

스탠리 큐브릭 감독의 영상 스타일 분석 연구 (그의 영화“시계태엽오렌지(1971)”를 중심으로)

이태훈

경희대학교 디지털콘텐츠학과

The study of analysis film-making style in Stanley Kubrick's film (Focusing on his' film “The Clockwork orange(1971)”)

Tae-Hoon Lee

Dept. Digital contents design, Kyung-hee Univ.

요 약 영화 속 영상 이미지는 그 어느 때보다 화려해지고 표현영역과 대상이 무한대로 넓어졌지만 상상력의 범위가 넓혀졌다고는 말할 수 없으며 오히려 대중문화의 태동기였던 60-70년대는 다양한 영상 문법과 테크닉을 통해 자신만의 작가 주 의적 영상 스타일과 표현양식을 구현하는 영화들이 속속 등장하는 시기였다. 기술적 완벽성과 실험적 스타일을 추구해 온 명장 스탠리 큐브릭 감독의 ‘시계태엽오렌지’는 전통적인 영상문법을 활용하여 만들어진 수작으로 당시 파격적인 소재와 수준 높은 예술적 표현기법으로 큰 반향을 얻었다. 이러한 여러 기법은 극단적인 폭력과 선정적인 영화에 대해 관객을 상황에 대한 감정적인 동조가 아닌, 아이러니를 통한 이성적인 관찰로 유도하였다. 이것은 감독의 목적이 기술적 완벽성에 있었던 것이 아니라 현실 사회의 모순을 드러내고, 나아가 사회 자체의 존재의미에 대해서 성찰 하게끔 하는 것이었기 때문이다. 이러한 창의적인 전통적 영상문법과 표현 방법 등은 이면에 존재하는 의미를 관객에게 무의식적으로 인 지게 함으로서 의도한 메시지를 보다 강하고 효과적으로 전달케 하며 예술적인 깊이도 동시에 창출 가능케 하는 훌륭한 영상 스타일이라고 할 수 있다.

주제어 : 몽타주, 반전사운드, 스탠리 큐브릭, 영화 속 시간, 몽환적 표현

Abstract The video image in the movie has become more spectacular than ever, and the expression area and the subject have been infinitely expanded, but it can not be said that the range of imagination has expanded. Instead, the 60s and 70s, which were the epochs of popular culture, The film that implements the artistic visual style and expression style of the artist. Stanley Kubrick's "Clockwork Orange", which has been pursuing technological perfection and experimental style, was created using traditional video grammar and gained a great repercussion with outstanding material and high artistic expression technique at that time. These techniques have led audiences to rational observation through irony, rather than emotional sympathy for the situation, for extreme violence and sensational films. This is because the purpose of the director was not to be in technological perfection but to reveal the contradictions of the real society and to reflect on the meaning of the existence of society itself. These creative traditional visual grammar and expression methods are a good visual style that enables the intentionally transmitted message to be transmitted more intensely and effectively, and the artistic depth can be created at the same time by unconsciously perceiving the meaning present on the back to the audience.

Key Words : Montage, Contrapuntal sound, Stanley Kubrick, Time in film, Dreamy sequence

Received 31 July 2017, Revised 31 August 2017
Accepted 20 September 2017, Published 28 September 2017
Corresponding Author: Tae-hoon, Lee(Kyung-hee Univ.)
Email: thlee1401@empas.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

1.1 연구 배경

과학기술의 급속한 발달 속에서, 컴퓨터 그래픽스 등 테크놀로지의 지원으로 영화 속 영상 이미지는 그 어느 때보다 화려해지고 표현영역과 대상이 무한대로 넓어졌다. 그러나 그것이 반드시 상상력의 범위를 넓혔다고는 말할 수 없을 것이다. 오히려 대중문화의 태동기였던 60-70년대는 한 영화에서 음악, 무대미술 등을 사용, 다양한 영상 문법과 테크닉을 통해 자신만의 작가 주의적 영상 스타일과 표현양식을 구현하며 영화 히스토리의 한 획을 그으며 너리에 깊게 새겨진 영화들이 속속 등장하는 시기였다고 할 수 있다. 최근 감각에만 호소하며 대중 예술로서의 가치와 감동이 없는 디지털시대 엔터테인먼트 콘텐츠의 트렌드를 고려하면 이러한 예술적 표현의 감상을 통한 지적 쾌감의 감소는 아쉬운 부분이라고 할 수 있다. 이와 같은 과거 전통적인 구현방법의 영상 스타일을 통해 만들어진 명감독의 수작들을 분석하는 것은 컴퓨터그래픽스에만 의존하는 오늘날의 일괄적이고 편협한 영상 제작 트렌드에서 벗어나 예술적 가치를 함유한 대중 예술 콘텐츠를 만드는 좋은 방법이 될 것이라고 할 수 있다.

1.2 연구 방법

이중 기술적 완벽성과 실험적 스타일을 추구해 온 명장 스탠리 큐브릭 감독의 '시계태엽오렌지(1971)'는 몽타주, 영화 속 시간, 반전 사운드, 몽환적 이미지 표현 등 전통적인 영상문법과 기법을 활용하여 만들어진 수작으로 당시 파격적인 소재와 수준 높은 예술적 표현방법으로 큰 반향을 얻었다. 비록 당시사회정서를 비껴간 선정성과 폭력적인 장면으로 흥행과 수상에는 좋은 성적을 내진 못했지만 영화 속 캐릭터나 미장센, 들은 현재까지 상업사진, 패션, 광고, 행위 예술 등에서 수없이 오마주되고 있는 수작이다. 본 논문에서는 본 영화를 기법별로 구분, 분석하여 양식과 의미, 감독의 주제 메시지 등을 도출할 것이다. 본론의 각 세부 장에서는 사용된 기법의 이론적 정의를 먼저 규정하고, 기법이 사용된 영화 속 사례를 분석, 영화 속 쇼트들의 의미를 분석, 그 외형 속에 투영된 내면의 섭 텍스트(sub-text)를 파악, 표현하고자 한 의도와 메시지를 도출해내고자 한다.

최근 한국의 극장가에서 관객동원에 성공을 거둔 영화의 모습을 살펴보면 예술적 표현을 바탕으로 관객의 공감대를 이끌었던 영화는 없었다고 할 수 있다. 영화가 대중예술로서 그 격과 가치를 유지하기 위해서는 위와 같은 좋은 영화의 분석은 무엇보다 필요한 시기라고 할 수 있다. 이러한 분석은 대중예술로서의 영화가 추구해야 할 예술적 표현방법의 방향을 제시해 줄 것이며 향후 전통적인 영상 표현 방법을 구현하는 지침서가 될 것이라고 생각된다. 컴퓨터그래픽스와 흥행위주의 플롯에 치우친 상업영화의 현실에서 위와 같은 예술적 표현기법의 분석은 한국영화 발전에 공헌할 것이라 생각한다.

2. 이론적 배경

2.1 스탠리 큐브릭 감독의 작품세계

스탠리 큐브릭 감독은 영화 역사상 가장 혁신적인 영상을 만들어낸 거장 중 한 명으로, 완벽주의자로 불릴 정도로 높은 기술적 완성도를 추구했으며, 창의적인 촬영 기법으로 미려한 영상을 만들어 많은 영화감독에게 큰 영향을 끼쳤다. 특히 영화 '시계태엽 오렌지'와 같이 문학 작품을 영화화하는 경우가 많았으며, 비범한 줄거리 전개와 독특한 위트가 돋보였다. 큐브릭의 영화세계는 매우 극단적이고 난해하며 시각적으로 차갑고 형식적인 양식을 견지하며, 초연하면서도 아이러니를 담은 엄세주의를 띄고 있어 영화가 발표될 때마다 환호와 비난이 교차하는 논쟁이 일기도 하였는데 이는 그의 작품에서 나타나는 메시지와 그의 영상표현을 위한 새로운 테크놀로지에 대한 평가가 서로 충돌하기도 했기 때문이다[1].

그는 주제의식의 측면에서 가치전복적인 시각을 견지했는데[2], 영화평론가 김 시무에 따르면, '큐브릭 감독의 관심사는 영화의 기술적 완벽성에 있었던 것이 아니라 그것을 매개로 하여 현실 사회의 모순을 드러내고, 나아가 사회 자체의 존재의미에 대해서 성찰을 하는 것이었다.'고 평가한다. 앤서니 버지스의 동명 소설을 원작으로 하고 있는 영화 '시계태엽 오렌지(1971)'는 그의 작품세계에 대한 평가처럼 부조리한 미래 사회의 암울한 모습을 통해 현재 우리의 모습을 암시하며 인간의 위선과 어리석음에 대한 풍자와 어두운 유머로 가득하다. 대부분의 모더니스트 예술가들과 마찬가지로 큐브릭 감독은 영

화 '시계태엽오렌지'를 통해 당 시대의 전통적 가치에 회의적이고 인간의 조건에 대한 엄세적인 관점을 보여주고 있다고 할 수 있다[3]. 인간에 대해 늘 비판적인 시각을 견지했던 큐브릭은 영화 '시계태엽 오렌지'에서도 한없이 냉철하고 객관적인 시각을 유지하고 있다. '인간 말종'인 주인공 알렉스 외에도 영화 속 배경인 '어떤 미래사회' 역시 비판적으로 묘사하고 있음을 알 수 있다. 관료주의로 뿔뿔 뿔친 공무원들, 결과에만 관심 있는 과학자들, 증오로 가득한 거리의 노인, 인간보다는 정치 홍보에만 관심 있는 지식인들과 권력자들, 버릇없고 제멋대로인 아이들, 무능력하고 이기적인 부모들 등 현대 자본주의 세계를 그만의 블랙 코미디의 감각으로 묘사하고 있다고 할 수 있다[4].

이 영화에서 말하고자 하는 메시지는 국가의 권력으로 위시되는 전체주의적인 진압이 개입되지만 사회의 안정과 평온을 증시하는 것과 타락하고 악에 물들어 찌들어 있지만 그것이 인간의 순수한 의지의 실현이라는 점에 있어서 상당한 논쟁거리를 낳고 있다. 이 작품에서는 그 명확한 해답을 내놓지 않으며 관객으로 하여금 가치 판단에 대한 문제의 화두를 던지고 있다[5]. 결론적으로 '인간의 폭력과 악한 본성은 바꿀 수 없는 선천적인 것이며 사회의 조건반사적인 세뇌는 피상적인 위선을 강요하며 개인의 인권만 침해할 뿐이다.'라는 주제 메시지로 구제불능인 인간의 악한 본성에 대한 엄세적인 고찰과 이기적인 허구로 가득 찬 현실 사회를 통찰하는 그만의 철학과 윤리관을 표현하고 있다.

3. 영상 스타일 분석

3.1 지적 연결 몽타주

3.1.1 지적 연결 몽타주의 정의 및 이론적 배경

몽타주 (montage)는 원래 불어의 'monster', 즉 '조립하다'라는 뜻으로 사용되어온 건축용어였으나 이것을 영화예술에 적용시켜 편집의 의미로 사용한 것은 러시아의 영화감독 에이젠슈타인이다. 몽타주는 영상언어의 기본으로서 쇼트와 쇼트를 결합시켜 의미를 전달하는 것을 말한다. 푸도프킨은 칼레쇼프의 이론 중 '예정된 순서에 의한 편집(Predetermined Order Editing)' 기법을 더욱 발전시켜 쇼트와 쇼트간의 의미적 연속성이라는 연결 개념

으로 몽타주란 사건들을 잘 선택하고 연결해서 현실을 보다 인상적으로 묘사 할 수 있는 기법이라고 주장하였다. 즉, 조리 있는 쇼트간의 연결로 이야기를 선명하게 전개하는 기법이라는 것이다[6]. 이와 같이 푸도프킨은 개별적인 쇼트들 사이의 의미 있는 연관성도 액션의 연속성을 포함한다고 하면서 대조나 모순을 일으키는 효과도 발생할 수 있다고 피력하였다. 샷들 사이의 드러나지 않는 내적 관계가 있다면 관객은 그것을 연속적인 액션으로 느끼게 된다고 하였다. 이는 지적으로 지각된 연속성 (continuity perceived intellectually) 즉 지적 연속성의 개념이며 이미지들의 유기적 결합 속에서 연상적 의미가 돌출되거나 정서적으로 영향을 끼치는 편집을 '관계적인 편집 (relational editing)'이라고 규정하였다[7].

3.1.2 지적 연속 몽타주 기법의 활용 사례 분석

영화 속 지적 연결 몽타주 기법이 사용된 예를 찾아보면, 알렉스 일행의 범죄행각이 점증되면서 중년 부인의 집에 무단 침입하여 둔기로 살인을 저지르는 장면을 들 수 있다. 이 장면에서 비명을 지르며 내리침을 당하는 여인의 이미지 다음으로 찰나의 길이로 일련의 팝아트 스타일의 관능적인 회화 이미지가 연결, 나열, 배치되어 있음을 알 수 있다.[Fig. 1]



[Fig. 1] continuity perceived intellectually montage

남자성기 모양의 조형물로 내리치는 주인공 알렉스와 그것을 입으로 받으며 죽는 부인의 모습은 인간의 가피

학적(Sadomasochism) 본능이라는 개념으로 나열된 정서적 연상을 야기 시키는 ‘관계적인 편집’이라고 할 수 있다. 이는 주인공 알렉스 내면의 부도덕한 성적타락과 죄성을 살인과 결부, 부각시키기 위한 기법이며 집안에 장식된 음란한 일러스트나 조형물등도 이러한 관능적 색채를 강화시키며 그의 내면세계를 표현해주는 지적연결 몽타주 기법이라고 할 수 있다. 각 쇼트들의 섹슈얼리티라는 내적 관계를 통한 유기적인 결합을 통해 의미의 연속성이 발생되며 관객이 이를 연속적인 액션으로 지각케 되어 연상적 의미와 정서적인 영향을 받는 ‘관계적인 편집’으로 창출된 것이라고 할 수 있다. 여기에 더불어, 과장된 광대분장 중 긴 피노키오 코는 남성의 성의 특징에 있어서 공격적 본능을 상징하는 남근의 이미지로 무분별하게 성욕을 분출하는 알렉스의 선천적 악함을 강조하며 ‘음란’이란 본 신(scene)의 톤과 매너에 일조하고 있다.

3.2 어트랙션(attraction)몽타주

3.2.1 어트랙션 몽타주의 정의 및 이론적 배경

어트랙션 몽타주란 소련의 영화감독 아인젠슈타인이 기존의 몽타주 이론을 에피소드 구성방식으로 이야기를 연출하는 마이어홀드의 연속적 몽타주 방식을 영화에 어트랙션이라는 용어로 계승 발전시킨 것을 말한다. 이는 특정한 주제효과를 내기 위해 임의로 선택된 독립적인 효력(어트랙션)들의 자유로운 몽타주로 이루어져 있는데 관객에게 어떤 정서적 충격을 주거나 감각적 혹은 심리적 효력을 미치기 위해 철저히 계산된 샷들을 의미하는 것을 말한다. 이는 극을 구성하는 하나의 에피소드나 장면을 지칭하는 것이며 좁은 의미에서는 독백, 노래, 춤 같은 공연에서의 작은 단위를 가리킨다. 감동을 주는 단위로 일반적인 의미로서의 충돌몽타주 보다 더 큰 범위에서 심도 있게 표현하는 것으로 연상적 의미 같은 요소들이 대조나 유사성이 부각되도록 결합되어 ‘강력한 연상의 의미’를 생성시키는 몽타주이므로 일반적인 몽타주를 일컫는 용어와는 구별된다고 할 수 있다[8].

3.2.2 어트랙션 몽타주 기법의 활용 사례 분석

[Fig. 2]는 주인공 알렉스가 베토벤, 교향곡 제9번 ‘합창’을 감상하며 ‘천상의 소리’라고 심취하면서 상상한 머릿속 이미지를 나열, 배치한 것인데 위대한 정서의 선율

에 살인, 재앙, 파괴, 지옥, 악, 등의 상반된 이미지들의 나열, 배치는 인간 안에 존재하는 파괴적 악마의 본능을 적나라하게 표현한 것이다. 각 이미지들은 영화 속 플롯과는 전혀 관련이 없는 쇼트들로서, 이는 특정한 주제효과를 내기 위해 임의로 선택된 독립적인 효력들을 지닌 자유로운 쇼트를 활용한 어트랙션 몽타주 기법이라고 할 수 있다. 순결함을 상징하는 흰 옷의 여인과 피 묻은 치아를 드러내며 웃고 있는 드라큘라, 불지옥, 파괴, 심판의 대재앙 등의 이미지들은 정서적 충격을 통해 강력한 연상의 의미를 생성시키는 몽타주로서 큐브릭 감독의 창의성과 예술성의 깊이를 가늠케 하는 훌륭한 영상 스타일이라고 할 수 있다. 악마 같은 인간도 베토벤을 좋아할 수 있다는 것. 인류에게 숭고한 이상을 전하는 음악을 들으며 살인을 할 수 있다는 것, 이 세상에 더 이상 숭고함이나 고상함은 존재하지 않는다는 것. 그렇게 큐브릭은 짐짓 웃음을 가장한 냉정함으로 우리에게 현실의 가혹함을 받아들일 것을 요구한다[9]. 이것은 그가 사회의 존재 의미를 영화 속 서텍스트(sub-text)로 묘사한 그의 관심사의 표현이라고 할 수 있다. 이와 같은 장면을 통해 ‘인간의 폭력과 악한 본성은 바꿀 수 없는 선천적인 것’이라는 인간의 악한 본성에 대한 그의 인문학적 고찰과 인간의 위선과 가식, 이중성 등, 전통적 가치에 회의적이고 염세적인 관점을 예술적인 영상미학으로 표현한 것이라 할 수 있다.



[Fig. 2] example of attraction montage

3.3 캐릭터 디벨로프먼트

3.3.1 정의 및 이론적 배경

일반적으로 플롯을 리드하는 주인공은 관객이 매 씬마다 흥미와 기대, 신비감을 느낄 수 있어야 하며 주인공이 추구하고 동경하는 열망과 목적에 집중되어야 하며 현실적인 인간본능에 공감을 형성 시켜야 한다. 또한 내적 갈등과 외적 장애물의 긴밀한 연결 및 조화 또한 중요한 요소라고 할 수 있다. 이를 설정, 발전시키기 위해 캐릭터의 신체적 조건이나 내면을 드러내는 습관, 심리상태뿐만 아니라 의상, 소품, 대사 등 영화 속 요소 전반에 걸친 다양한 접근을 통해 묘사하고 있다[10].

3.3.2 영화 속 캐릭터 디벨로프먼트 사례 분석

영화 '시계태엽 오렌지'는 이러한 캐릭터 디벨로프먼트를 위한 다양한 시각적, 성격적 설정 등이 엮여있다. 이 영화의 주인공인 알렉스는 일종의 '작은 악마'와 같은 캐릭터로 설정, 발전 되고 있는데 베토벤을 애청하는 지식인의 감성을 지닌 인물이지만 각종 악행을 저지르면서도 결코 반성을 하지 않을 뿐 아니라 상대방을 가해하는 것을 순수하게 즐기는 인물로 묘사하고 있다[11]. 이와 같은 인간 내면의 본능적 악을 각인시키기 위해 서구문화의 정서적 배경인 기독교 문화에 반하는 적그리스도적인 요소들을 사용하고 있음을 알 수 있는데, 음경을 드러낸 복수의 예수 조각상과 사탄을 상징하는 뱀, 그리고 요한 계시록의 음녀, 노획한 시계와 돈 등의 이미지를 몽타주 기법으로 나열시키며 캐릭터를 강화시키고 있다. [Fig. 3]



[Fig. 3] series of image of anti-christ

또한 카리스마가 느껴지는 영화 도입부 줌인 클로즈업 (zoom-in & close-up)의 광대분장 장면은 그의 사악한 모습과 강한 대비적 이미지로 아이러니를 발생시키며

큰 반향을 일으켜 오늘날까지 광고, 패션, 상업사진, 행위 예술 등 다양한 분야에서 오마주로 사용하고 있는 이미지이다. 긴 피노키오 코 역시 무분별한 성적 공격본능을 남근의 이미지로 표현한 것이다. 알렉스와 악동일행이 마시는 마약 탄 우유 또한 그들의 잔악무도한 범행이 미성숙한 어리석음에서 기인함을 표현하는 아이러니이고 좁은 시골길을 스포츠 쿠폐인 듀랭고950을 타고 광란의 질주를 하며 마주 오는 차들을 다 눈두렁으로 피하게 만드는 장면 또한 그들의 광적인 심리상태를 표현하며 주인공의 일탈적이며 반사회, 반인륜적인 캐릭터를 강하게 설정하는 역할을 하고 있다고 할 수 있다. [Fig. 4]



[Fig. 4] example of character development

3.4 영화 속 체험적 시간 기법

3.4.1 영화 속 시간의 이론적 정의

영상에서의 시간은 실제 상영시간을 의미하는 외적 시간과 영상이 창조해낸 가상공간 내부의 시간인 내적 시간 그리고 그 영상을 본 관객이 과거 경험과 체험을 통해 느끼는 상대적인 시간인 체험적 시간으로 나눌 수 있다. 상영의 관점에서 물리적 시간은 고정되어 있지만 내부의 시간은 1분간의 외적시간 동안 내적시간 1초를 표현 할 수도 있고 1년을 표현 할 수도 있다. 이와 같은 내적 시간의 다양한 설정을 통한 상대적인 시간의 느림과 빠름은 관객이 몰입에 의해 느끼는 체험적 시간에 영향을 끼친다. 관객이 시각을 통해 슬로우 모션을 지각하였다면 이 영상은 시간개념으로 추상화 되어 관객이 과거 실제외부 시간보다 길다고 경험했던 모먼트 적인 상황과 그 때의 심리상태와 동일한 느낌을 갖게 된다. 즉 관객 자신이 과거 느꼈던 체험시간의 경험과 동일화하여 그 때와 같은 강한 모먼트 적인 임팩트 감을 느끼게 할 수 있다는 것이다[12].

3.4.2 영화 속 체험적 시간 기법 활용사례 분석

본 영화에서는 이러한 슬로우 모션과 페스트 모션의 미학을 음악 템포와 비트에 맞춰서 영상스피드를 조정하며 편집, 평범할 수 있는 씬 들을 인상적인 장면으로 창출해내고 있다. 강가를 같이 건다가 돌연 부하친구들에게 강한 폭력을 행사, 제압하고 복종시키는 장면을 보면 극도의 슬로우 모션을 활용, 코미디 같은 아이러니를 발생시키면서 그의 악함과 강한 카리스마를 강하게 각인시키는 효과를 도출케 한다.[Fig. 5]



[Fig. 5] example of extreme slow-motion scene

그의 독단적인 리더십은 이 장면을 분기점으로 강한 반발과 함께 극단적인 배신으로 이어질 만큼 관객들에게 강한 인상을 심어주고 있는데 슬로우 모션 기법이 이와 같은 정서를 만드는 데 핵심적인 역할을 하고 있다고 할 수 있다.

반면에 빠른 음악의 템포와 비트에 맞춰 극단적으로 빠른 페스트모션으로 편집된 장면도 독창적인 그의 영상 스타일로 사용되고 있으면서 강한 인상을 주고 있는데 알렉스가 레코드 상점에서 십대소녀를 자신의 집으로 유인해 그룹성교를 벌이는 파격적으로 도발적인 장면이 바로 그것이다. [Fig. 6]



[Fig. 6] example of fast-motion scene

로시니의 ‘빌헬름 텔 서곡’을 빠르게 편집한 노래에 그들의 엽기적인 성행위 행각의 템포를 맞춰 유머러스하게 엽기적으로 묘사하면서 큐브릭만의 블랙코미디적인 영화의 톤과 매너를 맞추고 있다. 상황 자체는 매우 잔인하고 선정적이지만 그 순간 울려 퍼지는 로시니의 음악은 가볍고 코믹하다. 알렉스에 있어 폭력과 악행은 로시니의 음악처럼 가볍고 즐거운 놀이에 불과한 것이라는 감독의 메시지를 해석적으로 표현한 예라고 할 수 있다 [13]. 이와 같은 극단적이고 비범한 즐거리 전개와 독특한 워트를 통해 엽기충격적인 장면을 냉정하고 초연하면서도 아이러니를 담은 그의 염세주의적 세계관을 표현하고 있다고 할 수 있다.

3.5 반전 사운드 기법

3.5.1 컨트라펀탈 사운드의 이론적 정의

영화에 있어서 음향은 시각적인 이미지보다 더 직접적이면서 추상적인 특성을 가지고 있으며 분위기를 창조하고 긴장감 등 다양한 감정을 고조시킨다.

이 같은 긴장감을 위해 종종 영상보다 앞서거나 뒤처지게 배치하기도 하는데 이는 장면, 공간, 심지어는 역사의 변화를 관객이 예감하도록 이끌어가는 역할까지 가능하다. 이와 같이 영화에 있어 음향의 역할과 효과는 상당하다고 할 수 있다. 영화 ‘시계태엽 오렌지’에서는 인상적인 장면에서 영상과는 반대되는 감성의 음악소스를 사용 오히려 영상이 표현하고자 하는 감정을 증폭시키는 역할을 하고 있음을 발견 할 수 있는데 이를 컨트라펀탈 사운드 (contrapuntal sound)라고 한다[14].

3.4.2 영화 속 반전 사운드 기법 활용사례 분석

큐브릭 감독이 영화 '시계태엽 오렌지'에서 사용하는 B. G. M은 베토벤, 로시니가 작곡한 우아하고 품위 있는 클래식 곡과 'Singing in the Rain'이라는 감미로운 뮤지컬 곡이다. 그러나 이들 음악은 알렉스 일당이 폭행을 저지르고 강간을 범하는 장면에서 사용되며 정서적인 충동을 일으키고 있다. 이 씬이 주는 충격은 장면과 배경 음악의 부조화에서 비롯되었다고 할 수 있는데 뮤지컬 영화의 오랜 고전인 <사랑은 비를 타고>에서 'Singing in the Rain'은 사랑에 들뜬 진 켈리가 자신의 행복감을 터뜨리며 부르는 노래다. 영화 역사상 가장 행복한 장면이 나왔던 노래가 영화 역사상 가장 반체제적이며 악몽 같은 장면에 등장하는 것이다. [Fig. 7]



[Fig. 7] example of contrapuntal sound scene

또 다른 장면과 배경음악의 부조화의 예를 살펴보면 로시니의 '세빌리아의 이발사 서곡'의 경쾌한 선율은 소년 갱단의 패싸움을 리드미컬한 춤사위로 변모시키고, 생의 고결함을 드러내는 베토벤의 '환희의 송가'는 알렉스의 폭력적인 판타지와 극적으로 부딪힌다. [Fig. 8]



[Fig. 8]example of contrapuntal sound scene

이 같은 부조화는 결국 화면에 묘사된 상황으로부터의 일종의 소격 효과를 이끄는 데, 이는 관객에게 상황에 대한 감정적인 동조가 아니라, 아이러니를 통한 이성적인 관찰을 유도한 것이라 할 수 있다. 즉 우아하고 아름다운 선율이 흐르는 배경음악에 그와 상반된 폭력적인 장면이 등장하며 폭력을 더 극적으로 보여주며 이런 아이러니한 장면을 통해 관객은 좀 더 객관적으로 영화를 관찰할 수 있다.

[Fig. 7]의 강간 장면에서 알렉스는 'Singing in the Rain'을 부르며 폭행을 일삼고 카메라는 와이드앵글의 롱 테이크로 이 장면에 감정을 담지 않은 채 객관적인 시선을 유지하고 있는데 이러한 화면과 음악의 마찰이 빚어내는 생경한 분위기는 눈앞에 펼쳐진 장면의 현실성을 경감하는 반면, 폭력의 무감한 속성 자체는 더욱 사실적으로 드러내고 있다고 할 수 있다.

이는 영화'시계태엽 오렌지'가 음악이 단순한 보조 도구가 아니라 하나의 완벽한 장치로서 개입하기를 바란 큐브릭 감독의 고집과 감각이 야심차게 투영된 영화이기 때문이라고 할 수 있다[15]. 이를 통해 관객은 객관적인 시각에서 '인간의 파멸치하고 미성숙하며 악한 본능적 모습의 발견'이라는 감독의 사회의제를 냉정히 바라볼 수 있으며 아이러니와 냉소적 위트로 말미암아 그 메시지의 파급적인 효과는 예술적 감흥과 함께 강하게 기억되고 있다고 할 수 있다.

3.5 프로이트의 정신분석학적 표현 사례

영화 후반, 기계처럼 통제되고 억압된 삶에서 알렉스는 교향곡을 듣고, 고통에 못 이겨 창밖으로 몸을 던지게 되고 병원에서 역조건 반사를 통해 치료가 완료되며, 베토



[Fig. 9] Freud's Psychoanalysis dreamy sequence

벤의 9번 교향곡 속에서 황홀함을 느끼며 다시 상상 속으로 빠지는 장면이 있는데 이는 자유 의지가 돌아온 인간이 느끼는 희열을 의미한다고 할 수 있다[16]. [Fig. 9] 알렉스의 상상을 표현한 이 장면은 영화 내내 표현된 폭력과 선정성에 정점을 찍는 과격적인 이미지로 표현되고 있는데, 군중들 앞에서 격렬하게 여인과 성교를 벌이는 환희에 찬 알렉스의 이미지가 강렬하게 영화의 대미를 장식하고 있다.

<Table 1> Kubrick's creative technique in this film

	scene	technique	meaning
relational editing	Alex's homicide	continuity perceived intellectually	adaptation of pop-art painting
attraction montage	Alex's imagination	not related specific images	artistic expression
contrapuntal sound	violence scenes	contrary music against image	create objective point of view
character development	opening shot	anti-christ image	many homage film after this
controlling speed of motion	group-sex scene, river scene	fast & slow motion	make more impressive
freud's style expression	the last shot	dreamy image	character's unconscious condition is expressed

이는 알렉스의 무의식 세계를 몽환적으로 표현한 것으로 프로이드의 정신분석학에 입각, 분석해 보면 쉽게 그 의미를 알 수 있다. 본능적 에너지, 리비도(libido)의 저장고이고 무의식적이며 쾌감원칙에만 따라서 현실원칙을 무시하고 만족을 추구하는 이드(id)는 도덕도 선악(善惡)도 없으며 논리적인 사고도 작용하지 않고 시간관념도 없고 무의식적이다. 어린 아이와 같이 미성숙하고 무책임한 알렉스의 악한 모습은 이드로 대변할 수 있을 것이며 군중은 그런 그에 대한 사회의 억압과 무의식적 압박의 상징인 초자아라고 표현 될 수 있을 것이다. 그러한 군중 앞에서 의연하게 (찬사를 받으며) 자신의 인간적인 욕망을 만끽하는 장면은 이드가 초자아를 극복하며 본능적 욕망에 충실하고 있음을 표현하고 있는 것이다. 이와 같은 무의식세계에 대한 몽환적인 표현은 강렬한 인상과 함께 극단적인 폭력과 선정적인 영화의 대미를 장식 시키고 있다[17]. 이 또한 후천적 학습으로 기인된 사회규범과 윤리 준수에 대한 초자아가 궁극적으로는 인

간의 이기적인 욕망의 근원인 이드에게 본능적으로 압도당하며 강한 무의식의 기억과 느낌으로 존재하며 자아를 리드한다는 감독의 사회의제를 예술적인 표현기법으로 묘사하고 있는 것이라고 할 수 있다.

4. 결론

앞서 본문의 분석내용대로 스탠리 큐브릭 감독은 영화 "시계태엽오렌지"를 통해 다양한 영상문법과 표현기법, 영상스타일을 사용하여 기술적 완벽성과 실험적 스타일을 추구하였다. 관능적 색채의 내적 관계를 가진 쇼트들의 유기적인 결합으로 의미의 연속성을 발생시키며 연상을 유도하는 지적연결 몽타주기법, 영화 속 플롯과는 전혀 관련 없는 쇼트들로 특정한 주제효과를 내기 위해 임의로 선택된 독립적인 효력들을 지닌 자유로운 쇼트를 활용한 어트랙션 몽타주 기법, 인간 내면의 본능적 악을 각인시키기 위한 적그리스도적인 요소들의 사용 등, 다양한 시각적, 성격적 설정의 캐릭터 디벨로프먼트, 코미디 같은 아이러니를 발생시키며 악함과 강한 카리스마를 설정케 하는 극도의 슬로우 모션과 페스트 모션 기법, 잔인하고 선정적인 이미지에 가깝고 코믹한 음악으로 아이러니와 함께 객관적인 시각을 견지케 해주는 반전 사운드 기법, 강렬한 인상을 창출케 하는 프로이드의 정신분석학에 입각한 무의식세계의 몽환적인 표현 등, 여러 기법으로 극단적인 폭력과 선정적인 영화에 대해 관객을 상황에 대한 감정적인 동조가 아니라, 아이러니를 통한 이성적인 관찰로 유도한 것이라 할 수 있다.

이것은 앞서 언급한 대로 감독의 목적이 영화의 기술적 완벽성에 있었던 것이 아니라 그것을 매개로 하여 현실 사회의 모순을 드러내고, 나아가 사회 자체의 존재의미에 대해서 성찰 하게끔 하는 것이었기 때문이다.

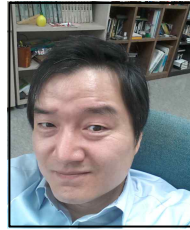
결론적으로 이러한 창의적인 전통적 영상문법과 표현 방법 등은 이면에 존재하는 의미를 관객에게 무의식적으로 인지케 함으로서 의도한 메시지를 보다 강하고 효과적으로 전달케 하며 예술적인 깊이도 동시에 창출 가능케 하는 훌륭한 영상 스타일이라고 할 수 있다.

이와 같은 작가주의적인 전통 영상문법과 표현기법의 사용은 컴퓨터그래픽스 편향의 현대 영화에 필요한 요소이며 본 논문의 연구가 진보된 형태의 다양한 영상문법을 사용한 신작의 등장에 초석이 되길 기대해 본다.

REFERENCES

- [1] Stanley Kubrick, wikipedia, ko.wikipedia.org/
- [2] Kim,eui-suk, Cha, min-chul, Stanley Kubrick, communication books, 2012.8.
- [3] Shin, kang-ho, famous scene changing film history, <http://100.daum.net/encyclopedia/view/178XX67700085>, daum encyclopaedia, communication. books, 2012.8.
- [4] clockwork orange, soma's DVD life, http://ch.yes24.com/Article/View/13775?Scode=050_002, 2007.12.7.
- [5] wikipedia, <https://ko.wikipedia.org/wiki/>, 2016.11.21.
- [6] Park, ji-hoon, film-making master book, 540p, book & road, 2004. 4. 3.
- [7] Park, ji-hoon, film-making master book, 541p, book & road, 2004. 4. 3.
- [8] Park, ji-hoon, film-making master book, 552p, book & road, 2004. 4. 3.
- [9] Jin, hee-suk, [Naver encyclopedia] clockwork orange - Stanley Kubrick, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3579582&cid=58996&categoryId=58996>, 2015. 6. 2.
- [10] Park, ji-hoon, film-making master book, 131-134p, book & road, 2004. 4. 3.
- [11] clockwork orange, soma's DVD life, http://ch.yes24.com/Article/View/13775?Scode=050_002, 2007.12.7.
- [12] Im, chan, image design, p116, dooyangsa, 2010.8.5.
- [13] Jin,hee-suk, clockwork orange - Stanley Kubrick, classic in the film, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3579582&cid=58996&categoryId=58996>, 2015.6.2.
- [14] Lee, Tae-hoon, digital film making, P34, A4 media, 2005. 2.
- [15] red apple, clockwork orange, snow-white & daddy long legs, <http://blog.daum.net/chianti0/390>, 2014.7.30.
- [16] Master nunu, clockwork orange, <http://new93helloworld.tistory.com/262>, 2017.6.25.
- [17] id, [Naver encyclopedia], doopedia, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1134416&cid=40942&categoryId=31531>

이 태 훈(Lee, Tae Hoon)



- 1993년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과(미술학사)
- 2000년 8월 : 미국 아트센터 칼리지 오브 디자인 (영화학 예술석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수
- 관심분야 : 영상미학, 영화 분석
- E-Mail : thlee1401@empas.com