

목차

프롤로그

PART 0. 설계론

설계론 0. 왜 분석하는가-----	P13
● 간식타임 1 — 영화관에서 나온 직후	
설계론 1. 의미는 어디에 있는가-----	P16
● 간식타임 2 — 소설이 끝난 자리에서	
설계론 2. 텍스트는 무엇을 설계하는가-----	P19
● 간식타임 3 — 까마귀가 울었습니다	
설계론 3. 독자는 무엇을 가지고 오는가-----	P24
설계론 4. 수능은 무엇을 묻는가-----	P27
설계론 5. 설계의 네 차원-----	P31
▣ 설계자의 서재 1 — 왜 텍스트언어학이 비문학에 집중되었는가	

PART 1. 수필

PART 1 도입. 수필이라는 장르-----	P40
1-1. 시간 설계 — 과거와 현재 사이-----	P43
1-2. 초점화 — 누가 어디서 보는가-----	P55
● 간식타임 4 — 나는 무엇을 아는가	
1-3. 미적 거리 — 얼마나 가까이, 얼마나 멀리-----	P60
● 간식타임 5 — “슬프다”는 슬픔이 아닙니다	
1-4. 정서의 설계 — 공명은 어떻게 만들어지는가-----	P65
● 간식타임 6 — 사유는 직선으로 가지 않습니다	
1-5. 결속구조 — 수필은 어떻게 하나가 되는가-----	P69

1-6. 고전수필 — 다른 형식, 같은 원리-----	P71
PART 1 실전 문제-----	P74
PART 1 정리-----	P83
PART 1 마치며-----	P85

📖 설계자의 서재 2 — 필립 르죈 《자서전 협약》

PART 2. 시

PART 2 도입. 시라는 장르-----	P90
2-1. 결속과 결속 파괴-----	P92
☉ 간식타임 7 — 몸에 새겨진 리듬이 깨지는 순간	
2-2. 전경화 — 멈추는 자리가 의미다-----	P97
☉ 간식타임 8 — 이상은 왜 이렇게 썼는가	
2-3. 이미지와 감각-----	P104
2-4. 화자와 초점화-----	P109
☉ 간식타임 9 — 시가 나를 부를 때	
2-5. 미적 거리 — 화자와 대상 사이-----	P114
2-6. 고전시가 — 다른 형식, 같은 원리-----	P121
PART 2 실전 문제-----	P124
PART 2 정리-----	P132
PART 2 마치며-----	P135

📖 설계자의 서재 3 — 은유의 형식, 은유와 유추

PART 3. 소설

PART 3 도입. 소설이라는 장르-----	P141
3-1. 시간 설계 — 사건의 순서와 서술의 순서-----	P143
☉ 간식타임 10 — 의식의 흐름, 또는 시간이 해체될 때	

3-2. 다성성과 자유간접화법 — 소설에는 몇 개의 목소리가 있는가-----	P148
☉ 간식타임 11 — 인물이 작가를 벗어나는 순간	
3-3. 소설의 전경화 — 시와 다른 방식-----	P152
3-4. 초점화와 미적 거리 — 어디서 보고, 얼마나 들어가는가-----	P155
☉ 간식타임 12 — 카프카의 평온한 서술자	
3-5. 극적 아이러니 — 독자가 인물보다 많이 아는 자리-----	P160
3-6. 고전소설 — 다른 문법으로 작동하는 소설-----	P163
☉ 간식타임 13 — 근대적 소설은 왜 18 세기에 뚜렷해졌는가	
PART 3 실전 문제-----	P171
PART 3 정리-----	P179
PART 3 마치며-----	P181
📖 설계자의 서재 4 — 서사이론의 계보	

PART 4. 극

PART 4 도입. 극이라는 장르-----	P185
4-1. 발화 교환 구조 — 말하는 자, 듣는 자, 보는 자-----	P187
☉ 간식타임 14 — 극장 안에서 우는 이유	
4-2. 시간 설계 — 극의 장면 배열과 회상-----	P195
4-3. 공간과 초점화 — 무대는 어떻게 독자를 세우는가-----	P199
4-4. 소격과 미적 거리 — 극에서의 거리-----	P204
☉ 간식타임 15 — 뒤집힘은 왜 웃음인가	
4-5. 극적 아이러니 — 세 겹-----	P210
4-6. 고전극 — 전통의 문법으로 작동하는 극-----	P213
4-7. 부조리극 — 발화 교환 구조의 붕괴-----	P217
PART 4 실전 문제-----	P221
PART 4 정리-----	P231

PART 4 마치며-----P233

☞ 설계자의 서재 5 — 바흐친과 카니발

PART 5. 복합장르

PART 5 도입. 복합장르란 무엇인가-----P237

5-1. 시 + 시 — 같은 정서, 다른 결속-----P239

5-2. 시 + 소설 — 이미지의 결속과 사건의 결속-----P243

☉ 간식타임 16 — 꽃이 라디오가 되는 순간

5-3. 비문학 + 문학 — 개념이 작품을 읽는다-----P247

☉ 간식타임 17 — 수능은 왜 비문학과 문학을 묶기 시작했는가

5-4. 판소리계 소설 — 소설 안의 복합장르-----P252

5-5. 소설과 시나리오 — 같은 사건, 다른 문법-----P255

☉ 간식타임 18 — 무대 지문과 카메라 지문

5-6. 희곡과 시나리오 — 무대와 카메라-----P259

PART 5 실전문제-----P262

PART 5 정리-----P275

PART 5 마치며-----P277

☞ 설계자의 서재 최종 — 서양은 문학을 어떻게 가르치는가

에필로그

부록

수능 기출 적용 분석 — 전선지 판정

1. 2026 학년도 수능 문학 기출 분석

2. 2028 학년도 예시문항 분석

프롤로그 : 이 책을 읽기 전에

수업 시간에 시를 읽습니다.

교사가 묻습니다. 이 시의 주제는 무엇인가. 이 시인은 어떤 삶을 살았는가. 이 시가 쓰인 시대적 배경은 무엇인가.

학생은 답합니다. 주제는 자연에 대한 예찬입니다. 시인은 식민지 시대를 살았습니다. 일제 강점기의 민족적 저항이 담겨 있습니다.

틀린 말이 없습니다. 그러나 이 방식으로는 수능 문학을 풀 수 없습니다.

1. 세 가지 접근과 그 한계

현재 문학 교육은 크게 세 가지 방식으로 작동합니다.

첫 번째는 역사·전기적 접근입니다. 작가가 누구인가. 어떤 시대를 살았는가. 어떤 사상적 영향을 받았는가. 이것을 알면 작품을 이해할 수 있다는 전제입니다. 한계는 분명합니다. 작품이 아니라 작가를 읽습니다. 이육사가 독립운동가였다는 사실을 알아도 「절정」의 마지막 연이 왜 역설인지는 설명되지 않습니다. 수능은 작가의 생애를 묻지 않습니다.

두 번째는 장르·형식적 접근입니다. 이것은 시조입니다. 3장 6구입니다. 이것은 1인칭 시점입니다. 분류하고 명명합니다. 그것으로 끝납니다. 장치를 찾을 수는 있지만 그 기능과 효과까지는 가지 못합니다. 수능은 분류를 묻지 않습니다. 장치가 어떻게 작동하는가를 묻습니다.

세 번째는 감상·인상적 접근입니다. 이 시는 슬프다. 이 소설은 감동적이다. 느낌을 나누고 공감

을 확인합니다. 한계가 결정적입니다. 근거를 댈 수 없습니다. 독자마다 다릅니다. 수능은 느낌을 묻지 않습니다. 텍스트 안에서 근거를 댈 수 있는 것만 묻습니다.

세 접근 모두 같은 자리에서 멈춥니다. 텍스트와 독자 사이에서 일어나는 일을 보지 못합니다.

2. 이 책이 서는 자리

에이브람스(M. H. Abrams)는 문학 작품을 네 좌표로 보았습니다. 작품, 작가, 세계, 독자. 역사·전기적 접근은 작가 중심입니다. 장르·형식적 접근은 작품 중심이지만 표면에 머물습니다. 감상·인상적 접근은 독자 중심이지만 텍스트를 떠납니다.

이 책은 다른 자리에 섭니다. 텍스트와 독자 사이입니다.

의미는 텍스트 안에 있지 않습니다. 독자 안에만 있지도 않습니다. 텍스트와 독자가 만나는 자리에서 생깁니다. 텍스트는 독자 안의 무언가를 활성화하는 장치입니다. 작가는 그 활성화가 일어나도록 텍스트를 설계합니다. 이것이 이 책의 출발 전제입니다.

3. 이 책의 핵심 명제

비문학은 결속구조를 완성한다. 문학은 간극을 설계한다.

비문학 텍스트는 독자의 논리 회로를 건드립니다. 지시어, 반복, 연결어가 텍스트를 하나로 묶고 독자는 그 구조를 따라 의미를 파악합니다. 결속구조가 완성될수록 독자는 더 정확하게 이해합니다.

문학 텍스트는 다르게 작동합니다. 문학은 결속구조를 완성하기도 하지만, 자주 그것을 지연하

거나 끊거나 어긋나게 만듭니다. 그 자리가 간극입니다. 그 간극에서 독자의 뇌가 감정과 의미를 구성합니다. 간극이 없으면 감동도 없습니다. 작가가 설계하는 것은 바로 그 간극입니다.

이 명제가 이 책 전체의 중심축입니다.

다만 이 명제는 양 끝이 아닌 스펙트럼입니다. 비문학도 때로 여백을 만들고, 문학도 논리적 결속이 필요할 때가 있습니다. 이 구분은 경계가 아니라 방향입니다. 비문학은 결속을 완성하는 방향으로, 문학은 간극을 설계하는 방향으로 기울어져 있습니다. 각 장르 파트에서 그 기울기가 어떻게 다르게 작동하는지를 보게 됩니다.

4. 이 책이 하는 것과 하지 않는 것

이 책은 텍스트가 어떻게 설계되었는가를 봅니다. 결속구조를 분석합니다. 간극이 어디에 있는지를 찾습니다. 초점화의 위치를 파악합니다. 미적 거리의 변화를 추적합니다. 극적 아이러니가 어떻게 작동하는지를 봅니다. 이것들은 모두 텍스트 안에 있고, 보이고, 설명할 수 있습니다.

이 책이 하지 않는 것도 있습니다. 작가의 의도를 추론하지 않습니다. 작가의 생애나 시대적 배경을 암기식으로 설명하지 않습니다. 다만 〈보기〉나 텍스트 안의 단서가 요구할 때, 그 맥락이 장치를 어떻게 활성화하는지는 봅니다. 느낌을 확인하지 않습니다. 수능이 요구하는 것과 정확하게 일치합니다. 수능은 텍스트 안에서 근거를 딸 수 있는 것만 묻습니다.

5. 이론적 토대

이 책이 사용하는 개념들은 20세기 텍스트언어학과 서사학의 성과에 기반합니다.

결속구조는 할리데이(M. A. K. Halliday)의 체계기능언어학에서 옵니다. 거시구조는 반 다이크(Teun A. van Dijk)의 텍스트 이론에서 옵니다. 전경화는 무카르조프스키(Jan Mukařovský)에

서 옵니다. 빈자리는 이저(Wolfgang Iser)에서 옵니다. 감정 구성주의는 배럿(Lisa Feldman Barrett)에서 옵니다. 초점화는 주네트(G rard Genette)에서, 신뢰할 수 없는 서술자는 부스(Wayne Booth)에서, 다성성은 바흐친(Mikhail Bakhtin)에서 옵니다.

출처는 선학들의 것입니다. 이것들을 장르별로, 수능 문학 독해라는 실천적 맥락에서 통합한 것이 이 책의 것입니다.

6. AI 시대에 이 책이 필요한 이유

AI는 텍스트를 생성합니다. 작가 정보를 검색하고, 시대 배경을 설명하고, 장르를 분류합니다. 역사·전기적 접근과 장르·형식적 접근의 상당 부분은 AI가 대신할 수 있습니다.

그러나 AI가 대신할 수 없는 것이 있습니다. 텍스트와 독자 사이에서 일어나는 일입니다. 이 텍스트가 나라는 독자 안에서 무엇을 활성화하는가. 내 감각 기억, 내 간텍스트적 기억, 내가 속한 공동체의 문화적 코드가 텍스트와 만나는 자리. AI는 인간 독자의 삶을 직접 살아간 존재는 아닙니다.

AI가 텍스트 생산을 담당할수록 인간에게 남는 것은 텍스트를 읽는 능력입니다. 이 텍스트가 어떻게 설계되어 있는가. 무엇을 숨기고 무엇을 드러내는가. 독자를 어떤 방향으로 이끌려 하는가. 이것을 볼 수 있는 사람이 AI 텍스트에 속지 않습니다. 이 책이 훈련하는 것이 정확히 이것입니다.

7. 어떻게 읽을 것인가

이 책은 설계론으로 시작합니다. 왜 분석하는가. 의미는 어디에 있는가. 텍스트는 무엇을 설계하는가. 독자는 무엇을 가지고 오는가. 수능은 무엇을 묻는가. 설계의 네 차원은 무엇인가. 이 여섯 질문이 설계론의 뼈대입니다.

설계론이 끝나면 장르별로 들어갑니다. PART 1 수필, PART 2 시, PART 3 소설, PART 4 극,

PART 5 복합장르. 각 장르마다 고유한 설계 경로가 있습니다. 그 경로를 따라가면서 장치를 확인하고, 효과를 설명하고, 수능 문항에 적용합니다.

이 책을 읽는 방식은 하나입니다. 텍스트 안에 머무는 것입니다. 작가를 불러오지 않습니다. 시대를 불러오지 않습니다. 느낌을 앞세우지 않습니다. 텍스트 안에서 장치를 찾고, 그 장치가 무엇을 하는지를 봅니다.

그것이 이 책이 훈련하는 읽기입니다. 그리고 그것이 수능이 요구하는 읽기입니다.

PART 0 : 설계론

설계론-0: 왜 분석하는가

분석이 감동을 파괴한다고 생각하는 분이 있습니다.

틀렸습니다.

텍스트가 독자를 올리는 것이 아닙니다. 독자가 옵니다. 텍스트는 독자 안의 무언가를 건드렸을 뿐입니다. 그 무언가는 처음부터 독자 안에 있었습니다. 텍스트가 만든 것이 아닙니다.

분석은 그 건드림의 기제를 보는 일입니다. 감동을 해부하는 것이 아닙니다. 감동이 어디서 왔는지를 보는 것입니다. 그것을 보고 나서도 감동은 사라지지 않습니다. 오히려 다시 읽으면 더 정확하게 옵니다.

비문학 독해와 문학 독해는 기제가 같습니다.

설계자가 있습니다. 독자의 무언가를 활성화하도록 텍스트를 구성하는 사람입니다. 비문학의 설계자는 독자의 논리 회로를 건드립니다. 문학의 설계자는 독자의 정서 회로를 건드립니다. 회로가 다를 뿐입니다. 설계한다는 것은 같습니다.

그런데 설계 방식이 다릅니다.

비문학은 결속구조를 완성합니다. 독자가 논리적 연결을 따라가면서 의미를 파악하도록 텍스트를 구성합니다. 결속이 치밀할수록 독자는 더 정확하게 이해합니다.

문학은 간극을 설계합니다. 결속을 의도적으로 끊거나 어긋나게 만듭니다. 그 간극에서 독자의 뇌가 각성하고 감정과 의미를 구성합니다. 간극이 없으면 감동도 없습니다.

이것이 이 책 전체의 중심 명제입니다. 설계론을 읽는 동안 이 명제가 어떻게 작동하는지를 보게 됩니다. 장르별 파트에서 그 작동 방식이 장르마다 어떻게 다른지를 보게 됩니다.

수능은 감동을 묻지 않습니다.

기제를 묻습니다. 이 장면이 왜 이렇게 배치되었는가. 이 이미지가 무엇을 활성화하도록 설계되었는가. 이 대사가 어떤 효과를 만드는가. 전부 기제에 관한 질문입니다.

감동받은 독자가 수능을 잘 보는 것이 아닙니다. 기제를 보는 독자가 수능을 잘 봅니다.

분석이 필요한 이유가 여기 있습니다.

이 책은 기제를 봅니다. 그런데 기제를 보기 위해서는 먼저 물어야 합니다.

의미는 어디에 있는가.

● 간식타임 1 — 영화관에서 나온 직후

영화가 끝났습니다. 불이 켜집니다.

옆에 앉은 친구의 눈이 빨갱습니다. 본인도 알고 있습니다. 그래서 먼저 말합니다.

"야, 이거 실화야?"

확인하고 싶은 겁니다. 허구인데 실제보다 더 사실 같았으니까. 눈물이 났으니까.

아리스토텔레스는 기원전 4세기에 이 질문을 했습니다. 왜 허구가 실제보다 더 진실처럼 느껴지는가.

그의 대답은 이겁니다. 실제로 일어난 일은 우연일 수 있습니다. 그런데 허구는 일어날 수 있는 일을 씁니다. 개연성이 있다는 것은 인간의 보편적 조건에서 나온다는 뜻입니다. 독자는 그 보편성을 감지합니다. 그래서 "이건 내 이야기다"라고 느낍니다. 실제 자신의 이야기가 아닌데도.

친구가 눈물을 흘린 건 그 영화의 사건이 슬퍼서가 아닙니다. 영화 안의 어떤 장면이 친구 자신 안의 무언가를 건드렸기 때문입니다. 건드린 것은 영화입니다. 나온 것은 친구 안에 이미 있던 것입니다.

그게 설계의 힘입니다.

그렇다면 작가는 어떻게 그 건드림을 설계합니까. 이 장면을 여기 놓을까, 저기 놓을까. 이 문장을 먼저 쓸까, 나중에 쓸까. 이 인물에게 이 말을 하게 할까, 침묵하게 할까. 이 선택들이 쌓여서 독자 안의 무언가를 정확하게 건드립니다.

2400년이 지났습니다. 아직도 영화관에서 같은 질문이 나옵니다.

의미는 어디에 있는가.

설계론-1: 의미는 어디에 있는가

문장 하나를 보겠습니다.

"그는 떠났다."

신문 사회면에 이 문장이 있습니다. 정보입니다. 누군가가 어딘가를 떠났다는 사실입니다. 읽고 넘깁니다.

소설 마지막 페이지에 이 문장이 있습니다. 전혀 다른 무게입니다. 300페이지를 함께 살아온 인물이 떠납니다. 어떤 독자는 여기서 책을 덮지 못합니다.

텍스트가 달라진 것이 아닙니다. 문장은 같습니다. 독자가 가지고 온 것이 달라진 것입니다.

의미는 텍스트 안에 없습니다.

텍스트와 독자 사이에 있습니다.

텍스트는 의미를 담고 있는 그릇이 아닙니다. 독자 안의 무언가를 활성화하는 장치입니다. 활성화된 것과 텍스트가 만나는 자리에서 의미가 생깁니다. 그 자리는 독자마다 조금씩 다릅니다.

그렇다면 작가는 무엇을 하는가.

작가는 그 사이를 설계합니다.

독자가 무엇을 가지고 올지를 예측합니다. 그것이 텍스트와 만났을 때 어떤 의미가 생길지를 계산합니다. 그 계산에 따라 문장을 배치하고, 이미지를 고르고, 장면을 구성합니다. 이것이 형상화입니다.

형상화는 아름다운 표현을 만드는 일이 아닙니다. 독자 안의 무언가를 정확하게 건드리도록 텍스트를 구성하는 일입니다.

수능이 형상화 방식을 묻는 이유가 여기 있습니다.

형상화 방식을 묻는다는 것은 작가가 어떻게 설계했는지를 묻는다는 것입니다. 독자가 무엇을 느꼈는지를 묻는 것이 아닙니다. 텍스트가 어떻게 구성되어 있는지를 묻는 것입니다.

의미가 텍스트와 독자 사이에 있다면, 수능은 그 사이에서 텍스트 쪽을 봅니다. 텍스트 안에서 근거를 딸 수 있는 것만 묻습니다.

그러면 텍스트는 구체적으로 무엇을 설계하는가.

☉ 간식타임 2 — 소설이 끝난 자리에서

소설 마지막 페이지입니다.

"그는 돌아서서 걸어갔다."

끝입니다. 다음 페이지가 없습니다.

그는 왜 돌아섰습니까. 어디로 갑니까. 다시 옵니까. 텍스트는 말하지 않습니다. 그런데 책을 덮지 못합니다. 그 자리에 무언가를 채우고 싶어서입니다. 어떤 독자는 체념으로 채웁니다. 어떤 독자는 결심으로 채웁니다. 채운 것은 독자마다 다르지만, 채우고 싶다는 충동은 같습니다.

볼프강 이저(Wolfgang Iser)는 이것을 빈자리(Leerstelle)라고 불렀습니다. 텍스트가 의도적으로 열어둔 자리입니다. 작가는 실수로 빠뜨린 게 아닙니다. 독자가 들어오도록 자리를 만든 겁니다. 말하지 않음으로써 더 많이 말하는 방식입니다.

독자가 그 자리를 채우는 순간, 의미는 텍스트와 독자 사이에서 생깁니다. 이저의 빈자리가 그 사이를 만드는 기제입니다.

이 빈자리는 이 책 전체에서 계속 나옵니다. 시에서는 행과 행 사이의 생략으로, 소설에서는 서술자가 말하지 않는 정보로, 극에서는 대사 없이 비워둔 무대로. 형식은 다르지만 원리는 같습니다.

살아있는 텍스트는 전부 쓰여 있지 않습니다.

설계론-2: 텍스트는 무엇을 설계하는가

작가가 설계하는 것과 독자가 완성하는 것은 다릅니다.

이것을 구분하지 않으면 분석이 흔들립니다. 텍스트 안에 있는 것과 독자 안에서 생기는 것을 섞어서 읽게 됩니다. 수능에서 오답이 나오는 구조적 이유 중 하나입니다.

두 개념을 구분합니다.

결속구조 — 텍스트 안에 있습니다. 지시어, 반복, 연결어, 문장 배열. 작가가 설계한 것입니다. 분석하면 보입니다. 텍스트마다 고정되어 있습니다.

결속성 — 독자 안에서 생깁니다. 텍스트를 하나로 느끼는 통일감입니다. 독자마다 다릅니다. 같은 텍스트를 읽어도 결속성의 강도와 위치가 다릅니다.

결속구조는 텍스트 측입니다. 결속성은 독자 측입니다. 작가는 결속구조를 설계합니다. 독자는 그것을 바탕으로 결속성을 완성합니다.

단, 이 둘은 완전히 분리되지 않습니다. 결속성은 독자가 완성하지만, 텍스트가 그 방향을 유도합니다. 결속구조는 바로 그 유도의 경로입니다. 독자마다 결속성이 다르게 완성되는 것은, 텍스트가 경로를 설계하되 그 경로를 걷는 방식이 독자마다 다르기 때문입니다.

그런데 문학 텍스트의 결속구조는 비문학과 다릅니다.

비문학은 결속구조를 최대한 완성합니다. 독자가 빈자리 없이 논리적 연결을 따라가도록 설계합니다. 결속이 치밀할수록 좋은 비문학입니다.

문학은 결속구조를 지연하거나 끊거나 어긋나게 만드는 방향으로 기울어져 있습니다. 그 자리가 간극입니다. 간극에는 두 종류가 있습니다.

첫 번째는 결속 파괴입니다. 텍스트 안에서 연결이 끊기는 자리입니다. 시의 행갈이, 소설의 서술 생략, 수필의 인식 전환. 독자가 텍스트 안에서 그 연결을 완성합니다.

두 번째는 극적 아이러니입니다. 독자가 인물보다 많이 아는 자리입니다.

결속 파괴가 텍스트 안에서 연결이 끊기는 간극이라면, 극적 아이러니는 독자와 인물 사이에 생기는 간극입니다. 독자는 인물이 모르는 것을 압니다. 그 앎이 인물의 행동을 다른 층위에서 보게 만듭니다. 인물은 지금 좋은 일이 생겼다고 믿습니다. 독자는 그것이 비극의 전조임을 압니다. 이 두 층위가 동시에 작동하는 자리에서 긴장이 만들어집니다. 결속 파괴가 독자를 텍스트 안으로 당긴다면, 극적 아이러니는 독자를 텍스트 위로 올립니다. 더 많이 알면서 더 조마조마하게 읽는 것. 그것이 극적 아이러니가 만드는 간극입니다.

이 두 간극이 없으면 읽는 재미가 없습니다. 문학의 감동은 이 간극에서 옵니다.

결속성에도 유형이 있습니다. 정확히 말하면, 이 유형들은 결속성 자체가 아닙니다. 텍스트가 독자의 결속성을 유도하는 방식입니다. 같은 결속성이라도 텍스트가 그것을 불러내는 방법이 다릅니다. 독자가 간극을 처리하는 방식이 장르마다, 작품마다 달라지는 것은 그 유도 방식이 다르기 때문입니다. 지금까지 분석한 작품들에서 그 방식을 잠정적으로 나눠보면 이렇습니다. 분류표가 아닙니다. 텍스트마다 다른 방식이 있습니다.

채움형 — 빈자리를 독자가 채우면서 형성됩니다. 김춘수의 「꽃」이 대표적입니다. 독자가 '너'를 채웁니다.

포기형 — 채울 수 없다는 것을 받아들이면서 형성됩니다. 베케트의 「고도를 기다리며」에서 독자는 고도가 오지 않는다는 것을 압니다. 채우기를 포기하는 순간 부조리를 경험합니다.

경험형 — 읽는 과정 자체가 결속성입니다. 이상의 「오감도」는 해석이 완성되지 않습니다. 읽는 행위 자체가 텍스트와의 관계를 만듭니다.

수렴형 — 두 층위가 마지막에 하나로 합쳐지면서 형성됩니다. 김만중의 「구운몽」에서 꿈과 현실이 수렴합니다.

각 유형은 이 책의 장르별 PART에서 실제 텍스트로 확인됩니다. 채움형은 PART 2에서 김춘수의 「꽃」으로, 포기형은 PART 4에서 베케트의 「고도를 기다리며」로, 경험형은 PART 2에서 이상의 「오감도」로, 수렴형은 PART 5에서 김만중의 「구운몽」으로 돌아옵니다. 지금은 유형의 이름을 기억할 필요가 없습니다. 각 PART에서 그 텍스트를 만날 때 이 유형이 어떻게 작동하는지를 직접 보게 됩니다.

설계는 의도가 아닙니다

이 책은 계속 '작가가 설계한다'고 씁니다. 그런데 모든 장치가 작가의 의식적 의도에서 온 것은 아닙니다.

세 층위가 있습니다.

의도한 것 — 작가가 분명히 계산한 장치들입니다. 현진건의 「운수 좋은 날」에서 날씨를 먼저 배치한 것. 김소월이 수미상관을 쓴 것. 이것들은 작가의 선택입니다.

반의식적인 것 — 작가가 분명히 계산하지 않았지만 텍스트 안에서 정밀하게 작동하는 것들입니다. 분석해 보면 장치처럼 기능하는데, 작가의 의식적 설계로 소급하기 어려운 패턴입니다. 이 책이 말하는 설계는 작가의 머릿속이 아니라 텍스트 안에서 작동하는 것이므로, 이 층위도 분석 대상입니다.

독자가 발견한 것 — 작가가 의도하지 않았지만 텍스트 안에서 일관되게 작동하는 패턴입니다.

이 층위가 중요한 이유가 있습니다. 수능은 작가의 의도를 묻지 않습니다. 텍스트 안에서 실제로 작동하는 것을 묻습니다. 의도했든 아니든, 텍스트 안에 있으면 분석의 대상입니다.

의미는 텍스트와 독자 사이에서 생깁니다. 작가의 의도가 의미의 원천이 아닙니다. 따라서 이 책이 말하는 '설계'는 작가의 머릿속에 있는 것이 아닙니다. 텍스트 안에서 작동하고 있는 것입니다.

분석의 대상은 작가의 의도가 아닙니다. 텍스트 안에서 실제로 작동하는 것입니다. 수능도 같습니다. '작가가 왜 이렇게 썼는가'를 묻지 않습니다. '이 텍스트 안에서 이 장치가 어떻게 작동하는가'를 묻습니다.

수능은 결속성을 묻지 않습니다. 결속구조를 묻습니다.

'그리움이 세 번 반복되는데 이것이 무엇을 느끼게 하는가'를 묻지 않습니다. '그리움이 세 번 반복되는 것이 이 시에서 어떤 기능을 하는가'를 묻습니다. 텍스트 안에서 근거를 댈 수 있는 것을 묻습니다.

결속구조는 분석할 수 있습니다. 텍스트 안에 있고, 보이고, 설명할 수 있습니다. 결속성은 다릅니다. 결속성은 독자가 능동적으로 완성하는 것입니다. 텍스트의 빈자리를 채우고, 끊긴 연결을 잇고, 침묵이 말하는 것을 구성하는 과정. 그 과정 자체가 결속성입니다. 그래서 결속성은 독자마다 다르게 완성됩니다. 수능이 결속구조를 묻는 이유가 여기 있습니다. 결속성은 독자 안에서 생기지만, 결속구조는 텍스트 안에서 확인할 수 있습니다.

그렇다면 독자는 무엇을 가지고 오는가.

간식타임 3 — 까마귀가 울었습니다

까마귀가 울었습니다.

이 문장 하나를 읽었을 때 무엇이 떠올랐습니까.

불길한 예감이 떠오른 독자가 있습니다. 죽음이 가까웠다는 느낌입니다. 왜입니까. 까마귀가 불길한 새라는 문화적 코드를 가지고 있기 때문입니다. 이 코드는 텍스트 안에 없습니다. 독자가 가지고 온 것입니다.

아무것도 떠오르지 않은 독자도 있습니다. 까마귀를 본 적이 없거나, 까마귀에 대한 문화적 코드가 없는 독자입니다. 같은 문장을 읽었는데 경험이 다릅니다.

까마귀가 길조인 문화도 있습니다. 북아메리카 원주민 문화권에서 까마귀는 창조자이자 트릭스터입니다. 같은 새, 같은 울음, 다른 의미. 문화적 코드가 다르면 텍스트가 활성화하는 것이 달라집니다.

작가는 이것을 알고 씁니다. 까마귀가 울었다고 쓸 때, 독자가 무엇을 가지고 올지를 예측합니다. 그 예측이 틀리면 설계가 실패합니다. 형상화가 성공하려면 독자가 무엇을 가지고 오는지를 알아야 합니다.

다음 챕터에서 이것을 봅니다. 독자가 텍스트 앞에 가지고 오는 것. 그것이 결속성이 독자마다 다른 이유입니다.

설계론-3: 독자는 무엇을 가지고 오는가

독자는 빈손으로 텍스트 앞에 서지 않습니다.

세 가지를 가지고 옵니다.

스키마

경험에서 만들어진 기대 구조입니다.

텍스트를 읽기 시작하는 순간, 독자는 이미 예측합니다. 이 텍스트가 어떻게 전개될 것인가. 이 인물이 어떻게 행동할 것인가. 이 장면이 무엇을 향하고 있는가. 그 예측의 틀이 스키마입니다.

텍스트가 스키마를 충족하면 이해가 빠릅니다. 위반하면 주의가 높아집니다. 문학은 위반을 설계합니다. 예측이 빗나가는 자리에서 의미가 생깁니다. 뇌는 예측하는 기관입니다. 예측이 틀리는 순간 뇌가 각성하고 감정을 구성합니다.

간텍스트적 기억

이전에 읽은 텍스트들의 흔적입니다.

독자는 이 텍스트만 읽는 것이 아닙니다. 지금까지 읽어온 모든 텍스트를 동시에 가지고 옵니다. 새 텍스트는 그 흔적들을 활성화하거나 배반하면서 의미를 만듭니다. 봄이라는 이미지가 나오면 독자가 이전에 읽은 봄의 텍스트들이 함께 움직입니다.

많이 읽은 독자가 더 풍부하게 읽는 이유가 여기 있습니다. 활성화할 흔적이 많기 때문입니다.

문화적 코드

공동체 안에서 공유되는 의미 체계입니다.

까마귀는 불길합니다. 봄은 새로운 시작입니다. 이것은 개인의 경험이 아닙니다. 공동체가 공유하는 코드입니다. 텍스트는 이 코드를 전제하고 씁니다. 독자는 이 코드를 알고 읽습니다. 코드가 없으면 설계가 작동하지 않습니다.

이 세 가지가 장르마다 다르게 작동합니다.

수필 독자는 삶의 경험 스키마를 주로 가져옵니다. “나도 그런 날이 있었다”는 공명이 결속성을 만듭니다. 수필이 보편적 경험을 건드리려는 이유입니다.

시 독자는 감각 기억과 간텍스트적 기억을 주로 가져옵니다. 이 이미지가 무엇을 건드리는가. 이 리듬이 어디서 왔는가. 시는 논리보다 감각과 기억의 회로를 먼저 두드립니다.

소설 독자는 서사 스키마를 주로 가져옵니다. 인물은 왜 그렇게 행동하는가. 이 갈등은 어떻게 해소되는가. 소설 독자는 서사의 인과를 따라가면서 결속성을 만듭니다.

극 독자는 장르 관습과 공연 경험 스키마를 주로 가져옵니다. 극 독자는 다른 장르 독자와 근본적으로 다른 위치에 있습니다. 무대와 현실이라는 이중 공간을 동시에 처리합니다. 허구 세계에 몰입하면서도 자신이 지금 극장 안에 있다는 것을 동시에 압니다. 이 분열된 의식이 극의 결속성을 만드는 특수한 기반입니다.

장르가 다른 것은 텍스트의 형식만이 아닙니다. 독자가 가져오는 것이 다릅니다.

수능은 이 세 가지 중 무엇을 묻는가.

스키마와 간텍스트적 기억은 독자마다 다릅니다. 수능이 묻기 어렵습니다. 문화적 코드는 공유됩니다. 수능이 전제할 수 있습니다. 그래서 수능은 항상 텍스트 안에서 근거를 댈 수 있는 해석을 요구합니다.

오답은 대부분 세 가지 방식으로 나옵니다.

과잉 활성화 — 스키마가 텍스트 설계를 덮습니다. 이별 시니까 슬픔이 전제라고 읽습니다. 그런데 이 시의 화자는 슬프지 않습니다.

간텍스트 혼입 — 다른 텍스트의 기억이 이 텍스트 해석을 오염시킵니다. 봄은 희망이라는 간텍스트적 기억이 작동합니다. 그런데 이 시에서 봄은 불안입니다.

코드 불일치 — 독자의 코드와 텍스트가 전제하는 코드가 다릅니다. 고전시가에서 빈번합니다. 수능이 고전시가 문항에 〈보기〉를 주는 이유가 여기 있습니다. 코드를 모르는 독자에게 코드를 알려주는 겁니다. 〈보기〉는 친절이 아닙니다. 설계가 작동하기 위한 조건입니다.

그렇다면 수능은 구체적으로 어떤 읽기를 요구하는가.

설계론-4: 수능은 무엇을 묻는가

브레히트라는 극작가가 있습니다.

그는 관객이 연극에 빠져드는 것을 원하지 않았습니다. 관객이 무대 위 인물과 하나가 되어 울고 웃는 것. 그것이 브레히트에게는 문제였습니다. 빠져든 관객은 생각하지 않습니다. 느낄 뿐입니다.

그래서 그는 거리를 만들었습니다. 배우가 갑자기 관객을 향해 말합니다. 무대 장치가 일부러 노출됩니다. 극 중간에 노래가 삽입됩니다. 몰입이 깨지는 순간, 관객은 다시 극장 밖으로 나옵니다. 밖에서 무대를 봅니다. 구조가 보입니다.

이것이 소격효과입니다. 낯설게 만들어 거리를 확보하는 것. 안에서 느끼는 대신 밖에서 보게 하는 것.

수능 문학 독해는 소격효과적 읽기를 요구합니다.

작품 안에서 감동받는 독자가 아닙니다. 밖에서 설계를 보는 관찰자입니다.

운동주의 시를 읽으면서 함께 부끄러워하는 독자가 수능을 잘 보는 것이 아닙니다. 운동주가 왜 이 자리에 이 이미지를 놓았는지를 보는 독자가 수능을 잘 봅니다. 소설 인물에게 감정이입하는 독자가 아닙니다. 작가가 이 인물을 어떻게 구성했는지를 보는 독자입니다.

몰입과 분석은 다른 회로입니다. 수능은 분석 회로를 요구합니다.

그런데 여기서 오해가 생깁니다.

소격효과적 읽기가 차갑고 기계적인 읽기라는 오해입니다. 그렇지 않습니다. 브레히트의 관객은 느끼지 않는 것이 아닙니다. 다르게 느낍니다. 작품 안에서 인물과 함께 우는 것이 아니라, 밖에서 이 상황의 구조를 보면서 다른 종류의 감각이 생깁니다.

이 책이 훈련하는 것이 그 다른 종류의 감각입니다. 텍스트의 설계를 보는 눈. 감동을 포기하는 것이 아닙니다. 감동이 어디서 왔는지를 볼 수 있게 되는 것입니다. 그렇게 보고 난 다음에는, 처음 읽었을 때보다 더 정확하게 옵니다.

앞서 정리한 오답의 세 원리가 여기서 완성됩니다.

과잉 활성화, 간텍스트 혼입, 코드 불일치. 이 세 가지는 전부 독자가 작품 안으로 너무 깊이 들어갔을 때 나옵니다. 소격이 무너진 자리에서 오답이 생깁니다.

독자 자신의 스키마가 텍스트 설계를 덮을 때. 다른 텍스트의 기억이 이 텍스트를 오염시킬 때. 독자의 코드가 텍스트의 코드를 대체할 때. 전부 독자가 자신의 안으로 읽은 것입니다. 텍스트 밖에서 텍스트를 보지 못한 것입니다.

수능이 요구하는 것은 하나입니다. 텍스트 안에서 근거를 딸 수 있는 해석. 그 근거는 독자 안에 없습니다. 텍스트 안에 있습니다.

그런데 여기서 한 가지 긴장이 생깁니다.

의미는 텍스트와 독자 사이에서 생깁니다. 독자마다 다릅니다. 그런데 수능은 하나의 정답을 요구합니다. 이것이 모순처럼 보입니다. 해석이 독자마다 다르다면, 수능은 무엇을 근거로 정답을 정하는가.

모순이 아닙니다. 구분의 문제입니다.

해석에는 스펙트럼이 있습니다. 텍스트 안에서 근거를 댈 수 있는 해석도 여럿일 수 있습니다. 수능은 그 스펙트럼을 부정하지 않습니다. 그 스펙트럼 안에서 텍스트 근거가 가장 강한 해석을 묻습니다. 다른 해석이 불가능하다는 것이 아닙니다. 이 선지가 텍스트 안에서 가장 잘 지지된다는 것입니다.

그래서 수능 오답은 대부분 틀린 해석이 아닙니다. 약한 해석입니다. 텍스트 밖에서 가져온 것이 텍스트 안의 근거보다 강하게 작동할 때 오답이 생깁니다. 앞서 제시한 오답 세 원리가 바로 그 자리를 가리킵니다.

수능 문항과 이 책의 개념이 어떻게 대응하는지를 보겠습니다.

"표현 방식과 그 효과로 적절한 것은" — 전경화를 묻습니다. 텍스트의 어느 자리에서 독자가 멈추는가. 일탈인가, 반복인가.

"반복의 기능으로 적절한 것은" — 전경화의 반복 방식을 묻습니다. 이 반복이 텍스트 안에서 어떤 연결과 누적을 만드는가.

"화자의 시선으로 적절한 것은" — 초점화를 묻습니다. 누가 어디서 보는가. 무엇을 보고 무엇을 보지 못하는가.

"서술자가 알지 못하는 것을 독자가 알게 되는 효과" — 극적 아이러니를 묻습니다. 독자와 인물 사이의 정보 격차가 어떤 효과를 만드는가.

〈보기〉 활용 문항 — 세계 연결 조직을 묻습니다. 외부 정보가 텍스트 안의 어느 장치를 활성화하는가.

이 대응을 알고 읽으면 문항이 무엇을 찾으라는 것인지 보입니다.

소격효과는 이 책에서 한 번 더 나옵니다.

PART 4 극입니다. 극이라는 장르 자체가 소격을 장치로 사용합니다. 브레히트가 거기서 다시 등장합니다. 지금 여기서 먼저 만난 것은 그때를 위한 예비입니다.

설계의 원리를 알았습니다. 설계의 목적을 알았습니다. 수능이 무엇을 묻는지를 알았습니다.

이제 좌표계가 필요합니다. 텍스트를 분석하기 위한 네 차원의 질문은 무엇인가.