



소설 같은 영화

박진숙

1. 시각 중심의 문화

우리말 속담에 “백문이 불여일견”이라는 말이 있다. 익히 알다시피 “한 번 보는 것이 백 번 듣는 것보다 낫다”는 뜻이다. 영어 속담에도 이와 비슷한 것이 있다. “Seeing is believing”, “보는 것이 믿는 것”이라는 의미이다. 이 두 속담은 공통적으로 ‘보는 것’, 즉 시각의 중요성을 강조한다. 우리는 흔히 요즘 세대를 ‘비디오video¹⁾ 세대’라고 부른다. 1970년대에 태어나서 1980년대에 유년 시절을 보낸 소위 X세대들은 라디오보다는 TV에 익숙해 있기 때문에, 이 세대는 듣는 것이나 읽는 행위보다는 보는 행위를 통해서 정보를 얻는다.

이와 관련하여, 일찍이 1963년에 이미 캐나다의 문화인류학자인 마샬 맥루한은 『미디어의 이해』라는 책에서 구텐베르그식 활자 문화의 활자문화의 종말을 선언하고 영상매체 시대의 도래를 선언²⁾한 바 있다. 맥루한의 말처럼, 우리는 소위 영상 시대에 살고 있다. 가장 흔하게 접할 수 있는 TV를 비롯하여, 영화, 인터넷에 이르기까지 우리는 온통 영상 이미지들로 넘쳐나는 세상에 살고 있는 것이다. 심지어 책도 이제는 컴퓨터 모니터를 통해 이미지 형태의 활자로 읽는 것이 편하다는 사람들이 늘고 있다.

그렇다고 해서, 구텐베르그식 활자 문화가 멸종했는가 하면, 결코 그렇지 않다. 지금도 교보 문고 같은 대형 서점에는 하루에 수 백 권의 책이 신간 목록에 올라가고 있지 않는가? 그러나 자세히 살펴보면, 활자 문화는 생존을 위해 시각 이미지와 결합하고 있음을 목격할 수 있다. 몇 가지 예를 들어보자. 요즘에는 책표지 디자인이 상당히 중요하다. 표지는 일단 눈에 잘 띄어야 한다. 그러기 위해서는 형형색색의 사진이나 그림이 필수적으로 들어가고, 글씨체도 눈에 쏙쏙 들어오는 것을 사용한다.

활자 문화는 책의 겉모양뿐 아니라 내용에 있어서도 영상 시대에 살아남기 위한 자구책을 마련하고 있다. 아예 어떤 소설은 영화로 만들어질 것을 염두에 두고, 거의 시나리오에 가까운 형식을 취한다. 소위 ‘영상소설’이나 ‘스튜디오 소설’이라고 불리는 일련의 소설들이 이 부류에 속하는데, 예를 들어, “마이클 크라이튼의 『주라기 공원』은 처음부터 끝까지 마치 한 편의 영화 대본을 읽는 듯한 느낌을 주는 특이한 소설”³⁾이다. 토머스 해리스 같은 사람은 아예 영화용 소설을 사람으로 유명하다. 이렇듯 소설과 영화는 그 관계가 갈수록 긴밀해 지고 있다. 미국 뉴욕주립대의 마크 셰크너 교

이 문서는 라브리 웹사이트에서 내려받은 것으로, 개인 및 그룹 공부를 위해서만 인쇄, 복사, 배포 등이 허가되었습니다. 그 밖의 용도로 사용하려면 별도의 허가를 받으시기 바랍니다. 내용은 라브리의 공식 입장과 일치하지 않을 수 있습니다. This document was downloaded from L'Abri Korea. Printing and distribution are permitted only for study purposes. For all other uses, please obtain permission from L'Abri. L'Abri does not endorse the contents of this document.

수는 이렇게 영화와 문학이 연합하는 현상을 두고 오늘날 둘 간의 “상호보족적이며 긍정적”이라고 평가한다.

그러면, 이제 위 두 장르, 소설과 영화가 어떤 점에서 세크너 교수가 말한 관계를 드러내는지 보기로 하자.

2. 소설과 영화와의 관계 : 유사성과 차이점

소설은 문자(말)를 표현 수단으로 삼는 예술 형태이고, 영화는 시각(영상) 이미지를 통해 실현되는 예술이라는 점에서 기본적인 차이점을 보인다. 그러나, 서사적 매체로 발전하기 시작⁴⁾하면서 영화 역시, 언어에 기초를 두게 되었다⁵⁾는 점에서 둘 간의 유사성이 발견되기 시작한다. 단순히 신기한 발명품에 불과했던 영화가 서사 능력을 얻기 위해서는 우선 문학에 의존하는 수밖에 없었기 때문에, 영화는 그 출발점에서부터 문학에 많은 빚을 지게 되었다. <1915년쯤에 이르러 영화는... 한때 문학에만 속했던 문체·기법·접근·재료들을 발견하고 그것들을 취해 나가고 있었으며... 1920년경에는 영화와 문학이 공동의 유산과 기법·접근 방법, 그리고 제재에 이르기까지 유사성으로 인해 끈끈히 연결되게 되었다.>⁶⁾ 로버트 리처드슨 Robert Richardson은 문학과 영화의 근본적인 유사성을 ‘이미지와 소리의 창조’에서 찾고 있다. 문학에 고유한 성격을 부여하는 것이 글자와 말이라면, 이미지와 소리를 주요 매체로 하는 영화는 전혀 문학적이지 않다고 해야 할 것이나, <문학을 독자의 마음에 이미지와 소리를 창조하는 데 집중하는 서사 예술로 본다면, 영화도 명백히 문학성을 띠는 것으로 볼 수 있다>⁷⁾는 것이 그의 주장이다. 문학이나 영화나 모두 시각적 양상으로 작용을 한다는 점에서 기본적인 유사성을 보인다는 것이다. 허버트 리드 Herbert Read도 리처드슨의 의견을 뒷받침해 주고 있다. 그는 다음과 같이 문학을 정의했는데, 이는 문학과 영화의 합일점을 발견하는 데에 도움을 준다.

좋은 글의 특징을 내게 말하라고 한다면 나는 한 마디로 말할 수 있다. 시각적인 것. 문학을 기본적인 요소로 축소시키게 되면 결국 한 가지 목적, 즉 말로써 이미지를 전달하는 것에 귀결된다. 단지 이미지를 전달하는 것. 마음으로 보게 하는 것. 뇌 속에 있는 스크린에다 움직이는 사물과 사건을 투사하는 것. 그것이 호메로스와 셰익스피어로부터 제임스 조이스와 어니스트 헤밍웨이에 이르기까지 적용되는 훌륭한 문학의 정의, 모든 위대한 시인의 업적이다. 이것은 또한 이상적인 영화의 정의이기도 하다.⁸⁾

리처드슨과 리드의 견해를 고려하면, 문학과 영화는 독자나 관객의 마음에 ‘이미지’를 갖게 하는 것을 창작의 목표로 삼는다는 점에서 가장 큰 유사성을 보인다고 정리할 수 있다. 이런 면에서 보면, 두 예술 형태 모두 ‘시각성’을 지향한다고 해야 할 것이다.

이렇게 문학과 영화가 동일하게 이미지 중심의 시각성을 목표로 한다고 해서, ‘문학과 영화가 같다’고 할 수 있겠는가? 이 질문에는 아마 대부분의 사람이 부정적인 반응을 보일 것이 분명하다. 그렇다면, ‘두 장르의 차이점을 만들어 내는 요인은 무엇인가’라는 문제가 곧바로 대두된다. 이 점에 관해서 처음으로 이론적이고 체계적인 기반을 마련한 사람으로 우리는 크리스티안 메츠 Christain

Metz를 꼽을 수 있을 것이다. 문학과 영화 사이의 차이점을 알아보기 위해 우리는 먼저, 메츠가 『Essais sur la signification au cinéma I』에서 연구한 내용을 살펴보고자 한다. 문자 텍스트와 영상 텍스트를 상호 비교하는 것⁹⁾과 관련하여, 메츠는 과거 <초기 영화 이론가들이 단어mot를 뜻plan으로 파악>¹⁰⁾했던 것을 단호히 부정하면서, 그러한 단순한 일대일 대응이 불가능한 이유를 다음의 두 가지로 제시하고 있다. 1) 이차(이중) 분절의 문제- <영화에는 이차 분절에 해당하는 단위가 없다 Le cinéma n'a rien en lui qui corresponde à la deuxième articulation>¹¹⁾ 2) 자의성의 문제- <영화화된 장면은 자연적인 것일 수 있다. Le spectacle filmé par le cinéaste peut être naturel.>¹²⁾

다음으로, 메츠만큼 체계적이지는 않지만 소설과 영화의 차이점에 관해 간명하게 설명한 사람으로 우리는 누보-로망 연구가 장 리카르두Jean Ricardou를 들 수 있다. 그는 『Problèmes du nouveau roman』이라는 책에서 「Plume et caméra」라는 제목의 소단원을 이 부분에 대한 연구에 할애하고 있다. 리카르두는 문자 텍스트와 영상 텍스트의 차이점을 ‘기호의 차이’라는 제목으로 크게 두 가지로 나누어 설명하고 있다. 1) 필연적 희소성rareté nécessaire/ 우연적 희소성rareté contingente, 2) 유예된 종합synthèse différée/ 즉각적 종합synthèse immédiate¹³⁾이 그것이다.

소설과 영화의 차이에 관한 로브-그리에의 의견도 살펴보자. 소설을 쓰던 로브-그리에가 영화를 만들면서 느끼게 된 어려움들은 대부분 둘 간의 차이점에서 비롯된 것이다. 전자에서는 가능한데, 후자에서는 불가능하기도 하고, 그 반대의 경우도 있을 수 있는데, 로브-그리에가 그 원인으로 지적하는 내용들은 다분히 창작 과정과 관련이 있다.

로브-그리에에는, 자신이 소설을 쓸 때는 주로 골방에서 작업하기 때문에, 누구의 방해도 받지 않고 머리 속에 떠오르는 것을 글로 옮겨 쓸 수 있지만, 영화 촬영을 할 때에는 의외로 변수가 많이 따른다고 말한다. 예를 들어, 영화-소설에는 비둘기가 없는데, 촬영을 하는 도중에 갑자기 그것이 날아들어서¹⁴⁾, 어쩔 수 없이 촬영을 중지하는 등의 일이 벌어진다고 한다. 이는 창작 환경이 폐쇄적이고 통제가 가능한가, 아니면 개방적이고 변동적인가 하는 차이라고 할 수 있겠다.

또 한 가지, 소설은 혼자 쓰지만 영화는 여럿이서 만들기 때문에, 소설을 쓸 때는 얼마든지 가능했던 일도, 촬영을 할 때에는 촬영 기술자들, 조명 기술자들 등등의 사람들¹⁵⁾과의 협조가 필요하기 때문에 그만큼 제약이 따른다고 로브-그리에에 지적한다.¹⁶⁾

위의 두 가지 차이점은 소설과 영화를 창작하는 과정에서 각기 다른 경험을 낳는 원인이 된다. 이와 관련해서, 헬러슈타인은 소설을 <작가 개인의 끊임없는 언어와의 투쟁>으로, 영화를 <다른 사람들과 실제 대상들이 작가에게 ‘외부적인 요소’로 작용하는 작업>¹⁷⁾으로 파악한다. 여기에 덧붙여, 그는 소설과 영화의 수용자인 독자와 관객이 겪는 미적 경험상의 차이에 대해서도 언급하고 있다. <독자의 경우, 언어의 단순한 정보 전달 기능과 암시적 기능을 고려하면서 소설을 읽기 때문에, 비실제적이거나 초현실적인 상황이 전개되어 있을 때, 이를 픽션으로 받아들일 수 있지만, 관객은 항상 자신이 본 것을 이해하려고 애쓰기 때문에, 개연성이 없거나 환상적인 이미지를 보게 되면, 이를 꿈이나 환영으로 ‘이해할’ 수는 있을지언정 현실의 조작으로 이해할 수는 없다>¹⁸⁾는 것이다. 결국, 관객이 독자에 비해서 텍스트를 수동적으로 받아들인다고 볼 수 있다. 이는 영화가 묘사나 분석이 없이도 <그림으로 사람과 사물을 직접적으로 나타낼 수 있는 능력>¹⁹⁾을 내재하고 있기 때문이라고 할 수 있다. 그만큼 영화 이미지는 소설이 제공하는 상상된 이미지보다 즉물적인 성격이 강하다고 하겠는데, 이런 성격은 자칫하면 수용자의 상상력을 마비시키는 결과를 낳을 수도 있다. 리처드슨은

영화가 이런 단점을 극복하려면, 〈후속 쇼트들을 연속적이지 않게 만듦으로서 관객으로 하여금 ‘여백’을 메우게〉 해야 한다고 했는데,²⁰⁾ 로브-그리에는 영화 『L'Immortelle』에서 이 대안을 적극 활용함으로써, 영화의 본질적인 단점을 보완하고 있다. 덕분에 영화-소설만큼이나 영화도 수용자에게 능동성을 부여하고 있는 것을 알 수 있다.

3. 실제 분석

3.1 김성곤의 『문학과 영화』를 중심으로

얼마 전 라디오에서 듣자니까, “가장 문학적인 영화가 뭐냐?”라는 질문에 한국의 문학인들이 『일 포스티노』라고 답했다고 한다. 이유인 즉은, 그 영화가 ‘은유를 다루고 있기 때문’이라고 한다. 이런 대답에 필자는 수긍할 수 없다. 그 영화가 은유를 다루고 있기는 하다. 그러나, 주로 ‘사랑은 은유로 표현해야 한다’는 주제면에서 은유를 접근하고 있다는 점이 문제이다. 주제만 놓고 본다면, 문학과 영화가 무슨 차이가 있겠는가? 중요한 것은 형식이다. 만약 『일 포스티노』가 문학의 표현 기법인 은유를 형식을 구성하는 데에 사용했다면, 그 영화는 다분히 문학적이라고 할 수 있다. 그러나, 그렇지 못하다.

김성곤 교수의 분석 방식도 상당 부분 필자가 위에서 지적한 한계를 벗어나지 못하고 있다. 예를 들어 보자. 김 교수는 『프리티 우먼』에 대해 새로운 해석을 제시한다. 일반적으로 우리가 ‘현대판 신데렐라의 탄생’을 이 영화의 주제로 보는데 반해, 김교수는 ‘목가적 꿈의 회복’을 주제로 지적한다. 그 증거로, 냉정한 부실 기업 합병자인 리차드 기어가 쓰러져 가는 어떤 기업을 합병해서 쪼개 파는 대신, 그 기업을 살릴 자구책을 마련해 줌으로써, 회의실에 있던 사람들을 놀라게 한 후, 건물 앞 잔디밭에서 바지를 걷어 부치고 경충경충 뛰는 장면을 제시한다. 이런 분석은 문학과 영화의 관계 연구라기 보다는 영화사회학에 가깝다. 김 교수는 ‘목가적 꿈의 회복’과 더불어, ‘방랑하는 백인과 친절한 유색인의 우정’을 미국 문학/영화의 주제로 추출해 내고 있는데, 앞에서도 말했듯이 이러한 주제 분석 방식은 문학과 영화를 동일시하는 결과를 낳을 뿐, 두 장르의 관계를 효과적으로 분석하는데 있어 별 소득이 없다.

하지만, 김 교수의 분석이 다 무용지물은 아니다. 그 중에 몇 가지는 탁월함이 돋보인다. 특별히 『비포 더 레인 Before the rain』 분석은 아주 적확하다. “보스니아 내전을 은유적으로 묘사한”²¹⁾ 이 영화는 삼부작으로 이루어져 있는데, 시간 배열은 2부, 3부, 1부이며, 처음과 끝이 맞물려 돌아가는 순환 구조를 취하고 있다. 김 교수는 이런 시간 구성이 “이 영화 속의 사건이 피비우스의 띠처럼 끝없이 계속되고 있다는 것, 그리고 역사는 부단히 반복된다는 것을 암시한다”²²⁾고 지적한다. 각 부분에는 제목이 붙어 있는데, 〈말〉, 〈얼굴〉, 〈사진〉이 그것이다. 2부 〈얼굴〉의 배경은 런던이며, 대사는 영어이다. 사진 편집인인 앤은 사진 작가인 알렉산더와 결합하기 위해 어느 레스토랑에서 남편에게 이혼을 요구한다. 잠시 후, 테러범들이 레스토랑에 들어와 총을 난사하고, 앤의 남편은 얼굴에 총구멍이 뚫린 채 비참하게 죽는다. 김 교수는 그 총 맞은 얼굴이 “곧 오늘날 인간들이 수치스러운 싸움으로 인해 얼굴(체면)을 잃고 있다는 것을 의미한다”²³⁾고 말하는데, 수긍이 가는 지적이다.

필자가 지향하는 문학과 영화, 특히 소설과 영화의 관계 연구는 김 교수의 후자의 방식, 즉 형식 비평이다. 다음은 필자가 로브-그리에는 영화-소설과 영화를 텍스트로 분석한 내용이다.

3.2. 로브-그리에의 영화-소설과 영화 『불멸의 여인 L'Immortelle』 분석

로브-그리에에는 새로운 형식을 통해서 새로운 현실 세계를 구성해 내고자 한 작가이며, 시각성을 최대한으로 드러내는 형식을 추구한 작가이다. 대상의 내부로 들어가지 않고, 표면만을 현재적으로 묘사해서 보여주는 로브-그리에식의 서술 방식에서 우리는 카메라를 통해 이미지를 직접적으로 보여주는 영화의 매커니즘과의 유사성을 발견할 있을 것이다.

로브-그리에가 누보-로망이라는 이름으로 기존 소설과는 달리 시간성도 불분명하고, 시대 상황도 파악하기 어려운 전혀 새로운 형식의 소설들을 써내기 시작하자, 비평가들은 그의 소설은 '진정한 소설 vrai roman'이 아니라고 비난했다. 이런 비난을 받아, 로브-그리에에는 '진정한 소설이란 무엇인가'라는 문제에 골몰하게 되었고, 나름대로의 결론에 이르게 된다. 그가 생각하기에 비평가들이 말하는 진정한 소설은 과거 소설의 전통, 즉, 줄거리가 분명하고, 사람들에게 어떤 인생의 지침을 제시해 줄 수 있는 소설을 말하는 것이고, 로브-그리에에는 이에 동의할 수 없었다. 그의 생각에 <진정한 소설가는 소설 형식을 창조하는 사람>²⁴⁾이지 과거를 그대로 답습하는 사람이 아니기 때문이었다.

로브-그리에가 영화-소설로 이행하기 전에 쓴 소설들²⁵⁾의 형식에도 이미 영화적 특성들이 나타난다. 영화와 관련하여 많이 언급되는 로브-그리에의 소설 『질투La Jalousie(1957)』는 서술자를 대신하는 '카메라적인 시선'과 시간의 구분을 없애는 '현재 시제로 글쓰기' 방식을 취하고 있다.

이제, 『불멸의 여인』에서 하나의 예를 들어 분석해 보기로 하자. 장면 번호 6을 분석하고자 하는데, 이 장면은 마치 음악에서의 <시도동기leitmotif(이하 동기부)>²⁶⁾처럼 기능한다. 말하자면, 음악에서, 몇 개의 음으로 구성된 동기부가 곡의 전개에 따라 조금씩 변형·발전된 형태로 반복해서 제시되듯이, 『L'Immortelle』의 주제적 서막에 해당하는 장면들도 작품 전체에 걸쳐 반복되면서, 때로 약간씩 변형되기도 하고 재구성되기도 한다는 말이다.

위와 같은 『L'Immortelle』의 '반복'은 시간 전개에 있어서 매우 중요한 개념이다. 언뜻 보기에는 같은 장면들이 반복되는데, 그 중에 어떤 것은 전에 일어난 일에 대한 회상이고, 어떤 것은 앞으로 일어날 일에 대한 상상에 해당한다. 이때, 회상이니 상상이니 하는 것을 구분해 내는 것도 독자(관객)의 몫으로 떠넘겨지는데, 로브-그리에에는 이를 구분해 내는 데에 필요한 단서들을 약간씩 제공한다. 그런데, 그 단서들이라는 것이 아주 세부적이어서 처음에는 그냥 지나치기가 십상이다. 주인공의 시선 방향이랄지 자세, 뒤 배경들이 조금씩 바뀌는데, 시네-로망을 꼼꼼하게 읽거나 영화를 여러 번 되풀이해서 보아야만 이런 차이들을 포착할 수 있다. 그렇지 않고, 이런 '차이를 동반한 반복'을 알아채지 못할 경우에는, <왜 같은 장면들을 저렇게 여러 번 반복할까?>라는 의문에 답하기 어렵다.

현재인지 과거인지, 혹은 미래인지, 아니면 현실 시계의 일인지 상상 속의 일인지 알 수 없는 장면들이 약간씩 차이를 두면서 반복되는 이러한 구조는 영화에서도 그대로 나타난다. 로브-그리에에는 따로 시나리오를 쓰지 않고, 영화-소설만으로 영화를 만들었다고 하는데, 때문에 가능한한 영화-소설의 구조를 그대로 영화에 반영하려고 노력하였다. 그러나, 그 과정에서 여러 기술진들과 마찰을 빚을 수밖에 없었다고 한다. 영화적으로는 불가능한 문학의 표현 방식을 그대로 영화에 적용하려고 했기 때문이다. 예를 들어, 소설에서는 한 인물이 어느 장소에 있다가 다음 대목에서는 전혀 다른 장소에 있는 것이 충분히 가능하지만, 영화에서는 그런 공간 구성은 비약을 수반하여 부자연스러운 장면이 된다.

이렇듯 로브-그리에는 시·공간의 구성에 있어 소설과 영화의 벽을 허물고자 하였다. 그 결과물은 독자/관객에게 부정적인 요소와 긍정적인 요소로 둘 다 작용할 수 있다. 먼저, 기존의 소설과 영화의 서술 방식에 익숙해 있는 사람은 로브-그리예의 소설/영화를 대하면 먼저 당혹감을 느끼게 된다. 이야기의 흐름을 파악하는 것 자체가 쉽지 않기 때문이다. 그러나, 다른 한 편으로 보면, 독자/관객이 보다 능동적으로 분석하는 자세로 텍스트를 대한다면, 수용자 나름대로의 시간과 공간을 구성해 낼 수 있다. 따라서, 로브-그리예의 작품이 아닌 수용자의 그것이 되는 셈이다.

4. 결론

로브-그리예 같은 작가들은 흔히 아방-가르드avant-garde 작가라고 부른다. 남들보다 앞서 간다는 말이다. 그는 새로운 형식을 만들어 내는 사람이 진정한 소설가라고 말한 바 있다. 그렇게 보자면, 동시에 그는 진정한 영화 감독인 셈이다. 비록 그의 세계관이 정신 분열적이고, 일면 퇴폐적이며, 순환적 시간 의식을 드러내지만, 그가 보여주었던 새로운 시도들은 다른 여러 소설가들, 영화 감독들에게 신선한 아이디어를 제공해 주었다.

영상 이미지가 범람하고, 그것이 각 문화에 지대한 영향을 미치는 이 시대에 우리는 '멀티', '퓨전'으로 불리는 새로운 장르들을 많이 접하게 된다. 이런 '짬뽕' 문화는 포스트 모더니즘 예술의 대표적인 양식이기도 하다. 수용자의 입장에서 본다면, 그러한 혼합 장르들이 각각 어떤 장르들의 뒤섞임인지 가려내고, 얼마나 각 장르의 특성을 잘 배합했는가 그 형식을 분석해 보는 자세가 필요하다. 혹, 생산자의 측에 드는 사람이라면, 그야말로 생산적인 시각에서 세련된 형식미를 갖춘 새로운 장르를 발굴해 내고자 하는 노력을 쉬지 말아야 할 것이다.

영화-소설과 영화의 차이점들은 두 장르 중에 어느 것이 우월하다는 기준으로 삼아서는 안 된다. 두 장르는 서로 상보적으로 작용한다. 로브-그리예가 영화-소설 『L'Immortelle』의 서문에서 말한 것처럼, 영화-소설 『L'Immortelle』은 영화 『L'Immortelle』에서 우리가 미처 포착하지 못한 세부 사항들을 확인시켜 준다. 그리고, 영화는 영화-소설을 읽으면서 우리가 머리 속에 구현해 본 이미지들을 구체화시켜 주는 역할을 한다. 한 가지 덧붙일 것은, 로브-그리예가 자신의 작품의 사상적 뿌리를 두고 있는 시각을 중시하는 현상학적 세계관이 영화-소설 이전의 소설에서 영화적인 특성이 나타나게 하였고, 그러한 영화에서 차용된 글쓰기 방식을 이어 받은 영화-소설을 바탕으로 만든 영화에서 기존의 영화들과는 다른 방식-예를 들어, 컷 편집을 이용하여 장면 사이의 이음매를 드러내는 방식으로 이어졌다는 것이다.

- 1) 이 단어는 라틴어의 '보다' 동사인 *videre*의 파생어이다.
- 2) 김성곤, 문학과 영화, 민음사, 1997, 17쪽에서 재인용.
- 3) 김성곤, 19쪽.
- 4) 영화가 서사적 능력을 발견하고 적용하기 시작한 시기는 영화사 초기까지 거슬러 올라간다. <영화사자들은 영화만의 독특한 형식이 조르쥬 벨리에스에서 에드윈 포터를 거쳐 그리피스와 에이젠슈테인에 이르기까지의 발전 과정에서 발견된다고 입을 모은다. 그리고 이러한 발달을 이어 주는 공통적인 끈은 영화의 서사적 능력의 발견과 적용이다> 로버트 리처드슨, 이형식 옮김, 영화와 문학(Literature and Film, Indiana University Press, 1969), 동문선, 2000, 96쪽. 참조.
- 5) 로버트 리처드슨, 96쪽.
- 6) 앞의 책, 49쪽.
- 7) 앞의 책, 19쪽.
- 8) Sir Herbert Read, A Coat of Many Colors, London, Routledge and Kegan Paul, 1945, 230-231쪽.(로버트 리처드슨, 20쪽, 재인용.)
- 9) 베츠는 단순히 글로 쓰여진 텍스트뿐 아니라 인간의 언어 전반과 영화 이미지를 비교 연구하여, 영화를 언어학, 특히 기호학으로 분석할 가능성을 모색하였다.
- 10) Christain Metz, Essais sur la signification au cinéma I, Editions Klincksieck, 1968(Nouveau tirage, 1994), 118쪽.
- 11) 앞의 책, 71쪽.
- 12) 앞의 책, 80쪽.
- 13) Jean Ricardou, 69-72쪽.
- 14) 1997년 10월 13일, 이화여자대학교 강연 내용 중에서 발췌. <Au tournage, tout d'un coup, y passe d'un pigeon. [...] il n'y pas de pigeon dans mon texte[...] j'ai coupé [...]>
- 15) 1997년 10월 15일에 한국외국어대학교에서 있었던 로브-그리에의 「누보 로망과 영화」 강연 내용 중에서 발췌. <[...] le roman se fait seul. Au cinéma, on est en trouvé le technicien, le producteur[...]>
- 16) 위의 두 가지 문제점들은 영화-소설에는 없던 것을 영화에 추가하게 하거나, 반대로 전자에 있던 것을 후자에서는 생략하는 일이 발생했기 때문에, 로브-그리에에 그 변경 사항들을 영화-소설 출간 시에 반영했다고 한다. 이런 이유로, 우리는 '영상화하는 과정에서, 문자 텍스트와의 차이 때문에 수정된' 영화-소설 『L'Immortelle』만을 접할 수밖에 없게 된다. 영화 촬영 후에 수정-발간된 책을 텍스트로 삼을 수밖에 없는 상황이기 때문에, 영화로 만들기 전 상태의 영화-소설 중 어떤 부분이 영화 촬영 시에 문제를 일으켜서 수정이 가해졌는지 알 수 없다. 이 점이 본 논문이 처음부터 안고 가야할 한계라고 할 수 있다.
- 17) Hellerstein, 202쪽.
- 18) 앞의 논문, 203-204쪽.
- 19) 로버트 리처드슨, 82쪽.
- 20) 앞과 같음.
- 21) 김성곤, 37쪽.
- 22) 앞의 책, 39쪽.
- 23) 앞의 책, 38쪽.
- 24) Entretien avec Pierre Fisson, 「Moi, Robbe-Grillet」, Le Figaro Littéraire, 23 Février 1963. <le romancier invente pour chacun de ses romans sa propre forme.>
- 25) 로브-그리에가 영화-소설을 쓰기 전에 나온 소설은 모두 5 편인데, 『시역자(弒逆者)Un Régicide(1949)』, 『고무지우개 Les Gommages(1953)』, 『번태성욕자Le Voyeur(1955)』, 『질투La Jalousie(1957)』, 『미로 속에서Dans le Labyrinthe(1959)』가 그것이다.
- 26) Roger-Michel Allemand, 111쪽. 라이트 모티프는 시도동기(示導動機), 유도 동기(誘導動機)로 번역된다. R.바그너의 친구 볼초겐H. von Wolzogen이 그의 논문 <바그너의 《신들의 황혼》에 있어서의 동기> (1887)에서 사용하여 유명해진 용어로서, 바그너 자신은 그것을 '기본 주제 Grundthema'라고 불렀다. 라이트모티프는 멜로디 그대로 사용하는 것이 아니라 그 장면의 성격에 따라서 리듬, 음정 등이 자유롭게 변형된다. (음악용어사전, 세광음악출판사, 1986, 371쪽. 참조)