

제 14 주차

- 영화의 기법

앵글, 조명, 프레임

- ☞ 영화 스토리텔링 강의

김호영 교수(한양대 국제문학부 교수)의
사이버아카데미 강의자료 활용

-

카메라에 의한 스토리텔링

- 1. 카메라의 1차적 서사기능
 - 앵글에 의한 카메라의 기본적인 서사기능
 - 카메라 앵글의 종류 (다음 슬라이드 참조!)
 - ☞ 앵글: 피사체를 바라보는 카메라의 높이와 각도
- 2. 카메라의 2차적 서사기능
 - - 이야기 텍스트의 맥락에 종속되지 않는 특수효과 창출을 위한 카메라의 기능
 - 1) 극단적 양각앵글
 - 2) 극단적 경사 앵글
 - 3) 배면 촬영



기본적인 앵글의 종류

- 1. 부감앵글(High angle)
 - 2. 양각앵글(Low angle)
 - 3. 눈높이앵글(Eye Level angle)
 - 4. 경사앵글(Oblique angle): 긴장과 위기감 표현
- 대개의 경우 카메라 앵글은 철저하게 이야기 텍스트의 맥락을 따르면서 이야기의 내용을 더욱 분명하게 전달하기 위해 사용된다
- 📷 **샷(Shot):** 카메라가 작동하기 시작해서 정지할 때까지의 노출 범위

(보충!) 기본적인 카메라 앵글의 종류

☞ 앵글의 종류와 관련된 아래의 슬라이드 내용은 실제 사진과 함께 이지은 교수(*중앙대학교 첨단영상대학원 연구교수/ 탁툰엔터프라이즈이사)가 강의 자료로 제공한 것이다

- 버즈 아이 뷰(Bird's eye view)
- 하이 앵글(High angle)
- 로우 앵글(Low angle)
- 아이 레벨 앵글(Eye level angle)
- 사각 앵글(Oblique angle)

샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 1

▶ 풀샷

- 인물의 전신을 나타낼 때 주로 쓰이며 화면의 좌우 여백을 신중히 생각하고 이용
- 풀샷에서 줌인 하게 될 경우 주위의 배경이 피사계 심도가 얇아져 깊이감이 없어 질 수 있음



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 2

▶ 롱 샷(Long Shot)

- 피사체와 카메라의 거리가 멀리 떨어져 있거나 광각렌즈를 사용해서 얻어지는 원경
- 상황과 장소를 설명하고 분위기를 표현하기 위해 쓰임
- 촬영 주체와의 관계, 위치 등을 설명하는 수단으로 사용



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 3

▶ 미디엄 샷

- 롱 샷과 다음에 설명할 클로즈 샷의 중간 사이즈
- 인물 촬영을 하면 2~3인을 옆으로 나란히 잡을 수 있는
- 롱 샷과 클로즈 샷의 중간 사이즈로 다분히 설명적인 샷
- 바스트 샷(Bost Shot)가슴에서 머리끝 부분까지 촬영



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 4

▶ 웨이스트 샷(Waist Shot)

- 허리 위 까지, 즉 상반신을 촬영을 말하며 프레임안에서는 캐릭터가 주위 배경과 어울려 촬영
- 피사체의 표정연기를 보여주면서도 동작이 프레임을 벗어나지 않음
- 2사람 이상이 행동하는 모습을 촬영



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 5

▶ 니이샷(Knee Shot)

- 무릎에서부터의 상반신을 촬영하는 것을 말하는데 이 경우 대사와 함께 배우의 행동, 즉 연기가 클수록 전신이 프레임안에 들어간
- 배우의 전신이 프레임안에 들어가면 갈수록 동작의 폭은 프레임 전체가 될 수도 있음
- 카메라의 움직임과 함께 쓰이며 배경도 미디엄 샷보다 많이 보임



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 6

▶ 익스트림 클로즈업

- 피사체를 일부를 매우 가깝게 찍기는 샷
- 눈동자의 흔들림이나 눈물이 그렇거린다든가, 눈동자에 비친 피사체가 보이기도 함
- 경우에 따라 주름 살과 땀구멍까지 나타나 혐오감을 줄 수있음



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 7

▶ 인서트 샷

- 극중의 인물이 손목시계를 들여다보는 장면에서 그 손목시계의 클로즈업
- 다른 카메라로 찍어서 편집에서 연결하는 클로즈업 샷
- 이야기를 이어가는 소품들을 주로 촬영하여 씬



샷 사이즈(shot size)의 종류와 활용 8

- 원 샷(One Shot)은 프레임 안에 한사람을 촬영
- 투우 샷(Tow Shot)은 프레임 안에 두사람을 촬영
- 트리 샷(Three Shot)은 프레임 안에 세사람을 촬영
- 그룹 샷(Gruop Shot)은 프레임 안에 여러 사람을 촬영

▶ 카메라 앵글의 종류



■ 버즈 아이 뷰(Bird's eye view)

이 앵글은 바로 머리 위에서 촬영하는 것이다. 실제 생활에서 우리는 이러한 각도에서 사물을 보는 일이 거의 없기 때문에 이러한 앵글로 촬영된 장면은 우리에게 낯설어 보이며 추상적으로 보일 수도 있다. 카메라는 전능한 신(神)의 시각과 같이 돌아다니기 때문에 인간들은 아무 것도 아닌 것처럼 보이게 하는 효과가 있다.

카메라 앵글의 종류



- 하이 앵글(High angle)

피사체보다 카메라가 위에서 촬영하는 것을 말하며 버즈 아이 뷰하고는 다르게 극단적인 높이로 올라가지는 않는다. 주로 대상을 내려다보는 느낌을 주어 고독감, 무력감, 왜소함이 부각된다.

▶ 카메라 앵글의 종류



■ 로우 앵글(Low angle)

카메라가 피사체보다 낮은 위치에서 올려다 보는 시점으로 대상을 강하고 위엄 있는 존재로 인식한다. 심리적으로 아래에서 촬영된 인물은 공포감, 경외심 그리고 존경심을 나타낸다.

▶ 카메라 앵글의 종류



■ 아이 레벨 앵글(Eye level angle)

피사체가 눈 높이에 있는 촬영기법으로 가장 안정적이다. 아이 레벨쇼트는 평범하기 때문에 극적이지는 못하다. 이는 인간의 일상적인 눈높이이기 때문에 편안하고 피사체를 자신의 주관으로 바라보게 만든다.

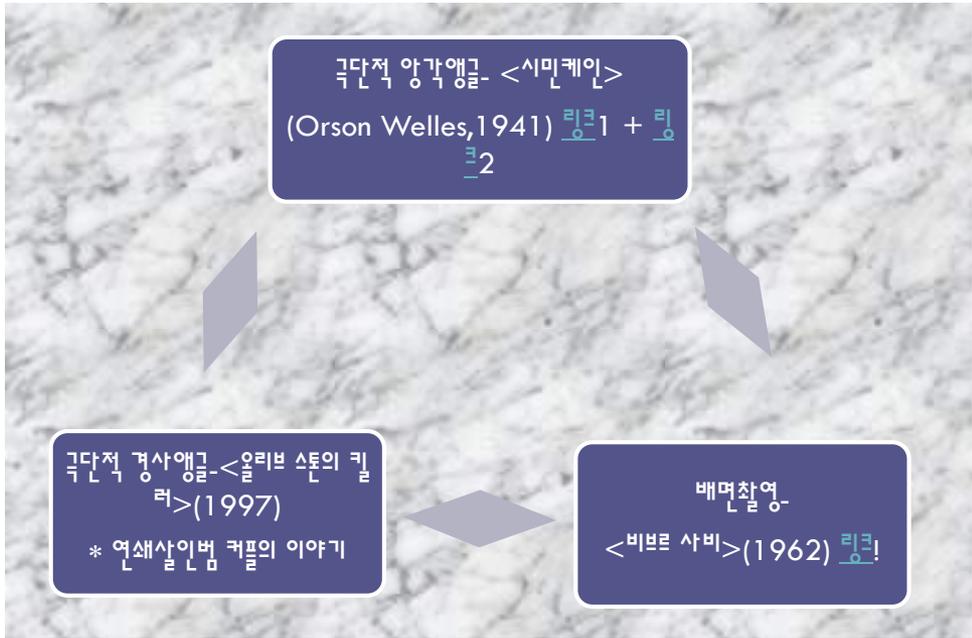
▶ 카메라 앵글의 종류



■ 사각 앵글(Oblique angle)

사각 앵글은 카메라를 옆으로 비스듬히 기울여 촬영하는 것으로, 화면으로 보면 수평선이 기울어져 나타난다. 이 샷은 출연자의 불안정한 심리 상태를 나타낸다.

카메라의 2차적 서사기능



20세기 디자인 아이콘: 영화포스터

Vivre Sa Vie, 1962



Jean-Luc Godard

그녀(자신)의 Sa 인생 Vie을 살다 Vivre



누벨 바그 영화
(Nouvelle Vague)

<비브르 사비> 관련영상 보기 : 배면촬영 + 이미지의 탈중심화

1. 배면촬영

과거애인 폴(Paul)과의 대화장면

🕒 2분 32초부터 7분 41초까지!

2. 이미지의 탈중심화

1) 나나 아파트의 출입문: 프레임의 오른쪽 하단에

위치 🕒 12분 38초부터 잠깐 동안!

2) 나나와 포주 라울(Raul)과의 대화장면

두사람의 머리가 잘려 반정도만 프레임의 안으로
들어와 있고, 가운데는 비어 있다

🕒 44분 25초부터 44분 41초까지!

프레임에 의한 스토리텔링

- 1. 프레임의 일반적인 기능
- 2. 이미지의 중심화와 탈중심화
- 3. 이차 프레임의 서사적 기능

프레임의 일반적인 기능

○ 프레임은 영화의 이미지를 테두리 짓는 시각적 경계선인 동시에 영화 속 세계와 밖의 세계를 나누는 분리선

1. 소재의 취사선택 기능
2. 강조의 기능(* Close Up과 함께)
3. 창문 역할: 영화 속 세계를 들여다보는 창

○ 프레임의 내부구성 원리

- 형태심리학의 원리를 따른다
- 배치위치와 심리적 의미

프레임 중앙(중요한 시각적 요소), 프레임 상단(힘/권위/열망),
프레임 하단(굴종/취약성/위험), 프레임 좌우 측면 (*덜 중요한 요소)

이미지의 중심 화와 탈중심화

◇ 이미지의 중심화

- 중요한 인물이나 사물을 화면의 중심에 놓는 것
- 20세기 전반까지 할리우드 고전 영화에서 철저히 이 중심화의 구조를 지녔다. 이것은 **이미지 텍스트가 이야기 텍스트에 종속되었음**을 입증한다

◇ 이미지의 탈중심화

- 이미지의 중심화에 맞선 여러 개의 **시각적 중심**을 강조
- 현대영화, 특히 **Rudolf Arnheim**의 회화와 영화 등에서 본격화 되다

예) 장 뤽 고다르의 <**비브르 사비 Vivre sa vie**>(1962)

1) 나나가 자신의 아파트 건물로 출입할 때 사용하는 문:

오른쪽 하단의 좁은 공간에 위치한 문, 화면의 대부분은 어두운 그림자로 묻혀있다

2) 나나와 포주 라울의 대화씬:

대화를 나누는 둘의 머리가 프레임의 측면에 의해 잘려져 있다. 화면의 중앙은 여백으로 남아 있다 (*둘의 심리적 거리감을 표현)

이차 프레임의 서사적 기능

- 2차 프레임: 프레임 안의 프레임(frame within frame)

창, 문, 거울 같은 사각형 형태의 오브제를 사용

예1) 짐 자무시(Jim Jarmusch), <천국보다 낯선 Stranger than paradise>(1985)

동유럽에서 미국으로 이민 온 두 주인공 윌리와 그의 친구 에다, 그들은 승용차를 타고

사촌 에바를 찾아 뉴욕에서 클리블랜드까지 여행한다. 이 여행 시퀀스에 담긴 **자동차의 창유리**, 그것은 바깥 풍경을 담아내지 못하고 항상 뿌옇게 흐려 있다

⇒ 두 사람의 미래의 불투명성, 불안을 상징적으로 그려내고 있다

예2) 홍상수 감독의 <돼지가 우물에 빠진 날>

마지막 부분에서, 화면의 오른쪽에서 화면을 수직으로 가르는

푸른 색 선에 의해 분리되는 **보경의 거울**

돼지가 우물에 빠진 날 (홍상수, 1996)



돼지가 우물에 빠진 날 2

중요 영상 보기

1. 바람 피는 호섭과 보경: 00:09 – 00:12

- 모텔에서의 약간의 갈등과 섹스장면

2. 상봉 터미널로 간 보경: 01:22 –

- 호섭 안 오고, 혼자 호섭에게 공중전화로 메시지 남기다

3. 2차 프레임의 서사 기능: (*푸른색 새로 씬) 01:47- 끝

- 남편 동우의 요구에 마지못해 섹스하고, 그가 집을 떠난 후 집 전화를 통해 호섭에게 음성메시지를 남기는 장면

조명에 의한 스토리텔링

- 1. 리얼리즘적 조명

리얼리스틱 조명 디자인 ⇒ 원천 시뮬레이션

- 2. 픽토 리얼리즘적 조명

사진예술의 개념,

사진에 예술적 효과를 내기 위해 윤곽선을 흐리는 기법

픽토리얼리즘적 조명

픽토리얼리즘적
(pictorialistic)
조명

배면영사
(rear
projection)

브람 스트커의 <드
라쿨라>에서 드라
쿨라 배작과 토지
증개인 하르커가
만나는 장면 ▶ 기
괴한 판타지세계
창조([링크!](#))

1. 1부 06:42-
19:00

(*그림자 영상)

2. 3부 12:13-
13:--(*미나와의 사
랑과 섹스)