

영화미술을 보는 눈

황인준 | 영화미술디자이너



영화미술은 영화뿐만 아니라 영상매체의 모든 영역에 있어 그 초석이 되며 중요성은 더욱 확대될 것이다. 이런 영상 매체의 디지털화로 인해 보다 쉽고 빠르게, 예술적이나 산업적으로 더욱 확장될 것이며 우리의 시각이미지를 지배할 것이다. 영상이 가지고 있는 시각 이미지와 메시지는 인간이 가지고 있는 원초적 본능이기 때문이다.

영화미술(프로덕션 디자인)이란?

우리는 지금 직·간접적으로 수없이 많은 매체들을 접하면서 살아가고 있다. 예로부터 내려온 미술처럼 전통적 매체로부터 현재 폭넓게 확장되고 있는 인터넷까지. 그 중 현대 대중문화의 총아로 불리는 영화와 동영상 매체들이 가장 강력한 힘으로 확대 재생산 되고 있는 것이 현실이다. 그 중 우리가 익히 잘 알고 있는 미술과 영화라는 매체가 하나의 이름, '영화미술'로 불리는 직종이 현재 우리나라에서 활발한 움직임으로 자리를 잡아가고 있다. 영화에서 미술이라는 장르의 절대적 필요성은 '시각예술'로서의 위치뿐만 아니라 영화에서 말하는 '미장센'으로서의 가치와 산업적 가치 등이 요구되고 있기 때문이다.

서구나 유럽 등의 영화 역사에서는 가장 먼저 장치로서의 미술이 요구됐으며, 점차 현대 영화에서 요구되는 산업적 측면에서 이제는 모든 영화제작에 우선시 되는 절대적 위치를 차지하고 있으며 '프로덕션 디자인'이란 이름으로 불린다. 하지만 초창기 우리 영화 역사에서는 올바른 영화미술이라기보다는 영화를 만드는데 필요한 소품과 세트에 국한하여 영화제작의 보조 수단으로 제한적 직무에 한정되었다. 그러나 현재 우리나라의 영화도 산업적, 예술적 요구에 의한 확대와 올바른 영화미술의 필요성에 의해 보다 적극적인 활동이 이루어지고 있다.

영화미술의 역사

1895년 '뤼미에르 형제'의 영화 <열차의 도착>이 세계 최초의 영화 탄생을 알리고 난 후, 최초의 영화미술이라고 일컬을 수 있는 작품은 마술사이며, 극장주인 '멜리에스'에 의해 촬영된 1902년의 작품 <달세계 여행>이라 말할 수 있다. 이 작품은 여러 가지의 무대와 소품 그리고 최초의 시각효과들을 내기 위한 장치들에 의해 촬영되었기 때문이다. 그 이후 1910년 경부터 영화를 만드는데 미술의 요소는 대부분의 영화들에 꼭 필요한 장치들로서 활용되었으며, 각 나라들의 특성과 상황에 맞게 발전되고 수용되었다고 할 수 있다.

특히 독일의 경우 1919년 표현주의적 미술사조의 영향으로 <칼리加里 박사의 밀실>을 제작하였고, 1925년 '프리즈 랑'의 <메트로 폴리스>는 최초의 SF 영화라 할 수 있을만큼 세트장치와 조명효과의 극대화로 영화미술사의 한 획을 긋는 작품으로 남았다. 이렇게 근대에 이르면서 보다 적극적으로 영화미술은 발전하였으며, 세계 1차 대전 이후 미국의 영화 산업 발전으로 세계 각국의 영화 전문가들이 '할리우드 스튜디오 시스템'에서 일하는 기회가 확대되었고, 이후 영화 제작 산업화의 영향으로 미술의 절대적 기능을 요구하는 영화들이 속속 만들어



위 · <열차의 도착> 뫼미에르 형제, 1895년. 세계 최초의 영화 탄생을 알리고 움직임의 기록해냄으로써 이미 초창기부터 사진과는 또 다른 미학적 가능성을 예고
아래 · <칼리加里 박사의 밀실> R.비네 감독, 1919년. 정신병자의 망상을 그린 독일의 표현주의 영화

영화미술이 초창기 우리 영화 역사에서는 소품과 세트에 국한하여 영화제작의 보조 수단으로 제한적 직무에 한정되었다. 그러나 현재 우리나라의 영화도 산업적, 예술적 요구에 의한 확대와 올바른 영화미술의 필요성에 의해 보다 적극적인 활동이 이루어지고 있다.

지며 보다 큰 예산과 전문 인력이 필요하게 되었다.

그러던 중 1939년 '빅터 플레밍' 감독의 영화 <바람과 함께 사라지다>가 제작되었고 여기에 감독이며 미술감독인 '윌리엄 카메론 멘지스'가 미술감독으로 참여하게 되었으며, 그해 아카데미 시상식에서 처음으로 '프로덕션 디자이너'라는 타이틀로 미술상을 수상하면서 현대적인 의미의 진정한 영화미술(프로덕션 디자이너)이 탄생되었다 할 수 있다. 이후 영화 제작에 있어 미술감독(프로덕션 디자이너)은 영화의 비주얼뿐만 아니라 예산과 인력 편성에 깊이 관여하며 현재까지 그 위치를 공고히 하게 되었다.

하지만 우리나라의 경우 서구의 영향 보다는 일본의 제작 시스템에 의한 영화 제작 방식이 유입 되었으며, 그들의 시스템을 그대로 답습하고, 경제적 여건으로 인한 분업화와 전문화가 이루어지지 못하면서 그나마 명맥을 유지하다가 60년대 영화 발전이 있었지만 그것이 영화미술 발전에까지 영향을 주지는 못한 듯 하다. 그 이후 80년대 군사정권 등의 이유로 영화미술은 군소의 작업 방식과 세트와 소품에 국한해 제작되면서 발전이 뒤처지게 되었다.

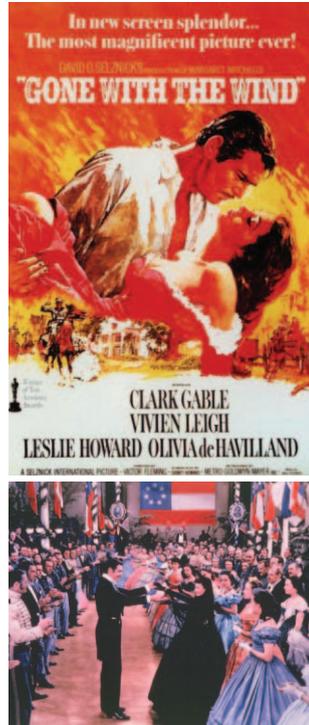
하지만 최근 10년 사이 새로운 인력들의 활동으로 영화발전이 가속화되어, 보다 전문화된 교육을 받은 미술 전공자들의 유입으로 그 위치를 상당히 발전, 격상시키고 있다. 우리나라 최초의 '아트디렉션 시스템'이 도입된 것은 1992년 <그대안의 블루>의 이현승 감독이 자신의 영화에 보다 전문적인 미술을 요구하면서, 미술을 전공한 자신의 후배들을 유입하면서 시작 되었다고 할 수 있다. 이후 '아트디렉션' 개념을 넘어 보다 전문화된 '프로덕션 디자인 시스템'이 도입되었고, 현재 영화 산업의 가장 비약적인 발전이 아닌가 싶다.

영화미술의 작업단계

영화의 제작에는 기획 프리 프로덕션(사전작업) 프로덕션(촬영) 포스트 프로덕션(후반작업) 배급 등의 단계에 의한 제작이 이루어지며, 이러한 단계들에서 영화미술은 크게 프리 프로덕션과 프로덕션의 단계에 절대적 역할을 수행한다. 대부분의 미술감독(프로덕션 디자이너)은 시나리오가 탈고되는 기획단계가 끝나면 감독, 프로듀서, 촬영감독 등의 키스텝 들과 영화의 전반적인 시각화에 대한 컨셉을 마련하는 프리 프로덕션 단계를 진행한다.

감독과 시나리오에 대한 분석을 통해 활자화된 시나리오를 그림이나 사진 등을 통한 컨셉 디자인을 마련하며, 프로듀서와 영화의 총 예산에서 미술부분(세트, 소품, 의상, 분장 등)에 할당된 예산을 협의하여 책정하고, 미술부서의 스텝을 고용하여 보다 효율적이고 합리적인 작업이 이루어지도록 하며, 프로덕션 단계의 사전 시뮬레이션을 통한 제작비 절감 등의 효과를 가질 수 있도록 한다. 이러한 사전 작업이 이루어지면 그 결과물을 바탕으로 촬영(프로덕션)이 원활히 이루어 질 수 있도록 미술부서의 감리, 감독을 책임지며 프로덕션 단계가 이루어진다. 이를 요약하면 아래와 같다.

시나리오 분석 (시각 이미지화, 디자인 - 공간, 캐릭터, 룩, 톤 등)



<바람과 함께 사라지다> 빅터 플레밍 감독, 1939년, 영화제작 산업화의 영향으로 미술의 절대적 기능을 요구하는 영화들이 속속 만들어지던 중 제작된 영화



영화미술은 영화라는 매체에 있어 독립적인 존재가 아니라 영화의 매카니즘을 이해하고 그 위에 미술로서의 시각예술을 실현하는 매체이다. 또한 영화미술은 영화뿐만 아니라 영상매체의 모든 영역에 있어 그 초석이 되며 중요성은 더욱 확대될 것이다.

미술 예산책정 (각 팀별 예산 편성, 스케줄링 등)
 스텝구성 (팀별 인력 편성 - 세트 디자인, 세트시공, 세트 드레싱 등
 소품, 제작소품 등
 의상 디자인, 대여 등
 분장, 특수분장 등
 미니어처, 테크니컬 세트 등
 시각 효과 등)

위와 같이 미술감독(프로덕션 디자이너)은 그의 조수들(미술팀)과 함께 구체적이고 다양한 작업을 통한 영화의 전반적인 시각화를 책임지며 수행한다. 하지만 우리나라는 아직도 열악한 상황과 이해부족에서 오는 현실적 어려움으로 모두 다 이와 같이 작업하는 것은 아니며 각자의 경우에 따라 다소간의 차이가 있는 것이 현실이다.

영화미술의 가치와 미래

현대와 미래의 모든 텍스트와 콘텐츠들은 영상의 힘에 의해 더욱 많은 양의 정보를 가지고 커뮤니케이션의 수단으로 이용되며 더욱 활성화 될 것이다. 이에 영화미술의 기능과 역할은 보다 다양한 방법과 기술에 의해 더욱 확장될 것이며, 영화가 가지고 있는 '내러티브'의 전달 뿐만 아니라 그 속에 이미지로 내재하는 '미장센'으로서의 역할도 보다 중요하게 될 것이다. 우리가 영화를 보고 난 후 오랫동안 기억에 남는 것은 그 구체적인 이야기 구조가 아니라 어떠한 '이미지'로 각인되어 남는다. 이러한 이미지는 미술의 기능을 수행하는 역할들에 의한 결과물이라 할 수 있다. 대부분의 시나리오들은 구체적 형태와 공간을 인식하지 못한 상태로 이야기 구조에 전념한다.

영화미술은 이를 영화제작의 초반부에 활자로 된 매체를 어떻게 해석하고 분석하느냐에 따라 보다 구체적이고 알맞은 '내러티브'와 '미장센'으로 구조를 확장시키며, 다양하고 구체적인 형태로 완성시킨다. 물론 모든 영화에서 모든 것을 보장받고 크리에이티브한 작업만을 할 수 있는 것은 아니다. 특히 상업영화의 제작 방식에서 시간과 예산의 제약을 받으며 경제적 효용성을 우선시 하는 것은 현실이다. 하지만 그럼에도 불구하고 보다 새롭고 다양한 작업을 통한 영화발전을 위해 현장에서 많은 사람들이 지금도 밤을 새며 움직이고 있다. 영화를 제작함에 있어 어느 하나 중요하지 않은 것은 없다. 촬영, 조명, 미술 등 모든 스텝의 훌륭한 조화야말로 훌륭한 시각 예술의 결과물이라 할 수 있기 때문이다.

그러므로 영화미술은 영화라는 매체에 있어 독립적인 존재가 아니라 영화의 매카니즘을 이해하고 그 위에 미술로서의 시각예술을 실현하는 매체이다. 또한 영화뿐만 아니라 영상매체의 모든 영역에 있어 그 초석이 되며 중요성은 확대될 것이다. 이런 영상 매체의 디지털화로 인해 보다 쉽고 빠르게, 예술적이나 산업적으로 더욱 확장될 것이며 우리의 시각이미지를 지배할 것이다. 영상이 가지고 있는 시각 이미지와 메시지는 인간이 가지고 있는 원초적 본능이기 때문이다. 🌈

황인준(영화 미술감독)

1968년 경기 파주 생
 1993년 홍익대학교 시각디자인과 졸업
 1994-98년 프리랜서 일러스트레이터
 단편영화, 뮤직비디오 작업
 1999년 영화 <유령> 미술감독
 2000년 영화 <반칙왕> 미술감독
 2003년 영화 <투브> 미술감독
 2005년 영화 <남극일기> 미술감독
 2006년 영화 <로망스> 미술감독

▶참고서적

'영화미술의 역사와 기술', - 레옹 발작크 지음, 이승구 옮김, 1987, 영화진흥공사
 '프로덕션 디자인의 이해', - 이현승 배윤호 신보경 지음, 2003, 도서출판 소도



장근영 (영화 미술감독)

1971년 부산 출생
 1997년 홍익대학교 미술대학 조소과 졸업
 1994-99년 CF, 뮤직비디오, 영화관련 미술작업, 아트디렉터
 2001년 영화 <화산고> 미술감독
 2003년 영화 <지구를 지켜라> 미술·의상 감독
 2004년 영화 <아리랑 장풍대작전> 미술·의상 감독

인터뷰 '미술감독 장근영'

미술감독 장근영 씨는 나의 대학 후배이며 비슷한 시기에 영화를 시작한 동지이다. 스스로는 미술감독 2세대라고 하지만 그도 나와 같이 맨땅에 헤딩하는 심정으로 영화미술을 시작한 진정한 영화인이라 할 수 있다. 그는 그의 작품에서 볼 수 있듯이, 우리나라에서 보기드문 비주얼리티를 가지고 있는 영화들이다.

그가 그토록 독창적인 작업을 하게 될 수 있었던 이유에 대한 질문에 '미술감독은 영화를 디자인하는 사람이지요. 디자인을 한다는 것은 똑같은 주제를 가지고도 디자이너의 개성이나 디자인 철학이 다를 수 있어 여러 다른 형태로 보여주는 것에는 굉장한 차이가 나기 마련입니다. 디자이너에겐 처음 자신의 능력을 보여주는 기회가 주어졌을 때 어떻게 자신의 능력을 보여주느냐가 중요한 것 같아요. 물론 운도 굉장히 따라야 하는 것 같고요'라고 한다.

하지만 모든 미술감독들이 이처럼 좋은 기회를 얻는 것은 아니다. 어떻게 하면 좋은 작품을 만나 작업할 수 있느냐의 질문에 그는 '기회는 항상 오기 마련

이지요. 자신에게 온 기회를 찬스로 인식하지 못하면 거기까지 인거죠. 누구나에게 존재하고 다가오는 기회는 있습니다. 그전에 자기 자신과 모든 면에서 준비가 되어 있다면 기회는 눈에 보이는 것입니다'라고 한다.

또한 미술감독이나 미술팀 등이 안고 있는 문제에 대해서는 '이상과 현실 사이에서 항상 갈등하는 거죠. 개인적으로 프리랜서라는 직업적 특성을 받아들여 노력 중이에요. 일을 할 때와 하지 않을 때의 정신적 육체적 괴리감이 너무 커서 생활의 리듬이 너무 불규칙하고 적당히 쉬는 시간은 재충전의 기회로 활용하지만 쉬는 기간이 길어지면 심리적으로 불안하고 힘들죠'라며 현실적인 문제들에서도 인식을 같이한다.

앞으로 우리나라 영화발전을 위한 미술의 역할과 소명에 대한 질문엔 '현재 많은 인식변화로 영화미술에 중시하는 인력들이 보다 좋은 환경과 높은 퀄리티를 만들어 가고 있습니다. 하지만 대부분 아직도 부족할 수 있습니다. 외적으로 환경의 개선과 내적으로 보다 다양하고 독창적인 노력이 필요하겠죠. 현재가 힘들다고 포기한다면 여기서 그만이니깐요'라고 말하며 앞으로의 계획을 들어 보았다. '개인적인 사정으로 2년 동안 쉬었습니다. 쉬는 동안 지나는 시간도 돌아보며 나의 부족한 부분에 대하여 많이 생각했어요. 또 새로운 에너지도 흡수하고 이제는 일을 하고 싶고 지금 열심히 준비 중입니다. 앞으로 많은 다양한 작업을 해보고 싶습니다.'

마지막으로 이 길을 가려고 하는 후배들에게 한마디 한다면, '적어도 영화를 삶의 방향으로 생각한다면 영화를 즐기세요. 즐겁게 일하는 사람보다 강한 사람은 없다고 하네요. 그리고 길게 내다보는 안목을 가지고 인내하며 자기에게 기회가 주어질 때 정말 멋진 모습을 보여주기 위해 항상 노력하고 준비하라는 거죠.' 서로의 상황과 미래에 대한 소망을 잘 알고 있는 우리는 언제까지나 서로에게 힘이 되며, 선의에 경쟁자이며, 영화 인생을 같이 갈 수 있는, 현재도 투쟁중인 동지임을 재차 확인하며 소주집으로.....

'해!해!해!'