게 잡은 빅 클로즈업 숏(BCU), 인물의 두 눈만 크게 잡은 익스트림 클로즈업 숏(ECU) 등을 편의상 모두 클로즈업이라고 지칭한다면 텔레비전 드라마는 거의 모든 숏이 클로즈업이라고 할 수 있

7) O.S.T.와 같은 음악 자극은 대화의 회화 자극과는 다른 뇌영역의 특수화된 신경체계를 통해 지각된다(Baars · Cage 2007: 209-210).

다.[8] 텔레비전 드라마는 클로즈업으로 시청자에게 말을 거는 형식이다.

대화가 중심인 까닭에 텔레비전 드라마는 숏-역숏의 구조가 중심을 이룬다. 이는 영화도 마찬가지이며 텔레비전 드라마의 대부분의 숏은 숏-역숏의 화면으로 진행된다. 이 구조 중에서도 멜로드라마의 두 사람의 대화는 주로 '어깨 너머 숏'(Over the Shoulder 2 Shot, OS 2S)으로 구성된다. 화면 속의 인물은 시청자와 눈을 마주치지 않는다. 카메라의 눈을 피하는 관습적인 장치이기도 하지만, 카메라가 상대 인물의 어깨 뒤에 있음으로 하여 시청자의 위치 역시 상대 인물의 뒤편에 놓인다. 시청자는 상대 인물이 되어 눈을 마주치는 부담감 없이 상대의 이야기를 들어 줄 수 있게 된다. 숏-역숏의 진행에 따라 시청자는 대화 상대자를 번갈아가면서 이야기를 듣고 그 인물에 동화된다. 주로 멜로드라마의 주동인물들 간의 숏인 OS 2S을 통하여 시청자는 등장인물과 '공유된 주의 집중'을 함께 경험하게 된다. 아래 그림은 이러한 응시 지각을 통하여 공유된 주의 집중을 경험하는 '마음 이론'의 과정을 보여 준다(Baars · Cage 2007: 395).

영화와 달리 텔레비전 드라마의 이미지는 입체성을 부여받기 어렵다.[9] 이는 우선적으로는 텔레비전의 작은 화면에 기인하며 그에 따른 시청 거리와 관련이 있다. 시청 거리가 짧기 때문에 이미지의 원근법을 확보하기 어려우며, 굳이 실내 스튜디오에서 촬영되는 많은 장면에

---

8) 숏의 종류에 대해서는 조태영(2002) 참조.

9) 텔레비전 드라마에서는 영화에 비해 화면의 공간효과가 잘 만들어지지 않는다. 화면의 공간효과는 대상 이미지 크기의 차이, 신체의 중첩, 전경과 배경, 색 공간성 등에 의해 만들어진다(크누트 히케티어 2001: 121).
또한 영화에서 프레임은 7개의 공간을 구성한다(조엘 마니 2001: 52). 6개의 외화면(外畵面)을 지니는 영화에 비하여 텔레비전 드라마에서는 외화면이 잘 드러나지 않는다.

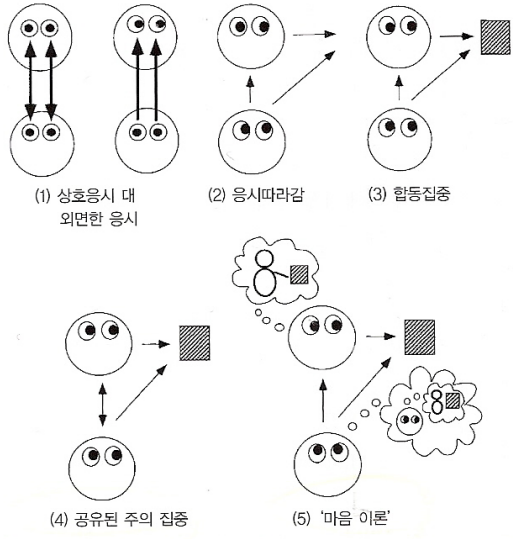

그림 14.13 안구와 응시처리. (1) 상호응시는 사람 A와 B의 주의집중이 서로에게 향하는 것이다. 외면한 응시는 A는 B를 보지만 B의 시선은 다른 곳에 있을 때이다. (2) 응시따라감은 B의 응시가 그들을 향한 것이 아님은 A는 알고 있고 B가 바라보는 공간의 한 점을 A가 따라가는 것을 말한다. (3) 합동집중은 응시따라감과 같으나 차이점은 주의집중의 초점대상(한 사물)이 있어서 A와 B가 같은 사물을 바라보고 있을 때 이다. (4) 공유되는 주의집중은 상호주의집중과 합동주의집중의 조합된 형태로서 A와 B의 집중대상이 같은 초점의 대상이 되는 한 사물이면서 서로에게도 주의를 기울일 때이다('나는 네가 X를 쳐다보는 것을 안다. 그리고 너도 내가 X를 보고 있다는 것을 알고 있다') (5) 마음의 이론은 I-4에 의존할 뿐 아니라, 한 사물에 무엇인가를 하려는 의도가 있기 때문에 다른 사람이 그 사물을 주의깊게 보고 있다는 것을 알게 해주는 고위 사회적 지식에도 의존한다. 출처: Emery, 2000.

서 입체감이 필요하지도 않다. 초기 영화에서 고정된 카메라의 촬영에 의해 운동 이미지가 확보되지 않았던 것처럼(들뢰즈 1983: 49-50) 텔레비전 드라마에서는 운동 이미지가 없다. 장면의 변화는 있어도 한 장면 내 운동 이미지는 없다. 텔레비전 드라마의 서사 진행을 느리게 받아들이는 이유는 바로 이러한 운동 이미지의 결여에 따라 시청자들이 시간 경과를 느끼기 어렵기 때문이다. 플래시백이나 플래시 포워드의 장치를

자주 쓰면서 표 나게 그 인위성을 드러내는 것도 바로 텔레비전 드라마에서는 시간 경과를 파악하기 어렵기 때문이다. 이는 텔레비전이 본질적으로 지니고 있는 시청자와의 자연스러운 교류를 위한 매체적 성격에서 기인한다.

텔레비전 드라마는 영화의 엿보기와는 달리 '옆에서 말 걸기'를 즐기는 예술이다. 제한된 상영 시간에 화면에 몰입하여 극장 바깥일을 잊도록 하는 영화와는 달리 텔레비전 드라마는 일상 속에서 등장인물의 말을 듣고 대화를 나누는 교감의 감정이입의 즐거움을 제공해 준다. 이러한 대화는 지극히 개인적인(private) 것이며 독백적인 것이다. 그렇다면 이러한 즐거움을 통해서 시청자가 얻는 효과는 무엇인가.

4. 텔레비전 드라마의 영상도식(Image Schema)

1) 인지의미론과 영상도식의 개념

의미 이론의 전통적 견해는 낱말을 사전 성분과 백과사전적 성분으로 나눌 수 있다고 주장한다. 이 견해에 따르면 사전 성분만이 낱말 의미 연구에 관여하는 의미론 분야인 어휘의미론(lexical semantics)의 적절한 연구로 간주된다. 대조적으로 백과사전적 지식은 언어 지식에 비본질적이며 '세계 지식'의 영역에 속한다. 인지의미론의 관점은 이러한 구분을 인정하지 않는 대신 오히려 백과사전적 의미를 지지하며 낱말의 외연과 내포의 구분도 부정한다.

인지언어학자들은 인간 언어에서 낱말이 절대로 문맥과 독립적으로는 제시되지 않는다는 견해에 대해 설득력 있는 주장을 제시하며, 대신

낱말이 항상 틀이나 경험의 영역과 관련하여 이해된다고 주장한다. 또한 인지언어학자들은 언어 의미를 의미론(문맥 독립적 의미)과 화용론(문맥 의존적 의미)으로 세분화하는 것 또한 문제가 있다고 주장한다. 의미론과 화용론을 원칙상 구분하게 되면 두 가지 유형의 의미 사이에 다소 인위적인 경계가 초래된다. 사용 문맥은 종종 낱말과 연상되는 의미에 결정적이며, 어떤 언어 현상은 고립적으로 의미적 설명이나 화용적 설명으로는 완전하게 설명할 수 없다.[10)]

인지적 관점에서 먼저 도식(schema)이란 '지식의 덩어리로 조직하는 데 필요한 틀이라 할 수 있는 일반적인 지식 구조'로서, 일반적인 절차, 대상, 지각 결과, 사건 · 일, 일련의 사건 · 일 또는 사회적 상황을 표상한다. 스키마 이론이란 이러한 지식 덩어리가 기억에 부호화되어, 경험을 이해하고 저장하는 데 이용된다고 가정하는 모형들의 집단을 일컫는 말이다(Stephen K. Reed 2007: 324-325).

따라서 영상도식이란 "우리의 지각적 상호작용들과 신체적 경험들, 인지 작용들의 반복적 구조이거나 그것들 안에서의 반복적인 구조들"(M. 존슨 1987: 182) 또는 "반복적인 패턴이나 구조를 표명하는 우리의 경험과 이해 안에 있는 조직적이고 통합적인 전체"(M. Sandra Pena 2003: 59)로 규정할 수 있다.

영상도식은 다음과 같은 특징을 지닌다(M. Sandra Pena 2003: 60).

- 영상도식은 비언어적이라는 의미에서 선 개념적이다.
- 영상도식은 비명제적이다. 영상도식은 기초가 되는 사고의 언어로

10) 예를 들어 'Meet me here a week from now with a stick about this big.(지금부터 일주일 뒤에 이만한 크기의 막대기를 가지고 여기서 나와 만나자.)'와 같은 문장이 대표적이다(Vyvyan Evans · Melanie Green 2006: 7장 참조).

표현되지 않는다.

- 영상도식은 신체화되어 있다. 영상도식은 신체적 경험으로부터 발생한다.
- 영상도식은 구조화되어 있다. 영상도식은 내적 논리에 대한 기초 역할을 하는 일련의 구조적 요소를 가지고 있는 조직적인 패턴이나 체계로 간주된다.
- 영상도식은 비표상적이다. 주체와 그가 수행하고 있는 활동 사이에 이원성이 존재하지 않는다.
- 영상도식은 도식적이라는 의미에서 추상적이다. 영상도식은 그릇, 경로, 연결, 힘, 균형과 같은 상상적 영역으로부터 발생하는 도식적 패턴을 나타낸다.

이러한 영상도식은 인지적 구성물로서 넓은 범위의 감정 은유 표현을 개념화하는 데 기초가 된다. 인지의미론에서 은유는 "본질적으로 개념적인 것이며, 하나의 개념 영역을 다른 개념 영역에 사상(寫像, mapping)하는 것"(G. 레이코프 · M. 터너 1989: 150)이다. 곧 영상도식이란 영상을 도식화하는 것이 아니라 은유적 개념을 영상화 하는 인지적 과정이라고 말할 수 있다.

텔레비전 드라마에서 발견할 수 있는 대표적 영상도식은 환유(metonymy)이다. 텔레비전에서 보여주는 일부분의 세계는 텔레비전 프레임 너머의 세계 전체이다. 클로즈업 역시 이 환유의 대표적인 형식이다. 얼굴만으로 그 사람의 성격을 드러내고 특히 눈으로 말하는 방식이 대표적인 환유의 방식이다. 우리는 영화의 장면보다도 텔레비전 드라마의 장면에 익숙하다. 이는 편집의 유무에도 기인하지만 그보다는 텔레비전은 있는 그대로의 일상적 세계를 보여주기 때문이다. 이는 텔레비

전 이미지들이 지니는 백과사전적 지식의 특성과 관련이 있다. 텔레비전이 보여주는 일상적 세계는 우리가 경험적으로 체화한(embodied) 내용을 우리 내에 지니고(embedded) 있다가 발현하는 은유와 환유의 세계(entity)이다.

영상도식의 관점에서 보면 텔레비전은 하나의 그릇(container)이다. 일상의 나와는 다른 누군가의 세계가 텔레비전의 프레임 안에 들어오면 내용(contents)이 된다. 이때 콘텐츠는 날 것 그대로 프레임 안에 들어오는 것이 아니라 은유의 성격을 띤다. 텔레비전 드라마 속에서 인물들이 만나고 사랑하고 싸우고 헤어지는 모든 과정은 은유(또는 환유)적 속성을 띤다.

결국 시청자들은 텔레비전이라는 은유와 환유의 프레임 내에서 등장인물의 이야기를 (엿)듣고 독백의 말을 건넨다. 그가 원하면 언제나 프레임 내에 인물들을 불러올 수 있다. 그리고 그들의 삶의 여정에 동참한다. 「인생은 여정(LIFE IS A JOURNEY)」이라는 은유를 텔레비전이라는 그릇 속에서 확인하는 것이다. 텔레비전 드라마의 시간 진행이 시청자의 물리적 시간 진행과 거의 동일한 진행을 보이는 것은 바로 이러한 은유의 영상도식에 편승하기 위해서이다. 이러한 점에서 텔레비전 드라마는 직접적인 현전성(immediate presentness)을 그 대표적인 속성으로 지닌다(Robrtt C. Allen 1992: 218).[11)]

2) 백과사전적 이미지와 전경(foreground)의 사건 진행

텔레비전 드라마에서 재현되는 모든 이미지들은 사적(私的)인 것으로

---

11) Jeremy G. Butler(2010: 26-69)는 soap opera의 스타일을 시각, 청각 이미지와 미장센을 통해 분석하면서 역시 이 현전성을 강조한다.

환원된다. 등장인물들이 생업의 수단으로 활용하는 식당이나 커피숍은 그들만의 의미 있는 공간으로(〈커피 프린스〉, 〈파스타 인 러브〉) 자리 잡고, 그들이 사용하던 물건에도 사적인 의미가 부여된다(〈시크릿 가든〉의 옷과 책, 〈로열 패밀리〉의 생텍쥐페리와 곰 인형 등). 요컨대 텔레비전 드라마의 모든 이미지들은 등장인물과 관계되는 순간 사전적 의미를 넘어선다. 그리고 그 순간 그 이미지들은 시청자들이 알고 있던 사전적 의미도 초월한다. 많은 시청자들이 텔레비전 드라마의 촬영 배경이 된 세트장과 사건의 장소를 방문하는 것은 바로 이러한 이미지 학습의 결과이다.

영화와 달리 평면적인 시각적 이미지를 부여 받는 텔레비전 드라마에서 화면에 깊이를 부여하는 방법은 시청자의 심리적 시점에 의지하는 것이다. 제한된 드라마의 공간적 배경과 일정한 장소들을 오가는 등장인물들의 동선은 시청자에게 일관되면서도 친숙한 일상의 이미지를 부과한다. 여기에 에피소드마다 반복되는 주제가의 노출은 극중 회상 장면과 맞물리면서 시청자의 감정 이입을 배가시킨다.

반복 학습에 의하여 시청자들은 드라마의 세계에 익숙하게 적응하므로 텔레비전 드라마에서는 굳이 미장센의 효과를 의도하지 않는다. 작품에 따라서는 미장센에도 각별한 신경을 기울이는 경우도 있지만, 방영이 종료된 후 시청자의 기억 속에 남는 것은 배우의 얼굴과 귀에 익은 몇 몇 자극적인 대사와 주제가뿐이다.

이러한 점에서 텔레비전 드라마는 철저히 동작주(agent)에 의한 전경의 사건 진행을 보여 준다.[12] 다른 식으로 말하자면 시청자는 등장인물

---

12) 인지시학(cognitive poetics)의 관점에서 문학작품을 읽는 것은 전경과 배경 사이의 관계를 창조해 내어 그에 따른 주의를 새롭게 하는 과정이라고 할 수 있다. 이러한 전경-배경의 구조는 영상 이미지의 구조에 대한 인지적 분석에

의 얼굴과 눈, 입만을 따라가면 그만인 것이다. 이러한 인물들의 전경이 반복해서 모이면서 인물의 성격과 사건이 구성되고, 에피소드가 진행됨에 따라 시청자의 기억 속에 정신 공간(mental space)(질 포코니에 · 마크 터너 2002)이 형성되고 이 공간은 다시 등장인물의 정신 공간과 관계 맺는다. 인터넷 공간 속에 전개되는 드라마 시청 소감은 바로 이러한 정신 공간들 간의 의사소통이라고 할 수 있다.

이렇게 등장인물이라는 전경에 의해 사건이 진행되고 시청자 역시 이 인물들을 좇아 작품에 반응하기 때문에 텔레비전 드라마의 핵심은 인물의 성격에 놓인다. 이 성격이 사건 진행에 밀착할수록 '극적'인 성격을 지니게 되지만 대부분의 텔레비전 드라마는 사건보다도 인물의 성격 구현에 노력을 기울인다. 이 역시 텔레비전이 지닌 일상적 매체의 성격에 따른 것이라고 보아야 한다. 이 점에서도 텔레비전 드라마는 드라마적이기보다는 '서사적'인 장르이다.

3) 기억(memory)과 회상(remembrance)의 구조 - 텔레비전이라는 거울

> 만약 우리에게 현실이 일상적으로 산출된 것이 아니라 주어진 것으로 보인다면, 이는 우리 행위가 관여하는 부분을 습관적이며 체계적으로 망각함으로써 생긴 결과다. 인간은 "자신이 주체라는 사실을, 심지어는 '예술적으로 창조하는 주체'라는 사실을 망각함"으로써, "진리라는 감정"에 도달한다. "인간은 근원적인 직관 은유가 은유라는 사실을 망각하고 직관 은유를 사물 그 자체로 받아들인다." 심지어 우리는 우리의 현실을 산출하지만 이러한 사실을 은폐하거나 망각한다. 이렇게 객관성이라는 외관이 생성된다. 현실이라는 구조는

서 기인하는 것이다. 인지시학적 분석 방법에 대해서는 피터 스톡웰(2002), Gavins · Steen(2003) 참조.

> 전체적으로 심미적인, 즉 산출적인 일차적 투사에 의존한다. 즉 "자유롭게 창작하고 자유롭게 만들어내는" 인간의 행위, 즉 "심미적 관계"에 기초한다. 그러나 우리는 습관적으로 그것을 지각하지 못하고 망각하거나 억압한다(볼프강 벨슈 1996: 92-93).

위와 같은 매체 미학자 벨슈에 의하면 우리는 직관 은유가 은유라는 사실을 망각하기 때문에 현실을 산출하면서도 현실을 산출하는 우리의 주체성을 자각하지 못한다. 이를 인지 의미론적으로 바꾸어 말하자면 관습적으로 자리 잡고 있는 일상에서의 은유를 은유로 자각하지 못하기 때문에 우리가 늘 현실을 산출하고 있으면서도 이를 알지 못하고 특별히 새로운 것만을 추구한다고 볼 수 있다. 이러한 점에서 텔레비전 드라마는 항상 새로운 일상적 현실을 창조해 내는 매체라고 할 수 있다. 그러나 이러한 현실을 단지 주어진 것으로 받아들이기만 한다면 시청자들은 현실을 산출하는 주체적 존재가 될 수 없다.

영화와 달리 화면 몰입이 쉽지 않은 텔레비전 드라마에 시청자들이 반응하고 감동하는 이유는 무엇인가. 텔레비전 화면은 우리가 가까이 가면 우리 모습을 볼 수 있는 거울과 같아서 텔레비전 드라마가 상영되는 동안 시청자는 끊임없이 드라마 속에서 자신의 모습을 발견하기 때문이다. 텔레비전은 우리의 등 뒤에서 영사되는 화면(영화)이 아닌, 우리가 스위치를 켜면(가까이 가면) 살아나는 우리의 상(像)이다.

텔레비전 드라마의 대사에는 정보와 영상 이미지가 담겨 있으며, 발화와 발화 사이의 침묵의 시간을 이 이미지로 채운다. 숏의 길이의 조절을 통해 텔레비전 드라마에서는 이 침묵의 길이를 조절하는데(보통 10초 이내인 영화보다 숏의 길이가 대체로 길다.) 텔레비전 드라마의 서사가 늘어지는 듯한 느낌은 바로 이 이미지 숏의 길이에 의한 것이기도

하다. 보통 이 침묵의 시간(주로 서정적인 음악과 함께 하는)은 주로 등장인물의 회상 시간으로 채워진다. 그러나 이러한 등장인물의 회상에 시청자가 개입할 수는 없다. 오히려 이 플래시백의 시간은 사건의 집중에서 벗어나는 시청자들의 이완의 시간이 된다. 그러나 대개 이 순간 익숙한 주제가가 흐르며 시청자들의 감상을 자극한다.

특히 이 지점에서 시청자들은 극중 인물에 몰입하고 반응한다. 그 기제는 감정이입의 동일시 때문일 수도 있지만, 그보다는 시청자 자신의 자서전적 기억을 극중 사건과 인물을 통해서 떠올리기 때문이라고 할 수 있다. 시청자는 텔레비전 드라마의 등장인물의 믿음과 욕망을 상상할 수는 있지만 등장인물의 상상 내용을 상상하기는 힘들다. 등장인물의 상상이 회상으로 바뀌는 동안 시청자는 자신의 사적인 기억을 떠올리게 된다. 자서전적 기억에 대한 인지심리학의 연구에 따르면 기억에 얼마나 빨리 접근할 수 있느냐를 결정하는 데는 사건과 일의 중요성이 더 중요한 요인이며, 많은 재생을 유도하는 데에는 사건과 일의 중요성에 따른 나열보다는 시간적 순서에 따른 나열이 더 효율적이다(Stephen K. Reed 2007: 331).

이러한 회상의 자극은 주로 청각 이미지에 의한다. 잊고 있었던 과거의 일이 드라마 속의 특정한 대사 또는 음악에 의해서 꺼내지면 그 다음에는 그 사적 체험의 사건이 다시 연대기적으로 구성되면서 극중 인물의 정신 공간과 반응한다. 드라마 속의 의미 기억(semantic memory)이 시청자의 일화 기억(episodic memory)을 자극하여(이정모 2009: 448) 회상시키는 것이다. 장기 기억의 공간 속에서 잊고 있었던 좋은/나쁜 기억이 드라마를 계기로 살아 나오는 것이다.

이는 바로 텔레비전 드라마의 영상도식이 지닌 체험적 구조와 연관된다고 할 수 있다. 영상도식의 관점에서는 텔레비전 화면의 프레임은 특

별한 그릇이며, 시청자는 그 그릇에 담긴 자신의 감정을 보기 때문이라고 할 수 있다. 우리의 몸은 그릇이며, 얼굴은 대표적인 감정의 그릇이다. 텔레비전 드라마의 영상이 주로 클로즈업의 섬세한 얼굴 표정을 통해 사건을 진행시키는 것은 바로 이런 이유로 설명할 수 있다. 이러한 점에서 텔레비전 드라마는 개인적인 은유 체계라고 할 수 있다.

텔레비전 드라마가 연속극(serial)의 형태로 정해진 시간에 주기적으로 방영되는 것은 '인생은 여행이다.'라는 경로 도식과 관련 있다고 볼 수 있지만, 이와 함께 이 과정에서 자신의 경로를 반성하는 거울적 기능 역시 무시할 수 없을 것이다. 텔레비전 드라마의 시간 진행이 훨씬 길면서도 공간적 배경은 오히려 제한적이며, 이로 인해 시청자가 텔레비전 드라마의 인물에 훨씬 친숙하게 되는 것도 이와 관련 있을 것이다.

다음의 언급은 이와 관련된 시사점을 제공해 준다.

> 우리는 재생산 주기(cycle)의 절정으로서 이 세상에 존재하게 된다. 우리의 몸을 유지하는 것은 복합적인 상호 작용적 주기의 규칙적 반복에 의존한다. (…) 우리는 세계와 그 안의 모든 것은 주기적 과정에 묶여 있는 것으로 경험한다(M. 존슨 1987: 236).

5. 결론

텔레비전 드라마는 텔레비전이라는 매체를 통해 지각되는 시청각 서사이다. 영화와 달리 시각성보다는 청각성에 더 의지하는 텔레비전 드라마는 텔레비전 매체의 속성에 따라 공간적 입체감을 형성하기가 어렵다. 텔레비전 드라마는 영화의 엿보기와는 달리 '옆에서 말 걸기'를 즐기

는 예술이다. 제한된 상영 시간에 화면에 몰입하여 극장 바깥일을 잊도록 하는 영화와는 달리 텔레비전 드라마는 일상 속에서 등장인물의 말을 듣고 대화를 나누는 교감의 감정이입의 즐거움을 제공해 준다. 이를 위해 텔레비전 드라마에서는 특히 클로즈업의 숏을 적극 사용한다.

영상도식이란 "우리의 지각적 상호작용들과 신체적 경험들, 인지 작용들의 반복적 구조이거나 그것들 안에서의 반복적인 구조들" 또는 "반복적인 패턴이나 구조를 표명하는 우리의 경험과 이해 안에 있는 조직적이고 통합적인 전체"라고 할 수 있다. 영상도식의 관점에서 보면 텔레비전은 하나의 그릇(container)으로서 텔레비전이 보여주는 일상적 세계는 우리가 경험적으로 체화한(embodied) 내용을 우리 내에 지니고(embedded) 있다가 발현하는 은유와 환유의 세계이다.

텔레비전 화면은 우리가 가까이 가면 우리 모습을 볼 수 있는 거울과 같아서 텔레비전 드라마가 상영되는 동안 시청자는 끊임없이 드라마 속에서 자신의 모습을 발견한다. 텔레비전은 우리의 등 뒤에서 영사되는 화면(영화)이 아닌, 우리가 스위치를 켜면 살아나는 우리의 상(像)이다. 영상도식의 관점에서는 텔레비전 화면의 프레임은 특별한 그릇이며, 시청자는 그 그릇에 담긴 자신의 감정을 보는 것이다. 우리의 몸은 그릇이며, 얼굴은 대표적인 감정의 그릇이다. 이러한 점에서 텔레비전 드라마는 개인적인(private) 은유 체계라고 할 수 있다.

참고 문헌

Bernard J. Baars · Nicole M. Gage(2007), 강봉균 역(2010), 인지, 뇌, 의식, 교보문고.

Christine Geraghty and David Lusted ed.(1998), *The Television Studies Book*, Arnold.

E.H. 곰브리치(1959, 2000), 차미례 역(2003, 2008), 예술과 환영, 열화당.

G. 레이코프 · M. 존슨(1980), 노양진 · 나익주 역(2006), 삶으로서의 은유, 박이정.

G. 레이코프 · M. 터너(1989), 이기우 · 양병호 역(1996), 시와 인지, 한국문화사.

Jeremy G. Butler(2010), *Television Style,* Routledge, New York.

Joanna Gavins · Gerard Steen(2003), *Cognitive Poetics in Practice*, Routledge, New York.

M. 존슨(1987), 노양진 역(2000), 마음속의 몸, 철학과현실사.

M. Sandra Pena(2003), 임지룡 · 김동환 역(2006), 은유와 영상도식, 한국문화사.

Raymond Williams(1975), *Television, Technology and Cultural Form*, New York.

Robrtt C. Allen(1985), *Speaking of Soap Opera*, The University of North Carolina Press.

Robrtt C. Allen ed.(1992), *Channels of Discourse, Reassembled*, The University of North Carolina Press.

Stephen K. Reed(2007), 박권생 역(2010), 인지심리학 이론과 적용, 시그마프레스.

Vyvyan Evans · Melanie Green(2006), 임지룡 · 김동환 역(2008), 인지언어학기초, 한국문화사.

그레고리 커리(1995), 김숙 역(2007), 이미지와 마음, 한울아카데미.

글렌 크리버 · 토비 밀러 · 존 털로크(2001), 박인규 역(2004), 텔레비전 장르의 이해, 산해.

김상환 외(1998, 2005), 매체의 철학, 나남출판.

랄프 슈넬(2000), 강호진 외 역(2005), 미디어 미학-시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여, 이론과 실천.

랄프 스티븐슨 · 장 R. 데브릭스(1973), 송도익 역(1982, 1990), 예술로서의 영화, 열화당.

레지스 드브레(1992), 정진국 역(1994), 이미지의 삶과 죽음, 시각과 언어.

로버트 랩슬리 · 마이클 웨스틀레이크(1988), 이영재 · 김소연 역(1995, 1999), 현

대 영화이론의 이해, 시각과 언어.
루돌프 아른하임(1933, 1957), 김방옥 역(1983, 1986), 예술로서의 영화, 홍성사.
발터 벤야민(1931, 1972), 최성만 역(2007), 사진의 작은 역사, 도서출판 길.
베르너 파울슈티히(1998), 황대현 역(2007), 근대 초기 매체의 역사, 지식의 풍경.
벨라 발라즈(1952), 이형식 역(2003), 영화의 이론, 동문선.
볼프강 벨슈(1996), 심혜련 역(2005), 미학의 경계를 넘어, 향연.
오명환(1994), 텔레비전 드라마 예술론, 나남출판.
워런 벅랜드(2000), 조창연 역(2007), 영화인지기호학, 커뮤니케이션북스.
이정모(2009), 인지과학, 성균관대학교 출판부.
자크 오몽(1990), 오정민 역(2006), 이마주, 동문선.
자크 오몽(1992), 김호영 역(2006, 2009), 영화 속의 얼굴, 마음산책.
조나단 크래리(1992, 1998), 임동근 · 오성훈 외 역(2001), 관찰자의 기술, 문화과학사.
조엘 마니(2001), 김호영 역(2007), 시점, 이화여자대학출판부.
조태영(2002), 텔레비전 카메라 연출, 커뮤니케이션북스.
존 버거(1972), 편집부 역(1990, 2005), 이미지-시각과 미디어, 동문선.
질 들뢰즈(1983), 유진상 역(2002), 시네마 I 운동-이미지, 시각과언어.
질 포코니에 · 마크 터너(2002), 김동환 · 최영호 역(2009), 우리는 어떻게 생각하는가, 지호.
크누트 히케티어(2001), 김영목 역(2005, 2007), 영화와 텔레비전 분석, 연세대학교출판부.
크리스티앙 메츠(1977), 이수진 역(2009), 상상적 기표, 문학과지성사.
프랑크 하르트만(2000), 이상엽 · 강웅경 역(2008), 미디어 철학, 북코리아.
피터 스톡웰(2002), 이정화 · 서소아 역(2009), 인지시학 개론, 한국문화사.

Abstract

The Form of Representation and Image Schema of Television Drama

Sungood Yang

This paper is an attempt to establish the aesthetic form of Television drama through cognitive psychology.

Television drama is an audiovisual narrative that is perceived through a media called Television. It is difficult for Television drama to produce a spatial shape because unlike Movies, Television drama relies more on the auditory aspect rather than the visuality. Unlike movies that make us stare at the screen, the Television dramas are more like a 'conversation-taking-place-next-to-us'. Movie engrosses us in the screen for a limited time and makes us forget everything whereas Television drama offers the pleasure of empathy while listening to the conversation of drama characters in a 'everyday life' setup. It is because of this that Television dramas actively use 'Close-up shots'.

Image Schema is something which is formed "by our perceptual interactions, bodily experiences and structure of repetitive cognitive actions or repetitive structures within these" or "an organized combination of whole that is present in our experiences and understanding that express a repetitive pattern or structure" is called Image Schema. As per the concept

of Image Schema, the Television, which acts as a container, is an entity of metaphor and metonymy which embed and reveal our experiential embodied contents of everyday life that it portrays within itself.

Television screen, as we go near seems like a mirror where we can see ourselves. The viewer endlessly finds an image of oneself during the screening of a drama. Television is not something which is projected on a screen from behind our backs. It is our own figure that comes alive as we switch it on. As per the concept of Image schema, the frame of television screen is a special container from where the viewer finds his emotions. Our body is a container, whereas the face is a representative emotional container. Hence, it can be said that Television drama is a system of private metaphor.