

---

# 유리 놀스테인의 '이야기 속의 이야기'의 몽타주 기법 연구

## A Study on the Montage Technique in Yuri Norstein's 'Tale of Tales'

---

김일태, 최가희

조선대학교 미술대학 만화애니메이션학부

Il-Tae Kim(itkim@chosun.ac.kr), Ga-Hee Choi(hyde7486@hanmail.net)

---

### 요약

현대에 와서 작가주의와 예술주의 애니메이션은 감독의 사상을 표현하는 독특한 장르의 예술의 형태가 되었다.

러시아 애니메이터 유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』는 작가의 시대적 리얼리즘에 대한 형이상학적인 주제를 표현하는데 있어 컷 아웃 기법과 회화적인 느낌을 강조한 패이퍼 애니메이션 그리고 복잡한 시퀀스의 구성 등을 강조한 작품으로, 개성적이고 창의적인 작품으로 평가되고 있다.

본 논문은 이 작품에서 주요하게 적용된 여러 상징적 이미지의 전개를 통한 몽타주 기법, 상반된 세계의 통시적 표현, 결과에 따른 원인 설명을 나중에 표현하는 독특한 복선, 긴박하고 심각한 상황을 위한 빠른 반복, 상황이 다른 두 캐릭터의 심리적 거리감을 표현하기 위해 사용한 카메라의 움직임과 편집 과정을 분석하였고, 도출된 결과들은 작업에 임하는 작가주의, 예술주의 애니메이터들에게 도움이 될 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 작가주의 | 예술주의 | 몽타주 기법 |

### Abstract

In the present, animations of auteurism and aestheticism became a unique genre of art that expresses directors' idea.

'Tale of Tales' by Yuri Norstein, a Russian animator, is a paper animation that emphasizes the cut out technique and picturesque feeling as well as complicated structure of sequence in expressing metaphysical themes in the author's historical realism. It is evaluated as unique and creative.

The present study analyzed the montage technique applied through the development of several symbolic images, the diachronic expression of contradictory worlds, the unique foreshadow of revealing the causes of results later, rapid repetition of urgent and serious situations, the movement of the camera to express the psychological distance between two characters in different situations and the process of editing. The derived results of this study are expected to be helpful in the works of animators of auteurism and aestheticism.

■ keyword : | Auteurism | Aestheticism | Montage Technique |

---

\* 본 연구는 조선대학교 연구비 지원에 의하여 연구되었음(This study was supported(animation) by research grant of Chosun University(2004)

접수번호 : #041028-002

심사완료일 : 2004년 11월 29일

접수일자 : 2004년 10월 28일

교신저자 : 최가희, e-mail : hyde7486@hanmail.net

## I. 서론

현대는 작가주의(作家主義)<sup>1</sup>와 예술주의(藝術主義)<sup>2</sup>가 여타 예술작품들에 뒤지지 않을 정도로 자유롭게 표현되는 애니메이션이 하나의 예술 장르와 학문적 지위에 대한 자리매김이 되고 있는 상황이다. 이러한 작가주의와 예술주의 애니메이션들은 세계 여러 곳에서 현재 여러 애니메이터들에 의해 창작되어 왔고, 그것들은 그 국가 사람들의 바탕에 깔려있는 사상과 작가 개인의 생각이 섞인 독특한 하나의 예술 형태가 되었다.

러시아의 대표적인 애니메이터 중의 한 사람인 유리 놀스테인은 인간의 의식, 무의식에 잠재된 기억과 상상에 의해 유추되는 스토리의 상호 접점을 모색하고, 작가 자신의 표현 욕구를 다양한 화면과 함축적 이미지 속에 투영시키는 방법으로 실험성이 강한 컷아웃(Cut out)과 페이퍼 애니메이션(Paper Animation)기법 등을 주로 사용하여 독창적인 작품을 창작한 작가이다. 그의 대표 작품 『이야기 속의 이야기』(Tale of tales /1979년작)는 관객들이 신비한 세계로 빠져들게 하고, 작가의 시대적 리얼리즘에 대한 형이상학적인 주제의 전달을 자율적으로 이해하도록 한다. 작가는 『이야기 속의 이야기』에서 이러한 주제를 시적 효과와 상징적 장면을 효율적으로 전달하기 위해 몽타주기법을 주된 연출기법으로 이용하였다.

시각적 표현매체로서 역사적으로 앞선 영화에서 비롯된 몽타주 기법은 애니메이션에서도 마찬가지로 적용이 되는데 애니메이션이란 사실적인 영상의 정지된 결과 제시 보다 좀 더 상징성을 강화할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 예를 들어 '공중에 부상해서 오랫동안 떠 있는 인물'은 초인간적인 능력을 가진 신으로서 대변할 수도 있다는 표현이 영화와 애니메이션의 가장 큰 차이점이며 애니메이션의 특징이라고 할 것이다.

이러한 맥락에서 본 논문은 애니메이션의 몽타주 기법이 강화된 작품의 사례들 중에서 함축적 이미지를 강

하게 내포하고 있는 유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』가 독특한 연출기법으로 시적 언어를 극적으로 이용한 몽타주 기법을 적극 수용하여 제작되었고, 복잡하고 변화가 심한 몽타주 기법의 반복을 적절히 보완하기 위해 편집과 카메라의 움직임에 대한 연출이 두드러진 점에 중점을 두고 연구의 대상으로 삼았다.

연구에 대한 세부사항으로 『이야기 속의 이야기』에 나타난 몽타주 기법과 이를 효과적으로 처리한 편집과정을 분석하였고, 그 분석결과들이 예술지향, 작가주의 애니메이터가 표현하고자 하는 상황에 대한 한가지의 유용한 연출방법으로 검토되고 실제 작업에 적용되어 작업에 도움이 되리라는 기대에 의미를 두고 작성되었다.

## II. 본론

### 1. 몽타주 기법

#### 1.1 몽타주 기법의 사전적 해석

사전적 해석에 의하면 몽타주는 원래 '조립(組立)하는 것'을 의미하는 프랑스어이다. 영화는 촬영(撮影)되는 것이 아니라 조립되는 것, 다시 말해서 원래 따로따로 촬영된 필름의 단편(斷片)을 창조적으로 접합(接合)해서 현실과는 다른 영화적 시간과 공간을 만들어 거기에 새로운 현실을 구축하여 시각적 리듬과 심리적 감동을 자아내게 하는 데서 영화의 예술성이 성립된다고 보고 그 방법을 명확하게 하려는 이론이 몽타주이론이다.

몽타주 이론은 샷(Shot)들의 편집에 의한 의미 표현에 의해 몇 가지의 종류로 나누어진다. 샷의 길이를 점차 줄임으로써 액션의 속도를 빠르게 하는 편집이며 추적 장면의 절정에 많이 사용되는 가속몽타주(accelerated montage), 일련의 짧고 빠른 샷들로 오랜 시간동안 일어난 사건의 핵심을 갖추어 주는 할리우드몽타주, 여러 개의 샷들을 배열하여 새로운 의미를 창조하는 개념몽타주, 분리된 두 이미지를 시각과 문맥상의 유사성으로 연결하는 편집 방식인 견인몽타주(montage of attraction), 둘이나 그 이상의 샷이 서로간의 관계에 의해 뜻을 만들어내는 서술 몽타주의 한 형태인 관계몽타주, 샷과 신들을 촬영 대본이나 마스터쇼트에 따라 자연스럽게 시간 순으로 배열하는 편집이며 개념몽타주

1. 영화제작이란 한편의 예술작품을 창조하는 행위와 동일한 것이며 예술적 창작품에는 그것을 창작한 사람의 개성이 반영되어 있다는 인식을 전제로 한 이론.  
2. 예술지상주의(藝術至上主義), 예술은 예술 그 자체를 목적으로 한다는 주장.

가 샷들을 결합, 충돌하여 관념적인 효과를 이끌어 내려하는 반면 서술몽타주는 스토리 전개에 초점을 둔다. 그리고 리듬몽타주는 리듬 변화를 통해 영화의 주제를 달성하는 편집 방법이다. 편집 리듬에 가장 영향을 끼치는 것은 프레임속의 움직임과 샷의 길이이다. 프레임속의 움직임은 내적 리듬을 규정하고 샷의 길이는 외적 리듬을 규정한다. 마지막으로 러시아몽타주는 1920년대 러시아의 탁월한 감독들(세르게이 에이젠슈테인, 레프 클레옌트, V.I. 푸도프킨, 지가 베르트프 등)이 구사한 편집 기법이다.

### 1.2 몽타주 기법의 영상적 표현

동영상이란 것은 정지된 화면의 연속상이기 때문에 각 화면의 이미지가 변화하고, 변화된 이미지는 앞 장면과 뒷장면의 인과관계 내지는 연계성을 갖게 된다. 따라서 이를 통한 스토리가 유추되는 것이 시간적 개념의 예술이 갖는 특징이 된다. 예를 들어서 '사과가 있다' 다음 장면은 '사과가 썩었다'라고 하면 이 두 상황을 통해 여러 상황이 연상, 유추, 인과 등으로 추가 발생할 수 있게 된다. 더욱이 시간적 변화와 과정 등이 더해지면 이야기는 더욱 복잡하게 구성된다. 이것이 스토리의 발생이다. 한편 한 장면 속에서 추가적으로 등장할 수 있는 생물, 배경, 소품들이 상상을 통해서 등장하면 그 스토리는 한층 더 생명력을 갖고 복잡해지면서 관객은 자신이 만든 새로운 스토리에 빠져들면서 흥미를 갖게 되어 일련의 작품으로 평가되어지는 것이다. 이 과정에서 나타나는 상황들의 전개로 재현될 수 있는 이미지, 즉 단편적 이미지가 복잡한 언어를 대변하는 시적 언어로서 영상을 대신하게 되는데 이러한 개념을 몽타주 기법의 상징성이라 하며 시적 영상의 표현이라고 할 수 있다.

유리 놀스테인은 몽타주에서 나타나는 반복적인 장면과 다른 시퀀스간의 일정시간 경과 후, 재배치하는 독특한 몽타주 기법을 적용시켜 상황을 각인시키고 있다.

## 2. 유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』

### 2.1 유리 놀스테인에 관하여

『이야기 속의 이야기』의 작가이며 감독인 유리 놀슈

테인(Yuri Norstein)은 1941년 러시아 안드레예프카에서 출생했다. 1961년 러시아의 대표적인 스튜디오인 소유즈멀트리필름 스튜디오에서 애니메이터과정을 거치고 아트 디렉터로 근무했다. 러시아 애니메이션의 예술성을 세계에 알린 작가로 러시아를 대표하는 예술적인 애니메이터이면서도 대중적인 작가의 자질을 확고히 하였다.

유리 놀슈테인은 현존하는 세계 5대 애니메이터 중 한 사람으로 꼽을 수 있으며 콜라주와 컷 아웃기법의 대가라 할 수 있다. 그의 대표적 작품인 『세차피 케르젠타』(Sechapi Kerzhentse / 1970년 작)는 유리 놀슈테인이 스승 이반 이바노프 바노와 함께 제작한 대작으로 러시아의 역사를 그린 웅장한 서사시로 평가된다. 그 외 『왜가리와 두루미』(The Heron and the Crane / 1974작), 『안개속의 고슴도치』(Yozhik V Tumane / 1975작) 역시 컷 아웃 기법을 이용한 역작이라 할 수 있다.

유리 놀슈테인은 1979년 『이야기 속의 이야기』를 제작했는데 스토리 위주가 아닌 시적인 영상에 러시아 역사를 상징적으로 표현하였고 이 분야 최고의 걸작으로 인정받고 있다.

### 2.2 『이야기 속의 이야기』의 줄거리

『이야기 속의 이야기』의 원제는 '스카즈카 스카조크 (Skazka Skazok)'이며, 스카즈카(Skazka)는 러시아의 민화, 민담 등을 표현하는 단어이다.

이 작품은 2차 대전 당시 레닌그라드 공방전의 이미지와 작가의 유년시절의 경험에 대하여 어머니들이 아이들에게 들려주는 러시아 전통 자장가를 모티브로 하고 있다. 『이야기 속의 이야기』는 이런 러시아의 전통적인 자장가와 전쟁에 대한 기억의 단편들을 몽타주 기법을 이용하여 보여줌으로서 일상의 소중함을 알게 해준다.

몽타주기법의 주된 시적 원리를 철저히 적용한 구조 때문에 서술적인 일반 스토리텔링 작품에 비해 이해하기 어려운 점도 있지만 그러한 점이 시의 표현방법인 상징적, 함축적 이야기를 통한 이미지의 전달을 가능하게 하는 특징을 지니게 한다. 스토리전개에 있어 구체적인 스토리나 명확한 서술 없이 시각적 이미지들이 흐르

듯이 나타났다가 사라지는데 따뜻한 엄마 품에 관한 향수, 어린 시절의 추억, 전쟁에 대한 어두운 기억 등이 회화적인 화면처리를 통해 아름답게 전개된다. 이렇게 전개된 각각의 장면들은 구체적인 스토리가 아니라 아기 늑대라는 작가를 반영한 캐릭터의 시각과 움직임을 통해 인식되도록 하고 있다.

유리 놀스테인은 이 작품으로 1980년 자그레브 페스티벌의 대상과 오타와 페스티벌의 1등상을 비롯하여 각종 세계 애니메이션 페스티벌의 상을 휩쓸며 격찬을 받았다.

### 3. 『이야기 속의 이야기』의 몽타주 기법

이 작품은 상징적이고 시적인 이미지를 몽타주 기법을 통해 표현하려고 한 것이 특징이다.

유리 놀스테인(Yuri Norstein)의 『이야기 속의 이야기』는 서로 상관이 없어 보이는 장면들, 즉 빗방울에 반짝이는 사과, 젖을 먹는 아이, 이를 지켜보는 늑대, 소풍을 즐기는 사람들의 모습, 시인으로 등장하는 뉘시꾼 등의 이미지들을 서로 교차시킴으로써 시공간을 초월한 시점으로 이야기를 풀어가고 있다. 이는 전통적인 스토리텔링의 서사적인 양식에서 벗어나 각 이미지들의 연결들이 시간과 공간의 표준적인 재현 체제를 넘어서는 형이상학적 관계를 나타내고 있다.

아기 늑대가 나오는 사람들이 떠난 마을과 숲, 사람들이 평온하게 지내는 마을, 전쟁의 파장이 크게 미치는 마을, 눈이 내리는 공원 등 여러 시퀀스는 서로 연관 없이 보이지만 내용의 전개 흐름에 맞춰 서로의 세상을 엿보기도 한다. 이 시퀀스들은 각기 다른 전쟁의 상황에서의 사람들, 개인, 전쟁의 각 흐름들을 보여주었으며 결국 달리 보이는 그것들도 서로 연관되어 있는 하나의 종합적 세계관임을 작가는 몽타주 기법을 통해 보여주고 있다.

이처럼 몽타주는 각 장면과 이미지들의 교차로 인하여 자유로운 연상을 하게하고, 그 연상이 몽타주를 하나의 이미지로 만들게 하며, 그 이미지는 다시 짧은 메시지를 만들고 시간의 흐름에 따라 그것은 시적인 의미를 지닌 스토리가 되는 것이다. 유리 놀스테인은 『이야기 속의 이야기』에서 이러한 시적 이미지를 표현하기 위한

양상으로 몽타주 기법을 이용하였으며 이것은 각 장면 사이에 의미를 만들어 내는 이미지의 연속으로서 반복, 과장, 은유, 환유, 병치, 상징, 압축과 리듬이라는 시와 같은 문학 장르에서 볼 수 있던 표현들을 영상미로 구축해 냈으며 바로 이것이 평범한 애니메이션에서 구현하기 힘든 독창적인 작품의 큰 특징이 된다.

#### 3.1 쓸쓸함을 표현하는 몽타주 기법

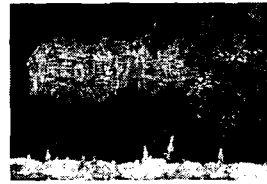


그림 1. 테이블 위의 사람들이 떠난 마을



그림 2. 전장으로 떠나기 전 마지막 축제



그림 3. 전장으로 떠나가는 남자들의 이미지

테이블보가 휘날리는 테이블은 한 때 많은 사람들이 배부르게 먹고 즐기던 자리였다. 그러나 지금 사람들이 떠나고 전쟁의 바람에 휘날리는 테이블보만 위태롭게 흔들리고 그 상단 화면에 사람들이 떠난 마을은 허전하고 삭막한 분위기를 보여주고 있다(그림 1). 이어 나오는 장면들에서 남자가 춤을 추다 남자들만 순간적으로 화면에서 사라진다(그림 3). 이것은 후에 일어날 남자들의 참전에 따른 비극적 전사를 암시한다.

이러한 각 장면들의 스토리 연결을 위해 몽타주 기법의 반복을 통해 연상이미지로 간접적으로 표현하고 있다(그림 1-그림 2-그림 3).

3.2 상반된 세계의 통시적 표현을 위한 몽타주 기법

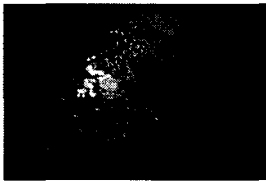


그림 4. 아기를 돌보는 아기 늑대



그림 5. 어두운 숲의 이미지

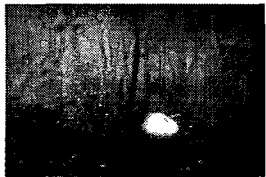


그림 6. 비 오는 숲 속에 놓인 사과

아기를 돌보는 아기늑대 장면에서 어두운 숲으로, 다시 숲 속의 사과로 장면이 전환된다(그림 4-그림 5-그림 6). 이 장면에서 나타나는 '숲'이라는 공통된 배경은 가로로 카메라가 천천히 패닝(Panning)되면서 배경 레이어에서 지속되고 있다. 이런 카메라 무빙은 몽타주 기법을 나타낼 때의 갑작스런 전환으로 인한 인식의 혼란을 같은 분위기로 묶어주는 효과를 만든다.

숲이라는 공통된 배경은 있지만 장면은 전환되면서 다른 분위기와 색감으로 바뀌게 된다. 숲은 자연의 안락함을 상징적으로 표현한다. 그러나 밤의 숲은 두렵고 모호하며 암울한 공간의 상징이 된다. 생명력의 상징인 아기와 물방울이 흐르는 사과가 어두운 숲의 이미지에 상반적이기도 하면서 한편으로는 숲은 안락함을 보여주는 두 가지 의미를 암시한다.

상반된 세계의 통시적 표현을 위한 몽타주 기법에 대한 또 다른 사례로 그림 7과 그림 8을 예시할 수 있다.

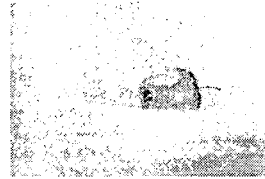


그림 7. 눈발의 버려진 사과

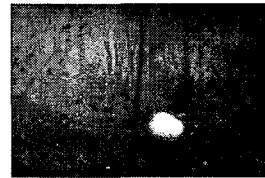


그림 8. 비 오는 숲 속의 사과

이 작품에서 사과는 생명력과 유년기를 뜻한다. 아이가 먹다가 버려진 사과는 눈발에 있지만 이미 먹힘을 당했고 자연 상태의 원래모습은 상실되었다(그림 7). 이것은 상실된 유년기에 전쟁에 의해 잃어버린 동심을 의미하지만 숲에 있는 사과는 전혀 상처 없이 빗물이 맺혀 흐른다. 이것은 눈발에 버려진 사과와 상반하여 자연 속에서 유지되는 생명력을 의미한다(그림 8).

같은 모습을 가진 사과이지만 이들은 서로 다른 뜻을 내포하고 있고, 이것들이 번갈아 가며 반복됨으로서 서로 다른 의미를 보여주는 복선이 된다(그림 7-그림 8).

3.3 전장의 긴박하고 심각한 상황에 대한 표현

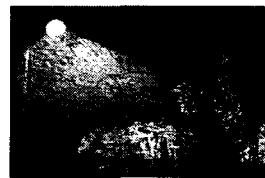


그림 9. 가로등이 앞쪽을 향하고 있다.



그림 10. 가로등이 뒤쪽으로 흔들리며 메시지를 보여준다.

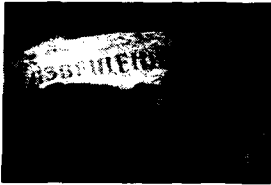


그림 11. 다음 가로등의 흔들림에서는 메시지가 바뀐다.

전쟁의 긴장감을 고조시키는 기법으로 선택한 몽타주 기법은 가로등의 흔들림을 이용했다는 것이다. 그림 9와 같이 가로등이 앞쪽을 비추며 흔들리다가 그림 10과 같이 뒤쪽을 비추면 그 배경에 전쟁에 대한 메시지를 보여주는데 이 장면들을 반복적으로 보여준다(그림 11-그림 9-그림 10).

여기서 주목할 점은 유리 놀스테인이 몽타주 기법의 지루함에 대한 효과적인 연출로서 가로등의 빛이 앞으로, 뒤로 흔들리는 움직임을 적절히 이용하고 있다는 것이다.

### 3.4 다른 세계들의 조우

#### 3.4.1 다른 세계에 공존하는 같은 장소

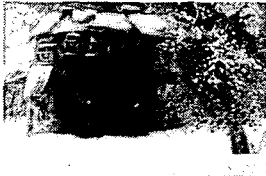


그림 12



그림 13



그림 14

그림 12, 13, 14. 집과 그 옆의 나무 한 그루

여기서 집은 각 장면마다 다른 모습을 하고 있지만 형태와 분위기로 같은 장소란 것을 보여준다. 또한 화면 우측에 등장시킨 나무를 통해서 같은 장소란 것을 추가로 확인시키고 있다. 집은 안식처로서의 소중한 장소이

기도 하지만 전쟁을 통해 버려야만 하는 것이기도 하다. 이러한 '집'이라는 장소는 서로 다른 주제를 가지고 있는 것들을 연결해 주는 매개체가 되어 여러 장면에서 몽타주로 나타나고 있다.

#### 3.4.2 다른 세계로 통하는 문

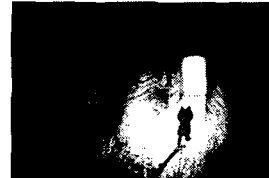


그림 15. 빛이 나오는 집의 문으로 걸어 들어가는 아기 늑대

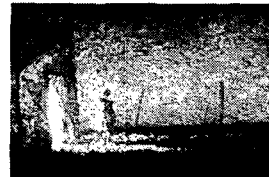


그림 16. 집으로 들어가는 어린 소녀

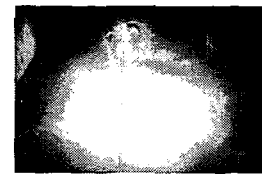


그림 17. 아기늑대를 유혹하듯 타원형으로 밝게 빛나는 작가의 종이

문은 다른 세계로 통하는 길이다. 그러나 빛이 강하게 나오는 문의 건너편에는 무엇이 있는지 보이지 않음으로써 다른 세계에 대한 기대감과 혹은 불안감을 표현하고 있다(그림 15). 빛이 강하게 나오는 문은 서로 다른 세계를 이어주는 의미를 가짐으로서 각각 다르다고 생각했던 세계로의 통로가 되어주고 있다.

여기서 작가는 빛에 많은 의미를 두고 있는 것으로 판단되어진다. 그림 17과 같이 빛이란 매개체를 통하여 장면 전환과 시선집중, 그리고 많은 이미지들을 보여준다. 전체적으로 모노톤의 어두운 분위기인 이 애니메이션에서의 빛이란 것은 새로운 것에 대한 것을 직접적으로 보여준다. 이것은 이 작품에서 보여주는 눈의 색인 흰색(White)과는 다른 모습이다.

한편 빛은 장면전환에도 많이 이용되었는데, 몽타주 기법이 많고 그에 따른 장면전환이 긴박하게 바뀌는 것을 자유스럽게 연결하기 위한 아이리시(Iris), 팬(Pan), 디졸브(Dissolve)의 효과를 빛이나 어두운 나무의 그림자, 화면의 초점을 흐리는 멀티 플레인 기법 등 작가 나름대로의 연출력을 통해 몽타주 기법에 따른 점프컷(Jump Cut)의 문제점을 보완하려고 하였다.

### 3.5 캐릭터의 몽타주

작품에서 한 특이한 사람의 캐릭터가 나온다. 이 사람이 같은 사람인지도 정확히 알 수가 없다. 거의 실루엣 정도의 캐릭터이기 때문이다. 그러나 그 존재에 관해서 간과할 수 없다. 그는 이 작품에서 어느 한 세계관에 포함되지 않으며 다른 세계들을 자유스럽게 드나들기 때문이다. 그는 작품의 중간에 다른 세계들 사이에서 비슷한 화면구도와 걸음걸이로 등장한다.



그림 18. 눈 내리는 공원에서의 사람



그림 19. 화목한 가족들이 있는 세계의 사람



그림 20. 전쟁의 여파가 큰 마을

그는 눈이 내리는 아이와 부모의 세계에도, 전쟁의 여파가 크게 미치는 마을에도, 어느 가족들이 화목하게 사

는 세계에도 빠른 진행 가운데의 쉽처럼 자연스럽게 나타난다.

그러나 그는 전쟁의 여파가 미치는 곳에서는 굽은 자세로 어두운 걸음걸이를 천천히 걷는다. 그가 걸을 때의 화면은 풀 샷(Full shot)으로 넓은 배경에서 그의 느릿한 걸음에만 집중하게 된다. 그러나 그가 전쟁의 여파가 미치지 않은 가족들 사이를 갈 때 가볍게 그가 입고 있던 무거운 거적을 어깨에 둘러매고 느긋한 긴 그림자를 드리우며 가족들의 식사에도 참여한다.

이러한 나그네 캐릭터는 아기늑대에 이은 작가의 또 다른 모습이다. 아기 늑대가 작가의 어릴 때 모습을 반영했다면 나그네는 작가의 어른 모습을 반영한 것이다.

### 3.6 복선

#### 3.6.1 낙엽에 대한 복선



그림 21. 나무 밑에 물에 떠 있는 낙엽

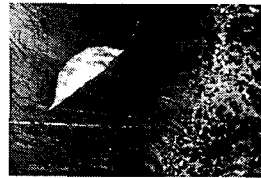


그림 22. 전장으로 향하는 기차의 바람에 날리는 낙엽

이 작품에서는 복선이라고 할 수 있는 장면들이 자주 나타난다. 일반적인 복선이라 함은 뒤에 나올 결과에 대한 예측을 앞 장면에서 무엇인가 암시적인 대상을 등장 시킴으로 하여 결과를 예측하게 하는 서술방법이지만, 이 작품에서는 특이하게도 앞에 결론이 먼저 나오고 그 결론이 후에 나올 이유에 대한 복선이 되고 있다.

이러한 예시로서 그림 21의 나무 밑에 물에 떠 있는 낙엽과 그림 22의 전장으로 향하는 기차의 바람에 날리는 낙엽을 들 수 있다.

나무 밑에 떠 있는 낙엽은 앞 장면에 먼저 나온다. 관

객은 그 낙엽에 어디서 왔는지 알 도리가 없다. 그러나 뒤에 그 낙엽이 나무 밑까지 오게 된 과정을 보여주었고, 앞의 장면은 오히려 뒷장면의 결과이지만 복선이 된다. 낙엽은 힘들고 지루한 전쟁의 여정을 끝내고 쓸쓸히 죽음으로 안정을 찾는 의미를 상징화 한다.

이러한 복선 연출로서 낙엽 한 장은 전쟁을 직접 느끼고 있는 이미지로서 상징성을 띄게 된다.

### 3.6.2 전사통지서에 대한 복선



그림 23. 하늘을 나는 비둘기(약 5초)



그림 24. 날아오는 전사 통지서(약 15초)

마을 위를 나는 비둘기는 방향을 잡지 못하고 어지럽게 날고(그림 23), 기차불빛이 스쳐가듯 빛이 정신없이 지나가는 장소에 서 있는 여자들에게 전사통지서가 마치 비둘기처럼 날갯짓하며 날아온다(그림 24). 다른 의미의 비둘기와 날개모양의 전사 통지서는 ‘날갯짓’이라는 공통성을 지니고 있다. 평화의 상징인 비둘기가 짧은 시간 나온 것은 이후 전쟁의 아픈 전사통지서의 복선이 되고 그림 24의 장면이 짧은 시간에 수차례 반복됨으로써 좀 더 전쟁의 부정적 긴장감을 강화시키는 몽타주 기법의 효과가 잘 나타나고 있다.

### 3.7 몽타주의 연결 기법(편집)

유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』는 몽타주 기법을 이용함에 있어, 각 개별의 독특하고 상관관계가 없어 보이는 시퀀스(Sequence), 신(Scene), 샷(Shot), 단순한 이미지(Image)들의 연결로 이루어진 작품으로, 장

면전환에 있어서는 믹스(Mix)나 페이드(Fade) 방식보다는 컷(Cut)방법을 많이 사용하였다.

한편 각 장면의 페이드 아웃과 페이드 인을 사용한 경우에는 전통적인 방법을 사용하지 않고 작가가 나름대로 구상한 독창적이고 특이한 방식을 적용시키고 있다. 작가는 빛을 이용한 클로즈업으로 페이드 인-아웃시키거나 화면의 움직임에서 애매하게 판단되는 장애물이나 나무, 그늘, 건물 등으로 페이드 아웃-인-아웃시키는 신의 변화를 주고 있다는 점이다. 이러한 기법은 작품 속에 나타나는 몽타주 기법에 따른 모호함, 이해의 어려움과 장면의 어색함을 보이는 각 시퀀스(Sequence), 신(Scene), 샷(Shot)들의 연결을 자연스럽게 하고 관객의 이미지의 연상에도 도움을 주는 역할을 하고 있다.

또 다른 화면 전환방법으로 카메라의 움직임이 몽타주 기법의 애로사항을 보완하고 예술적으로 처리해 주기도 하는데, 화면이 횡, 종 혹은 포물선으로 움직이면서 화면전환이 된다. 이러한 화면은 페이드 인(Fade In), 아웃(Out)이 주는 연상 이미지 전달방법과 아울러 상징적이고 모호한 시적인 장면을 연결을 동시에 전개하여 두 가지의 상황을 이끌어가는 좋은 연출법이기도 하다.

### 3.7.1 늑대와 아기의 만남



그림 25. 젖을 빨고 있는 아이

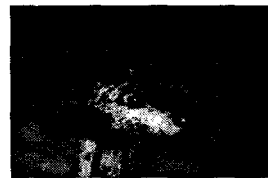


그림 26. 아이를 신기하면서 부러운 듯 쳐다보고 있는 아기 늑대





그림 27. 테이블 밑에서 젓을 빨고 있는 아이를 보는 아기 늑대

아기 늑대는 접촉하는 이 없이 사람들이 떠난 마을과 숲에 살다가 어느 날 열린 문을 통해 사람들이 평온하게 살고 있는 곳으로 가는데 그 곳에서 어른들의 시야에 보이지 않는 테이블 밑에서 젓을 먹고 있는 아이를 본다(그림 27). 아기 늑대는 호기심과 부러움, 동경에 찬 눈빛으로 아이를 보고 이에 상관없다는 듯 아이는 계속해서 젓을 빨다(그림 25).

이 장면에서는 그림 25의 젓을 빨고 있는 아이의 시퀀스 첫 장면에서 테이블 밑이라는 상황을 관객이 인식하지 못하고 단지 장면전환의 페이드 아웃으로 이해할 수도 있지만 뒤 이어 나오는 장면에서 아기늑대가 테이블 밑으로 들어가게 된 것(그림 27)을 관객은 비로소 인식하게 된다. 여기서 유리 놀스테인은 아기 늑대의 위치를 제대로 알려주기 위해서 직접적이지 않고 간접적인 반복을 통해 인식시키는 독특한 연출력을 보여주고 있다.

장면의 통시적 변화를 유리 놀스테인은 교묘한 편집을 이용하고 있다. 같은 장소에 있지만 다른 상황과 느낌을 가지는 아기와 아기늑대의 이질감을 관객들이 느끼도록 실제 작업 화면에서 두 캐릭터 사이의 가까운 거리를 카메라의 포물선의 움직임을 통해 먼 거리처럼 느끼게 하고 있다는 점이다. 또한 페이드 아웃과 인을 유사한 빛과 색의 밝고 어두움을 이용해 시간과 공간의 거리감을 주려고 하였다. 이 두 가지 연출법은 실제 가까운 거리의 두 대상에 반하여 심리적인 먼 거리감을 표현한 것으로 판단된다.

### III. 결론 및 제언

현대에 이르러 작가주의, 예술주의 애니메이션은 감독의 사상을 독특하게 표현하는 하나의 예술의 형태가

되었다.

이러한 시대상황과 새로운 예술, 특히 영상과 애니메이션의 흐름 속에 러시아의 대표적인 애니메이터 유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』는 작가의 시대적 리얼리즘에 대한 형이상학적인 주제 전달을 하고 있는 작품으로 평가되고 있다.

본 논문은 유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』 작품을 통하여 몽타주 기법의 적용사례와 이를 보다 효과적으로 처리한 편집과정을 분석하고, 그 결과들이 작가주의, 예술주의 애니메이션작업에서 표현하고자 하는 상황에 대한 시적 영상처리의 효과적 연출의 한 가지 기법으로서 적용이 되도록 하는데 목적을 두고 있다.

유리 놀스테인의 『이야기 속의 이야기』는 펼쳐진 상황의 개개성과 작가가 지향하는 표현의 공통점을 표현하기 위하여 복잡한 시퀀스의 전환을 사용하였는데 이를 스토리화 하기 위하여 몽타주 기법을 주요한 연출기술로 적용시켜 작품에 적용하였다. 그 매개체로 테이블, 빈집, 조명, 낙엽, 비둘기, 아기 늑대, 사과, 숲 등의 상징적 매개체를 이용하고 있다. 몽타주에 대한 사례들로는 첫째, 쓸쓸함을 표현하기 위해 상대가 없이 춤을 추는 부인들과 빈집 등이 교차되는 몽타주기법. 둘째, 상반된 상징적 매개체, 예를 들어 밝은 눈발의 배어 먹은 사과와 어두운 숲의 심신한 물방울 맺힌 사과 등을 통한 상대적 이미지의 대치. 셋째, 전쟁의 긴장감을 고조시키기 위하여 빠르게 변화하는 두 장면, 혹은 그이상의 장면 반복. 넷째, 결과를 암시하는 매개체를 통한 복선을 개성적으로 처리하기 위한 방법. 다섯째, 결과를 먼저 제시하고 이를 설명하는 상황으로 표현하는 복선에 대한 연출법. 여섯째, 복잡한 이야기 구성을 통하여 장면에 대한 관객의 순간적 망각을 고려한 주기적 반복 등이 있는데 이들은 유리 놀스테인의 개성적이고 창의적인 연출법으로 분석된다.

또한, 이야기 전개에 자연스러움을 표현하고 시간 개념의 유연성을 위해 선택한 아날로그적인 카메라 부빙(Camera moving)과 트랜지션(Transition), 편집(Editing) 등도 작가의 독특한 영상 언어 구사법으로 분석되어졌다.

그러나 『이야기 속의 이야기』의 작품이 시적 영상 언

어를 구사함에 있어, 상징성에 대한 좋은 사례가 된 것임에도 불구하고 작품의 복잡한 이야기 구성이 전체 이야기 구성을 파악하는데 지장을 주는 부분이 상당 지적되었다.

연구를 통하여 분석된 결과의 내용들은 함축적 상징성으로서 영상언어 표현을 하고자 하는 작가주의와 예술주의 애니메이터들의 작업에 좋은 지침이 될 것으로 판단한다. 다만 작품 이외의 예로사항으로 지적된 반복, 여러 세계관, 복잡한 시퀀스 등은 관객의 입장에서 다시 한번 재고되어야 할 부분임을 제언으로 남긴다.

**참고 문헌**

- [1] 조미라, “애니메이션 시적[侍的] 이미지에 관한 연구”, 중앙대학교 박사과정 논문, 2002.
- [2] 박정배 “세계를 감동시킨 애니메이션 이야기”, 초록배, 1996.
- [3] 전범준, 신진아, “애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다”, 고려문화사, 2000.
- [4] 한창완, “애니메이션 영상미학”, 한울, 1998.
- [5] 에이젠슈타인, 세르게이, 정일몽 옮김, “영화의 형식과 몽타주”, 집문당, 1994.
- [6] 제레미 바인야드, 박종호 옮김, “필름 메이커를 위한 영상 테크닉”, 2001.
- [7] 스티븐 디 캐츠, 김학순, 최병근 옮김, “영화 연출론”, 시공사, 1998.
- [8] 로이 톰슨, 김창유 옮김, “영화 연출과 편집 문법”, 책과 길, 1999.
- [9] 제레미 바인야드, 박종호 옮김, “필름 메이커를 위한 영상 테크닉”, 한나래, 2001.
- [10] <http://www.never.co.kr>

**저자 소개**

김 일 태(II-Tae Kim)

정회원



- 1992년 : 서울대학교 미술대학 (미술학사)
- 1995년 : 서울대학교 미술대학원 (미술학석사)
- 2003년 : 중앙대학교 첨단영상대학원(예술공학박사 수료)

• 2000년~현재 : 조선대학교 만화애니메이션 학부 교수

<관심분야> : IT, 문화 콘텐츠, 콘텐츠 디자인, 교육

최 가 희 (Ga-Hee Choi)

정회원



- 2004년 : 조선대학교 만화애니메이션학부(학사)
  - 2004년~현재 : 조선대학교 만화애니메이션 학과 석사과정
- <관심분야> : 애니메이션, 문화 콘텐츠