

# 디지털 극영화 화면분할(Split Screen)의 내러티브와 스펙터클적 특성에 대하여

## The Characteristics of Spectacularity and Narrative in Digital Fiction Film Split Screen

장미화, 문재철  
중앙대학교 첨단영상대학원

Mi-Hwa Jang(miwhac@hotmail.com), Jae-Cheol Moon(jcmoon@cau.ac.kr)

### 요약

컴퓨터 테크놀로지가 더 혁신적인 이미지를 추구하면서 디지털 극영화는 아날로그 극영화와는 다른 고유한 특징을 띠게 되었다. 아날로그 영화의 화면분할은 한편으로 내러티브 차원에서 극적 진개를 효율적으로 도우면서 다른 한편으로는 관객의 심리를 조정하는 데 중점을 둔다. 디지털 극영화에서 화면분할은 컴퓨터 그래픽을 사용한 합성 이미지들과 정교화된 디지털 편집으로 새로운 시각적 혁신들을 선보이게 된다. 그런 맥락에서 이안의 디지털 영화 <헐크>는 주목할 만하다. <헐크>의 화면분할과 실험실 장면에서의 빠른 쇼트 이동의 구성은 컴퓨터 그래픽 프로그램을 사용한 디지털적 방식으로 과거의 특수효과들을 재매개하는 것이다. 디지털 영화에서 특수효과가 주요한 역할을 하게 됨에 따라 내러티브 공간은 아날로그 영화의 공간들과 확실히 다른 공간들을 만든다. 이는 디지털 내러티브의 독특한 양상을 보여주는 대표적인 예라 할 수 있다.

■ 중심어 : | 디지털 영화 | 화면분할 | 내러티브 | 헐크 | 마노비치 |

### Abstract

Computer technology pursuing more innovative image than before, makes some characteristics which distinguishes the digital fiction film from the analogue fiction film. One hand, the split screen in analogue film aides the development of drama in the aspect of narrative, on the other hand, it controls the psychology of spectator. The composite image in digital fiction film by computer graphic, and elaborated digital editing show many innovation in the field of audiovisual. In this context, I would like to remark on the digital film <Hulk>(2003) directed by Ang-Lee. In <Hulk>, the split screen and the composition of the fast transition of shots in the scene of laboratory were created by computer graphic program for special effects. As visual special effect plays an important role in digital film, its narrative space creates a space which is distinguishable from that of analogue film. This can be an example which says a lot for the special aspect of digital narrative.

■ keyword : | Digital Cinema | Split Screen | Narrative | Hulk | Manovich |

\* 본 연구는 2016학년도 중앙대학교 성적우수장학금 지원에 의한 것임.

접수일자 : 2016년 12월 02일

심사완료일 : 2017년 01월 10일

수정일자 : 2017년 01월 09일

교신저자 : 문재철, e-mail : jcmoon@cau.ac.kr

## I. 서론

영화의 스크린은 관객에게 가상의 현실을 보여주는 창 역할을 한다. 관객은 극장에서 자신들이 본 것이 단지 이차원 평면위에 투사된 이미지에 지나지 않는다는 것을 알면서도 이를 믿는다. 그런 의미에서 영화의 스크린은 2차원과 3차원의 이중성을 띠어왔다. 최근 휴대전화, 티브이 모니터 등을 통해 보는 디지털 영화는 과거 영화 스크린이 구축해온 관객의 시선과는 다른 시선을 구축하고 이에 따라 새로운 영화적 공간들이 출현하게 되었다. 걸어가면서 휴대폰으로 보는 영화, 건물 외벽 스크린에서 보는 움직이는 이미지, 3D 영화를 넘어 4D 영화와 같은 다양한 변화들이 나타난 것이다. 이제 단지 좌석에 고정된 상태로 영화를 관람하는 방식은 유일한 영화보기 방식이 아니게 되었다. 요컨대 일상의 삶에 영화 스크린은 스며들어 있으며 이는 고전적인 개념의 극장 스크린에 대한 개념적 변화를 초래했다. 다시 말해, 이러한 보는 방식의 변화에 따른 영화의 존재론적 차원에서의 변화는 디지털 영화로서 정의되는 새로운 개념을 필요로 하게 된 것이다.

본고에서는 특수효과의 하나로서 아날로그 시기 영화들에서부터 자주 사용되어 온 화면분할이 디지털 영화에 있어서 어떤 변화양상을 띠게 되었는가에 대해 연구하고자 한다. 화면분할에 대한 선행 연구로는 ‘화면분할의 미학과 의미-극영화를 중심으로[1]’, ‘분할화면의 미학: 비디오/영화[2]’, 그리고 프랑스 영화전문지 포지티브의 ‘시청각적 화면분할, 형상의 동시대성[3]’이 있다. 특히 포지티브의 글에서 알랭상드르 틸스키는 화면분할이 1960년대와 1970년대에 들어와서 이전보다 더 다양한 방식으로 활발하게 사용되는 점에 주목하고 있다. 이 글에서 저자는 화면분할을 영화에서 동시대상을 반영하는 일종의 해체적인 현상으로 보았다. 그에 따르면 화면분할은 인구폭발, 세계화, 상호작용적 해체 등 여러 문제들을 인간적이고 세계적인 복잡한 퍼즐로서 이해하게 만든다는 것이다[3].

컴퓨터 테크놀로지가 더 혁신적인 이미지를 만들게 되면서 디지털 극영화는 아날로그 영화와는 다른 고유한 특징을 띠게 되었다. 본고에서는 디지털 영화시대에 화면분할이 어떤 변화양상을 띠는가를 구체적으로 연

구하기 위해 연구사례들 가운데 몇 편의 영화들을 재검토하고 디지털 영화들에서 대표적인 화면분할의 사용 사례를 추가해 그 양상과 기능, 효과들에 대해 중점적으로 연구하도록 하겠다.

## II. 본론

### 1. 아날로그 극영화의 내러티브 중심 화면분할 - <파업>, <이창>, <캐리>

아날로그 극영화의 화면분할들 가운데 <파업 Strike>(1925)의 초반부에 나타나는 화면분할은 극 전체의 주요 컨셉이라 할 충격의 미학을 구성한다는 점에서 확실히 주목할 만하다. 에이젠슈테인은 이 영화에서 공장 주변에서 활동 중인 스파이들을 넷으로 나뉜 스크린들에 각각 보여 주었다[그림 1-1]. 이어 경찰 스파이들을 각각 동물들에 비유하는 쇼트들이 이어지는데 이러한 연결 방식은 화면분할이 일종의 개요적인 용도로 사용된 예라고 볼 수 있다. 화면분할의 유형을 연구한 장우진의 분류에 따르면 이는 다중 사건을 다루는 데 있어서 일종의 다중연관유형으로 대비의 효과를 주는 유형에 속한다. 다른 한편, 이 영화에 대한 피터 울른의 말[4]을 참조할 때 <파업>의 이 화면분할은 최대한의 감정적 충격을 주기 위한 것으로 말하자면 일종의 캐리커처 효과를 주는 것이다.

“<파업>은 1924년에 만들어졌다. 에이젠슈테인은 당시 스물여섯 살이었다. <파업>은 <리슨 모스크우 Listen Moscow>에서처럼 아지트 기볼 agit guinol이 되어야 했다. 그는 쇼크들의 연쇄를 만들려 했다:투쟁의 반영들에 대한 방출 혹은 충족, 다른 말로 집중들에 대한 반영들을 설치하면서 또 계층에 대한 느낌의 잠재적인 표현에 대해 투쟁하면서, <파업>에서 사회적 주장에 대한 공격적 반영들은 최고조로 강화된 듯 보인다. 따라서 몽타주의 컨셉이 유지되기는 하지만 충격 혹은 도발에 대한 환원주의적인 감각 이외의 어트랙션 몽타주는 취소되었다. 영화는 최대한의 감정적 충격을 주기 위해 계획된 포스터 같은, 종종 캐리커처식의 삽화들의 효과로 만들어졌다.”

이 영화의 후반에는 머그 쇼트 화면분할이 한번 더

나타나는데[그림 1-2] 짧은 쇼트의 화면분할은 과업 주 동자의 프로필과 상반신을 잠시 동안만 보여준다. 이는 사건의 관점에서 복수 시점을 통해 캐릭터를 보여주는 것이다.



그림 1-1. <파업>초반의 화면분할



그림 1-2. <파업>후반의 화면분할

영화에서 화면분할은 아니지만 경계선을 통한 스크린 분할이 아니라 이중 프레임을 통해서 간접적으로 분할 효과를 내는 방식도 있다. 스크린이 둘 또는 그 이상으로 나뉘는 직접적인 방식 대신 영화속 세트의 창, 또는 벽을 사용해 유사한 효과를 연출하기도 했던 것이다. 알프레드 히치콕의 <이창 Rear Window>(1954)에서 창들이 그러한 예이다. 오프닝 시퀀스에서 자유로이 유명하듯 움직이는 카메라는 건너편 아파트의 여러 창들을 보여주는데 이 창들은 극중에서 마치 스크린처럼 기능한다. 따라서 이 영화에서 주인공(제프리)의 시점으로 보게 되는 건너편 아파트의 여러 창들은 다중병렬적 사건들을 다루는 화면분할의 기능을 하고 있는 것으로 볼 수 있다. 주인공 제프리는 교통사고로 몸을 움직일 수 없는 상태에 있으며 하루종일 휠체어에 앉아 창밖을 내다보는 상황이다. 이는 그가 건너편 아파트에 살고 있는 이웃주민들의 일상을 낚날이 엿보게 만든다. 그러던 어느 날 주인공은 뜻하지 않게 한 이웃남자(쏘왈드)의 행동을 주시하게 된다. 관객은 제프리의 시점을 통해서 건너편 아파트의 창들을 보게 되며 이에 따라 창들은 멀티 스크린의 기능을 한다. 이렇게 설정된 창들은 영화의 프레임속 또 다른 프레임이기도 하다

[그림 2]. 병든 아내를 돌보는 일로 고충을 겪던 쏘왈드는 한밤중에 커다란 가방을 들고 아파트에서 나간다. 그 후 제프리의 눈에 그의 아내는 보이지 않는다. 이처럼 부분적으로만 볼 수 있는 사건의 파편들은 제프리가 살인사건이 일어났다는 추측을 하는 빌미를 제공한다 언급한 대로.<이창>의 아파트들의 창들은 멀티 스크린에 비유될 수 있고 이들 각각은 바쟁식의 가리개 역할을 하는 스크린들이다. 히치콕은 인물-관객의 시점을 통해 우리가 볼 수 있는 것과 볼 수 없는 것 사이의 '간격(interval)'을 조절하면서 서스펜스의 블록을 쌓아 올린다.

이상에서 살펴본 <파업>과 <이창>의 예는 아날로그 영화의 화면분할과 이중 프레임 형태의 유사 화면분할방식이 내러티브 차원에서 어떻게 기능하는가를 보여준다. 이들은 충격을 주거나 극적 전개를 효율적으로 돕는 역할을 하고 있다. 이와는 달리 화면분할은 과극적인 상황에서 돌발적으로 나타나면서 관객의 극중 인물과의 동일시하기를 차단하는 방편으로도 사용되었다. 그러한 예로 특히 브라이언 드 팔마의 영화들의 스플릿 스크린들은 주목할 만하다. <시스터즈 Sisters>(1973), <팬텀 오브 더 파라다이스 Phantom of The Paradise>(1974), <캐리 Carrie>(1978)[그림 3]에서 극적인 상황에 나타나는 화면분할은 거리두기 효과를 만든다. 이는 관객의 카타르시스나 감정적 몰입을 중지시킨다. <캐리>의 플롯구성에서 클라이맥스에 해당되는 졸업파티 장면에서 화면분할은 파티장안의 캐리와 동급생들을 둘로 나뉜 화면들을 통해서 각각 보여준다. 오른쪽 스크린에 나타난 캐리의 클로즈업은 자신이 가진 남다른 능력인 염력을 사용해 그동안 자신을 괴롭힌 사람들에게 복수를 하는 캐리의 언캐니한 얼굴을 보여주고, 왼쪽 스크린에는 그의 처벌을 받는 사람들의 처참한 모습이 보여진다.



그림 2. <이창>에서의 이중 프레임



그림 3. 〈캐리〉의 졸업 파티 장면의 화면분할

이 화면분할은 과극적인 상황에 대한 모호한 시선을 구축한다. 브라이언 드 팔마는 한 인터뷰에서 “(나는) 영화에서 인물들이 반드시 바람직한 승리를 거두거나 문제가 해결되어서 고리로부터 빠져나가도록 해야만 한다고는 생각지 않는다. 우리들은 사건들이 해결되지 않은 채 또 다시 그 끔찍한 사건들이 일어나고 있는, 또한 결코 그러한 사건들을 잊을 수 없는 그런 시대에 살고 있기 때문이다[5].” 라고 말하였다. 이러한 관점은 그가 영화에서 화면분할을 통해 관객에게 영화 속 사건에 대해 윤리적 차원의 지각을 하도록 환기시키려 했음을 시사한다. 요컨대 드 팔마에게 있어서 화면분할은 내러티브를 전개하는 데 있어서 여러 시점들을 제시하려는 연출상의 의도를 반영하는 수단인 것이다. 하지만 그의 화면분할은 극의 흐름을 방해하지 않는 선에서 사용된 것이며 이러한 양상은 앞서 언급한 사례들과 크게 다르지 않다.

요컨대 아날로그 극영화에서 화면분할의 사용은 내러티브에 대해 종속적인 성향을 띠었다고 볼 수 있다. 이러한 특징은 극장용 상업영화들을 기준으로 보았을 때 영화제작자들이 관객동원을 위한 감동을 주는 스토리를 더 선호했기 때문이다. 이처럼 극영화에서 스펙터클보다 상징적 질서인 내러티브를 우위에 두는 경향은 이데올로기적 측면에서 영화가 가진 매체의 가능성을 억눌러 온 것이다.

## 2. 디지털 극영화 화면분할의 매개적 기능 - 〈올드보이〉, 〈헐크〉

디지털 시대에 영화는 컴퓨터 그래픽을 사용한 합성 이미지들과 정교화된 디지털 편집기법들로 과거와 구별되는 시각적 혁신들을 이루게 되었다. 디지털 기술은 필름 영화와의 역사적 단절을 초래했다. 이미지들이 숫

자로 코드화된 디지털 영화는 셀룰로이드상의 빛의 화학적 기록인 필름과 다른 물질성을 띤다. 이에 따라 아날로그 영화와는 다른 미학적 개념의 재정의가 필요하게 되었다. 로도웁은 역사적으로나 존재론적으로 그 정당성이 불확실한 디지털 매체의 출현과 관련해 다음과 같이 재고한다.

“여러 가지 기능들을 시뮬레이션 한다는 측면에서 컴퓨터는 여러 장치와 매체를 모방하는 것 이외에 다른 정체성을 갖고 있지 않다는 논의들이 종종 있었다. 이때, 컴퓨터는 독창적인 기준이나 예술적인 직관에 따른 독특한 예술적 특징을 표현하지 못한다. 하지만 마셜 맥클루언에 따르면 새로운 매체의 출현은 언제나 그 초기 내용물 속에 선행 매체를 담고 있다고 볼 수 있다. 이는 최근 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신이 디지털 예술을 ‘재매개’의 과정이라고 재규정한 핵심이다. 여기에서 매체의 정의는 재매개하는 것이다. 그러므로 디지털 예술은 그들이 어떻게 재매개하는가에 따라 규정된다[6].”

매체로서 디지털 영화는 아날로그 매체를 재매개하면서 변증법적으로 발전한다. 이 과정에서 주목할 점은 아날로그 극영화에서보다 스펙터클적 관계는 달라지게 되었다. “현대 영화들은 내러티브와 스펙터클로 분리시켜 내러티브보다도 스펙터클을 강조하기 보다는 기존의 내러티브 구조에 새로운 역동성을 도입하고 있는 것이다.[7]” 디지털 영화에서 화면분할은 내러티브의 전개에 대한 보조적 역할보다는 시각적으로 새로움을 보여주기엔 중점을 둔다. 이는 아날로그 극영화의 화면분할과는 확실히 다른 디지털 극영화의 화면분할의 특징으로 보인다. 이러한 변화와 관련해서 이번 장에서는 박찬욱 감독의 〈올드보이 Oldboy〉(2003)와 이안 감독의 〈헐크 Hulk〉(2003)의 화면분할에 나타나는 디지털적 특성에 대해 검토하겠다.

〈올드보이〉에서 시간은 독특한 시각적 효과를 통해 구성된다.

“(오대수가) 감금당하는 기간을 포함한 긴 플래쉬 백은 다른 속도와 확장된 점프 컷들, 살금살금 돌아다니는 카메라 움직임들, 패스트 모션, 그리고 화면분할 같은 다양한 스타일적인 장치들을 통해 진전되면서 다양

한 에피소드들로 과편화된다[8].”

<올드보이>의 내러티브의 복잡성은 이십오 분 동안 지속되는 복수 시퀀스에서 극단적인 자기 반영성을 나타낸다. 이는 과도한 정보를 시각적 방식으로 폭로한다. 이 시퀀스에서 다중 포커스를 통한 쇼트내 시점의 이동은 다층적 시간성을 나타내며 이어지는 화면분할은 이 우진의 회상 내용이 그의 분열된 시점으로 시작됨을 알린다. 세로로 이동분한 화면분할에서 오대수와 이우진의 얼굴이 반씩 대칭을 이루며 보여진다. 또, 사선방향으로 갈라지는 화면분할을 통한 장면전환도 나타난다. [그림 4-1][그림 4-2] 이 화면분할들은 현재와 과거를 공존하는 시간으로서 시각화하고 있는 것이다. 그림에서와 같이 과거의 시점에서 휴대전화를 받는 오대수의 오른쪽 얼굴은 현재의 시점에서 펜트하우스에서 과거를 회상하는 이우진의 왼쪽 얼굴과 대칭적으로 나란히 보여진다. 이 화면분할은 과거와 현재를 공간적으로 동시에 배치해서 이 영화의 전체적인 테마인 이중적 시간성을 공간적으로 펼쳐 보인다.

이러한 극적인 상황에 대한 보완적 기능 이외에도 <올드보이>의 화면분할은 원작 만화를 상기시키는 매개적 기능이 있다. 이는 디지털 영화가 자신의 이전 매체를 드러내는 일종의 퇴행적인 양상으로 볼 수 있다. 이러한 특징은 <헐크>에서 눈에 띄는 방식으로 나타난다. <헐크>에서 화면분할은 과거 매체인 만화를 매개하면서 디지털 영화의 컴퓨터 그래픽 효과를 두드러지게 전시한다. 이러한 특징은 원작 만화에 대한 재매개로서 한 화면내에서 다수의 작은 이미지들이 과편화된 방식으로 나타났다가 사라지는 식으로 구성되었다[그림 5-1]. 또한, <헐크>의 화면분할은 간접적으로 컴퓨터 모니터 스크린을 재매개하기도 한다.[그림 5-2] 요컨대 이 영화에서 스크린은 디지털 영화의 혼종적 매체성을 시사하는 것이다. 이 영화의 오프닝에서 매우 빠르게 지나쳐 버리는 합성 이미지들의 스펙터클한 몽타주와 극중 출몰하는 화면분할 이미지들은 과편성과 가변성을 특징으로 디지털 매체의 특성을 전시하는 것으로 볼 수 있다. 요컨대 <헐크>의 화면분할은 직접적으로 이전 매체인 만화를 시각적으로 매개할 뿐만 아니라 컴퓨터나 레이저 스크린의 이중 프레임 방식을 통해 디

지털 영화가 가진 매체 혼종성을 시사한다할 것이다.

극의 전개 도중 수시로 나타나는 화면분할 스크린들은 관객의 시점을 분산시키긴 하지만 내러티브를 정지시키거나 특별한 의미를 내포한 것이라고는 보기 어렵다. <헐크>의 편집을 맡았던 팀 스쿼어스는 이러한 화면분할의 이중적 양상에 대해 다음과 같이 언급했다.

“(…) 스크립트에 적혀있던 단 하나의 CG는 헐크뿐이었습니다. 프로덕션 작업에 들어가기 6개월 쯤 전에 감독이 전화를 했고 영화에서 화면분할로 코믹 북의 느낌을 실험하고 포착하는 무언가를 좀 만들어 보고 싶다고 했습니다.(…) 그런 배경에서 여러 차례 로토스코핑 작업들을 거쳐서 온 스크린에 여러 이미지들을 동시적으로 조합한 기이한 방식을 만들게 되었습니다. 우리는 이미 화면분할이 영화속 대화 장면들과는 잘 어울리지 않는다는 점, 특히 그 장면이 감정적인 내용을 다룰 경우 더 그러하다는 점을 잘 알고 있었습니다. 그럴 경우 관객은 화면분할만 볼 것이고 영화는 보지 않을 것이기 때문입니다[9].”

정리하자면 <헐크>는 과학실험으로 인해 생겨난 생태계의 파괴, 돌연변이적인 괴물성을 임팩트있게 그려내는 특수효과에 초점을 둔 영화이다. 원작만화 속 헐크는 디지털 영화에서 컴퓨터 그래픽을 통해 공들여서 만들어진 디지털 합성 캐릭터로서 당시로서는 놀라운 시각적 충격을 주었을 것이다. 이 영화는 헐크, 그 자체가 핵심 컨셉이며 영화는 디지털 이미지의 스펙터클성을 강조한다. 이러한 맥락에서 디지털 애니메이션의 로토스코핑을 이용한 화면분할들은 스크린 자체를 활성화시킨 듯 역동적으로 연출되었다. 작은 사각형 스크린들이 튀어 오르는 방식으로 온 스크린상에 나타나고 움직이는 방식은 스크린 자체를 시각적 요소로 사용하는 방식이다. 이러한 화면분할 방식은 서로 다른 여러 층의 시공간성들을 환기하는 것이다.



그림 4-1. <올드보이>의 복수 시퀀스에서의 화면분할

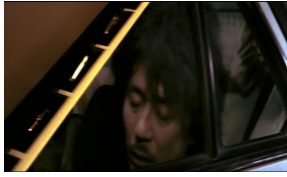


그림 4-2. <올드보이>의 화면분할을 통한 장면 전환



그림 5-1. <헐크>에서의 만화 매체의 재매개



그림 5-2. <헐크>에서 컴퓨터 스크린을 재매개하는 화면분할



그림 6. <127시간> 오프닝의 화면분할



그림 7. <타임 코드>의 사분면 화면분할

대니 보일의 <127시간 127 Hours>(2010)에는 디지털 비디오 카메라에 대한 재매개 이미지들이 주요하게 나타난다. 오프닝 타이틀에서 대도시 일상이 디지털 비디오 카메라로 촬영한 이미지들로 보여지고 이어 군중들로 가득 찬 스포츠 경기장 모습이 화면분할로 보여진다.[그림 6] 이때의 화면분할은 티브이 뉴스나 광고에서

흔히 볼 수 있는 이미지이다. 이어서 주인공(아론)이 도시를 떠나서 인적 드문 곳으로 혼자 떠났을 때 그는 가장 먼저 가져온 사진기로 풍경을 촬영한다. 주인공은 마실 물 약간과 비디오 카메라만을 가지고서 자연속에서 탈출의 쾌감을 즐긴다. 이 사진들에는 자연속을 이동중인 아론의 축지적 시점들이 나타난다. 이 시점은 디지털 카메라 렌즈를 통해 투영된 아론의 시점인 동시에 디지털 영화 카메라의 시점이기도 하다. 이처럼 비디오 사진의 정지 이미지들을 통해 영화는 매체로서의 디지털 사진을 재매개한다. 아론은 한쪽 팔이 암벽 틈에 끼이는 사고를 당하게 된다. 더 이상 구조될 희망이 남아있지 않게 된 그는 카메라로 자신의 마지막 시간을 기록한다. 이 장면에서 디지털 비디오 카메라 뷰파인더에 나타난 아론의 얼굴이 이중 프레임을 통해서 보여질 때 카메라 뷰파인더를 바라보는 아론의 시점은 비디오 카메라 렌즈의 시점과 겹쳐지면서 시점의 교차가 일어난다. 이 때 이중 프레임은 화면분할은 아니지만 이중 시점 때문에 화면 분할과 유사한 효과를 거두는 것이다.

### 3. 디지털 극영화에서의 화면분할을 통한 내러티브 공간 변화 - <헐크>,<타임 코드>

다른 매체들을 드러내 보이는 디지털 화면분할의 양상은 디지털 매체가 이전 매체들을 환기하면서 자신이 가진 역량을 드러내 보여주는 방식을 취하고 있다. <헐크>는 디지털적 특성을 보여주는 화면분할뿐만 아니라 쇼트의 이동 방식에서도 주목할 만하다. 이번 장에서는 <헐크>에 나타나는 빠른 쇼트이동과 <타임 코드>에서의 사분면 화면분할을 디지털 영화의 내러티브 공간의 변화를 나타내는 예로 보고 이에 대해 연구하고자 한다.

<타임 코드>의 사분면 화면분할은 극영화에서 새로운 내러티브를 구축한다는 점에서 특히 주목할 만하다 [그림 7]. <헐크>의 실험실 장면에서 쇼트들의 빠른 이동 방식에서는 특수한 시선이 출현하고 있다. 또한 <타임 코드>의 화면분할에서는 극영화에서 흔치 않은 방식의 내러티브 공간이 구축된다[그림 8-1][그림 8-2]

[그림 8-3][그림 8-4]. 이 두 사례들 모두에서 디지털 영화에서 쇼트들간의 경계가 아날로그 영화에서의 그것과는 다른 방식으로 구성된다. 이는 디지털 영화에서 컴퓨터 테크놀로지가 과거와는 다른 새로운 차원의 시각 언어를 구축하는 것으로 보인다.



그림 8-1. <헐크>에서 개구리의 시점

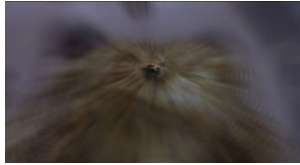


그림 8-2. <헐크>에서 개구리눈으로 이동하는 빠른 쇼트전환

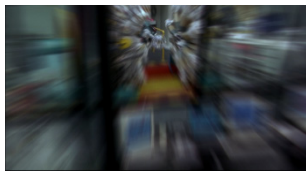


그림 8-3. <헐크>에서 실험실 후경으로 이동하는 카메라의 시점

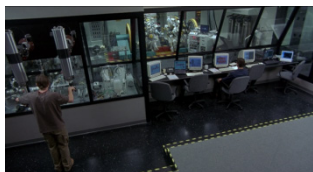


그림 8-4. <헐크>에서의 실험실 쇼트

“두 명의 과학자들이 웃고 있는 실험실 공간은 개구리의 눈 뒤에 놓인 하나의 레이어로서 드러나고, 이 눈은 차례차례 다른 실험실 공간들을 포함하게 된다. 이 세 이미지들은 고전적 구조의 영화들에서라면 분리 쇼트들이 될 것이다. 하지만 여기에서 쇼트들간의 이행은 마치 카메라 움직임들 같이 디지털화되었으며 공간은

유동적이다[10].”

한편, <타임 코드>의 네 스크린들은 관객의 시선이 온 스크린상에서 여러 사건들을 오가며 보게 만드는데 이때 관객은 과몰입한 위치에 있는 것으로 설정된다. 튜더는 <헐크>, <타임 코드>에 나타나는 이러한 특이한 양상들을 ‘배열(편집)의 미학(Array Aesthetics)’으로 보았다. 그에 따르면 이러한 양상들은 디지털 미학이 부분적으로 더 오래된 언어들을 대신해서 만들어내는 새로운 재현적 언어라는 것이다.

“이 미학은 연속성에 대한 전체적 거부하기보다는 오히려 레프 마노비치가 제안하고 있듯이 디지털 미학이 부분적으로 몇몇 더 오래된 언어들을 차단하면서 새로운 재현적 언어를 열고, 영화적 환영과 그래픽적인 콜라주 미학을 통합하는 언어를 만드는 것으로 ‘광화학적 것과의 변증법’ 안으로 들어가는 것이다[11].”

다른 한편으로 <타임 코드>의 네 스크린들을 아우르는 내러티브 공간은 통합적 전체로서 이야기를 만드는 것이 아니라 시선의 분산으로 구축되는 상호작용적 공간이다. 이는 고전영화의 통합적인 전체로서의 스토리가 아닌 시각의 차원에서 감각되는 확실히 다른 보기의 방식이다. 이와 같이 <타임 코드>의 화면분할을 통해 구축된 영화적 공간은 멀티 윈도우들의 컴퓨터 스크린의 인터페이스를 반영하는 것과 유사한 ‘디지털적 공간’의 특성을 나타낸다.

### III. 결론

본 연구에서는 디지털 영화의 화면분할에 대해 디지털 극영화를 중심으로 아날로그 극영화에서와는 다른 어떤 특성을 갖는지 그 구성방식과 기능에 대해 연구하였다. 디지털 극영화의 화면분할은 올드 미디어에서 뉴 미디어로의 이행을 거치면서 새로운 공간을 구축하며 이는 매체로서 디지털 영화가 가진 가능성을 암시하는 것으로 볼 수 있다. 이와 관련해서 디지털화(digitalization)로 인한 영화미학의 개념 변화에 대한 연구와 미래 영화와 관련된 연구들이 앞으로 더 필요하리라 생각된다.

참 고 문 헌

- [1] 장우진, “화면분할의 미학과 의미-극영화를 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제12권, 제1호, 2012.
- [2] 정정화, “분할화면의 미학:비디오/영화,” 기초조형학연구, 제9권, 제2호, 2008.
- [3] Alexandre Tylski, “Le split-screen audiovisuel, contemporanéité(s) d'une figure,” Positif, Vol.566, pp.56-59, 2008.
- [4] Peter Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, BFI, 2013.
- [5] Douglas Keeseey, *Brian De Palma's Split-Screen: A Life in Film*, University Press of Mississippi, 2015.
- [6] 데이비드 노먼 로도윅, 정현 역, *디지털 영화 미학*, 커뮤니케이션 북스, 2012.
- [7] 문재철, “현대영화에서 내러티브와 스펙터클의 관계,” 문학과 영상, 제5권, 제2호, 2004.
- [8] Eleftheria Thanouli, *Puzzle films*, ed. Warren Buckland, Wiley-Blackwell, 2009.
- [9] [http://www.editorsguild.com/v2/magazine/News letter/JulAug03/hulk.html](http://www.editorsguild.com/v2/magazine/Newsletter/JulAug03/hulk.html)
- [10] Deborah Tudor, “The Eye of the Frog, Questions of Space in Films Using Digital Processes,” *Cinema Journal*, Vol.48, No.1, 2008.
- [11] Lev Manovich, *The Digital Dialectic*, ed. Peter Lunenfeld, Cambridge, MA:MIT Press, pp.172-197, 2000.

저 자 소 개

장 미 화(Mi-Hwa Jang)

정회원



- 1994년 : 고려대학교 국어국문학사
  - 2011년 : 프랑스 파리 1대학 영화 & 시청각 석사
  - 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 영화이론 박사과정
- <관심분야> : 내러티브, 영상이론, 영화작가론

문 재 철(Jae-Cheol Moon)

정회원



- 1987년 : 연세대학교 전자공학사
  - 1995년 : 중앙대학교 문학석사
  - 2003년 : 중앙대학교 영상예술학 박사
  - 2004년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 교수
- <관심분야> : 영상이론, 영화, 애니메이션