

# 네거티브 스페이스를 통한 ‘부재’의 기호학적 분석

## A Semiotic Analysis of Absence through Negative Space

주 저 자 : 윤시현 (Youn, Si Hyun)      한양사이버대학교 디자인대학원 디자인학과 석사과정

교 신 저 자 : 최성호 (Choi, Sung Ho)      한양사이버대학교 건축공간디자인학과 교수  
space@hycu.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2026.2.300>

접수일 2026. 04. 06. / 심사완료일 2026. 05. 02. / 게재확정일 2026. 05. 06. / 게재일 2026. 06. 30.

## Abstract

This study aims to identify through multi-layered theories how visual negative space, used as a strategic design tool to form the psychological isolation and social alienation of characters in visual media, functions from a semiotic perspective, and to analyze the semiotic mechanisms according to specific ratios by quantitatively measuring the void proportions in actual films. From the perspective of a semiotic analytical framework, the study identifies that negative space is a multi-layered system of signifiers and examines how it functions as types of icons, indices, and symbols according to Peirce's sign theory, as well as how it operates as a sign system within Lacan's theory of lack and Eco's concept of the "open text." Furthermore, by conducting a quantitative analysis of the amount of void in five films where negative space acts as a signified of alienation using 'ImageJ' software, it was confirmed that the semiotic effect of alienation is critically manifested when the ratio of empty space in scenes exceeds 90%. Through this, the study reveals that negative space is not merely a visual device, but a core tool of design planning that integrally structures narrative and mise-en-scène.

## Keyword

negative space(네거티브 스페이스), presence of absence(부재의 현전), cognitive storytelling(인지적 스토리텔링)

## 요약

본 연구는 영상 매체에서 인물의 심리적 고립과 사회적 소외를 형성하는 전략적 디자인 도구로 사용되는 시각적 네거티브 스페이스가 기호적 측면에서 어떻게 작동하는지 다층적 이론으로 규명하고, 실제 영화의 여백 비율을 정량적으로 파악해 각 비율에 따른 기호적 메커니즘에 대해 분석하는 데 목적이 있다. 기호학적 분석 틀 관점에서 네거티브 스페이스가 다층적 기표 체계인 점을 파악하고, 퍼스의 기호 이론에 따른 도상과 지표, 상징의 유형으로 어떻게 작동하는지, 라캉의 결여 이론 및 에코의 열린 텍스트 개념에서 어떻게 기호체계로 작동하는지 살펴본다. 또한 네거티브 스페이스가 소외의 기표로 작동하는 다섯 편의 영화를 'ImageJ' 소프트웨어를 통해 여백량을 정량적 분석함으로써, 각 영화의 장면들에서 여백 비율이 90% 이상일 때 기호학적 소외 효과가 임계적으로 발현됨을 확인하였다. 이를 통해 네거티브 스페이스가 단순한 시각 장치가 아니라, 서사와 미장센을 통합적으로 설계하는 디자인 기획의 핵심 도구임을 밝힌다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

### 2. 공백의 기호학

- 2-1. 소쉬르 기호학과 영상 기호학의 필요성
- 2-2. 부재(Absence)의 기호학적 성질
- 2-3. 네거티브 스페이스의 의미화 과정

### 2-4. 기호체계로서의 레이아웃 구성

### 3. 여백의 기호적 작용: 사례 분석

- 3-1. 분석 방법론 및 기준
- 3-2. 영화별 기호학적 심층 분석
- 3-3. 여백의 정량 분석과 임계값

### 4. 인지적 스토리텔링의 네거티브 스페이스

- 4-1. 전통적 스토리텔링과 인지적 스토리텔링

## 1. 서론

### 1-1. 연구 배경 및 목적

현대 영상 매체에서 프레임 구성은 단순히 피사체를 배치하는 심미적 활동을 넘어, 시나리오의 서사와 미장센을 통합적으로 설계하는 전략적 디자인 기획의 핵심이다. 특히 레이아웃은 감독의 의도를 시각화하여 관객에게 전달하는 가시적 인터페이스(interface)로 작동한다. 전통적인 영상 디자인이 균형과 조화를 통해 안정적인 정보를 전달해 왔다면, 최근의 영화적 연출은 의도적인 ‘불균형’과 ‘공백’을 활용하여 인물의 복잡한 내면을 묘사하는 데 집중하고 있다.

본 연구는 이러한 불균형의 정점에 있는 네거티브 스페이스에 주목하여 이를 기호학적 관점으로 분석하고자 한다. 화면 대부분을 비워내는 이 기법은 단순한 시각적 여백이 보여주는 기표를 넘어, 인물의 심리적 고립과 사회적 소외를 형상화하는 강력한 기의로 기능하면서 기호체계로 작동한다.

본 연구의 목적은 크게 두 가지로 볼 수 있다.

첫째, 영상 디자인의 관점에서 네거티브 스페이스가 어떻게 시각적 공백의 의미화를 구축하는지 다층적 기호학 이론인 소쉬르의 이원적 기호, 퍼스의 삼항 기호, 라캉의 결여 이론, 에코의 열린 텍스트에 따라 고찰함으로써, 영화에서 네거티브 스페이스가 수행하는 기호적 역할을 입증한다.

둘째, 이것이 관객의 인지 체계 속에서 소외의 메시지로 치환되는 의미화(semiosis) 메커니즘을 실증적 사례 분석과 함께 규명함으로써, 영상 디자이너와 연출가에게 설계 기준이 되는 여백 비율을 제시할 수 있다. 특히 영화에서 공백 화면이 주는 특정 비율이 새롭게 부재의 현전(presence of absence)으로 전환되는 임계점을 파악하는 데 목적을 둔다.

이를 통해 영화 및 영상 디자인의 연출을 다루는 연구자들에게, 화면 구성이 기호로서 작동하는 체계에 관해 실증적 사례를 통해 이해시키고, 인지적 스토리텔링의 중요성을 각인시킬 수 있을 것이다.

### 1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 영상 디자인의 구성 요소 중 레이아웃과 피사체의 배치 전략에 대한 기호학적 분석과 활용 방안 제시를 연구의 주요 대상으로 한다.

연구의 주요 방법은 화면에서의 ‘비어 있음’ 또는 ‘공백’에 대한 기호학 관점에서의 다양한 해석을 정립하고, 이를 기초로 화면의 대다수가 여백인 영화의 사례를 분석하여, 장면 단위의 미시적 분석을 통해 정량적 여백을 추출한 후, 스토리텔링으로서 네거티브 스페이스의 중요성과 활용 방안을 제시한다.

따라서 이를 토대로 한 세부 연구 방법은 다음 제시된 순차와 같다.

첫째, 기호학 관점에서 ‘부재(absence)’의 기호학적 성질과 영화 화면에서의 네거티브 스페이스가 의미화되는 과정을 연구하고, 기호체계의 관점에서 레이아웃의 구성에 대해 선행 이론들을 정리한다. 이에 따라 시각 기호학의 이론적 토대를 소쉬르, 퍼스, 바르트, 라캉, 에코, 들뢰즈의 기호학 및 관련 이론들에 기초하여 화면의 여백에 대한 기호학적 관점에서의 이론 체계를 정립한다.

특히 본 연구는 이론적 접근에서 단순히 기표, 기의를 나열하는 데 그치지 않고, 각각의 기호학 이론이 네거티브 스페이스에 어떻게 구체적으로 적용되는지를 학자별 관점으로 상세히 살펴본다.

둘째, 실증 분석 단계로 영화 화면 중 ‘부재’를 통해 기표와 기의가 작동하는 기호체계를 잘 보여줄 수 있는 영화를 선정하고, 이를 화면 분석 소프트웨어를 통해 여백의 비율을 정량 분석하여 영화를 기호학적 관점에서 분석한다.

구체적으로는 화면의 70% 이상이 여백으로 구성된 2000년대 이후 현대 영화 다섯 편(His House, Her, Joker, Roma, Marie Antoinette)을 선정하여 영화에서 ‘부재’가 드러내는 주요한 역할을 분석하고, 장면 단위의 여백에 대한 정량 분석을 통해 ‘부재’가 관객에게 전달되기 위한 임계값을 분석해 내는 미시적 분석을 수행한다. 분석 단계에서는 오픈소스 이미지 분

석 소프트웨어 프로그램인 'Image'를 활용하여 여백의 점유 면적을 정량적으로 산출하고, 이를 기호학적 소외 효과의 강도와 대응시킴으로써 실제적이고 창의적인 연구로 발전시킨다.

셋째, 피사체의 극단적 배치를 중심으로 하는 '부재'의 연출이 관객의 시선 유도 및 스토리 독해에 미치는 인지적 영향을 분석하여, '부재를 기초로 한 여백 비율'의 시각적 디자인 연출 접근이 스토리텔링의 인지적 전달을 어떻게 강화하는지 입증한다.

이를 통해 전체 연구에서 '부재'의 이미지가 인지적 스토리텔링으로 작동하며, 공백의 기호학 체계로서 구조화되는 관계에 대해 실증하고자 한다.

## 2. 공백의 기호학

### 2-1. 소쉬르 기호학과 영상 기호학의 필요성

#### 2-1-1. 소쉬르의 이원적 기호와 세 가지 원칙

기호학의 기초를 확립한 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)는 기호(sign)를 기표(signifier, 음향 이미지)와 기의(signified, 개념)의 긴밀한 결합으로 정의하였다.<sup>1)</sup> 이 두 요소는 동전의 양면처럼 결합되어 있어, 어느 한쪽이 없으면 기호 자체가 성립되지 않는다.

소쉬르는 이 관계를 규정하는 세 가지 원칙을 제시하였다. 첫째, 자의성(arbitrariness)이다. 기표와 기의 사이의 관계는 자연적 필연이 아니라, 사회적 약속에 의해 형성된다. 네거티브 스페이스의 물리적 공백이 '고립'이나 '소외'를 의미하는 것은 자연법칙이 아니라 현대 영화 언어가 축적해 온 문화적 관례의 산물이다. 네거티브 스페이스가 '소외'를 의미하는 것은 자연적이지 않고, 반복된 사용으로 관례화된 것이다. 이것이 소쉬르가 말하는 자의성의 핵심이다. 둘째, 선형성(linearity)이다. 기표는 시간의 흐름 속에서 순차적으로 실현된다. 영화에서 네거티브 스페이스의 의미는 단일 프레임만으로 완결되지 않으며, 서사적 맥락이 축적될수록 기호의 의미가 심화된다. 셋째, 사회적 계약성(social convention)이다. 기호의 의미는 특정 문화 공동체의 합의에 따라 결정된다. '영화 문해력(film literacy)'이 없으면 빈 공간은 단순히 '비어 있을' 뿐이

고, 이 능력이 있어야만 빈 공간은 강력한 의미 전달 수단이 된다.

영상 매체에 이 체계를 적용하면 다음과 같다. 기표의 층위에서 화면의 90% 이상의 여백인 물리적 공백, 인물을 프레임의 가장자리에 두는 극단적 배치,로우 키 조명과 어두운 색채가 대표적 기표로 기능한다. 기의의 층위에서 이들은 각각 '비어 있음 결핍', '왜소화 고립·주변화', '심리적 어두움·절망·공포'라는 의미를 생성한다.

#### 2-1-2. 소쉬르 모델의 한계와 확장의 필요성

그러나 소쉬르의 이원적 모델은 언어 기호에 최적화된 것으로, 영상 매체의 특수성을 완전히 포괄하지 못하는 한계를 지닌다. 크리스티안 메츠(Christian Metz)는 영화가 다섯 가지의 서로 다른 감각적 질서, 즉 시각적 이미지, 음악적 소리, 발화의 언어적 소리, 음향 효과 그리고 크레딧의 그래픽 형태의 다층적 채널을 동시에 작동시키는 복합 기호체계임을 밝혔다.<sup>2)</sup> 또한 영화 이미지는 도상적 동기성(iconic motivation)을 가져, 순수하게 자의적이지 않다. 예를 들어 프레임 구석에 배치된 작은 인물의 형태는 왜소화된 상태를 직접적으로 닮음으로써 의미를 전달한다.

이러한 한계를 극복하기 위해 본 연구는 소쉬르의 이원 체계를 출발점으로 삼되, 퍼스의 삼항 기호 이론, 라캉의 결여 이론, 바르트의 외시/내포 이론, 에코의 열린 텍스트 개념을 통합하여 다층적 분석 틀을 구성한다.

#### 2-1-3. 랑그(Language)와 파롤(Parole)의 구분 및 공시태와 통시태의 분석

소쉬르의 랑그/파롤 구분은 네거티브 스페이스의 이중적 성격을 명확히 하는 데 핵심적으로 기여한다. 랑그는 언어 공동체가 공유하는 추상적 규칙 체계이고, 파롤은 이 규칙이 개별 발화에서 구체적으로 실현된 것이다. '극단적 여백으로 소외를 시각화한다'라는 관례는 현대 영화 언어의 랑그 차원에서 확립된 기호 규칙이다. 반면 본 연구가 사례연구 대상으로 하는 영화들에서, 각 감독이 특정 영화의 장면으로 연출한 영화 'His House'의 곰팡이 낀 벽, 'Roma'의 광각 하늘, 'Joker'의 거대한 계단 등 과같이 규칙을 구체화하는 방식은 파롤 차원의 개별적 실현이다.

1) Saussure, Ferdinand de. Course in General Linguistics. Trans. Roy Harris. Chicago: Open Court, 1986. pp. 65-70

2) Metz, Language and Cinema, Mouton, 1974, pp. 208-217

소쉬르는 공시태(共時態, Synchrony)와 통시태(通時態, Diachrony)라는 개념으로, 언어 현상을 구조적 특징과 역사적 변화로 구분해 내었다. 이 중 공시태는 특정 시점에서 언어 요소 간의 공존 관계와 체계를 분석하는 것으로 예를 들자면 특정한 장면 하나 또는 사진과 같은 한 단면만을 분석하는 정적 분석이다. 이에 반해 통시태는 언어의 변화나 역사, 즉 어원이나 변천 과정을 분석하는 것으로 영화의 과정을 시간의 변화에 따라 살펴보는 것이다.

이러한 관점에서 통시태(diachronic) 차원에서 살펴보면, 네거티브 스페이스는 1990년대 이전 예술영화와 실험영화에서만 사용되다가, 2000년대 이후 멀티플렉스 영화에도 점차 확산되어, 2010년대 이후에는 현대 영화 문법의 표준적 기호로 정착하는 역사적 변화 과정을 거쳤다. 공시태(synchronic) 차원에서는 현재 네거티브 스페이스라는 기호가 영화 언어의 표준 규칙으로 공유되고 있다.

#### 2-1-4. 네거티브 스페이스의 기호적 특수성: 부재의 현전

네거티브 스페이스의 가장 독특한 기호학적 성질은 ‘부재의 현전(presence of absence)’이다. 관객이 텅 빈 공간을 볼 때, 뇌는 자동으로 ‘무엇이 여기 있어야 하는가?’를 상상하기 시작한다. 이것이 기표의 물리적 부재가 기의의 강력한 현재성을 만드는 기호학적 역설의 핵심이다. 예컨대 영화 Roma에서 영부인과 종속인 클레오 사이의 거대한 공간에서, 물리적으로는 빈 공간이 있을 뿐이지만 관객은 그 공간에 계급 차이, 권력 구조, 소통의 부재를 느낀다. 그 부재된 것들이 오히려 더 강력하게 관객에게 느껴지는, 즉 현재하는 것이다.

### 2-2. 부재(Absence)의 기호학적 성질

#### 2-2-1. 부재의 세 가지 층위

네거티브 스페이스의 ‘부재(absence)’는 기호학적 관점에서 단순한 구조가 아닌 형태론적, 의미론적, 존재론적인 세 층위에서 동시에 작동한다.

형태론적 부재(Formal Absence)는 화면에 물리적으로 ‘형태가 없다’라는 ‘부재’로, 90% 이상의 여백과 프레임 극단 모서리에 배치된 인물의 중심 소실이 이에 해당한다. 기호학적으로는 도상적 기호로서, 작은 형태가 실제 심리적·사회적으로 왜소한 존재를 닮는다.

의미론적 부재(Semantic Absence)는 ‘어떤 의미가 결여되어 있다’라는 ‘부재’다. 인물의 고립은 타자와의

관계 의미의 부재이고, 빈 공간은 소통·연결·공감의 기호의 부재이며, 어두운 톤은 희망·빛·미래에 대한 의미의 부재다. 이는 지표적 기호로서, 빈 공간이 심리적 결핍의 증상으로 작동한다.

존재론적 부재(Ontological Absence)는 ‘주체의 존재 자체가 불완전하다’라는 부재로, 상징적 기호로서 여백이 현대 문화에서 주체의 실존적 무의미를 상징한다. 이는 다음 절에서 논의할 라캉의 정신분석학적 부재와 정확하게 맞닿는다.

#### 2-2-2. 퍼스의 도상·지표·상징의 동시 작동

찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)는 소쉬르의 이원 모델을 넘어, 기호(Sign)·대상(Object)·해석체(Interpretant)의 삼항 관계를 제시하였다.<sup>3)</sup> 퍼스는 기호를 대상과의 관계 유형에 따라 도상(Icon), 지표(Index), 상징(Symbol)의 세 유형으로 구분하였다. 이에 따라서 네거티브 스페이스를 분석하면 다음과 같다.

먼저, 도상적 기호(Iconic Sign)로서 네거티브 스페이스는 유사성(resemblance)을 통해 의미를 전달한다. 프레임 구석에 작게 배치된 인물의 형태는 심리적으로 왜소하고 고립된 존재의 상태를 직관적으로 닮는다. 둘째, 지표적 기호(Indexical Sign)로서 네거티브 스페이스는 인과적 관계를 통해 작동한다. 화면의 빈 공간은 인물의 심리적 결핍과 사회적 고립의 직접적인 증거이자 징후(symptom)다. 셋째, 상징적 기호(Symbolic Sign)로서 네거티브 스페이스는 현대 영화 언어 안에서 관례로 정립된 규칙에 따라 ‘소외’를 의미한다.

중요한 점은, 네거티브 스페이스는 한 가지 기호 유형만이 아니라 세 가지를 모두 작동시키며 이들이 상호 강화(mutually reinforcing) 작용한다는 것이다. 또한 흥미롭게도 같은 네거티브 스페이스가 관람 시간의 경과에 따라 다음 [표 1]과 같이 기호 유형이 전환된다. 첫 지각 직후에는 작은 형태가 왜소한 존재와 닮았다는 도상(Icon)으로 작동하고, 감정 반응 시에는 빈 공간이 심리적 고립의 증상인 지표(Index)로, 서사 반영 후에는 여백이 문화적으로 소외를 상징(Symbol)으로, 그리고 확대 해석 단계에서는 세 유형의 중첩이 발생하면서 다층적 의미가 동시에 작동한다. 이는 네거티브 스페이스가 정적인 기호가 아니라 동적인 의미화 과정임을 보여준다.

3) Peirce C. S. Collected Papers, Vol. 2. 1931-1958, CP 2.228-2.308

**[표 1] 네거티브 스페이스의 삼항 기호 작동과 시간적 전환**

| 관람 시점   | 기호 유형       | 작동 메커니즘             | 구체적 예시                                        |
|---------|-------------|---------------------|-----------------------------------------------|
| 첫 지각 직후 | 도상 (Icon)   | 작은 형태 ↔ 왜소한 존재 (담음) | His House에서 좁은 방 안의 작은 인물이 위축된 심리를 직관적으로 재현   |
| 감정 반응 시 | 지표 (Index)  | 빈 공간 ↔ 심리적 결핍 (증상)  | Joker에서 텅 빈 복도가 아서의 사회적 고립의 물리적 증거로 작동        |
| 서사 반영 후 | 상징 (Symbol) | 여백 ↔ 소외 (문화적 관련)    | Roma에서 광활한 하늘 아래 왜소한 클레오가 계급 억압을 상징적으로 지시     |
| 확대 해석   | 상징+도상+지표 중첩 | 세 유형의 동시 강화 작용      | Marie Antoinette에서 풍요 속 여백이 모든 기호 유형을 동시에 활성화 |

### 2-2-3. 라캉의 부재 이론: 주체의 결핍과 욕망의 객체

자크 라캉(Jacques Lacan)의 정신분석학에서 ‘부재(manque)’는 단순한 ‘없음’이 아니라 주체의 본질적 조건이다.<sup>4)</sup> 라캉에 따르면 인간 주체는 언어라는 상징적 질서(Symbolic Order)에 진입하는 순간, 필연적으로 ‘상징적 거세(symbolic castration)’를 통해 무언가를 상실하며, 이 근본적 결여(manque-à-être, 존재 결여)가 욕망의 원인이 된다.

영화 분석에 라캉의 부재 이론을 적용할 때, 네거티브 스페이스의 시각적 공백은 정확하게 이 주체의 본질적 결여를 가시화한다. 화면의 극단적 여백은 주체가 상징적 질서 속에서 중심에서 밀려나 있음을 물리적 형태로 표현한다. 또한 주체가 끊임없이 추구하지만, 결코 획득할 수 없는 잃어버린 대상인 라캉의 ‘욕망의 객체(objet petit a)’는 빈 공간의 형태로 구현된다. 관객은 그 빈 공간에 무언가가 있기를 바라는 욕망을 갖고 화면을 보지만 그 공간은 영원히 채워지지 않는 결여의 구조를 발생시키고, 이 불가능성이 영화의 의미를 심층적으로 강화한다.

라캉의 실재계(Real), 상징계(Symbolic), 상상계

4) Lacan, Jacques. *Écrits: A Selection*. Trans. Alan Sheridan. New York: W. W. Norton, 1977. pp. 281–291; Fink, Bruce. *Lacan to the Letter: Reading Écrits Closely*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004. pp. 55–72; Panasiuk, M. "The Concept of Lack in Jacques Lacan's Psychoanalytic Theory: An Exploration of Manque as Constitutive Absence." SSRN Papers, 2021. [papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=588896](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=588896)  
2 (접속일 : 2026년 3월 13일)

(Imaginary)인 삼원 체계는 네거티브 스페이스의 세 가지 작동 층위와 대응한다. 실재계 차원에서 네거티브 스페이스는 언어로 표상 불가능한 트라우마와 공포의 감각적 현전을 만들어낸다. 상징계 차원에서는 영화 언어의 기호체계 안에서 ‘소외’의 관계적 의미를 전달한다. 상상계 차원에서는 관객이 화면 속 인물과 동일시(identification)하면서 고립감을 체험하게 만든다.

## 2-3. 네거티브 스페이스의 의미화 과정

### 2-3-1. 의미화의 8단계 메커니즘

네거티브 스페이스가 물리적 공간에서 심리적 의미의 공간으로 변환되는 과정은 다음의 8단계를 거치는 동적 과정으로 분석할 수 있다. 8단계의 메커니즘은 다음 [표 2]와 같이 ‘기대의 편차(Expectancy Violation) 모델’과 에코의 열린 텍스트 이론, 퍼스의 해석체 개념을 통합적으로 반영하여 구조화한 것이다.

**[표 2] 네거티브 스페이스의 의미화 8단계 메커니즘**

| 단계 | 과정                                | 관객의 인지 활동                                  | 기호학적 의미                                              |
|----|-----------------------------------|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 1  | 물리적 지각 (Perception)               | 화면의 물리적 불균형 감지<br>"대부분이 비어 있고 인물이 구석에 있다." | 기표의 물리적 층위 인식 (1차 기표 활성화)                            |
| 2  | 기대 편차 감지 (Expectancy Violation)   | 균형 잡힌 구도라는 암묵적 기대 붕괴<br>"이것은 정상적이지 않다"     | 소쉬르의 사회적 계약 위반<br>바르트의 푼크툼(punctum) 작동               |
| 3  | 의도성 판단 (Intentionality)           | "이것은 우연인가, 의도된 설계인가?" 영화 문해력을 통해 의도성 파악    | 의미 있는 부재 vs 단순 빈 공간의 구분<br>퍼스의 해석체 (Interpretant) 개입 |
| 4  | 인지적 해석 (Cognitive Interpretation) | "왜 이렇게 비어 있는가?"를 자문<br>도상-지표-상징 유형의 순차 활성화 | 삼항 기호 작동 개시<br>기대와의 불일치 해석 활동 시작                     |
| 5  | 감정적 반응 (Affective Response)       | 시각적 불편함이 심리적 불편함으로 전환<br>빈 공간에 고독감·불안감 투영  | 메를로-퐁티의 신체적 감각으로 전환<br>시각적 무개감 → 심리적 압박              |

|   |                                   |                                        |                                    |
|---|-----------------------------------|----------------------------------------|------------------------------------|
| 6 | 능동적 의미 구성 (Active Meaning-Making) | 관객 자신의 경험과 문화적 배경 투영 개인화된 의미화 수행       | 에코의 열린 텍스트: 관객이 기의를 능동적으로 공동 생산    |
| 7 | 기호 확정 (Sign Consolidation)        | "네거티브 스페이스 = 소외"로 확정 서사 전체의 의미 체계에 통합  | 라캉의 manque 시각화 완성 바르트의 신화화 메커니즘 작동 |
| 8 | 문화적 의미 (Cultural Signification)   | 현대 사회의 소외 현상에 대한 성찰 개인 트라우마와 사회 구조의 연결 | 상징계 차원의 기호 확립 인지적 스토리텔링의 완결        |

### 2-3-2. 열린 기호로서의 네거티브 스페이스: 에코의 열린 텍스트

움베르토 에코(Umberto Eco)는 텍스트를 의미가 고정되어 있어 관객이 수동적으로 수용하게 하는 '폐쇄된 텍스트(closed text)'와 의미가 완전히 결정되지 않아 관객이 적극적으로 해석해야 하는 '열린 텍스트(open text)'로 구분하였다.<sup>5)</sup> 네거티브 스페이스는 전형적으로 열린 기호(open sign)다. 빈 공간의 '공허함'은 관객마다 다르게 경험되며, 동일한 여백도 전후 장면의 맥락에 따라 전혀 다른 의미로 해석될 수 있다.

에코가 제안하는 '작가 모델 독자(model reader)'는 네거티브 스페이스 앞에서 가장 온전히 구현된다. 화면의 80% 이상을 의도적으로 비우는 것은 관객에게 암묵적 명령을 내리는 것과 같다. '이 부재를 채워라. 이 공백을 해독하라.'라고 하는 것처럼 관객은 이 명령에 응답하면서 영화 제작자와의 인지적 대화에 참여하게 된다. 관객이 '내가 지금 의도된 설계 과정을 보고 있다'라는 것을 인식하는 과정인 이 메타텍스트 적 인지(meta-textual cognition)가 일반적인 영상 기호보다 더 깊은 인지적 관여를 만든다.

### 2-3-3. 메를로-퐁티의 신체 현상학: 시각적 무게감

모리스 메를로-퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 신체 현상학은 인간의 지각이 신체를 통한 것임을 강조한다.<sup>6)</sup> 이를 네거티브 스페이스에 적용하면, 화면의

여백은 단순히 정보가 아니라 신체적 감각으로 경험된다. 관객은 화면의 불균형을 신체적으로 경험하며, 텅 빈 공간이 시각적 무게감(visual weight)을 만들고, 이 시각적 불편함이 심리적 불편함으로 전환된다. 이것이 네러티브의 내용이 아니라 시각적 구조 자체가 신체적 감각을 통해 심리적 의미를 생성하는 과정인 수직·수평적 여백의 '압박' 효과의 현상학적 기제다.

## 2-4. 기호체계로서의 레이아웃 구성

### 2-4-1. 기표의 다층성과 기의의 4차원 분화

앞서 논의한 이론적 틀을 종합하면, 네거티브 스페이스는 단일한 기표가 아니라 세 층위의 기표가 상호 강화하는 다층적 체계로 재구성된다. 1차 기표는 90% 이상의 여백인 화면의 물리적 공백이고, 2차 기표는 인물의 극단적 배치이며, 삼차 기표는 조명과 색채-톤이다.

이 다층적 기표 체계가 생성하는 기의 역시 단일한 '소외'가 아니라 미적, 심리적, 사회적, 존재론적 차원의 네 차원으로 분화된다.

미적 차원의 기의는 균형 없는 레이아웃의 시각적 불편함이다. 심리적 차원의 기의는 고립감, 불안, 절망, 자기 소멸감으로, 주로 도상적 기호 작동을 통해 생성된다. 사회적 차원의 기의는 배제, 단절, 주변화, 계급적 억압으로, 주로 지표적 기호 작동을 통해 생성된다. 존재론적 차원의 기의는 자아 해체, 무의미, 존재론적 결여로, 자크 라캉(Jacques Lacan)의 존재의 결여(manque-à-être, want-to-be, 망고 아 에트흐) 개념과 직결되며 주로 상징적 기호 작동을 통해 생성된다. 이를 종합화하면 다음 [표 3]과 같은 기호학적 구조 다이어그램으로 설명할 수 있다.

[표 3] 네거티브 스페이스의 다층적 기표·기의·기호 유형 통합 체계

| 기표 층위 | 기표 (Signifier)         | 기의 (Signified)            | 기호 유형      | 이론적 근거                          |
|-------|------------------------|---------------------------|------------|---------------------------------|
| 1차 기표 | 화면의 물리적 공백 (90% 이상 여백) | 미적: 시각적 불편함<br>심리: 결핍·무의미 | 도상 (Icon)  | 소쉬르<br>자의성·선행성<br>들러즈<br>차이와 반복 |
| 2차 기표 | 극단적 인물 배치 (프레임 모서리)    | 심리: 왜소화·고립<br>사회: 주변화·배제  | 지표 (Index) | 퍼스 지표성<br>메즈<br>다층 채널           |
| 3차    | 로우 키 톤                 | 심리: 절망                    | 상징         | 바르트                             |

5) Eco, U. The Role of the Reader. 1979. pp. 47-66

6) Merleau-Ponty, M. Phenomenology of Perception. 1962. pp. 98-147.

| 기표        | <sup>+</sup><br>어두운 색채 | 공포<br>존재론: 자아<br>해체       | (Symbol) | 내포 의미<br>라캉 상징계                       |
|-----------|------------------------|---------------------------|----------|---------------------------------------|
| 최상위<br>기의 | 세 기표의<br>통합 작동         | 주체의 고립·<br>소외· 실존적<br>무의미 | 복합<br>중첩 | 라캉<br>manque-à-<br>être<br>바르트<br>신화화 |

## 2-4-2. 바르트의 외시의마·내포의마·신화 체계

롤랑 바르트(Roland Barthes)의 기호 이론은 소쉬르의 이원 체계를 세 층위로 확장한다.<sup>7)</sup> 외시의미(denotation) 층위에서 네거티브 스페이스는 ‘화면의 90%가 비어 있다’라는 일차적·객관적 사실을 지시한다. 내포의미(connotation) 층위에서는 ‘주인공이 고립되어 있다’, ‘사회에서 배제되고 있다’, ‘존재론적 무의미’라는 문화적·이데올로기적 의미 층이 활성화된다. 신화(myth) 층위에서는 ‘여백=소외’라는 의미화가 완전히 자연화되어 더 이상 설명할 필요 없이 ‘당연하게’ 느껴지는 상태에 이른다.

여기서 비판적 기호학의 과제가 발생한다. ‘네거티브 스페이스가 소외를 자연스럽게 나타낸다’라는 것이 아니라, ‘이 관계가 사회적으로 구성된 의미화 체계임을 드러내는 탈신화화(demystification)가 기호학적 분석의 핵심이다. 각 영화 사례는 이 신화화의 구조를 활용하거나, 혹은 영화 Roma처럼 역으로 이용하여 탈신화화를 수행하는 이중 전략을 보여준다.

## 2-4-3. 들뢰즈의 차이와 반복: 의미 생성의 생산적 원리

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 철학에서 ‘차이(difference)’는 동일성의 부정이 아니라 생산적 원리다.<sup>8)</sup> 안정적인 영화 문법(같음)에서 네거티브 스페이스(차이)로의 이행이 새로운 의미의 창발을 낳는다. 같은 ‘여백’이 ‘반복(repétition)’되지만, 각 장면에서는 차이가 생산된다. 같은 것처럼 보이지만(반복) 매번 새로운 의미를 만들며(차이), 이 ‘반복과 차이’의 관계가 이야기를 전개한다.

7) Barthes, R, Mythologies. 1973. pp. 109–159; Image–Music–Text. 1977. pp. 15–51.

8) Deleuze, G, Difference and Repetition. 1994. pp. 39–74; Cinema 2. 1989. pp. 232–309; Deleuze & Guattari. A Thousand Plateaus. 1987. pp. 504–510.

특히 들뢰즈의 시간-이미지(time-image) 개념은 시간 자체가 이미지의 중심이 되며, 연상적 구조와 비선형 시간이 내러티브 모호성을 만드는 방식으로 네거티브 스페이스의 정적인 롱 테이크(long take)와 직접 연결된다. 빈 공간의 정적인 여백은 선형적 내러티브에 균열을 내며, 관객은 이 비어 있는 시간 속에서 자신의 시간을 경험한다.

## 3. 여백의 기호적 작용: 사례 분석

### 3-1. 분석 기준과 대상 및 적용 이론

시각적 분석의 객관성을 확보하기 위해 자바 기반의 영상처리 소프트웨어인 ‘ImageJ’를 활용하여 선정 영화의 핵심 장면들에 대해 여백의 점유 면적을 정량적으로 산출하였다. 분석 기준은 아래 [표 4]와 같으며, 각 영화의 기호학적 특성에 따라 적합한 이론적 접근을 차별적으로 적용한다.

[표 4] 분석 기준 및 이론적 적용

| 분석 항목    | 세부 기준                 | 기호학적 역할              | 적용 이론                  |
|----------|-----------------------|----------------------|------------------------|
| 여백 비율    | 70% / 70~90% / 90% 이상 | 90% 이상: 소외 기호의 임계 발현 | 의미화 강도의 정량적 객관화        |
| 인물 배치    | 중심부 vs 극단적 모서리        | 지표적 기호로 고립 지시        | 퍼스의 지표성(indexicality)  |
| 조명 톤     | 하이키 vs 로우키(Low-key)   | 상징적 기호로 절망·공포 지시     | 바르트의 내포의미(connotation) |
| 공간 방향성   | 수평적 고립 vs 수직적 고립      | 수직: 계급 억압 수평: 관계 단절  | 라캉의 주체 배제 구조           |
| 멀티 모달    | 음향(침묵·음악)·편집 리듬 통합    | 시각 기호와 청각 편집의 상호 강화  | 메츠의 다층 채널 이론           |
| 기호 유형 전환 | 관람 시간에 따른 기호 유형 변화    | 도상→지표→상징의 동적 전환      | 퍼스의 동적 의미화 과정          |

분석 대상은 아래와 같이, 2000년대 초반부터 현재까지 여백을 통한 기호 전달체계를 보여주는 ‘His House’, ‘Her’, ‘Joker’, ‘Roma’, ‘Marie Antoinette’의 5개 영화로 다양한 장르의 영화 중 시각적 기표로서 화면의 여백이 다양한 의미로서 ‘소외’를 유발하는 영화들을 선정하였다. 다음 [표 5]에서는 이 영화들의 감독, 장르, 개봉 연도와 같은 기본정보와 함께 색조와 소외의 유형, 연출 전략을 분류하여 정리하고, 퍼스의

기호 관점과 분석에 활용되는 중점적인 핵심 적용 이론을 제시하여 정리하였다.

[표 5] 분석 대상 영화

|          | His House                      | Her                       | Joker                   | Roma                     | Marie Antoinette                |
|----------|--------------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------|---------------------------------|
| 감독       | 레미 위크스 (Remi Weekes)           | 스파이크 존즈 (Spike Jonze)     | 토드 필립스 (Todd Phillips)  | 알폰소 쿠아론 (Alfonso Cuarón) | 소피아 코폴라 (Sofia Carmina Coppola) |
| 장르       | horror                         | sexual themes, SF         | violence, cruelty       | drama                    | romance, drama                  |
| 개봉 연도    | 2020                           | 2013                      | 2019                    | 2018                     | 2006                            |
| 색조       | 로우 키, 어두운 중성 색조                | 난색 계열, 채도 조정              | 탈포화, 냉색 계열              | 흑백 (B&W)                 | 파스텔 고채도                         |
| 소외 유형    | 문화적·존재론적 소외                    | 심리적·실존적 소외                | 사회적·계급적 소외              | 계급적·젠더적 소외               | 실존적·구조적 고립                      |
| 연출 전략    | 멀티모달적 여백                       | 색채적 여백                    | 건축적·수직 여백               | 광각·수직 여백                 | 역설적 여백                          |
| 퍼스 기호    | 도상, 지표, 상징<br>동시 중첩            | 상징<br>우위                  | 지표<br>우위                | 상징<br>우위·탈신<br>화화        | 복합<br>중첩                        |
| 핵심 적용 이론 | 라캉 (실재계 침입·결여), 메를로-퐁티(신체 현상학) | 에코 (열린 텍스트), 들뢰즈 (차이와 반복) | 들뢰즈 (시간-이미지), 바르트 (신화화) | 바르트(탈신화화), 들뢰즈 (시간-이미지)  | 라캉 (삼원 체계), 에코(열린 텍스트)          |

### 3-2. 영화별 기호학적 심층 분석

선정된 사례 영화들의 핵심 장면을 대상으로 시각 기획 전략을 미시적으로 분석한다. 이는 레이아웃 설계가 관객의 인지 체계에 미치는 영향을 추적하는 과정이며, 각 장면의 이미지 구성안을 통해 시각적 기표(Signifier)들이 소외라는 기의로 치환되는 지점을 도식화한다.

#### 3-2-1. 영화 His House(2020, 레미 위크스 감독)

영화 His House(2020, 레미 위크스 감독)는 트라우마를 공간화한다. 남수단 난민 커플 복과 리알이 영국의 낯은 공영주택에 정착하는 과정을 그린 이 공포 드라마에서, 레미 위크스(Remi Weekes) 감독은 광대한 실내 공간의 어둠과 낯을 다층적 기표 체계로 활용한다.

기표의 층위로 낯은 벽, 그을린 벽면, 인물이 벽 구석에 웅크린 배치와 1차, 2차, 3차 기표로 중첩 작동한다. 영화 'His House'에서는 특히 불안정한 음색, 환경 음의 강조, 침묵으로 청각을 자극하고 고정된 롱 테이크, 느린 카메라 움직임이 시각적 여백을 강화하면서 여러 형태의 지각 정보가 한 번에 전달되고 처리되는 '멀티모달(multimodal)' 구조가 두드러진다.

기표의 다층성을 미적, 심리적, 사회적, 존재론적 차원으로 분석해 보면, 미적 차원에서 낯고 불균형한 공간의 시각적 불편함이 드러난다. 심리적 차원에서 주인공들이 탈출하면서 과거 트라우마가 물리적으로 귀환하는 장소로서의 공포감이 발생한다. 사회적 차원에서 난민으로서의 배제와 영국 사회로부터의 주변화를 상징한다. 존재론적 차원에서 새로운 공간에서의 자아 상실은 어디에도 속하지 못하는 존재를 형상화한다.

퍼스적 기호 유형의 중첩에서는 도상(icon)과 지표(Index), 상징(Symbol)이 동시에 작동한다. 낯은 벽의 형태는 트라우마의 상흔을 닮아 있어 도상으로 작동하고, 집의 어둠과 곰팡이는 주인공의 내적 부패의 증상으로 작동하여 지표로 작동하며, 낯은 집이라는 공간은 난민 주체의 부정적인 사회적 위치를 문화적으로 상징함으로써 세 가지의 기호 유형이 동시에 작동한다.

광대한 여백은 주인공들이 억압하려 했던, 잃어버린 딸과 파괴된 고향인 결여(manque)가 물리적 공간으로 귀환하는 실재계(Real)의 침입이다. 빈 방은 objet petit a(오브제 프티 아)<sup>9)</sup>의 시각적 형상으로, 관객은 그 공백에 표상 불가능한 공포와 상실을 투영한다. 모리스 메를로 퐁티(Maurice Merleau-Ponty)의 신체 현상학적으로도 이 장면에서 관객의 신체는 좁고 어두운 공간의 압박을 물리적으로 경험하며, 이 신체적 불편함이 심리적 공포로 전환된다. 따라서 이것은 라캉적 해석으로 볼 수 있다.

9) 오브제 프티 아(Objet petit a)는 프랑스어로 '작은 오브제 아'라는 뜻으로 여기서 '아'는 오테(autre), 즉 '다른'을 뜻함.

### 3-2-2. 영화 Her(2013, 스파이크 존즈 감독)

영화 Her(2013, 스파이크 존즈 감독)는 도시적 고독과 색채적 여백으로 네거티브 스페이스를 보여준다. 파이크 존즈(Spike Jonze) 감독의 영화 'Her'에서 주인공 테오도르(Theodore, 배우 호아킨 피닉스, Joaquin Phoenix)는 근미래 도시 속 압도적인 높이의 빌딩 유리창 앞에 홀로 서 있거나, 인파 속에서 철저히 분리된 채로 등장한다. 'Image' 소프트웨어를 통한 분석 결과 여백 비율은 70~97% 구간에 분포하며, 비교적 넓은 범위에서 의미화 강도가 조절된다.

기표의 층위를 분석해 보면, 붉은색의 강렬한 색채적 여백은 1차 도상, 투명한 유리창으로 분리된 인물 배치는 2차 지표, 빨간색의 뜨거운 톤과 도시의 차가운 구조물 사이의 대비로는 3차 상징으로 결합한다.

기표의 다층성에선 심리적 차원에서 인공지능 OS와의 관계에 의존하게 된 현실적 고독이 보여진다. 사회적 차원에서 기술 문명 속 인간관계의 공동화를 지시한다. 존재론적 차원에서 욕망의 대상이 물리적으로 존재하지 않는 결여의 구조가 가장 순수한 형태로 구현된다.

움베르토 에코(Umberto Eco)의 열린 기호적 해석으로 보면 영화 'Her'에서 색채적 여백은 에코의 열린 기호를 가장 잘 구현한다. 같은 붉은 공간을 두고 관객은 욕망·상실·기술적 소외 등 각자의 경험에 따라 전혀 다른 기의를 투영한다. 폐쇄된 텍스트였다면 불가능했을 이 개인화된 의미화 과정이 Her의 정서적 울림을 만드는 핵심이다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)적 차이의 관점에서 이 색채 여백은 같은 붉은 공간이지만 매 장면 다른 의미를 생성하는 차이의 생산성을 실현한다.

### 3-2-3. 영화 Joker(2019, 토드 필립스 감독)

토드 필립스(Todd Phillips) 감독의 영화 'Joker'에서 주인공 아서 플렉(Arthur Fleck, 배우 호아킨 피닉스, Joaquin Phoenix)은 반복적으로 거대한 건축물과 계단, 도시 공간의 극단에 작게 배치된다.

기표의 층위 관점에서 거대한 건축물들은 압도적 여백을 보여주며 이를 1차 도상이라 할 수 있고, 그 안에 극소화된 인물은 극단적 배치가 된 것으로 2차 지표라 할 수 있으며, 형광등 아래 텅 빈 복도의 차가운 조명은 로우 키 톤으로 3차 상징이라 할 수 있고 이것들이 전체적으로 결합하여 데드 스페이스(dead space)를 구성한다.

기표적 측면에서 드러나는 것은 먼저, 심리적 차원에서 아서의 절망과 무력감이 드러난다. 사회적 차원에서 보면, 계급 구조 안에서의 철저한 배제를 지시한다. 또한 존재론적 차원에서는 라캉적 의미의 자아 소멸과 상징적 질서 속에서 아무런 자리도 갖지 못하는 주체의 상태가 드러난다. 따라서 이것을 기표의 다층성으로 볼 수 있다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)적 해석으로 보면 영화 'Joker'의 텅 빈 복도 장면들의 고정된 롱 테이크는 들뢰즈의 시간, 이미지를 구현한다. 이 정적인 시간-이미지는 선행적 서사에 균열을 내며, 관객은 아서의 정체된 실존을 신체적으로 경험한다. 이는 들뢰즈가 제시한 탈영토화 개념으로도 읽힌다. 전통적 영화 구도의 영토에서 완전히 벗어난 이 극단적 여백은 관객의 관습적 해석 방식 자체를 탈영토화하며, 새로운 의미 체계의 다양체를 구성함으로써 차이를 생성한다.

또한 구조주의 기호학자인 롤랑 바르트(Roland Gérard Barthes)의 관점에서 보면, 거대한 공간 속 작은 인간이라는 구도는 자본주의 사회의 계급 소외를 신화화한 코드로 작동하는 것으로 볼 수 있다.

### 3-2-4. 영화 Roma(2018, 알폰소 쿠아론 감독)

알폰소 쿠아론(Alfonso Cuarón Orozco) 감독은 영화 'Roma'에서 광각 렌즈를 통해 주인공인 멕시코 원주민 출신 하녀인 클레오(Cleo, 배우 알리차 아파리시오, Yalitza Aparicio Martínez)를 극단적으로 깊은 넓은 공간의 맥락 안에 배치한다.

영화의 주요 기표인 드넓은 바다와 끝없이 펼쳐진 하늘은 수직적 대규모 여백으로 1차 도상이라 할 수 있으며, 화면 하단 극소 영역에 배치된 클레오의 형태는 극단적 수직 배치로 2차 지표라 할 수 있고, 광각 렌즈가 만들어내는 원근감은 왜소화 효과를 극대화하는 조형적 톤으로 3차 상징이라 할 수 있고, 이들이 결합하여 다층적 기표의 층위를 보여주는 것이라 할 수 있다.

영화 'Roma'는 롤랑 바르트(Roland Gérard Barthes)의 신화화를 역용(逆用)하고 있다. 롤랑 바르트는 기표의 의미작용 모델을 통하여 1차적으로 외시(denotation)적 의미와 2차적으로 공시(connotation)적 의미로 구분하여 의미작용을 분석한 바 있다. 겉으로 보이는 의미인 외시의 층위에서 '광활한 공간 속 작은 인물'은 내포(內包, Intension)의미 층위의 관점에서 보면 젠더·계급 억압을 지시하고, 신화화 층위에서 이

종속 관계가 자연스러운 것으로 보이도록 구성된다. 하지만 쿠아론 감독은 바로 이 신화화의 구조를 명시적으로 드러내게 함으로써 탈신화화를 수행하였다. 주인공 공인 클레오의 존재가 가장 왜소화되는 장면들에서 관객은 역설적으로 그 왜소화의 구조적 폭력성을 가장 강렬하게 인식하는 것이다. 들뢰즈의 시간-이미지(time-image) 관점에서도 영화 'Roma'의 정적인 광각 장면들은 개인적 시간과 멕시코 역사적 시간의 충돌을 만들며 선형 서사를 균열시킨다. 이러한 관점에서 영화 'Roma'는 롤랑 바르트의 관점에서 신화를 해체하고 탈신화화(demythologization)하는 과정을 잘 보여주는 영화라고도 할 수 있다.

### 3-2-5. 영화 Marie Antoinette(2006, 소피아 코플라 감독)

소피아 코플라(Sofia Carmina Coppola) 감독의 영화 'Marie Antoinette'에서 여백의 활용은 역설적 성격을 띤다. 화려한 의상과 장식, 사교 파티로 가득 찬 베르사유 궁전에서 주인공인 마리 앙투아네트(Marie Antoinette)는 오히려 인위적으로 비워진 공간에 홀로 배치되는 순간들을 반복적으로 경험한다. 'Image'로 분석한 결과 마리 앙투아네트가 홀로 배치된 장면들의 평균 여백 비율은 94.2%로, 이 비율은 결코 우연이 아님을 확인할 수 있다.

화려한 것들에 둘러싸인 인위적 공백인 1차 기표, 화려함 속에서도 프레임 극단에 홀로 배치되는 인물들은 2차 기표, 파스텔 톤의 차갑고 아름다운 색채가 오히려 고독의 분위기를 강화는 3차 기표들은 화려함과 대비되는 역설적으로 부재를 결합하는 기표의 역설적 구조를 보여준다.

자크 라캉(Jacques Lacan)은 자신의 정신분석학에서 인간의 정신 구조와 주체가 형성되는 과정을 설명하는 핵심적인 개념으로 상상계(Imaginary), 상징계(Symbolic), 실재계(Real)로 구성된 삼원 체계(The Three Orders)를 주장한 바 있다. 이러한 관점에서 마리 앙투아네트는 상상계 차원에서 완전한 공주의 이미지를 유지하고 있지만, 상징계 차원에서 그 이미지는 권력 구조의 기호체계 안에 박제된 것으로 볼 수 있다. 그리고 실재계 차원에서는 화려한 기표들로 둘러싸인 채 표현 불가능한 고립과 자아 상실을 경험하는 존재로 분석된다.

풍요로운 기표들이 오히려 결여를 드러내는 이 역설은 영화 'Marie Antoinette'에서 네거티브 스페이스가 보여주는 가장 독특한 기호학적 작동 방식이다. 움베르

토 에코(Umberto Eco)의 열린 기호로서도, 이 역설적인 여백의 연출은 관객에게 '화려함이 어떻게 공허함이 될 수 있는가'라는 철학적 질문을 능동적으로 해독하도록 초대한다.

### 3-3. 여백의 정량 분석과 임계값

오픈소스 이미지 분석 프로그램인 'ImageJ'로 사례로 제시된 영화들의 여백 점유 면적을 파악했을 때 70~80%, 80~90%, 90% 이상의 여백을 갖고 있는 장면들을 모아보고 이들을 다음과 같이 분석하였다.

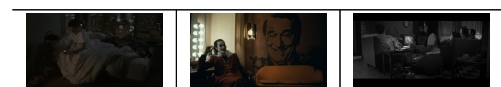
5개 영화의 여백을 3단계로 분화하여 분석해 본 결과 [표 6]과 같이, 네거티브 스페이스가 70% 이상 80% 미만을 차지하는 구간은 3개 영화에서 발견되었는데, 이 단계에서는 시각적 긴장과 정서적 고립이 시작된다. 형태와 공간의 상보적 관계가 가시화되는 단계로, 인물의 주변을 의도적으로 비워둠으로써 여백의 존재감을 드러낸다. 이때의 여백은 단순한 배경을 넘어 인물의 고립된 내면을 지시하는 지표(Index)적 기호로 작동하며, 관객은 인물보다 주변의 넓은 공간을 통해 정서적 결핍을 인지하게 된다.

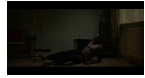
[표 6] 70~80%

|                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| Her                                                                                 | Joker                                                                                | Marie Antoinette                                                                      |
| 70.257%                                                                             | 78.526%                                                                              | 76.387%                                                                               |

[표 7]과 같이, 80% 이상 90% 미만 점유를 보여주는 영화의 주요 장면은 4개 영화에서 발견되었는데, 이 구간에서는 존재론적 압박과 소외의 가시화가 극대화된다. 체계적인 구성이 요구되는 구간으로, 여백은 무의미한 빈 공간이 아니라 인물을 실질적으로 압박하는 실체적 중량감을 획득한다. 인물(형태)이 거대한 공간(배경)에 매몰되는 배치는 사회적 시스템 속에서 개인이 느끼는 존재론적 단절과 소통의 부재를 기표화하며, 관객에게 시각적 압박감을 전달한다.

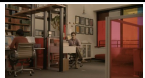
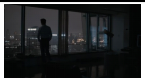
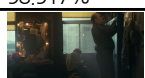
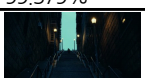
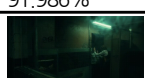
[표 7] 80~90%

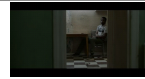
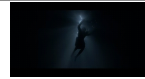
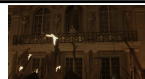


|                                                                                   |         |         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|---------|
| Her                                                                               | Joker   | Roma    |
| 85.286%                                                                           | 83.708% | 81.686% |
|  |         |         |
| His House                                                                         |         |         |
| 83.630%                                                                           |         |         |

[표 8]과 같이, 90% 이상 점유 구간은 5개 영화 모두에서 발견되며 강렬하게 여백을 활용하고 있는데, 이 구간은 여백의 기호적 작용이 완성되는 임계점으로 파악된다. 이 구간에서는 대상과 환경의 관계 인식이 극대화되어, 형태로서의 인물은 거의 줄어들고 여백 자체가 강력한 실체로 남는다. 특히 99%에 달하는 극단적 수치는 인물의 형체보다 그를 집어삼킨 거대한 여백의 질감을 먼저 인지하게 함으로써, 사회로부터 완전히 배제된 주체의 자아 해체와 실존적 허무를 상징하는 강력한 기호적 장치로 기능한다.

[표 8] 90% 이상

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |    |
| Her                                                                                 | Her                                                                                 | Her                                                                                 |
| 97.267%                                                                             | 96.301%                                                                             | 99.07%                                                                              |
|  |  |  |
| Her                                                                                 | Her                                                                                 | Her                                                                                 |
| 98.602%                                                                             | 95.858%                                                                             | 93.977%                                                                             |
|  |  |  |
| Her                                                                                 | Her                                                                                 | Her                                                                                 |
| 95.672%                                                                             | 97.802%                                                                             | 92.782%                                                                             |
|  |  |  |
| Joker                                                                               | Joker                                                                               | Joker                                                                               |
| 98.917%                                                                             | 92.014%                                                                             | 99.379%                                                                             |
|  |  |  |
| Joker                                                                               | Joker                                                                               | Joker                                                                               |
| 91.986%                                                                             | 97.060%                                                                             | 99.771%                                                                             |
|  |  |  |
| Joker                                                                               | Joker                                                                               | Joker                                                                               |
| 95.527%                                                                             | 99.2%                                                                               | 99.201%                                                                             |

|                                                                                   |                                                                                    |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| His House                                                                         | His House                                                                          | His House                                                                           |
| 92.511%                                                                           | 94.133%                                                                            | 96.844%                                                                             |
|  |  |  |
| His House                                                                         | Marie Antoinette                                                                   | Marie Antoinette                                                                    |
| 97.461%                                                                           | 95.565%                                                                            | 99.263%                                                                             |
|  |                                                                                    |                                                                                     |
| Marie Antoinette                                                                  |                                                                                    |                                                                                     |
| 97.136%                                                                           |                                                                                    |                                                                                     |

따라서 이러한 정량 분석 결과는 여백 비율과 기호학적 소외 효과 사이의 임계값(threshold) 관계를 실증한다. 약 90% 이상의 여백에서 도상·지표·상징의 세 기호 유형이 동시에 임계적으로 작동하며, 자크 라캉의 망고 아 에트흐(manque-à-être), 롤랑 바르트의 신화화, 움베르트 에코의 열린 텍스트 효과가 극대화되는 것을 살펴 볼 수 있다.

위의 분석에서 나타난 바와 같이, 여백 80~90% 구간에서는 고립감이 암시되나 서사적 맥락 없이는 직접적 해독이 어려우며, 70~80% 구간은 불균형을 형성하는 전환적 국면이 나타난다.

그러나 모든 여백이 의미화에 성공하는 것은 아니다. 의미화가 실패하는 조건은 네 가지로 파악할 수 있다. 첫째, 기대의 부재이다. 이는 관객이 영화 언어에 익숙하지 않아 편차를 감지하지 못하는 경우에 나타난다. 둘째, 맥락의 부재이다. 여백 자체만으로는 의미가 불명확하고, 선행 장면의 맥락 지원이 없는 경우에 드러난다. 셋째, 과도한 과잉이다. 너무 많은 장면에서 반복되면 기호가 상투화되고 자동 해석되지 않는 경우에 생긴다. 넷째, 문화적 단절이다. 특정 관객 집단이 그 기호의 문화적 관례를 모르는 경우이다. 이 실패 조건들은 소쉬르의 사회적 계약성 원칙과 퍼스의 해석체(Interpretant)의 중요성을 역으로 확인시킨다.

## 4. 인지적 스토리텔링의 네거티브 스페이스

### 4-1. 전통적 스토리텔링과 인지적 스토리텔링

전통적 스토리텔링이 대사·행동·사건의 순서라는 내

용(content)에 의존하여 관객에게 정보를 전달한다면, 인지적 스토리텔링(cognitive storytelling)은 형식(form)과 구조 자체가 의미를 생성하는 방식이다. 관객의 인지 과정 자체가 스토리의 일부가 되며, 보이지 않는 것·비워진 것·부재한 것이 의미를 전달한다. 네거티브 스페이스는 이 인지적 스토리텔링의 핵심 도구이다.

화면의 80% 이상을 의도적으로 비우는 것은 관객에게 암묵적 명령을 내리는 것과 같다. ‘이 부재를 해독하라. 이 공백의 의미를 스스로 구성하라.’는 의미로 전달되어, 관객은 자연스럽게 이 명령에 응답하면서 영화 제작자와의 인지적 대화에 참여한다. 이 과정에서 단순히 이야기를 따라가는 수동적 수용자에서, 설계의 의도를 해독하는 능동적 의미 공동 생산자로 전환된다. 영화 ‘Joker’에서 대사 없이 형식 자체가 내용을 전달하는 것도 바로 이러한 원리에 기초하고 있다.

#### 4-2. 멀티모달 기호체계와의 통합

메츠의 영화 기호학이 강조하듯, 네거티브 스페이스의 기호적 효과는 음향·편집 리듬과 통합될 때 극대화된다. 시각 채널을 구성하는 이미지·색채·구도·움직임이 기본적 기표로 작동하고, 청각 채널을 구성하는 침묵 또는 절제된 음악이 여백을 강화하며, 편집 채널을 구성하는 장시간의 고정 쇼트가 여백의 중압감을 강화하고, 내러티브 구조인 서사적 공백이 시각적 부재와 일치할 때 의미화의 강도는 임계적으로 증폭된다. 영화 ‘His House’에서 광대한 여백 장면은 예외 없이 절제된 음악이나 불길한 환경음 혹은 침묵과 결합된다.

이처럼 화면의 ‘부재’는 음향이나 전반적인 편집 리듬과 함께 복합적으로 작용할 때, 그 효과가 증폭될 수 있다. 따라서 공백의 기호학 구조 체계를 강화하는 요소로서 멀티모달 기호체계와의 통합을 지향하여 인지적 스토리텔링을 강화할 수 있다.

#### 4-3. 인지적 스토리텔링의 효과

앞선 논의를 통해 네거티브 스페이스는 단순한 조형적 선택이 아니라, 멀티모달 기호체계와 통합되어 관객의 인지 과정을 직접 설계하는 장치임을 확인하였다. 그렇다면 이 인지적 개입은 구체적으로 어떤 서사적 효과로 귀결되는가. [표 9]는 네거티브 스페이스가 인지적 스토리텔링의 도구로 작동할 때 발생하는 다섯 가지 효과를 이론적 근거와 함께 정리한 것이다.

[표 9] 네거티브 스페이스의 인지적 스토리텔링의 효과

| 효과                                 | 설명                                      | 이론적 근거                       |
|------------------------------------|-----------------------------------------|------------------------------|
| 지적 참여<br>(Intellectual Engagement) | 관객이 능동적으로 의미를 구성하면서 더 깊은 인지적 관여 달성      | 에코의 협력적 의미 구성 퍼스의 해석체 활성화    |
| 감정적 투사<br>(Emotional Projection)   | 빈 공간이 관객의 감정 투영을 초대, 관객 자신의 경험이 의미화에 참여 | 라캉의 objet petit a 에코의 열린 텍스트 |
| 신체적 감각 전이<br>(Somatic Transfer)    | 시각적 무게감·불균형이 신체적 불편함을 거쳐 심리적 공감으로 전환    | 메를로-퐁티의 신체 현상학               |
| 기억 효과<br>(Memorability)            | 전통적 설명보다 시각적 형식이 더 강하게 기억에 남음           | 들뢰즈의 차이와 반복                  |
| 보편성<br>(Universality)              | 문화적 맥락을 넘어, 인간 인지의 근본적 수준에서 작동          | 소쉬르의 사회적 계약성+ 신체적 지각의 보편성    |

첫 번째 효과는 관객의 지적 참여(Intellectual Engagement)이다. 움베르토 에코가 ‘협력적 독자(cooperative reader)’ 개념을 통해 설명하듯, 텍스트는 독자가 스스로 해석에 참여하지 않으면 완성되지 않는다. 네거티브 스페이스가 화면의 80% 이상을 채우는 극단적 구성에서, 관객은 ‘비워진 것’이 무엇을 뜻하는지 스스로 생각해야 하는 과제를 받게 된다. 이는 퍼스의 기호 이론에서 하나의 해석이 또 다른 해석을 계속 이어서 낳는 과정과 같은 원리로 작동한다. 관객은 단순히 화면을 받아들이는 것이 아니라, 비어 있는 공간이 가리키는 부재의 의미를 스스로 채우면서 이야기를 함께 만드는 참여자로 바뀐다. <Joker> (2019)에서 반복적으로 등장하는 99% 이상의 여백 장면들이 대사나 행동 없이도 관객으로 하여금 아서 플렉이 왜 이렇게 외로운지를 스스로 생각하게 만드는 것이 바로 이 원리에 의한 것이다.

두 번째 효과는 감정적 투사(Emotional Projection)이다. 자크 라캉의 오브제 뽀띠 아(objet petit a) 개념에 따르면, 인간의 욕망은 구체적인 어떤 것이 아니라 그것의 부재, 즉 채워지지 않는 빈자리를 향해 작동한다. 네거티브 스페이스의 ‘빈 공간’은 바로 이 빈자리를 화면에 그대로 보여주며, 관객은 그 공간에 자신의 감정적 경험과 기억을 자연스럽게 담게 된다. 에코의 열린 텍스트(open text) 이론이 지적하듯, 의미가 완전히 확정되지 않은 기호는 보는 사람 각자의 경험을 의미 만들기 과정에 끌어들이므로써 훨씬 강한 감정적 울림을 만들어낸다. <Her> (2013)에서 광각 렌즈가 만들어내는 광대한 여백 속의 테오도르는,

그를 둘러싼 빈 공간이 관객 각자의 고독과 상실감으로 채워지도록 설계된 감정 투영의 공간이다. 이는 특정 감정을 직접 설명하는 전통적 스토리텔링과 달리, 여백이 감정을 담는 그릇으로 기능하는 인지적 스토리텔링만의 방식이다.

세 번째 효과는 신체적 감각 전이(Somatic Transfer)이다. 모리스 메를로-퐁티는 지각(perception)이 순수하게 정신적인 과정이 아니라, 생각하기 이전에 신체가 먼저 세계와 맺는 관계를 통해 이루어진다고 주장했다. 화면 속 인물이 거대한 여백에 압도되는 구성, 즉 시각적인 무게감과 불균형은 관객의 몸에 즉각적이고 말로 설명하기 어려운 반응을 일으킨다. 이는 단순히 감정적으로 공감하는 것이 아니라, 몸이 공간을 자동으로 인식하는 방식을 통해 일어나는 신체적 공감이다. <Roma> (2018)에서 광대한 야외 장면들은 화면의 불균형이 관객의 몸에 무게감과 불안으로 직접 전달되는 전형적인 사례이다. <His House> (2020)에서 난민 부부가 텅 빈 실내 공간을 이동하는 장면들 역시, 여백의 시각적 압박이 몸이 느끼는 낯설고 공간에서의 소외감으로 직접 전환되는 효과를 보여준다.

네 번째 효과는 기억 효과(Memorability)이다. 질 들뢰즈의 차이와 반복(Difference and Repetition) 개념은, 사람의 지각이 익숙하고 비슷한 자극보다 반복되는 것 속에서 갑자기 달라지는 것, 즉 예상을 벗어나는 순간을 더 강하게 기억한다고 설명한다. 네거티브 스페이스의 극단적 구성은 일반적인 영화 화면 구성 방식에서 크게 벗어난 것이다. 이 벗어남은 관객의 뇌가 평소와 다른 것에 반응하며 생기는 충돌(cognitive friction)을 일으키고, 그 충돌이 해당 장면을 기억 속에 더 선명하게 새긴다. <Marie Antoinette> (2006)에서 99% 수준의 여백 장면들이 이야기 설명 없이도 관객의 기억에 강렬하게 남는 것은, 지나친 여백이 만들어내는 시각적 이탈이 기억을 강하게 새기는 원리로 작동하기 때문이다. 이처럼 극단적인 형식적 선택은 이야기 정보의 부족을 메우는 것이 아니라, 그 자체로 기억에 남게 만드는 독립적인 장치로 기능한다.

다섯 번째 효과는 보편성(Universality)이다. 소쉬르의 기호학에서 기호의 의미는 사회적 약속에 의해 만들어진 것으로, 이는 같은 문화적 배경을 공유할 때 비로소 통하는 것이다. 그러나 네거티브 스페이스의 효과는 특정 문화권의 영화 언어 관습에만 기대지 않는다. 인물보다 훨씬 큰 여백이 심리적 압박감을 주는 것, 화면의 불균형이 몸의 불편함을 일으키는 것은 메를로-퐁티가 지적인 인간이라면 누구나 공통으로 지닌 신체적

감각 구조, 즉 인간의 몸이 공간을 경험하는 방식 자체에 뿌리를 두고 있기 때문이다. <Roma>와 <His House>가 각각 멕시코와 남수단·영국이라는 서로 다른 문화적 배경을 갖고 있음에도 불구하고, 두 작품 모두 비슷한 여백 구성을 통해 비슷한 소외와 공허의 감각을 전달하는 것은 이 보편적인 감각 구조의 증거이다. 네거티브 스페이스는 문화적 관례(소쉬르적 약속)와 몸으로 느끼는 지각의 보편성(메를로-퐁티적 현상학)이 만나는 지점에서 작동함으로써, 문화적 경계를 넘어 전달되는 힘을 갖는다.

이상의 지적 참여, 감정적 투사, 신체적 감각 전이, 기억 효과, 보편성이라는 네거티브 스페이스를 통한 인지적 스토리텔링의 다섯 가지 효과는 독립적으로 작동하기보다 상호 강화의 관계를 형성한다고 볼 수 있다. 관객의 능동적인 지적 참여는 감정적 투사의 조건이 되고, 신체적 감각 전이가 기억 효과를 강화하며, 보편적 지각 구조가 이 모든 효과의 토대로 기능한다. 결국 네거티브 스페이스는 한 가지 의미를 전달하는 단일 기호가 아니라, 관객의 인지·감정·신체를 동시에 가동시켜 의미를 공동 생산하는 복합적 언어 체계이다.

## 5. 결론

본 연구는 영상 매체인 영화 화면에서 시각적 네거티브 스페이스가 어떻게 인물의 심리적 고립과 사회적 소외를 기호학적으로 형상화하는지를 다층면에서 분석하고 이해한 후, 이를 실제의 네거티브 화면 비율 정량 분석을 통해 기호화 되는 과정을 밝히는데 목적을 두었다.

이를 위해 이론적 측면에서는 소쉬르·퍼스·라캉·바르트·에코·들뢰즈·메를로-퐁티를 통합한 다층적 이론 체계를 통해 분석하였고, 화면의 네거티브 스페이스인 공백 부 비율에 대한 분석은 ImageJ 정량 분석을 통해 접근하였다. 이를 통해 부재가 현전하는 과정에서 도출된 주요한 기호학적 분석 결론은 다음과 같다.

첫째, 네거티브 스페이스는 단일 기표가 아니라 1차적으로 물리적 공백, 2차적으로 극단적 인물 배치, 3차적으로 조명과 톤으로 구성된 다층적 기표 체계로 구성되며, 이 체계가 생성하는 기의는 미적·심리적·사회적·존재론적 차원의 네 가지 기의로 분화된다.

둘째, 퍼스의 삼항 기호 이론의 관점에서 분석했을 때, 네거티브 스페이스는 대상·지표·상징의 세 기호 유

형으로 동시에 작동할 뿐 아니라, 관람 시간의 경과에 따라 도상에서 지표로, 지표에서 상징으로, 상징에서 중첩으로, 중첩에서 동적으로 전환되는 기호학적 과정을 보인다.

셋째, 라캉의 결여 이론의 관점에서 분석하면 극단적 여백은 주체의 본질적 불완전성(*manque-à-être*)과 욕망의 객체(*objet petit a*)를 가시화하며, 바르트의 신화 이론에 따르면 ‘여백=소외’라는 기호 관계가 현대 영화 언어 안에서 신화화된 자연스러운 코드로 작동하고 있음을 확인하였다. 이 신화화를 탈신화화하는 것이 기호학적 비판의 과제이기도 하다.

넷째, ImageJ를 통해 5개 영화의 네거티브 스페이스를 정량 분석한 결과, 여백 비율 약 90%에서 기호학적 소외 효과가 임계적으로 발현되는 비선형적 임계값이 존재함을 실증하였다. 또한 이를 통해 기대의 부재, 맥락의 부재, 과도한 과잉, 문화적 단절이라는 네 가지 의미화 실패 조건이 ‘부재(absence)가 현전되는 주요한 조건임을 정리하였다.

다섯째, 에코의 열린 텍스트와 들뢰즈의 시간-이미지, 메를로-퐁티의 신체 현상학이 같은 기호학적 개념들이 통합될 때, 네거티브 스페이스는 관객을 능동적 의미 공동 생산자로 소환하면서 신체적 감각을 통해 심리적 공감을 유발하는 인지적 스토리텔링의 핵심 도구로 기능한다는 점도 정립하였다.

본 연구는 선정된 사례가 특정 장르 및 시기의 작품에 집중되어 있다는 점, 그리고 관객의 실제 인지 반응을 측정하는 실험적 방법론이 도입되지 않았다는 점에서 한계를 가지고 있다. 따라서 향후 연구에서는 안구 추적(eye-tracking) 실험과 같은 보다 정밀한 추적 연구나 신경미학(neuroaesthetics) 방법론 등을 통해 네거티브 스페이스의 기호학적 효과를 보다 깊게 실증적으로 검증하고, 그 적용 범위가 영화를 넘어 다큐멘터리, OTT 콘텐츠, 광고 영상, 게임 UI 디자인 등으로 확장하는 후속 연구도 가능할 것이다.

## 참고문헌

1. Barthes, Roland. *Mythologies*. Trans. Annette Lavers. London: Paladin Books, 1973
2. Barthes, Roland. *Image-Music-Text*. Trans. Stephen Heath. London: Fontana, 1977
3. Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987
4. Deleuze, Gilles. *Cinema 2: The Time-Image*. Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989
5. Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*. Trans. Paul Patton. New York: Columbia University Press, 1994
6. Eco, Umberto. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press, 1979
7. Fink, Bruce. *Lacan to the Letter: Reading Écrits Closely*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2004
8. Lacan, Jacques. *Écrits: A Selection*. Trans. Alan Sheridan. New York: W. W. Norton, 1977
9. Metz, Christian. *Language and Cinema*. Trans. Donna Jean Umiker-Sebeok. The Hague: Mouton, 1974
10. Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Trans. Colin Smith. London: Routledge, 1962
11. Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Eds. Hartshorne and Weiss. Cambridge: Harvard University Press, 1931-1958
12. Saussure, Ferdinand de. *Course in General Linguistics*. Trans. Roy Harris. Chicago: Open Court, 1986
13. 서승연, 그래픽디자인에서 형태와 공간의 상보적 시각에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2009

1. Barthes, Roland. *Mythologies*. Trans.

14. 신현영, 시각 구성 요소로서 네거티브 공간의  
유용성에 관한 연구, 한양대학교 박사학위논문,  
2012
15. 이해찬, 미시적 서사(Micro Narrative)에서  
네거티브 스페이스(Negative Space)의 조형적  
표현 연구, 목원대학교 박사학위논문, 2025
16. Panasiuk, M. "The Concept of Lack in  
Jacques Lacan's Psychoanalytic Theory: An  
Exploration of Manque as Constitutive  
Absence." SSRN Papers, 2021
17. 두산백과, '기호학' [www.doopedia.co.kr](http://www.doopedia.co.kr),  
(2026.3.4.)