

웨스 앤더슨 감독의 영화에서 ‘화면 깊이감’의 활용과
미학적 함의 - <그랜드 부다페스트 호텔>과
<문라이즈 킹덤>을 중심으로

- I. 서론
 - II. 이론적 배경 및 선행 연구 고찰
 - III. 분석 대상 작품의 개요
 - IV. 앤더슨 감독의 영화들에 사용된 ‘화면의 깊이감’
 - V. 결론 및 논의
- 참고문헌
ABSTRACT

최현주

초 록

웨스 앤더슨 감독은 개성이 뚜렷한 감독으로, 화면 구성, 움직임, 조명 및 소품까지 세밀하게 고려하여 촬영하며, 그만의 독특한 방법으로 영화 세계를 구축하고 있는 감독이다. 앤더슨 감독의 영화는 ‘대칭적’이고 ‘평면적’인 영상 구성을 추구하는 것으로 알려져 있는데, 이 연구는 그가 평면적인 영상 구성뿐만 아니라 ‘깊이감 있는 영상 구성’을 추구하였음을 장면 분석을 통하여 고찰하였으며, ‘화면의 깊이감’이 그의 영화에서 어떻게 활용되었는지 살펴보았다. 분석 대상은 그의 최근 대표 작품인 <문라이즈 킹덤>(2012)과 <그랜드 부다페스트 호텔>(2014)을 대상으로 하였다. 웨스 앤더슨 감독은 그의 영화에서 1점 투시도법이나 Z축 블로킹과 같은 기법을 활용하여 화면의 깊은 공간감을 구사하면서도 중앙을 기점으로 완벽히 좌우대칭의 화면을 만들어낸다. 이는 일반적인 대칭구도가 지니는 평면성과 상당히 다를 뿐만 아니라, 일반적으로 ‘화면의 깊이감’이 추구하는 현실성과도 거리가 있다. 깊이감 있게 구성된 화면이 완벽히 대칭구도를 이룸으로써 영화 속 세계가 현실 세계와는 동떨어진 세계라는 느낌을 준다. 따라서 ‘깊이감 있는 대칭구도’는 앤더슨 감독이 판타지 세계를 표현하는 그만의 독특한 방식이라고 할 수 있다. 또한 그는 수평과 수직, 앞과 뒤로 직선적으로 움직이는 카메라 움직임을 구사하면서도 ‘화면의 깊이감’을 구현해내고 있다. 카메라의 움직임이 사람의 움직임을 따라 자연스럽게 이동하는 것이 아니라, 가로로 때로는 세로로 직선적으로 움직임으로써 현실 세계를 자연스럽게 보여주는 카메라워킹이 아니라 현실세계와 거리두기를 하는 것이다. 즉, 그는 현실 세계의 재현을 추구하는 것이 아니라, 오히려 현실 세계와 거리두기를 하면서 그만의 영화적 세계를 구현하고 있는 것이다. 이와 같은 방식으로 그가 보여주는 영화세계는 ‘동화적’이라는 단어로 표현할 수 있다. 화면 구성에서부터 카메라 움직임까지 그는 영화 속 공간을 ‘깊이감’ 있게 구성해 내면서도, 이러한 ‘깊이감’을 통해 현실성을 확보하기 보다는 그의 영화 세계가 현실과는 동떨어진 판타지의 세계임을 강조하는데, 이는 동화 같은 스토리에 동화책을 보는 듯한 파스텔톤의 색감과 함께 ‘동화 세계’를 구축하는데 기여하고 있다.

주제어 : 웨스 앤더슨, 그랜드 부다페스트 호텔, 문라이즈 킹덤, 미장센, 영상미학

I. 서론

웨스 앤더슨(Wes Anderson) 감독은 1996년 영화 <바틀 로켓>으로 영화계에 데뷔하여, 이후 <맥스군, 사랑에 빠지다>(1998), <로얄 테넌바움>(2001), <스티브 지소와의 해저 생활>(2004), <다즐링 주식회사>(2007), <판타스틱 MR. 폭스>(2009), <문라이즈 킹덤>(2012), <그랜드 부다페스트 호텔>(2014) 등을 선보여왔다. 앤더슨 감독은 영화 스토리뿐만 아니라 화면 구성, 촬영기법, 소품, 색채 및 음악 등 영상을 구성하는 모든 요소들을 치밀한 계획 하에 사용하는 감독으로, 그만의 개성이 드러나는 독특한 영상미로 사람들의 관심을 모으고 있다.

앤더슨 감독의 영화에 매료된 사람들은 영화 비평이나 영화에 대한 짧은 글을 통해, 그의 대칭적인 화면구성과 수평, 수직적인 촬영기법에 대해 소개하였다. 화면의 중앙에 인물을 크게 담고, 마치 데칼코마니를 한 것처럼 완벽하게 대칭인 구도를 사용하는 것이다. 또한 카메라가 수평으로 또는 수직으로 움직이며 촬영하는 장면이 많이 등장하며, 때로는 원색적이면서도 화려한, 또 한편으로는 파스텔톤의 색채를 사용하여 색감이 돋보이는 영상을 만든다는 것이다.

웨스 앤더슨 감독의 영화 세계에 대한 학술적인 논의는 상당히 미흡한 편인데, 김재성과 김정호의 연구¹⁾가 대표적이다. 그들은 <그랜드 부다페스트 호텔>에서 사용된 ‘평면적 쇼트’에 주목하였다. 그들은 평면적 쇼트를 앤더슨 감독이 어떻게 변용하면서 진화시켜 새로운 영상미학을 추구하였는지 살펴보았다. 평면적 쇼트는 흔히들 단조롭다고 하는데, 앤더슨이 평면적 쇼트가 갖는 한계를 어떻게 뛰어넘어 창조적으로 사용했는지 설명하며, 연구자들은 앤더슨의 평면적 쇼트가 그의 동화적 세계를 구축하는데 기여한다고 주장하였다.

그러나 앤더슨 감독의 <그랜드 부다페스트 호텔>이나 <문라이

1) 김재성, 김정호. 「영화 <그랜드 부다페스트 호텔>의 ‘평면적 쇼트’」. 『한국콘텐츠학회논문지』. 제14권12호(2014), p.78.

즈 킹덤>을 보게 되면, 전체적으로 평면적 샷뿐만 아니라, 깊이감 있는 샷 또한 상당히 많이 사용되고 있다. 그의 깊이감 있는 화면구성은 화면의 대칭성과 결부되어 사용되거나 독특한 카메라 워크와 함께 사용되면서 그만의 독특한 영화 세계를 구축해내고 있는 것이다.

따라서 이 연구에서는 앤더슨의 최근 영화인 <문라이즈 킹덤>(2012)과 <그랜드 부다페스트 호텔>(2014)을 대상으로 그가 화면의 깊이감을 어떻게 구성하여 활용하고 있으며, 그것이 지니는 미학적 함의는 무엇인가에 대하여 고찰해보고자 한다. 앤더슨의 영화들 가운데 최근 영화인 <문라이즈 킹덤>(2012)과 <그랜드 부다페스트 호텔>(2014)은 특히나 많은 사람들의 관심을 받은 영화이다. 2012년에 선보인 <문라이즈 킹덤>은 칸 영화제의 개막작으로 황금종려상 후보였으며, 2014년에 선보인 <그랜드 부다페스트 호텔>은 베를린 영화제 개막작으로 심사위원상인 은곰상을 수상하였다. 앤더슨 감독은 그만의 독특한 화면구성이나 카메라 워크 등을 사용하기 때문에 이 영화들의 감독이 누구인지 모르는 사람일지라도 이 두 영화의 감독이 같은 사람일 것이라고 추측하는 것은 그리 어렵지 않다. 이처럼 이들 두 영화는 화면구성의 미학이나 촬영기법이 유사하고, 그의 가장 대표적인 최근작이라는 점에서 분석의 대상으로 선정하였다.

이 영화들을 대상으로 본 연구는 대칭적이고 평면적인 영상 구성을 추구하는 것으로 알려진 웨스 앤더슨 감독이 ‘화면의 깊이감’ 표현에 얼마나 심혈을 기울였는지 보여줄 것이며, 그의 깊이감 표현이 일반적인 영상의 깊이감 표현과 어떤 면에서 차이가 있으며 그만의 독특한 깊이감 표현은 어떠한 미학적 함의를 품고 있는 것인지에 대하여 논의하고자 한다.

II. 이론적 배경 및 선행 연구 고찰

1. 화면의 깊이감

영상 이미지는 3차원의 현실 세계를 2차원의 밋밋한 평면으로

옳긴 것으로, 현실에서는 존재하는 깊이감을 담아낼 수 없다는 한계를 가지고 있다. 그럼에도 불구하고, 2차원의 평면에 현실감을 불어넣기 위해서 화면에서 깊이감을 느낄 수 있도록 하는 여러 가지 기법들이 발전되어 왔다. 먼저, 화면에 깊이감을 주는 방법으로 투시도법에 의한 선원근법을 들 수 있다. 현실 세계를 정확하게 재현하기 위한 과학적인 접근법으로 투시도법에 의한 원근법이 등장한 것은 15세기 르네상스 시대였다. 투시도법에 의한 원근법은 과학적이고 체계적인 원근 표현법으로 하나의 소실점을 향하여 뻗어나간 선들을 따라 사물을 수학적 비례로 나누어 배치하는 것이다. 그렇게 되면 소실점을 향해 갈수록 사물들의 크기가 점점 줄어들게 되면서 가까이 있는 것은 크게, 멀리 있는 것은 작게 보이도록 그리는 방법이다. 이러한 원근법으로 정확하게 구사한 그림은 밋밋한 평면에 그린 그림도 원근감이 살아서 3차원의 공간처럼 깊이감을 느낄 수 있게 된다²⁾.

화면에 깊이감을 줄 수 있는 또 다른 방법은 Z축 블로킹 기법이다. 기하학에서 X축은 넓이를 나타내는 가로축으로, Y축은 높이를 나타내는 세로축으로, Z축은 3차원의 입체적인 공간에서 깊이를 나타내는 축으로 일컬어진다. 이를 영화나 텔레비전 화면에 적용하면, X축은 화면의 너비를, Y축은 화면의 높이를, Z축은 사물이 카메라로부터 얼마나 멀리 떨어져 있는가를 말해준다. 즉, Z축은 카메라 렌즈에서 뻗어 나온 가상의 선으로, 카메라에 가장 가까운 부분인 ‘전경’, 그 다음의 가운데 부분인 ‘중경’, 그리고 카메라에서 가장 멀리 떨어져 있는 부분인 ‘후경’ 까지 가로지르게 된다. 영화나 텔레비전의 화면에 공간감을 나타내기 위해서는 Z축을 잘 활용해야 한다. Z축 상에 사물을 배열하거나 Z축 상에서 움직임이 일어나게 하는 것이 z축 블로킹(Z-axis blocking) 기법인데, 이 기법을 활용하면 밋밋한 평면인 화면에서도 깊이감을 구현할 수 있게 된다³⁾.

2) 최현주, 『영상커뮤니케이션의 이해』, 리북, 2015, pp.43-48.

3) 최현주, 『영상문법: 영상연출과 편집을 위한 기본 원리』, 한울 아카데미, 2011, pp.44-46.

이 외에도 화면에 깊이감을 줄 수 있는 방법으로 초점(focus)을 이용하는 방법이 있다. 전경과 후경의 초점이동(rack focus)을 통해 화면의 깊이감을 표현할 수도 있다. Z축 상의 어느 한 피사체에서 다른 피사체로 초점을 이동시키는 것을 초점이동이라고 하는데, 이러한 기법을 사용하게 되면 화면에 깊이감이 표현된다⁴⁾. 또한 조명을 통해서도 깊이감을 표현할 수 있는데, 측면 조명에 의해 만들어지는 그림자는 화면에 깊이감을 줄 수 있는 하나의 요소이기도 하다.

이와 같이 영상제작에서 화면에 깊이감을 주는 것은 현실감 있는 영상구성을 위하여 필수적인 요소로, 다양한 방법들을 동원하여 영상에 깊이감의 표현을 하고 있다.

2. 선행 연구 고찰

독특한 스타일을 추구하는 감독들이 등장하면서 이들 작품의 미장센에 주목하는 연구들은 상당히 많이 있다. 표현주의적 스타일의 영화를 만드는 팀 버튼 감독의 영화에 대한 미장센 분석⁵⁾, 대표적인 스타일리스트 감독이라고 일컬어지는 왕가위 감독의 영화 <2046>에서 영화공간에 대한 미장센 분석⁶⁾, 리얼리즘의 전통을 이으면서도 소위 ‘묘사적 객관주의’ 라고 불리는 영화 스타일의 대가 홍상수 감독의 <오!수정>(2002)에 대한 미장센 분석⁷⁾, 초현실적 세계를 표현하는 미셸 공드리 감독의 미장센 분석⁸⁾, 애니메이션 4편을 대상으로 애니메이션에서 주로 사용하는 미장센 요소와 자주 구사되지 않는 미장센 요소에 대하여 분석한 연구도

4) 앞의 책, pp.47-48.

5) 김효일, 이지은, 김규현. 「팀버튼 영화의 표현주의와 그로테스크 미장센에 관한 연구 - ‘이상한 나라의 앨리스’와 ‘찰리와 초콜릿 공장’을 중심으로」. 『디지털디자인학연구』. 제12권 2호(2012). 21-30.

6) 원일훈, 「영화 <2046>의 미장센에 나타난 필름공간 분석」, 『디자인학연구』, 제21권 5호(2008), pp. 237-28.

7) 김호영, 「영화 이미지와 묘사적 객관주의」, 『기호학연구』, 제15권(2004), pp.1229-3172.

8) 김현희, 「미셸 공드리의 초현실적 세계를 표현하는 수공예의 연출 기법에 관한 연구-미장센 요소 세트, 소품, 의상을 중심으로」, 『기초조형학연구』. 제16권 5호(2015) pp.203-215.

있다⁹⁾.

김경애는 박찬욱 감독의 할리우드 진출작인 <스토커 (Stoker)>(2013)의 미장센을 분석하였는데¹⁰⁾, 미장센이 <스토커>에서 어떻게 구현되었으며 내러티브 구조와 주제에 어떤 연관성을 갖는지 파악하였다. 그는 <스토커>에서 캐릭터의 성격이 대중의 공감을 끌어내기에 부족하였을 뿐만 아니라 주제의식도 명확하지 않았음에도 불구하고 박찬욱 감독의 탁월한 미장센에 의하여 영화의 영상미학이 예술적 차원으로 고양되었다고 평가하고 있다. 이처럼 개성 있는 작가주의적 성향의 감독들이 그들만의 독특한 스타일을 어떤 방식으로 구축하는가를 살펴보기 위해 여러 연구들이 미장센 분석을 실시해 왔다.

웨스 앤더슨 감독의 영상 스타일에 대한 연구도 실시된 바 있다. 이태훈과 이원석의 연구¹¹⁾가 그것인데, 그들은 앤더슨 감독의 영화 <로얄 터넬바움>(2002)의 플롯 구조와 영상 스타일을 분석하였다. 영상 스타일 분석에서, 촬영기법, 미술, 색채, 배경음악, 샷의 나열, 제한적 공간, 복 디자인 이미지를 모방한 표현 등을 분석하였다. 영상 스타일을 분석한 연구 결과를 살펴보면, 앤더슨 감독은 평면적인 공간과 앵글을 지속적으로 사용하고 있는데, 이는 일상적인 입체적 공간과 다른 표현으로 낮설고 부자연스러운 느낌을 준다고 하였다. 등장인물을 광각 렌즈로 누르듯 화면 정중앙에 정면 방향으로 배치시킨 부자연스러운 사진관 구도와 카메라를 고정배치 시키고 연극에서처럼 배우들은 관객을 쳐다보듯 카메라를 향해서 대사를 하는 등의 설정은 어린이 학예회의 연극 발표를 보는 것과 같은 느낌을 준다고 하였다. 이러한 화면 속 평면적 요소인 배우, 소품, 벽, 창문 등을 전경, 중경, 후경으로 나누어서 한 앵글에 배치함으로써 깊이감을 만들고, 이

9) 이태구.이화세, 「애니메이션 미장센 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권 12호(2008), pp.153-162.

10) 김경애. 「<스토커>에 나타난 미장센 요소들의 특성」. 『현대영화연구』 제 19권(2014), pp.299-323.

11) 이태훈.이원석. 「1990년대 미국 뉴웨이브 감독 웨스 앤더슨의 영상 스타일 연구 - 웨스 앤더슨 감독의 영화 '로얄 터넬바움' (2002)을 중심으로」. 『디지털디자인학연구』. 제13권 2호(2013). 365-375.

를 광각렌즈로 촬영하여 깊이감과 평면적인 느낌이 섞이며, 제한된 공간을 만들어내고 있다는 것이다. 평면 레이어를 반복적으로 사용해 공간을 나눔으로써 평면적인 느낌의 앵글에서 인위적인 깊이감을 만든 제한적 공간을 사용한다는 것이다. 그리고 이러한 표현이 의도하는 바는 바로 동화와 같은 판타지적 정서를 구현하기 위한 것이라고 하였다.

김재성과 김정호¹²⁾는 본 연구에서 분석하고자 하는 영화 <그랜드 부다페스트 호텔>을 분석하였는데, 그들은 이 영화에서 사용된 ‘평면적 쇼트’에 주목하였다. 그들은 단조롭고 제한적인 평면적 쇼트를 앤더슨 감독이 어떻게 변용하면서 창조적으로 사용하였는지 설명한다. 그들은 앤더슨이 기존의 평면적 쇼트를 미묘하게 비틀면서 정서적 관계들을 포착함으로써 앤더슨의 평면적 쇼트가 그의 동화적 세계를 구축하는데 기여한다고 주장한다.

그들의 연구에 의하면, 앤더슨의 평면적 샷의 특성으로 ‘코믹성’을 든다. 앤더슨의 평면적 샷들은 동화책의 모티브를 차용해 장면 장면이 이동한다거나 미니어처들을 통한 세트 및 과도한 채도의 색채 사용 등 극단적으로 인공적인 성격의 영화적 설정으로 등장인물들이 겪고 있는 정서를 코믹하게 묘사하는데 평면적 샷을 사용한다는 것이다. 두 번째로 앤더슨은 관객들의 눈을 정면으로 응시하는 기능 때문에 평면적 샷을 사용한다고 한다. 그의 평면적 샷에서 인물들은 대부분 화면 중앙에 위치해 있고 이들의 눈높이는 관객의 눈높이와 일치하도록 설계되어 있다. 이를 정면성(frontality)이라고 하는데, 이러한 앵글은 관객을 직접적으로 대응하는 방식으로 제시되어 등장인물들의 존재감이 뚜렷하게 부각된다. 세 번째는 균형.대칭이다. 이 영화에서 사용된 대부분의 평면적 쇼트들은 프레임 안에서의 균형을 유지하고 있다. 앤더슨은 평면적 샷 내에서, 캐릭터 간의 상호작용, 관계망, 정서적 친밀도, 관여도를 꾸준히 드러내 왔는데, 평면적 샷이 지니는 전통적인 방식에 앤더슨 자신만의 방식을 접목하여 앤더슨은 평면적

12) 김재성, 김정호. 「영화 <그랜드 부다페스트 호텔>의 ‘평면적 쇼트」. 『한국콘텐츠학회논문지』. 제14권12호(2014), pp.65-79.

샷을 통해 정서적 관계를 포착하였다는 것이다.

그러나 앞서 언급했듯이, 앤더슨 감독의 <그랜드 부다페스트 호텔>이나 <문라이즈 킹덤>을 보게 되면, 전체적으로 평면적 샷뿐만 아니라 깊이감이 있는 샷 또한 지배적으로 사용되고 있다. 따라서 이 연구에서는 웨스 앤더슨 감독의 최근 영화인 <그랜드 부다페스트 호텔>과 <문라이즈 킹덤>을 대상으로 그가 화면의 깊이감을 어떻게 구성하여 활용하였으며, 그것이 지니는 미학적 함의는 무엇인가에 대하여 고찰해보고자 한다.

Ⅲ. 분석 대상 작품의 개요

1. <그랜드 부다페스트 호텔>(2014)

미장센을 분석하기 위해서는 영화의 내용에 대한 이해가 선행되어야 하므로 줄거리를 간략히 소개하면 다음과 같다. 제2차 세계대전이 한창이던 어느 날, 세계 최고 부호 마담 D. 가 그랜드 부다페스트 호텔에 다녀간 지 얼마 지나지 않아 의문의 살인을 당한다. 전설적인 호텔 지배인이자 그녀의 연인이었던 구스타브는 신문 기사를 통해 그녀의 죽음을 알고 급히 그녀의 집으로 향한다. 그녀는 유언을 통해 가문 대대로 내려오던 명화 ‘사과를 든 소년’을 구스타브 앞으로 남긴다. 구스타브는 그녀의 가족들이 명화를 빼앗을 것이라고 판단해 호텔 로비보이 제로와 함께 그림을 숨긴다. 마담 D.의 아들 드미트리는 구스타브를 그녀를 죽인 용의자로 지목하게 되고, 구스타브는 감옥에 갇히게 된다. 그 후 구스타브는 감옥에 함께 갇힌 죄수들과 함께 탈옥하여 누명을 벗기 위하여 이 모든 일의 진실을 알고 있는 집사 서지 엑스(Serge X)를 제로와 함께 추격한다. 이들이 서지X를 만나고 마담 D.의 두 번째 유언장을 찾으려 하면서, 그녀의 모든 재산은 구스타브에게 상속된다. 제로는 아가사와 결혼을 하여 아들을 두었지만 아가사와 아들은 2년 뒤 프로이센 독감으로 죽게 된다. 구스타브 또한 총격으로 사망하게 되면서 그의 후계자가 된 제로는 그의 모든 재산을 물려받아 그랜드 부다페스트 호텔을 지키게 된다는

이야기이다.

2. <문라이즈 킹덤(Moonrise Kingdom)>(2012)

2012년에 개봉한 웨스 앤더슨 감독의 영화로 2012년 제65회 칸 영화제의 개막작이기도 하다. 이 영화는 1960년대를 배경으로 영화에서만 등장하는 가상의 섬인 뉴 펜잔스 섬에서 벌어지는 3일간의 소동을 다루고 있다. 비밀스럽고도 마법같은 곳이어서 ‘달이 뜨는 왕국(moonrise kingdom)’이라고 이 영화의 제목을 정한 것처럼 감독은 자신만의 독창적인 세계로 관객들을 초대한다. 감독은 자신의 어린 시절을 회상하며 그 시대의 로맨스를 보여주고 싶었다고 한다.

영화의 남자 주인공인 샘은 사고로 가족을 잃고 위탁가정에서 자라고 있으며 스카우트에서는 문제아로 낙인찍혀있다. 여자 주인공인 수지는 부유한 가정에서 자랐지만 친구라곤 라디오, 책, 고양이 밖에 없는 외로운 아이다. 이들은 1년 전 우연히 만나 한눈에 반하게 되고, 펜팔을 통해 자신들의 상처와 외로움을 나누며 점점 가까워진다. 서로를 보듬어주는 유일한 소울메이트이자 연인이 된 샘과 수지는 아무도 모르는 둘만의 아지트를 찾아 떠나기로 결심하고, 필요한 준비물들을 챙겨 각자 약속 장소로 향한다. 몇 시간 후 샘과 수지의 실종으로 인해 펜잔스 섬은 발각 뒤집히고, 수지의 부모님과 카키 스카우트 대원들은 둘의 행방을 찾아 한바탕 소동을 벌이며 수색작전을 벌이게 된다. 둘의 아지트가 발각되고 떼어 놓았으나, 샘이 고아이고 문제아라는 이유로 샘을 왕따시켰던 스카우트 대원들이 샘과 수지의 사랑을 이루어 주기 위해 어른들 몰래 이들의 탈출 작전을 돕게 되어 또 다시 탈출하며 둘은 떠나려고 한다. 하지만 위탁부모에게 버려져 청소년 보호소로 가게 될 위기에 처한 샘의 위탁 부모를 경찰관 소치가 신청하면서 샘은 소치와 살며 수지와 계속 사랑을 나누게 된다.

IV. 웨스 앤더슨 감독의 영화들에 사용된 ‘화면의 깊이감’

1. 깊이감 있는 대칭구도

웨스 앤더슨 감독은 자신의 영화에서 대칭구도의 사용에 상당히 집착한다. 대칭 구도란 화면의 구성요소들이 시각적인 균형감을 이루는 것을 말한다. 이는 안정된 형태라고 할 수 있지만, 일반적으로 화면의 구도가 대칭적일수록 2차원적으로 보이게 된다. 뿐만 아니라 화면에서 완벽한 대칭은 정적이고 단조로운 상태를 만들기 쉽기 때문에 일반적으로 영상에서는 비대칭구조를 사용하여 흥미와 긴장감을 유발하고자 한다¹³⁾. 그러나 <그랜드 부다페스트 호텔>의 경우, 완벽한 대칭구도를 사용하면서도 깊이감 있는 공간 구성을 통해 일반적인 대칭구도와는 사뭇 다른 화면구성을 보여주고 있다. <그림 1>에서와 같이, 호텔이나 건물의 내부를 보여줄 때 공간이 매우 깊이감 있게 구성되어 있을 뿐만 아니라 완벽하게 대칭을 이루고 있다. 호텔의 로비, 수영장, 연회장 등 어느 곳을 카메라로 잡든 화면의 구성은 하나의 소실점을 가진 1점 투시도법에 의해 구성되어 있다. 그 하나의 소실점은 중앙에 위치하고, 그 소실점을 중심으로 좌우 양측이 완전히 똑같은 대칭구도를 이루고 있다. 그러다보니 대칭구도를 사용하면서도 일반적인 대칭구도와 달리 공간의 깊이감이 풍부하게 표현되고 있는 것이다.

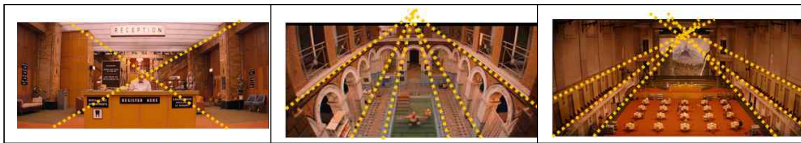


그림 1. < 그랜드 부다페스트 호텔> 건물 내부의 공간 구성

웅장한 건물의 내부뿐만 아니라, 사람들이 무리지어 등장하는

13) 리처드 자키아, 박성완, 박성조 역, 『시지각과 이미지: 사진으로 본 시지각 원리. 지각 심리』. 안그래픽스, 2007, p.56.

군중 샷(mob scene)의 경우에도 <그림 2>에 보이는 것과 같이 깊이감 있게 화면 구성이 되어 있으면서도 완벽하게 대칭구도를 이루고 있다. <그림 2>의 첫 번째 그림은 마담 D.가 사망하고 나서 유산에 대한 발표를 듣기 위해 모인 사람들을 표현한 장면이다. 하나의 소실점을 가진 1점 투시도법에 의한 영상구성을 하고 있어 화면에 깊이감이 있을 뿐만 아니라 통로를 중심으로 앉아있는 사람들과 화면 위쪽에 있는 전등이 완벽하게 대칭되어 있다. 두 번째 그림은 마담 D.의 살인 용의자로 지목되어 감옥에 갇힌 구스타브와 그의 동료 죄수들을 담은 화면이다. 화면 중앙의 구스타브를 중심으로 양 옆의 죄수들이 완전한 대칭을 이루며, 죄수들이 Z축상에 배치되어 있어 화면에 깊이감을 준다. 이 또한 1점 투시도법에 의한 원근법이 구현되어 있다. 세 번째 그림은 호텔 직원들이 식사를 하는 장면인데, 식탁과 직원들이 Z축 상에 배치되어 있으며 화면상의 모든 선들이 하나의 소실점으로 모이는 1점 투시도법에 의해 깊이감이 있으면서도 중앙의 식탁을 중심으로 대칭을 이룬다.



그림 2. <그랜드 부다페스트 호텔> 군중 샷에서의 화면구성

뿐만 아니라, 두 사람이 등장하는 투 샷(two shot)에서조차 깊이감 있는 화면의 대칭구도는 이루어지고 있다. <그림 3>의 첫 번째 그림은 마담 D.가 호텔에서 구스타브와 이야기를 나누는 장면이며, 두 번째 그림은 마담 D.의 사망 소식을 듣고 조문을 가기 위해 기차를 타고 가는 구스타브와 제로의 모습이다. 마지막 세 번째 장면은 구스타브가 마담 D.를 조문하러 갔다가 그녀의

아들 드미트리에게 수모를 당하고 난 후 제로와 이야기를 나누는 장면이다. 이처럼 두 사람이 등장하는 장면들에서도 Z축인 화면의 전경, 중경, 후경에 모두 사물을 배치함으로써 화면이 깊이감 있게 구성되어 있으며, 완전한 대칭구도를 이루고 있다.

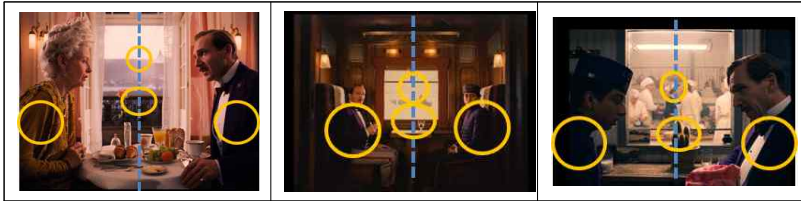


그림 3. <그랜드 부다페스트 호텔> 두 샷에서의 화면구성

마지막으로 한 사람만을 잡는 원 샷(one shot)의 화면구성에서도 <그림 4>와 같이 1점 투시도법에 의해 원근법을 구현함으로써 여전히 깊이감 있는 대칭구도를 사용하고 있음을 알 수 있다.



그림 4. <그랜드 부다페스트 호텔> 원 샷에서의 화면구성

이러한 화면구성은 <문라이즈 킹덤>의 경우에도 마찬가지로 나타난다. <그림 5>에 나타난 바와 같이 공간을 구성함에 있어서도 1점 투시도법에 의한 촬영이나 Z축 블로킹 기법을 사용하여 깊이감이 있으면서도 완벽한 좌우대칭을 이루도록 하였다.

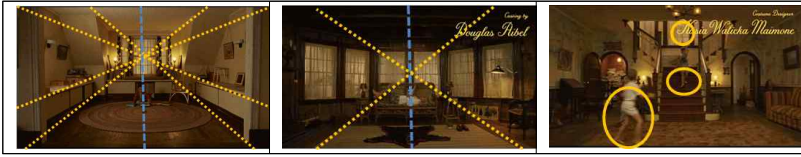


그림 5. <문라이즈 킹덤>의 공간 구성

뿐만 아니라 <그림 6>에서처럼 인물이 한 명 등장할 때도 1점 투시도법에 의한 촬영이나 Z축 블로킹 기법을 사용하여 깊이감이 있으면서도 완벽한 좌우대칭을 이루도록 하였다.

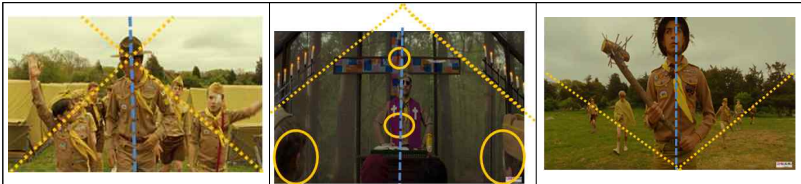


그림 6. <문라이즈 킹덤>의 화면 구성

이처럼 일반적으로 대칭구도가 깊이감이 없는 2차원적인 평면감을 제공한다는 인식을 불식시키고, <그랜드 부다페스트 호텔>과 <문라이즈 킹덤>에서는 대칭구도를 사용하면서도 1점 투시도법이나 Z축상에 사물을 배치하는 Z축 블로킹 기법을 사용하여 매우 심오한 깊이감을 표현하고 있다. 일반적으로 대칭구도가 밋밋한 평면적인 느낌을 주는 것과는 달리, 그의 영화에 나타난 대칭구도는 정확하게 좌우 대칭을 이루는 구도이면서도 깊이감, 입체감을 주는 것이다. 그는 깊이감이 있으면서도 완벽한 대칭구도의 화면을 구성함으로써 화면 속의 세계가 현실 세계와는 동떨어진 세계라는 느낌을 준다. 화면의 깊이감을 현실감을 주기 위해 사용되는 것이 일반적이지만, 앤더슨의 영화에서는 완벽하게 대칭적인 구도와 함께 화면의 깊이감을 구현함으로써 오히려 현실과의 거리두기를 하고 있다. 이는 영화 속 화면이 현실 세계를 재현하는 것이 아니라 현실과의 괴리를 의도적으로 표현하고자 한

것이라고 볼 수 있다. 따라서 깊이감이 있는 대칭구도의 화면구성은 앤더슨 감독이 동화 세계를 표현하는 그만의 독특한 방식이라고 할 수 있다.

2. 카메라 워크를 통한 화면의 깊이감 표현 - 트래킹 & 패닝 & 달리

먼저, <그랜드 부다페스트 호텔>을 살펴보면, 사람들이 이동할 때 마치 건물의 벽면이 없는 것처럼 수평으로 카메라가 이동하는 트래킹으로 따라가고, 건물의 외관이나 내부를 보여줄 때도 수평 트래킹으로 잡는다. 트래킹(tracking)이란 카메라의 흔들림을 막기 위해 레일을 깔고 그 위를 이동하며 촬영하는 기법을 말한다. <그림 7>은 트래킹을 통해 호텔 수영장의 전경을 소개하는 장면인데, 카메라가 움직이는 장면에서도 화면의 깊이감이 있는 표현은 계속된다.



그림 7. <그랜드 부다페스트 호텔> 트래킹을 통한 호텔 수영장 전경의 소개

<그림 8>은 창가에 서있던 구스타브가 안으로 들어가는 장면이다. 벽면을 가로질러 수평 트래킹으로 구스타브의 움직임을 표현하고 있는데, 이러한 카메라의 움직임에서도 화면의 깊이감은 표현되고 있다.



그림 8. <그랜드 부다페스트 호텔> 트래킹을 통한 인물의 움직임 따라가기

<문라이즈 킹덤>의 오프닝에서 카메라는 끊임없이 움직인다. 따라서 이 오프닝에서 사용된 카메라의 움직임을 좀 더 분석적으로 정리해 보면 다음과 같다. 먼저, <그림 9>와 같이, 수지의 집 2층 내부를 카메라가 트래킹으로 가로지르며 소개하는 것으로 시작된다. 벽면을 스치듯 가로질러 연극 무대의 세트장을 촬영하듯이 수평으로 쭉 촬영하다가 복도에 위치한 방을 소개하기 위해서는 <그림 10>과 같이 빠른 패닝을 사용하기도 한다. 패닝(panning)은 카메라는 고정시킨채 카메라의 헤드만 수평으로 움직이는 것을 말한다. 이러한 트래킹과 패닝과 같은 카메라 워크를 사용하면서도 화면의 깊이감은 여전히 잘 표현되어 있다.



그림 9. <문라이즈 킹덤> 실내 공간 트래킹



그림 10. <문라이즈 킹덤> 실내 공간 패닝

<그림 11>은 달리 아웃을 사용하여 수지의 집과 가족들을 표현한 장면이다. 달리(dolly)는 카메라가 피사체에 다가가거나(dolly in) 물러나며(dolly out) 찍는 기법으로, 보통 관객이 피사체에 다가가거나 멀어지는 느낌을 주게 된다. 그림①은 수지의 동생들을 보여주는데, 카메라가 피사체에서 물러나며 그림②와 ③같이 아버지가 있는 공간이 드러나고 카메라가 뒤로 좀 더 물러나면 그림④와 ⑤같이 어머니가 있는 공간이, 거기서 카메라가 조금만 더 뒤로 물러나면 그림⑥처럼 수잔이 망원경으로 바라보고 있는 공간이 등장하는 것이다. 한 개의 방에서 물러서면 또 다른 방이 나오고, 거기서 또 물러서면 또 다른 방이 등장하고, 한번 더 물러서면 또 다른 방이 등장하는 것이다. 이는 카메라가 4개의 방을 가로질러 나오며 이들 4개의 방을 모두 한 화면에 담게 되어, 극도의 깊이감을 표현하고 있다.

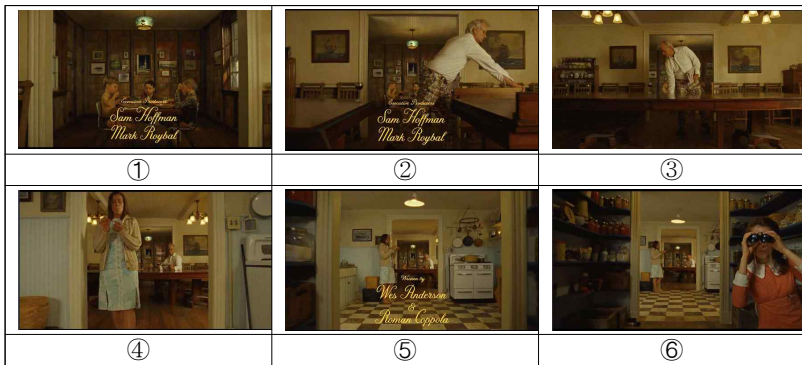


그림 11. <문라이즈 킹덤> 달리 아웃

이들 두 영화에서 사용된 카메라의 움직임은 현실감 있게 스토리를 전달하고자 하는 것과는 거리가 멀다. 현실감을 주고자하기 보다는 오히려 현실과의 괴리를 추구한다고 볼 수 있다. 핸드헬드나 스테디캠을 쓰지 않고 한 치의 흐트러짐 없이 트래킹과 패닝으로 인물을 담는다. 오프닝에서는 카메라를 고정시킨 채 화면을 좌우로 수평 이동시키는 패닝 기법 또는 아래에서 위로 수직으로

이동시키는 수직적 트래킹 기법을 통해 집안의 내부를 비춤으로써, 관객들이 영화적 공간 안이 아닌 외부에서 지켜보는 관찰자 입장에서 보도록 유도한다. 즉, 카메라의 움직임이 스토리를 전달하기 위한 목적으로 사용된 것이 아니라, 하나의 표현 도구로 사용된 것이다. 이를 통해 현실감 있는 세계를 묘사하는 것이 아니라 현실세계와는 거리가 있는 세계, 동화적 세계를 구축하는데 크게 기여하게 된다.

V. 결론 및 논의

웨스 앤더슨 감독은 개성이 뚜렷한 감독으로, 화면 구성, 움직임, 조명 및 소품까지 세밀하게 고려하여 촬영하며, 그만의 독특한 방법으로 영화 세계를 구축하고 있는 감독이다. 앤더슨 감독의 영화는 ‘대칭적’이고 ‘평면적’인 영상 구성을 추구하는 것으로 알려져 있는데, 이 연구는 그가 평면적인 영상을 구성할 뿐만 아니라 ‘깊이감 있는 영상 구성’을 추구하였음을 장면 분석을 통하여 고찰하였으며, ‘화면의 깊이감’이 그의 영화에서 어떻게 활용되었는지 살펴보았다. 분석 대상은 그의 최근 대표작품인 <문라이즈 킹덤>(2012)과 <그랜드 부다페스트 호텔>(2014)을 대상으로 하였다.

웨스 앤더슨 감독은 ‘대칭구도’에 심취한 감독이라고 할 수 있다. 대칭 구도란 화면의 구성요소들이 시각적인 균형감을 이룬 안정된 형태라고 할 수 있지만, 일반적으로 화면의 구도가 대칭적일수록 2차원적으로 보이게 된다. 뿐만 아니라 화면에서 완벽한 대칭은 정적이고 단조로운 상태를 만들기 쉽기 때문에 일반적으로 영상에서는 비대칭구조를 사용하여 흥미와 긴장감을 유발한다. 그러나 <그랜드 부다페스트 호텔>과 <문라이즈 킹덤> 두 영화 모두에서, 웨스 앤더슨 감독은 1점 투시도법이나 Z축 블로킹과 같은 기법을 활용하여 화면의 깊은 공간감을 구사하면서도 중앙을 기점으로 완벽히 좌우대칭의 화면을 만들어낸다. 이는 일반적인 대칭구도가 지니는 평면성과 상당히 다른 대칭구도의 영상

이미지를 만들 뿐만 아니라, 일반적으로 ‘화면의 깊이감’ 이 추구하는 현실성과도 거리가 있다. 깊이감 있게 구성된 화면이 완벽히 대칭구도를 이룸으로써 영화 속 세계가 현실 세계와는 동떨어진 세계라는 느낌을 준다. 따라서 ‘깊이감 있는 대칭구도’ 는 앤더슨 감독이 판타지 세계를 표현하는 그만의 독특한 방식이라고 할 수 있다.

또한 그는 수평과 수직, 앞과 뒤로 직선적으로 움직이는 카메라 움직임은 구사하면서도 ‘화면의 깊이감’ 을 구현해내고 있다. 카메라의 움직임이 사람의 움직임을 따라 자연스럽게 이동하는 것이 아니라, 가로로 때로는 세로로 직선적으로 움직임으로써 현실 세계를 자연스럽게 보여주는 카메라워킹이 아니라 현실세계와 거리두기를 하는 것이다. 즉, 그는 현실 세계의 재현을 추구하는 것이 아니라, 오히려 현실 세계와 거리두기를 하면서 그만의 영화적 세계를 구현하고 있는 것이다.

이와 같은 방식으로 그가 보여주는 영화세계는 ‘동화적’ 이라는 단어로 표현할 수 있다. 화면 구성에서부터 카메라 움직임까지 그는 영화 속 공간을 ‘깊이감’ 있게 구성해 내면서도, 이러한 ‘깊이감’ 을 통해 현실성을 확보하기 보다는 그의 영화 세계가 현실과는 동떨어진 판타지의 세계임을 강조하는데, 이는 동화같은 스토리에 동화책을 보는 듯한 파스텔톤의 색감과 함께 ‘동화 세계’ 를 구축하는데 기여하고 있다.

이 연구는 작가주의적 성향을 지닌 웨스 앤더슨 감독의 최근 대표작 두 편을 분석함으로써 그가 독특하게 구사하는 미장센의 특성이 무엇인지 살펴보았다. 다양한 작품을 제작한 감독이니만큼, 이들 두 작품에 대한 분석만 가지고 그의 작품 세계를 논하는 것은 극히 일부분만 파악한 것이라고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 특정 감독의 작가주의적 성향은 학술적인 논의보다는 영화를 소개하거나 비평하는 짧은 글들에서 주로 이루어져 왔음을 고려해볼 때, 이 연구는 이에 대해 체계적인 미장센 분석을 통해 학술적인 논의로 이끌었다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.

참고문헌

- 리처드 자키아, 박성완. 박성조 역, 『시지각과 이미지: 사진으로 본 시지각 원리. 지각 심리』. 안그래픽스, 2007.
- 최현주, 『영상문법: 영상연출과 편집을 위한 기본 원리』, 한올아카데미, 2011.
- 최현주, 『영상커뮤니케이션의 이해』, 리북, 2015.
- 김경애, 「<스토커>에 나타난 미장센 요소들의 특성」. 『현대영화연구』, 제19권(2014), 299-323.
- 김재성.김정호, 「영화 <그랜드 부다페스트 호텔>의 ‘평면적 쇼트」. 『한국콘텐츠학회논문지』. 제14권 12호(2014), pp.65-79.
- 김현희, 「미셀 공드리의 초현실적 세계를 표현하는 수공예의 연출 기법에 관한 연구-미장센 요소 세트, 소품, 의상을 중심으로」, 『기초조형학연구』. 제16권 5호(2015) pp.203-215.
- 김호영, 「영화 이미지와 묘사적 객관주의」, 『기호학연구』, 제15권(2004), pp.1229-3172.
- 김효일.이지은.김규현, 「팀버튼 영화의 표현주의와 그로테스크 미장센에 관한 연구 - ‘이상한 나라의 앨리스’와 ‘찰리와 초콜릿 공장’을 중심으로.」, 『디지털디자인학연구』, 제12권 2호(2012), pp. 21-30.
- 원일훈, 「영화 <2046>의 미장센에 나타난 필름공간 분석」, 『디자인학연구』, 제21권 5호(2008), pp. 237-28.
- 이태구.이화세, 「애니메이션 미장센 분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권 12호(2008), pp.153-162.
- 이태훈.이원석. 「1990년대 미국 뉴웨이브 감독 웨스 앤더슨의 영상 스타일 연구 - 웨스 앤더슨 감독의 영화 ‘로얄 터넬바움’ (2002)을 중심으로」. 『디지털디자인학연구』. 제13권 2호(2013). 365-375.
- <문라이즈 킹덤> (Moonrise Kingdom, 2012).
- <그랜드 부다페스트 호텔> (Grand Budapest Hotel, 2014).

ABSTRACT

A Study on 'the Depth of the Film Image' and its aesthetic implications in the Wes Anderson's films: Focusing on the film <Grand Budapest Hotel> and <Moonrise Kingdom>

Choi, Hyun-Ju

The purpose of this study is to analyze the 'depth of the film image' and to discuss its aesthetic implications in the Wes Anderson's films. In this study, I have analysed his two recent representative films, <Grand Budapest Hotel>(2014) and <Moonrise Kingdom>(2012). As a result, it is found that Wes Anderson created a symmetrical composition with the depth by placing symmetrically things on the Z axis or using one-point perspective. In general, symmetrical composition is a two-dimensional form. The symmetrical composition in these two films, however, has the depth perception. It gives a sense of the fantastic world, not the real world. Thus, it is the unique way of Wes Anderson's expressing the world of the fairy tale on his films. It is also found that he used the camera work, emphasizing the depth of the image. Through these devices, Wes Anderson has created his own sensational mise-en-scene for a storyline like a fairy tale.

Key Word : Wes Anderson, Grand Budapest Hotel, Moonrise Kingdom, depth of a film image

최현주

계명대학교 언론광고학부 교수

(42601) 대구광역시 달서구 달구벌대로 1095

Tel : 053-580-5596

choihj@kmu.ac.kr

논문투고일 : 2016.05.01.

심사종료일 : 2016.05.28.

게재확정일 : 2016.05.31.