

영상의 시간표현

영상은 하나의 시선에 하나의 시간이 일치하는 방식으로 시간을 구성

시간이 잘린 것이 한 순간이라면 영상은 사진과 같은 정지영상이 되고, 시간이 연속되는 짧은 기간이라면 영화, TV 등과 같은 동영상이 된다.

그림이나 사진과 같은 정지영상은 한 순간을 재현함.

순간은 공간의 시간적 단면이며, 시간의 공간적 구성임

동일한 장소에서 여러 가지 사건들이 연속적으로 발생하는 것은 시간의 흐름 속에서만 가능
시간이 멈춘 한 순간에는 단 하나의 사건만이 공간 안에 배열됨

이것을 재현한 것이 영상임

화가의 초상화는 화가의 지각된 의식속의 시·공간이 그의 신체운동을 통해 일정한 형태로 재구성되어 있고, 그 형태는 화의 내적 시·공간의 흔적임으로 초상화 속의 인물은 이미 독립된 시·공간 속에 존재하는 사물이 아니라, 화가의 시각, 화가의 신체에서 살아남은 시·공간 그 자체다. 이에 반해, 영상의 시·공간은 물리적 시·공간의 물리적 절단이다.

같은 장소에서 영상이 기록한 순간의 이전과 이후를 연결시키는 축은 통시적 축

반면, 동일한 시간에 여러 장소에서 여러 사건들이 발생하는 것은 공시적 축이다

영상의 시간은 영상이 시간 자체를 재현(드라마 24 hours)하기보다는 이야기의 형태로 사건의 흐름을 재현하는 과정에서 드러난다.

이야기란 환경, 지속시간, 등장인물, 행동, 상호작용, 사건 등을 포함하는 의미구조다.

상상적 신체에서의 현재성

영상의 경험이 가져오는 부재의 신체감각, 현실적 인상은 영상 자체의 물리적 운동, 그 연속에 의한 관찰운동이자 현재의 연속임으로 바로 앞에 시로운 상상적 신체, 부재의 신체를 만든다. 부재의 신체는 카메라의 눈길을 자기의 눈길로 하고, 카메라의 움직임을 자기의 움직임으로 하고, 빌딩 위에 서서 고공공포증을 일으키게 하고, 또 파도에 뱃멀미를 느끼게 하며, 권총의 총알을 맞으면 고통을 느끼게끔 한다.

영상의 이야기되는 시간

영상의 이야기되는 시간은 말하는 시간과 이야기하는 시간이 결합된 것이며, 전자는 필름의 물리적 길이·영상을 보는 현실적 시간, 후자는 이야기되는 메시지의 내용적인 시간을 의미한다.

영화가 발명된 당시, 말하는 시간과 이야기하는 시간은 일치했고, 이러한 것이 분리되어 종합적인 시간구조가 만들어진 것은 몽타주의 발견 이후다.

시간의 구성

1. 객관적 시간

시계가 나타내는 시간

2. 주관적(심리적) 시간

주관적 시간은 우리가 스스로 느끼는 시간. 객관적 시간과 상관없이 하나의 상황이 짧거나 또는 길게 느껴지는 것을 경험하는 것. 주관적 의미에서의 시간은 측정이 불가능함(좋아하는 사람을 기다릴 때는 너무 길게 느껴지고, 어떤 일에 열중하면 할수록 그 시간이 짧게 느껴진다)

영상을 통한 주관적 시간의 강조 방법

1) 상황의 강도

에너지가 작은 상황보다 에너지가 큰 상황에 더욱 관심을 집중하게 되고 결과적으로 주관적 시간이 강조됨. 달리는 사람은 잠자는 사람보다 에너지가 크다.

2)상황이 밀도

저밀도 상황보다 고밀도 상황에 더 큰 반응을 보여 객관적 시간이 더 짧게 느껴진다. 고밀도 상황이란 아주 짧은 시간 내에 많은 일들이 일어나는 것을 말함. 앵글이 변화가 심한 영화나 다양한 샷으로 만들어진 15초 광고들이 고밀도 상황에 해당된다.

3) 경험의 강도

경험의 강도란 동시에 또는 대단히 빠른 속도로 벌어지는 연속적인 경험이 수와 그러한 일들이 우리에게 미치는 영향을 말한다.

경험의 강도는 대개 그 일과 자신과의 관련성에 의해 좌우된다. 자신과의 관련성이 많을수록 더 깊이 열중하게 된다. 경험이 강도가 커져 완전한 몰입의 단계에 이르면 시간이 개념이 없어지게 되는데 이것을 영원성 또는 비시간성이라 한다.

3. 생리적 시간

모든 생명체는 생체에 내장된 생리적 시계를 갖고 있음. 이에 따라 인간도 계절의 변화에 따라 생리적 시간을 갖는다. 따라서 갑자기 생활습관을 바꾸면 생리적 습관이 따라오지 못한다. TV의 경우 프로그램 편성시 생활시간을 고려하는 것도 모두 생리적 시간을 감안했기 때문이다.

1) 한 영상 안의 이야기

하나의 장면을 통해 시간을 두고 이루어지는 연속된 행동들을 재현할 수 있음. 가령 짧은 동작을 보여 줌으로써 보다 긴 사건을 압축해 표현하는 것이다. 예를 들면 사건의 한 장면만을 보여주면서 전체 사건을 의미하는 경우가 이에 해당되는데 구체적으로 침대 위에 누운 남녀의 얽힌 발은 정사를 의미하는 식으로 표현됨

2) 여러 영상으로 이루어진 이야기의 시간과 공간

여러 영상을 묶어서 하나의 이야기를 만드는 과정에서 필연적으로 영상과 영상 사이의 시간적, 공간적 간격이 발생함.

영상의 최소단위는 프레임이며 프레임은 특정한 시간과 공간을 담고 있음

즉, 프레임은 각기 다른 시간과 공간을 표현하고 있음.

따라서 프레임을 비교하면 시간은 같은데 공간이 다를 수 있고, 공간을 같은데 시간이 다르기도 하고, 시간과 공간 모두가 다를 수 도 있음

프레임들의 서로 다른 시간과 공간이 어떻게 연결되느냐에 따라 이야기가 구성됨

프레임→컷(샷)→씬→시퀀스→스토리

· 씬의 구성방식

동일한 시선의 축 위에서 다른 프레임을 연결(이 경우 각각의 프레임은 공간적 연속성을 유지). 줌인 줌아웃 형식의 연결로 이 경우 프레임 안에 재현된 공간이 일부가 다음 프레임에서 외부 공간이 됨

프레임 사이에는 시간이나 공간의 빈틈이 존재함

이 빈틈을 어떻게 생략하느냐에 따라 이야기의 전개 방식이 달라지고 관객의 이해도 달라짐
영상제작자들은 프레임 사이의 빈틈을 사이에 두고 다른 시공간을 재현하지만 하나의 연결된 이야기 속에 위치할 수 있도록 적절한 방식으로 시공간을 생략해야 함

· 시공간의 생략법

1)우발적 생략

하나의 사건이 일어나는 시간과 장소 안에서 사건을 재현하는 가운데 기술적·경제적 이유로 만들어질 수 밖에 없는 생략

일반적으로 한 사건 전체를 완벽히 영상으로 재현하는 것은 불필요할 뿐만 아니라 기술적·경제적으로 많은 부담이 되기 때문에 사건의 특징적인 장면 몇 가지만을 영상으로 재현해 사건 전체를 재현한다.

이 때 어떤 장면을 재현하고 어떤 장면을 생략하느냐에 따라, 이야기 전개속도와 수용방식이 달라짐

하지만 우발적 생략은 비슷한 사건을 재현했던 과거의 영상들에 대한 사람들의 기억에 힘입어 사람들이 우발적 생략에 익숙해질수록 생략은 과감하고 크게 이루어짐

2)플래쉬 백(Flash Bac)

현재 진행 중인 시공간을 재현하는 영상에 이어서 과거의 시공간에 위치된 사건을 재현하는 영상을 붙여서 이야기를 생산하는 것. 이것은 현재 진행되는 사건과 과거의 사건 사이에 있었던 시공간을 생략하게 됨

3)교차편집

서로 다른 시공간에 위치된 사건을 재현하는 영상을 번갈아가며 이어 붙여 하나의 이야기를 만드는 것

서로 다른 사건을 번갈아가며 보여줌으로써 두 사건을 연결시키고 두 사건 사이의 긴장을 발생시킴으로써 이야기 전개의 흥미를 불러일으키기 위해 사용함

영상의 시간

1) 계량된 시간

동영상의 상영된 물리적 시간(상영시간 2시간짜리 영화, 70분짜리 드라마)으로 진행시간으로 불리기도 한다. 프로그램의 전체길이가 이에 해당된다. 일반적으로 귀납적인 영상 접근 방식으로 표현되고 선명도가 낮은 모자이크식 텔레비전 이미지는 고선명도 연역적 방식으로

촬영된 영화에 비해서 시청자로부터 더 많은 주의력과 몰입도를 요구하지만 최근 들어 HDTV의 보급으로 화질의 차이는 거의 없어졌음. 따라서 영화와 TV의 프로그램 길이에 차이는 미학적 이유보다는 주로 프로그램 선택의 다양성과 광고집행 횟수 때문이다.

2) 서사 시간

서사 구조에 의해 주어진 시간으로 화면에서 표현된 사건의 객관적 시간 길이를 나타낸다. 만약 사실적인 사건을 생방송하거나 현장 녹화는 경우, 서사시간과 진행시간이 동일함. 실제로는 반나절 정도가 소요된 시간 안에 1년이 넘는 시간이 포함되기도 함

3) 이야기된 시간

영상 속에 재현된 사건이 실제로 진행되는 데 걸리는 시간
한사람의 일생을 재현한 영상의 시간은 수십년임.