

## SHOT/REVERS SHOT

자, 이번 시간에는 연속편집의 핵심적 요소로 할 대화장면 편집의 미학과 효과에 대해 설명해보겠습니다. 저는 한 편의 영화를 볼 때 대화 장면이 어떻게 찍혀 있는가를 유심히 봅니다. 대화장면을 어떻게 잘 찍어내느냐 하는 것이야말로 영화와 텔레비전 드라마의 결정적 차이라 할 것입니다.

대화 장면 연출에서 가장 핵심적인 것은 ‘봉합’ 효과라 불리는 쇼트/역 쇼트구성이다. ‘봉합’이란 바늘로 실을 꿰매어 기운 자국이 보이지 않는다는 것을 가리키는 말이다. 영화이론에선 이것을 등장인물의 시점을 자연스레 옮기는 쇼트/역쇼트 구성이 거두는 효과를 가리킬 때 쓰인다. 쇼트/역쇼트란 일반적으로 두 사람이상이 등장하는 장면에서 쓰이는 구성이다. 미셸 푸코가 벨라스케스의 <시녀들>이란 그림을 분석한 글은 영화에서의 봉합효과를 설명하는데 유용한 전거를 마련해줬다. 그 그림은 공주와 시녀들이 놀고 있다가 막 그 방에 도착한 왕을 보고 일어서 예를 갖추는 순간을 그린 것이다. 그림 중앙에는 커다란 거울이 놓여 있고 그 거울에는 방금 도착한 왕의 모습이 담겨 있다. 화면 속의 공주와 시녀들은 화면 바깥의 왕을 쳐다보고 있다. 그런데 그 왕의 시점, 거울에 비친 왕의 시점은 곧 그 그림을 바라보고 있는 우리 관객의 시점이기도 하다. 그렇게 해서 우리는 자연스레 왕의 시점을 부여받게 되는 것이다.

영화에서의 쇼트/역쇼트 화면 구성도 이와 마찬가지로 이치다. 어렵게 생각할 것 없이 오늘날 텔레비전에서 방영되는 술한 드라마는 모두 이 쇼트/역쇼트 화면의 원리로 찍혀진다. 자잘한 일상을 담은 일일 연속극에서 우리는 시어머니와 며느리가 대화하는 장면에서 시어머니를 잡은 화면, 며느리를 잡은 화면을 교대로 오가며 편집한 화면을 보게 된다. 우리는 그런 화면을 보면서 자연스레 시어머니와 며느리의 시점을 번갈아 오가며 그들의 시점과 마음을 나눠 갖는 것이다. 잠깐, 그렇게 찍지 않는 영화도 있느냐고? 물론 있다. 홍상수의 영화에는 이 쇼트/역쇼트 구성이 전혀 나오지 않는다. 박광수 감독의 영화에도 이런 쇼트/역쇼트 구성이 거의 보이지 않는다. 대개 화면 호흡이 긴 롱테이크를 선호하는 감독의 영화에서는 이런 쇼트/역쇼트 구성이 없다. 그래서 혹자는 그들의 영화가 등장인물에게 쉽게 동화하지 못하게 하는 스타일의 방해장치가 있다고 불평하는 것이다. 그들의 영화는 등장인물의 삶에 동화하지 못하게 하는 대신 관찰하게 한다. 스타일의 쓰임새가 다른 것이다. 쇼트/역쇼트 효과를 비롯해 연속편집의 진면목을 보여준 감독은 물론 앨프리드 히치콕감독이다.

이번에는 대화장면의 시점 이동이 어떤 효과를 갖게 되는지 구체적으로 한 편의 영화를 통해 살펴보겠습니다. 미국영화 역사상 가장 뛰어난 갱영화로 평가받는 프랜시스 포드 코폴라의 <대부>를 예로 들어 보겠습니다. 이 영화 첫 장면은 한 남자의 클로즈업으로 시작합니다. 그는 장의사인데, 딸을 강간한 남자들을 법원에서 풀어준 사건에 분개해 누군가에게 하소연하고 있습니다. 알고 보니, 그는 마피아 두목인 돈 코를레오네의 딸 결혼식에 하객으로 참석해 코를레오네에게 자신의 딸의 복수를 청하고 있는 것이었죠. 마피아 사회에선 경사스런 날에 부탁을 받으면 거절하지 못하는 관습이 있다고 합니다. 물론 이런 사실은 우리가 나중에 알게 되는 것인데요, 여하튼 이 장면에서 그 장의사의 클로즈업으로 시작한 화면은 계속 천천히 뒤로 빠지면서 이동해 결국은 한 남자의 어깨 너머로까지 후퇴하는데요, 화면이 정 반대 각도에서 잡히면 우리는 그때까지 장의사를 보고 있었던 시선이 바로 비토 코를

레오네의 시선이라는 것을 알게 되죠. 바로 이것이 앞에서 말한 대화 장면 편집에서의 시점의 효과입니다. 즉 우리는 딸의 억울한 사연을 하소연하는 장의사의 말을 비토 코를레오네의 시점으로 보고 있었던 것이죠.

이렇게 시작된 영화는 초반까지 계속 비토 코를레오네의 시점을 축으로 전개됩니다. 그런 시점의 축이 변화되는 중요한 계기는 비토 코를레오네가 암살당할 뻔 한 뒤 병원에 입원하고 셋째 아들인 마이클이 아버지를 문병가는 장면에서 일어납니다. 그때까지 가문의 마피아 사업에 별 관심이 없었던 마이클은 아버지의 충격사건을 계기로 서서히 이 집안 일에 적극적으로 개입하게 되는데요, 그 문병 장면에서 카메라는 마이클의 시점으로 본 병원 내부를 묘사함으로써 단박에 관객을 그의 시점에 동화시킵니다. 이어지는 장면에서 마이클은 병세가 위중한 아버지를 혹시 있을지도 모를 암살자들의 위협을 피해 다른 병실로 옮기면서 아버지에게 자신이 옆에 있을 것이라고 안심을 시킵니다. 이 장면에서 카메라는 마이클과 비토 코를레오네를 번갈아 가며 편집해 두 사람의 시점을 관객에게 자연스럽게 이입시킵니다. 이로써 관객은 비토 뿐만 아니라 마이클이 영화의 주인공이라는 점을 자연스럽게 납득하게 되는 것이죠.

그 장면에 이어 한참 뒤로 반대파에 어떻게 대항할 것인가를 놓고 마이클과 형 소니, 그리고 다른 마피아 간부들이 회의를 하는 장면이 있습니다. 이 장면에서 화친을 주장하는 다른 사람들과 달리 마이클은 암살을 계획한 솔로초란 인물을 죽여야 한다고 단호하게 말하는데, 이 장면에서 카메라는 눈치채기 쉽지 않게 서서히 마이클에게 이동해 그를 클로즈업으로 잡습니다. 이는 대화장면에서 유독 한 사람에게 감정의 집중점을 찍는 탁월한 연출입니다. 이 장면 이후에 본격적으로 우리는 마이클을 드라마의 주인공으로 인정하게 됩니다. 그리고 이어지는 장면에서 마이클이 솔로초를 어느 이탈리아 레스토랑에서 만나 담판을 짓는 척 하며 죽일 때 화면은 전형적인 쇼트/역쇼트 편집으로 구성되어 서시펜스를 증가시키며 앞서 진행된 마이클의 시점으로 관객을 동화시키는 극적 기능을 효율적으로 수행합니다.

영화이론에서 봉합효과라고 부르는 것의 편집원리와 그것의 효과, 나아가 다양한 변형에 대해 이해가 되셨나요. 결국 영화는 화면과 화면을 이어붙이는 예술입니다. 어떻게 이어 붙이느냐에 따라 다른 효과가 나옵니다. 거기서 미학도 나오는 것이구요.