

# <지슬>의 스타일 분석: 배리 솔트의 통계적 분석을 중심으로

## Style Analysis on <Jiseul> : Barry Salt's Statistical Analysis

김정호, 김학민  
경희대학교 연극영화학과

Jung-Ho Kim(kafa1006@khu.ac.kr), Hak-Min Kim(hakminkk@khu.ac.kr)

### 요약

2013년 선댄스 영화제에서 월드 드라마 심사위원대상을 수상한 <지슬>은 우리나라에서 다양성 영화로 개봉되어 14만4천518명의 관객을 기록하였다. 서울이외의 지역에서 영화를 한다는 것이 상당히 힘든 우리나라의 처지에서 제주 지역의 영화인들이 만들어 낸 놀라운 성과이다. 이 영화의 성공요인을 정치적 요인 보다는 영화 내적 요인에서 살펴보았다. 통계적 스타일 분석을 통해서, <지슬>이 차이밍량 영화의 스타일과 유사함을 확인하였고 기존의 예술영화에서 발견되는 특징들을 <지슬> 또한 가지고 있음을 확인하였다. <지슬>은 또한 최근의 할리우드적 영화의 경향인 Zoom in 과 18개의 Push In을 사용하고 있어서 동시대의 경향과 유리되지 않았다. 데이비드 보드웰은 최근 할리우드 영화와 예술영화의 경향이 고전적 할리우드 콘티뉴어티 시스템의 대립 항이 아니라 고전적 할리우드 영화의 스타일상의 장치들 중에서 취사선택되어 일부는 강조가 되고 일부는 사용을 꺼리는 강화된 콘티뉴어티 (Intensified Continuity)라고 보았다. 귀납적으로 도출된 예술영화의 스타일상의 특징을 <지슬>이 보여주고 있음으로 이 영화가 예술영화라는 연역적인 결론을 도출한다면 이는 오류이다. <지슬>이 채택한, 할리우드 영화와의 차별화 전략이 예술영화의 경향을 따르고 있다고 본다.

■ 중심어 : | 지슬 | 제주 4.3 | 다양성 | 예술영화 | 독립영화 | 저예산 | 지역 | 통계적 스타일 분석 |

### Abstract

<Jiseul> is the winner of Grand Jury Prize in World Cinema-Dramatic at Sundance Film Festival 2013 and made high Box Office performance in Korean Indie Film distribution. <Jiseul> tells the story of the horrific massacre of 30,000 civilians at Jeju Island in Korea in 1948. Civilians were killed by Korean Army under the supervision of U. S. Army and by the Korean Communist partisan. From the Statistical Style Analysis, <Jiseul> has a lot in common with Ming-liang Tsai's movies and similar traits of art cinema. According to David Boardwell, Art Cinema is intensify the traditional continuity through selection and concentration rather than become the Alternative, Oppositional film practice of Mainstream Classical Hollywood Cinema.

■ keyword : | Jiseul | Diversity Film | Art Cinema | Art Film | Korean Indie | local | Statistical Analysis |

## I. 들어가는 말

변방의 우짚는 새들이 만든 하나의 영화가 2013년 제 29회 선댄스 영화제(Sundance Film Festival)에서 월드

드라마(World Cinema - Dramatic) 부문 심사위원 대상(Grand Jury Prize)을 수상한다. 이 상은 미국 이외의 국가에서 이전 한 해 동안 만들어진 독립영화중 최고의 작품에 주는 영화제 최고의 상이다. 그 영화는 오델

접수일자 : 2014년 08월 27일  
수정일자 : 2014년 10월 06일

심사완료일 : 2014년 10월 16일  
교신저자 : 김학민, e-mail : hakminkk@khu.ac.kr

(본명: 오경현) 감독의 영화 <지슬 Jiseul - 끝나지 않은 세월 2>(2012)이다. 흔히 독립영화를 변방의 영화라 칭한다. 제주도가 지역적, 문화 예술적 의미에서 서울 중심에서 변방이고, 영화의 상업적 측면에서 볼 때 오멸의 영화 활동인 독립영화가 영화의 변방이라면, 변방의 변방의 변방의 영화가 일거에 세계영화의 중심으로 들어가는 일이 발생한 것이다. 2억5천만 원의 예산이 들어간 <지슬>은 2013년3월21일 공식 개봉되어서 일반 상업영화관객수 100만 명에 상응하는 다양성영화 성공 관객 기준인 10만 명을 넘어선 14만4천518명의 관객동원과 9억9천1백56만8천200원의 매출액[1]을 기록한다. <지슬>은 오멸 감독이 제작비 500만원이 들어간 <뽕뽕>(2010)과 800만원으로 만든 <어이그, 저 귀 것>(2009), 그리고 <지슬>을 위한 준비였다면서 제한된 상영만을 하고는 공개를 앓고 있는 <이어도>(2010)에 이어서 만든 네 번째 영화이다.

1948년 제주도에서 있었던 양민학살이 주제인 이 영화는 전체 동원 관객 중에 3만240명의 관객을 제주도에서, 서울지역에서는 6만1천874명, 경기지역에서는 1만4천879명의 관객 수를 기록하였다. <지슬>은 18개의 국제영화제에 참가하고 세 개의 영화제에서 수상한다. 이 영화가 우리의 아픈 현대사를 반영하고 있다는 점이 영화홍행의 주요요소이기도 하지만, 단순히 역사적 문제를 다뤘다는 것이 이 영화의 해외 영화제 수상과 10만여 관객동원의 주요 요인은 아니다. 실제로 <지슬>이 개봉된 후에 제작에 들어갔던 거창양민학살을 배경으로 한 영화 <청야-끝나지 않는 이야기>(2013)는 전국적으로 4천4백38명의 관객을, 그중에서 경상남도에서는 3천909명을 동원하는 데에 그쳤다. 1950년 충북 영동군 횡간면 노근리에서 발생한 미군의 양민학살 사건을 다룬 영화 <작은 연못>(2010)은 관객 동원 수 4만7천160명중에서 서울에서 2만1천3명, 충북에서는 1천284명의 관객동원을 기록하였다. 독립영화 <칸트 씨의 발표회>(1987), 황무지(1988), <오 꿈의 나라>(1989) 등과 상업영화 <부활의 노래>(1990), <꽃잎>(1996), <박하사탕>(1999), <오래된 정원>(2006), <화려한 휴가>(2007), <26년>(2012) 등에서 다뤄진 1980년 광주 5월은 최근의 다양성영화에서는 <순지>(2009)가 있고,

2013년에 제작에 들어간 <벌어진 상처, 꿰매어진 입술>이 있으나 아직 개봉하지 않은 상황이다. 상업적 성공의 잣대는 관객 수일 것이지만, 이러한 성공에는 영화자체의 예술적 미덕이 기여하는 바가 크고, 영화의 예술적 성취의 잣대는 국제 영화제에서의 실적일 것이다. 그리고 그 예술적 성취에는 감독이 영화의 주제를 어떻게 선택하고, 등장인물, 사건, 이야기 전개, 촬영 등 어떠한 방식으로 영화를 전개시키는가하는 요인들이 중요한 역할을 한다.

<지슬>을 만든 오멸 감독은 정규적인 영화교육을 받지 않았으며, 제주도의 문화적 토양은 적박하다. 그러나 오멸감독이 제주대학교에서 한국화를 전공하고, 오랫동안 제주도의 연극무대에서 활동하면서 제주 독립영화협회 공동대표를 맡아 왔다는 점을 보았을 때 오멸 감독은 영화의 문외한이라고 할 수 없다. 1971년생으로서, 1980년대 후반과 90년대 중반까지의 한국의 영화운동과 예술영화 선호 시대와 무관하지도 않다. 시나리오도 없이 그리고 매일 아침 콘티뉴어티를 짜는 방식으로 만들어진 <지슬>에는 오멸이 의식적으로든 아니면 무의식적으로든 그가 지금까지 살아오면서 경험한 연극, 영화, 미술의 영향이 자리 잡고 있다. 감독은 왜 <지슬>에서 자신의 이전작품들인 <어이그, 저 귀 것>(2009), <뽕뽕>(2010)과는 확연하게 다르게 형식적 측면을 중시하였는가? <지슬>을 정치적 소재 외의 영화예술의 형식적 측면에서 살펴보고 예술영화로 간주되는 차이밍량 영화와 할리우드 영화와 비교분석하고자 한다. 귀납적으로 얻어진 예술영화의 스타일상의 특징을 <지슬>이 보이고 있다하여, 연역적으로 <지슬>은 예술영화이다 라는 결론을 도출하려는 것은 명백한 오류일 것이다. 본 글의 목표는 <지슬>이 보이는 차별화된 스타일상의 전략이 예술영화의 경향을 따르고 있음을 확인하고자 한다.

## II. 예술영화: 스타일상의 차별화 전략

### 1. 예술영화의 범주

예술영화로 간주되는 영화들에서 귀납적으로 경험적

으로 관찰되는 스타일상의 특징을 연역적으로 자신의 영화에서 스타일상의 전략으로 모두 사용하였다고 해서 그 영화가 예술영화가 되는 것은 아니다. 영화의 예술성은 감독이 아니라 관객과 비평에 의해서 결정된다. 현재 우리나라에서는 다양성 영화[2]라는 용어를 기존의 독립영화, 인디영화, 예술영화를 아우르는 개념으로 사용하고 있다. 다양성 영화라는 용어는 주류 장르영화가 아닌, 상업적 흥행의 가치보다는 창작자의 예술적 가치, 그리고 극장에서 쉽게 관람하기 어려운 다양한 국적, 장르, 저예산, 소수성을 표방하는 것으로, 외국영화의 경우 우리나라에서 국가별 점유율 1%미만 국가의 영화, 10억 미만의 제작비로 만들어진 우리나라 영화, 예술적, 사회적, 문화 다양성 차원에서 작품가치가 뛰어난 영화 등을 포함하는, 느슨하게 사용되는 개념이다. 데이비드 보드웰[3]은 '예술영화 Art Cinema, Art Film'가 나름의 역사와 형식적 관습, 암묵적인 관람 절차, 제작펀드 조달, 영화제 등 영화 소비 구조를 지닌 영화실천의 두드러진 방식 중에 하나임을 주장한다.

## 2. 예술영화의 특징

인과관계의 연속으로 이뤄진 내러티브, 목표중심적인 캐릭터, 연속성의 중시를 특징으로 하는 고전적 내러티브 시네마와는 달리, 예술영화는 사건의 인과관계의 연속을 따르지 않는 경향이 강하다. 예술영화의 내러티브는 리얼리즘과 작가적 표현 Authorial Expressivity에 의해 추동된다.

예술영화에서 리얼리즘은 다큐멘터리적으로 사실을 기록하는 것부터 등장인물의 강한 심리적 주관성까지를 포함한다. 그래서 예술영화에서 종종 볼 수 있는 시간과 공간에 대한 고전적 개념의 위반은 예측 불가능하고 우발적인 일상의 현실이나 등장인물의 심리적으로 복잡한 주관적인 현실에 의해서 정당화된다. 예술영화는 고전적 내러티브 영화와는 달리, 주관적이거나 객관적인 필진성(逼真性, VERISIMILITUDE)을 중요시한다. 예술영화에서 영화감독은 작가 Author로서 중요한 역할을 한다. 자유로운 예술적 창의성을 중시하는 예술영화는 눈에 띄는 스타나 친숙한 장르에 의존하기 보다는 작가라는 개념을 통해서 텍스트를 통합한다. 그러므

로 예술영화의 관객들은 내러티브상의 질서보다는 내레이션의 스타일적 Signatures 즉 특정 감독의 기술적인 특징, 강박적인 모티브를 주로 본다.

데이비드 보드웰[4]은 예술영화가 리얼리즘과 작가적 표현성을 통합의 수단으로 사용한다고 보았다. 그런데 그는 예술영화에서 이러한 리얼리스트틱한 미학과 표현주의적 미학이 융합되기 어려운데, 그 문제를 해결하기 위해 예술영화는 애매모호함 Ambiguity를 수단으로 사용하고 열린 결말(open ended narrative)을 추구한다고 보았다.

예술영화는 감독의 창작의 자유성을 중시하는 작가 영화이며 감독의 독특한 스타일은 상품으로 영화를 팔 수 있는 마케팅 요소가 된다. 즉 형식과 주제에 있어서 복잡한 영화를 만들어 내는 감독은 하나의 개별화된 브랜드로서 위치하게 되는 것이다. 데이비드 보드웰[5]은 현재의 할리우드적 영화와 예술영화 등이 고전적 할리우드 콘티뉴어티 시스템에서 벗어난 것이 아니라, 고전적 콘티뉴어티 시스템에서의 여러 장치들 중에서 일부만을 선택하여 강화하여 채용하는 강화된 콘티뉴어티(Intensified Continuity)라고 보았다. 예술영화의 스타일상의 특징들은 노엘 버치의 제도적 재현 양식(Institutional mode of Representation: IMR)의 대립항인 초기 영화들에서 찾아볼 수 있는 원시적 재현 양식[6][7](Primitive Mode of Representation: PMR)으로 현재의 지배적인 할리우드 재현 양식에 반하는 태도일 수도 있고, 예산과 시간상의 제약, 제작 인력의 한계 등에 따른 연출자의 선택에 의한 결과일 수도 있다. 명확한 것은 위의 예술영화의 특징들이 지배적인 현재의 할리우드 영화 스타일에서 저예산, 독립, 예술, 등 다양성 영화 연출자들이 자신들을 주류와 차별화하기 위한 방책으로도 사용되고 있다는 점이다.

예술영화의 또다른 특징 중에 하나는 노엘 캐럴 Noel Carroll이 처음 언급한 '암시적 언급 Allusionism[8](인유주의 引喩主義)'이다. allusionism은 현재의 영화를 만들 때 이전의 고전 영화들과 작가 영화들을 인용함으로써, 이 영화가 같은 영화제작에 종사하는 동료들과 광적인 영화 관객들에게 얼마나 뛰어나게 이전의 전통적인 도상학적 코드(iconographic codes)들을 다뤘는지

를 인정하여 주기를 바란다는 것이다 이제 관객과 감독들이 공유하는 공통의 문화유산은 서구 문화에서 성격과 유럽 문화의 예술 명작들에서 명작 영화나 컬트영화, 특정 감독으로 넘어가는 것이다.

### III. 〈지슬〉에서 주목받는 요인들

#### 1. 제주 4.3의 성격과 기존 예술에서의 수용

〈지슬〉이 다루고 있는 제주 4.3은 1947년 3월1일부터 한라산 출입금지가 해제된 1954년 9월21일까지의 기간 동안에 토벌대와 무장대 사이의 무력 충돌과 진압과정에서 주민들이 희생당한 사건을 말한다. 한국전쟁 중에 발생한 노근리 사건의 경우, 미군의 직접적인 발포로 발생하였으나, 제주 4.3의 경우, 그 대리인인 서북청년단과 군경 토벌대에 의해서 발생한다. 1947년 28주년 3.1절 기념식이 개최되던 관덕정 광장에서 응원 경찰의 발포로 주민 6명이 사망하고 8명이 중경상을 입은 사건을 시작으로 제주 도민과 중앙 권력, 좌, 우 갈등과 충돌이 심화되다가 1948년 4월3일 380여명의 남로당 제주 도당 무장대가 12개 경찰지서를 습격하면서 무장봉기가 발발하게 된다. 같은 해 5월 10일에는 남한 단독선거가 실시되나 남로당의 반대로 제주도의 투표율은 62.8%로 전국 최저를 기록하였다. 남한 단독 정부가 수립되고 10월17일 송오찬 9연대장은 제주 해안에서 5km 이상 지역에 대해서 통행금지를 명령하며, 위반 시 무조건 총살하겠다는 포고문을 발표한다. 12월18일에는 토벌대가 여자와 어린이를 포함한 구좌면 하도리, 종달리 주민 10여명이 숨어 있던 ‘다랑쉬’ 굴에 불을 놓아 질식사 시키고, 남제주군 안덕면 동광리 큰넓깨 동굴에 40-50여 일간 숨어 지내던 120여명의 마을 주민들은 나중에 발각되어 1949년 1월21일 까마귀빌레, 모슬포 동쪽, 서귀포 정방폭포에서 사살된다. 기간 동안 그 당시 제주도 인구인 28만여 명의 약 10%에 해당되는 3만여 명이 희생되었으며 이중의 82.3%가 무장대나 토벌대가 아닌 민간인이었다. 그래서 제주도 출신자들은 모두 직간접적으로 4.3과 연결되어 있다고 볼 수 있다.

〈지슬〉의 부제는 <끝나지 않은 세월 2>이고 총괄

프로듀서는 지금은 고인이 된 김경률이다. <끝나지 않은 세월>(2005)은 김경률이 4.3을 극화한 독립 영화이다, 제주에서 다큐멘터리 작업도 꾸준히 하여 왔던 그는 <끝나지 않은 세월>(2005)의 작품상 한계에 대한 여파로 2005년 12월에 뇌출혈로 사망한다. 4.3을 극영화로 만드는 작업은 김경률에서 시작되고 오멸에 의해 계승되며 제주도 독립 영화의 정통성은 유지된다. 문학에서 4.3은 현기영의 소설 <순이 삼촌>(1978), 재일본 작가 김석범의 <까마귀의 죽음>(1957), <화산도>(1976) 등에서 다뤄졌으며, 드라마에서는 제주 출신 드라마 작가 송지나 각본, 김종학 연출의 <여명의 눈동자>(1991) 27부-30부에서 집중적으로 다뤄져서 전국적인 관심을 받았고, 다큐멘터리로는 조성봉 감독의 <레드 헌트 (Red Hunt 빨갱이 사냥)>(1997), <레드 헌트 2>(1999)에서 다뤄졌다.

#### 2. 소외 효과: 사투리와 고정된 롱테이크

고전적 할리우드 영화의 내러티브라는 관점에서 <지슬>을 본다면 많이 허술하며 체계가 없는 영화라고 할 수 있다. 영화의 즐거기 상에서 명확한 기, 승, 전, 결이 부재하고 관객이 등장인물과 동일시하고 감정이입을 이뤄 내기는 힘들고 지루하다는 느낌도 가져온다. 이의 원인은 이 영화가 사전에 완전한 시나리오를 작성하고 촬영에 들어간 것이 아니라, 시나리오 없이 현장에서 오멸 감독과 이전에 같이 활동하였던 연극 무대 배우들과 비전문 배우들과 의논하면서 상황과 대사를 만들어 가는 제작 방식을 취하고 현장에서 콘티뉴어터를 만들어 간 데에 기인한다. 그리고 오멸 감독 또한 고전적 시나리오 작법이나 고전적 영화 만들기에 익숙한 처지가 아니다. 비전문 배우들의 연기와 동일시하기에는 부족한 인물 묘사, 구체적 인과관계에 바탕을 두지 않은 스토리의 전개는 일부 관객들에게는 다큐멘터리 적인 영화라는 인상을 심어 주었다. 관객들의 몰입을 방해하는 오멸 감독이나 제작 여건상의 한계는 감독이 취한 다른 전략들과 합쳐지면서 이 영화의 미덕으로 변신한다. 이러한 낯설게 보이기의 방법은 영화 전체에서 배우들이 제주도 사투리를 사용하여 대사를 말하고 표준어 자막으로 처리한 방법과 배우들을 상황에 위치시키고서는

그들로 하여금 즉흥적인 대사와 영화 전개에 필요한 대사를 스스로 만들어 내게 한 장면들의 사용이다. 이런 장면들은 상당한 롱테이크의 고정된 쇼트로 주로 제시된다. 프롤로그에 제시된 5분을 넘게 지속되는 고정된 롱테이크를 통해서 관객은 앞으로의 이 영화의 진행 방향에 대한 자세를 정립하게 된다. 그리고 사투리의 사용은 서울과 지방이라는 관계, 표준어를 쓰는 다수와 알아듣기 힘든 사투리를 쓰는 소수의 관계를 역전시킨다. 제주 사투리를 구사하는 제주 배우로 만들어지고 한글 자막이 들어간 <뽕뽕>에서 오델의 페르소나라고 할 수 있는 영화감독 뽕뽕(이 경준 분)은 서울에서 영화 출연을 위해 내려온 배우가 언어가 문제라면서 캐스팅을 망설인다. 영어나 일본어 대사가 있는 것이 아니고 경상도 억양이 남아 있어서가 아니라, 제주도 사투리를 구사하지 못하는 것이 캐스팅의 걸림돌이 된다. 오델 감독의 영화에서 배우들은 제주도 말을 대놓고 쓴다. 제주도 출신이 아닌 관객들을 위해서 한글 자막이 따라 나온다. 알아듣게 하기 위해서 나의 언어를 바꾸는 것이 아니라, 관객들이 자막을 읽는 수고를 해야만 한다. 그것도 외국어가 아닌 우리나라 말을 쓰는 영화에서 말이다. 영어의 뉘앙스를 알지 못하여 미국의 극장에서 다른 관객들은 웃고 있으나 나는 웃지 못하는 경우, 영어 이외의 언어로 된 영화의 영어 자막을 보면서, 다른 영어권 관객들이 먼저 웃고 난 뒤에야 따라 웃는 경우와 유사한 느낌을 제주도 사투리를 모르는 사람들은 <지슬>을 보면서 경험하게 된다. 그리고 제주 사투리를 아는 관객과 그렇지 않은 관객들은 이 영화에 대한 다른 층위에서의 독해가 이뤄질 수 있다. 이탈리아 네오리얼리즘의 걸작 <흔들리는 대지 La Terra Trema>(1948)을 만든 루치노 비스콘티 감독은 시실리섬의 어부와 선주의 갈등을 다루면서 지역 주민을 배우로 세우고 지역 사투리로 영화를 만들어서 나중에 로마에서 상영할 때는 이탈리아어 자막을 삽입해야만 했다. 한겨레신문 허호준 기자는 육지에서 온 사람들이 알아들을 수 없는 제주 사투리가 43의 한 요인일 수도 있다고 보았다. 제주에 온 서북 청년단은 제주는 적의 땅이며, 알 수 없는 말을 쓰는 이민족이 살며, 제주 도민 모두가 빨갱이라는 인식을 갖게 된다. 제주 사람의 사투

리가 너무 심해 대화하기 위해서는 중간에 통역관을 두거나 일본어로 대화를 하기도 하였다[9].

<지슬>의 도입부에서 좁은 구멍이로 몸을 피한 5명의 남자들이 벌이는 제주 사투리의 유희는 생사의 위험 속에 처해 있는 그들의 상황과 대비를 이루며 아이러니를 자아낸다. 마을에서 도망치다 미군용 MI소총을 훔쳐서 나온 만철이, 일제 강점기에 친일을 하였던 아저씨, 아버지가 경찰인 말 근육 상표, 그리고 동네 형님과 동생 사이, 혹은 덤 앤 더머, 또는 똥가 좀 아는 선배와 같은 부류의 덜떨어진 후배 같은 양정원, 이 경준 콤비의 티격태격하는 일상적인 모습은 방금 전의 공포와 앞으로 그들에게 벌어질 비극과는 거리가 먼 모습이다. 영화평론가 라라 캔들랜드(Lala Candland)[10]는 이 장면에서 베르톨트 브레히트의 “고도를 기다리며”의 시작 부분에서 블라디미르와 에스트라곤 사이에 주고받는 대화 장면을 떠올린다[그림 1].

### 3. <지슬>이 연상시키는 이미지들

부조리한 대사가 오델의 연극 활동의 흔적이라면, 이 영화의 촬영은 그의 미술에 대한 배경의 결과이다. 카메라는 진중하고 느리게 움직인다. 사계절마다 다르고, 시간대별로 다르고, 눈 올 때, 비 올 때, 햇볕 날 때, 바람 불 때 다른, 변화무쌍한 제주의 아름다움을 포착했던 김영갑의 사진처럼, 이 영화의 장소들은 많은 탐색과 관찰의 결과이다. 그래서 아름다운 대자연 어머니 위에서 인간들이 벌이는 잔인함은 극명한 대조를 이루고, 역설적인 아름다움을 보여준다. 1만8천원이 구름 속에서 내려 보는 듯한 첫 장면과 앞으로 다가올 운명의 파도를 보여주는 장면 등은 한라산을 전문적으로 촬영하는 작가의 자료를 사용하였다. <지슬>은 흑백영화이다. 영화의 뼈대를 최대한 단순화 시켰듯이, 촬영에 있어서도 굳더더기를 빼고 본질에 집중하여, 흑백의 명암 대비, 회색의 깊이, 점, 선, 면의 기본으로 영화를 만들어 간다. 초가집 마룻바닥에 흩어진 감자들의 흑백 이미지는 세잔느의 정물화[11]를 연상시킨다[12][그림 2-5].

유대인 대학살에 관한 영화 <선들러 리스트>를 만든 스티븐 스피버그 감독은 자신은 2차 세계대전을 칼라

로 보지 못했으며 흑백으로 알고 있다면서, 그 영화를 흑백으로 촬영하였다. 도화지 같은 순백의 하얀 눈 속에, 가녀리게 이어지는 돌담, 초가집, 그리고 벌거벗은 나무 한그루 옆에 나체로서 있는 남자의 이미지는 영화 속의 폭력에도 불구하고 너무나 아름답다. 타르코프스키의 영화 장면 같은 인상을 주는 이 장면에는 아름다운 잔인함이 있다[그림 6].

강간당하고 사살된 순덕의 하얗고 봉긋한 벌거벗은 젖가슴은 오름의 완만한 곡선과 중첩된다[그림 7-9]. 참조) 토벌대에 의해 학살과 방화가 자행되는 롱테이크의 핸드헬드 장면은 자욱한 연기로 인해서 한치 앞을 알 수 없는 주민들의 처지를 보여준다. 인간이 인간에게 할 수 있는 가장 잔인한 행위인 살인이 대량으로 벌어지기에 차마 보여줄 수 없어서 화면은 하얀 연기로 가득하고, 학살의 진실은 감춰져 왔기에 하얀 연기 속에 숨어 있다. 오름은 지배적인 하얀색에 가려진 검정, 혹은 지배적인 검정에 작은 하얀색으로 프레임을 구성해 간다. 동굴 속 주민들의 풍진등화 같은 처지, 한치 앞을 알 수 없는 암흑 속의 미래를 보여주기 위해, 완전한 블랙 속에서 동굴 속 모닥불 주변에 앉아 있는 주민들의 모습이 화면 속을 부유한다. 흑자는 이 장면에서 레오나르도 다빈치가 그린 ‘마지막 만찬’을 떠올리기도 한다[그림 10-13].



그림 1. 5분여간 지속되는 고정된 롱테이크



그림 2. 폴 세잔느, Still Life with Apples(1890)



그림 3. 피난을 가지 않겠다는 어머니가 건네준 지슬. 아들이 뿌리친다.(12분2초대)



그림 4. 군인들이 쑥대밭을 만든 초가집 마루에 흩어진 제기들, 트랙인 (3분41초대)



그림 5. 지방이 불타고 제기는 마루에 널려 있다. 트랙인 (100분11초, 소지의 마지막 쇼트)



그림 6. 하얀 면과 검은 선이 수목화 같은 느낌을 준다.



그림 7. 잉그마르 베르히만의 〈제7의 봉인 The Seventh Seal〉(1957) 마지막 부분



그림 8. 순덕이의 죽음을 목격하고 오름을 달려가는 만철과 상표(59분51초대, 신묘의 마지막 부분)



그림 9. 군인들에게 쫓기는 상표(65분26초, 음복의 중간 부분)



그림 10. 레오나르도 다 빈치 The Last Supper (1498)



그림 11. 주민들이 동굴에서 감자를 나눠 먹으며 농담을 한다. (38분22초대, 신위의 마지막 쇼트. 카메라는 점차 Push-in 되고 fade-out)

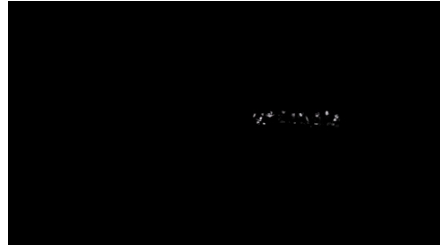


그림 12. VLS로 동굴에 모여 있는 주민들이 검정 배경 화면 속에서 부유한다. 앞으로 다가올 운명을 암시. 이 장면에서 이어서 6분3초길 이의 트래킹 쇼트들이 이어짐 (67분3초대, 음복)



그림 13. 좌에서 우로 움직이는 트래킹 쇼트 4개가 디졸프로 이어짐 (6분3초간 지속)

#### IV. 통계적 스타일 분석

배리 솔트는 영화 기술과 스타일 간의 관계를 탐구하기 위해서 통계적 방법론을 도입한다. 평균 쇼트 길이 Average Shot Length (ASL), 쇼트의 스케일 분포 Scale of Shot Distribution, 카메라 움직임 분포 Camera Movement of Shot Distribution, 리버스 앵글 커트의 비율 Percentages of Reverse-Angle Cuts를 중심으로 스타일의 변화를 관찰하였다. 배리 솔트는 쇼트의 스케일 분포를 파악하기 위해서는 영화 전체를 살펴보고 기록하였지만, 나머지 척도에 대해서는 영화 시작 부분의 30분 분량, 최소한 200개의 쇼트를 포함한 부분을 표본으로 하여 관찰하였다. 배리 솔트가 영화 전체를 관찰한 400여 편의 영화에서는 ASL이 구해졌다 [13]. ASL의 변화를 관찰하기 위해서 배리 솔트는 2500여 편의 영화를 다뤘고, 쇼트의 스케일 분포를 관찰하기 위해서는 250여 편의 표본을 대상으로 하였으며 [14], 리버스 앵글 커트 비율은 1000여 편을 대상으로 관찰하

였으며[15], 16mm 혹은 35mm 필름을 직접 다뤄서 연구하였다. 한편 데이비드 보드웰은 할리우드 스타일 연구를 위해서 1961년부터 2004년 사이의 영어권 영화이거나 미국 회사에서 배급한 800여 편을 대상으로, 2000년대 이전의 10년 단위로 최소한 135편의 영화, 연도별로는 최소한 12편의 영화가 포함되도록 하여 연구를 진행하였으며, 무작위 표본 추출을 시행하지 않았다[16].

### 1. 평균 쇼트 길이 (ASL)

<지슬>의 공식 상영 시간은 108분이다. 이번 분석에서는 영화 시작 부분의 영화제 수상 경력과 배급사 로고 부분을 제외하고, 마지막 부분의 자막과 크레딧을 제외하여, 실사 부분의 쇼트들만을 가지고 러닝 타임과 쇼트의 수를 산정하였다. 앞과 뒤의 자막과 크레딧가 영화의 평균 쇼트 길이를 늘이는 경향이 강하여 이 부분을 배제하기 위함이다. 이 경우, <지슬>의 러닝 타임은 5988초 즉 1시간 39분48초이며, 총 260개의 쇼트로 영화가 이뤄졌다. 그러므로 평균 쇼트 길이는 23.03초이다.

평균 쇼트 길이, Average Shot Length (ASL)은 배리 솔트가 고안한 개념으로 영화 상영 시간에서 영화 시작 부분과 끝부분의 타이틀과 자막을 제외한 시간을 영화 중간 자막을 포함한 쇼트의 개수로 나누어서 영화 전체의 템포를 살펴보고자 하는 방안이다[17]. 배리 솔트는 시대별 영화들의 ASL을 평균화한 Mean ASL을 통해서 시기별 ASL의 변화를 관찰하고자 하였다. 미국 영화의 1912-1917년 시기의 평균 ASL은 9.6초, 1918-23년 시기에는 6.5초임을 관찰하였고, 같은 시기들의 유럽 영화의 평균 ASL은 각각 15초, 8.6초이다. 유럽 영화와 미국 영화의 이러한 2초 차이는 1920년대 후반까지 유지되었다[18]. 사운드의 도입 이후 채용되었던 멀티 카메라 촬영기법과 sound on disc 기법이 도태되고, 편집 기계로서 사운드 Movieola의 등장과, 영화필름과 사운드 트랙에 코드 넘버링 하는 기법의 등장으로 사운드 도입 이후 다소 길어졌던 ASL은 다시 줄어들기 시작한다. 1928년-1933년 시기의 할리우드 영화의 평균 ASL은 10.8초, 1934-1939년 시기는 9.0초로 짧아진다[19]. 영국을 제외한 유럽 영화의 경우, 1934-39년 시기의 평

균 ASL은 12초이며, 이 시기 프랑스 영화의 경우는 13초로 관찰되었고, 영국 영화의 경우는 같은 시기 할리우드 영화보다는 짧은 8초임이 관찰되었다[20]. 1939년에 룽테이크 영화제작이 시작되면서 평균 ASL은 1940-1945년 시기는 9.5초, 1946-1950년 시기는 10.5초가 된다. 1952-1957년 시기에 할리우드 영화는 11초, 1958-63년은 9.3초의 평균 ASL을 가지고 있음이 관찰되었다. 1964-1969년 시기는 7.7초, 이 시기 영국 영화는 7.7초, 유럽 대륙 영화는 10.7초임이 관찰되었다[21]. 70년대 들어서면서 대부분의 할리우드 영화의 ASL은 4초 이내이고, ASL이 13초 이상인 경우는 거의 찾아보기 힘든 상황이 된다. 70년대의 영화편집은 KEM, Steenbeck, Magnasynce Moviola 등 flat-bed 방식의 편집 시스템이 광범위하게 사용되며 더욱 짧은 편집이 가능해졌다. 타임 코드를 활용하여 비디오 편집으로 영화편집이 가능하게 된 시기인 1980년대는 1982-1987년 시기에 평균 ASL은 8.4초이지만, 가장 빈번하게 관찰되는 ASL은 6초이다[22]. 근래의 할리우드 영화는 보통 1100에서 1200개의 쇼트로 이뤄진다고 본다. 배리 솔트와 마찬가지로, 데이비드 보드웰은 할리우드 영화의 쇼트의 길이가 점차 짧아지는 경향으로 발전해 왔음을 관찰하였다[23]. 무성영화 시기인 1920년대 할리우드 영화는 쇼트당 평균 4초에서 6초 사이로 구성되어 빠른 편집을 보여주는데, 사운드가 도래하면서 이러한 경향성이 주춤하게 된다. 1930년대부터 1960년대 사이 보통의 할리우드 영화는 300여개와 700여개 사이의 쇼트 수를 지닌다. 그 경우 ASL은 8초에서 11초 사이이다 1960년대 중반의 A급 할리우드 영화의 경우는 ASL이 6초에서 8초 사이에 있으며, 70년대의 경우, 대부분 영화의 ASL이 5초와 8초 사이이다. 뮤지컬, 드라마, 로맨스, 코미디 장르 영화들도 룽테이크를 선호하지 않음을 관찰하였다. 1980년대 말에 이르러서는 많은 영화들이 1500개 이상의 쇼트를 가지게 되고, 1990년대 말에 이르러서는 어느 장르 등 대부분의 영화의 ASL이 3초에서 6초 사이임이 드러났다. 데이비드 보드웰의 연구에 따르면, 1961년부터 1999년 사이에 ASL이 2초 미만인 영화는 한편으로 <Dark City>(1998)의 ASL은 1.8초이다. 하지만 2000년대 들어서면서는 거의 매년 한



작품씩 2초미만의 ASL을 가짐을 관찰하였다. <Moulin Rouge>(2001), <Pirates of the Caribbean>(2003) 등의 ASL이 2초 미만이며, ASL이 짧아지는 경향은 액션 영화뿐만 아니라 로맨틱 코미디, 애니메이션 등에서도 관찰되었다. <Love Actually>(2003)의 경우, 마지막 멀티 프레임 화면 이전까지의 ASL은 3.8초이다[24].

1990년대 도입된 AVID, Finalcut 등 비선형 편집 시스템과 2013년 전후로 필름이 사라진 디지털 시네마의 등장은 이러한 경향을 더욱 강화하는 방향으로 진화하고 있다. 데이비드 보드웰은 최근의 할리우드 영화들의 특징을 빠른 편집, 극단적 광각과 망원렌즈의 사용, 클로즈 쇼트의 선호를 통한 타이튼한 프레임 구성, 다양한 카메라 움직임 사용이라고 보았다. 짧아진 쇼트의 길이는 다른 기법이나 미학에도 영향을 미친다. 팬이나 트랙킹이 끝나기 전에 편집이 이뤄지는 카메라 움직임 중간에 편집, 화면 전경에서 급격하게 움직이는 대상의 배치를 통하거나 관객의 시선 Line of Sight의 파괴를 통한 충격적인 이미지들 분출, 전경과 후경 사이의 급격한 포커스 이동을 통한 선택적 초점 Rack Focusing, 헤드라이트 불빛이나 번개처럼 순간적인 번쩍거리는 화면의 활용도 짧은 편집과 더불어서 속도감을 증가시킨다고 보았다 그리고 그는 이것이 공간의 연속성을 토마스 앨서써와 워런 버랜드가 주장하듯이 “후기 고전주의 Post Classical[25]”적으로 해체시킨다고 보지 않고[26], 고전적 할리우드의 연속성이 강화(Intensified Continuity)[27]되고 있다고 보았다. 최근의 경향은 액션 장면만이 짧은 편집을 사용하지 않으며, Shot/Reverse-shot으로 이뤄지는 대부분의 대화 장면의 경우, 편집은 배우의 대사 한 줄마다 혹은 대사 중간에도 편집을 하고, 대사를 듣는 상대방의 리액션 쇼트를 더욱 많이 집어넣는 경향을 보이고 있으면서, 설정 쇼트와 두 인물을 한 화면에 보여주는 Two-Shots를 적게 사용하거나 쓰지 않음으로 해서 보다 생략적이다. 이렇게 쇼트들이 짧고, 설정 쇼트가 짧거나 없거나 혹은 대화 장면의 후반부로 연기되는 경우에, eyeline과 180도 행위 축은 오히려 더욱 엄격하게 지켜지는 경향을 최근의 영화들은 보이고 있다[28]. 최근의 할리우드 액션 영화들에서는 클로즈업, 광각렌즈, 포커스 이동,

핸드헬드 카메라, 현란한 카메라 움직임 등을 통해서 강한 임팩트를 만들어 낸다[29]. 최근의 할리우드 이외의 지역의 영화들에서, 특히 할리우드와 비교해서 상대적으로 제작비 규모가 작은 영화들에서도 클로즈업, 빠른 편집, 부유하는 핸드헬드, 로케이션에서 망원렌즈 사용, 단일 피사체로 이뤄지는 쇼트의 두드러진 사용이 새로운 스타일로 선호되고 있으며[30] 이는 할리우드 영화의 최근의 경향과 일치하는 방향이다. 그런데, 최근의 선호되는 기법들로 연출자가 사용할 수 있는 기법의 범위가 한정되고 더 강화되는 한편, 고정된 카메라로 만들어진 롱테이크, 쇼트의 길이가 긴 two-shots, 롱 쇼트의 빈번한 사용, 중간 스케일의 프레이밍, 50mm 등 표준 렌즈로 촬영된 이미지의 사용은 연출자들이 폐기한다고 할 정도로 찾아보기 힘들게 되고 있다[31]. 현재도 롱테이크는 저예산 영화들에서는 낯선 기법이 아니다[32].

예술영화 장르의 영화를 만들고, 동양의 미켈란젤로 안토니오니 감독이라는 평가를 받는 대만의 차이밍량 감독의 장편 극영화 7편[33]과 <지슬>을 비교 해보면, 안토니오니 감독의 영화처럼 모더니즘 계열, 예술영화 장르로 분류되는 차이밍량 영화중에 가장 짧은 ASL을 지닌 영화는 그의 첫 작품인 <청소년 나타 (靑少年 那咤 Rebels of the Neon God)>(1992)로 ASL은 18.4초이며, 326개의 쇼트로 구성되어 그의 작품 중 가장 많은 수의 쇼트를 사용하였다. ASL이 가장 긴 영화는 그의 5번째 영화인 <거기 지금 몇 시인가 What time is it there?>(2001)로 1분3초의 ASL을 가지며 103개의 쇼트로 이뤄졌다. 그의 영화중 가장 적은 수의 쇼트로 이뤄진 영화는 6번째 작품 <안녕 용문객잔 Good Bye, Dragon Inn>(2003)으로 86개의 쇼트로 이뤄져 있다. 이 영화의 ASL은 55초이다. <지슬>의 ASL 23.03초는 <청소년 나타>보다는 길고 그의 두 번째 영화 <애정만세 Vive L'amour>의 35.8초, 7번째 영화 <흔들리는 구름 The Wayward Cloud>(2005)의 35초 보다는 짧다. <흔들리는 구름>의 쇼트 수는 186개이다. 260개의 쇼트로 이뤄진 <지슬>은 193개의 쇼트가 쓰인 <애정만세>와 <청소년 나타>의 사이에 위치한다.

표 1. 할리우드 영화의 시기별 Mean AS

시기	Mean ASL	빈도 높은 ASL	빈도 높은 ASL구간
1912-17	9.6초	7초대	
1918-23	6.5	5초대	
1924-29	4.8	5초대	
1928-33	10.8	9초대	8초-11초
1934-39	9.0	9초대	
1940-45	9.5	9초대	
1946-51	10.5	9초대	
1952-57	11	9초대	
1958-63	9.3	6초대	6초-8초
1964-69	7.7	6초대	5초-8초
1970-75	7.0	6초대	
1976-81	8.4	6초대	5초-7초
1982-87	8.4	6초대	3초-6초
1990-99			

<지슬>에서 가장 긴 쇼트의 길이는 6분33초간 지속되는 56번 쇼트이다. 이 쇼트는 영화 시작 후 38분22초대에 있으며 컷터 신위 부분에 나오며 LS와 고정된 카메라로 이뤄지며 동굴 속으로 피난 온 마을 주민들이 서로 고생했다면서 서로의 사정을 묻고 농담을 주고받는 장면이다. <지슬>의 관객은 이미 10분44초대의 12번째 쇼트로, 프롤로그에 제시된 5분04초 길이의 LS의 고정된 쇼트로 인해서 앞으로의 <지슬>의 롱테이크와 고정 쇼트가 주로 쓰인 형식에 대한 기대와 수용 자세를 갖추게 된다. 이 쇼트는 영화에서 두 번째 긴 쇼트이다. [그림 8]에서 <지슬>에서 영화 쇼트 길이의 변화를 파악할 수 있다. 차이밍량 영화 7편중에서 가장 긴 쇼트는 4번째 작품 <하류>(1997)에서 6분7초간 지속되는 LS의 고정된 쇼트이며, 두 번째로 긴 쇼트는 <애정만세>의 마지막 장면인 5분57초 길이의 CU, 고정 쇼트이다. 차이밍량 영화 속 롱테이크보다 <지슬>의 롱테이크는 26초가 더 길다. 데이비드 보드웰은 긴 ASL이 할리우드 감독과 Off-Hollywood 감독들을 구분 짓는 변별점이 될 수 있다고 보았으며 저예산 영화, 배우들의 연기 앙상블에 초점을 맞춘 영화, 유럽 영화의 장중함을 원하는 감독들의 영화에서 롱테이크가 많이 사용되나, 이들이 보다 할리우드 주류로 다가갈수록 짧은 ASL을 사용하는 경향을 지닌다[32]. 배리 솔트도 긴 ASL이 미국 영화 내에서 예술적 야망이 높은 감독들의 작품에 등장한다고 보았다[34]. 짧은 ASL을 지닌 최근의 할리우드

영화들에서도, 한 편의 영화 내에서 짧은 쇼트들은 마지막 클라이맥스를 위해 절제하여, 영화의 시작 부분은 끝부분보다 긴 쇼트 길이를 지닌 쇼트들을 많이 지니고 있다. <Jaws>(1975)의 초반 55분의 ASL은 8.8초이나 영화 전체로는 6.5초이며, <Body Snatchers>(1994)의 초반 35분의 ASL은 10.8초인데 영화 전체로는 7.7초이다[35]. <지슬>의 쇼트 길이 추세를 통해서도 영화 종반으로 갈수록 쇼트의 길이가 짧아짐을 확인할 수 있다.

<지슬>의 260개 쇼트 중에 ASL인 23.03초보다 긴 쇼트들은 23초를 포함하여 72개의 쇼트로 전체의 27.69%를 차지한다. <청소년 나타>의 경우 ASL보다 큰 쇼트는 107개로 전체 쇼트의 32.82%를 차지한다. <구멍>은 30.77%, <거기 지금 몇 시인가?>은 38.83%, <안녕 용문객잔>은 36.02%, <흔들리는 구름>은 33.87%이다. <지슬>의 쇼트 길이 분포에서 가장 빈번한 쇼트 길이는 4초로서 21개의 쇼트가 관찰된다. 8초인 쇼트는 모두 16개로 두 번째로 많이 관찰된다. 쇼트 길이가 1초에서 10초사이인 쇼트는 모두 125쇼트로 전체의 48.08%를 차지하고 나머지 쇼트들은 11초와 22초사이의 길이를 지니며 24.23%를 차지한다. 즉 <지슬>의 거의 절반에 달하는 쇼트들이 1초에서 10초 사이의 길이를 지니고 있다.

이는 할리우드 영화중에서 예술영화로 간주되는 <잉글리시 페이션트>에서 쇼트의 길이가 1초에서 10초사이인 쇼트가 전체의 92%를 구성하고, <Jurassic Park>(1993)의 경우는 80%를 차지하는 것[36]과 비교할 때, 거의 절반인 낮은 비율이다. 차이밍량 영화에서, 1초에서 10초사이의 쇼트는 <청소년 나타>의 경우 136쇼트로 41.72%를 차지하고, <하류>의 경우에는 7개의 쇼트만 10초 미만이라서 5.56%, <구멍>은 9개 쇼트로 8.65%, <안녕, 용문객잔>은 18개의 쇼트로 20.92%, <흔들리는 구름>은 49개 쇼트로 26.34%, <거기 지금 몇 시인가?> 10초미만의 쇼트가 없고 15초 길이의 쇼트가 가장 짧다. 차이밍량 영화에서 짧은 쇼트가 많이 쓰인 <청소년 나타>보다 <지슬>은 더 많은 10초미만의 쇼트를 가지고 있지만, 할리우드 영화에 비하면 거의 절반 정도 사용되었다고 할 수 있다.

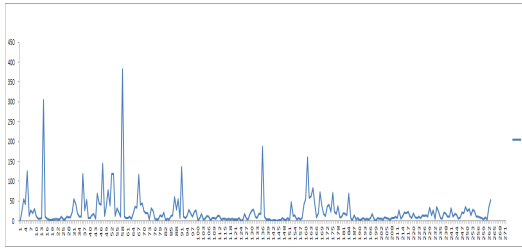


그림 14. <지슬>의 쇼트 순서에 따른 쇼트 길이 추세선

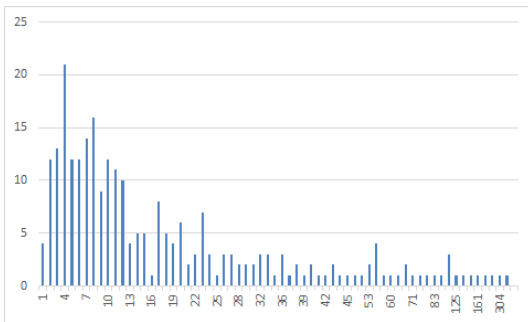


그림 15. 쇼트의 길이에 따른 빈도 분포

## 2. 쇼트의 스케일 분포

짧은 편집을 구사하는 최근의 영화들에서 타이트한 프레이밍 두드러지게 나타나고 있다. 대화 장면의 기본적인 스케일은 미디엄 쇼트(MS)와 오버 더 숄더 쇼트이며 감독이 선택할 수 있는 범위는 미디엄 Two-Shot에서 인물 한 명의 익스트림 클로즈업 사이로 줄어들었다. 짧은 쇼트 내의 정보를 해석하려면 쇼트 내의 정보를 가급적 적게 담아야 하며, 이 경우, 두 명이 아닌 한 명의 배우의 얼굴 리액션이 중요한 선택이 된다. 한 명의 배우의 입, 눈, 눈썹이 영화의 정보와 감정을 전달하는 소스가 되고, 배우들의 장면 내 움직임을 연출하는 블로킹은 덜 중요하게 된다. 이러한 타이트한 쇼트의 선호는 우리가 영화를 관람하는 조건의 변화에서도 그 원인을 찾을 수 있다. 극장에서의 영화 관람 외에 방송, DVD, VOD 등을 통한 영화 관람의 비중이 높아지는 상황에서 작은 크기의 TV 화면을 통해서 이미지를 선명하게 보여 주기 위해서는 LS 보다는 MS, CU를 선호하게 된다[37]. 그리고 최근 영화들의 특징으로 마스터 쇼트 기법의 비중 감소를 들 수 있다. 한 씬을 처음부터

끝까지 한 두 명의 배우가 연기를 하고 대사를 주고받는 것을 촬영하는 기법이 마스터 쇼트 기법인데, 이 경우 쇼트의 스케일은 MLS,나 MS로 이뤄진다. 이 스케일은 plan american 이라고도 하는데 보통 배우의 무릎이나 허벅지를 기준으로 배우들의 상체를 보여주게 된다. 이러한 쇼트는 배우들과 장소의 위치 관계, 신체적 움직임을 보여주는 동시에 배우의 얼굴에 드러난 표정도 읽을 수 있는 쇼트로 선호되어 왔다. 이 쇼트들은 배우와 사물의 위치 관계를 보여주는 설정 쇼트로 장면의 분위기를 표현하기 위해서 사용되어 왔으며, 1930-60년대까지는 한 장면을 길이가 상당히 길고 고정된 롱테이크 쇼트를 사용하여 처리하여 편집을 최소화하기도 하였다. 그러나 최근에 들어서는 설정 쇼트가 없거나, 아니면 장면의 후반부에 짧게 등장하는 경향을 보인다. 1960년대 후반, 와이드 스크린 포맷에 파나비전의 선명한 렌즈가 결합하게 되면서 가로가 긴 화면내에서 배우의 얼굴을 중앙에서 벗어나 한쪽으로 치우쳐 배치함으로써 나머지 부분에서 배우의 위치, 장소에 대한 정보와 정서를 전달하기를 동시에 달성할 수 있게 되어 설정 쇼트와 재설정 쇼트의 필요성이 감소하게 된 것도 이러한 경향을 강화시켰다. 최근의 영화들에서는 한 씬의 중간에 설정 쇼트를 배치함으로써 잠시 영화의 템포를 늦추거나 정지시키거나, 혹은 다음에 올 극단적인 클로즈업에 힘을 실어주기 위한 용도로 사용된다고 본다[38].

배리 솔트는 분석의 편의를 위해 쇼트의 사이즈 즉 쇼트의 스케일을 다음과 같이 정한다. 빅 클로즈업(BCU)은 사람의 머리만을 보여주는 쇼트, 클로즈업(CU)은 머리와 어깨를, 미디엄 클로즈업(MCU)은 허리 위부터의 상체를 보여주는, 미디엄 쇼트(MS)는 엉덩이 바로 밑에서부터 배우의 머리끝까지, 미디엄 롱 쇼트(MLS)는 무릎 위의 신체를, 롱 쇼트(LS)는 최소한 신체 전부를 보여주는, 배리 롱 쇼트(VLS)는 프레임 안에 배우가 작아 보이는 경우의 쇼트로 구분 지었다[39]. <지슬>의 쇼트의 스케일 분포를 파악하기 위해서도 같은 종류의 쇼트들로 분석을 시행하여, 기존의 연구와의 비교를 용이하게 하고자 한다. 260개의 쇼트 중에 쇼트의 스케일 분포의 빈도수와 점유 시간은 아래 [표 4]와

같다. 가장 빈도가 높은 쇼트 스케일은 LS이며, 가장 빈도가 낮은 쇼트는 무릎 위를 보여주는 MLS이다. 이외에 영화에서 두드러지게 많이 사용한 쇼트는 CU, MS, BCU이다.

최근 영화들의 경향에서 쇼트의 스케일에 대한 감독의 선택폭은 미디엄 two-shot부터 익스트림 클로즈업까지로 제한하게 된다. <쥐라기 공원>의 경우 MCU는 28%, MS는 21%, CU는 9%가 사용되었으며 <잉글리시 페이션트>의 경우는 각각 33%, 20%, 18%가 사용되었다[40]. 차이밍량의 영화들의 경우, MCU는 <안녕, 용문객잔>에서 5.81%로 최저로, <청소년 나타>에서 19.02%로 최대로 사용되었으며, MS는 <안녕 용문객잔>에서 3.49%, <청소년 나타>에서 15.34%, CU는 <거기 지금 몇 시인가?>에서 1.94%, <애정만세>에서 22.28%로 사용되었다. 차이밍량 영화 7편에서 가장 선호되는 쇼트는 LS이며 <청소년 나타>에서 22.70%로 최저로 사용되었으며 <구멍>에서 47.12%로 최대로 사용하였다.

MLS 이상의 스케일 쇼트가 <지슬>에서는 64.6%가 사용되어서, 점차 타이트한 쇼트를 선호하는 최근의 영화의 경향과 일치하고 있음이 드러났다. MS는 <쥐라기 공원>과 <잉글리시 페이션트>와 비슷한 비율로 사용되었으며, CU의 경우는 <잉글리시 페이션트>의 18%와 <애정만세> 보다 많은 23.07%가 사용되어 타이트한 프레임이 더욱 두드러진다.

이상으로 살펴본 <지슬>에서 두드러진 쇼트의 스케일은 LS와 CU로 쇼트의 스케일의 사용에 있어서도 아주 와이드한 쇼트와 아주 타이트한 쇼트로 양극화되어 있음을 알 수 있다. 최근의 영화들이 50mm의 표준 렌즈보다는 17mm에서 40mm 까지의 광각렌즈들과 100mm에서 500mm 등 망원렌즈를 선호하는 양극화 현상처럼 쇼트의 스케일에 선택에 있어서도 화면의 급격한 임팩트를 위해서 극단화가 이뤄지고 있는 것을 확인할 수 있다. 쇼트의 스케일 상대 분포의 형태는 <애정만세>의 그것과 유사한 모양새를 지닌다.

<지슬>의 쇼트의 스케일별 빈도는 LS, CU, MS, BCU 순으로 많이 사용되었는데, 스케일별 점유 시간은 빈도수의 추세를 따라서 길어지고 있음을 확인할 수 있

다. 점유 시간은 LS, CU, MS, VLS 순서로 많은 시간을 점유하고 있다. 차이밍량 영화중 LS의 점유 시간이 가장 긴 영화는 <구멍>으로 50분20초를 점유하고 가장 짧은 영화는 <청소년 나타>로 22분42초를 점유한다. <지슬>의 LS의 점유 시간 38분26초과 비슷한 점유 시간을 가진 차이밍량 영화는 41분48초의 점유 시간을 가진 <하류>이다. CU의 경우, <애정만세>가 가장 길어 23분19초로 <지슬>은 점유 시간이 12분51초인 <흔들리는 구름>보다는 긴 점유 시간을 갖는다. 가장 짧은 점유 시간을 가진 영화는 <거기 지금 몇 시인가?>로 3분32초이다. MS의 경우, <청소년 나타>가 17분43초를 점유하여 가장 길지만 <지슬>의 22분46초에는 한참 미치지 못한다. <안녕, 용문객잔>은 2.58초를 점유하여 가장 짧은 점유 시간을 갖는다.

### 3. 카메라와 렌즈의 움직임 분포

<지슬>의 260개의 쇼트 중에서 카메라 움직임이 없는 고정된 쇼트 즉 Fix 쇼트는 191개로서 전체의 73.46%이며 시간으로는 65.4%를 점유하는 1시간5분 16초를 차지한다. 움직임이 있는 쇼트는 69개로서 34분32초를 차지한다. 움직임의 유형은 트래킹(10.76%), 핸드헬드(5.38%), 패닝(3.07%), 포커스 이동(2.69%), 줌(2.3%)의 순으로 많이 사용되었다. <지슬>의 움직임의 빈도와 점유 시간 모두 <하류>와 비슷한 비율이다. 차이밍량 영화에서는 포커스 이동이 사용되지 않았는데 <지슬>에서는 7개의 쇼트에서 포커스 이동이 일어난다. <거기 지금 몇 시인가?>는 영화 전체가 고정 쇼트로 이뤄졌으며 <용문객잔>은 9개의 틸트와 패닝이 있는 쇼트를 제외한 77개의 쇼트가 전부 고정 쇼트로 이뤄졌다. 차이밍량 영화들에서 고정 쇼트의 비율은 <구멍>이 61.54%로 최저이고 <거기 지금 몇 시인가?>가 99.03%로 최대이다. <하류>의 경우는 고정 쇼트의 비율이 68.25%, 고정 쇼트의 점유 시간은 67.61%를 차지한다. 차이밍량 영화에서 두드러진 카메라 움직임은 팬(안녕 용문객잔, 1.16%-애정만세, 21.24%), 틸트(흔들리는 구름 3.76%-구멍 12.5%), 트래킹(청소년 나타, 4.6%-구멍, 8.6%) 등이다. 트래킹 쇼트의 경우, <청소년 나타>가 15개 쇼트, 4.6%로 최저의 관찰치를 가지고

<구명>에서는 12개 쇼트, 8.6%의 점유율로 최고치를 보인다. <지슬>에서는 28개의 트래킹 쇼트, 10.76%가 사용되었는데, 특히 트래킹 쇼트 중에는 느리게 미묘하게 대상을 향하여 다가가는 쇼트 즉 트래킹 쇼트들(push-in)이 18개, 12분23초 사용되었다. 차이밍량 영화와는 차이를 보이는 트래킹 쇼트의 사용은 최근의 할리우드 영화들, 그리고 최근의 한국 영화들에서 아주 많이 쓰이는 움직임이다. 최근의 영화들에서는 현란한 카메라 워크를 사용하여 예전에 고정 쇼트로 처리하였을 쇼트들 대부분에서, 피사체를 향하여 느리게 다가가거나 물러나는 쇼트들이 빈번히 사용된다.

트래킹 쇼트, 트레블링 쇼트, 크레인 쇼트, 움직이는 인물을 따라가는 allowing shot, 스테디캠, 드론을 활용한 항공촬영, 대화 장면에서 인물을 중심에 두고 원을 그리면서 좌, 우로 움직이는 카메라 쇼트, 핸드헬드, 등장인물의 시선이라는 느낌을 주다가 객관 쇼트로 변하는 등의 끊임없이 움직이는 쇼트 Free-ranging shot 등 현재의 영화들에서는 카메라의 움직임 보다는 정지된 화면을 찾는 것이 쉬운 작업이 될 정도로 배우의 움직임 보다는 카메라의 움직임이 강조가 되고 있다. 대화 장면 등에서, 한 인물의 모습을 점차 얼굴로 타이트하게 주머니가 들어가거나(Creeping Zoom), 전진 트래킹 쇼트(Push-In)는 아주 기본적인 움직임이 되고 있다. 이러한 움직임은 트랙을 활용하기도 하지만, 핸드헬드나 스테디캠으로 주로 이뤄지고 shot/reverse shot 형식에서도 적용된다. 이 기법은 대상이 되는 인물이 무언가 비밀스런 내용을 알아냈거나, 중요한 결정을 한다거나, 혹은 단순히 긴장을 지속하기 위해서 활용된다[41]. 이러한 카메라 움직임이 표현하는 효과에 대한 도식으로는 빠른 편집은 신경과민이나 긴장을, 배우의 행위를 중심으로 핸드헬드로 원을 그리는 카메라는 혼란과 카오스, 배우를 향해서 지속적으로 다가가는 유영하는 카메라의 경우는 감정의 서정적 유출을 표현한다고 본다[42]. 두 사람의 대화 장면에서도 180도 라인을 지키기보다는, 두 대의 핸드헬드 카메라를 활용하여 한 카메라는 미디엄 쇼트를, 다른 하나는 클로즈업을 제공하면서 180도 라인 살짝 넘어갔다 돌아오기를 반복하는 카메라 워크를 구사하기도 한다. 이때 카메라는 180

도가 아니라 200도 이상(200-plus degree)의 커버리지[32]를 만들어 낸다. 긴장의 해소나 여운을 위해서는 카메라가 대상으로부터 물러나는 pull back을 사용한다. <지슬>에 사용된 pull back 쇼트는 1개로, 87번째 쇼트로 신묘 부분에서 54초간 지속되는데, 순덕이를 강간하는 김 상사가 있는 움막 밖에서 그 소리를 들으면서 고개를 숙이고 있다가 천천히 고개를 들어 정면을 쳐다보는 주정길의 쇼트에서 사용된다. 우리는 순덕의 울음과 김 상사의 소리 off-screen sound로 들으면서, 주정길과 함께 이 사건을 목도하게 되며, 여기에서는 여운과 함께 주정길의 어떤 결심 같은 것도 함께 느낄 수 있다.

핸드헬드의 경우 <지슬>에서는 슬로우 모션과 결합되어서 14개의 쇼트에 사용되는데, 13개의 쇼트는 소지 부분에서 동굴 속에서 군인들을 쫓기 위해서 태우는 마른 고추 연기에 피로워하는 주민들과 군인들, 주민에게 총을 쏘는 군인들을 보여주는 3분4초간 연속되는 BCU, CU 쇼트들로 어떤 지옥의 모습, Agony, 모두가 희생자인 비극을 표현한다. 또 한 번의 핸드헬드는 신묘의 마지막 쇼트로, 3분7초간 지속되는 134번째 쇼트이다. 음악이 수반되는 이 장면은 군인들이 마을의 초가집 여기 저기에 불을 지르고, 주민들을 학살하는 이수리장, 광판을 하나의 long take로 표현한다.

차이밍량 영화들에서는 슬로우 모션은 사용되지 않았으며, 핸드헬드는 <청소년 나타>의 20개 쇼트, <구명>의 1개 쇼트를 제외하고는 나머지 5개의 영화에서는 발견되지 않는다. 줌 또한 <청소년 나타>, <애정만세>, <흔들리는 구름>에서 각각 2, 1, 5개가 발견된다. 고정된 쇼트를 주로 사용한 차이밍량 영화에서 포커스 이동은 사용되지 않았고 카메라의 움직임은 팬과 트래킹이 두드러진다. <지슬>은 트래킹 쇼트, 핸드헬드가 두드러지게 사용되었다.

#### 4. Reverse Angle cuts의 사용 비율

전형적인 대화 장면의 편집은 설정 쇼트, 두 사람이 대화하는 모습을 담은 two-shot, 인물 한명을 단독으로 보여주는 shot 그리고 그 사람과 대화하는 인물을 보여주는 reverse shot, 각각의 오버 더 숄더 쇼트들로 구성된다. 배리 솔트는 장면 내에서 수평면을 기준으로 카

메라의 앵글이 90도 이상 바뀌어 촬영된 shot 를 사용한 cut로 정의한다. 리버스 앵글 컷의 앞뒤에 있는 쇼트는 두 사람이 대화하는 상황을 가정하였을 때, 인물들의 어깨를 걸친 오버 더 숄더이거나, 인물의 앞에서 촬영한 단독 쇼트들이다. 이 사람들로부터 상당히 떨어져 있는 거리에서 촬영된 쇼트는 배제된다. 보는 사람과 그의 보는 시점에서 보이는 대상을 보여주는 point of view 쇼트도 카메라 앵글이 90도가 넘는다면 이 범주에 포함할 수는 있으나, Watcher-POV cuts 은 영화 속 전체 리버스 앵글 컷의 상대적으로 작은 부분이다. Point of view shots를 많이 사용하기로 유명한 히치콕의 영화에서 리버스 앵글 컷의 50% 정도가 watcher-POV cut이다[43]. 배리 솔트는 광각 렌즈를 써서 전경, 중경, 후경을 활용하여 배우의 위치와 동선을 구성하는 롱테이크를 쓰는 영화들의 경우에는 리버스 앵글 컷의 사용 비율이 낮음을 관찰하였다. 일반적인 영화들의 경우 그 비율은 30-40%이다 존 포드의 <The Searchers>(1956)는 리버스 앵글 컷의 비율이 18%, 클로드 르루슈의 <남과 여 Un Homme et une Femme>(1965)는 4%, <All About Eve>(1950)은 65%이다[44].

<지슬>의 260개 쇼트 중에 리버스 앵글을 이루는 컷트는 43개이다. 즉 비율로서는 16.54% 이다. 정사/역사가 일어나는 부분은 인물들 간의 갈등을 표출하는 부분이거나 시점 쇼트와 보는 사람의 쇼트이다. watcher-POV shot는 17개이며, 정사/역사가 한 번의 교환에 그치지 않고 여러 번에 걸쳐서 일어나는 장면은 프롤로그에서 군인들을 피해 산으로 도망가야 한다는 아들과 발도 편하지 않는데 아들의 짐이 되기 싫어하는 어머니가 따라가지 않겠다고 하면서 갈등하는 대화 장면에서, 신묘에서는 순덕이에게 총을 겨누는 군인이 방아쇠를 당길까 하며 갈등하는 장면과 순덕이에게 총을 쏘긴 군인들이 순덕이에게 다가가기 위해서 서로 신호를 주고받는 장면에서 발생한다. 소지에서는 만철 이가 군인들을 데리고 온 상표에게 총을 겨누며 서로 갈등하는 장면에서 일어난다.

리버스 앵글 컷트 비율은 시점 쇼트나 대화 장면을 많이 사용하는 영화에서 높아진다. 하지만 최근의 카메

라 움직임이 많은 영화들에서 대화 장면은 카메라 움직임으로 처리되거나 대화를 나누며 걸어오는 두 사람을 스테디캠으로 역동적인, 일종의 움직이는 마스터 쇼트로 처리하여 그 비율이 높아지지 않는 경우도 있다. 차이밍량 영화에서는 대사의 사용이 극도로 절제된 경우가 많으며, 대화 장면이라도 두 인물 등 등장인물을 한 화면에 담은 two-shot의 롱테이크로 처리하는 경우가 많아서 리버스 앵글 컷트 비율이 낮다. <애정만세>의 경우, 194개의 쇼트 중에 대사가 발생하는 쇼트는 19개의 쇼트에 불과하고 리버스 앵글 컷트는 전부 시점 쇼트를 사용하는 부분에서 발생한다. 총 5번의 리버스 앵글 컷트가 발생하여 그 비율은 0.3%에 불과하다. ASL이 짧은 영화에서 shot/reverse-shot 이 많이 쓰임을 볼 수 있다.

### 5. 카메라 움직임과 쇼트 스케일의 결합 분포

<지슬>의 카메라 움직임과 쇼트 스케일과 카메라 움직임의 결합을 살펴보면, Fix 쇼트는 LS와 가장 많이 결합되었고(61쇼트, 점유 시간 1994초), 그 다음은 MS(38쇼트, 569초), CU(36쇼트, 543초)로 많이 결합되었다. 트래킹은 MS(9 쇼트, 535초)와 CU(9 쇼트, 315초)에 가장 많이 사용되었고, LS에서도 5회(207초) 사용되었다. 포커스 이동은 CU에서 3회(36초) 발생한다. 고정된 LS의 점유 시간은 33분14초로, Fix 쇼트의 50.92%, 전체 영화 시간의 33.3%를 차지한다.

표 2. <지슬> 쇼트 스케일 빈도와 점유 시간

스케일	빈도	%	시간(초)	%
블랙	2	0.76	46	0.76
VLS	18	6.92	395	6.59
LS	72	27.69	2306	38.51
MLS	6	2.3	191	3.18
MS	53	20.38	1366	22.81
MCU	15	5.77	310	5.17
CU	60	23.07	1073	17.91
BCU	34	13.07	301	5.02
합계	260		5988	

표 3. 차이밍량 영화와 <지슬>의 Fix 쇼트 비교

Fix 쇼트	개수	비율	시간	비율
나타	211	64.72	51분43초	51.73
애정만세	129	66.84	66분32초	57.80
하류	86	68.25	74분55초	67.61
구멍	64	61.54	45분12초	53.73
거기지금	102	99.03	106분05초	98.65
용문객잔	77	89.53	67분54초	86.87
구름	160	86.02	96분48초	89.89
지슬	191	73.46	65분16초	65.4

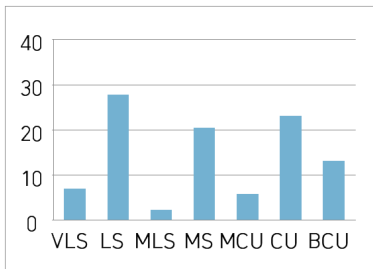


그림 16. <지슬> 쇼트의 스케일별 상대 분포

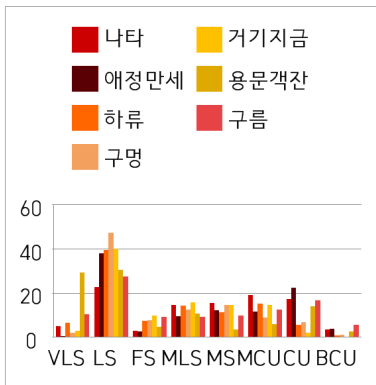


그림 17. 차이밍량 영화 7편 스케일 상대 분포

표 4. <지슬> 쇼트 카메라/렌즈 움직임 빈도와 점유 시간

움직임	빈도	%	시간(초)	%
Fix	191	73.46	3916	65.4
블랙	2	0.76	46	0.77
슬로우/핸드헬드	13	5	184	3.07
유영	1	0.38	54	0.9
줌	6	2.3	27	0.45
트래킹	28	10.76	1283	21.43
틸트	3	1.15	84	1.4
패닝	8	3.07	138	2.30
포커스	7	2.69	69	1.15
핸드헬드/슬로우	1	0.38	187	3.12
합계	260		5988	

### 6. 한 개의 프롤로그와 4개의 챕터

이 영화는 우리나라의 제사 형식을 따른 네 개의 챕터로 이루어졌다. 마루 위에 흩어져 있는 제사를 지내는데 사용하는 돛쇠 그릇, 촛대 등 제기들을 보여주는 장면을 시작으로 이 영화는 신위(神位, 죽은 사람의 영혼을 모셔 얹힘, Ancestral Tablets), 신묘(新墓, 영혼을 모시는 장소, A Spirit's Resting Place), 음복(飮福, 제사 음식을 나눠 먹음, Ritual Food), 소지(燒紙, 제사에 사용한 지방을 태움, Burning Paper Offering)의 4개의 챕터로 구성되어 있다. 오명 감독은 이 영화가 산자와 죽은 자에 대한 레퀴엠, 영문도 모르고 죽어 간 43 희생자를 위한 진혼곡으로 제사(祭祀)의 과정을 따르고 있다고 하였다. 프롤로그는 전체 상영 시간의 11.51%인 12분11초를 차지한다. 신위는 가장 긴 챕터로서 상영 시간의 24.73%인 26분11초를 지속한다. 신묘는 23.24%인 24.분36초, 음복은 19.24%인 20분22초, 소지는 15.55%인 18분8초를 점유한다.

이 영화에서 주인공은 다자이다. 크게 군인 측과 주민 측으로 나뉘어서 이야기가 진행되나 그 내부에서도 각자 인물들의 이야기가 진행된다. 인물들의 경중은 그들의 이야기가 점유하는 시간과 그들이 겪거나 행하는 행위들에 의해서 결정된다. 군인이나 주민의 입장에서 특정 챕터 전체를 할애하여 어느 한쪽만을 다루지 않고, 각각의 챕터 내에서 각각 군인과 주민의 시각을 담고 있다. 프롤로그와 4개의 챕터 중에서 군인의 비중이 높게 다뤄진 챕터는 신묘로서 챕터 길이의 69.44%인 17분5초를 할애하고 있다. 신묘에서 주민은 30.56%인 7분31초를 점유한다. 이 부분에서는 군인들에게 잡힌 순덕과 군인들 간의 갈등 그리고 순덕의 죽음이 군인들 쪽에서 보여진다. 주민의 비중은 프롤로그의 57.59%, 신위에서 55.76%, 음복에서 74.3%, 소지에서 61.44%를 점유한다. 영화 전체 상영 길이 105분52초에서 군인의 시각은 41.11%인 43분31초로 다뤄지며 주민의 시각은 51.37%인 54분23초가 할애된다. 10여분 정도 주민들의 시각이 더 반영되어 있다. 제주 4.3의 세 개의 당사자를 200여명의 남로당 무장대의 좌익 세력, 경찰, 진압군, 서북 청년단 등의 우익 세력, 좌우익의 갈등에 희생되는 제주 도민이라고 보았을 때, 영화에서는 진압군과

제주 도민의 희생에 초점을 맞추고 있으며, 양측의 상황을 고루 다루면서도 희생자에 초점을 두고 있음이 명확하다. 그리고 프롤로그와 소지 이후에 제시되는 자막을 통해서 미국의 역할에 대해서 언급한다.

### 7. 챕터와 쇼트 스케일, 쇼트의 움직임과의 관계

<지술> 영화 전체의 ASL은 23.03초인데, 각 챕터별 ASL을 통해서 챕터 간의 리듬을 비교할 수 있다.

<지술>에서 두 번째로 긴 쇼트는 프롤로그에 제시된 5분04초 길이의 LS이고 가장 긴 쇼트는 신위에서 6분33초간 지속되는 쇼트이다. <지술>은 프롤로그에서 느리게 시작하여 신위에서 가장 느린 ASL을 보이고서는 군인들에게 잠깐 순덕, 군인들 간의 갈등, 그리고 순덕의 죽음, 이를 목도한 만철과 상철의 슬픔 등이 다뤄진 신묘에서 짧은 ASL이 드러나고, 주민들에게 앞으로 다가올 불행이 서서히 드러나는 음복에서 다시 느려졌다가, 마지막으로 군인들에게 죽어 나가는 주민들, 매운 연기에 고층을 겪는 군인들, 살아남은 사람들, 그리고 불에 타는 지방들을 통해서 모두의 원혼을 위로하는 소지에서 이 영화에서 가장 짧은 ASL을 보인다. 전체적으로는 마지막으로 갈수록 짧은 쇼트들을 사용하여, 클라이맥스인 영화 마지막을 위해서 짧은 쇼트들을 남겨두는 최근 감독들의 경향을 따르고는 있으나, 패턴은 낮은 ASL에서 높은 ASL 다시 낮은 ASL의 형태를 반복한다. 가장 긴 챕터인 신묘는 또한 가장 많은 수의 쇼트들로 구성되어 있다. 소지는 블랙 화면 2개를 포함할 경우는 쇼트 수에 있어서 신묘와 같이 78개 쇼트로 이뤄진다. 신묘 챕터만 놓고 보았을 때 ASL은 18.92초로서 260개의 쇼트로 구성된 이 영화 전체의 ASL인 23.03초보다는 4.11초 짧다. 쇼트 수가 27개로 가장 작은 챕터인 프롤로그의 경우 ASL은 27.07초이다. 신위는 ASL이 54.17초로 챕터 중 가장 긴 평균 쇼트 길이를 가진다. 음복은 24.44초, 소지는 12.67초(블랙 화면 2개 포함)로 가장 짧은 평균 쇼트 길이를 가진다. 영화 전반에 걸쳐서 LS와 CU, MS가 가장 많이 쓰였는데, 신묘와 음복의 경우에는 쇼트의 스케일에 있어서 위의 세 가지 쇼트가 거의 비슷한 비율로 사용되었다.

챕터와 카메라 스케일의 지속 시간의 관계를 살펴보

고자, 각각의 챕터에서 쇼트의 스케일이 어느 정도의 시간을 점유하는 가를 살펴보았다. 프롤로그에서는 가장 많이 사용되었던 MS가 197초를 점유하지만, 가장 많은 시간을 점유하는 쇼트는 5개가 사용된 LS로 348초를 점유한다. 신위에서는 가장 많이 사용되어 14개가 쓰인 LS가 1054초를 점유하여, 챕터 전체를 걸쳐서 가장 긴 시간을 점유하는 쇼트 스케일로 드러났다. 신위에서 롱테이크는 LS의 사이즈로 이뤄졌음을 알 수 있다. 신위에서 LS 다음으로 많이 쓰인 CU의 경우, 5개의 쇼트가 193초를, 4개가 사용된 MS가 171초를 점유한다. LS, CU, MS가 비슷한 비율로 많이 사용되었던 신묘와 음복의 점유 시간을 보면, 신묘의 경우는 MS, LS, CU의 순으로 각 스케일별 점유 시간 사이에 84초, 78초의 차이를 보이면서 시간을 점유한다. 최대 1분24초 정도의 차이이므로 이 세 개의 스케일 상에서는 눈에 띄는 차이가 보이지 않는다고 할 수 있다. 음복의 경우에는 MS, CU, LS 순으로 스케일 간에 2분16초, 1분38초의 차이를 보이면서 시간을 점유한다. 신묘에서 MLS는 1개만 사용되어 8초의 지속 시간, BCU도 1개 쇼트로 10초를 점유하여, 최저 지속 시간을 보여준다. 음복에서 MCU는 5개 사용되어 103초를, MLS는 3개 사용되어 115초의 지속 시간을 보이며, 2개가 사용된BCU의 경우는 2초의 시간을 점유하여 아주 짧은 빅 클로즈업이 사용되었음을 알 수 있다. 소지의 경우에는 LS, CU, BCU의 순으로 많이 사용되었는데, 점유 시간의 길이에 있어서는 LS, CU, BCU의 순서를 보이며 스케일 간에 1분27초, 1분3초의 차이를 보인다. 2개가 사용된 MCU는 12초를 점유하여 가장 작은 시간을 기록한다.

### 8. 챕터와 쇼트의 움직임과의 관계

카메라의 움직임, 렌즈의 조작으로 이뤄진 쇼트의 움직임을 챕터별로 살펴보기 위해서 고정된 쇼트 즉 Fix 쇼트의 챕터별 비율을 살펴보고자 한다. Fix 쇼트가 사용된 빈도를 보면, 프롤로그의 경우 23개의 쇼트가 Fix로, 프롤로그에 사용된 27개의 쇼트의 85.19%를 차지하고, 신위의 경우는 fix 쇼트가 24개로 82.76%, 신묘는 57개의 Fix 쇼트로 72.15%, 음복은 31개의 fix 쇼트로 62%, 소지는 72.37%가 Fix 쇼트로 55개가 쓰였다. Fix



쇼트의 점유 시간으로는 프롤로그에서 8분53초를 점유하여 챗터 시간의 72.91%, 신위에서 21분03초, 80.39%, 신묘에서 17분37초, 64.84%, 음복에서 7분53초, 38.71%, 소지에서 10분50초, 65.79%를 차지한다. 가장 움직임이 많은 챗터는 신묘(21개), 소지(21개), 음복(19개), 신위(5개), 프롤로그(4개) 순이지만 점유 시간을 기준으로 하면, 음복, 신묘, 소지, 프롤로그, 신위 순이다. 그런데 움직임이 있는 쇼트라 하더라도 항상 그 쇼트 전체에서 움직임이 일어나지 않고 쇼트의 부분에서 움직임이 일어나는 경우가 많으므로, 움직임의 지속 시간보다는 움직임이 있는 쇼트의 개수가 더 주목을 끈다. 챗터별 ASL이 가장 긴 경우는 신위로 54.17초, 그 다음은 프롤로그(27.07초), 음복(24.44초), 신묘(18.92초), 소지(12.67초)의 순이다. ASL과 카메라 움직임을 고려하면 어느 부분이 어느 정도 역동적인지 알 수 있다. <지슬>에서 소지, 신묘, 음복이 역동성을 많이 보인다고 할 수 있다.

슬로우 모션 쇼트가 많은 챗터는 소지(13개, 3분4초)인데, 신묘에서는 1개의 슬로우 모션이 7분7초간 지속된다. 줌인은 신묘(5개, 22초)에서 가장 많이 사용되었고, 평행 트래킹의 경우는 음복(7개, 7분55초), 트래킹인은 소지(5개, 1분43초)에서 많이 사용되었다.

#### IV. 맺는말

예술영화로 간주되는 영화들에서 귀납적으로 경험적으로 보이는 스타일상의 특징은 롱테이크, 고정된 카메라, 평면적 미장센, 상대적으로 느린 편집, 상대적으로 긴 평균 쇼트 길이(ASL), 미디엄 쇼트(MS)와 미디엄 롱 쇼트(MLS), 롱 쇼트(LS)의 선호, 1인 단독 쇼트보다는 여러 인물이 한 장면에 들어오는 쇼트의 선호, shot-reverse shot의 사용의 자제, 전심 초점의 사용, 피사체에서 멀리 놓인 카메라 등이다. 그러나 연역적으로 이러한 특징들을 자신의 영화에서 스타일상의 전략으로 사용하였다고 해서 그 영화가 예술영화가 되는 것은 아니다. <지슬>의 러닝 타임은 1시간 39분48초이며, 총 260개의 쇼트로 이뤄졌다. <지슬>의 ASL(평균 쇼트 길이)는 23.03초이다. ASL이 3-6초사이인 현재의 할리

우드 영화와 할리우드 한국 영화와 비교하면 상당히 롱테이크로 영화가 이뤄졌음을 알 수 있다. 롱테이크는 흔히 예술영화에서 많이 쓰인다. 차이밍량 감독의 영화들도 ASL이 18.4초에서 1분3초까지 가지고 있다. <지슬>에서 고정된 쇼트는 전체의 73.46%인 191개, 시간으로는 전체의 65.4%인 1시간 5분 16초를 차지한다. 카메라 움직임은 트래킹 쇼트가 주도적으로 사용되었다. 리버스 앵글을 이루는 컷트는 43개로 비율로는 16.54%이다. 일반적인 영화들의 경우 리버스 앵글 비율은 30-40%이다. Shot/ Reverse Shot이 일어나는 부분은 인물들 간의 갈등을 표출하는 부분이거나 시점 쇼트와 보는 사람의 쇼트이다. watcher-POV shot는 17개이다. <지슬>의 쇼트의 스케일별 빈도는 LS, CU, MS, BCU 순으로 많이 사용되었는데, 스케일별 점유 시간은 빈도수의 추세를 따라서 길어지고 있음을 확인할 수 있다. 점유 시간은 LS, CU, MS, VLS 순서로 많은 시간을 점유하고 있다. MLS 이상의 스케일 쇼트가 64%가 사용되어서, 타이트한 쇼트를 선호하는 최근의 영화의 경향과 일치하고 있음을 확인할 수 있고 차이밍량 영화 <애정만세>와 비슷한 쇼트 스케일 상의 분포를 보인다. <지슬>의 형식적 스타일은 할리우드 영화보다는 차이밍량 영화 등 예술영화의 그것과 가깝다. 그러면서도 6개의 Zoom in 과 18개의 Push In의 사용을 통해서 현재의 할리우드 영화들의 경향 또한 가지고 있다. 오델 감독의 이전 영화 <어이그, 저 컷>(2009), <뽕뽕>(2010)의 형식적 특징은 무형식의 형식, 혹은 아마추어적이다. 한편으로는 영화라면 이러해야 한다는 부담감을 떨쳐 버리고 이렇게 자유롭게 두 영화를 만들었다는 데에 대해서 감탄을 하게 된다. 지금까지 120여 년간 축적된 영화 역사의 작품들과 성과와는 아무 상관없이, 영화 역사와는 단절된 문외한이 거리낌 없이 영화를 만들어 내는 모습이다. 고전적 할리우드 내러티브 영화적 관점에서 본다면 <지슬>은 결함이 많은 영화라고 할 수 있다. 반면에 현재까지의 예술영화라는 영화 실천의 입장에서 이 영화를 바라본다면 <지슬>이 기존의 예술 영화적 특징들을 공유하고 있음을 확인할 수 있다. 사회의 마이너리티에 대한 이야기를 주로 다루던 오델 감독은 <지슬>에서는 이전과는 판이하게 다른 형

식적인 미를 펼쳐 낸다. 제주 4.3.이라는 역사적 사건의 무게가, 아니면 오멸도 참여하였던 김경률의 <끝나지 않은 세월>(2005)의 실패를 만회하여야 한다는 부담감이 감독의 변화를 유발하였는가? 대본 없이 역사적 사건에서 상황만을 취하고, 배우들 간의 의견 교환을 통해서 하루하루 만들어 간 <지슬>의 스타일은 어디서 오게 되었고, 일관성을 띠게 되었는가? 예술영화에서 두드러진 특징들만을 활용하면 어떤 영화도 예술영화가 되는가? 오멸 감독은 영화의 불모지인 제주도에서 영화에 대한 사랑만으로 근근이 제주 영화의 명맥을 유지 해오며 2003년부터 최근까지 <하늘의 황금 마차>(2013)를 포함하여 장편 5 편, 단편 1편을 제주도에서 제주 지역의 사람들을 중심으로 만들어 왔다. 43년의 인생을 제주도에서 살아오면서 제주 예술 활동의 명맥을 유지 해온 그의 삶과 경험, 스스로의 학습의 결과가 영화를 통해서 지금 발현되고 있는 것이다. 다시 예술영화에서 강조되는 영화 작가의 개성, 영화를 대하는 자세가 중요함을 확인하게 된다.

표 5. 쇼트의 스케일과 움직임 빈도

Fix	16	61	4	38	11	36	25
슬로우/핸드헬드						8	5
유영	1						
zoom		3				1	2
트래킹		5	2	9	3	9	
틸트		1		1		1	
패닝	1	2		3		2	
포커스				1	1	3	2
핸드헬드/슬로우				1			

표 6. 〈지슬〉 챗터/서술 시점 점유 시간(초)

챗터 구분	점유 시간	각 시점의 점유 시간		
		군인	전지적	주민
로그	23			
프롤로그	731	226	84	421
신위	1571	695		876
신묘	1476	1025		451
음복	1222	291	23	908
소지	988	374	7	607
자막	53			
엔딩크레딧	288			
총합계	6352	2611	114	3263

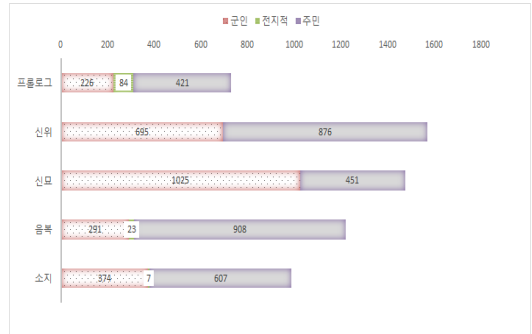


그림 18. 〈지슬〉의 챗터별 서술 시점의 점유 시간 분포

표 7. 〈지슬〉의 챗터별 쇼트 스케일 빈도

	프롤로그	신위	신묘	음복	소지
BCU	2	1	11	2	18
CU	6	5	18	11	20
MCU		2	6	5	2
MS	9	4	18	12	10
MLS	1	1	1	3	
LS	5	14	19	11	23
VLS	4	2	5	6	1
합계	27	29	78	50	76

표 8. 〈지슬〉의 챗터별 쇼트의 움직임 빈도

	프롤로그	신위	신묘	음복	소지	합계
Fix	23	24	57	31	55	190
Fix 패닝		1				1
블랙					2	2
슬로우모션					13	13
유영				1		1
줌인			5		1	6
평행 트래킹			2	7		9
트랙백			1			1
트랙인	2	3	3	2	5	15
트랙인 붐업 직부감		1				1
트랙인 틸트	1					1
트랙인 패닝			1			1
틸트다운				2		2
틸트업			1			1
패닝			4	4		8
포커스	1		2	3		6
포커스 틸트다운			1			1
핸드헬드 페이드인 슬로우모션			1			1

## 참고 문헌

- [1] 영화진흥위원회, Kofic 영화관입장권통합전산망, 2014년8월12일 기준.
- [2] <http://www.kofic.or.kr/kofic/business/cust/findQnaDetail.do?boardNumber=8&boardSeqNumber=4513>
- [3] David Bordwell, "the Art Cinema as a Mode of Film Practice(1979)," *Poetics of Cinema*, Routledge, pp.151-169, 2008.
- [4] David Bordwell, 위의 책 p.156.
- [5] David Bordwell, *The way Hollywood tells it: Story and Style in Modern Movies*, UC press, p.120, 2006.
- [6] Noel Burch, "Primitivism and the Avant-Gardes: a Dialectical Approach(1979)," *In and Out of Synch*, Scholar press, pp.157-186, 1991.
- [7] Noel Burch, "A Primitive Mode of Representation," *Life to those Shadows*, U.C. press, pp186-201, 1990.
- [8] David Bordwell, 위의 책(The way), p.7.
- [9] 김태연, "4.3토벌대에 비친 제주인 모습", 제주의 소리, 2012.3.29. <http://www.jejusori.net/news/articleView.html?idxno=113293>
- [10] Lara Candland, "'Jiseul' challenges the grammar of film at Sundance, takes top honors," *The Gate*, 2013. 1. 31. <http://www.thegate.ca/reviews/013550/review-jiseul-challenges-the-grammar-of-film-at-sundance-takes-top-honors/>
- [11] <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/cezanne/sl/cezanne.sl-apples.jpg>
- [12] Lara Candland, 같은 글
- [13] Barry Salt, *Film Style & Technology: History & Analysis*, 2nd ed(1992), Starword, p.226, 1992.
- [14] Barry Salt, 위의 책 p.219.
- [15] Barry Salt, 위의 책 p.237.
- [16] David Bordwell, 같은 책(The way), p.260.
- [17] Barry Salt, 위의 책 pp.142-147, p.320.
- [18] Barry Salt, 위의 책 p.146.
- [19] Barry Salt, 위의 책 p.214.
- [20] Barry Salt, 위의 책 p.216.
- [21] Barry Salt, 위의 책 pp.265-266.
- [22] Barry Salt, 위의 책 p.296.
- [23] David Bordwell, 같은 책(The way), pp.121-123.
- [24] David Bordwell, 같은 책(The way), pp.122-123.
- [25] David Bordwell, 같은 책(The way), p.7.
- [26] David Bordwell, 같은 책(The way), p.123.
- [27] David Bordwell, 같은 책(The way), p.180.
- [28] David Bordwell, 같은 책(The way), p.124.
- [29] David Bordwell, 같은 책(The way), p.158.
- [30] David Bordwell, 같은 책(The way), p.141.
- [31] David Bordwell, 같은 책(The way), p.138.
- [32] David Bordwell, 같은 책(The way), p.140.
- [33] 김정호, "차이밍량 영화에 나타난 스타일상의 흐름: 통계적 분석을 중심으로", 영화 연구, 제34호, pp.125-157, 2007.
- [34] Barry Salt, 같은 책, p.283.
- [35] David Bordwell, 같은 책(The way), p.260.
- [36] Warren Buckland and Thomas Elsaesse, *Studying Contemporary American Film*, Oxford University press, p.115, 2002.
- [37] David Bordwell, 같은 책(The way), pp.129-134, p.148,
- [38] David Bordwell, 같은 책(The way), p.133.
- [39] Barry Salt, 같은 책, p.142.
- [40] Warren Buckland and Thomas Elsaesser, 같은 책, p.114.
- [41] David Bordwell, 같은 책(The way), p.135.
- [42] David Bordwell, 같은 책(The way), p.178.
- [43] Barry Salt., 같은 책, pp.236-237.
- [44] Barry Salt., 같은 책, p.238.

저자 소개

김정호(Jung-Ho Kim)

중신회원



- 1992년 2월 : 고려대학교 심리학과(학사)
  - 1994년 3월 : 한국영화아카데미 영화연출 전공 졸업
  - 2001년 6월 : California Institute of the Arts program in film & video MFA.(예술실기석사)
  - 2003년 3월 : 동서대학교 디지털영상매스컴학부 전임 강사
  - 2004년 9월 ~ 현재 : 경희대학교 예술디자인대학 연극영화학과 부교수
- <관심분야> : 영화 영상제작, 영화사, 영화편집, 영화 경제, 뮤지컬, 오페라

김학민(Hak-Min Kim)

정회원



- 1985년 2월 : 고려대학교 영어영문학과(학사)
  - 1988년 2월 : 서울대학교 대학원 음악이론(석사)
  - 2000년 1월 : 미국 오스틴텍사스 주립대학(박사: 오페라 연출)
  - 2003년 2월 ~ 현재 : 경희대학교 예술디자인대학 연극영화학과 부교수
- <관심분야> : 뮤지컬, 오페라, 연기, 연출, 영화