

21세기 영화 스토리보드, 프리비즈(Pre-visualization) 활용에 대하여 -보고논문-

The 21st Century's Film Storyboard, Report on the use of
Pre-visualization

주 저 자 : 이해원 (YI, Hye Won)

중원대학교 연극영화학과 겸임교수

simseri@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2020.4.33>

접수일자 2020. 11. 26. / 심사완료일자 2020. 12. 10. / 게재확정일자 2020. 12. 24.

Abstract

This study talks about the importance of movie storyboard and 21st century digital storyboard pre-biz working that are drawn in pictures. In the movie, storyboards refer to pre-visualization of text scenarios with pictures. Pre-visualization through the storyboard is a pre-predicting of whether the director can deliver the intended topic with the context of the image language. The development of digital technology during the Fourth Industrial Revolution led to the development of computer graphics, making CG and VFX an important part of the film. Computer graphics, which were working in Post-production, began to firmly establish themselves in pre-production in the term "previs." Previs has the advantage of previewing a film before it starts full-scale production. Previs can see the Mise-en-Scène of the film at once, including the movements and facial expressions of the actor. The study discusses the advantages of Previs and the importance of the 21st century film storyboard.

Keyword

Previsualization(사전시각화), Previs(프리비즈), Storyboard(스토리보드), 3D Storyboard(3D 스토리보드)

요약

본 연구는 그림으로 그리는 영화 스토리보드와 21세기형 디지털 스토리보드 프리비즈 작업의 중요성에 대해 얘기한다. 영화에서 스토리보드는 텍스트로 된 시나리오를 그림으로 사전시각화 작업을 말한다. 스토리보드를 통한 사전 시각화는 영상 언어인 이미지의 나열로 콘티뉴리티를 가지고 감독이 의도하는 주제를 전달할 수 있는지 예측하는 것이다. 4차산업혁명 시대 디지털 기술의 발달은 컴퓨터 그래픽의 발달로 이어져 영화에 있어 CG와 VFX가 중요한 부분을 차지하게 되었다. 포스트 프로덕션에서 작업하던 컴퓨터 그래픽은 프리비즈라는 용어로 프리프로덕션에서 확고하게 자리 잡기 시작했다. 프리비즈는 움직이는 스토리보드로 본격적인 프로덕션에 들어가기 전에 영화를 미리 볼 수 있는 장점을 가지고 있다. 프리비즈에는 배우의 움직임, 표정 등 영화의 미장센을 한꺼번에 확실하게 확인할 수 있는 것이다. 본 연구에서는 영화에서 프리비즈의 장점에 대해 논하고 21세기형 영화 스토리보드인 프리비즈의 중요성에 대해 논한다.

목차

1. 서론

2. 21세기형 스토리보드

- 2-1. Pre-visualization의 개념
- 2-2. Pre-visualization의 역사
- 2-3. 한국영화 Pre-visualization

3. 프리비즈(Previs) 제작과정

3-1. 프리비즈의 종류

3-1-1. 피치비즈

3-1-2. 스토리비즈

3-1-3. 테크비즈

3-1-4. 포스트비즈

3-2. 프리비즈 제작과정

3-3. 프리비즈의 활성화

4. 결론

1. 서론

스토리보드(Storyboard)는 그림을 그려서 영화에 나오는 쇼트의 연속성(Continuity)을 묘사하고 계획하는 수단이며, 영화감독이 자신의 생각들을 시각화하는 데 있어서 가장 유용한 도구이다. 영화에서 스토리보드는 감독이 생각한 이야기의 의미와 주제를 시각적, 미학적으로 사전에 알 수 있게 표현해주는 역할을 한다. 즉 스토리보드는 시나리오를 해석해서 단순히 그림으로 표현한 것이 아니라 감독의 시각적 언어를 작품으로 재현한 것이라고 봐야 한다. 완벽한 시나리오라고 할지라도 영상으로 재현되기 위해 스토리보드가 뒷받침되지 않는다면 시각화하는 것을 명확하게 보여주지 않는다. 영상에서 낱말과 쇼트, 문장과 시퀀스 문제를 제시한 크리스티안 메츠(Christian Metz)는 쇼트의 수는 무한하지만 낱말의 수는 유한하며, 쇼트는 많은 정보를 제공하는 반면 낱말은 가지고 있는 의미가 좁다고 보았다. 쇼트와 쇼트의 결합에는 제한이 없지만 낱말에는 유한 수의 특정한 낱말만 쓸 수 있다. 이런 맥락에서 그는 언어를 말하는 것은 그것을 사용하는 것이며 영상 언어는 그것을 발명하는 것이라고 보고 있다.¹⁾ 스토리보드의 중요성에 대해 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)은 “영화를 제작하는 데 있어 우리가 가진 가장 큰 문제 중 하나는 사람들은 이야기를 시각적으로 표현할 수 있는 능력이 부족하다는 것이다. 작곡가가 빈 오선지를 앞에 두고 앉아 있고 큰 규모의 교향악단이 있다고 가정해보자. ‘플루트 한 음표를 불러 주시겠어요? 네, 정말 감사합니다’ 그리고 오선지에 그려 넣는다. 작곡가가 바로 종이에 작곡할 수 있는 것과 마찬가지로 하지만 그 결과는 어떨까? 그것은 화려한 소리로 나온다. 나에게 영화 제작에서 시각화는 절대적으로 필요한 요소이다.”라고 말한다.²⁾ 히치콕의 경우 영화를 제작할 때 시나리오를 이미지로 만들어 보기 전에 아무것도 하지 않는 것으로 악명이 높았다.

오손 웰즈(Orson Welles), 스티븐 스피버그(Steven Spielberg), 마틴 스코세지(Martin Scorsese), 리들리 스콧(Ridley Scott)에 이르는 많은 감독도 마찬가지다.³⁾ 스토리보드는 감독들이 시나리오 속 인물들의 대사와 행동을 영화 이미지 언어로 옮기는 시간과 공간을 허용한다. 영화는 연속성 즉 컨티뉴리티의 예술이

며, 일관된 기법으로 사건을 묘사하며 음향이 첨가된 연속적이고 자연스럽고 논리적인 영상의 흐름을 보여줘야 한다.⁴⁾

영화에서 스토리보드를 사용하는 데는 두 가지 목적을 가지고 있다. 첫째, 감독들의 아이디어를 시각화하도록 해주고, 작가가 연속적인 도안을 통해서 아이디어를 발전시키는 것과 같은 방식으로 그것을 정교화시킨다. 두 번째, 제작팀의 전 구성원에게 감독의 아이디어를 소통시키는 가장 명확한 언어로 기능한다[4]. 스토리보드의 세밀한 구성은 감독의 생각과 시나리오의 기능을 정확히 알 수 있게 해주며, 프로덕션(Production)에서의 돌발충돌을 막아 포스트프로덕션(Post-production)의 예측이 가능하다는 것을 보여준다. 21세기 기술의 발달은 영상제작에 많은 변화를 가져왔다. 이와 더불어 영화의 스케일이 광범위해지면서 스토리보드 작가가 직접 그림으로 그린 아날로그 제작 시스템에서 디지털 기반의 스토리보딩인 프리비즈(Pre-visualization)의 중요성이 부각되고 있다. 본 연구는 4차산업혁명 시대 디지털 기술발달에 있어 영화 프리프로덕션에서 프리비즈의 활용에 관해 연구한다.

2. 21세기형 스토리보드

2-1. Pre-visualization의 개념

사전시각화란 용어는 본격적인 작업 이전에 시각효과 작업에 대한 정확한 계획을 세우고 점검하는 사전작업을 의미한다. 사전적 의미의 사전시각화는 영어로 Pre-visualization이라 하며, 약어로는 프리비즈(Previs)라고 한다.⁵⁾

프리비즈(Pre-visualization)는 촬영 전 머릿속으로 구상한 이미지를 컴퓨터상에서 구현해 봄으로써 실제 제작단계에서 시행착오를 최소화하는 작업 과정을 말한다. 프리비즈 과정은 영상제작의 전 과정에 대한 사전작업으로 비용의 절감뿐만 아니라 작품의 완성도를 높일 수 있다. 미국에서 2009년 설립된 프리비즈협회(Previs Society)는 프리비즈 작업이 주로 3D애니메이션 도구 및 가상 환경 등을 사용하여 장면 또는 시퀀스의 예비 버전을 생성해나가는 협업 프로세스라고 규

1) cf. Robert Stam, 『New Vocabularies in Film Semiotics』 Routledge, 1992, pp.115-116

2) Marcie Begleiter, 스토리보드와 영상제작, 조형사, 2003, p.1

3) 존 하트, 스토리보드의 예술, 고려문화사, 2009, p.190

4) 주세페 크리스티아노, 최고의 스토리보드 만들기, SIGONGART, 2008, p.12

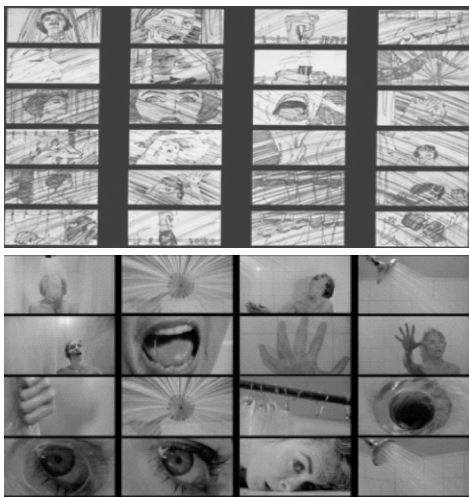
5) 이경학 외, 프리비즈(Pre-visualization) 활성화 방안 연구, 영화진흥위원회 정책연구, 2015, p.1

정한 바 있다. 또한 프리비즈 작업은 영화창작자들에게 있어서 창조적인 아이디어를 시각적으로 탐구할 수 있도록 하고 기술적인 문제해결을 위한 계획을 세울 수 있도록 하며 효율적인 제작을 위한 공유된 비전을 갖고 의사소통을 할 수 있도록 한다라 정의하고 있다.⁶⁾

프리비즈는 감독에게 카메라의 위치와 동선, 액션(Action)과 스테이징(Staging) 등의 실험과 기회를 제공하고 필요에 따라 음악과 사운드 이펙트, 대사를 포함하며 특히 스텐트나 특수효과가 필요한 어렵고 복잡한 신(Scene)을 구현할 때 주로 사용된다. 즉 영화에서 복잡한 쇼트들을 시각화 하여 컴퓨터에서 구현해 봄으로써 실제 제작 단계에서 오는 시행착오를 최소화할 수 있는 과정이라고 할 수 있다.

2-2. Pre-visualization의 역사

히치콕은 영화는 촬영 전에 완성되어 있어야한다는 소신대로 영화 전체 분량을 스토리보드로 제작한 뒤 똑같이 촬영하기로 유명했고 그가 만든 스토리보드 영상문법은 곧 영화 제작의 기본 방식으로 자리 잡았다.⁷⁾



[그림 1] 알프레도 히치콕 <사이코>(1960) 스토리보드⁸⁾

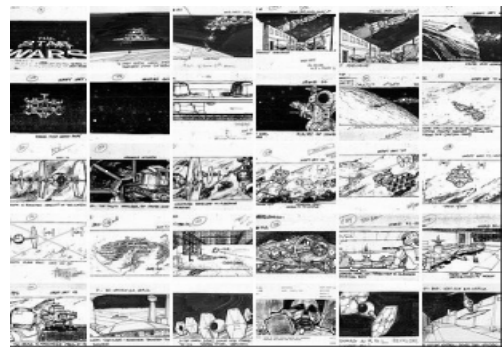
리들리 스콧(Ridley Scott) 감독의 <에이리

6) 이경학 외, Op. cit. p.1

7) 송순진, 프리비즈의 역사와 발전 과제, 영화진흥위원회 정책연구, 2017, p.1

8) West 86th. (2020.11.21.). URL: <https://www.west86th.bgc.bard.edu/>

언>(1979)은 스토리보드 작업을 좀 더 과감하게 업그레이드했다. 그는 스토리보드에 장면 정보와 흐름만을 담기보다 영화 속 세계관과 우주의 느낌까지 모두 표현하고자 했고 때문에 스토리보드를 그래픽 노블(Graphic Novel) 수준까지 끌어올렸다. 시나리오 단계에서 450만 달러의 제작비를 투자 받았지만 최종적으로는 그 두 배에 가까운 850만 달러의 제작비를 투자 받았다. 스티븐 스피버그(Steven Spielberg) 감독 역시 특유의 롱테이크 중심의 연출 스타일 보다 효과적으로 구현하기 위해 스토리보드 이상의 것이 필요했다. <인디애나 존스>(1984)에서 3개월 간의 해외 로케이션이 결정되자 그는 해당 장면의 세트장을 미니어처로 제작했다. 이를 바탕으로 짧은 스케줄 안에 로케이션 촬영 부분을 어떻게 할지 주요 스태프와 결정할 수 있었다. 조지 루카스(George Lucas) 감독은 여기서 한발 더 나아가 <스타워즈> 시리즈 제작 당시 2D 애니메이션을 사용한 프리비즈를 제작했다.⁹⁾ 디지털 기술이 없던 당시에도 여러 가지 방식으로 사전시각화가 시도된 셈인데 이것이 곧 프리비즈의 시초가 되었다.



[그림 2] 조지 루카스 <스타워즈>(1977) 스토리보드¹⁰⁾

이 후 스피버그 감독의 <쥬라기 공원> 시리즈는 프리비즈를 디지털화 하는데 결정적인 계기가 되었다. 애초 <쥬라기 공원>에 등장하는 공룡을 애니매트로닉스(Animatronics, 실체모형에 기계 장치를 넣어 원격으로 조종이 가능하도록 만드는 기술)로 만들고자 계획했던 스피버그는 VFX 회사인 ILM(Industrial Light & Magic)에서 피부표현까지 구현한 CG샘플을 보고 제작 방식을 전면 수정 역사적인 CG공룡을 탄생시켰다. 이렇게 CG 기술이 돋보이는 영화들이 1990년 할리우드

9) 송순진, Op. cit. p.1

10) Pinterest. (2020.11.22). URL: <https://www.pinterest.co.kr>

에서 폭발적으로 늘어나면서 당시 유명 스튜디오에서 일하던 CG아티스트들이 프리비즈 전문가로 등장하기 시작했다. 2000년대 초반부터는 프리비즈 전문업체가 하나둘 생겨났다.¹¹⁾ 21세기 영화 제작의 핵심은 사전 시각화 즉 프리비즈의 작업화가 활성화되는 것에 집중해야한다.

2-3. 한국영화 Pre-visualization

한국영화의 상업적인 성공과 예술성 그리고 창의성의 영역으로 그 의미를 확장시켜 한국의 설정에 맞는 사전시각화의 필요성과 중요성에 대해 살펴볼 필요가 있다.[5] 한국에서는 <태극기 휘날리며>를 통해 2000년대 초반 처음으로 프리비즈가 시도됐다. <태극기 휘날리며>가 영화 전체를 스토리보드로 제작하고 책으로 인쇄해 스토리보드를 나눠준 것만으로도 화제를 모으던 시절이었으니 프리비즈를 도입한 것은 말 그대로 획기적인 시도였다.



[그림 3] 강제규 <태극기 휘날리며>(2004)¹²⁾

당시 제작진은 후반 CG 작업에서 현장의 탱크 한 대를 수십대로, 피난민 역의 엑스트라 200명을 수천명으로 만들어 낼 것을 예상하고 촬영에 임했다. 현장에서 CG팀이 아무리 설명을 해도 현장 스태프와 배우들이 이후 스크린에 그려질 그림을 이해하기란 쉽지 않

았다. 이를 계기로 시도한 것이 테크비즈(Tecvis:쇼트설계와 촬영 방안을 제시하기 위한 프리비즈)다. 블루스 크린 위치와 사이즈 그리고 배우와의 거리, 엑스트라 규모 등을 종합해서 프리비즈를 만들고 제작진이 동영상을 공유해 똑같은 화면을 촬영했다. <태극기 휘날리며>가 흥행에 성공하면서 한국영화계에 블록버스터 열기가 붙었고 이에 프리비즈를 도입하려는 영화도 늘어나게 되었다.¹³⁾

윤종찬 감독의 <청연>(2005)은 테크비즈를 넘어서 스토리비즈(Storyvis:주요 시퀀스의 흐름과 동선 및 영화 전체의 톤 앤드 매너 및 연출 콘셉을 가상으로 구현하는 프리비즈)를 처음 시도했다. 비행장면이 중요했던 <청연>은 33분 분량의 11개 시퀀스를 스토리비즈로 만들었다. 테크비즈와 달리 스토리비즈를 통해 배우의 감정과 행동 그리고 카메라의 배치와 움직임 등과 효과음, 음악까지 삽입해 연출 콘셉을 보다 강조한 스토리프리비즈가 완성되었다.



[그림 4] 윤종찬 <청연>(2005)¹⁴⁾

봉준호 감독의 <괴물>(2006) 역시 한국영화의 프리비즈 역사에 중요하다. 한국영화 최초의 3D의 괴물 출연은 프리비즈를 통해 괴물이 등장하는 신과 타이밍까지 정확하게 계산해 촬영되었다. 그러나 <청연> 등 프리비즈를 활용한 영화들의 흥행 저조로 2007년 한국영화 투자 수익률이 -40.53%까지 떨어지면서 대다수

11) 송순진, Op. cit. pp.1-2

12) 네이버 영화. (2020.11.21). URL: <http://movie.naver.com>

13) 송순진, Op. cit. p.2

14) 네이버 영화. (2020.11.21). Op. cit.

의 영화제작사들이 제작비를 줄이기 시작했다. 예산을 줄이기 위해 가장 프리프로덕션보다 포스트프로덕션 단계 즉 프리비즈보다 후반 CG에 더 많은 투자를 할 수 밖에 없는 상황이 되었으며 CG 수주를 위한 영업용으로 자리를 잡을 수 밖에 없었다.¹⁵⁾

그럼에도 2010년 전후로 덱스터 스튜디오, 매크로 그래프, 디지털아이, 모팩 등 주요 VFX 업체들이 프리비즈 전담팀을 만들고 VFX 수주에 적극적으로 활용하기 시작하면서 다양한 장르의 한국영화가 프리비즈의 도움을 받을 수 있었다[9]. 저예산 영화 <호르비츠를 위하여>(2006)와 <명량>(2014), <국제시장>(2014), <공조>(2016) 등 다양한 영화 제작과정 속에서 프리비즈가 필수적인 과정으로 자리 잡았다. <시크릿>(2009), <설국열차>(2013) 등에서는 투자를 끌어내기 위해 영화 전반의 느낌을 보여주는 피치비즈(Pitchvis)를 도입하기도 했다[9]. VFX 업체 덱스터는 <미스터 고>(2014), <신과 함께>를 1편과 2편 하경우, 이병헌 주연의 영화 <백두산>(2019) 등의 프리비즈 및 후반 CG 작업을 맡아 아시아 최고의 기술력과 규모를 겸비한 스튜디오로 자리 매김하였다.

한국의 프리비즈는 한국영화 뿐만 아니라 VFX 업체가 진출한 중국영화까지 영역을 넓히고 있다. <서유기: 모험의 시작>(2013), <몽키킹:손오공의 탄생>(2014), <치명도수>(2016) 등이 한국에서 프리비즈를 만든 중국영화이다.¹⁶⁾

3. 프리비즈(Previs) 제작과정

3.1 프리비즈 종류

프리비즈는 촬영할 장면들을 사전 시각화하며 촬영과 조명, 미술 그리고 배우 등이 스토리보드 활용의 주 대상으로 프로덕션 과정과 프리프로덕션 과정에서의 손실을 막아주는 역할을 한다. 실제 프로덕션 과정에서 벌어질 수 있는 다양한 위험요소들을 사전에 제거하고 제작의 효율성을 높이는데 있다.

프리비즈의 종류는 피치비즈(Pitchvis), 스토리비즈(Storyvis), 테크비즈(Tecvis), 포스트비즈(Posevis)가 있다.

3-1-1. 피치비즈(Pitchvis)

15) 송순진, Op. cit. p.3

16) 송순진, Op. cit. p.3

피치비즈는 프로젝트의 잠재적인 가능성을 보여줌으로써 제작비의 조성과 사전 투자 유치를 위한 용도의 프리비주얼을 말한다. 프리프로덕션의 기획 및 개발 과정의 일환으로 여기에서 만들어지는 장면들은 프리프로덕션을 진행하는 동안 영상 전체의 방향성과 계획을 수정 및 보완해 나가는 개념을 가지고 있다[5]. 기존의 리소스나 정해진 프리프로덕션 기간에 기획 중인 아이디어(영화 중 큰 시퀀스)에 대한 사전시각화를 통해 영화 전체를 이해할 수 있는 역할을 하고 있다.



[그림 5] 니키 카로 <물란>(2020) 피치비즈¹⁷⁾

디즈니는 카로 감독에게 <물란>을 제작하기 위한 비전을 보기 위해 프리비즈로 구성된 팀을 제공했다. 카로 감독은 영화에서 가장 큰 시퀀스를 피치비즈로 미리 준비했다. <그림 7>은 카로 감독이 준비한 피치비즈로 영화 <물란> 중간에서 벌어지는 전투 시퀀스이며, 디즈니 스튜디오 임원들에게 제시한 14분짜리 피치비즈이다. 영화의 중간에 벌어지는 14분짜리 피치비즈 영상을 통해 영화의 전체적인 레이아웃을 확인할 수 있었으며 카로 감독은 <물란>을 자신의 생각대로 구현할 수 있었다. 피치비즈의 좋은 점은 프리비즈 프로세서가 감독 중심이라는 것이다. 또한 프로덕션에 들어가기 전 제작사와 모든 팀원이 실제 영화적 접근 방식과 일치하도록 공급하는데 목적을 두고 있다.

3-1-2. 스토리비즈(Storyvis)

피치비즈가 영화의 일부를 보여주기에 스토리보드라면

17) vfxv. (2020.11.22). URL: <http://www.vfxvoice.com/warrior-princess-rides-again-in-live-action-mulan/>

스토리비즈는 영화 전체를 시각화하는 형태로 주로 전체 연출 및 시나리오의 타당성을 보기 위해 제작된다. 스토리비즈는 3D 스토리보드로 제작에 최대한의 창의적 유연성, 복잡한 기술 계획 및 매우 빠르고 반응적인 처리가 필요한 경우에 사용한다. 스토리비즈 업체인 Bleep Bloop는 사전제작 단계에서 스토리비즈의 사용은 손으로 그린 스토리보드의 감성적인 부분을 유지하면서 시퀀스 디자인 시간을 최대 2/3까지 단축할 수 있다고 한다. Bleep Bloop에서 작업한 <언더월드>(2016)로 확인할 수 있다.



[그림 6] 영화 <언더월드>(2016) 스토리비즈¹⁸⁾

[그림 6]에서 프리비즈의 위, 아래 이미지를 보면 여배우의 움직임이나 감정이 그대로 구현되는 것을 볼 수 있다. 스토리보드 작업화 - 스토리비즈까지 프리비즈가 완성되기 전까지는 2D 이미지로 인물의 얼굴표정 등이 잘 드러날 수 있도록 작업을 하고 이후 프리비즈 단계는 3D 컴퓨터 그래픽작업으로 스토리보드-스토리비즈를 넘어서 사실적인 사전시각화를 구현한다.

18) PALGRAVE MACMILLAN. (2020.11.20.). URL: <https://storyvis.com>



[그림 7] 영화 <언더월드>(2016) 스토리비즈¹⁹⁾

[그림 6], [그림 7]에서 보듯이 스토리비즈-프리비즈를 통해 파이널 영상이 완성된 것을 알 수 있다. 스토리비즈는 그림으로 된 움직이는 스토리보드로 시퀀스 개발 시간을 절반으로 줄일 수 있게 해주는 데 큰 역할을 하고 있다.

3-1-3. 테크비즈(Tecvis)

테크비즈는 완성된 프리비즈에서 중요한 쇼트나 특히 난이도가 높은 쇼트를 실제 촬영현장에서 기술적으

19) PALGRAVE MACMILLAN, Op. cit.

로 어떻게 구현할 것인가를 3D로 설계하는 것을 말한다. VFX나 SFX 등의 기술적인 부분에 중요한 신에 한정하여 정교한 형태로 제작하는 것으로 제작비가 많이 들어가는 고기술에 대한 시험판이라고 할 수 있다. 테크비즈는 상상이 현실이 될 수 있게 구현하는 데 목적이 있다. 현재 한국영화에서 기술 비즈에 대한 시스템을 가지고 작업을 활발하게 운영하고 있는 업체로는 텍스터 스튜디오와 디지털 아이디어가 있다. 텍스터 스튜디오는 프리프로덕션-프로덕션-포스트프로덕션까지 프리비즈에 대한 전문적인 프로젝트를 운영하고 있다. VFX 업체인 디지털아이디어는 텍스터 스튜디오와 영화 등 영상산업에서 시각효과를 담당하고 있다. 텍스터 스튜디오 대표작으로는 <미스터고>(2013), <신과 함께>(2017, 2018), <백두산>(2019)과 2020년 현재 유승완 감독의 <모가디슈>(2020)가 진행 중이며, 디지털아이디어는 영화 <미스터주>(2019), <엑시트>(2019), <승리호>(2020)와 드라마 <사이코지만 괜찮아>(2020), <보건교사 안은영>(2020) 등의 대표작이 있다.



[그림 8] 텍스터 스튜디오 3D 카메라 작업²⁰⁾

20) 텍스터 스튜디오, (2020.11.20). URL: <http://www.dexterstudios.com>

프리비즈를 실제 촬영하기 위해서 테크비즈는 가이드 역할을 하며 촬영 세팅에 있어 명료함을 더해주고 현장에서의 시행착오를 줄여 촬영시간을 단축시키는데 목적이 있다.

3-1-4. 포스트비즈(Postvis)

포스트비즈는 촬영된 영상에 포스트프로덕션 작업에서 VFX 요소들을 합성하는 작업이다. 블루스크린 배경의 촬영 영상에 CG에 의한 공간의 확장 그리고 CG 캐릭터나 물체의 레이아웃과 동건 및 시각효과 디자인 등의 작업이 러프하게 합성된다.



[그림 9] 이상근 <엑시트>2019 VFX

[그림 9]에서 보이듯이 포스트프로덕션 전과 후의 모습이 확연히 차이가 있는 것을 알 수 있다. 포스트비즈 작업에서 CG 합성을 통해 쇼트의 편집점을 쉽게 알아낼 수 있으며, 제작과정에서 편집을 정확하게 할 수 있게 하는 큰 강점이 있다. 또한 정확하게 촬영이 되었는지 확인할 수 있어 재촬영 및 보충촬영의 결정적인 도움을 준다. 포스트프로덕션에서 VFX 분량을 보다 명확하게 측정해주어 예산운영에 효율성을 높여준다.²¹⁾

21) 박성호, VFX 영화 제작을 위한 3D animated Pre-visualization (3D애니메이티드 사전시각화)의



[그림 10] 김용화<미스터 고>(2013)²²⁾



[그림 11] 김용화<신과 함께>(2016)²³⁾

포스트비즈의 역할의 장점을 가장 많이 보여준 영화로는 <미스터 고>(2013), <신과 함께>(2017, 2018), <엑시트>(2019), <백두산>(2019) 등이 있다.

3.2 프리비즈 제작과정

프리비즈를 제작하기 위해서는 프리비즈의 특성에

대해 이해하고 상상을 시각화하고 보는 사람들로 하여금 앞으로 진행될 영화에 대해 기대감을 갖게 하는 것이다.

프리비즈는 영화의 사전시각화에 목적을 두고 있다. 이런 점을 잘 이해하고 프리비즈를 활용하는 접근 방법이 필요하다. 프리비즈 제작과정은 영화와 같다. 시나리오, 스토리보드, 캐스팅 등 기본 자료를 바탕으로 애니메이션 작업이 시작되고 구체적인 카메라 앵글과 인물 동선 등을 결정한 후 편집을 통해 1차 결과물을 낸다. 프리비즈의 공정과정은 1차 버전 완성 이후부터 시작된다. 1차 결과물을 가지고 각 분야의 스태프들이 모여 회의를 하고 이것을 바탕으로 새로운 아이디어를 반영하고 수정하는 과정을 여러 차례 거치면서 더욱 풍성하게 만든다. 프리비즈는 수정을 할 때마다 새로운 아이디어들이 계속 나온다. 본 촬영에 들어가는 비용을 고려한다면 프리비즈 과정에 충분한 투자를 하는 것이 더 나은 방법이다.²⁴⁾ 개빈 보일(Gavin Boyle:어벤저스, 캐리비안의 해적4, 몬스터헌터, 퍼시픽림, 트랜스포머, 캡틴아메리카 등 프리비즈 슈퍼바이저)은 프리비즈 프로세서를 다음과 같이 설명하고 있다.

[표 1] 프리비즈 제작과정²⁵⁾

프리비즈 프로세서	
1단계	- 스토리보드 & 감독의 브리핑 - 콘셉디자인
2단계	- 1차 프리비즈단계 - 애니메이션 에디팅(Animatic Editing: 스토리보드의 그림을 실제 러닝타임에 맞춰 편집해 영상화하는 작업)
3단계	- 애셋 빌딩(Asset Building : 배경 및 세트 등 스크린 속 물리적 조건을 설계하는 것을 말함)
4단계	- 프리비즈 에디팅 - 감독 리뷰 및 테크비즈 서포트 (촬영에 필요한 장비 등 기술 부분 지원)
5단계	- 본 촬영
6단계	- 포스트비즈 서포트 (CG 캐릭터 등의 가이드를 만들어주는 과정)

역할에 관한 연구, 만화애니메이션연구, 2018, p.308

22) 네이버 영화. (2020.11.21). Op. cit.

23) 네이버 영화. (2020.11.21). Op. cit.

24) 송순진, Op. cit. p.4

25) 송순진, Op. cit. p.4

게빈 보일은 프리비즈 과정 중에서 가장 중요한 것으로 연출자의 의도와 시놉시스를 프리비즈 아티스트와 정확하게 교감하는 것을 뽑았다. 프리비즈의 수주에 있어 1차적으로 누구와 소통을 하는 것인가에 대한 문제가 발생한다.²⁶⁾

[표 2] 프리비즈 소통과정²⁷⁾

프리비즈 소통유형	
유럽	- 감독과 일대일 소통하고 촬영감독 및 VFX 슈퍼바이저와도 소통함.
미국	- 감독을 포함한 각 팀과 함께 한 공간에서 소통함.
아시아	- 감독과의 직접 소통을 전제로 함.

[표 2] 에서 보이듯 아시아에서는 감독에게 이야기 가 전달되기까지 많은 사람을 거쳐야 하는 경우가 빈번하게 발생한다. 잘못된 정보가 전달되면 만족스러운 결과를 얻기 힘들기 때문에 중국 등 아시아 프로젝트를 계약할 때는 감독과의 직접 소통을 전제로 내세운다.

3.3 프리비즈 활성화

프리비즈의 핵심은 영화의 메인 프로덕션인 촬영 이전에 상상한 영화를 미리 만들어서 보는 것이다. 프리비즈를 통해 감독은 영화 한 편을 구성하는 수천 개의 쇼트가 영화의 극적 흐름에 효과적으로 작동하는지를 미리 판단할 수 있으며 다양한 쇼트 구성의 실험을 통해 감독 자신의 생각을 보다 구체화할 수 있다. 프리비즈를 통한 명확한 장면 설계는 스태프들과의 구체적인 의사소통으로 연결되고 또 프리비즈는 구체적인 예산 설정이 가능하다는 면에서 영화 제작의 효율성과 그에 따른 경제성에 큰 역할을 한다.

영화는 움직이는 이미지와 소리 즉 영상언어로 표현되는 예술이다.²⁸⁾ 오랜 시간 동안 수많은 영화의 제작과 상영, 시장, 흥행과 비평 그리고 무엇보다 영화 예술가의 끊임없는 실험과 연구를 통해 장면구성을 통한 연출기법은 꾸준히 진화되어 왔다. 그에 더하여 4차 산업혁명 시대 디지털 기술의 발전은 컴퓨터 그래픽스의

발달을 도와 상상한 이미지는 어떤 것이든 구현할 수 있다는 시각적 환상성을 담을 수 있는 최고의 매체로 자리 잡을 수 있게 했다[5]. 과거 우리나라의 영화 제작환경에서 영화는 감독 중심, 현장 중심의 영화 만들기가 주를 이루었다. 감독과 배우의 능력과 지명도에 의해 영화의 투자가 결정되고 영화 제작 현장지휘권은 감독의 역량과 감각에 모든 것이 맡겨졌으며 나아가 작가주의적 성향의 감독이 촬영 당일 대본과 세팅을 결정해서 영화를 만들어가는 경우가 많았다. 영화에 있어 현장성에 기반한 즉흥성과 감각적이고 시적인 표현에 의한 영상연출 또한 영화에 있어 없어서서는 안 되는 소중한 가치이기 때문이다. 하지만 대규모 자본과 인력이 투입되는 대중적인 상업 영화의 경우는 정해진 자원으로 최대한의 효율을 끌어내는 것이 중요하며 그러한 효율성 추구를 통해 오히려 연출자가 제한된 자원으로 자신이 원하는 이미지 수준을 극대화시킬 수 있는 것이다.

CG/VFX 기술의 발달로 영화의 재현력은 불가능이 없는 차원에 이르렀다고 해도 과언이 아니다. 제작기술의 발달에 기인하여 영화의 표현에 있어 장르적인 폭 또한 넓어지고 있다. 프리비즈의 목적은 마음속 이미지를 최소화된 인력구성을 통해 최대한으로 구체화하는데 있다. 프리비즈의 활성화는 제작 중심의 영화 만들기에서 설계에 해당하는 프리프로덕션으로의 중심 이동을 말한다. 구체화된 프리프로덕션은 전체적인 제작비 절감으로 이어지는 경제적 효과를 낳는다. 할리우드 블록버스터의 경우 일반적으로 전체 제작비의 5% 내외의 예산이 시나리오 개발과 프리프로덕션 개발에 투입되는데 이 단계에서의 설계가 이후 90% 예산의 효과적인 운용을 좌우한다고 볼 수 있다. 특히 출연료가 높은 스타 배우와 감독 때문에 촬영 일정을 최소화해야 하는 것처럼 제작 일정의 단축이 곧 제작비의 절감을 의미하기 때문에 프리프로덕션 단계에서의 세밀한 설계가 효율성의 단초가 된다.²⁹⁾ 프리프로덕션의 설계에 기준을 제공하는 것이 프리비즈이며, 보다 정교한 프리비즈 제작을 통해 필요한 쇼트의 모든 세부 공정과 단계를 분절해내고 제작단위로 재조립하는 노하우가 퀄리티를 유지하면서 제작비를 절감하는 유일한 방법으로 여겨진다. 이러한 공식은 상대적으로 적은 제작비의 영화에도 똑같이 적용될 수 있다. 제작비 20억 원의 영화에서 2억 원을 시나리오와 프리비즈 개발에 투입함으로써 전체 영화의 정교한 설계가 이루어져야 나머지 90% 제작비의 가치를 최대한으로 끌어올릴 수 있는

26) 송순진, Op. cit. p.4

27) 송순진, Op. cit. p.4

28) 이경학 외, Op. cit. p.11

29) 이경학 외, Op. cit. p.13

것이다. 저예산 영화 <바람>(2009)의 프리비즈 운용 과정을 살펴보고 영화 제작예산 절감에 어떤 효과가 있었는지 살펴볼 수 있다. 영화 <바람>은 프리비즈 프로세서를 활용하여 제작 효율성을 극대화한 작품이다. 영화의 전체를 3D 프리비즈 작업을 하였으며, 그 결과 전체 27회차 촬영에 20억원 예산으로 계획되었던 영화를 1차 프리비즈 작업을 통해 20회 촬영에 7억원 예산을 절감할 수 있었다. 실제 프로덕션에 있어서는 더 나아가서 15회차 촬영에 순제작비 4억원으로 영화를 만들어 냈다. 20억원의 예산을 4억원으로 절감하였다는 것은 프리비즈 작업이 얼마나 효율을 극대화할 수 있는지를 잘 보여주는 사례이기도 하다³⁰⁾. <바람>의 조감독으로 프리비즈 작업을 총괄한 김형기 감독은 프리비즈의 장점으로 현장에서 고민할 시간을 없애는 것을 최고로 꼽고 있다. <바람>의 프로덕션 중 고교 일진들의 시장 대치 신의 경우 철저한 프리비즈 덕분에 일반적으로 하루는 족히 걸렸을 촬영이 두 번의 테이크로 3시간 만에 촬영되었다³¹⁾.

<바람>의 프리비즈는 스토리보드부터 모든 장소의 로케이션 헌팅에 바탕을 둔 완성도 있는 3D 프리비즈 편집본을 제작함으로써 촬영 시 배우의 동선과 기본적인 액팅, 카메라의 위치와 렌즈값, 조명의 방향, 편집 등 비주얼적인 계획뿐 아니라 음악 제작에도 효과를 보았다.

프리비즈 영상이 음악감독에게 전달되었으며 음악감독은 프리비즈 영상의 편집 흐름을 감안하여 감성과 편집선에 맞춰 음악을 만들어 낼 수 있었다. 프리비즈의 활성화는 프로덕션에서의 혼선을 줄이고 다면적이고 다층적인 활용도를 통해 제작비를 절감하고 퀄리티를 상승시키는 결과는 낳는다고 할 수 있다.

4. 결론

에이브러햄 링컨(Abraham Lincoln)은 만일 내게 나무를 베기 위해 한 시간만 주어진다면 우선 나는 도끼를 가는데 45분을 쓸 것이다(If I only had hour to chop down a tree, I would spend the first 45 minutes sharpening my axe.)라고 말했다. 영화 프리프로덕션에 있어 좋은 시나리오 구성과 더불어 스토리보드는 창조적인 영화를 제작하는 과정에 있어서 필

수적인 과정이라고 할 수 있다.³²⁾ 19세기 말과 20세기 초에 스토리보드와 애니메이션의 발전에 기여한 사람은 프랑스 사람인 조르주 멜리에스(Georges Melies)였다. 그는 영화 프로젝트를 계획할 때 장면에서 어떻게 인물들이 상호 작용할지 그리고 연기 또는 상대 배우의 다른 관점에 관해서 어디에 그들이 위치해야 하는지 확실히 하기 위한 많은 세부화된 그림을 만들어 냈다. 멜리에스에 의해 그려진 많은 사전제작 자료들을 그를 실용적인 How to(방법) 매뉴얼(설명서)의 선구자 또는 선도자로 여겨지게 했다.³³⁾ 최초의 SF영화를 만든 멜리에스의 영화 제작에서도 나타나듯 스토리보드 즉 사전시각화의 중요성은 역사적으로 증명할 수 있다. 21세기 기술의 발달은 스토리보드를 통한 사전시각화를 더 발전시켰으며 프리비즈라는 새로운 용어를 만들어 내기도 했다. 영화 제작에 있어 프리비즈의 효과를 정리하자면 다음과 같이 할 수 있다. 첫 번째, 영화 제작비의 절감을 들 수 있다. 3D 애니메이션 사전시각화는 실제 여러 차례 촬영하는 것보다 훨씬 비용이 적게 든다. 사전시각화는 사전제작단계에서 충분한 테스트를 해볼 수 있는 기회를 제공함으로써 제작 일정과 비용을 단축시켜 제작 공정의 효율화에 크게 기여할 수 있다는 장점이 있다. 촬영현장에서 엄청난 물량을 투입해야 하는 블록버스터 영화제작 현장의 경우 최근 들어 3D 사전시각화는 위의 스토리보딩 작업의 결과가 실제 촬영에 반영되어 현장에서 영화 제작의 완성도를 위해서 아주 중요한 공정으로 인식되고 있다. 두 번째, 작품의 완성도 제고에 기대효과를 얻을 수 있다. 영화에서 이러한 사전시각화 기술들이 적용될 수 있는 부문은 특정 시각 특수효과의 실행 가능성 여부를 확인하는 것뿐 아니라 세트디자인과 조명설계, 미술, 배경결정, 장소 헌팅과 소품 결정을 포함하는 스토리보드 작성 및 이미지와 사운드를 이용한 시나리오 시각화에 이르기까지 광범위하다.

3D CG와 VFX를 활용한 사전시각화 작업 공정에서 영화 촬영 제작상의 특수한 장면이나 배우가 연기하기에 위험한 장면 등에서 발생하는 문제들을 사전에 해결할 수 있게 함으로써 프로덕션의 리스크를 최소화하는 데 기여한다. 영화 시나리오를 영상으로 미리보기 하는 것으로 인해서 제작 단계의 합리적인 제작 시스템을 구축할 수 있게 되고, 실사와 컴퓨터 그래픽의 합성과 편집 작업을 효과적으로 수행함으로써 영상의 완

30) 이경학 외, Op. cit. p.17

31) 이경학 외, Op. cit. pp.17-18

32) 이혜원, 단편영화<정희> 제작을 통한 영화 스토리보드의 중요성에 대한 연구, 청주대학교 박사학위논문, 2020, p.4

33) 이혜원, Op. cit. p.15

성도와 품질을 높이는 결과를 낼 수 있다. 세 번째, 투자유치의 합리성을 획득할 수 있다. 국내산업에서 영화 제작자와 프로듀서는 시나리오 초고가 나오면 메이저 투자 배급사뿐 아니라 정부자금을 펀드로 한 영화 제작비 투자가 중소형의 전문기관을 통해서 투자 가능성을 타진하게 된다. 이때 사전시각화된 이미지들은 영화 제작비 투자 의사 결정이 이루어지도록 하는데 큰 역할을 하게 된다. 영화 창작자의 입장에서 볼 때, 완성된 시나리오를 프리비즈 작업화함으로 메인투자 계약을 안정적으로 획득할 수 있도록 하며 향후 촬영 및 제작비를 유치할 수 있는 것이다. 즉 프리비즈는 계약 단계에서 영화 제작 전반의 협상력을 확보해 나갈 수 있게 하는 매우 중요한 역할을 한다. 영화 제작에 있어 프리비즈의 중요성은 나날이 부각되고 있다. 이에 따른 활성화 위해서는 먼저 준비된 프리비즈 아티스트를 육성하는데 집중하는 것이 가장 중요하다. 인력양성의 활성화는 곧 프리비즈 활성화에 더욱 긍정적인 결과로 나타날 수 있을 거라 기대해 볼 수 있다.

참고문헌

1. cf. Robert Stam, 『New Vocabularies in Film Semiotics』 Routledge, 1992
2. Marcie Begleiter. 스토리보드와 영상제작, 조형사, 2003
3. 존 하트, 스토리보드의 예술, 고려문화사, 2009
4. 주세페 크리스티아노, 최고의 스토리보드 만들기, SIGONGART, 2008
5. 박성호, VFX 영화 제작을 위한 3D animated Pre-visualization (3D애니메이티드 사전시각화)의 역할에 관한 연구, 만화애니메이션연구, 2018, 51권 51호
6. 이해원. 단편영화<정희> 제작을 통한 영화스토리보드의 중요성에 대한 연구, 청주대학교 박사학위논문, 2020
7. 이경학 외, 프리비즈(Pre-visualization) 활성화 방안 연구, 영화진흥위원회 정책연구, 2015
8. 송순진, 프리비즈의 역사와 발전 과제, 영화진흥위원회 정책연구, 2017
9. <https://www.pinterest.co.kr>
11. <http://movie.naver.com>
12. <https://www.west86th.bgc.bard.edu>
13. <http://www.vfxvoice.com/warrior-princess-rides-again-in-live-action-man>
14. <https://storyvis.com>