

현대영화 몽타주의 '파편화(fragmentation)' 경향 연구

이 지 영

연세대학교 박사과정

목차

1. 서론
2. 영화 몽타주의 분류
 - 1) 중립화된 대상을 중심으로
 - 2) 몽타주 작업의 세 가지 단계
3. 몽타주의 파편화 경향
 - 1) 로베르 브레송을 중심으로
 - 2) 현대영화의 파편화에 대해
4. 결론

요약문

영화학자 뱅상 아미엘은 자신의 저서 〈몽타주의 미학〉을 통해 몽타주의 타입을 크게 세 가지로 나누어 소개한다. 서사 몽타주(Montage narratif)와 담론 몽타주(Montage discursif), 대응 몽타주(Montage decorrespondances)가 그 구분법으로, 이 세 가지의 부류는 거의 대부분의 영화들이 속하는 미학적 부류를 포괄하는 개념이 된다.

초기의 영화들은 편집의 본질적이고 기본적인 기능을 추구했는데, 이러한 성향은 시간이 흐를수록 연출자의 목표를 강화하기 위한 방향으로 수정되었다. 이처럼 서사를 결합시키는 ‘방법론’으로서가 아니라 ‘목적’을 지향하는 몽타주의 방식을 본고는 표현적 몽타주(Montage expressif)로 지칭하고, 이를 진정한 몽타주의 개념으로 받아들이며 논의를 시작한다.

몽타주 단계에서 표현적 몽타주 작업은 총 세 단계의 결정을 통해서 이뤄진다. 일차적으로 러시 필름 중 필요한 부분만을 선정하는 ‘선별’의 과정을 거친 후, 이 선택된 필름들을 일정한 순서대로 결합시키는 ‘결합’의 과정, 그리고 쇼트의 지속 시간을 고려해 장면연결을 결정하는 ‘연결’이 몽타주의 마지막 단계가 된다. 물론 예외는 있다. 고전적 서사의 픽션 영화가 클로즈업을 사용할 때, 혹은 모델이나 중성적 동물의 오브제를 사용할 때 영화는 관객의 감정을 끌어당기는 ‘담론 몽타주’나 ‘서사 몽타주’가 아닌, ‘대응 몽타주’의 경향을 유도하고, 이는 몽타주의 일반적 의미를 거스르는 측면에서 예외라 할 수 있다.

본 연구는 이처럼 클로즈업이나 대응몽타주가 사용하는 ‘콜라주’를 통한 연결, 혹은 ‘불확실한 연관성’을 지닌 작품의 몽타주 경향을 ‘현대영화의 파편화(fragmentation) 경향’이라 명명하며 이를 분석하려 한다. 현대영화에서 몽타주의 파편화는 영화의 연속적이고 구조적인 속성들을 깨트리고, 영화의 표면에 가시적으로 드러나는 서사(narration)의 구조를 혼동시킨다. 이처럼 클로즈업에서 시작된 몽타주의 파편화의 경향은 현대적 이미지의 확장성에 관한 해답을 줄 수 있으리라 본고는 바라보고 있다.

주제어	영화 몽타주, 대응 몽타주, 담론 몽타주, 서사 몽타주, 현대영화의 파편화, 로베르 브레송, 클로즈업
-----	--

1. 서론

클로즈업(close shot)을 통해 영화는 '얼굴, 손, 발' 등 인간 신체의 일정 부분을 분리해낸다. 물론 특정 오브제의 일정부분을 드러낼 때도 마찬가지로 영화는 "영화의 가장 인위적 특징"¹이라 할 수 있는 클로즈업을 사용한다. 이때 피사체는 관객에게 굉장히 친밀하게 다가오며, 이 프레임을 활용한 영화의 미학적 가치는 '이미지의 시대인 20세기'를 "이미지의 조합(associations)의 시대"로 완성하는 있어 최상의 효과를 가져다준다.² 영화에서 유독 클로즈업의 가치가 높아지는 것은 영화는 프레임이 '지속(durée)'되며, 촬영된 오브제의 움직임이 관객의 머릿속으로 '확장(étendu)'되어 이입되기 때문이다. 정지된 사진의 클로즈업과 다르게, 영화의 클로즈업은 시간(temps)의 지속을 통해 감독이 의도한 상상의 영역과 관객을 마주치게 한다. 이 때문에 클로즈업의 개념에서 가장 잘 활용되는 프레임의 요소가 바로 외화면(hors-champ)의 영역이다.

프랑스 영화학에서 외화면의 개념은 영화의 시청각적 요소와 정확하게 싱크가 맞지는 않지만 분명히 존재하는, 보이지 않는 화면의 공간을 표현하기 위해 존재하는 프레임을 뜻한다. 시각적으로 표현되는 비주얼한 공간은 아니더라도, 외화면은 관객들에게 분명히 존재한다고 감지되기에 이를 비가시적 물리성을 통해 읽어야 한다. 영화를 일종의 미학적 언어라고 바라보는 견지에서, 외화면이 가지는 극적 측면에서의 내재적 가치에 대해서는 "모든 관객이 거의 동일하게 읽을 것이다"라는 측면에서, 이를 가독성(lisibilité)이 있는 명시적 화면이라고 보는 편이 일반적이다. 다시 말해, 외화면의 프레임은 실제 존재하지는 않지만 분명히 관객들의 머릿속에서는 작동하는 프레임으로 취급되고 있다. 특히 극단적 클로즈업(Extreme C.S.)의 영역에서 외화면의 효과는 극대화된다. 클로즈업된 대상으로의 오브제의 질적인 특성은 극상이 되고, 그 확대된 시각적 효과는 그의 물리적 결합

¹ 뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009, 11쪽.

² Ann Kibbey, *Theory of the Image: Capitalism, Contemporary Film, and Women*, Indiana U.P. 2005, p.139.

을 가감 없이 폭로한다. 그런 의미에서 이 프레임은 질적 측면의 극대화인 동시에, 다이나믹한 동적 속성의 효과적 응용을 끌어내는 능력을 지니고 있다고 판단할 수 있다. 이 역시 드라마투르기(dramaturgie)의 극적인 내용을 강조하는 데 충분한 역할을 하기에 중요한 요소가 된다.

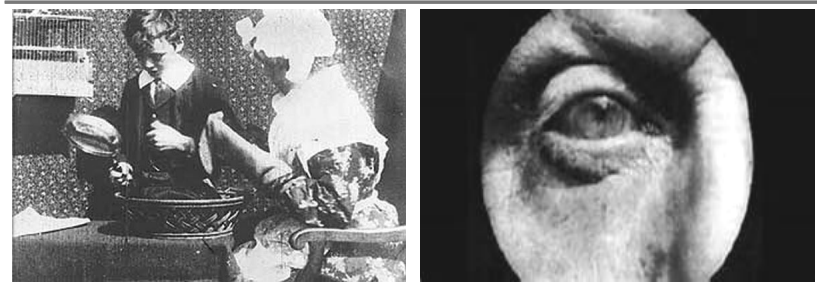
역사적으로 클로즈업의 가치는 영화보다 일찍, 회화의 전통에서도 익히 그 가치를 인정받아왔다. 회화의 클로즈업은 사진보다 앞선 것으로, 먼저 그래픽아트(arts graphiques)의 고유 영역이었던 데생(dessin)이나 자화상(autoportrait)을 비롯해, 인물의 초상(portrait)을 그린 작품에서 클로즈업 프레임을 찾는 것은 그다지 어렵지 않다. 영화는 옵티컬을 이용한 작위적인 색보정 과정을 거쳐야 하는 물리 화학적 영역에 속하지만, 회화는 즉각적으로 그 인물을 각색해낸다는 측면에서 즉각적 표현이 가능한 이미지 예술에 속한다. 회화가 스스로를 완성하는 것은 분명 오랜 시일이 걸리는 작업이더라도, 회화의 표현 범위를 선택하는 것은 작가의 직관(intuition)에 따라 “이유가 필요 없이, 즉각적으로 작동되는 방식으로(immédiate du fait qu'elle paraît opérer sans user de la raison)”³ 이뤄진다. 요컨대 회화의 프레임이 클로즈업으로 결정되자마자 작품의 가치는 클로즈업의 속성을 따를 것이며, 이는 소위 말해 그로테스크(grotesque)⁴해질 위험이 높아진다. 하지만 이때 회화 클로즈업 프레임의 효과는 영화와 다르다. 회화에 비해 영화의 클로즈업은 ‘시점(point de vue)’을 기입한다는 입장에서 구분된다. 앞서 언급한 것처럼 외화면이 상상력을 동원하는 요소라 한다면, 클로즈업의 외화면이 만들어내는 비가시적이지만 물리적 효과를 지니는 영향력 탓에 ‘영화 클로즈업 프레임’은 관객의 시점으로부터 결코 자유로울 수가 없기 때문이다. 영화의 클로즈업은 회화와 달리 직관보다는 상상력을 자극하는 요소이고, 외화면의 영향력은 영화의 스크린을 6가지 방향⁵으로 뚫고 나와 확장시키는 요소라 정리할 수 있다.

³ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Intuition> (검색일: 17.06.11)

⁴ Iehl D, coll. *Que sais-je ? ; Le Grotesque*, P.U.F., 1993 참고.

⁵ 고전 프랑스 영화학에서 스크린의 방향은 4면과 앞뒤의 2면을 더해 총 6면으로 언급되는 것이 일반적이다.

프랑스의 고전영화사학자 조르주 사둘(Georges Sadoul)은 초기 영화사에서 중요한 클로즈업을 사용했던 영화제작자 두 명을 언급하였다.⁶ 이들을 통해서 자연스럽게 클로즈업 화면을 후대의 학자들은 '시점의 창조'와 연관시킬 수 있었다. 바로 영국의 영화감독 조지 앨버트 스미스(George Albert Smith, 1864~1959)와 제임스 윌리엄슨(James Williamson, 1855~1933)이 바로 그들이다. 이들을 설명하기 위해 조르주 사둘은 저서 『세계영화사 *Histoire du cinéma mondial*』에서 '브라이트 학파(École de Brighton)'⁷라는 이름을 최초로 명명한다. 그리고 잘 알려졌듯이 영화사에서 브라이트 학파의 업적은 '최초의 클로즈업 사용'과, '최초의 리버스 쇼트(reverse shot) 사용', 그리고 '시점 쇼트(point-of-view shot)의 명확한 최초 실용적 예 제시' 등으로 정리될 수 있다.



| 그림 1 | <할머니의 확대경>(1900)에서 사용된 미디움쇼트와 클로즈업 쇼트의 몽타주

조르주 사둘에 따르면 조지 앨버트 스미스는 최초로 클로즈업을 사용한 감독이다. 그의 영화 <망원경을 통해 바라본 것 *As Seen Through a*

⁶ Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours*, Flammarion, 1968, p42, 719.

⁷ 1898년에서 1908년까지 영국의 영화적 흐름을 이어간 학파로, 브라이트(Brighton)과 호브(Hove) 지역에서 발달해 이런 이름이 붙여졌다. 최초의 기술적 데쿠파주를 시도한 이들이며, 또한 최초의 클로즈업, 그리고 최초의 몽타주를 시도한 학파로 알려져 있다. 영화 <할머니의 확대경>을 통해 최초의 주관적 시점샷(POV)을 시도했다고도 언급된다. 특히 조지 앨버트 스미스는 영화 <코르시카의 형제들>(1898)과 <유령 찍기>(1898)를 통해 이중 노출과 유령의 등장 등의 특수효과를 사용했는데, 이런 그의 행적은 조르주 멜리에스에 이어 영화사 초기에 특수효과에 대한 기반을 마련했다고도 평가할 수 있다.

Telescope(1900)은 영화사상 최초로 ‘미디움 라지 쇼트(*medium large shot*)’의 내부에 클로즈업의 화면을 삽입한다. 감시자의 시선을 표현하기 위해서였다. 촬영 및 편집의 방법에 있어서는 〈망원경을 통해 바라본 것〉보다 그의 후속작이 더 중요하다고 언급되는데, 이 작품이 바로 그 유명한 〈할머니의 확대경 *Grandma's Reading Glass*〉(1900)이다. 이 영화의 클로즈업 사용은 같은 해에 촬영된 이전작품 〈망원경을 통해 바라본 것〉보다 더 자연스럽고 유려하다. 영화사에서 〈할머니의 망원경〉은 최초로 ‘주관적 쇼트(*subjective point of view*)’가 사용된 경우라 일컬어진다(그림 1 참조). 조지 앨버트 스미스 감독은 이 영화에서 한 장면(*one scene*) 안에서 일반적인 쇼트(*medium shot*)와 클로즈업 쇼트를 교대로 사용하는데, 이 때문에 자연스럽게 몽타주가 이뤄지며 동시에 현재적 의미의 시점샷 효과도 부수적으로 얻을 수 있었다.

이처럼 영화 클로즈업의 역사를 통해 본 연구가 얻고자하는 목적의 방향성은 명확해진다. 클로즈업 기법은 과거 회화에서 그로테스크와 같은 감정적 효과를 위해 기술적으로 사용되었지만, 영화사 초기의 경우에서 알 수 있는 영화에 이르러 ‘몽타주(*montage*)’ 그 자체를 위해 할애되었다는 사실을 이 과정에서 깨닫는다. 본고는 영화의 몽타주를 통해 ‘드라마투르기 영역에서의 서사(*narration*)’라고 하는 가상적 이야기 구조가 통섭하는 구조주의적 관점을 벗어나서, 몽타주의 파편적 경향 그 자체를 통찰하고자 하는 데 목적을 둔다. 이 연구를 통해 현대영화에서 이미지 파편화(*fragmentation*) 경향이 어떻게 영화의 구조적 속성들을 깨트리고 영화의 표면에 가시적으로 드러나는지를 파악하고, 동시에 이미지의 현대적 확장성에 관한 몽타주의 영향력을 고찰할 수 있을 것이다.

2. 영화 몽타주의 분류

1) 중립화된 대상을 중심으로

존 매든(John Madden)의 1998년작 <셰익스피어 인 러브 *Shakespeare in Love*>(1998)에는 여러 마리의 '개'들이 등장한다. 그들은 프레임의 사이에도 나타나지만 대개는 대사 속에서 언급되는데, 이 영화 속의 극장주의 설명에 따르면 1593년의 연극 무대에는 으레 개가 있어야 한다는 이유에서다. 영화는 이른바 '코미디, 러브, 그리고 개'를 관객을 위한 3 요소인 셈이라고 우스갯소리를 던지며 제시한다. 이때 등장하는 개들의 역할은 관객들의 생각을 멈추게 만드는 것에 일차적 목표가 있다. 철학자 베르그송(Bergson, Henri)이 이른 것처럼,⁸ 기계적 반복과 편차에 의해 발생하는 관객들의 지성 작용이 기계적인 메커니즘(automatisme)으로 발동되어 웃음(rire)을 생산해내게 되는 것이다. 이 과정에서 "사람과 사물이 대조적으로 주어지는 상황이 전개되는"⁹ 과정이 만들어진다. 그리고 "살아 있는 존재가 인간에게 결부되듯이, 메커니즘이 사물과 결부"¹⁰된다고 정리할 수 있다. <셰익스피어 인 러브>에서도 동물은 전제된 '웃음의 요소'라는 메커니즘의 성립 이후 웃음을 자아내는 기제가 되며, 이후 반복적으로 등장해 무대 위로 동물들이 등장하자마자 관객들은 곧바로 웃음이 터지거나, 혹은 이성이 마비되어 잠시 후에 웃음이 터지거나 하는 식으로 반응하게 된다. 한편 임순례 감독의 영화 <소와 함께 여행하는 법>(2010)에서는, 제목이 이르는 대로 '소' 한 마리가 주연으로 영화에 등장하며 웃음의 요소, 혹은 그와 치환할 수 있는 감각적 요소를 만들어낸다. <셰익스피어 인 러브>에 등장하는 동물이 무대를 난장판으로 만들거나, 언어를 이해하지 못하는 기계적 반복으로 극의 인과관계를 깨트렸다면, 이 영화 <소와 함께 여행하는 법>에 등장하는 동

⁸ Bergson, *Le rire, Essai sur la signification du comique*, PUF, 4e édition, 1988, p.44.

⁹ 이영석, 「베르그송의 『웃음, 희극성의 의미작용에 대한 시론』에 나타난 웃음과 희극성 분석」, 『프랑스문화예술연구』 17호, 2006, 246쪽.

¹⁰ 위의 논문, 246쪽.

물은 인간화(化)되거나, 혹은 인간이 아닌 채로 남겨지거나 하는 식으로 치환된다. 이를 소위 말하는 ‘부조리극(comédie de l’absurde)’의 형식으로 사용된 예시라 이를 수 있다.

Cette composition morbide qui pousse les personnages à répéter toujours les mêmes gestes est une mise en scène de l’automatisme de répétition freudien, Les obstacles qui poussent le héros à réitérer toujours le même geste sont intérieurs. Ils sont inscrits sur le corps.¹¹

한편, 현대 희극 이론가 마리-끌로드 위베르(Marie-Claude Hubert)는 기계적인(automatisme) 반복(répétition)은 형태의 희극성이 아니라, 부조리극에서 등장한다고 이른다. 이는 베르그손의 웃음론과는 대척되는 지점을 포괄한 의견이라 볼 수 있다. 위베르는 “같은 동작을 항상 반복하는 인물들의 병렬적 구성은, 반복의 자동주의에 대한 미장센의 프로이트적인 결론을 이끌어낸다”¹²고 정리했다. 따라서 항상 같은 동작을 반복할 수밖에 없는 인물을 밀어 붙이는 요소는 ‘내부(intérieurs)’로부터 발생하여, 몸에 기계적으로 장착되는(inscrits) 외부의 반복적 형태라 말할 수 있게 된다. 위베르의 관점에서 프로이트의 구조주의 심리학의 견지를 이끌어내기란 쉽다. 동시에, 우리가 이를 통해 “우리가 희극성에서 대하는 부조리는 임의적인 것이 아니라 특정한 것”¹³임을 암시한다는 점을 깨닫게 된다. 다시 말해, 위베르에 따르면 조리 없고 예측 불가능하며 어리둥절케 하는 상황들을 보여주는 부조리가 역으로 ‘희극성’을 내포하게 되는 것이다.

대체로 동물이 등장하는 영화들의 예시는 위의 두 가지 측면에서 고찰할 수 있는 양상들로 구분할 수 있다. 과거 한국영화 <구미호>(1994)에서처럼 동물인 여우가 인간이 되거나, 또는 애니메이션 <라따뚜이 Ratatouille>(2007)에서처럼 쥐가 인간적인 행동을 한다면, 이때의 영화는 엄연히 판타지의

¹¹ Marie-Claude Hubert, *Le théâtre*, Armand Colin Editeur, 1988, p.164.

¹² 위의 인용구 해석.

¹³ 이영석, 앞의 논문, 246쪽.

영역에 속하는 분야가 되고, 어떤 경우는 기계주의 희극성으로, 때로 어떤 경우는 부조리나 우화(fable)에 따른 상징성을 지니게 되는 식이다. 이러한 예시는 무수히 많다. 그럼에도 물론, 이 예시들의 예외적 경우 또한 무수하게 많이 발견된다. 이 세 번째의 예외들, 예컨대 환상성(le fantastique)의 속성을 완전히 배제한 일반적 동물의 사용 영화들이 이 예외의 영역에 속한다. 이런 영화에 등장하는 동물들에게서는 베르그손적 희극성의 요소도, 혹은 위베르적인 부조리의 측면도 아닌 '인간적 요소'가 부여되어 있다. 따라서 이론적으로 설명하기에는 모호해지는 면이 있다. 예를 들어 개가 등장하는 한국영화 <마음이>(2006)나 말이 등장하는 또 다른 한국영화 <그랑프리>(2010) 등의 실례는 그 서사의 전개 과정에서 관객에게 희극성도, 우화적 부조리성도 요구하지 않는다. 다만 좀 더 '인간적인 마음의 반영(reflection)'을 위한 상징성(symbole)을 위해 동물이란 기제(object)를 활용할 뿐이다. 이는 오직 서사(narration)의 논리를 통해서만 설명 가능해지는 영역이다.

본고는 이 마지막 예외의 부분을 제외하고, 나머지 두 가지 영역에서의 '동물이 등장하는 영화의 몽타주'에 대해 살펴보며 영화 몽타주가 '의미'를 생성하는 방법에 관해 살펴보려 한다. 그리고 최종적으로 현대적 몽타주가 지향하는 파편(fragment)의 의미에 대해 살펴보며 논의를 마무리할 것이다.

2) 몽타주 작업의 세 가지 단계

흔히 몽타주의 시초가 된 작품으로 서술영화의 창시자라 불리는 조르주 멜리에스(Georges Méliès)의 <달나라여행 Voyage dans la Lune>(1902)을 들 수 있다. 이 작품은 기존의 한 개 쇼트를 넘어, 여러 개의 쇼트들로 구성되는 몽타주를 이용하는 최초의 작품이라 일컬어진다. 그렇지만 이 영화에 사용된 몽타주는 그저 '장면 연결(raccord)'에 불과하다는 한계를 지니고 있다. 그런 면에서 진정한 몽타주의 시초는 오히려 에드윈 S 포터(Edwin Stanton Porter)라 보는 편이 적합하다. 그의 작품 <미국 소방수의 생활 Life of an American Fireman>(1902)와 <대열차강도 The Great Train Robbery>(1903)

의 편집 스타일은 그저 이어붙인 것을 넘어, 본질적으로 내러티브로서의 '드라마(drame)' 자체가 관객에게 더 쉽게 인지되기 위한 목적을 보인다. 따라서 편집의 본질적이고 기본적인 기능을 보이는 <달나라여행>의 1차적 기능을 배제하고, 이 작품의 몽타주는 감독의 목표를 강화하기 위해 사용된 미장센의 일부라는 결론에 이를 수 있다. 다시 말해 '방법'이 아니라 '목적'을 향해 있는 표현적 몽타주(expressive montage)야말로 진정한 몽타주의 개념을 뜻한다 사실을 이 두 작품의 비교를 통해 알 수 있다. 하지만 영화학자 뱅상 아미엘(Vincent Amiel)의 언급처럼, 초기영화에서 "몽타주의 선택은 영화의 구조를 건드리는 것이 아니라, 간단한 연결 작업"¹⁴일 뿐이라는 전제를 잊지 말아야 할 것이다.

진정한 의미의 표현적 몽타주 작업은 세 단계의 결정을 통해서 이뤄진다. 일차적으로 러시 필름 중 필요한 부분만을 선정하는 '선별(choix)'의 과정을 거친 후, 이 선택된 필름들을 일정한 순서대로 결합시키는 '결합(combinaisons)'의 과정을 인지하고, 마침내 쇼트의 지속 시간을 고려해 장면연결을 결정하는 '연결(raccordements)'이 몽타주를 위한 마지막 단계가 된다. 물론 예외는 존재한다. 카메라의 이동 자체로 몽타주의 역할이 대신 결정되는 '트래킹(tracking shot)'이 바로 그 예외에 속한다. 트래킹 쇼트는 카메라의 움직임을 통해 영화의 몽타주를 내포하는, 넓은 의미의 '몽타주 개념을 포함한' 쇼트이다. 이외 나머지 몽타주 쇼트들은 서로 이질적인 것들을 결합시키는 '콜라주(collage)'의 경향을 보이는 몽타주와, 같은 쇼트 안에서 '여러 모티브들(motives)'을 공존시키는 '표현적 편집(Montage expressif)'의 두 가지 경향으로 나뉘어 설명할 수 있다. 그런 의미에서 몽타주는 콜라주와 편집이 합치된 단어라고 보아야 한다. 흔히 '편집' 대신 '몽타주'라는 단어를 선택할 때는, 이 말의 의미는 위에서 언급한 세 가지의 과정 전부를 포괄적으로 내포한 의미라는 사실은 전제되어야 한다.

뱅상 아미엘의 저서 <몽타주의 미학>에서 몽타주의 타입을 크게 세 가지로 나누어 소개하고 있다.¹⁵ 서사 몽타주(Montage narratif)와 담론 몽타주

¹⁴ 뱅상 아미엘, 앞의 책, 16쪽.

¹⁵ 위의 책, 5-6쪽.

(Montage discursif), 대응 몽타주(Montage decorrespondances)가 그 구분법으로, 이 세 가지의 부류는 앞으로 소개될 미학적 부류의 영화들이 모두 포함될 정도로 포괄적이다. 동시에 이 구분이 유용한 것은 서로 비견되는 지점들이 명확하기 때문이다. 아미엘의 소개에 따른 각 몽타주 별 유형 분석을 한 결과는 아래의 표처럼 정리될 수 있다.

| 표 1 | 몽타주의 타입별 정리

몽타주 타입	쇼트 간 분절의 정도	쇼트들 간의 관계	어셈블리의 중요성	내용 전달의 원칙	표현 방식	지배적인 미학적 기법
서사 몽타주	연결됨	유기적 결합	연결이 필수적임	투명하고 개방적인 모방 즉 흥내를 선호함	명백하고 분명한 세계	극영화 고유의 데쿠파주 방식 선호
담론 몽타주	연결되지 않음	대조 혹은 대결 구도	이해할 수 있는 한도에서 선택 가능	논증이나 논거가 중요함	구성되어 건축된 세계	필요한 부분을 접목시켜서 언어냄
대응 몽타주	연결되지 않음	반항이나 울림이 있음	불확실한 연관성	추측이나 암시하도록 연결시킴	깨달게 되거나 감지되는 정도면 충분	콜라주를 통한 접합

이때 서사 몽타주는 소위 문법요소의 '통사적(syntaxique) 기능'을 하는 요소라 볼 수 있다. 필름의 각 쇼트들은 몽타주 작업을 통해 서로 연결되거나 교차되는 '연결(raccordement) 효과'를 누리거나 혹은 서로 구분되는 '분리(séparation) 효과'를 산출하게 된다. 이 과정을 통해 영화의 의미들은 언어의 통사적 기능을 얻는다.

이어서 담론 몽타주는 '의미론적(sémantique) 기능'을 행해 외연적(extensionnel) 혹은 내연적(intentionnel) 의미를 생산하는 기능을 맡는다. 예를 들어 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)의 영화나 채플린(Charles Chaplin)의 영화에서 사용된 몽타주가 이러한 경우의 예시라 할 수 있다.

이때 영화의 의미는 ‘관객’에게서 환기되며 완성된다. 관객들은 이때 영화의 몽타주가 생산해내는 의미를 해석(analyse)하며 상징적 주제를 도출해 낸다.

그리고 마지막으로 대응 몽타주는 ‘시적(poétique) 리듬’과 ‘조형적(figuratif) 리듬’을 생산해내는 몽타주의 작용으로, 소위 미장센이라고 일컫는 쇼트와 프레임 등의 시각적 요소들과 사운드의 음향적 요소 등지에서 완성되는 몽타주를 뜻한다. 이 경우, 대응 몽타주가 사용된 작품은 흔히 표현주의적이라거나, 시각적인 작품이라는 평을 듣게 된다. 앞서 살폈던 표현적 몽타주’의 영역 역시 이 마지막 세 번째 사례에 해당된다고 볼 수 있다.

이렇듯 시청각미디어 분야에서 ‘몽타주’의 의미는, 여러 쇼트들의 끝과 끝을 조립하는 행동 전체를 아우르는 뜻으로 통용되고 있다. 이를 통해 하나의 시퀀스(séquence)가 생성되고, 결과적으로 이 과정이 한 편의 영화를 형성하기에 이른다. 그렇지만 시퀀스 생성의 과정에서는 조작이 필요하다. 에이젠슈타인의 언급처럼 시퀀스는 “영화에 등장하는 모든 ‘연관된 인물들의 연결성’을 묘사하는 기재”¹⁶가 되며, 이때 연출자는 절대 대립된 관계에 놓인 인물들을 극의 중심으로 드러내지 않기 때문이다. 이처럼 ‘감추는 방법’으로서, 결국 시퀀스에 내재된 몽타주 역할은 완성될 것이다.

시퀀스에 이어서, 데쿠파주(découpage technique)¹⁷ 개념 역시 몽타주의 속성과 연관된 개념이라 주지하여야 할 것이다. 영화는 연극과 다르게 ‘신’ 개념이 아니라 ‘시퀀스’ 개념으로 움직이는데, 이점을 통해 우리는 데쿠파주의 필요성을 절감하게 된다. 인공의 극을 자연의 극으로 느끼게 만드는 이 조작의 과정, 즉 데쿠파주는 여러 쇼트들을 함께 촬영한 후 이들을 하나씩 붙이면서, 혹은 이렇게 붙이는 과정을 가정하면서 성립하는 과정이다. 다시 말해, ‘공간(espaces)’의 논리와 ‘시간(temps)’의 논리를 따른 몽타주 작업을

¹⁶ Serguei Eisenstein, Vladimir Nijny, *Leçons de mise en scène*, La Femis, 2001 참고.

¹⁷ 프리프로덕션 과정에 필요한 기술적 데쿠파주(découpage technique)를 뜻한다. 촬영 전, 미리 예측 가능한 지속시간과 내용을 조합한, 스토리보드와는 구분되는 ‘브레이크다운’ 정도의 개념으로 이해하면 된다.

가상할 때 필요한 부분이 바로 데쿠파주가 된다. 그렇다고 구조주의 서사의 영화가 아닐 경우에, 예를 들어 실험영화나 표현주의 영화에서 몽타주가 불필요하다고 단정 지을 수는 없다. 뱅상 아미엘에 따르면, 이들 영화들은 모두 담론 몽타주의 이론이나 대응 몽타주의 이론에 충실하게 순응한다. “몽타주를 위해 이야기를 구축하는 것은 단순히 하나의 줄거리를 강요하거나, 그것을 유연하게 하는 것일 뿐 아니라, 완화하거나, 거기에 다른 가치를 부여”¹⁸하는 경우도 포함하기 때문이다.

그러니 우리가 만일 개별 몽타주의 법칙 안에서 영화들 개개를 분석하는 것은 그다지 흥미롭지 않은 작업이 될 우려가 있다. 거의 모든 영화들이 몽타주의 작업을 행하는 것이 사실이고, 그 극의 일부가 어떤 몽타주 타입에 속하는 지를 가려내는 것으로 유익한 발견을 해낼 것이라 기대하기는 어렵다. 차라리 동일한 서사 몽타주 안에서, 서사 몽타주를 지향하는 영화의 부류들 중 서로 다른 영역의 작품들을 비교하며 그 차이를 살피는 편이 더 유익해 보인다. 프랑수아 트뤼포의 정리처럼 “영화가 탄생하던 초기에, 영화는 삶을 기록하는 데 이용되었다. 다큐멘터리의 영역이다. 픽션의 감독은 다큐멘터리로부터 탈피해야 한다”¹⁹는 히치콕의 전언은 이때 우리에게 필요한 예시가 되어줄 것이다. 다큐멘터리의 연출자가 신이라면, 극영화의 연출자는 바로 그 신의 역할을 하는 자가 되어야 한다고 히치콕은 말했다. 이때 그 신의 역할을 돕는 것이 바로 몽타주의 존재이유가 된다.

먼저 픽션(fiction) 몽타주의 경우이다. 대부분의 픽션 영화에서 몽타주는 ‘연기자들에 의해 연기된’ 화면 속 영상과 사운드의 매치가 중요하다는 전제 하에서 성립된다. 연출자는 매치컷(match cut)를 중시하며, 그리하여 마스터쇼트(master shot)의 개념에서 자신이 필요한 각 부분을 선별적으로 가려내 촬영한다. 물론 프로덕션 과정 이전의 프리 프로덕션(pre-production) 과정에서 완성된 스토리보드가 이 작업을 도울 것이다. 엄밀히 말해 몽타주는 후반작업 단계에서 일어나는 것이 아니라, 프리프로덕션 과정에서 이미 끝이 난다. 즉, 스토리보드 단계에서 이미 몽타주의 1단계 작업인 분절

¹⁸ 뱅상 아미엘, 앞의 책, 58쪽.

¹⁹ 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 곽한주, 이채훈 역, 한나래, 1994, 451쪽.

(segmentation) 정도의 차이, 즉 ‘한 쇼트의 끝과 끝을 맞대어서 가상적으로 연결(raccords)’시키는 과정을 리허설하게 되는 것이다.

한편 다큐멘터리영화(non-fiction)의 몽타주가 픽션과 다른 점은 ‘실제(le réel)’가 제공하는 화면 속의 영상과 사운드를 ‘어떻게 조작하는가(construire)’에서부터 시작된다. 히치콕의 말처럼 논픽션의 연출자는 사건을 조작할 수 없다. 따라서 제공되리라 짐작했던 요소들부터 시작해서, 눈앞에 벌어지는 현상을 고스란히 뒤따르게 할 뿐이다. 설혹 카메라에 담긴 영상과 사운드가 미리 자신이 정의내리지 않았던 사건이라고 하더라도 어쩔 수 없다. 그러나 다큐멘터리영화의 몽타주는 프리프로덕션 단계에서 미리 이루어질 수가 없다는 한계가 있다. 이후 후반작업(post-production)의 과정에서, 주인공이 감독에게 인도한 쇼트들을 조합해서 최대한 의도했던 대로의 근사치(approximation)를 찾아낼 수밖에 없다.

이처럼 논픽션과의 비교를 통해, 거꾸로 픽션 영화의 연출자에게 가장 ‘중요한’ 작업이 바로 다름 아닌 ‘몽타주’임을 깨닫게 된다. 반대로, 다큐멘터리의 영역에서 몽타주는 ‘무언가를 구현하기 위한 필수적인 단계’가 된다. 이 비교가 시사하는 점은 분명하다. 다큐멘터리의 경우 ‘무엇을 촬영하였는가?’에 따라 후반작업에서 쇼트 간 분절의 정도와 표현 방식의 차이, 그리고 지배적인 미학의 선택까지도 달라질 수 있기 때문이다. 설혹 극영화와 흡사한 의도로 계획된 작업이었다 하더라도, 결국 과정을 통해 대응몽타주로 완성될 수 있는 것이 다큐멘터리 몽타주의 특징이다. 그리고 동물이 등장하는 영화에서 동물이 서사적 도구나 희극성을 위해 활용되지 않는다면, 이때의 경우 동물의 활용은 현대영화에서 자주 발견되는 파편화(fragmentation)의 경향과 흡사해 보인다. 이 점을 위해 먼저 동물 영화의 예시에서 파편화 경향의 몽타주가 사용된 사례를 살피기로 한다.

3. 몽타주의 파편화 경향

1) 로베르 브레송을 중심으로

영화 〈소와 함께 여행하는 법〉은 동물의 상징성이나 의인화가 아니라, 동물을 동물로써 잘 이용하고 있다는 점이 매력적인 작품이다. 이 영화에서 발견되는 판타지적 성향은 '소'를 나타내는 방식에서 오지 않는다. 그저 이 영화 속의 소는 의문스런 동물로만 등장할 뿐이다. 절대 종(種)간 위계의 선을 넘지 않기 때문에, 이런 유의 영화가 의도하는 감정은 모두 인간 캐릭터들에게 수렴된다는 특징이 있다. 요컨대, 〈소와 함께 여행하는 법〉에서 동물은 희극적인 요소로 할애된다. 그리고 부조리 혹은 우화의 속성을 드러내는 선에서, 그 해석을 유보하고 그 자리에서 멈춘다. 이처럼 영화의 동물이 '동물의 효과'로서, 그리고 '관계를 엮기 위한 도구'로서 활용되는 수준에서 적절하게 마무리되는 대표적 예로 로베르 브레송(Robert Bresson)의 영화 〈당나귀 발타자르 *Au hasard Balthazar*〉(1966)를 언급할 수 있다.

〈당나귀 발타자르〉에서 주인공이 아닌 매개(mediation)이 주체로서의 동물 '당나귀'는 절대 인간으로서의 희화적 요소로 그려지지 않는다. 이 동물은 인간과 관계하지도, 그렇다고 인간의 감정적 반영물로 사용되지도 않는다. 충분히 '독립적'이며, '운동적'인 피사체가 브레송의 동물 이미지가 표적하는 목적이 된다.

우리 움직임들의 10분의 9는 기계적인 습관과 자동주의에 따라 이루어진다. 그런 움직임들을 의지와 사유에 종속시키고자 하는 것은 지극히 부자연스럽다.

몸무계를 재고, 등급도 결정되고, 시간도 감안되고 계산되어서 열 번 스무 번 반복 연습하여 자동적 기계가 되다시피한 모델들, 그들이 네 작품의 사건들 한복판에 풀려 놓여지면 그런 모델들은 그 주위 사람들 및 사물들과 상당히 정확한 연계성을 맺을 것이다. 왜냐하면 그 모델들은 자신의 주체적인 의지나 사유와 무관할 것이기 때문이다.²⁰

²⁰ 로베르 브레송, 『시네마토그래프에 대한 단상』, 오일환, 김경은 역, 동문선, 2003, 41쪽.

브레송은 자신이 카메라에 담은 피사체로서의 모델에 대해 영화 내부의 ‘관계(關係)성’보다, 영화 외부에서 연출자가 의도하는 바를 지시하는 모델의 일종으로 동물을 다루고 있다. 다만 이때 특별한 점은, 절대 감정적 연출이 가해지지 않는데도 불구하고 카메라는 반복적으로 당나귀 발타자르의 클로즈업 쇼트를 담는다는 점이다.(그림 2. 참고) 이때의 클로즈업은 동물을 향해 있지 않다. 브레송은 대신 ‘클로즈업’ 기법을 이용해 좀 더 넓은 의미의 영역으로 나아가려 한다.



| 그림 2 | 〈당나귀 발타자르〉(1966)의 당나귀 클로즈업 쇼트들

“부동성과 침묵에 의해 소통되는 모든 것을 철저히 사용했음을 확신하라”²¹고 외치는 브레송의 시네마토그래피에 대한 단상은, 단지 ‘음악’에 대한 비가시적 요소만을 겨냥하고 있지는 않다. 물론 브레송의 영화에서 한 이미지에 고정적인 절대 가치란 없지만, 특히 동물이 영유하는 중립적 이미지의 영역에서 이 말은 더 적합해 보인다. 질 들뢰즈는 브레송의 영화를 언급하며 “감정-이미지는 클로즈업이고, 클로즈업은 또한 얼굴이다”²²란 기호학적 해석을 가한 적이 있다. 들뢰즈의 언급대로 브레송의 클로즈업은 단지 여러 유형의 이미지들 가운데 하나가 아니라, 영화 전체에 대한 감동적인 독해를 가져다주는 의미론적 프레임으로 완성된다. 신기하게도 동물을 동물로 바라보는 것, 그리고 인간 신체의 클로즈업을 하나의 도상(icone)

21 위의 책, 38쪽.

22 Gilles Deleuze, *Cinéma, tome 1. L'Image-mouvement*, Les Editions de Minuit, 1983, p.125.

적 이미지(image)활용하는 것은 비슷한 감상을 관객에게 안길 것이다. “각각 위에서 일어나는 운동적인 경향”²³으로서, 이때의 부동화된 이미지는 ‘(들뢰즈의 표현처럼) 표현적인 강렬한 운동의 집합 그 자체’ 그리고 ‘반영하는 부동적 통일체’의 합치로서 ‘도약적’²⁴인 의미를 생성해내게 된다.

이러한 클로즈업의 사용은 소위 말하는 에이젠슈타인식의 변증법적 몽타주(montage dialectique)의 도약성과는 구별되는 개념이다. 차라리 “인상과 감각에만 머물러야 한다”는, “인상과 감각들에 무관한 지성의 개입은 없어야만 한다”²⁵는 브레송식 표피적 연출의 의도와 더 관련 있을 것이다. 이처럼 본 연구는 모델이 아닌 동물과 같은 중립화된 오브제를 통해 더 잘 드러나는 브레송의 클로즈업 사용 방식을 현대영화의 ‘파편성’ 경향과 연관 지으려 한다.

2) 현대영화의 파편화에 대해

현대영화에서 주요 형식적 특성의 하나로 드러나는 쇼트의 분절, 그리고 ‘파편화’는 기성의 전체성을 전제한 개념으로, “전체로서의 이야기 세계를 해체”²⁶하는 것을 목적으로 한다. 그리고 그 해체를 통해 새로운 이미지의 세계를 구성하려는 비가시적 목적을 드러낸다.

현대영화가 이론적으로, 그리고 실천적으로 극복하고자 했던 바는 서사 중심의 고전적 재현체계가 재현, 서사, 의미 생성의 가치를 구현하기 위해 구축해놓은 모든 규범들이다. (유기적 조직화를 통한) 재현, 서사, 의미생성이라는 규범은 들뢰즈가 언급한 ‘영토화’와도 같다. 그것은 늘 일종의 포획 장치처럼 작동한다. 재현, 서사, 의미생성이라는 포획 장치는 “하나의 권력으로서 끈질기게 쇼트들의 영토 밖으로의 탈주를 막아선다. 그것은 하나의 감옥, 혹은 매트릭스와 같아서 쇼트들을 미리 정해진 틀 속에 끊임없이 순치

²³ 질 들뢰즈, 『시네마 1』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002, 169쪽.

²⁴ 위의 책, 173쪽.

²⁵ 로베르 브레송, 앞의 책, 51쪽.

²⁶ 정은정, 「현대영화의 ‘파편화(fragmentation)’의 서사적 효과 연구-페드로 코스타, 장뤽 고다르, 요한 반 데르 퀴켄의 영화를 중심으로-」, 『현대영화연구』 26호, 2017년, 175쪽.

시킨다. 그리고 이러한 포획과 순치의 힘은 상상 외로 강력하다. 왜냐하면 유기적인 조직화, 재현, 서사 등의 규범은 단순한 규범이기 이전에 인간 존재의 문제적 실상이기 때문이다. 그것은 인간이 세계를 해석하는 하나의 틀(클리셰)에 해당하는 것으로, 이것 없이 세계는 인간에게 쉽게 이해되거나 감정이입 되지 않는다. 그래서 유기적인 조직화, 재현, 서사 등은 그것을 의식적으로 거부하는 실험적인 예술가에게도 하나의 도전 대상이 된다.²⁷

현대영화는 바로 이러한 고전적 재현 체계의 탈피로부터 파편화의 힘을 획득하는데, 흔히 제2차 세계대전으로부터 기인했다고 일컬어지는 이 파격(破格)의 양식은 브레송에게서도 마찬가지로 발견된다. 브레송에 따르면 “한계가 드러난 예술의 법칙인 ‘재현’ 속에 떨어지길 원치 않는다면 단편화(파편화)는 필수 불가결”²⁸한 것이다. 요컨대 브레송의 영화는 존재와 사물들을 덩어리로서가 아니라, 분리 가능한 파편으로 취급하고 있으며, 이는 살아 움직이는 인물들의 모델화, 그리고 동물의 의미 분리에 있어서도 마찬가지로 “독립적으로 만들고, 그것들에게 새로운 의존관계를 부여”²⁹하는 식으로 완성된다.

현대영화에서 흔히 탈주를 위한 실험적 영화형식이라 불리는 파편화의 경향이 선형적 서사에서 완결성을 가지고 취급된 경우 중 브레송의 사례는 현대영화 가장 초기의 경향이라 할 수 있다. 현대영화는 2차 세계대전의 상흔으로부터 정신적 영향을 받아 출현했지만, 이로부터 시작된 재현체계의 해체(déconstruire)는 동물을 다루는 일부 극영화에서 클로즈업의 몽타주를 따라 파편화의 경향으로 드러나고 완성되었다. 인간의 신체 일부를 잡은 화면이 인물의 행동을 대변하는 데 사용되고, 동물의 얼굴을 크게 잡은 화면들이 인간이 아닌 동물 그 자체의 감정을 드러내는 데 사용되는 경우를 우리는 살폈다. 이를 파편화의 경향으로 정리하는 것은 브레송의 영화가 영혼의 언어로 격상되는 과정에서 발견할 수 있는 (일종의) 시네마의

²⁷ 정은정, 「요한 반 데르 퀴켄의 실명(失明)의 미학: ‘더듬는 카메라’와 ‘질감의 이미지」, 연세대학교 석사학위논문, 2012, 77쪽.

²⁸ 로베르 브레송, 앞의 책, 111쪽.

²⁹ 위의 책, 111쪽.

패착'³⁰이라 이를 수 있다. 그 정도로 그 결과는 불균형하며 애매모호하다.

무언가를 표현하는 카메라의 기법은 총 세 가지의 과정으로 분리되고 전달된다고 파악되는데, 이를 뛰어넘은 결과일 것이다. 스크린의 영역에서 화면에 드러나는 것과 화면에 나타나는 것이 숨기고 있는 자신의 부분, 그리고 이 퍼즐을 받아들이는 관객들의 상상력까지, 총 세 가지의 현상들이 영화의 미장센에 숨어서 존재하게 된다. 그중 클로즈업의 경우, 일단 그 대상이 직접 화면에 드러난다는 점에서 직접적이다. 그리고 썩 가깝게 보여서 추상적으로 관객들에게 인지된다는 면에서 추상적이다. 카메라가 사물에 가깝게 다가가는 순간, 대상은 그것의 공간과 시간에 대한 감각을 갖는다. 그러니 어떤 경우라도 파편화된 클로즈업은 극적 폭로가 될 수 있다. 관객은 자신이 상상하는 것을 클로즈업의 외화면을 스스로 상상하게 된다. 또한 어떤 때 외화면은 상상의 영역이 아니라, 감독의 시적 감수성을 표현하는 그림의 일부 그 자체로 활용되기도 한다. 후자의 경우 관객들의 두뇌가 전달받는 것은 결국 '느낌 자체'가 될 것이다. 이는 현대영화에서 이른 파편화 의미에 매우 가까운 개념이다. 심리학적 상상계(imaginaire)의 영역이 아니라, 그야말로 해체를 향해 나아가는 파편성의 경향으로서이다. 이 경우 클로즈업은 자신이 전달하는 느낌, 혹은 그 느낌 자체에 관한 느낌을 통해 심지어 '무의미(insignifiance)'를 전달 할 수도 있게 된다.

들뢰즈의 말처럼 클로즈업은 한 마디로 '얼굴화(visagéifié)'된 화면이다. 그것이 너무 확대되어 심지어 무의미하게 전달되는 클로즈업이라도 마찬가지다. 얼굴은 신체에서 가장 노출이 많이 되는 부위고, 본질적으로 일차성에서 멈추어 삼차성까지 나아가지 못하는 부위이다.³¹ 그런 면에서 가장

³⁰ 위의 책, 113쪽. 브레송에 따르면, '시네마의 패착'은 무한한 가능성들과 그 결과 사이의 우스꽝스런 불균형에서부터 기인한다. 그러한 예로 브레송은 할리우드의 '스타 시스템'을 들고 있지만, 본고는 파편화의 중성화된 동물들 역시 이러한 의도된 불균형을 지향하고 있다고 바라본다.

³¹ 들뢰즈는 클로즈업을 이야기하기 위해 퍼스(Charles Sanders Peirce)의 일차성(Priméité)과 이차성(Secondéité) 개념을 빌려온다. 이때의 일차성은 명제에 의해 표현된 것으로, 얼굴에 대한 등가물로서의 얼굴클로즈업을 예로 들 수 있다. 즉, 감정에 대한 질감 그 자체로서 아이콘(iconic)적 성향이다. 이는 이차성이나 삼차성의 이미지와 다르게, 관계로 해석되거나 지식을 통해 설명되는 영역이 아니다. 그런 의미에서 현대영화의 파편성은 퍼스의 일차성과 정확히 일치한다고 본 연구는 바라본다.

비인간적이고 또 환영적인 부분이기도 하다. 그러니 프레임이 감싼 부분이 팔목이거나 손수건이거나 하는 것은 하등 상관이 없다. 다만 클로즈업을 통해 목적인 기분을 느끼고 그러한 기분을 유지시켜 주는 것이 더 중요할 것이다.

클로즈업의 이러한 속성은 잘 만든 동물영화에서 동물이 맡는 역할과 꽤나 비슷해 보인다. 그런 의미에서 영화 <소와 함께 여행하는 법>은 전반 1/2 부분과 후반의 1/2 지점의 목적과 완성도에서 차이를 지닌 영화라 평가할 수 있다. 즉, 동물에 접근하는 전반부의 방식은 1차성(Priméité)에 머물렀으나,³² 결국 후반부에 영화는 동물을 아이콘이 아닌 인간화시키며 이야기의 전달을 모호하게 만든다. 마지막 부분, 영화 속의 소를 ‘심우도’로 관객들이 받아들이게 하려는 바로 그 순간, 즉 3차성(Tiercéité)의 ‘상징’이 되어야 하는 순간에 영화는 급작스런 동물의 의미 변환으로 애매한 지점에 머무르기 때문이다.

4. 결론

1954년작 <이창>을 만들면서 히치콕은 몽타주의 커다란 문제점과 직면하였다. 그 내용은 다음과 같다.

이 영화는 방에서 나갈 수 없는 한 남자는 다룬 이야기입니다. 그가 창을 통해 내다보는 것을 어떻게 서술하고, 그가 어떻게 생명의 위협을 받는지를 보여주는 것이 문제입니다. (중략) 먼저 여기 밖을 내다보는 움직임이 못하는 사람을 보여주고, 이어서 그가 보는 대상을 보여주고, 마지막으로 그가 어떻게 반응하는 지를 보여줍니다. 이 모든 것은 운율을 만들었고, 최종적인 인상은 정확했습니다. 이런 영화적 순수한 몽타주는 푸도프킨, 그리고 그의 스승인 클레오포가 했던 몽타주 기법에 대한 실험에 기대고 있습니다.³³

³² 각주 31 참고.

³³ 프랑수아 트뤼포, 앞의 책, 278쪽.

잘 알려진 '쿨레쇼프 효과(effet Koulechov)'는 하나의 쇼트가 몽타주로 연결된 다른 쇼트의 의미에 영향을 미칠 수 있다는, 쇼트의 특정한 성향을 가리키는 용어이다. 이 실험을 통해 몽타주된 쇼트가 의미론적인 전염성을 가지게 된다는 것을 히치콕은 이용한 것이다. 쿨레쇼프에게 있어 하나의 분열된 쇼트는 현실적이지만 동시에 무기력했다. 때문에 영화는 진부한 현실의 쇼트에 이어, 의미론을 끌어내는 롱쇼트(long shot)를 접붙이며 자신의 효과를 드러내려 애쓰곤 했다. 스스로의 의미론을 완성하기 위해 몽타주가 롱쇼트를 끌어들이는 것은, 몽타주를 통해 스토리를 창작할 '시간'과 '공간'이 생성된다는 측면에서 이해할 수 있다. 즉, 과거 소비에트 몽타주에서 시작된 시간적이고 공간적인 롱쇼트의 활용이 연쇄성(enchaînement)을 가지고 설명된다면, 바로 그 대척지점에 이항으로서 현대영화의 '파편화' 과정은 자리할 것이다. 바로 그 점에 대해 본고는 몽타주를 중심으로 살펴보았다.

몽타주의 고전주의적 성향이 깨어지는 것이 비단 현대영화만의 문제는 아닐 것이다. 테크놀로지의 발전은 의외로 철학의 영역에 많은 영향을 끼쳤다. 초기의 텔레비전 기술 개발 과정만 살펴도, 브라운관의 개발은 영화 프레임에 대한 개념을 바뀌어 놓았다. 기술이 한 단계 발전할 때마다 시물라시옹과 관련된 정신세계의 영역이 이전보다 넓어진 것이다. 몽타주의 개념도 기술의 개발과 함께 성장 혹은 변화되었다. 마찬가지로, 몽타주의 개념이 아날로그에서 디지털로 넘어가면서 생긴 가상의 영역들에 대한 이야기는 베티올한 이데올로기의 몽타주에 대해 생각하게 만든다.³⁴ 21세기 디지털영화의 시대에 이르러, 논-리니어 편집방식이 가능해지면서 뱅상 아미엘의 세 가지 단계 중 마지막 '대응 몽타주'의 개념은 점점 더 자신을 확장시

³⁴ 초창기 비디오 영상은 전자 이미지를 수신하는 게이트에 잡힌 아날로그 전기 신호를, 코팅된 케이블을 거쳐서 마침내 감광선의 유제, 즉 카세트테이프에 기록하면서 이미지를 잡아내었다. 이 과정에서 아날로그로 기록된 오디오 사운드는 테이프에 동시에 입력되는데, 기존 35mm 필름과 달리 비디오 영상은 영사기 없이 직접 뷰파인더로 기록된 영상을 확인할 수 있어 편리하다고 할 수 있다. 게다가 필름 특유의 스크래치나 보관 문제 등 거추장스런 잡음도 말끔히 사라진 상태였다. 그렇지만 비디오기기들은 편집실에서만큼은 기존의 광학 필름과 큰 차이가 없이 작업되었다. 그렇지만 이후 비디오 영상이 컴퓨터 기술의 발전으로 숫자를 통한 디지털 프로세서의 읽기와 재생으로 바뀌면서 비로소 큰 변화가 수반되었다. 완전한 논 리니어 편집 방식이 가능해진 것이다.

키고 있다. 과거 텔레시네 과정을 거쳐서 완성되었던, 다시 말해 반드시 필요했던 디지털 감독 과정이 사라짐으로서 버추얼한 가상의 혼합이 이제 직접적이면서 동시에 가능해졌기 때문이다. 이처럼 쇼트의 멈춰진 영상을 손으로 만질 수 있느냐 없느냐는 차이는 결국 커다란 변화를 이끌게 된다. '영상'이란 단어가 가리키는 의미 자체의 프레임이 변화하게 된 것이다.

디지털을 넘어 3D 방식까지 포괄하는 현재의 극장 시스템에서 몽타주 과정에서 기존과 다른 변화들을 포괄해 살펴야 할 것이다. 버추얼한 가상의 몽타주 결과를 프리 프로덕션 과정에서 염두에 두어야 하기 때문이다. 과거 다큐멘터리와 같은 논픽션 영화에서 주지했던 사회 변화의 가능성은, 이제 사실의 기록을 넘어 영화 내레이션의 영역으로 확장되고 있다. 완전한 비가시적 영역이자, 또한 파편화된 언어의 영역인 셈이다. 그럼에도 잊지 말아야 할 것은 이처럼 파편화된 이미지의 시대, 그리고 파편화된 이미지가 담론을 재생산하는 대응 몽타주의 시대에 이르러서도 여전히 '서사'의 역량은 막강하다는 점이다. 롤랑 바르트의 언급처럼 극영화의 전개는 복선과 해학, 다시 말해 '기정사실의 낭독'과 '그 여파의 반복'으로 수렴될 수 있다.³⁵ 따라서 '상상'이 포함된 온갖 이론을 피부로 만들어서 실존하는 하는 수단으로 완성한 한 편의 영화는 파편화된 이미지의 시대에도 여전히 힘을 지닐 수 있다. 현재를 읽고 해석하는 능력을 지닌 대중들 앞에서, 파편화된 몽타주는 끝내 새 살을 얻을 것이다. 인지되는 지식을 이성적으로 변형시키는 능력, 이는 현대적 의미에서 관객이 지니는 특성이며, 영화의 요소이기도 하다. 그러므로 최신의 영화에 가까워질수록 몽타주의 영역은 확장된다고 말할 수 있다. 몽타주의 파편화 경향이 아무리 세밀하게 분리되더라도, 오히려 의미는 더 넓어질 것이다. 디지털시대 영화미학에서 이러한 비가시적 몽타주의 영역은 좀 더 발전 가능성이 있는 이미지의 이론으로 다루어질 가치가 있다.

³⁵ 롤랑 바르트, 『사랑의 단상』, 김희영 역, 동문선, 2004, 140쪽.

참고문헌

단행본

- 로베르 브레송, 『시네마토그래프에 대한 단상』, 오일환, 김경은 역, 동문선, 2003.
- 롤랑 바르트, 『사랑의 단상』, 김희영 역, 동문선, 2004.
- 뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009.
- 질 들뢰즈, 『시네마 1』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002.
- 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 곽한주, 이채훈 역, 한나래, 1994.
- Ann Kibbey, *Theory of the Image: Capitalism, Contemporary Film, and Women*, Indiana U.P. 2005.
- Bergson, *Le rire, Essai sur la signification du comique*, PUF, 4e édition, 1988.
- Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours*, Flammarion, 1968.
- Gilles Deleuze, *Cinéma, tome 1. L'Image-mouvement*, Les Editions de Minuit, 1983.
- Iehl D, coll. *Que sais-je ? ; Le Grotesque*, P.U.F., 1993.
- Marie-Claude Hubert, *Le théâtre*, Armand Colin Editeur, 1988.
- Serguei Eisenstein, *Vladimir Nijny, Leçons de mise en scène*, La Femis, 2001.

논문

- 이영석, 「베르그송의 『웃음, 희극성의 의미작용에 대한 시론』에 나타난 웃음과 희극성 분석」, 『프랑스문화예술연구』 17호, 2006.
- 정은정, 「요한 반 데르 퀴켄의 실명(失明)의 미학: '더듬는 카메라'와 '질감의 이미지」, 연세대학교 석사학위논문, 2012.
- 정은정, 「현대영화의 '파편화(fragmentation)'의 서사적 효과 연구-페드로 코스타, 장-뤽 고다르, 요한 반 데르 퀴켄의 영화를 중심으로-」, 『현대영화연구』 26호, 2017.

기타

위키백과 <https://fr.wikipedia.org>

Abstract

A Study on the ‘fragmentation’ trend of modern film montage

LEE, Jiyoung

Yeonsei University

Phd. candidate

The film scholar Vincent Amiel divides into three types of montage through his book *The Aesthetics of Montage* ; Montage narratif, Montage discursif, and Montage decorrespondances. These three categories are the concept that encompasses the aesthetic class to which most movies belong.

Early films pursued the essential and basic functions of editing, which tend to be modified in the direction of enhancing the director's goals over time. In this way, “Expressive Montage” is one of most important concepts of montage, not as a ‘methodology’ that combines narrative but as a ‘purpose’.

In the montage stage, the expressive montage work is done through three steps of decision. The process of ‘combining’ to combine the selected films in a certain order, after the process of ‘selection’ which selects only necessary parts of the rush film, and ‘connection’ to determine the scene connection considering the duration of the shot. The connection is the final stage of the montage. There are exceptions, of course. When fiction films of classical narratives use close-ups, or when using models or objects of neutered animals, the film induces the tendency of a “montage decorrespondances” rather than a “montage narratif” or “montage discursif”. This study attempts to analyze the tendency of montage of works with ‘uncertain connection’ through ‘collage’ used by close-ups and montage decorrespondances as ‘fragmentation tendency of modern films’.

The fragmentation of the montage in contemporary film breaks the continuous and structural nature of the film, and confuses the narration structure that is visible on the surface of the film. The tendency of the fragmentation of the montage, which started from this close-up, seems to give an answer to the extensibility of the modern image.

Keywords

Film montage, Montage narratif, Montage discursif, Montage decorrespondances, fragmentation of modern film, Robert Bresson, close-up
