에코의 삼중분절을 통한 영화<스파이더맨3>의 색채분석

Analysis of the Color in the Movie <Spider-Man 3> through U. Eco's Theory of Triple Articulation

주저자: 최 윤선 (Choi, Yun Seon)
부천대학 FX애니메이션과 교수

논문요약
Abstract

Ⅰ. 서론
1. 연구의 목적 및 배경
2. 연구의 범위 및 방법

Ⅱ. 에코의 기호학적 의미생성과 영화색채의 문화적 의미

Ⅲ. <스파이더맨 3>의 색채분석
1. 빨강의 의미, 선과 아름다움
2. 파랑의 알레고리, 혼돈의 세계
3. 검정의 상징, 악의 의미

Ⅳ. 결론

참고문헌

(Keyword)
Triple Articulation, Color, Spider Man 3

논문요약

색채는 문화이다. 색채는 문화를 반영하고 상징으로서의 역할을 수행하며, 인간의 감정과 태도에 변화를 일으키기도 하고 공간을 구성하는 핵심 요소이기도 하다. 영화에서의 색채는 또한 중요한 알레고리로 작동된다. 실제로 영화에 색채가 도입되면서 사랑, 이별, 삶, 죽음, 희망 등 인간의 삶과 관련한 주제가 풍부하게 표현되었다. 영화 속 색채의 상징은 내러티브 구조에서 스토리와 플롯을 암시하기도 하고 영화형식을 표현하는 모티브가 되기도 한다. 영화 표현에서 모티브는 색채, 음향, 조명, 앵글, 사물, 인물 등이 연관되어 재현된다. 이 연구는 색채가 영화 텍스트 상에서 어떤 기호학적 의미를 생산하는지, 전체 영화 텍스트에 내제된 이데올로기를 어떻게 산출해 내는지를 살펴볼 것이다. 디지털 영화, 컴퓨터 애니메이션, 멀티미디어 등 디지털 테크놀로지가 급부상하는 가운데 색채의 중요성이 부상하는 시점에 선행연구는 여전히 미비한 단계에 머물러 있다. 이 글은 일반적인 기호학적 태도를 견지하면서 구체적으로는 에코의 삼중분절을 분석의 틀로 삼아 <스파이더맨3>에 재현된 색채의 문화적 의미를 찾아본다. 에코는 일중분절을 의미소로 보았고 이중분절을 도상적 요소, 그리고 삼중분절을 빛과 앵글 등의 미장센 요소로 보았는데, 여기서는 각각의 분절요소에 색채를 적용해 그 의미를 살펴보고 궁극적으로는 창의적인 영화제작을 위한 색채의 대안적 역할을 제시해 보고자 한다.

Abstract

Color is just culture. Color reflects culture, plays a role as its symbolism, makes change sentiment and behaviors of human beings, as well as core elements constituting space. Color becomes important allegory of a movie.
With color being introduced to a movie, the theme for human being's life such as love, separation, life, death, hope was able to be expressed with taking concrete. The symbolism of color, on one

hand, suggests the plot and development of movies within the structure of narrative, on the other hand, becomes a motive expressing the style. Motive, in the movie, is expressed in relation to color, sound, lights, angle, objectives and characters. This thesis aims at viewing what kind of symbolic meaning color is producing in the text of movies and how it is generating an ideology contained in the text. While digital technology such as digital movie, computer animation, multi media is getting prominent, viewing precedent researches at the point that color is much important, it looks like that studies toward color is not satisfactorily carried. The aim of this thesis lies in finding what symbolic meaning the color of a movie has on the aspect of the literary meaning, and what the color of the movie 〈Spider Man 3〉 means, with setting triple articulation of Eco as formality of analysis. Eco has treated the first articulation as a sememe of a meaning, the second articulation as the element of an icon and the third articulation as light and angle for presentation. meanwhile I would like to study the role of color for producing creative movies with viewing the meaning of color from each element of segment and analyzing its role.

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적 및 배경

이 연구는 영화 <스파이더맨3>의 색채의미를 분석한 것이다. 피터 파커(토비 맥라이어) 스파이더맨은 외계에서 온 수수께끼의 유기체인 심비오트(symbiote)에 감염되면서, 원래의 스파이더맨에서 검은색의 스파이더맨으로 변한다. 더욱 강력한 힘을 갖게 된 스파이더맨은 스스로의 힘에 도취되어 세상을 자기 것으로 생각한다. 아버지의 복수를 위해 뉴고블린(제임스 프랑코)이 된 해리와 물리실험에 노출되어 능력을 얻게 된 피터의 삼촌을 죽인 진범인 샌드맨(토머스 헤이든 처치)은 수단을 가리지 않고 스파이더맨을 죽이려 한다.[1] 여기까지가 『할리우드 리포터』가 설명하고 있는 영화의 줄거리이다. 타임의 리차드 콜린스는 이 영화가 잉그마르 베르히만의 영화에 비견할 수 있는 고뇌와 배신을 드라마한 남성서사 장르의 민감한 스토리를 중심에 놓았다고 평가한다. 계속해서 이 영화는 스마트하고 전복적인 여장쇼와 같다고 만족감을 나타내었으며, USA 투데이의 클라우디아 퓨즈는 튼튼한 재미와 현란한 특수효과를 제공하고 액션, 감성, 유머를 겸비하고 있다고 호감을 표했다. 이 연구의 목적은 흥행에서도 성공을 거두고 우수한 작품성을 보이는 영화 <스파이더맨3>을 선정하여 서사구조 속에서 영화색채의 의미를 찾아보려는 것이다. 에코는 영화 영상이 의미소로서의 일중분절, 의미소와 도상적 기호 간의 이차분절 (second articulation), 앵글, 곡선, 질감, 빛과 그림자 효과 등의 삼중절합(third articulation)으로 분류했다. 이 논문에서는 에코의 삼중분절 분석을 통해 각각의 색채의미를 찾아보고자 한다. 먼저 문화구조 속의 색채의 의미와 내러티브 구조 속에서 색채효과의 과정 및 의미를 분석하고, 에코의 삼중분절의 틀을 가지고 <스파이더맨3>에서 표현된 색채를 고찰한다.

2. 연구의 범위 및 방법

선행연구는 색채와 영화 관련 서적, 기호학적 분석을 이용한 서적과 논문을 중심으로 검토하였다. 색채 관련 논문으로는 「애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채 연구: 월트디즈니를 중심으로」,[2] 「기호학적 연구의 분석으로 애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성연구」,[3] 「영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 관한 기호학적 분석에 관한 연구」,[4] 「에코의 삼중분절 개념으로 본 디지털 3D 단편애니메이션의 미장센」,[5] 「영화색채미학」[6] 등 색채, 기호학 관련 문헌들을

1) **Michael Rechtshaffen, 「Hollywood Reporter」, 2007.4.23.**

2) 박윤정,"애니메이션 캐릭터에 나타난 유형별 색채연구", 상명대학교 석사학위논문, 2003

3) 김윤배,"애니메이션 캐릭터의 기호학적 생성구조 연구", 홍익대학교 박사학위논문, 2003

4) 한연숙, 영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 대한 기호학적 분석에 관한연구, 건국대학교 석사학위논문, 2001.

5) 안세웅,"에코의 삼중 분절 개념으로 본 디지털 3D 단편애니메이션의 미장센", 한국콘텐츠 학회논문, 2006

살펴보았다. 색채 관련 선행논문을 살펴본 결과 애니메이션 캐릭터의 색채에 관한 연구는 서사 속에서의 의미 연구보다는 각각의 캐릭터가 가지고 있는 색채의 일차적 상징성을 데이터로 분석한 것으로 표면적 연구에 그쳤고, 캐릭터에 관한 기호학적 연구에서는 색채에 대한 연구가 미비하게 다루어져 있었다.

이 연구의 범위는 영화색채의 문화적 의미, 영화색채의 기호학적 의미와 에코의 삼중분절을 분석의 틀로 삼아 영화를 선정하여 빨강, 검정, 파랑의 색채가 의미를 내포하는 숏들을 분류하여 일차절합, 이차절합, 삼차절합에 대입하여보고 숏별 내용과 색채의 의미를 해독해 봄으로써 창의적인 애니메이션 제작을 위한 색채의 역할에 대해 연구해 보고자 한다.

이러한 목적에 따라 다음과 같은 연구문제를 상정하였다. 첫째, 영화색채는 내러티브 구조 속에서 문화적 배경과 어떠한 관련을 맺고 있는가? 둘째, 영화 <스파이더맨3>에서 빨강, 파랑, 검정은 기호학적 구조 속에서 어떤 상징성을 나타내는가? 셋째, 영화색채를 위한 창의적 제언점은 무엇인가?

이 같은 연구문제를 풀기위해 다음과 같은 방법으로 전개한다. 첫째, 영화색채의 문화적 의미를 살펴보고, 둘째로 에코의 삼중분절을 통한 영화 <스파이더맨3>에서 빨강, 파랑, 검정, 흰색이 가지는 의미를 추출해낸 다음에, 마지막으로 색채의 상징성을 도출해내 창의적 영화제작을 위한 색채의 역할을 정리해본다.

II. 에코의 기호학적 의미생성과 영화색채의 문화적 의미

색채는 자체의 오랜 전통적 의미보다는 그것이 다른 맥락과 맺는 의미가 중요하다. 문화적 이데올로기일 수밖에 없는 문화현상과 색채와의 관계를 분석하여 볼 수 있다. 색채는 세대, 계급, 정치, 종교 등 사회를 구성하는 요소들과 상호관계에 의해 의미화된다. 심리적 차원에서 색채의 분류와 그 용어의 지칭은 실제적이고 경험적인 재현과 관계되기 때문에 색채는 문화적 차원의 문제가 된다. 색채와 문화에 대한 관계를 언급한 바 있는 샤린은 색채가 문화라는 논제를 주장할 뿐만 아니라, 색을 구분하기 위한 모든 시험은 일종의 지시적 능력에 뿌리를 두고 있다고 말하고 있다.[7]

색채현상은 과학, 심리학, 철학, 미학 등 폭넓은 관점에서 설명될 수 있고, 색채를 지칭하는 용어나 그 용어가 지시하는 정확한 종류 및 어떤 색채가 갖는 의미는 문화적 차원에 따라 결정된다. 색채의 의미를 연상적인 심리적 차원에서 찾는 것은 복잡한 현대사회에서의 색채의 중층적 의미를 단순화시키는 설명으로 더 이상 깊이 있는 연구를 차단한다.[8]

에코는 영상텍스트의 기호학적 접근을 하는데 있어 의미의 생성단위로 숏 자체가 지니고 있는 이미지로 설정하고 이 이미지들이 삼중분절 형태로 의미를 생성한다고 보고 있다.[9] 영화색채는 표현(기표)와 의미(기의)가 문화적으로 상호관계를 맺는 기호 체계에 의해 결정되며 궁극적으로 기호체계로서의 색채는 문화적 배경에 의존하며 그에 따라 결정되는 것을 볼 수 있다. 언어의 기호체계를 적용하여 우리가 지각하는 색채의 조건으로 문화적 관계를 설명한 에코(Umberto Eco)는 자체에 부여된 색채의 수많은 이름은 색채의 내용을 갖지 않으며 일반적으로 상호작용하는 컨텍스트 내에서 고려되어야 한다고 주장하였다.[10] 그는 빨강, 파랑, 녹색, 노랑, 주황, 검정, 백색의 일곱 가지 색채만 사용하는 국기의 예에서 색채는 구분되는 것이 아니라 분류되는 것으로 분석한다. 국기의 색채는 물질적 색소일 뿐이며 희망과 상징적으로 분류될 때 문화적 요소들과 상호관계를 갖는 표현이 된다. 신호의 한정적 일곱 가지 색채는 무지개처럼 대부분의 인류문화가 공통적으로 인식할 수 있는 것이며 분류가능한 표현적 속성을 갖는 것이다. 에코는 영화이미지가 문화적 약호의 작용에서 비롯된다고 주장하며 문화적 약호 중 적어도 열 가지 이상이 이미지의 커뮤니케이션에서 잠재적으로 작용한다고 설명한다.[11] 그는 영화의 숏 안에 표현되는 현

6) 김종국,『영화색채미학』, 커뮤니케이션북스, 2006.

7) Marshall Sahilne, "Colors and Culture: Semiotica", Vol 15, no.1(1975), pp.22.

8) 김종국, 같은 책, p.200.

9) 백선기,『대중문화, 그 기호학적해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, p.17.

10) 위의 책, p.124.

11) R. Lapsley & M. Westlake,『현대영화이론의 이해』, 시각과 언어, 1999.

실은 약호체계나 관습 이데올로기와 겹쳐있다고 주장하면서 영화의 화면을 통해 전달되는 언어는 좀 더 세부적이고 분석적인 차원으로 의미체, 형상, 운동형태들의 삼중분절된 기호로 이루어져 있는 것으로 보았다.[12] 영화 내에서의 색채는 영화의 주제의식을 이미지화한다. 영화 속에서 기의는 기표를 통해 나타나게 되는데 기표의 요소 중 한 가지를 색으로 정의할 수 있다. 에코는 문화적 코드의 작용을 통해 영상이미지에 대한 삼중분절 개념을 다음과 같이 설명한다.

첫째, 분절(articulation)의 첫 번째 수준에서는 전체적인 영화이미지가 그들 자체로 인지 가능하고 인지를 지닌 단위들, 의미소(seme)로 분절될 수 있다[13] 고 했다.

둘째, 에코는 이중분절의 의미소는 거머쥔 주먹이나 단호한 턱선 같은 작은 도상적 기호로 분석될 수 있는데 그것들은 그래픽의 연속체 부분이고 이어져 있기 때문에 의미소가 위치한 컨텍스트를 통해서만 이해될 수 있다. 이것이 이차절합이다.[14] 예를 들어 나는 슈퍼맨에서 슈퍼맨 자체는 의미소이고 펄럭이는 망토와 망토의 색 등은 의미소의 부분으로 도상기호로 볼 수 있다.

<스파이더맨3>의 서사에서 스파이더맨으로서 주인공 피터는 영화의 주제인 기독교 사상의 선과 악의 사상이 반영된 의미소로 볼 수 있다. 의미소로서 빨강의 스파이더맨과 검정 스파이더맨으로 나뉘게 되는데 피터의 스파이더맨 복장은 대중을 위해 선한 일을 할 때는 빨간색을, 증오와 미움이 가득 찰 때는 검정색 복장을 띠게 되고, 빨간색과 검정색은 각각의 선과 악의 도상기호로 표현된다.

12) 백선기, 같은 책, p.18.

13) Umberto Eco, "Articulations of the cinematic code", Movies and Methods: An Anthology, Bill Nichols ed. (Berkeley: University of California press, 1976), p.604.

14) 위의 책, p.604.

[그림1] 정의의 의미소로서의 스파이더맨과 정의의 빨간색 복장의 도상기호

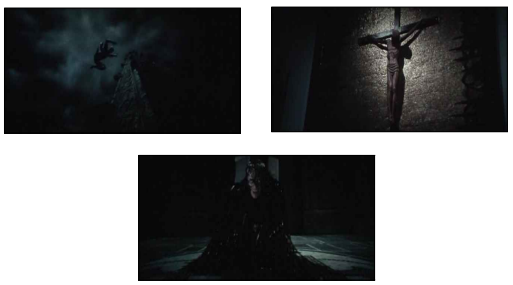
위의 숏들은 스파이더맨이 대중을 위해 활약하고 있을 때의 의미소들이다. 스파이더맨의 성격을 잘 나타내주는 다음과 같은 대사가 있다. 한 기자가 대중에게 질문한다. “나는 당신에게 묻습니다. 당신이 낙하산을 떨어트렸을 때, 당신의 가게에 도둑이 들었을 때, 당신의 집에 불이 났을 때, 당신을 위기에서 구하고 당신의 아이들을 구해준 사람은 누구였습니까?”라고 질문하자 대중들은 스파이더맨이라고 대답하고 그때의 스파이더맨은 환한 웃음을 짓고 있다. 여기서 스파이더맨의 환한 웃음은 이중분절인 정의의 도상기호가 된다. 복장과 마찬가지로 붉은빛을 띠고 있다.

[그림2] 용서, 사랑 화해의 의미소와 복장과 배경의 도상기호

영화의 주제가 내포되어있는 첫 번째 숏에서 스파이더맨은 자기를 죽이려고 했었고 자기가 죽이려던 샌드맨을 용서하게 되고 스파이더맨은 빨간색을 띄게 된다. 두 번째 숏도 친구 헤리가 자기를 용서하는 사랑의 의미의 빨간색, 세 번째 숏도 모두를 용서하는 의미소로 빨간색이 쓰였다.

[그림3] 악의 의미인 검정의 의미소와 검정복장, 심비오트, 배경의 도상기호

위의 숏들은 악의 의미로서의 의미소이다. 스파이더맨은 우주의 수수께끼의 유기체인 심비오트에 감염되는데 여기서 심비오트는 악을 상징하는 도상기호이다. 심비오트에 감염된 스파이더맨은 미움과 증오를 가지게 되고 그때마다 스파이더맨의 복장은 검정색을 띠게 된다.

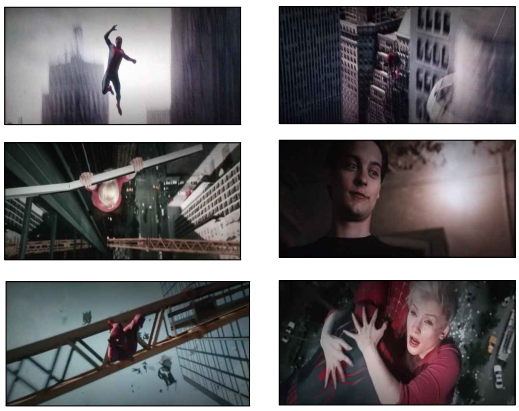


[그림4] 혼돈의미로 파랑의 의미소와 도상기호로서 배경과 십자가의 빛

위의 숏들은 스파이더맨이 자기의 마음에서 갈등을 하고 성당지붕 위에서 절규를 하게 되는데 혼돈의 의미소이다. 이때의 배경과 복장은 푸른빛을 띤 도상기호이다. 두 번째 숏은 십자가의 빛이 흰색과 푸른빛을 띠고 있고 사진기자 브락은 성당에서 "왜 피커를 거두지 않으시나이까?" 왜 신에게 피터 파커를 죽이지 않느냐고 물어봐 달라고 성당에서 미움으로 가득 찬 마음으로 독백을 하고 있을 때 스파이더맨에게 감염되었던 심비오트는 브락에게 옮겨가게 되는데 세 번째 숏은 브락이 심비오트에 감염되어 있는 모습으로 검정색 유기체에 둘러싸여 있다. 배경은 파란색을 띤다. 여기서 파랑의 배경은 악마적인 힘과 함께 혼돈을 의미하는 도상기호이다.

셋째 도상적 기호는 인지조건의 세 번째 절합(third articulation)을 구성하는 것들로, 앵글, 곡선, 질감, 빛과 그림자의 효과 등의 형태들로 분류 가능하다. 그런 점에서 변별적이고 대립적인 조건 속에서만 규정되는 음소를 닮았다. 그러나 그것들은 계속해서 교차를 거치면서 어떤 지점에서는 새로운 도상적 기호를 절합해 낼 수 있으므로 음소와 달리 의미 구성에 있어서 핵심적이다. 영화의 고유한 삼중절합의 전체적인 효과는 여타의 재현형식보다 높은 정도의 리얼리즘을 산출해 낼 수 있다.[15]

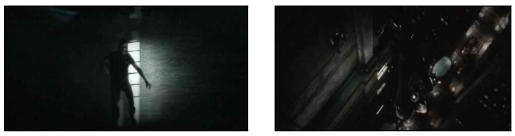
에코는 이와 같은 삼중분절에 기초한 고정적 코드 체계의 종속된 의미해석보다는 이러한 코드체계 속에서 표현단위(unit of expression)와 내용단위(unit of content)를 연결시키는 기호기능으로 영화의 기호체계를 이해해야 한다고 보았다.



[그림5] 정의를 의미하는 삼중절합 으로의 빨간색

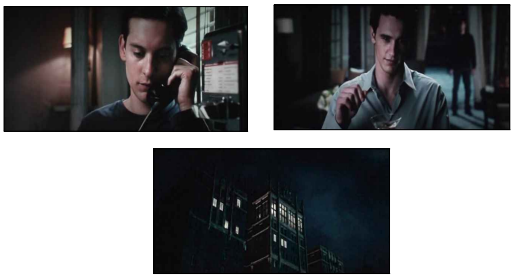
<스파이더맨3>의 삼중절합은 카메라 앵글이 역동적인 앵글로 아래서 올려다보거나 위에서 내려다보는 삼점투시적 앵글을 많이 사용하였고 은은한 백라이팅 느낌과 측광의 조명을 사용했다. 역동적 화면구조는 관객을 압도할 만한 스케일과 스피드를 보여준다. 삼중절합에서 빨간색은 정의를 향한 스파이더맨의 역동성을 나타내었고 네 번째 숏에서 동료 브락에게 검정색 옷을 벗어버리라고 충고하는 스파이더맨에게서 우정의 의미를 찾아볼 수 있다. 삼중절합에서의 색채의 의미는 빛과 앵글과 결합하여 일중분절과 이중절합 때 보다 더 강력한 힘을 발휘한다.

15) 백선기, 같은 책, p.17.



[그림6] 악을 의미하는 삼중절합의 검정색

첫 번째에서 네 번째까지의 숏은 빛과 결합한 악을 상징하는 심비오트의 삼중절합을 보여주고 있고 다섯 번째 숏은 살인의 장면을 재현하고, 여섯 번째 숏은 죽은 아버지의 망령에 시달리고 있는 대사에서 “그를 고통 받게 해 그가 죽기를 바라도록 해. 무엇보다도 우리는 그의 가슴을 아프도록 해야 해”라는 환청을 듣고 있고 강한 측광으로 심리적 갈등을 표현하고 있다. 일곱 번째 숏은 샌드맨이 사악한 에너지를 받을 때의 장면이고 마지막 숏은 강한 어둠 속에 스파이더맨이 있고 카메라의 앵글도 사선으로 경사져 있다. 빛은 전반적으로 어두운 톤에 약한 강도로 부분적으로 비춰지고 있다. 검정의 의미는 삼중절합을 통하여 빛과 앵글이 결합됨으로 어두움과 악에 대한 표현을 더 극대화시킬 수 있는 요소가 되었다. 이상의 삼중분절은 앵글, 형상, 빛, 색채 등이 결합하여 일중분절과 이중절합 때 보다 더 강력한 의미를 산출한다.



[그림7] 혼돈의 의미의 삼중절합의 파랑색

첫 번째 숏은 피커가 여자친구에게 화해를 청하기 위해 전화를 거는 숏, 두 번째는 스파이더맨이 헤리에게 복수를 하러 갈 때의 혼돈적 의미의 파란색이 사용되었다. 빛은 강한 측광을 사용하여 주인공의 심리상태를 나타내었다. 세 번째 숏의 혼돈의 의미를 나타내는 파란색은 스파이더맨이 여자 친구와 갈등을 겪고 나서 자기의 행동에 스스로 괴로워하며 성당 지붕에 앉아 있다가 성당 아래로 하강하는 운동의 형태로 내면의 선과 악과의 갈등이 성당 지붕을 돌아가는 앵글과 하강하는 운동에너지와 결합하여 강력한 혼돈이미지를 나타내었고 톤은 음산하고 어두운 블루톤을 이루었다.

Ⅲ. <스파이더맨3>의 색채분석

1. 빨강의 의미, 선과 아름다움

일반적으로 빨강의 의미는 충동적이며 선정적이고 의미를 가장 직접적으로 표현하는 색이다. 빨강은 정열, 승리, 용기 등을 상징하고 한편으로는 전쟁과 불타는 악마의 세계, 적개심을 나타내는 도전적인 색이기도 하다.[16] 가장 자극적이며 인류가 최초로 인식한 색이다. 전통적 빨강은 전사, 순교자의 공격성과 힘, 정열, 분노를 상징한다. 중세 때 빨강은 힘과 권력을 가져온다는 믿음 때문에 지배계층이 사용하였다. 대표적인 라스코 동굴벽화나 알타미라 동굴벽화에 나타난 원시인들은 생활에 있어서 동물의 지배력과 피에 대한 두려움을 붉은색으로 극복하려고 했고 심리적이고 상징적인 작용에는 상이한 문화권의 상이한 생활방식이 전제되어 있다. 같은 빨강이라도 중국에서는 삶을 의미하나 서양에서는 죽음을 의미한다.[17] 국기에 관한 연구에도 빨간색이 많은 나라들(아프카니스탄, 호주, 이탈리아, 불가리아, 칠레, 에콰도르 등)에서 용맹, 피 그리고 용기를 상징하는 것이지만 볼리비아의 경우는 동물을 이디오피아에서는 신념을, 그리고 다호메이에서는 토양을 의미한다.[18] 이처럼 색채는 사회문화적 수단이 되는 경우가 강하다. <스파이더맨3>의 빨간색은 선의 의미로 쓰였다. 스파이더맨이 대중의 환호를 받으며 등장할 때와 불의를 해결하는 정의로운 숏에서 스파이더맨 피터 파커의 복장은 항상 빨간색의 복장을 하고 있다. <스파이더맨3>의 빨간색은 선과 정의의 의미 이외에 상업적인 미의 의미로 사용되었다. 색채는 우리의 마음과 몸을 흥분시키기도 하고, 침정시키는 작용을 하기도 한다. 난색계통의 색상에 높은 명도와 채도를 주면 흥분감을 준다. 이는 이들 색채가 우리들의 몸 전체

16) 김진한, 『색채의 원리』, 시공사, 2004, p.167.

17) Jeff Kurtti, *The Art of Mulan*, Hyperion: New York Present, 1988, p.100.

18) Umberto Eco, "How Culture Conditions the colors We see", Marshall Blonsky, ed., *On Signs: A Semiotics Reader*, Basil Blackwell Ltd, 1985, p.174.

에 걸친 기능적 촉진작용에 미쳐 맥박을 증가시키기 때문이다.[19] <스파이더맨3>에서 빨간색과 검정색의 대비로 고명도 대비를 시켜 주목성을 높이므로 관객의 시선을 집중시키고 역동적 앵글과 함께 간접적으로 정서를 고조시켜 관람객의 수를 높인 것도 빨강의 색채가 수행해낸 역할이라고 할 수 있다.

2. 파랑의 알레고리, 혼돈의 세계

영원한 상징, 파랑의 긍정적인 면은 환상과 유토피아적 상징을 나타낸다. 현대에서는 파랑을 남성의 색, 정신적 가치와 학문의 색, 오행에 나타난 중국의 색채의 정서는 푸른색이 분노를 나타낸다. 파랑은 초현실적 세계를 지향하며 미술가와 음악가에게서 최고의 작품을 끌어낸다. 피카소는 파랑의 본질적인 신비성을 이용해 작품을 제작하였다. 이른바 피카소의 청색시대라고 부른다. 파랑은 마음을 차분하게 만들어 심신의 회복력을 높여주므로 불안한 상태에 빠졌거나 악몽을 꾸었을 때 파랑색을 바라보면 진정시키는 효과를 얻을 수 있다.[20] 국기에 관한 연구에서 대부분의 국가들이 하늘, 평화, 희망, 순결을 의미하는 파란색이 콩고 킨샤샤에서는 희망을 상징한다. 국기 색상은 색상이 아니며 물리적 색채이다. 그것들은 문화적 단위들과 상호 관련된 표현들이며 강하게 범주화되어 있다 .이러한 가치, 희망, 평화 등의 본질은 상관없다. 중요한 것은 그들의 기본적 대비의 구조체계이며 그러한 것들은 명확화 되어야 한다.[21]

<스파이더맨 3>에서의 파랑은 혼돈의 의미를 나타내고 있다. 정의와 불의 사이에서 갈등할 때의 색채의 표현에서의 파랑과 모래와 융합된 샌드맨의 변신장면, 헤리와의 결투장면 등 역동적인 영상들에서 혼돈의 장면의 배경에 블루톤을 사용했다. 헤리가 죽은 아버지의 망령으로부터 고뇌할 때, 스파이더맨이 자기의 감정을 주체하지 못해서 성당의 지붕에서 절규를 할 때, 하늘의 색채는 어두운 파랑이었고 여자친구와의 갈등장면에서도 배경에서 파랑의 색채가 사용되었다. <스파이더맨3>에서 일중분절, 이중절합, 삼중절합에서 각각의 파랑의 색채는 선과 악 사이에 고뇌하는 혼돈의 느낌을 나타내었고 파랑의 톤은 어두운 톤을 나타내고 있다.

3. 검정의 상징, 악의 의미

색은 강한 느낌을 줄 수도 있고 약한 느낌을 줄 수도 있다. 일반적으로 저명도와 고채도는 강한 느낌을 줄 수 있다. 검정의 일반적 의미는 권력과 권위를 나타내기도 하고 죽음 반역 절망 등을 나타낸다. 권위와 죽음 종교를 상징한다. 검은색은 두려움을 나타내기도 한다. 스파이더맨은 외계에서 온 수수께끼의 유기체인 심비오트(Symbiote)에 감염되고 스파이더맨은 빨강복장의 스파이더맨에서 검정 스파이더맨으로 변화한다. 강력한 힘을 얻게 된 스파이더맨은 자신의 힘에 도취되어 마음껏 세상을 즐긴다. 여기서 검정복장은 도상의 기호로 악한 힘과 즐거움을 나타낸다. 아버지의 복수를 위해 뉴고블린이 된 해리와 물리실험에 노출되어 능력을 얻게 된 샌드맨은 스파이더맨을 해치고자 하는데 피터(스파이더맨)의 삶에서도 변화의 조짐이 보인다. 직장 동료인 에디 브록이 스파이더맨을 쫓아 다니며 특종을 잡아 그를 위협하고 브록은 스파이더맨이 자신의 여자 친구를 위험에서 구해준 후, 그녀의 관심이 온통 그에게 쏠리자 스파이더맨에게 증오의 감정을 갖게 된다. 그리고 스파이더맨이 성당지붕에서 절규하며 벗어 던진 심비오트가 브록에게 전이되어 가장 강력한 악당인 베놈으로 진화한다. 이들과의 결투 신에서 스파이더맨 복장의 색은 검정을 띠게 된다. 외계 생명체 심비오트(symbiote)에 감염되어 블랙으로 변한 스파이더맨의 능력이 상상을 초월할 정도로 스피디해지고 더 강력해진다. <스파이더맨3>에서 검정색 의상을 입은 스파이더맨은 세상을 구하는 스파이더맨과는 달리 공격적이고 과격한 행동을 보인다. 여기서 검정색 의상은 도상기호로서의 악의 의미이고 영화 중반부에 검정색 상자에 피터는 빨간색 스파이더맨 복장을 보관하게 된다. 검정색 상자는 선을 패쇄하는 악의 상징인 도상기호로 이중절합을 나타낸다. 검정색 복장을 입은 스파이더맨은 샌드맨과 헤리를 헤치기 위해 결투를 하는데 결투를 하는 스파이더맨은 삼중절합 으로서의 악의 의미를 나타낸다. <스파이더맨3>에서 검정색은 내면의 어두움을 드러내는 악의 상징으로 사용된 것이다.

---

19) 김학성, 『디자인을 위한 색채』, 조형사, 2001, p.125.

20) 김진한, 같은 책, p.172.

21) Umberto Eco, "How Culture Conditions the colors We see", p.174.

그 외에 흰색의 일반적 의미는 순수함, 여성다움 등의 이미지를 떠 올린다. 흰색에는 천국의 이미지도 포함되어 있는데 천사들이 임무를 수행하는 장면을 그린 고전작품을 볼 수 있다. 흰색은 동양에서는 순결을 의미하지만 서양에서는 죽음을 의미한다. 중세의 미술은 지상세계의 영광이 아니라 종교적인 이상의 삶을 추구하였기에, 종교적 관점에서 빛을 중시하였고 흰색을 통해 종교적 초월성을 그려내는 종교적 색으로 사용되었다. <스파이더맨3>에서 흰색도 자주 등장하게 되는데 메리 제인의 흰색 드레스와 흰색과 검정색 복장, 교회의 십자가의 빛과, 장례식장의 의상은 이상과 밝음, 빛을 의미하고 있다.

Ⅳ. 결론

색채는 영화에서 내면의 감정을 표현해주고 정신과 영혼에 감성적으로 작용한다. 또한 빛과 혼합하여 심리상태나 표현을 풍부하게 해 줄 수 있다. 영화의 원리에서 유사성과 반복을 통해 영화를 구성해 나가고 주제를 표현해 나가는데 사물, 음향, 장소, 인물소, 색채도 하나의 모티브라고 볼 수 있다. 색채를 분석함에 있어서 색채가 가지고 있는 고유의 의미를 이해하는 것 보다는 영화작품 안에 내제되어 있는 색의 문화적 의미와 상징적 의미를 분석해 볼 수 있다.

에코의 삼중분절을 이용하여 <스파이더맨3>를 분석하여 본 결과 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. <스파이더맨3>은 색채의 표현이 풍부하게 반영된 영화이고 기독교 사상과 선악구도가 강하게 반영된 영화라고 볼 수 있다. 스파이더맨은 정의로운 사람이었으나 심비오트(우주의 유기체)에 감염되면서 증오와 미움으로 가득차고 선과 악 속에서 고민하게 된다. 빨간색의 스파이더맨은 일중분절의 의미소로서 정의와 용서, 화해, 사랑의 의미를 담고 있다. 영화의 후반부에서 피터가 샌드맨에게 “당신을 용서합니다”라고 말했을 때 얼굴빛의 조명은 이중절합의 도상기호로 붉은색을 띠고 있고 스파이더맨 복장도 빨간색을 띠고 있다. 헤리가 목숨을 거두면서 “피터, 너는 내 친구야, 가장 좋은 친구지”라고 말했을 때 헤리의 얼굴은 붉은빛을 띤다. 영화 중반부에서 피터를 증오할 때 검은색 의상과 강한 측광이 연출되는데 삼중절합의 의미로 빨간색과는 대조적인 색채대비이다. 이 영화는 선과 악의 사상이 내제되어 있는데 결말부의 대사에서 “어떠한 분노에 사로잡힐지라도 우리는 항상 선택을 할 수 있다. 내 친구 헤리가 나에게 그런 말을 해 주었다. 그는 나에게 그가 할 수 있는 최선의 선택을 해주었다. 우리가 누구인지를 만드는 것은 우리의 선택이다. 그리고 우리는 항상 올바른 길로 가는 것을 선택할 수 있다”라는 말이 나온다. 여기서 빨간색은 빛과 카메라 앵글, 색채가 결합한 삼중분절로서의 빨간색의 개념으로 이해할 수 있다. 일중분절과 이중절합은 서로 연결되어 있어서 이중절합은 일중분절 안에서 의미 파학이 가능하다. 장례식 장면에서 의상은 흰색 셔츠와 검정색 정장으로 정의와 불의의 이항대립적인 색채가 사용되고 있다. 영화 속에서 피터(스파이더맨)의 여자 친구 메리 제인의 의상은 초반부터 후반까지 계속 검정과 흰색이 조화된 의상을 입고 있는데 흰색과 검정 의상이었을 때는 메리 제인은 피터의 여자 친구였지만 계속되는 갈등을 가지고 있었다. 그러나 결말부에 메리 제인은 빨간색 드레스를 입고 노래를 부르고 있고 피터가 등장해 갈등이 해소가 되고 피터의 마음을 받아들이는 장면이 암시되는데 의상은 빨간색으로 여기서 빨강의 의미는 화해와 사랑의 의미를 가지고 있다. 선과악 속에서 갈등하는 장면에서는 배경이 푸른빛을 띠고 카메라의 앵글은 돌아가고 동적인 앵글을 띄고 있으며 혼돈의 의미를 나타낸다. 이 부분에서 파란색은 미장센의 요소로 삼중분절을 뜻하고 운동에너지의 혼돈을 뜻한다. 에코는 의미를 분석함에 있어 삼중분절을 이용하여 기호학적으로 의미를 분석하였는데 각각의 분절에 색채분석이 결합함으로 영화의 주제를 자연스럽게 관객에게 전달할 수 있고 색채가 가지는 힘에 의해 이데올로기를 산출해 낼 수 있다. 이 연구에서는 영화에 대한 색채의 역할을 살펴봄으로써 향후 영화제작에 있어 창의적인 색채 도입이 되어 작품의 창작력을 높일 수 있는 색채계발의 이론적 틀을 마련하고자 하였다.

참고문헌

1) 김재웅,『애니메이션 실용 색채학』, 서울애니메이션센터, 2002.
2) 김종국,『영화색채미학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
3) 김진한,『색채의 원리』, 시공사, 2004.
4) 김학성,『디자인을 위한 색채』, 조형사, 2001.
5) David Bordwell & Kristin Thompson,『영화예술』, 이론과 실천, 1997.
6) Michael Rechtshaffen,『Hollywood Reporter』, 2007.4.23.
7) Marshall Sahilne, "Colors and Culture: Semiotica, Vol 15, no.1, 1975.
8) 백선기,『대중문화, 그 기호학적해석의 즐거움』, 커뮤니케이션북스, 2004.
9) F. R. Dallone,『영화와 빛』, 민음사, 1998.
10) R. Lapsley & M. Westlake,『현대영화이론의 이해』, 시각과 언어, 1999.
11) U. Eco,『기호와 현대예술』, 열린 책들, 1998.
12) Umberto Eco, "How Culture Conditions the colors We see", Marshall Blonsky, ed., *On Signs: A Semiotics Reader*, Basil Blackwell Ltd, 1985, p.157-p.175.
13) Umberto Eco, "Articulations of the cinematic code", *Movies and Methods: An Anthology*, Bill Nichols, ed., (Berkeley:University of California press,1976), p.604.
14) 한국색채연구소,『색채1』, 칼라커뮤니케이션, 2003.
15) 한연숙,「영화 속의 공간에서 빛과 색채의 인식에 대한 기호학적 분석에 관한연구」, 건국대 석사논문, 2001.
http://www.sonypictures.com/movies/site/
http://movie.naver.com/movie