

영화 1:1 대화 장면의 연출 방법과 상황 연구

A study on stage craft and situation of interpersonal conversation in the film

문요한, 신승윤, 김재호
부산대학교

Mun yo-han, Shin seung-yun, Kim jae-ho
Pusan National University

요약

영화 스토리 연출에는 감독의 의도에 의한 많은 장치가 숨겨져 있고, 그에 대한 분석이 필요하다. 본 연구는 성공적으로 제작된 영화의 연출 기법들을 분석하여 스토리 상황을 도출해 보았다. 1:1 대화 장면은 영화의 스토리를 이끄는 갈등이 많이 등장하는 장면이다. 그로 인해 인물들 간의 관계는 화면의 비대칭성으로 드러날 수 있다. 이를 근거로 다양한 연출 기법 중 배우의 위치, 클로즈업, 지시벡터를 우선적으로 분석하였다. 그 결과 갈등조장자에 대한 역할과 갈등 종류에 따른 차이점이 발견되었고, 이것은 두 인물의 갈등 상황을 표현하였다. 이에 따라 연출 기법과 인물 관계 표현의 법칙이 발견될 것이라 보고 있다.

I. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

모든 영화의 언어는 샷으로 구성된다. 여러 개의 샷(단어)이 연결되면서 하나의 씬(문장)이 되고 여러 개의 씬이 연결되어 곧 영화로 완성된다. 이러한 샷을 구성하는 다양한 연출 기법은 장면에 의미를 부여할 수 있고 영화만의 '드라마틱(Dramatic)'을 창조할 수 있다.[1] 성공적으로 연출된 샷에 숨겨진 감독의 계획된 장치들의 분석은 영화의 스토리를 상징적으로 표현하는데 있어 의미 있는 분석이 될 것이다. 특히 영화에서 주인공과 상대방의 관계의 표현은 1:1 대화 장면에서 가장 많은 비중을 차지한다. 이에 본 연구는 1:1 대화 장면의 연출 기법 분석으로 장면의 상황과 인물의 관계에서 역할을 유추할 수 있을 것이라 기대된다. 이러한 연구는 대화 장면의 연출기법의 유형 분석의 시작점이 될 것이다.

1.2 연구방법

인물 간 관계에 의한 장면 연출에 대한 연구는 애니메이션의 움직임이 있는 인물간의 대립관계를 동적구도로 분석한 성봉선, 김재호[2]의 연구가 있다. 이에 비해 본 연구에서는 움직임이 없는 대화 장면에서의 인물 간 관계를 시각적인 '구도(Composition)'로 분석하고자 한다. 장면의 연출 방법은 카메라 앵글, 카메라 이동, 인물의 배치, 스테이징 등이 있으나 화면의 비대칭성을 통해 강조되는 인물의 특징을 보기 위해 인물의 배치에 해당하는 인물의 위치, 클로즈업 정도, 시선의 위치 등을 우선적으로 분석한다. 연구의 방법은 다음과 같다. 먼저 스토리와 시각적 표현력에서 인정을 받은 아카데미 작품상 수상작 5편을 분석대상으로 선정한다. 분석대상의 작품에서 1:1 대화 장면을 추출한 후, 인물배치, 클로즈업 정도, 지시벡터의 요소를 분석하고 장면의 상황과 인물

관계의 관계를 도출한다.

II. 연출기법

2.1 화면의 비대칭성

화면 좌 우측 어느 쪽이 더 많은 관심을 끄는가 하는 문제에 대해 루돌프 아르나이임(Rudolf Arnheim)은 왼쪽 시계(Visual Field)는 우뇌에 해당하기 때문에 왼쪽에 있는 사물이 상대적으로 더 중요하게 느껴진다고 주장하였다.[3] 화면의 비대칭성에 대한 시지각 요인은 방향, 크기, 색상, 형태, 벡터 등에 의해 드러난다.[3] 인물의 크기와 시선 방향은 1:1 대화 장면에서 이루어지는 두 인물 간의 관계에 대한 상황적 의미를 파악할 수 있는 중요한 요인이 될 수 있다. 또한 1:1 대화 장면에서는 두 인물의 시선 방향에 따라 화면의 에너지인 벡터(Vector)가 생성되어 화면의 비대칭성을 형성한다. 이에 화면에서 인물의 크기를 정의하기 위해 클로즈업(Close up)의 종류와 벡터(Vector)를 정리하였다.

2.2 클로즈업

클로즈업(Close up)은 인물이 화면에서 커팅 되는 정도에 따라 Close shot(CS), Wild Close up(WCU), Full Close up(FCU), Medium Close up(MCU), Extream Close up(ECU) 등으로 나눌 수 있다[4]. 이러한 인물의 클로즈업 정도는 화면에서 차지하는 인물의 면적을 표현하는 기준으로 활용 가능하다.

2.3 지시 벡터

영상 미학에서는 화면 내에서 작용하는 지향성 힘을 벡터(Vector)라고 부른다. 그 중 지시 벡터는 특정한 방향을 가리키거나 바라보는 사람들에 의해서 만들어진

다.[3] 영화 대화 장면에서의 지시 벡터는 주로 사람의 시선에 의해 생겨나는데, 화면에서 힘의 크기를 상대적으로 가릴 수 있는 기준으로 활용될 수 있다.

Ⅲ. 분석

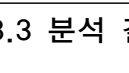
3.1 1:1 대화 장면의 관계 분석

1:1 대화 장면의 연출 방법 분석을 위해 먼저 분석 장면의 인물 관계를 분류하였다. 다양한 상황 중 '갈등'의 장면에서는 기대한 연출 요소들의 일정한 패턴을 볼 수 있었고, 그 패턴이 한 인물을 중심으로 구성되거나 우열을 중심으로 변화하는 것을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 '갈등'의 1:1 대화 장면만을 분석하고 일정한 패턴을 보이는 중심인물을 '갈등조장자'로 분류하였다. 여기서 '갈등 조장자'란 1:1 대화 안에서 갈등을 이루는 데 있어 상대적으로 능동적이고 갈등을 먼저 조장한 인물이라고 정의한다. 또한 스토리상 지위적 위치나 혈연적 우열, 힘의 크기에 따라 우열의 관계도 함께 분류해보았다.

3.2 연출 기법 분석

갈등조장자와 상대자 간의 인물의 위치(좌,우)와 클로즈업 정도를 분석하고 지시벡터의 위치(상,하)를 분석한다.

표 1. 연출 기법 요소 예

| 샷 | 갈등조장자 | 우위 | 위치 | 클로즈업 | 지시 |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|----|------|----|
|  | O | O | 좌 | WCU | ↓ |
|  | | | 우 | CS | ↑ |

3.3 분석 결과

총 50개의 씬을 분석하였고 25개의 갈등조장자의 샷을 분석한 결과는 다음과 같다.

표 2. 갈등조장자의 연출 요소 분석

| 요소 | | 우위 (20/25, 80%) | 열세 (5/25, 20%) |
|-------|---------------------|--------------------|-------------------|
| 위치 | 좌(19/25, 76%) | 14/20, 70% | 5/5, 100% |
| | 우(6/25, 24%) | 6/20, 30% | 0/5, 0% |
| 클로즈업 | 동등(11/25, 44%) | 10/20, 50% | 1/5, 20% |
| | 큼(11/14, 78%) *동등제외 | 8/10, 80% | 3/4, 75% |
| | 작음(3/14, 22%) *동등제외 | 2/10, 20% | 1/4, 25% |
| 지시 벡터 | ←(6/25, 24%) | 5/20, 25% | 1/5, 20% |
| | ↓(15/19, 78%) *←제외 | 12/15, 80% | 3/4, 75% |
| | ↑(4/19, 22%) *←제외 | 3/15, 20% | 1/4, 25% |

위치 관계에서 보았을 때 갈등조장자는 좌측으로 많이 배치되는 것을 볼 수 있었다.(76%) 우위이면서 우측에 위치한 경우는 있었지만, 열세이면서 우측에 위치한 경우는 없었다. 클로즈업의 정도를 동등을 제외하고 보았을 때 갈등조장자가 대체로 클로즈업 정도가 크다는 것

(80%)을 알 수 있었다. 갈등조장자의 지시벡터는 대부분 아래로 향하는 경우가 가장 많았다.(80%)

위의 분석내용을 종합하여 재분석하였을 때 갈등 조장자가 우위인 경우에는 주로 좌측에 위치하였으며 좌측이 아닌 우측에 위치한 경우는 클로즈업 정도가 크며 지시 벡터가 아래로 향하였고, 갈등 조장자의 클로즈업 정도가 작은 경우에는 반드시 좌측에 위치하거나 지시벡터가 아래로 향하는 것을 발견하였다. 이는 우위인 갈등조장자를 표현할 시 반드시 두개 이상의 연출 요소가 함께 작용하고 있음을 보여 준다. 또한 클로즈업의 정도가 상대자와 매우 큰 차이를 보이는 경우가 있었는데, 이 상황은 열세한 갈등조장자에게 나타나는 것을 발견하였다. 이 열세한 갈등조장자의 특징 분석은 갈등이론의 대표적인 이론가 코저(L.A Coser)[4]의 이론을 보고 어느 정도 해답을 찾을 수 있었다. 코저는 갈등을 실제적 갈등과 비실제적 갈등으로 분류하였는데, 실제적 갈등이란 희소 가치 획득을 위해 반대 측과 투쟁하는 경우를 말한다. 반면에 비실제적 갈등이란 긴장 해소, 자기보상적인 공격적 행위로 대부분 충동적이다. 이 이론에 비추어 보았을 때 갈등조장자이면서도 열세인 인물의 대부분이 비실제적 갈등 조장자임을 알 수 있었고, 그로 인해 연출적 요소도 실제적 갈등의 우위에 위치한 갈등조장자와는 다르게 불안정한 모습의 강조를 위해 클로즈업을 강하게 하는 것을 알 수 있었다.

V. 결론

본 연구는 영화에서 등장하는 1:1 대화 장면의 연출 방법을 분석하고, 이에 의해 드러난 스토리 상황을 도출하였다. 분석 결과 갈등의 대화 장면에서는 갈등조장자라는 중심인물이 있음을 발견하였고, 그 갈등조장자의 우위관계와 갈등 유형에 따라 연출 기법의 특징이 다르게 표현됨을 알 수 있었다. 그 특징으로는 첫째, 우위의 갈등조장자는 주로 좌측에 위치하거나 클로즈업되거나 지시벡터를 통해 화면상에서 강조되어진다. 둘째, 우위의 갈등조장자는 세가지 연출 기법중 반드시 두개 이상의 요소와 함께 표현된다. 셋째, 열세인 갈등조장자는 비실제적 갈등의 조장자로 분류할 수 있으며, 상대적으로 클로즈업 정도가 크다. 종합하면 갈등의 대화 장면에서는 갈등조장자에게 시각적 비중이 크며 갈등의 대화 장면을 이끄는 엔진은 갈등을 조장하는 인물임을 알 수 있었다.

향후 연구는 카메라 무빙과 인물의 배치, 배경과 조명 등의 요소를 추가하여 인물의 관계를 더 깊이있게 연구할 계획이다. 이러한 연구의 결과는 대화 장면의 상황과 연출 기법을 체계화 하는 데에 도움이 될 것이라 사료된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 니콜라스 T 프로페스, 영화만들기의 비밀, 한길아트, 2007
- [2] 성봉선, 김재호, 애니메이션의 스토리 전달 기능을 위한 동적구도, 부산대학교 석사 논문, 2008
- [3] 허브트 제틀, 영상제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2002
- [4] Katz, Steven D, Film Directing Shot by Shot, Focal Press, 1991
- [5] 류청일, 갈등에 관한 이론적 연구 : 조직 구성원을 중심으로, 경희대학교 석사 논문, 1992