

석사학위논문

연기자의 커뮤니케이션 행위에 관한  
연구

- 미디어의 기술발전 과정과 그 특성을 중심으로 -

2002년 02월

성균관 대학교  
언론정보대학원

김혜수

# 목 차

I. 서 론 .....	1
1. 문제제기 및 연구목적 .....	1
II. 이론적 배경 .....	4
1. 미디어별 연기자의 커뮤니케이션 특성 .....	4
1) 연기자와 수용자의 커뮤니케이션 특성 .....	6
(1) 연극 수용자의 커뮤니케이션 특성 .....	6
(2) 영화 수용자의 커뮤니케이션 특성 .....	8
(3) TV 드라마 수용자의 커뮤니케이션 특성 .....	11
(4) 연극, 영화, 드라마에서 관객의 커뮤니케이션 특성에 관한 차이점 .....	14
2) 미디어별 감독의 커뮤니케이션 특성 .....	15
(1) 연극 연출가의 커뮤니케이션 특성 .....	15
(2) 영화 감독의 커뮤니케이션 특성 .....	18
(3) 드라마 연출자의 커뮤니케이션 특성 .....	19
2. 영화와 TV 드라마의 미디어 특성 .....	20
1) 영화의 미디어 속성에 관한 고찰 .....	20
(1) 영화의 일반적 특성 .....	20
(2) 제작에 따른 기술적 특성 .....	21
(3) 관객의 수용태도에 관한 특성 .....	26
2) TV 드라마의 미디어 속성에 관한 고찰 .....	29
(1) TV 드라마의 일반적 특성 .....	29

(2) 제작에 따른 기술적 특성 .....	30
(3) 시청자의 수용태도에 관한 특성 .....	31
3. 영화와 TV 드라마의 미디어 특성 비교 .....	34
1) 영화와 TV 영상의 현실성 .....	34
2) 영화와 TV 영상의 시·공간 개념 .....	35
3) 영화와 TV 영상의 카메라 수(數) .....	37
4) 영화의 표현기능과 TV 영상의 전달 기능 .....	38
5) 수용자의 특성 .....	39
<b>III. 연구문제와 연구방법</b> .....	<b>43</b>
1. 연구문제 .....	43
2. 연구방법 .....	44
1) 연구문제 1)의 연구대상과 연구범위 .....	44
2) 연구문제 1)의 연구방법 .....	44
3) 연구문제 2)의 연구대상과 연구범위 .....	44
4) 연구문제 2)의 연구방법 .....	45
<b>IV. 연구 결과</b> .....	<b>46</b>
1. 미디어의 기술 발전과정에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성 .....	46
1) 무성영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	46
(1) 영화기술의 특성 .....	46
(2) 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	47
2) 유성영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	49
(1) 영화 기술의 특성 .....	49
(2) 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	52

3) 컬러영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	56
(1) 영화 기술의 특성 .....	56
(2) 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	58
4) 대형 화면(wide screen)의 도입에 따른 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	60
(1) 영화 기술의 특성 .....	60
(2) 연기자 커뮤니케이션 특성 .....	62
2. 미디어의 장르별 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성 .....	66
1) 미디어의 표현방식에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성 .....	66
(1) 사실주의 영화의 커뮤니케이션 특성 .....	68
(2) 형식주의 영화의 커뮤니케이션 특성 .....	75
(3) 사실주의와 형식주의 영화의 미디어 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션의 차이점 .....	81
2) 영화와 드라마의 미디어 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션의 차이점 .....	84
3) 영화와 연극의 미디어 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션의 차이점 .....	87
 V. 결    론 .....	 92
1. 논의 및 결론 .....	92
2. 연구의 의의 및 한계 .....	94
 참 고 문 헌 .....	 95
 ABSTRACT .....	 98

## 표 목 차

<표 1> 영화와 TV 영상의 특성에 따른 차이점 .....	40
<표 2> 미디어의 기술발전 과정에 따른 연기자 커뮤니케이션의 특성 .....	65
<표 3> 미디어의 표현방식에 따른 연기자 커뮤니케이션의 특성 .....	83
<표 4> 연극·영화·TV드라마의 연기자 커뮤니케이션의 특성 비교 .....	90

# I. 서론

## 1. 문제제기 및 연구목적

오늘날 영상 미디어는 영화나 텔레비전뿐만 아니라 애니메이션(animation)과 3D(three demention) 입체 영상에 이르기까지 다양한 영역에서 눈부신 발전을 이루고 있다. 이러한 발전은 우리의 생활영역과 사고방식을 무한대로 확장하고 변형시키는 결과를 낳고 있다.

극장에서 영화를 보던 초창기의 관람 모습은 텔레비전의 발명으로 안방을 새로운 영상공간으로 바꾸어 놓았고, 컴퓨터의 발전은 입체영상이라는 한 차원 높은 단계의 기술을 선보이고 있다. 이제 영상은 움직이는 모든 것을 표현하는 차원을 넘어서 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 표현하는 가상(假想) 이른바, 사이버(cyber)의 단계로 까지 전이하고 있다.

한편, 인간의 지각과 사고방식은 문자의 시대를 뛰어넘어 영상의 시대를 맞아 이전과는 다른 형태를 띠면서 새로운 장을 열어가고 있다. 문자의 시대라고 일컬어지는 중세의 시기를 인간 사고의 논리성과 합리성에 중점을 둔 모더니즘의 사회라고 한다면 감각과 감성에 좀 더 높은 비중을 두는 현대는 포스트모더니즘<sup>1)</sup>의 사회라고 할 수 있다. 논리성과 합리성의 미디어가 인쇄매체의 산물인 책이었다면 감각과 감성의 미디어인 전파매체의 산물은 단연 영상 미디어이라고 볼 수 있다. 인쇄매체인 책은 선형성(linear)의 한계를 띄지만 전파매체인 영상은 비(非)선형적인 이미지를 전달한다. 메시지의 선형성은 기승전결(起承轉結)이 정연한 논리적 성격を 가지고 있지만, 비선형성은 파편적인 모자이크의 이미지를 전달한다. 포스트모더니즘의 대표적 현상인 해체나 분열은 따라서 영상시대

---

1) 여기에서 포스트모더니즘에 대한 논의는 의미가 없다. 따라서 포스트모더니즘(postmodernism)의 포스트(post)를 모더니즘 후기(後期)로 볼 것인지 반(反)모더니즘으로 볼 것인지에 대한 논의는 생략하도록 한다.

가 갖는 대표적인 이미지라고 볼 수 있다.

이와 같이, 인간 사고를 변형시켜 온 미디어의 발전은 그것의 하부 기술 발달과 연계되었을 때 비로소 그 결실을 맺게 된다. 영화가 발명되기 이전의 사진술이 그러했고 텔레비전이 대량 생산되기 위해 전자, 전기 분야의 발전이 필연적으로 수반되었던 예가 그러하다. 기술의 발전은 새로운 영상시대를 여는데 필수적인 요소가 된 것이다. 결론적으로, 새로운 미디어의 출현은 영상 기술의 발전을 도모했고, 영상 기술의 발전은 다시 그 안에서 매개되는 새로운 표현요소들을 가능케 했다. 영상 미디어의 표현요소에는 카메라의 테크닉이나 편집기술, 미장센과 같이 영상의 이미지를 이루고 있는 여러 가지 표현 양식과 함께 배우의 커뮤니케이션 행위인 연기가 포함된다. 하나의 영상을 만드는 커뮤니케이터(송신자)는 카메라나 그 외의 표현 수단을 이용해서 자신이 생각하는 궁극적인 메시지(정보)를 수용자(수신자)에게 전달하는데 이 때 사용되는 표현수단과 방법은 여러 가지 영역으로 나뉘게 된다.

소비에트 영화의 몽타주 이론<sup>2)</sup>이나 독일 표현주의<sup>3)</sup>, 전후 이탈리아 영화의 네오 리얼리즘<sup>4)</sup> 등은 영화의 표현적 요소를 어떤 방식으로 조합할 것인가 혹은 어떤 방식으로 기호화해서 전달할 것인가에 충실했던 영역이며 이론이라고 불

---

2) 시간이나 사건의 경과를 나타낼 때 사용하는 영상의 편집된 전환 장면들, 종종 디졸브나 다중 노출을 사용하다. 유럽에서의 몽타주는 편집 예술을 의미한다. (Giannetti, L., *Understanding Movies*, (Cleveland: Prentice-Hall, 1996), 김진혜 역, 『영화의 이해』, (서울: 현암사, 1999), p.518 참조)

3) 극단적인 왜곡, 서정성, 대상의 객관성보다는 예술가의 자기 표현성을 강조하는 영화 제작 스타일로서 1930년대 독일에서 시작된 영화의 형식이다. (Louis Giannetti, 상계서, p.526 참조)

4) 이탈리아의 영화 운동으로 1945년부터 1955년 사이에 제작된 작품들을 말한다. 강한 사실성에 편중된 네오 리얼리즘은 영화 예술의 다큐멘터리적 측면, 느슨한 에피소드적 구성의 억제, 평이한 사건과 인물, 자연광, 사실적인 야외 촬영, 직업인이 아닌 배우, 빈곤과 사회문제에 대한 관심, 인간적이며 민주적인 이념을 강조했다. 또한 이 용어는 이탈리아의 신사실주의의 기술적이며 기법적인 경향을 반영한 다른 영화를 묘사하는데 사용되어 왔다. (Louis Giannetti., 상계서, p.516 참조)

수 있다. 이들은 커뮤니케이터가 바라는 궁극적인 메시지를 수신자에게 가장 효과적으로 전달할 수 있게 만들어진 표현수단이라고 볼 수 있다.

영상 미디어의 시초라고 할 수 있는 영화에서는 메시지를 전달하기 위한 효과적인 표현방법에 대한 연구가 활발히 진행되어 왔다. 그러나, 기존의 영화 이론과 여타 영역에서 배제된 표현요소인 연기에 대해서는 별다른 연구가 진행되고 있지 못한 것이 현실이다. 영상을 이루는 표현 요소 중 연기자 커뮤니케이션의 형태는 날로 증가되는 추세에 있으며 기술적인 표현 요소보다 더욱 세심하고 정교한 커뮤니케이션 기술을 요하고 있음에도 불구하고 이에 대한 연구가 거의 전무한 상태이다.

따라서 본 연구는 미디어의 기술 발전과 장르의 변화에 따라 연기자의 커뮤니케이션 형태가 어떤 방식으로 변화되어 왔으며, 어떤 차이점을 가지는지 알아보고자 한다. 미디어 기술의 발전에 따른 연기자 커뮤니케이션 행태의 변화를 고찰하기 위해서는 무성영화, 유성영화, 컬러영화, 대형화면의 시기로 분류할 것이다.

미디어의 장르에 따른 차이점을 고찰하기 위해서는 영화와 텔레비전에서의 연기자 커뮤니케이션 행태를 고찰하고자 한다. 궁극적으로 이와 같은 고찰은 연기자들의 커뮤니케이션 행태가 어떤 방식으로 변화되어 왔으며, 이것이 미디어 발전에 어떤 의미를 가지는지 파악하게 할 것이다.



## II. 이론적 배경

### 1. 미디어별 연기자의 커뮤니케이션 특성

시청자, 혹은 관객이 TV드라마나 영화, 연극을 본다는 것은 배우의 연기를 본다는 말과도 같다. 배우의 모든 것을 종합해서 보여주는 것이 바로 드라마나 영화, 연극이 보여주고자 하는 것이다. 배우는 여기에서 자신의 몸이 표현 미디어가 되어 관객과 커뮤니케이션한다.

사전적 의미로서의 연기는 극의 내용을 구체적으로 표현하기 위해 연기자가 몸짓(동작이나 표정)이나 음성(언어)에 의해 나타내는 동작을 의미한다. 그러나 연기란 단순히 어떤 것을 흉내내는 것이 아니라 상상의 자극에 반응하는 능력으로서 자신의 배역 속에 생명을 불어넣는 행동 예술인 것이다. 그것은 곧, 연기자의 행위가 어떤 것에 대한 모방이 아니고 창조여야 한다는 뜻이다. 그러므로 연기자는 감수성과 뛰어난 지성을 갖추고 모방 연기가 아닌 주어진 배역의 역할을 현실감있게 창조해 내야 한다. 그렇기 때문에 ‘연기란 무대 위에 등장한 연기자가 희곡에 나타난 등장 인물의 배역을 담당해서 관객에게 행동으로 전달하여 이해시키는 것’이라고 정의 내릴 수 있는 것이다.<sup>5)</sup>

여러 면에서 연기는 인간의 일상적인 행위의 연장이라고 볼 수 있다. 사람은 누구나 말을 하고, 움직이고 친구들과 사귀며 사회생활을 한다. 그리고 이러한 가운데 사람들은 필요에 따라 여러 가지 역할을 맡아서 무의식적으로 연기를 하게 된다. 따라서 연기는 생활의 표정이며 연장이다. 그러나 연기 또한 예술이다.

연기는 일상 생활의 일부이다. 태어나는 순간부터 사람은 연기를 시작한다. 일상 생활의 연기는 ‘모방(imitation)’과 ‘역할연기’의 두 가지 형태를 취한다. 모방은 타인의 목소리, 제스처, 얼굴 표정, 자세, 태도 등을 모방하는 일이다. 역할

---

5) 한옥근, 『드라마(drama)의 이론과 실기』, (서울 : 국학자료원, 2000), pp.273-274 인용.

연기는 두 가지가 있다. 사회적 역할 연기와 개인적 역할 연기이다. 사회적 역할은 사회적으로 인정된 역할-아버지, 어머니, 어린이, 경찰관, 점원, 교사, 학생, 사업가, 의사, 판사, 변호사 등-인데, 이들은 독특한 행동 타입이 있다. 역할연기라는 것은 그 역할을 맡는 경우, 그에 해당하는 자연스런 연기를 해야 한다는 것이다. 개인적 연기는 자신의 개성, 업적, 특징, 업무, 성격 등 자신을 타인에게 알려야 되는 경우의 연기적 행위를 말한다.

일상 생활 속의 연기를 잘 이해하면 무대 연기를 그 만큼 잘 이해할 수 있다. 이 두 가지 연기는 서로 비슷한 점이 있기 때문이다. 보통 사람이 그들의 이미지를 부각시키기 위해서 전달 방법으로 사용하는 언어, 제스처, 육체언어, 목소리 등은 배우가 무대에서 인물을 창조하기 위해 사용하는 방법과 다른 점이 없기 때문이다. 그러나 이 두 가지 종류의 연기에는 중요한 차이점이 있다. 일상 생활에도 관객은 있다. 그러나 그들은 상대방의 연기에 꼭 필수적인 존재가 아니다. 무대의 연기는 언제나 스포트라이트를 받고 있지만 일상 생활 속의 연기는 보는 사람없이 무관심하게 지나갈 수 있다.<sup>6)</sup>

다매체 시대가 도래함에 따라 연기에는 많은 변화가 일어났다. TV나 영화와 같은 본격영상매체는 연극과 같은 고전적 의미에서의 연기에 상당한 변화를 일으키고 있으며 영상 미디어의 기술적 속성에 따라 기존의 연기 개념과는 상이한 연기이론이 대두되고 있는 실정이다. 특히, 디지털 기술이 새롭게 도입됨에 따라 연기에 대한 정의는 보다 다변화될 것으로 예상된다.

따라서 다음에서는 서로 다른 표현의 형식에 따라 연극, 영화, TV 드라마에서 연기자와 관객, 연기자와 감독의 관계가 연기자의 커뮤니케이션 작용에 어떤 영향을 미치며, 서로 어떤 상호작용 과정을 거쳐 최종의 커뮤니케이션 결과물을 만들어내는가에 대해 고찰하기로 한다.

---

6) 김웅태, 『연극이란 무엇인가』, (서울 : 현대미술사, 1993), pp.77-78 참조.

## 1) 연기와 수용자의 커뮤니케이션 특성

### (1) 연극 수용자의 커뮤니케이션 특성

2차 세계대전 이후 연극은 급변했다. 전통적인 개념과 표현방식이 새로운 사상에 밀려 프로시니엄(proscenium) 무대는 연극의 중심이 아니라 또 하나의 다른 연극이 되었을 뿐이다. 무대와 돌출 무대 그리고 생활 공간에서 창출된 무대가 중요한 연극 공연장으로 부상되었다. 연극의 구조와 내용도 변했다. 부조리 연극, 멀티 미디어적 표현의 연극, 전위연극, 거리연극, 퍼포먼스 등 다양한 연극적 실험이 이루어졌다. 이러한 변화는 결국 다양성의 결과로 나타났다. 과거 어떤 문화권에서도 어떤 시대에서도 볼 수 없었던 다양한 연극, 다양한 관객, 다양한 공연장이 등장한 것이다.

오늘날의 연극은 그것을 둘러싼 환경과 여건이 변했고, 연극 제작에 참여하는 예술가와 프로듀서의 의도도 변하고 있다. 이에 따라 당연히 관객의 욕구도 변하고 있는 실정이다. 따라서 관객은 연극이 어떤 목적으로, 어떤 관객을 위해 만들어진 것인지 먼저 확인할 필요가 있다. 어떤 작품은 어떤 사람과 사건에 관한 지식을 전달하기 위해 제작되고 또 다른 작품은 현실적인 사건과는 거리가 먼 것일 수도 있다. 연극은 저마다 그 의도와 목적이 다르다.

그러나 오늘의 연극에서도 변하지 않고 꾸준히 탐구되고 있는 것은 배우와 관객의 직접적 관계라 할 수 있다. 이것은 연극의 독자성이다. 그리고 이 부분은 또한 연극이 매스 미디어와 전자사회의 커뮤니케이션 체계 속에서도 생존할 수 있는 유일한 지탱점이기도 하다. 즉, 실시간으로 동일한 공간에서 배우와 관객이 함께 한다는 것은 먼 먼 커뮤니케이션이라는 연극만의 독특한 장점으로 부각될 수 있다는 것이다. 여기에서 관객은 침묵하는 구경꾼이나 제3자가 아니라 만드는 사람과 혼연일체가 되는 상호교감의 경험을 맛보게 되는 것이다. 연기자는 관객의 반응을 보고 출연자의 일부로 끌어들이며 그들의 감정과 긴장 속에서 서 무언의 대화를 주고 받는다. 연극의 행간(行間)은 바로 관객에 있는 것이다.

원시시대의 연극형태는 하나의 공동의식으로서 노동의 능률화나 신앙의 구현으로서 스스로 행위하고 반응하고 그 결과를 공유하는 집단의 혼연일체(渾然一體)성을 띠었다. 관객 분리는 연극의 양식활동으로서 시작되었지만 그렇다고 관객이 울타리 밖 저쪽에서 이쪽을 바라보는 집단만은 아니었다. 연극 밖에 있는 관객은 이미 관객으로서의 기능을 상실한 것이다. 이것이 이른바 근대 연극까지 약 2500년을 지배했던 아리스토텔레스(Arximandros)의 연극관이다.<sup>7)</sup> 그의 관점에 의하면 관객은 연극의 한 필수요체로서 직접 행위자이며 당사자이다.

그러나, 20세기초에 들어서서 연극은 기계, 과학 기술의 대두로 표현 양식이나 전달 방법에서 매스 미디어로 변형되었고 현대에 들어서서 브레히트(Brecht)의 반연극적 이론에 의해 변형되었는데 그것은 한마디로 관객의 위상에 변화를 설정하려는 것이었다. 몰입과 동화(同化)로서 연극관객으로부터 이성적이고 비판적인 사고를 요구하는 관객 정립이 그것이다.

브레히트는 반(反) 아리스토텔레스 이론을 주창하여 연극의 사건 진행식 개념을 변증법적으로 서사화(敍事化)함으로써 무대와 객석을 냉정히 구분하고 수용, 미학적 입장에서 관객의 위치를 좀 더 '깨어있는 집단'으로 유도한 것이다. 즉, 현대의 연극은 의식화되거나 종교적인 것이 더 이상 존재할 수 없고 그 대신 정치, 경제, 사회적인 현상에 입각한 상호 연관성이 중시되는 사회과학적 시각에서 다시 재조명되어야 한다는 것이다. 따라서 관객은 카타르시스에 의한 정화(淨化) 상태를 체험하는 것이 아니라 연극의 진실을 인식하고 판별하며 적극적인 성찰과 사고를 통해 자신의 삶과 사회에 대한 통찰력을 배양할 수 있는 좀 더 진보적인 관객의 역할을 권장했다. 관객이 참여자로 동화되는 것이 아니라 냉정한 관찰자가 되고, 무대현실과 자아현실을 모순관계로 대응시킬 수 있을 때 연극은 연극다워지고 관객은 관객다워진다는 것이다.

7) 오명환, 『텔레비전 예술론 — 유쾌한 방관자에서 진지한 참여자로 —』, (서울 : 나남, 1994), p.208 참조.

## (2) 영화 수용자의 커뮤니케이션 특성

영화 배급자와 극장주들이 항상 중요하게 생각하는 관객은 이제 영화 이론가들과 사회학자들에게도 중요한 관심의 대상이 되고 있다. 이른바 수용이론(reception theory)<sup>8)</sup>에 대해서는 연구가 상당한 정도로 축적되어 있는 상황이다. 보다 최근의 논의에서는 관객은 어떻게 영화와 동일시하며 또 영화의 주체로서 어떻게 영화 메시지의 능동적인 생산자가 되는지에 대해 초점이 모아지고 있다. 영화산업은 초기부터 보다 많은 관객을 끌어 모으는데 목표를 두어왔다. 이것이 의미하는 것은 영화가 무엇보다 관객에게 끌려 다닌다는 점이다. 관객이 변화함에 따라<sup>9)</sup> 영화의 형태도 바뀌게 되었다.

관객성(spectatorship)의 문제는 1970년대 중반 기호학과 정신 분석학이 영화이론에 미친 영향의 결과로 처음 이론적으로 제기되었다. 그러나 영화와 무의식의 관계는 결코 새로운 개념이 아니다. 무의식적 욕망의 매개자로서의 영화, 정신의 내적 작용이 투사되는 장으로서의 스크린의 적절성 등에 대해서는 1920년대와 1930년대 초기 이론가들에 의해 논의되었다. 꿈의 매커니즘과 무의식이 영화에 미치는 관계 사이의 유사성 등도 마찬가지로 제기된 바 있다. 그러나 1970년대에 이르러서야 영화 경험이 관객에게 미치는 효과에 대한 포괄적인 논의가 시작되었다.<sup>10)</sup>

관객성 이론(spectatorship theory)은 세 가지 단계를 거친다. 첫째 단계인 1970년대의 영화이론에서 보드리(L. Baudry), 벨루르(R. Bellour), 메츠(C. Metz) 등은 관객이 어두운 영화관에서 스크린을 응시하는 동안 그에게 무슨 일이 일어나는

---

8) 관객들이 어떻게 영화를 받아들이는가 혹은 관객들이 어떻게 영화에 의해 위치지어지는가에 대한 연구.

9) 예를 들어, 2차 세계대전 이전에는 노동계급과 여성들이 주관객이었고 전후에는 여성으로 중심이 옮겨갔고 다시 1950년대 후반부터 젊은이들로 바뀐 것.

10) Hayward, S., *Key Concept in Cinema Studies*, (London: Routledge, 1996), 이영기, 『영화사전 — 이론과 비평 —』, (서울: 한나래, 1997), p.39 재인용.

가를 설명하기 위해 장치와 상상적 기표(imaginary signifier)로서의 영화에 대해 말하려 했다.<sup>11)</sup>

그러나 관람 주체를 이론화하려는 첫 단계의 시도는 많은 비판을 받았다. 이것은 투기가 일방향적인(관객의 스크린에 대한) 체계라는 것, 관객의 위치화에 있어 전적으로 남성적이라는 것 그리고 영화 텍스트는 선호된 혜택을 부여하는 방식으로 구성되어 있다는 점 등이 당연한 전제로 수용되고 있다는 것이다. 이러한 쟁점들은 영화적 장치와 상기한 이론가들의 정신 분석학적 틀 내에서 여성 관객성의 문제에 접근하려고 했던 로라 멀비(L. Mulvey)<sup>12)</sup>에서 출발한다. 멀비는 성적 차이의 문제가 필수적인 탐구 영역이라는 것을 강렬하게 제기한 최초의 이론가라는 점에서 영화 이론에 전환점을 주었다고 볼 수 있다. 멀비는 자신의 분석에서 메츠가 주장했던 내러티브 영화와 관객, 텍스트 관계에 대해 남성의 무의식이 보이는 이중 반응<sup>13)</sup>이 어떤 의미를 가지는지 명확히 했다. 남성의 응시가 부여하는 이 여성적 형태의 섹스화와 대상화는 욕망의 반응일 뿐 아니라 거세 불안 혹은 공포의 반응이기도 하다. 멀비는 이 공포에 대한 최초의 무의식적 반응으로서 어떻게 카메라가 여성의 아름다움, 완결성, 완벽성에 주목

---

11) 보드리, 벨루르, 메츠는 영화가 무의식의 수준에서 어떻게 작용하는가를 설명하기 위해 어린 아이의 리비도 총동에 관한 프로이트의 분석과 라캉의 거울 단계에 의존했다. 관객-스크린 관계에 대해 말하는 하나의 방식으로서 스크린과 거울의 유사 관계에 기대면서 이 이론가들은 우리가 영화를 관람할 때 성적 차이, 언어, 그리고 자율적 자아 혹은 주체성의 획득과 관련된 무의식적 과정이 수행된다고 주장했다. 즉, 영화 관람 행위는 오이디푸스 궤적의 반복을 재현한다는 것이다. 이것은 결국 고전 내러티브 영화의 주체가 남성이라는 것을 함축한다.

12) Mulvey, L., "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, Vol.16, No.3.

13) 욕망하고 페티시화(페티시즘은 육체의 일부, 가장 흔히 여성의 육체에 과잉으로 의미를 부여하는 것을 말한다. 따라서 영화에서는 여성의 젖가슴이나 다리는 흔히 카메라에 의해 돋보이게 찍히고 그림으로써 의미가 과잉 부여된다. 이런 페티시화 과정의 한 부분으로서 의상을 꼽을 수 있다. 여성은 아주 짙은 옷을 입거나 까맣고 긴 야회용 장갑을 끼곤 한다. 아니면 굵이 아주 높거나 뾰족한 하이힐을 신을 수 있다.) 하는 것을 말한다.

함으로써 여성의 형태를 페티시화 하는가를 보여 준다.

멜비는 이어서 고전 내러티브 영화의 내러티브가 철저하게 오디푸스 궤적이며 이 궤적이 여성에 대한 남성의 인식 혹은 환상과 묶여 있는 것이라면, 여성 관객에게는 도대체 어떤 일이 일어날 것인가를 묻는다. 여성 관객은 시각적 쾌락을 어떻게 얻는가? 멜비는 이 질문에 대해 여성관객은 스크린에 등장하는 수동적, 페티시(fetish)화된 여성 캐릭터와 동일시하거나 쾌락을 얻고 싶으면 남성의 위치(남성적인 3인칭)를 가정해야만 한다고 결론을 내렸다.

멜비의 논쟁은 페미니즘 비평가에 의해 강렬한 반응을 얻었으며 지난 30년 동안 멜비의 주장을 수정하고 확장하려는 많은 노력이 있었다. 그 중에서도 멜비의 논지가 품고 있는 남근 중심주의를 반박하려는 시도에서 실버만(K. Silverman)<sup>14</sup>과 스투들라(G. Studlar)<sup>15</sup>는 영화가 관객으로 하여금 굴종 혹은 수동성을 통해서만 쾌락을 얻도록 한다는 점에서 필연적으로 마조히즘적 위치를 채택하거나(여성의 수동적 역할과 동일시) 아니면 복장 성도착자(transvestite)의 위치를 채택한다(능동적인 남성 영웅과 동일시). 멜비는 나중에 쓰여진 자신의 글<sup>16</sup>에서 이러한 이분법적인 사고의 위험성에 대해 경고했다. 그리고 이미 페미니스트들은 성 정체성과 관련해서 관객이 그렇게 확고하게 위치화되지 않을 가능성을 인식하고 있었다. 또한 관객 위치화의 양성성-관객이 두 위치를 계속 오간다는 것, 즉 위치화가 '이것 아니면 저것'의 방식이 아니라 유동성과 이질성을 가지고 있다는 것-을 제기하는 것도 가능하다고 보았다.

관객의 위치화 및 동일시와 관련된 이 세 단계의 논의는 필연적으로 어떻게 초기의 단일한 관객관(觀)이 보다 이질적이고 복수적인 것으로 전이하는가를 보여준다. 최근의 관객분석은 그 자신의 영역을 '심리적 현상으로서의 관객'에만

---

14) Silverman, K., "Masochism and Subjectivity", *Framework*, No.12, 1981.

15) Studlar, G., "Masochism and Perverse Pleasures of the Cinema", Nichols, B. (ed), *Movies and Methods*, Vol.2, (Berkeley : University of California Press, 1985).

16) Mulvey, L., *Visual and Other Pleasures*, (London : Macmillan, 1989).

머무르지 않고 보다 확장되었고 보는 자로서의 관객(spectator as viewer)도 연구의 중요한 영역으로 인정받게 되었다. 관객 혹은 관람자 분석에 대한 역사적이고 경험적인 모델로 수립되었다. 이런 점에서 관객성은 이제 역사적으로 변동하는 집단의 문제로 파악된다. 영화의 인기는 시간에 따라 변동해 왔고, 관객 집단의 구성에 따라 다른 효과를 가져왔으며 다른 영향을 받기도 했다.

전시, 혹은 상영의 문제도 중요한 고려 사항 가운데 하나인데, 이는 동일시에서 관객이 얻는 쾌락만큼이나 중요하다. 마지막으로 텔레비전 연구에서 시작된 관객 수용의 문제는 관객의 절충성 혹은 이질성의 문제를 제기하며, 영화를 해독하는데 있어서의 차이가 계급(class), 연령(age), 인종(race), 신념(belief), 섹슈얼리티(sexuality), 성(sex) 등에 의해 생긴다는 것을 인지하고 있다.

### (3) TV 드라마 수용자의 커뮤니케이션 특성

상술한 브레히트의 관객관은 오늘날 TV 시청자의 위상과도 일맥상통한다. 특히 멜로 드라마가 아닌 사회 드라마, 정치 드라마, 다큐멘터리 드라마, 수사극 등은 브레히트적인 구성과 관객 태도가 요구되기 때문이다.

그러나, 비판적 입장에서 본 시청자는 이질적인 상호 계층에 의해 구성되어 있고 익명적인 개개인의 집합체이며 구성원 간에는 조직성이 결여되어 있다. 따라서 송신자의 입장에서 보면 시청자란 마음먹기에 따라 설득 가능한 수동적인 존재이다. 이 때 시청자는 무분별하고 비이성적이며 수동적인 객체일 따름이다. 그래서 TV 시청자는 종종 피하주사식 모델<sup>17)</sup>로 간주된다.

---

17) 미디어가 수동적이고 원자화된 수용자에게 직접적으로 강력한 효과를 발생시킨다고 보는 관점을 비유적으로 표현한 것. 이 이론의 기본 가정은 미디어가 정보를 대중의 의식 속으로 '주사'함으로써 수용자에게 직접적이고 즉각적이며 강력한 효과를 갖는다는 것이다. 흔히 탄환이론 또는 기계적 자극-반응 이론으로 부르기도 한다. 매스 커뮤니케이션 과정을 주사기와 같은 작용으로 단순화시키고 미디어 메시지가 주사기 속의 약골처럼 수용자 대중의 정신에 직접적으로 흡수된다고 본 이 이론은 매스 미디어 효과에 대한 1930년대 전후의 인식을 반영한 것으로 후에



원칙적으로 매스 커뮤니케이션 상황에서 송신자인 매스 미디어와 수용자간의 관계는 동등한 위치에 있다. 송신자인 매스 미디어는 수용자가 원하는 정보나 서비스를 제공해 주는 대가로 일정 이윤을 추구하는 조직체이기 때문에 이들의 관계는 상호 호혜적인 평등한 관계로 보는 것이 타당하다. 그러나 현실적으로 수용자들은 널리 분산되어 있고 이들 간에 어떤 조직성을 갖추기가 어려운 반면 상대적으로 매스 미디어는 조직화되어 있을 뿐만 아니라 사회의 권력 중심부에 밀착되어 수용자들보다 훨씬 우월한 힘을 소유하고 있다. 때문에 수용자간의 관계는 매스 미디어가 주도하게 되어 있다.

또한 미디어 채널과 내용의 다양성 부족으로 수용자들이 주체적으로 특정 채널과 내용을 자유롭게 선별할 수 없는 미디어 환경이 미디어와 수용자 간의 평등한 관계를 일방적이고 종속적인 관계로 만들어 놓았다.

그런 면에서 맥퀘일(McQuail)의 TV 드라마 시청자 집단을 분류는 많은 것을 시사하고 있다. 드라마 관객의 커뮤니케이션 특성을 그의 세 가지 분류 방식을 인용해서 다음과 같이 결론짓고자 한다.

#### ① 대중으로서의 집합체 개념

수치, 수량으로 파악되는 집단 덩어리로서, TV 드라마 송신자가 가장 크게 관심을 두는 통상적인 전체적 개념이다. 특정 시점에서 특정 드라마에 대한 수용자의 접촉도에 의미를 두고 그 이전 이후의 과정에는 크게 관심을 두고 있지 않는 단순 정보파악 개념이다. 이는 수치의 대소나 상대적 비율 등이 나타내는 정보만으로 충분한 위력과 설득력을 지니기 때문이며 특히 TV 드라마에서는

---

많은 도전과 비판에 직면했다. 미디어의 강력한 힘을 나타내는 공포의 표징이 되기도 한 피허주사 이론은 오늘날에도 매스 미디어와 폭력의 관계에 대한 논쟁에서 보듯 미디어 메시지가 시청자의 '건강'을 해치는 '질병'으로 묘사되는 의학적 비유들과 연계되어 있다. (차배근·김우룡·이기홍, 『매스컴대사전』, (서울: 한국언론재단, 1993) p.1647 인용)

다다익선(多多益善) 주의가 목표로 설정된다. 이 집단은 TV 드라마가 지시하는 대로 그 시간에 자리는 마주하여 TV 드라마가 시키는 대로 웃고 울고 하는 기계적 조정 가능 대상체인 것이다.

산업화, 도시화, 근대화의 산물인 대중사회 이론의 관점에서 보면 인간들의 교리가 단절된 사회를 구성하고 있는 대중은 고립되고 비조직화되어 있는 원자화된 개인, 고독한 군중으로서 외부의 조작에 동조하기 쉬운 비이성적 인간이다. 다시 말해서 대중사회에서 개인의 이미지는 무력하고 고독하며 집단과 인간들로부터 유리되어진 수동적 인간이다. 따라서 강력한 TV 드라마 메시지를 기계적으로 받아들이고 드라마에 의한 대중조작에 쉽게 조종당하는 존재로 인식되고 있다.

특히 TV 드라마는 조작이 전제되고 시청자의 드라마 시청 동기 측면이 압도적인 '오락추구'와 '정서적인 접근'을 전제로 하고 있음을 상히해 볼 때 아직까지도 이 배경은 지배적인 것으로 간주된다.

## ② 공중으로서의 사회 집단체 개념

눈 먼 대중, 순진한 대중, 조작에 쉽게 먹혀드는 대중과는 상반되는 개념으로서 우리 사회에도 능동적이고 반사작용을 하는 사회집단이 엄연히 존재하고 있음을 전제로 한다. 드라마 메시지를 통해 공동의 문제를 인식하고 그 문제의 해결을 추구하는 과정에서 사회적인 집합체로 형성되는 이 집단체는 자아의식을 공동으로 가지고 있다는 정체성, 그리고 내적 조직화와 상호연대의 가능성을 가지고 있으며 메시지에 대한 자율적인 통제력을 갖기도 한다.

또한 송신자·수신자 간에 어떤 규범적인 유대가 존재하고 있고 수용자 내부에 상호작용과 일체감이 있기 때문에 공중으로서 수용자는 시간을 초월한 안전성이 있고 구성원으로서의 연속성을 갖고 있는 것으로 인식하고 있다. 오피니언 리더층, 지식공중(informed public), 좋은 방송을 위한 시청자 모임, 엘리트 수용

자층이 여기에 속한다.

### ③ 시장으로서 소비자 개념

드라마를 하나의 상품으로 간주했을 때 이를 소비하는 소비자 집합체로 간주하여 '제작, 방송, 시청' 등을 '생산, 유통, 판매' 등 일종의 시장구조로 파악하는 개념이다. 따라서 TV 드라마는 수용자의 필요와 이해에 따라 제품을 기획, 제조하는 데 더 한 층 역점을 두며 때로는 소비자(수용자)의 인구통계학적인 조사와 분류를 통한 생산체계를 갖추려고 노력한다.

이러한 개념은 미디어와 수용자 간의 관계를 '제조자-구매자' 공식으로 한정시키기 때문에 송신자(제조자) 관점에서는 조작적이지만 소비자 관점에서는 타산적인 관계가 된다. 오늘날 TV 드라마의 제조는 특히 동업종 다수작품의 상대적 경쟁으로 인해 '상품'으로 치닫고 있다. 상품을 구성하는 원료(텔레텍, 원작, 각색 등)로부터 상품을 출시하는 적절한 시간대 역시 판매의 성과를 가름하는 중요한 변수가 된다. 특히 TV 드라마는 여전히 시장구조의 체계를 갖고 있다.

### (4) 연극, 영화, 드라마에서 관객의 커뮤니케이션 특성에 관한 차이점

연극의 관객이 상호 직접 행위자라면 신문이나 잡지 등 인쇄매체의 독자는 계약자쯤에 해당한다. 음악연주를 듣는 청중은 대상성을 띤 약속자이며, 영화 관객은 관찰자다. 시장이나 백화점의 손님은 물론 구매자이다.

현대 매스 커뮤니케이션 사회에서는 대중매체가 기업화되면서 궁극적으로는 수용자를 위한 매개를 추구하지 못하고 매체 관리자에 의해 대중을 수동화시키는 조작화 경향마저 띤다. 영화나 TV는 연극과는 다르다. 연극은 기계조작에 의한 매개 영역이 근본적으로 제거되어 있고 무대와 관객의 직접적인 만남이 여실히 살아 있기 때문에 먼 대 먼 커뮤니케이션의 활성화가 실현된다. 그러나 TV는 기계적 제작방식에 의한 전달회로의 구조에 원천적인 한계가 있다. 그것은 스크린을 통해 상영되는 영화도 마찬가지이다. TV 시청자나 영화 관객은 브

라운관 혹은 스크린을 통해 수동적인 입장에서 메시지를 받아들인다. 다만 차이점이 있다면 TV 시청자는 영화 관객과는 달리 메시지를 거부하거나 고를 수 있는 on/off와 채널 선택권을 부여받는다.

## 2) 미디어별 감독의 커뮤니케이션 특성

### (1) 연극 연출가의 커뮤니케이션 특성

연극에서 연출(演出)은 연희행위를 나타내 보인다는 의미지만, 중국에서는 연기를 지도한다는 뜻으로 도연(導演)이란 용어를 사용하고 있다. 영어로는 연출을 'direction' 또는 'production'이라고도 하여 '지시' 또는 '제작'의 뜻을 가지고 있다.<sup>18)</sup>

희곡작가가 연극을 전제로 한 희곡(연극 대본)을 쓰는 사람이라면, 연출가는 그 희곡을 바탕으로 하여 종합예술로서의 연극을 만드는 극작가이다. 연출가는 종합예술로서의 연극을 무대 위에 펼쳐 보이기 위해서 연극형성에 필요한 모든 요소의 통일된 표현을 부여해야 한다. 그러기 위해서 이 모든 것을 통솔하고 정리하는 과정이 필요한데, 그 과정을 담당하는 사람이 곧 연출가이다.

그러므로 연출가는 예술적인 여러 가지 요소를 조화시키는 데 있어 전적인 책임을 가지고 있는 것이다. 연극의 효과를 극대화시키기 위해 연출가는 해석자(interpreter)<sup>19)</sup>로서 또는 창조자(creator)<sup>20)</sup>로서의 기능을 발휘해야 한다.

현대 연극에서 연출의 역할은 매우 중요하다. 많은 경우 극작가보다 더 중요한 창작자로 대접받고 보다 큰 명성을 누리기도 한다. 극작가는 연극의 역사와

---

18) 한옥근, 상계서, p.258 참조.

19) 해석자로서의 연출가는 극작가의 희곡 텍스트를 존중하여 희곡을 무대화하는 과정에서 가급적 극작가의 의도를 손상하지 않도록 애쓴다. (정진수, 『현대연극의 이해』, (서울: 예음, 1998), p.68 인용)

20) 창조자로서의 연출가는 희곡 텍스트를 배우의 연기나 여타의 모든 시청각적 요소들과 마찬가지로 단지 연출가가 자유롭게 구사하는 표현의 도구 또는 수단 가운데 하나로만 파악하고 한 편의 연극을 연출가의 창작의도에 맞추어 만들어 낸다. (정진수, 상계서, p.68 참조)

거의 더불어 시작했지만 연출의 역사는 1세기 남짓이 되어 가고 있다. 연극사에서 그 궤적이 짧은 감독 즉, 연출가의 지위가 이렇게 높아진 것은 현대 연극의 가장 중요한 특성이기도 하다. 연극에서 연출가의 등장이 극히 최근의 일이지는 하나 실상 고대로부터 연극사의 시작과 더불어 연출 행위는 항상 있어왔다. 그리스 시대부터 극작가가 사실상 연출의 역할을 수행했으며 중세에는 거의 전문 연출가라고 할 수 있는 'pageant master'라는 전문 직종까지 있었고 셰익스피어와 몰리에르 그리고 특히 괴테는 위대한 극작가이자 동시에 권위있는 연극의 교사였고 훌륭한 연출가의 역할을 수행했다.

현대 연극에서 연출가는 가장 중요한 창작자이나 실상 무대에 등장하지 않으며 자신이 직접 하는 일이 아무 것도 없다. 다시 말해서 연출가는 아무 것도 하지 않는 사람이며 동시에 모든 것을 다 하는 사람이라고 할 수 있다. 연극은 종합예술이며 여기에는 극작가, 배우, 또 각 분야의 디자이너들이 참여하여 상호 긴밀한 협동작업을 벌인다. 여기에서 연출가는 어느 한 특정 분야의 책임을 담당하기 보다 오케스트라의 지휘자처럼 이들 각 분야의 예술가들을 통괄하여 이들이 하나의 동일한 목적을 위해 서로 유기적으로 협동하여 한 편의 연극이 단일 예술 작품(single art work)이 되도록 만든다. 이는 연출가가 한 편의 연극에 유기적 통일성(organic unity)을 부여한다는 것을 의미한다. 연출가는 한 편의 연극을 만들어 가는 과정에서 제기되는 수많은 문제들에 대해 최종적인 결정권을 행사한다. 따라서 연출가 자신은 아무 것도 하지 않으며 앉아서 결정을 내리는 사람이라고 극단적으로 표현할 수 있다.

이러한 특성으로 인해 연출가는 많은 사람들과 공동 작업을 하며 그 가운데서도 연기자들과 가장 많은 시간을 보낸다. 희곡 텍스트에 의존하는 연출가라면 우선 극작가의 작품에 대한 충분한 연구를 거쳐 작품에 대한 연출의 해석에도 달한 뒤에는 공연할 극장의 조건을 면밀히 조사하고 무대화에 따른 기본개념을 세운 뒤 연기자들과 만나 연습을 하게 된다. 이 때 연출가는 연기자들이 맡은

역할의 성격, 작품의 주제, 공연의 양식 등 연출의 방향에 대해 토론을 거쳐 공통된 이해를 가지도록 한 뒤 블록킹(blocking)<sup>21)</sup>에 들어간다. 블록킹을 하기 위해서는 먼저 무대구성(stage composition)을 짜야 한다. 무대구성은 연출의 가장 중요한 임무 중의 하나인데 무대구성의 목적은 무대 위에 위치할 배우들의 강조점(emphasis)<sup>22)</sup>을 만드는 데 있다. 연기자들 역시 독립된 예술가들인 만큼 각자 자기의 연기계획을 수립하지만 같은 무대에 서는 동료 타 연기자들과의 관계를 설정하는 일은 연출의 몫이다.

연출의 그 다음 작업은 무대동작(stage movement)을 만드는 것인데 무대동작은 무대구성의 변화라고 할 수 있다. 무대구성은 정지된 순간의 무대그림인데 반해 무대동작은 정지된 무대그림이 움직여서 다음 무대구성이 옮겨가는 것이라고 할 수 있다.<sup>23)</sup>

연출은 무대동작을 통해 극의 상황과 인물의 성격, 극의 템포와 리듬, 극의 형태와 양식을 표현하는데 무대구성과 함께 무대동작도 극작가의 희곡작품 속에 지시되어 있지 않는 것이 대부분이며 연출은 따라서 희곡에 쓰여지지 않았으나 속에 숨은 텍스트를 찾아내는데 골몰한다.

연출가가 연기자와 함께 처음부터 만들어 내야 할 것 중의 하나가 대사를 말하는 방법이다. 대사는 희곡에 글로 쓰여졌을 뿐 어떻게 말(speech)로 표현해 내야 하는 가를 결정하는 것은 순전히 연출가와 배우의 몫이다. 음성훈련(voice

---

21) 블록킹은 연극의 매 장면에서 배우들이 위치할 구역, 곧 블록을 지정하는 일이다.

22) 관객이 특정 순간에서 어느 배우를 특히 주목하게 하는 수단.

23) 무대동작은 배우의 신체이동(cross)을 통해서 실현된다. 배우는 선 자리에서 신체 위치와 높이, 시선 외에도 제스처어(gesture), 얼굴표정(facial expression), 태도(bodily attitude 허리를 구부리거나 다리를 꼬는 등)의 변화를 줄 수 있다. 그러나 이런 것들 또한 중요한 연기표현 방법이지만 무대구성의 변화를 가져온다. 신체이동은 속도와 힘과 형태의 변화를 줄 수 있는데 형태로는 직선이동(direct cross), 곡선이동(curved cross) 그리고 나선이동이 가장 약하며 곡선이동이 가장 많이 쓰인다.

training)을 거친 연기와 함께 연출가는 그의 작품 해석에 맞맞도록 하기 위해 음성적 자질들과 말이 가지고 있는 요소들, 곧 발성(articulation, 소리의 생산), 발음(pronunciation, 바른 소리의 선택), 길이(duration), 억양(inflexion) 등을 적절히 구사하여 의도하는 표현을 만들어 내야 한다.

## (2) 영화 감독의 커뮤니케이션 특성

영화감독이 무엇을 하는 사람이고 어떤 일을 하는지 한마디로 단정하기는 쉽지 않다. 이승구와 이용관<sup>24)</sup>은 영화감독을 다음과 같이 설명하고 있다.

“감독이란 영화를 만드는 전 과정을 통해 작품의 해석과 기술적인 문제 등의 창조적인 역할을 총괄하고 지휘하는 사람으로, 구체적으로 연기자들의 카메라 앞에서의 연기, 대사, 카메라의 위치와 움직임, 사운드, 조명 등 영화제작의 모든 요소들을 조정하는 사람을 말한다.” 이에 따르면 영화감독은 영화제작의 모든 과정을 조정하는 총지휘자의 역할을 한다고 볼 수 있다.

한편, 마이클 래비거(Michael, Rabiger)<sup>25)</sup>는 영화감독의 역할과 자력에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

“감독은 주제와 관련된 소재에 대한 철저한 이해와 느낌, 그리고 확신을 가져야 한다. 관객의 지적, 심리적, 감정적 욕구를 어떻게 충족시킬 것인가를 알려면 다른 기술, 또는 거의 본능에 가까운 능력이 필요하다. 또한 감독은 배우의 관점과 배우가 조정해야 할 다양한 의식 상태를 충분히 이해해야 한다. 훌륭한 연출은 연기진과 제작진에 속한 각 개인에게 자신들이 전체에 유용한 구성원임을 느끼도록 하면서 많은 것을 끄집어 내는 능력을 말한다. 이를 위해서 감독 자신이 훌륭한 지도자가 되어야 하는데, 그러려면 우선 자신을 잘 알아야 하며 겸손해야 하고 강인해져야 한다.” 그는 감독이 주제를 선택하는데 남다른 통찰력이

24) 이승구·이용관, 『영화용어해설집』, (서울: 영화진흥공사, 1993).

25) Rabiger, M., *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, 김진해 역, 『영화의 연출』, (서울: 지호, 1996).

있어야 하며, 영화의 전 과정에 투입되는 개인을 관리하는 능력을 가진 지휘자 혹은 지도자가 되어야 한다고 주장하고 있다.

데이비드 보드웰(David Bordwell)<sup>26)</sup>은 감독이 여러 단계에서 참여하게 되는 경우도 있지만 일반적으로 촬영과 조감독을 주관하고, 전통적으로 영화 미디어의 다양한 양상을 조정하여 대본을 필름에 옮기고, 대부분의 영화산업계에서 작품의 영상과 음향을 전적으로 책임지는 인물로 간주된다고 주장했다.

이와 같이 여러 영화 이론가들의 주장을 종합해서 영화감독의 역할을 정리하면 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 즉, 영화감독은 영화제작의 전 과정을 총괄하는 사람으로서, 시나리오의 철저한 분석과 이해를 통해 주제의식을 확립하고, 연기자의 잠재적 능력을 최대한 끌어내며, 제작진들을 지휘·통솔하고, 관객의 지적·심리적·감정적 욕구를 파악해서 이를 영상과 음향으로 표현하여 필름에 옮겨 환연의 영화가 훌륭하게 만들어질 수 있도록 하는 사람이다.

많은 영화제작에서 감독은 기능을 관리하는 것보다 조화를 이루는데 더욱 주력한다. 여기에서 주의할 점은 감독은 모든 것의 제일 윗자리가 아니라 중심에 있는 사람이며, 제작자, 카메라맨, 편집자와 다른 여러 사람들은 영화의 최종 외관을 결정하는데 있어 상당부분 자율권을 가지고 있다는 것이다.

### (3) 드라마 연출자의 커뮤니케이션 특성

1세기 전까지 연출자라는 직업 자체는 존재하지 않았다. 이들은 19세기 말엽, 연극과 제작, 구경꾼같은 이전의 연극 작가와 배우에 속해 있던 기능들을 통합하면서 등장했다. 초창기의 극영화 연출자는 연극의 무대 기술을 빌려 왔으며, 텔레비전이 출현하자 드라마 연출자는 다시 영화 제작 기술을 차용했다.

드라마 연출자는 여러 가지 역할을 담당하지만 이 중에서도 두 가지 역할을 동시에 수행해야 한다. 즉, 예술과 기술이라는 분리된 영역을 적절히 통합하고

---

26) Bordwell, D. & T. C., *Film art : An introduction*, 주진숙·이용관 공역, 『영화예술』, (서울 : 이론과 실천, 1993).



절충하는 것이다.<sup>27)</sup>

드라마에서 연출자의 예술적 역할은 방송 대본 선정에서 영상구성, 배우들의 연기, 무대 세트와 의상, 미술 등에 이르기까지 드라마의 전 과정에서 요구되는 영역이다.

또한 드라마 연출에는 비디오와 필름의 기술적인 측면에 대해 최소한의 이해가 요구된다. 기술적인 측면에 대한 이해 없이 단지 기획 안을 통해서만 프로그램을 만드는 연출자는 전문성을 가진 제작진과 효과적인 커뮤니케이션을 이루기 어렵다. 기술에 대한 전문지식은 프로그램의 기획 시 장비를 선택하는 단계에서부터 도움이 된다.

## 2. 영화와 TV 드라마의 미디어 특성

### 1) 영화의 미디어 속성에 관한 고찰

#### (1) 영화의 일반적 특성

영화가 발명된 지 1백년이 지났을 뿐이지만 과학 기술의 발전은 영화를 대중과 가장 가까운 예술과 오락 미디어로 성장시켰으며 20세기의 가장 활발한 문화와 산업으로 독자적인 영상문화권을 형성하기에 이르렀다.

이러한 영화의 급속한 발전은 표현 미디어로서의 특징을 이루는 필름의 놀랄 만한 생동적(生動的)인 표현에 기인한다. 필름에 의한 표현의 체계는 동적기술(動的記述)에 의한 언어적 특성을 그 본질로 삼는다. 루이 뤼미에르가 영화를 발명하고 여기에 시네마토그래프(cinématographe)<sup>28)</sup>라는 명칭을 붙였다.

---

27) Alan A. & Armer., *Directing Television and Film*, (New York : Wadsworth Publishing, 1995), 김광호·김영룡 역, 『텔레비전 연출론』, (서울 : 나남, 1995), p.29 참조.

28) 시네마토그래프라는 단어는 그 어원적인 의미를 그리스어로 해석해 보면 키노(κινω)와 그라페(Γραφή)라는 낱말의 합성어로서 동적기술이라는 뜻을 가지고 있다.

영화가 필름의 표현에 의한 동적 기술의 특징을 가진다는 사실은 영화를 다른 미디어와 뚜렷하게 구별짓는 요소이며 다른 어떤 표현 미디어의 분야에도 비견할 수 없는 근본적인 의미를 부여하는 것이다. 어느 영화작품을 이해하기 위해 시나리오를 읽는다면 그 속에서 얻을 수 있는 것은 그 작품의 상상한 줄거리에 불과할 것이다. 따라서 가장 영화다운 영화는 영화예술이 가진 미디어적 특성을 가장 잘 살린 작품이라고 할 수 있다. 영화의 미디어적 특성은 연속된 화면의 논리성과 대체될 수 있다. ‘화면의 논리성’은 스크린 위에 펼쳐진 영상의 다양성, 화려함, 음악적 운율 등을 바탕으로 전개되는 문자 언어를 넘어서는 무한한 표현 가능성, 융통성과 자유, 사물의 왜곡, 배우의 대사와 동작의 과장 및 왜곡을 통한 변형, 둘 이상의 화면을 배합하는 것 등 거의 요술에 가까운 영상 표현술을 엮어내는 능력과 밀접한 관련이 있다.

따라서 영화감독이 문자로 된 시나리오에 얼마나 의지하느냐 하는 것은 그다지 큰 문제가 아니다. 시나리오를 충실하게 화면에 반영하느냐, 안 하느냐 하는 것은 감독의 개성과 작품의 성격에 달려 있을 뿐이다. 영상의 특성을 얼마나 논리적으로 활용할 수 있으며 그 속에서 얼마나 고유한 특성을 살릴 수 있는가 하는 것이 관건인 셈이다. 이를 성공적으로 수행하기 위해서는 우선 영상언어의 기본적인 특성과 독특한 문법체계를 잘 이해해야만 할 것이다.

## (2) 제작에 따른 기술적 특성

영화의 미디어적 특성은 크게 두 가지로 분류될 수 있는데, 이는 형식체제와 스타일체제라고 볼 수 있다. 형식체제는 영화가 어떤 내러티브<sup>29)</sup>로 구성되어 있는가를 보는 것이다. 스타일은 ‘테크닉의 패턴화된 의미있는 사용’이라고 요약할

29) 내러티브는 실제 혹은 허구적인 사건의 설명을 말한다. 내러티브의 기능은 이야기 기하기(storytelling)이지 묘사가 아니다. 묘사는 다큐멘터리의 부분적 기능이라고 볼 수 있다. 기본적으로 내러티브 영화는 ‘현실’ 세계를 소재로 삼으며 이를 재생산한다. 여기서 관객은 영화와 현실을 동일시하거나 영화를 가능성의 영역 안에 있는 것으로 생각한다. (Susan Hayward, 상계서, p.57 참조)

수 있으며 그 속에는 편집, 미장센, 촬영, 사운드 등의 요소가 들어있다. 본 장에서는 영화의 스타일 측면에 초점을 맞추고 편집, 미장센, 촬영에 관해 논하기로 한다. 영상의 본질인 동적기술을 가장 잘 설명해줄 수 있는 측면이 영화의 스타일로 정리될 수 있기 때문이다.

다음은 영화의 편집, 미장센, 촬영이 가지고 있는 특성에 대한 정리이다.

### ① 편집

편집은 물리적인 개념으로 불필요한 시간과 공간을 제거하는 작업이다. 그러나 영화의 역사가 발전하면서 사람들은 편집을 통해 또 다른 무엇인가를 창출할 수 있다는 것을 발견했다. 관념들 간의 결합(association of ideas)에 맞춰 편집은 쇼트(shot)<sup>30</sup>와 쇼트 사이틀, 씬과 씬 사이틀을 서로 접속시킨다. 단순한 듯한 이같은 편집의 관습이 영화 예술의 첫 번째 토대를 마련했다. 사실 초창기의 영화 비평가인 테리 램세이(Terry Ramsaye)는 편집은 영화의 통사론(syntax)이며, 영화의 문법적 언어라고 표현했다. 즉, 언어학적 문법처럼 편집의 통사론은 반드시 숙지되어야 하고 선천적으로 체득되는 것이 아니라는 것이다.<sup>31</sup>

영화의 초창기인 1890년대 후반은 짧은 영화가 주를 이루었는데, 단일한 테이크(take)<sup>32</sup>의 롱 쇼트(long shot)<sup>33</sup>로 촬영된 짧은 사건들로 되어 있었다. 쇼트와 사건의 지속 시간은 동일했고 곧 감독들은 스토리를 말하기 시작했다. 20세기 초반까지 영화 감독들은 오늘날 우리가 연속 커팅(Cutting to Continuity)이라고 부르는 기능적 스타일의 편집을 고안해 냈다. 이것은 오늘날까지도 대부분의 극

---

30) 카메라가 찍기 시작한 순간부터 멈출 때까지 연속적으로 기록된 영상. 즉 편집되지 않은 필름 조각. (Louis Giannetti., 상계서, p.520 재인용)

31) Louis Giannetti., 상계서, p.146 참조.

32) 어떤 특정한 쇼트를 다양하게 찍을 때 쓰는 용어로서 수많은 테이크 중에서 하나의 쇼트만이 최종 쇼트에 사용된다. (Louis Giannetti., 상계서, pp.525-526 참조)

33) 연극 무대에서 관객의 시점으로 볼 때 프로시니엄 아치 안의 범위에 해당하는 프레임을 말한다. (Louis Giannetti., 상계서, p.517 참조)

영화에서 사용되는 기술로서 주로 씬(scene)들을 설명해 준다.<sup>34)</sup>

이와 같이 편집 구분론(editing syntax)의 기본적인 요소는 영화의 아버지라고 불리는 미국의 그리피스(Griffith, D. W.)가 이 분야에 입문했을 때 이미 자리가 잡혀 있었다. 그러나 이 요소들을 강력하고 섬세한 언어로 만든 것은 바로 그리피스의 공이다. 그가 ‘국가의 탄생’<sup>35)</sup>에서 이미 세련되고 표현적인 편집 스타일인 고전적 커팅(Classical Cutting)<sup>36)</sup>을 사용했다. 고전적 커팅은 연속 커팅처럼 단순한 물리적 동기에서가 아니라 극적인 집중과 정서적 강조를 위해 고안된 기법이다. 그리피스는 클로즈 업(close-up)<sup>37)</sup>을 통해 당시로서는 생각할 수 없었던 극적 충격 효과를 얻는데 성공했다. 관객은 배우 얼굴의 극히 미세한 부분까지 볼 수 있었으며 감독은 배우에게 팔을 휘두르거나 머리를 쥐어뜯도록 하지 않아도 되었다. 조그만 눈썹의 움직임에도 미묘한 감정의 폭이 전달되었기 때문이다. 즉, 그리피스의 클로즈 업은 단순한 물리적 차원이 아니라 심리적 차원에서 이용됐다.

이후 편집기술은 급속한 발전을 거듭하게 되는데, 소비에트의 푸도푸킨(Pudovkin)과 에이젠스타인(Eisenstein, S.)의 주제적 편집<sup>38)</sup>, 앙드레 바쟁(André

---

34) 전통적인 습관대로 이 편집 방법은 구성된 장면을 속기하듯 줄이는 방식이다. 연속 편집에서 사건의 모든 행위는 전부 묘사하지 않고도 행위의 연속성을 유지할 수 있다. (이호인, 『영화미학과 비평입문』, (서울 : 한양대학교출판부, 1999), p.83 참조.)

35) 국가의 탄생(The Birth of a Nation), 미국, 1915, 감독 : D. W. Griffith.

36) 일련의 쇼트가 장면의 물리적 행동에 의해서라기 보다는 극적이고 감정적인 측면에 의해 결정되는 스타일로서 일련의 쇼트는 논리적 요소뿐만 아니라 심리적 요소 속에서 사건의 해결을 묘사한다. (Louis Gianetti, 상계서, p.515 참조)

37) 프레임에서 여백이 없는, 인물이나 사물의 상세한 장면으로 배우의 클로즈 업은 일반적으로 그의 머리 부분만을 찍는 것을 말한다. (Louis Gianetti, 상계서, p.525 참조)

38) 쇼트의 외적인 연속성보다는 상징적 연관성에 의한 결합을 강조한다. 예를 들어, 말많은 허풍쟁이는 장난감 공작새의 쇼트와 연결된다. 감독의 주제에 의해 쇼트들이 연결되는 다큐멘터리에 주로 사용된다. (Louis Gianetti, 상계서, p.524 참조)

Bazin)의 사실주의적 편집론<sup>39)</sup> 등 섬세하고 다양한 방법과 이론이 나타났다.

## ② 미장센

미장센(Mise-en-Scène)은 ‘장면 속에 무엇인가를 놓음’이라는 뜻의 프랑스어에서 유래한다. 영화가 나오기 전 미장센은 우리말의 연출에 해당하는 연극용어로 유럽 연극에서 쓰여왔다.<sup>40)</sup> 연출가가 무대에 무엇을 놓을 것인가를 고민한다면, 영화감독은 프레임을 무엇으로 채울 것인가를 생각하게 된다. 이렇게 해서 영화 감독의 미장센은 연극 연출가와 마찬가지로 일단 프레임 내부의 조형적 요소를 고려하게 되는데, 여기에는 배경, 조명, 인물의 분장·의상 그리고 배치 등이 우선 포함된다. 이에 덧붙여지는 것이 인물들 혹은 카메라에 의해 만들어지는 화면 속의 움직임이다. 그러므로 영화에서의 미장센은 “카메라에 찍힐 수 있도록 그림을 짜고 움직임을 만드는 감독의 작업”을 가리키는 말로 넓게 정의될 수 있을 것이다.

미장센의 요소가 되는 세팅, 의상과 분장, 조명, 피사체의 조형과 움직임 등은 감독의 연출 여하에 따라 영화마다 다른 분위기를 연출하게 된다. 세팅은 영화 화면에 등장하는 움직이는 것을 제외한 모든 것들, 즉 거실, 가구, 바닥에 구르는 종이 등 모든 요소들이 세팅의 대상이 된다. 미장센으로서의 의상과 분장은 배우들을 역할에 맞는 모양으로 치장하는 것은 물론이며 더 나아가 구체적인 분위기와 심리묘사에 어울리는 외형으로 옷을 입히고 분장시키는 일을 말한다. 미장센으로서의 조명은 카메라 촬영에 필요한 빛을 주는 것을 넘어서서 다양한 분위기를 연출, 극적 맥락에서 필요한 분위기 창출을 위해 빛을 조정하는 일을 말한다. 미장센으로서의 피사체의 조형과 움직임은 역시 극적 구조에 따른 인물

---

39) 편집을 최대한 절제하는 기법으로 바쟁은 사진이나 영화가 다른 예술과는 달리 인간의 개입을 극소화시키고 자동적으로 현실 세계의 영상을 창출해 낸다는 개인적인 신념에 근거하고 있다. (Louis Giannetti, 상계서, p.168 참조)

40) 구회영, 『영화에 대하여 알고 싶은 두 세가지 것들』, (서울 : 한울, 1991), p.11.

의 배치와 움직임을 넘어서서 그 대상들에게 감정과 생각들을 표현할 수 있는 힘을 주고 또 그 대상들을 살아 움직이는 감정의 집합체로 만들어서 다양한 역할적 유형들을 창조한다.

미장센이란 영화의 극적 맥락에 필요한 적절한 공간을 만드는 초보적인 역할부터 극적 분위기를 고조시키고 심지어 영화 전체의 이미지를 창출하는 적극적인 역할까지 책임지고 있다. 따라서 감독이 촬영 준비 과정에서 해야 할 여러 가지 주요한 일들 중에 미장센 작업은 대단히 중요하다고 볼 수 있다.

### ③ 카메라

일반적으로 관객은 영화적 시각과 자신의 시각을 같은 것이라고 생각한다. 양자가 유사해 보이는 이유 중 하나는 관객이 영화적 시각을 투명하고 객관적인 것으로 여기기 때문이다. 즉, 영화적 시각 자체에 주의를 기울이기 보다는 그것을 통해 보려는 경향이 있다. 관객은 스크린에 영사되는 이미지가 직접적으로 주어진 것이 아니라 다른 사람의 시각과 결합된 기계의 시선에 의해 간접적으로 매개된다는 사실을 망각한다. 실제로 이와 같이 영화적 시각의 외적인 기원을 무시하고 주관적으로 그 근원과 동일화하면서, 그것이 마치 관객 자신의 시각인 양 영화 이미지를 신뢰하고 전유하려는 경향은 관객으로 하여금 영화에 완전히 참여하도록 만드는 특권을 부여한다.<sup>41)</sup>

이와 같이 관객으로 하여금 영화와 현실 세계를 착각하게 하는 매개체는 단

---

41) 관객이 빠져드는 영화의 환영주의(illusionism)는 관객을 어리석고 혼란스럽게 만들고, 놀라게거나 즐겁게도 해주면서 우리에게 지각적인 만족감과 확실성을 제공한다. 이러한 환영주의는 영화만이 가진 특권이다. 그러나, 어떤 영화는 영화화된 세계와의 시각적 만남이 경험한 세계와의 만남과 매우 다르다는 점을 상기시키면서 영화의 환영주의를 드러내기도 한다. 이런 영화는 다양한 방식과 수준에서 영화적 시각의 매개된 특성을 보여준다. 이와 같은 반성적 영화(reflective film)는 우리로 하여금 영화적 환영주의에 일상적으로 빠져들게 하는 영화 기술 내지는 기법, 지각 심리학을 인식하도록 해준다.

연 카메라이다. 관객은 카메라에 의해 매개되고 조작된다. 즉, 카메라의 물리적 위치, 피사체를 촬영하는 카메라의 각도, 관객이 관람하도록 선택된 프레임의 이미지에서 포함되거나 제외되는 것 등은 관객의 시각을 미리 설정하고 결정하고 있다.

영화의 세계는 우리가 경험한 세계의 변형이다. 카메라의 시선은 경험한 세계로부터 필요한 요소를 선택하고 재현하며, 그것을 특정한 시점으로 바라봄으로써 새로운 의미를 부여하고 새로운 경험의 형식으로 조작하고 변형시키며 조합한다. 따라서 카메라를 설치하고 버튼을 누르고 필름에 이미지를 기록하는 행위는 우리의 시각이 직접 구성하는 이미지와는 달리 이미지에 의미를 부여하는 작업이다.

### (3) 관객의 수용태도에 관한 특성

#### ① 시간과 장소의 특성

관객은 영화를 보기 위해, 옷을 갈아입고 거리로 나가서 입장료를 내고 영화관의 관객이 된다. 영화관으로 들어간다는 행위는 앞으로 영화를 본다는 마음가짐을 필연적으로 우리의 의식 내부에 만든다. 그것은 일상적인 생활감정에서 벗어난 특수한 의식의 모습이다. 영화를 선택함으로써 영화관에 들어가기 전부터 관객은 이미 영화를 받아들일 자세가 되어있다. 즉, 영화는 생활에 특수한 의미를 가지고 생활의 외부에서 특별한 의미를 통하여 인간의 의식을 변혁한다. 그것은 분명히 본다는 의지, 바로 그것이다.

또한 영화는 집단적으로 받아들여지고, 텔레비전은 가족 단위로 소수인들에 의해 감상된다. 그러나, 영화관에 모인 사람들은 영화가 시작되자마자 어둠 속에서 하나가 된다. 1대 1로 스크린을 상대하기 때문이다. 영화 관객은 작품의 감동이 크면 클수록 상영 중에 사담을 나누지 않는다. 몇 백명이 하나의 감동에 대해 하나가 되어 기쁨, 희망, 웃음에 휩쓸리게 되는 것이다.<sup>42)</sup> 영화를 둘러싼 관객끼리의 커뮤니케이션은 대개 영화가 끝나고 영화관을 나오면서부터 시작된

다. 차를 마시고 제 정신이 돌아와 스크린에서 본 것을 기억 속에 객관화했을 때, 관객은 비로소 지금 본 영화 이야기를 할 것이다. 결론적으로 영화 관객은 자기의 현실적인 시간을 버리고 능동적으로 스크린에 참여하며 영화관을 나와 일상 생활로 돌아온 후 스크린에서 의사 체험한 영상을 의미화하면서 일정한 사고를 갖는다.

## ② 프레임의 규모

영화에서 하나의 프레임<sup>43)</sup>은 시간과 공간을 응축시킨 것이다. 모든 것은 스크린 위에 있다고 간주되며, 스크린 상에 나타나지 않는 것은 의미가 없거나 관계

---

42) 집단화된 관객의 한 사람은 안정된 고독 속에서 집단으로 녹아들어 집단을 통해 스크린 세계와 동일화된다. 그들은 자기의 공간, 자기의 시간, 개인 의식을 갖지 않는다. 스크린과 좌석의 거리는 압축 속에서 없어지고 주위에 떠도는 기운, 영화관의 특수한 조건이 관객의 의식을 최면 상태에 빠지게 한다. 그래서 관객을 웃기기도 하고 울리기도 하며 흥분시키는 영화의 영상은 상당히 감각적, 심릿거 요소를 갖고, 비현실적인 장면, 꿈의 세계도 스크린상에서는 하나의 비현실, 꿈으로서 많은 사람들을 설득하는 힘을 갖는다. (이일범, 『영상예술의 이해』, (서울: 신아사, 1999), pp.241-242)

43) 연속되는 영상에서 하나의 독립된 공간이며 영화의 시각적 최소 단위를 말한다. Patrick Tucker, *The Secrets of Screen Acting*, (New York: Routledge, 1994), 방은진 역, 『스크린 연기의 비밀』, (서울: 시공사, 1999) p.41 재인용.  
프레임은 어떤 것을 그 안에 제한하여 배치하는 2차원적 형상이다. 어떤 크기나 형태로도 제작이 가능한 회화의 프레임과는 달리, 영화의 직사각형 모양의 프레임은 관례에 의해 고정되어 있다. 프레임의 폭과 높이의 비를 화면비율(aspect ratio)이라고 한다. 슈퍼 8밀리, 16밀리, 그리고 몇몇 35밀리 포맷은 화면비율이 3 대 4이다. 1 대 1.33 비율로 알려진 이 비율은 표준규정(academy aperture)으로도 불린다. TV 프레임은 이것과 동일한 3 대 4 비율로 표준화되어 있다. 35밀리, 64밀리, 70밀리 필름을 사용하는 수많은 와이드 스크린 시스템도 있다. 이것들은 시네마스코프, 파나비전, 비스타비전과 같은 이름으로도 불리며 스크린의 폭과 높이에 있어 각각 다른 비율을 채용하고 있다. 일반적으로 와이드 스크린의 비율은 1 대 1.66, 1 대 1.85, 1 대 2.35가 있다. 민병록·이승구·정용탁, 『영화의 이해』, (서울: 집문당, 2000), pp.189-190 재인용.



가 없는 것으로 인식한다. 따라서 스크린에서 연기하는 연기자는 카메라가 잡았을 때 사실적으로 보이게 하기 위해 현실에서는 부적당한 여러 가지 행위를 하게 된다.<sup>44)</sup> 또한 관객에게는 연기의 표정을 놓치지 않으면서도 무엇을 하고 있는지 알 수 있게 해야 한다.

관객은 의미 있어야 하는 모든 것은 화면 안에 있으며 화면 안에 개입된 그 어떤 것일지라도 의미가 있다고 믿게 된다. 이러한 믿음은 곧 자신만이 유일하게 그 장면을 보고 있다는 착각을 불러 일으킨다. 프레임은 외견상 진실일 뿐이지 절대로 진정한 진실은 아니다. 영화에서 감독이 표현하고자 하는 것은 사실을 있는 그대로 재현하는 것이 아니라 사물이나 대상에게서 받은 느낌은 좀 더 의미있고 예술적으로 재창조하는 것이기 때문이다.

프레임의 또 다른 특성은 관객으로 하여금 현실에 대한 인지를 바꾸어 놓는다는 것이다.

### ③ 관여도

영화 관객과 TV 시청자의 차는 잠재적 집단이 현재적(顯在的) 집단으로 이행하는 과정의 차이이며 양자의 전달기능이 불특정 다수를 어떻게 조직하느냐에 따라 달라진다.<sup>45)</sup> 영화관에 모인 관객은 현재화한 집단이다. 이들은 스크린에 대해 하나의 심성, 하나의 인격을 공유하는 눈에 보이는 집단이다. 잠재적 다수의 현재화는 거의 같은 행동의 과정과 같은 인격 내에서 이루어진다. 현재화된 의지는 무아지경에서 화면과의 동일화로 만족되며 영화는 이 특수심리 상태에서 비로소 자기의 고유 표현 언어를 획득한다.

---

44) 사람이 찻잔을 잡았을 경우, 현실에서 찻잔의 위치는 배꼽 부분에서 가장 자연스러운 형태가 나타난다. 그러나 스크린 상에서 하나의 프레임안에 찻잔을 잡은 인물을 묘사하기 위해서 그는 찻잔을 가슴 위까지 들어야 한다. 그렇게 해야만 스크린 상에서는 오히려 더 현실적으로 보이는 효과가 있다.

45) 오명환, 상계서, p.103 참조.

## 2) TV 드라마의 미디어 속성에 관한 고찰

### (1) TV 드라마의 일반적 특성

‘텔레비전’이라는 단어는 그리스어의 ‘멀다(텔레)’, 라틴어의 ‘보다(비전)’를 결합한 신조어이다. 즉, ‘앉아서 먼 곳의 것이 보이는’ 기계라는 뜻이다. 1883년, 러시아 태생의 독일인 파울 니프코가 소위 ‘니프코 원판’이라 불리는 주사판을 만들면서 텔레비전의 역사가 시작되었다. 이는 프랑스의 유젠느 말레이가 ‘사진총’을 발명하여 움직이는 피사체의 분해 촬영에 성공한 해이기도 하다. 텔레비전 역시 영화와 같은 시대에 사람들의 의식을 포착하기 시작했다.

그러나, 전기적 에너지를 사용하는 텔레비전은 영화의 광학적·화학적 조작과 비교되지 않을 정도로 종합적·과학적 기술을 필요로 하였다. 이 때, 텔레비전은 영화보다 약 40년 뒤쳐져 있었다. 이와 같은 상황이 역전된 것은 제2차 세계 대전이 끝나고 미국의 텔레비전 계가 전쟁중의 공백을 메꾸면서 시작되었다. 즉, 1948년부터 텔레비전 인구가 급격하게 증가되어 영화 인구를 앞지르게 되었다. 이러한 상황에 직면해서 1952년 영화계는 ‘시네마스κό프’를 만들어 스크린을 확대함에 따라 브라운관의 적응에 대항하려 했지만 문제는 다른 것에 있다는 것이 뒤늦게 밝혀졌다. 텔레비전이 갖는 사회적 역할, 표현 기능의 차이, 영상의 질에 문제가 있었다. 예를 들어, 텔레비전 영상은 아침부터 밤중까지 1년 365일 무한하게 창출되어 시청자는 그것을 일상생활 속에서 연속적으로 받아들이고 특별히 희귀한 것도 아니며 생각할 것도 없이 순식간에 잊혀지는 것처럼 보지만, 실은 무의식중에 하나의 텔레비전 세계상을 만들어 버린다. 현실은 브라운관을 통해서 보여지고, 브라운관적 의식이 브라운관적 현실을 영상으로 객관화한다.

텔레비전은 예전에 영화가 세계를 지배하고 있던 시절보다 몇 배의 크기와 넓이로 사람들의 의식에 침투했다. 즉, 모든 면으로 봐서 영화의 소비성은 텔레비전의 소비성에 떨어지고 영화는 텔레비전이 등장함에 따라 다시 한 번 다른

각도에서 생각하게 만들었다.

기존의 영화산업에 커다란 영향을 끼친 텔레비전의 뒤에는 텔레비전 장르의 하나로 드라마(drama)가 있었다. 드라마라고 할 경우, 잠재적으로 그리이스의 아리스토텔레스 이후 오늘날까지 지켜져 온 고전적인 드라마 법칙에 입각하여 생각해 버리는 경우가 많다. 드라마의 본질은 '카타르시스'이고, 이것을 만들기 위해 관객을 하나로 뭉친 극적 세계에 참가시켜 거기에서 긴장시키거나 흥분시키거나 울리기도 한다. 드라마는 허구의 세계를 보이는 행위이고, 잘 만들어진 것이 좋은 드라마라는 생각이다. 즉 드라마는 현실에서 벗어난 액자그림으로, 그 안에 관객을 어떻게 끌어들이지, 어떻게 픽션을 진실로 유사 체험시킴지를 목적으로 모든 극작술이 계산된다.

그러나, 텔레비전의 작은 화면, '반(反)영상'적인 화면은 관객을 드라마 속으로 끌어 들이려고 하지 않는다. 또 연속된 프로그램의 일상적인 흐름은 극적인 변도 부족하다.

텔레비전은 시청자에 대해 반 카타르시스적 작용을 하는 것이다. 영화에 있어서도 새로운 경향의 작품은 이러한 고전적 극개념을 깨려고 하지만, 그것은 텔레비전과 같이 처음부터 드라마의 성립을 거부하고 있는 것이 아니라, 드라마의 법칙 내부에서 그것을 발전적으로 만들려고 하는 것이다.

영화의 영상이 원래 '그림자'이고, 심리적 요소를 가진 이상, 스크린 영화관의 원래 모습이 관객을 강하게 화면으로 끌어들이는 요소가 있으므로 영화는 본래 극적이고 극적 개념의 내부에서 그 방법을 쇄신하고 새로운 드라마를 만들어 내려고 하는 것이다.

## (2) 제작에 따른 기술적 특성

텔레비전 화면의 비율은 가로 대 세로가 정확히 4 대 3이고 그 비율은 영화 화면의 모양을 그대로 따랐다. 빈 화면 위에 연출가는 모양, 선, 조적물, 색을 배치한다. 만들고자 하는 심리학적 분위기에 전적으로 의지하면서 이것들을 배치

하고 균형 또는 불균형, 조화 또는 부조화를 창조한다.

텔레비전은 화면의 크기가 작기 때문에, 대개 영화보다 더 간단한 구도를 요구한다. 텔레비전에서 관심의 초점은 단일하고 압도적이며, 이에 대한 요구는 더욱 결정적이다. 2차적인 관심거리는 중심주제에서 벗어날 수 없다. 또한 텔레비전 스크린이 525 주사선으로 나누어져 있기 때문에 수십 개의 작은 모양들을 포함하는 화면은 선명도를 잃는다. 거대한 영화 스크린에서 같은 화면은 생기있고 분명한 것으로 나타날 것이다. 수천 명의 조연과 고전적인 의상, 말 등이 등장하는 역사물을 보면 많은 장면에서 세부적인 것들을 기억하는 일은 어렵다. 텔레비전 화면의 주사선들 사이에서 급속히 회전하듯 움직이면서 어지럽게 앞뒤로 오가는 것처럼 보였던 작은 줄이나 복잡한 패턴을 가진 옷들을 보면 이러한 현상을 보다 쉽게 이해할 수 있을 것이다.

텔레비전은 단일하고 지배적인 관심의 초점을 어디에, 어떻게 배치하는가에 따라 여러 가지 효과를 창출하게 된다.

### (3) 시청자의 수용태도에 관한 특성

#### ① 시간과 장소의 특성

시청자는 일상 생활 속에서 브라운관의 영상을 본다. 그것은 일상 생활의 내부에 침입하여 본다고 보다, 생활 감각 전체를 통해 인간의 의식을 서서히 바꾼다. 이것이 우선 영화와 텔레비전의 관객, 시청자에 대한 커다란 성격의 차이일 것이다. 상기한 바와 같이 영화관이 컴컴하다는 것, 많은 사람들이 모이는 장소라는 것이 영화의 영상과 텔레비전의 영상을 구별하는데 중요한 구실을 하게 된다.

즉, 텔레비전 시청자는 영화관객과는 달리 텔레비전을 보면서 자주 이야기하게 된다. 야구나 프로 레슬링 중계를 보면서 사람들은 서로 화면을 비평하고 의견 충돌을 하면서, 아무 것도 아닌 화면을 재미있게 보이고 그들을 흥분시킨다. 많은 사람들은 한 쪽 눈으로 신문을 보면서 일상적인 커뮤니케이션 속에서 커

뮤니케이션을 통해 화면을 본다. 그러나 텔레비전 시청자의 이러한 복수성은 완전한 의미에서의 집단이라고 규정하기는 어렵다. 그들이 서로 화면을 비평하고, 커뮤니케이션을 통해 본다는 것은 복수 중에 개인이 확립하고 있다는 증거이다.

수상기가 놓여있는 가정에는 일상적인 시간과 공간이 있고, 시청자는 그 안에서 생활적인 의식을 강하게 갖고 있다. 시청자는 가족들의 소리, 창 밖의 소음, 회사에서 생긴 일, 집단 걱정 등과 함께 텔레비전을 보는 것이다. 프로그램을 선택하여 보려고 채널을 틀 경우도 있고, 보고 싶지 않은데도 멋대로 영상이 눈에 들어오는 경우도 있을 것이다. 그러나 어쨌든 텔레비전을 보는 우리의 의식을 수동적이고 텔레비전 화면에 빠져들기 보다 텔레비전에 의해 자기의 의식이 폭발되고, 일상 생활 속에서 이미지 활동이 만들어지는 경우가 많다.

즉, 브라운관의 화면이 갖는 시간과 공간은 시청자가 갖는 현실시간·공간과 융화되지 않고, 모순되고 충돌하는 갈등을 통해 브라운관의 영상과도 일상적인 심적상태와도 다른 별개의 의식이 텔레비전적 이미지 작용으로 시청자 속에 생긴다. 그때, 수동적인 시청자는 능동적인 시청자로 일반하고 텔레비전은 단순한 인간의 눈을 자극할 뿐만 아니라, 인간을 생각케하는 시각적 커뮤니케이션이 될 것이다. 이 이질적인 시간, 공간의 충돌, 수동적인 자극에서 능동적 의식으로서의 전환의 계기를 만드는 것이 텔레비전의 비평적 기능이며 텔레비전 영상의 의미화 작용이다.

## ② 프레임의 규모

텔레비전 화면은 영화의 스크린보다 훨씬 작다. 시네마스콥프, 비스타 비전과는 비교도 되지 않을 정도로 작은 크기이다. 이 화면이 텔레비전의 약점이라고 할 수 있다. 영화는 스크린을 확대하는 것으로 텔레비전을 압도하고, 텔레비전은 화면을 조금이라도 크게 해서 자신의 열세를 만회하려 한다. 하지만, 오늘날에는 영화의 화면이 와이드이건, 스탠드이건 간에 그다지 영상이 말하는 내용

자체에 영향을 주지 않는다. 그래서 텔레비전의 작은 화면을 텔레비전의 기술적 제약으로 보는 것이 아니라 오히려 작은 것에 텔레비전의 특별한 의미를 발견해야 한다고 생각한다.

즉, 텔레비전의 브라운관이 14인치, 21인치, 32인치인 것은 스크린에 비해 상대적으로 작다는 것이 아니라, 가정이라는 상황에서 산출된 최적의 크기로 생각된다. 원래 브라운관의 틀과 스크린의 틀은 그 성격이 근본적으로 다르다. 스크린틀은 영화관의 어둠 속에서 빛나는 별세계를 만들고, 영상은 그 틀에 의해 하나의 구도가 된다. 하지만 텔레비전은 밝은 거실에 놓여진 화면이 일상 생활 속으로 던져진 이질의 영상이므로, 우리를 심리적으로 틀 내부로 끌어들이기 보다 오히려 틀을 통해 그 쪽에 있는 현실을 들여다보게 하는 힘을 가지고 있다.

만약, 텔레비전의 화면이 영화에서의 스크린처럼 대형화되었다면 '반'영상적인 텔레비전의 화면은 우리를 심리적·감각적으로 사로잡기에 대단히 어중간한 것이 되어 버린다. 텔레비전 화면은 어디까지나 일상생활의 벽에 뺨 뚫린 작은 구멍이다. 우리는 자신이 살아있는 생활의 장을 의식하면서 또 하나의 현실을 구멍으로 보는 것이다. 그러므로 브라운관은 구멍이어야지, 커다란 창이 되어서는 안된다.

결론적으로, 텔레비전의 영상은 현실을 확대하든 축소하든 정상적인 전달 기능을 상실한다. 브라운관의 틀은 스크린의 틀처럼 하나의 독립된 세계를 만들어 그 구도에서 뭔가를 말하는 것, 관객의 마음을 사로잡는 것이 아니라 커다란 현실의 일부를 잘라낸 것, 시청자를 들여다보게 하는 것이다. 틀은 틀이라도 그들의 역할이 다르다. 텔레비전의 화면은 영화의 화면보다 작다는 것에 의미가 있다.

### ③ 관여도

TV 드라마는 현실감, 일상감을 잃지 않고 여타 행동의 동일 궤도 위에서 영

상을 집한다. 때문에 현실과 영상의 대응 위에서 TV 메시지를 의식적으로 조감한다. 여기에 전달 미디어로서 TV 언어의 독자성이 있으며 잠재에서 현재화로 되는 과정도 영화처럼 압축성이 높지 못하다. 영상을 보내는 측과 받는 측이 현실에 대해 동일한 차원에 있는 TV는 하나의 완결된 메시지를 주고 받는 것이 아니며 '함께 만들어간다'는 표현이 어울린다. 즉 시청자는 TV 메시지를 쫓는 과정에서 새로운 현실개념을 갖게 된다. 그 영상은 술한 현실 중 일부만을 절취한 단편이며 영상의 뒤에는 영상화되지 못한 별개의 현실이 감춰져 있다. 브라운관 앞만을 보고 현실의 모든 것을 생각하는 것은 지극히 위험하다.

### 3. 영화와 TV 드라마의 미디어 특성 비교

#### 1) 영화와 TV 영상의 현실성

영화는 대상의 움직임을 초당 24프레임의 필름에 분해하고(카메라) 이를 다시 24프레임 속도로 종합 재현(영사기)한다. 각 프레임의 세포는 작가의 부속물로서 완벽한 재창조가 가해지지만 TV는 현실을 현실로서 대응해 놓고 현실이 갖는 공간과 시간 중에서 현실 그 자체를 창조하지 않으면 안된다. 영화영상은 따라서 프레임 단위의 그림(繪)으로 기초를 다루나 TV는 영상의 세포가 전자의 회소(繪素)며 한 줄기의 주사선(走査線)으로 대칭된다. 즉, 영화에서는 몽파주에 의한 필름 편집이 물질의 절단으로 요약되나 TV에서는 영화에서 보듯 영상의 절단이 아니라 전파의 절단으로서의 작업이다.

영상의 속성이 기계와 물질을 통해 성립되며 기계를 사용하는 인간의 의식이 대상과 영상의 중간지대를 통과할 때 영상이 생명력을 갖게 되는 사실을 상기하면 TV 영상의 속성은 좀 더 분명히 드러난다. 즉 영화적 의식은 필름이라는 감광대(感光帶) 의식이며 3차원의 현실을 2차원의 심리공간에 변이하는 기술, 그리고 시간을 해체·종합하는 몽파주 작용의 소산입에 비해 TV는 어디까지나

전파라는 비물질, 즉 영상화 이전의 현실의식이 강하게 남아 있다.

다시 말해, 영화작가는 필름을 상대로 작업하는데 비해 TV 작가는 현실을 상대로 작업을 한다고 할 수 있다. 영화영상의 창조는 곧 필름의 창조이며, 필름이라는 물질의 변조·변형에 따른 현실의 시간과 공간을 왜형시켜 영화적 현실을 만드는 것이다. 엄밀히 말해서 영화·영상의 움직임은 프레임의 축적이며 프레임과 프레임 사이에 잠재된 것으로 인간의 잔상효과를 이용한 환각의 세계로서, 움직임 그 자체의 현실성은 상실한 것으로 볼 수 있다. 물질성(영화, 필름)과 비물질성(TV, 비디오 테잎)으로부터 탄생된 영상은 작가의 사상과 창조력을 개입시키는데 있어서 본질적인 차이를 포함하고 있다. 전파에 의해 형성된 TV 영상은 원칙적으로 작가의 재생산을 거부한다. 현실이 존재하는 곳에 TV 카메라가 함께 존재하고 대상이 호흡하는 리듬에 따라 영상도 함께 호흡한다. 작가의 창조는 전파화 이전의 작업이지 이후의 작업이 아니다.

## 2) 영화와 TV 영상의 시·공간 개념

TV 드라마는 스튜디오 내에 여러 대의 카메라에서 각각 피사체를 잡아 영상으로 변환시키고 감독은 부조정실에 부착된 여러 대의 모니터를 동시에 포용하여 영상을 선택, 조립함으로써 이루어진다. 그 영상은 렌즈가 대상을 포착한 '그대로의 것'으로 작가가 손을 가하지 않는 생영상, 즉 반(半)영상으로 '현실적인 것'으로서의 속성을 보유한다. 물론 TV 카메라에도 독자적인 공간이 있고 나름대로의 시각과 초점 심도가 있어 대상의 공간을 변형시키거나 필름 인서트 및 스위칭으로 브라운관 내부의 시간을 창조하기도 한다. 세트, 조명 역시 드라마가 설정한 픽션의 장을 스테이지 위에 조성한다.

그러나 브라운관의 영상은 시·공간 즉 인간화한 시간과 공간을 갖지 못하고 피사체나 대상에 속해 있는 시간과 공간을 그대로 전달해주고 있으며 이것은 영화와 TV라는 두 미디어에 여러 가지 기술적 차이를 야기한다. TV 드라마에



서도 30분 동안 1년의 시간경과를 설정할 수 있지만 드라마 속의 시간경과는 모두 스테이지 위에 연출된 영상으로서 하나이 드라마가 진행되는 30분의 현실적 방송시간으로 환원되고 만다. 다시 말해, TV의 30분은 현실의 30분이며 현실은 시간적으로나 공간적으로도 연속되고 있는 것이며 1분간의 원컷이라 하더라도 TV의 원컷은 연속된 시간·공간의 일부를 절취한 것으로 인간의 손에 멋대로 조성되는 것은 아니다. 영화에서 쇼트의 작업은 일종의 분석 작업임에 비해 TV 쇼트는 분해 작업이다. 따라서 영화는 쇼트 자체의 설정과 표현된 영상의 의미가 중요한 위치를 점하지만 TV는 쇼트의 완벽한 조형성보다는 대상의 선택 쇼트의 배열에 따른 우연성이나 유동성을 살리는 성격화가 더욱 중요하다.

따라서 TV 영상은 원칙적으로 '지금(now)'의 성격을 띠며 '원료성(material)'에 가깝다. 도중 시간의 생략, 그래서 실제 시간보다 짧아지는 시간을 영화에서는 필름릭 타임(filmic time)이라고 부른다. 실제시간(real time)에 대한 상응용어라 할 수 있다. 연기, 연출 면에서도 영화내 필름릭 타임에 의한 연기, 연속성, 촬영 구조가 전개되지만 TV는 오히려 리얼타임에서 모든 것이 출발한다. 필름릭 타임에 의한 영화가 나름대로의 예술을 형성하고 있는 반면 리얼 타임에 의한 TV 수법이 TV다운 면을 여실히 살려내고 있다고 할 수 있다.

리얼 타임은 TV 창작의 자유, 장소와 시간의 자유로운 이동, 변경, 카메라 위치, 앵글의 기동력 있는 구사, 편집의 유동성 등 영화에 비해 훨씬 그 자유성의 영역이 많다. 이는 영화가 '공간 속에 시간을 종합'하는데 반해 TV는 '시간 속에 공간을 해체'해 가는 미디어라고 볼 수 있다.

따라서 TV 드라마의 경우, 카메라는 연기가 갖고 있는 시간과 공간을 충실히 따라가지만 영화의 경우는 연출자의 의지가 명확히 작용하게 된다. 즉, TV 드라마는 '피사체의 다큐멘터'임에 비해 영화는 '연출자의 다큐멘트'라고 할 수 있다. 이는 TV가 '피사체(연기자) 중심'임에 비해 영화는 '연출자 중심'임을 증명해 주는 것이다.

TV와 영화의 연기가 다르다는 것은 '연기의 계속성, 연속성'으로 구분된다. 때문에 TV 카메라 밖에서도 연기는 계속 진행될 때도 있다. 영화연기는 '카메라를 향해 집중'하지만 TV는 '연기를 향해 카메라가 추적'한다.

### 3) 영화와 TV 영상의 카메라 수(數)

영화의 경우는 한 대의 카메라에 모든 시선과 행동의 중심력이 집중되지만 TV의 경우는 카메라의 중심력이 훨씬 가볍고 느슨하게 느껴진다. 원칙적으로 영화 카메라는 단안(單眼)의 사상이며 TV는 복안(複眼)의 사상이다. 복수의 눈(眼)은 시간 속에 공간을 해체하는 작업(TV)이며 단수의 눈은 공간 속에 시간을 종합(영화)하는 작업이다. 어느 의미에서 TV의 복안 시스템은 단안적이며 관념적인 시각에서 인간을 해방시켜 보다 다각적이고 구체적인 시점으로부터 일상을 뜯어보는 최신 미디어로서의 특성을 발휘하게 되었다.

영화의 장점은 시·공간의 압축, 생략, 비약이 영상의 연속성을 기조로 하여 가능하지만 TV는 자연 시간의 흐름을 역전시키거나 생략하는 것이 부자연스럽다. 현실시간과 현실공간의 속성을 그대로 갖추고 있는 TV 영상은 영화의 그것처럼 정확히 계산되고 정리된 프레임을 갖지 못한 채 반(半)영상의 순열 조합같은 성격을 그대로 나타낸다. TV의 연속성 역시 영화처럼 하나의 시선을 축으로 표현된 영상의 연속성이 아니고 스튜디오를 지배하는 현실의 연속성이다. 이것을 자르거나 연결하거나 하는 것은 어색하며 몽파주 역시 자연스럽지 못하다.

영상의 형성과정, 스튜디오의 구조, 카메라 대수의 차이는 곧 영화작가와 TV 작가의 차이를 규명한다. 복수의 TV 카메라는 공간을 컷에 의해 분할할 뿐만 아니라 작가의 의식마저 분해한다. 즉 영화촬영은 단편을 하나의 시선에 종합하여 비연속을 연속화하는 노력을 통해 이뤄지지만 TV는 연속된 것 또는 정리된 것을 다수의 시선에 해체하여 연속을 비연속화시키는 작업에 의해 진행된다고 볼 수 있다.

카메라의 수(數)에서도 기능과 역할의 차가 구분된다. 영화 카메라는 자기 앞에 어떤 의미에서는 통일된 세계를 갖고 있지 않다. 영화 카메라는 세계를 갖는 것이 아니고 만들어 가는 것이다. 이런 뜻에서 영화 카메라는 TV보다 훨씬 창조적인 성질을 갖는다. 스튜디오에 있는 복수 카메라의 움직임은 공간적·시간적으로 매우 제한을 받는다. TV 카메라가 포착하려는 현실의 장소와 시간의 성질에 따라 가야 하는 것, 이것은 곧 TV 카메라가 찍을 대상의 시간적·공간적 범칙의 지배하에 있다는 사실을 말해준다. TV 카메라 앞에는 ‘항상 전체가 주어진다.’ 카메라는 ‘그 전체의 범칙에 지배되면서 전체의 부분을 포착해 나가는 것’이다.

이런 뜻에서 TV 카메라는 영화 카메라만큼 창조적일 수는 없다. 어떤 의미에서 독립된 사물을 특정한 관점이나 태도에 따라서 포착하는 TV 카메라는 창조적이기에 앞서 ‘해석하는 성질’ ‘비평하는 성격’을 지니며 이 해석과 비평 기능은 곧 TV영상의 기능으로 간주된다. 때문에 드라마에서도 TV 카메라는 ‘드라마를 향해 있지 않고 드라마가 일어나는 현장’에 있게 된다. 영화 카메라가 주관적, 정서적임에 비해 TV 카메라가 객관적, 이성적 성질을 지닌 것도 이런 이유 때문이다.

#### 4) 영화의 표현기능과 TV 영상의 전달 기능

영화 영상은 상영에 의해 과거를 현재화시키며, 관객은 그 현재를 체험함으로써 다시 과거로 돌아가게 된다. 그러나 TV는 미디어가 접하는 일상적 ‘장(場)’, 그리고 작은 화면이 역으로 과거를 현재 방송시간에 끌어들인다. 따라서 시청자 심리는 항상 방송시간의 현재에 머물면서 영상 저편의 사실 존재를 의식한다. 중계방송은 물론, 비디오 테일(VTR)을 방송해도 그 영상이 갖는 리얼한 성격에 의해 TV는 항상 현재 진행형적 대화를 가능케 하여 현재 시점의 강력한 힘을 발휘하게 한다. TV 영화의 경우, 촬영시간과 방송시간의 차가 확연하기 때문에

우리의 시선은 항상 과거와 현재 사이를 오락가락 하면서 현재로부터 과거를 보고 있는 느낌을 떨칠 수가 없다. 물론 이러한 시간적 간격을 TV영화에서 제거해 버리고, 스크린을 보는 것처럼 필름의 촬영시간과 일치를 구하는 것은 불가능하며 이미 촬영된 옛 영상을 현재 있는 것처럼 생각하는 것도 무리한 일이다.

극영화처럼 구도를 설정하고 감각적인 표현을 노려 시청자 의식을 추상화하려는 노력을 하면 할수록 그것은 과거에 촬영되었다는 생각만 확실하게 할 뿐이다. 원래 필름의 저쪽 편에는 아무 것도 없는 것이다. 촬영된 때에 있었던 피사체는 이미 사라져 버린지 오래며 필름으로서 브라운관에 인물을 나타내 보여도 그 뒤에는 필름만 있을 뿐이지 인물이 있는 것은 아니다. 부재감(不在感)이야말로 TV 영화의 거짓을 한층 뚜렷하게 느끼게 해준다. 때문에 필름과 전파의 모순을 역으로 살려낸다 해도 촬영시간과 방송시간의 차를 계산에 넣지 않는 한, 영상의 리얼리티를 커뮤니케이션 내부로 살려낼 수 없게 된다.

앞서 살펴본 바와 같이 영화가 '필름에 의해 가공의 시간을 표현하는 표현 미디어의 성격이 강함'에 비해 TV는 '카메라에 의해 현실의 시간을 전달하는 전달 미디어'에 그 기능이 있다고 할 것이다. 영화에서 전달은 표현 다음의 부차적인 문제이며 TV의 표현이란 전달을 위한 부차적인 것으로 봐야 한다. 영화에의 욕구는 표현욕구이지 전달욕구가 우선될 수는 없다. 따라서 영화에서는 '개인제작'이 가능하지만 TV에는 부적절한 것이 되고 만다. 극적 구조나 극적 창조성도 필름작업에서 적합한 차원일 뿐 TV는 이에 비해 그 밀도나 영역이 훨씬 좁다.

##### 5) 수용자의 특성

영화는 관객이 특정장소, 특정한 시간에 일정한 요금을 지불하고 관람하는 능동적인 수용행위이지만 텔레비전은 상대적으로 수동적이고 일상적인 수용행위라고 볼 수 있다. 수용환경 또한 큰 차이가 있다. 영화는 암후과 침묵 그리고 큰 스크린으로 인해 거리감을 느끼지 못하고 정서적으로 집중, 동화될 수 있지

<표 1> 영화와 TV 영상의 특성에 따른 차이점

구 분	영 화	T V 드 라 마
시대적 구분	1800년대 말, 1900년대 초 개화	1920년대 발상, 1950년대 개화, 실용화
기초 원리	움직이는 그림+사진 활동	멀리서 있는 것을 여기서 보는 원리
영상성립의 조건	광학(물질)	전자학(비물질)
영상 단위	쇼트, 필름의 프레임, 면(面)	주사선
미디어별 특성	표현 미디어, 표현의 이상(理想)	전달 미디어, 전달의 사상
전 신	사 진	Radio
시간공간	가공적, 동작성 시간, 공간	현실적, 일상적 시간, 공간
영상특성	- 완전한 영상 - 구속력 강한 영상, 구심적	- 반쯤의 영상(불완전 영상) - 영상의 해방, 원심적
영상 작품 단위	추상화된 필름	구체화된 현실의 단편
카메라 수영상기	단수(單數), 셔터 있음, 영사기를 통한 제한	복수(複數), 셔터없음, 텔레비전 카메라가 영사기능 공유
카메라 기능	- 공간 속에 시간을 종합 - 창출하는 기능(同化作用)	- 시간 속에 공간을 해체 - 해석 비평하는 기능(異化作用)
카메라 역할	- 시간을 공간적 구성 - 프레임 속에 움직임을 창조	- 공간을 시간적으로 해체 - 프레임에 의해 움직임을 절취
Shot 작업의 성격	일종의 분절작업으로 Shot 자체의 조형적 설정과 표현된 영상의 의미가 중요	일종의 분해작업으로 대상의 선택, 배열에 따른 유연성, 유동성을 살리는 성격화가 중요
영상수용자의 성격	- 관 객 - 꿈의 세계에서 동일화 - 집단화된 개인(潛在化된 집단) - 침묵 속 관람 - 스크린과의 거리 상실(暗黑) - 체험적 입장에서 영상 참가	- 시청자 - 현실과 대응한 비평 - 개인적 집단(잠재화된 개인집단) - 대화가 전제된 시청(응답) - 브라운관과의 거리 보유(밝은 실내) - 비평적 입장에서 영상 참가
영상의 시제(時制)	과거 영상의 현재화	현재 영상, 현재 진행형 촉발 대응의식
체험, 관찰 관계	체험적 관찰	관찰적 체험

영상의 지향점, 목표	- Filmic Time에 의한 Reality 추구 - Fiction이 적합 장르 - 사상의 표현, 현실의 사고	- Real Time에 의한 Actuality 추구 - 논픽션, 실황중계, 다큐멘터리 등이 적합한 장르 - 사실의 전달, 현실의 이해
장면전환	- 시간, 공간의 뭉쳐주 - Shot 자체가 분석-종합 작업 - 시간, 공간의 생략, 비약 압축 가능	- 공간만 가능한 스위칭 - Shot 자체가 공간의 분해 작업 - 시간, 공간이 동반하는 것이 바람직
인 칭	- 3인칭 영상 - 자동사적(ecrivain)	- 2인칭 영상(대 1 관계) - 타동사적(ecrivant)
참가특성 창조 대상 및 특성	- 능동적 참가-수동적 관람-적극적 사고 - 영상적 현실로서의 창조 - 절대창조 → 감동영역(도피)	- 수동적 참가-적극적 비평 - 현실적 영상으로서의 선택 - 연속적, 동시적 대응 → 공간영역(참여)
영상 접촉 장소	- 극장(대중영상, 기계영상, 재현영상) - 반복영상, 극성추구	- 가정(대중영상, 기계영상, 재현영상 등은 영화와 동일함) - 원칙적으로 단회영상, 순간영상, 중계영상, 일상성 추구
영상창조 주체별 성격 효과	- 작자의 개인화, 개인 집단 성격 - 개인 언어에 의한 절대적 창조 - 시어(간접언어), 단행본 효과 - 의미작용(signification) → 생산적 영상, 작가에 비유	- 조직, 집단 속의 개인, 비개성적 성격 - 집단언어에 의한 선택적 창조 - 신문언어(직접어) 주간지 또는 신문 효과 - 재현작용(representation) → 소비적 영상, 저술가에 비유
영상의 상징성	- 기호(sign) - 정서적 접근	- 모상(double) - 논리적 추구
음성의 위치	- 영상에 음성이 첨가되었음 - 소리는 창조적 허구를 초월	- 음성에 영상이 복합되었음 - 소리는 창조적 허구를 구성
현실과의 관계	- 현실의 Fiction(도취) - 테마의 극성 조립 지향(전체로서의 하나를 지향)	- Fiction의 현실(각성) - 일상, 현실 소재로서 의식확발(부분으로서 전체를 규합)
연 기	- 카메라를 향해 집중 - 단편연기, 이미징메이션의 구축 → 스타탄생 - 영웅탄생 신비화	- 연기를 향해 카메라가 추적 - 연속연기, 이미징메이션의 파괴 → 스타파괴 - 영웅의 귀속화

임학송, 『TV 드라마 연출개론 — 연출·극본·연기의 이해 —』, (서울 : 집문당, 1998), pp.45-46 참조.

만 텔레비전은 가정이라는 산만한 공간에서 수용하며 작은 화면으로 인해 집중, 동화되기가 용이하지 않다. 기술의 발달로 텔레비전의 화면이 점점 커져가고 있는데 이에 따라 수용 행태에도 변화가 예상된다.

위의 <표 1> 은 이상과 같은 내용을 통해 본 영화와 TV 영상의 특성에 따른 차이점을 요약한 것이다.

### Ⅲ. 연구문제와 연구방법

#### 1. 연구문제

- 1) 영상미디어의 기술적 발전 과정에 따라 연기자의 커뮤니케이션 방법에 차이점이 있는가? 만약 차이가 있다면 그것은 어떻게 변화되어 왔는가?

영화는 무성영화에서 음성영화로, 흑백영화에서 컬러영화로, 보통 스크린에서 와이드 스크린의 도입 등 그 동안 무수한 변화를 겪어 왔다. 특히 이러한 영화의 발전과정은 연기자들의 커뮤니케이션 방법에 변화를 줄 것을 요구해왔다. 영화의 발전과정에 있어 중요한 기술적 요인들의 차이는 연기자의 커뮤니케이션 방법에 어떠한 영향을 미쳤으며 그 중요한 특징은 무엇인지 고찰하고자 한다.

- 2) 영화와 드라마, 연극과 같은 장르별 특성에 따라 연기자의 커뮤니케이션 방법에 차이점이 있는가? 만약 차이가 있다면 그것은 어떤 특징을 가지는가?

영화와 드라마, 연극은 제작에 관여하는 기술적 특성과 관객의 수용 태도 등에 따라 연기자에게 다른 커뮤니케이션 방법을 요구하게 될 것이다. 이러한 가설이 검증된다면 영화와 드라마, 연극에서 연기자의 커뮤니케이션 방법은 각기 어떤 특성으로 요약될 수 있는지 고찰하고자 한다. 이를 위해서는 미디어의 표현방식에 대한 연구가 선행되어야 하는데, 본 연구에서는 특히 영화의 표현방식을 사실주의와 형식주의로 나누어 검토한 후, 영화와 기존의 드라마, 연극을 비교할 것이다.



## 2. 연구방법

### 1) 연구문제 1)의 연구대상과 연구범위

연기자들의 커뮤니케이션 기법이 어떻게 변화되어 왔는지 고찰하기 위해 편의상 다음과 같은 시대구분을 하기로 한다. 이들 시대 구분은 미디어의 새로운 기술 도입에 따른 것이다.

- (1) 1895년<sup>46)</sup>에서 1925년까지 무성영화
- (2) 1926년에서 1945년까지 유성영화
- (3) 컬러 영상의 도입
- (4) 와이드 스크린의 도입

### 2) 연구문제 1)의 연구방법

문헌고찰과 도서관 서비스가 사용될 것이다.

### 3) 연구문제 2)의 연구대상과 연구범위

미디어의 특성을 결정짓는 표현방식의 특징을 중심으로 서술하고자 한다. 영상의 표현방식은 크게 사실주의와 형식주의로 대별될 수 있으며 이들은 다시 화면 편집, 카메라 기법, 미장센과 같은 영상기술의 작은 단위들로 분절될 수 있다. 본 연구에서는 사실주의와 형식주의의 표현방식을 구분하기 위해서, 극중 시·공간을 분절하는 편집과 사물과 현상을 상이한 형태로 배치하는 카메라 기법, 그리고 한 프레임 안에서 전개되는 모든 표현 양식의 총합인 미장센에 따른 연기자의 커뮤니케이션 행위를 고찰하고자 한다. 이는 영상미디어 표현의 차이

---

46) 1895년에 상영된 루미에르 형제의 '열차의 도착'이 세계최초의 영화로 기록되고 있다.

점이 각 장르에 어떤 영향을 미치며, 궁극적으로 연기자 커뮤니케이션 행위에 어떤 영향을 미치는지 고찰하기 위한 것이다.

#### 4) 연구문제 2)의 연구방법

문헌고찰과 도서관 서베이가 사용될 것이다.

## IV. 연구 결과

### 1. 미디어의 기술적 과정에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

#### 1) 무성영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성

##### (1) 영화기술의 특성

1890년경, 영화의 탄생을 위한 조건들은 어느 정도 충족되어 있었다. 문제는 누가 먼저 이 여러 가지 요소들을 성공적으로 종합하는가였다. 영화탄생의 원년으로 인식되고 있는 1895년을 전후로 하여 미국, 프랑스, 독일, 영국 등지에서 다양한 기계들이 비슷한 시기에 발명되었다.

미국에서는 통상 토마스 에디슨(Thomas Edison)이 발명했다고 알려져 있는데, 사실은 에디슨 연구소의 연구원인 윌리엄 케네디 딕슨(William Kennedy Dickson)이 촬영기에 해당하는 키네토그래프(Kinetograph)와 재생기에 해당하는 키네토스코프(Kinetoscope)<sup>47)</sup>를 발명했다. 프랑스에서는 루이 뤼미에르가 1894년 촬영기 겸 영사기인 시네마토그래프를 만들어 1895년 12월 28일 최초로 대중을 상대로 파리에서 유료상영을 실시했다. 일반적으로 영화사에서는 이 때를 영화의 탄생으로 본다. 독일에서는 막스(Max)와 에밀 쉬클라다노프스키(Emil Skladanowsky) 형제가 1892년에 촬영에 성공하고 1895년에 영사기인 바이오스코프(Bioscop)를 개발하여 11월에 대중 상영을 했다. 영국에서는 폴(R.W.Paul)이 에디슨의 특허가 국외에서는 적용되지 않음을 이용하여 1894년 위조 키네토스코프를 만들어 팔다가, 1895년에 비트 에이커스(Birt Acres)와 협력하여 폴 에이커스(Paul-Acres) 카메라를 만들었다.

잔상효과와 간헐운동, 사진의 발달 등 과학과 기술의 발달은 1895년을 전후하

---

47) 키네토스코프는 한 사람만이 들여다 볼 수 있는 요지경(peep-show) 형태로 오늘날의 영화와 그 형태가 달랐다.

여 각국에서 거의 동시다발적으로 촬영기 및 영사기들을 발명하는데 중요한 역할을 담당함으로써 영화탄생의 밑거름이 되었다.

초창기 고전 영화는 움직일 자체만으로도 관객을 매혹시키기에 충분했다. 에디슨이 1893년에 촬영한 보드빌이나 스포츠를 촬영한 영화들, 루미에르가 찍은 ‘퇴근하는 여공들(Workers Leaving the Factory, 1895)’, ‘열차의 도착(L’Arrivé d’un train en gare, 1895)’ 등 일련의 영화들은 움직이는 사람이나 물체를 그대로 찍은 영화들로 단순한 기록물이었다.

그러나, 처음에는 단순히 움직인다는 사실만으로 환호하던 관객들은 점차 꾸며진 이야기 형태의 영화에 관심을 돌렸고 영화는 허구의 이야기를 다루는 방향으로 발전했다. 영화는 현실의 기록 미디어에서 환상과 허구의 세계를 담는 매체로 발전하면서 획기적인 성장을 이루었다. 트릭기법이 발견되고 쇼트 단위의 연결인 편집을 통해 이야기를 효과적으로 전달하는 영화문법을 창출함으로써 영화는 환상의 미디어로 발전했다.

프랑스의 미술사였던 조르쥬 멜리에스(Georges Méliés)<sup>48)</sup>는 스튜디오에서 세트를 제작하여 미술과 연극이 혼합된 형태의 환상적인 영화들을 선보였다. 그러나, 멜리에스의 영화는 당시 다른 영화들과 마찬가지로 카메라가 일정한 위치에 서 움직이지 않고, 쇼트의 구분이 연극의 장 구분에 해당하는가 하면, 인물들이 프레임의 좌우로 등·퇴장을 하는 등 연극적인 영향이 많이 남아 있었다.

## (2) 연기자 커뮤니케이션 특성

배우의 대사에 의존하는 연극과는 달리 초창기 무성영화는 대사를 통한 직접적인 메시지 전달이 불가능했다. 대신 극중 인물이 발화하는 내용은 텍스트로 표현되어 배우의 연기 장면에서 이어 하나의 쇼트로 제시되었다. 이러한 화면 구성은 배우의 연기를 통해 제시되는 감정선 등이 지속적으로 연결되지 못하고

---

48) 멜리에스 영화의 결정관은 약 30개의 쇼트로 구성된 13분 분량의 ‘달나라 여행(A Trip to the Moon, 1902)’이다.

대사가 나타나는 쇼트에 의해 중단되는 효과를 가져왔으며 이로 인해 영화의 리듬은 일부 훼손될 수밖에 없었다. 그렇기 때문에 무성영화는 특히 인간의 심층심리 표현이나 감정전달에서 연극 혹은 이후의 유성 영화에 비해 상대적으로 열악한 조건에 놓여 있었다고 볼 수 있다.

영화의 시각적인 표현술을 극대화하는 방안으로 연기자에게 요구되었던 연기 방식은 바로 서레이드(charade)<sup>49)</sup> 기법이다. 서레이드는 어떤 것(동작 또는 소도구 등)을 보여줌으로써 그 배경이나 그 속에 숨겨져 있는 것을 급소를 찌르듯이 정확하게 표현하는 기술이라고 할 수 있다. 시각적 표현술로서 서레이드의 중요성을 역설한 R. S. 그린은 “서레이드는 어떤 것을 상징하여 보여줌으로써 그 속에 담긴 뜻을 극명하게 드러내는 ‘그 무엇’이다”라고 정의했으며, 아라이 하지메는 저서 ‘시나리오 기본정석’에서 “서레이드는 간접묘사를 하면서도 정곡을 찌르는 표현”이라고 하였다. 영상예술에 있어서 서레이드 기법은 대사에 의한 직접적인 의미표현보다는 시각예술로서의 영상의 장점을 최대한 활용하여 간접적으로 표현하는 기법으로 즉 대사 이외의 모든 비언어적 수단을 동원하여 나타내는 상징적, 은유적 의미표현을 총칭하는 개념이라고 할 수 있다. 요컨대, 서레이드는 언어를 동원하지 않고 비유적 테크닉을 통해서 사상과 심상을 전달하려는 데서 출발된 것으로 오로지 시각 영상을 통해서만 인물의 상태를 전달하려는 시도를 통해 축적된 영화 연기인 것이다.

서레이드를 사용함으로써 영상 미디어는 말없는 표정이나 단순한 동작만으로 도 인물의 내면에 도사린 감정이나 심리를 표현할 수 있게 된다<sup>50)</sup>. 특히 배우의

---

49) 서레이드(Charade)의 사전적 의미는 ‘일종의 체스처 게임으로, 몸짓으로 판단하여 말을 알아맞히는 놀이’라고 볼 수 있다.

50) 다음과 같은 상황을 연기한다는 것을 상정해 보자. 한 여자가 자신이 너무도 원해온 어떤 상의 수상자가 발표되기 직전, 객석에 앉아 무대 위 사회자의 발표를 기다리고 있는 중이다. 이 때 이 여자를 연기하는 배우는 무대 쪽으로 집중된 시선, 동그랗고 크게 뜬 눈, 두 손을 포개어 입술 위에 살짝 갖다대는 행동 등을 통해 효과적으로 그 여자의 심리 — 수상하기를 너무나 갈망하고 있다는 것 — 을 표

연기가 서레이드에 입각하여 진행될 때 연기를 통해 전달하려는 메시지는 매우 극적이고 선명한 방식으로 표출된다. 이런 의미에서 마임(Mime)으로부터 연기자의 동작을 차용해 오면서부터 서레이드는 점차 영상 연기의 한 방식으로 발전하게 된다. 따라서 이러한 서레이드가 영상 연기의 관습으로 자리잡게 된 것은 무성 영화 시대로부터 축적되어 온 영화 연기의 전통이라고 할 수 있다.

무성 영화의 연기자 커뮤니케이션에서 나타나는 신체 표현의 상징성은 단지 무성 영화 시대의 영화에서만 유효한 것이 아니다. 이것은 영화가 연극보다 훨씬 육체적인 예술이라는 점, 즉 영화는 연극보다 더 많은 비언어적 수단을 통해서 의사를 전달한다는 점에서 영화 연기의 본질적인 특징을 제시한다. 예컨대 줄리안 퍼스트(Julian Fast)는 ‘훌륭한 연기자는 신체언어의 사용에 능숙해야 한다. 소거의 과정은 오로지 (신체언어의-필자 주)문법과 어휘를 능숙하게 구사하는 연기자들에게만 성공을 보장한다.’<sup>52)</sup>라고 말하고 있는 것이다. 시각적인 정보만으로 메시지를 전달해야 했던 무성 영화의 연기는 이러한 이유에서 이후 세대의 영화 연기에 있어서도 중요한 모델로 남아있게 되며, 이는 무성 영화 시대에 발전한 영화 기법이 여전히 영화 문법의 전형으로 남게 되는 이유와 다름 아니다.

## 2) 유성영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성

### (1) 영화 기술의 특성

---

현할 수 있게 된다. 서레이드는 이와 같이 전형적인 행동 패턴을 명확한 스케일로 보여줌으로써 다른 어떠한 장치 없이도 극중 인물의 내면을 효과적으로 나타낼 수 있게 된다.

51) 마임(mime)의 사전적 의미는 다음과 같다. 어원은 그리스어의 미모스(mimos)에서 유래하며 ‘흉내’를 뜻한다. 원래는 촌극 등 잡극(雜劇)을 의미하였으나 오늘날에는 팬터마임과 같은 뜻으로 언어를 사용하지 않고 몸짓과 표정만으로 표현하는 연기를 가리킨다.

52) 이용관 역 (1991), 조셉 보그스 『영화보기와 영화읽기』, p.196에서 재인용.

1927년은 영화사에 있어서 커다란 전환기를 맞이한 시기이다. 미국에서 최초의 유성영화<sup>53)</sup>가 제작되었기 때문이다. 이전의 무성영화시기에는 영화의 새로운 예술성과 기업성<sup>54)</sup>으로서의 기초작업이 어느 정도 마무리되었다.<sup>55)</sup>

차후의 컬러 영화나 와이드 스크린, 3-D 등의 개발과 마찬가지로 유성영화의 출현은 경제적 동기가 강하게 작용했다.<sup>56)</sup> 음향으로의 전환을 지배했던 세 나라 들인 미국, 독일, 소련 중에서도 미국의 영화산업은 유성영화 제작을 성공적으로 이행했다. 미국 영화산업의 경영진들은 음향의 도입을 오래 전부터 예견해왔는 데, 이들로 인해 몇 가지 대안이 시장에 선보였다.<sup>57)</sup>

53) 토키(talkie)영화라고도 한다. 최초의 유성 영화는 '재즈싱어(Jazz Singer, 1927)'로서 워너 브라더스 제작, 알렌 크로스랜드 감독의 작품이다.

54) 메이저 스튜디오들은 영화의 제작과정을 분업화, 표준화하고 독보적인 장르와 스타를 중심으로 하여 영화를 제작함으로써 영화산업은 크게 발전하였고, 1920년대 중반에는 미국 내에서 다섯 번째로 큰 산업(혹자는 철강과 석유에 이은 세 번째 산업이었다고 함)으로 발전하였다.

55) 퀴미에르에 의해서 시네마토그래프가 발명되고, 멜리에스에 의해 관객을 끄는 영화의 요람기(1915~1927)가 끝나자 그리피스에 의해 영화예술의 기초가 확립되고, 몽파주 원리의 연구와 아방가르드 운동에 의해 예술로서의 영화의 성장기(1915~1927)를 맞이했다. 영화는 하나의 개화기를 마련하고 있었다.

56) 1924년과 1925년에 아무런 극장 체인도 갖지 못하여 상대적으로 소규모의 제작회사였던 워너 브라더스사는 배급과 흥행을 통제하는 대회사들에 맞서 경쟁하고 있었다. 그들은 절망적인 상태에서 사운드가 재정적인 난관으로부터 벗어나게 해줄 것이라는 기대로 사운드의 개발을 결정했다. (Ellis. J. C., *A History of Film*, 번역판 역, 『세계영화사』, (서울 : 이론과 실천, 1988), p.172 인용)

57) 리 드포레스트는 1923년 포노필름(phonofilm)을 처음 선보였다. 이 필름 위의 영화방식(sound-on-film)은 음향을 표준 35mm 필름의 영상면 위에 사진적으로 재생된 빛의 과장으로 변환시켰다. 1910년대와 1920년대 초반에 세계 최대 기업 중 하나인 아메리칸 텔레폰과 텔레그래프(American Telephone & Telegraph (AT&T))의 자회사인 웨스턴 일렉트릭(Western Electric)은 녹음 시스템, 음향 증폭기 그리고 확장기를 개발하고 있었다. 할리우드 5개 최대 제작사들(MGM, 유니버설, 퍼스트 내셔널, 파라마운트, 제작자배급협회(Producers Distributing Corporation))은 음향에 관한 사업을 조심스럽게 진척시켰고 1927년 2월 어떤 음향 시스템이든 가장 유리한 것으로 증명된 것을 도입하는데 함께 행동할 것을 서약하는 '빅 파이

대부분의 무성영화는 피아노나 오르간으로부터 완성된 오케스트라까지 따라하는 생음악을 동반했다. 음향효과는 대체로 스크린의 동작과 동조화되었다. 게다가 영화의 초기부터 발명가들은 영상을 대개 축음기에 녹음된 기계적으로 재생산된 음향과 연결시키려고 시도했다. 이러한 시스템들은 주로 음향과 영상이 동조화되기 어렵다는 것이 증명되었기 때문에, 그리고 음향 증폭기와 확성기가 극장 관객석에는 부적합했기 때문에 1920년대 중반이전에는 거의 성과가 없었다. 특히 미국에서의 음향기술은 공황의 시작과 더불어 유포되기 시작했기 때문에 결과적으로 많은 영화들이 유성판과 무성판을 동시에 상영할 수 밖에 없었다. 1932년 중반이 되어서야 사실상 미국에서 유성영화가 단독으로 상영되기 시작했다.

음향은 경제적이고 기술적인 파급효과를 가져왔을 뿐만 아니라 양식에도 영향을 미쳤다. 일련의 비평가들과 감독들은 연극을 각색한 촬영대본의 대화 장면들이 무성영화시기의 유연한 카메라 움직임이나 편집을 위축시킬 것이라고 우려했다. 그러나, 영화는 항상 시각적일 뿐만 아니라 청각적이기도 하다. 영화가 최초로 선을 보인 이후 무성 영화조차도 그 자리에서 연주되는 음악과 같은 몇 종류의 음향을 동반한 채 상업적으로 상영되었다.

풍부하고 복잡하며 의미를 지닌 음향 트랙을 만드는 과정은 효과적인 이미지를 만드는 것만큼 까다롭다. 모든 영화가는 신체적인 특성만큼 목소리가 등장 인물에게 들어맞는 연기자를 기용해야 하는지 아니면 더 적합한 목소리를 지닌

---

브 협약(Big Five Agreement)'에 서명했다. 1928년까지 웨스턴 일렉트릭은 필름 위의 음향기술을 활용할 수 있게 되었고 더욱 유리한 계약조건을 제시했다. 그래서 빅 파이브는 웨스턴 일렉트릭의 시스템을 선택했다.

일단 할리우드 스튜디오들이 어떤 시스템을 도입할지를 결정하면 제펠리 극장에 그 기계들이 설치되기 시작했다. 독립극장들은 더 저렴한 음향 시스템들 중의 하나를 이용했다. 소규모 극장들의 음향기계를 구입할 수 없는 경제적 여건 때문에 많은 미국영화들이 유성판과 무성판을 동시에 상영했다. 따라서, 1932년 중반에 가서야 사실상 미국에서 음향으로의 전환이 완성되었다.



다른 연기자의 목소리로 더빙해야 할지를 결정해야 한다. 또한 어떤 종류의 배경 음향과 특수 효과가 바람직한 것 인가도 결정해야 한다. 또한 영화에 적합한 음악이 무엇이고, 또 그것을 얼마나 자주, 어느 지점에서 사용해야 하는지도 결정해야 한다. 그런 다음 이 모든 음향을 성공적으로 녹음하고, 다양한 음향 트랙을 섞으며, 원하는 효과를 내기 위해 강조할 부분과 균형을 맞추어야 한다. 즉, 영화의 음향은 일상 생활 속에 존재하는 음향과 달리 결코 간단한 문제가 아니다. 오히려 이것은 특정한 영화 작품의 구조와 의미에 기여하는 또 하나의 요소가 된다.

이 장에서는 유성영화의 탄생에 따라 음향이 도입되면서 연기자 커뮤니케이션에 어떤 변화가 있었는지 고찰하기 위해 연기자의 대사와 해설자의 내레이션에 중점적으로 살펴보고자 한다.

## (2) 연기자 커뮤니케이션 특성

### ① 대 사

영화는 초기 무성 영화 시절에도 서사적 기능을 최대한 이용하기 위해 전달하고자 하는 이야기의 요구를 완벽하게 만족시킬 수 있는 도구가 필요했고, 자막이 그러한 역할을 했다. 그러나 자막의 인간의 말이나 대화를 완벽하게 대처하는 것은 어려운 일이었다. 자막은 동작을 중단시키기 때문에 영화의 리듬을 깨버렸다. 자막이 많이 사용되는 영화는 시각적 이미지가 만들어 낼 수 없는 복합성이 획득되지만 리듬이 희생된다는 단점 때문에 지루하고 생기없는 영화가 되고 만다.

일반적으로 서사에 중점을 두는 영화는 관객에게 배우의 목소리를 전달해주고 현실을 직접 보고 있다는 느낌을 제공함으로써 자막으로 방해받는 일없이 이야기가 경험될 수 있는 몇 가지 방식을 필요로 했다. 스크린에 나오는 배우의 목소리를 전달해주는 동시 음향이 1927년에 현실화되자 영화는 더 이상 침묵하지 않았고, 자막은 배우의 대사로 대체되었다.

대사는 극영화든, 다큐멘터리든, 실험 영화든, 애니메이션이든 모든 종류의 영화에 등장해서 기능한다. 대부분의 경우 대사는 발화자를 물리적으로 하나의 개체라고 믿을 수 있도록 만들어 주는데, 프레임 속의 개체가 입술을 움직이는 모습을 볼 때마다 그러하다. 대사는 스크린에 영사된 이미지가 극중 인물이거나 작가의 상상적인 창조물이 아니라 실제 인물의 것이라는 관객의 가정을 확고하게 해주는 경향이 있다. 극중 인물이 지닌 현실성을 이처럼 확고하게 만들어주는 일은 실사 영화는 물론 만화 영화에서도 일어난다는 점은 매우 흥미롭다.<sup>58)</sup>

유사한 점이 있지만 영화의 대사는 연극의 대화와 다르다. 연극의 대화는 희곡을 실제로 공연할 때 배우가 말하는 것이기도 하지만 공연되지 않고 배우도 없는 상태에서 독자가 읽어볼 수도 있다. 그러나 영화의 대사는 특정한 인간의 목소리로 들려 오는 말이다. 따라서 그것은 단어들이자 그 단어들을 말하고 있는 목소리이기도 하다. 연극의 대화는 희곡을 연기하는 배우에 의해 때때로 다르게 해석될 수 있지만 영화의 대사는 우리가 그것을 듣는 순간 존재하게 된다. 영화를 계속 보게 된다면, 비록 그 대화에 대해 우리가 각각 다른 느낌을 받게 된다고 할지라도 그 말들은 동일하게 해석될 것이다. 연극에 비해서 영화는 말과 그것을 말하는 연기자가 분명하게 분리되기 어렵기 때문에<sup>59)</sup> 영화 속의 대사가 재현(representation)하는 성격화와 사람의 목소리, 그 인물을 연기하는 영화배우라는 물리적 존재는 하나로 통합된다. 관객이 관심을 갖고 있는 한 연기와 연기자, 등장 인물과 배우 간의 차이는 거의 없거나 전혀 없게 된다.

영화의 대사는 발화자를 유일무이한 존재로 만드는 것 말고도 연극에서 수백 년 동안 해온 일을 하게 된다. 영화의 대사는 전달되어야 할 것을 말하고, 등장

58) 만화 주인공의 목소리는 우리가 그 소리를 들을 때든, 만화의 주인공이 말하고 있는 모습을 볼 때든 똑같고, 우리는 동일한 강세와 뉘앙스를 듣게 된다. 이것이 반복되면 실제 이미지가 동반되지 않더라도 만화 주인공의 목소리를 구분하게 된다.

59) 햄릿(Hamlet)은 셰익스피어(William Shakespeare) 시대부터 오늘에 이르기까지 수많은 배우가 연기했다. 그러나, 시터케인(Citizen Kane, 1941)은 단지 오손 웰스(Orson Welles) 한 사람만이 연기했다.

인물에게 자신의 동기, 과거의 경험, 감정, 태도, 철학적 의문들을 표현할 수 있게 해준다. 다른 것은 제외하고서라도 이런 이유에서 대사는 관객이 등장 인물과 영화에 무슨 일이 일어나고 있는가를 따라갈 수 있도록 분명하게 녹음되어야 한다.

스크린에 보이는 등장 인물이 말을 통해 의미를 전달하는 것보다 목소리가 더 많은 일을 할 수 있다. 특정한 추상성이나 관념을 사진으로 나타내는 일은 불가능하기 때문에 확실히 말이 지닌 의미는 어떤 영화에서도 중요하게 된다. 영화 속의 등장 인물은 관객에게 그들의 삶에서 일어난 사건의 의미를 말하려고 한다. 그러나 말이 대사의 전부가 아니고 인간이 말할 때에는 목소리가 전달된다는 사실을 기억해야 한다. 연기자의 목소리가 지닌 특성이나 결(texture)은 연기자의 외모와 자세와 동작이 연기의 한 부분인 것만큼이나 등장 인물의 특정한 요소를 전달한다. 지금은 그 정도가 덜하지만, 과거의 위대한 영화 스타들은 모두 독특한 목소리를 지녔기 때문에 과거나 현재에 손쉽게 풍자되고 묘사될 수 있다.

결국, 관객은 말이 지닌 의미와의 관계 속에서 뿐만 아니라 영화에 얼마나 많은 대사가 등장하고 대사가 어떻게 쓰이는가 와도 관련해서 영화의 대사를 평가해야 한다.

## ② 내레이션(Narration)

영화의 등장 인물들에게는 들리지 않지만 사람의 목소리로 발화되어 관객에게 전달되는 말이 내레이션이다. 즉 영화 속에 포함되기는 하지만 이야기나 영화의 허구 세계 외부에 자신을 위치시키는 특징을 가지고 있다. 대부분의 경우 내레이션은 동시음향<sup>60)</sup>이 아니다. 즉 관객에게 전달되는 동안 말하는 사람은 스

---

60) 프레임 속에 한 대상이 그 자체의 시각적 존재와 소리에 의해 자신을 드러낼 때 이를 동시음향이라고 부른다. 즉, 등장인물이 문을 닫을 때 '뿡'하고 소리가 나는 효과를 말한다. 관객은 문을 닫는 소리와 문을 닫는 이미지가 동조화되는 이유로

크린에 보이지 않는다. 따라서 특히 다큐멘터리나 뉴스 그리고 상업광고에 내레이션이 쓰일 때 보이스오버(voice-over)라고도 불린다. 관객 대부분은 내레이션을 다큐멘터리나 비서사적 영화와 연관짓는 경향이 있음에도 불구하고, 내레이션은 모든 종류의 영화에서 다양한 목적으로 광범위하게 사용된다.<sup>61)</sup>

특히 내레이터는 과거에 일어났던 일을 관객에게 말하는 기능을 하기도 한다. 이런 경우, 내레이터는 영화 속의 등장 인물이기도 하지만, 관객이 보게 될 것을 이미 경험한 사람이기도 하다. 따라서 그 영화는 시간을 뛰어넘어 관객을 등장 인물의 현재로 데려가는 수단이 된다.

서사영화에서 적절한 플래시 백(flashback)<sup>62)</sup> 구조를 취하는 경우 말고도, 등장 인물들 중의 한 사람이 내레이션을 하게 될 때 그 사람이 관객에게 모습을 드러내기도 한다. 또한 내레이터가 주인공일 경우에는 내레이터의 인식과 사건을 보고 있는 관객의 인식 간에 대조적인 요소가 있을 수도 있다. 그러나 이것이 등장 인물의 보이스오버 내레이션이 갖는 유일한 기능은 아니다. 대조와 마찬가지로, 시간적 사건과 내레이션 간의 일치도 의미있는 기능을 할 수 있다.<sup>63)</sup> 이것은 어떤 의미에서 연극의 독백을 영화적으로 변형시킨 것이다. 그 등장 인물은

---

인해 자신이 보고 있는 장면이 실재한다고(영화의 물리적 세계가 실재한다고) 믿게 된다.

- 61) 예를 들어, 톰 존스(Tom Jones, 1963)에서는 전지적인 내레이터가 관객에게 말을 하고, 재미있어 하며 약간은 겸손을 떠는 어휘와 목소리로 등장 인물과 행동들에 대해 논평한다. 실제로 그는 영화의 원작인 헨리 필딩(Henry Fielding)의 소설에 나오는 작가의 목소리처럼 기능한다. 그 목소리는 내레이터와 관객을 공모시키고, 그들의 우월성을 창조해 낸다.
- 62) 과거를 제시하는 일련의 쇼트를 삼입, 현재 시점의 단절을 나타내는 편집기법. Giannetti, L., 상계서, p.526 인용.
- 63) 로베르 브레송(Robert Bresson)의 시골사제의 일기(Diary of Country Priest, 1951)에서, 극심한 고통을 겪고 있는 젊은 신부는 그가 일기를 쓸 때 들려오는 내레이션을 통해 관객에게 내면의 깊은 사고를 전달한다. 그의 펜이 글씨를 써 나가는 것을 볼 때마다 우리는 감정 없는 목소리로 그가 글로 쓴 것과 생각하는 것을 듣게 된다.

다른 등장 인물에게 말하는 것이 아니라 마음 속으로 생각하고 있고, 관객은 그의 생각을 들을 수 있는 특권을 가지게 된다. 이런 종류의 사적 내레이션은 영화가 내적인 대사나 마음 속의 생각 또는 혼잣말을 재현하는 방식의 하나이다.

물론 극영화에서보다는 비허구(nonfiction) 영화에서 내레이션을 훨씬 더 의식하게 된다. 이것은 아마 대부분의 관객이 내레이터가 정보를 전달하고 영화 이미지가 정보를 예시하는 방법에 대해 관습적으로 이해해 왔기 때문이다.

그러나 내레이션은 또 다른 의도, 곧 미학적 의도로도 사용된다. 영화에서 내레이터가 관객에게 하는 말을 담은 음향 트랙은 만약 그것이 없었다면 단편화되고 끊어질 수도 있는 시각적 이미지들을 통일시킬 수 있다. 이것은 다양한 출처에서 나온 자료들로 구성되는 편찬영화(compilation film)에서 내레이션이 갖는 효과적인 기능이다. 이 모든 것들을 편집해서 만들어 낸 영화에서 공간과 시간은 계속해서 바뀌기 때문에 뒤죽박죽이고 임의적으로 보일 수 밖에 없다. 그러나 지속되는 시간 속에서 이루어지는 내레이션은 이 영화를 결합시켜 응집력 있는 전체로 만든다.

### 3) 컬러영화 시기의 연기자 커뮤니케이션 특성

#### (1) 영화 기술의 특성

1950년대 초반의 텔레비전 영상은 작고 희미한 흑백이었지만, 영화제작자들은 영화의 외관과 음향을 바꿈으로서 관객들에게 또 다른 재미를 선사했다.

컬러 영화는 색채영화·천연색 영화라고도 하는데, 영화 화면의 색채화는 유성영화에 이어 두번째로 개척된 영상(映像)의 새로운 기술로서, 영화는 색채에 의하여 또다시 새로운 표현의 가능성을 획득하게 되었다. 그러나 이는 반드시 '영상+음향+색채'라는 형태로 발전한 것은 아니고, 일면적인 영상에 대하여 음향과 색채가 입체적으로 편입되면서 거기에 다면적인 이미지의 세계가 만들어졌음을 의미한다.

컬러 영화 혹은 천연색 영화는 영화를 텔레비전과 차별화하는 확실한 방법이  
 었다. 즉, 1950년대 초반 동안 할리우드의 컬러 영화 비율은 20%에서 50%로 급  
 증했다. 많은 제작자가 1930년대에 완성된 테크니 컬러<sup>64)</sup>, 정교한 트리-스트립  
 (three-strip), 흡착인화(dye-transfer)공정을 도입했다.

1967년 컬러 텔레비전이 일반화되자 할리우드는 거의 100% 컬러 영화 제작에  
 돌입했다. 또한 스튜디오는 당시 텔레비전 판권을 파는 데 의존했고 방송사들은  
 방송용컬러 영화를 요구했다. 당시의 컬러 영화는 텔레비전이 따라올 수 없는  
 호소력을 지니고 있었다.

비록 천연색 필름이 1940년대까지는 상업적으로 널리 통용되지는 않았지만,  
 그 이전에 많은 실험이 있었다.<sup>65)</sup> 정교화된 영화의 색조는 1930년대에 개발되었  
 지만, 여러 해 동안 주된 문제는 천연색 필름이 모든 것을 예쁘게 만들어 버린  
 다는 점이었다. 만약 천연색이 아름다움 느낌을 불러일으킨다면, 사실주의적인  
 드라마는 천연색 영화에는 적합하지 않은 것으로 생각되었다. 초기의 색조작업

64) 미국의 테크니컬러 모션픽처가 발명한 색채영화 시스템의 명칭.이 회사는 1915년  
 에 보스턴에서 창설되었는데, H. 칼머스, R. 콕스특이 중심이 되어 그 전해부터  
 시작, 18년에 2색 감색법(減色法)에 의한 최초의 색채영화를 발표하였는데 이것을  
 테크니컬러라 하였다. 칼머스는, 1927년 날염식(捺染式: 인비전 시스템)을 완성  
 하여 프린트 기술상 획기적인 개량을 이룩하였다. 이것은 일명 흡수법이라고도  
 하는 것인데, 분해 촬영된 네거필름에서 포지필름을 만들어, 이 포지필름을 가공  
 하여, 화상(畫像)이 없는 부분을 씻어 내고 젤라틴의 릴리프상(像)을 만든다. 공장  
 에서는 이 릴리프상의 필름에 촬영시 분해한 색에 대응하는 색소를 흡착시켜, 이  
 것을 따로 준비한 한 권의 필름에 순차 전염(轉染)해 나가는 방법이다.  
 현재 테크니컬러 공장은 미국 이외에 영국·이탈리아에도 있고, 이 공장들은 유  
 기적으로 연계되어 영업도 제휴·교환 방식으로 이루어지고 있다. 70mm 영화도  
 프린트 제작은 전자품을 테크니컬러 시스템으로 제작하고, 8mm에서 70mm까지  
 전종 필름을 테크니컬러 방식에 의하여 제작하고 있다. <http://kr.renency.yahoo.com/final.html?id=155228> 참조.

65) 예를 들어, 멜리에스(Méliès)의 영화 중 몇몇은 각각의 화가가 필름을 분담하여  
 거기에 색깔을 칠하는 분업방식으로 직접 채색했다. 많은 무성영화 제작자는 각  
 기 다른 분위기를 표현하기 위해 이런 색조기술(tinting technique)을 사용했다.

은 화려함을 강조하는 경향이 있었고, 의상·분장·장식과 조화를 이루기 위해 전문가에게 자주 상담했다.

나아가서 각각의 색조 작업은 어떤 기본 색조를 전달하는 경향이 있던 반면 나머지 색조는 어느 정도 왜곡되었다. 1950년이 훨씬 지나서야 이러한 문제가 해결되었다. 최근에 확실히 발전된 색조 작업의 정확성에도 불구하고 인간의 세밀한 색조 지각과 비교해 보면 아직도 영화의 색조를 겨우 흉내내는 정도에 지나지 않는다.

## (2) 연기자 커뮤니케이션 특성

심리적으로 볼 때, 색깔은 영화에서 잠재적 요소가 되는 경향이 있다. 색조는 의식적·지적이라기 보다는 그 호소력에 있어서 정서적인 면이 강하며 표출성·분위기와 관련된 것이다. 심리학자들은 대부분의 사람이 한 구도 안의 선들은 능동적으로 해석하려 하지만 반대로 피사체 자체보다 그 분위기를 나타내는 색조는 수동적으로 받아들인다는 것을 발견하였다.

초창기부터 사진 예술가들은 색조를 상징적인 목적을 위해 사용해 왔다. 색조를 통한 상징은 비록 여러 면에서 서로 이질적인 사회 간에도 그 의미는 놀라울 정도로 유사한데, 이는 아마도 문화적으로 습득되었을 것이다. 일반적으로 차가운 색(파란색, 초록색, 보라색)은 정적, 고립 그리고 평정을 암시한다. 차가운 색은 또한 화면에서 뒤로 물러서 보이는 경향이 있다. 따뜻한 색(붉은색, 노란색, 오렌지색)은 공격성, 폭력성, 자극을 나타낸다. 따뜻한 색은 대부분 화면에서 앞으로 튀어 나오는 경향이 있다.

영화작가는 가끔 화가들이 ‘제한 조색판(limited palette)’이라고 일컫는 경우에 준해서 색을 설계한다. 이는 극소수의 비대립적인 색채들을 포함하는데, 백색, 갈색, 회색, 검은색과 함께 쓸 것이다. 제한 조색판은 관객으로 하여금 구도상의 강도나 포화상태를 날카롭게 식별하도록 해준다.<sup>66)</sup>

컬러 영화의 흑백 촬영은 상징적 목적을 위해 사용된다. 어떤 감독은 흑백으

로 찍은 한 에피소드를 천연색으로 찍은 여타의 장면과 번갈아 낸다. 이런 기교의 문제점은 상징성이 뻔하다. 제시되는 흑백 장면들은 너무나도 뚜렷하게 싸구려 예술식으로 '의미심장'할 뿐이다.

컬러 사진의 영역에서 관객은 다양한 방법으로 영화 색채의 기능을 볼 수 있다. 영화 감독은 인간 조건의 더 어두운 측면을 다루는 이야기에서는 일반적으로 거기에 어울리지 않는 즐겁고 밝은 색조를 피한다.<sup>67)</sup>

1980년대에 들어오면서 새로운 컴퓨터 기술의 개발로 인해 흑백 영화가 '컬러화'할 수 있게 되었다. 이것은 대부분의 영화 예술가와 비평가들로부터 엄청난 저항을 불러 일으켰다. 시대극, 뮤지컬, 그리고 다른 형태의 가벼운 오락물처럼, 어떤 종류의 영화는 그렇게 칼라화하여도 심하게 손상되지 않지만, '시멘테인'처럼 필름 누아르(film noir)<sup>68)</sup>적인 조명 스타일과 빛나는 딥 포커스(deep focus)<sup>69)</sup>

66) 제한 조색관의 원리를 극단적으로 사용한 경우를 단색조(monochromatic) 색채계 획이라고 한다. 여기에서 영화작가는 단일 색채를 강조하면서 순도나 밝기만 변화시킨다. 1970년대와 1980년대의 활극영화에서 이러한 예를 볼 수 있다. 단색조 설계에서는 대비되는 색채의 사소한 얼룩집조차도 관객의 주의를 끌어당긴다. <에일리언>에서의 색채설계에서는 금속성의 색조가 지배적인데, 거무죽죽한 황색의 죽마 같은 장전기가 서사구조에 중요한 비탐묵처럼 표상될 수 있다.

67) 대부(The Godfather, 1972)에서 갱으로 등장하는 연기자들은 어둠과 그림자 속에 묻혀 있는데, 이는 그들 세계의 말할 수 없는 악을 상징하고 있다. 길의 전사(Road Warrior, 1982)에서 연기자는 경이 박힌 검은 가죽, 어깨 패드, 드러난 허리 그리고 약간은 우아하게 보이는 깃털 같은 조화되지 않은 요소들을 섞으면서 색깔의 사용을 복잡하게 사용하고 있다. 가위손(Edward Scissorhands, 1990)과 같은 표현주의적인 판타지 지향의 영화는 보통 밝은 팝 칼라(pop color) — 현실의 색깔이 아니라 상상의 색깔 — 를 사용하여 자극적이다.

68) '검은 영화'라는 뜻의 프랑스 용어로 2차 세계대전 이후 미국의 도시적 영화 장르를 가리킨다. 이는 운명적이고 비천한 도시 거리에서 탈출구가 없는 절망적인 세계와 고독, 죽음 등을 강조한다. 스타일상 누아르는 로우 키(low key) 조명과 강한 하이 콘트라스트(high contrast) 조명, 복잡한 구도, 공포와 편집병적 분위기를 연출한다. Giannetti, L., 상계서, p.527 인용.

69) 클로즈업에서 무한대에 이르기까지 모든 곳을 초점에 분명하게 맞출 수 있는 촬영기법. Giannetti, L., 상계서, p.517 인용.



를 이용하여 주의 깊게 촬영된 흑백 영화에게 이 기술은 한 마디로 재앙이 될 수 있었다.

그러나, 영화에서 컬러 도입은 바쟁의 주장처럼 사실주의 양식에 극단적인 도움을 주기도 하고, 형식주의 양식에 있어 보다 풍부한 표현의 가능성을 열었다는 점에서 이중적인 측면을 가지고 발전해 온 것이 사실이다. 바쟁의 주장처럼 사실주의를 공고히 하는데 사운드와 컬러, 다음 장에서 다룰 와이드 스크린은 지대한 영향을 미쳤다. 흑백영화에서처럼 연기자들의 얼굴을 분장이나 의상으로 왜곡하는 일이 컬러영화에서는 더 이상 가능하지 않았다. 따라서, 연기자는 다분히 현실과 가까운 자연스러운 연기 행위 요구받았다. 반면, 이러한 측면으로 인해서 극단적인 분장과 무대 세팅은 영화를 더욱 환상적이고 몽환적인 상태로 이끌어 표현주의 혹은 형식주의적 양식에 공헌하도록 했다.

#### 4) 대형 화면(wide screen)의 도입에 따른 연기자 커뮤니케이션 특성

##### (1) 영화 기술의 특성

모든 영상은 화면, 즉 프레임(frame)에 갇혀 있는데 그 프레임은 어두운 객석의 현실 세계로부터 영화의 세계를 구분짓는다. 화가나 사진 작가와는 달리 영화 감독은 각각의 화면 구성이 그 자체로서 완벽한 것은 아니라고 생각한다. 연극과 마찬가지로 영화는 공간 예술이자 시간 예술이며, 따라서 눈에 보이는 것은 언제나 유동적이다. 구도는 해체되고 재구성되어서 우리 눈앞에서 재조립된다. 영화에서 각각의 영상은 인위적으로 정지 당한 흐름의 한 순간으로서, 결코 그 시간과 동작의 원래 맥락에서 분리될 수 있는 것이 아니다.

1950년대 초반부터 등장하기 시작한 대형 화면 포맷은 텔레비전에 쏠려있었던 관객의 발길을 다시 영화관으로 되돌려놓기 시작했다. 화면이 더 커진 것은 영화의 매력을 증가시키고 있었다. 1952년에서 1955년 사이에 많은 대형화면의 공정이 도입되었다.

다중 영상을 만드는 입체 영상 시스템인 시네라마(Cinerama)<sup>70)</sup>가 1952년에 처음으로 공개되었다. <이것이 시네라마다 This is Cinerama><sup>71)</sup>는 관객들에게 롤리코스터 타기, 그랜드 캐년 비행 등과 같은 스릴들을 제공하는 기행영화로서 뉴욕극장에서만 2년 이상 장기 상영되는 인기를 누리기도 했다.

시네라마보다 덜 정교한 것으로 20세기 폭스에 의해 도입되어 <성의 The Robe> (1953)에서 처음 선을 보인 시네마스코프(CinemaScope)<sup>72)</sup>가 있는데, 시네마스코프는 기존의 35mm 필름을 이용했기 때문에 가장 인기있는 대형화면 시스템의 하나가 되었다. 거의 모든 스튜디오들이 시네마스코프를 도입했다.

프레임은 영화에서 영상을 구성하는 기본으로 작용한다. 그러나 화가나 사진작가와와는 달리, 영화 감독은 구성에 프레임을 맞출 수 없으며, 오히려 가로 세로의 비율이 언제나 동일한 크기의 프레임에 맞추어 내용물을 배치해야 한다. 프레임의 수평과 수직의 비율, 즉 종횡비(aspect ratio)는 영화 전체에 걸쳐 일정하게 유지된다. 화면은 특히 1950년대 초반에 와이드 스크린이 도입된 이래 많은 변화가 생겼다. 이 시기에 앞서, 무성 영화 시대의 감독들은 다양한 크기의 화면을 끊임없이 실험했지만, 대부분의 영화는 1.33 : 1의 비율로 촬영되었다.

오늘날, 대부분의 영화는 두 가지 비율 중 하나로 영사된다. 1.85 : 1(표준)과 2.35 : 1(와이드 스크린)이다. 원래는 와이드 스크린으로 촬영된 영화였지만 일단

---

70) 시네마(cinema)와 파노라마(panorama)의 합성어로서 와이드 스크린 영화의 일종이다. 차배근·김우룡·이기홍, 상계서, p.796 인용.

71) 이 영화는 3개의 렌즈와 필름을 사용하여 동시 촬영하며 3대의 영사기로 보통 영화의 스크린에 비해 6배의 면적을 가지는 대형 만곡 스크린에 화상을 비추어 상영한다. 음향은 마그네틱 테이프 6개의 트랙에서 여섯 종류의 음향을 내는 완전 입체 음향이다. 차배근·김우룡·이기홍, 상계서, p.796 인용.

72) 최초의 대형화면 영화제작 방식으로 프랑스의 앙리 클레디앙이 발명한 와이드 스크린 영화의 한 종류이다. 원래는 1950년대에 20세기 폭스사가 개발한 상표명이었다. 2.35 : 1의 넓은 화면의 종횡비율은 에너모픽 렌즈(anamorphic lens)를 이용함으로써 기존표준인 1.33 : 1의 화면비율에 맞게 되었다. 차배근·김우룡·이기홍, 상계서, p.797 인용.

상업용으로 배급되고 나면 전통적인 비율로 잘리는 일도 있다. 이런 충격적인 일은 35mm에서 16mm로 축소되는 영화에서 흔히 볼 수 있는 것인데, 16mm는 대학이나 미술관 등에서 영리를 목적으로 하지 않는 상영을 할 때의 기준치이다.

일반적으로 영화작가가 화면비율을 선택하는 일은 관객의 체험을 규정해 주는 데 중요한 요인으로 기능한다. 화면의 크기와 형태는 관객의 주의를 유도할 수 있다. 관객의 주의를 구도 유형이나 마스킹(masking)을 통해서 분산될 수도 있다. 이 두 가지 가능성은 다중영상을 통해서 제시될 수 있다. 주도면밀한 설계에 따라 관객의 시선을 한 곳으로 모을 수도 있고, 하나의 영상에서 다른 영상으로 숨가쁘게 이동해가도록 만들 수도 있다.

## (2) 연기자 커뮤니케이션 특성

와이드 스크린의 도입에 따라 화면의 종횡비 구성에 의해 여러 가지 영화적 기법이 발달하게 되었다. 특히 프레임의 구성하는데 있어 영화가 전달하려는 메시지의 특성에 따라 여러 가지 기술이 선보이게 되었는데 이는 무성 영화 시대부터 현재에 이르기까지 관습화되는 경향마저 있다. 이 장에서는 화면의 구성비(프레임)에 따라 화면 내에 배치되는 대상과 연기자들이 어떤 방식으로 보여지는가에 대해 살펴보고자 한다.

### ① 생략과 강조

미학적 장치로서의 프레임은 몇 가지 기능을 수행한다. 감정이 뛰어난 감독은 프레임 안에 들어가는 것만큼이나 프레임 안에 들어가지 않는 대상물에도 관심을 둔다. 프레임은 소재를 취사, 선택하여 관계없는 모든 것을 배제하고, 그것을 현실 세계의 고립된 단편들로 우리에게 제시한다. 그리고 하나의 쇼트 안에 담긴 사물들은 결과적으로 그것에 질서를 부여하는 프레임에 의해 통일된다. 예술은 여기에서 혼돈 상태의 현실 세계에 질서를 만들어 낸다. 프레임은 또한 강조의 기교로도 쓰이는데, 감독은 광범위한 맥락에서는 간과되어 버릴지도 모르는

사물에 대해 프레임으로 특별한 주의를 집중시킬 수 있게 된다.

## ② 연기자의 위치에 따른 상징

프레임 안의 어떤 부분은 상징적인 의미를 나타낼 수도 있다. 감독은 한 대상물이나 배우를 프레임 안의 특별한 위치에 배치시킴으로써, 그 대상물이나 배우에 대한 자기 주장을 가할 수 있다. 프레임 안에서의 배치는 형식이 어떻게 실질적으로 내용이 되는가를 보여주는 또 다른 예이다. 프레임의 주요 공간(중앙, 상단, 하단, 좌·우)은 각각 상징적인 목적을 전달 할 수 있다.

화면의 중앙 부분은 일반적으로 가장 중요한 시각적 요소가 차지하게 되어 있다. 대부분의 사람은 원래부터 이 부분을 관심의 본질적인 중심이라고 간주한다. 즉, 중앙이라는 것은 일종의 규범이다. 관객은 가장 중요한 시각적 정보가 화면의 중앙에 놓이길 기대한다. 그러나 바로 이러한 습관화된 기대 때문에 중앙에 놓인 연기자는 시각적으로 극적이지 못한 경향이 있다. 사실주의 감독들은 연기자의 중앙배치를 선호한다. 형식적으로 볼 때, 그것은 관객이 주변의 시각적 요소로 주의를 분산되지 않고 그 연기에 집중할 수 있는 가장 객관적인 프레임이기 때문이다.

프레임의 상단은 힘과 열망에 관련된 관념을 나타낼 수 있다. 여기에 배치된 연기자는 화면의 아래에 있는 시각적 요소들을 통제하는 것처럼 보이며, 바로 이 때문에 권위적인 인물은 종종 프레임 위쪽에 배치되어 촬영된다. 만약 매력적이지 못한 연기자가 스크린의 위쪽에 있으면 그 인물은 위협적이고 위협하게 보이는데, 이는 그 프레임 안에 있는 여타 인물들에 대해 우월한 위치에 있기 때문이다.

프레임의 윗 부분이 언제나 이런 상징적인 방법으로 사용되는 것은 아니다. 어떤 경우에, 이 부분은 다만 한 대상물에 배치되는 가장 정상적인 장소일 수도 있다. 예를 들어, 대부분의 미디엄 쇼트(medium shot)<sup>73)</sup>에서 머리가 스크린 위쪽

으로 나타나길 기대하고 있으므로, 그런 배치는 논리적 귀결일 뿐이다.

프레임의 하단 부분은 상단 부분과는 반대의 의미(굴종, 취약성, 무력함 등)를 나타낸다. 이 위치에 놓인 연기자는 프레임 밖으로 완전히 흘러 나가 버릴 위험에 처한다. 이런 이유에서 이 부분은 종종 위험을 상징적으로 암시하기 위해 쓰인다. 프레임 안에 두 연기자 이상이 있고, 그들이 비슷한 크기일 때, 화면 아래에 있는 연기자는 위에 있는 연기자의 지배를 받는 경향이 있다.

프레임의 좌우 부분은 화면의 중앙에서 가장 멀리 떨어진 까닭에 가장 중요하지 않은 것을 암시하는 경향이 있다. 화면의 가장 자리에 놓인 연기자는 실제로 프레임을 벗어나려는 듯이 어둠과 가까이 있다. 이런 어둠은 전통적으로 미지의 것, 보이지 않는 것, 두려운 것 등의 빛의 결핍과 관련된 관념을 나타내기 위해 쓰인다.

마지막으로 가장 중요한 시각적 요소를 완전히 프레임 바깥에 놓는 기교가 있다. 특히 한 연기자의 어둠, 신비 혹은 죽음과 관련되어 있을 때, 이런 기교는 대단히 효과적일 수 있다. 관객은 볼 수 없는 것을 매우 두려워하기 때문이다.

상징적인 목적을 위해 사용될 수 있는 프레임 밖의 장소는 두 가지가 더 있는데, 하나는 세트의 뒤이고, 다른 하나는 카메라 뒤나 카메라 바로 앞 공간이다. 닫힌 문 of 뒤편에서 일어나고 있는 일을 보여 주지 않음으로써 감독은 관객의 불안감을 일으키며 호기심을 자극할 수 있는데, 이는 관객이 보이지 않는 부분을 자신의 상상력으로 채우는 경향이 있기 때문이다.

다음의 <표 2>는 지금까지의 논의를 정리한 것으로 영상 미디어의 기술적 발전 과정에 따른 연기자 커뮤니케이션의 특성을 논한 것이다.

---

73) 미디엄 쇼트(medium shot)는 인물의 무릎 또는 허리 위의 신체를 잡는 것을 말한다. 비교적 근접 쇼트로 꽤 세밀한 부분까지 포착한다. Giannetti, L., 상계서, p.518 인용.

<표 2> 영상미디어의 기술적발전 과정에 따른 연기자 커뮤니케이션의 특성

<p>무 성 영 화 (1890~1926)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 셔레이드 기법의 사용</li> </ul> <p>셔레이드 기법은 대사에 의한 직설적인 의미표현보다는 시각예술로서의 영상의 장점을 최대한 활용하여 간접적으로 표현하는 기법. 따라서 대사 이외의 모든 비언어적 수단을 동원하여 나타내는 상징적·은유적 의미표현을 총칭하는 개념. 즉, 셔레이드는 언어를 동원하지 않고 비유적 테크닉을 통해서 사상과 심상을 전달하려는 데서 출발된 것으로 오로지 시각 영상을 통해서만 인물의 상태를 전달하려는 시도를 통해 축적된 영화 연기, 비언어적 수단을 통해서 의사를 전달하는 기능</p>
<p>유 성 영 화 (1927~ )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대사와 내레이션의 사용</li> <li>• 대 사</li> </ul> <p>자막이 연기자의 대사로 대체, 연기자의 목소리가 지닌 특성이나 결(texture)은 연기자의 외모와 자세와 동작이 연기의 한 부분인 것만큼이나 등장 인물의 특정한 요소를 전달하게 됨.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내레이션</li> </ul> <p>영화의 등장 인물들에게는 들리지 않지만 사람의 목소리로 발화되어 관객에게 전달되는 말, 모든 종류의 영화에서 다양한 목적으로 광범위하게 사용(과거에 일어났던 일을 관객에게 말하는 기능, 등장인물이 내레이션을 하는 경우, 주인공이 하는 경우 — 주인공과 관객이 느끼는 상황이 대조하거나 일치함 —, 비히구 영화에서의 정보전달 기능)</p>
<p>컬 러 영 화 (1950년대 초반~ )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컬러는 영화의 잠재적 요소.</li> <li>• 영화 전체의 내러티브와 메시지는 컬러와 동기화되는 현상</li> <li>• 사실주의보다 형식주의 영화에서 더욱 돋보이는 현상</li> <li>• 연기자들의 커뮤니케이션 형태는 컬러영화의 도래로 더욱 사실주의적인 색채를 띠게 됨.</li> </ul>
<p>와이드 스크린 (1950년대 초반~ )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프레임내의 위치 설정에 따른 강조와 생략의 기법</li> </ul> <p>프레임 내에 연기자와 대상의 위치 설정함으로써 자연스러운 생략과 강조의 기법, 감독의 의도가 적극적으로 반영</p>

## 2. 미디어의 장르적 특성(양식)에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

이 장에서는 미디어의 기술적 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션 행위에 관한 문제를 고찰하고자 한다. 이를 위해서 우선, 영화의 미디어적 특성을 살펴본다. 영화는 그 기술적 특성에 따라 두 가지 양식으로 다시 구분이 가능한데, 이 연구에서는 이를 사실주의와 형식주의적 전통에 따라 정리하도록 한다.

두 번째로 미디어의 기술적 특성을 파악하기 위해 영화와 드라마를 비교하고자 한다. 앞서 이론적 배경에서는 연극과 영화, 드라마의 특징을 설명하고 서로 비교했지만, 여기에서는 연극을 제외하기로 한다. 미디어의 기술적 특성에 따른 제반 사항을 논함에 있어 연극은 무대 예술이라는 한계점을 가지고 있지만, 영화와 드라마는 카메라 예술이라는 공통점을 가지고 있기 때문이다.

영화와 드라마는 동일한 내용을 표현하는데 있어 그것의 기술적 특성으로 인해 각기 다르게 표현될 수 있다. 즉, 동일한 내용의 영화와 드라마일지라도 자체가 지니고 있는 기술적 가능성이나 한계로 인해 연기자의 표현이 적극적으로 나타나거나 혹은 가려지게 된다.

### 1) 매체의 표현방식에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

일반적으로 관객은 영화적 시각과 자신의 시각을 같은 것이라고 생각한다. 양자가 유사해 보이는 이유 중의 하나는 관객이 영화적 시각을 투명한 것으로 여기기 때문이다. 관객은 스크린에 영사되는 시각 자체에 주의를 기울이기보다는 그것을 통해 보려는 경향이 있다. 관객은 스크린에 영사되는 이미지가 직접적으로 주어진 것이 아니라 다른 사람의 시각과 결합된 기계의 시선에 의해 간접적으로 매개된다는 사실을 망각하곤 한다. 실제로 이와 같이 영화적 시각의 외적인 기원을 무시하고 주관적으로 그 근원과 동일화하면서, 그것이 마치 관객 자신의 시각인 양 영화 이미지를 신뢰하고 전유하려는 경향은 관객으로 하여금 영화에 완전히 참여하도록 만드는 특권을 부여한다. 또한 관객이 빠져드는 영화

의 환영주의(illusionism)는 관객을 어리석고 혼란스럽게 만들고, 놀라게 하거나 즐겁게 해주면서 지각적인 만족감과 확실성을 제공한다. 이러한 환영주의는 영화만이 가진 특하다.

그러나, 어떤 영화는 영화화된 세계와의 시각적 만남이 경험한 세계와의 만남과 매우 다르다는 점을 상기시키면서 영화의 환영주의를 드러내기도 한다. 이런 영화는 다양한 방식과 수준에서 영화적 시각의 매개된 특성을 보여준다. 이와 같은 반성적 영화(reflexive film)는 관객으로 하여금 영화적 환영주의에 일상적으로 빠져들게 하는 영화 기술 내지는 기법, 지각 심리학을 인식하도록 해준다. 또한 이런 영화는 관객이 과거의 영화 관람 경험으로부터 해석적 습관으로 형성해 온 다양한 지각적 기대감을 전복시키거나 환기시켜 주기도 한다.

이론에서는 전자의 양식을 형식주의라 하고, 후자의 양식을 사실주의라고 분류한다. 영화의 표현 형태로 대표적인 두 양식은 사실주의와 형식주의라고 볼 수 있다. 영화는 이 두 표현양식을 통해 메시지를 전달하며 연기자의 커뮤니케이션 형태를 조절한다. 그러나, 사실주의와 형식주의는 절대적인 용어라기보다는 단지 일반적인 의미의 용어에 불과하다. 양식(style)에 있어서 전적으로 형식주의적인 영화는 극히 드물며 전적으로 사실주의적인 영화는 더욱 드물다. 사실주의는 특정한 영화 기법인데 반해 물리적인 현실세계(reality)는 사실주의 영화건 형식주의의 영화건 모두에 필요한 소재의 원천이다. 사실 모든 영화감독은 주된 소재를 찾기 위해 촬영해야 할 현실 세계를 주시한다. 그 선택한 소재도 그들이 만들어 내는 것에 따라 영화 양식의 특징이 결정되는 것이다.

사실주의와 형식주의의 모두 특정한 영화 양식이라는 차이점을 가지고 있지만, 카메라의 물리적 위치나 화법(narration)의 시점, 대상을 촬영하는 앵글, 편집, 그리고 관객이 관람하도록 선택된 프레임의 이미지에 포함되거나 제외되는 것에 따라 관객의 시각을 결정한다는데 공통점을 가지고 있다. 즉, 영화라는 미디어의 기술적 특성에 따라 관객의 시각을 결정하고, 나아가 연기자들의 커뮤니케이



선 특징이 변형되는 결과를 초래하게 된다.

이 장에서는 사실주의와 형식주의라는 두 가지 양식이 어떤 기술적 특징으로 시각화에 차이를 가져오는지 살펴보고 이것이 연기자 커뮤니케이션 행위에 어떤 영향을 미치는지에 대해 고찰하고자 한다.

### (1) 사실주의 영화의 커뮤니케이션 특성

일반적으로 사실주의 영화는 구체적인 현실 세계의 겉모습을 재현함에 있어 왜곡의 한계를 극소화시키려고 한다. 즉, 사건과 대상을 촬영할 때, 영화가 조작되지 않은 현실 세계의 거울이라는 환상을 고수하려 한다.

따라서 사실주의 영화의 방식은 눈에 두드러지지 않는다. 사실주의 감독은 소재 앞에서 자신의 모습은 지워 버리는 경향이 있다. 이런 종류의 감독들은 어떻게 소재를 조작할 것인가 보다는 무엇을 보여 줄 것인가에 더 큰 관심을 쏟는다. 때문에 카메라는 객관적으로 사용되는데, 가능한 한 논평을 줄이면서 구체적인 대상물의 겉모습을 녹화하는 도구로 쓰일 뿐이다.

사실주의 영화의 최대 장점은 단순성, 자발성, 직접성이다. 그러나 이런 점들이 사실주의 영화가 예술성을 결여하고 있음을 의미하지는 않는다. 왜냐하면 최고 수준의 사실주의 영화는 기교를 숨기는 것을 기교로 삼고 있기 때문이다.

#### ① 편집의 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

영상은 시·공간의 예술이다. 만약 영상의 상영시간(reel time)과 관객의 관람 시간(real time)이 일치한다면 관객은 영화를 보기 위해 하루, 일주일 혹은 1년 이상을 영화관에 있어야 할 것이다. 영상에서 편집은 내러티브를 짜임새있게 압축해주고 관람시간을 절약할 수 있게 해준다. 편집기술로 인해서 우리는 2시간 안에 10년 혹은 100년 이상의 역사물을 관통할 수 있다.

물리적 의미에서의 편집은 필름 조각 하나를 다른 하나와 결합시키는 작업이다. 가장 기계적인 차원에서 편집은 불필요한 시간을 없애고 공간을 제거하는

것이다. 그러나, 관념적 의미에서의 편집은 쇼트<sup>74)</sup>들(shots)이 모여서 씬<sup>75)</sup>(scene)이 되고 씬들(scenes)이 모여서 시퀀스<sup>76)</sup>(sequence)가 되며 이러한 시퀀스들(sequences)이 하나의 덩어리가 되어 전체적인 내러티브를 구성하는 것이다. 영상의 전체적 맥락을 결정하는 것은 쇼트들이 어떻게 배열되고 해체되는가에 달려있다. 즉, 쇼트들의 결합은 관념적 의미를 산출한다.

사실주의 형식에 속하는 편집양식은 대개 시퀀스 편집<sup>77)</sup>과 연속 편집<sup>78)</sup>이 해당된다. 기록 영화의 세계에서조차도 편집 스타일은 초사실주의(ultra-realistic)에서 초형식주의(ultra-formalistic)에 이르기까지 범위가 다양하다. 그러나 대개 이 두 스타일을 사실주의 형식에 포함시키는 경우가 대부분이다. 시퀀스 편집은 영화의 초창기인 1890년대 후반에 성행하던 것으로, 영화는 짧았고, 단일한 테이크(take)의 롱 쇼트(long shot)로 촬영된 짧은 사건들로 되어 있었다. 쇼트와 사건

---

74) 카메라가 찍기 시작한 순간부터 멈출 때까지 연속적으로 기록된 영상. 즉 편집되지 않은 필름의 조각을 말한다. Giannetti, L., 상계서, p.520 인용.

75) 영화를 구성하는 단위 중의 하나로서 동일 장소, 동일 시간 내에서 이루어지는 일련의 액션이나 대사, 일반적으로 쇼트와 시퀀스의 중간 길이에 해당하며 통계적으로는 영화 한 작품(90분)의 경우 약 120개 내외의 신으로 이루어져 있다고 보는 것이 통례지만 작품에 따라서는 이 수치의 변화가 심하다. 완성된 영화의 경우를 생각하면 키트가 모여 한 신이 된다. 때로는 우리말의 장면에 해당하는 포괄적인 의미로도 쓰이는데, 이를테면 샷, 테이크, 시퀀스, 에피소드, 제스처 또는 특정한 것이나 정서를 환기시키는 특수한 순간 등등이 그것이다. 차태근 외, 상계서, p.827 인용.

76) 연속, 관련을 뜻하는 단어로서 영화에서 몇 개의 관련된 장면을 모아서 이루는 구성단위를 가리킨다. 가령 한 편의 영화가 여러 개의 에피소드로 구성된다고 볼 경우, 그 에피소드가 곧 시퀀스인 것이다. 한 시퀀스는 F.I.에서 F.O.로 끝난다. 이러한 시퀀스는 한 시나리오 속에 열 개 내외가 들어 있는 것이 보통이다. 그러나 한 에피소드를 어디에서 어디까지로 끊어 시퀀스라고 하는가에 대한 물음에 논리적인 대답을 하기는 상당히 어렵다. 차태근 외, 상계서, p.822 인용.

77) 컷트(cut)없이 연속된 하나의 테이크에서 촬영된 복합적인 행위로서, 인위적 편집이 가장적인 스타일이다. 즉, 아무런 편집도 하지 않은 것을 말한다.

78) 단순히 행위의 시간과 공간을 압축한다.

의 지속 시간은 동일했다. 기록영화의 대부라고 하는 뤼미에르 형제는 간단한 사실주의 편집기법을 사용했는데, 대부분이 원시적인 다큐멘터리라고 볼 수 있다.

그러나, 20세기 초반까지 영화 감독들은 오늘날 연속편집이라고 부르는 기능적 스타일의 편집을 고안해 냈다. 이 유형의 편집은 오늘날까지도 대부분의 극영화에서 사용되는 테크닉이며, 주로 씬들을 설명해준다. 즉, 모든 것을 보여주지 않고도 어떤 사건의 유희성을 보존하려고 하는 것이다. 이와 같이 행위를 논리적이고 연속적으로 유지하기 위해 편집된 시퀀스에는 어떤 혼란스러운 단절도 없어야 한다. 이러한 연속 편집 덕분에 감독들은 스토리를 말하기 시작했는데, 문학이나 연극같이 훨씬 세련된 내러티브 미디어에 비해서는 단순하고 미숙했다.

사실주의 편집론을 옹호한 대표적인 이론가인 앙드레 바쟁(André Bazin)<sup>79)</sup>은 형식주의자들의 편집 미학에 반대를 표명했다. 바쟁의 사실주의 미학은 사진이나 영화는 다른 예술관과는 달리 인간의 개입을 극소화시키고 자동적으로 현실 세계의 영상을 창출해 내야 한다는 개인적인 신념에 근거하고 있다. 즉, 현실 세계가 영화에서 좀 더 강화되어야 하며, 감독은 일상인과 일상적인 사건, 그리고 일상의 장소가 지닌 시적인 함축성을 드러내 주어야만 한다고 믿었다.

그는 편집 기술을 비난하거나 그 한계성을 주장했는데, 어떤 장면의 본질이 둘 혹은 그 이상의 요소를 동시에 제시하는 데 있을 때 편집은 무용하다고 믿었다. 즉, 하나의 장면은 분리된 쇼트의 병치를 통해서가 아니라 공간의 통합을 통해 감정 효과를 얻어내야 한다는 것이다.<sup>80)</sup> 그는 또한, 편집보다 롱 테이크를

---

79) André Bazin., *What is Cinema*, Hugh Gray, ed. and trans, (Berkeley : University of California Press, vol. I , 1967, vol.II, 1971), A Collection of essays emphasizing the realistic nature of the film medium.

80) 싸구려 공상 영화와 저예산 영화의 경우 종종 사실적인 요소들을 초자연적이거나 매우 위험한 것과 혼합하지만 같은 프레임 안에 두는 경우는 드물다. 예를 들어, 겁에 질린 사람들을 한 쇼트로 잡고 나서 또 다른 쇼트에서 그들의 두려움의 대상으로 커트하는 것이 더 값싸고 더 쉽다. 그러나 바쟁은 사실적인 표현 — 즉 커

선호했는데, 이는 키트를 최대한 절제함으로써 대부분의 관습적인 편집으로 만든 영화보다 더 큰 극적 충격을 주기 때문이다.

따라서 이러한 연속적 편집 내에서 배우의 연기는 해당 쇼트의 사실적이고 연속적인 시공간 속에서 그가 재현해 내고자 하는 인물의 모습을 연속성과 사실성에 입각하여 표현하는 것을 의도했다.

## ② 미장센의 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

사실주의 영화에서 미장센은 영화가 나타내려는 세계의 리얼리티를 최대한 살려내야 하는 의무를 부여받는다<sup>81)</sup>. 이후에 살펴볼 형식주의 영화가 편집에 의한 의미의 조작을 가한다는 것에 반발했던 사실주의는 형식주의가 채택한 편집의 기술대신 미장센의 구성을 통해 있는 그대로의 의미를 전달하고자 했기 때문이다. 즉, 사실주의의 감독은 프레임의 미장센을 통해 자신이 표현하고자 하는 세계의 상을 가장 사실에 근접한 방식으로 전달하는 것을 목표로 했다.

이때의 미장센은 화면의 깊이감, 부피, 질감, 구도, 조명과 같은 영화 제작을 위해 동원되는 전반적인 촬영기술에 의존한다<sup>82)</sup>. 이러한 기술을 활용하여 최종적으로 프레임 내부의 배치와 구성을 의도하게 되는 것이다. 다만 사실주의 영

---

영이 아니라 돌을 똑같은 프레임 안에 두는 것 — 이 훨씬 더 효과적이라고 주장했다. 관객은 본능적으로 이런 유형의 씬이 조작적인 편집 테크닉에 의해 날조될 때를 알아차리기 때문이다.

- 81) 현실의 리얼리티를 재현하기 위해 허구를 동원하는 사실주의 영화의 아이러니한 특성은 미장센의 사실성을 구현하는 과정에서도 그것이 감독의 의도를 포함하고 있다는 점에서 근본적인 긴장감을 유발시키는 요인이 된다.
- 82) 바쟁은 영화 발전이라는 면에서 사실상 모든 기술적 혁신은 더욱더 영화 미디어를 사실주의적 이상에 다가가게 했다고 언급하면서 1920년대의 음향, 1930~40년대의 천연색과 딥 포커스, 1950년대의 와이드 스크린의 발명 등을 그 예로 들고 있다. 바쟁의 말은 달리 이해하면 사실주의적 영화의 속성상, 영화처럼 보이지 않기 위한 여러 가지 테크닉이 사실주의 영화에 매우 강하게 요구되었다는 것을 의미한다. 사실주의적 미장센을 구성하기 위한 촬영기법이 다양하게 나열되는 것은 바로 이 점에서 기인하는 것이다.

화 시기의 미장센은 의도적인 조명, 세트 등 인위적인 장치에 의존하지 않고 실제의 장소와 조명을 그 자체로 자연의 미장센으로 활용하고자 했다는 점이 사실주의 이외의 영화에서 미장센이 강조되는 논리와는 차이를 가지게 된다.

미장센, 즉 프레임 내의 배치와 구성이 강조되었다는 점은 사실주의 영화가 딥 포커스 기법을 즐겨 사용했다는 것에서 기인하는 것으로 설명할 수 있는데, 다중 초점을 두어 원근에 관계없이 모든 대상을 선명하게 드러내는 딥 포커스를 도입한 경우 필수적으로 미장센의 배치와 구성이 강조될 수밖에 없는 것이다. 이것은 소박한 의미에서의 사실주의적 관점만을 의미하는 것이 아니라 영화가 이러한 장치를 통해 다의적(多義的) 표현을 함으로써 관객 스스로가 영화 속의 의미를 찾아나갈 수 있도록 의미를 개방한 것에 다름 아니었다.

바쟁의 관점에서 볼 때 영화와 실제의 현실은 결코 만날 수는 없지만 한없이 가까워져 가는 두개의 접근선과 같다. 무엇이 영화를 접근선의 자리에 놓이게 하는가. 바쟁이 겨냥한 이론적 기획의 중심은 장면화, 즉 미장센에 있으며, 미장센을 가능케하는 영화적 기법은 딥 포커스와 시퀀스 쇼트이다. 현실을 현실 그 자체로 제시하는데 여기에 근접한 영화적 형식은 롱 쇼트였다. 가능한 나누지 않고 현실의 면면을 길게 찍어냄으로써 영화는 세상의 부분을 떠내는 ‘액자’가 되는 것이 아니라 세상을 바라보는 ‘창문’이 된다<sup>83)</sup>.

일반적으로 영화 속 배우의 연기는 미장센의 특징에 따라 다른 양상을 띠게 된다. 간단한 예로 왜곡과 과장으로 이루어진 표현주의 영화의 무대와 세트, 즉 미장센 안에서 배우들의 연기는 교묘하게 과장되었던 것이다. 반면 사실주의 영화 속 배우의 연기는 극단적인 사실성을 확보하기 위해 전문 배우가 아닌 극중 인물과 동일한 실제 인물을 활용하는 방법까지도 활용되기에 이른다. 이는 바쟁이 언급한 바, 영화 발전의 필연적인 양상이라고 칭해졌던 이탈리아 네오리얼리즘

---

83) 김영진(1995), “영화학 강의 : 앙드레 바쟁의 리얼리즘 이론 (I)”, <시네필 CINEPHIL> 제 5호, pp.36-37.

즘 영화에서 찾아볼 수 있는 사례이다.

대부분의 영화역사가들은 네오 리얼리즘의 영향을 정치적 태도와 세계에 대한 관점뿐 아니라 영화형식의 새로움에서도 찾았다. 흔히 네오 리얼리즘 영화는 비전문배우를 기용하여 즉흥적으로 야외에서 촬영된다고 생각했다<sup>84)</sup>. 하지만, 실제로 이런 영화는 거의 없었다. 대부분의 실내장면은 스튜디오에서 촬영했으며 촬영 후 통제하기 쉬운 후시녹음을 선호했고 배우도 비전문배우와 만나 마나니 같은 스타들이 혼용되었다. 바쟁은 특히 이를 ‘혼성(amalgam) 기법’이라 불렀다. 결국 네오 리얼리즘은 다른 영화 못지 않게 인위적인 수법에 의존했으며 사실성을 가장한 가장 의도된 패턴을 보여주었던 것이다.

이러한 사실주의적 연기의 방식은 러시아 사실주의 연기론을 확립한 스타니슬라브스키로부터 찾아볼 수 있다. 그의 연기론은 소위 ‘메소드(method) 연기론<sup>85)</sup>’으로 불리며 연기하는 극중 인물의 모습을 어떻게 하면 사실적으로 드러

---

84) 이러한 오해는 비토리오 데 시카(Vittorio de Sica) 감독의 <자전거 도둑 *Ladri di Biciclette*>(1948)에서 기인하는 것으로 보인다. 이탈리아 네오리얼리즘의 대표작으로 꼽히는 이 영화에서 감독은 어느 공장의 무명의 노동자 람베르토 마지오라니를 대담하게 주인공으로 기용했다. 아들 브루노에 역에는 거리를 쏘다니던 부랑아 엔조 스타이올라, 그리고 아내에는 기자 리아멜라 카렐을 기용하는 등 모두 비직업적인 무명배우를 썼다. <자전거 도둑>은 스튜디오 촬영이 없다. 모두가 거리에서 촬영한, 현실에 가까운 가장 사실적인 작품이다. 이 작품의 의의에 대해 앙드레 바쟁은 “이는 순수영화의 첫 작품 가운데 하나라고 할 수 있다. 배우도 없고 이야기도 없고 연출도 없다. 이것은 영화가 이제 더 이상 완벽한 미학적 환상 속에 존재하지 않음을 말한다.”라고 언급한 것으로 알려졌다. 이러한 영화의 완벽하게 사실주의적인 생산 방식은 이후 리얼리즘 전통 안에서도 적극적으로 계승되지는 못하였으며 다큐멘터리 영화 속에서만 존재한다고 볼 수 있다.

85) 스타니슬라브스키식 메소드 연기론이란 1930년대 모스크바예술학교에서 콘스탄틴 스타니슬라브 스키가 강의했던 연기법은 의미한다. 이 연기법의 요체는 ‘연기하는 이들은 극중 드라마 배역에 자신의 모든 것을 몰입시켜 그 배역과 일치하는 모습을 보여주어야 한다.’는 것이다. 이것은 배우 개인이 극중인물이 갖고 있는 내면 세계와의 공통점 찾기를 통해 이뤄진다. 구체적인 방법론은 스타니슬라브스키가 개발한 ‘감정 소환’(Emotional Recall)론. 배우들이 극중 캐릭터를 이해하고 자신의

낼 수 있을 것인가에 대한 이론적, 실제적 지침들을 제공하였다<sup>86)</sup>.

- 경험을 떠올려 연기하면서 인간 내면에 감춰져 있던 감정을 끄집어(소환)낸다. 심리학적 실습과 분석을 기초로 하는 연기법이기에 때문에 메소드란 말이 붙여졌다. 또한 이러한 연기를 학습하고 실현하는 배우를 '메소드 배우'라 칭하며, 이는 연기자의 연기가 매우 사실적이며 뛰어나다는 것을 의미한다.
- 86) 스타니슬랍스키에 따르면 배우의 상상력과 그의 실생활은 항상 상충되거 마련이다. 그는 극속의 인물이 아닌 동료 배우를 대하며 대양이나 푸른 하늘대신에 그림이 그려진 화폭을 보며 또 배우자신의 개인적인 문제를 안은 채 극장으로 들어간다. 따라서 아무리 배우가 상상력이 풍부하다 할지라도 배우가 자신을 표출하고자 하는 등장인물이라고 믿는다는 것은 솔직히 말해서 어려운 일이다. 그러나 배우와 등장인물이 일치되는 단계가 있는데 그것이 바로 실제적 행동이다. 그는 테이블을 그의 손으로 탕 칠 수도있고 문을 거세게 닫을 수도 있으며, 질문을 할 수도 있으며, 그의 동료배우에게 무언가 설명할 수도, 그를 격려할 수도, 협박할 수도 있다. 즉 배우는 스타니슬라브스키가 [신체적 행동]이라 일컫는 이런 모든 것을 진실되게 할 수 있다. 결국 위에서 말한 설명하고, 격려하고 협박한다는 단어는 심리적 과정의 신체적인 측면이며, 그 단어 이면의 의미는 또 다시 심리적인 측면과 연관되어 있다고 스타니슬라브스키는 말했다.
- 극중 인물은 작가에 의해 주어진 환경 속에서 한정된 행동을 한다. 이러한 행동을 연기로 표출하는 것이 배우에게 중요한 문제이다. 스타니슬라브스키는 배우에게 감정을 억지로 자아내려고 노력하지 말고 논리적으로 진실되게 연기하라고 충고하였다. 배우가 억지로 감정을 야기 시키려고 할수록 그것은 점점 불가능하게 된다. 신체적 행동의 영역 속에 있는 모든 것은 통제가능하다. 즉 배우는 분위기와 관계없이 이러한 행동을 몇 번이고 되풀이하여 연기할 수 있는 것이다. 신경조작은 우리의 신체적 행동과 감정 혹은 인간생활의 무수한 뉴앙스의 내적 심리 과정을 연결시킨다. 배우가 이러한 행동을 명백히 할수록 그는 등장인물의 삶의 영역 속으로 접근할 수 있게된다. 즉 등장인물의 행동의 논리를 구축하는 것이 바로 감정의 논리 및 그 관계를 구축하는 것이다. 스타니슬라브스키는 신체적 행동이란 감정을 야기시키는 미끼라 할수 있으며 심리적인 생활을 수반하는 건조라고 말했다. 따라서 우선 신체적 행동의 표출과 그들의 논리적 관건에 모든 주의를 기울여야 한다. 주어진 환경에 필요한 진실되고 구체적인 연기로 표출된 신체적 행동만이 진실된 감정을 수반하기 때문이다. [신체적 행동의 '작은 진실'만이 사교, 감정, 경험의 '커다란 진실'을 야기시키고, 신체적 행동의 '작은허위'가 감정, 사교, 환상의 영역에서 '커다란 허위'를 생산한다]고 스타니슬라브스키도 말했다. 정신신체적인 행동은 환경에 의해 달라진다. 즉 작가에 의해 창조된 환경은 극적인 행동에 특별한 뉴앙스를 첨가시킨다. 예컨대, 방에서 도망가기 위해 문을 여는

## (2) 형식주의 영화의 커뮤니케이션 특성

사실주의 감독이 구체적인 현실세계의 왜곡을 극소화하려는데 반해, 형식주의 감독은 오히려 영화의 소재를 정형화시키고 왜곡시킴으로써 사건이나 대상물의 형식주의적 양상이 현실인 듯 착각하게 하려는 경향이 있다. 따라서 현실의 디테일은 한층 엄격하게 선택되고 현실적·시공간적 맥락에서 종종 벗어나 버린다.

따라서 형식주의 영화는 방식상 자유분방하다. 형식주의 감독들은 대중이 현실 세계를 보듯이 그것을 묘사하는 것이 아니라, 현실 세계에 대한 자신의 주관적 체험을 표현하는 데 더 관심을 가지고 있다. 때문에 형식주의자는 종종 표현주의라고 일컬어지기도 한다. 카메라는 자기 표현의 도구로서, 선택된 소재의 객관적인 면보다 그 본질적인 면을 강조하고 논평하는 수단으로 이용된다. 형식주의 영화에서는 현실 세계에 대한 고도의 조작과 재구성이 이루어진다. 그러나

---

것과 다른 방의 말소리를 엿듣기 위해 문을 여는 행동의 차이가 있다. 또 사랑하는 사람을 위하여 문을 열때와 또 다르다. 또 낮과 밤에 따라 달라진다. 따라서 배우는 그들의 단순한 행동을 좌우하는 환경을 모두 인식해야 한다. 어떤 인물의 환경및 그를 둘러싼 사건의 변화 때문에 결코 똑같은 행동이 두번다시 발생 할 수 없다. 다시 말하면 진정한 정신 신체적인 행동을 결코 상투적인 표현이 될 수 없다. 상투적인 표현은 내적인 정당성 없이 사용되어진 신체적인 움직임 내지 그것을 유발시킨 원인이 무엇인지 모르는데서 비롯된다. 스타니슬라브스키는 등장 인물의 목표가 아니고 그냥 배우자신이 꾸민 태도, 몸짓, 억양 등을 거부하고 동작이 내적으로 정당화 되었을때 유발되는 진실되고 의미있는 정신신체적 행동을 요구한다. 스타니슬라브스키는 미리 정해져 굳어진 몸짓으로 감정을 나타낼 수 없다고 생각한 델사르트(Francoiz Delsarte, 1811~1871)의 [표현되어진 행동]을 대치시켰다. 왜냐하면 인간의 몸짓은 개인의 특징, 주어진 순간과 반응하는 템포와 리듬, 혹은 다른 환경 등 여러가지 요인에 따라 변화되기 때문이다. 미천가지로 신체적인 표현은 하지 않고 심리적인 측면에만 몰입하는 배우도 위험스럽다. 스타니슬라브스키는 행동이란 정신, 신체적 과정이므로 한쪽으로 치우친 배우는 행동을 제대로 연기화 할수 없다고 말했다. 배우의 정신, 신체적 기관이 극적행동을 표출하고자 하는 노력에 몰두되었을 때만 비로소 진실된 창조적 상태에 도달할 수 있는 것이다. 이것은 폴랜드의 연출가 그로토스키의 용어를 빌자면 '완전한 행위(total act)'이다.



형식주의 영화가 놀라운 예술적 충격을 줄 수 있는 것은 바로 이같이 교묘하게 변형된 영상에 있는 것이다.

① 편집의 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

형식주의 영화의 핵심은 바로 그 편집 양식에 있다고 해도 과언이 아니다. 영화에서 의미는 씬 단위로 제공되며, 개별 쇼트 하나 속에 있다고 볼 수 없어도 푸킨다는 것이 형식주의 영화 감독들의 공통적인 태도였다. 쿨레쇼프(Lev Kuleshov), (Poudofkin), 에이젠스타인(Sergei Eisenstein) 등 러시아를 중심으로 한 일군의 젊은 영화 감독들은 개별적인 쇼트들을 편집하는 방식에 따라 쇼트의 종합인 씬은 전혀 다른 의미를 생산할 수 있다고 믿었으며 이러한 의미에서 그들의 영화 이론은 ‘(소비에트)몽타주(Montage) 이론<sup>87)</sup>’이라 명명된다.

몽타주 이론에서 씬의 구성은 기본적인 시공간의 재현인 a-b-c-d가 아니라 a-d-b-c, 또는 a-b-d-c라는 식으로 편집하는 것이다. 예를 들어 어두운 지하실에 앉아있는 남자의 모습을 담은 쇼트라고 하면 그 중간에 무장한 군인들이나 도시를 가로지르는 탱크의 모습을 담은 쇼트를 끼워 넣음으로써 관객들은 군인들의 쿠데타로 인한 독재정권의 억압을 떠올릴 수 있다는 것이다. 반대로 남자의 모습을 담은 쇼트가 다른 쇼트와 아무런 충돌도 일으키지 않고 그대로 정상적인 시간과 공간의 질서를 유지한 채 진행된다면 그 순간 관객이 느끼는 것은 다음 사건으로 쇼트가 바뀔 때까지 의미가 달라질 수 있다는 것이다. 결국 두 개의 쇼트를 자체적인 시공간의 질서를 무시한 채, 빠르게 병치시킴으로써 그것들이 충돌 할 때마다 그 시간과 공간을 실제보다 늘리거나 줄이는 편집을 통해 ‘새로운 질서’를 만들고 관객들의 시선에 새로운 이미지를 전해줄 수 있다는 것

---

87) 몽타주는 ‘편집하다’라는 의미의 단어로, ‘벽돌 등을 쌓다’에 그 어원을 두고 있다. 상반되거나 의미 없어 보이는 이미지들을 예기치 못한 방식으로 충돌시켜 결합함으로써 새로운 의미들을 만들어 내는 과정을 말하며, 형식주의 영화에서의 ‘형식’의 의미를 지칭한다.

이 초기 몽타주 이론의 관점이었다<sup>88)</sup>.

몽타주 이론의 관점에서 볼 때 하나의 영상은 다른 영상과 결합될 수 있으며 결합된 영상은 새로운 미학적 연속물이 아니라 새로운 심리적으로 실제인 세계를 창출해낸다. 인간의 감각이란 그것이 인식한 대상에 대해 실제 상태를 부여함으로써 그 대상의 원래 모습을 유추해낼 수 있을 뿐 아니라 그 대상이 관련되어 있는 세계를 추정해내기 위해 시간적 공간적 관계를 확대시커나갈 수도 있는 것이다. 쇼트와 쇼트의 병치(juxtaposition)로 이루어진 몽타주 영화를 관람하는 사람에게서 발생하는 이와 같은 정신적 과정을 통해 영화는 새로운 의미의 힘을 획득하게 된다.

이 새로운 힘은 우리가 둘 혹은 더 많은 쇼트를 결합시켜 놓을 때 생기는 데 그러한 쇼트들은 이 연상으로부터 제외되지 않을 수 있을 때 가치를 갖게 된다. 몽타주에 의해서 쇼트는 단어가 문장에서 작용하는 것처럼 즉 주어와 동사와 형용사가 그들의 상호관계에서만 완전한 의미를 얻게 되는 것처럼 시퀀스(sequence)에서 작용하는 것이다.

88) 이러한 몽타주 이론의 관점을 뒷받침 해준 것은 그 유명한 '쿨레쇼프(Kuleshov) 효과'였다. 쿨레쇼프는 몽타주 이론의 성립에 결정적인 토대를 마련한 러시아의 영화감독 겸 이론가로 모스크바 국립영화학교에서 '쿨레쇼프 워크숍'을 주도했다. 쿨레쇼프는 단편적인 디테일을 연결시켜 통일된 행동을 만들어 냄으로써 영화에서의 관념이 생겨난다고 믿고 몽타주 이론과 관련된 실험을 행하였다. 몽타주 이론에서 언급되는 '쿨레쇼프 효과(Kuleshov effect)'는 또는 이반 모쉴킨의 무표정한 얼굴을 촬영한 다음, 이것을 3등분한 후 각각의 중간에 ① 관 앞에서 울고있는 여인, ② 소꿉장난하고 있는 천진스런 어린애들, ③ 식탁의 스프 접시를 연결하여 관객에게 보여주면, 관객에게는 모쉴킨의 동일한 무표정이 전후의 각 상황에 따라 다른 표정으로 느껴진다는 발견이었다. 또 '창조적 지리학(creative geography)', 또는 '인공적 풍경화(artificial landscape)'는 각기 다른 장소에서 촬영한 2~3개의 필름을 연결하면 마치 한 장소에서의 상황으로 관객에 보여지며, '창조적 해부학(creative anatomy)'은 각기 다른 인물의 신체부위를 연결해서 보여준 뒤 맨 마지막에 전혀 다른 인물의 얼굴을 보여주면 관객은 그 모든 장면을 한 인물의 신체로 받아들인다는 것이다. 쿨레쇼프의 이와 같은 관점은 이후 세대 몽타주 이론가이자 영화감독인 푸도프킨 등에게 직접적인 영향을 끼치게 된다.

이러한 초기 몽타주 이론은 에이젠슈타인에 이르러 포괄적인 영화 편집의 모델로 확립된다. 에이젠슈타인의 영화는 철저히 계산된 쇼트의 대립과 병치뿐만 아니라 분해해서 새롭게 조립하는 변증법적 이론을 사용, 관객들의 사고를 극대화시키는 ‘지적 몽타주’로 불렸으며 프레임 안의 인물이나 배경의 배치나 구성에서도 흰색과 검은 색, 수평과 수직, 긴 쇼트와 짧은 쇼트, 클로즈업과 거리 두기, 정지 쇼트와 이동 쇼트 등 전형화된 대비를 통해 관객의 의사를 능동적인 참여로 유도했다. 이러한 그의 이론은 사건의 서술적인 질서를 중심으로 전개시킨다는 기존의 방식에서 장면의 디테일, 프레임의 구성되는 다양한 장치나 배치의 충돌에 따라 그 의사를 전달하는 것을 목적으로 한다. 또한 쇼트 안에서 보여지는 충돌의 요소들은 회화적 구도뿐만 아니라 부피와 무게, 초점 심도에 이르기까지 영역을 확대, 영화감독이 편집을 통해 관객에게 전달하는 정서적 긴장의 ‘이완과 수축’을 제어할 수 있다는 가능성을 열어놓는다<sup>89)</sup>.

감독이 의미를 제어하는 몽타주 영화에서 영화 속에 배치된 모든 요소들은 감독이 의도하는 변증법적 의미를 생산해 내기 위한 하나의 세포, 또는 도구로서의 의미를 획득한다. 따라서 배우의 연기 역시 마지막 의미를 도출하기 위한 하나의 구성 요인으로서만 비중을 가진다. 심지어 콜레쇼프의 경우 영화에서 비직업 배우를 기용하기 위한 이론적 기초를 제공하게 된다. 그는 쇼트와 쇼트가 대립, 병치되는 과정에서 배우에게 전통적인 연기 테크닉은 필요하지 않다고 보았으며 이 경우 배우는 다른 대상물과 병치되는데 쓰일 또 하나의 대상물이기

---

89) 영화이론가 미트리(Jean Mitry)는 이러한 의미에서 에이젠슈타인의 몽타주 이론을 ‘체시화’라고 설명한다. 그것은 감정들과 태도를 체시하고 관객들이 풀리지 않은 사건들에 대해 감독의 미리 결정된 시점에 참여하고 공유하는 것이다. 한편 사실주의 이론을 주장했던 바쟁에 대해서는 ‘실체화’의 개념으로 설명하는데, 심도 깊은 공간에서의 롱쇼트와 움직이는 카메라는 몽타주 효과를 좀 더 순수하고 명백히 예정된 것으로 경험되게 한다. 이 때 관객의 시점은 감독의 분석결과로서가 아니라 우연적이고 불시적이며 지속적인 사건들에 대한 반응으로서 발전되는 듯 하다.

때문이다<sup>90)</sup>.

이러한 경향 속에서 인물의 감정과 정서를 표현하고자 할 때에도 배우들은 그 이전 혹은 이후 쇼트로부터 전이된 의미가 결합되는 전체 씬 속에서만 의미를 가진다. 예컨대 푸도푸킨이 감정을 표현하려 할 때, 그는 현실의 실제 장소에서 취한 물체의 객관적이고 상호 연관적인 물리적 영상을 활용하여 이를 전달했다. 따라서 고통스럽고 힘든 일의 감정 표현은 진흙 속에 빠진 마차 바퀴의 클로즈업, 바퀴를 돌리는 손, 일그러진 얼굴, 바퀴를 잡아당기는 팔의 근육 등 일련의 세부 묘사로 전달된다. 반면 에이젠스타인은 푸도푸킨의 상호 연관적인 쇼트가 지나치게 사실주의적인 관점에 매몰되어 있다고 생각하여, 영화가 시간과 공간의 제약 없이 상징적 비유가 자유로운 문학처럼 유연해지기를 원했다. 따라서 푸도푸킨이 사실적 대상을 삼입했던 쇼트에 대신 황소가 도살되는 영상<sup>91)</sup>과 같이 실제 영화 속에 등장하지 않는 상징적 대상물의 쇼트를 삼입함으로써 감독이 전달하려는 감정과 관념을 표현하고자 했다<sup>92)</sup>.

---

90) 김진혜 역(1999?), 루이스 자네티, 『영화의 이해 : 이론과 실제』, p.167.

91) 에이젠스타인의 <과업 strike>(1925)에서 황소가 도살되는 영상과 함께 노동자들이 기관단총에 사살되는 쇼트를 삼입하여 씬에서 풍겨나는 비장감을 극대화하고자 했다.

92) 소비에트 영화 내에서 배우의 연기가 부각되는 시점은 토키 영화의 도입 시기라는 점은 매우 주목할 만한 사실이다. 이제 더 이상 순수한 영상을 통한 리얼리즘의 실험이 불가능해지면서부터 소비에트 영화 내에서 배우들의 유능한 연기의 중요성이 상대적으로 강조되었고 또한 무대 장치와 세트 등 영화 쇼트를 구성하는 요인들에 대한 관심도 함께 고조되었다. (이승구 역(1987), 레옹 발자크, 『영화미술의 역사와 기술 : 영화세트 1985~1969』, p.154)

뿐만 아니라 봉타주 이론의 핵심 인물이었던 푸도푸킨은 이후 한 장면에서 배우의 연기를 중시하는 것으로 관심을 전환한 후, 모스크바 예술계의 스타니슬라프스키 시스템을 받아들인 『영화 배우론(Film Acting : 1935)』를 저술하기도 하였다. (이일범 편(1999), 『영상예술의 이해』, p.143)

### ② 미장센의 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

형식주의 영화에서 미장센은 사실주의 영화에 비해 영화 구성에 있어 큰 비중을 차지하지 못했다. 특히 초기 몽타주 이론의 경우, 각 쇼트는 클로즈업으로 구성되는 경향이 강했고 이 때 쇼트의 구성은 인물 등의 대상물을 중심으로 프레임에 가득 채우게 된다. 따라서 쇼트에 등장하는 연기자의 의미는 이어지는 쇼트 또는 이전의 쇼트로부터 전이되어 온 의미가 중첩되는 대상일 뿐이며, 배우의 연기라는 고유 영역은 존재할 수 없었다.

이후 에이젠스타인의 지적 몽타주가 각 쇼트의 개별적인 의미를 확장시킴에 따라 형식주의 영화 내의 배우의 연기는 이전의 형식주의 영화에 비해 상대적으로 고전시대 영화의 일반적인 형태에 근접하는 양상을 보이게 된다. 그러나 여전히 각 쇼트들은 여타의 쇼트와의 유기적 관계 속에서 의미를 확보하는 존재임에는 변화가 없다. 따라서 배우들의 표정과 동작은 이후 연속적으로 등장하는 이질적인 쇼트와의 변증법적 결합을 통해 제 3의 의미를 도출하는 도구로 활용되고 있다. 제한적이거나 등장하는 배우들의 연기는 형식주의 영화가 시기적으로 무성 영화의 시대에 놓여 있기 때문에 신체와 표정의 상징, 비언어적 표현으로 제한될 수밖에 없었으며, 무엇보다도 여전히 형식주의 영화의 기본적인 특징에 의해 지배되었다.

### ③ 카메라 기법의 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 특성

형식주의 영화의 카메라 기법의 특징은 ‘클로즈업’으로 요약할 수 있다. 앞서 설명하였듯이 콜레쇼프와 푸도푸킨의 경우 통일된 썸의 구성을 위해 잘게 분해된 각 쇼트들을 연결하였다. 여기서 각 쇼트에 많은 양의 정보가 포함되는 롱쇼트는 거의 존재하지 않았으며, 하나의 피사체에 역동적 의미를 부여하거나, 복수의 피사체가 한 의미의 장으로 포섭되는 카메라의 이동 기법 또한 찾아보기 어렵다.

반면 형식주의 영화의 감독들은 대상물에 대한 잦은 클로즈업을 통해 관객에게 감독이 의도하는 일정한 관념을 제시하려 하였다. 클로즈업은 카메라 피사체의 일부분만을 확대하여 촬영하기 때문에 감독이 의도하는 바를 제한적으로 담아내는 방식으로 적합한 특성을 지니고 있다. 즉, 각 쇼트가 배열되는 시퀀스 중 해당 쇼트가 기능해야 하는 의미의 과정에 적합한 정보만을 담은 작은 쇼트로서의 클로즈업은 매우 유용한 촬영방식인 것이다. 또한 에이젠스타인의 몽타주 이론에서 각 쇼트는 의미의 ‘충돌(conflict)’을 발생시키는 요소이기 때문에 더욱 명징한 의미의 발생을 위해 각 쇼트의 구성은 분명하고 강렬할 필요가 있었다. 따라서 촬영의 방식은 인물의 표정 또는 대상물의 상태가 극단적으로 드러나는 클로즈업에 경도될 수밖에 없었다.

### (3) 사실주의와 형식주의 영화의 미디어 특성에 따른

#### 연기자 커뮤니케이션의 차이점

영화에서의 연기는 거의 전적으로 소재에 대한 감독의 접근방식에 달려 있다. 일반적으로 감독의 기교가 사실적일수록 배우의 연기력에 더욱 의존해야 할 필요가 생긴다. 그런 감독들은 배우의 전신을 프레임 내에 잡아 두는 롱 쇼트는 선호하는 경향이 있다. 이는 연극의 프로시니엄 아치에 해당하는 카메라의 거리이다. 사실주의 감독은 계속적으로 촬영함으로써 배우들이 비교적 오랜 시간 동안 중단 없이 연기하는 것을 좋아한다. 관객의 입장에서 보면, 사실주의 영화의 연출은 평가하기가 더 용이하다. 왜냐하면 감독이 어떤 형식으로든 연기 중간에 뛰어드는 일없이 씬이 계속되는 것을 볼 수 있기 때문이다. 이 경우 카메라는 근본적인 의미에서 녹화하는 기계인 셈이다.

반면에 형식주의 감독일수록 배우가 영화에 공헌하는 정도를 가볍게 여길 것이다. 편집기술을 이용해서, 즉 배우를 보여주는 쇼트와 사물을 보여 주는 쇼트를 병치시킴으로써 정서적 효과가 풍부한 연기를 만들어 낼 수 있다. 이와 같은

장면에서 배우가 하는 일은 극소화된다. 두 개 혹은 그 이상의 쇼트를 연결함으로써 효과가 나타나기 때문이다. 이렇게 연결되는 진행 과정은 상기한 바와 같이 푸도푸킨(Pudovkin)의 창조적 편집 이론의 토대가 되기도 했다.

안토니오니(Antonioni)는 배우를 구도의 일부로서 “마치 나무, 벽 혹은 구름과 같이” 이용한다고 말한 바 있다. 그의 영화의 주제는 대부분 복합적인 심리적·정신적 상태를 암시하기 위해, 사람과 장치가 병치되는 롱 쇼트를 통해 전달된다. 아마 다른 어떤 감독보다 안토니오니는 미장센에 따라 어떻게 의미가 변화하는가에 대해 매우 민감하게 생각했을 것이다. 마찬가지로 프랑스 감독 로베르 브레송(Robert Bresson)은 영화 배우란 설명하는 예술가가 아니라 그저 미장센과 편집의 ‘원료’ 중의 하나일 뿐이라고 믿었다. 그는 일반적으로 자신의 영화에 비직업 배우를 기용을 더 선호했는데 이는 훈련받은 배우들이 연극 무대에서처럼 연기를 통해 정서와 사고를 전달하고 싶어하는 경향이 있기 때문이라고 생각해서 이다. 브레송은 영화는 연극적으로보다는 영화적으로 만들어져야 하며, 그것은 영화 속에 나타나는 사람들의 의지를 무시하고, 그들의 행위를 이용하지 않고, 그들이 거기 존재하는 바로 그것에 의해서이다.

영화에서의 연기를 일반화해서 말하기는 어렵다. 왜냐하면 영화 감독이 모든 영화마다 동일한 관점으로 접근하는 것은 아니기 때문이다. 하나의 씬을 영화로 만드는 어떤 정확한 방법도 있을 수 없다.

다음의 <표 3>은 지금까지의 논의를 정리한 것으로 사실주의와 형식주의와 같은 영화의 표현양식에 의한 연기자 커뮤니케이션 행위의 변화에 관한 논의이다.

<표 3> 영상미디어의 기술적 특성(표현양식)에 따른 연기자 커뮤니케이션의 특성

사 실 주 의			형 식 주 의		
편 집	미 장 센	카 메 라	편 집	미 장 센	카 메 라
<p>연속적 기법사용. 연기자의 커뮤니케이션 행위는 극히 사실적으로 부각.</p>	<p>영화가 나타내려는 세계의 리얼리티를 최대한 표현. 의도적인 조명, 세트 등 인위적인 장치에 의존하지 않고 실제의 장소와 조명을 그 자체로 자연의 미장센으로 활용, 연기자들의 커뮤니케이션 활동도 사실주의 영향을 받아 극단적인 사실성을 확보하기 위해 전문배우가 아닌 극중 인물과 동일한 실제 인물을 활용하는 방법까지도 활용</p>	<p>구체적인 현실 세계의 겉모습을 재현함에 있어 왜곡의 한계를 극소화, 카메라는 객관적으로 사용되는데, 가능한 한 눈평을 줄이면서 구체적인 대상물의 겉모습을 녹화하는 도구</p>	<p>형식주의 영화의 핵심, 영화의 소재를 정형화시키고 왜곡시키므로써 사건이나 대상물의 형식주의적 양상이 현실인 듯 착각하게 하려는 경향, 쇼트와 쇼트의 병치와 같은 몽타주 기법</p>	<p>쇼트에 등장하는 연기자의 의미는 이어지는 쇼트 또는 이전의 쇼트로부터 전이되어 온 의미가 증폭되는 대상일 뿐이며, 배우의 연기라는 고유 영역은 존재할 수 없었다. 사실주의에 비해 큰 비중을 차지하는 분야는 아님. 배우들의 연기는 형식주의 영화가 시기적으로 무성영화의 시대에 놓여 있기 때문에 신체와 표정의 상징, 비언어적 표현으로 제한될 수밖에 없었으며, 무엇보다도 여전히 형식주의 영화의 기본적인 특징에 의해 지배됨</p>	<p>카메라는 자기 표현의 도구로서, 선택된 소재의 객관적인 면보다 그 본질적인 면을 강조하고는 평가하는 수단으로 이용, 대표적인 기법으로 클로즈업 사용. 클로즈업을 통해 관객에게 감독이 의도하는 일정한 관념을 제시, 인물의 표정 또는 대상물의 상태가 극단적으로 드러나는 클로즈업에 경도</p>



## 2) 영화와 드라마의 미디어 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션의 차이점

연극 배우는 큰 극장에서 자신의 연기를 발휘해야 하므로 유연한 몸 동작과 훈련된 발성법을 갖출 필요가 있다. 유능한 연극 배우는 연극의 극적 매력과 심리에 따라 어떤 행동을 취하고 어떤 음성을 가져야 하는지 잘 알고 있다. 또한 극을 진행하면서 자신의 육체적인 에너지를 적절하게 배분, 점차 그 힘을 증가시키고 클라이맥스에서 그 힘을 폭발시킨다. 즉 연극 배우는 자신의 심리적인 에너지로 희곡 자체의 구조와 대응되는 또 하나의 구조를 만드는 것이다.

반면 영화 배우는 최소한의 연극적인 기교만으로도 연기를 썩 잘해 나갈 수 있다. 영화 연기가 거의 전적으로 감독의 손아귀에 달려 있기 때문이다. 즉, 감독이 작품과 극중인물의 표현에 대해 어떤 생각을 갖고 있는가에 따라 배우의 역할은 크게 달라진다. 안토니오니 감독은 배우를 단지 '구도의 일부' 즉 나무, 벽, 구름과 똑같이 이용한다고 주장한 바 있다.

영화 배우는 자신의 음성을 기계조작을 통해 충분히 조작할 수 있을 뿐 아니라 심지어 다른 사람의 목소리를 사용하는 것도 가능하기 때문에 연극 배우처럼 훈련된 발성법과 음성조절능력이 상대적으로 덜 필요하다. 또 영화촬영에서 표정연기가 부족하더라도 관객들이 보고 싶어하는 얼굴을 가진 배우라면 충분히 짧은 편집 기술을 이용해 그의 감정을 영화 속에 훌륭하게 담아낼 수 있다.

결론적으로 영화배우는 시나리오조차 제대로 이해하지 못하는 사람도 할 수 있는 일이다. 그러나 정말 중요한 것은 누가 영화배우를 할 수 있는가 하는 점보다 감독이 배우를 어떤 이유로 선택했으며 그렇기 때문에 어떻게 찍을 것인가 하는 점이다. 영화 배우는 단지 꼭두각시에 불과한지 모른다. 그러나 훌륭한 연기는 오�히려 감독이 작품에 접근하는 방식을 근본적으로 뒤흔들어 놓을 수도 있다.

연기의 스타일은 감독과 배우의 공동작품이다. 물론 엄격하게 말하자면, 감독이 배우를 선택한다는 의미에서 연기의 스타일은 감독이 결정하는 것이라고 말

할 수 있지만 그렇다고 해서 배우가 갖고 있는 고유한 기질을 전혀 무시할 수는 없을 것이다.

연기자의 유형으로는 의인화 연기자, 해석자, 개성파 등으로 나눌 수 있다. 의인화 연기자란 자신의 성격과는 정반대의 극중역할을 맡을 때 자신의 개성을 완전히 무시하고 완벽하게 극중인물이 되는 연기자를 말한다. 관객들은 그가 곧 극중인물이라고 생각할 것이며 그 만큼 이런 유형의 연기자는 무한정한 연기영역을 지니고 있는 셈이다.

해석자로서의 연기자는 자신의 개성이나 외모와 비슷한 극중역할을 맡아 연기를 하면서 자신의 고유한 정체성을 어느 정도 간직한 채 극중역할을 창조적으로 해내는 연기자를 말한다. 대부분의 감독들은 배우들을 선택할 때 해석자로서의 연기자를 선호하는 편이다. 그 까닭은 일단 외형적인 이미지가 극중역할과 맞으며 성격 또한 비슷해서 배우들의 연기 소화력이 높을 것이라고 생각하기 때문이다. 따라서 이런 유형의 연기자는 연기의 폭은 다소 좁겠지만 자신의 매력적인 개성을 극중인물에 투사시켜 참신한 유형의 새로운 개성을 창조할 가능성을 가지고 있다.

개성파 배우라고 불리는 유형의 연기자들은 대부분 영화에서 그다지 주목받지 못하는 사람들이다. 그들은 자신들의 개성과 꼭 맞는 배역을 맡거나 혹은 그 배역을 자신의 성격과 비슷하게 뜯어 고쳐서 연기를 하지 않을 수 없는 사람들이다. 이 유형의 연기자들은 자신의 신체, 목소리, 분위기 등을 강렬하게 전달하는 장점을 지닌 대신에 극중인물의 소화에는 힘든 경우가 많다.

한편의 영화를 만드는데 필요한 다른 요소들과의 관계도 마찬가지로겠지만 특히 감독과 연기자의 관계를 무궁무진한 경우의 수가 나올 수 있다. 중요한 것은 역시 감독의 작품과 극중인물에 대한 접근방식이다. 이런 맥락 위에서 캐스팅은 이루어지는 것이다. 캐스팅은 역할에 맞는 타입을 고르는 일이면서도 거꾸로 극중인물의 성격을 재창조하는 일이기도 하다. 즉 영화 속 인물은 상기한 바와 같

이 '시나리오상의 인물', '배우가 고유하게 갖고 있는 성격이 영향을 끼친 인물', '감독이 궁극적으로 만들고자 하는 인물'이 서로 긴장되어 결국 하나의 모습으로 만들어지는 것이다.

한편, 상기한 스크린에서의 배우의 특성에 비해 텔레비전에서의 배우의 역할과 기능, 그리고 특성은 어떤 차이점을 가지고 있는지 살펴보기로 한다. 텔레비전에서의 연기는 영화의 경우보다 연속되어 있다. 비디오 테이프의 편집, 필름의 삽입에 의해 무대와 같은 일관성은 갖지 못하지만, 원 신 내부에 연속하는 여러 컷을 여러 대의 카메라가 겨냥하는 텔레비전 연기는 영화처럼 한 컷씩 따로 따로 기록되는 것이 아니라 종합된 행위로서 연기한다. 즉, 행위를 둘러싼 시간과 공간이 연속해서 존재하는 것이다. 그 점에서 텔레비전은 영화보다 무대 연기에 더 가깝다고 볼 수 있다. 연기자는 하나의 컷에 자신을 집중시킬 뿐만 아니라 그 집중을 지속시키는 힘이 필요하다.

하지만, 무대와 텔레비전의 차이는 그것을 보는 시청자의 시점이 일정한 관객에게 묶여있는 것이 아니라 자유롭게 변화하고 때로는 배우의 얼굴, 입술, 눈까지 접근하는 것이다. 관객은 무대 위에 있는 실제의 배우를 본다고 생각하지만 그것은 프로세니엄<sup>93)</sup>에 둘러싸인 드라마 이미지에 빠진 배우가 아니라 다른 세계의 인간으로 느끼게 된다. 배우의 육체적 존재가 아니라, 그가 분(扮)한 역으로 쳐다보고 있는 것이다. 무대와 관객과의 거리, 세 개의 벽으로 둘러싸인 특수한 무대 공간, 거기에 대한 관객의 심리적 작용이 실제 배우자들에게 가공의 인물을 착각시킨다.

그런데 텔레비전에는 절대로 그러한 일이 있을 수 없다. 카메라는 배우에게 접근함으로써, 분장을 벗기고 드라마의 역할에 둘러싸인다. 즉, 현실적인 배우의 존재를 강조하는 것이다. 물론 영화 역시 텔레비전과 같이 클로즈업을 비롯, 자

---

93) 세트나 무대와 수용자(관객) 사이를 갈라 놓는 벽, 'proscenium arch'라고도 불린다. (차배근·김우룡·이기홍 외, 상계서, p.1618 인용)

유로운 시점의 선택력을 가지고 있다. 하지만 영화는 원 컷 내부에서 무대보다 현실성을 가지면서, 그것이 영상화되는 과정에서 배우의 육체적 존재감을 깨끗이 지워버리고 스크린에만 살아있는 이미지로 바뀌 만든다.

그것에 비해 같은 영상이라도 반(半)영상적 텔레비전 추상화가 곤란한 텔레비전의 영상은 영화보다 한층 강렬한 배우의 현실감을 내세우게 될 것이다. 게다가 텔레비전은 영화처럼 롱 쇼트가 통하지 않으므로 접근된 화면이 많아진다. 또 인물을 현실 상황에 두므로 그 신체 활동의 한계를 보여주며, 생물학적인 존재감을 끌어내게 된다.

이렇게 하여 텔레비전의 배우는 연속성에 있어서 영화보다 더 큰 리얼리티를 요구받고, 역할의 위장이 통용되지 않는 점에서 무대보다 실제의 자기 몸이 얼굴을 내밀고 영화의 질, 드라마의 장에서 영화 이상으로 엄격한 훈련이 요구된다. 무대적 연속성과 영화적 집중성을 겸비하여 자신의 현실적 육체 속에서 드라마나 필름의 조작에 의존하지 않고 자기 힘으로 주어진 역할을 강조해야 한다.

### 3) 영화와 연극의 미디어 특성에 따른 연기자 커뮤니케이션의 차이점

연극에서의 연기와 영화에서의 연기가 가지는 가장 큰 차이점은 두 미디어의 시·공간적 특성 때문이다. 일반적으로 연극은 막이 오르면 배우가 그 전개를 주도하기 때문에 영화보다 연기자를 더 만족시켜 주는 미디어라고 볼 수 있다. 그러나 영화에서 배우의 자율성은 극히 제한될 수 밖에 없다.

각 미디어마다 요구하는 사항이 다르다. 연극배우가 관객에게 명확하게 보이고 대사가 명확하게 들려야 한다는 것은 필수적인 요구사항이다. 그래서 이상적인 연극 배우는 유연하면서도 훈련된 음성을 가져야만 한다. 연극에서 의미의 주요 원천은 언어이므로 음성적인 표현을 통해 대화의 뉘앙스가 전달된다. 고도로 양식화되고 부자연스러운 대사를 암송하고 있을 때라도 연극 배우는 사실적인 모습을 보여야 한다. 연극에서 공연의 성공과 실패 여부는 전적으로 배우에

게 달려있다.

연극에서는 영화에서만 배우의 신체적 조건을 따지지는 않는다. 분장으로 많은 결점을 메울 수 있기 때문에 40세의 배우를 로미오로 기용할 수도 있다. 연극에서는 시각 의존도가 낮기 때문에 목소리와 신체가 배역에 적응할 수 있을 정도로 탄력성만 있다면 배우는 자기 나이와 20세 정도 차이가 나는 역할을 할 수도 있다.

연극 배우는 몸 전체가 항상 보이기 때문에 어느 정도 정확하게 자신의 신체를 통제할 수 있어야 한다. 무대에서 앉기, 걷기, 서기와 같은 명확한 동작은 실제 생활과는 다르게 연기된다. 배우는 보통 춤이나 펜싱, 옛 의상을 입고서 자연스럽게 활동하는 법 등을 조금씩은 배워둬야 한다. 또 연극 배우는 손의 사용 법도 알아야 한다. 언제 손을 가만히 늘어뜨려야 하는지, 표현력이 풍부한 제스처를 만들어 내기 위해 손을 언제 사용해야 하는지를 알아야 한다. 나아가 연극 배우는 배역에 따라 자신의 신체를 적응시킬 줄 알아야 한다.

연극에서의 연기는 현실적인 시간의 흐름을 그대로 보존한다. 배우들은 씬을 하나씩 거쳐서 희곡의 끝부분에 있는 클라이맥스 씬을 향해 차근차근 나아간다. 보통 연극 배우는 비교적 힘을 아끼면서 시작하여 씬이 진행됨에 따라 힘을 증가시키고, 클라이맥스에서 그 힘을 폭발시키며, 결국은 연극의 결미에서 힘을 소진시키는 것이다. 즉, 배우는 자신의 심리적인 에너지로 희곡 자체의 구조와 대응되는 또 하나의 구조를 만드는 것이다. 연극마다 그 형성 방법이 다르기 때문에 모든 씬이 자동적으로 그 앞의 씬보다 더 강렬하게 연기되는 것은 아니다. 그러나 이러한 전반적인 구조 내에서 연극 배우는 각각의 씬에 나와서 연극을 형성하는 것이다. 한 씬이 계속될 동안 힘을 고르게 지속시키는 것은 연극 배우의 필수 요소이다. 일단 막이 오르면 연극 배우는 무대 위에 혼자 있을 뿐이다. 실수는 고칠 수도 없고 한 씬을 다시 하거나 컷할 수도 없다.

이에 반해 영화 배우는 최소한의 연극적인 기교만으로도 연기를 썩 잘해 나갈

수 있다. 영화에서 연기자에게 필수적으로 요구되는 것은 표현력(expressiveness)이라고 할 수 있다. 즉, 영화 배우는 관객의 흥미를 끄는 얼굴 표정을 지을 수 있어야 한다. 제 아무리 많은 기법을 한꺼번에 동원해도 카메라를 안 받는 얼굴을 어쩔 도리가 없다. 이런 결함을 가지고 있었던 이유로 인해 많은 연극 배우가 영화에서 빛을 보지 못했다.<sup>94)</sup> 실제로 영화에서는 지나친 기교가 연기를 방해할 수도 있고, 또한 과장되고 진실성이 부족한 것처럼 만들어 버릴 수도 있는 것이다.

상기한 바와 같이 사실주의 감독과 형식주의 감독이 배우를 기용하고 연기가 차지하는 비중을 두는 방법에는 많은 차이가 있었다. 그러나, 사실주의 감독이건 형식주의 감독이건 영화 연기와 연극 연기에는 여전히 근본적인 차이점이 있다. 가령, 영화 배우는 목소리에 크게 구애받지 않는다. 왜냐하면 소리의 크기와 질은 기계로 조절할 수 있기 때문이다. 음악과 음향 효과로 한 줄의 대사가 갖는 의미를 전적으로 바꾸어 놓을 수도 있고, 전자 장치로 목소리가 이상하게 들리거나 크게 울리거나 혹은 공허하게 들리게 만들 수도 있다.

마찬가지로 영화 배우의 신체적 조건도 연극 배우의 신체적 조건과는 다르다. 키가 크거나 작은 것은 프레임 안에서 충분히 조작성이 가능하다. 주연배우의 키가 작은 경우 감독은 그의 전신을 프레임 안에 포함시키지 않으면 된다. 로우 앵글(low angle)<sup>95)</sup> 역시 작은 배우의 키를 크게 하는 효과를 가지고 있다. 또한 영화 배우의 얼굴이 반드시 커야할 필요는 없다. 단지 표현력, 특히 눈과 입의 표현력이 풍부하면 되는 것이다.

---

94) 영화의 클로즈업은 배우로 하여금 대사가 뱉 좌석까지 전달될 수 있는 힘을 가진다. 몸짓과 표정은 정교한 뉘앙스를 표현할 수 있다. 연극 배우는 대개 말을 통해서 그런 뉘앙스를 전달해야 한다. 영화에서의 클로즈업은 인간의 얼굴을 주위 환경으로부터 분리시켜 영혼까지 파고들 수 있게 한다고 믿었다. 이것을 연극에서는 표현할 수 없다. 관객은 배우에게서 멀리 떨어져 있고, 더구나 언어라는 매개체에 의존할 수 밖에 없기 때문이다. (Giannetti, L., 상계서, p.254 참조)

95) 낮은 곳에서 피사체를 찍는 쇼트.

어설픈 동작을 하는 배우가 영화에서 반드시 불리한 것은 아니다. 롱 쇼트의 사용을 줄이고, 배우가 한 장소에서 다른 장소로 움직여 간 후에 촬영을 재개하여 문제를 해결할 수도 있는 것이다. 복잡한 동작은 스텐트맨이나 다른 사람을 대역으로 기용해서 해낼 수 있다. 근접 거리에서 찍은 주연 배우들의 쇼트가 이런 쇼트의 사이사이에 들어가고, 이런 편집 때문에 관객은 주연 배우가 모든 쇼트에서 다 연기하고 있다는 생각을 하게 된다. 심지어 클로즈업에서도 특수한 렌즈, 필터 그리고 조명을 사용하면 영화 배우의 모습이 바뀔 수 있다.

<표 4> 연극·영화·TV드라마의 연기자 커뮤니케이션의 특성 비교

연극	영화	T V 드 라 마
연속적	단속적(순차적으로 촬영하지 않음)	복합적(단속적+연속)
반복 불가능	반복가능(NG의 경우)	가능(녹화시), 불가능(생방송)
연기자의 전체 노출	전체 혹은 부분 노출	전체, 부분 노출(특히 부분노출이 많음)
음성전달의 어려움	용이(마이크 사용)	용이
체험의 도식화로서의 상징과 전달을 위한 과장 필요	상징과 일상성의 조화	일상성 중요
직접 관객에게 전달	카메라를 상대로 연기(극장 상영)	카메라를 상대로 연기(가정시청)
장기간 연습	단기간	단기간/생방송의 경우 연습 불가능
액션(action) 중심	액션-리액션(action-reaction)	액션-리액션(action-reaction)
즉흥연기(improvisation) 가능	예상치 않았던 동작, 대사 불허	상황에 따라 가능
연기자의 노력이 중요	개성, 외모(분위기), 노력	개성(talent), 노력

영화의 기본 구성 단위는 쇼트이기 때문에 배우가 오랜 시간 계속해서 연기할 필요는 없다. 하나의 쇼트가 2,3분 걸리는 사실적인 영화에 있어서도 마찬가지다. 표현주의 영화에서는 쇼트가 1초도 지속되지 않을 수도 있는데, 배우가 특별히 연기한다고 할 것도 없다. 배우가 하는 일은 그저 쇼트 안에 있다는 정도이다.

영화에서의 연기는 단편적으로 분할된 시간과 공간에 제약이 있으므로, 영화 배우는 다른 연기자나 세트, 의상에 익숙해지기 위한 장기간의 리허설이 필요하지 않다. 배우들의 자연스러운 연기를 흐트러뜨리지 않기 위해, 또한 새로운 것을 발견한다는 느낌과 경이감을 약화시키지 않기 위해 대부분의 감독은 리허설을 될수록 짧게 한다. 연극 배우와 달리, 영화 배우는 반드시 다른 연기자와 친밀한 협력 관계를 이루어야 할 필요는 없다.

촬영을 하면서도 배우는 도대체 자신이 지금 무엇을 하는 것인지, 혹은 영화가 완성되었을 때 하나의 쇼트가 영화의 어느 부분에서 나타날지도 모른다. 결론적으로 영화에서는 시·공간의 불연속성 때문에 연기자는 거의 전적으로 감독의 손에 좌우되는 것이다.



## V. 결 론

### 1. 논의 및 결론

바쟁은 영화기술이 발전을 하면 할수록 영화 미디어는 더욱 더 사실주의적인 기법을 강화하게 된다는 논리를 폈다. 1920년대 후반의 음향, 1930~40년대의 컬러 영상 도입, 1950년대의 와이드 스크린의 발명 등은 바쟁의 주장에 좋은 예가 된다. 영화 기법의 발전은 비평가나 이론가가 아니라 기계공학에 의해 바뀐 것이다.

초기 유성 영화 시대의 편집 효과는 불품이 없었고 동시 녹음은 오히려 영상을 방해해서 하나의 씬은 컷 하나 없이 연결되었다. 극작 가치의 대부분은 청각에 좌우되었다. 따라서 아주 평범한 장면도 관객을 매료시키곤 했다. 비평가나 감독들은 이것을 두고 녹화되는 무대 연극의 시대가 다시 왔다고 전망했다. 그러나, 음향은 분명한 이점을 제공했다. 특히 사실주의 영화에서의 대사와 효과음은 현실감을 더해 주었다. 이러한 이유로 배우의 연기 스타일이 더욱 세련되어 배우들은 대사가 없는 것을 보상하기 위해 과장된 몸짓을 구사하고 길은 화장을 할 필요가 없게 되었다.

와이드 스크린을 가장 성공적으로 이용한 첫 영화는 서부극이었다. 사실주의 비평가들은 와이드 스크린의 장점을 처음으로 재인식했는데, 바쟁<sup>96)</sup>은 와이드

96) 사운드와 결합된 와이드 스크린 및 컬러의 사용은 1940년대까지 지배적이었던 에이젠스타인이나 아르하임 등의 형식적 미학으로부터 영화를 멀어지도록 했다. 에이젠스타인은 몽파주를 통해 가능한 한 영화화된 현실을 시·공간적으로 분할함으로써 특별한 만족을 찾았으며, 아르하임은 충실한 삶의 기록으로부터 지켜주는 흑백 무성영화의 전통적인 화면 비율에 의한 2차원적인 영상의 한계 속에서 만족했다. 이들 초기 형식주의자들의 글 이후로, 기술 개발의 첨가는 눈에 보이는 '현실의 구원(redemption of physical reality)'을 가능케 했으며, 바쟁은 이를 '총체적 영화(total cinema)'라고 주장했다. (Jack C. Ellis., *A History of Film*, 변재란 역, 『세계영화사』, (서울 : 이론과 실천, 1988), pp.314-315 인용)

스크린이 갖는 객관성과 확실성을 선호했다. 이것은 편집이 갖는 왜곡된 효과를 벗어난 또 하나의 세계라고 지적했다. 즉, 와이드 스크린은 현실적 시공간의 연속성을 보존시켜 주는데 일익을 담당했다. 사람과 사물과의 관계가 더 이상 편집된 시퀀스에서처럼 분리되지 않아도 되고, 화면의 시계 범위 또한 더욱 사실적이 되는데, 이것은 와이드 스크린이 관객의 경험을 그대로 포착할 수 있을 뿐만 아니라 눈의 주변 시야의 영화적 내용이라고 할 수 있는 프레임의 가장자리까지도 잘 포착될 수 있었기 때문이다. 와이드 스크린은 현실적 시공간의 강화된 박진감, 미세한 부분 묘사, 복잡성, 심도, 객관적 표현성, 더욱 더 응집된 연속성, 증대된 모호성 그리고 관객의 창조적인 참여를 고무시키는 등의 효과가 나타났다.

영화를 비롯한 영상 미디어의 표현 형태는 기술의 발전에 영향을 받았으며 이로 인해 연기자들의 커뮤니케이션 형태도 일정하게 변화되는 과정을 겪어 왔다. 무성영화에서의 연기자들의 연기는 음성의 부재로 인해 과장되고 분장에 의존하는 형태를 띠었으며, 유성영화에서는 보다 자연스러운 연기로 회귀하게 되었지만 와이드 스크린에서의 미미한 역할과 컬러 영화에서의 스타 이미지 부각 현상 등이 이러한 변화를 입증하고 있다.

한편, 동일한 미디어인 영화에서도 그것의 기술적 특성에 따른 형식의 차이에 따라 연기자들의 커뮤니케이션 활동이 달라지는 것을 알 수 있었다. 즉, 사실주의 영화에서의 연기자의 커뮤니케이션 활동은 연속성을 가짐으로써 관객에게 좀 더 많은 동작과 행동을 보여주면서 객관성을 확보하지만, 형식주의 영화에서의 연기자는 감독에 의해 연출된 커뮤니케이션 활동에 국한됨으로써 극히 주관적인 장면을 연출하게 된다. 이처럼 같은 미디어인 영화 내에서도 어떤 형식을 취하는가에 따라 연기자의 커뮤니케이션 활동에 차이가 있다는 것을 알 수 있었다.

마지막으로 영화와 드라마를 비교함으로써 다른 장르에서의 연기자 커뮤니케

이선이 어떤 차이점을 가지고 있는가에 대해 고찰해보았다. 영화에서의 연기자는 미리 짜여진 시나리오에 따라 감독의 요구조건에 맞도록 자율성이 결여된 커뮤니케이션 행위를 하지만 드라마에서는 보다 연속적이고 사실적인 연기를 위해 연기자의 재능이 한층 더 부각된다. 이러한 차이점은 영화의 형식주의에서 보다 더 극명하게 나타나는 것을 알 수 있다.

## 2. 연구의 의의 및 한계

본 연구는 미디어의 기술 발전 과정과 미디어별 특성에 따른 연기자의 커뮤니케이션 기법에 관한 연구를 논의하는데 그 목적을 두고 있다. 이러한 목적을 위해 미디어 기술의 발전, 즉 무성영화, 유성영화, 컬러영화, 와이드 스크린의 도입과 미디어별 특성(드라마 대 영화), 미디어의 기술적 특성(사실주의 대 형식주의)에 따른 연기자 커뮤니케이션의 변화와 특성을 고찰해 보았다.

영상 미디어에 대한 관심의 증가로 이와 관련된 연구들이 광범위하고 심도 깊게 전개되고 있는 중이다. 그러나, 연기자의 커뮤니케이션 행위를 다룬 연구는 극히 소수에 불과하며, 더욱이 미디어의 기술적 특성에 따른 영상 미디어의 특성에 대한 논의는 극히 저조한 상태였다고 해도 과언이 아니다. 본 연구는 이러한 맥락에서 연구의 의의를 가진다.

그러나, 연구자의 시간적·비용적 한계로 인해 문헌조사에서 연구를 그친데 그 한계를 가진다. 보다 체계적인 연구를 위해 적절한 연구대상<sup>97)</sup>을 설정하고 세밀한 조사가 요구된다. 이는 이후의 연구를 위한 제언으로 남긴다.

---

97) 예를 들어, 영화와 드라마를 하나씩 선정하는 식의.

## 參 考 文 獻

### 【 국 내 문 헌 】

#### < 단 행 본 >

- 김응태, 『연극이란 무엇인가』, (서울 : 현대미술사, 1993)
- 구회영, 『영화에 대하여 알고 싶은 두 세가지 것들』, (서울 : 한울, 1991)
- 민병욱 · 이승구 · 경용탁, 『영화의 이해』, (서울 : 집문당, 2000)
- 심길중, 『텔레비전 제작론』, (서울 : 한울아카데미, 1996)
- 오명환, 『텔레비전 예술론 — 유쾌한 방관자에서 진지한 참여자로 —』, (서울 : 나남, 1994)
- \_\_\_\_\_, 『텔레비전 드라마 사회학 — 현대 드라마 영상언어와 해법을 위하여 —』, (서울 : 나남출판, 1994)
- 이승구 · 이용관, 『영화용어해설집』, (서울 : 영화진흥공사, 1993)
- 이영음 · 홍석경, 『영상학 개론』, (서울 : 참미디어, 1999)
- 이일범, 『영화예술의 이해』, (서울 : 신아사, 1999)
- 이원곤, 『영상기재와 예술』, (서울, 현대미술사, 1996)
- 이효인, 『영화미학과 비평입문』, (서울 : 한양대학교출판부, 1999)
- 정진수, 『현대연극의 이해』, (서울 : 예음, 1998)
- 차배근 · 김우룡 · 이기홍 외 , 『메스컴 대사전』, (서울 : 한국언론재단, 1993)
- 최성식, 『영상으로 말하기 : 서레이드 미장센 몽타주의 해부』, (서울 : 시각과언어, 2001)
- 최충용, 『텔레비전 제작실무론 — 편성 · 교양 · 드라마 · 오락 · 보도 · 스포츠 —』,

(서울 : 나남출판, 1999)

한옥근, 『드라마(drama)의 이론과 실기』, (서울 : 국학자료원, 2000)

황왕수, 『영상창조의 기본』, (서울 : 다보문화, 1995)

#### < 정기간행물 >

김영진, “영화학 강의 : 앙드레 바쟁의 리얼리즘 이론(1)”, <시네필 CINEPHIL>, 제 5호. (1995. 11)

### 【 외 국 문 헌 】

#### < 단 행 본 >

Alan, A. & Arner., *Directing Television and Film*, (New York : Wadsworth Publishing, 1995) 김광호 · 김영룡 역, 『텔레비전 연출론』, (서울 : 나남, 1995)

Bazin A., *What is Cinema*, Hugh Gray, ed. and trans, (Berkeley : University of California Press, vol. I, 1967, vol. II, 1971), A Collection of essays emphasizing the realistic nature of the film medium

Bordwell, D., *Film art : An introduction*, 주진숙 · 이용관 공역, 『영화예술』, (서울 : 이론과 실천, 1993)

Ellis. J. C., *A History of Film*, 변재란 역, 『세계영화사』, (서울 : 이론과 실천, 1988)

Giannetti, L., *Understanding Movies*, (Cleveland : Prentice-Hall, 1996), 김진혜 역, 『영화의 이해』, (서울 : 현암사, 1999)

Hayward, S., *Key Concept in Cinema Studies*, (London : Routledge, 1996), 이영기, 『영화사전 — 이론과 비평 —』, (서울 : 한나래, 1997)

- Herbert, Z., *Television production handbook*, 황인성 등 공역, 『텔레비전 제작론』, (서울 : 한국방송개발원, 1995)
- Jean-Philippe, T., *(La) Television*, 조은섭 역, 『텔레비전』, (서울 : 문학과 지성사, 1997)
- Mulvey, L., *Visual and Other Pleasures*, (London : Macmillan, 1989)
- Patrick, B., *Television and its audience*, 환근태 역, 『텔레비전과 수용자』, (서울 : 한울, 1994)
- Rabiger, M., *Directing : Film Techniques and Aesthetics*, 김진해 역, 『영화의 연출』, (서울 : 지호, 1996)
- Sobchack, T. & V. C. Sobchack., *An Introduction to Film*, (New York : Columbia University Press, 1997), 주창규 외 역, 『영화란 무엇인가 — 영화의 역사 · 형식 · 기능에 대한 이해 —』, (서울 : 거름, 1998)
- Thompson, K. & D. Bordwell., *Film History : An Introduction*, (McGraw-Hill, 1994), 주진숙 · 이용관 · 변재란 역, 『세계영화사 — 음향의 도입에서 새로운 물결까지 1920~1960s —』, (서울 : 시각과 언어, 2000)
- Tucker, P., *The Secrets of Screen Acting*, (New York : Routledge, 1994), 방은진 역, 『스크린 연기의 비밀』, (서울 : 시공사, 1999)

< 정기간행물 >

- Mulvey, L., “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, *Screen*, Vol.16, No.3, 1975
- Silverman, K., “Masochism and Subjectivity”, *Framework*, No.12, 1981
- Studlar, G., “Masochism and Perverse Pleasures of the Cinema”, Nichols, B. (ed), *Movies and Methods*, Vol.2, (Berkeley : University of California Press, 1985).



# ABSTRACT

## A study on the method of actor's communication

— Focusing on the development process of the media technology —

Kim, Hae - Soo  
Department of  
Journalism and Information  
The Graduate School of  
Sung Kyun Kwan University

This study was aimed at discussing the development process of media technology and the method of actor's communication in terms of the media peculiarity.

For this purpose, I investigated the development process of media technology(a silent film, a talkie film, a color film, the invitation of wide screen) and the media peculiarity(a TV drama vs a film), the technical characteristics of media(r-ealism vs formalism).

It tried to resolve two questions as follows :

1) Are there differences among the methods of actor's communication in terms of the development process of the media technology? If there are differences, what is that?

2) Are there differences among the methods of actor's communication in terms of the genre characteristics : a film, a TV drama, a play. If there are differences, what is that?



I used the literature method to resolve that questions and choose the scope of this investigation as follows :

1) a scope of study of a subject of study 1)

I choose the division of the times as follows to investigate the method of actor's communication. This division is in terms of the invitation of new media technology.

(1) a silent film from 1895 to 1925

(2) a talkie film from 1926 to 1945

(3) the invitation of a color film

(4) the invitation of a wide screen

2) a scope of study of a subject of study 2)

I described the characteristic of a formation of a screen which is determined in the characteristic of media. The screen consists of editing which cuts time and space, camera technology which arranges things and situations, and mise en scene which is the whole of the style of expression in a frame. I investigated the method of actor's communication through a difference between films and TV dramas in terms of edition, camera technology and mise en scene in subject of study 2).

From an analysis of the subject of study and the method of study, I concluded first that the development of technology significantly influence the expression style of visual media. In this reason the method of actor's communication changed regularly. The actor's performance in a silent movie depends on a overstatement and a impersonation because of the absence of voice. In spite of natural

performance in a talkie film, a trivial role in a wide screen and a pattern of star image's emphasis in a color film proved this change.

Second, I concluded that the method of actor's communication changed in terms of the difference of style in a film. In other words, the actor's performance in a realistic film have the object showing more action and performance with its continuity but, the performance in a formal film produced the subjectivity of scene limited by director's intention. In conclusion the method of actor's communication changed in terms of the difference of style in the same visual media.

Finally, I investigated a difference among actor's performances in other genre making a comparison films with TV drama. The actor in a film performed with the limits in the demand of a film director but, the actor in a TV drama performed as best he can because the actor's performance was more actual and continual. This difference appear more a formal film than a realistic film.

In spite of the study which is related to the film has been increased wide and in depth, there are few the study related with the method of actor's communication. In addition, there is no discussing with the characteristic of visual media in terms of the characteristic of media technology. In condition, this study is worthwhile.

One of the limits of this study is that I didn't investigate in depth because it lies beyond the limitation of time and cost. It is necessary to investigate more specific and set up the subject of study relevantly for a well-organized treatise.