2022학년도 2학기 기말시험(온라인과제물)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **교과목명** | : | 대중영화의이해 |
|  | **학번** | : | 202234-153799 |
|  | **성명** | : | 한승환 |
|  | **연락처** | : | 010-2862-0200 |

-목차-

1. 장르영화와 독립영화
2. 자연언어와 영화언어의 유사성 및 차이
3. 고지전 – 마지막 돌격
4. 장르영화와 독립영화

“장르”란 사전적 의미로 형식, 스타일 또는 주제상의 닮은 것을 특징으로하는 것들(음악 또는 문학작품)을 예술적 복합체로써 카테고리화 하는 것을 의미한다. 영화에서의 장르 또한 비슷한 맥락으로써 의미를 가지고 있는데, 1900년대 중반 미국을 중심으로 시작되는 개념으로써, 각각의 영화가 가지고 있는 소재, 주제, 배우, 스튜디오, 스토리가 어떻게 복합적으로 작용하여 비슷한 형식을 취하고 있느냐에 따라 여러가지 카테고리로 영화를 나눌 수 있다. 대표적인 예로 옛날 미국의 서부극, 공포영화, 로맨스 영화, 전쟁 영화 그리고 코미디 영화 등을 들 수 있으며 이 외에도 비슷한 종류의 영화를 한꺼번에 묶어 카테고라이징한 장르들이 많다. 1900년대 중반 미국을 기반으로 전세계 영화문화에 큰 영향을 끼친 서부극의 경우 카리스마 있는 영화 스타, 크나큰 아메리카 땅의 개척과 개발 그리고 그 시대상에 초점이 맞추어진 내러티브와 소재, 그에 걸맞는 디제시스를 적용한 연출과 편집모두 ‘서부극 영화를 서부극 영화로’만드는 요소들이었다. 이렇게 장르영화는 여러가지 영화적 요소들이 복합적으로 작용해 대중들로 하여금 영화의 정체성을 호소함으로써 대중영화의 큰 흐름으로 오늘날까지 이어져오고 있다.

장르영화는 이미 오랜 시간 흘러 길이 넓게 생겨난 강물처럼 이미 검증된 형식과 내러티브 구조를 가지고 있다는 특징이 있는데 여기서 검증이 되었다는 것의 의미로는 해당 장르의 영화들이 관객들로부터 꾸준한 인정과 호응을 받아왔다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 장르영화의 장르는 처음 장르를 설정할 때 영화 흥행의 “보험”과 같은 기능을 할 수 있는 장점이 있다. 그에 더해 현대 대중영화에서는 두개 이상의 장르를 엮어 “로맨스 코미디”, “액션 코미디”와 같이 두 가지 장르가 가지고 있는 특징을 한 작품속에 동시에 표현함으로써 창의성과 장르의 탄력성을 가지고 있고 이러한 장르적 파생은 영화로써 관객들에게 더 많은 종류의 형식과 구조로 다가갈 수 있다.

이러한 장르영화와 다르게 어떠한 장르에 속하여 있지 않은 영화인 “독립영화”가 있다. 독립영화는 주로 개인적인 의도와 목표를 가지고 제작된 영화, 저예산으로 제작비가 상당히 적게 사용된 영화, 대중적이지 않은 예술적 과제를 가지고 제작된 영화, 소규모 인원들로 이루어진 제작진들이 만든 영화 등을 예로 들 수 있다. 이와 같이 독립영화는 대중적인 흥행을 바라고 만들어진 영화라고 말하기 힘든 영화들이다. 대표적인 독립영화로는 배용균 감독의 “달마가 동쪽으로 간 까닭은?” 또는 김기덕 감독의 “활”이 있다. 특히 김기덕 감독의 “활”은 특정한 극장에서 순회적으로 상영이 되었다. 이렇듯 독립영화는 완성적인 영화를 만들기에 완벽한 준비를 갖추고 있는 스튜디오 시스템을 갖춘 메이저 영화사에 대한 반발을 계기로 그 역사를 시작하게 되었으며, 언급한 독립영화의 특성상 대중영화가 미처 손을 뻗지 못한 위치에서도 제작이 되었다. 1970년대 한국의 경우 억압된 사회에서 상대적으로 박탈되고 부조리의 그늘에서 생활해간 사람들의 삶을 현실적으로 보여주도록 독립영화들이 제작이 되었고, 이는 많은 관객들이 동반된 대중적인 흥행을 위해 제작되었다고 말하기 힘들다. 실제로 이런 영화들은 아직까지 민주화의 빛을 바라보지 못했던 과거 시대적 상황에 놓인 민중들을 위해 민주화 운동의 한 갈래로써 역할을 했다고 볼 수 있다. 이렇듯 세상과 삶에 철학적이고 근본적인 물음과 그 해답을 찾아가는 역할을 독립영화들이 사명감을 가지고 해 나가고 있다.

독립영화의 분명한 한계점으로는 대중적이지 않다는 것을 들 수 있다. 예를 들어 “크라우드 펀딩”에 있어서 전국에 걸쳐, 혹은 심지어 전 세계에 걸쳐, 크라우드 펀딩을 통해 모금할 수 있는 대중영화와 장르영화에 비해 독립영화는 상대적으로 낮은 인지도로 인해 크라우드 펀딩처럼 많은 대중들로부터 지원을 받는 형식의 모금은 아직 현실적으로 어려운 상황에 처해 있다.

1. 자연언어와 영화언어의 유사성 및 차이

영화는 시간적, 시각적 그리고 서사적 예술작품이다. 특히 서사적인 예술작품의 관점으관 보았을 때 영화가 내포하는 네러티브와 의미하는 바를 보다 더 정확하고 깊게 파악하기 위해서 필수적으로 파악해야 할 영화적 요소가 있는데 그것은 영화언어이다. 네러티브란 스토리를 일컫는 말로써 영하는 시간의 흐름에 따라 이야기가 어떻게 흘러가는지 보여줌으로써 내용의 기승전결을 표현한다. 이렇게 네러티브를 표현하기 위해서 영화는 제 각기 요소들로 관객들과 소통하고자 하며 이러한 관객과 영화의 의사소통이 잘 되었을 때 영화가 가지는 진정한 가치가 관객들에게 전달 될 수 있을 것이다.

우리가 일상생활에서 사람들과 관계에 있어서 의사소통을 할 때는 사용하는 문화적 요소로 언어가 있다. 평소에 사람과 사람 간에 사용하는 언어는 자연언어라고 부르는데 이는 그 나라의 언어에 맞게 짜인 기호와 형식으로 이루어져 있어 문법적으로 여러 단위들로 쪼갤 수 있다. 이렇듯 자연언어는 “자의성” 특징을 가지고 있다. 반면 영화에서 사용되는 영화언어, 또는 영화 구문법(syntagmatic),를 볼 때 영화에서 나타나는 언어적 요소를 지켜볼 때 우리가 의사소통에서 사용하는 자연어와는 다르게 그 단위와 문법이 모호하다는 성질을 가지고 있다. 이는 자연언어와 다른 “자연성”의 특징을 지니고 있기 때문이다. 영화는 대중들에게 영화의 각 플롯이 의미하는 바를 전달하기 위하여 이러한 자연적인 영화언어를 치밀하고 신중하게 표현하는데, 이는 주로 선, 색조, 형상, 소품, 프레임, 촬영 기법, 편집, 촬영각도 등 여러가지 정형적, 비정형적 요소들을 아울러서 함께 조화를 이루거나 또 불협화음을 일으켜서 메시지를 전달하고 있다.

자연언어와 영화언어는 두 주체간 커뮤니케이션을 위하여 사용된다는 도구적 관점에서 보았을 때 공통점을 가지고 있고 또한 각각의 규칙과 방식, 문법을 이루고 있어 올바르며 자연스럽고 상대가 이해할 수 있도록 짜였다는 점에서 같다고 볼 수 있다. 언어라는 크고 공통된 관점에서 같은 기능을 한다고 볼 수 있지만 그 기능이 어떻게 역할을 하고 구조되어 있는지에 따라 영화언어와 자연언어를 구분 지을 수 있다.

영화에서 나타나는 각각의 숏을 자연언어에서 각각의 단어를 나눌 수 있는 것과 별개로 그 의미를 과학적이고 객관적인 부분으로 나누는 것이 굉장히 힘든 점을 들 수 있다. 영화언어를 적절히 이해하기 위해서는 자연언어를 배울 때 단어, 문장형식, 문법을 배우는 것과 마찬가지로 영화언어가 가지고 있는 갖가지 요소를 파악함으로써 영화가 이야기 속에서 표현하고자 하는 함의에 더욱 진실되게 다가갈 수 있을 것이다.

영화는 이미지(Image)를 이용하여 관객들과 소통하는 예술적 작품으로써 자연언어와 차이가 있으며 이 이미지가 의미하는 바를 더 구체적으로 짚고 넘어갈 필요가 있다. 이미지는 넓은 의미로 “상”을 가지는 모든 추상적, 실제적 개념 및 형상들을 이루어 말하는 단어로써 예를 들어 시를 읽고 마음에서 보여지는 심상을 이미지의 하나라고 볼 수 있다. 영화에서 이미지는 빛을 이용하여 사람들에게 정보를 전달하는데 여기에 담을 수 있는 언어적 요소들이 갖가지 모여 서로 유기적으로 결합하거나 분열하며 각기 다른 영화언어적 문장을 만든다. 영화가 가지고 있는 대표적인 요소들 중 하나로는 프레임이 있다. 프레임은 영화가 상영되는 사각형 화면을 말한다. 초기에는 이 화면의 비율이 3 : 4 였다. 이는 안정적인 프레임을 구축하여 각광을 받았으나 시간지 지남에 따라 TV의 보급과 그것이 이미지 시장에 미치는 아우성에 대항하고 차별하고자 기존보다 더 긴 1 : 1.85 의 비율이 등장하였으며 현재에는 편지봉투 프레임이라고 불리우는 1 : 2.35 라는 크고 긴 화면 프레임으로 영화가 더욱 대규모의 프레임으로 상영되고 있다.

자연언어가 과학적이고 객관적이라고 말을 할 수 있다면 영화언어는 비과학적이며 네러티브적이고 주관적이라고 표현할 수 있다. 자연언어는 기호를 통하여 전달에 필요한 정보를 엄밀하게 짜여진 문법과 기호 속에서 압축하고 있다면 영화언어는 화면상에 담긴 요소들이 합쳐 만들어진 분위기나 사운드, 또는 화면자체의 비율과 촬영된 기법들을 통하여 의미를 플롯과 네러티브로부터 표출하고 있고 이는 감정 우선적이며 주관적인 표현방법이라고 생각해 볼 수 있다. 그리고 영화언어가 가지고 있는 양식 중에서 크게 “문화적인 코드”와 “특수화된 코드”가 있다. 문화적인 코드는 범문화적으로 통용되고 공유되는 요소들을 의미하며 예를 들어 주인공의 특정한 제스쳐나 행동을 문화적인 코드의 하나라고 말할 수 있으며, 특수화된 코드는 영화라는 예술작품 안에서만 한정되어 특별히 인코딩 할 수 있는 요소를 의미하고 카메라이동을 그 예로 들 수 있다.

1. 고지전 – 마지막 돌격

영화 고지전은 한국전쟁이 막바지에 다다르던 1953년을 배경으로 한 전쟁영화로써 정전협정이 이루어지기 전 마지막 순간까지 최대한의 땅을 점령하고자 했던 치열한 남북간의 전투상황을 조명하고 있다. 특히 영화의 제목에서도 알 수 있듯이, 영화 고지전은 영토싸움의 전략적 요충지인 고지를 차지하기 위해 끝없이 뺏고 뺏기는 처절한 전투내용을 담고 있다. 당시 전쟁상황으로써 고지 탈환에 따라 공세를 하는 입장에서도, 방어를 하는 입장에서도 더욱 유리한 형세에 위치하기 위하여 국가 간의 치열한 신경전이 실제 전투현장의 군인들에게는 고지에서 죽고 죽임을 당하는 살벌한 모습으로 이어졌다. 위와 같은 내용으로 영화 속 주요 배경의 주체는 악어중대로 가상의 고지인 애록(Aero-K)고지의 탈환을 목표로 하고 있다. 여기에는 중대를 지휘하는 신일영 대위의 아래 강은표 중위와 김수혁 중위가 주인공으로 극을 이루고 있다.

이 영화의 마지막 부분으로는 전쟁의 기조상 정전협정이 선언되기 바로 직전까지 땅따먹기의 싸움을 해야 했던 비극적이고도 처참한 전쟁의 실상을 여러가지 영화적인 요소와 언어로 묘사하고 있다. 영화의 가장 카타르시스적인 장면이라고도 할 수 있는 마지막 장면에 대하여 더욱 자세하게 분석해보고자 한다.

신일영 대위는 상부로부터 정전협정이 끝나기 전 마지막 전투를 개시하라는 상부의 보고를 받아 악어중대를 이끌고 애록고지를 탈환하기 위하여 전장으로 향한다. 전투장면은 국군들이 참호에서 진격명령을 기다리며 대기하는 것으로 시작한다. 이 장면은 카메라가 롱숏(Long Shot)으로 참호에서 대기중인 국군들을 전체적인 분위기에 맞추어 천천히 부대원들의 상공위로 프레임을 전진시키며 그들이 앞으로 이루어질 처절한 마지막 전투에 대해 극도의 긴장감 속 고요를 유지하며 있는 모습을 보여준다. 롱숏은 군중 신을 표현하는 장면을 위해 많이 사용되는 카메라 촬영 기법인데 한 프레임 안에 최대한 많은 사람들의 모습을 담아내어 현장의 전체적인 분위기를 연출하고 있다. 또한 이 전투 시작장면의 프레이밍(Framing)은 피사체들과 거리가 멀고 천천히 전진하는 형태로 진행이 되고 있는데 이를 통해 피사체들의 감정을 가까이서 볼 순 없지만 그들의 정적인 모습들을 전체적으로 보여주고 천천히 앞으로 진행을 하면서 고요속의 긴장감을 표현하고자 하고 있다. 또한 컴퓨터 그래픽을 활용한 것도 포착을 할 수 있다. 수많은 군인들을 담아내기 위하여 많은 엑스트라를 모집할 수도 있지만 그러한 작업은 현실적으로 어려울뿐더러 한계치가 명확하다는 단점이 있다. 그러므로 컴퓨터 그래픽 효과를 이용해 실제 배우들 말고도 끝없이 펼쳐진 군인들의 대열을 롱숏에 표현시켜 현실적 한계사항을 해결하고 있으며 높은 컴퓨터 그래픽의 기술력으로 현실과 전혀 괴리감이 없는 것을 볼 수 있는데 이것은 특히 안개 역시 컴퓨터 그래픽으로 생성을 하여 영상편집을 하였다. 이렇게 안개가 자욱이 낀 현장상황을 묘사함으로써 알게 모르게 고요하다는 감정을 강화시키고 있으며 조용한 사운드속 느리고 구슬픈 배경음악은 긴장감과 전쟁을 실체적인 아픔을 아울러 관객들로 하여금 느끼게 하고 있다.

이후 안개가 걷히고 미군폭격기가 북한이 점령중인 애록고지에 폭격을 가하는 장면이 나온다. 이 장면은 고정된 카메라가 각도만 틀며 전투기의 이동방향을 보여주는데, 이는 실제 현장의 지상에서 전투기를 바라보는 듯한 간접적 경험을 할 수 있으며 이러한 현실적인 요소를 부각시키는 프레이밍 기법은 영화 네러티브속 긴장감을 유지시켜줄 수 있는 기능을 하고 있다. 그와 더불어 현장의 소리를 극도로 배제했던 사운드는 바뀌어 전투기의 굉음과 폭격의 무섭도록 웅장한 소리를 가공하지 않고 내보내는데 이것은 현장감의 생생함을 느낄 수 있게 해준다.

이어서 폭격이 끝나자 카메라는 각각의 주인공들의 얼굴을 클로즈업(Close-up)하며 차례대로 얼굴을 보여준다. 클로즈업은 카메라가 피사체에 매우 가깝게 다가가는 촬영기법이다. 카메라가 피사체에 가까이에 있으므로 이러한 숏(Shot)은 특성은 주위 배경의 다른 요소들을 프레임에서 포착하지 아니하고 오롯이 감독이 의도하여 강조하고 싶은 것만 프레임에 담는다는 특징을 가지고 있다. 이러한 클로즈업의 프레이밍이 가지고 있는 효과로 피사체에게 집중적인 초점을 맞추어서 강렬하고 강한 인상을 줄 수 있다는 특징을 가지고 있다. 또한 프레이밍상 고립된 피사체를 강조하여 부여줌으로써 여러가지 숏들 중 가장 주관적인 특성을 가지고 있다고 말할 수 있다. 이렇게 클로즈업을 이용하여 돌격하기 전 군인들의 얼굴표정을 보여주며 각자가 가지고 있는 감정을 낱낱이 표현하여 관객들의 몰입감 강화를 유도하고 있다. 그리고 이 장면은 사운드적으로도 유의미하게 특별한 장면이다. 왜냐하면 바로 직전의 생생했던 포격소리와 대조되어 모든 현장소리를 쥐 죽은 듯 고요하게 낮추며 느리고 슬픈 배경음악이 깔린다. 진격의 바로 직전 잔뜩 흥분하고 긴장하며 급박한 상황과 대비되는 음향적 효과로써 그러한 심리적 상황과 반대되어 진격직전의 모습을 사실상 시적으로 표현하여 그 속에 담긴 슬픔 어린 감정을 자극하고 있다. 프레이밍 또한 슬로우 모션(Slow motion)으로 이루어져 있는데 신일영 대위가 “돌격!”이라고 외치는 장면을 포함하여 참호를 뛰쳐나가 적에게 자신들을 적나라하게 노출시키며 진격하는 국군들의 모습까지 느린 시간진행으로 장면을 보여주고 있다. 이 프레이밍 효과는 앞서 말한 실제 전투현장의 급박하고 살기어린 모양과 반대적인 요소로 작용하며 영화언어의 형식으로 관객들에게 그 의미를 전달하고 있다.

전투가 막바지에 이르자 사방의 시체 더미 속 한쪽 팔을 잃은 신일영 대위 앞 북한군의 대위인 현정윤이 나타나 신일영 대위를 사살하는 장면이 나온다. 이 장면은 북한군 현정윤 대위를 로우 앵글 촬영기법을 활용하여 밑에서 위로 올라보는 듯하게 피사체를 프레임에 담았는데, 이러한 촬영기법은 피사체를 보다 입체적으로 표현함과 동시에 피사체를 우러러보는 듯한 느낌을 주어 관객들이 바닥에 주저앉아 있는 신일영 대위의 관점으로부터 북한국을 바라보는 시각적 이입을 하도록 하고 있으며, 심각한 부상을 입은 신일영 대위가 가지고 있는 그 상황 속 적 앞에서 사무치게 나약하여 위험에 그대로 노출되어 있는 위기감과 해탈감을 적절하게 보여주고 있다.