

매체연기 특성 연구

Characteristics of the Media Acting

박호영*, 민경원**

목원대학교 영화영상학부*, 순천향대학교 공연영상미디어학부**

Ho-Young Park(kracibaya70@naver.com)*, Kyung-Won Min(cinema@sch.ac.kr)**

요약

무대연기와 매체연기는 매체의 특성상 연기 표현 방법이 확연히 다르다. 그렇지만 연기 기초를 이루고 있는 연기자 내면의 진실이 변형되는 것은 결코 아니다. 연기자 내면의 연기는 무대연기와 매체연기에 공통적으로 적용 된다. 그럼에도 불구하고, 매체연기는 장르적 특성상 무대연기에 비해서 좀 더 섬세하고 자연스러운 연기를 요한다. 매체연기는 스크린을 통해서 무대연기보다 훨씬 더 디테일하고 확대 되어 보이기 때문이다. 이러한 매체연기의 표현특성을 어떻게 하면 무대연기의 표현방법과 차별화시킬 것인지를 연구하는 것이 본 연구의 목적이다. 본 연구를 통해서 매체연기를 학습하는 학생 또는 전문배우가 감정이나 행동을 표현하는데 있어서 매체의 특성을 반영한 리얼한 생활연기를 보여줄 수 있는 매체연기 표현 방법을 제시하고자 한다. 매체연기 훈련에서 제시하는 다양한 표현방법은 매체연기를 도전하는 배우가 내면의 진실을 프레임 안으로 자연스럽게 끌어들이는 훈련을 통해 성과를 낼 수 있을 것이라 기대한다. 또한 매체연기에서 요하는 섬세하고 디테일한 연기 스타일을 구축 할 수 있는 기회와 더불어 무대연기와는 차별화된 연기 스타일을 발견하게 될 것이다.

■ 중심어 : | 연기 | 매체연기 | 연기 방법 | 연기 표현 | 표현 방식 |

Abstract

Due to media's characteristics, the methods of acting expression in stage differ from that in media. However, actors playing in either genre use the same internalization as the basis of their performance. The acting arising from actors' internalization is the same in stage acting and media acting. Nevertheless, media acting, by its genre characteristics, requires a more delicate and natural acting than that in stage acting. Such is because media acting shows a far more detailed and amplified performance that is shown on screen. The purpose of this research is to examine how to differentiate the expression characteristics of media acting from the expression methods of stage acting. Through this research, I attempt to present the expression methods of media acting that can show real life acting reflecting media's distinct characteristics, with the aim of benefiting students who practice media acting or professional actors. Diverse expression methods presented by training of media acting are expected to enable actors engaged in this field to produce excellent outcomes through acting training to successfully bring out a realistic and convincing performance through internalization. And together with the opportunity to build delicate and detailed acting styles that are required in media acting, acting styles that are differentiated from those in stage acting will also be discussed.

■ keyword : | Acting | Media Acting | Acting Method | Acting Expression | Expression Methods |

I. 들어가면서

배우들의 다양성은 육체적인 아름다움으로부터 정신 물리학적 측면으로 초점이 옮겨졌다. 관객들은 겉으로 드러나는 것보다는 그 안에 숨겨진 것에 대해 더 많은 관심을 보인다. 오늘날 배우들의 표정은 분장술에 의해서 다듬어진 정교한 외모보다 더 많은 것을 주어야 한다. 배우들은 표정을 통해 내적 심리 상태와 현대적 성격의 복잡한 갈등을 반영해야 하는 것이다.

매체연기에서 배우는 미묘한 주제를 드러내기 위한 정교한 연기술과 함께 이중적 성격을 표현할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 이런 매체연기는 인간성의 다양한 모순성을 보여주고 있다. 때문에 배우는 인간의 불완전한 성격을 세련되고 명확하게 전달 할 수 있는 능력을 갖추어야만 한다.

현대 매체연기에서의 성격은 모순, 이중성, 뉘앙스, 미묘함의 복합체이다. 현대의 배우들은 이러한 모순들에 스스로 민감해져야 하며 모순의 전달을 잘 할 수 있어야만 한다. 순간에 직접적으로 반응할 수 있는 순발력을 길러야 하며 자기관찰을 게을리해서는 안 된다. 이것이 바로 개성묘사의 비결인 것이다[1].

연극이 주로 배우로서 구현된다면 매체연기는 카메라와 배우 그리고 감독의 연출로 구체화된다. 우리나라에서의 매체연기교육은 연극연기를 중심으로 가르치고 있다는 것이 현실이기에 연극과 매체연기는 기본적으로 “배우”를 통해 상호 교류 하는 것이지만 분명 다른 매체임을 인정해야 하고 연극연기와는 차별화 시켜야 한다. 매체연기는 배우의 신체와 대사, 효과음, 음악 등 뿐만이 아니라 카메라촬영 시 앵글과 사이즈 그리고 움직임, 연출의 방향, 다양한 조명과 편집, 시나리오, 분장, 의상, 소품 등 의 산물이다.

매체연기를 하는 배우를 분명하게 정의내리기 힘들다면 그것은 무대에서와 달리 스크린 속에서는 모든 것이 연기를 한다고 말할 수 있기 때문이다.

그곳에서는 모든 것이 살아서 연기한다. 나무 한 그루, 소품 하나, 풍경조차도 스크린에 비쳐지는 모든 장면은 하찮고 익숙한 사물에 새로운 생명을 부여한다. 그래서 스크린 속에서는 끊임없이 새로운 배우를 양성

해 낸다고 할 수 있다. 배경, 효과, 호흡과 움직임 등 동물들도 사람에게 못지않은 드라마틱한 가치를 지니고 보이지 않는 유령조차도 스크린의 세계에서 늘 존재한다고 말할 수 있다. 그러므로 이런 갖가지 요소들 가운데 배우는 부차적이고 주변적인 존재에 불과하다.

그러므로 매체연기에서의 배우는 사물과도 동격일 수가 있으며, 그들은 서로서로 모두 어떤 연기력을 공유하고 있는 것이다. 하지만 표정 연기 이론이 아무리 아름답고 시적이라고 해도, 지나치게 되면 그 시대에만 적합한 표현의 유토피아로 치부될 뿐이다. 배우의 자연스러움과 빛나는 얼굴, 웅변적인 몸짓 등은 칭송받을 수는 있지만, 본질적인 것은 아니다. 그것은 아직도 우리의 시선을 사로잡고 우리의 상상력을 자극하기는 하지만 시간적, 공간적으로 너무나 동떨어진 한 사람의 모호한 등장일 뿐이다[2].

본 연구를 통해 배우의 연기가 매체에서 어떻게 실현되고 유형화되는지 살펴볼 것이며, 배우가 매체연기의 특성을 이해하고 매체연기 훈련에 적용할 수 있는 방법들을 제시 하고자 한다.

II. 매체 연기의 특성

우리가 어떤 회화 작품을 볼 때, 렘브란트의 초상화라고 가정한다면, 초상화속의 인물 바깥 왼쪽이나 오른쪽에 무엇이 있나, 혹은 무엇을 바라보고 있나를 애써 추측하지 않는다. 우리가 알아야 할 모든 것은 그 화가에 의해 액자 안에, 작품 속에 표현되어 있다고 추측해 버린다. 스크린 연기에 관한 관객의 반응도 마찬가지이다. 모든 것은 스크린 위에 있다고 간주하게 되며, 스크린 상에 나타나지 않은 것은 의미가 없거나 관계가 없는 것으로 인식한다. 말하자면 배우가 어떤 기가 막힌 행동을 했다 하더라도 관객에게 보이지 않는다면 하지 않는 것과 마찬가지로 되는 것이다. 하나의 프레임(연속되는 영상에서 독립된 하나의 공간이며 영화의 시각적 최소단위)은 시간과 공간을 응축시킨 것이다[3]. 매체연기는 매체 안에서 보이는 것임으로 매체의 최소단위인 프레임을 항상 고려하여야 한다. 모든 미장센은

프레임 안에서 결정되기 때문이다. 이러한 특징은 배우로 하여금 매체의 특성에 맞는 연기를 하게 한다.

딜링(Charles Dullin)은 연극배우는 영화배우보다 감정을 더 강하게 표현하지 않으면 안 된다고 말했고, 맨웰은 연극배우는 일반적으로 장조로 연기하는 반면에 영화배우는 일반적으로 단조로 연기한다[4]. 공연예술인 무대 연기와 영상예술인 매체 연기는 관객의 입장에서는 물론 배우의 입장에서도 사뭇 다른 표현양식을 요구하는 상이한 매체이다.

많은 사람들이 무대연기와 매체연기는 동일한 예술로서 그 차이는 매체연기는 영상매체에 기록된 것이며, 무대연기는 배우들이 실현하는 것 정도에 불과하다고 생각한다. 심지어 배우들 가운데도 그런 인식을 가진 사람들이 있다. 그들은 ‘연기에 있어서 매체와 무대를 구분해서 생각할 필요가 없다. 근본은 똑같다. 때문에 무대를 통해 연기를 연마하면 다 통할 수 있다’고 주장하기도 한다. 물론 두 예술 간에는 부인할 수 없는 유사성이 있다. 양자 모두 연기를 주된 양식으로 택하고 있다는 것이 가장 뚜렷한 유사성일 것이다. 즉, 사람의 행동이 원천이다. 또한 무대연기와 매체연기는 공동 작업이어서 작가, 감독, 배우 그리고 기술자들이 협력으로 이루어진다. 무대연기와 매체연기는 모두 사회적 예술로서 사람들에게 보여 지며 개인적으로 뿐만 아니라 사회적으로도 경험되어지는 것이다. 그렇다고 해서 매체연기를 단지 무대연기를 녹화한 것 정도로 생각하는 것은 큰 착각이다. 두 매체의 제제는 근본적으로 다르다.

그렇다면 표현수단의 차이점 중 대표되는 것은 무대연기는 대사의 재미이고, 매체연기의 재미는 프레임의 재미 인 것인데 매체연기는 클로즈업으로 강조하고, 롱으로 전체의 관계를 나타내며 눈에 비친 모습을 강조하여 심리묘사를 할 수 있다. 그렇기 때문에 배우는 무대에서 보다 훨씬 정확하게 보이고 확대되어 보인다. 그런 점을 감안해 배우는 자신의 감정이나 행동을 무대에서 하는 것 보다 절제되게 표현을 해야 한다. 만일 이것을 인지하지 못하고 배우가 자신의 연기에만 몰입한다면 카메라 앞에서 연기하는 배우는 더욱 과장되게 보이고 관객들이 보기에 굉장히 어색하게 보일 것이다[5].

매체연기는 무대연기와 비교해 보았을 때 내러티브

의 실현자로서 배우의 역할이 상대적으로 적다. 무대연기에서는 배우가 내러티브 진행의 중심이 되며 관객들은 배우의 연기에 따라 극을 이해한다. 배우 이외의 조명, 무대 배경, 소품 등의 무대 구성요소는 배우의 연기에 도움을 주는 보조 수단에 불과하다. 반면에 매체연기에서 배우는 무대에서의 배우와 달리 영상기술의 영향에서 자유롭기가 힘들다. 카메라가 구성하는 프레임 안에서 연기하는 배우는 가장 기본적으로는 카메라의 영향 아래에 있으면서 쇼트의 크기, 편집, 조명, 사운드 등의 다른 영상 기술의 영향을 받을 수밖에 없다. 따라서 매체연기에서 배우는 내러티브의 실현의 최종 주체라기보다는 여러 중요 구성요소 중에 하나에 불과하게 된다. 하지만 그렇다고 해서 매체연기가 무대연기보다 중요하지 않은 것은 아니다. 미디어의 변화는 다른 표현방법을 요구하기 때문에 매체 연기는 무대 연기와 다른 표현 방식을 가진 독립된 연기 스타일을 가지게 된다[6].

위에서 서술한 것처럼 무대연기와 매체연기의 기술적 차이점은 실제로 극명하게 드러난다. 무대연기와 매체연기는 굉장한 차이가 있다고 본다. 한마디로 무대연기는 직접적인 것이다. 직접적이고 가장 중요한 것은 NG(No Good)가 없다는 것이다. 그러나 매체연기는 잘못되어지면 충분히 다시 할 수 있다는 이점이 있다. 또 영상이나 방송은 감독의 편집이 있다는 것이다. 예를 들면 배우가 큰 감정표현을 할 때 무대에서는 배우가 온몸을 이용하고 목이 터져라 소리를 내어 표현을 해야 하는데 영상이나 방송의 경우에는 굳이 배우가 그렇게 크게 표현하지 않아도 얼마든지 그것을 감독이 인서트 컷을 이용해서 보여줄 수도 있는 것이다. 특히 영상매체라는 것은 일단 실제 크기보다 훨씬 확대되어 보여지기 때문에 배우가 자신의 감정을 무대에서 하는 것처럼 크게 표현하게 되면 그것은 스크린 상에서 더더욱 확대되어서 보여 지므로 관객들이 보기에는 우스워 보이고 굉장히 추하게 보여 지기 마련이다. 말하자면, 매체연기는 내면에 가득 그 인물의 혼을 담고 격분에 찬 연기를 하는 정도라고 한다면 표정이나 동작 등을 표현하는데 있어서 굳이 크게 하지 않아도 클로즈-업이라는 것이 있고 기술을 이용해 충분히 해결할 수 있으며

로 이것은 최대한 연기를 안 한다고 하는 것이 메커니즘을 통한 연기예술이다.

그리고 무대연기는 배우의 머리끝부터 발끝까지 배우의 소리와 신체를 총동원해서 해야 한다. 극장에 있는 객석의 맨 뒷자리까지 보여줘야 하기 때문이다. 이것이 기본적으로 무대연기와 매체연기의 가장 큰 차이점이라고 할 수 있다.

매체연기는 그 인물의 내면만 가지고 그 순간의 분위기에 젖어서 상대와의 조절, 세트나 소품과의 조절 등을 면밀히 신경 쓰면서 아주 잘게 세밀한 분석을 통해서 하는 것이 중요하고 무대연기는 직접적인 것이니까 아무래도 무대와의 객석과의 차이가 크게 위치하는 것이다.

그러므로 우선 관객들한테 말이 시원시원하게 전달되어야 하고 행동 또한 멀리 있는 관객에게까지 무엇을 하고 있는지 알리기 위해 크게 표현되어야 한다. 그로 인해 무대연기는 그 인물 자체가 가지고 있는 것을 솔직히 털어놔야 하는 것이고 속임수가 없다. 그에 반해 매체연기는 다분히 눈속임이 있으며 기계적이고 기술적이므로 전문적인 세밀한 계산과 분석이 필요하다는 것이다[7].

매체연기와 무대연기의 본질적인 문제에서 오는 차이는 매체연기는 영상매체에 기록되어져 언제든지 재생되어 볼 수 있다는 것, 무대연기는 좋은 작품을 재공연한다는 것이 있을지라도 그 때 당시의 느끼는 감동과도 다르고 시간도 다르고 모든 것이 절대 똑같은 것이 될 수 없다는 것, 이것이 무대연기가 가지고 있는 매력이라고 생각되고 또 그 순간 상황들이 더 소중하고 매번 아쉽다는 것이다. 또한 배우가 두, 세 시간 가량의 공연 동안 자신의 모든 에너지를 쏟아 공연이 끝나고 나면 의상이 땀에 흠뻑 젖을 정도로 몰두한다는 것, 물론 매체연기를 하면서도 땀을 쏟는 경우는 있지만 그것은 액션 신을 찍는다는지 하는 육체적 에너지 소비로 인한 땀이고 무대연기는 정신적 에너지 소비로 인한 땀을 흘린다는 것, 이러한 매력의 차이도 있다는 것이다.

위의 내용에서도 알 수 있듯이 무대와 영상의 매체적 차이는 단순히 그 매체를 이루는 기술적 차이 이전에 연기방법 역시 많은 차이가 있다는 것을 알 수 있다. 그

리스시대부터 시작되어 오랜 역사를 지닌 무대연기와 불과 100년 남짓한 역사를 지닌 매체연기의 차이는 겉으로 보기에는 무대연기의 연기법을 근간으로 발전한 매체연기와 근본적으로 같아 보이지만 매체의 특성상 그 연기방법이 확연히 다르다는 것을 알 수 있다[8].

매체연기의 미학은 사진에 바탕하고 있으며, 촬영될 수 있는 것은 모두가 영상의 소재가 될 수 있다. 매체연기에선 배우의 대사 이외에도 다양한 시각적 이미지들을 관객에게 제공함으로써 메시지를 전달한다.

카메라는 대상들로부터 어떤 거리에서든 위치할 수가 있다. 카메라로부터 멀리 떨어진 배우는 자신의 모습을 인지시키기 위해서 무대연기에서 보다 과장된 제스처를 사용해야만 하는 경우도 있다. 무대공연에서도 극장의 크기와 조건에 따라 같은 작품이라도 다른 연기술이 적용되듯이 매체연기에서도 카메라의 다양한 샷 사이즈에 따라 연기방법은 달라진다.

매체연기 배우라면 이 두 극단적인 거리감에 적응하는 연기술을 익혀야한다. 또한 카메라에 대한 이해와 기술적인 특성을 몸에 익히고 카메라를 적절히 이용하여 연기하는 것이 중요하다. 그러기 위해서는 카메라의 기술적인 측면들을 알아야 할 것이며 즉 매체연기의 구성요소가 배우에게 미치는 영향들에 대해서 구체적으로 살펴보기로 하겠다.

III. 매체연기의 특성이 배우에게 미치는 영향

매체연기를 하는 배우는 무대에서 연기를 할 때와는 다른 환경에서 연기를 하고 있다는 사실을 확실히 인지하고 있어야 한다. 매체연기의 성패는 영상의 기술적 특성을 정확하게 인지하고 그것을 어떻게 이용하느냐에 따라 달려있다. 촬영이 시작되면 배우와 영상기술은 서로를 인식하며 마치 경쟁자라도 된 것 같은 긴장관계를 유지한다.

매체연기에 영향을 미치는 영상기술은 크게 카메라, 편집, 사운드 등의 주요소와 그 이외에 감독, 조명, 시나리오 등의 부 요소로 나눌 수 있다. 이처럼 영상에서의 요소들이 배우와 만났을 때 당시 배우에게 미치는 영향

으로 배우의 연기는 분명히 바뀐다.

영상기술은 카메라를 기본으로 하여 사운드, 조명, 편집 등 영상의 완성을 위해 사용되는 모든 행위 및 도구를 의미한다. 배우는 각 쇼트에서 사용된 영상기술에 알맞은 연기를 해야 한다. 클로즈업 상황과 롱 쇼트의 상황에서의 연기 방식은 다를 수밖에 없다. 빠른 컷팅이 계속되는 신과 롱 테이크로 이루어지는 신에서의 연기 방식도 물론 다르다. 또 붐과의 거리를 통한 배우의 목소리 조절, 자신을 향해 비추고 있는 조명의 정확한 에어리어에 자리 했는지, 아니면 자신의 그림자가 상대 배우의 얼굴을 가리고 있거나 얇은지, 편집 당시 자신의 연기가 정확히 다음 컷과 연결되는지에 대한 영상기술에 대한 다양한 이해가 제대로 되어 있지 않을 경우 배우는 어색하게 보이거나 지나치게 연극적으로 보일 수 있다.

현실에서는 불가능한 거리감을 가능하게 만드는 영상 미디어의 속성에 맞는 연기를 할 수 있는 배우가 매체연기에 적합한 배우인 것이다[9].

또한, 스크린 속에서는 인간 말고도 끊임없는 사물들의 움직임이 볼 수 있다. 부딪치는 문, 바람에 흔들리는 나뭇잎, 해변에 넘실대는 파도 이 모두가 드라마틱한 효과를 가져 올 수 있다고 바쟁은 말한다. “이것은 바로 드라마틱한 지렛대의 중심은 여전히 인간이 아니라 사물에 있기 때문이다. 장 사르트르가 말한 것처럼 무대에서는 드라마가 인물로부터 출발하고 매체연기에는 배경에서 인물로 옮겨간다고 할 수 있을 것이다”라고 말했다.

그러므로 매체연기에서의 배우는 사물과도 동격일 수가 있으며, 그들은 서로서로 모두 어떤 연기력을 공유하고 있는 것이다[10].

매체연기는 카메라를 통해 스크린으로 옮겨지는 과정에서 다양한 영상언어를 사용하게 된다. 영상언어는 매체를 제작하기 위한 약속된 언어이다. 연출자와 촬영감독 그 밖의 스태프들은 영상언어를 가지고 제작할 때 서로 소통하여 연출이 무엇일, 어떻게 표현하려는 지를 파악하게 되는 것이다. 매체연기자 역시 이러한 영상언어를 필수적으로 알아야 매체에서 연기할 때 모든 스태프들과 소통할 수 있을 뿐 아니라 프레임 안에서 어떻

게 연기해야 하는지를 결정할 수가 있다. 영상언어는 크게 쇼트의 앵글과 사이즈 그리고 카메라의 움직임 등에 따라 구분된다. 이러한 영상언어는 매체연기를 하는데 있어서 기본적으로 숙지해야 할 사항이다. 매체연기에서의 가장 큰 특징은 카메라와 함께 한다는 것에 있음으로 카메라와 배우의 관계는 상호 소통을 기본으로 하며, 서로를 잘 알아야 하는 숙명적인 관계이다. 매체연기를 위한 기본 앵글을 살펴보자면 다음의 네 가지 앵글로 정리된다.

- a. 아이 레벨 앵글(Eye-level angle) : 배우의 시선 위치와 동일한 앵글-일반적이고 일상적인 표현.
- b. 하이 앵글(high angle) : 카메라가 피사체의 위쪽에서 아래쪽으로 촬영(소외감, 외소함, 무력함을 표현).
- c. 로우 앵글(low angle) : 카메라가 피사체의 아래쪽에서 위로 올려다보는 위치에 있다(권위적이거나 위대하게 보임).
- d. 오브리끄 앵글(Oblique angle) : 정상적이지 않고 기울어진 앵글(폭동이나 불안감을 조성).

다음은 매체연기를 위한 앵글과 함께 반드시 알아야 하는 기본적인 쇼트의 사이즈이다.

- a. 클로즈업(close-up) : 일부분만 강조해서 근접해서 찍은 쇼트(강조할 때).
- b. 미디엄 쇼트(medium shot) : 인물을 기준으로 허리 위 상반신을 찍은 쇼트
- c. 풀 쇼트(full shot) : 인물을 기준으로 몸 전체를 찍은 쇼트

위의 쇼트 사이즈를 기본으로 강조하거나 멀리 떨어져 있는 대상이나 인물을 세분화하여 촬영하는데 익스트림 클로즈업(extreme close-up), 롱 쇼트(long shot), 웨스트 쇼트(waist shot), 바스트 쇼트(bust shot) 등으로 나눌 수 있다.

등장인물의 캐릭터가 표현되는 데 있어서 연출과 카메라 감독이 시도하는 카메라 앵글, 사이즈, 움직임은

다양할 수밖에 없다. 영화영상매체는 프레임을 통해 이야기를 전달하기 때문이다.

매체연기에 있어서는 주어진 공간 안에서 이처럼 다양한 앵글과 사이즈로 찍히는 동안 절대로 집중력이 흩어져서는 안 된다. 예를 들어 카메라가 배우의 후상방으로 부터 느리고 미세하게 움직이면서 그의 얼굴로 밀고 들어간다면 관객들은 어떤 예감을 갖게 된다. 즉 관객은 무언가를 엿보고 있는 듯한 기분이 들며 그 다음에 일어날 행동을 기대하며 열심히 보게 된다. 이때 관객들이 느끼는 걱정, 의심, 갈망 따위의 예감은 인물이 처한 상황과 관련이 있다. 배우들은 이미 카메라의 작용으로 인해 작품 속에 깊이 개입하게 된 관객 앞에 자신들이 서 있다는 사실을 깨달아야 한다. 만일 배우의 클로즈업으로 장면이 끝난다면 우리는 그 상황이 요구하는 감정상태의 가장 섬세한 뉘앙스를 감지할 수 있게 된다. 그 순간이야말로 배우가 감정의 정수를 뽑아내야 할 기회인 것이다[11].

이외에도 매체연기를 위해서 알아야 할 필수적인 영상언어는 매치컷(match cut), 컷 어웨이 (cut-away), 리버스 쇼트(reverse shot) 등이 있다. 두 남녀가 커피숍에서 커피를 마시며 즐겁게 이야기 하고 있다고 가정한다면 매치컷은 등장인물 남녀의 액션과 직접 관련이 있는 쇼트들로 촬영된 것으로 구성된다. 컷 어웨이는 등장인물들이 이야기하는 동안 시간경과를 보여주기 위해 두 남녀의 액션과 직접 관련이 없는 사물(예, 커피잔)을 보여주어 시간경과를 표현할 수 있는 것이다.

리버스 쇼트는 커피숍 안 남녀의 액션과 리액션 장면을 촬영하는 것을 말한다. 리버스 쇼트는 다양한 앵글과 사이즈를 활용하여 등장인물들이 서로 액션과 리액션 하는 것을 촬영할 수 있다. 매체연기를 위해 알아야 할 영상언어는 이밖에도 많이 있지만, 자연스러운 이야기 전달을 위한 시선의 일치, 행동의 일치를 만드는 180도 법칙(180 degree rule)을 반드시 숙지하여야 한다. 180도 법칙은 [그림 1]에서처럼 등장인물들이 마주 바라보는 위치에서 가상이 일직선을 그어 카메라가 반대쪽의 선을 넘어가지 않는 것을 말한다. 만약에 카메라가 가상선 아래쪽에서 촬영하다가 아무 이유 없이 가상선 위쪽으로 옮겨 촬영하면 혼란스런 상황을 연출하게

된다. 두 배우가 같은 곳을 바라보게 되는 현상이 일어나게 되어 이야기의 흐름을 혼란스럽게 하는 것이다. 카메라가 이동할 수 있는 근거는 배우가 움직여 180도 가상선을 새로 설정한다거나 카메라 자체가 달리(dolly)나 크레인 (crane) 혹은 핸드헬드(hand-held)로 움직여 새로운 가상선을 만드는 경우이다.

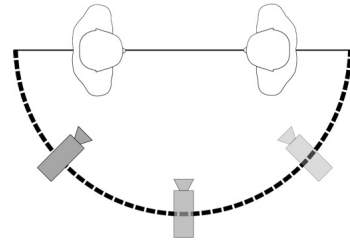


그림 1. 180도 법칙[12]

매체연기를 위해서 다양한 영상언어를 이해한다면 배우가 빠르게 매체에 적응되어 연기에 집중할 수 있게 된다. 배우의 액션은 일정한 구도 안에서 촬영되며, 이때 카메라는 움직이거나 고정된 상태에서 배우를 촬영할 것이다. 배우의 위치와 움직임, 그리고 카메라의 위치와 이동에 관련한 각 쇼트들의 구성을 ‘셋업(setup)’이라 한다.

한 셋업 속에는 배우들이 연기하면서 고려해야 할 여러 가지 기술적인 요구조건들이 포함되어 있다. 한쪽으로는 기술적인 문제에 신경을 모으고 다른 쪽으로는 인물의 성격화와 액션에 집중해야 하는 것이다.

배우의 작업은 몇 가지 카메라의 기본적인 움직임에 의해서 기록되며, 그것은 배우의 연기에 영향을 미치게 된다. 카메라가 고정된 위치에서 수평으로 움직일 때를 팬(pan)이라 하고, 위아래 수직으로 이동하는 것을 틸딩(tilting)이라 하며, 달리(dolly)란 카메라가 대상을 향해 앞으로 다가가거나 혹은 뒤로 물러나는 움직임을 의미한다. 그리고 카메라가 움직이면서 피사체를 잡을 때, 수평으로 이동해가는 것을 트래킹(tracking)이라 하고, 수직방향으로 이동하는 것을 크레이닝(craneing)이라 한다.

카메라의 이동과 앵글은 배우와 그의 연기에 관객의

감정을 이입시키는 효과를 준다. 배우가 셋업상의 카메라의 움직임에 대해 잘 알고 있다면 그는 카메라의 움직임과 앵글이 만들어 내는 효과에 부응하여 연기할 수도 있고 그렇지 못한 경우엔 반대의 연기를 할 수도 있다. 일례로 카메라가 밑에서 위로 대상을 잡는 앵글은 보통 피사체의 우월감을 강조한다. 그것은 단정적인 움직임이요 앵글이다. 이런 방법으로 촬영되는 배우는 프레임 안에서 표정이나 몸의 자세, 또는 미세한 동작 등을 통하여 우월감의 효과를 배가 시킬 수 있다. 이런 고강도의 주의 집중은 각본에서 제시된 신(scene)의 긴장감을 고조시켜 준다.

카메라 이동에 의한 구도변화는 배우의 감정을 증폭시키거나 변화시키는 역할을 한다. 카메라의 움직임이 배우의 제스처나 액션을 분리하기도 하고 확장시키기도 함으로써 쇼트 안에 다소간의 긴장감을 부여하게 되는 것이다.

모든 카메라 앵글은 액션이 일어나는 공간의 구도를 변화시키고, 사건에 대한 관객의 인식을 바꾸어 놓는다. 노련한 배우는 이런 카메라의 능력에 자신의 연기를 조화시킴으로써 무드와 분위기를 창출해 낸다.

카메라가 한창 싸우고 있는 두 배우의 얼굴을 클로즈업으로 잡는다면, 거기엔 격한 분위기가 느껴질 것이다. 이 경우 배우들은 그렇게 격렬한 감정으로 움직이지 않아도 된다. 카메라의 작용으로 인해 이미 긴박감이 강조되어 있기 때문이다[13].

배우가 한정된 공간에서 클로즈업 쇼트로 찍히는 경우에는 제스처나 표현이 제한되기 마련이다. 매체연기를 하는 배우들은 언제나 쇼트의 제한요소들을 알고서 연기를 해야 한다. 클로즈업이나 미디 움 쇼트에서는 제스처를 단순화하고, 섬세하고 세련된 연기를 해야 한다. 반면 롱 쇼트나 닥 포커스 쇼트일 경우엔 배우는 몸 전체를 보다 잘 활용할 수 있는 방법을 찾아내야 한다. 그렇게 함으로써 쇼트 안에 담기는 환경과 자신을 일치시킬 수가 있는 것이다.

연기는 연기가 행해지는 미디어나 환경에 따라 변화한다. 좋은 배우는 연기하는 공간이나 미디어의 특성에 따라 자신의 연기를 조절할 수 있어야 한다. 하지만 배우의 연기와 영상 기술과의 비중에 따라 배우의 연기를

평가할 수는 없다. 좋은 배우는 각 쇼트마다 사용된 영상기술에 맞게 연기를 할 수 있어야 할 뿐 반드시 영상기술을 압도할 필요는 없다고 생각한다. 때문에 주어진 공간에서 자신의 연기를 하는 것이 카메라 앞에서 연기를 하는 배우의 숙제인 것이다.

IV. 매체연기 훈련

무대에서건 스크린에서건 연기란 성격이미지를 창조해 내는 작업이다. 작가가 창조한 일련의 상황과 액션은 배우에 의해서 관객에게 전달된다. 성격이미지를 창조해내기 위해 배우는 목소리, 육체, 제스처, 정서적 반응과 동적 반응 등 자신의 모든 수단을 사용하게 된다. 성격을 벗어내는 것은 바로 이러한 개인적인 특징과 반응들이다.

그러나 지금까지의 배우훈련은 무대를 중심으로 이루어져왔기 때문에 매체연기의 특수성을 이해하는 데는 적지 않은 어려움이 있을 것이다. 무대배우들이 연극적 관습에서 벗어나 매체연기에서 필요한 기술적인 메커니즘을 이해하고 카메라 앞에서 자연스럽게 자신의 감정을 표출할 수 있도록 하기 위해서는 기초적인 연기 훈련 과정에서부터 보다 카메라와 친화적인 교육과 훈련이 필요한 것이다.

매체연기의 생명은 철저한 즉흥성에 있다. 매체 연기는 즉흥성이 필요하며 연기의 핵심요소이지만 매체연기처럼 즉흥성이 강조되는 연기도 드물다. 그 만큼 카메라는 도식적, 계획적 연기에 대해서 예리하게 잡아내고 극장의 관객들 역시 간파하게 되기 때문이다. 스타 니슬라브스키의 연기론중 상당부분이 즉흥극, 예쭈드(상황극)에 기초를 두고 있는 것도 이러한 즉흥성이 연기의 리얼리티에 직결된 문제이기 때문이다. 즉흥성은 무대연기나 매체연기에서도 가장 중요한 요소이다.

즉흥연기는 작은 상황부터 출발 하는 게 좋다. 구성이 확실한 단편이 아닌 일부 에피소드만을 즉흥연기를 이용해 촬영할 수도 있다. 예를 들면 스토리가 없더라도 희로애락 중 하나의 감정을 선택해 그것을 카메라 앞에서 효과적으로 연기 할 수 있도록 한다거나 사소한

감정을 표현하기 위한 배우의 동작이나 블로킹의 디테일을 중심으로 연기하고 연출해 내는 것을 공부하도록 하는 것이 좋다.

매체연기는 초기 교육이 중요하다. 리스트라스버그는 “적절하게 훈련된 배우는 하나의 매체에서 다른 매체로 그의 재능의 감소 없이 옮겨 갈 수 있다고 말했지만 그것은 초기에 그 배우가 어떻게 교육을 받았느냐에 따라 다를 수 있다는 것이다.” 지나치게 무대적인 연기 그것도 고전적인 연기 스타일에 집중했던 배우들은 나중에 매체연기를 하게 될 때 오랫동안 굳어진 무대연기 스타일에서 빠져나오기 쉽지 않기 때문이다.

러시아배우인 미하일 체홉은 행위의 불연속성이 자신에게 더 이상 아무런 방해가 되지 않는다고 말했다. 그는 실제 매체연기를 ‘작은 예술품’으로 즐기고 있었다. 그는 이렇게 말했다. “각기 작은 장면들은 시작과 중간 그리고 끝을 갖고 있고 이것은 한 작은 예술품으로 생각되어야한다”. 그는 ‘작은 예술품’을 창조 한다고 생각을 갖고 작은 부분들을 연습해 가도록 충고 했다.

자신에게 ‘시작 한다’고 말하고 잔을 들고 ‘중간’하면서 물을 마시고 그리고 잔을 다시 놓으며 ‘끝’이라고 말한다. 이것이 바로 한 ‘작은 예술품’인 것이다. 체홉은 이러한 ‘작은 부분’들을 수용함으로써 매체연기에 적응했다[14].

모든 연기자는 자신이 인정받고 있다는 느낌을 가져야 한다. 연기자는 확신을 필요로 한다. 때때로 연기자가 과장된 자신감을 보이는 경우가 있는데 아마도 이런 연기자들이 확신과 인정을 가장 필요로 하는 연기자들일 것이다. 체홉은 ‘연기자를 인정 하는 것’이 연출자의 가장 중요한 임무라고 말했다. 그러나 많은 연출자들에게서, 특히 텔레비전의 경우 연기자에게 이러한 확신을 주지 못하는 경우가 대부분이다. 그러면 연기자가 이러한 기본적인 욕구를 어디서 채울 수 있을 것인가? 체홉은 연기자가 카메라와 친구가 될 것을 권한다. 매일 아침 작업하기 전 조용히 카메라와 인사해보자. 강력한 상상력으로 카메라를 의인화해 카메라가 자신의 연기 하나 하나를 즐기고 인정하고 있다고 생각하며 연기해보자. 아마도 카메라 앞에서 숨으려고 하는 연기자들에게 이것은 아주 유용한 테크닉이 될 것이다.

어떤 연기자는 연습 중에는 아주 자유롭고 창의적이지만 일단 카메라 앞에 서면 위축되는 경향이 있다. 카메라를 친구로 만들면 더 이상 카메라 앞에서 피하려고만 하지는 않을 것이다. 아마도 전보다 더욱 강력하게, 자신 있게 자신의 연기를 카메라로 ‘발산’시키게 될 것이다[15].

또한 매체연기의 교육은 반드시 캐릭터 분석이나 작품 분석을 하기 전에 정확한 자기 분석, 개성 발견의 시간이 선행 되어야 한다고 본다.

표현하려는 강박관념에서 벗어나게 하려면 독백 훈련과 자기 내면화 과정은 연기과정에서 필수적인 과정이 되어야 한다.

자기 자신의 자의식, 체면, 사회의식 등의 정신적 장애물에서 벗어나 본능적인 유희감각 하에 억눌린 감정을 최대한 분출시키도록 노력해야 하며 표현하는 연기에서 주도적 자아가 즐기는 연기가 되어야 한다. 그러므로 정서 벽을 파괴하고 감정에 솔직해지도록 만드는 것이 중요하다.

이렇게 배우의 신체적 특성, 목소리, 몸짓 등을 파악하고 내면에 감춰진 다양한 캐릭터의 개성을 간파하고 북돋아줘야만 한다.

과편화된 순서 속에서도 관통선이 목표를 지향하고 일관되게 연기하는 연습이 필요하다. 무대연기는 장기간의 연습과정은 물론 실제 공연에 있어서도 연대기적 순으로 자신의 캐릭터의 욕망을 점진적으로 쌓아나가는 연기가 용이한 반면 매체연기는 이러한 관통하는 행동의 목표를 찾기 어렵도록 순서가 바뀌고 과편화되기 때문이다[16].

이렇게 앞서 대략적으로 살펴보았듯이 매체연기는 매체적 특성이나 연기적인 측면에서도 무대연기와는 분명한 차별성을 갖고 있다.

즉흥성의 발현과 배우의 개성을 최대한 발견해 내며, 배우 자신은 매체연기에 있어서 연출과 더불어 공동으로 창조 작업을 진행하며 매체연기의 발전을 이룰 수 있다. 매체연기를 훈련할 수 있는 방법은 다양하지만 대략 열 가지로 제시될 수 있다.

첫 번째, 정서적인 면에서 감정을 끌어낼 수 있는 감정트레이닝중 하나이다. 예기치 못한 쪽지를 발견하고

그 내용으로 인해 감정의 변화가 생긴다. 예)미안해, 이제 더 이상 연락 하지 마! 등의 내용으로 희로애락의 감정변화를 줄 수 있으면 된다.

두 번째, 상상력과 상황의 스토리를 만들어 가는 집중 훈련이다. 준비해 온 그림이나 영화의 한 장면을 선택하고 선택된 장면을 시작으로 그 다음 상황을 자신의 상상력으로 연기하게 한다.

세 번째, 반응에 관한 훈련이다. 카메라를 보고 다음과 같은 상황들을 과장해서 연기 해 보게 한다.

- a. 당신이 사랑하는 사람이 시야에 들어온다.
- b. 당신이 싫어하는 사람이 시야에 들어온다.
- c. 당신에게 돈을 꾸어간 빚쟁이가 시야에 들어온다.

위에 세 가지 반응을 가능한 한 표정의 변화를 최소화해서 다시 한 번 해보라. 그리고 아예 표정 없이 연기 해보라. 당신은 무표정에도 감정을 담을 수 있다는 것을 깨닫게 될 것이다.

네 번째, 듣기에 관한 훈련이다. 당신은 당신을 놀라게 하고 귀찮게 하고 경악하게 하는 소리를 듣는다. 그 소리가 나는 쪽을 쳐다보라. 그리고 화면을 분석해보라. 반응이 지나치지 않았는가? 여러 번 반복해서 반응을 다듬어 보라.

다섯 번째, 침묵연기이다. 2분 동안의 음악에 맞도록 침묵의 행동을 고안해라. 당신은 음악의 공간에 꼭 차도록 그 행동을 완결해야 한다.

여섯 번째, 소품 활용연기이다. 매체연기에 있어서 소품이란 리얼리티를 만들어 주는 중요한 부분이다.

카메라를 향해 음식과 음료수를 마시면서 기억하고 있는 대사나 독백을 하라.

- a. 대화를 피하는데 그 음료수와 음식을 이용하라.
- b. 당신은 오랫동안 굶었으니 어서 먹고 마셔라.
- c. 자연스럽게 먹고 마시면서 대화하라.

일곱 번째, 상상력 훈련이다. 인물의 성격을 드러낼 만 하다고 생각되는 소품 세 가지를 골라라. 그 소품들을 이용한 짧은 극을 고안하라. 그것을 세 번 연기 하면

서 매번 성격을 달리하라.

여덟 번째, 표정에 관한 훈련이다. 음식이나 오감을 자극할 수 있는 상황들을 실제로 보여주므로 해서 감정을 연기하는 표정이 보여 진다. 그림들을 보여주므로 해서 감정을 연기하는 표정을 트레이닝 한다. 마지막으로 모든 걸 상상으로 감정과 표정을 만들어내 본다.

아홉 번째, 감정전환의 디테일 훈련, 상황의 반응 훈련이다. 문을 열었다. 예기치 못한 상황을 발견하고 놀란다. 공포, 기쁨, 슬픔 등 배우는 어떤 상황에서도 진심으로 느끼고 몰입할 수 있어야 한다. 그리고 상대배우에게 영향을 주고 자신도 영향을 받을 수 있는 그런 능력과 적극성을 지녀야 한다. 또한 상대배우 및 주변 환경과 관계를 만들어 나가야 한다. 이런 것들은 감정의 구체적 계기를 가짐으로써 달성될 수 있다. 감정의 구체적 계기는 연기를 단순하고 핵심 있게 만들어 준다. 순간순간 감정전환을 처리함으로써 연기에 뉘앙스를 불어넣을 수 있다[17].

열 번째, 카메라와 친구하기이다. 카메라 렌즈가 자기 가 생각하는 가장 친한 친구이다. 그 친구에게 오늘에 일상에 관해 솔직하게 얘기하게 한다.

열한 번째, 즉흥극 훈련이다. 대부분의 초보적인 배우들은 대사를 외우고 타이밍, 움직임, 비즈니스 등이 완벽해질 때 까지 수없이 반복하는 방법을 연습의 완전한 과정으로 인식하고 있다. 그러나 이러한 방법이 최상의 창조적인 연기에 도달하기 위한 절대적이고 완전한 방법일 수는 없다. 배우는 살아있는 생명체이며, 배우의 연기는 정서, 영혼, 감정, 이성, 정신 등이 신체와 유기적이며 동시적인 조화 속에서 이루어진다. 그렇기 때문에 배우의 내면에 잠재되어 있는 내적 충동의 순간순간에 즉각적이고 즉흥적인 표출은 배우의 연기를 살아있게 만들며, 최고의 창조의 순간으로 이끌게 한다. 이러한 면에서 볼 때 즉흥연기는 배우들의 자발적이고 자의적인 연기를 자극하는 연기의 기술을 발전시키는 중요한 도구이다. 왜냐하면 즉흥연기는 배우의 훈련도구로써 배우들로 하여금 관찰과 상상력으로 벌어진 상황에 집중하고 반응하게 하여 완벽한 집중의 상태에 도달하여 연기환경과 자발적인 접촉과 교류를 하게 만드는 데 도움을 주기 때문이다[18]. 이 외에도 매체연기를 훈련

하는 방법은 다양하다. 모든 연기는 기억, 혹은 과거 경험과 관찰, 상상, 직간접체험에서 오는 것이다. ‘생활연기’라는 것은 일상 속에서 자연스럽게 터득하는 연기의 비법이기도 하다. 얼마나 솔직담백하게 주어진 상황을 이해하고 배우 자신의 것으로 소화해 적응하느냐에 따라 거부감 없는 자연스런 ‘생활연기’가 실현될 수 있는 것이다.

V. 나가면서

지금까지 매체연기의 특성이 무엇이며 또한 어떻게 매체연기를 훈련할 것인가에 대해 살펴보았다. 리스트라스버그에 의하면 연기는 직관이나 충동에 의한 것이 아니라 훈련에 의해 습득될 수 있는 기술이고, 연기자는 숙련된 기술자로서 좋은 연기를 위해서는 그 자신을 도구로 사용할 수 있을 정도로 일정한 기술 습득을 위한 훈련이 필요하다고 했다. 즉 배우 자신의 마음과 정서, 신체를 종합적으로 이용하여 배우가 각 부분을 단지 이해하는 것이 아니라, 개별적으로 조절할 수 있어야 한다는 것이다. 이를 위해서 배우는 자신의 내부에서 일어나는 일들에 깊이 있게 또 확실하게 다룰 수 있어야 한다고 했다[19].

좋은 배우가 되기 위해서는 마땅히 기본적인 방법론에 충실함과 동시에 끊임없는 자기 탐구와 자기반성을 통해 자기 자신에게 알맞은 독창적인 훈련 방법을 개발해야 한다. 자기탐구를 위한 기술은 시간을 갖는 것이다. 이는 기다린다는 것을 의미하는 것이다. 배우는 막연하게 기다리는 것이 아니라 상상력을 작동시킬 수 있는 어떤 것을 생각하면서 기다려야 한다. 그리고 지속시키는 것이다. 신체의 행동을 유지하는 것은 충분히 시간을 가지고 상상력이 작용되도록 기다리다가 내면에서 충동이 생겨났을 때 그 충동에 맡겨 상상력을 유지하라는 것이다. 그러므로 매체연기에서 필요한 생생하고 살아있는 리얼리티의 장면들을 창조하기 위해서 즉흥작업들이 중요하다고 생각된다. 성공적인 자기 탐구를 위해 배우는 이완과 집중으로 주체의 초점을 맞추고 분명하게 할 수 있는 구체적인 요소를 가져야 한다.

중요한 것은 행동으로 나타나는 외적인 결과를 위해 연기하지 말고 내적인 논리 즉 상황이나 환경에 자신의 감정을 연결해서 구체적인 경험으로 나타낼 수 있도록 해야 한다는 것이다.

매체연기는 배우를 작가의 생각과 의도, 그리고 언어를 살아 있는 표현으로 옮기는 창의적인 예술이라 생각한다. 이 표현에서 소리는 단순히 의미뿐만 아니라, 감각, 감정, 행동까지도 담고 있어야 한다.

배우라는 직업이 생성된 이래 궁극적인 목표였던 진실과 자연스러움에 도달하기 위하여 매체연기자들은 자신의 신체와 정신을 철저히 도구화 하였고 그 진실과 자연스러움이란 ‘자기 자신의 진솔한 삶의 이야기’ 이보다 더 사실적이고 자연스러움은 존재 할 수 없을 것이라고 생각해 왔다[20].

자연스러운 것에 대한 기준은 끊임없이 변해 왔고 또한 더욱 빠른 속도로 변해 갈 것이다. 연기는 결국 연기일 뿐이지 진실 그 자체는 영원히 될 수 없을 것이므로 이 시대의 배우들은 성실한 태도와 끊임없는 자기 변신을 위한 노력을 해야만 할 것이다.

매체연기에서 필요한 테크닉적인 면을 반드시 알고 임해야 함은 이 논문에서도 누누이 강조하고 있다. 연기에 있어서 중요한 것들은 배우들 자신의 진실과 상황에 맞는 감정표현과 전달, 자신의 개성을 찾아내는 자기 자신의 발견, 인생에 대한 관찰, 자신을 객관적으로 평가 하는 일, 직관력을 높이기 위한 훈련, 능동성과 자발성이 있어야 하며, 생활과 경험, 그리고 상상력과 관찰력이 필요하며, 매체연기에서 필요한 연기를 단순화시키며 행위자체를 믿어야 하는 일, 성격묘사 등 갖춰야 할 요소들이 많기에 철저히 연기훈련이 이루어져야 한다 라는 것이다. 하지만 연기의 최고의 텍스트는 다름 아닌 자신과 인생임을 알고 최선을 다해 자신을 연마하고 성실하게 임했을 때 이상적인 연기자들의 배출이 이루어질 수 있다고 생각한다.

사실적으로 보면 과도한 연기 학습과 훈련만이 좋은 연기를 끌어내는 최선의 방법은 아닐 수도 있다. 인생과 사회의 문제들을 고민하고 성찰하며, 연기자 삶 자체의 치열함이 타고난 재능과 결합해서 훌륭한 배우를 만들어 낼 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 매체

연기의 특성을 이해하고 적용하는 것은 진실한 내면을 끌어내고 객관화시키기 위한 최소한의 훈련법이다. 좋은 배우가 되기 위해서는 끊임없이 관찰하고, 상상하고, 체험해야 할 것이다. 연기자로서 보다 더 많은 기회를 가지기 위해서는 늘 새로운 도전과 용기가 필요하다.

참 고 문 헌

[1] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, “영화연기”, 연극과인간, 2003.
 [2] 김태환, “영화의 구성요소가 배우에게 미치는 영향”, 중앙대학교 예술대학원, p.12, 2006.
 [3] 패트릭터커, 방은진 옮김, “스크린연기의 비밀”, 서울시공사, 1999.
 [4] 에드가모랭, 이상률 옮김, “스타”, 문예출판사, 1992.
 [5] 김태환, “영화의 구성요소가 배우에게 미치는 영향”, 중앙대학교 예술대학원, p.14, 2006.
 [6] 패트릭터커, 방은진 옮김, “스크린연기의 비밀”, 서울시공사, 1999.
 [7] 윤영경, “영화연기특성연구”, 상명대, pp.40-41, 2004.
 [8] 윤영경, “영화연기특성연구”, 상명대, pp.42-43, 2004.
 [9] 김태환, “영화의 구성요소가 배우에게 미치는 영향”, 중앙대학교 예술대학원, p.15, 2006.
 [10] 자클리 나카시, 박혜숙 옮김, “영화배우”, 문예신서, 2007.
 [11] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, “영화연기”, 연극과인간, 2003.
 [12] masteringfilm.com/the-180°-rule/
 [13] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, “영화연기”, 연극과인간, 2003.
 [14] 미하일 체홉, 윤광진 옮김, “미하일 체홉의 테크닉 연기”, 예니, 2000.
 [15] 미하일 체홉, 윤광진 옮김, “미하일 체홉의 테크닉 연기”, 예니, 2000.

[16] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, “영화연기”, 연극과인간, 2003.
 [17] 주디스웨스턴, 오세필 옮김, “영화연기연출법”, 시공사, 1999.
 [18] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, “영화연기”, 연극과인간, 2003.
 [19] 최진석, “현대영화연기에 적용된 메소드 연기에 관한 연구”, 동국대, p.61, 1998.
 [20] 최진석, “현대 영화 연기에 적용된 메소드 연기에 관한 연구”, 동국대, p.37, 1998.

저 자 소 개

박 호 영(Ho-Young Park)

정회원



- 1995년 2월 : 단국대학교 연극영화학 문학사(BA)
- 2000년 6월 : Russian Academy of Theatre Arts(GTIS) 연기예술학석사(MFA)
- 현재 : 목원대학교 영화영상학부 연기전공 교수

<관심분야> : 무대연기, 매체연기, 연기교수법, 연기예술, 연기이론, 공연예술사, 공연제작연출

민 경 원(Kyung-Won Min)

종신회원



- 1999년 5월 : Syracuse University 영화영상석사(MFA)
- 2006년 2월 : 동국대학교 영상대학원 영화영상박사(DFA)
- 현재 : 순천향대학교 공연영상미디어학부 교수

<관심분야> : 영화영상, 입체영상, 영상시각효과, 매체연기, 스토리텔링, 문화예술교육, 문화콘텐츠