creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000236001

2008년 2월
교육학석사(국어교육)학위논문

『난장이가 쏘아올린 작은 공』의 영화적 기법 연구

조선대학교 교육대학원

국어교육전공

이 라 미

『난장이가 쏘아올린 작은 공』의 영화적 기법 연구

- A Study of Movie Techniques in
『A Small Ball Shot Up by a Dwarf』-

2008년 2월

조선대학교 교육대학원

국어교육전공

이 라 미

『난장이가 쏘아올린 작은 공』의 영화적 기법 연구

지도교수 김 수 남

이 논문을 교육학석사(국어교육) 학위 청구논문으로 제출합니다.

2007년 월

조선대학교 교육대학원

국어교육전공

이 라 미

이라미의 교육학 석사학위 논문을 인준합니다.

심사위원장	조선대학교 교수	인
심사위원	조선대학교 교수	인
심사위원	조선대학교 교수	인

2007년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구사 검토 및 문제제기 ····· 1

2. 연구방법 및 범위····· 5

Ⅱ. <난장이가 쏘아올린 작은 공>의 영화적 기법 ·····10

1. 서사 구성 기법 ····· 10

⑴ 시간적 몽타주 ····· 11

⑵ 공간적 몽타주 ····· 21

⑶ 이미지의 몽타주 ····· 24

2. 장면 표현 기법 ····· 29

⑴ 직접적인 제시: 클로즈업 ····· 30

⑵ 구도와 디자인: 미장센 ····· 40

⑶ 다층적인 시점의 주관화 ····· 49

Ⅲ. 결 론 ····· 55

참 고 문 헌 ····· 60

ABSTRACT

A Study of Movie Techniques in 『A Small Ball Shot Up by a Dwarf』

Lee, Ra-Mi
Advisor: Professor Kim, Su-Nam
Department of Korean Language Education,
Graduate School of Education,
Schosun University

Cho Se-Hee's *A Small Ball Shot Up by a Dwarf* is realism novel about matters of democratic society which happened in 70's special situation, as a industrial development. Nevertheless, this novel is spreadly read so far, and it is shown to be widely combined with films, drama or other mass media etc. In this, as I thought *A Small Ball Shot Up by a Dwarf* shows the facts that is very famous and have formatical technique to the modern readers who is familiar with visual media, so I intend to find that facts, visual technique, in the effects to substitute the novel to the visual media.

To research this analysis, first I explain that what is the difference between novels and movies, and talk about what is the filmatic techniques. I compare and analyse both novel communicated with written language and film transmitted to be meant with visual language throughout the creative part, understandable part and the view of describer. The written language is profitable to describe the rational, logical and time expression, and the readers must do the procedure of active refiguration about it. In the contrary, films are profitable to show the thing described in the facial apprearance through the visual language because it is realised that the camera is as describer, so the spectator is to understand emotionally them as completed figure through the visual images.

Because it is presupposed to have difference between novel and film, movie technique in novels is used to recognize to 'movie technique' in films as the a metaphorical expression, which I clearly expalin that it is part of discuss on the story and discuss. To say it as the movie technique, it is 'shooting' or 'edting' technique. in this passage I analyse it two parts. one is sequence describing technique through camera-eye, the other is epical constructing technique using a montage.

In second-one, as a higher leveled montage technique, analyse epical construction technique called shot-connecting in films. montage technique is executed along the stream of viewer's consciousness, which execute two things at the same time by being cexistence to take apart boundary of time lile and space. In this passage, that are survayed to devide as montage technique of time, space and image.

Montage technique of time is technique of combining the stream of viewer's consciousness to outer stimulus as association working, 12 subordinate theme in *A Small Ball Shot Up by a Dwarf*, as being used, seem the subject to get more deeply involved I say. With this, *A Small Ball Shot Up by a Dwarf* shows movie's a special feature using time and space freely, it is thought as montage technique of space. things occurred in different place and put them together in the same time so it shows readers variety figures of lives. Also, a montage technique of visual images appears through the medium of objective images in 『A Small Ball Shot Up by a Dwarf』, it appears repdly in a whole piece and is used effectively to contrast corrupt lives of the ruling class and poor lives of ruled class.

In the second-two, I devide it 3 section which are rerunning of a scene, *mise en scene* and managing multiple point of view as using camera-eye.

Describing like showing things through the dramatizing is having reality of images in the film. In this *A Small Ball Shot Up by a Dwarf*, that is described by presenting materials directly, rerunning of a scene by showing dramatic scene, *mise en scene* which leads the design of composition and scene of the people, multi-views and changing speakers and by the views of speaker selected. Expressing the scene which pursues reality of images having benefit

of written language makes readers experience. That include benefit of visual letter with logical cause having sensible experience.

In thire - conclusion, movie techiniques in *A Small Ball Shot Up by a Dwarf* are concludd, diagnose meaning of these movie techniques in modern and diagnose the way of novels in imaginary period.

This work is approaching contradiction of industrial period of labor class' alienation, ruled class, using particular expression critically. This work vividly describes reality of society extremely forced by using movie techniques, which makes readers interested and improves realities to ensure objectivity and faith.

Rerunning techniques of a scene through the camera- eye and epical constructing technique through montage technique realize visual images and imultaneous. that makes readers impressed. so readers are read logicaliy and emotionally. It is intention about realizing sensible visual images can be communicated with humans through written languag. It can be thought of the product of one's labor, limits of novels, to complement of the disadvantage which cannot show completed figures in spite of elaborate and strict thought. Complementary cooperation between novels and films can indicate novels direction in multimedia period, that will be able to interchange when each genre contains their independent figures.

Ⅰ. 서 론

1. 연구사 검토 및 문제제기

소설과 영화는 시간의 질서 속에서 이야기를 전개하는 예술이라는 점에서 공통점을 지니고 있다. 그러나 이야기를 전달하는 방식에 있어서는 큰 차이점을 가지고 있는데, 소설은 문자언어를 통하여 영화는 영상언어를 통하여, 의미를 전달한다는 점이 그렇다. 이러한 전달 매체의 차이에도 불구LAK하고 소설은 영화의 다양한 기법을 원용해왔다.

우리나라에서는 1919년 한국 최초의 연쇄활동 사진극[1)]을 시작으로, 1930년대 두 장르간의 영향관계가 본격화되었고, 소설과 시나리오의 혼합형식인 영화소설이 등장했으며, 한설야, 채만식, 박태원 등은 적극적으로 영화적 기법의 소설적 차용을 실험했다. 이는 현대 문단의 신세대 작가들의 적극적인 영화적 글쓰기[2)]로 이어져 내려오고 있다. 이러한 소설의 영화적 기법에 대한 적극적인 원용은 영상의 홍수시대라고 말할 수 있는 현대의 흐름에 부합한 듯하다.

조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』[3)]은 주목할 만한 작품이다. 1975년부터

---

1) 소설사에서 한국근대 소설의 기점이라고 평가되는 춘원의 『무정』이 발표된 것은 1917년이며, 영화의 경우 한국 최초의 연쇄활동 사진극인 김도산 감독의 <의리적 투구>가 단성사에서 개봉된 것은 1919년으로 그 시차는 불과 2년 밖에 되지 않는다. (김경수, 「한국근대소설과 영화의 교섭양상 연구」, 『서강어문』 제 15호, 1999.12, p.161.)

2) 현재 문단의 신세대로 분류되는 작가들에게서는 소설의 장식적 요소에서 나아가 영화 자체가 모티프로 등장한다. 신경숙의 작품집 『풍금이 있던 자리』에 실린 작품들은 소설이기 보다는 '이미지들의 집합'으로 시에 더 가깝다는 평가를 받았고, 윤대녕의 「January 9. 1993 미아리통신」은 영화배우 이름으로 주인공 이름을 기호화해 놓는가 하면, 김경욱의 창작집 『바그다드 카페에는 커피가 없다』의 목차는 「시네마천국」「이유 없는 반항」「택시 드라이버」「지존무상」 등 영화제목에서 따온 단편들이다. 최근 소설집인 『누가 커트 코베인을 죽였는가』에 담긴 단편작품들 역시 다양한 소재의 활용을 통해 '이야기'의 새로움을 추구한다. 초기작에서 영화적 상상력과 접목된 신세대적 감수성을 독특한 형태로 선보였던 작가는 이 작품집에서 영상적 관찰기법으로 일상을 포착하는 방식을 보여준다.

소설 속에 영화를 끌어들이거나 소설가의 영상체험 자체를 갖고 소설을 쓰는 작가로서, 최성각은 엽편소설집 『택시 드라이버』에서 영상 체험이나 영화 이야기를 소설 사이에 끼워 넣는 방법을 사용하고, 조성기는 「피아노, 그 어둡고 투명한」에서 영화 이야기를 전면에 내세우고 그 사이에 작중화자의 이야기를 넣는 방식을 쓰고 있다.(한옥희, 「문학과 영화의 만남 - 문학과 영화의 서사성 등을 통한 접근과 경계 허물기」 p.92.)

3) 이하 편의상 소설집 『난장이가 쏘아올린 작은 공』은 『난쏘공』으로, 개별 작품은 「난장이가 쏘아올린 작은 공」으로 표기하겠다.

연재된 『난쏘공』은 1978년 6월 초판 1쇄를 발간한 이래 출간 2000년까지 124쇄를 찍어냈고, 2000년에 일부분을 개작한 이후 200쇄를 돌파했다. 1970년대 산업화 과정의 모순을 다룬 이 작품은 그 당시에도 화제의 작품이었지만, 지금까지 스테디셀러로서 그 자리를 당당히 지키고 있다. 뿐만 아니라 『난쏘공』은 다양한 장르로 확산되었다. 1979년 연극 <난장이가 쏘아올린 작은 공>이 상연되었고, 1981년에 영화로, 2007년 3월 다시 드라마로 변신하였다.

이처럼 조세희의 『난쏘공』이 20년 넘게 장수하는 스테디셀러가 되고 다양한 예술 장르에서 문화 컨텐츠로 활용되는 이유는 무엇일까. 이는 '난장이'로 상징되는 소외 계층이 한국 사회에 여전히 존재하고, 급격한 산업화로 인해 70년대부터 이어져 온 사회적 모순이 아직도 해결되지 않았다는 이유도 있겠지만, 이와 더불어 현재까지도 그 독특함을 인정받는 기법이나 형식의 새로움 때문일 것이다. TV와 영화, 인터넷, 심지어 거리에서도 광고 모니터를 접하는 영상의 시대, 현대를 살아가는 독자들이 다가서기에도 효과적인 형식을 갖추고 있기 때문이다. 그리고 이것은 근본적으로 소설과 영화의 매체적 상호보완성에서 기인한다고 볼 수 있다.

따라서 본고에서는, 『난쏘공』의 표현 기법, 즉 영화적 기법이 기존의 소설 양식을 벗어나 새로운 기법으로 작용하고 있으며, 그것이 단지 형식의 차원에서 머무는 것이 아니라 작가가 말하고자 하는 주제를 형상화하는 데에 있어서 효과적으로 작용하고 있음을 밝히고자 한다. 이는 소설이 영화의 매체적 특성을 원용함으로서 얻을 수 있는 것이 무엇인가를 고찰해봄으로써 영상 시대에 소설이 나아가야 할 방향을 모색해보고자 하는 하나의 시도이기도 하다.

『난쏘공』에 대한 연구는 크게 세 가지 측면에서 이루어져 왔다. 첫 번째 측면은 1970년대 현실 반영양상을 중심으로 한 연구로 『난쏘공』에 대한 사회학적 접근을 한 것이고, 두 번째 측면은 『난쏘공』의 리얼리즘 혹은 모더니즘의 방법론에서 의미론적 분석을 하고자 한 것이다. 세 번째 측면은 최근 들어 많이 이루어지고 있는 미학적 기준에 의한 연구이다. 문체 혹은 서사와 구성의 특징을 중심으로 『난쏘공』을 기법 혹은 형식적 측면에서 특질을 밝혀내려는 연구이다.

본고에서는 『난쏘공』의 영화적 기법 연구에 목적을 두는 바, 세 번째 연구사의 의미를 밝히고자 한다.

김병익은 『난쏘공』이 리얼리즘이 동반한 비극과 분노를 표현하면서도 우리에게

감동을 주는 이유가 문체에서 비롯되었다고 보았다. 『난쏘공』의 문장은 운문에 가까운 짧은 문장으로 이루어져 있는데, 김병익은 이를 '스타카토적 문체'라고 이름 짓는다. 그리고 접속사와 수식어가 없고, 중문과 복문구조를 피하고, 주관적인 생각이나 느낌을 없앤 객관적 묘사법으로 진행되고 있다는 점에서 극적으로 수행되고 있다고 보았다. 스타카토 문체가 단어와 단어, 문장과 문장 사이의 순수한 공백이 독자의 연상과 감동을 촉발한다는 것이다. 그러나 김병익은 조세희의 문체가 독자적인 개척이며 『난쏘공』에서 십분 효과를 얻고 있지만 그 스스로의 한계를 깨뜨리지 않는다면 그 효과는 동어반복의 테두리에서 맴돌 수 있다는 우려 섞인 견해를 제시하고 있다.[4)]

김윤식은 다소 부정적인 견해를 보인다. 『난쏘공』을 교육소설로 보고 있는 그는 『난쏘공』에서는 무식한 모든 사람을 계몽하려고 덤비는 작가의 너무도 압도적인 목소리가 소프라노 모양 울리고 있는데, 그 목소리를 보증한 것은 시대정신과 형식주의라는 이름의 논리로 보고 있다. 그리고 조세희 소설의 특징을 이루는 스타카토 투는 명령 문체가 낳은 리듬의 허사에 의한 것이라 하였다.[5)]

김지영은 구조주의 언어학을 통해 조세희 소설의 서사적 특질을 구명한다. 『난쏘공』과 『시간여행』의 문체를 문장 구성, 문장 간의 결합관계, 텍스트 차원의 세 가지 층위에서 분석하여, 조세희 소설의 문장들은 문장 결합의 차원에 문제가 있는 동일한 실어증의 원리로 구성되어 있으며 작중 인물들이 앓고 있는 실어증의 반영이라고 주장한다. 또 불연속적인 서사를 안과 밖을 판별할 수 없는 '뫼비우스의 띠'와 '클라인씨의 병'에 대응되는 문학적 장치로 보고 있다.[6)]

신명직은 『난쏘공』의 '환상성'이 갖는 현실 적복적인 성격에 주목하고 '유토피아'를 통한 현실 극복과정과 미적 장치를 발견하고자 했다. '가상의 고문'과 '달려드는 가시고기떼'와 같은 환상적인 방법에 의해 타자는 전복되고, '반딧불'과 '팬지꽃' 등을 통해 주체는 보다 새롭게 거듭나고 있다고 보았다.[7)]

정홍수는 『난쏘공』의 짧게 끊어지는 문장의 단호한 호흡과 낱낱의 문장 속이 조금의 허위도 포함하지 않겠다는 것을 의도함으로써 사실성을 강조하는 역할을 하고 있고, 시적인 문체와 동화적인 어법의 도입이 작품의 주제를 형상화하는데

---

4) 김병익, 「난장이, 혹은 소외집단의 언어」, 『문학과 지성』, 1977, 봄호. pp.183-184.
5) 김윤식, 「문학사적 개입과 논리적 개입」, 『문학과 사회』, 1991, 겨울호. pp.15-16.
6) 김지영, 「조세희 소설의 서사 기법 연구」, 서울대학교 석사 논문, 2003.
7) 신명직, 「조세희의 "난장이가 쏘아올린 작은 공"의 환상성 연구」, 연세대학교 석사 논문, 1997.

있어서 어떤 역할을 하는가에 대하여 중점적으로 언급하고 있다.[8)]

『난쏘공』의 구성적 특성에 대해 황순재는 텍스트의 중층적 구성, 다성적 형식과 세계 인식의 부조화를 보이는 단성적 세계, 순환 액자적 형식에서 보이는 다중 시점과 복수 초점화, 계급적 정체성의 혼돈과 갈등의 다원화를 보여주는 역설적 현실의 이중화를 그 특징적인 면모로 보고, 그것의 효과를 대립되는 타자의 세계에 대한 저항으로 보고 있다.[9)]

이덕선은 『난쏘공』의 연작형 형식이 열린 특성을 지니며 뫼비우스 띠의 공간(닫힌 세계)에 대응하는 문학적 장치로 이항대립 사회의 모순을 극복하기 위한 대안으로 설정된 것이라고 하고 있다. 그러나 인물들의 관념화된 추상성과 사랑이라는 인식의 한계를 들어 현실 자체보다 미약한 의지로 파악하고 있다.[10)]

영화적 서술 기법에 대한 본격적인 논의로 여영주는 『난쏘공』이 작가의 의도를 드러내지 않고 카메라-눈을 통한 '보여주기'식 서술을 통해 심리를 간접적으로 드러낸다고 하며, 몽타주 기법과 장면단위 편집 기법 분석을 통해 소설의 의미를 분석하고 있다. 또한 이를 통해『난쏘공』의 현대적 의미를 밝히고 있다. 그러나 기법의 분석에 있어 이론 전개에 중점을 두어 아쉬움이 남는다.[11)]

이와 같이 『난쏘공』에 대한 연구는 동시대에 해당하는 1970년대부터 2000년대까지 지속적으로 이루어져 왔다. 지금까지의 논의를 종합해보면, 산업화 시대의 작가 의식, 그리고 리얼리티의 원천을 어디에서 찾아야 하는가의 문제로 연구의 초점이 모아지고 있음을 알 수 있다. 문체에 대한 분석이나 연작형식에 대한 연구, 그리고 작품의 중층적인 구성 등이 사회적 모순을 나타내기 위한 도구로서 어떤 역할을 하는가의 문제를 중점으로 고찰하고 있는 것이다.

『난쏘공』에 대한 연구는 다양한 시각에서 꾸준히 이루어져 왔는데, 표현과 내용의 차원을 동시에 다루는 연구는 깊이 있게 논의되지 않고 있다. 작품의 심도 있는 파악을 위해서는 표현 차원의 형식적인 연구와 내용 차원의 주제 연구가 병행되어야 할 것이다. 뿐만 아니라, 지금까지도 논의가 활발하게 이루어지고 있는 『난쏘

---

8) 정홍수, 「두 가지 인간학」,『한국문학』, 1997 겨울.
9) 황순재, 「조세희 소설 연구(Ⅰ)」, 『한국문학논총 제 18집』, 1996.
10) 이덕선, 「조세희 "난장이가 쏘아올린 작은 공" 연구」, 인하대학교 석사 논문, 1999.
11) 여영주, 「조세희의 "난장이가 쏘아올린 작은 공"의 서술기법 연구: 영화적기법과 관련성을 중심으로」, 신라대학교 석사 논문, 2006.

공』의 기법적 특성 연구는 문체와 중층적인 서사 구조를 중심으로 한 문학적 특성으로 국한되어 있는데, 이는 『난쏘공』이 가지고 있는 기법의 특이성을 볼 때, 범 장르적 시각으로 확장시킬 필요가 있다.

따라서 이 연구에서는 조세희의 『난쏘공』의 영화적 기법을 분석함으로써, 작품이 갖는 현대적 의미를 재조명하고자 한다. 이 때 『난쏘공』의 영화적 기법은 주제를 형상화하는데 있어 중요한 원리로 본다. 이 연구는 『난쏘공』이라는 리얼리즘 소설 작품이 영화적 기법이라는 모더니즘적 기법을 통해 얼마나 효과적으로 주제를 형상화하는가의 문제를 해결하고자 한다. 이는 소설에 나타난 영화적 기법의 효과 분석이 될 것이며, 나아가 영상의 시대에 영상 언어를 통한 소설의 새로운 변신에 대한 진단이 될 것이다.

2. 연구방법 및 범위

소설과 영화가 깊이 관련되어 있다는 것은 상식적인 인식이다. “문학의 역사는 영화의 전사라는 사실을 의미한다.”라고 요하임 페히가 말한 것처럼 영화의 탄생은 소설의 서술방식과 밀접한 연관을 맺고 있다. 영화가 단순한 활동사진의 수준을 벗어나 오늘날과 같은 서술성을 지닐 수 있게 된 데에는 앞선 장르로서 소설에 대한 의존이 필수적이었다. 20세기 기술의 발달과 함께 영화는 눈부실 정도로 빠르게 진화하였는데, 어느 시점에서 영화와 소설의 의존관계가 역전하게 된다. 즉 소설이 영화로부터 표현기법의 어떤 것들을 배우려 들게 된 것이다.

소설과 영화의 상호 영향관계는 소설에 나타난 영화적 기법 분석에 대한 연구를 필요로 한다. 이는 영화가 소설에게 서사적 특질을 차용했을 뿐이지만, 소설은 영화에게 매체적 특성을 차용하려든다는 점에서 소설이 영화에 준 영향보다 영화가 소설에 준 영향이 더욱 획기적인 것이기 때문이다. 앞서 언급한 것처럼, 소설과 영화의 상호영향관계는 우리가 피상적으로 생각하는 것보다 훨씬 일찍부터 시작되었는데, 소설에 나타난 영화의 기법에 대한 분석은 근대소설의 형성과정의 새로운 흐름을 진단해볼 수 있는 의미 있는 작업이 될 것이다.

본격적인 연구에 앞서 소설과 영화의 매체적 특성을 비교하고, ‘영화적 기법’이라는 용어의 의미를 구체적으로 정의하고자 한다.

소설과 영화는 많은 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 전개되어야 할 사건과, 사건

의 주체인 인물로 이루어지는 스토리를 가지며, 이는 시간의 질서 속에서 이루어지는 예술이라는 점이 그렇다. 궁극적으로 다루고자 하는 바가 예술의 공통적 지향점, 즉 미적인 아름다움을 추구하고 있다는 점에서도 다르지 않다. 이를 토대로 두 장르 사이에 교섭이 가능해지지만 소설과 영화는 문자와 영상이라는 매체의 상이성만큼이나 다른 장르이다. 이는 소설과 영화의 언어의 측면, 창조의 측면, 수용의 측면, 서술자의 상이함에서 특히 그 변별성을 살펴볼 수 있다.[12)]

소설과 영화의 가장 근본적인 차이는 언어의 차이에서 기인한다. 소설은 추상적인 기호인 문자 언어를 통해, 영화는 도상적인 기호 iconic sign인 영상언어를 통해 표현하기 때문이다. 추상적인 문자 언어를 사용하는 소설은 논리적 사고를 기초로 하는 이성적인 성격이 강한 매체인 반면, 시각적으로 직접 확인할 수 있는 영상 언어를 사용하는 영화는 감각적인 성격이 강한 매체이다. 즉, 소설은 가장 엄밀하고 정교한 사유와 소통을 가능케 하고, 영화는 특별한 훈련 없이도 모든 인류와 소통이 가능한 힘을 가진 영상, 즉 이미지를 도구로 한다.

두 매체가 의존하는 언어의 차이와 거기서 비롯되는 매체의 특성은 창조의 측면과 수용의 측면에 대한 비교 분석을 통해 더욱 확연하게 드러난다.

영화가 지닌 창조적인 측면의 특성은, 예술의 역사에서 처음으로 시각을 직접적로 사로잡을 수 있는 가능성을 영화가 발견했다는 데 있다. 이것은 시간과 공간을 얼마든지 반복해서 재생할 수 있는 미학적 방법론의 출현을 의미하는 동시에 시각적으로 보이지 않는 것은 표현하지 못하는 한계를 의미하기도 한다. 빛과 그림자를 이용해서 사물을 직접 시각화해서 제시할 수 있는 것이 영상 언어의 힘이라면 표면 안의 것을 포함해서 사유가 가능한 모든 것을 형상화할 수 있는 것이 문자 언어의 특징이다.

수용의 측면에서도 소설과 영화는 다른 양상을 보인다. 영화는 수용자인 관객들이 직접 시각적으로 목도할 수 있는 완성된 형상으로 제시되는 반면, 독자들은 소설을 수용하기 위해서는 셀 수 없이 많은 추상적 기호들을 머릿속에 입력하여 형상을 만들어내고 그것을 연결시켜서 재형상화 하는 작업을 능동적으로 수행해야 한다.

서사예술로서의 동질성을 지닌 두 장르의 또 다른 근본적인 차이는 서술자의 상이함에서 발생한다. 소설은 서사를 전달하는 서술자가 화자인 반면에 영화는 서술

12) 이에 대한 아래의 자세한 내용은 '방재석, 「소설과 영화의 관계양상 연구」, 중앙대학교 박사 논문, 2003.'의 논문을 참고로 한다.

자의 기능을 기계인 '카메라'가 대신한다. 화자와 카메라라는 서술자의 차이는 서술의 범위, 특히 시간과 공간을 다루는 데 있어 커다란 영향을 미친다. 소설이 시간을 다루는 데 유리한 반면, 영화가 공간을 다루는 데 능력을 발휘하는 이유가 바로 화자와 카메라의 차이에서 기인한다고 볼 수 있다.

소설과 영화가 이러한 매체적 차이에도 불구하고 끊임없이 상호영향관계를 맺어왔는데, 이는 두 장르가 어떠한 '이야기(사건)'를 담고 있고, 또한 그것을 수용자(독자, 관객)에게 '전달(서술)'한다는 점을 공유하기 때문이다. 즉, 특정 작가의 창조력에 의해 만들어진 허구적 서사물 narrative로서 특정한 매체에 의존하여 '이야기를 전달'하게 되는데, 기법에 대한 분석이라는 것은 '무엇을 어떻게 전달할 것인가'의 문제에서 '어떻게'에 초점을 맞추는 것이다.

이는, 허구적 서사물의 구조적 두 층위, 이론상 사건적 측면인 '이야기 story'와 그것이 전달되는 서술적 측면인 '담론 discourse'으로 이루어져 있다는 사실을 전제하는데, 이야기가 서사물 속의 '무엇'에 해당한다면, 담론은 '어떻게'에 해당한다. 곧 '이야기'는 인물이 행위를 통해 사건을 벌이는 세계, '담론'은 서술자가 서술행위를 하는 세계이다.[13] '이야기'는 표현방식이나 전달수단과는 무관하게 독립적으로 존재하며 본질적인 성질을 유지한 채 하나의 매체에서 다른 매체로 전이될 수도 있다. 따라서 소설과 영화의 변설성은 그것들이 담아내는 '이야기'에 의해서가 아니라, '담론'을 형성하는 그 각각의 매체인 문자와 영상이라는 전달 수단에 의해서 성립이 된다.

사실상, 소설에서 나타난 영화적 기법을 소설적 기법과 명확히 구분하는 것은 불가능하다. 영화의 기법으로 통상적으로 알려져 있는 기법들 가운데에서 그 기원을 소설적 기법에 두고 있는 것들이 있다는 사실이 이를 잘 증명해준다. 영화의 가장 대표적인 기법으로 알려진 몽타주는, 19세기 사실주의 소설에서 드러난 기법으로 영화가 소설적 기법을 수용한 것이다. 그러나 영화와 소설의 기법이 상호간에 영향을 주고받으며 발전해 오면서, 오늘날의 몽타주는 영화의 대표적인 기법으로서 발전해 왔다. 때문에 오늘날 소설에 나타난 몽타주는 영화의 영향을 받았다고 볼 수 있다.[14]

---

13) S. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003, p.19.
14) 이호림, 「1930년대 소설과 영화의 관련양상 연구 」, 성균관대 박사 논문, pp.30-31.

즉, 소설 속에서 활용된 '영화적 기법'이라는 것은 영화에서 활용되는 '영화 기법'과는 구별되는 비유적 용어라고 할 수 있는데, 이는 관습적인 소설기법과 비교했을 때 상대적으로 '영화적'인 기법들이다. 일반적으로는 소설에서 카메라 움직임, 이미지들 간의 조합, 쇼트 사이즈의 이동, 시퀀스 연결의 다양한 방식 등과 같은 고유한 영화의 형식들[15]을 연상시키는 서술기법과 작품구성 방식을 뜻한다.

이런 영화적 기법은 영화만의 독특한 매체의 속성을 바탕으로 하는데, 촬영과 편집이 그것이다. 이는 영화 기법인 '카메라-눈 camera-eye[16]'과 '몽타주 montage'로[17] 대표된다. 영화 예술에서 '카메라-눈'은 공간에 대한 다양한 형상화와 나아가 시점의 다양화를 가능케 한다. '몽타주'는 사건의 전말이나 순서를 뒤집어 놓을 수 있고 시간 질서를 파괴하여 예술적 요구에 따른 시간구조를 모색할 수 있게 한다.

이러한 사실을 바탕으로 할 때 영화적인 것의 전제가 되는 것은, '카메라-눈'에 의해 직접적으로 획득되는 '이미지의 가시성'[18]과 몽타주에 의해 획득되는 '동적인 이야기' 전개 원리이다. 이 두 가지 '영화적 기법'은 이야기의 맥락 속에서 조화되어 작가의 의도를 효과적으로 나타내고, 궁극적으로는 이야기의 사실성에 기여한다.

이러한 사실을 전제로 Ⅱ장에서는 『난쏘공』의 분석을 통해 영화적 기법이 어떻게 활용되었는지 검토할 것이다. 이를 위해, 앞서 언급한 '영화적'인 것의 전제가 되는 '이미지의 가시성'과 '동적인 이야기'의 특성을 소설에서는 각각 장면 표현 기법과 서사 구성 기법으로 구분 지었다. 그리고 '동적인 이야기' 전개를 가능하게 하는 몽타주 기법을 서사 구성 기법으로 먼저 다루고, '이미지의 가시성'을 가능하게 하는 카메라-눈을 장면 표현 기법으로 다루고자 한다. 이는 소설에 나타난 '영화적

---

15) 김 숙, 「크리스티앙 메츠의 영화기호학 연구」, 홍익대 석사 논문, 1998. p.80. 이들 이외에도 세팅, 음향, 조명, 의상과 분장 등은 '장면 구성 요소 Misen-en-Scene'로서 영화의 테크닉 중 중요한 요소이다.

16) 영화의 서술자인 '카메라'에는 카메라뿐만 아니라 조명과 음향 등의 영상적 도구 모두를 포함하며, 나아가서 서술 작업에 참여하는 감독을 비롯한 모든 사람을 포괄하는 개념이다.(방재석, 앞의 논문. p.38.)

17) 몽타주라는 용어는 프랑스어 '조립하다 monter'에서 파생된 용어로서 넓게는 편집 ending이라는 말과 동의어로 쓰인다. 그러나 현대적 의미의 몽타주 개념은 분리된 이미지의 병치를 통해 새로운 의미를 창조하는 영화의 특수 기법으로 사용되어 왔다. 본고에서는 현대적 의미에서 몽타주를 대상으로 논의를 진행할 것이다.

18) 허머트리드도 "가장 훌륭한 글은 낱말에 의해서 전달되는 이미지의 가시성에 있다"고 하였으니 소설이 가시적인 성격을 많이 띠고 있다면 그러한 소설은 다분히 영화적이라는 가설이 성립됨직도 하다. (유시욱, 「허윤석의 소설 <구관조>론 - 영화적 기법 문제를 중심으로」, 한국문학이론과 비평학회, 1999. p.12.)

기법' 분석에 있어, 몽타주에 의한 기법 분석이 더 특징적이기 때문이다.

먼저, 서사 구성 기법에서는 시간적 몽타주와 공간적 몽타주 현상을 분석하고, 『난쏘공』의 독특한 특징이라고도 할 수 있는 이미지의 몽타주 현상을 분석할 것이다. 장면 표현 기법 분석을 위해서는 자료를 직접적으로 제시하여 리얼리티를 획득하는 클로즈업, 장면을 의도적으로 디자인하는 미장센, 소설에서는 일반적이지 않은 다채로운 시점의 변화에 초점을 맞추어 분석할 것이다.

그리고 Ⅲ장에서는, 앞의 작품 분석을 종합하여 영화적 기법이 가지는 전체적인 특징을 살펴볼 것이다. 부분적인 영화적 기법 문제가 『난쏘공』의 서술 구조에 어떠한 영향을 끼치고 있는가에 대한 분석이 될 것이다. 뿐만 아니라 영화적 기법이 소설의 주제나 의미에서 어떻게 기여를 하는지 중점을 두고 논의할 것이다. 이와 더불어,『난쏘공』이 영화적 기법을 통해 획득한 소설적 성과와 그것이 문학사적 맥락에서 가지는 의의를 밝히고자 한다.

본 연구는 그 대상을 조세희의 대표작인『난쏘공』으로 한정하고 있으며, 작품에서 드러나는 기법과 주제적 측면의 미학적 상관성을 규명하기 위해 '영화적 기법'을 분석하고자 한다.

Ⅱ. <난장이가 쏘아올린 작은 공>의 영화적 기법

1970년대 사회 현실을 반영한 작품 중에서 조세희의 『난쏘공』은 다른 작품들과 뚜렷한 변별력을 가진다. 여타 소설과 다른 형식, 기법적 독특성에 주목하게 되는데, 이는 『난쏘공』이 작가의 현실 인식의 소산인 분노와 각성의 문제를 기존의 소설적 양식에서 벗어나, 그 당시로서는 새로운 감수성과 기법으로 표출해내고 있기 때문이다. 본고에서는 이를 '영화적 기법' 도입으로 인한 효과로 본다.

따라서 이 장은 『난쏘공』에 내재해 있는 영화적 기법과 그것들로 인한 효과를 살펴보는데 목적이 있다. 조세희의 『난쏘공』의 '영화적 기법'이 독특한 리얼리티를 확보하기 위한 모더니즘적 구현으로서, 단지 형식적 차원에서 그치는 것이 아니라 소설 속에서 회복하고자 하는 가치와 진정성에 어떠한 역할을 하는가의 문제를 살펴볼 것이다.

1. 서사 구성 기법

구성이란 짜임새를 말한다. 흔히 '서-본-결'. '기-승-전-결' 식의 짜임새를 말하지만, 인물 설정, 사건과 상황의 설정 등도 모두 구성에 포함될 것이다. 영화의 경우 구성은 쇼트와 쇼트의 연결로 이루어진다. 영화의 이야기 양상이 달라지는 것은 '카메라-눈' 자체에 의한 것이라기보다는 그것에 의해 촬영된 화면의 쓰임새에 의해서라고 보아야 한다.

영화에서의 '쇼트와 쇼트의 연결을 어떻게 하는가'의 문제는 관객을 영화의 이야기 세계 속으로 함몰시키기도 하고 빠져나오게도 한다. 동일한 화면들도 어떻게 조합하고 배열하느냐에 따라 심미적 양상과 정서적 반응은 달라지며, 이는 영상 서사물의 구성과 전달 측면에서 핵심적 위치를 차지한다. 이러한 문제를 해결하는 영화의 가장 대표적인 기법이 '몽타주 montage'이다.

몽타주는 집단적이고 복합적인 사건을 전개하는 데에 있어 가장 효과적인 기법이라고 할 수 있다. 이 기법을 그 시초가 소설이었음에도 불구하고 특히 영화에 관련시키는 이유는, 현실을 반영하는 수단으로 사용함으로써 타 예술장르에서보다 더 강력한 영향을 발휘하는 분야가 영화이기 때문이다. 서로 다른 장면들을 연결하여 새로운 효과를 내는 몽타주는 소설로 건너와 주로 현대 도시인의 복잡 다양한 삶

의 양상을 드러내는 모더니즘 소설에 적용되는 양상을 보인다. 그러나『난쏘공』은 리얼리즘 소설이면서도 모더니즘 소설에서 보이는 몽타주 기법을 다양하게 사용하고 있는데, 시간과 공간의 경계에 상관없이 주관적 '의식의 흐름'에 따라 장면이 교차되는 이 기법이 시 · 공간의 '공존'을 표현하는데 적절하기 때문이다.

『난쏘공』에서 몽타주는 현재의 사건에 과거의 사건이 개입되는 시간의 중첩현상, 같은 시간대에 각각 다른 장소에서 일어나는 사건의 병치, 반복적인 이미지를 통한 장면의 전환으로 실현된다. 이 장에서는 이러한 몽타주 기법을 시간적 몽타주, 공간적 몽타주, 이미지의 몽타주로 나누어 분석할 것이다. 시·공간의 공존과는 상관이 없어 보이는 이미지의 몽타주 기법을 이 장에서 함께 다루고자 하는 이유는, 작중 인물의 내면 세계를 형상화하는 데에 있어 결정적인 역할을 하고 있기 때문이다. 즉 연상이나 몽상에 의해 표현되는 내면의 세계는 순차적인 시간성과 공간성을 갖지 않으나, 이 또한 현재 속에 혼융되어 있는 의식과 감정이며 이는 의식의 흐름에 따라 진행되기 마련이다.

이때, 적용되는 영화 기법은 디졸브 dissolve[19], 플래시백 flashback[20], 교차편집 cross-cutting[21], 분리병치 seperation[22] 등이다.

(1) 시간적 몽타주

서사물이란 일련의 사건과 상황을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것이다. 그러나 허구적 서사물에서 시간은 현실적 시간의 단일 방향성, 불가역성을 무너뜨린다. 이때 문자언어를 사용하는 서사물은 '일 년 전' '한 시간 뒤' 등의 시간 부사어를

19) 처음 이미지를 페이드 아웃하면서 다음 이미지를 그 위에다 중첩되도록 덧씌우는 것을 의미한다. 잠시 두 개의 쇼트가 겹쳐 보일 수 있다. 유명한 디졸브의 예로는 <사이코>의 샤워 살인장면에서 물이 하수구로 빠져나가면서 그 위에 마리온의 눈동자가 디졸브로 연결되는 쇼트이다. (이형식, 영화의 이해, 건국대학교 출판부, 2001, p.50.)

20) 과거를 제시하는 일련의 쇼트 삽입, 현재 시점의 단절을 나타내는 편집기법이다.(루이스 자네티, 앞의 책, p.526.)

21) 두 장면의 쇼트를 바꿔가면서 편집하는 것. 서로 다른 곳에서 동시에 일어나고 있는 사건들을 나타내기 위해 사용한다.(루이스 자네티, 앞의 책, p.516.)

22) 영화에서 분리병치는 '나누어찍기' 방식으로 설명된다. 영화적인 분리병치의 특질이란, 화면상에 독립적으로 나타나는 각 부분들 간의 내밀한 상호관계를 설정하는 능력을 뜻한다. 대화중인 두 사람이 분리병치에 의해 나누어 촬영하는 것은 두 사람을 한 화면에 담는 것보다 더 내밀한 극적 교감(dramatic conrtact)의 상태에 있는 듯이 표현할 수 있다. 분리병치로 관객은 교묘하게 조절된 방식에 따라 개별 영상을 통합시키는 일에 적극 참가하게 된다. (스태판 샤프, 이용관 역, 『영화구조의 미학』, 영화언어, 1991, p.17. 재인용)

통해 명백한 시간변조를 일으키지만, 영상언어를 매체로 하는 영화의 경우 시간의 변화는 시각적으로 나타난다. 그것은 영상이라는 공간성을 통해서이다. 즉, 화면 속 공간의 변화를 통해 시간의 변화는 표현된다. 화면 속 공간의 변화란 커팅 cutting에 의한 앞뒤 화면(쇼트)의 불연속적 시간 전개를 가리킨다. 영화는 파편적 쇼트들의 조합과 배열로 시간을 변조하는데, 이는 몽타주를 통해 실현된다.

동떨어진 시간에 벌어진 사건들을 동시적으로 배치시키는 이와 같은 기법은 시간의 경계를 넘나든다는 점에서 '시간적 몽타주'라고 볼 수 있다. 이러한 기법이 문학에서는 언어적, 문체적, 내용적 부분들을 함께 접합하고 병렬시켜 만드는 문학적 기법으로 나타난다.

영화와 소설에서 구현되는 몽타주는 '보여주는 것'이 아니라 '보여지는 것을 의도' 한다는 점에 주목해야 한다. 다시 말해 몽타주는 단순히 보여주기 위한 편집기술이 아니라 의도적인 짜임이라는 것이다. 이것은 소설에서 등장인물의 심리 세계를 적극적으로 영상화, 시각화하려는 노력으로 나타난다. 말하자면, 몽타주는 외적 상황의 표현에만 유효한 것이 아니라 인물의 '의식의 흐름'을 외부적 자극과 그에 의한 연상 작용에 의하여 결합시켜나가는 효과적인 기법으로 작용한다는 것이다.

『난쏘공』에서 이 기법은 글의 흐름을 난해하게 만들 정도로 빈번하게 나타나고 있다. 현재와 과거, 과거와 대과거의 접합으로 통시적인 서사 구조가 아닌 재배열된 2차적 서사 구조는 개별 작품 내에서만 아니라 12편의 연작 형태에서부터 드러난다. 이 12편의 작품이 시간성상에서 전개되지 않고 복잡하게 얽혀있는데, 사건의 실마리를 찾을 수 있는 것은 시간에 의해서가 아니라 내용상 연결 구조 파악을 통해서이다. 12편의 연작 전체에서 드러나는 이와 같은 통시적 시간의 파괴현상은 하나하나 개별 작품에서도 활발하게 일어나고 있다. 이러한 현상은 개별 작품 「난장이가 쏘아올린 작은 공」에서 영수, 영호, 영희의 시점으로 각각 전개되는 내용이 시간상 순차적이지 않다는 것만 보아도 쉽게 발견할 수 있는 부분이다.

뿐만 아니라 한 명의 초점화자로 전개되고 있는 각 단편 안에서도 현재의 시간 속으로 과거의 기억들이 무시로 드나든다. 그 대표적인 예가 단편「우주여행」이다. '시간적 몽타주'가 어떻게 실현되고 있는가는 다음의 내용 틀을 통해 쉽게 알아낼 수 있다.

① (현재) 윤호가 아버지 서가의 책에서 권총을 찾고 있음

② **(과거**) 지섭이 윤호의 가정교사로 들어옴
③ **(과거)** 윤호가 지섭과 함께 난장이네 집 방문
④ **(과거)** 지섭이 윤호의 집에서 쫓겨남
⑤ **(과거)** 윤호가 대학 시험에서 떨어짐
⑥ **(과거)** 비서가 지섭을 차에 태워 보냄
⑦ (현재) 아버지의 서가에서 윤호는 권총을 계속 찾음
⑧ **(과거)** 윤호가 재수생으로 새로운 동아리에 참여함
⑨ (현재) 가정부 아줌마를 내보내고 권총을 계속 찾음
⑩ **(과거)** 동아리의 퇴폐적인 생활
⑪ (현재) 권총을 계속 찾음
⑫ **(과거)** 은희 때문에 예비 소집일 날 인규에게 답을 보여주기로 함
⑬ (현재) 은희의 전화와 방문

초점화자인 윤호는 아버지의 서가에서 권총을 찾고 있는 중이다. 윤호가 권총을 찾다가 은희를 맞이하는 것까지 별로 길지 않은 시간동안의 사건을 작품은 단편 전체에 담고 있다. 현재의 시간에 해당되는 것은 ①, ⑦, ⑨, ⑪, ⑬ 이고, 그 외의 사건들은 윤호의 의식의 흐름 속에 들어온 과거의 이야기이다. 지섭이 집에 가정교사로 들어온 때부터 현재에 이르기까지의 긴 이야기 시간동안의 과거 회상이 삽입되고 있는 것이다. 시간적 몽타주가 윤호의 내면 의식의 흐름을 따라 이루어지고 있는 것이다. ⑥에서 지섭이 쫓겨나는 장면은 ⑤보다 과거의 사실이며, ④에서 서술되었음에도 불구하고 반복되어 서술되고 있는 것은 지섭이 나간 사실이 윤호에게 큰 의미가 있음을 강조하고 있는 것이다. 이러한 과거 시간의 삽입이 어떻게 이루어지고 있는지 다음 인용문을 통해 살펴보자.

> 권총은 수백 권의 책 중 제일 마지막 것에 들어 있을 수도 있기 때문이다. 윤호는 사다리를 옮겨놓고 다음 칸을 뒤지기 시작했다.【갑자기 지섭의 얼굴이 떠올랐다. 지섭이 쫓겨나간 다음부터 윤호는 길을 잘못 들었다. 아버지는 그것을 몰랐다.
>
> 윤호는 지섭을 좋아했다. 지섭에게는 아무것도 없었다.(…) 유월의 햇볕이 따갑게 느껴질 때였는데 그는 두꺼운 겨울옷을 입고 있었다. 그것도 다 낡아 못 입

게 된 옷이었다. 】

“학생, 전화왔어요.”

“없다고 그러세요.” (…)

윤호는 권총을 찾기 위해 다시 사다리 위로 올라갔다.

【“아버진 미쳤어. 어디서 저런 거지를 데려왔지? 저게 네 가정교사란다.”(…)】[23]

(※ 이하【 】 표시는 과거를 나타냄 - 필자)

위의 인용문과 같이「우주여행」내에 별다른 표식 없이 시간의 경계를 자연스럽게 넘나드는 서술은 영화 기법인 컷 cut과 디졸브 dissolve를 닮아있다. 윤호가 사다리의 다음 칸을 뒤지기 시작하면서 지섭의 얼굴을 떠올리는 것은 디졸브 dissolve를, 전화를 받고 사다리 위로 올라가서 지섭과의 첫 만남을 연상하는 부분에서 불쑥 떠오르는 누나의 대사는 영화기법인 컷 cut을 연상시킨다. 몽타주 기법을 통한 현재와 과거의 교차는 부유층 아들의 현실 생활과 가정교사 지섭을 통해 알게 된 빈민층인 난장이 일가의 기억 속에서 자아를 찾지 못하고 분열하는 윤호의 내면상을 보여주기 위한 효과적인 영화적 기법으로 작용하고 있다.

시간의 순서에 따르기보다 인물의 내면 의식에 따라 사건이 서술되는 형식은『난쏘공』의 많은 단편에서 찾아볼 수 있다. 특히 난장이의 자식인 영수와 영호가 초점화자인 단편에서 뚜렷하게 나타나고 있는데, 인물의 내면 의식을 통해 자유롭게 과거를 오가며 서술함으로써, 시간이 지나도 나아지지 않고 나아질 가능성도 없는 현재의 비참한 삶을 부각시키고 있다.『난쏘공』의 첫 번째 이야기에서 현재와 과거의 교차를 살펴보자.

① (현재) 철거 계고장을 받음

② **(과거)** 영희의 웃음, 주머니 없는 옷, 고기 굽는 냄새

③ **(과거)** 공장에서 노비 문서 조판

④ (현재) 입주권을 파는 동네 사람들

⑤ **(과거)** 집을 지을 때의 행복

⑥ (현재) 명희 엄마가 돈을 빌려 줌

⑦ **(과거)** 집을 지은 후 명희와의 수줍은 사랑

23) 조세희, 「우주여행」, 앞의 책, pp.60-62.

⑧ (현재) 명희 엄마가 돈을 빌려 줌
⑨ **(과거)** 아버지가 서커스 일을 하려 함
⑩ **(과거)** 영수가 학교를 그만 두고 인쇄 공장에서 일함
⑪ **(과거)** 그 해 늦가을 밤 아버지와 배를 타고 나감
⑫ (현재) 입주권의 가격이 오름, 행방불명되었던 난장이가 비행기를 날리는 것을 발견

위 이야기에서 현재 시간에 해당하는 것은 ①, ④, ⑥, ⑧, ⑫이다. 그 사이에 삽입되는 사건은 초점화자인 영수의 내면 의식의 방향을 따른 것이라 할 수 있다. 철거 계고장을 받고 아파트 입주권을 팔아야 하는 시점에서, 영수는 집을 지을 때의 행복했던 어린 시절과 집을 헐 수밖에 없는 결과를 가져온 가난을 떠올리고 있다. 이같은 시간의 횡단을 통해 제시되는 단편적이고 이질적인 이야기들의 결합은 빈민촌에 살면서 집을 잃고 입주권을 팔아야 하는 난장이 일가의 현재의 가난과 절망을 더욱 부각시키는 효과를 가져온다.

『난쏘공』의 두 번째 이야기 역시 첫 번째 이야기와 비슷한 맥락에서 이해할 수 있다. 영호가 없어진 영희를 찾아다니는 것이 현재의 시간이며 그 사이에 형과 함께 공장에서 쫓겨난 일, 입주권을 팔고 집을 철거하기까지의 과거가 교차된다. 못 가진 자를 억압, 착취하는 현실에서 달나라를 꿈꿀 수밖에 없는 비참한 사건들이 영호의 의식세계를 쫓아 진행되며 영희의 가출과 연결 지어지고 있다.

『난쏘공』에서 현재와 과거의 교차는 초점화자의 내면 의식의 흐름에 따라 진행되며 몽타주 기법으로 구현되고 있는데, 윤호에게는 지섭과 난장이 가족에 대한 일이, 영호와 영수에게는 가난으로 인한 기억과 난장이 아버지에 대한 기억들이 주를 이룬다. 『난쏘공』에서 보여주고 있는 몽타주 기법은 사회 구조의 불합리성을 극복하기 어려운 당시의 현실을 인물의 자유로운 내면 의식을 통해 형상화시키고 있는 것이다. 이러한 기법들은 작품 내에서 과거와 현재 사이의 이동 표식이 없이 진행되는 경우가 대부분을 차지하고 있지만 동일한 요소를 가지고 장면 전환이 이루어지는 경우도 빈번하게 드러난다.

“팔지 말고 기다려요.”
승용차 안에서 한 사나이가 말했다.
“내가 사겠소.”

"얼마예요?"
"얼마면 팔겠어요?"
"이십오만 원."
"좋아요. 내가 저녁에 가죠. 이웃에 팔 사람이 또 있으면 싸게 팔지 말고 **기다리라고** 그래요."
【"조금만 더 **기다려라**."
아버지가 말했었다.
"진실을 말하고 묻혀버리는 사람들이 있다. 너희들이 그 꼴이 되었구나."
우리는 개천 위에 놓은 시멘트 다리 위에 서 있었다. 아버지는 난간 사이에 두 다리를 내리고 앉아 술을 마셨다.】[24]

아버지 말대로 모든 이야기는 끝나버린 것이나 마찬가지였다. 마당가 팬지꽃 앞에 서 있던 영희가 고개를 돌렸다. 영희는 울고 있었다. 【어렸을 때부터 영희는 **잘 울었다**. 그때 나는 말했다.
"**울지 마**, 영희야."
"자꾸 울음이 나와."
"그럼, 소리를 내지 말고 울어."
"응."
그러나, 풀밭에서 영희는 소리를 내어 울었다. 나는 손으로 영희의 입을 막았다.】[25]

첫 번째 인용문은 입주권을 조금 더 비싼 값을 불러서 사려는 부동산 업자가 빈민가의 주민들에게 조금 더 기다려 달라고 말하는 현재 시간과, 영호가 공장에서 쫓겨났을 때 아버지인 난장이가 조금 더 기다리라는 말을 하는 과거 시간이 오버랩 되고 있는 부분이다. '기다림'이란 동일 요소로 이어지는 두 장면은 입주권을 팔아야 하는 상황의 사건과 일자리를 잃어버린 사건을 시간적 간격을 뛰어넘어 연결시키고 있다. '기다림'에도 불구하고 착취당하는 노동자와 착취하는 자본가의 억압관계를 시간적 몽타주를 통해 강조하고 있는 것이다. 두 번째 인용문도 '영희의 울음'이라는 동일 요소를 가지고 현재와 과거가 오버랩 되고 있다. 현재에 영희가 울게 되는 원인은 입주권을 살 수 없어 집을 잃기 때문이며 과거의 원인은 오빠가

24) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, pp.114-115.
25) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, pp.84-85.

고기 굽는 냄새를 맡으러 간 사실을 엄마에게 말했기 때문이다. 가족의 가난함을 상징하는 '고기 굽는 냄새'는 집을 잃게 되는 현재의 시간에 오버랩 되면서 난장이의 가족의 변함없는 처지, 스스로의 힘으로 어쩔 수 없는 가난을 효과적으로 드러내 보여주고 있는 것이다.

이처럼 『난쏘공』에서는 동일 요소를 매개로 하여 시간적 몽타주를 이루면서 이미지나 의미를 부각시키고 있다. 컷이나 오버랩 기법을 통해 통시적 시간의 구조를 무너뜨리는 장면들은 과거와 현재의 상황적 유사성, 즉 억압과 착취로 인한 가난의 지속을 부각시키는 주제 강화의 기법으로 볼 수 있다.

동일한 요소를 매개로 하여 시간적 몽타주를 구현하는 구절은 『난쏘공』의 작품 전체에서 고르게 나타나는데, 다음의 인용문은 과거와 현실이 중첩반복까지 되고 있다는 점에서 주목할 만하다.

"잰 이미 내놓은 자식이라우."

영호와 영희가 어머니의 손을 잡았다.

"손은 왜 잡니?"

어머니가 말했다.

"**놔**."

【 "**놔라**."

아버지는 말했었다.

"이 **손을 놔**. 넌 언제나 힘으로 이 애빌 막으려고 하는구나."

"아직 추워서 그래요, 아버지."】

"애들도 내 말을 못 알아들어요."

어머니가 말했다.(…) / 다시 지섭이 웃었다.

【 아버지는 방죽가에 서 있었다. (…) 물 가운데 떠 있던 얼음 조각들이 뱃전에 닿아 밀렸다. 】

"애들 아버지는 무덤두 없어요."

어머니가 말했다. / "화장을 했어요. 한 줌도 못 되는 가루를 물 위에 뿌렸다우."

【 "춥지 않으세요?"

"괜찮다." (…) / 아버지는 멀어진 집을 힐끔 돌아보았다.

"난 죽기로 결심했다." (…)

"왜냐구? 왜냐구 물었니?"

"네. 왜 돌아가실 생각을 하셨어요."
"너희 삼남매하구 너희 엄마 때문야. 그리구 저 집 때문이다."】
"얼마 동안은 못 살 것 같았다우." / 어머니가 말했다. / "하지만 산 사람은 그냥 살아가요."
【"아버지 저희가 뭘 어쨌다고 그러세요?" (…) / "너희들 짐이 되기가 싫어." (…) / "언젠가 날 찾아왔던 꼽추 아저씨 있잖니? (…) 차력도 하고 곡예도 하는 약장수가 있는데 우리 셋이 가면 동업자로 받아 주겠대.(…)" / "아버지는 꼽추가 아녜요. 앉은뱅이도 아니구요."(…) / "나는 벌레야."】
"이젠 편해지셨겠지." / 어머니의 목소리가 낮아졌다. (…)[26]

위의 인용문은 「클라인씨의 병」에서 지섭이 난장이 일가를 찾아온 때의 이야기로, '손'이란 동일 요소를 매개로 시작하여 현재와 과거의 장면 교차가 다섯 쪽에 걸쳐 반복되고 있는 부분이다. 난장이의 죽음에 관련된 이야기와 사건이 현재와 시간적 간격 없이 '과거- 현재- 과거- 현재' 순으로 반복되고 있는데, 영화 기법인 분리병치를 연상시킨다. 이는 소설적 용어로, 한번 일어난 일이 여러 번 걸쳐서 반복하는 '중첩반복'인데, 여기서는 아버지와 아들의 과거 대화 장면이 어머니와 지섭 그리고 난장이 아들딸들의 현재의 대화 장면에 계속 번갈아가며 반복되는 현상으로 나타나고 있다. 이 기법은 난장이의 죽음에 대한 슬픔과 난장이 가족의 고통스런 삶을 강조하기 위해 사용되고 있다.

이와 같은 장면의 중첩은 앞서 장면 표현 기법에 대한 논의를 하면서 인용했던 노사협의회 장면에서도 나타난다.

사용자 3: "다시 말씀해주십시오."
사용자 4: "네, 그러죠. 옷핀이 도대체 어쨌다는 건지 전 모르겠습니다."
사용자 2: "**옷핀**?"
【 어머니: **옷핀**을 잊지 마라, 영희야
영희: 왜, 엄마.
어머니: 옷이 튿어지면 이 옷핀으로 꿰매야 돼.】
근로자 3: "그 **옷핀**이 저희 근로자들을 울리고 있어요."

26) 조세희, 「클라인 씨의 병」, 앞의 책, pp.249-252.

【 영희: 아빠보고 난장이라는 아이는 이걸로 **찔러 버려야지**.

어머니: 그러면 안 돼. 피가 나.

영희: **찔러버릴 거야.**】

근로자 3: "밤일을 할 때 일어나는 일입니다. 누구나 새벽 두 세 시가 되면 졸음을 못 이겨 깜박 조는 수가 있습니다. 반장이 옷핀으로 **팔을 찔렀습니다**."(…)`

사용자 1: "엉뚱한 비약입니다. 두 분 말씀에 잘못이 있습니다."

사용자 2: "두 분이 하신 말씀은 회의록에서 빼도록 하죠."

사용자 1: "**빼세요**."

【 아이 1: 쟤들은 **빼**.

아이 2: 왜?

아이 1: 난장이 아들하곤 놀 수 없어.

영호: 형.

나: 참아, 영호야.

영호: 말리지 마. 저 새낄 죽여버릴 거야.

아이 1: 어! 이게 날 쳐! (…)

아이 4: 난장이가 온다! 】

사용자 2: "무슨 말을 하는 거요?"

사용자 1: "우리에게 필요한 것은 노사협조와 산업평화입니다. 이야기를 다른 방향으로 이끌어가면 안 돼요." (…)

사용자 4: "더 이상 이야기 할 필요 없어요. 위에서 얘들을 조종하는 파괴자가 있어요."

【 영희: 엄마, 큰 오빠가 저 아래 큰 집 유리를 깨버렸어.

어머니: 알아. 아버지가 가셨어.

영희: 그 집 아이가 아버지를 난장이라고 놀려서 그런 거야. 그런데 왜 아버지가 가지?

어머니: 너희들이 뭘 잘못하면 그 **책임**을 아버지가 지셔야 된단다.

영희: 언제까지?

어머니: 너희들이 클 때까지.】

사용자 1: "앞으로 무슨 일이 일어나면 그 **책임**은 여러분이 져야 돼요."

【 어머니: 큰 다음엔 너희가 한 일에 대한 **책임**을 너희 스스로가 져야 돼요.】

사용자 2: "임금은 지난 2월에 이미 인상 조정이 되었고, 그 조정에 따라 지급하고 있어요. 상여금도 작년 연말에 지급했어요."(…)

사용자1: "문을 닫으세요."

사용자2: “양쪽 문을 다 닫으십시오. **얘들을 내보내면 안 돼요**.”

【 아버지: 영수를 **당분간 내보내지 말아요**.

어머니: 네.

영희: 큰오빠가 뭘 잘못했어? 잘못한 건 그 집 아이야.

아버지: 그 아이가 뭘 잘못했니?

영희: 아버지를 난장이라고 놀려댔어.

아버지: 그 아이는 돌멩이를 던져 우리집 창문을 깨뜨리지 않았다. 그 아이에겐 잘못이 없어. 아버지는 난장이야.】[27]

위의 인용문은 은강방직 노사협의회에서 근로자 대표들과 사용자 대표들 간의 회의 내용이다. 여기서 더욱 특이한 점은 ‘옷핀’, ‘찌른다’, ‘빼세요’, ‘내보내지 말아야지’처럼 동일 소재나 말을 매개로 현재와 과거의 시간이 계속해서 교차하고 있다는 것이다. 또한 그 장면이 매우 짧은 컷 cut의 반복을 연상시키는데, 이는 길게 이용되고 있는 극적 장르의 도입과 더불어 작품의 긴장감을 고조시킨다.

소설 속에 도입된 극적 장면에서의 분리병치는 내용과 관련하여 영수를 비롯한 노동자 계층이 겪는 고통을 단적으로 보여주는 효과를 획득한다. 옷핀은 현실 속에선 야간작업 시간에 작업반장이 공원들의 잠을 쫓는데 쓰는 착취 수단의 일종이다. 그런데 회상 속에서는 난장이를 비웃는 아일 찔러버릴 저항의 수단이 된다. 옷핀이 착취와 저항의 수단이라는 양면적 기능을 지니게 된 데에는 현실 세계의 논리에 상응한다. 사용자의 “빼세요.”라는 말이 아이들이 영호와 영수를 빼라는 말과 병존하는 것은 현실의 논리가 그들을 배제하고 있다는 것을 의미한다. 즉 위의 인용문이 극 대사의 형식을 택하고 있다는 것과 현실과 회상이 중첩되고 있다는 것은 현실의 배제 논리가 노동 근로자들을 착취하고 있으며, 노동 근로자들은 그것을 통해 저항의지를 갖게 된다는 의미를 나타내기 위한 것이다.

이러한 중첩반복은 사건의 시간을 중단시키면서 과거와 현재의 고통스런 삶을 한데 묶어 제시함으로써, 그 고통의 강도를 강조하고 그 상황이 현재의 비극으로 남아 있음을 보여준다. 즉,『난쏘공』은 장면 중첩을 통해 과거와 전혀 달라지지 않고 현재까지 지속되고 있는 피지배계급의 비극적 삶의 양상을 효과적으로 표현하기 위해 시간적 몽타주를 구현하는 것이다. 이러한 시간의 중첩을 통한 장면 제시

27) 조세희,「잘못은 신에게도 있다」, 앞의 책, pp.224-232.

는 표면적으로는 단절감을 극대화시키면서, 심리적으로는 연상 작용에 의한 고통의 연속성을 나타내고 독자들에게 한층 충격적인 사건으로 다가서는 효과를 발휘한다.

(2) 공간적 몽타주

서론에서 밝힌 바와 같이 소설과 영화는 시간의 순서에 따라 이루어지는 서사물임에는 틀림없지만 영화는 기본적으로 시간보다 공간을 자유자재로 사용한다는 특성을 가진다. 이에 영화는 몽타주를 통한 공간의 자유로운 이동 가능성을 확보한다. 영화에서 공간성은 같은 시간대에 다른 곳에서 일어나는 각각의 다른 사건을 하나의 화면에 닮는 기법으로 나타날 수 있는데, 이를 소설인『난쏘공』에서는 디졸브 dissolve를 통해 나타내고 있다. 이 장에서는 이러한 현상을 공간적 몽타주로 다루고자 한다.

현대 소설은 단편적인 구성에서 벗어나 공간화된 형식을 추구하여 플롯과 장면이 불연속적이며, 주인공은 제거되거나 등장인물이 수시로 바뀌어 등장하기도 한다. 또한 사건의 인과성이 없이 단편적으로 조립되는 경향이 있다. 종래의 전지적 작가에 의한 설명을 따라 사건이 시간적 계기성에 의해 전개되던 방식에서 벗어나, 사물을 시간 지속성에서가 아니라 한 순간에 총체성을 드러내는 공간적 형식이 두드러지게 나타난다. 즉 서로 다른 공간에서 일어난 경험들이 공간과 공간의 병치를 통한 행위의 동시성 속에서 하나의 전체로 통합되는 것이 현대소설의 공간화 형식의 한 기법인 것이다.[28] 이러한 공간적 형식을 프랭크(J. Frank)는 '영화기법'이라고 명명하였는데[29], 『난쏘공』에서도 이와 같은 장면들이 드러나고 있다.

> "마음이 내키지 않으면 들어가."
> 꼽추는 고개를 저었다. 꼽추네 아이들은 천막 안에서 잠을 잤다. (…)
> 천막 안은 캄캄했다. 불 앞에 모여 섰던 동네 사람들이 흩어져 가자 집들이 들어섰던 어수선한 땅은 어둠에 싸였다. 어른들은 한줄기 부연 불빛을 따라갔다.
> <<방법 초소 앞 공터에 승용차가 서 있었고, 사나이는 차 안에서 몇 사람이 건네준 종이쪽지와 인감증명을 들여다보았다. 사나이는 밖으로 돈을 내밀었다. 사람들은 차 앞에서 쪼그리고 앉아 돈을 세었다.>>

28) 이미경, 「'천변풍경'의 영화적 기법 연구」, 서강대학교 석사 논문, 1999, p.14.
29) 오세영, 『문학연구 방법론』, 이우출판사, 1998, p.75.

앉은뱅이는 철판을 다시 불 위에 올려놓고 콩을 까 넣었다. 그는 꼽추가 콩이라도 먹는 것을 보고 싶었다. 그는 꼽추가 지난 며칠 동안 무엇을 먹는 것을 본 적이 없었다.

"나올 때가 됐잖아?"

꼽추가 물었다. 그의 담배는 바짝 타들어가 두 손가락 끝에 걸려 있었다.[30]

(※ 이하 << >> 은 공간 병치를 나타냄 - 필자)

위의 인용문은 꼽추와 앉은뱅이가 자신들의 입주권을 헐값에 사간 사나이에게 복수를 하기 위해 기다리는 장면의 일부분이다. 꼽추와 앉은뱅이는 어둠이 내린 시각에 콩밭에서 휘발유 통을 들고 사나이를 기다리고 있는데, 그 장면 사이로 사나이가 같은 시간대에 방범 초소 앞에서 다른 사람들의 입주권을 사고 있는 장면을 제시하고 있다. 이는 소외계층과 그들을 지배하는 가진 자의 삶의 모습을 동시적으로 보여주어 대조시키고자 하는 노력으로 볼 수 있다.

같은 시간대에 일어난 사건들이 공간만 달리하며 겹치는 기법은 영화에서 흔히 사용하는데, 이 기법은 내용상 서로 비슷하거나 대조적인 에피소드를 내보일 때 주로 사용하는 기법이다. 다음 인용문도 이 같은 공간적 몽타주 기법이 피지배계급과 지배계급의 대조적인 삶의 양상을 강조하기 위해 사용되고 있는 부분이다.

여자아이와 잔 다음 윤호는 늘 절망했다. 마음 깊이 절망했다. 한없이 어리석은 짓 같아서 자신의 존재까지 부정했다. 눈앞의 물체만큼이나 어리석게 생각되었다. 윤호는 좀 더 빨리 은희를 사랑해주었어야 했다. (…)

그래서 죽은 난장이의 아들 딸이 일하는 은강을 윤호처럼 큰 부피로 떠올렸다. 윤호는 은강을 생각하면 저절로 오그라드는 자신을 느꼈다.

<<은강은 크고 그 안은 복잡하다. 은강 사람들이 자기네 도시를 두고 이야기할 때 얼른 이해할 수 없는 것 중의 하나가 '갑갑하다'는 말이다. (…)

밀물 때 그곳 사람들이 제일 먼저 발견하게 되는 것은 해면의 파랑이다. 그 해면이 하루에 두 번씩 높아졌다 낮아졌다 해 은강 전체가 지구 밖 전체의 인력에 따라 움직이고 있는 것처럼 느껴진다.(…) 은강을 움직이는 사람들은 서울에 있었다.(…)>>

30) 조세희, 「뫼비우스의 띠」, 앞의 책, pp.18-19.

윤호는 아버지가 무서운 일을 하고 있다는 것을 늘 생각했다.[31]

위의 인용문은 초점화자인 윤호에 의해 전개되는 「기계도시」의 일부이다. 윤호는 아버지가 설치해준 냉방기로 쾌적한 여름을 보낼 수 있고, 원한다면 여자아이들과 호텔에서 잠을 잘 수도 있는, 삼수생 치고는 호화로운 생활을 하는 기득권층의 자녀이다. 이런 윤호의 의식 속으로 난장이가족과 은강시의 생활이 카메라를 은강시로 옮겨 촬영을 하고 있는 것처럼 길게 펼쳐지고 있다. 이 또한 공간몽타주라고 할 수 있는데, 호화로운 생활을 하는 윤호의 의식 속을 지배하는 은강시와 난장이가족에 대한 생활을 펼쳐 보여줌으로써, 난장이 가족의 비참한 삶을 강조하고, 또한 윤호를 억누르는 내면의 고통을 드러내고 있는 것이다.

이러한 기법은 영화가 카메라 기계의 자율이동에 따라 공간과 공간을 자유로이 이동하여 각 장면과 장면을 커트시켜 이어줌으로써 의미를 창출해 내는 것에서 유추한 것이다. 영화에서의 시간은 자유롭기 때문에 한 장면과 다른 장면과의 관계는 어느 시제에서 어느 시제로도 갈 수 있으며, 이와 마찬가지로 공간의 경계도 뛰어넘는다.

이 같은 영화 기법을 원용하고자 하는 소설의 노력은 같은 시간 다른 장소에서 일어나는 사건을 '그 시간, 은강에서는', '그 무렵 방범초소 앞의 부동산 업자는'과 같은 표지 없이 전후 순서로 사건을 배열하려는 경향을 보인다. 그리하여 공간적으로 떨어져 일어나는 두 개 또는 그 이상의 각기 다른 사건을 동시적으로 체험하게 한다. 즉, 공간 몽타주는 복잡하고 다양한 계층의 삶과 인식을 '동시적'으로 제시하려는 의도로 소설 속에서 구현되는데, 이때 독자는 영화관의 관객처럼 펼쳐지는 화면을 통해 다양한 삶의 양상의 전체적으로 이해할 수 있게 되는 것이다. 그러나 영상화되어 눈앞에 펼쳐지는 영화와 달리, 소설 속에서 이 기법은 독해의 난해함을 불러일으키기도 하는데 이에 능동적인 독서를 할 수밖에 없는 요인으로 작용하기도 한다.

31) 조세희, 「기계도시」, 앞의 책, pp.184-187.

(3) 이미지의 몽타주

연상이나 몽상은 순차적인 시간으로 존재하지 않는다. 심리적 시간은 개인의 내면의 시간이며, 개별적 인간에게 있어서 시간의 표준은 그의 기억뿐이다.[32] 인간이 어떤 기억을 상기할 때 그 기억이 되살아나는 순간 바로 그것을 다시 생생하게 체험하는 것처럼, 과거의 모든 것들은 현재 속에 혼융되어 우리의 의식이나 감정 속에 자리한다. 그러한 시간을 길게 늘리거나 짧게 단축시키기도 하고, 각각의 템포로 병행하여 진행시켜 나갈 수 있게 된다. 우리의 삶에 있어 내면의 세계는 시계식의 진행으로 이루어지지 않는다. 의식은 과거와 현재와 상상된 미래를 뒤섞는 시간의 자유로움과 공간의 초월을 전제로 한다. 소설 속에서 영화 기법을 통한 '의식의 흐름' 기법은 몽타주 기법을 통해 재현되는데, 이의 궁극적인 목적은 '동시성의 구현'이다.

이러한 동시성의 구현은 앞에서 논의한 바와 같이 시간과 공간의 몽타주에 의해 실현된다. 그리고 또 한 가지가 있다면 이미지를 매개로 한 몽타주이다. 이는 영화가 추상적인 명제를 표현하기 위해 구체적인 이미지들을 세심하게 선택하고 제시하는 특성에서 비롯된다. 이 기법은 문학 장르에서 시인들에 의해 오랫동안 사용해 왔고, 시행의 구절을 통한 이미지의 대체로 실현되어 왔다.[33]

이미지의 몽타주는 이미지를 이미지가 대치하므로 산문적인 논리나 주장이 없다. 과정의 느낌이 장면을 움직이는 힘이다. 천천히 흘러가는 이미지의 시퀀스는 독자의 마음에 유기적 과정의 느낌을 불러일으키는 역할을 한다. 즉 이미지의 몽타주는 어떠한 논리적 서술성도 전제하지 않는다. 단순해 보이는 시각적인 편린들(쇼트)을 모아서 배열하고 무위의 이미지를 전달함으로써, 사소한 세부를 통해 하나의 전체적 인상을 주려는 것이다. 이러한 이미지의 몽타주는 장면의 급격한 전환으로 유추적 상상을 얻는 데 유리하다. 문학에 비해 동시성의 표현에 용이한 영화의 경우, 오버랩 overlap기법과 플래시백 flashback기법을 통해 이를 구현한다.

시각적 이미지들 간의 충돌에 의한 몽타주는 고전 영화에서 현대 영화까지 계속적으로 시도되어 온 기법으로, 사물이나 소리에 의해 불연속적으로 병치된 사건들을 통해 독자는 현재성을 경험하게 된다.『난쏘공』에서 이는 주로 사물 이미지를 매개로 한 몽타주로 등장하는데, 영화에서와 마찬가지로 오버랩 overlap과 플래시

32) 김병욱, 「한국 현대 소설의 시간과 공간 연구」, 서강대학교 박사 논문, 1989. p.17.
33) 김용희, 「시와 영화의 문법과 현대적 미학성」, pp. 268-269.

백 flashback기법을 연상시킨다. 특이한 점은 이 이미지가 일회적으로 끝나는 것이 아니라 연작 전체에서 반복적으로 등장한다는 것이다. 다음 인용문을 보자.

> 여자아이는 윤호의 몸에 자기 몸을 찰싹 대었다. 윤호는 그날 밤 그 아이와 잤다. 지섭이 있었다면 이야기를 했을 것이다. **난장이의 딸은 팬지꽃이 피어있는 두어 뼘 꽃밭가에서 줄 끊어진 기타를 쳤었다.** 인규는 좋아했다. 윤호는 외등이 없는 어두운 골목으로 들어가 작은 호텔을 이용했다.[34]

> 인규가 말했다. 윤호는 인규가 진지한 표정으로 말하는 것을 처음 대했다.
> “난 네가 은희와 어떤 사이인지 알고 있어.”(…)
> “네가 잴 건 하나도 없어. 내가 은희를 좋아해서 너희들에게 좋을 건 없잖아?”(…)
> “간단히 말하자. 깨끗이 물러날 테야. 그 대신 네가 나를 좀 도와줘.”/ “뭘?”/
> "자리 봤지? 우린 내일 대각선으로 앉게 돼. 문제 배열이 똑같은 시험지야. 너의 팔로 시험지를 가리지마. 그리고 오시알 카드에 답을 기입하기 전에 ㉮㉯㉰㉱ 중 맞는 것에 ○ 표를 해줘. 시험지에 말야. 팔로 시험지를 가리지만 않으면 돼. 그 이상의 협조는 바라지도 않아."
> 윤호에게 할 말이 없었다. **난장이의 아들은 고장난 라디오를 고치고 있었다. 그것은 ‘최후의 시장’에서 사온 것이었다.**
> 전화가 울었다. 윤호는 사다리에서 내려왔다.[35]

첫 번째와 두 번째 인용문에서 초점화자는 재수 동아리에 참여하며 공부하는 윤호이다. 윤호의 몸에 자기 몸을 찰싹 대는 여자아이의 태도와 시험지를 보여 달라는 인규의 말은 가진 자의 타락성과 비도덕적 단면을 보여준다. 두 번째 인용문에서, 윤호는 은희를 단념하고 깨끗하게 물러날 테니 시험 답안지를 보여 달라는 협박을 인규로부터 받는데, 한강가 십층 꼭대기 칠십 평짜리 아파트에서 대학 강사로부터 특수 지도를 받는 ‘선택받은 재수동아리’ 인규의 이 같은 요구를 받고 난장이의 딸과 아들을 떠올린다. 이때 등장하는 ‘팬지 꽃밭 앞에서 줄 끊어진 기타를 치

34) 조세희, 「우주 여행」, 앞의 책, pp.72-73.
35) 조세희, 「우주 여행」, 앞의 책, pp.74-75.

는 난장이의 딸'과 '고장 난 라디오를 고치는 난장이의 아들'은 윤호가 살고 있는 타락한 지배계급의 삶과 좋은 대조를 이룬다. 초점화자가 영수와 영호인 「난장이가 쏘아올린 작은 공」에서 이 시각적 이미지들의 의미는 구체적으로 드러난다.

> **영희는 온종일 팬지꽃 앞에 앉아 줄 끊어진 기타를 쳤다. '최후의 시장'에서 사온 기타였다.** 내가 방송 통신 고교의 강의를 받기 위해 라디오를 사러 갈 때 영희가 따라왔었다. 쓸 만한 라디오가 있었다. 그런데, 영희가 먼지 속에 놓인 기타를 들어 퉁겨보는 것이었다.(…) 나는 먼저 골랐던 라디오를 살 수 없었다. 좀 더 싼 것으로 바꾸면서 영희가 든 기타를 가리켰다. 그 라디오가 고장이 나고 기타는 줄이 하나 끊어졌다. 줄 끊어진 기타를 영희는 쳤다. [36]

> 그는 다른 투기업자들이 이십이만 원에 사는 것을 이십 오만원씩 주고 모두 사버렸다. 그날 밤에도 **영희는 팬지꽃 앞에 앉아 기타를 쳤다. 영희는 팬지꽃 두 송이를 따 하나는 기타에 꽂고 하나는 머리에 꽂았다.** 그리고 꼼짝도 하지 않고 기타만 쳤다. 사나이가 아버지에게 담배를 권했다.
> "이십오 만원이 분명하죠?"
> 어머니가 물었다. 사나이를 따라온 나이든 사람이 검은 가방을 열어 돈을 보여주었다. (…) 다음 날 아침, 명희 어머니는 사람들을 시켜서 집을 헐었다. 어머니가 십오만 원을 갚았다. [37]

위의 첫 번째 인용문을 통해 '줄 끊어진 기타'와 '고장 난 라디오'가 난장이의 딸과 아들에게 가지는 가치를 짐작할 수 있다. 학교를 다니지 못해 방송통신고교 강의를 듣기 위해 산 영수의 고장 난 라디오는 영희의 기타를 사기 위해 희생하면서 겨우 마련한 물건이다. 하지만, 윤호가 속한 세계에서 이 같은 물건은 쓰레기에 불과할 뿐이다. 두 번째 인용문은 입주권을 팔고 나면 갈 곳도 없는 난장이 가족의 모습이 드러나는 「난장이가 쏘아올린 작은 공」의 한 부분이다. 영희가 입주권을 다시 되찾기 위해 집을 떠나는 날의 마지막 상황의 장면인데, 여기서 팬지꽃 앞에 앉아 기타를 치는 행위가 영희에게는 유일한 위로와 행복이라는 것을 알 수 있다.

---

36) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.102.
37) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, pp.118-119.

즉, 난장이 아들과 딸에게는 소중한 의미를 갖는 고장난 라디오와 줄 끊어진 기타가 앞서 제시한 인용문에서 보는 것처럼 윤호의 의식세계에 등장함으로써 새로운 의미를 만들어내고 있는 것이다. 그런데, 여기서 특이한 점은 윤호의 의식세계에 나타나는 이같은 이미지와 대조되는 이미지가 작품에서 반복되고 있다는 점이다.

> **난장이 딸은 팬지꽃이 피어 있는 두어 뼘 꽃밭가에서 줄 끊어진 기타를 쳤었다.** 인규는 좋아했다. 윤호는 외등이 없는 어두운 골목으로 들어가 작은 호텔을 이용했다. **다른 여자아이들과 잘 때도 같은 호텔을 이용했다. 복도와 계단에 흠이 난 빨간 카펫이 깔려있었다.** 인규는 윤호를 끌어들였다고 생각했다.
> "이번에도 우주인이 올까봐 겁이 나."/ 은희는 윤호의 변화를 알고 있었다.[38]

> 난장이의 큰 아들은 말했다.
> "그를 죽여야 돼."
> 그는, 등을 돌렸다.
> 난장이의 큰아들을 도와 줄 일이 윤호에게는 없었다. 윤호가 도울 수 있는 사람은 은희 하나뿐이었다. 은희는 윤호를 원했다. 은희는 윤호를 찾아와 말없이 앉아있다 돌아가고는 했다. **윤호는 외등이 없어 어두운 골목 안 호텔로 은희를 데리고 갔다. 그 호텔에는 흠이 난 빨간 카펫이 깔려 있었다.**(…) 그러나, 쓸데없는 일이었다. 그때 윤호는 어떤 도덕적 핵심과 맞부딪쳤다.(…) 은희를 안고 있는 윤호의 머릿속에 까만 기계들이 들어차 있는 은강시가 떠올랐다.[39]

두 인용문 모두 초점화자가 윤호인 단편의 일부분이다. 기득권층의 타락한 생활을 보여주기 위해 '고장 난 라디오나'와 '줄 끊어진 기타'와는 상반된 소재인 '호텔'과 '빨간카펫'을 통한 이미지를 형성하고 있다. 즉, 대립적인 성향을 가진 사물을 통한 반복적인 이미지를 제시하여 가진 자와 가지지 못한 자의 삶의 양상을 대조적으로 보여주는데, 이러한 인상적이고 또렷한 이미지의 반복적인 사용은 독자의 머릿속에 깊게 각인되는 효과를 가져온다.

위의 인용문을 자세히 보면, 이러한 이미지의 형성이 주로 윤호의 의식과 관련되

38) 조세희, 「우주여행」, 앞의 책, pp.72-73.
39) 조세희, 「기계도시」, 앞의 책, p.194.

어 있다는 것을 알 수 있다. 윤호는 비도덕적인 인규와 어울리고, 은희가 아닌 다른 여자아이와 '빨간카펫이 깔린 호텔'에 들어가 잠을 자면서도 난장이 딸의 줄 끊어진 기타를 떠올린다. 그리고 '빨간 카펫이 깔린 호텔'에서 은희를 안고 있다가도 은강시를 떠올린다. 초점화자가 윤호인 단편에서 이러한 이미지의 병치가 반복되고 있는 것은, 별다른 능력 없이도 태어날 때부터 지배계급으로 '선택받은 자'의 내면에 드러나는 분열적인 의식, 즉 '도덕적인 핵심과 맞부딪치는' 가진 자의 내면 의식을 드러내기 위함이다. 이는 궁극적으로 못 가진 자의 삶을 강조하기 위한 장치로 작용한다.

말하자면, 이러한 사물을 통한 이미지의 형성과 이질적인 병치는 가진 자와 못가진 자의 두 세계가 뚜렷하게 단절되어 있음을 보여주려는 노력의 소산이다. 뿐만 아니라 두 세계 사이에 분열되고 있는 기득권층인 윤호의 의식세계까지도 보여준다. 이는 타락한 주변 환경 속에서 난장이 아들딸을 연상함으로써 순수한 세계를 희구하는 윤호의 내면 심리가 은유적으로 표현되고 있는 것이기도 하다.

이때 이질적인 화면의 삽입은 영화 기법인 플래시백 flashback을 연상시킨다. 장면을 순간적으로 전환할 때 주로 사용하는 이 기법은 공간과 시간의 장벽을 허물고 우리의 가시적 · 일상적 경험과는 배치되는 이미지의 표현에 있어 유용하다. 즉, 이 기법이 소설 속에 들어왔을 때, 시간과 공간의 경계를 무너뜨리고 실존적인 경험세계를 표현해내는 적합한 예술 형식으로 작용하는 것이다.

몽타주의 주된 기능은 '공존'을 표현하기 위한 것으로, 하나의 영상에 초점을 맞추어 두고 그 주위를 관련이 있는 영상으로 에워싸서 한 주제에 대해 다양하거나 복합적인 관점, 즉 내면생활과 외면 생활의 동시적 표출이나 삶의 다양성을 보여주기 위한 것이다.[40] 즉 『난쏘공』에서 작품 전체에 걸쳐 대비되는 사물 이미지의 충돌은 난장이 일가의 비참한 삶의 모습을 부각시키고, 그에 대비되는 기득권층의 내면 의식까지 보여줌으로써 새로운 의미를 창출하는 것을 의도하고 있다.

지금까지 『난쏘공』에서 나타난 몽타주 기법에 대해 살펴보았다. 앞에서 언급한 것처럼 독자(관객)을 빠져들게도 하고 벗어나게도 하는 것은 서사를 어떻게 구성하느냐의 문제에 달려있다. 서사 구성 기법은 영화에서 쇼트의 연결의 문제라고 할 수 있는데, 이를 몽타주 기법으로 분석하였다. 『난쏘공』에서 몽타주는 초점화자

40) 로버트 험프리, 천승걸 역, 『현대소설과 의식의 흐름』, 시각과 언어, 1998, p.238.

의 의식의 흐름에 따라 시 · 공간의 경계를 해체하고, '공존'하게 함으로써 '동시성을 구현'한다. 이를 위해 이 장에서는 시간적 몽타주와 공간적 몽타주, 이미지의 몽타주로 나누어 이를 살펴보았다.

시간적 몽타주에서는 허구적 서사물에서 일어나는 시간변조 현상을 다루었다. 이 기법은 『난쏘공』 전반에 걸쳐 빈번하게 드러나고 있는데, 이는 작중인물의 의식의 흐름과 외부적 자극의 연상 작용을 통해 결합하는 방법과, 순간적인 장면전환에 의한 중첩반복으로 나타난다. 이와 더불어, 공간을 자유자재로 사용하는 영화의 특징을 『난쏘공』에서 보여주고 있는데, 그것은 공간적 몽타주로 다루었다. 서로 다른 공간에서 일어난 경험들의 공간적 병치는 이를 통해 다양한 삶의 양상을 동시적으로 제시하려는 의도로 구현된다. 시각적 이미지의 충돌을 통한 몽타주는 『난쏘공』에서 사물 이미지를 매개로 하여 등장하는데, 이는 연작 전체에 걸쳐 반복적으로 등장하며 지배계급의 타락한 삶과 피지배계급의 비참한 삶의 양상을 대조하고 있다.

즉, 『난쏘공』에서 몽타주 기법은 난장이 일가로 대표되는 소외계층의 비극적인 삶의 양상을 사실적으로 드러내기 위한 방법으로 쓰이고 있음을 알 수 있다. 이러한 몽타주 기법을 통해 형성된 이미지는 논리적인 독자의 머릿속에 깊게 자리 잡고, 독자는 논리적인 이성과 함께 감성적인 독서를 하게 된다. 이는 소설의 매체인 문자언어의 단점을 영상언어의 특징을 통해 보완하기 위함이다. 즉, 추상적인 언어를 통한 폭넓은 사유와 더불어 모든 인류와 소통이 가능한 감각적인 영상 언어의 실현 의지이다.

2. 장면 표현 기법

소설의 서술은 두 개의 축으로 직조되어진다. 설명하기(디에게시스)와 극화하기(미메시스)가 그것[41]이다. 일반적으로 소설은 이 두 가지 측면을 다 가지고 있는데, 이들은 상호보완적인 역할을 하며, 소설마다 강조되는 측면은 다르다. 극화하기란 '보여주기'라고도 할 수 있는데, 회화성, 시각성을 중시하는 것으로 소설보다는

41) 서술의 주체로 독립된 인격으로서 독자 앞에 나타나는 서술자와, 서술된 사건 뒤로 멀리 숨어서 독자에게 보이지 않는 서술자로 구별된다. 서술자의 중개성이 약하면 보여주기(미메시스), 중개성이 강하면 설명하기(디에게시스) 효과가 된다.(S. 리몬-캐넌, 「소설의 시학」, 최상규 역, 예림기획, 1999. 재인용.)

‘영화적’ 성향이 강하다. 이는 영화 기법의 특성인 ‘이미지의 가시성’에 해당한다고 할 수 있다.

소설의 ‘보여주기’식 서술에서 화자는 자신을 숨긴다. 화자는 자신의 존재를 드러내는 해설 대신, 대상 그대로를 객관적으로 섬세하고 치밀하게 재현할 뿐이다. 이때 독자는 마치 영화를 보는 관객처럼 자신이 직접적으로 이야기의 자질들을 대하고 있는 듯한 인상을 갖는다. 독자로 하여금 이야기의 추이를 뒤쫓을 수 있게 하는 것은 화자의 ‘말’이 아니라 독자 앞에 ‘보여지는’ 듯한 ‘영화적인 장면’들의 힘인 것이다.

이러한 ‘보여주기’식 서술은 그 주관 개입의 배제와 냉정한 관찰자적 성격으로 해서 흔히 영화에서의 ‘카메라-눈 camera-eye’에 비유된다. ‘카메라-눈’이란 작가의 의도를 드러내지 않고 대상을 정확히 포착하여 현실을 재현해서 보여주는 방식을 말하는데 이것을 소설의 기법으로 사용하게 되면, 소설의 서술자도 마치 ‘카메라-눈’과 같이 자신의 의도를 표면에 드러내지 않고 대상의 느낌과 분위기를 직접 전달하는 효과를 거둘 수 있다.

『난쏘공』에서 카메라-눈은 자료의 직접적인 제시하여 자세히 들여다보거나(클로즈업) 의도적으로 장면화(미장센)하여 나타난다. 또한 다채로운 시점의 변화를 통해 관객이 카메라-눈의 움직임을 쫓아가고 있는 것처럼 느끼게 한다. 이는 작품에 나타나는 세계를 풍요롭게 대변하도록 하고, 독자의 상상력을 불러일으킴으로써 문자 언어를 통해 얻을 수 있는 이성적 관념과 영상언어를 통한 감각적 정서의 정밀하고 예민한 융합을 꾀하며 복합적 의미를 전달할 수 있다. 즉, ‘이미지의 가시화’를 통해 소설을 ‘읽는’ 독자는 더욱더 다양한 의미와 암시, 연상을 얻는다.

(1) 직접적 제시: 클로즈업

중개성에 근거한 소설 이론에 있어서, 기본적인 형태소들은 서술에 특유한 형태소들과 비서술적 또는 극적 형태소들의 두 개의 범주로 나누어질 수 있다.[42] 이것은 앞서 말한 설명하기(디에게시스)와 극화하기(미메시스)인데, 이 두 개의 축의 직조의 혼합 비율에 따라 진술적 담론과 모방적 담론의 스펙트럼 위에 자리 잡을 것이다.[43]

42) F. K. 슈탄젤, 소설의 이론, 김정신 역, 탑출판사, p.107.
43) 정혜경, 앞의 논문, p.43.

Digetic Discourse (서술적 언술)	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	Mimetic Discourse (모방적 언술) [44]

① 서술자 자신의 언술
② 심리 서술
③ 간접적(첨가적) 서술
④ 자유간접 화법
⑤ 직접사고, 내적 독백
⑥ 직접언어(독백, 대화)
⑦ 기록물(편지, 신문, 서류)

『난쏘공』에서는 위의 스펙트럼에서 모방적 서술의 최정점에 해당하는 직접언어와 기록물의 직접인용이 빈번하게 나타난다. 르포에서나 사용될법한 '철거계고장', '기존 무허가 건물 철거 확인원', '조사자료'와 같은 공문서, 가계부, 클라인씨 병 그림 등 소설 이외의 양식이 직접적으로 제시되어 있는 것이다.

독자는 소설을 읽으면서 중간 중간에 삽입된 다양한 양식들을 접하게 되고, 이를 통해 보다 세부적인 사항들을 구체적으로 이해할 수 있게 된다. 이는 작가가 일일이 말해주지 않아도 독자의 노력 여하에 따라 많은 사항들을 발견해낼 수도 혹은 그렇지 못할 수도 있다는 것을 전제하고 있는데, 이는 화자의 논리적 서술이라기보다는 영화에서의 '카메라-눈'에 의한 완성된 형상의 '시각적' 제시에 가깝다. 다음의 예를 보자.

> 나는 어머니의 밥상을 내려 보았다. 보리밥에 까만 된장, 그리고 시든 고추 두어 개와 졸인 감자. / 나는 어머니를 위해 철거계고장을 천천히 읽었다.

44) 수잔 스나이더 랜서, 김형민 역, 「시점의 시학」, 좋은날, 1998. p.190.

낙 원 구
주택 : 444, 1－ 197×. 9. 10 수신 : 서울특별시 낙원구 행복동 46번지의 1839 김불이 귀하 제목 : 재개발 사업 구역 및 고지대 철거 지시 귀하 소유 아래 표시 건물은 주택 개량 촉진에 관한 임시 조치법에 따라 행복 3구역 재개발 지구로 지정되어 서울특별시 주택 개량 재개발 사업 시행 조례 제15조, 건축법 제5조 및 동법 제42조의 규정에 의하여 197×. 9. 30까지 자진 철거할 것을 명합니다. 만일 위의 기일까지 자진 철거하지 않을 경우에는 행정 대집행법의 정하는 바에 의하여 강제 철거하고 그 비용은 귀하로부터 징수하겠습니다. 철거 대상 건물 표시 서울특별시 낙원구 행복동 46번지의 1839 구조 건평 평 끝 낙 원 구 청 장

어머니는 조각마루 끝에 앉아 말이 없었다. 45)

(…) “어쩐 일이지?” 건설계원이 물었다. / “철거 확인증이 필요해서 왔어요.”

번호	458	기존 무허가 건물 철거 확인원				처리기간 즉시
신청인	성명	김불이	주민등록번호	123459-	생년월일	1929년 3월 11일
	주소	서울특별시 낙원구 행복동 46번지의 1839				
	본적	경기도 낙원군 행복면 행복리 276번지				
	철거된 건물위치	서울 특별시 낙원구 행복동 46번지의 1839				
	구분	가옥주(O) 세입자 ( )				
	철거일시	197× 월 일	무허가건물 발생년도	196×년 5월 8일		
용 도		아파트 입주 신청용				
위 사실을 확인하여 주시기 바랍니다. 197×년 10월 7일 신청인 김 불 이						
위 사실을 확인함. 197×년 10월 7일 낙원구 행복 제 1 동장						

45) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 『이성과 힘』, 2000, pp.81-82.

"철거 일시를 모르겠어요."

내가 말했다. 계원은 나를 빤히 쳐다보며 물었다. 46)

개별 작품「난장이가 쏘아올린 작은 공」에 제시되고 있는 '철거계고장'과 '철거확인원'이다. 작가는 공문서를 오려 붙인 듯이 자료를 지면에 직접적으로 제공해 줄 뿐 철거에 대한 별다른 서술은 하지 않고 있다.

세심한 독자라면 이로부터 곧 철거될 무허가 빈민촌이 속한 구획이 아이러니하게도 '낙원구 행복동'이란 지명을 갖고 있으며, 작품 속에서 계속 난장이로만 지칭되는 그에게도 '김불이'란 이름이 있다는 것을 알아낼 수 있다. 또한 이 일방적인 철거계고장을 통해 약 20일이란 짧은 시간 동안 자진 철거할 것을 명령할 뿐, 어떠한 대책도 전혀 제시하지 않고 있으며, 작품 말미에는 '철거확인원'을 제시함으로써 500년 걸려 지은 난장이 집이 이제 완전히 철거되어 세상에 흔적도 없이 사라졌음을 보여준다. 난장이 일가로서는 그 내용을 짐작조차 할 수 없는 법에 의거하여 제시된 이 종이 두 장이, 못 가진 자들이 당해야 하는 '합법적인 폭력'의 모습을 극명하게 드러내고 있는 것이다.

1970년대 현실에서 '철거'가 지니고 있는 리얼리티를 보다 직접적으로 전달해 주고 있는 이 두 공문서의 제시는 영화 기법인 클로즈업을 연상시킨다. 영화에서 클로즈업은 주로 얼굴 표정이나 움직임의 디테일한 묘사를 강조하기 위해 사용이 되는데, 이는 단순히 화면을 피사체로 채우는 것이 아니라 그 장면의 중요성과 유의미성을 증명해준다.47) 『난쏘공』에서 영화 기법인 클로즈업은 인물 대신, 인물의 심리를 추측할 수 있는 결정적인 사물을 확대하여 보여줌으로써 구현되고 있는 것이다. 이는 단순히 '카메라 눈'에 의한 객관적, 시각적 효과만을 만들어내는 것을 목적으로 하지 않는다. 궁극적인 것은, 대상에 상징적이거나 감정적인 무게를 부여함으로써 인물의 심리적 상황을 암시하면서 독자의 정서적 반응을 이야기 세계 깊숙이 끌어들이는 데 있다. 이는 영화에서 클로즈업이 인위적인 시간의 흐름을 중단함으로써 사물을 시·공간적 관계에서 떨어진 의미기호로 격리시킴으로써 의미를 강화하는 기법으로 작용하는 것과 같은 이치이다.

---

46) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, pp.136-137.
47) 유리 로트만, 박현섭 역, 「영화기호학」, 민음사, 1994. p.57.

즉, 자신의 집이 무허가라 철거당할 수도 있다는 위험을 전혀 모르는 난장이 가족들에게 '철거계고장'은 충격 그 자체이며, 영희가 가출을 해서까지 되찾아오는 '철거확인원'을 통해 10년 넘게 살던 터전을 잃고 겪게 되는 그들의 고통을 정도를 강화하여 나타내고, 독자로 하여금 그 고통을 직접적으로 느낄 수 있게 하는 것이다. 이는 소설 본연의 형식, 즉 '중개자에 의한 서술'로는 획득하기 어려운 부분으로, 영화적인 기법인 '카메라-눈'에 의해서 획득할 수 있는 효과라고 할 수 있다.

클로즈업에 의한 자료의 직접 제시는 『난쏘공』에서 두 공문서 이외에도 빈번하게 사용되고 있다. 소설 속에 인용된 원문 전체가 인쇄물에서 선택되고, 현실이 충실하게 반영된 공적 삶에 관한 문서들이 빈번하게 나타난다. 특히, 위와 같은 현실의 객관적 문서자료를 허구적 서사물인 소설로 편입하는 것은 산업화로 인해 발생하는 문제를 다루는 소설 속에서 노동자계층의 생활조건의 실상을 극명하게 보여주는 데에 효과적인 기능을 한다.

다음은 난장이 가족으로 대표되는 노동자계층의 궁핍하고 열악한 삶의 조건을 직접적으로 제시하고 있는 '조사자료'[48]이다.

● 취업동기(%)

빈 곤	가정불화	도시동경	친구의 권유	기타
58.1	15.1	12.4	11.7	2.1

● 원하는 직장 요건(%)

임금을 많이 주는 직장	인간적인 대우를 해주는 직장	기술을 배울 수 있는 직장	기타
8.4	71.6	19.1	0.9

● 작업 피로도(%)

항상 피로하다	피로할 때도 있고 피로하지 않을 때도 있다	별로 피로하지 않다	전혀 피로하지 않다
59.8	33.8	5.7	0.7

48) 조세희, 「기계도시」, 앞의 책. p. 188.

● 노동조합의 간부들이 회사의 앞잡이라고 생각하는가?(%)

거의 모두 그렇다	약간 그렇다	전혀 그렇지 않다	잘 모르겠다
39.1	28.3	19.2	13.4

● 우리나라에서 부지런히 일하고 아껴 쓰면서 저축하면 누구나 다 잘 수 있다고 생각하는가? (%)

그렇다	어느 정도 그렇다	좀 어려운 이야기다	도저히 안 된다
41.3	21.5	33.5	3.8

이러한 조사 자료의 도입을 통해 노동자계층의 삶은 구체적이고 객관적으로 제시되고 있는데, 이 또한 영화적 기법인 클로즈업을 통한 보여주기이다. 이때 클로즈업은 영화에서처럼 서사의 흐름을 중단하게 되는데, 이는 존재론적인 실재 효과를 가져 온다. 즉 이 기법은 단순한 '보여주기'를 의도하는 것이 아니라, 노동자계층이 현실에서 당하는 고통을 직접적으로 표현하고 독자로 하여금 그들의 존재론적 문제를 생각하게 하는 것이다. 고통 받는 자에 대한 작자의 고민은 노비문서의 부분을 인용하는 부분에서 극에 달하고 있다.

> 아버지만 고생을 한 것이 아니다. 아버지의 아버지, 아버지의 할아버지, 할아버지의 아버지, 그 아버지의 할아버지 — 또 — 대대로 거슬러 올라간다. 그들은 아버지보다 더 심한 고생을 했을 수도 있다. 나는 공장에서 이상한 매매문서가 든 원고를 조판한 적이 있다. (…)
>
> <婢金伊德의 한 소생 奴今同庚寅生, 奴今同의 양처 소생 奴金今伊丁卯生, 奴今同의 양처 소생 奴德壽己巳生, 奴今同의 양처 소생 奴存世辛未生, 奴今同의 양처 소생 奴永石癸酉生, 奴金今伊의 양처 소생 奴鐵壽丙戌生, 奴金今伊의 양처 소생 奴今山戊子生>
>
> (…) 노비 매매 문서의 한 부분이었다. 나는 열흘 동안 같은 책을 조판했다. (…) 나는 어머니의 어머니, 어머니의 할머니, 할머니의 어머니, 그 어머니의 할머니들이 최하층의 천인으로서 무슨 일을 해 왔는지 알고 있었다. 어머니라고 달리진 것은 없었다. 마음 편할 날 없고, 몸으로 치러야 하는 노역은 같았다. 우리의 조상은 세습하여 신역을 바쳤다. 우리의 조상은 상속·매매·기증·공출의 대

상이었다. (…) 아버지도 씨종의 자식이었다.[49]

위의 인용문은 난장이 일가의 장남인 영수에 의해 서술되고 있는 「난장이가 쏘아올린 작은 공」의 일부분이다. 영수는 자신이 일하는 공장에서 노비문서가 든 원고를 조판하게 되는데, 노비문서의 일부분을 직접적으로 인용하고 있다. 이는 조상대대로 상속·매매·기증·공출의 대상인 노비로 살아왔고, 노비제가 사라진 현재도 비공식적인 노비로 살아가고 있는 피지배계급의 삶을 여과 없이 보여주기 위한 자료로서 충분한 역할을 하고 있다. 이러한 자료의 직접 제시는 독자들로 하여금 노동자들이 겪는 현실을 확인시킴으로써 허구적 서사물인 소설에 현실성을 부여하는 기능을 수행하고, 동시에 독자의 도덕적 양심을 일깨운다.

집이 철거된 후 난장이는 자살하고, 난장이 부인과 아이들은 은강으로 자리를 옮겨 공장노동자로 살아가게 되는데, 작품 속에는 그들의 노동 환경이나 열악한 삶의 질이 과거의 노비생활도 다를 바가 없음이 '가계부'의 직접 제시를 통해 구체화되고 있다.

콩나물 50원
왜간장 120원
고등어 자반 150원
통일 밀쌀 3,800원
영희 티셔츠 900원
앞집 아이 교통사고 문병 230원
새우젓 50원
방세 15,000원
영호 직장 동료 퇴직 송별비 500원
길 잃은 할머니 140원
방범비 50원
정부미 6,100원
영수 용돈 450원
두통약 100원

49) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책. p.87.

배추 220원
감자와 닭 내장 110원
치통약 120원
꽁치 180원
소금 100원
연탄 2,320원
밀가루 3,820원
영희 공장 친구들 와서 380원
라디오 수리 500원
불우 이웃 돕기 150원
두부 80원

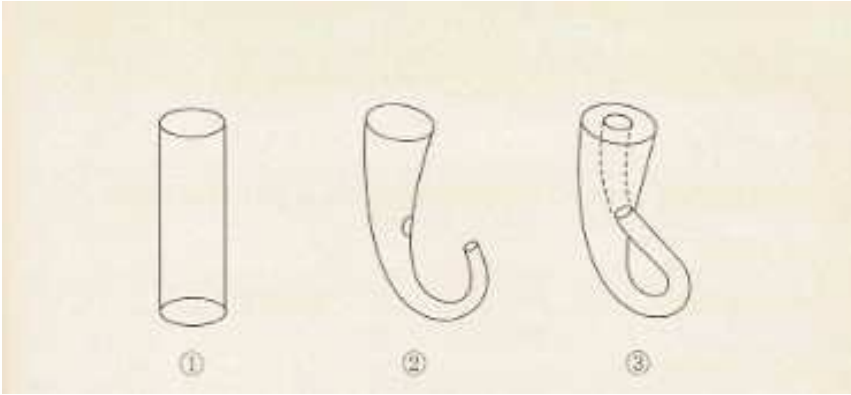
어머니의 가계부는 이런 내역들로 꽉 찼다. 나는 은강에서의 생존비를 생각했다. 생활비가 아니라 살아남기 위한 생존비였다. 우리 삼남매는 죽어라 공장 일을 했다. 우리는 우리의 생산 공헌도에 못 미치는 돈을 받았다. 네 명의 가족을 둔 그해 도시 근로자의 최저 이론 생계비는 팔만삼천사백팔십 원이었다. 어머니가 확인한 삼남매의 수입 총액은 팔만이백삼십일 원이었다. 그러나 보험료·노동조합비·후생비·식비 등을 제하고 어머니 손에 들어온 돈은 육만이천삼백오십일 원밖에 안 되었다. 이 돈을 벌어오기 위해 우리는 죽어라 일했고 어머니는 늘 불안해했다.[50]

가계부 내역은 마지막 일 원 단위까지 아주 세밀하고 구체적으로 제시되고 있는데, 이는 노트를 직접적으로 들여다보고 있는 듯한 착각까지 불러일으킨다. 콩나물 값, 왜간장 값을 마지막 일원 단위까지 생생하게 전달하고 있는 가계부의 직접적 제시에 의해, 은강에서의 지옥과 같은 생활상이 강한 리얼리티를 지닌 낯선 충격으로 독자들에게 전달된다.[51] 이는 독자들이 당시 노동자 가족의 열악한 삶을 현실적인 것으로 느낄 수 있도록 한 배려이다. 즉 서술자의 눈을 카메라화 해서 사물을 직접 찍어 독자에게 '보여주는' 것이다. 클로즈업을 통한 난장이 일가의 생활고를 자세히 들여다보기를 통해 독자는 은강시의 노동자들의 생활을 '이해'하는 것이 아

50) 조세희, 「은강 노동 가족의 생계비」, 앞의 책, pp.209-210.
51) 신명직, 앞의 논문, 1997. p.132.

닌 '직시'할 수 있게 된다. 세심한 독자라면 이 가계부에서 '앞집 아이 교통사고 문병 230원, 길 잃은 할머니 140원, 불우 이웃 돕기 150원'와 같은 항목을 발견할 수 있을 것이다. 생활이 아닌 '생존'을 위해 일하고 살아가는 빈민 노동자의 삶을 가계부를 통해서 직시하는 가운데, 그들이 잃어버리지 않는 인간적인 애정을 느끼게 하며, 이를 통해 독자는 스스로 반성하는 기회를 제공받는다.

난장이 가족으로 대표되는 노동자계층의 궁핍하고 열악한 삶을 '보여주기' 위한 직접적 제시는 '클라인씨 병'을 통해 특징적으로 드러난다. 『난쏘공』에 나타나는 대립적인 세계관을 특징적으로 나타내주는 역할을 하는 기호적 알레고리로서 주로 '뫼비우스의 띠'와 함께 논의되는 '클라인씨 병'은 이미지를 통해서 제시 되고 있다.



52)

제군이 이미 교과서를 통해서 알고 있는 것이지만, 이것 역시 입학 시험과는 상관없는 이야기니까 가벼운 마음으로 들어주기 바란다. 면에는 안과 겉이 있다. 예를 들자. 종이는 앞뒤 양면을 갖고 지구는 내부와 외부를 갖는다. 평면인 종이를 길쭉한 직사각형으로 오려서 그 양끝을 맞붙이면 역시 안과 겉 양면이 있게 된다. 그런데 이것을 한번 꼬아 양끝을 붙이면 안과 겉을 구별할 수 없는, 즉 한 면만 갖는 곡면이 된다. 이것이 제군이 교과서를 통해서 잘 알고 있는 뫼비우스의 띠이다. 여기서 안과 겉을 구별할 수 없는 곡면을 생각해보자.53)

52) 조세희, 「클라인씨의 병」, 앞의 책, p.259.
53) 조세희, 「뫼비우스의 띠」, 앞의 책, p.15.

『난쏘공』에서 전반에 흐르고 있는 것은 가진 자와 못 가진 자, 착취자와 피착취자, 과거와 현실, 현실세계와 초월적 세계라는 대립적 구조이다. '뫼비우스 띠'와 '클라인씨 병'은 각각 닫힌 면과 열린 면이라는 의미를 가지고 이 작품의 철저한 대립적 구도를 나타내주는 역할을 한다. 닫힌 면은 2차원의 세계이고 열린 면은 3차원의 세계인데, 난장이로 표상되는 소외계층은 2차원의 세계에, 가진 자는 3차원의 세계에 존재한다. 소외계층은 3차원의 세계로 이동하려 하고, 가진 자는 이를 저지하려 하는 화해할 수 없는 세계가 작가가 파악하고 있는 세계이다. 이러한 대립적 구조를 말하기 위한 서술은 작품 전반에 흐르고 있는데도, 작가는 도형적인 알레고리를 통해 이를 보여주려고 하고 있다.

여기서 주목해야 될 점은 기법에 있어 '뫼비우스 띠'가 서술자의 서술로 표현이 되고 있는 것과는 달리 '클라인씨 병' 은 시각 이미지를 통해 보여주고 있다는 것이다. 이는 『난쏘공』 작품 내에서 문자언어를 통한 서술의 한계를 뛰어넘기 위한 가장 특징적인 시도라 할 수 있다. '클라인씨 병'의 이미지를 문자언어를 통한 서술만으로 표현하기에는 쉽지 않음을 위의 그림을 통해서도 미루어 짐작할 수 있는데, 이를 극복하기 위해 '클라인씨 병' 이미지는 지면에 직접적으로 제시되고 있으며, 이 또한 카메라의 렌즈를 통한 클로즈업의 효과를 거둔다.

고다르(Jean-Luc Godard)의 "단순한 클로즈업 하나가 영화에서 가장 감동적인 장면이 된다."라는 말처럼[54] 클로즈업 되면서 생기는 내러티브와 이미지의 균열로 인한 효과는 소설에서도 그 영향력을 발휘한다. 즉, 클로즈업은 서사 진행을 중단시키고 서사와 이미지의 균열을 조장하면서 실재와 본질을 돌출시키는데, 본질이란 서사에서 분리된 이미지가 전체화 되면서 생성되는 효과이다. 하나의 클로즈업된 이미지는 존재론적인 실재 효과를 발휘하게 되는데, 이때 독자는 사건이 어떻게 진행되고 있었는가라는 질문 대신에 사건의 본질이 무엇인가라는 존재론적인 질문을 던지게 되는 것이다. 말하자면, 클로즈업된 클라인씨 병 이미지를 통해 독자는 더욱 쉽고 직접적으로 2차원의 세계와 3차원의 세계의 대립성에 대한 본질적인 접근을 할 수 있게 되는 것이다.

영화에서 어떤 사물이나 인간 신체의 일부분을 클로즈업하는 것은 시간과 장소의 일탈을 의미할 뿐만 아니라 의미론적 파격을 생성한다는 특징을 가진다. 소설 장르

54) 김종갑, 「클로즈업의 수사학; 그레타 가르보의 얼굴」, 『문학과 영상』4권 2호, 2003, p.8. 재인용

로 편입된 클로즈업 역시 자료들의 직접적인 제시를 통해 '묘사'와 같은 시각화 방법을 통한 보여주기의 한계를 뛰어넘어 장면의 분위기와 이미지 강화에 기여한다. 클로즈업이라는 영화적 기법을 통해, 소설을 읽는 독자는 포착된 대상을 구체적으로 볼 수 있게 된다. 이는 소설 고유의 서사 진행에서 일탈하여 이미지로 읽게 하는 작용을 함으로써 거기서 촉발된 상상과 사념을 '경험'하게 하는 것이다. 이때 독자는 주인공이 처한 상황과 그것의 절박함을 생생하게 느낄 수 있게 된다. 즉, 소설은 문학이 가지는 언어를 통한 심오한 철학적 사색이나 통찰대신, '카메라-눈'을 통해 하나의 장면을 직접적으로 제시할 수 있게 되고, 이는 작품에 대한 관객의 감정이입을 최대화시키는 결정적인 역할을 하게 된다.

(2) 구도와 디자인: 미장센

미장센 *mise en scene* (장면화)은 원래 프랑스 연극 용어로서, '무대 위에 배치한다'는 뜻이었다. 이 말은 무대라는 주어진 공간 안에서 연극 제작에 필요한 모든 시각적 요소를 배치하는 것을 말한다.[55] 이 용어가 영화에까지 확장되어 필름 프레임 속에 나타나는 요소들에 대한 감독의 지시를 의미하는 데 사용되고 있다. 영화에서 이 용어는 연극적인 개념 외에 화면에 이것을 옮기는 카메라의 앵글, 프레임의 구도, 배우들의 배치, 의상, 무대 디자인, 조명 등 영화적인 테크닉까지 포함하는 개념이 된다. 소품으로 놓인 의자, 연기하는 배우의 제스처, 카메라가 스치듯이 보여주는 배경, 연기가 이루어지는 세트 등 사소한 소품까지 모든 것이 하나의 장면 안에서 주제를 효과적으로 드러내기 위해 역할을 해야 한다는 것이 미장센 이론의 핵심으로 극장주의 원칙과 밀접한 관련을 맺고 있다. 즉 감독은 미장센을 지시함으로써 카메라를 위해 상황이 일어나는 장소를 '무대화'하는 것이다.

시각적 이미지를 필수적으로 필요로 하는 미장센의 소설로 도입은 불가능하다고도 할 수 있다. 서론에서 '영화적 기법' 의 정의를 통해 밝혔듯이, 여기서 다루고자 하는 것은 영화의 영상적 이미지를 추구하는 상대적인 소설의 이미지화 경향이다. 영화와 소설은 일정한 사건을 제시한다는 내러티브적 속성을 공통적으로 지니고 있다. 소설에서 문자로 드러나는 사건을 독자들은 읽으면서 영속된 장면으로 인식하게 된다. 우리는 그것을 '마음의 극장 closet theater'이라고 일컫는다. 영화가 이미지를 일차적으로 소통수단으로 삼고 있다면, 소설은 이차적 수단으로 이미지를

55) 루이스 자네티,앞의 책 p.58.

이용하고 있는 것이다.[56] 독자는 글을 읽으면서도 영화를 볼 때와 마찬가지로 머릿속에 하나의 극장을 준비해두고 있다. 그것은 영화의 필름 프레임 역할을 맡으며, 이때 독자는 작품 속에서 서술되고 있는 사건과 이미지들을 프레임 안에 채워 넣는 역할을 능동적으로 수행하게 된다.

미장센은 두 쇼트의 병치와 충돌로 인하여 생기는 새로운 의미를 강조하는 몽타주보다는 한 쇼트 내의 회화적 가치에 더 큰 무게를 두는 방식이다. 작품의 주제를 드러내기 위해 한 화면 속에 담기는 이미지의 모든 구성요소들은 감독에 의해 의도적으로 디자인된다. '카메라-눈'에 의하여 이미지화를 추구하는 소설의 '영화적 기법'은 『난쏘공』에서 인물의 구도와 인물들의 지배 공간이라는 미장센 분석을 통해 살펴볼 수 있다. 다음의 인용문을 보자.

> 그는 우주인과 그 가족을 만나게 해주겠다면서 윤호를 끌고 나갔다./ 큰 달이 방죽 한가운데 떠 있었다. 어린아이들이 이집 저집에서 울어대었다. 그 동네에선 아주 이상한 냄새가 났다.(…)
>
> 난장이네 집은 바로 방죽가에 있었다. 바람에 밀린 잔물결이 난장이네 좁은 마당가 끝에 와 찰싹거렸다. 난장이는 마당에 앉아 그의 공구들을 손질했다. (…)
>
> 달빛 아래에서 이 공구들은 난장이를 닮아 보였다. 난장이 옆에서 난장이의 아들은 라디오를 고치고 있었다.(…)
>
> 난장이의 딸은 팬지꽃이 피어 있는 두어 뼘 꽃밭가에서 줄 끊어진 기타를 쳤다. 난장이와 그의 아들딸이 사용하는 것들은 모두 '최후의 시장'에서 나온 것들이었다.[57]

> 동사무소 주위는 시장바닥과 같았다. 주민들과 아파트 거간꾼들이 한데 뒤엉켜 이리 몰리고 저리 몰리고 했다. 나는 거기서 아버지와 두 동생을 만났다. 아버지는 도장포 앞에 앉아 있었다. 영호는 내가 방금 물러선 게시판 앞으로 갔다. 영희는 골목 입구에 세워놓은 검정색 승용차 옆에 서 있었다.[58]

> "할아버지도 난장이였어?" / 언젠가 영호가 물었다. / 나는 영호의 머리를 쥐어

56) 김일영, 「'미장센' 원리의 소설적 적용」, 『현대 소설연구 제 22호』, 한국 현대소설학회, 2004, p.17.
57) 조세희, 「우주 여행」, 앞의 책, pp.65~66.
58) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.82.

박았다. / 좀 큰 영호는 말했다. / “왜 지난일처럼 쉬쉬하는 거야? 변한 것도 없는데 우습지도 않아?” 나는 가만있었다.
영희는 손수건을 꺼내 두 눈에 대었다 떼었다. 아버지는 계속 책을 읽었다. 어머니는 뒷집 명희 어머니와 이야기를 하고 있었다.[59]

우리는 영희를 찾아 헤매었다. 영희를 본 사람은 없었다.(…) 나는 좀 큰 돌멩이를 집어던졌다.(…) 지섭이 이발관집 공터를 지나 곧장 걸어오고 있었다. 그의 손에 쇠고기가 들려 있었다. 대문 앞까지 나온 아버지가 그의 손을 잡고 들어갔다. 아버지가 쇠고기를 부엌 안 어머니에게 넘겨주었다. 부엌 안에 연기가 자욱했다. 형이 안쪽 아궁이 앞에 엎드려 불을 피우고 있었다.[60]

첫 번째 인용문은 지배계급인 윤호가 지섭과 함께 난장이의 가족을 방문했을 때, 두 번째 인용문은 입주권을 팔기 위해 그 시세를 알아보러 나가 있는 난장이의 가족을 서술하고 있다. 세 번째 인용문은 영수의 초점으로 할아버지와 아버지 대에 사라진 노비제에 대한 이야기를 한 이후에 영호가 영수에게 할아버지도 난장이였는지 물어보는 부분이며, 네 번째 인용문은 집을 나간 영희를 찾지 못한 채 이삿짐을 싸야 하는 난장이 가족이 마지막 식사를 준비하는 장면이다. 위의 인용문에서처럼 난장이 가족들의 인물 배치는 늘 가까운 거리를 두고 작품이 진행되고 있다는 사실을 알 수 있다.

이에 비해, 지배계급 가족의 인물 배치는 인용할 구절을 찾기 힘들만큼 소설 속에서 함께 등장하는 경우가 드물다. 지배계급의 대표적인 인물로 등장하는 윤호는 누나를 ‘창녀’라고 부르며 회상하거나 아니면 전화통화를 통해서 만난다. 윤호의 아버지는 아들에게 가정교사를 붙여줄 뿐 다른 율사들과 마찬가지로 주로 호텔에서 생활을 한다. 또한 철거민들의 입주권을 사들이던 세단차의 남자 또한 전화통화를 통해 아버지를 대하고 사업상의 결과를 보고할 뿐이다. 수많은 공장노동자들의 고혈을 짜내며 착취하던 은강공장의 최고 권력자를 할아버지로 둔 경애는 할아버지의 장례날을 앞두고도 자신의 흥밋거리인 서클활동을 하기 위해 윤호를 이끌고 외출을 한다. 유일하게 가족들과의 만남이 이루어지는 부분은 경훈이 초점화자로 설

59) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.88.
60) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, pp.121~122.

정되어 있는「내 그물로 오는 가시고기」에 나타난다. '나'(경훈)의 아버지를 노린 공장 노동자(영수)에 의해 살인된 숙부가 죽고 나서 숙부를 찌른 자의 선고 공판을 얼마 앞둔 시점이다. 숙모는 자신의 아들을 대동하고 남편 몫의 유산을 받아내기 위해 경훈의 집을 방문하는데, 숙부의 '무덤의 풀이 마르기도 전'에 '회사 하나를 경영하는 손아래 남자와 엉뚱한 일'을 저지른 숙모를 경훈은 시니컬한 눈빛으로 바라볼 뿐이다. 그리고 경훈의 아버지가 내민 몇 장의 사진에 의해 숙모와 그의 아들은 쉽게 갈라지게 된다. 이러한 상황의 가족 간의 만남은 화합이 아닌 해체를 위한 만남이다.

이러한 공간적 관습을 인류학자 에드워드 홀은 접근 양식—한 특정 공간 내에서 발생하는 유기체들 간의 관계—을 네 가지 주요 접근 양식으로 사람들의 공간 사용 양식을 구분하였다. 친밀한 거리, 사적인 거리, 사회적인 거리, 공적인 거리가 그것이다. 홀은 영화 화면 속에서 45센티쯤 떨어진 거리를 친밀한 거리로, 45센티미터에서 1.2미터 사이를 사적인 거리로, 1.2미터에서 3.6미터사이의 거리를 사회적 거리로, 그 이상의 거리를 공적인 거리로 규정하고 있다.[61] 이러한 거리에 따른 인물의 구도는 등장인물들 간의 친밀도를 나타내는 지표라고도 할 수 있는데, 이러한 인물의 구도가 소설에 왔을 때에는 영상을 통한 정확한 위치를 통해서 나타나는 것이 아니라 위의 인용문에서처럼 인물들 간의 심리적 거리에 따른 접근 양식의 설정을 통해 나타날 수 있다.

『난쏘공』에 나타나는 인물들의 접근 양식이, 피지배계급의 경우 대부분이 친밀한 거리를 유지하고 있으며, 지배계급의 경우 공적인 거리 이상의 형식적이고 객관적인 관계를 유지하고 있다는 것은 영화에서의 인물 배치의 의도적인 설정을 통한 장면화와 동일한 이치라고 할 수 있다. 즉 『난쏘공』에서 지배계급의 인물들이 가족 간의 대화를 나누거나, 같은 공간에 머무르는 장면에 대한 서술은 거의 이루어지지 않고 있다는 점, 그리고 만남이 있더라도 그것은 물질에 의한 가족의 해체를 보여주고 있다는 점에서 이 작품의 인물의 배치와 접근 양식의 특징이 드러나고 있다.

인물 배치에 의한 미장센은 영화에서 주제의 형상화와 많은 연관성을 갖는다. 이는 소설에서도 마찬가지이다. 위의 인용문에서처럼 물질에 의해 해체되어 버린 지배계급의 공적인 거리와 고통스러운 삶을 살아가면서도 가족에 대한 애정을 잃지

61) 루이스 자네티, 앞의 책, pp. 80-81.

않는 소외계층의 친밀한 거리 역시 주제의 형상화에 기여한다고 할 수 있다. 이는 이 땅을 지배하고 있는 경제 논리의 사악함에 대한 작가의 준열한 고발 의식이 미장센을 통해 드러나고 있는 것이다.

우리 사회의 곳곳에서 부와 권력을 장악한 소수의 집단이 사람들을 무자비하게 짓밟고, 악마적인 경제 논리에 의해 핍박받는 대표적인 존재인 도시빈민과 노동자의 고통스러운 사람의 실체를 보여주기 위한 미장센은 인물들이 지배하는 공간의 설정을 통해서 나타난다.

영화의 장소를 기능적 특성으로 분류해보면 배경으로서의 장소, 상징과 은유로서의 장소, 캐릭터로서의 장소, 캐릭터 묘사로서의 장소, 작가주의적 장소로 나눌 수 있는데[62], 이러한 계획적인 장소의 설정이 영화의 분위기를 만들고, 등장인물을 상징화하는 역할을 한다. 어떠한 의미를 나타내기 위해 계획되고 선별된 장소들은 이야기 전개에 주요한 역할을 하게 되는 것이다. 다음의 인용문을 보자.

> 앉은뱅이는 고개를 돌렸다. 그의 시야를 아파트 건물들이 가렸다. 벌판 서쪽 끝에서 동쪽 끝까지 잔뜩 들어선 아파트의 골조들이 시꺼먼 모습으로 서 있었다. 꼽추가 두 손으로 모래흙을 퍼 불 위에 뿌렸다.[63]

> 신애는 다시 무릎을 꿇고 허리를 굽혔다. 그렇게 엎드린 자세로 딸애가 가져온 양동이를 새 꼭지 밑에 놓았다. 몸이 거꾸로 넘어갈 것 같았다. 제발, 하느님…… 신애는 떨리는 손으로 수도꼭지를 틀었다.
>
> 꾸르륵꾸르륵하는 소리가 파이프를 타고왔다. 수도꼭지를 끝까지 틀었다. 쪼르륵, 물소리가 들렸다.[64]

위의 인용문들에서 주인공들의 지배공간이 등장인물을 상징화하는 역할을 하고 있음을 알 수 있다. 소외 계층의 대표적인 인물인 난장이는 언제나 바닥과 가까이 있으며, 위를 올려다보고 살아야 하는 인물이다. 소외계층인 앉은뱅이와 꼽추 역시, 서쪽 끝에서 동쪽 끝가지 잔뜩 들어서는 아파트에 입주할 가능성이라고는 전혀 없

---

62) 최병근, 「미장센 요소들의 창의적 기능에 대한 연구」,『영화연구 29호』, 한국 영화학회, 2006,p.365.
63) 조세희, 「뫼비우스의 띠」, 앞의 책, p.19.
64) 조세희, 「칼날」, 앞의 책, pp.58-59.

이 땅바닥에 불을 펴놓고 자신들의 입주권을 사간 사나이를 기다릴 수밖에 없는 사람들이고, 스스로를 난장이라고 생각하는 신애 역시 무릎을 꿇고 바닥에 엎드려 새 꼭지에서 물이 나오기를 간절히 기다릴 수밖에 없는 인물로 설정되어 있다. 이를 통해 이 작품의 피지배계급에 해당하는 인물들의 지배 공간이 모두 '바닥'으로 설정되어 있음을 알 수 있다.

영화에서 지배영역의 설정을 통한 미장센은 권력의 공간적인 위계질서를 나타낸다. 한 유기체가 차지하는 공간은 대체로 그 주어진 영역 내에서 행사하는 그의 지배권과 비례한다. 사실상 인간의 모든 공간 구조는 권력과 권위에 대한 인간의 인식이 전제된다고 할 수 있는데, 이러한 사실은 소설보다는 영화와 깊은 관련성을 갖는다. 서론에서 언급한 것처럼 영화는 그 매체의 특성상 '카메라-눈'을 통한 공간을 표현하는 데에 있어 유리하고, 사람들 사이의 공간 배치 방식은 그들 사이의 사회적 · 심리적 관계에 대하여 많은 것을 의미할 수 있는 효과적인 기법으로 기능하기 때문이다. 이러한 영화 기법의 특성은 소설에서 인물의 지배 영역이라는 미장센을 통해 '영화적 기법'으로 작용할 수 있는 것이다. 위의 인용문에서처럼 억압받는 피지배계급의 지배 영역이 주로 바닥으로 설정되어 있음은 이를 잘 보여준다. 우리 사회의 곳곳에서 부와 권력을 장악한 소수의 지배계급에 의해 착취당하고 짓밟히는 노동자들과 도시의 빈민들의 고통스러운 삶을 표현하기 위한 미장센으로서 '바닥'이라는 지배 영역이 설정된 것이다.

물론 이 피지배계급의 지배 영역이 늘 바닥에 머물고 있는 것만은 아니다. 막막한 어둠을 뚫고 희망의 지평을 내다보는 그들의 꿈은 '사랑의 비전'을 통해 나타나는데, 이때의 지배 영역의 설정은 달라진다. 다음 인용문을 보자.

> 영희는 독일 하스트로 호수 근처에 있다는 릴리푸트 읍 이야기를 했다. (…) 릴리푸트 읍은 국제 난장이 마을이다. (…) 난장이들에게 릴리푸트 읍처럼 안전한 곳은 없다. (…) 그곳에는 난장이의 생활을 위협하는 어떤 종류의 억압 · 공포 · 불공평 · 폭력도 없다. (…) 릴리푸트 읍에는 전제자가 없다. 큰 기업도 없고, 공장도 없고, 경영자도 없다.[65]

"떠나자니? 어디로?" / "달나라로!" / "애들아!" / 어머니의 불안한 음성이 높아

65) 조세희, 「은강 노동 가족의 생계비」, 앞의 책. p.195.

졌다. 나는 책장을 덮고 밖으로 뛰어나갔다. 영호와 영희는 엉뚱한 곳을 찾아 헤매고 있었다. 나는 방죽가로 나가 곧장 하늘을 쳐다보았다. 벽돌 공장의 높은 굴뚝이 눈앞으로 다가왔다. 그 맨 꼭대기에 아버지가 서 있었다. 바로 한걸음 정도 앞에 달이 걸려 있었다. 아버지는 피뢰침을 잡고 발을 앞으로 내밀었다. 그 자세로 아버지는 종이비행기를 날렸다.[66]

아버지는 키가 작았다. 어머니가 다친 아버지를 업고 골목을 돌아 들어왔다. 아버지의 몸에서 피가 뚝뚝 흘렀다. 내가 큰 소리로 오빠들을 불렀다. 오빠들이 뛰어나왔다. 우리들은 마당에 서서 하늘을 쳐다보았다. 까만 쇠공이 머리 위 하늘을 일직선으로 가르며 날아갔다. 아버지가 벽돌 공장 굴뚝 위에 서서 손을 들어 보았다. [67]

사랑이 법률로 작용하는 이상 세계를 추구하는 난장이의 희망이 담긴 지배 영역은 릴리푸트 읍이라는 이상 공간이거나 '바닥'과 정 반대인 '하늘'과 '달나라'이다. 작품 전반에서 소외계층의 이상향을 나타내는 지배 영역은 지상을 벗어난 하늘 또는 우주로 설정이 되어있다. 이러한 이상향에 대한 희구는 희망을 담은 종이비행기를 날리거나, 고통과 가난의 상징인 공장 굴뚝으로부터 벗어나기 위해 달나라를 향해 쏜 난장이의 까만 쇠공을 통해 나타난다.

영화에서 공간은 배경이면서 상징이며 그 자체로 의미 있는 것으로 다루어진다. 그러나 이러한 모든 기능들은 영화제작자의 시각을 전달하기 위한 것이다. 영화제작과 관련된 모든 요소처럼 장소에 대한 묘사 역시 감독의 작가정신을 표현하기 위한 기본요소로 작용한다. 묘사된 장소들은 카메라의 시선과 유사한 관점을 구체화하고, 영상의 구도는 감독의 시선을 드러내며, 모든 배경의 요소들은 목적을 가지고 선택된다. 장소도 작가인 감독의 메시지 전하기 위해 사용하는 디자인의 결과인 셈이다. 즉, 『난쏘공』의 주인공인 난장이 일가의 유토피아를 향한 희망을 담은 지배 영역이, 아무리 발버둥 쳐도 가난의 고통에서 벗어날 수 없는 현실적인 삶의 터전인 '바닥'과 정 반대인 '하늘'로 대표되는 우주이거나 달나라 등으로 설정되어 있음은 고통 받는 자들의 삶과 그들의 이상향이라는 내용을 나타내기 위한 작

66) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.103.
67) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.143.

가의 의도적인 공간 설정임을 짐작할 수 있다.
난장이 일가의 이상향의 지배 영역은 지배계급의 이상향의 대비를 통해서도 극명하게 차이가 남을 알 수 있다.

> 나는 눈을 감았다. 두 사람의 말을 듣지 않기 위해 내가 떠올린 것은 호수의 물빛, 뜨거운 태양, 나무와 들풀, 거기 부는 바람, 호수를 가르는 모터 보트, 잔디 위에서의 스키, 이상한 버릇이 있는 여자아이, 그리고 아주 단 낮잠들이었다. 벌통과 사슴 사육장이 보였다.[68]

빈민가에 사는 난장이가족이 지향하는 이상공간은 물질에 의해서 인간의 삶이 지배받는 공간이 아닌 사랑으로 생활하는 공간인 '하늘'로 설정되어 있는 반면, 저택촌에 사는 경훈이 상상하는 이상공간은 누구나 평등한 생활을 누리는 공간이 아닌 개인적인 쾌락을 방해받지 않고 향락을 즐길 수 있는 지상 위의 공간이다. '호수의 물빛, 뜨거운 태양, 나무와 들풀, 거기 부는 바람, 호수를 가르는 모터 보트, 잔디 위에서의 스키, 이상한 버릇이 있는 여자아이, 그리고 아주 단 낮잠'을 꿈꾸기 때문에 경훈은 노동자들이 생각하는 이상공간을 '욕망을 억누르고, 비판적이며, 향락과 행복을 거부하는 입장을 취하는 엄숙주의자들의 공간'으로 치부하고 그들에 대한 혐오를 내보인다. 지배계급과 지배계급의 대립적 구조는 이처럼 지향하는 이상공간에서도 나타나고 있다. 빈민촌에 사는 사람들이 추구하는 이상공간은 현실의 온갖 억압이 사라진 사랑과 평등의 공간인 반면, 저택촌의 사람들이 추구하는 공간은 오직 향락과 안락만이 있는 공간일 뿐이다.
지배계급과 피지배계급의 이상향의 차이는 난장이 일가의 희망이 좌절됨으로써 또 다른 지배영역을 설정한다. 오직 향락과 안락만을 추구하는 지배계급의 이상향 추구는 난장이 일가로 대표되는 소외계층의 이상공간에 대한 희망을 짓누르고 더욱더 비참한 현실로 몰아가는 것이다. 결국 좌절되고 마는 난장이의 이상세계에 대한 꿈은 다음과 같은 미장센을 통해 드러나고 있다.

> 은강 생활 초기에 나는 아버지의 꿈을 자주 꾸었다. 아버지의 키는 오십 센티

68) 조세희, 「내 그물로 오는 가시고기」, 앞의 책. p.290.

미터밖에 안 되어 보였다. 작은 아버지가 아주 큰 수저를 끌어가고 있었다. 푸른 녹이 낀 놋수저를 아버지는 끌고 갔다. 머리 위에서는 해가 불볕을 내렸다. 아버지에게 그 놋수저는 너무 무거웠다. 그래서 불볕 속에서 땀을 흘리며 숨을 몰아쉬었다. 지친 아버지는 키보다 큰 수저를 놓고 쉬었다. 쉬다가 그 수저 안으로 들어가 누웠다. 아버지는 불볕을 받아 뜨거워진 놋수저 안에 누워 잠을 잤다. 나는 수저 끝을 들어 아버지를 흔들었다. 아버지는 눈을 뜨지 않았다. 아버지의 몸은 놋수저 안에서 오므라들었다. 나는 울면서 아버지의 놋수저를 잡아 흔들었다.[69]

"(…) 성남으로 가야 하는데 아버지가 안계셨어. 길게 애길 해 뭘 하겠니. 아버지는 돌아가셨어. 벽돌 공장 굴뚝을 허는 날 알았단다. 굴뚝 속으로 떨어져 돌아가신 아버지를 철거반 사람들이 발견했어."[70]

위의 인용문은 키보다 큰 놋수저를 끌어가는 작은 난장이에게 내리 쬐는 불볕과 하늘을 향해 희망의 까만 쇠공을 쏘아 올리던 난장이가 공장 굴뚝 위라는 동일한 장소에서 떨어져서 죽게 되는 장면이다. 이는 이상향을 향한 희망의 좌절을 나타내기 위한 지배 영역의 미장센으로 작용한다. 벽돌공장 굴뚝 위에서 종이비행기를 날리던 난장이의 모습은 현실의 절박한 상황과 대조되어 환상적이고 극적인 요소로 작용하였는데, 이상향을 향한 희망을 담아 종이비행기를 날리던 동일 장소에서의 자살이라는 사건은 독자에게 더욱 충격적인 사건으로 다가오는 역할을 하게 된다.

특히 두 번째 인용문의 경우에는 영화에서 고의적으로 안정적인 구도를 파괴하는 기법과 관련이 있어 보인다. 영화에서는 극적 화면의 밑부분에 대부분의 비중이 쏠려 있어서 무게의 중심이 낮게 유지될 때, 영상은 더욱 균형 잡힌 듯이 보이게 된다.[71] 그러나 극적 맥락에 따라, 균형과 조화를 추구하는 고전적 영화에서의 평형의 상태를 고의적으로 파괴하는데, 피상적으로는 나쁜 구도가 실제로는 대단히 효과적인 심리적 불안 상태를 불러일으킬 수 있기 때문이다.

묘사를 통해 그려지는 위의 두 번째 인용문의 이미지는 구도의 윗부분이 아래보다 더 무겁게 설정 되어 있다. 자신의 키보다 더 큰 수저를 끌고 가는 난장이의 모

69) 조세희, 「은강 노동 가족의 생계비」, 앞의 책, pp.196-197.
70) 조세희, 「난장이가 쏘아올린 작은 공」, 앞의 책, p.143.
71) 루이스 자네티, 앞의 책 pp.74-75.

습의 설정을 통해 독자로 하여금 불균형을 느끼게 한다. 이는 생활이 아닌 생존을 위해 고통 받는 소외계층을 무겁게 억누르고 있는 힘을 나타내고, 놋수저 안에서 잠들다 끝내 숨지고 만 난장이의 삶을 표현함으로써 지옥과 같은 피지배계급의 고통스러운 삶을 나타내고 있다. 즉 허공에 떠 있는 놋수저의 무게를 통해 장면 전체가 지배되고 땅과 사람은 위로부터의 힘에 압도당하는 것처럼 보이게 되는 것이다.

이처럼 소설에 나타나는 미장센은 작품에 나타나는 공간이나 인물의 구조를 '카메라-눈'에 의해 찍힌 하나의 이미지를 보고 있는 듯이 가시적으로 설정하고자 하는 노력의 소산이다. 이는 공간을 표현하는 데에 유리한 '카메라-눈'을 통한 형상화로, 문자 언어의 약점인 공간감 형성에 기여하고 주제를 구조적으로 나타내는 역할을 하고 있다.

미장센 요소들의 적절한 적용과 통제를 통하여 영화에서처럼 소설 작품은 모습과 스타일을 창조한다. 미장센 요소들을 창의적으로 사용함에 따라 주제를 강화할 수 있고, 각 신에 알맞은 분위기를 조성하여 가장 좋은 이미지를 형성할 수 있으며, 미장센에 내재하고 있는 속성들을 통해 등장인물의 심리상태를 가시화시킬 수 있다. 또한 영화에서 미장센은 한 화면의 내부에 동시다발적인 많은 영상정보를 보유하게 되는데, 이는 능동적이며 선택적인 관객의 태도를 요구하게 된다. 따라서 소설 장르에 도입된 미장센 역시 독자로 하여금 더욱 능동적이고 구조적인 독서를 유도하는 역할을 한다.

(3) 다층적인 시점의 주관화

소설과 영화 내에는 이야기를 전달하는 서술자가 존재하며, 이 서술자의 역할은 매우 중요하다. 모든 서사물이 그렇듯 소설과 영화 역시 무한한 현실에서 일부만을 추려내고 그 단편들을 새롭게 조합 · 변형, 재질서화한다. 이러한 분별과 선택, 정리 속에 작가의 전략이 숨어 있음은 물론이다. 동일한 '무엇'일지라도 '어떻게'에 따라 그 양상은 달라진다. 소설에서 그것은 화자의 시점과 서술에 의해 나타난다. 작가는 화자를 만들어내지만 '이야기 내용을 전해 주기 위하여 말을 만드는 사람은 화자'이다. 따라서 화자가 대상을 어떠한 시점으로 포착하고 언어를 어떻게 선택 배열하느냐에 따라 소설의 이야기 양상은 달라진다. 영화에서 그것은 카메라의 시점과 '보여줌'에 의해 행해진다.[72] 즉 영화에서의 '카메라-눈'의 움직임에 의해 실

72) 김중철, 「<森浦 가는 길>의 영화적 기법」 한양어문연구 14, 1996, p.301.

현된다.

영화의 시점은 카메라가 액션에 관여하지 않고 단지 관찰하여 전달하는 위치에 놓이는 전달자 teller 시점과, 카메라가 액션에 참여하여 특정 인물의 시점을 대변하는 반영자 reflector 시점으로 나뉜다. 그러나 근본적으로 영화에서 시점은 일관된 통일성을 유지하기 어렵다. 만약 주관적인 반영자 시점이 계속된다면 관객은 그가 포착하는 사물들만 볼 수 있을 뿐 영화가 끝날 때까지 그 시점의 주체인 인물의 얼굴은 볼 수 없게 된다. 따라서 거의 모든 영화는 불가피하게 전달자 시점과 반영자 시점을 혼합하여 사용하게 된다.[73] 즉, 영화에서는 소설에 비해 시점의 교체가 필연적으로 빈번할 수밖에 없다.『난쏘공』에서는 이러한 시점의 변화가 많이 나타난다. 이는『난쏘공』 작품 전체 차원에서의 빈번한 초점화자의 교체와 다중시점, 개별 작품 내에서의 다중 시점, 선택적 전지 시점의 형태로 나타난다. 다음은 작품 전체의 시점 분석이다.

「뫼비우스의 띠」(3인칭, 수학교사), 「칼날」(3인칭, 신애), 「우주여행」(3인칭, 윤호), 「난장이가 쏘아올린 작은 공」**(각각 1인칭, 영수, 영호, 영희)**, 「육교 위에서」(3인칭, 신애), 「궤도회전」(3인칭, 윤호), 「기계도시」(3인칭, 윤호), 「은강노동 가족의 생계비」**(1인칭, 영수)**, 「잘못은 신에게도 있다」**(1인칭, 영수)**, 「클라인씨의 병」**(1인칭, 영수)**, 「내 그물로 오는 가시고기」**(1인칭, 경훈)**, 「에필로그」(3인칭, 수학교사)

『난쏘공』의 중심 이야기는 난장이 일가를 중심으로 전개되지만 사건을 바라보는 초점화자는 각 단편마다 다르다. 수학 교사를 비롯하여 소외 계층인 영수, 영호, 영희부터 기득권 계층인 윤호, 경훈에 이르기까지 다양한 계층의 인물이 초점화자가 되어 자신의 입장을 표명하고 있다. 이러한 초점화자의 교체는 일차적으로 일원적 가치를 배제하면서 다양한 인물들의 행동과 내면을 시간적이기보다는 공간적으로 그려내는 데 이바지한다. 또한 이렇게 다양한 인물들이 등장하는 경우 서술자의 가치중립적 태도는 보다 더 '객관적'인 태도를 유지한다.[74] 즉, 『난쏘공』의 빈번한 초점화자의 교체는 피지배계급을 억압하는 모순된 사회 구조를 고발하고자 하는 이 작품의 주제를 다양한 계층적 시선을 통해 보여주기 위함임을 알 수 있다.

73) 방재석, 앞의 논문, p.37.
74) 최시한, 「가정소설 연구」, 민음사, 1993. p.238.

이는 카메라의 초점을 어느 한 곳에만 고정하지 않고 여러 장면을 교차적으로 제시하는 영화에서의 파노라마 시점과 닮아 있다.

이런 초점화자의 교체는 개별 작품 안에서도 일어난다. 「난장이가 쏘아올린 작은 공」의 1장은 난장이의 큰아들 영수에 의해, 2장은 둘째아들 영호, 3장은 막내딸 영희의 순서로 소외 계층을 대변하는 1인칭 화자가 교체되어 나타난다. 여기서 우리는 이야기 전개를 세 장에 나누어져 있는 이야기를 모두 읽었을 때 비로소 완전한 이해를 할 수 있게 된다. 즉, '영희의 가출 사건'은 2장의 영호와 3장의 영희의 서술까지 종합했을 때만이 온전히 이해할 수 있게 되는 것이다. 초점화자의 교체를 통해『난쏘공』에서의 하나의 사건은 그 사건을 둘러싼 다양한 인물들의 진술들을 통해 객관성을 확보한 채 독자 앞에 정체를 드러낸다. 이는 연작 전체에서 보여주는 특징이기도 하며, 개별 작품 「난장이가 쏘아올린 작은 공」에서도 적용이 된 경우이다. 이러한 초점화자의 교체는 화자들의 서술에 나누어져 있는 단편적인 정보들을 인식한 후 판단을 거쳐 완벽히 조합해야만 전체적인 양상을 파악할 수 있기 때문에 독자들로 하여금 능동적인 읽기를 유도하는 효과까지 가져온다.

초점화자의 교체와 함께 『난쏘공』의 연작에서는 다중시점의 방법으로 소외계층의 삶을 심도 있게 표현하고 있다. 앞에 제시한 시점 분포 양상을 살펴보면, 소외계층인 영수, 영호, 영희를 주인공으로 하는 「난장이가 쏘아올린 작은 공」과, 영수를 주인공으로 하는「클라인씨의 병」,「은강 노동 가족의 생계비」,「잘못은 신에게도 있다」, 기득권 계층인 경훈을 주인공으로 하는「내 그물로 오는 가시고기」가 1인칭 소설이며, 나머지는 3인칭 소설에 속한다.

이와 같은 1인칭 시점과 3인칭 시점을 교체 사용은 영화에서 카메라가 관찰만 하여 전달하는 전달자 teller 시점과 특정 인물의 시점을 대변하는 반영자 reflector 시점을 번갈아가며 사용하는 것을 연상시킨다.

『난쏘공』에서의 시점 양상에서 특징적인 것인 소외 계층인 영수(4회), 영호(1회), 영희(1회)가 초점화자일 때는 1인칭 시점을 사용하고 있다는 것이다. 이는 1인칭, 즉 반영자 시점이 작중인물의 심리와 내면세계를 표현하는데 가장 적합한 시점으로 1인칭 화자가 직접 체험한 이야기를 고백의 형식으로 하기 때문에 독자에게 친근감과 신뢰감을 불러일으키기 때문이다.[75] 그러나 자신의 관점에서만 사물과 상황, 세계를 보기 때문에 전체의 일정 부분만을 인식하게 된다는 단점도 있는

75) 나병철, 「소설의 이해」, 문예출판사, 1998, pp.453-454.

데, 이를 3인칭 서술을 통해 보완하고 있다고 볼 수 있다. 소외계층의 삶과 내면세계는 반영자 시점을 통해 직접적으로 이야기 해주면서, 피지배계급의 눈으로 바라본 소외계층의 삶에 대한 객관적인 묘사를 초점화자 신애와 윤호, 수학선생님을 통해 전달하고자 하는 것이다. 이러한 다중시점의 적용은 초점 화자의 교체와 더불어 작품의 내용의 이해를 돕고 객관성과 신뢰성을 확보하는 데에 기여한다. 이에, 독자는 카메라의 움직임에 따라 다양한 시각에서 사건을 접하게 되고, 이는 소설에서 독자의 역동적인 독서에 기여한다고 할 수 있다.

『난쏘공』에서는 연작 전체에서의 초점화자의 교체와 다중시점의 사용보다 더 특징적인 서술의 문제가 드러난다. 문단 내에서 초점화자의 교체가 일어나는 것인데 이는 선택적 전지시점이라고 볼 수 있다. '카메라-눈'의 이동이 용이한 영화 기법의 아이라인 매칭 Eye-line matching, 시점 편집Pont-of-view editing[76], 시점 쇼트 Pont-of-view shot[77] 등을 연상시키는 시점의 변화 양상을 보여주고 있는 것이다.

> **신애는** 생활이 이런 것이구나 새삼 생각한다. 어젯밤 벽에 걸려 있는 부엉이가 두 시를 알리며 울 때까지 잠을 이루지 못해 뒤척이던 남편이다. **그는** 아침 일찍 집을 나간다. 그는 열두 시간을, 또는 열세 시간을 밖에서 보낸다. 직장에서 그가 하는 일, 당하는 일, 그리고 언제나 그를 따라 다니는 불안, 회의, 피로 - 희망은 날아갔고. 건넌방 딸애가 틀어 놓은 라디오에서는 얼굴을 떠올릴 수도 없는 외국인 가수가 그들 말로 노래하고 있었다. **저 애는** 앞으로 생각까지 남의 말로 하게 되지나 않을까? **신애는** 딸 일을 걱정했다.[78]

> 그해 여름 **윤호는** 은희를 사랑하기로 마음먹었다. **은희만은** 윤호를 이해했다. **은희는** 윤호가 노동 운동가, 또는 사회 운동가가 될지도 모른다고 생각했다. **은**

76) 아이라인 매칭은 연속 편집의 한 양상으로 첫 번째 쇼트에서는 캐릭터가 화면 밖에 잇는 캐릭터나 대상을 보여준다. 다음 쇼트에서는 그가 보는 대상을 보여주는데, 이를 통해 캐릭터가 바라보는 위치와 방향이 드러나지만 여전히 다소 객관적인 성격을 띠는 위치에서 보여준다. 시점 편집은 두 번째 쇼트에서 바라보는 대상을 캐릭터의 정확한 위치에서 보여주는 아이라인 매칭의 한 형태이다. (이형식, 앞의 책, p. 429-430.)

77) 배우의 시점에서 고착한 쇼트, 배우가 보는 것을 보여준다.(루이스 자네티, 영화의 이해, 김진해 역, 현암사,1987, p.521.)

78) 조세희, 「칼날」, 앞의 책, p.33.

희는 윤호를 단순한 삼수생으로는 결코 보니 않았다. 그래서 죽은 난장이와 아들 딸이 일하는 은강을 윤호처럼 큰 부피로 떠올렸다. **윤호는** 은강을 생각하면 저절로 오그라드는 자신을 느꼈다. 79)

첫 번째 인용문에서 화자는 신애를 바라보고 있다가, 신애의 위치로 가서 신애가 바라보는 남편과 딸을 바라본다. 그리고 다시 딸을 걱정하는 신애를 바라보고 있다. 이는 영화 기법인 시점 쇼트가 소설에서 서술자의 위치 이동으로 나타난 것이라고 볼 수 있다. 이때 독자는 카메라가 인물을 비춘 후, 다시 인물이 바라보는 대상을 바라보는 시점을 따라가게 되며, 인물의 시점과 동일시되는 것이다. 즉 시점 쇼트에 의해 포착되는 광경은 보이는 그대로의 사물로서 보기보다, 작품 속의 인물의 입장이 되어 그것이 본질적으로 지니는 의미를 추적하게 되는데, 이를 통해 독자는 소설 속에서 일어나는 사건을 눈앞에서 보고 있는 것처럼 더욱 친밀하게 접하게 된다. 두 번째 인용문 역시 시점쇼트의 변화로 독자를 윤호와 은희의 의식 속에 존재하게 한다. 윤호의 시점에 서 있던 카메라는 은희의 시점으로, 다시 윤호의 시점으로 그 자리를 옮기는데, 이를 통해 이 단편이 초점화자 윤호의 입장에서 서술되고 있음에도 불구하고 독자는 윤호와 은희의 내면의식을 모두 살필 수 있는 것이다.

'카메라-눈'을 통해서 화면으로 찍혀진 영상이 스크린 위에 나타날 때 관객들은 그 극적 전개와 흐름을 따라가면서 자신이 스크린 속의 인물과 동화되어 가는 현상을 흔히 보이게 된다. 시점이동을 통한 소설에서의 영화적 기법의 실현은 이러한 '카메라-눈'이 제공하는 시각적 공간성을 보다 강화하면서 언어 서사물인 소설의 영화화에 크게 기여한다. 즉, 소설 속의 시점 쇼트는 인물의 시선을 쫓으며 실행되고 그것은 독자로 하여금 시점주체의 눈의 위치로 진입하게 하여 이야기 세계에 직접 참여하고 있는 듯한 현장감을 가져다준다. 이때 독자는 자신이 바로 그 인물이며, 사건의 현장에 있다는 환상을 갖게 되어 '동일시 identification' 현상을 겪게 된다. 독자를 적극적으로 이야기 세계로 끌어들이는 것이다.

지금까지 살펴본 바와 같이, 『난쏘공』에서 '이미지의 가시성'을 획득하기 위한 장면 표현기법은 영화에서의 '카메라-눈'에 의한 촬영을 연상시킨다. 이는 작품 내에

79) 조세희, 「기계도시, 앞의 책, p.184.

서 클로즈업을 통한 자료의 직접적인 제시, 미장센을 통한 인물들의 배치와 구도, 다층적인 시점의 주관화를 통해 실현되고 있다.

자료의 직접적인 제시는 영화에서의 '카메라-눈'을 활용한 영화적 기법으로서, 자료를 카메라로 찍은 듯 클로즈업하여 직접 제시하여 준다. 이는 영상을 통해서 직접적으로 보여줌으로써 허구의 세계를 독자에게 경험하도록 하고, 독자의 감정이입을 최대화한다. 인물들의 배치나 지배영역의 설정을 통한 미장센의 경우에는 소설에서는 획득하기 어려운 공간감을 형성시키고 작품의 주제를 구조적으로 뒷받침할 뿐만 아니라, 다양한 정보를 접하는 독자들로 하여금 능동적인 독서를 유도한다. 이와 더불어 『난쏘공』에서는 영화에서의 '카메라-눈'의 움직임과 같이 시점의 변환이 매우 활발하게 일어나고 있는데, 이는 영화에서의 다양한 시점 쇼트의 실현으로 초점화자의 교체, 다중시점, 개별 작품 내에서의 초점화자 교체를 통해서 나타난다. 이러한 자유로운 시점의 변환은 다양한 인물들의 다양한 행동을 그려냄으로써 하나의 사건에 대한 객관적인 판단을 유도한다. 또한 독자를 사건의 현장으로 적극적으로 끌어들여 '동일시' 현상을 불러일으킨다. 이러한 '이미지의 가시성'을 통한 소설의 형상화는 독자로 하여금 문자언어의 특징인 논리적 사유와 함께 영상언어가 가지는 장점인 감각적인 경험까지 더불어 경험하게 하는데, 이것은 작품의 사실성을 획득하고 공간감을 형성하는데 큰 기여를 하고 있다.

Ⅲ. 결　론

예술 장르의 주도적 위치에 있었던 소설이 영화라는 장르에 위기감을 느끼기 시작한 것은 영화 관람객의 수가 소설의 독자층을 넘어서면서부터이다. 이와 더불어 과거에 문학작품을 통해 충족시킬 수 있었던 서사예술의 감흥이 영화를 통해서 해결될 수 있다고 믿는 사람들도 늘어가기 시작했다. '현대를 살아가는 작가들이 글을 써서 먹고 살아가야 한다면 그의 텍스트를 다중 매체적으로 시장에 내놓아야한다'[80] 라는 말처럼 예술의 매체적 결합현상, 특히 소설에의 영화적 기법의 도입 현상도 심화되고 있다. 이 문제의 심각성은 이제 관용어구가 되어 버린 '소설의 위기', '문학의 위기'라는 말을 통해서도 느낄 수 있다. 그러나, 그러한 소설의 위기의식은 소설 내부에서 배태된 것이 아니라 외부환경이 낳은 상대적 박탈감에 근거한 불안감에 가깝다고 보아야 할 것이다. 소설은 영화일 수 없고 영화는 소설일 수 없기 때문이다.

문학과 영화의 상호교섭이 활발하게 진행되고 있는 작금에 논해야 할 중요한 문제는 서로의 존재와 가치를 인정하면서 어떻게 상대방의 매력을 받아들여 예술적으로 승화시키느냐에 있다. 이에 조세희의 『난쏘공』은 시사하는 바가 크다.

조세희의 『난쏘공』은 70년대 산업화 시대의 자본주의 사회의 여러 가지 문제점인 계층의 양극화 현상, 인간 소외, 노사 분쟁 등을 날카롭게 비판하는 리얼리즘 소설이면서도 그 독특한 기법에 있어 모더니즘인 성향을 다분히 보이고 있다. 이를 본고에서는 '영화적 기법'의 차용으로 인한 효과로 보았다. 출간 이후 지금까지 계속되는 『난쏘공』의 문학적 성취에 대한 찬사와 인기의 비결 또한 내용을 뒷받침해주는 이 기법의 특성의 영향을 받았다고 할 수 있다. 문학의 예술적 가치를 평가하는데 있어서 '무엇을 담고 있는가'의 내용적 측면은 '어떻게 표현하고 있는가'의 형식적 측면의 평가를 배제하고서는 불가능하다. 이에 본고에서는 『난쏘공』의 내용적 측면을 형상화하는 데에 있어서 형식적 측면이 어떠한 효과를 거두고 있는가의 문제를 연구하였다.

조세희의 『난쏘공』에 나타난 '영화적 기법 분석'을 위해, 먼저 소설과 영화의 매체적 차이를 밝히고 '영화적 기법'이 무엇인가에 대한 논의를 하였다.

문자언어를 통한 소설과 영상언어를 통한 영화를 창조적 측면, 수용의 측면, 서술

80) 한옥희, 앞의 글, p.66.

자의 문제에서 비교하였다. 문자언어를 매개로 한 소설이 이성적이고 논리적인 사유를 가능하게 하고, 추상적인 기호를 통해 전달되므로 능동적인 재형상화 과정이 필요하며, 서술에 있어 시간을 다루는데 유리하다는 점을 밝혔다. 이에 비해 영화의 경우, 그 매체인 영상언어를 통해 표면적으로 보이는 것을 표현하는 데에 유리하며, 이에 관객은 완성된 형상으로 받아들이게 되고, 이는 공간을 다루기에 유리한 카메라를 서술자로 하여 실현된다는 것이 그것이다.

이러한 소설과 영화의 매체적 차이를 전제로 하기에, 소설에 나타난 영화적 기법이라는 것이 '영화 기법'과 구별되는 비유적 용어로서 사용이 되고 있으며, 이는 '이야기'와 '담론'의 서사 층위에서 '담론' 층위의 논의임을 밝혔다. 이는 영화적 기법으로 말하자면 '촬영'과 '편집' 기법인데, 이를 본고에서는 '카메라-눈'을 통해 얻을 수 있는 장면 표현 기법과 '몽타주'를 통해 얻을 수 있는 서사 구성 기법으로 나누어 분석하였다.

먼저 서사 구성 기법은 영화에서 쇼트의 연결의 문제라고 할 수 있는데, 이를 현대적 의미의 몽타주 기법으로 분석하였다. 몽타주는 보통 초점화자의 의식의 흐름에 따라 구현되는데 이는 시 · 공간의 경계를 해체하여 공존하게 함으로써 동시성을 구현한다. 이를 위해 이 장에서는 시간적 몽타주와 공간적 몽타주, 이미지의 몽타주로 나누어 살펴보았다. 이때 컷, 플래시백, 오버랩, 디졸브와 같은 영화적 기법들이 활용되었다.

시간적 몽타주에서는 허구적 서사물에서 일어나는 시간변조 현상을 다루었다. 『난쏘공』에서 이는 영화에서 보여주는 시각적 특징을 보여주는데, 이것은 의도적인 짜임으로서 의식의 흐름을 외부적 자극과 그에 의한 연상 작용으로 결합시켜 나가는 기법이다. 이는『난쏘공』열 두 편의 연작 차원에서, 작품 내의 차원에서 매우 빈번하게 드러나고 있다. 난장이의 일가의 비참한 삶과 자아를 찾지 못하고 분열하는 윤호의 내면상을 부각시키기 위해 주로 사용되었는데, 동일한 매개를 통해 구현되기도 하고 아무런 매개도 없이 순간적인 장면의 전환을 통해 구현되기도 하며, 장면의 의미를 강조하기 위해 중첩반복이 되기도 하였다.

공간을 자유자재로 사용하는 영화의 특징을 『난쏘공』에서는 보여주고 있는데, 그것은 공간적 몽타주로 드러난다. 이때 영화 기법으로는 오버랩이 쓰였다. 서로 다른 공간에서 일어난 경험들이 공간의 병치를 통해 다양한 삶의 양상을 동시적으로 제시하려는 의도로 구현된다. 이는 영화 속에서 펼쳐지는 화면의 연속과도 같은

데, 소설 속에서 이 기법은 독해의 난해함을 불러일으키기도 하여 독자는 능동적인 독서를 할 수밖에 없다.

시각적 이미지의 충돌을 통한 몽타주는 오버랩과 플래시백을 통해 나타난다. 『난쏘공』에서는 사물 이미지를 매개로 하여 등장하는데, 이는 연작 전체에 걸쳐 반복적으로 등장하며 지배계급의 타락한 삶과 피지배계급의 비참한 삶의 양상을 대조하고 있다.

이러한 몽타주 기법을 통해 형성된 이미지는 논리적인 독자의 머릿속에 깊게 자리 잡고, 독자는 논리적인 이성과 함께 감성적인 독서를 하게 되는 것이다. 이는 소설이 가진 본래의 성격, 즉 추상적인 언어를 통한 폭넓은 사유와 더불어 모든 인류와 소통이 가능한 감각적인 영상 언어의 실현 의지이다. 하나하나 낱낱으로 풀어가며 이해해야 하는 논리적, 이성적 언어의 단점을 완성된 형상으로 전해주는 영상 언어, 즉 영화적 기법이 보완해주는 것이다.

장면 표현 기법은 클로즈업과 미장센, 다층적인 시점의 주관화로 나눌 수 있다. 이는 소설이 가진 두 축, 설명하기와 극화하기에서 극화하기를 실현하려는 작가의 의도로 보인다. 보여주기식 서술은 영화에서의 '이미지의 가시성'을 획득하는데, 『난쏘공』에서는 클로즈업을 통해 자료를 직접제시하거나, 장면의 의도적인 구도와 디자인, 다층적인 시점의 반영을 통해 실현되고 있다. 이때 클로즈업, 미장센, 아이라인매칭, 시점편집, 시점쇼트와 같은 영화적 기법을 연상시킨다.

직접적 제시는 영화에서의 '카메라-눈'을 활용한 영화적 기법으로서, 자료를 카메라로 찍은 듯 직접 제시하여 준다. 이때 사용되는 클로즈업은 허구적 상상력에 리얼리티를 확보할 뿐만 아니라 서사적 흐름을 중단시키고 존재론적 문제에 다가서게 한다. 이때 독자는 클로즈업에 의해 제시되는 다양한 자료들을 통해 산업화에 의한 노동자 계층의 생활조건을 직시하게 되는데, 이는 감정이입의 최대화라는 효과를 넘어서서 독자로 하여금 도덕적 양심을 일깨우게 하는 것이다.

또한 '카메라-눈'에 의한 인물의 구도와 지배 공간의 설정은 『난쏘공』에서 주제를 구조적으로 형상화하기 위한 미장센으로 작용하고 있다. 카메라를 통해 직접적인 영상으로 나타나는 이미지처럼 소설 속에서 인물의 배치나 지배 영역을 의도적으로 설정하는 것은 영상매체의 장점인 공간감을 형성할 뿐만 아니라, 다양한 정보를 독자 스스로 찾도록 유도함으로써 능동적인 독서를 가능하게 한다.

『난쏘공』에서는 영화에서의 '카메라-눈'의 움직임과 같이 시점의 변환이 매우

활발하게 일어나고 있다. 이는 작품 전체에서의 초점화자의 교체, 다중시점, 개별 작품 내에서의 초점화자 교체를 통해서 나타난다. 이때 영화 기법인 시점 쇼트를 연상케 하는데, 이러한 자유로운 시점의 변환은 다양한 인물들의 행동을 공간적으로 그려내는 데에 이바지하면서 하나의 사건에 대한 객관적인 판단을 할 수 있게 한다. 즉, 『난쏘공』에서 시점의 자유로운 변환은 피지배계급을 억압하는 모순된 사회 구조를 고발하고자 하는 이 작품의 주제를 다양한 계층적 시선을 통해 보여준다. 또한 이러한 시점 변환은 서로 다른 화자의 서술에 의해 나누어져 있는 정보들을 조합해야만 전체의 양상을 파악할 수 있다는 점에서 독자의 적극적인 독서를 유도하는 효과를 가져오기도 한다. 또한 시점쇼트를 통한 초점화자의 교체는 독자로 하여금 시점 주체의 눈의 위치로 진입하게 하여 이야기 세계에 직접 참여하는 듯한 현장감을 가져다주면서 동일시 현상을 일으킨다.

이러한 분석을 통해 볼 때, 조세희는 피지배 계층인 노동자 계층의 소외 의식과 산업화 사회의 모순에 대해 비판적인 접근을 독특한 장면 표현 기법과 서사 구성 기법을 통해 하고 있다. '몽타주'를 통한 서사 기법은 작중 인물의 의식의 흐름을 따라 독자를 이끌어간다. 이는 시 · 공간을 초월함으로써 동시성을 구현하기 위함이다. 이러한 기법들은 독해의 난해함을 불러일으키기도 하지만, 그만큼 능동적인 독서를 유도하기도 한다. 능동적인 독자는 이러한 영화적 기법을 통해, 영화를 보는 듯 작중 인물의 시선을 쫓으며 다양한 삶의 양상을 감각하게 된다. '카메라-눈'을 통한 장면의 표현은 소설에서는 불가능한 '이미지의 가시성'을 의도하는데 이를 실현하기 위한 『난쏘공』에서의 다양한 영화적 기법들이 독자를 흥미롭게 하고, 리얼리티를 확보함으로써 작품에 대한 이해도를 높인다. 이에 독자는 어느덧 영화관에서 장면을 보고 있는 것처럼 작품 내의 화자와 동일시되는 것이다. 이러한 영화적 기법들은 소설이 가진 한계, 즉 엄밀하고 정교한 사유는 용이하나 완성된 형상을 통해 감각하도록 제시할 수 없다는 단점을 보완하기 위한 노력의 소산이라고 볼 수 있다.

이에, 『난쏘공』의 영화적 기법은 보다 뚜렷한 의미를 획득한다. 이성적 논리적 말하기인 '설명하기'를 통해 부각된 주제를 영화적 기법인 '보여주기'를 통해 '감성화'시키는 것이다. 『난쏘공』은 이성과 감성, 논리성과 추상성이라는 양면을 모두 충족시키는 방법으로, 영화적 기법을 사용하고 있는 것이다.

소설은 여기서 새로운 가능성을 발견한다. 영화적 기법을 통해 소설은 언어적 세

계의 또 다른 잠재력을 제시하며 더불어 자신의 확장 영역을 도모할 수 있다. 영화에 포획되는 것이 아니라 오히려 그것을 이용하는 것이다. 소설은, 구체적 · 개별적 사물로부터의 일정한 추상물인 문자언어가 현실의 생동감과 사물의 직접성을 어떻게 끌어내고 구체적인 현실을 어떻게 드러낼 수 있는지에 대한 나름의 해결 방안을 영화적 기법을 통해 마련할 수 있는 것이다. 결국, 소설 속의 영화적 기법은 소설적 언어의 한계가 아닌, 언어의 확산 능력과 소설의 확장 가능성을 역설적으로 보여주는 셈이다.

이처럼 소설 속의 영화적 기법 도입은 소설의 다양한 형태 중 한 가지를 제공한다. 이는 소설이 '영상매체의 범람' 시대에 무방비하거나 무력하지만은 않음을 보여주는 것이다. 이런 의미에서의 영화와 소설의 상호교섭은 크게 문제 될 바가 없다. 다만, 이러한 현상이 단순한 번안이나 흡수적인 장르의 통합이 아니어야 한다는 것이 중요하다. 매체적 차이만큼이나 다른 장르의 차이를 전제로 한 소설과 영화의 생산적인 '경계 허물기'는, 새로운 시대의 새로운 문학의 가능성을 보여주는 것이다.

참 고 문 헌

1. 기본 자료

조세희, 『난장이가 쏘아올린 작은 공』, 이성의 힘, 2000.

2. 학위 논문

강선화, "조세희 소설 연구 : 리얼리즘과 환상 결합 형태를 중심으로", 경희대학교 석사 논문, 2006.

권은경, "『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구-기법과 주제의 미학적 상관성을 중심으로", 성균관대학교 석사 논문, 2005.

김덕숙, "난장이가 쏘아올린 작은 공 연구", 계명대학교 석사 논문, 1997.

김선모, "영상 언어적 기법 소설 연구", 경기대학교 석사 논문, 1993.

김 숙, "크리스티앙 매츠의 영화기호학 연구", 홍익대 석사 논문, 1998.

김은아, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구", 한국교원대학교 석사 논문, 2000.

김정신, "조세희 소설 연구 - 『난장이가 쏘아올린 작은 공』을 중심으로", 건국대학교 석사 논문, 2004.

김지영, "조세희 소설의 서사기법 연구", 서울대학교 석사 논문, 2003.

김병욱, "한국 현대 소설의 시간과 공간 연구", 서강대학교 박사 논문, 1989.

김태관, "소설의 영화화 과정에 관한 서사학적 요소의 연구-80년대 한국영화 분석을 통하여", 동국대학교 석사 논문, 1991.

김현종, "영화로 소설 읽기 - 최인호 작 『깊고 푸른 밤』의 분석", 충남대학교 박사 논문, 1995.

김현탁, "조세희 소설 연구 : 『난장이가 쏘아올린 작은 공』을 중심으로", 단국대학교 석사 논문, 2005.

박정미, "소설과 영화의 이야기와 담론 비교연구", 한국교원대학교 석사 논문, 2005.

방재석, "소설과 영화의 관계 양상 연구", 중앙대학교 석사 논문, 2003.

설연희, "소설과 영화의 표현 양식 비교 연구", 한양대학교 석사 논문, 1996.

송미라, "조세희 소설의 갈등 양상 고찰 - 『난장이가 쏘아올린 작은 공』을 중심으로", 동아대학교 학사 논문, 1998.

신숙경, "소설과 영화의 서술방식 연구", 홍익대학교 석사 논문, 1998.

신은영, "조세희 소설의 환상성 연구", 전남대학교 석사 논문, 2003.

신은영, "조세희 “난장이가 쏘아올린 작은 공” 연구 : 환상성을 중심으로", 단국대학교 석사 논문, 2001.

신재훈, "대중영상매체의 문학텍스트 개입에 대한 연구", 성균관대학교 박사 논문, 2000.

여영주, "조세희의 “난장이가 쏘아올린 작은 공”의 서술기법 연구: 영화적 기법과 관련성을 중심으로", 신라대학교 석사 논문, 2006.

윤혜경, "영화 <안개>와 소설 <무진기행>의 비교 연구"충북대학교 석사 논문, 2006.

이덕선, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구", 인하대학교 석사 논문, 1999.

이미경, "‘천변풍경’의 영화적 기법 연구", 서강대학교 석사 논문, 1999.

이세영, "사회변동이 소설형식에 미치는 영향에 대한 연구", 연세대학교 석사 논문, 2000.

이재은, "조세희 소설 연구", 성균관대학교 석사 논문, 2003.

이춘우, "조세희 소설 연구 - 『난장이가 쏘아올린 작은 공』을 중심으로", 건국대학교 석사 논문, 1999.

이호림, "1930년대 소설과 영화의 관련양상 연구", 성균관대학교 박사 논문, 2003.

이효정, "조세희 소설 연구", 성균관대학교 석사 논문, 2005.

정혜경, "박태원 소설의 영화적 기법 연구", 숙명여대 석사 논문 2000.

조상욱, "70년대 소설의 현실 반영 양상 연구 : 『아홉 켤레의 구두로 남은 사내』와『난장이가 쏘아올린 작은 공』을 중심으로", 아주대학교 석사 논문, 2000.

조윤재, "문학의 영화화와 영화적 글쓰기", 전남대학교 석사 논문, 1999.

주 인, "조세희 소설의 현실 인식 연구", 중앙대학교 석사 논문, 2001.

최명숙, "소설과 영화의 시점 비교 연구", 충남대학교 박사 논문, 2001.

최용석, "1970년대 산업 사회의 문제의식과 그 극복 방안에 대한 고찰 -『난장이가 쏘아올린 작은 공』에 드러난 소외 의식을 중심으로", 중앙대학교 박사 논문, 2000.

최주희, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구", 강원대학교 석사 논문, 2007.

최지현, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구 – 환상적 표현기법을 통한 현실인식을 중심으로", 단국대학교 석사 논문, 2001

최혜정, "한국현대소설에 나타난 지식인 유형 연구-70년대 리얼리즘 계열 소설을 중심으로", 명지대학교 석사 논문, 2000.

홍석주, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 연구", 한남대학교 석사 논문, 1992.

3. 국내논저

고위공, "문학과 영화 : '매체교체'의 양상", 『미학·예술학연구 통권 제21호』 , 2005.

김경수, "소설의 정치학 : 조세희론", 『현대소설연구 제16호』, 2002.

김경수, "한국 근대소설과 영화의 교섭양상 연구", 『서강어문 제 15호』, 1999.

김경수, "한국현대소설의 영화와 기법",『외국문학』, 1990.

김무규, "문학을 바라보는 영화: 문학과 영화의 관계에 대한 한 가지 관점", 『문학과 영상』, 2004 가을 · 겨울.

김병익, "난장이, 혹은 소외집단의 언어", 『문학과 지성』, 1977, 봄호.

김병익, "디지털 시대와 문학의 변화", 문화관광부, 2000.

김성곤 외, 『문학과 영상예술』, 삼영사, 2001.

김성곤, 『문학과 영화』, 민음사, 1997.

김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1996.

김윤식, "문학사적 개입과 논리적 개입", 『문학과 사회, 1991, 겨울호.

김일영, "'미장센' 원리의 소설적 적용",『현대 소설연구 제 22호』, 한국 현대소설학회, 2004,

김중철, "소설과 영화",『푸른사상』, 2000.

김중철, "소설과 영화의 서사전달 방식 비교", 『한양어문연구』, 1995.

김중철, "<森浦 가는 길>의 영화적 기법", 『한양어문연구 14』, 1996.

김종갑, "클로즈업의 수사학; 그레타 가르보의 얼굴", 『문학과 영상4권 2호』, 2003

나병철, 『소설의 이해』, 문예출판사, 1998.

민병록 외, 『영화의 이해』, 집문당, 2000.

방민호, "안과 밖이 없는 닫힌 세계의 출구에 관한 물음과 암시 : 조세희의『난장이가 쏘아올린 작은 공』", 문학사상사, 1999.

방현석, 『소설의 길 영화의 길 』, 실천문학사, 2003.

서정남, "소설과 영화 : 이미지와 미장센의 서사학", 『문학과 영상학회』, 2000.

송병선, 『영화 속의 문학 읽기』, 책이 있는 마을, 2001.

송희복, 『영상문학의 이해』, 두남, 2002.
양애경, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』분석", 『한국언어문학회』, 1994.
양혜경, "문학텍스트와 영상문화의 상관성", 『동악어문학회』, 2001.
영상문학연구회 편, 『영상문학의 이해』, 세종출판사, 1996.
우찬제, "조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』의 리얼리티 효과", 『한국문학이론과 비평 제 21집』, 2003.
유병석, "알레고리와 상징", 『강원대 연구논문집 6집』, 1972.
유시욱, "허윤석의 소설 <구관조>론 - 영화적 기법 문제를 중심으로", 『한국문학이론과 비평학회』, 1999.
이형식, 『 영화의 이해』, 건국대학교 출판부, 2000.
이화진, "열린 세계인식과 닫힌 전망:조세희의 『난장이가 쏘아올린 작은 공』 중심으로", 『안동어문학회』, 2000.
정홍수, "두 가지 인간학",『한국문학』, 1997 겨울.
최병근, "미장센 요소들의 창의적 기능에 대한 연구", 『영화연구 29호』, 한국 영화학회. 2006
최시한, 『 가정소설 연구』, 민음사, 1993.
한옥희, "문학과 영화의 만남 - 문학과 영화의 서사성 등을 통한 접근과 경계 허물기"
한용환, 『소설의 이론』, 문학아카데미, 1990.
황국명, "다매체 환경과 소설의 운명", 『한국현대소설학회』, 1992.
황순재, "조세희 소설 연구(Ⅰ)", 『한국문학논총 제 18집』, 1996.

4. 국외논저

F. K. 슈탄젤, 김정신 역, 『소설의 이론』, 탑출판사, 1990.
시모어. 채트먼, 한용환 역, 『이야기와 담론』, 푸른사상, 2003.
로버트 리처드슨, 이형식 역, 『영화와 문학』, 동문선, 2000.
로버트 험프리, 천승걸 역, 『현대소설과 의식의 흐름』, 시각과 언어, 1998.
주디스 메인, 강수영 · 유제홍 공역, 『사적 소설, 공적 영화』, 시각과 언어, 1994.

요하임 패히, 임정택 역, 『영화와 문학에 대하여』, 민음사, 1997.
프랑시스 바누아, 송지연 역, 『영화와 문학의 서술학 : 문자의 서술, 영화의 서술』, 동문선, 2003.
앙드레 고드로 · 프랑수아 조스트, 송지연 역, 『영화 서술학』, 동문선, 2001.
루이스 자네티, 『영화의 이해』, 김진해 역, 현암사, 1987.
수잔 스나이더 랜서, 김형민 역, 『시점의 시학』, 좋은날, 1998.