

화면분할 장면에서 나타나는 몽타주 특성에 관한 연구

— 미국드라마 ‘24’ 중심으로 —

A Study on the Characteristics of Montage shown in the Split Screen

— With Focus on Drama ‘24’ —

강윤혁

성균관대학교 영상학과 대학원

Kang Yoon-Hyuck

SungKunKwan University, Department of Film, Television and Multimedia

요약

최근 영화 및 드라마, CF 등 각종 영상물에서는 하나의 화면이 서로 다른 영상들로 분할되어 구성된 장면들을 흔히 접할 수 있다. 2001년 미국에서 제작되어 2008년 시즌7 방영을 앞두고 있는 드라마 ‘24’에는 이런 화면분할 장면이 빈번히 등장하고 있다. ‘24’는 하루 동안에 발생한 일들을 한 시간짜리 24개 에피소드로 나눠 리얼타임 형식으로 보여주는 드라마로써 화면분할 장면을 통해 여러 곳에서 동시에 벌어지고 있는 사건들을 효과적으로 전달하고 있다. 특히 감각적으로 분할된 프레임들은 서로 충돌과 어울림 등의 관계를 맺으며 시청자들의 시선을 사로잡는다. 본 논문은 드라마 ‘24’에 등장하는 화면분할 장면을 구성하는 프레임들 간의 상호관계를 화면구성 원리를 통하여 분석하여, 시청자들의 시선을 사로잡는 원인을 영화 몽타주 이론을 통하여 살펴보고자 한다.

Abstract

Recently, it isn't hard to find split screen effects in films, TV dramas and commercial films which composes a screen with different frames of images. The TV series '24' which was produced in USA in the year 2001 and is expecting the release of its 7th series next year frequently exhibits such split screen methods. '24' is a TV drama of the events taking place in one day which is produced in the form of real-time mode and consists of 24 episodes which is an hour long. Using split screen method, the drama effectively delivers the events simultaneously taking place at different locations. Moreover, the divided frames of each screen relates to one another by means of collision, synthesis and ect. which captures the vision of the spectators. This study aims at analysing the relationships between the frames which consists split screen scenes in the drama '24' and discover its eye capturing attractions using film montage theories.

I. 서론

고대 그리스의 철학자 아리스토텔레스(Aristoteles)는 ‘시학(poetics)’에서 연극을 비롯한 모든 예술적 창작의 근원이 ‘구성(composition)’에 있다고 주장하였다. 다시 말해서 예술은 부분과 부분을 잘 엮어서 의도하는 효과를 만들어내는 것이다. 영화적 구성으로써 몽타주(montage)는 가장 단순한 차원에서 쇼트(shot)와 쇼트의 결합, 즉 편집을 통하여 의미를 도출해내는 것이다. 하지만 여기서 몽타주는 좁은 의미의 편집의 개념만이 아닌 모든 예술적 요소들을 배열, 결합하는 것을 포함하는 광의적 개념이다. 본 연구에서 다루고자 하는 것은 단순한 편집의 원리를 포함하는 예술의 일반원리 속에서의 넓은 의미의 몽타주 개념이다. 몽타주 이론은 프랑스의 비평가 바쟁 등을 포함한 영화이론가들에게 비판을 받아오기도 했지만, 클레쇼프, 푸도프킨, 에이젠슈타인 같은 소비에트 영화이론가들에

의해서 발전되어 왔다. 본 논문에서 다루고자 하는 드라마 ‘24’는 미국에서 제작된 작품이므로 미국의 문화적 특성이 반영된 시간의 경과나 장소의 변화를 전달하기 위해 쓰는 짧은 시퀀스의 의미의 몽타주 특성이 잘 나타나는 작품이다. 하지만 화면분할 장면에서 나타나는 각각의 영상들의 상호관계는 미국식 몽타주만으로는 설명하기 힘든 부분이 있다.

1960년대부터 브라이언 드 팔마 감독은 이야기를 전개하는 새로운 방법을 찾기 위해서 그 전에는 잘 쓰이지 않던 기법이었던 화면분할 효과를 ‘Sisters’, ‘미션임파서블’ 등 여러 작품들을 통해 실험해 왔다. 하지만 그의 작품에서 화면분할 기법은 상황의 ‘동시성’과 함께 분리와 결합, 진지적 시점의 의미를 표현하는 화면으로만 주로 사용되어져 왔으며 대중화를 이루지는 못하였다. 하지만 이 기법은 2001년부터 제작된 미국드라마 ‘24’를 기점으로 점차 대중화되어 나타나고 있는 추세이

다. 매 시즌 각 편마다 반복되어 등장하는 화면분할 장면이지만 카메라 워킹, 렌즈의 변화, 가변적인 프레임의 위치와 형태 등에 따라 각각의 장면들이 충돌과 어울림을 반복하며 시청자에게 새로운 자극을 전해주고 있다. 현재까지 몽타주 이론에 의해 많은 작품들이 연구되어 왔다. 하지만 화면분할 장면 내의 영상들 간의 관계에 대해서는 아직 많은 연구가 이루어지지 않고 있는 실정이다. 본 논문은 미국드라마 ‘24’의 화면분할 장면에 몽타주 이론을 접합하여 몽타주 특성을 찾아내는데 그 목적이 있다. 이를 통하여 앞으로 제작될 많은 영상물들의 화면분할 장면을 연출함에 있어 이론적 바탕을 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 몽타주 이론

1.1 클레쇼프의 ‘벽돌쌓기’

클레쇼프(Kuleshov)는 쇼트의 급작스러운 비약보다 부드러운 전환에 관심이 있었다. ‘벽돌쌓기’로 대표되는 그의 몽타주는 보통관객이 이야기를 따라갈 수 있도록 하는 것이었다. 이러한 점에서 클레쇼프의 몽타주는 일차적으로 미국의 대중영화에 기초하고 있다. 그는 몽타주의 ‘특별한 효과’에 대해서는 첫째는 매끄러운 편집, 둘째는 급작스러운 비약이라고 하였다[4].

1.2 푸도프킨의 ‘관계적인 편집’

푸도프킨(Pudovkin)은 단편적이고 비연속적인 쇼트들의 명백한 연결을 통해 연속적인 액션을 구축하는 편집을 제안하였다. 이 때, 시공간적인 비약도 의미상 연결이 된다면 연속적인 액션으로 지각되어 사실 같은 인상을 손상시키지 않는다는 것이다. 푸도프킨의 ‘관계적인 편집(relational editing)’은 관객에게 정서적으로 혹은 이미지 연상적으로 영향을 미치는 편집을 말하며 ‘관계적인 편집’은 대조(contrast), 평행(parallelism), 상징(symbolism), 동시성(simultaneity), 라이트모티프(leitmotif)의 다섯 가지의 유형으로 분류된다.

1.3 에이젠슈테인의 ‘충돌과 비약’

에이젠슈테인(Eisenstein)의 몽타주 개념은 충돌과 비약이다. 즉 독립적인 호소력을 지닌 단편과 단편의 충돌이 관객의 이미지 연상적 사고를 불러일으켜 새로운 차원의 의미를 발생시킬 수 있다는 것이다. 초기에 에이젠슈테인은 서로 관련 없는 쇼트들의 병치로 노골적인 충돌의 효과를 거두려 하였으나, 후반기에는 대립 속에서도 조화를 이룰 수 있다는 점을 강조하였다[1].

에이젠슈테인의 몽타주 특성은 다음과 같이 요약 할 수 있

다. 첫째, 개별적인 몽타주 조각들을 결합해 전반적인 주제를 부각시키는 것을 의미하는 ‘표상과 이미지의 관계’, 둘째, 주된 주제를 설정한 다음 그것의 특징적 표상들을 선택하는 ‘연역적 구성’, 셋째, 다양한 부분들이 인과론적이지 아닌 수직적 비교 관계로 되어있는 ‘유사성과 대조의 관계’, 넷째, 총체적인 이미지가 관객의 감정과 의식에 깊은 인상을 심어주어야 한다는 ‘정서적 속성’, 다섯째, 다양한 예술적 요소들의 결합을 일컫는 ‘공감각적 속성’, 마지막으로, 클로즈업 쇼트를 말하는 ‘계유법’ 등이다[4].

2. 화면분할 효과

화면분할 효과는 수직 혹은 수평으로 화면을 나누어 내용은 다르면서도 논리적인 혹은 시공간적인 연관성을 갖는 부분들을 한 화면에서 보여주는 효과이다[3]. 화면분할 장면은 한 장면 안에 여러 내용을 담는다는 장점뿐만 아니라, 각각의 영상들이 조합되어 새로운 의미를 창출해내고, 영상들의 충돌을 통하여 시청자들의 시선을 끄는 등의 효과가 있다.

3. 시각적 구조

시각적 의미전달로서의 화면에 이미지가 어디에 배치되느냐에 따라 그 의미나 느낌이 다르게 표현된다[6]. 다음의 표 1과 2는 화면의 위치에 따른 의미를 보여준다.

[표 1] 화면의 위치에 따른 의미 1 [6]

화면의 위치	의 미
좌측상단	시선이 가장 먼저, 자주 가는 공간
우측하단	시선이 잘 가지 않는 공간
우측상단	스피드, 박력, 무거운 느낌
좌측하단	친밀감 있는 공간

[표 2] 화면의 위치에 따른 의미 2 [6]

화면의 위치	의 미
오른쪽	친숙, 안정적
왼쪽	모험적, 자유
위쪽	자유롭고 밝은 효과
아래쪽	무겁고 둔탁

III. 사례분석 - 드라마 ‘24’

1. 드라마 ‘24’ 개요

1.1 작품소개

2001년 미국에서 제작되어 2008년 초 시즌7 방영을 앞두고 있으며, 6개의 시즌이 진행되는 동안 각종 시상식에 100여회 이상 노미네이트되었으며, 최고의 권위를 자랑하는 에미상과

골든글러브상을 여러 해 수상하면서 작품성을 인정받기도 했다. 특히 2006년 에미상 시상식에서는 최우수 작품상, 남우주연상, 감독상 등 3관왕을 차지하기도 한 작품이다. 국내에서도 최근 TV를 통해 방송되어 마니아층을 형성하고 있는 드라마이다.

1.2 화면분할 장면

테러에 맞서 미국을 구하는 영웅인 주인공 '잭bauer'의 활약을 그린 이 작품은 시간을 강조하는 제목 '24'에서 알 수 있듯이 현실과 진행이 흡사한 극의 흐름을 보여주며, 동일한 시간대에 다른 곳에 위치한 상황을 화면분할 장면과 현재 시각을 알려주는 자막 등을 통하여 긴박하게 보여준다. 화면분할 장면 내 각각의 프레임들은 모두 사각형 모양을 하고 있지만 각각 그 형태는 서로 다르며 철저히 분리되어 있다. 이는 마치 잭bauer가 처한 누구도 믿을 수 없는 고립된 상황을 말해주는 듯하다.

2. '24' 화면분할 장면 몽타주 특성

2.1 총돌

1) 프레임과 카메라 기법

'24'의 화면분할 장면에서 프레임 크기가 가장 큰 화면의 영상은 그림 1과 같이 심도가 깊은 Shot을 사용하며, 좌측상단의 시선이 자주 가는 공간에는 시선을 잘 끌지 않는 정적인 화면을 배치하거나, 작은 프레임에 집중도 높은 Close Up Shot 대신 그림 2와 같은 심도 깊은 Full Shot 등을 위치시킨다. 이를 통해 시각적 기대감과 충돌을 불러 일으켜 시청자들의 흥미와 집중을 유발한다.



▶▶ 그림 1. 충돌의 몽타주 1



▶▶ 그림 2. 충돌의 몽타주 2

2) 컬러

강한 컬러의 좁은 면적은 화면구성의 균형을 깨뜨리면서 관객의 눈을 끌어 당긴다. 만약 이것의 위치가 시선을 끄는 위치에 설정 된다면 화면 구성 측면에서 성공적인 배치라 할 수 있다. 하지만 주요한 위치에서 벗어난 곳에 위치한다면 관객의 시선을 혼란스럽게 하는 결과를 초래한다[5]. 그림 3의 경우 좌측상단의 파란색 작은 화면은 심도 얇은 인물 shot으로 집중을 유도하고 있다. 하지만 인물을 돌려세워 시청자의 관심을 돌리게 하며 또한 좁은 면적의 창을 사용했다는 것은 이 좁은 영상의 화면이 이 장면의 혼란스러움을 가중하는 역할로 사용되고 있음을 알 수 있다. 즉, 시청자의 시선은 혼란스러운 마음과 함께 좌측상단의 깊은 심도의 화면에 머물게 된다. 즉, 강한 컬러에서 오는 시각적 기대감과 부족한 정보 간의 충돌은 시청자가 더욱 극에 몰입하게 만든다.



▶▶ 그림 3. 충돌의 몽타주 3

3) 시선

극 중의 상황을 이끌고 있는 인물의 시선은 시청자의 시선을 이끌게 된다. 하지만 시선이 머무르는 곳은 심도 깊은 화면이 대부분이어서 이내 다른 프레임에 시선을 빼앗기게 된다. 하지만 그림2를 살펴보면 좌측 상단의 깊은 화면은 시선이 머무르는 곳이지만 인물의 움직임이 없어 시각적 기대감과 충돌을 일으키고 우측 넓은 화면 속에 조그맣게 보이는 잭bauer의 급한 움직임으로 시선이 향하게 된다. 시청자는 주의 깊게 창 안의 미장센들과 잭bauer의 행동에 집중하게 된다.

이렇듯 프레임 간의 충돌은 연출가가 의도한 방향으로 시청자의 시선을 집중시키는 방법으로 드라마 전반에 걸쳐 나타난다.

2.2 연상(상징)

1) 심리묘사

'24'에서 인간의 심리는 프레임 사이즈의 점층적 축소를 통하여 보여지거나 다른 프레임과의 관계를 통하여 나타난다. 그림 4와 5를 살펴보면 적색 신호등이 보이는 상단부의 가운데 프레임이 주인공 잭bauer로 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다. 이는 현재 가족을 보고 싶지만 자신의 일 때문에 꿈쩍 못하고 있

는 잭바우어의 심정을 적색 화살표신호등을 통하여 상징적으로 표현한 것이다.



▶▶ 그림 4. 연상의 몽타주 - 심리묘사 1



▶▶ 그림 5. 연상의 몽타주 - 심리묘사 2

2) 상황묘사

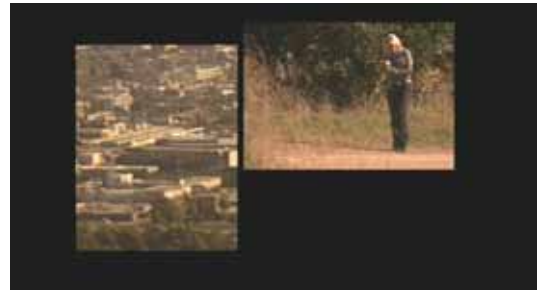
그림 6의 경우 잭의 부인이 기억상실증에 걸려 위협에 노출되어 있는 불안한 상황을 달려오는 적색 차량을 망원경 렌즈를 사용하여 핸드헬드(handheld)기법으로 미속 촬영한 영상과 함께 배치함으로써 불안한 상황이 다가오고 있음을 표현하였다. 시청자의 시선이 머무는 좌측 상단의 프레임에 부인의 모습을 뒷모습으로 설정함으로써 시청자의 시선을 우측 프레임으로 이동시켜 부인의 심리상태를 표현한 것이 아닌 다가올 위험한 상황을 암시하고 있음을 알 수 있다.



▶▶ 그림 6. 연상의 몽타주 - 상황묘사 1

그림 7의 경우 잭의 딸이 사고를 당한 후 도움을 요청할 곳이 없는 막막한 상황을 좌측 프레임의 답답한 건물들의 전경을 통하여 보여주고 있다. 오른쪽 프레임에 잭의 딸을 그녀의

표정 중심이 아닌 심도 깊은 Full Shot으로 설정함으로써 시청자의 시선이 머무르는 좌측 프레임을 통해 심리상태가 아닌 상황을 상징적으로 묘사하고 있다.



▶▶ 그림 7. 연상의 몽타주 - 상황묘사 2

2.3 공감각

특정한 시간에 여러 곳의 상황을 동시에 보여주기 위해 그림 8과 같은 장면은 자주 등장한다. 이 장면에서는 각각의 영상들이 긴장감이 덜했던 극의 처음에는 시계방향으로 효과음과 함께 박자에 맞게 생성되었다. 하지만 불안감이 가중될수록 효과음과 박자를 달리하여 영상이 생겨나며 또한 영상이 생성되는 순서도 불규칙하게 변한다. 상황을 정리하는 서술형 또는 동시성 몽타주가 아닌 소리와 시각을 이용한 수직적 몽타주, 즉 공감각적 몽타주이다.



▶▶ 그림 8. 공감각적 몽타주

IV. 결론

드라마 '24'에 나타난 화면분할 장면에 나타난 몽타주의 특징은 아래와 같이 크게 셋으로 구분됨을 알 수 있었다. 첫째는 시청자의 시선방향을 설정하기 위한 충돌의 몽타주, 둘째는 동일 프레임 또는 다른 프레임을 통하여 주인공의 심리와 상황을 상징적으로 보여주는 연상(상징)의 몽타주, 셋째는 소리와 영상이 결합한 공감각적 몽타주를 통해 시청자에게 극의 분위기를 전달해 주었다는 것이다. 즉, 화면분할 장면을 통해 동시에 여러 영상이 보여 졌지만 시청자는 몽타주 이론을 통해 만들어진 하나의 총체적이미지로서 장면을 인지하게 되었음을

알 수 있었다. 이는 '24'가 사전제작 드라마였기에 가능했을 뿐만 아니라 철저히 영화이론 및 몽타주 이론 등의 배경지식을 바탕으로 시청자들의 반응을 예측하고 준비하여 화면구성을 한 결과임을 분석을 통해 알 수 있었다.

본 연구에서는 '24'의 화면분할 장면에서의 몽타주 특성을 분석하기 위해 미술학의 화면구성 원리, 색채학, 영화연출론 등의 이론을 바탕으로 삼았다. 추후 프레임의 비례와 모양, 프레임 외부의 여백, 인물의 움직임 등과 관련된 이론들을 바탕으로 이에 따른 화면분할 장면의 프레임 및 영상들의 관계에 대해 추가로 살펴보아 연구를 발전시켜보고자 한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김용수 “영화에서의 몽타주 이론”, 영상원총서1, pp. 12-24, 2003.
- [2] 스티븐 디 캐츠 “영화연출론”, 시공사, pp. 338-339, 1998.
- [3] 서현석 “분열의 미학:분리화면의 기호적 기능과 이데올로기 작용”, 한국방송학보, 통권 18-3, pp. 336, 2005.
- [4] 성민경 “영화 오프닝 타이틀 디자인에 있어서 몽타주 기법에 의한 은유적 표현에 관한 연구”, 동서대학교 디지털디자인대학원 디자인학과, pp. 20-47, 2002.
- [5] 김진영 “무빙타이포그래피의 움직임과 시각적 구조에 관한 연구”, 상명대학교 예술 디자인 대학원, pp. 43-44, 2001.
- [6] 하주미 “영상이미지에서 화면구성에 관한 연구”, 상명대학교 정보통신대학원, pp. 17-19, 2002.