

매체연기를 위한 영상언어 연구

Visual Language for the Media Acting

고현욱

청주대학교 예술대학 영화학과

Hyun-Wook Ko(kohyunwook@hotmail.com)

요약

촬영 시 프레이밍 되는 사이즈에 따라 배우의 표정과 몸짓 등이 소극적으로 혹은 과장되어 보이며 조명의 방향성, 광량 그리고 광질의 선택에 의해 배우 캐릭터의 변화가 이루어진다. 이와 같은 이유로 감독을 비롯한 매체영상을 담당하는 모든 이들은 카메라 앞의 배우들이 스크린에 어떻게 투영될지에 대해 많은 고민을 하게 된다. 본 논문은 이와 같은 영상매체의 기술적 설정 변화에 대응할 수 있는 방법과 배우의 캐릭터 및 내면연기를 강조하고 설명할 수 있는 카메라 및 조명의 역할 등을 체계적으로 제시함으로써 영상언어의 시각적 요소들이 매체연기에 미치는 영향을 고찰 할 것이다.

■ 중심어 : | 촬영 | 배우 | 조명 | 카메라 | 감독 | 매체연기 |

Abstract

Facial expression and gesture of the actors can be magnified or understated depending on the size of the camera framing. The direction, quality, and quantity of the lighting can also make the actors look different. That's why we have to deliberate how to photograph the actors who will be projected on the screen. This thesis shows the way of improving performance and emphasizing each character with camera and lighting. You will also find out how visual elements influence the actors and their performances.

■ keyword : | Cinematography | Actor | Lighting | Camera | Director | Media Acting |

I. 서론

현재의 영상산업은 콘텐츠의 다양성을 통하여 빠른 속도로 발전하고 있다. 기존의 영상산업인 극장개봉을 위한 장편영화, 공중파의 TV드라마뿐만 아니라 2011년 12월 개국한 종합방송채널까지 다양한 분야에서 영상물의 제작은 이루어지고 있으며 그 필요성에 따라 다양한 배우들의 인프라가 중요시 되고 있다. 배우의 육성에 있어서 대부분의 연기학교 및 학원에서 연극연기에

비중을 두고 교육되고 있지만 리스트라스버그의 메소드 연기[1]를 기초로 영상언어의 전달 방법에 집중하는 교육도 점차적으로 확대 되고 있다. 매체연기에 있어 연극자가 갖추고 행해야 할 기본적인 원칙으로 “좀 더 사실적으로, 과장되지 않게, 친근한 연기, 너무 크게 말하지 않도록, 좀 더 내면적 연기, 행위의 축소, 너무 많이 움직이지 말 것, 표정으로 연기, 섬세한 표현, 더 자연스럽게”의 10가지 원칙을 페트릭 타거[2]는 그의 저서를 통해 제시 하고 있다. 또한 토니바논[3]무대에선

전달거리의 차이 때문에 필수적으로 과장된 표현이 수반되지만 카메라 앞에서는 꾸밈없이 정직하게 응답해야 관객을 감동시킬 수 있다고 말하고 있다. 이처럼 카메라 앞에서 연기하는 매체연기는 무대연기와 확연하게 차이 있기 때문에 그 차이점을 이해하고 연기하는 것이 매우 중요하다. 본 논문은 매체연기를 행하는 배우의 캐릭터 및 연기력의 증대 방법을 촬영과 조명을 중심으로 고찰하고 조사하여 영상의 기술적 요소를 이용한 매체연기의 상승 방향을 제시하겠다. 인물의 동작과 감정을 제한하는 화면사이즈에 대한 고찰을 필두로 연기의 효과적 전달 방법, 시점의 방향 및 위치에 따른 배우 감정적 변화, 촬영하는 카메라의 종류에 따른 관객의 집중도 차이점, 광장에 따른 배우 스킨톤의 변화를 사진과 그림을 통해 제시하며 매체연기에 필요한 영상언어의 기술적 측면을 논하겠다.

II. 본론

1. 화면 사이즈

서사구조로 된 영화의 이야기 전달 및 운영에 있어 가장 중요한 역할을 하는 것은 배우의 연기이다. 이야기를 전달한다는 주체적 측면에서 배우의 역할은 연극 무대와 영상매체가 동일하지만 호흡과 발성적인 측면에선 전혀 다른 연기가 필요로 한다[4]. 연극무대에서의 배우는 이야기의 전달을 위해 과장된 몸동작과 호소력 깊은 발성을 이용하며 영상매체에서는 영상언어의 기술적 도움아래 배우의 감정이 객관들에게 전달된다.

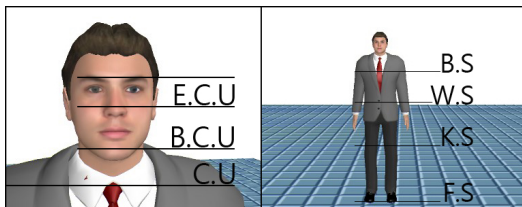


그림 1. 인물사이즈

[그림 1]은 영상매체 촬영 시 사용되는 인물의 기본 사이즈를 표시하고 있다. 풀샷(F.S)[5]은 배우의 전반적

인 외모와 옷차림 그리고 움직임 등을 통한 등장인물의 행동 묘사에 적극적으로 활용되는 샷으로 주로 씬의 도입부에 많이 사용되며 설정 장소의 분위기를 관객들에게 전달 시켜 주는 역할을 한다. 하지만 화면 전체에서 등장인물이 차지하는 비중이 미비해 배우의 표정과 같은 세부묘사를 하기에 적당하지 않다는 단점도 가지고 있다. 니샷(K.S)은 배우의 움직임과 세부묘사를 함께 관찰할 수 있는 최소사이즈로 대사와 역동적인 동작이 함께 공존하는 장면이 적합하며 고전 서부영화에서 총을 찬 보안관을 촬영할 때 많이 사용하여 아메리칸 니샷(American Knee Shot)[6]이라고도 한다. 사이즈는 무릎관절 상단으로 프레임하며 이 사이즈보다 넓으면 풀샷(F.S)과 같이 시각적 정보량의 손실되어 구체적 세부묘사가 불가능해 진다. 바스트샷(B.S)은 배우의 대사 및 세부 표정의 묘사가 구체화되며 내면연기를 표현할 수 있는 최소 사이즈로 서사 구조를 가지는 드라마에서 가장 중요한 위치를 차지하며 가장 많이 사용된다. 사이즈는 흉부 중앙을 중심으로 타이트한 바스트와 루즈한 바스트로 나누기도 한다.

예전 TV가 나오기 이전 대형스크린 영사 시 바스트(B.S)보다 큰 사이즈로 인물을 촬영하는 일은 흔하지 않았다. 하지만 TV의 개발로 집에서도 영화를 시청할 조건이 갖춰지면서 소형 TV를 통해 배우의 감정과 정서를 전달해야 했고 그렇기 위해 사용되기 시작한 사이즈가 클로우즈업(C.U)이다. 이 사이즈는 배우의 표정을 통한 연기력을 극대화 할 수 있지만 배우가 크게나오며 대사 또한 명료하게 들리기 때문에 관객들에게 강요하여 전달시키려는 느낌을 주기도 하기에 매우 신중히 선택되어야 하는 사이즈이다. 이처럼 클로우즈업(C.U)은 관객들과의 소통에 핵심적인 역할을 하기 때문에 적절한 분배가 우선시 되어야한다. 또한 두 매체(연극과 영상매체)간의 극명한 차이를 설명하는 좋은 예로 사용되기도 한다. 연극은 관객에게 특정한 메시지를 전달하기 위해 과장된 몸짓과 발성을 이용하지만 영상매체에서는 카메라의 사이즈만을 조정하므로 배우의 감정을 관객에게 쉽게 전달할 수 있다.

사이즈란 배우의 연기력과 동일 시 되며 감정을 제어하는 역할을 한다. 바스트(B.S) 이상의 타이트한 사이

즈 촬영 시 과도한 표정 연기와 제스처는 관객들에게 거부감을 주며 보이지 않는 곳의 제스처는 다음 컷을 촬영 시 콘티뉴티에 문제점을 유발한다. 반대로 풀샷(F.S) 같이 넓은 사이즈에서의 소극적인 움직임은 전달력이 미비해져 이야기의 흐름과 이해력을 떨어트릴 수 있으므로 등장인물로서의 배우는 카메라의 위치와 사이즈를 확인한 후 촬영에 임해야한다.

2. 시점의 방향 및 위치

2.1 시점의 방향 (180도 법칙)

보편적 드라마는 극 중 등장인물의 총원을 떠나 두 주인공의 관계를 중심으로 진행되는 경우가 대부분을 차지한다. 이처럼 두 사람이 극의 중심을 이루며 이야기를 끌어가는 경우 사용 빈도수가 많은 장면구성 방법은 [표 1]과 같이 전체적 분위기를 위한 설정샷(F.S), 배우와 대사의 집중도를 높이는 단독 샷 (오버더 숄더(O.S), B.S)으로 이루어진다.

표 1. 장면구성의 예

장면구성순서	#1	#2	#3	#4	#5
AB 인물 함께	설정샷 F.S				
A인물		단독샷 O.S		단독샷 B.S	
B인물			단독샷 O.S		단독샷 B.S

[표 1]은 영상매체의 장면구성을 위한 예이다. 위와 같은 구성 시 가장 고려되어야 할부분이 배우의 시점방향이다. 시점은 화면안 배우의 시선을 의미하며 렌즈를 보는 배우의 방향에 따라 구분되어진다. 이를 위한 규칙을 180도 법칙[7]이라 하며 카메라가 넘어서면 안되는 가상의 선을 이미지너리 라인 이라고 한다. 180도 법칙이란 배우의 움직임과 동선을 하나의 가상선을 중심으로 설정하여 영상을 시청하는 관객들에게 객관적인 배우의 위치를 인식시켜 드라마의 자연스러운 진행을 유지하기위한 영화촬영 문법이다. [표 2]과 [표 3]은 180도 법칙의 예제로써 배우의 시점의 방향에 따라 어떠한 결과를 만들어 내는지를 간략하게 보여주고 있다.

표 2.

#	실제 배우 위치	배우 시점방향	TV에 투영된 배우 위치
1	A 왼쪽	카메라우측	A 왼쪽
2	B 오른쪽	카메라좌측	B 오른쪽
3	A 왼쪽	카메라우측	A 왼쪽
4	B 오른쪽	카메라좌측	B 오른쪽

표 3.

#	실제 배우 위치	배우 시점방향	TV에 투영된 배우 위치
1	A 왼쪽	카메라우측	A 왼쪽
2	B 오른쪽	카메라우측	B 왼쪽
3	A 왼쪽	카메라우측	A 왼쪽
4	B 오른쪽	카메라우측	B 왼쪽

[표 2]는 배우의 시점에 의해 공간적으로 왼쪽인물과 오른쪽인물로 구분이 가능하지만 [표 3]처럼 정확히 시점을 파악하지 못한 경우 A인물과 B인물이 서로 마주보고 있는지 혹은 같은 쪽을 보고 있는지 공간적 구분이 불가능하고 마치 같은 방향을 보며 대화하는 것처럼 느껴져 드라마의 흐름을 역행하게 한다.

2.2 시점의 위치

시점의 방향이 카메라의 우측 혹은 좌측을 보는 것에 치중 하였다면 시점의 위치는 카메라의 어느 부분을 보느냐에 그 관점을 둔다. 드라마는 기본 구조상 극 중 인물의 상호간 대화를 이용하여 극의 전개를 도모하기 때문에 상대방에 대한 정확한 방향성이 필수 조건이다.

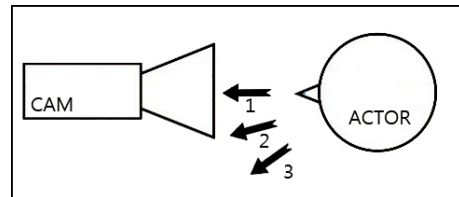
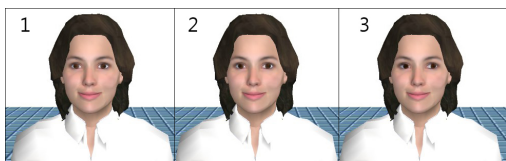


그림 2. 배우의 시점위치

[그림 2]는 카메라를 단독샷 촬영 시 상대 배우라 가정 한 상태의 시점을 표시한 것이다. 1번은 배우가 카메라를 직시 할 때 2번은 배우가 카메라 매트박스 끝을 주시할 때 3번은 카메라 이외의 불특정 이미지를 직시할 때의 예이다. 1번 위치는 주로 뉴스나 보도서 사용되

는 시점으로 시청자에게 직접 말하는 효과를 주며 전달력이 가장 강하다. 하지만 드라마와 같은 영상매체에서는 아주 특별한 경우를 제외하고 절대로 사용해서 안되는 시점위치이다. 드라마에서 만약 배우가 카메라를 직시한다면 관객과의 조우를 의미하는 것과 동시에 드라마 속에서 이야기를 주고받는 등장인물 중 한명이 불특정 다수의 집합인 관객이 되는 것이다[8]. 이것은 극에 존재하지 않는 제3자(관객)와의 소통을 의미하기 때문에 극중 상대배우와의 교감의 단절을 의미하게 된다. 물론 몇 가지 예외도 존재한다. 거울속의 자신을 쳐다보며 생각에 잠긴다거나 이야기의 전반적인 부과설명을 관객들에게 직접적으로 행해지는 장면 정도는 예외 사항으로 받아들여질 수 있다. 이처럼 관객에게 직접 전달하고자 하는 뜻을 담고자 할 때는 그에 적합한 철저한 이야기 구조가 설정 되어 있어야 할 것이다. 살인의 추억 마지막 장면에 관객을 향해 연기하는 송강호(박두만 역)를 그 좋은 예로 들 수 있다. 또한 [그림 2]의 3번 위치는 의미와 대사 전달의 모호함을 유발할 수 있다. 예를 들어 두 배우가 서로 마주보고 연기를 하고 그들을 번갈아 가며 촬영 시 서로의 시점이 [그림 2]의 3번과 같이 설정되었다면 두 배우는 서로 다른 곳을 보며 대사하는 장면으로 촬영 될 것이다. 이처럼 잘못된 시점의 위치는 배우간의 교감 형성에 장애물이 될 수 있다. 물론 예외 상황이 없는 것은 아니다 만약 외화면의 제3자가 두 사람의 대화에 끼어들기위해 등장 한다면 제3자를 바라보는 시선으로 [그림 2]의 3번 위치가 적당 할 것이다. [그림 2]의 2번 위치는 눈높이가 비등한 두인물이 서로간의 교감을 형성 하거나 대사를 통한 드라마 진행 시 적극적으로 사용되는 사이즈로 관객 혹은 제3자의 개입 없이 이야기의 집중도를 향상시키는 역할을 수반한다.



1 카메라를 직시 2 매트박스를 직시 3 불특정 이미지를 직시
그림 3. 배우시선

[그림 3]은 [그림 2]를 촬영 시 시점의 위치를 프레임 포지를 이용하여 제작한 것이며 드라마에서 상대배우를 응시하는 시점 중 가장 적합한 위치는 2번 위치로 서로간의 교감을 형성하기에 매우 적합한 시점의 위치다. 이렇듯 시점은 관객이 동일시하는 배우가 누구인지 결정을 하며 드라마의 흐름을 이어가는 역할을 하기 때문에 연기자는 누구에게 이야기 할 것인가에 따른 시점의 방향을 분명히 확인하고 촬영에 임해야 할 것이다.

3. 심도의 변화

장르적 구분에 따른 카메라의 선택은 카메라 고유 심도의 차이에 깊은 연관이 있다[9]. 다큐멘터리 적인 영화는 극영화형태 안의 보도적 성향 때문에 구성된 화면 안에 많은 정보력이 집중되어있어야 한다. 오지탐험을 소재로 하는 다큐멘터리 영화나 순간포착이 많은 영화의 제작 시 작고 심도가 깊은 포맷의 카메라가 사용되는 이유 또한 그렇다. 작은 크기의 센서가 사용된 카메라는 심도가 깊고 전경과 후경의 초점 범위가 넓기 때문에 배우 이외의 배경화면도 선명하며 디테일하게 촬영된다. 반면 큰 센서가 사용된 카메라는 허구의 재현 및 관객의 상상력을 유추하는 경우가 많기 때문에 심도가 낮아 제한적으로 보여줄 수 있는 카메라가 유리하다. 영상매체의 촬영에 있어 포맷 크기의 중요성은 기술적 발전에 의해 많은 부분 흡사해 졌다. 단지 장르에 맞는 적절한 포맷의 선택과 창의적인 시나리오가 영상을 만들에 있어 더욱 중요한 부분을 차지하고 있다[10].

심도는 가시광선에 반사된 피사체의 파장이 렌즈에 의해 굴절되어 상이 맺히는 촬영포맷까지의 거리에 의해 결정되며 심도의 깊이는 촬영포맷의 크기에 따라 변화된다.

표 4. 촬영포맷

촬영 포맷	가로세로 비율	촬영포맷	가로세로 비율
1/3.2 inch	4.5mm × 3.4mm	2/3 inch	9.59mm × 5.39mm
1/2.7 inch	5.3mm × 4.0mm	4K Digital	24.4mm × 13.7mm
1/2 inch	6.4mm × 4.8mm	5D Mark II	36mm × 24mm
1/1.8 inch	7.2mm × 5.3mm		

[표 4]는 현재 사용빈도수가 높은 디지털 영상 촬영 포맷의 도표로 1/3.2~1/1.8inch는 상대적으로 저렴한 가정용이며 2/3inch는 방송용, 4k Digital은 영화촬영 및 블록버스터급 드라마 촬영용, 필름의 폴 프레임 (가로 세로 비율이 36mm × 24mm인 정사진 촬영전용 포맷) 넓이의 5D MarkII는 독립영화 및 뮤직비디오촬영에 사용되고 있다[11].

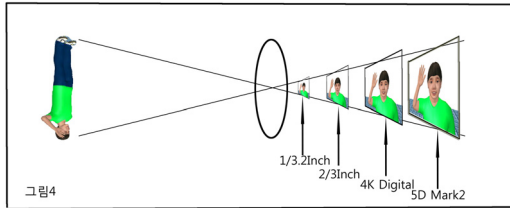


그림 4.

[그림 4]는 각 촬영포맷 별 초점거리에 따른 심도의 변화를 도표화한 것으로 초점이 맞는 면부터 상이 맺히는 거리를 초점거리가 하며 그 거리가 짧고 작은 포맷일수록 깊은 심도의 화면을 만들며 그 반대일수록 낮은 심도를 만든다. 심도는 초점을 구성하는 최소요소인 착란원의 크기에 의해 결정되며 렌즈와 촬영포맷과의 거리가 가까울수록 착란원은 작아져 깊은 심도의 영상을 만들게 되며 반대로 렌즈와 촬영포맷이 멀리 있으면 심도는 낮아져 낮은 포커스 영상을 만들게 된다. [그림 4]는 촬영 포맷의 크기에 따른 초점거리의 변화를 보여준다. 1/32.Inch의 초점거리가 가장 짧기 때문에 심도가 가장 깊고 5D MarkII의 초점거리가 가장 길기 때문에 가장 낮은 심도를 표현한다[11].



그림 5-1. 그림 5-2. 그림 5-3.

[그림 5-1]부터 [그림 5-3]은 심도에 따른 인물의 정보력의 차이점을 보여주고 있다. 초점거리가 길고 낮은 심도를 사용하는 촬영포맷일수록 인물과 배경의 분별

력이 뚜렷하여 인물에 대한 집중도를 향상시키며 초점 길이가 짧고 심도가 깊은 포맷은 등장인물 외 다른 주변 조건의 상황을 정확히 판단할 수 있게 해준다. 이는 촬영용 렌즈의 심도와 유사점을 가지고 있다.

표 5.

렌즈	심도	조리개	심도
망원	깊다	f16	깊다
광각	얕다	f1.4	얕다

[표 5]는 렌즈와 조리개에 따른 심도의 변화를 도표화한 것이다. 렌즈에 따른 심도의 차이는 장초점렌즈(망원렌즈)와 단초점렌즈(광각렌즈)로 구분되며 초점거리의 차이에 따라 구분된다[12]. 또한 조리개에 따라 심도의 깊이가 변하는데 조리개의 크기가 작을수록 심도는 깊어지고 클수록 얕아진다.

이렇듯 심도의 변화에 따라 관객에게 전달하는 메시지의 성격이 틀러지기 때문에 렌즈와 조리개 선택에 따른 연기 패턴의 변화도 매우 중요하다. 장초점 렌즈 및 낮은 조리개 수치를 이용 시 초점이 맞는 면만 상이 매치기 때문에 화면의 집중도가 증가되기 때문에 배우의 미세한 표정과 피부상태까지 까지 모두 전달된다[13]. 따라서 얼굴 표정을 통한 심리적 전달에 있어 더욱 신경을 써야할 것이며 메이크업의 상태 또한 다시 점검을 하고 촬영에 임해야한다[그림 5-3]. 단초점 렌즈 및 높은 조리개 수치를 이용 시 가장 신경 써야 할 부분은 보조출연자의 행동이다. 장초점 렌즈와는 달리 단초점 렌즈의 깊은 심도는 주연 배우 이외의 후경에 위치한 배우의 얼굴과 동작이 생생하게 촬영된다[그림 5-1]. 따라서 만약 자신의 역할이 조연이나 보조 출연자이고 화면을 채우는 정도의 역할이라 할지라도 단초점 렌즈로 촬영한다면 디테일한 행동까지 모두 화면에 담긴다는 것을 잊지 말고 촬영에 임해야 할 것이다.

4. 조명에 따른 배우 스킨톤의 변화

영상 매체의 촬영에 사용되는 광원종류는 태양광과 인공광으로 분류되며 소분류로 HMI[14], 텅스텐[15], KINO[16], 등으로 구분된다. 자연발광체인 태양광을

제외한 모든 광원은 발광하는 방식에 따라 분류되며 직진성과 확산능력의 차이를 갖게 된다. 조명의 크기에 비해 광량의 효율이 뛰어난 HMI는 강력한 직진성과 날카롭고 차가운 느낌을 형성하며 주로 야외장면에서 태양광이 없을 때 이를 대신하여 사용되거나 밤 장면 촬영 시 월광으로 사용된다. 텡스텐 라이트는 대부분의 극영화에서 빠지지 않고 사용되며 색온도[17]는 3200k°으로 부드러운 붉은 색을 띤다. 직진성은 HMI보다 떨어져지며 확산성은 KINO 보다 떨어지지만 기술적으로 단순하고 상대적으로 가격이 저렴하여 촬영현장 뿐 아니라 대부분의 영화학교에서도 널리 사용되는 라이트이다. KINO는 위에 열거한 라이트에 비해 늦게 개발된 라이트이며 직진성 보단 확산성에 중점을 두고 개발되었으며 그림자의 농도를 열게 해줘 부드러운 인물의 표현에 주로 사용되는 조명이다.

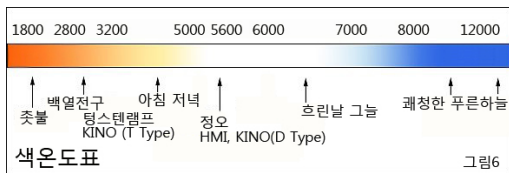


그림 6.

[그림 6]은 측정 가능한 색온도를 도표화한 표이다. 색온도가 높으면 푸른계열의 색이 증가하며 낮으면 오렌지색계열이 증가한다. 색온도는 전자기파의 길이에 따라 정해지며 푸른색 계열은 단파장 오렌지색계열은 장파장으로 구분되며 이를 이용하여 실생활에 적극적으로 이용된 예가 바로 가로등으로 주로 사용되는 나트륨등이다. 나트륨등이 가로등 및 터널의 조명으로 이용되는 이유로 파장의 길이를 들 수 있다. 파장이 길면 그만큼 먼 거리에 전조할 수 있어 동 전압의 푸른색 계열의 광원보다 훨씬 효율적인 광량을 만들어주기 때문이다[18].

광원은 광량의 크기뿐만 아니라 광질에도 영향을 미친다. 매체영상 제작 시 이러한 광질은 영화의 분위기를 구성하는데 매우 중요한 역할을 한다. 공포적 요소를 적용시키려면 HMI와 같은 날카롭고 차가운 광원을 사용한다. 이 광원은 단파장으로 이루어져있기 때문에

배경 및 인물의 디테일한 부분을 아주 섬세하게 묘사하여 과장되고 과격한 배우의 표정을 고스란히 전달할 수 있다. 반면 로맨틱한 멜로드라마의 실내장면은 확산성이 좋은 오렌지색 광원인 텡스텐라이트나 3200켈빈 키노라이트를 사용하는데 이러한 장파장의 광원은 물체에 반사되는 양보다 침투되는 양이 더 많아 부드럽고 따뜻한 이미지를 만들어 낸다.

표 6.

	광량 효율	광질	해상도	색온도
장파장	높다	부드럽다	낮다	낮다
단파장	낮다	거칠다	높다	높다

[표 6]은 파장이 가지고 있는 고유의 성격을 도표화한 것이다. 이러한 파장의 고유한 성격은 색온도 필터나 디퓨전 필터를 사용한다든지 발광 방식이 다른 HMI를 사용하여 변화 시킬 수도 있다.

대다수의 배우들은 스크린에 투영된 자신의 모습이 멋있고 아름답게 나오길 바라지만 영화의 장르와 배역에 의해 추하게 혹은 악당처럼 나와야할 때도 있다. 이처럼 배우의 배역에 그 의미를 더하는 역할을 하는 것이 광량과 광질이 하는 역할이다[19]. 그러한 이유로 배우의 배역에 특별한 캐릭터를 덧입히기 위해 광량의 강약을 선택하고 섬세하던지 부드러운지에 관련된 광질을 선택하게 된다.

5. 기술적 요소의 고찰

본 논문은 매체 연기자가 알아야할 영상언어의 기술적 요소를 중심으로 논하였다. 배우가 매체 연기를 할 때의 카메라는 단순한 정보만을 저장하는 기계가 아니라 상대 배역이며 관객이라는 것을 명심해야한다. 그렇기 때문에 카메라와 조명과 같은 영상언어의 기술적 요소를 이해하고, 그 특성을 먼저 몸에 익힌 후 그에 알맞은 연기를 행해야 한다. 다음은 기술적 요소들에 의해 영화가 어떤 변화를 가져오는지 알아보기 위해 “내일 치러질 시험공부에 열중하는 소녀”를 주제로 두 가지 촬영의 기술적 요소를 유추하고 그에 따른 연기 패턴의

변화를 제시하겠다.

예제1: “따뜻한 햇살이 창밖으로 들어오는 오후 교실에 앉아 공부에 집중을 하는 소녀.”

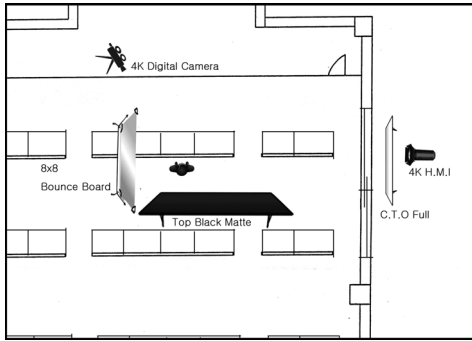


그림 7. 예제1

예제1의 촬영을 위해 태양의 강한 직진성을 대처할 수 있는 HMII라이트를 창밖에 세팅하고 라이트의 차가움을 감소를 위해 CTO [Color Temperature Orange Filter (오렌지색 색전환 조명필터)] Full 조명 필터[20]를 이용할 것이다. 하드한 라이트에 만들어진 강한 그림자를 줄이기 위해 조명의 반대편에 8x8 바운스 보드를 사용하며 필요 없는 난반사를 막기 위해 천정을 검은 매트로 덮을 것이다. 배우의 당당함과 열정을 집중적으로 묘사하기 위해 심도가 낮은 센서의 카메라와 렌즈를 선택할 것이며 카메라의 높이는 배우와 일치시켜 편안한 감정을 유지 시킬 것이다. 위와 같은 세팅으로 촬영을 한다면 밝은 오렌지 빛의 하이키 톤의 조명[21]과 셀로우 포커싱[22] 된 안정된 구조의 화면을 통한 편안하고 자신감 있는 배우의 모습이 연출될 것이다.

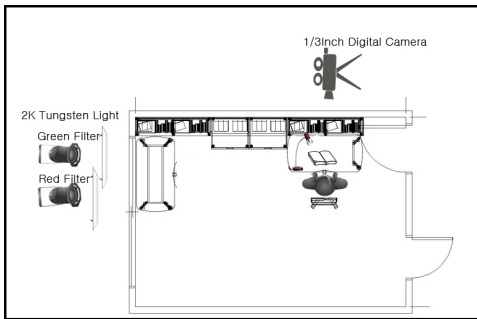


그림 8. 예제2

예제2: “어두운 방안 스탠드 불빛 아래 안경을 착용한 소녀의 손이 바쁘게 움직인다.”

창밖으로 네온사인이 점등하는 효과를 주기 위해 텅스텐라이트에 초록색과 붉은색을 각각 세팅한 후 광원의 밝기를 조정하는 디머(Dimmer)를 이용하여 딤 다운과 업을 번갈아 조명하는 어두운 로우키톤의 실내 분위기를 연출하며 형광등 스탠드를 설정 라이트로 하여 탁하고 거친 조명이 인물에 묻게 할 것이다. 카메라의 높이는 책상의 높이와 같이 낮게 하여 마치 참고서와 경쟁하고 있는 것 같은 느낌을 전달해 줄 것이며 약간의 왜곡된 시선을 전달하기 위해 광각 계열 렌즈를 사용할 것이며 원근감의 차이를 극대화하기 위해 작은 포맷의 카메라를 사용할 것이다. 위와 같은 촬영과 조명 세팅은 점등되는 네온사인을 통해 정서적 불안감을 증폭 시킬 것이며 어둠속에서 스탠드불빛만 의지하여 공부하는 모습과 광각렌즈를 사용한 과장된 원근감은 무엇인가로 부터 고립된 것처럼 표현 될 것이다. 상기의 두 상황은 영상매체의 영화적 분위기에 집중되어있다.

다음은 두 예제 및 일반적 영상매체 촬영 시 배우의 행동 방침에 대한 제시이다. 첫 번째, 카메라의 위치 및 촬영 사이즈를 파악해야 한다. 영상매체에서 배우는 폴샷과 같이 넓은 사이즈는 신체의 전체가 노출되며 클로즈업의 경우 일부만 촬영되기 때문에 어떤 사이즈로 촬영되는지를 반드시 확인해야한다. 예제1을 편안하고 당당함을 표현하기 위해 회화적 분위기의 폴샷으로 촬영 한다면 배우는 얼굴표정 같은 디테일한 요소보다 앉아있는 자세에 중점을 두어 아름다운 수채화 속의 모델 같이 연기를 해야 할 것이다. 드라마틱한 순간을 위해 가끔은 연기를 하는 것보다 가만히 있는 것이 더욱 영화적일 수 있다. 반면 예제2에서는 긴장감과 초조함을 극대화하기 위해 배우의 상반신을 프레임의 대부분이 차지하는 클로즈업으로 촬영 할 것이다. 손끝의 미동과 절제 된 얼굴표정만으로도 충분한 효과를 줄 수 있기에 과장된 행동과 표정은 자제를 하며 연기를 하는 것이 더욱 효과적이다. 두 번째, 조명의 각도와 위치를 확인해야한다. 촬영에 사용되는 조명은 태양광과 달리 제한된 영역만 빛을 비추기 때문에 조명 된 영역을 벗어나면 노출 및 광원의 방향성을 잃어버리게 되어 좋은

연기를 하여도 촬영한 결과물을 편집할 수 없는 상황에 처하게 된다. 예제1의 경우 촬영 장소의 대부분을 밝게 밝히는 하이키[12] 조명으로 세팅되기에 행동의 제한을 둘 필요는 없지만 예제2처럼 화면의 일부분만 조광 되는 로우키[12] 조명의 경우 특히 유념하고 연기해야 할 것이다. 세 번째, 마이크 위치를 확인해야 한다. 촬영에 사용되는 마이크는 대사이외의 불필요한 소리를 제한하기 위해 마이크 정면의 소리만 받아들이는 초지향성 마이크를 주로 사용되므로 마이크가 어느 방향에 있는지 항상 확인하여 중요한 대사가 소실되는 경우를 최소화해야 한다. 네 번째, 샷과 샷의 연결을 확인해야 한다. 매체영상은 장면과 장면의 교집합에 의해 완성되는 까닭에 현재촬영하고 있는 장면이 매치컷[5](현재 이야기의 연속적 순서)인지 컷어웨이[5](현재 이야기 중심 이외의 다른 장면 삽입) 이후의 장면 인지를 파악하여 연기의 패턴을 조정해야 한다. 매치컷 이라면 이전 상황의 표정과 동일하게 진행해야 할 것이고 컷어웨이 이후의 상황이라면 다른 감정의 연기를 추구하여 독립된 다른 씬의 느낌을 표현해야 할 것이다.

III. 결론

지금까지 영상의 기술적 요소가 매체연기자들에게 어떤 영향을 미치는가에 대하여 논하였다.

사이즈란 영상의 콘텐츠를 가시화 하여 관객들에게 보여주는 첫 번째 관문이다. 이를 통하여 이야기, 배우의 관계, 장소 및 계절의 변화 등을 인식시켜 드라마를 진행시키는 가장 중요한 역할을 한다. 또한 관객에게 보여줄 부분과 배제할 부분을 선별하여 집중도를 고조시키는 역할을 한다. 이 처럼 사이즈는 영상매체를 다른 장르와 차별화시키는 중요한 역할을 한다.

영상매체의 촬영 시 시점의 방향과 위치를 정확히 유지하기 위해 이미지너리 라인을 설정한다. 이미지너리 라인이란 카메라가 넘을 수 없는 가상의 선을 만들어 샷과 샷의 연결 및 인물의 방향성을 유지하기 위한 것으로 서사 구조의 드라마에서 필수적으로 사용되는 영화 언어이다. 하지만 이미지너리 라인을 옳게 설정 하였다

하여도 시점의 일치가 이루어지지 않으면 설득력을 잃어버리게 된다. 시점의 위치는 이야기의 대상이 되는 배우가 누구인지를 관객이 이해하는 역할을 한다. 따라서 관객이 인지하는 배우의 시점 대상은 씬 혹은 위치가 바뀌지 않는 이상 일관성 있게 보여져야 한다.

장면의 시각화란 매체영상 속 이미지를 강조 혹은 보완하여 배우의 성격을 설명하는 역할을 한다. 장소의 분위기 및 소품의 배치는 드라마를 진행하는 배우의 성격, 배경 그리고 직업 등을 설명해 주어 관객이 드라마에 심취하는데 도움을 준다. 이런 공간 및 소품 사용 시 고려되어야 하는 것이 심도의 선택이다. 깊은 심도의 화면은 장소를 디테일하게 보여주며 낮은 심도는 그와 반대의 결과물을 만들어낸다. 그렇기 때문에 드라마 상 주인공의 집을 통해 캐릭터를 부각시키려면 깊은 심도로 촬영하여 주인공이 사는 방의 구조 및 소품을 정확히 보여 주어야 할 것이다.

가시광선은 400~700나노미터 영역으로 전자기파장의 일부이며 400이하는 단파장 700이상은 장파장이라고 한다[22]. 단파장의 특성은 파장의 넓이가 짧아 표면에서 반사되며 장파장은 그와 반대로 표면 속까지 침투된다. 이러한 파장의 특성 때문에 푸른색 계열의 단파장으로 촬영 시 인물의 선명한 디테일을 표현할 수 있으며 적색계열의 장파장은 그와 반대로 부드러운 피부 톤을 표현할 수 있다. 이와 같이 특정한 파장을 이용한 피부 톤의 변화는 영화의 전반적인 분위기를 설정할 수 있을 뿐 아니라 배우의 캐릭터도 조정할 수 있기 때문에 매우 신중히 선택되어야 한다. 이처럼 영상의 기술적 요소를 선택함에 있어 광량의 크기를 전제로 하는 광원의 선택이 아닌 광질에 따른 광원의 선택이 중요하며 가격의 편차를 떠나 촬영하고자 하는 장르에 적합한 카메라의 사용이 가장우선이 되어야 할 것이다.

드라마는 다큐멘터리와 달리 허구를 현실처럼 보이게 하고 그것을 믿게 만들어야 관객들은 동요되고 공감하게 된다. 그것의 바탕에는 사실적인 시나리오와 자연스러운 연기가 가능한 배우, 그리고 영상의 기술적 요소들이 존재해야 한다. 본 논문은 영상매체의 기본이 되는 기술적 요소를 논하고 고찰하여 매체연기를 행하는 연기가 카메라 앞에 섰을 때 지각해야 할 부분을

제시하였다. 기술적 부분을 다루고 있는 논문의 특성상 연기자가 이해하기 힘든 부분도 없지는 않지만 영상언어의 기술적 부분을 이해하고 카메라가 기계적 메카니즘을 이용한 단순한 저장장치가 아닌 상대배우이며 관객이란 가정아래 연기를 한다면 보다 호소력 있는 연기를 행할 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 한진수, “메소드 연기의 이해”, 연극과인간, 2004.
- [2] 패트릭 타커, 방은진 역, “스크린 연기의 비밀”, 시공사, 1999.
- [3] 토니바, 예건사 편집부 역, “영화 TV연기 워크숍 33”, 예건사, 1992.
- [4] 이아영, “영상매체의 연기 방법 연구”, 연기예술학회 논문집, No.2, pp.137-174, 2011.
- [5] 스티븐 디 케츠, 김학순, 최병근 역, “영화연출론”, 시공사, 1999.
- [6] 유재형, 영화영상 기술 용어집, 영진위, 1999.
- [7] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 주진숙, 이용관 역, “필름아트”, 이론과실천, 1995.
- [8] 최하원, “영화감독현장”, 미디어, 2008.
- [9] 한성수, “프로페셔널이 되기 위한 HD촬영”, 한국방송영상산업진흥원, 2007.
- [10] 브루스 블록, 민경원 역, “비주얼 스토리”, 커뮤니케이션북스, 2010.
- [11] <http://www.red.com/faq/category/redone>
- [12] 에드워드 핀커스, 스티븐 아처, 김창유 역, “영화제작핸드북”, 책과길, 1995.
- [13] E. B. Steven, “High Definition Post production,” Focal Press, 2007.
- [14] H. B. Stephen, A.S.C, “American Cinematographer Manual,” ASC Press, 2007.
- [15] Harry C. Box, “Set Lighting Technician’s Handbook” Focal Press, 2003.
- [16] <http://www.kinoflo.com>
- [17] 박양재, 최종현, 장명기, “감성조명용 조명기기의

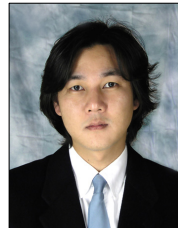
조도 및 색온도 시뮬레이션을 통한 광원 조합의 최적화”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제8호, pp.248-254, 2009.

- [18] B. Steven, “The Motion Picture Image,” Focal Press, 2006.
- [19] B. Brown, “Cinematography theory and practice” Focal Press, 2003.
- [20] <http://www.kodak.com>
- [21] 원방치, 김동현, “색조명이 창조하는 영상적공간성에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회 2009 춘계종합 학술대회, pp.988-992, 2009.
- [22] 리차드 편케이스, 허인영 역, “영화영상조명워크북”, 책과길, 1999.

저 자 소 개

고 현 욱(Hyun-Wook Ko)

정희원



- 1997년 2월 : 단국대학교 연극영화과(BA)
 - 2000년 2월 : 용인대학교 영상대학원 영화과(MFA)
 - 2008년 12월 : A.F.I (American Film Institute)(MFA)
 - 현재 : 청주대학교 예술대학 영화학과 전임강사. 촬영감독
- <관심분야> : 영화영상 교육방법, 영상미학, 촬영기술, 입체영화, 매체연기, 영화음악, 프토텍션디자인.