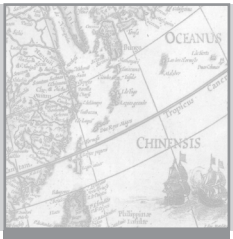


東 · 亞 · 文 · 化 · 50

드라마의 소통형식과 관객의 존재론

양 승 국

1. 연극 같은, 영화 같은, 드라마 같은… – '매체 전쟁'에서 살아남기
2. 문학과 드라마, 그 울림과 어울림
3. 이미지 또는 상상력의 구조 – 문학과 드라마의 존재 방식
4. 거울 또는 창문으로서의 매체성 – 드라마와 세계의 소통형식
5. 관객의 존재도와 담론의 구조
6. 결론 및 남는 문제

드라마의 소통형식과 관객의 존재론*

양 승 국**

1. 연극 같은, 영화 같은, 드라마 같은…
- '매체 전쟁'에서 살아남기

왜 오늘날 문학이 읽히지 않는가. 왜 전통적인 연극이 쇠퇴하고 뮤지컬이 인기인가. 왜 영화와 텔레비전 드라마와 같은 기술적 형상[1)]의 이미지들이 예술의 지위를 획득하고 주도적인 장르로 기능하는가. 그럴 때 과연 드라마란 다시 무엇인가. 이 글은 이러한 소박한 물음들에 대한 답변을 위한 모색 과정의 일부이다.

이러한 물음에 답하기 전에 그렇다면 과연 문학/드라마는 서로 다른 장르여야만 하는가, 그리고 이때 우리가 일상적으로 말하는 '드라마'라는 용어는 과연 타당한가 등의 문제에 대하여 먼저 생각해 볼 필요가 있다. 잘 아는 것처럼 아리스토텔레스는 그의 저서『시학』에서 비극을 '완결되고 일

---

* 이 논문은 2012년 서울대학교 인문대학의 학술논문 게재지원을 받았음.
** 서울대학교 국어국문학과 교수

1) 영화와 텔레비전과 같은 실체가 없는 이미지들을 빌렘 플루서는 기술적 형상이라고 이름한다(빌렘 플루서, 1966).

정한 크기를 가진 전체적인 행동의 모방'(시학 7장)이라고 규정한 바 있다. 하지만 '드라마'에 대해서는 분명한 언급이 없다. 비극이나 희극작품들을 이들 작품의 등장인물들이 실제로 행동하기 때문에 드라마라고 불린다(시학 3장)라고 하면서 민간어원적인 드라마의 어원에 대해서 설명하고 있을 뿐이다. 아리스토텔레스가 이들 작품을 드라마로 이해하고 있는 것은 행동을 모방하는 형식이라는 점 때문이고, 이는 이미 아리스토텔레스 이전부터 관습적으로 불린 명칭인 것이다. 이 원 개념에 충실하자면 행동의 모방 양식이면 모두 드라마가 될 수 있다. 하지만 아리스토텔레스 당시에는 비극과 희극만이 행동의 모방 양식일 수밖에 없었을 것이다.[2] 그렇다면 과연 이때 드라마가 오늘날 개념의 연극과 동일한 것인가.

오늘날 우리는 관습적으로 어떤 장면이나 사건을 경험하고는 '연극 같다/영화 같다/드라마 같다'는 말을 내뱉는다. 심지어 '각본 없는 드라마'라는 말도 자연스럽게 사용하기도 하고, 영화의 하위 범주 내에 드라마를 집어넣기도 한다. 또는 그 반대로 드라마라는 상위 범주 내에 영화, 연극, 뮤지컬, 텔레비전 드라마 등을 포함시키기도 한다. 과연 이러한 드라마의 용어 사용이 적절한가. 그리고 이때 드라마의 개념을 아리스토텔레스에서 빌려 오는 것은 적절한가.

아리스토텔레스가 강조했던 것처럼 그의 시대에는 '문학'이란 개념이 없었다.[3] 시와 시인이란 명칭은 있었지만 문학의 개념이 성립하지 않았음

---

2) 아리스토텔레스는 시종일관 충실하게 미메시스의 관점에서 모방의 수단이 행동인가 아닌가에 따라서 드라마(비극과 희극)와 드라마 아닌 것을 구분하고 있다.

3) "앞서 말한 여러 가지 예술들도 모두 율동과 언어와 화성을 사용하여 모방하는데 때로는 이것들을 단독으로 사용하고, 때로는 혼합하여 사용한다. (중략) 그 밖에 화성 없이 언어만으로 모방하는 예술이 있는데 이때 언어는 산문이 아니면 운문이며, 운문인 경우에는 상이한 운율이 혼용되기도 하고 동일한 운율만이 사용되기도 한다. 그러나 이러한 형태의 모방에는 오늘날까지도 고유한 명칭이 없다." (천

에도 불구하고 현대로 내려오면서 문학의 하위 범주에 시가 미끄러져 들어갔던 것이다. 이는 '서사시/서정시'와 같은 문학의 장르종들이 변화한 것이 아니라 문학의 개념 자체가 이 '시들' 같은 형식들이 성립한 후에야 만들어진 것이기 때문이다. 길어 봐야 지금으로부터 200년 남짓한 가까운 옛날에 성립한 '문학' 개념이 인간의 대표적인 언어 행위를 규율하는 절대 성문법처럼 위력을 떨쳐 온 까닭이다.

이제 이러한 문학의 권위가 무너지고 있다. 아니 이미 오래전에 무너졌으나 문학론자들이 애써 부정하고 싶은 것이다. 이 계기는 바로 영화와 텔레비전 등의 영상 매체의 발전 때문이다. 인쇄된 언어의 세계와 영상세계 사이에 존재하는 이러한 마찰을 어떤 매체 연구자는 '매체전쟁'이라고까지 부른다(김성재, 2010: 98). 전통적인 매체론의 관점에서는 문학에 대한 새로운 매체의 우위를 확인하는 즐거움을 만끽할 만하지만, 과연 우리의 드라마의 관점[4)]에서 문학과 영상매체의 구별이 필요하기나 한 과제인가 의문을 품어 볼 만하다.

뿐만 아니라 고전적인 드라마론으로 오늘날의 큰 드라마 범주에 속하는 제반 양식들을 담아낼 수 있을지, 이를 위해서 드라마의 개념을 어떻게 설정하는 것이 적절할지 적극 고민해야만 하는 것은 아닌가. 하지만 이러한 고민을 정교화하고 답을 찾기 위해서는 종래의 문학이론은 별 도움이 되지 않는다. (실제로 문학 이론이라고 지칭할 만한 것도 없다.) 오히려 이를 위해서는 발상을 전환한 매체론적 관점과 인지과학적 관점이 적극 요구된다. 그러나 이러한 자연적 인과관계에 기초한 과학적 방법만으로는

병희 역,『시학』, 1장)

4) 일반적으로 드라마를 연극, 영화, 텔레비전 드라마를 아우르는 개념으로 파악하는 것을 말한다. 본고에서도 수식어가 없이 '드라마'를 언급할 때에는 이러한 개념으로 사용하고 있는 것이다.

예술의 예술성을 파악하기 힘듦으로 이러한 관점의 바탕에는 '우리의 의식은 무엇에 대한 의식이다'라고 하는 지향성(intentionality)의 가치를 인식하는 데서 출발하는 현상학적 사유가 필연적으로 요구된다고 하겠다.

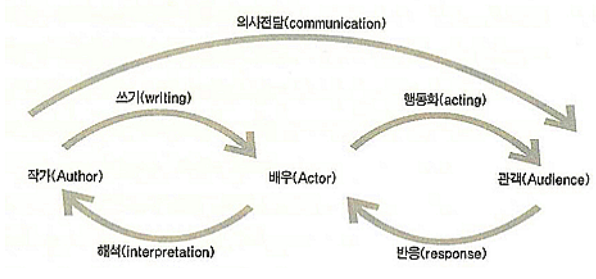
2. 문학과 드라마, 그 울림과 어울림

애초에 연극은 매체였다. 파울슈티히는 근대 초기 유럽의 역사에서 작용한 매체들을 크게 인간매체, 조형매체, 수기(手記)매체, 인쇄매체의 넷으로 구분하였는데 이때 인간매체에는 춤 또는 무도회, 축제, 연극, 가인(歌人), 설교자 등이 포함되었다.(베르너 파울슈티히, 1998) 그러나 이때 연극은 오늘날의 연극과는 완전히 다른 것이었다. 전통적인 드라마가 대화적 소통형식을 상실하고 일방적, 선형적 소통형식을 제공함으로써 오히려 드라마는 '일반명사'가 되고 본질을 상실하였다. 오늘날 연극은 프로시니엄 무대 안으로 유폐됨으로써 매체의 기능을 상실하고 단지 지각의 대상으로만 축소되었다.

한편 문자의 발명에 이은 인쇄술의 발전은 문학을 탄생시키면서 문학의 범주를 축소시켰다. 기존의 문자 독점계층의 문자 사용의 권위가 무너지자 문자 해독력(literacy)이 이른바 문학 행위와 결부하면서 매체 기능을 상실한 문학이 발생하고 서적이 문학의 매체 기능을 대신하게 되었다. 문학은 본래 구비문학의 형식이었다. 그 구비 전승의 다양한 형식을 하나로 이름할 공통 명칭이 없었다는 것이지 문학의 행위가 없었던 것은 아니다. 오히려 오늘날과 같은 묵독(默讀)의 행위라는 근대성의 권위로 문학을 가두어놓고 있으면서 이것이 마치 문학의 자연스러운 모습인 것처럼 우리 모두를 호도하고 있는 것이다.

본질적으로 문학이나 드라마나 모두 언어매체라는 점에서 공통점을 지닌다. 하지만 담화와 달리 이들은 느슨한 언어매체로서, '견고한 형식으로 책은 언어매체에 문장을 주고, 영화나 텔레비전은 언어매체에 영상과 시청각적 문장의 형식을 부여한다.'(김성재, 2010: 81) 언어가 문자화됨으로써 문학은 독백적 진술이 되었고 이는 인간매체의 성격을 상실한 현대 연극과 기술적 형상인 영화, 텔레비전에도 마찬가지이다. 서사적 텍스트에서 구비성이 소거됨에 따라 전통적인 서사 양식에서 역사와 이야기들이 의문시되었고 이는 영화와 텔레비전 같은 기술적, 상상적 코드를 탄생시켰다. 기술적 형상들이 알파벳을 대체하기 시작한 이후 텍스트는 점점 더 가치 없는 시대가 된 것이다.(빌렘 플루서, 1966: 112-113)

우리가 삶 속에서 인지하는 것은 의미 부여로서의 실제 현실의 창조이고 이미 해석된 현실이다. 현실은 그 자체로서 인식될 수 없으며 현실 세계는 미디어를 통해 중개된 현실이다.(김성재, 2010: 36-37) 이러한 점에서 독서와 영화감상, 텔레비전 시청은 모두 매개된 유사상호행위[5]라는 공통점을 지닌다.(존 B. 톰슨, 1995: 133) 일상생활 속에 나타나는 상호행위들은 오히려 상이한 상호행위 유형이 중첩되어 있는 경우가 많다. 개인들은 텔

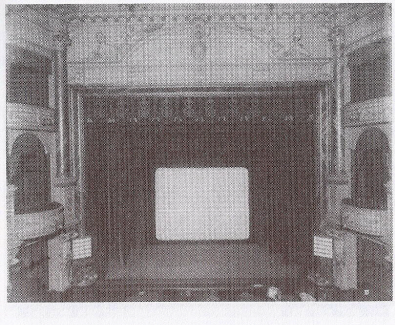


5) 존 B. 톰슨은 인간의 상호행위를 면대면 상호행위, 매개된 상호행위, 매개된 유사상호행위로 나눈다. 오늘날 매체에 의한 의사소통 행위는 매개된 유사 상호행위에 해당한다.

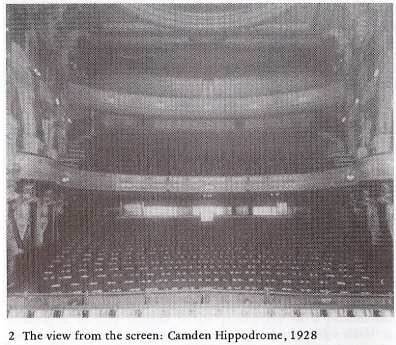
레비전을 시청하는 동시에 다른 사람들과 토론을 하곤 하듯이 일상생활 속의 상호행위는 혼합적 성격을 갖는다.

이러한 상호행위 중에서 연극은 위와 같은 특수한 소통구조를 지닌다. 그것은 바로 배우를 매개로 한 피드백 구조이다. 전통적인 연극론에 의하면 이 피드백 구조가 연극의 생명이며 독창적인 매력이라고 할 수 있다. 그러나 과연 그런가. 정말로 관객의 반응을 배우가 전달받고 이로부터 다시 작가의 작품을 해석하는 과정으로 되돌아가는가. 이러한 반응에 따라 작가가 작품을 수정할 수 있다면, 이 구조는 오히려 현대 텔레비전 드라마(연속극)에 더 적절한 것이 아닐까.

매체론적 관점에서 본다면 초기 영화의 체험도 연극의 경우와 별반 다르지 않았다. 극장의 즐거움은 관객이 이미지와 사운드에 열중하는 것(John Ellis, 1982: 39)이라는 관점에서 볼 때 과거 영화관(cinema)의 체험은 극장의 조건과 유흥의 종류에서 볼 때 연극 경험과 매우 유사하였다. 연극이 프로시니엄 무대에 갇힌 것처럼 영화(film) 역시 단지 정면의 스크린만 응시하여야 하는 어두운 실내 극장의 즐거움으로 제한되어 버렸다. 아래 1920년대 영화관의 모습에서 짐작할 수 있듯이 과거 영화관의 즐거움은



1 Inside a picture palace, 1928: the orchestra pit, stage and screen of the Camden Hippodrome, London



2 The view from the screen: Camden Hippodrome, 1928

매우 복합적인 것이었다.[6)]

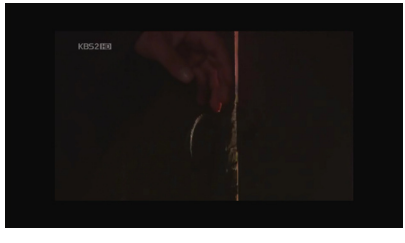
문학작품을 읽는다는 것이 역동적 체험, 즉 전경과 배경 사이의 관계를 창조해 내어 그에 따르는 주의를 새롭게 하는 과정과 연관된다는 점에서 볼 때(피터 스톡웰, 2002: 43) 영화의 체험과 동일하며 이는 연극 체험과 마찬가지로 현상학적 지각 과정이다. 의미의 존재는 말 즉 입으로 발음되는 음성의 연속이나 페이지 위에 있는 문자의 나열이 아니라 말이 환기하는 개념 내용이다. 그런 의미에서 은유는 사람의 마음속에 있는 것이지 페이지 위의 언어에 있는 것은 아니다(G. 레이코프 · M. 터너, 1989: 146). 결국 언어를 통해서 환기하는 이미지 혹은 상상력의 체험은 문학/드라마에 공통된다. 다만 그 과정이 상이할 뿐이다.

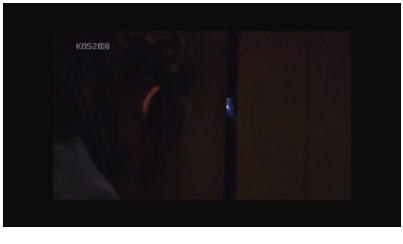
> **머리를 먼저 감고 따끈따끈한 물속에 들어가 앉은 윤희는** 적막한 세상이 너무도 마음에 들었다. 촘촘하게 박힌 하늘의 별에 머릿속의 때가 씻겨 나가는 기분이었다. **함지박이 좁아서 쪼그리고 앉아 있어야** 하지만, 딱히 불편하지는 않았다. 그래서 처음에는 '잠깐만'이라던 것이 어느새 '조금만 더'가 되어 있었다. 그러고 있으니 선준과 싸우고 나간 뒤, 며칠이 지나도록 돌아오지 않는 대신이 걱정되었다. 또 한편으론 그가 안고 방까지 데려다 주었다는 대목이 마음에 걸렸다. 그를 걱정하고 있는 건 선준도 마찬가지였다. 정작 용하는 그가 돌아오지 않는 건 으레 있던 일이라며 신경쓰지 않았다.
>
> 이때 갑자기 적막함을 깨는 어떤 소리가 윤희의 귀에 들렸다. **물속에 담긴 그녀의 알몸이 바짝 긴장하였다.** 이윽고 누군가 담을 넘는지 기왓장 떨꺽거리는 소리가 다시금 들렸다. **귀를 쫑긋 세우고 눈동자를 재빨리 돌려 보았지만**, 그 소리가 작은데다가 공기 중으로 퍼져 나가는

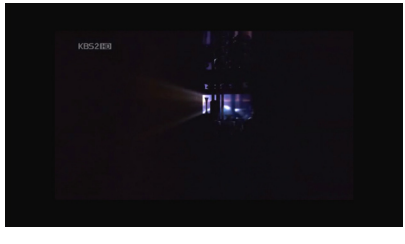
6) 영화에 음향이 결합하고 2편 동시 상영이 유행하게 되는 1920년대 후반 이전의 극장은 소규모 밴드나 오케스트라를 수반하는 노래자랑의 장소였으며, 오랫동안 빙고 게임은 영화에 수반된 오락이었다(John Ellis, 1982: 28).

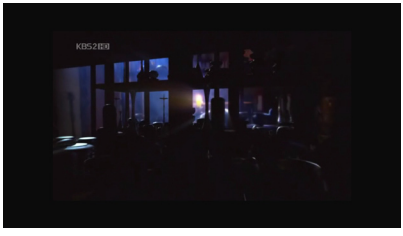
> 통에, 어디서 들리는 건지는 가늠할 길이 없었다. **윤희는 물소리가 들리지 않게 천천히 팔을 내밀었다. 그리고 옆에 둔 옷을 잡았다. 주위를 두리번거리며 함지박에서 서서히 일어난 그녀는 순식간에 행의를 펼치면서 동시에 팔을 끼워 넣었다. 하지만 그 안에는 바지저고리 하나 없는 알몸인 상태라 맨다리가 드러났다.** 어딘가에서 담을 넘어 땅에 내려서는 소리가 들렸다. 소리의 정체를 파악할 겨를이 없었다. **우선 급하게 벗어 둔 옷들을 가슴에 꼬옥 품고, 몸을 숨길 만한 곳을 찾아서 맨발로 뛰었다.** (정은궐, 2010.6: 90-91)

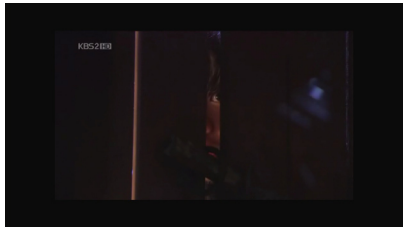
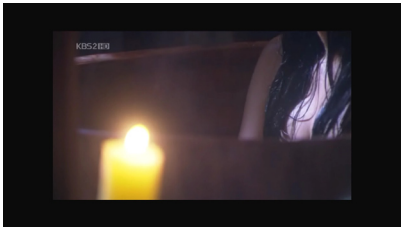
위 장면을 읽는 동안 독자는 무엇을 상상할까. 윤희의 외양 묘사를 가늠해 볼 수 있는 단서는 그리 많지 않다.(위 진한 부분) 그럼에도 불구하고 눈앞에 전개되는 것과 같은 이미지가 독자의 머릿속에 떠오를 수 있을까. 아마도 힘들 것이다. 자신의 체험이 아니기 때문에 이야기 전개의 기억이 막연한 '이미지-기억(image-souvenir)'으로 남기도 어려울 것이다. 다만 윤희의 의식을 상상하며 밑줄 부분과 같은 윤희의 청각적 지각을 부분적으로 공유하는 긴장감 정도의 즐거움을 느낄 수 있을 것이다.









그러나 이 장면이 위와 같은 텔레비전 드라마 〈성균관스캔들〉의 7화의 장면으로 시각화될 때, 위 이미지들은 소설 속의 문자를 통한 상상 작용이 구체화된 것이 아니라, 전혀 다른 별개의 상상 작용을 위한 매체로 기능한다. 흔히 문학 작품의 독서 과정에서 얻는 독자의 상상력이 으뜸인 반면, 시각 매체는 이 상상력 자체가 시각화되는 것이어서 즉물적인 즐거움에 그치고 말기 때문에 영화와 텔레비전 드라마와 같은 시각 이미지들을 폄하하는 경우가 흔하다. 과연 그러한가. 위와 같은 장면들의 연속적인 사건 진행을 보면서 시청자들은 아무런 상상 작용을 전개하지 않는 걸까.

결국 문학이나 드라마나 상상력이 문제이자 생명이다. 독자 또는 관객

(시청자)은 무엇을 어떻게 상상하는가.

3. 이미지 또는 상상력의 구조 - 문학과 드라마의 존재 방식

"감성이 없다면 우리에겐 아무런 대상도 주어지지 않을 터이고, 지성이 없다면 대상도 사고되지 않는다. 내용 없는 사상들은 공허하고, 개념 없는 직관들은 맹목적이다."(칸트, 2006: 273)라고 하여 지성을 인식 작용의 핵심으로 간주한 칸트는 대상을 인식하는 것은 '직관의 잡다에서 종합적 통일을 성취했을 때'(칸트, 2006: 325)이며 상상력을 '대상의 현전 없이도 그것을 직관에 표상하는 능력'(칸트, 2006: 360)이라고 규정한다. 전통적으로 서구 철학에서는 상상력을 지성에 비하여 무가치한 것으로 여겼지만 칸트에 이르러서는 상상력을 예술과 결부하면서 그 가치에 주목하기 시작한다.

> 경험이 우리에게 너무나 일상적으로 여겨질 때, 우리는 상상력과 더불어 즐기며, 또한 이러한 경험을 개조하기도 한다.
>
> 시인은 눈으로 볼 수 없는 존재자들의 이성이념들, 즉 천국, 지옥, 영원, 창조 등과 같은 것들을 감성화하고자 감히 시도하며, 또 경험에서 실례를 볼 수 있기나 한 것, 예컨대 죽음, 질투와 모든 패악, 또한 사랑과 명예 등과 같은 것들을 경험의 경계를 넘어서, 최고의 것에 이르려 이성의 선례를 좇으려고 열망하는 상상력을 매개로, 자연에서는 실례를 볼 수 없을 만큼 완벽하게 감성화하고자 감히 시도한다. 그래서 본래 미감적 이념들의 능력이 최고도로 발휘될 수 있는 것은 시 예술이다. 그러나 이 능력은 그것 자체만을 고찰하면 단지 상상력의 한 재능이다. (칸트, 2009: 349)

하지만 칸트에게 상상력은 여전히 '이성의 선례를 좇으려는 열망'으로 인식된다. 그럼에도 불구하고 상상력이 일상적 경험을 넘어서는 즐거움의 원천임을 부정하지 않으며, 이 점에서 이 능력이 가장 잘 발휘되는 시를 예술의 으뜸으로 간주한다. (이러한 관점의 칸트가 오늘날 재림한다면 아마도 영화를 최고의 예술로 평가하게 될 것이다.)

상상력(imagination)을 이미지와 동일시한 사르트르는 서구 철학사에서 본격적으로 상상력을 철학의 대상으로 사유한 철학자이다. 그는 '이미지'의 이름 아래 기획한 두 권의 저서 중 자신의 박사학위 논문을 출판한 처음의 『상상력(*l'imagination*)』에서 이미지를 '회상-이미지'와 '허구-이미지'로 나누면서(사르트르, 1936: 223) 이 중 '허구-이미지'를 본격적으로 상상력의 의식 작용으로 논의한다. 이 작업이 4년 후에 출판된 『상상계(*l'imaginaire*)』이다. 사르트르는 동일한 대상에 주어질 수 있는 의식의 세 가지 유형을 지각하다(percevoir), 구상하다(concevoir), 상상하다(imaginer)로 구별하면서(사르트르, 1940: 29) 이 중 상상하는 일을 이미지와 동일시하여 이미지의 성격을 논한다.

그에 따르면 이미지는 '① 의식이다. ② 준 관찰의 형식이다. ③ 상상하는 의식은 그것의 대상을 무(無)로 정립한다. ④ 자발성으로 주어진다.'의 네 가지 성격을 지닌다(사르트르, 1940: 1부). 일반적으로는 이미지는 그림이나 사진과 같은 물체적인 것을 의미하지만 사르트르의 이미지는 의식 작용 자체를 의미한다. 곧 이미지는 동사적 의미로서 상상하는 의식 작용 자체를 말하며, 더 나아가 우리의 의식 자체가 곧 상상 작용이라고 주장한다.

그에 의하면 지각의식은 수동성으로 나타나는 반면 이미지 의식은 자발성으로 주어진다(사르트르, 1940: 41). 이미지로 된 대상은 비실재이어서 이 비실재적인 대상들에 작용하기 위해서는 내가 비실재화되어야 한다.

상상적 세계는 전적으로 고립되어 있으며, 나는 스스로를 비실재화시켜야만 그 안에 들어설 수 있다(사르트르, 1940: 241). 비실재적 대상들은 수동적이다. 내가 이 대상들의 이미지들을 보는 것이 아니라 내가 그러한 것들을 생각하기 때문에 그것들을 자발적으로 만들어 내는 것이다(사르트르, 1940: 228). 문학 작품을 읽을 때 (언어를 통해 얻은) 이미지란, 개념과 지각 사이의 중간적인 것으로서 독자는 대상을 그 감각적 모습으로 상기할 수는 있지만 그러나 원칙적으로 그 모습을 지각할 수는 없다(사르트르, 1940: 177). 사르트르의 이러한 상상력(이미지)의 개념에 의하면 그의 이미지는 심적 이미지(심상, mental image)만 해당한다. 초상화나 캐리커처와 같은 것들은 이미지가 아니라 지각의 등가물로 작용하는 어떤 소재, 곧 아날로공(analogon)[7]에 지나지 않는다.

물론 이러한 상상력의 개념이 현대의 상식론과 완전히 동떨어진 것은 아니다. 인지의미론에서 상상력을 '정신적 표상(지각, 영상, 영상도식 등)을 의미 있고 정합적인 통합체로 조직화하는 능력'(M. 존슨, 1987: 266)으로 파악하거나 매체론에서 '알 수 없게 되어 버린 세계와 인식을 원하는 인간 사이에 놓여 있는 심연을 그림을 통해 다리를 놓고 중재하는 능력'(빌렘 플루서, 1966: 124)이라고 할 때의 상상력과 사르트르의 상상력은 상통한다.

특히 우리가 드라마의 이미지를 고민할 때 매체론의 관점에서 본 상상력의 개념은 많은 해결점을 시사해 준다. 플루서는 '우리가 읽을 때 무엇을 상상하는 한, 텍스트는 그림을 이용해 중재한다. 이 중재는 텍스트의 의미

7) 사르트르의 조어로서 '부재할 수밖에 없는 상상의식의 대상을 비슷하게 재현해 낸 물적 표현 매체나 대리물'을 말한다. 이 개념에 의하면 예술작품은 하나의 아날로공이라는 결론에 이른다(사르트르, 1940: 48 각주 참조).

이다.'(빌렘 플루서, 1966: 144)라고 상상력에 관하여 언급하는데[8] 이는 위에서 본 소설과 텔레비전 드라마의 상상 작용을 대비해 보면 그 의미가 더 명확해진다. 김성재는 먼저 관조를 '인지 속에서 직접 주어진 것(소여성)을 넘어선 것. 곧 고유한 시공간적 현 위치에 대한 정보를 지우는 것.'이라고 규정한 후 상상은 '관조의 형식 속에서 탄생하지만 동시에 외부로부터 유발된 인지에 의존'한다고 설명한다(김성재, 2010: 13).

이러한 관점은 상상력과 이미지를 문학/드라마를 분리하지 않고 고찰하는 데에 일관된 관점을 제공해 준다. 이미지를 시각 이미지와 청각 이미지, 심적 이미지로 나누는 것과 같은 상식론으로는 문학과 시각 예술, 사진과 영화, 영화와 연극, 연극과 텔레비전 드라마 등과 같은 온갖 이분법이 가능해지는 반면, 이들을 하나로 통합하는 이미지론은 불가능하게 된다. 이러한 상식론에 의하면 특히 영화와 텔레비전과 같은 기술적 형상들의 이미지는 설명이 불가능하거나 문학에 비해 열등한 것으로밖에 치부되지 않는다.[9] 결국 우리의 관심인 문학/드라마를 아우르는 예술성의 속성을 상상력에서 찾기 위해서는 이미지는 상상 작용 그 자체일 수밖에 없어야 한다.

우리는 한 편의 소설을 읽을 때 무엇을 상상할 수 있는가. 아니면 과연 무엇을 상상하기는 하는가. 아마도 소설을 읽으면서 사건의 전개에 따라

---

8) 플루서가 다른 곳에서 "묘사할 때는 실제의 기호를 수용하고, 상상할 때는 그 실제를 대표하는 상징을 수용한다."(『피상성 예찬』, 174)고 하여 묘사와 상상을 구별하는 것도 이러한 점을 잘 보여 준다.

9) 이러한 점은 "이미지 언어는 분절이 이루어지지 않는 언어, 의미 구성의 최소단위로서 자연언어가 갖는 '단어'에 대응할 수 없는 언어이다. 이것은 '사태'를 기술할 뿐. 명령적 언술, 부정적 언술, 조건적 언술 등에 상응하는 표현을 할 수 없으며 시제 표현도 불가능하다."(김상환 외, 1998: 238-239)고 하여 시각적 이미지를 언어와 대비하는 것과 같은 전통적인 매체론적 시각에서도 발견된다.

어떤 연속적인 이미지를 떠 올리기는 쉽지 않을 것이다. 반면 우리가 한 편의 영화를 감상할 때는 우리의 눈앞에 가시적인 이미지가 전개된다는 이유만으로 우리는 스크린 속에 들어가서 등장인물이 된 상상을 하는 것으로 쉽게 간주된다. 과연 우리는 등장인물과 동화하는가. 작품 속의 사건을 실재로 받아들이는가.

> 영화를 보는 동안 나의 상상은 나 자신과 그 사건들 간의 어떠한 지각적 관계가 아니라 그것이 제시하는 허구의 사건들과 관련되어 있다. 나의 상상하기란 내가 영화의 인물과 사건을 본다는 것이 아니라 거기에 이러한 인물이 있다는 것 그리고 이러한 사건들이 일어난다는 것일 뿐이다-같은 종류의 비인격적 상상이 내가 소설을 읽을 때 일어난다(그레고리 커리, 1995: 254-255).

어둠 속에서 스크린을 응시하는 영화의 경우 흔히 관객의 무의식이 전면의 스크린에 투시된 것으로 간주된다. 지각의 대상에 대한 관음증적 즐거움을 영화의 재미로 간주하는 정신분석적 비평과는 달리 인지의미론적 관점의 그레고리 커리는 관객이 작품 속에 동화되는 상상력이 아니라 소설을 볼 때와 마찬가지로 이야기에 반응하는 정도의 '비인격적 상상'에 그친다고 주장한다. 관객의 머리 뒤에서 영사기의 회전음과 함께 미세한 먼지들을 빛나게 날리며 일직선으로 투과하는 빔의 투사에 의한 과거의 영화 상영의 경험에서는 아마도 관음증적 즐거움이 큰 비중을 차지하였을지도 모른다. 그러나 디지털 영화가 일반화된 오늘날의 극장 환경에서는 이러한 정신분석적 관점은 설득력을 잃게 된다. 결국 상상력의 구조는 관객과 지각의 대상이 현존하는 시간 공간적 환경과 매체의 존재 방식과 관련될 것이다.

4. 거울 또는 창문으로서의 매체성 - 드라마와 세계의 소통형식

드라마는 문학과 마찬가지로 상상 작용의 형식이다. 하지만 책의 독자가 "탈신체화된 구경꾼으로서 자아가 자신의 눈을 단일하고 고정되어 있고 세계에 대해 관조적인 것으로 유지하도록 만드는 문화-역사적 순간에 생겨났음"(데이비드 마이클 레빈, 1993: 564)에 비해, 드라마는 문학과는 달리 신체를 지닌 관객과 지각의 대상 간에 시간과 공간의 구체적 지각장이 구성되어야만 성립하는 예술이다. 드라마의 대표적인 세 양식이라고 할 수 있는 연극, 영화, 텔레비전 드라마는 바로 이 지각장의 성격에 따라 서로 차별성을 지닌다.

먼저 연극과 영화는 극장이 성립하는 전제 하에서만 가능하다는 점에서 공통된다. 그러나 비록 동일한 극장에서 연극과 영화 작품이 상연(상영)될 수 있을지라도 이 두 형식은 본질적으로 관객의 지각의 구조와 이로부터 비롯된 세계와의 소통 방식에서 차이점을 지닌다. 이는 단순히 살아 있는 배우의 유무에 따른 피드백의 소통형식의 차이 이상의 의미를 지닌다.

영화 관객은 자신의 시야 전면에 놓인 거대한 2차원의 스크린의 운동 이미지를 통하여 다른 세계를 발견한다. 우리는 영화를 보면서 머리를 돌리지 않았다는 것을 알고 있으면서도 눈앞의 움직임을 이상하게 여기지 않는다.(랄프 스티븐슨 · 장R.데브릭스, 1973: 86) 이는 우리는 영화가 어딘가 다른 곳에서 일어난 움직임을 우리 눈앞에 가져다가 보여 주고 있다는 것을 경험적으로 알고 있기 때문이다. 이는 다른 의미에서 영화가 현실이 아닌 상상의 세계를 보여 준다는 것의 방증이라고 할 수 있다. 우리는 이 상상의 세계에 무의식적으로 동화되는 것이 아니고 우리가 보고 있는 세계

가 이미 상상의 세계라는 것을 알고 이를 즐기는 것이다.

영화에서는 발신 정보에 대한 수신 정보를 모든 관객이 동일하게 수용한다. 이 점에서 관객의 위치에 상관없이 모든 관객은 형평성을 지닌다. 그러나 연극에서는 동일한 발신 정보에 대하여 각 수신정보는 모두 제각각이다. 관객은 정해진 각도와 거리에서 지각되는 대상만 볼 수 있다. 이에 따라 관객들이 받아들이는 정보의 양과 종류가 다를 수밖에 없기 때문에 대상에 대한 집중이 더욱 요구된다. 영화에서는 지각 대상의 전경과 배경의 구별이 명확하다. 이에 따라 의식의 지향성이 자유롭게 전환한다. 그러나 연극 무대에는 원경/근경의 구분이 없다. 이는 대상-지평의 구조로 보아 부적절한 시각장이어서 연극을 보는 일은 자연스러운 지각 경험이 아니다. 영화에서는 배경의식[10]이 비지향적 의식으로 머물기 쉽지만 연극에서는 모든 사물(존재자)이 지향적 의식의 대상이 된다. 이러한 의미에서 연극의 경우 의미의 지평(가능적인 의미의 한계)이 영화보다 더 크다고 할 수 있다.

이러한 점에서 영화 경험에서는 외부 세계(관객이 실존하는 현실 세계)와의 통로가 철저히 차단되어 있다. 연극에서는 간혹 무대 위에 창문이 설치되어 있다거나 인물의 등퇴장으로 외부 세계와의 연결성을 인식시켜 주기도 하지만, 영화의 관객은 철저히 상상계에 갇혀 있다.[11] 이는 연극 무대가 조명의 변화에 의하여 관객의 존재가 서로에게 드러나는 데 비하여 영화 상영에서는 시종일관 객석의 어둠이 유지되는 점에서도 발견할 수 있

---

10) 배경의식은 '자기동일적 대상의 배경에 대한 의식'을 의미한다. 이에 대해서는 이남인(2009: 286-311) 참조.

11) 이러한 상상계의 폐쇄성은 간혹 실화(實話)를 소재로 한 영화에서 무참히 깨어지는 경우도 있다. 이때 관객이 받는 충격의 파급 효과는 매우 크다. 가령 최근 개봉한 영화 〈도가니〉의 사회적 파장을 상기해 보자.

다. 결국 영화 관객은 연극의 경우보다 더 '극장-내-존재'가 된다.

영화와 텔레비전(드라마)은 극장이라는 지각 공간이 아니라 매체의 형식에서 서로 유사하다. 그러나 잘 알려진 것처럼 이 둘은 지각의 방식에서는 완연히 다르다. 간단히 말하면 텔레비전에서는 영화에 비해, 화면 크기의 차이, 신체의 중첩, 전경과 배경, 색 공간성 등에서 공간 효과가 만들어지지 않는다는 점(크누트 히케티어, 2001: 121), 정신분석학적 용어로 말하자면 영화에 비할 때 텔레비전은 관음증에 대한 간절한 욕망을 듣기에 대한 욕망으로 대체시킨 것(Jeremy G. Butler, 2010: 54)이라는 점 등을 대표적으로 지적할 수 있다.

이와 함께 본고의 주제와 관련하여 우리가 관심을 두어야 할 양자의 차이점은 바로 관객(시청자)의 지각의 태도에 있다. 텔레비전 시청자는 매우 특별한 환경(가정)에 있는 방관자(bystander)(John Ellis, 2000: 160)여서 텔레비전에서는 이들의 주의를 집중시킬 수 있도록 영화와는 다른 사운드를 구성한다. 영화에서는 이미지가 중심 역할을 한다면 텔레비전에서는 사운드가 중심 역할을 한다(John Ellis, 2000: 129).

텔레비전 드라마의 존재형식은 기본적으로 이러한 텔레비전이라는 매체에 의존한다. 우리는 세계와 그 안의 모든 것은 주기적 과정에 묶여 있는 것으로 경험하는데(M. 존슨, 1987: 236) 텔레비전은 바로 이러한 경험계 내에 공존하는 나와 세계를 연결해 준다. 텔레비전은 원격가시성(tele-visibility)(존 B. 톰슨, 1995: 151)의 매체라는 점, 라디오와 함께 생생함(liveness)과 즉시성(immediacy)의 느낌을 만들어 낸다(샤언 무어스, 2000: 18)는 점, 그리고 라디오와 텔레비전 소리는 가정과 그 구성원들의 일반적인 사회적 배치처럼 가정의 활동 범위 안에서 들린다는 점(샤언 무어스, 2000: 26-28)에서 텔레비전은 세계로 통하는 창문의 기능을 수행한다고 할 수 있다.

그러나 텔레비전이 보여주는 세계는 구성된 현실이다. 선택된 장면을 조작(操作)된 카메라 앵글로 보여주는, 실제 일어난 것과는 전혀 다른 현실(가브리엘 와이만, 2000: 8-9)이다. 하지만 대부분의 시청자들은 이러한 텔레비전의 작은 창문만을 통하여 세상을 보고 믿는 데에 익숙해져 있다.

영화는 실제 세계와 다른 상상의 세계를 보여주는데 그 세계는 일반적으로 관객이 경험하는 현실 세계보다 위험하다. 따라서 관객들은 한 편의 영화를 감상하면서 자신이 영화 속의 세계가 아닌 극장 밖의 세계에 살고 있음을 다행으로 여긴다. 이렇듯 영화는 관객에게 영화 밖의 세계가 더 안전하다는(살 만하다는) 안도감을 제공한다. 그러나 이와 반대로 텔레비전의 세계는 가정 밖의 세계가 훨씬 더 위험하다는 표지를 보여 준다. 그럼에도 불구하고 우리는 가정 밖의 세계의 불행과 공포가 나에게만 닥치는 것은 아닐 것이라는 공동체감에서 안심한다. 우리는 비록 가정 내에서 혼자 텔레비전을 보고 있을지라도 나의 이웃과 그 너머 모든 공동체원들이 내가 보고 있는 현실 세계를 함께 경험하고 있다고 가정한다.[12] 이는 극장(영화관)에는 좀처럼 혼자서는 가지 않으려는 태도와 대비된다.

영화 관객은 극장에서 나와 안도하며 현실을 살아가지만 결국 매번 상상계와 별 다름 없는 삶을 확인하면서 지쳐서 가정으로 돌아온다. 하지만 가정에 돌아와서 텔레비전을 켜는 순간부터 그러한 지난 '이미지-기억'들은 망각된다. 이처럼 텔레비전 시청자의 경험은 직접 경험과 매개된 경험의 관련구조가 상이하며, 매개된 경험의 영향이 크다는 점에서 텔레비전 시청자는 영화와 연극의 관객과 다르다(존 B. 톰슨, 1995: 319). 이처럼 텔레비전 방송 경험의 특성은 'series의 논리에 따라 조직된 단편들의 연속을 가정에서 소비하는 것'(John Ellis, 2000: 126)으로 우리가 가정 내에서 안식

12) 텔레비전 이미지의 현상학적 특성의 하나는 '상상속의 대규모 관중'이다(마리타 스터르큰·리사 카트라이트, 2001: 126).

하면서도 끊임없이 세계와 소통하게 만드는 구조이다. 이러한 점에서 텔레비전은 시청자가 자신을 돌아보는 거울이자 세계로 통하는 창문의 기능을 수행한다고 할 수 있다. 이때 시청자는 '극장-내-존재'인 영화 관객과는 달리 '화면-앞-존재'이자 '세계-에로의-존재'가 된다.

그러나 연극에는 이러한 세계 자체가 성립하지 않는다. 연극의 관객은 영화 관객과는 달리 '극장-내-존재'에 머물지 않는다. 관객의 지각 대상은 현실과 관련 없는 상상계가 아니라 오히려 그 반대이다. 하지만 그렇다고 전적으로 현실 세계의 일부(은유 또는 환유)라고도 할 수 없다. 텔레비전 드라마에서 작품 속의 추상적 세계를 실재 속으로 끌고 들어가 구체화시킨다면, 연극에서는 실제 세계의 부분을 추상하여 무대화한다고 할 수 있다. 이때, 부분적으로는 연극의 무대가 세계로 향한 통로임을 보여주기도 하지만 관객이 이러한 지향 의식을 지니고 있는지는 여전히 의문이다.

5. 관객의 존재도와 담론의 구조

위에서 보았듯이 드라마는 그 매체의 성격에 따라 관객(시청자)이 적절히 세계와 소통하는 상상 작용을 제공한다. 그렇다면 이제 관객이 자신을 관객으로 의식하는 정도를 지각의 대상에 대한 지향성의 정도에 비추어 생각해 보도록 하자. 이 관객성의 정도를 관객의 존재도(degree of being)라고 부를 수 있을 것이다.

우리가 벽에 걸린 그림을 그림으로 지각한다고 할 때, 이는 단지 그 그림을 그림이 아닌 것과는 다른 그 무엇으로 지각하는 것이 아니다. 우선 벽의 단일성과 연속성과는 다른 이질적인 사물이 벽에 걸려 있다는 것을 파악한 후 이것이 그림이라는 것을 지각한다. 그러나 이것으로 끝나는 것이 아

니라 그 그림의 내용에 주목하게 되고 그 그림이 주는 감동, 의미 등을 찾게 될 것이다. 이 과정 모두가 그림에 대한 지각 작용이라고 할 것이다. 바로 이러한 지각 작용이 가능하기 위해서는 내가 그 지각 대상에 개입하지 말아야 하고 내가 대상을 지각하는 동안 그 지각 대상이 역으로 나를 지각하지 말아야 한다. 이제 이러한 관점에서 연극, 영화, 텔레비전 드라마에서의 지각 과정을 생각해 보자.

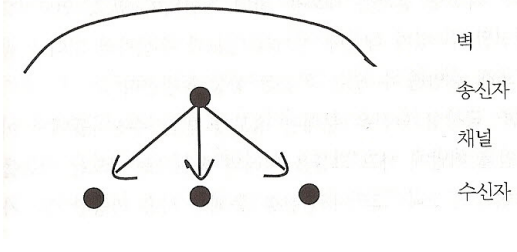
먼저 연극과 영화를 비교해 보자. 연극의 지각 대상은 3차원인 반면 영화는 2차원이다. 우리의 지각 경험에서는 3차원의 세계가 더 실제적이지만 영화에 비해 연극에서는 관객이 무대 위에 몰입하기가 어렵다. 이를 연극의 관습이라고 할 수 있다면 그 관습의 요인은 무엇인가. 이는 무대 위의 3차원 세계-그러나 이는 사이비 3차원의 세계이다.-가 관객의 지향적 의식 내에 쉽게 포착되지 않기 때문이다. 다시 말하면 감각적 경험을 토대로 지각적 경험이 이루어지는 과정을 구성작용 또는 해석작용이라고 할 때(이남인, 2009: 179) 연극에서 이 구성 또는 해석의 작업에 요구되는 관객의 지향적 의식이 다른 장르보다 훨씬 과도하기 때문이다.

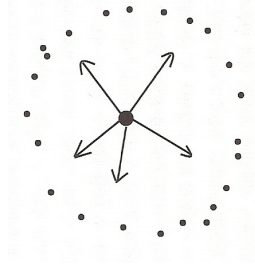
연극의 관객들은 동일한 세계에 현존하는 배우들의 존재에 당황한다. 동일한 시공간의 장에 공존하면서 동일성을 부정해야 하는 부자연스러움으로 인하여 대상에 대한 관객의 인지의 지체가 강요된다. 연극에서는 일반적으로 지각의 대상이 되는 장면이 조각나지 않은 연속이다. 이에 따라 관객은 통일적인 관점을 지니고 감각 정보를 수용하게 마련이다. 관객은 이 관점을 유지하기 위해서는 끊임없이 대상에 대한 지향적 의식을 유지하면서 해석해야만 한다. 이러한 점에서 이른바 연극은 여전히 그리고 당연하게도 고전적인 드라마 개념에 가장 가깝다.

영화 속의 인물은 관객의 시선과 마주하지 않으며(John Ellis, 2000: 45) 동일한 시공간에 놓이지도 않는다. 영화에서는 스크린을 훔쳐보는 관객이

우세한 위치에 놓이지만 연극은 그 반대이다. 연극에서는 배우의 행동이 관객을 위해서 수행된다는 것을 관객이 알고 있기 때문에 원칙적으로 엿보기가 성립하지 않는다. 스크린 뒤나 스크린 가까이에 있기보다는 객석의 옆과 뒤에 설치되어 있는 영화관의 대용량 스피커의 음향 효과는 이미지와 공간감각의 불일치를 가져온다(John Ellis, 2000: 51). 그러나 이를 통해 영화 관객은 엿보기와 함께 엿듣기의 즐거움까지 즐긴다. 그러나 연극은 엿본 것으로 간주할 수는 있으나 엿들을 수는 없다. 현대의 대극장 무대는 감히 엿보지도 못하고 엿듣지도 못하는, 단지 무대 아래에서 부끄러워하는 관객을 만들어 낸다. 이러한 점에서 연극에서 엿보기가 가능하기 위해서는 제4의 투명한 벽을 통해서 보기보다는 관객이 문틈으로 무대를 엿볼 수 있어야 한다.[13)]

텔레비전에서는 배우와 관객(시청자)이 거의 대등한 위치에 놓인다. 극중 배우들은 시청자 바로 옆에서 말을 건다. 관객의 존재는 관객이 관객임을 들키지 않을 때 존재의 의미가 강화된다. 이러한 점에서 관객의 존재도는 영화-텔레비전-연극의 순서로 지각 대상에 대한 우세도가 성립한다. 이와 반면 문학의 독자는 존재도가 거의 없다. 작가의 우세도가 상대적으로 너무 강하기 때문이다.





13) 오늘날 일상극이라고 부를 수 있는 소극장 연극이 주는 즐거움을 상기해 보자.

한편 플루서가 말하는 담론의 구조[14)]의 면에서 볼 때 연극과 영화는 공통적으로 위의 왼쪽 그림과 같은 '극장형 담론'에 해당한다고 할 수 있다. 이 담론은 극장 그 자체 뿐 아니라, 교실, 콘서트 홀, 부르주아 가정 등에도 해당한다. 이 구조에서 영화의 관객은 송신자가 제공하는 정보를 일방적으로 수용하지만 특정한 연극에서는 관객이 송신자가 되기도 한다. 영화와 연극에서 작품의 내용에 불만을 품고 항의하거나 소란을 피우는 경우에서 보듯이 이 구조에서는 외부 소음은 잘 차단하지만 내부의 잡음(항의, 질문)이 발생하기도 한다. 이 담론 구조는 분배된 정보를 받는 수신자들을 미래의 송신자로 만드는 데 탁월한 구조이기는 하지만 정보가 충실하게 분배되지 못한다는 결점을 지닌다. 연극과 영화의 성공 여부가 관객의 입소문에 절대적으로 의존하면서도 한 작품에 대한 관객의 찬반양론이 극명하게 대립되기도 하는 것은 바로 이러한 의사소통의 현실성을 여실히 보여준다고 할 수 있다.

이와 반면 텔레비전에 해당하는 담론 구조는 오른쪽의 '원형 담론'이다. 이 구조는 극장형 담론에서 오목형 벽이 제거된 상태로 무경계, 곧 '우주적 개방성'을 나타낸다. 이 구조에는 텔레비전 외에 신문, 라디오와 같은 대중매체가 대표적으로 해당한다. 이 구조는 송신자와 수신자가 직접 연결되지 않기 때문에 이 구조내의 존재들은 서로를 인식하지 못한다. 정보를 수신하는 데에는 가장 이상적인 담론 형식이지만 수신자들은 오직 수신만 가능할 뿐이다. 이 담론 구조는 텔레비전 드라마에 대한 익숙한 비판-틀에 박힌 플롯과 인물 배치와 주제 등-에도 불구하고 높은 시청률을 가능하게 하는 소통 구조를 잘 보여 준다. 송신자는 언제나 송신자로만 군림하기 때문에 수신자의 저항은 힘을 미치지 못한다. 수신자들이 서로 연결될 수 없

14) 빌렘 플루서(1966: 19-32)와 김성재(2010: 153-161) 참조. 플루서는 위 두 가지 담론 구조 외에도 피라미드형 구조와 나무형 구조 두 가지를 더 언급하고 있다.

는 구조이기 때문에 일방적인 드라마의 수용을 감수할 수밖에 없다.

이러한 드라마 관객의 존재 형식과 의미를 다시 한 번 인지의미론적인 관점의 '의미'와 연관해서 생각해 보자. 인지의미론에서 의미는 항상 인간 이해의 문제로서 그것은 우리가 이해할 수 있는 일상적 세계에 대한 우리의 경험을 구성한다.(M.존슨, 1987: 315) 의미는 구체적으로 항상 어떤 사람 또는 공동체에 있어서의 의미로서 이는 인간에 대한 이해라는 지향성을 내포하고 있다. 의미는 결코 단순히 기호적 표상과 세계 사이의 객관적 관계가 아니다. 왜냐하면 의미를 구성하고 매개하는 인간의 이해가 없이는 표상과 세계 사이의 관계가 존재하지 않기 때문이다(M. 존슨, 1987: 320). 드라마가 중요한 것은 바로 이러한 관계를 가장 효율적으로 드러내 보여 주는 예술이기 때문이다.

6. 결론 및 남는 문제

본고에서는 문자 텍스트에 근거한 문학 행위로서의 문학 또는 드라마가 아닌 소통 형식으로서의 공연(상영)의 특성에 주목하여 드라마의 매체론적 특성과 이와 관련한 관객의 존재에 대한 탐구를 진행하였다. 전통적인 문자 중심의 문학 개념에 따라 이미지 또는 상상력을 편협하게 규정하는 관점에서는 문학/드라마가 분명히 구분되며 상대적으로 영화나 텔레비전과 같은 시각 이미지들의 미학적 가치를 폄하해 왔다. 그러나 현대는 특히 기술적 형상이라고 하는 이러한 시각 이미지들이 우리의 지각의 중심 대상이 되며 우리의 인식은 이러한 이미지들에 의해 영향을 받는 시대이다. 따라서 전통적인 문학론과 드라마론으로는 이러한 시각 이미지들의 의미를 온전히 파악하기가 힘들다.

본고에서는 이러한 문제에 대한 비판적인 인식에서 출발하여 인지의미론과 현상학적 매체론, 사르트르의 상상력 이론 등을 바탕으로 문학과 대별되는 드라마의 소통 구조와 관객의 존재 방식을 파악하고자 하였다. 이러한 본고의 관점에 의하면 연극과 영화는 극장이라는 유형의 공간 내에서 세계와 소통하는 형식이지만 관객이 대상을 지각하는 방식과 정보를 송수신하는 방식에서는 서로 다르다. 그리고 같은 기술적 형상에 속하는 영화와 텔레비전은 극장/가정이라는 지각 공간의 면에서 다를 뿐 아니라 지각 대상의 세계가 관객(시청자)의 실존 세계와 맺는 관계의 성격 면에서도 서로 다르다. 아울러 영화, 연극, 텔레비전의 현상학적 성격에 따라 관객의 존재도는 영화-텔레비전-연극의 순서로 지각 대상에 대한 우세도를 지닌다.

이러한 논의는 왜 순문학이 쇠퇴하고 대중문학이 득세하는지, 왜 영화와 텔레비전이 현대 대중문화의 중심을 차지하는지 등의 문제에 대한 답변을 찾기 위한 새로운 접근법이라고 할 수 있다. 본고는 근본적으로 왜 이러한 대중적 장르들이 독자(관객)에게 재미를 주는가에 대한 인지적 해결책을 모색하는 작은 시도라고 할 수 있다. 본고에서는 이를 위해 지각 주체와 대상 간의 인지적 작용에서 출발하여 지각 대상의 세계와 실존 세계 간의 소통 형식에 특히 주목하였다. 추후 과제는 이러한 소통 형식의 구체적인 텍스트를 통하여 서론에서 제기한 여러 문제들을 해명하는 일이 될 것이다.

참고문헌

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

Jeremy G. Butler(2010), *Television Style*, Routledge, New York.
John Ellis(1982/2000), *Visible Fictions*, Routledge, England.
M.존슨(1987), 노양진 역(2000), 마음속의 몸, 철학과현실사.
가브리엘 와이만(2000), 김용호 역(2003/2004), 매체의 현실구성론, 커뮤니케이션북스.
그레고리 커리(1995), 김숙 역(2007), 이미지와 마음, 한울아카데미.
김상환 외(1998/2005), 매체의 철학, 나남출판.
김성재(2010), 상상력의 커뮤니케이션, 보고사.
데이비드 마이클 레빈(1993), 정성철 · 백문임(2004), 모더니티와 시각의 헤게모니, 시각과언어.
랄프 스티븐슨 · 장 R. 데브릭스(1973), 송도익 역(1982/1990), 예술로서의 영화, 열화당.
마리타 스터르큰 · 리사 카트라이트(2001), 윤태진 · 허현주 · 문경원 역(2006), 영상문화의 이해, 커뮤니케이션북스.
베르너 파울슈티히(1998), 황대현 역(2007), 근대 초기 매체의 역사, 지식의 풍경.
빌렘 플루서(1966), 김성재 역(2001/2006), 코뮤니콜로기, 커뮤니케이션북스.
빌렘 플루서, 김성재 역(2004/2006), 피상성 예찬, 커뮤니케이션북스.
사르트르(1936/1989), 지영래 역(2008/2010), 상상력, 에크리.
사르트르(1940), 윤정임 역(2010), 상상계, 에크리.
샤언 무어스(2000), 임종수 · 김영한 역(2006), 미디어와 일상, 커뮤니케이션북스.
이남인(2004/2009), 현상학과 해석학, 서울대학교출판부.
임마누엘 칸트, 백종현 역(2006), 순수이성비판 1, 아카넷.
임마누엘 칸트, 백종현 역(2009/2010), 판단력비판, 아카넷.
정은궐,『성균관 유생들의 나날 2』, 파란, 신판 19쇄, 2010.
존 B. 톰슨(1995), 강재호 · 이원태 · 이규정 역(2010), 미디어와 현대성, 이음.
크누트 히케티어(2001), 김영목 역(2005/2007), 영화와 텔레비전 분석, 연세대학교출판부.
피터 스톡웰(2002), 이정화 · 서소아 역(2009), 인지시학개론, 한국문화사.

Abstract

Communication Form of Drama and Ontology of Audience

Sungood, Yang

In this article, media characteristics of drama and ontology of audience related to them were reviewed focusing on the characteristics of performance(screening) not as literary behaviors based on texts but as a communication form. From the perspective that regulates image or imagination narrowly according to traditional letter-centered literary concept, literature and drama has been conspicuously distinguished and the aesthetic value of visual images such as movies and television has been relatively underestimated. However, in modern times, such visual images called as technological figures are targets of our perception and our cognition is influenced by these images. Therefore, meaning of such visual images cannot be understood completely with traditional literary or drama theory.

It was tried to identify the communication structure of drama and existence method of audience, which is different from literature, starting from the critical perception on such problems and based on cognitive semantics, phenomenological media theory and Sartre's imagination theory. According to such point of view of this article, a play and a movie

have commonality in that they communicate with the world in the space of theater but they are different in the method how audience perceive them and how they transmit information. There is a difference between a movie and a television which belong to the same technological type in the perceptual space such as cinema and home and they are different in the characteristics of relationship that the world of percepts makes with the world of existence of audience. Additionally, according to the phenomenological characteristics of a movie, a play and a television, the existence level of audience becomes dominant on the target of perception in the order of movie, television and play.

This discourse is new approach to find answers to questions why pure literature subsides and popular literature dominates, and why movies and television occupy the core of public culture. This article can be seen as a trial to search for a cognitive solution on why these popular genres give interest to readers(audience). In this article, special attention was paid to the communication form between world of percepts and world of existence starting from cognitive interactions between subjects and objects of perception. Further studies should be focused on how to solve many problems raised in the preface through concrete texts of these communication forms.