

영상 몽타주의 예술적 미학

artistic aesthetics of imaging sketchism

단국대학교 김주희

차 례

1. 서론
2. 몽타주기법의 태동
3. 몽타주와 편집의 이해
4. 몽타주의 조형적요소
5. 결론

■ keyword : 영화의 예술로서의 몽타주 연구, 세르게이 에이젠슈타인, 몽타주, 세계영화사

1. 서론

현대의 콘텐츠산업은 K-POP의 한류열풍으로 상상을 초월할 정도의 거대산업으로 발돋움 했다. 특히 디지털미디어의 발전은 구술 문화를 좀 더 쉽게 이해하고 기억할 수 있는 스토리텔링을 통해 영상콘텐츠 발전을 앞당기는 계기가 되었다.

콘텐츠 산업은 기업뿐 아니라 가정, 개인에게도 영향을 주었다. 또한 스마트폰의 자체 영상편집기능과 데이터 저장장치는 아날로그적인 필름편집이나 칩을 이용한 저장장치에서 누구나 자유롭게 콘텐츠를 제작하고 저장할 수 있는 개인서버를 갖게 되었기 때문이다.

이러한 디지털 미디어의 발전은 종합예술이라 할 수 있는 영상 매체의 제작과정에 있어서 기획의도가 그 어느 때 보다 중요하게 여겨지고 있다. 즉 하나하나의 쇼트를 어떻게 몽타주 기법을 통해 나열하고 연결하느냐에 따라 극중 흐름뿐 아니라 작품의 완성도가 달라지기 때문이다.

영화는 등장인물과 사물의 '움직임'을 사실처럼 재현한다. 관객은 스크린을 통해 보여지는 것을 상상력과 함께 주시하게 된다. 이것은 곧 극중에 재현된 피사체의 움직임과 흐름을 얼마나 사실처럼 구성하고 편집 하느냐에 따라 관객은 영화에 몰입하고 그 사실성을 사실처럼 믿게 된다는 것이다.

영화는 끊임없이 변화하는 상태에 있기 때문에 관객이 같은 자리에도 있음에도 카메라의 움직임에 따라 사건이 일어나는 공간속으로 몰입을 시킨다. 카메라의 움직임과 관객의 움직이는 시선

으로 귀결되는 것은 카메라의 동적인 표현과 관객의 시선이 카메라의 움직임과 일치시키기 때문이다.

영상매체는 하나의 시점이 아닌 다양한 시점에서 여러 장소나 공간을 다채롭게 보여줄 수 있을 뿐 아니라 배경이 되고 있는 공간 속 대상에 대해 특정한 태도와 관점을 표현하는데 의미를 두고 있다.

몽타주는 영화에서 카메라가 촬영한 쇼트를 원하는 의도에 따라 선택하고 나열하여 연결하는 과정이다.

따라서 영화나 TV드라마의 서술행위는 하구적 행위나 혹은 사건들을 원인과 결과를 구성에 맞추어 몽타주 편집을 통해 보여지는 행위라고 할 수 있다.

2. 몽타주기법의 태동

영화에서 촬영된 영상을 쇼트와 쇼트를 이어 붙여 극적효과를 높이는데 있어 몽타주의 중요성을 강조하고 체계화 시켜 연구한 사람은 러시아의 레프 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)다. 촬영된 하나 하나의 영상은 스토리를 전달할 수 있는 영화가 아니라 그 소재의 일부분을 이루는 하나의 쇼트가 이 필름들을 몽타주기법을 통해 작가의 의도에 따라 나열 되어졌을 때 의미가 부여된다.

따라서 좋은 영화를 완성하기 위해서는 촬영된 하나하나의 쇼트를 어떻게 창의적으로 몽타주 순서를 정하여 연결하느냐에 따라서 영화의 극적결과는 여러 가지로 달라질 수 있다. 다시말해 촬영된 하나의 영상은 생명력이 있는 극영화가 아니라 하나의

단순 재료를 불과하다. 푸도프킨은 " 좋은 영화를 만들기 위해서는 무엇이 촬영되어 있는가가 중요한 게 아니라, 어떻게 촬영되어 있는가에 의해 영화의 질을 결정 한다"고 주장한다. 또한 푸도프킨은 몽타주를 기초로 한 각본과 연출이 이루어져야 영화의 예술적 표현에 도달할 수 있다고 말한다.

에이젠슈타인의 변증법적 몽타주는 그것이 어떤 이름으로 불리건, 즉 충돌 몽타주나 대립 몽타주 혹은 견인 몽타주는 모두 그 이면에 특정한 질의 생산, 말하자면 "형식적으로 하나의 힘에서 다른 힘으로 비약, 파토스를 함축하고 있다.<1> 파토스는 일련의 쇼트를 몽타주시킴으로서 결합되는 각 쇼트의 물리적 정보나 의미를 넘어서는 새로운 정서의 출현이다. 이것은 관객의 감정을 전혀 다른 상태로 전이시키는 효과이며 에이젠슈타인이 엑스타시(exstasis)라는 개념으로 설명하고 있는 것처럼, '정상적인 상태를 벗어나는 것을' 의미한다.<2> 파토스는 관객이 자리에서 벌떡 일어나지 않을 수 없을 때, 기쁨과 환호로 자신도 모르게 가슴에 벅차오름을 느끼게 하는 관객의 정서에 직접 작용하여 극영화에 빠져들게 하는 것을 의미한다. 들뢰즈에 따르면 파토스는 무엇보다 의식의 어떤 이행이다. 클로즈업이 의식의 어떤 새로운 차원을 산출할 수 있다면, 의식 역시 새로운 차원의 이행이다. 의식이 곧 파토스이고 "자연(la nature)에서 인간으로의 이행 "의식화"이다. 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주는 잘못된 연결에 근거하고 있다. 몽타주로 연결되는 쇼트는 쇼트와 쇼트 사이의 간격을 메우는 것이 아니라 오히려 잘못된 연결을 통해 틈은 더욱 벌어지고 결코 하나의 단일한 시공간의 연속성을 유지할 수 없다.

새롭다는 것, 낯선 어떤 것은 기존의 것과 다른 어떤 것이라는 의미가 아니다. 새롭다는 것, 낯선 어떤 것은 기존의 것으로 완전히 흡수될 수 없는 이질성을 특징으로 가지고 있다.

몽타주기법은 이러한 특성을 가지고 있으며 이러한 고유한 몽타주기법의 표현방법은 영화뿐 아니라 TV제작, 문학, 미술, 연극 공연 그리고 게임제작 등 여러 분야에 활용되어지고 있는 것이다.

3. 몽타주와 편집의 이해

영상콘텐츠를 만들기 위해서는 촬영된 하나의 영상 쇼트만으로는 추구하는 의미전달이 어렵다. 하나의 쇼트는 말 그대로 하나의 영상이나 그림에 불과하다 이 하나하나의 영상을 이어 붙이는 단순한 물리적인 행위를 편집 이라고 말하고 촬영된 영상 하나 하나의 쇼트를 의도된 순서를 정해 생명을 불어 넣기 위해서 수십개에서 수백개의 영상쇼트를 이어붙이는 행위를 몽타주라고 말한다. 몽타주는 한 쇼트에서 다른 쇼트로 이어지는 시간

과 공간을 '재편'하는 주된 수단이다.

초창기 영화는 한 번의 촬영으로 이루어진 'one scene-one shot' 촬영으로 대부분 짧은 쇼트의 연결이 아닌 하나의 씬으로 이루어졌다. 촬영된 하나의 영상을 극적인 영화로 창조하기 위해 편집기법을 최초로 도입한 조르주 멜리에르도 처음에는 그가 만든 영화에서 연극 무대처럼 한 공간에서 인물들이 등, 퇴장하는 것 처럼 영상을 연결하여 영화를 만들려고 했다. 그 후 점차 편집의 중요성이 대두되면서 미국의 위대한 감독 중 한 사람인 데이비드 워크 그리피스(D.W. Griffith)에 의해 거의 완성되었다. 그리피스는 그의 영화에서 편집의 기법인 페이드 인-아웃(fade in-out), 디졸브(dissolve), 아이리스(iris), 와이프(wipe)를 모두 사용했으며, 편집의 기본 원리인 연속 편집, 고전적 편집, 주제적 편집을 완성시켰다.

이러한 그리피스의 편집 원리는 1920년대 러시아 영화 감독들에 의해 그들만의 편집 미학으로 발달하게 되는데 클레쇼프, 푸도프킨, 에이젠슈타인의 '몽타주 이론'으로 체계화되어 현대 영화의 다양한 형태로 변형, 발전하게 된다.

4. 몽타주의 조형적 요소

촬영된 각각의 모든 쇼트는 순수한 조형적 몽타주 편집의 조형 요소가 된다. 하나하나의 쇼트를 만들기 위해 세트, 조명, 의상, 피사체의 움직임, 카메라 시점 등이 결합되어 하나의 형태를 이루는 것이다. 또한 쇼트의 길이는 하나의 화면에서 하나의 화면으로 바뀌는 과정에서 템포의 빠름과 느려짐으로 나타나기도 한다. 이는 작가의 의도된 편집리듬으로 결정된다.

즉 편집은 한 지점에서 다른 한 지점으로 시공간을 초월할 수 있는 전지적 시점을 가능하게 해준다. 영화 단위인 쇼트는 비연속으로 동시에 연속성이 이루어지면 비연속성이 가리어 두 가지 조건이 기획된 몽타주의 하나의 조건으로 편집은 의미를 가지는 것이다.

영화는 이미지나 상징을 통해 또는 기법 적 통로를 통해 앞의 쇼트와 뒤에 이어지는 쇼트 또는 뒤의 장면과 앞의 장면이 의미적으로 서로 연결되는 것이다.<3>

예술작품의 해석은 보고 느끼는 시점에 따라 불완전한 출발점을 가지고 있듯이 영상의 몽타주 또한 불완전한 것에서 출발한다고 볼 수 있다.

편집(editing)과 몽타주(montage)는 영화이론가들 사이에 광범위하게 논쟁을 통해 논의해온 기법으로 아직도 혼용해서 쓰는 경우가 많이 있다.

편집은 객관적인 개념을 주관적인 개념으로 시공간을 재배열시키는 창의적인 행위로 본다면 몽타주는 연속성의 유지와 하나

의 영상과 영상 즉 쇼트간의 내외적인 리듬 뿐 아니라 다른 시공간을 통일성 있게 연결하여 다양한 캐릭터들의 행위가 연쇄적 맥락에 부합하도록 만드는 작업으로 기계적인 법칙이 아닌 창의적인 예술로 승화시키는 것이다.

모든 영상매체는 몽타주 효과나 편집의 효과를 전적으로 배제하는 것은 기대할 수 없다.

또한 편집이나 몽타주에 있어 하나의 쇼트와 쇼트를 매끄럽게 연결하기 위해 장면전환 기법을 사용하는 경우가 종종 있다. 장면전환기법은 쇼트와 쇼트간의 충돌을 인위적인 조작을 배제하고 최대한 부드럽게 키트를 넘기는 효과로 내러티브의 일관성을 유지하게 한다.

카메라의 앵글은 어느 특정된 장소나 공간을 선택하고 나온다. 이때 카메라 앵글은 광범위하고 다양한 공간을 필요에 의한 앞선 장면과 뒤에 이어지는 장면과의 연관성을 고려해서 촬영해야 한다. 특히 앵글 중에서 클로즈업은 단순히 피사체의 한 부분을 크게 확대하는데 그치는 것이 아니라 대상과 극중 상황이 지닌 인상학적 표현력과 감정의 힘을 강화시키는 역할을 한다. 클로즈업은 인물과 대상의 시선과 동작을 긴장시키고 관객은 극중 인물과 상황의 모호한 불안감을 감지하게 만든다. 따라서 몽타주의 역할은 하나의 쇼트와 쇼트의 연속적인 흐름과 리듬을 어떻게 창출 할 것인가에 그 의미가 크다고 볼 수 있다.

이와 같이 몽타주는 창조적인 절단과 연결의 반복과정을 통해 사건들을 다양하게 시간의 흐름을 표현함으로써 하나의 서사를 통해 영화의 틀을 만들게 된다.

5. 결론

영화에 관한 이론은 크게 두 개의 흐름으로 볼 수 있다. 하나는 몽타주 이론이고, 또 하나는 미장센 이론이다. 이중 앞에서 다룬 것은 몽타주기법에 관한 것이다.

특히 몽타주(montage)는 영화에 종사하는 사람들 사이에서도 편집(editing)과의 경계를 모호하게 여겨 많은 논쟁을 통해 논의해온 기법으로 아직도 이에 대해 명확히 구분하지 않고 혼용해서 쓰는 경우가 있다.

편집은 하나하나의 쇼트를 주관적인 개념으로 연결하는 행위라면 몽타주는 편집의 전단계로 피사체의 움직임이 연쇄적 맥락에 부합하도록 장면전환이나 내외적인 리듬 뿐 아니라 하나하나의 쇼트들을 재배열하여 또 다른 시공간을 통일성 있게 연결하여 생명력을 불어넣는 창의적인 예술로 승화시키는 작업이다. 편집은 조형성과 리듬뿐 아니라 허구적 공간을 만들어낸다.

클레쇼프는 각각의 쇼트를 다른 쇼트와 연결시킴으로서 그 맥락이 변하면 쇼트와 시퀀스의 전체의미도 변한다는 생각에서 몽

타주이론을 제시하였고 이러한 클레쇼프의 몽타주 이론은 푸도프킨, 에이젠슈테인에 의해서 더욱 구체화 되었다. 에이젠슈테인이 말하는 성공한 연상 몽타주와 실패한 연상 몽타주는 어디에 그 원인을 두고 있는 것일까? 한마디로 영화는 문학이 아니며, 따라서 '언어적 비유'에 가까운 문학의 표현은 영화에 어울리지 않는다고 에이젠슈테인은 본 것이다.<4>

모든 영상매체는 몽타주 효과나 편집의 효과를 전적으로 배제하는 것은 기대할 수 없다.

스마트폰을 통해 개인서버를 장착한 수많은 아마추어 작가들은 헤아릴 수 없는 다양한 주제의 콘텐츠를 제작해 sns를 통해 공유하고 있다. 우리가 쉽게 제작하는 콘텐츠라 할지라도 제작 기법에 관한 최소한의 이해를 갖는다면 유치한 발상이나 어색한 표현은 초래하지는 않을 것이다. 또한 미디어의 발달과 다양한 기능을 장착한 편집 장비들은 영상콘텐츠 발전을 더욱 가속화 시켜줄 것이다.

참고 문헌

- [1] 질 들뢰즈, 『시네마1:운동-이미지』, 유진상 옮김, 시각과 언어, 서울 2002
- [2] 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1999
- [3] Benward Wember, informiert das Fernsehen? München: List, 1976
- [4] 돈 리빙스턴, 정일몽 옮김, 『영화와 감독』, 집문당, 1996.

저자 소개

● 김 주 회(ju hoi kim)

정회원



■ 2015 단국대학교 문화콘텐츠학과 (문학박사)

■ 2016년 8월: 선문대학교

■ 2019년 12월~현재 : 주식회사 <킹섭> 영상 콘텐츠제작이사

<관심분야> : 영화, 교육, IT, 문화 콘텐츠

츠, 문화평론