

연상 몽타주에서 나타난 수직적 몽타주 분석

-애니메이션 파프리카 중심으로-

Analytic study on Vertical Montage as expressed in Assoziation Montage

-Focused on animation, Paprika-

임운주
홍익대학교

Woon-Joo Lim(redprism@hanmail.net)

요약

이 연구는 애니메이션 <파프리카> 작품을 통하여 연상 몽타주에서 나타나는 수직적 몽타주에 관한 해석을 시도하고 있다. 몽타주는 푸도프킨, 에이젠슈테인, 자끄 오몽 등 현재까지 지속적으로 연구되어지고 있다. 하지만 기존의 연구들은 몽타주를 시각적 이미지에 보다 더 비중을 두었다. 영상은 시각과 청각으로 이루어져 있고, 이 두 관계는 서로 상호 작용을 하여 효과를 극대화시키는 요소로 작용한다고 볼 수 있다. 이에 앞서 연구한 시각 영상을 분석한 연상 몽타주에 기초하여 청각적 요소를 분석한다면, 좀 더 심층적으로 접근할 수 있을 것이다. 그러므로 이 연구에서 수직적 몽타주는 논리적 몽타주와 충돌 몽타주에서 어떻게 사용되었으며 어떠한 의미를 생성하고 있는지 분석하고자 하는 것이다. 분석 결과, 수직적 몽타주는 논리적 몽타주와 충돌 몽타주에서 전체적으로는 자연적인 일치로 시각 영상에 대한 보완을 하고 선율적 일치로 전체적인 정서를 반영하게 하는 연결 관계를 보였다. 또한 시간과 장소, 그리고 명확하지 않은 공간들에서 운율적 일치를 나타낸다면, 그 요소들이 서로 관계적으로 이어지게 하는 연속성을 나타낸다. 하지만 그 연속성을 끊어내는 역할, 즉 부분적으로 관객을 몰입하게 하는 음조적 요소가 공간과 시간을 뒤집거나 변화할 때 적절하게 사용된다면, 효과를 극대화 시키고 사건의 전환점을 나타내며 등장인물에 대한 집중도를 높이는 것으로 분석되었다.

■ 중심어 : | 몽타주 | 사운드 | 일치 |

Abstract

This study attempts interpretation of vertical montage expressed in assoziation montage focused on animation, Paprika. Montage has been continuously studied by Pudovkin, Eisenstein, Jacques Aumont and others till now. However, existing studies focused on the visual image of montage. Image is made of visual element and aural element. These two interact with each other and maximize the effect. It is believed that the study subject can be approached in more depth, if aural elements would be analyzed based on the assoziation montage which analyzed visual image in previous studies. Accordingly, this study explores and analyzes how vertical montage has been used in logical montage and optical conflict montage and what meanings they generated. The analysis results suggested followings. In logical montage and optical conflict montage, vertical montage complemented visual image by natural concurrence as a whole. Vertical montage also showed linked relationship, which reflects overall emotion by melodious concurrence. In addition, when there was melodious concurrence at certain time, place or unclear space, the elements showed continuity which made them link with relationship. However, when the role that cuts that continuity, in other words, when the tonal element, which let audience partially immerse, would be properly used when the space and time would change or get reversed, the effect was maximized. It also expressed a turning point of an event and enhanced the concentration of audience on the characters.

■ keyword : | Montage | Conflict | Montage |

I. 서론

1. 연구 배경과 목적

영상에서 의미생성체계는 시각 이미지와 사운드의 결합으로 발생하는 관계 속에서 관객이 정서적으로 반응하게 만드는 것이다. 이러한 의미생성체계는 주로 몽타주이론으로 발전되어 온 바 있다. 몽타주는 영상에서 쇼트들의 연결들로 인해 관객에게 특별한 감정을 연상시킨다. 영상에서 시각적 요소가 의미를 구체적으로 전달하는 역할이라면, 그것에 특성을 부여하여 관객의 감성에 직접 작용하는 역할은 사운드인 것이다. 콜레쇼프도 몽타주는 연속적인 배우의 연기방식과 리듬의 요소의 토대위에 연속에 의한 움직임의 전달하는 프레임과 짧은 시퀀스들 사이에서 나타난다고 한 것과 같이 시각적인 구성과 움직임, 그리고 리듬에서 파악하였다. 푸도프킨은 유기적 통일성과 연역적 구성을 통해 관객이 영화에서 기대하는 환영성을 충족시킬 수 있는 장치로 몽타주를 간주하였으며, 에이젠슈테인도 시각적인 요소와 청각적인 요소들이 결합되면서 전체적인 조화를 이루는 것이야말로 충돌 몽타주의 근원이며 지향해야 할 목표라고 할 만큼 중요하게 인식하였다. 그는 ‘수직적 몽타주(Vertical Montage)’에서 시각과 청각적 요소들을 총체적으로 조화롭게 일치시키기 위해 그 유형을 자연적, 계량적, 율동적, 선율적, 음조적 일치로 분류하였으며, 시각과 청각의 결합에서 화면과 음의 리듬과 박자와의 일치, 혹은 비 일치를 주목하고 대위법적 조화와 같은 “시각적, 극적, 청각적 요소와 같은 다양한 예술적 요소들이 결합되어 단일하고 통합적인 이미지로 어우러지는 것이라” 하였다[1]. 시각 이미지에서 적절히 표현할 수 없는 극적 상황이나 불가피한 장면 전환의 순간에 처한 극중 인물의 심리상태에 대한 정서적 경험을 강화시키는 것은 사운드의 역할이며, 영상 자체의 시각적, 극적, 율동적, 요소들과 불가분의 관계에 따라 총체적인 감성이 드러나는 것이다. 그러므로 시각 이미지와 사운드의 상호 작용에 관한 연구는 함께 이루어져야 한다. 하지만 기존의 연구들을 살펴보면 시각적 몽타주만 분석한 사례, 또는 사운드만 분석한 사례가 많이 연구되어져 왔다. 하지만 시각과 사운드 사이의

상호작용을 통한 분석은 그에 비해 현저히 적은 연구가 이루어지고 있는 것을 알 수 있다. 시각과 청각의 결합에서 총체적인 조화를 이루어내는 영상물들을 분석한다면 심층적으로 폭 넓게 접근할 수 있는 것으로 여겨진다. 이에 연상 몽타주를 분석한 사례를 통하여 수직적 몽타주와의 상호작용을 분석하고자 한다.

2. 연구의 접근 방법

이 연구의 목적은 다양한 몽타주 조각들이 결합을 시각적·청각적 요소로 어떤 총체적인 이미지로 관객의 정서에 영향을 미치는 가를 살펴보는 것이다. 연구의 틀로는 에이젠슈테인이 가장 큰 의미를 두었던 연상 몽타주와 수직적 몽타주를 이론적 배경으로 할 것이다. 이 연구에서 이 두 가지를 모두 논하기에는 분석이 너무 광범위하여 시각적 연상적 몽타주는 앞서 연구한 논문 <애니메이션 파프리카에서 나타나는 연상 몽타주 분석>을 대상으로 할 것이다. 이 작품은 콘 사토시 감독이 츠츠이 야스타카의 일본 SF 소설 파프리카를 원작으로 만든 애니메이션으로 현실과 허구의 경계를 오가는 세계를 관객이 상상력을 발휘하여 새로운 의미를 창출하고 있다. 이러한 점은 연상 몽타주를 분석하기에 적합하다고 판단하여 분석한 바 있다. 이에 시각적 연상 몽타주에 대한 분석 결과를 가지고 수직적 몽타주를 분석하여 시각적 영상과 청각적 사운드의 의미생성을 총체적으로 파악하고자 한다.

II. 수직적 몽타주

1. 시각적 상황과 청각적 요소 일치

수직적 몽타주에서 에이젠슈테인이 중요한 점으로 주장 것은 시각적 상황과 청각적 요소 일치이다. 이는 시각적 상황을 사운드인 리듬과 박자, 음의 고조에 따라 편집을 일치시키는 것과 장면 내에서 자연스럽게 발생하는 소리와 장면 외에서 나타나는 소리로 구분한다. 내러티브를 관객들에게 이해하기 편리하게 시각 이미지와 사운드를 어떻게 연결시키는 가에 따라 다른 형태로 편집한다. 여기서 나타나는 형태를 살펴보면 다음과

같이 나타난다[1].

1.1 자연적(Natural) 일치

시각과 청각이 자연스럽게 일치되는 경우로 장면내에서 등장하는 인물의 소리가 이에 해당된다. 이것은 현실 세계에 대한 그대로의 재현이며 인위적인 청각은 제외된다. 영상 속에서 등장하는 배경과 거기서 움직여지는 캐릭터 혹은 음향들이 관객이 예상하거나 볼 수 있는 청각적 요소들을 말하며, 시간적 공간적으로 일치되지 아니면 불일치하는 가이다.

사운드는 영상의 정서적인 면을 부각하기도 하지만 정서와 대립되어 주제를 역설하기도 한다. 정서적인 면과 일치되면 감정적인 측면을 자극하게 되는 것이다. 동감적 사운드는 영화 전반에 걸쳐 자연스럽게 영상과 매치되어 관객에게 새로운 무언가를 제시하기보다 전체적인 정서를 표현하는 역할을 한다. 반면, 정서적인 면과 일치하지 않는 음악은 무동감적 음악이다. 이것은 영상의 내용과 사운드가 정서상으로 다른 경우이다. 이것은 불일치를 관객에게 제시하면서 불편함을 만들어 감독의 의도를 읽어내도록 자극하는 아이러니한 방법이다[4].

1.2 계량적(Metric) 일치

계량적 일치란 씬의 길이와 음의 리듬, 효과음, 템포들이 일치하는 것으로 장면과 사운드가 정확하게 맞는 것이다. 이는 액션 씬이나 서스펜스 등 주로 긴장감을 주는 상황이나 내용들에서 시청각적 요소들이 많은 씬들에서 많이 나타난다. 그리고 한 화면에 두 개 이상의 영상이 있는 멀티화면은 여러 개의 청각적 요소를 함께 나타낼 수 없으므로 감독의 의도를 전달하는 방식으로 이루어진다. 이것은 청각의 결합으로서 에이젠슈타인이 최고의 몽타주라고 지칭한 '연상의 몽타주'의 형식을 좀 더 구체적으로 심도 있게 표현하는 방법이다[1].

1.3 율동적(Rhythmic) 일치

그림과 사운드가 단순한 계량적 일치에서 벗어나 율박자 식의 비대칭 결합으로 갈등을 고조시킨다. 율동적인 일치는 감독의 의도를 역설적으로 부각시키는 역할

을 한다. 대사, 내레이션 등으로 시각적 상황과 불균형을 이루게 되면 아이러니한 느낌을 주면서 또 다른 의미를 부여할 수 있다. 각 내용에 따라 율동적 몽타주를 잘 적용한다면, 장면과 사운드의 교차와 일치, 어긋남을 통해서 다양한 율동적 몽타주를 표현할 수 있다. 특히 오페라나 교향시 등에 나타나는 반복되는 사운드를 어떤 인물이나 주제를 반복적으로 묘사하기 위해 사용하는 경우 특정한 사운드는 특정한 인물이나 사건을 연상시킨다. 이 사운드가 나오면 관객은 심리적으로 특정한 사건이나 등장인물의 감정과 정서를 이입 받게 된다. 대사만으로 전달할 수 없는 등장인물의 미묘한 분노, 사랑, 연민 같은 감정변화를 표현하기에 적합하다[4].

1.4 선율적인(Melodic) 일치

장면의 내용에 맞추어 선율을 맞추는 것으로 단순히 계량적 일치나 율동적 일치와는 다르게 영상과 선율이 결합하여 그 장면을 더욱 돋보이게 만든다. 아름답고 우아한 사운드와 그에 맞는 장면과의 관계의 결합이나 전쟁의 비참함이 교차되는 씬들을 배경으로 애처로운 선율과 매치시키면, 더욱 애절함을 나타내는 무동감적인 정서를 자아낸다. 이렇게 씬들의 결합을 통해 장면과 선율이 동조하면서 정서적인 면을 부각시키기도 하고 교차되는 장면과 사운드가 서로 대립하면서 주제를 역설적으로 부각시키는 작용도 한다[2].

1.5 음조적(Tonal) 일치

청각적 요소가 변화하면서 장면이 바뀌는 것으로 음악의 멜로디의 변화에 따라 등장인물의 움직임이나 배경이 바뀌거나 시대적 변화에 따라 사운드가 변화하거나 다채로워지는 것으로 시대나 시간의 흐름을 나타내는 기법으로 쓰인다. 한 씬에서 부분적으로 사운드를 없애거나 들리게 하여 특정한 장면을 부각시키는 것으로 연속되는 장면이나 시간이 정지되는 듯 느리게 촬영된 슬로우 모션 장면들에서 많이 쓰인다. 즉, 청각적 요소가 변하면서 극대화시키는 요소이다. 특히 관객들에게 현실과 환상을 구분하는 축을 나타내기도 하고 시각적 요소에 따라 청각적인 요소가 관객의 정서를 아이러니한 상황으로 몰아 갈 수 있다[4].

III. 작품 분석

영상에서 의미전달은 시각적 몽타주의 의미생성과 수직적 몽타주에서의 의미가 발생하는데 시각적 몽타주와의 일치와 비 일치에 따라 각각 다른 의미를 생성한다. 결국 시각과 청각에 의해 더욱 확실한 연상 몽타주가 만들어지는 것이다. 특히 관객에게 정서적 효과를 극대화시키는 수직적 몽타주는 보다 강한 연상 작용을 나타내는 데 중요한 역할을 한다. 이에 연상 몽타주에서 나타난 수직적 몽타주를 비교 분석하고자 한다.

1. 논리적 연상과 수직적 몽타주

1.1 논리적 연결과 연속성에서 나타난 수직적 몽타주

푸도프킨의 이론에서 논리적 연결성은 관객 관심의 연속성인 관찰자에 따라 사건을 포착하는 것이다. 관찰자의 시선과 감정적 상태에 따라 장면의 액션이 바뀐다. 액션의 연속성이란 액션의 시작에서 끝까지를 하나의 단편적인 이미지들로 이뤄지게 하는 것과 동작에 의한 연결, 그리고 장면과 장면사이의 의미적인 연결을 연속성으로 어떠한 결과를 유추시키는 몽타주이다[1]. 이러한 썸에서 수직적 몽타주를 분석하면 다음과 같다.

[그림 1]은 논리적 연결과 연속성에서 나타난 장면이다. 조명이 비춰지고 차가 등장하고 그 안에서 빼에로가 등장하는 장면은 시각·청각적 요소가 자연스럽게 일치되며 배경음악이 없어서 그 외의 정서적 효과를 나타내지 않는다. 이것은 어떤 일이 일어날 때 객관적으로 상황에 대한 설명이나 극도로 그 사실을 정확하게 보여 주려 할 때 사용되는 자연적 일치이다.



그림 1. 파프리카 중에서 (논리적 연속성) [5]

서커스 공연이 시작되는 것을 알리면서 다양한 공연들을 한꺼번에 계속 교차편집에 의해 소개하면서 액션의 리듬과 효과음, 템포들이 사운드와 일치하여 리드미컬하게 진행되는 사운드는 계량적 일치로 나타났으며, 또한 서커스 공연의 주요 장면을 활기찬 선율과 맞추어 다양하게 소개하는 것으로 더욱 현실감 있게 만들고 있다. 서커스 공연과는 별개로 가면을 쓴 자의 시선과 남자는 뭔가 심상치 않은 듯 시선 방향이 불일치하지만 대사로 연결시킨다. 뭔가 아이러니한 느낌을 주면서 관객에게 어떤 일이 일어날 것이라는 정보를 제공하는 이 장면에서 대사로 율동적 일치를 나타낸다. 남자가 갇히면서 다른 공간으로 이동되는 장면에서 사용된 음조적 일치는 남자의 심리를 최대한 부각시키는 역할을 한다. 특히 사운드가 없어지면서 효과음으로 고조시켰으며, 다른 공간으로 이동되어지는 주인공은 주변의 소리와 멀어지면서 자신의 비명소리만 나오게 되는 것은 현실과 환상을 구분하는 축으로 나타났다.

1.2 유기적 통일성과 연역적 구성과 수직적 몽타주

유기적 통일성이란 썸과 썸들 사이에 상호 관련성을 가지는 것을 말하며, 이 관계의 흐름이 끊임없이 이어지는 통일성을 가져야 한다는 것이다. 즉 어떠한 사건이 먼저 발생하고 거기에 따라서 진행되는 방식이 아니라 사건이 일어나는 순간으로 자연스럽게 유도하는 구성법이다[5]. 유기적 통일성과 연역적 구성된 썸에서 수직적 몽타주를 분석하면 다음과 같다.



그림 2. 파프리카 중에서 (유기적 통일성) [5]

[그림 2]는 유기적 통일성과 연역적 구성에서 나타난

장면이다. 여기서 자연적 일치는 관객들의 경험과 관련이 있다. 사운드가 사라진 극도로 조용한 아무도 없는 곳은 긴장감을 고조시킨다. 전혀 다른 공간으로 들어가는 곳에 대한 두려움을 일상에서 나타나는 잡소리들이 없는 고요함은 우리에게 보다 집중하고 서스펜스를 느끼게 한다. 이 장면에서는 어떤 리듬이 아닌 으스스한 미세한 바람소리를 통해 다양한 장면들을 이어주는 계량적 일치가 사용되었고, 놀이동산에서 일상적으로 들리는 사운드를 배제함으로써 시각적 상황과 불균형을 이루어 감독의 의도를 드러내는 율동적 일치가 나타났다. 특히 선율적 일치는 장면과 전혀 맞지 않는 사운드로서 미세한 바람소리와 놀이동산과는 어울리지 않는 선율로 더욱 미스터리하고 서스펜스한 정서를 자아낸다. 놀이 동산 씬 전반에서 나타나는 미스터리한 선율 속에서 갑자기 아이의 히스테릭한 웃음소리의 등장은 관객들의 긴장도를 최고조에 달하게 만들고 있다. 또한 여자가 다시 현실로 돌아올 때는 일상의 소리인 차와 사람들 등 주위의 사실적인 사운드로 환상과 현실을 구분 짓는 장면에서 음조적 일치가 나타났다.

2. 충돌적 연상

2.1 어트랙션(Attraction) 몽타주

어트랙션 몽타주란 특정한 주제효과를 내기 위해서 임의로 선택된 독립적인 어트랙션들을 자유롭게 조합하는 것이다[8]. 어트랙션 몽타주 씬에서 수직적 몽타주를 분석하면 다음과 같다.



그림 3. 파프리카 중에서 (어트랙션) [5]

[그림 3]은 오프닝으로 주제음악에 맞추어 주인공을 따라 공간과 시간의 흐름이 바뀌는 장면으로 구성되어 있다. 율동적 몽타주 장면은 시간과 공간의 충돌 속에서 주인공의 행동은 씬에서 전반적인 흐름을 연결하였다. 이것은 관객에게 시간과 공간을 초월하여 계속되는 사건으로 연상하게 만들었다. 주인공이 하는 기묘한 행동들을 더욱 돋보이게 만들면서 관객에게 주인공의 감정과 정서를 이입시키는 역할을 하는 선율적 일치는 심리적으로 흥분된 상태의 주인공의 과장된 행동이나 감정을 외면화 하였다. 도시의 빌딩이나 전광판, 인물이 환경과 끊임없이 교차하고 벗어나고 다른 환경 속으로 들어가는 장면에서 빠른 템포의 사운드는 다양한 주인공의 행동과 결합하여 계량적 일치로 나타났다.



그림 4. 파프리카 중에서 (율동) [5]

[그림 4]는 장소와 시간 속에서 그리고 동일한 액션에서 충돌 요인으로 캐릭터의 변신을 보여주는 장면이다. 여자가 달리는 장면에서 사운드를 없앴으로서 변신 장면을 부각시켰고 변신한 뒤에 사운드가 나오면서 다른 공간으로 이동된다는 것을 제시하고 있는 음조적 일치가 사용되었다. 또한 이 장면에서 여자의 변신이 이루어질 때마다 효과음이 나타나는데 이것은 관객에게 긴장감을 나타내고 장면이 계량적 일치로 나타났다.



그림 5. 파프리카 중에서 (자연적 일치) [5]

[그림 5]는 여자와 남자 사이의 관계를 계속 반복적으로 다른 각도로 나타내는 대화 장면이다. 여기서 나타나는 사운드는 자연적 일치로 아무도 없는 조용한 극장에서 남녀의 대화 소리만 나오는 현실세계의 재현으로 나타난다. 하지만 다른 시점에서 보여주는 남자와 여자의 관계는 대사로 자연스럽게 연결 짓고 새로운 다

른 캐릭터가 나타나는 것을 그 자리에 있던 남자라는 시각적 불균형을 대사와 내레이션을 통해 일치시킴으로서 아이러니한 현상을 없애고 관객에게 충돌적인 것을 논리적으로 연상하게 만드는 율동적 일치로 나타난다.

2.2 충돌(optical conflict) 몽타주

에이젠슈테인은 쇼트와 프레임 안에서 “시각적 충돌(optical conflict)의 유형을 도표적 충돌, 수평선 사이의 충돌, 부피의 충돌, 공간적 충돌, 조명의 충돌, 사물과 시점 사이의 충돌, 대상물과 그것의 크기 사이의 충돌”로 정리하고 있다[1]. 이러한 충돌 몽타주는 관객이 가지고 있는 경험을 바탕으로 정서적 효과를 나타내는 것이 충돌 몽타주이다. 충돌 몽타주 씬에서 수직적 몽타주를 분석하면 다음과 같다[8].



그림 6. 파프리카 중에서 (충돌) [5]

[그림 6]은 다양한 공간들과 현실과 환상에 대한 충돌 몽타주이다. 이러한 장면에서 나타나는 자연적 일치는 환상의 공간으로 들어가기 전인 복도에서 주제적인 배경 음악 사운드 없이 현실적인 사실적인 사운드가 등장한다. 하지만 현실이 환상으로 바뀌는 순간, 즉 남자가 지면으로 빠져 들어가는 슬로우 모션 장면 템포는 보통 속도가 아닌 불규칙하게 늘어난 템포로 시각·청각에서 계량적 일치를 보이고 있다. 남자가 지면으로 빠져 들어가는 장면에서 여자가 구하면서 다른 공간으로 진입하는 순간 사운드가 바뀌는 데 여기서 나타난 음조적 일치는 배경이 바뀌는 지점에 사운드가 변하는 것으로 나타난다. 이에 반해 선율이 바뀌지 않지만 타잔이 되거나 목이 졸리거나 영화 촬영 같은 전혀 다른 공간

과 배경에서 남자와 여자가 계속 등장하는 긴박하고 빠른 템포의 연결은 서로 다른 장면들을 하나의 이어진 사건으로 묶어주는 것은 선율적 일치로 나타난다. 또한 이 장면에서 반복적으로 이어지는 사운드는 오프닝에서 나왔던 리듬과 템포의 운율과 비슷하여 파프리카 즉 여자가 주도하여 등장하는 환상적 장면을 연상시키는 주도적인 역할을 하는 장면에서는 운율적 일치가 나타났다.

2.3 지적 몽타주

지적 몽타주는 생각과 감정의 흐름으로 관객을 심리적으로나 정서적으로 인도하지만, 그 최종적인 효과는 그것을 수용하는 관객에게 달려 있다. 그러므로 몽타주의 힘은 그 창조적인 과정에 관객의 감정과 마음을 참여시키는데 있는 것이 바로 지적 몽타주이다[7]. 지적 몽타주 장면에서 수직적 몽타주를 분석하면 다음과 같다.

[그림 7]에서 등장하는 인형들은 그 사건에 대한 해결을 위한 수단과 동시에 이질성을 내포하고 있고, 현실과 꿈의 세계에서 매개체로 나타난다. 짧은 시간동안 여러 장면을 카메라 시점을 바꾸어가면서 반복적으로 보여 주고 있고, 사운드도 같은 리듬과 대사들로 이루어진 계량적 일치를 보이고 있다. 시각적 혼란스러움을 청각적인 잡음과 불협화음으로 시각과 청각의 자연적 일치를 나타내고 영상과 불협적인 선율을 일치시키면서 더욱 난해한 환상을 연상시킨다. 하지만 남자가 나타나는 장면에서는 부분적으로 사운드가 사라지면서 등장인물이 부각된다.



그림 7. 파프리카 중에서 (음조적 일치) [5]

이 부분에서 앞에서 나오는 사운드가 계속 진행되었다면 관객은 이 등장인물에게 집중하지 않았을 것이다. 청각적 요소가 갑자기 변하는 음조적 일치는 관객의 정서에 긴장을 자아낸다. 이 남자가 하는 대사는 알 수 없는 말들로 이루어져 있고 배경 음악은 일정한 선율이나 리듬 박자가 없는 알 수 없는 사운드로 구성되어 있는 율동적 일치는 관객에게 등장인물을 점점 미궁 속으로 빠뜨리는 역할을 한다.



그림 8. 파프리카중에서 (자연적 일치) [5]

[그림 8]에서는 엘리베이터 안에서 층마다 다른 공간에 있는 자신을 발견하는 장면이다. 이 장면들은 현실과 환상의 공간을 번갈아 보여준다. 엘리베이터 안의 공간은 현실이며 엘리베이터 밖의 공간은 이 남자의 환상인 것이다. 이렇게 설명적인 장면에서 공간의 충돌에서는 시각과 청각이 일치하는 자연적 일치가 일어난다. 관객에게 새로운 무엇인가를 보여주는 장면이 아닌 전체적인 남자의 심리를 묘사하는 것이다. 각각의 층에서 보이는 장면에 의해 관객은 독립적인 각각의 장면들을 하나로 엮어서 다시 해석하고 총체적으로 파악하는데 보다 명확하게 하기 위해 사운드도 장면과 청각이 정확하게 맞아 들어가는 계량적 일치가 나타났다.

IV. 결론

연상 몽타주와 수직적 몽타주에서 나타난 상호작용의 결과는 다음과 같이 나타났다.

첫째, 환상적인 공간으로 이동하기전의 장면에서는

사실적인 자연적 일치가 나타난다. 이 때 배경 음악은 나타나지 않았으며 시각적 이미지에서 발생하는 사실적인 소리와 등장인물들의 대사가 정확하게 일치하여 나타났다. 둘째, 시청각적 요소들이 많은 장면에서는 시각적 이미지들이 같은 템포와 리듬, 효과음들에 의해 전체적인 분위기를 강조한다. 셋째, 다양한 공간과 시간에 나타나는 몽타주나 시각적 이미지에서는 다른 방향성을 제시하지만 운율적 일치를 통하여 내용을 이어주기도 하고 공간에 대한 연결성을 자연스럽게 이어준다. 넷째, 선율적 일치는 그 장면에서 나타내고자 하는 감독의 의도한 바를 선율과 시각적 결합으로 더욱 돋보이게 하였다. 두려운 미지의 공간을 장면으로 나타낼 때 어떤 사운드보다 더 역할이 크게 작용할 수 있는 고유함 속에서 미세한 바람소리, 환상적 공간에서 나타나는 이질적인 것들의 배치와 불협화음의 결합은 관객에게 정서적 효과를 극대화 시킨다. 다섯째, 음조적 일치에서 가장 잘 사용된 것은 부분적으로 사운드가 정지하는 것과 슬로우 모션에서 나타나는 음의 변형으로 시각적 이미지와 일치할 때 연상 작용이 극대화 된다.

이를 다시 논리적 몽타주와 충돌적 몽타주로 다시 분석하여 보면, 논리적 연상에서 수직적 몽타주는 시각 영상과의 결합이 거의 일치되는 경향을 보이고 있는데 이는 사실적인 또는 전체적인 씬의 분위기 설명, 또는 같은 장소에서 다양한 등장인물이 등장하는 장면에서 주로 사용하였다. 그리고 다른 공간으로 이동하는 장면, 즉 현실과 환상의 공간을 나타낼 때는 시각 이미지와 청각이 동시에 다른 이미지와 사운드로 바뀌는 계량적 일치가 이루어졌다. 또한 현실과 환상의 이동의 연결적 공간에서는 부분적으로 음조적 일치에서 무음을 사용하였다. 충돌적 연상에서 수직적 몽타주는 특정한 주제 효과를 임의적으로 배열된 다른 장소와 공간들을 하나의 선율로 통일시켜서 충돌 이미지의 관계를 연결시키는 역할을 하였으며, 등장인물의 변신이 이루어지기 전 장면에서는 음조적 일치의 무음과 변신하는 지점에서는 효과음 등이 사용되었다. 또한 다른 공간으로 빠져 들어가는 장면에서는 시각적 슬로우 모션의 속도와 사운드는 계량적으로 일치하는 것을 볼 수 있다. 다른 공간으로 교차 편집되는 씬들은 빠른 템포와 리듬으로 운

율적 일치치를 보여주었다. 자연적 일치와 사실에 근거하는 현실적인 공간에서 나타났으며, 운율적 일치와 선율적 일치치는 공간 이동하는 장면에서 주로 나타났고, 음조적 일치치는 현실과 환상의 틈새에서 부분적으로 나타난 것을 볼 수 있었다.

파프리카에서 나타나는 연상 몽타주의 특징은 “인물의 액션은 계속 논리적으로 연결되는 몽타주 형식을 가지고 있는 반면, 시간과 공간, 상황, 캐릭터의 모습을 자유자재로 충돌시키는 것을 볼 수 있다”[5]는 분석 결과는 서로 이질적인 것들을 어떻게 엮어서 관객에게 연상 작용을 일으키는 가에 대한 문제인 것이다. 이를 연상 몽타주의 결과와 수직적 몽타주의 결과를 비교해서 살펴보면 다음과 같다. 논리적 몽타주와 충돌 몽타주에서 전체적으로는 자연적인 일치로 연상 몽타주에 대한 보완을 하고 선율적 일치로 전체적인 정서를 반영하게 하는 연결 관계를 나타낸다. 또한 시간과 장소, 그리고 명확하지 않은 공간들에서 운율적 일치로 연상 몽타주에서 충돌되는 시각적 요소들을 서로 관계적으로 이어지게 하는 연속성을 나타내었다. 하지만 그 연속성을 끊어내는 역할, 즉 부분적으로 관객을 몰입하게 하는 음조적 요소가 공간과 시간을 뒤집거나 변화할 때 적절하게 사용되면 효과를 극대화 시키고 사건의 전환점을 만들고 등장인물에 대한 집중도를 높이는 것으로 드러났다.

[6] 세르게이 에이젠슈테인, 홍상우역, *몽타주*, 경성대학교 출판부, 2007.

[7] 홍상우, "세르게이 미하일로비치 에이젠슈테인 *몽타주*", 경성대학교 출판부, p.563, 2006

[8] Eisenstein, "*Montage of Attractions*" 1924.

저 자 소 개

임 운 주(Woon-Joo Lim)

종신회원



- 1991년 2월 : 덕성여자대학교 산업미술학과(미술학사)
- 2006년 8월 : 홍익대학교 애니메이션학과(미술학석사)
- 2012년 2월 : 홍익대학교 영상학과(미술학박사)

<관심분야> : 영상, 애니메이션, 게임

참 고 문 헌

[1] 김용수, "충돌몽타주의 이론의 본질과 재평가", 한국영화학회, pp.167, 1996.

[2] 박지훈, "현대 영화에 적용된 세르게이 에이젠슈테인의 수직적 몽타주와 그에 따른 사운드 몽타주로의 이행에 관한 연구", 영화 연구36호, pp.291, 2008.

[3] 임운주, "애니메이션 <파프리카>에서 나타나는 연상 몽타주 분석", 한국콘텐츠학회, 2009.

[4] 이철웅, *영화와 음악*, 이정선음악사, 1998.

[5] 루이스 자네티, 김진해 역, *영화의 이해*, 현암사, 1987.