디지털 테크놀로지와 영화 표현기법의 변화

Variation of the Cinema and Techniques of the Expression in the Digital Technology

전평국, 김형두

경기대학교 영상학과, 경기대학교 영상예술 박사과정

Pyoung-Kuk Jeon(pkchun@kyonggi.ac.kr), Hyeung-Doo Kim(cinema518@gmail.com)

요약

2000년대 이후 영화에서 보편적으로 사용되기 시작한 디지털 테크놀로지는 영화제작과 표현기법에 있어 큰 변화를 일으키고 있다. 영화제작시스템의 축이 촬영중심의 프로덕션 제작과정에서 디지털 기기를 이용한 편집중심의 포스트프로덕션으로 이동되면서 기존의 프리 프로덕션->프로덕션->포스트 프로덕션으로 이뤄진 제작시스템의 경로와 경계가 불분명해지고 있다. 미학과 기술적인 측면에서의 이러한 변화는 영화작가에게는 창조성과 독창성을 더욱 확장시키고, 관객들에게는 전통적인 영화에서는 느낄 수 없었던 현실감과 생동감을 보다 크게 느끼게 함으로써 영화를 한 차원 끌어올리고 있다. 하지만 이런 '환영적인 스펙터클'은 관객들에게 영화의 서사와 아우라(aura)를 온전하게 보지 못하게 하는 특징도 함께 보여주는 단점도 지니고 있다.

■ 중심어 : | 디지털 테크놀로지 | 영화 표현기법 | 환영적 스펙터클 |

Abstract

There has been a change in the production of the movie and techniques of the expression in the digital technology which has been used universally since 2000. As the focus of the production system of the movie has moved from the production procedure centering around filming to the procedure centering around editing used by the digital tools. The flows and boundaries of the production system which is consist of pre-production, production and post-production are getting indistinct. In the point of view of aesthetics and technology, this kind of change expands the creativity and originality for the screenwriters and provides the reality and vitality which haven't been found in previous films for the audience. It also elevates the quality of the movie. However, this 'illusionary spectacle' has a vulnerable point that shows the aura and details of the movie soundly for the audience.

■ keyword : | Digital Technology | Techniques of the Expression of the Movie | Illusionary Spectacle |

I. 서론

환타스마고리아(fantasmagorie)는 뤼미에르 형제의

시네마토그래프(cinematographe)가 등장하기까지 19세기에 있어 가장 많은 관객을 모았던 흥행예술이었고, 그것은 일종에 '마술(magic)'이었다. 그런데 이러한 마술적

기법을 극대화하기 위해서는 환등기의 개량처럼 테크놀로지의 개발 또한 매우 필연적이고 필수적 과제였다. 1820년대 라임라이트(limelight)가 발명됨으로써 영상의 시각적 효과는 크게 개선되었고, 이후 극장에 도입되면서 환영적 마술쇼로서 영화는 획기적으로 진보하였다. 이는 영화가 현실을 조작하고 변형하는 과정에서 기술과 테크놀로지에 힘입어 함께 발전되었음을 의미한다.

단순한 볼거리로서 시작된 영화는 스토리가 도입되고 현실의 장면을 다양한 앵글과 프레임으로 나뉘어 이미지가 점차 다양화되는 즉, 그것을 잘 조합하는 편집이란 장치가 개발되어 하나의 작품을 이룰 수 있는 이후부터였다. 이러한 독립된 영상세계는 예술이라는 영역으로 승화되어 이른바 20세기 대중예술로서 자리를 굳건히 하게 된다. 특히 오락과 소비를 기반으로 현대 산업사회에서는 문화상품 뿐만 아니라 대중들의 중요한 영상언어로 기능함으로써 의사소통의 중심체 역할로 자리매김 하게 된다. 물론 이러한 성장의 기저에는 기술과 테크놀로지가 바탕이 되었음은 주지의 사실이다.

오늘날 21세기에 이르러 '기계의 예술로 태어난 영화'는 그 어느 시기보다도 큰 변화를 겪고 있다. 새로운 문명의 패러다임을 연 '디지털(digital)'이라는 매개변수와 조우했기 때문이다. 디지털이라는 테크놀로지(technology)와 영화의 조합은 초창기 스크린의 움직임이 주는 경외감 못지않게 큰 충격과 파고를 주고 있다. 그 결정체로서 미국 영화의 자존심이라 할 수 있고 SF(science fiction) 영화의 원형이라고 할 수 있는 <스타워즈 에피소드>(star wars episode) 시리즈가 탄생한 것이다. 말하자면 새로운 스펙터클과 환영성으로 1902년 조르주 멜리에스가 제작한 영화 <달세계 여행>을 또 다시 창조한 것이다.

따라서 오늘날 영화는 디지털 테크놀로지의 도입과 본격적 활용으로 인하여 변화의 중심에 놓이게 되었으며, 이러한 제도는 그 동안 전통적으로 이루어왔던 영화제작 시스템을 비롯한 영화 표현과 기법 등 전 분야에 걸쳐 근본적인 탈바꿈을 불러오고 있다. 결국 영화제작의 시작인 프리 프로덕션부터 제작, 배급, 상영 그리고 관객들의 수용에 이르는 포스트 프로덕션까지 질적 변화를 가져옴으로써 '새로운 시대의 새로운 영화'라는 개념을 환기시

키고 있다. 특히 이러한 변화의 증표는 영화 <스타워즈 에피소드>시리즈를 비롯하여 <매트릭스> 그리고 얼마 전 개봉했던 <300>과 국내영화 <괴물>에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 이 영화들의 공통점은 디지털 기술을 활용한 특수효과로 새로운 차원의 환영적 리얼리티와 볼거리를 제공한다. 말하자면 이들 영화는 캐릭터와 스토리 중심의 기존 영화에 비해 편집기법을 바탕으로 한 시각적 효과와 스펙터클의 구조 속에서 창조성을 강조하도록 묘사하였다.

이를 통해 분명한 것은 디지털 시대의 영화표현기법이 영화 제작이나 미학적 측면에서 빠르게 변화하고 있으며, 전통적인 영화에서 불가능했던 것들을 표현해냄으로써 영화가 지닌 창조의 범위를 확장시켰다고 볼 수 있다. 더불어 관객들에게는 기존 영화에서 느낄 수 없었던 현실보다 더욱 현실 같은 생동감을 전달함으로써 영화는 한 단계 더 발전적인 미술적 표현으로 변화되고 있다.

따라서 본 연구에서는 영화 매체의 특성을 성찰하고 영화표현기법들이 미치는 영향에 대한 핵심을 보다 명료하게 제시하고자 한다. 또한 디지털 시대에 변화되고 재정의되는 영화편집의 표현기법을 연구함으로써 영화생산과 수용과정에 나타나는 변화를 중심으로 앞으로 디지털 시대에 영화가 나가야 할 방향을 고찰하고자 한다.

II. 디지털 시대에 변화되는 영화 표현기법

1. 영화의 편집과 탈 서사성

영화역사 100년 동안 영화표현기법에 있어서 서사가 우위냐? 보여 지는 비주얼(visual)이 우위냐? 는 끊임없이 논의되어왔다. 더불어 영화는 비주얼이라는 원천기술을 통하여 서사를 표현하는 것이 오늘날 디지털 시대에 이르러 비주얼을 통하여 비주얼을 표현하는 것으로 바뀌어 가고 있다.

움직이는 동영상의 볼거리에서 출발한 영화는 서사로의 변화를 통해 도약을 모색했다. 초창기 루미에르 형제는 영화를 단지 자신들이 만들어낸 문명의 기기를 알리기 위한 하나의 도구로, 그리고 멜리에스는 자신이 하는 마술의 속임수로 활용하기 위한 수단으로 영화를 활용했

다. 이러한 영화에서는 단지 보이는 것 외에는 다른 표현 방법이 존재하지 않았다. 하지만 편집기술이 등장하고 난 후 영화는 문학에서 서사를 차용해 영화표현의 중요한 기법으로 발전시킴으로서 일대 대 전환을 꾀했다. 이후 할리우드 영화를 중심으로 만들어진 ‘스펙터클’도 서사라는 영화표현기법 안에서 강조되어 이루어졌다. 앤드류 달리(Andrew Darley)는 자신의 저서에서 “영화의 발전에서 주도적인 모델로 정의된 것은 바로 이야기 위주의 드라마였지, 시각 자체를 ‘전시’하는 형식은 아니었다.”[2]라고 서술하고 있다. 이렇듯 영화에서 서사는 영화를 표현하고 발전시키는 가장 큰 동력으로 자리를 잡아 왔고 그 속에서 영화편집의 다양한 기법과 실험도 영화제작자와 이론가들에 의해 병행되어 왔다. 그러나 이러한 연구는 결코 서사라는 테두리를 벗어나지는 못했다. 하지만 디지털 시대의 영화편집은 더 이상 서사라는 한계에 갇혀 있기를 거부한다. 디지털 넌리니어(non-linear) 편집 툴이 창조해내는 가상공간과 이미지의 환상적 스펙터클은 관객들에게 서사를 대신해 공감하고 감동할 만한 충분한 가치와 의미를 주고 있다. 따라서 디지털 넌리니어 편집의 이러한 기반이 영화작가에게는 기존의 불가능했던 창작의 범위를 넓히고, 관객들에게는 현란하고 스펙터클한 비주얼을 통해 기존에 전달 받을 수 없었던 새로운 감정을 느낄 수 있게 하고 있다. 이것은 영화표현기법의 새로운 확장과 함께 탈 서사화되고 있음을 나타내 준다.

디지털 기술에 의한 이러한 스펙터클은 기존 영화들의 미장센을 통한 스펙터클과는 다소 차이가 있다. 이것을 달리는 ‘환영적 스펙터클’[2]이라고 명명한다. 웅장하고 거대한 비주얼을 표현한다는 점에서는 다를 것이 없으나 디지털 테크놀로지로 표현된 스펙터클은 가상공간을 만들어 미장센을 구성한다는 점에서 차별화가 이루어진다.

a. 벤 허

b. 300

그림 1. 일반 스펙터클과 가상 스펙터클 비교

[그림 1]은 전통적인 영화에서의 스펙터클과 디지털 시대의 영화가 만들어낸 환영적 스펙터클의 장면을 비교한 것이다. a는 윌리엄 와일러(William Wyler) 감독

의 1959년 작품, <벤허>(Ben-Hur)의 한 장면이고, b는 얼마 전 개봉했던 잭 스나이더(Zack Snyder) 감독의 2006년 작품 <300>의 한 장면[6]이다. a는 현실을 바탕으로 한 스펙터클을 표현한 것이고 b는 지구상 어디에도 존재하는 않는 디지털 테크놀로지로 창조된 새로운 가상의 공간을 만들어 낸 영상이다. a의 스펙터클은 단지 웅장한 볼거리를 관객에게 제공하지만 b의 환영적 스펙터클은 관객에게 자극과 충격 그리고 놀라움을 전달한다. b에서 하늘을 가득 채우고 있는 검은색의 물체는 스파르타 군인들을 향해 날아든 화살이다. 실제 촬영으로 b처럼 표현한다는 것은 불가능하다. 하지만 환영적 스펙터클은 현실에서 전혀 불가능한 일들도 디지털 테크놀로지의 가상공간 속에 창조해 냄으로써 관객들로 하여금 충격과 감동으로 새로운 정서를 전달받게 한다. 말하자면 디지털 편집기법인 CG나 DI작업을 통해 환영적으로 창조되는 스펙터클은 현실에 존재하지 않는 공간이나 사물, 도구들을 창조함으로써 영화표현의 영역을 넓힘과 동시에 서사를 대신하여 관객의 수용욕구를 채워주는 요소로 작용하고 있다.

2. 현실과 가상공간 : 하이퍼 리얼리즘

영화와 게이메이션(gamation)의 컨버전스(convergence)는 앞으로 전개될 영화의 새로운 표현기법이라고 보아도 무방할 정도로 많은 작품에서 나타나고 있다. 게이메이션은 게임(game)과 애니메이션(animation)의 합성어로 두 장르의 융합현상을 나타낸 용어인데, 이러한 컨버전스의 가장 큰 특징은 실사와 비(非)실사(회화)의 경계를 허물고 현실과 가상공간의 구분을 모호하게 만드는데 있다.

영화와 게이메이션은 표현기법에서 차이점이 있다. 영화는 현실을 그대로 복제한 24장의 사진이 1초에 관객들에게 보임으로서 움직이는 영상으로 존재하게 된다. 즉, 영화는 사진적 재현을 하는 것이다. 반면 회화적인 재현을 기본으로 하는 게이메이션은 사람의 손이나 컴퓨터로 그려진 24장의 그림이 1초 동안에 연속적으로 흐

름으로서 영상으로 나타난다.

또한 영화는 살아있는 물체의 움직임을 기계적 장치를 이용하여 자동적으로 기록하지만 게이메이션은 생명이 없는 물체에 움직임을 부여함으로써 생명을 창조해 낸다. 그리고 영화는 현실을 바탕으로 허구를 재현하려고 하는 경향이 있고 게이메이션은 허구를 현실적으로 재현하려고 하는 특징이 있다. 하지만 영화와 게이메이션은 모두 프레임이라는 틀로 현실세계와 분리되며 틀이라는 갇힌 공간 내에서 자율적인 사물로 존재하기 시작한다. 우리는 프레임의 안과 밖의 차이를 통해 의미를 찾고 스크린에 그려진, 또는 기록된 이미지를 실제의 대상으로 가정하고 해석하게 된다. 그리고 편집으로 잘려져 제시되는 영상을 현실이라고 생각한다.

현실을 바탕으로 한 영화는 대부분 실제 하는 것을 기록하는 사진적 재현을 바탕으로 하기 때문에 현실감을 쉽게 획득 할 수 있지만 실제 하지 않는 것을 재현하는 게이메이션은 영화에 비해 현실감이 다소 떨어진다. 그런 점에서 영화와 게이메이션의 융합은 시너지 효과와 함께 앞으로 전개될 새로운 영상표현 기법으로서 크게 활용될 것으로 기대된다.

<http://300themovie.warnerbros.com/home.html?s=undefined>

그림 2. 촬영 원본과 완성본 비교

영화와 게이메이션의 이러한 컨버전스 현상을 ‘하이퍼 리얼리즘(hyperrealism)’이라 일컫는데, 1960년대 중반

미국을 중심으로 주로 구상미술과 회화 등을 통해 나타난 예술흐름이다. 하이퍼 리얼리즘은 하찮은 것에 대한 반응, 현재의 거대한 도시문명 속에서 발견되는 쓸모없는 것, 카메라로 보여줄 수 없는 것까지 보여주는 마법의 예술성 그리고 허탈, 절망에서 새 숨결을 불어 넣는 것 등, 다양한 표현형식으로 대중들에게 선보이고 있는 문예적 사조다[3]. 하지만 영화에서의 하이퍼 리얼리즘은 [그림 2]의 영화 <300>의 경우처럼, 현실보다 더 현실 같은 가상공간을 만들어 낸다.

이러한 효과가 영화에 등장하기 시작한 것은 1970년대 부터이다. 조지 루카스(George Lucas) <스타워즈 에피소드 4 - 새로운 희망> (Star Wars : Episode IV - A New Hope, 1977)의 특수효과를 이용한 영상이미지는 그 전형성을 대표적으로 보여주는 것으로, 그 특징을 다음 몇 가지로 요약할 수 있다.

첫째는 픽진성이다. 픽진성(verisimilitude)은 세계, 사람, 사물 등의 시각적 외양을 사람들의 눈에 비치는 것과 똑같이 모방하는 정도를 말하는 것으로 전통 영화에서는 기본적으로 나타나는 성격이지만, 실제 세계와의 지시적 관계가 없는 컴퓨터 이미지의 경우는 그렇지 못하다. 다시 말하면 표현의 사실성에서 한계가 있기 때문인데, 근래의 디지털 테크놀로지의 발달은 이러한 가상과 실제의 갭을 줄임으로서 인공적 이미지의 창조성을 추구하게 한다.

둘째는 하이퍼 리얼리즘의 또 다른 표현인 포토리얼리즘(photorealism)이다. 포토리얼리즘은 실제의 세계를 포착하여 획득되는 픽진성과는 달리 사진이나 전통적 영화와 같은 다른 미디어를 시뮬레이션 함으로써, 즉 다른 미디어에서 묘사된 형상에 의존하여 얻어지는 것을 의미한다. 이와 같은 재 매개(remediation) 원리에 따른 포토리얼리즘의 이미지는 비용이나 사건 등 많은 여건들을 컴퓨터로 만들어진 이미지와는 달리, 실사로 포착할 수 있는 대상물 즉, 필름 촬영이 원조적으로 불가능하기 때문에 영화 <터미네이터 2 : 심판의 날> (Terminator 2 : Judgment Day, 1991)의 포병장면, <쥬라기 공원> (Jurassic Park, 1993)의 공룡의 모습, <스타워즈>의 우주전쟁 장면처럼 활용된 것이다. 여기에서 시뮬레이션 된 사진이나 영상은 ‘현실효과(reality effect)’를 만들어

하나의 표상양식(mode of representation)으로 전환되었다. 또한 스크린 장면을 지배적 사실주의 관습에 대한 축적된 경험을 통해 사실적 리얼리즘으로 다시금 표출된다. 그것은 오랫동안 지속된 특정한 표상들을 반복적으로 접함으로써 생동감 있는 사실로 받아들여 학습되었기 때문이다[4]. 이러한 현상을 종합해 볼 때 하이퍼 리얼리즘은 실제세계와 지시적인 관계가 없으면서도 영화의 사실주의적 관습을 차용하고 있는 것으로 즉, 영화와 게이메이션의 컨버전스를 통해 가상의 세계를 현실보다 더 생동감 있게 창조함으로써 그 경계를 모호하게 만들고 있다.

영화의 제작과정은 프리 프로덕션(pre-production), 프로덕션(production) 그리고 포스트 프로덕션(post-production) 3단계로 이루어진다. 그중에서도 프로덕션과 포스트 프로덕션은 영화제작시스템에서 작품을 완성하기 위한 매우 중요한 단계이다.

아날로그 제작시스템에서의 영화표현기법은 프로덕션과정과 포스트 프로덕션과정으로 분리되어 있다. 우선 프로덕션과정에서 활용되는 기법들은 조명, 의상, 색체, 배우의 행위, 공간, 구도, 카메라의 위치 그리고 프레임 등이 있는데, 이러한 표현들은 상호작용하면서 영화작가의 생각을 영상으로 표출해 낸다. 반면 포스트 프로덕션에서 사용되는 표현기법은 단지 쇼트와 쇼트의 결합을 통해 표현되어지는 것 외에는 존재하지 않는다. 따라서 프로덕션과정에서 사용된 표현기법들은 포스트 프로덕션과정에서 사용될 수 없고, 반대로 포스트 프로덕션과정에서 영화편집을 통해 활용한 영화표현기법들은 프로덕션과정에서 사용될 수 없다. 하지만 영화제작시스템에 도입된 디지털 테크놀로지는 프로덕션과 포스트 프로덕션의 경계를 허물면 영상표현의 영역을 극대화시킴으로써 서사구조를 쉽게 연결한다.

레프 마노비치(Lev Manovich)는 촬영과 암실작업으로 구분되는 사전제작과 영화의 후반작업은 전통적인 아날로그 필름에서는 뚜렷하게 나타난 반면 최근 디지털 영화(디지털로 제작된 영화)의 경우는 제작과 가공사이의 경계를 모호하게 하고 작업의 효율성도 필름순서에 상관없이 빠르게 하게 함으로써 영화 전체 제작과정이 불투명하게 되고 있다[4]고 말한다. 영화 <포레스트 검

프> (Forrest Gump, 1994)의 도입부분에서 깃털이 날아다니는 장면은 바로 마노비치가 주장한 디지털 영화의 특징들의 한 단면으로, 현실 공간 위에 깃털을 자유로이 날아다니도록 창조한 것이다. 이는 프로덕션과정에도 영화표현기법의 디지털 기술이 접목될 수 있음을 시사한 것으로 해석된다.

이렇듯 디지털 영화제작시스템은 그 동안 전통적으로 지켜왔던 프로덕션과 포스트 프로덕션의 경계구분을 모호하게 만들어 영화제작의 새로운 패러다임을 제시하고 있다. 즉, 그 동안 단계별 선형적(순차적)으로 진행되어 오던 영화제작과정을 비선형(동시다발)적으로 변화시켜 인력과 시간, 제작비 등을 절감하게 하고 또 영화표현과 창조의 새로운 원동력으로 작용하여 영화제작과 이론 등 기술과 미학적인 측면에서 근본적 변화를 야기하고 있다.

3. 촬영에서 편집의 축으로 이동

기존의 아날로그 방식의 영화제작시스템은 제작중심의 프로덕션으로 제작비 투자와 인력, 촬영 횟수에 따른 제작기간 비율 등은 7 대 3 정도로 프로덕션 비중이 높았다. 따라서 CG나 특수효과 등의 경우 영화의 일부 부수적 장치로만 생각 되었을 뿐 영화 작품성이나 완성도를 이루는 주 콘셉트나 요소로 기획·제작이 이루어지지 않았다[4].

하지만 디지털 영화시스템에서 작품제작과 영화표현의 중심은 프로덕션 영역 안에서만 국한되지 않고 그 이전과 이후단계로 확산되어 균형적 현상을 보임으로써 다음과 같은 제작원리상의 특징을 보인다.

첫째, 물리적 현실을 실재 촬영하지 않고 3차원 컴퓨터 그래픽과 애니메이션으로 실재와 같은 인공적 장면을 만드는 것이 가능해졌다. 따라서 이제는 필름에 기록된 것만이 영화를 구성하는 유일한 재료는 아니다.

둘째, 필름에 기록된 이미지들은 일단 디지털화되면서 촬영 전부터 현실과 맺었던 특별한 지시적 관계를 잃게 됐다. 컴퓨터는 카메라 렌즈를 통해 얻은 이미지와 페인트 프로그램으로 만든 이미지 그리고 3차원 그래픽 패키지에서 합성한 이미지를 각각 구분하지 않고 하나의 소스로만 처리하게 된다. 이는 모두가 같은 재료 즉, 픽셀

로 만들어졌기 때문이다. 그리고 픽셀은 본래 원본과 상관없이 쉽게 고쳐지고 교체되더라도 차이가 나지 않아 손으로 제작된 것과 똑같이 이미지들은 또 다른 그래픽으로 환원될 수가 있는 상황이 됐다[1].

디지털 영화제작시스템에서 넌리니어 편집의 기술적 특성은 환경적 형태를 조합한 표현기법을 의미한다. 이것은 촬영에서 활용하던 획일적 편집기법을 화려한 장면 전환이 가능한 디지털 편집으로 변화를 가져왔는데, 보다 쉽고 빠른 영화작업 환경을 구축할 수 있는 계기를 마련함으로써 보편적 이용률과 비용절감의 효과를 드높였다[그림 3].

그 밖에 특성으로는 비순차적 접근 또는 임의접근이라고 일컬어지는 랜덤액세스(Random Access)방식으로, 여러 화면 중 특정 프레임을 찾기 위해 일일이 앞뒤의 그림을 찾아볼 필요 없이 바로 선택하여 사용할 수 있게 하고, 데이터의 손실 없이 여러 번 녹화해도 화질과 음질의 열화가 없이 이미지의 디졸브, 페이드, 슬로우모션, 블로우업, 리사이징, 마스크 등 다양한 효과를 가능하게 만들며, 편집 데이터 및 파일 관리 능력이 탁월하여 여러 종류의 파일들에 대한 입출력을 지원하고 또 입력된 파일관리를 수월하게 해준다.

전통적인 영화에서 특수효과들은 촬영단계에서 카메라 조작(촬영술)이나 미니어처(miniature), 특수 분장, 애니메트로닉스(animatronics) 등과 같은 기법들을 사용하여 제작하게 되는데 이러한 기법들은 고액의 제작비를 요구하는 것으로 주로 할리우드 블록버스터 영화의 전유물이었다. 하지만 2000년대 전후 본격화되기 시작한 디지털 넌리니어 편집은 특수효과 개념을 변화시켰다. 특수효과기법으로 어떤 것을 표현하던지 간에 촬영을 하던 그 순간만큼은 현실의 시공간에 존재 하는 것으로 국한 되었다. 하지만 디지털로서 특수효과기법은 전통적인 영화에서 사용하던 것과는 다르게 표현되어 편집단계에서 카메라가 아닌 컴퓨터를 이용하여 모든 가상의 공간을 창조해 낸다. 이렇게 창조된 가상의 소품, 인물, 공간 등 피조물들은 현실보다 더욱 생생한 현실감을 준다.

또한 이러한 기술은 서로 다른 두 개의 쇼트를 결합시키는 것은 물론이고 공간마저도 몽타주 시키고 있다. 아래는 <반지의 제왕>을 만든 피터잭슨 감독의 영화 <킹

<http://www.postcardsfromthefuture.net/workflow.html>

그림 3. 디지털 편집에 의한 이미지 합성과정

콩>(King Kong, 2005)의 제작 과정이다. 그림은 킹콩이 여자 주인공을 구하기 위해 공룡과 협곡에서 싸우는 장면으로 a는 제일 처음 애니메이션으로 제작된 그림이고 b, c, 는 a에 배경이 추가되고 움직임이 부여되었으며 d는 다시 c에 실사를 덧붙이고 조명을 추가하여 캐릭터를 좀 더 리얼하게 묘사한 쇼트이고 오른쪽 그림 e는 그것을 다시 디테일하게 구성요소들을 추가 종합하여 완성품으로 만들어낸 최종장면이다. 결국 e에서 보이는 장면은 촬영을 위해 스튜디오 세트장과 같은 현실의 공간이 아닌 컴퓨터가 새롭게 창조해낸 가상의 공간이다.

DVD, <킹콩 제작 노트>, 유니버설 픽처스 코리아, 2005

그림 4. 킹콩의 CG 및 합성과정

이러한 현상은 디지털 테크놀로지가 도입되면서 영화 촬영 현장에서만 가능했던 장면, 즉 미장센의 부분까지도 편집이 가능하게 한 부분이다. [그림 4]에서 바로 눈

앞에 보이는 절벽을 제외하고는 실사로 촬영된 것은 아무것도 없다. 멀리 보이는 절벽들이나 킹콩, 공룡 모두가 컴퓨터가 만들어낸 가상의 이미지이다. 이러한 디지털 넌리니어 편집의 몽타주 작업은 영화작가로 하여금 많은 상상의 세계들을 현실로 창조할 수 있게 해준다. 위의 장면 e를 현실에서 미장센 하여 똑같이 촬영한다는 것은 불가능한 일이다.

결과적으로 디지털 시대의 영화는 촬영보다 편집중심의 제작시스템으로 탈 중심화 되고 있다는 예감을 준다. 앞으로 이러한 변화가 빠르게 진행되면 될수록 관객들은 하이퍼 리얼리즘에 입각한 창조된 가상공간을 더욱 현실감 있고 또 생동감 있게 느끼게 될 것이다.

III. 작품 속에 나타난 변화 분석

영화 <스타워즈 에피소드>시리즈와 <괴물>, <300>은 포스트 프로덕션과정에서 전체 화면의 50% 이상을 디지털로 작업한 블록버스터 영화이다.

이러한 블록버스터 영화들은 대부분 디지털 넌리니어(non-linear)기기로 편집 작업을 진행한다. 무엇보다도 이렇게 활성화되고 보편화된 데에는 앞서 설명한 것처럼 작업의 고효율성과 제작비 감소가 가장 큰 이유다. 도시의 한 블록을 파괴할 만큼 거대한 위력의 폭탄의 의미를, 거대 자본이 투입된 영화에 비유되어 사용된 블록버스터는 예전에는 공상과학 영화인 SF(science fiction)나 전쟁영화에서만 주로 제작되었으나 최근에는 여타 다른 장르에서도 다양하게 제작되고 있다.

이러한 현상은 영화 전문 사이트인 IMDB(미국 영화 관련 전문 데이터베이스를 제공하는 인터넷 사이트 <http://www.imdb.com>) 자료에도 잘 나타나고 있다. [표 1]은 역대 미국영화 전 세계 박스 오피스 367편의 영화 중 1위부터 10위까지 정리한 것으로 이 영화는 모두 웅장한 스펙터클의 면모를 지니고 있다. 즉, 국내에 비해 영화시장 규모가 큰 미국의 경우 전 세계의 흥행을 목표로 불거리라고 하는 스펙터클을 블록버스터 영화제작의 가장 기본 전제조건으로 삼은 것이다. 수요와 공급이라는 가장 기초적인 경제논리로 영화산업을 바라볼 때 이

러한 환경적 스펙터클 영화제작 경향은 관객의 반응에서 나온 결과다. 즉, 영화제작이 촬영에서 편집으로 중심축이 이동되면서 기존의 프로덕션과 포스트 프로덕션 구분의 경계가 붕괴 되고 있음을 의미한다.

표 1. 역대 미국영화 전 세계 박스오피스 10위

순위	영 화 명 (개봉년도)	박스오피스
1	Titanic (1997)	\$1,835,300,000
2	The Lord of the Rings (2003)	\$1,129,219,252
3	Pirates of the Caribbean (2006)	\$1,060,332,628
4	Harry Potter and the Sorcerer's Stone (2001)	\$968,657,891
5	Star Wars: Episode I (1999)	\$922,379,000
6	The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)	\$921,600,000
7	Jurassic Park (1993)	\$919,700,000
8	Harry Potter and the Goblet of Fire (2005)	\$892,194,397
9	Shrek 2 (2004)	\$880,871,036
10	Harry Potter and the Chamber of Secrets (2002)	\$866,300,000

출처 : <http://www.imdb.com/title/tt0241527/>
IMDB 인터넷 홈페이지 자료 재구성함.

a. <스타워즈 에피소드6 제다이의 귀환> b. <스타워즈 에피소드3 시스의 복수>

출처 : DVD, <Star Wars>

그림 5. 아날로그와 디지털 스펙터클의 장면비교

위에 영화는 <스타워즈 에피소드 시리즈>로 왼쪽 그림은 먼저 출시된 시리즈 4,5,6 으로 주로 촬영과정에서 세트, 미니어처 배경화면 등의 여러 기법으로 창출해낸 이른바 아날로그의 특수효과이고, 오른쪽 그림, 시리즈 1,2,3은 후반작업인 편집과정에서 디지털 기기를 이용하여 순수하게 모든 장면의 이미지와 효과를 실사처럼 인공적으로 만들어낸 장면이다[7][8]. 왼쪽 그림 보다 오른쪽

쪽 그림이 헤드셋과 핸드 컨트롤을 수단으로 하는 시뮬레이션 시스템 그리고 컴퓨터의 3D 이미저리(imagery)와 센서리(sensory)를 통해 제작되어 이미지의 형태, 색, 움직임, 그리고 질감 등이 보다 정교하고 리얼하여 관객들에게 더욱 생동감과 현실감을 전달하고 있다. 디지털 시대의 영화는 현실을 '사실감 있게 재현'하는 촬영 중심의 제작시스템 보다는 테크놀로지를 이용한 '그리기 작업'을 통해 현실을 보다 완벽하게 표현한 편집시스템으로 변화된 것이다.

따라서 오늘날 넌리니어 편집의 중요성이 그 어느 때 보다는 강조되고 있다. 특히 특수효과 기법들은 그중에서도 중심적인 부분으로, 영화 <스타워즈 에피소드 시리즈 1>의 경우 총 2003개의 장면 중 80% 이상이 디지털 효과로 이뤄졌으며[12] 전체 1억 달러가 넘는 총 제작비 가운데 절반 이상의 비용을 특수효과와 촬영 작업에 투자되었다.

이러한 유형의 국내영화로는 <괴물>이 있다. 아래 [그림 6]은 컴퓨터로 그려진 괴물과 실제로 촬영한 배경 영상을 합성하여 만들어 낸 창조물[9]로서 전체영화장면 중 약 120개의 쇼트에 나타나 있다. 이것이 관객으로 하여금 시종일관 서사가 허구임에도 불구하고 영화를 현실감 있게 느끼게 하는 주요 요소이다. 영화제작비도 따라서 일반 영화의 두 배가 넘는 110억으로, 그 중 괴물제작에만 들어간 비용이 전체 제작비의 약 40%인 50억에 달하는 큰 비율을 차지하고 있다.

출처 : DVD, <괴물>, (주)KDMEDIA, 2007

그림 6. 환영적 스펙터클을 이용해 창조된 장면

영화 전체를 현실이 아닌 스튜디오의 매트 작업과 CG로 작업한 영화 <300> 또한 놀라운 디지털 기술이 이루어낸 또 다른 성과물이다. 전체 1500개의 장면 중에서 약 1300개의 쇼트가 환영감과 몰입을 느끼게 하는 대 장관의 스펙터클 장면으로, 3개의 회사가 자본과 기술을 합작하여 창의적이고 실험적으로 개발함으로서 완성한 작품이다. 이러한 디지털 기술을 활용한 기법은 오늘날 '이미지 편집'과 '사운드 편집'이라는 특성을 지니는데, 특히 전자의 경우 디지털 넌리니어를 이용하여 영화의 프레임 안에서 구성요소를 조합하는 것으로 CG(computer graphic)와 색 보정(color collection)과정으로 작업이 이뤄진다. CG는 서로 다른 두 공간을 결합하여 하나의 새로운 공간을 창조해 내는 합성작업으로 아래 [그림 7]의 a와 같이 인물을 배경과 합성하여 연기가 갈 수 없는 공간에 설 수 있게도 하고 b의 경우처럼 새로운 사운드를 결합해 영화적 요소 및 효과를 극대화시키기도 한다.

a. 합성 인터페이스

b. 색 보정 인터페이스

그림 7. Avid에서 합성과 색 보정 작업

한편 프레임의 구성요소로서 CG와 함께 매우 중요한 위치를 차지하는 색 보정은 프레임 전체 또는 특정부분을 기기를 통해 원하는 칼라로 변환시키거나 보완하는 작업인데, 최근 디지털 편집장비가 발달함으로써 기능이 업그레이드되어 더욱 수월한 작업환경을 제공한다. 따라서 종래의 단순하게 전체 색조만을 바꾸고 약간의 콘트라스트를 조절하던 방식에서 벗어나 보다 다양한 디자인과 칼라를 이용하여 폭 넓고 선명한 화질을 선보이게 하고 보다 디테일하고 풍부한 표현을 가능하게 함으로서 활용도를 증가시키고 있다. 더욱이 작업한 결과를 바로

그 자리에서 확인할 수 있도록 하여 소위 인터랙티브(interactive)한 작업을 효율적으로 하게 하는 편리함을 갖게 한다. [그림 8]은 영화 <달콤한 인생> (김지훈, 2005)의 촬영된 원본과 색 보정을 한 후의 화면을 비교해 놓은 것이다.

그림 8. 디지털 논리니어 편집의 색 보정 비교

이처럼 최근 다양한 디지털 기법으로 영화의 화려한 이미지가 만들어 내는 공간은 허구도 아닌 그렇다고 현실이라고도 볼 수 없는 현실과 비현실의 사이공간으로, 영화와 게이메이션이 컨버전스 될 때 나타나는 현상과 같이 관객에게 황홀한 이미지를 전달하는데 매우 효과적인 요소로 활용된다.

앤드류 달리는 이러한 충족 조건을 다음 세 가지로 정리하고 있다. “첫째, 가상의 실체는 특성상 매우 환상적이면서도 납득할 만하게 보여야 하며 또 그렇게 움직여야 한다. 둘째, 가상적 대상은 표현적인 측면에서 인간 배우나 픽션사물과 구별되지 않게 나타나야 한다. 다시 말하면 가상의 피조물은 인물배우나 피사체의 대상물과 동일한 쇼트공간을 차지함으로써 존재론적으로 공존하는, 이른바 사실주의적 이미지를 다르게 구현한 두 대상물이 말끔하게 결합되어야 한다는 뜻이다. 이는 분명히 실제 사진적인 존재와 표현적 형상의 사진적 존재 즉, 디지털 시뮬레이션의 완전한 결합을 의미한다. 그리고 마지막으로, 가상의 실체는 영화의 서사 영역 즉 이야기 공간으로의 완벽한 통합이 이루어져야 한다[2].

이러한 측면에서 보면 영화 <스타워즈 에피소드 시리즈>, <300> 그리고 <괴물> 은 달리가 주장한 3가지 충족 조건을 모두 갖춘 작품이라고 말할 수 있다.

영화는 서사와 비주얼 간의 긴장으로 짜여 있다. 또한 관객을 등장인물과 동일시하는 허구 세계에 빠져들게 이야기를 구성한다. 하지만 이러한 효과는 그다지 쉽지 않아 성공률이 높지 않은 편인데, 이는 기존 영화들이 스펙터클적 양상이 부족하거나 또한 그 요소가 서사적 측면과 대립되어 일괄적으로 작품의 효과가 표현되지 못하여 관객이 현실감을 크게 못 느끼기 때문이다[10].

IV. 결 론

영화 초창기 관객들은 영화를 감상하기보다 영상을 상영하는 기계장치에 매료되어 극장을 찾았다.

약 100년이 흐른 오늘날 역시 관객들 그 때와 유사하게 같은 목적으로 영화를 관람한다. 즉 ‘오락위주의 볼거리’ 때문이다. 예나 지금이나 영화의 지향과 속성은 관객들을 희로애락(喜怒哀樂)에 빠지게 하는 매력인 미술적 효과에 있다. 대중의 마음을 움직이는 흥행성이 가장 중요하기 때문인데, 이것은 장면연출과 표현효과를 매개하는 기술 즉, 테크놀로지 발달과 깊은 연관이 있는 것으로 영화의 특성이자 다른 예술과 다른 점 중의 하나이다. 특히 2000년대 전후 영화에 본격적으로 사용되기 시작한 ‘디지털 기술’은 초창기와 마찬가지로 큰 위력을 발휘하고 있다.

이러한 스펙터클 영화는 특수효과를 작품의 주요 콘셉트로 활용한 SF(science fiction)장르로 본격화 된다. 우주공간, 미래의 사회 같이 인류가 접하지 못한 세계 그리고 전쟁이나 천재지변 같이 현실적으로 표현하기 힘든 내용들을 영화적으로 현실감 있게 묘사하기 위해 사용된 특수효과와 편집기법은 영화 <스타워즈 에피소드 시리즈>에서 지금까지 영화발달의 가장 큰 견인력으로 작용한 ‘서사(스토리)’를 ‘비주얼 특성’으로 바꾸어 영화를 근본적으로 변화시키고 있다.

그렇다고 기존의 서사적 요소가 완전히 없어졌다는 것은 아니다. 그동안 서사라는 테두리에 갇혀 보조적 장치로만 활용되던 영화표현기법이 디지털이라는 새로운 편집장치의 톨이 개발되어 인공적인 피조물과 가상공간을 창조하여 웅장하고 화려한 미장센으로 표현됨으로서 그

영역이 확장된 것이다. 이를테면 천문학적인 비용을 들여 오픈 세트를 만들고 조명을 이용하여 촬영하던 일괄된 기존 방식에서 벗어나 포스트 프로덕션과정에서 그 이상의 시각적 불거리와 리얼리티를 창조하여 생동감 있게 장면을 연출함으로써 관객들을 매료시키고 있다.

이러한 디지털표현기술에 있어서 제작과 미학적 측면의 변화는 영화를 키노아이(kino-eye)에서 키노 브러시(kino-brush)로 변모시키고 있다. 말하자면 영화가 사실감 있게 촬영을 중시하는 프로덕션과정에서 가상물을 창조하는 포스트 프로덕션 중심 과정으로 바뀌고 있다. 이제 디지털 테크놀로지가 영화생산과 수용과정에서 깊숙이 관여하고 있다는 것은 분명한 현실이다.

대중문화 시대 앞으로 영화는 이러한 환경적 스펙터클과 서사구조 간의 조화를 통해 진화하며 발전될 것이다. 이는 영화의 궁극적인 목표이자 디지털 시대의 영화가 나아가 할 방향이기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] 레프 마노비치, 『뉴 미디어의 언어』, 서정선 역, 생각의 나무, 2004.
- [2] 앤드류 달리, 『디지털 시대의 영상문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구, 2003.
- [3] 박진희, “현대미술에 나타난 하이퍼 리얼리즘 회화의 고찰”, 한국교원대학교, 석사학위 논문, 2006.
- [4] 이재현, 『멀티미디어와 디지털 세계』, 커뮤니케이션북스, 2004.
- [5] <http://www.kofic.or.kr>
- [6] <http://300themovie.warnerbros.com>
- [7] DVD, <Star Wars Trilogy>, 20th Century Fox, 2004.
- [8] DVD, <스타워즈 에피소드 3 - 시스의 복수>, 20th Century Fox, 2005.
- [9] DVD, <괴물>, (주)kdmedia, 2007.
- [10] Darley, Andrew. (2000), Visual Digital Culture : Surface Play and Spectacle in New Media Genres, London: Routledge

[11] 김정호, 『영화제작을 위한 영화편집의 이해』, 소도, 2006.

[12] 민병록, 『세계 영화영상기술 발달사』, 문지사, 2001.

저 자 소 개

전 평 국(Pyoung-Kuk Jeon)

정회원

- 1974년 2월 : 중앙대학교 연극영화과(문학사)
- 1990년 5월 : The American University(영상학석사)
- 1997년 8월 : 중앙대학교 대학원(영화학박사)

▪ 2000년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 영상학과 교수

<관심분야> : 영화이론, 영상이론과 제작, 문화연구와 콘텐츠, 다큐멘터리 연구

김 형 두(Hyeung-Doo Kim)

정회원

- 2003년 2월 : 백석대학교 기독교학부 기독교교육학전공(문학사)
- 2007년 8월 : 경기대학교 대학원 영화영상학과(영상예술학석사)

▪ 2007년 8월 ~ 현재 : 경기대학교 대학원 영상예술학과 박사과정

▪ 2007년 9월 ~ 현재 : 공주영상대학 영화영상과 강사

▪ 2008년 8월 ~ 현재 : 경기대학교 예술대학 영상학과 강사

<관심분야> : 디지털영화, 영화이론과 제작, 영상미학