

상호매체성[1]

-문학과 영화-

영화 // 문학

- ❖ 상호영향 ('상호매체성')
 - ❖ 둘 다 서사물 (but) **매체**의 차이
 - 영상(시각기호, 도상기호 icon) // 언어(상징기호 symbol)
 - 움직임 // 정지
 - 직접성, 경제성 // 매개성, 비경제성, 모호성(잉여 의미)
- ➔ '다름' (우월성 X)

소설의 영화화

❖ '번역' (언어 → 영상)

: 소설의 문학적 요소 전혀 다른 매체로 번역

❖ 각색, 변형

- 번역의 어려움 (추상화, 일반화, 아이러니, 다성성/복합적 시선 등의 문학적 특수성)
- 선택, 배제 // 재구성(장면, 세부사항)

❖ 영화가 원작을 충실히 재현 했는가는 평가 기준이 될 수 없음!

소설의 영화 차용 방식

1) 설명적 차용 Die illustrierende Adaption

- 원작 가능한 한 자세히 영화로 옮김 (원작 우선)

2) 소재적 차용 Die stofforientierte Adaption

- 원작의 모티브, 줄거리 요소만 차용 (영화 우선, 독립적 작품)

3) 해석적 차용 Die interpretierende Adaption

- 원작의 재해석 (원작에서 자유로움) but) 구체적인 텍스트 해석 (원작과 영화가 동등)

예) 역사적 무대 현재화, 사건을 다른 사회적 무대로 옮김,
텍스트의 개인적 수용 묘사

영화의 분석 대상

- ❖ 시나리오 (닫힌 형식, 열린 형식)
 - 줄거리, 플래시백 Rückblende, 플래시포워드 Vorblende
- ❖ 카메라의 서술 기능 (서술시점/서술입장)
- ❖ 소재, 스토리, 플롯, 주제, 장르
- ❖ 주도 동기, 함의
- ❖ 등장인물 (역할, 태도, 동기, 발전, 구도, 갈등)
- ❖ 시간구성 (서술시간-피서술시간의 관계)
 - 확장, 축약
- ❖ 공간구성 (사건 공간, 분위기 조성 공간, 상징공간)
- ❖ 언어 (대화), 텍스트 (시나리오, 영화평론)

영화의 기본 개념

- ❖ 카메라 – 서술자/화자
 - 카메라의 눈 = 화자의 목소리

❖ 영화의 서술태도

- 1) 전지적 카메라
 - : 사건을 꿰뚫어 보여주고, 논평과 해설 함
- 2) 주관적 카메라
 - : 카메라가 인물의 시각 보여줌
- 3) 마인드스크린 Mindscreen
 - : 인물의 내면 (기억 등) → 인물의 인지에 참여
- 4) 중립적 카메라
 - : 눈높이에서 인물을 객관적, 중립적으로 관찰

❖ 카메라 시점

- 1) 기본 시점 Normalsicht
- 2) 새의 시점 Vogelperspektive
- 3) 개구리 시점 Froschperspektive

❖ 편집 Schnitt & 몽타주 Montage : 관객의 시간감각에 영향 끼침

■ 몽타쥬 (* 프 Monter: '조립하다')

: 샷과 샷이 연결되어 그 전 샷이 설명됨 (부가적 의미 제공)
- 샷들간의 창조적 연결

1) 서사몽타주 Erzählende Montage

- 내용상 순차적으로 연속되게 편집, 편집 감지 어려움

2) 평행몽타주 Parallelmontage

- 공간적으로 분리된 동시적 사건 번갈아 가며 보여줌 (극적 긴장)
→ 관객이 등장인물보다 더 많이 알고 있게 됨
예) 범인과 형사의 엇갈린 상황

3) 유사몽타주 Analogmontage

- 공통의 형식이나 동작을 다양한 연관 관계 속에서 편집하여 공간적, 시간적 거리 없앰

예) 어린아이 살해자 발각 장면 - (편집) - 사형 장면 (시간 축약)

4) 대조몽타주 Kontrastmontage

- 대조적 장면의 결합

예) 궁정의 호사스러운 생활 - 서민들의 비참한 생활

5) 연상몽타주

- 2개의 장면이 이어지며 제 3의 장면 떠오르게 함

예) 얼굴 + 칼 = 살인자

6) 샷-역샷 Schuss-Gegenschuss

예) 서로 이야기 나누는 인물들 사이를 왔다갔다하며 카메라 위치 변화
→ 관객의 직접 참여

❖ 시간 구성

1) 시간 축약 Zeitraffung

: 생략(중요한 것 위해 덜 중요한 것 생략) 예) 유사몽타주

2) 시간 확장 Zeitdehnung

: 중요한 것 반복 or 다양한 시각에서 or 느리게 보여짐 예) 평행몽타주

3) 시간 일치 Zeitdeckung

: 영화 속 이야기 시간 = 상영시간

- 샷/쇼트 (shot): 중간에 끊지 않고 촬영한 하나의 연속적 화면
- 신 (장면 scene): 동일한 시간이나 장소에서 이루어지는 하나의 사건
- 시퀀스 (sequence): 스토리 흐름을 기준으로 나눈 신들의 묶음
- 미장센 (Mise-en-Scène): 화면 배치(인물, 사물, 의상, 조명, 음악 등),
연출 디자인 = **단일 화면**에 담는 영상미