
디지털 시대 영화의 공간 스토리텔링 연구



The Spatial-storytelling of Cinema in Digital Age



김영주, Youngju Kim*



요약

본 연구에서는 디지털 미디어의 테크놀로지 및 스토리텔링과 이미지의 속성과 원리가 어떻게 새로운 영화의 재현과 사유에 대한 질문을 촉발했는가에에서 출발하여, 디지털 시대 영화의 공간 스토리텔링을 세르토의 '공간의 스토리' 개념을 가지고 분석하였다.



Abstract

The cinema of the digital age remediates digital media not only its technology but also its storytelling, image and even its way of thinking. This paper examines the spatial storytelling of cinema in digital age. In order to analyze the remediation aspects, this research applies and reconstructs the concepts of 'spatial stories' of Michel de Certeau.



핵심어: 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling), 재매개(Remediation), 드 세르토(Michel de Certeau), 공간의 이야기(Spatial Stories), 다중플롯(Multi-plot), 공간적 몽타주(Spatial Montage)



*저자 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부 석사4학기 e-mail: emil014@hotmail.com

1. 서론

한 미디어에서 다른 미디어를 표상하는 현상인 재매개(remediation)는 디지털 미디어의 주요한 특성으로 논의되고 있다. 재매개의 원리에 따라서 모든 미디어는 타 미디어에 반응하고 그것과 경쟁하고 있으며, 이제 어떤 미디어도 독립적으로 기능할 수 없다. 레프 마노비치(Lev Manovich)나 자넷 머레이(Janet H Murray), 앤드류 달리(Andrew Darly) 등은 상대적으로 올드미디어가 되어버린 영화와의 연계 속에서 뉴미디어에 대한 연구를 수행했다.

재매개는 디지털 미디어만의 전유물은 아니다. 디지털 시대의 영화는 새로운 내러티브와 표현 양식을 보여주고 있다. 디지털 시대의 영화란 디지털 미디어를 재매개한 영화들을 말한다. 디지털 테크놀로지뿐만 아니라 디지털 미디어의 이미지와 스토리텔링, 그로 인해 발생하는 새로운 사유들을 재매개하는 것을 포함한다.

본고에서는 디지털 미디어에서 나타나는 공간 스토리텔링을 재매개한 영화에 주목한다. 디지털 시대 영화의 공간중심 스토리텔링이 보여주는 내용과 표현 층위의 변화를 미셸 드 세르토(Michel de Certeau)의 '공간의 이야기' 개념을 가지고 분석하도록 하겠다.



2. 디지털 시대와 영화



2.1 디지털 미디어의 공간 스토리텔링

디지털 시대에서 미디어의 변화는 존재하는 모든 미디어를 컴퓨터에서 처리할 수 있도록 숫자화된 자료로 전환하는 것이다. 그 결과로 컴퓨터로 처리할 수 있는 그래픽, 동영상, 사운드, 형태, 공간 그리고 텍스트 등으로 구성된 새로운 미디어가 나타난다.¹⁾ 미디어뿐만 아니라 문화 역시 디지털 미디어를 매체로 생산, 배포, 의사소통 된다. 네그로폰테(Nicholas Negroponte)의 말처럼 디지털 기술이 문화를 전달하는 수단이 된 것이다.

디지털 문화는 인간의 사유와 예술의 재현 방식에까지 영향을 미치고 있다. 전통적인 서사 장르도 변화를 피할 수 없다. '미디어가 메시지'라는 맥루한(Marshall McLuhan)의 유명한 테제와 같이, 미디어의 변화는 그 내용적 특성과 수용 방식을 변화시키기 때문이다. 디지털 미디어 시대에 있어서 내러티브는 다시 정의되어야 한다.

디지털 시대에 있어서 내러티브는 스토리텔링이라는 보다 포괄적인 용어로 표현된다. 디지털 스토리텔링은 디지털 기술을 매체 환경 또는 표현 수단으로 수용하여 이루어지는

1) Lev Manovich, (2004) 뉴미디어의 언어. 생각의 나무, 2004.

스토리텔링으로 정의할 수 있다. 디지털 기술을 매체 환경으로 수용한 서사 콘텐츠들은 상호작용성, 네트워크성, 복잡성이라는 디지털 미디어적 특성에 의해 전통적 스토리텔링과 확연히 구분된다.²⁾

디지털 미디어의 문화는 재현과 경험을 공간화하는 경향이 있다. 디지털 스토리텔링에서도 공간성이 강화된다. 이인화는 디지털 스토리텔링이 서사와 그림과 동영상을 통합한 기존의 전통적인 스토리텔링에 다시 컴퓨터 통신 기술을 이용한 상호작용성을 통합시키며 여기에서 발생하는 독자과 이야기의 양방향성, 구성되는 이야기의 비선형성, 이용되는 정보의 복합성이 혁명적인 허구적 공간을 창출한다고 말한다. 소설이나 영화 같은 전통적인 스토리텔링은 서사 구성의 필연성을 강조하는 시간의 스토리텔링을 진행하는 반면에 게임과 같은 디지털 스토리텔링은 우연성을 증대시키는 공간의 스토리텔링을 진행한다.³⁾

예를 들어, 컴퓨터 게임은 장르에 관계없이 대부분의 영상 자체가 공간으로 표현된다. 영상 자체가 맵이라는 공간적 메타포에 의존하는 것처럼 공간적 특성이 두드러지게 나타나는 것이다.⁴⁾ 이러한 디지털 미디어의 공간에서는 이질성의 공존을 허용하기 때문에 다층적인 서사양식이 가능하다. <리니지 2>에서는 자본주의적 현대도시의 일상적 기능이 존재하는 바로 옆에 신화로부터 튀어나온 몬스터들과의 대결이라는 비일상성이 존재한다. 이러한 융합성은 시대와 시대가 섞이고, 문화와 문화가 섞이며, 인간과 컴퓨터가 섞이는 디지털 미디어 시대의 다층적 혼혈성(Multi-level hybridity)을 반영한다.⁵⁾

디지털 스토리텔링의 특성에 대한 논의들을 포괄할 수 있는 개념으로서 들뢰즈의 리좀(Rhizome)을 들 수 있다. 들뢰즈가 『천개의 고원』에서 리좀 구조를 통해 논의한 탈중심화 및 탈주체화는 우리가 사이버 공간에서 경험하고 있는 분산화된 주체의 형태와 맞닿아 있다. 개개인이 노드(node)가 되어 네트워크화 되고, 다시 네트워크화 된 노드로서 개인이 이해되는 경험을 통해 우리의 세계관은 이미 리좀적 사고방식에 기반하고 있는지도 모른다.

2.2 영화의 재매개와 공간중심 스토리텔링

모든 매체는 다른 매체를 개조하고 개선하여 수용하거나 다른 매체의 도전에 대응하여 스스로를 개조해내는 재매개의 과정을 수행한다. 영화가 디지털 매체를 재매개하는 것은 오래된 미디어가 새로운 미디어를 모방하고 흡수하는 퇴행적 재매개(Retrograde Remediation)라고 할 수 있다.⁶⁾ 영

2) 교육 외, (2003) 디지털 스토리텔링. 황금가지.

3) Ibid.

4) 박동숙, 전경란, (2005) 디지털/미디어/문화. 한나래

5) 이인화, (2005) 한국형 디지털 스토리텔링. 살림

화는 디지털 기술뿐만 아니라 디지털 스토리텔링과 이미지의 특성, 그리고 디지털 매체 환경에서의 새로운 사유 방식도 재매개한다.

디지털 미디어를 재매개한 영화들을 간략하게 살펴보면, 미시 서사를 새로운 방식으로 연결시키는 다중 플롯 영화들(〈러브 액츄얼리〉(Love Actually, 2003), 〈바벨〉(Babel, 2006), 〈내 생애 가장 아름다운 일주일〉(All For Love, 2005) 등), 장소에 기반한 프로젝트 영화들(〈사랑해, 파리〉(Paris, Je T'Aime, 2006), 〈도쿄〉(Tokyo!, 2008) 등)이 있다. 또한 디지털 게임의 루프 서사를 재매개한 예들(〈슬라이딩 도어즈〉(Sliding Doors, 1998), 〈롤라 린〉(Lola Rennt, 1998) 등)을 비롯하여, 디지털 카메라로 루프의 움직임을 만들어내어 새로운 시간성을 보여주는 원싯 원쇼트 영화(〈마법사들〉(The Magicians, 2005) 등)가 있다. 이질적인 시공간을 넘나들고 사실과 허구와 판타지를 자연스럽게 오가기도 하고, 끝없이 분열되는 프레임들 속에서 영화 이미지가 부유하기도 한다(〈M〉(2007)). 픽션과 다큐와 페이크 다큐가 혼합되고, 여정 속에서 만나는 사람들이 자유롭게 스토리를 이어 가는 영화(〈정오의 낯선 물체〉(Mysterious Object At Noon, 2000))도 있다. 이야기는 사람들에게 의해 점차 변형되고 삭제되고 보충되어 전혀 다른 이야기로 변모해 가는데, 여러 버전의 이야기들은 하나로 통합되거나 결말이 지어지지 않는다. 이것은 우리가 일상적으로 웹에서 만들어 나가는 개방적이고 비선형적인 스토리텔링과 비슷한 구조를 가지고 있다.

디지털 스토리텔링의 주요 특성 중 하나인 공간 스토리텔링은 디지털 매체를 재매개한 영화에서도 중요하게 나타난다. 전통적으로 영화의 서사에서 시간성이 주로 논의되어 왔지만, 디지털 시대의 영화에서는 내러티브 구조 및 이미지 구성과 편집에 있어서 공간성이 중요하게 부각된다.

대표적인 예로 최근 활발히 제작되고 있는 장소에 기반한 프로젝트 영화들을 들 수 있다. 세계적인 감독 스무 명이 참여한 옴니버스 영화 〈사랑해, 파리〉는 파리 곳곳에서 벌어지는 사랑에 관한 열여덟 편의 단편이 묶여 있다. 이미 후속편으로 뉴욕과 중국 편이 준비 중에 있다. 현재 제작 중인 영화 〈도쿄〉 역시 봉준호, 레오 까락스, 미셸 공드리가 만나 화제를 모은 프로젝트로, 도쿄에 대한 감독들 각자의 시선을 풀어내는 옴니버스 영화다.

〈러브 액츄얼리〉나 〈내 생애 가장 아름다운 일주일〉과 같이 미시 서사를 새로운 방식으로 계열화 시키는 다중플롯 영화들에서도 장소는 서사 진행의 중심이 된다. 도시 곳곳에서 벌어지는 각각의 에피소드들은 특정한 장소에서 우연적으로 마주치며 접속되고 연결된다.

6) Jay David Bolter, Richard Grusin, (2006) 재매개. 커뮤니케이션북스.

이와 같은 영화들에서 도시 공간은 단순한 배경의 의미를 넘어서서 새로운 서사를 촉발시키는 동기가 되고 있다. 특정 도시와 도시의 이미지들은 영화의 동기가 되고, 내러티브의 배경이 되며, 나아가 주제를 전달하고 있다.

2.3 세르토의 '공간의 이야기(spatial stories)'

기 드보르(Guy Debord)는 시각적인 허상이 현실을 압도하는 스펙터클의 사회를 이야기하면서 현대의 자본주의 사회는 스펙터클적 상품 소비의 사회라고 비판했다.¹⁾ 인간세계는 이전보다 훨씬 더 많은 재현과 이미지들이 단순히 존재하는 데 그치는 것이 아니라 스펙터클을 구성하는 네트워크를 형성한다.²⁾ 일상생활 곳곳에 놓인 미디어들을 통해서 우리의 삶까지도 재매개되고, 표상과 이미지들은 다시 일상의 삶 속으로 침투한다.

미셸 드 세르토의 '공간의 이야기'는 일상 생활의 창조적인 실천성을 강조한다는 점에서 의의가 있다. 세르토는 감시의 망에 이미 사로잡혀있는 개인들의 분산되고, 기술적이고, 임시변통적인 창조가 감시에 대항할 수 있다고 말한다.³⁾

일상의 실천은 걷기가 만들어내는 공간의 창출에서 대표적으로 드러난다. 세르토에게 걷기는 발화 행위이며 도시 공간을 만들어내는 행위이다. 사람들은 한 장소에 축적된 이야기들을 걷기라는 행위를 통해 풀어내고 장소를 공간으로 만드는 것이다. 걸음걸이는 특이성의 셀 수 없는 집합이며, 그것들이 엉키며 엮어낸 길들은 공간에 형태를 부여한다.⁴⁾

걷기는 도시에서 가장 기본적인 경험 형태이다. 사람들은 걷기를 통해 도시라는 텍스트를 쓴다. 유동적이고 서로 얽히는 글쓰기의 그물은 저자도 구경꾼도 없는, 궤적의 부서진 조각들과 공간의 변경으로 만들어지는 다중으로 겹쳐진 이야기를 꾸민다.⁵⁾ 이것이 '공간의 이야기'이다.

걷는다는 것은 장소를 잃는 것이다. 걷기는 도시 자체를 장소 결핍의 광대한 사회적 경험으로 만든다. 존재하는 것은 단지 지나가는 행위들이고, 걸어가는 자들이 임시로 이용할 뿐인 주소의 네트워크이며, 비장소 혹은 꿈꾸어진 장소들로 뒤덮인 임대차 공간의 우주이기 때문이다.⁶⁾

공간의 이야기는 디지털 미디어, 특히 웹에서 사용자들이 만들어내는 사용자 스토리텔링의 과정과 유사하다. 또한 도시의 비장소성은 디지털 스토리텔링에서 이야기가 일어나는

1) Guy Debord, (1996) 스펙터클의 사회, 현실문화연구.

2) Slavoj Zizek 외, (2003) 매트릭스로 철학하기, 한문화.

3) Michel de Certeau, (1996) '일상 생활의 실천.' 문화, 일상, 대중. 한나래.

4) Ibid.

5) Ibid.

6) Ibid.

배경공간의 노마드적이고 매개적인 성격과 연관된다.

디지털의 공간 스토리텔링을 재매개한 영화 역시 공간의 이야기와 비장소의 성격을 가진 배경 공간을 보여주고 있다. 걷기를 통해 공간을 만드는 개인의 일상적인 창조성을 강조한 세르토의 '공간의 이야기'는 스펙터클한 사회를 재현하는 영화의 스토리텔링에 있어서 시사하는 바가 크다.



3. 디지털 영화의 공간 스토리텔링 분석



3.1 비규정적인 매개의 공간

디지털 시대 영화의 배경 공간은 무규정적 공간(any space whatever)의 성격을 드러낸다. 무규정적인 공간은 들뢰즈가 마크 오제(Marc Augé)의 비공간(non-place)에서 가져온 개념이다.¹⁾ 오제는 무규정적인 공간을 공항, 철도역, 테마파크, 쇼핑몰과 같이 아무도 살지 않는 노마드적인 공간이라고 본다.

다중플롯을 가진 한국 영화, <내 생애 가장 아름다운 일주일>은 14명의 인물들이 이루는 다수의 계열체로 이루어져 있다. 영화에 있어서 중심이 되는 공간은 상점들이 무수한 거리나 백화점, 영화관, 커피숍, 버스 터미널이나 지하철역과 같이 도시 속에서 우리가 일상적으로 지나치고 있는 공간이다. 특히 <러브 액츄얼리>나 <내 생애 가장 아름다운 일주일>과 같은 다중플롯 영화는 마지막에 공항이나 기차역과 같은 공간에서 모든 등장인물들을 모음으로써 영화를 마무리 짓는다.

무규정적인 공간은 특이성의 공간으로서 무한히 많은 방식으로 연계될 수 있는 공간이며, 가능한 것의 순수 장소로 파악되는 잠재적 접속의 공간이다.²⁾ 수많은 작은 사건들 중에서 인물과 계열체를 재정립하도록 만들어주는 힘 있는 사건들이 특이점이다. 여러 특이점들은 하위 사건들을 유발시키며 계열체를 더욱 복잡하고도 풍성하게 만든다.

특이점들의 사건이 일어나는 공간으로서 배경 공간은 사건들이 계열화되는 중심에 있다. 계열화의 중심에 있는 공간은 매개적 공간의 성격을 보여준다. 노마드적인 배경 공간은 내러티브 진행에 따라 인물과 사건을 매개하여 내러티브를 진행시키는 역할을 한다.

<내 생애 가장 아름다운 일주일>에서 인물과 사건은 배경 공간과 긴밀하게 연결되어 있다. 인물의 성격은 그들이 머무는 공간으로 드러나며 사건의 계열화 역시 공간중심으로 이루어진다. 이 영화에서는 인물들이 마주치는 일정한 공

1) 문재철, (2000) '과잉된 시간 그리고 보여주기와 말하기,' 영화연구, 15호

2) Gilles Deleuze, (1996) 영화1, 시각과 언어.

간의 장이 있는데, 공간에 따라서 동일한 인물 간에도 사건의 계열화가 달라지며, 나아가 그것은 인물이 이미 맺었던 계열화의 장을 흔들어 놓고 재배열한다.³⁾

나아가 마크 오제는 비장소를 매개된 실재를 경험하는 영역이라 특징짓는다. 비장소의 미디어 침투 공간들은 순수한 시각 경험을 제공해주는 비디오나 오디오, 즉 즐기는 미디어 표상물에 의해서 규정된다.⁴⁾

이와 같은 미디어 침투의 공간은 <수면의 과학>(The Science Of Sleep, 2006)에서 볼 수 있다. 주인공 스테판은 '스테판 TV 스튜디오'라는 가상공간을 통해 적극적으로 시뮬라크르의 이미지를 만들어낸다. 현실의 시공간은 이곳에서 재인용되고 변형된다. 그곳은 현실의 이미지뿐만 아니라 그러한 이미지를 담아내는 현실의 미디어와 스펙터클의 사회를 재매개한다.

3.2 인물의 걷기를 통한 서사

마크 오제가 장소를 공간 혹은 비공간과 구분하게 된 원천은 세르토에게 있다. 세르토에게 있어서 무규정적인 공간은 장소를 가로지르는 존재의 새로운 방식이 된다.⁵⁾

특정 도시라는 장소에 기반을 둔 영화들에서 인물들은 끊임없이 이동하며 다른 계열체 속에서 에피소드를 구성하는 인물들과 만나고 마주친다. 무규정적인 공간 속에서 이루어지는 인물들의 걷기 행위는 다른 인물들과 사건들 속으로 들어가는 역할을 하며, 내러티브를 진행한다.

디지털 카메라는 산 속에 고립되어 있는 작은 카페 안을 부유하듯이 이동한다. 그러한 카메라의 움직임으로 컷 없이 과거와 현재, 현실과 환상의 시간을 자유자재로 오가면서 이질적인 시간들의 연속성을 보여준다.

95분간의 원썬 원소트로 이루어진 영화, <마법사들>은 노마드적이고 무규정적인 배경공간의 성격을 극대화시켰다. 카메라는 산 속의 카페라는 한정된 배경 공간 속에서 끊임 없이 과거와 현재, 그리고 현실과 상상의 시공간을 오간다. 컷 없이 과거의 시공간과 현재의 시공간이 연결되는데, 그것을 연결하는 것은 인물의 걷기이다.

이질적인 공간 사이의 이동은 잠시 서사에서 빠져 나와 걸어가는 행위를 하고 있는 인물들로 표현된다. 그러한 이동 공간은 무규정적인 공간으로서 이질적인 공간들을 매개하는 역할을 한다. 유동적인 카메라의 움직임은 마치 부유하는 디지털 이미지처럼 이질적인 것들의 공존을 허용한다.

<이터널 선샤인>(Eternal Sunshine Of The Spotless

3) 김영주, 류철균, (2007) '다중플롯 영화의 서사구조,' 문학과 영상, 8권 2호.

4) Bolter & Grusin, (2006) 재매개, 커뮤니케이션북스.

5) Lev Manovich, (2004) 뉴미디어의 언어, 생각의 나무

Mind, 2005)에서 조엘은 이미지들이 녹아내리고, 무너지고, 변형되고 있는 시물라크르의 이미지들 사이에서 걷고, 달린다. 이것은 기억이 지워지는 것으로부터 도망치려는 조엘의 심리상태를 보여주는 것이다. 현실의 직원들은 모니터를 응시하며 조엘이 가지고 있는 과거의 이미지들을 계속해서 없애고, 이미지의 공간들은 계속해서 변화한다.

과거는 끊임없이 재참조되고 변형되는데, 과거를 매개하는 라구나 주식회사의 존재로 인해서 과거의 영상은 이미 순수한 잠재성의 표현이 아니게 된다. 기억 삭제 작업을 하고 있는 직원들뿐만 아니라 과거의 공간을 돌아다니는 조엘 자신도 과거에 대한 기억을 변형시키고 재구성하는데 일조한다. 조엘은 걷는 행위를 통해 과거의 공간을 다시 체험하며, 과거의 공간은 또 다른 의미를 갖게 되는 장소들로 변형된다. 라트렐 주식회사의 직원들이 만들어내는 이미지들의 비공간은 걸어 다니는 조엘의 궤도를 통해 실재적인 장소가 되는 것이다.

3.3 공간적 몽타주

영화에는 시간적 몽타주와 공간적 몽타주가 있는데, 여기에서 공간적 몽타주는 쇼트 내의 몽타주를 의미한다. 들뢰즈는 현대영화에서의 몽타주는 이미지 자체의 작용을 중요시한다고 설명한다.¹⁾ 전체와의 관계 속에서 다음 이미지를 보는 것이 아니라 이미지 안에서 무엇을 볼 것인가에 주목하게 되는 것이다. 여기서 몽타주와 쇼트의 구분은 무의미하게 된다. 그리고 디지털 테크놀로지는 다양한 합성기법을 통해 그것을 효과적으로 가시화시켰다.

20세기까지의 영화 활동은 다른 이미지들을 시간상에서 서로 대체시키는 몽타주의 복잡한 기술에 신경을 썼으나 공존하는 이미지들을 보여주는 공간적 몽타주라고 부르는 것의 가능성은 체계적으로 연구하지 않았다.²⁾ 70, 80년대에는 빠른 커팅과 더욱 유연한 클로즈업 카메라 이동의 규범들로 인해 쇼트 안에서 복합적인 연출을 선택하는 일은 드물어졌다.³⁾ 그러나 디지털 기술은 한 쇼트 안에서 이질적인 이미지들을 결합하면서, 이미지 내부에서의 몽타주 개념이 중요하다는 것을 보여주었다. 디지털 이미지는 이미지와 이미지의 병치, 이미지 내부에서의 융합과 충돌을 의미하는 공간의 몽타주이다.⁴⁾

디지털 합성과 같이 후반작업에서 쇼트 내의 이미지를 변형시키는 예만이 전부는 아니다. 디지털 이미지의 특성은 쇼트와 몽타주를 약화시키는 반면, 원선 원쇼트로 이루어진 플

랑세강스(plan-sequence)의 중요성을 부각시켰다. 플랑세강스는 중단되지 않는 공간의 연속체로서 전통적 의미의 편집을 필요로 하지 않지만, 프레임 내부의 공간적 몽타주가 중요하게 작동한다. 플랑세강스를 극단적으로 사용하는 <마법사들>의 부유하는 듯한 시선의 움직임은 가볍고 필름 로딩이 필요 없는 디지털 카메라였기에 가능했다.

<내 생애 가장 아름다운 일주일>은 한 쇼트 내에서 보이는 이미지의 계열화를 통해 내러티브를 진행한다. 각기 다른 계열체에 속해 있는 인물들이 직접적으로 부딪히지 않더라도, 관객들은 그들이 한 쇼트 안에서 만나고 헤어지며 간접적으로 서로의 내러티브에 영향을 미치는 것을 볼 수 있다.

또한 최근의 다중플롯 영화에서 타 매체를 차용하여 각각의 에피소드들을 연결시키는 방식을 보면, 로버트 알트만(Robert Altman)의 초기 다중플롯구조 영화와의 차이점을 발견할 수 있다. <내 생애 가장 아름다운 일주일>에서는 TV 프레임의 활용한 매개가 두드러진다. 타 매체 프레임의 직접적인 등장은 다른 서사 계열체로의 이동과 다음 장면으로의 트랜지션 역할을 수행한다.

<M>(2007)에서의 프레임은 계속해서 분열되며 이미지는 다중적인 프레임들 위를 부유한다. 특히 일식집 씬은 프레임의 다중적인 병치를 보여주는 대표적인 예다. (그림 1)



그림 1. 다중 프레임의 공간적 몽타주

다중적 프레임을 사용한 장면들은 공간적 몽타주를 잘 보여주고 있다. 영화의 특성인 교체의 논리는 디지털 미디어의 다중 창이 보여주는 추가와 공존의 논리로 대체되었다.⁵⁾ 시간은 공간화되고 스크린 표면 위에 분산된다. 공간적 몽타주에서는 요소들이 병치됨으로 인해 표면 위에 이질적인 요소들이 공존하게 된다.

이질적인 시공간은 컷 없이 하나의 테이크로 찍혀 다중적으로 병치되기도 한다. 인물의 걷기를 따라가는 연속적인 카메라의 움직임으로 인해 하나의 쇼트 내부에 여러 이질적인 시공간이 공존하게 된다.

(그림 2)는 <이터널 선샤인>에서 서점에 있던 조엘이 자연스럽게 문을 거쳐 친구의 집으로 이동하는 모습을 보여준다. 서점에서 돌아 나오는 조엘의 뒤로 서점의 조명이 차례로 소등되며, 친구의 집 안으로 들어온 조엘의 뒤로 어두운 서점의 공간은 문의 프레임 안쪽에 남아있다. 다른 컷으

1) Gilles Deleuze, (2005) 영화2: 시간-이미지. 시각과 언어.
 2) Lev Manovich, (2004) 뉴미디어의 언어. 생각의 나무.
 3) David Bordwell, (2002) 영화 스타일의 역사. 한울.
 4) 정민아, (2006) '디지털 미디어 시대의 매혹의 시네마.' 영화연구, 31호.

5) Lev Manovich, (2004) 뉴미디어의 언어. 생각의 나무, 2004.

로 대체되지 않고 인물이 이동할 뿐, 이질적인 공간은 그대로 장면 후면에 머물러 있는 것이다.



그림 2. 이질적 시공간을 이동하는 인물의 걷기

조엘이 마지막으로 클레멘타인을 본 것이라며 회상하는 시퀀스 역시 하나의 테이크로 이루어져 있다. 그들이 집 안의 곳곳에서 싸우는 장면은 원쇼트로 연결된다. 조엘은 화가 나서 화장실로 들어간 클레멘타인을 따라가지만 화장실 안에는 아무도 없다. 그가 뒤를 돌아선 순간 클레멘타인은 부엌에 서서 짐을 싸고 있다. 카메라가 다시 왼쪽으로 팬하면 집을 나서는 클레멘타인이 보이고 다시 오른쪽에는 부엌 대신에 거실에 있는 조엘이 보인다. 시간과 공간을 뛰어 넘는 카메라의 움직임 중간 중간에 초점이 나간 흐릿한 화면들이 존재한다. 조엘이 길을 걸어가고 있는 클레멘타인을 뒤쫓는 장면 역시 원 테이크로 찍혔는데, 길의 양 끝이 같은 지점을 향하면서 피비우스의 피쳐럼 얽혀있다.

디지털 시대 영화의 공간적 몽타주는 쇼트 내에서 보이는 이미지들의 관계에 주목한다. 한 쇼트 내에는 이질적인 시공간이 복합적으로 얽혀있을 수 있는데, 그것을 가로지르는 인물의 걷기에 의해 서사는 진행된다.

4. 결론

본 연구에서는 디지털 미디어의 테크놀로지 및 스토리텔링과 이미지의 속성과 원리가 어떻게 새로운 영화의 재현과 사유에 대한 질문을 촉발했는가에서 출발하여, 디지털 시대 영화의 공간 스토리텔링을 세르토의 '공간의 스토리' 개념을 가지고 분석하였다.

공간중심의 스토리텔링을 보여주는 영화의 내러티브는 공간적이고 우연적인 스토리텔링을 보여주고 있으며 리즘적 서사구조를 가지고 있다. 인물과 사건은 배경 공간과 긴밀하게 연결되어 있다. 인물들은 그들이 머무는 공간으로 대변되며 사건의 계열화 역시 공간중심으로 이루어진다. 영화의 리즘적 서사구조는 다중적이고 다층적인 세계를 단절하지 않고 그대로 보여주고자 한다.

디지털 시대 영화에서는 공간적 몽타주가 중요하게 부각된다. 공간적 몽타주에서는 하나의 쇼트 안에 이질적인 이미지들이 병치된다. 스펙터클 사회를 반영하듯 일상의 곳곳에 존재하는 매체들의 프레임을 사용하여 병치시키는 경우도 있다. 또한 인물의 걷기를 따라가는 카메라의 연속적인 움직임으로 인해 하나의 테이크 안에서 병치되기도 한다.

나아가 디지털 시대 영화의 공간 스토리텔링은 새로운 관객성을 보여준다.

고전적 내러티브 영화에서 내러티브 공간의 조직이 관객과 어떻게 연루되는가를 연구한 스티븐 히스(Stephen Heath)는 내러티브가 꾸준히 공간을 구축, 재구축함으로써 영화와 세계의 조화를 성취한다고 했다. 시각의 주체는 안정된 시야 내에서 이미지들의 특정한 연속에 대하여 계속 순응하게 되고, 내러티브는 재현된 세계와 관객 모두를 장소 속으로 끌어넣는다.¹⁾

반면 걸어가는 인물들을 따라가는 카메라는 고전영화의 봉합을 거부한다. 인물과 관객 사이에 있는 카메라의 시선을 드러냄으로써 관객의 공간을 인식하게 한다. 디지털 시대 영화는 관객을 장소 속으로 끌어당겼다가 밀어내는 운동을 반복한다.

참고문헌

- [1] Lev Manovich, 서정신 역, 뉴미디어의 언어, 생각의 나무, 2004.
- [2] 고옥 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003.
- [3] 박동숙, 전경란, 디지털/미디어/문화, 한나래, 2005.
- [4] 이인화, 한국형 디지털 스토리텔링, 살림, 2005.
- [5] Jay David Bolter, Richard Grusin, 이재현 역, 재매개, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [6] Guy Debord, 이경숙 역, 스펙터클의 사회, 현실문화연구, 1996.
- [7] Slavoj Zizek 외, 이운경 역, 매트릭스로 철학하기, 한문화, 2003.
- [8] Michel de Certeau, 박명진 역, '일상 생활의 실천,' 문화, 일상, 대중, 한나래, 1996.
- [9] 문채철, '과잉된 시간 그리고 보여주기와 말하기,' 영화연구, 15호, 2000.
- [10] Gilles Deleuze, 주은우, 정원 역, 영화1: 운동-이미지, 새길, 1996.
- [11] 김영주, 류철균, 다중플랫 영화의 서사구조, 문화와 영상, 8권 2호, 2007.
- [12] Gilles Deleuze, 이정하 역, 영화2: 시간-이미지, 시각과 언어, 2005.
- [13] David Bordwell, 김숙 외 역, 영화 스타일의 역사, 한울, 2002.
- [14] 정민아, '디지털 미디어 시대의 매혹의 시네마,' 영화연구, 31호, 2006.
- [15] Robert Lapsely, 김소연 역, 현대 영화 이론의 이해, 시각과 언어, 1999.

1) Robert Lapsely. (1999) 현대 영화 이론의 이해. 시각과 언어.