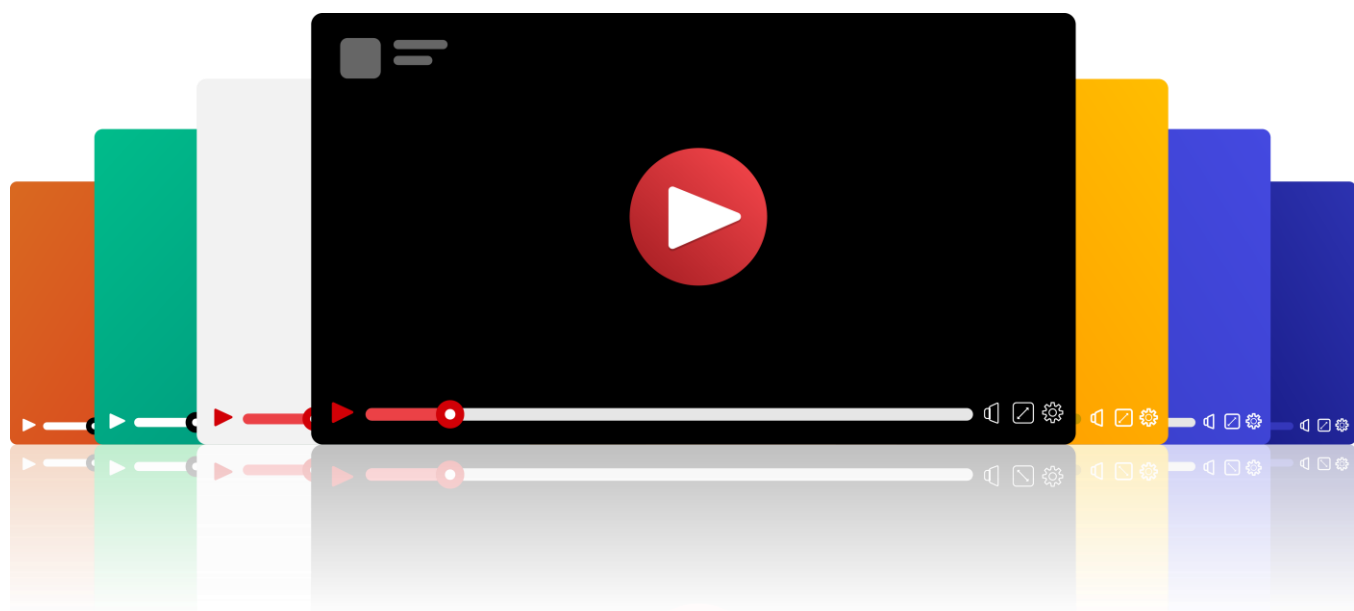


[정규과정] 촬영에서 편집까지, 비주얼스토리텔링

주제 : 편집 시, 체크하면 좋은 세 가지 질문

보다 효과적인 장면을 구현하기 위해
편집 시 참고하면 좋은 질문에 대해 알아보니다.

튜터 백승이



편집할 때 체크 하면 좋은 질문

모든 장면에는 목표가 있다.

장면의 목표는 우리가 그 장면을 왜 만들었는지를 생각해보면 유추할 수 있다.

즉 어떤 장면을 통해 등장인물의 성격을 보여주려고 한다거나,

주인공이 상대 주인공에게 사랑을 느끼게 되는 순간을 보여주려고 한다거나,

감추어진 진정한 적대자를 주인공 모르게 관객들에게 알려주려고 하는 것을 말한다.

우리가 찍어 놓은 각 Shot들은 우리가 목표로 하는 의미들을 관객들에게

전달하기 위해서 구성되어야 한다.

각 Shot들을 연결할 때 (즉, 편집할 때)

다음 질문을 던짐으로써 우리가 목표로 한 것을 구현해내고 있는지 확인해볼 수 있다.

누가 어디서 무엇을 하고 있는가.

관객들에게 해당 장면에서

‘누가 어디서 무엇을 하고 있는지’ 가

제대로 전달이 되고 있는지 체크해 볼 필요가 있다.

또한, 당신이 전달하고자 하는 바를 관객들이 제대로 이해할 수 있는지도

체크해 볼 필요가 있다.

실제로 방영을 하고 있는 드라마나 영화 등에서도 창작자는 A를 말했는데,

관객들은 A’로 이해하는 경우를 심심치 않게 볼 수 있기 때문이다.

Who? _____?

〈누가〉

해당 장면에 주인공만 나온다면 큰 문제가 없지만,

등장인물이 많아질수록 주인공 외 인물들의 정체성을 관객들이 인지하고 있어야

현재 장면에서 무슨 일이 벌어지고 있는지 이해할 수 있다.

예를 들어, 주인공의 등 뒤로 칼을 든 사내가 다가오는데,

그 사내가 누구인지 전혀 모르게 표현되는 것과

주인공의 적대자가 다가오는 것으로 표현되는 것은 전혀 다른 메시지를 전달한다.

만약 주인공의 적대자가 다가오는 것으로 표현하려 했는데,

관객들은 그 인물이 누구인지 인지하지 못했다면

장면 연출이나 편집에 있어 문제가 있는 것이다.

표현하고자 하는 인물이 가진 특별한 상징을(예를 들어 항상 착용하고 있는 시계라든가,

대비될 만큼 굵은 팔뚝이라든가 하는) 관객들에게 미리 인지시키고,

해당 장면에서 활용할 수 있도록 구성해야 한다.

Where? _____?

〈어디서〉

해당 사건이 어디서 벌어지느냐에 따라 상황이 달라지기 때문에,
사건이 벌어지고 있는 장소가 어디인지에 대한 정보를 확실하게 보여줄 필요가 있다.
예를 들어 주인공이 걸어가고 있는데, 그 장소가 익숙한 집 앞 거리인 것과
해가 뜨겁게 내리쬐는 사막인 것과는 상황 자체가 달라지기 때문이다.
따라서 Full-Shot을 통해 주인공이 걸어가고 있는 장소에 대한 정보를 보여주고,
뿐만 아니라 그 장소에 대한 구체적인 정보(집 앞 거리라면 집과 그 앞에 있는 상점 등을,
사막이라면 모래와 선인장 등을)를 인서트로 넣어주어서
장소에 대한 관객들의 신뢰도를 올릴 수 있다.

What? _____?

〈무엇을 하고 있는가〉

등장인물이 누구인지, 그가 어디에 있는지 보여주었다고 해서
모든 메시지가 전달되지는 않는다.
가장 중요한 것은 등장인물이 무엇을 하고 있는가이다.
즉 장면에서 진짜로 보여주어야 하는 것은 사막을 걷고 있는 것 자체가 아니라,
사막을 걷고 있는 사람의 상황을 보여주는 것이라는 뜻이다.
따라서 처음에 사막 전체의 모습을 보여주면서 전체적인 상황에 대한 정보를 전달했다면,
점점 사람에게 화면을 좁히면서 구체적인 정보를 제공할 수 있다.
즉, ‘숨이 턱까지 차서 물을 찾는 지친 사람의 얼굴’을 Tight Shot으로 보여준다면,
장면이 목표로 하는 바를 정확하게 보여주게 된다.

어떤 감정이 전달되어야 하는가.

창작자가 장면을 만드는 목표에는 스토리와 정보를 전달하는 것도 있지만

궁극적인 목표는 관객들에게 어떠한 특정 감정을 전달하는 것에 있다.

창작자는 장면을 통해 관객들에게 자연스럽게 감정을 전달해야 하고,

관객들이 내가 이 장면에서 무엇을 느껴야 하는지 궁금해하지 않도록 해야 한다.

또한 등장인물의 행위나, 대사, Shot의 구성, 조명과 음악 등을 종합적으로 구성해서

감정을 전달해야 한다는 점도 잊지 말아야 한다.

관객들에게 감정을 전달하는 방법 중 가장 손쉬운 방법은 대사다.

등장인물이 해당 사건에 대해 자신의 감정을 이야기하면,

관객들은 그 등장인물에 대해 갖는 생각에 따라 그 감정을 그대로 이입하거나,

믿지 못하거나, 혹은 분노하거나 하는 다양한 반응을 하게 된다.

다만, 등장인물의 감정을 너무 직설적으로 말하는 대사는 좋지 않다.

예를 들어, 사랑하는 사람을 잃은 주인공이 “나는 너무 슬퍼.”라고 말하는 것보다는

사랑하는 이의 사진을 보며 “왜 이렇게 예쁘게 웃고 계세요?”라고 말하는 것이

더 슬프게 느껴질 수 있다.

감정 전달에 있어 음악의 활용은 편집 시에도 아주 중요하게 생각해야 한다.

흔한 예로 알프레드 히치콕의 영화 ‘사이코’의 명장면,

샤워 신에서 긴장감 넘치는 음악이 없다고 생각해보자.

관객들에게 전달하는 긴장감과 두려움은 몇 배로 감소하거나 전혀 전달되지 않을 수도 있다.

Shot의 구성도 마찬가지다. 알프레드 히치콕이 서스펜스와 서프라이즈를 구별하기 위해

예로 든 ‘포커게임 장면’을 생각해볼 수 있다.

평화롭게 포커게임을 하는 사람들의 장면을 그냥 보여주는 것과

테이블 밑에 폭탄을 설치하는 장면을 미리 보여준 후,

평화롭게 포커게임을 하는 사람들의 장면을 보여주는 것은

완전히 다른 감정을 전달하게 되는 것이다.