

## 정평면적 카메라 앵글이 갖는 우연성에 관한 연구

### I. 서론

1. 연구배경 및 목적
2. 연구방법 및 범위

### II. 정평면적 앵글에 대한 조작적 정의

1. 짧은 가시거리와 수직/수평/직각의 특성
2. 카메라에 대한 인물의 시선

### III. 우연성의 범주

1. 우연의 조형적 조건
2. 형식적 우연
3. 내용적 우연

### IV. 사례분석

1. 형식적 분석
2. 내용적 분석
3. 분석요약

### V. 결론

### 참고문헌

### ABSTRACT

이용수

## 초 록

본고는 영화에서 정평면적 앵글의 특성이 내포하는 효과에 관한 연구이다. 이러한 제한적 카메라 앵글은 수용자로 하여금 무언지 모를 긴장감을 갖게 하는데, 본고는 그 긴장감이 우연성에서 기인하고 있다고 본다. 본고는 하나의 서사물에서 그 우연성이 어떤 가치 면으로 어떻게 작용하여 어떤 효과를 갖는지에 대한 담론적 고찰이다.

러시아 형식주의자들은 내러티브를 완전히 배제함으로써 영화 자체의 미학적 가치에 접근하자는 주장을 해 왔는데, 이는 감각적인 각성이 지나친 감정입을 막고 반성적 사유를 하게 한다는 브레히트의 소격화의 실천이라고 할 수 있다. 하지만 영화에서 시각적인 각성은 내용과의 관련에 따라서 때로는 반성적 사유보다는 더 깊은 관조로의 침잠을 유도하기도 한다. 본고는 정평면적 앵글이 쓰인 영화의 쇼트들 속에서 우연성의 가치를 조형적으로, 내용적으로 분석함으로써 이에 대한 사례를 찾아보고자 한다.

이를 위해 본고는 우연성에 대한 좀 더 세밀한 정의를 제시한다. 왜냐하면 회화, 사진 같은 정지영상에서 언급되어 왔던 우연성과 서사극에서 말하는 우연성이 성질을 달리 하기 때문이다. 그것은 형식상의 우연과 내용상의 우연으로 분류되어 고려되어질 것이다. 그리고 사실상 영화에서 '정평면적 앵글'의 조형적 범주가 무척 애매하므로 가능한 한 몇 개의 제한을 둬으로써 그 범주를 최대한 구체화시키고자 한다. 사례분석은 형식과 내용 면을 구분하여 담론적으로 서술하고자 한다.

결론적으로, 영화의 정평면적 앵글은 일차적으로 시각적 각성에 의한 주목성의 효과를 갖는다. 하지만 감각적 각성이 항상 서사적 가치의 약화를 가져오는 것은 아니다. 전체 내용에 대한 사건의 인과성에 따라 정평면적 앵글이 갖는 우연성은 각성이 아닌 몰입의 가치에 봉사할 수도 있다.

주제어 : 정평면적 이미지(쇼트), 우연성, 서스펜스, 서프라이즈, 각성, 몰입

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

영화를 보다보면 어떤 특정한 쇼트가 유독 눈에 띄고 특이해 보이는 때가 있다. 그것은 우리가 사물을 지각하는 보통의 시선과는 다르다고 느낄 때 그렇다. 말하자면 우리는 보통 사물을 다면적 입체적 각도로 보는 것에 익숙한데 영화의 카메라가 사물을 일면적 평면적으로 잡아낸다면 우리는 그 때 무언가 약간의 어색한, 어떤 긴장감 같은 것을 받는다. 본고는 그 긴장감의 정체가 무엇인지를 구체적으로 풀어보고자 하는 목적에서 쓰여 졌다.

그 긴장감은 관객의 지나친 내용으로의 침잠과 감정이입을 경계하고 관객들을 감각적으로 각성시켜 반성적 사유를 유도하고자 하는 브레히트의 소격화를 실현하는 수단에 다름 아니다. 어떤 이는 매우 잦은 몽타주로, 어떤 이는 대비가 큰 쇼트 사이즈로, 어떤 이는 점프컷으로, 어떤 이는 볼마이크를 프레임 안에 노출시키는 의도적인 어설품으로 관객의 감각적 각성을 유도한다. 정면적/평면적/일면적 카메라 앵글(이하 정평면적 앵글)도 이런 각성 장치 중의 하나이다. 감각적 각성이라는 것은 결국 관습으로부터 일탈한 특이함으로부터 얻어지는 가치라고 할 수 있다.

그러한 정평면적 앵글은 일차적으로 관객의 주목을 유도하고, 이차적으로 장면에 대한 호기심을 만들어낸다. 이들 주목성과 호기심은 둘 다 각성의 임무에 봉사하는데, 문제는 이 중 호기심은 때로 각성적 기능이 아니라 해석의 몰입적 관성을 오히려 더 가속시키는 때가 있다는 점이다. 지가 베르토프를 비롯한 러시아 형식주의자들은 내러티브를 완전히 배제함으로써 영화 자체의 미학적 가치에 접근하자는 주장을 해 왔는데<sup>1)</sup>, 이는 브레히트의 소격화를 매우 급진적으로 받아들인 결과라고 본다. 순간의 각성은 브레히트와 러시아 혁명주의자들의 바램처럼 반성적 사유를 이끌기도 하지만, 때로는 더 깊은 몰입을 유도하여 텍스트의 미적 가

1) 박성수, 『들뢰즈와 영화』, 문화과학사, 1998, p.210

치를 축소시키기도 한다는 점을, 본고는 정평면적 앵글의 사례분석을 통해 말하고자 한다. 극 속에서 주목성과 호기심을 가능한 엄격하게 구별해서 사례분석에 적용할 수 있다면, 이 제한적 카메라 앵글이 조성하는 긴장에 대해 좀 더 체계적으로 사유하며 목적에 어긋나지 않게 이용할 수 있을 것이다.

본고는 우선 논의의 편의를 위해 주목성과 호기심을 우연성이라는 말로 포괄하고자 한다. 왜냐하면, 주목성이나 호기심 모두 유사성 안에서의 특유함이라는 돌발적 성격을 갖기 때문이다. 영화는 시각서사물이므로 미학적 가치와 서사적 가치를 갖기 때문에, 이 우연성은 조형적 측면과 내용적 측면에서 고려되어야 마땅하다. 그 이유는 회화나 사진 같은 정지영상 같은 경우에서의 우연성은 단순히 돌발성이나 불확실성을 뜻하지만 물리적인 시간성을 갖는 서사물에서의 우연성은 그 반대 가치인 개연성이 전제될 수 밖에 없기 때문이다. 그와 같은 이분법적 구분은 매우 도식적이기는 하지만 개념적 사유를 위해서는 필수적이라고 할 수 있다. 이는 들뢰즈의 영화에 대한 개념적 사유의 출발점인 ‘계열적 방법’<sup>2)</sup>을 기초로 한다.

## 2. 연구방법 및 범위

먼저 본고는 2장을 정평면적 카메라 앵글에 대한 범주 설정으로 할애하고자 한다. ‘정평면’ 카메라 앵글이라고 못 박지 못하고 ‘정평면적’이라고 하는 이유는 사실상 카메라의 시각이 원근법의 원리에서 벗어날 수가 없기 때문이다. 그래서 정평면적 카메라 앵글은 구분짓기가 매우 애매하며, 그것이 명료하게 구분되는 것이 가능해 보이지도 않기는 하지만, 가능한 몇 가지 제한들을 제시함으로써 본고에서 다루고자 하는 정평면적 앵글에 대해 일종의 조작적 정의를 세우려 한다.

2) 물체의 세계가 있고 비물체적인 세계가 있다. 여기서 의미는 지시와 표현이라는 방식으로 두 세계에 펼쳐진다. 이것이 들뢰즈의 사유에서 전형적으로 등장하는 계열적 방법이다. —로널드 보그, 이정우 역, 『들뢰즈와 가타리』, 새길, 1995, p.130 — 간단하게 말하자면 물체는 사물이고 비물체는 사물 간에 엮이는 사건이라고 요약할 수 있다.

3장에서는 우연성의 범주를 설정하고자 한다. 우연성은 이성적 사고에서 벗어나는, 예상치 못한 인물이나 사물의 해프닝이라고 정의할 수 있을 것이지만, 본고는 시각적인 서사물을 텍스트로 다루어야 하므로 우연성을 좀 더 세분화할 필요가 있다. 그것은 형식적인 면에서의 우연성과 스토리텔링에 관계된 내용적 우연으로 나누는 것이다. 전자는 주목성에 관계된 것이고 후자는 호기심에 관계된 것인데, 이를 서사적 용어로 하면 각각 서프라이즈(surprise)와 서스펜스(suspense)에 해당할 것이다.<sup>3)</sup>

4장은 사례분석이다. 형식적 분석과 내용적 분석을 병행해서 담론적으로 서술하면서 본고의 목적을 달성하고자 한다. 왜냐하면, 형식적 분석은 쇼트의 사이즈라든가, 구도, 형태의 복잡도 등으로 범주화한다 해도, 내용의 분석은 그렇게 범주화해서 분석하기가 매우 곤란하기 때문이다.

## II. 정평면적 앵글에 대한 조작적 정의

본고가 정하는 영화에서의 정평면적 앵글은 첫째, 짧은 가지거리와 수직/수평/직각의 특성, 둘째, 카메라에 대한 인물의 시선을 기준으로 하고자 한다. 그리고 이 두 가지의 특성 중 한 가지에라도 포함이 되면 그것은 본고가 사유하고자 하는 정평면적 앵글의 범주에 들어간다.

### 1. 짧은 가지거리와 수직/수평/직각의 특성

카메라는 원근법의 원리로 사물을 지각한다. 그래서 닫혀진 배경이 없으면 원, 중, 근경의 깊이가 생기게 되고 평면적이라는 느낌을 지우게 된다. 예를 들어 어떤 인물이 담벼락에 등을 대고

3) surprise(경이감): 독자에게 흥미와 호기심을 일으키면서 놀라운 결말을 짓는 목표

suspense(긴장감): 결말에 대한 관심과 기대를 유지시키는 요소. 불안감을 조성하는 불확실한 상태

—조던 로젠펠드, 이승호/김청수 역, 『스토리기법』, 비즈앤비즈, 2012, p.145  
박양근, 『21세기 영문학 개론』, 학문출판, 2001, p34

서 있는 것을 카메라가 벽을 마주 한 채 잡아내고 있다면 이는 꽤 명료한 평면성을 지닌다고 할 수 있을 것이다. 그렇지 않고 인물이 담벼락과 꽤 떨어져 있어서 담벼락의 끝 선이 프레임 안으로 들어와 담 넘어 원경이 보인다면 평면성은 떨어질 것이다. 그 거리가 멀고 가까움을 정확히 구분할 수는 없지만, 여기서는 원경과 근경이 프레임 안에 같이 제시되지 않는다면 평면적이라고 보고자 한다.

또한, 사물에 대한 평면성을 생각해 볼 수 있다. 보통 입체적인 시선은 동시에 사물의 삼면을 볼 수 있는데, 이는 사물에 대해 투시가 들어가기 때문에 사물의 외형선이 프레임과 평행하지 않고 대각선처럼 기울게 된다. 사물을 투시 없이 보려면 사물은 오로지 한 면만 보이도록 배치되어야 한다. 그렇게 되면 보통 사물의 외형선이 프레임의 수직/수평 그리드에 맞아들게 된다. 보통 완전 정면, 완전 측면 등 한 면만 보이게 되면 수직/수평의 감각을 유지하면서 평면성을 띄게 될 것이다.

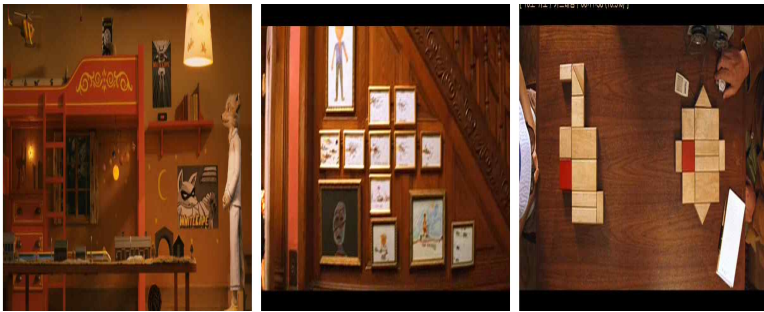


그림 1. <판타스틱미스터폭스>, <로알테넌바움>, <로알테넌바움> 중의 한 장면

## 2. 카메라에 대한 인물의 시선

사물이 완전 정면을 취하면 평면성이면서 정면성에 포함되기도 할 것이다. 그것이 사물이 아니라 감정을 가지고 살아 있는 의인화된 그 무엇일 때, 그 정면성이 갖는 긴장감은 더 강화된다. 이 사례는 평면성에 비해 훨씬 단순하다. 단순히 배우가 카메라를

응시하고 있는가 아닌가로 구별하고자 한다. 꼭 형태상 정면이 아니더라도 시선이 완전 정면을 향하고 있다면 이는 ‘정평면적’의 범주에 든다.

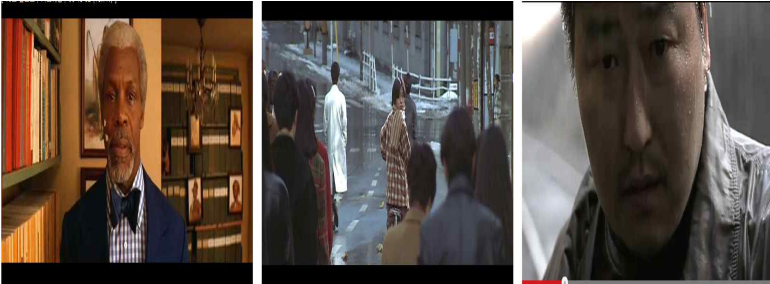


그림 2. <로얄테넌바움>, <러브레터>, <살인의 추억> 중의 한 장면

### Ⅲ. 우연성의 범주

서사물은 기본적으로 우연적 사건의 연속으로 구성되는데, 그 우연의 시초로서 서프라이즈와 우연의 전개로서 서스펜스, 다시 우연의 해소로서 서프라이즈, 그리고 그것들의 끝없는 연쇄로 한편의 서사물이 구성된다. 여기서 우연성의 범주를 두 가지 측면에서 보아야 하는 필요성이 발생하는데, 왜냐하면 두 가지 서로 다른 차원, 즉 하나는 형식면에서, 다른 하나는 내용면에서 작용을 하는 우연성이 ‘각성’이라는 한가지 효과에 봉사하면서도 ‘서사해석’이라는 몰입과 ‘미적 감상’이라는 각성의 이분적 구도를 허물고 있기 때문이다.

#### 1. 우연의 조형적 조건

이미진(2012)은 현대미술에 나타난 우연성의 조형적 특성을 불확실성, 이질성, 추상성, 가변성이라고 정리하고 있다. 안정감에 바탕을 둔 조화에 기반을 두지 않은 채는 불균형하고 불안정하며 불가능한 양상을 보이게 되며 이로 인해 작품 속 요소와 소재들은 기존의 쓰임에서 벗어나 상당히 비정상적인 느낌을 선사하는

데, 특히 초현실주의자들이 이러한 작업의 연장선상에서 다양한 방식으로 이성 너머의 부조리한 현실, 인식의 너머의 세계를 추구하는 데 있어서 이질성의 가치를 이용해 왔다.<sup>4)</sup>

이질성 이외의 나머지 가치들은 시각 서사물을 다루는 본고에서는 서사적 가치들인데, 왜냐하면 불확실성, 추상성, 가변성은 이질성이라는 소격효과 다음으로 이어지는 사유들이라는 점에서 부차적이기 때문이다. 이 조형적 우연성에 대한 이미진의 정리는 정지이미지에 해당하는 사유결과라서, 이를 시각 서사물로 확장한다면, 조형적 우연성은 이 중에서 이질성으로 제한되어야 할 것이다. 그래서 본고는 이질성을 중심으로 해서 조형적 우연성의 조건을 크게 세 가지로 유형화했는데, 그것은 평면성, 응시성, 정태성이다.

영화에서의 정평면적 앵글이 우연성의 가치를 갖는다고 할 수 있는 이유로서, 첫째는 그것의 평면적 특성이다. 근현대 추상회화의 가장 두드러진 특성은 평면성인데, 그것의 계보는 이집트 예술까지 거슬러 올라 입체주의, 다다이즘 등에 의해 계승된다. 보령거에 의하면, 추상은 혼란된 공간에서 개별적인 사물을 추출하여 그것에 어떤 물질적 개별성을 부여하는 행위이다.<sup>5)</sup> 이러한 추상충동의 가장 대표적인 양식이 평면성인 것이다. 사물의 재현을 평면화 시킨다는 것은 다른 말로 공간성을 제거한다는 뜻이다. 사물의 본질은 맥락에 따라 변하는 것이 아니다. 각각의 개별 사물들은 각각의 본질적인 개념을 가져야 한다. 그러기 위해서 사물들은 눈을 통해 구성되는 통합적 시각에 편입되어서는 안 된다. “공간적 삼차원성은 개별성을 보편적 공간규정 안으로 흡수시키는 경향을 가진다. 그러므로 이는 가장 먼저 억압되어야 하는 측면인 것이다.”<sup>6)</sup>

이렇게 억압된 개별적 특성들은 관객에 의해 채워지는데, 그것

4) 이미진, 「현대미술에 나타난 우연성의 조형적 특성을 응용한 패션디자인 연구」, 홍익대 석사논문, 2012, p.29

5) Wilhelm Worringer, *Abstraction and Empathy: A Contribution to the Psychology of Style*, International University Press, 1953, p.15

6) 박성수, 『틀뢰즈와 영화』, 문화과학사, 1998, p.29

은 일종의 상상에 의해서이다. 이 때의 상상은 단순히 관객의 시각적 기억만이 아닌, 시각, 청각, 냄새, 때로는 미각까지 총체적으로 혼합된 이미지이다. 맥루언은 이 같은 정보의 채움 과정에 대해 이렇게 비유한다. “탐정소설을 읽을 때 독자가 공동 집필자로 참여하게 되는 것은 작품 중에 많은 것이 생략되어 있다는 사실 때문이다. 구멍이 큰 실크 스타킹은 부드러운 나일론에 비해 훨씬 감각적이다. 왜냐하면 텔레비전 영상의 모자이크와 마찬가지로, 눈은 그 이미지의 빈 칸을 메우고 완결하는 데 있어서 손처럼 작용하기 때문이다.” 7) 들뢰즈도 이와 비슷하게, “이집트적 구도가 지니는 저부조적인 성격은 그 평평한 표면 때문에 단순히 시각적인 것에 그치지 않고 눈으로 만지는(haptique) 기능을 부여한다” 8)고 했는데, 이 비유들은 정보의 채움 과정이 던져주는 정보를 그저 받아들이는 수동성보다는 던져진 단서들을 구성하려는 보다 능동적인 과정이라는 것을 말해 준다.

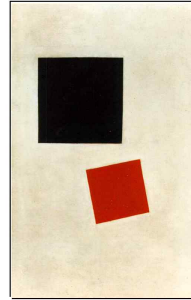
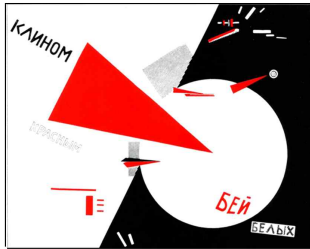


그림 3. Beat the Whites with the Red Wedge / 그림4. Red Square and Black Square

둘째는 응시성을 들 수 있다. 이 응시성으로 인해 ‘의미 작용’에서 작용이 모호한 잠재성으로 남게 되는데, 이는 크레스와 류벤의 백터에 관한 논의에서 잘 설명될 수 있다. <그림 3>은 엘

7) 마샬 맥루언, 김성기/이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, p.65

8) 질 들뢰즈, 하태환 역, 『감각의 논리』, 민음사, 1995, p.161



리시스키의 작품으로, 제목이 ‘Beat the Whites with the Red Wedge’ 이다. 그림은 제목을 충실하게 지시하고 있다. 오른쪽 그림처럼 ‘Red Wedge’ 라는 명사와 ‘Beat’ 라는 동사가 이미지에서 보이는 이유는 붉은 삼각형이 하얀 원을 향해 길게 늘어져서 명확한 방향성을 보이기 때문이다.<sup>9)</sup> 이미지의 방향성은 기호로 나타내면 ‘A→B’ 이라는 형식이 된다. ‘A가 B로 이동하거나 변화한다’ 는 말은 A와 B가 맺고 있는 총체적인 관계를 정의함이다.<sup>10)</sup> 그 관계는 언어로 치면 술어, 동사에 해당한다.<sup>11)</sup> 그래서 이미지 안에서 사물의 모든 방향성은 곧 행위정보가 된다. 만약에, 이 붉은 삼각형이 정삼각형이라고 가정한다면 우리가 이 그림에서 작품의 제목을 읽어낼 가능성은 줄어들 것이다.

리시스키의 작품이 평면적이지만 강한 방향성을 띠고 있다면, 그림4의 말레비치의 작품, ‘Red Square and Black Square’ 는 그 방향성이 약해서 많이 모호해진 예이다. 시각적으로 보기에 붉은 사각형과 검은 사각형 사이에는 모종의 관계가 있다. 어떤 이는 ‘붉은 사각형이 검은 사각형으로부터 떨어져 나왔다’ 고 읽을 수도 있을 테고, 또 어떤 이는 ‘붉은 사각형이 검은 사각형을 동경한다’ 고 읽을지도 모를 일이다. 만약에 붉은 사각형이 약간 회전해서 있는 대신 정확한 수평/수직을 유지하고 있다면 그 둘의 관계를 읽기는 점점 희박해질 것이다.<sup>12)</sup> 요컨대, 방향성은 사물들 간의 관계, 즉 행위정보를 의미한다. 명사들의 관계를 설정해 주는 방향성이 부과될 때 이미지에는 비로소 사건, 명제가 생기고 곧 이데올로기로 구축되는 것이다. 그래서 방향성이 없음, 즉 응시성은 작용을 제거해 나가는 수단이 된다. 물체적 세계와 비물체적 세계로 구분하여 영화언어의 사유에 적용한 들뢰즈의 ‘계열적 방법’ 은 바로 이러한 크레스의 방향성 논의와 상통한다.

9) Gunther Kress and Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge:NY, 2006, p.55

10) Gunther Kress and Theo van Leeuwen, 앞의 책, p.42

11) Gunther Kress and Theo van Leeuwen, 앞의 책, p.46

12) Gunther Kress and Theo van Leeuwen, 앞의 책, p.57

셋째 정태성은 이상의 평면성과 응시성이 움직이는 영상으로 확대 적용될 때 더 고려해야 할 특성이다. 논리에 따라 일정한 규칙을 준수하면서 지배적인 초점에 맞추어 의미작용을 추상해 내는 것은 서사를 능동적으로 이해하는 방식이다. 반면에 그러한 ‘의미작용’의 논리에 따라 읽는 것이 아니라 이미지를 이미지로서, 각각의 ‘의미’로 바라보는 ‘순수한 지각’이 있다.<sup>13)</sup> 리오타르는 이렇게 ‘의미작용’과 ‘의미’를 구분하면서, “위치들을 계기적으로 선형적인 질서에 편입시키는 것, 위치들을 가독적인 질서에 맞추어 병치시키는 것, 또 잘 통제된 심도에 따라 형태주의적으로 조직화시키는 것 등등을 불가능하게 만드는 것은 오직 운동의 유예를 통해서 뿐이다. 그리고 이러한 유예를 통해서 시각영역의 본질적인 이질성이 접근 가능해진다”<sup>14)</sup>라고 말하고 있는데, 이는 관객이 의미해석 자체를 부정하고 아무 생각 없이 서사를 보아야 한다는 말이 아니다. 정보의 결핍이나 불확실성으로 해서 일단 단순히 의미들을 수집하는 행위, 언어로 치면 동사를 빼고 명사만 읽는, 일단의 논리는 접어두고 보는, 즉 ‘시각영역의 본질적인 이질성’으로 들어갈 때 서스펜스가 생길 수 있다는 뜻일 것이다. 확실한 의미, 즉 주어 동사가 완전하게 구성된 명확한 명제는 서스펜스라고 할 수 없을 것이기 때문이다. 간단히 말하면, 리오타르는 불확실한 긴장감, 즉 서스펜스의 전제조건으로 운동의 유예를 들고 있는 것이다. 운동은, 앞서 크레스의 지적대로, 동사에 해당하기 때문이다.

## 2. 형식적 우연

소쉬르는 언어활동을 랑그와 파롤로 나누었고, 그렇게 함으로써 그는 언어의 체계적이고 사회적인 면과 우연적이고 개인적인 면이라고 생각되는 것을 구별했다. 랑그는 또한 언어공동체가 수용하고 있는 기호들 간의 관계의 체계이다. 반면 파롤은 말하고

13) 박성수, 앞의 책, p.119

14) Jean-Francois Lyotard, *Discours, Figure*, Editions Klincksieck, 1974, p.157

듣기 위해 이 랑그를 이용하는 개인적 행위이다.<sup>15)</sup> 비록, 지금까지도 소쉬르의 일반언어학 강의가 비판받는 이유처럼, 랑그와 파를을 명료하게 구분할 수 없는 경우가 허다하다는 약점이 있긴 하지만, 이를 가능한 한 엄격하게 구분하기를 제안한 소쉬르의 구분을 따른다면, 크게 파를은 형식, 랑그는 내용으로 귀착이 된다.

이모티콘이 좋은 예가 될 수 있다. 가령 ‘미안해...’ 와 ‘미안해^^;’ 와 ‘미안해:-p’ 는 어떻게 다른가? 미안한 것은 같지만 그 정도나 맥락이 다르게 이해될 수 있다. ‘미안해’ 라는 본질적 기호를 제외한 부가적 기호들은 발화자의 태도를 대표하면서 좀더 구체적이고 특수한 맥락을 반영하는 것이다. ‘미안하다’ 는 말을 하는 데 있어서 개인이 갖는 ‘양식’ 은 위의 예처럼 진지하게 하거나 장난스럽게 하거나 애교 있게 하거나 하는 정도로 분류될 수 있다. 같은 의미를 다른 톤으로 얘기한다는 점에서 이는 파를의 범주에 든다.

그런데 우리는 정작 여기서 ‘미안하다’ 는 본질적 의미에 주목하는가 아니면 부가적 태도에 주목하는가? 김춘수의 시처럼, 꽃은 누군가 꽃이라고 불러줘야 비로소 꽃이 되는 것이다. 일단 눈에 띄고 사유의 대상이 되었을 때 기호가 되는 것이다. 그런데 자연화되고 관습화된 체계 속에서 양식의 차이에 대한 깊은 관찰 없이 우리는 어떻게 꽃이라는 당연하고도 보잘 것 없는 사물에 주목할 수 있겠는가? 주목받기 위해서는 차이를 생산해내는 일이 무엇보다 중요하다. 그 차이는 사상의 차이일수도, 양식의 차이일 수도 있겠지만, 가장 즉각적이고 효과적으로 인식되는 차이는 쇼트 단위에서의 양식의 차이라고 할 수 있을 것이다. 그래서 미장센은 주목받기 위한 수단으로서 형식적 요소가 된다.

사실 애매한 문제이긴 하지만, 소쉬르의 입장에서 봤을 때 정평면적 앵글의 구사는 파를의 범주에 있다고 봐야 한다. 소쉬르에게 있어서 파를은 순전히 개인적인 행위이다. 그에게 사회적인

15) 캐롤 샌더스, 김현권/목정수 역, 『소쉬르의 일반언어학 강의』, 한불문화출판, 1992, p.25

것은 ‘과물의 순환’ 이지 결코 과물 그 자체는 아니다.<sup>16)</sup> 그러면서 억양이라든가, 표정이라든가, 몸짓 같은 발화의 태도만을 과물이라고 간주한다. 영화로 치면 촬영/편집의 공식은 소쉬르에게는 ‘과물의 순환’, 즉 구조의 문제에 해당한다. 정평면적 앵글은 그 안에서 벌어지는 작가의 개인적 일탈이라고 볼 수 있을 것이다. 그래서 정평면적 앵글은 작가의 스타일을 표출하는 요소 중의 하나가 된다.

그런 스타일의 표출은 주목성과 작가적 정체성의 강화를 목표로 하는데, 앞서 논의한 우연성의 조형적 조건들은, 영화라는 매체에서는 앞서 이미지의 정리에서 언급된 이질성의 가치에 봉사한다. 이 앵글이 이질적이라고 보는 이유는 영화에서는 일반적으로 쓰이지 않는다는 점 때문이다. 이 정평면적 시점은 영화의 촬영/편집 공식에 친화적이지 않다. 대표적으로 180도 법칙이라든가 30도 법칙 같은 것들인데, 이들은 카메라가 피사체의 완전 정면이나 완전 측면을 지원하지 않는다. 이런 관습적 촬영공식 속에서 정평면적 앵글은 때로 어설픈 점프컷으로 보이기도 하면서 주목성과 정체성 강화에 일조한다.

한편 박혜경(2010)의 연구<sup>17)</sup>가 이미지에서의 주목성 분석에 도움이 되는 과학적 토대를 제공하고 있는데, 그는 첫째 복잡한 요소들이 많은 배경이미지에서 단순한 형태의 사물 인지 대 복잡한 형태의 사물 인지, 둘째 단순한 요소들의 배경이미지에서 단순한 형태의 사물인지 대 복잡한 형태의 사물 인지의 비교를 아이트래킹 장치를 통해 주목성의 실험을 했다. 결과는 복잡함 속의 단순함과 단순함 속의 복잡함이 주목도가 높다는 점이었다. 그의 연구의 의의는 ‘이미지의 주목성은 이미지의 정보보다는 시각적 대비, 차별, 차이에 의해 강해진다’ 는 점일 것이다.

16) 나의 말이 독백으로 끝나지 않으려면 커뮤니케이션의 상황에서 이루어져야 한다. ‘과물의 순환’ 은 바로 이런 커뮤니케이션의 상황을 가리킨다. -최용호, 『언어와 시간』, 박이정, 2000, p.200

17) 박혜경, 「아이트래킹기법을 이용한 지하철공공환경시설물의 시지각주목성 평가연구」, 『디자인학회』, 2010

### 3. 내용적 우연

평면성, 응시성, 정태성의 세가지 특성은 의미의 모호함을 공유한다. 다른 말로 의미의 잠재성이 높아지는 것이며, 아른하임은 엔트로피라는 물리적 용어로 해서 ‘긴장(tension)’을 설명한다. 엔트로피 이론은 어떤 상태가 우연히 나타날 가망성을 헤아림으로써 긴장의 정도를 측정하는 것이다.<sup>18)</sup> 이 조형적인 면에서의 세가지 형식적 우연성은 때로는 단순한 주목성의 차원을 넘어 호기심을 조성하게 된다. 서사물은 시간성을 갖기 때문에 자극이 해소되어 무더지는 시간이 존재할 것이다. 이 시간 동안의 ‘감각의 끈두섬’을 우리는 서스펜스라고 부를 수 있겠다. 이 긴장은 형식적 우연과 달리 단지 감각으로 느끼는 긴장이라고는 할 수 없다. 먼저 일어난 사건들을 이성적으로 분석한 결과로 얻어지는 긴장이다. 감각기관의 즉각적인 물리적 반응을 보이기도 하지만, 사실상 이는 이성적 사고의 결과이다. 이 서스펜스는 감독이 관객에게 던지는 일종의 물음이다. 그 물음의 강도는 작을 수도 강할 수도 있지만, 어쨌든 관객은 감독이 결과를 제시하기 전까지 앞으로의 사건이 어떻게 전개될지에 관한 물음에 답할 준비를 해야 하는 것이다. 그래서 형식적 우연이 관객에게 있어서 수동적인 반응이라면 내용적 우연은 관객의 능동적인 관여를 유도한다.

그것이 서스펜스가 된 이상 이 내용적 우연은 개인적 발화의 차원을 넘어서게 된다. 이제 감독과 관객의 소통을 전제한다는 점에서 그것은 랑그의 차원으로 승격되는 것이다. 소통이 되기 위해서는 우연적 사건에 대한 인과성, 즉 개연성이 필요하다. 내용적 우연이 조형적 우연과 구별되어 고려되어야 하는 이유는 여기에 있다. 내용적 우연도 일종의 우연이라 하여 인과성이 없고 이성적으로 파악할 수 없는 우연이 되는 것은 아니다. 그 반대로 인과성이 강해야 서스펜스의 수명은 길어진다.

서사물에서 사건과 사건들은 인과성을 가져야 소위 ‘리얼’ 할 수 있다. 그 인과성들이 모자라면 그것은 매우 ‘유치하다’는 평

18) 루돌프 아른하임, 오용록 역, 『엔트로피와 예술』, 전파과학사, 1996, p.44

가를 면할 수 없다. 그러나 그 인과성들이 너무 명료해서 사건들이 모두 이성적 예측에 맞게 일어난다면 그 또한 ‘진부하다’는 평가를 면할 수 없을 것이다. 사실, 서사물의 사건들은 일정부분 우연의 유치함에 의존해야 한다. 좋은 서사는 사건들이 치밀한 인과성을 가져야 한다는 점은 누구나 동의하는 사실이다. 그러나 그 말은 서사에 우연성이 있으면 안 된다는 말이 아니다. 이야기가 재미있고 긴장감 넘치는 특수성을 갖기 위해서는 서사담화(플롯)에 우연성들이 곳곳에 배치되어야 한다. 중국에 오래 전부터 있었던 문학창작 원리 중에 하나는 ‘無巧不成書’인데, 이는 공교롭고 우발적인 사건이 없으면 책이 되지 않는다는 뜻이다.<sup>19)</sup> 이렇듯 우연은 서사가 서사성<sup>20)</sup>을 갖는데 매우 중요하다. 여기서 내용적 우연의 불확실성은 ‘인과성 없는 무작위성’을 말하는 것이 아니라 ‘인과성에 따른 경우의 수’를 말하는 것이다. 모든 형식적 우연, 즉 서프라이즈는 내용적 우연, 즉 서스펜스를 수반한다. 그러나 그 서스펜스의 수명은 인과성이 결정한다. 그래서 서스펜스는 미적 가치 위에서는 논할 수 없는 것이 된다. 그것은 매우 이성적인 사고의 결과이며, 따라서 형식적 우연의 미적 가치가 언제나 감각적 각성에 봉사하는 것은 아닌 것이 된다. 그것은 때로 각성보다는 더 깊은 관조로의 침잠을 유도하기도 한다.

#### IV. 사례 분석

19) 주흠, 「청구야담의 서사적 전통과 서사 양상 연구」, 성균관대 박사논문, 2009, p.107

20) 서사는 사건들의 합을 말한다. “금붕어가 죽었다” 따위의 사건들은 서사나 스토리 같은 용어를 관습적으로 사용해 왔던 우리의 습관 속에서는 서사라고 부르기 어렵다. 이 때 ‘서사성이 떨어진다’라고 말하는데, 이 서사성에 대한 명확한 기준 같은 것은 없다. 예를 들어 “그녀는 점심을 먹었다. 그러고 나서 그녀는 차를 타고 일터로 갔다”에서, 하나의 사건일 때에 비해 서사성은 단편적으로 증가하긴 했지만 사실상 사건들은 서로 그다지 관계가 없다. 여기서 그녀가 점심을 ‘묵묵히’ 먹었다고 고쳐 쓰면 서사성이 크게 강화된다. 이제 그녀가 점심을 먹은 행위와 일터 사이에는 어떤 인과성이 조성이 되는 것이다.

—포터 에보트, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010, p.59-60

## 1. 형식적 측면

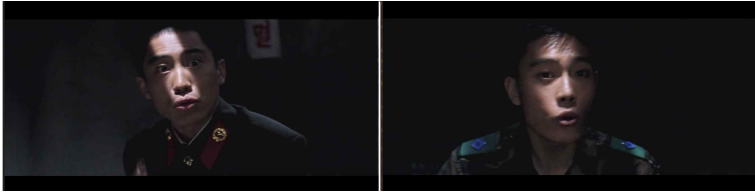


그림 5. <공동경비구역 JSA> 중의 한 장면

<그림 5>는 <공동경비구역 JSA>의 한 장면이다. 인물들을 독립적으로 담는데 카메라는 정평면적인 앵글을 쓰고 있다. 인물들 각각의 뒷배경은 얇은 심도로 평면화 되었고, 배우의 시선은 카메라 정면을 보고 있으며, 말하는 거 이외에는 딱히 특별한 행동을 하고 있지 않아서 평면성, 응시성, 정태성의 세가지 특성을 다 보이고 있다. 영화 전체적으로 이러한 앵글을 빈번히 쓰고 있지 않다는 점에서 이 앵글들이 작가적 스타일을 규정하고 있다고 보기는 무리가 있지만, 첫 만남(주인공들이 처음으로 갖는 술자리)의 작은 긴장을 관객에게 알리기 위한 주목성에는 전략적으로 기능하고 있다고 볼 수 있다.



그림 6. <여고괴담> 중의 한 장면

이렇게 작가적 스타일의 고수와 상관없이 노골적으로 관객의 주목을 이끌려고 하는 정평면적 앵글은 여름용 공포영화가 대표적이다. 이들은 보통 내러티브보다는 관객의 살에 소름을 돋게 하려는 매우 구체적인 목표를 지향하기 때문이다. <그림 6> <여

<고괴담>의 한 장면도 그러하다. 심도가 깊어서 평면적이지는 않다. 응시성은 만족하고 있다. 정태성은 중간이라고 해야 할 것 같다. 왜냐하면 정태적인 자세들이 점프컷으로 툭툭툭 치고 들어오기 때문이다. 평면적이지는 않지만 배우의 응시와 정태성에 따르는 개념성은 유효하다.



그림 7. <판타스틱미스터폭스> 중의 한 장면

<그림 7> <판타스틱미스터폭스>의 장면은 위의 예들과는 약간 다른 성향을 갖는다. 간헐적으로 심도가 보이기는 하지만 전반적으로 평면적 조건을 만족하고 있다. 배우들 역시 정면 아니면 측면으로 카메라에 비스듬히 서는 법이 없다. 응시성은 반반이라고 봐야할 것 같다. 이 격투 씬에서 행위는 무척 구체적으로 묘사되고 있는 점으로 보면, 이 씬은 정태적이라고 보기는 어려울 것 같다. 전반적인 평면성과 응시성에서 개념적 성질이 유효하다. 위의 예들이 이 예시와 조금 다른 이유는 감독(웨스 앤더슨)이 정평면적 앵글을 자신의 스타일 구축을 위한 도구로 사용하고 있다는 점이다. 무릇 이 장면 뿐이 아니라 영화 전체를 통틀어 감독은 이 같은 앵글의 구사를 고집스럽게 유지하고 있다. 그렇기 때문에 이 정평면적 앵글은 영화 안에서의 대비를 통한 주목성을 끌어내는 것보다는 다른 영화들에 대한 차별성을 부각시켜 영화와 감독의 정체성 확립에 봉사하고 있다고 볼 수 있다. 감독이 <폭스>가 애니메이션 영화이기 때문에 도상의 개념성에 맞춰 구도의 개념성을 살리려는 의도라고 보기는 어렵다. 왜냐하면 그의 또 다른 실사 영화인 <로얄테넌바움>에서도 이런 정평면적 앵글이 무척 빈번히 구사된다는 점 때문이다.





그림 8. <로얄테넌바움> 중의 한 장면

<그림 8> <로얄테넌바움>의 한 장면이 정평면적 앵글이 대표적으로 구사된 장면이라고 생각되는데, 이 장면은 평면성, 응시성, 정태성을 비교적 명료하게 보이고 있다. 여기서 정평면적 앵글의 기능은 <JSA>나 <여고괴담>과 같은 영화 내에서의 주목성의 효과뿐만 아니라 작가적 스타일의 표명에도 관여하고 있다.

작가적 스타일의 표명과는 관련이 없이 극 속의 필요에 의해, 즉 <JSA>나 <여고괴담> 같은 예로 쓰이는 정평면적 앵글의 예는 사실 무척 많이 찾아볼 수 있다. <그림 9> <러브레터>의 한 장면도 조형적으로는 그러하다. 평면적이지는 않지만 응시성, 정태성으로부터 개념성은 담보가 된다. <그림 10> <살인의 추억>의 한 장면 역시 그러하다. 평면적이지는 않지만 응시성과 정태성은 명료하다. 이 두 개도 똑같이 관객의 주목을 끄는 효과를 내고 있다. 영화에서는 흔치 않은 평면적 가치와 수직/수평/직각의 가치, 응시성<sup>21)</sup>의 가치, 움직이는 이미지 속에서의 정태성이 갖는 기본적인 특이함들이 그러한 효과를 유도한다. 하지만 이 두 개는 내용 면에서 다른 예시들과는 다르게 작용하게 된다. 일차적으로 주목성을 끌지만, 이차적으로 다르게 작용하게 되는 것이다.

21) 영화 속에서의 배우는 좀처럼 ‘나’를 쳐다보지 않는다. “직접적 발화는 송신자의 권력을 반영하는 것이며, 이 기표를 사용하면 ‘권위’를 의미하게 된다. 관습적 서사에 주로 사용되는 양식은 간접발화로, 이는 이야기를 전면에 내세우면서 권위의 정체를 뒤로 감추기 위한 것이다. 관습적 영화와 텔레비전 드라마의 배우들은 사람들이 자신을 보고 있다는 것을 모르는 척 행동하는데, 이러한 ‘속임수’는 영화와 드라마를 지탱하는 핵심적 역할을 한다.”

— 다니엘 챌들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006, p.308



그림 9. <러브레터> 중의 한 장면 / 그림10. <살인의 추억> 중의 한 장면

## 2. 내용적 분석

위 여섯 개의 예들은 기본적으로 개념성을 갖는다. 그 개념성은 곧 의미의 불확실성을 말한다. 이것이 곧 호기심 혹은 서스펜스이다. 하지만 그 서스펜스는 서사적 우연성, 즉 사건 결말에 대한 경우의 수가 너무나 열려 있을 경우에는 곧장 소멸되고 만다. 그런데 그것이 영화 전체의 내용과 어떤 형태로든 인과성을 가질 때, 정평면적 앵글에 의한 각성의 효과는 그것이 영화의 미적 가치에 봉사하기보다는 오히려 더 깊은 몰입을 유도하게 된다.

<JSA>는 서로 적대시 해야 하는 운명의 사람들이 서로 친분을 쌓으면서 감내해야 하는 비극을 그리고 있다. 본 씬은 카메라가 인물 각각을 독립적으로 담고 있으므로 그러한 사람들의 관계를 암시하는 앵글이라고 보기 어렵다. 영화 전체에 대한 인과성이 없기 때문에 관객은 서스펜스를 느낄 정도는 아니다. 물론 배경의 어두움 속에서 느껴지는 어떤 돌출사건에 대한 불안함은 갖게 되겠지만, 이는 미미하다. 사실상, 그들의 대화가 분위기에 맞지 않게 가볍고 장난스럽다는 점도 서스펜스의 감소에 한 몫 하고 있다. 또한 이미 영화적 앵글의 구축쇼트로 인해 그들이 놓여진

배경에 대한 정보가 어느 정도 공개가 되었다는 점, 그들이 반합을 들고 견배하는 이전 쇼트에서 그들의 자리 배치에 대한 정보가 노출되었다는 점에서 이 정평면적 앵글이 내포하는 개념성은 관객에게 그리 호기심을 끄는 정도가 되지 못한다.

<여고괴담>도 마찬가지다. 한 여고생의 과거 사연 있는 죽음에 대한 복수 이야기인데, 이 씬이 거기에 관련한 단서를 담고 있지는 않다. 툭툭툭 치고 들어오는 컷과 컷 사이가 서스펜스의 전부이다. 그 짧은 시간 동안 관객이 시간을 내어 능동적인 상상을 해내기란 쉽지 않다. 사실상, 여기서 서프라이즈와 서스펜스의 구분은 매우 모호해진다.

<폭스>는 동물공동체가 인간의 개발논리에 대항하여 자신의 마을을 지켜내는 이야기이다. 본 씬은 큰 이야기를 구성하는 작은 에피소드인데, 이 사건이 없어도 전체 내용을 구성하기에는 거의 지장이 없다. 결말은 시궁쥐가 사과저장박스에 갇히는 것으로 일단락되는데, 여기서 감독은 에피소드 처음부터 끝까지 사과박스의 존재를 알려주지 않는다. 정평면적 앵글은 기본적으로 사물의 묘사력이 떨어지므로 관객은 결말에 대해 추론할 수 있는 단서들을 갖기 못한 상태에서 에피소드의 결말과 맞닥뜨린다. 전혀 단서가 없는 막연함이 어떤 긴장감을 불러 일으키기는 하지만, 그것은 서스펜스라고 하기에는 인과성이 너무 없는 것이다. 관객은 내러티브의 추론에 대한 이성적 사고를 멈춘다. 그래서 이 영화는 단순히 보고 즐기는 용도인 것이지 스토리를 추론하고 거기에 녹아든 사상을 분석하는, 생각하며 보는 영화는 아닌 것이다.

각성적 가치가 관객의 관심전환을 이루어내지 않고 오히려 해석의 관성을 가속시키는 경우는 <로얄테넌바움>에서 그 조짐을 볼 수 있다. <로얄>은 틀어진 가족애의 회복을 그리고 있다. 본 씬은 집을 나갔던 아버지가 장성한 자식들 앞에서 이런저런 핑계를 대고 있는 거실 장면이다. 인물들은 거의 부동자세로 말하고 경청하고 있다. 논쟁이 오가고, 지금껏 방의 구조를 설명해 주지 않았던 카메라는, 그러던 중 한 사람(큰 아들)이 화가 나서 일어

나 방을 나갈 때 비로소 대화자들의 양 진영을 번갈아 정면으로 잡던 앵글을 양 사이트에 인물들을 배치하는 구도로 바꿈으로써 대화자들이 서로 얼마나 거리를 두고 이야기를 주고 받았는지를 갑작스럽게 공개한다. 여기서는 자식들과 아버지의 대화가 어느 정도 거리를 두고 이루어지고 있는가가 관객에게는 내러티브를 위해 만족되어야 하는 호기심일 수가 있다. 인물들도 말하는 것 외에는 거의 모든 행위를 멈춤으로써 관객의 호기심이 그들 사이의 거리로 집중될 수 있도록 몰고 가는 듯 하다. 결과가 공개되기 전까지 관객은 주어지지 않은 단서에 대한 약간의 서스펜스를 안고 사건을 보게 되는 것이다. 이 경우는 <폭스>와 비슷한 메커니즘의 우연성이다. 공개되지 않은 단서와 그 때문에 야기되는 뜬금없는 결말이라는 점에서는 <폭스>와 유사하다. 차이라면 그 공개되지 않은 단서가 영화의 스토리를 구성해 가는데 필요한가 아닌가의 차이 뿐이다. 필요한 단서라면 그것은 서스펜스가 되어 관객의 해석에의 관성을 가속화시킨다.

<러브레터>는 그 조형적 우연성이 내용적으로 전체 내용에 막대한 인과성을 끼치는 예이다. 영화는 한 사람의 기억을 통해 부정합 같은 사랑을 그리고 있다. 두 주인공은 서로 매우 닮았기 때문에 그들이 서로 눈빛을 교환하고 서로를 인식했는지의 여부는 굉장히 중요하다. 카메라는 번갈아서 이들을 정면으로 잡아내고 있다. 이들은 카메라를 응시하는 일 말고는 아무 것도 하는 일이 없다. 실제로 카메라가 주관적 시점인지 객관적 시점인지를 명확하게 구분할 수 없는 경우가 많기 때문에, 여기서도 두 주인공이 확실하게 서로 눈빛을 마주쳤다고 볼 근거는 없다. 관객은 꼭 알아야 하는 단서를 놓치지 않기 위해 <로얄테넌바움> 때보다 훨씬 더 집중하게 된다. 이에 대한 단서의 판단은 영화의 결말에 개연성을 보장해 주기 때문에 인과성이 매우 높다. 관객은 두 사람이 서로를 인식했는가 하는 감독의 물음을 영화 보는 내내 의식한다. 서스펜스는 영화가 끝날 때 비로소 해소가 된다.

<살인의 추억>에서 형사와 범인, 두 주인공이 터널 앞 기차 길에서 떡살을 잡고 싸우는 장면은 그 서스펜스가 영화 끝나서도

해소가 되지 않는 예이다. 범인이 진짜 살인을 했는지 안 했는지 여부는 내러티브의 중심을 차지하는 관심사항이다. 그것을 판단하기 위해 걸리는 시간을 감독은 정평면적 앵글과 멈춰있는 배우들로 해서 관객에게 제공하고 있는데, 그 단서는 오직 애매모호한 범인의 눈빛이다. 무엇이 살인을 입증하는 눈빛인지도 모른 채 범인의 눈빛이 달라지는 지점을 찾기 위해 관객은 이제 철길 난투극 씬 이후에도 계속 그것에 집중하게 된다. 이 부분의 서스펜스가 영화 끝까지 유지되는 것이다. <러브레터>와 마찬가지로 이 씬은 내용상 영화의 중심이미지로 남기 때문에 절대적인 인과성을 가지며, 서프라이즈의 조형적 특성을 만족하고 있음에도 내용에 가려 눈에 띄지 않을 정도로 서사성이 강하다.

### 3. 분석 요약

이상과 같이 정평면적 앵글들에서 외적으로 보여지는 특성은 그 자체의 영화적 새로움과 (대체로) 정태성이다. 그리고 정태성 또한 움직임이 당연한 매체에서 그 자체로 특유함의 가치를 갖는다. 이들은 작가적 다름의 가치, 즉 일종의 파롤이다. 일차적으로 그것은 주목성의 가치에 봉사하게 된다. 하지만 그 다음이 문제다. 그러한 앵글로 담아낸 영화적 사물이나 인물이 영화의 전체 내용 구성에 개입하는 단서들이 된다면 그러한 특유함의 가치를 갖는 시각적 자극들은 더 이상 영상의 감각성에 호소하지 못한다. 그것은 이제 파롤을 넘어 구조적인 의미 구성의 문제로 넘어가게 된다. 단서들은 관객의 참여로 해서 취해진 동사들과 함께 문법적 구조를 가진 스토리가 되는 것이다. 들뢰즈에게는 이것이 물질적 세계와 비물질적 세계라는 두 계열인데, 그에 의하면 이 두 계열의 평등한 조화라는 것은 있을 수 없다. 항상 어느 쪽이 우세하여 다른 쪽을 위축시킨다.<sup>22)</sup> 말하자면 사물들에 의한 감각적 각성을 위축시키는 것은 그 사물들 간의 관계라는 서사적 계열인데 이것이 전체 서사의 스토리에 중요한 단서일수

22) 박성수, 『들뢰즈와 영화』, 문화과학사, 1998, pp. 54-55

록 각성적 가치의 수명은 단축되는 것이다.

그렇게 되면 관객은 스토리 구성을 위해 더욱더 강한 이성적 관조의 관성에 매몰된다. 이 때의 사물의 지각은 그것의 미적 특유함에 의한다기보다는 가능한 한 관객의 시선에 뚜렷하고 오래 노출됨으로써 지각된다. 앞의 방식이 관객에게 수동적인 지각이라면 뒤의 방식은 관객의 관여 의지에 따른 능동적인 지각이다. 사실상 이는 감각적 각성이라기보다는 이성적 분석이다. 그렇게 분석된 의미에 경우의 수가 생길 때 그것은 서스펜스가 되는 것이고, 결과적으로 서스펜스는 미학적 지각과는 친화적이지 않다고 보는 것이다.

## V. 결론

영화는 서사적 가치와 미적 가치 둘 다를 가지는 매체이다. 그래서 영화를 이 두 가치에 대한 이분법적 구도로 이해하는 것은 영화에 대한 체계적 이론들을 생산하기 위해서는 필수적 과제일 수 있다. 그런 면에서 서사적 가치를 벗어나는 것이 곧 미적 가치로의 접근인 것으로 이해하는 것은 이론적으로는 자연스러워 보이지만, 서사가 존재하는 한 실제로 항상 그럴 수는 없다. 본고는 그러한 문제의식을 영화 속에서 정평면적 앵글들의 사례로 해서 논증하고자 했다.

정평면적 앵글이 갖는 가장 기본적인 성질은, 그것이 조형적으로 특이함과 내용적으로 불확실함을 갖는다는 점에서 우연성이라고 할 수 있다. 그런데 그 우연적 요소가 조형적 가치에서 작용할 때와 내용적 가치에서 작용할 때가 전혀 다르다는 점에 주목할 필요가 있다.

대체로 정평면적 앵글은 그것이 보편적이고 문법적으로 사용되지 않는다는 점에서 특유성을 가지고, 명백하게 관객의 주목을 끄는 수단으로 봉사한다. 일차적으로 관객으로 하여금 잠시간 해석에의 몰입적 관성을 깨도록 하는 기능을 하고 있다고는 할 수 있다. 그러나 그것이 그 반대가치인 미적 가치의 강화를 뜻하지

는 않는다. 때로는 감각적 각성이 서사적 가치의 몰입적 관성을 더 강화시킬 수도 있다. 그것은 지각된 사물이나 인물로부터 얻은 정보가 스토리구성과 관련된 단서라고 생각될 때이다. 정보의 중요성이 떨어지면 제시된 시각적 서프라이즈는 감각의 대기상태, 일반적인 말로 하면 긴장 상태를 유지하지만, 정보의 중요성이 커지면 서프라이즈는 조금 다른 긴장, 즉 서스펜스로 전이된다. 이는 일면 감각적 대기상태라고 볼 수도 있겠지만, 그보다는 머리 속으로 많은 경우의 수를 떠올리는 이성적 분석의 몰입단계라고 보는 것이 더 옳다.

사실상 모든 평면적 앵글이 시각적인 주목성 또는 서사적인 긴장상태를 불러 일으킨다고는 볼 수 없을 것이다. 왜냐하면 영화는 시각성 뿐만 아니라 청각성으로도 정보를 전달하기 때문이다. 본고는 그러한 대사나 효과음 같은 청각적 변인에 대한 고려를 할 수 없었다. 또 영화 전체의 장르적 각인 때문에 시각적 주목성을 띠는 특유한 미장센이 긴장을 줄만큼 심각하게 보이지 않을 수도 있을 것이다. 찰리 채플린의 영화나 가족용 애니메이션의 경우에는 배우들의 움직임 속도를 조작하여 코믹성이 강화되면서 다른 시각적 주의력이 약화되는 수도 있다. 긴장이 단순히 시각적 요소에 의해서만 유발되거나 조성된다고 할 수는 없지만 본고는 시각적인 것 이외의 여타 자극은 무시하고 논의할 수 밖에 없었다. 결정적으로 어디서부터 어디까지 평면적인 것인지에 대한 기준은 사람마다 다 다르다. 그럼에도 불구하고 그 경계를 명확하지 제시할 수 없는 점은 본고의 근본적인 한계라고 할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 다니엘 채들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006  
 질 들뢰즈, 하태환 역, 『감각의 논리』, 민음사, 1995  
 로널드 보그, 이정우 역, 『들뢰즈와 가타리』, 새길, 1995, p130

- 루돌프 아른하임, 오용록 역, 『엔트로피와 예술』, 전파과학사, 1996
- 마셜 맥루언, 김성기/이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002
- 조던 로젠필드, 이승호/김청수 역, 『스토리기법』, 비즈앤비즈, 2012
- 캐롤 샌더스, 김현권/목정수 역, 『소쉬르의 일반언어학 강의』, 한불문  
화출판, 1992
- 포터 애보트, 우찬제 외 역, 『서사학 강의』, 문학과지성사, 2010
- 박성수, 『틀뢰즈와 영화』, 문화과학사, 1998
- 박양근, 『21세기 영문학 개론』, 학문출판, 2001
- 최용호, 『언어와 시간』, 박이정, 2000
- 주흠, 「청구야담의 서사적 전통과 서사 양상 연구」, 성균관대 박사논  
문, 2009
- 이미진, 「현대미술에 나타난 우연성의 조형적 특성을 응용한 패션디자  
인 연구」, 홍익대 석사논문, 2012
- 박혜경, 「아이트래킹기법을 이용한 지하철공공환경시설물의 시지각주목  
성 평가연구」, 『디자인학회』, 2010
- Gunther Kress and Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of  
Visual Design*, Routledge:NY, 2006
- Jean-Francois Lyotard, *Discours, Figure*, Editions Klincksieck, 1974
- Wilhelm Worringer, *Abstraction and Empathy: A Contribution to the  
Psychology of Style*, International University Press, 1953
- <로얄 테넨바움(The Royal Tenenbaums)>, 2001, 감독: 웨스 앤더슨, 미  
국, 장르: 코미디/드라마
- <판타스틱 미스터 폭스(Fantastic Mr. Fox)>, 2009, 감독: 웨스 앤더슨,  
미국, 장르: 애니메이션
- <공동경비구역 JSA>, 2000, 감독: 박찬욱, 한국, 장르: 코미디/드라마
- <러브레터(Love letter)>, 1995, 감독: 이와이 슌지, 일본, 장르: 멜로/  
드라마
- <살인의 추억(Memories of Murder)>, 2003, 감독: 봉준호, 한국, 장르:  
범죄/미스터리
- <여고괴담(Whispering Corridors)>, 1998, 감독: 박기형, 한국, 장르:  
공포



## ABSTRACT

## A Study on Aleatorism of Frontal-Flat Camera Angle

Lee, Yong-Soo

This research is about effects which frontal-flat cameras have on narrative films. This kind of confined camera angles make the audience have a sense of tension which is barely defined logically. I think the tension comes from aleatorism. The paper is a research on how aleatorism is working on what kind of value, and what kind of effects it has on narrative films.

Russian Formalism had argued they had to meet aesthetic values by totally excluding narratives. It can be said that this was a practice for Brecht's estrangement that a sensitive arousal prohibits the audience immersing into excessive empathy and then make them have a reflective thought. But occasionally, optical arousals in narrative films induce deeper immersion into contemplation rather than reflective thought. I intend to find cases regarding this textualising Front-flat camera angles in narrative films and analysing their contents.

To do this, I suggest a more specified definition of 'aleatorism'. Because the concept of the aleatorism is different between an aspect of static image like paintings or photographs and narrative contents like cinema. It is divided into approach through form and approach through content. And I also suggest an operative definition about 'Frontal-flat camera angle' with a several confinements because its formal definition is very flexible depending on audience. The case analysis will be done with a form of discourse discerning two aspects of form and content.

Conclusively, Frontal-flat camera angle in narrative film is basically have an effect of attention by optical stimuli. But it cannot be said that this always means deterioration of narrative value. Depending on causality of episodes in the whole story, aleatorism which Frontal-flat camera angle has can support immersed contemplation regarding following narrative rather than

reflective thought regarding amusing aesthetics.

Key Word : frontal-flat image (shot), aleatorism, suspense, surprise, immerse, arousal

이용수  
홍익대학교 디자인공예 박사과정  
(121-791) 서울특별시 마포구 상수동 72-1  
007dooli@hanmail.net

논문투고일 : 2013.07.29  
심사종료일 : 2013.08.24  
게재확정일 : 2013.09.01