

화면 분할의 미학과 의미 - 극영화를 중심으로

Aesthetics and Meaning of Split Screen: Focusing on Feature Film

장우진
아주대학교 미디어학부

Woo-Jin Chang(woojin71@ajou.ac.kr)

요약

이 논문은 화면 분할의 역사적 전개 과정을 살펴보고, 극영화의 화면 분할 유형과 그 서사적 의미를 논의한다. 그 결과, 사건과 캐릭터를 기준으로 삼되 동시에 제시되는 이미지 간의 관계와 극적 의미의 결합에 주목하여, 극영화의 화면 분할 유형에 대한 분류를 시도하고, 그 내용을 하나의 도표로 제시한다. 또한 화면 분할이 극영화의 이야기 방식을 선형적인 것에서 탈선형적인 것으로 바꾸며, 영화의 스크린 개념을 창문으로 표현되는 원심적 공간에서 캔버스로 표현되는 구심적 공간으로 전환시킴을 주장한다.

■ **중심어** : | 화면 분할 | 화면 분할 유형 | 극영화 | 영화의 이야기 방식 | 창문 | 캔버스 |

Abstract

In this paper, I examine the history of split screens, primarily seek to explain types of them, and explore the narrative meaning of each type in feature films. In short, I try to categorize the types of split screens and present a figure of them according to events and characters, focusing the relations between/among simultaneous images and narrative meanings. In addition, I assert that split screen have altered some methods of filmic storytelling and the ontology of screen. Story lines no longer have to be linear and the screen need not to remain a window through which we can see another world. The screen has come to be a canvas upon which several images can be arranged for narrative purposes.

■ **keyword** : | Split Screen | Types of Split Screens | Feature Film | Filmic Storytelling | Window | Canvas |

I. 서론

디지털 비선형 편집 시대의 도래로 인해, 간단한 조작만으로 화면의 일부를 잘라 내거나, 화면의 크기를 축소 혹은 확대하거나, 화면의 위치를 이동하거나, 화면을 재배치하고 중첩시키는 작업들이 훨씬 수월해졌다. 이러한 작업의 수월성으로 인해 영화의 이야기 전개 방식과 표현 방식이 발전하고 있는데, 그 중에서도 새로운 영화 언어로 급부상한 것 중의 하나가 화면 분할이

다. 이 글에서 지칭하는 ‘화면 분할’은, 스크린이 2개 이상의 구역으로 나뉘었음을 의미하는 split-screen의 의미로만 사용되지는 않는다는 점을 미리 밝혀둘 필요가 있을 것 같다. 이 글에서 화면 분할이라는 용어는 split-screen의 의미를 포함하여 다중 채널(multichannel), 다중 프레임(multi-frame), 다중 이미지(multi-image) 등등 실시간으로 동시에 2개 이상의 화면 영역을 통해 영상과 사운드를 제시하는 표현 방식 일체를 포함하는 광의의 개념을 내포한다.

* 이 논문은 2009년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임. (KRF-2009-332-G00045)
접수번호 : #111124-001
접수일자 : 2011년 11월 24일
심사완료일 : 2012년 01월 03일
교신저자 : 장우진, e-mail : woojin71@ajou.ac.kr

디지털 비선형 편집이 등장하기 이전에 영화의 화면 분할이 전혀 없었던 것은 아니다. 아날로그 시대에도 화면 분할은 사용되었다. 하지만 그 활용도는 대체로 미미한 편이었다. 광학처리를 거쳐야 하는 번거로운 작업을 수반해야 했기 때문이다. 디지털 비선형 편집은 바로 이 광학처리의 번거로움을 거세해 주었다.

화면 분할의 문제는 영화에만 국한되는 것이 아니다. 각종 사이즈의 가젯과 윈도우를 배치하는 igoogle과 TED 등의 인터넷, 앵커와 보도 장면을 구분하는 뉴스몰이나 참가자들의 반응을 동시에 대조/대비시키는 TV 오락물, 플레이 영상과 맵과 제어 창을 구분해 놓은 PC 게임, 여러 개의 윈도우를 중첩시키며 작업할 수 있게 한 컴퓨터 OS, 여러 메뉴와 기능을 목록화하고 구역화시켜 놓은 디지털TV의 EPG(Electronic Program Guide) 등도 모두 화면 분할을 활용하는 미디어/콘텐츠이다. 어찌 보면 화면 분할은 정보의 다중성과 다층성을 요구하는 모든 미디어에 관련된 문제이기도 하다. 따라서 그것은 디지털 기반의 정보화 사회 미디어에 요구되는 특성 중의 하나로 간주되어도 좋을 것이다. 그렇지만 이 연구는 그것을 모두 아우르는 범 디지털 매체의 미학과 의미를 고찰하려고 하지는 않을 것이다. 이 글의 논의는 영화, 그 중에서도 극영화로 그 범위를 제한할 것이다.

이 글은 화면 분할의 역사적 전개 과정을 살펴보고, 그 다양한 유형을 분류한 다음, 각각의 유형에 따른 서사적 의미를 탐구한 후, 그것이 선형성으로 규정되던 극영화의 이야기 전개 방식과 창문으로 비유되던 스크린의 의미를 어떻게 새롭게 변화시키고 확장시키는지 고찰한다. 화면 분할에 대한 연구가 아직 활발히 진행되지 않은 상황이기 때문에, 이 연구는 화면 분할 연구에 대한 일종의 시론이라고 할 수 있다.

II. 화면 분할의 역사적 전개

알렉상드레 타일스키(Alexandre Tylski)는 분할 화면이 영화의 초창기부터 계속 사용되었다는 점을 지적한 바 있다[1]. 그는 물 풍선 형태로 소방수의 꿈 혹은

내면의 생각을 보여 주었던 에드윈 포터(Edwin S. Porter)의 <미국인 소방수의 생활 Life of an American Fireman>(1902)을 시작으로 해서, 전화 대화 장면을 삼분할로 표현한 루이스 베버(Lois Weber)의 단편영화 <서스펜스 Suspense>(1913), 그 외 기누가사 데이노스케의 <Kurutta IPPËJI>(1926), 아벨 강스(Abel Gance)의 <나폴레옹 Napoleon>(1927), H. C. 포터(H. C. Potter)의 <Hellzapoppin>(1941) 등을 그 사례로 제시했다.



그림 1. <미국인 소방수의 생활>, <서스펜스>

파올로 케르키 우사이 역시 초창기 영화에 대한 글에서, 베네치아에 관한 출처 불명의 다큐멘터리에 사용된 분할 화면의 예로서 <산타루치아 Santa Lucia>(1912년 추정)라고 명명된 프린트의 캡처 프레임을 제시한 바 있다[2]. 따라서 영화 초창기부터, 그 가능성만을 암시하는 수준 정도이긴 하지만, 화면 분할이 영화에 활용되고 있었음을 알 수 있다.

화면 분할이 보다 능동적이고도 적극적으로 탐구되었던 것은 1960년대였다. 1960년대는 텔레비전과 영화의 경쟁 구도 속에서 영화가 계속 새로운 것을 모색하던 시기였다. 이 시기에 열린 두 차례의 세계 박람회는 화면 분할의 새로운 가능성을 적극 시사해 주었다[3]. 첫 번째는 1964~5년의 뉴욕 세계 박람회였다. 여기에서는 레이 에임스와 찰스 에임스(Ray and Charles Eames)는 IBM의 파빌리온(pavilion)에서 멀티스크린 작품 <Think>(1964)를 선보였는데, 이 작품은 14개의 동기화된 프로젝터와 9개의 스크린을 사용한 작품으로 이 박람회의 빅 히트 중 하나였다. 이 박람회를 다녀온 존 프랑켄하이머(John Frankenheimer)는 그 후 곧바로 화면 분할을 활용한 <그랑 프리 Grand Prix>(1966)를 만들었다. 두 번째는 1967년에 몬트리올에서 열린 세계 엑스포였다. 통상 Expo '67로 불리는 이 전시회에서 크리스토퍼 채프먼(Christopher Chapman)은 온타리오에

서의 삶을 주제로 하여 하나의 스크린에서 동시에 15개의 장면까지 볼 수 있도록 한 다큐멘터리 <A Place to Stand>(1967)를 선보였다. 이 작품은 곧바로 유명해졌고, 엑스포에서만 약 6개월간 상영되었으며, 하루 6천명 씩 총 2백만 명 정도가 관람을 했다[4]. 이 작품의 영향은 즉각 나타났다. 이 엑스포를 경험한 노만 주이슨(Norman Jewison)과 리처드 플레이셔(Richard fleischer)는 각기 다양한 화면 분할을 활용한 <토마스 크라운 어페어 The Thomas Crown Affair>(1968)와 <보스톤 교살자 The Boston Strangler>(1968)를 연출했다.



그림 2. <그랑 프리>, <보스톤 교살자>

이러한 영화의 감독들이 화면 분할을 단발성으로 활용하는 데 그쳤다면, 그에 반해 다분히 지속적으로 자신의 작품에서 화면 분할을 꾸준히 활용한 감독은 브라이언 드 팔마(Brian De Palma)였다. <우드스탁 Woodstock: 3 Days of Peace and Music>(1970)의 분할 화면에 영향을 받은 그는 <시스터즈 Sisters>(1973), <캐리 Carrie>(1976), <드레스드 투 킬 Dressed to Kill>(1980), <필사의 추적 Blow Out>(1981), <스네이크 아이즈 Snake Eyes>(1998), <팜므 파탈 Femme Fatale>(2002) 등의 작품에서 드라마틱한 요구에 따라 화면 분할을 사용하곤 했다. 예컨대 그는 <시스터즈>에 관한 한 인터뷰에서, 이 영화의 화면 분할이 브레히트의 생소화 효과(Brechtian alienation)[5]를 위한 의도적 고안물이었음을 밝혔다[6]. 비록 우디 앨런(Woody Allen)과 로브 라이너(Rob Reiner) 등이 <애니 홀 Annie Hall>(1977)과 <해리가 샐리를 만났을 때 When Harry met Sally...>(1989) 등에서 매우 효과적으로 화면 분할을 이용한 사례는 있었지만, 브라이언 드 팔마를 제외하고, 그토록 여러 작품에 걸쳐 화면 분할을 사용하면서 그것을 자신만의 확고한 영화 언어로 발전시킨 경우는 거의 없었다.

일시적으로 탐구된 이후에 다시 화면 분할이 본격적으로 주목받기 시작한 것은 컴퓨터 기반의 디지털 비선형 편집 툴이 등장하기 시작하면서부터였다. 피터 그리너웨이(Peter Grrrenaway)는 Avid를 이용하여 <필로우 북 The Pillow Book>(1996)의 여러 화면 분할을 시도했고, 마이크 피기스(Mike Figgis)는 Avid로 편집 작업을 하던 중 'Trim Edit' 기능의 나란히 배열된 이미지에서 영감을 얻어 4분할 화면의 영화 <타임코드 Timecode>(2000)를 만들었다. 그리고 1981년부터 분할 화면에 대해 "이것이 미래의 스토리텔링이다."라고 생각해 왔던 줄리 테일런은 자신의 첫 장편영화이자 다양한 화면 분할을 보여주는 작품 <Pretend>(2003)를 2003년 뉴욕 비디오 페스티벌에서 선보였다. 1960년대의 작품들이 화면 분할에 대한 일종의 실험적 시도였다면, 비선형 편집이 도래한 이후에 등장한 이들 작품은 화면 분할의 서사적 가능성과 미학적 성취에 대한 적극적인 기획과 탐색의 결과였다.

근래에 들어서 화면 분할은 매우 다채롭게 활용되고 있다. 그에 대한 사례는 너무 풍부해서 일일이 열거하기 힘들 정도다. 톰 티크베어(Tom Tykwer)의 <롤라 런 Lola rennt>(1998), 가이 리치(Guy Ritchie)의 <록 스타크 앤 투 스모킹 배럴즈 Lock Stock and Two Smoking Barrels>(1998)와 <스네치 Snatch>(2000), 대런 아로노프스키(Darren Aronofsky)의 <레퀴엠 Requiem for a Dream>(2000), 스티븐 소더버그(Steven Soderbergh)의 <오션스 일레븐 Ocean's Eleven>(2001), 조엘 슈마허(Joel Schumacher)의 <폰 부스 Phone Booth>(2002), 로저 애버리(Roger Avary)의 <뒤로 가는 연인들 The Rules of Attraction>(2002), 페이튼 리드(Peyton Reed)의 <다운 위드 러브 Down with Love>(2003), 이 안(Ang Lee)의 <헐크 Hulk>(2003), 리처드 커티스(Richard Curtis)의 <러브 액츄얼리 Love Actually>(2003), 쿠엔틴 타란티노(Quentin Tarantino)의 <킬 빌 Kill Bill: Vol. 1>(2003), 한스 카노사(Hans Canosa)의 <낮선 여인과의 하루 Conversation(s) with Other Women>(2005), 브루스 맥도널드(Bruce McDonald)의 <The Tracey Fragments>(2007), 대니 보일(Danny Boyle)의 <슬럼독 밀리어네어 Slumdog Millionaire>

(2008) 등 술한 외국작품 이외에 박찬욱의 <올드보이>(2003)와 <친철한 금자 씨>(2005), 최동훈의 <범죄의 재구성>(2004)과 <타짜>(2006) 등 다수의 국내 작품들이 앞 다투어 화면 분할을 사용해 왔다. 알렉산드레 타일스키는 이러한 현상을 가리켜 “그 어느 때보다 빠른 속도로 증식하는” “강한 엔트로피 현상”으로 지칭하기도 했다. 그리하여 그것은 이제 자연스럽게 영화의 스토리텔링 방식 중 하나로 명백히 자리 잡은 것처럼 보인다.

III. 화면 분할의 유형과 서사적 의미

극영화에서 활용된 화면 분할이 모두 동일한 유형의 것은 아니다. 이제 우리의 질문은 그 다양한 화면 분할을 어떠한 유형들로 나눌 수 있는가이다.

화면 분할의 유형에 대한 선행 연구로는 카라 오코너(Cara O'Connor)의 연구가 있다[7]. 이 연구는 화면 분할의 유형에 대한 본격적인 연구가 아니지만, <Pretend> 이전에 나왔던 네 편의 화면 분할 작품에 대해 논의하고 평가하는 과정에서 개별 작품의 차이와 특성을 언급한다. 그녀에 따르면 아벨 강스의 <나폴레옹>은 과거, 현재, 미래를 세 폭 짜리 그림에 담아서 미리 운명 지워진 현실을 구성해 내며, 노만 주이슨의 <토마스 크라운 어페어>는 교차편집을 대신하여 동시간대의 이미지를 조합하면서 동시성을 콜라주 한다. 또한 브라이언 드 팔마의 <시스터즈>는 하나의 액션에 대한 서로 다른 시점을 나란히 대조시켜서 서스펜스와 무력감을 높이고, 마이크 피기스의 <타임코드>는 성적 혹은 직업적 야망의 교차를 통해 극적 아이러니를 발생시킨다. 그렇지만 그녀의 논의의 핵심은 이 작품들이 <Pretend>와 얼마나 다른가, 다시 말해서 다중 주관성(multiple subjectivity)에 기반하여 <Pretend>가 보여주는 시몬 드 보보르 식의 모호성의 윤리학(The Ethics of Ambiguity)으로부터 얼마나 멀리 떨어져 있는가를 설명하는 데 있기 때문에 화면 분할의 유형 분류에 집중하지는 않는다.

국내에서는 이호은이 텔레비전광고의 화면 분할 유

형을 구분한 적이 있다. 그의 구분(2면 분할, 3면 분할, 4면 분할, 5분할 이상 등)은 분할 면수에 따른 구분으로서, 이미지 자체를 중시하는 광고 화면에 대한 유형 구분으로는 적합해 보인다[8]. 그렇지만 이 논문이 관심을 갖는 것은 극영화의 화면 분할 유형이고, 극영화는 내러티브가 대단히 중요한 요소이기 때문에, 이 글에서는 내러티브를 고려한 화면 분할 유형에 대해 논의를 더 전개할 필요가 있다.

한편 정정화 역시 분할화면의 유형과 경계를 논의하는 과정에서 분할 화면의 유형을 느슨하게 세 가지로 나누는 적이 있다[9]. 첫 번째는 노만 주이슨의 <토마스 크라운 어페어>나 앤디 워홀(Andy Warhol)의 <첼시 아 걸 Chelsea Girl>(1966) 같은 영화의 분할 화면이고, 두 번째는 발리 엑스포트(Valie Export)의 <공간보기/공간듣기 Raumsehen/Raumlhören>(1974)나 조안 조나스(Joan Jonas)의 <왼쪽 오른쪽 Left Side, Right Side>(1972), 하룬 파록키(Harun Farocki)의 <나는 죄수들을 보고 있었다고 생각했다 I thought I was seeing convicts>(2000) 등의 비디오 아트나 퍼포먼스의 분할 화면이며, 세 번째는 레프 마노비치(Lev Manovich)/안드레아스 크라츠키(Andreas Kratky)의 <텍사스 Texas>(2002)나 레프 마노비치의 <지구로의 과견 Mission to Earth>(2003~4) 등의 디지털영화이다. 이 구분은 매체/장르의 특성을 고려하여 매체별/장르별 화면 분할이 어떤 특성을 보여주고 있는지를 논의하는 과정에서 나온 것으로서 주목할 만한 것이기는 하다. 하지만 본 논문은 논의의 대상을 극영화로 한정짓고 있기 때문에, 극영화의 범주 내에서 화면 분할의 유형이 어떻게 세분될 수 있는지를 더 구체적으로 논의할 필요가 있다.

따라서 이 글에서는 논의의 대상을 극영화로 제한하고, 내러티브의 중요 요소인 사건과 캐릭터를 키워드로 하되, 다중적으로 동시에 제시되는 이미지 간의 관계와 극적 의미의 결합에 주목하여 화면 분할의 유형을 구분하도록 한다.

구분의 기준은 다음과 같다.

첫째, 화면 분할이 사건 중심인가? 아니면 캐릭터 중심인가?

둘째, 사건 중심이라면, 그것은 여러 사건을 다루는가? 아니면 하나의 사건을 다루는가?

셋째, 다중 사건이라면, 그 사건들 간의 관계는 어떠한가? 서로 연관을 맺는가?

넷째, 단일 사건이라면, 그 사건은 어떻게 분할되어 제시되는가?

다섯째, 캐릭터 중심이라면, 분할을 통해 캐릭터의 무엇을 보여주는가?

이상의 기준들을 토대로 하여 화면 분할의 유형을 하나씩 검토해 보도록 하겠다.

1. 다중 사건(Multiple Events)

이 유형은 화면 분할을 통해 여러 개의 사건을 각기 개별적인 이미지로 보여준다. 이것은 그 각각의 사건을 단순히 병렬적으로 제시하는가, 아니면 서로 연관시켜 제시하는가에 따라 몇 가지 하위 유형으로 다시 구분할 수 있다.

1.1 다중 병렬 유형

여러 개의 사건을 병렬적으로 제시하는 유형의 대표적인 사례는 마이크 피기스의 <타임코드>이다. 헐리웃의 속내를 보여주는 이 영화는, 초반의 타이틀 시퀀스를 제외하고, 영화의 처음부터 끝까지 4개의 분할 화면에서 4개의 사건을 보여준다. 이 4개의 사건은 4대의 카메라를 이용하여 각각 한 테이크로 촬영한 것들이며, 영화는 그 각각의 롱 테이크를 아무런 편집 없이 시간으로 보여 준다. 이러한 화면 분할 방식에서는 서로 다른 사건이 동시에 전개되기 때문에 관객의 시선은 어느 하나의 사건에 집중할 수 없게 되며 임의적인 방식으로 그 사이를 숨 가쁘게 부유한다. 이러한 화면 분할은 관객마다 관찰할 내용이 각기 다를 수 있을 뿐 아니라, 동일한 관객이 반복 관찰을 한다 해도 그 관찰 내용이 매번 다를 수 있게 한다. 이러한 방식은 하나의 단일한 사건만으로는 파악하기 힘든 어떤 우주적인 질서나 규칙, 혹은 그 세계에 만연되어 있거나 통용되는 하나의 거대한 원칙과 근원적인 원리를 파악하게 한다. 어찌 보면, 이 방식은 <러브 액츄얼리>나 <내 생애 가장 아름다운 일주일>(2005), <새드무비>(2005)처럼 하나

의 관념이나 아이디어에 대한 다양한 에피소드를 나열하는 옴니버스 구성의 변형 버전 정도로 보인다. 이 논문에서는 이것을 **다중 병렬(Multiple Parallel)** 유형이라 부를 것이다. 다중 병렬 유형은 미국드라마 <24> 시리즈나 국내드라마 <뉴 하트> 등에서 시간적 동시성을 내포한 시퀀스 브릿지로 활용되기도 하고, <범죄의 재구성>에서는 사운드 선행 방식과 유사하게 사건 선행 제시를 통해 장면 전환을 부드럽게 만들어 주기도 한다.



그림 3. <타임코드>, <24>, <범죄의 재구성>

1.2 다중 연관 유형

다중 병렬 유형과 달리, 두 개 이상의 사건을 각기 개별적인 이미지로 보여주면서도 그것을 단순히 병렬적으로 제시하지 않고 각각을 서로 연관시키는 유형이 있다. 이 글에서는 이것을 **다중 연관(Multiple Related)** 유형이라 부를 것이다. 연관시키는 방법으로는 대조, 대비, 종속, 통합 등이 있다.

1.2.1 대조

대조(Contrast)는 나란히 제시되는 이미지들의 차이에 주목하게 만든다. 대표적인 예는 <애니 홀>과 <낮선 여인과의 하루>에서 찾을 수 있다. <애니 홀>에서, 엘비와 애니는 잘 풀리지 않은 두 사람의 연애 생활에 대해 각각 심리 상담을 받고 있다. 영화는 이들의 모습을 두 개의 분할된 화면으로 동시에 보여주는데, 이들의 모습은 공간의 분위기, 빛, 자세, 태도, 답변 내용 등에서 대조적이다. 이 차이는 두 사람의 성격 차이 뿐 아니라 두 연인의 관계가 종말에 이르렀음을 암시한다. 이를테면, 그들은 각각의 상담사로부터 성관계를 자주 갖는가에 대한 거의 비슷한 질문을 받는다. 이에 대해 엘비는 “거의 없어요. 주당 3회 정도예요.”라고 답하는 반면, 애니는 “끊임없어요. 주당 3회 정도죠.”라고 답한다. <낮선 여인과의 하루>에서는 결혼식 피로연에서

만남 두 남녀의 춤을 보여주는 장면을 들 수 있다. 영화의 시작 부분에서 이 두 남녀는 낯선 타인처럼 대화를 나누지만, 시간이 지남에 따라 이들은 오래 전에 서로 사랑했던 사이였으나 얼마 후 헤어져 각자 다른 가정을 꾸린 상태임이 드러난다. 그런데 이 영화는 분할된 화면으로 젊은 시절 그들이 추었던 춤과 현재 그들이 추는 춤을 대조시켜 보여준다. 젊은 시절의 춤은 활기찬 것이기도 하고 서로 말 없이 키스를 나눌 만큼 깊은 애정이 교감하는 것이기도 하지만, 현재의 춤은 서로 적당히 거리를 둔 상태로 대화만 조잘대며 추는 것이다. 그리하여 이 영화는 과거 vs 현재, 키스 vs 대화, 순수 vs 격식, 감정 vs 이성, 낭만 vs 현실 등을 대조시킨다.



그림 4. <애니 홀>, <낮선 여인과의 대화>

1.2.2 대비

대조가 차이를 부각시킨다면, **대비(Similarity)**는 반대로 유사함과 동질성을 부각시킨다. 해당 사례를 <해리가 켈리를 만났을 때>에서 찾을 수 있다. 이 영화는 친구 사이였던 해리와 켈리가 연인으로 발전하는 스토리를 다룬다. 아직 절친한 친구 사이에 머물러 있던 이들이 무심결에 하룻밤을 함께 보내게 되고 나서 그 다음날 이 문제에 대해 각자의 친구와 전화 통화를 하는 장면이 있는데, 이 영화는 이 장면을 화면 분할로 제시한다. 이때 우리의 관심을 끄는 것은 해리와 켈리의 묘한 일치이다. 그들은 같은 시각에 같은 문제를 고민하고 있으며 동시에 엇비슷한 대사를 내뱉는다. 그들은 동일한 사건에 대해 동일한 후려, 동일한 후회, 동일한 감정, 동일한 수치심, 동일한 무드 등을 보여준다. 특히나 함께 잠을 잤다("we did it.")는 두 사람의 대사는 아주 정확히 일치한다. 그리고 이러한 일치는 그들과 전화 통화를 하며 반응하는 매리와 제스 커플에서도 발견된다. 결국 우리는 이러한 유사함과 동질성으로부터, 비록 그들이 서로 상반되는 성격과 취향의 소유자임에도 불구하고, 또한 그들이 함께 밤을 보낸 사건에 대해 각

자 걱정하고 있음에도 불구하고, 그들이 하나의 커플로 결합될 것이라는 암시를 받는다. 따라서 스토리의 사건이 만남에서 이별로 전개되는 <애니 홀>이나 <낯선 여인과의 대화>가 그 이별과 거리감을 암시하기 위해 대조의 유형을 활용하고 있는 반면, 개성 강한 두 사람이 하나의 커플로 발전해 가는 스토리를 전개하는 <해리가 켈리를 만났을 때>는 둘의 결합을 암시하기 위해 대비의 유형을 활용하고 있다고 볼 수 있다. 이 유형에 대한 일종의 변형은 <러브 액추얼리>의 마지막 장면에서 발견된다. 이 마지막 장면은 공항에서 벌어지는 사랑하는 사람들의 만남과 포옹을 보여준다. 그런데 분할되지 않은 화면에서 그 만남을 보여주는 것으로 시작하여 이 영화는 점차 화면 분할을 통해 그러한 사람들을 동시에 다수 보여주기 시작한다. 그리고 그 분할은 점점 증가하게 되어서 마침내 400개에 달하는 화면 분할을 선보인다. 그런데 이 모든 분할을 관통하는 유사성과 동질성이 있다. 그것은 한 마디로 요약하자면, 포옹과 사랑이다. 이 영화의 내러티브가 에피소드 형식으로 보여주었던 바로 그 사실, 즉 세상 도처에 여러 형태로 사랑이 존재한다는 것이 이 영화의 마지막 장면에서 화면 분할을 통해 대비의 형태로 다시 제시되는 것이다.

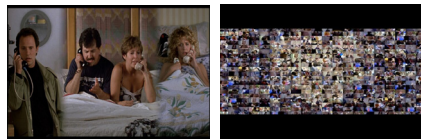


그림 5. <해리가 켈리를 만났을 때>, <러브 액추얼리>

1.2.3 종속

대조나 대비가 분할된 이미지들을 대등한 관계로 제시한다면, **종속(Subordination)**은 분할된 이미지들을 대등한 관계로 제시하지 않는다. 이것은 분할된 화면이 캐릭터의 회상, 깨달음, 설명, 판타지 등등을 보여주는 유형이다. 예컨대 <드레스드 투 킬>에서 케이트가 미술관에서 잃어버린 장갑을 찾을 때, 문득 그녀는 어떤 남자가 그 장갑을 낀 채 자신의 어깨를 두드렸다는 것을 회상한다. 이 부분에서 영화는 회상하는 케이트를 화면의 왼쪽에, 그녀가 회상하는 내용을 화면의 오른쪽에 배열하여 제시한다. 또한, 같은 영화에서 케이트가

그 남자와 잠자리를 한 다음 엘리베이터를 타고 내려오다가 결혼반지를 두고 왔음을 깨닫게 될 때에도, 영화는 케이트의 얼굴을 화면 왼쪽에, 침실에 두고 온 결혼반지는 화면 오른쪽에 배열하여 보여준다. 이 두 가지 경우 모두 오른쪽 분할 화면의 내용은 왼쪽 분할 화면 캐릭터의 내면에 종속된다. 비록 PIP 형태이긴 하지만, <필로우 북>에서도 비슷한 사례를 확인할 수 있다. 책들이 불타 버린 직후 어린 나기코가 집을 떠나는 장면에서 “작별 인사는 아름다울 수도 있고 비열한 것일 수도 있다. 사랑하는 사람에게 작별 인사를 건네는 것은 무척 복잡다단하다.”라는 그녀의 보이스오버 내레이션이 흘러나온다. 이때 영화는, 복잡다단한 심경을 느끼고 있는 나기코의 얼굴을 보여주면서, 그녀를 보여주는 쇼트의 메인 프레임 중앙 하단 쪽에 그녀와 그녀의 어머니가 기차 역에서 작별인사를 나누려 하는 서브 프레임을 삽입해 보여준다. 이렇게 삽입된 화면은 나기코의 복잡다단한 표정이 어디에서 연원하고 있는지를 알려준다. 요컨대 이 유형은 관객으로 하여금 캐릭터의 표정과 감정에 주목하게 하면서, 그것이 어디서 비롯된 것인지를 명확히 파악할 수 있게 한다.



그림 6. <드레스드 투 킬>, <필로우 북>

1.2.4 통합

통합(Integration)은 분할된 각 화면을 상위 사건에 대한 하위 사건들로 구성한다. 이 각각의 하위 사건들은 서로 다른 인물들이 별도의 시간 혹은 공간에서 벌이는 행위를 보여준다. 하지만 이 하위 사건들은 하나의 상위 사건에 통합적으로 수렴된다. <토마스 크라운 어페어>의 은행 강도 시퀀스는 그러한 사례를 보여준다. 토마스는 자신의 일당에게 전화로 지시를 내린다. 그들은 각자 서로 다른 곳에 위치하여, 토마스의 지시대로 부여된 임무를 수행한다. 이 과정에서 영화는 이들 각자의 임무 수행과 그것을 감독하는 토마스를 화면 분할로 보여준다. 이 각각은 나름대로 하위 사건을 형

성하지만, 그것은 독자적으로 어떤 의미를 갖기보다 그것들이 토마스 일당의 은행 강도라는 상위 사건에 통합되었을 때 비로소 서사적 의미를 획득한다. 특히나 이 유형은 기존의 몽타주 시퀀스에 대한 하나의 경제적 대안이 되기도 한다. 예컨대 <보스톤 교살자>에서는 연쇄살인 사건이 계속 발생함에 따라 여성들이 위협을 느끼는 것을 보여주는 몽타주 시퀀스가 전개된다. 이 몽타주 시퀀스는 화면 분할된 이미지의 연속으로 제시되는데, 그 중 하나를 보면 화면이 총 5개로 분할되어 밤거리를 홀로 걷는 5명의 여성을 보여준다. 이들 여성들은 영화의 주요 인물이 아니며, 이 장면은 그저 여러 여성들이 그렇게 밤거리를 홀로 다닐 때 느끼는 두려움과 위협을 보여준다. 일반적인 경우라면 5개의 쇼트로 몽타주 시퀀스를 구성할 만반데, 이 영화는 이것을 단 하나의 화면에서 담아내는 효율성을 발휘한다.

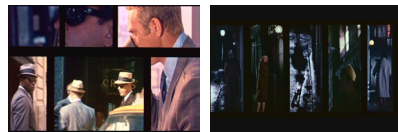


그림 7. <토마스 크라운 어페어>, <보스톤 교살자>

2. 단일 사건(Single Event)

이상에서 살펴본 것이 분할 화면을 통해 여러 개의 사건을 다루는 경우에 해당한다면, 이제부터는 분할된 이미지들이 하나의 사건을 다양한 방식으로 보여주는 유형에 해당한다.

2.1 복수 시점

복수 시점(Plural Viewpoints)은 하나의 사건을 둘 이상의 서로 다른 지점에서 바라보게 한다. 그렇기 때문에 이 유형은, 마치 입체파의 그림처럼, 사건이나 인물에 대해 다양한 측면을 동시에 관찰할 수 있게 한다. 예컨대 <헬크>에서 베티와 탈보트가 만나서 대화하는 장면이 그 예에 해당한다. 우리는 여기서 이 두 사람의 대화를 두 개의 시점에서 바라볼 수 있게 된다. 이러한 화면 분할이 유지되는 동안, 우리는 마주보고 대화를 하는 두 사람의 안면을 컷 전환 없이 지속적으로 살펴

볼 수 있게 된다. 비록 이 장면은 그러한 사례에 정확히 해당하지는 않지만, 이러한 유형은 리버스 앵글에 대한 대안으로도 활용 가능해 보인다. 복수 시점의 가장 큰 장점은 아마도 각각의 분할된 이미지가 서로 다른 정보를 포함하고 있다는 점일 것이다. 역시나 <헐크>의 또 다른 장면에서, 우리는 브루스가 눕혀져 있는 관이 군인들에 의해 이송되고 있을 때 베티의 아버지인 로스가 그것을 내려다보는 장면을 본다. 여기서 로스를 보여주는 화면은 초점이 그에게 맞춰져 있기 때문에 후경에서 관을 이송 중인 군인들은 초점에서 벗어나 있다. 그런데 영화는 분할된 화면을 통해 화면의 우측 하단에 관을 이송 중인 군인들을 초점이 맞춰진 상태에서 다시 보여준다. 일차적으로는 로스의 관심과 집중을 바라볼 수 있게 하고, 곧이어 그 관심의 대상이 무엇인지를 알려주는 식이다. <스네이크 아이즈>는 그 정보의 차이가 다르게 활용될 수 있음을 보여준다. 영화의 중반부에서 줄리아는 릭에게 자신이 알고 있는 사건의 전모를 이야기한다. 영화는 그 내용을 화면 분할로 보여주는데, 그 중 하나를 보면, 줄리아가 장관에게 말을 하는 장면이 서로 다른 사이즈와 앵글로 표현된다. 오른쪽의 화면은 그녀가 장관에게 이야기하는 것을 가까이에서 찍은 것으로, 그들 사이에 어떤 내용의 이야기가 오고가는지를 밝혀준다. 쌍안경을 암시하는 누운 8자 모양의 마스크가 씌워진 왼쪽의 화면은 던 중령의 POV로서, 장관을 노리고 있는 그가 대화를 나누고 있는 두 인물을 쌍안경으로 보고 있음을 알려준다. 매우 중요한 대화를 나누는 두 인물, 그들이 알지 못 하는 사이에, 위협에 노출되어 있는 것이다. 그들의 대화 중 어느 시점에 저격이 일어날 것인지가 관객의 관심을 끈다. 이러한 화면 분할은 정보의 차이에서 발생하는 서스펜스를 창출하는 사례이다.



그림 8. <헐크>, <스네이크 아이즈>

2.2 이미지 결합

이미지 결합(Combination)은 그 분할된 화면의 서로 다른 이미지를 합쳐서 하나의 새로운 이미지로 인식하게 만든다. 그리고 그렇게 하나로 결합된 이미지에서 새로운 의미가 만들어진다. <다운 위드 러브>에서는 두 남녀 주인공의 자세와 행위, 그리고 그들이 전화로 통화하는 내용들이 결합되어서 남녀의 성행위를 연상할 수 있게 한다. 다음의 그림을 보자.



그림 9. <다운 위드 러브> : 좌상부터 i, ii, iii, iv

이 그림들은 두 남녀 주인공이 전화로 데이트 약속을 하는 신에서 추출한 것이다. 그림에서 확인할 수 있듯이, 각기 분할된 화면에서 보여주는 남녀의 자세는 서로 결합되어 하나의 성행위 자세를 연상시킨다[10]. 구체적으로, i 과 ii는 여자가 하는 구강성교 자세를, iii은 남자가 하는 구강성교 자세를, iv는 삽입행위 자세를 연상시킨다. 영화는 이러한 이들의 자세에 움직임 부여하기 때문에, 그들의 자세와 움직임은 다양한 성행위를 연상시키게 된다. 여기에 이들의 통화 내용이 가미된다. i 이 나오기 직전에, 캐치(남자 주인공)는 바바라(여자 주인공)에게 부탁을 들어줄 수 있느냐고 묻고, 바바라는 뭐든지 들어줄 수 있다고 답한다. i 과 ii는 그러한 대화 이후에 제시된다. 여기서 주도적인 행위를 하는 것은 바바라이기 때문에, i 과 ii에서 연상되는 것은 바바라가 캐치의 성적인 요청을 들어주는 것이다. 이어지는 대화에서 바바라가 자신이 요리하고 설거지하는 것을 싫어한다고 말하자, 캐치는 자신이 요리를 하겠노라고 답한다. 이 대화는 정확히 ii와 iii 사이에 등장한다. 그래서 iii이 제시될 때, 우리는 이제 “요리”를 하는 것이 바바라가 아니라 캐치라고 생각하게 된다. 따라서 여기서 제시되는 행위는 i 과 ii에 대한 보답으로서의 성행위를 연상시킨다. 이 연상을 강화하는

것은 iii에서 하는 바바라의 대사인데, 그것은 “오, 짐! 그런 남자 여태 없었어요. 너무 멋져요.”이다. 그리고 나서 영화는 다시 iv로 이어진다. iv는 구강성교 이후의 삽입행위에 해당하는데, 여기서 바바라는 캐처에게 참 자상하다고 말하고, 캐처는 이렇게 하는 것이 오히려 자신의 기쁨이라고 말한다. 이어서 바바라는 황홀하다는 표현과 함께, 오르가즘에 도달했음을 연상시키는 “Oh, yes! yes!”를 부르짖는다. 이 장면에서 분할 이미지들이 이루어내는 이미지의 결합은 성적 코드를 활용한 유머 창출에 크게 기여하고 있는 셈이다. 이미지 결합의 또 다른 사례는 <올드 보이>에서 확인할 수 있다. 이 영화 역시 대수와 우진의 전화 통화 신에서 이러한 화면 분할을 사용하고 있다. 그런데 흥미로운 것은 이 화면 분할의 앞부분에서 서로 다른 대상을 보여주다가(v), 곧이어 대수와 우진의 얼굴이 각각 반씩 등장하면서 이들의 이미지가 결합 이미지를 형성하기는 하는데 그것이 흔들리는 화면 속에서 불안정한 상태에 머물러 있다(vi), 대화가 끝나가는 시점에 이르러 거의 온전한 하나의 이미지로 합성되어 그것이 점차 안정감이 획득해(vii) 간다는 점이다. vii에 이르면 사실상 명확한 화면의 분할이라기보다는 화면 분할과 디졸브가 교묘히 결합된 양상이라 볼 수 있는데, 이렇게 결합된 이미지는 동전의 양면에 해당하는 두 주요 캐릭터의 특성을 드러낸다. 이들은 서로 가해자이자 피해자이며, 현재 삶은 오로지 복수에 집착할 뿐이고, 죄책감 없는 상태에서 근친상간을 범한다. 이들은 서로 다르면서도 무엇인가가 겹치는 것이다.



그림 10. <올드 보이> : 좌로부터 v, vi, vii

2.3 콜라주

콜라주(Collage)는 하나의 사건을 파편화시켜서 그 파편의 단편들을 통해 사건을 구성한다. 이것은 브세볼로드 푸도브킨(Vsevolod Pudovkin)이 <어머니 Mother>(1926)에서 술 취한 아버지가 집에 들어와 벽시계를 때

어내려다 부수게 되는 장면에서 활용한 구성적 몽타주를 연상시킨다. 푸도브킨은 여기서 인물과 대상을 파편화 시켜서 그것들의 조합으로 이야기를 구성해 냈다. 콜라주 역시 파편들의 조합을 통해 사건을 구성해 낸다는 측면에서 비슷하지만, 푸도브킨의 몽타주가 보여준 편집의 속도감과 리듬을 담아내지는 못 한다. 하지만 이것은 러닝타임이라는 시간적 관점에서 볼 때, 몽타주 보다는 경제적으로 이야기를 서술할 수 있는 방법이 되기도 한다. 이때 화면이 담아내는 정보의 밀도는 그만큼 높아진다. 예컨대 <롤라 런>의 첫 번째 에피소드에서 롤라가 정오까지 마니를 만나기 위해 달려가는 장면을 보자. 여기서 화면은 롤라를 기다리는 마니와 그를 향해 달려가는 롤라, 그리고 정오가 임박했음을 알려주는 시계를 삼 분할된 화면으로 제시한다. 일반적인 영화라면 세 대상 사이를 오가며 이야기를 전개했을 텐데, 이 영화는 이 사건의 파편들을 이렇게 화면 분할로 처리한다. 그리고 일반 영화라면, 숨 가쁜 교차편집과 가속편집으로 서스펜스를 강화시켰을 이 장면을, <롤라 런>은 화면 분할과 느린 화면의 지속으로 서스펜스를 지연시킨다. <캐리>에서는 줄업파티 장면에서, 분노한 캐리가 시선을 이용하여 초능력을 발휘하는 장면에서 일부 이러한 방식의 화면 분할을 사용한다. 영화는 이러한 화면 분할을 통해, 캐리의 시선이 사물에 불을 붙이거나 무너뜨리거나 사람을 공중에 던져 버릴 수 있는 능력이 있음을 보여준다. 한 인터뷰에서, 브라이언 드 팔마는 이 장면을 분할 화면으로 보여주어야만 했다고 밝힌다. 그는 묻는다. 그렇게 하지 않는다면, 캐리에서 그 주변 것들로 얼마나 많이 컷 전환을 해야 했겠는가! 물론 지나칠 만큼 그렇게 할 수도 있었겠지만, 그렇게 했다면 구태의연했을 것(“It’s a dead cinematic device.”)이라고 그는 덧붙였다[11]. 이 유형은, 이미 앞에서 설명한 ‘통합’ 유형처럼, 몽타주 시퀀스의 대안으로 활용되기도 한다. 이때 이 둘의 차이점은, 다양한 시공간대의 이미지들로 몽타주 시퀀스를 형성하느냐, 아니면 단일한 시공간대의 이미지들로 몽타주 시퀀스를 형성하느냐이다. 예컨대 <헐크>는, 브루스가 누운 관을 이송 중인 헬기들을 콜라주하여 몽타주 시퀀스를 만들어냈다.



그림 11. <롤라 런>, <캐리>, <헐크>

3. 캐릭터 내면 묘사(Character's Inner Selves)

지금까지의 유형들이 사건 중심의 유형이었다면, 마지막 유형은 캐릭터 중심의 유형이다. 이 글에서는 이 유형을 **내적 표현(Internal Description)** 유형이라 부를 텐데, 그것은 이 유형이 캐릭터의 내적 자아, 감정, 정신 상태, 또는 정신적 분열 등을 화면 분할 이미지로 표현하기 때문이다. 가장 좋은 사례 중의 하나는 <The Tracey Fragments>이다. 이 영화의 오프닝 시퀀스에서 트레이시는 다음과 같이 말하면서 자신을 소개한다. “제 이름은 트레이시 버코비츠입니다. 15살. 자기 자신을 싫어하는 지극히 평범한 소녀예요.” 이때 화면은 그녀의 모습을 파편화된 이미지로 제시한다. 이렇게 파편화된 이미지는 그 자체로 매우 연약해서 상처받기 쉬운 십대 가출 소녀(트레이시)의 자아가 파편화된 상태임을 표현한다. 이 영화에는 다른 식의 내적 표현으로 활용된 화면 분할이 있다. 술집에서의 난동으로부터 트레이시가 도망칠 때, 영화는 화면을 네 개의 화면으로 수평 분할한다. 이 모두는 핸드 헬드로 찍힌 어지러운 화면인데, 그것이 각각 나란히 배열되어 그 혼란감은 더욱 가중된다. 이 화면 분할은 트레이시의 혼란감과 다급함을 잘 전달한다.

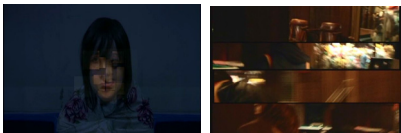


그림 12. <The Tracey Fragments>

IV. 화면 분할의 미학

이야기 전개는 본질적으로 단선적인(linear) 것을 그 특징으로 한다. 이를테면 사건은 순차적으로 제시되거나 배열되며, 그 제시와 배열이 서사의 플롯을 구성한

다. 이것은 내러티브가 진행되는 동안, 스토리텔링의 각 순간이 오직 단 하나의 사건만을 서술하거나 단 하나의 대상만을 묘사할 수 있을 뿐임을 함의한다. 그런 의미에서, 교차편집(cross cutting)은 동시성을 창출하는 것이 아니라 동시성의 환영을 창출한다고 볼 수 있다.

그런데 화면 분할은 극영화의 스토리텔링이 그 선형성을 극복할 수 있게 한다. 이것은 스토리텔링의 특정 지점에서 단수(單數)가 아니라 복수(複數)의 사건과 대상을 다룰 때 발생한다. 이때 창출되는 것은 동시성의 환영이 아니라 동시성 그 자체이다. 이때 발생하는 동시성을 스토리텔링의 ‘탈(脫)선형성’ 또는 ‘이차원성’이라 지칭할 수 있을 것이다. 이 탈선형성 또는 이차원성은 우리의 주목을 요한다. 왜냐하면 이 특성은 이야기와 청자(관객, 독자)의 관계를 전혀 다른 것으로 규정하기 때문이다.

혹자는 이 탈선형성 또는 이차원성에 근거하여, 화면 분할이 다량의 정보를 제공할 수 있다는 점에 주목한다 [12]. 물론 이러한 지적이 틀린 것은 아니다. 그렇지만 단순하게 [그림 5]에서 제시했던 <러브 액추얼리>의 사례를 떠올려 보자. 이 화면 분할은 그 짧은 시간에 우리가 도저히 소화할 수 없는 정보량의 웅단 폭격을 선사한다. 그런데 문제는, 이 영화의 관객은 그 정보를 다 받아들이지 못할 뿐 아니라, 그럴 필요도 없다는 사실이다.

전통적인 스토리텔링에서, 스토리가 단선적으로 전개될 때, 청자에게 요구되는 것은 서술되거나 묘사되는 대상에 대한 정서적 몰입이다. 하지만 스토리텔링이 선형성에서 탈피하여 이차원성을 보여주게 되면, 관객에게 요구되는 것은 몰입이 아니라 관조이다. 관객은 분할된 화면에서 동시다발적으로 다루어지는 사건이나 인물에게 동시다발적으로 정서적 몰입을 할 수 없을 뿐 아니라, 그럴 필요를 요구받지도 않는다. 관객은 다만 그렇게 동시적으로 제시되는 화면들 사이를 부단히 오가면서, 그것들 각자로부터는 거리감을 유지하는 어떤 관조적 관점을 취하게 된다. 그리하여 그 분할된 화면들 간의 상호관계나 그것들의 집합체가 형성하는 상위 개념을 파악하도록 요구받는다. 요컨대 여기서 요구되는 것은 이성적 성찰과 각성이다.

한편 영화의 화면 분할이 만들어내는 이차원성은 전통적인 스토리텔링의 측면에 영화의 고유한 특성을 반영할 수 있게 한다. 즉, 영화의 스토리텔링을 선형적 나열에서 공간적 배치의 문제로 확장시킨다. 영화적 서사는 이제 스크린 화면을 어떻게 나눌 것인가, 그 나뉜 화면들을 어떻게 구성하고 배열할 것인가의 문제까지 함께 고려해야 한다. 그리고 그동안 편집의 속도감을 위주로 하는 영화적 리듬의 문제를 시간적 리듬의 문제에서 공간적 혹은 시공간적 리듬의 문제로 격상시킨다. 3D-입체 영화에서는 화면 분할이 유효하지 않을 것이라는 지적은, 결과적으로 화면 분할의 문제가 영화 매체의 이차원성에 얼마나 부합하는 문제인가를 역으로 입증한다.

화면 분할은 영화의 스토리텔링 측면에만 새로움을 더한 게 아니다. 그것은 흔히 외부 세계를 향한 창문으로 비유되던 스크린의 개념을 새롭게 재규정한다. 외부 세계를 향한 창문으로서의 스크린은 바깥 세계를 들여다보는 통로이다. 바깥이 설명했듯이, 전통적인 개념의 스크린 프레임은 원심적이며, 현실의 일부분만 드러내는 것으로서, 바깥 세계로 무한히 열려 있고 무한히 연장되는 공간이다. 반면 회화의 프레임은 구심적인 것으로서, 그림 내부를 향하는 명상적인 공간이다[13]. 따라서 이자혜가 지적했듯이, 영화의 스크린에 해당하는 “창을 통해 보이는 것은 보이지 않는 더 많은 부분 중의 일부”이며, “보이지 않는 그 공간은 사실상 보여지는 공간보다 더 중요하다.” 왜냐하면 그 공간은 관객의 상상력에 의해 구축되며, 이 상상력은 관객 개인의 경험으로부터 발현되고, 그 과정을 통해 “구획된 프레임은 그 자체로서의 의미를 넘어 세계를 향해 한없이 확장되고, 그 확장된 세계는 수용자 개개인에 의해 다양하고 세세한 감정까지 사실적”으로 포착되게 하기 때문이다 [14]. 그런데 화면 분할이 활용되면 그 순간, 분할된 화면의 스크린 각각은 여전히 바깥 세계를 향한 열린 작은 창이지만, 그것들을 배치해 놓은 영화의 전체 스크린 공간은 그 작은 창들을 의미 있게 배열하여 그것들 사이의 관계와 집체적 의미에 주목하게 만드는 구심적인 공간으로 바뀐다. 이때 관객들에게 어떤 의미를 생성하게 하는 것은 분할된 작은 창들의 원심적 특성이

아니라 전체 스크린의 구심적 특성이다. 결국 스크린의 개념은 기록의 재현에서 의미의 표현으로, ‘들여다보는 창’에서 ‘표현 재료로서의 캔버스’로, 재규정될 필요가 있는 셈이다. 물론 이러한 스크린 개념의 재규정은, 비록 다른 맥락에서이기는 하지만, 디지털 영화의 개념을 일종의 회화로 제시했던 레프 마노비치의 견해와 궤를 같이 하는 것이기도 하다[15].

V. 결론

이 글은 극영화의 화면 분할 유형을 정리하고, 화면 분할이 극영화의 이야기 방식과 스크린의 개념을 어떻게 변화시키는지 논의했다.

극영화의 화면 분할 유형은 다음과 같이 간략히 정리될 수 있다.

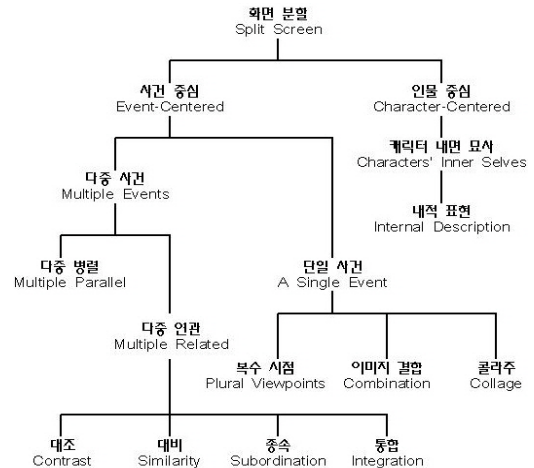


그림 13. 화면 분할의 유형

화면 분할에 의한 스토리텔링의 변화는 탈선형성 또는 이차원성의 측면에서 논의하였고, 영화 스크린 개념은 창문으로 표현되는 원심적 공간에서 캔버스로 표현되는 구심적 공간으로의 개념 전환이 필요함을 주장하였다.

본 연구는 극영화의 화면 분할 연구에 관한 일종의 시론으로서, 앞에서 제시한 화면 분할의 유형은 다양한

사례를 토대로 하여 연구자 개인의 견해에 기반하여 도출한 것이다. 따라서 앞으로 더 많은 논의와 검토를 통해 보완 수정될 필요가 있을 것이다. 뿐만 아니라, 극영화의 화면 분할에 대해서는 후속 연구가 더 진행되어야 한다. 화면 분할의 유형에 관한 논의가 화면 분할에 대한 일종의 시학에 해당한다면, 이제 특정 사례를 바탕으로 하여 개별 작품에서 내러티브의 전략과 맥락에 따라 어떠한 유형의 화면 분할이 활용되고 있는가를 분석하는 화면 분할의 수사학 연구가 진행될 필요가 있다. 또한, 화면 분할의 경계(선), 화면 분할의 배치와 역동성에서 비롯하는 시공간적 리듬, 공간 분할/배치/교체/지속 시간의 차이에서 발생하는 분할 공간의 체계모니에 관한 논의 등도 더 이어질 필요가 있다.

참고 문헌

[1] Alexandre Tylski, "Le 《split-screen》 audiovisuel: Contemporanéité(s) d'une figure," *Positif*, Vol.566, pp.56-59, 2008.

[2] 파올로 케르키 우사이, "기원과 생존", 제프리 노웰-스미스 책임편집, *옥스퍼드 세계영화사*, 열린책들, pp.28-36, 2005.

[3] J. Talen, "24 : Split screen's big comeback," http://www.salon.com/entertainment/tv/feature/2002/05/14/24_split

[4] G. C. Konder, "A Place to Stand", December 6, 2004, http://expo67.ncf.ca/a_place_to_stand_pl.html

[5] 송윤엽, *브레히트의 연극이론*, 연극과인간, 2005.

[6] R. Rubinstein, "The making of Sisters: An Interview with Director Brian De Palma," *Filmmakers Newsletter*, pp.25-30, 1973(9).

[7] Cara O'Connor, "Ethics, Ambiguity, and Multi-Frame Narrative in Julie Talen's Pretend," *Film-Philosophy*, Vol.7, No.47, 2003(11); <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/768/680>

[8] 이호은, "텔레비전광고의 화면분할영상에 따른

수용자의 태도 연구", *언론과학연구*, 제5권, 제3호, pp.548-580, 2005(12).

[9] 정정화, "분할화면의 미학: 비디오/영화", *한국기초조형학회, 기초조형학연구*, 제9권, 제2호, pp.783-791, 2008.

[10] Nina K. Martin, "Down with Love and up with sex: sex and the post-feminist single girl," *Jump Cut*, No.49, spring, 2007; <http://www.ejumpcut.org/archive/jc49.2007/ninamartin/text.html>

[11] M. Childs and A. Jones, "De Palma Has the Power!," Ed., by Laurence F. Knapp, *Brian De Palma Interviews*, Univ. Press of Mississippi, pp.37-45, 2003.

[12] G. Chandler, *Film Editing: Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know*, Michael Wiese Productions, 2009.

[13] 앙드레 바쟁, *앙드레 바쟁의 영화란 무엇인가?*, 박상규 역, 시각과 언어, 2001.

[14] 이자혜, "다큐멘터리에서의 외화면 활용을 통한 리얼리즘의 구현", *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.10, No.1, 2010.

[15] 레프 마노비치, *뉴미디어의 언어*, 서정신 역, 생각의 나무, 2005.

저자 소개

장 우 진(Woo-Jin Chang)

정회원



- 1993년 2월 : 연세대학교 국어국문학(학사)
- 2000년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(석사)
- 2011년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(박사)

▪ 2005년 3월 ~ 현재 : 아주대학교 미디어학부 부교수
<관심분야> : 영화이론, 영화사, 서사학