

예능 프로그램 자막의 조형적 분석
formative analysis of entertainment program's subtitle

강현욱

인천대학교 디자인학부 교수

Kang, hyunock

Incheon University

1. 서론

- 1-1. 연구배경
- 1-2. 연구목적 및 연구방법

2. 텔레비전의 매체적 특성

- 2-1. 텔레비전의 매체적 특성과 영상
- 2-2. 텔레비전 영상 커뮤니케이션

3. 텔레비전 프로그램 자막

- 3-1. 텔레비전 프로그램 자막의 정의와 기능
- 3-2. 예능 프로그램 자막의 사례분석 기준
- 3-3. 예능 프로그램 자막의 기능에 따른 사례분석과 조형적 문제점

4. 결론

참고문헌

논문요약

디지털 기술은 인간이 시간과 공간을 경험하고 인식하는 방식에 많은 영향을 미치면서 해체와 분화, 또는 융합 등을 통해 다양한 사고의 표현을 가능하게 해 주었다. 특히 텔레비전 매체에서는 디지털 기술에 의하여 자막을 처리하는 다양한 방법이 개발됨에 따라 프로그램의 자막 사용에서 많은 변화가 있는 것이 눈에 띈다. 텔레비전 자막이 글자 중심의 자막을 벗어나 그래픽, 도표, 각종 부호, 그림, 캐릭터 등의 다양한 가시적인 기호로 확장되고 있는 것을 볼 수 있다. 자막은 시청자와 프로그램 사이에 소통이 잘 되도록 하고 예능 프로그램에서는 시청자들을 더욱 즐겁게 하는 역할을 한다. 반면에 자막 의존도가 지나치게 높으면 자막이 그 프로그램의 전체 서술구조를 좌우하고 시청자의 자율적 사고를 제한하고 획일화된 감정적 반응을 유도하게 된다.

본 연구에서는 텔레비전 자막이 예능 프로그램에서 영상의 보조적 기능을 넘어서 또 하나의 중요한 시각적 구성요소임을 인식하고, 텔레비전 자막의 시각적 구조 유형을 분석한다. 이에 따라 나타나는 조형적 문제점을 찾아내고, 이 문제해결을 위한 방향을 제시하고자 한다.

주제어 : 텔레비전 영상, 예능 프로그램, 자막

Abstract

A television is an audio-visual medium that delivers messages through sound and image. These days, subtitle on a television program comes in various visual formats such as graphics, charts, symbols, pictures and characters, in addition to words. The primary role of subtitle is not found in mere combination of words and phrases anymore. A subtitle can effectively deliver a message by combining words and phrases with other elements. In particular, for an entertainment program, a subtitle helps create a more enthusiastic and lively air, and therefore, it is more liberally used than in other programs. Sometimes, a subtitle can be even more effective than the images, and it can be independent in delivering information and entertaining the viewers. A subtitle does not merely provide assistance anymore; it has established its own boundary, and can be more power than images as an independent visual element on a television. If a subtitle for a TV program is simply laid out on the screen to convey a message, the essence of the message cannot be captured. It is necessary to understand how the viewers perceive and process images on the screen, in order to decide effective format and contents of a subtitle. In this research, visual types of subtitle for a television program are analyzed with focus on entertainment programs. The objective is to identify common elements of different subtitle types, and to suggest a desirable expression method for a subtitle as a visual communication medium.

Keyword: television image, entertainment program, subtitle

1. 서론

1.1. 연구배경

디지털 기술은 타 미디어뿐만 아니라 텔레비전 영상에 의한 이미지 재현과, 시지각의 변화에 따른 이미지에 대한 수용자와의 커뮤니케이션 측면에도 많은 영향을 미쳤다. 인간 또한 디지털 기술에 의하여 사고 표현의 자유성을 얻게 되었고, 이 새로운 자유성은 인간이 시간과 공간을 경험하고 인식하는 방식에 많은 영향을 미치면서 해체와 분화, 또는 융합 등을 통해 더욱 넓은 사고 표현을 가능하게 해주었다. 새로운 표현의 가능성은 지속적으로 다른 형태의 이미지를 만들어내고, 인간에게 인간을 둘러싸고 있는 현실세계가 직접적, 실제적 경험이 되게 하기 위한 시도의 토대가 되고 있다. 이러한 시도는 시각적으로 보여 지는 이미지가 어떻게 인간의 실질적 인지에 작용할 수 있는가의 문제를 해결하는 것을 중심으로 이루어지고 있다. 특히 텔레비전에서는 디지털 기술에 의하여 자막을 처리하는 다양한 방법이 개발됨에 따라 프로그램의 자막 사용에 많은 변화가 있는 것이 눈에 띈다. 이러한 기술을 기반으로 텔레비전 자막이 글자 중심의 자막에서 벗어나 그래픽, 도표, 각종 부호, 그림, 캐릭터 등의 다양한 가시적인 기호까지 포함하는 개념으로 확장되고 있는 것을 볼 수 있다.

최근에는 다양한 텔레비전 프로그램에서 자막이 자막공해라고 할 정도로 경쟁적으로 사용되고 있다. 특히 자막이 없는 버라이어티쇼와 같은 예능 프로그램은 상상하기가 어렵다. 자막이 시청자와 프로그램 사이에 소통이 잘 되도록 하고, 예능 프로그램에서는 시청자들을 더욱 즐겁게 하는 역할도 하지만 간혹 지나친 자막 의존도에 따라 그 프로그램의 전체 서술구조에 변화가 생기거나, 시청자의 자율적 사고를 제한하여 획일화된 감정적 반응을 유도하게 되는 부정적 결과도 나타난다.

텔레비전 자막이 예능 프로그램에서 영상의 보조적 기능을 넘어서 또 하나의 중요한 영상 구성요소가 됨에 따라 자막 사용의 다양한 커뮤니케이션 방법에 대한 연구가 필요해졌다. 특히 텔레비전 프로그램 자막은 텔레비전 화면에서 보여 지는 다양한 시각적 구성요소 중의 하나이기 때문에 텔레비전 화면에 나타나는 다른 시각적 구성 요소들과의 관계 속에서 프로그램 자막의 시각적 특성을 파악하고, 이로 인하여 나타나는 조형적인 문제점을 해결하기 위한 연구가 필요하다. 이러한 문제점을 해결하게 됨으로써 문자가 단지 개별적 형태로서만 존재하지 않고

단어의 결합, 또는 문장과의 관계 속에서 본질적인 기능을 하듯이 자막 또한 다른 요소와의 관계 속에서 전체적 의미의 커뮤니케이션 효과를 발휘할 수 있기 때문이다.

1.2. 연구목적 및 연구방법

사람들의 말, 또는 문자, 영상, 그 외 또 다른 특성을 지닌 커뮤니케이션 수단은 활용 방법에 의해서 그 의미와 결과가 다르게 나타난다. 정보를 전달하는 매체의 기술적 특성과 물질적 특성, 그 매체가 전달하는 의미와 가치는 그 정보를 소비하는 개개인에 따라 그 결과와 의미가 다르게 결정된다.

따라서 조형적, 미적 가치를 지닌 좋은 텔레비전 프로그램을 제작하기 위해서는 무엇보다도 그 프로그램의 내용에 따라 텔레비전 화면에 나타나는 다양한 구성요소들을 정확하게 인식하고 분석하는 것이 필요하다. 또한 텔레비전 자체의 매체적 특성과 그 프로그램이 담고 있고 전달하고자 하는 정보의 의미, 그리고 그 정보와 상호작용적 커뮤니케이션을 하게 되는 소비자의 심리적, 사회문화적 속성에 대한 이해도 필요하다. 주형일(2000)은 텔레비전 자막의 사용과 기능에 대해 이해하기 위해서는 텔레비전의 매체적 속성과 문자의 매체적 속성에 대한 이해, 또 문자, 영상, 텔레비전을 비롯한 다른 여러 커뮤니케이션 매체들에 대한 사회적 기억이 매체 사용에 미치는 영향에 대한 고려가 필요하다고 주장하고 있다.

자막의 기본이 되는 문자는 기본적으로 이해될 수 있는 어떤 형태에 의해서든지 사고 표현을 하게 되는 기호이므로 새로운 시각전달의 형태를 창조해 내는 시도를 하는 것도 매우 중요하다. 문자의 형태는 매우 제한되어 있는 듯이 보이지만 내용의 전달을 위한 다양한 조형적 특성에 의해서 시각적으로 사람들의 관심을 끌 수 있는 능력도 지니고 있다.

텔레비전 프로그램 자막이 과거에는 대부분 글자 중심으로 이루어져왔다는 점을 고려하면 현재 각 프로그램에서 나타나는 자막의 정의는 기존에 쓰여왔던 자막과는 그 의미가 다르게 구별되어 사용되어야 한다. 이러한 의미에서 '영상자막', '방송자막', '텔레비전 자막' 등의 다양한 용어로 불리지고 있다. 본 연구에서는 글자와 다양한 가시적 기호, 그래픽 요소 등을 포함하여 텔레비전 '프로그램 자막'이라는 용어로 통일하여 사용하고자 한다.

본 연구는 우선 텔레비전 예능 프로그램 자막의 기능을 살펴보고, 이에 따라 자막의 다양한 구성요소들의 시각적 특성을 분석하게 된다. 그리고 이 분석

에 의하여 조형적 문제점을 찾아내고, 이 문제 해결을 위한 조형적 해결 방향을 제시하고자 한다.

위의 연구목적을 위하여 지상파 방송 KBS, MBC, SBS의 최근 주요 예능 프로그램을 선정하여 실제로 사용되고 있는 자막의 유형과 기능, 그리고 시각적 특성, 그에 따른 조형적 문제점 등을 살펴본다.

본 연구를 위해서 KBS의 '1박 2일'과 '남자의 자격'으로 구성되어 있는 제 269회, 2010년 01월 24일 방영된 "해피 선데이"와 제3회, 2010년 02월 16일 방영된 "승승장구", MBC의 특집회, 2010년 01월 01일 방영된 "무한도전"과, '무릎팍 도사'와 '라디오 스타'로 구성되어 있는 제171회, 2010년 01월 20일 방영된 "황금어장", SBS의 제13회, 2010년 01월 05일에 방영된 "강심장", 제58회, 2010년 01월 15일에 방영된 "절친노트 3"의 예능 프로그램을 중심으로 총 6편의 프로그램 자막을 분석하고자 한다.

2. 텔레비전의 매체적 특성

2.1. 텔레비전의 매체적 특성과 영상

디지털 기술을 기반으로 한 미디어 환경의 변화는 새로운 미디어에 의한 인간의 커뮤니케이션 능력을 높이고, 사회와의 관계 속에서 수용자의 경험을 실제적 경험이 되도록 하는데 중요한 역할을 하고 있다. 디지털 시대의 인간의 경험은 개인의 경험이 중심점을 이루고, 이러한 개별적인 경험은 다른 미디어 사용자와의 상호작용을 통해 새로운 관계가 사회적, 집단적 정체성으로 형성될 수 있다. 텔레비전 또한 디지털 기술을 기반으로 하여 시청자가 특정 프로그램이나 방송시간을 임의적으로 선택할 수 있는 다양한 프로그램과 서비스를 제공할 수가 있는 다매체, 다채널 시대의 매체가 되었다.

텔레비전 영상은 일상적 현실의 공간에서 생활을 하면서 물리적 시간, 생활시간 속에서 다양한 채널의 변경에 의하여 자유로운 움직임 속에서 보게 되며 내용 또한 허구의 이야기 세계를 주로 표현하는 영화와 달리 현실세계를 주로 보여준다. 사람들이 영화를 고정된 공간에서 집중할 수밖에 없는 것과는 달리 시청자가 텔레비전의 다양한 프로그램을 선택하여 볼 수 있는 것도 영화와 다른 현실감을 느끼게 한다. 뿐만 아니라 연예인들이 토크 쇼 프로그램 등을 통해 연예인 자신의 일상생활을 이야기하는 것을 봄으로써 더욱 현실적인 감정을 갖게 된다.

텔레비전을 통해 보여 지는 영상은 지시대상과의 높은 유사성, 사실성 때문에 어떤 해석이나 설명 같

은 언어적 매개를 필요로 하지 않고, 기술의 개입을 최대한 차단할 뿐만 아니라 의미론적 모호성을 배제하고, 인지하기 용이한 대중적 호소력과 설득력을 가진 매체이다. 텔레비전은 시청 행위나 장소 등에 따라 일상적 특성이 매우 두드러져 보이고, 이에 의하여 시청자와의 친화적 특성을 나타내는 것을 알 수 있다. 이 때문에 텔레비전은 영상을 통하여 어느 매체보다도 사람들에게 쉽게 접근할 수 있는 일상성과 친화성을 지닌 매체로 인식되고, 텔레비전 영상을 통한 커뮤니케이션 효과도 바로 나타나는 특성을 지닌다.

2.2. 텔레비전 영상 커뮤니케이션

최근에는 미디어 자체의 서사 패러다임 요소가 기존 미디어 자체의 폐쇄성에서 탈피하여 개방성과 유연성, 미디어 통합성에 기초하여 새로운 형태의 서사체를 만들어내고, 텍스트를 개방시킴으로써 개인적인 서사의 경험을 집단적 차원으로 변화시켰다. 텔레비전은 이와 같은 특성을 지닌 대표적 매체 중의 하나로서 다양한 시각적 표현 구성요소를 지닌 영상에 의해 시공간적 제약을 극복하여 커뮤니케이션의 효율을 높이는데 중요한 역할을 하고 있다. 텔레비전 영상 커뮤니케이션을 위해서는 영상에 사용되는 모든 구성요소들과 정보, 목적, 기호, 매체, 시청자들의 특성 등이 텔레비전이라는 매체에 적합하게 사용되어 조형적 통일체로 완성되어야 한다.

대상을 본다는 것은 대상을 구조적으로 파악하고 직접적인 시지각 경험에 의해서 새로운 의미를 발견하게 되는 인지 과정을 의미한다. 인간은 자신의 주관적 사고에 따라 임의적으로 정보를 선택하여 사용하고, 변형하고, 왜곡하고, 다양한 자극에 의하여 새로이 자신의 사고를 구성하는 형태로 인지적 상호작용을 하게 된다. 텔레비전 영상은 다양한 시각 매체 가운데에서 대상을 구체적으로 보여주는 것을 통하여 쉽게 정보를 이해할 수 있고, 인지하게 되는 상호작용적 커뮤니케이션 매체이다. 텔레비전 영상의 커뮤니케이션 목적은 서로 아무런 관련 없이 보이는 많은 요소들을 새로운 형태로 조직하여 전달하고자 하는 메시지에 의해서 좀 더 효율적으로 시청자와 상호작용 할 수 있도록 하는 것이다. 텔레비전 자막의 다양한 구성 요소들이 시청자에게 시각적으로 구조된 텍스트의 통일된 묘사에 대한 어떤 만족이나 불만, 연상, 느낌 등의 감정을 불러일으키는 내용의 의미와 가치의 작용에 의해서 커뮤니케이션 하게 된다. 즉 텔레비전 영상 속 내용의 이미지를 상징적으

로 나타내는 다양한 시각 요소들은 시청자의 감각적 체험을 유도하여 시각적 경험을 극대화 시키게 되는 것이다. 텔레비전 시청자는 예전의 경험과 기억에 의한 정신작용을 통해 텔레비전 프로그램 영상을 적극적으로 지각하여 인지하게 된다. 개인의 경험에 대한 의미부여를 통해서 사회적 의미들이 중요한 역할을 할 수 있기 때문이다.

텔레비전이 개인적, 주관적인 수용의 측면이 강조되는 커뮤니케이션을 위한 매개체이면서 동시에 다른 수용자와 공유적 커뮤니케이션이 가능하게 하는 상호연결성은 하나의 사회적 미디어로서의 가치를 지니고 있는 것을 의미하는 것이다. 이에 따라서 텔레비전 영상 커뮤니케이션은 개인의 미디어 경험과 그로 인해 축적된 개인적 의식의 범위를 넘어서 사회, 문화 전반에 걸쳐 작용하는 커뮤니케이션의 의미화의 과정이 될 수 있을 것이다.

3. 텔레비전 프로그램 자막

3.1. 텔레비전 프로그램 자막의 정의와 기능

텔레비전 자막은 뉴스 프로그램에서는 뉴스의 내용을 좀 더 명확하게 전달하기 위해서, 다큐멘터리 같은 프로그램에서는 시청자의 이해를 돕기 위한 부수적인 역할로 사용된다. 자막은 텔레비전 영상의 내용을 가능한 분명하게 전달하고, 주제의 의도를 이해 되도록 묘사하고, 전달하고자 하는 내용을 좀 더 매력적으로 만들어 시청자가 흥미를 갖도록 하는 기능을 한다. 특히 예능 프로그램에서는 좀 더 예능 효과를 상승시키기 위한 기능으로 사용되고, 경우에 따라서는 화면에서 보이는 장면보다 도리어 자막에 의해서 시청자의 웃음을 더욱 높게 유도하기도 한다.

주형일은 "기존의 자막이 객관적인 정보를 제공하면서 영상과 소리에 의한 정보전달을 보조하는데 그쳤다면 이러한 자막은 영상, 소리와 함께 프로그램의 재미를 만들어내는 제 3의 구성요소로 기능한다. 즉 영상과 소리가 만들어내는 재미와는 구별되는 자막만이 만들어내는 독자적인 재미"가 있다고 주장한다.(2000, p.89)

텔레비전 프로그램 자막은 기존의 글자 중심의 자막에서 벗어나 커뮤니케이션 메시지 기능을 지닌 시각적 표현요소의 모든 형태의 부호, 도표, 캐릭터, 그래픽, 그림 등 화면에 등장하는 모든 기호를 포괄적으로 포함한다고 정의할 수 있다.

텔레비전 프로그램에서 자막의 기능은 단지 하나의 부호만으로도 내용적인 의미를 지니게 된다. 그것

은 기호로 이해할 수도 있고, 그 구성에서 문장의 중요도와 중심이 되는 요점을 나타기도 하면서 또한 시청자의 감정에 영향을 미치는 역할도 한다.

일반적으로 텔레비전 프로그램에서 자막을 사용하는 이유를 박은희, 이수영(2001)은 여섯 가지로 설명하고 있다. 첫 번째는 프로그램의 재미를 위해서, 두 번째는 프로그램의 흐름을 전환시키는 데 활용하기 위해서, 세 번째는 내용을 다시 한 번 강조하기 위해서, 네 번째는 출연진들 각자의 속마음을 보여줄 때, 다섯 번째는 연출자를 비롯한 제작진의 제작의도를 의견으로 넣고자 할 때, 여섯 번째는 시청자의 생각을 연출자가 대변하고자 할 때 영상자막을 이용한다고 한다. 이것은 예능 프로그램에서 사용되는 자막의 기능과 마찬가지로이다. 강영임(2007)은 예능 프로그램의 자막유형을 출연자의 이야기를 그대로 제시하는 '발화텍스트 원본 제시형'과, 출연자의 이야기 내용을 간단하게 압축 요약하여 제시하는 '발화 텍스트 요약 제시형'으로 구성된 '발화내용'과, 제작진의 의견을 제시한 '발화상황 묘사형'과, 이야기 내용에 대한 제작진의 평가를 제시한 '발화내용 평가형'으로 구성된 '발화상황'으로 구분하고 있다.

텔레비전 예능 프로그램 자막은 프로그램을 둘러싸고 있는 사람들, 즉 제작자, 사회자, 출연자, 방청객과 일반 시청자에 이르기까지 다양한 주체들이 프로그램에 개입하면서 상호 커뮤니케이션하는 효과를 발휘하게 된다. 예능 프로그램에서 사용되는 자막은 제작자의 의도를 다양한 시각적 요소를 이용하여 시각적 즐거움과 함께 정확한 이야기의 전달이나 내용을 강조하고자 할 때 사용된다는 것이다. 예능 프로그램은 세부적인 대본이 없기 때문에 자막을 이용하여 이야기의 흐름이 엉뚱하게 나가지 않게 하고, 프로그램이 목적으로 한 방향으로 나가게 한다. 그러나 어떠한 기능으로 사용되든지 예능 프로그램 자막의 목적은 그 프로그램 내용에 대한 시청자의 공감대를 불러일으키고 궁극적으로는 시청자에게 재미를 제공하는 것이 가장 중요한 목적이다.

3.2. 예능 프로그램 자막의 사례분석 기준

앞에서 살펴보듯이 예능 프로그램 자막의 기능은 여러 가지가 있지만 크게 프로그램 진행의 이야기 내용에 관련된 것과, 상황묘사에 관련된 기능으로 구분된다. 예능 프로그램 자막의 모든 기능의 궁극적 목적은 결과적으로 보면 다양한 자막의 내용과 그래픽 요소들의 사용에 의해서 시청자들에게 좀 더 재미있는 프로그램을 제공하기 위한 것인 것을 알 수

있다. 예능 프로그램에서 사용되는 자막들이 제작자가 의도한 대로 시청자들에게 더 많은 재미를 제공하기 위한 목적을 위해서는 자막의 기능에 적합한 내용뿐만 아니라 자막이 조형적 가치도 지니고 있어야 한다. 조형적 가치를 지닌 자막을 제작하기 위해서는 현재 예능 프로그램에서 나타나는 자막의 조형적 특징을 분석해보고, 이에 의해서 어떠한 문제점이 있는지를 살펴보는 것이 우선되어야 한다.

본 연구를 위한 자막의 사례분석을 위해서 우선 분석 대상이 되는 예능 프로그램 가운데 앞에서 설명한 자막의 기능에 관련된 장면을 임의적으로 선택하여 자막의 기능에 따라 다양한 자막의 요소들을 어떻게 사용했는지 분석한다. 자막의 분석은 시각적으로 보여 지는 자막의 요소를 텔레비전 화면의 다른 시각적 구성요소들과의 관계 속에서 어떻게 나타나고 있으며, 문제점은 무엇인지를 분석한다. 텔레비전의 화면구조에서 가장 중요한 점은 화면에 나타나는 다양한 요소들의 통일성에 있다. 그리고 이 통일성은 피토 와드(김창유 역,2006)가 주장하는 '화면 구성'으로 이해할 수 있다. 피터 와드는 화면 구성이란 이미지가 만족스럽고 통일성을 갖도록 모든 시각 요소들을 프레임 안에 배치하는 것을 의미하고, 이것은 시각 커뮤니케이션의 중심이 된다고 주장한다. 그리고 이 화면 구성은 특정한 장면과는 별개로 누구나 동의할만한 시각적 경험이라는 추정도 담고 있다는 것이다. 즉 화면 구성은 각 시각적 요소들의 통일성이지만, 이 통일성은 단순히 그 구성요소들이 보기 좋게 배열되어 있는 것을 의미하지 않는다.

"배열의 조화는 아름답고 균형있게 구성하는 것을 넘어서 의미의 생산과 수용과정에 밀접히 관련.....부분적 요소들의 의미는 개별적으로 존재하면서도 전체의 의미와 밀접하게 연결되어 확대된다는 것이다."(주창윤,2005,p.94-95)

그러나 본 연구에서 텔레비전 화면에 나타나는 모든 요소와의 관계 속에서 자막을 분석하기는 어렵다. 따라서 사례 분석은 우선 예능 프로그램의 자막 사용이 그 자막 자체가 지니고 있는 본래의 개념과 의미가 제작자의 의도를 전달하고자 사용한 자막의 의미가 서로 조형적으로도 적합한지를 살펴보고자 한다. 그리고 자막 자체의 형태와 색채, 더 나아가 전체 화면 구도의 통일성에 적합하게 사용되고 있는지를 중심으로 분석해 보고자 한다.

3.3. 예능 프로그램 자막의 기능에 따른 사례 분석과 조형적 문제점

그림 1은 MBC의 2010년 01월 01일 방영된 특집회, "무한도전"의 한 장면이다. 그림 1의 좌측 그림을 보면 평상시 모습과 다른 여장한 남자 연예인의 모습에서 일차적 재미를 불러일으키고, 그래픽을 배경으로 한 '에로틱'이라는 자막을 통하여 현재의 모습을 더욱 강조하여 이차적 웃음을 불러 일으키고자하는 제작진의 의도를 엿 볼 수 있다. 시청자는 이 남자 연예인의 변화된 모습에 의해서 우선 흥미를 갖게 되고, 자막을 통해 제작자가 의도했던 재미를 느낄 것이다. 그러나 이 장면의 자막을 살펴보면 자막 '에로틱'이라는 글자는 순수하게 글자 개념 전달만을 하고 있는 듯이 보인다. 노랑색 윤곽선의 검정색 글자 자체의 형태나 색, 그 글자를 둘러싼 검정색 테두리의 흰색 바탕의 그래픽을 통한 조형적인 면이 그 자체로는 '에로틱'하지 않다는 것이다. 또한 그림 1의 우측 장면을 보면 검정색 테두리의 짙은 주황색의 날카로운 모서리의 그래픽을 배경으로 한 흰 테두리의 붉은 색의 '좋아 명수형 좋아'와 그 위에 바로 배치된 흰 테두리의 검정색의 '노출환영'이라는 고딕체의 강한 글자의 자막은 '에로틱'이라는 단어의 뜻과는 전혀 상관이 없는 듯이 보이기가까지 한다.



[그림 1] MBC "무한도전"

그림 1이 장면의 상황묘사를 통해서 시청자의 웃음을 유발하기 위해 자막이 쓰였다면 그림 2는 프로그램 진행의 이야기의 보충적인 기능을 하는 자막이다. 출연자의 이야기가 진행되는 동안의 이야기 내용이나 상황에 대하여 직접적인 어휘나 그림, 사진 등으로 묘사하여 좀 더 시청자가 그 이야기에 대하여 상상할 수 있도록 하는 자막의 기능을 하고 있다. 이 장면은 출연자 중 한 사람이 자신의 과거 경험담을 이야기하고 있는 장면이다. 이 장면에서는 시청자들이 영상 위에 나타난 다양한 그래픽 요소들에 의해서 그 출연자가 이야기하고 있는 내용을 상상할 수 있게 한다. 전화기, 맥주 등의 그림에 의해서 명확한 이야기 내용 전달이 될 수 있도록 하고 있다. 우측 장면에서 '맥주'라는 글자와 넘치는 거품의 맥주잔은 출연자의 검정색 옷을 배경으로 하여 선명하게 눈에

피도록 맥주를 강조하고 있다. 반면에 좌측의 장면은 사진, 글자, 그래픽 등의 복합적인 요소의 사용에 의한 산만함이 자막의 복잡한 배경과 겹치면서 그 효과를 제대로 발휘하지 못하고 있다. 또한 각 각의 자막 요소들이 전체 화면 구조에 비해 크기가 작고 색상 또한 분명하지 못하다.



[그림 2] SBS "절친노트 3"

자막의 시각 이미지의 직관적 기능을 활용한 그림 3을 보면 시청자가 현재 진행 중인 이야기를 듣지 못했더라도 좌측과 우측 영상의 넓은 면에 퍼져 있는 자막의 그래픽의 직관적 기능에 의해서 시청자들은 현재 진행 중인 이야기의 분위기를 바로 짐작할 수가 있다. 그림 3의 좌측과 우측을 비교해 보면 우측의 장면이 출연자의 이야기 내용과 그래픽의 형태와 색, 글자의 형태와 색에 의해서 현재 장면의 분위기를 잘 알 수 있게 해준다. 출연자의 이야기가 진행되는 동안의 행동이나 얼굴 표정이나 상황을 직접적인 어휘와 그래픽으로 묘사하여 시청자가 다양하게 해석할 수 있거나, 인지하지 못하는 상황을 놓치지 않고 직관적으로 알 수 있게 하는 자막의 기능을 하고 있다. 좌측도 이러한 자막의 기능을 바탕으로 시도하였으나 글자의 배경 그래픽의 흰색의 사각형과 고딕을 활용한 활자에 의한 글자의 형태와 색채가 향기를 의미하는 꽃잎 모양의 그래픽이 우측만큼 시각적 효과와 통일된 조형적 느낌을 주지는 않는다.



[그림 3] MBC "황금어장"의 '라디오 스타'

예능 프로그램 자막을 보면 글자로 된 자막, 도표와 같은 자막, 느낌표나 물음표, 말 풍선, 각종 그림, 그래픽, 캐릭터 등의 다양한 기호들을 볼 수 있다. 시청자들에게 좀 더 재미있는 프로그램을 제공하기 위한 예능 프로그램 자막의 사용 목적을 이루기 위하여 자막의 다양한 시각적 특성을 지닌 요소들이

활용되고 있는 것이다. 그 중에서도 사회적 약속을 바탕으로 시청자들에게 쉽게 이해될 수 있는 사회적 기호들을 이용한 자막이 두드러지게 많이 사용되고 있는 것이 눈에 띈다.

그림 4는 MBC의 2010년 01월 20일 방영된 제171회, "황금어장"의 '라디오 스타'의 한 장면이다. 분명한 의미를 지닌 선명한 색상의 단순한 기호에 의한 자막을 통하여 진행자의 표정과, 대기 중인 출연자의 상황을 설명해 줌으로써 시청자가 다르게 해석할 수 있는 부분을 자막이 대신하여 설명하고 시청자의 웃음을 유도하는 기능을 하고 있다. 특히 우측의 장면에서 대기 중인 출연자의 모습의 장면에서 만약 기호들이 없었다면 그 장면 자체는 단순히 자신의 차례가 오기를 지루한 표정으로 기다리고 있는 출연자를 보여주는 장면이 되어 버렸을 것이다. 그러나 좌측의 사회자의 얼굴 옆에 표시된 '?!'는 현재 사회자의 상황을 좀 더 분명하게 묘사하기 위한 기능은 하고 있으나 크기나 색상의 조형적 면에서 시각적 효과를 발휘하지 못하고 있다.



[그림 4] MBC "황금어장"의 '라디오 스타'

그림 5의 자막은 이야기 중에 사회자나 출연자들의 표정의 변화를 잘 포착한 단어를 표시해 주어 시청자로 하여금 그 상황에 대하여 더욱 재미를 느끼게 하는 기능을 한다. 이 때 나타난 글자의 형태의 자막, '만족'과 '실망', '매점 아저씨?'와 '수위 아저씨?'가 각 각 서로 다른 글자의 형태로 대비되었으면 그 효과가 더 높게 나타났을 것이다. 이것은 장면에 사용되는 그래픽 요소들에 의한 자막이 단조로운 형태를 벗어나 다양한 형태로 제공된다면 시청자들이 자막에 의한 시각적 대비에 의해서 사회자나 출연자의 이야기 내용과 분위기에 대하여 좀 더 분명한 인식을 할 수 있다고 보기 때문이다.



[그림 5] MBC "황금어장"의 '라디오 스타'

그림 6은 SBS의 2010년 01월 05일에 방영된 제13회, "강심장"이다. 여기서 사용된 자막의 기능은 제작자의 생각을 출연자의 동작묘사나 심리묘사에 적절히 활용하여 재미를 주는 역할이다. 좌측 장면에서 출연자의 행동을 묘사한 '시크~한 등장!'의 밝은 청색의 율동이 있는 자막은 경쾌하고 실제로 시크한 느낌으로 걸어 나오는 듯하다. 또한 자막 형태 또한 걸음걸이의 리듬을 잘 나타내는 형태로 디자인되어 있다. 단지 자막 자체의 효과가 복잡한 뒷 배경 때문에 그 효과를 잘 발휘 하지 못하고 있다. 이에 비해서 우측 장면은 폭발하는 모양의 빨강색 계열을 배경으로 빨강색 테두리의 노랑색 느낌표를 받쳐주는 역할을 하는 그래픽과, 이와 마찬가지로의 빨강색 테두리의 노랑색 글자 '뜨끔'이라는 자막의 색채와 형태, 그리고 위치는 출연자의 심리 상태를 묘사하고 있다.



[그림 6] SBS "강심장"

텔레비전 예능 프로그램 제작자는 출연자의 말 중 중요하다고 판단된 부분을 문자로 다시 표기해줌으로써 시청자의 관심을 끌고 내용에 대한 인지도를 높인다. 자막 글자를 통해 특정 부분을 단순히 반복 표기하는 것 외에도 밑줄을 덧붙인다거나 글자의 크기와 색깔 그리고 글자체를 달리하는 등의 방법에 의해서 내용을 강조하기도 한다.

그림 7은 그러한 기능을 목적으로 사용된 자막의 예이다. 출연자의 이야기 가운데 중요하다고 생각되는 부분을 자막으로 반복하여 보여주어 시청자의 인지도를 높이는 기능을 한다. 좌측과 우측의 자막은 배경이 되는 다소 복잡해 보이는 장면이지만 손으로 쓴 듯한 느낌의 노랑색과 빨강색을 이용한 글씨와 짙은 청색과 밝은 청색을 이용한 글씨는 눈에 잘 띄고, 프로그램 성격과도 잘 어울리는 형태를 지니고 있다. 단지 우측의 복잡한 배경 장면 때문에 자막의 전달 효과가 떨어진다. 이것은 과도한 형태나 색채의 글자나 그래픽 자체뿐만 아니라 자막이 사용된 장면의 배경도 시청자의 집중도 등에 영향을 미치기 때문이다.



[그림 7] SBS "강심장"

텔레비전 자막은 그 프로그램 제작의 목적을 위해 새로운 기호를 만들어내기 보다는 이미 성립되어 있는 사회적 약속을 바탕으로 시청자들에게 쉽게 이해될 수 있는 사회적 기호들을 이용해 자막을 제작한다. 이것은 자막에 사용되는 기호들이 자막이 전달하고자 하는 메시지를 위한 특정한 의도를 가지고 제작된다는 것을 의미한다. 프로그램 제작자는 시청자가 더욱 직관적으로 그 장면을 쉽게 이해하게 하기 위해서 그림 8에서 보는 것과 같은 '>, !' 등에 의한 자막을 활용하고 있다. 이러한 기호들은 사회적으로 통용되고 있는 기호임으로 쉽게 시청자들이 인지할 수 있지만 각각의 프로그램 특성이나 그 상황에 맞는 새로운 조형적 형태를 지니고 있지는 않다.



[그림 8] KBS "승승장구"(좌), "해피 선데이"의 '1박 2일'(우)

프로그램을 좀 더 흥미롭게 하기 위해 단순한 부호와 같은 형태뿐만 아니라 좀 더 구체적 설명과 형태의 자막을 사용하는 것이 경우에 따라 만화와 같은 상황의 특성으로 나타는 점을 알 수 있다. 마치 만화를 보는 것처럼 상황을 구체화해주는 자막 때문에, 시청자는 실감나게 그 장면을 시청하게 된다.

그림 9의 좌측에서는 자막이 출연자의 말을 다시 그래픽과 글자를 이용해 반복해 줌으로써 더욱 현재 장면의 분위기를 강조하는 기능을 하고 있다. 여기에서 배경 장면에 비해 눈에 띄는 빨강색 테두리에 노랑색의 날카로운 모서리의 그래픽과 흰색 테두리의 빨강색 글자 "어머 께안았다"를 두 번 반복하여 장면의 상황을 강조하고 있다. 이에 비하여 빨강색의 '호들갑'이라는 글자의 자막은 도리어 그 글자의 형태나 크기, 색채가 지닌 특성만큼 시각적으로 눈에 잘 띄지 않는다.



[그림 9] MBC "무한도전"(좌), KBS "승승장구"(우)

우측의 경우에는 '정신혼미' 글자와 소용돌이를 묘사한 선, 별 모양의 그래픽 자막에 의해서 출연자의 상황을 보여준다. 출연자의 상황을 묘사하는 자막을 화면의 하단에 제시하지 않고 출연자의 얼굴 옆에 상황 묘사의 자막을 위치시킴으로써 말풍선과 같은 느낌을 갖게 하여 화면과 자막이 분리되지 않고 동시에 인식될 수 있게 한다. 그림 10, 특히 좌측의 경우에는 눈에 잘 띄는 색상의 말풍선에 의해서 제작자의 의도를 부가시킨 만화적인 시각적 효과로 이런 기능을 더욱 잘 보여주고 있다.



[그림 10] KBS "승승장구"(좌), KBS "해피 선데이"의 '남자의 자력'(우)

그림 11도 그림 10과 같은 경우이다. 여기에서 자막의 기능은 사회자나 출연자의 심리상태를 묘사한 것이지만 좌측의 경우에는 뒤 배경 옷 색과 잘 구별 되지 않는 흰색에 가까운 색의 말풍선 그래픽을 배경으로 한 자막은 시각적으로 잘 눈에 띄지 않는다. 우측은 이에 비해서 자막의 그래픽 요소와 글자는 눈에 잘 띄는 어두운 색을 뒷 배경으로 하고 있다. 단지 너무 많은 요소, 즉 두 번의 감탄사 '호오...!', '호오~', 붉은색 계열의 그래픽을 배경으로 한 'DOWN'과 노랑색 계열을 배경으로 한 'UP'의 영어 자막, 흰색 테두리의 검정색의 '죄송합니다'의 한글 자막을 동시에 사용하여 도리어 산만하다.



[그림 11] SBS "절친노트 3"(좌), MBC "황금어장"의 '라디오 스타'(우)

대부분의 자막은 텔레비전 영상처럼 움직이는 요소가 아니라 일정 시간동안 화면 위에 정지된 상태로 머무는 경우가 많은 요소이기 때문에 텔레비전의 물리적 제약에 의한 화면 공간에서 특히 말 풍선을 이용한 자막의 경우는 만화의 공간과 같은 느낌을 준다.

주형일은 텔레비전 자막이 만화적 특성을 나타내는 것을 상호텍스트성의 개념으로 설명하고 있다.

"상호텍스트성이란 하나의 텍스트는 다른 텍스트의 흡수와 변형을 통해 만들어진다는 것으로 텍스트가 통시적인 관계, 즉 사회성과 역사성을 가진 생산물이라는 것을 알려주는 개념"이라는 것이다.(2000, p.p.106)

상호텍스트성은 텍스트와 텍스트 관계뿐 아니라 텍스트와 수용자 사이에서 이루어지는 의미 생산 과정을 포함하는 개념으로 특정한 텍스트의 생산 과정에 자연스럽게 다른 텍스트들의 요소가 개입하는 것 것이다. 이것은 텍스트 생산자의 언어와 사상이 이미 다른 텍스트들에 대한 기억이 있기 때문에 가능하다. 즉 자막이 들어간 텔레비전의 기호와 화면이 만화와의 접촉을 통해 형성된 사회적 기억이 있기 때문에 만화의 공간을 연상시킬 수 있는 것이다.

박은희.이수영(2001)은 이 상호텍스트성을 포스트모던적 특성으로 설명하고 있다. 이 상호텍스트성이 영상자막을 등장시킨 배경이며, 다른 미디어 양식의 차용, 다양한 텍스트를 융합시킨 나타나는 자막에서의 기호의 중첩현상은 다매체 다텍스트의 통합과정에서 나온 것이라고 말하고 있다. 그럼에도 불구하고 그림 12와 같은 경우에는 독자적인 기능을 하는 방송 프로그램 자막이기 보다는 프로그램 자막과 구분하여 방송 그래픽으로 보아야 할 것이다.



[그림 12] MBC "무한도전"

또 다른 포스트모던 표현양식은 특히 토크쇼에서 출연진, 사회자, 초대 손님 등의 이야기가 동시다발적이면서 상호교류적으로 진행되면서 나타나는 중심성의 탈피, 해체가 있고, 덧붙여 경계 부수기, 탈 중심성도 포스트모던 표현 양식의 특징이라고 주장한다.



[그림 13] MBC "황금어장"의 '라디오스타'(좌), SBS "강심장"(우)

그림 13의 좌측 장면에서 자막은 진행자의 질문을 자막에 의해서 다시 명확하게 강조하여 알려주는 기능을 하고 있다. '박진영씨가 돌아갈 곳은?'이라는 질문의 자막은 그에 관련된 답을 배경 그래픽 요소들의 다매체적 특성으로 나타내고 있다. 복잡한 배경에 비하여 글자 자막은 흰색의 단순한 고딕의 형태로 그 중심을 잡고 있는 듯이 보인다. 그러나 강조하고자 사용한 질문의 자막이 그 역할을 하기에는 그래픽과 자막의 과잉에 묻혀버린 것이 보인다. 그림 13의 우측의 경우에도 자막에 의하여 출연자의 행위를 묘사하고는 있지만 다양한 요소들의 관계가 다매체, 다양성의 특성으로 인지하기에는 자막의 그래픽 요소의 과잉 사용이 눈에 띈다.

4. 결론

시각 이미지는 어떠한 형태로 보여 지든지 어떤 대상을 대신하는 외적인 형태이지만 이미지를 경험하게 되는 사람과 대상 사이의 시공간적 이미지의 인지적 요소이다. 시각 경험은 보여 지는 대상을 포함한 외적인 물질적 환경과 경험자 사이의 내적인 세계가 포함된 인지적 상호 작용의 포괄적 세계이다. 이러한 관점에서 텔레비전 예능 프로그램 자막에 대한 연구도 그 예능 프로그램을 보는 시청자와의 인지적 상호작용 관계 속에서 접근하여 본 연구의 목적을 이루고자 하였다.

본 연구에서 텔레비전 예능 프로그램 자막의 분석을 통하여 파악하게 내용은 우선 시청자에게 정확한 이야기의 전달이나 시각적 즐거움을 제공하기 위하여 다양한 시각적 요소를 어떤 기능을 하고 있는 자막인가에 상관없이 복합적으로 활용하고 있는 것을 발견할 수 있었다. 특히 !, ?, ♡, ☆, ☺, → 등과 같은 시각적으로 다양한 부호의 사용과, 만화적 표현 방법, 그 외의 그래픽 요소들이 복합적으로 사용됨에 따라 복합성과 다양성에 시각적 특성이 있는 점을 발견할 수 있었다.

그러나 이러한 다양한 시각적 요소들의 사용에 비하여 이들 각 요소들의 조형적, 미적인 면은 아직 기초적인 수준에 머물러 있는 것을 발견하였다. 특히

글자, 부호, 그리고 그래픽의 형태들이 각 프로그램의 특성과 이야기 내용, 또는 상황의 변화와는 관계 없이 매우 제한적 형태와 획일화된 모습을 지니고 있었다. 특히 활자를 이용한 글자의 형태는 대부분이 고딕의 형태를 벗어나지 못해서 실질적 분위기 전달의 효과가 그 단어가 지니고 있는 개념전달의 수준에 머무르는 정도임에 따라 분위기에 어울리는 다양한 글자 형태의 사용이 필요함을 알 수 있었다. 또한 자막과 그 자막이 보여 지는 배경 장면과의 관계 등도 명확한 시각적 효과를 위해서는 중요한 조형적 고려의 대상임을 인식할 수 있었다. 자막이 텔레비전 영상의 내용을 전달하고, 특히 예능 프로그램에서 자막에 의해서 시청자에게 더 많은 재미를 제공하는 요소로 작용하기 위한 궁극적 목적을 위해서는 자막 요소들의 다양한 새로운 조형적, 미적인 측면에 대한 연구가 많이 시도되어야 할 것이다.

참고문헌

- 강연임.(2007). 예능프로그램 자막언어의 유형과 기능, 『한국언어문학』, 62, 5-27.
- 도정일.(1999). 텍스트 이론과 텔레비전, 『프로그램/텍스트』, 한국방송영상산업진흥원.
- 매트 울먼.제프 벨란토니. 원유홍 옮김.(2001). '무빙 타입' 시간+공간 디자인, 서울 : 안그라픽스.
- 박은희.이수영.(2001). 영상자막의 표현양식과 수용자 시청행위, 『프로그램/텍스트』, 한국방송영상산업진흥원.
- 박치형.(2003). '텔레비전 영상과 커뮤니케이션', 서울 : 커뮤니케이션북스.
- 주창윤.(2005). '영상이미지의 구조', 서울 : 나남출판.
- 주형일.(2000). 커뮤니케이션 메시지의 생산과 수용에 대한 매체기호학적 연구를 위한 제언: 텔레비전의 자막 사용이 갖는 특성을 중심으로, 『한국언론정보학보』, 15, 75-115.
- 피터 와드. 김창유 옮김.(2006). '영화.TV의 화면구성', 서울 : 책과 길.
- Jon Krasner.(2008). *motion graphic design*. Burlington : Focal Press. 166-243.