

## 영화 속 장면에 적용된 기법과 효과에 관한 연구

### A Study on Applied Techniques and Effect in Movies

주 현 식\*

삼육대학교

Joo heon-sik\*

Sahmyook Univ.\*

#### 요약

영화는 인간의 사고와 감정에 크나큰 영향을 미친다. 프레임이라는 제한된 공간에 감독의 연출로 다양한 장면과 연기자의 연기력과 배경과 사물과 시나리오라는 극본을 통하여 관객에게 커다란 감동을 전달한다. 하나의 장면을 카메라를 통하여 실사를 촬영하여 연출하기도 하지만 경우에 따라서는 SF처럼 다양한 특수 효과를 적용하기도 하고, 비디오효과를 적용하여 장면에 대한 깊은 인상을 갖게 하는데 이러한 장면에서 비디오 기법 등 다양한 효과를 적용하여 극적 효과와 진한 감동으로 명화의 장면들을 연출한다.

## I. 서론

첨단 매체기술의 발전과 함께 도래한 오늘날의 영상 시대는 영화에도 크나큰 변화를 주고 있다. 영화는 인간의 복잡한 내면과 외면을 렌즈를 통하여 표현하고, 자연의 아름다움과 현상들을 현실 세계와 가상 세계를 연출하여 나타낸다. 또한 다양한 촬영과 기법들로 영상의 미학으로 승화시켜 예술의 경지를 나타낸다.

## II. 영화의 특성

영상은 동화상(Motion Picture)으로 피사체를 렌즈를 통하여 움직이는 이미지(Image)로 나타낸다. 영상은 화상으로 2가지 특성을 갖고 있다[1]. 첫째는 광선의 굴절이나 반사 작용으로 투영하여 영상으로 담아내고, 둘째는 화상들을 물리적, 회화적 수단에 의해 영상으로 나타낸다. 즉 영상은 특정 기술에 따라 표출된 객관적 모습이며, 인간의 지각과 심적 그리고 역사적, 사회적 차원을 포함하고 있다고 할 수 있다. 이러한 영상은 영상매체를 통하여 사물과 표현의 상관관계를 통하여 나타낸다. 따라서 영상은 공학적 결합을 통하여 인간의 이성인 지각과 심성인 감정들을 예술로서 표현한 것이라고 볼 수 있다[2].

### 2.1 종합 예술로서의 영화

영화는 종합 예술로서 몽타주와 미장센으로 연출하여 종합예술로서 완성할 수 있는데 그 특성에 대해서 살펴본다.

#### 2.1.1 몽타주를 통한 예술적 승화

몽타주는 원래 “조립(assembly)”하는 것을 의미하는 프랑스어이다. 영화는 촬영되는 것이 아니라 조립된다고 말할 수 있는데, 원래는 따로 따로 촬영된 필름의 단편을 창조적으로 접합하여 현실과는 다른 영화적 시간과 영화적 공간을 만들어 새로운 현실을 구축하여 시각적 리듬과 심리적 감동을 자아내어 영화의 예술성을 나타낸 것이다. 몽타주는 장면을 카메라로 촬영하여 샷과 샷을 연결한 것인데 여기에 시각적, 청각적, 극적 요소들을 특정한 미학적 목적으로 결합하여 나타내는 것이다. 몽타주는 단순히 샷들을 연결하는 것 뿐만 아니라 서로 대조적인 쇼트들을 충돌시켜 두 샷이 가진 의미보다 더 큰 의미를 창조하는 것이다. 또한 모든 예술적 요소들을 서로 조화롭게 연결하여 통일된 의미나 분위기를 중시하여 선형적인 장면들을 유기적이고, 통일성 있게 표현하는 것이라고 볼 수 있다.

#### 2.1.2 미장센(Mise en scene)을 통한 영화 연출

미장센은 연극과 영화 등에서 연출가가 무대장치, 조명, 등 배치에 관한 전체적인 계획으로 시각적 요소들을 배열하는 작업이다. 앙드레 바쟁(Andre Bazin)는 영화이론을 주장하였는데 영화의 내용보다는 형식적인 측면인 카메라 기법, 조명, 연기, 공간의 사용, 편집 등을 강조하여 영화감독의 개인적인 스타일을 구현할 수 있는 공간을 말한다. 화면 영역을 나타내는 가장 기본적인 구성은 프레임(Frame)이다. 또한 시각적 모티브와 스타일을 구성하는 의상, 배경(세트), 색채, 질감 등을 아이콘(Icon)으로 구성한다. 또한 앵글(Angle)로서 시각을 나타낸다.

또한 조화된 화면을 구성하기 위한 피사체와 배경의 배치를 구도(Composition)로 나타낸다.

### Ⅲ. 영화 속 장면 효과 분석

#### 3.1 컷(Cut)

영화는 초당 24 프레임의 전송 율을 갖는데 이렇게 촬영된 영상은 프레임(Frame)에 저장되며, 이러한 프레임들은 샷(Shot)으로 촬영하여 씬(Scene)으로 나타낸다. 이렇게 촬영된 샷들을 편집하기 아름다운 영화로 만드는데 영화 속에 사용된 장면 효과들에 대해서 알아본다. 촬영한 씬을 편집하여 아름다운 영상으로 편집한다. 컷은 2개 이상의 샷을 로 붙이는 것으로 때로는 하나의 샷을 둘 이상으로 나누기도 한다. [그림 1]은 섬 주민들이 구름다리를 건너가고 있다.



▶▶ 그림 1. 구름 다리

[그림 2]는 창을 든 보초병이 구름다리를 내려다보고 있다. [그림 2]는 영화 <캐리비안의 해적: 망자의 힘>의 장면으로 편집한 것이다. [그림 1]은 단순히 구름다리를 건너고 있는 것을 촬영한 것이고, [그림 2]는 배경을 합성한 것으로 멀리 바다가 보이고, 산과 산에서의 구름다리 이동을 나타내었고, 창을 든 보초병이 가까이에서 지켜보고 있다. 따라서 컷은 이야기를 설계하고, 아이디어를 갖고 시점을 연출하여 감정을 불러일으킬 수 있도록 작품 또는 예술로서 승화시킨다.



▶▶ 그림 2. 구름 다리

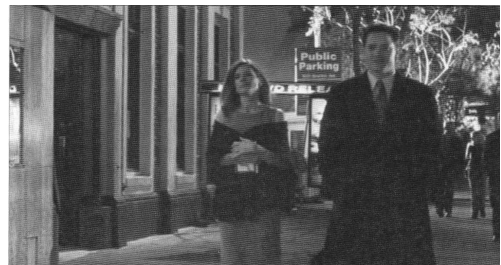
#### 3.2 패럴렐 액션(Parallel action)

영화에서 같은 시간에 다른 장소에서 일어나는, 서로

관련된 사건을 번갈아 보여주는 기법으로 서로 다른 스토리로 진행되는 2개의 장면이나 상황을 연속적으로 보여주는 편집 기법이다. [그림 3]과 [그림 4]는 로스앤젤레스에 거주하는 전혀 다른 두 분류의 충돌을 나타낸 것으로 상원의원에 출마하는 상류층 커플과 자동차를 강탈하려는 두 흑인 청년의 모습이 평행 액션으로 나타낸 것이다. 이 패럴렐 액션 효과는 서로 다른 이야기가 평행액션으로 보일 때 관객들은 서로 다른 듯 보이는 2개의 스토리가 어떻게 하나로 만나게 될지 궁금증을 갖게 된다. 따라서 관객은 이야기 속 주인공들보다 한발 앞서 그들의 미래를 예측하게 되고, 이를 통해 보다 깊이 있게 영화에 몰입하게 된다.



▶▶ 그림 3. 영화 크래쉬 - 흑인 청년



▶▶ 그림 4. 영화 크래쉬 - 상류층 커플

### IV. 결론

영화는 아름다운 영상의 촬영과 편집으로 완성되는 예술로서 영상에 다양한 효과들을 적용하여 극적 효과와 좋은 작품들로 승화시키기 위한 다양한 효과들이 적용된 것을 볼 수 있다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이재현 “디지털 영화와 사실주의 미학”, 언론정보연구, 제 42권, pp.41-65, 2006.
- [2] 이재현, 멀티미디어와 디지털세계, 커뮤니케이션북스, 서울, 2004.