

영화 비주얼 이펙트의 내러티브에 의한 분류체계 연구*

석혜정

초 록

비주얼 이펙트는 오랫동안 영화의 '볼거리 제공'에의 기여만을 인정 받아왔으며, 한때는 그 사용이 이야기를 파괴한다는 오해를 받기도 했지만, 그 가치는 점점 스토리를 만들어 나가는 하나의 수단으로 자리를 잡아가고 있다. 영화는 관객들이 다양한 이야기의 '현실이 아닌 세계'를 현실로 받아들일 수 있도록, 완벽한 내러티브의 구조와 시각적 리얼리티를 추구한다. 내러티브를 전달하기 위하여 비주얼 스토리텔링의 도구를 사용하며, 여기에 사용된 비주얼 이펙트는 기술적 해결 방법을 제공함과 동시에, 그러한 기술로 믿을 만하거나 혹은 믿을 수 없는 디에게시스 세상을 창조하고 그것을 보존한다. 본 연구에서는 기존에 연구되었던 실로 티 맥클린(Shilo T. McClean)의 비주얼 이펙트의 내러티브 분석을 바탕으로 하여, 보다 명확한 분석을 시도하고 새로운 분류체계를 제시하였다. 이러한 비주얼 이펙트의 내러티브에 의한 분류는 이펙트의 볼거리 제공의 기여뿐 아니라, 영화의 디에게시스 세상의 창조와 보호의 수단으로써의 그 가치를 한층 더 부각시키며, 이펙트 제작의 새로운 기준이 되어 기술의 발전에 못지않은 내적 성장을 거둘 수 있도록 하는 앞으로의 연구에 초석이 되고자 한다.

주제어 : 비주얼 이펙트, 내러티브, 영화, 디에게시스

I. 서론

1. 연구의 배경

비주얼 이펙트(Visual Effect 혹은 VFX)는 기술의 발달에 의한 '뉴미디어', '디지털미디어'의 시대적 요구와, 미학적으로는 '인상파'¹⁾와 '기술복제'의

시대를 거쳐, 장르의 과거와 현재를 잇는 복합적인 산물로 여겨진다. 기술적으로는 전자기술, 광학기술, 디지털 시스템 분야의 발달을 따르며, '디지털 영화'로 불리면서 전통적인 매체와 타협한다. 영화에서 광학과 기계장치를 이용한 일종의 시각적 착시나 트릭으로 표현하는 '특수효과'(Special effects)

* 이 논문은 2007년도 아주대학교 교내일반연구비에 의하여 연구되었음.

1) 디지털 이미지는 인상주의가 낮은 해상도의 이미지가 내포하는 비가시성을 이용한다는 점에서 인상주의적 방식과 흡사하며 '인상'과 '분석'이 결합된 변형의 결과물이라는 관점이 수용된다. 박성수, 『디지털 영화의 미학』, 문화과학사, 2001, p.153 참조

는 꽤 오래 전부터 사용되어 왔으며, 컴퓨터 그래픽스의 활발한 연구 성과와 후반작업(post production) 비중이 확대됨에 따라, '비주얼 이펙트'라고 불리며 특수효과를 대신하거나 그 영역을 증폭시켰다.

이렇듯 비주얼 이펙트가 스토리텔러와 필름메이커들의 주요한 도구로 부각되면서, 그 기술의 놀라운 진보뿐만 아니라 그 본질과 역할에 관한 논의가 이어지고 있다. 시각물이 이야기를 돋보이게 해야 하며, 이야기가 시각물을 돋보이게 해서는 안 된다는 견해²⁾와 같이 스토리텔링을 시각화 시키는 도구의 하나인 비주얼 이펙트는 이야기를 대신하는 주체가 될 수 없다. 비주얼 이펙트의 타고난 스펙터클(spectacle)의 본성은 한때 비주얼 이펙트가 스토리의 전통적인 구조를 파괴한다는 오해를 받기도 했다. 그것은 아마도 스토리보다 이펙트가 더 흥미로웠던 영화에 대한 비난이었을 것이며, 그것은 이펙트 자체의 문제가 아닌 스토리의 허술함에서 기인한 평가일 것이다.³⁾ 왜냐하면 스펙터클 그 자체는 충분한 다양함 없이 긴 시간동안 지속될 수 없기 때문이다⁴⁾. 또한 비주얼 이펙트가 스토리의 파괴까지는 아니지만, 비주얼 이펙트의 이미지가 아예 서사적 기능에 도움을 주지 못한다거나, 혹은 서사와 관련된다 해도 공상과학영화에서의 볼거리의 제공 외에 스토리텔링에의 기여가 없다고 저평가되기도 한다. 이렇게 비주얼 이펙트의 스펙터클과 내러티브에 관해 제각기 평가되었지만,

최근의 연구들에서는, 놀라운 스펙터클은 영화의 내러티브를 이끄는 요소이기도 하다는⁵⁾ 관점이 있기도 하고, 여러 비평가들은 비주얼 이펙트가 표현하는 내러티브 속성자체에 관심을 갖기 시작했다. 그것은 비주얼 이펙트 역시 이야기를 전달하는 주요 수단이 될 수 있으며, '좋은 이펙트'란 놀라운 테크놀로지(technology)의 성과와 함께, 스펙터클을 자연스럽게 끌어내고, 영화의 내러티브를 더욱 탄탄하게 해주는 장치를 제공하는 것이다. 그러므로 비주얼 이펙트 크리에이터는 이야기 전달자인 감독과 함께, 영화를 만드는 공동작업자처럼, 혹은 이야기의 최초의 수용자가 되어 그 스토리가 이루는 내러티브의 요구를 정확히 파악하고, 그것을 기술적으로 완벽하게 해결해야 한다. 영화 역시 스크린 위에 이야기가 펼쳐져 있는 '텍스트'이자 '언어'이고 동시에 시각적 '이미지'이기에 내러티브의 요구는 이 모든 전달의 수단을 다양하고 복잡한 방법으로 충족시켜야 한다. 비주얼 아티스트들의 내러티브의 정확한 분석은, 이야기를 돋보이게 하는 역할과 그것에 날개를 달아줄 그 이상의 장치로 사용될 가능성이 있다. 비주얼 이펙트 크리에이터가 내러티브의 정확한 해석에 의해 적절한 기술로 장면을 완성한다면, 그것은 애초에 감독이 의도한 내러티브의 디에게시스(Diegesis) 세상을 완벽하게 표현하고, 거기에 몰입된 관객은 그 내러티브가 안내하는 감동적이고 실감나는 이야기의 세계로 빠져들게 될 것이다.

2) Caputo, Tony C., Harlean Ellison & Jim Steranko, *Visual Storytelling: The Art and Technique*, 이남국, 김재호, 백준기, 『비주얼 스토리텔링』, 예은, 2005, p.26에서 저자는 특히 만화가 제프 스미스(Jeff Smith)의 말을 인용하여 견해를 밝히고 있다.

3) McClean, Shilo T., *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*, MIT Press, 2007, p.3

4) Neale, Stephen, *Genre*, British Film Institute, 1983, p.30.

5) 모은영, 「컴퓨터 애니메이션을 중심으로 한 라이브액션 영화와의 상호작용 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영화이론전공 석사학위논문(2005), pp.31-32. 참조

2. 연구의 방법 및 목적

비주얼 아트와 디자인 분야에서 컴퓨터 애니메이션 방식에 대한 사용의 변천을 기준으로 분석한 분류가 있었지만⁶⁾ 이것은 비주얼 이펙트 분야의 영화의 내러티브 사용과는 거리가 있다. 이 논문에서는 비주얼 이펙트의 시기적, 기술적 변천에 따른 분류나 사용된 테크닉에 의한 분석이 아닌, 이펙트의 내러티브 목적의 사용에 대한 분석을 바탕으로 체계적인 분류를 이끌어 낼 것이다.

스토리보드와 비주얼 이펙트의 컨설턴트이며, 감독 및 스크립트에디터(Script-editor)로 활동해온 쉴로 티 맥클린은 비주얼 이펙트가 사용된 500여 편의 영화를 분석하여 이펙트 사용의 내러티브 양상을 연구하였다. 그녀의 연구는 비주얼 이펙트-디지털 비주얼 이펙트(DVFX)라는 용어를 사용함-의 사용이 전통적인 스토리텔링 구조를 폄하하는지, 비주얼 이펙트가 그 자체로 관객의 관심을 잡아끄는지에 관한 것들을 연구의 이슈(issue)로 부각시켰다. 그리고 비주얼 이펙트의 사용으로 스펙터클의 극적인 이미지를 만들어 낼 때에도, 그것은 이펙트 자체에 관해서가 아닌 이미지의 내용과 이 이미지가 만들어 내는 내러티브 순간의 결과로 극적효과를 얻는 것이라고 주장을 하고 있다. 그녀의 연구는 스펙터클과 리얼리티(reality)에 대한 논의

는 최대한 자제하고, 이펙트 사용의 내러티브에 집중하고 있지만, 결과적으로는 테크닉과 스토리텔링에 대한 풍부한 지식으로 그 반복적인 양상을 정확하고 심도 있게 분석한다. 그러나 그 연구가 내러티브 양상의 형용사적 나열에 이펙트를 적용시킬 때 객관적인 기준을 제시하고 있지 않기 때문에, 그 사용과 분석이 겹치거나 그 분류에 경계에 걸쳐지게 되어 분석의 확신을 갖기 어렵고, 몇몇의 이펙트는 영화 자체의 장르로 쇼트의 내러티브를 다루는 경향이 있다. 또한 새롭게 시도되고 있는 경향에 대해 다소 단순히 분석된 점들은 더 세심한 분석 기준의 고려가 필요할 것이라고 생각한다.

이 연구에서는 쉘로의 연구를 바탕으로 거기에 숨겨진 반복적인 속성에 의한 공식을 찾아낸 후, 적절한 기준을 제시하여 세분화시키고, 몇 가지 분명하지 않은 분석에 대해 일관된 정의를 만들어 보고자 한다. 이것은 안정성과 변동성으로 분석하는 영화의 장르의 속성의 분류기를 따른다. 이러한 비주얼 이펙트의 내러티브 사용의 분류로 자칫 남용될 수 있는 이펙트의 사용을 막고, 스크립트의 분석 단계에서부터 적당한 이펙트를 선택할 수 있으며, 그것은 곧 사용할 기술을 선택하는 기준으로 이어진다. 그러므로 이 연구는 내러티브의 목적을 달성하기 위해 '좋은 이펙트'를 만들기 위한 근거 자료를 만들고, 이펙트를 평가하는 기준의 필요성

6) <컴퓨터 전사 트론> 식의 1980년대 라이브 액션 영화에서의 컴퓨터의 활용을 '도구'의 단계로, <터미네이터>로 시작해 <어비스> <로보캅2> 등에 이르는 80년대 후반부터 90년대 초반까지의 시기를 '매체'의 단계로, 그리고 <터미네이터 2> 이후 시기를 '지적도제'의 시기로 나눈 분류가 있다. 모은영, 앞의 논문, p.27. 참조

7) 장르를 분석하는 연구방법으로 어떤 장르의 공통적인 특성이 무엇인지를 살펴보는 것으로 또한 어떤 장르와 다른 장르의 차별성을 설명하는 '안정화된 속성'과 장르의 역사성, 개별장르의 하부장르, 내러티브 구조가 아닌 다층적 구조로 이루어진 장르와 장르 혼용의 현상에 의한 '변동성의 속성'을 파악하는 이론적 탐색이 연구된 바 있다. 박승현, 이윤진, 「장르의 속성에 대한 고찰」, 『언론과학연구』, 제7권 1호 (2007), pp.78-81. 참조

에 대해 답을 제시하는 연구의 초기 작업이 되는 것을 연구의 목적으로 삼는다.

II. 영화 비주얼 이팩트의 내러티브에 의한 분류체계

1. 실로 T. 맥클린의 비주얼 이팩트의 내러티브에 의한 분류

실로는 그녀의 책 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling: The Narrative power of Visual Effect in Film)에서 디지털 비주얼 이팩트가 스토리텔링에서 어떻게 사용되는가에 문제의 핵심을 두고, 스펙터클한 디지털 비주얼 이팩트를 창조하는 크리에이터들의 내러티브 의도와 이팩트가 제공하여 지각되는 가치의 경향을 분석하여, 이팩트의 내러티브의 구조와 스토리텔링을 위한 장치로서의 사용뿐만 아니라, 영화에서 사용된 비주얼 이팩트의 내러티브 사용을 몇 개의 범주로 나누어 그 정체성을 조사하였다. 이 연구에서는 디지털 비주얼 이팩트가 가지는 타고난 '볼거리(Spectacularity)'와 '특별함(Specialness)'의 능력에 대한 논의를 자제하고, 존재하는 모든 필름메이킹에 관해서나 일반적인 '현실주의'의 광범위한 논의에서 비껴나 디지털 비주얼 이팩트가 제공하는 내러티브의 속성에 집중한다. 그 내용은 다음과 같다.

1) 도큐멘터리 (Documentary)

도큐멘터리의 범주에 있는 디지털 비주얼 이팩트의 가장 큰 목적은 정보의 내용을 시각적으로 표현하여 시간과 공간 표현의 효율성을 높이고, 역사 속으로 사라진 사건이나 원형을 재현하고 복원하는 역할을 하는 것이다. 여기에 사용되는 모델은 고증된 기록에 의해 구체적으로 재현되기도 하고 인공적인 의도로 채워져 현실화시키기도 한다. 이러한 이팩트가 영화 안에서 사용될 때에는 <쥬라기공원>(Jurassic park, 1993)에서처럼 테마파크(theme park)가 만들어지게 되는 배경의 과학적인 설명을 영화 안에 '기록영화'의 형태로 표현되거나⁸⁾, 도큐멘터리 장르의 영화에서는 실제 일어났던 사건을 컴퓨터 그래픽스 효과로 재현하여 기술적이고 전문적인 설명과 함께, 이벤트를 재생성하고 긴 시간에 걸쳐 일어난 사건을 단 몇 분 만에 이해할 수 있도록 시뮬레이션 한다. 과학적 이론에서 통계적인 정보나 역사적인 시간표의 움직임은 그래픽까지의 모든 것을 시각적으로 펼쳐 제공하는 것이다. 가끔은 실제 촬영된 것과 이팩트를 사용한 것을 직접적으로 밝히는데, 이것은 이팩트 사용의 증가와 시각적 리얼리즘의 결과로 이미지들의 진위성에 의문을 던지는 관객에게 그 실존을 이해시키는 역할을 한다.

2) 보이지 않는 (Invisible)

영화의 제작후기를 보여주는 영상에서, 아무도 이팩트임을 예상하지 못했던 장면이 실제로는 영화 후반작업의 비주얼 이팩트로 제작되었다는 사실에 놀라는 일이 종종 있다. '보이지 않는 이팩트'는 그 사용이 미리 밝혀지지 않고, 관객은 물론 디

8) Mcclean, 앞의 책, p.73.

디지털 비주얼 이펙트 크리에이터조차도 명확하게 구분해 낼 수 없다. 이펙트 크리에이터에게 있어서 그 사용이 눈에 띈다는 것은, 어느 질적 수준에 도달 하지 못한 이펙트의 실패로 여겨지며, 그렇게 해서 시각적으로 구분되지 않는 것이 '최고의' 이펙트로 여겨진다.⁹⁾ 영화의 내러티브에 의해 설정된 공간 안에서 관객의 관심을 이펙트에 의해 디지털로 만들어진 요소로 잡아끄는 것은 아무 것도 없으며, 이펙트의 이러한 설정은 모두 카메라 앞에서 자연스럽게 일어날 수 있는 장면들을 재현하기 때문이다. 단지 그것을 이펙트로 사용하는 결정은 내러티브를 셋팅하는데 있어서의 '프로덕션의 요구'에 의하거나, '미장센(mise en scène)의 요소를 콘트롤' 하고자 하는 의도에 달려 있다. 시간의 흐름, 공간의 이동, 기후조건을 콘티뉴이티(continuity)를 위해 비주얼 이펙트가 조심스럽게 사용되며, 이펙트의 사용은 철저히 감춰진다. 사소한 디테일에도 그것이 처리 되지 않으면 확실히 관중이 내러티브에 몰두를 깰 수 있는 순간이 될 수 있다. 이런 모든 경우에서 이펙트 사용의 목적은 디에게시스 세상을 보존할 뿐만 아니라 영화제작의 실용적 작업을 가능하게 한다.¹⁰⁾ 필름에 원하지 않는 현대적 시설을 지우거나, 현장을 매트페인팅(matt painting)으로 확장시키거나, 스토리 요소를 추가하는 등의 이펙트를 볼 수 있으며, 그러한 이펙트의 의도는 콘텍스트를 유지 하는데 도움이 된다.

3) 이음매 없는 (Seamless)

그 사용이 '이음매 없는'이라는 형용사로 표현되

어 분류되는 이 이펙트는 '보이지 않는 이펙트'의 연장이지만, 그것이 관찰과 사고의 개입에 의해 구분된다.¹¹⁾ 이 범주에서도 마찬가지로 테크닉에 관해서는 '보이지 않는 이펙트'처럼 주의를 끌지 않고 지나칠 수 있도록 하는 노력이 필요하지만, 그 구분은 이펙트의 사용이 목격되어 지고 타당한 이유가 주어진 기본 위에 만들어 졌는가 이다. 여기서의 스펙터클한 매력은 이미지의 '사진적 사실주의'가 기준이 된다. 비주얼 이펙트는 일관성 있는 디에게시스 세상을 만들어 내기 위해 따로 얻어진 이미지들을 이음매 없이 혼합시키는 것이 중요하다. 어떤 내러티브 소재에 과장된 내용이 들어간다고 해도 그 표현에 있어서는 '시각적 리얼리즘'과 '인지적 리얼리즘'의 기준을 고수해야 한다.

4) 과장된 (Exaggerated)

'과장된 이펙트'의 카테고리에는 '현실'세계의 내러티브와 평범하지 않은 이야기 사이에 불분명하게 걸쳐져 있다.¹²⁾ 디지털 비주얼 이펙트의 '과장된' 사용은 평범하지 않은 상황에서 실감나는 시각 효과를 창조한다. 여기에 사용된 기술은 배우의 과장된 액션연기의 보조물인 와이어(wire)를 지우고, 합성하고 컴퓨터 그래픽 요소를 첨가하는 것과 같은 대부분의 다른 디지털 이펙트 작업들과 비슷하다. 또한 이러한 이펙트의 스펙터클한 성격이 계획적일지라도 이펙트의 사용이 최종 목적은 아니다. 하지만 이러한 종류의 이펙트를 사용한 영화가 원래의 스토리보다 스킬을 더욱 가져온다는 것은 누구나 공감할 수 있다. 그렇다 할지라도 영화제작에

9) McClean, 앞의 책, p.76.

10) McClean, 앞의 책, p.78.

11) McClean, 앞의 책, 같은 쪽

12) McClean, 앞의 책, p.85.

있어 어떤 특별한 효과도 스토리에 앞서 이루어진다면, 내러티브와 비주얼 이펙트 사이에 부조화와 불균형은 분명해질 것이다. 그런 무분별한 스펙터클 이펙트의 사용과 내러티브를 강조하는데 사용되어 왔던 이펙트를 잘 구분할 수 있는 안목이 필요하다.

5) 공상적인 (Fantastical)

알버트 라 밸리(Albert La Valley)는 이펙트 사용의 가능성에 있어서 공상적인 이펙트의 사용은 “우리에게 사실이 아닌 것을 보여 달라, 그러나 우리에게 그것은 우리가 진짜라고 믿을 수 있는 확신을 주어야한다.”고 말한다.¹³⁾ 확실히 공상과학 영화가 비주얼 이펙트 개발에 충분한 정당성을 제공해 왔지만, 공상적인 이펙트는 공상과학 영화 장르에 국한되지 않는다. 디지털 비주얼 이펙트는 <해리포터>(Harry Potter, 2001-2007), <반지의 제왕>(Lord of the Rings, 2001-2003), <스튜어트 리틀>(Stuart Little, 1999-2005) 시리즈와 같이 환타지(Fantasy) 영화들을 널리 알리는데 결정적인 역할을 해왔으며, 이 경우에 여러 카테고리의 이펙트가 다양하게 쓰였다. 때로는 영화의 내러티브 요소 자체가 환상 속이나 존재하는 소재를 다루며, 평범하지 않은 이야기를 위해 실제세계를 설정하는데 이펙트를 사용한다. 또한 몇몇 중국감독들이 연출한 무협영화에서 무인의 훌륭한 솜씨에 대해 시적인 서술을 만들어내는데 도움을 주기도 한다. 초자연적인 스릴러들과 드라마들의 환상적인 요소를 현

실세상의 셋팅을 확장하여 디지털 비주얼 이펙트를 분별있게 사용한 예들도 흔히 볼 수 있다. 어떤 이펙트들이 ‘이음매 없는 이펙트’ 카테고리에서 사용될 때, 그것들은 현실세계의 물리적 가능성의 제약을 받고 그것으로 디에게시스 세상을 창조하고 보존한다. 이 기술은 ‘공상적인 이펙트’의 사용에서도 스펙터클한 광경을 위해 디에게시스 세상을 붕괴하지 않고 환상의 세계로 현실세계를 확장하는데 사용된다. 만일 우리가 높은 수준의 비주얼 이펙트의 기술과 내러티브 소재에 의해 설득 당하여 시각적인 현실로 그것들을 인지한다면, 관객은 불신을 거두고, 내러티브가 우위를 차지하도록 허용한다.

6) 초현실주의 (Surrealist)

초현실주의 또한 상당히 많은 스펙터클 이펙트에 의존하고, 그 컨셉을 내러티브의 주제와 연결시키기 위해 수준 높은 가공의 능력을 가지고 사용한다. 치밀하게 기획된 오프닝 쇼트(opening shot)는 영화의 서두(序頭)에 대해 강하게 언급하고, 이야기에서 무슨 일이 일어나고 있는지를 설정함으로써 주요한 열쇠로 작용하는 쇼트이다. 비주얼의 이러한 처리는 영화의 스토리를 만들어내는 코엔(Coen)형제가 스토리와 비주얼 이펙트를 잘 조화시키는 그들의 전작(前作)들에서 스타일화(stylized)된 리얼리티를 준다.¹⁴⁾ 또한, 보이지 않는 이펙트의 예처럼, 이야기로부터 관객의 주의가 다른 곳으로 쏠리지 않는다. ‘초현실주의 이펙트’ 사용은 스펙타클의 목적으로 사용되지만 거기에 사용되는 이펙트는 상당히 의미 있는 방법으로 제공된다. 종종 초현실

13) McClean, 앞의 책, page89 에서 'George Slusser, Eric S. Rabkin', *Shadows of the Magic Lamp*, Carbondale: Southern Illinois University Press, 1985, p.144의 알버트 라 밸리(Albert J. la Valley)의 주장을 담은 것을 재인용.

14) McClean, 앞의 책, p.96.

적인 방법으로 이팩트를 차용하는 영화는 내러티브 주제가 영화의 사상과 좀더 분리되고, 심오한 의미를 돕기 때문에 사용하는 것이다. 이러한 경우들의 이팩트는 내러티브의 전통과 함께 작용되고, 그 안에서 표현의 수단으로써 스펙타클 이팩트를 사용한다. 다른 경우는 그들이 드러내는 형식을 전달하거나 적어도 시각화 시키는 것으로 의미를 제공하거나, 전통적인 영화와 같지 않은 컨셉 등을 전달하는데 사용한다.

7) 새로운 전통과 극사실주의 (New Traditional and HyperRealist)

남아있는 두 가지 카테고리는 극장용 애니메이션(Feature-film animation)으로 엄청난 인기를 누린 픽사(Pixar)의 작품들이 이끄는 새로운 전통을 도입한 것들이며, <화이널 환타지>(Final Fantasy, 2001), 와 같이 급진적인 극사실주의 프로젝트들과 좀 작은 범위의 <월드오브투모로우>(Sky Captain and World of Tomorrow, 2004)가 있다.¹⁵⁾ 손으로 만들어오던 애니메이션의 내러티브의 전통에 평범하지 않은 비주얼 스타일을 가져온다. 이러한 장르의 거듭된 성공은, 한때 필름메이킹의 장르로는 제한된 시장과 높은 제작비용이드는 컴퓨터 애니메이션 장르의 부정적 인식을 전환시켰다. 픽사의 성공만이 아니라 일본 애니메이션에 대한 관심의 증가가, 특히 미야자키 하야오(Hiyao Miyazaki)의 작품에 대한 관심이 또한 영향을 미쳤다.¹⁶⁾ 평범하지 않은 미야자키의 스타일은 상업적인 관중을 위한 시장에서 장편애니메이션에 대한 미학을 새롭게

알렸다. 또한 극사실주의에 입각한 비주얼 아티스트들은 실제 배우를 기용하지 않고 디지털로 만들어진 디지털 배우를 등장시키는 급진적인 형식을 취하거나, 영화의 배경을 모두 디지털 환경(Digital Environment)로 제작하는 시도를 해오고 있다. 그러나 여전히 생명의 빛이 없는 인간을 창조해 내는 것이 아무리 기술적인 발달이 뒷받침이 되어 그럴듯한 인간의 모습을 그려내더라도 스펙터클의 새로운 시도로서 여겨질 뿐, 내러티브를 위한 최선의 선택일까에 대한 것은 쉽게 결론을 내릴 수 없다.

위에 제시된 비주얼 이팩트의 내러티브 양상은 적절한 예시와 함께 현재까지 다루어져 왔던 비주얼 이팩트의 쓰임새를 설득력있게 다루고 있다. 그러나 이러한 예시들이 사용되는 내러티브의 범주들은 몇 가지 분류에 걸쳐 혼합적이거나, 그 해석에 있어 명쾌하게 구분되지 않는 부분이 있는 것이 사실이므로, 목적에 정확하게 부합하는 분류를 체계화 시키는 데에는 적합하지 않다. 특히 '새로운 전통'으로 표현된 애니메이션의 경우는 다른 이팩트의 사용과 비교하기 어렵고, 자체가 하나의 형식적 장르로 취급되어야 할 것이다. '극사실주의'의 경우 그 자체가 이미 비주얼 이팩트의 각 내러티브 분류에 포함시킬 만하다. 이 논의를 배제한다고 해도, '보이지 않는 이팩트'에서 '이음매 없는', '공상적인', '과장된 이팩트', 그리고 '초현실주의'까지 이어지는 내러티브 간의 분류에서 경계의 명확성이 떨어지기 때문에 체계적인 분류를 위해서는 부족한 면이 있다. 다음은 위의 범주에 대한 분석을 바탕으로 거기에 전제하는 언어적 공식을 찾아내고, 그 공식에 적용시켜 조금 더 분명한 분류

15) McClean, 앞의 책, p.98.

16) McClean, 앞의 책, p.99.

체계를 설정하여 정의하여 위의 연구에 예시로 사용된 영화 중 분류의 정확성이 요구되는 영화가 새로운 분류체계 안에서 어떤 위치에 놓일 수 있을까를 확인해볼 것이다.

2. 내러티브에 소재에 의한 비주얼 이팩트의 재분류

설로의 기존 연구에서는 비주얼 이팩트가 가지는 내러티브의 사용에 관련된 다양한 범주를 소개하고 여러 영화들에서 사용된 이팩트를 예로 삼았다. 그녀가 나눈 범주는 공식화된 체계적 분류라기 보다는 이팩트들의 양상을 횡(橫)적으로 파악한 것에 가깝다. 하지만 이 연구에 근거하여, 영화의 장르가 제공하는 내러티브와 시각적 약호화 과정을 포함하는 도상(Iconography) 개념¹⁷⁾과 내러티브 요소¹⁸⁾들에 대한 언어적 공식을 추가하면 구체적이고 명확한 분류체계에 가까워 질뿐만 아니라, 단계별로 세분화시킬 수 있다. 그것은 이후 <표 1>에서 정리된 공식체계화를 참고한다. 영화의 장르 분류에 있어 하나의 장르를 다층적 구조로 분석할 때, 개별적인 장르가 기본적으로 지닌 내러티브에 대한 이해가 먼저 요구된다. 이것은 대부분의 장르 분류가 이야기의 소재와 내용이 무엇인가에 따라서 이루어지기 때문이다.¹⁹⁾ 주된 내러티브는 주제

안에서, 끊임없이 그것이 쌓아 올리고 부속시키는 효과들의 이질성을 뛰어넘어 일관성을 생산해내는 상징의 방법이다. 내러티브 기능으로써의 그들의 효과를 특정 짓는 것이나 그 기능을 대칭적으로 균형 있게 뽑아내는 것, 그 묶음의 메커니즘이 일관되는 포인트로써 주제를 포함시키면서 주된 내러티브는 함께 묶어서 강화의 배치와 배열이 '의미'가 성립되게 하는 지점이다²⁰⁾. 이러한 내러티브의 본질 안에서 현실을 모방하거나 현실이 아닌 세계를 믿을 만한 이야기 세계로 만들기 위해 카메라 앞에 세울 수 없는 세상은 창조하고, 만들어진 이야기 세계를 믿을 수 있도록 하기 위한 복잡한 수단을 동원한다. 이러한 작업에서 비주얼 이팩트는 아주 효과적이다. 그러므로 영화에서 사용되는 비주얼 이팩트의 내러티브를 분석할 때 역시 그 소재와 내용을 전달하는 수단으로써 그 소재가 디에게시스 세상의 창조를 위해 사용되었는지, 보존을 위해 사용되었는지를 먼저 파악한 후, 그렇게 분류된 두 부류의 비주얼 이팩트는 각각 무엇을 창조하는지에 대한 '창조의 대상'과 어떻게 보존하는지에 대한 '보존의 방법'으로 세분화시킬 수 있다.

1) 내러티브 소재와 내용분석에 의한 비주얼 이팩트의 개입

(1) 디에게시스의 창조를 위한 선택적 개입

문학적인 서사와 소설의 영역인 디에게시스는 때로는 믿을 만하고 때로는 믿을 수 없는 내레이터(narrator)가 이야기하는 스토리이다.²¹⁾ 영화는

17) Schatz, Thomas, *Hollywood Genres*, 한창호,허문영, 『할리우드 장르의 구조』, 한나래, 1996, p.49.

18) 장르영화에서의 내러티브의 요소는 플롯, 셋팅, 그리고 캐릭터이다. Schatz, Thomas, "Hollywood Genres: Film Genre and the Genre Film", in Braudy, Leo & Marshall Cohen(eds.), *Film theory and Criticism*, (Oxford University press, 1999) pp.646. 참조

19) '박승현, 이윤진', 앞의 논문, pp.93.

20) Neale, 앞의 책, p.25.

21) Giannetti, Louis, *Understanding Movies. 7th ed.*, 김진해,

디에게시스를 포함하는 복합적 매체로 여겨지며, 비주얼 이팩트가 개입함으로써 완벽한 디에게시스를 창조하고 보존하는데 기여하게 된다. 비주얼 이팩트를 내러티브 목적으로 분류할 때 가장 먼저 고려되어 저야 하는 것은 그 내러티브가 이야기하는 소재이다. 그 내러티브 주제의 중요 요소들을 카메라 앞에 놓을 수 없다면 내러티브가 형성하는 영화의 디에게시스 세상은 존재할 수 없으며, 그렇다면 '이야기의 전달자'가 무엇을 가지고 그것을 창조할 것인가의 문제에 부딪힌다. 디에게시스 세계의 창조를 위해 선택된 비주얼 이팩트는 이야기 세상에서 신의 역할을 대신한다. 사건의 전후, 진행, 결말을 알리고, 디지털 안에서 가상의 세계, 상상의 세계를 만들고 생명체를 창조하기까지 한다. 이러한 이팩트는 '도큐멘터리', '환타지', '공상과학', '애니메이션'과 '라이브액션(Live-action) 애니메이션'의 장르에서, 믿을 만하거나 믿을 수 없는 스토리를 완성시키며, 위에서 나눈 범주 중 대부분 '도큐멘터리', '공상적인', '새로운 전통'과 '극사실주의'에 해당하는 분류를 이루게 되는 것이다.

영화 안에서 '기록영화'의 형태로 사용되어, 역사적 사건의 재현, 고고학적인 모델의 복원, 정보의 전달역할을 하는 주제에 대해서 생각해보자. 우리는 이러한 형태의 주제로 영화가 만들어 졌을 때의 결과가 사진이 가지고 있는 '현실성'의 역할을 수행하도록 요구한다. 사진의 현실성은 바로 "한때 거기 있었음"이라는 시간성을 말한다.²²⁾ 하지만 그 현실은 지금의 현실이 아니라 카메라 앞에 놓을 수 없는, 카메라에 담을 수 없는 현실이

다. 또한 그 현실은 단 한순간의 현실일 수도 있지만, 굉장히 오랜 시간에 걸쳐 진행되어온 현실일 수도 있다. 그것을 영화 안에 끌어들이기 위해서 비주얼 이팩트의 수단을 선택한다. 이 외에도 영화를 통해 일반인이 복잡한 과학적 내용이나 사건의 해설을 카메라를 통해서가 아닌 이팩트를 선택하여 정보 전달을 위한 가상의 세계를 만들어놓고 관객에게 시각적 전달을 통해 내러티브를 믿을 수 있게 설득한다.

카메라 앞에 존재하지 않는 것은 이뿐만이 아니다. 내러티브 그자체가 자연의 섭리나 물리적인 현상을 따르지 않는, 도저히 현실에서 있을 법하지 않고, 그 존재가 있을 수도 없는 상상의 대상이 만들어 내는 환상적인 소재라면 그것은 자연스럽게 카메라 앞에 세울 수 없다. 그러한 내러티브를 영화에 담아내기 위해 비주얼 이팩트가 스토리텔링의 수단으로 선택되어지고, 이것은 앞에서의 공상적인 이팩트의 범주로 소개된 분류의 확실한 근거가 될 수 있다.

전통적인 기법과 새로운 영화의 형식에 도전하는 새로운 전통과 극사실주의 이팩트는 구체적으로 애니메이션과 극도의 리얼리티를 추구하는 디지털 배우와 특수분장을 하지 않고 디지털 크리에이처를 사용한 영화에서의 비주얼 이팩트를 가리킨다. 평범하지 않은 주제의 내러티브를 전달하는 목적을 위해 카메라 앞에 아무것도 세우지 않거나, 의도적으로 이팩트의 사용을 선택한다. 그러나 사진적 사실주의를 거부하고 전통적인 애니메이션의 기법을 사용하는 애니메이션은 장르의 독립성을 고려하여 더 심도있는 논의가 이루어져야 하고, 극사실적으로 묘사하는 디지털 배우를 사용하는 경

『영화의 이해: 이론과 실제』, 현암사, 2002, p.334.

22) 박성수, 앞의 책, p.22.

우는 비주얼 이팩트가 사용하는 대표적인 기술인 사진적 리얼리즘과 모션캡처(motion capture) 기법을 사용하므로 새로운 시도의 경향으로서 비주얼 이팩트의 내러티브 분류체계에 남겨둘 수 있다.

이러한 비주얼 이팩트의 내러티브에 의한 선택적 개입에 속하는 이팩트의 분류는 볼거리 제공과 함께 내러티브의 디에게시스 세상을 창조하는 수단으로써의 이팩트로 정확히 구분된다. 그리고 이 이팩트들은 대부분 비주얼 이팩트의 사용을 노골적으로 드러낸다. 수단을 제공하는 비주얼 이팩트 아티스트들의 개입 정도가 상대적으로 클 수 밖에 없다.

(2) 디에게시스의 보존을 위한 필요적 개입

다음으로 거론되는 비주얼 이팩트는 내러티브 소재들을 카메라 앞에 세울 수 없는 분류를 제외한 나머지 이팩트에 대해서이다. 여기에 해당하는 이팩트는 주로 내러티브를 위해 셋팅되는 대상에 확장, 수정, 조작, 추가를 가한다. 완벽하지 않은 셋팅은 관객들이 내러티브에 몰두하는 것을 방해한다. 여기서 말하는 내러티브의 셋팅이란 시간성, 공간성, 기후조건, 그리고 배우의 연기 등의 다양한 설정을 이야기한다. 카메라 앞에서 세워 촬영할 수 있지만 내러티브에 적합하지 않거나 적절한 수준으로 설정되지 못했을 때, 영화제작의 후반에 처리하게 되거나, 애초에 완벽한 내러티브 구현이 불가능하다고 판단하여 계획적으로 비주얼 이팩트로 처리할 수 있도록 셋팅한다. 여기에서 바로 디에게시스 세상의 완벽한 보존을 위한 비주얼 이팩트의 필요적 개입이 시도되는 것이다. 사용되는 이팩트는 관객이 현실에서 일어날 수 있거나, 물리적으로는 불가능하지만 있을 법한 이야기를 현실로 받아

들일 수 있도록, 개입의 흔적을 지우고 사진적 리얼리티를 위한 높은 수준의 비주얼 이팩트 기술을 사용한다. 그리고 영화에서 창조된 디에게시스 세상을 보존하기 위해, 콘텍스트를 유지하기 위한 처리와 미장센을 조작하는 역할을 맡는다. ‘보이지 않는’, ‘이음매 없는’, ‘과장된’, 그리고 ‘초현실주의’의 이팩트가 여기에 주로 해당되지만, 보다 명료한 분류를 위하여 ‘보존의 방법’으로 그것을 세분화시킨다.

‘보이지 않는 이팩트’는 관객이 촬영된 현실이라고 받아들일 수 있도록 이팩트의 흔적을 전혀 남기지 않는다. 보이지도 않는 이팩트가 필요한 이유는 내러티브가 설정해 놓은 콘텍스트를 유지하고 미장센을 컨트롤하기 위해서 이다. 현실에서 자연스럽게 일어날 수 있는 장면이기 때문에 관객들은 어떤 진위성도 의심하지 않은 채 내러티브에 몰입할 수 있다. 스텐트맨(stunt man)이 위험한 순간에 눈을 깜빡이는 것을 제거하거나, 유명한 배우의 얼굴로 바꿔 넣는 것조차도, 그러한 관객의 내러티브 몰입으로부터 관심을 다른 곳으로 옮기지 않는다. 또한 자연에서 일어나는 현상의 물리성(物理性)을 거스르지 않고 카메라 안의 이미지를 위해 카메라 밖의 상황을 프로덕션에 무리가 가지 않도록 컨트롤할 수 있으므로, 디에게적 세상의 보존뿐 아니라 영화제작의 실용적인 가능성을 가져다주었다. 필름 안에 담긴 세트의 불필요한 부분들을 제거하고, 주어진 조건으로 인해 생기는 프로덕션의 어려움을 해결하여 어떤 내러티브도 희생시키지 않고 스토리의 일관성과 전후관계를 사실감 있게 표현할 수 있도록 기여한다. 이러한 이팩트는 관객에게 ‘지각되지 않는’ 이팩트이며, 촬영된 영화에 지우

거나 이미지를 서로 바꾸는 수정의 방법으로 디에게시스 세상을 완벽하게 보존한다.

스토리의 요구는 문맥의 앞뒤를 맞추는데 그치지 않는다. '이음매 없는 이팩트'는 '지각되지 않는 이팩트'에서 사용되는 '수정'의 테크닉과 의도를 고스란히 유지하면서, 관객으로 하여금 기적적인 마술을 목격하게 하거나 은유적인 장면이나 평범하지 않은 세상을 볼 수 있게 한다. 이팩트 자체가 관객의 관심을 끌지 않기 위해 흔적을 지우지만 곰곰이 생각해보면 누구나 그 조작을 알아차릴 수 있다. 그러나 그 어떤 조작도 시각적 리얼리즘과 인지적인 리얼리즘의 기준을 벗어나지 않고, 영화 안에서 가공의 이음매 없이 매끄럽게 흡수된다. 이렇게 주어진 셋팅과 미장센을 '확장', '조작', '추가'의 방법으로 사용하여 이팩트의 사용을 관객이 목격할 수 있으므로, 이러한 이팩트는 관객에게 '지각되는 이팩트'이다.

2) 관찰된 공식에 따른 분류체계의 확립

설로에 의해 나누어진 비주얼 이팩트가 사용하는 내러티브의 양상을 분석하여 숨어있는 공식을 발견하고 분류를 체계화 하는데 다음과 같은 기준을 세울 수 있다. 첫 번째로 영화의 비주얼 이팩트를 관찰하고 -쇼트단위로 혹은 영화 전반에 주도적으로 사용되는 이팩트의 기제(機制)로-, 그 내러티브의 소재를 카메라에 담을 수 있는 내용인가에 대한 의문을 던진다. 그것이 카메라에 담아 낼 수 없는 이야기 소재라면 비주얼 이팩트의 선택은 아주 자연스럽다. 만일 그것을 카메라에 담을 수 있지만 필요에 의해 비주얼 이팩트를 사용하는 경우는 그 사용의 흔적을 지우고 사진적 리얼리티를

추구하지만, 내러티브에 의해 설정된 디에게시스 세상의 보존을 위해 어떤 방법을 사용하는 지에 따라 더 세분화된다.<표 1>

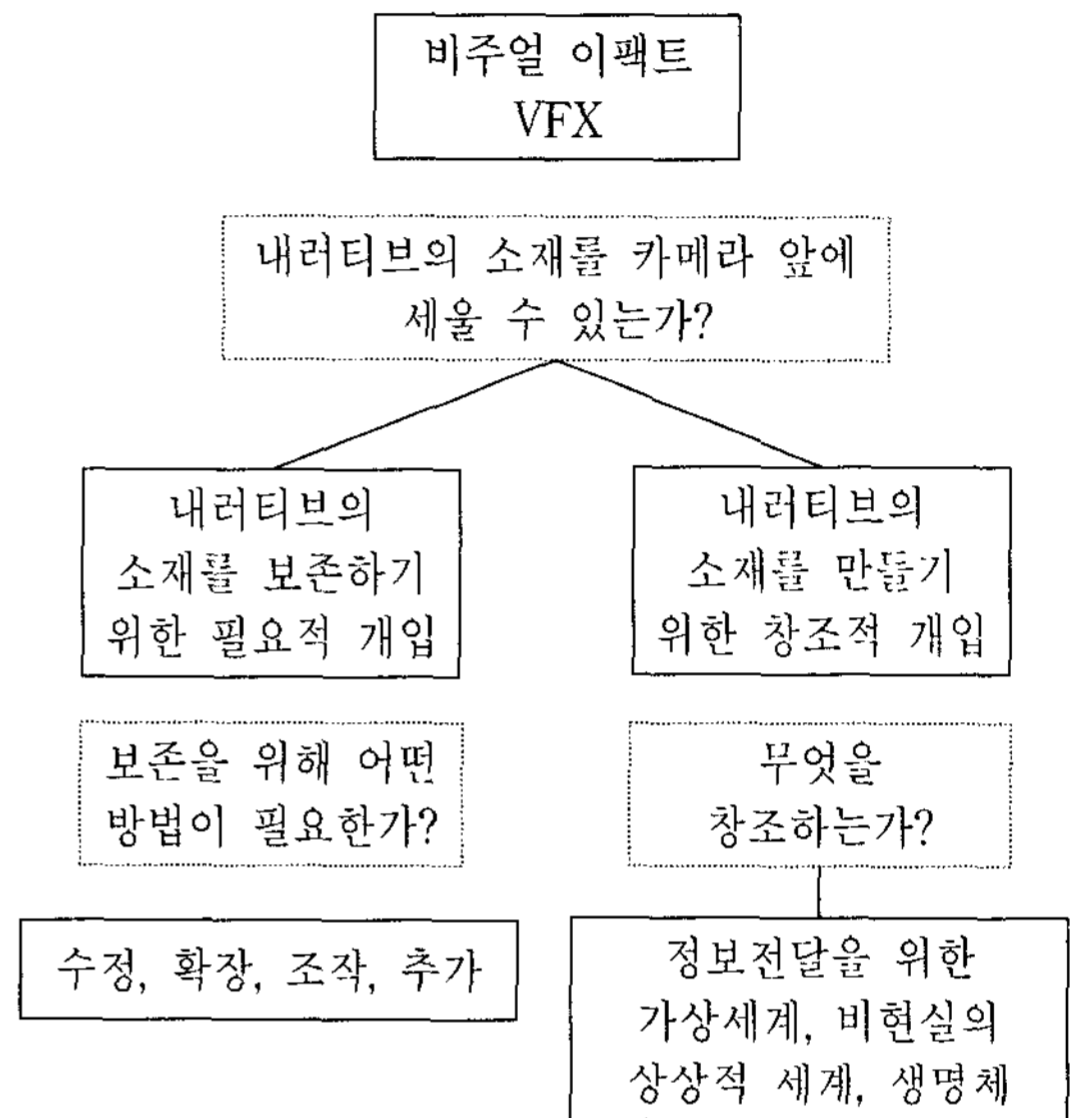


표 1. 비주얼 이팩트의 내러티브 목적에 따른 분석의 공식체계

위에서 질문과 해답을 통해 설로의 해석을 뒷받침하고 생물학적 분류체계와 같은 형식으로 나눈다. <표 2>에서는 이야기 거리인 내러티브의 소재를 창조하기 위해 비주얼 이팩트를 선택하는지, 만들어진 이야기세계를 완벽하게 보존하기 위해 비주얼 이팩트를 필요로 하는지를 나누고, 내러티브를 위해 무엇을 창조하는지, 내러티브를 완벽하게 만들기 위해 어떤 방법을 필요로 하는지를 가지고 세분화 시킨 것을 보여주고 있다.

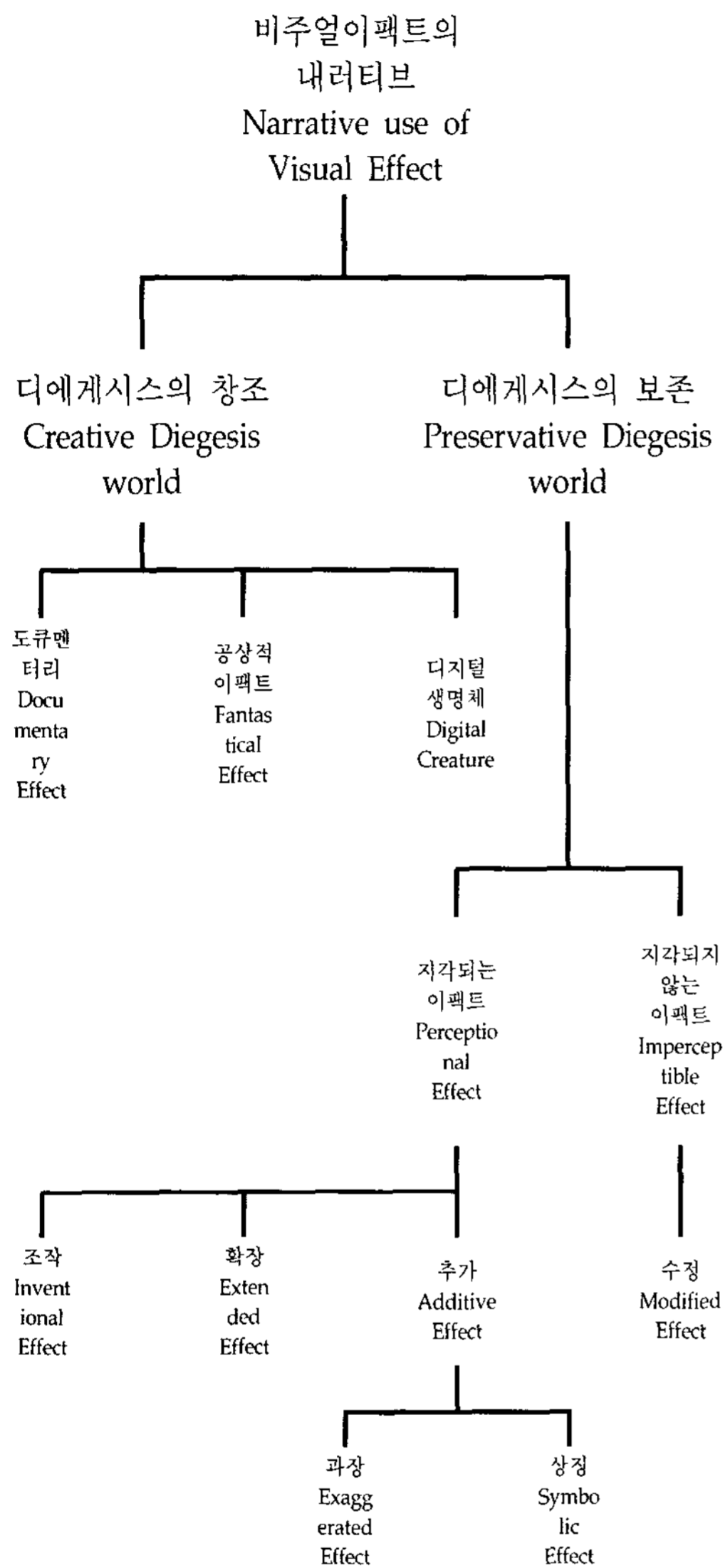


표 2. 비주얼 이팩트의 내러티브에 따른 분류체계

디에게시스 세상을 창조하는 역할을 하는 창조적인 이팩트는 내러티브 소재의 비존재(非存在)로 인해 비주얼 이팩트가 선택적으로 개입된다. 전지전능한 신과 같이 정보를 보여주고 상상에서나 있을 법한 세상을 보여주며, 생명체를 창조한다. 그것은 가상의 세계와 인물이며, 공상의 세계와 상상

속의 생명체이다. 디에게시스의 창조의 역할을 하는 이팩트는 정보를 전달하기 위해 가상현실을 만들고 이벤트를 생성하며, 비현실적인 공상의 세계에서 인물의 환영을 보여주거나 인물이 처한 상황을 묘사한다. 또한 창조된 디에게시스 세상에 존재하는 디지털 생명체를 만들어 낸다. 이러한 목적으로 사용되는 비주얼 이팩트는 그 개입을 확실하게 드러낸다.

영화에서 창조된 디에게시스의 보존하는 역할이팩트는 그 사용을 기술적으로 지우고, 사진적 리얼리티를 추구하여 관객의 이목을 이팩트에 집중시키지 않으므로 내러티브를 온전히 보호한다. 여기에 해당하는 이팩트는 영화가 만들어 놓은 디에게시스 세상의 부족을 메우고 완벽하게 만드는데 수정, 확장, 조작, 추가의 방법을 사용한다. 그러한 방법으로 세분화 시키기 전에 발견되는 특성이 있는데, 콘텍스트를 유지하기 위해 수정이 되는 이팩트는 관객이나 비주얼 크리에이터들 사이에서도 관찰되지 않는다. 반면 수정의 테크닉을 사용하여 흔적을 지우지만, 확장, 조작, 추가가 된 이팩트 사용은 관객이 지각할 수 있다. 여기에서 추가적으로 사용된 이팩트는 다시 인지되는 수적, 양적 과장과 상징적인 소재의 추가적 이팩트로 나뉜다.

3) 영화에서 내러티브 목적으로 사용된 비주얼 이팩트의 분류

위에서 나타낸 분류체계는 비주얼 이팩트를 내러티브 양상으로 분류하는 설로의 연구를 바탕으로, 그 안에서 반복적으로 사용되는 내러티브 소재의 성격에 따라 다르게 개입되는 비주얼 이팩트의 특성을 가지고 분류되었다. 각각의 특징과 설로의

분석내용 중 해당하는 이팩트의 사용이 가장 많이 쓰인 영화의 제목은 다음과 같다. <표 3>

디에게시스 창조	도큐멘터리 이팩트	-시간과 공간을 초월하는 소재를 효율적으로 시각화 시키거나 설명을 목적으로 하는 이팩트 -기록영화, 이벤트의 재생, 모델의 복원 등 -<사상최악의 참사>(Seconds from Disaster, 2004), <솔라맥스>(Solarmax, 2000)	
	공상적인 이팩트	-카메라 앞에 현존하지 않는, 상상에서나 있을법한 내러티브 소재 -공상과학, 환타지 장르에서 주로 사용하는 이팩트 -스펙터클의 목적이 있다. -<해리포터>(Harry Potter, 2001-2007), <페어리 테일>(Fairy Tale: A True Story, 1997)	
	디지털 생명체	-새로운 내러티브 소재와 형식의 시도 -극사실주의로 분류되었던 디지털 배우와 디지털 크리에이처 -<화이널 환타지>, <반지의 제왕>	
디에게시스의 보존	지각되지 않는 이팩트	-내러티브 셋팅의 완벽하지 못한 부분을 보완하거나 내러티브 의도에 적합하지 않은 곳의 이팩트 -이팩트의 개입을 철저히 감추는 이팩트 -기후조건과 시간, 장소의 콘티뉴이티 완성 등 -<디쉬>(The Dish, 2000), <토끼울타리>(Rabbit Proof Fence, 2002)	
	지각되는 이팩트	확장된 이팩트 -셋트의 확장 -<글래디에이터>(Gladiator, 2000)	
		조작된 이팩트	-현실의 조작 -<퍼펙트 스톰>(The Perfect Storm, 2000)
	추가된 이팩트	과장된 이팩트	-현실을 왜곡하고 과장한다. -스펙터클의 목적이 있다.

	의해 과장되고 상징적, 은유적 소재를 추가한다.	다
		-<영웅>(Hero, 2003) 상징적 이팩트 -감독의 의도를 은유적으로 스타일화 시키거나, 상징의 수단으로 이팩트가 사용된다. -<아밀리에>(Amélie, 2001), <파이트 클럽>(Fight Club, 1999)

표. 3 비주얼 이팩트의 내러티브에 의한 특성

이와 같은 공식에 따라 쉐로의 연구에서 내러티브의 양상으로 카테고리 설명하는데 예시로 사용되었던 이팩트들을 새로운 분류체계를 가지고 분석해보면, 대부분의 결론이 용어와 쓰임새에 있어 일치하는 것을 볼 수 있었다. 그러나 앞에서 제기했던 몇 가지 문제점 즉, 이팩트 사용의 불분명한 경계성이나 주관적인 판단에 의한 애매함에 대해서는 이팩트 분류에 대한 차이가 있다. 여기에서는 기존연구와 일치하는 결론을 얻은 영화들의 재분류는 생략하고 결과적으로 차이를 보이는 이팩트의 사용만을 비교해 보았다. <표 4>

영화명	쉐로의 분석	새로운 분류
<포레스트검프>(Forrest Gump, 1994)의 전반적인 이팩트	공상적인 이팩트 : 내용자체가 공상적인 면을 기준으로 삼는다.	지각되는 이팩트/ 조작된 이팩트 : 내러티브의 소재가 현실에 존재하는 내용이고, 이팩트의 사용이 지각되지만, 과장과 상징은 사용하지 않는다.
<패닉룸>(Panic Room, 2002)의	극사실주의 : 보이지 않는,	지각되는 이팩트/추가된

카메라 무빙 시퀀스 (camera moving sequence)	이음매 없는 이팩트의 내러티브의도와 함께 쓰이며 카메라의 움직임이 실제 불가능하다는 것만이 이팩트의 본질을 나타낸다.	이팩트/상징적 이팩트 : 현존하는 공간을 이팩트로, 이 시퀀스는 침입자의 위협과 숨은 자의 압박에 대한 상징이 추가되었다.
<베이브>(Babe, 1995)의 말하는 돼지	공상적인 이팩트 : 영화의 내용이 자체가 내용자체가 공상적이다.	지각되는 이팩트/ 조작된 이팩트 : 카메라 앞에 세울 수 있지만, 말할 수 없는 동물을 말하는 동물로 보이도록 조작한 이팩트의 개입이 관찰된다.
<월드오브투모로우>	극사실주의 : 배우를 제외한 나머지를 모두 컴퓨터 그래픽으로 처리 하였다.	공상적 이팩트 : 이팩트가 사용된 이야기 소재가 존재하지 않고 공상적인 세상을 창조하므로 창조적인 비주얼 이팩트의 공상적인 이팩트에 해당한다.
<진주만>(Pearl Harbor, 2001)	보이지 않는 : 컴퓨터 그래픽으로 만든 비행기를 실제와 똑같이 만듦	지각되는 이팩트/ 조작된 이팩트 : 당시의 비행기가 여러 대 나오는 장면은 컴퓨터 그래픽으로 처리될 수 밖에 없으므로 이팩트의 사용이 인지적으로 관찰된다.

표 4. 분석 결과가 다른 영화의 비주얼 이팩트 분류체계 적용의 결과

이 밖에도 새로운 분류체계의 공식으로 비주얼 이팩트의 같은 기술이 사용된 다른 내러티브 목적

의 개입을 구분할 수 있다. 예를 들면 <반지의 제왕>의 전투 장면에서의 대규모 군중 장면은 실제 연기자들을 카메라 앞에 세울 수 있지만, 수적으로 열세인 로한(Rohan)의 병사들과 어마어마한 숫자의 사우론(Sauron) 병사들을 극단적으로 대비되게 하기 위해 이팩트를 사용하여 조사를 넘어서 과장한다. 하지만 영화 <트로이>(Troy, 2004)에 나오는 디지털 군중과 배는 많은 숫자의 병사들로 과장하기 보다는, 내러티브 소재의 셋팅에 필요에 의해 개입하고, 시대를 고려할 때 그것이 이팩트라는 것을 관객이 알 수 있지만, 그 장면의 사건전개에 맞게 많은 수의 이집트 병사와 배를 조작할 뿐 과장되게 인식되지 않는다. 그래서 <반지의 제왕>의 전쟁 장면에 사용된 군중 이팩트는 '지각되는 이팩트'를 거쳐 과장이 추가된 '과장된 이팩트'로, <트로이>에 사용된 군중과 배는 '지각되는 이팩트'의 '조작된 이팩트'로 분류할 수 있다. 비주얼 이팩트의 구분은 그것이 쓰인 영화의 장르를 반드시 따르지 않는다. 그렇다면 내러티브 장르가 공상과학이나 환타지라고 해서 거기에 사용되는 이팩트를 공상적인 이팩트로 획일화시킬 수 없다. 어차피 영화의 장르분석 또한 기본유형을 어떻게 설정 하는가 에서부터 시작되는데, 기본유형이라 함은 가능한 겹치지 않는 독립적인 영역을 가진 것으로 상정되지만 현실적으로 이렇게 독립적인 영역으로 분류하기란 쉽지 않기 때문이다.²³⁾ 그러므로 소재의 존재와 비존재로 먼저 판단하는 것은 보다 객관적인 판단 기준이 될 수 있고, 거기에 의도를 세심하게 판단하는 것이 타당하다고 본다. '보존의

23) 박승현, 이윤진, 앞의 논문, p.91.

방법'에 의한 두 번째 기준으로, 비슷하게 걸쳐져 있다고 표현한 혼합적 요소에 대한 구분도 명료하게 이루어진다. 이러한 근거로 영화의 장르나 주관적 견해에 의한 애매함을 극복하고, 보존적 개입으로 분류되어 사진적 사실주의를 추구하는 이펙트들 안에서 혼용된 불분명한 경계성에 대한 문제점도 해결되었다. 덧붙여, 기존 연구의 문제점으로 제기되지는 않았지만, 대규모 군중 장면에 대한 분류도 세분화시켜 해석될 수 있었다.

하지만 디지털 배우를 포함한 새로운 경향의 이펙트의 분류에 있어서는 여전히 내러티브의 소재로써 분류하는데 한계가 있음은 확실하다. 특히 디지털 크리에이처의 이펙트는 공상적인 이펙트와의 경계에도 어느 정도 여전히 머물러 있다.

III. 결론

위의 연구에서 기존의 연구를 분석하여 영화에서 사용되는 비주얼 이펙트의 내러티브 사용에 대한 확신을 갖고, 구체적으로 분류의 개념을 제시하여 체계를 잡았다. 연구가 기존에 내러티브를 세심하게 분석한 연구의 내용을 다시 분석함으로써 대부분의 영화의 이펙트 사용에 대한 분석이 기존 연구의 결론과 일치하나, 애초에 제기되었던 문제점, 즉 불분명한 경계성과 내러티브 판단에 대한 애매한 주관적 해석으로 확신할 수 없는 이펙트 사용에 대해서도 설득력 있는 다른 결론을 얻을 수 있었다. 하지만 여전히 새롭게 시도되는 형식과 관련된 디지털 크리에이처 이펙트의 사용은 이 연구에서도 여전히 애매함을 남기고 있고, 장르분석의 변

동적 요소인 혼용현상도 여전히 일부 존재한다.

이 연구에서 얻은 결과는 기존에 비주얼 이펙트를 사용한 영화에서 이펙트 사용이 적절하였는지 판단할 기준이 되며, 영화에서 비주얼 이펙트가 그 본연의 스펙터클을 가지고 내러티브가 요구하는 이펙트의 정수를 뽑아 낼 수 있도록, 필름메이커와 비주얼 이펙트 크리에이터에게 서로의 목적을 알리고 그것을 받아들이는 커뮤니케이션의 바탕이 될 것이다. 그리고 그러한 내러티브에 사용할 이펙트의 역할에 대한 연구는, 비주얼 이펙트의 기술 선택에도 영향을 줄 수 있다. 이 연구를 통해 새롭게 제시된 분류체계에 맞춰 비주얼 이펙트가 사용된 영화를 보다 심도있게 분석하여 그 경향을 파악하고, 기술과 관련한 상관관계를 조사해 볼 수 있을 것이다. 앞으로는 내러티브 사용의 결론과 함께 그 기술과 형식에 관한 분류의 관련성을 조사하는 연구가 필요하다고 본다. 그러게 공통적이고 비교되는 내용을 찾을 수 있다면, 비주얼 이펙트를 분석하고 이해하는데 가장 완벽한 분석에 가까워질 것이라고 생각한다. 또한 이 연구에서는 중요하게 부각 되지 않지만 모든 비주얼 이펙트에 관한 논의는 어느 정도의 수준에 도달한 시각적 리얼리티를 바탕에 두고 있다. 관객이 인지하는 리얼리티에는 내러티브의 작용에 결정적인 역할을 하지만, 비주얼 이펙트가 추구하는 본질적 리얼리티와는 차이가 있을 수 있다. 이펙트의 사용에서 요구되는 시각적 리얼리티란 무엇이며, 그것을 얻기 위해 사용되는 기술이 미학적으로 어떻게 평가 될 수 있는지에 대한 연구가 계속되어야 할 것이다.

참고문헌

- 모은영, 「컴퓨터 애니메이션을 중심으로 한 라이브액션 영화와의 상호작용 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 석사학위논문, 2005
- 박성수, 『디지털 영화의 미학』, 문화과학사, 2001
- 박승현, 이윤진, 「장르의 속성에 대한 고찰」, 『언론과학연구』, 제7권 1호(2007)
- Caputo, Tony C., Harlean Ellison & Jim Steranko, *Visual Storytelling: The Art and Technique*, 이남국, 김재호, 백준기 역, 『비주얼 스토리텔링』, 예은, 2005
- Giannetti, Louis, *Understanding Movies. 7th ed.*, 김진해 역, 『영화의 이해 : 이론과 실제』, 현암사, 2002
- McClellan, Shilo T., *Digital Storytelling : The Narrative Power of Visual Effects in Film*, MIT Press, 2007
- Neale, Stephen, *Genre*, British Film Institute, 1983
- Schatz, Thomas, *Hollywood Genres*, 한창호, 허문영 역, 『할리우드 장르의 구조』, 한나래, 1996
- _____, “Hollywood Genres: Film Genre and the Genre Film”, in Braudy, Leo & Marshall Cohen(eds.), *Film theory and Criticism*, (Oxford University press, 1999)
- <http://www.imdb.com>
- <글래디에이터>(Gladiator, 2000)
- <디쉬>(The Dish, 2000)
- <스튜어트 리틀>(Stuart Little, 1999-2005)
- <반지의 제왕>(Lord of the Rings, 2001-2003)
- <사상최악의 참사>(Seconds from Disaster, 2004)
- <솔라맥스>(Solarmax, 2000)
- <아밀리에>(Amélie, 2001)
- <영웅>(Hero, 2003)
- <쥬라기공원>(Jurassic park, 1993)
- <진주만>(Pearl Harbor, 2001)
- <토끼울타리>(Rabbit Proof Fence, 2002)
- <트로이>(Troy, 2004)
- <파이트 클럽>(Fight Club, 1999)
- <패닉룸>(Panic Room, 2002)
- <퍼펙트 스톰>(The Perfect Storm, 2000)
- <페어리 테일>(Fairy Tale: A True Story, 1997)
- <포레스트검프>(Forrest Gump, 1994)
- <화이널 환타지>(Final Fantasy, 2001)
- <해리포터>(Harry Potter, 2001-2007)

ABSTRACT

A Study on Classification System for Narrative use of Visual Effects in Film

Suk, Hae-Jung

Visual Effects have been revered as 'Spectacular' film elements for a long time, and once there was a misunderstanding that they destroyed the actual 'Story'. But, now they are becoming a valuable tool for storytellers. A film pursues a perfect narrative structure and visual reality so that the audience can believe the story as a real. Giving a narrative motif to the audience, they use Visual Effects that provide the technical solutions and -at the same time- they create and preserve the diegetic world that is either believable or not. This research suggests that we analyze precisely and make a classified table of the narrative use of Visual Effects based on the previous research of Shilo T. McClean. First, we can ask if the narrative motif would be there in front of the camera, From there, we then can get two desired answers. One is, if there is nothing to visually stand up, Visual Effects can intervene as an alternative tool for creating the diegetic world. The other is that Visual Effects can be used for preserving the diegetic world as a necessary tool. Then, in the latter, we can consider whether there is a storyteller's purpose to be added, so we can distinguish the details. This classified Visual Effects for the narrative is able to dispense proof that they can be worthy as to provide a 'Spectacular' aura as to create and preserve the diegetic world. I would like to argue that this research could be a foundation for the inter-progress of future studies for visual effects as well as for their amazing technological improvements.

Key Word : Visual Effect, Narrative, Film, Diegesis

석혜정

아주대학교 미디어학부 조교수
(441-290)경기도 수원시 권선구 권선동
한라비발디파크 1102호

Tel: 031-219-1857

dbdip@ajou.ac.