

A study on cognition about long-take shot in films

Yong-Whan Lee*

*Professor, Division of Broadcasting & Media Contents, Woosong College, Daejeon, Korea

[Abstract]

This study is a paper on the recognition of college students about the long-take shot technique which is often used to give a sense of reality and realism to films. 13 surveys were conducted on 92 students, including their perception of long-take films, their feelings after watching the film, satisfaction, and future prospects. Participants in the surveys consisted of 23 students in the health field, 16 students in the natural field, 41 students in the arts and sports field, and 13 students in the engineering field. As a result of the surveys, 68.8% of students answered "I know" about long-take film, and the feeling after watching the long-take film was found in the order of reality (realism) 68.8%, tension 16.1%, and boredom 15.1%. After watching the long-take film, 16.1% of students chose "Very satisfied" and 31.2% chose "Satisfied". Future prospects for long-take film showed high with 17.2% for "It will be developed very much" and 48.4% for "It will be developed". Preference for long-take film and general film was 67.7% for "long-take film" and 32.3% for "general film", showing high preference for long-take film. As a further research project, more in-depth surveys will be conducted targeting broadcasting & media contents majors in their 20s, and the long-take films used according to the story development process in domestic films will be analyzed.

▶ **Key words:** Long take, Survey, Film, A sense of reality, Hidden cut

[요 약]

본 연구는 영화의 현장감, 사실감을 주기 위해서 많이 사용되는 롱테이크 촬영 기법에 대한 대학생의 인식에 대한 논문으로 대학생 92명에게 롱테이크 영상에 대한 인식부터 영상 시청 후 느낌, 만족도, 전망 등 13개의 설문을 실시하였다. 설문 참여자는 보건계열 23명, 자연계열 16명, 예체능계열 41명, 공학계열 13명으로 구성되었다. 설문 결과 롱테이크 영상에 대한 인지는 68.8%가 "알고 있다"였으며, 롱테이크 영상 시청 후의 느낌은 현장감(사실감) 68.8%, 긴장감 16.1%, 지루함 15.1% 순으로 나타났다. 롱테이크 영상 만족도는 "매우 만족" 16.1%, "만족" 31.2%로 나타났다. 롱테이크 영상에 대한 전망은 "매우 발전할 것이다" 17.2%, "발전할 것이다" 48.4%로 높게 나타났다. 롱테이크 영상과 일반 영상에 대한 선호도는 "롱테이크 영상" 67.7%, "일반 영상" 32.3%로 롱테이크 영상에 대한 선호도가 높게 나타났다. 향후 연구과제로는 20대 영화 및 영상 전공자들을 대상으로 하여 좀 더 심도 있는 설문을 하고자 한다. 그리고 국내 영화에서 스토리의 전개 과정에 따라 사용된 롱테이크 영상의 분석을 해 보고자 한다.

▶ **주제어:** 롱테이크, 설문조사, 영화, 사실감, 히든 컷

-
- First Author: Yong-Whan Lee, Corresponding Author: Yong-Whan Lee
 - *Yong-Whan Lee (ywlee@wsi.ac.kr), Division of Broadcasting & Media Contents, Woosong College
 - Received: 2022. 06. 07, Revised: 2022. 07. 26, Accepted: 2022. 07. 28.

I. Introduction

영상을 촬영하는 기법 중에 롱테이크(long-take) 기법이 있다. 롱테이크는 카메라 촬영 중간에 멈추지 않고 장시간 연속 촬영하는 기법으로 짧게는 1~2분부터 길게는 10분 이상을 멈춤이 없이 연속적으로 촬영을 한다[1]. 물론 무성영화 초창기에는 카메라가 무거워서 불가피하게 움직임이 없는 롱테이크 촬영이 많았다. 즉 뤼미에르 형제의 1896년 영화 <기차의 도착>(The arrival of train), <공장을 나서는 노동자들>(Workers Leaving the Lumiere Factory)의 경우 50초~1분 55초 동안 한 장소에서 정지된 채 연속 촬영이 이루어졌다.

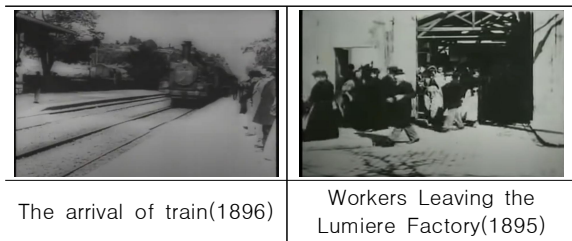


Fig. 1. early day film

알프레드 히치콕 감독의 <로프>는 당시 촬영 매체인 필름 롤 길이 제한을 벗어나 롱테이크 촬영을 하는 방법으로 스크리닝 기법 등을 사용하여 히든 컷으로 하나의 테이크처럼 느끼게 하였다. 테이블이나 출연 배우의 등을 카메라에 가까이하여 스크리닝 기법을 사용하였다.

롱테이크 영화로 잘 알려진 알폰소 쿠아론 감독의 <Children of Men>에서 스크리닝 기법, 패닝 기법 등을 이용하여 롱테이크 촬영을 하였다. 이후에도 엠마누엘 루베즈키 촬영감독은 <Gravity>, <Birdman>, <The Revenant> 등의 영화에서 패닝, 스크리닝, 블랙아웃, 화이트아웃 등 다양한 롱테이크 촬영기법을 사용하였다.

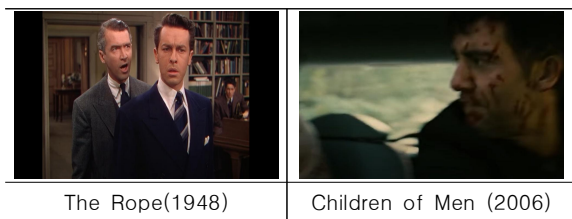


Fig. 2. a representative long-take films

관객에게 영화의 사실감, 현장감을 전달하기 위해 많은 감독이 롱테이크 촬영기법을 사용한다. 이를 통해 영화 관객은 직접 현장에 참여한 느낌이 들게 된다. 물론 롱테이

크 촬영 중 고정형 카메라 방식은 지루함을 줄 수도 있지만, 다양한 영상미 및 영화의 메시지 전달로 우수한 롱테이크 영상을 만들어 낸다. 대표적인 예로는 임권택 감독의 <서편제>를 들 수 있다.

다음의 표는 일반 영상과 롱테이크 영상의 비교이다. <1917>과 같은 전쟁영화나 <올드보이>와 같은 장도리 액션 장면에서 롱테이크는 현장감과 예산 절감[5] 등을 이끌어 내었다. 물론 롱테이크 영상 제작을 위해서는 촬영 전 카메라의 동선에 대한 철저한 계산이 필요하다.

Table 1. Comparison of General and Long-Take films

General film	Comparison item	Long-take film
About 10 seconds	time	More than a minute
a sense of tension	Transfer effect	realism, and reality
a quick turnaround	Switch the screen	Getting Bored, consideration of movement
a heavy budget requirement	Cost	a low budget
re-shooting	NG	Take 1~2
long time (Transition applied)	Editing time	Quick Edit (no editing or hidden cuts)
Many scene-shifting effects	Transition	None

II. Related Works

2.1 Related works focusing on long-take films

롱테이크 촬영과 관련하여 기존의 연구는 특정 영화나 감독에 대한 롱테이크 촬영 영상의 분석이 주를 이루었다. 특정 영화를 중심으로 한 연구로는 영화 <버드맨>의 롱테이크 영상에 대한 사실주의 미학 연구가 있다. 롱테이크를 통한 시간적, 공간적 사실성의 강화, 이동 카메라의 시점과 현장감의 극대화 효과를 연구하였다[14]. 특히 100개 이상의 롱테이크를 1개의 롱테이크 샷으로 완성한 영화 <버드맨>의 스크리닝, 패닝, 리 패닝, 블랙아웃, 화이트아웃 등 다양한 기법에 관한 연구가 있었다[2]. 영화 <그래비티>에서 12분 30초의 오프닝 시퀀스와 6분간의 롱테이크에 대해 관객의 감정이입과 무중력 공간 영상[10]을 살펴 보았고, 영화 <줄업>에서 사용된 15개의 쇼트별 롱테이크 촬영의 내용과 이를 통해 관객에게 전달하려던 감독의 의도 등을 알아보았다[4], 영화 <밀양>에서 핸드헬드 촬영을 통한 리얼리즘의 미학과 <살인의 추억>에서 스테디캠의

촬영에 의한 롱테이크 영상의 현장성을 얻을 수 있었다 [13]. 영화<혼자>의 경우는 3축 짐벌로 롱테이크 촬영을 하여 역동적인 카메라 움직임을 보였다. 주인공 시점을 나타내기 위해서는 헬멧 캠을 사용하기도 하였다[18]. 롱테이크 촬영기법이 적용된 27편의 영화를 통해 감독의 연출 의도와 히든 컷 중심의 편집 방법 분석 연구도 있었다[3].

2.2 Related works on director of long-take films

롱테이크 촬영을 시도하였던 감독으로 국내는 임권택 감독, 박찬욱 감독, 홍상수 감독 등을 들 수 있으며, 국외로는 알프레드 히치콕 감독, 알폰소 쿠아론 감독, 알레한드로 곤살레스 이냐리투 감독 등을 들 수 있다. 임권택 감독의 <길소뜸>, <티켓>, <장군의 아들II>, <서편제> 영화에서 나타난 롱테이크 영상은 극적 전환점에 위치하며, 긴장과 갈등 표현을 롱테이크로 나타내었다[16]. 홍상수 감독의 영화 <강원도의 힘>, <해변의 여인>, <하하하>에서 사용된 롱테이크 촬영을 통한 관객과의 감정 공유와 몰입도를 높여 리얼리즘을 높여주었다[6]. 국외의 롱테이크 촬영과 관련하여 감독들의 영화를 통한 롱테이크 미학에 대한 연구가 이루어졌다. 알폰소 쿠아론 감독의 <이투마>, <칠드런 오브 맨>을 통한 롱테이크의 미학 분석과 연속적으로 이루어지는 핸드헬드 롱테이크 설계를 제시하고 있다[9].

III. Survey Analysis

초기영화에서부터 사용된 다양한 롱테이크 촬영 기법은 패닝, 스크리닝, 블랙/화이트 아웃 등 다양한 히든 컷 기법으로 컷을 숨기어 관객에게 스토리의 사실감과 현장감을 전하려 한다. 본 연구는 대학생을 대상으로 하여 롱테이크 영상이 관객에게 감독의 의도를 적절하게 전달하고 있는지를 알아보고자 한다.

3.1 Organize a survey of long-take films

본 연구는 영화에서 사용된 롱테이크 영상에 대한 13개의 설문을 92명의 대학생을 대상으로 실시하였다. 설문 참여자는 보건계열 23명, 자연계열 16명, 예체능계열 41명, 공학계열 13명으로 구성하였다. 설문은 롱테이크 영상 인지 여부, 기억에 남는 국내외 롱테이크 영상, 롱테이크 영상 제작 이유, 롱테이크 영상에서 느끼는 것, 만족도, 일반 영상 대비 선호도, 추천 여부, 향후 전망 등 13개 설문 문항으로 구성하였다. 설문의 세부 내용은 표 2와 같다.

Table 2. Survey Details

No.	Survey Contents	Detail
1	Surveyor major field	Health, Nature, Art, Engineering
2	Survey participant gender	Male, female
3	Long-take video recognition status	I know. I don't know.
4	Identifying Long-take Images	A long video shoot for more than a minute
5	Korean long-take films	The most memorable domestic video
6	a long-take film abroad	Memorable overseas video
7	The reason for the long-take shoot	a long budget, schedule, movement, etc
8	What do you feel after watching the video?	Boredom, realism, tension, dizziness
9	Satisfaction with long-take videos	Very satisfied, Somewhat satisfied, Neutral, Somewhat dissatisfied, Very dissatisfied
10	Your favorite film	Long-take film, normal film
11	Intention to watch the long-take video	Very much so...It's not like that at all.
12	Recommendations from people around you	Very much so...It's not like that at all.
13	Future of long-take films	Develop Very Much, Develop, Neutral, Not Develop, Not Develop Very Much

3.2 Organize a survey of long-take films

4개 계열의 대학생 92명이 설문에 참여하였으며, 계열별 비율은 보건계열 24.7%, 자연계열 17.2%, 예술계열 44.1%, 공학계열 14%이다. 설문 참여자의 성별은 남성 43.0%, 여성 57.0%이다. 롱테이크에 대해 알고 있는지 인지 여부는 68.8%가 “알고 있다”라고 대답하였으며, “모른다”가 31.2%를 차지하였다.

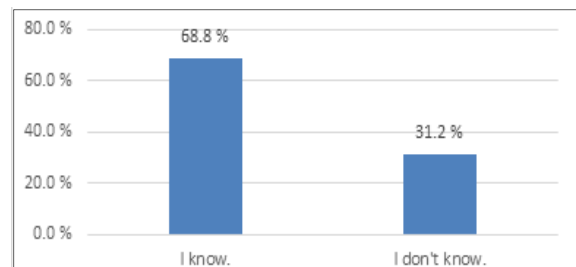


Fig. 3. Long-take film recognition status

롱테이크 인지 여부를 재검하기 위하여 롱테이크 영상이 무엇이라 생각하는지를 다시 파악하였고, “1분 이상 영상을 길게 찍는 것”이라고 응답자의 90.2%가 답하여, 롱테이크 영상에 대한 인지가 올바르게 아는 것을 알 수 있었다.

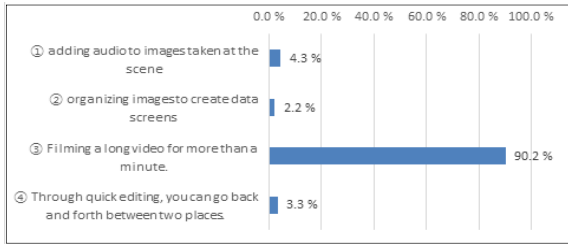


Fig. 4. Re-recognize the long-take footage recognition

가장 기억에 남는 국내 롱테이크 영화로는 ①살인의 추억 50.0%, ②올드보이 38.9%, ③서편제 6.7% ④ 악녀 4.4% 순으로 나타났다. 봉준호 감독의 <살인의 추억>과 해외에서 이미 롱테이크 영상으로 인정을 받은 <올드보이>가 높게 나타났다.

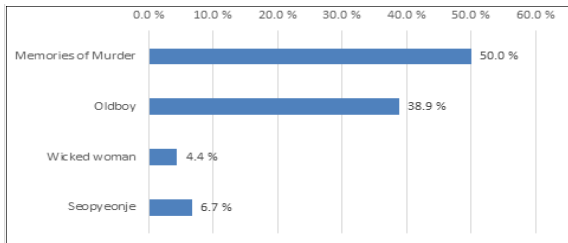


Fig. 5. The most memorable long-take films in Korea

외국 영화 중에 롱테이크 영상으로 기억에 남는 영화는 ①라라랜드 39.8%, ②버드맨 22.6%, ③그라비티 20.4%, ④1917 17.2% 순으로 나타났다.

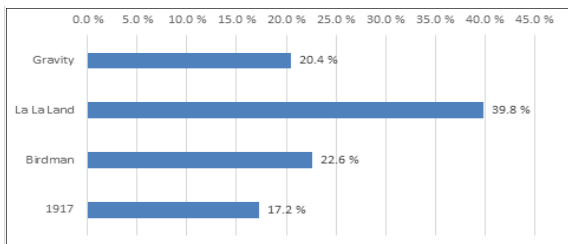


Fig. 6. The most memorable long-take films from abroad

롱테이크 영상을 만드는 이유에 대해 ①감독의 취향 33.7%, ②복잡한 동선 31.5%, ③예산 19.6%, ④촬영장 일정 8.7%, ⑤배우/스텝 일정 6.5% 순으로 나타났다.

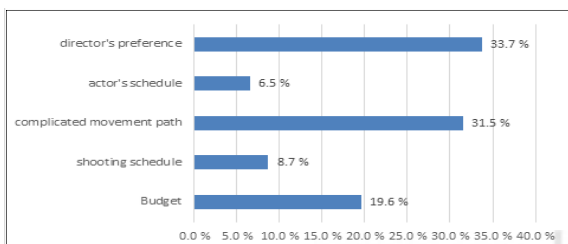


Fig. 7. The reason why I make a long-take film

롱테이크 영상을 보고 난 후의 느낌으로는 ②현장감(사실감) 68.8%, ②긴장감 16.1%, ③지루함 15.1%, ④어지러움 0%로 나타났다. 롱테이크를 통해 영화에 몰입을 좀 더 하게 되면서 현장감과 긴장감이 높아짐을 알 수 있다. 다만 사실적인 묘사를 위해 롱테이크를 촬영한 경우 빠른 카메라 동선이 아닌 경우에는 지루함을 줄 수 있다는 것을 알 수 있다.

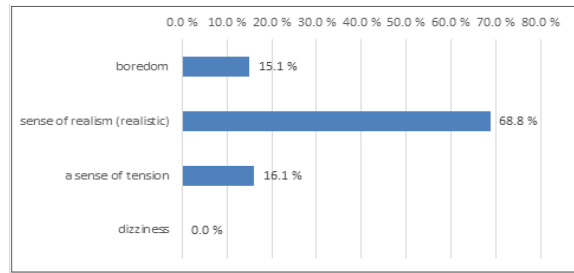


Fig. 8. feeling after watching the long-take film

롱테이크 영상에 대한 만족도는 “매우 만족”이 16.1%, “만족” 31.2%, “보통” 51.6%, “불만족” 1.1%, “매우 불만족” 0%로 나타났다. 롱테이크 영상에 대해 “만족” 이상이 47.3%로 나타났으며, “불만족”이 1.1%로 낮게 나타났다. 즉 롱테이크 영상에 대한 거부감은 거의 없는 것으로 보인다.

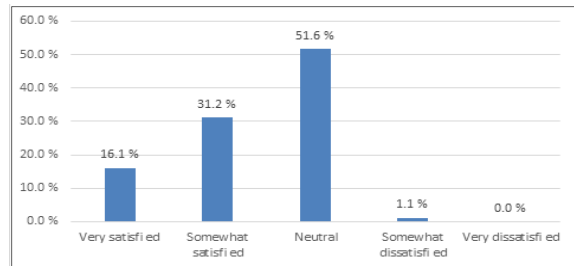


Fig. 9. Satisfaction of long-take films

롱테이크 영상과 일반 영상에 대한 선호도는 “롱테이크 영상” 67.7%, “일반 영상” 32.3%로 나타났다. 롱테이크 영상에 대한 선호도가 높다는 것을 알 수 있다.

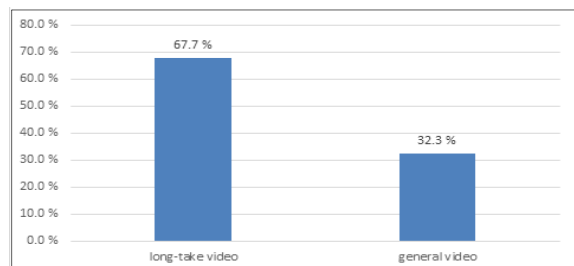


Fig. 10. Long-take film vs. General film preference

향후 롱테이크 영화를 선택하여 보겠는가 하는 질문에는 “매우 그렇다” 11.8%, “그렇다” 31.2%, “보통” 47.3%, “아니다” 6.5%, “매우 아니다” 3.2%로 나타났다.

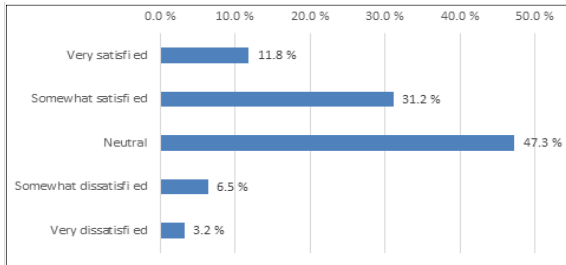


Fig. 11. Intention to watch a long-take film

롱테이크 영화를 주변에 추천할지 여부는 “매우 그렇다” 4.3%, “그렇다” 36.6%, “보통” 46.2%, “아니다” 8.6%, “매우 아니다” 4.3%로 나타났다. 추천 여부가 롱테이크 영화에 대한 관람 희망 여부와 거의 유사하게 나타났다.

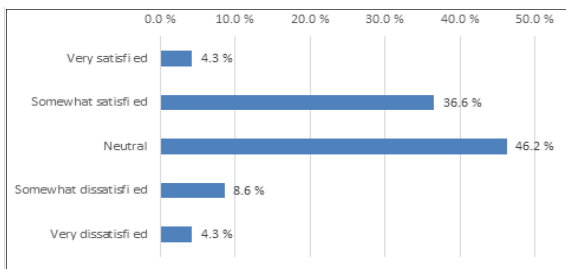


Fig. 12. Recommendations for long-take films

롱테이크 영화에 대한 전망은 “매우 발전할 것이다” 17.2%, “발전할 것이다” 48.4%, “보통” 34.4%, “거의 발전하지 않을 것이다” 0%, “전혀 발전하지 않을 것이다” 0%로 나타났다. 특이하게도 “보통” 미만이 0%로 전체적으로 롱테이크 영화에 대한 기대가 높다는 것을 알 수 있다.

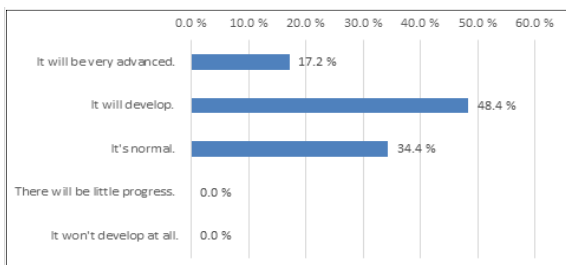


Fig. 13. Long-Take films Future Prospects

3.3 Statistics Details about long-take films

11개의 설문 문항에 대하여 빈도분석으로 전공별 분석을 하였으며, 평균, 최빈값, 표준편차, 분산, 관측 값을 질문 문항별로 알아보았다.

Table 3. mean, most frequently, standard deviation, variance, observations

Division	Q3	Q4	Q5	Q6
Mean	1.311828	2.923913	1.677778	2.365591
Most common value	1	3	1	2
Standard deviation	0.465751	0.474254	0.845713	0.997766
Variance	0.216924	0.224916	0.715231	0.995325
Number of observations	93	92	90	93
Division	Q7	Q8	Q9	Q10
Mean	3.26087	2.010753	2.376344	1.677419
Most common value	5	2	3	2
Standard deviation	1.496293	0.561338	0.764909	0.469997
Variance	2.238892	0.315101	0.585086	0.220898
Number of observations	92	93	93	93
Division	Q11	Q12	Q13	
Mean	2.580645	2.72043	2.172043	
Most common value	3	3	2	
Standard deviation	0.900755	0.851668	0.701298	
Variance	0.81136	0.725339	0.491819	
Number of observations	93	93	93	

전공별 설문에 대한 차이를 파악하기 위해 일원배치법으로 평균, 분산 분석을 하였으며, 그 결과는 표4와 같다. 전공별 통계분석을 통해 관측 수, 합, 평균, 분산 값을 파악하고 이를 통해 전공별 차이를 알아보았다.

Table 4. Number of observations, sum, average, variance

No.	Division	Number	Sum	Average	Variance
Q1	Health	23	42	1.826087	0.150198
	Natural	16	26	1.625	0.25
	Art & Sports	41	63	1.536585	0.254878
	Engineering	13	15	1.153846	0.141026
Q3	Health	23	32	1.391304	0.249012
	Natural	16	28	1.75	0.2
	Art & Sports	41	42	1.02439	0.02439
	Engineering	13	20	1.538462	0.269231
Q4	Health	23	68	2.956522	0.316206
	Natural	16	44	2.75	0.6
	Art & Sports	41	121	2.95122	0.097561
	Engineering	12	36	3	0
Q5	Health	23	45	1.956522	1.043478
	Natural	15	29	1.933333	1.066667
	Art & Sports	40	63	1.575	0.455769
	Engineering	12	14	1.166667	0.151515
Q6	Health	23	47	2.043478	0.952569
	Natural	16	29	1.8125	0.5625
	Art & Sports	41	117	2.853659	0.778049
	Engineering	13	27	2.076923	1.076923
Q7	Health	23	69	3	2.090909
	Natural	16	46	2.875	2.516667
	Art & Sports	40	130	3.25	2.24359
	Engineering	13	55	4.230769	1.358974
Q8	Health	23	47	2.043478	0.498024
	Natural	16	33	2.0625	0.4625
	Art & Sports	41	79	1.926829	0.169512
	Engineering	13	28	2.153846	0.307692

No.	Division	Number	Sum	Average	Variance
Q9	Health	23	59	2.565217	0.347826
	Natural	16	40	2.5	0.666667
	Art & Sports	41	86	2.097561	0.640244
	Engineering	13	36	2.769231	0.358974
Q10	Health	23	37	1.608696	0.249012
	Natural	16	28	1.75	0.2
	Art & Sports	41	67	1.634146	0.237805
	Engineering	13	24	1.846154	0.141026
Q11	Health	23	57	2.478261	0.351779
	Natural	16	50	3.125	1.316667
	Art & Sports	41	92	2.243902	0.789024
	Engineering	13	41	3.153846	0.141026
Q12	Health	23	65	2.826087	0.968379
	Natural	16	46	2.875	0.916667
	Art & Sports	41	98	2.390244	0.393902
	Engineering	13	44	3.384615	0.423077
Q13	Health	23	52	2.26087	0.474308
	Natural	16	37	2.3125	0.629167
	Art & Sports	41	77	1.878049	0.359756
	Engineering	13	36	2.769231	0.192308

Table 5. The null hypothesis verification table through analysis of variance

No.	Cause of change	Sum of square	DF	Root mean square	F	P-value	F critical
Q1	treatments	3.853921	3	1.28464	6.036023	0.000865	2.706999
	residual	18.94178	89	0.212829			
	sum	22.7957	92				
Q3	treatments	7.272349	3	2.424116	17.00847	8.14E-09	2.706999
	residual	12.68464	89	0.142524			
	sum	19.95699	92				
Q4	treatments	0.608431	3	0.20281	0.898702	0.445245	2.708186
	residual	19.85896	88	0.22567			
	sum	20.46739	91				
Q5	treatments	6.324034	3	2.108011	3.162117	0.028629	2.710647
	residual	57.33152	86	0.666646			
	sum	63.65556	89				
Q6	treatments	18.13084	3	6.043614	7.324191	0.000192	2.706999
	residual	73.43905	89	0.825158			
	sum	91.56989	92				
Q7	treatments	16.18144	3	5.393813	2530717	0.062278	2.708186
	residual	187.5577	88	2.131337			
	sum	203.7391	91				
Q8	treatments	0.62243	3	0.207477	0.650952	0.584422	2.706999
	residual	28.36682	89	0.318728			
	sum	28.98925	92				
Q9	treatments	6.258335	3	2.086112	3.902994	0.0114	2.706999
	residual	47.56962	89	0.53449			
	sum	53.82796	92				
Q10	treatments	0.639817	3	0.213272	0.964358	0.413246	2.706999
	residual	19.68276	89	0.221155			
	sum	20.32258	92				
Q11	treatments	13.90275	3	4.634249	6.790118	0.000356	2.706999
	residual	60.74241	89	0.682499			
	sum	74.64516	92				
Q12	treatments	10.84381	3	3.614605	5.756217	0.001206	2.706999
	residual	55.88737	89	0.627948			
	sum	66.73118	92				
Q13	treatments	8.677093	3	2.892364	7.039073	0.000267	2.706999
	residual	36.57022	89	0.410901			
	sum	45.24731	92				

설문의 응답에 대한 전공별 차이에 대한 F-기각치, F비의 비교, P-값 분석에 의해 차이 유무를 판정할 수 있다. 1번 설문에서 “전공별 남녀 성별 차이가 없다.”라는 귀무가설을 검증하기 위해 사용되는 F-검정 값은 6.036023이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 0.000865이며, 0.05보다 적어 H_1 를 기각한다. 즉 전공별 남자와 여자 성비가 다르다고 말할 수 있다. 3번 설문에서 “론테이크 인식에 전공별 차이가 없다”라는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 17.00847이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 8.14E-09 이며, 0.05보다 적어 H_3 를 기각하게 된다. 전공별로 론테이크 영상 인식에 차이가 있다고 말 할 수 있다. 5번 설문에서 “가장 기억에 남는 국내 론테이크 영화에 대한 전공별 차이가 없다”는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 3.162117이며, F-기각치 2.710647보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 하지만 P-값은 0.028629이며, 0.05보다 적어 H_5 를 기각하게 된다. 즉 가장 기억에 남는 국내 론테이크 영화에 대한 전공별 차이가 있다. 전체적으로는 살인의 추억, 올드보이, 서편제, 악녀 순으로 나타났다. 하지만 공학계열에서는 <올드보이>가 83.3%로 매우 높게 나타났고, 예체능계열에서는 50%로 나타났으며, 보건계열과 자연계열은 <살인의 추억>이 40%로 나타났다.

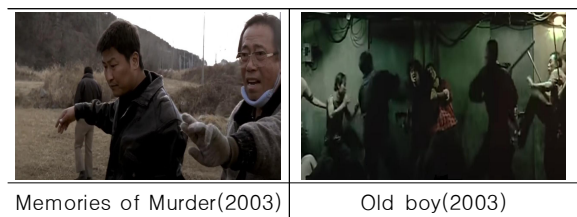


Fig. 14. Long-take films of Korea

6번 설문에서 “론테이크 국외 영상이 전공별 차이가 없다”라는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 7.324191이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 0.000192이며, 0.05보다 적어 H_6 를 기각하게 된다. 즉 “전공별로 선호하는 국외 론테이크 영상에 차이가 있다.”라고 말 할 수 있다. 예체능의 경우 가장 높게 <버드맨>이 언급이 되었는데, 이는 영상 전공자들에게 에마누엘 루베즈키 촬영감독의 <버드맨>이 이미 잘 알려졌다기 때문이라 생각된다. 예체능 외의 전공에서는 모두 <라라랜드>가 가장 잘 알려진 론테이크 영화였다.



Fig. 15. Long-take films of abroad

9번 설문에서 “롱테이크 영화에 대한 만족도에서 전공별 차이가 없다”라는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 3.902994이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 0.0114이며, 0.05보다 적어 H_9 를 기각하게 된다. 즉 전공별로 롱테이크 영화에 대한 만족도에 차이가 있다고 말할 수 있다. 예체능계열은 만족도가 “매우 만족” 26.8%, “만족”이 36.6%로 합쳐서 63.4%가 만족도가 높게 나왔다. 이에 비해 공학전공은 “만족” 이상이 30.8%로 매우 낮게 나타났다. 11번 설문에서 “롱테이크 영화에 대한 관람 의지가 전공별 차이가 없다”라는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 6.790118이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 0.0000356이며, 0.05보다 적어 H_{11} 를 기각하게 된다. 즉 전공별로 롱테이크 영화에 관람 의지에서 차이가 있다고 말할 수 있다. 예체능계열은 “매우 그렇다” 22.0%, “그렇다” 36.6%로 합쳐서 58.5%가 “그렇다” 이상을 답하였다. 이에 비해 공학전공은 “그렇다” 이상이 0.0%로 매우 낮게 나타났다. 두 번째로 자연계열이 31.3%, 보건계열이 47.8% 순으로 나타났다. 즉 예체능계열이 롱테이크 영화에 대한 기대치도 높고 만족도도 높게 나타난 반면, 공학계열은 매우 낮게 나타남을 알 수 있다. 13번 설문에서 “롱테이크 영화에 대한 향후 전망에서 전공별 차이가 없다”라는 귀무가설 검증을 위한 F-검정 값은 7.039073이며, F-기각치 2.706999보다 큰 값이므로 기각영역에 속한다. 그리고 P-값은 0.000267이며, 0.05보다 적어 H_{13} 를 기각하게 된다. 즉 전공별로 롱테이크 영화에 대한 향후 전망에 차이가 있다고 말할 수 있다. 예체능계열은 “매우 그렇다” 24.4%, “그렇다” 63.4%로 합쳐서 87.8%가 “그렇다” 이상을 답하였다. 이에 비해 공학전공은 “그렇다” 이상이 23.1%로 매우 낮게 나타났다. 두 번째로 보건계열이 60.9%, 자연계열이 50.0% 순으로 나타났다. 즉 H_4 , H_7 , H_8 , H_{10} 가설은 채택이 되었다. 즉 롱테이크 영상에 대한 이해, 롱테이크 영화를 만드는 가장 큰 이유, 롱테이크 영상에서 가장 크게 느끼는 것, 롱테이크 영상과 일반영상간의 선호도에서 전공별 차이가 없다고 말할 수 있다.

Table 6. hypothesis and result

No.	hypothesis	Result
H_1	There is no difference depending on major about gender classification.	Rejection
H_3	The perception of long-take films does not differ from major to major.	Rejection
H_4	There is no difference between majors in accurate identification of long-take films.	Accept
H_5	The most memorable long-take video in Korea does not differ from major to major.	Rejection
H_6	The most memorable long-take films abroad do not differ from major to major.	Rejection
H_7	There is no difference in major as to the biggest reason for making long-take films.	Accept
H_8	There is no difference between majors in what they feel the most in long-take films.	Accept
H_9	There is no difference in satisfaction with long-take films by major.	Rejection
H_{10}	There is no difference between majors in preferred images among long-take images and general images.	Accept
H_{11}	There is no difference between majors in watching llong-take films.	Rejection
H_{12}	There is no difference between majors in whether to recommend long-take films to people around them.	Rejection
H_{13}	There is no difference by major in the future outlook for long-take films.	Rejection

IV. Conclusions

극장 관객의 연령대별 비중은 20대가 35.3%, 30대가 26.9%, 40대가 24.4%로 조사되었다. 본 연구는 영화를 가장 많이 접하는 연령대인 20대 중에 대학생을 대상으로 롱테이크 영상에 대한 다양한 질문을 하였다. 설문 결과 롱테이크 영상에 대해 68.8%가 “알고 있다”라고 답하였으며, 가장 기억에 남는 롱테이크 국내, 국외 영화는 <살인의 추억> 50.0%, <라라랜드> 39.8%로 나타났다. 롱테이크 영상을 만드는 이유로는 감독의 취향이 33.7%로 가장 높게 나타났으며, 롱테이크 영상으로 현장감(사실감)을 느끼는 것이 68.8%로 나타났다. 많은 영화감독과 촬영감독이 롱테이크 영상을 제작하는 가장 큰 이유 중 하나가 현장감과 사실감의 전달이었는데, 영화 관객에게 현장감, 사실감이 가장 크게 전달되었다는 점은 고무적이다. 하지만 롱테이크 영상에 대한 만족도는 “만족”이상이 47.3%로 그다지 높지 않았다. 일반 영상 대비 선호도는 67.7%로 높았으나, “롱테이크 영화를 보겠다”는 “그렇다” 이상이 43%로 높지 않았으며, 주변에 롱테이크 영상을 추천하겠다는 비율도 40.9%로 높지 않았다. 다만 향후 롱테이크

영상에 대한 전망은 65.6%로 높게 나타나서, 영화 관객들이 롱테이크 영상에 대한 향후 기대치가 높다는 것을 알 수 있었다. 본 연구를 통해 영화에서 사용된 롱테이크 영상에 대한 20대 대학생의 인식을 알아보았지만, 설문 대상이 모든 학과의 대학생이므로 롱테이크 영상에 대한 좀 더 기술적인 설문을 할 수가 없었다. 향후 20대 영화 및 영상 전공자들을 대상으로 하여 좀 더 심도있는 설문을 하고자 한다. 그리고 <졸업>, <버드맨>, <1917> 등 외국의 유명한 롱테이크 영화의 경우에는 스토리 분석과 함께 롱테이크 영상을 분석한 연구가 많았지만, 국내 롱테이크 영화에 대한 연구는 매우 적다. 향후 연구과제로는 한국 영화에서 사용된 롱테이크 영상과 스토리의 전개과정을 통한 분석을 <서편제>부터 <살인의 추억> <올드보이> 등 국내 영화에 대한 롱테이크 분석을 해 보고자 한다.

REFERENCES

- [1] Heo, In-young, "Introduction to video production", Nanam Press, 2010, P223
- [2] Kim, Young Jun, Min, Dae Ji, "The Illusion of Long-Take in Birdman" Research Institute for Image & Cultural Contents, No.13, December 2017, pp.131~151, doi.org/10.24174/jicc.2017.12.13.131
- [3] Lee, Yong-Whan, "A study on the directing Intentions and hidden cuts of long-take shoot in film" The Treatise on The Plastic Media, Vol.24 No.4, pp.192~200, November 2021. doi.org/10.35280/KOTPM.2021.24.4.1
- [4] Soo-In Yoon, "Use of Long Take in The Film The Graduate : Focused on Mise-en-Scene" The Korea Contents Society, Vol. 12, No.4, April 2012, pp.143~155, dx.doi.org//10.5392/JKCA.2012.12.04.143
- [5] Park, Ji Hoon, "Analysis on Long-Take Technique of a Film <1917>" Korea Open Access Journals, Vol.1, No.34, pp.25~52, 2020, DOI : 10.34269/mitak.2020.1.34.002
- [6] Choi, Kwang-Young, Kim, jong-Wan, "A Study on Changes in Long-Take Aesthetics Shown in Films by Hong Sang-Soo", journal of the moving image technology associon of korea, No.27, pp.301~316, December 2017.
- [7] Lee, Tae Hoon, "The Study of Transition Technique in Long-take Technique-Focusing on the Alejandro Gonzalez Inarritu's films "Bird man"(2015)-" The Treatise on The Plastic Media, Vol.17 No.6, pp.450~463, November 2016.
- [8] Suh, Kiwon, "A Study on the long take in low-budget production HD Film - Case study of the film <Moksha>" Dongguk University, Graduate School of Digital Image & Contents, Department of Film and Video Production, 2014
- [9] Park, Chur Woong, "Study on Alfonso Cuaron's longtake style - Focusing on Y Tu Mama Tambien, CHILDREN OF MEN" Film Studies, No.45, pp.163~184, September 2010.
- [10] Kwon, Byung Chul, "Gravity 's Movement Direction", Cine forum, No.24, August, 2016, pp.43~74
- [11] Bae, Sang-Joon, Jung, Soo-Wan, "Gravity (2013) - A formalistic interpretation of the realistic SF movie", Cine forum, No.26, April 2017, pp.9~48
- [12] Lee, Yong-Guan, "The Expression of Im Kwon-taek's Long Take" Film studies, No.10, December 1995, pp.74~96
- [13] Hyun-Wook Ko, Dong-Gi Seo, "The Handheld and Steadicam Study on the Long-Take Camerawork - Focus on the Film Secret Sunshine and Memories Of Murder" The Korean Entertainment Industry Association, No.8, Feb. 2014. pp.67~72
- [14] Lee, Yong-Whan, "A Study on the Viral video of YouTube based on message appeal methods" The Treatise on The Plastic Media, Vol.22, No.3, pp.205~212, August 2019. doi.org/10.35280/KO TPM.2019.22.3.22
- [15] Ryu, Jae Hyung, "Birdman's Single Shot Effect : Realist Aesthetics and the Illusion" Cine forum No.23, April 2016, pp.75~110
- [16] Lee, Young Guan, "Lim Kwon-taek's Expression on Long Take" Film Studies No.10, December 1995, pp.74~96
- [17] Park, Ji Hoon, "Analysis on Long-Take Technique of a Film <1917>" journal of the moving image technology associon of korea, vol.1, No.34, 2020, pp.25~52
- [18] Kim Byeong Jung, "Research on Cinematographic Technology and Long Takes in the Movie <Alone>" Mokwon university Liberal Arts Innovation Center, vol.8, November 2021, pp.25~47

Authors



Yong-Whan Lee received the B.S., in Computer Science & Statistics from Chungnam National University, Korea, 1986. and the M.S. and Ph.D. degrees in Computer Science from Kon-Kuk University, Korea, in 1989, 1999

respectively. Dr. Lee joined at Woosong Technical College, Daejeon, Korea, in 1993. He is currently a Professor in the Division of Broadcating & Media Contents at Woosong College. He is interested in films and video editing, long-takes of film, image processing.