

극적 내러티브의 시각적 연출 특성 연구 -〈도가니〉의 구도기법을 중심으로-

Analysis of Visual Characteristic of Directing For Dramatic Narrative -Focusing on Composition Technique of 〈SILENCE〉

안병택
가천대학교 신문방송학과

Byung-Taek Ahn(ahn817@gmail.com)

요약

영화는 내러티브의 구현을 위해 다양한 기법들이 서로 유기적으로 상호작용하여 관객의 지각에 영향을 준다. 영화 형식을 구성하는 기법들은 형식적 체계로서 영화의 내용과 동기화되어 특정한 효과를 유발시켜 관객의 정서적 체험의 강도와 깊이를 강화시켜주는 역할을 한다. 본 연구는 시각적 내러티브의 하나인 구도미학에 관한 연구로 충격적인 실화를 재구성한 영화 <도가니 SILENCE>(2011)를 분석 대상으로 삼았다. 본 연구는 치밀한 화면구성과 기법의 활용이 극대화된 영화 <도가니>의 내러티브에 적용된 구도기법을 분석해보고, 나아가 영화형식의 의미와 중요성을 제고해 보는 것이 연구목적이다. 이러한 연구는 영화에 내재되어 있는 의미와 정서가 쇼트를 통해 어떻게 시각적으로 구현되는지, 나아가 구도가 서사화법으로서 어떻게 영화제 기능을 수행하는지 고찰해 보는 것에 그 의의가 있다고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 영화기법 | 촬영 | 시각적 내러티브 | 화면구성 | 구도 |

Abstract

In film various techniques interact organically in order to bring a story to life and, by doing so, influence the audience's perception. The techniques composing the form of a film are part of a format-system and therefore have to be well adjusted to the content of the film to trigger an intended effect. It is then that these techniques boost the intensity of the audience's emotional experience. The subject of analysis in this study of aesthetic composition, which is part of the concept of visual narrative, is the movie "Silence", which depicts a disturbing story based on real events. The goal of this study is the analysis of composition techniques used to support the film's narrative structure, where elaborate frame-composition and techniques are applied with great efficiency. Another goal is also to illustrate the meaning of film-format and its importance. Looking deeper into the question of how meaning and emotions, which are inherent in a film, finally manifest themselves on screen through a single shot, where the cinematographer's ideas and aesthetic vision come together and also the question of how a narrative structure in the context of a film works- these questions are the essence of this study.

■ keyword : | Film Technique | Cinematography | Visual Narrative | Pictorial Composition |

I. 서론

본 연구는 영화 내러티브의 극적표현과 시각적 연출법을 분석, 고찰하고 나아가 영화형식의 중요성을 제고하는데 그 목적이 있다. 시각예술인 영화에서 주요 표현방식중의 하나인 구도기법이 내러티브에 어떻게 적용되고, 서사화법으로서 어떻게 기능하는지를 탐구해보는 것이 본 연구의 핵심이다. 이러한 분석과 연구는 영화 촬영이 단순한 물리적 대상물의 기계적 재현이 아니라 내러티브에 그려진 인물의 심리와 극적 상황을 영화양식의 하나인 '구도'라는 형식적 등가물로 표현하는 창조적 행위라는 인식에 기초하고 있다. 다시 말해 내러티브에 담겨진 사상과 감정 즉, 보이지 않는 무형의 것을 다양한 기법을 통해 지각할 수 있는 유형의 것으로 시각적 연출을 하는 것이 영화촬영의 본질이라는 인식에서 본 연구는 출발한다. 또한 영화의 시각적인 측면을 책임지는 촬영자가 창조하는 이미지 image는 단순한 현실의 재현이 아니라 주관적 현실의 재구성성을 통해 내러티브의 정서를 형상화하고 상징화하는 창조적 행위의 결과물이라는 점에 기인한다. 이는 영화 형식을 구성하는 다양한 기법들이 시각적 내러티브의 역할을 수행함에 있어 영화의 내용과 어떻게 동기화되느냐의 문제와 그 중요성을 인식하는 것을 의미한다.

‘영화에서 관객의 지각을 자극하고 감정을 유도하는 것은 무엇일까’에 대한 질문의 답은 하나로 국한되지 않는다. 영화의 내레이션은 데이비드 보드웰 David Bordwell이 그의 저서 [영화의 내레이션1, 2007]에서 설명하였듯이 카메라 위치와 미장센, 음악 등 다양한 영화언어가 내레이션적으로 기능하면서 특수한 효과를 위해 스토리세계를 구성한다고 역설하였다. 종합예술로서의 영화예술은 인물, 연기, 공간, 이야기, 색채, 촬영과 편집기법, 음악 등 다양한 영화제의 결합체이며, 이러한 표현요소들이 총체가 되어 의식적이든 무의식적이든 관객의 정서와 지각에 영향을 준다고 말할 수 있다. 여기서 주목할 점은 ‘기법의 결합체’인 쇼트 shot가 관객과 상호작용하고 나아가 의미작용을 하며 이를 통해 관객은 구체화된 극중 인물의 삶과 그의 여정을 심도있게 경험할 수 있다는 점이다.

영화 비평가 앙드레 바쟁 Andre Bazin은 1951년 카이에 뒤 시네마 Cahiers du Cinéma 에서 영화의 본질은 쇼트 shot 그 자체를 구성함으로써 “현실을 특정하게 재현하는 것”이라고 주장하였다. 특정하게 재현한다는 것은 시나리오가 담고 있는 맥락 context을 고려해 쇼트의 크기, 시선의 방향, 앵글, 조명 기법 등 다양한 시각언어를 활용해 표현과 전달을 극대화하는 것을 의미한다. 이러한 맥락에서 본고의 주제인 구도가 적용된 쇼트를 분석하고 고찰해 보는 것은 영화 콘텐츠 구성요소인 형식체계의 인식제고라는 측면에서 의미 있는 일이라 할 수 있을 것이다.

이러한 연구배경과 목적을 토대로 영화 내러티브를 시각언어인 구도를 통하여 더욱 더 효과적으로 전달할 수 있도록 표현방식을 분석하고 제시하는 데 본 연구의 목적이 있다.

이러한 연구목적을 수행하기 위해 영화관련 문헌을 통해 구도기법의 이론적 고찰을 해보고, 영화〈도가니〉의 내러티브에 적용된 구도의 유형 중 반복하여 두드러지게 사용된 ‘프레임 Frame’ 과 ‘부피 Volume’의 예를 통해 구도가 영화 서사전달에 어떻게 기여하는지 탐구해 보고자 한다.

II. 본론

1. 형식체계로서의 기법

영화는 내러티브의 구현을 위해 의미미하고 유형화된 기법 Technique들이 사용된다. 일반적으로 기법들은 영화 전체 내에서 서로 유기적으로 상호작용하면서 영화의 형식체계인 양식 Style을 창조해 나가면서 내러티브의 정서와 감정을 시각적 이미지형태인 쇼트로 관객들에게 전달한다. 그 대표적인 예로서 초기영화〈전함포템킨 Bronenosets Potemkin〉(1925)은 쇼트들 간의 조합과 병치를 원리로 몽타주 Montage 이론을 확립하여 편집기법의 효시가 되었고, 영화〈시민케인 Citizen Kane〉(1941)은 깊은 심도기법 Deep focus를 통해 영화적공간감을 창조해내어 영화역사에 새로운 지평을 열게 되었다. 이러한 기법들은 영화미학을 대표

할 수 있는 개념들로 정착되었으며, 현대영화에 이르기까지 영화표현방식으로 널리 사용되어지고 있다.

21세기를 대표하는 영화학자 데이빗 보드웰 David Bordwell 은 그의 저서 [영화예술 Film Art, 1993]에서 신호 cue 란 용어를 사용해 영화형식을 설명한다. 그에 따르면, 예술작품이 우리에게 특정한 행위를 수행하도록 신호를 제공하는데 예술작품에 신호가 없다면 우리는 그 과정을 이해 할 수 없다고 설명한다. 즉 관객이 예술가가 의도적으로 선택한 신호를 인지하지 못하고 따라가지 못하면, 예술작품은 오직 단순한 가공품으로만 남을 뿐이라고 말한다[1]. 예를 들어 조명감독이 선택한 극단적인 명암대비조명이 관객으로 하여금 그것이 차지하고 있는 공간을 어떻게 구성하고 있는지 기대하고 상기하면서 그 작품의 주위 나아가 본질을 돌아보도록 부추기는 역할을 한다는 것이다.

여기서 기대한다는 것은 시간적 흐름에 따라 전개되는 내러티브와 상호작용을 통해 관객의 감정을 야기하는 원동력이 되는 것을 의미한다. '과연 어떤 일이 벌어질까?', '과연 주인공은 이 상황을 어떻게 극복할 수 있을까?' 등의 관객의 기대는 예술가가 선택한 특정한 신호와 함께 관객의 감정을 영화의 극중 상황으로 적극적으로 개입시키는 역할을 수행한다. 그 과정에서 관객은 불안, 긴장, 호기심 그리고 동정심 등의 감정을 통해 사건과 극중 인물과 깊이 교감하게 된다. 다시 말해 신호를 통해 감정을 유발시키는 것은 감정과 관념 등을 다루는 예술작품이 관객의 정서적인 몰입과 하나되어 관객의 경험의 깊이 즉, 정서적 체험의 심도로도 작용할 수 있다.

데이비드 보드웰은 영화에서 서로 영향을 주는 신호들의 조합을 '체계'라는 개념으로 규정하며, 관객이 지각하는 개별적인 체계들이 모여 '영화형식'을 구성한다고 설명한다. 즉 영화형식은 관객이 영화를 이해하고 반응하게 만드는 영화기법들로 이루어져 있으며, 이러한 기법들의 총체를 양식체계라 한다. 이 체계는 나아가 영화형식을 결정하며, 나아가 극중의 정서와 관객의 반응을 이어주는 중요한 가교역할을 수행하게 된다. 촬영미학의 근간을 이루는 구도기법 또한 그 신호의 하나로써 재현예술인 영화의 서사화법으로 기능하면서 영

화 속 인물과 사건의 구체적 서술과 관객과의 정서적 교류를 더욱 풍부하게 만드는 역할을 한다.

2. 시각적 내러티브로서의 구도의 개념과 특성

시각적 내러티브를 논하기에 앞서 내러티브의 일반적인 정의를 살펴보면, "내러티브는 하나의 이야기, 즉 시간적 연쇄로 이루어진 일련의 사건들"이라 규정 할 수 있다[2]. '언어와 그 표현의 이론화'를 중심으로 발전되어 온 내러티브는 극적 구성 요소와 함께 등장인물의 성격과 대사, 그리고 표현방식 등과 같은 세부적인 사항까지를 포괄하는 개념이라 할 수 있다.

이러한 맥락에서 시각적 내러티브는 "시각 언어로 표현된 내러티브"라고 정의 할 수 있다. 일반적으로 언어란 생각, 느낌 따위를 나타내거나 전달하는 데에 쓰이는 음성, 문자 따위의 수단 또는 그 음성이나 문자 따위의 사회 관습적인 체계를 말한다. 여기서 언어(言語)를 좀 더 구체적으로 살펴보면, 언(言)이란 소리를 의미하고 어(語)란 의미를 내포하고 있다. 즉 언어란 소리에 의미를 담은 것이라 할 수 있으며, 이 개념을 시각언어란 개념으로 확장시켜 생각해보면 시각정보를 통해 의미를 전달한다는 것이다. 그 의미는 정서를 통해 유발되며 관객의 지각에 영향을 미치는 모든 기법의 결합체에 의해 그 강도와 층위가 결정되며, 구도기법도 이에 해당한다고 말할 수 있다.

회화, 조각, 디자인, 그리고 사진 등 미술과 영화를 포함한 다양한 조형예술전반에 사용되고 있는 구도의 개념은 '늘어놓다'라는 라틴어 'Componere'에서 유래되었으며, 현대에 와서 '구성하다'의 'Composition'으로 사용되고 있다. 구도의 개념은 화면구성의 기본이 되는 것으로 한 장면 내에서의 질량, 색채, 노출간의 상호관계, 조명, 촬영 각도, 움직임 또는 프레임내의 사물이나 등장인물들 간의 블로킹 등을 적절히 안배시킴에 따라 촬영스타일이나 극적 효과가 도출되는 함수 관계를 가리킨다[3]. 즉, 연출자가 극적 표현을 위해 프레임 내에서 다양한 이미지 구성요소들을 가공해내는 시각적 연출행위를 의미한다.

시각예술에서의 구도는 특정한 목적 아래 '형상들의 조직과 배치'라는 화면 구성 개념과 주제를 전달하기

위해 의도적으로 각 요소들을 조합하여 시각적 질서를 창조해 내는 표현수단인 것이다. 이러한 구도의 특성을 언급할 때 필연적으로 만나는 개념이 바로 기호 sign이다. 기호는 어떤 관계 혹은 어떤 타이틀 하에서 누군가를 위해 무엇인가를 대신하는 어떤 것이다. 언어학의 창시자 소쉬르 Saussure는 기호학을 모든 비언어적인 것 즉 이미지, 사물, 태도 등의 해독에서 언어의 유비 類比를 사용한다고 말한다[4].

특별히 논의의 대상인 영화구도와 연계해 생각해 보면 시각기호는 인간의 감각기관중 시각에 의해 지각될 수 있는 물리적인 어떤 것을 의미한다. 기호의 구성은 감각을 통해 지각하는 기호의 물리적인 형식인 기표 Signifier 와 기호가 지시하는 것에 대한 정신적인 개념인 기의 Signified 로 이루어진다.

기표는 소리나 이미지로 그 기표 뒤에 숨겨진 의미를 기의라고 할 수 있는데 기의가 조직화된 체계로서 사회적으로 통용되고 공유된다면 이를 약호 Code 라 부른다. 이를테면 프레임 내 인물을 뒤덮은 어둡고 짙은 그림자는 인물의 암울하고 절망적인 내면심리를 암시적으로 말해줄 수 있는 것이다. 이는 시각기호의 하나의 예라 할 수 있으며 구도 또한 점, 선, 면의 기본요소로 구성된 모든 조형 요소의 의미화 작용과 밀접한 관련되어 있다. 조형기호를 포함한 약호의 체계는 약호를 사용하는 모든 구성원들이 합의한 규칙에 의해 규제되며, 데이빗 보드웰이 표현한 신호 Cue는 영화제작 전반에 통용되는 일종의 약호인 것이다.

3. 구도의 유형

프레임은 기본적으로 2차원의 디자인이라 할 수 있다. 좋은 디자인은 정보와 그 의미를 체계화하는 과정을 더 확고하게 만들어 준다[5]. 즉 관객의 주의를 관심을 체계적으로 이끌어 영화가 말하고자하는 의미를 명료하게 전달하는 방법이다.

일반적으로 구도를 이야기할 때 삼각형구도나 수평구도, 사선구도 등으로만 간주되는 경향이 있다. 그러나 구도의 요소는 다양하고 구현방법 또한 하나로 고정되어 있지 않으며 영화에서 인물심리나 극적상황을 구도로 표현하는 방법도 정해진 절대적인 규칙은 없다. 영

화 구도는 사진과 회화와는 달리 크게 3가지 방식으로 세분화될 수 있다. 첫 번째 화면내의 인물과 물체의 정적인 배열, 두 번째 화면내의 인물과 물체의 움직임, 세 번째 화면 자체의 움직임으로 구분된다[6]. 본 연구에서는 화면내의 인물과 물체의 정적인 배열의 구도만 논의의 대상으로 제한한다.

화면 구성을 위해 오브제, 형태, 색채 등 모든 화면 요소를 배치하고 명암, 조화, 원근법 등을 고려하여 각 요소를 하나의 통일체로 완성하는 수단인 구도는 2차원의 스크린 공간을 어떻게 조직하고 분할하는가? 의 문제와 직결된다. 시각예술에서 형식적 구성을 의미하는 구도는 시각디자인의 원리를 따르고 있다. 이러한 원리는 ‘프레임 내에서 대상을 위치, 분류, 배열, 그리고 바라보는 방식’을 의미한다. 좀 더 구체적으로 말하자면 대상물의 크기, 형태, 공간, 명암, 패턴, 부피, 프레임, 피사체, 선, 균형, 비율 등의 요소를 선택하여 전달하려는 메시지를 명료하게 강조하는 것을 통해 구도의 의미는 발생된다[7]. 본고에서는 구도의 유형 중 영화 ‘도가니’에서 촬영자가 모티프 Motif 로서 반복하여 두드러지게 사용한 프레임 Frame 과 부피 Volume 을 중점적으로 다루었다.

3.1 프레임 Frame

영화는 화면의 시각테두리인 프레임을 통해 관객과 관계를 맺는다. 모든 영상이미지는 프레임에 갇혀 있는데 그 프레임은 어두운 객석의 현실세계로부터 영화의 세계를 구분 짓는 중요한 기능을 수행한다[8].

이는 프레임의 테두리가 외부현실로부터 프레임안의 이미지를 분리 또는 고립시키고 경계를 명확히 만들어 주기 때문이다. 즉 어떤 피사체를 프레임한다는 것은 프레임에 영상 소재인 피사체를 선택하고 불필요한 나머지를 배제하여, 현실세계로부터 고립된 조각과 단편들로 관객에게 제시하는 것을 의미한다. 또한 프레임이라는 테두리는 화면내의 영화계에 대한 ‘특정한 이득점’을 부여하는데, 이 프레임은 관객을 위해서 영상을 적극적으로 규정해주는 역할을 수행하기에 매우 중요한 역할을 수행한다[9]. 이는 인물이나 물체 등 특정 피사체를 한정된 틀 안에 배치함으로써 관객의 시선을 유도

하고 명료하게 제시된 피사체를 강조하는 것을 의미한다.

영화에서는 관객에게 특별히 강조하려는 피사체나 더 면밀히 들여다 볼 필요가 있는 피사체에게 시선을 유도하기 위해 프레임 안의 또 다른 프레임을 만들어 관객의 시선을 유도한다. 이러한 시각적 연출을 프레임 안의 프레임 Frame within Frame 기법이라 한다[10]. 이 프레임 안의 프레임은 확장된 프레임의 개념으로 영화 공간을 세부적인 부분으로 분류하면서 영화 프레임 속 현실 또는 이미지들과의 괴리나 이질감을 과장되게 드러냄을 의미한다. 이 기법은 위에서 설명했듯이 특정한 피사체가 이중 프레임 안에 배치되어 있어 간혀 있는 것같이 보이며, 이런 스타일로 인물이 프레임 안의 또 다른 프레임에 배치될 경우, 인물의 구속감이 더욱 강조된다[11]. 무엇보다 중요한 것은 이 기법이 적용된 인물은 두 개 프레임에 의해 이중으로 고립된 효과가 발생하여 더욱 답답하고 억압당하는 듯한 정서가 유발될 수 있다는 것이다.



그림 1. 파편화된 삶이 시작된 레티샤

위 [그림 1]은 영화 <몬스터 볼 Monster's Ball> (2001)에서 프레임 안의 프레임 기법이 극적 내러티브에 구현된 쇼트이다. 사형수인 남편을 11년째 면회한 레티샤는 결국 사형집행을 통해 남편을 잃게 된다. 이 장면은 남편이 사형장의 이슬로 사라지게 되는 연속된 쇼트들 사이에 삽입된 쇼트로 남편과의 단절 나아가 힘든 여정의 시작을 상징적으로 형상화한 쇼트라 할 수 있다. 이 쇼트는 시각적으로 강렬하고 인상적인 화면을 제공함과 동시에 내용 전개상 강조되어야 할 부분이 형식적으로도 프레임 안의 프레임 기법을 통해 여주인공의 고립된 극중 상황을 강조하고 있다.

프레임 안의 프레임 기법에 대해 미술사학자인 마이어 샤피로 Meyer Schapiro는 다음과 같이 그 의미를 설명한다. 프레임의 테두리는 “표상의 영역을 표현주위

와 고립시키는 규칙적인 벽”이라고 정의한 것과 같은 의미로 프레임안의 프레임을 통해 고립된 인물을 더욱 고립시키는 이중고립, 즉 강화의 역할을 하고 있다[12]. 즉, 대형스크린의 공간적 범위를 이중프레임을 통하여 더욱 구체적으로 세분화하여 부분적인 프레임으로 재분류하는 것이라 할 수 있다.

프레임 안의 프레임 테두리 선은 스크린과 같은 직사각형일 수도, 곡선일 수도 또는 기하학적인 형태의 선일 수도 있다.



그림 2. 답답해 하는 알렉스

위 [그림 2]는 영화 <파라노이드 파크 Paranoid Park>(2007)에 나타난 변형된 프레임 안의 프레임 기법을 보여주는 예이다. 10대 스케이트 보더인 알렉스는 처음 만난 친구와 기차에 무임승차하다 의도하지 않게 철도역무원을 죽음에 이르게 한다. 경찰의 집요한 추적과 심문을 받지만 사실을 이야기할 사람이 없는 외로운 알렉스는 그의 괴로운 심경을 글로 고백해 보는데 결국 그 일기를 불태우며 영화는 끝을 맺는다. 영화 중반부에 삽입된 이 쇼트는 그가 일기를 불에 태우는 과정에서 삽입되어졌으며, 직사각형의 프레임이 아닌 변형된 형태의 프레임에 알렉스를 배치하여 관객의 시선을 그에게 적극적으로 유도함과 동시에 관객의 상상력을 자극하는 인상적인 쇼트로 구성되었다. 곡선의 형태로 제시된 프레임 안의 프레임 기법은 알렉스의 범행이 곧 밝혀져 죽음을 맞이할 수도 있다는 암시적 의미로 기능하고 있다.

3.2 부피 Volume.

2차원의 스크린 공간을 조직하고 분할하는 구도는 피사체들의 공간배치에 의해 시작되며, 이는 피사체의 선택과 형태, 크기, 비례, 밀도 그리고 색상 등과의 상호작

용을 통해 재조합된다. 구도와 관련하여 본고에서 논의하고자하는 개념은 피사체들의 배치에 관한 부분이며, 이와 동시에 피사체의 형태, 크기, 질량, 그리고 명도 등에 의해 시각적 효과와 그 의미가 달라진다. 배치와 구성은 1. 피사체의 상하좌우의 배치. 2. 피사체 배치에 따른 균형감. 3. 공간의 밀도 이 세 가지로 논의를 좁힐 수 있다. 이 세 가지 요소는 내러티브 요소인 사건안의 인물묘사와 결부되어 있으며, 이는 인물의 심리적 상태의 시각적 표현 수단으로 사용되어 질 수 있다.

루이스 자네티 Louis Giannetti 는 그의 저서 [영화의 이해, 1996] 에서 이러한 기법을 화면구성의 15가지 기법 중 '프레임 짜기'라 설명하며 '공간이 꽉 짜여 있는가' 아니면 '여유로운가', '인물들이 돌아다닐 공간이 없는가', 아니면 '방해물 없이 자유롭게 움직일 수 있는가'의 개념으로 접근했다. 예를 들어 인물을 Close up shot, 또는 Waist shot으로 프레임했을 때 시선의 방향이 발생하는데 일반적으로 인물이 바라보는 방향의 공간을 많이 확보하여 시선의 자유로움을 보여줘야 하는데 이를 룩킹 룸 Looking Room 또는 리드 룸 Lead Room이라 한다.

만약 룩킹 룸 또는 리드 룸이 부족했을 경우에는 인물이 답답하거나 부자연스러워 보이게 된다. 즉 인물의 시선방향이 프레임 내 다른 특정 피사체면이나 프레임 가장자리 면에 막혀있어 인물의 시선이 자유롭게 이동할 수 없게 된다. 따라서 시선 앞에 막힌 꽉 짜인 공간이 인물에게 방해물로 압박하는 작용한다고 할 수 있다. 이러한 구도의 적용은 내러티브 전개상 인물이 어떠한 장애물로 인해 극적 욕구를 쟁취하지 못해 좌절하거나 고립되어 있을 때 표현할 수 있는 시각적 효과라 할 수 있다.



그림 3. 진실을 강요당하는 프랭크

위 [그림 3]은 영화 <매그놀리아 Magnolia>(1999)에

서 구도가 인물심리묘사에 구현된 쇼트이다. 주인공인 프랭크가 베일에 싸인 자신의 과거에 대해 진실을 말해 달라고 종용하는 방송국 PD와 인터뷰하는 장면이다. 자신의 출생과 신분, 그리고 가족관계 등을 철저히 숨겨온 프랭크는 진실이 밝혀 질 경우 자신에게 닥칠 불이익과 비난 때문에 묵묵부답으로 PD의 요구에 불응하고 있으며, 팽팽한 대립과 함께 극도의 긴장감이 흐르는 극적인 상황이다. 따라서 그의 심리적 상태는 외부 압박에 의해 위축되어있으며, 주변 환경으로부터 철저히 고립되어 있는 상태이다. 이러한 심리묘사를 위해 전경에 있는 PD 어깨의 부피감을 극단적으로 크게 프레임하여 프랭크의 심리적 상태를 구현한 경우라 할 수 있다.

피사체의 배치에 의한 프레임내의 공간분할은 밀도의 개념과도 그 기능을 같이 한다. 한정된 공간 안에 뾰뾰이 들어선 정도를 의미하는 밀도는 양성볼륨과 음성볼륨으로 설명될 수 있다. [영상제작의 미학적 원리와 방법, 2001]의 저자인 허버트 제틀 Hebert Zettle은 화면 안의 빈 공간을 음성볼륨이라 하며, 피사체의 형태에 의해 생기는 공간을 양성볼륨이라 정의한다. 음성볼륨과 양성볼륨의 적절한 조화는 안정적인 정서를 전달하는데, 한쪽 볼륨이 우세하면 관객의 정서에도 영향을 준다고 설명한다. 그에 따르면 음성 볼륨이 강화된 화면 즉, 밀도가 낮은 화면은 빈공간이 주는 압박으로 인해 피사체가 더욱 작게 축소되어지는 효과가 발생하여 인물을 더욱 외소하게 보이도록 하며 이와는 반대로 프레임 내에 양성볼륨의 지나치게 우세하게 되면 즉, 밀도가 높은 경우에는 피사체가 프레임에서 팽창되어 보여 화면 안의 인물이 답답하게 보이는 부자연스럽고 불안정한 시각적 효과를 줄 수 있다[13]. 이러한 양성볼륨과 음성볼륨의 조절은 프레임 내 각 피사체들이 갖고 있는 밀도와 무게를 조직하고 구성하는 것과 그 맥을 같이 한다고 할 수 있다. 결론적으로 양성과 음성볼륨의 활용은 앞서 설명한 공간배치와 분할에 의한 부피감과 함께 하나의 통합체적인 구조물로서 극중 인물들 간의 대립과 갈등에 의해 발생하는 고립, 단절, 그리고 억압 등의 내러티브 묘사에 시각적인 질료로서 활용되어 질수 있다.



그림 4. 갈피를 잡지 못하고 동요되는 금자

위 그림 [4]는 영화 <친절한 금자씨 Sympathy For Lady Vengeance>(2005)의 쇼트로 양성불륨을 통해 극적 내러티브를 구현한 예이다. 무고함에도 불구하고 13년 동안의 복역생활을 마치고 출소한 금자는 치밀한 계획아래 자신에게 누명을 씌어 복역하게 만든 백 선생을 극적으로 생포하게 된다. 꿈에 그리던 복수의 기회를 얻은 금자는 그러나, 극도의 분노감과 자괴감에 휩싸여 어찌 할 바를 모르고 공황상태에 빠진다. 이 쇼트에서는 양성불륨의 극단적 우세를 통해 그녀의 어찌할 바를 모르는 답답하고 불안한 마음을 구현하였다.

III. 영화 ‘도가니’의 구도기법 분석

공지영 작가의 원작소설 ‘도가니’를 재구성한 영화 <도가니 SILENCE>(2011)는 2000년부터 5년간 청각장애 학생들을 상대로 교장과 교사들이 비인간적인 성폭행과 학대를 고발한 내용을 담고 있다. 청각장애인학교인 광주 인화학교에서 실제 일어난 사건을 바탕으로 한 이 영화는 2011년 한국사회를 경악하게 했으며 아직도 피해자와 그 가족들의 절규는 멈추지 않고 있다. 외부 세상과 철저히 고립되고 절망 속에 갇힌 주인공들의 삶은 영화 곳곳에서 그 흔적을 찾아 볼 수 있다.

1. 프레임 안의 프레임 Frame within Frame

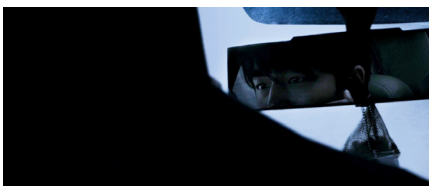


그림 5. 가족을 떠나 인화학교로 향하는 인호

위의 [그림 5]는 극중 주인공인 인호가 삶의 터전인 서울을 떠나 사건발생의 공간인 무진으로 이동하는 영화 초반부의 장면이다. 그는 부인과 사별하고 노모와 천식에 걸린 어린 딸을 서울에 남겨 둔 채 대학은사의 소개로 어렵게 자애학원에 교사로 부임하게 되었으며, 서울에 남겨진 가족과의 단절이 불가피한 상황이다. 따라서 그의 심리는 무겁고 착잡하며 답답한 심경이다. 이러한 인물의 상황과 그에 따른 감정상태 표현을 과편화된 프레임 안의 프레임에 인물을 클로즈업쇼트로 배치시켜 고립된 상황을 형상화하였다.



그림 6. 인화학교에 도착한 영호

위의 [그림 6]은 인호가 자애학원에 도착한 후 학교 전경을 바라보는 장면이다. 이 쇼트는 인물을 학교의 문 사이에 배치시킴으로 관객의 시선을 인물에게 제한시켜주어 적극적으로 유도함과 동시에 추후에 전개되는 학교관계자들과의 단절을 상징적으로 암시해 주고 있다.

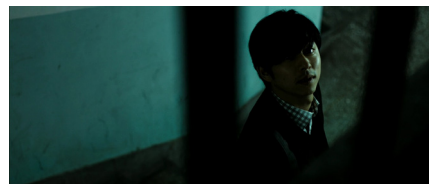


그림 7. 정체불명의 비명소리에 놀란 인호

학교에서 퇴근하던 중 어딘가에서 들려오는 정체불명의 여학생 비명소리를 듣고 인호가 놀라는 장면이다. 실제 교장선생님에 의해 성폭행이 일어나고 있는 이 장면에서 인호는 누구에 의해 무슨 일이 벌어지고 있는지 전혀 알지 못하는 상황이다. 이 쇼트는 극도로 긴장된 상황을 프레임 안의 프레임 기법을 통해 시각적으로도 강조하고 있으며, 이는 내용상의 극적 상황을 구도라는

형식적 등가물을 통해 극적으로 착상시키는 대표적인 쇼트라 할 수 있다.



그림 8. 경계심을 보이는 연두

교장선생님에게 성폭행을 당한 피해자 중의 하나인 연두를 묘사한 쇼트로 학원에 갓 부임한 인호와 처음으로 대면하는 장면이다. 성폭행에 대한 기억으로 항상 어른들에게 적대감을 갖고 있는 연두는 늘 경계심으로 사람을 대한다. 현실로부터 고립된 연두의 구속감을 강조하기 위해 또한 갇혀 있는 듯한 느낌을 연출하기 위해 계단난간 사이에 인물을 배치하였다. 이러한 공간적 배치를 통해 연두의 삶이 자유롭지 못하고 늘 억압과 긴장감에 휩싸여 있다는 메시지를 시각적으로 강화하고 있다.



그림 9. 학대당하는 상황을 목격한 인호

기숙사 생활 지도교사이자 교장의 내연녀인 윤자애에 의해 연두가 물고문을 당하고 있는 충격적인 장면이다. 자애의 행위를 강조하고 부각시키기 위해 수건과 수건사이에 배치함으로써 관객의 시선을 적극적으로 유도해 주고 있다. 즉 변형된 프레임 안의 프레임 기법으로 볼 수 있는 이 쇼트는 사건이 갖고 있는 불안한 정서를 핸드 헬드 Hand Held 기법을 통해 긴장감을 더욱 극대화하고 있다.



그림 10. 돈을 요구하는 행정실장과 곤혹스러워 하는 인호

학교행정실장인 이강복이 학교발전기금으로 5천만 원을 인호에게 노골적으로 요구하는 장면이다. 이 쇼트는 중앙에 위치한 면에 의해 양분된 각각의 틀에 인물을 분리해 배치시킴으로서 서로 반감하는 상반된 마음을 상징적으로 구현하였다.



그림 11. 괴로움에 빠진 인호

돈을 강요하는 행정실장의 요구에 고민하는 인호를 프레임한 쇼트이다. 천식에 걸린 딸의 치료비도 감당하기 어려운 넉넉하지 않은 그의 경제상황을 감안할 때 5천 만 원은 감당할 수 없는 거액이며, 돈을 구할 길이 묘연한 인호는 진퇴양난이다. 이러한 답답한 인호의 내면상태와 감정을 어두운 2개의 벽면 사이에 배치하여 갇혀 있는 듯한 구속감을 극적으로 표현하였다. 조명 또한 극단적인 명암대비를 통해 인물이 처한 상황을 더욱 극적으로 표현하고 있으며 선과 악의 대립과 갈등을 밝고 어두움으로 상징화 시켰다고 할 수 있다.

2. 부피 Volume

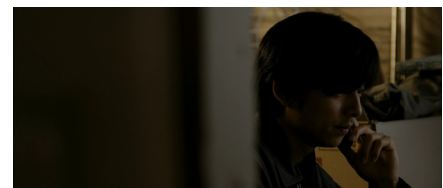


그림 12. 고민을 토로하는 인호

위의 [그림 12]은 [그림 11]의 다음 쇼트로 자애학교 관계자의 금전 요구에 대해 어머니와 전화 통화하는 쇼트이다. 일반적으로 인물을 프레임할때는 바라보는 록킹 룬을 여유롭게 프레임하는 것이 일반적이나, 이 쇼트는 인물의 시선을 의도적으로 차단해 주었다. 경제적으로 어려움을 겪고 있는 인호와 어머니의 심리적 상태는 여유가 없는 상황으로 이를 구현 할 때도 시선에 대한 여유 공간없이 프레임 모서리에 시선을 막히게 배치하여 답답한 심리를 강화하였다.



그림 13. 선생님에게 폭행당하는 민수

자애학교 교사인 박보현에게 폭행을 당하며 두려움에 떨고 있는 장면이다. 민수의 동생은 박보현에게 성추행을 당했으며 이로 인해 자살을 택하게 된다. 이 사실을 안 민수는 외부에 이 사실을 알리고자 학교를 무단이탈했다가 잡혀와 심한 구타를 당한다. 프레임내에 우측과 좌측의 피사체들에 둘러싸여 있는 민수는 밀도가 높은 뻘뻘한 상태로 배치되어 궁지에 몰려 위협 당하는 듯한 느낌이 유발되고 있다.



그림 14. 당혹스러워하는 인호

위 [그림 14]은 [그림 9]와 동일한 씬 Scene으로 자애의 물고문을 제지시키다 인호가 자애와 격한 언쟁과 몸싸움을 벌이는 장면이다. 인호 앞에 검은 피사체는 자애의 어깨로 과도하게 많은 부피를 차지하고 있어 인호의 방해물로 작용하고 있다. 갓 부임한 인호는 학교 관계자의 성폭행과 학대에 대해 전혀 알고 있지 못하며,

자애는 이를 비웃듯 인호를 음박지르고 협박하며 자신의 행동에 관여하지 말라고 압박하는 내용이다.



그림 15. 혼란에 빠진 인호

기숙사 생활지도교사인 자애로부터 폭행을 당해 입원한 연두를 병문안 온 인호가 할 말을 잃은 채 충격에 휩싸여 있다. 학교관계자들의 폭행과 학대 사실이 드러나면서 사태의 심각성을 알게 된 인호는 망연자실하다. 같은 지역에 있는 인권센터에서 일하는 유진으로부터 학교 교사임에도 어떻게 이를 모를 수 있었냐고 질책을 당하는 장면으로 록킹 룬의 부재로 인해 답답한 인호의 감정 상태를 부각시키고 있다.

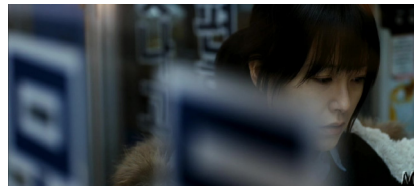


그림 16. 망연자실한 유진.

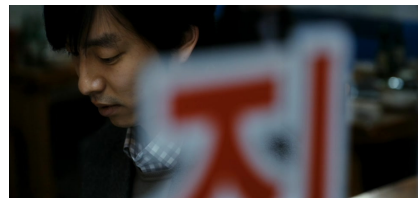


그림 17. 할 말을 잃은 인호

[그림 16]와 [그림 17] 는 폭행당한 후 유진이가 연두를 간호하다 교장선생님에게 성폭행까지 당했다는 사실을 처음 알게 되어 이를 인호에게 알리는 장면이다. 이 쇼트는 록킹 룬의 부재와 함께 전경에 배치한 피사체를 통하여 갇혀 있는 듯한 답답한 정서를 유발하고 있다. 전경에 배치된 글자로 인한 양성불륨의 우세를

통해 답답한 유진과 인호의 정서를 표현하고 있다.



그림 18. 공포감에 휩싸인 연두.

자애선생으로부터 폭행을 당해 치료를 받고 있는 연두가 학원선생님과 관계자들이 병원으로 찾아와 본인에게 다시 폭행할 거라는 불안감에 싸여 병실 옷장에 몸을 숨기고 있다가 인호와 유진에게 발견되는 장면이다. 연두의 하단부분을 검은 그림자로 부피감을 발생시켜 연두를 압박하는 듯한 정서를 연출하고 있다. 또한 화면의 반 이상을 차지하고 있는 짙은 그림자는 가해자인 교장선생님과 학교관계자들의 상징적 비유로서 기능한다고 볼 수 있다.



그림 19. 극도의 불안감을 보이는 연두.

언론에 교장선생님의 성폭행에 대해 진술하고 있는 연두가 증언도중에 기억하고 싶지 않은 회상으로 인해 극도의 분노와 불안감, 모멸감을 표출하고 있다. 전경에 배치된 피사체로 인해 움직일 수도 없는 뻣뻣한 공간은 폭행당시 교장선생님의 물리적 압력으로 인해 도망 갈 수 없었던 그녀의 상황과 그 맥을 같이 한다고 할 수 있다.



그림 20. 증언에 귀 기울이는 인호.

교장선생님이 가한 충격적인 성폭행에 대해 연두의 증언이 시작되자 말을 잃고 숨죽이며 듣고 있는 인호. 앞서 예를 든 그림처럼 답답하고 짓눌린 심경을 표현할 때처럼 전경의 피사체를 극도로 크게 프레임하여 양성불륨의 우세를 통해 인호의 불안함과 긴장감을 구현하였다.



그림 21. 회유당하는 인호.

위 [그림 21]는 학교관계자의 만행이 세상에 알려지자 이들의 변론을 맡은 변호사와 취업에 도움을 준 대학은사가 사건을 조용히 무마해 달라고 인호를 회유하는 장면이다. 거액의 돈과 함께 안정적인 일자리를 제공해주겠다고 감언이설로 회유당하는 인호는 자신의 딸과 노모생각을 떠올리며 자괴감에 빠진다. 일반적인 경우에 어깨를 프레임안에 배치해 촬영하는 오버 더 숏트는 과도하게 전경의 피사체를 프레임내에 배치하지 않지만, 이 숏트는 인호를 압박하는 수단으로서 또한 이 씬에서 그의 상황을 양성불륨의 우세를 통해 그의 답답함과 불안정함을 구현한 예이다.

IV. 결론

본고에서는 영화 <도가니 SILENCE>(2011)의 극적 내러티브에 구현된 시각적 연출 특성 중 구도기법을 중심으로 분석하였다. 그 결과 첫째 치밀하고 정교한 화면구성을 통해 관객의 시선과 지각을 특정한 방향으로 적극 유도하는 표현주의적 화면구성이 큰 특징이라 할 수 있다. 현실을 재현함에 있어 기법의 사용을 최대한 배제하여 단순한 화면구성을 보여주는 사실주의적 촬영스타일과는 달리 표현주의적 촬영스타일은 다양한 기법을 통해 극중 사건의 정서와 분위기를 시각적으로 강조하고 있다. 둘째, 구도기법의 유형 중 프레임 안의

프레임과 볼륨조절을 통하여 주인공들이 겪는 압박, 고립, 소외 등의 내면 심리를 시각적 비유를 통해 상징적으로 형상화하고 있다. 이는 주인공들의 보이지 않는 감정과 상황을 가시화하여 구체적이고 명료하게 제시함으로써 깊이 있는 시각적 서사전달에 기여하고 있음을 알 수 있다. 셋째, 이러한 구도기법의 활용은 결국 전달하려고 하는 메시지 강화에 기여하고 있다는 점이다. 극적 사건의 결합체로 이루어진 영화 <도가니>는 무자비한 성폭행과 학대 피해자인 학생들과 숨겨진 진실을 파헤쳐 이를 바로 잡으려는 인물들의 분노, 긴장, 갈등이 내러티브의 주된 정서를 이루고 있다. 이러한 극적 내러티브를 구현하기 위해 카메라의 움직임과 극단적인 명암대비조명등 다양한 기법들의 상호작용을 통해 주인공들의 내면상태를 강화하고 있다.

이러한 분석결과를 토대로 영화 <도가니>에 구현된 구도기법에서 '영화적 화면 구성은 시각적인 소재의 해체와 재구성을 통하여 전개되는 극적인 착상을 시각적으로 표현하는 것'이라고 역설한 루이스 자네티의 주장을 뒷받침하는 근거로 그 의미를 찾을 수 있다. 즉 내용적으로 강조되어야 할 부분이 구도를 통해 시각적으로 강조되어 형식이 내러티브 구현과 강화를 위한 효율적 수단으로 사용되었다는 점을 발견하였다. 또한 작품 안에서 반복되어 사용되는 모티브로서 구도기법의 활용은 관객의 시선유도를 통한 감정몰입과 정서적 체험의 강도와 깊이를 극대화하는 중요한 역할을 수행하고 있다. 물론 구도는 논리적으로 설명되어지는 것이 아니라 감성적이고 상대적이며, 이미지를 수용하여 해석하는 관객의 지적 감수성에 따라 그 의미와 반응정도가 달라질 수 있다는 한계를 갖고 있다.

미국의 비평가 허만 웨인버그 Herman G. Weinberg는 내용과 형식의 관계에 대해 "한 이야기가 서술되는 방식은 바로 그 이야기의 일부이다. 당신은 똑같은 이야기를 잘 표현할 수도 있고 그렇지 못할 수도 있다. 또한 그 이야기를 더 표현할 수도 있고 더더욱 잘 표현할 수도 있다. 이는 누가 그 이야기를 어떻게 하는가에 달려 있다."라고 형식의 중요성을 강조한다[14]. 다시 말해 영화에서 표현방식이 전체적인 영화체계를 이루는 중요한 구성요소이자 시각커뮤니케이션인 영화에서 시

각언어를 통한 의미전달이 간과되어서는 안 된다는 의미로 풀이 될 수 있다. 이러한 점에서 구도와 같은 시각언어에 대한 연구는 영화의 의미를 더욱 풍성하게 만들고, 작품전체를 보는 시각적 통찰력을 키우는데 큰 도움이 될 것이다.

마지막으로 본 연구는 시각적 연출 특성 중 구도기법을 분석하기 위해 영상미학개론서와 영화관련 문헌에 기술된 이론을 중심으로 연구자의 미학적 가치관에 치중되어 분석되었다는 한계를 지닌다. 이러한 점을 보완하기 위해 연구자는 구체적인 분류와 실용 가능한 논증 중심의 연구, 나아가 구도기법이 적극 활용된 쇼트에 대한 수용자의 반응과 효용성을 실험을 통해 입증하는 실증적 연구로 확장, 발전시키려한다.

참 고 문 헌

- [1] D. Bordwell and Kristin Thompson, 주진숙, 이 용관 역, "Film Art 영화예술", 이론과 실천, p.68, 1993.
- [2] S. Cohan and L. M. Shires, 임병권, 이호 역, "Telling Stories : A Theoretical Analysis of Narrative Fiction 이야기하기의 이론 : 소설과 영화의 문화기호학", 한나래, p.13, 1996.
- [3] 정재형, "영화 이해의 길잡이", 개마고원, p.112, 2003.
- [4] 안정숙, 사실주의 영화의 매체적 특성에 관한 연구, 성균관대학교 언론정보대학원 석사학위논문, p.33, 2002.
- [5] B. Brown, "Cinematography Theory and Practice," Focal Press, p.30 2002.
- [6] 정 재형의 같은 책, p.112, 2003.
- [7] Blain Brown의 같은 책, p.30 2002.
- [8] Louis Giannetti, 김진해역, "Understanding of Movies 영화의 이해", 현암사, p.58, 1996.
- [9] David Bordwell and Kristin Thompson의 같은 책 p.253, 1993.
- [10] Blain Brown의 같은 책, p.42, 2002.

- [11] Louis Giannetti의 같은 책, p85, 1996.
- [12] Martine Joly, 이선형 역, “L’IMAGE ET LES SIGNES 이미지와 기호”, 동문선, p.177, 1994.
- [13] H. Zettle, 박덕춘, 정우근 역, “Sight, Sound, Motion -Applied media aesthetics 영상제작의 미학적 원리와 방법”, 커뮤니케이션북스, p.235, 2001.
- [14] Louis Giannetti의 같은 책, p.17, 1996.

저 자 소 개

안 병 택(Byung-Taek Ahn)

정회원



- 2002년 2월 : 뉴욕공과대학교 대학원 Film & TV과 실기 석사
- 2009년 8월 : 동국대학교 영상대학원 영화영상전공 박사과정 수료
- 2012년 4월 ~ 현재 : 가천대학교 신문방송학과 겸임교수

▪ 현재 : A&A Pictures 대표

<관심분야> : 영화연출 및 제작, 영화촬영 다큐멘터리, 뉴미디어