충돌 몽타주 이론의 관점에서 본 시각 커뮤니케이션 원리

The Principle of effective Visual Communication in terms of Montage Theory

고은영
한양대학교 영상디자인 전공

Koh, Eun-Young
Dept. of Multimedia Design, HYU

김주인
한양대학교 시각디자인학 전공

Kim, Ju-In
Dept. of Graphic Design, HYU

• Key words: Montage, Visual Communication

1. 서 론

영화 오프닝 타이틀 시퀀스는 단순히 제목과 배우를 소개하는 것이 아니라, 관객에게 흥미와 긴장감을 유발시킴과 동시에 영화의 내용을 상징적 · 함축적으로 보여주어 관객을 현실로부터 영화라는 허구에 몰입할 수 있도록 유도하는 중대한 프롤로그이다. 본 논문은 이처럼 영화의 오프닝 타이틀 시퀀스가 관객을 창조적 수용자로 만들 수 있는 영상예술로서 그 의미를 찾는데 초점을 두고 있다.

1990년대에 디자이너 카일 쿠퍼의 세븐(1995) 오프닝 타이틀 시퀀스는 1950년 · 1960년대 솔바스 이후 침체되었던 기존의 오프닝 타이틀 시퀀스와는 차별되는 독립적인 오프닝 타이틀 형식으로, 영화에 대한 호기심을 유발시키는 동시에 또 하나의 완벽한 영상디자인을 보여주었다. <세븐>의 오프닝 타이틀 시퀀스에서 보이는 영상의 쇼트와 쇼트가 부딪히면서 생성되는 시각적인 충격은 본 영화의 메시지를 함축적이면서도 효과적으로 전달하고 있다. 이와 같은 오프닝 타이틀 시퀀스의 시각적 특징들은 에이젠슈타인의 충돌몽타주에 바탕하고 있다. 에이젠슈타인의 충돌 몽타주는 스팟 광고나 뮤직 비디오 등 짧은 시간 안에 메시지를 전달해야하는 형식의 영상에서 시청각적 자극을 통한 메시지 전달의 효과적인 방법으로 자주 사용되고 있다. 따라서 본 연구에서는 에이젠슈타인의 충돌 몽타주 이론이 <세븐>의 오프닝 타이틀 전체구조에서 어떻게 작용하고 있는지, 그 시각적 특징들을 고찰해보고자 한다.

2. 에이젠슈타인의 충돌몽타주

영화에서 몽타주는 따로 따로 촬영된 필름의 단편을 그 목적에 따라 연결하여 한편의 작품으로 정리하는 것을 의미한다. 넓은 의미로는 편집(Editing)을 지칭하며, 편집이란 쇼트(Shot)[1]로부터 신(Scene)[2]을 구성하고, 신에서 시퀀스로, 시퀀스로부터 릴을 구성해가는 것을 말한다. 즉 몽타주란, ①필름의 편집, ②숏과 숏의 연결로 인해 발생하는 제 3의 의미를 만들어 내는 것, ③일정한 목적을 위해(감독의 의도) 여러 개의 이미지를 섞어 편집하는 것, 등으로 그 의미를 축소할 수 있다.

세르게이 에이젠슈타인은 연결 몽타주 이론을 정립한 푸도프킨과 함께 몽타주 이론의 창시자라 할 수 있는 소비에트 모스크바 영화학교의 교수, 쿨레쇼프(Kuleshov)의 대표적인 제자였다. 푸도프킨의 연결몽타주와는 달리, 에이젠슈타인의 몽타주 이론은 "영화적 원리와 표의 문자"(The Cinematographic Principle and the Ideogram)로부터 비롯되는 충돌 몽타주로 특징지울 수 있다. 몽타주에 있어서 충돌의 첫 번째 전제조건은 부분들 사이의 "충돌(collision)" 혹은 "대립(conflict)"이라고 정의된다. 에이젠슈타인은 몽타주를 "두개의 상형문자의 결합은 그들의 합이 아니라 그들의 곱으로 생각해야 한다."는 상형문자의 원리와 두 개의 대조적인 쇼트를 서로 부딪치게 함으로써 그 두 쇼트의 종합보다 더 크고 각 부분의 어떤 것과도 다른 개념을 창출한다는 헤겔의 변증법인 정-반-합의 원리를 바탕으로 정의하였다.[3] 그리고 충돌 몽타주를 운율의 몽타주, 율동의 몽타주, 음조의 몽타주, 배음의 몽타주, 지적인 몽타주[4]의 다섯 가지로 체계화하였다.

충돌 몽타주에서 에이젠슈타인이 최고의 수준이라고 생각하는 충돌의 원리는 정서적 내용이나 혹은 심리적 추론들에 의해 이루어지는 '연상작용'이다.[5] 연상작용의 핵심은 서로 관련없는 내용이나 주제들이 동질성을 지닌 액션 또는 어트랙션들로 인해 확산적인 연상작용을 일으켜 새로운 관념을 창출하는 것에 있다.[6]

① 시각적 충돌(optical conflict)

에이젠슈타인은 쇼트와 쇼트 사이에서 그리고 프레임 안에서 일어날 수 있는 "시각적 충돌(optical conflict)"의 유형을 도표적 충돌, 수형선 사이의 충돌, 부피의 충돌, 공간적 충돌, 조명의 충돌, 사물과 시점 사이의 충돌, 대상물과 그것의 크기 사이의 충돌로 정리하고 있다.[7] 에이젠슈타인은 충돌몽타주를 시각적인 차원에서 논의하면서 "시각적 대위법(optical counterpoint)"이라고 부르기도 하였다.

② 어트랙션,(Attraction)

어트랙션 몽타주는 "특정한 주제효과를 내기 위해서 임의로 선택된 독립적인 효력들(어트랙션들)의 자유로운 몽타주(조립)이다.[8] 어트랙션 몽타주의 방법론은 의도된 주제를 연상할 수

1) Shot : 영화의 최소단위로서 '카메라가 한번 동작함으로써 필름에 기록되는 영상' 또는 '영상의 연속', 즉 '일련의 절단되지 않은 영상의 움직임'을 말하는 촬영용어

2) Scene : 하나의 시간과 공간 속에서 발생하거나 두 가지 이상의 동시적 행위를 보여주는 교차편집을 이용하는 서사영화의 분절 단위

3) 김용수 <충돌몽타주 이론의 본질과 재평가> 한국영화학회 p164

4) 문숙인 <컴퓨터그래픽 애니메이션에 적용된 몽타주이론에 관한 연구> p22

5) 김용수 <영화에서의 몽타주이론>, 서울 : 열화당 1996, 147p

6) 김용수 앞의 책 147p

7) 김용수 <충돌몽타주의 이론의 본질과 재평가> 한국영화학회 p167

8) 김용수 <영화에서의 몽타주이론>, 서울 : 열화당 1996 p123

있도록 하는 단편적 조각들 사이의 비교 혹은 연상적 비교라고 정의할 수 있다.

③ 지적몽타주(Intellection Montage)

지적 몽타주는 추상적 개념을, 스토리나 고안된 플롯에 의지하지 않고, 촬영하면서 만들어진 이미지를 구성하여 직접적으로 표현한다. 사건 자체보다는 그것이 일으키는 '연상작용'에 가치를 둔다. 이를 위해서 "논제에서 이미지로, 이미지에서 개념으로" 전화하는 구성방법을 이용한다.

3. 충돌몽타주를 이용한 세븐 오프닝 타이틀 분석

3-1. 충돌몽타주 기법에 의한 장면분석

① 세븐의 오프닝 시퀀스 구성

<세븐>의 오프닝 타이틀 시퀀스는 전체 90개의 쇼트로 구성되어있고, 그 중 24개 쇼트가 영화제목과 출연진 및 스텝을 소개하는 글자로 구성되어 있다. 전체 시퀀스를 구성하고 있는 장면들은 아래의 도표와 같은 8종류의 scene으로 구분된다

	Scene 유형	표현 도구
1	책장이 넘어가는 Scene	
2	Peeling Scene	지문, 면도기, 핀셋
3	Writing Scene	필기하는 손
4	Cutting Scene	필름, 사진, 스카치 테잎
5	Pasting Scene	잘라낸 사진, 글자들을 붙임
6	Erasing	문구, 피해자사진, Black Marking
7	Sewing Scene	스프링, 바늘, 노트 낱장을 꿰맴
8	Type Scene	영화제목, 출연진, 스탭

표 1 <세븐> Sequence 장면 유형별 구분

영화제목과 출연진 및 스텝을 소개하는 글자로 구성된 24개의 쇼트를 제외한 66개의 이미지로 구성된 쇼트는 Scene으로 구성되어 진행된다.

② 세븐의 오프닝 시퀀스의 시각적 충돌 분석

영화 <세븐>의 시각적 충돌은 이미지 쇼트와 글자로 구성된 쇼트와의 병치, 이미지와 이미지 간의 병치의 두가지로 구분할 수 있다. 우선, 이미지 쇼트와 글자로 구성된 쇼트의 병치는 전체 시퀀스를 통해 24차례 반복적으로 사용되고 있다. 살인자가 메모를 작성해나가는 장면을 묘사한 이미지 쇼트들과 끌쩍이는 듯한 필사체 글자 쇼트의 평행 병치는 영화 내용상에서의 범인의 끌쩍임과 연상작용을 일으키고, 이는 에이젠슈타인의 충돌원리의 논리적 구성방식에 바탕을 두고 있다. 글자로 구성된 쇼트 안에서도 시각적 충돌을 일으키는 연출과 편집을 보여주고 있다. <세븐>의 오프닝타이틀시퀀스를 구성하고 있는 8가지 유형 중 글자로 구성된 쇼트를 제외한 7종의 유형에서 이미지간의 병치, 대립을 이용하여 시각적 충돌을 유도하고 있다. 특히 이미지간의 병치에서는 사물과 시점 사이의 충돌이 가장 두드러지게 나타나고 있다.

③ 세븐의 오프닝 시퀀스의 어트랙션(Attraction) 지적몽타주(Intellection Montage) 분석

<세븐>의 오프닝 타이틀 시퀀스는 8가지 유형의 상이한 어트랙션으로 구성되어있다. 그러나 내재적으로 동질적인 흐름을 갖는 이미지들로 구성되어, 이미지 연상을 통해 "살인의식"이라는 제 3의 의미를 발생시키고 있다. Scene의 유형들은 내재적으로 동질적인 흐름을 가지고 있는 반면, 구체적인 내러티브 형식에 바탕을 두고 있지 않다. 즉, 각 이미지 속의 사건 자체보다는 각각의 이미지 속에서 제시되는 의미들을 통해 '살인의식'이라는 연상작용에 이르게 하는 것에 중점을 두고 있는 것이다. 또한 이미지들의 충돌에서 전달되는 메시지가 궁극적으로 "선과 악"이라는 원론적인 개념으로 전환되는 지적몽타주의 방식으로 구성되어 있다.

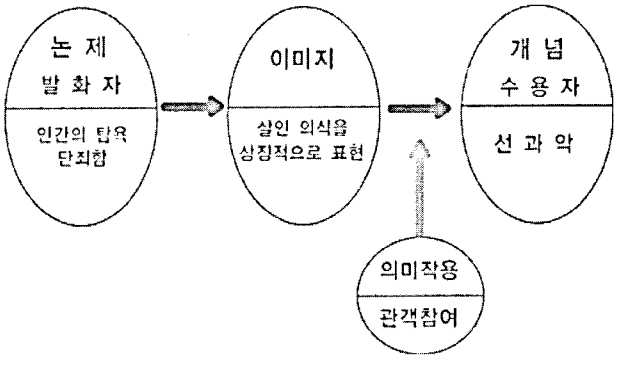

표 2 <세븐> 오프닝 타이틀 시퀀스의 지적 몽타주에 의한 의미전달 과정

4. 결 론

<세븐>의 시각적 특성에 대해 지금까지 논의한 내용을 정리해 보면 다음과 같다. <세븐>의 오프닝 타이틀 시퀀스는 첫째, 시퀀스를 구성하고 있는 이미지들의 구성원리는 에이젠슈타인의 '시각적 대위법'에 기초하고 있다. 둘째, 상징화된 이미지들이 비서사적으로 자유롭게 구성되어 있다는 점에서 에이젠슈타인의 지적 몽타주의 원리를 적용하고 있다. 셋째, 이미지간의 충돌을 통해 발화자의 메시지를 창조적으로 비약시키는 효과를 가져오고 있다. 넷째, 수용자를 능동적 커뮤니케이션 주체로 유도함으로써 영상 메시지 효과를 극대화하고 있다. 이 연구를 통해 독창적이고 효과적인 영상표현은 이를 구현할 수 있는 구체적인 이론적 배경에 기초하고 있음을 확인할 수 있었다. 끝으로 본 연구가 영상표현의 방법에 있어서 디자이너 개인의 역량에만 의존한 채 막연한 답습의 상태에서 머무르지 않고, 구체적 이론적 도구를 통한 학습의 가능성을 제시할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- Andrea Codrington <Kyle Cooper>, Monographics 2003
- 김용수, <영화에서의 몽타주 이론> 서울 : 열화당 1996
- 이원곤, <영상예술> 서울: 조형미디어, 2000
- 강길호, 김현주 <커뮤니케이션과 인간> 서울: 한나래, 1995
- 김용수 <충돌몽타주 이론의 본질과 재평가> 한국영화학회
- 김동현 <몽타주 이론과 기호 이론의 관점에서 본 효과적 광고 크리에이티브의 원리>, 서강대, 2001
- 성민경, <영화 오프닝 타이틀디자인에 있어서 몽타주기법에 의한 은유적 표현에 관한 연구>