

CG 위주 영화에서 스테이징 staging에 의한 사실성 증대 효과 -트랜스포머 분석을 중심으로-

Reality Effect Increased by Staging in Movies of CG Generated Characters
- with shot-by-shot analysis of Transformers the Movie -

권병철

상명대학교 예술대학 영상학부 영화영상전공

Byung-Chul Kwon(kwon0910@smu.ac.kr)

요약

이 연구에서는 최근 상당히 많이 제작되고 있는 CG 위주의 영화에서, 그래픽에 국한되어 있는 사실성의 의미를 재규정 해보고, 영화연출기법의 하나인 스테이징이 그래픽의 사실성을 넘어서 영화전체의 사실성을 향상시키기 위해 활용된 경우를 찾아 샷바이샷 분석을 해 본다.

■ 중심어 : | 영화 | 스테이징 | 무대화 | CG | 사실성 |

Abstract

Depending heavily on CG technologies, the movies with CG generated characters and backgrounds focus on the reality effect in terms of the graphic itself. However, reality effect means a lot more in filmmaking than just pictorial representation. This study analyzes shot-by-shot a sample movie which has good staging as a part of film directing to increase reality effect in terms of diegesis and a film as a whole not just pictorial reality effect.

■ keyword : | Film | Staging | CG | shot-by-shot | Reality Effect |

1. 서론

헐리우드 블록버스터를 중심으로 컴퓨터 그래픽(이하 CG)이라는 기술의 사용이 주요한 형식적 특성이 되는 영화들이 대거 제작되고 있다. 스타워즈 에피소드 시리즈, 매트릭스 시리즈, 반지의 제왕 시리즈 등은 그 CG의 스펙타클과 사실성으로 관객의 큰 호응을 얻고, 각 영화의 CG의 특성을 근간으로 시리즈를 만들어 냈으로써, 실사영화와 애니메이션의 혼성장르로서의 CG 영화라는 새로운 장르의 전성기를 열었다. 한국영화에서도 괴물, 디워 같은 영화들도 CG에 의해 창조된 캐릭

터와 그 사실성을 핵심적인 마케팅 포인트로 삼을 정도로 이제 CG는 영화산업에서 핵심적인 요소가 되어가고 있다.

영화는 실사와 애니메이션을 합성하려고 시도한 오랜 역사를 가지고 있다. 이 시도는 주로 영화가 가지고 있는 사실성과 환상성을 조합하여, 더욱 강력한 환상성을 만들어내려는 노력을 중심으로 이루어졌다. 이러한 역사의 연장선에서, CG기술의 발달은 CG에 의해 창조된 캐릭터나 비주얼의 그래픽적 사실성을 향상시키는 것을 가장 큰 목표로 삼아왔다. 즉, 실사로 촬영된 것이 아닌, 그래픽에 불과한 이 비주얼 요소를 사실적으로

* 본 연구는 상명대학교 학술연구지원사업의 일환으로 수행되었습니다.

접수번호 : #090211-003

접수일자 : 2009년 02월 11일

심사완료일 : 2009년 03월 17일

교신저자 : 권병철, e-mail : kwon0910@sangmyung.ac.kr

보이게 만드는 기술이 관객에 대한 가장 큰 소구효과를 가지는 것으로 여겨져 왔다. CG 창작자들은 동작, 질감, 음영 등 모든 그래픽 기법을 발전시켜 그것이 실제처럼 보이게 만드는 데에 총력을 기울인 것이다. 이러한 구조 속에서 CG위주의 영화들은 실사와 애니메이션의 합성에 있어서, 애니메이션 창작자의 입장에서 작업에 임해 온 것이 사실이다. 그러므로 자연스럽게, 기존의 실사영화들이 사실성을 높이기 위해 쌓아온 다양한 비주얼 스토리텔링 기법이나 입체적인 화면구성 등의 기법 보다는, CG를 통해 기존의 애니메이션보다 훨씬 놀라운 완성도와 사실성을 구현해 낼 수 있는 점을 주로 강조했고, 연출이나 시나리오 역시, 표현적인 CG의 스펙타클을 위주로 구성되었다. 즉, 그래픽의 사실성은 향상시키려 했지만, 그것은 그래픽의 사실성에 대부분 국한되어 있었지, 사실성이라는 실사영화의 주요한 유산을 창의적으로나 적극적으로 활용하지는 못했다. 그러나 영화의 사실성은 회화적 측면의 사실성보다, 고전주의 영화가 이룩한 영화적 체험에서 얻어지는 부분이 더 강력하다. 단순한 실사영화에서도, 입체적인 공간감을 가진 화면을 구성하고, 쏫의 연결과 컨티뉴이티에 의해 공간을 구축하고, 이 공간 속에서 감정입이 될 수 있는 캐릭터의 시점이 연결되는 등, 사실성은 관객과 영화가 만들어내는 세계와의 심리적 거리에 기인한다. 이러한 고전적인 연출이 잘 된 영화와 그렇지 못한 영화들에서 관객이 느끼는 체험성과 그로 인한 사실성은 굉장한 차이를 나타낼 수 있다. 감독의 연출력을 따지는 이유는 여기에 있는 것이다. 그러므로 판타지 장르의 CG 위주의 영화를 볼 때, 그래픽의 뛰어난 사실성과 독창적인 캐릭터에도 불구하고, 무언가 부족한 영화적 체험 때문에 그 영화적 사실성에는 향상의 여지가 있어보였다. 디워 같은 경우는 이러한 치우침이 극단에 달한 경우로, 시나리오나 연출 모두 영성하기 짝이 없는 상태에서 CG를 위한 CG에 의한 CG만의 영화가 되고 말았다. CG영화라는 장르가 성립한다면, CG를 사용한다는 것은 이런 류의 영화의 가장 큰 장르적 특성이자 형식일 것이다. 그렇다고 해서, 이러한 영화들이 단순히 CG기술의 시연장은 아닌 것이다.

이러한 상황에서, 이전의 CG위주의 영화와는 확연히

다른 현장감과 실재감을 가진 영화들이 등장했는데, 그 중의 하나가 트랜스포머였다. 트랜스포머는 다양한 거대로봇의 캐릭터를 CG로 만들어 냈는데, CG로 만들어진 이 캐릭터를 적극 활용하여, 독창적인 화면구성과 쇼트구성을 통해 CG의 의해 만들어진 비주얼 요소를 실사영화의 세계에 훌륭하게 이식시켜 놓았다. 이 때, 감독 마이클베이 가 가장 잘 이해하고 있었고 활용하고 있었던 것이 영화연출에서 사용하는 스테이징이다. 트랜스포머의 클라이막스 신이 어떻게 연출되었는지, 이 영화가 활용하고 있는 스테이징을 샷바이샷으로 분석함으로써, 이 영화를 보았을 때, 그래픽의 사실성만으로는 만들어 낼 수 없는 영화적 체험에서 기인하는 사실성이 어떻게 만들어 진 것인지를 분석하고자 한다.

II 연구 내용 및 방법

1. 연구 내용

- 첫째, CG 우주 영화에서 사실성의 의미
- 둘째, CG 우주 영화의 의미와 방향
- 셋째, 영화에서의 스테이징 기법
- 넷째, 트랜스포머 클라이막스 신의 스테이징

2. 연구 방법

본 연구는 문헌연구와 예가 되는 영화의 실제 샷바이샷 분석을 통해 이루어진다. 본 연구에서 다루는 무대화기법은 연출의 도구이자 목표가 되는 비주얼 스토리텔링을 위한 기법이다. 이것을 이론중심의 연구논문으로 가져가면 영상기호학을 토대로 하는 분석까지 가능하겠으나 본 논문은 어디까지나, 실제 영화를 창작하는 영화인들에게 도움을 주고자 하는 제작실기 중심의 연구논문이므로 실제 창작에 응용할 수 있는 내용을 중심으로 다룬다. 그러므로 본 논문에서는 영화서사학, 영상기호학 등의 내용을 심도있게 다루지는 않는다.

III. CG 우주 영화에서 사실성의 의미

영화의 사실성을 단순하게 정의내린다는 것은 불가능하다. CG 위주 영화에서의 사실성에 관해서도 보다 심도 깊은 연구가 필요할 것이다. 현대영화의 태동시기부터 시작된 이데올로기와 도덕적 측면에서의 영화의 사실성에 관한 논쟁보다는, 프레임 안에서 재현되고 있는 세계와 관객과의 심리적 거리가 얼마나 가까운가, 혹은 떨어져 있는가를 생각하여 사실성을 관객이 영화를 보면서 느끼는 효과의 개념으로, 그리고 상대적이지만 사실적이다 라고 느끼는 정도의 개념으로 파악하고자 한다.

이러한 경우에는 관객이 생리-심리적인 요소와, 사회문화적 요소, 이 두 가지 축을 가지고 자신 앞에 펼쳐지는 이미지가 얼마나 그럴듯하며, 그리고 자신이 그 세계에 대해 얼마만큼 가까이 참여하고 있느냐 하는 정도가 사실성의 척도라고 할 수 있을 것이다. 이 주제는 영화적 체험, 현실효과, 실제 효과라는 다양한 용어를 통해 정의되어져 왔지만, 늘 학술적으로 정확하게 정의 내려지지는 않았다[1].

사실성을 이러한 효과와 정도의 개념으로 볼 경우에 CG에서의 사실성이라는 것이 운동, 질감 등에서 만들어지는 그래픽의 사실성에 더해 디제시스 내에 구축되는 상황의 사실성, 주인공의 감정상태를 이해하게 되면서 생기게 되는 서사의 사실성 등 보다 전체적인 범위에서 사실성을 획득해야 한다는 것을 알 수 있다. CG가 실사가 아니라는 것은 관객 모두가 아는 사실이다. 실사영화에서도, 영화는 수 많은 정지된 그림으로 이루어져 있다는 것을 관객은 안다. 관객이 영화를 체험하면서 그것을 사실적이라고 여기는 것은 그림 자체의 회화적 사실성과 함께, 그 그림들의 연결을 통해 구축된 공간, 그리고 그 속에서 느껴지는 주인공의 감정상태의 변화라는 드라마, 그리고 전체 디제시스가 그리고 있는 세계, 즉 서사의 영역에 까지 폭넓게 연결되는 것이다. 이러한 것을 재현적 환영이라고 부르기도 한다. 고전적인 영화 연출의 목표는 수 많은 정지된 그림을 연결시켜 관객이 그것을 사실적인 것으로 느끼고 체험하게 하는 것이다. 실사영화에 대거 도입되어 들어온 CG라는 비실사 요소를 관객이 보다 더 사실적인 것으로 받아들이고, 그것을 실제 자신이 살고 있는 세계로 연장시켜 나

갈 때 거부감을 가지지 않게 하기 위해서는 CG의 그래픽 사실성도 중요하지만, 사실적인 공간의 구축과 주인공의 상황이 명료하게 전달되고 그 감정에 이입될 수 있도록 인지적 측면에서 관객과의 거리를 좁혀야 한다.

IV. CG 위주 영화의 의미와 방향

1. CG위주 영화의 의미

실사영화에 CG가 들어간 영상이 점점 많아지는 것은 현시대 영화의 큰 특성 중의 하나다. 특히 헐리우드는 제작되는 거의 모든 영화에 CG를 삽입하거나, 전 과정을 블루스크린 촬영을 통해 CG 100프로의 블록버스터 영화를 만들기도 한다. 한국상업영화에서도 거의 모든 영화가 DI(디지털 인터미디에이트-디지털 색보정)를 거치는데 DI 자체가 CG 작업의 일부이자 기초작업이라 할 수 있기 때문에 넓은 의미에서 보자면 CG는 실사영화의 필수불가결한 하나의 과정이 되었다. 실사라는 이름의 의미가 퇴색되어져 버린 이러한 현상 앞에서 이제 실사영화는 더 이상 단순히 실사영화라 불릴 수 없는 새로운 장르로 진화중인 것이다. 이러한 현상은 헐리우드나 헐리우드 방식을 추종하는 한국영화산업 역시 크게 다르지 않다. 실사영화와 애니메이션의 혼합은 오랜 역사를 가지고 있지만, 1990년대 들어 급격히 팽창한 이런 영화들을 CG 영화라는 새로운 장르로 분류해도 전혀 이상할 것이 없게 되었다.

2. CG 위주 영화의 방향

넓게 보아 고전주의의 범주에 속하는 상업영화를 사실주의와 표현주의의 양진영이 벌여온 이데올로기 논쟁에 의해 분류할 필요는 없다. 하지만, CG라는 비실사 요소가, 한 편의 영화에 가장 중요한 요소이자, 스타일의 도구가 되기 때문에 CG 위주의 영화에서 CG를 어떻게 활용하느냐는 한 영화의 스타일에 영향을 미치는 것이 사실이다. 단순하게 분류하자면, 사실주의와 표현주의 스타일의 두 스타일이 가능하다는 것이다. CG에 의해 구축되는 영화 속의 세계를 애니메이션처럼 실사와는 무관한 판타지 세계로 만들것이나, CG라는 그래픽

픽 요소에 의해 만들어진 캐릭터나 공간적 요소를 실사의 세계, 즉 실재세계 속으로 가져 올 것이냐의 크게 두 가지 방향이 있을 것이다. 이러한 방향성은 이데올로기나 도덕적 잣대에 의해 결정되는 것이 아니라, 감독이 원하는 영화의 스타일에 의해 결정될 것이며, 어떠한 종류의 사실성을 성취하기를 원하느냐에 따라서도 달라질 것이다.

우선, 애니메이션 진영이라 불릴 수 있는 쪽은, CG가 기존의 특수효과나 특수촬영으로는 불가능했던 스펙타클의 창조가 가능하고, 그 그래픽의 사실성 덕분에 비약적인 발전을 해 왔다. 반지의 제왕 시리즈, 매트릭스 시리즈 같은 것들이 대표적인 이런 류의 영화일 것이다. 이러한 영화들에서는 CG라는 새로운 기술에 의해 만들어진 압도적인 그래픽을 통해 고전적으로 완결성 있고 거대한 서사를 전달하는 것이 주요 목표가 된다. 하나의 새로운 판타지 세계를 구성해 내는 것이다. 여기에서는 공간감이나 액션 같은 것이 사실주의 방향이라기 보다는 표현주의 혹은 애니메이션이나 게임 쪽에 가깝다. 이런 경우에 CG 위주의 영화는 실사로 촬영된 배우들이 등장한다는 것 외에는 실사영화의 장르라기 보다는 애니메이션적 장르의 특성을 더 많이 가진다. 이 경우는 애니메이션에 실사의 배우를 삽입한 경우라고 극단적으로 말할 수도 있다.

그 반대의 쪽은 특수효과를 중심으로 발전해 온 실사영화의 에스에프나 공포 장르의 분화에서 온 쪽인데, 이런 경우에는 영화 속에 구축되는 세계는, 관객이 살고 있는 실제 세계의 연장선상으로서의 감각을 얻기를 바란다. 이러한 사실성을 얻기 위해서는 고전적인 영화 체험, 즉 체험성이 중요하다. 이런 종류의 영화에서는 웅장한 그래픽보다도, 실제 사건이 벌어지는 공간과 상황, 그리고 그 안에서 인물들의 감정이 세심하고 입체적으로 구성되어야 한다. 그렇게 함으로써, 관객은 그 공간의 어느 한 부분에 서서 관찰하는 듯한 느낌을 받게 되는 것이 더 중요하다. 죠스나 에일리언 시리즈로 시작된 이 계통의 영화들은 CG 영화라는 범주로 분류되기에는 상대적으로 CG에 대한 비중이나 CG의 마케팅 소구력이 크지 않았기 때문에 이런 영화들 속의 CG는 특수효과의 진화로만 받아들여져, CG영화로 잘 받

아들여지지 않았다. 하지만 백프로 CG에 의해 창조된 캐릭터가 현실세계에 등장할 때에는 이것은 CG라는 기술의 발전에 의해서만 가능한 것이기 때문에 CG영화라는 장르의 일부로 받아들여지는 것이 옳을 것이다. 이 논문에서 분석하는 트랜스포머도 그런 경우이다.

CG장르의 양진영을 이렇게 구분하여 제시하는 이유는 이러한 구분이 CG영상의 연출기법을 분석할 때에도 도움이 되기 때문이다. 예를 들어 반지의 제왕, 매트릭스 시리즈의 경우에도 애니메이션들이 그렇듯이, 기본적인 스테이징은 잘 이루어져 있다. 하지만 그것은 스펙타클한 영상의 연출에 대해 부차적인 요소이며, 창의적인 스테이징을 보여주고 있지는 않다. 트랜스포머와 같은 강한 영화적 체험을 위해서는 창의적인 스테이징이 필수적이다.

V. 영화에서의 스테이징 기법

스테이징 staging은 많은 책에서 무대화로 번역하고 있지만, 아직 정립되지 않은 용어이고 프로덕션 디자인으로 혼동할 우려가 있어 그냥 스테이징으로 쓴다.

스테이징은 영화연출의 핵심이라고 말할 수 있다. 스테이징은 연기, 촬영, 편집을 연결시켜 주는 중심이 된다. 스테이징은 캐릭터의 행위를 묘사하는 서술, 시점과 사건의 전개를 포함하는 드라마, 그리고 이것을 프레임에 담아내는 회화적 요소 등 세 가지를 고려한다 [2].

캐릭터의 동선을 정하고 공간에 특성을 부여하는 것까지는 연극적인 개념에서 온 것이다. 하지만 그것이 카메라와 연결되기 때문에 연극과는 완전히 다른 공간감과 시간감을 창출해 낼 수 있다. 스테이징을 단순히 배우의 동선을 잡는 블로킹 정도로 이해 할 수도 있지만, 스테이징은 영화속 세계를 만들어 내기 위한 핵심 연출기법이며 동시에 그를 통해 만들어진 결과물인 무대, 즉 연출의 결과로 만들어진 세계 그 자체를 일컫는다.

많은 영화연출 관련 서적들이 스테이징의 비법을 소개하고 있는데, 특히 니콜라스 프로페레스의 저서, '영

화 만들기의 비밀'에서는 알프레도 히치콕을 비롯한 헐리우드 클래식 시기의 대가들의 기법을 중심으로 스테이징의 방법과 효과를 잘 정리해 놓았다. 이 논문에서는 이 책에 정리된 스테이징 기법을 중심으로 트랜스포머의 클라이막스 시퀀스를 분석할 것이다. 스테이징의 기능은 다음과 같다.

1. 스테이징은 액션을 명료화한다.
배우의 행위를 지시하는데 필요한 동선이 설정되고 행위가 공간 안에서 구체화된다.
2. 스테이징은 내면적인 것을 유형화한다.
행위의 구체화를 통해, 배우가 연기하고 있는 인물, 즉 캐릭터의 내면을 드러낸다.
3. 스테이징은 관계의 본질을 알려준다.
배우의 위치와 동선을 통해 캐릭터간의 관계를 보여준다.
4. 스테이징은 화면에 보이는 공간의 지형과 위치를 관객이 파악할 수 있도록 돕는다.
스테이징은 배우의 행위를 중심으로 하지만, 공간의 지형과 위치에 연속성이 있어야 하고, 이것이 배우의 행위를 자연스럽게 보장해야 한다.
5. 스테이징은 공간적 분리를 해결한다.
영화는 프레이밍을 하고, 쇼트를 나누어 촬영함으로써, 공간들이 분리된다. 이 분리된 공간들을 자연스럽게 연결시켜 전체공간을 만들어낸다.
6. 스테이징은 관객의 주의를 집중시킬 수 있다.
영화는 관객의 시선을 마음껏 이동시킬 수 있다. 언제든 원하는 것에 시선의 중심을 둘 수 있다. 이때 스테이징은 그러한 시선의 이동을 담보해야 한다.
7. 스테이징은 액션의 종결을 표현할 수 있다.
스테이징을 통해 인물의 행위나 임무가 끝났음을 시각적으로, 즉 비주얼 스토리텔링 할 수 있다.
8. 스테이징은 화면만들기, 즉 프레임의 창조를 돕는다 [3].

번호 1,2,3은 캐릭터, 4,5는 공간, 6,7,8은 시선이나 시점에 의해 보여지는 것 즉, 주관적인 입장에서 바라본 상황에 관한 것이라는 것을 알 수 있다. 영화의 신은 객관적인 상황과 주관적인 감정상태의 두 축으로 이루어

지는데, 스테이징은 캐릭터와 공간이 액션과 시선을 통해 연결되면서 하나의 신, 하나의 디제시스적 세계를 구축하는 방식이라고도 말할 수 있다.

스테이징에 의한 세계 구축은 프레이밍에 의해 완성되는데, 카메라는 필연적으로 프레임이라는 틀을 통해 공간을 제한시킬 수 밖에 없다. 프레임에는 크게 열린 프레임과 닫힌 프레임이 있다. 열린 프레임은 프레이밍에 의해 제외된 외화면 공간을 상기시키고, 프레이밍에 의해 제한될 수 있는 공간감을 개방시킨다. 즉 영화의 무대가 되는 공간을 얼마만한 크기의 느낌으로 가져갈 것인가는 보여지는 대상에 의해서만이 아니라, 그것을 보는 시선, 즉 프레이밍에 의해 결정된다.

영화의 형식 자체가 열린형식을 지향하느냐 닫힌형식을 지향하느냐 하는 것은 한 영화나 그 연출가가 사실주의를 지향하느냐 표현주의를 지향하느냐 하는 것과 같은 이야기이다. 사실주의를 지향하는 영화감독들은 영화 속에 구축된 세계가 실재세계의 연장선, 혹은 실재세계에서 진실되게 발견된 한 부분으로 받아들여지기를 원한다. 그러나 여기에서도 앞서와 마찬가지로 이러한 복잡한 이론적 혹은 이데올로기적 논의를 차치하고, 고전주의 영화에서 영화감독은 하나의 스타일과 테크닉으로서 열린형식과 닫힌형식을 적절히 혼합해 가며 사용하는 것이 대부분이다[4].

그러한 스타일과 테크닉적 측면에서 가장 널리 활용될 수 있는 것이 프레임 자체를 열린 프레임을 선호하느냐 닫힌 프레임을 선호하느냐 하는 것을 들 수 있다. 열린 프레임은 실제로 상황이 벌어지고 있는 가운데 그 일부를 카메라가 우연히 발견한 듯한 느낌을 준다. 그에 반해 닫힌 프레임은 전체 상황을 카메라가 정확하게 통제하면서 보여주고 있다는 느낌을 준다. 열린프레임의 극단적인 경우는 다큐멘타리의 핸드헬드 카메라일 것이고, 닫힌프레임의 극단적인 경우는 축구중계 같은 것일 것이다[5].

열린형식과 프레이밍은 트랜스포머가 애니메이션 진영의 CG영화들과 다른 종류의 실재감과 체험성을 가지게 되는 결정적인 역할을 하게 된다.

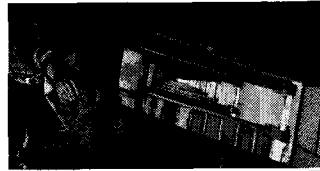
VI. 트랜스포머 클라이막스 시퀀스의 스테이징

트랜스포머의 클라이막스는 도심의 초고층빌딩이 집결된 한 구역 전체를 최후의 싸움이 벌어지는 무대로 사용한다. 다양한 인물군이 등장하는데, 플롯의 주요부분은 주인공이 올스파이크라고 불리는 외계물건을 적인 거대로봇을 피해 안전한 곳으로 빼돌리는 것이다. 주인공을 돕는 아군인 거대로봇이 있고, 그리고 군인들과 다른 조연들이 있다. 주인공은 우선 건물옥상으로 올라가서 올스파이크를 헬기에 전달하려다가 실패하고 건물에서 떨어지지만, 아군 거대로봇의 도움으로 구조된다. 거대로봇끼리의 싸움이 치열해지고 아군 거대로봇이 자신을 희생하려고 하지만 주인공은 스스로의 용기있는 액션으로 적 거대로봇을 물리친다. 여기에서 주인공은 정확한 임무를 가지고 있고, 공포에 질려 있지만 또한 절대 포기할 수 없는 사명감과 용기가 동시에 존재한다. 클라이막스 시퀀스는 빌딩숲으로 이루어진 도시의 아주 넓은 실제공간을 상징하고, 쇼트구성을 통해 공간을 구축한다. CG캐릭터인 거대로봇들을 훌륭하게 도심 공간에 이식시켜 놓는데, 이렇게 하기 위해, 그 광경을 목격하는 디제시스 내의 화자인 주인공과 조연들이 위치지어지고, 거대로봇에 어울리는 다양한 공간과 고도차이를 활용하여 입체적인 공간감을 구성한다. 공간과 실제사람, 이 두 가지의 주요한 실사요소와 늘 대비, 공존하게끔 하여 CG캐릭터가 최대한 자연스럽게 실사의 세계에 자리잡게 만든다.

1. 스테이징은 캐릭터의 액션을 명료화한다.

중요한 물건을 전달해야 하는 임무를 맡은 주인공의 첫 번째 액션은 도망치는 것이다. 트랜스포머는 영화 전편을 통해, 주인공과 적의 크기차이를 활용해 왔기 때문에, 클라이막스의 시작은 주인공과 적의 시선이 같은 고도에 위치하여 맞대결을 펼치는 느낌을 주어야 했다. 그래서, 주인공의 도망경로는 자연스럽게 계단을 통해, 높고 개방된 공간으로 가는 것으로 정해진다. 여기에는 물론 높고 개방된 곳에 가서 신호탄을 쏘아올린다는 적절한 임무가 부여된다. 공간의 고도차이를 이용하면 쉽게 입체적인 공간을 구성할 수 있다. 이러한 입체

적인 공간구성은 영화를 훨씬 풍부하게 만든다.



주인공은 계단을 인지하고 그 곳을 올라가려고 한다.



다양한 부분개방된 공간을 거쳐, 캐릭터의 노정을 표현한다.



사다리를 보여줌으로써 올라간다는 행위를 명료화한다.



개방된 공간, 옥상에 도착한 캐릭터는 질주한다.

2. 스테이징은 캐릭터의 감정을 유형화시킨다.

높고 개방된 곳으로 올라가서 신호탄을 쏘아 올린다는 행위는 해방과 자유를 위한 주인공의 욕망을 유형화시킨다. 그리고 높고 개방된 곳이라는 장소는 추락에의 위험을 간직한 곳으로 변하고, 그것은 캐릭터의 공포심을 극대화 시킨다. 난관을 뚫고 임무를 수행해야 하는 스틸을 극대화하기 위해, 떠 있는 헬기에 물건을 전달하는 액션을 부여함으로써 재미있는 스테이징을 창출해낸다. 히치콕이 '북북서로 진로를 돌려라' 에서 보여준 것처럼 공개된 장소에서 다가오는 위협은 전 방위로서 훨씬 더 강력하다.



힘차게 신호탄을 쏘는 감정은 벽을 이용해서 강조된다.



장애물은 주인공의 달려나가는 감정을 강조하게 된다.



양각의 앵글이 적어 나타났고 위험하다는 것을 강조한다.



개방 공간에 아군이 보이고, 긴박감이 강조된다.



긴장감을 강조하기 위해 더욱 어렵게 설정된 임무 수행

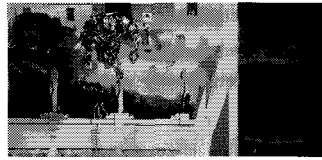


폭발을 통해 명확하게 1차 시도가 실패했음을 알려준다.

3. 스테이징은 관계의 본질을 알려준다.

캐릭터를 어떻게 배치하느냐에 따라 캐릭터간의 관계의 본질이 명확해진다. 트랜스포머는 액션영화이고, 주인공, 주인공을 돕는 거대로봇, 그 거대로봇의 두 배가 넘는 크기의 적 거대로봇, 이 세 캐릭터의 2:1 대결로 이루어진다. 그림은 클라이막스 시퀀스 초반부에 세 등장인물의 관계를 극단적으로 보여준다. 건물의 옥상에서 적 로봇과 대립하는 주인공, 그것을 주인공의 시점으로 보여주는 쇼트, 그 다음은 주인공을 돕는 로봇의 시점으로 내려다 본 주인공과 적의 대립의 쇼트가 이어진다. 인물들간의 위치와 그 고도차이를 적극적으로 활용하고 있고, 주인공이 수호신의 역할을 하지 못할, 석상의 뒤에 숨어 있다. CG에 의해 창조된 캐릭터를 사실적인 공간에 배치하고, 시점을 활용하여 그 관계를 적시하고 있기 때문에, 객관적인 상황과 주관적인 감정상태가 명확하게 전달되어, CG캐릭터의 사실성은 극대화된다. 감독은 사실성을 극대화하기 위해, 이 신의

배경공간을, 블루스크린 촬영에 의해 합성하지 않고, 실제 도심의 공간에 주인공을 데리고 가서 촬영한 후, CG 캐릭터만 합성하였다.



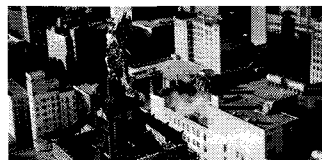
부감으로 주인공과 적이 대립하는 모습을 객관적으로 명시한다.



두 인물의 서 있는 형태에 의해 그 관계를 명확히 하고 있다.



주인공이 위험에 처해 있음을 강조하는 위치 선정을 한다.



아군 로봇의 위치와 시점을 제공하면서 삼 각관계를 설정한다.

4. 스테이징은 공간을 파악하게 해 준다.

트랜스포머의 클라이막스 시퀀스는 꽤 넓은 구역을 무대로 사용하고 있다. 그리고 워낙 빠른 액션이 일어나고, 주인공을 제외한 조연들의 활약을 그린 서브플롯에 해당하는 신이 중간에 등장해서 전체적인 공간의 구성이 아주 명료하게 인식되지 않는다. 하지만, 공간의 구성이 10-20프로 정도 불명확한 부분이 있지만, 캐릭터의 액션이나 임무수행의 드라마와 연결되어 인지되어야 할 공간감은 정확하게 제공되고 있어서 관객을 혼란에 빠트리지는 않는다. 이런 핵심 부분에 대한 공간 설정은 명료하게 되어 있고, 계단을 통한 상승, 매달림, 추락, 구조, 지상에서의 대결 등은 명확한 공간구성과 유기적으로 연결된다. 공간의 방향성이나 전체구도가 잘 파악되지 않는 약간의 지점은 오히려, 전체 상황을

완벽하게 파악할 수 없을 정도의 속도감과 맞물려 실제 그 공간 속에서 숨 막히는 상황에 놓여 있는 느낌을 강화한다. 트랜스포머의 경우에는 공간을 100프로 명료하게 인식 못 하는 것이 오히려 사실성을 강화하는 기능을 하고 있다. 스테이징 자체가 빠른 액션이 필요하게끔 짜여 있어, CG의 많은 부분들이 그 속도감을 최대한 반영하기 위해, 그 형태가 불분명하게 그려져 있는 것도 트랜스포머 CG의 큰 특징이다. 이렇게 액션이라는 연결고리를 두고 스테이징과 CG가 유기적으로 조화를 이룬다.



이미 예견되고 있었던 주인공의 추락이 현실화된다.



처음에 공간은 명확하게 인지되지 않지만 이것이 추락의 느낌을 극대화 한다. 지형이 쉽게 파악되는 앵글에서 아군 로봇의 팔이 나타나면서 공간이 파악된다.



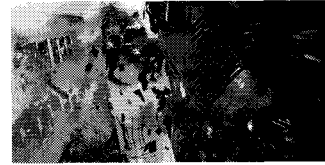
5. 스테이징은 공간적 분리를 해결한다.

공간적 분리를 해결하는 가장 큰 목적은 강조하고 싶은 인물을 따로 프레임하거나 쇼트에 담아 강조하면 서도, 동일 쇼트 안에서나 다음 쇼트에서, 이 인물과 공간, 그리고 다른 인물들을 자연스럽게 동일 공간에 존재하는 것으로 연결시키는 기능을 한다는 것이다. 즉, 쇼트의 부분 부분이나, 어떤 쇼트 전체가 인물 중심으로 구성되어, 인물을 공간과 유리시키더라도 스테이징을 통해, 전체 시퀀스와 이 부분이 자연스럽게 연결되어 공간적 연속성을 유지시킨다는 것이다. 공간의 분리는 전체상황과 인물의 감정상태를 분리해서 보여주는 데에 가장 효과적이다. 등장인물들이 많고, 그들 각각의 상황에 대처하는 액션과 감정의 변화를 나타내기 위해

서도 공간의 분리는 필요하다.



아군에 의해 구조된 주인공은 잠시 동안 안도한다.



적이 나타나고, 극단적인 앵글에 의해 운동감이 강조된다.



엄청난 속도로 추락하는 두 로봇은 곧 한 프레임 안에서 엉겨 붙는다.



땅에 닿는 장면은 눈높이앵글로 추락의 끝을 명시한다. 땅과 추락공간이 붕합된다.

6. 스테이징은 관객의 주의를 집중시킬 수 있다.

아주 넓은 구역을 무대로 사용하고 있지만, 드라마나 정보에서 중요한 부분에 관객의 주의를 집중되도록 동선을 설정하거나 인물을 배치하고 그것을 카메라가 보여주게 한다. 트랜스포머에서도 이러한 스테이징은 기본적으로 잘 만들어져 있으나 타 영화에 비해 특별한 점은 없다.

7. 스테이징은 액션의 종결을 표현할 수 있다.

트랜스포머의 클라이맥스 시퀀스는 주인공의 용감한 행위로 상황이 종결되고, 조연들이 주인공이 있는 곳으로 모이면서 끝난다. 결국 인간의 운명은 인간이 결정한다는 주제를 확실하게 성취하면서, 연대와 협동이 이러한 성과를 이루었다는 것을 스테이징을 통해 보여준다. 마지막 쇼트에 파괴된 적 로봇 앞에서 있는 주인공

에게로 조연들과 조력자인 거대로봇이 다가온다. 모든 등장인물이 한 자리에 모이는 것을 부감의 닫힌 프레임으로 촬영함으로써 액션의 종결을 나타낸다.



주인공의 마지막 액션은 양각으로 보여지며, 강조된다.



주인공의 시점쇼트로 적 로봇의 종말이 시작된다.



상황종료를 알아차린 조연들의 스테이징이 이루어진다.



주인공이 사태를 파악하는 것은 단독 쇼트로 처리된다.



모두 함께 쓰러진 로봇 주위에 모여면서 상황종료를 명시한다.

8. 스테이징은 프레임에 창조한다.

영화에서의 프레임은 사진의 그것과 달리 끊임없이 변화해간다. 그것이 스테이징과의 유기적 연결을 통해 그 완성도를 높일 수 있다.

트랜스포머 프레임의 가장 큰 특성은, 거대로봇과 인간의 사이즈 차이를 활용한다는 것이다. 기존의 CG 블록버스터 영화에서는 거대 괴물의 엄청난 크기를 강조하기 위해, 거대 빌딩과 크기를 비교할 수 있는 그림이라거나, 그 거대 괴물 전체를 프레임 안에 담으려는 시도를 하면서 닫힌 프레임을 많이 사용하게 되지만, 트랜스포머의 경우에는 시선, 시점을 제공하는 영화적 화자가 인간이라는 점을 절대로 놓치지 않는다. 그래서 많은 경우에 거대 로봇들은 그 신체의 일부뿐만이 프

임 안에 잡히게 되는데, 이것은 인간이 실제 그 상황에서 거대로봇을 보게 되었을 때 갖게 될, 화각과 사이즈에 준한다.

이러한 열린 프레임은 프레임에 의해 잘려나간 외 화면 공간을 쉽게 상상시키고, 프레임이 공간을 제한하는 것이 아니라 오히려 개방적인 상상적 시선을 유지하게 해 준다. 이러한 프레임의 효과는 관객이 주인공의 시선에 이입되어 심리적 거리를 줄임으로써, 영화적 체험성을 증진시켜 궁극적으로 사실성을 증대시킨다. 너무 거대해서 일부 밖에 보이지 않는 거대로봇이 양각으로 보여지고, 그 엄청난 속도 때문에 우리가 그 움직임을 명료하게 인식하지 못 할 때 관객들은 자신이 그 공간 안에 있는 듯한 착각을 더욱 강하게 가지는 것이다. 마지막 쇼트와 같은 극단적인 닫힌 프레임은 몇 번 등장하지 않는데, 이런 경우에는 장르의 특성을 과도하게 노출하면서, 유머로서 작용한다.



두 인물의 크기 차이는 프레임의 가장 큰 요소로 작용한다.



CG 캐릭터의 의인화를 위한 클로즈업 프레임.



크기 차이를 통해 자연스럽게 얻어지는 열린 프레임 효과.



과도한 닫힌 프레임을 통한 장르적 자의식의 노출은 유머로 작용한다.

VII. 결론

트랜스포머의 클라이막스 시퀀스는 주인공인 인간의

시점과 그의 감정선을 위주로 전개된다. 여기에서는 거대로봇의 크기 때문에, 거대로봇이 가까이 있을 때에는 주인공인 인간의 시점에서 거대로봇이 전체가 파악되는 일은 별로 없다. 인간의 실제 시점으로만 본다면 우리는 늘 거대로봇의 일부만 보게 될 것이다. 카메라가 주관적인 시점으로 기울어져 있을 때에는 지속적으로 이러한 열린 프레이밍이 등장해 우리는 거대로봇의 일부만 보게 된다. 이러한 열린 프레이밍은 스테이징과 결부되어 열린형식을 지향한다. 즉, CG에 의해 창조된 그래픽에 불과한 거대로봇 캐릭터들이 실제세계에 편입되도록 한다. 전체 공간의 사실성을 확대시키고, 관객이 실제 그 현장에 있는 듯한 느낌을 강화함으로써, 영화 속 공간, 혹은 세계에 대해 관객이 느끼는 심리적 거리를 극단적으로 단축시킨다. 거대로봇이 나타난 세계가 단순한 판타지가 아니라 관객이 실제로 그 공간에서 사건을 경험하고 있는 듯한 느낌을 주는 것이다.

한 장 한 장의 정지화상으로 영화를 분석해보면, 직접 그래픽을 만드는 디자이너들이 어떤 작업을 했는지 더욱 면밀하게 알 수 있다. 그들이 스테이징에 대한 기본지식을 알고 있으면 CG에 의해 구현되는 움직임이나 다른 비주얼 요소들을 어떻게 활용할지 그 창의성의 범위가 훨씬 넓어진다. 트랜스포머에서도 보듯이, 입체적인 공간구성을 통해, 다양한 종류의 액션, 즉, 달리다, 오르다, 날다, 추락하다, 받다, 미끄러지다 등의 액션이 가능해 지고, 속도와 지속시간이 결정됨으로써, 어떤 질감의 그래픽이 응용되어 만들어져야 하는지 까지 결정할 수 있는 것이다. 이렇게 되면 실제 가능기술과 접합하여 CG창작자가 제안할 수 있는 폭은 훨씬 넓어지기 때문이다.

일정 수준 이상의 연출력을 가진 감독이 만든 영화들은 비주얼 스토리텔링을 위해 기본적인 스테이징을 해내고 있다. CG 위주의 영화에서, 트랜스포머와 같은 실사영화 장르의 진영은 적극적이고 창의적인 스테이징의 효과를 더 강하게 본다고 말할 수도 있다. 하지만 그래픽적 사실성이나 표현성이 일정한 수준에 오른 지금, CG 위주의 영화들은 더 강한 영화적 체험을 필요로 하게 될 것이다.

스테이징은 연기, 촬영, 편집을 이어주는 연출의 핵심

이다. 실사배경에 CG로 만들어진 캐릭터를 합성시키거나, CG배경에 실사배우를 합성시키는 과정에서, 창의적인 스테이징은 이 두 요소의 합성을 자연스럽게 만들어주는 아주 효과적인 방법 중의 하나로 활용될 수 있다.

CG영화의 주류는 애니메이션적 접근법에 의해 연출되었기 때문에, 스테이징이나 그에 의한 영화적 체험에 크게 주안하지 않았다. 물론 CG영화를 포함한 디지털 영화의 큰 방향은 라이브액션 장르보다는 애니메이션 장르의 특성을 가지면서 발전할 것이다. 디지털 영화는 라이브액션 요소, 즉 실사요소를 하나의 구성요소로 취하면서 그리기와 합성이라는 방식을 통해 이것을 애니메이션 안으로 취합해 내는 큰 방향을 유지할 것이다.[6] 하지만 트랜스포머와 같은 영화들을 보면 CG영화나 디지털영화가 실사영화의 유산에서 활용할 수 있는 자산들이 풍부하게 있다는 것을 알 수 있다. 애니메이션 진영에 기반을 둔 디지털영화도 보다 강한 영화적 체험성과 애니메이션만으로는 얻을 수 없는 종류의 사실성을 얻을 수 있다면 이러한 실사영화의 요소와 기법들을 활용할 것이다.

참고 문헌

- [1] Jacques Aumont, 오정민, *이마주*, 동문선, pp.127-151, 2006.
- [2] Steven d. Katz, *Cinematic Motion-a workshop for staging scenes*, Michael Wiese Productions Book, pp.3-9, 1992.
- [3] Nicholas T. Proferes, 김진섭, *영화만들기의 비밀*, 한길아트, pp.71-75, 2007.
- [4] G. Louise, 김진해, *영화의 이해*, 현암사, pp.11-17, 1996.
- [5] Steven d. Katz, 김학순, 최병근, *영화연출론*, 시공사, pp.271-277, 1998.
- [6] M. Lev, 서정신, *뉴미디어의 언어*, 생각의 나무, pp.377-386, 2004.

저자 소개

권 병 철(Byung-Chul Kwon)

정회원



- 1993년 8월 : 연세대학교 신문방송학과(정치학사)
- 2000년 12월 : California Institute of the Arts Film&Video(MFA)
- 2007년 9월 ~ 현재 : 상명대학교 영화영상전공 교수

<관심분야> : 영화연출, 디지털영화