
모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성

- 모바일 전용 영화 <Project X>와 <건달과 달걀>을 중심으로

Narrative Structure and Signification of the Mobile Whole Aspect Movie

-Focused on <Project X> and <Gundal & Egg>-

강승묵
호남대학교 신문방송학과

Seung-Mook Kang(lhasa@honam.ac.kr)

요약

디지털 테크놀로지의 발달은 디지털화된 이야기의 형식으로 내러티브를 구축하며 의미를 구성한다. 모바일 전용 영화와 같은 영상콘텐츠 역시 디지털 테크놀로지 기반의 내러티브 구조와 의미구성 방식을 따른다. 이 연구는 모바일 전용 영화가 모바일 미디어에 적합하게 기획 및 제작됨으로써 전통적인 내러티브 구조를 확장하고 새로운 의미구성 방식을 제시할 수 있음을 논증하고자 했다. 이를 위해 국내 최초의 모바일 전용 영화라고 할 수 있는 <Project X>와 <건달과 달걀>을 사건의 인과관계에 따른 의미중복과 시공간 구조의 이중교차를 통한 내러티브 구조의 통합과 응집 과정을 중심으로 분석했다. 연구결과에 의하면, 두 편의 연구대상 모바일 전용 영화는 이야기의 연속성과 일관성을 위해 의미를 응집시켜 통합적으로 내러티브를 구축하고, 시공간을 등장인물의 주관적 시점에서 이중으로 교차시켜 이동시키는 것으로 나타났다. 이는 곧 모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성 방식이 모바일 미디어에 적합하게 전통적인 영화 고유의 형식을 변형 또는 확장시키는 것이라고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 모바일 전용 영화 | 내러티브 | 의미구성 | 응집 | 통합 | 이중교차 |

Abstract

The development of digital technology constructs meaning through the narrative by digitalized story. Including mobile whole aspect movie, visual contents have the narrative structure and signification based on the digital technology. This study planned to explore the possibility that mobile movie can expand the classical narrative structure and bring up the method of signification. For this purpose, this paper proved the process to cohere narrative through redundancy and a double across of space-time structure according to the principle of causality in mobile movies such as <Project X> and <Gundal and Egg>. According to the findings, mobile movies appeared to construct a consolidated structure through cohesion of meaning and to move the space-time doubly across at a subjective point of view of the characters for continuity of story. Such a result means the narrative structure and the method of signification of mobile movie are modifying or expanding the unique formation of classical films in accordance with mobile devices as digital media.

■ keyword : | Mobile Whole Aspect Movie | Narrative | Signification | Cohesion | Coherence | Double Across |

I. 서론

모바일 전용 영화는 극장용 영화의 예고편이나 배우 인터뷰, 메이킹 필름(making film) 등을 모바일 미디어로 서비스하는 것이 아니라 모바일 단말기 전용으로 기획, 제작된 영화콘텐츠라고 할 수 있다. 이런 콘텐츠를 활용하는 새로운 커뮤니케이션 도구는 콘텐츠 내용을 디지털 정보로 변환해 디지털화된 이야기(digitalized story)의 형식으로 내러티브를 구축하고 의미를 구성한다. 즉 디지털 테크놀로지 기반의 영상콘텐츠는 디지털화된 이야기를 포함해 이야기를 표현하는 형식도 새롭게 재생산함으로써 이전의 아날로그 콘텐츠와는 상이한 내러티브 구조로 의미를 구성하는 것이다. 이와 같은 새로운 내러티브의 등장은 뉴미디어의 독특한 기술적 가능성에 의존하고[1], 어떤 유형이든 새로운 미디어의 표현 양식은 기존 매체와의 혼성체로서 기존의 관습과 새로운 양식의 조합이기 때문에[2], 디지털 미디어가 새로운 표현 매체로 정착하기 위해서는 기존의 아날로그 미디어의 표현 양식과의 접목을 통해 디지털 미디어 고유의 특징을 활용할 필요성이 제기되기도 한다[3].

디지털 테크놀로지의 발전은 모바일 전용 영화와 같은 디지털 영상콘텐츠의 내용과 형식은 물론 수용의 방식도 전혀 다른 모습으로 변화시킨다. 따라서 디지털화된 이야기를 통해 구축되는 내러티브 구조에 대한 분석을 통해 이 새로운 표현 양식이 사회문화적으로 어떤 함의를 갖는지를 살펴볼 필요가 있다. 그 결과에 따라 디지털 환경에 적합하게 재구성되는 디지털 내러티브에 대한 이해의 방식도 달라질 수 있다. 이 연구는 아날로그이든 디지털이든 모바일 미디어와 같은 디지털 미디어의 하드웨어에 실리는 모든 콘텐츠의 내러티브는 내러티브의 전통적인 구조의 확장이라는 점을 전제한다. 즉 회화와 사진에서부터 만화, 영화, 방송프로그램, 게임, 애니메이션 등에서 전통적으로 구축되어 왔던 내러티브 구조가 개인 휴대용 단말기인 모바일 미디어에도 확장될 수 있다는 점을 가정하는 것이다.

이와 같은 연구배경을 바탕으로 디지털 테크놀로지의 발달이 미디어 영역의 확장과 미디어 간 융합을 급속도로 가속화시키지만 미디어 자체가 내러티브의 본

질 자체를 변화시키지 않으면서 내러티브의 구조를 다양화 할 수 있다는 점을 논증하는데 연구목적을 둔다. 이를 위해 개인 휴대용 이동통신 단말기의 이용형태가 미디어의 개념을 변화시키고, 일정한 사회문화적인 경향을 창출한다는 점에 주목해 모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성 방식을 분석하고자 한다. 연구대상인 <Project X>(2002)와 <건달과 달걀>(2002)은 세계 최초로 상영된 모바일 전용 영화로서, 이 이후에 등장한 <마이 굿 파트너>(2002), <아버지 몰래>(2003), <다세포 소녀>(2006), <국력>(2006) 등 일련의 모바일 영화들의 전형이었다고 할 수 있다. 특히 연구대상 영화들은 모바일 미디어의 개인화와 이동성, 작은 액정화면 등을 고려한 영상구성과 내러티브, 테마음악 중심의 사운드 설계, 독립된 완결성을 갖는 단편 중심의 연작 형식, 멀티 플랫폼 프로덕션과 같이 모바일 전용 영화 포맷의 새로운 가능성을 제시하기도 했다.

이와 같은 모바일 전용 영화의 미디어적 특성을 전제로, 이야기의 연속성의 측면과 시공간 구조의 변화의 측면에서 연구대상 영화들의 내러티브 구조를 분석하고, 그 결과 어떻게 의미가 구성되는지를 주요 연구문제로 설정하고자 한다. 연구방법은 두 편의 연구대상 영화를 에피소드 별로 유목화하고, 각각의 에피소드의 사건과 시공간적 배경의 내러티브 구성요소들이 영화적 모티브를 기준으로 어떤 의미를 반복적으로 구성하는지를 중심으로 분석했다.

II. 이론적 배경에 대한 논의

1. 내러티브 구조와 의미구성 방식

이 연구의 이론적 논의는 모바일 미디어와 같은 디지털 미디어에서 영화콘텐츠가 구축하는 내러티브 구조와 의미구성 방식이 미디어의 차이에도 불구하고 “다양한 이야기에 공통으로 적용될 수 있는 기반과 미디어에 따라 이야기가 변형되는 원리를 동시에 갖고 있다는 특성”[4]에서부터 시작한다. 본질적으로 내러티브는 시간과 공간의 변화에 따른 인과관계(causality)로 인해 발생하는 실제 또는 허구의 사건들이 연결되는 것으로 개

넘화 할 수 있다. 특히 소설과 같은 문자미디어에서는 단어와 문장 등의 기호체계가, 텔레비전이나 영화와 같은 영상미디어에서는 영상이미지와 대사, 음악, 음향 등의 기호체계가 내러티브의 기능을 한다. 내러티브는 기호의 의미화(signifying) 과정을 통해 특정 기호가 의미를 가진 이야기가 되기 위해 갖추어야 할 체계를 가리키는 것으로, 이야기의 의미구성 요소를 선택하는 구조와 그 요소들을 엮어 내는 두 가지 구조를 지닌다[5].

내러티브는 이 구조들 안으로 특정 상황을 바라보는 등장인물을 끌어들이며, 그 상황에 대한 인과관계에 의해 인물의 행위를 결정하도록 시공간을 전개시킨다. 의미는 이 한정된 시공간에서 발생하는 인물의 행위와 사건에 대해 작가가 만든 허구의 세계와 실제 현실 세계 사이를 이어주는 관계의 기능을 한다. 따라서 어떤 하나의 내러티브 구조와 의미구성 방식을 이해하기 위해서는 이 관계와 함께 사회문화적으로 형성되는 규칙과 관습(rules and conventions)을 동시에 탐색하는 과정이 수반되어야 한다. 그 과정에 “현실의 양상만을 제시하는 양식화된 예시(illustration)나 현실을 이해하는 방법과 현실을 재생산하는 수단으로서의 규칙과 관습의 타당성을 재검토하도록 하는 재현(representation)[6]”의 그 무엇이 개입되는 내러티브 구조와 의미구성에 대한 이해는 허구적 세계와 실제 세계의 관계를 사회문화적인 맥락을 바탕으로 살펴보는 것이라고 할 수 있다.

특히 영화에서의 내러티브는 “역사적으로 영화 제작의 지배적인 양식이었을 뿐만 아니라 사회적 맥락의 도구이며, 의미의 한계를 정하기 위한 논리”[7]라는 점 때문에 영화연구에서 꾸준히 제기되어왔던 주요 이슈 중의 하나였다. 이는 곧 영화에서 내러티브가 영화적인 의미구성의 한계를 규정하는 것이라는 이유로 인해 제약이보다 필연적인 규칙이었으며, 그 시대의 문화 속에서 광범위하고 다양한 형식들로 나타날 수밖에 없었다는 것을 의미한다. 즉 “모든 시대, 모든 문화에서 인간 역사의 시초부터 존재했던, 문화적 보편성을 내포하고 있는 것이 내러티브의 패러다임이며, 따라서 내러티브는 언제나 삶 자체만큼 자연스러운 것”[8]이었다. 이와 같이 문화적 보편성과 역사성, 일상성이 내재되어 있는 내러티브 구조에 대한 연구는 이야기의 개요나 플

롯의 구조와 같은 의미구성 요소들과 그 구조의 다양한 층위에서 이루어지는 상호작용, 등장인물의 행위, 이야기 정보가 전달되고 조절되는 방식 및 이야기 전체와 인물들에 대한 화자의 관계 등을 주요 분석 대상으로 삼는다. 또한 영화에서 명확히 제시된 사건들과 관객이 추론한 사건들이 모두 이야기를 구성하기 때문에 이야기는 최소한 두 가지 이상의 묘사된 사건과 추론된 사건으로 구축된다는 점과 영화에 시청각적으로 존재하는 의미구성 요소들의 배열을 가리키는 플롯이 내러티브 구조의 중심 줄기를 이어가는 동적인 기능을 한다는 점을 동시에 가정하기도 한다[9].

2. 의미의 통합과 응집, 시공간 구조

모바일 전용 영화를 포함한 영상콘텐츠의 내러티브는 이야기가 전개되는 시공간 상의 인과관계에 의해 발생한 사건들의 연결로서, 하나의 이야기를 연속된 것, 시퀀스로 조직화하는 장치 및 전략, 관습이라고 할 수 있다[10]. 의미는 이 장치, 전략, 관습에 의해 구축된 내러티브에 의해 일관성을 확보하게 된다. 특히 영화적 의미는 제한된 상영시간 내에 구성되기 때문에 필연적으로 통합(coherence)과 응집(cohesion)의 과정을 거칠 수밖에 없다. 통합은 의미를 구성하는 텍스트의 심층에서 구조적으로 연결된 명제들의 관계이며, 응집은 텍스트의 표층에 명시적으로 제시된 명제들 간의 연결 관계를 가리킨다[11]. 즉 응집은 특정 시공간에서 발생한(표층에 드러난) 사건의 인과적 연결과 대비에 따라 그 정도를 조정하면서 내러티브의 이면(심층에 위치한)에 내재된 의미를 통합하는 것이다.

이와 같은 논의에 의하면, 통합과 응집의 개념은 특정 시공간에서 발생한 사건의 원인과 결과에 따라 사건을 효과적으로 배치할 수 있도록 작용한다. 특히 내러티브는 인과관계에 의해 구성된 플롯을 바탕으로 명백하게 제시된 사건들과 직접 제시된 적이 없는 원인, 시간적 연결, 또 다른 공간을 관객이 무의식적으로 추론한 사건들로 의미를 구성한다[12]. 즉 사건은 등장인물에 의해 야기되는 한 상황으로부터 다른 상황으로 변화하는 과정으로서의 전이(transition)[13]이기 때문에 시공간의 물리적인 변화가 있어야 발생할 수 있다. 따라

서 어떤 특정 사실이 사건으로 결정되면 해당 사건과 다른 사건을 연결하는 연계 구조를 설명하는 것도 가능해진다. 이를 통해 개별 사건은 하나의 과정 자체나 최소한 과정의 일부가 되며, 내러티브 구조 안으로 선택된 사건은 다양한 방식으로 상호작용 한다는 점을 알 수 있게 된다. 특히 대부분의 영상콘텐츠에서 배경은 등장인물과 사건의 상호관계가 우연의 결과라도 인과적이거나 유사할 것이라는 사실을 논증하는 도구로 주로 사용된다. 이는 곧 배경이 부분적으로는 등장인물이 내러티브 구조 안에 존재하고 행동하는 방식의 원인이나 결과를 통해 의미를 구성하는 도구일 수 있음을 가리킨다.

내러티브의 전통에는 연대기적인 시공간의 움직임, 이야기가 의미를 생성하기 위한 인과성과 같은 가공의 시공간성이 전제되어 왔다. 따라서 특정 의미가 구성되기 위해서는 인과성이나 우연성처럼 일정 수준의 가상적인 시공간의 변화가 뒤따라야 한다. 내러티브에는 시공간의 제시라고 하는 외부적 요소와 함께 플롯을 구성하는 사건의 상황의 기간으로서의 내부적 요소를 통한 시공간의 이중적인 동적 진행이 교차되는 것이다. 내러티브의 이런 연쇄적 순차성은 내러티브의 내적 이야기의 지속시간과 담론의 지속시간이라고 하는 두 가지의 시간 규모를 동시에 갖고 있다고 할 수 있다[14].

3. 모바일 미디어와 새로운 내러티브의 실험

휴대폰으로 상징되는 모바일 미디어에 대한 논의들은 그 매체적 속성을 중심으로 주로 이루어져왔다[15]. 이 논의들에 의하면, 개인 이동통신용 멀티미디어 기기인 모바일 미디어의 콘텐츠 또한 기술적으로는 디지털 정보의 수직 배열에 불과하다. 따라서 이 배열은 데이터를 샘플링과 수량화의 단계를 거치면서 디지털화 하는 수직 재현(numerical representation)[16]에 의해 결정된다. 모바일 미디어의 영화콘텐츠도 디지털 데이터를 공유(joint)하거나 조정(interface)한 결과라고 할 수 있는 것이다.

그러나 모바일 미디어와 같은 디지털 멀티미디어 기기에 담겨 있는 (동)영상콘텐츠들이 디지털 기술로 압축, 저장된 데이터베이스라는 점에 일부분 동의하더라도

모바일 미디어 역시 여타의 다른 미디어와 같이 문화적 산물로서의 서사물[17]일 수밖에 없다. 즉 “뉴미디어의 데이터베이스 또한 여러 요소로 구성된 하나의 목록으로 세상을 재현하는 문화형식”[18]인 것이다. 전술했듯이, 이 연구에서는 모바일 미디어를 현대 사회의 중요한 커뮤니케이션 수단으로 가정했다. 특히 모바일 (동)영상콘텐츠 서비스의 초기 단계에서부터 새로운 문화형식이자 영상예술로서 주목을 받았던 모바일 전용 영화는 영화 내러티브의 전통적인 패러다임을 확장시킬 수 있는 실험의 결과물이었다고 할 수 있다.

앞서 살펴본 것처럼, 모바일 전용 영화는 휴대전화나 PDA 등의 개인 이동통신 단말기를 이용해 서비스되는 영화콘텐츠이다. 따라서 모바일 전용 영화는 전통적인 극장용 영화에서의 디에게시스적인 커뮤니케이션 환경과 달리 개인화와 이동성, 즉시성과 단발성 등의 특징을 갖는 일대일 방식의 소통구조를 갖는다. 이용 환경도 (동)영상콘텐츠가 압축, 저장된 데이터베이스의 다운로드나 실시간 접속(streaming)이라는 조건에 의해 영향을 받는다. 특히 모바일 미디어는 문(not window but gate)의 기능을 하는 액정화면이 다른 미디어에 비해 현저히 작고 단말기 자체의 구입비용과 이용 요금에 대한 부담과 같은 제약도 동시에 갖고 있다.

이와 같은 모바일 미디어 고유의 여러 가지 특성을 전제로 모바일 전용 영화가 제시하는 새로운 내러티브의 실험 결과를 분석하기 위해서는 모바일 전용 영화콘텐츠만의 문화형식을 이해할 필요가 있다. 즉 디지털 시대에 경험하는 새로운 문화형식으로서 모바일 전용 영화를 인식해야 하며, 이런 인식의 바탕에는 디지털 영상콘텐츠 이용의 사회문화적인 함의에 대한 이해가 중요한 전제로 작용한다. 따라서 디지털 테크놀로지와 결합된 새로운 영화예술의 형식에 대한 논의는 기존의 극장 상영을 위해 제작된 디지털 영화와 함께 모바일 영화도 그 대상으로 포함시켜야 할 것이다. 디지털 기반의 멀티미디어의 개방성과 유연성은 모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성 방식에도 일정한 영향을 미치고, 개별적인 예술 형식과 표현 양식, 내용 또한 그 구성요소들 간의 상호작용을 통해 결정될 수 있기 때문이다. 특히 뉴미디어들 사이의 융합 현상은 멀티

플랫폼의 생산방식과 맞물려 전통적인 내러티브 구조나 의미구성 방식과는 다른 측면에서 재현될 수 있다. 따라서 모바일 미디어와 같이 새로운 디지털 미디어에 담기는 영상콘텐츠의 내러티브는 내러티브가 단지 미디어로부터 분리되어 존재하는 의미론적 구조로만 그치는 것이 아니라는 점을 논증할 수 있어야 한다.

III. <Project X>와 <건달과 달걀>의 내러티브 구조와 의미구성 방식

1. 옴니버스 형식의 내러티브 구조

이 논문의 연구대상인 <Project X>와 <건달과 달걀>은 극장용 영화와 달리 모바일 미디어의 커뮤니케이션 환경에 적합하게 비교적 짧은 단편의 연작인 옴니버스 형식을 주로 사용하고 있다. 먼저 연구대상 영화의 내러티브 구조를 살펴보면, <Project X>는 유년 시절에 암살자 교육을 받은 등장인물들(차승원, 권상우, 김민정 분)이 공유하는 과거의 기억과 그 기억의 현재적 경험에 의한 심리적 갈등과 죽음을 통한 해결로 내러티브가 구축되어 있다. <건달과 달걀>은 달걀을 팔면서 건달(이성진 분)을 사랑하는 병어리 소녀(오승은 분)와 그 소녀를 보며 연민을 느끼는 건달을 중심으로 발생하는 소소한 갈등, 소녀의 강제 결혼과 건달의 방황, 둘의 사랑의 완결로 내러티브가 구조화되어 있다.

표 1. <Project X>와 <건달과 달걀>의 내러티브 구조

<Project X>		
시퀀스	에피소드	내러티브
도입	1~4	내러티브 정보-등장인물, 시공간적 배경
전개 1	5~8	등장인물의 유년 시절-무인도
전개 2	9~11	등장인물의 성인 시절-체코
갈등 1	12~17	현재의 관계-암살자로서의 만남과 갈등
갈등 2	18~23	관계의 변화-갈등의 절정
결말	24~29	관계와 갈등의 해결-죽음
<건달과 달걀>		
시퀀스	에피소드	내러티브
도입	1~2	내러티브 정보-등장인물, 시공간적 배경
전개 1	3~4	등장인물의 관계-사랑
갈등	5~7	관계의 변화 1-소녀의 결혼, 건달의 좌절
전개 2	8~10	관계의 변화 2-소녀와 건달의 사랑의 확인
결말	11~12	선택-관계의 결정을 통한 열린 결말

[표 1]에 의하면, <Project X>와 <건달과 달걀>은 모두 내러티브의 주요 구성요소인 사건과 이 사건의 연결로서의 이야기, 사건의 원인과 결과를 추론하고 그 결과로서 이야기를 구축하는 플롯이 극장용 영화에 비해 단선적인(linear) 형식으로 구조화되어 있음을 알 수 있다. <Project X>는 1960년대 냉전이 미처 끝나지 않은 시대적 배경을 바탕으로, 암살자의 비극적 운명을 다룬 액션 멜로 영화로서 전체 59분의 러닝타임에 29개의 에피소드로, <건달과 달걀>은 삼부 건달과 달걀을 파는 청각장애인 소녀의 사랑 중심의 멜로 영화로 27분 정도에 12개의 에피소드로 각각 구성되어 있다.

2. 통합과 응집의 의미구성

[표 1]의 분석결과와 같이, <Project X>는 도입, 전개 1, 전개 2, 갈등 1, 갈등 2, 해결과 결말 등의 6단계로 내러티브를 구조화한다. <Project X>의 중심 사건(kernel event)은 체코 프라하라는 배경을 바탕으로 벌어지는 권력투쟁 과정에서 비극적인 최후를 맞는 세 인물의 엇갈린 사랑과 운명이다. 유년 시절 무인도에서 암살자로 양성된 세 인물의 숙명은 서로를 죽여야만 하는 인과관계에 의해 묶여 있고, 그 관계를 통합시키기 위해 갈등과 반목이 반복적으로 의미를 중복(redundancy)시킨다. 특히 아래 [그림 1]에서와 같이, 전개 1과 2, 갈등 1과 2에서는 동일한 시공간을 배경으로 동일 인물들이 연결되면서 사건의 인과관계에 따라 의미가 응집의 형태로 상호 중복되면서 결말로 통합되고 있다.



그림 1. <Project X>의 의미 통합

유년 시절의 기억을 공유하고 있는 등장인물들은 상대를 죽여야만 하는 단일한 모티브를 통해 의미의 유사

성을 획득한 후, 시공간의 이동을 통해 차이를 나타내면서 내러티브 구조를 변형시킨다. 그러나 이 변형이 극장용 영화와 차별화되는 모바일 영화만의 구조라고 보기는 어렵다. 사건 자체가 완결을 지향하는 단선적인 인과관계에 묶여 있고 에피소드 중심의 유니버스 형식을 통해 내러티브가 구조화되는 것이 곧 관습의 파기를 가리키지는 않기 때문이다. 오히려 모바일 전용 영화의 단선적인 내러티브 구조는 이용자의 이동 이용에 따른 몰입의 증대를 위해 예측 가능한 관습에 따라 이야기를 전달해야 하는 모바일 미디어의 특성이라고 할 수 있다. 어떤 예술형식도 현존하는 관습을 파기할 수는 있다. <Project X>와 같은 모바일 전용 영화는 그 방법으로 단선적인 인과관계와 의미중복을 통해 의미를 응집해서 내러티브를 통합시킨다. 이런 구조는 극장용 영화가 주로 추구해왔던 내러티브의 연속적인 일관성과 완결성, 통일성을 구축하는 닫힌 구조(closed structure)의 모바일 미디어 버전이라고도 할 수 있다.

<건달과 달걀>에서는 아래 [그림 2]에서와 같이, 달걀이 사건을 발생시키는 핵심 모티브로, 웨딩드레스와 돈이 부가 모티브로 작용한다. 중심 사건은 건달과 소녀의 사랑을 완결시키기 위해 끊임없이 지속되며, 건달의 좌충우돌과 소녀의 가난과 장애로 인한 연민이 중복해서 의미를 구성한다. 특히 <건달과 달걀>은 가난(건달과 소녀)과 부유(전당포 주인이자 소녀의 남편), 비폭력(건달)과 폭력(덩어리)의 대칭(차이)이 사랑과 이해(소녀와 건달), 결핍(가난과 장애)의 비대칭(유사)과 대비됨으로써 의미를 지속적으로 응집하고 있다.



그림 2. <건달과 달걀>의 의미 응집

<건달과 달걀>에서처럼 이야기의 인과관계를 중심

으로 차이를 드러내는 대비를 통해 내러티브를 구축하고 의미를 구성하는 방식은 그 차이를 지향하는 경향과 정도에 따라 유사를 지향하는 대응의 경향과 정도가 결정되기도 한다. 따라서 <건달과 달걀>에서 제시된 차이는 오히려 가난과 비폭력, 부유와 폭력의 유사성에 의해 상호 응집의 형태로 의미를 통합시키는 역설적인 기능을 하기도 한다.

모바일 전용 영화의 몰입도를 증대시키기 위해 액정 화면과 내러티브 공간을 일치시키고 내러티브를 응집해 의미를 통합시키고자 하는 것은 모바일 전용 영화콘텐츠의 새로운 특성이라고 할 수 있다. 이용자를 지속적으로 묶어 두기 위해서는 기존의 극장용 영화에서와 같은 스펙터클과 복잡한 다중 시점구조 등은 불필요한 전략인 것이다. 오히려 압축된 디지털 데이터베이스처럼 특정 의미구성 요소들을 중복시켜 응집된 형식으로 통합을 지향하는 내러티브 구조가 모바일 미디어에 적합한 영화콘텐츠의 이야기 방식일 수 있다.

3. 시공간 구조의 이중교차

일반적으로 영화에서 시공간은 내러티브의 전개에 종속되는 의미구성 요소라고 할 수 있다. 즉 카메라 이동과 조명, 세트 디자인, 전심초점(deep focus)과 같은 영화적 장치는 내러티브의 전개상 다양한 하위체계(시점, 쇼트, 역쇼트)와 연속성의 규칙(설정 쇼트, 시선 연결)에 따라 결정되는 것이다. 특히 “고전적 내러티브 시공간은 일순간에 규정되고 규격화하는 지속적인 과정속”[19]에 놓여 있다. 연구결과에 의하면, 모바일 전용 영화는 이용자의 흥미와 관심을 사건들의 흐름인 통합체(syntagma)적인 축에서 인물과 배경의 변화인 계열체(paradigm)적인 축으로 이동시키는 것을 알 수 있다. 이는 곧 영화 미학적 측면에서 프레임의 중심이 인물의 행위에 기반을 두는데 기인하는 것이다. 이와 같이 사건보다 인물과 배경을 중심으로 시공간을 이동하는 것은 관객으로 하여금 내러티브의 통합성과 연속성을 바탕으로 의미를 구성하도록 작용한다.

이를 구체적으로 살펴보면, <Project X>의 배경은 거시적으로는 체코와 무인도, 미시적으로는 프라하의 성과 성당이다. 거시 배경인 체코와 무인도는 등장인물

이 겪는 현재의 상실과 결핍이 과거의 기억에서부터 이미 시작되었고, 미시 배경인 성과 성당은 그 내부에 갇혀 절대 권력을 휘두르는 원로들과 후계자, 암살자들의 제한적인 공간으로, 열리지 않는 인간 내면의 상처의 벽 또는 문을 의미한다. <Project X>의 내러티브는 성의 폐쇄적인 간헐에서 시작해 성의 정문 앞에서 들어가지도 나가지도 못하는 마지막 쇼트로 종결된다. 아래 [그림 3]의 위 두 쇼트에서와 같이, <Project X>에서 성은 등장인물들이 유년 시절에 갇혀 있었던 양성소와 동질의 대칭적인 연속성 상에 배치되고 비극적인 죽음에 직면하는 성당 내부는 인물들이 지나온 과거의 시공간과 이중으로 교차되면서 인과관계에 의해 의미를 통합시키는 것이다.



그림 3. <Project X>와 <건달과 달걀>의 시공간 구조 (위 2쇼트는 <Project X>, 아래 2쇼트는 <건달과 달걀>)

전술했듯이, <건달과 달걀>에서 사건이 발생하는 시공간적 배경은 가난과 장애, 결핍과 불화, 화해와 연민이 이중으로 교차하는 공간이다. 위 [그림 3]의 아래 두 쇼트에서처럼, 건달과 소녀의 주요 활동 공간은 달동네의 뒷골목이다. 특히 달동네의 흐릿한 가로등이 비추는 골목의 전경은 후경에 배치된 도시의 고층빌딩 불빛과 선명한 대조를 이룬다. 이를 통해 가난이라는 물질적 결핍과 함께 불화의 원인이지만 동시에 사랑과 연민을 통한 화해의 수단으로 작용하는 건달의 성격적 장애와 소녀의 신체적 장애가 이중으로 교차되고 있다.

이와 같이 시공간상의 이중적인 교차가 의미를 구성하기도 하지만 인물이 내러티브를 직접 매개하는 구성요소일 수도 있다. <Project X>의 주요 등장인물들은 각각의 테마를 가진 음악과 밀접하게 결합되어 재현된다. 현재 시점의 프라하와 과거의 무인도가 이중으로

교차되면서 각각의 인물의 주관적 시점에서 테마음악을 통해 의미를 구성하는 것이다. 이는 앞서 분석한 것처럼, 시공간의 이중 교차를 통해 의미를 응집하고 통합시키기 위해 인물과 음악, 사건과 배경을 대칭과 비대칭, 동질성과 이질성의 이항대립(binary-opposition)으로 구조화한 것이라고 할 수 있다. <건달과 달걀>의 중심인물인 건달과 소녀는 현재 시점에서 이들의 현실을 상징하는 허름한 뒷골목과 가로등, 전봇대 아래에서 밤 시간을 배경으로 주로 존재한다. 웨딩드레스와 달걀의 모티브가 이들의 행위에 연속성을 부여하지만, 사건은 주로 이 모티브들보다 이들이 머무르고 움직이는 시공간에서의 단일한 대비와 대칭을 통해 발생한다.

또한 <건달과 달걀>은 지속적으로 내러티브적 연결성을 확보하기 위해 인물과 시공간을 단일한 평행의 상태로 위치시킬 뿐 수직이나 대각과 같은 심리적이고 정서적인 복선으로 구조화하지는 않는다. 기존의 극장용 영화의 내러티브에서 관객은 플롯을 통해 인물과 관련된 “기억이나 환상, 환각을 표상하는 내적 요소들, 즉 정신적 주관성”[20]을 획득해왔지만 모바일 전용 영화에서는 이런 인물과의 환상성이 구축될 가능성이 적다고 할 수 있다. 이는 곧 관객이 디지털 데이터베이스를 기반으로 샘플링된 모바일 전용 영화의 인물들의 비선형성에 동일시하지 못한다는 것을 의미한다.

IV. 결론

연구대상 영화인 <Project X>와 <건달과 달걀> 두 편 모두 각각의 에피소드 길이가 모두 동일하게 구성되어 있지 않다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉 개별 에피소드는 페이드인/아웃(fade in/out)으로 명확하게 구분되어 있지만 전체적인 내러티브의 연속성을 고려해 각기 다른 형식으로 구조화되어 있는 것이다. 이는 하나 하나의 에피소드가 독립적으로 완성된 내러티브 구조를 갖는 동시에 전통적인 유니버스 형식의 확장으로서 이야기의 연속성을 추구한 결과라고 할 수 있다. 또한 모바일 미디어가 갖고 있는 매체의 물질적 조건이 모바일 전용 영화로 하여금 전통적인 극장용 영화에서와 같

이 사건과 인물, 시공간의 인과관계에 따라 의미를 증복해서 통합과 응집을 통해 연속성을 확보할 수 있도록 내러티브를 단선적으로 구조화한 결과이기도 하다.

결과적으로 모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성 방식은 기존의 극장용 영화의 구성요소들과 많은 부분을 공유하면서 동시에 모바일 미디어의 데이터베이스의 연결망에 의한 변형 또는 확장의 차원에서 논의되어야 할 것이다. 그 이유는 모바일 전용 영화가 여타 미디어와 비교해 독립된 자율적인 문화적 객체로서 완성된 내러티브를 갖고 있지 않기 때문이다. 모바일 미디어와 같은 디지털 미디어에 담긴 영상콘텐츠는 명시적이고 실재적이며 물질적인 데이터베이스(계열체)와 함축적이고 상상적이며 탈물질적인 내러티브(통합체)의 결합에 의해 구성된다고 할 수 있다. 따라서 이용자는 모바일 전용 영화콘텐츠의 의미를 특정 지점에서 에피소드를 계열체적으로 선별, 선택할 수 있는 비선형적인 방식을 통해 통합체적으로 영화를 이해하게 된다.

모바일 전용 영화의 내러티브 구조와 의미구성 방식에 대한 논의의 중심에는 불가피하게 디지털 테크놀로지와 연계된 새로운 내러티브와 디지털 영상콘텐츠 이용 환경에 대한 논증의 필요성이 상존한다. 새로운 미디어의 등장에 의한 형식과 내용상의 실험의 결과는 새로운 표현방식으로 정의되고, 매체가 성숙하고 안정화 되면 새로운 이야기를 할 수 있는 표현방식이 비로소 정착된다[21]. 향후 모바일 미디어라고 하는 디지털 멀티미디어의 그릇에 담기는 모바일 전용 영화와 같은 디지털 영상콘텐츠에 대한 연구 또한 기술(technology)과 기술(description)의 관계를 함께 모색할 수 있는 차원에서 이루어진다면 새로운 표현방식의 가능성도 점차 확장될 수 있을 것이다.

참고 문헌

[1] E. Panofsky, "Style and Medium in the Motion Pictures," L. Baraudy & M. Cohan (eds.), *Film Theory and Criticism*, New York, Oxford: Oxford University Press, pp.2-4, 1999.

[2] L. Manovich, *The Language of New Media*, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, p.73, 2004.

[3] J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, p.28, 1997.

[4] 전경란, "컴퓨터 게임의 이야기하기 양식에 관한 연구", *한국언론학보*, 제47권, 제4호, pp.320-345, 2003.

[5] 원용진, *대중문화의 패러다임*, 한나래, 1996.

[6] R. Scholes and R. Kellogg, *The Nature of Narrative*, 임병권, *서사의 본질*, 예림기획, pp.114-116, 2001.

[7] D. Andrew, *Concepts in Film Theory*, 김시무 외, *영화이론의 개념들*, 시각과 언어, p.114, 1995.

[8] R. Lapsley and M. Westlake, *Film Theory: An Introduction*, 이영재, 김소연, *현대 영화이론의 이해*, 시각과 언어, p.179, 1995.

[9] D. Bordwell and K. Thompson, *Film Art*, 주진숙, 이용관, *영화예술*, 이론과 실천, p.98, 1993.

[10] T. O'Sullivan, D. Hartley, D. Saunders, and J. Fiske, *Key Concepts in Communication*, London : Routledge, 1983.

[11] M. A. K. Holliday and R. Hasan, *Cohesion in English*, London: Longman, 1976. ; J-M Lee, *Coreference, coherence, and memory of discourse*, Presented at '81 SICOL(Seoul Int'l Conference on Linguistics).

[12] M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 한용환, 강덕화, *서사란 무엇인가*, 문예출판사, 1980.

[13] M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 한용환, 강덕화, *서사란 무엇인가*, 문예출판사, 1980. ; M. Toolan, *Narrative: A Critical Linguistic Introduction*, 김병욱, 오연희, *서사론*, 형설출판사, 1995.

[14] S. Chatman, *Coming to Terms: The Rhetoric of Fiction and Film*, 한용환, 강덕화, *영화와 소설의 수사학: 새로운 서사적 개념들*, 동국대학교

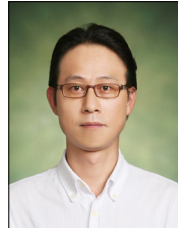
출판부, 2001.

- [15] 김성환, 여운형, *(미래를 지배하는) 모바일 네트워크*, 야스미디어, 2003. ; 오재인, *모바일 비즈니스*, 삼영사, 2004.
- [16] L. Manovich, *The Language of New Media*, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, pp.70-94, 2004.
- [17] J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 1997. ; E. Panofsky, "Style and Medium in the Motion Pictures," L. Baraudy and M. Cohan (eds.), *Film Theory and Criticism*, New York, Oxford: Oxford University Press, 1999.
- [18] L. Manovich, *The Language of New Media*, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, p.292, 2004.
- [19] R. Lapsley and M. Westlake, *Film Theory: An Introduction*, 이영재, 김소연, *현대 영화이론의 이해*, 시각과 언어, p.195, 1995.
- [20] L. Manovich, *The Language of New Media*, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, p.108, 2004.
- [21] 박동숙, 전경란, "디지털 시대의 이야기하기: 상호작용성과 수용자 관여", *방송연구*, 2002 여름호, pp.37-64, 2002.

저 자 소 개

강 승 목(Seung-Mook Kang)

정회원



- 1992년 2월 : 한국외국어대학교 국제통상학과(경영학사)
- 2002년 8월 : 서강대학교 언론대학원 방송전공(언론학 석사)
- 2006년 9월 ~ 현재 : 호남대학교 신문방송학과 전임강사

▪ 2008년 8월 : 서강대학교 영상대학원 영상미디어 전공(영상매체학 박사)

<관심분야> : 문화연구, 영상미디어, 영상콘텐츠, 영상커뮤니케이션