

영상 표현 연출 방법에 관한 연구

- 촬영 공간의 형태적 특성에 기인하는 이미지 표현을 중심으로 -

A Research on Expressional Directing Methods for Film and Video

- Focused on the of Expression derived from Spatial Characteristics of the Filming Zone -

주저자 : 유택상 (Yoo, Taeksang)

숙명여자대학교 디자인대학원

1. 서론

- 1.1 연구의 배경 및 목적
- 1.2 연구의 대상 및 방법

2. 공간 특성과 이미지 구조

- 2.1 촬영 공간의 형태적 특성
- 2.2 3차원 좌표계의 적용
- 2.3 Z축과 피사체의 배치
- 2.4 다중 이미지 층의 형성
- 2.5 이미지 층을 형성하는 공간
- 2.6 이미지 층별 특성
- 2.7 Z축과 복수 피사체의 배치
- 2.8 Z축과 피사체의 이동
- 2.9 Z축과 카메라의 이동

3. 영상 표현에의 적용

- 3.1 극적 공간의 구성
- 3.2 무드의 조성과의 사건의 암시
- 3.3 도입 및 등장
- 3.4 관심 이동 및 관계 암시
- 3.5 반사 병치
- 3.6 반사 및 투과 왜곡
- 3.7 프레이밍
- 3.8 피사체의 움직임 포착

4. 교육적 적용을 통한 유용성 검증

- 4.1 적용 방법
- 4.2 결과 분석
- 4.3 평가

5. 결론

(要約)

영상의 매체 특성이 영상 표현에 크게 영향을 미치고 있음은 주지의 사실이다. 본 연구에서는 대상이 카메라를 통해 이미지화되는 과정에서 어떠한 형태로든 왜곡이 일어나며 이러한 피할 수 없는 왜곡은 새로운 표현을 끌어내는 도구가 될 수 있다는 점에 착안하여, 촬영 매체인 카메라를 중심으로 카메라의 시선이 포괄하는 공간, 즉 촬영 공간의 형태적 특성을 기반으로 영상의 표현의 방법의 도출을 시도하였다. 그를 위해 먼저 촬영 공간의 형태적 특징과 그로 인해 생성되는 이미지의 구조를 규명하고, 그러한 관점에서 행해질 수 있는 촬영 공간 내의 물리적 요소의 배치 및 움직임의 다양한 경우를 탐구하였으며, 그에 의해 구현되는 여러 가지 연출상의 표현 가능성을 검토하였다. 이어 영상제작물 가운데 표현성이 두드러진 샘플을 수집하여 각각의 표현과 그러한 표현을 도출해낸 촬영 공간 내의 물리적 요소의 배치 및 이동의 방법을 서로 연결시켜 그 관계의 규명을 시도하였으며 이들 각각을 유형화하여 체계화함으로써 이를 창의적 영상 표현의 개발에 활용될 수 있는 표현 연출 방법으로 제시하였다. 이에 부가하여 본 연구에서 제시하고 있는 이론과 이들 방법들이 영상 연출 교육에 유효하게 활용될 수 있는가를 검증하기 위해 교육 과정에 도입하여 수업을 실행하였으며 수업의 전후에 부여되고 수집된 과제물의 분석을 통하여 그 유효성을 확인하였다.

(Abstract)

It is obvious that the characteristics of the media are related with the visual expression found in film and video shots. It can be assumed that there would be unavoidable distortion when the space and objects are being framed into an image by the camera and that unavoidable distortion can be utilized for creative expression. Therefore the relationship among the shape of filming zone, the structure of the image, and the strategies of disposition of camera, actors, and objects were studied in accordance with expressional attempts found in film and video images. The classified cases of the expressions found in film and video was studied from the view of the dispositions and movements of the physical elements such as camera, actors, and objects which made the designated expression possible. Finally the organization of method to arrange of the elements used for film within film zone was resulted as the expressional directing methods for filming. Later the usefulness of the method was tested by the application of the method in educational procedure and the evaluation of the analysis of the students' results.

(Keyword)

directing, film and video, zone

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

창의적인 영상디자인 작업을 위해서는 영상 매체가 갖는 특성을 인식하는 것이 매우 중요하다. 매체가 갖는 특성이나 한계가 곧 이미지의 표현 가능성을 직접적으로 규정하기 때문이다. 촬영 작업의 예를 보더라도, 카메라의 접근각, 카메라와 피사체간의 거리, 사용하는 필름과 필터의 종류, 조명의 밝기와 톤 및 색조 등에 따라 전혀 다른 이미지가 만들어진다는 것을 상기한다면 매체의 활용이 영상 표현에 미치는 커다란 영향력을 이해할 수 있다. 이러한 매체의 활용은 이제까지 기술적인 지식을 바탕으로 현장 실무 등과 같은 경험적 방법으로 전수, 학습되어온 것이 보통이었으나 영상의 적용 범주의 확대와 전문 인력의 수요의 급증으로 인해 매체 표현 교육에 있어서도 방법적 접근이 필요하게 되었다. 이에 본 연구는 촬영을 통해 이미지를 형성하는 카메라가 포착하는 3차원 공간과 포착된 이미지와 관계를 규명함으로써 영상 매체의 특성의 일부를 이해하고 그를 기반으로 창의적 표현의 개발을 촉발하는 영상 연출의 교육 방법을 도출하는 것을 목적으로 한다.

1.2 연구의 대상 및 방법

영상의 표현을 연구하는 직접적인 방법의 하나는 창의적 표현이 두드러진 영상물을 대상으로 그러한 표현을 가능하게 하는 매체 운용의 과정을 분석하는 것이다. 본 연구자는 1996년부터 2001년까지 발표된 것으로 국내외를 통틀어 입수할 수 있는 텔레비전광고, 뮤직비디오, TV드라마, 영화 등 800여 편을 기초자료로 하여 그 가운데 창의적 표현이 두드러진 250여 편을 선별하여 연구의 대상으로 삼았다.¹⁾ 구체적인 방법으로는 1) 대상 영상물 가운데 시각적 표현의 창의성이 두드러진 부분만을 선별 도출한 후 2) 이들 영상물 가운데 발견되는 창의적 영상 표현이 촬영의 대상인 피사체로부터 기인한 것과 영상 매체의 활용에 기인한 것으로 구분하여 매체 활용에 해당하는 샘플들만을 선별 추출하였다. 3) 이들 샘플을 중심으로 창의적 표현이 촬영, 조명, 편집, 효과의 어느 부분에서 이루어졌는지를 파악하여 구분한 후 이들 중 촬영 단계에서 행해진 것만을 추려내었다. 4) 이들 표현별로 그러한 표현을 구현하기 위해 사용된 촬영 매체의 활용 방법을 탐구하는 과정에서 영화적 공간이라는 개념을 적용하여 촬영 매체로서 카메라가 포착하는 특정한 공간의 형태가 촬영 과정에서 행해지는 영상 표현에 크게 영향을 미칠 것이라는 전제를 도입하였다²⁾. 6) 이와 같은 전제를 기반으로 추출된 샘플 영상을 표현 유형별로 유형화하였고 그러한 표현을 구현하는데 적용된 촬영 공간 내의 물리적 요소인 카메라, 인물, 피사체의 배치와 이동의 방법을 도출하여 역시 유형화 하였다. 7) 도출된 물리적 요소의 배치와 이동의 유형들은 의도된 영상 표현을 창출하기 위한 연출적 조치로서 이를 정리 체계화함으로써 표현 연출의 방법으로 정리될 수 있다고 보았다. 8) 마지막으로 이러한 기법이 영상 연출 과정에서 표현을 이끌어내는데 실제로 활용될 수 있는

연출 방법인지를 알아보기 위해 연출 교육의 과정에 적용하여 유용성을 검증하는 실험을 행하였다. 그 방법으로는 영상의 입문자인 대학 1년생을 대상으로 강의 이전과 이후에 개인별 1편씩의 영상물제작을 과제로 부과하여 수집된 영상물 가운데 강의의 영향으로 창출된 것으로 판단되는 표현을 추출, 그 수와 빈도의 증감을 분석, 비교하였다.

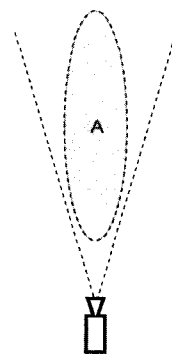
본 논고의 기술 순서에 대해서는 앞서 제시한 연구의 순차적 순서를 따라 기술하는 대신 연구의 결과 도출된 이론을 먼저 제시하고 그 이론에 맞추어 영상의 표현 기법의 예를 제시함으로써 최초의 주장을 검증하는 방식으로 기술하고자 한다.

2. 공간 특성과 이미지 구조

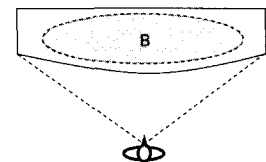
본 연구의 기본적인 가정, 즉 촬영 매체로서 카메라가 포착하는 특정한 공간의 형태가 촬영 과정에서 행해지는 영상 표현에 크게 영향을 미친다는 것에 대한 탐구를 시작하기 위해 먼저 촬영 공간의 형태적 특성과 그 안에 배치되는 피사체가 이미지화되는 과정을 탐구하기로 한다.

2.1 촬영 공간의 형태적 특성

연극 연출가와 마찬가지로 영상의 연출자도 주어진 3차원적 공간 안에 인물과 피사체를 배치한다. 그러나 일단 이것을 촬영하면 그 배치는 원래의 3차원적 공간에 대한 2차원적 영상으로 전환 된다³⁾. 이때 촬영된 이미지를 바라보는 관객은 촬영이라는 행위를 통해 포착되어진 특정한 공간 안에 놓인 일련의 피사체들을 하나의 이미지 안에서 보게 되는 것이다. 바꾸어 말하면 영상의 연출자가 피사체를 배치하거나 이동 시킴으로써 연출에 활용하는 공간은 카메라를 사용한 촬영이라는 작업에 의해 만들어지는 특정한 형태를 갖는다는 것이다. 이 공간은 카메라의 렌즈로부터 멀리 퍼져 나가는 좁고 긴 사각뿔의 형태를 하고 있다. [그림 1]



[그림 1] 영상이미지가 함축하는 공간



[그림 2] 연극무대의 공간

영상이미지가 포괄하는 공간의 형태를 [그림 2]의 연극무대의 공간과 비교하면 그 형태적 차이가 들어난다. 관객의 시야가 넓고 관객의 관점에서 파악 가능한 근거리엔 연기자와 소품들이 배치되어야하는 연극 무대의 경우는 대체로 좌우

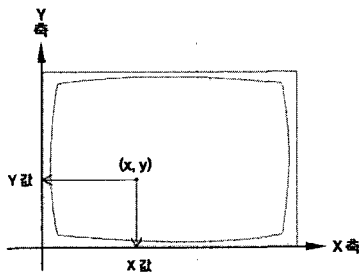
1) OTTO사의 TV광고 및 뮤직비디오 자료 비디오(1996년~ 2001년)
2) Stephenson, R., 송도익역, 예술로서의 영화, 열화당, 49, (1990)

3) Giannetti, L., 김진해역; 영화의 이해, 현암사, 58 (2004)

로 긴 형태를 취하고 있으며 배우와 소품의 배치 또한 그에 따르는 경향이 있다. 이에 비해 카메라의 비교적 좁은 시야와 망원과 같은 광학적 기능을 통해 멀리까지 시야를 확대할 수 있는 특성을 가진 영상의 경우는 이와 전혀 다른 형태의 공간 안에서 배치가 이루어질 수밖에 없다.⁴⁾

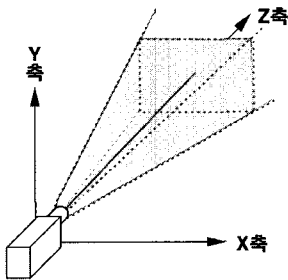
2.2 3차원 좌표계의 적용

위상기하학에서 X축과 Y축은 텔레비전 화면과 같은 2차원 평면공간에 정확한 어느 한 점을 가리킨다. 우리는 화면의 폭을 X축으로, 화면의 높이를 Y축으로 설명할 수 있다. 화면 상에서 한 점은 화면의 폭을 따라 상대적인 위치를 나타내는 X값과 화면의 높이에 따라 상대적인 위치를 나타내는 Y값으로 그 위치를 나타낼 수 있는 것이다. [그림 3]



[그림 3] 2차원 좌표계의 화면상의 한 점

3차원 모델에서는 화면의 깊이를 나타내는 Z축이 추가된다. Z값은 화면과 얼마나 멀리, 카메라로부터 얼마나 멀리 떨어져 있는가를 말해준다.⁵⁾ 이러한 위상학적인 좌표계를 이용하여 카메라에 의해 포착되는 공간의 형태를 설명하면 그것은 X, Y축으로 일정한 크기를 가지고 Z축을 따라 무한히 뻗어나가는 사각 뿔의 형태로 설명될 수 있을 것이다. [그림 4]



[그림 4] 3차원좌표계와 촬영 공간의 형태

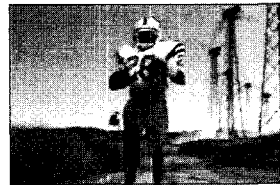
2.3 Z축과 피사체의 배치

영상이미지는 이와 같이 X축과 Y축 방향으로서는 제한되고 Z축 방향으로서는 긴 형태의 공간 안에 배치된 피사체를 모두 하나의 이미지 안에 포함하는 특성이 있다. [그림 5]에서는

4) 연극에서와 같이 화면 안에 필요한 모든 요소를 제시하는 마스터 샷(master shot) 촬영기법에 전적으로 의존하게 되면 그 신이나 작품 전체를 연극성이 지배하게 되고 또한 무한히 풍부한 다른 영화적 표현성의 원천을 포기하는 셈이 될 것이다. Sharff, S., 이광판역, 영화구조의 미학, 예건사, 168, (1997)

5) Zettle, H., 박덕춘 외역, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 208, (2003)

중심인물과 그로부터 Z축 방향으로 멀리 떨어져 위치하는 구조물과 헬리콥터가 하나의 화면 안에 보여 지고 있으며 [그림 6]에서는 근접거리의 여성의 발과 함께 Z축을 따라 거리를 두고 배치된 테이블, 개, 그리고 소년이 하나의 화면 안에 보여 지고 있다. 이처럼 영상이미지는 X축이나 Y축 방향으로서는 제한된 크기의 프레임을 갖는 대신 Z축 방향으로서는 매우 원거리에 배치된 피사체까지도 하나의 화면 안에 포함시키는 경향을 갖는다. 따라서 하나의 화면 안에 여러 개의 피사체를 동시에 보여 주고자하는 경우에는 피사체를 Z축 방향으로 배치하여야 하며 Z축 방향의 피사체 배치를 통해 함축적인 장면구성이 가능하다는 것을 알 수 있다.



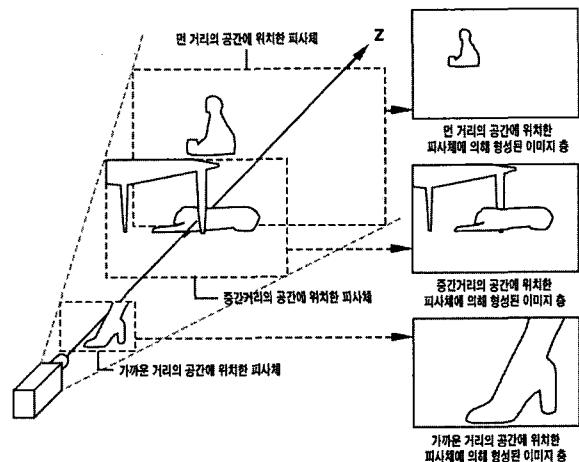
[그림 5] Z축 방향의 피사체 배치의 예시(1)



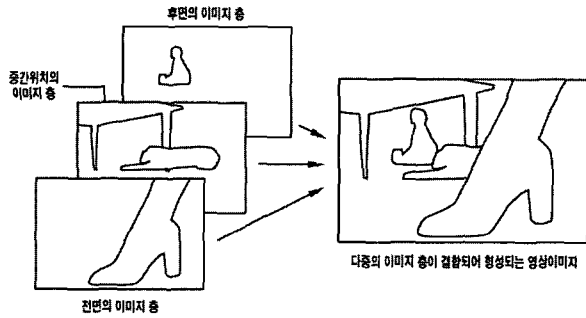
[그림 6] Z축 방향의 피사체 배치의 예시(2)

2.4 다중 이미지 층의 형성

Z축을 따라 배치된 피사체는 카메라로부터의 거리에 따라 서로 다른 크기로 보여 지며 이미지 상에 나타나는 세부 묘사의 정도 또한 달라진다. 따라서 카메라로부터 Z축 상의 거리를 기준으로 피사체가 위치하는 공간을 몇 개의 섹터로 구분, 구획한다면, 피사체가 보여 지는 크기나 세부 묘사와 같은 표현상의 특성은 구획된 공간에 의해 규정될 수 있을 것이다. [그림 7]은 [그림 6]에 나타나 보이는 피사체들과 그 놓인 공간을 추정 분석한 것으로 카메라로부터 서로 다른 거리를 두는 공간에 위치한 피사체가 촬영을 통해 서로 다른 이미지 층을 형성하게 되는 것을 보여준다. 즉 촬영을 통해, 실제로는 연속적인 3차원 공간에 놓인 피사체들의 각각이 놓이여지는 위치에 따라 서로 구분될 수 있는 다중의 2차원의 이미지 층으로 변환되는 것을 발견할 수 있다. [그림 8]



[그림 7] 카메라와의 거리에 의해 구획되는 촬영 공간에 의해 형성되는 이미지의 층



[그림 8] 다중의 이미지 층의 결합으로 구성되는 영상 이미지

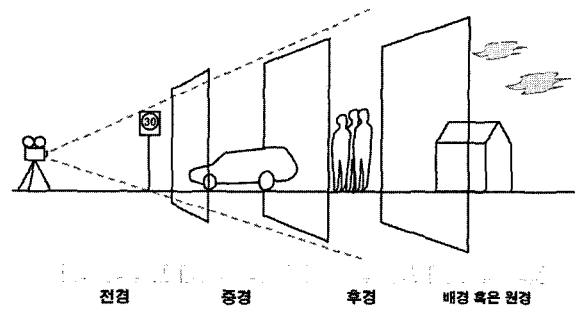
다중의 이미지 층이 형성하는 상호관계를 정리하면 다음과 같다.

- 1) 전면의 이미지 층의 피사체는 후면의 이미지 층의 피사체에 비해 그 크기가 더 확대되어 보인다.
- 2) 전면의 이미지 층의 피사체는 후면의 이미지 층의 피사체에 비해 세부 묘사에 유리하다.
- 3) 전면의 이미지 층의 확대된 피사체는 화면상에 그 일부만 보여 지는 경향이 있다.
- 4) 일반적으로 전면의 이미지 층의 피사체는 겹쳐지는 후면의 이미지 층의 피사체를 가리게 되므로 후면의 이미지 층의 피사체를 화면에 나타내려면 전면의 이미지 층의 피사체에 의해 가려지지 않는 화면의 여백 부분에 후면의 이미지 층의 피사체를 배치하여야 한다.
- 5) 전면의 이미지 층의 피사체가 투명도를 가지는 경우 이를 투과하여 후면의 이미지 층의 피사체가 보이도록 연출할 수 있다.
- 6) 전면의 이미지 층의 피사체의 움직임은 후면의 이미지 층의 피사체의 움직임보다 더 크게 나타난다.

2.5 이미지 층을 형성하는 공간

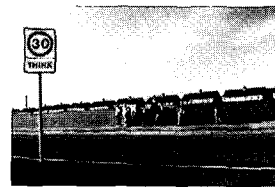
어떤 장면을 촬영하건, 카메라 앞의 공간은 액션의 범위에 제한을 주는 어떤 한계를 갖고 있다. 씬(scene)의 공간을 구성하는 방법으로 그래픽 아트에서 깊이를 말할 때 전통적으로 쓰는 용어들을 사용하여 이 액션의 범위를 세 부분으로 나누고자 한다. 즉 렌즈 바로 앞에 전경(前景)이 있고 그 다음으로 중경(中景), 그리고 로케이션의 저 멀리에 후경(後景)이 있다.⁶⁾ 여기서 후경을 다시 후경과 배경의 두 개의 층으로 구분하고자 하는데, 후방의 공간 가운데 주요 피사체가 등장하는, 다소 중경에 가까운 공간을 후경이라하고, 그 배후로 Z축을 따라 멀리까지 이어지는 공간을 배경(背景) 혹은 원경(遠景)이라고 명명하자. [그림 9]는 [그림 10]과 [그림 11]에서 묘사되는 풍경을 전경, 중경, 후경, 배경의 공간으로 구분하여 이미지 층을 형성하는 액션의 범위를 보여주고 있다. [그림 10]은 근거리의 교통표지판과 더 멀리 떨어진 곳에 위치한 일군의 사람들, 그리고 그 뒤로 집들과 구름이 열게 깔린 하늘의 이미지를 보여주는데 이미지 중앙에 빈 공간을 두고 있다. 이어 [그림 11]에서 이미지의 중앙부분에 자동차가 출현하는 데 이 자동차는 관객의 주의를 끌도록 연출되어져 있다. 이처럼 등장한 자동차가 관객의 주의를 끌게 되

6) Katz, S., 김학순 외역, 영화연출론, 시공사, 241, (1999)



[그림 9] 전경, 중경, 후경, 배경의 이미지 층을 형성하는 공간 구획

는 이유는 한편으로 이 자동차가 화면의 중앙에 위치하기 때문이기도 하지만 다른 한편으로는 화면의 중심적 인물이나 피사체에게 적절한 액션의 범위인 중경에 등장하는 때문이기도 하다.



[그림 10] 중경에 아무런 피사체가 보이지 않는 풍경



[그림 11] 중경을 채우는 자동차의 등장

2.6 이미지 층별 특성

공간의 구획에 의해 규정된 전경, 중경, 후경, 배경의 이미지 층은 각각 서로 다른 특성과 기능을 갖게 되는데 이를 정리하면 다음과 같다.

- 1) 중경 - 주요 인물이나 피사체가 배치되는 공간으로, 대상에 대한 구체적인 파악이 가능할 만큼 충분히 가까우면서도 대상에 대한 총체적 파악이 가능할 만큼의 적절한 거리를 유지한 층이다.
- 2) 전경 - 카메라에 아주 가까운 층으로 여기 놓인 피사체는 대개 그 모습의 일부만이 보이며 그 뒤로 보이는 중경과 후경의 피사체가 행하는 사건 혹은 상황의 분위기를 암시, 묘사한다. 전개에 따른 피사체의 도입에도 사용된다.
- 3) 후경 - 중경보다 카메라에 멀리 위치하지만 역시 사건의 중요한 대상이 위치하는 층으로 후경에 놓인 대상은 중경의 대상과 내적 외적 관계를 갖는다.
- 4) 배경 혹은 원경 - Z축 방향으로 카메라로부터 가장 멀리 떨어진 층을 말하며 중경과 후경에서 일어나는 사건이나 상황의 환경이나 무드를 조성하는 역할을 한다.

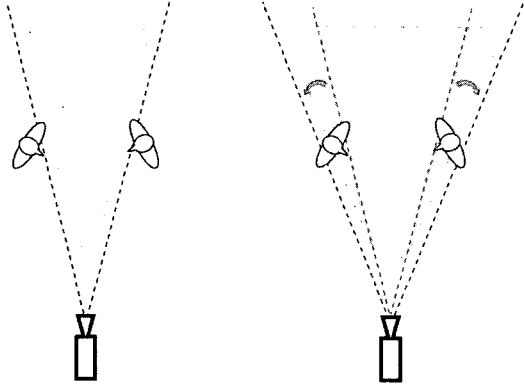
이들 이미지 층은 전술한 바와 같이 각기 저마다의 특성에 따른 기능적 역할을 가지고 있으며 표현이 풍부한 연출이란 각각의 이미지 층의 특성과 기능을 잘 활용하는 것을 의미한다.

2.7 Z축과 복수(複數) 피사체의 배치

둘 이상의 피사체를 한 장면에 담으려는 경우에는 좁고 긴 형태를 갖는 촬영 공간의 특성을 고려하여 배치를 할 필요가 있다. [그림 12]는 서로 떨어져 위치함으로써 한 장면에

포함시키기 어려운 두 인물의 배치의 경우를 보여준다. 이때 두 인물을 하나의 이미지에 담기를 원한다면 다음과 같은 연출상의 조치를 취할 수 있다.

1) 카메라의 시야를 넓혀 두 인물을 장면 안에 포함시킨다. 이 경우에는 카메라의 시야가 넓어짐에 따라 하나의 장면에 담기는 정보의 양이 증가하고 상대적으로 인물의 크기나 비중은 감소하는 결과를 가져온다. [그림 13]

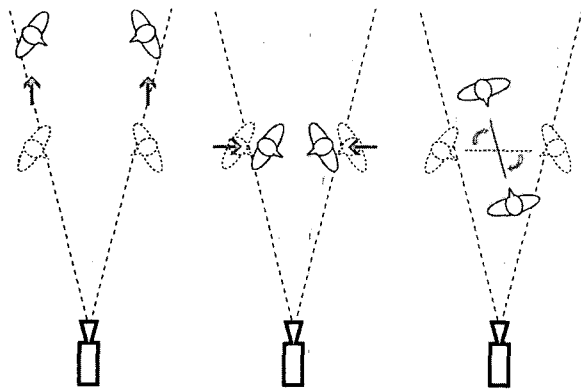


[그림 12] 서로간의 거리로 인해 한 장면에 포함시키기 어려운 두 인물

[그림 13] 카메라의 시야를 넓혀서 두 인물을 한 장면에 포함시키는 조치

2) 두 인물을 카메라로부터 멀리 배치시켜 시각 안에 들어오도록 한다. 이 경우에는 인물이 카메라로부터 멀어짐으로써 작게 보이며 세부 묘사에 불리해진다. [그림 14]

3) 두 인물의 상호간의 거리를 접근시켜 시각 안에 들어오도록 한다. 이 경우는 촬영의 필요에 의해 두 인물을 임의적으로 접근시키는 경우로서 매체의 한계가 연출상의 표현을 제약하는 경우라고 할 수 있다 [그림 15]



[그림 14] 인물을 카메라로부터 멀리 배치하여 한 장면에 포함시키는 조치

[그림 15] 인물을 서로 가깝게 배치하여 한 장면에 포함시키는 조치

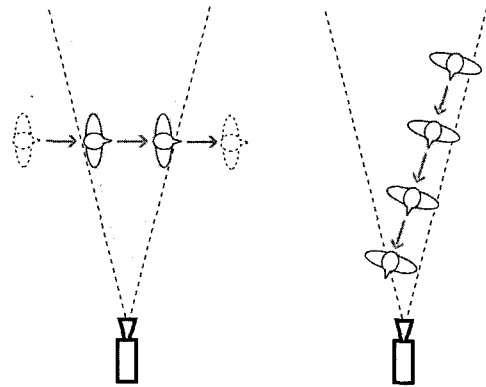
[그림 16] 인물을 Z축 방향으로 배치하여 한 장면에 포함시키는 조치

4) 앞서의 조치들은 모두 두 인물의 배치를 카메라의 시선축인 Z축에 대해 가로로 배치하는 것을 전제로 하고 있다. 그러나 [그림 16]의 경우와 같이 두 인물을 잇는 선을 Z축 방향에 맞추어 인물을 배치하면 카메라 시각이나 피사체의 크기의 변화, 연출상의 표현과의 충돌 없이 두 인물을 하나의

장면에 겹쳐지게 담을 수 있음을 발견할 수 있다. 결론적으로 복수(複數)의 피사체를 대상으로 하는 영상 연출에 있어서 이들 피사체를 Z축을 따라 배치함으로써 하나의 장면 안에 포함시킴으로써 함축적인 영상 표현이 가능하다는 것을 알 수 있으며 이러한 연출 기법은 좁고 긴 형태를 갖는 촬영 공간의 특성과 무관하지 않은 것임을 알 수 있다.

2.8 Z축과 피사체의 이동

좁고 긴 형태를 갖는 촬영 공간의 특성은 피사체의 배치 연출 뿐 아니라 피사체 이동 연출에도 영향을 미치는데 Z축을 따라 이동하는 피사체는 Z축을 가로질러 이동하는 피사체보다 더 오래 화면 안에 보여 지게 된다. [그림 17] [그림 18]



[그림 17] Z축을 가로지르는 이동

[그림 18] Z축 방향의 이동

따라서 던져진 물체나 주행하는 자동차와 같이 빠르게 움직이는 피사체를 화면 안에 잘 드러내 보이도록 하려면 이들의 움직임의 Z축 방향과 일치하도록 하는 것이 유리하다.



[그림 19] Z축방향의 물의 움직임(1)



[그림 20] Z축방향의 물의 움직임(2)



[그림 21] Z축방향의 주먹의 움직임(1)

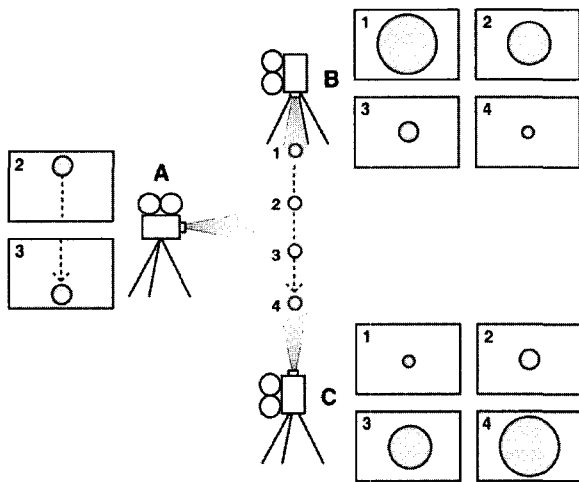


[그림 22] Z축방향의 주먹의 움직임(2)

[그림 19] [그림 20]과 [그림 21] [그림 22]는 모두 피사체의 움직임의 방향을 카메라의 Z축 방향과 일치시킴으로써 빠른 움직임이 화면에 포착되도록 연출한 예이다.

피사체의 운동 방향이 수평방향인 경우 뿐 아니라 수직방향인 경우에도 마찬가지로 운동의 방향과 촬영 공간의 Z축의

방향이 일치되도록 카메라를 위치시킴으로써 움직임을 화면 안에 더 잘 포착할 수 있다. [그림 23]의 A 위치의 카메라는 낙하하는 피사체를 2번에서 3번까지 포착하며 움직임에 의해 흐려진 이미지를 보여준다. B와 C의 위치의 카메라는 피사체의 운동 방향과, 촬영 공간이 형성하는 Z축을 일치시킨 경우로서 1번에서 4번까지 이르는 전 장면을 통해 피사체가 포착되며 운동에 의한 흐려짐이 적고 비교적 뚜렷한 이미지가 생성된다. [그림 24]와 [그림 25]는 인물이 들고 있던 상자를 떨어뜨리는 장면으로서 낙하하는 피사체의 운동방향에 촬영 공간의 Z축 방향을 일치시킴으로써 이동하는 피사체가 잘 포착되도록 촬영된 예를 보여준다.



[그림 23] 수직방향의 피사체의 운동 방향에 촬영 공간의 Z축의 방향이 일치되도록 카메라를 위치시켜 움직임을 화면 안에 더 잘 포착하도록 한 연출의 예

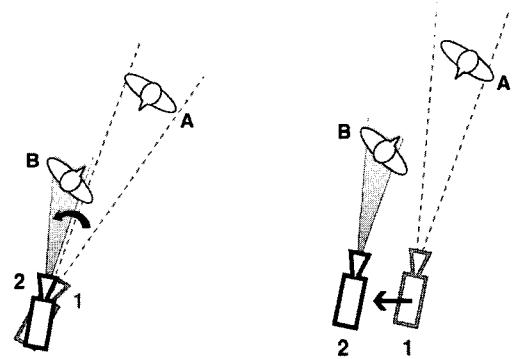


[그림 24] 상자를 떨어뜨리는 인물 (1)

[그림 25] 상자를 떨어뜨리는 인물 (2)

2.9 Z축과 카메라의 이동

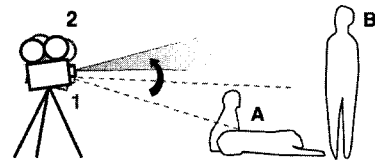
카메라의 이동에는 패닝이나 틸팅과 같이 카메라를 고정축을 중심으로 회전시키는 피보팅(pivoting)과 카메라의 위치 자체를 이동시키는 돌리와 트래킹 혹은 크레인 등을 사용한 수직 이동 등이 있다. 또한 직접적인 이동은 아니나 이동과 일면 유사한 효과를 내는 주밍(zooming)과 같은 광학적 효과를 포함시켜 생각할 수 있다. 이러한 다양한 카메라의 이동을 그 이동 방향과 Z축 방향과의 연계 하에 Z축 방향의 이동과 Z축을 가로지르는 방향의 이동으로 구분해볼 수 있다. [그림26]의 패닝과 [그림27]의 돌리는 모두 화면 내에서 피사체A를 밀어내고 다른 피사체인 B를 화면 안으로 가져오는 결과를 낳는다.



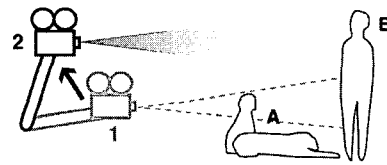
[그림 26] 패닝에 의한 이동의 경우

[그림 27] 돌리에 의한 이동의 경우

[그림28]의 틸팅과 [그림29]의 크레인 이동 또한 마찬가지로 화면 내의 피사체의 교체를 낳게 된다.

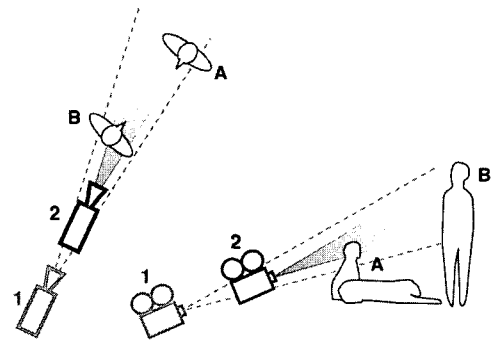


[그림 28] 틸팅에 의한 이동의 경우



[그림 29] 크레인 이동에 의한 이동의 경우

카메라의 회전운동과 X축 및 Y축 방향의 이동을 보여주는 앞서 네 가지 경우를 다음의 Z축 방향의 이동의 경우와 비교하여 보면 [그림30]에서 카메라 위치 1의 경우와 카메라 위치 2의 경우의 비교를 통해 드러나는 것처럼 Z축 방향의 이동의 경우는 변화가 가장 작은 것을 알 수 있다.



[그림 30] Z축 방향의 이동의 경우

결론적으로 Z축 방향의 카메라 이동은 화면상의 변화를 최소화하는 카메라 이동이라 할 수 있다.

3. 영상 표현에의 적용

다음은 촬영 공간의 특성으로부터 기인한 피사체와 카메라의 배치 및 이동 방법들이 어떻게 구체적인 영상 표현에 적용될 수 있는가를 탐구해보겠다.

3.1 극적 공간의 구성

연극의 관객이 극적 공간을 한꺼번에 바라보며 이해하는 것과는 달리 영상의 관객은 각각의 샷에 포함된 여러 개의 촬영 공간을 서로 꿰어 맞추므로써 하나의 극적 공간을 구축하며 극적 상황을 이해해간다. 이러한 꿰맞추기를 돕기 위해 연출자는 자주 극적 공간 전체를 조망하는 마스터 샷(master shot)을 제공하거나 광각 촬영을 통한 촬영 공간의 횡적 확대를 추구하기도 한다. 관객이 극적 공간을 재구성할 수 있게 하기 위해서는 개별적 피사체를 독립적으로 보여주는 샷 이외에 상호간의 공간적, 극적 관계를 알 수 있도록 서로 연관된 피사체나 사건을 함축하는 샷이 필요하게 된다. [그림 30]은 자판기에서 꺼내어지지 않는 음료와 이를 바라보는 목마른 사람의 얼굴이 하나의 샷 안에 포착되도록 표현함으로써 둘 사이에 특정한 사건이 전개되고 있음을 보여준다. [그림 32]에서는 타투의 시술자가 시술 중에 울리는 전화를 받는 장면으로 시술자, 피사체, 전화기가 한 이미지 안에 함축되면서 새로운 사물이 사건에 연관되는 것을 보여주고 있다.



[그림 31] 인물과 대상의 연관



[그림 32] 사건과 사물의 연관

이와 같은 연관 관계의 표현은 인물이나 사물 뿐 아니라 사건과 사건의 연관에도 마찬가지로 적용될 수 있다. [그림 33]은 컴퓨터를 조작하고 있는 등을 돌린 인물과 그 뒤에서도 구를 낚아채는 동물의 손을 겹쳐 표현함으로써 두 개의 사건의 연관관계를 제시하고 있다. [그림 34]는 사냥에 성공한 남자가 울부짖는 사냥물을 뒤로하고 포옹하는 장면으로 대비를 통한 아이러니를 표현하고 있다.



[그림 33] 동시에 행해지는 두 사건의 극적 연관

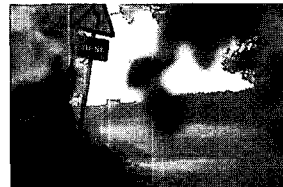


[그림 34] 직전과 현재의 두 개 사건의 느낌의 연관

이들 경우 모두 촬영 공간이 이루는 좁고 긴 공간 안에 필요한 피사체나 인물을 배치함으로써 인물이나 피사체간의 공간적, 극적 연관 관계를 보여주거나 서로 다른 사건을 하나의 상황 안에 함축 표현한 연출의 예라 하겠다.

3.2 무드(mood)의 조성 and 사건의 암시

중요한 인물이나 피사체를 주로 위치시키는 중경과 후경과는 달리 전경이나 배경은 주로 상황의 무드를 조성하거나 상황 전개를 위한 암시를 제공하는데 자주 사용된다. [그림 35]는 전경에 배치한 잎들을 통해 평화로운 전원 마을의 무드를 조성하고 있다. [그림 36]에서는 침팬지를 안고 있는 중경의 인물 앞으로 링 모양의 장난감, 목마 등이 형성하는 여러 겹의 전경을 통해 부드러운 분위기를 조성하고 있다. [그림 37]에서는 어항의 물고기들을 모두 먹어치울지도 모르는 식인물고기를 어항에 넣는 실수를 하기 직전의 인물의 전경에 유유히 헤엄치는 열대어들을 배치함으로써 향후 이어질 상황을 암시하고 있다. 또한 [그림 38]에서는 곧 일어날 불길한 일을 암시하는 비스듬히 정지된 시계추를 전경에 배치하고 그 뒤로 중경에 희생자가 될 법한 인물을 배치함으로써 긴장감을 유발하고 있다.⁷⁾



[그림 35] 무드를 만드는 전경(1)



[그림 36] 무드를 만드는 전경(2)



[그림 37] 암시를 위한 전경(1)



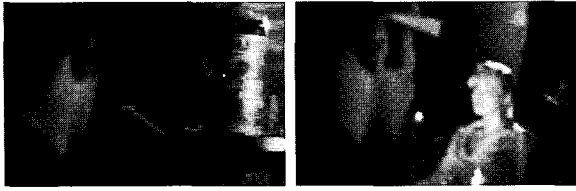
[그림 38] 암시를 위한 전경(2)

이들 경우 모두 중요 인물 혹은 피사체가 위치하는 중경의 전방에 부분적으로 보여 지는 다른 피사체를 배치하여 전경을 구성하게 함으로써 무드를 조성하거나 곧 있을 상황을 암시하는 연출을 행하고 있는 경우라 하겠다.

3.3 도입 및 등장

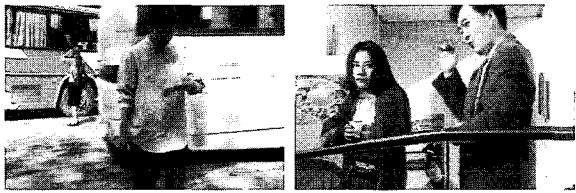
전경, 중경, 후경 중 어느 특정한 층에 놓인 피사체를 Z축을 가로지르는 방향으로 이동시킴으로써 가려졌던 피사체가 화면에 나타나게 하는 방식으로 새로운 인물을 등장시키거나 피사체를 도입시킬 수 있다. [그림 39]와 [그림 40]은 중경의 피사체의 이동에 의해 후방의 인물이 도입되는 예를 보여주는데 [그림 39]에서 중경에 위치한 웨이트리스(술병과 쟁반을 들고 있다)가 우측 방향으로 이동하자 다음 장면에서 후경에 위치한 여성 인물이 드러나게 된다. [그림 39] [그림 41]의 예에서는 중경의 버스에 의해 가려져 서로를 알아보지 못했던 두 사람이 버스의 이동에 의해 하나의 영상 공간 안에 놓이 어지고 따라서 곧 서로 알아볼 수 있는 위치에 오게 된다. 피사체의 이동 뿐 아니라 카메라의 이동을 통해 새로운 인물 혹은 피사체의 도입을 연출할 수 있는데 [그림 42]의 예에

7) Raimi, S. 감독, 영화 '이블 데드', (1981)



[그림 38] 중경의 피사체의 이동에 의한 인물 등장 예(1) [그림 39] 중경의 피사체의 이동에 의한 인물 등장 예(2)

서는 카메라가 전경의 두 인물을 바라보며 우측으로 트래킹하자 두 인물의 사이로 후경의 인물이 드러나게 되는데 이 후경의 인물의 위치는, 이 두 사람 사이에 개입하게 되는 새로운 인물이라는 극적 설정에 적절한 것이라 할 수 있다.⁸⁾



[그림 41] 새로운 인물의 등장 [그림 42] 제3의 인물의 도입

이처럼 촬영 공간이 형성하는 전경, 중경, 후경의 피사체를 각각의 층을 따라 개별적으로 이동시킴으로써 가려졌던 인물이나 피사체를 도입, 등장 시키는 연출상의 표현 역시 촬영 공간이 형성하는 이미지 층의 조작을 통해 만들어낸 것이라 할 수 있다.

3.4 관심 이동 및 관계 암시

선택 초점(Selective Focus) 기법은 초점을 맞추고 싶은 부분에만 선택적으로 초점을 맞게 하고 앞뒤의 나머지 부분에는 초점이 맞지 않게 처리하는 기법이다.⁹⁾ 사람의 눈은 가장 선명하게 보이는 부분에 자동적으로 주의를 기울인다. 그러므로 만일 전경에 위치한 인물이 화면의 반 이상을 차지하고 있으면서도 초점이 흐린 상태(탈초점)에 있고 반면에 배경에 있는 인물의 얼굴은 크기가 더 작고 먼 거리에 있으면서도 선명한 초점 상태(정초점)를 유지하고 있다면 우리의 눈은 배경에 우선적으로 관심을 더 두게 될 것이다.¹⁰⁾ [그림 43] 초점 이동(rack focus) 기법이란 Z축 상의 어느 한 지점에서 다른 한 지점으로 초점을 이동시키는 것을 말한다.¹¹⁾ [그림 44]는 [그림 43]에서 후경의 인물에 맞추어져있던 초점을 전경의 인물에게 옮김으로써 관객의 주의를 전경의 인물에게 집중시키고 있다. 이러한 초점 이동은 두 인물간의 심리적 관계를 표현한 물론 연출자가 관객의 주의를 원하는 인물이나 피사체에게 자유롭게 집중시킬 수 있도록 하는 방법을 제공한다.¹²⁾

8) 윤석호연출, 드라마 '불란서 영화처럼', MBC, (1996)

9) Zettle, H., 앞의 책, 222

10) Boggs, J., 이용관역, 영화보기와 영화읽기, 제3문화사, 106, (1993)

11) Zettle, H., 앞의 책, 223

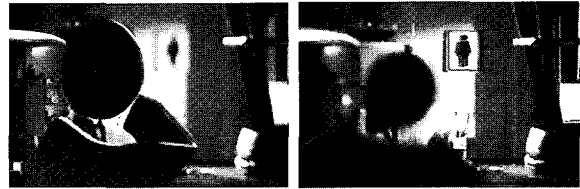
12) 윤석호연출, 앞의 드라마



[그림 43] 관계 암시 - 후경의 인물에 맞추어진 초점 [그림 44] 관계 암시 - 전경의 인물에 맞추어진 초점

[그림45]와 [그림46] 역시 전경과 후경간의 초점의 이동을 활용하여 전경의 피사체가 갖는 관심의 대상이 무엇인지를 관객에게 명확하게 제시하고 있다.

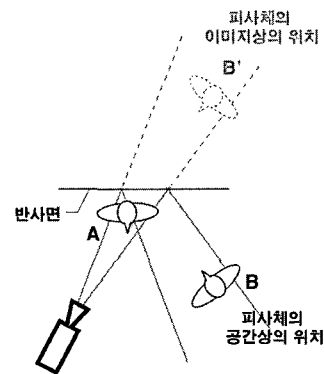
이처럼 Z축 방향으로 긴 촬영 공간에 놓이어진 여러 피사체들 가운데 관객의 관심을 특정한 피사체에 집중시키기 위한 방법의 하나로 선택 초점과 초점 이동을 활용할 수 있으며 좁은 피사체심도를 갖는 촬영의 경우 더욱 정교한 초점 응용 연출이 가능하다.



[그림 45] 전경에 맞추어진 초점 [그림 46] 후경에 맞추어진 초점

3.5 반사 병치

반사는 촬영 공간의 극적 변화를 가져온다. [그림47]에서 볼 수 있는 것처럼 반사면은 원래 B의 위치에 있는 피사체를 B'의 위치에 있는 것처럼 이미지 상에 투사시킨다. 그 결과 A와 B가 하나의 이미지 안에 병치되는 결과를 낳는다. 이러한 방법을 통해 극적 상황에서 서로 떨어져 존재하는 둘 이상의 인물이나 피사체를 하나의 이미지 안에 함축할 수 있다. [그림48]은 자동차의 측면에 부착된 후시경(後視鏡)에 반사되어 보이는 운전자의 모습을 보여주는 촬영



[그림 47] 반사면에 의해 왜곡 되어진 촬영 공간과 피사체의 위치

예로서 전면에서 곧 일어나는 상황과 운전자의 리액션(reaction)을 하나의 이미지에 담기에 적절한 연출이라 할 수 있다.¹³⁾ [그림49]에서는 거울의 반사를 활용하여 그에 반사된 인물과 거울 측면에 서서 반사된 인물을 마주보며 대화하는 다른 인물을 병치시켜 보여주는 연출의 예이다.¹⁴⁾

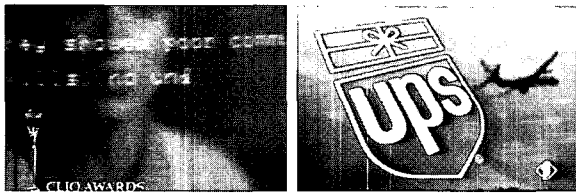
13) Bay, M. 감독, 영화 '나쁜 녀석들', (2003)

14) Trier, L. 감독, 영화 '유로파',(1991)



[그림 48] 후시경의 반사를 활용, [그림 49] 반사를 활용, 마주보고 운전자와 전면 상황을 병치 대화하는 두 인물을 병치

반사 병치의 특수한 경우로, 반사면 상에 쓰이어지거나 나타나는 글이나 그림과 그에 반사된 이미지가 중첩되도록 연출하는 경우가 있다. [그림50]은 모니터 상에 보여 지는 글씨와 모니터 면에 반사 되어 보이는 인물의 모습을 병치한 예이며 [그림51]은 반사 표면에 각인된 이미지와 반사되어 보이는 항공기의 이미지를 중첩시켜 병치시킨 경우이다.



[그림 50] 모니터 상의 글씨와 그에 비쳐진 인물 이미지의 병치 [그림 51] 반사 표면상의 심볼과 그에 비쳐진 인물 이미지의 병치

이들 예는 반사면을 활용하여 Z축을 왜곡시켜 하나의 이미지에 담기 어려운 둘 이상의 인물이나 피사체를 하나의 이미지 안에 함축하거나 혹은 그에 대한 변형으로 반사 표면상의 이미지와 반사된 이미지를 왜곡된 Z축 상에 배치하여 중첩시켜 보여주는 표현의 예라 하겠다.

3.6 반사 및 투과 왜곡

반사나 투과를 활용하는 경우 반사면의 굴곡이나 요철, 투과 물에 의한 굴절 등에 의해 이미지가 왜곡될 수 있다. 이러한 왜곡의 활용을 통해 새로운 표현의 연출이 가능한데 [그림 52]는 휘어진 반사표면에 의해 왜곡되어진 반사이미지의 예이며 [그림53]은 물의 표면 반사를 이용하여 불균일한 울렁거림을 유도해낸 경우를 보여준다.¹⁵⁾ [그림54]는 유리면을 투과하여 산란되어져 보이는 조명과 실내의 이미지를 통해 무드를 조성한 예이며 [그림55]는 물이 담긴 화병에 의해 왜곡되어진 인물의 이미지를 보여준다.



[그림 52] 휘어진 반사 표면에 의한 왜곡되어진 인물의 이미지 [그림 53] 물결이 이는 물의 표면 반사를 활용한 울렁거림의 연출



[그림 54] 유리면을 통한 왜곡 [그림 55] 화병과 물에 의한 굴절

카메라와 피사체 사이에 반사체나 투과체가 있는 경우에는 이들 반사체 혹은 투과체에 의해 Z축 자체가 왜곡되거나 이미지의 변형을 가져올 수 있다. 이와 같은 이미지의 왜곡이나 변형은 활용하기에 따라서는 효과적인 연출상의 표현으로 사용될 수 있다.

3.7 프레이밍(framing)

영상의 연출자는 의미심장한 대상을 강조하기 위하여 중요한 대상을 전경에 위치한 대상물과 결합하여 한 화면상에 표현하기도 한다. 이처럼 복잡하면서도 미학적인 화면을 구성하기 위해서 프레이밍을 조절하는 행위를 프레이밍이라고 한다.¹⁶⁾ 이러한 프레이밍을 통해 전경의 피사체에 의해 가려지고 남은 빈 공간을 통해서 보여 지는 후방의 이미지는 주의 집중 효과를 낳거나 이미지의 일부 노출을 통한 호기심 유발의 효과를 낳는다. [그림56]은 사다리를 오르는 인물을 아래서 잡은 장면으로 전경의 사다리가 만드는 어두운 틀이 인물에 주의 집중을 유도하는 프레이밍 효과를 만들고 있다. 한편 인물이 사다리를 올라감에 따라 전경의 사다리가 만드는 틀이 순차적으로 아래로 진행하며 번갈아 인물을 가림으로써 긴장감을 가중시키는 효과를 낳고 있다.¹⁷⁾ [그림57]은 계단을 내려오는 모터사이클을 촬영한 장면으로 전경의 주량이 모터사이클을 가려 전체적인 파악을 어렵게 함으로써 상황에 대한 호기심을 가중시키는 효과를 낳고 있다.



[그림 56] 주의 집중을 유발시키는 프레이밍 [그림 57] 후방 이미지 층의 정보를 제한하는 프레이밍

이처럼 전경을 이용하는 연출상의 활용 방법에는, 앞서 기술한 무드의 조성파 사건의 암시 외에 시각적 프레이밍의 구축을 통한 주의집중과 호기심 유발이 있을 수 있다.

3.8 피사체의 움직임 포착

Z축을 따라 이동하는 피사체는 다른 방향의 피사체보다 더 오래 화면 안에 머물게 되며 화면상의 변화의 속도가 상대적으로 느리다는 점에 착안하여, 1) 빠르게 움직이는 피사체의 움직임을 포착하여 관객에게 전달하기 위해서, 2) 움직이

15) Trier, L. 감독, 앞의 영화

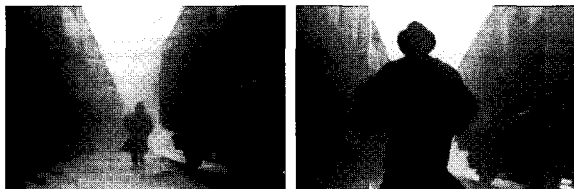
16) Boggs, J., 앞의 책, 107

17) Raimi, S. 감독, 앞의 영화

는 피사체의 세부 묘사를 위해서, 그리고 3) 움직이는 시간을 연장하여 극적 긴장감을 고조시키기 위해서 Z축 방향의 피사체의 이동이 사용될 수 있다. [그림58]과 [그림59]는 무너져 내리는 교량의 침목을 아래에서 촬영함으로써 침목의 낙하 방향과 촬영 공간의 Z축을 일치시켜 빠른 낙하를 화면 안에 잘 포착한 예라 하겠다.¹⁸⁾ [그림60]와 [그림61]은 인물의 이동 방향을 Z축과 일치시킴으로써 인물이 화면 안에 머무는 시간을 연장시키고 있다.¹⁹⁾



[그림 58] 교량 침목의 낙하(1) [그림 59] 교량 침목의 낙하(2)



[그림 60] Z축 방향으로 이동하는 인물(1) [그림 61] Z축 방향으로 이동하는 인물(2)

피사체를 Z축을 따라 이동시키면 1) 피사체를 화면에 오래 화면에 담을 수 있고, 2) 피사체가 움직임에 의해 흐리게 보이는 현상을 최소화하여 관객이 피사체의 상세를 파악할 수 있게 하여준다. 이와 같은 Z축 방향의 이동을 응용한 연출은 피사체의 경우 뿐 아니라 카메라의 경우에도 동일하게 적용될 수 있다.

4. 교육적 적용을 통한 유용성 검증

본 논고의 관점을 통한 촬영 공간에 대한 새로운 이해와 그로부터 도출된 영상 표현의 방법들이 실제 연출에 유효하게 활용될 수 있는지를 알아보기 위해 다음과 같은 실험을 실시하였다. 실험의 방법으로는 영상 연출을 공부하는 학생들을 대상으로 단기간에 걸쳐 위의 내용의 교육을 행하고 그 교육의 이전과 이후에 영상물을 과제로 제작 제출하도록 하고 제출된 영상물을 분석하여 교육 이전에 제작한 영상물에 나타난 표현과 교육 이전에 제작한 영상물에 나타난 표현의 내용과 출현 빈도를 비교 분석함으로써 실행한 교육이 학생들의 연출상의 표현 능력을 향상시켰는가를 알아보았다. 다음은 그 실험의 방법과 결과 및 그를 통한 유용성 검증의 보고를 기술한다.

4.1 적용 방법

교육의 대상자로는 과제 영상물을 제작할 수 있는 기초적인 비디오 영상 제작 능력을 갖추고 있으면서 영상 연출의 역

량이 아직 성숙되지 않은 영상디자인전공의 대학 1년생을 택하였다. 대상 인원은 각 40명으로 구성된 2개 반, 총 80명을 대상으로 하였다. 교육을 개시 제 1주차에 아무런 사전 지식의 제공 없이 3분 이내의 비디오 작품의 제작을 요청하였다. 다만 한 가지 정해진 플롯을 제시하였는데 그 이유는 학생들이 또한 교육 이전 이후의 작품 간에 비교 가능한 최소한의 가이드라인이 필요했기 때문이었다.²⁰⁾ 학생들은 주어진 플롯을 가지고 자유롭게 스스로 스토리를 만들어 개인별 작품을 제작하도록 요청받았고 1주간의 제작 기간이 지난 제 2주차의 수업 시간에 완성된 작품들을 모두 함께 비평 없이 관람하였다. 제 3주차와 제 4주차 2회에 걸쳐 주당 2시간씩 본 논고에서 다루어진 관점에서 촬영 공간을 이해할 수 있도록 설명과 사례 제시를 통한 교육을 실시하였다. 제 4주차 교육을 종료하면서 제 1주차에 제시된 동일한 플롯을 기반으로 동일한 방법으로 개인별 과제작품을 제작하도록 요구하는데 이번에는 수업 중에 다루어진 내용을 활용한 표현을 사용하여 작품을 제작하도록 권유하였다. 제 1주차와 동일한 1주간의 제작 기간이 지난 후 과제물을 받아 이 결과물을 제 1주차의 결과물과 비교하여 분석을 행하였다. 분석의 방법으로는 먼저 결과물 속에서 발견되는 표현 중에 공간의 형태적 특성의 이해로부터 도출된 것으로 보이는 표현들을 유형화하여 각 유형에 해당하는 표현을 표시하여 추출, 기록하였다. 마지막으로 제1주차의 과제부여 결과 제작된 과제 작품군과 제4주차의 과제부여 결과 제작된 과제 작품군에서 발견되는 이들 유형별 표현의 수를 서로 비교함으로써 교육을 실행한 후의 작품에서 이들 표현의 수적 증가가 유의미한 수준인지를 검토하였다.

4.2 결과 분석

제1주차와 제4주차의 과제 부여 결과로 수집된 결과물은 각각 총 68편과 72편이었으며 이들 작품의 분석을 통해 추출된 표현을 다음 7가지 유형으로 구분하였다.

- 유형1) 2명이상의 인물을 Z축 방향으로 배치하여 한 화면에 담는 표현
 - 유형2) 전경, 중경, 후경, 배경 등의 다중의 이미지 층을 활용한 중첩 표현
 - 유형3) 전경의 피사체에 의한 가려짐을 활용하여 효과적인 도입을 유도하는 표현
 - 유형4) 짧은 피사계심도와 초점을 활용하여 흐려진 이미지 층을 도입한 표현
 - 유형5) 투과나 반사를 활용한 이미지 병치 혹은 왜곡 표현
 - 유형6) 전경을 이용하여 프레임을 구성하는 표현
 - 유형7) Z축 방향의 인물이나 피사체의 움직임을 연출한 표현
- 이러한 유형 분류를 기준으로 제1주차의 과제부여 결과 제작된 과제 작품군과 제4주차의 과제부여 결과 제작된 과제 작

20) 학생들에게 제공시킨 플롯은 'A는 누군가에게서 어떤 장소로 와 달라는 요청을 받는다. 요청받은 장소로 와보았으나 상대방을 찾을 수 없다. 그러다 간단한 사건이 발생한다. 그 사건의 결과 A는 자신에게 와달라고 요청한 사람이 누군지 발견하게 된다.'였다. 이와 같은 플롯을 제공한 이유는 1) 깊이 있는 공간의 연출을 촉발하고 2) 인물의 이동을 유발하며 3) 인물이나 사물의 등장과 도입의 발생하는 스토리의 구성을 유도할 필요가 있었기 때문이었다.

18) Raimi, S. 감독, 앞의 영화

19) Trier, L. 감독, 앞의 영화

품군에서 발견된 이들 표현의 수는 [표 1]과 같다.

표현의 유형구분	발견된 표현의 경우의 수	
	제1주차 과제 작품	제4주차 과제 작품
유형1	17	128
유형2	6	64
유형3	0	24
유형4	0	18
유형5	0	2
유형6	2	12
유형7	5	47
총계	30	295
편당 평균	0.4	4.1

[표 1] 결과분석표

4.3 평가

결과분석표에 나타난 것과 같이 제1주차의 과제작품에서는 발견된 표현의 수가 편당 0.4회에 불과하였으나 2주간의 교육을 통해 그 수가 편당 4.1회로 증가하였다. 기술적 숙련을 이루기에는 짧은 기간인 2주간의 교육을 통해 이러한 표현적 시도의 양적 증가를 가져온 것은 기술적 숙련이 아닌 영상 매체를 이해하는 새로운 관점의 취득과 그를 기반으로 한 실험적 시도에 기인한 것이라고 보는 것이 타당할 것이다. 다만 본 검증의 한계로서 1) 작품 속에 구현되고 있는 표현의 양적 증가에 대한 검증만이 이루어졌을 뿐 질적 수준의 상승에 대한 평가가 이루어지지 않았다는 점, 2) 2차에 걸쳐 반복된 제작 경험을 통한 자연스러운 기술적 숙련이 고려되지 않았다는 점, 그리고 3) 매체 특성의 이해를 유도하는 이론 학습의 영향 이외에도 다양한 예제 제시의 결과 습득된 통한 모방 학습의 영향 등이 고려되지 않았다는 점이 지적될 수 있다. 그러나 그럼에도 불구하고 1) 2주간의 짧은 기간의 학습의 결과 표현의 현저한 양적 증가가 관찰된 점과 2) 관찰된 내용이, 기억에 의한 단순 모방을 통해서 만들어지기 어려운 창의적 행위의 결과물 안에서 발견된 점, 그리고 3) 발견된 표현의 형태가 매체 특성의 이해에 기반을 두어 도출된 것으로 보아도 좋을 정도의 표현상의 방법적 명확성을 띠고 있다는 점을 들어 본 실험의 결과는, 공간의 형태를 중심으로 영상매체의 특성을 이해시키고 그를 기반으로 작품 제작을 통해 창의적 표현의 개발을 유도하는 이번 교육 방법이 영상 연출의 교육 방법으로서 유용한 것임을 입증하는 것으로 보아도 무방하다고 판단하였다.

5. 결론

예술가와 현장실무자에 의해 발전을 이룩한 영상 연출에 있어 특히 그 표현 방법의 이론적 근거를 탐구함에 있어 본 연구에서는 카메라가 포착하는 촬영 공간의 특성을 중심으로 촬영된 이미지의 구조와의 관계를 개념적으로 규명하고자 하였으며 그러한 개념을 기반으로 표현 사례를 유형화함으로써 연출 교육에 적용할 수 있는 틀의 제시를 통한 영상 연출 교육의 방법화를 시도하였다. 그 결과는 다음과 같이 정리될 수 있다.

1) 촬영된 이미지는 3차원 공간을 함축한 몇 개의 이미지 층

으로 이루어진다.

2) 각각의 이미지 층은 별개의 역할을 가지며 개별적으로 연출될 수 있다.

3) 촬영 공간은 독특한 물리적 형태를 가지며 인물이나 피사체의 배치나 이동을 위해서는 그러한 형태를 고려하여야 한다.

4) 투과나 반사는 촬영 공간의 물리적 형태를 왜곡시킬 수 있다.

5) 투과나 반사는 이미지의 변형과 왜곡을 유발할 수 있으며 이는 연출상의 표현에 활용될 수 있다.

5) 카메라나 피사체의 이동 뿐 아니라 초점의 조작이나 이동 또한 촬영 공간 안에서의 변화를 촉발하며 표현 도구로 사용될 수 있다.

본 연구에서는 영상의 복합적이고 상호 연관된 제작 프로세스 가운데 일부분인 촬영, 그 가운데도 고정된 앵글의 단일 샷을 중심으로 촬영 공간이 이루는 형태적 특징과 이미지 구조를 기반으로 한 표현 방법을 다루었다. 주지하는 바와 같이 영상의 표현은 실제로 어떤 단일한 원리나 관점에서가 아니라 상호 복합적인 관점에서 도출되고 발전되는 것으로 향후 개별적 피사체의 이미지화와 직접적으로 연관되는 앵글에 관련한 사항, 샷의 크기와 기능에 관한 사항, 나아가 이동 샷, 샷 간의 편집과 같은 영상 매체의 각각의 측면에 대한 이해가 공간적 특성의 이해와 연관되어질 때 영상 표현 연출의 방법적 이론화가 가능할 것으로 보며 그를 기반으로 한 교육 방법 개발의 확장이 가능할 것으로 본다.

참고문헌

- 윤석호연출, TV드라마 '불란서영화처럼', 1996
- Bay, M. 감독, 영화 'Bad Boys', 2003
- Boggs, J., 이용관역, 영화보기와 영화읽기, 제3문화사, 1993
- Giannetti, L., 김진해역김, 영화의 이해, 현암사, 2004
- Katz, S., 김학순외역, 영화연출론, 시공사, 1999
- Otto사편, 해외광고모음집, Otto사, 1996-2001
- Raimi, S. 감독, 영화 'Evil Dead', 1982
- Stephenson, R., 송도익역, 예술로서의 영화, 열화당, 1990
- Sharff, S., 이용관역, 영화 구조의 미학, 예건사, 1997
- Trier, L. 감독, 영화 'Europa', 1991
- Zettle, H., 박덕춘외역, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 커뮤니케이션북스, 2003