인문연구 제91호
Journal of the Humanities
2020. Vol. 91, No. 3, pp.59~98
http://dx.doi.org/10.21211/JHUM.91.3

영화 리터러시를 활용한 미디어리터러시-글쓰기 교육

- 영화비평문 작성법을 중심으로 -

손미란*

〈차 례〉

1. 서론
2. 종합적 사고하기와 리터러시 교육의 필요성
3. 미디어리터러시 능력 향상을 위한 '영화 분석' 방법 재고
  1) 영화의 주변 정보 읽기-영화 소개 문구, 포스터, 티저
  2) 영화 리터러시-쇼트와 앵글, 미장센
4. 핵심 장면(씬) 분석을 활용한 영화비평문의 실제
5. 결론을 대신하며 : 포트폴리오 형식의 비평문과 평가 방법

【국문초록】

'쓰기'에만 집중하는 글쓰기 교육보다는 사고의 능력을 확장하는 읽기의 영역을 중시여기고 이를 쓰기에 접목시켰을 때 쓰기 능력이 훨씬 더 커진다는 것은 이제 분명한 사실이다. 여기에 다매체 시대를 살고 있는 21세기에 리터러시 교육은 다양한 미디어를 활용한 교육 환경에서 핵심 영역이라 할 수 있다. 이에 본고는 비

* 동국대학교 경주캠퍼스 의사소통교육부 전임 연구원

판적-사고의 확장을 위한 미디어리터러시-글쓰기로서의 비평문 작성법을 제시함으로써 미디어 리터러시 능력을 함양함과 동시에 글쓰기 능력을 함양하는 방법을 찾아보고자 한다.

본 글에서 제시하는 문제는 크게 두 가지이다. 첫째, 다매체 시대가 원하는 다양한 매체를 읽고 이해할 수 있는 미디어리터러시 능력 향상을 위한 교육과 사고의 확장을 위한 글쓰기 교육을 어떻게 접목할 것인가. 둘째, 학생들이 생산자로서의 글쓰기를 수행하고 완성한 글쓰기가 하나의 텍스트가 될 수 있도록 도와줄 수 있는 미디어리터러시-글쓰기의 모형은 어떻게 만들 수 있는가. 리터러시-글쓰기에서 핵심은 학습자들이 정보를 수용하는 것만 아니라 비판적 수용을 통해 새로운 자료를 생산하는 생산자가 되게 하는 데 있다. 이를 위해 본고는 미디어리터러시 글쓰기로서의 영화 비평문 작성법을 제언하고자 한다.

주제어 : 리터러시, 미디어리터러시, 미디어리터러시-글쓰기, 대학 글쓰기 교육, 영화 분석, 영화 비평문

1. 서론

최근 대학 글쓰기 교육에서는 '리터러시 능력 향상'에 대한 논제가 화두이다. 매체를 이해하고 비판적으로 접근할 수 있는 능력을 뜻하는 리터러시가 글쓰기 교육에서 핵심이 된다는 것은 글쓰기를 수행하기 위해선 다양한 매체를 이해하고 종합하는 능력이 필수적으로 갖추어져야 한다는 것을 의미한다. '쓰기'에만 집중하는 글쓰기 교육보다는 사고의 능력을 확장하는 읽기의 영역을 중시여기고 이를 쓰기에 접목시켰을 때 쓰기 능력이 훨씬 더 커진다는 것은 이제 분명한 사실이다. 여기에 다매체 시대를 살고 있는

21세기에 리터러시 교육은 다양한 미디어를 활용한 교육 환경에서 핵심 영역이 될 수밖에 없다. 그렇다면 리터러시 교육이 지향하는 사고의 방향은 무엇인가.

글쓰기에서 사고하기란 하나의 대상을 판단하는 과정에서 내용을 조직하고 구성하는 모든 정신적 활동을 말한다. 그리고 리터러시 능력의 향상에서 핵심은 정보의 종합에 있으므로 리터러시 교육이 지향하는 사고의 방향은 '종합적 사고하기'라 할 수 있다. 그러므로 사고의 확장과 글쓰기, 글쓰기와 리터러시 능력 향상은 항상 서로 연결되어 발전할 수밖에 없다.

이때 우리는 사고하기와 관련하여, 그 중에서도 비판적 사고 영역과 관련한 글쓰기로 '학술적 글쓰기'를 가장 먼저 떠올리게 된다. 이러한 견해에 큰 힘을 실어준 대표적인 저자에 린다 플라워가 있다. 린다 플라워가 말하는 '문제해결'을 위한 사고 과정은 비판적 사고의 핵심적 특징이고 이를 가장 잘 적용한 영역이 바로 학술적 글쓰기 영역이다.[1)]

하지만 다양한 매체를 접함으로써 미디어 리터러시 능력의 향상을 함께 목표로 둘 때 학술적 글쓰기 영역은 한계를 가질 수밖에 없다. 본고의 목적은 여기서 도출된다. 즉 비판적-사고의 확장을 위한 미디어리터러시-글쓰기[2)]로서의 비평문 작성법 모형을 제시

---

1) 이러한 관점에서 나온 대표적인 논문으로 원만희의 「비판적 사고 기반 학술적 글쓰기의 매체론적 배경과 교육 모형 비교 고찰」(『교양교육연구』 제8권 제6호, 2014, pp.307~336)이 있다. 비판적 사고의 과정이면서 동시에 결과가 되는 학술적 글쓰기의 함양을 통해 비판적 사고력과 글쓰기 능력 향상을 동시에 이룰 수 있는 방안을 모색하는 원만희의 방법론은 린다 플라워가 제시한 '문제해결로서의 글쓰기'를 가장 잘 보여주는 사례라 볼 수 있을 듯하다. 하지만 다양한 매체를 읽고 접해야하는 학습자들의 미디어 리터러시 능력을 함양함에 있어 학술적 글쓰기 영역은 논리적 영역은 향상시킬 수 있을지 몰라도 미디어를 읽는 능력을 형상시키는 데는 한계를 가질 수밖에 없다.

2) 미디어리터러시-글쓰기란 매체와 매체를 연결하는 다양한 미디어들을 구

함으로써 미디어 리터러시 능력을 함양함과 동시에 글쓰기 능력을 함양하는 것이 본 논문의 목적이다.

본 글에서 제시하는 문제는 크게 두 가지이다. 첫째, 다매체 시대가 원하는 다양한 매체를 읽고 이해할 수 있는 미디어리터러시 능력 향상을 위한 교육과 사고의 확장을 위한 글쓰기 교육을 어떻게 접목할 것인가. 둘째, 학생들이 생산자로서의 글쓰기를 수행하고 완성한 글쓰기가 하나의 텍스트가 될 수 있도록 도와줄 수 있는 미디어리터러시-글쓰기의 모형은 어떻게 만들 수 있는가. 리터러시-글쓰기에서 핵심은 학습자들이 정보를 수용하는 것만 아니라 비판적 수용을 통해 새로운 자료를 생산하는 생산자가 되게 하는 데 있다. 이를 위해 본고는 미디어리터러시 글쓰기로서의 영화 비평문 작성법을 제언하고자 한다.

2. 종합적 사고하기와 리터러시 교육의 필요성

비판적 사고는 21세기 지식기반 사회, 나아가 4차 산업혁명 시대를 살아가는데 필수 역량으로 손꼽히고 있다. 글로벌 차원의 교수학습 모델을 개발하고 있는 P21(Partnership for 21st Century Skills)은 4C, 즉 커뮤니케이션, 창의성, 협업 능력과 함께 비판적 사고력을 21세기 핵심역량으로 규정했다. 또 4차 산업혁명의 이슈화를 촉발시킨 클라우스 슈밥 세계경제포럼 회장은 미래를 살아가는 필수 직업역량으로 '비판적 사고'와 '뉴미디어리터러시'를 강조했다.[3] 그러므로 대학생들의 기초 역량 강화를 위한 글쓰기 교육도 21세기 뉴미디어 시대에 발맞추어 변화되어야 함은 당연하다.

분하여 읽음으로써 미디어 리터러시 능력을 함양하고 이러한 방법론을 적용한 글쓰기를 말한다.

3) 황지성, 『미디어리터러시와 비판적 사고』, 교육과학사, 2018, p.5

우선 우리는 '사고'라는 개념을 다시 한 번 재고해볼 필요가 있다. 핵심은 글쓰기 과정에서 철학적 사유 및 비판적 사유 능력이 어떤 역할을 하는가를 아는 데부터 시작한다. 비판적 사고라고 하면 보통 논리적인 사고를 생각하게 된다. 그러나 비판적 사고는 매우 복합적이고 총체적인 종합적인 사고이다. 즉 주어진 규칙이나 틀에 맞춰진 사고가 아니라, 스스로 과정을 파악하고 판단하는 사고, 능동적으로 의식하는 사고가 '비판적 사고'이다.

서민규는 사고의 형태를 크게 두 가지로 나누어 설명한다. 즉 주어진 정보를 기억하고 암기하는 능력이나 그것을 단순히 반복해 사용하고 전달하는 것이 기본적 차원에서의 단순 사고능력이라면, 주어진 정보를 인지하고 변형 없이 반복적으로 전달하는 능력을 뛰어넘어 주어진 정보를 자기가 원하는 형태로 변형해 사용할 줄 아는 능력은 고차적인 사고능력이다.[4)]

중요한 것은 단순한 사고능력부터 고차적 사고능력까지 모든 정신적 활동은 비판적 사고의 과정을 수반한다는 데 있다. 사고하기의 과정을 비판적 사고의 과정으로 보는 관점은 중요하다. 비판적 사고하기의 과정에서 '사고하기'는 충분한 생각을 통해 자신의 생각을 보다 심도 있고 다각적으로 이해하고 분석하면서 쓰는 능동적인 행위이기 때문이다.

그런데 김영정에 따르면 고차적 차원에서의 '비판적 사고'는 메타-인지적 과정의 하나로서, 이는 크게 볼 때 '비판-창의적(critico-creative) 사고'에 포섭된다. 그에 따르면 우리가 '비판적 사고'라 부를 수 있는 사고의 양태는 다른 사람의 논증이나 아이디어를 비판하는 것에 그치는 것이 아니라, 논증과 아이디어를 잘 평가하고, 그러기 위해서는 종종 풍부한 상상력을 토대로 다른 가능성들, 대

4) 서민규, 「비판적 사고와 창의적 문제해결」, 『교양교육연구』 제6권 제3호, 교양교육학회, 2012. 9, p.224

안적인 고려들, 그리고 다른 선택지 등을 '창의적인' 방식으로 찾아내야 하기 때문이다.[5)]

아래의 표는 김영정이 제시한 고등사고능력 7범주이다.

<table>
<tr><td colspan="7">비판-창의적(critico-creative)사고(느슨한 의미의 비판적 사고, 느슨한 의미의 창의적 사고</td></tr>
<tr><td>← 수리적 방향</td><td colspan="4">비판적 사고</td><td></td><td>→ 예술성 방향</td></tr>
<tr><td>Formal Symbolic Thinking 기호적 사고</td><td>Analytical Thinking 분석적 사고</td><td>Inferential Thinking 추론적 사고</td><td>Synthetical Thinking 종합적 사고</td><td>Alternative Thinking 대안적 사고</td><td>Divergent Thinking 발산적 사고</td><td>Material Symbolic Thinking 상징적 사고</td></tr>
<tr><td></td><td>개념적 분석
텍스트 분석</td><td>분석적 추론: 연역
종합적 추론: 귀납</td><td>귀추 논리
펴즐 의사 결정 상황
추리 민감성</td><td>관점/발상 전환, 대안 창안, 시야/시계 확장
시각/지평 전환 재정의</td><td>유창성
융통성
독창성
정교성</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">논리적 사고</td><td colspan="3">창의적 사고</td></tr>
<tr><td colspan="5">광의의 논리적 사고(수렴적 사고)</td><td colspan="2">협의의 창의적 사고</td></tr>
<tr><td colspan="3">협의의 논리적 사고</td><td colspan="4">광의의 창의적 사고</td></tr>
</table>

수렴/발산의 측면에서 논리적 또는 비판적 사고와 대별되는 창 의적 사고 개념을 정의한 길포드(J. P. Guilford)에 따르면, 마치 창의적인 어린이들이 블록 쌓기 놀이를 할 때 평범한 아이들보다 더욱 다양하고 독창적인 블록 모양을 만들어낼 수 있는 것처럼, 창의적인 사고능력은 하나로 요약하거나 집약해 내는 능력이 아니라 여러 가지 새로움을 창출해내는 사고의 발산적 측면을 핵심으로 한다.[6)]

---

5) 김영정, 「고등사고능력의 7범주」, 『자연과 문명의 조화』 제53권 제6호, 2005, p.106 그에 따르면 고등 사고력의 하위 범주에는 "기호적 사고, 분석적 사고, 추론적 사고, 종합적 사고, 대안적 사고, 발산적 사고, 상징적 사고"가 있다.

6) 서민규, 「비판적 사고와 창의적 문제해결」, p.228/ 김영정, 「창의성과 비판

창의적 사고력 검사(Torrence Test of Creative Thinking)를 개발한 토렌스(E. P. Torrence)는 길포드가 제시한 창의성의 4요소(유창성, 융통성, 독창성, 정교성)와 함께 '문제에 대한 민감성'과 '문제 재정의하기'가 창의성을 평가하는 기준에 포함되어야 한다고 주장했다. 문제에 대한 민감성이란 해결해야 할 당면 문제가 갖고 있는 괴리나 결손 등을 포착해 낼 줄 아는 능력을 말하며, 문제 재정의 능력은 사고의 변형, 재해석, 그리고 문제의 해결점을 생성해 내는 능력 등을 포함하는 개념이다.[7] 그리고 김영정은 토렌스의 지적을 받아들여 사고능력의 요소를 다음과 같이 9요소 9기준으로 체계화했다.[8]

사고	비판적 사고			
	분석적 사고	추론적 사고	종합적 사고	대안적 사고
	분석	논증	변증	
9요소	문제, 개념, 정보	결론, 전제, 함축	목적, 관점, 맥락	
9기준	분명함, 정확성, 명료성	적절성, 중요성, 논리성	다각성, 심층성, 충분함	

위의 표는 '비판적 사고'가 가진 요소들 중 가장 고차원적 사고는 종합적 사고와 대안적 사고이며 이 두 가지 사고의 방식은 분석적 사고와 추론적 사고를 기반해 발전할 수 있음을 보여준다. 이렇게 볼 때 비판적 사고는 비판적 사고 그 자체에 머물지 않으며, 분석 및 추론과 같은 다양한 사고의 능력을 활용할 수 있는 활용 능력이기도 한 것이다.

하지만 오늘날과 같이 지식과 정보가 넘쳐나는 사회에서 가장

적 사고」, 『인지과학』 제13권 제4호, 2002, p.83 참고.

7) 김영정, 「고등사고능력의 7범주」, pp.107~108

8) 김영정, 「비판적 사고의 9요소와 9기준」, 『자연과 문명의 조화』 제53권 제11호, 2005, p.218

중요한 것은 지식이나 정보를 취득하는 방법 그 자체에 있지 않다. 오히려 넘쳐나는 지식이나 정보를 비판적으로 수용하고, 활용하여 새롭게 창출해내는 능력, 즉 정보를 거르는 능력이 중요하다. 그리고 바로 이러한 정보를 종합하는 능력이 곧 리터러시 능력이라 할 수 있다.

글쓰기는 어떤 대상이나 내용에 관한 지식을 기반으로 하여 어떤 문제 상황을 극복하고 해결해 나가야 하는 복잡한 활동이며, 동시에 그러한 활동을 통하여 글의 내용인 텍스트를 생산한다. 이러한 글의 생산과정은 다양하고도 복잡한 언어 표현 행위이며, 단지 작가의 생각을 단순하게 전달하는 과정이 아닌 작가와 독자와의 대화와 소통이 이뤄지는 과정이라 볼 수 있다. 이렇듯 글은 여러 가지 요인과 복잡한 과정을 통해서 생성된다.

비판적 사고를 이끌어내는 대표적인 형식에 '비평문'이 있다. 하지만 비평문이 가진 논리적 사고(수렴적)만 강조하는 형식은 한쪽으로 치우친 사고유형이라는 점에서 완전한 비평적 사고를 이끌어내기는 힘들다. 그렇게 볼 때, 김영진이 제시한 9요소는 논리적 사고가 지녀야하는 핵심적 사고 유형을 구분하는 데는 성공하고 있을지 모르나, 창의적 사고를 이끌어내는 데 핵심이 되는 '상징적 사고'를 분리하고 있다는 데 그 한계가 있다. 또한 '기호적 사고'가 가진 해석적 범주를 고려하지 않은 부분은 다시 고민해야 하는 부분이다. 이에 본고는 다음과 같은 비평적 사고 방향을 제시하면서 그 방법으로 수사학 읽기에 대해 논의해보고자 한다.

다음은 김영정이 제시한 고등사고능력 7범주인 비판-창의적 사고의 범주를 종합적 사고 역량을 기준으로 재구분한 표이다.

종합적 사고 Synthetical Thinking					
← 수리적 방향	비판-창의적 사고 critico-creative Thinking				→ 예술성 방향
Inferential Thinking 추론적 사고	Alternative Thinking 대안적 사고	Analytical Thinking 분석적 사고	Formal Symbolic Thinking 기호적 사고	Divergent Thinking 발산적 사고	Material Symbolic Thinking 상징적 사고
분석적 추론: 연역 종합적 추론: 귀납	관점/발상 전환, 대안 창안, 시야/시계 확장 시각/지평 전환 재정의	개념적 분석 텍스트 분석		유창성 융통성 독창성 정교성	
논리적 사고			창의적 사고		
광의의 논리적 사고(수렴적 사고)				협의의 창의적 사고	
협의의 논리적 사고		광의의 창의적 사고			

핵심은 논리적 사고와 창의적 사고가 통합적으로 이루어진 '종합적 사고하기'에 있다. 비판적 사고 능력은 다양한 사고를 종합하는 종합적 사고능력 안에서 읽었을 때 어떤 방향에 따라 논리적 사고와 창의적 사고가 발달하는지를 구분해서 살펴볼 수 있다. 개념적 분석과 텍스트 분석은 논리적 사고를 수반하기는 하나 광의적으로는 창의적 사고에 들어가야 한다. 특히 미술과 같은 기호화된 텍스트는 추론에 기반한 논리적 사고만으로는 읽기를 제대로 수행할 수 없다. 비평문이 논리적 사고(수렴적)만을 수반한 쓰기 형태가 아니라는 것은 바로 여기서 비롯된다. 창의적 사고를 수반한 종합적 읽기의 형태로서 비평문은 기호적/발산적/상징적 사고까지 향상시켜주는 형식이 될 수 있다.

이를 위해 본고는 새로운 읽기 방식인 영상 언어 읽기를 통해(수사학 읽기 중심) 미디어리터러시-글쓰기로서 영화비평문 작성법을 제시하고자 한다. 이러한 방법은 논리적 사고에 해당하는 추론적 분석적 사고뿐만 아니라 창의적 사고에 해당하는 기호적 사고와 상징적 사고 또한 향상시킬 수 있는 방향을 제시해줄 것이다.

즉 영상 텍스트가 가지는 상징적 기호 읽기는 창의적 사고력을 높여줄 것이며, 구체적인 수사학 읽기(앵글, 쇼트, 미장센)를 활용한 텍스트 분석은 논리적 사고력 또한 향상시켜 줄 것이다. 영상문학의 실천적 읽기를 통한 영상 언어 읽기 능력을 향상시키고 새로운 영화비평문 작성법을 찾아보는 것, 본고의 목적은 바로 여기에 있다.

3. 미디어리터러시 능력 향상을 위한 '영화 분석' 방법 재고

지금까지 교양 글쓰기 수업에서 활용되는 영화 비평 방법은 실제적으로 적용되는 양상을 생각했을 때, 감상의 수준을 넘어섰다고 보기는 힘들다. 단순 감상을 넘어선 비평문을 작성한다할지라도 영화를 재료로써 접근해 비평적 에세이 작업을 하는 경우가 더 많은 것이 사실이다.[9] 하지만 영화 자체를 주요한 텍스트로 접근

9) 영화의 이미지 해석을 통해 비평문 작성을 시도하는 영화 비평문 쓰기와 관련한 대표적인 논문에 한영현의 「영상 매체를 활용한 글쓰기 전략과 전망」(『작문연구』 제19집, 한국작문학회, 2013)이 있다. 한영현은 본인의 논문을 통해 서사와 이미지를 동시에 반영하고 있는 영화가 대학생들이 가장 친숙하게 즐기는 대중매체라는 점에서 그들에게 장면 이미지 분석의 새로운 시각을 제공해 줄 수 있으며, 시각 이미지의 다의성에 초점을 맞춘 비평문 쓰기는 영화 비평문에서 천편일률적으로 양산되는 줄거리 요약과 모방적 글쓰기에서 벗어나 개성적 표현력과 의사소통능력을 함양할 수 있다고 말한다. 하지만 그가 제시한 이미지 분석 방법은 결국 서사를 풀어내는 방법으로만 제시되고 있다는 점에서 보충이 필요해 보인다. 영화의 영상 리터러시를 하기 위해서는 영화의 서사를 표현하는 카메라 기법을 고려하지 않은 상태에서는 깊이 있는 읽기는 힘들 수밖에 없으며 작가의 의도를 고려한 주제 읽기를 통한 분석과 해석은 하지 못한 채 주관적 읽기나 피상적 서사 읽기에만 머물 한계가 있기 때문이다. 이에 본고는 영화비평문을 통해 미디어 리터러시의 역량을 높이고 비판적 사고를 높일 수 있도록 영상리터러시(영상 수사학 읽기)를 통한 영화 비평문 쓰기 방법을 제시하고자 한다.

해 영화의 주제를 분석하고 해석하는 작업은 '읽기'의 확장을 통해 사고의 확장을 돕고 글쓰기 능력을 향상시키는 방법이 될 수 있다.

영화비평문이 감상문과 다른 점은 '비평'이라는 용어가 가지는 의미에서 비롯된다. 비평의 사전적 의미는 '사물의 옳고 그름, 아름다움과 추함 따위를 분석하여 가치를 논함'이다. 그리고 문학에서 비평의 사전적 의미는 '문학작품을 정의하고 그 가치를 분석하여 판단하는 것'이다. 여기서 명확해지는 것은 비평이란 예술의 가치를 분석하는 것이란 점이다.

영화 비평에 대해서 논했던 강성률은 "작가들이 창작한 작품들은 모두 작가가 해석한, 세상에 대한 성찰의 반영"이며 "비평은 예술가가 해석한 텍스트를 한 번 더 해석한 것"이라 말한 바 있다.[10] 이는 곧 비평을 위해선 작가의 의도 읽기가 선행되었을 때, 비평문이라는 2차 텍스트가 의미를 가질 수 있음을 말한다. 다음 인용문은 비평이 가져야하는 분석이 어떤 방식이 되어야 하는지를 잘 보여준다.

> 나는 해석자다. 해석자가 아니라면, 아무 것도 아니다. 해석은 기술이기 때문에 비평은 작업이 될 수 있다. 해석이란 무엇인가. 해석학(hermeneutics)이라는 명칭 안에 전령사 헤르메스(Hermes)의 이름이 섞여 있는 것은 해석이라는 행위의 본질이 전달일지도 모른다는 점을 암시한다. 그러나 해석자는 이미 완성돼 있는 것을 전달하는 것이 아니라, 작품이 잉태하고 있는 것을 끌어내면서 전달한다. 그러므로 **해석은 일종의 창조다.** 무에서 유를 창조할 수는 없지만, 잠재적 유에서 현실적 유를, 감각적 유에서 윤리적 유를 창조해낼 수는 있다. 원칙적으로 해석은 무한할 수 있지만, 모든 해석이 평등하게 옳은 것은 아니다. 정답과 오답이 있는 것은 아니라 할지라도, 더 좋은 해석과 덜 좋은 해석은 있다. 이를 가르는 기준은 다양할 텐데, 나에게 그것은 '생산된 인식의 깊이'다. 해석으로 생산된 인식이 심오할 때 그 해석은

10) 강성률, 『영화 비평』, 아모르문디, 2016, p.31

> 거꾸로 대상 작품을 심오한 것이 되게 한다. 이런 선순환을 가능하게 하는 해석이 좋은 해석이라고 생각한다. 그런 의미에서 **해석은 작품을 다시 쓰는 일이다.** 작품을 '까는' 것이 아니라 '낳는' 일이다. 해석은 인식의 산파술이다.[11] (강조-인용자)

분석이라는 용어를 쓰든 해석이라는 용어를 쓰든 중요한 것은 단 하나이다. 핵심은 해석이라는 기술을 통해 텍스트의 가치를 찾고 나아가 작품을 다시 쓰는 것이 비평이라는 것이다. 하지만 이때의 해석은 1차 텍스트에서 영감을 얻듯이 떠오르는 본인의 주관적인 견해를 밝히는 것이 되어서는 안 되며, 1차 텍스트 그 자체의 의미와 가치를 찾는 것이 되어야 한다. 그러므로 미디어리터러시 능력의 향상을 위한 영화 읽기와 비평문 쓰기 작업은 영화의 영상 수사학 이해를 통해 영화 텍스트가 전달하고자 하는 의미(주제, 의도)를 찾는 것에서 시작 되어야 한다. 물론 이때의 주제와 의도는 작가가 의도한 것을 넘어서는 것이 될 수도 있다. 작가의 손을 떠난 작품은 다양한 해석을 낳는 텍스트가 되는 것이고 이를 돕는 게 바로 비평의 역할이기 때문이다.

영화를 분석하는 방법은 다양하다. 일반적으로 비평은 크게 작품의 내적 영역을 중시하는가와 외적 영역을 중시하는가에 따라서 작가주의, 장르론, 구조주의, 후기 구조주의, 정신분석학 등으로 다양하게 제시된다. 하지만 엄밀히 말해서 구조주의, 후기 구조주의, 정신분석학과 같은 분석 방법은 작가의 의도를 넘어선 2차 해석에서 더 활용도가 높은 방법이기 때문에 자크 오몽 같은 경우는 이를 논란이 되는 모델이라 말한 바 있다. 그러면서 오히려 영화를 제대로 읽기 위해서는 분석의 도구로 영화 묘사의 도구와 인용 도구 등을 비롯해 영상과 소리를 살펴봐야 한다고 말했다. 즉 영상으로 만들어진 영화의 기본 도구는 카메라이므로 어떤 방식(카메

11) 신형설, 『정확한 사랑의 실현』, 마음산책, 2014, p.9

라 기법)으로 이야기를 묘사(이미지로 묘사)하는지를 분석하는 것이 중요하다고 본 것이라 할 수 있다. 다음 인용문은 영상으로 만들어진 문학인 영화를 어떤 방식으로 읽어야 하는지 설명해주고 있어 주목된다.

> 어떤 영상(image)을 묘사한다는 것-다시 말해서 영상에 들어 있는 정보적, 의미작용적 요소들을 말로 된 언어로 옮기는 것-은 겉보기에는 단순해보여도 결코 자명한 기획이 아니다. 어떤 영화를 이루고 있는 쇼트들의 상세한 묘사는 영화의 분절보다도 훨씬 더 분명하게 분석적이고 해석적인 입장이 전제되어 있다. 사실상 어떤 영상 속에 존재하는 모든 요소들을 '객관적으로' 남김없이 묘사한다는 것은 불가능하며, 묘사할 때 이루어진 선택은 결국 항상 (명시적이든 아니든) 독해의 가설을 작동시키고 있다는 뜻이다.[12]

즉 쇼트를 읽는다는 것은 곧 쇼트 안에 숨겨진 다양한 도구를 읽는다는 것을 의미하며, 이 모든 것을 결합해서 읽었을 때 영화를 제대로 이해할 수 있는 것이다. 하지만 쇼트를 언어(글)로 묘사하고 분석해서 전달한다는 것 자체가 완벽할 수 없는 시도이다. 이를 두고 자크 오몽은 쇼트들을 언어로 묘사할 때 많은 디테일들을 잊어버리게 된다고 말했다.

> 공간을 말로 된 언어로 보고한다는 난점은 별도로 치더라도, 우리는 아주 많은 디테일, 배경, 색채, 동작, 몸짓, 인물들의 태도를 '잊어버린' 셈이다. 배우들의 목소리 톤이나 음색은 물론 (온갖 음향을 강조하는 경향이 있는) 아주 선별적인 후반 싱크작업으로 만들어낸 효과들에 대해서는 아무것도 언급하지 않고 있는 사운드의 묘사는 더 말할 것도 없다.[13]

---

12) 자크 오몽·미셸 마리, 이윤영 옮김, 『영화 작품 분석』, 아카넷, 2016, p.93
13) 자크 오몽·미셸 마리, 『영화 작품 분석』, p.95

하지만 자크 오몽이 지적한 바로 그러한 이유로 영화 읽기(리터러시)의 시작은 영화의 기본 도구인 영상 읽기에서 시작되어야 한다. 이때 본고가 주목한 방법은 영화기호학이다. 영화기호학은 영화를 선험적으로 주어진 것으로 보지 않고, 영화가 가진 사회와 문화에 대한 영향과 영화 존재의 그 실존적 성질을 문제시 한다. 즉 영화는 일반적으로 경험을 표현하는 의미작용의 체계를 가진, 작가의 체현 양상인 것이다. 바로 이러한 이유로 기호학자들은 영화의 이념화된 생각을 문제시하기도 한다. 이는 기호학의 기본 전제가 인간의 모든 체험은 모두 기호에 의해서 매개되고 유지되는 해석구조라는 데서 나온다.[14]

기호학의 관점에서 영화를 연구한다는 것은 영화의 특수성을 분석한다는 것을 의미하는 것이기도 하다.[15] 다양한 매체로 발현되

---

14) 워런 벅랜드, 조창연 옮김, 『영화 인지 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2007, pp.7~37 참고. 인지기호학의 측면을 강조하여 영화를 분석하는 방법도 있다. 영화인지기호학의 중요한 하나의 과제는 영화(cinematic) 언어를 이해하는 데 필요한 특수한 지식과 관객이 그 지식을 (영화) 이해의 과정에서 어떻게 사용하는가를 밝히는 것이다. 콜린(Colin)은 인공지능(AI)이 어떻게 지식을 표상하는가를 고려함으로써 이 과제에 접근했는데, 콜린이 범주화한 방향은 3가지로 구분된다. a)더 많은 지식을 습득한다. b)지식에서 관련 사실을 검색한다. c)해결의 모색에서 그 사실들을 추론한다. 위의 책, pp.50~57

15) 영화기호학에서 특수성은 모든 영화에서 명백하게 드러나는 불변적 특성과 관련된다. 이 특수성들은 영화를 독특하게 만들며 명확하게 경험을 전달하는 특별한 수단을 결정한다. 아른하임(Rudolf Arnheim)은 영화의 특수성은 지각적 실재(reality)를 영화에서 특수하게 재현하는 독특한 '왜곡(distoring)' 능력(특히 몽타주)에 있다고 보았는데, 이러한 재현은 실재에 대한 독특한 시각을 보여준다. 그러나 바쟁(André Bazin)은 예술사상 처음으로 영화의 특수성이 인간의 손에 의해 매개되지 않은 '실재'를 기록하는 능력에 있다고 보았는데, 이것은 영화의 특수성이 실재에 대한 존재론적 연결에 근거한다는 것을 의미한다. 몽타주 같은 왜곡기법으로 기록하는 영화의 행위적 능력보다는 영화가 실재를 존재론적으로 연결하는 롱테이크(long take), 딥포커스(deep focus) 와 카메라 움직임(camera movement)에 중점을 둔 것이다. 워랜 벅랜드, 『영화 인지 기호학』, pp.8~9

고 있는 서사물은 각각의 특수성을 가진다. 소설이 인물의 내면묘사에 큰 강점을 가지고 만화가 극대화된 장면의 발현이라는 강점을 가진다면, 영화의 특수성은 프레임(frame)[16]에 담긴 장면(scene)의 구성과 구도들에 있을 것이다.

모든 영상은 프레임에 갇혀 있다. 이때 프레임은 미학적 장치로서의 기능을 수행하며, 프레임 안의 어떤 부분은 상징적인 의미를 나타낸다. 감독은 한 대상물이나 배우를 프레임 안의 특별한 위치에 배치시킴으로써, 그 대상물이나 배우에 대한 의미체계를 기호화하는 것이다. 프레임 안에서의 배치는 형식이 어떻게 실질적으로 내용이 되는가를 보여주는 예이다. 더불어 주요 공간도 각각 상징적인 목적을 전달하는 데 활용된다.

본고는 바로 이 지점에 초점을 맞추고자 한다. 영화기호학에서 가장 중요시되는 것은 각각의 장면구성이 어떤 방식(다양한 카메라기법)으로 체현 및 재현되었는가를 확인하고 그 의미체계를 밝히는 데 있다. 그러므로 영화의 미학적 장치를 파악하고 영상 수사학 읽기를 접목한 영화비평문쓰기는 영상기호를 읽는 능력인 미디어 리터러시 능력의 향상뿐만 아니라 글쓰기 학습자들의 비판적 능력과 사고력 확장에 도움을 주고 글쓰기 능력 향상에도 도움을 줄 것이다.

그 방법은 크게 두 가지로 나누어진다. 첫 번째 방법은 영화의

16) 쇼트(shot)를 이루는 필름의 낱조각을 말한다. 일명 콤마(comma)라고도 한다. 영화 필름이 노출을 위해 카메라 안에서 순간적으로 멈출 때 한 프레임의 이미지가 필름에 기록된다. 이 필름을 현상하고 포지티브로 프린트하면 연속적인 동작의 한 순간을 기록한 한 장의 사진을 볼 수 있다. 비디오에서 스틸(still) 버튼을 눌렀을 때 나타나는 정지화면 역시 한 프레임에 해당된다. 프레임 크기는 필름의 가로 길이를 의미하며, 밀리미터로 나타난다.(8mm, 16mm, 35mm, 70mm) 무성영화, 8mm 영화, 에니메이션은 (특히 일본) 1초에 16-18개의 프레임으로 이우어져 있고, 사운드 영화는 1초에 24프레임으로 이루어져 있다. 초당 프레임 수는 EPS (Frame Per Second)로 표시한다. 워랜 벅랜드, 『영화 인지 기호학』, p.38

주변 정보 읽기를 통한 영화 읽기이다. 텍스트로서 영화를 접할 때 현대의 독자들은 텍스트 자체만을 접하지 않으며 그 주위에 퍼져 있는 수많은 정보들을 통해 선행 읽기를 수행하게 된다. 그러므로 영화의 주변 정보를 수집하여 의미를 도출하는 작업은 영화의 주제를 종합적으로 이해하는 데 도움을 줄 수 있다. 두 번째 영화 분석 방법은 영화의 영상수사학을 읽는 것이다. 영화는 시나리오라는 활자매체로 표현된 이야기를 영상으로 재표현하는 미디어매체이다. 그러므로 영화 읽기는 곧 다 매체 읽기가 될 수밖에 없으며 종합적 사고를 수반하는 리터러시 능력의 향상에 최적화된 텍스트라 할 수 있는 이유는 바로 여기에 있다.

특히 본고가 주목한 영화의 기법적 요소는 위에서도 언급했듯이 주제적 상징을 기호화하는 쇼트와 앵글, 미장센, 그리고 몽타주와 같은 편집 기법이다. 사람의 눈을 대신하는 카메라는 쇼트와 앵글과 같은 카메라 기법을 통해 다양한 의미를 담지하고 주제를 전달한다. 또한 무대장치를 통해 숨은 의미를 제시하는 미장센은 독자들의 창의적 읽기를 도와줄 수 있다.

그러나 이 두 방법을 활용한 영화 읽기가 리터러시 능력을 향상시키기 위한 요소로서 제대로 발휘되려면 종국에는 종합적으로 연결해서 읽을 수 있도록 되어야 한다. 이때 영화가 편집을 통해 다시 재구조화된다는 점에 주목해야 한다. 수많은 컷으로 쪼개진 영상들은 시간적 공간적으로 다시 재구조화되어 하나의 의미를 전달하게 된다. 영화의 주제 분석을 집중한 비평문 쓰기는 결국 영화가 가진 다양한 기법을 종합적으로 읽었을 때 추론한 결과라는 게 핵심인 것이다.

1) 영화의 주변 정보 읽기 - 영화 소개 문구, 포스터, 티져

영화는 영상으로 만들어진 문학이다. 영화의 문식성은 활자매체의 영역에 속하는 소설이나 시보다도 더 명확히 영화를 상호텍스트intertext[17]로 만들어준다. 시나리오라는 활자매체와의 결합을 통해 만들어지는 영화는 그 어떤 텍스트 양식보다 상호텍스트적인 성격을 띨 수밖에 없다. 특히 영화는 다작가(연출가, 시나리오 작가, 미술감독, 카메라감독, 음악감독 등)적 작품이라 할 수 있을 만큼 다수의 작가가 하나의 주제를 위해 결합되는 양상을 보여주는 예술 영역이다. 연출가의 의도 아래 지시된 사항을 표현하는 영역에 속한 작가라 할지라도 각각의 영역을 책임지고 있는 감독들의 표현 방식은 중요할 수밖에 없다.

물론 그럼에도 불구하고 총괄 연출자의 영역은 독보적이며 핵심은 편집에 있다. 하지만 영화가 극장에서 개봉되기까지의 과정 안에서 관객들은 예상하지 못할 수도 있는 영역 안에 있게 된다. 작가를 사이에 두고 제작사와 배급사의 창구까지 더해져 영화가 관객들에게 전달된다는 점은 영화의 상업적 특이성을 보여주는 대표적인 부분이다. 간혹 극장판 외에 재편집된 감독판이 나오는 이유도 여기서 찾을 수 있다. 그렇다면 극장판은 감독이 말하고자 한 주제와 다를 수도 있다는 것인가를 생각할 수밖에 없는데, 영화의 유통구조와 상업적 구조를 생각했을 때 극장판과 감독판이 따로 있는 작품의 경우 두 텍스트의 '전달 의도'는 다르다고 봐야 한다. 물론 이때의 전달 의도는 영화의 주제적 의도라기보다는 상업적 대중성과 관련된 의도이다. 바로 여기서 영화를 제대로 읽기 위해 영화의 주변 정보를 읽어야 할 필요성이 제기된다.

---

17) 간텍스트라고도 일컬어지는 상호텍스트성intertextuality은 다른 텍스트의 연상, 환기를 통해 다중적인 의미를 띠는 것을 말한다.

즉 본고는 미디어리터러시 능력 향상을 위한 영화 분석 방법의 첫 번째로 영화의 주변 정보 읽기에 주목하고자 한다. 정보를 모으고 종합 선별하는 작업은 리터러시 능력을 기르고자 할 때 필수적이다.

문제는 이때 전달하고자 하는 의도와 목적이 영화를 소개하는 주체와 매체에 따라서 달라지기도 한다는 점이다. 이러한 특성을 살펴보기 위해 본고는 학습자들에게 영화의 주변 정보를 몇 가지 제시했는데 영화 소개 문구, 포스터, 티져 영상이 바로 그것이다.[18]

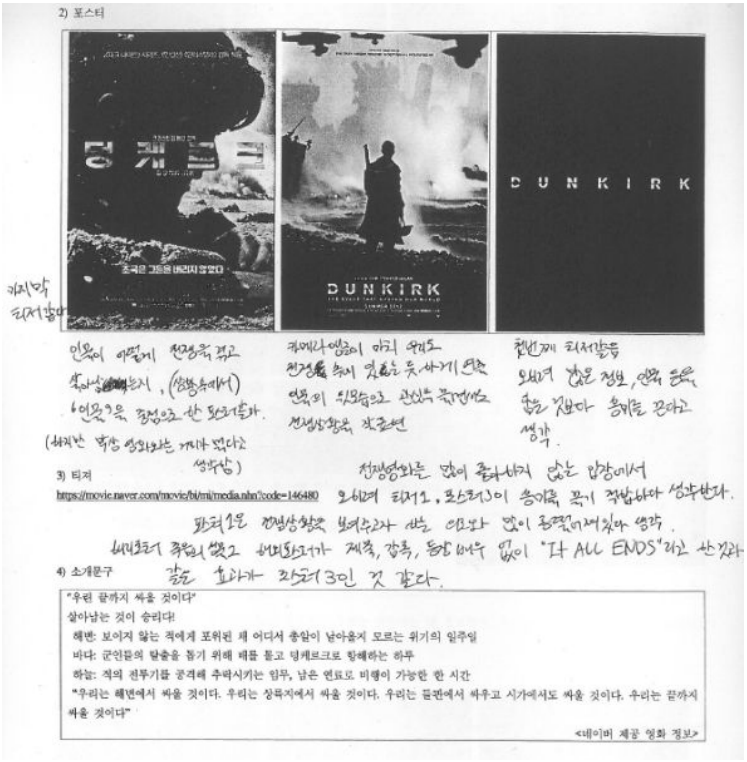
그리고 다음의 사례는 학생들과 함께 읽은(감상) 영화 크리스토퍼 놀란의 〈덩게르크, 2017〉를 대상으로 수행한 영화 리터러시의 결과물의 일부이다.

---

18) 본고는 지난 2019학년도 2학기 동안 동국대학교(경주캠퍼스) 글쓰기 교과(〈글쓰기2〉)와 비교과(〈스마트 미디어 리터러시〉)의 연계를 통해 미디어 리터러시 교육을 진행함으로써 영화리터러시의 역량을 높이고 이를 통해 영화 비평문을 작성하는 과정을 학생들에게 제시하였다. 먼저 영화를 읽기(감상) 전에 영화 주변 정보들을 읽는 과정을 진행했다. 그 중에서도 다양하게 제시된 포스터와 티져, 소개 문구들을 제시함으로써 감독 및 제작자가 의도하고자한 핵심이 무엇인지 생각해보도록 했다.
수업의 방향은 다음과 같은 과정으로 진행되었다.

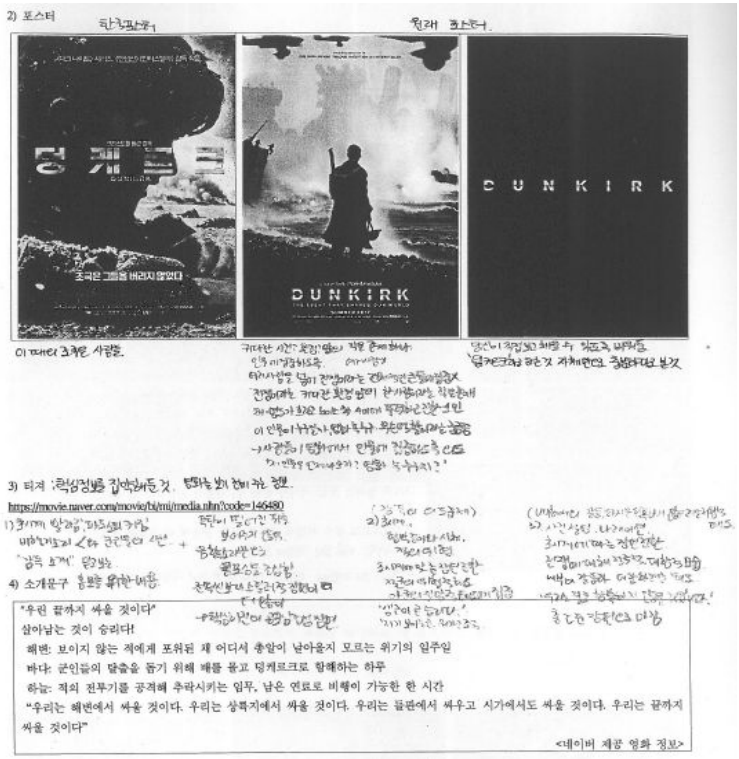
주차	교과/비교과		수업 목표 및 내용
1주차	글쓰기2	스마트 미디어 리터러시	미디어 리터러시의 개념과 특징 영상 수사학 읽기를 활용한 '영화 리터러시'의 방법
2주차			영화 〈덩게르크〉, 〈유 돈 노우 잭〉 읽기(감상) 및 조별 토론 : 영화 속 숨은 정보(메시지) 찾기 - 영화 포스터, 영화 티저, 영화 소개문구 - 카메라 기법(앵글, 쇼트, 미장센 등) - 영화의 오프닝과 엔딩
			영상 수사학 읽기를 활용한 다중모드 텍스트 만들기(비교과)
3주차			영화 리터러시를 통한 '영화 비평문' 개요 작성
4주차			영화 비평문 초고 완성 및 피드백

[영화의 주변 정보 읽기 사례 1 〈학생 1〉]



위의 사례는 공개 순서를 달리한 세 종류의 포스터와 티저들을 통해 제작자와 감독(작가)의 전달 의도를 알아보는 과정을 보여준다. 학생들은 점차적으로 많은 정보를 제공하는 포스터 및 티져의 공개를 통해 감독이 관객들에게 요구하는 바가 있다고 판단하고 있다. 그리고 이 과정이 추후 영화의 주제를 판단하는 데 큰 영향을 주고 있음을 알 수 있다. 이러한 과정은 다음의 사례에서도 마찬가지로 나타나는 현상이다.

[영화의 주변 정보 읽기 사례 2 〈학생 2〉]



포스터의 미장센을 통해서 관객들에게 전달하는 정보의 양을 달리 하고 있는 제작자와 감독의 의도는 결국 생산자가 독자의 읽기에 큰 개입을 하고 있음을 보여준다. 그러므로 영화를 본격적으로 감상하고 비평을 하기 전에 영화를 둘러싼 정보를 확인하는 이러한 과정은 영화라는 장르가 가진 매체적 속성을 이해하는 데 도움을 주면서 학습자들의 영상 리터러시, 영화 리터러시 능력을 함양하는 데 도움을 줄 수 있다.

2) 영화의 수사학 읽기-쇼트와 앵글, 몽타주와 미장센

영화 수사학 읽기를 위해 본고는 크게 네 가지 분석 방향을 학습자들에게 제사하였는데, 쇼트와 앵글, 미장센과 몽타주가 바로 그것이다. 영화의 의사전달 방법의 기본은 카메라 기법에 있다. 그 중에서도 사람의 시선처럼 카메라의 시선(시점)을 대변하는 쇼트와 앵글은 영화가 가진 영상 수사법을 읽을 때 가장 기본이라 할 수 있다. 여기에 작가만이 가진 창의적 표현법을 대표하는 미장센과 쇼트들의 결합인 몽타주 읽기를 통해 학습자들의 영상 읽기 능력뿐만 아니라 영화라는 특수한 매체를 읽는 능력을 높이고자 한다.

첫 번째로 쇼트가 중요한 이유는 영화의 물리적인 기본단위는 프레임이지만 실질적 기본 단위는 쇼트이기 때문이다. 프레임이 영화의 공간을 한정 짓는 표현 단위라면 쇼트는 영화의 시간을 한정 짓는 기본 단위라고 할 수 있다. 즉 움직임이 형성되는 최소 단위인 것으로, 엄밀히 따지면 쇼트는 카메라가 작동하기 시작해서 끝나는 시간 동안까지 빛에 노출되어 촬영된 필름의 길이에 해당한다. 쉽게 말해 감독이 액션이라고 시작해 컷이라고 외칠 때까지 기록된 영상인데, 이러한 영상들을 이어 붙이는 작업을 '편집(editing)'이라고 말한다. 편집으로 만들어진 씬들이 다시 모여 시퀀스가 되고 몇 개의 시퀀스가 모여 하나의 영화가 탄생한다.[19]

---

19) 씬(scene)은 쇼트가 여러 개 모여 만들어진 구성이다. 씬은 동일한 장소와 동일한 시간 내에서 진행되는 하나의 쇼트나 여러 개의 쇼트가 모여 만들어진다. 예를 들어, 같은 시간대 동일한 장소인 강의실에서 촬영한 장면들이 모여서 강의실 씬이 탄생하는 것이다. 보통 한 편의 영화에서 사용되는 쇼트는 약 3000~4000개 정도이고 씬은 약 120개 내외라고 한다. 시퀀스(sequence)는 여러 개의 다른 씬들로 구성된 가장 큰 영화 구성단위이다. 여러 씬들이 모여 하나의 에피소드가 완성되는 것으로 영화 한편에는 보통 25개 정도의 시퀀스가 있다. 이러한 영화의 기본적인 구조를 이해했을 때 관객들은 영화의 소주제와 주제를 구분해서 이해할 수 있게 된다.

바로 이러한 이유로 영화는 쇼트들의 결합(편집)이라고 불리게 된다. 하지만 일반적으로 관객의 입장에서는 멈춰진 모든 순간들이 쇼트에 해당할 수 있다. 인지적 관점에서 관객은 영화의 장면들을 낱개의 조각으로 기억하게 되고 이를 쇼트로 구분할 수밖에 없다. 수용자로서 영화의 쇼트를 구분하고 분석하는 것이 의미를 가지는 이유도 바로 여기에 있다.

위에서도 언급했듯이 쇼트는 촬영의 기본 단위로, 편집되지 않은 필름 조각으로서 카메라와 피사체의 거리를 지정하는 용어이다. 피사체가 카메라에서 멀어질 경우 피사체는 전체가 보이는 대신 작게 보게 될 것이고 그 반대의 경우 부분이 보이는 대신 크게 보일 것이다. 쇼트의 종류에는 '클로즈업쇼트', '익스트림클로즈업쇼트', '롱쇼트', '익스트림롱쇼트', '미디엄쇼트'가 대표적이며, 프레임 속에 배우를 카메라에 담는 방식은 '풀쇼트', '웨이스트쇼트', '바스트쇼트'로 구분된다.[20]

이처럼 카메라와의 거리를 나타내는 쇼트는 관객이 장면의 무엇을 봐야 하는지를 결정한다는 점에서 중요하다. 관객은 감독이 보여주는 상황만을 볼 수밖에 없기 때문이다. 예를 들어, 주요 인물의 표정을 보여줌에 있어 클로즈업쇼트를 쓰는가와 익스트림롱쇼트를 쓰는가, 혹은 익스트림클로즈업쇼트를 쓰는가에 따라 그 전달 의도는 확연히 달라진다. 등장인물이 산 속에서 길을 잃고 울면서 길을 헤매고 있다고 생각해보자. 감독이 인물의 불안한 얼굴을 클로즈업 하는 것과 인물의 불안에 떠는 눈만 익스트림클로즈업해서 보여주는 것에 따라 관객은 인물의 불안함을 다른 강도로 전달 받게 될 것이다. 산속에 혼자 고립된 인물의 상황을 보여주기 위해서 감독은 익스트림롱쇼트와 버즈아이뷰앵글을 통해 인물의 고립이 가진 이미지를 알려줄 수도 있다. 여기서 핵심은 거리

20) 각각의 쇼트들은 그 특징에 따라 각각의 의미를 가진다.

와 각도에 따라서 감독이 전달하고 싶은 상황과 의도가 분명히 있다는 점이다. 그러므로 관객은 감독이 무엇을 위해 가까운 거리, 혹은 먼 거리에서 피사체를 비추는가를 고민하는 방식으로 영화를 읽어야 한다. 예를 들어, 사실주의 영화를 지향하는 감독이 롱쇼트와 아이레벨앵글을 다수 사용하고 다큐멘터리 기법에 해당하는 핸드핼드(handheld)[21]와 같은 기법을 자주 사용함으로써 리얼리티를

클로즈업Close-up	피사체의 특정 부분을 확대하여 찍는 것으로, 특별한 표현의도를 지니게 된다는 점에서 주관성이 두드러지는 쇼트이다. 피사체의 중요성을 강조하며, 종종 상징적인 의미작용을 한다.
익스트림 클로즈업 Extreme Close-up	클로즈업의 변형으로 얼굴 대신 한 사람의 눈이나 입 등을 확대시켜 보여주는 것으로, 극단적인 화면이므로 목적과 이유가 있을 경우에 사용하는 것이 좋다. 너무 잦은 사용은 영화의 불균형을 초래할 수 있다.
롱쇼트long shot	인물의 몸 전체와 그가 놓여 있는 환경의 일부분이 드러나는 화면으로 어느 정도 얼굴의 표정을 알아 볼 수 있다. 아이레벨앵글과 더불어 사실주의 영화에서 가장 많이 사용되며 결투나 전투 장면과 같이 인물과 사건의 배경이 중요할 때 주로 사용된다.
익스트림롱쇼트 Extreme long shot	카메라와 피사체의 거리에 있어 가장 먼 것을 지칭하지만 그 거리를 특정할 수 없고 대개 피사체가 아주 작게 보이는 정도를 뜻한다. 시퀀스의 시작에서 배경을 드러내야 하는 경우 버즈아이뷰앵글과 함께 자주 활용된다. 그 외에 사용되는 경우는 의도적인 추상적인 전달성을 높이고자 하는 쓰이기도 한다.
미디엄쇼트 Medium shot	배우의 무릎이나 허리 위에서부터 촬영한 화면으로, 대자로 장면을 이끌어갈 경우에 가장 많이 사용되며 배경도 일부 보이고 인물도 그의 표정이 읽힐 정도로 가깝게 느껴진다. 미디엄 쇼트로 두 인물을 찍으면 투쇼트(tow shot)가 되고 세 인물을 찍으면 쓰리 쇼트(three shot)가 된다.

하지만 위와 같은 의미가 절대적인 것은 아니며 맥락에 따라, 혹은 작가의 의도에 따라 다른 의미를 가질 수도 있다. 그럼에도 학습자들은 각각의 쇼트가 지니는 기본적인 내재적 의미는 참고적으로 알아둘 필요가 있다. 뒤틀림에 의한 작가의 의도는 근본적으로는 기본적인 의미 위에서 탄생할 수 있기 때문이다.

21) 카메라 혹은 조명 장치 등을 손으로 들고 찍는 방식을 말한다. 누벨바그 운동을 이끌었던 장 뤽 고다르와 프랑소와 트뤼포가 자주 사용했던 기법 중 하나로, 기계적으로 안정된 시선처리를 벗어나 자연스러우면서 역동적인 상황을 전달하고자 할 때 자주 활용하게 되면서 다큐멘터리와 같은

활용한다는 것은 그것이 '사실'이라는 게 아니라 '사실적'인 것을 전달하고자 하는 감독의 의도가 들어간 것이라고 봐야 한다.

관객의 몰입을 방해하기 위해 의도적으로 객관적인 거리를 유지하는 기법도 있다. 브레히트의 소격효과(일종의 낯설게 하기)가 그 대표적인 예이다. 브레히트에 의해 연극에서부터 활용된 소격효과는 영화와 관객 간의 심리적 거리를 벌리면서 몰입을 최대한 방해하고 객관적인 시선으로 영화를 바라볼 수 있도록 갖은 영화적 기법을 사용했다. 정형화된 이야기방식을 지양하고 열린 구조를 취하거나 세트를 벗어나 거리로 나가 동시녹음을 하는 등이 그에 해당한다.

모든 문학이 그렇듯이 영상문학에 속하는 영화 또한 독자로서 관객이 어떤 의미를 읽고 이해하길 원하는 방향으로 창작을 하게 되어 있다. 그러므로 교수자는 영화의 형식을 이해했을 때 영화의 내용 또한 제대로 이해할 수 있다는 곳을 학습자들에게 꼭 알려주어야 한다. 그러므로 교수자는 학습자들에게 쇼트의 종류와 특징을 설명할 때, 카메라 기법적 요소로서의 쇼트뿐만 아니라 영화 스토리텔링으로서 접근한 쇼트 또한 알려줄 필요가 있다. 그 대표적인 기법이 시점쇼트(point of view shot)이다. 영화에는 세 가지 시선이 존재한다. 등장인물의 시선, 관객의 시선, 카메라의 시선이 그것이다. 그래서 한 편의 영화에서 시선은 일관성(관점이라는 의미를 벗어나)을 유지하기 어렵다. 왜냐하면 영화는 이 세 가지 시선의 릴레이로 이루어진 매체이기 때문이다.

등장인물의 시선만 하더라도 화자의 시선, 비인칭 시점의 주인 없는 시선, 범인이나 강아지나 괴물의 시선도 있다. 그리고 관객은 그러한 다양한 시선들이 넘나드는 것을 카메라의 눈을 통해 보면서 등장인물과 동일시하게 된다. 이것은 시선에 있어 하나의 데쿠

장르에서 자주 쓰이고 있다.

파주(découpage)[22]이다. 어떤 때는 주인공의 시선, 다음 순간에는 상대방의 시선, 그러다가 누구의 시선인지 알 수 없는 객관적 시선으로 빠르게 연속적으로 시선 갈아타기를 하는 것이다. 하지만 카메라의 움직임이나 편집을 통해 그리고 다양한 시선들을 주고받으며 알아차릴 사이 없이 교묘하고 신속하게 흘러가기 때문에 그 시선의 릴레이는 의식적으로 노력하지 않으면 쉽게 보이지 않는다.[23]

이처럼 이야기의 전달 방식에 속할 수 있는 시점쇼트는 등장인물의 시점에서 하나의 상황을 보거나 듣는 것을 의미하므로 인물의 감정을 읽는 데 있어 아주 중요하다. 이러한 특징은 목소리에서도 마찬가지다. 보고 듣는 것이 동시에 이뤄지는 것이 우리가 현실을 인식하는 방식이듯이 리얼리티를 지향하는 영화들은 동시 녹음을 통해 시점의 자연스러움을 지향하기도 한다.

하지만 초점화(focalization)[24]를 둔 시점쇼트는 이와는 다른 특징을 지닌다. 서사 속에 등장하는 인물의 시선을 통해 장면이나 사물을 바라보는 것을 의미하는 초점화는 문학이론가들의 시도를 통해 나온 말로 문학을 읽을 때 인칭에 따른 시점을 표현하는 것과 유사한 개념이다. 하지만 소설과 같은 문학과 달리 영화는 하나의 초점으로 서사가 진행되진 않는다. 그렇기 때문에 시점쇼트가 나온 순간을 파악하고 그 의도를 읽는 게 중요하다. 시점쇼트가 많이 등장한다는 것은 관객이 등장인물에 동화되기를 바란다는

---

22) 데쿠파주는 관객이 편집에 의해 생기는 단절을 인식하지 못하게 함으로써 줄거리가 연속적으로 진행되도록 하는 기법이다.

23) 김윤아, 『영화 스토리텔링』, 아모르문디, 2016, pp.111~112

24) 초점화라는 용어는 제라르 주네트가 처음 썼다. 시점이라는 말에 지나치게 시각적 의미가 강하다고 생각한 주네트는 무초점화, 내적 초점화, 외적 초점화 세 가지의 구분을 통해 시점을 명확히 하고자 했다. 무초점화는 전지적 시점에, 내적 초점화는 1인칭 시점에, 외적 초점화는 관찰자 시점에 해당한다. 김윤아, 『영화 스토리텔링』, p.122

점에서 주관성이 강한 전달 방식이라는 점도 유의해야 한다.

하지만 바로 이러한 특성으로 인해 관객은 쇼트를 분석함으로써 영화가 전달하고자 하는 기본적인 의도를 쉽게 파악할 수 있다. 다음, 자크 오몽의 발언은 쇼트가 가진 해석적 의미를 잘 보여준다.

> 어떤 영화를 이루고 있는 쇼트들의 상세한 묘사는 영화의 분절보다도 훨씬 더 분명하게 분석적이고 해석적인 입장이 전제되어 있다. 사실상 어떤 영상 속에 존재하는 모든 요소들을 '객관적으로' 남김없이 묘사한다는 것은 불가능하며, 묘사할 때 이루어진 선택은 결국 (명시적이든 아니든) 독해의 가설을 작동시키고 있다.[25]

이러한 쇼트는 결합을 통해 각각의 쇼트에서는 전달할 수 없는 새로운 의미를 창출하기도 한다. 하나의 쇼트는 사실적 진술이나 정보의 전달 혹은 상징적 의미를 나타낼 수 있지만 어떤 이야기(story)를 전달할 수는 없다. 쇼트의 결합을 보여주는 대표적인 기법이 몽타주(montage)이다. 프랑스어 monter에서 유래한 몽타주는 사전적 의미로는 '조립하다'라는 의미를 지니고 있다. 우리가 흔히 알고 있는 편집과 거의 유사한 의미일 수 있으나 editing로서의 편집과 달리 에이젠슈타인으로 대표되는 1920년대 소련의 영화사조에서 나온 개념인 몽타주는 편집과는 다른 성격을 지닌다.[26] 편집

---

25) 자크 오몽 • 미셸 마리, 이윤영 옮김, 『영화작품 분석』, 아카넷, 2016, p.93

26) 에이젠슈타인의 몽타주를 보여주는 가장 대표적인 시퀀스에 〈전함포템킨〉(1925)의 오뎃사 계단 시퀀스가 있다. 최근의 영화들에서도 여전히 인용되고 있는 몽타주의 훌륭한 예이다. 이 시퀀스는 아주 가까이에서 계단을 기계적으로 내려오고 있는 일사불란한 짜르 병사들의 대열과 사방으로 달려가며 계단을 급히 내려가는 민중의 무질서를 선명하게 대비시킨다. 이 시퀀스는 익스트림 롱 쇼트에서 익스트림 클로즈업 쇼트까지 다양한 크기와 각도를 사용한 여러 종류의 짧은 쇼트들로 이루어졌다. 특히 이미지들의 구성을 강화시키는 평행선들을 그려주고 있는 거대하고 멋진 계단을 표하는 장소의 원근법과 군대의 질서와 민중의 무질서 사이의 강한 대비 등의 요소들은 관객들에게 강렬한 감정을 불러일으킨다.

이 모든 쇼트들의 결합을 말한다면 몽타주는 특정한 쇼트들의 결합을 통해 주제와 관련한 상징이나 소주제를 생성하는 것이라 할 수 있다. 예를 들어, 캐릭터의 성격을 보여주기 위해서 캐릭터의 성격을 유추하게 하는 다양한 모습(집 안의 모습, 학교 및 직장에서의 모습, 인물이 자주 사용하는 물건 등)을 잘게 쪼개진 쇼트로 나누어 결합해서 보여주는 것을 생각해볼 수 있다.

이처럼 영화의 주제 전달에서 핵심은 편집에 있다. 여기서 우리는 프레임에 담긴 인물과 소품들을 비롯한 구조들은 어떻게 읽을 것인가와 관련해 '미장센'을 제시할 수 있다.

미장센(Mise-en-scène)은 프랑스어로 '무대에 위치시키기'라고 번역할 수 있다. 영어로는 'placing on stage' 또는 'putting into the scene'이라 표현된다. 즉 미장센은 '장면의 무대화'를 뜻한다. '무대(stage, scene)'라는 용어에서 알 수 있듯 미장센은 연극에서 비롯된 용어로서, 주로 무대에 배치되는 소품과 배경 그리고 배우들의 동선 구성과 관련된다. 그래서 프랑스에서는 연출가를 '메뙈엉쎈느(metteur en scène), 즉 '무대에 위치시키는 사람'이라고 불렀다.

하지만 영화로 옮겨오면서 미장센이란 용어는 조금 다른 의미를 띠게 된다. 연극이 펼쳐지는 무대라는 개념에 영화의 기본 구조라 할 수 있는 최소 단위인 쇼트의 구성과 관련되기 때문이다. 연극 연출가가 무대 위에 무엇을 배치할까 고민한다면 영화감독은 프레임에 무엇을 넣을지 고민한다. 즉 무엇을 어떻게 찍을까를 기준으

이러한 감정은 견인 몽타주의 자유로운 방식을 사용하여 사고의 토대를 준비한다. 벵상 피넬, 심은진 옮김, 『몽타주 영화의 시간과 공간』, 이화여자대학교출판부, 2008, pp.92~93

특히 몽타주를 통해 극대화시킬 수 있는 효과에 대조효과가 있다. 대조커트라고도 불리는 이러한 몽타주 기법은 인물 및 사건의 대비를 통해 해당 씬이나 시퀀스의 감정 전달력을 높이는 데 가장 큰 역할을 한다. 몽타주를 설명할 수 있는 가장 대표적인 효과이므로 교수자는 이 점을 예로 들어 설명을 한 후 학습자들이 이와 유사한 장면들을 스스로 찾아볼 수 있도록 해주는 게 좋다.

로 생각하는 것이다. 이렇게 영화에서 미장센은 화면(각각의 커트로 쪼개진 쇼트로서의 장면) 속에 담길 모든 조형적 요소들, 예를 들어 카메라의 각도와 움직임, 조명, 배우의 연기, 의상, 분장, 음악 등 모든 것을 포괄하는 개념이라 할 수 있다.[27] 즉 프레임 안의 특별한 위치에 사람과 사물을 효과적으로 배치함으로써 관객에게 어떤 상징적 의미를 전달하는 것이 미장센인 것이다.

지금까지 설명한 쇼트와 몽타주, 미장센과 같은 기법에 해석의 다양성을 열어주는 핵심 기법으로 앵글이 있다. 카메라가 피사체를 비출 때의 각도에 따라 구분되는 앵글은 사람의 시점을 표현하는 핵심 기법으로 카메라 시선의 높이, 즉 '앵글'은 관객에게 해당 피사체가 어떻게 보일지를 결정하는 데 중요한 역할을 한다. 앵글의 종류에는 '하이앵글', '로우앵글', '버즈아이뷰앵글', '아이레벨앵글', '사각앵글' 등이 있으며 각각의 앵글은 특유의 상징성을 지닌다.[28]

---

27) 이종승, 『미장센-영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016, pp.10~11 참고.

28) 쇼트와 마찬가지로 앵글 또한 특징에 따라 각각의 의미를 가진다. 하지만 앵글 또한 그 의미가 절대적인 것은 아니며 맥락에 따라, 혹은 작가의 의도에 따라 다른 의미를 가질 수도 있다.

버즈아이뷰앵글 bird's eye view angle	새의 눈으로 바라보는 각도라는 의미를 가진 앵글이다. 피사체를 거의 수직으로 내려다보는 촬영기법으로, 추상적인 사진으로 표현되기도 하지만 피사체가 단순화되어 평면적이면서 조형적인 질서감이 잘 표현된다. 한 장면을 머리 위보다 더 높은 위치에서 촬영하기 때문에 모든 앵글 중 가장 낯설어 보인다. 피사체는 처음에는 알기 힘들고 추상적으로 보일 수 있다. 화면 속 인물의 정밀한 인상이 드러나지 않기 때문에 인물보다는 그들이 처한 운명이나 환경 등에 메시지를 담고 싶을 때도 많이 쓰인다.
하이앵글 High angle	사람의 머리 위에서 그를 바라보는 각도를 의미하며, 피사체를 향해 카메라를 아래로 숙여 촬영하는 쇼트, 부감쇼트라고도 한다. 미학적, 기술적, 심리적인 목적으로 사용되고 있으며, 피사체의 중요성이 감소되어 사소해 보이게 하며 피사체의 비하를 나타낼 때 효과적이다. 이때 광각렌즈 사용하면 주변 환경에 위축되어 권위를 잃은 모습을 자연스럽게 표현할 수 있다.
아이레벨앵글 Eye level angle	말 그대로 사람의 눈높이에 해당하는 앵글로서, 피사체의 눈높이 쇼트, 수평 앵글 쇼트라고도 한다. 주관보다는 객관에 대한 느낌이 강하며 사실주의 감독들이 즐겨 사용한다.

여기서 영화 읽기를 할 때 눈여겨 볼 앵글은 '하이앵글'과 '로우앵글'이다. 극단적으로 다른 해석을 낳는 두 앵글이 붙었을 때 대조적인 효과가 나타나기 때문이다. 하이앵글은 카메라가 피사체보다 높은 곳에 설치되어 높은 곳에서 아래로 내려다보는 시선이다. 이것은 일련의 사회적 권력관계를 환기시킨다. 높은 사람은 내려다보며 낮은 사람이 우러러 보는 우리의 관습을 닮았기 때문이다. 하이앵글의 시선은 당연히 윗사람의 것이며 내화면은 내려다본 정경으로 채워질 것이다. 절대적 해석은 아니지만 하이앵글로 포착된 피사체는 상대적으로 수동적이고 위축되어 있으며, 나약해 보일 확률이 높다.[29] 물론 이러한 해석은 절대적인 것은 아니며 맥락을 파악해서 읽어야 할 사항이다. 하지만 그럼에도 불구하고 각각의 앵글이 피사체를 비추는 방식 안에는 연출가이자 작가인 감독의 의도를 내재하고 있을 수밖에 없다.

본고는 바로 이러한 특성을 고려해서 학습자들에게 영화를 읽을 것을 권유하였다. 다음의 사례는 2019년도 2학기 동안 진행한 필수 공통 교과 〈글쓰기〉와 비교과 〈스마트 미디어 리터러시〉에서 수행한 쇼트와 앵글, 몽타주와 미장센 읽기를 수행한 대표적인 사례들이다.

로우앵글 Low angle	피사체를 밑에서 바라보는 각도로서, 카메라가 위를 향하도록 촬영하는 것으로 앙각 쇼트라고도 한다. 하이 앵글의 반대효과, 두려움이나 흥분을 유발하고 피사체를 더 힘 있고 강하게 보이고자 할 때 사용한다. 피사체의 높이가 증대되고, 따라서 수직성을 나타내는 데 유용하다. 사실적인 움직임보다 더 속도가 붙어 보이며, 특히 폭력적 장면에서 로우 앵글은 혼란감을 잘 포착할 수 있다. 심리적으로 피사체의 중요성을 강조할 때도 사용한다. 공포감, 경외심, 존경심을 나타낼 때 유용하여 선전영화나 영웅주의를 묘사하는 장면에서 자주 쓰인다.
사각앵글 Oblique angle	카메라를 옆으로 비스듬히 기울인 각도이다. 사각 앵글로 촬영된 인물은 한 쪽으로 넘어갈 듯 보인다. 술 취한 사람의 불균형을 암시하기 위한 시점 쇼트(point of view)에 쓰인다. 심리적인 긴장, 변이, 임박한 변동을 암시한다.

29) 박우성, 『영화 언어』, 아모르문디, 2017, p.131

[영화의 영상 수사학 읽기 사례 1 〈학생 3〉]

2. 감독(저자)은 새로운 의미를 창출하기 위해 다양한 방법(무대장치)을 활용한다. <덩케르크>에서 감독이 새로운 의미를 창출하기 위해 활용한 도구(소품)와 음향 효과에 대해서 생각해본 후 그 의미(의도)를 설명해보자. 앵글, 쇼트, 장면전환

상반신 위주 클로즈업 / 긴장되는 음악 / 빠른 장면 전환 및 화면 비율 전환.

적군을 실질적으로 화면에 비추거나 직접 싸우는 장면은 보여주지 않지만 간접적으로 긴장감을 표출시키는 데에 효과적. '보이지 않는 곳에서 적에게 둘러싸여있는 상황'을 잘 표현한 것 같음.

3. 영화의 오프닝과 엔딩을 생각해본 후 의미하는 바에 대해서 설명해보자. 주어상관

오프닝 : 종이가 사방에 휘날리며 '너희는 포위되었다!' 라는 내용과 영국군이 거금 처한 상황을 나타냄.

엔딩 : 기사를 읽으며 [illegible] 장면이 Fade Out 된다.

[영화의 영상 수사학 읽기 사례 2 〈학생 4〉]

오프닝 : 종이가 사방에 흩날리며 사장이 드문거리에 군인들이 걸어간다 / 전쟁 내용소개 / 장살 → 도망감

인물 : 초반에 등장 / 배주인가족 / +조지 ⟷ 장교.

장면기법 : 상반신 클로즈업 / 긴장되는 음악 / 빠른 장면전환 / 화면 비율변화 / 위에서 아래로 보는 앵글 / 총소리.

그 외 :

저작의도 : ~~잘 피해자들은 누구일까~~ / ~~적군도 같은 사람~~ / 생존욕구.

엔딩 : 장교는 남아 프랑스군을 도움.

실반 주인공이 장애 개념.

캘기 착지 / 기사낭독 — 영국 "끝까지 싸우겠다."

1. The mole – a week. 그거면 충분해.
2. The sea – a day
3. The air – one hour

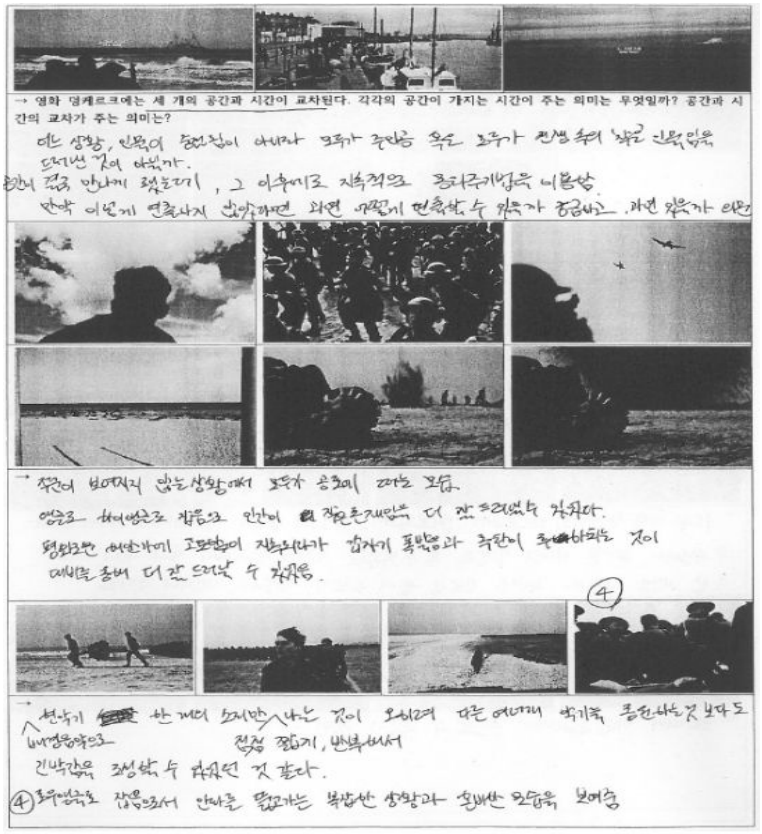
영국 민간인 → 아주 독일군 ?

재난처럼 묘사되는 독일군

연합군 내부에 집중한 덩케르크.

인간군상. 생존본능.) 묘사.

[영화의 영상 수사학 읽기 사례 3 〈학생 5〉]



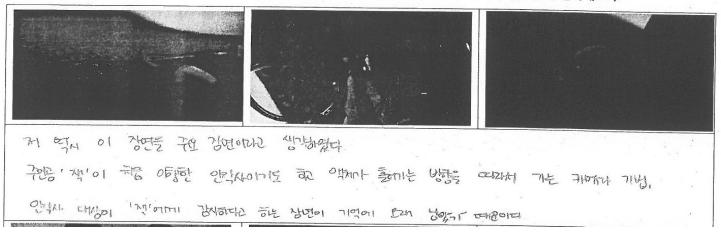
위의 사례들은 영화의 주제를 다양한 방법(쇼트, 앵글, 미장센 등)으로 찾는 과정을 보여준다. 이때 교수자는 학습자가 화면구성을 읽음으로써 다의적인 의미를 생산할 수 있도록 하는 게 중요하다. 쇼트와 앵글, 몽타주와 미장센이라는 기법적 이해를 통해 영화를 읽을 때 가장 중요한 것은 관객이자 비평가로서의 학습자가 능동적인 관객이면서 비평가가 되어야 한다는 사실이다.

4. 핵심 장면(씬) 분석을 활용한 영화비평문의 실제

위에서도 설명했듯이, 본 교수자는 영상 수사학 읽기를 활용하여 영화 리터러시 능력과 미디어 리터러시 능력을 함양할 수 있도록 하였다. 그리고 학생들 스스로 핵심 장면을 찾고 다양하게 분석할 수 있도록 유도했다. 다양한 질문을 통해 핵심 장면을 스스로 찾고 장면을 분석하는 과정은 영화의 주제를 능동적으로 해석할 수 있게 해줄 뿐만 아니라 자료의 중층적 읽기를 통한 비판적 사고 능력까지도 함양 할 수 있도록 도와줄 수 있다.

다음은 학습자들이 영상수사학 읽기를 비롯해 절차적 과정을 수행하는 단계적 과정과 그 결과로 영화비평문이 완성된 과정을 보여주는 사례들이다.

[미디어 리터러시-글쓰기로서의 영화비평문 사례1
〈학생 1의 포트폴리오 일부〉]



③ 감독이 의도한 내용이 기법적(카메라 기법)으로도 제대로 전달되었는가?

기억에 남는 장면이 있다면? 첫 안락사 장면 수면제가 와 근로의원에, 영화 필요을 [illegible]

매달아서 그 액체가 흘러가는 모습을 따라 비추는 장면

그 이유는? 그 장면을 시작으로 '잭'의 안락사가 시작되었고, 고통으로 [illegible]

고맙다고 하며 '잭'에게 안사하는 장면이 고통에 몸부림치던 나라들에서 [illegible] 느끼기 못하는 것은 [illegible]

[illegible]

〈학생 1〉의 개요
주제문 : '유 돈 노우 잭'은 안락사가 살인가 의료행위인가에 대해 생각하게 하는 영화이다.

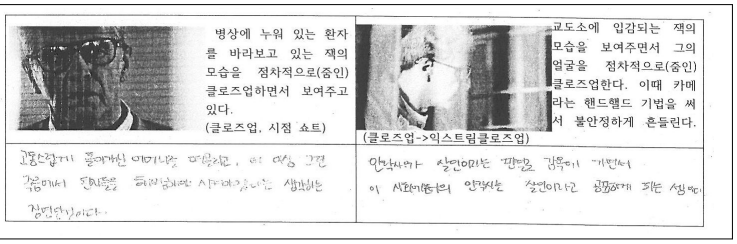
Ⅰ. 서론
1. 문제 제기: 영화의 제목처럼 '당신은 잭을 모른다'는 것은 '잭'이 안락사를 하는 장면을 보여주고 그가 안락사를 알리는 이유를 모른다는 것을 말하는 영화이다.
2. 글의 방향 : 이 영화는 실제 사건을 배경으로 만들어 안락사를 하는 이유에 대해 고민하게 한다.
Ⅱ. 본론
1. 안락사에 대한 영화 속 인물들의 생각
  1) 긍정적인 모습(인터뷰 장면)
  2) 부정적인 모습(시위 장면)
2. 잭이 안락사를 알리려는 이유
  1) 안락사 장면을 보여주는 이유(잭의 인터뷰)
  2) 의료행위로서의 안락사
Ⅲ. 결론 : 잭이 인터뷰에서 안락사는 의료행위라고 말한다. 이 영화는 관객들 스스로 안락사에 대해 고민하게 한다.

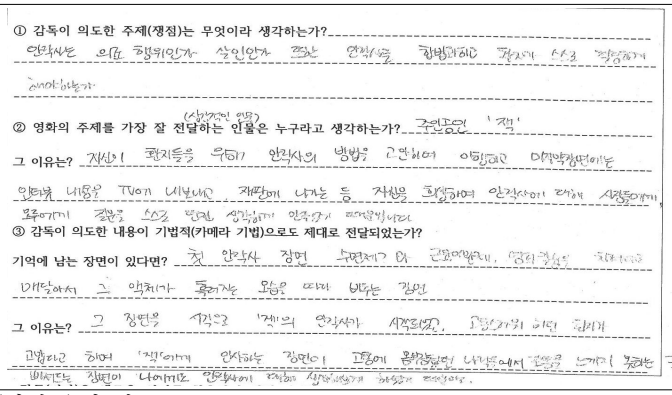
영화의 제목처럼 '당신은 잭을 모른다'는 주인공 잭이 안락사를 하는 장면을 보여줌으로써 그가 안락사를 하는 이유를 알려주는 영화이다. 특히 잭의 첫 번째 안락사 장면은 사람들에게 많은 것을 생각하게 한다. 클로즈업으로 액체가 흘러가는 방향을 따라서 움직이는 카메라의 시선을 통해 우리가 앞으로 잭의 '의료행위'에 집중해야 하며, 그의 행위가 중요함을 알려주는 것이기 때문이다.

실제의 사건을 모티브로 하여 당시의 시대 상황에서 사람들이 안락사를 어떻게 생각하는지도 보여주고 있다. (하략)

- 학생 1의 〈서론〉 중에서

[미디어 리터러시-글쓰기로서의 영화비평문 사례2
〈학생 2의 포트폴리오 일부〉]




① 감독이 의도한 주제(쟁점)는 무엇이라 생각하는가?
의료사고는 의료 행위인가 살인인가 또는 안락사를 합법화해야 하는가 등의 논쟁에 대해서
② 영화의 주제를 가장 잘 전달하는 인물은 누구라고 생각하는가? (상징적인 인물) 주인공인 '잭'
그 이유는? 자신! 편지들을 읽다가 안락사의 방법을 고민하여 이야기하고 마지막장면에는
잊어버린 내용을 TV에 나오는 재판에 나가는 등 자신을 희생하며 안락사에 대해 사람들에게
호소하기 결론을 스스로 내린 생각에서 안락사가 떠올랐습니다.
③ 감독이 의도한 내용이 기법적(카메라 기법)으로도 제대로 전달되었는가?
기억에 남는 장면이 있다면? 첫 안락사 장면 스피디하고 더 근접촬영해서, 영화적 효과를
더해주어서 그 액체가 흘러가는 모습을 따라 비추는 장면
그 이유는? 그 장면을 시작으로 '잭'의 인생이 시작되었고, 고통스러워 하던 장면에서
고통하다고 하면 '잭'에게 안락하도 장면이 고통에 몸부림치던 나머지에서 고통을 느끼게 해주는
마지막도 장면이 너무나도 인상깊어서 작품에 집중할 수 있었다.

〈학생 2〉의 개요

Ⅰ. 서론

1. 문제 제기: 안락사가 도움이 될 수도 있으나 잭의 강한 신념으로 인해 오히려 문제가 더 악화될 수 있다.
2. 글의 방향 : 잭의 신념이 강하다는 것을 보여주며 사회는 잭의 생각을 바꾸지 못했다.

Ⅱ. 본론

1. 잭의 의료 행위
   1) 자비의 기계
   2) 시술을 한 영상
2. 안락사 존엄사
   1) 의료시술로 인해 환자에게 도움을 줄 수 있는가
   2) 안락사와 살인

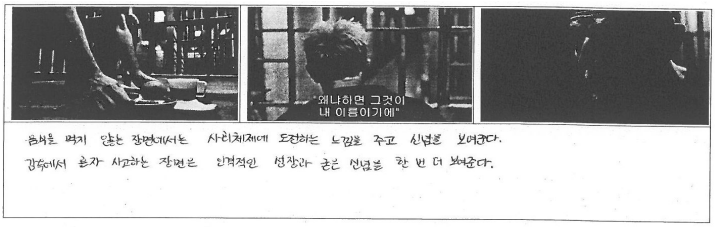
Ⅲ. 결론

영화 〈당신은 잭을 모른다〉는 병상에 누워 있는 환자를 바라보는 잭을 보여주면서 시작한다. 이때 사용되는 시점쇼트는 잭의 시선에서 환자를 바라보게 해주며 그가 돌아가신 어머니를 떠올리며 안락사에 대한 의지를 굳히고 있음을 느끼게 해준다. 잭의 첫 번째 시술 환자는 알츠하이머로 병세가 악화된 환자였는데 '아직 시술을 취소할 수 있어요'라고 말하는 잭의 말에도 약물이 들어가는 스위치를 스스로 당기며 생을 마감한다. 안정된 상황이 아닌 곳에서 보낸 첫 번째 환자를 보면서 그는 본인이 의사로서의 소명의식을 더 명확히 깨우치게 된다. 이때도 시점쇼트가 활용되는데 특히 첫 번째 환자를 시술하는 장면에서 잭이 시술하는 상황을 그의 시선을 따라 보여주는 장면은 그가 얼마나 이 상황에 집중하고 있으며 강한 신념을 가지고 있는지를 느끼게 해준다.

- 〈학생2〉 본문 중에서

위의 자료들은 학생들이 수행한 영상수사학 읽기를 활용한 비평문 글쓰기 과정을 보여주고 잘 보여주고 있다. 이때 〈학생1〉은 장면 분석을 통해 영화의 주제와 문제를 도출하고 있으며, 〈학생2〉는 본문을 기술함에 있어 장면 분석을 활용하고 있음을 알 수 있다. 특히 〈학생2〉가 영화에서 주인공의 시점을 보여주는 시점쇼트를 통해 주인공의 심리상태 등을 살펴보고자 한 점이 흥미로운 부분이라 할 수 있다. 또한 조별 활동을 통해 도출한 주제를 활용하고 있는 점도 눈여겨 볼 부분이다.

[미디어 리터러시-글쓰기로서의 영화비평문 사례3
〈학생 3의 포트폴리오 일부]



원본을 벗지 않는 장면에서는 사리체제에 도전하는 느낌을 주고 신념로 보여준다.
감독에서 혼자 사고하는 장면은 인격적인 성장과 굳은 신념을 한 번 더 보여준다.

2. 감독(저자)은 새로운 의미를 창출하기 위해 다양한 방법(무대장치)을 활용한다. <유 돈 노우 잭>에서 감독이 새로운 의미를 창출하기 위해 활용한 도구(소품)를 생각해본 후 그 의미(의도)를 설명해보자.

박사가 구속되어 있을 때 먹지 않는 음식을 클로즈업하는 장면이 단순한 반항보다는 박사에 굳은 의지,
더 나아가 너무 경직된 사회적 체제(이념)에 도전한다는 의미로 보았습니다.

〈학생 3〉의 개요

Ⅰ. 서론

1. 문제 제기 : 안락에 대해 나뉘는 두 가지 의견 - 사회적 시선(현재) - 영화 속
2. 글의 방향 : 두 가지 의견을 제시하는데 잭의 행동을 분석하고 반대하는 입장의 의견을 분석하여 독자가 두 가지 의견을 모두 받아들이고 스스로 다시 생각할 수 있게 하려고 한다.

Ⅱ. 본론

1. 잭(안락사 찬성)의 주장
   1) 안락사의 장점과 진행과정에서 나타난 모순점

2) 이를 표현하기 위해 사용된 기법
2. 안락사 반대 측의 주장
1) 안락의 모순, 단점과 금지했을 때 나타난 문제
2) 이때 사용된 촬영 기법
Ⅲ. 결론

잭은 살인 행위가 아닌 의료서비스라는 용어를 사용하며 당당히 방송에서 안락사 과정을 공개하기도 한다. 누구든 존엄하게 스스로 죽음을 선택할 수 있어야 한다는 것이 그의 주장인데, 고통을 덜어주기 위한 하나의 방법이라고 말한다. 하지만 사회적인 압박의 문제 속에서 안락사를 돕기 위한 재료인 가스 부족으로 조금은 미완성의 안락사를 진행하게 된다. 이는 잭이 말하는 존엄적인 죽음과는 다소 거리가 있다고 볼 수 있다. 이 부분들에서 가스를 흘려보내는 호스를 클로즈업하고 환자의 불안정한 숨소리를 강조하기 위해 배경을 조용하게 만든 점이 중요하다. 이는 보다 비극적이고 무거운 느낌을 주기 위한 효과이기 때문이다. 이처럼 보다 비극적인 효과를 주기 위한 상황들은 다수 나오는데 한 환자의 경우는 건강하게 일했을 때의 모습이 담긴 사진과 그와 관련한 피규어를 클로즈업해줌으로써 대비 효과를 극대화하기도 했다.

잭의 신념을 굳건히 표현하는 대표적인 장면은 잭이 유치장에서 음식을 거부하는 장면들이다. 유치장 속의 잭이 남긴 음식을 클로즈업하고 잭의 미세한 표정 변화들을 보여주는 이러한 장면들은 잭의 신념이 아주 강하다는 것을 강조하고 있다.

-〈학생3〉 본문 중에서

마지막 사례로 제시한〈학생3〉의 경우는 영화의 핵심이라 판단한 요소들을 모두 다 표현기법을 통해서 도출하고자 한 점이 눈에 띈다. 이러한〈학생3〉의 결과는 '미디어리터러시-글쓰기'의 방향을 보여준다는 점에서 많은 점을 시사한다.

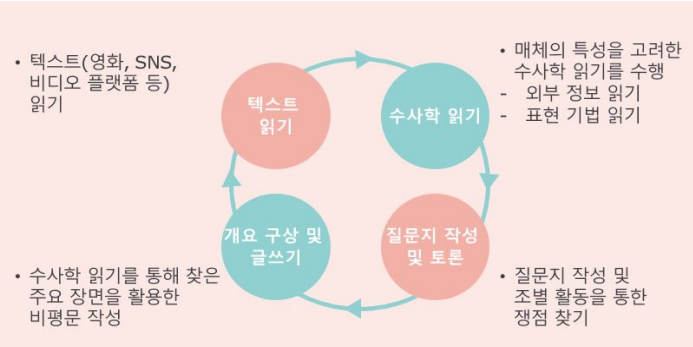
영화가 문학의 영역이라 할지라도 활자매체의 문학과 가장 큰 차이를 보이는 것은 영화가 다중매체 문학이라는 점에 있다. 그러므로 같은 비평문의 형식이라 할지라도 활자매체의 문학 비평문과 영화 비평문이 다른 특징을 가지는 것은 당연한 문제이다. 그럼에도 지금까지 대부분의 학생들이 영화 비평문을 표면적 줄거리 읽기에서 자신의 감상평을 적거나 현재적 가치를 읽는 것에만 머물

렀던 것은 미디어 리터러시 역량의 하나인 영상 리터러시에 대한 역량 부족에서 온 결과임이 분명하다.

영상 및 이미지 중심의 텍스트 읽기가 당연시된 요즘, 하물며 활자매체도 유튜브 같은 비디오 플랫폼에서 대신 읽어주는 걸 읽고(보고) 영화도 짧게 제시된 리뷰 영성을 보는 게 습관화된 상황에서 미디어 리터러시 역량은 필수적일 수밖에 없다. 글쓰기는 자료를 기반으로 한 고등 사고 표현 영역이다. 그러므로 범람하는 미디어 매체 자료를 활용하는 능력과 비판적 글쓰기 능력을 함께 높이는 데 영상 수사학 읽기를 통한 영화 비평문 쓰기는 큰 역할을 할 수 있다.

5. 결론을 대신하며 : 포트폴리오 형식의 비평문과 평가 방법

지금까지 본고는 미디어 리터러시 글쓰기의 하나로 영화 비평문 쓰기의 과정을 제시하고 그 사례를 살펴보았다. 다음은 영화 비평문을 활용한 미디어 리터러시 글쓰기의 과정을 나타낸 그림이다.



[영화 비평문을 활용한 미디어 리터러시 글쓰기 과정]

위의 그림에서 핵심은 서로 순환하는 과정이다. 본고가 제시하

는 비평문 쓰기는 감상문의 형태에서 벗어나 실천적 읽기를 통한 적극적인 수용자이자 생산자로서 새로운 문제제기를 이끌어내는 방향을 견지한 비평문 쓰기이다. 이는 현재 대학글쓰기가 요하는 문제해결 능력을 향상시키면서도 멀티리터러시 교육의 방향에도 부합하는 비평문쓰기의 형태라 할 수 있다.

새로운 유형의 영화비평문은 감상문의 형태에서 벗어나 실천적 읽기를 통한 적극적인 수용자이자 생산자로서 새로운 문제제기를 이끌어내는 방향이 되어야 한다. 이는 현재 대학글쓰기가 요하는 문제해결 능력을 향상시키면서도 멀티리터러시 교육의 방향에도 부합하는 비평문 쓰기가 될 수 있다.

여기서 대학 글쓰기라는 점을 고려할 때 평가의 방향에 대해서는 고민이 필요하다. 다만 한 가지 명확한 사실은 '성장 중심 평가'가 가능할 수 있도록 포트폴리오를 중심으로 한 평가의 필요성이다. 글쓰기의 경우 일괄적인 기준으로 평가를 하기는 어렵다. 그러므로 개인적 성장 지표를 제시하고 자기 주도적 학습을 통해 성장할 수 있는 방안을 마련하고 그 평가표에 따라 객관적 지표를 제공해줄 수 있도록 해야 한다.

특히 비평문과 같은 영역은 포트폴리오 형식의 글쓰기를 통해 학습자들의 효능감을 높일 수 있다. 이에 본고는 앞으로도 포트폴리오 형식의 비평문 작성을 통해 학생들의 효능감을 높이고 리터러시 능력을 함양하는 교수법을 다양하게 개발하고자 한다.

참고문헌

1. 일반 논문

김영정, 「고등사고능력의 7범주」, 『자연과 문명의 조화』 제53권 제6호, 2005.

김영정,「창의성과 비판적 사고」,『인지과학』제13권 제4호, 2002.
김영정,「비판적 사고의 9요소와 9기준」,『자연과 문명의 조화』제53권 제11호, 2005.
원만희,「비판적 사고 기반 학술적 글쓰기의 매체론적 배경과 교육 모형 비교 고찰」,『교양교육연구』제8권 제6호, 2014.
서민규,「비판적 사고와 창의적 문제해결」,『교양교육연구』제6권 제3호, 교양교육학회, 2012.
한영현, 「영상 매체를 활용한 글쓰기 전략과 전망」,『작문연구』제19집, 한국작문학회, 2013.
황지성,『미디어리터러시와 비판적 사고』, 교육과학사, 2018.

2, 단행본

강성률,『영화 비평』, 아모르문디, 2016.
김윤아,『영화 스토리텔링』, 아모르문디, 2016.
박우성,『영화 언어』, 아모르문디, 2017.
신형설,『정확한 사랑의 실현』, 마음산책, 2014.
이종승,『미장센-영화 창작 논리의 해부』, 아모르문디, 2016.
벵상 피넬, 심은진 옮김,『몽타주 영화의 시간과 공간』, 이화여자대학교출판부, 2008.
워런 벅랜드, 조창연 옮김,『영화 인지 기호학』, 커뮤니케이션북스, 2007.
자크 오몽・미셸 마리, 이윤영 옮김,『영화 작품 분석』, 아카넷, 2016.

(**투고일**: 2020. 5. 25 **심사완료일**: 2020. 6. 22 **게재확정일**: 2020. 6. 23)

손미란
소 속: 동국대학교 경주캠퍼스 의사소통교육부 전임연구원
주 소: 경주시 동대로 123, 동국대학교 경주캠퍼스 의사소통교육부(원효관 2층)
전자우편: sfsfs1004@hanmail.net

[Abstract]

Media Literacy Using Film Literacy - Writing Education

- Focusing on Film Review Writing Method Development -

Son, Mi-ran

It is a definite fact now that a writing ability is much greater when putting emphasis on the domain of reading for expanding an ability of thinking rather than writing education, which only focuses on 'writing' and when applying this to writing. At this moment, literacy education is a key domain of educational environments using a variety of media in the 21st century that is a multi-media era.

Accordingly, this paper aims to seek how to develop and improve a media literacy ability and a writing ability at the same time by suggesting a review writing method as part of media literacy-writing for expanding critical-thinking.

There are two questions that this paper raises. The first questions is about how to combine education for improving media literacy to read and understand diverse media that the multi-media era looks for with writing education for expanding thinking. The second question is about how to create a media literacy-writing model to help students write as producers and complete writing become a text.

The point in literacy-writing is to enable learners to be producers of new data through critical acceptance of information. For achieving this, this paper suggests a method of writing film reviews as media literacy writing.

Key Words : Literacy, Media Literacy, Media Literacy-Writing, University Writing Education, Film Analysis, Film Review