

S3D 영화의 서사 기법에 관한 연구 — 〈아바타〉, 〈크리스마스 캐롤〉, 〈드래곤 길들이기〉, 〈코렐라인〉을 중심으로

우정권*

1. 서론
2. 공감각의 극대화
 - 2-1. 공간의 확장을 통한 실재감
 - 2-2. 공간 이동
3. 캐릭터에 매겨진 입체 값
 - 3-1. 선과 악의 대립에 대한 입체 값
 - 3-2. 인물 내면 심리에 대한 입체 값
4. 갈등 및 서사 장치의 입체 값
 - 4-1. 갈등의 표현
 - 4-2. 시청각적 장치
5. 결론

국문요약

영화를 보면서 현실과 같은 감각을 느끼도록 고안된 것이 S3D 영화이다. 서사의 구성 요소인 공간적 배경, 캐릭터, 갈등 등에 ‘입체 값(depth)’이 매겨진 영화를 보면서 관객들은 ‘실재감(實在感, the presence)’을 느낀다.

S3D 영화만이 갖는 서사적 특징으로 먼저 공감각의 극대화를 들 수 있다. 공간이 ‘여기’와 ‘저기’로 변화하고 확장된다. 〈아바타〉와 〈크리스마스 캐롤〉, 〈드래곤 길들이기〉, 〈코렐라인〉을 보면 모두 ‘여기’와 ‘저기’

* 단국대학교 교양교육대학 교수.

라는 두 공간이 뚜렷하게 대비된다. 공감각의 극대화를 위한 또 다른 방법으로 ‘레이어’(layer)를 배치하고 구성해 놓은 것이다. 〈크리스마스 캐롤〉의 오프닝 장면에서 카메라가 하늘에서 도시를 부감하다가 속도의 완급과 앵글을 다양하게 조절하면서 건물과 거리의 인물들이 있는 도시 공간 내부로 이동한다. 이 장면에 레이어를 많이 뒀으로써 관객으로 하여금 공감각을 느끼도록 한다.

그리고 등장인물이 공간 이동을 한다. 〈아바타〉, 〈크리스마스 캐롤〉 등에서 등장인물이 공간을 이동하는 장면이 나온다. 큰 터널을 지나 가 새로운 세계로 들어가는 모습은 새로운 세계로의 진입을 실감 있게 느끼도록 한다. 이와 같은 공간 설정과 공간 이동과 같은 서사적 구성이 관객에게 공감각을 주어 실재감을 갖게 한다.

인물 캐릭터를 형상화하는 데 있어서 선한 캐릭터는 ‘포지티브 시차’(positive parallax), 악한 캐릭터는 ‘네거티브 시차’(negative parallax)로 되어 있지만, 이것이 일반화되어 있지는 않다. 분명한 것은 선한 캐릭터와 악한 캐릭터의 ‘입체 값(depth)’은 서로 반대되도록 매겨 있다는 점이다. 그리고 한 캐릭터에 매겨진 입체 값이 서사 내에서 변화하지 않는다.

인물들이 갈등을 겪는 상황에서도 입체 값을 사용하였다. 〈드래곤 길들이기〉는 하나의 플롯과 두 개의 서브플롯으로 구성되어 있다. 이때 메인플롯은 드래곤과 인간이 대립하는 ‘외적 갈등’이고, 서브플롯은 주인공 ‘히깅’이 자신의 신체적, 정신적 결함을 넘어서야 하는 ‘내적 갈등’이다. 이런 갈등 관계에 대해서도 입체 값을 서로 대비되도록 해 놓았다. 이것은 심리적 갈등을 감각적으로 느끼도록 하기 위해서다.

S3D 영화가 현실과 같은 실재감을 갖도록 온갖 서사 구성 요소들을 사용하였고, 비 서사적인 색채나 사운드도 최대한 활용하였다. 〈아바타〉처럼 지구인이 사는 곳이 기계와 비행선 소리와 같은 음향으로 되어

있는 데 비해 ‘나비 죽이’ 있는 세계는 새와 풀벌레 소리가 나는 자연의 음향으로 되어 있다. 이처럼 서로 대비되는 음향 및 사운드가 두 공간에 대한 인식을 감각적으로 느끼도록 해 놓았다.

본 연구는 서사를 중심으로 S3D 영화의 실재감을 규명한 점에서 의의가 있다. 입체 값이 서사의 구성 요소들에 사용되어 S3D 영화의 특징을 잘 드러냄을 알 수 있었다. S3D 영화란 어디까지나 잘 만들어진 스토리일 뿐만 아니라 몰입형 스토리텔링을 효과적으로 드러내는 영상 예술이라는 것을 잊지 말아야 할 것이다. 본 연구가 향후 S3D 영화의 시나리오 창작에 도움을 주고, 촬영과 편집에도 사용될 수 있기를 기대해 본다.

(주제어: S3D, 서사, 가상현실, 캐릭터, 플롯, 스토리텔링, 입체 값, 창작법, 아바타, 크리스마스 캐롤, 드래곤 길들이기, 코렐라인)

1. 서론

S3D¹⁾ 영화는 영상을 표현하는 방법에 있어서 2D 영화와 사뭇 다르다. 공간적 시각 영상을 표현하기 위해 2D 영화가 선형 원근법, 공간투시, 명암이나 그림자 효과 등을 사용하는 데 비해 S3D 영화는 ‘입체 값(depth)’을 매긴다. 공간적 시각 영상을 관객이 인지하는 데 있어서도 2D 영화가 머리로 상상하게 한다면 S3D 영화는 감각적으로 직접 느끼도록 한다. 관객으로 하여금 스크린에 펼쳐지는 장면들이 마치 현실에서 보는 장면과 같은 느낌을 갖게 한다. 이런 ‘실재감(實在感, the presence)’을 잘 드러낸 것이 S3D 영화이다.

1) 입체영화는 흔히 3D영화라고 하지만 정확한 명칭은 S3D(Stereoscopic 3D) 영화이다. 3D는 컴퓨터그래픽(CG) 기반 애니메이션 제작 기법을 말하며, S3D는 양안시차 원리를 기반으로 한 입체 영상을 지칭한다.

“입체영화는 하이퍼 리얼리티에 실재감과 프레즌스(presence)를 더 강화하여 몰입의 효과를 극대화 한다.”²⁾고 하였듯이, S3D 영화는 실재감을 통해 몰입을 증대시킨다. 그렇다면 입체 값만을 S3D 영화의 촬영부터 편집에 이르기까지 잘 사용하기만 하면 실재감을 드러낼 수 있는 것인가. 지나칠 정도로 입체 값을 많이 사용하여 관객을 어지럽게 하여 오히려 흥미를 떨어뜨리기도 하지 않았는가.

이와 같은 문제를 해결하기 위해 영화가 스토리 예술³⁾이라는 점을 먼저 상기해 볼 필요가 있다. 스토리란 인간이 현실에서 살아가면서 갖게 되는 삶을 부감시켜 놓았다. 살면서 겪은 다양한 일들에는 보고 듣고 느끼는 감각이 있게 마련이다. 그런 삶 속의 감각을 영화에서도 같이 느낀다면 최고의 스토리가 될 것이다. 그런데 관객이 스토리에 따라 느끼는 감각이 현실과 맞지 않다면 영화에 몰입하지 못할 것이다. 이것을 방지하기 위해 입체 값을 스토리에 따라 매겨야 할 것이다. 영화 스토리와 입체 값이 감각적으로 정교하게 조화가 이뤄질 때 관객에게 감동을 준다.⁴⁾ ‘3D 기술뿐만 아니라 콘텐츠의 스토리텔링이 성공적인 작품을 만들어’⁵⁾낸다고 하듯이 S3D 영화에 맞는 서사 구조가 있어야 할 것이다.

그럼 어떤 서사 구조가 입체감 있는 영화를 만드는 데 도움을 주며,

2) 조해진, 『입체영화 환경에서 고려해야 할 스토리텔링 유형 연구』, 『영화연구』 제49호, 한국영화학회, 2011, 363쪽.

3) 로버트 맥키, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범·이승민 옮김, 황금가지, 2009, 38쪽.

4) “입체영화에서 이런 동일화를 극대화시키기 위해서는 시나리오와 기술 효과의 정교한 끼워 맞춤이 중요하다. 스토리의 흐름과 더불어 진행되는 음향, 시각적 충격, 입체효과, 등장인물의 액션 등이 보는 이로 하여금 조금도 딴 생각을 할 겨를이 없이 몰입을 지속시켜줄 때 동일화는 극대화 된다.”(조해진, 『입체영화 환경에서 고려해야 할 스토리텔링 유형 연구』, 『영화연구』 제49호, 한국영화학회, 2011, 372쪽)

5) 김기덕·김현식, 『3D 입체화 〈아바타〉와 언캐니 상』, 『인문콘텐츠』 22, 인문콘텐츠학회, 2011, 85-110쪽.

구체적으로 어떻게 작용하는지. 모든 서사 구조가 S3D 영화에 사용될 수 있는 것은 아닐 것이다. 그리고 일반적인 시나리오가 아닌 별도의 입체 값이 매겨진 시나리오가 촬영 들어가기 전 단계부터 있어야 할 것이다. 영화 촬영 이후 편집 단계에서는 관객에게 서사가 얼마나 현실과 같은 감각을 갖게 하는지를 분석해야 한다.

본고의 연구 목적은 S3D 영화의 실재감을 드러내기 위해 서사 구성 요소들을 어떻게 사용하였는지를 고찰하는 데 있다. 서사의 구성 요소 중 공간적 배경, 인물 캐릭터, 사건의 갈등 등에 입체 값을 어떻게 사용하였는지를 찾아보고자 한다.

시나리오에서 입체 값을 중요하게 여긴 창작자로 미국 S3D 영화 촬영 감독인 키스 콜리아(Keith Collea)⁶⁾가 있다. 그는 S3D 촬영 감독으로서 수많은 경력을 갖고 있을 정도로 이 분야에서 최고 권위자 중 한 사람이면서 스토리의 중요성을 역설하였다. 그의 이론이 S3D 영화의 교본이라고 할 수 있지만 논문이나 연구서 등은 현재까지 없고 다만 각종 워크숍이나 마스터클래스 등을 통해 자신의 경험을 밝히고 있다. 본 연구자는 그가 한국에 와 실시한 워크숍과 인터뷰를 통해 S3D 영화의 촬영 방법을 배웠다. 특히 그가 제시한 입체 값을 효과적으로 드러내는 방법과 사용한 용어를 본고에서 입체 값을 설명하는 데 사용하겠다. 입체 값 매기는 방법, '월드 스페이스', '퍼스널 스페이스'와 같은 용어 등과 같은 촬영 및 편집 방식에 의거해 본고의 영화 작품을 분석한다. 그리고 그의 촬영 방법은 서사와 입체 값과의 상관성을 고찰하는 데 유용하게 사용될 것이다.⁷⁾ 최근 S3D 영화가 과거와는 달리 많이 제작되고 있지

6) 키스 콜리아는 Stereoscopic Supervisor로서 〈아바타〉를 대표작으로 하여 수많은 S3D 영화 제작에 참여하였을 뿐만 아니라, 〈타이타닉〉, 〈독립기념일〉 등의 촬영감독이었다. (<http://www.imdb.com/name/nm0007205/>)

7) 그는 촬영에 들어가기 전 시나리오에 나와 있는 스토리의 흐름에 따라 입체 값을 매기는

않지만, 비상업적인 부분에서는 여전히 많이 제작되고 있다. 본고에서 연구 대상으로 삼은 작품들은 초기에 만들어진 것으로서 영화사에 거의 획기적인 사건이었다고 하여도 과언이 아니다. 〈아바타〉(Avatar, 2009), 〈크리스마스 캐롤〉(A Christmas Carol, 2009), 〈드래곤 길들이기〉(How to Train Your Dragon, 2010), 〈코렐라인-비밀의 문〉(Coraline, 2009)은 S3D 영화의 교본이라고 할 정도로 입체의 기본적 문법을 잘 표현했으며, 서사와의 관련성을 그 어떤 S3D 영화보다 잘 보여주었다. 이런 이유로 본고의 연구 대상 작품으로 삼았다.

2. 공감각의 극대화

2-1. 공간의 확장을 통한 실재감

S3D 영화의 서사적 특징으로 먼저 공감각의 극대화를 들 수 있다. 공간이 ‘여기’와 ‘저기’로 변화되고 확장된다. 〈아바타〉와 〈크리스마스 캐롤〉, 〈드래곤 길들이기〉, 〈코렐라인〉을 보면 모두 ‘여기’와 ‘저기’라는 공간이 서로 대비된다.

영화 〈아바타〉에는 나비 족을 상징하는 여러 가지 장치들이 있는데 그 중에 가장 독특한 것이 ‘할렐 루야 산’이라고 불리는 떠다니는 산이다⁸⁾. 이 산이 신선하고 신비로운 느낌을 갖게 한다. 이곳에서 사는 ‘나비 족’은 문명을 파괴시키려는 인간과 다르게 자연의 숭고함과 아름다움

작업을 별도로 하였다고 한다.(S3D 영화 거장 초청 워크숍, 2010년 12월 상암동)

8) 조해진, 『입체영화 환경에서 고려해야 할 스토리텔링 유형 연구』, 『영화연구』 제49호, 한국영화학회, 2011, 370쪽.



〈그림 1〉 〈아바타〉 첫 장면

을 지켜나간다. 이런 세계에 들어간 인물이 ‘제이크’이다. 그는 현실 세계에서는 다리를 잃은 반신불구의 군인이지만, 가상 세계에서는 두 발로 마음껏 뛰어다닐 수 있는 아바타이다. 아바타는 그 곳에서 살고 있는 종족들과 함께 어울리면서 자연의 세계에 대한 소중함과 귀중함을 깨닫는다.

〈아바타〉가 시작되면서 제이크가 타임캡슐에서 깨어나는 장면이 나온다. 제이크가 등장하는 오브젝트는 크게 하였고, 그 뒤에 있는 무수한 인물들은 작게 배치하여 원근감을 주었다.

타임캡슐에서 나온 제이크가 수면 캡슐 바깥을 유영하는 장면에 입체감을 매겼다. 제이크가 위치한 수면 캡슐 내부를 떠다니는 물방울을 ‘네거티브 시차’(negative parallax)⁹⁾로 하였다. 스크린에 시차가 맞춰지는 ‘제로 시차’에서 그것보다 앞으로 나오게끔 입체감을 매겨 놓는 ‘네거티브

9) 시차(parallax)는 왼쪽 이미지와 오른쪽 이미지 사이의 간격을 말한다. 스크린에 시점이 맞춰지는 것을 ‘제로 시차’라 한다. 제로 시차 뒤에 나타나는 것을 ‘포지티브 시차’, 앞에 나타나는 것을 ‘네거티브 시차’라 한다. ‘네거티브 시차’는 입체감을 만들어내는 데 큰 역할을 한다.

브 시차를 사용함으로써 다른 오브젝트들과 대비가 되어 공간적 깊이를 느끼게 하였다. ‘컨버전스 포인트(convergence point)’¹⁰⁾가 제이크에 맞춰지면서부터는 뒷배경 되는 공간을 ‘포지티브 시차(positive parallax)’¹¹⁾로 하여 놓았다. 이와 같은 입체 값 사용이 인물과 공간을 대비시켜 놓음으로써 공감각을 더욱 더 잘 느끼도록 하였다. 더욱이 제이크에 컨버전스 포인트가 맞춰져 있는 것은 관객이 제이크를 스크린 바깥에서 구경하게 하지 않고 그의 시선으로 타임캡슐 공간을 보게 하기 위해서다. 관객으로 하여금 영화적 공간 속으로 들어가게 하는 느낌을 준 것이다. 2D 영화라면 이 장면을 클로즈업, 쇼트와 카메라 앵글 편집 등을 사용하여 공감각을 느끼도록 할 것이지만, 이 영화는 시차의 활용과 같은 입체 값을 사용하여 관객과 영화 속의 인물과의 동일화가 더욱 더 잘 이뤄지도록 한 것이다.

공감각의 극대화를 시키기 위한 또 다른 표현 방법으로 레이어의 배치와 구성이 있다.

〈그림 2〉는 레이어가 겹겹이 있음을 보여준다. 〈크리스마스 캐롤〉의 오프닝에서 카메라가 하늘에서 도시를 부감하다가 속도의 완급과 앵글을 다양하게 조절하면서 건물과 거리의 인물들이 레이어(layer)를 이루고 있는 도시 공간 내부로 이동한다. 사람들이 하늘을 날아가며 세상을 바라볼 때 가질 수 있는 공감각을 레이어의 배치에 입체 값을 매겨 넣음으로써 가능하게 한 것이다. 그리고 하늘에서 내리는 눈과 배경 건물 등 에까지 입체 값을 매겼다.

입체 값을 픽셀 단위로 나타내면 교회와 탑이 ‘월드 스페이스(World

10) 컨버전스 포인트는 두 대의 카메라에서 촬영된 두 개의 교차된 이미지가 만나 완벽하게 하나의 이미지로 수렴하는 지점을 말한다.

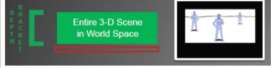
11) 컨버전스 포인트를 어디에 두느냐에 따라 스크린 상에서 입체 효과는 달라진다. 스크린의 뒤쪽에 보이는 이미지는 포지티브 시차에 있게 된다.



〈그림 2〉 〈크리스마스 캐롤〉의 레이어

Space)’에서 22 픽셀(+22) 정도이며, 눈은 가장 앞쪽 레이어에 위치하는 ‘퍼스널 스페이스(Personal Space)’에 존재하면서 44 픽셀(-44) 정도이다.¹²⁾ 월드 스페이스는 영화 스크린 뒤에 오브젝트가 놓이고,¹³⁾ 퍼스널 스페이스는 스크린 앞에 오브젝트가 놓인다.¹⁴⁾ 교회와 탑이 스크린 뒤에, 눈은 앞에 놓음으로써 관객으로 하여금 눈을 맞으면서 하늘을 날고 있다는 느낌을 갖도록 하였다. 즉 초점이 이동해 가면서 눈을 맞으며 앞에 보이는 교회와 탑으로 가고 있다는 느낌을 준 것이다. 이 공간적 설정은 관객으로 하여금 자신이 직접 영화적 상황에 참여하고 있다는 느낌을 갖게 한다. 이처럼 하늘을 날고 있는 등장인물은 서사로 구성된 것

12) 월드 스페이스(World Space)와 퍼스널 스페이스(Personal Space)는 키스 콜리아가 사용하는 용어이다. 이 용어는 서사적 맥락을 고려한 것으로 월드 스페이스는 포지티브 공간(positive space)으로 퍼스널 스페이스는 네거티브 공간(negative space)으로 이해할 수 있다.

13) 

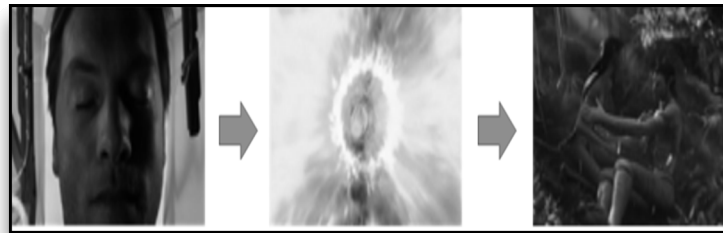
14) 

이고, 이것이 장면에서 퍼스널 스페이스를 활용하고 입체 값을 줌으로써 등장인물과 관객이 동일화를 주고, 영화적 상황에 몰입시키는 효과를 낸 것이다.

이와 같은 레이어의 배치와 구성에 입체 값을 많이 매겨 놓은 것을 〈드래곤 길들이기〉에서 ‘히킵’이 하늘을 날아가는 장면에서도 볼 수 있고, 〈코렐라인〉에서 하늘을 배경으로 한 공간 설정과 오브젝트에서도 볼 수 있다. 이런 표현 방법은 서사적으로 의도되었다. 입체감이 잘 나타나는 것이 공간에서 오브젝트의 배치, 레이어의 구성 등이라는 점을 알고 있으면서 그에 맞는 공간 배경을 서사 속에 담아 놓은 것이다. 하늘과 바다 같은 넓은 공간에서 인물의 이동이 실제로 관객이 오브젝트가 되어 날아가고 있다는 느낌을 갖게 한다. S3D 영화들이 하늘을 날아가는 물체가 많이 등장하는 것은 그 만큼 입체감을 잘 보여주기 때문이다.

2-2. 공간 이동

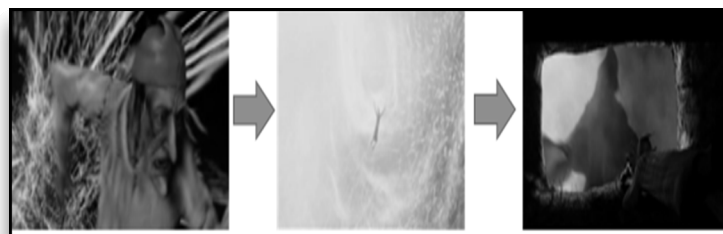
〈아바타〉, 〈크리스마스 캐롤〉 등은 다른 세계로의 공간 이동이라는 모티브로 되어 있다. 공간 이동 모티브를 사용한 것은 가상현실(Virtual Reality) 체험을 극대화시키려는 서사적 장치이다. 〈아바타〉에서 제이크가 아바타로 되는 것은 관객에게는 현실에서 영화적 가상공간으로의 몰입이라는 형태로 체험된다. 이것을 드러내기 위해 공간이 이동해 나가는 과정 자체에 입체 값을 새겨 넣는 것이다.



〈그림 3〉 〈아바타〉의 공간 이동 과정

위의 〈그림 3〉은 제이크가 터널과 같은 곳을 지나 나비 족이 있는 세계에서 아바타로 다시 태어나는 장면이다. 〈아바타〉에서 공간 이동은 등장인물의 신체를 변화시킨다. 제이크는 현실 세계에서는 다리를 움직일 수 없는 불구의 몸이지만 아바타에 접속하고 들어간 나비 족이 있는 세계에서는 걷는 것은 물론이고 뛰고, 날기까지 한다. 현실 세계에서 불구인 제이크가 아바타가 됨으로써 자유자재로 움직일 수 있게 된 것은 공간 이동을 통해서다. 즉 공간 이동은 통과 의례처럼 인간이 현실의 한계를 뛰어넘어 가상 세계에서라도 날고 싶은 욕망을 표현한 것이다.

〈크리스마스 캐롤〉에서도 스크루지가 혼령들과 함께 현실을 넘어 과거와 미래로 공간 이동을 한다. 그리고 자신의 신체가 축소되어 새로운 공간으로 이동을 하는 것이다. 혼령들과 함께 현실을 넘어 과거와 미래로 공간 이동하는 장면에 입체 값이 많이 매겨져 있다.



〈그림 4〉 〈크리스마스 캐롤〉의 공간 이동 과정

위의 〈그림 4〉는 스크루지가 터널 같은 곳을 지나 무덤이 있는 세계에서 악령을 만나는 장면이다. 스크루지가 촛불 유령을 따라 창밖으로 날아가는 장면이나, 쫓기면서 구멍 같은 어둡고 긴 통로에 빠져 들어가 악령을 만나는 장면 모두 공간을 이동하는 것으로 되어 있다. 이런 공간 이동은 인간 내면에 있는 심리적 바닥을 보이기 위한 장치로서 인간의 허구와 위선, 거짓 등을 드러낸다.

물리적 개연성을 과감하게 희생한 2초 남짓한 시간에 쇼트를 삽입함으로써 영화는 입체감을 자연스럽게 향유할 수 있도록 하는 일종의 완충 지대를 얻게 되며, 더불어 환상 세계로의 이동이라는 모티브를 압축적으로 표현한다. 이와 같은 등장인물의 공간¹⁵⁾ 이동은 입체감과 상관 없이 만들어진 스토리일 수 있지만, 여기에 입체 값을 매겨 넣음으로써 관객으로 하여금 등장인물과 동일화를 이루는 감각을 갖게끔 한다. 입체감을 가장 잘 효과적으로 드러내는 서사적 구성 요소라는 점에서 S3D 영화의 서사만 갖는 특징을 드러낸 것이라 할 수 있다.

15) “공간은 인물의 존재를 드러내고 인물과 세계 사이의 관계를 보여주며 사건의 성격을 암시하기도 한다. 공간 그 자체가 이야기 전체를 축약하기도 한다.”(김중철, 『영화 〈다우트(Doubt)〉의 서사 공간 분석』, 『대중서사연구』 23권 1호, 대중서사학회, 2017, 166쪽)

3. 캐릭터에 매겨진 입체 값

3-1. 선과 악의 대립에 대한 입체 값

〈아바타〉는 나비 족이 사는 세계와 지구인이 사는 세계가 서로 대립되어 있다. 나비 족이 있는 곳은 네거티브 시차, 지구인이 있는 곳은 포지티브 시차로 설정해 놓았다. 나비 족과 지구인이 전투하는 장면에서도 ‘네거티브 시차’를 사용하였다. 이것은 나비 족을 중심으로 전투 장면을 감각하도록 하기 위해서고, 지구인과 나비 족이 사는 세계가 서로 다르다는 것을 인지시켜 주기 위해서다. 이와 같은 입체 값의 대비가 서사로 보면, 나비 족이 있는 곳은 선한 세계이고, 지구인이 있는 곳은 악한 세계로 설정해 놓은 것과 대비된다. 선과 악의 세계를 더 분명하게 부각시키기 위해 입체 값을 서로 반대되도록 설정해 놓은 것이다.

〈아바타〉에서 서사적으로 선과 악의 대립 구도에 맞도록 입체 값을 매기는 방식을 보면 선한 인물은 네거티브 시차와 퍼스널 스페이스에, 악한 인물은 포지티브 시차와 월드 스페이스에 위치시켜 놓는다. 전투가 벌어지는 클라이맥스의 마지막 40분 동안 영화는 나비 족을 퍼스널 스페이스에 놓음으로써 이미 구축된 대립 구도를 더욱 더 확실하게 보여준다. 나비 족이라는 선한 인물을 퍼스널 스페이스에 배치 시켜 놓은 것은 관객으로 하여금 시지각적 불편함보다 선한 인물의 활약과 승리를 더욱 더 부각시키기 위해서다.

선과 악 같은 인물 캐릭터를 설정하는 데 있어 선은 포지티브, 악은 네거티브라는 입체 값을 반드시 사용해야하는 것은 아니다. 다만 선과 악의 캐릭터를 정 반대 입체 값을 통해 구분할 뿐이다. 관건은 일관성을 견지하는 가운데 관객의 지각을 훈련시키는 것이다. 하나의 서사에서

형성된 감각에는 그에 어울리는 세계관이 만들어지고, 그렇게 된 세계관은 언제나 감각과 쌍을 이룬다. 여기에 모양이나 색채, 음향 등이 대립 구도를 만드는 데 보조적으로 사용되면서 반드시 필요한 부분에서 네거티브 시차를 부각시킨다.

3-2. 인물 내면 심리에 대한 입체 값

〈크리스마스 캐롤〉에서 오프닝 이후 주인공 스크루지의 성격을 묘사하는 장면이 이어진다. 어두운 방안, 누군가의 장례가 치러지는 장면에서 스크루지가 등장한다. 이후 스크루지는 항상 어두운 공간 속에서 등장하는데, 이는 인물의 성격과 심리 상태가 것처럼 어둡다는 것을 의미한다. 장례식 장면, 그리고 7년 후의 크리스마스 날 사무실에서 조카와 대화하는 장면, 홀로 집에 돌아와 방에 혼자 있는 장면에서 스크루지의 모습은 일관되게 어둡게 표현되어 있어 입체감을 찾아볼 수 없다. 그런데 촛불 유령이 나타나 스크루지를 과거로 인도하는 장면서부터 변화하기 시작한다. 방안에서 스크루지는 이상한 기운을 느끼고 불안에 떠는데, 그와 더불어 입체 값도 조금씩 증가하기 시작한다.

촛불 유령과 스크루지를 한 쇼트에서 잡는 〈표 1〉 장면처럼 스크루지를 ‘월드 스페이스’에 잡고, 촛불 유령은 ‘퍼스널 스페이스’¹⁶⁾에 놓았다. 이를 픽셀 단위로 분석해보면 스크루지와 촛불을 잡는 쇼트에서 입체 값은 45 픽셀 정도다. 이후 유령과 함께 하늘을 나는 장면에서는 입체

16) 네거티브 시차를 활용하여 화면 앞에 영상이 돌출되어 이는 공간인 네거티브 시차. 퍼스널 스페이스는 관객으로 하여금 자신이 직접 영화적 상황에 참여하고 있다는 느낌을 갖게 하는 공간이다.



〈표 1〉 스크루지와 촛불에 대한 입체 값(depth)

값이 급격히 증가한다. 하늘을 나는 장면에서 전경의 인물과 배경의 건물 사이 거리로 인해 입체 값이 증가하지만, 무엇보다도 훑날리는 눈에 의해 공감각이 더욱 더 확연해진다. 어두운 실내에서 밝은 바깥으로 나왔기에 밝기도 크게 증가되어 있다. 이러한 입체 값의 강한 대비는 영화 속 인물이 겪는 현실 세계에서의 갈등과 고민을 보여준다.

한 가지 주목할 요소는 ‘딤스 점프 컷(depth jump cut)’의 사용이다.



〈그림 5〉 〈크리스마스 캐롤〉 딤스 점프 컷

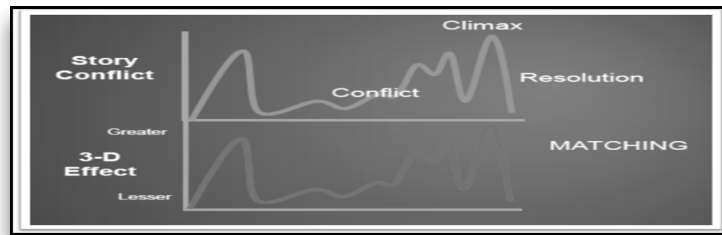
위의 〈그림 5〉는 텡스 점프 컷을 보여준 장면이다. 이는 입체 값이 확연히 차이가 나는 두 쇼트를 연결하기 위해 두 쇼트의 중간에 입체 값을 오브젝트의 이동에 따라 서서히 증가시킴으로써 관객으로 하여금 적응할 시간을 벌어주는 기능을 한다. 갑작스런 입체 값의 증가가 관객으로 하여금 어지러움을 유발시킬 수 있는데, 이것을 최소화하기 위해 텡스 점프 컷을 사용한 것이다. 이것은 관객으로 하여금 감각을 좀 더 자연스럽게 받아들이도록 하는 데 있어서 효과가 있다.

4. 갈등 및 서사 장치의 입체감

4-1. 갈등의 표현

영화 서사에서 인물들이 갈등을 겪는 상황이 있는데, S3D 영화에서는 이것을 입체 값을 사용하여 표현한다. 〈드래곤 길들이기〉는 하나의 플롯과 두 개의 서브플롯으로 구성되어 있다. 메인플롯은 드래곤과 인간이 대립하는 ‘외적 갈등’을, 서브플롯은 주인공 히콕이 자신의 신체적, 정신적 결합을 넘어서야 하는 ‘내적 갈등’을 보여준다. 영화 초반부에 제시된 이와 같은 갈등이 이후 유기적으로 결합하면서 서사를 전체적으로 짜임새 있게 만들어 놓는다. 그리고 이와 같은 갈등에 입체 값을 넣었다.

〈표 2〉를 보면 스토리의 갈등과 입체 효과가 같은 선상으로 움직이고 있다. 〈드래곤 길들이기〉에서 외적 갈등의 두 축인 드래곤과 바이킹을 각각 ‘하늘’과 ‘바다’라는 공간을 통해 대비 시킨다. 가령 영화에서 바이킹이 거주하는 곳은 ‘절벽’이며 용의 서식지는 ‘계곡’인데, 이는 플라잉 S3D 혹은 아쿠아 S3D의 효과를 충분히 발휘할 수 있는 공간이다. 이와

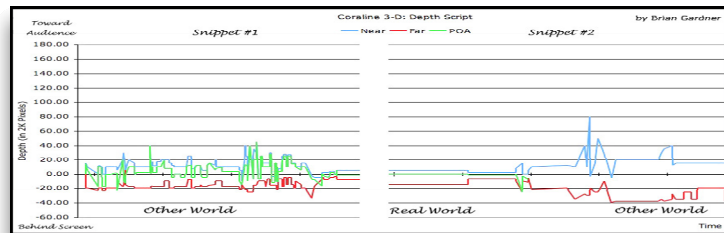


〈표 2〉 스토리 갈등과 입체 값

더불어 드래곤과 인간의 전투 장면에서는 ‘화염’, ‘가스’, ‘섬광’을 사용하여 시각적인 효과를 극대화시켜 놓았다. 이와 같은 스펙터클한 장면은 관객에게 갈등이 얼마나 큰지를 알 수 있게 한다.

그러나 이러한 S3D가 단순히 ‘외적 갈등’ 재현에만 머무르는 효과를 낸다면 관객으로부터 관심 받을 수가 없다. 인간의 감각이 지닌 적응력을 고려하면 시각적인 효과만으로 관객을 몰입시킬 수가 없다. 그 보다 관객을 스토리의 결미에까지 몰입하게 하는 요소가 있어야 한다. 즉 인물에 대한 이입과 공감을 배가시키면서 ‘내적 갈등’을 형성하는 데까지 나아간다면 S3D 효과는 더 클 것이다.

〈드래곤 길들이기〉에서 히콕은 ‘퓨리’를 만나 자신의 문제를 깨닫게 되는데 이들이 조우한 장소, 즉 퓨리가 추락한 분지 지형은 퓨리와 히콕이 넘어서야 하는 깊고 높은 결함을 상징한다. 숲 속을 헤매던 히콕이 이 공간을 발견하는 장면에서 3인칭이었던 시점이 1인칭으로 바뀐다. 시점의 변화는 히콕의 내면에서 공간을 바라보게 한다. 관객은 히콕이 되어 자신의 한계를 인식하여 절망하는 심리에 공감을 한다. 그러면서 그가 성장하면서 역경을 이겨내는 모습에서 관객은 대리만족감을 갖는다. 특히 ‘첫 비행’을 통해 퓨리와 히콕이 갇혀있던 공간에서 날아오르는 장면에서 관객의 감정은 고조된다.



〈표 3〉 입체 값 그래프

이와 같은 서사적 갈등을 드러내는 데 있어 입체 값이 사용되었다. 스토리의 갈등이 고조되는 양상과 입체 값이 높아지는 양상이 거의 일치되고 있다.

위의 〈표 3〉과 같은 입체 값 그래프는 〈코렐라인〉에서 보이는 현실 세계(Real world)와 다른 세계(Other world)의 입체 값의 차이를 보여주는 그래프이다. 여기서 파란색은 네거티브 시차, 붉은색은 포지티브 시차, 녹색은 ‘관심지점(point of attention)’을 각각 의미한다. 전체적인 입체 그래프는 얕은 입체감을 갖는 현실 세계를 시작으로 비교적 안정적이고 폭이 좁게 시작이 된다. 그러다가 이야기 후반은 주인공이 갈등과 어려움을 겪는 상황에 초점을 두어 좀 더 깊은 폭의 입체 값을 형성한다. 현실 세계에서는 입체 값을 많이 두지 않고 평평한(flat) 이미지를 연출하였는데 이것은 흥미롭지 않은 ‘코렐라인’의 현실을 반영하였다. 반대로 다른 세계에서는 현실 세계보다는 입체 값을 더 두어, 좀 더 입체적인 느낌의 활동적인 세계를 그리는데 중점을 두었다. 앞부분에 존재하는 시퀀스들은 조용하고 부드럽게 시작되며 클라이맥스 부분에 도달했을 때, 다른 세계는 더욱 큰 입체감을 가진 이미지들로 되어 있다. 이는 이야기의 긴장감이 고조됨에 따라 미궁에 빠지는 주인공의 감정을 표현하기 위해 변화를 준 것이다. 네거티브 시차와 포지티브 시차가 커

지고 작아짐에 따라 드라마틱한 효과를 준 것이다.

S3D영화의 서사 기법으로 캐릭터의 감정과 입체 값을 연관시켜 표현하는 것은 S3D의 언어로 보인다. 즉, 입체 값의 표현이 이야기를 흥미롭게 만들어가는 서사 요소가 된 것이다.¹⁷⁾ S3D 효과는 연출자가 입체 값을 어떻게 서사의 구성 요소에 사용하느냐에 따라 달라지는 것을 볼 수 있다.

4-2. 시청각적 장치

S3D 영화는 기존 2D 영화의 평면 스크린이라는 영역을 넘어서는 새로운 입체 공간을 창출한다. 관객이 오브젝트가 자신의 눈 바로 앞에 있는 듯한 느낌을 받기 위해 서사 외에도 다양한 감각을 사용한다.

〈아바타〉의 경우 시청각적 요소를 적극 활용하여 지구인의 세계와 나비 족의 세계를 구분한다. 색채에 의해 구분되는 두 세계는 입체감을 주는데 있어서 효과적으로 작용한다. 지구인 활동 지역(지구인의 세계)은 나비 족의 세계에 비해 색감이 현저하게 떨어진다. 그 반면 나비 족이 있는 지역은 화려한 색채로 가득차 있다. 색채가 두 세계를 대비시키는 데 사용된 것이다. 음향 역시 마찬가지이다. 지구인의 세계는 전투 장비와 비행기에서 발생하는 기계음을 제외하면 거의 음향이 없다. 주인공 제이크가 아바타로서 나비 족의 세계에 발을 디딜 때 음향은 주인공의 심리 상태와 조용하는 방식으로 제시된다. 그가 판도라 행성의 식물들을 만질 때 식물들은 ‘퐁, 퐁’ 하는 소리와 함께 움츠러들고, 이는 판도라에 거주하는 동물들을 자극시킨다. 제이크가 숲 속을 헤맬 때에도 그가

17) 영화 〈오즈의 마법사〉에서 흑백과 컬러의 사용으로 현실과 환상의 세계를 구별한 것과 같은 효과가 S3D효과를 통해서 드러난 것이다.

위험에 처해 있음은 소리를 통해 강하게 암시한다. 반면 ‘네이티리’의 도움으로 위험에서 벗어나고 ‘에이와’의 계시를 암시하는 꽃씨들이 제이크의 몸을 뒤덮는 장면에서는 신비로운 음향이 울려 퍼진다. 이처럼 〈아바타〉는 색채와 음향에서 관객의 지각을 대비적으로 자극시킨다. 또한 이러한 시청각적 지각이 입체 효과와 긴밀하게 연계되어 있다. 지구인의 세계는 월드 스페이스(world space)의 입체감이 강조된 형태로, 나비족의 세계는 상대적으로 퍼스널 스페이스(personal space)의 입체감이 강조된 형태로 제시되어 있다. 공간을 자유롭게 부유하는 꽃씨들, 날벌레들, 그리고 허공에 떠 있는 섬들, 이크란 등은 퍼스널 스페이스와 나비족을 연결시킨다. 반면 지구인의 세계에서는 각종 기계들이 열을 맞춰 배치되어 있다. 영화 초반의 수면 캡슐과 끝없이 배치된 우주선 내부 공간, 전투용 헬리콥터들이 진형을 구축하여 나란히 배치되어 있는 모습이 칙칙한 색채로 되어 있으면서 ‘월드 스페이스와 지구인’을 연결시킨다. 이 영화의 클라이맥스인 지구인과 나비족의 전투 장면을 보면 열을 지어 나란히 날아가고 있는 헬리콥터의 회색빛 색채 위로 토루크와 이크란을 탄 제이크와 나비족이 기습 공격을 하는 모습에서 색채가 화려하게 되어 있다. 이런 색채감의 대비를 통해 두 세계가 서로 다름을 나타낸 것이다.

5. 결론

본고는 S3D 영화의 관객에게 ‘실재감(實在感, the presence)’을 주기 위해 서사의 구성 요소인 공간적 배경, 캐릭터, 갈등 등에 입체 값을 매겨 놓은 것을 살펴보았다. S3D 영화만이 갖는 서사적 특징으로 공감각의

극대화, 캐릭터의 양상, 갈등의 심화 등을 들 수 있다. 이런 서사 구성의 요소들에 입체 값이 매겨짐으로써 더욱 더 실재감 있게 표현한 점이다.

공간이 ‘여기’와 ‘저기’로 변화되고 확장되었다. 〈아바타〉와 〈크리스마스 캐롤〉, 〈드래곤 길들이기〉, 〈코렐라인〉을 보면 모두 ‘여기’와 ‘저기’라는 공간의 대비가 뚜렷하다. 공감각의 극대화를 시키기 위한 또 다른 표현 방법으로 레이어(layer)를 배치하고 구성해 놓은 것이다. 〈크리스마스 캐롤〉의 오프닝 장면을 보면 카메라가 하늘에서 도시를 부감하다가 앵글을 다양하게 조절하면서 건물과 거리의 인물들이 레이어를 이루고 있는 도시 공간 내부로 이동한다. 사람이 하늘을 날아다니며 세상을 바라보는 장면에 입체 값을 매겨 넣음으로써 관객이 영화 속의 인물로 동화되는 실재감을 갖게 한다. 그리고 등장인물이 공간 이동을 한다. 〈아바타〉, 〈크리스마스 캐롤〉 등에서 등장인물이 공간 이동을 하는 장면이 나온다. 큰 터널을 지나 가 새로운 세계로 들어가는 모습에서 공간이 서로 대비되는 것을 볼 수 있다. 이와 같은 공간 설정과 공간 이동과 같은 서사 설정이 관객에게 실재감을 주었다.

인물을 캐릭터를 형상화하는 데 있어서 선한 캐릭터는 언제나 포지티브 시차(positive parallax)이어야 하고, 악한 캐릭터는 네거티브 시차(negative parallax)이어야 하는 법칙은 없다. 그렇지만 선한 캐릭터와 악한 캐릭터의 입체 값은 서로 반대되도록 매겨 놓았다. 그리고 한 캐릭터에 매겨진 입체 값이 포지티브이면 서사가 끝날 때까지 한결 같다. 그것은 관객이 한 인물에 대한 캐릭터를 감각적으로 인지하기 위해서다.

인물들이 갈등을 겪는 상황에서도 입체 값을 사용하였다. 〈드래곤 길들이기〉는 하나의 플롯과 두 개의 서브플롯으로 구성되어 있다. 이때 메인플롯은 드래곤과 인간이 대립하는 ‘외적 갈등’을 보여주고, 서브플롯은 주인공 히콕이 자신의 신체적, 정신적 결함을 넘어서야 하는 ‘내적

갈등'을 보여준다. 이런 갈등에 입체 값이 서로 반대되도록 설정하였다.

S3D 영화가 현실과 같은 실재감을 갖도록 온갖 서사 구성 요소들을 사용하였고, 비 서사적인 색채나 사운드도 최대한 활용하였다. 〈아바타〉처럼 지구인이 사는 곳이 기계와 비행선 소리와 같은 음향으로 되어 있는 데 비해 나비 죽이 있는 세계는 새와 풀벌레 소리가 나는 자연의 음향으로 되어 있다. 이처럼 서로 대비되는 음향 및 사운드가 두 공간에 대한 인식을 감각적으로 느끼도록 해 놓았다.

본 연구는 서사를 중심으로 S3D 영화의 실재감을 규명한 점에서 의의가 있다. 입체 값이 서사의 구성 요소들에 사용되어 S3D 영화의 특징을 잘 드러냄을 알 수 있었다. S3D 영화란 어디까지나 잘 만들어진 스토리일 뿐만 아니라 몰입형 스토리텔링을 효과적으로 드러내는 영상 예술이라는 것을 잊지 말아야 할 것이다. 본 연구가 향후 S3D 영화의 시나리오 창작에 도움을 주고, 촬영과 편집에도 사용될 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

1. 기본자료

- 〈아바타(Avata)〉, 20세기폭스, 2010.
 〈크리스마스 캐롤(A Christmas Carol)〉, 디즈니, 2009.
 〈드래곤 길들이기(How To Train Your Dragon)〉, 그림토나이트 게임즈, Etranges Libellules 2010.
 〈코렐라인(Coraline)〉, 파파야 스튜디오, 2009.

2. 논문과 단행본

- 강익모, 『3D영상시대 기호소재 연구-〈아바타〉,〈토르〉를 중심으로』, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 5권 4호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2011, 1-14쪽.
 고호빈, 『스테레오스코피 3D영화 제작에 있어서 미장센의 문제』, 『커뮤니케이션 디자인학 연구』 제47권, 한국커뮤니케이션디자인협회 커뮤니케이션디자인학회, 2014, 165-176쪽.
 김 건, 『새로운 시각 이미지, 3D 입체영화』, 『인문과학연구』 38호, 강원대학교 인문과학연구소, 2013, 287-310쪽.
 김기덕, 『3D 입체영상 〈아바타〉와 연캐니 현상』, 『인문콘텐츠』 22호, 인문콘텐츠학회, 2011, 85-110쪽.
 김도영, 『입체영상의 비주얼 스토리텔링 방법에 관한 연구: 입체단편영화 ‘퓨전 드라마’를 중심으로』, 한독미디어대학원대학교 석사학위논문, 2013.
 김인기, 『3D입체영화에서 입체요소와 관객이 느끼는 만족도에 관한 연구』, 호서대학교 글로벌창업대학원 석사학위논문, 2013.
 김중철, 『영화 〈다우트(Doubt)〉의 서사 공간 분석』, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017, 165-195쪽.
 김형래, 『‘몰입’ 개념으로 본 3D 입체 영화의 미래』, 『외국문학연구』 41호, 한국외국어대학교 외국문학연구소, 2011, 83-112쪽.
 류재형, 『3D 입체영상의 현실효과에 대한 이론적 고찰』, 『애니메이션 연구』 9권 1호, 한국애니메이션학회, 2013, 49-71쪽.
 문희정, 『3D애니메이션에서의 스토리와 색채의 상관관계에 대한 연구』, 『디지털디자인학연구』 제11권 제4호 통권 32호, 한국디지털디자인협의회, 2011, 245-254쪽.
 민경미, 『애니메이션 입체 영화에 대한 연구』, 『만화애니메이션연구』 8권, 한국만화

- 애니메이션학회, 2005, 127-142쪽.
- 박기수, 「디즈니 3D 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국언어문화』 제50권, 한국언어문화학회, 2013. 107-128쪽.
- 박성효, 「깊이 값이 3D 영상의 스토리텔링에 미치는 영향」, 광운대학교 정보콘텐츠대학원 석사학위논문, 2014.
- 박진형, 「관객의 몰입도와 스토리텔링 전달 향상을 위한 트랜스미디어 활용에 대한 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 심은진, 「3D 영화에서 프레임과 외화면의 개념」, 『문학과 영상』 제12권 4호, 문학과영상학회, 2011, 1037-1053쪽.
- 이동은, 「공감각의 문화혁명: 3D입체영화의 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 제32호, 인문콘텐츠학회, 2014, 121-139쪽.
- 이옥기, 「3D 영상에 대한 매체별 수용자 경험에 관한 연구」, 『언론 과학연구』 11(1), 한국지역언론학회, 2011, 330-371쪽.
- 이훈희, 「저예산 3D 영화의 효율적 워크플로우 연구: 3D 단편영화<도둑, 고양이> 제작 중심으로」, 광운대학교 정보콘텐츠대학원 석사학위논문, 2014.
- 조해진, 「입체영화 환경에서 고려해야 할 스토리텔링 유형 연구」, 『영화연구』 제49호, 한국영화학회, 2011, 353-379쪽.
- 최동혁, 「효과적인 스토리텔링을 위한 3D입체 애니메이션에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 제12권 제3호, 한국디지털디자인협의회 2012, 21-31쪽.
- 최정우 외, 『아바타 인문학』, 자음과 모음, 2010.
- 한우정, 「3차원 입체상의 발과 망에 한 연구」, 『영화연구』 16, 한국영화학회, 2001, 107-130쪽.
- 로버트 맥키, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범 · 이승민 옮김, 황금가지, 2009.
- Atkinson, Sarah, "Stereoscopic-3D storytelling-Rethinking the conventions, grammar and aesthetics of a new medium", *Journal of Media Practice* 12(2), 2011, <http://www.imdb.com/name/nm0007205>

Abstract

A Study on the Narrative of Stereoscopic 3D Movie

-Focusing on *Avatar*, *A Christmas Carol*, *How to Train Your Dragon*, and *Coraline*

Woo, Jeong-Gueon(Dankook University)

The purpose of this study is to find out how the spatial background, characters, conflicts, etc. They were used for each of the narrative components in in-3D depth assignments.

The narrative feature of S3D movies is the primary maximization of synesthesia. Space was not only used as a background of the film but was also changed and expanded. *Avatar*, *A Christmas Carol*, *How To Train Your Dragon*, and *Coraline* all show a clear contrast between 'here' and 'there'. Another way to maximize synesthesia is to arrange and organize layers. At the opening of *A Christmas Carol*, the camera drives the city from the sky and adjusts the speed and angles variously so that the people in the building and the street move into the urban space where the layers form. They stereotyped the arrangement of layers to the synesthesia that people have when they look at the world as they fly through the sky. It also moves in space. It is a narrative device that seeks to maximize the virtual reality experience by using the motif that the character moves in space such as is used in *Avatar* and *A Christmas Carol*. This spatial setting and spatial movement are the narrative features of S3D movies only because they are the most effective way to express stereoscopic effects.

There is no generalized formula for characterizing good characters: positive space, evil characters are negative spaces. However, the good character and the evil character have stereoscopic values in the opposite direction. And the stereotypes assigned to one character are consistent within the narrative. Only then can the audience perceive one character in the same sense.

Even when characters are in conflict, they are expressed using stereographic values. *How To Train Your Dragon* consists of one plot and two subplots. At this time, the plot shows the 'external conflict' in which the dragon and the human are confronted, and the subplot shows the 'internal conflict' in which the main character Hiccup must

overcome his physical and mental defects. The narrative conflict has a deep correlation with the stereoscopic value.

Since S3D movies evoke realistic feelings through realistic 3D effects, auditory elements are as important as the visual. *Avatar* uses auditory elements to distinguish the world of the earth and the world of the Sky.

S3D should always be remembered as a means of emphasizing a well-made story, a means of immersive storytelling. In other words, in order to make an S3D movie even if it can be made into a 2D movie, a corresponding scenario should be supported, and the elements of narrative should be constructed so as to realize presence.

This study is meaningful in that the three-dimensional sensation is clarified in the narrative. Additionally, I examined whether the components of the narrative worked to give a sense of existence. I hope that this research will help to create scenarios of S3D movies in the future and can be used for shooting and editing.

(Keywords: S3D, Narrative, Virtual Reality, Character, Plot, storytelling, depth, creativity, Avata, A Christmas Carol, How to Train Your Dragon, Coraline)

논문투고일 : 2018년 1월 10일

심사완료일 : 2018년 2월 6일

수정완료일 : 2018년 2월 11일

게재확정일 : 2018년 2월 12일