

# 제한된 공간에서의 서스펜스 표현방식에 관한 연구 -영화 『베리드』와 『127 시간』을 중심으로- A Study on Expression Method of Suspense in Restricted Space -Focused on Movies 『Buried』 and 『127 Hours』 -

이강석  
동국대학교 영상대학원

Kang Suk Lee(fkdlzheps@naver.com)

## 요약

서스펜스는 다양한 기법들이 상호 유기적으로 관객의 지각에 영향을 주어 구현된다. 이러한 다양한 기법들은 형식적 체계로서 제한된 공간과 더불어 고립감을 유발시킨다. 뿐만 아니라 이는 관객에게 벗어날 수 없을 것 이라는 정서적 체험의 강도를 높여주며 깊이 또한 강화시켜주는 역할을 하게 된다. 본 연구에서는 제한된 공간을 소재로 활용한 영화 <베리드 Buried> (2010)와 <127시간 127 Hours> (2010)을 분석대상으로 삼아 살펴보고자 하였다. 이를 통해, 치밀한 시점의 전환과 플래시백을 분석하고, 서스펜스 표현의 의미를 제고해 보는 것이 본 연구의 연구목적이다. 시점의 전환을 기반으로 서스펜스가 어떻게 표현되는지, 나아가 플래시백이 어떻게 심리와 감정을 전달하는지 고찰해보고자 한다.

■ 중심어 : | 제한된 공간 | 시점 | 플래시백 | 편집 | 서스펜스 |

## Abstract

The suspense will be realized as various techniques influenced the perception of audience organically each other. These varied techniques induce isolation as well as a restricted space as formal system. Moreover, it could intensify emotional experience of audience that they will not escape in addition to the depth.. This study chose a movie <Buried> (2010) and <127 hours> (2010) which used the limited space as the material as the analysis target to examine. It is the goal of this study to analyze the conversion of careful viewpoint and the flashback, and to raise the meaning of the suspense expression through this. The researcher would consider how the suspense is expressed based on the conversion of viewpoint and how the flashback delivers the psychology and emotion.

■ keyword : | Limited Space | View Point | Flashback | Edit | Suspense |

## I. 들어가며

본 연구는 서스펜스 표현방식과 제한된 공간을 활용한 영화의 시각적 표현방식을 분석·고찰하는 것이 목적

이다. 액션과 모험을 주제로 한 영화의 주요 표현방식인 서스펜스가 제한된 공간에서 어떻게 표현되고, 또한 서사화법으로 어떻게 기능하고 있는지를 확인하고 탐구하는 것이 본 연구의 핵심이다. 즉, 서스펜스가 단순

접수일자 : 2016년 03월 24일  
수정일자 : 2016년 05월 13일

심사완료일 : 2016년 05월 23일  
교신저자 : 이강석, e-mail : fkdlzheps@naver.com

히 개방된 공간을 기반으로 액션과 모험, 분절된 클로즈업에 의해서만 표현되는 것이 아니라 제한된 공간에 고립된 인물의 사상과 감정을 기반으로 표현된다는 인식에 기초하고 있다. 본 연구는 내러티브에 담겨진 사상과 감정처럼 보이지 않는 무형의 것을 시점의 전환과 플래시백을 통해 지각할 수 있는 유형의 것으로 연출할 때, 제한된 공간 속에서 서스펜스가 극대화될 수 있다는 전제에서 출발한다.

영화의 시각적인 측면을 책임지는 편집자가 연결하는 쇼트는 단순한 현실의 재현이 아닌 편집자 본인의 주관적 현실의 재구성을 바탕으로 내러티브의 정서를 상징화하고 형상화하는 창조적 행위의 결과물이라는 것이다. 즉, 서스펜스는 편집자의 인위적인 행위의 결과물이라 정의할 수 있다. 그럼에도 불구하고, 관객은 영화를 보며 쇼트와 쇼트가 서로 연속된다고 느끼는데, 이는 관객이 이미 사건에 깊게 동화되어 있기 때문이다 [1].

영화에서 관객을 동화시키고 인물의 다양한 감정을 묘사하는 것은 무엇인가 라는 질문에 대한 답은 하나로 국한되지 않는다. 객관적 및 주관적 내레이션에 의한 설명, 인물 스스로의 대사, 표정, 행동에 의한 설명과 간접적인 방식으로, 인물의 꿈과 추억, 환상, 풍경이나 물체 등 소품, 음악, 촬영, 음향 효과와 같은 요소들로 구성된 인물의 심리묘사를 통해 성취될 수 있다.

영화는 공간, 색채, 음악, 연기, 이야기, 인물, 촬영과 편집, 등 다양한 요소의 결합체이며, 이 표현요소들이 총체가 되어 의식적·무의식적으로 관객의 정서와 지각에 영향을 준다. 쇼트와 쇼트의 배열은 관객으로 하여금 극 중 인물의 삶과 감정 및 여정에 깊게 몰입할 수 있게 한다는 특징을 가진다.

편집의 본질은 쇼트를 배열함으로써 현실을 재구성하는 것이다. 현실을 특정하게 재구성하는 것은 시나리오가 담고 있는 내러티브를 고려하여 쇼트의 구도, 화면의 범위와 깊이, 촬영 앵글, 빛을 기반으로 공간을 표현하고 등장인물의 감정을 극대화 시킨다. 제한된 공간을 활용한 영화와 관련한 연구는 활발히 전개되고 있지 않고 있다. 따라서 본 논문에서는 먼저 관련 문헌을 통해 제한된 공간의 특징을 이론적으로 고찰하고자 한다.

이를 바탕으로 제한된 공간을 소재로 하는 영화 <베리드 Buried>와 <127시간 127 Hours>을 중심으로 시점의 전환과 플래시백이 어떠한 방식으로 긴장감과 불안감을 관객에게 전달하는지에 대하여 살펴볼 것이다. 즉 제한된 공간에서 시점의 전환을 기반으로 서스펜스가 어떻게 표현되는지, 등장인물의 심리와 감정을 더 효과적으로 전달하기 위해 플래시백이 어떠한 방식으로 작용하는지에 대하여 살펴보는 것이 본 연구의 목적이다.

## II. 공간 그리고 서스펜스

### 1. 표현체계로서의 공간

영화는 극적, 심리적 가치 및 상징적인 의미를 지닐 뿐만 아니라 등장인물, 연기, 소품, 음악 등 모든 복합적 요인들을 통해 관객을 스크린에 몰입시킨다. 그리고 유기적으로 영화의 표현체계인 미장센을 표현하며 내러티브의 정서와 감정을 시각적 형태인 쇼트로 관객에게 전달한다[2].

미장센이란 프랑스 말로 장면 내에 사물을 배치하는 것을 의미한다. 장면배치, 무대장치, 화면구성과 같은 것들이 미장센이라고 설명할 수 있다. 즉, 영화 속에서 미장센은 미술, 촬영을 통해 화면을 구성하는 방식을 의미하며, 공간을 이용하여 이야기를 전달하는 방식으로 설명할 수 있다.

이러한 미장센은 영화가 진행됨으로써 전개되는 내러티브와 관객과의 상호작용을 가능하게 하며 관객의 감정을 야기하는 원동력이 된다. 즉, 미장센은 과연 어떤 일이 벌어질까, 극 중 인물은 처해진 상황을 어떻게 극복할 수 있을까와 같은 관객의 감정을 극 중 상황으로 적극적으로 개입할 수 있도록 돕는 역할을 수행하며, 이 과정에서 관객은 불안, 긴장, 호기심, 무력감 등 다양한 감정을 느끼고 극 중 인물과 깊이 교감한다.

영화는 인물의 심리나 사건 등 이야기 전개의 모든 것을 공간을 통해 전달한다. 따라서 화면 속에 등장하는 세트, 소품, 조명에 의한 명암, 연기자의 의상, 제스처, 카메라의 렌즈, 움직임, 사이즈, 앵글 등의 모든 기술적 요소가 상징적으로 작용하여 내러티브가 전개된

다.

좀 더 구체적으로 살펴보면, 공간은 사건이 발생하고 이야기가 전개되는 특정한 장소로서 관객들에게 인식된다. 예를 들어, 등장인물이 벗어날 수 없는 제한된·단일한 공간은 관객으로 하여금 긴장감을 느끼게 한다. 이 때 공간의 모델은 고증된 기록에 의해 구체적인 형태로 재현되기도 하고 의도하는 바에 따라 인공적으로 새로이 디자인되기도 한다. 이처럼 공간은 영화의 과학적 이론, 의도된 줄거리 등에서 반드시 표현되어야 할 통계적인 정보나 역사적 타임라인을 시각적으로 일관성 있게 표현하는데 있어 가장 중요한 역할을 담당한다 [3].

공간의 전개과정은 다음과 같이 정의할 수 있다. 영화의 도입부에 내러티브의 핵심이 되는 공간과 고립된 인물을 제시하는 것이며 내러티브의 극적 사건과 행위들의 원인과 과정을 순차적으로 풀어가는 것이다. 이러한 내러티브의 전개는 고립된 인물을 통해 묘사된다. 인물이 움직이면 다양한 각도와 더불어 렌즈의 작용에 의한 클로즈업에서부터 롱 쇼트에 이르기까지 다양한 변화와 크기의 쇼트를 제시하게 된다. 이와 같은 과정을 통해 관객은 영화에 더욱 몰입할 수 있게 되며, 다수의 공간을 활용한 영화보다 등장인물의 감정이 강렬하게 느껴진다. 즉, 공간은 '감정에 의해 창조된 곳'이라 정의할 수 있다[4].

## 2. 제한된 공간 속 서스펜스

소설, 영화 그리고 연극 등 시각적 이미지를 포함한 여러 분야에서 필연적인 요소인 서스펜스는 라틴어 'suspensus(매단다)'에서 유래되었다. 물론 서스펜스에 대한 정의는 학자들에 따라 그 견해가 다르다. 하지만 영화를 관람하는 관객의 예측범위를 뛰어넘은 결말에 대해 갖는 긴장감이나 불안감이라는 측면에서 공통점을 보인다.

알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)은 서스펜스의 개념을 불안과 긴장, 기대감의 확장이라고 하였다. 예를 들어, 영화의 한 장면에서 두 사람이 폭탄이 설치되어 있는 탁자를 가운데 두고 앉아있다고 가정하자. 그 사실을 모르고 있던 관객은 폭탄이 갑자기 터지게 되면

깜짝 놀라게 될 것이다. 하지만 만약 관객에게 미리 폭탄이 설치되어 있다는 사실을 알려주었다면, 관객은 설치된 폭탄이 터질지도 모른다는 불안감과 긴장감을 더욱 느끼게 된다. 전자의 경우 관객은 순간적인 놀라움을 경험하게 되지만, 후자의 경우 더욱 긴 시간의 불안과 긴장감을 느낄 수 있다. 이와 같이, 관객으로 하여금 불안감과 긴박감을 주는 것을 서스펜스라 할 수 있다.

앞서 살펴본 것을 토대로 정리하자면, 서스펜스란 어떤 결과 및 결정된 것을 기다릴 때 염려와 근심이 동반되는 정신적으로 불확실하거나 흥분된 상태를 의미한다. 즉, 서스펜스는 영화가 진행되는 동안 특권을 부여받은 순간이라고 정의할 수 있으며, 관객들은 서스펜스를 경험할 때 관람하고 있는 영화에서 가장 강렬한 인상을 받게 되는 것이다. 만약 극장에서 영화를 볼 때 관객이 서스펜스를 경험하지 못한다면, 관객에게 그 영화는 무척이나 재미없는 것으로 느껴질 것이다[5].

이러한 측면에서 서스펜스와 제한된 공간, 두 요소를 서로 접목시킨다면 고립된 등장인물의 불안과 긴장을 기반으로 서스펜스를 표현할 수 있게 된다. 예로, 영화에서 외부의 도움을 전혀 받을 수 없는 공간에 고립되어 있는 인물이 있다. 이 때 외부로부터 완전히 단절된 공간이라는 정보를 관객에게 알려준다면, 관객은 자연스럽게 극 중 인물이 고립된 공간에서 언제 벗어날지, 혹은 과연 벗어날 수 있을까와 같은 궁금증을 가지게 될 것이다. 이는 관객들로 하여금 짧은 시간의 놀라움에 그치지 않고 긴 시간 불안감과 긴장감을 느끼게 하는 요소로서 작용할 것이다[6].

이와 같이, 제한된 공간은 관객에게 불안, 긴장과 더불어 호기심, 기대감, 무력감을 선사하고, 나아가 관객을 등장인물과 동일시하게 하여 서스펜스를 체험하게 해주는 특징을 가진다.

## 3. 제한된 공간의 서스펜스 표현 방식

제한된 공간을 활용한 영화들은 서스펜스를 표현하기 위해 특정 인물의 주관적 시점과 플래시백을 주로 사용한다. 주관적 시점은 불안감과 긴장감을 드러내기 위해서, 혹은 소품과 공간에 대한 정보를 주기 위해 쓰이며, 제시된 영상이 인물의 시야를 대변한다. 이 때 인

물은 한 명이거나 두 명, 혹은 다수의 군중일 수 있다.

주관적 시점과 객관적 시점의 병치는 관객의 눈을 관찰자의 눈으로 만들어 관객과 인물의 눈을 동일화시킨다. 그리고 이 시점의 전환을 통한 이미지는 단순한 이미지가 아니라 하나의 상징으로 관객에게 작용한다. 이에, 관객은 자연스러운 시점의 전환을 통해 영화에 몰입하게 되고 영화의 내용 또한 효과적으로 전달받는다.

플래시백은 시·공간적으로 연결되고 영화에서 서로 유기적으로 상호작용하는 방식을 통해 영화의 형식체계인 내러티브를 이어가면서 인물의 정서와 감정을 관객들에게 전달한다. 또한 관객을 극 중 상황에 적극적으로 개입시키는 역할을 수행하며, 이 과정에서 관객은 긴장, 불안, 호기심과 동정심 등의 감정을 느끼게 된다. 이를 통해 궁극적으로 관객은 사건과 극 중 인물에게 깊이 교감할 수 있게 된다. 즉, 플래시백은 관객이 정서적으로 몰입하고 등장인물과 하나가 되도록 하여 관객이 겪는 경험의 깊이인 정서적 체험을 심도 있게 하는 역할을 한다. 본고에서는 표현의 방식 중 관객과 등장인물을 동일화 시켜주는 시점의 전환과 플래시백을 중점적으로 다루었다.

### 3.1 시점의 전환에 의해 묘사되는 서스펜스

사람들은 영화를 보고 듣고 느끼면서 영화가 단순히 카메라가 보여주는 것을 의미하는 것이 아니라 더 포괄적인 의미를 함축하고 있다고 생각하게 된다. 예를 들어, 초기 영화 애드 윈 포터(Edwin Stratton Porter) 감독의 영화 <미국 소방 수의 삶 Life of an American fireman> (1903)은 쇼트들 간의 조합과 교차의 원리를 통해 시공간을 확장하는 교차편집의 효시가 되었고, 영화 역사에 있어서 새로운 지평을 열게 되었다. 이를 통해, 영화편집을 대표할 수 있는 개념으로 정착되었고, 현대 영화에 이르기까지 주요 표현방식으로 널리 사용되어지고 있다.

쇼트와 쇼트의 연결, 즉 편집이라는 매체가 처음 등장했을 때 관객들이 느꼈던 놀라움은 어느덧 100년의 시간의 흐른 지금까지도, 주관적 시점과 객관적 시점, 작가적 시점을 제시하게 되었다. 일반적으로 극장 개봉용 영화는 상업적인 목적을 외면할 수 없기 때문에 작

가적 시점의 사용보다는 가능한 주관적 시점과 객관적 시점을 사용한다. 작가적 시점의 사용을 고집한다면 서사의 흐름이 난해해지기 쉬워 관객에게 외면을 당하게 되기 때문이다.

주관적 시점과 객관적 시점의 전환은 관객을 영화적 흐름에 집착하게 하는 접착제가 된다. 또한 시점의 전환을 통해 생성되는 이미지는 단순한 배열을 넘어서 서스펜스로서 관객에게 작용하게 된다. 이러한 서스펜스는 시점의 전환을 기반으로 관객이 등장인물과 동일시될 때 만들어지는 것으로, 다음과 같은 방식에 의해 묘사된다[7].



그림 1. 제프리스를 노려보는 라스 쏘월드

첫째, 시선의 일치를 통해 불안감과 긴장감을 확장시키는 것이다. 시선의 일치가 가장 잘 드러난 예로 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독의 <이 창 Rear Window> (1954)을 들 수 있다. 위 [그림 1]은 아파트 이웃인 제프리스가 자신(라스 쏘월드)을 몰래 훑쳐보는 것을 발견하는 장면이다. 결국 라스 쏘월드가 제프리스를 찾아가고 제프리스는 위기에서 벗어나는 결말을 보여준다.

내러티브가 전개되며 라스 쏘월드가 살인을 저질렀다는 증거를 확보하는 과정에서 관객은 과연 그가 정말 사람을 죽였을까 하는 호기심을 가지게 된다. 주목할 점은 내러티브의 전개상 강조되어야 할 부분인 훑쳐보는 전개 과정을 망원경이라는 소품을 사용하여 관객에게 불안감과 긴장감을 더욱 확장시켰다는 것이다. 즉, 망원경이라는 소품의 사용으로 <이 창 Rear Window>은 구조적으로 완벽한 시점의 전환의 표현을 가능하게 하며, 시점의 전환을 기반으로 극적 긴장감을 최대치로 확장시킴으로써 서로를 발견하는 시선의 일치를 통해 관객에게 서스펜스를 선사한다[8].



그림 2. 데이빗을 노려보는 쿠엔틴

둘째, 시선의 방향을 통해 불안과 긴장감을 전이시키는 것이다. 위기상황이 해결되었다 하더라도 관객은 마음을 놓지 못한다. 왜냐하면 더 큰 위기상황이 발생할 것을 예측하기 때문이다. 위 [그림 2] 빈센조 나탈리(Vincenzo Natali) 감독의 <큐브 Cube> (1997)는 등장인물들이 깨어나면서부터 이야기가 전개된다. 큐브 속에서 탈출하기 위해 이동하는 과정에서 죽음이 두려운 쿠엔틴은 인물들과 마찰을 일으키며 자신에게 해가 된다고 생각하는 인물은 가차 없이 제거하는 성향을 보인다. 이 상황에서 데이빗은 쿠엔틴이 미처 나오지 못한 상황을 활용하여 그를 압박하고, 쿠엔틴은 되려 자신을 위협하는 데이빗을 노려본다.

데이빗이 쿠엔틴을 압박할 때, 시점의 빠른 전환을 제시함으로써 관객의 신경을 자극하고 서스펜스를 표현하게 된다. 주목할 점은 쿠엔틴은 데이빗보다 높은 곳에 위치하며 그 자신을 위협하는 데이빗을 내려다본다. 위 [그림 1]에서와는 다르게 소품의 사용 없이 시점의 빠른 전환을 통해 관객은 주관적 시점에 의해 쿠엔틴과 동일시되어 데이빗을 바라볼 수 있게 된다. 이로 인해, 데이빗에게 죽음에 대한 공포감이 흐르기 시작한다. 결국 그는 쿠엔틴을 홀로 고립시킨다. 탈출을 하는 과정에서 그를 쫓아오는 쿠엔틴의 존재와 끊임없이 변화하는 시점의 전환으로 인해 등장인물의 감정이 보다 효과적으로 표현되고 과연 데이빗이 온전히 벗어날 수 있을까 하는 불안감과 긴장감을 관객에게 전이시켜 몰입하게 한다[9].

셋째, 시선의 주관화를 통해 관객에게 불안감과 긴장감을 체험하게 하는 방법이다. 이 방법은 벗어날 수 없는 제한된 공간 속에 자신보다 월등한 힘을 가지고 있는 존재와 함께 고립되어 있을 때 주로 사용된다. 최근의 영화에서는 촬영 장비의 발달로 인해 정지 상태를 유지하는 것에 만족하지 않고, 크레인(Crane)이나 달리(Dolly)등을 이용하여 표현되는 경우가 흔하다. 또한 핸

드헬드(Handheld)를 기반으로 카메라의 흔들림이 등장인물의 걸음걸이를 나타내기도 하며 달려가고 있는 인물의 시선을 표현하기도 한다. 기록영화나 전위영화 감독들에 의해 보편화되기 시작한 들고 찍기 기법은 자유분방함, 즉흥성, 현장성 등의 리얼리즘(Realism)이 강조된다는 장점을 가진다. 이러한 기법은 점차 발전하여 카메라가 화면 내의 직접 참가자로 등장하는 차원으로까지 발전하였다.

하우메 발라게로(Jaume Balaguero)와 파코 플라자(Paco Plaza)가 공동으로 연출한 <알이씨 R.E.C> (2007)는 영화 속 등장인물인 카메라맨이 직접 영상을 촬영하는 핸드헬드 기법을 사용함으로써 리얼리즘을 유지하고, 영상의 아마추어적 한계를 극복하였다.



그림 3. 주위를 살피는 안젤라

위 [그림 3]은 영화 후반부의 장면으로써 카메라맨이 아무것도 볼 수 없는 공간 속에서 극도의 불안과 긴장감을 표출하는 안젤라에게 다가가 그녀의 불안한 감정을 다독이는 장면이다. [그림 3]은 시점의 전환을 하지 않고 주관적 시점을 유지한다. 즉 편집은 존재하지 않으나, 등장인물로 등장하는 카메라맨의 카메라의 이동으로 인한 쇼트의 사이즈 변화는 안젤라와 공간의 명암 대비를 뚜렷하게 제시하며, 이는 관객에게 불안감과 긴장감을 체험하게 한다.

위에서 살펴본 <이 창 Rear Window>, <큐브 Cube>, <알이씨 R.E.C>는 제한된 공간 속 특정 인물의 주관적 시점을 기반으로 불안감과 긴장감을 전개하는 특징을 가지며 시선의 일치, 방향, 주관화를 기반으로 서스펜스가 표현된다. 또한 시점의 전환은 전략적으로 빠른 전환을 쓰기도 한다. 쇼트의 물리적 길이에 따른 짧고 불규칙한 전환은 관객에게 불안감과 긴장감을 선사하기 때문이다. 즉, 특정인물의 시선을 기반으로 빠른 전환을 활용하여 적절한 순간에 불안감과 긴장감을 제공함으로써 관객으로 하여금 서스펜스를 체험하게

해주어, 순간적으로 관객의 신경을 자극하기 때문에 시선을 끌 수 있다. 그러나 시각적 논리가 뒷받침되지 않으면 관객은 곧 피로감을 느낀다. 감정의 몰입이 수반되지 않기 때문이다.

### 3.2 플래시백

제한된 공간을 활용한 영화는 플래시백(Flashback)을 종종 사용한다. 플래시백이란 과거의 회상을 나타내는 장면이나 기법, 또는 현재시제로 진행되는 영화에서 추억, 회상 등을 통해 과거에 일어난 일을 묘사하는 장면을 뜻한다. 플래시백은 영화 속에서 현재 진행 중인 사건의 인과관계를 설명해주는 도구나 등장인물의 과거를 보여주어 이를 해명하는 기제로 사용되는 것이 일반적이다[10].

플래시백은 하나의 이야기를 다중으로 구성하며 다층적으로 해석의 층위를 다룸으로써 관객에게 영화 속에서 겉으로 쉽게 드러나는 중심 사건이나 극 중 인물의 표면적인 감정이 아닌, 보다 더 깊은 내면의 의미에 집중할 수 있도록 한다. 즉 겉으로 보이는 인물의 감정이나 사건보다는 내면적인 의미에 주목하게 한다. 또한 인물의 심리를 표현함으로써 서사를 보다 객관적으로 보여주는 것이 가능해지며, 과거의 기억을 설명하는 장치로 사용된다. 이러한 유형의 플래시백은 관객의 해석을 보완해준다고 볼 수 있다.

영화의 무한한 가능성 중 하나는 기억, 꿈, 환각, 환상 등 인간 내면의 상태를 비취내고 재현해내는 능력이라 할 수 있다. 초기의 영화 이론에서는 이 점을 특히 중시하여 영화 관람의 체험을 꿈의 과정으로 비유하기도 했다. 많은 감독과 평론가들은 이 꿈의 과정과 영화를 비교함으로써 자신의 영화를 통해 꿈의 체험을 표현하고자 하였다. 기억, 환각, 환상의 플래시백과 주관적인 상념의 영상은 영화 속에서 활발하게 드러난다[11].



그림 4. 단서를 찾는 로렌스 고든

위 [그림 4]는 제임스 완(James Wan) 감독의 <쏘우 Saw> (2004)에 나오는 장면이다. 고든이 납치된 이유를 모른 채 제한된 공간에서 탈출을 위한 단서를 풀어나가던 중 딸과의 대화가 중요한 요소라는 것을 알아채고 과거의 모습을 회상하는 장면이다.

고든이 딸과의 대화가 중요한 단서라는 것을 알아내기 위해 제한된 공간에서 얼마만큼의 시간이 소요될지는 알 수 없다. 물론 시간을 더욱 늘리거나 줄이는 기법이라 불리는 인터컷(Intercut)으로 단서를 알아내는 과정을 생략할 수 있다. 그러나 내러티브의 전개에 있어서 중요한 단서를 찾는 과정을 보여주지 않고 생략하여 갑자기 극이 전개된다면 관객들은 혼란스러워 할 것이다. 따라서 플래시백을 활용하여 관객에게 필요한 정보를 제공함으로써 단서를 알아내는 과정을 제시하게 된다[12]. 또한 단일한 공간의 표현이라는 단점을 극복하고 관객은 시간이 연속되고 있음을 느낄 수 있다. 이는 관객이 이미 공간속에 동화되어 있기 때문에 가능한 것이다. 물론 플래시백에 의해서 잠시 공간이 분산되는 효과가 발생하기도 하지만, 다시 원래의 공간에 집중됨으로써 사건 진행을 지켜보게 된다. 이처럼 플래시백을 활용하여 관객을 극에 몰입시킨다.

제한된 공간을 활용한 영화는 시점의 전환만으로 관객을 극에 몰입시키기가 부족한 상황에서, 플래시백을 활용하여 필요한 정보, 등장인물의 심리와 감정을 전달하여 관객을 몰입시킨다. 정보가 너무 부족하면 관객은 혼란을 겪는다. 반대로 정보가 넘치면 관객은 호기심을 잃어버린다. 오락적 관습에 의한 영화들은 사건해결에 대한 정보의 제시가 매우 빠르게 진행된다. 제한된 공간을 활용한 영화는 상대적으로 정보의 배치나 사건의 진행을 천천히 단계적으로 구성한다. 이는 인물의 심리와 감정을 보다 더 정확하게 전달할 수 있게 도와주며 이러한 효과로 인해 관객들은 제한된 공간 속 인물과 동일시하게 되어 불안감과 긴장감을 몸소 체험하게 된다.

## III. 영화 <베리드>와 <127시간> 분석

### 1. <베리드 Buried>

<베리드>의 내러티브는 매우 단순하다. 이라크에서 트럭 운전사로 일하는 미국인 트럭 운전사가 갑작스런 습격을 받고 관 속에 갇히게 되는데 영화는 6피트의 땅 속에서 탈출하고자 하는 주인공의 사투를 다루고 있다. 주인공은 오로지 살고자 하는 단 한가지의 감정을 기반으로 생존을 위한 고독한 싸움을 시작한다. 관 속이라는 공간에 집중하는 한편, 등장인물의 심리의 내적 작동을 살피고 있다.

로드리고 코르테스(Rodrigo Cortes) 감독은 관 속이라는 고립적인 공간을 강조하여 등장인물의 심리를 탐구하고 사회와 완벽하게 고립시킨다. <베리드>의 가장 특징적인 것은 고전 공포 영화들이 사용했던 소재인 뱀파이어와 같은 소재를 전혀 사용하지 않으면서, 뿐만 아니라 잔인하거나 기괴한 장면 없이, 이야기가 진행될 수 있도록 서서히 긴장감을 고조시켜 서스펜스를 전달하는 것이다.

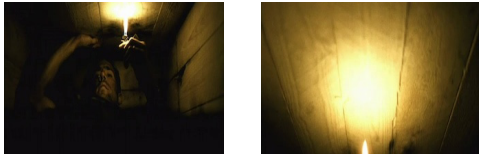


그림 5. 관을 살피는 폴 콘로이\_1

위 [그림 5]는 시점의 전환을 기반으로 주인공과 관객의 시선을 일치시키는 장면이다. [그림 5]는 관 속을 관찰하는 장면이며, 과연 이곳에서 벗어날 수 있을까 하는 복잡한 심리가 드러나 있다. 주인공의 근심스런 표정을 통해 그 마음이 관객에게 전달되며, 이에 관객은 그를 고립시키는 공간과 마주하게 된다. 즉, 땅 속 깊은 곳에 위치한 관 속이라는 아주 협소한 공간의 특수성을 주관적 시점을 기반으로 표현하여 서스펜스가 전달되며, 과연 관 속에서 벗어날 수 있을까 하는 불안감과 긴장감을 불러일으킨다.

<베리드>는 주로 클로즈업을 제시하여 관객의 마음도 움직이게 하는 강한 공감대를 유발한다. 이는 매우 인상적이며 시점의 전환 역시 훌륭하다고 볼 수 있다. 이 모든 것이 점층 되어 짧은 시간의 놀라움이 아닌 더 긴 시간의 불안과 긴장감을 표출하며 관 속이라는 공간을 표현하는 역할을 수행한다.



그림 6. 관을 살피는 폴 콘로이\_2

위 [그림 6] 역시 [그림 5]와 같이 시점의 전환을 기반으로 주인공과 관객의 시선을 일치시킨다. 차이점은 [그림 6]은 비스듬하게 경사진 앵글을 제시하여 환각적이고 비현실적인 심리상태를 표출하고 있다. 관 속을 관찰하는 쇼트는 대부분 주관적 시점이며 비스듬하게 경사진 앵글을 내포하고 있다. 이를 통해, 비현실적인 심리상태를 체험하게 해주며 불안감과 긴장감을 지속적으로 경험하게 된다.

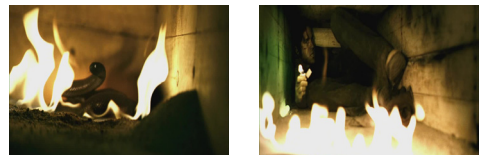


그림 7. 뱀과의 사투를 벌이는 폴 콘로이

시선일치의 목적은 관객이 등장인물과 동화되어 인물을 고립시킨 공간을 살피도록 하는데 목적을 둔다. 위 [그림 7]은 무엇인가가 꿈틀거리는 것을 우연히 느끼지만 주인공은 그것이 뱀인지 정확히 모른다. 어느 정도 다가왔을 때 다가오는 방향을 바라보며 라이트로 주변을 밝혀 그것이 뱀이란 사실을 비로소 인지한다. 극도의 불안과 긴장감이 표현되는 이 순간 그는 라이트로 뱀을 위협한다. 주관적 시점을 통해 뱀의 모습이 클로즈업으로 묘사된 뒤 관객의 시점은 더 이상 물리설 곳이 없는 그에게로 향하며 금방이라도 자신을 향해 다가올 것 같은 불안감과 긴장감이 확장되어 서스펜스가 표현된다[13].

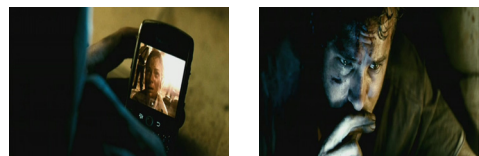


그림 8. 동료의 죽음을 바라보는 폴 콘로이

위 [그림 8]은 시점의 주관화를 통해 그의 동료가 납치범에게 둘러싸여 있다는 것을 확인할 수 있다. 그의 동료는 곧 납치범에 의해 살해당하고, 자신 역시 그녀처럼 살해될 것이라는 불안한 감정상태의 표현을 휴대폰을 바라보는 주관적 시점과 주인공을 비추는 객관적 시점의 전환을 기반으로 극대화하며 서스펜스를 유도한다.

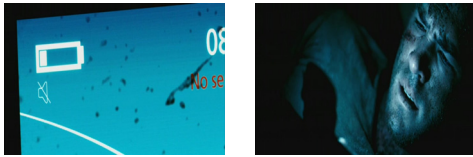


그림 9. 배터리를 확인하는 폴 콘로이

위 [그림 9]는 주인공이 관 속에서 벗어날 수 있는 유일한 요소인 휴대폰을 바라보는 장면이다. 이 장면은 주관적 시점에 의해 제시되는 배터리를 천천히 또한 가깝게 보여줌으로써 자신이 구조가 될 것이라는 희망과 관 속의 공기 역시 점점 줄어들고 있다는 것을 관객에게 제시하며 불안감과 긴장감을 배가시키고 있다. 즉, 배터리를 바라보는 시선의 주관화를 기반으로 하여 관 속에서 버틸 수 있는 시간이 얼마 남지 않았다는 것을 관객들에게 확인시켜줌으로써 서스펜스를 전달한다.

<베리드>는 극적 분위기를 조성하기 위해 오로지 시점의 전환을 기반으로 외부와의 차단을 표현하며 주인공의 심리와 내적갈등을 표현하고 동시에 관객에게 전달한다. 주인공 자신을 둘러싸고 있는 사건에 대해 아무것도 파악하지 못함으로써 생기는 불신이 곧 공포와 불안과 같은 심리적 상태를 관객과 함께 끝까지 공유함으로써 서스펜스를 지속시킨다.

## 2. <127시간 127Hours>

대니 보일(Danny Boyle) 감독의 <127시간>은 사막에서 암벽에 팔이 갇혀 고립된 한 남자의 사투를 그린 영화로써 주인공이 느끼는 감정과 공간을 관객에게 그대로 전달하고자 주관적 시점을 주로 사용하였다. 즉, 주인공이 보는 것을 우리도 보고, 그가 느끼는 것을 우리도 같이 느낄 수 있다. 실제 사건 현장 속 암벽 사이

에서 벗어날 수 없는 상황에 대해 인물의 혼잣말과 시점의 전환을 통하여 고립감을 강조시킬 뿐 아니라 관객들을 영화를 보는 객관적 시점에서 자신이 직접 체험을 하는 주관적 시점으로 데려온다. 암벽 사이라는 실제 현장감을 관객에게 직접적으로 제공함으로써 곤경에 처한 주인공이 주위에 자신을 도와줄 사람이 없다는 것을 받아들인다. 이는 과연 벗어날 수 있을까하는 불안감과 긴장감을 자아내며, 결국 자신의 팔을 잘라내는 모습을 통해 서스펜스를 극대화 시킨다.

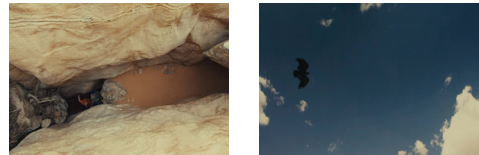


그림 10. 까마귀를 바라보는 아론

위 [그림 10]은 관객과 카메라의 시선을 일치시킨다. 주인공이 자유롭게 날아가는 까마귀를 바라보며 벗어나고 싶다는 심정을 표현한 극적인 장면이다. 그의 심리적 상태는 암벽이라는 공간에 의해 위축되어있다, 뿐만 아니라 그는 주변에 아무도 없는 상황 즉, 주변 환경으로부터 완벽히 고립되어 있는 상태이다. 이러한 심리를 묘사하기 위해 전경에 있는 까마귀가 지나가는 모습을 주관적 시점으로 보여주며 극단적으로 멀어져가는 모습을 통해 불안감과 긴장감을 느끼게 한다.

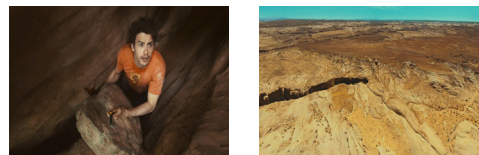


그림 11. 극단적인 부감을 기반으로 표현되는 사막

일반적으로 극 중 인물은 전혀 알지 못하지만, 관객만이 아는 이야기가 전개된다면 관객들은 서스펜스를 경험하게 된다. 위 [그림 11]은 극단적인 하이 앵글과 객관적 시점에 의해 서스펜스가 표출된다. 주인공은 자신이 얼마나 깊은 곳에 고립되어 있는지 모르기 때문이



다. [그림 11]은 아주 낮은 암벽 사이에서 시작해 아주 높은 공중에서 광활한 사막과 암벽 사이를 내려다본다. 극단적인 하이 앵글이 적용된 객관적 시점 장면이며, 비행기나 헬리콥터를 이용하였다[14].

이는 주인공과 외부와의 철저한 단절을 강조하기 위해 사용되며 주인공을 나약하게 만드는 심리적인 효과를 관객에게 전달한다. 극단적인 하이 앵글은 곧 극단적인 심리적 상태를 만들어내는데, 이 때 표현되는 광활한 사막은 암벽 사이에 고립된 주인공을 도와줄 수 있는 요소가 전혀 없다는 것을 나타내며 외부와의 차단을 더욱 강조하며 관객으로 하여금 과연 벗어날 수 있을까 하는 불안감과 긴장감을 제시한다.



그림 12. 자신의 팔을 바라보는 아론

위 [그림 12]는 극 중 주인공이 암벽 사이에 고립된 채 자신의 팔을 바라보는 객관적 시점 장면으로 시작한다. 관객은 그의 얼굴을 통해 무겁고 착잡하게 어딘가를 바라보고 있다는 것을 알 수 있다. 주관적 시점으로 전환될 때 암벽사이에 끼어버린 팔을 관객 역시 클로즈업을 통해 바라보게 된다. 이를 통해, 관객과 주인공을 동일시시켜 동반적 시선을 기반으로 불안감과 긴장감을 공유하게 한다.

이처럼 공간에 고립된 그의 구속감을 강조하기 위해 주관적 시점을 활용하여 관객 시선의 방향을 팔에 집중시킴으로써 고립된 상황으로 적극적으로 유도하며 동시에 결말에 대한 호기심으로 확장되어 서스펜스가 표출된다.



그림 13. 팔을 절단하는 아론

위 [그림 13]은 후반부에서 팔을 절단하는 장면이다. 이 장면을 가장 주도적으로 끌고 가는 것은 시선의 주관화에 의한 극단적인 고통에 대한 체험이다. 객관적 시점 장면 속 그의 얼굴은 극도의 아픔을 통제하기 위한 격양된 말투와 함께 급박한 분위기를 자아낸다. 팔을 절단할 때 빠른 전환을 기반으로 주인공의 반응을 수십 개의 클로즈업으로 분절하여 표현하는데, 이 모든 클로즈업들이 인물의 내면 정서를 반영하기 위한 목적으로 활용되었다. 또한 절단하는 전개과정을 지속적으로 묘사함으로써 관객을 동일시시켜 팔을 절단하는 극단적인 고통의 느낌을 관객에게 제시하여 서스펜스를 전달한다.

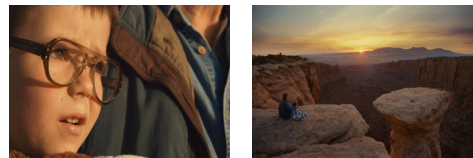


그림 14. 햇빛을 느끼고 싶은 아론

위 [그림 14]는 오랫동안 햇빛을 보지 못한 주인공이 아버지와 함께 석양을 바라보며 햇빛을 보고 느끼던 때를 회상하는 플래시백이다. 암벽 사이에 비치게 되는 햇빛을 느끼기 시작할 때, 플래시백이 진행된다. 이 때 플래시백은 햇빛을 갈구하는 주인공의 심정을 극대화하기 위해 클로즈업과 롱 쇼트를 기반으로 천천히 보여줌과 동시에 현실로 돌아오게 되며, 암벽 사이에 제시되는 햇빛은 빠르게 움직이며 사라진다. 햇빛이 사라지며 아론은 밤을 맞이하게 된다. 플래시백을 통해 아론은 현실과 과거 사이의 시간적, 공간적 괴리를 인식하게 되며 영화에서는 이러한 인식을 바탕으로 더욱 햇빛에 대한 간절함을 강조할 수 있는 것이다.



그림 15. 갈증을 해결하고 싶은 아론

위 [그림 15]는 짧은 길이의 클로즈업과 클로즈 쇼트를 주관적 시점만으로 배열하여 플래시백을 제시하였다. [그림 15]는 주인공이 자신의 차에 두고 온 음료를 회상하는 플래시백이다. 이는 갈등을 극대화하며 순간적으로 관객과 주인공을 동일시하게 해준다. 이유는 주관적인 시점이 매우 디테일하게 아론의 감정을 관객에게 전달하기 때문이다.

<127시간>의 플래시백은 죽음과 갈등에 대한 간접함에 대한 필요한 정보를 제시함으로써 관객을 몰입시킨다. 그가 점점 약해지고 있다는 것을 간접적으로 나타내어 죽음을 받아들이고 있다는 것을 의미하기 때문이다. 자신의 어린 시절을 회상함으로써 탈출을 포기하고 죽음을 자연스럽게 받아들이는 것, 자신이 두고 온 음료를 회상함으로써 갈등을 표현함과 동시에 물이 고갈되어 신체가 약해지고 있는 것을 묘사한다.

이러한 플래시백은 내러티브가 전개됨과 동시에 관객에게 불안과 긴장감을 전달하며, 나아가 과거에 대한 정보를 전달하고 현재의 감정을 강조, 심리적인 소망을 표현한다. 이처럼 <127시간>에서는 암백사이에 고립된 주인공이 가진 내면의 갈등을 플래시백에 빚대어 서스펜스를 제시하였다.

#### IV. 결론

제한된 공간을 활용한 영화에서는 서스펜스를 표현하는 도구로 시점의 전환을 우선시하며 정보를 제공하는 플래시백을 활용한다. 이러한 측면에서 본 고에서는 제한된 공간 속 서스펜스 표현방식을 알아보기 위해 영화 <베리드>와 <127시간>을 중심으로 분석하였으며, 결과는 다음과 같다.

첫째, 제한된 공간이라는 설정은 외부와의 단절을 통해 서스펜스 효과를 배가시킨다. 치밀하고 정교한 공간을 보다 구체적이면서 뚜렷하게 제시함으로써 깊이 있는 시각적 서사를 전달하고 있다. 이는 벗어날 수 없을 것이라는 내면 심리를 형상화하고, 관객의 시선과 지각을 공간으로 적극적으로 유도한다.

둘째, 시점의 전환인 타이밍은 서스펜스 효과를 더욱

가중시킨다. 정교한 시점의 전환을 통해 관객과 등장인물을 등치시킴과 동시에 불안과 긴장을 최대한 확장시켜 등장인물의 심리를 묘사하고, 극 중 사건의 정서와 분위기를 시점의 전환을 기반으로 표현하고 있다.

셋째, 플래시백은 서스펜스 효과를 배가시킨다. 플래시백의 활용은 정보의 제공이라는 면에서 전달하고자 하는 메시지 강화에 기여하고 있다는 점이다. 제한된 공간을 활용한 영화는 대부분 공간에 고립되어 벗어나지 못하는 등장인물들의 불안감, 긴장감이 서사의 주된 정서를 구성하고 있다. 이는 공간에서 벗어나고 싶어 하는 등장인물의 심리를 묘사하기 위해 플래시백이 활용되며 주인공이 시간과 공간의 벽까지도 넘나드는 것이 가능해진다. 이를 통해, 주인공의 불안, 긴장, 호기심, 기대감, 무력감, 나아가 등장인물의 감정의 표현이 확대된다.

결론적으로, 제한된 공간에 고립된 인물의 심리와 극적 상황을 어떻게 표현하는가에 따라 단순히 액션과 모험에 의해서만 표현된 서스펜스를 느끼게 할 수 있다. 이는 편집이 창조적 행위를 기반으로 표현된다는 것을 증명하는 것이다. 나아가 제한된 공간을 활용한 영화는 치밀한 시점의 전환과 정보를 제공하는 플래시백이 전체적인 체계를 이루는 중요한 구성요소이며 간과되어서는 안 된다고 할 수 있다.

관객은 영화를 보면서 시점의 전환을 통해 다양한 경험을 하게 된다. 관객, 등장인물, 감독 등의 시선은 다양한 시점들을 제공하고 관객의 몰입에 중요한 역할을 담당하고 있다. 주관적 시점에 의해 관객이 등장인물과 동일한 공간을 바라보게 되고 객관적 시점에 의해 관객이 등장인물보다 공간에 대한 더 많은 정보를 소유하게 됨으로써 관객은 고립된 인물의 감정을 경험하는 것이 가능해진다. 또한 영화의 몰입을 위해서 관객은 카메라가 제시하는 한정적인 화면에 얽매이지 않게 되고 이야기에 대해 더 많은 것을 알고 싶어 하는 욕구를 충족시키는 것과 함께 다양함을 가지는 영화의 특성 역시 한 몫을 하고 있는 것이다. 이와 같이, 제한된 공간에서의 서스펜스 표현방식은 정교한 시점의 전환과 플래시백과의 결합이 자연스러운 방식이며, 관객을 영화에 적극적으로 참여시키는 필수적인 요소라 평가할 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] 서정남, “영화 텍스트에서 시간의 공간화와 공간의 시간화에 대한 서사학적 분석,” 한국기호학회 논문지, Vol.15, p.92, 2004.
- [2] 김정환, “영화 배경공간의 비주얼 내러티브에 관한 연구<반지의 제왕: 반지 원정대>사례를 중심으로,” 한국디자인문화학회지, Vol.17, No.2, p.113, 2012.
- [3] Aaron Smuts, “The Desire-Frustration Theory of Suspense,” The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol.66, No.3, p.281, 2008.
- [4] Ken Dancyger, 오명훈 역, *영화 편집 기술, 역사, 이론, 미학*, 커뮤니케이션북스, p.336, 1994.
- [5] 홍승연, *존 클라센의 작품에 나타나는 서스펜스 표현 연구*, 홍익대학교 대학원 메타디자인학부시각디자인 석사학위논문, pp.5-9, 2014.
- [6] Francois Truffaut, 곽한주 역, *히치콕과의 대화*, 한나래, p.19, 1994.
- [7] Thomas Elsaesser and Malte Hagener, 윤종욱 역, *영화 이론 영화는 육체와 어떤 관계인가?*, 커뮤니케이션북스, p.168, 2012.
- [8] Bobbie O'Steen, 김진희 역, *보이지 않는 컷, 비즈 앤비즈*, p.124, 2014.
- [9] 정재형, *영화이해의 길잡이*, 개마고원, p.111, 2014.
- [10] David Z. Saltz, “Editorial Comment: Film and Theatre,” Theatre Journal, Vol.58, No.4, p.1, 2006.
- [11] 정재형의 같은 책, p.393, 2014.
- [12] 정재형의 같은 책, p.183, 2014.
- [13] 강지원, “주관적 시점의 변형으로 사용된 객관적 시점화면에 대한 고찰 <물란(Mulan)>의 over the shoulder shot을 중심으로,” 한국애니메이션학회논문지, Vol.4, No.1, p.18, 2008.
- [14] Karen Pearlman, 김진희 역, *커팅 리듬, 영화 편집의 비밀*, 커뮤니케이션북스, p.203, 2014.

저 자 소 개

이 강 석(Kang Suk Lee)

정회원



- 2003년 9월 : ACADEMY OF ART UNIVERSITY, 미국, 샌프란시스코, Motion Pictures and TV : Edt
- 2013년 2월 : 동국대학교 영상대학원 영화영상학과 편집 석사

- 2015년 8월 : 동국대학교 영상대학원 영화영상학과 편집 박사 수료
- 2015년 9월 ~ 현재 : 한국영상대학교 특수영상제작과 강사

<관심분야> : 영화연출 및 편집, 디지털 영상, 다큐멘터리