

영화의 전개상 의도된 시간성 표현의 시각적 효과

visual effects of expressions time flow with intend in movies

김 주 연

인제대학교 대학원 디자인학과

Kim, Ju-yoen

Dept. of Design, Graduate School, Inje University

• Key words: Time flow with intend, montage, Visual effects

1. 서론

1-1 연구의 배경 및 필요성

초창기 단순히 현실을 기록하는 매체였던 영화는 조르주 멜리에르에 의해 우연히 편집의 개념이 발견되어 "달나라 여행"에서 특수효과와 형태로 쓰여 현재까지 계속 발전해 왔다.

거금을 들인 놀라운 볼거리에 오락거리로서의 가치도 지녔지만 한국에서 가장 최근의 영화를 예로 80억을 들인 "성냥팔이 소녀의 재림"에서처럼 작위적인 특수효과와 한계로 돈을 많이 들인다고 영화의 성공여부가 확실해 지지도 않았다.

이런 시점에 영화자체가 특수성을 가지는 영화들이 나타났고 이 중에 시간의 재단인 편집 이상으로 영화 속의 시간을 다스리는 영화들이 관객의 시선을 끌게되었다.

영화의 가장 기본적인 특수효과이며 가장 오래된 기술인 편집에 의한 의도적인 시간의 왜곡은 특수효과 이상으로 신선함을 가져다주며 고전적 할리우드 편집방식에 익숙해진 관객에게 적극적인 영화로의 접근을 유발시키는 실험적인 시도로서 시나리오상의 스토리를 표현하거나 관객의 반응을 고려한 작가의 의도이기도 하다. 본 연구는 현재까지의 영화들 중 뚜렷한 시간성을 지닌 영화들을 통해 분류와 분석의 과정을 거침으로서 그런 표현들이 만들어내는 시각적 효과와 그에 따른 관객의 영화접근 방식을 알아보고 나아가 시각표현에 있어 단순한 볼거리가 아닌 심리적이고 보다 극적인 요소로서의 표현방법을 제시하려 한다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 첫째 시간성 표현이 가지는 기법적 가치를 밝히기 위해 관객들에게 익숙한 고전적 할리우드 편집과 특수효과기법의 한계를 지적하고 둘째 시간성 기법의 시각적 효과를 몽타주와 고다르의 "jump cut"을 통해 설명하며 셋째, 사례분석을 통해 시간성이 관객에게 유도하는 적극적인 영화로의 접근 방식을 분석한다.

3. 시간성 편집의 특이성

2-1 고전적 할리우드 편집

고전적 할리우드의 방식은 관객이 어떤 의식적 노력 없이 영화를 읽게 만드는데 목적이 있어¹⁾ 심리적 원인에 의한 일련의 스토리전개들은 대부분 그의 모든 내러티브 사건들에 동기를 부여하는 경향이 있고 시간은 많은 방법으로 인과사슬에 종속되고 일련의 사건들이 예상되어지기 때문에²⁾ 관객들은 인과관계를 통해 영화에서 보여지지 않는 것까지 무의식적으로 추측할 수 있게 된다.

하지만 의도적으로 시간성을 왜곡한 영화는 관객의 일반적인 추측을 혼란스럽게 하며 새로운 사유를 통해 영화를 이해하려는 적극적인 시도를 유도한다.

3. 시간성 표현에 의한 시각적 효과

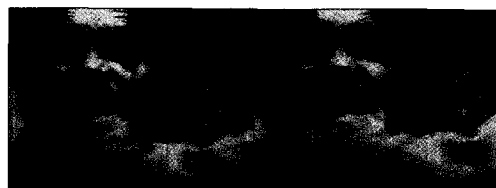
3-1 몽타주에 의한 시각적 효과



3-1-1 기간 (duration)_

대런 아르노프스키의 2000년 작 '레퀴엠' 중에서 해리와 타이론이 약을 파는 모습이 클로즈업 샷끼리의 몽타주로 표현되었다. 약을 팔고 또 잘 팔리고 있다는 사실이 일일이 설명되어지고 있지 않고 있다. 약을 파는 동안의 시간과 행동이 오가는 손, 움직이는 눈 또 초조하게 기다리고 있는 모습 등으로 축약되어 보여지고 있다. 작가마다 장구한 세월이 순식간에 흘러버리는 것을 표현하는 방식은 물론 다를 수가 있고 고전적으로는 한 공간에서 디졸브를 통해 변해버린 세월을 표현하곤 했지만 여기서는 컷과 컷이 디졸브없이 신체의 부분들이 클로즈업으로 찍히고 중요한 행동만을 편집, 반복함으로써 관객은 이 상황의 위험함과 이들이 여러 번 장사를 하며 시간이 꽤 경과되고 돈을 벌고 있음을 알 수 있다. 몽타주에 의해서 많은 행동과 시간이 순식간에 축약되어 버렸다.

3-1-2 반복 (frequency)



1) 최상식, 영상으로 말하기, 2001

2) film art, David bordwell, kristin thompson,1985 P91



에이젠슈테인의 1925년작 “전함 포템킨” 중에서 반복의 몽타주가 뛰어나게 표현되어 있는 부분이다.

군도를 든 군인이 노인을 때리는 순간은 2-3초간의 순식간이지만 여기서는 같은 행동을 거리를 달리하여 세 번 반복한 중복편집을 통해서 관객으로 하여금 군인의 만행과 비극을 극대화하여 느끼도록 하였다.

3-1-3 순서 (order)



장 피에르 주네의 2001년작 “아멜리에”중에서 미래에 일어날 일(flash forward)을 몽타주하였다. 밝기와 대조를 극대로 하여 시각적인 놀라움을 주고 관객의 흥미를 유발하여 영화에 몰입하게 한다.

3-2 영화 전반에 걸친 시간성표현의 시각적 효과

3-2-1 고다르의 “jump cut”



영화의 내러티브는 연속적이지만 주인공의 자세가 갑자기 카메라를 보고 있다거나 배경의 위치 등이 바뀌면서 얼마만큼의 시간이 지났음을 숨김없이 관객에게 보여주게 된다. 관객은 뭔가 완벽하지 않은 듯한 편집방식을 눈에 띄게 알아차리게 된다.

고다르는 에이젠슈타인과 함께 할리우드의 편집방식에 반기를 들었던 작가중 하나이다.³⁾

고다르는 “jump cut”⁴⁾이라는 기법을 도입해 관객에게 의식적으로 영화자체의 현실에 몰입하도록 하였고 무엇보다도 시각적으로 영화전개상 사라진 시간의 공백이 눈에 띈다.

4. 시간성 표현을 통한 관객의 영화로의 접근 방식

고다르는 동풍(1970년 작)에서 할리우드 편집방식, 즉 관객을 무의식적으로 영화에 몰입하게 하는 상투화적인 편집방식, 촬영방식 등등을 체계적으로 비판하는 시도를 하긴 했지만 현재까지 영화는 스토리의 특이성 이상으로는 주목받지 못 한만큼 시간성의 표현

3) film art, david bordwell, kristin thompson, 1993

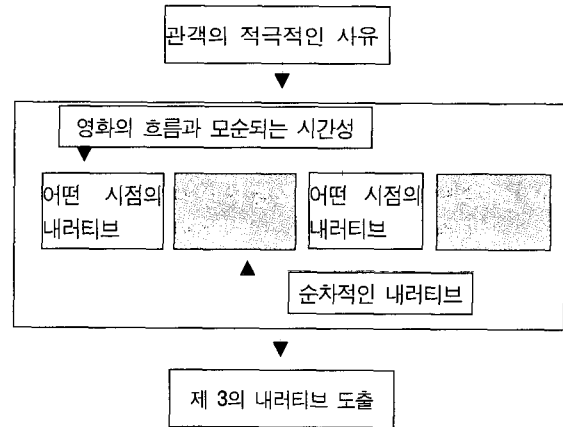
4) 쇼트의 비약적인 전환으로, 때로는 의도적으로 시간과 공간의 연속성을 파괴시키는 것을 말합니다.

5) 동작을 연속되게 하는 편집, 이어진 공간의 이동, 30도 각도의 촬영방식 _film art

으로 인해 영화로의 접근방식을 새로이 제시한 2000년 작 크리스토퍼 놀란 감독의 “메멘토”를 중심으로 관객의 적극적인 영화접근 방식을 분석하였다. 메멘토의 내러티브는 두 개의 시간성이 교차되고 있다. 총 45개의 씬으로 구성된 이 영화는 처음 타이틀 부



분이 역으로 진행되면서 영화의 시간성을 암시하고 있다. 이 후 과거로 흐르는 시간성과 선형적인 시간성이 교차로 진행된다. 들의 시간성이 다르다는 것은 순차적인 내러티브가 흑백으로 진행되도록 하면서 차별을 두어 관객은 영화의 진행과 함께 흑백과 컬러 씬의 의미를 받아들이게 되며 적극적인 사유를 통해 영화로 접근하며 영화에선 나타나지 않는 제3의 내러티브를 도출해 낸다.



5. 결론 및 제언

영화에서 시간을 다스리는 기본적인 편집을 이용하여 많은 제작비가 드는 특수효과가 아닌 시간성을 이용한 시각적인 충격과 내러티브 상의 충격을 이용해 볼거리는 물론 관객으로 하여금 영화로의 접근을 새롭게 만들 수 있는 방식이 있음을 알았다. 앞으로 시간성뿐만이 아니라 관객이 무의식적으로 받아들이고 있는 기법들에 대한 후속 연구가 이루어진다면 그 낯설음으로 인해 특수효과 이상으로 시각적인 효과를 거둘 수 있으며 그 충격으로 인해 관객들의 영화로의 접근을 적극적으로 변모시킬 수 있는 기법으로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

참고문헌

- David bordwell, Kristin Thomson, Film art, 현장문화사, 1993
- 임정택 외, 세계영화사 강의, 연세대학교 출판부, 2001
- 곽한주외, 컬트영화, 그 미학과 이데올로기, 한나래, 1995
- 박성수, 디지털 영화의 미학, 문화과학사, 2000
- 영화언어 편집위원회, 영화언어, 1996
- 김수남, 영화예술의 이해, 청주대학교출판, 1997
- 구희영, 영화에 대해 알고 싶은 두세가지 것들, 1991
- 몽타주이론 _에이젠슈타인 편집2권, 1990
- 최상식, 영상으로 말하기, 2001
- 이영일, 영화개론, 집문당, 1997