

# 영화의 양식에 관한 교육 사례 I : 사운드와 카메라를 활용한 감상 및 실습교육을 중심으로

## Fundamental Education on Film Style I : Focusing on Basic Viewing Education Utilizing Sound and Camera

김계중  
성결대학교 연극영화학부

Gye-Joong Kim(gjkim@sungkyul.ac.kr)

### 요약

이 논문은 국내 대학교의 영화 관련학과에서 실행하는 영화언어에 관한 기초 교육 사례로서, 성결대학교 영화영상전공에서 실제로 시행된 수업을 토대로 제안되었다. 이 수업은 감상을 우선시하면서 이를 바로 실습과 연계시키는 방법으로 진행하였으며, 한 학기 수업 내용을 모두 다룰 수 없는 관계로 본 연구에서는 사운드와 카메라 활용 내용에 초점을 맞추었다. 사운드는 작은 카메라를 가지고 촬영과 동시에 나레이션을 말하는 방식과 마이크를 활용하여 사운드의 원근법적 '청점(聽點)'을 경험해볼 수 있도록 하였다. 카메라의 경우, 다양한 카메라 움직임을 직접 시연해 볼 수 있도록 하였다. 직접 카메라를 들고 움직임을 부여하는 핸드헬드 테크닉을 이용해서 트래킹이나 크레인에 상응하는 효과를 내는 방법으로 유희적인 제작 방식을 유도하였다. 또한 '카메라와 놀기'라는 활동을 통해 영화를 사적인 매체로 발전시킬 수 있는 상상력을 유발 시키고자 하였다. 그리고 이런 방식의 제작과정을 고려하면서 가장 적합한 모델을 제시하기 위해 해당 양식이 사용된 영화의 클립을 감상하도록 하였다.

■ 중심어 : | 영화교육 | 영화언어 | 영화양식 | 감상교육 | 카메라 움직임 | 영화의 사운드 | 실험영화 |

### Abstract

This case study is based on a fundamental class actually done in the film and video department in Sungkyul University. It aimed at suggesting supportive role for typical film production class in universities in Korea. The list of film styles mentioned in this text is selected from the actual ones for the class and it is focused on utilization of sound and camera. It is ultimately designed to guide students to actual making films. First of all, for example, with a humble camcorder, students are encouraged to record both image and his/her narration which is directly recorded into the built-in microphone. Also directional microphone could be used to experience various positions of 'point-of-hearing'. Regarding camera movements, only distinctive ones out of typical utilization are selected to be dealt with. The movements created by moving vehicle such as dolly or crane beyond the limit of human ability could bring up high imagination of students on movement, besides this could be also easily applied to them for using hand-held technique instead of vehicle. This attitude acquired through the course is important for getting over the resistance they might have before actual experiencing machinery use in production.

■ keyword : | Cinema Education | Film Language | Camera Movement | Film Sound | Experimental Film |

## 1. 서론

### 1. 연구의 목적

이 논문은 지금까지 답습되어온 영화교육의 문제점을 개선하기 위하여 이전과 다른 방식으로 수업을 구성하고, 실행한 결과를 기술, 분석한 사례 연구이다. 지금까지 답습되어오던 영화교육은 극영화 제작 방식에 기초해왔다. 주로 상업 및 독립영화의 촬영 현장에서 사용되는 실습 방식을 대학교 영화제작관련학과의 아마추어적인 환경에 맞추어 진행해왔다. 이러한 수업 방식은 전형적인 입시교육을 거쳐 입학한 학생들의 영화 제작 관련 기초교양을 함양하는데 미흡한 측면이 있으며, 따라서 극영화 제작 방식에 근거한 실습 방식을 개선할 필요가 있다.

이를 위해 이 연구에서는 학생들의 단순한 흥미 유발과 창의성을 자극하는 것에만 만족하지 않고 이들이 현대의 미디어환경 속에서 근본적인 영화언어에 대한 미학적 고민을 할 수 있도록 하는 것을 출발점으로 삼고, 다음의 세 가지 가치를 지향하면서 수업을 구성하였다.

첫째, 본격적인 영상세대인 현재 학생들이 ‘본다’라는 행위에 대한 성찰을 할 수 있도록 한다. ‘본다’는 것은 단순히 시각적인 차원이 아니라 어떻게 세상을 인식하는가에 대한 것일 수 있고 더 나아가서 어떻게가 문제시되는 시대일 것이다. 따라서 영화 언어를 통해서 세상을 보여주는 영화미학의 기초가 되는 양식들을 몸소 체험해보고 가장 근본적인 질문을 스스로에게 해볼 수 있도록 유도하고자 하였다. 이는 ‘비주얼 리터러시(Visual Literacy)’ 그리고 더 나아가 ‘시네마 리터러시(Cinema Literacy)’에 관한 이슈로 발전될 수 있다.

둘째, 이러한 ‘비주얼 리터러시’는 최근 주체적이고 창의적인 문화소비 관건으로 작용하고 있으며 이런 시대의 조류에 따라 동영상 교육은 가장 기초적인 단계에서 이루어져야 하기 때문에 선입관이 견고해지기 전 상상력이 풍부하고 예민한 감수성을 지닌 학생들에게 반드시 선행되어야 할 사항이다. 이런 교육은 사실상 초·중등 교육에서 실시하는 것이 더욱 적절하지만 대학 신입생들에게도 충분히 적용되어 소기의 효과를 얻을 수 있을 것이다.

셋째, 학생들에게 창작에 대한 동기 부여를 활성화하고자 하였다. 지금까지 창작 동기 부여는 영화교육에서 어려운 문제 중 하나였다. 자발적인 동기를 유발하는 것은 극영화 제작에서 상당히 중요하다. 왜냐하면 집단창작형태이지만 각각 맡은 역할에 대한 의무감에 치중하다보면 진정한 창의성을 상실하고 실제의 창작 과정에서 자신만의 목소리를 창조해 낼 당위성을 지닐 수 없게 될 수 있기 때문이다. 따라서 이 수업에서는 이러한 문제를 극복하고자 위해 모든 작업과 실습은 혼자 완수하는 것으로 설계하였다.

### 2. 연구의 내용

일단 감상과 실습이라는 일반적인 두 개의 범주로 나누었다. 감상을 통해 영화언어의 부분적인 요소를 나누어 짚어보는 것은 이들을 분리시켜 인식해보는 훈련의 과정으로 삼고자하기 위함이다. 그리고 실습 과정은 직접 감상을 통해 익숙해진 양식을 수용하여 개별적으로 돌아가며 발표하는 형식을 택한다.

그리고 성결대학교 영화영상전공의 교과과정 중 신입생을 위한 1학년 1학기 수업인 ‘자유영상표현’에서 실제로 실행된 교육과정을 기반으로 하고 있다. 크게 감상과 실습으로 구성되어 있는데 본문에서는 감상 수업에 필요한 정보와 작품들에 대한 간략한 지도 방향을 다루고 있으며 총 8개 항목의 이미지와 사운드의 양식들로 분류되어 있다. 첫째로 ‘사운드의 양식’ 두 번째로 ‘움직임’의 항목 세 번째로 분류된 미학적 양식으로서 ‘이미지 변환’ 그리고 네 번째 ‘정지’ 다섯째 항목인 ‘카메라와 놀기’ 여섯째 ‘편집’ 일곱 번째인 ‘인위적 효과’ 등으로 나뉘어질 수 있다.

## II. 항목별 감상 및

### 1. 사운드

영화제작관련학과 학생들은 영화의 사운드트랙이 대사와 사운드이펙트 그리고 음악으로 구성되어 있다는 것과 지향을 통한 녹음과 특정한 대상을 겨냥한 사운드에 강조를 두는 믹싱을 거쳐 철저히 조합된 것이라는

점을 대부분 인지하고 있다. 하지만 1학년 학생들이 처음 대하는 영상 실습과목에서는 제작 경험의 유무를 떠나 이러한 점이 생소하게 다가갈 수 있기 때문에 개념을 충분히 이해시키고 적용시키는 것은 쉽지 않은 일이다. 따라서 학생들에게 까다로운 개념을 처음부터 강요할 필요는 없다. 더군다나 현실적으로 고가의 지향성 마이크를 이용한 세심한 녹음과 사운드 편집과정을 지도할 수 있는 현실적인 설비가 신입생들에게도 용이한 영화제작관련학과는 그리 많지 않다. 따라서 (비)지향성 마이크가 달린 비디오 녹화기의 활용만으로도 인상적인 사운드의 청각지점을 유도해낼 수 있는 지도 방법이 더 효과적일 수 있다. 그리고 촬영과 편집 과정을 최소화할 수 있으면서 나레이션과 이미지의 관계를 새로운 방식으로 접해볼 수 있는 테크닉도 그런 방법과 병행할 수 있는 학습 방법의 일환이다.

### 1.1 카메라로 찍으면서 동시에 나레이션

‘카메라로 찍으면서 동시에 나레이션’은 카메라로 어느 대상을 한 손으로 촬영하면서 다른 한손으로 직접 자신의 목소리를 통해 나레이션을 녹음하는 방식이다. 새디 베닝(Sadie Benning)의 <졸리스(Jollies)>(1994)는 최저의 기술력으로 가장 사적인 영화를 만들 수 있는 가장 좋은 사례가 될 수 있다.



그림 1. <졸리스>의 한 장면

아동용 장난감 회사인 피셔프라이스(Fisher-Price)에서 제작한 픽셀비전 (Pixelvision) 카메라를 사용했는데

이는 1980년대 제작된 것으로 [그림 1]에서 볼 수 있듯이 아날로그 오디오 테이프를 이용해 녹화되는 저화질의 불편하기 그지없는 카메라였다. 베닝은 실험영화 감독인 아버지 제임스 베닝(James Benning)으로부터 이 카메라를 선물로 받은 후에 십대의 방황으로 가득찬 청소년기를 치밀하게 기록하기 시작했다[1]. 카메라로 방안에서 여러 가지 소품들과 일상의 시선이 닿는 곳을 이미지로 담아내면서 자신의 감정과 생각을 나레이션/보이스오버로 기록하였다. 영화 속 나레이션은 현장 소리와 동일한 음원이었지만 내재음향으로서도 충분한 역할을 담당하게 된다. 이 후에 점점 내러티브가 강화되고 다양한 테크닉이 적용되면서 세련된 영상언어를 독창적으로 개발하였다.

실험영화 감독 존 스미스(John Smith) 감독의 최근 비디오 다이어리 시리즈인 <호텔 다이어리(Hotel Diaries)> (2001-2007)는 자신의 얼굴을 한번도 직접 촬영하지 않는 셀프 카메라의 양식을 사용하는 작품이다. 그의 영화가 초청된 영화제를 방문하는 기간중 투숙하게 된 호텔방에서 혼자 비디오 캠코더로 응시의 대상을 촬영하면서 내면에서 발생하는 즉물적인 상념을 즉흥적인 나레이션의 형태로 이야기한다. [그림 2]과 같이 자신의 모습을 담을 때는 거울을 보면서 촬영하는 방식을 이용한다.

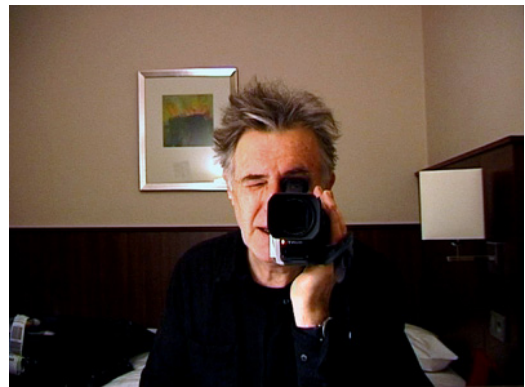


그림 2. <호텔 다이어리> 중 감독 자신

이러한 방법은 학생 자신들이 가지고 있는 캠코더나 디지털 카메라를 사용하여 직접 일상 생활에서 혼자 방

안에서 촬영해 볼 수 있는 셀프포트레이트(self-portrait) 영상 실습을 통해 호기심을 자극할 수 있는 요소로 발전시킬 수 있다.

### 1.2 나레이션 따로 놀기

일반적으로 전통적인 형식의 영화의 나레이션은 대부분 특정한 인물의 심리를 직접적으로 드러내려는 의도로 독백에 가까운 형식으로 전달한다. 그렇지 않다면 ‘디에지스적’ 관찰자 혹은 전지적 관찰자와 특히 TV 방송 다큐멘터리에서 사용되는 대부분의 나레이션은 발생하고 있는 사건을 설명하거나 영화의 주제적 개념을 문어체 형식으로 된 텍스트를 전달하는 기능적인 역할이 대부분이다. 하지만 다양한 형식이 허락되는 다큐멘터리 영화에서 이미지와 나레이션간의 상호 관계가 서로의 지시대상이 일치하지 않는 긴장의 관계가 형성되기도 한다.

<런던(London)>(1994)은 패트릭 킬러(Patrick Keiller) 감독의 허구적 다큐멘터리로 로빈슨(Robinson)이라는 가상적인 인물이 런던에 거주하면서 겪게 되는 사건을 서술하는 나레이션이 사운드트랙을 구성한다. 그리고 이미지는 롱테이크로 촬영된 런던시의 풍경들을 객관적인 쇼트를 통해 차례로 보여주고 있다. 하지만 정확히 이미지에 대한 구체적인 설명은 존재하지 않는다. 그 대신 도시를 배경으로 한 공간에서 살고 있는 가상의 인물에 대한 나레이션을 통해 영국 사회에 대한 논평을 펼친다. 이 영화의 감상은 학생들에게 허구적인 나레이션과 객관적인 풍경 쇼트 사이의 미묘한 긴장을 강조하면서 다양한 형태의 사운드와 이미지의 관계를 보여주는 사례 중 하나로 소개할 수 있다.

<인디아 송(India Song)>은 소설가 마그리트 뒤라스(Marguerite Duras)가 감독한 1975년도 프랑스 작품이다. 이 영화에는 인물들의 대사가 없는데다가 그들의 움직임과 행동과는 관련 없는 듯한 나레이션이 배경에 흐르지만 그 어느 서술의 대상도 정확하게 지정되지 않는다. 배우의 액션과 일치되지는 않지만 감성적으로 낭독되는 한 사건을 설명하는 전지적 시점의 언어는 추상적이고 시적인 연결 고리를 유지한다. 그리고 이것은 영화감독이자 영화사운드의 이론가인 미셸 시옹(Michel

Chion)이 탈음성존재화(desacousmatiser)라고 지칭했듯이 언제나 프레임 안에서 등장할 수 있지만 절대 존재를 드러내지 않는 목소리이다[2].

### 1.3 마이크 활용

(지향성) 마이크를 활용하는 이유는 인간은 일상 생활 속에 특정한 소리를 순간적으로 집중하여 들을 수 있는 반면 영화에서는 현장의 특정한 음원의 소리를 선명하게 지향성 마이크로 녹음하지 않으면 배경 소리와 혼재되어 소리에 대한 자각적인 청취를 해내기 어렵기 때문이다. 일단 이 점을 학생들에게 확실히 각인 시켜 주면서 마이크와 사운드의 인지작용과 과정을 자세하고 쉽게 설명해주어야 한다. 이에 적절한 감상용 영화를 보여주면 훨씬 쉽게 경험을 통한 이해를 도모할 수 있다.



그림 3. <라모의 조카>

<라모의 조카('Rameau's Nephew' by Diderot (Thanx to Dennis Young) by Wilma Schoen)>(1974)에서 마이클 스노우(Michael Snow) 감독은 지속적으로 카메라 앞에 있는 촬영의 설정 또는 환경이 시시각각 변화하면서 물리적 상황에 따라 변화하는 사운드의 다각적인 시점을 경험할 수 있도록 한다. 궁극적으로 사운드와 이미지가 밀착된 관계 속에서 인지적 주체가 지속적으로 전치(轉置, displacement)되는 현상을 보여준다[3]. 예를 들어 감독 자신이 [그림 3]과 같이 마이크를 입에 가까이 대고 새소리와 같은 휘파람 소리를 내

다가 마이크를 입에서 점점 멀어지게 하면서 청취하는 지점이 음원과 멀어진다는 착각을 하게된다. 이러한 놀이는 용이한 방법으로 영화 사운드의 원리를 이해할 수 있도록 해준다. 이 영화의 감상은 학생들이 (무지향성도는 지향성의 여부와는 상관없이) 마이크로 녹음하면서 이를 촬영하고 바로 이어 다시 재생하여 직접 결과물을 확인하는 방법을 통해 실습으로 발전시킬 수 있다.

## 2. 카메라의 이동

영화에서 사용되는 카메라 움직임 중 인간이 일상생활에서 경험하는 것과 유사한 이동은 주관적인 시점을 표현하기 위해 사용되는 경우가 많다. 반면에 인간의 물리적 한계를 넘어서는 초인간적인 움직임은 새로운 영화적 경험을 가능하게 한다. 일반 관객들은 카메라 움직임이 화려해질 때 역동적인 인상을 받게 되고 영화적 스펙터클을 경험하게 된다. 하지만 영화학과 학생들에게는 그것이 실제로 촬영될 때 어떤 이동체가 사용되었으며 그에 따라 미학적 맥락이 달라지며 더 나아가 전달되는 구체적 인상이 결정될 수 있다는 점에 대해서도 해주어야 한다. 우선 다양한 카메라의 움직임을 소개하고 추가로 인간이 감당할 수 있는 물리적 한계의 초월 유무를 인식시켜 주는 것도 아울러 필요하다. 밑에 제시된 항목들은 일반적으로 사용되는 대화장면을 고정적으로 담아내려고 하거나 어느 특정한 시점을 담아내려는 시도 등을 위한 움직임보다는 물리적인 특이성이 있는 것들을 선택하였다.

### 2.1 이동체에 부착

카메라가 이동체에 고정되어 그 움직임과 동기화 되었을 때 프레임안에 재현되는 이미지를 감상하면서 어떤 장비로 어떻게 촬영이 되었는지 거꾸로 유추해보도록 유도하는 것은 유익한 지도 방법이다. 그리고 해당 이미지를 촬영하는 데 사용되었던 구체적인 기술적 사항을 반드시 설명해주어야 한다.

올리버 스톤(Oliver Stone) 감독의 영화 <도어즈(The Doors)>(1991) 중 미국의 '60년대 사이키델릭락 밴드 '도어즈'의 대표적인 멤버이자 미국반항 문화의 상징

인인 짐 모리슨(Jim Morrison)이 어린 시절 경험했던 인상적인 기억을 되살리는 도입부의 한 장면에 항공촬영이 등장한다. 여기에서 모리슨을 파멸로 몰고가게 될 지나친 자유로움과 반항적인 열정이라는 극적 맥락과 영화의 전반적인 스타일을 구성할 카메라 움직임의 시각적인 모티브가 제공된다. 일반적으로 항공촬영은 주로 웅장함을 전달하기 위한 목적을 가지고 있다. 하지만 <도어즈>나 알란 파커(Alan Parker)의 <버디(Birdy)>와 같은 영화에서 사용되는 항공촬영은 인물 화과정에 수반되는 매우 주관적인 시점의 표현이다. <버디>는 매우 빠른 속도로 낮게 날아가는 새의 시점을 최대한 가상적으로 일치시키려는 시도가 담겨있다. <마지막 웃음(Der letzte Mann)>에서 무르나우(F.W.Murnau) 감독은 엘리베이터 맨의 시점을 표현하기 위해 [그림 4]와 같이 실제로 상승하는 엘리베이터 밖으로 보이는 움직임을 사용하는데 크레인 없이 실제의 엘리베이터 안에 카메라를 설치하여 촬영했다. 이후에 연출한 <일출Sunrise>에서 사용된 복합적인 카메라 움직임에서와 같이 이동 카메라의 선구자적인 역할로 높게 평가받고 있다는 점도 강조할 수 있다. 이 항목의 움직임은 실습과의 연계성이 다소 부족하지만 카메라 움직임에 대한 상상력을 배양해줄 수 있는 장점이 있다.



그림 4. <마지막 웃음>의 엘리베이터 쇼트

마이클 스노우(Michael Snow)감독의 <중앙지역(La Région Centrale)>(1971)은 [그림 5]와 같이 사전에 프로그래밍된 로봇 팔에 카메라를 장착하여 캐나다 퀘벡 주 위치한 산에서 24시간동안 주위의 풍경을 촬영한 실



협영화이다. 상하좌우 그리고 상하가 반전된 앵글로 인간이 경험할 수 없는 유동적 움직임을 통해 황량한 풍경을 지속적으로 촬영한다[4]. 이 영화는 기계의 움직임을 통해 카메라의 초월적인 시점을 경험할 수 있는 가장 극단적인 사례일 것이다. 하지만 극단적인 실험이 주는 강한 효과에 부담을 가지는 학생들에게 짧은 클립을 보여주면서 구체적인 설명을 해준다면 충분히 기대하는 효과를 거둘 수 있다. 이 움직임은 카메라가 설치된 장치 자체가 한 위치에서 다른 위치로 이동하는 것은 아니지만 그 이상의 초월적이고 복합적인 이미지를 생산하고 있다. 참고로 유튜브 사이트에서 제목을 검색하여 몇 개의 클립을 통해 부분적으로 감상할 수 있다.



그림 5. <중앙지역>의 촬영현장

장뤽 고다르(Jean-Luc Godard) 감독은 <내 멧대로 해라(A bout de souffle)>에서 휠체어를 달리나 트랙킹 쇼트에 사용했다. 실제로 휠체어를 사용하는 것은 저예산으로 특별한 장비의 구입에 대한 부담감이 없기 때문에 영화학과에 쉽게 찾아볼 수 있는 현상이다. 이러한 일상에서 쉽게 볼 수 있는 기구를 사용하는 예를 소개하는 것은 영화제작에 대한 친밀감을 고조시킬 수 있는 좋은 방법이며 실습과 바로 연결될 수 있는 장점을 가지고 있다.

360도 회전이동은 영화에서 사용되는 움직임 중 극단적인 회전이기 때문에 흔히 사용되지 않는다. 특정한 시점을 반영한다기 보다는 하나의 또는 그 이상의 인물에게 집중되는 강한 심리적 동요를 표현하는데 주로 쓰

인다. 가까운 예로 권칠인 감독의 <싱글즈>에서 나난과 수현이 공항에서 작별할 때 사용된다. 서로 기약없는 이별과도 같은 아쉬움 속에 영화 속 슬픈 장면에서는 카메라가 돌아간다는 자기반영적인 농담과 함께 실제로 카메라가 움직이기 시작한다. 그다지 아쉬움과 슬픔에 흥분되지는 않지만 그래도 영화의 장면처럼 카메라는 돌아야 한다는 장난기 어린 농담이 카메라의 회전에 모티브를 부여한다.

쿠엔틴 타란티노(Quentin Tarantino) 감독 작품인 <저수지의 개들(Reservoir Dog)>(1992)의 도입부에서 조직폭력배들이 식탁에 둘러 앉아 음담패설을 늘어놓고 있는 장면이 360도 회전 트랙킹으로 촬영되었다. 하나의 테이크로 촬영되지 않고 많은 커팅으로 복잡하게 구성되었다. 매우 양식화되고 표현적인 형식으로서의 이 회전 트랙킹 쇼트는 대사를 읊는 각각의 인물들에게 차례대로 순간적인 집중을 할 수 있게 해주는 기능적 효과를 담고 있다.

## 2.2 한명은 달리고 한명은 옆에서 찍기

1990년대 초 한국의 영화학도들에 큰 반향을 불러일으켰던 <나쁜 피(Mauvais Sang)>(1986)는 레오 카라(Leos Carax) 감독의 양식적 자유로움과 강렬하고 인상적인 장면들을 담고 있다. 그 중에 데이비드 보위(David Bowie)의 음악(모던 러브(Modern Love))을 틀어놓고 어두운 밤의 골목길을 전속력으로 달리며 격렬하게 몸을 흔드는 액션을 담은 긴 트랙킹쇼트는 인물이 질주를 멈추면서 같이 정지한다. 영화에서 사용된 것과는 달리 이 항목의 움직임은 기계가 아닌 사람이 이동체이다. 그러나 오히려 훨씬 더 역동적인 움직임이 될 수도 있다. 그리고 손쉽게 아무런 보조 장비 없이 간단한 녹화장비만으로 충분히 가능하기 때문에 실습에 더욱 적합한 항목이다.

자동차 또는 달리를 이용한 안정감 있는 쇼트가 아닌, 빠른 속도로 이동하는 배우를 같은 방향과 속도로 달리면서 찍는 방식이기 때문에 핸드헬드로 분류될 테크닉이다. 하지만 영화 속에서 구현되는 이동체의 움직임을 인간의 물리적인 힘을 이용하여 모방을 시도한다. 여기서 언급된 감상용 영화가 완벽한 예는 아니지만 예술적

감흥을 창작의 동기로 부여해줄 수 있는 장점을 지니고 있다. 그리고 무조건적인 모방보다는 창의적인 응용을 통해 핸드헬드를 장점으로 활용할 수 있음을 지도 포인트로 강조할 수 있다.

### 2.3 (들고 찍는) 복합적 움직임

미클로스 얀초(Miklós Jancsó) 감독은 <붉은 시편(Még Kér a Nép)>(1972)을 통해 영화의 복합적 스타일이 성취할 수 있는 미학적 가치의 정점을 보여주었다. 막스 오필스(Marx Orphuls)가 다루는 극도로 집약되고 정교하게 가해진 장식적 카메라 움직임과 마찬가지로 얀초도 패닝, 틸팅, 트래킹, 크레인, 줌 등을 적극적으로 활용하며 인물을 향한 진진과 후퇴, 상하 좌우의 움직임 속에 지속적인 재화편화(re-framing)가 수행된다. 광활한 들판이나 자연을 배경으로 한 장면화와 더불어 상징적인 내러티브 속에 양식화의 모티브를 편입시킨다[5].

이 작품의 복합적 이미지에선 물론 핸드헬드가 거의 사용되지 않는다. 하지만 앞서 언급하였듯이 실습과제를 부여할 때 충분히 감상과 실습의 차이점을 구체적으로 설명하여 부족함을 장점으로 발전시킬 수 있는 예술 창작의 한 측면을 설명해주는 것이 좋다. 실습현장에서는 가벼운 비디오 녹화기를 손에 들고 줌기능을 자유롭게 이용할 수 있도록 준비한 후에 인물들의 동선이나 위치 등을 감안하면서 지속적으로 움직이면서 역동적인 장면화를 연출해 볼 수 있다. 직접 팔과 손을 이용한 움직임은 오히려 더 자유롭고 유희적인 실습 과제가 될 수 있다. 실습에 대한 더 구체적인 사항은 역시 이어지는 다음 논문에서 다룰 예정이다.

## 3. 카메라와 놀기

### 3.1 카메라 보고 얘기하기

카메라를 쳐다보는 행위가 극영화에서는 금기시된 사항이라는 사실에 관하여 학생들에게 이해시키기 위해서는 극영화의 환영적 요소를 먼저 인식시켜주어야 한다. 그러나 반면에 다른 장르 또는 영상매체에서는 오히려 자연스러운 형식이 될 수 있다는 점을 이용하여 영화를 비롯한 타장르 영화와의 미학적 차이점에 대해

이해시킬 수 있다. 극영화와 다큐멘터리간에서 인물이 활용되는 차이점이나 이를 혼용하는 세미다큐멘터리 뿐 아니라 실험영화나 비디오 아트를 추가적인 사례로 감상할 수 있다.

이러한 사례로 사용될 수 있는 영상 중 하나는 <테마송(Theme Song)>(1973)으로 비디오 아티스트 비토 아콘치(Vito Acconci)의 초기 비디오 작품이다. 작가 자신이 직접 카메라를 보면서 마치 자신의 연인에게 속삭이듯이 외로운 자신과의 대화를 권유하는 독백을 시작한다. 카메라를 직시하는 행위는 관객의 시선과 직접적인 대면을 시도하는 행위로써 둘만의 가상적인 인물이 설정됨에 따라 작가와 관객 둘만의 밀접한 세계가 형성된다. 작가의 은밀한 고백이 관객에게만 전달되어 이 행위를 연출하는 주체는 자신만이 알고 있는 타자와의 고립된 공간을 창조하는 것이다[6]. 학생들은 실습에서 자신만이 아는 대상 또는 자아의 또 다른 모체로 인식할 수 있는 피화체를 설정하고 메시지를 발원하는 과정을 거친다. 따라서 (자아를 반영하는) 사적 영상 매체로서의 활용을 위한 과제로는 적합한 사례가 될 것이다.



그림 6. <테마송>의 한 장면

### 3.2 카메라 앞에서 강연하기

카메라를 직시하며 사적인 대상에게 말하는 것이 아닌 공적인 대상을 향해 메시지를 전달하는 방식은 뉴스를 비롯한 보도물 방송 프로그램에서 흔히 볼 수 있다. 하지만 이런 양식에 대한 창조적 재고려 없이는 학생들이 무작정 보도성 방송물을 따라하는 것을 피하기 어려

울 것이다. 따라서 그러한 고정적인 모델에서 벗어난 작품을 감상하도록 할 필요가 있다.

장 룩 고다르(Jean-Luc Godard) 감독의 초기 작품인 <중국녀(La Chinoise)>(1968)는 프랑스를 비롯한 서구 사회에서는 베트남 전쟁, 68혁명 그리고 사회주의 혁명의 모델 중 하나였던 모택동 주의에 대한 좌파 운동가들의 주장들을 담은 정치적인 영화로 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 연극이론을 차용하였다[7]. 직접적인 발화 방식의 다큐멘터리의 형식과 은유화된 극적 연출이 혼합된 설정은 사전에 대본으로 구성된 내러티브를 설교 또는 연설의 방식으로 어떻게 전개시킬 수 있는지에 대한 좋은 예가 될 수 있다. 지나치게 정치적인 주장이 강한 영화를 감상하도록 하는 것은 다소 부담이 될 수 있지만 영화에서 사용되는 메시지가 다양한 수사학적 방식을 통해 전달될 수 있다는 사실을 보여주는 예가 될 수 있다.



그림 7. <중국녀>의 한 장면

<미디어 매지카(Media Magica)>(1996)는 베르너 네케스(Werner Nekes) 감독이 만든 시리즈 다큐멘터리로 전사(前史)영화 즉 영화가 발명되기 이전에 영화의 매체적 속성을 미리 실현해오던 광학 장난감을 소개하는데 목적을 두고 있다. 감독이 직접 수집하고 분류하여 분석한 수많은 광학 장난감을 일일이 카메라 앞에 보여주며 구체적으로 최대한 객관적이고 구체적인 정보를 전달하고자 고안된 형식을 사용한다. 이를 위해서 영화 속에서 소개되는 모든 장치들을 일일이 카메라 앞

에서 펼쳐보이며 정면 쇼트로 자세하게 보여주며 때때로 감독이 직접 카메라를 향해서 시연하기도 한다. 이러한 양식은 TV프로그램에서 쉽게 볼 수 있는 것이지만 다큐멘터리 영화에서 변주되어 사용된 사례를 보여주어 학생들로 하여금 이에 대해 새롭게 인식할 수 있도록 할 수 있다.

### III. 실습목록

실제의 '자유영상표현' 수업에서 감상을 마친 후에 그에 해당되는 테크닉을 이용하여 바로 이어 실습 단계로 넘어갔다. 그 제목과 내용은 아래와 같다.

표 1. 자유영상표현의 수업중 실습 일정

실습 과제	제 목	내 용
1	정지된 카메라	카메라가 정지된 상태에서 대상을 응시하는 다양한 의미와 효과를 연출한다.
2	카메라 앞	카메라 앞에서 다양한 액션과 설정으로 연기한다.
3	움직임	카메라의 여러 움직임이 표현하는 효과와 의미를 연출한다.
4	이미지 변환	실사에서 그래픽으로 넘어가는 경계의 이미지를 중심으로 관찰한다.
5	사운드/화면(재)편집	사운드의 단순하면서 효과적이고 상상적인 활용 및 효과, 편집만을 통한 영화적 표현한다.
6	파워포인트로 무빙 이미지 창작	파워포인트의 색배경과 텍스트 그리고 사운드를 활용하여 직접 조작하며 무빙이미지 발표한다.
7	싱글 테이크 정지	카메라는 고정틀에 올려지고 싱글케이크로 대상을 촬영. 줌인 등의 움직임도 불가능함.
8	핸드헬드	절대 고정틀에 올려놓지 말고 손에 들고 다양한 상하좌우대각선 자유로운 움직임 활용
9	이동체	(움직이는) 고정틀에 카메라를 올려놓는다.
10	줌 인/아웃	카메라는 움직이지 않고 줌 인/아웃만 허용한다.
11	카메라 촬영하면서 나레이션	카메라에 내장된 마이크에 녹음이 되도록 촬영자가 촬영하면서 직접 나레이션이나 독백 형식 또는 대화를 동시에 녹음한다.
12	카메라 보면서 나레이션	셀프 카메라 형식으로 카메라를 보면서 독백 나레이션 또는 일상적 대화를 촬영한다.
13	음악 배경 대상 촬영	현장의 음악을 이용한다. 음악을 틀어놓아도 좋고 현장에서 인상적으로 들리는 음악을 배경으로 주위의 대상을 촬영한다.
14	자료화면 재편집	주어진 자료 영상을 이용하여 학생들이 각자 자신의 버전으로 편집한다.
15	인카메라 편집 & 다섯개 쇼트	다섯개 컷으로 이야기 구성. 편집기를 거치지 않아야함.



#### IV. 결론 : 장단점 비교 및 고려사항

지금까지 사운드와 카메라의 활용을 중심으로 다루어진 기초 영화교육 과정에 대한 연구는 실습을 목적으로 한 감상교육에 대한 제안적인 사례로 구성되었다. 실제로 진행된 수업의 내용 중 전형적이고 일반적인 커리큘럼과 차별되는 항목과 내용을 선별하여 자세하게 설명하였다. 다시한번 강조하건대, 연구의 목적인 ‘본다’라는 행위에 대한 성찰[8], ‘시네마 리터러시(Cinema Literacy)’에 관한 깊이 있는 이해와 실천[9] 그리고 창작에 대한 자발적 동기부여 역시 사례연구의 목적으로 언급하였다.

이 수업을 실제로 진행하였을 때 학생들이 실제로 설정된 목적에 합당한 효과를 얻어내었다. 실제로 흥미를 지니고 자신만의 감수성을 영화 언어와 양식을 창의적으로 발견하고 본인의 가장 큰 관심사를 발견하는 소기의 성과가 존재하였다. 하지만 반면에 영상언어에 대한 감수성이 예민하지 않은 학생들에게는 단지 실습의 부담으로 작용하였던 것이 단점으로 지적될 수 있다.

따라서 수업의 분위기와 그들의 반응에 따라서 감상과 실습에 대한 비율을 적절히 조절해야 할 것이다. 앞서 제시된 교안은 매우 실습하는 과제들로 구성되어 있지만 이에 대해서는 현장의 상황에 맞게 기자재나 입학 전 사전 경험도 참조해야 할 것이며 예술 창작에 대한 이해를 기반으로 접근해야 할 것이다.

*Photographs of Michael Snow*, PMA Books, p.114, 1979.

- [6] D. Hall and S. J. Fifer(editor), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Aperture/Bay Area Video Coalition, p.116, 2005.
- [7] R. Richard, *Jean-Luc Godard*, Doubly & Company Inc., p.154, 1968.
- [8] 한귀은, “소설과 영화의 ‘시점 및 초점화’ 교육”, 한국어문학회논문지, 제91집, p.197, 2006.
- [9] 한연주, “초등학교 동영상 교육 프로그램 개발에 관한 연구”, 한국교대 미술교육학회 논문지 미술교육연구논총, 제17집, p.159, 2005.

#### 저 자 소개

김 계 중(Gye-Joong Kim)

정회원



- 1999년 12월 : California Institute of the Arts, Film & Video학과(예술실기학사(BFA))
- 2002년 5월 : California Institute of the Arts, Film & Video학과(예술실기석사(MFA))

▪ 2008년 9월 ~ 현재 : 성결대학교 연극영화학부 전임 강사

<관심분야> : 실험영화, 영화연출, 영화교육, 영화이론

#### 참 고 문 헌

- [1] [http://en.wikipedia.org/wiki/Sadie\\_Benning](http://en.wikipedia.org/wiki/Sadie_Benning)
- [2] 미셸 시옹/박선주 역, *영화의 목소리*, 동문선, p.44, 1991.
- [3] J. Shedden (editor), *The Michael Snow Project: Presence and Absence The Films of Michael Snow 1956-1991*, Art Gallery of Ontario/ Knopf Canada, p.144, 1995.
- [4] [http://en.wikipedia.org/wiki/Red\\_Psalm](http://en.wikipedia.org/wiki/Red_Psalm)
- [5] R. Cornwell, *Snow Seen: The Films and*