

# TV 드라마 <마왕>의 쇼트 및 시점 구성 방식 연구

김소은\*

<차례>

- I. 서론
- II. ‘단절’과 ‘간헐’ 이미지 형성과 쇼트의 구성
- III. 시간의 횡단과 과거의 귀환: 기억의 재구성 - 싸이코 메트리
- IV. ‘불편한 진실’과 ‘훔쳐보기’의 시선 구성
- V. 결론

<국문초록>

TV 드라마 <마왕>은 이해하기 어렵고 설명하기 불가능한 인간 사회의 문제적 상황과 진실을 표현하고자 하였다. 이 드라마는 ‘불편한 진실’로서 간주되는 삶의 정상성과 비정상성의 문제, 강자와 약자의 문제를 다룬다. 이를 위해서 이 드라마는 사회적 합치를 도출해 낼 수 있는 영상적 표현과 구성에 주력하는데, 이 때 쇼트, 프레임, 시점의 구성과 배열은 이 드라마의 주제적 의미를 드러내기 위한 주요한 장치로 활용된다. 따라서 본고는 이 사실을 바탕으로 <마왕>에서 주제 의미를 드러내기 위해 영상적 표현이 어떤 방식으로 이루어지고 있는지를 살펴 보았다.

우선 쇼트는 ‘단절’과 ‘간헐’ 이미지를 형성하기에 집중한다. 이를 위해서 인물과 인물 간의, 인물과 세계 간의 의사소통의 단절을 표현하기 위한 오버 더 숄더 쇼트, 화면분할 그리고 공간의 분할 등이 활용된다. 특히 과거의 해결되지 않은 문제를 호출하기 위해 싸이코 메트리의 시선 구성과 같은 편집과 여러 카메라 기법들이 활용되는데, 이것은 시청자로 하여금 허구의 세계 속으로 진입할 수 있도록 한다. 다음으로 불안정한 카메라가 유기적 개체로서의 제3자의 시선을 구성하면서 불안하고 공포스러운 상황을 연출한다. 게다가 카메라는 마왕의 이미지뿐만 아니라 지옥의 시각을 형성하면서 ‘불편한 진실’을 드러내기에 주력한다. 그러나 천상의 시각으로서 크레인 쇼트가 형성될 때, 지옥의 시점은 소멸하고 불안정한 상황은 안정된 상황으로 변화하면서 세계의 정황은 새로운 국면을 맞이한다.

쇼트, 프레임, 시점의 구성과 배열은 영상을 표현하기 위한 근거이자 방식이다. 이 표현 구성 방

식에는 창작자의 이데올로기, 의도 그리고 계획이 개입된다. 이러한 측면에서 쇼트의 구성은 선택적이고 의도적이다. 이와 같이 TV 드라마 <마왕>에서는 주제 의미를 도출해 내기 위해 기존의 쇼트가 지닌 개념을 변형, 왜곡하면서 새롭고 독특한 영상적 표현과 미학을 성립하였다.

주제어 : TV 드라마, 마왕, 쇼트, 프레임, 시점, 싸이코 메트리, 편집, 단절, 간헐, 불편한 진실, 훔쳐보기, 핸드 헬드, 양각, 지옥의 시각, 구성, 방식

## I. 서론

TV 드라마 <마왕><sup>1)</sup>은 페인 동호회와 마니아를 형성하면서 세간의 관심을 모으고 반향을 일으킨 TV 드라마이다. 기존의 드라마에서 시도하지 않았던 독특한 소재의 선택, 영상 기법, 캐릭터의 설정 등에 힘입어, TV 드라마 <마왕>은 기대할 만한 작품으로 평가를 받았지만 실제 시청률은 이를 충족시킬 만한 결과<sup>2)</sup>를 낳지 않았다. 우선 이 드라마는 “사회적 전반에 내재하고 있는 사회적 약자에 대한 무심함과 차별이 인간을 얼마나 황폐하고 불행하게 만들며, 그로 인해 가해자와 피해자 모두가 치러야만 하는 희생의 대가가 얼마나 아프고 큰 것인지에 대한 경각심을 주기 위해” 만들었다는 연출자의 제작 의도를 살리기 위해 시종일관 무겁고 진지한 드라마의 톤으로 진행된다.

여기서 말하는 사회적 약자란 구체적으로 ‘왕따’이고 사회에서 소외된

- 1) 김지우 극본, 박찬홍 연출(2007년 3월 21일~5월 24일 KBS 방송)
- 2) 시청률과 작품의 완성도 그리고 미학의 측면은 따로 논의되어야 할 사항이지만, 그럼에도 불구하고 세간의 호응과 기대에 못 미치는 시청률(평균 10% 미만)을 산출함으로써 어느 정도 동시대의 의식과 정서, 공감대를 형성하지 못한 아쉬움을 남긴다.

이 부분과 관련하여 “연쇄살인에 대한 정서의 문제가 시청자에게 불안 심리의 원심력을 작동시켰다”고 논의된 바 있다. (윤석진, 『김삼순과 장준혁의 드라마 공방전』, 북마크, 2007, 49~52면 참조) 이 부분은 드라마의 생산과 수용의 맥락 관계 속에서 심도있는 연구와 논의가 필요하다.

\* 숙명여자대학교 강사

계층을 지칭한다. 이 드라마는 사회적 문제거리인 ‘왕따’ 현상의 문제를 과거와 현재라는 시간의 구조 속에 교차시키면서 해결되지 않은 과거의 문제를 현재화하려는 데에 주력한다. 권력의 역학 구도와 함수 관계가 어린 학생들에게 답습되고 전이된 채 일어난 한 ‘왕따’의 죽음과, 이 비극적 사실이 해명되지 않은 채 기억 속에서조차 사라져 가는 인간 삶의 부조리함을 예리하게 파헤치며 과거는 호출되기 시작한다. 따라서 이 드라마에서 보여주는 TV의 현실은 그다지 안정감이 있거나 친숙한 모습으로 그려지지 않고 오히려 시청자는 점점 드러나는 비극적 현실의 문제를 직면함으로써 불편함을 갖게 된다. 요컨대 <마왕>은 어두운 느낌의 제목이 암시하는 것처럼 시청하기에 매우 ‘불편한 드라마’이고 그 이유는 이 드라마가 ‘불편한 진실’을 담아내고 있기 때문이다.

‘불편한 진실’이란 과거에 주인공 오수가 저지른 과오가 빚어낸 비극적 사실과 이것이 파장시킨 여러 사회적 문제의 진정성을 지칭하는 사실들이다. 따라서 이 진정성의 문제가 한 겹, 한 겹 벗겨질 때마다 당면해야 하는 문제적 정황들은 시청자로 하여금 불편하게 다가온다. 그런데 중요한 사실은 이 ‘불편한 진실’이 밝혀지는 영상의 구성 방식이 매우 특징적이라는 점이다. 그리고 이것은 바로 시청자가 느끼는 불편함의 감정을 도출하고 축적하는 데에 중요한 역할을 한다. 영상물에서 기쁨, 슬픔, 분노 등의 감정, 사회 혹은 정신적 문제 등은 여러 가지 표상의 방식을 통해 조직되고 구성된다. 그것은 특히 특정 쇼트, 편집, 연기 등과 같은 영상적 표현 방식과 효과에 의해 발생한다. <마왕>에서는 인물들에게 내재한 심리적 국면, 의식적 기제들이 여러 영상적 표현 방식을 통해 호출되고 있다. 따라서 어떤 특정한 영상의 표현 방식들이 어떤 감정들을 만들고 조직해 가는가의 문제를 살펴보는 작업은 영상을 이해하고 분석할 수 있는 계기점을 마련해 준다.

이 드라마의 영상 구성과 표현 방식은 주제 의미를 드러내기 위한 주요한 내러티브 장치이자 의도적인 전략이다. 특히 이 드라마는 기존의

드라마에서 자주 다루지 않은 카메라의 촬영과 편집의 영상적 표현을 하고 있다. 안정감을 주지 않는 촬영 각도 혹은 쇼트, 프레임의 변형들이 다른 드라마와의 차별을 유도하면서 일상의 안정감을 담보하는 TV 드라마의 영상 구성에서 벗어난 감각을 표현한다. 영상 표현은 한 프레임 안에 대상들을 어떻게 위치시키고 바라보게 할 것인가, 어떻게 배열할 것인가, 초점 거리, 심도 등과 같은 영상 공간의 성질을 어떻게 다루고 공간 간의 결합 관계와 구성은 어떻게 이를 것인가 등등의 문제를 결정하는 것이다. 그리고 이 문제들이 다루어지고 해결되는 방식에 따라 영상의 구성과 그 효과는 달라지고 이로 인해 생성되는 의미와 감성의 체계들 역시 달라진다. 이러한 사실에 따라 본고는 TV 드라마 <마왕>의 쇼트와 프레임 그리고 시점이 어떠한 방식으로 구성되고 표현되고 있는지를 살펴보려 한다. 이것은 이 드라마를 이해할 수 있는 단서를 마련해 주기 때문이다.

쇼트는 영상의 기본 단위이자 구성 요소이다. 쇼트가 형성되고 결합되는 방식은 주제의미의 형성과 내러티브 구성의 전략과 깊이 관련한다. 다시 말해서 쇼트는 영상의 촬영과 편집을 통한 시각적 구성을 이루는 데에 주요한 역할을 하는 기능 단위이다. 하나의 쇼트가 다른 쇼트와 맺는 결합 관계에 따라 대상의 재현, 시·공간(감)의 형성, 이미지 구성 그리고 프레임의 설정 및 시점의 구성이 서로 다른 방식으로 이루어지므로 쇼트 하나 하나의 역할은 드라마의 의미체계를 형성하는 것과 깊은 관련을 맺는다. “모든 쇼트가 적절한 구도를 가진 이미지가 되어야 한다는 것은 예술적 전제 조건<sup>3)</sup>”인데 <마왕>에서는 이러한 전제 조건 하에 기존의 쇼트 개념과 의미를 축적하고 변형해 나가면서 주제를 전달하기 위한 전략을 세운다. 이에 따라 <마왕> 드라마만의 독특한 영상적 표현과 미학을 성립시키기에 이른다.

3) 벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 동문선, 2003, 282면.

본고는 <마왕>에서 쇼트가 주제 의미를 드러내기 위해 어떻게 설정되고 있는지 그리고 이 쇼트와 쇼트의 결합 관계로 인해 이루어지는 시점의 구성, 이미지와 의미 형성의 방식과 문제들 그리고 그 효과가 무엇인지를 파악하고자 한다. 물론 이것은 시청자와 맺는 거리<sup>4)</sup>의 국면 문제를 동시에 고찰하는 작업이 될 것이다. 영상에 대해 시청자가 느끼는 감정의 문제들은 거리 형성의 방식들과 관계하므로 거리의 문제를 살펴보는 작업은 특히 텍스트의 의미체계를 완결시키는 중요한 작업이 될 수 있기 때문에 의미가 있다.

## II. ‘단절’과 ‘간헐’ 이미지 형성과 쇼트의 구성

### 1. 소통의 단절 : 오버 더 숄더 쇼트, 화면분할

쇼트란 “영화, 텔레비전 프로그램의 기본 단위”<sup>5)</sup>이자 촬영과 편집의 가장 작은 단위이다. 다시 말해서 영상의 제작은 이 “쇼트의 촬영과 쇼트의 편집이라는 두 개의 커다란 작업으로 이루어진다.”<sup>6)</sup> 촬영과 편집의 과정에서 선택되고 탈락된 부분으로서의 쇼트들이 하나의 영상물을 구성한다는 점에서 쇼트는 이 부분들로서의 “공간과 시간의 덩어리”<sup>7)</sup>들이다. 따라서 쇼트의 설정은 선택적이고 의도적이다. 쇼트가 계획되고 설정되는 과정에는 생산 기획의 의도와 이유들, 경제적 요소, 그리고 창작자의

이데올로기들이 개입되고 관여한다. 계획과 수정, 변경과 삭제 등과 관련하는 쇼트의 설정 계획은 이러한 여러 제반의 개입 요소들에 따라 이루어진다.

한편 시청자/관객은 쇼트의 촬영과 편집의 결과를 통해 만들어진 영상물을 보기 때문에 “쇼트는 관객이 알아 볼 수 있는”<sup>8)</sup> 영상의 한 순간이다. 요컨대 시청자/관객은 하나의 쇼트를 통해 지각하고 세계를 인식하며 쇼트의 변화를 통해 세계의 변화를 감지해낸다. 아울러 이 쇼트들이 어떻게 설정되고 배열되느냐에 따라 시청자/관객이 세계 속의 인물과 대상들과 맺는 거리의 국면이 달라지므로 쇼트를 계획하고 설정하는 일은 단순하지 않고 복잡적이며 이러한 이유로 쇼트는 촬영과 편집에서 중요하게 다루어진다. TV 드라마 <마왕>에서 역시 쇼트를 계획하고 설정하는 일은 창작의 의도와 주제 의미를 표현하기 위한 사실들과 관련한다. 특히 반복적으로 그리고 지속적으로 이루어지는 쇼트의 구성은 의미 생산과 깊이 연루한다.

오버 더 숄더 쇼트(over the shoulder shot)<sup>9)</sup>란 한 화면 안에 두 사람을 담아 한 사람의 어깨 너머로 찍는 기법이다. 이 쇼트는 한 사람의 등이 카메라로 향하고 다른 사람은 카메라쪽으로 시선을 둔 형태로 구성된다. 이것은 투 쇼트(two shot)의 변화형으로 한 사람에 대하여 다른 사람을 강조하는 방법으로 주로 사용된다. 투 쇼트 보다 한 사람의 표정에 집중할 수 있는 장점을 가지고 있는 것에 비해, 상대방의 표정을 볼 수 없다는 단점을 지니고 있는 것이 오버 더 숄더 쇼트의 특징이다. <마왕>에서는 오버 더 숄더 쇼트의 구성이 반복적으로 진행된다. 그런데 <마왕>에서 사용

4) 거리란 웨인 부스에 의하면 독자나 관객이 텍스트(작품)의 인공성을 잊어 버리고 그 속에 몰두할 수 있는 정도를 말한다. 이러한 거리의 유형에는 작가와 작품 사이, 작품과 독자 사이 그리고 작가와 독자 사이의 거리가 있다.

5) 로이 톰슨, 권창현 역, 『숏의 문법』, 커뮤니케이션 북스, 2004, 26면.

6) 엠마뉴엘 시에티, 심은진 역, 『쇼트』, 이대 출판부, 2006, 15면.

7) 위의 책, 16면 재인용.

8) 앞의 책, 21면.

9) 카메라의 바로 앞에서 등지고 있는 다른 인물의 머리와 어깨를 프레임의 한 장치로 이용하여 그 앞의 인물 즉 카메라를 향해 서 있는 인물을 화면에 잡은 구도이다.

(스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 역, 『영화연출론』, 시공사, 2003, 375면)

되고 있는 오버 더 숄더 쇼트는 한 인물을 강조하거나 인물 간의 연결성 혹은 관계성을 드러내는 데에 집중하기 보다는 오히려 인물 간의 단절, 특히 심리적 단절로 인한 관계성의 국면을 표현하는 데에 주력한다.



장면 1



장면 2



장면 3

장면 1은 일반적인 오버 더 숄더 쇼트의 구성 형태이다. 어깨가 보이는 인물의 모습은 드러나지 않지만 해인의 모습을 강조하기 위해 설정된 쇼트이다. 그런데 장면 2에서 나타나는 쇼트의 형태는 장면 1과는 다르게 제시된다. 실제 영상에서 장면 1은 안정된 카메라의 구도가 아닌 흔들리는 카메라의 움직임 속에서 진행된다. 그리고 이러한 영상의 움직임은 매우 빈번하게 반복적으로 이루어진다. 따라서 어깨 너머로 보이는 인물 보다는 흔들리는 영상 속에서 두 인물의 관계성이 부각되고 뒷모습을 보여주는 인물의 존재감을 강하게 느낄 수 있도록 배치된다. 물론 이 때 흔들리는 느낌은 어깨 너머로 보이는 승하의 내면적 심리의 정황일 수 있다. 승하는 연쇄 살인을 주도하고 계획하고 있는 음모자로서 자신을 가장한 채 내면을 숨기고 있는 인물이다. 그는 자신의 정체에 무엇인지 자신이 누구인지에 대한 진실을 드러내지 않은 채 세계와 관계를 맺고 있다. 따라서 그의 깊숙한 내면의 세계에 균열이 이루어 질 때 마음은 불안해지고 혼란스러워진다.

카메라는 이러한 내면의 불안함을 세계의 불안함으로 환치시키기 위해 오버 더 숄더 쇼트가 갖고 있는 정상적인 쇼트의 의미와 구성을 왜곡하고 변형한다. <마왕>에서는 일반적인 오버 더 숄더 쇼트 구성과 형식

에서 벗어나 이처럼 변경된 형식으로 쇼트의 설정을 이루어낸다. 이 경우 카메라는 초점화되는 승하를 강조하기 보다는 승하와 보이지 않는 상대방 간의 내밀한 관계를 제시하는 데에 목적이 있다. 두 사람이 그다지 친밀하거나 정서적인 유대 관계에 있지 않고 흔들리는 상황의 관계 국면에 있음을 쇼트는 설명한다.

이것이 보다 장면 3에서처럼 구성될 때 의미의 국면은 더욱 심화된다. 장면 3의 오버 더 숄더 쇼트는 카메라에 비추어지는 오수의 얼굴 보다 오히려 오수의 얼굴을 가리고 있는 상대방의 뒷모습(의 그림자)을 표현하는 데에 주력한다. 이 쇼트는 오수와 상대의 관계가 매우 은밀한 상황에 처해 있음을 그리고 상대가 오수를 압도하고 영향력을 끼치고 있음을 제시한다. 그리고 심지어 상대 인물은 프레임 안의 공간을 점유해 버리고 오수를 프레임 안에 가두는 상황을 연출하기까지 한다. 이 때 상대 인물은 대립적 관계에 놓여 있는 승하이다. 앞에서 논의한 바와 같이 승하는 자신의 세계에 갇힌 채 세계와 소통을 하지 않는 인물이다. 장면 3에서 상대방에 있는 승하를 바라보는 오수의 시점은 한 쪽의 시야를 가린 채 제시된다. 오수는 반쪽 시선의 시점을 구성하고 있다. 따라서 오수는 승하가 누구인지 정체는 무엇인지에 대한 정보를 제공받지 못한 채 승하의 일면만을 바라볼 뿐이다. 따라서 그들 간의 관계는 소통의 단절로 인해 진실이 밝혀질 때까지 쉽게 뗄어지지 못한다. 특히 오수와 승하가 대면하는 장면에서 이러한 쇼트의 구성이 설정됨으로써 두 사람 간의 관계를 묘사하는 것이 이 드라마의 특징이다. 이러한 쇼트의 구성은 인물 간의 친연성 보다는 단절되어 있는 관계성을 드러내는 데에 목적을 두고 설정된다.

인물 간의 단절 방식을 설명하는 또 다른 쇼트의 구성 형태는 바로 화면분할이다. 일반적으로 화면분할은 시청자와의 객관적 거리를 두기 위해 사용되는 방법으로 TV 드라마에서는 가급적 잘 사용하지 않는 구성 기법이다. 주로 화면분할은 주관적이지 않고 객관적 시점을 제공하기 때

문에 시청자와의 정서적 관계와 유대를 형성하며 동일시 효과를 얻는 데에 어려움과 한계가 있다. 그런데 <마왕>에서는 이러한 화면분할 구성의 빈도가 잦은 편이고 오히려 이것은 드라마의 의미체계를 형성하는 데에 일조한다.

일반적으로 화면분할은 왼쪽 반에 물체를 잡고 다른 카메라는 오른쪽 반에 잡아서 화면을 분할하는 방법을 의미한다. 다시 말해서 “서로 독립된 이미지들을 하나의 연속 화면에서 서로 연결시키는 데 사용”<sup>10)</sup>하는 방법으로, 이것은 “있는 그대로의 공간 — 시간을 병치시키고 중첩시키면서, 각각 자신의 쇼트를 고집”<sup>11)</sup>하는 특성을 갖고 있다. 다시 말해서 이것은 서로 이질적인 쇼트들이 둘 이상 한데 섞여 통합적 관계를 형성하는 편집의 결과이다. 그런데 화면분할은 화면의 수와 중횡비에 따라 여러 형태로 나뉘어<sup>12)</sup> 사용되고 각각의 형태에 따라 의미 형성이 달라진다. 화면분할에는 2면 분할, 3면 분할, 4면 분할과, 5분할 이상의 다중 분할이 있는데 이들은 드러내고자 하는 의미와 효과를 성취해 내기 위해 전략적으로 선택되고 구성된다.

<마왕>에서는 주로 2면 분할의 형식이 사용된다. “분할화면을 사용하면 시청자들에게 보여줄 수 있는 화면의 크기는 줄어들지만 다수의 이미지를 순차적으로 보여주는 것이 아니라 동시에 보여줄 수 있다”<sup>13)</sup>는 장점을 갖는다. 동시간대에 서로 다른 시·공간에서 일어나고 있는 상황과 정보를 제공할 수 있다는 점에서 화면분할은 동시성의 효과를 마련해준다. 특히 이것은 관객들로 하여금 인물보다 유리한 고지에 서게 하는 효

10) 스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 역, 앞의 책, 338면.

11) 조엘 마니, 김호영 역, 『시점』, 이대 출판부, 2007, 27면.

12) 광고 또는 텔레비전, 영화 등에서 하나의 화면이 둘 이상으로 분할되는 즉 최소 편집 단위의 쇼트에 둘 이상의 다른 쇼트가 동시에 진행하거나 배치된 영상 제작 기법 또는 영상을 화면분할이라고 한다 (이호은, 「텔레비전 광고의 화면분할 영상에 따른 수용자의 태도 연구」, 『언론과학연구』 제5권 3호, 2005, 553면)

13) 위의 논문, 554면.

과를 이루어낸다. 인물들은 동일한 쇼트 안에 각각 분할되어 위치하지만 서로를 바라보고 이해할 수 없는 데에 비해, 시청자는 양쪽에서 발생하는 여러 정황과 인물의 행동을 관찰하고 다량의 정보를 확보할 수 있다는 점에서 유리하다.



장면 4



장면 5

장면 4는 승하와 오수가 전화를 하고 있는 상황이다. <마왕>에서 활용되는 화면분할은 전화 대화 장면에서 주로 구성된다. 다시 말해서 이 드라마에서 화면분할은 인물 간의 소통을 위한 매개체로서 역할을 한다. 그런데 일반적으로 전화가 소통의 관계와 맥락을 원활하게 형성하기 위해 사용되는 도구라면 <마왕>에서는 이것이 오히려 소통의 단절을 이루어내는 것으로 활용된다. 특히 그것이 승하와 오수의 관계에 초점이 맞추어질 때는 더욱 그러하다. 오수가 연쇄 살인과 관련하여 있는 용의자들에 관해 여러 가지의 의문 사항을 묻는 장면 속에서 승하와 오수의 관계성이 노출된다. 용의자들마저 조종하고 통제하고 있는 승하의 전지적 위치와 이것을 모른 채 승하에게 살인의 단서 하나라도 얻으려는 오수의 상황은 대조적이다. 오수에게 협력적이지 않고 오히려 진실의 정황마저 은폐시키고 있는 승하가 클로즈업되는데 이것은 승하가 오수 보다 위력적이고 우위에 있음을 드러내는 효과를 발생한다. 상대적으로 분할된 프레임 안에서 승하 보다 작아 보이는 오수를 바라보면서 시청자는 승하에게 압도되고 있는 오수의 상황을 감지해낸다. 전화로 소통하는 이 인물

들의 관계는 자유스럽지 못하고 원활하지 않은 단절감을 형성한다.

장면 5에서 역시 인물 간에 이루어지고 있는 소통의 단절감이 형성되고 있다. 해인과 전화를 하고 있는 승하는 해인을 좋아하는 본심을 숨긴 채 대화를 나누고 있다. 해인과 있을 때 더없이 행복한 승하는 자신이 행하고 있는 복수의 행로에 대해서 스스로 고민을 하고 갈등을 하면서 내면적 분열을 겪곤 한다. 그러나 승하는 자신의 목적을 달성하기 위해 해인을 향한 마음을 스스로 닫고 저지한다. 이러한 승하의 심리는 분할된 화면을 통해 공식적이고 직접적인 형태로 전달된다. 특히 이 때 승하를 구성하고 있는 분할된 화면 속의 프레임은 창문에 내려진 블라인드의 틀을 통해 여러 층으로 나뉘고 이것은 승하와 세계를 그리고 승하와 해인과의 소통을 방해하는 것으로 작용한다. 해인을 향한 승하의 마음, 세계를 향해 자신을 열고 싶어 하는 승하의 심리는 이와 같은 방식으로 구성된 프레임 속에 갇혀 버림으로써 단절된다.

<마왕>에서 활용되고 있는 화면분할은 서로 다른 시·공간에 위치하는 인물들을 연결해주고 있지만 소통의 원활함을 형성하지 못함으로써 오히려 인물들 간의 단절감을 드러낸다. 일반적으로 화면분할이 이질적인 요소들의 병치를 통해 통합적 관계의 국면을 형성하는 데에 유용한 데에 비해, <마왕>에서는 오히려 이질적 인물 간의 관계 국면을 설정하려는 의도가 단절감의 효과를 산출한다. 이것은 화면분할 자체가 가지고 있는 특성 중에서 이질적인 특성이 만들어내는 쇼트 간의 단절감을 보다 두드러지게 강화시켜 나타난 결과이다. 이 드라마에서는 생래적인 화면분할의 부분적 특성을 강조하여 의미체계 형성을 이루려는 성향을 보여주고자 한다. 그것은 화면분할이 매회 1회에서 2회 이상 구성되고 있는 사실에서 짐작해 볼 수 있다.

<마왕>에서는 화면분할이 회마다 1회 이상 구성되고 있으며 4회에서 6회 이상 구성되는 경우도 여러 회에 걸쳐 이루어진다. 이와 같이 여러 차례에 걸쳐 반복적으로 이루어지고 있는 것은 선택적이고 임의적인 태

도에서 기인한 것으로 의미체계의 형성과도 깊이 연루하는 것이라고 볼 수 있다. 또한 화면분할이 이루어지는 형식은 단순하게 두 쇼트에 인물을 배치하는 일반적인 형태로서가 아니라 보다 강조할 만하고 방점을 찍을 만한 인물을 크게 확대하여 보여주는 것으로서 구성되고 있다. 상황의 국면에서 중요한 결정권을 쥐고 있는 인물을 확대하거나 축소하는 형태로 구성하면서 의미를 형성하려 한다. 물론 이 때 인물 간의 의사소통은 원활하지 않게 작동한다. 또한 화면분할된 한 쪽 쇼트 안에서는 대체로 창문이나 유리 그리고 창살에 갇혀 있는 인물이 배치됨으로써 두 쇼트 간의 분리와 단절을 강화시킨다. 이러한 방식으로 구성된 화면분할은 인물 간의 단절감을 형성하고 극대화시키는 역할을 한다. <마왕>에서는 기존의 화면분할이 갖고 있는 의미와 성질을 보다 강화하고 변형시켜 분리와 단절의 의미를 형성하고 전달하는 데에 주력한다.

단절된 관계를 보여주는 쇼트의 구성은 <마왕>에서 자주 드러난다. 주로 한 프레임 안에서 두 인물은 가운데의 중심점을 두고 분할된다. 화면분할과 달리 이것은 한 쇼트 안에서 일어난다. 화면분할의 효과를 내는 쇼트의 구성은 장애물을 사이에 두고 이루어진다.



장면 6



장면 7

장면 6과 7에서처럼 인물들은 중앙에 차지하는 다른 사물 때문에 나뉘어지고 분할된다. 장면 6에서 해인과 승하 사이를 갈라놓고 있는 것은 문



을 통해 들어오는 한 줄기 빛이다. 어두운 실내 공간 안에 희미하게 들어오는 빛의 효과는 승하와 해인 간의 관계가 희망적일 수 있음을 의미한다. 이것은 어두운 내면을 가지고 있는 승하에게 밝은 심리적 내면이 존재하고 있는 것을 의미한다. 밝고 순수한 해인과 결합되기 위해서는 어두운 심리의 그림자에서 벗어나야 함을 말해 주면서 빛은 승하에게 중압적인 존재로 다가간다.

한편 장면 7에서 역시 승하와 오수를 갈라 놓는 기둥이 설정된다. 등을 돌린 채 얼굴을 외면하고 있는 인물들 사이에 놓여진 기둥은 두 사람 간의 심리적 단절을 이루게 하는 벽의 역할을 한다. 인물 간의 의사소통의 단절, 심리적 거리감은 이러한 쇼트의 구성을 통해 이루어지고 이것은 반복적으로 재생산되면서 <마왕>의 주제 의미를 형성하는 역할을 한다. 한편 쇼트의 구성이 이루어지는 관계와 방식은 프레임을 형성하는 것과 관련한다. 요컨대 “하나의 쇼트를 촬영하는 것은 프레임을 정하는 일이다. 즉 프레임 안에 담게 될 것 혹은 카메라의 움직임에 결정하게 될 것을 선택하는 일이다.”<sup>14)</sup> 그리고 설정된 프레임의 의미는 구성된 하나의 쇼트가 의미를 형성하듯이 각기 고유하게 의미를 생성해낸다.

## 2. 단절된 프레임, 갇힌 구도 : 폐쇄된 공간, 공간의 분할

프레임이란 스크린의 화면 틀이다. 프레임은 ‘세상에 난 창’<sup>15)</sup>으로서 영화 필름이나 텔레비전 화상의 한 토막을 가리킨다. 하나의 프레임 안에는 모든 것을 담아낼 수 없기 때문에 한정적인 사실들만을 구성할 수 있다. 다시 말해서 한 프레임은 제한된 시점을 바탕으로 일부 공간만을 구성하는데, 이 때 구성되는 공간은 감독(이나 촬영자 혹은 편집자)의 의

14) 엠마뉴엘 시에티, 심은진 역, 앞의 책, 46면.

15) 조엘 마니, 김호영 역, 『시점』, 이대 출판부, 2007, 53면.

지나 의도의 편향성에 따라 형성된다. 아울러 이러한 방식으로 형상화된 프레임을 관객이나 시청자가 응시하게 된다. 이러한 의미에서 프레임은 세상에 난 창 의 역할을 하고 감독과 관객과의 의사소통을 가능케 하는 접점으로 기능한다.

<마왕>에서 반복적으로 그리고 빈번하게 사용되고 있는 프레임의 형상은 주제 의미와 긴밀한 연관성을 갖는다. 대체적으로 등장인물들은 프레임 안에 갇혀 있는 형상으로 묘사되고 있는 것이 특징적이다. 특히 주인공 오수(형사 역, 엄태웅)와 승하(변호사 역, 주지훈)가 프레임화 될 때의 형상 방식은 갇혀 있는 이미지를 증폭시키는 형태로 나타난다. 요컨대 <마왕>의 프레임은 ‘갇힌’ 이미지를 형상화하기 위한 주요 장치로서 활용되면서 인물들이 처한 상황, 심리의 국면 등을 드러내는 데에 주력한다.



장면 8



장면 9



장면 10

위의 장면 8, 9, 10은 인물들의 ‘갇힌’ 이미지를 시각적으로 구성화한 예이다. 장면 8, 장면 9에서 보는 바와 같이 승하와 오수는 각각 프레임 안에 갇혀 있는 듯한 느낌을 주는 형태로 구성된다. 장면 8에서 승하가 위치한 공간은 자신의 집이고 카메라는 전화를 하고 있는 승하를 담아낸다. 그런데 승하는 이 프레임 안에서 이중적으로 갇혀 있다. 우선 승하가 서있는 곳은 구체적으로 거실의 한 공간이며 승하는 이 거실의 유리문 앞에서 전화를 하고 있다. 요컨대 카메라는 이 유리문 너머에 있는 승하를 촬영하고 있는 것이다. 그런데 이 유리 문과 승하 사이에는 창살의 틀이 존재하고 있고 이것은 승하를 ‘안’의 공간에 구속시키는 역할을 한다.

게다가 유리문과 창살의 틀 안에 존재하는 승하의 모습은 외부 세계와 단절되고 고립되어 있는 느낌을 자아낸다. 형에 대한 복수의 칼날을 드러내기 위한 계획과 실행은 카메라로 하여금 유리창 너머로 보이는 승하의 '간헐' 이미지를 쇼트화해 나간다.

장면 9에서 역시 카메라는 자동차 창문 너머로 보이는 오수를 담아낸다. 프레임 안에서 오수는 자동차의 창문에 의해 외부 세상과 단절되고 유리된 채로 현동화한다. 오수는 승하와 마찬가지로 빈번한 방식으로 프레임 속에 갇힌 채로 존재한다. 장면 10은 롱테이크 쇼트로 촬영된다. 격자 틀 너머에 있는 승하는 하나의 점처럼 프레임 속에 존재한다. 주변의 사물적 정황들과 동일한 크기와 부피를 지니고 있는 승하의 육체적 질감은 이 프레임 속에서 중심점을 잃은 채 배경화되고 있다. 오히려 승하와 카메라를 경계하고 있는 창살이 두드러져 보임으로써 승하는 이 격자의 창살 안에 가두어져 있는 인물로 존재한다. <마왕>에서는 인물과 인물이 현동화하고 있는 극공간들까지 철저하게 프레임 속에 가둔 채 시각적 구성에 총력을 기울인다.

이러한 시각적 구성은 이 드라마의 주제적 의미를 전달하고 완성하기 위해 시도되는 주요한 방식이다. 승하와 오수가 가지고 있는 진실과 이 진실의 문제성을 드러내기 위해 프레임의 구성은 '간헐' 이미지를 형성하는 데에 주력한다. 그리고 이 이미지의 구성과 프레임의 설정은 전체 드라마에 걸쳐 반복적으로 재생되고 형상화된다. 승하와 오수 각자가 가지고 있는 진실과 심리적 정황들은 이와 같은 프레임 구성을 통해 외재화된다. 승하와 오수 외에 진실을 알고 있거나 진실과 관련된 인물들을 다룰 때에 역시 이러한 프레임 구성의 방식이 활용된다.

승하와 오수를 비롯한 나머지 인물들은 자신들이 갖고 있는 진실의 문제적 정황에 놓여 있고 이로부터 벗어나지를 못한다. 자신들의 깊숙한 내면 안에 갇혀 있는 인물들의 심리적 사실과 정황은 이와 같은 프레임 구성을 통해 표출되면서 주제적 의미 형성에 기여한다. 밝혀져야 할 진

실과 밝혀지지 않고 있는 진실 간의 충돌과 대립은 '간헐' 구도에서 벗어나 '열린' 구도 형태의 프레임 설정이 요구될 때 정지한다. 그런데 '간헐' 구도는 인물들을 가둘 뿐만 아니라 외부와의 단절, 소통 맥락의 상실 등과 관련된 이미지를 형성한다. 이 구도를 통해 인물들은 '안'과 '밖'의 경계에 자신의 위치를 뚜렷하게 입지화한다. '안'의 공간에 종속되어 있는 인물들은 물리적 공간의 구성을 통해 '밖'의 세계와 차단되고 외부와의 소통을 단절한다. 게다가 '간헐' 구도 형식의 프레임은 카메라 너머에 존재하는 시청자의 세상과의 단절감마저 형성한다. 한 겹 한 겹 가리워진 인물들의 내면적 진실은 카메라의 설정을 통해 시청자로 하여금 거리감을 형성하게 한다.

카메라는 '안'과 '밖'의 공간을 가르고 경계화하기 위해 근접 쇼트이든 원경 쇼트이든 인물들을 프레임 안에 가두어 두고 철저하게 분리시킴으로써 허구적 세계 뿐만 아니라 실제 세계와의 경계를 조장한다. 그것은 시청자와의 객관적 거리를 형성하기 위한 전략이다. 인물과의 거리가 차단된 상태에서 보다 진실의 정황을 객관적으로 살펴보고 관찰하도록 하기 위한 수사적 전략에서 프레임의 시각적 구성이 이루어진 것이다.

이러한 면에서 프레임은 구속적이다. 앞에서 논의한 바와 같이 프레임은 실재와 허구적 경계를 가로지르고 단절하는 '틀'로서 기능한다. 따라서 이미 프레임 속에 구성된 이미지들은 이 프레임 내부에 종속되는 경향을 가질 수 있다. 다시 말해서 실재 세계와 단절을 이루어내는 경계적 단위로서의 프레임은 프레임 안의 이미지들을 프레임 내부에 위치시킴으로써 구속력을 획득한다. 그런데 <마왕>에서 창살과 같은 형태의 도구들은 프레임 내의 프레임을 형성하는 역할을 한다. 요컨대 경계선이자 외곽선으로서의 프레임 안에 또 다른 프레임을 형성하고 설정하면서 외부 세계와의 철저한 단절을 유도하고 오히려 프레임 안에 구속되려는 성향을 드러낸다. "프레임 내의 프레임은 대상을 감싸 안는 느낌을 주고, 이것은 그 대상물을 강조하고 쇼트에 깊이감을, 전경에 세미 실루엣으로



처리된 대상물을 설정하거나 작은 사각형으로 프레임을 분할<sup>16)</sup>하는 것을 일컫는다. 물론 이 때 인물이나 강조되는 피사체들이 이 공간 속에서 제한적으로 위치한다.

“공간을 제한한다는 점에서 대상을 구속하는 도구로 프레임을 사용<sup>17)</sup>할 수 있다는 점이 특징적이다. <마왕>에서 프레임은 인물을 가두고 구속시키기 위해 프레임을 활용하고 프레임 내의 프레임을 설정한다. 세미 실루엣과 같은 기능을 하는 창살은 인물을 프레임 속에 구속시키면서 외부 세계와 철저하게 단절된 상황을 전달한다. 그리고 이것은 오히려 그 인물이 프레임을 점령<sup>18)</sup>하고 있는 듯한 인상을 주기도 한다. 인물은 프레임 속에 확실하게 귀속됨으로써 자신이 속해 있는 공간을 점유하는 것처럼 보인다. 승하는 이 세계에서 빠져 나오려고 애쓰지 않은 채 오히려 상황을 유희하고 외부와의 차단을 시도한다. <마왕>에서 프레임이 갖는 구속성은 이와 같이 인물과 세계 간의 관계성을 드러내는 데에 주력하고 있다.

한편 프레임의 이러한 구속적 성질은 거리의 문제 그리고 프레임 비율의 문제를 발생시킨다. 프레임을 정하는 것이 쇼트를 촬영하는 것과 관련하는 만큼 쇼트의 여러 요인들이 고려되어야 하는데 특히 이 때 거리<sup>19)</sup>의 문제는 대상의 공간 점유 방식에 영향을 끼치기도 한다. 또한 프레임의 비율을 결정하는 것이 “이미지 구성을 위한 구속과 자유의 공간을 다시 한 번 규정하는 일<sup>20)</sup>인 만큼 <마왕>에서의 프레임 구성 방식

16) 주창윤, 『영상 이미지의 구조』, 나남 출판사, 2003, 116면.

17) 엠마뉴엘 시티, 심은진 역, 앞의 책, 49면.

18) “부분적으로만 카메라의 프레임 속에 잡힌 공간 속에서 대상이 움직인다고 보다는 대상이 프레임을 점령하고 있는 것처럼 보인다. 그래서 마치 프레임 가장자리가 그 대상의 물리적 경계처럼 작용한다”(위의 책, 49면)

19) 거리란 촬영하는 사람과 대상 사이의 간격과 긴장으로서 프레임 자체는 카메라와 다양한 점유자들 사이에 만들어진 거리뿐만이 아니라 프레임 구성 요소들 사이에 만들어진 거리에 의해 서로 긴장감을 만들 수 있다. (위의 책, 45~46면 참조)

은 TV 드라마 안에서의 프레임 비율 문제와 상관하는 것이라 할 수 있다.

한편 이 드라마는 인물들을 간헐있는 상태에 놓이게 하기 위해서 물리적 공간 뿐만 아니라 여러 가지 소품, 조명, 혹은 촬영 기법까지 활용한 다. 그런데 ‘간헐’ 이미지의 구성은 인물이 프레임 안에서 공간을 점유하는 방식에 영향을 끼친다.



장면 11



장면 12



장면 13



장면 14

장면 11을 보면 인물들은 원경으로 묘사되고 있고 카메라와 근접한 곳에 기둥이 하나 배치되고 있다. 이 때 기둥은 인물들을 프레임 안에 가두어 놓으면서 장면 11의 공간을 분할한다. 장면 12와 13에서 역시 승하와 오수는 프레임 내부에 갇혀 있다. 이 인물들을 가두기 위해 카메라의 기법들이 활용된다. 물리적 공간이나 실체가 아닌 촬영 기법은 프레임을 구획하고 분절하면서 인물들을 철저하게 프레임 내부에 귀속시키고 있다. 그런데 장면 11, 12, 13의 프레임 구성을 촬영하는 각도가 매우 불안정하다. 안정된 상태로 잡히지 않은 장면 11의 촬영 각도는 ‘간헐’ 이미지의 불안함을 증폭시키는 효과를 만든다. 기둥으로 말미암아 인물들은 공간을 점유하지 못한 채 한쪽 공간에 치우쳐 있다. 이것은 공간을 점유하지 못하는 인물들의 특성을 표현한다. 장면 12와 13에서 역시 카메라 각도와 인물의 모습은 불안함을 증폭시킨다.

장면 14에서는 공간을 점유하지 못하는 인물의 모습이 포착된다. 이 장면에서 승하는 집에게 공간을 내어주고 있고 자신은 왼쪽의 한 칸에

20) 위의 책, 47면.

위치한 채 존재감을 드러내지 못한다. 이 프레임에서 ‘집’은 승하에 비해 중심 위치에 구성되고 있다. “이미지의 구성에서 한 요소를 중간에 위치시키고 다른 요소들을 주변에 배치하는 것은 중심과 주변의 구성”<sup>21)</sup>을 하는 작업으로 장면 14에서는 ‘집’을 중심에, 승하를 주변에 배치함으로써 ‘집’의 현저성<sup>22)</sup>을 높이는 결과를 야기한다. 상대적으로 커보이는 ‘집’에 비해 승하는 프레임 속에서 매우 작은 형태로 보여짐으로써 공간을 점유하지 못하고 있다.

특히 이것은 ‘집’이라는 공간 혹은 그것이 환기해 주는 성질을 상실하고 소유할 수 없는 승하의 인물적 자질과, 해인에게 귀속하고 싶지만 그러지 못하는 승하의 내면적 갈등을 동시에 보여준다. 그리고 이와 같이 공간을 점유하지 못하거나 그 공간에 귀속되지 못하는 승하의 모습이 여러 차례에 걸쳐 프레임화되어 나타나는데 그것은 자신의 현실에 뿌리를 내리지 못한 채 부유하는 삶을 살아가고 있는 그의 상황에서 비롯된다. 승하는 평범하고 일상인으로서의 삶을 스스로 포기한 채 복수를 위한 일념에 사로잡혀 있기 때문에 그에게 있어서 일상성은 소거된다. 이에 따라 평범한 일상의 공간에서의 현동화는 미비하게 다루어진다.

<마왕>에서는 서로 다른 진실을 가진 채 단절되어 있는 인물들과 그리고 그 안에 갇힌 채 빠져 나오지 못하고 있는 인물들의 내면적 갈등과 심리를 ‘갇힌’ 형식으로서의 프레임 설정과 촬영 방식으로 표출해낸다.

21) 주창윤, 앞의 책, 107면.

22) 현저성이란 이미지의 구성에서 이미지의 차별성을 부각시키는 요소이다. 이미지의 요소들을 어느 위치에 배열하는가와 관계없이 요소들 사이에 중요성을 계층적으로 분리해 놓는다. 이것은 어떤 것을 다른 것보다 더 중요하거나 주의를 끌만한 가치가 있는 것으로 선택함으로써 가능하다. (위의 책, 109면)

### III. 시간의 횡단과 과거의 귀환: 기억의 재구성 - 싸이코 메트리

편집이란 대상이 지닌 의미를 화면에 가져오기 위한 방법으로 카메라 설정과 함께 영상에서 중요한 요소 중 하나이다. 요컨대 영상에서 의미의 생성과 전달은 ‘어떻게 찍고’, ‘어떻게 편집하느냐’<sup>23)</sup>에 달려 있다. 일반적으로 편집은 영상 서사에 스타일, 스피드, 리듬과 같은 것을 부여한다. 영화를 비롯해 영상을 보는 즐거움은 편집과 관련한 이 요소들에 달려 있는 셈이다.

<마왕>에서 편집은 주제 의미를 형성하고 드러내는 데에 중요한 역할을 한다. 이 드라마는 과거에 일어났던 비극적 사건과, 이에 연루되어 있는 연쇄 살인을 풀어가는 과정의 이야기를 그린다. 연쇄적으로 발생하는 살인의 진실과 범인의 정체를 탐구해 가는 과정 속에서 점차 과거의 ‘불편한 진실’이 밝혀져 나간다. 일명 ‘수수께끼’ 구조의 플롯을 지니고 있는 <마왕>의 이야기는 범인 색출형 탐색담이다. 미스터리하고 해결되지 않는 상황과 사실들의 혼란 속에서 진실은 미궁으로 빠져든다. ‘누가 범인인가’와 함께 ‘왜 살인이 일어나는가’의 교차적 질문을 제기하는 배후에는 과거라는 시간이 존재하고 도사린다.

모두가 기억하지 않고 잊어버린 진실의 근원적 계기로서 과거는 사건 해결의 실마리이자 단서로서 제공되지만 소급 불가능한 불가역적인 대상이다. 따라서 문체적인 사건은 해결되지 않은 채 살인은 연쇄적으로 일어난다. 불가역적 대상으로서 과거를 현재적 시간에 동시(同時)화하고

23) 이 사실은 영상 연구를 하는 데에 있어서 고려해야 할 사항인 ‘무엇을 볼 것인가’와 ‘어떻게 볼 것인가’의 문제와 관련한다. 영상의 폭, 넓이, 깊이, 화면 비율, 가상선의 설정 그리고 여러 가지의 쇼트 형태 등을 살펴봄으로써 영상의 구성이 이루어지는 방식을 살펴볼 수 있고 이 영상 문법들은 카메라 촬영과 편집을 통해 규칙화되고 질서화된다.

사건의 해결을 이루어나가기 위해 <마왕>에서는 특별한 편집 기법이 활용된다. 여주인공 서해인(신민아 역)은 도서관 사서이자 싸이코 메트리라는 특별한 초능력을 가지고 있다. 싸이코 메트리란 사물의 잔상에 저장되어 있는 기억을 읽어 낼 수 있는 비상한 능력을 의미한다. 이러한 해인의 싸이코 메트리 능력과 카메라 쇼트들이 한데 혼합된 채로 만들어내는 편집의 효과는 이 드라마의 극적 리듬을 형성한다.

일반적으로 편집은 몽타주와 동일한 의미로 사용된다. “몽타주라는 말은 ‘조합’이라는 뜻이고, 편집에서 일어나는 일이 바로 조합이기 때문이다.”<sup>24)</sup> 이 때 조합은 쇼트와 쇼트 간의 결합을 통해 이루어지므로 몽타주는 쇼트와 쇼트의 연결 방식인 셈이다. 물론 이것은 단순하고 기본적인 차원에서 몽타주가 갖고 있는 의미로서 ‘좁은 의미로서의 편집’을 뜻한다. 그러나 “몽타주는 특정한 미학적 효과를 위해 시각적 요소, 청각적 요소, 극적 요소 등을 상호결합하는 방식을 의미하기도 한다. 즉 몽타주는 특정한 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 모든 예술적 요소들을 배열, 결합하는 것을 포함하기도 한다.”<sup>25)</sup> 이것은 몽타주가 다양한 예술 요소들 간의 상호관계로 파악될 때의 확장된 의미를 지칭한다.

<마왕>에서 사용되는 싸이코 메트리를 통한 편집 방식은 이 두 가지 의미를 기초로 하여 드라마 전개와 의미 형성에 기여한다. 특히 이것은 과거 시간을 소급하기 위해 주로 사용되는 플래시백과 달리, 서사적 전개의 속도와 리듬을 방해하지 않고 드라마의 극적 전개를 유도한다. 따라서 서사의 흐름은 방해받지 않은 채 진행되고 현재의 지속을 이루어나간다. 또한 급박한 긴장감을 유발하면서 문제에 대한 궁금증과 관심을 증폭시킨다. 싸이코 메트리는 인물의 시선과 이를 시각화하는 편집 기법이 하나로 통합되어 나타나는 기억에 대한 재구성의 방식이다. 그리고 이것은 보다 과거의 문제를 진실하게 포착하고 재현하기 위한 시간

24) 벨라 발라즈, 이형식 역, 앞의 책, 136면.

25) 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 2006, 13면.

구성의 방식이다. 게다가 다른 어느 누구도 아닌 해인의 시선을 통해 구성되고 있는 점이 특징적인데 이것은 바로 해인의 인물적 자질에서 기인한다.

해인은 맑고 깨끗한 영혼을 가진 소유자이자 진실한 인물이다. 해인이라는 캐릭터는 어느 한쪽에 편향성을 갖지 않은 채 모든 사람에게 공평 무사한 태도를 지니고 있는 것으로 형상화된다. 해인이 승화와 오수 모 두에게 진실하고 어느 누구에게도 치우치지 않은 채로 연루되고 있는 모습은 이를 반영한다. 해인은 보통의 인간 보다는 좀 더 특별하고 비범한 능력을 가지고 있지만 인간이 아닌 다른 층위의 존재로서 형상화되고 있지는 않다. <마왕>은 해인이 특별한 인간 유형이라는 점을 강조하기 보다는 해인이 갖고 있는 초현실적 능력에 비중을 둔다. 그리고 이 능력을 바탕으로 과거의 문제적 정황과 사실들을 탐색하는 데에 주력한다. 싸이코 메트리의 편집 구성은 인간의 능력과 카메라의 기계적 조작이 한데 어우러져 빚어내는 ‘진실 드러내기’의 방식이다. 특히 이것이 보다 과거에 일어났던 비극적인 진실을 드러내기 위해 사용될 때 그 역할의 의미는 부각된다. 해인의 싸이코 메트리 능력과 함께 과거를 현재화시키는 편집 구성은 도달하기 어려운 진실의 국면으로 들어가기 위한 의도에서 비롯된다. 요컨대 싸이코 메트리의 시선 구성은 진실한 정황을 포착하기 위해 계획되고 의도된 결과이다. 결국 문제적 진실을 직면하기 위해 해인의 싸이코 메트리가 활용되고 쇼트들의 편집은 계획된다.

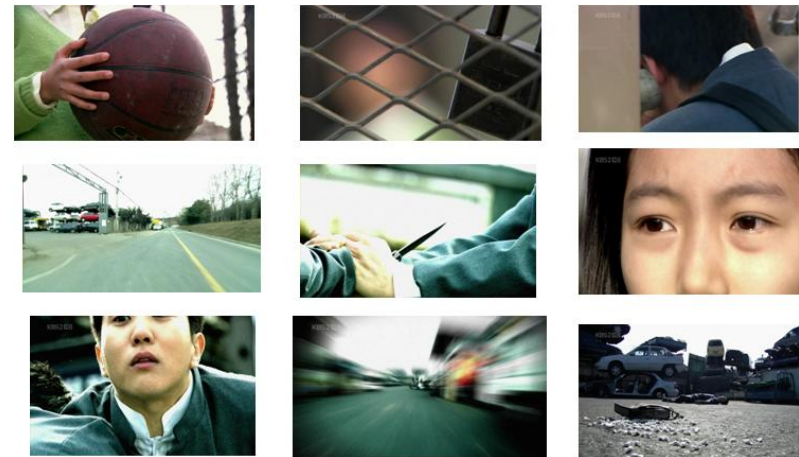
이 때 쇼트들은 매우 급속하고 신속하게 진행된다. 특히 쇼트들은 하나 하나 분절된 채로 퍼즐 조각을 맞추듯이 조합되어 나간다. 짧고 디테일한 쇼트들이 재빠르게 가동되면서 오히려 드라마의 스피드를 가속화시킨다. 그리고 쇼트의 움직임 자체가 드라마에 리듬을 부여하면서 사건의 급박함, 긴장감 그리고 위기감을 조성해준다. 1회 첫 장면에서 어린 시절 해인이 폐차장에서의 살인 사건을 목도하는 과정은 이러한 쇼트들의 편집 구성을 통해 전개된다. 유유히 흐르는 왈츠의 부드러운 리듬,

그리고 이에 맞춰 움직이는 자전거의 페달과 해인의 밝은 표정은 드라마 분위기를 예고하고 조성하는 것처럼 보일 뿐만 아니라 일상의 평화로운 시간 구성을 이루어낸다. 그러나 해인이 자신 앞에 떨어진 농구공을 만지는 순간 순차적인 시간의 전개는 깨지고 시간은 역전하여 과거를 향한다.

바로 직전 혹은 좀 더 시간이 되었을 것으로 추정되는 살인 사건의 현장으로 이동하기 위해 쇼트들은 하나 하나의 정황들을 혼란스럽게 섞어 놓는다. 해인이 농구공을 처음 만졌을 때 주머니 속에서 꺼내어지는 칼의 클로즈업 쇼트가 보여지고 이어서 정재훈이라는 교복에 달린 이름표와 함께 위협당하는 누군가의 얼굴이 클로즈업 쇼트화된다. 해인의 표정 변화와 함께 또 다른 정황의 제시가 해인의 시점 쇼트로 전개된다. 공중전화 박스 안에서 다급함을 알리는 학생의 목소리와 뒷모습의 쇼트를 뒤로 한 채 카메라는 거세게 질주하듯 폐차장으로 들어선다. 카메라의 시점인지 해인의 시점인지를 분간하기 어려울 정도로 이루어지는 빠른 시간의 리듬은 해인의 공간 이동을 만들어낸다. 쇼트를 분절하지 않은 채 트래킹 쇼트로 전진하는 카메라의 시선은 사건의 급박함을 알리고 시간의 흐름을 가속화시킨다. 급격한 시·공간의 이동 속에서 문제적 사건이 일어난 폐차장으로 들어선 순간 해인은 사건의 진실을 감지하고 목도한다. 앞에서 혼란스럽게 파편화되었던 쇼트들의 전개는 이 순간에 조합되면서 사건의 정황을 대략적으로 설명한다. 정재훈이라는 남학생이 칼에 찔린 채 폐차장에서 만신창이가 되어 죽었다는 사실이 해인의 시점 쇼트로 보여지는 순간 시청자 역시 문제적 사실을 직면하고 서사의 세계에 놓인다.

물론 이 때 모든 정황들에 대한 정보는 제공되지 않고 어느 정도 유보된다. 칼로 찔린 사람의 얼굴과 모습은 제시되지 않은 채 과연 누가 죽인 것인가에 대한 의문의 증폭만을 남길 뿐이다. 게다가 짧고 디테일한 쇼트들은 카메라의 줌-인과 줌-아웃의 촬영 기법들을 통해 보다 사건의 현장 속으로 진입하는 느낌을 주도록 구성됨으로써 생생해진다. 날브러진 시체가 당겨버리는 줌-인과 이로부터 빠져나가는 해인을 줌-아웃으로 촬

영하면서 상황의 전달력은 극도의 긴장감을 연출한다. 이러한 편집 속도는 해인이 싸이코 메트리를 통해 살인 사건을 목격해가는 실제 지속 시간과 촬영된 실제 시간을 압축하고 요약해준다. 이에 따라 이야기-담론의 지속은 그다지 방해받지 않고 현재 시간을 지속해간다. (아래 그림 참조)



싸이코 메트리의 시선 구성

첫 장면 외에 해인의 싸이코 메트리가 힘을 발휘하는 순간의 쇼트들은 속도감 있게 그리고 파편화되고 분절된 채로 하나의 퍼즐 조각을 이루어 짜 맞추어 가듯이 구성된다. 전체 20회에 걸쳐 드러나는 이러한 편집 구성은 미궁의 사건을 해결해 나가는 실마리로서의 역할을 한다. 물론 매 회 매 장면에서 이루어지는 시선의 구성은 조금씩 다르게 나타난다. 전체 드라마에서 싸이코 메트리의 시선 구성은 회마다 평균적으로 1회에서 2회 정도 이루어지고 있다. 그리고 싸이코 메트리의 시선은 해인이 연쇄 살인과 관련한 타로 카드를 감지할 때마다 구성되는데 시간적으로 약 40초 정도 소요되면서 나타난다. 이 외에도 해인이 스쳐 지나가듯 물체와 인물과 접촉할 때 이 시선의 구성은 매우 간단하고 짧은 형식으로 이루

어진다. 살인이 일어나기에 앞서 살해될 대상에게 미리 전달되는 타로 카드가 가지고 있는 진실을 포착하기 위해 해인이 타로 카드를 감지하는 순간 모든 사건과 진실의 정황은 분산되어 나타나고 파편화된다. 따라서 클로즈 업과 여러 쇼트들을 교차 반복하면서 진실의 정황은 부분적으로 탐색될 뿐이다. 그리고 사건의 인과성의 논리를 따르기보다 일어났던 정황의 포착 그 자체에 더욱 집중한다. 결국 각각의 편집된 쇼트들이 상호 조립하여 퍼즐을 완성할 때, 사건 해결의 단서가 제공된다.

그러나 전체 드라마 전개에서 매회 걸쳐 이루어지는 이 시선의 구성은 개별적으로는 파편화되어 나타나지만 총체적인 드라마의 구도 하에서는 인과적이다. 부분적이고 파편적으로 이루어지는 개개의 포착된 시선은 상호 연관하면서 진실의 정황을 밝혀 가는 데에 있어 논리적 순차성을 따른다. 결국 마지막 모든 진실과 관련된 문제들은 이 싸이코 메트리 시선의 축적과 인과적 논리에 의해 드러난다. 싸이코 메트리의 시선 구성에 집중하고 있는 것은 개별 인물들의 시점을 통한 편벽성 그리고 주관성에서 벗어나기 위해서이다. 과거의 상황은 여러 인물들에 의해 중개되고 전달되지만 그것은 모두 그 인물의 제한적 시점을 통해서이다. 과거의 사건과 연루되지 않은 해인의 시선은 보다 진실된 국면을 전달하는 데에 객관적일 수 있기 때문이다. <마왕>에서 싸이코 메트리의 시선 구성은 진실한 정황을 포착하고 전달하기 위한 객관적 형태로서 활용된다.

#### IV. ‘불편한 진실’과 ‘훔쳐보기’의 시선 구성

##### 1. 흔들리는 카메라의 시점 : 유기적 개체로서의 카메라

시점<sup>26)</sup>이란 “선택된 피사체가 무엇이든 간에, ... 고전적인 카메라 움

직임과 피사체의 실제 크기를 고려하면서 관객에게 보여줄 일부 공간을 절단해 내는”<sup>27)</sup> 것을 의미하고 “그 공간을 프레임으로 한정지으면서, 어느 지점에서 공간을 보여줄 것인가를 결정하는”<sup>28)</sup> 것과 관련한다. 다시 말해서 시점이란 대상을 바라볼 수 있는 장소의 지점으로서 “시각예술에서 대상을 지각하는 방향과 그 지각 내용을 화면에 ‘형상화’하는 양상 따위를 논의하려고 고안해 낸 개념으로 이는 시각과 공간 구성상의 문제와 관련한다.”<sup>29)</sup>

대상을 가능한 한 가장 잘 바라볼 수 있도록 하는 지점에 대한 요구는 시점의 선택 문제와 연결된다. 한정된 프레임 안에 시각적 대상을 구성하고 형상화할 뿐만 아니라 그것을 보여주는 범위를 결정하는 사항을 고려하는 과정에서 작가 혹은 감독의 의도는 필연적으로 수반된다. 그 의도가 의식적이든 무의식적이든 간에 한정된 화면의 공간을 채워 놓기 위한 과정에서 의도된 시선의 구성이 이루어지는 것이다. 결국 어떤 시점을 선택하느냐의 문제는 어떤 의도를 갖고 있느냐의 문제와 관련하고 그 선택된 의도에 따라 관객은 자신의 시각을 요구되는 시점에 일치시켜 나간다. 특별한 시점과 각도로 펼쳐지는 대상, 풍경 혹은 현실의 모습을 동일한 시선으로 바라볼 수 있도록 계획된다.

<마왕>은 객관적 쇼트에서 객관적 쇼트의 시점으로 시작과 끝을 완

26) 『르 로베르 프랑스어 사전』에서 시점이란 1) 어떤 대상을 가장 잘 바라볼 수 있도록 위치하는 장소 2) 그림 같은 전망을 즐길 수 있는 장소를 의미한다.

“영화 속의 각 샷은 나름대로의 시점을 가지고 있으며, 특히 내러티브 영화에서 그 시점은 새로운 샷을 동반하며 자주 바뀐다. 물론 계속되는 시점의 변화가 관객으로 하여금 어떤 장면을 해석하게 하는데 중대한 영향을 끼친다 하더라도, 내러티브적 위치(narrative stance)라고도 하는 이 시점은 관객에게는 잘 보이지 않는다.” (스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 역, 앞의 책, 279면)

27) 조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 15면.

28) 위의 책, 15면.

29) 장일규, 서사적 공간 구성과 시점론, 『현대소설 시점의 시학』, 새문사, 1996, 54면.



성한다. 요컨대 카메라는 인물을 외적 초점화<sup>30)</sup>하여 사건의 정황을 관찰하고 묘사하는 시점을 구성한다. 첫 회 첫 장면은 어린 해인이 자전거를 타고 가는 장면에서 시작되는데 이 때 카메라는 트래킹 쇼트<sup>31)</sup>를 유지하며 인물을 따라간다. 이 때 해인과 카메라와의 거리는 롱 쇼트 정도의 길이로 유지되고 카메라는 외부자적 시선을 유지하며 해인을 관찰할 뿐이다. 20회의 마지막 장면 역시 폐차장에서 승하와 오수를 객관적으로 관찰하는 시점이 유지된다. 부감 시점을 통해 전달되는 승하와 오수의 죽음을 시청자가 판단할 여지와 기회를 제공하면서 드라마는 종결한다.

물론 <마왕>에서는 객관적 쇼트뿐만 아니라 주관적 쇼트의 시점 역시 구성된다. 영화나 영상이 어느 하나의 시점으로 제시될 수 없을 뿐만 아니라 “객관적인 시점은 언제라도 주관적인 시점으로 변할 수 있는”<sup>32)</sup> 것처럼 <마왕>의 시점도 객관적 시점과 주관적 시점의 혼용이 이루어진다. 그러나 주인공이나 어느 한 인물에게 내적 초점화<sup>33)</sup>하여 서사를 진행하는 방식을 선택하지는 않는다. 오히려 여러 인물의 내적 초점화, 특히 승하, 오수, 해인 세 인물을 중심으로 하는 내적 초점화가 번갈아 이루어지면서 한 인물의 제한된 정보의 제공과 전달을 방해한다. 이것은 다중적 관점을 제공하며 상황과 국면에 대한 편견에서 벗어나도록 하지만 한 인물에게 주의를 집중시키지 못함으로써 동일시의 효과를 약화시킨다.

이처럼 <마왕>의 시점 구성은 매우 다양하고 복잡한 쇼트와 시점이

30) 외적초점화란 화자가 한 등장인물 혹은 여러 등장인물 보다 사건에 대해 덜 알고 있는 것을 의미한다. (조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 90면)

31) 트래킹 쇼트는 피사체를 따라가거나 주위 공간을 살피는데 사용한다. (스티븐 디 캐츠, 김학순·최병근 역, 앞의 책, 307면)

32) 조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 시점, 93면.

33) 내적 초점화란 화자가 등장인물을 따라 다니며 그가 알거나 보는 것만을 의미한다 (위의 책, 89면) 이것은 인물이 모든 시퀀스에 존재하고 직접 경험하지 못한 사건에 대해서는 정보를 어디서 얻게 되었는지 밝혀야 하는 것을 전제로 한다(앙드레 고도로·프랑수와 조스트, 송지연 역, 『영화서술학』, 동문선, 2001, 232면)

반복·교차됨으로써 허구 세계에 대한 관찰자적이고 객관적인 시선을 유지할 수 있도록 한다. 문제적 진실을 직면하고 이에 대한 객관적 판단을 내리도록 하기 위한 의도 속에서 시점은 선택되고 구성된 것이다. 그런데 이 드라마에서 가장 중요하고 주제적 의미와 관련하는 시점은 따로 존재한다. 이것은 화면을 흔들리는 형태로 진행하고 혼란과 무질서가 가득 찬 공간의 구도를 형성한다. <마왕>에서 사용되는 카메라는 고정적이지 않고 불안한 시선을 구성한다. 가령 1회 초반부에서 오수를 소개할 때 카메라는 화면을 삐딱하게 뉘어 놓은 듯한 쇼트의 구성을 형성한다. 오수가 문제적인 인물이라는 점과 결코 그를 정상적인 시선으로 바라보기 어려움을 전달하기 위해 카메라는 불안한 앵글을 구성한다. 일명 이것은 ‘경사진 프레임’의 구성이다.



불안한 각도의 인물 소개

이와 같이 포착한 대상을 가장 잘 바라볼 수 있도록 하려는 물리적 의미의 시점 개념과 상반된 채, <마왕>의 시점은 오히려 대상에 대한 시선을 고정시키는 것을 거부하고 불편하게 보이기까지 하는 시선의 지점을 형성한다. 이러한 시점 구성을 하기 위해 화면을 거세게 흔들면서 불안한 시선을 만들어내는 핸드 헬드(hand held) 카메라 기법이 활용된다. 핸드 헬드란 일명 ‘들고 찍기’ 촬영기법으로서 카메라를 받침대나 기계적 안정장치에 고정시키지 않는 특징을 지닌다. 이것은 ‘흔들림’ 자체를 표현



하기 위해 활용되는 촬영 방식으로 인물 내면의 불안 혹은 세계 정황의 난해함 등과 같은 주제 의미를 드러내거나 실제 거기에 참여한다는 느낌을 주고자 할 때 주로 표현된다. 물론 이 기법은 작품에서 드러내고자 하는 주제와 의도에 따라 의미 형성을 이룬다. 이처럼 핸드 헬드 기법이 작품마다 다른 방식으로 의미를 형성하며 사용되는 것과 마찬가지로 <마왕>에서 역시 이 카메라 기법은 주제적 의미를 형성하기 위한 전략으로 활용된다.

<마왕>에서 흔들리는 카메라의 시점은 세계의 진실과 관련한다. 이 드라마는 주인공 오수와 관련된 과거의 잘못된 진실을 탐색하고 풀어가는 과정에 집중한다. 그리고 잘못된 진실이란 바로 말하기 어려운 ‘불편한 진실’이다. 특히 오수에게 있어서 이것은 자신의 무의식을 짓누르고 억압하는 기제 이상의 것이다. 따라서 이것에 대한 기억이 떠오를 때 오수는 고통스러워하고 심한 내면의 갈등을 겪는다. 과거의 ‘불편한 진실’이란 고등학교 시절 오수가 우발적으로 저지른 살인 사건으로 오수는 폐차장에서 급우를 폭행하고 살인을 저지른다.

그러나 이 사건은 오수의 아버지가 권력을 행사함으로써 무마되고 오수는 어떤 처벌도 받지 않은 채 살인 용의자의 누명에서 벗어난다. 그런데 아이러니 한 것은 이러한 오수가 형사가 되어 타인을 응징하고 처벌하는 입장에 놓인다는 점이다. 이에 따라 인권 변호사가 되어 승하는 오수와 대립을 하며 복수를 시도한다. 이처럼 <마왕>은 강자와 약자의 관계, 전도되어 버린 삶의 아이러니를 날카롭게 비판하고 제시하는 데에 주력하고 이것은 타로 카드가 한 장씩 배달되면서 서서히 드러나기 시작한다.

타로 카드가 전달되면서 인물이 하나 하나씩 살해되는 이유는 이들이 모두 ‘불편한 진실’과 관련되어 있기 때문이다. 사건의 전말을 알고 있으면서도 모른 척한 인물들, 혹은 사건을 무마시키기 위해 권력을 행사한 인물들, 그리고 오수를 도운 자들 이 모두가 차례 차례로 살해되어 가고

사건이 일어날 때마다 오수는 자신 때문에 일어난 일이라 생각하고 죄책감에 빠진다. 동시에 정황을 탐색하는 과정에서 모든 일을 계획한 것이 승하임을 감지해낸다.

그런데 살해되기 이전 그리고 살해되는 여러 인물들을 포착하는 순간의 카메라는 흔들리는 시선을 구성한다. 그리고 매순간 인물들은 누군가의 시선을 통해 감시를 당하고 응시를 받는다. 흔들리는 카메라를 현란하게 줌-인, 줌-아웃을 반복하는 교차 속에서 인물에게 불행한 일이 일어날 것이 예고되면서 드라마의 극적 긴장감이 조성된다. 또한 타로 카드의 진실과 살인자의 정체를 탐색하는 오수를 바라보는 카메라의 시선 또한 이러한 시선의 구성을 유지한다. 그리고 이 카메라는 어느 순간 자신의 존재를 드러내며 마치 살아 숨쉬고 있는 듯한 유기적 개체로서의 정체성을 노출한다.

객관적 사실의 확보, 생생한 현실감의 조성을 위한 핸드 헬드가 아닌 숨을 쉬며 존재하는 개체적 존재감을 지니고 있는 카메라이다. 시·공간을 초월하여 어느 순간이든지 간에 출몰하는 이 카메라는 잠재적 응시자이다. 요컨대 제3자의 시선을 가지고 있는 응시자로서 기능한다. 그런데 이 시선은 매번 승하와 승하의 측근인 영철의 시점과 혼유된다. 유기적 개체로서의 카메라가 구성하는 시점의 확보가 일어나는 시·공간에 항상 승하와 영철이 등장하거나 그 다음에 일어나는 사건에 연루된다. 이들의 연루와 관여 방식은 이 시점의 주체가 누구인지를 판단하기 어렵게 만드는 역할을 한다. 쇼트와 쇼트 간에 생략되고 연쇄될 수 없는 여러 정황들이 발견되기 때문이다. 따라서 모든 쇼트는 파편화되고 있으며 연대기적 계기 질서를 파괴하기에 이르기 때문에 퍼즐 조각을 짜 맞추듯이 구성할 것을 요구받는다. 이에 따라 쇼트와 쇼트 간의 연결은 의혹과 궁금증을 유발하는 효과를 얻어 낸다. 그리고 상황은 더욱 미스터리 해지고 긴장감은 가속화되고 팽배해진다.

승하의 철저하게 준비되고 계획된, 형을 위한 복수 프로젝트의 구도

하에 모든 것은 승하의 시선에 구속되고 포착된다. 승하는 여기저기에 편재하면서 치밀한 복수를 감행한다. 따라서 유기적 개체로서 존재하는 카메라의 시점은 승하와 동일한 것으로 판명된다. 시·공을 아우르는 그의 편재성은 이 시점과의 일치를 증명해주는 것처럼 보인다. 그러나 그 역시 누군가의 시선을 통해 응시를 받으면서 포착된다.



장면 15



장면 16

장면 15와 16은 승하와 오수 그리고 해인이(장면 16) 누군가로부터 응시를 당하고 있는 모습을 보여준다. 이 때 카메라는 좌·우로 이동하고 위·아래로 흔들면서 역동성을 연출해낸다. 마치 숨어서 이들을 지켜보는 듯한 시선을 구성하면서 세 사람은 관찰 당한다. 장면 16 다음으로 이어지는 장면에서 이 시선을 감지한 오수가 이 누군가를 찾아 헤맬 때 제3자의 존재성은 증명되고 오수의 승하에 대한 혐의는 어느 정도 풀린다.

<마왕>의 카메라 구성은 범인 색출형 플롯의 구조와 일치하는 시점의 구성을 형성한다. 범인을 탐색하고 색출해 가는 구조 속에 예측 불가능한 시점의 확보는 드라마의 써스펜스를 야기하고 궁금증을 유발한다. 특히 승하가 범인이라는 것을 미리 알고 있는 시청자의 입장에서 제3자의 시점 구성은 제3자의 범인이 존재할 것이라는 의구심을 형성한다. 이러한 전체 드라마의 구조와 맥락 속에서 카메라의 시점은 주제 의미를 효과적으로 드러내기 위해 형성된다. 불안정한 구도, 흔들리는 시점의 구성은 드라마의 기획, 생산 의도와 연관한다.

이와 달리 안정된 쇼트로 프레임이 설정되는 경우는 ‘불편한 진실’과 친연적이지 못한 인물들에게 제공된다. 가령 해인을 프레임에 쇼트화할 때 혹은 해인과 평화롭게 만나고 있는 오수와 승하를 묘사할 때, 해인의 엄마와 승하 형의 친구 등을 촬영할 때는 흔들리지 않은 채 안정된 구도로 초점화한다.



장면 17



장면 18

장면 17과 18은 안정된 구도로 카메라의 시선이 구성되고 있다. 장면 17은 해인과 녹음이 우거진 자연의 공간 안에서 평화로운 한 때를 보내고 있는 승하의 모습이 전경화된다. 물론 이 때 승하는 여전히 오른쪽 공간 한 켠에 위치하면서 공간 점유에서 밀려나 보인다. 세계에서 주변화되어 있는 승하의 모습이 이런 방식으로 프레임화되는 것이 특징적이다. 그러나 전체적인 프레임의 구도는 푸른 색채의 이미지와 함께 한가로움을 허락받는 승하와 해인의 편안한 상황을 연출해낸다. 장면 18은 어린 시절 승하와 살아있을 때 형과의 행복했던 순간을 보여준다. 두 인물은 두 쇼트로 설정되면서 프레임을 가득 채운다. 이 쇼트에서는 이들의 행복, 기쁨, 형제애 등이 잘 표현되고 있다.

안정된 상황과 불안정한 상황의 묘사는 이러한 쇼트의 구성과 시점의 형성을 통해 이루어지고 <마왕>의 특별한 서술 방식을 구축하도록 한다. 이것은 ‘불편한 진실’에 다가가기 위한 서술 전략이자 주제 의미를 드러내는 방식이다. 그런데 이것은 오히려 관객과의 시선 일치를 거부하

고 관객의 몰입을 방해하는 요소로 작용한다. 이에 따라 관객은 <마왕>의 세계와의 간극을 유지한 채 거리를 두고 바라본다.

## 2. '지옥' 시각의 소멸: 양각

양각이란 로우 앵글(low angle) 쇼트로 아래에서 피사체를 올려다보는 형태로 촬영되는 기법이다. 이것은 “인물의 가치를 높이면서 인물에게 일종의 아우라”<sup>34)</sup>를 부여한다. 이것은 주로 피사체나 인물의 우월감을 혹은 높은 지위, 권세 등을 표현할 때 사용되는 방식이다.

<마왕>에서 양각을 통한 시점은 자주 반복되어 드러난다. 이것이 구성될 때 양각 촬영의 본래 의미와 목적은 그대로 유지된다. 다시 말해서 인물들의 권위나 숭고함 등이 이 촬영 시점을 통해 전달된다. 그런데 양각의 시점은 주로 승하를 촬영할 때 빈번하게 구성된다. 물론 승하 외에도 오수가 건달패를 잡을 때 혹은 오수의 반장이 죽임을 당할 때의 순간은 이 양각으로 촬영되어 인물들의 거룩하고 숭고함을 드러낸다.

그러나 <마왕>에서는 거의 양각의 시점이 승하에게 귀속되고 승하와 친연적이다. 승하는 형의 복수를 위해 살인을 계획하고 인물들을 불행에 빠뜨린다. 때로는 고뇌를 하지만 승하는 냉철한 자세를 유지한 채 자신의 계획을 실행해 간다. 이러한 면에서 승하는 비도덕적이고 비윤리적인 인물이다. 형을 위한다는 복수의 정당성은 살인을 합리화할 수 없고 용납할 수 없는 일이기 때문이다. 타인을 불행하게 만들고 어둠의 세계로 몰아가는 승하는 마왕과 같은 인물이다. 왜냐하면 그는 불행한 사건과 비극적 죽음을 초래하는 인물이고 특히 어둠의 세계에 속해 있기 때문이다. 승하의 이러한 자질은 해인과의 최초 만남에서 드러난다. 도서관에서 해인이 승하의 손과 접촉을 할 때 해인의 싸이코 메트리 능력은 검은 하

늘과 검은 세계를 표상해낸다. 이러한 어둠의 이미지는 특히 승하가 현동화하고 있는 극공간에서 잘 나타난다. 승하의 '집' 공간은 대체적으로 어둠에 둘러 싸여 있고 승하의 깊숙한 내면의 차가움은 푸른 빛의 이미지를 통해 형상화된다. 그리고 그 안에서 승하는 어둠과 혼연일체 된 채 홀로 존재한다.



빛과 어둠의 대조

위의 장면들은 승하에게 드리워지는 새벽빛의 반사가 승하의 얼굴 반을 가르고 있는 어둠의 그림자와 대조를 이루고 있는 장면이다. 동이 떠오르는 무렵에 이르기까지 어둠 속에 포진하고 있던 승하의 모습이 점차 드러나기 시작하고 마침내 그의 얼굴 윤곽이 뚜렷하게 초점화되지만 빛은 그의 얼굴 전체를 완전하게 비추지 못한다. 그의 얼굴은 빛과 그림자가 이루어내는 밝음과 어둠의 대립 속에서 어둠에서 벗어나지 못하는 내면을 드러낸다. 그는 어둠에 속한 인물이다. 검정과 푸른색, 빛과 어둠의 이미지는 승하의 내면적 정황과 심리, 그리고 마왕으로서의 이미지를 대유하는 방식인 셈이다. 어둠을 주관하고 불행을 초래하는 마왕과 같은 존재의 환유적 인물로서 승하는 우월적인 존재일 수 없다. 그러나 카메라는 이러한 승하를 숭고하고 우월하게 촬영함으로써 마왕의 시각, 지옥의 시점을 구성한다.

장면 19와 20은 승하가 양각의 시점으로 촬영된 장면이다. 그가 살인을 하나 하나씩 계획하고 처리한 후에 보여지는 모습이다. 특히 양각 시점으로 묘사될 때, 왈츠풍의 배경 음악이 깔리면서 그의 복수는 경쾌한 음악 속에서 즐겁고 신나는 일로 환치되는 아이러니를 형성한다. 왈츠 풍

34) 조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 60면.



장면 19



장면 20

의 배경 음악은 사운드의 청각점을 형성하고 조절하면서 승하의 내면적 정황을 드러내고 동시에 승하의 영웅주의를 부각시키려 한다. 3/4 박자에 맞추어 이루어지는 경쾌한 템포와 리듬을 따라가는 카메라는 시청자로 하여금 승하와의 거리두기를 조성한다. 경쾌하지만 애답게 느껴지는 음악의 역설적 의미가 만들어내는 상황은 오히려 연쇄 살인의 주동자인 승하를 영웅처럼 느끼게 하도록 분위기를 조성한다. 카메라는 음악의 선율을 따라 가면서 승하를 비판하거나 문제적인 인물로 그려내지 않고 오히려 동조적인 태도를 견지하려 한다. 결국 어둠의 제왕이자 마왕처럼 보이는 승하를 따라 가는 카메라는 지옥의 시점을 형성한다.

지옥의 시점이란 어둠 혹은 지옥과 깊이 연루하며 천상의 시점과 대립된다. 그것은 어둠이나 불행하거나 혹은 좋지 않은 일과 관련한다. 이것은 마치 신과 같이 전지적인 관점을 유지하면서 모든 사건의 전말과 상황을 꿰뚫어 보고 예측하는 시선을 구성하며 편재성을 드러낸다. 때로는 어둠의 그림자처럼 공포의 시선을 구성하기도 하고 그 시선으로 공간 그 자체를 지배하기도 한다. 게다가 누군가가 보고 있다는 느낌을 조성하면서 심리적 압박을 극대화함으로써 공포감을 연출하기도 한다. 물론 이것은 시청자/관객으로 하여금 엿보기의 기회를 제공하기도 한다. 이처럼 지옥의 시점을 형성하는 카메라는 승하와 친연적이며 승하의 일에 연루한다. 여러 인물들과 정황을 복잡하게 다루어가는 카메라는 어느 순간 승

하에게 내밀한 협조를 한다. 그리고 승하를 격려하고 위로하며 칭찬하는 듯한 시선으로 응시하면서 승하가 이루어가는 복수를 정당화시킨다.

이 카메라는 때로는 화면 안 혹은 화면 밖의 어느 공간에 존재하다가 나타나 흔들어대는 마치 제3자의 시선과, 인물들을 따라가는 동반자적 시선과 혹은 내적 초점화된 시선과 교묘하게 일치하며 다양한 시선의 구성을 이루어낸다. 많은 것을 아는 것처럼 보이지만 그것을 드러내지 않고 제한된 정보와 지식을 전달하며 객관적 자세를 유지하는 특징을 갖고 있다. 그러나 승하를 양각화할 때 카메라의 정체감은 지옥의 시선을 확보하고 있는 것으로 드러난다. 따라서 승하의 행동과 복수의 정당화는 이러한 카메라의 구성을 통해 신뢰할 만하고 이해가능한 것으로 여겨지도록 한다. 마지막으로 오수를 응징하고 처벌하려는 행위의 정당성은 카메라의 시점 구성 때문에 용인된다. 오수는 마땅히 벌을 받아야 하고 죄에 대한 대가를 치러야 하는 인물이기 때문이다.

그러나 지옥의 시각을 구성하는 카메라는 오수와 승하가 대결하는 엔딩 장면에서 또 다른 시점을 구성한다. 폐차장에서 오수와 만나기로 약속한 승하는 집 앞에서 살인 청부업자에게 칼로 찢린다. 물론 이 때 의도된 살인은 누가 청탁했는지 모르게 진행된다. 승하 자신이 이 계획을 유도한 것인지 아니면 오수 혹은 제3의 인물이 시도한 것인지 모른 채 승하는 칼에 찢린 채로 폐차장에 당도한다. 연쇄 살인범을 척결하려는 오수와 승하가 대립하고 있는 장면에서 흔들리는 카메라의 시점이 다시 형성된다. 제 3자의 시선 구성을 통해 승하와 오수의 불꽃튀는 응징과 처벌의 긴장된 국면이 조성되고 승하가 죽어 가는 것을 모른 채 오수가 잘못을 뉘우치고 용서를 구하는 장면이 연출된다. 그리고 승하는 오수의 뉘우침 속에서 괴로워하며 자신을 향해 총을 겨누도록 시도한다. 이러한 실랑이가 벌어지는 과정에서 승하는 오발로 오수에게 총을 발사한다.

긴장된 상황을 전달하는 카메라의 급박한 전개와 구도는 두 사람의 죽음을 맞이하면서 안정감을 확보한다. 어깨를 서로 의지한 채 죽어가는



두 사람의 모습은 그동안 이루어졌던 카메라의 불안감을 종식시키고 안정감을 확보하게 한다. 그리고 뒤이어 오열하는 해인과 폐차장에 남겨진 이들의 모습은 부감 시점을 통해 제시된다.



장면 21에서 승하와 오수의 처절한 대결을 매우 불안정하게 흔들면서 촬영하던 카메라는 장면 22에서처럼 이들이 죽음으로써 안정된 구도를 형성하고 편안한 느낌을 조성한다. 그런데 카메라는 이어서 장면 23에서와 같이 폐차장의 광경을 부감 시점으로 제시한다. “부감 촬영은 인물에 대한 위압이나 혹은 인물의 열등한 상황을 나타낼 때”<sup>35)</sup> 사용되는 기법이다. 장면 23에서 카메라는 냉철하고 위압적인 시선으로 폐차장의 정황을 보여준다. 그리고 오수와 승하 모두 폐차들과 마찬가지로 폐기되어야 할 열등한 존재이고 죽음으로써 삶을 마감하는 것이 마땅하다는 신의 시선을 견지한다. 죽음은 신의 시점이기 때문이다. <마왕>의 카메라는 신의 시각으로 종결하면서 지금까지 보여주었던 카메라의 시선은 모두 전지적인 자신의 것이었음을 드러낸다. 결국 신의 시선은 지금까지 이 세계를 구성하고 통제해 왔던 보이지 않는 절대자의 그것으로 판명된다.

<마왕>에서 선택되어 구성된 시점은 이러한 주제 의미를 드러내기 위한 서술 전략의 한 방식이다. 이것은 드라마를 기획하고 생산하는 사람들의 의도와 선택 속에서 이루어진다. 이러한 의미에서 시점이란 감독과 관객의 시점을 물리적으로 일치시키는 것 뿐만 아니라 더 나아가 “심

35) 조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 60면.

리적 의미의 시점, 정신적이고 이데올로기적인 의미의 시점<sup>36)</sup>”을 가리킨다. <마왕>의 시점은 주제의미를 드러내기 위한 표상의 방식이자 문제에 대한 사회적 합의를 도출시키기 위한 전략 방식이다.

## V. 결론

TV 드라마 <마왕>은 이해하기 어렵고 설명하기 힘든 인간 사회의 문체적 상황과 진실을 드러내고자 하였다. ‘불편한 진실’로서 의미화되는 진실성의 문제는 강자와 약자의 문제, 그리고 이를 통한 삶의 정상성과 비정상성의 문제를 통렬하게 인식하는 데에 이른다. 따라서 이 드라마는 이러한 문제에 대해 이해하고 공감할 수 있을 만한 사회적 합의를 도출하기 위해 독특한 영상의 구성과 표현의 방식을 조직해낸다.

본고는 어떤 특정한 영상의 표현 방식들이 주제의미를 드러내기 위해 구성되고 조직화되었는가를 살펴보고자 하였다. 영상 표현은 한 프레임 안에 대상들을 어떻게 위치시키고 바라보게 할 것인가, 어떻게 배열할 것인가, 초점 거리, 심도 등과 같은 영상 공간의 성질을 어떻게 다루고 공간 간의 결합 관계와 구성은 어떻게 이를 것인가 등등의 문제를 결정하는 것이다. 결국 이것은 어떻게 촬영하고 어떻게 편집하였느냐의 문제와 연관한다. 그리고 이 문제들의 구성 방식은 주제의미 형성과 깊이 연관한다. 따라서 본고에서는 이러한 영상의 표현과 구성 그리고 배열의 관계들을 살펴봄으로써 주제의미가 도출되어 가는 과정에 천착하였다.

이를 위해 쇼트가 구성되고 배열되는 관계의 문제와 프레임 설정 문제

36) 조엘 마니, 김호영 역, 앞의 책, 32면.

우스펜스키 역시 시점에 있어서 심리적이고 관념적 의미를 드러내는 사실과의 관련성에 대해 논의하였다. 다시 말해서 시점은 심리적이고 어법적이며 관념적 국면을 드러내는 주요한 기능을 한다.

그리고 시점 형성의 문제들을 고찰하였다. 쇼트는 영상을 이루는 기본 단위이자 요소이고 이것은 프레임과 시점의 구성을 이루는 데에 근간이다. 우선 <마왕>에서 반복적으로 지속적으로 구성되고 있는 쇼트는 ‘단절’과 ‘간헐’ 이미지를 형성하는 데에 주력한다. 이것은 오버 더 숄더 쇼트, 화면분할, 공간의 분할 등과 같은 촬영과 편집의 기법을 통해 이루어졌다. 이러한 카메라 구성은 인물과 인물, 인물과 세계와의 소통 단절을 드러내기 위해 이루어졌다. 소통의 단절 근처에는 인물들이 화합할 수 없는 문제적 정황이 내포하고 있으며 이것은 과거의 시간 속에 은닉된 채로 해결되지 않았다. 따라서 과거의 문제를 현재에 소환하고 호출하기 위해 싸이코 메트리 능력과 이를 통한 카메라의 독특한 편집과 촬영의 기법이 활용되었다. 이러한 카메라 구성은 시청자에게 문제의 국면을 포착하고 그 세계로 들어갈 수 있는 태세를 갖추게 한다. 특히 세계의 불안정성과 흔들림의 문제를 표현하기 위해 핸드 헬드 기법을 활용하였지만 이것은 오히려 시청자로 하여금 낯설고 안정되지 않은 시선을 견지하도록 한다. 그런데 흔들리는 카메라는 마치 살아 숨쉬는 듯한 개체로서 이미지화되어 제3자의 시선을 구성한다. 한편 카메라는 양각 촬영을 통해 승하를 마왕으로서의 이미지를 부각시키고 지옥의 시선을 구성하였다. 그러나 불안함이 안정화되고, 흔들림이 고정화되는 엔딩 순간에 천상의 시각으로서 부감 시점은 이러한 지옥의 시각을 소멸하고 카메라의 시선을 안정화시킨다.

쇼트의 구성과 배열, 이를 통한 프레임과 시점 등의 형성은 영상 표현의 주요한 방식이자 근간이다. 그런데 이 표현 구성 방식에는 창작자의 이데올로기, 의도와 계획이 개입되고 관여한다. 이러한 의미에서 쇼트의 구성은 선택적이고 의도적이다. <마왕>에서는 주제의미를 전달하고 표현하기 위해 기존의 쇼트가 갖고 있는 의미와 정의를 왜곡, 변형시켰다. 그리고 이러한 영상의 구성은 <마왕>의 창작 의도와 주제의미를 형성하는 데에 역할을 하였을 뿐만 아니라 독특한 영상 미학을 성립시켰다.

## 참고문헌

### 1. 기본 자료

TV 드라마 <마왕> 총 20회 분, 2007년 3월 21일~5월 24일 KBS 방송  
TV 드라마 <마왕> 시청자 게시판, KBS 홈페이지

### 2. 국내외 논문 및 논저

- 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 2006.  
로이 톰슨, 권창현 역, 『샷의 문법』, 커뮤니케이션 북스, 2004.  
박명진, 『욕망하는 영화기계』, 연극과 인간, 2001.  
벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 동문선, 2003.  
스티븐 디 케츠, 김학순·최병근 역, 『영화연출론』, 시공사, 2003.  
스티븐 코헨·린다 사이어스, 임병권·이호 역, 『이야기하기의 이론: 소설과 영화의 문화기호학』, 한나래, 2001.  
앙드레 고도로·프랑수와 조스트, 송지연 역, 『영화서술학』, 동문선, 2001.  
윤석진, 『김삼순과 장준혁의 드라마 공방전』, 북마크, 2007.  
엠마뉴엘 시에티, 심은진 역, 『쇼트』, 이대 출판부, 2006.  
이호은, 『텔레비전 광고의 화면분할 영상에 따른 수용자의 태도 연구』, 『언론과 학연구』 5권, 2005.  
장일구, 『서사적 공간 구성과 시점론』, 『현대소설 시점의 시학』, 새문사, 1996.  
조엘 마니, 김호영 역, 『시점』, 이대 출판부, 2007.  
주창윤, 『영상 이미지의 구조』, 나남 출판사, 2003.  
제라르 주네뜨, 권택영 역, 『서사담론』, 교보문고, 1992.



Abstract

A study on the system for a construction of a shot and a point of view in the TV Drama “The Devil”

Kim, So-eun

TV drama “The Devil” tried to present the problematic condition and the truth of human society that is difficult to understand and is unable to explain. This drama dealt with an affair about the problem of the strong and the weak, and, of the normal state and the irregularity in a life regarding as ‘the uncomfortable truth’. To do this, this drama organise a system for a construction and a presentation of an image that is able to draw a social consensus. In this drama, a construction and a display of a shot, a frame and a point of view is concerned to a thematic sense. Therefore this study focus on an analysis of these units to research a thematic sense.

First, a shot is concentrated to form an image of ‘an extinction’ and ‘be locked’. For this, it is used by a over-the-shoulder shot, a division of scene and a space etc to present an extinction about a communication between a character and character, between a character and a world. Especially, it is used by a technic of editing and camera working to recall an unsolvable problem of past. This helps a viewer come in a fictional world. By the way, second, unstable camera construct a third gaze as an indivisual of an organic body. And a camera construct not only an image of devil but also a point of view of hell. As soon as a crain shot as a point of view of heavens is formed, after breaking a point of view of hell, unstable state turn into a stable state.

A construction and a display of a shot, frame, a point of view is the root and the system to present an image. In this, it is intervned in an ideology, an intention and a

plan by a producer. This drama transformed pre-sense of a shot into a new formation to draw a thematic sense.

Key words : TV drama, “The Devil”, shot, frame, a point of view, editing, extinction, be locked, construction, system

접 수 일 : 2008년 2월 9일  
심사기간 : 2008년 3월 1~22일  
게재결정 : 2008년 4월 5일