

시의 영화기법 수용

김 병 택*

차 례

1. 서론
2. 논의의 전제: 시와 영화의 유사성
3. 시의 영화 기법 수용
 - 3.1. 편집 기법의 수용
 - 3.1.1. 연속 편집 기법의 수용: 쇼트와 쇼트의 연속
 - 3.1.2. 비연속 편집 기법의 수용: 쇼트와 쇼트의 비연속
 - 3.2. 구성 기법의 수용
 - 3.2.1. 시간 구성 기법의 수용: 제3의 시간과 플래시백
 - 3.2.2. 공간 구성 기법의 수용: 가시적 공간과 비가시적 공간
4. 결론

1. 서론

문학을 언어예술로 바라보면 영화와의 유사성은 쉽게 발견되지 않지만, 서사예술로, 또는 이미지예술로 바라보면 영화와의 유사성은 확연히 드러난다. 문학과 영화가 비슷한 방식으로 형성·존재하는 예술임을 확인하는 것은 이런 점을 통해서도 가능하다.

* 제주대학교 교수

문학의 하위 장르 중에서도 특히 시¹⁾는 이미지와 연상(association) 논리를 사용한다는 점에서 영화와 밀접한 관계에 있다. 그것은 시가, 영화와 거의 유사한 방식으로 시각·청각에 의존하고 있는 장르임을, 또한 시의 의미가 단순한 시적 진술에서 발생하는 것이 아니라 영화처럼 이미지·은유·상징·병치·아이러니 등에서 발생하는 것임을 말해 준다.

영화와 시가 관객과 독자에게 사물의 의미를 설명하지 않고, 관객과 독자로 하여금 스스로 의미를 찾게 하고 느끼게 하며 깨닫게 하는 예술로 인식된 지는 오래다. 영화와 시에 대한 그런 인식은, 대상에 대해 진술하거나 판단하기보다는, 대상을 제시하는 영화와 시가 점점 증가함에 따라 더욱 더 굳어지고 있다.

영화와 시가 지니는 유사성의 구체적인 근거는 두 예술 장르의 기법에 서 발견된다. 그 기법들은 대체로, 시의 기법이 영화의 기법을 수용²⁾하는 방식으로 관계를 맺고 있다고 보아도 무방하다. 그런데 지금까지의 연구를 살펴보면 시에 나타나는 영화적 요소나 기법에 대한 연구³⁾는 더러 있

- 1) 이 글에서 사용된 용어 '시'는 모두 '현대시'를 가리킨다.
- 2) '수용'은 문학연구에서 비롯되었지만, 이제 수용에 대한 주장들은 문화적 생산물들에 광범위하게 적용된다(Amy Villarejo, *Film Studies : The basics(eBook)* (London and New York : Taylor & Francis, Routledge, 2007), p. 10 참조). 가령, 영화의 수용에 대해서는 일단 관객과의 관계 속에서 논의될 터이지만, 더 나아가면 다른 예술 장르와의 관계 속에서도 얼마든지 논의될 수 있다. 영화가 시와의 관계 속에서 논의될 경우, 그것은 비교문학의 영역에 포함된다.
- 3) 이에 해당하는 논문들은 다음과 같다.
 김은영. 「한국 현대시와 영화의 영향 관계 연구」, 『배달말』, No. 32 (배달말학회, 2003): 253-80.
 문혜원. 「1930년대 문학에 나타난 영화적 요소에 관한 고찰」, 『국어국문학』, No. 115 (국어국문학회, 1995): 349-73.
 문혜원. 「한국 근대시의 시적 전환과 영화 체험의 상관성」, 『한국언어문학』, No. 65 (한국언어문학회, 2008): 287-307.
 지주현. 「김춘수 시의 영화적 요소」, 『현대문학이론 연구』, 32 (현대문학이론학회, 2007): 139-62.
 최인성. 「한국 현대시의 영화적 기법」, 『한양어문』, 17 (한국언어문화학회, 1999): 331-56.
 한상철. 「김광균 시에 나타난 영화적 요소의 고찰」, 『어문연구』, 29 (어문연구학회, 1997): 515-26.

지만, 시의 영화 기법 수용에 대한 연구는 눈에 띄지 않는다.

이 글은 시가 영화의 편집 기법과 구성 기법을 어떻게 수용하고 있는지를 밝히는 데에 목적을 둔다. 이런 목적을 달성하기 위해 이 글에서 텍스트로 삼은 시 작품들은 정현종의 「暴風—1973년 9월 초 폭풍 불던 밤의 紀念」, 신경림의 「벽지에서 온 편지」, 김지하의 「내가 나에게」, 황동규의 「여름 이사」 등이다

2. 논의의 전제: 시와 영화의 유사성

이 경우의 유사성은 모든 시와 영화에 적용되는 유사성이 아니다. 따라서 시와 영화에 따라서는 적용될 수 없는 경우도 얼마든지 있을 수 있다. 시와 영화의 유사성에 대한 다음의 논의는 이런 점을 전제로 한 것이다.

첫째, 반드시 그렇다고는 할 수 없지만, 시와 영화는 서사적 내용을 담고 있다. 영화는 서사적 매체인 동시에, 문학처럼 언어에 기초를 두고 있는 예술이다.⁴⁾ 20세기 중반 이후부터 영화의 서사는 은유적인 언어가 아니라 실제적인 언어로 구성되기 시작했다. 언어는 어휘·문법·구문으로 이루어진다. 어휘는 사물이나 추상적인 것을 나타내는 단어이며, 문법과 구문은 이 단어들을 배열하는 수단이다. 영화에서, 어휘는 단순한 사진 이미지이고, 하나의 쇼트는 하나의 단어처럼 의미를 지닌다. 세심하게 배열된 일련의 쇼트는 문장처럼 의미를 전달한다. 불타는 집, 울고 있는 여인, 머리 바로 위를 나는 비행기의 쇼트는 각각 단일한 내용을 나타내지만, 그것이 '비행기→집→여인'의 순서로 배열될 때는 하나의 진술이 된다. 영화는 거대하고 거의 무한정한 어휘를 소유한다.

영화의 문제는 언어에서처럼 섬세한 문법을 만들어 내는 것이었다.⁵⁾ 그

4) 이에 대한 논의는 로버트 리처드슨, 「영화와 문학」, 이형식 역(동문선, 2000), p. 96.

5) 이에 대한 논의도 위의 책, pp. 96 f.

때서 페이드인 다음에 페이드아웃이 오면 '시간이 흘렀다'는 의미를, 디졸브(dissolve)는 '한편 다른 곳에서는'이라는 의미를 각각 지니게 되었다. 조리개를 닫는 것, 또는 클로즈업은 원래 이탤릭체나 밑줄을 긋는 의미로 사용되었다. 무성 영화에서는 그림으로 현재 시제만을 표현할 수 있기 때문에 과거시제나 미래시제가 없다. 그래서 플래시백은 과거를 표현하는 표준적인 방법이 되었고, 미래는 안개 낀 화면이나 슬로 모션 혹은 '꿈' 편집으로 전달할 수 있었다. 그러나 유성 영화의 큰 장점 중 하나는, 거대하고 표현력이 풍부한 영화의 어휘에다 인어의 문법적이고 구문적인 자원을 첨가할 수 있다는 점이다. 불행하게도 단점은 영화가 자신의 시각적 문법을 더 이상 개발하지 못하고, 대신 거대하고 미묘한 어휘에만 의존하게 되는 데에 있다.

둘째, 시와 영화는 둘 다 이미지를 보여준다. 시는 말을 매개로, 영화는 영상(像)을 매개로 각각 이미지를 보여주는 데서 알 수 있듯이, 다만 보여주기 위해 사용하는 매개만이 다를 뿐이다. 그러나 궁극적으로 이미지를 전달한다는 목적을 지니는 점은 같다.

단어의 기능을 이용하여 그림을 만들고, 전통적인 구문이 아니라 병치를 통해 단어를 연결시키는 기법을 전위시와 영화가 동시에 발견하고 활용하기 시작했다는 것은 단지 우연이 아니다.⁷⁾ 예를 들어 "군중 속에 끼어 있는 얼굴들의 幻影/비에 젖은 검은 가지 위의 꽃잎들"이라는 두 행으로 된 파운드의 시 「지하철 정거장에서」⁸⁾와, 군중들이 분노로 동요하기 시작하는 쇼트 다음에 바로 빙산이 와르르 무너지는 쇼트를 보여 주는 예

6) 요아힘 페히는 영상의 중요성에 대해 다음과 같이 주장하고 있다.

"영화작가는 무엇보다도 사진적인 영상의 효과에서 출발해야 한다. 왜냐하면 '영화의 효과는 곧 영상의 효과이기 때문이다.' 그래서 좋은 영화 작가는 그가 각 장면을 세밀한 부분까지 작성해야 하기 때문에 연출 작업도 함께 하게 되는 것이다."(요아힘 페히, 『영화와 문학에 대하여』(민음사, 2002), p. 159.)

7) 이에 대한 논의는 로버트 리처드슨, 앞의 책, p. 47.

8) 이 시의 원문은 다음과 같다.

The apparition of these faces in the crowd;
Petals on a wet, black bough.

—Ezra Pound, 「In a Station of the Metro」

이젠슈테인의 영화 시퀀스 사이에는 놀라운 유사성이 있다. 각각의 경우에 두 개의 그림은 단지 합해져서 하나의 단위를 이룬다. 각각의 단위에는 동사가 전혀 없다. 파운드는 군중이 꽃과 같은지, 아니면 다른지, 군중을 보고 꽃이 생각났는지, 군중이 꽃처럼 움직이는지, 혹은 꽃처럼 덧없는 존재인지에 대해 아무런 설명을 하지 않는다. 단지 두 이미지가 연관이 있다는 것을 구체적 설명 없이 보여 주는 병치만이 있을 뿐이다. 당시의 많은 다른 시처럼 파운드의 시는 시각 예술로서의 시라고, 혹은 에이젠슈테인 영화의 시퀀스는 시적 이미지즘을 활용했다고 할 수 있다.

오늘날의 주장들, 가령 언어와 영상의 분리, 활자 시대의 종식과 전자 영상 시대 도래의 선언, 탈(脫)문자적인 인간의 진단 등은 현상을 너무 과장되게 평가한 결과일 것이다.⁹⁾ 새로운 해독 능력, 시각적 이미지의 흐름을 '읽는' 능력은 중요한 혁신이나 발명에 종종 수반되는 혼란스럽고 견잡을 수 없는 과도한 성격을 종종 내포한다. 그러나 이런 새로운 해독 능력은 종래의 해독 능력의 부정이라기보다는, 그 개념 자체의 확장 혹은 확대라는 사실이 점점 더 분명해지고 있다. 그리고 이 새로운 해독 능력이 언어적 해독 능력과의 연관성을 개발하고 인식한다면, 머지않아 문학의 걸작들에 뒤지지 않는 예술 작품이 탄생할 토양을 가꿀 수도 있을 것이다.

실험적 혹은 혁신적 현대시의 기법이 영화, 특히 무성 영화의 기법과 얼마나 유사한지는 엘리엇이 서문을 달고 해석을 한 생중 페르스의 『遠征』을 보면 알 수 있다.¹⁰⁾ 엘리엇은 이 시를, “일련의 이주의 이미지, 광활한 아시아 황무지를 정복하는 이미지, 도시와 문법의 파괴와 기초에 대한 이미지”라고 말한다. 엘리엇은 또한 시의 ‘이미지의 논리’에 대해 말하면서, “처음 읽을 때 시가 모호한 것은 일관성이 없거나 암호를 즐겨 쓰기 때문이 아니라, 사물을 설명하고 연결 짓는 ‘체인의 고리’가 억압되어 있기 때문이다. 이미지들이 차례로 서로 마주쳐서, 결국 하나의 야만적 문명

9) 이에 대한 논의는 로버트 리처드슨, 앞의 책, p. 21.

10) 이에 대한 논의는 로버트 리처드슨, 앞의 책, pp. 142 f.

의 강력한 인상으로 응축되는 데서 그런 생략 기법의 정당화를 찾을 수 있다. 독자는 매번 그 의미를 묻지 말고 이미지들이 자신의 기억을 차례로 지나가도록 해야 한다. 그래서 마지막에 전체적인 효과가 생산될 수 있도록"이라고 설명한다. 엘리엇이 분명히 지적하고 있듯이 『원정』은 운율이나 운, 혹은 다른 언어적 규칙성의 형식에 기초하고 있지 않다. 그 시의 질서는 영화처럼 '상상력의 논리,' 휘트먼적 시행에 세심하게 배열된 일련의 이미지들의 논리이다.

셋째, 많은 시와 영화는 몽타주 기법을 사용한다. 영화의 몽타주¹¹⁾는 가장 단순한 차원에서 말하면 쇼트와 쇼트를 잇는 것을 의미하는데, 그 결과로 나타나는 효과에는 음악적 구성, 회화적 구성, 극적 구성 등의 효과가 모두 포괄된다. 왜냐하면 어떤 몽타주는 음악적 선율이나 박자에 준하는 효과를 창조할 것이고, 어떤 몽타주는 특별한 시각적 효과에 중점을 둘 것이며, 어떤 몽타주는 특정한 극적 효과를, 경우에 따라서 어떤 몽타주는 음악적·회화적·극적 효과들을 복합적으로 각각 일으킬 것이기 때문이다.¹²⁾ 영화의 몽타주를 논하는 일은 이런 맥락에서 이루어진다. 궁극적으로 영화의 몽타주는 예술적인 구성 원리로 이해되어야 한다. 이런 관점에서 보면 몽타주의 역사는 영화가 탄생하기 이전에 이미 시작되었다고 할 수 있다. 영화의 몽타주 이론은 기존의 예술이 갖고 있었던 창작 비결을 흡수함으로써 발전하게 되었다.

몽타주 이론은 기계적인 법칙이 아니라 예술적 창의력에 관한 것이다. 사람들은 때때로 예술을 기계적인 법칙으로 이해하고 싶어 한다. 예를 들어 르네상스 시대의 비평가들은 가장 이상적인 연극의 모델을 고대 그리스극에서 발견한다. 따라서 그들은 고대 그리스극의 예술적 원리를 규명한 다음 모든 극작가들이 그런 원칙을 충실히 따를 것을 강요한다. 누구나 그리스극의 원칙에 따라 작품을 쓴다면 틀림없이 명작을 만들어낼 수

11) 몽타주에 대한 논의는 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』(열화당, 2006), pp. 11-14.

12) 바쟁에 의하면, 몽타주는 또한 "의미의 추상적인 창조자"이기도 하다 [앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가』, 안병섭 역(집문당, 1998), p. 51.] .

있다는 것이 그들의 생각이었다. 그러나 현실은 반드시 그렇지 않았다. 최악의 경우, 그것은 생명이 없는 모조품에 불과했던 것이다. 누군가 말했다, 예술은 규칙이나 법칙을 혐오한다. 그러면 과연 예술적 창조의 원천은 무엇인가? 그것은 낭만주의자들이 주장했듯이 예술가의 창의력일 터이다. 즉, 위대한 사고력과 감수성만이 예술을 탄생시킨다. 이런 예술적 창의력은 씨앗에 비유할 수 있다. 예술은 하나의 식물처럼 자체의 생명력을 갖고 있는 창의성으로부터 자라난다. 그 과정에서 외형적 모습인 예술적 형식이나 기교는 자연발생적으로 형성된다. 몽타주 이론을 기계적인 형식이 아닌, 창의력으로 보아야 하는 것은 바로 이런 이유에서이다. 개인적인 독창성이나 문화적 특성에 맞는 새로운 몽타주의 탐색은 바로 이런 과정을 통해 가능하다. 몽타주는 단순히 쇼트와 쇼트의 결합에만 적용되지 않는다. 그것은 특정한 미학적 목적을 위해 시각적·청각적·극적 요소 등과 결합할 수도 있다. 몽타주는 하나의 예술 원리로서, 좁은 의미의 편집을 초월하는 것이다. 몽타주 이론은 궁극적으로 예술미학을 지향한다. 따라서 몽타주는 예술의 일반 원리 속에서 이해되어야 마땅하다.

몽타주는 영화적 표현의 무한한 잠재력을 제시한다. 몽타주는 장면화¹³⁾(mise-en-scène) 미학을 배제하지 않는다. 몽타주는 프레임 내에서의 미작용도 포괄한다. 단편(斷片)과 단편의 결합 속에서 의미를 발생시키는 몽타주는 일단 영화라는 매체에 적용되지만, 더 나아가서는 영화에 국한되지 않고 시에도 적용됨으로써 시의 창의적인 기교를 확장하는 데에 기여한다.

13) 이의 구체적 의미는 다음과 같다.

“프랑스어로 장면화(mise-en-scène)는 ‘사건을 무대화하는 것’을 의미하며, 처음엔 연극연출의 기법에 적용되었다. 영화학자들은 영화연출에 그 용어를 비슷하게 확장시켜 감독이 영화 화면에 나타나는 것들을 통제한다는 의미로 사용했다. 연극에서 유래한 용어라는 점에서 짐작되듯이 장면화는 연극적 기법과 중복되는 양상들을 포괄한다. 즉, 세팅, 조명, 의상, 그리고 극중 인물의 행위가 그것이다. 장면화를 통제함으로써 감독은 카메라 전방의 사건을 무대화한다.”(데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 『영화예술』, 주진숙·이용관 역(이론과실천, 1993), p. 188.)

3. 영화 기법의 수용

3.1. 편집 기법의 수용

3.1.1. 연속 편집 기법의 수용

연속 편집이란, 하나의 일관된 이야기 흐름을 유지하기 위해 촬영에 들어가기 전부터 편집의 모양새를 완벽하게 정해 놓고, 그 원칙에 맞게 이야기 쇼트들을 배열하는 편집 방식이다. 공간의 연속성은 180도 원칙¹⁴⁾(180-degree rule)을 엄격히 고수함으로써, 시간의 연속성은 이야기의 연대순 배열을 준수함으로써 각각 유지된다. 주류 영화 안에서의 이 시간의 연속성은 오직 플래시백¹⁵⁾이 등장했을 때만 붕괴된다. 그러나 이론가들은 이런 연속성이 이데올로기적 효과를 가진다는 점에서 영화를 제작하는 데 들어가는 노력을 감소시킨다고 주장한다. 연속 편집 기법을 사용한 영화는 관객들에게 현실적인 느낌을 주는데, 실제로 그것은 이상주의적인 현실을 자연스럽게 보여주는 데에서 기인한 것이다. 이 편집 방식의 목적은

14) 가상선 법칙 또는 중심선 법칙이라고도 불리는 180도선 법칙에 대해서는 Susan Hayward, *Key Concepts in Cinema Studies* (London and New York : Routledge, 1996), p. 257 참조.

15) "이야기 장치는 영화에서(문학으로서의) 등장인물의 삶, 혹은 과거의 한 순간으로 돌아가기 위하여 사용된다. 그리고 그 순간을 이야기한다. 플래시백은 그래서 그 이야기 안에서 가장 주관적인 순간들을 최대한 명확하게 표시한다. 플래시백은 기억과 역사의 영화적인 표현이며, 궁극적으로는 주관적인 사실이다. 흥미롭게도, 최초의 플래시백은 영화 역사의 초기 작품인 1901년의 Ferdinand Zecca's *Histoire d'un crime* 에서 발견된다. 따라서 플래시백의 발생과 전개는 정신분석학의 탄생 및 성장과 일치한다.

이런 점을 통해, 플래시백은 심리작용, 과거에 대한 개인적인 해석과 밀접하게 결합한다. 더욱이, 플래시백은 거의 대부분 수수께끼(살인, 정신장애 상태 등)를 풀어내는 데 도움을 주기 때문에, 자연스럽게 취조의 이야기 방식 혹은 고백적 이야기 방식이 되곤 한다. 이런 방식들이 플래시백으로 하여금 정신분석학의 과정에 근접하게 하는 것이다. 이런 이야기 방식들은 역사를 재구성하는 데 기여한다. 결국, 플래시백은 민족주의적인 목적의 작업에, 혹은 거꾸로 말하면 어떤 특정 가치들을 문제 삼는 데에 사용된다."(Susan Hayward, *Key Concepts in Cinema Studies* (London and New York : Routledge, 1996), p. 122.)

극중 인물들의 행위를 연쇄적으로 주도면밀하게 설계함으로써 스토리의 통일성을 강화시키고 그것을 분명하게 제시하는 데에 있다.¹⁶⁾

연속 편집¹⁷⁾은 (기본적 영상의) 두 쇼트를 화면 내에서 평행적으로 연속되게 하고, 조명의 색조 또한 일관되게 하며, 인물의 사건과 행위가 화면의 중심부에 놓이게 하는 것을 원칙으로 삼는다. 이렇게 되면, 편집은 촬영과 떼려야 뗄 수 없는 상호보완적인 관계를 맺게 되고, 이야기의 연속성은 그것의 생명과 같다. 이런 의미에서, 연속체계 편집법은 곧 연속체계 촬영법이기도 하다.

- ①구름과 땅이 맞붙어
검은 鐵과 같은 暗黑이
땅의 모가지들 조인다
- ②千億 메가톤의 암흑이 공중에서 쏟아져
땅은 숨 끊어졌다
암흑이 땅에서 솟아 하늘을 찌른다
- ③暴風 속에는 아무것도 없고
폭풍의 普遍性만이 남아 있다.
- ④사람들은 모두 잠들어 있거나
죽은 듯이 떨고 있다
- ⑤나무들은 쓰러지며 電光처럼 맹렬히
몸이 땅에 내팽개쳐지며
땅의 발바닥을 활는다
- ⑥휘몰리며 불꽃처럼 타오른다
폭풍은 이미 불이다
- ⑦사람들은 시달리며
땅의 발바닥을 활고 있다
- ⑧우리들은 이미 인간이 아니다

16) 정재형, 『영화 이해의 길잡이』(개마고원, 2003), pp. 164-66., Susan Hayward, *Key Concepts in Cinema Studies*, p. 57 참조.

17) 연속 편집에 대한 앞으로의 논의는 정재형, 앞의 책, pp. 164-68.

땅의 발바닥을 밟고 있다.

—정현중, 「暴風—1973년 9월 초 폭풍 불던 밤의 紀念」¹⁸⁾ 전문

연속체계 촬영법의 가장 근간이 되는 180도선 법칙(180-degree rule)은 한 화면의 사건(예를 들어, 대화중인 두 사람, 길 위를 달리는 자동차)을 360도 공간 중 180도의 한쪽 공간에서만 촬영하는 것을 원칙으로 삼는다. 따라서 촬영하는 카메라들은 가상선의 한쪽 공간에 위치한 채로 있어야 한다. 만일 180도 공간의 반대편에서 촬영된 쇼트가 삽입될 경우, 그 사건 행위의 연속성은 파괴되고 관객의 관점은 거꾸로 바뀌고 만다. 180도선 법칙은 화면의 방향, 인물의 시선과 각도 등을 180도에서 벗어나지 않게 지켜줌으로써, 사건의 인과적 고리를 유지하게 할 뿐만 아니라 연속성 파괴로 인해 관객이 겪을 수 있는 혼란을 방지하게 하는 역할을 담당한다.

180도선 법칙을 지키는 구체적인 편집방식은 세 가지가 있는데, 첫 번째는 '쇼트와 상대 쇼트(shot/reverse shot)' 방식으로, 하나의 쇼트가 나오면 그 다음에는 반드시 반대 방향에서 잡은 상대의 모습이 나타날 때 비로소 화면의 연속성이 지켜진다. 이 시에서는 ①과 ②가 그것에 해당한다. 두 번째는 '시선의 일치' 방식으로, 쇼트와 상대 쇼트의 대상이 인물일 경우에는 서로의 시선이 마주보는 식으로 연결될 때 이야기가 연속된다. 이런 법칙을 준수하기 위해서는 하나의 신이 시작될 때 톱 쇼트로 대상을 잡아 인물·물체·상황·공간 사이의 관계를 보여주기도 하는데, ③은 이런 역할을 담당하는 상황설정 쇼트(establishing shot)이다. 쇼트 ③에 의해 상황이 분명하게 제시된 후, 이 시의 쇼트들은 ④→⑤→⑥→⑦→⑧의 형식으로 연속된다. 세 번째는 '행위의 일치'로 앞 쇼트에서의 행위는 그 다음 쇼트에서도 반드시 연결되어야 하며, 만일 행위가 생략되거나 다른 장면으로 비약되면 그것의 연속성은 파괴된다. 이 시에서의 행위의 일치는 상황설정 쇼트 ③을 제외한 다른 쇼트들에서 지켜진다.¹⁹⁾

18) 「고통의 祝祭」(민음사, 1978), p. 119. 번호는 필자가 붙인 것이며, 이후 인용시의 경우에도 같다.

19) “이런 완벽한 법칙성에서 약간의 변형을 주면서 연속성을 유지하는 기법들도 있

연속 편집 양식은 대부분 서사적 목적을 위해 편집의 시간적 차원을 이용하는데, 그 점은 이 시에도 바로 적용되고 있다. 독자는 이 시에서처럼 사전 지식을 통해서, 또는 연대기적 순서를 통해서 '폭풍 불던 밤'에 일어난 사건에 대해 알 수 있기를 기대한다. 독자는 또한 시인이 편집을 통해 사건의 빈도를 중시하면서도 스토리의 인과율에 부적합한 사건들은 제거하거나 적어도 합리적으로 생략할 것으로 믿는다.

널리 사용되던 연속편집 양식은, 반드시 그렇다고는 할 수 없으나, 이제 하나의 양식으로만 남게 되었다. 많은 영화작가들이 다른 편집의 가능성을 끊임없이 추구해왔기 때문이다. 대안적 방법 중의 하나로는 조형적, 운율적 차원의 기능을 극대화하는 방법을 들 수 있는데, 가령, 첫째 쇼트와 둘째 쇼트가 하나의 스토리의 제공을 충족시키는 시·공간적 기능에 우선하여 연결되는 것이 아니라, 그것이 재현되는 시·공간에 관계없이 순전히 조형적·운율적인 특성에 따라 병치되는 방법이 그것이다.²⁰⁾

3.1.2 비연속 편집 기법의 수용

영화의 이야기를 연속편집에 의하여 그럴듯하고 합리적으로 전달하는 체계가 구축되었지만, 한편으로 꼭 그런 연결법이 아니더라도 관객에게 영화와 줄거리를 제시하는 대안적 편집법이 발달했다. 영화사적으로 볼 때, 현대적 기법인 비연속 편집²¹⁾은 1920년대의 소비에트 영화들과 유럽

는데, 시점편집(point of view editing)과 '교차편집(cross cutting)'이 그것이다. 알프레드 히치콕 감독에 의해 가장 대중화된 시점편집 기법은 '쇼트와 상대 쇼트'에 의한 시선의 일치가 아닌, 쇼트와 반응 쇼트(shot/reaction shot)의 연결을 말한다. 한 사람이 화면 밖을 쳐다보는 쇼트 다음에는 반드시 그 사람이 본 대상이 화면에 나타나되, 반드시 시선이 일치되지 않아도 된다. 여기서 대상 쇼트는 맨 처음 쇼트에 대한 반응 쇼트로 작용함으로써 일관성을 유지시킨 것이다. 역시 변형된 연속편집의 한 형태인 교차편집은 한 장소에서 일어난 하나의 사건에서 다른 장소의 다른 사건으로 반복 교차됨으로써, 일종의 공간적 비연속성을 보이지만, 스토리의 일관성과 시간적 동시성의 느낌을 주면서 사건을 결합시켜 나간다."(정재형, 앞의 책, pp. 165 f.)

20) 데이비드 보드웰·크리스틴 톰슨, 앞의 책, pp. 337 f.

21) 비연속 편집에 대한 논의는 정재형, 앞의 책, pp. 168 f.

전위영화, 프랑스 누벨바그 및 개별 감독의 특수한 예에서 확립되었다.

①침침한 석유불 아래 페스탈로찌를 읽는다

밭일에 지쳐 아내는 코를 골고
딸아이 젓 모자라 칭얼대는 초아호레

②서울 천리를 생각한다

통술집에 엉킨 뜨거운 열기
어지러운 노래

③달빛이 깔린 교정을 걷는다

먼 마을 초저녁 달 소리를 듣는다
광부들의 간데라 두런대는 불빛
교사를 돌아가 토끼장을 살핀다

④다시 생각한다 서울 천리

만원 버스에 시 달리던 귀가길
통행금지 직전

⑤석유불 심지 돌위 일지를 쓴다

일학년과 삼학년의 교안을 짠다
호린 시험지에 점수를 매긴다
쑈세미처럼 거친 아내 손을 잡는다

—신경립, 「벽지에서 온 편지」²²⁾ 전문

연속편집 체계는 이야기를 쉽게 이해시키지만, 영화 보는 방식을 획일화시킨다. 반면 비연속편집 체계의 영화들은 고정된 가치관의 관객에게 혼란을 주지만, 미학적으로 다양한 양식의 불거리와 생각할 거리를 제공한다. 이 점이 있다. 이런 편집체계를 수용한 시에서도 그 점은 마찬가지

22) 『새재』(창작과비평사, 1980), pp. 65 f.

이다. 세르게이 에이젠슈테인이 주장한 바대로, 쇼트와 쇼트의 연결은 단순한 연속이 아닌 상호 충돌 또는 통합이다. 그는 한 쇼트와 다음 쇼트를 의도적으로 상호 충돌하는 것들로 병치시킴으로써, 관객을 제3의 변증법인 통합과정에 참여시킬 수 있다고 믿었다. ①과 ②, ②와 ③, ③과 ④, ④와 ⑤ 등에서 보듯, 이 시는 연속편집에서 벗어나 쇼트와 쇼트, 시퀀스와 시퀀스 사이의 상호 충돌을 발생시킨다.

이 시는 시의 스토리가 반드시 연속 편집법에 의해서만 유지되는 것이 아님을 입증한다. 영화에서는 의도적으로 공간적 비연속성을 갖기 위해, 180도선 법칙을 무시한 채 360도 공간을 다 활용해 촬영을 하고, 쇼트와 상대 쇼트의 원칙을 따르지 않을 뿐만 아니라, 행동의 일치 대신 점프 컷²³⁾(jump cut)을 사용하기도 한다. 하지만 관객들은 다시 혼란을 수습하고 애써 스토리를 조합하려는 노력을 하게 된다. 시에도 영화와 유사한 과정이 놓인다. 현대 감독들이 어떤 의도를 노리듯 의도는 시인도 똑같이 어떤 의도를 노린다. 관객이, 감독이 숨겨 놓은 이면의 이야기를 찾아내기 위해 노력하듯, 독자도, 시인이 숨겨 놓은 이면의 이야기를 찾아내기 위해 노력한다. 관객이 그것을 찾았을 때 새로운 명화를 보았다는 색다른 느낌을 가지게 되듯, 시인도 새로운 경향의 훌륭한 시를 읽었다는 느낌을 가지게 된다.

충돌 몽타주²⁴⁾의 기본전제는 항상 단편(fragment)과 단편 사이의 충돌

23) “매치 컷(match cut)과는 반대로, 점프 컷은 두 장면 사이에 나타나는 갑작스러운 컷으로 다른 장면들과 고르게 이어지지 않기 때문에 그 자체로 주의를 환기시킨다. 이는 시간과 공간에 있어서의 장면전환을 나타내는데, 감수성을 자극시키기 때문에, 점프 컷이라 불린다. 점프 컷은 관객들을 소스라치게 놀라게 만들고, 그 이야기가 어디로 향하려 하는지 궁금하게 만들기 때문이다. 연속된 장면들 사이에서, 점프 컷은 보통의 컷들과는 상당히 반대되는 효과를 지닌다. 이야기가 한 시점과 공간에서 다른 시점과 공간으로 그것을 설명해주는 장면이나 내레이션 등이 전혀 없이 바뀐다. 이 시간과 공간의 분열은 ‘방향감각 상실의 효과를 만들어 내거나’ 혹은 ‘모든 생명이 경험하는 것들은 인과관계 이론으로 설명된다는 생각에 의문을 품게 하거나’, 둘 중의 하나의 효과를 만들어낸다. 이 두 효과는 공존할 수도 있다.”(Susan Hayward, 앞의 책, p. 195.)

24) 충돌 몽타주 개념의 형성 배경은 다음과 같다.

이나 대립으로, 그것이 새로운 의미나 이미지를 발생시킨다고 에이젠슈테인은 주장한다.²⁵⁾ 그런데 그가 주장하는 충돌 몽타주의 의미는 여기에 머무르지 않는다. 좀더 넓은 의미를 지니는 것이다. 그에 의하면, 충돌의 원리는 시각적 충돌²⁶⁾(optical conflict), 내용과 형식의 충돌²⁷⁾ 등을 포괄한

“에이젠슈테인이 생각한 이상적인 예술적 구성은 그의 이론 ‘충돌 몽타주’에 개념화되어 있다. 충돌 몽타주에 대한 본격적 논의는 1929년에 쓴 「영화적 원리와 표의문자(The Cinemagraphic Principle and the Ideogram)」에서 비롯된다. 여기서 에이젠슈테인은 충돌 몽타주의 첫 번째 전제조건이 부분들 사이의 ‘충돌(collision)’ 혹은 ‘대립(conflict)’이라고 말하고 있다. (...) 에이젠슈테인은 두 부분의 충돌이 새로운 개념을 발생시킨다는, 그 유명한 가설을 설정하였다. 그러면 충돌에 의해서 새로운 개념이 어떻게 발생하는가? 漢字의 원리는 에이젠슈테인에게 만족할 만한 해답을 제공해 주었다. 예를 들어 한자에서는 개를 의미하는 견(犬)과 입을 나타내는 구(口)가 결합해, 짚을 펌(吹)라는 새로운 뜻을 창조한다. 여기서 개와 입이라는 두 개의 상충되는 요소들이 결합해 우리의 일반적인 논리적 사고방식과는 다른, 일종의 원시적 사고과정인 ‘이미지 연상적 사고(imagist thinking)’에 의해서 ‘짚다’라는 새로운 개념으로 전환되었다는 것이 에이젠슈테인의 견해이다. (...) 개념과 개념의 결합이 단순한 합이 아닌 새로운 차원의 의미로 도약하는 것은 에이젠슈테인의 관점에서 볼 때는 원시적 사고과정인 ‘이미지 연상적 사고’가 작용하기 때문이다. 이렇듯 충돌 몽타주는 ‘이미지 연상적 사고’라는 개념 아래 관객의 정신적 행위를 필수적인 전제조건으로 삼고 있다.”(김용수, 앞의 책, p. 136.)

25) 김용수, 앞의 책, p. 139

26) 시각적 충돌에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

“에이젠슈테인은 1929년에 쓴 두 편의 논문 「영화적 원리와 표의문자」와 「영화형식에 대한 변증법적 접근(A Dialectic Approach to Film Form)」에서 다양한 시각적 충돌의 예를 제시하고 있는데, 이것은 쇼트와 쇼트 사이의 시각적 충돌 그리고 프레임 안에서 일어나는 시각적 충돌을 포함하고 있다. 시각적 충돌을 유형별로 살펴보면, 도표적 충돌(graphic conflict), 수평면 사이의 충돌(conflict of planes), 부피의 충돌(conflict of volumes), 공간적 충돌(spatial conflict), 조명의 충돌(light conflict), 사물과 시점 사이의 충돌(conflict between matter and viewpoint), 대상물과 그것의 크기 사이의 충돌(conflicts between an object and its dimension) 등이 있다. 이렇듯 에이젠슈테인은 충돌 몽타주를 시각적인 차원에서도 논의하면서 이를 ‘시각적 대위법(optical counterpoint)’이라고 부르기도 하였다. 예를 들어 정적인 선과 역동적인 선은 서로 대조되어 도표적 충돌을 일으키며, 높은 수평면에 위치한 인물과 낮은 수평면에 위치한 인물은 수평면 사이의 충돌을 일으키고, 조명이 대상물을 강렬히 비추면 소방 호스의 센 물이 콘크리트 벽에 부딪쳐 파격적인 충돌을 일으키는 것과 같은 인상을 초래할 것이다. 유사하게 클로즈업과 롱 쇼트, 도표의 방향이 상이한 쇼트들, 밝은 쇼트와 어두운 쇼트,

다. 그러나 에이젠슈테인이 최고의 수준이라고 생각하는 총들의 원리는 정서적 내용들 혹은 심리적 연상들에 의해 이루어지는 연상 몽타주²⁸⁾ (association montage)이다. 이 시의 ①과 ②, ②와 ③, ③과 ④, ④와 ⑤ 등은 그런 연상 몽타주의 예들이기도 하다.

3.2. 구성 기법의 수용

3.2.1. 시간 구성 기법의 수용

한 편의 영화는 프레임에서 출발하여 하나의 텍스트를 완성시키기까지 사건의 전개와 영상의 묘사로써 시·공간의 세계를 창조한다.²⁹⁾ 여기서 영화의 시간적 차원은 여러 가지로 구별될 수 있다. 공간과 함께 시간은 이야기에 있어서 또 하나의 좌표이다. 이야기는 과거(역사물)나 미래(SF

부피로 분석된 쇼트와 면적으로 분석된 쇼트 등은 모두 시각적 총들을 일으키는 것이다.”(김용수, 앞의 책, pp. 139, 141.)

27) 내용과 형식의 총들에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

“에이젠슈테인이 내용과 형식의 총들을 추구한다는 것은 궁극적으로 그가 ‘형식 주의자(formalist)’임을 암시하는 것이다. 에이젠슈테인은 1932년 11월에 「형식을 위해(In the Interests of Form)」라는 글을 통해 형식의 중요성을 역설한다. 이를 위해 에이젠슈테인은 그리스어의 ‘사상(idea)’이 내포하는 있는 세 가지 의미를 소개한다. 그것은 첫째, ‘외양(appearance)’, 둘째, ‘설명 방법(method of exposition)’ 이나 ‘말의 형식 및 유형(form and type of speech)’, 셋째, ‘사상’이다. 이런 세 측면은 사상과 불가분의 관계를 맺고 있는 것으로, 바로 ‘사회주의 영화’가 추구해야 할 원리라고 에이젠슈테인은 주장한다. 즉, 사회주의 영화가 표현하고자 하는 사상이나 이데올로기는 그것을 잘 설명할 수 있는 형식이나 방법에 의존해야 한다는 것이다. 따라서 에이젠슈테인은 “형식이 곧 이데올로기이다.”라고 반복적으로 선언하며 형식주의의 색채를 지닌 자신의 몽타주 이론을 적극 옹호한다(…)”

에이젠슈테인에게 있어서 올바른 형식은 내용에 종속될 필요가 없다. ‘사물과 시점 사이의 총들’에서 보았듯이 형식은 내용과 충돌될 수 있는 것이다. 에이젠슈테인은 후에 중국의 예술에서 형식과 내용 사이의 충돌을 발견하고 자신의 입장을 이론적으로 정당화한다.”(김용수, 앞의 책, pp. 144 f.)

28) “연상 몽타주’의 핵심은 서로 관련이 없는 내용이나 주제들이 동질성을 지닌 액션으로 인해 연상작용을 일으켜 새로운 개념을 창출하는 데 있다.”(김용수, 앞의 책, p. 147.)

29) 지명혁, 앞의 책, p. 149.

영화), 현재 일어난 사실을 상세히 언급할 수 있다. 그러나 이야기가 아닌, 의상·헤어스타일·배경·운송 수단·사건 그 자체로도 이야기의 연대를 추정하거나, 거론된 이야기 속의 시대와 영화 속의 시대의 간극을 가늠하는 것이 가능하다.

영화의 시간 구성³⁰⁾은 네 가지 형태로 나뉜다. 첫째, 사건은 실제 시간대로 연속성을 가지고 이야기된다. 상영 시간과 사건의 시간이 일치하는 것이다. 둘째, 영화는 시간을 축약시키고 사건들을 요약한다. 상영시간이 사건의 지속시간보다 짧으므로 영화는 시간 생략법을 사용하지 않을 수 없다. 시간 생략법에는 시간을 건너뛰었다는 것을 관객이 의식하지 못하도록 자연스럽게 진행시키는 방법과 고의적인 단절 효과를 이용하는 방법이 있다. 그 경우, 영화는 자막 처리나 인물의 노쇠한 모습, 계절에 따른 풍경의 변화 등 시각적 요소들의 변화를 통해 시간의 추이를 나타내기도 한다. 달력이 한 장 한 장 뜯긴다거나, 시계바늘이 돌아가는 것 등과 같은 상투적인 이미지들이 이용될 수도 있다. 셋째, 영화는 시간을 연장시킨다. 상영시간이 사건의 지속 시간보다 더 긴 경우이다. 이를 위해서는, 극적 긴장감을 만들어 내기 위해 결말을 지연시키는 ‘정지 순간’이나, ‘지연 효과’를 사용한다. 넷째, 영화는 순차적으로 진행되지만 이야기는 유예되어 있다. 묘사는 이 경우에 적용된다.

영화에서 제1의 시간은 상영시간이라고 불리는 시계적 시간 혹은 객관적 시간이다. 이것은 첫 프레임에서 마지막 프레임까지 정상 속도로 필름을 영사하는 데 걸리는 시간인데 일반적으로 1시간 30분에서 2시간 정도이다. 영화는 이렇게 정해진 시간 동안 훨씬 더 긴 시간의 이야기를 전개하기도 한다. 제2의 시간은 내용이 전개된 시간, 즉 극적 시간을 말한다. 히치콕의 「박쥐」(1948)이나 프레드 진네만의 「하이눈」(1952)처럼 상영시간과 영화 속의 시간이 동일한 경우도 있지만 대부분의 경우에는 극적 시간의 길이와 시계가 가리키는 시간의 길이는 차이가 많다. 제3의 시간은 주관적 시간, 심리적 시간으로 관객들이 영화를 보는 가운데 느끼는 지루함

30) 영화의 시간 구성에 대한 논의는 지명혁, 앞의 책, pp. 149~150 ff.

이나 쾌속감 같은 속도감으로서의 경험적 시간을 말한다. 그래서 경험적 시간을 다르게 정서적 시간이라고도 한다. 그 외에도 특정 인물이 겪는 삶과 운명보다 더 큰 역사적 지속성을 표현하는 역사적 시간이, 특정 문화권에 속해 있는 사람들이 무의식적으로 생활화시킨 개연적 시간으로서의 문화적 시간이, 마지막으로 영화매체가 만들어낸 영화적 시간이 각각 있다.

영화는 이야기의 사건들을 시간적 순서에 따라 복구시키거나 시간의 순서를 뒤바꿔 놓는 방법을 사용할 수 있다. 영화에서 시간 순서를 뒤바꾸는 방법으로 빈번하게 사용되는 것은 플래시백이나 과거로 되돌아가기이다. 이것은 이전에 일어난 사건을 사후에 보여주는 방법이다. 그와 반대로 플래시포워드는 미래의 사건을 보여주는 것으로 플래시백보다 많이 사용되지는 않지만, 주로 공상과학 SF 영화에서 많이 이용된다. 그 외에 미스터리영화에서처럼 어떤 새로운 요소로 과거의 사실을 재해석할 때나 어떤 요소가 미래에 일어날 사건을 알려줄 때처럼 현재에서 과거나 미래를 나타내는 다른 방법들도 이용할 수 있을 터이다.

내가
나에게 말합니다

혼자 가세요

바다가 빛납니다

거기
혼자 가세요

고요한 복판의 한
거기서 들끓는 화요일의 혁명

이젠

혼자 가세요

바람도 불고
구름도 흐릅니다
그림자들은 나날이
질어집니다

그 속을 이제는 혼자
오직 혼자서만 가세요

아무도
가까이 없습니다
돌아보지 마세요

바다가 빛납니다

거기
혼자 가세요

내가
나에게 말합니다

부디
혼자 가세요

—김지하, 「내가 나에게」³¹⁾ 전문

이 시를 시간 단위로 나누어 보면 다음과 같다

- ①내가 나에게 말합니다. 혼자 가세요.
- ②바다가 빛납니다. 거기 혼자 가세요.

31) 『花開』(실천문학, 2002), pp. 175 f.

- ③고요한 복판의 한. 거기서 들끓는 화요일의 혁명. 이젠 혼자 가세요.
- ④바람도 불고 구름도 흐릅니다. 그림자들은 나날이 짙어집니다.
- ⑤그 속을 이제는 혼자 오직 혼자서만 가세요.
- ⑥아무도 가까이 없습니다. 돌아보지 마세요.
- ⑦바다가 빛납니다. 거기 혼자 가세요.
- ⑧내가 나에게 말합니다. 부디 혼자 가세요.

플래시백³²⁾은 영화에서 사용되는 내러티브 장치로서 한 인물이 회상하거나 이야기하고 있는 추억들을 되살리는 데 사용된다. 전자의 경우, 플래시백은 말이 없는 인물의 생각에 접근하는 유일한 방법이다. 후자의 경우, 그것은 구술적인 이야기와 번갈아가며 사용된다. 플래시백은 흔히 설명으로 미스터리를 풀어 준다. ③의 “고요한 복판의 한. 거기서 들끓는 화요일의 혁명”은 물론 전자에 해당한다. 플래시백은 기억과 역사, 즉 주관적인 진실의 영화적 재현으로의 정보 기능을 가지고 있다.

플래시백의 지속시간, 플래시백이 개입되는 순간과 지연되고 있는 사건 도입부 사이의 시간적 간극, 플래시백 속에 포함된 사건들의 지속시간 등은 영화마다 아주 다양하다. 이 시에서의 플래시백은 ③의 “고요한 복판의 한. 거기서 들끓는 화요일의 혁명”에서 보듯, 현재에서 과거로의 완전한 이동을 실현시킨다.

플래시백은 항상 행위(액션)를 멈추게 만든다. 긴 플래시백과 독자가 겪어야 하는 지루함은 정비례한다. 플래시백은 가능한 간결해야 하고 가능한 한 드물게 사용해야 하며, 이미 확립된 현재에 대한 연관성을 가지고 쓰여야 한다. 이와 함께 그 캐릭터가 이전에 행하던 것과는 반대되는 행위나 판이한 내용을 제시하기 위해서는 그것을 자연스럽게 연결하게 해주는 짧은 플래시백이 필요하다. 그렇지 않으면 독자들은 그저 쉽게 시적 화자가 갑자기 본연의 모습을 잃었다고 생각할 것이다. 예를 들어, 처음부터 “혼자 가세요.”라고 말하던 시적 화자가 갑자기 태도를 바꾸어 “함께

32) 플래시백에 대한 논의는 지명혁, 앞의 책, pp. 151 f.

가자.”고 외친다면 독자는 심각한 의문을 품지 않을 수 없다. 플래시백은 이런 의문을 해소하기 위해 사용한다. 플래시백을 사용한 ③의 “고요한 복판의 한. 거기서 들끓는 화요일의 혁명”은 이 시에서 이런 요구들을 충족시킨다.

3.2.2 공간 구성 기법의 수용

조각이나 회화는 기본적으로 공간 예술의 형식을 지니고 있어서 움직임이 불가능한 반면, 음악은 시간 예술이므로 시간상의 반복이나 변화에 의존한다. 그와 달리 영화는 공간의 시간적 연결로 구성되는 시·공간 예술이다. 영화적 공간³³⁾은 상상 공간으로서 사건들은 거기에서 일어난다. 영화적 공간은 촬영 범위 내에 포함된 보이는 부분인 화면 영역과 시계를 포괄하는 숨어 있는 부분인 화면 밖 영역으로 이루어진다. 그 두 공간은 상호 보완적인 공간이며 가역성과 연결성을 지닌 공간들이다.

영화에서 공간은 우선적으로 촬영 범위, 즉 관심선으로 결정된다. 촬영 범위는 영화적 영상에 있어서 영원하고 유일한 요소이며, 매 순간 이동되고 변화될 수 있다. 즉, 강렬한 사실성과 심도가 발생하는 이차원적인 영상의 범위가 되는 것이다. 그것은 관객으로 하여금 공간을 삼차원적인 공간으로 인식하고 재구성하게 만들며, 그 공간이 실제적인 세계와 유사하다고 믿게 만들 수도 있다. 3차원적인 상상적 공간을 우리는 촬영 범위라고 부른다. 루돌프 아르하임에 의하면, “영화가 깊이감이 없고 크기와 형태가 원근법이나 비례 관계에 의해 왜곡되기 때문에, 관객의 관심은 2차원의 선의 패턴과 그림자의 질감에 쏠리게 되고, 또한 실제에 있어 3차원의 물체들은 평면적인 스크린에 투사되므로 평면 구성의 요소가 된다.” 그는 이처럼, 3차원적 리얼리티의 재현이 가능하다 하더라도, 정작 관객은 보이는 바깥 세계보다 형식적인 구성요소에 더 주의를 쏟게 된다고 주장한다.

33) 영화적 공간에 대한 논의는 지명혁, 앞의 책, pp. 152 f.

① 다시 한번 만져 본다

창틀에서 좌우로 조금씩 벗어나는
저녁 마당
서서 엎드려서 서로 간지르며
내리는 여름비

② 잘 있거라

빗줄기 속에 고개 들던
몇 그루 꽃나무들이여
머리 뜨거운 밤
목덜미에 찬물 부어 주던 펌프 주둥이여
자정 넘은 뒤
같이 깨어 짓던 동네 개들이여
잘 있거라
나는 혼자 짓을 것이다

③ 짓지 못할 것이다

조그만 아파트 방 책상머리
새벽 두시의 무거운 공기 속으로
읽던 책 모두 띄우고 웅크리고 앉아
어깨에 아이들과 나를 얹고 서 있는
철근의 식은 힘을 느낄 것이다.
웅크리고 앉아
평면으로 누운 세계의 얼굴을 만질 것이다.

—황동규, 「여름 이사」³⁴⁾ 전문

사실적인 느낌은 촬영 범위를 망각하게 만들거나 적어도 그 범위 너머의 것을 암시함으로써 긴장감을 완화시키고, 시야의 공간을 연장시켜 준다. 이런 의미에서, 영화적 공간은 상호 보완적인 두 개의 상상적 공간의

34) 「나는 바퀴를 보면 굴리고 싶어진다」(문학과지성사, 1978), pp. 23 f.

총체로 정의된다. 그것은 가시적 공간인 화면 영역과, 공간을 둘러싸고 있는 비가시적 공간인 화면 밖 영역이 시계를 장악하고 있는 총체적 공간이다.

화면 밖 영역은 두 가지 유형으로 구분된다. 하나는 이전에 나타났던 공간, 즉 어느 순간에 화면 영역을 장악했던 공간으로서 관객들이 기억할 수 있는 공간이고, 다른 하나는 그와 반대로 한 번도 나타나지 않았던 공간, 즉 다음 장면에서 나타나든 그렇지 않든, 독자의 상상력과 재량에 전적으로 맡겨지는 공간이다. 이 시의 공간 단위들 중에서 ①·②는 가시적 공간에, ③은 비가시적 공간에 각각 해당된다. ③은 독자의 '상상력과 재량에 전적으로 맡겨지는 공간'으로서 ①·②와의 관련 속에서만 존재한다. 그러므로 ③은 ①·②와 근본적으로 연결되어 있다. 구체적으로, ③은 ①·②에 의해 구축되는 셈이다.

이 시는 공간적 연속성과 비연속성을 동시에 보여 준다. 원래, 영화에서 공간적 연속성의 장치들은 무대 공간, 인물의 행동·위상에 일관성과 통일성을 부여한다. 관객들로 하여금 영화 관습·선입견·지식을 확인하도록 하기 위해서이다. 이 시에서 ①과 ②는 그런 역할을 자연스럽게 수행한다. ①과 ②는 이처럼 공간적 연속성을 지니고 있다. 그런데 앞서 살펴본 바와 같이, ①과 ②는 공간적 비연속성을 지니고 있는 ③의 형성에도 깊이 관여한다. 이를 통해, 우리는 공간적 연속성과 공간적 비연속성이 반드시 적대 관계에 놓이는 것은 아님을 알 수 있다.

4. 결론

지금까지, 영화와 시의 유사성에 대해 논의한 후, 시가 영화의 편집 기법과 구성 기법을 어떻게 수용하고 있는지를 살펴보았다. 이제, 그 내용을 결론 삼아 요약해 보면 다음과 같다.

첫째, 시와 영화의 유사성은 구체적으로 다음 세 가지이다. 먼저, 반드시 그렇다고는 할 수 없지만, 시와 영화는 서사적 내용을 담고 있다. 영화에서, 하나의 쇼트는 하나의 단어처럼 의미를 지니고 있지만, 세심하게 배열된 일련의 쇼트는 문장처럼 의미를 전달한다. 다음으로, 많은 경우, 시와 영화는 이미지를 보여준다. 시는 말을 매개로, 영화는 영상을 매개로 이미지를 보여주는 점이 다르지만, 이미지를 전달한다는 목적을 지니고 있는 점은 동일하다. 끝으로, 시와 영화는 대부분 몽타주 기법을 사용한다. 그 결과로 나타나는 효과는 음악적 구성, 회화적 구성, 극적 구성 등의 효과를 모두 포괄한다.

둘째, 정현종의 「暴風—1973년 9월 초 폭풍 불던 밤의 紀念」은 연속 편집 기법이 수용되고 있는 시이다. 구체적으로 이 시에는 '쇼트와 상대 쇼트'(shot/reverse shot) 방식, '시선의 일치' 방식, '행위의 일치' 방식 등이 나타난다. 그러나 신경림의 「벽지에서 온 편지」는 비연속 기법이 수용되고 있는 시이며, 구체적으로 이 시에는 한 쇼트와 다음 쇼트가 충돌·병치되는 몽타주 기법이 나타난다.

셋째, 김지하의 「내가 나에게」는 시간 구성 기법이 수용되고 있는 시이다. 구체적으로 이 시에서는 한 인물이 회상하거나 추억을 되살리는 플래시백 기법이 구사된다. 그러나 황동규의 「여름 이사」는 공간 기법이 수용되고 있는 시이며, 구체적으로 이 시에서는 가시적 공간과 비가시적 공간이 배치된다. 그리고 이 시는 공간적 연속성과 공간적 비연속성은 서로 적대 관계에 놓이는 것이 아님을 보여준다.

- 핵심어: 영화기법 수용, 연속 편집, 비연속 편집, 시간 구성, 공간 구성

<참고문헌>

- 김용수. 『영화에서의 몽타주 이론』. 열화당, 2006.
- 김은영. 「한국 현대시와 영화의 영향 관계 연구」, 『배달말』, No. 32 (배달말학회, 2003): 253-280.
- 리처드슨, 로버트. 『영화와 문학』. 이형식 역. 동문선, 2000.
- 문혜원. 「1930년대 문학에 나타난 영화적 요소에 관한 고찰」, 『국어국문학』, No. 115 (국어국문학회, 1995): 349-373.
- . 「한국 근대시의 시적 전환과 영화 체험의 상관성」, 『한국언어문학』, No. 65 (한국언어문학회, 2008): 287-307.
- 바쟁, 앙드레. 『영화란 무엇인가』, 안병섭 역. 집문당, 1998.
- 보드웰, 데이비드·톰슨, 크리스틴. 『영화예술』. 주진숙·이용관 역. 이론과실천, 1993.
- 정재형. 『영화 이해의 길잡이』. 개마고원, 2003.
- 지명혁. 『영화예술의 이해』. 집문당, 2004.
- 지주현. 「김춘수 시의 영화적 요소」, 『현대문학이론 연구』, 32 (현대문학이론학회, 2007): 139-162.
- 최인성. 「한국 현대시의 영화적 기법」, 『한양어문』, 17 (한국언어문화학회, 1999): 331-356.
- 패히, 요아힘. 『영화와 문학에 대하여』. 민음사, 2002.
- 한상철. 「김광균 시에 나타난 영화적 요소의 고찰」, 『어문연구』, 29 (어문연구학회, 1997): 515-526.
- Hayward, Susan. *Key Concepts in Cinema Studies*. London and New York : Routledge, 1996.
- Villarejo, Amy. *Film Studies : The basics(eBook)*. London and New York : Taylor & Francis Routledge, 2007.

<Abstract>

The Reception of Films in Poetry

Kim Byung-taek

So far, similarities between films and poetry have been discussed, and the ways that editing and framing techniques are received in poetry have been explored. The results are summarized as follows. To begin with, poems and films have three things in common. First, even though it cannot be applied to every case, both of them have epic content. In movies, a single shot has a meaning just like a word, and a series of scrupulously arranged shots deliver a meaning in the same way a sentence does. Next, in many cases, both poems and films reveal imagery. Despite the fact that poems use language to show images and films use pictures, both have the same goal of delivering images. Finally, both of them mostly use montage techniques. The resulting effects are comprised of musical, pictorial, and dramatic composition.

A Storm—Remembrance of a Stormy Night in Early September, 1973 by Jung Hyun-Jong is a poem that displays a technique called cutting to continuity. To put it concretely, the terms "short and reverse shot," "eye-line match," and "match on action" appear in this poem. However, A Letter from a Remote Village by Shin Kyung-Rim displays a discontinuity technique. In this poem appears a montage technique in which one shot collides and juxtaposes with another.

In To Myself by Kim Ji-Ha, a time-frame technique can be observed. Concretely put, this poem uses a flash-back technique; a

character recalls or indulges in reminiscences. In *Moving in Summer* by Hwang Dong-Kyu, the poet uses a space method. In this poem, visible and invisible space is placed, showing that spatial continuity and discontinuity are not at odds with each other.

- Keywords: reception of movie technique, cutting to continuity, cutting to discontinuity, time composition, space composition

* 이 논문은 2009년 1월 31일 투고되었고, 2월 20일 심사 완료되어 2월 23일에 게재 확정되었음.