

애니메이션 <플랫 라이프>의 모자이크 이미지 분석

I. 서론

II. <플랫 라이프>의 분할된 공간

III. 모자이크 영상의 방식

IV. 결론

참고문헌

ABSTRACT

이지현

초 록

본고는 카툰의 외양적 모습을 충실하게 따르는 애니메이션 <플랫 라이프>를 분석하고, 그 외양의 뒤편에 숨겨진 주제와 서사의 방식에 대한 세밀한 분석을 목표로 삼은 연구논문이다. 이 과정에서 모자이크 영상의 내용 전달 방식을 이용해서 <플랫 라이프>가 말하고 있는 주제를 분석한다. 카툰의 서사는 일반적으로 양태적인 부분에서 그 차이점을 논하는 것이 대다수이지만, 이 작품은 나아가 일반 내러티브 영화의 선형적 서사에 도달하는 것이 특징이다.

미자넷 머레이가 설명하듯, 모자이크적 사고방식(mosaic approach)을 통해 모자이크적 접근방식으로 주제에 다가가는 영상 이미지를 ‘모자이크 영상’이라 칭한다면, 그들 중 영화(film)의 포맷으로 소개되는 작품을 ‘모자이크 영화’라고 한정시킬 수 있다. 우선 <플랫 라이프>는 개념적으로 ‘모자이크 영상’의 특성을 이용하면서, 나아가 ‘모자이크 영화’의 서사 특징을 활용하는 작품이다. 작품을 분기별로 분석하면, 전반부가 개방된 모자이크 영상 플랫폼의 성향을 한껏 드러내고, 후반부는 영화서사의 선형적 내러티브 방식을 도입한다는 것을 알게 된다.

본고는 ‘멀티 플롯 필름’의 서사 방식을 모자이크 내러티브(mosaic narrative) 영화와, 네트워크 내러티브(network narrative) 영화, 그리고 멀티 드래프트 필름(multi-draft film)의 세 가지로 구분하고, 병렬되거나 병치되는 이야기가 함께 엮이는 ‘네트워크 내러티브 필름’의 서사가 <플랫 라이프>의 결말부를 이끌고 있다고 분석한다. 다시 말해, 초반부가 ‘양상불 필름의 확장판’으로서 ‘모자이크 내러티브’를 따른다면, 후반부는 충실하게 ‘네트워크 내러티브’를 따르는 것이다.

주제를 말하는 방식에서도 이 애니메이션 영화는 모자이크 영상의 말하기 방식을 활용한다. 그러므로 카툰의 양태적 성향을 따라서 개방적인 방식으로 ‘유머’나 ‘풍자’의 의미를 도출해낸다고 말할 수 있다. 전반부의 모자이크 내러티브 방식에서 다소 모호한 일상성이 드러난다면, 후반부에서는 선형 서사를 통해 ‘현대 사회에서 인간 이기심의 실체’라는 다소 심도 있는 주제로 나아간다. 이렇듯 풍자화의 외향을 지닌 <플랫라이프>는 실제로 의미를 ‘해석’할 수 있는 어른들을 대상으로 한 광범위한 사회비판적인 목표를 바라보는 애니메이션이다.

주제어 : 요나스 게르네르트, 플랫 라이프, 모자이크 영상, 비선형서사

I. 서론

서사만화와 비교해서 ‘카툰(cartoon)’¹⁾의 서사(narration)는 흔히 양태(figure)적인 부분에서 그 차이점을 논하는 것이 일반적 분석의 방향이다. “카툰은 서사만화의 ‘읽는다’ 혹은 ‘본다’는 개념보다, ‘감상한다’ 혹은 ‘생각한다’에 더 가깝다”²⁾는 평가는 이러한 과정에서 도출될 수 있다. 서사만화가 지닌 여러 칸의 이미지가 전달하는 보다 구체적이고 선형적인 서사성과 비교해서 카툰의 서사 방식은 한 칸의 의미를 좀 더 개방적이고 비구조적(nonstructural)으로 밝힘으로써, ‘유머(humor)’나 재치 있는 ‘풍자(satire)’의 의미에 좀 더 집중하는 경향을 보이고 있다.

만일 사람들이 웃을(à rire) 준비를 하게 만든다면, 그 ‘카툰(dessin)’은 성공한 것이다. 하지만 정말 ‘성공한 카툰’이란, 사람들을 생각하게(à penser) 만든다. 그러므로 ‘탁월한 카툰(excellent dessin)’은 웃고 생각하게 만드는 작품이라 말할 수 있다. 그렇지만 그보다 더 나은 ‘최상의 카툰’이 되려면 웃고 생각하고, 거기다 잘못된 것에 대한 창피함(forme de honte)을 느낄 수 있는 장치가 삽입되어야 한다. 대개의 독자들은 심각한 상황에서 웃게 될 때 부끄러운 마음을 갖는다. 카툰이 훌륭한 예술이 되려면 그러한 마음을 남길 수

1) ‘카툰’이라는 단어가 처음 등장한 것은 1840년대로, 매거진 『Punch』의 웨스터민스터 성당의 프레스코화 패러디(parody)의 장면에서 처음 사용된 것이 유래이다. (구글, www.google.com, 검색어: Cartoon, 2017년 8월 10일, https://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin_humoristique.) 한편, 만화를 칸의 형식에 따라 분류하면 “한 칸의 카툰, 네 칸의 네칸만화, 다수 칸의 서사만화, 세로 칸의 웹툰 등으로 나눌 수 있다.” 박경철, 「카툰과 만평의 유머와 풍자 비교 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제31호(2013, 6), p.92.

2) 안소라, 「카툰의 서사 연구 (S.채트먼의 『이야기와 담론』 이론의 서사의 전제조건을 중심으로)」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제33호(2013, 12), p.224 재인용.

있어야 한다.³⁾

『샤를리 에브도(Charlie Hebdo)』의 풍자 카툰화가 티뉴스(Tignous)가 남긴 카툰에 대한 정의를 통해 ‘한칸만화’인 카툰이 지닌 함축적이고 간단명료한 회로의 법칙을 파악할 수 있다. 비록 소비 지면이 한정되어 있더라도, 최상의 카툰은 그 만화를 읽는 ‘독자(lecteur)’를 스스로 생각하게 만들어 보이지 않으며 존재하지 않는 지면을 매우도록 유도해야 한다는 점에서, 특정한 한계를 뛰어넘는 괴력을 발휘하는 작품이라 이를 수 있다. 그렇다고 해서 카툰이란 장르에 ‘서사가 존재하지 않는다’고 단정 지어 말할 수는 없다. 기존의 연구가 이르듯, 카툰에 서사가 존재하는지에 대한 반문은 ‘카툰이 스스로 지닌 한정적인 공간에 절대적으로 얽매이지 않는다는 점’⁴⁾을 전제로 살펴보아야 할 문제이기 때문이다. 마찬가지로, 서사의 전제조건이라 할 수 있는 ‘서사적 추론, 선별, 일관성과 정체진술과 경과진술’⁵⁾의 존재 방식에 대한 시모어 채트먼(Seymour Chatman)의 논의는 극단적인 경우인 한 칸 지면을 가진 ‘카툰’에도 마찬가지로 해당된다고 할 수 있다.

카툰보다 좀 더 대중친화적 개연성의 연결 장치를 사용하는 ‘네칸만화(comic strip)’나 ‘웹툰(webtoon)’ 등 서사만화

3) Le Parisien, <http://www.leparisien.fr>, 편집부, 2017년 8월 1일, “Attentat à «Charlie Hebdo» : Tignous, discret mais féroce”, <http://www.leparisien.fr/charlie-hebdo/attentat-a-charlie-hebdo-tignous-discret-mais-feroce-08-01-2015-4428299.php>. 원문은 다음과 같다. “Un dessin réussi prête à rire. Quand il est vraiment réussi, il prête à penser. S’il prête à rire et à penser, alors c’est un excellent dessin. Mais le meilleur dessin prête à rire, à penser et déclenche une forme de honte. Le lecteur éprouve de la honte d’avoir pu rire d’une situation grave. Ce dessin est alors magnifique car c’est celui qui reste.”

4) 안소라, 앞의 논문 참조.

5) 안소라, 앞의 논문, p.240.

(narrative comics) 전체의 맥락에서도 이러한 논의를 확대해 살피는 것은 가능하다. 실상 애니메이션(animated films)화된 만화 영화의 경우라도 서사의 전제조건은 마찬가지로 해당되기 때문이다. 다만 이 부분에서 본고가 카툰의 극단화된 서사 문제를 논하는 것은, 이후 추상적인 단편애니메이션 필름의 서사 문제를 복합적으로 설명하기 위해서이다. 다시 말해, 본 연구는 ‘모자이크 영상(mosaic image)’이라는 특징을 통해서 요나스 게르네르트(Jonas Geirnaert)의 단편 애니메이션 <플랫 라이프>(Flat Life, 2004)를 들여다보며, 이 작품이 지닌 칸막이식 분할(partition)의 서사 방식이 지향하는 바를 해석하려 한다.

2004년 칸영화제(Festival de Cannes)의 최우수단편영화(best shot film) 부문 심사위원상(Jury Prize)을 수상한 <플랫 라이프>는, 애니메이션영화로서 보기 드물게 비선형 서사(nonlinear narrative)의 사례를 제시하는 작품이다. 한눈에 보기에 이 영화는 카툰의 서사 전달 방식과 흡사한 방향성을 취하는데, 이는 영화 전체의 시각적 디자인이 ‘측면도(side view)를 통해 살피는 네 칸 구조’의 사각 틀로 짜여진 탓이 크다고 볼 수 있다. 네 개의 화면이 동시에 관객들에게 비춰지면서, 각 방에서 일어나는 동시다발적 서사진행의 구도를 통해 영화는 일반 애니메이션 필름이 지닌 서사의 선형구조(linear narrative)를 깨트리는 동시에, 다시 재조합하는 과정을 거친다. 일반적인 픽션 필름(film)과 달리 애니메이션 픽션 필름이 지니는 공간의 의도적 구성(composition)을 잘 구현하는 사례라 볼릴 만하다. 또한 대개의 극영화에서 옴니버스(omnibus)식 구성으로 할애되는 에피소드의 나열 혹은 연결을 한 번에 동시 상영해 보여준다는 측면에서도, 이 작품은 애니메이션 툴(tool)의 장점을 백분 활용한 모범적인 사례가 될 수 있을 것이다.

본고는 극영화의 옴니버스 형식을 애니메이션의 모자이크 영상으로 표현했다는 점에서 출발해 애니메이션 <플랫 라이프>가 지닌 비선형서사의 맥락을 파고들어 분석할 것이다. 비단 화면의 분할적인 요소뿐만이 아니라, <플랫 라이프>는 화면의 이미지 구

성이 일단 비선형적이다. 그러니 한 명의 주인공(a hero)을 주축으로 서사를 끌어가지 않는다는 의미에서도, 의도된 맥락 외에 일반적이지 않은 방식으로 디테일들을 제시한다는 의미에서도 이 작품은 비선형 서사의 성향을 지닌 예시라 볼 수 있다. 본격적으로 애니메이션을 분석하기에 앞서 ‘모자이크 영상’이 무엇인지를 간략히 살펴보고, ‘모자이크 영화(mosaic film)’와 구분되는 모자이크 영상의 사용방식을 살핀 뒤 본격적으로 영화분석에 들어가려 한다.

이 작품에 등장하는 4명의 캐릭터들은 제각각 분리된 공간을 점유하며, 그 공간을 통해 각자의 독립적인 스토리라인을 구축한다. 이들 외에도 <플랫 라이프>에는 급작스럽게 등장하여 이야기를 교란시키는 요소가 있는데, 본고의 3장에서 이를 ‘클로즈업’ 화면의 제시를 통해 살필 것이다. 인물과 공간의 분석을 거쳐 영화의 총체적인 서사 방향을 살피는 과정에서 작품에 간접적으로 표현된 진짜 ‘주제(subject)’가 파악될 수 있다.

II. 모자이크 영상의 방식

요나스 게르네르트의 <플랫 라이프>는 서로의 행동이 영향을 주는 네 개 방의 이야기를 중심으로 이야기가 진행되는 11분 분량의 단편애니메이션이다. 인트로 시퀀스의 이야기는 고층 아파트의 특정 공간을 비추면서 시작되고, 영화는 이 공간에 사는 4명의 인물들을 시각적으로 단번에 보여주며 서사를 시작한다. 인물들은 서로가 서로에게 영향을 주는 패턴으로 조금씩 연관성을 가지고 각자의 이야기를 끌고 간다. 그렇다고 해서 특정 인물이 전체 영화의 인공으로 선정되는 것은 아니다. 서사의 방향성 역시 시각적으로 견인되는 것이 아니라, 작은 디테일의 사건이 발생하면서 관객을 유도(inducement)하는 방식으로 진행되는데, 이처럼 동기를 제공하는 모티프(motif)의 등장이 전체 극의 사건 연계를 이끄는 동력이 된다.

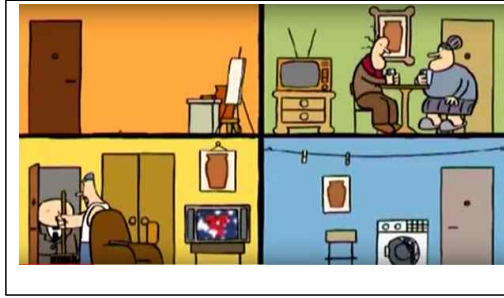


그림 1. <플랫폼 라이프>의 공간 구성

모티브의 등장에 따라서 이 작품은 분기(bifurcation)별로 나누어 살필 수 있다. 전체 사건은 총 ‘2개의 큰 부분’으로 나뉘는데, 전반부 ‘비선형 서사’와 후반부 ‘선형적 서사’가 바로 이들의 차이점이다. 이때, 전반부 비선형 서사의 분기는 처음의 모자이크 영상형 서술에서 점점 더 융합되고, 이후 후반부 선형 서사를 향해 한 단계씩 나아간다. 3장에서 본고는 이를 ‘4개의 분기(quarter)’라고 명하고, 각 부분을 자세히 분석할 것이다(<표 1> 참고).

		시작 시간	서사의 경향성
전반부	1분기	0분 20초	모자이크 서사 (가시적)
	2분기	2분 44초	모자이크 서사 (가시적 / 심리적 / 부가적)
	3분기	4분 25초	모자이크 서사의 융합 (가시적 / 비현실적)
후반부	4분기	5분 30초	선형서사

표 1. <플랫폼 라이프>의 분기 분석표

<플랫폼 라이프>의 이야기는 네 개의 모자이크 화면으로 인해 각자 분할된 채 서사가 시작된다. 하지만 <표 1>에서 보듯 분할점을 분석하는 과정에서, 전반부가 후반부의 선형적 서사를 향해 나아가고 있음을 확인할 수 있다. 1분기에서 완전히 분할되어 있던 4명의 이야기가 후반부로 나아가면서 조금씩 취합되는 형태로 바뀌게 된 것이다. 실제로 어느 감상자가 살피더라도 <플랫폼 라이프>

프>의 전체 결말은 ‘(감독이 의도한) 하나의 공통된 사건’을 향해 나아간다는 사실에 동의할 수밖에 없다. 다시 말해, 이 작품에서 모자이크 영상의 인터랙티브(interactive) 서사 경향성은 (비록 처음에 발견되더라도) 결말에서 완전히 사라지고 만다. 본고는 이 과정에서 부각되는 ‘합치되는 이야기’가 무엇인지에 주목하려 한다. 이 부분은 일부 요나스 게르네르트의 작가적 성향과도 연결되어 해석될 수 있다. 그럼에도 원론적으로 볼 때 이 작품은 사운드와 색상의 사용에 있어 의미 있는 모자이크 영상의 보기 드문 견본이 된다. 온전히 모자이크 영상의 특성을 구현하지 않았더라도, 영상물의 서술 방식이 보기 드문 비선형 서사의 긍정적 사례로 내놓기에 적절해 보인다.

1. 미디어아트의 모자이크 영상

현대의 미디어아트에서 상호작용(interaction)은 “단순히 관객이 참여하거나 개입하는 것, 혹은 작가의 일방적인 행위로 관객의 반작용을 유도하는 형식으로서의 개념을 일컬음이 아니”라, “작가가 의도한 관객과의 밀접한 관계를 통해 그 작품이 가지는 영역을 확장하고 그 의미의 소통을 적극적으로 하고자 하는 일련의 체계로 이해”⁶⁾ 할 때로 확대되고 있다. <플랫 라이프> 전반부의 모자이크 서사 역시 이러한 상호작용적 경향성을 지향하는 것으로 해석할 수 있다. 포토 모자이크의 상호작용적 이중 서사의 방식은 후반부의 ‘전체 인식’ 부분에 이르러 완성된다고 읽을 수 있다. 이 점에 관해서는 다음 챕터에서 자세히 살펴기로 하고, 우선 미디어아트에서 ‘모자이크 영상’의 개념에 대해 살펴보자.

미자넷 머레이가 이르듯,⁷⁾ 미디어아트 이론에서 ‘모자이크

6) 이준의, “디지털 미디어 아트를 위한 실시간 모자이크 영상 작품 연구”, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문(2004, 12). p.26.

7) 자넷머레이, 한용환 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001, p.183.

영상’의 정의는 모자이크적 형식의 정보가 그대로 ‘모자이크적 사고방식(mosaic approach)’을 이끌어내는 것이 전제가 되어야 한다. 예를 들어 인터넷을 비롯한 참여적 ‘(가상/비가상) 공간’에서 집대성된 비선형적인 정보를 미디어 사용자의 적극적 ‘참여’를 통해 ‘한꺼번’에 모집하게 되면서 참여적 모자이크의 유형이 나타나고, 이를 모자이크적 접근이라 칭할 수 있는 영상으로 변형하여 드러내는 것이다. 비단 여러 사람의 참여가 아니라, 작가적 입장에서는 여러 가지의 생각이나 접근방식 자체를 동시에 개방하는 식으로 작업이 진행될 수도 있다. 실제로 미디어 아티스트의 모자이크 작업은 이러한 방식으로 전개된다. 예를 들어 백남준의 믹스드 미디어(mixed media) 작품에서 조각(sculpture)의 요소를 제외한 미디어 플랫폼의 합치 자체가 이에 속할 수 있고, 좀 더 현대적으로는 장 프랑수아 기통의 <트라마주>(Tramagem, 1999)와 같이 몽타주를 통해 한 화면에서 여러 개의 화면이 디더링(dithering)되어 구겨지거나 분리, 혹은 합치되어 나타날 때를 모자이크 영상이라 이를 수도 있다(<그림 2>참고).



그림 2. <트라마주>의 디더링 화면들

한편, 현대 비디오아트 이론에서 “스캐닝(balayage)된 전자파의 흔적이 남은 화면이나 모자이크(mosaïque)화된 영상”⁸⁾은,

8) Parfait F., *Vidéo : un art contemporain*, Editions du Regard, 2007, p.105.

‘기술적인 특수효과(spécificités technologiques)’의 일부로서 뉴미디어의 일족인 ‘타임-베이스드 미디어(time-based media)’의 영역에 속하는 기술이라 이를 수 있다고 언급된다.⁹⁾ 이 의견은 모자이크 영상의 접근적 사고방식(approach)을 이해하는 데 큰 도움을 주기 때문에 중요하게 다루어져야 한다. 구겐하임 미술관(The Solomon R. Guggenheim Museum)의 정리에 따르면,¹⁰⁾ 타임-베이스드 미디어의 주요 주체는 ‘관(람)객(viewer)’이다. 관객이 관람을 위해 필요한 ‘지속 시간(duration)’을 투자해 ‘비디오(video)나 필름(film), 영상 슬라이드(slide)나 오디오(audio) 자료, 혹은 컴퓨터 기술(computer technologies)’ 등의 미디어를 감상하며 그 과정을 포함해 전체 타임-베이스드 미디어의 구성을 완성시킬 수 있다는 이유에서다. 이때, 예술 작가가 선택한 불안정성(instability)과 변화(change)의 가능성은 작품에 내재되어 포함되어야 한다. 다시 말해, 구조적 구성이 중요한 것이 아니라 설치된(installed) 상황 자체가 작품에서 더 중요해지는 것이다.

타임-베이스드 미디어의 영역 모두를 모자이크 영상의 사례에 통합시킬 순 없겠지만, 관람객의 위치나 주체성이 더 중요해진다는 것은 모든 타임-베이스드 미디어의 특징이라 이를 수 있다. 요컨대 ‘모자이크의 흔적’을 지닌 다양한 영상물을 그러한 범주에서 논할 수 있고, 이때 관람자는 작품의 해석을 스스로 주도할 수 있으며, 그 각각의 해석은 관람자에 따라 세부적으로 다르게 판단될 수 있는 자율성을 가질 수 있다는 것이 ‘모자이크 영상’의 정의(definition)라 할 수 있다.

이러한 측면에서 <플랫 라이프>의 시작과 후반은 각각 다르게 평할 수 있다. 비록 그 시작점의 대부분의 활용이 모자이크 영상의 전형성을 따른다 하더라도, 작품의 후반부에 이르러 이 영화는 타임-베이스드 미디어의 전체적 특성에서 이탈하고 있음

9) *Ibid.*, p.92.

10) 구글, www.google.com, 검색어: time based media, 2017년 8월 10일, <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>.

을 확인할 수 있다. 물론 <플랫 라이프>란 작품 자체를 굳이 현대의 미디어아트에서 바라볼 필연적인 이유는 없다고 하더라도, 이 작품이 모자이크 영상 자체의 의미를 근원적으로 꿰뚫으며 그 시작을 도모한다는 면에서 특유의 실험적 독창성을 외면해서는 안 될 것이다. 미디어아트의 근원적 의미 파악을 통해, 칸영화제를 비롯한 유럽 영화상 등 주요 영화제의 심사위원들에게 인정받을 수 있었던 미학적 가치에 대한 세부적 논의에 좀 더 민첩하게 접근할 수 있는 통로를 얻기를 기대한다.

2. 영화에서의 모자이크 내러티브

한편, 영화학에서 모자이크 이론은 조금 더 작가 위주로 재편되고 있는 것을 확인할 수 있다. 흔히 영화 시나리오에서 할리우드의 선형적인 내러티브에서 탈피해 복잡하고 다양한 인물들의 구성을 통해 다중 스토리를 구성할 때에는 ‘모자이크 영화’라는 개념으로 통용되곤 하는데, 본고는 이러한 접근에서 <플랫 라이프>의 후반부를 바라보려 한다. 이를테면 <돼지가 우물에 빠진 날>(1996)과 같이 여러 명의 인물들을 중심으로 이야기가 합치되거나 교차되는 방식의 이야기가 “달리 말하자면 모자이크(mosaic)영화라고도 부를 수 있는데”¹¹⁾라는 식으로 영화학자들에게 소개되고 있다.

기존의 영화연구 역시 <죽거나 혹은 나쁘거나>(2000)를 ‘4편의 단편영화가 합쳐져서 만들어진 모자이크 영화’라고 정리하고 있으며, <새드 무비>(2005)와 같은 다중 서사의 에피소드 영화 또한 모자이크 영화의 예시로 정리되고 있다.¹²⁾ 이른바 한국식 유니버스 영화의 사례 다수가 가장 보편적인 예시의 모자이크 영화로 소개되는 것이다. 요컨대 이런 측면에서 본고 역시 ‘모자이크 영화’의 원형적 정의를 선형적인 내러티브에서 탈피한

11) 김성동, 『우리 영화 다섯 마당』, 글 누림, 2007, p.198.

12) 김금동, 「다중 스토리 영화 연구」, 『문학과영상』, 제9권 1호(2008, 4), p.8. 재인용.

‘다중 서사’ 라는 측면에서 다가가려 한다.

한편 헐리우드 시나리오 내러티브 분석에서도, 모자이크 영화는 멀티 플롯 필름(multi-plot film)의 하위에서 소개되는 것이 일반적이다. 멀티 플롯 필름이란 “두 명의 메인 캐릭터가 각자의 스토리를 이끌어 전체 하나의 이야기로 완성시키는 앙상블 영화(ensemble film)”¹³⁾와 대비되어, 좀 더 다수의 인물들이 등장해 전체 이야기를 완성해 내는 내러티브가 담긴 영화를 가리킨다. 그 시초를 따지자면 앙상블 필름을 비롯해 여러 사례들이 언급될 수 있겠지만, 영화사(史) 최초의 진짜(true) 멀티 플롯 필름은 E.굴딩 감독의 <그랜드 호텔>(Grand Hotel, 1932)이라 일컬어진다.¹⁴⁾ MGM이 제작한 이 작품은 독일에 있는 그랜드호텔을 무대로 각계각층의 투숙객이 생활하는 것을 보여주며 진행되는데, 이처럼 한정된 무대를 설정하여 그곳에서 파생되는 인간 군상의 제각각 모습을 엮어가는 기법은 이미 한국에서도 ‘그랜드호텔 형식’¹⁵⁾이라고 일컬어지고 있다. 이 작품의 고유한 작법을 기념하는 조어인 것이다.

이러한 멀티 플롯 필름의 하위에는 먼저 ① 모자이크 내러티브(mosaic narrative) 영화와, ② 네트워크 내러티브(network narrative) 영화, 그리고 ③ 멀티 드래프트 필름(multi-draft film)의 사례들을 들 수 있다.¹⁶⁾ 피터 F. 파셜의 정리에 따르면 모자이크 내러티브 영화는 로버트 알트만의 <내쉬빌>(Nashville, 1975)과 같이 앙상블 필름의 폴리포닉(polyphonic)한 경향이 확대된 작품을 뜻한다. 이때 사건이 벌어지는 장소가 모자이크 필름은 어떤 마을이나 특정 공간으로 한정되는 것이 그 특징이다. 각 인물들은 모두 연결된다기보다는 서로의 모습을 보여주고, 때

13) Parshall, P. F., *Altman and After: Multiple Narratives in Film*. The Scarecrow Press, 2012, p.6.

14) *Ibid.*, p.7.

15) 네이버, www.naver.com, 검색어: 영화 그랜드 호텔, 2017년 8월 14일, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1068840&cid=40942&categoryId=33098>.

16) Parshall, P. F., *op.cit*, pp.9-16.

로 연결되기도 할 뿐이다. 즉, 상상블 필름의 확장판이 모자이크 내러티브 필름인 셈이다. 이와 비교해 네트워크 내러티브 필름은 멀티 플롯 필름 중에서도 병렬되거나 병치(juxtapose)되는 이야기들이 함께 엮이면서 이야기가 서로 합을 이루는 경우를 뜻한다. 이를테면 카메론 크로우의 <제리 맥과이어>(Jerry Maguire, 1996) 같은 작품이 그 예시이다. 이 작품은 최소 두 가지의 플롯 라인들이 서로 연계되지 않은 자유로운 상황에서, 의도치 않게 커다란 하나의 사건에서 연루되는 결과를 지닌다. 그런 맥락에서 좀 더 도전적인 네트워크 필름의 예로 <펄프 픽션>(Pulp Fiction, 1994)을 들 수 있다.

마지막으로 멀티 드래프트 내러티브 필름의 예로는 버스터 키튼의 <세가지 시대>(Three Ages, 1923)를 언급할 수 있다. “악한이 야비하고 부정한 방법을 써서 소녀를 유혹하려 하자 버스터는 그를 꺾고 사랑하는 소녀를 구하기 위해 동분서주한다. 석기 시대, 고대 로마 시대, 1920년대 미국의 현대 시대, 세 가지 시대에 걸쳐 같은 사랑의 이야기가 조금씩 다른 방식으로 펼쳐진다”¹⁷⁾는 영화의 소개글에서 알 수 있듯, 멀티 드래프트 내러티브 필름은 하나의 이야기(single story)가 여러 버전으로 변형(variations)되는 사례들을 껴안는 패턴을 지닌다. 이른바 데이터베이스 내러티브(database narrative)¹⁸⁾의 성향을 지칭하는 것이다. 여러 모티브의 각기 다른 사건들이 동일한 주인공을 통해 시도(try out) 되며, 이때 각각의 결말이 전체의 결말에 매우 친밀하게 연결되어 있지는 않다. 다만, 그 정보가 축적될 필요가 있다. 이때 축적의 목표를 ‘관객’이라고 멀티 드래프트 내러티브 필름은 목표한다. 이러한 경우의 고전적 예로는 <라쇼몽>(羅生門, 1950)을 들 수 있고, 좀 더 최근의 예시로 <오! 수정>(2000)을 언급할 수 있다.

이러한 방식에서 <플랫 라이프>를 살펴보면, 우선 영상에서

17) 네이버, www.naver.com, 검색어: 영화 세가지 시대, 2017년 8월 14일, <http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=38879>.

18) Parshall, P. F., *op.cit.*, p.14.

는 에피소드식 구성보다는 애니메이션을 이용한 직접적 모자이크 구성이 돋보이는 작품임을 알 수 있다. 어떠한 극영화에서도 시도하지 못했던 현대미디어아트의 패치워크나 디터링 방식이 <플랫 라이프>에는 직접 드러난다. 다음으로 시나리오 내러티브 분석의 측면에서 <플랫 라이프>는 멀티 플롯 필름의 일족으로 소개할 수 있는 작품이라 말할 수 있다. 좀 더 세부적으로는 ‘네트워크 내러티브 영화’의 습성보다는 ‘모자이크 내러티브 영화’의 서사적 관습을 토대로 시작된다고 정리할 수 있다. 아파트라는 특정한 공간을 토대로, 앙상블 필름의 확장판으로서의 네 인물이 하나의 사건을 향해 느슨하게 연결되기 때문이다. 요컨대 이 단편 애니메이션의 특성은 모자이크 내러티브 영화의 서사를 거의 완벽하게 답습한다. 멀티 드래프트 내러티브 영화의 성향과는 거리가 먼 것을 확인할 수 있다.

Ⅲ. <플랫 라이프>의 분할된 공간

1. 분기별 관찰

<플랫 라이프>의 상영시간 10분 20초를 기준으로 작품의 전체 내용을 분석하면 다음과 같다. 먼저 자막이 사라지는 20초 남짓의 시간을 지나서, 애니메이션의 화면은 네 캐릭터들의 공간 분할과 함께 본격적인 이야기를 시작한다. 이때 각 인물들은 주홍색의 1번방부터 반(反)시간방향으로 차례로 등장하는데, 관객들이 혼란에 빠지지 않도록 각 인물들의 행동은 빠르지 않은 리듬으로 순서대로 나타난다(<표 2> 참고).

이 과정에서 작품의 시선(point of view)은 카메라가 지켜보는 고정된 위치(fixed long shot)에서 대부분의 시간을 할애한다. 물론 모든 쇼트가 그런 것은 아니다. 상영 도중에 클로즈업(Close-up)된 화면이 몇몇 장면 짧은 순간에 삽입됨으로써, 관객의 주의를 환기시키며 이야기의 연결성을 높인다(<표 3> 참고). 나머지 화면들은 모두 고정되어 롱쇼트(long shot) 사이즈로, 네

개 방 전체를 비춘다(<그림 1> 참고).

순서	등장 인물	위치	방 색상	행동	주요 사운드
1	화가 남	좌/상	주황색	작품 액자를 걸기 위해 못질을 한다.	못질
2	터프 남	좌/하	노란색	위층의 못질 소리에 TV 시청이 방해받자, 공격적으로 대응한다.	빗자루 치기(*)
3	빨래 여	우/하	파란색	세탁기가 고장 나자, 터프남에게 수리를 요청한다.	세탁기 소음 터프남과 대화(*)
4	카드 남	우/상	초록색	터프남의 TV로 전과방해를 받자, 반복적으로 텔레비전을 두드린다.	TV 두드리기 (*)

표 2. <플랫 라이프>의 인물 분석표
(* 반복적 ‘4박자 리듬’ 제시 구간)

시작 부분에서 관객들은 네 가지 방의 불특정 사물이나 인물에 감상 포인트를 둘 수 있다. 각자의 선택은 순전히 자율적으로 정해지지만, 작가가 의도하는 바가 없는 것은 아니다. 극의 초반에서 사건은 주황색 방과 노란색 방의 두 남자의 관계(connection)가 일으키는 인과관계를 중심으로 진행되는데, 이를 전체 사건 플롯의 시초라 정리할 수 있다. 이때, 오른쪽에 위치한 두 개의 방(초록색, 파란색 방)에서는 아래 위 방의 두 남녀가 위층(초록색)에 모여 카드놀이를 하는데, 이들의 행위는 관객들에게 현상을 제시할 뿐, 특정한 이벤트를 제공하지 않는다. 두 남자들은 서로에게 물건 ‘빗자루’를 빌려주고 돌려받으면서, 서로가 제공하는 ‘소음 공해(못질)’에 대한 불쾌한 의사표현을 반복적으로 주고받을 뿐이다. 이때, 처음 빗자루의 ‘천정 치기’를 통해 제시되었던 “땡 따라 다다, 따다”로 주지되는 4박자 리듬은 ‘대사(dialogue)’를 대신해서 전체 사운드의 융합을 주도하는

주요 사운드로 자리하게 된다. 이후 이는 반복, 혹은 변주되며 극의 고전적인 리듬감을 이어간다.

반복적 리듬의 첫 번째 주기는 파란색 방의 세탁기가 오작동으로 폭주하면서 끝을 맺는다. 2분 44초 즈음, 주인 없는 방에서 폭발하기 시작한 이 기계의 소음은 터프남의 방에 일대 소란을 일으키면서 전체 캐릭터의 행동에 휴지기(pause)를 제공하게 된다. 따라서 분기별로 이 작품의 이야기를 구분할 때, ‘세탁기의 소란’을 시작으로 2분기의 이야기는 시작된다고 보아도 무방할 것이다. 이때 2분기 시초를 알리는 알람은, 초록색 방 카드남의 카드정리가 부른 반복적 4박자 리듬의 움직임이 터프남의 액자를 깨트리며 이벤트 부분이다. 바로 러닝타임 약 3분 즈음의 시점에 일어나는 사건이다.

	위치	내용 : 특이점	이미지
1	1분 4초	텔레비전 (우주선) : TV 사운드 높이기	
2	1분 37초	현관 블록렌즈 (주황색 방 남자) : 노크 소리(*)	
3	3분 12초	현관 블록렌즈 (푸른색 방 여자) : 대사 처리(*)	
4	5분 5초	텔레비전 (혼선) : 로켓, 팬더, 로켓+팬더	

표 3. <플랫 라이프>의 클로즈업 분석표 (* 반복적 ‘4박자 리듬’ 제시 구간)

2분기의 이야기에는 ‘세탁기 수리’가 주요 이벤트로 자리한다. 따라서 아래층의 나란히 연결된 두 개 방에서 사건이 진행된다. 이때 위층 두 개 방에서는 각자 캐릭터들이 자신들 위주의 행위를 진행한다. 위층의 화가는 그림을 그리고, 아래층에서는 카드남이 카드를 쌓는 소소한 일상적 행위를 하게 된다. 이러한 상황을 통해 영화는 관객들에게 자료수집행위로서의 관찰이 아니라, 일상적인 관찰(ordinary observation)을 행하기를 청한다. 방법론으로서 관찰법(observation method)에 따르면, “ ‘일상적인 관찰’은 사전에 관찰목적에 결정하지 않고 관찰을 수행하는 반면, 자료수집행위로서의 관찰은 사전에 관찰목적에 정하고 관찰을 진행한다”¹⁹⁾ 데에서 상이한 차이를 보인다. 2분기에 이르르면 영화에서 각 방을 연속적으로 동일하게 비추는 카메라의 ‘고정된(fixed) 상황’은 관람객들로 하여금 각자 관람의 방식에서 일종의 선택을 청한다. 다시 말해, 1분기에 사건을 어떤 식으로 관람했는지는, 이후 연속되는 2분기 사건 관람의 갈림길을 제시해주는 표식으로 작용한다. 만일 관객들 중 1분기 사건의 ‘화가와 터프남의 다툼’이 세탁기의 소음으로 인해 ‘부인과 터프남의 이벤트’로 넘어간 것을 인지한 자라면 누구든, 위층 두 개의 방에서 일어나는 사건을 부가적 사건(additional events)으로 치부하게 된다.

카메라의 움직임(mouvement)이 없는 이 작품의 특성상, 모든 관찰자가 감독의 의도된 연출을 따를 수는 없다. 이러한 상황에서 감독이 요구한 자료수집행위에 유도되지 못한 관람객은 4개 방에서 일어나는 일들을 그저 제각각 일어나는 단편적 사건들(fragmentary events)로 바라볼 뿐이다. 그야말로 일상적인 관찰에 머무를 수밖에 없다. 이런 경우 위층의 일들은 아래층과 동등한 자격을 취한 사건의 나열, 즉 ‘화면의 모자이크화’를 통한 선택적 관람의 성취라 이를 수 있게 된다. 그럼에도 불구하고 이 애니메이션의 모자이크 화면은 자율적이면서, 동시에 꽤나 집요

19) 정현욱, 『사회과학 연구방법론』, 시간의물레, 2012, p.206.

하게 관객의 영상 독해를 요구하고 있다. 그리고 바로 이 부분이 기존 모자이크 영상 연구의 패턴에서 벗어나는 기반으로 작용한다. 만일 1분기 사건의 요점을 놓친 관객이라 하더라도, 이후 영상의 어느 부분에서건 4개의 방에서 일어나는 사건들이 서로 연관성을 가지고 있다는 점을 눈치 챌 수 있다. 그런 면에서 2분기에서 일어나는 위층의 사건들은 일종의 ‘군더더기 디테일(détails inutiles)’²⁰이라 불러도 무방할 것이다.

1968년 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 ‘실제 효과(effet de réel)’라는 제목으로 『꼬뮤니카시옹』(Communications)지(誌)에 기고한 글에서 처음으로 ‘군더더기 디테일’이란 표현을 사용한다. 이 글에서 롤랑 바르트는 구스타브 플로베르(Gustave Flaubert) 등 당대 사실주의 소설가들이 사용한 ‘작품의 구조(structure)와 직접적인 상관이 없는 불필요한 디테일(unnecessary detail) 혹은 정황적 디테일(circumstantial detail)’을 예로 들며, 그때야말로 ‘독자의 사실주의적 상황환기’가 가능하다고 이른다. <플랫 라이프>처럼 주관적 시점을 빌리지 않고, 화면 분할을 통해 평면적으로 사건을 전개시키는 작품에 있어 바르트의 이러한 지적은 상통하는 면이 있다. 분기별 구분을 통해 전체 사건을 연결시켜 선후 인과관계를 찾아내지 않는다면, 그야말로 작품 속 방들은 군더더기 디테일들을 진열하는 ‘수단’과 다르지 않게 되기 때문이다. 그렇지만 <플랫 라이프>는 결말에 이르러 선형적 서사를 지향하는 애니메이션으로 탈바꿈한다. 처음에 파편화된 서사들은 천천히 목표한 ‘하나의 사건’을 향해 나아가기 때문이다.

계속해서 작품을 보면, 예상대로 세탁기 수리는 순탄하지 않게 끝이 나고 만다. 터프남이 수리를 시작하고 얼마 지나지 않아 부인은 수리가 끝났음을 직감하고 ‘박수’를 친다. 그 소리가 들리자마자, 세탁기가 폭발하는 소리를 내기 시작한다. 부인의 세탁기는 기존보다 더 크게 진동을 일으킨다. 그리고 세탁기 소

20) Barthes R., *Communications Volume 11* ; ‘L’effet de réel’, Seuil, 1968, p.84.

음과 함께, 터프남이 자신의 방(노란색)에 도착하고 얼마 뒤 곧바로 ‘텔레비전’을 매개(mediation)로 한 또 다른 소동이 일어난다. 이번 사건은 터프남의 텔레비전에서 방영되는 로켓의 그림(<표 3>의 1번 이미지 참고)을 포인트로, 노란색 방과 초록색 방을 대각선으로 가로지르며 펼쳐진다. 노란방의 텔레비전 화면이 수신되면서, 초록방의 텔레비전은 전파방해를 받는다. 이러한 사실은 모자이크의 구성을 한눈에 내려다보는 관객들에게 가장 먼저 전달된다. 따라서 관객들은 이제 ‘(관람자 스스로의) 선택’이 아닌, 고정된 화면을 통해서만 알 수 있는 ‘(감독에 의해) 의도된 영역’에 도달하게 된다. 일상적인 관찰은 이 시점부터 빛을 바랜다. 모자이크의 화면은 점점 더 ‘관찰목적’을 지향하는 함목적성을 향해 할애되기 시작한다.

전파방해로 화면이 흐릿해지자마자, 카드 치던 할아버지의 ‘신경질적인 텔레비전 두드리기’ 사운드가 울려 퍼진다. 러닝타임 4분 25초 정도에 연주되는 할아버지의 연주된 4박자 리듬을 기점으로, 극의 제 3분기는 도래한다. ‘팬더’가 등장하는 텔레비전 화면이 중요해지는 것도 이 무렵부터다. 이 순간, 군더더기 디테일로서 ‘그림 그리는 남자’와 ‘빨래하는 여자’는 모두 조용하게 자신의 일상을 보내고 있다. 관객 입장에서는 누구라도 사선으로 벌어지는 로켓과 팬더의 접전을 관찰할 것이다. 그런 면에서 <플랫 라이프>가 기대고 있는 모자이크 효과는 이 부분에서 한 차례 흐릿해진다고 말할 수 있다. 또렷하게 ‘팬더와 로켓의 대립’으로 극의 구도가 일괄적으로 맞추어지기 때문이다. 화면의 시점은 변하지 않았지만, 사운드와 과격한 터치가 극의 고정된 디제시스(diegesis)를 완성시키기 시작한다.

그럼에도 영상 전체의 모자이크 효과가 완전히 사라지는 것은 아니다. 3분기에서 일어나는 가장 기이한 사건은 전파(wave)의 교란으로 인해 터프남의 텔레비전에 팬더가 등장하는 이벤트인데, 이 사건 역시 모자이크의 분리된 공간 효과에 기대고 있다. 팬더의 등장으로 카드남과 터프남은 동시에 텔레비전을 ‘내려치는 행위’를 한다. 그리하여 결국 그들의 텔레비전은 ‘팬더

와 로켓의 혼합(mixed) 화면'의 생성에 이른다. 앞서 일어난 1,2분기의 사건을 지켜보지 않은 관객이라도, 이 부분의 교란된 싸움이 각 모자이크 부위의 융합으로 일어난다는 사실은 인지할 수 있다. 이처럼 3분기의 사건은 독자적으로 가시적인(visible) 조합을 이용해, 애니메이션이 행할 수 있는 마술적 리듬감을 제시해준다.

2. 분기의 통합

처음에 1분기와 2분기에서 일어났던 사건들이 가시적인 동시에 심리적인(psychological) 것이었다면, 3분기에 이르러 나타난 팬더와 로켓의 조합은 그야말로 명백하게 가시적이고, 동시에 명백하게 불가능한(unrealizable) 상황임이 틀림없다. 마치 텔레포트(teleport)가 이뤄진 것처럼, 터프남이 내려친 진동으로 인해 카드남의 텔레비전에 불이 붙는 사건이 일어난다. 이 화재를 단순히 애니메이션의 상상력으로만 치부할 수 없을 것이다. 극이 가정된 '연계된 상황'을 향한 리듬은 이 부분부터 가속된다. 아파트에서 흔히 일어나는 일상적인 각자의 생활이, 이때부터 심리적으로 서로 연계되기 시작한다. 앞서 반복적으로 제시되는 '4박자 리듬'의 연속성을 통해 각 캐릭터의 상황과 공간이 변주되어 드러났다면, 이제부터 각 인물들은 관객의 심리 속에 서로 연계되어 묶이게 된다.

이 단편애니메이션의 마술적 리듬감은 극의 현실적 색채를 깨는 장치가 되지 못한다. 텔레비전 텔레포트 사건에도 불구하고 화면의 일상성은 예측된다. 다만, 자연스럽게 관객들을 홀리는 한 가지의 급격한 변화가 3분기의 드라마에서 일어난다. 텔레비전의 낙하 사건에서 본격적으로 화면에 모습을 드러내는 '베란다 창문'의 존재가 그래서 더 중요하다.

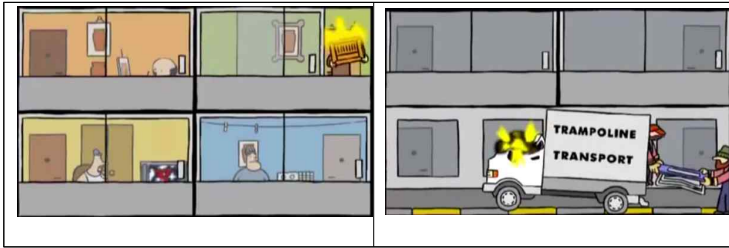


그림 3. <플랫 라이프>에서 ‘베란다’가 등장한 상황의 ‘고층(좌)’과 ‘저층(우)’

창틀이 가려진 상황에서는 네 개 방의 변별점은 보이지 않는다. 베란다는 등장과 함께 방 구별이 모호해지는 바로 그 시점에, 화재가 난 텔레비전을 투척하는 새로운 사건이 벌어진다. 4분기의 시작 부분, 불이 붙은 ‘텔레비전의 낙하’ 사건이야말로 전체 극에서 일어나는 가장 폭력적인 사건이라 말할 수 있다. 게다가 기존에 폭력성을 내보이던 터프남이 아니라, 가장 온화한 행동을 보이던 카드 치던 남자가 이 사건을 일으킨다. 어쩌면 이 사건을 ‘인간 이기심의 극치’를 내비치는 상징이라 불러도 될 것이다. 그로 인해 아파트의 가장 아래층에서 짐을 옮기던 트럭에 불이 붙는다. 이때 화면의 구성에서 흥미로운 부분은 창틀에 갑자기 나타난 ‘베란다는의 존재’로 인해 발생하는데, 회색 베란다는의 창틀이 묘사되자마자 그로 인해 아파트 고층과 저층의 가시적인 구별점도 완전히 사라진다(<그림 3> 참고). 방색깔이나 그 공간을 차지한 인물들의 개성은 회색 창틀에 완전히 가려지고 만다.

약 11분이 조금 안 되는 이 작품의 러닝타임은 ‘베란다 창틀’의 등장으로 정확하게 이등분된다. 5분 30초 즈음을 기점으로, 이후 진행사항은 앞의 상황과는 분리되어 베란다는의 존재를 전제로 한 ‘선형 서사’를 이루게 된다. 고층 인물들의 이기적인 상황판단이 이 사건과 전혀 상관없는 외부인들에게 큰 피해를 야기하기 때문이다. 이런 후반부 전개를 전반부의 상황처럼 분기별로 구분하는 것은 의미 없는 작업이다. 지금까지 모자이크의

상황으로 그려졌던 각 방의 움직임이 이후부터 ‘전체와 바깥상황의 대립’으로 구성되고, 극 전체는 개별 합치적인 모자이크의 의미보다는 전반적인 외부와의 소통이 더 중시되는 방향으로 전환된다.

이처럼 본 연구가 4분기라 부르는 이 부분의 서사를 분기의 합치된 성향으로 읽는다면, 이제 모자이크의 의미가 사라진 상황에서 서사의 독립성 역시 언급할 가치는 없어질 것이다. 어느 관객이 보아도 후반부 절반의 전개는 비슷한 플롯으로 해석될 수 있다. 요컨대 ‘플롯(plot)’의 가장 주요한 원칙인 원인과 결과(cause and effect)²¹⁾의 맥락에서 이견은 사라진다. ‘텔레비전의 낙하 사건’의 원인은 고층에서의 폭력적이고 이기적인 ‘불탄 텔레비전 투척’이라 할 수 있을 것이고, 그 결과 저층의 인물들은 난데없는 연쇄적 ‘트럭 사고’를 맞게 되는 것이다. 주황색과 초록색, 노란색, 푸른색의 네 개 방들이 회색빛의 베란다 창틀로 가려진 이후, <플랫 라이프>의 서사는 확실히 일목요연해진다. 모자이크 영상 이론의 틀에서 이러한 서사의 합일성은, 소위 말하는 ‘타임-베이스드 미디어’에서 드러나는 ‘관람객의 위치나 주체성’과는 먼 것임을 알 수 있다. 즉, 모자이크의 흔적을 지닌 다양한 영상물의 틀에서 벗어난 영화 <플랫 라이프>는 멀티 플롯 필름의 특성 중 특히 네트워크 내러티브 필름의 성향인 ‘병렬되거나 병치되는 이야기들이 함께 엮이면서 이야기가 서로 합을 이루는 경우’에 속한다고 평가할 수 있다.

IV. 결론

이상에서 본 연구는 <플랫 라이프>의 모자이크 영상 방식을 토대로, 이 작품이 지향하는 모자이크 서사의 방식에 대해 분석하였다. 비록 완전히 리좀(Rhizome)화된 모자이크 영상 사례나,²²⁾ 실시간 인터랙티브로 구성되는 모자이크 영상의 실행적 사

21) Dibell A., *Elements of Fiction Writing - Plot*, Writer's Digest Books, 1998, p.6.

레는 아니더라도, <플랫 라이프>의 새로운 시도는 애니메이션의 시각적 서사적 도약을 제시한 현대적 범용이라 부를 만하다. 정확히 4등분된 화면의 분할에서 출발했으며, 시작부의 스토리만큼은 인터랙티브의 개방적 성향을 충실히 따랐다. 후반에 이르러 이 작품이 통섭하는 스토리의 경향을 일괄적인 측면에서 매도할 필요는 없을 것이다. 다만, 주제의 측면에서 좀 더 살필 필요는 있다고 본고는 판단한다.

이 작품은 요나스 게르네르트의 다른 작품, 예를 들어 <올아메리칸 알파벳>(The All-American Alphabet, 2002)이 보여주는 직설적인 비판의식이 결여되어 있다. 다시 말해, 감독이 지지하는 벨기에 노동당(Workers' Party of Belgium)의 자본주의에 대한 생각을 직접적으로 보여주는 작품과는 다르다는 해석이 가능해 보인다. 이는 일부 비판적 관객들을 양성해 내는 데 일조했다. 이를테면 <올아메리칸 알파벳>에서 보여주는 “a에서 z까지 미국은 완벽하다. 다만 r(ealiry)을 제외한다면 말이다” 라는 식의 비유적인 사회 비판을 <플랫라이프>에서 찾을 수 없다. 대신 매우 간접적으로 ‘어떤 이들의 이기적이고 예상치 못한 행동이 불러오는 타인의 불행’ 이란 측면에서 우회적인 사회 비판의 기능을 탑재하고 있음을 우리는 살폈다. 이러한 간접적인 드러내기

22) 앞서 설명한 백남준의 미디어아트 작업이나, <트라마주> 외에도 만화경(kaleidoscope)의 (서사나 영상) 형식으로 이미지를 모자이크화해 담는 수많은 작업이 존재한다. 프랑수아즈 빠르페는 그중 에이야-리사 아틸라(Eija-Liisa Ahtila)의 인스톨레이션 영상작업 <Anne, Aki and God>(1998)의 사례를 예로 들어 서사의 리즘화를 설명한다(Parfait F., *op.cit.*, pp.315-317). 리즘(Rhizome)은 줄기가 뿌리와 비슷하게 땅속으로 뻗어 나가는 땅속줄기 식물(botanical rhizome)을 가리키는 식물학의 개념으로, 다수(multiplicities)의 생각이 동시에 나열 혹은 병치되는 사유의 이미지(image of thought)를 가리키는 비유적 표현이다. 이 용어는 들뢰즈와 가타리가 자신들의 저서 『천개의 고원』에서 처음으로 비유해 사용했다(Deleuze G., Guattari F, *Capitalisme et schizophrénie : Tome 2, Mille plateaux*, Editions de Minuit, 1980, p.32 참고).

방식은 분명히 개방적이고 비구조적인 접근법을 지녔던 ‘카툰의 서사’를 떠올리게 만든다. 카툰이 ‘유머’나 ‘풍자’를 통해 의미에 집중하였듯, 언뜻 어린이이용 풍자화의 외향을 취하고 있는 <플랫 라이프>는 실제로는 그 의미를 ‘해석’할 수 있는 어른들을 대상으로 광범위한(widespread) 사회비판적 환기를 목표로 취하는 작품이라 할 수 있다.

그렇다고 굳이 <플랫 라이프>의 최종 해석을 ‘카툰과의 합치’에서 그 의미를 찾을 필요는 없을 것이다. 본 연구는 서론에서 서사만화와 비교할 때 흔히 ‘카툰의 서사’가 양태적인 부분에서 차이점을 논하는 것이 일반적이란 점을 주지한 뒤, <플랫 라이프>의 경우에 특히 카툰의 서사보다 ‘헐리우드 시나리오 내러티브 분석’ 방법에 더 치중하는 경향을 보이고 있음을 지적하였다. 그 과정에서 우리는 멀티 플롯 필름의 분석 방식 중에서도 ‘네트워크 내러티브 필름’의 방식으로 이 애니메이션에 접근하는 것이 더 효율적임을 확인할 수 있었다.

극영화에서 모자이크 영상은 대개 작품 ‘일부’에서 활용될 뿐, 다른 의미가 되지는 못한 채 머무르고 있다. 대다수 멀티 플롯 필름은 몽타주의 기능을 대신하는 요소로써 모자이크 화면을 활용할 뿐이다. 그러므로 특히 모자이크 영상의 비선형 서사로 시작해 선형서사로 발전하는 <플랫 라이프>의 사례는 더욱 특별하다. 요나스 게르네르트의 이 작품은 언뜻 외향적 면에서 개방적이거나 비구조적인 카툰 서사 방식의 전형성을 따르는 듯 보이지만, 후반부에 일러 폴리포닉 필름이 지닌 비선형 서사의 전형성을 충실하게 재현해낸다. 비단 분할 화면에서만이 아니다. 네명의 주인공을 중심으로 다양한 행위를 보여주면서, 의도된 맥락 외에 다른 디테일들을 더욱 더 사실적으로 제시하는 방식으로 서서히 일상성을 채워나간다. 이를 통해 영화는 주제의 모호성을 단숨에 뛰어넘어 ‘현대 사회에서 인간 이기심의 실체’라는 심도 있는 주제로 서서히 나아간다. 동등한 크기의 분면 분할을 사용한 이 빛나는 ‘측면도의 인생도’을 우리는 유심히 살펴야 할 것이다.

참고문헌

- 김성동, 『우리 영화 다섯 마당』, 글 누림, 2007.
- 마샬 맥루한, 임상원 역, 『구텐베르크 은하계』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 자넷머레이, 한용환 역, 『인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.
- 정현욱, 『사회과학 연구방법론』, 시간의물레, 2012.
- 박경철, 「카툰과 만평의 유머와 풍자 비교 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제31호(2013, 6), pp.91-116.
- 안소라, 「카툰의 서사 연구 (S.채트먼의 『이야기와 담론』 이론의 서사의 전제조건을 중심으로)」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제33호(2013, 12), pp.223-246.
- 김금동, 「다중 스토리 영화 연구」, 『문학과영상』, 제9권 1호(2008, 4), pp.7-29.
- 이준의, “디지털 미디어 아트를 위한 실시간 모자이크 영상 작품 연구”, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문(2004, 12).
- Ansen Dibell, *Elements of Fiction Writing - Plot*, Writer's Digest Books, 1998.
- Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Editions du Regard, 2007.
- Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie : Tome 2*, Mille plateaux, Editions de Minuit, 1980. (글자 크기 9로)
- Peter F. Parshall, *Altman and After: Multiple Narratives in Film*, The Scarecrow Press, 2012.
- Roland Barthes, *Communications Volume 11 ; 'L'effet de réel'*, Seuil, 1968.
- Google, www.google.com, 검색어: Cartoon, 2017년 8월 10일, https://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin_humoristique.
- Google, www.google.com, 검색어: time based media, 2017년 8월 10일, <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>.
- Le Parisien, <http://www.leparisien.fr>, 편집부, 2017년 8월 1일, “Attentat à «Charlie Hebdo» : Tignous, discret mais féroce”, <http://www.leparisien.fr/charlie-hebdo/attentat-a-charlie-hebdo-tignous-discret-mais-feroce-08-01-2015-4428299.php>.

NAVER, www.naver.com, 검색어: 영화 그랜드 호텔, 2017년 8월 14일,
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1068840&cid=40942&categoryId=33098>.

NAVER, www.naver.com, 검색어: 영화 세가지 시대, 2017년 8월 14일,
<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=38879>.

<플랫 라이프> (Flat Life, 2004).

<트라마주> (Tramagem, 1999).

ABSTRACT

Analysis of Mosaic Image of Animation <Flat Life>

Lee, Ji-Hyun

This paper analyzes the short animation film <Flat Life> which faithfully follows the external dimension of cartoons, and studies the hidden subject and the way of narrative in the back of the figure. In this process, we analyze the theme of <Flat Life> using the analysis method of mosaic image. The narrative of cartoons is usually the majority in discussing the differences in the aspectual part. However, this animation uses cartoons to reach the linear narrative of ordinary narrative movies.

As Janet Murray explains, if a 'mosaic image' approaches a theme through a mosaic approach, we can limit the 'mosaic film' that are introduced in the film format among them. First of all, <Flat Life> conceptually uses the characteristics of 'mosaic image', at the same time, it utilizes a work utilizing the narrative features of 'mosaic film'. By analyzing this animation film by bifurcation, the first half reveals the characteristics of open-minded mosaic video platform, and the second half introduces the linear narrative method of film narrative.

This paper divides the narrative method of 'multi plot Film' into three types: mosaic narrative film, network narrative film, and multi-draft film. Thus, we can analyze the ending of <Flat Life> as a narrative method of 'network narrative film' which is composed of parallel or juxtaposed stories. In other words, if the early part of the animation follows the 'mosaic

narrative' as an 'extension of ensemble film', the latter part faithfully follows 'network narrative'.

Even in the way of talking about the subject, this animated film uses the way of speaking the mosaic image. Considering the aspectual tendency of cartoons, it can be said that this film derives the meaning of 'humor' or 'satire' in an open way. If the first half refers to 'the ambiguous routine of modern man', the latter half draws a profound theme called 'the reality of human selfishness in modern society'. <Flat Life> is a film for a wide range of social criticism designed for adults who can interpret meaning.

Key Word : Jonas Geirnaert, *Flat Life*, mosaic image, nonlinear narrative

이지현

성균관대학교 트랜스미디어연구소 책임연구원
(03063) 서울시 종로구 성균관로 25-2 수선관 61405
13inoche@hanmail.net

논문투고일 : 2017.08.15.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.