

# 영화편집론, 감정 커뮤니케이션

## Film Editing as Emotion Communication

김종국

백석대학교 문화예술학부

Jong-Guk Kim(2010kjg@gmail.com)

### 요약

이 연구는 영화편집론에서 감정과 커뮤니케이션에 관한 논의를 고찰하였다. 커뮤니케이션 형식으로서의 편집을 통해, 관객은 이야기의 새로운 사실이나 그 사실의 세부로서 새로운 쇼트에 반응하며, 새로운 쇼트는 관객의 귀납적 능력을 이용한다. 콜레쇼프는 유명한 모주킨 실험을 통해 편집이 개별 쇼트의 내용을 넘어서는 감정과 연상을 이끈다는 것을 보여주고자 했다. 180도 법칙, 시선과 동작의 일치, 30도 법칙, 사운드의 지속성, 빛과 색의 연속성 등의 기술을 활용하는 연속편집은 감정을 강화시킨다. 영화의 감정 효과를 극대화하는 대표적인 장치가 시점편집이다. 영화 내레이션의 목적에 봉사하는 시점편집은 감정 커뮤니케이션을 실행하고 설득하는 강력한 수단이다.

■ 중심어 : | 영화편집 | 감정 | 커뮤니케이션 | 콜레쇼프 효과 | 시점편집 |

### Abstract

This article discussed emotion and communication at the film editing theory. By editing as a form of communication, audiences response to the new facts of the story or the new shot as its details and then it uses their ability to induce. Lev Kuleshov, by the famous Mozhukin experiment, intended to show that montage draw spectator's inferences on emotion and association beyond content of the individual shots. The continuous editing technologies such as 180-degree rule, matching eye-view and behavior, 30-degree rule, and continuity of sound, light and color, enhance emotion. Point-of-view editing is the main device to maximize the film's emotion. Point-of-view editing serving the purpose of the film narration is a powerful means to practice and to persuade emotion communication.

■ keyword : | Film Editing | Emotion | Communication | Kuleshov Effect | Point-of-view Editing |

## 1. 서론

영화는 회노에락의 감정에 호소하는 커뮤니케이션이다. 이야기, 인물, 촬영, 미술, 편집 등의 영화를 구성하는 요소가 복합적으로 작용하여 관객의 감정을 이끈다.

이 연구는 감정을 유발하는 가장 결정적인 요소가 편집이라는 전제 하에, 영화편집과 감정 간의 논의 과정을 고찰한다. 편집이란 촬영된 개별 쇼트들을 배열하고 조합하면서 하나의 완결된 이야기를 만드는 과정이다. 쇼트들의 조합은 공간을 재구성하고, 시간을 압축하거나

\* 이 논문은 2014년도 백석대학교 대학연구비에 의하여 수행된 것임

접수일자 : 2014년 07월 29일

수정일자 : 2014년 10월 08일

심사완료일 : 2014년 10월 08일

교신저자 : 김종국, e-mail : 2010kjg@gmail.com

확장시킨다. 이 과정에서 영상과 소리는 감정을 싣고, 관객을 몰입시킨다. 돌이켜 보면, 영화의 역사는 관객의 감정을 압도하는 편집양식의 변화를 보여줬다. 무성영화 시기의 연속편집과 몽타주, 사운드의 등장에 따른 편집양식의 확대, 텔레비전과 대화화면의 도입, 흑백필름에서 색채영화로의 전환, 디지털기술의 혁신 등을 논의를 할 때, 그것의 궁극적인 방향은 영화의 고유한 특성이 편집에 관한 것이었다. 수많은 영화이론은 결국 편집을 논의하는 것이었다. 에드워드 드미트릭(Edward Dmytryk)은 『영화편집에 관하여 On Film Editing』(1984)의 서문에서 ‘편집이란 영화의 리얼리티를 창조하는 힘’이라는 푸도프킨의 말을 인용하면서, ‘영화 테크닉의 발전은 곧 영화편집의 발전[1]’이었음을 강조한 바 있다.

편집의 일반론을 설명하고자 한 카렐 라이츠(Karel Reisz)는 편집이 쇼트를 전환하는 가장 편리한 기술인 동시에 가장 확실한 심리적 수법임을 전제로 한다. 심리적인 연속 커팅은 갑작스런 시점의 변화를 통해 현실의 영화적 재현을 관찰된 체험의 표현으로 바꾸는 것이다[2]. 편집기술의 기본인 대사 중심의 두 쇼트는 가장 간단하면서도 어려운 문제이다. 소위 액션과 리액션 쇼트는 극적 감정을 창출하는 편집의 가장 기초적인 기술이다. 그로부터 그는 편집자가 항상 그 장면 특유의 극적 요구에서 시작해야 한다고 강조한다. 극적 원칙이 바로 편집의 명쾌한 연속성 구성이다. 라이츠가 제시한 연속편집의 원리는 연속 액션의 결합, 화면 크기 및 앵글의 변화, 방향감각의 유지, 명확한 콘티뉴리티의 유지, 톤의 결합, 커트 시의 사운드 지속법, 타이밍, 리듬, 쇼트의 선택 등이다. 오늘날 편집기술의 일반론으로 알려진 것들이다.

미국의 그리피스, 러시아의 몽타주, 로라 멀비의 쇼트/리버스 쇼트의 시각적 쾌락 등의 논의는 모두 감정을 중심에 둔다. 영화의 인지주의는 편집의 감정 커뮤니케이션을 직접적으로 설명하고자 한다. 이 연구는 감정 커뮤니케이션으로서의 영화편집을 다른 논의를 고찰한다. 영화편집론에서 서술된 감정과 커뮤니케이션의 키워드를 중심으로 살펴보고자 한다. 기존의 영화편집에 관한 논의가 기호학 또는 이데올로기에 경도된 문화적

의미를 제시하고자 했다면, 이 연구는 대부분의 영화들에 무의식적이고 자연스런 기술로 채택되고 있는 감정 커뮤니케이션으로서의 편집론을 재고하고자 한다. 먼저, 커뮤니케이션의 체계 또는 형식이라는 관점에서 편집이 감정을 유도하는 방식을 살핀다. 둘째, 감정을 유도하는 가장 단순하고 효율적인 편집 방식인 콜레쇼프 효과에 관한 논의를 고찰한다. 셋째, 감정을 중심에 둔 편집에 관한 논의를 살펴보고, 대표적인 편집 양식으로 시점편집이 감정 커뮤니케이션의 역할을 수행하는 방식을 분석한다. 이 같은 연구내용 및 방법을 포괄하는 연구의 과정을 통해, 국내에 부족한 편집론의 학술적 논의를 촉발시키고자 한다. 또한 테크닉으로서 편집의 문화적 의미에 치중하면서 정작 그 중요성을 놓치고 있었던, 제작과 수용의 두 측면에 본질적인 감정을 유도하는 방식을 분석한다.

## 2. 영화편집과 커뮤니케이션

노엘 캐롤(Noel Carroll)은 ‘두 쇼트의 물리적 결합, 컷’을 영화편집의 기초라고 한다[3]. 화학적이고 기계적인 것 이상을 포함하는 편집은 커뮤니케이션 수단이며, 이야기와 은유 등을 전달하는 표현 수단이다. 편집을 커뮤니케이션의 체계로 보는 경향은 영화사 초기부터 존재했다. 예를 들면, 푸도프킨이 편집을 ‘영화감독의 언어’라고 했다[4]. 감독은 편집의 언어를 만들고, 관객은 읽는 것이다. 그로부터, 캐롤은 편집을 커뮤니케이션의 형식으로 이해한다. 관객은 이야기의 새로운 사실이나 그 사실의 세부로서 새로운 쇼트에 반응하며, 새로운 쇼트는 관객의 귀납적 능력을 이용한다. 관객은 새로운 사실과 선행 정보 간의 관계를 추론한다. 이때 부분적인 재현일 뿐인 편집이 이야기의 모든 것을 제공하는 것이 아니라, 관객 스스로가 틈을 채워야 한다. 감독은 의미에 간여하고, 관객은 추론한다[5]. 관객이 관여하는 추론의 과정이 항상 의식적으로 작동되는 것은 아니다. 대부분의 고전적 영화들에서 관객은 무언의 추론행위를 통해 새로운 정보를 흡수한다. 추론행위는 새로운 정보를 이전의 대사와 행동에 묶는 것에 근거한다.

관객이 앞의 행동과 대사로부터 새로운 사실의 의미

를 추론하는 데는 다양한 요인을 갖는다. 대중영화에서 인간의 행동에 대한 직관은 쇼트 분할에 따른 새로운 세부사항을 통합하는 도식을 제공한다[6]. 인간 행동 체계의 전례를 통해 영화의 의미를 이해할 수 있다. 물론, 영화를 이해하는 유일한 방법으로 추론행위만 존재한다는 것은 아니다. 어떤 쇼트는 그 자체로 충분한 설명을 하며, 또 다른 쇼트는 대사나 해설, 그럴듯함을 통해서도 가능하다. 그러나 편집에서 쇼트의 새로운 정보는 이야기의 이전 사항과 밀접한 새로운 묘사나 보고 있는 이야기의 개념에 따라 이해된다[7]. 영화의 사건에 대한 지식이 새로운 묘사를 해석하는데 동원되기도 한다. 쇼트의 연속이 보여주는 상황을 이해하는 데에는 장르나 행동 체계와 같은 다양한 방법이 있다. 영화는 다양한 커뮤니케이션의 형식을 갖기 때문이다.

전형적인 편집은 두 종류의 범주로 구분할 수 있다. 하나는 전형적인 주제에 관한 것이고, 다른 것은 서사 표현의 관습에 관한 것이다. 주제의 전형성에 관한 편집 양식으로 시점(point-of-view, POV)은 관객의 추론 행위를 유도하는 것을 전제한다. 물론, POV가 주의를 환기시키는 방식으로 이용되기도 한다. 그러나 기본적으로 POV는 인간 행동 체계와 유사한 역할을 수행한다. 전형적인 편집의 두 번째 유형은 관습적인 표현으로, 평행편집, 플래쉬백, 플래쉬포워드 등이다. 이것들은 영화사 초기부터 반복된 편집 유형이며 관객의 추론 행위를 유발한다. 관객은 이야기 그 자체의 세부 묘사를 바탕으로 새로운 쇼트의 의미를 추론한다. 그렇지 않은 경우에는 추론의 근거가 영화나 이야기 그 자체로 이동한다. 인간 행동의 체계나 그 관계는 일관된 추론을 위한 근거로 기능한다. 또한 새로운 쇼트를 설명하기 위한 근거가 없을 경우에는, 관객은 플래쉬포워드나 평행편집 같은 서사구조에 의존하게 된다. 모든 경우에 있어 추론의 근거가 다양하게 바뀌더라도, 관객은 결국 새로운 쇼트에 대한 최선의 설명을 찾아 추론의 과정에 참여한다[8].

또 다른 다양한 실험영화의 비서사적 맥락에서는 유사성과 대조가 쇼트의 삽입을 이해하기 위한 수단을 추론할 수 있는 근거를 제공한다. 관객이 쇼트의 연결에 관한 서사적 근거를 포기할 때는 추론을 위한 유일한

근거로 유사성과 대조를 이용한다. 추론의 서사적 근거에서 추론의 근거로서 대조와 유사성으로 재빠르게 이동하는 것이다[9]. 또한 관객은 쇼트 연결의 연상을 이용하는 쇼트의 삽입을 단어나 어구, 개념과 통합시키기도 한다. 개념, 속담, 단어, 은유 등은 편집을 위한 정당한 이유들이며, 이때 편집은 시각 커뮤니케이션의 하위 분류에 해당하는 것이다[10]. 관객이 수행하는 수많은 추론의 방식은 관습적 혹은 정신분석학적 의미에서 전의식적이다. 영화의 이야기, 인간의 행동체계, 언어적 은유, 쇼트 간의 유사성과 대조 등의 많은 해석 전략을 토대로 쇼트 체계의 의미를 추론한다[11]. 관객을 쇼트 체계에 참여시키는 방식이 움직임의 매칭과 같은 커팅 테크닉이다. 편집의 새로운 대상이나 방식은 과거의 양식과 형식을 반복한다. 대부분의 편집은 서사, 비교, 대조와 같은 체계에 의존한다. 혁신적인 편집일지라도, 그것은 전통적인 형식과의 관계에 따라 확장이나 거부 방식의 선택한다. 편집은 새로운 방식을 기존의 영화적이거나 문화적인 틀 내에서 이해하도록 유도한다.

편집은 관객으로 하여금 연속되는 쇼트들의 의미를 즉각적으로 추론하도록 이끄는 커팅에 기초한 커뮤니케이션이다. 서사의 유형, 감각적이고 주제적인 비교 및 대조, 언어와 개념을 통한 환기 등 추론을 유도하는 방식은 수없이 다양하다. 이는 쇼트 연결의 의미를 끌어내는 전제로 기능한다. 관객은 자신의 추론을 동원해 연속되는 쇼트의 의미를 찾는다. 만약 편집이 전통적인 추론의 방식을 따른 해석을 유도하지 않는다면, 관객은 이미 구축된 실재를 가능한 확장하거나 거부함으로써 쇼트 연결이 영화사에 연계되는 방식을 찾거나, 커팅의 의미를 위한 자신의 문화적 경험을 동원할 것이다. 이는 관객의 관점에서 커뮤니케이션의 순환 과정을 설명한 것이다. 감독의 입장에서는 편집을 통해 관객의 추론을 이끌어 내고자 한다. 쇼트의 연결은 관객에게 최대한 구체적이고 예정된 이해를 제공해야 한다. 이와 같이, 캐롤은 영화에서 의도된 커뮤니케이션이 전달된다는 전제에 따라 그것의 작동 방식을 설명하고자 한 것이다[12]. 그의 분석에 의하면, 영화의 동일한 구성원으로서 감독과 관객이 유인의 동일한 장치와 동시대의 동일한 문화를 공유한다는 것이다.

### 3. 콜레쇼프 실험, 편집의 커뮤니케이션

콜레쇼프 효과는 1910-1920년대 초 레프 콜레쇼프(Lev Kuleshov)가 수행한 일련의 편집 실험이다. 콜레쇼프가 실험한 배우 이반 모주킨의 무표정한 얼굴만으로는 어떤 감정을 환기시키지 않는다. 모주킨의 동일한 표정 다음에 스프 접시, 관 속의 죽은 여인, 어린 소녀의 이 조합되면서 배고픔, 슬픔, 행복감의 감정이 나타난다. 쇼트와 쇼트의 상호관계에 따라 감정이 어떻게 달라지는가를 보여주는 실험이다. 이것은 쇼트/리버스 쇼트, 반응쇼트, 컷어웨이 등에 관한 원형이며, 감정의 몰입을 가장 직접적으로 이끈다. 프랑스에서는 편집을 몽타주로 지칭한다. 구체적인 물리적 작업은 커팅, 시청각적 요소들을 배치하여 최종적인 영화를 완성하는 것은 에디팅, 미학적이고 기호학적인 관점에서 파악된 쇼트들 간의 관계로서의 몽타주이다[13]. 피넬(Vincent Pinel)은 영화 <클로즈업 쇼트>(1976)을 직접 제작해 콜레쇼프 실험을 재구성하기도 했다.

콜레쇼프의 모주킨 실험에 관한 남아있는 자료가 거의 없기 때문에, 그 실험의 진위에 관한 의문이 제기되기도 한다[14]. 그러나 피넬은 그 진위 여부를 떠나, 콜레쇼프 효과의 창조적인 기능에 주목한다. 쇼트의 연결은 시선에서 시선으로의 이동을 만들어 냈고, 바라보는 자와 보여지는 자의 연결을 보장해주었다는 것이다. 콜레쇼프 효과는 관객의 시선이 스크린에서 사라진 모주킨의 시선을 대신하고, 그 시선이 관객이 상상한 배우의 얼굴 위에 관객 자신의 감정을 귀납적으로 불러일으키게 된다는 것이다[15]. 콜레쇼프는 편집이 개별 쇼트의 내용을 넘어서는 감정과 연상을 이끈다는 것을 보여주고자 했다[16]. 관객의 감정을 만드는 것은 리얼리티가 아닌 기술로서의 편집이다. 콜레쇼프는 영화배우란 자신의 몸을 훈련하여 물리적 요인들을 완벽하게 통제할 수 있도록 만드는 모델 혹은 마네킹 심지어는 괴물이 되어야 한다고 제안했다. 이러한 콜레쇼프 실험에 정통했던 히치콕은 1965년 TV프로그램에서 자신의 암시적인 미소를 보여주고, 먼저 어머니와 아기의 다정한 장면을 삽입한 다음에 비키니 차림의 여자를 삽입해, 어떤 효과가 나타나는가를 보여주었다[17].

콜레쇼프 실험은 이미지의 상호관계가 어떻게 관객의 감정을 이끄는가를 설명하는데 편집의 중요성을 강조한 것이다. 모주킨의 무표정에서 편집 그 자체가 얼굴의 표현과 연기의 인상을 만들 수 있다. 콜레쇼프의 실험은 관객이 시퀀스에 부여한 의미를 창출하는 편집 실험이다. 이것은 이후의 러시아 몽타주와 연속편집기법 등 다양한 방식으로 채택된다. 모주킨 실험의 결과는 배우의 표정이 변화했다는 느낌을 관객에게 주었고, 배우가 대상과 동일한 공간 내에 있을 것이라는 느낌을 주었다. 편집이 쇼트와 쇼트의 공간적 관계를 새롭게 구축한 것이다. 이러한 가설적 공간을 구축해 낸 것은 시선의 일치이다. 시선의 방향성이 공간적 연속성을 창출해 낸다. 나중에 히치콕은 쇼트와 쇼트 간의 시선의 일치를 시점편집(point-of-view editing)으로 활용한다. 한편, 초현실주의 영화로 알려진 브뉴엘(Luis Bunuel)의 <안달루시아의 개 Un Chien andalou>(1928) 초반부에서 충격적인 눈 장면이 콜레쇼프 효과를 채택한다.

### 4. 편집의 원칙, 감정

영화편집은 이미지와 사운드를 선택하거나 배제하는 조합의 과정이다. 하나의 쇼트는 장면을 이루고 축적되면서 시퀀스를 구성하여 한 편의 영화로 완결된다. 많은 쇼트들의 연결방식이 편집이며, 그 기준은 감정에 둔다. 편집은 전체 영화의 감정을 구성하는 작업이다. 다양한 장르영화의 편집과 사운드를 담당할 월터 머치(Walter Murch)는 이상적인 편집의 6가지 기준, 감정, 이야기, 리듬, 눈의 궤적, 화면의 2차원성, 실제의 3차원 공간 가운데에서 감정을 가장 중요한 요소로 제시한다[18]. 영화의 연속성을 고려할 때, 감정이 쇼트와 쇼트, 장면과 장면, 시퀀스와 시퀀스 간의 전체를 구성하는 요소이기 때문이다.

다른 기준보다 우선해서 고려해야 하는 감정의 중요성을 설명하기 위해, 감정 51%, 이야기 23%, 리듬 10%, 눈의 궤적 7%, 2차원 화면 5%, 3차원 공간 4%와 같은 비율을 제시한다. 이들 요소 가운데 감정이 절반 이상을 차지한다. 감정이 적절하고 이야기가 흥미로우며 리

들이 알맞으면 눈의 궤적, 180도 법칙, 공간의 연속성 등은 문제가 되지 않는다는 것이다. 머치가 제안한 우선순위에 따라 공간적 연속성보다는 평면성을, 평면성보다는 눈의 궤적을, 눈의 궤적보다는 리듬을, 리듬보다는 이야기를, 가장 중요하게는 감정을 고려해야 한다. 궁극적으로 관객이 기억하는 것은 편집도 촬영도 연기도 스토리도 아닌 감정이라는 것이다. 구체적으로 ‘컷은 작용한다[19]’. 컷, 조각들을 붙이는 것은 순간적이고 완전한 시점이동인 동시에 작용한다는 것이다. 환언컨대, 20세기 초에 비로소 편집되기 시작한 영화는 감정에 작용한다. 오페라 같은 음악의 감정에 비유한 머치에게 편집은 총체예술의 지배적 기술이다.

정지된 그림의 움직임만을 보여주던 영화는 편집 수단을 통해 이야기의 스펙터클을 펼쳐보였고, 더 강력한 몰입을 위해 감정을 이용했다. 이야기와 감정의 연속편집은 영화의 완전성을 확인시켰고, 대안적 편집방식의 비(불)연속 편집은 영화의 감정을 깨고자 했다. 영화편집을 둘러싼 미학적 극단은 감정을 놓고 벌이는 커뮤니케이션 간의 다툼이었다. 영화편집의 역사는 어느 쪽의 우세로 기울지 않은 감정 커뮤니케이션의 지속이었다.

감정을 강화시키는 연속편집은 180도 법칙, 시선과 동작의 일치, 30도 법칙, 사운드의 지속성, 빛과 색의 연속성 등의 기술을 활용한다. 180도 법칙은 두 사람 간의 마주보는 대화 예에서, 두 인물 사이에 그은 임의의 가상선을 넘지 않는 촬영과 편집방식으로 일정한 공간과 방향성을 유지시켜준다. 30도 법칙은 서로 연결되는 쇼트의 차이를 부각시켜 영화의 감정에 주목하게 만드는 방식으로, 비슷한 화면의 크기나 앵글로 연속시키는 점프컷 보다 자연스럽게 몰입시킨다. 공간의 연속성은 쇼트와 쇼트가 연결되는 가운데 일치된 시선과 동작을 유지해야 한다. 이때 대사, 음악, 음향효과와 같은 사운드는 쇼트와 쇼트 사이에서 일관되게 지속되며, 빛과 색 또한 연속된다. 이 같은 연속성을 이끄는 편집기술의 목적은 영화의 감정을 지속시키거나 강화시킨다. 이에 대한 대항적이거나 대안적인 방식이 불연속 편집이다. 연속편집의 감정 몰입을 방해하거나 깨기 위해 180도 법칙과 30도 법칙을 위반하고, 시공간의 연속성을 모호하게 만들어 버린다. 연속 내지 불연속의 편집은 감정

의 몰입 내지 차단을 목적으로 한다.

쇼트들을 연결하는 편집은 기본적으로 리듬을 갖는다. 영화의 수많은 요소들을 조합하는데 따른 편집의 리듬이 감정을 이끈다. 캐런 펄먼(Karen Pearlman)이 지칭한 감정적 리듬은 시간, 에너지, 움직임의 조절해 긴장과 이완을 만들어낸다[20]. 그에 따르면, 감정의 리듬은 타이밍, 속도감, 궤적 구분에 의해 생성되고, 이를 통해 감정 변화의 인과관계를 구성한다. 타이밍은 쇼트가 만들어지는 순간에 발생하는 리듬의 속성으로서, 프레임의 선택, 지속시간, 쇼트의 배치에 의해 발생한다. 속도감은 컷, 움직임, 시간 등의 비율에 의해 조절되는 것으로 느리거나 빠른 전개 같은 리듬의 속성이다. 궤적 구분은 음악에서 유기적인 의미 내용을 갖는 자연스러운 악구로 구분하는 것처럼, 쇼트의 연결을 통해 유의미한 구절을 구성하는 것이다. 펄먼이 정의하는 편집의 리듬이란 타이밍, 속도감, 궤적 구분으로 조합한 것이다. 결국, 리듬의 기능은 어떤 감정을 창출하는 편집 기술이 된다.

눈을 깜박이는 타이밍과 속도의 리듬을 따라간 머치는 편집자의 핵심 책무를 다음과 같이 상기시킨다. “편집자는 미세한 것부터 아주 큰 것까지 감정과 생각의 리듬을 흥미롭고 일관성 있게 확립하여, 관객이 믿고 자신을 영화에 맡길 수 있게 해야 한다. 편집이 잘못된 영화는 관객을 망설이게 한다... 편집이 잘된 좋은 영화는 관객 자신의 감정과 생각을 신나게 확장하며 상세히 묘사하는 것처럼 여겨진다. 그래서 영화는 자신을 관객에게 맡기고, 관객은 자신을 영화에 맡긴다[21].” 또한 그는 편집의 세 가지 주요 사항으로 어떤 쇼트를 쓸 것인가, 어느 지점에서 쇼트를 시작할 것인가, 어디서 쇼트를 끝낼 것인가를 제시한다. 이 가운데 가장 중요하게 생각한, 쇼트를 끝내는 컷 지점은 가장 강한 감정의 순간과 쇼트의 리듬 간의 균형점이다[22]. 이는 쇼트의 리듬과 감정의 관계를 강조한 설명이다. 편집은 영화의 구조를 확장, 압축, 변형하여 정교한 감정적 효과를 창출해낸다.

## 5. 시점 편집, 감정 커뮤니케이션

영화의 감정적 효과를 창출해내는 기본 장치로 시점 편집(point-of-view: POV)이 있다. 캐롤은 영화를 가장 대중이게 하는 주요 장치로 POV의 커뮤니케이션 감정 효과를 분석한다[23]. POV가 대중예술의 목적에 봉사하는 방식을 설명함으로써, 인지주의 영화이론을 증명하고자 한다. 그의 전제는 대량 소비를 위해 수많은 일반 관객을 대상으로 하는 영화의 대중성이 POV와 같은 기술을 채택하도록 한다는 것이다. 즉, POV는 대량 소비를 유도하는 영화기술이다. 여기에서 POV는 에드워드 브래니건(Edward Branigan)이 제안한 바라보는 쇼트(point/glace shot)과 보여지는 쇼트(point/object), 이 두 개의 쇼트로 구성된다[24]. 바라보는 쇼트는 등장인물이 대개는 화면 밖을 응시한다. 보여지는 쇼트는 그 인물이 보는 대상으로 추정된다. 이 구성은 다양한 방식으로 반복될 수 있고, 보여지는 쇼트와 바라보는 쇼트의 순서 또한 바뀔 수도 있다. 캐롤은 이러한 POV 구조를 감정 커뮤니케이션의 대표적인 기술로 보고, 그것이 어떻게 작동하는가를 증명한다. 구체적으로는 첫째로, 정교한 영화적 장치로서의 POV를 시각의 일반적인 사례로 제시한다. 둘째로, POV 구조가 인물의 감정 상태를 재현하도록 배치되는 방식을 보여준다. 마지막으로, POV가 영화의 내레이션에 봉사하는 이유를 설명한다.

POV는 응시에서 대상으로 이동하는 타고난 지각행동에 근거한 재현이다[25]. 이러한 지각행동은 주변 환경에 관한 정보를 모으는 상황에서 자연스럽게 나타난다. POV의 응시와 응시대상 간의 구조는 그럴듯한 의사소통을 가능하게 한다. 정보전달의 목표는 POV에서 커뮤니케이션 형태로 바뀐다. 자연스런 정보수집 행동의 정교한 재현전략으로서 POV는 커뮤니케이션 기능을 수행하게 된다. 이러한 연유에서 훈련받지 않은 대부분의 관객은 POV에 빠르게 동화하고 적용한다. 이것이 캐롤이 제시한 일반 지각과 그것의 실제적인 사례로서 POV의 관계이다.

다음으로는 POV의 구조가 바라보는 쇼트에 등장하는 인물의 감정 상태에 관한 정보를 어떻게 전달하는가

를 설명한다. 앞에서 정보의 원천으로 대상을 강조했다면, 여기서는 바라보는 쇼트의 얼굴과 보여지는 대상이 정보를 교환하기 위해 상호작용하는 방식을 제시한다. 바라보는 쇼트와 보여지는 쇼트는 인물의 감정 상태에 관한 정보를 관객에게 전달하는 것이다. 콜레쇼프 실험은 변화가 없는 배우의 표정이 다양한 응시 대상의 병치에 따라 서로 다른 감정을 표현하는 방식을 보여주었다. 캐롤은 콜레쇼프의 병치 실험을 POV의 전형적인 배치로 보지 않는다. 표준적인 POV는 인물이 바라보는 것과 관련 있는 감정 상태의 정보를 주기 위해 인물의 얼굴을 사용하기 때문이다. 콜레쇼프 실험에서처럼, 감정적으로 모호한 인물의 얼굴은 다음 쇼트의 감정 상태를 기다리지 않는다. 공포영화에서 괴물을 바라보는 쇼트의 인물 얼굴은 그녀가 느끼는 혐오감을 기록한다. 보여지는 괴물 쇼트 이전에, 이미 인물의 감정에 대한 정보가 주어진 것이다. 감정의 인식과 구조에 관한 사실로부터 인물의 정서가 바라보는 쇼트와 보여지는 쇼트 간의 상호 기능적 관계를 통한 POV에서 재현된다. 바라보는 쇼트는 적절한 감정을 구성하고 보여지는 쇼트의 수용을 이끌고, 보여지는 쇼트는 재현된 어떤 감정을 명시한다. 바라보는 쇼트는 어떤 감정의 범주를 인지하는 인간의 타고난 능력 덕분에 적절한 감정을 구성할 수 있고, 바라보는 쇼트는 감정의 인지와 동시에 그 감정을 끌어내기에 적절한 종류의 특성을 이해하게 된다는 사실 덕분에 보여지는 쇼트를 수용하도록 한다. 바라보는 이에게 감정의 대상이나 원인을 제공하는 보여지는 쇼트는 모호한 감정을 특별한 감정으로 확정한다[26].

그렇다면, POV가 영화의 내레이션에 봉사하는 이유는 무엇인가? 기본적으로 영화는 훈련받지 않은 관객이 빠르게 익힐 수 있는 기술을 이용한다. 이미지 인식은 대상 인식과 동시에 발생하는 내적 능력이다[27]. 영화의 기본적인 상징 이미지는 훈련받은 적이 없는 대중 관객에게 쉽게 접근할 수 있도록 구성된다. 관객은 약호와 같은 언어의 학습 없이 커뮤니케이션 양식의 상징을 이해할 수 있다. 이에 대해 캐롤은 기본적으로 관객의 영화 인식 방식을 인간의 타고난 생물학적 능력에서 찾는다. POV의 경우에도 마찬가지라는 것이다. 생물학

적 능력을 정교하게 이용하는 POV는 특수한 코드나 독해의 방법을 배운 적이 없는 관객에게 매우 읽기 쉬운 구조이다. 그것은 인식에 대한 인간의 포괄적 능력을 유발하는 상징체계이다[27].

결론적으로, POV는 영화 내레이션의 목적에 봉사한다. 생물학적 근원이며 초문화적 분포를 갖는 시각의 특성이고, 훈련받지 않는 관객의 빠른 이해와 접근성을 보장하는, 영화의 경제적인 장치의 지속을 위해 반드시 필요한 것이다. 물론, 캐롤은 생물학적 결정론을 경계한다. 기왕에 주어진 생물학적 속성을 갖는 것이라면, POV는 일반적인 시각 커뮤니케이션과 특별한 감정 커뮤니케이션의 실행 가능하고 설득력 있는 수단이라는 것이다. 엔터테인먼트로서 대중영화의 목적이 훈련받지 않은 수많은 관객을 유인하는 것이라면, POV는 생물학적 속성의 시각 행동을 활용하고 이용하는 커뮤니케이션의 준비된 원천이다. 모든 성공한 커뮤니케이션 구조가 생물학적 속성을 갖는 것이 아니라, POV와 같은 생물학적 속성의 장치가 시각적 이해를 증진시킨다는 것이다. 대량 소비를 목적으로 하는 영화는 생물학적 속성의 POV와 같은 장치를 지속적으로 이용한다. 물론, 그것이 영화에만 특별한지, 대중예술에 일반적인지는 더 많은 연구가 이뤄져야 한다. 인류의 생물학적 속성에 기반한 캐롤의 인지심리학적 분석이 전적으로 타당한지에 관한 논란이 있을 수 있지만, 그의 의도는 당시 문화연구의 약화에 관한 강박으로 무시되어 온 대중예술의 또 다른 측면을 이해하려는 것이다.

## 6. 결론

이 연구는 영화편집론에서 논의된 감정과 커뮤니케이션을 중심으로 살펴보았다. 편집은 연속되는 쇼트들의 의미를 추론하도록 유도하는 커팅에 기초한 커뮤니케이션이다. 커뮤니케이션 형식으로서의 편집을 통해, 관객은 이야기의 새로운 사실이나 그 사실의 세부로서 새로운 쇼트에 반응하며, 새로운 쇼트는 관객의 귀납적 능력을 이용한다. 콜레쇼프 실험은 이미지의 상호관계가 어떻게 관객의 감정을 이끄는가를 설명하는데 있어

편집의 중요성을 강조한 것이다. 콜레쇼프는 편집이 개별 쇼트의 내용을 넘어서는 감정과 연상을 이끈다는 것을 보여주고자 했다. 이후, 감정을 강화시키는 연속편집은 180도 법칙, 시선과 동작의 일치, 30도 법칙, 사운드의 지속성, 빛과 색의 연속성 등의 기술을 활용한다. 대안적 편집방식의 비(불)연속 편집은 영화의 감정을 깨고자 한다. 영화사에서 영화편집을 둘러싼 미학적 극단은 감정을 놓고 벌이는 커뮤니케이션 간의 다툼이었다. 영화의 감정적 효과를 창출해내는 대표적인 기본 장치가 시점편집이다. 영화 내레이션의 목적에 봉사하는 시점편집은 감정 커뮤니케이션을 실행하고 설득하는 강력한 수단이다.

## 참고 문헌

- [1] Edward Dmytryk, *On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction*, Focal Press, 1984.
- [2] Karel Reisz and Gavin Millar(1968), 정용탁 역, *영화편집의 기법 The Technique of film editing*, 집문당, p.173, 1981.
- [3] Noel Carroll(1979), "Toward a Theory of Film Editing," *Theorizing the moving image*, New York: Cambridge University Press, p.403, 1996.
- [4] V. I. Pudovkin, *Film technique and Film acting: the cinema writings of V.I. Pudovkin*, Sims Press, 2007.
- [5] Carroll, p.403, 1979.
- [6] Carroll, p.405, 1979.
- [7] Carroll, p.406, 1979.
- [8] Carroll, p.409, 1979.
- [9] Carroll, p.413, 1979.
- [10] Carroll, p.414, 1979.
- [11] Carroll, p.415, 1979.
- [12] Carroll, p.418, 1979.
- [13] Vincent Pinel(2001), 심은진 역, *몽타주Le Montage*, 이화여대출판부, p.7, 2008.

- [14] Stephen Prince and Wayne E. Hensley, "The Kuleshov effect: Recreating the classic experiment," *Cinema Journal*, Vol.31, No.2, pp.59-75, 1992.
- [15] Pinel, p.91, 2001.
- [16] Robert Stam(2000), 김병철 역, *영화이론Film Theory An Introduction*, K-books, p.56, 2012.
- [17] Patrick McGilligan(2003), 윤철희 역, *히치콕 Alfred Hitchcock*, 을유문화사, pp.141-142, 2006.
- [18] Walter Murch(1995), 문원립 역, *눈 깜박할 사이: 영화편집에 대한 연구 In the Blink of an Eye*, 비즈앤비즈, p.30, 2010.
- [19] Murch, p.19, 1995.
- [20] Karen Pearlman, *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*, Oxford: Focal Press, 2009.
- [21] Murch, p.80, 1995.
- [22] Michael Ondaatje(2002), 이태선 역, *윌터 머치와의 대화The Conversations: Walter Murch and the Art of Editing Film*, 비즈앤비즈, p.290, 2013.
- [23] Noel Carroll(1991), "Toward a theory of point-of-view editing: Communication, emotion, and the movies," *Theorizing the moving image*, New York: Cambridge University Press, pp.125-138, 1996.
- [24] Edward Branigan, *Point of View in the Cinema*, New York: Mouton. pp.103-111, 1984.
- [25] Carroll, p.129, 1991.
- [26] Carroll, p.133, 1991.
- [27] Carroll, p.134, 1991.

저 자 소 개

김 종 국(Jong-Guk Kim)

정회원



- 2003년 2월 : 동국대학교 연극영화학과(문학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 백석대학교 문화예술학부 교수

<관심분야> : 영상이론 및 제작