

서사학적 관점에서 본 영화의 초점화 양상 연구

Comparative study on Focalization in Film from a Narratological Perspective

김종완

동국대학교 영화영상학과

Jong-Wan Kim(cinema@dongguk.edu)

요약

영화의 소통 방식은 ‘말하기’가 아니라 ‘보여주기’이다. 이 과정에서 대상 재현의 주체를 대행할 카메라가 개입한다. 즉, 시점의 개념이 발생하는 것이다. 그러나 이 영화의 시점을 이해하기 위해서는 주체, 카메라, 초점대상에 대한 분석적 접근이 필요하다. 소설에서와는 달리 영화는 감독을 대행하여 카메라가 대상을 서술하기 때문에 이 카메라의 매개로 인하여 초점화의 개념 도입이 필요하다. 초점화 이론을 통해 영화를 바라보는 시선의 방향과 주체, 그리고 그 대상간의 관계를 규명하는 것은 단지 화면에 나타나는 모습만으로 시점을 분류하는 방식에 비해 더 명확한 기준을 제시할 수 있다. 또, 초점화 이론을 이용하면 영화를 조망하는 주체의 층위를 입체적으로 볼 수 있으며 초점화의 변화에 따른 효과 역시 기존 시점 이론에 비해 객관적으로 제시할 수 있는 이점이 있다. 따라서 영화에서의 초점화 이론은 기존 시점 이론에 대한 비판적인 접근으로서 유형화를 위한 새로운 기준을 제시한다. 본고는 이 문제를 주로 상정하여 영화분석을 위한 틀을 제시하고 그 유용성을 확인하고자 한다.

■ 중심어 : | 시점 | 초점화 | 초점대상 | 외적 초점화자 | 내적 초점화자 |

Abstract

Film is a visual art. A process of film totally depends on our sense of sight. It indicates that a way of delivering narrative in the film is “showing”, not “telling”. There has already been established theories about “who sees” and “who tells” in narratology. It explains who the narrator is and how the narrator delivers in literary works which is represented in terms of “Point-of View”. Therefore the study contents construct internal formal elements of the narrator and point of view into 2 individual researches, and the result can be summed up as below. From a narratological perspective, the narrator has roles and deeds as a narrative mediator who mediates the story and leads the story as presenting the origin with images and voices in the text extra and intra world through the process of producing the narrative inferred.

To eliminate ambiguousness the term ‘point-of view’, this article applies ‘focalization’ theory to analyze narrative structure of film. The result of analysis shows that there are three focalizers in film; director, protagonist-character and camera. And aspects of film can be varied by distance of each focalizer. These distances between focalizers limit amount of visual information.

■ keyword : | Point of View | Focalization | Focalized Object | External Focalizer | Internal Focalizer |

1. 서론

1. 시점 이론의 제 양상

서사(narrative)란 내용이 있는 이야기를 담론(discourse)이라는 형식을 통해 표현하는 방식이다. 스토리의 소통 과정에 관심을 두는 서사 이론은 시점과 밀접한 관계가 있다. 시점은 '시각', '관점', '입장', '진망' 등으로 이해되고 있지만, 단순하게 하나의 단어나 명제로 진술하기 어려운, 담론의 복잡한 소통 양상과 관계를 포괄하는 개념이다. 서사담론에서 시점은 서술 대상이 관찰되고 지각되는 위치와 작가의 의도와 관점, 서술자의 서술하는 방식과 태도를 함축하며, 서술자와 청중 혹은 독자 그리고 소통이 이루어지는 환경, 맥락과의 관계를 포함한다[1].

서사학에서 몇몇 이론가들은 텍스트 내의 서사 상황에서 '화자가 누구인가'에 따라 서사의 인칭을 구별하고자 시도하였는데 이것이 시점(point of view) 이론의 근간이 된다. 그러나 이 '시점이란 무엇인가'에 대해서는 여러 이론가들에 의해 복잡하게 논의된 측면이 있다. 그것은 '누가 이야기하고(서술자), 누가 보고 있으며(시각화), 누가 알고 있는가(초점화)'에 대한 제 양상을 포함한다. 이를 살펴보면 시점은 스토리 또는 사건을 작품화 할 때 작가가 어떤 각도에서 서술하느냐 하는 '서술의 초점(focus of narration)'의 문제이다. 즉, 시점은 서사의 내용을 외적인 지각 차원에서 파악하여 서술자의 내적인 인식의 차원까지의 문제를 포함한다. 그들은 서술자가 작품 안에서 존재하는가 존재하지 않는가, 사건을 단순하게 관찰만 하는가 아니면 분석까지 하는가에 따라 '일인칭 주인공, 일인칭 관찰자, 작가 관찰자, 진지적 작가 시점'으로 분류한다. 누구의 눈, 목소리, 생각을 통하여 전달하는가를 포함하는 포괄적 분류라고 할 수 있다. 그러나 이러한 시점 이론은 서술자가 하나의 통합적 감관기관으로 작용함을 전제로 하는 것으로 실제 텍스트에서 서술자의 눈, 목소리, 생각이 반드시 통합적으로 조율하지는 않는다. 쥘레트(Gerard Genette)는 처음으로 '초점화(focalization)'의 개념을 제시한다[2]. 이것은 '누구의 눈을 통해 보고 있는가'에 초점을 둠으로써 서술의 목소리만으로는 설명할 수 없는

문제를 보완하여 준다. 쥘레트의 개념을 발전시킨 미케 발(Mieke Bal)은 서사의 시점 연구는 보는 사람과 말하는 사람을 구분하지 못하는 데서 그 모호함이 발생한다고 주장하며, 목소리와 지각을 분리시켜 '시각, 보여지는 것, 지각되는 것의 관계'를 초점화라고 정의한다[3].

본고는 이러한 쥘레트와 발의 초점화 이론을 근간으로 영화의 시점과 공간에 대한 근원적이고 변별적인 서술의 특성과 서술자의 존재로 인한 영화의 개념 확장에 대해 진술하고자 한다.

2. 초점화 이론의 적용과 연구 목적

영화서사학적 관점에서 초점화 이론은 '시점'이라는 용어가 주는 복합성을 제거하고 보는 주체와 대상을 명확하게 구분지음으로써 영화의 서술 표현을 구분 짓는데 용이하다. 즉, 기존의 시점 이론이 언어적 서술을 전제로 서술자의 목소리와 눈을 모두 '시점'이라는 용어에 포괄했다면, '초점화'는 여기서 시각만을 분리시켜 설명(물론 청각화의 문제 역시 논의 대상이다)하는 것이다. 이는 시각적 장치를 통해 서사를 전달하는 영화에 적합한 이론이라 하겠다.

초점화 이론을 통해 영화를 바라보는 시선의 방향과 주체, 그리고 그 대상간의 관계를 규명하는 것은 단지 화면에 나타나는 모습만으로 시점을 분류하는 방식에 비해 더 명확한 기준을 제시할 수 있다. 또, 초점화 이론을 이용하면 영화를 조망하는 주체의 층위를 입체적으로 볼 수 있으며 초점화의 변화에 따른 효과 역시 기존 시점 이론에 비해 객관적으로 제시할 수 있는 이점이 있다. 따라서 영화에서의 초점화 이론은 기존 시점 이론에 대한 비판적인 접근으로서 유형화를 위한 새로운 기준을 제시한다.

이 논문에서는 먼저 영화에 나타나는 초점화의 주체를 밝히고, 초점 주체와 초점 대상과의 관계에 대해 살펴볼 것이다. 또, 초점화자들의 거리와 이동에 따라 초점화를 분류하고 사례를 살펴본다. 마지막으로 영화에서 나타나는 초점화의 유형에 따라 시각적 정보와 서사적 정보가 어떻게 전달되는지, 그것의 효과는 무엇인지에 대해 논하고자 한다.

II. 본 론

1. 영화의 시점과 공간에 관한 이론 고찰

1.1 영화 서사적 차원의 담화 공간

서사(narrative)는 시간과 공간속에서 구성되는 사건(상황)을 배열하고 특정 진술방식으로 서술하는 것인데, 서사 내용인 이야기(내용)와 담화(형식)는 시간과 공간 속에서 구성되고 표현된다. 시간과 공간의 축에서 이야기와 담화를 교차하면 이야기-시간, 담화-시간, 이야기-공간, 담화-공간으로 나뉜다[4]. 이 중 본고에서는 영화 서사의 이야기-공간과 담화-공간의 문제를 논하고자 한다.

이야기-공간은 사건, 등장인물, 배경 속에서 발전되고 표현되는 서사 대상이 제시된 공간(실체 공간)으로 그 서사 대상의 존재가 있다는 사실만을 보여주고, 누가 바라보고 있는가를 모르는 단지 잠재적인 시점 상태로 재현된 공간이다. 서사 구분에서 내용의 차이로 분절된 씬, 시퀀스보다 물리적 구분인 단일 쇼트에서 주로 발견된다. 이는 대상과 프레임의 유형, 카메라의 조작, 특수 효과에 의해서 구체화 된다. 반면 담화-공간은 서술자(narrator)의 서술행위의 공간으로 서술자가 사건을 서술하는 공간을 의미한다. 서술자는 이야기를 하는 화자로서 작가, 내포작가(implied author), 등장인물 등이다[5]. 영화 서사에서 사건의 전개에 의해 분절된 각 쇼트는 상황문맥에 따라 여러 서술자(서술 심급)의 시점에 의해 실제 공간(이야기-공간)이 디제시스(담화-공간)로 바뀌면서 관객에게 서술자를 노출시킨다. 이야기-공간에서 제시된 장면은 서술자 시점(시각화, 청각화, 초점화)에 의해 다양한 관점에서 영화를 구조화시킨다.

1.2 영화의 서술 주제 - 시각화, 청각화, 초점화

영화서술학에서 시점의 제 문제는 하나의 서사체에서 서술의 주체와 스토리 세계를 인식하는 주체는 같을 수도 있지만, 얼마든지 다를 수도 있다는 인식에서 ‘누가 보는가’와 ‘누가 말하는가’를 구별하는 논의로부터 출발한다. 화자가 서술의 일차적인 주체라고 할 때, 반드시 그 화자가 스토리의 세계를 바라보는 인식의 주체인

것은 아니다. 화자는 직접 스토리의 세계를 인식하고 서술할 수도 있지만 특정한 인물의 위치나 시각, 그리고 관점을 활용하여 서술할 수도 있기 때문이다. 따라서 서사 텍스트의 화자란 이야기꾼이 자신의 이야기 속에서 제시하는 스토리를 효과적으로 전달하기 위해 고안해 낸 일종의 전략적 장치이다. 즉, ‘화자란 작가가 하고자 하는 이야기를 이끌어 가는 역할(role)과 기능(function)을 수행하는 자’이다. 그리고 화자는 서사 텍스트 내에서 다음과 같은 다섯 가지 역할을 수행한다. 첫째, 스토리를 이야기하는 서술적인 기능 둘째, 스토리의 내적 조직에 대해 접합, 연결, 상호 관계 등에 대해 무대 감독처럼 지시해 주는 지시적 기능(referential function), 셋째, 수화자에게 자신의 관심사를 전달하는 의사소통 기능, 넷째, 어떤 행위나 사건에 대해 설명, 해석, 논평, 정당화를 시도하는 등의 논증 기능, 다섯째, 스토리 행위에 대한 화자의 개입과 권위 있는 논평을 통해 교훈을 주려고 하는 이데올로기적 기능 등이다[6]. 물론 화자가 가진 이러한 기능들이 하나의 서사 텍스트에서 두루 명확하게 드러나는 것은 아니다. 개별 텍스트의 서술 양상과 화자의 역할 정도에 따라 얼마든지 다른 양상으로 나타날 수 있다.

한편 서사 텍스트에서 시점 혹은, 관점(perspective)이란 스토리의 세계에 대한 인식의 문제에서 비롯된다. 시점은 단순히 시각적인 위치만이 아니라, 포괄적인 육체적 지각을 넘어 심리적 인식, 그리고 세계관의 차원도 포함할 수 있다[7]. 쥘레트는 바로 이 시점이라고 하는 표현이 가진 일차원적인 특성, 즉 시각성이 너무 크게 느껴진다고 하여 초점화(focalisation)라는 새로운 용어를 사용하여 개념과 내용을 새롭게 규정하였다[8]. 예를 들어 박종원 감독의 <우리들의 일그러진 영웅>에서 시점의 주체인 ‘병태’는 현재와 과거를 관통하는 동일 인물이지만 현재의 40대 성인 병태가 이야기하고 있는 경험적(인식적) 자아는 필연적으로 과거의 ‘초등 5학년생 병태’일 것이며, 그 사건을 진술하고 있는 서술적 자아는 현재의 ‘성인 병태’로 분리되어야만 한다는 것이다. 이때, 현재 이야기를 풀어나가는 주체인 ‘성인 병태’는 화자가 되고, 과거의 스토리·사건 속에서 재현되고 있는 ‘초등학생 병태’는 초점화자가 되는 것이다.

쥬네트는 이러한 초점화를 세 가지로 제시한다. 첫째는 무초점화로 서술자가 전지적 일 때 등장인물 보다 더 많이 말하는 경우이다. 둘째는 내적 초점화로 서술자가 등장인물의 의식에 의해 말하게 되는 경우이다. 이 내적 초점화는 다시 세 가지로 하위 분절되는데 고정 내적 초점화, 가변적 내적 초점화, 복수적 내적 초점화가 그것이다. 셋째는 외적 초점화로 등장인물의 말이 아닌 상황, 행동을 관찰하며 서술하는 경우이다. 프랑수아 조스트(Francois Just)는 쥬네트가 내적 초점화와 관계하여 설립한 원칙, 즉 초점 인물은 이 세 가지 초점화 유형 내에서 “외적으로 지시되어서는 안 된다”는 원칙과 모순됨을 영화 라쇼몽 사례를 들어 지적한다[9]. 그는 이러한 사실에 입각하여 시각적 시점(시각화)과 청각적 시점(청각화), 인지적 시점(초점화)을 구분하여 각각 이름을 붙이기를 제안한다. 즉, 시각화(ocularization)는 ‘카메라가 보여주는 것’과 ‘인물이 본다고 간주되는 것’ 사이의 관계를 나타내는 것으로 정의된다. 시각화는 크게 두 가지로 나누어지는데 쇼트가 디제시스(diegesis) 내의 등장인물의 시선에 묶여 있을 때 내적시각화이며, 이러한 시선과 관계가 없을 때는 무시각화가 된다.

1차 내적 시각화는 인물의 눈(내적조망, 응시)이 직접 화면으로 보이는 것이다. 이런 결과는 상황문맥의 도움을 빌리지 않더라도 인물의 존재를 확인할 수 있는 구체적인 몸이나 눈의 존재가 기표 내에 강조된다. 등장인물 행동을 움직임을 통해, 또는 신체의 일부를 보여주며 시선을 암시한다. 이 지표는 관객에게 자신의 시각과 유추에 의해 자신이 보는 것(눈)과 현실을 포착하거나 재생하는 촬영도구(카메라) 사이에 직접적인 관계를 맺도록 해준다. 영화 관례상 ‘정상적인 시각’보다 영상이 변형된 요소가 있을 때 잘 나타난다. 변형된 요소란 취한 인물, 사시이거나 근시인 인물, 걷는 게 힘든 인물 등을 가리키기 위해 영상을 이중화하거나 흐릿하게, 뿌옇게, 흔들리게 하는 것을 말한다. 일반적으로 주관적 촬영이며 등장인물의 시선이 화면에 투과된다. 2차 내적 시각화는 상황문맥에 의해 편집상의 수사적 기법인 인물의 ‘시선 쇼트와 연계된 쇼트’를 말한다. 촬영보다 편집에 의해 서술된다. 무시각화는 영화가 디제시스 내

의 어떤 심급, 어떤 인물에 의해서도 보이지 않는 경우인데 순수한 ‘의명적 쇼트’인 경우가 무시각화이다. 일반적으로 객관적 촬영으로서, 최대한 카메라의 존재를 내비치지 않은 채 보여주는 것이다. 감독의 시선(외적 투시)으로 서술적인 역할과 감독의 스타일을 화면에 투과할 수 있다.

영화는 영상과 음향의 두 가지 표현재료를 가지고 있는데, 그 결과 영화에서의 대사, 음향효과, 음악 즉, 들리는 모든 것에 대해 가하는 처리에 의해서 음향적, 청각적 관점을 구축할 수 있다. 조스트는 이를 시각화와 대비하여 청각화(auricularization)로 명명하기를 제안한다[10]. 일차 내적 청각화는 화면에 보이지 않는 등장인물을 음향 변경을 통해 특수한 청취를 구축할 때이다. 이차 내적 청각화는 편집 그리고 영상 재현이 ‘들려오는 것’을 ‘의식적으로 들은 것’에 한정하는 경우로 가장 일반적 경우이다. 외연적 등장인물과 연계된 음향으로 영상과 음향 동기화가 중요하다. 무청각화는 사운드트랙의 강도가 인물들의 명백한 거리의 변화에 달려 있거나, 동시녹음이 수용자의 이해 가능성 때문에 차원을 달리 하는 경우로 음향은 그 어떤 디제시스 내적 화자에 의해서도 중계되지 않고 내포 서술자를 지시한다. 시각화가 영상화면에, 청각화가 사운드트랙에 관계한다면 서술이 선택한 인지적 초점으로 파악되는 초점화는 단순히 비주얼트랙이나 사운드트랙으로 환원될 수 없다. 보인 것과 인지된 것은 기계적으로 동일시될 수 없기 때문이다.

초점화를 세 가지로 구분해볼 수 있다. 첫째, 내적 초점화는 인물이 알 수 있는 것만으로 한정될 때 내적 초점화(대화, 독백, 방백)로 칭한다. 둘째, 외적 초점화는 우리가 인물의 마음속을 들여다보지 못한 채 사건이 외부에서만 묘사된다(행동주의 서술). 셋째, 관객의 초점화는 서술자는 관객에게 몇 가지의 정보를 주지 않는 대신 더 유리한 인지적 입지를 부여할 수도 있다. 관객들은 단지 자신의 위치 덕에 인물보다 유리한 입장에 있을 때 관객의 시각화 혹은, 무초점화라 한다. 미케 발은 초점화 주체를 초점화자(focalizer)로 지칭하는데, 초점화자는 성분들이 보여지는 지점을 뜻한다. 이 지점은 인물의 내부에 있을 수도 있고, 외부에 있을 수도 있는

데 만약 초점화자가 인물과 동일하게 그 인물이 제시하려는 시각을 수용한다면 이는 인물 밀착형 초점화자(character-bound focalizer)로써 내적 초점화자로 명명한다. 이와 달리, 담화의 외부에 위치하는 초점화자를 외적 초점화자(external focalizer)라고 한다[11].

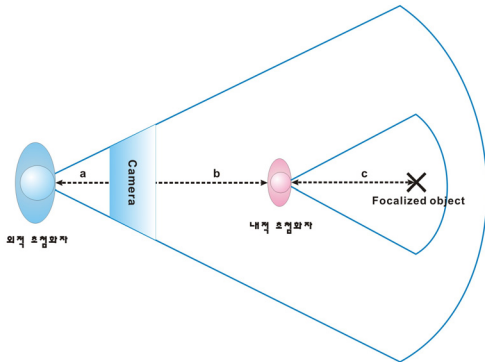


그림 1. 초점화의 주체와 거리

외적 초점화자와 내적 초점화자는 영화의 상황이 전개됨에 따라 고유한 거리를 갖는다. 외적 초점화자는 카메라와 항상 일정 거리 떨어져 있다. 따라서 외적 초점화자와 내적 초점화자 사이의 거리는 변하지 않는다. 카메라와 내적 초점화자의 거리는 가변적인데, 외적 초점화자가 카메라와 내적 초점화자를 모두 조종할 수 있기 때문이다. 내적 초점화자와 초점 대상(focalized object)의 배치가 [그림 1]과 같다고 가정할 때, 내적 초점화자가 뒤로 물러나면 점점 카메라와의 거리가 가까워지게 된다. 또, 외적 초점화자가 카메라를 줌 인시키는 경우 역시 내적 초점화자와 카메라와의 거리는 가까워진다. 이렇듯 카메라와 내적 초점화자의 거리는 외적 초점화자의 의사에 따라 바뀔 수 있다. 따라서 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리는 a와 b의 거리의 합으로 나타날 수 있는데, a의 값은 불변이므로 b에 의해 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리가 결정된다. 이 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리(a+b)에 따라 영화에서 자주 쓰이는 초점화의 문법이 생성된다. 같은 영화라도 장면에 따라 초점화의 양상은 다양하게 변화할 수 있으며, 이러한 초점화의 거리는 감독의 대상에 대한 태도를 결정한다.

초점화자의 거리에 따른 분류는 아래 [표 1]과 같다.

표 1. 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리에 따른 초점화 분류

내적 초점화자 존재 여부	내적 초점화자/외적 초점화자의 거리	영화의 예	외적 초점화자의 시야
존재	b=0	<무비카메라를 든 사람(The Man with a Movie Camera), 지가 베르토프, 1929)>	대상의 시선에 영향
	0<b(b+c)	<우리들의 일그러진 영웅, 박종원, 1992)>	
	c=0	<그녀에 대해 알고 있는 두세 가지 것들(2 Ou 3 Choses Que Je Sais D'Elle), 장 퉁 고다르, 1967)>	
부재	-	<아란의 사람들(Man of Aran), 로버트 플래허티, 1934)>	초월적 위치에서 조망

초점의 대상은 항상 영화 내부에 존재한다. 외적 초점화자인 감독은 보이지 않는 카메라를 통해 초점 대상을 바라보며, 카메라(스크린)와의 거리(a)는 일정하게 유지된다. 이 때, 내적 초점화자가 존재하는 경우도 있고 아닌 경우도 있다. 외적 초점화자가 내적 초점화자를 통하여 세계를 바라보는 경우의 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리는 세 가지로 나타난다. 첫째, b=0인 경우이다. 이 때 내적 초점화자와 외적 초점화자는 시각을 공유하게 된다. 이러한 경우는 주로 <무비카메라를 든 사람>에서처럼 내적 초점화자는 존재하지만 외적 초점화자와의 거리가 너무 가까워 외적 초점화자와 내적 초점화자가 시야를 완전히 공유하게 된다. 둘째, 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리(b)가 카메라와 초점 대상 사이를 교통하는 경우이다. 이 경우에는 주로 외적 초점화자가 내적 초점화자를 중심으로 세상을 조망한다. 외적 초점화자는 내적 초점화자의 어깨너머의 시선에서 대상을 초점화 하며, 이 때 전체 시야의 중심은 내적 초점화자이다. 내적 초점화자는 초점 대상을 바라보고 외적 초점화자는 내적 초점화자를 포함한 내적 초점화자의 초점 대상을 바라보는 것이다. 주인공의 모습이 화면의 중심이 되면서 주인공의 행동을 중심으로 진행되는 대부분의 영화가 여기에 해당한다. 마지막

으로, 내적 초점화자와 초점 대상 간의 거리가 0인 경우가 있다. 이 경우에는 외적 초점화자가 스스로 대상 전체를 조망하며 내적 초점화자의 위치에 관계없이 외적 초점화자의 초점 대상이 확보된다. 내적 초점화자는 대상의 일부로서 지각되며 <그녀에 대해 알고 있는 두세 가지 것들>에서처럼 초점 대상 자체가 이야기의 주체가 되는 경우가 그 예라고 할 수 있다. 이렇듯 내적 초점화자가 존재하는 영화가 있는 반면 내적 초점화자가 존재하지 않는 영화도 있다. 외적 초점화자는 직접 대상을 초점화 하며, 내적 초점화자에 영향을 받지 않는 자유로운 시야를 확보한다. <아란의 사람들>에서처럼 감독이 대상에 개입하지 않고 신과 같은 위치에서 조망하는(God-like) 영화가 대표적이다.

이상과 같은 분류에서 살펴보면, 영화에서의 초점화는 결국 감독과 카메라 그리고 대상 간의 지각 범위와 거리의 문제라고 할 수 있다. 즉, 외적 초점화자가 내적 초점화자와 대상을 함께 초점화 하는 경우 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리가 멀수록 초점 대상의 지각 범위가 넓어지고, 거리가 가까울수록 초점 대상의 지각 범위가 좁아진다. 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리가 매우 가까워 시야를 공유하는 경우($b=0$)에는 외적 초점화자의 시각이 내적 초점화자의 시선에 완전히 구속되어 초점 대상과의 거리가 짧아지며 지각 범위는 더욱 좁아진다. 내적 초점화자는 영화 내부에 속하는 존재이기 때문에 시야가 제한적이며, 외적 초점화자의 시선이 내적 초점화자에 동화되면 내적 초점화자의 제한적 시선에 갇히게 되는 것이다.

1.3 내적 초점화자의 변화에 따른 초점화 양상

내적 초점화자가 존재하며 그것이 주인공-인물의 분신 노릇을 할 경우 외적 초점화자인 감독은 영화를 진행하는 동안 계속하여 내적 초점화자를 초점 대상으로 삼을 수밖에 없다. 내적 초점화자가 바로 ‘주인공-인물’이기 때문이다. 영화는 ‘주인공-인물’을 중심으로 돌아가며, ‘주인공-인물’을 대상으로 연출하는 감독은 내적 초점화자를 중심에 놓을 수밖에 없다. 감독은 하나의 내적 초점화자를 초점화 하며, 이는 쥘레트의 분류에 의하면 ‘고정 내적 초점화’에 해당한다[12]. 이것은 초점

이 한 인물에 고정된 것을 말하는데, 이 때 감독은 인물의 제한된 시선을 벗어나지 못한다. 즉 외적 초점화자는 내적 초점화자를 떠나서 대상을 볼 수 없으며, 시야 역시 내적 초점화자에 의해 제한적으로 구속된다.

반면 내적 초점화자가 하나 이상이며 외적 초점화자의 초점이 여러 내적 초점화자를 통하는 영화도 있는데, <라쇼몽(羅生門), 구로자와 아끼라, 1950>이 그 대표적인 예다. 영화 <라쇼몽>은 라쇼몽이라는 폐찰에서 비를 피하며 나무꾼이 농부에게 관청에서의 사건을 들려주는 이야기로 시작하여 사건의 당사자인 세 인물의 시점으로 사건을 재구성한다. 1차 화자는 나무꾼 자신이다. 나무꾼이 관청에서 자신의 시점에서 죽은 사무라이의 살인사건을 진술한다. 2차 화자는 산적 타조마루이다. 타조마루는 자신이 사무라이를 죽였다고 털어놓는다. 카메라는 타조마루의 시점에서 사무라이와 싸우게 된 과정을 보여준다. 3차 화자는 자신이 겁탈 당한 피해자라고 진술하는 사무라이의 아내다. 4차 화자는 무당으로 빙의한 죽은 사무라이의 진술이다. 중간 중간 현재의 라쇼몽에서 나무꾼의 진술을 듣는 농부의 추임새 같은 개입을 제외하면 한 사건을 네 인물의 주관적 시점으로 보여주는 구조를 통해 대상에 대한 감독의 다양한 해석 가능성을 보여주는 영화라고 할 수 있다. 이 경우 외적 초점화자는 처음에 나무꾼을 통해 사건을 조망하다가 사건의 이해 당사자들을 통해 바라보게 되는데 이는 중간에 내적 초점화자가 바뀌는 쥘레트의 ‘가변 내적 초점화’에 해당한다. 하지만 밖에서 사건을 조망하는 외적 초점화자는 동일하다. 외적 초점화자는 영화 초반에 나무꾼의 시점을 통해 사건을 바라보지만 중반부에는 산적, 아내, 죽은 사무라이의 시점으로, 종반부에는 나무꾼이 다시 내적 초점화자로 기능하여 세 인물-화자의 주관적 진술의 허구를 보여준다.

이렇듯 영화에서의 고정 내적 초점화와 가변 내적 초점화는 영화에서의 독특한 서사적 효과를 창출한다.

2. 시점 변화와 서술 공간

영화에서 공간은 서술자의 제한된 시선이기에 프레임이 없다면 시점의 존재도 알 수 없다. 또한 화면 이미지는 시각화의 결과로 카메라와 대상과의 관계에 의한

한정된 공간만을 표현할 뿐이다. 서술 행위의 주체(서술자)에 따라 프레임 경계 공간을 두 개로 나누어 볼 수 있는데 첫 번째는 서술 행위의 주체인 카메라가 외적 투사에 의해 재현된 공간이다. 카메라에 의해 보이는 ‘안쪽’ 경계 공간을 의미한다. 즉, 카메라 뷰파인더를 통해서나 스크린에서 실질적으로 혹은 물리적으로 보게 되는 공간을 가리킨다. 공간 구분은 좌우 축(X axis, 수평), 상하 축(Y axis, 수직)의 이동이 가능한 공간과 전후 축(Z axis, 심도) 이동이 가능한 공간 그리고, 카메라 조작에 의한 이동(travelling) 공간으로 모두 일곱 개로 구분해 볼 수 있다. 두 번째는 대상의 입장에서 내적 조망된 프레임 바깥 경계까지 볼 수 있는 암시된 공간으로 여섯 개의 ‘바깥’ 경계 공간(좌, 우, 상, 하, 전, 후)을 표현한다. 단일 쇼트의 공간은 서술행위의 주체가 잠재적인 상태이므로 편집된 작품을 통해 시점의 주체를 알게 된다. 영화의 서술 공간은 서술 형식에 따라 2차원(X, Y축)과 3차원(X, Y, Z축) 구조로 구분해서 영상물을 분류한다. 화면의 변화를 주도하는 것이 대상(object)이며, 카메라가 고정된 상태라면 2차원 형식이고, 대상과 카메라 양쪽 모두 이동이 가능할 경우는 3차원 형식이다. 정리하면 아래 [표 2]와 같다.

표 2. 서술 방식에 따른 공간 구분

기호	외시 의미	공시 의미
X, Y축의 측면 공간	2차원 공간(2D mode)	카메라 시점이 고정된 상태이기에 카메라를 인지 못함.
Frame in/out	움직임의 주체인 대상이 프레임에서 시선을 유도한다.	대상의 등장, 연기, 퇴장을 동작벡터로 시선 유도한다.
X, Y, Z축의 측면과 축 공간	3차원 공간(3D mode)	카메라 시점 이동이 가능한 공간이다.
track in/ out truck right/ left arc right/ left	움직임의 주체인 카메라가 공간에서 이동이 가능하다.	카메라의 이동에 의한 시점 전환이 가능하다.

3. 프레임 구축을 위한 대상의 서술 행위

영화 서술 공간에서 감독은 항상 영화의 외부에 위치하지만 그 시선은 영화 프레임 내부를 향하고 있다. 감독이 영화를 연출하는 과정에서 외부에서 영화를 지각하는 상태에 놓이게 되며, 이는 모든 장면 연출 상황에

서 감독을 외적 초점화자의 위치에 놓이게 한다. 즉, 감독은 모든 영화에서 서사적 매개자 기능을 하며 대상을 바라보는 1차적 초점화를 수행한다. 이에 반해 주인공-인물은 항상 영화 내부에 위치하며 감독의 대리자 역할을 수행한다. 따라서 영화 내의 주인공-인물은 내적 초점화자라고 할 수 있다. 초점 대상이 내적 초점화자를 통하여 초점화 될 경우 외적 초점화자의 시선의 방향은 내적 초점화자의 시선의 방향과 일치하게 된다. 감독은 카메라를 통해 영화 내부의 대상을 조망하게 된다. 이때 외적 초점화자가 지각할 수 있는 물리적 범위는 스크린의 크기로 제한되어 있으며, 단일한 내적 초점화자가 존재할 경우 스크린은 항상 그 내적 초점화자를 중심으로 주변을 보여주는 구도를 형성하게 된다. 감독은 장면 연출을 위해 대상(주인공-인물)을 조정하고 카메라는 영화 내부의 대상을 중심으로 움직이게 된다. 즉, 일반적인 연출 상황에서 카메라의 시점은 주인공-인물을 쫓기 때문에 외적 초점화자의 의지대로 초점화가 이루어지는 것이다. 그러므로 영화에서의 초점화는 항상 보이지 않는 카메라를 매개로 이루어지며, 평소에는 그 존재를 알기 힘들지만 흔히 시점쇼트에서처럼 감독이 의도적으로 영화 내부를 조망하는 순간 카메라의 시선은 명백히 드러난다. 이렇듯 감독이 카메라와 대상의 위치를 자유롭게 조종할 수 있다는 점이 영화만의 고유한 서술 양식이라 할 수 있다. 과거에는 담화 내부에서 어디를 조망할지를 결정하는 권한이 작가-서술자에게 있었다면, 영화에서는 감독이 자유롭게 카메라와 인물의 위치를 조종함으로써 텍스트 수용자가 직접 초점화자가 된다.

3.1 렌즈에 의한 서술

카메라는 서술 심급의 시선을 재현하는 것으로 렌즈의 선택이 시점의 특성을 제시한다. 렌즈의 초점 거리(focal length)는 화각(angle of view)에 따른 프레임의 구성과 시점에 큰 차이를 보이는 매개체이며 광각렌즈, 협각렌즈, 표준렌즈, 줌렌즈와 초점(focus)은 서술 상황과 서술 행위에 큰 영향을 미친다. 카메라 렌즈의 초점 거리, 초점심도(depth of Field)는 서술자 시선의 거리와 서술 초점에 연관 되어 영화 서술에 영향을 미치는

요인이다. 세부내용은 [표 3]과 같다.

표 3. 렌즈의 서술적 특성[14]

기호	외시 의미	공시 의미
focal length	초점 거리	카메라의 화각 설정
wide angle lens	광각렌즈(단초점)	원경과 설정쇼트 면의 중첩 효과 약화, 상대적인 크기 강조
narrow angle lens	협각렌즈(장초점)	상황묘사 쇼트면의 중첩 효과 강조, 상대적인 크기 약화
standard angle lens	표준렌즈	실제 장면 서술 쇼트
zoom in / out	렌즈 화각 조절	화각을 줄여 주의 환기 / 화각을 넓혀 배경 제시
depth of Field	피사계심도	심도를 통한 화면 깊이
pan focus	팬 포커스	심도를 무대화하기에 용이하다.
rack focus	초점 이동	Z축 상의 한 지점에서 다른 지점으로 초점을 이동
split focus	분할 초점	분할영역 디오퍼를 이용해서 초점 분할

영화 서술 공간에서 카메라 렌즈의 특성에 따른 원근법은 재현의 체계이다. 그러나 단일쇼트가 최소한의 깊이를 가지고 구성되는 순간 그 이미지는 이미 하나의 시점, 즉 서술 심급의 지정된 자리를 내포하게 된다. 만일 시점이 없다면, 구성된 쇼트는 영상을 비 일관적인 서술로 만들 것이다[13]. 이차원 서술 방식은 대상을 행위의 변형(이행)과 공간 조작을 통해 간접적으로 원근감을 나타낸다. 대상의 크기, 의미의 위계 크기 조절, 중첩, 불투명도, 수직적 배치, 색상, 명도, 소실점, 각도 조절 등 다양한 조작 방법으로 재현한다. 그러나 삼차원 서술 방식에서는 대상을 삼차원 공간에 직접적으로 축을 이동시키고, 방위(orientation)를 조절하고 회전(rotation)시켜 대상에 변형을 주고, 배경을 무대화(open set) 하며, 상황적 공간 형식으로 만들어 입체적인 원근감을 제시할 수 있다. 또한 카메라 렌즈와 조명을 이용하면 원근감은 극대화 된다.

3.2 앵글에 의한 서술

대상의 변형과 차원(dimension)을 통한 시점 조작과 더불어 쇼트 중에 일어나는 카메라 자체의 움직임을 통한 시점 변화는 서술자, 관객의 위치를 인식하게 하는 중요한 요소이다. 카메라의 높이(height)와 각도(angle),

경사(cant), 위치(position)는 시점 조작에 따른 시선 유도(vector)를 위한 장치로서 흔히 영화 서술 시 카메라 앵글이라는 용어로 쓰인다. 그 의미는 [표 4]와 같다.

표 4. 앵글의 서술적 특성[15]

기호	공시 의미	외시 의미
low angle	앙각 앵글	앙각시점, 우월감을 상징적으로 표현
high angle	부각 앵글	부각시점, 열등감을 상징적으로 표현
eye level angle	수평 앵글	평형시점, 일상의 높이로 시점을 느끼지 못한다.
canted angle / dutch angle	경사 앵글	기울어진 시점으로 불안한 정서 표현
angles for vector continuity	벡터의 연속성을 위한 앵글	카메라의 위치를 바꾸면 점프 컷트의 위험성이 줄고 관점의 변화 가능
angles for multiple viewpoints	다중관점의 표현 앵글	복합화면은 다양한 앵글로 인해 복잡한 상황을 곧바로 이해한다.
angles for point of view clarification	시점의 표현을 위한 앵글	카메라의 앵글은 지시벡터의 앵글이나 방향에 의해 결정된다.
angles for event intensification	상황을 강조하기 위한 앵글	심리적 상태와 감정이 카메라 앵글에 영향을 준다.
angles for setting style	카메라맨의 개성을 강조하기 위한 앵글	프로그램의 내용에 따라 카메라맨의 창의적인 앵글이 필요하다.

3.3 인물에 의한 주관적 서술

개별 쇼트들의 시점은 잠재적인 서술자를 담고 있으며, 쇼트들이 모인 영상서사의 복합시점은 상황문맥에서 서술자의 시점임을 알게 된다. 서술 심급들 간의 시선(sightline) 교류에서 내포 서술자나 관객이 프레임 안의 인물과 대상을 바라보는 시선(객관적인 시선, 외적투시)이 비 교류적인 시선, 즉 객관적인 시점이고, 인물과 대상이 내포서술자나 관객을 바라보는 시선(주관적인 시선, 내적응시)이 교류적인 시선이다. 즉 주관적인 시점으로 대상의 움직임에 직접 참여하여 인물의 시선을 대신하는 것을 말한다. [표 5]와 같은 의미를 드러낸다.

표 5. 시선 쇼트에 의한 내적 시각화[16]

기호	공시 의미	외시 의미
handheld camera / steady cam	들고 찍기	인물의 걸음걸이와 같은 리듬
P.O.V shot	시점 쇼트	관객이 영상속의 인물이 보는 것과 똑같은 것을 투시하는 쇼트
inventory P.O.V	도구 시점	인물이 가지고 있는 도구를 알 수 있게 하는 쇼트
P.O.V object	대상 시점	무생물의 시점을 취한다.
P.O.V Projectile	발사체 시점	총알이나 화살 같은 발사체가 지향하는 목표를 향해 가는 쇼트
tension to camera	텐션 투 카메라	관객을 직접 응시
focus out	포커스 아웃	시점쇼트로 등장인물의 의식이 희미해짐을 표현하는 쇼트
pass out	패스 아웃	등장인물이 쓰러질 때 사용
dark voyeur	어두운 관음	악의적인 의도로 관찰

3.4 중복 시선 효과를 위한 매개체 서술

한 화면에 다양한 서술자가 동시에 보이는 쇼트로 장면, 문, 액자, 거울 등 시점을 중복시키면서 관객에게 복합 시점의 존재를 강하게 암시한다. 시점 중복, 왜곡, 확장 서술행위를 통한 영상장치로 고객에게 시각적 충격을 준다. 이러한 서술행위를 만드는 매개체를 중심으로 정리하면 [표 6]과 같다.

표 6. 매개체에 의한 중복 시선 쇼트

기호	공시 의미	외시 의미
reflection	반영	거울과 반사체를 통해 세상을 반사된 이미지를 본다.
portal	포탈	장치를 통해 투영된 현실
mask, vignette	마스크, 비네트	시야를 제한하고 보게 될 것을 제시하는 경우
shadow	그림자	실제로 벌어지는 상황을 어렵게 혹은 원하지 않을 때 사용
silhouette	실루엣	대상과 그를 둘러싼 주변 세계를 대조를 통해 확장시킨다.

4. 초점화의 유형

4.1 초점 주체의 거리에 따른 공간 지각 범위의 차이

영화의 공간적 특성은 이동 카메라에 의해 지각된다. 즉, 영화에서 외적 초점화자가 보는 세계는 직사각형의 틀을 가진 프레임에 갇혀 있지만 카메라가 이 공간의

여러 부분을 여기저기로 움직이며 지각 범위를 넓힌다. 이 카메라는 내적 초점화자를 통해 초점대상을 초점화하며, 스크린에 의해 투명하게(transparent) 지각되는 것이다. 이 때 스크린 틀 안에 보이는 세계의 범위는 외적 초점화자와 내적 초점화자의 거리에 따라 달라진다. 외적 초점화자가 내적 초점화자와 시야를 공유하는 경우($b=0$)에 외적 초점화자는 영화 세계 내의 존재인 내적 초점화자의 시각에 완전히 속박되고 스크린 안에 나타나는 정보는 대단히 제한적이다. 즉, 외적 초점화자의 시선은 영화 세계 내 내적 초점화자의 눈높이에 위치하므로 내적 초점화자가 보지 못하는 것은 외적 초점화자도 볼 수 없다. 이러한 정보의 제약으로 인해 외적 초점화자는 공간 전체를 파악하기 힘들며 극히 제한된 시야 때문에 내적 초점화자를 위협하는 요소도 발견하기 어렵다. 정보의 제약은 긴장과 공포를 유발하며, 이러한 시야의 통제를 통해 감독은 긴장된 상황을 연출할 수 있는 것이다[17].

외적 초점화자와 내적 초점화자가 일정 이상의 거리를 유지하는 경우($0 < b < (b+c)$)에는 앞의 경우보다 더 넓은 시야를 확보할 수 있는데, 이 때 카메라는 외적 초점화자와 내적 초점화자의 사이, 즉 내적 초점화자의 등 뒤를 따라다니게 된다. 이는 인물의 행동과 영화 세계를 함께 조망하기 위한 초점화 거리인데, 이 둘을 효과적으로 보여주기 위해 인물을 부감(high angle)으로 초점화 하는 경우가 많다. 외적 초점화자는 내적 초점화자와 이를 둘러싼 영화 세계의 일부를 지각하는데, 내적 초점화자와 영화 세계를 한꺼번에 볼 수 있기 때문에 내적 초점화자 주변의 상황을 관찰할 수 있다. 이 경우에도 카메라의 시선은 내적 초점화자를 중심에 놓기 때문에 시야는 내적 초점화자에서 많이 벗어나지 못하지만, 외적 초점화자가 영화 세계 내에 존재하는 내적 초점화자를 볼 수 있기 때문에 조금 더 객관적인 초점화 방식이라고 할 수 있다. 또, 외적 초점화자는 사실상 내적 초점화자가 보는 것보다 더 많은 범위를 지각할 수 있기 때문에 주변 상황과 공간에 따라 내적 초점화자를 조정하기가 더 수월하다.

내적 초점화자의 초점화와 관계없이 내적 초점화자를 포함한 영화 전체를 조망할 수 있는 경우($c=0$)에 이

영화 세계 전체를 조망하는 카메라는 고정되어 있다. 공간은 스크린의 틀 안에서 한꺼번에 지각되며, 따라서 외적 초점화자는 공간 내의 모든 정보를 지각할 수 있다. 내적 초점화자가 존재하지 않는 경우에도 외적 초점화자의 정보 지각 범위는 공간 전체를 아우르는데, 외적 초점화자의 시야가 내적 초점화자에 속박되지 않고 자유롭기 때문이다. 즉 외적 초점화자는 신과 같은 위치에서 세계를 조망하며, 그 공간이 스크린 안에 다 담기지 않더라도 영화 세계 내의 카메라를 자유자재로 조종할 수 있기 때문에 원하는 공간의 정보를 얻을 수 있다.

이렇듯 초점화자 간의 거리에 따라 외적 초점화자가 획득하는 시각적 정보의 양은 달라진다. 그리고 이것은 영화에서의 외적 초점화자가 내적 초점화자와 영화 세계에 대해 갖는 권한의 정도를 설명한다. 서사물에서 초점자가 더 많이 지각될수록 독자는 자신이 더욱 많은 권리를 받은 것처럼 느끼게 되는데[18], 위의 두 경우는 초점화 주체인 동시에 관객, 그리고 텍스트의 독자 역할을 하는 외적 초점화자가 내적 초점화자의 존재를 확실히 지각할 수 있기 때문에, 외적 초점화자는 내적 초점화자에 대해 그의 시야를 문제 삼을 정도의 권위를 느끼게 된다.

이와 달리 외적 초점화자가 세계 전체를 자유롭게 초점화할 수 있는 경우는 애초에 외적 초점화자가 내적 초점화자에 속박됨이 없이, 혹은 내적 초점화자 없이 세계에 대한 초점화와 정보 획득에 모든 권리를 갖는 경우이다. 카메라는 위에서 외적 초점화자가 원하는 초점 대상을 자유롭게 조망한다. 여기서는 초점자가 지각되지 않는다. 즉 가상 카메라를 움직이는 플레이어 자신이 외적 초점화자이기 때문에 초월적인 위치에서 공간의 정보를 획득할 수 있는 것이다.

4.2 서사 전달을 위한 주관적 초점화

고정 내적 초점화와 가변 내적 초점화에 따른 외적 초점화자와 내적 초점화자의 관계는 영화에서의 서사적 정보 전달 방식을 규정짓는다. 고정 내적 초점화의 경우, 외적 초점화자는 게임 진행의 처음부터 끝까지 한명의 내적 초점화자를 통해 초점대상을 초점화 하는

데 이는 영화에서 주로 영웅 서사를 채택하기 때문에 나타나는 현상이다. 이러한 초점화 방식 때문에 외적 초점화자에게 전달되는 시각적 정보는 내적 초점화자가 가진 시각적 정보를 넘어서지 못하는 반면, 역으로 내적 초점화자는 외적 초점화자의 통제 아래 있고 외적 초점화자가 내적 초점화자의 행동을 결정하기 때문에 내적 초점화자가 가진 정보는 외적 초점화자가 가진 정보를 넘어서지 못한다. 즉 내적 초점화가 이루어지고 있는 동안에는 내적 초점화자는 외적 초점화자의 통제 아래 있기 때문에 외적 초점화자가 가진 정보를 넘어서는 내적 초점화자의 행동은 부자연스러운 것이 된다.

이 점 때문에 영화에서 가변 내적 초점화를 실현하는 것은 쉬운 일이 아니다. 감독은 연출하는 내내 내적 초점화자와 자신을 동일시하는데, 내적 초점화자가 바뀌었을 경우 외적 초점화자는 이제까지 취했던 태도와 시선을 바꿔야 하는 것이다. 이것은 서술자의 매개가 있는 기존 영화에서는 크게 문제가 되지 않는다. 서술자가 있음으로 해서 독자와 내적 초점화자 사이의 일정한 객관적 거리가 확보되기 때문이다. 하지만 <무비카메라를 든 사람>이나 <트럼프 이야기, S. 기트리, 1936>, <호수의 여인, 로버트 몽고메리, 1947>과 같은 영화에서 외적 초점화자는 직접 내적 초점화자로 기능하기 때문에 내적 초점화자와 외적 초점화자의 거리는 기존 어떤 영화보다도 가깝다. 따라서 이러한 유형의 영화에서 외적 초점화자와 내적 초점화자를 강제로 분리하여 다른 내적 초점화자와 시선을 일치시켜 동일시를 피하기가 힘든 것이다.

주인공-인물이 영화 내부의 초점화 주체, 즉 카메라와 내적 초점화자의 움직임의 통제함으로써 나타나는 영화에서의 주관적 시선은 매체가 가진 한계로 지적되기도 한다. 내적 초점화가 이루어지는 동안에는 텍스트가 의도하는 서사의 거시적인 진행이 어렵기 때문이다. 이러한 점을 보완하기 위해 카메라의 자율적인 초점화를 통해 서사적 효과를 창출하는데, 외적 초점화자에 의한 카메라와 내적 초점화자의 컨트롤이 통제되는 부분이다. 이것은 첫째, 외적 초점화자와 내적 초점화자의 시선의 일치를 카메라가 강제로 분리시키는 것과 둘째, 오버 더 숄더 쇼트(over the shoulder shot)의 삽입으로

실현된다. 전자는 카메라의 객관적인 시선을 통해 외적 초점화자가 보지 못하는 것을 보여주는 경우가 해당한다. 통상적인 경우에는 외적 초점화자와 내적 초점화자와 초점 대상이 일직선상을 흐르더라도, 내적 초점화자의 지각 범위를 넘어서는 초점 대상을 지각해야 할 때는 카메라가 움직이게 된다. 오버 더 숄더 쇼트의 경우는 연출자와 주인공-인물의 모든 상호작용이 중단되고 외적 초점화자는 영화의 관객과 같은 위치에서 대상을 초점화 하게 된다. 오버 더 숄더 쇼트를 삽입하는 이유는 객관적인 서사의 흐름을 전달하기 위함인데, 주관적인 초점화만 계속된다면 효과적으로 이야기를 전달하기 어렵기 때문이다. 오버 더 숄더 쇼트는 오직 이야기의 내용을 집중적으로 전달하기 위해 주관적 시선을 제한하여 원하는 효과를 달성한다.

III. 결론

이상에서 초점화 이론을 통해 영화에서 나타나는 초점화의 양상과 그에 따른 정보 전달의 차이에 대해 살펴보았다. 영화의 초점화 주체는 감독, 카메라, 주인공-인물의 3가지로 나타나며, 이들이 형성하는 거리에 따라 영화마다 독특한 서사적 효과를 창출한다. 특히, 초점화 주체간의 거리에 따라 첫째, 감독과 주인공-인물의 거리가 없을 때 둘째, 감독과 주인공-인물 사이에 카메라가 위치할 때 셋째, 주인공-인물을 포함한 모든 초점 대상을 고정된 카메라로 초점화 할 때 넷째, 내적 초점화자가 존재하지 않는 상태에서 감독이 자유로운 초점화를 할 때의 네 가지로 분류하고 각 주체간의 거리가 생성하는 지각 범위의 차이가 어떤 차이를 가져오는지에 대해 고찰하였다. 또한, 영화에서의 내적 초점화자가 계속 유지되는가 혹은 중간에 변하는가에 따라 고정 내적 초점화와 가변 내적 초점화로 나눌 수 있는데, 감독의 통제의 중심이 감독과 주인공-인물이 되는 영화의 특성상 가변 내적 초점화는 드물게 나타난다.

본고에서는 위와 같은 초점화의 분류를 통해 영화 내의 공간이 어떻게 지각되며 지각의 범위에 따라 어떤 서사적 효과를 창출하는지를 살펴보았다. 지각 범위가

좁을수록 긴장감은 더 높아지게 되고, 지각 범위가 넓어질수록 초점 대상인 영화 세계에 대한 통제권을 더 많이 느끼게 된다. 또, 초점화자의 주관적인 시선이 가진 한계를 극복하기 위해 카메라와 감독과 주인공-인물에 대한 감독의 권한을 제한하여 영화 텍스트가 의도하는 서사 전달 전략에 대해서도 살펴 보았다. 이를 통해 기존 타매체에서와는 달리 초점화 주체가 수용자 중심으로 재편된 영화에서의 초점화 특징을 탐구하는데 단초를 제공할 수 있음도 알 수 있었다. 마지막으로 누구의 눈을 통해, 어느 위치에서 영화 세계 내부를 바라보느냐에 따라 영화의 서사적 효과가 확연히 달라질 수 있음을 밝히고 있다.

이러한 연구의 결과는 결국 영화를 제작하기 위해 감독들이 단순히 내러티브에 의존한 소통 방식으로는 충분한 영상미를 보장 받을 수 없으며, 대상의 관찰이나 표현 영역의 확장을 통해서 논리적이고 심미안적인 연출의 필요성을 보여주는 사례일 것이다. 또한, 이 연구의 결과가 영화 스타일 구축을 위한 다양한 접근 즉, 본고에서 미처 다루지 못한 동일시를 불러일으키는 간주관적 시점의 문제에 대한 기술적 표현 방법론이나 영화의 자유간접화법에 대한 해석학적 접근 등 더욱 심도 있는 연구 결과들이 차후 논문들에서 도출될 수 있기를 바라는 마음으로 논고를 맺는다.

참고 문헌

- [1] Ssymour Chatman, 한용환, 강덕화 공역, *영화와 수사의 소설학*, 동국대학교출판부, 2001.
- [2] Gerard Genette, 권택영 역, *서사 담론*, 교보문고, 1992.
- [3] Mieke Bal, 한용환 역, *서사란 무엇인가*, 문예출판사, 1999.
- [4] 주창운 저, *영상이미지의 구조*, 나남출판, 2003.
- [5] 웨인 C. 부스, 최상규 역, *소설의 수사학*, 예림기획, 1999.
- [6] 서정남, "서사의 자기반영, 혹은 화자/초점화의 유희를 통한 서사구축의 한 사례-영화 <로렌스

- 조>의 내러티브 연구”, 영화연구, 제56호, p.209, 2013.
- [7] Susan Snaider Lanser, 김형민 역, *시점의 시학*, 좋은날, 1998.
- [8] 서정남, *영화서사학*, 생각의 나무, 2004.
- [9] Andre Gaudreault, Francois Jost, 송지연 역, *영화 서술학*, 동문선, 2001.
- [10] Andre Gaudreault, Francois Jost, *앞의 책*, 2001.
- [11] Mieke Bal, *앞의 책*, 1999.
- [12] Gerard Genette, *앞의 책*, 1992.
- [13] Joel Magny, 김호영 옮김, *시점*, 이화여자대학교 출판부, 2007.
- [14] 이병주, “영화의 시점 변화와 서술 공간 코드화”, 디지털디자인학연구, Vol.10, No.3, p.7, 2010.
- [15] 이병주, “앞의 논문”, p.8, 2010.
- [16] Vineyard Jeremy, 박중호 역, *샷의 기법*, 비즈앤비즈, 2010.
- [17] 서정남, *앞의 책*, 2004.
- [18] O’Neill Patrick, 이호 역, *담화의 허구*, 예림기획, 2004.

저 자 소 개

김 종 완(Jong-Wan Kim)

정회원



- 1994년 2월 : 동국대학교 연극영화학과(문학사)
 - 1988년 : 동국대학교 연극영화학과(문학석사)
 - 2006년 2월 : 동국대학교 영화영상학과(영화영상제작박사)
 - 1996년 3월 ~ 2007년 8월 : 공주영상대학교 영화영상과 교수
 - 2007년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영화영상학과 교수
- <관심분야> : 영화연출, 3D영상제작