영화 <졸업>에 나타난 롱테이크의 이용 : 미장센을 중심으로

Use of Long Take in The Film <The Graduate> : Focused on Mise-en-Scène

윤수인

호서대학교 영상미디어학과

Soo-In Yoon(siyoon@hoseo.edu)

요약

영화 <졸업>은 미국 마이크 니콜스 감독의 1967년 초기 작품이다. 오랜 세월이 지난 영화임에도 불구하고 빠르고 박진감 있게 드라마를 이끄는 힘을 가진 대한 의문에서 연구를 시작했다. 그 힘의 중심에는 롱테이크의 효과적인 사용이 있었다. 이 영화의 거의 모든 씬에서 롱테이크가 사용되고 있으며 몇 개의 씬은 롱테이크만으로 구성되어있다. 그리고 롱테이크의 사용 빈도가 높을 경우 발생할 수 있는 지루함, 또는 극중 몰입에서 이탈할 수 있는 영화적인 자각을 막기 위한 효과적인 영화적 장치들의 사용도 돋보인다. 한 쇼트 안에서의 효율적인 연기 연출과 미장센의 조화를 통해 상황과 인물에 대한 심리적인 몰입이 극대화되며 의도적인 몇 장면을 제외하고는 롱테이크를 인식조차 하기 힘들다. 롱테이크를 위해 사용되는 세부적인 요소들인 카메라 워킹과 조명 등의 기계적 장치와 배우들의 대사, 연기 그리고 이동 동선 등이 절묘하게 연결되어 서로 유기적인 작용을 하고 있기 때문이다.

본문에서 소개하는 대부분의 롱테이크는 여러 개의 짧은 쇼트들로 대체되는 것이 오히려 일반적일 수 있다. 하지만 마이크 니콜스는 이 영화에서 여러 개의 쇼트들 대신 롱테이크를 선택한 이점들을 확실하게 보여준다. 이 영화에서의 롱테이크는 일반적인 미학적 가치가 발생하는 롱테이크와는 약간 다른 목적을 보여주고 있다. 그 활용에 대한 구체적인 방법과 효과를 분석해 보는 것이 이 연구의 목적이다.

■ 중심어 : | 분 롱테이크 | 졸업 | 마이크 니콜스 | 미장센 |

Abstract

The research was started out of curiosity for what made <The Graduate>'s fast and trilling pace possible although it is an old movie. The center of what made it possible was its use of the Long Take. Long Take was used in all of the scenes and in some cases only long take was used. What is interesting is the film maker's use of various cinematic techniques to prevent the scene from being too slow and keep the audience immersed in the characters. In one shot, acting in addition to Mise-en-Scène were used to provide psychological immersion of character and scene. The use of Long Take, with the exception of some intentional scenes, was difficult to notice without conscience observation. All the components that make up Long Take - camera walking and lighting as well as actor's dialog and performance and scene movement all beautifully came together.

The Long Take is generally replaced by many different sort shots. However, Mike Nichols clearly demonstrates the benefit of Long Take. In the movie, the general aesthetics from the use of Long Take is slightly altered for a different purpose. The specific methods and effects used in the application of Long Take is the subject of this study.

■ keyword : | Long Take | The Graduate | Mike Nichols | Mise-en-Scène |

* 본 연구는 2011년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임.(과제번호2007-0191)

접수번호 : #120305-008

심사완료일 : 2012년 04월 20일

접수일자 : 2012년 03월 05일

교신저자 : 윤수인, e-mail : siyoon@hoseo.edu

I. 서론

영화 <줄업>은 불안한 미래를 앞둔 주인공 벤자민의 방향을 통해 부모세대와의 단절, 그리고 복잡하게 얽힌 사랑 이야기를 다루고 있다. 기성세대의 가치관을 비판하고 있는 뉴 아메리칸 시네마의 대표적인 작품으로 1967년에 제작되었고 젊은 감독 마이크 니콜스의 새로운 영화적 표현에 대한 시도가 작품 전체에서 보인다. 제작 후 45년이 지난 요즘에 감상하기에도 어색함이 없을 정도로 콘텐츠와 표현 방식의 조화가 절묘한데 가장 주목할 만한 표현 방법은 롱테이크의 이용이다.

롱테이크는 앙드레 바쟁에 의해서 미학적 체계가 정립되었다. 바쟁은 영상 상호간의 관계로부터 나오는 의미의 창조인 몽타주 기법과 비교하여, 관계 속에서만 생성되는 의미보다는 그 자체에서 현실의 무한한 모호성을 드러낼 수 있는 영화의 사진적 창조 능력이 더 영화의 본질에 가깝다고 했다. 또 그는 잘 이용된 공간적 깊이는 사건으로부터 최대한의 것을 끌어내기 위한 종래보다도 경제적인 동시에 더 단순하면서도 또 더 정교한 방법임을 주장하였다. 잘 이용된 공간적 깊이는 영화 언어의 구조와 함께 관객의 영상에 대한 지적인 관계에 영향을 줌으로써 스크린 상의 광경의 의미를 변화시키기까지 한다고 주장하였다[1]. 이후 바쟁과 그의 추종자들은 공간적 깊이의 사용뿐만 아니라 등장 캐릭터들의 동선, 소품의 배치 등이 종합적으로 어우러져 총체적인 의미를 산출하는 미장센을 영화의 가장 중요한 미덕으로 판단하였다. 이러한 현실에 대한 태도와 미장센을 통한 의미 전달은 오늘날까지 롱테이크 미학의 기본 구성 요소로써 받아들여지고 있다[2]. <줄업>에서의 미장센과 롱테이크에 의한 의미 전달은 위의 설명과 크게 다르지 않다. 하지만 롱테이크의 잦은 사용에도 불구하고 관객이 인식하기 힘든 이유에 대해 주목할 필요가 있다. 실제로 잘 알려진 영화이고 매우 많은 분량의 롱테이크를 사용했음에도 불구하고 이 영화의 롱테이크에 대한 연구는 전혀 찾아 볼 수가 없다. 이것이 오래된 고전임에도 불구하고 현 시점에서 찾고자하는 의미이고 본 연구의 목적이다.

<줄업>은 톡톡 튀는 대사, 관습 파괴적인 사랑에 신성 모독 등의 내용도 눈에 띄지만 영상과 음향을 통한

내용과의 효율적인 결합에 주목할 만하다. 점프 컷, 익스트림 클로즈업, 줌 렌즈, 계산된 미장센 같은 기법들은 마이크 니콜스 감독이 장 뤽 고다르, 프랑수와 트뤼포를 비롯한 '누벨바그' 감독들과 안토니오니, 펠리니 같은 이탈리아 감독들에게서 차용해 감각적으로 활용한 것들이다[3]. 이런 감각적인 영화적 표현들이 롱테이크에 의해서 하나로 엮이며 이야기를 전개해 나간다. 따라서 <줄업>에서는 온갖 종류의 롱테이크를 볼 수 있다. 전양준에 의하면 롱 테이크의 유형은 일반적으로 고정된 촬영기에 의한 것과 이동촬영기에 의한 것 두 가지로 구분되며 그 세부적인 구분은 다음과 같다고 한다.

1. 카메라와 배우가 모두 고정되어 있는 경우
2. 카메라는 고정되어 있고 배우가 움직이는 경우
3. 카메라는 이동하고 배우는 고정되어 있는 경우
4. 카메라와 배우가 모두 움직이는 경우
5. 고정된 촬영기에 촬영기의 수평이동 Pan이나 수직이동 쇼트가 추가될 경우

6. 이동촬영기가 고정된 롱 테이크와 움직이는 촬영기에 의한 효과를 동시에 수행하는 경우[4]. <줄업>에서는 이 모든 경우의 롱테이크가 몇 번씩이고 반복되어서 사용된다. <줄업> 전반부 장면의 shot by shot 분석을 통해 롱테이크의 활용에 대한 구체적인 방법과 효과를 분석해 보는 것이 이 연구의 목적이다. 분석에 사용된 분량은 영화의 전반부인 20분 정도인데 이 중에서 롱테이크에 해당하는 약 15분 정도의 쇼트들을 본문에서 언급하겠다. 이 영화의 매우 중요한 캐릭터 구축과 배경 설명이 이루어지는 부분으로 총 3개의 시퀀스에 대한 분석이 이루어졌는데 첫 시퀀스에서는 주인공이 대학을 졸업하고 집으로 오는 과정을 보여주고, 다음에서는 환영 파티가 진행 중인 벤자민의 집에서 여러 모습들을 보여준다. 마지막으로 로빈슨 부인 집에서의 해프닝을 보여주는 장면이 이 연구에서 다루어지는 마지막 시퀀스이다.

II. 도입부, 배경과 캐릭터 설명

1. 비행기 안에서의 롱테이크

영화는 미국 LA 공항에 착륙을 앞두고 있는 비행기

안에서 주인공 벤자민(더스틴 호프만)의 모습을 보여주며 시작된다. 첫 번째 쇼트는 주인공 벤자민의 클로즈업에서 시작해서 줌아웃(Zoom Out)으로 기내의 전경까지를 보여주는 21초에 해당하는 쇼트이다. 우울한 표정뿐 아니라 단조로운 화이트 백그라운드, 눈에 띄는 그림자, 그리고 노즈룸을 짧게 잡은 프레이밍(Framing)으로 답답해 보이는 벤자민의 모습과 탁한 느낌의 기내 안내방송에 전혀 반응하지 않는 주위 사람들의 모습이 보인다.

첫 장면부터 이런 답답한 느낌을 표현하기위해 감독에게 화이트 백그라운드는 무척이나 중요했던 것으로 보인다. 실제로 감독은 화이트나 블랙의 단순한 백그라운드를 인물에 바짝 붙이는 방법을 이 영화에서 반복하여 사용한다.

그림 1. 비행기 안 씬의 화면 구성[19]

위의 그림들을 보면 벤자민 뒤에 있는 화이트 커버시트는 따로 준비된 것으로 보인다. 하나의 쇼트로 보이는 이 장면에서 벤자민과 옆자리의 나이든 여성이 마치 한 배개를 사용하고 있는 것으로 보이는 위험을 감수하

고 있다. 물론 영화를 감상하는 도중에는 알아차리기 힘들지만 다른 좌석과 비교해보면 의도적인 미장센임을 알 수 있다. 벤자민 이외의 등장인물들은 좌석 하나에 하나씩 제공되는 커버시트를 사용하고 있기 때문이다. 감독에게는 이 쇼트의 첫 모습인 답답해 보이는 벤자민의 클로즈업의 화이트 백그라운드의 시각적 효과가 미장센의 실수로 보이는 것을 감수할 정도로 중요했던 것으로 해석할 수 있다.

일반적으로 인물과 바짝 붙인 흰색 배경의 화면은 평면적이고 재미가 없다. 첫 장면에서 감독에게는 바로 그 느낌이 필요한 것이었고 그것을 통해 벤자민의 삶과 미래에 대한 심리적 암시를 영화 시작부터 과감하게 표현하고 있는 것으로 보인다.

2. 타이틀과 함께 사용된 공항에서의 롱테이크

바로 이어지는 쇼트에서는 공항 안에서 무빙워크웨이(Moving Walkway)로 이동 중인 벤자민을 보여준다. 영화의 첫 장면과 매우 비슷한 분위기다. 무표정의 벤자민, 단순한 화이트 배경과 그림자, 이 시각적으로 재미없는 롱테이크에서 타이틀곡과 함께 각종 크래딧이 지나간다. 주목할 것은 여기서 감독은 또다시 필요한 표현을 위해 리얼리티를 훼손하는 위험을 감수하는 것이다. 이 장면에서는 실제 공항이 아닌 세트에서 피사체는 정지해 있고 대신 배경이 움직이게 하여 촬영된 것이다. 이런 재미없는 화이트 배경이 실제로 공항에 존재하지도 않지만 1분 30초 정도의 롱테이크 동안 아무런 장식도 없이 정확히 똑같은 배경만 지나가는 벽 또한 공항에 존재하지 않는다. 무엇보다도 피사체가 움직였다면 1분 30초 동안 카메라의 이동과 바뀌는 조명 때문에 그림자가 전혀 움직이지 않을 리가 없다. 명백하게 제작된 배경이 움직인 것이다. 결국 바로 [그림 1]과 마찬가지로 감독에게는 직접 로케이션 촬영으로는 얻을 수 없는 이런 답답한 이미지가 필요했던 것으로 보인다. 바로 이어지는 장면에서 알 수 있지만 촬영팀은 공항에서, 그것도 매우 복잡한 장소에서 촬영을 했다. 다만 무빙워크웨이 장면은 필요에 의해 세트에서 찍었을 뿐이다. 벤자민은 이 쇼트의 마지막에서 화면의 왼쪽으로 프레이밍 아웃이 된다. 이것을 벤자민의 가방이 다음 쇼트에서 프레이밍 인 되며 받는데 29초의 쇼트가

다. 이 영화에서 벤자민은 피에로 그림, 다트판, 잠수부 인형 등 여러 가지 사물로 대체되어 보이는데 이 가방도 그 중 하나라고 할 수 있다. 물건에 의한 상징적인 표현에 대해서는 다음에 설명하겠다.

그림 2. 공항 씬에서의 화면 구성[19]

III. 벤자민과 기성세대와의 관계, 그리고 로빈슨 부인과의 만남

1. 벤자민과 부모를 보여주는 롱테이크

다음 씬은 벤자민의 방에서 시작된다. 졸업을 환영하는 가족과 축하객들에게 웃음으로 대하지만 내면은 여전히 어둠과 우울함을 유지하고 있는 벤자민의 심리를 보여주는 씬이다. 이런 심리와 관계의 표현을 위해 인물 얼굴에 강한 콘트라스트와 대화 단절을 표현하기 위한 사운드의 대비가 돋보이는 씬이다. 이 씬은 1분 25초의 롱테이크로 보인다.

우선 [그림 3]에서와 같이 벤자민의 클로즈업이 보이고 배경에 있는 수족관 안의 잠수부 인형은 벤자민을 대변하는 은유적 표현이다. 우선 씬의 첫 장면인 벤자민의 얼굴에 나타나는 강한 콘트라스트가 인상적이다. 이 클로즈업에서 보이는 조명은 미스터리, 스릴러, 갱스터 영화에 주로 사용되는 하이콘트라스트로 빛과 어둠의 대비로 보여주는 이중심리의 표현으로 보인다[5]. 혼자 있을 때의 모습과 다른 사람들과 있을 때의 상반된

두 모습에 대한 표현인 것이다. 문이 열리고 아버지가 방에 들어오면서(카메라는 고정되어 있고 아버지의 등장은 사운드만으로 표현된다.) 벤자민의 얼굴에 있던 콘트라스트는 방문 밖의 외부 빛에 의해 없어진다. 하지만 곧 아버지와 벤자민의 대화가 시작되면 잠수부인형의 공기방울 소리는 오히려 더욱 커지며 둘의 대화를 방해한다. 아버지와의 대화가 이어지며 없어졌던 벤자민 얼굴의 콘트라스트를 이번에는 아버지의 얼굴로 만든다. 이 어색한 앵글은 계속 지속된다. 잠시 후 쇼트가 바뀌지 않는 상태에서 어머니가 등장하는데 이때는 어머니의 모습이 벤자민의 모습을 아예 가려버린다. 어머니의 뒷모습은 벤자민의 모습을 화면전체로 부담스럽게 가리고 지속 시간도 상당히 길다. 여기서 우리는 이 영화는 거대한 부모의 존재, 가려지는 자신의 정체성과 소통의 부재에 대한 얘기가 진행 될 것이라 추측해 볼 수 있다. 타이틀곡 제목이 ‘침묵의 소리’인 것, 그리고 그 음악이 물 속 잠수부인형의 외침과 찢 초반에 연결되는 것은 우연이 아닌 것이다.

그림 3. 아버지와의 대화 장면[19]

2. 파티에서 기성세대와의 관계를 보여주는 롱테이크

다음 씬에서 벤자민은 대학을 졸업하고 돌아온 자신을 축하하는 파티 장소로 부모에게 이끌려 내려온다. 부모와 아래층 홀로 내려온 벤자민이 부모의 친구들에게 시달리기 시작한다. 1분 14초 정도로 구성된 이 쇼트에서 벤자민은 이리저리 불청객들을 피해 보지만 빠져나오기가 힘들어 보인다. 카메라는 벤자민의 앞, 뒤 옆 모습을 일정한 클로즈업 사이즈로 유지하며 계속 따라다닌다. 일반적으로 이동화면은 내화면과 외화면의 공간에 대한 지대한 영향력을 미친다. 카메라는 하나의 세부영상에서 물러나면서 예기치 못한 것을 쇼트의 공간으로 끌어들인다[6]. 카메라의 이동에 의해 내,외화면을 오가는 손님들의 변화가 내화면에 안정적으로 자리 잡고 있는 벤자민을 압박하고 있는 것이다. 화면은 벤자민의 모습만으로도 많은 부분이 차있는데 거기에 계속해서 다른 인물들이 부딪히고 엉키며 답답한 느낌이 들게 만든다. 이 인물들의 모습은 클로즈업으로 잡고 있는 벤자민의 상하좌우에서 매우 갑작스럽고 끊임없이 등장하는데 이런 식으로 길게 롱테이크를 가져가면서 답답한 마음은 점점 증폭된다. 이쯤 되면 관객은 벗어날 데 없이 죄어오는 답답한 벤자민의 심리를 함께 하고 있다. 벤자민에게 더 이상 이곳은 파티장소로 보이지도 않고 마치 공포영화에서 피해자가 도망을 가는 미로와도 같은 장소로 보인다. 1분이 넘는 길이의 한 쇼트 안에서 밑에 있는 그림에서처럼 벤자민의 어깨에 있는 손들이 예사롭게 보이지 않는 것은 그런 이유에서이다.

롱테이크를 가능하게 하고 한 쇼트 내에서 다양한 정보를 제공해주는 역동적인 요소는 인물들의 이동과 이러한 이동을 주시하는 카메라의 움직임이다. 카메라는 인물들과 배경을 차례로 소개하는 화자의 시점을 가지며 조직적이고도 치밀하게 연출된 롱테이크 미학은 시간과 공간을 확대하는 플랑세캥스로 승화한다는 것[7]을 여기서 간접적으로 경험할 수 있다고 생각한다.

비슷한 앵글의 쇼트로 이어지는 다음 롱테이크에서는 자신의 방으로 피신하는 벤자민의 모습을 카메라가 쫓는다. 여기서는 카메라의 위치와 마이크의 위치가 다른데 이 영화에서 가끔씩 취하는 테크닉이다. 사운드는

정확한 위치를 알 수 없지만 거실 어딘가에서 얘기하는 어머니의 목소리를 담고 카메라는 벤자민을 쫓는다. 벤자민을 따라가는 카메라의 위치에 상관없이 목소리는 마치 내레이션처럼 흔들림 없이 같은 톤과 음량을 유지한다. 여기서 벤자민의 부담스러움, 불편한 감정이 더욱 증가된다. 바로 전 롱테이크와 비슷한 분위기의 32초 쇼트로 이 장면에서 결국 벤자민은 자신의 방으로 돌아온다.

그림 4. 파티에서의 화면 구성[19]

3. 로빈슨부인과의 첫 만남 씬의 롱테이크

1분 21초의 롱테이크가 포함된 이 씬은 문이 열리고 로빈슨 부인이 등장하면서 시작된다. 물속에서 허우적거리며 갇혀 있는 잠수부 인형, 액자에 갇힌 추락하는 이미지의 비행기 그림들과 모형들이 널려 있는 벤자민의

방으로 들어오는 로빈슨 부인의 모습은 클로즈업 없이도 인상적으로 그려지고 있다. [그림 5]와 같이 자신의 모습과 같은 잠수부 인형을 바라보는 장면에서 시작한 이 쇼트는 이어서 등장하는 로빈슨 부인으로 포커스가 이동되며 두 인물을 잡는다. 앞으로 펼쳐질 두 인물의 대립에 대한 상황과 캐릭터를 감안해보면 첫 대면의 중요성을 감독은 충분히 인지하고 표현한 것으로 보인다.

전 씬과 달리 카메라의 움직임은 없지만 효과적인 화면화 작업이 돋보이는 씬이다. 복잡하면서도 미학적인 화면을 구성하기 위한 프레임 조절하는 행위를 화면화라고 하는데 감독은 이 과정을 통해 의미심장한 대상을 강조하며 전경에 위치한 대상물과 동시에 결합하여 한 화면에 표현하고자 한다[8]. <로미오와 줄리엣>(1996), <화성침공>(1996), <쉬리>(1998)에서의 수족관 씬에서 여인의 아름다움과 신비로움, 로맨스, 그리고 미스터리로 포함한 복합적인 분위기가 강조된 장면이 나오는데 그런 표현의 첫 시도가 이 영화에서 나온다. 여기서의 수족관 이미지는 소품, 공기방울 사운드와 함께 나른함, 소통불가가 추가로 보인다.

그림 5. 로빈슨 부인과의 첫 대면[19]

IV. 로빈슨 부인과의 밀고 당기기

1. 로빈슨부인 집 현관 씬의 롱테이크

로빈슨씨의 집에 로빈슨 부인과 벤자민이 탄 차가 멈

춰서고 차에서 내려 집 문 앞까지 이동하는 장면이다. 배우들의 동선은 차에서 현관인데 그 장소까지 인물들이 걸어가면서 발생하는 공간감과 서스펜스를 동시에 표현했다. 들어가는 안 될 장소로 서서히 들어가면서 카메라와 멀어지는 두 인물을 보며 묘한 긴장감을 갖게 만든다. 또 카메라는 움직이지 않고 멈춰서 멀어지는 피사체들을 잡고 있지만 사운드는 피사체와 밀착해서 대화의 집중도를 떨어뜨리지 않고 있다.

로빈슨 부인의 수작으로 벤자민이 집안으로 들어가게 되는 상징적인 쇼트인데 약간의 카메라 위킹(옆으로 인물을 따라가는 위킹과 포커스 이동)으로만 이루어진 롱테이크이다. 1분 11초 정도의 지속시간 동안 두 인물은 신경전을 벌이며 집으로 이동한다. 이 쇼트에서의 사운드 작업이 인상적인데, 카메라는 움직이지 않지만 사운드는 두 인물을 따라간다. 카메라에서 두 인물이 멀어지는 거리에 상관없이 볼륨을 줄이지 않고 있다. 상당히 먼 거리인 문 앞에 두 인물이 서 있을 때의 대사 소리도 숨소리가 들릴 정도로 은밀하게 전달된다. 즉 이미지와 사운드를 논리에 상관없이 필요한 것, 중요한 것을 취했다. 둘의 대화 내용이 중요한 경우 일반적으로는 카메라는 두 인물에 근접한 쇼트를 다시 잡으며 대사를 받았겠지만 여기서 감독은 벤자민이 집으로 들어가는 과정의 이미지에 집중을 해서 아래의 롱샷이 사용했으며 하나의 쇼트에서 효과적인 표현을 했다.

벤자민이 집으로 향하는 것이 결국 이후에 벤자민과 로빈슨 모녀의 삼각관계를 이끄는 시작이기에 벤자민을 집안에 몰아 넣고자하는 로빈슨부인의 목적이 이루어지는가에 대한 서스펜스가 중요한 것은 당연해 보인다. 화면의 깊이를 최대한 활용한 장면으로, 전경에 위치한 인물들이 배경에 위치한 입구로 이동하면서 발생하는 긴장감이 잘 표현 되었다. 전심공간의 구도는 전경에서 발생하게 될 사건에 대해 기대감을 불러일으키도록 하기 위해서 배경의 사건을 이용한다고 했는데[9] 이 장면에서는 배경에서 발생할 사건의 기대를 위해 전경의 사건의 진행을 보여준 것이다. 인물 사이에 위치한 현관 입구의 시각적 강조는 그런 의미에서 당연해 보인다.

그림 7. 로빈슨 부인의 집 앞 씬[19]

2. 로빈슨부인 거실 씬의 롱테이크

43초의 롱테이크. 로빈슨 부인의 집 거실에서 부인이 벤자민을 유혹하는 장면이다. 홈그라운드에서 들어선 로빈슨 부인은 벤자민을 마음껏 가지고 논다. 로빈슨부인이 자신을 유혹한다고 생각한 벤자민은 부인에게 항의하며 거실 한 구석으로 이동한다. 내용은 그렇지만 실제로 전개되는 분위기는 한 쇼트 안에서 [그림 9]와 같이 벤자민의 모습이 실루엣으로 변하며 마치 무대와 같은 분위기로 전환된다. 로빈슨 부인이 바로 전에 들어놓은 음악과 매우 잘 어울리며 흥겨운 쇼를 보는 분위기로 가져간다. 이 장면이 바로 이 영화에서의 백미라고 생각한다. <졸업>의 대표이미지 중 하나인 로빈슨 부인이 다리를 벌리는 장면이 들어가서가 아니라, 하이라이트인 그 장면을 위해 분위기를 고조시켜가는 상황과 연출 스킬이 대단해서이다.

그림에서와 같이 벤자민이 부인의 의도를 알고 뒤로 물러나면서 자연스럽게 카메라도 같이 움직여 특이한

구도를 만들어낸다. 로빈슨부인이 있는 쪽만 조명 빛이 비추고 있어 마치 무대 같은 느낌을 가져가고 벤자민 쪽은 거의 블랙에 가까워 객석의 느낌을 준다. 이후에 카메라와 벤자민은 좌우로 서로 이동하며 무대 중심의 로빈슨 부인을 더욱 돋보이게 만든다. 여기에 그 유혹하는 분위기에 맞게 독특한 음악까지 합세해 능숙하고 요염한 여자가 어리고 순진한 남자를 갖고 노는 느낌을 받게 하는 섬세한 연출이 돋보인다. 곧 부인의 다리사이에 놓인 벤자민의 모습은 앞 선 유혹하는 장면들 보다 더 확실하고 직접적으로 상황을 표현해주어 정리, 완성시키는 컷이라고 볼 수 있다.

이 씬에서 재밌는 것은 롱테이크로 일관하던 감독이 두 인물의 기싸움이 최고조에 이르렀을 때는 빠른 쇼트들로 장면을 구성하고 있다는 점이다. 롱테이크와 짧은 쇼트들의 혼합은 씬들 사이에 평행과 대비를 창출한다 [10]. 단독으로 잡은 두 인물의 모습들이 공격과 방어적인 대화를 하며 빠르게 편집되는 이 씬은 결국 로빈슨 부인의 승리로 끝나며, 동시에 짧은 단독 쇼트들의 대립도 끝나고 두 인물은 다시 한 화면에 투사로 잡힌다.

그림 8. 로빈슨 부인의 유혹[19]

3. 일레인 방 씬의 롱테이크

로빈슨 부인과 벤자민의 밀고 당기기, 그리고 로빈슨 부인의 딸인 일레인의 존재감 표현, 이것이 이 씬에서의 가장 큰 목적이다. 50초 롱테이크의 시작은 일레인의 방으로 들어온 벤자민과 로빈슨 부인의 등장이다. 문이 열리고 제일 먼저 눈길이 가는 것은 벽에 걸린 액자인데 이것은 조명이 액자에만 먼저 켜지기 때문이다. 그림과 같이 이 방의 조명은 세 단계를 거치며 켜진다. 빠른 시간 안에서 조명이 변하기 때문에 관객이 그 변화를 인식하기는 힘들지만 액자 속 일레인의 존재를 강조하는 효과는 확실히 보인다. 쇼트의 시작부터 인물이 직접 등장하진 않았지만 사진만으로도 존재감을 알려 셋의 삼각관계에 대한 시각적 암시를 보여준다. 미장센은 단순히 관객의 관심을 전경의 요소들로 향하게 하는 것이 아니라 전경과 배경 사이의 역동적인 상호관계에 따라 발생한다[11]. 이후 전개되는 이 씬의 내용은 결국 전경에 해당하는 두 인물의 모습과 배경에 해당하는 딸 ‘일레인’의 사진을 이용한 갈등의 표현이다.

그림 9. 일레인의 방 씬[19]

이어지는 장면에서 벤자민, 일레인, 로빈슨부인이 잡히면서 셋의 삼각관계를 암시하는 구도를 고스란히 보여준다. 롱테이크인 이 장면에서 등장인물이 이동하고 카메라도 이동하였지만 벤자민과 일레인의 사진을 같이 보여주는 것은 빼놓지 않는다. 즉 벤자민이 위치를 바꿔 로빈슨부인 쪽으로 이동하면 카메라도 움직여 다시 삼각관계의 구도로 바뀐다. 만약 이 공간이 로빈슨 부인의 방이었거나 다른 공간이었다면 이런 연출 또한 불가능 했을 것이고, 또 이 불편하고 불순한 관계가 극단적으로 강조되지는 않았을 것이다. 게다가 자신의 딸 방 침대 앞에서 어린 남자를 유혹하는 부인의 캐릭터를 그대로 보여준다. 그만큼 장소선택에 있어 탁월했고 소품이나 방 분위기 또한 인물들의 행동들과 대비되는 아기자기한 모습으로 꾸며놓았다. 이런 모순이 보는 관객에게 더 불편한 심리를 갖게 만들고 있다고 볼 수 있다.

변화가 많지 않은 이 장면에서 롱테이크 쇼트를 지속 가능하게 만드는 미장센의 중요성에 대한 언급을 하고 싶다. 브라이언 헨더슨은 미장센과 롱 테이크의 상관관계를 다음과 같이 기술하고 있다. 미장센이란 영상 즉 상호 연관관계 하에 고려된 배우들, 세트들, 배경들, 조명 그리고 촬영기 움직임들의 예술이다. 물론 몽타주의 각각의 영상들은 장면화를 갖고 있거나 보여준다. 그러나 몽타주의 중심적·표현적 범주라 할 수 있는 영상들 간의 관계에 반대되는, 즉 영상의 진정한 표현은 롱테이크(하나의 시퀀스를 구성할 수도 또는 하지 않을

수도 있는 편집되지 않은 필름의 단일 절편)의 지속을 필요로 한다는 것이 일반적인 생각이다. 여론과는 별개로 감독이 다른 영상으로 전환하지 않고 영상을 변화시키고 발전시키도록 하는 것은 롱 테이크 뿐이다. 미장센에 의해 의미되는 것은 이 방해 받지 않는 진전이다. 그래서 롱 테이크는 장면화를 가능하게 만든다. 롱 테이크는 장면화의 전제조건이다. 즉 장면화가 발생한 영역인 셈이다. 롱 테이크는 장면화의 공간을 위해 필요한 시간이다[12]. 이것이 화면 내의 커다란 움직임이 없이도 이 장면이 힘을 가지는 이유라고 생각된다.

방안에서 둘의 대화는 내용 자체의 과감함과 스피드, 연기, 그리고 초상화의 이용에 의해 서스펜스가 증가한다. 아직 등장하지도 않은 일레인은 실제로 이방에 존재하며 연기를 하는 둘 못지않게 강하게 자리매김을 하고 있다. 이것은 마치 이 둘의 관계가 진전되는 것을 지켜보는 느낌마저 갖게 한다.

그림 10. 삼각관계에 대한 화면 구성[19]

이어지는 27초의 롱테이크는 벤자민이 로빈슨 부인의 노골적인 유혹에 대답은 아니라고 하면서 몸은 어쩔

수 없이 점점 다가오게 되는 것을 표현한 재밌는 장면이다. 한마디씩 할 때마다 벤자민이 카메라와 로빈슨부인을 향해 다가온다. 이 장면에서 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’가 연상되는데 여기서 벤자민은 의도적으로 다가오는 것이 아닌 자신도 모르게 어떤 이끌림에 의해 다가오게 된 것이고, 그것을 보는 관객에게 전해지는데 있어 적합한 연출이라 생각된다. 즉 이성적으로는 ‘노’라고 하지만 본능적으로는 ‘예스’라고 하는 느낌이 코믹하게 전달된다. 그리고 한 쪽에선 빼놓지 않고 사진 속의 일레인의 존재를 이 둘과 함께 가져가고 있다. 이 바로 전의 롱테이크와 더불어 상당히 긴 시간을 벤자민, 로빈슨부인, 일레인의 삼각관계를 보여주어 크게 강조하고 있는 감독의 의도를 느낄 수가 있다.

이 둘의 대화의 내용이 서로 부딪힐 때마다 고정된 하나의 쇼트에서 배우만을 살짝 앞으로 이동시키며 분위기를 고조시키는 연출력을 보여준다. 그림상으로만 보면 벤자민이 단순히 다가오면서 말하는 것 같지만 실제로는 한마디를 마치고 한 걸음, 또 한마디를 마치고 한 걸음, 이런 식으로 삼각 구도를 좁혀온다. 유혹하지 말라는 언쟁을 하며 반라의 부인에게 10초에 한걸음씩 다가오는 장면이다. 즉 로빈슨 부인의 유혹이 확실해지고 벤자민이 거부를 하지만 실제 인물간의 거리는 점점 가까워지고 일레인의 초상화와 어울려 삼각관계가 구도상으로도 강하게 형성된다.

그림 11. 고조되는 관계에 대한 화면 구성[19]

4. 로빈슨씨와의 만남 롱테이크

집에 도착하는 남편의 자동차 소리에 벤자민이 아래 층으로 뛰어가면서 다음 씬이 이어진다. 1분 23초와 2분 28초 두 개의 롱테이크만으로 구성된 이 씬에서는 로빈슨 부부와 벤자민 사이의 관계가 벤자민의 심리를 중심으로 재미있게 표현되고 있다.

흔히 감독들이 깊이감을 이용하는 두 가지 목적이 있다. 하나는 하나의 쇼트로 편집의 필요를 없애는 것이고 둘째는 선별적으로 극적 요소를 강조할 수 있게 하는 것이다[13]. 이 씬에서는 복도와 거실을 이용한 매우 깊은 거리를 이용하여 벤자민의 심리적인 서스펜스를 극대화하고 있다. 먼저 로빈슨씨가 등장하는 롱테이크에서 아래 그림과 같은 구도가 긴 시간동안 유지된다. 현관문에서 다가오는 로빈슨씨의 모습과 변화무쌍한 그의 그림자는 부인과의 관계가 들킬 수 있다는 불안한 벤자민의 심리에 작용하는 힘을 보여준다. 로빈슨이 이동하는 곳곳에 그림자를 표현할 수 있는 조명을 설치해서 벽을 통해 그림자를 보여주고 있다. 그리고 이 그림자들은 거리가 가까워지면서 점점 과장된 느낌이 들 정도로 왜곡되어 보인다. 이런 조명은 작업도 어렵고 영화의 현실감을 떨어뜨릴 수 있지만 감독에게는 심리적 표현이 더 중요했던 것 같다. 이것은 이 롱테이크에서 감독이 당황하는 벤자민의 모습을 클로즈업으로 보여주는 대신 선택한 방법이다.

또 양쪽에 술에 취한 듯 우스꽝스런 포즈를 취하고 있는 두 그림의 남자는 부인에게 놀아나는 두 남자, 벤자민과 로빈슨씨를 희화화하여 상징하고 있다는 느낌이다. 이러한 세세한 부분들이 하나하나 눈에 들어오게 되는 것은 롱테이크로 잡아 인물의 움직임 말고는 다 고정되어 있기 때문일 것이다. 즉 벤자민의 심리적 부

담과 부인에게 놀아나는 두 남자라는 상황에 대한 인식을 관객에게 효과적으로 전달하는 탁월한 롱테이크의 활용인 것이다.

그림 12. 로빈슨씨와의 관계[19]

2분 28초에 해당하는 매우 긴 다음 롱테이크는 대화를 나누는 두 남자 사이에서 천천히 등장하는 로빈슨 부인의 모습을 담은 쇼트이다. 로빈슨씨와 같은 위치에서의 등장이지만 조명의 세팅은 어느새 변해있다. 로빈슨씨의 등장 때 사용된 그림자의 과도한 사용도 없고 로빈슨 부인의 이동에 따라 포커스도 변하지 않기 때문에 부인은 이 두 남자에게 부드럽게 다가오는 것으로 보이지만 영상의 느낌과 다른 상황의 전개와 잔뜩 긴장한 채 미동도 않고 있는 벤자민의 연기, 또 느와르와도 비교되는 콘트라스트가 큰 조명, 적절한 이동으로 이 롱테이크의 긴장을 관객은 즐길 수 있다. 일반적으로 세팅, 조명, 의상, 그리고 인물의 행위는 전경과 배경, 선과 형태, 명암, 그리고 움직임의 유형을 창조하기 위하여 서로 상호 작용한다[14]. 이 씬에서 사용된 롱테이크들은 이런 복합적인 요소들이 이상적으로 결합되었

을 때 발생할 수 있는 긴장과 재미를 효과적으로 보여 준다. 이 씬의 마지막에서는 집을 떠나는 벤자민을 로빈슨 부부가 배웅한다. 어깨동무를 한 두 남자의 모습과 양 옆에 위치한 바보 같은 모습의 그림들, 이를 쳐다보며 따라가는 로빈슨 부인의 모습이 한 화면에 잡힌다. 이어지는 다음 롱테이크에서 벤자민은 이 집을 떠난데 처음 집에 들어가는 과정을 보여준 쇼트의 역순을 보여주며 이 시퀀스가 마무리 된다.

그림 13. 로빈슨 부부와 벤자민[19]

V. 결론

표 1. 쇼트 정리 리스트

쇼트#	러닝타임	본 논문에서 분석
1	21	o
2	1분28초	o
3	29초	o
4	12초	
5	1분25초	o
6	1분14초	o
7	32초	o
8	17초	
9	16초	
10	2초	
11	7초	
12	13초	o
13	1분21초	o
14	10초	
15	1분11초	o
16	38초	
17	26초	
18	7초	
19-25	23초	
26	43초	o
27-30	10초	
31	36초	
32	50초	o
33	6초	
34	27초	o
35	9초	
36	57초	
37-53	31초	
54	1분23초	o
55	2분28초	o
56	14초	o
계	19분 55초	14분46초

위 표는 영화 <줄업>의 시작부터 약 20분까지의 모든 쇼트를 정리한 것이다. 20분간 사용된 총 쇼트의 개수는 56개이고 그 중에서 표의 인용란에 체크된 16개의 쇼트를 본문에서 언급했다. 물론 전체 분량을 계산한 것은 아니지만 러닝타임 비율로 보면 20분 중 3/4에 해당하는 분량의 쇼트인 롱테이크를 본문에서 설명한 셈이다. 쇼트의 평균지속시간은 최근 할리우드 영화의 경우 3-7초, 그리고 이 영화의 제작 당시인 60년대 후반은 6-8초 이다[15]. 그것들과 비교하여 <줄업>에서의 쇼트들의 평균지속시간이 21초 이상인 것을 보아도 감독의 롱테이크에 대한 집착을 알 수 있다. 하지만 꼭 필요한 부분에서는 짧은 길이의 쇼트들이 사용되었다. 예를 들어 두세 군데에서 사용된 1-2초 길이의 짧은 쇼트 무리를 사용한 장면은 롱테이크들 사이에서 내용적으로나 리듬적으로 매우 큰 힘을 발휘한다. 19-25 쇼트에서는 벤자민이 기 싸움에서 로빈슨 부인을 살짝 앞설듯하다가 완전히 제압당하는 장면이고 37-53 쇼트의 경우는 부정한 장면이 남편에게 들킬 수 있는 벤자민의 위기의 순간을 표현하는데 사용되었다. 문제는 결국 롱테이크의 표현성과 정당화이다. 표현성이 정당화를 무시하거나, 혹은 그 반대의 과정이 야기될 경우에는 롱테이크의 미학이 상실될 것이다. 롱테이크도 작품 전체의 구조에서 수사학과 동시에 정당화하지 않는다면 그것의 사용제제는 의욕에 그치고 말 것이다[16]. 일반적으로 적절한 길이의 쇼트를 이용하면서 필요에 의해 롱테이크를 선택하는 경우와는 다르게 이 영화에서는 꼭 필요한 경우에만 짧은 길이의 쇼트를 이용하고 활용 가능한 영화적 장치들 총 동원해 쇼트의 길이를 늘렸다는 인상을 받았다. 그 전략을 실행하는데 있어서 무리가 없었고 오히려 요즘에 보기에도 신선한 표현 방법에 대한 많은 예를 제공했다고 생각한다. 감독은 자주 롱테이크의 구체적인 사용 방법에 있어서 리얼리티의 훼손을 두려워하지 않는, 오히려 더욱 표현주의적인 선택 취향을 보이는데 이런 전략은 영화를 구성하는 여러 가지 요소들이 유기적으로 잘 결합되어 고전 명작 탄생의 기초가 되었다고 생각한다. 앞에서 언급한 헨더슨이 말한 롱테이크는 바깥의 경우와 달리 표현적일 수 있다는 수많은 예를 이 영화에서 찾아 볼 수 있는 것이다. 또한 <줄업>은 고전이지만 롱테이크의 사

용이 빠른 전개를 추구하는 현재의 추세에 벗어나는 선택이 아니라는 예도 보여준다. 실제로 이 영화의 전개는 매우 빠르며 그 많은 롱테이크의 사용에도 불구하고 전혀 지루함을 느낄 수 없다. 현재의 영화 현상은 단순히 화면의 속도만 기계적으로 빨라졌다는 의미를 넘어서서 영상이 잠시도 쉬지 않고 끊임없이 변화무쌍하게 전환된다는 의미이다. 예전에는 카메라 움직임 중간에 커트하는 것이 회피되었는데 현재에는 트랙 쇼트 track shot나 팬 쇼트 pan shot 중간에도 커트가 행해지거나 전경과 후경사이에서의 초점의 변화, 전경을 가로지르는 빠른 팬과 리프레이밍(reframing) 등 다양한 테크닉이 사용되면서 영상이 역동적으로 변화하는데 총력을 기울인다. 현대 영화감독들은 이런 영상의 다양한 변화가 관객들로 하여금 지속적으로 스크린에 집중할 채 호기심을 유지할 수 있도록 도와준다고 믿는다[17]. 비슷한 예로 스티븐 스피버그는 연극무대에서 관객이 무엇을 볼 것인가를 선택하는 것처럼 영화에서도 관객들이 편집자가 되도록 관객을 믿는 감독을 좋아한다는 말을 했다[18]. 이런 점에서 <줄업>에서의 롱테이크와 미장센의 사용 예들이 의미를 갖는 이유를 찾아 볼 수 있다고 생각한다. 지저분한 불륜인 막장드라마의 소재를 다룬 이 영화가 오랜 세월이 지났음에도 불구하고 지루하지 않게 드라마를 이끄는 힘에 대한 의문에서 이 연구 시작했다. 하지만 연구에 참고가 될 만한 자료가 의외로 적었고 지면을 통한 shot by shot 분석의 한계도 있었다. 움직이는 영상물을 정지된 이미지와 글을 통해 영화의 표현 양식에 대한 공유를 하기에는 어려움이 많았고 사운드에 대한 설명이 가장 큰 문제였다. 특히 이 영화의 경우 롱테이크 안에서 사실상 커트에 해당하는 연출들을 했기에 더 많은 장면을 할애했어야 했는데 분량에 대한 문제도 부담을 갖게 하였다. 마지막으로, 시각적인 표현 중심의 분석이 영화 연구에 다양성을 제공하는데 보탬이 되길 바란다.

참 고 문 헌

- [1] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 시각과 언어, pp.88-89, 2001.

- [2] 박철웅, “알폰소 쿠아론의 롱테이크 미학”, 영화연구, p.165, 2010.
- [3] 신강호, *명장면으로 영화읽기*, 커뮤니케이션북스, 2005.
- [4] 전양준, “압운의 장면들, 그리고 롱테이크의 미학적 모험”, 영화연구, 1989.
- [5] 루이스자네티, *영화의 이해*, 경문사, pp.18-22, 2008.
- [6] 데이비드보드웰, *이론과실천*, 필름아트, p.277, 1993.
- [7] 조인숙, “역사의 영화적 복원<이재수의 난> 재해석”, 영화연구, 1999.
- [8] 조셉보그스, *영화보기와영화읽기*, 제3문화사, p.107, 1991.
- [9] 데이비드보드웰, *이론과실천*, 필름아트, p.217, 1993.
- [10] 데이비드보드웰, *이론과실천*, 필름아트, p.291, 1993.
- [11] 데이비드보드웰, *이론과실천*, 필름아트, pp.214-215, 1993.
- [12] B. Henderson, “The Long Take’, A Critique of Film Theory”, New York, E.P Dupont, p.49, 1980.
- [13] 스티븐디캐츠, *영화연출론*, 시공사, pp.244-246, 1998.
- [14] 데이비드보드웰, *이론과실천*, 필름아트, p.219, 1993.
- [15] 박철웅, “알폰소 쿠아론의 롱테이크 미학”, 영화연구, p.167, 2010.
- [16] 이용관, “임권택의 롱테이크에 나타난 표현적 기능”, 영화연구, 1995, 영화작가주의의 역사와 실천, 집문당, 1997.
- [17] 서인숙, “임권택 감독의 영화스타일 연구”, 드라마연구, 제34호, 2011.
- [18] Roger Ebert and Gene Siskel, “The Future of The Movies,” Kansas City:Andrews and McMeel, p.73, 1991.
- [19] Mike Nichols, *The Graduate*, 1967.

저자 소개

윤수인(Soo-In Yoon)

정회원

- 1994년 2월 : 중앙대학교 연극영화학과(문학사)
- 2001년 9월 : University of California, San Diego Visual Arts(M.F.A.)
- 2002년 9월 ~ 현재 : 호서대학교 영화방송학과 부교수

교 영화방송학과 부교수

<관심분야> : 영화, 애니메이션, 게임, 문화 콘텐츠