

trans-

3

기획 : 디지털시대의 영화

- 이지현 디지털영화의 플랑세캉스 사용에 관하여
이지영 현대영화 몽타주의 '파편화(fragmentation)' 경향 연구
김채희 디스포지티브 영화의 다양한 가능성

자유기고

- 김태희 앙드레 바쟁의 '영화적 사실성'
김현희 스티브 팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난
일상적 움직임의 특성에 관한 연구 :
<Satisfyin' Lover>, <Bound>, <Contact at 10th & 2nd>를 중심으로
강지원 영화 <왕의 춤>을 통해서 본 권력 수단으로서의 예술

trans-

3

기획 : 디지털시대의 영화

- 이지현 디지털영화의 플랫폼강스 사용에 관하여
이지영 현대영화 몽타주의 '파편화(fragmentation)' 경향 연구
김채희 디스포지티브 영화의 다양한 가능성

자유기고

- 김태희 앙드레 바쟁의 '영화적 사실성'
김현희 스티브 팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난
일상적 움직임의 특성에 관한 연구 :
<Satisfyin' Lover>, <Bound>, <Contact at 10th & 2nd>를 중심으로
강지원 영화 <왕의 춤>을 통해서 본 권력 수단으로서의 예술



trans- ③

2017년 7월 25일 인쇄

2017년 7월 25일 발행

발행인 정익숙
편집주간 변혁
편집인 이지현
행정간사 박유정
편집간사 이재선
발행처 트랜스미디어연구소

트랜스미디어연구소

서울특별시 종로구 성균관로 25-2

성균관대학교 수선관 본관 4층 61405

Tel. 02.760.0669

ISSN 2508-3309



CONTENTS

기획: 디지털시대의 영화

- 01 디지털영화의 플랑세캉스 사용에 관하여
이지현 부산대학교 시간강사
- 29 현대영화 몽타주의 '파편화(fragmentation)' 경향 연구
이지영 연세대학교 박사과정
- 55 디스포지티브 영화의 다양한 가능성
김채희 부산대학교 석사

자유기고

- 87 앙드레 바쟁의 '영화적 사실성'
김태희 서강대학교 겸임교수
- 109 스티브 팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난 일상적 움직임의 특성에
관한 연구: 〈Satisfyin' Lover〉, 〈Bound〉, 〈Contact at 10th & 2nd〉를 중심으로
김현희 성균관대학교 박사과정
- 137 영화 〈왕의 춤〉을 통해서 본 권력 수단으로서의 예술
강지원 한양대학교 박사수료

첨 부

트랜스미디어연구소규정 / 163

논문 투고 규정 / 171

논문 심사 규정 / 179

연구윤리 규정 / 184

디지털영화의 플랑세캉스 사용에 관하여

이지현

부산대학교 시간강사

목차

1. 서론
2. 플랑세캉스의 개념
 - 1) 지속시간의 문제
 - 2) 시각적 매개 변수에 따라
3. 현대영화에서의 플랑세캉스
 - 1) 시각적 매개 변수에 따라
 - 2) 지속시간의 문제
4. 결론

요약문

영화미학의 영역이 확장됨에 따라 고전적 연출의 미장센 개념 또한 그 영역을 확장하게 되었다. 본고는 영화 미장센의 개념을 공간적인 연관성을 통해 들여다보면서, 이를 프레임과 쇼트의 차원, 신과 시퀀스의 연속성 개념, 그리고 미학적 차원에서의 플랑세캉스 개념에 이르기까지 세부적 연관성을 통해 들여다보려 한다. 이 과정에서 디지털영화에서 플랑세캉스 사용에 관한 현재적 의미를 찾을 수 있을 것이라 기대한다.

현대영화에 이르러 미장센의 요소는 효율적인 측면에서 더 강조되는 측면이 있지만, 본고는 여전히 고전주의적 미학 체계가 여전히 중요하다는 점을 이르고 있다. 이를 위해 과거 리얼리즘 미학의 최고 테크닉으로 불렸던 플랑세캉스(plan-séquence) 개념이 현대의 디지털영화에서 어떻게 활용되고 있는지를 살핀다.

다양한 미장센의 영역 중에서도 특히 플랑세캉스의 '길게 찍기(long take)'는 사건을 준비하고 응용하는 과정에서 유용하게 활용되는 사실주의의 도구로 쓰인다. 영화 자체가 상업적으로 활용되는 현실의 영역에서, 디지털영화가 플랑세캉스 개념을 통해 '지정학적 무의식'의 알레고리를 활용할 수 있는 개념적 도구임을 본고는 말하고 있다. 이 과정에서 플랑세캉스가 이루고자 하는 거시적 목표가 '시각적 매개 변수'가 아닌, '지속시간'과 관련한 특정 의도로 보는 편이 더 적합하다는 것을 알게 된다. 이때 지속시간 개념이 크로노스(Chronos)가 아닌, 카이로스(kairos)로서의 '주관적이고 의식적인 시간'이라는 점도 본 연구 과정에서 드러나는 성과라 할 수 있다.

주제어

플랑세캉스, 시퀀스, 롱테이크, 디지털영화, 크로노스, 카이로스,
〈러시아 방주〉

1. 서론

영화의 기초적 움직임인 '액션(action)'은 크게 두 가지의 요소로 나누어 살펴볼 수 있다. 프레임 속의 '피사체가 움직이는 때' 우리는 이를 관찰할 수 있는 기본 비주얼의 요소를 액션이라 부르며, 또한 프레임을 잡고 있는 '화면 자체가 활동할 때' 화면의 움직임을 액션의 요소로 고려할 수도 있다.¹ 이러한 액션의 요소들은 모두 '프레임(frame)' 속에서 포착된다는 공통점을 지닌다. 이때의 프레임은 "볼 수 있는 만큼이나 읽을 수 있는 것"²으로서 '정보를 기록하는' 함축적인 기능을 가지는 단위이다. 하지만 정보 기록의 측면만이 프레임의 요소가 지닌 특성 전부는 아니다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)에 따르면 프레임은 '기하학적이거나 물리적인 것'³으로 균형을 발견하거나, 또는 '분리되거나 수렴되는 연관성(raccords)'을 목표로 한다. 이 경우 미학적으로 프레임은 이항(binôme)적으로 설명되는 기본 단위라 할 수 있다. 들뢰즈에 따른 프레임의 이항적 요소는 "세트들을 생산"⁴하게 되는데, 이때 영화의 이미지학은 '프레임'의 단위에서 시작되어 점점 더 확장되는 모델의 이항적 분할을 영화미학의 첫 번째 단계로 취급하게 된다. 그러한 의미에서 프레임은 이미지의 탈영토화(déterritorialisation)를 보장하는 첫 번째 장치라 이를 수 있다.

또한 프레임은 각도와 관계된다. 즉, 시점(perspective)에 준하는 시각체계이다.⁵ 시각체계로서 프레임은 우선 '물리적 움직임'을 지니는데, 이때 프

1 카메라 트래킹을 통한 트래킹 쇼트(tracking shot)는 프레임을 잡는 과정에서 생기는 카메라 자체의 이동으로 완성된다. 흔히 병렬적으로 화면 속 연기자의 움직임을 뒤따르는 화면(panning to cover action)들 모두를 통칭하는데, 대체로 트래킹 쇼트는 일정한 사이즈를 유지하며 인물을 뒤따르는 식으로 결정된다. 간혹 카메라와 인물이 서로 근접하거나 멀어지기도 하고, 때로는 교묘한 방식으로 대상을 돌아서 촬영하는 경우도 있다. 대부분 "카메라를 액션의 범위 안에 배치해 공간감이나 대상의 움직이는 느낌에 대해 더욱 상승된 효과"(스티븐 디 캐츠, 『영화연출론』, 김학순, 최병근 역, 시공사, 1997, 293쪽)를 보여주기 위해 사용되며, 이 쇼트들은 모두 대상의 새로운 측면을 부각시키는 효과가 있다.

2 질 들뢰즈, 『영화 1』, 주은주, 정원 역, 새길, 1996, 44쪽.

3 위의 책, 45쪽.

4 위의 책, 47쪽.

5 위의 책, 48쪽.

레이미의 움직임은 실용적인 카메라의 움직임(moving)을 전제로 완성된다. 움직임을 시작하고 ‘찍기 시작한 이후부터’ 자신의 움직임을 멈출 때까지, 즉 ‘셔터가 정지될 때까지’ 포착된 모든 이미지들의 구도가 프레임의 개념에 귀속되는 것이다. 이처럼 시각체계로서의 프레임 개념은 프레임을 ‘쇼트(shot)’의 공간적 개념과 연관시킬 수 있도록 만든다.⁶

만일 이항적인 프레임의 개념들을 공간적 개념과 연결시킨다면, 이때의 프레임은 열리거나 닫히는, 다시 말해 “통합되어 들어가는 하나의 전체”⁷라는 형태로 ‘시야의 바깥’을 결정짓게 된다. 그런 의미에서 ‘하나의 프레임’은 각각의 프레임이 잡아내는 이미지들의 물리적이고 문화적인 모든 분야를 아우르는 통합체라 이를 수 있다. 때문에 미장센의 영역에서 쇼트는 조명과 빛의 측정에 관련된 분야 모두를 전제로 조합되며, 카메라 광학에 관련된 분야들 역시 기본적으로 전제된다. 요컨대 “유기적인 것뿐만 아니라 정서적인 것 또는 ‘발전’ 역시 포함”⁸하는 몽타주의 의미를 고려한다면, 쇼트의 미학적 개념은 어썬블리의 매치 포인트나 동선의 다이나믹한 표현법을 전제하는 ‘몽타주의 개념’ 역시 포괄적으로 함께 언급되어야 할 것이란 결론을 내릴 수 있다.

본 연구는 이러한 프레임의 개방성(Ouvert)을 바탕으로, 쇼트의 내용에 프레임을 잡는 여러 기술의 분야들도 포함되어 있다는 점을 지적하며 플랑세캥스(plan-séquece)에 대한 논의를 시작한다. 플랑세캥스란 일단 ‘길게 찍기’의 개념으로서 ‘롱테이크(long-take)’의 다양한 방식 중 하나라 말할 수 있다. 많은 영화에서 감독들의 의도로부터 비롯된 ‘평균보다 훨씬 오래 지속되는 프레임’을 사용하는데, 이때 이 긴 프레임들은 몇 분간의 정적을

⁶ 본 연구는 프레임(frame)을 프랑스 영화학의 ‘플랑(plan)’과 동일한 의미로 취급하며 논의를 시작하려 한다. 일반적으로 프랑스와 미국식의 용어를 비교할 때, 플랑은 ‘쇼트(Shot)’와 동일하게 취급 받으며, 프레임은 (사진학에서 일컫는) 프리즈드뷰(prise de vues)와 동일한 관점을 지니고 있기에, 화면잡기(cadrage)의 (첫 번째 한정된 체계의) 개념으로 설명된다. 그렇지만 본 연구는 ‘시퀀스(sequence)’를 논하는 과정에서 설명하게 될 ‘플랑세캥스(plan-séquece)’의 표현에서 사용된 ‘plan’의 용어에 ‘frame’ 단위에서 언급하는 물리적 탈화면들(décadrage)의 속성과 시간적 개방성(Ouvert)의 개념을 도입하기 위해서, 화면 움직임의 가장 기본적인 요소로서 프레임이 아닌 ‘쇼트’를 논할 것이며, 쇼트에 ‘프레임’ 개념을 귀속시키며 논의를 전개할 것이다.

⁷ 질 들뤼즈, 앞의 책, 54쪽.

⁸ 위의 책, 82쪽.

유지하기도, 혹은 화려한 배우의 액션이나 카메라의 움직임으로 지속되기도 한다. 이러한 쇼트들을 우리는 흔히 롱테이크라고 칭하지만, 정확히 말해 ‘플랑시퀀스’ 개념과는 구분된다. 본고는 플랑세캉스의 정확한 개념을 파악하고, 이를 디지털 영화에서의 활용 가능성에 대한 개념의 이해로써 접근하는 데 일차 목표를 둔다. 그리하여 플랑세캉스가 현대영화의 관점에서 얼마나 미학적으로 가치를 지닐 수 있는 개념인지를 파악하고, 현대영화학의 관점에서 ‘디지털영화에서 사용된 플랑세캉스’, 혹은 디지털 영화에서의 ‘길게 찍기’ 개념에 대한 가치 평가에 대한 거시적인 질문을 던지려 한다.

2. 플랑세캉스의 개념

플랑시퀀스가 카메라의 움직임을 포함해 자신의 개념을 풀어내는 과정을 지닌 프레임이라면, 소위 말하는 롱테이크는 물리적 지속 시간이 길게 이어지는 쇼트이다. 본고는 이 부분에 주목해서 영화사를 거슬러 올라가 정확한 플랑세캉스의 개념을 파악한 다음, 현대의 디지털 영화에서 사용되는 길게 찍기의 예시들이 과거 고전주의 영화미학에서 플랑세캉스 개념과 어떻게 다르며, 또한 어떻게 해석하여 사용하여야 하는지에 대해서 논의할 것이다.

만일 모든 의미에서 하나의 쇼트가 하나의 통일성을 갖는다고 전제하고, 들뢰즈가 말했듯 ‘운동의 통일성’⁹으로 한 편의 영화를 묶게 된다면, 이때 운동의 통일성을 드러내는 가장 작은 단위는 쇼트나 프레임이 아닌 ‘시퀀스’¹⁰가 될 것이다. 시퀀스가 드러내는 몽타주의 거짓잇기(faux raccords)는,

⁹ 위의 책, 68쪽.

¹⁰ “동일한 시간과 동일한 장소 안에서, 일련의 집합된 프레임들이 하나의 시퀀스(séquence)를 이룬다. 하나 혹은 여러 시퀀스들은 동일한 행동으로 연관되는데, 이때 시퀀스는 여러 장소에서 여러 개의 시간을 통해 함께 진행되기도 한다. 그리고 시퀀스란 것은 실상 연극학에서 이름을 따온 개념이다. 일반적으로 ‘신(scene)’이라고 이름붙인 어떤 형태와는 별로 상관이 없다.” Marie-France Briselance, Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010, p.588. 이후 본 연구는 장 클로드 모랭의 시퀀스 개념에 따라, ‘운동의 연속성’이란 측면에서 시퀀스를 다룬다.

과연 가시적인 연결성을 통해서도 마찬가지로 하나의 의미에 대한 완결성으로 성취될 수 있을 것인가? 이 점에 대해 본고는 숙고하려 한다. 예를 들어 현대영화에서 장소와 운동의 연결은 과거 필름의 촬영에서 상상할 수 없었던 정도로 유연한 물리적 연결성(raccords)을 지향하는데, 이러한 가상적 몽타주의 측면이 본고의 가장 큰 논점이라 할 수 있다.

소위 말해 ‘디지털시대의 영화 만들기’가 필름시대와 다르다는 점은, 우선 상영 플랫폼(platform)의 다변화에서부터 시작된 변화라 할 것이다. 지난 2017년 5월, 칸영화제(70e Festival de Cannes)에서 봉준호 감독의 <옥자 Okja> (2017)가 모습을 드러내자 경쟁부문 심사위원장인 페드로 알모도바르(Pedro Almodovar)는 이 작품을 지목하며 노골적인 불편을 토로했다. 그가 말한 ‘넷플릭스의 투자 작품과 같은, 큰 스크린에서 볼 수 없는 작품에 황금종려상을 줄 생각은 없다’¹¹는 발언은 큰 논쟁을 일으켰다. 국내에서도 마찬가지로 영화 플랫폼의 경로 변화에 대해서는 여전히 이견들이 존재하지만, “오늘날 다양한 미디어가 등장하면서 다양한 영화보기 방식이 등장해서 컴퓨터, 온라인, 태블릿 등을 통해서 보기 때문에 ‘영화=극장에 걸려야한다’는 생각은 이제는 영화를 규정짓는 중요한 요소는 아닌 것”¹² 이란 의견이 영화연구가들의 입을 통해 공공연하게 퍼지고 있는 상황이다. 미디어환경의 변화에 따라 영화는 다른 영상매체들처럼 스크린뿐만 아니라, 다변화된 활로의 모색에 적극적으로 방향을 돌리고 있는 중인 것이다.

디지털시대 영화의 변화는 단지 플랫폼의 이동에서 멈추는 것이 아니다. 영화의 촬영 과정에서도 또 다른 변화가 감지되고 있다. 가장 먼저 눈에 띄는 것이 ‘특수효과’의 영역이다. 특수효과는 ‘프레임’의 단위에서 가장 먼

¹¹ <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Cannes-2017-Pedro-Almodovar-retropedale-au-sujet-de-Netflix> (검색일: 2017.06.13) 이후에 잘못된 번역으로 인한 오해(“Il n’y a rien de pire que de se faire mal comprendre ou mal traduire. Ni moi ni aucun des membres du jury ne faisons aucune distinction entre les deux films produits par Netflix et le reste de films en compétition. Nous sommes juste là pour juger artistiquement les dix-neuf films que le festival a sélectionnés.”)라고 정정했지만, 초기의 그의 발언(“Je ne peux pas concevoir que la Palme d’or ou d’autres prix soient remis à un film qu’on ne pourra pas voir sur grand écran, en salles. Tout cela ne signifie pas que je ne suis pas ouvert ou pas favorable à tout ce que ces nouvelles technologies nous apportent.”)은 논란을 일으켰다.

¹² <http://www.mediatoday.co.kr/?mod=news&act=articleView&idxno=137274> (검색일: 2017.06.13)

저 포착된다는 면에서 ‘쇼트’의 측면에서 다루어야 할 요소인데, 특수효과의 경우 ‘현장에서 촬영 시에 미리 카메라에 담아야 하는 것들’이 있는 반면, ‘촬영 후 편집 과정’에서 아날로그나 디지털 작업을 거친 후에 삽입되기도 한다는 점에서 세부적으로 더 나누어 살펴 볼 필요가 있다. 특히 후자의 경우가 필름과 디지털의 영화 만들기에서 더 큰 이론적 차이를 드러낸다고 보고는 바라보고 있다. 디지털에서의 플랑세캉스가 지니는 미적 가치 평가는 분명 과거보다 현대영화에서 더 자주 발견되는데, 이와 같은 접근성의 발달은 그 가치에도 분명히 영향을 끼칠 것이라고 생각한다. 그를 위해 영화의 기본 단위별로 디지털 영화에서의 특수효과가 불러오는 롱테이크의 역할에 대해 고찰하려 한다.

우선 플랑세캉스의 명시적 의미를 정리할 필요가 있다. 플랑세캉스(plan-séquence)는 쇼트를 뜻하는 ‘플랑’과 시퀀스(séquence)의 원래 발음인 ‘세캉스’, 두 단어가 조합된 용어로, 현재 ‘플랑시퀀스, 원신원컷(one scene one cut), 시퀀스쇼트(sequence shot)’ 등의 단어로 혼용되어 사용되고 있다. ‘운동의 연속성’이란 측면에서 시퀀스가 ‘장소’로 구분되는 신의 개념과 구분되기 때문에, 정확히 원신원컷과 플랑세캉스는 다른 의미를 지닌다. 시퀀스쇼트 역시 정확하게 플랑세캉스와 동일하지는 않다. 다만 거의 동일한 의미라고 말할 수는 있는데, 이때의 차이점은 개방적인 성격의 프레임 전체로 한 ‘플랑’의 의미가 물리적 ‘쇼트’와 다르게 취급되는 차이점 정도를 언급할 수 있다. 들뢰즈의 설명처럼 “플랑을 집합의 틀 설정(cadrage)과 전체의 편집(montage) 사이에 존재하는 매개체라고 추상적으로 정의”¹³한다면, 플랑과 쇼트는 정확하게 일치하는 의미는 아니기 때문이다. 덧붙여, 플랑세캉스는 길게 찍기로서의 ‘롱테이크’나, 커버리지 촬영 방식으로 촬영되는 ‘마스터쇼트(master shot)’의 개념과도 구분되어야 한다.

먼저, 롱테이크와의 차이점이다. 만일 롱테이크가 쇼트의 물리적으로 긴(long) 지속시간을 의미하는 개념이라면, 이때의 길게 찍기는 물리적인 시간의 길이가 더 긴 것으로, 길이가 길어진 하나의 쇼트는 형식의 측면에서

¹³ 질 들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002, 42쪽.

좀 더 자유로울 수 있다. 이와 비교해, 플랑세캥스는 시퀀스 개념에서 추출되는 ‘운동의 연속성’을 보장해야 한다. 다시 말해 하나의 쇼트가 하나의 목적을 위해 정리되어야 하는 동시에, 그 시작과 마지막에서 ‘복원’ 혹은 ‘환원’이라는 미적인 균형감 역시 유지하여야 한다는 면에서 좀 더 세밀하게 연출되어야 하는 것이 플랑세캥스의 미학적 차이점이다.

한편, ‘마스터쇼트’는 동일한 장소에서 동일한 시간에 일어나는 장면 전체를 ‘같은 각도’와 ‘비슷한 화면’의 비율로 ‘컷트 없이’ 찍는 롱테이크의 개념을 뜻한다. 마스터쇼트는 할리우드 영화 기술이 발전하며 완성된 쇼트의 개념으로 미국식 영화학의 표현에서 이는 ‘설정 쇼트(establishing shot)’의 효용성을 극대화시킨 쇼트라 할 수 있다. 대체로 마스터 쇼트 촬영 이후, 화면의 사이즈를 달리하여 클로즈업과 인서트 등 다양한 프레임의 화면들을 촬영하는 식으로 프로덕션 과정은 진행된다. 이처럼 마스터쇼트가 이렇듯 기술적인 유용성을 강조한 개념이라면, 그런 면에서 플랑세캥스야말로 기술(technique)과 미학(aesthetics)이 결합된 독특한 쇼트의 이름이라 정의할 수 있다. 그런 의미에서 영화에서의 첫 번째 ‘기계미학(machine aesthetics)’은 다름 아닌 플랑세캥스의 논리라 보아도 무방할 것이다.

앞서 일렀듯 대부분의 플랑세캥스들은 ‘쇼트와 시퀀스의 결합’ 외에 한 장면 안에 몽타주 효과가 동시에 이뤄진다는 측면에서 더욱 특별하게 다뤄진다. 이때 몽타주는 복원 혹은 환원이 이뤄진다는 점에서 “환유적 무언가”¹⁴를 겨냥한 개념이라 정리할 수 있다. 즉, 편집을 통해 단편들이 제시하고 있는 암시적 전체를 파악할 수 있도록 조직하는 것이 플랑세캥스에서 사용된 내재적 몽타주의 기능이라 할 것이다. 이 때문에 마스터쇼트와 플랑세캥스는 미학적으로 확연한 가치의 차이를 지닌다고 볼 수 있다. 하나의 쇼트 안에 존재하는 최초의 시점은 내재적 몽타주가 이뤄지는 동안 절대 방해받지 못하는데, 이 점이 바로 마스터쇼트 등 롱테이크의 기술과 플랑세캥스의 미학적 가치를 차별화 시킬 수 있는 계기로 작용하게 된다.

시퀀스쇼트라 부르든 원신원컷이라 칭하든 간에, 플랑세캥스가 다름 아

14 뱃상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009, 23쪽.

닌 ‘하나의 장소와 하나의 시간을 하나의 쇼트와 하나의 신으로 결합’한 쇼트를 뜻한다는 면에서 시각적으로 구분되는 특별한 쇼트(plan)임은 부정할 수 없다. 다만 플랑세캉스가 여느 롱테이크보다 촬영 면에서나 그리고 효용 면에서 특별한 점들과 함께 불리한 점들 역시 포괄하고 있다는 점을 우리는 유념해야 할 것이다. 때문에 플랑세캉스를 정확히 구별하기란 쉽지 않고, 게다가 디지털 카메라의 도입 이후 현대영화의 영역에서는 더욱 더 롱테이크의 의미와 혼동되어 사용되는 형편이다. 본고는 이러한 구분이 어떤 면에서는 “아주 실질적이고 게다가 진부해 보이는”¹⁵것을 인정하면서도, 쇼트의 분할 방식을 중심으로 현대영화에서의 롱테이크, 그중에서도 기계미학적 영화의 요소에 속하는 플랑세캉스의 사용 가치에 대해 다가가려 한다.

여전히 유럽권의 현대영화의 연출자들, 예를 들어 미카엘 하네케(Michael Haneke)나 벨라 타르(Bela Tarr) 등 아트하우스 필름(art-house film)의 작가들은 꾸준히 플랑세캉스의 아날로그적 사용을 신봉하고 있다. 물론 그들의 활동을 통해 미학적 측면에서 길게 찍기의 중요성은 여전히 관객들에게 그 힘을 입증해 보인다. 본고는 최근의 아트하우스 필름이 지닌 후반작업에서의 길고 지난한 연결성 역시 이 논의에 포함시킬 것이다. 알렉산더 소쿠로프(Aleksandr Sokurov)의 <러시아 방주 *Russkij kovcheg*>(2002) 이후, 꽤 많은 작품들이 원신원컷의 컨셉으로 디지털화된 롱테이크 만들기 작업을 거치고 있다. 이들은 디지털 작업을 기반한 촬영단계를 거쳤을 뿐 아니라, 특수효과로서 후반작업에서 플랑세캉스의 인위적 완성을 겨냥하기도 한다. <러시아 방주>의 원신원컷은 개념적으로 다른 작품들과 구분되게 정확한 ‘하나의 시퀀스’ 자체를 목적으로 기획된 사례이다. 그러므로 디지털영화의 플랑세캉스 분석에서 본고는 이 작품을 위주로 현대영화에서의 원신원컷에 대한 논의를 진행할 것이다. 정확히 그들이 바라보고 있는 지점들에 대해, 본고는 정확한 해답은 아니더라도 분석을 위한 논지 정도는 던질 수 있을 것이라 믿고 있다. 하네케의 영화에서 사용된 플랑세캉스의 의미, 아니면 벨라 타르의 여러 분할된 장면들이 보여준 기계미학적 완성도에

15 위의 책, 23쪽.

대해, 지금의 디지털영화들과의 입장 차이를 논할 수 있을 정도의 기반을 제공하는 것이 본고의 최종 목표가 된다.

1) 지속시간의 문제

한 편의 영화를 기준으로 볼 때, 편집 단위로서의 쇼트는 실상 시간적으로 매우 짧은 부분을 차지하고 있다. 게다가 그 물리적 길이의 장단과 상관 없이 쇼트는 분절될 수 있기에 더 짧아질 수 있다. 다시 말해 하나의 플랑세캉스(쇼트)는 더 작은 단위들로 분할될 수 있다. 하나의 쇼트를 두 가지 방식으로 '분할하는' 방식에 대해 프랑스의 영화학자들은 다음과 같이 정리한다.

내용의 관점에서 하나의 쇼트는 이어지는 긴 부분과 대등한 것이 될 수 있다. 말하자면 '시퀀스 쇼트'로 정의되는 고전적인 경우이다. 많은 쇼트들의 경우 실제로 시퀀스 쇼트가 될 수 없지만 거기서 어떤 사건(카메라의 움직임, 제스처)은 중간 휴지, 심지어 진짜 단절의 역할을 할 수도 있고, 프레임에 심각한 변화를 일으킬 만큼 분명하게 나타날 수도 있다.¹⁶

예를 들어 오손 웰즈(Orson Welles)의 <시민케인 *Citizen Kane*>(1941) 중 '오페라 무대에서 노래하는 수잔 알렉산더'를 보여주는 장면을 통해 위의 사례는 설명될 수 있다. 시퀀스의 시작부분(그림 1-1. 참고)에서 알 수 있듯, '제목'으로 분리된 이 쇼트는 이후 커팅 없이 연결된다. 이때 먼저 오페라 가수 수잔의 얼굴 클로즈업에서 카메라의 무브먼트는 시작된다. 이후 점점 더 카메라가 뒤로 물러나며 트래킹되는데, 이때 무대의 더 넓은 부분을 비출 수 있게 화각은 넓어진다. 하지만 이후 동일한 카메라는 급박하게 틸트업(tilt-up)과 틸트-다운(tilt-down)을 이어가고(그림 1-2. 참고), 이러한 부분에서 플랑세캉스의 카메라 트래킹이 지니는 '몽타주'가 드러난다.

¹⁶ 지크 오몽 외, 『영화미학』, 이용주 역, 동문선, 2003, 73쪽. 발췌한 내용에서 원서의 'plan-séquence'는 '시퀀스 쇼트'로 번역되어 있다.



| 그림 1-1 | 플랑시퀀스의 연결성



| 그림 1-2 | 플랑시퀀스의 시점 변화

자크 오몽(Jacques Aumont)은 이를 일컬어 “(오손 웰즈의) 영상이 프레임 안에서의 구성의 관점뿐만 아니라 원근법의 관점까지 계속 변환”¹⁷ 것으로 취급하고 있다고 설명하고 있다. 물론 이 장면을 이후 다시 등장하는 ‘몽타주된 오페라 장면’과 비교해서 살핀다면, 더 확실하게 편집과 비편집의 차이에 대해 생각할 수 있을 것이다.

플랑세캉스의 비분할 방식은 단순히 동일한 몽타주의 효과를 ‘편집 없이’ 가져다주는 것 자체가 목표가 아니다. 다만 이렇게 정리될 수 있다. 편집이 이루어지지 않은 화면의 실제 지속 시간을 통해, 영화가 사실을 더 정확하게 따른다는 것은 분명해진다. 다시 말해, 관객이 <시민케인>의 위 사례에서 ‘몽타주된 오페라 장면’과 비교하여 하나의 쇼트로 완성된 ‘오페라 무대에서 노래하는 수잔 알렉산더’의 시퀀스를 통해 ‘하나의 시간으로 흐르는 장면의 지속’ 자체를 보게 된다는 것은 명징해진다. 요컨대 ‘시퀀스’로 통용되는 플랑세캉스의 연속성은 ‘실제 시간의 지속(durée)’ 그 자체를 경험하기 위해 바쳐진 것이라 할 수 있다.

¹⁷ 위의 책, 73쪽.

굳이 복잡하게 설명하지 않더라도 플랑시퀀스에 사용되는 화면의 시점은 절대로 중간에 커트되지 않는다. 또한 페이드 인(fade-in)되거나 아웃(fade-out)되지도 않아야 한다는 면에서 시간적 연속성을 취하고 있다. 그 사이에 카메라의 트래블링은 리버스 쇼트 등 가상적 편집에 반하는 행동을 취하지도 않아야 하는데,¹⁸ 그 이유는 간단하다. 그렇게 하는 편이 영화미학적 관점에서 더 안정적 시선(point of vue)을 제공하기 때문이다. 그러니 설혹 플랑세캉스가 마스터쇼트로 대체되어 사용될 수 있더라도, 그 역은 불가능함을 우리는 깨달아야 한다. 앞서 살폈던 것처럼, 마스터 쇼트는 플랑세캉스가 될 수 없다. 예를 들어 하네케의 〈아무르 *Amour*〉(2012)에서처럼 플랑세캉스가 마스터쇼트가 되어 인트로 시퀀스에 사용되더라도, 그 역은 성립하지 않음을 확인할 수 있다.

이처럼 시간적 측면에서 플랑시퀀스를 들여다 볼 때, 그 지속시간의 평균치에 대해 생각하여야 한다. 기본적으로 플랑세캉스는 최소 수십 초 내지 몇 분 동안 지속되는 쇼트이다. 물론 이전에는 필름 롤의 길이가 한정되어 있던 탓으로, 이 미장센의 기술적 한계는 더 도드라졌던 측면이 있었다. 실제로 약 12분 정도가 최대 길이였던 당시 35mm 필름의 한계를 뛰어넘으려고 당대의 여러 감독들이 다양한 시도를 취하기도 했다. 대표적인 예로 1948년 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)이 연출한 〈로프 *Rope*〉(1948)를 들 수 있다.

히치콕은 마치 관객들이 80분 동안 ‘한 번에 찍은 듯한’ 느낌으로 영화를 관람할 수 있도록 유도하였다.¹⁹ 필름 롤이 끝나는 부분을 ‘사물’로 마무리해 이후 시작점과 연결하거나, 혹은 방과 방 사이의 ‘벽’을 연달아 찍으면서 두 장면을 연결시키는 식의 테크닉이 동원되기도 했다. 하지만 이때의 기술을 “하나의 묘기(stunt)로 생각”²⁰했음을 히치콕은 이후에 트뤼포에게 고백

¹⁸ 플랑세캉스의 카메라는 180도 촬영선(180 degree rule)을 넘어 전경에 반대되는 움직임을 취하지 않는 편이 좋다.

¹⁹ 트뤼포의 분석에 따르면 평균적으로 히치콕의 영화들은 90분당 600개의 쇼트들로 이뤄진다. 하지만 〈로프〉에서 히치콕은 10분짜리 테이크(take)들을 전부 연결시켰다. 훗날 히치콕은 당시의 이러한 기술적 도전에 대해 단순한 ‘묘기’라는 측면에서 회상하고 있다. 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 곽한주, 이채훈 역, 한나래, 1994, 229쪽.

하고 있다. 따라서 “도대체 왜 그 일에 빠져 들게 되었는지 모르겠다”는 히치콕 자신의 냉소는, 사실 이 작품이 실제(réel)와 동일한 지속성을 지니는 것이 무슨 의미를 지니는지 알 수 없다는 자조적 표현으로 받아들여야 한다. 그렇지만 영화의 기술이 발전하면서 과거의 필름의 한계와 장벽은 허물어졌다. 예를 들어 폴 토마스 앤더슨(Paul Thomas Anderson)의 <매그놀리아 *Magnolia*>(1999)가 놀랍게 다가오던 90년대 후반에 이르러 텔레비전에서는 히치콕의 <로프>를 오마주했는데, 그러한 결과 <엑스 파일 *The X-Files*> 시즌 6의 3편이 촬영되었다. 1999년에 방영된 이 작품은 마치 <로프>처럼 44분의 에피소드 길이를 총 4개의 쇼트로 나누어 각 11분 씩 연결시키는 방식을 취하면서 기술적인 방식을 흉내 내었다. 하지만 이러한 기술적 연결이나 비디오 몽타주가 과거 필름의 연결성이 주었던 실험정신을 그대로 물려받았다고 확신할 수는 없다. 차라리 단순하게 히치콕 이후 50년간 발전한 할리우드 기술의 발전에 대한 오마주(hommage)에 가깝다고 느끼는 편이 더 적절해 보인다.

어쩌면 과거 필름시대의 길게 찍기가 특별하게 느껴졌던 것은 그 물리적 ‘한계’ 때문이었는지도 모른다. 동일한 시간에 동일한 실제의 시간을 담을 수 없다는 필름의 기술적인 제약이 오히려 ‘실제의 시간에 대한 욕망’을 불러일으킨 결과라 보아도 될 정도로, <엑스 파일>의 오마주는 시네필(cinephile)들을 향해서만 그 가치가 있었던 시도였던 것 같다. 예를 들어 현대의 비디오 혹은 텔레비전 화면에서, <엑스 파일>에서처럼 영화와 동일하게 달리(dolly)와 크레인(crane)을 활용하고, 트래블링 쇼트를 다음 쇼트의 시작점과 동일하게 맞추는 형식으로 성실하게 물리적으로 구성하더라도, 일부의 시네필들 이외에 다수의 텔레비전 시청자들에게 과연 이 장면이 얼마나 경험적으로 훌륭한 미학적 체험을 선사할 수 있을지는 의문이 든다. 어쩌면 이 비교는 오직 시네마의 범주에서만 행하여야 할 영역인지 모른다. 특히 과거 필름시대 영화들에게서 유독 돋보이던 특수효과로서의 플랑세캉스가 노스텔지어가 되어 비교 논지를 흐리게 만드는 일은 피하여야 할 것이다.

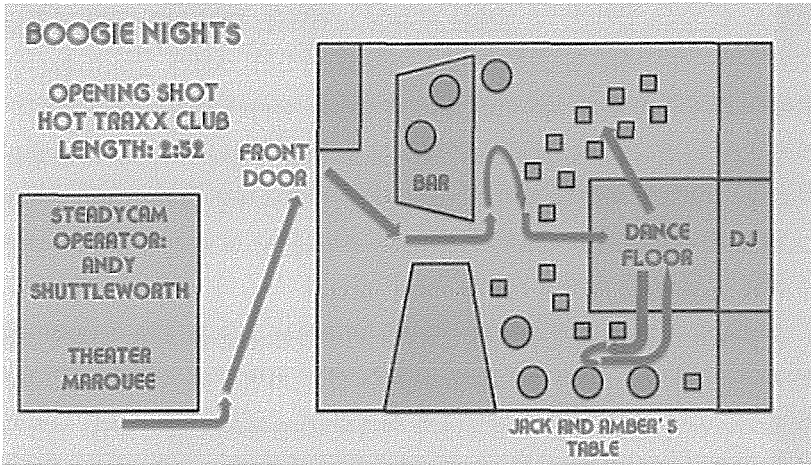
20 위의 책, 229쪽.

2) 시각적 매개 변수에 따라

경우에 따라 플랑세캉스의 쇼트는 그것이 정의하는 시각적 매개변수에 따라 비교적 정확한 분석이 가능할 때가 있다. 이때 시각적 매개변수는 ‘공간(space)’으로부터 공통적으로 도출되는데, 무수한 예가 있겠지만 대표적으로 폴 토마스 앤더슨의 초기작들이 그러한 사례에 속한다.

폴 토마스 앤더슨의 〈부기 나이트 *Boogie Nights*〉(1997)와 〈매그놀리아〉의 인트로 시퀀스(intro sequence)에서 사용된 ‘원신원컷 롱테이크’는 몽타주가 내재된 트래블링 쇼트의 교과서적 활용을 보여주고 있다. 이때 카메라는 《사이트 앤 사운드 *Sight & Sound*》지의 분석이 이르듯,²¹ “감독의 숨겨진 의도(implicit auteurist assumption)”에 따른 비전을 내포하며, 카메라의 모션을 통한 ‘키네마틱 스틸(kinetic thrill)’을 유도한다. 한 마디로 심리적 친밀감(psychologically intimate)의 극대를 추구하는 영화로서 폴 토마스 앤더슨의 카메라는 환원적인 접근법(reductive approach)을 사용하는 플랑세캉스의 공간적 활용을 구사하고 있다고 정리할 수 있을 것이다. 다만 시퀀스의 처음과 끝의 변화가 서로 시각적인 조화를 이루고 있지 않은 것은 아쉽다. 그럼에도 진부해지기 십상인 영화의 주요 무대 소개가 좀 더 아름답고 매혹으로 변하면서, 감독은 주인공을 향한 심리적 친밀성을 높인다는 점에서 이 미장센의 활용은 높은 평가를 받을 수 있다.

²¹ <http://www.indiewire.com/2013/01/video-essay-steadicam-progress-the-career-of-paul-thomas-anderson-in-five-shots-133896/> (검색일: 2017.06.15) 재인용.



| 그림 2 | 영화 <부기 나이트>의 오프닝 시퀀스 분석²²

원신원컷의 화면에서 다양한 인물들이 등장하고 사라지는 과정, 그리고 동시에 카메라의 유려한 움직임이 완성하는 '조형적 효과'는 결과적으로 공간의 콜라주(collage)²³ 효과를 완성시킨다. 예를 들어 <부기 나이트>의 오프닝 시퀀스에서 볼 수 있듯(그림 2. 참조), 같은 공간 안에서 '흑과 백'의 차이로 대변되는 강한 콘트라스트가 강조되면서도 시퀀스는 마무리 될 수도 있고, 혹은 그 정반대의 공간적 융합이 일어날 수도 있다. 만일 폴 토마스 앤더슨이 <부기 나이트>의 오프닝에서 주인공 에디 아담스를 '프론트 도어(front door)'에서 시작해서 '댄스 플로어(dance floor)'를 거치는 복잡하고 현란한 동선을 통해 소개하지 않았다면, 그의 멜랑콜리한 감성은 제대로 전달되지 않았거나, 혹은 꽤나 긴 설명을 요구했을 것이 분명하다. 그런 면에서 플랑세강스의 시각적 매개변수의 활용은 굉장히 압축적인 분위기 전달의 요소가 될 수 있다.

그럼에도 플랑세강스를 효율적인 쇼트 활용법이라고 이르는 데 완벽하게 동의할 수는 없는 것 같다. 서사(narration)의 측면에서 미묘하고 세련된

²² <http://www.indiewire.com/2013/01/video-essay-steadycam-progress-the-career-of-paul-thomas-anderson-in-five-shots-133896/> (검색일: 2017.06.15)

²³ 지크 오몽 외, 앞의 책, 74쪽.

역할을 할 수는 있지만, 그 섬세한 구축의 노력만큼, 다시 말해 굳이 편집을 포기하면서까지 획득할 가치가 있을 정도로 미학적 가치가 있다고 확신하기에는 주저하게 되기 때문이다. 플랑세캉스는 어떠한 편집적 조작도 허용하지 않는다면 측면에서 '시각적' 즐거움을 선사하거나 '시간적 차별성'을 드러내는 용도로 할애될 뿐이다. 앞서 보았던 예시처럼 심리인 친밀감이나 그 반대의 긴장감 있는 효과를 얻는 것은 플랑세캉스의 공간적 활용이 지닌 부수적 효과이지, 필수적 결과는 아닐 것이다.

그럼에도 시각적 매개 변수인 '공간'의 비주얼한 활용을 위한 플랑세캉스의 사용은 한 마디로 엄격하게 요약할 수 없는 가변성을 지닌다고 정리할 수 있다. 만일 촬영 이전에 정교하게 예측되고 계획되지 않는다면, 히치콕이 염려했던 것처럼 "하나의 묘기"로서 드러나고 멈출 우려가 있다. 그렇기에 공간을 활용한 플랑세캉스의 활용은 후반작업에서 정교한 롱테이크가 완성되는 디지털 영화에 이르러 더 미묘한 측면을 지니고 있다. 가시적 공간과 버추얼한 가상공간의 개념은 물리적 시각예술인 영화에서 시퀀스의 개념과 맞물려 더욱 세심한 주의를 요하고 있다.

3. 현대영화에서의 플랑세캉스

1) 시각적 매개 변수에 따라

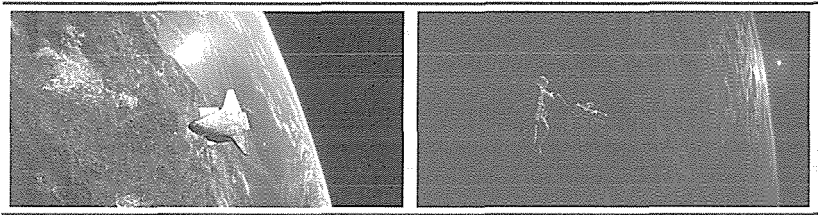
알레한드로 곤잘레스 이냐리투(Alejandro Gonzalez Inarritu)의 영화 <버드맨 *Birdman*>(2014)에서는 과거 히치콕의 <로프>가 성취하려고 했던 플랑세캉스의 기능을 발견하게 된다. 소쿠로프의 <러시아 방주>처럼, 이 영화는 유래 없이 길고 집요한 플랑세캉스를 목표로 삼고 있다. 하지만 <로프>와는 다르게, 디지털 카메라로 촬영된 <러시아 방주>의 후반작업은 스테디캠(steady cam)과 그래픽(computer graphics)을 이용한 롱테이크를 통해 완성된다. 이 둘의 차이는 한 마디로 디지털(digital)과 아날로그(analog)의 차이라 말할 수 있다.

이때 〈버드맨〉이 취하고자 한 ‘분할되지 않는 쇼트’의 목표가 시각적 타겟을 위주로 작성된 것인지, 아니면 ‘지속시간’을 위해 고려된 것인지는 좀 더 생각해 볼 여지가 있다. 우선 이 영화의 주인공인 ‘버드맨’은 특별한 능력을 가지는데, 이때의 디지털 작업은 그의 특별한 능력에 대한 효과를 입증하기 위해 활용되는 측면이 있다. 이를테면 〈버드맨〉의 인물은 염동력을 이용해 물체를 움직이거나, 중력을 이겨내고 하늘을 날거나 자리에서 뛰어 오르는 비상을 지냈다. 이러한 인물의 특출한 능력은 편집이 없는 촬영을 통해 더욱 부각될 수 있다. 예를 들어, 주인공이 무대에서 권총을 들고 자신의 머리를 쏘는 후반의 시퀀스에 이르러 이 유려한 디지털의 연결 화면은 최종 목표를 승취한다. 한 컷으로 연결된 정교한 특수효과가 드라마투르기 충격적인 사건을 더욱 돋보이게 만들기 때문이다. 이처럼 플랑세캉스의 ‘지속 효과’는 마지막에 가서 인물의 행동을 부각시키는 효과를 가지고 올 수 있다. 그리하여 〈버드맨〉의 마지막 결론 부분에서처럼, 병원으로 실려 가는 주인공의 모습을 삭제한 채 몽타주가 일어나기 시작하면서부터 지금까지의 연속성이 깨어지고 극적 효과는 더욱 더 부각되는 것이다.

거꾸로 생각해보면, 이 영화의 롱테이크는 오직 ‘주인공의 시점’을 위해 활용된다고도 말할 수 있다. 영화 편집의 기능에서 필수적인 요소라 할 수 있는 ‘체계적인 서술’²⁴의 극단적 장치를 위해 편집이 거부된 사례인 것이다. 이런 장치는 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuaron)의 〈그래비티 Gravity〉(2013)의 경우에서도 마찬가지로 발견되었던 장치이다. 〈그래비티〉의 경우, 영화의 초반부인 우주에서의 첫 사건은 18분 30초 동안 일어나는 ‘두 우주인의 헤어짐’에 집중되어 있다. 주인공이 위치한 푸른색의 지구 배경에서 시작된 쇼트는 천천히 카메라의 시선 삼각체계에 따라 인물들의 블로킹 위치를 변경시킨다. 이윽고 우주를 유영하는 첫 번째 우주인 남자의 얼굴이 사라지면서, 무언가 작업을 하는 두 번째 우주인 여자의 얼굴이 프레임에 잡힌다. 이 둘의 작업이 꽤 오래 지속되다가, 갑자기 긴급 신호가 들려오며 평화로운 분위기는 반전되게 된다. 행성의 파편들이 우주정거장 쪽으로 날아오고,

²⁴ 지크 오몽 외, 앞의 책, 81쪽.

두 인물이 혼동에 휩싸이면서 화면의 시점도 일인칭을 벗어나 복잡해지기 시작하는 것이다. 이 작품의 촬영감독 에마누엘 루베스키(Emmanuel Lubezki)는 이때의 지구 모습을 시퀀스 시작부의 ‘푸른색의 지구’ 모습과 대비되게 담는데, 이 대비는 강한 인상을 남기며 관객들의 정신에 새겨진다(그림 3. 참고). 어느덧 달라진 지구의 색깔이 시간의 흐름을 인지하게 만들고, 대비되는 운동의 방향성이 시퀀스의 처음과 끝의 조화를 맞춰준다. 이처럼 균형과 변주의 아름다움은 아날로그 필름이 아님에도 불구하고 여전히 유용한 감정을 불러일으킨다. 처음 이미지의 복원 혹은 환원이 마지막 프레임에서 완성된다는 측면에서, 플랑세캉스를 통한 환유적 감정이 생성되는 것이다.



| 그림 3 | 영화 <그래비티> 인트로 시퀀스의 처음과 마지막 프레임 비교

<그래비티>의 예를 통해 우리는 칸트(Immanuel Kant)의 정리가 드러내는 것처럼, ‘일상성의 시간은 운동에 종속되는 것이 아니라 그 반대가 되었음에도’²⁵ 여전히 디지털 화면에서는 운동-이미지가 그 종속을 이어받으려 애쓰고 있음을 확인하게 된다. 대부분의 관객들이 단 한 번도 경험하지 못했던 ‘우주에서의 시간적 체험’을 현실적으로 선사하기 위해, 이 영화의 그래픽은 운동에 종속되기 위한 몸부림친다. <그림 3>의 사례가 보려주듯, <그래비티>의 인트로 시퀀스에 배치된 플랑세캉스의 마지막 프레임은 그 시간적 격차를 드러내는 내밀하고 은유적인 장치가 된다. 비로소 밤이 된 검은 지구의 모습을 통해, 관객들은 운동이 질료와 동격화되는, “비-인간적

²⁵ 질 들리즈, 이정하 역, 앞의 책, 87쪽. 재인용.

인 세계, 혹은 새로운 정신”²⁶을 인간적 한계의 감각-운동적 구조를 통해 체험할 수 있다. 이러한 운동이 현실적 재현에 머무는 것은 여전히 아쉽더라도, 실상 이를 아날로그의 방식으로 찍기란 불가능하다는 측면에서 성실한 재현이 될 것이다.

위의 비교를 통해 <버드맨>과 <그래비티>가 사용한 디지털 시각효과를 한 마디로 정리할 수는 없더라도, 최소한의 공통점을 찾을 수는 있을 것 같다. 인간이 ‘하늘을 난다’거나, 인간이 ‘우주에서 생활을 한다’거나 하는 등 비일상적인 상황들을 유연하게 드러내기를 위해 현대의 어떤 영화들에서 플랑세캉스의 기술이 활용되었다는 점이다. 이 영화들은 공통적으로 ‘시각적 매개 변수’로서 공간의 활용을 위해 길게 찍기의 기술을 활용하고 있다. 두 영화들은 예컨대 히치콕의 <로프>처럼 아날로그 필름으로 롱테이크하여 촬영하기란 불가능한 부분을 지닌다. 이때 자연적 시간은 운동에 종속된 채 머무르게 된다. 다시 말해, 이들 영화의 시간적 활용은 (그것이 현실적이든 불가능한 상황이든 간에) 여전히 일상성의 시간이 운동에 종속된 채로 머물고 있다고 정리할 수 있다. 물론 비분할 쇼트의 두 가지 목표 중 무엇이 정확한 분석이 될지는 더 고민해 보아야하겠지만, 플랑세캉스의 ‘지속시간’이 이들 두 작품 모두에서 일상의 한계를 벗어나지 못한다는 점은 분명해 보인다. 현대영화에서 시각적 매개 변수로서의 길게 찍기는 여전히 할리우드의 몇몇 영화들에서 “하나의 묘기”로서 드러나고 멈추고 있음을 우리는 이 비교를 통해 확인할 수 있다.

2) 지속시간의 문제

다음으로 디지털영화에서 ‘지속시간’과 관련한 특정 의도로 사용된 플랑세캉스의 사례에 대해 살펴려 한다. ‘현재의 이미지라는 가설이 현대영화에 대한 인식에 있어 가장 파괴적인 것’²⁷으로 받아들여지고 있다는 점에서, 지속시간과 관련한 플랑세캉스의 사용은 스토리텔링의 전달과는 조금 먼

²⁶ 위의 책, 87쪽.

²⁷ 질 들뢰즈, 이정하 역, 앞의 책, 86쪽.

개념의 영화에서 발견될 것임을 우리는 지레 짐작할 수 있다. 앞서 살핀 알폰소 쿠아론과 같은 부류의 감독들이 과거 필름의 영역에 속하는 고전적 사실주의의 시간을 숭배하는 데 반해, 현대영화의 시간 숭배가 시간의 인식 측면에서 파괴적이거나 해체적인 영역에서 받아들여진다는 점은 커다란 힌트가 되어줄 것이다.

영화 <그래비티>처럼 ‘낮’과 ‘밤’이라는 크로노스(Chronos)의 “단순하게 흘러가는 자연의 시간”²⁸을 화용한 경우와 다르게, 소쿠로프의 <러시아 방주>는 “의식적이고 주관적인”²⁹ 카이로스(kairos)의 시간을 백분 활용한 작품이라 할 수 있다. “눈을 뜨자 아무 것도 기억나지 않는다”는 어느 남자의 독백으로 시작된 이 영화는, 상트페테르부르크에 있는 러시아 최대의 박물관인 ‘에르미타주 국립 박물관의 1800년대’를 배경으로 이야기를 풀어나간다. 주인공 남자는 ‘왜’인지 모르지만 갑자기 도착한 장소에서 ‘우연(un accident / au hasard)’³⁰하게 방문한 각각의 방들의 이미지를 연속적으로 경험하게 된다. 그렇게 결국 그 박물관의 위상학적 위치가 ‘방주(Ark)’에 뜬 바다 위의 장소임이 마지막 장면에서 드러나면서 이야기는 마무리된다.

‘왜’ 그가 그곳에 도착했는지를 소상히 밝히지 않으면서, 내러티브는 인과관계의 요소로서의 플롯(plot) 구상을 포기하고 있다. 동시에, ‘1800년대’라는 과거의 특정 시점으로 시간을 거슬러 올라가 정지시킴으로써 인지된 시간과 묘사된 시간 간의 ‘불일치(비상응)’³¹를 조장한다. 소쿠로프의 이 영화는 ‘역사적 인물’을 시간으로부터 빼내 소격화시키고, 그 인물의 ‘시간적 기회주의’를 완전히 마비시켜버리는 것을 통해 이야기를 파괴하는 전략을 취하고 있다. 그 때문에 영화를 본 어느 감상자라도 명확하게 이 영화의 서사를 정리하여 설명하기란 불가능해진다. 대개 시퀀스는 첫 커트에서 어떠한 ‘목적’을 드러내고, 마지막 커트들에서 대칭적으로 그 ‘차액’이나 ‘변화’

²⁸ 미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017, 209쪽. 옮긴이의 각주 참고.

²⁹ 위의 책, 209쪽. 옮긴이의 각주 참고.

³⁰ 위의 책, 244쪽. 암폴스키에게 ‘우연’은 주관적인 시간인 ‘카이로스’의 전제가 된다.

³¹ 위의 책, 241쪽.

를 관객들에게 설명하며 스토리의 변화를 전달하지만, 이 영화 〈러시아 방주〉는 다르다. 이 작품에서 처음과 마지막 시퀀스는 그 자체로 하나의 서술 축을 구성하지 못한다. 대신, 절대로 인지될 수 없는 유속의 흐름만을 명확하게 드러낼 뿐이다. 내러티브의 반전적인 측면에서, 지금껏 보았던 모든 장면이 허상의 동일성 없는 복제(simulacre)임을 밝히면서 영화는 막을 내린다.

〈러시아 방주〉의 마지막 장면을 생각해 보자. 남자의 몸이 아닌, 남자의 목소리가 들리면서 보면, 처음에 관객들이 보았던 박물관의 흠바닥은 이제 영화에서 사라지고 없다. 그 순간 눈앞에 펼쳐진 것은 물로 가득 찬 바다일 뿐 아무 것도 아니다. 이 과정에서 이 작품의 기이한 위상학적 구조는 완성된다. 즉, 공간이 완전히 해체되었고, 시간은 1800년대에서 멈추었음을, 마지막 부분에서 알게 된다. 이 모든 것이 현재도 과거도 아닌 어떤 허상의 시간임을 알게 된 것이다. 이를 어떻게 받아들일 것인가?

미하일 얀폴스키(Mikhail Iampolski)의 정리에 따르면 〈러시아 방주〉는 ‘엑스터시 현상(Phénomène de l’Extase)’³²을 숭배하는 작품으로 해석하여야 한다. 이때 ‘눈이 그 자신 앞에 놓여 스스로를 볼 수 있게 되는 상태’를 뜻하는 엑스터시 현상은, 오직 ‘현실이 재현으로 바뀔 때’에만 설명 가능한 영역이라 할 수 있다. 오직 ‘복제’될 때에만 복제된 원본은 복제된 자신을 스스로 볼 수 있기 때문이다. 한 마디로 이 작품에서 오리지널은 존재하지 않는다고 미하일 얀폴스키는 이르고 있다. 본고의 통찰 영역에서 〈러시아 방주〉가 지닌 자기 관찰적인 복제의 방향은 디지털미학의 핵심이라고 받아들일 수 있다. 다만 복제된 과거의 정지된 순간이 어느 화자의 눈을 통해 영화에서 관찰되고 있는 것이 다를 뿐이다. 〈러시아 방주〉의 마지막 장면을 생각해 보자. 마지막에 이르러, 지금껏 우리에게 이야기를 들려주었던 그 화자마저 오리지널이 아니란 점은 드러나게 된다. 지금껏 그가 보았던 것은 실제의 장소가 아니라, 환영 속의 공간이었던 점이 반전으로 명명백백해지는 것이다.

³² 위의 책, 41쪽.

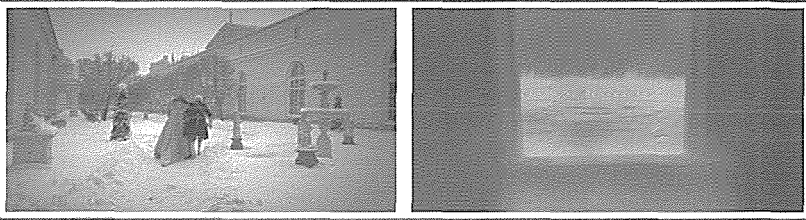
이처럼 복제 자체의 전면화를 통해 영화 <러시아 방주>는 ‘미메시스(mimēsis)’의 예술적 복제에 대한 치밀한 역설을 완성하고 있다. 영화의 태생 자체가 지닌 미메시스적 효용은, 21세기 디지털 미학에서 역설되고, <러시아 방주>에서처럼 또 역설된다. 어쩌면 그런 의미에서 이 작품의 디지털화는 적절한 치환 방식의 견본을 제시한다고 볼 수도 있다. 과거 필름의 물리적 한계가 담아내지 못했던 길게 찍기의 기술은, 디지털 후반작업을 통해 완료되며, 이 작업이 지닌 일련의 가치는 앞선 두 예시들과는 차별된 채 새로운 경지로 나아가고 있는 것이다. 원형인 이데아(Idea), 복제물인 현실(reel), 복제의 복제물인 시물라크르(simulacre)로서의 디지털영화가 눈앞에 펼쳐지고 있다. 현실은 인간의 삶 자체가 복제물임을, 그리고 시물라크르는 복제물을 다시 복제하며 자신의 환영성이 지닌 가치를 드러내게 된다. 그런 의미에서 <러시아 방주>는 시각적 매개 변수의 화려함을 목표로 한 작품이 아니라, 시각적 환영성을 담보로 삼아 그야말로 영화가 미메시스의 환영임을 명백하게 주장하는 영화라 할 수 있다.

영화의 결말, 스테디캠 카메라를 따라 유유히 흘러가는 인지되는 시간(Chronos)이, 영화의 마지막에 이르면 어느덧 카이로스(kairos)의 주관적 시간으로 변화하며 반전을 맞게 된다. 지금껏 보았던 박물관에서의 시간이 방주의 바깥을 향한 시각과 부딪혀 환영의 시간으로 간주되면서부터, 현실에 대한 직접적 관계가 불가능하다는 것을 관객들은 깨닫게 된다. 요컨대, 이러한 미메시스적 전환을 통해 ‘질료의 초월성’³³은 부각될 수 있다. 시각적 매개 변수에 따라 흘러가던 카메라의 움직임(moving)은, 마지막 순간에 지속시간(durée)의 문제를 ‘현상학(phenomenology)’적 차원으로 밀어 붙이며, 모든 주제들을 몽타주가 아니라 ‘질료’로부터 기인한 것으로 간주하기 때문이다. 얀플스키의 설명처럼, 이런 영화에서 “주제는 질료에서 자라난다”³⁴고 이를 수 있게 되는 것이다. 비견컨대 몽타주가 담당하는 ‘구성’이 극복되면서부터, 소쿠로프 영화의 플랑세캉스가 가진 의미는 증폭된다고

33 위의 책, 43쪽.

34 위의 책, 47쪽.

볼 수 있다. 17세기 유럽 문화에서 나타난 데카르트적 인식론의 변화가, 현대의 현상학과 만난 결과라 할 것이다.



| 그림 4 | 영화 <러시아 방주>의 처음과 마지막 프레임 비교

만일 구조주의의 고전적 입장에서처럼 플랑세강스가 완전히 해체적인 지속시간의 문제를 다룬다면, 이때의 영화는 가독기호(lectosigne)를 통해 해석되는 것이 아니라, 시퀀스 단위가 그 자체로 가독기호에 속하게 된다. 이러한 분석 방식은 ‘영화가 랑그인가 아닌가, 혹은 어떤 조건에서 기호로 간주되나’³⁵ 하는 식의 이미지의 기호(signe)에 대한 요약과도 비견될 수 있다. 일반적으로 시퀀스 여러 개가 이어지면서 영화는 서술축을 구성하는데, <러시아 방주>에서 시퀀스는 그 자체로 ‘가독기호’화(化) 된다. 다시 말해, 우리는 이 영화의 인과적 ‘플롯’을 구성하거나 분석할 수 없더라도, 영화 전체를 통해 영화의 전체 내용을 읽어내 설명할 수는 있다. 즉, 이 영화의 서사는 과거 아방가르드 영화가 취했던 것처럼 완전히 해체적인 서사를 향하지는 않는다. 다만 원인과 결과가 아닌, 영화의 기호 자체로써 영화의 이미지를 드러낼 수 있다. 현대영화로 올수록 서술축의 개수가 증가하는 경향이 있다. 하지만 콜라주나 몽타주, 혹은 길게 찍기 기술을 활용한 영화의 도상화(icon) 작용은 거세진다. 소쿠로프의 영화는 서술축의 개수가 증가하는 경향을 정확히 정반대의 방향에서 거슬러가는 사례라 할 수 있다. 서술축의 절대적 빈곤함을 지향하면서, 영화 <러시아 방주>는 역사로서의 시간을 활용하는 작품이다. 단 하나의 시퀀스로 80분이란 긴 시간을, 단

³⁵ 질 들리즈, 앞의 책, 이정하 역, 62쪽.

하나의 서술축을 통해 완성해낸다. 이처럼 알렉산더 소쿠로프의 사례를 통해, 디지털 영화에서 플랑세캉스가 이루고자 하는 거시적인 목표는 '시각적 매개 변수'보다는 '지속시간'과 관련한 특정 의도로 보는 편이 더 적합하다는 결론을 내릴 수 있다. 물론 이때의 지속시간 개념은 크로노스가 아닌 카이로스로서의, 주관적이고 의식적인 시간임은 명심하여야 한다.

4. 결론

영화미학의 영역이 확장됨에 따라 고전적 연출의 미장센 개념 또한 그 영역을 확장하게 되었다. 본 연구는 영화 미장센의 개념을 공간적인 연관성을 통해 들여다보면서 이를 프레임과 쇼트의 차원, 그리고 신과 시퀀스의 연속성, 이어서 미학적 차원에서의 플랑세캉스 개념에 이르기까지 세부적 연관성을 통해 살펴보았다. 그리고 디지털영화가 플랑세캉스의 개념을 통해 '지정학적 무의식'의 알레고리를 활용하는 방식을 살펴보았다.

시퀀스가 드러내는 몽타주의 거짓잇기(*faux raccords*)는, 과연 가시적인 연결성을 통해서도 의미에 대한 완결성으로 성취될 수 있을 것인가? 이제는 처음에 던진 이 질문에 대한 답변을 내놓을 차례이다. 현대 디지털영화의 물리적 연결성이 가상적 몽타주의 측면에서 '시간'이란 차원으로 나아가고 있음을 우리는 살폈다. 동일한 효과가 드러내는 시간과 시각적 매개변수에 대해, 본고는 각각 과거와 현재의 예시들을 비교하며 현대의 영화가 지닌 위상학적 측정 불가능성을 인지하였다. 들뢰즈는 "환영에 육체를 주기 위해 현대영화가 필요"³⁶하다고 말하는데, 이는 운동-이미지(*image-mouvement*)의 너머에 있는 정신의 이미지로서 시간-이미지(*image-temps*)를 설명하기 위한 주석에 더 가까운 개념이다. 같은 의미로, 현대영화에서 디지털을 통해 얻게 되는 환영의 육체는 시각체계로서의 운동성이 아니라, 정신적 이미지의 '주관적 시간의 영역'을 점점 더 깊이 침투하고 있다. 알렉산더 소쿠로

³⁶ 위의 책, 89쪽.

프의 사례가 보여주는 것처럼, 현대영화의 비가시적이고 잠재적 영역은 점차 가시적이지만 버추얼한 디지털의 영역과 결합하고 있다. 둘의 합치는 이미 일부에서 완전히 성사되었으며, 그런 의미에서 현대영화는 '질료'의 절대성을 통해 시간의 주관성에 대항하고 있는 중이라고도 정리할 수 있다. 이러한 주관적 시간의 경향이 한동안 이어질 것이라 본고는 바라본다. 플랑세캉스 이외에도, 여러 부분에서 고전적 미장센들이 어떻게 변화하고 있는지를 파악하는 노력은 계속해서 이어져야 할 것이다.

초기의 디지털 미디어 환경에서 영화는 '미학적 측면'보다 '기술적 측면'에서의 도전을 성취하였다. 실제로 디지털의 발전을 통해 과거의 물리적인 제약은 다수 해결된 측면이 있다. 지금에 이르러 HD 디지털 카메라는 끊어지지 않고 약 2시간 정도까지 촬영하는 것이 가능해졌으며, 후반작업의 디지털 몰핑이나 소프트 커트 등의 효과들을 통해 이전보다 더 쉽게 의도된 플랑세캉스를 완성하는 것을 가능해졌다. 그러므로 이 오래된 '길게 찍기'의 논란은 이제 주관적인 평가만을 남겨두고 있다 해도 과언은 아닐 것이다. 그것이 플랑세캉스가 되든, 혹은 단순히 롱테이크가 되든 길게 찍기의 기술은 이제 비평의 몫으로 남겨지게 될 영역이라 말할 수 있다.

비록 커다란 차원에서 열린(Ouvert) 미장센을 목표로 한다는 점은 과거와 현재가 동일하더라도, 그럼에도 개념적 측면에서 영화의 위상학적 차원이 측정불가능한 수준으로 변화되었던 점은 그럼에도 주지되어야 한다. 현대의 디지털영화에서 공간과 시간의 모든 요소들은 통괄적으로 사용되고 있기 때문이다. 굳이 <러시아 방주>처럼 플랑세캉스로 영화 전체가 이루어진 극단적인 경우가 아니라고 하더라도, 존 파브로(Jon Favreau)의 <정글북 The Jungle Book> (2014)에서처럼 완전히 컴퓨터 그래픽으로만 완성된 영화들이 과거의 미학 체계를 어지럽히고 다시 정립하는 중인 것이 지금의 과정이라 할 수 있다. 물론 지금의 시점에서 한 마디로 이 모든 경향들을 보듬을 순 없을 것이다. 그렇지만 그 해체적 위상학의 면모를 설명할 수는 있을 것이라고 본 연구는 판단한다. 그런 면에서 본고의 플랑세캉스 사용에 관한 논의는 다만 현재에서만 그 의미를 지니고 있더라도, 필수불가결한 개념화 과정으로 취급되어야 한다. 다시 말해 본 연구는 앞으로 더 다듬어

지고 논의될 여지를 지니고 있다. 이렇듯 미장센의 요소가 여전히 효율적인 측면에서 강조되고 있더라도, 앞서 살핀 것처럼 과거 고전주의 리얼리즘의 최고 테크닉은 다른 의미를 부여하며 현대영화에서 활발하게 활동하고 있음은 분명하다. 이들은 앞으로 서로 부딪히거나, 융합하면서 서로의 장단점을 잠식해갈 것이다.

참고문헌

단행본

미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017.

뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009.

스티븐 디 케츠, 『영화연출론』, 김학순, 최병근 역, 시공사, 1997.

자크 오몽 외, 『영화미학』, 이용주 역, 동문선, 2003.

질 들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002.

질 들뢰즈, 『영화 1』, 주은주, 정원 역, 새길, 1996.

Marie-France Briselance, Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010.

기타

미디어투데이 <http://www.mediatoday.co.kr>

인디와이어 <http://www.indiewire.com>

프리미어 <http://www.premiere.fr>

Abstract

About the Use of Plan-Sequence in Digital Films

LEE, Jihyun

Busan National University

Lecturer

As the field of film aesthetics expands, the concept of classical the mise-en-scene expands too its scope. This paper examines the concept of mise-en-scene through spatial connections. The primary goals of this study are understanding the relation between the frame and the shot, the continuity between the scene and the sequence, and the aesthetic dimension to the plan-sequence. In modern cinema theory, the elements of mise-en-scene are more emphasized in terms of efficiency, but this study is concerned that the classical aesthetic system is still important. To this end, we examine the concept of plan-sequence, which was called the best technique of past visual realism aesthetics, is utilized in digital cinema. Finding significance for the modern use of plan-sequences is a secondary goal of this paper and we expect it to be a stepping stone to search for the aesthetics of digital cinema.

The plan-sequence is one of the important factors that can be evaluated in the preparation and application of the event for the movie director. In the real world where the film itself is used commercially, digital film will have a conceptual tool that can utilize allegorics of 'geopolitical unconsciousness' through plan-sequences.

Keywords

plan-sequence, sequence, long-take, digital cinema, Chronos, Kairos, *Russian Ark*

현대영화 몽타주의 '파편화(fragmentation)' 경향 연구

이지영

연세대학교 박사과정

목차

1. 서론
2. 영화 몽타주의 분류
 - 1) 중립화된 대상을 중심으로
 - 2) 몽타주 작업의 세 가지 단계
3. 몽타주의 파편화 경향
 - 1) 로베르 브레송을 중심으로
 - 2) 현대영화의 파편화에 대해
4. 결론

요약문

영화학자 뱅상 아미엘은 자신의 저서 <몽타주의 미학>을 통해 몽타주의 타입을 크게 세 가지로 나누어 소개한다. 서사 몽타주(Montage narratif)와 담론 몽타주(Montage discursif), 대응 몽타주(Montage decorrespondances)가 그 구분법으로, 이 세 가지의 부류는 거의 대부분의 영화들이 속하는 미학적 부류를 포괄하는 개념이 된다.

초기의 영화들은 편집의 본질적이고 기본적인 기능을 추구했는데, 이러한 성향은 시간이 흐를수록 연출자의 목표를 강화하기 위한 방향으로 수정되었다. 이처럼 서사를 결합시키는 '방법론'으로서가 아니라 '목적'을 지향하는 몽타주의 방식을 본고는 표현적 몽타주(Montage expressif)로 지칭하고, 이를 진정한 몽타주의 개념으로 받아들이며 논의를 시작한다.

몽타주 단계에서 표현적 몽타주 작업은 총 세 단계의 결정을 통해서 이뤄진다. 일차적으로 러시 필름 중 필요한 부분만을 선정하는 '선별'의 과정을 거친 후, 이 선택된 필름들을 일정한 순서대로 결합시키는 '결합'의 과정, 그리고 쇼트의 지속 시간을 고려해 장면연결을 결정하는 '연결'이 몽타주의 마지막 단계가 된다. 물론 예외는 있다. 고전적 서사의 픽션 영화가 클로즈업을 사용할 때, 혹은 모델이나 중성적 동물의 오브제를 사용할 때 영화는 관객의 감정을 끌어당기는 '담론 몽타주'나 '서사 몽타주'가 아닌, '대응 몽타주'의 경향을 유도하고, 이는 몽타주의 일반적 의미를 거스르는 측면에서 예외라 할 수 있다.

본 연구는 이처럼 클로즈업이나 대응몽타주가 사용하는 '콜라주'를 통한 연결, 혹은 '불확실한 연관성'을 지닌 작품의 몽타주 경향을 '현대영화의 파편화(fragmentation) 경향'이라 명명하며 이를 분석하려 한다. 현대영화에서 몽타주의 파편화는 영화의 연속적이고 구조적인 속성들을 깨트리고, 영화의 표면에 가시적으로 드러나는 서사(narration)의 구조를 혼동시킨다. 이처럼 클로즈업에서 시작된 몽타주의 파편화의 경향은 현대적 이미지의 확장성에 관한 해답을 줄 수 있으리라 본고는 바라보고 있다.

주제어

영화 몽타주, 대응 몽타주, 담론 몽타주, 서사 몽타주, 현대영화의 파편화, 로베르 브레송, 클로즈업

1. 서론

클로즈업(close shot)을 통해 영화는 '얼굴, 손, 발' 등 인간 신체의 일정 부분을 분리해낸다. 물론 특정 오브제의 일정부분을 드러낼 때도 마찬가지로 영화는 "영화의 가장 인위적 특징"¹이라 할 수 있는 클로즈업을 사용한다. 이때 피사체는 관객에게 굉장히 친밀하게 다가오며, 이 프레임을 활용한 영화의 미학적 가치는 '이미지의 시대인 20세기'를 "이미지의 조합(associations)의 시대"로 완성하는 있어 최상의 효과를 가져다준다.² 영화에서 유독 클로즈업의 가치가 높아지는 것은 영화는 프레임이 '지속(durée)'되며, 촬영된 오브제의 움직임이 관객의 머릿속으로 '확장(étendu)'되어 이입되기 때문이다. 정지된 사진의 클로즈업과 다르게, 영화의 클로즈업은 시간(temps)의 지속을 통해 감독이 의도한 상상의 영역과 관객을 마주치게 한다. 이 때문에 클로즈업의 개념에서 가장 잘 활용되는 프레임의 요소가 바로 외화면(hors-champ)의 영역이다.

프랑스 영화학에서 외화면의 개념은 영화의 시청각적 요소와 정확하게 싱크가 맞지는 않지만 분명히 존재하는, 보이지 않는 화면의 공간을 표현하기 위해 존재하는 프레임을 뜻한다. 시각적으로 표현되는 비주얼한 공간은 아니더라도, 외화면은 관객들에게 분명히 존재한다고 감지되기에 이를 비가시적 물리성을 통해 읽어야 한다. 영화를 일종의 미학적 언어라고 바라보는 견지에서, 외화면이 가지는 극적 측면에서의 내재적 가치에 대해서는 "모든 관객이 거의 동일하게 읽을 것이다"라는 측면에서, 이를 가독성(lisibilité)이 있는 명시적 화면이라고 보는 편이 일반적이다. 다시 말해, 외화면의 프레임은 실재 존재하지는 않지만 분명히 관객들의 머릿속에서는 작동하는 프레임으로 취급되고 있다. 특히 극단적 클로즈업(Extreme C.S.)의 영역에서 외화면의 효과는 극대화된다. 클로즈업된 대상으로의 오브제의 질적인 특성은 극상이 되고, 그 확대된 시각적 효과는 그의 물리적 결합

¹ 뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009, 11쪽.

² Ann Kibbey, *Theory of the Image: Capitalism, Contemporary Film, and Women*, Indiana U.P., 2005, p.139.

을 가감 없이 폭로한다. 그런 의미에서 이 프레임은 질적 측면의 극대화인 동시에, 다이내믹한 동적 속성의 효과적 응용을 끌어내는 능력을 지니고 있다고 판단할 수 있다. 이 역시 드라마투르기(dramaturgie)의 극적인 내용을 강조하는 데 충분한 역할을 하기에 중요한 요소가 된다.

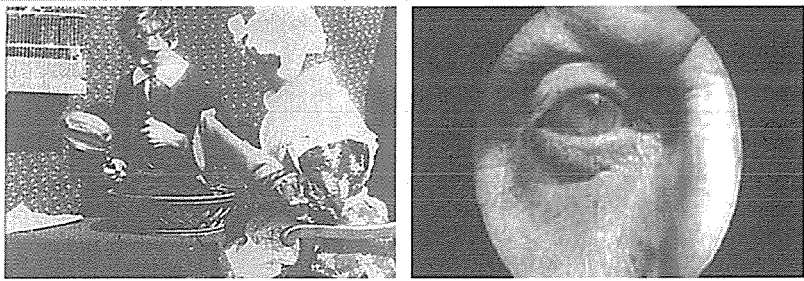
역사적으로 클로즈업의 가치는 영화보다 일찍, 회화의 전통에서도 익히 그 가치를 인정받아왔다. 회화의 클로즈업은 사진보다 앞선 것으로, 먼저 그래픽아트(arts graphiques)의 고유 영역이었던 데생(dessin)이나 자화상(autoportrait)을 비롯해, 인물의 초상(portrait)을 그린 작품에서 클로즈업 프레임을 찾는 것은 그다지 어렵지 않다. 영화는 옵티컬을 이용한 작위적인 색보정 과정을 거쳐야 하는 물리 화학적 영역에 속하지만, 회화는 즉각적으로 그 인물을 각색해낸다는 측면에서 즉각적 표현이 가능한 이미지 예술에 속한다. 회화가 스스로를 완성하는 것은 분명 오랜 시일이 걸리는 작업이더라도, 회화의 표현 범위를 선택하는 것은 작가의 직관(intuition)에 따라 “이유가 필요 없이, 즉각적으로 작동되는 방식으로(immédiate du fait qu'elle paraît opérer sans user de la raison)”³ 이뤄진다. 요컨대 회화의 프레임이 클로즈업으로 결정되자마자 작품의 가치는 클로즈업의 속성을 따를 것이며, 이는 소위 말해 그로테스크(grotesque)⁴해질 위험이 높아진다. 하지만 이때 회화 클로즈업 프레임의 효과는 영화와 다르다. 회화에 비해 영화의 클로즈업은 ‘시점(point de vue)’을 기입한다는 입장에서 구분된다. 앞서 언급한 것처럼 외화면이 상상력을 동원하는 요소라 한다면, 클로즈업의 외화면이 만들어내는 비가시적이지만 물리적 효과를 지니는 영향력 탓에 ‘영화 클로즈업 프레임’은 관객의 시점으로부터 결코 자유로울 수가 없기 때문이다. 영화의 클로즈업은 회화와 달리 직관보다는 상상력을 자극하는 요소이고, 외화면의 영향력은 영화의 스크린을 6가지 방향⁵으로 뚫고 나와 확장시키는 요소라 정리할 수 있다.

³ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Intuition> (검색일: 17.06.11)

⁴ Iehl D, coll. *Que sais-je ? ; Le Grotesque*, P.U.F., 1993 참고.

⁵ 고전 프랑스 영화학에서 스크린의 방향은 4면과 앞뒤의 2면을 더해 총 6면으로 언급되는 것이 일반적이다.

프랑스의 고전영화사학자 조르주 사들(Georges Sadoul)은 초기 영화사에 서 중요한 클로즈업을 사용했던 영화제작자 두 명을 언급하였다.⁶ 이들을 통해서 자연스럽게 클로즈업 화면을 후대의 학자들은 '시점의 창조'와 연관시킬 수 있었다. 바로 영국의 영화감독 조지 앨버트 스미스(George Albert Smith, 1864~1959)와 제임스 윌리엄슨(James Williamson, 1855~1933)이 바로 그들이다. 이들을 설명하기 위해 조르주 사들은 저서 『세계영화사 *Histoire du cinéma mondial*』에서 '브라이튼 학파(École de Brighton)'⁷라는 이름을 최초로 명명한다. 그리고 잘 알려졌듯이 영화사에서 브라이튼 학파의 업적은 '최초의 클로즈업 사용'과, '최초의 리버스 쇼트(reverse shot) 사용', 그리고 '시점 쇼트(point-of-view shot)의 명확한 최초 실용적 예 제시' 등으로 정리될 수 있다.



| 그림 1 | 〈할머니의 확대경〉(1900)에서 사용된 미디움쇼트와 클로즈업 쇼트의 몽타주

조르주 사들에 따르면 조지 앨버트 스미스는 최초로 클로즈업을 사용한 감독이다. 그의 영화 〈망원경을 통해 바라본 것 *As Seen Through a*

⁶ Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours*, Flammarion, 1968, p42, 719.

⁷ 1898년에서 1908년까지 영국의 영화적 흐름을 이어간 학파로, 브라이튼(Brighton)과 호브(Hove) 지역에서 발달해 이런 이름이 붙여졌다. 최초의 기술적 데쿠파주를 시도한 이들이며, 또한 최초의 클로즈업, 그리고 최초의 몽타주를 시도한 학파로 알려져 있다. 영화 〈할머니의 확대경〉을 통해 최초의 주관적 시점샷(POV)을 시도했다고도 언급된다. 특히 조지 앨버트 스미스는 영화 〈코르시카의 형제들〉(1898)과 〈유령 찍기〉(1898)를 통해 이중 노출과 유령의 등장 등의 특수효과를 사용했는데, 이런 그의 행적은 조르주 멜리에스에 이어 영화사 초기에 특수효과에 대한 기반을 마련했다고도 평가할 수 있다.

Telescope) (1900)은 영화사상 최초로 ‘미디움 라지 쇼트(*medium large shot*)’의 내부에 클로즈업의 화면을 삽입한다. 감시자의 시선을 표현하기 위해서였다. 촬영 및 편집의 방법에 있어서는 〈망원경을 통해 바라본 것〉보다 그의 후속작이 더 중요하다고 언급되는데, 이 작품이 바로 그 유명한 〈할머니의 확대경 *Grandma's Reading Glass*〉(1900)이다. 이 영화의 클로즈업 사용은 같은 해에 촬영된 이전작품 〈망원경을 통해 바라본 것〉보다 더 자연스럽게 유려하다. 영화사에서 〈할머니의 망원경〉은 최초로 ‘주관적 쇼트(*subjective point of view*)’가 사용된 경우라 일컬어진다(그림 1 참조). 조지 앨버트 스미스 감독은 이 영화에서 한 장면(*one scene*) 안에서 일반적인 쇼트(*medium shot*)와 클로즈업 쇼트를 교대로 사용하는데, 이 때문에 자연스럽게 몽타주가 이뤄지며 동시에 현재적 의미의 시점샷 효과도 부수적으로 얻을 수 있었다.

이처럼 영화 클로즈업의 역사를 통해 본 연구가 얻고자하는 목적의 방향성은 명확해진다. 클로즈업 기법은 과거 회화에서 그로테스크와 같은 감정적 효과를 위해 기술적으로 사용되었지만, 영화사 초기의 경우에서 알 수 있는 영화에 이르러 ‘몽타주(*montage*)’ 그 자체를 위해 할애되었다는 사실이 이 과정에서 깨닫는다. 본고는 영화의 몽타주를 통해 ‘드라마투르기 영역에서의 서사(*narration*)’라고 하는 가상적 이야기 구조가 통섭하는 구조주의적 관점을 벗어나서, 몽타주의 파편적 경향 그 자체를 통찰하고자 하는 데 목적을 둔다. 이 연구를 통해 현대영화에서 이미지 파편화(*fragmentation*) 경향이 어떻게 영화의 구조적 속성들을 깨트리고 영화의 표면에 가시적으로 드러나는지를 파악하고, 동시에 이미지의 현대적 확장성에 관한 몽타주의 영향력을 고찰할 수 있을 것이다.

2. 영화 몽타주의 분류

1) 중립화된 대상을 중심으로

존 매든(John Madden)의 1998년작 <셰익스피어 인 러브 *Shakespeare in Love*> (1998)에는 여러 마리의 '개'들이 등장한다. 그들은 프레임의 사이에도 나타나지만 대개는 대사 속에서 언급되는데, 이 영화 속의 극장주의 설명에 따르면 1593년의 연극 무대에는 으레 개가 있어야 한다는 이유에서다. 영화는 이른바 '코미디, 러브, 그리고 개'를 관객을 위한 3 요소인 셈이라고 우스갯소리를 던지며 제시한다. 이때 등장하는 개들의 역할은 관람객들의 생각을 멈추게 만드는 것에 일차적 목표가 있다. 철학자 베르그송(Bergson, Henri)이 이른 것처럼,⁸ 기계적 반복과 편차에 의해 발생하는 관객들의 지성 작용이 기계적인 메커니즘(automatisme)으로 발동되어 웃음(rire)을 생산해내게 되는 것이다. 이 과정에서 "사람과 사물이 대조적으로 주어지는 상황이 전개되는"⁹ 과정이 만들어진다. 그리고 "살아 있는 존재가 인간에게 결부되었을 때, 메커니즘이 사물과 결부"¹⁰된다고 정리할 수 있다. <셰익스피어 인 러브>에서도 동물은 전제된 '웃음의 요소'라는 메커니즘의 성립 이후 웃음을 자아내는 기제가 되며, 이후 반복적으로 등장해 무대 위로 동물들이 등장하자마자 관객들은 곧바로 웃음이 터지거나, 혹은 이성이 마비되어 잠시 후에 웃음이 터지거나 하는 식으로 반응하게 된다. 한편 임순례 감독의 영화 <소와 함께 여행하는 법> (2010)에서는, 제목이 이르는 대로 '소' 한 마리가 주연으로 영화에 등장하며 웃음의 요소, 혹은 그와 치환할 수 있는 감각적 요소를 만들어낸다. <셰익스피어 인 러브>에 등장하는 동물이 무대를 난장판으로 만들거나, 언어를 이해하지 못하는 기계적 반복으로 극의 인과관계를 깨트렸다면, 이 영화 <소와 함께 여행하는 법>에 등장하는 동

⁸ Bergson, *Le rire, Essai sur la signification du comique*, PUF, 4e édition, 1988, p.44.

⁹ 이영석, 「베르그송의 『웃음, 희극성의 의미작용에 대한 시론』에 나타난 웃음과 희극성 분석」, 『프랑스문화예술연구』 17호, 2006, 246쪽.

¹⁰ 위의 논문, 246쪽.

물은 인간화(化)되거나, 혹은 인간이 아닌 채로 남겨지거나 하는 식으로 치환된다. 이를 소위 말하는 ‘부조리극(comédie de l’absurde)’의 형식으로 사용된 예시라 이를 수 있다.

Cette composition morbide qui pousse les personnages à répéter toujours les mêmes gestes est une mise en scène de l’automatisme de répétition freudien, Les obstacles qui poussent le héros à réitérer toujours le même geste sont intérieurs. Ils sont inscrits sur le corps.¹¹

한편, 현대 희극 이론가 마리-끌로드 위베르(Marie-Claude Hubert)는 기계적인(automatisme) 반복(répétition)은 형태의 희극성이 아니라, 부조리극에서 등장한다고 이른다. 이는 베르그손의 웃음론과는 대척되는 지점을 포괄한 의견이라 볼 수 있다. 위베르는 “같은 동작을 항상 반복하는 인물들의 병렬적 구성은, 반복의 자동주의에 대한 미장센의 프로이트적인 결론을 이끌어낸다”¹²고 정리했다. 따라서 항상 같은 동작을 반복할 수밖에 없는 인물을 밀어 붙이는 요소는 ‘내부(intérieurs)’로부터 발생하여, 몸에 기계적으로 장착되는(inscrits) 외부의 반복적 형태라 말할 수 있게 된다. 위베르의 관점에서 프로이트의 구조주의 심리학의 견지를 이끌어내거란 쉽다. 동시에, 우리가 이를 통해 “우리가 희극성에서 대하는 부조리는 임의적인 것이 아니라 특정한 것”¹³임을 암시한다는 점을 깨닫게 된다. 다시 말해, 위베르에 따르면 조리 없고 예측 불가능하며 어리둥절케 하는 상황들을 보여주는 부조리가 역으로 ‘희극성’을 내포하게 되는 것이다.

대체로 동물이 등장하는 영화들의 예시는 위의 두 가지 측면에서 고찰할 수 있는 양상들로 구분할 수 있다. 과거 한국영화 <구미호>(1994)에서처럼 동물인 여우가 인간이 되거나, 또는 애니메이션 <라따뚜이 Ratatouille>(2007)에서처럼 쥐가 인간적인 행동을 한다면, 이때의 영화는 엄연히 판타지의

¹¹ Marie-Claude Hubert, *Le théâtre*, Armand Colin Editeur, 1988, p.164.

¹² 위의 인용구 해석.

¹³ 이영석, 앞의 논문, 246쪽.

영역에 속하는 분야가 되고, 어떤 경우는 기계주의 희극성으로, 때로 어떤 경우는 부조리나 우화(fable)에 따른 상징성을 지니게 되는 식이다. 이러한 예시는 무수히 많다. 그럼에도 물론, 이 예시들의 예외적 경우 또한 무수하게 많이 발견된다. 이 세 번째의 예외들, 예컨대 환상성(le fantastique)의 속성을 완전히 배제한 일반적 동물의 사용 영화들이 이 예외의 영역에 속한다. 이런 영화에 등장하는 동물들에게서는 베르그손적 희극성의 요소도, 혹은 위베르적인 부조리의 측면도 아닌 '인간적 요소'가 부여되어 있다. 따라서 이론적으로 설명하기에는 모호해지는 면이 있다. 예를 들어 개가 등장하는 한국영화 <마음이>(2006)나 말이 등장하는 또 다른 한국영화 <그랑프리>(2010) 등의 실례는 그 서사의 전개 과정에서 관객에게 희극성도, 우화적 부조리성도 요구하지 않는다. 다만 좀 더 '인간적인 마음의 반영(reflection)'을 위한 상징성(symbole)을 위해 동물이란 기제(object)를 활용할 뿐이다. 이는 오직 서사(narration)의 논리를 통해서만 설명 가능해지는 영역이다.

본고는 이 마지막 예외의 부분을 제외하고, 나머지 두 가지 영역에서의 '동물이 등장하는 영화의 몽타주'에 대해 살펴보며 영화 몽타주가 '의미'를 생성하는 방법에 관해 살펴보려 한다. 그리고 최종적으로 현대적 몽타주가 지향하는 파편(fragment)의 의미에 대해 살펴보며 논의를 마무리할 것이다.

2) 몽타주 작업의 세 가지 단계

흔히 몽타주의 시초가 된 작품으로 서술영화의 창시자라 불리는 조르주 멜리에스(Georges Méliès)의 <달나라여행 Voyage dans la Lune>(1902)을 들 수 있다. 이 작품은 기존의 한 개 쇼트를 넘어, 여러 개의 쇼트들로 구성되는 몽타주를 이용하는 최초의 작품이라 일컬어진다. 그렇지만 이 영화에 사용된 몽타주는 그저 '장면 연결(raccord)'에 불과하다는 한계를 지니고 있다. 그런 면에서 진정한 몽타주의 시초는 오히려 에드윈 S 포터(Edwin Stanton Porter)라 보는 편이 적합하다. 그의 작품 <미국 소방수의 생활 Life of an American Fireman>(1902)와 <대열차강도 The Great Train Robbery>(1903)

의 편집 스타일은 그저 이어붙인 것을 넘어, 본질적으로 내러티브로서의 ‘드라마(drame)’ 자체가 관객에게 더 쉽게 인지되기 위한 목적을 보인다. 따라서 편집의 본질적이고 기본적인 기능을 보이는 <달나라여행>의 1차적 기능을 배제하고, 이 작품의 몽타주는 감독의 목표를 강화하기 위해 사용된 미장센의 일부라는 결론에 이를 수 있다. 다시 말해 ‘방법’이 아니라 ‘목적’을 향해 있는 표현적 몽타주(expressive montage)야말로 진정한 몽타주의 개념을 뜻한다. 사실을 이 두 작품의 비교를 통해 알 수 있다. 하지만 영화학자 뱅상 아미엘(Vincent Amiel)의 언급처럼, 초기영화에서 “몽타주의 선택은 영화의 구조를 건드리는 것이 아니라, 간단한 연결 작업”¹⁴일 뿐이라는 전제를 잊지 말아야 할 것이다.

진정한 의미의 표현적 몽타주 작업은 세 단계의 결정을 통해서 이뤄진다. 일차적으로 러시 필름 중 필요한 부분만을 선정하는 ‘선별(choix)’의 과정을 거친 후, 이 선택된 필름들을 일정한 순서대로 결합시키는 ‘결합(combinaisons)’의 과정을 인지하고, 마침내 쇼트의 지속 시간을 고려해 장면연결을 결정하는 ‘연결(raccordements)’이 몽타주를 위한 마지막 단계가 된다. 물론 예외는 존재한다. 카메라의 이동 자체로 몽타주의 역할이 대신 결정되는 ‘트래킹(tracking shot)’이 바로 그 예외에 속한다. 트래킹 쇼트는 카메라의 움직임을 통해 영화의 몽타주를 내포하는, 넓은 의미의 ‘몽타주 개념을 포함한’ 쇼트이다. 이외 나머지 몽타주 쇼트들은 서로 이질적인 것들을 결합시키는 ‘콜라주(collage)’의 경향을 보이는 몽타주와, 같은 쇼트 안에서 ‘여러 모티브들(motives)’을 공존시키는 ‘표현적 편집(Montage expressif)’의 두 가지 경향으로 나뉘어 설명할 수 있다. 그런 의미에서 몽타주는 콜라주와 편집이 합치된 단어라고 보아야 한다. 흔히 ‘편집’ 대신 ‘몽타주’라는 단어를 선택할 때는, 이 말의 의미는 위에서 언급한 세 가지의 과정 전부를 포괄적으로 내포한 의미라는 사실은 전제되어야 한다.

뱅상 아미엘의 저서 <몽타주의 미학>에서 몽타주의 타입을 크게 세 가지로 나누어 소개하고 있다.¹⁵ 서사 몽타주(Montage narratif)와 담론 몽타주

¹⁴ 뱅상 아미엘, 앞의 책, 16쪽.

¹⁵ 위의 책, 5-6쪽.

(Montage discursif), 대응 몽타주(Montage decorrespondances)가 그 구분법으로, 이 세 가지의 부류는 앞으로 소개될 미학적 부류의 영화들이 모두 포함될 정도로 포괄적이다. 동시에 이 구분이 유용한 것은 서로 비견되는 지점들이 명확하기 때문이다. 아미엘의 소개에 따른 각 몽타주 별 유형 분석을 한 결과는 아래의 표처럼 정리될 수 있다.

표 1 | 몽타주의 타입별 정리

몽타주 타입	쇼트 간 분절의 정도	쇼트들 간의 관계	어셈블리의 중요성	내용 전달의 원칙	표현 방식	지배적인 미학적 기법
서사 몽타주	연결됨	유기적 결합	연결이 필수적임	투명하고 개방적인 모방, 즉 흥내를 선호함	명백하고 분명한 세계	극영화 고유의 데쿠파주 방식 선호
담론 몽타주	연결되지 않음	대조 혹은 대결 구도	이해할 수 있는 한도에서 선택 가능	논증이나 논거가 중요함	구성되어 건축된 세계	필요한 부분을 접목시켜서 언어냄
대응 몽타주	연결되지 않음	반항이나 울림이 있음	불확실한 연관성	추측이나 암시하도록 연결시킴	깨닫게 되거나 감지되는 정도면 충분	콜라주를 통한 접합

이때 서사 몽타주는 소위 문법요소의 '통사적(syntaxique) 기능'을 하는 요소라 볼 수 있다. 필름의 각 쇼트들은 몽타주 작업을 통해 서로 연결되거나 교차되는 '연결(raccordement) 효과'를 누리거나 혹은 서로 구분되는 '분리(séparation) 효과'를 산출하게 된다. 이 과정을 통해 영화의 의미들은 언어의 통사적 기능을 얻는다.

이어서 담론 몽타주는 '의미론적(sémantique) 기능'을 행해 외연적(extensionnel) 혹은 내연적(intentionnel) 의미를 생산하는 기능을 맡는다. 예를 들어 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)의 영화나 채플린(Charles Chaplin)의 영화에서 사용된 몽타주가 이러한 경우의 예시라 할 수 있다.

이때 영화의 의미는 ‘관객’에게서 환기되며 완성된다. 관객들은 이때 영화의 몽타주가 생산해내는 의미를 해석(analyse)하며 상징적 주제를 도출해 낸다.

그리고 마지막으로 대응 몽타주는 ‘시적(poétique) 리듬’과 ‘조형적(figuratif) 리듬’을 생산해내는 몽타주의 작용으로, 소위 미장센이라고 일컫는 쇼트와 프레임 등의 시각적 요소들과 사운드의 음향적 요소 등지에서 완성되는 몽타주를 뜻한다. 이 경우, 대응 몽타주가 사용된 작품은 흔히 표현주의적이라거나, 시각적인 작품이라는 평을 듣게 된다. 앞서 살폈던 표현적 몽타주의 영역 역시 이 마지막 세 번째 사례에 해당된다고 볼 수 있다.

이렇듯 시청각미디어 분야에서 ‘몽타주’의 의미는, 여러 쇼트들의 끝과 끝을 조립하는 행동 전체를 아우르는 뜻으로 통용되고 있다. 이를 통해 하나의 시퀀스(séquence)가 생성되고, 결과적으로 이 과정이 한 편의 영화를 형성하기에 이른다. 그렇지만 시퀀스 생성의 과정에서는 조작이 필요하다. 에이젠슈타인의 언급처럼 시퀀스는 “영화에 등장하는 모든 ‘연관된 인물들의 연결성’을 묘사하는 기재”¹⁶가 되며, 이때 연출자는 절대 대립된 관계에 놓인 인물들을 극의 중심으로 드러내지 않기 때문이다. 이처럼 ‘감추는 방법’으로서, 결국 시퀀스에 내재된 몽타주 역할은 완성될 것이다.

시퀀스에 이어서, 데쿠파주(découpage technique)¹⁷ 개념 역시 몽타주의 속성과 연관된 개념이라 주지하여야 할 것이다. 영화는 연극과 다르게 ‘신’ 개념이 아니라 ‘시퀀스’ 개념으로 움직이는데, 이점을 통해 우리는 데쿠파주의 필요성을 절감하게 된다. 인공의 극을 자연의 극으로 느끼게 만드는 이 조작의 과정, 즉 데쿠파주는 여러 쇼트들을 함께 촬영한 후 이들을 하나씩 붙이면서, 혹은 이렇게 붙이는 과정을 가정하면서 성립하는 과정이다. 다시 말해, ‘공간(espaces)’의 논리와 ‘시간(temps)’의 논리를 따른 몽타주 작업을

¹⁶ Serguei Eisenstein, Vladimir Nijny, *Leçons de mise en scène*, La Femis, 2001 참고.

¹⁷ 프리프로덕션 과정에 필요한 기술적 데쿠파주(découpage technique)를 뜻한다. 촬영 전, 미리 예측 가능한 지속시간과 내용을 조합한, 스토리보드와는 구분되는 ‘브레이크다운’ 정도의 개념으로 이해하면 된다.

가상할 때 필요한 부분이 바로 데쿠파주가 된다. 그렇다고 구조주의 서사의 영화가 아닐 경우에, 예를 들어 실험영화나 표현주의 영화에서 몽타주가 불필요하다고 단정 지을 수는 없다. 뱅상 아미엘에 따르면, 이들 영화들은 모두 답론 몽타주의 이론이나 대응 몽타주의 이론에 충실하게 순응한다. “몽타주를 위해 이야기를 구축하는 것은 단순히 하나의 즐거리를 강요하거나, 그것을 유연하게 하는 것일 뿐 아니라, 완화하거나, 거기에 다른 가치를 부여”¹⁸하는 경우도 포함하기 때문이다.

그러니 우리가 만일 개별 몽타주의 법칙 안에서 영화들 개개를 분석하는 것은 그다지 흥미롭지 않은 작업이 될 우려가 있다. 거의 모든 영화들이 몽타주의 작업을 행하는 것이 사실이고, 그 극의 일부가 어떤 몽타주 타입에 속하는 지를 가려내는 것으로 유익한 발견을 해낼 것이라 기대하기는 어렵다. 차라리 동일한 서사 몽타주 안에서, 서사 몽타주를 지향하는 영화의 부류들 중 서로 다른 영역의 작품들을 비교하며 그 차이를 살피는 편이 더 유익해 보인다. 프랑수아 트뤼포의 정리처럼 “영화가 탄생하던 초기에, 영화는 삶을 기록하는 데 이용되었다. 다큐멘터리의 영역이다. 픽션의 감독은 다큐멘터리로부터 탈피해야 한다”¹⁹는 히치콕의 전언은 이때 우리에게 필요한 예시가 되어줄 것이다. 다큐멘터리의 연출자가 신이라면, 극영화의 연출자는 바로 그 신의 역할을 하는 자가 되어야 한다고 히치콕은 말했다. 이때 그 신의 역할을 돕는 것이 바로 몽타주의 존재이유가 된다.

먼저 픽션(fiction) 몽타주의 경우이다. 대부분의 픽션 영화에서 몽타주는 ‘연기자들에 의해 연기된’ 화면 속 영상과 사운드의 매치가 중요하다. 전제 하에서 성립된다. 연출자는 매치컷(match cut)을 중시하며, 그리하여 마스터쇼트(master shot)의 개념에서 자신이 필요한 각 부분을 선별적으로 가려내 촬영한다. 물론 프로덕션 과정 이전의 프리 프로덕션(pre-production) 과정에서 완성된 스토리보드도 이 작업을 도울 것이다. 엄밀히 말해 몽타주는 후반작업 단계에서 일어나는 것이 아니라, 프리프로덕션 과정에서 이미 끝이 난다. 즉, 스토리보드 단계에서 이미 몽타주의 1단계 작업인 분절

¹⁸ 뱅상 아미엘, 앞의 책, 58쪽.

¹⁹ 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 광한주, 이재훈 역, 한나래, 1994, 451쪽.

(segmentation) 정도의 차이, 즉 ‘한 쇼트의 끝과 끝을 맞대어서 가상적으로 연결(raccords)’시키는 과정을 리허설하게 되는 것이다.

한편 다큐멘터리영화(non-fiction)의 몽타주가 픽션과 다른 점은 ‘실제(le réel)’가 제공하는 화면 속의 영상과 사운드를 ‘어떻게’ 조작하는가 (construire)’에서부터 시작된다. 히치콕의 말처럼 논픽션의 연출자는 사건을 조작할 수 없다. 따라서 제공되리라 짐작했던 요소들부터 시작해서, 눈앞에 벌어지는 현상을 고스란히 뒤따르게 할 뿐이다. 설혹 카메라에 담긴 영상과 사운드가 미리 자신이 정의내리지 않았던 사건이라고 하더라도 어쩔 수 없다. 그러니 다큐멘터리영화의 몽타주는 프리프로덕션 단계에서 미리 이루어질 수가 없다는 한계가 있다. 이후 후반작업(post-production)의 과정에서, 주인공이 감독에게 인도한 쇼트들을 조합해서 최대한 의도했던 대로의 근사치(approximation)를 찾아낼 수밖에 없다.

이처럼 논픽션과의 비교를 통해, 거꾸로 픽션 영화의 연출자에게 가장 ‘중요한’ 작업이 바로 다른 아닌 ‘몽타주’임을 깨닫게 된다. 반대로, 다큐멘터리의 영역에서 몽타주는 ‘무언가를 구현하기 위한 필수적인 단계’가 된다. 이 비교가 시사하는 점은 분명하다. 다큐멘터리의 경우 ‘무엇을 촬영하였는가?’에 따라 후반작업에서 쇼트 간 분절의 정도와 표현 방식의 차이, 그리고 지배적인 미학의 선택까지도 달라질 수 있기 때문이다. 설혹 극영화와 흡사한 의도로 계획된 작업이었다 하더라도, 결국 과정을 통해 대응몽타주로 완성될 수 있는 것이 다큐멘터리 몽타주의 특징이다. 그리고 동물이 등장하는 영화에서 동물이 서사적 도구나 희극성을 위해 활용되지 않는다면, 이때의 경우 동물의 활용은 현대영화에서 자주 발견되는 파편화(fragmentation)의 경향과 흡사해 보인다. 이 점을 위해 먼저 동물 영화의 예시에서 파편화 경향의 몽타주가 사용된 사례를 살피기로 한다.

3. 몽타주의 파편화 경향

1) 로베르 브레송을 중심으로

영화 <소와 함께 여행하는 법>은 동물의 상징성이나 의인화가 아니라, 동물을 동물로써 잘 이용하고 있다는 점이 매력적인 작품이다. 이 영화에서 발견되는 판타지적 성향은 '소'를 나타내는 방식에서 오지 않는다. 그저 이 영화 속의 소는 의문스런 동물로만 등장할 뿐이다. 절대 종(種)간 위계의 선을 넘지 않기 때문에, 이런 유의 영화가 의도하는 감정은 모두 인간 캐릭터들에게 수렴된다는 특징이 있다. 요컨대, <소와 함께 여행하는 법>에서 동물은 희극적인 요소로 할애된다. 그리고 부조리 혹은 우화의 속성을 드러내는 선에서, 그 해석을 유보하고 그 자리에서 멈춘다. 이처럼 영화의 동물이 '동물의 효과'로서, 그리고 '관계를 엮기 위한 도구'로서 활용되는 수준에서 적절하게 마무리되는 대표적 예로 로베르 브레송(Robert Bresson)의 영화 <당나귀 발타자르 *Au hasard Balthazar*>(1966)를 언급할 수 있다.

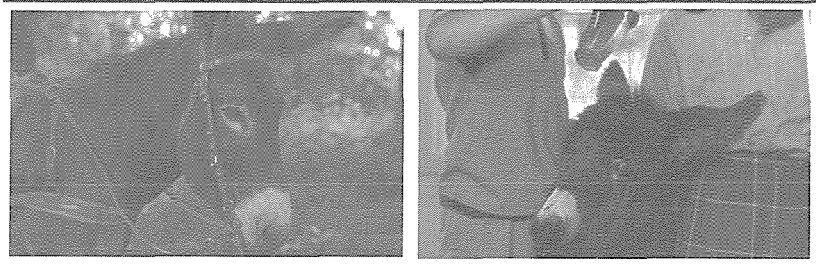
<당나귀 발타자르>에서 주인공이 아닌 매개(mediation)이 주체로서의 동물 '당나귀'는 절대 인간으로서의 희화적 요소로 그려지지 않는다. 이 동물은 인간과 관계하지도, 그렇다고 인간의 감정적 반영물로 사용되지도 않는다. 충분히 '독립적'이며, '운동적'인 피사체가 브레송의 동물 이미지가 표적하는 목적이 된다.

우리 움직임들의 10분의 9는 기계적인 습관과 자동주의에 따라 이루어진다. 그런 움직임들을 의지와 사유에 종속시키고자 하는 것은 지극히 부자연스럽다.

몸무게를 재고, 등급도 결정되고, 시간도 감안되고 계산되어서 열 번 스무 번 반복 연습하여 자동적 기체가 되다시피한 모델들, 그들이 내 작품의 사건들 한복판에 풀려 놓여지면 그런 모델들은 그 주위 사람들 및 사물들과 상당히 정확한 연계성을 맺을 것이다. 왜냐하면 그 모델들은 자신의 주체적인 의지나 사유와 무관할 것이기 때문이다.²⁰

²⁰ 로베르 브레송, 『시네마토그래프에 대한 단상』, 오일환, 김경은 역, 동문선, 2003, 41쪽.

브레송은 자신이 카메라에 담은 피사체로서의 모델에 대해 영화 내부의 '관계(關係)성'보다, 영화 외부에서 연출자가 의도하는 바를 지시하는 모델의 일종으로 동물을 다루고 있다. 다만 이때 특별한 점은, 절대 감정적 연출이 가해지지 않는데도 불구하고 카메라는 반복적으로 당나귀 발타자르의 클로즈업 쇼트를 담는다는 점이다.(그림 2. 참고) 이때의 클로즈업은 동물을 향해 있지 않다. 브레송은 대신 '클로즈업' 기법을 이용해 좀 더 넓은 의미의 영역으로 나아가려 한다.



◻ 그림 2 | <당나귀 발타자르>(1966)의 당나귀 클로즈업 쇼트들

“부동성과 침묵에 의해 소통되는 모든 것을 철저히 사용했음을 확신하라”²¹고 외치는 브레송의 시네마토그래피에 대한 단상은, 단지 ‘음악’에 대한 비가시적 요소만을 겨냥하고 있지는 않다. 물론 브레송의 영화에서 한 이미지에 고정적인 절대 가치란 없지만, 특히 동물이 영유하는 중립적 이미지의 영역에서 이 말은 더 적합해 보인다. 질 들뢰즈는 브레송의 영화를 언급하며 “감정-이미지는 클로즈업이고, 클로즈업은 또한 얼굴이다”²²란 기호학적 해석을 가한 적이 있다. 들뢰즈의 언급대로 브레송의 클로즈업은 단지 여러 유형의 이미지들 가운데 하나가 아니라, 영화 전체에 대한 감동적인 독해를 가져다주는 의미론적 프레임으로 완성된다. 신기하게도 동물을 동물로 바라보는 것, 그리고 인간 신체의 클로즈업을 하나의 도상(icone)

²¹ 위의 책, 38쪽.

²² Gilles Deleuze, *Cinéma, tome 1. L'Image-mouvement*, Les Editions de Minuit, 1983, p.125.

적 이미지(image)활용하는 것은 비슷한 감상을 관객에게 안길 것이다. “각각 위에서 일어나는 운동적인 경향”²³으로서, 이때의 부동화된 이미지는 ‘(들뢰즈의 표현처럼) 표현적인 강렬한 운동의 집합 그 자체’ 그리고 ‘반영하는 부동적 통일체’의 합치로서 ‘도약적’²⁴인 의미를 생성해내게 된다.

이러한 클로즈업의 사용은 소위 말하는 에이젠슈타인식의 변증법적 몽타주(montage dialectique)의 도약성과는 구별되는 개념이다. 차라리 “인상과 감각에만 머물러야 한다”는, “인상과 감각들에 무관한 지성의 개입은 없어야만 한다”²⁵는 브레송식 포피적 연출의 의도와 더 관련 있을 것이다. 이처럼 본 연구는 모델이 아닌 동물과 같은 중립화된 오브제를 통해 더 잘 드러나는 브레송의 클로즈업 사용 방식을 현대영화의 ‘파편성’ 경향과 연관 지으려 한다.

2) 현대영화의 파편화에 대해

현대영화에서 주요 형식적 특성의 하나로 드러나는 쇼트의 분절, 그리고 ‘파편화’는 기성의 전체성을 전제한 개념으로, “전체로서의 이야기 세계를 해체”²⁶하는 것을 목적으로 한다. 그리고 그 해체를 통해 새로운 이미지의 세계를 구성하려는 비가시적 목적을 드러낸다.

현대영화가 이론적으로, 그리고 실천적으로 극복하고자 했던 바는 서사 중심의 고전적 재현체계가 재현, 서사, 의미 생성의 가치를 구현하기 위해 구축해놓은 모든 규범들이다. (유기적 조직화를 통한) 재현, 서사, 의미생성이라는 규범은 들뢰즈가 언급한 ‘영토화’와도 같다. 그것은 늘 일종의 포획 장치처럼 작동한다. 재현, 서사, 의미생성이라는 포획 장치는 “하나의 권력으로서 끈질기게 쇼트들의 영토 밖으로의 탈주를 막아선다. 그것은 하나의 감옥, 혹은 매트릭스와 같아서 쇼트들을 미리 정해진 틀 속에 끊임없이 순차

²³ 질 들뢰즈, 『시네마 1』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002, 169쪽.

²⁴ 위의 책, 173쪽.

²⁵ 로베르 브레송, 앞의 책, 51쪽.

²⁶ 정은정, 「현대영화의 ‘파편화(fragmentation)’의 서사적 효과 연구-페드로 코스타, 장-뤽 고다르, 요한 반 데르 퀴켄의 영화를 중심으로-」, 『현대영화연구』 26호, 2017년, 175쪽.

시킨다. 그리고 이러한 포획과 순치의 힘은 상상 외로 강력하다. 왜냐하면 유기적인 조직화, 재현, 서사 등의 규범은 단순한 규범이기 이전에 인간 존재의 문제적 실상이기 때문이다. 그것은 인간이 세계를 해석하는 하나의 틀(클리셰)에 해당하는 것으로, 이것 없이 세계는 인간에게 쉽게 이해되거나 감정이입 되지 않는다. 그래서 유기적인 조직화, 재현, 서사 등은 그것을 의식적으로 거부하는 실험적인 예술가에게도 하나의 도전 대상이 된다.²⁷

현대영화는 바로 이러한 고전적 재현 체계의 탈피로부터 파편화의 힘을 획득하는데, 흔히 제2차 세계대전으로부터 기인했다고 일컬어지는 이 파격(破格)의 양식은 브레송에게서도 마찬가지로 발견된다. 브레송에 따르면 “한계가 드러난 예술의 법칙인 ‘재현’ 속에 떨어지길 원치 않는다면 단편화(파편화)는 필수 불가결”²⁸한 것이다. 요컨대 브레송의 영화는 존재와 사물들을 덩어리로서가 아니라, 분리 가능한 파편으로 취급하고 있으며, 이는 살아 움직이는 인물들의 모델화, 그리고 동물의 의미 분리에 있어서도 마찬가지로 “독립적으로 만들고, 그것들에게 새로운 의존관계를 부여”²⁹하는 식으로 완성된다.

현대영화에서 흔히 탈주를 위한 실험적 영화형식이라 불리는 파편화의 경향이 선형적 서사에서 완결성을 가지고 취급된 경우 중 브레송의 사례는 현대영화 가장 초기의 경향이라 할 수 있다. 현대영화는 2차 세계대전의 상흔으로부터 정신적 영향을 받아 출현했지만, 이로부터 시작된 재현체계의 해체(déconstruire)는 동물을 다루는 일부 극영화에서 클로즈업의 몽타주를 따라 파편화의 경향으로 드러나고 완성되었다. 인간의 신체 일부를 잡은 화면이 인물의 행동을 대변하는 데 사용되고, 동물의 얼굴을 크게 잡은 화면들이 인간이 아닌 동물 그 자체의 감정을 드러내는 데 사용되는 경우를 우리는 살폈다. 이를 파편화의 경향으로 정리하는 것은 브레송의 영화가 영혼의 언어로 격상되는 과정에서 발견할 수 있는 (일종의) 시네마의

²⁷ 정은정, 「요한 반 데르 퀴켄의 실명(失明)의 미학: ‘더듬는 카메라’와 ‘질감의 이미지」, 연세대학교 석사학위논문, 2012, 77쪽.

²⁸ 로베르 브레송, 앞의 책, 111쪽.

²⁹ 위의 책, 111쪽.

패착³⁰이라 이를 수 있다. 그 정도로 그 결과는 불균형하며 애매모호하다.

무언가를 표현하는 카메라의 기법은 총 세 가지의 과정으로 분리되고 전달된다고 파악되는데, 이를 뛰어넘은 결과일 것이다. 스크린의 영역에서 화면에 드러나는 것과 화면에 나타나는 것이 숨기고 있는 자신의 부분, 그리고 이 퍼즐을 받아들이는 관객들의 상상력까지, 총 세 가지의 현상들이 영화의 미장센에 숨어서 존재하게 된다. 그중 클로즈업의 경우, 일단 그 대상이 직접 화면에 드러난다는 점에서 직접적이다. 그리고 씩 가깝게 보여서 추상적으로 관객들에게 인지된다는 면에서 추상적이다. 카메라가 사물에 가깝게 다가가는 순간, 대상은 그것의 공간과 시간에 대한 감각을 갖는다. 그러니 어떤 경우라도 파편화된 클로즈업은 극적 폭로가 될 수 있다. 관객은 자신이 상상하는 것을 클로즈업의 외화면을 스스로 상상하게 된다. 또한 어떤 때 외화면은 상상의 영역이 아니라, 감독의 시적 감수성을 표현하는 그림의 일부 그 자체로 활용되기도 한다. 후자의 경우 관객들의 두뇌가 전달받는 것은 결국 '느낌 자체'가 될 것이다. 이는 현대영화에서 이른 파편화 의미에 매우 가까운 개념이다. 심리학적 상상계(imaginaire)의 영역이 아니라, 그야말로 해체를 향해 나아가는 파편성의 경향으로서이다. 이 경우 클로즈업은 자신이 전달하는 느낌, 혹은 그 느낌 자체에 관한 느낌을 통해 심지어 '무의미(insignificance)'를 전달 할 수도 있게 된다.

들뢰즈의 말처럼 클로즈업은 한 마디로 '얼굴화(visagéifié)'된 화면이다. 그것이 너무 확대되어 심지어 무의미하게 전달되는 클로즈업이라도 마찬가지다. 얼굴은 신체에서 가장 노출이 많이 되는 부위고, 본질적으로 일차성에서 멈추어 삼차성까지 나아가지 못하는 부위이다.³¹ 그런 면에서 가장

³⁰ 위의 책, 113쪽. 브레송에 따르면, '시네마의 패착은 무한한 가능성들과 그 결과 사이의 우스꽝스런 불균형에서부터 기인한다. 그러한 예로 브레송은 할리우드의 '스타 시스템'을 들고 있지만, 본고는 파편화의 중성화된 동물들 역시 이러한 의도된 불균형을 지향하고 있다고 바라본다.

³¹ 들뢰즈는 클로즈업을 이야기하기 위해 퍼스(Charles Sanders Peirce)의 일차성(Priméité)과 이차성(Secondéité) 개념을 빌려온다. 이때의 일차성은 명제에 의해 표현된 것으로, 얼굴에 대한 등가물로서의 얼굴클로즈업을 예로 들 수 있다. 즉, 감정에 대한 질감 그 자체로서 아이콘(iconic)적 성향이다. 이는 이차성이나 삼차성의 이미지와 다르게, 관계로 해석되거나 지식을 통해 설명되는 영역이 아니다. 그런 의미에서 현대영화의 파편성은 퍼스의 일차성과 정확히 일치한다고 본 연구는 바라본다.

비인간적이고 또 환영적인 부분이기도 하다. 그러니 프레임이 감싼 부분이 팔목이거나 손수건이거나 하는 것은 하등 상관없다. 다만 클로즈업을 통해 목적인 기분을 느끼고 그러한 기분을 유지시켜 주는 것이 더 중요할 것이다.

클로즈업의 이러한 속성은 잘 만든 동물영화에서 동물이 맡는 역할과 꽤나 비슷해 보인다. 그런 의미에서 영화 〈소와 함께 여행하는 법〉은 전반 1/2 부분과 후반의 1/2 지점의 목적과 완성도에서 차이를 지닌 영화라 평가할 수 있다. 즉, 동물에 접근하는 전반부의 방식은 1차성(Priméité)에 머물렀으나,³² 결국 후반부에 영화는 동물을 아이콘이 아닌 인간화시키며 이야기의 전달을 모호하게 만든다. 마지막 부분, 영화 속의 소를 ‘심우도’로 관객들이 받아들이게 하려는 바로 그 순간, 즉 3차성(Tiercéité)의 ‘상징’이 되어야 하는 순간에 영화는 급작스런 동물의 의미 변환으로 애매한 지점에 머무르기 때문이다.

4. 결론

1954년작 〈이창〉을 만들면서 히치콕은 몽타주의 커다란 문제점과 직면하였다. 그 내용은 다음과 같다.

이 영화는 방에서 나갈 수 없는 한 남자는 다룬 이야기입니다. 그가 창을 통해 내다보는 것을 어떻게 서술하고, 그가 어떻게 생명의 위협을 받는지를 보여주는 것이 문제입니다. (중략) 먼저 여기 밖을 내다보는 움직이지 못하는 사람을 보여주고, 이어서 그가 보는 대상을 보여주고, 마지막으로 그가 어떻게 반응하는 지를 보여줍니다. 이 모든 것은 운율을 만들었고, 최종적인 인상은 정확했습니다. 이런 영화적 순수한 몽타주는 푸도프킨, 그리고 그의 스승인 콜레쇼프가 했던 몽타주 기법에 대한 실험에 기대고 있습니다.³³

³² 각주 31 참고.

³³ 프랑수아 트뤼포, 앞의 책, 278쪽.

잘 알려진 '쿨레쇼프 효과(effet Koulechov)'는 하나의 쇼트가 몽타주로 연결된 다른 쇼트의 의미에 영향을 미칠 수 있다는, 쇼트의 특정한 성향을 가리키는 용어이다. 이 실험을 통해 몽타주된 쇼트가 의미론적인 전염성을 가지게 된다는 것을 히치콕은 이용한 것이다. 쿨레쇼프에게 있어 하나의 분열된 쇼트는 현실적이지만 동시에 무기력했다. 때문에 영화는 진부한 현실의 쇼트에 이어, 의미론을 끌어내는 롱쇼트(long shot)를 접붙이며 자신의 효과를 드러내려 애쓰곤 했다. 스스로의 의미론을 완성하기 위해 몽타주가 롱쇼트를 끌어들이는 것은, 몽타주를 통해 스토리를 창작할 '시간'과 '공간'이 생성된다는 측면에서 이해할 수 있다. 즉, 과거 소비에트 몽타주에서 시작된 시간적이고 공간적인 롱쇼트의 활용이 연쇄성(enchaînement)을 가지고 설명된다면, 바로 그 대척지점에 이항으로서 현대영화의 '파편화' 과정은 자리할 것이다. 바로 그 점에 대해 본고는 몽타주를 중심으로 살펴보았다.

몽타주의 고전주의적 성향이 깨어지는 것이 비단 현대영화만의 문제는 아닐 것이다. 테크놀로지의 발전은 의외로 철학의 영역에 많은 영향을 끼쳤다. 초기의 텔레비전 기술 개발 과정만 살펴도, 브라운관의 개발은 영화 프레임에 대한 개념을 바꾸어 놓았다. 기술이 한 단계 발전할 때마다 시물라시옹과 관련된 정신세계의 영역이 이전보다 넓어진 것이다. 몽타주의 개념도 기술의 개발과 함께 성장 혹은 변화되었다. 마찬가지로, 몽타주의 개념이 아날로그에서 디지털로 넘어가면서 생긴 가상의 영역들에 대한 이야기는 버추얼한 이데올로기의 몽타주에 대해 생각하게 만든다.³⁴ 21세기 디지털영화의 시대에 이르러, 논-리니어 편집방식이 가능해지면서 뱅상 아미엘의 세 가지 단계 중 마지막 '대응 몽타주'의 개념은 점점 더 자신을 확장시

³⁴ 초창기 비디오 영상은 전자 이미지를 수신하는 게이트에 잡힌 아날로그 전기 신호를, 코팅된 케이블을 거쳐서 마침내 감광선의 유체, 즉 카세트테이프에 기록하면서 이미지를 잡아내었다. 이 과정에서 아날로그로 기록된 오디오 사운드는 테이프에 동시에 입력되는데, 기존 35mm 필름과 달리 비디오 영상은 영사기 없이 직접 뷰파인더로 기록된 영상을 확인할 수 있어 편리하다고 할 수 있다. 게다가 필름 특유의 스크래치나 보관 문제 등 거주장스런 잡음도 말끔히 사라진 상태였다. 그렇지만 비디오기들은 편집실에서만큼은 기존의 광학 필름과 큰 차이가 없이 작업되었다. 그렇지만 이후 비디오 영상이 컴퓨터 기술의 발전으로 숫자를 통한 디지털 프로세서의 읽기와 재생으로 바뀌면서 비로소 큰 변화가 수반되었다. 완전한 논 리니어 편집 방식이 가능해진 것이다.

키고 있다. 과거 텔레시네 과정을 거쳐서 완성되었던, 다시 말해 반드시 필요했던 디지털 판독 과정이 사라짐으로서 버추얼한 가상의 혼합이 이제 직접적이면서 동시에 가능해졌기 때문이다. 이처럼 쇼트의 멈춰진 영상을 손으로 만질 수 있느냐 없느냐는 차이는 결국 커다란 변화를 이끌게 된다. '영상'이란 단어가 가리키는 의미 자체의 프레임이 변화하게 된 것이다.

디지털을 넘어 3D 방식까지 포괄하는 현재의 극장 시스템에서 몽타주 과정에서 기존과 다른 변화들을 포괄해 살펴야 할 것이다. 버추얼한 가상의 몽타주 결과를 프리 프로덕션 과정에서 염두에 두어야 하기 때문이다. 과거 다큐멘터리와 같은 논픽션 영화에서 주지했던 사회 변화의 가능성은, 이제 사실의 기록을 넘어 영화 내레이션을 영역으로 확장되고 있다. 완전한 비가시적 영역이자, 또한 파편화된 언어의 영역인 셈이다. 그럼에도 잊지 말아야 할 것은 이처럼 파편화된 이미지의 시대, 그리고 파편화된 이미지가 담론을 재생산하는 대응 몽타주의 시대에 이르러서도 여전히 '서사'의 역량은 막강하다는 점이다. 롤랑 바르트의 언급처럼 극영화의 전개는 복선과 해학, 다시 말해 '기정사실의 낭독'과 '그 여파의 반복'으로 수렴될 수 있다.³⁵ 따라서 '상상'이 포함된 온갖 이론을 피부로 만들어서 실존하는 하는 수단으로 완성한 한 편의 영화는 파편화된 이미지의 시대에도 여전히 힘을 지닐 수 있다. 현재를 읽고 해석하는 능력을 지닌 대중들 앞에서, 파편화된 몽타주는 끝내 새 삶을 얻을 것이다. 인지되는 지식을 이성적으로 변형시키는 능력, 이는 현대적 의미에서 관객이 지니는 특성이며, 영화의 요소이기도 하다. 그러므로 최신의 영화에 가까워질수록 몽타주의 영역은 확장된다고 말할 수 있다. 몽타주의 파편화 경향이 아무리 세밀하게 분리되더라도, 오히려 의미는 더 넓어질 것이다. 디지털시대 영화미학에서 이러한 비가시적 몽타주의 영역은 좀 더 발전 가능성이 있는 이미지의 이론으로 다루어질 가치가 있다.

³⁵ 롤랑 바르트, 『사랑의 단상』, 김희영 역, 동문선, 2004, 140쪽.

참고문헌

단행본

- 로베르 브레송, 『시네마토그래프에 대한 단상』, 오일환, 김경은 역, 동문선, 2003.
- 롤랑 바르트, 『사랑의 단상』, 김희영 역, 동문선, 2004.
- 뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009.
- 질 들뢰즈, 『시네마 1』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002.
- 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 곽한주, 이채훈 역, 한나래, 1994.
- Ann Kibbey, *Theory of the Image: Capitalism, Contemporary Film, and Women*, Indiana U.P. 2005.
- Bergson, *Le rire, Essai sur la signification du comique*, PUF, 4e édition, 1988.
- Georges Sadoul, *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours*, Flammarion, 1968.
- Gilles Deleuze, *Cinéma, tome 1. L'Image-mouvement*, Les Editions de Minuit, 1983.
- Iehl D, coll. *Que sais-je ? ; Le Grotesque*, P.U.F., 1993.
- Marie-Claude Hubert, *Le théâtre*, Armand Colin Editeur, 1988.
- Serguei Eisenstein, *Vladimir Nijny, Leçons de mise en scène*, La Femis, 2001.

논문

- 이영석, 「베르그송의 『웃음, 희극성의 의미작용에 대한 시론』에 나타난 웃음과 희극성 분석」, 『프랑스문화예술연구』 17호, 2006.
- 정은정, 「요한 반 데르 퀘켄의 실명(失明)의 미학: '더듬는 카메라'와 '질감의 이미지」, 연세대학교 석사학위논문, 2012.
- 정은정, 「현대영화의 '파편화(fragmentation)'의 서사적 효과 연구-페드로 코스타, 장-뤽 고다르, 요한 반 데르 퀘켄의 영화를 중심으로-」, 『현대영화연구』 26호, 2017.

기타

위키백과사전 <https://fr.wikipedia.org>

Abstract

A Study on the 'fragmentation' trend of modern film montage

LEE, Jiyoung

Yeonsei University

Phd. candidate

The film scholar Vincent Amiel divides into three types of montage through his book *The Aesthetics of Montage*; Montage narratif, Montage discursif, and Montage decorrespondances. These three categories are the concept that encompasses the aesthetic class to which most movies belong.

Early films pursued the essential and basic functions of editing, which tend to be modified in the direction of enhancing the director's goals over time. In this way, "Expressive Montage" is one of most important concepts of montage, not as a 'methodology' that combines narrative but as a 'purpose'.

In the montage stage, the expressive montage work is done through three steps of decision. The process of 'combining' to combine the selected films in a certain order, after the process of 'selection' which selects only necessary parts of the rush film, and 'connection' to determine the scene connection considering the duration of the shot. The connection is the final stage of the montage. There are exceptions, of course. When fiction films of classical narratives use close-ups, or when using models or objects of neutered animals, the film induces the tendency of a "montage decorrespondances" rather than a "montage narratif" or "montage discursif". This study attempts to analyze the tendency of montage of works with 'uncertain connection' through 'collage' used by close-ups and montage decorrespondances as 'fragmentation tendency of modern films'.

The fragmentation of the montage in contemporary film breaks the continuous and structural nature of the film, and confuses the narration structure that is visible on the surface of the film. The tendency of the fragmentation of the montage, which started from this close-up, seems to give an answer to the extensibility of the modern image.

Keywords

Film montage, Montage narratif, Montage discursif, Montage decorrespondances, fragmentation of modern film, Robert Bresson, close-up

디스포지티브 영화의 다양한 가능성*

김채희

부산대학교 예술문화영상학과 석사

목차

-
1. 서론
 2. 디스포지티브의 대두
 3. 디스포지티브 영화의 개념
 4. 디스포지티브의 다양한 계열체
 5. 결론

* 본 연구는 석사학위논문 일부를 발췌 요약한 내용입니다.

요약문

본 논문은 포스트 시네마 시대가 도래함에 따라 영화 매체에 대한 재사유와 동시대 영화들의 특정한 경향들을 포섭할 수 있는 개념이 필요하다는 자각에서 출발했다. 최근, 새롭게 등장한 도전적이면서 변화무쌍한 실험적인 영화들은 고전적인 미장센과 몽타주 분석만으로 접근하기 힘든 미학을 선보인다. 고전적 개념 틀로 분석하기가 곤혹스러운 영화들을 본고에서는 에이드리언 마틴이 제시한 디스포지티프 논의를 수용해서 고찰했다. 디스포지티프적 움직임은 디지털 테크놀로지가 기반이 되는 현대의 미디어 환경 속에서 급격히 늘어나긴 했지만 이 흐름이 어떤 특정한 시대에만 국한된 현상은 아니다. 일부 고전영화에서도 그 움직임이 감지됐으며 1920년대 아방가르드 영화들, 1960년대 모더니즘 영화들 일부에서 디스포지티프 경향은 계속 존재했었다.

영화적 디스포지티프의 명확한 개념화를 위해 본 논문은 오늘날 영화이론에 유입되고 있는 디스포지티프 논의의 근원을 살펴보았다. 하지만 인문학적 차원에서 논의되는 디스포지티프 이론은 분명 영화에서 거론되는 것과는 차이가 있다. 따라서 본고는 마틴의 노고로 가시화된 디스포지티프의 시네마틱한 요소를 부각시키면서 논의를 진행했다. 푸코가 정초한 디스포지티프의 기본적 의미는 이질적인 요소들로 구성된 장치의 배치와 배열이다. 때로는 이질적인 요소들의 앙상블 그 자체를 가리키기도 한다. 디스포지티프 논의를 촉발시켰던 푸코의 개념을 빌어 디스포지티프 영화를 정의한다면, 고전적 영화의 조건들을 구성하는 이질적 요소들의 재(탈)배치와 배열로 이루어진 새로운 '고안물(constraption)'이라고 할 수 있을 것이다. 어떤 것이 새로운 고안물이 되기 위해서는 그것을 이루는 요소들, 즉 힘들의 배열과 배치에 변화가 일어나야 한다. 당연히 그 요소들은 내적인 요소와 외적인 요소들을 아우른다. 내적인 요소는 주로 영화의 컨벤션에 대한 것이며 외적인 요소는 영화를 둘러싼 정치, 문화, 사회적인 조건과 영화를 가능하게 하는 광학적, 물리적 토대 모두를 포함한다.

영화는 어떤 매체보다도 빠른 속도로 다른 매체와 손쉽게 '네트워킹'하며

새롭게 '고안된' 미학 양식을 만들 수 있다. 상호매체성으로 정의되는 디지털 시대의 두드러진 특징을 디스포지티브 개념으로 바라본다면 영화뿐만 아니라 예술 전반에 걸쳐 발생하는 새로운 흐름들을 이해하는 데 도움이 될 것이다.

주제어

디스포지티브, 영화의 자기반영성, 장 루이 보드리, 미셸 푸코, 21세기 영화, 디지털 영화, 디지털 미학

1. 서론

1895년 파리의 시민들을 놀라게 했던 영화가 탄생¹한 이후 한 세기가 훌쩍 지나갔다. 하지만 많은 사람들이 21세기가 되자마자 ‘영화의 죽음’을 선언했다. 영화(cinema) 주변을 감싸고 있는 새로운 기술의 발전과 미디어 플랫폼의 변화에 따른 영향이 ‘죽음’의 원인이 될 것이라고 진단한 것이다. 특히 미국의 예술비평가이자 영화감독인 수잔 손택(Susan Sontag)은 영화 패러다임의 변화에 따라 시네필(cinephile)의 존재가 소멸하고 ‘영화적인 것(the cinematic)’들이 사라졌다고 생각했다.² 영화는 간헐적 운동(intermittent movement)과 그림자 유희를 동력 삼아 명멸했던 18-19세기의 수많은 변종 애니메이션들의 최종 결과물로서 태어났다. 영화는 여타 예술 장르보다 가장 늦게 출현했지만 막강한 파급력으로 20세기 초반에 이미 대중예술의 제왕의 자리에 올랐다. 하지만 애니메이션을 구축(驅逐)하고 자신만의 이름으로 독자적인 영역을 만들어낸 영화는 마노비치(Lev Manovich)가 명명한 키노 브러쉬(kino brush)의 디지털 혁명 앞에서 새로운 패러다임의 전환을 기획해야 할 필요성이 대두되었다.

¹ 기네스북에 의하면 최초의 영화는 1888년 10월 14에 영국에서 촬영된 루이 르 프랑스(Louis Le Prince)의 <라운드헤이 정원 장면 Roundhay Garden Scene>이다. 이 영화는 감독인 프랑스의 아들과 지인들이 출연한 영화로써 약 2초가량 지속되는 푸티지이다. 현존하는 가장 오래된 ‘모션 픽처(motion picture)’이지만 셀룰로이드가 아닌 페이퍼 필름에 기록되었다. 1891년 미국의 에디슨(Thomas Edison)도 딕슨(W. K. L. Dickson)을 고용해 코닥(Eastman Kodak)의 셀룰로이드 필름을 이용해서 영화(Kinetoscope)를 만들었다. 에디슨은 2년 후인, 1893년 이를 상용화해서 피쇼(peep show) 형태로 대중에게 공개했다. 독일에서도 1895년 11월 1일, 스크라다노프스키 형제(Max & Emil Skladanowsky)가 영화(Bioscope)를 만들어 베를린의 빈터가르텐(Wintergarten music hall)에서 대중에게 유료 상영했다. 그러나 스크라다노프스키 형제의 시도는 기술적으로 뤼미에르에 비해 미성숙했고 이후 영화산업에서 배제되면서 ‘최초’ 기록을 추인받지 못했다. 빔 벤더스(Wim Wenders)는 1995년 <스크라다노프스키 형제 Die Gebrüder Skladanowsky>라는 다큐드라마를 만들어 이 당시 상황을 재연(再演, reenactment)하기도 했다. 이처럼 세계 각국은 경쟁적으로 영화를 자국의 유산으로 기록하고 있다. - <https://en.wikipedia.org/wiki/Cinematography> 및 Stephen Brockmann, *A Critical History of German Film*, Camden House, 2000, p.13 참조.

² Susan Sontag, *The Decay of Cinema*, New York Times, February 25, 1996 참고.

지난 100년여 동안 영화의 변방에서 웅크리고 있었던 애니메이션은 거의 모든 것이 가능한 디지털 터치(digital touch)의 가공할 위력을 앞세워 다시 영화를 품을 수 있게 되었다. 이러한 변화 앞에서 영화는 자신의 개념을 스스로 새롭게 진화시켜야 했다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)를 전유한 선택에 의해서 ‘영화의 죽음(Death of Cinema)’³이 비평의 화두가 될 무렵, 한편에서는 영화의 미래를 떠올렸다. 몽타주와 미장센이라고 하는 영화 고유의 양대 요소로 이루어진 ‘고전적인 영화’ 개념이 죽음을 맞이하게 되었다면 이 죽음을 면할 논리를 개발하는 것이 바로 ‘포스트 시네마’ 시대를 사는 비평가의 사명일 것이다. 그렇다면 새롭게 등장하게 될 영화적인 것은 무엇일까?

³ 지금까지 ‘영화의 죽음’을 이야기하는 수많은 담론들이 있었다. 선택에 이어서 이탈리아의 영화학자 파올로 우사이(Paolo Cherchi Usai)는 저서 *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*(2001)를 통해서 영화의 죽음을 예견했다. 그는 영화사에 기록된 결정적인 변화의 순간들이 가지는 의미를 매체의 진화 관점에서 파악했다. 우사이는 디지털 패러다임과 영화의 정체성이 충돌한다고 주장하면서 영화의 ‘죽음’이 필연적이라고 단언했다. 밀레니엄에 들어서자마자 뉴욕 비평가 협회의 회장이었던 갓프리 체셔(Godfrey Cheshire III)도 ‘죽음’ 논쟁에 뛰어들었다. 그는 지난 100년 동안 영화를 지속시킨 3대 요소를 카메라, 영사기, 필름(camera, projector, celluloid)이라고 주장하면서 21세기 디지털 시대에는 이들 요소로 구축된 아날로그 시스템이 완벽하게 무너질 것이라고 예견했다.(비평문 ‘The Death of Film/The Decay of Cinema’의 전문은 <http://www.nypress.com/the-death-of-film-the-decay-of-cinema> 참조) 감독들 역시 ‘죽음’ 담론에 동참했다. 1994년 <펄프 픽션 *Pulp Fiction*>으로 황금종려상을 수상한 이래로 거의 매해 칸을 찾았던 미국의 켄틴 타란티노(Quentin Tarantino)는 2014년 제67회 영화제 오픈링 인터뷰에서 디지털 기술에 대한 강박과 지나친 의존이 결국 영화를 소멸시킬 것이라고 주장했다. (디지털 프로젝트는 많은 대중이 보는 TV일 뿐이다. 내 생각에 이는 곧 영화의 죽음을 의미한다. “Digital projection in cinemas was just television in public. “As far as I am concerned digital projection is the death of cinema.”

- <https://www.movidiem.com/blog/232/tarantino-and-the-death-of-cinema> 참조) 영화의 정체성이나 패러다임의 변화를 거론하진 않지만 마틴 스코세제(Martin Scorsese)도 한 온라인 매체와의 인터뷰에서 영화의 ‘명복’을 빌기까지 했다. (영화는 이제 예전과 같지 않다. 영화는 나와 함께 성장했으며 나는 그것을 만들기도 했지만 영화는 죽었다. 영화여 편히 잠드소서.(1895-2016) “Movies just ain’t what they used to be. The cinema I grew up with and that I’m making, it’s gone, Rest in peace cinema, 1895-2016”

- <https://qz.com/878002/the-movies-are-dead-according-to-martin-scorsese-and-ridley-scott/>) 이 밖에도 수많은 비평가, 감독들이 ‘영화의 죽음’ 논쟁에 뛰어들었다.

2. 디스포지티프의 대두

호주 출신의 비평가 에이드리언 마틴(Adrian Martin)⁴이 주목받게 된 이유는 그가 몽타주와 미장센의 변증법적 관계로 정의되던 기존 영화 개념과 결별하고 영화적 '디스포지티프(dispositif)'를 제시했기 때문이다. 사실 영화적 디스포지티프라는 것이 완전히 새로운 이론은 아니다. 디스포지티프적 움직임은 영화사 초기부터 존재했으며 여러 학자들에 의해 논의되어 왔다. 하지만 디지털 환경에서 영화적 디스포지티프를 활용한 작품들이 늘어남에 따라 기존의 영화이론만으로 그 전모를 파악할 수 없게 되었다. 새로운 분석틀의 필요성을 느낀 영화학계는 디스포지티프를 재도입해 활발히 논의하게 된 것이다.

영어권에서 *dispositif*는 보통 장치(*apparatus*), 기구(*device*), 기계(*machine*), 배치(*disposition*), 배열(*arrangement*)⁵로 번역된다. 하지만 비트겐슈타인의 가족유사성(*family resemblance*)⁶ 개념으로 디스포지티프의 정의를 살펴봐

⁴ 에이드리언 마틴(1959-)은 호주 출신으로, 'De Filmkrant'와 'Caiman: Cuadernos de cine'에 정기적으로 칼럼을 쓰고 있다. 그는 현재 Monash University의 영화 문화와 이론학과 부교수로 재직 중이며, 영·미권에서는 최근 몇 년 동안 가장 눈에 띄는 영화이론가로 부각되고 있다. 전 세계의 신문, 저널에 실린 방대한 마틴의 저술은 학문적 깊이와 정확성이 결합되어 통찰력이 돋보인다는 평을 듣는다. Byron Kennedy Award(Australian Film Institute)와 Molloy Holman Award를 수상한 바 있다. 본 연구는 20개국 이상에서 번역된 그의 저서 '*Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*'와 *Screening the Past*에 소개되었던 글을 유운성이 옮긴 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로 (1), (2)」를 주요 텍스트로 참고한다.

⁵ <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=16064200> (검색일: 2017.04.11) 네이버 국어사전에 따르면 배치는 "사람이나 물자 따위를 일정한 자리에 알맞게 나누어 둠", 배열은 "일정한 차례나 간격에 따라 벌여 놓음"의 뜻을 갖는다. 배치와 배열은 한국어에서는 혼용된다. 하지만 영어권에서 배치는 특정한 위치에 어떤 요소를 놓는다는 의미이며, 배열은 요소들을 정리, 조정, 분배한다는 의미로 주로 사용된다.

⁶ 서로 다른 사람인 A, B, C, D가 있다고 가정했을 때, A와 B가 특징 1로 인해 닮았고, B와 C가 또 특징 2를 공유함으로써 닮았으며, C와 D가 특징 3, A와 D가 특징 4로 인해 닮았다면 이들을 모두 포괄하는 공통되는 특징은 없지만, 서로 교차하는 유사성 때문에 그들을 가족으로 인식할 수 있다. 마틴이 영화에 적용한 디스포지티프 개념도 비트겐슈타인의 가족 유사성 개념처럼 이론들 사이에 각각 유사한 지점이 존재하지만 디스포지티프 이론 모두를 포괄하는 개념을 도출하는 것은 사실상 불가능하다. - 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 역, 책세상, 2006. 13-17쪽 참조.

도 그 개념을 쉽게 파악하기 힘들다. 마틴이 정초(正礎)한 영화적 디스포지티브를 이해하기 어려운 이유는 디스포지티브를 둘러싼 논의가 매우 폭넓게 다방면에 걸쳐서 최근 몇 십 년 동안 이어져 왔기 때문이다.

마틴에 따르면 지금까지의 디스포지티브 연구에는 다음과 같은 다섯 가지의 방향이 존재한다. 먼저, 영화 분야에서 오래전부터 언급되던 장 루이 보드리(Jean Louis Baudry)의 이론과 이에 따른 후속 연구들이 있다. 두 번째로는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)를 경유해, 미셸 푸코(Michel Foucault)의 사유를 재전유(re-appropriation)한 조르조 아감벤(Giorgio Agamben)이 2006년 「장치란 무엇인가? What is an Apparatus?」라는 논문을 통해 발표한 연구가 있다. 아마도 푸코-들뢰즈-아감벤으로 이어지는 위의 인문학적 연구가 오늘날 가장 널리 알려진 디스포지티브 연구의 경향일 것이다. 세 번째는 체코 출신의 빌렘 플루서(Vilém Flusser)가 『사진의 현상학을 위하여 *Für eine Philosophie der Fotografie*』(1983)에서 주장한 것으로써, 그는 테크놀로지에 의해서 생산된 기술 이미지의 정체성을 파악하는데 ‘장치이론’을 도입하였다. 네 번째는 장 프랑수아 리오타르(Jean François Lyotard)의 『리비도적 경제 *Économie Libidinale*』(1974)에서 주장한 논의로써, 사회의 만연한 리비도적인 욕망의 정치적인 역학 관계로 파악하기 위해 이 용어를 사용했다. 마지막 방향은 안느 마리 뒤게(Anne-Marie Duguet)가 설치 미술(installation)과 관련한 미술 비평에 디스포지티브를 적용하면서 파생되었다. 뒤게의 연구 이후 설치하는 디스포지티브의 또 다른 실행 가능한 변역으로 기능할 수 있었다.⁷

영화이론 혹은 영화미학 강의의 한 챕터를 이루는 보드리의 장치이론을 접하는 다수의 전공자들조차 디스포지티브를 ‘영화의 기본 장치(appareil de base)’로 받아들이면서 그 의미를 축소시킨다. 보드리는 영화를 현상학적으로 바라보면서 도구와 기계로 구성된 기본적인 영화장치를 디스포지티브로 이해했다. 보드리가 맨 처음 정초한 영화의 장치이론은 잠시 휴지기를 맞이했지만 디스포지티브는 맹렬히 분화하기 시작했다. 푸코가 제안한 사

⁷ Adrian Martin, *Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014, 207~208쪽 / 이하 미장센&필름스타일로 표기한다.

회, 정치적인 장치이론⁸이 영화학에 유입되면서 이제 장치이론은 좀 더 큰 테두리에서 논의될 수 있게 되었다. 즉 보드리의 장치이론은 영화적 속성을 파악하기 위해서 시작되었지만, 여기에 푸코의 디스포지티프가 더해지면서 영화를 가능하게 하는 비가시적인 요소들의 배열과 배치까지 떠올릴 수 있게 된 것이다. 영화를 구현하는 보이지 않는 힘들 예컨대, 욕망, 경제학, 구별 짓기, 헤게모니, 여가, 유희, 필름 페스티벌, 기술의 발전, 계층의 분화, 교육적 요소, 대중의 취향 등등은 영화라는 현상을 가능하게 하고 오늘날 우리가 향유하는 영화 문화를 낳는 개별요소들로 파악된다. 그것들의 배열과 배치로 인해서 지금 우리 앞에 존재하는 영화가 작동되는 것이다. 어두운 극장에 고정되어 있는 의자와 관객의 몸, 흰색 스크린과 명멸하는 빛과 어둠, 이를 시각적 감각으로 유도하는 영사기 그리고 영화(cinema)를 둘러싼 경제, 사회, 정치, 문화적인 환경들이 디스포지티프에 포섭되었다. 보드리가 구상한 장치(device, machine) 개념에 푸코가 기틀을 마련한 사회, 정치학적인 디스포지티프 이론이 더해진 결과가 바로 최근 영화학에서 거론되는 장치이론의 핵심이다. 하지만 푸코의 사유가 고전적 장치이론과 융합되면서 부르디외(Pierre Bourdieu)의 장이론(field theory)과 유사한 구조를 가지게 되었다.⁹ 마틴은 정치적인 벡터(vector)들의 경연장으로 기울어진

⁸ *The Confession of the Flesh* (1977) interview. In *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings* (ed Colin Gordon), 1980, pp.194-228. 푸코는 1977년 그의 저서 『*The confession of the flesh*』에 관한 인터뷰에서 디스포지티프에 대해 다음과 같이 정의 내리고 있다. "What I'm trying to pick out with this term is, firstly, a thoroughly heterogeneous ensemble consisting of discourses, institutions, architectural forms, regulatory decisions, laws, administrative measures, scientific statements, philosophical, moral and philanthropic propositions—in short, the said as much as the unsaid. Such are the elements of the apparatus. The apparatus itself is the system of relations that can be established between these elements."

⁹ 피에르 부르디외에 따르면 사회는 경제, 정치, 법, 교육, 학문, 예술, 언론 등등 그 안에서 인간 행위자들의 '실천'이 전개되는 다수의 '장(field)'들로 이루어져 있다. 즉 사회는 다양한 실천적 장의 결합체이고, 장은 사회적 실천이 전개되는 다양한 영역이다. 부르디외는 이러한 장의 개념을 통해 사회적 삶의 각 영역마다 고유한 논리가 작동하고 있음을 주목했다. 동시에 그는 사회 전체적 차원에서 다양한 세력 간에 펼쳐지는 경합과 투쟁의 영향이 각각의 개별적 영역에서의 경합과 투쟁의 양태에도 삼투하게 되는 관계를 포착하려 했다. 부르디외는 이와 같은 장의 개념으로 상호 세력 간의 경합 내지 권력 투쟁(power struggle)의 역동성을 강조하고 문화와 계급 간의 관계를 밝히는 데 집중했으며 어느 정도 성과를 거두기도 했다. 그러나 이 개념을

푸코의 디스포지티브 이론과는 다른 무엇, 즉 영화적인 것을 이 안에서 찾기를 원했다. 그는 몽타주와 미장센으로 구축(構築)된 오래된 영화미학을 해체하고, 그것들로 파악할 수 없는 현상이나 사태를 이해할 수 있는 결정적인 배경을 영화적 디스포지티브로 결론 내린다.

‘영화적인 것’은 장 루이 보드리가 자신의 논문에서 주장했던 것처럼 기본적인 영화장치와 사회적인 기제 모두를 포함한다. 즉 카메라, 필름 등의 도구로 구성되는 기본적 영화장치 뿐만 아니라 어두운 극장, 관객석 앞에 배치된 스크린, 관객석 뒤의 영사기, 프레임의 연쇄로 구성되는 움직이는 이미지, 의자에 고정되어 있는 관객의 신체 등이 이에 속한다. 하지만 오늘날 셀룰로이드 필름이 소멸하고 디지털 테크놀로지가 그 자리를 대체하면서 영화 제작과 상영 과정에서 발생한 변화는 ‘영화적인 것’의 쇠퇴를 초래했다. 또한 유튜브, 페이스북, 스마트폰 문화는 영화보기 방식의 다양화를 불러 왔다. 이처럼 영화를 둘러싼 변화무쌍한 움직임 속에서 동시대 몇몇 영화들은 이전과 다른 ‘이후(post)’의 사유를 우리에게 요구한다.

영화 매체에 대한 재사유가 필요하게 된 시점에 동시대 영화들의 특정한 경향은 미장센과 몽타주의 개념만으로 포섭할 수 없는 어떤 특징들을 보여주었다. 예를 들면 압바스 키아로스타미(Abbas Kiarostami), 아피차퐁 위라세타쿤(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล), 레오 카락스(Leos Carax), 미겔 고미쉬(Miguel Gomes), 페드로 코스타(Pedro Costa)와 같은 감독들은 일반적인 영화 개념으로는 기존의 사유를 뛰어넘을 수 없음을 깨달았다. 그래서 도전적이고 새로운 방식으로 영화를 재구성하려고 했다. 이들의 작업은 디지털 민주주의라는 21세기 영화적 풍토에서 꽃을 피웠다. 물론 디스포지티브 영화가 꼭 디지털 시대 이후에 등장한 것은 아니다. 하지만 분명한 점은 자유로운 변화와 왜곡이 가능한 포스트 시네마 시대에 디스포지티브 경향의 영화들이 급격히 늘어났고, 그것들이 확산될 수 있는 배경은 디지털 플랫폼

통해 개별 예술에 관한 상세한 부분까지 논의하기에는 구체성과 체계적인 부분이 부족하다고 평가받았다. 여기에서 장이론을 언급한 것은 힘들의 투쟁 결과로 형성된 ‘장’이 힘들의 배열, 배치의 결과로 만들어진 디스포지티브와 유사한 알고리즘을 지니고 있다고 판단했기 때문이다. - 전재성 외 9명, 『사회과학 명저 재발견 3』, 서울대학교출판문화원, 2012, 273-276쪽.

(digital platform)이라는 사실이다.

본 연구자는 이와 같은 상황에 주목하여 ‘이전’ 개념의 대안으로서 ‘디스포지티브’ 개념을 도입하고, 그것을 바탕으로 ‘디스포지티브 영화’의 새롭게 다양한 가능성을 모색하고자 한다.

3. 디스포지티브 영화의 개념

내러티브는 영화를 논할 때 제외시킬 수 없는 매우 중요한 요소이다. 선형적 시간관과 인과적인 이야기로 구성된 고전적 내러티브 영화는 영화의 탄생 이래, 현재까지 줄곧 주류의 흐름에서 이탈한 적이 거의 없었다. 2시간 남짓한 영화 상영 시간이 막바지에 이르면, 내러티브 역시 어떤 정해진 결말로 향했으며 이미지와 사운드는 통일적으로 작용하여 완결된 이야기 구조를 형성하는데 일조했다. 영화는 지난 세월 동안 특정 한 시·공간적 무대를 배경으로 펼쳐지는 ‘한 편’의 이야기였다. 이 고전적 영화미학은 “영화를 제작하는 감독은 어떤 상황에 의미를 부여하거나 강조하기 위해서 사실성을 깨트리기 보다는 주어진 디제시스 안에서 이를 부각시키는 방향으로 작업해야 한다.”는 하스미 시게히코(蓮實重彦)의 리얼리즘적 분석론과 상통한다.¹⁰

반면에 탈내러티브 영화는 ‘이야기하는 방식’에 있어서 고전적 미학을 뒤집는 것을 사명으로 삼았다. 지금껏 많은 평자들이 현대영화의 특성에 대해서 언급했다. 그 중에서 세르주 다네(Serge Daney)는 ‘시간의 구멍’이라는 개념으로 현대 영화의 특이성을 파악했다. 다네는 순차적이고 인과적으로 진행되는 고전적 서사와 현대영화의 결별하는 지점을 ‘불연속적인 시간’에서 발견한 것이다. 들뢰즈가 다네의 책에 붙인 서문에 따르면 현대영화에서 이미지의 결합은 하나의 중심을 향하여 일방향적 질서를 따라 구축되는 것이 아니라, 중심을 벗어난 ‘잘못된 연결(faux-raccord)’의 형태로 이루어진

¹⁰ Hasumi, Shigehiko, “Movies are but Variants on the Silent Film”, *LOLA*, Issue 1, 2011.

다.¹¹ 기존의 장르나 단일한 제작 규범에서 벗어난 영화들은 크리스탈 이미지(image-crystal), 순수한 시청각적 기호(signe optique et sonore)와 같은 시간 이미지(image-temps)의 계열체들을 통해, 감각운동도식(shémas sensori-moteurs)을 파괴함으로써 서사의 시녀 역할에서 벗어나려 했다. ‘어떤’ 영화들은 자신의 내적인 구성 요소들과 매체적 특성에 집중하여 영화만이 가질 수 있는 미학적 논리를 펼쳤다. 고전적 미학에서 벗어난 영화들은 ‘시간 이미지’로 요약되는 ‘현대영화’의 출현을 촉발시켰고, 좀 더 순수한 교조주의자들은 감각적 효과들로 이루어진 시각 영화(Visionary Film)¹²로 모여들었다. 물론 ‘시간 이미지’와 ‘시각 효과’에만 예술적 의미를 부여하면서 탈내러티브적 속성을 찾는 것은 그것에 의존하지 않는 많은 감독들과 그들의 작품을 도외시킬 수 있는 위험한 이분법이다. 그렇기 때문에 시간 이미지와 시각 효과 이외에도 점프컷, 자유간접화법, 반주관적 이미지, 반복된 구조, 죽은 시간과 같은 내러티브의 해체적 요소가 매우 다양하다는 사실을 잊지 말아야 한다.

그렇다면 아벨 갠스(Abel Gance), 고다르, 부르스 코너(Bruce Conner), 홍상수, 아피차퐁, 압바스 키아로스타미를 관통하는 개념은 무엇인가? 고전적 내러티브를 벗어나기 위해 노력했던 찬란한 예술가들을 한데 묶을 수 있는 개념을 에이드리언 마틴은 디스포지티브로 명명한다. 그렇다면 디스포지티브는 탈내러티브인가? 순수한 시각적 효과를 위해 복무하는 영화들인가? 아니면 들뢰즈가 시간의 직접적 출현을 가능하게 했다고 주장한 일련의 모더니즘 영화들인가? 결론적으로 말하자면 디스포지티브는 이 모든 영화들을 아우를 수 있지만 각각의 경향 그 자체를 말하지는 않는다. 모더니티와 포스트-모더니티 모두를 포괄하며 새로운 흐름이 출현하도록 자극을 주는 것이 바로 영화적 디스포지티브 개념이다.¹³ 따라서 디스포지티브

¹¹ 박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004, 164쪽.

¹² 프린스턴 대학에 재직했던 Adams Sitney의 저서에서 빌려온 개념이다. 시트니는 실험영화, 전위영화, 순수영화, 구조영화, 확장영화라는 여러 가지 이름으로 불리던 경향들을 시각영화라고 통칭했다. - 이담스 시트니, 『시각영화』, 박동현 외 역, 평사리, 2005, 윌킨이 후기 참조.

¹³ 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티브로(2)」, 『인문예술잡지 F』 제7호, 문지문화원사이, 2012, 68쪽.

개념은 오늘날 영화 비평이 텍스트에 대한 새로운 방식의 접근을 가능하게 한다. 마틴은 실제로 모든 형태의 현대영화에서 정도의 차이를 가지고 디스포지티브적 요소가 나타난다고 주장한다.

‘이전’의 영화들에서 비평가들이 가장 면밀히 탐구한 것은 배우의 연기, 배경, 소품, 특정 색채의 사용, 조명, 카메라 움직임, 해석 코드 등과 같은 미장센적 요소와 충돌, 연결, 견인, 속도와 같은 몽타주적 요소들이다. 그러나 디스포지티브 영화의 등장은 전통적 미장센, 몽타주 분석을 때로는 무용하게 만든다. 마틴에 따르면 이제 미장센 분석은 대부분의 할리우드 영화에도 적합하지 않은 것처럼 보이는데, 이는 디지털 합성에 의해서 하나의 쇼트가 공간 몽타주로 구성되는 경우가 일반화되었기 때문이다. 생각해보면 이 주장은 지극히 합당하다. 키노 브러쉬로 인해 수많은 레이어(layer)가 발생하는 영화에서 각각의 레이어는 그 자체가 하나의 미장센으로 기능한다. 다층적 레이어가 한 쇼트에 들어있는 현상은 이미 고전적 미장센과는 전혀 다른 개념으로 이를 해석해야 한다는 사실을 주지시킨다. 몽타주와 미장센의 구분과 경계가 사라짐으로써 어떤 경우에는 오히려 몽타주적 미장센 혹은 미장센적 몽타주라 지칭하는 것이 더 적합할 것이다. 게다가 키노 브러쉬는 쇼트와 쇼트의 연결로 정의되는 몽타주마저 부정한다. 고전적 영화가 지니는 수평적 몽타주는 디지털의 신기한 손길(touch)¹⁴ 속에서 쇼트를 ‘병치(juxtaposition)’가 아닌 한 화면에 ‘집적(convergence)’할 수 있게 한다. 몽타주와 미장센이라는 영화적 속성을 통한 미학적 고찰화가 불가능해지면서 디스포지티브 개념은 동시대 영화이론의 대안으로 부각되었다. 마침내 비평이론이 연극의 장면 분석들에서 해방되어 여러 층들이 겹쳐진 구조에 대해 생각할 수 있게 된 것이다. 동시에 몽타주와 미장센 개념을 모두 배치의 문제로 바꿈으로써 때로는 디지털 합성 여부로 몽타주와 미장센을 구분해야 하는 기묘한 상황으로부터 자유로워질 수 있게 되었다.

영화학자 레이몽 벨루(Raymond Bellour)에 따르면, 전통적 미장센 비평은 1960년대 이후 출현한 이른바 ‘현대영화’의 미학을 설명하는 데 실패했

¹⁴ 재프레이밍, 빛, 색 보정, CG(Computer Graphics), D.I.(Digital Intermediate) 등을 활용한 이미지의 변형을 말한다.

다. 왜냐하면 미장센(Mise-en-Scène)이라는 용어에서 장면(scène)은 지나치게 주목받은 반면, 요소들을 조직화하고 구조나 틀에 자리 잡게 하는 기본적인 과정인 배치(mise)는 비교적 관심을 받지 못했기 때문이다. 연극에 기원을 두고 있는 미장센 비평은 배치보다 장면을 우선시함으로써, “연속성, 필진성, 연기에서의 앙상블 효과, 서사적 표현, 부드러움과 유사함의 필요성, 집중화, 가독성과 형식적 균형”¹⁵과 같이 개별 요소들의 기능적인 역할을 분석하는데 집중했다. 하지만 벨루의 비평 체계에서 정의된 미장센은 ‘특정 요소’에 의해서 화면화가 진행되는 mise(배치)의 다양한 가능성 중에 하나일 뿐이다. 벨루는 scène 이외에 영화에서 발생 가능한 여러 가지 종류의 mise의 방식을 떠올렸다. 여기에는 ‘직사각형 화면의 그래픽 디자인’을 일컫는 ‘mise en place’, 그림, 사진과 같은 영화 속 시각 이미지 내부의 구성 요소들의 배치에 주목한 ‘mise en image’, 일정 시간 이상 지속되는 쇼트¹⁶의 구성에 주목한 ‘mise en plan’, 그리고 마치 주름을 만들 듯이 영화 속의 인물이나 사건의 중첩된 상황을 가리키는 ‘mise en pli’ 등이 있다.¹⁷ 벨루가 언급한 다양한 mise의 방법론은 고다르의 〈영화사 *Histoire(s) du cinéma*〉(1997)나 알랭 레네(Alain Resnais)의 〈멜로 *Melo*〉(1986) 그리고 아 피차퐁의 〈영클 분미 *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*〉(2010)을 떠올리면 어느 정도 가늠이 될 것이다.

‘영화’라는 디스포지티브는 외적 구성과 내적 구성으로 나눌 수 있다. 영화적 디스포지티브의 외적 구성에는 첫째, 카메라 디스포지티브라고 명명할 수 있는 기본적 영화장치 1(appareil de base 1)이 존재한다. 여기에는 카메라, 필름, 영사기, 스크린, 간헐적 운동 장치(intermittent movement)가 포함된다. 둘째, 극장 디스포지티브라고 할 수 있는 기본적 영화장치 2(appareil de base 2)가 존재한다. 고정된 의자, 입장료, 어둠과 빛으로 이루어진 특정한 공간 등이 여기에 해당된다. 세 번째 구성 요소는 푸코의 디스포지티브 개념의 영화적 버전이라고 할 수 있는, 영화(cinema)를 가능

¹⁵ 에이드리언 마틴, 앞의 글, 71쪽.

¹⁶ mise en plan은 주로 플랑세캉스의 배치를 지칭한다.

¹⁷ 에이드리언 마틴, 앞의 글, 73쪽.

하게 만드는 사회, 문화적 환경을 들 수 있다. 여기에는 영화와 관련된 제도, 산업적 요소, 영화를 타 예술 장르와 구분 짓는 담론 등이 있다. 다음으로 영화적 디스포지티브의 내적 구성은 극장에서 상영하는 영화(feature film)의 경우, 쇼트·리버스 쇼트의 컨벤션, 장르, 인과적 내러티브, 미장센과 몽타주 미학, 기승전결(발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 프라이어타크 곡선, 아리스토텔레스의 시작, 중간, 끝의 구조 등등)의 구조 등으로 이루어져 있다.

디스포지티브 영화는 구성 요소 중 일부의 전면적인 변화와 함께 등장한다. 영화적 디스포지티브는 일반적으로 보드리와 푸코의 주장을 융합한 것으로써 영화(film과 cinema 모두)를 가능하게 하는 광학적, 시·공간적, 사회학적 요소들의 배열과 배치를 뜻한다. 기본적으로 디스포지티브는 일련의 행동을 유발하고, 안내하며 조직하는 방식이다. 그것이 함축하고 있는 의미는 첫째, 도구로서의 장치이며 둘째, 배치와 배열, 셋째, 이질적인 것들의 앙상블이다. 장치는 그 자체가 특별한 형식을 파생시키고 배치와 배열은 이질적 요소들을 특정한 자리에 위치시킴으로써 그 요소들이 자율적 체계를 형성하도록 만든다. 무엇인가를 배치해서 어떤 개념을 생산하려면 배치 방식에 법칙이 존재해야 한다. 관객 뒤에 영사기가 위치해야 하며 그들 앞에는 스크린이 존재해야 한다. 어두운 공간은 각종 장치들과 관객을 감싸는 배치여야 한다. 이러한 배열과 배치가 특정한 방식으로 구조화 될 때 비로소 이 불특정한 공간이 극장이 되는 것이다. 만약 어둠의 공간을 삭제하게 된다면(삭제 역시 배치의 기본적 방법론 중에 하나이다) 우리는 그 공간을 극장으로 부를 수 없을 것이다. 마찬가지로 갤러리는 갤러리로 정의되기 위한 요소들의 배치가 필요하다. 새로운 공간이 의미를 획득하여 그에 걸맞은 이름을 갖기 위해서는 요소들의 배열, 배치가 바뀌어야 한다. 결국 배치가 바뀌면 개념이 바뀌는 것이다. 이 과정을 영화에 적용시켜보자.

1895년 12월 28일 파리의 그랑 카페에서 뤼미에르 형제가 최초의 영화를 상영했다. <공장을 나서는 노동자들 *Sortie des Usines Lumière à Lyon*>(1895)로 시작된 1분 남짓한 10편의 영화를 영사했던 그날을 우리는 '영화(cinema)의 시작'이라고 인정한다. 그렇다면 그보다 앞서서 영화를 만든 에디슨(Thomas Alva Edison)은 왜 영화의 아버지로 추인 받지 못했는가? 에

디슨은 1894년 4월 14일에 브로드웨이에서 〈Edison Kinetoscopic Record Of A Boxers〉라는 제목의 1분 정도 길이의 영화(film)를 유료 상영했다. 물론 에디슨의 상영 방식은 루미에르와는 달랐다. 그의 영화는 극장과 스크린 그리고 의자가 필요 없는 1.5미터 높이의 영사 상자(peep-show machine)를 통해 상영하는 형태였다. 일 년 이상 루미에르 형제에 앞서 영화(film)라는 매체를 발명했지만 영화(cinema)를 구성하는 요소들의 배치와 배열의 문제 때문에 에디슨은 '최초의 영화'라는 타이틀을 얻는데 실패했다.

그림을 관람하기에 적당한 공간의 분할과 배치, 도슨트(docent) 혹은 큐레이터(curator)의 존재 유무, 전시된 그림 등은 무제(無題)의 공간을 갤러리라는 장소로 명명될 수 있게 만드는 회화적 디스포지티브의 요소들이다. 마찬가지로 연극 공연장은 막, 의자, 조명, 배우들의 등·퇴장으로, 프로시니엄 무대 등이 자신을 구성하는 요소들일 것이다. 그렇다면 우리의 주요 관심 대상인 극장을 떠올려보자. 극장을 이루는 요소들 중 어느 것이 삭제되거나 덧붙여질 때 우리는 새로운 극장을 언급할 수 있게 된다. 배열과 배치는 특정 개념 안에서는 고정적이지만 그 개념에서 벗어나기 위해서는 동시에 탈고정적이어야 한다. "빛과 어둠을 이용해서 영화가 영사되는, 불특정 다수가 함께할 수 있는 어두운 공간"이라는 극장의 정의는 20세기에 유용했다. 우리는 조만간에, 어쩌면 21세기 끝나기 전, 밝은 조명 아래 홀로그램이 텅 빈 공간에 영사되는 영화를 보게 될 것이다. 과거에 극장을 구성하던 디스포지티브가 해체되면서 우리는 새롭게 등장한 요소들을 재배치해야 한다. 그전에 홀로택이나 증강현실을 구현하는 공간이 우리에게 먼저 극장에 대한 재사유를 요구할 수도 있다. 영화를 구성하는 디스포지티브의 급격한 변화를 상상하기 어렵다면 현재 영화 관람의 형태를 떠올려보자. 스크린을 컴퓨터 모니터가 대신하고 영사기는 미디어 재생기가 그 역할을 이어받았다. 셀룰로이드 필름은 디지털라이징된 파일로 전환되었다. 컴퓨터 화면이 극장 스크린을 대신하는 공간(방, 사무실 등 개인화된 공간)은 더 이상 어둠이 필요 없다. 이 공간에는 관습적으로 관객을 묶어두었던 지정된 좌석도 없다. 비슷하지만 새롭게 진화한 요소들이 '영화(film)'를 보는 행위 안에 포섭되어 '영화(cinema)'를 형성한다. 새로운 요소들이 배치되고 기존의 요

소들이 탈배치되면서 21세기 영화 개념은 생성중이다. 그러므로 'what is cinema?'라는 질문을 충족시켜줄 불변의 답은 없다.

여기에서 우리는 다시 루미에르와 에디슨의 차이를 상기할 필요가 있다. 그리고 현재의 영화 관람 방식이 어느 쪽에 더 가까울지도 생각해 보아야 한다. 20세기에 영화의 아버지로 추앙받았던 루미에르는 21세기의 개인화되고 디지털화된 플랫폼 하에서는 다시 에디슨에게 그 자리를 내주어야 할 운명일수도 있다. '새롭게' 등장한 일단(一團)의 영화들을 위의 사유 과정에 대입해보면 디스포지티프 영화가 무엇인지 그리고 영화적 디스포지티프가 무엇인지 명백해질 것이다. 아래 문단의 분류는 우리가 일반적으로 극장에서 볼 수 있는 영화(industrial film, main stream)의 '디스포지티프'이다.

- ① 대략 2 시간가량의 러닝 타임을 가지며 기승전결의 구조를 지니고 있다.
- ② 극을 이끌어가는 주요 배역이 존재하며 시작과 끝이 분명하다.
- ③ 언제나 그러한 것은 아니지만 산업으로써 제작된 영화(industrial film)의 경우 장르 영화일 가능성이 매우 높다.
- ④ 미장센과 몽타주로 이루어져 있으며 세부적인 사항은 일반적으로 영화적 컨벤션에 지배를 받는다.

이 기준을 좀 더 면밀하게 분석해 보자. 영화가 2시간 남짓한 러닝 타임을 가지게 된 것은 다분히 경제적인 이유 때문이다. 기승전결의 구조는 아리스토텔레스(Ἀριστοτέλης)와 프라이타크(Gustav Freytag)¹⁸가 주장한 시학의 결과물이며 오랜 경험의 산물이다. 주요 배역이 인간이 아닌 어떤 존재일 때도 있지만 대부분은 남녀 주인공이 극을 이끌어간다. 왜냐하면 남녀 주인공을 내세우는 방식이 관객의 몰입도를 높이고 공감대를 형성하는데 있어서 최적의 역할을 하기 때문이다. 장르는 대부분 익숙한 결말을 제공하

¹⁸ 아리스토텔레스는 『시학』(詩學, Poetica)에서 모든 서사물의 구조를 '시작-중간-끝'의 3단계로 구분하였고 이것은 이후 모든 스토리텔링 이론에서 플롯을 제시하는 근간이 되었다. 동양 시학의 '가승-전-결'의 4단계 구조나 '발단-전개-위기-절정-결말'의 프라이타크(Gustav Freytag) '곡선(curve)'은 모두 내러티브가 가져야 하는 일정한 구조를 지칭한다.

지만 관습을 수행하는 데 따르는 쾌도 상당하다. 반대로 장르의 관습이 뒤 틀리면서 발생하는 반전(peripeteia)의 모미도 이에 못지않다. 장르는 자신의 규칙을 유지하거나 해체할 때 각기 다른 차원에서 관객에게 쾌를 제공한다.

장르의 일반적인 형태인 웨스턴(Western)을 떠올려보자. 고집 세고 외톨이인 정의의 수호자 보안관, 그와 적대적인 위치에 있는 악당들(악당은 대체로 복수로 등장한다) 선한 의지를 가진 힘없는 목회자, 악당들의 협박을 두려워하는 대다수 주민들, 그들이 저지른 횡포의 희생자가 되는 술집 주인, 여급, 은행원, 총포 가게 주인이 등장한다. 영화는 대부분 우여곡절 끝에 다수의 악당에 맞서 선한 의지를 가진 고집 센 보안관이 그들을 물리치는 것으로 끝난다. 그 과정 중에 사람들은 악당들의 협박에 굴복해서 숨거나 도망친다. 보안관을 돕는 사람은 오히려 그 사회의 타자들, 이를테면 이교도(몰몬이나 퀘어커 교도)거나 히스패닉이거나 멸시받던 창녀거나 또 다른 악으로 묘사되던 인디언이다. 이러한 인물들 각각은 웨스턴을 구성하는 디스포지티브의 기본적인 요소들이다. 감독은 특정한 배열과 배치의 공식에 따라서 극을 변형시키거나 답습한다. 웨스턴의 배열과 배치는 이미 장르의 컨벤션에 속해 있다. 극을 이루는 요소들을 살짝 바꾸고(재배치), 항상 있을법한 사건과 인물들의 배열에 약간의 변화를 주면서 장르가 답습된다. 우리는 어쩌면 이처럼 고정적인 배치가 완성된 영화, 처음에는 디스포지티브로 자신을 구축했지만 그 자체가 컨벤션이 되어버린 영화를 반(反)디스포지티브 영화라고 부를 수도 있을 것이다. 그렇다면 디스포지티브적 웨스턴은 기존의 개념을 구성하던 요소들을 재배치하거나 탈배치하면서 발생한 행위의 결과가 예술적 당위성을 획득할 때 시작된다고 말할 수 있을 것이다. 기존 요소들을 고려하여 웨스턴을 재(탈)배치해보자.

- ① 무대를 서부개척시대에서 다른 시대로 이동시킨다.
- ② 프로타고니스트와 안타고니스트의 관계를 전도시킨다.
- ③ 선악의 구분을 재배치한다.
- ④ 내러티브에 적용되던 컨벤션을 뒤집는다.
- ⑤ 프라이타크 곡선 구조를 따르지 않는다.

웨스틴에 적용되던 일종의 ‘게임의 규칙’이 붕괴되면서 이 장르를 관통하던 요소들의 배치와 배열에 균열이 생긴다. 즉 고전적인 영화의 조건을 구성하는 컨벤션적 요소들이 새롭게 재(탈)배치, 배열됨으로써 새로운 구조나 시스템이 만들어 진다. 이때 어떤 요소들은 탈각되기도 한다. 그러는 와중에 새로운 배열과 배치로 이루어진 이전과는 다른 ‘고안물’이 생성되고, 그것이 미학적 의미를 쟁취한다면 우리는 이를 디스포지티프 영화라 부를 수 있을 것이다.

그러나 이것만으로 디스포지티프의 의미를 매듭짓기에는 미진하다. 왜냐하면 세부적 요소들의 재배열(배치)이 ‘큰 틀’을 바꿀 수 있을 때에 비로소 디스포지티프 영화로 규정될 수 있기 때문이다. 수용자 입장에서는 영화적 경험의 획기적 변화가 수반되어야 하며 영화 예술가 입장에서는 새로운 미학적 기준을 제시해야한다. 단순히 새로운 이야기 방식이나 구성으로 만들어진 영화를 디스포지티프 영화로 부를 수 없는 이유가 여기에 있다. ‘새로운 흐름’과 ‘디스포지티프’의 차이점은 제작과 수용에 있어서 ‘게임의 규칙(rules of the game)’의 존재 유무이다. 이 개념을 이해하기 위해서 ‘법정(法庭)’을 떠올려보자. 법정은 법이 집행되는 공간이다. 법정에는 원고와 피고, 재판관이 존재하며 이들을 식별하기 위한 특별한 배치, 즉 구획이 존재한다. 또한 그들이 생산해내는 다양한 주장과 담론이 있으며, 이 주장과 담론이 제대로 전달되기 위해 법정은 효율적인 구조를 가지고 있다. 이처럼 전적으로 이질적인 요소들이 앙상블을 이룰 때 우리는 이 공간을 법정이라고 부를 수 있다. 여기에서 피고인석과 원고인석 그리고 재판관의 구분이 사라진다면, 즉 배치가 달라진다면 우리는 대학교 강의실과 법정을 구분하기 어려울 것이다. 법정이 법정으로 기능하기 위해서는 분명 특별한 규칙이 있어야 한다. 법정이 세미나실이나 대학교 강의실이 되기 위해서는 이질적인 요소들이 다시 특별한 규칙 아래 재구성되어야 한다. 마틴은 이를 게임의 규칙이라고 불렀다. 마작이 화투와 구분되는 이유는 언뜻 보기에는 그것들의 외양에 기인한 듯하지만 실제로는 화투와 다른 방식으로 작동되는 마작의 규칙이 존재하기 때문이다. 디스포지티프는 이처럼 새롭게 정립된 게임의 규칙에 의해서 작동되며 이때 비로소 존재론적인 의미를 획득할

수 있다. 다음은 이 게임의 규칙이 영화에 적용된 예이다.

〈다섯 개의 장애물 *The Five Obstructions* (2003)〉은 덴마크 감독 라스 폰 트리에(Lars Von Trier)와 요르겐 레스(Jørgen Leth)가 합작한 작품이다. 트리에에 레스가 오래전에 만들었던 단편 영화 〈완벽한 인간 *The Perfect Human* (1967)〉을 트리에 자신이 부과한 복잡한 규칙들을 가지고 현재 시점에서 다시 만들어 보자고 레스에게 제안했다. 〈다섯 개의 장애물〉에서 트리에가 제안한 규칙들은 어떤 결과와 답을 산출하는데 힌트를 주지만 때로는 그 자체가 영화의 구조가 되기도 하고 내러티브의 발생(작동) 조건이 되기도 한다.¹⁹ 트리에가 던진 규칙은 이처럼 하나의 ‘고안물(contraption)’이 되면서 디스포지티프를 발생시킨다.

지금까지 루미에르와 에디슨, 갤러리와 극장, 웨스턴 영화, 법정 등의 예를 통해 영화적 디스포지티프 개념에 근본적으로 내재되어 있는 ‘배열과 배치’ 그리고 ‘게임의 규칙’에 대해서 알아보았다. 특정한 요소들의 체계적인 구성과 배열에 관한 문제가 게임의 규칙으로 작용할 때 비로소 영화적 디스포지티프가 발생한다. 이때 수용자도 감독이 만든 미학적 지침인 게임의 규칙에 따라서 영화를 관람해야 한다. 디스포지티프 영화는 ‘기발한 착상(conceit)’인 동시에 ‘장치(apparatus)’이고, 구성 요소를 재(탈)배치, 재(탈)배열한 결과물이며 미학적으로 분명한 동기를 지니고 있어야 한다. 하지만 이 새로운 ‘고안물(contraption)’도 시간이 흐르면 일반적 혹은 고전적 범주에 편입되기 마련이다. 장르 영화도 애초에는 디스포지티프였다. 그러나 지금 장르 영화를 이 용어로 지칭하지는 않는다. 새롭게 등장한 규칙에 의거해서 영화를 구성하는 요소들의 배열과 배치가 이루어지고 그것이 예술적 의도에 맞아 떨어질 때 우리는 비로소 디스포지티프 영화에 대해서 이야기할 수 있다.

¹⁹ Adrian Martin, *Mise en Scène and Film Style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014. pp.198-199.

4. 디스포지티브의 다양한 계열체

앞장에서 살펴보았듯이 ‘디스포지티브’ 개념과 함의는 결코 단일하지 않으며 포괄적이고 복잡하다. 따라서 이를 구체적인 작품에 적용하면 자의적인 분류와 분석이 되기 쉽다. 그럼에도 불구하고 작품 제작과 수용에 있어서 실천적인 면이 중요하다고 생각하기 때문에 디스포지티브 이론을 텍스트에 적용해 볼 것이다. 최대한 자의적인 부분을 배제하기 위하여 마틴과 물레 그리고 벨루의 논의를 참고하여 디스포지티브 영화의 계열 분류를 시도할 것이며 영화 속에 사용된 세부 전략들은 개별 텍스트의 분석을 통해 살펴볼 것이다.

첫 번째, 고전적 영화 경험을 구성하는 요소들의 재(탈)배치와 배열.

- 예1) 영화관에서 영화를 상영하지 않고 갤러리에서 상영하거나 영화관이 라는 플랫폼을 완전히 버리고 모바일과 케이블 TV로 이동한다.
- 예2) 싱글채널이 아닌 2채널 3채널 혹은 5채널로 스크린을 다중화한다.
- 예3) 〈안더스 몰루시아 *Differently, Molussia*〉(2011)처럼 더미(stack)들의 몽타주로 이루어진 영화는 부동의 영화 한 편이 아닌 무한대의 영화가 된다. 결국 배열과 배치로 인해 작품은 탈결정화(de-crystalizing) 된다.
- 예4) 데이터베이스 내러티브에 기초한 다양한 인터랙티브 영화들

어쨌든 물리적으로 순서를 정해주었기 때문에, 지금까지 나왔던 영화들은 모두 완벽한 디스포지티브 영화는 아니다. 그것은 랜덤 프로세스가 가능한 디지털 아카이브에서 가능하다. 프랑스 실험영화 작가 니콜라 레의 〈안더스, 몰루시아〉(2012)는 9개의 독립적인 더미들로 이루어져 있다. 2012년 전주영화제에서 이 영화는 정해진 순서가 없이 때와 장소에 따라 무작위 순서로 상영되었다. 즉 1,2,3,4,5,6,7,8,9의 순서로 볼 수도 있고 5,3,2,7,4,6,8,1,9의 어떤 순서로 봐도 상관이 없는 것이다. 각각의 단편들이 우리가 흔히

보는 처음부터 끝까지 순서가 변하지 않는 특정 영화에 복무하는 것이 아니라, $f(n)$ 의 영화가 될 가능성의 요소로 복무한다. 그렇게 되면 관객이 주체적으로 영화 속 알레고리의 과정으로 들어가 해석하는 영화일 수밖에 없다. 이것은 고전적인 예술 작품에서 주는 작가와 관객의 관계를 전복시킨다. 전통적으로는 작가가 창조자의 입장에서 완성된 하나의 작품을 생산했다면, $f(n)$ 의 영화들은 생성과 유통의 가능성을 지니고, 각각의 $f(1)$, $f(2)$, $f(3)$ 모두 다 의미를 가지는 것이다. 이와 같이 더미들의 상호작용은 개인에 최적화된 영화, 데이터뱅크 영화와 같은 복수의 내러티브를 구성하는 데 중요하다.

두 번째, 영화적 컨벤션의 해체.

예1) 쇼트와 리버스 쇼트의 고전적 관계를 해체한다. 예를 들어 상탈 아커만의 대부분의 영화들은 리버스 쇼트가 부재한다. 그렇기 때문에 매우 평면적인 화면이 대부분이다. 수동적인 관객은 아커만의 의도를 따라갈 수밖에 없다. 아커만의 강압적 태도는 오히려 관객의 상상력을 자극하고 사유의 자유를 제공한다. - “과연 잔느 딜망(Jeanne Dielman)이 바라보는 대상은 무엇인가?”

예2) 압바스 키아로스타미의 〈쉬린 *Shirin*〉(2008)에서처럼 영화적 요소들을 새롭게 배치한다. 〈쉬린〉에서는 줄리엣 비노쉬를 비롯한 이란의 유명 여배우 114명이 「코스로우와 쉬린」이라는 연극을 보고 있는데, 영화를 보는 관객은 영화 속에서 상연되는 소리만 들을 수 있다. 즉 관객은 무대를 보는 여배우들의 얼굴만 볼 수 있을 뿐 무대를 확인할 수 없다. 왜냐하면 쇼트(여배우들의 모습)는 있지만 그녀들의 시점의 대상이 되는 리버스 쇼트(연극무대)는 부재하기 때문이다. 그 속에는 ‘시점의 철저한 제약’이라는 고안(contraption)도 있고, 게임의 규칙도 존재한다. 키아로스타미는 리버스 쇼트를 드러내지 않게 하는, 즉 편집 과정에서 삭제했거나 처음부터 촬영하지 않았거나 하는 일종의 새로운 배치의 개념을 도입한다. 최종적으로

키아로스타미가 노린 것은 무엇일까? 그것은 바로 복수(plural)의 내러티브 전략이라고 할 수 있을 것이다. 관객이 보는 것은 보이지 않는 화면 속 사운드와 여배우 114명이 보여주는 n(1), n(2), n(3)...n(114) 까지 (이 개념을 확대하면) 수천, 수만 개의 가능성이 다. 감독은 관객에게 배우들이 관극 행위를 하는 동안의 감정을 ‘리버스 쇼트가 삭제된 쇼트’를 통해 보여줌으로써 관객의 능동적인 참여와 재구성을 요구하는 것이다

세 번째, 미장센 역할의 제한 또는 포기.

미장센(mise en scène)의 문자적 의미는 “장면(scene)에 무엇(소도구, 인물, 인물의 동선, 조명, 배경, 카메라의 무브먼트를 포함하는 모든 기계적 조작(operation) 등등)을 배치하다.”이다. 영화의 가장 기본적 요소인 미장센을 포기한다는 것은 감독의 연출 권한을 포기한다는 뜻이다. 어떤 장면을 미장센한다는 것은 일정한 규칙의 배열과 배치가 존재하며 이 배열과 배치는 감독의 통제 하에 있다는 것을 의미한다.

예1) 키아로스타미는 <텐 Ten>(2002)에서 소형 카메라를 택시에 매단다. 이것만이 게임의 규칙이며 이 특별한 배치로 인해서 키아로스타미는 우연의 효과가 포착한 생생한 삶의 편린을 통해 리얼리티를 얻을 수 있었다.

예2) 수많은 파운드 푸티지(found footage) 영화들.

네 번째, 화면(plan)의 하이퍼텍스트화.

예1) 웹에서 상영되는 수많은 공간 몽타주 영화들, 디지털 세계에서 몽타주는 일종의 콜라주가 된다. 따라서 시간이 근원적 배경이 되는(time based) 아날로그 몽타주와는 태생부터 다르다. 디지털 몽타주는 기본적으로 하나의 거대한 공간 안에서 벌어진다. 그렇기 때문에

디지털 세계에서는 시간의 몽타주가 가능했던 토대가 사라지게 된다.

예2) 로드리고 구디뇨(Rodrigo Gudiño)와 빈센트 마르코네(Vincent Marccone)가 2008년 선보인 하이퍼텍스트 영화 <할로우씨 사건의 진실 *The Facts in the Case of Mister Hollow*>(2008)은 본질적으로 하나의 프레임으로 구성된 영화이다. 단 하나의 프레임은 디지털 효과로 줌인, 줌아웃 되면서 마치 여러 개의 쇼트의 역할을 한다. 단일 공간 안에서 기이한 방식으로 몽타주되는 이 영화는 줌인 할 때마다 관객에게 하이퍼텍스트 놀이를 하게 만든다.

다섯 번째, 고전적 몽타주 개념 해체.

그리피스가 시작해서 소련에서 꽃핀 몽타주의 가장 기본적인 원칙은 쇼트 사이의 작용이다. ‘충돌’, ‘연결’, ‘견인’으로 대별되는 쇼트 사이의 화학작용은 영화의 의미 작용을 이해하는 데 필수적인 요소이다. 그렇다면 고전적 몽타주가 해체된다는 것은 무엇을 의미하는가? 그것이 바로 쇼트 사이에 벌어지던 사태가 시퀀스의 일종인 더미(stack) 사이 혹은 작품과 작품 사이에서 발생하는 것을 의미한다.

독립적이고 이질적, 파편적, 유동적인 그 더미들로 이루어진 디스포지티브 영화는 일반적인 몽타주 보다 훨씬 느슨하게 관계 맺고 있기 때문에 관객이 주체적이고 능동적으로 연결고리를 찾아 이어야 한다. 따라서 더미들로 이루어진 디스포지티브 영화의 토대는 디지털 민주주의라는 21세기 영화적 풍토에서 가능하며, 인터랙티브 영화(Interactive Cinema)와 밀접한 관련이 있다. 왜냐하면 숏이나 시퀀스와 같은 인터랙티브 영화의 요소들은 결국 디지털 시대의 아카이브를 구성할 수 있기 때문이다.

예1) 2010년 칸에서 황금종려상을 수상한 아피차퐁의 <엥클 분미>는 6개의 더미로 구성되어 있다. 이 더미들의 기존의 시퀀스와 달리 내러티브상으로 보면 특별히 연관성을 지니고 있지 않다. 이 더미들의 의미를 파악하는 것은 관객의 능동적 관극 행위와 역사에 대한 인

식, 아피차퐁의 전작에 대한 이해가 동반되어야 가능하도록 설계되어 있다. 몽타주 효과는 쇼트 사이보다는 더미 사이에서 확연하게 드러난다.

이 영화는 수집이 곧 아카이빙이 아니라고 하는 데리다의 말²⁰의 영화적 버전으로 보인다. 아피차퐁은 비디오 설치미술 작업인 〈프리미티브 프로젝트〉와 영화 〈영클분미〉를 통해서, 과거 역사에 대한 필름과 사료를 모으는 단순 수집으로는 진정한 의미의 아카이빙이 불가능함을 드러낸다. 파일링만으로 아카이브는 영원히 충족될 수 없는 세계인 것이다. 그렇다면 그 한계를 넘어서 보다 큰 이야기에 도달할 수 있는 지점은 어떤 것일까? 바로 여기에 디스포지티프 영화와 아카이브의 결합점이 있다. 즉 쇼트와 시퀀스 등 모든 요소들이 결국 각각의 아카이브를 구성할 수 있고, 아카이브들끼리 더미를 형성해서 다양한 이야기를 할 무한한 가능성을 열어놓을 수 있는 것이다.

예2) 차이밍량(Tsai Ming liang)이 〈행자 行者〉 시리즈로 극적인 변화를 하기 전, 그의 전작은 서로를 비추는 거울로 기능했으며, 작품들 사이에서 몽타주 효과가 극적으로 이루어졌다.

예3) 몽타주 개념을 해체한다는 것은 몽타주가 가능한 배경을 해체하는 것이다. 비록 트릭이긴 했지만 히치콕의 〈로프 Rope〉(1948)에서 시작된 시간 몽타주의 해체는 디지털 시대에 완전히 꽃을 피웠다. 알렉산더 소크로프(Aleksandr Sokurov)의 〈러시아 방주 Russian Ark〉(2002)는 완전한 미장센으로 향하는 퇴행 혹은 불가능한 플랑 세퀀스(plan sequence)의 구현으로도 읽힐 수 있다는 점에서 매우 치열한 논쟁이 되기도 했다.

²⁰ 조선령, 「아카이브와 죽음충동: 데리다의 정신분석학의 관점에서」, 『한국미학예술』 49권, 2016, 10쪽.

5. 결론

플랫폼이 달라지면 기존 스크린 상영에 최적화된 조건들, 이를테면 화면 비율에서부터 촬영기법, 사운드, 조명에 관한 컨벤션이 많이 달라질 수 있다. 비슷한 맥락에서 영화가 미술관에서 전시되거나 모바일 플랫폼으로 이동하는 풍경도 이제는 낯설지 않다. 우리에게 익숙한 영화감독의 작품을 미술관에서 접하거나 미술작가가 작품(fine art) 활동의 일환으로 영화를 제작하는 상황은 영화의 개념에 대한 재정립의 필요성을 수반한다. 이러한 상황은 자연스럽게 ‘영화와 영상은 어떤 차이점이 있는가?’와 같은 질문을 우리 자신에게 제기한다. 그렇기 때문에 앞으로는 미디어 환경의 변화를 주제로 하는 영화 담론이 꽃이 필 것이며 이에 발맞추어 콘텐츠의 변화 혹은 진화는 더욱 심화될 것이다.

쇼트만 존재하던 초창기 영화에 리버스 쇼트라는 개념이 들어오면서 영화는 새롭게 도약했다. 클로즈업이 도전적으로 사용되면서 발라즈(Béla Balázs) 같은 학자는 영화 인상학(Film Physiognomy)을 도입했다. 또한 토키 영화(Talkie film)가 발명되면서 그 전의 영화와는 다른 기준이 마련되었다. 영화는 새로운 디스포지티브를 앞세우면서 진화했다. ‘시간의 구멍’이라는 개념으로 현대 영화의 시초를 설파했던 세르쥬 다네 그리고 그의 아이디어에서 출발해서 운동 이미지와 시간 이미지 개념으로 정초된 들뢰즈의 영화 존재론 그리고 이후에 진행된 현대 영화 담론 중 일부를 우리는 디스포지티브라는 개념으로 설명할 수 있다. 여기서 나아가 몇몇 현대영화가지니는 공통적이면서 핵심적인 요소, 즉 고다르의 〈영화사〉나 아피차퐁의 작업들에서 우리가 보았던 확연히 다른 이질적인 더미들의 결합 또는 접합 그리고 랑시에르가 ‘이점(disjunction)’이라고 부르는 미학적 체계까지도 디스포지티브 개념 안에서 설명 가능하다. 하지만 마틴이 말했듯이 디스포지티브 개념 역시 영원불변한 것은 아니다. 다른 용어들처럼 디스포지티브도 개념적 한계에 부딪히게 되면 휴면 상태로 존재하다가 더 큰 흐름 속에 편입될 것이다. 영화는 ‘이질적인 것들의 결합’인 디스포지티브의 본래적 의미를 따라서 연극, 라디오, 설치미술, 픽션, 다큐멘터리 등과 합종연횡을

거듭할 것이다. 어쩌면 영화 매체는 다른 예술 장르들과 차별화되는 고유한 정체성을 가지지 않음으로써 자신과 타자를 구별할 것이다. 미학적 예술 체제(régime esthétique des arts)의 특성을 오롯하게 담고 있는 영화는 이질적인 힘들의 배열과 배치가 이루어지는 장소이며 그 자체가 하나의 거대한 디스포지티프이다.

독일 극작가이자 예술비평가인 레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 예술이 본질적으로 고유한 특성을 가져야 한다고 말했다. 그린버그(Clement Greenberg) 역시 다른 매체와 구별되는 회화의 특성을 자기 지시적인 2차원의 평면성이라고 주장한다. 그러나 예술의 3단계 진화를 이야기한 랑시에르에 따르면 특정 예술 장르의 정체성은 결코 미학적 체제에서는 존재할 수 없다. 그리고 마틴은 랑시에르의 주장을 살짝 비틀어, 디스포지티프의 진실은 영화의 '불순함'에서 출발한다고 역설한다.

디스포지티프를 한마디로 정의하자면 새로운 '고안물'이다. 어떤 것이 새로운 고안물이 되기 위해서는 그것을 이루는 요소들, 힘들의 배열과 배치에 변화가 일어나야 한다. 이 과정을 거친 이후 예술은 특정한 패러다임으로 고착된다. 그리고 이 힘과 요소들에 변화가 생기면 또 다시 새로운 고안물이 등장하게 된다. 이 새로운 고안물은 21세기에 들어서면서 기존에 선보였던 '예술적 흐름들'과 차별되는 경향을 보여주고 있다.

디스포지티프 영화는 앞 장에서 살펴본 것처럼 아카이브적 가능성과 감독의 역할에 대한 성찰, 능동적이고 창의적인 관객의 위상 재정립, 영화라는 매체에 대한 사유, 그리고 이데올로기적 성찰의 가능성마저 내포하고 있다. 이 모든 가능성은 관객과의 상호작용 속에 존재하며 이는 '카메라'라는 (기계적) 디스포지티프의 속성이 파생시킨 것이다. 랑시에르의 지적처럼 카메라 자체에는 능동성(감독의 연출)과 수동성(카메라의 객관적 재현 능력)이 혼재한다.²¹ 능동과 수동이라는 이질적인 것들의 접합을 가능하게 하는 이 기묘한 기계장치는 디지털 세계에서 상호매체성을 견인하는 첨병 역할을 담당한다. 이제 막 태동한 새로운 민주주의(digital democracy)에서

²¹ 자크 랑시에르, 『영화 우화』, 유재홍 역, 인간사랑, 2001, 200쪽.

는 창작자와 감상자 사이의 위계가 벌어지고 마침내는 능동과 수동에 따른 역할 분담과 그것에 따른 위계도 사라질 것이다.

본 논문은 하나의 논리나 서사에 포섭되지 않는 채, 서로 다른 요소들이 '자율적 체계'를 만들어가는 새로운 영화적 흐름들에 대한 연구의 발판으로서 디스포지티브를 도입했다. 본고는 영화적 디스포지티브 논의의 토대가 되는 고전적 영화미학의 두 가지 흐름을 살펴본 후 명확한 개념화를 위해서 오늘날 영화이론에 유입되고 있는 디스포지티브 논의들의 근원을 검토해 보았다. 이 과정에서 장 루이 보드리와 미셸 푸코의 이론이 큰 도움이 되었다. 또한 에이드리언 마틴의 개념을 참조하여 '디스포지티브 영화'의 정의에 대해 고찰하였다. 이렇게 진행된 이론적 탐색을 바탕으로 이 새로운 영화들을 규정할 수 있는 몇 가지 기준을 마련할 수 있었고 여기에 의거해 구체적인 분석을 시도했다.

디스포지티브는 매우 포괄적이며 넓은 함의를 갖고 있는 탓에, 세밀하게 규정되기 힘든 부분이 존재한다. 하지만 역으로 이러한 점은 앞으로의 디스포지티브 연구가 활성화되는데 긍정적으로 작용할 것이다. 또한 디스포지티브의 근원을 탐색한 부분에서 몇몇 이론에만 치우친 점, 지나치게 형식적인 부분에 치중한 나머지 미장센의 대안적 개념으로 디스포지티브를 한정하는 점은 본 논문의 한계로 작용할 것이다. '디스포지티브 영화의 다섯 가지 계열체'는 마틴이나 벨루에 의한 분류가 아니라, 그들의 논의를 바탕으로 해서 연구자의 시각을 반영한 것이기 때문에 다소간 논리적 오류가 있을 것이라 예상된다. 계열체 분석에서 '주류' 영화가 빠졌는데, 이는 미학적 분석을 목적으로 진행된 본 논문의 특성상 논점을 일관되게 유지하기 위한 선택이었음을 밝힌다. 여러 가지 한계와 부족한 논리에도 불구하고 본 연구는 기존의 '장치' 이론에서 벗어나, 마틴이 제안한 '영화적 디스포지티브'를 검토해 뒤, 텍스트에 구체적으로 적용시켰다는 점에서 다소나마 의의를 찾아볼 수 있을 것이다.

회전식 손잡이가 달린 이 작고 멋들어진 기묘한 고안물은 우리의 삶 - 그리고 작가들의 삶 - 에 획기적인 변혁을 가져올 것이다. 이것은 낡은 방식

의 문학에 대해서도 직접적인 타격을 가할 것이다. 이 신속한 장면 전환, 이 감정과 체험의 혼합 - 이것은 우리에게 익숙하고 파분하고 장황한 글쓰기보다 훨씬 더 좋다. 그것은 우리의 삶과 더 가깝다. - 톨스토이²²

19세기 러시아 문학을 대표하는 세계적 문호 톨스토이(Лев Никола́евич Толсто́й)는 영화를 '기묘한 고안물'이라고 명명하면서, 이것이 문학의 성취를 능가할 것이라고 예언했다. 그의 논평에서 알 수 있듯이 영화는 시작부터 디스포지티브였다. 영화는 '고안물'로서 디스포지티브이며 여러 매체들이 혼합된 것의 '양상불'의 의미에서도 디스포지티브이다. 푸코에 따르면 디스포지티브에는 '기능상의 중층결정'과 '전략적 구상'이 있다. 전자를 디스포지티브 영화에 적용시켜 보면 이접된 이질적인 요소들은 '서로 공명하거나 모순을 일으켜 역동적인 변화를 야기'할 것이며, 후자는 디스포지티브가 '어떤 방향으로 진화하는지 예측해보자.'라고 하는 탐구 정신을 작동시킬 것이다. 디스포지티브에 내재된 본질적 속성으로 인해 디스포지티브 영화는 "새롭고, 예기치 못한, 의외의 효과들과 정감들을 생산해내면서 이를 심화"²³시킬 것이다. 바야흐로 21세기 영화의 시작과 끝에는, 오래된 영화미학을 해체할 핵심 요소로서 영화적 디스포지티브 개념이 자리하게 될 것이다.

²² 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, k-books, 2008, 3쪽.

²³ 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티브로(1)」, 『인문예술잡지 F』 제6호, 유운성 역, 문지문화원 사이, 2012, 158쪽.

참고문헌

단행본

- 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, k-books, 2008.
- 박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004.
- 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 역, 책세상, 2006.
- 아담스 시트니, 『시각영화』, 박동현 외 역, 평사리, 2005.
- 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로(1)」, 『인문예술 잡지 F』 제6호, 유운성 역, 문지문화원 사이, 2012.
- _____, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로(2)」, 『인문예술 잡지 F』 제7호, 유운성 역, 문지문화원사이, 2012.
- 자크 랑시에르, 『영화 우화』, 유재홍 역, 인간사랑, 2001.
- 전재성 외 9명, 『사회과학 명저 재발견 3』, 서울대학교출판문화원, 2012.
- Adrian Martin, *Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014.
- Bellour Raymond, *The Analysis of Film*, Indiana University Press, 2000.
- _____, *The Film We Company*, Rouge, Issue 3, 2004.
- Brockmann Tephem, *A Critical History of German Film*, Camden House, 2000.
- Susan Sontag, *The Decay of Cinema*, New York Times, February 25, 1996.
- Shigehiko Hasumi, *Movies are but Variants on the Silent Film*, LOLA, Issue 1, 2011.

논문

- 조선령, 「아카이브와 죽음충동: 데리다와 정신분석학의 관점에서」, 『한국미학예술』 49권, 2016.
- The Confession of the Flesh* (1977) interview. In *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings* (ed Colin Gordon), 1980.

기타

네이버 국어사전 <http://krdic.naver.com>

뉴욕프레스 <http://www.nypress.com>

무비디앰 <https://www.movidiam.com>

퀵즈미디어 <https://qz.com/878002/>

Abstract

Various Possibilities of Dispositif Film

*KIM Chaehee**Pusan National University**Master's degree*

This study begins with the necessity of the concept of reincarnation of film media and the inclusion of specific tendencies of contemporary films as post - cinema comes. Variable movements around recent films Challenging and experimental films show aesthetics that are difficult to approach with the analysis of classical mise en scene and montage. In this way, I review the dispositif proposed by Martin in films that are puzzling to criticize with the classical conceptual framework. This is because the concept of dispositif is a conceptual pile that extends more than a mise en scene and a montage. Dispositif films tend to be non-reproducible and non-narrative, but not all non-narrative tendencies are dispositif films. Only the dispositif film is included in the flow. Dispositif movement has increased dramatically in the modern environment on which digital technology is based, but it is not a tendency to be found in any particular age. The movement has been detected in classical films, and the dispositif tendency has continued to exist in avant-garde films in the 1920s and some modernist films.

First, for clear conceptualization of cinematic dispositif, this study examines the sources of dispositif debates that are being introduced into film theory today.

In this process, the theory of Jean Louis Baudry, Michel Foucault, Agamben, Flusser, and Deleuze will help. The concept of dispositif was discussed by several scholars, including Baudry and Foucault, and today the notion of dispositif is defined across all these definitions. However,

these various discussions are distinctly different from the cinematic *dispositif* or *dispositif* films that Martin advocates. Martin's proposed concept reminds us of the fundamentals of cinematic aesthetics that have distinguished between the *mise-en-scene* and the *montage*. And it will be able to reconsider those concepts and make it possible to view a thing a new light or create new films.

The basic implications of *dispositif* are apparatus as devices, disposition and arrangement, the combination of heterogeneity. Thus, if you define a *dispositif* film in a word, it is a new 'constraint' consisting of rearrangement and arrangement of the heterogeneous elements that make up the conditions of the classical film. In order for something to become a new design, changes must be made in the arrangement and arrangement of the elements, forces, and forces that make up it. Naturally, the elements encompass both internal and external factors. These *dispositif* films have a variety of possibilities, such as reflection on the archival possibilities and the role of supervision, the reestablishment of active and creative audience, the reason for the film medium, and the ideological reflection. films can also 'network' quickly and easily with other media faster than any medium and create a new 'devised' aesthetic style. And the *dispositif* film that makes use of this will be a key keyword in reading the films that present the new trend of modern film.

Because *dispositif* are so comprehensive and have a broad implication, there are certainly areas that are difficult to sophisticate. However this will have a positive effect on the future activation of *dispositif* studies end for end. *Dispositif* is difficult to elaborate the concept clearly, so it can be accessed from a wide range of dimensions and has theoretically infinite extensibility. At the beginning and end of the 21st century film, the concept of cinematic *dispositif* will become a decisive factor to dismantle old film aesthetics.

Keywords

Dispositif, Jean Louis Baudry, Michel Foucault, Digital Cinema, 21st Century film, self-reflexivity, digital aesthetics

앙드레 바쟁의 '영화적 사실성'

김태희

서강대학교 영상대학원/겸임교수

목 차

1. 서론
2. 본론
 - 1) 영화의 심리적 기원: 미라 콤플렉스
 - 2) 다큐멘터리적 사실성(réalité documentaire)
 - 3) 영화, 혹은 '상상의 박물관'
 - 4) "이미지-사실(image-fait)"
 - 5) 영화, 혹은 '이차적 단계의 작품'
 - 6) 이야기의 모럴
 - 7) 장르의 진화
3. 결 론

요약문

본 논문에서 우리는 앙드레 바쟁이 제시한 영화에서의 리얼리즘 개념이 무엇인지 밝혀보고자 했다. 이를 위해 우리는 그의 영화비평을 중심으로 사실주의에 대한 기나긴 탐구과정을 살펴보았다. 이를 통해 우리는 다른 어느 매체보다 모방적 성격이 강한 영화매체가 자칫 예술이 아닌 자극적인 모방 기술로 전락하지 않을까 하는 그의 깊은 우려를 읽게 된다. 사진이나 영화가 처음 등장했을 때 사람들은 그 예술적 가치를 깨닫기 이전에 눈앞의 장면을 단순히 저장하거나 자극적인 장면을 모방하며 손쉽게 돈을 버는데 관심을 기울여왔다. 이렇듯 바쟁은 사실의 단순한 모방에서 비롯된 값싼 쾌감이 자본주의 논리와 결탁될 때 영화는 종속적인 매체로 전락하며 인간의 가치를 말할 수 없이 떨어뜨리게 된다는 점을 경고하고 있다. 따라서 그는 영화는 고유한 언어로써의 다양한 추상적 표현을 활용함으로써 단순한 모방적 차원을 넘어서야 한다고 주장한다. 이러한 바쟁의 리얼리즘에 대한 논의는 시각적 쾌감을 통해 자본주의 논리를 극단적으로 몰아붙이는 오늘날, 영화의 진정한 리얼리즘의 가치가 휴머니즘을 세우는 데 얼마나 중요한 의미가 있는지를 되새기고 있다는 점에서 그 의미가 있다.

주제어

앙드레 바쟁, 영화적 리얼리즘, 네오리얼리즘, 영화란 무엇인가?, 앙드레 말로, 질 들뤼즈, 앙리 베르크손

1. 서론

누벨바그를 대표하는 감독 중 한 사람이었던 에릭 로메르(Eric Rohmer)는 현대의 모든 영화 이론은 바쟁의 이론에 각주를 붙이는 작업에 지나지 않는다고 주장하였으며 프랑스 영화의 아버지라 일컫는 장 르누아르 역시 바쟁의 『영화란 무엇인가?』 미국 번역판 서문에서 “바쟁의 글은 영화가 살아남지 못한다하더라도 살아남을 것”¹이라고 말한 바 있다. 다소 과장이 없지 않지만 그럼에도 이들의 표현들은 오늘날까지 지속되는 앙드레 바쟁의 이론적 영향력을 잘 요약해주고 있다. 실제로 그의 영화 이론적 기여가 없었더라면 당시까지만 해도 할리우드의 지배적 영향력 하에 단순한 오락거리로 치부되던 영화에 대한 학문적 접근은 지금과는 전혀 다른 식으로 전개되었을 것이다. 더욱이 오늘날 각광받는 들뢰즈나 여타 지식인들의 영화에 대한 관심도 지금과는 그 양상이 분명 달라졌을 것이다.

그런데 의외로 바쟁의 이론이 본래는 오늘날의 여느 이론가들처럼 단권으로 쓰인 체계적인 영화이론서로 쓰이지 않았다는 점은 주목할 만하다. 그의 대표적인 저서인 『영화란 무엇인가?』만하더라도 그 서문에서 언급되었듯이 전쟁 이후 여러 잡지나 주간지 지면에 출간된 글들을 모아놓은 것인데, 그 까닭은 그가 이론가나 학자라기보다는 비평가이기 때문이다. 바쟁 자신도 이러한 자신의 입장을 변명하듯, “이 비평들은 한편의 에세이로 일관되게 재구성될 수도 있었고 어쩌면 그래야 했을지 모른다”²고 자문해 보면서 이 경우 자칫 학술적 사변에 빠져들까 우려되어 그러한 시도를 그만두는 대신에 그 글들을 관통하는 생각을 독자 스스로가 읽어낼 것을 권하고 있다. 본 논문에서는 이러한 그의 권고에 따라 지금까지 잘 알려진 ‘영화란 무엇인가’에서 아직 충분히 논의되지 않았던 그의 영화이론의 중심 개념에 주목하면서 바쟁이 어떻게 영화를 정의하고 있는지를 살펴보고자한다. 사실, 외양상 그의 비평은 서부영화에서부터 코미디와 에로틱 장르에 이르기까지 다양한 주제와 내용을 넘나들고 있지만 그것을 차분히 읽다보면 마치

¹ André Bazin, *What is cinema?*, trad by Hugh Gray, Univ of California Press, 1967, p.vi.

² André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Ed. du Cerf, 1999, p.7.

막까지 그가 애착을 가졌던 개념 하나를 머리에 떠올리지 않을 수 없다. “영화에 대해 말할 때면 우리는 언제나 리얼리즘의 문제로 되돌아가게 된다”³고 말했던 앙드레 바쟁의 의도를 짐작해볼 때, 우리는 그것이 무엇보다도 ‘영화적 사실성’이라고 생각하게 된다. 이를 증명하듯, 그는 여러 영화평에서 회화는 물론 문학과 같은 다양한 매체와 영화 사이의 관계를 탐구하면서 이들을 통해 영화 고유의 리얼리즘에 대해 나름대로의 이론을 펼치고자 꾸준히 노력해왔다. 물론 지금까지 이와 관련하여 바쟁의 영화이론에 대한 연구가 간혹 소개되어 왔지만 그에 대한 명확한 종합적 이해가 아직 충분하지 제시되지 않았다고 생각되어 본 논의를 통해 그에 대한 보충적인 이해를 도모하고자 한다.

2. 본론

1) 영화의 심리적 기원: 미라 콤플렉스

바쟁은 『영화란 무엇인가?』의 시작을 ‘사진이미지의 존재론’이라는 다소 거창한 주제로 서두를 장식하고 있다. 이 책에서 바쟁은 자신은 철학자가 아니라고 누누이 반복하고 있지만 사실 이 제목만큼은 이미 그가 이론적 토대를 철학적인 바탕에서 끌어내고 있다는 강한 인상을 주기에 충분하다. 실제로 바쟁은 여러 비평에서 앙리 베르크손과 장-폴 사르트르, 앙드레 말로⁴에 대해서 수차례 언급하고 있으며 그의 영화이론은 베르크손의 시간의 지속 개념, 사르트르의 실존주의, 앙드레 말로의 예술론에 많은 빛을 지고 있다.⁵ 그런데 정작 바쟁이 자신의 이미지론의 토대를 두게 될 이 글에서는

³ *Ibid.*, p.162.

⁴ 특히 앙드레 말로는 “영화심리학 초고 *Esquisse d'une psychologie du cinéma*”(Verve n°8, 1940)라는 글을 통해 영화에 대한 심리학적 접근을 시도했던 영화 이론가이기도 했다는 점은 상기 할만하다.

⁵ 이에 대한 논의도 당연히 흥미로운 주제이겠으나 하나하나가 개별적인 논문으로 다루질 수 있는 내용이기에 보다 깊이 있는 접근은 추후 별도의 논문에서 다루도록 하겠다.

여타 철학자보다 앙드레 말로의 영향이 더 깊이 스며있다는 인상을 준다. 사실 바쟁이 1945년 「회화의 문제 *Problème de la peinture*」지에 실었다가 자신의 『영화란 무엇인가』에 재수록한 이 글은 쉽게 말하자면 ‘영화 이미지의 기원’에 관한 탐구라고 볼 수 있다. 여기서 바쟁은 사람들이 영화를 포함한 모든 조형예술에서 무엇을 갈망하는지를 정신분석학적으로 접근하여 인간은 조형예술을 통해 “죽음[다시 말해 시간]에 저항(*défense contre la mort*)”⁶하려는 근본적인 심리학적 욕구, 다시 말해 ‘미라 콤플렉스 (*complexe de le momie*)’를 충족하길 바란다고 설명하면서 결국 이집트의 미라도 “겉모습을 보존하여 존재를 살려내려는(*sauver l'être par l'apparence*)”⁷ 인간적 욕구에 다름 아니라고 주장하고 있다. 이후, 죽을 운명에 처한 인간이 겉모습만이라도 시간에 고정시켜 불변토록하려는 이러한 사실성에 대한 욕구로 말미암아 조형예술은 수 세기 동안의 노력을 지속하게 된다. 그리고 이 과정에서 가장 놀라운 발견 중에 하나로 이차원적 공간에 삼차원적 환상을 불러일으켰던 원근법과, 기계를 매개로 인간의 주관성을 최소화한 채 사실을 객관적으로 모방해내는 사진기술의 발견이 전에 없이 완벽한 외형상의 모방을 가능케 해주었지만 아직까지 움직임의 모방하는 데까지는 나아가지 못했다. 이런 점에서 앙드레 말로가 “영화는 조형적 리얼리즘의 가장 진화된 양상일 뿐이다. 그 원칙은 이미 르네상스에 등장했으며 바로크 회화에서 극단적으로 표현된 바 있다”⁸고 지적하면서 리얼리즘을 추구하려했던 조형미술의 연속선상에서 영화야말로 가장 진화된 형식으로 파악하고 있다는 점은 강한 설득력을 지니게 된다. 다시 말해 “영화는 순간적으로 포착한 피사체를 호박(琥珀) 속에 박혀있는 오래된 곤충들의 온전한 몸처럼 우리에게 그대로 보존해 줄 뿐만 아니라 바로크 예술을 경직된 상태에서 벗어나게 해준다. 마치 미라가 움직임이듯 [지금껏 경직되어 있던] 사물들의 이미지가 시간의 흐름 속에 존재하게 된 것이다.”⁹

⁶ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, *op.cit.*, p.9.

⁷ *Ibid.*, p.9.

⁸ André Malraux, “Esquisse d'une psychologie du cinéma”, *Verve* n°8, 1940, p.70.

⁹ *Ibid.*, p.14.

2) 다큐멘터리적 사실성(réalité documentaire)

이렇게 바쟁은 인류의 기원에서부터 예술사를 간략히 기술하면서 조형 예술의 존재이유가 리얼리즘이며 그 첨단에 영화가 있다고 설명하고 있다. 그렇다면 이제 관건이 되는 것은 어떻게 사실들을 손상시키지 않고 카메라에 담아내느냐라는 방법론적인 문제가 제기될 수 있다. 그 해답을 찾기까지 우리는 그 어느 예술이나 마찬가지로 영화에서도 단순한 재현에서 인간적 표현으로 넘어가는 과정을 어김없이 바라보게 된다. 여기서 우리가 영화의 여러 장르 중 가장 리얼리즘과 가까운 다큐멘터리로 시선을 옮겨본다면 바쟁의 리얼리즘에 대한 주장을 더욱 명확히 살펴볼 수 있지 않을까 한다. 그러나 역설적이게도 다큐멘터리는 어느 다른 장르보다도 사실을 있는 그대로 담아내기도 하지만 다른 한편으로는 영화가 매체로써 지닌 태생적인 한계를 직시하게 해주기도 한다. 무엇보다 갑자기 발생한 사건들(보통 그런 사건들이 정말 흥미로운 것임에도)은 미처 카메라를 준비할 시간적 여유가 없어 촬영을 놓치는 경우가 허다하다. 또한 시간이 지나고 나서야 그 사실의 가치가 드러나는 경우도 있다. 예를 들어 아인슈타인에 대한 다큐멘터리를 찍는 데 필요한 어린 시절 영상은, 아마도 몇 장의 사진 말고는 존재하지 않을 것이다. 우리가 그가 세계적인 위인이 될 것을 일찍이 알았다면 미리 찍어두었겠지만 그것은 대부분의 인물 다큐멘터리에서와 마찬가지로 불가능한 일이다. 이런 상황에서 바쟁은 영화에서의 사실성의 가치는 그 완벽한 재현이 아닌 표현의 진정성에 달려 있다고 주장한다. 그리고 그 예를 <콘-티키 *Kon-Tiki*>(1950)라는 다큐멘터리 영화를 예로 들어 설명하고 있다. 페루 문명이 폴리네시아로 건너갔다는 문화인류학상의 오래 된 학설을 증명하기 위해 뗏목을 타고 101일을 항해했던 북유럽 학자들의 실제 여행기를 담고 있는 이 영화가 뗏목을 향해 커다란 고래가 돌진해오는 긴급한 상황이나, 멀리 반짝이는 물가 위로 보이는 고래상어의 장면을 제대로 촬영할 수 없어 이미지의 사실성이 현저히 떨어짐에도 불구하고 바쟁은 이 서툰 장면들이 우리의 흥미를 자극하는 것은 “그 장면이 상어를 보여주어서라기보다는 위험을 보여주기 때문”에 사실적으로 받아들여진다고 설명

하고 있다. 여기서 카메라를 다루는 아마추어적인 상황대처는 그다지 커다란 문제가 되지 않는다. “사실상, 이 영화가 경험적 상황을 왜곡 없이 전달했다고 봤을 때, 이 장면은 그렇게 질적으로 불완전한 것만은 아니다”¹⁰. 오히려 이 상황을 제대로 촬영하려고 제대로 된 장비(커다란 카메라와 모터 보트 등)를 동원했다더라면 프로펠러 소리에 놀란 고래상어가 가까이 오지도 않아 이 멋진 장면을 담을 수도 없었을 것이다. 이렇듯 바쟁에게 있어 “영상을 통한 증언은 사건이 일어나는 바로 그때 당사자가 그 현장에 있어야만 남아 썰 수 있는 것이다. 그러나 폭풍우에서 살아난 이 부유물(뗏목)이야말로 아무런 결점이나 모자람 없이 잘 구성된 르포르타주 이야기보다 얼마나 더 감동적인가. 그건 이 영화가 단순히 우리에게 보이는 것만으로 이루어진 것이 아니기 때문이다. 영화의 불완전성은 그 진정성을 설명해주고 있으며 빠진 자료화면은 남아 있는 영상자료의 네거티브 지문이자 음각으로 새겨진 기록인 셈이다”¹¹라고 설명하고 있다.

그렇다면 우리가 주변에서 흔히 보아오던 재구성된 다큐멘터리 (documentaire reconstitué)는 사실성이 전혀 없는 것일까 자문해 볼 수 있을 것이다. 단 한 번의 촬영기회밖에 허용하지 않는 다큐멘터리에서 놓친 주요 장면을 ‘다시’ 촬영하여 보충한다면 그것은 다큐멘터리의 속성을 손상시키는 것이 아닐까? 이에 대해 바쟁은 “사실상 장면의 재구성은 두 가지 조건 하에서 용인될 수 있다”고 설명한다. 그러면서 “먼저 관객을 속이려는 의도가 없을 때, 그리고 사건을 재구성하더라도 그 본래의 속성에 모순되지 않을 때”¹²라고 단서를 달고 있다. 이와 함께 그는 다큐멘터리를 비롯한 사실성을 기반으로 한 영화가 단순히 재현의 차원을 넘어서지 못한다면 예술의 한 장르로서의 영화에 해당하지 않는다고 경고하고 있다. 아름다운 자연을 촬영한 영화가 단순히 그 배경이 아름답다고 해서 잘 만든 영화일까? 최고의 배우와 연출로 만들어진 연극이나 뮤지컬을 영화로 담았다고 해서 그 영화가 무조건 좋은 영화일까? 이 경우, 영화는 ‘통조림에 담긴 연극’이

¹⁰ *Ibid.*, p.32.

¹¹ *Ibid.*, p.32.

¹² *Ibid.*, p.39.

나 ‘촬영된 연극’에 지나지 않을 텐데 이 경우 우리는 이 작품을 연극으로 봐야 할 것인가 아니면 영화로 봐야 할 것인가? 우리는 여기서 예술이 사실의 모방에 그치는 것은 아니라는 점을 상기할 필요가 있을 것이다. 이에 바쟁은 “예술에서의 리얼리즘은 분명 속임수에서 비롯된다”고 전제하면서

모든 미학은 반드시 무얼 남겨두고 버릴 것인지 아니면 거부할 지를 선택해나가야 한다. 그러나 이 미학이 영화가 그러하듯 본질적으로 사실적인 환상을 만들어낼 때 그 선택은 받아들일 수 없는 동시에 필연적이면서도 근본적인 미학적 모순을 만들어낸다. 예술은 선택 없이는 있을 수 없다는 점에서 선택은 필연적이다. [모든 사실을 있는 그대로 보여주는] 완전한 영화가 오늘날 기술적으로 가능하다 하더라도 선택이 없다면 우리는 그저 현실로 복귀하는 셈이 될 것이다.¹³

라고 설명하고 있다. 다시 말해 가장 완벽하게 모방을 할 수 있는 매체인 영화 역시도 역설적이게도, 사실 그대로를 그저 모방하려는 유혹을 떨쳐내야만 예술로 거듭날 수 있다는 점을 바쟁은 상기하고 있는 셈이다.

3) 영화, 혹은 ‘상상의 박물관’

그런데 여기서 흥미로운 점은 다른 이론가들과 달리 바쟁은 실제 일어난 일 이외에 연출된 장면까지도 사실로 인정하고 있다는 점이다. 그에겐 뉴스에 나올법한 사고 장면이나 연극 무대 장면, 자연 풍경, 이 모두가 다 사실에 속한다. 다시 말해 우리가 예로 들었던 다큐멘터리에서만 사실이 존재하는 것이 아니며 픽션영화도 사실을 바탕으로 존재하기 때문이다. 다만 여기서 문제가 되는 것은 카메라로 사실들을 어떻게 완전히 모방하느냐가 아니라 (실제로 그것은 불가능하지만) 어떻게 선별하고 그것을 정렬시키느냐이다. 이때 만일 우리가 각각 촬영된 장면 하나하나를 화폭(tableau)이라고 간주한다면 바쟁의 이론은 앙드레 말로의 이론에 상당히 근접하게 된다. 말로에 따르자면, 렘브란트나 라파엘로의 그림을 반 고흐, 혹은 들라크뢰의

¹³ *Ibid.*, pp.268-270.

그림 옆에 두고 보느냐 피에로 델라 프란체스카의 그림과 견주어보느냐에 따라 그 해석이 달라지듯, 각각의 그림은 과거나 동시대의 다른 그림들은 물론 미래에 도래할 그림에 의해 그 회화적 가치를 달리하게 된다. 실제 박물관이 아닌 우리들이 머릿속에 떠올린 상상의 박물관(musée imaginaire)에 사이 좋게 늘어진 이들 작품들이 서로 주고받을 영향 하에서 이뤄지는 “이러한 변형(métamorphose)은 우연적인 것이 아니며 예술작품의 삶 자체”¹⁴라고 앙드레 말로는 설명하고 있다. 이처럼 우리는 여러 장면들의 연속으로 이뤄진 영화라는 상상의 박물관에서 ‘변형 중인(métamorphose en cours)’ 작품과 마주하게 되는 상황을 떠올려 볼 수 있을 것이다. 카메라로 촬영한 각 장면(혹은 쇼트) 역시 한 폭의 그림이라고 생각해 보면 마치 어느 큐레이터가 그림과 그림을 어떻게 정렬시키느냐에 따라 전시회의 느낌이 아주 달라지듯, 감독이 각 장면이나 쇼트를 어떻게 자르고 붙이느냐에 따라 각 장면은 물론 영화 전체의 해석이 달라지게 될 것이다. 이렇게 각각의 사실은 다른 사실과의 관계 속에서 본래적인 가치를 상실하고 새로운 가치를 획득하게 된다. 그리고 바쟁은 이러한 변증법적 변형에 주목하고 있다. 그리고 구체적 사실들의 나열을 통해 진행되는 추상화 과정을 거쳐야만 영화는 사실을 저장하는 단순한 도구가 아닌 하나의 독립된 예술로 서게 된다고 주장하기에 이른다. 이렇듯 사실들 간의 조합을 통해 그것들의 조형성을 되살려 비현실(iréalité)로 인도해 주는 결정적 역할을 해주는 것이 바로 몽타주이다.¹⁵ 그리고 이렇듯 몽타주를 통해 사실들을 어떻게 나누어 촬영하고 다시 이어 붙이느냐는 영화가 예술로 거듭나는 토대를 이룬다. 그 때문에 라모리스 감독의 픽션영화인 <하얀 갈기 *Le Crin blanc*> 역시도 실제 카마르그를 배경으로 그곳의 말들과 풍경을 찍었던 다큐멘터리적 사실성을 바탕으로 하고 있지만 “이 다큐멘터리적 사실성이 상상 속에서 우리에게 사실적으로 느껴지기 위해서는 그것이 파괴되어 사실 자체로 거듭나야 했다.”¹⁶ 따라서 “영화로 현실의 접근선을 긋는 것”¹⁷이 관건이 되며 접근

¹⁴ André Malraux, *Le Musée Imaginaire*, Gallimard, 1965, p.246.

¹⁵ Cf. *Ibid.*, p.52.

¹⁶ *Ibid.*, p.55.

선의 보이지 않는 부분, 다시 말해 몽타주에서 배제된 부분은 관객의 상상력이 그 빈틈을 메워야한다. 하지만 그렇다고 해서 바쟁이 몽타주가 예술성을 위한 만병통치약이라고 생각한 것은 아니다. 아니 오히려 몽타주를 경계해야한다고 바쟁이 생각했다는 점은 몽타주를 숭배하던 당시 상황을 고려해 볼 때 우리에게 꽤 흥미로운 부분이다.

4) “이미지-사실(image-fait)”

바쟁은 자신의 글에서 다음과 같이 몽타주의 기본 원칙을 제시한다. “둘 혹은 여러 요인들이 동시에 함께 존재해야만 어떤 사건이 일어난다면 그때는 몽타주가 금지된다”는 것이다. 그렇다고 무조건 몽타주를 하지 말라는 말은 아니다. “물리적인 근접성이 함축되어 있을 때조차 그것이 사건의 의미에 영향을 끼치지 않는다면, 몽타주는 매번 사용되어도 괜찮다”¹⁸고 말하고 있으니 말이다. 다시 말해 “사건의 공간적 단일성이 손상되면 실재 장면이 그저 단순한 허구적 재현으로 탈바꿈 될 경우에는 그 단일성이 존중되어야 한다”는 것이다. 그 대표적인 예로 바쟁은 플래허티의 <루이지애나 스토리>에서 어린 소년이 악어를 사냥하는 장면에서는 소년과 악어가 한 프레임 안에 함께 있는 장면이 적어도 하나는 포함되어야만 사건의 사실성이 설득력있게 제시될 수 있었다고 주장하고 있다.

그런데 장면을 어떻게 나누느냐는 간단한 영화기법상의 문제에 바쟁은 왜 이토록 집착했던 것일까? 바쟁의 입장에서는 (아마도 베르크손의 지속의 개념에서 깊이 영향 받았겠지만) 사건의 지속(durée)을 공간적으로 분할할 경우 그 본래의 성질이 심각하게 훼손된다고 생각했기 때문이다. 바쟁은 이런 철학적 개념을 영화로 가져와 시간의 지속성과 공간의 연속성을 동시에 존중해야만 영화적 사실성이 보장된다고 주장하기에 이른다. 그리고 이런 까닭에 바쟁은, 한 장면을 몽타주 없이 연속적으로 촬영하는 시퀀스 쇼트(plan séquence)와 한 장면에 화면의 깊이를 이용하여 여러 장면을 응축

¹⁷ *Ibid.*, p.335.

¹⁸ *Ibid.*, p.58.

해 담아내는 딥 포커스(profondeur de champ)가 실제 사실을 그대로 보존하는 데 효과적인 기법이라고 주장하고 있다. 사실 이것은 단순히 기술상의 문제에 해당하는 것만은 아니다.

딥 포커스는 정신적인 능동적 태도일 뿐만 아니라 관객이 연출에 적극적으로 기여하고 있다는 것을 함축하고 있다. 분석적인 몽타주에서 관객은 그저 안내를 따라가며 연출가 임의대로 자신이 봐야할 것에 주의를 기울여 가며 그것을 쫓아가면 되지만, 딥 포커스에서는 관객이 최소한 개인적인 선택을 해야 한다. 그가 어디에 주의를 기울이고 어떤 의도를 지녔는가에 따라 이미지는 부분적으로나마 다른 의미를 가지게 된다.¹⁹

다시 말해 감독이 임의대로 사실을 분해하여 지속적인 장면에서 나오는 진정성을 훼손하지 않도록 그 전체성을 그대로 전달하여 관객들 자신이 그 사실을 판단하도록 내버려 두어야 한다는 것이다. 달리 말하자면, 여기서 몽타주를 이용하여 사실에 미리 어떤 의미를 부여한 채 관객에게 일방적으로 보여주는 것이 아니라 우선 그 사실을 있는 그대로 전달하고 관객들이 그 의미를 나름대로 생성하도록 해야 한다는 것이다.

급기야 바쟁은 실존이 본질에 우선한다는 사르트르의 명제의 힘을 빌어 “영화의 존재는 그 본질에 앞선다”²⁰고 주장하게 된다. 카메라에 촬영된 각각의 사실들이 먼저 존재하고 이후에야 그들 간의 관계를 엮어가며 관객들은 새로운 의미를 떠올리게 된다. 그러면서도 바쟁은 그 역명제는 강하게 부정하고 있다. 다시 말해 각각의 사실에 미리 특정 의미를 부여하거나 그들 간의 관계를 일방적으로 설정하는 방식에 강한 거부감을 표명하고 있다. 이런 방식은 1차 대전 직후 소비에트 영화들이 발견했던 콜레쇼프 효과에서 이미 시도되었던 것들이었으며 프로파간다 영화에서 진정한 가치를 발휘하였지만 이러한 이미지 재현의 방식이 얼마나 위험한지는 2차 세계대전 동안 영화가 정치적으로 이용당했던 선례를 잠시만 살펴보다더라도 우리는

¹⁹ *Ibid.*, p.37.

²⁰ *Ibid.*, p.102.

쉽게 이해할 수 있을 것이다.

이렇게 영화스토리상의 기본단위는 현실에서 분해해낸 추상적인 쇼트(plan)가 아니라 구체적인 사실(fait)이 되며 바쟁은 이것을 ‘이미지-사실(image-fait)’이라는 용어로 제시하고 있다. 들뢰즈의 ‘이미지-운동(image-mouvement)’이나 ‘이미지-시간(image-temps)’이란 용어들을 상기시키는 이 용어를 제시하면서 바쟁은 “그 자체로 다양성을 띠기에 여러 해석의 여지가 있는 정제되지 않은 현실 조각은 다른 ‘사실들’의 도움으로 나중에 그 ‘의미’가 드러난다”²¹고 설명하면서 그 예를 네오리얼리즘에 속하는 로셀리니와 데시카, 비스콘티 등의 감독들에게서 발견한 바 있다. 따라서 바쟁이 마지막까지 옹호했던 “네오리얼리즘은 본래 등장인물과 그의 행동에 대한 (정치적, 윤리적, 심리적, 논리적, 사회적, 혹은 가능한 모든 방식의) 분석을 거부하고”, “현실을 이해될 수 없는 것은 아니지만 분해할 수 없는 덩어리로 간주함으로써”²² 영화적 사실성의 전형으로 영화사에 등장하게 된다.

5) 영화, 혹은 ‘이차적 단계의 작품’

이런 상황에서 누군가는 영화가 다른 매체와 달리 사실을 직접 카메라에 담아낸다는 고유한 특성을 내세워 소설이나 다른 매체를 매개로 하지 않고, 다시 말해 각색하지 않고 직접 사실들을 원재료로 그 스토리를 만들어야만 순수영화라는 주장할 지도 모른다. 그러나 앞서 우리가 말한 바대로, 바쟁은 사실의 개념을 단순히 눈앞에 벌어진 사건으로서의 의미가 아닌 영화에 담기게 될 연극이나 회화, 소설로까지 확대하고 있다. 사실에 대한 그의 이러한 관점은, 영화는 다른 매체에서 그 내용뿐 아니라 그 형식까지도 모방 대상으로 삼는다는 점에서 다른 이론가들과 큰 차이를 보이는 중요한 의미가 있다. 달리 말해 연극이나 회화, 혹은 소설이라는 매체에서 그 내용상 의미 있는 장면들을 카메라로 담아내는 것이 아니라 각각의 이미지-사실을 기록하여 그것들 간의 관계를 통해 영화에서 만들어낼 수 있는 새로운

²¹ *Ibid.*, p.281.

²² *Ibid.*, p.351.

의미를 파생시킨다는 것이다. 로베르 브레송이 베르나노스의 동명소설을 각색하여 만든 〈어느 시골 신부의 일기 *Journal d'un curé de campagne*〉에 나타난 스타일을 분석하는 중에 바쟁은 “베르나노스의 원작을 시나리오화 하기보다는 오히려 문학성을 부각시키면서”, 다시 말해 소설을 “가공되지 않은 사실”로 다루면서 소설 그 자체를 “확고한 하나의 실제”²³로 다루었다는 점에 주목한 바 있다. “이때 ‘사실’을 이루는 것은 원작의 도덕적, 혹은 지적인 내용이 아니라 원작 자체, 정확히 말하자면 원작 스타일을 말하는 것”이라고 바쟁은 명확히 한다.²⁴ 이러한 방식은 비단 소설에 국한된 것은 아니며 회화에서도 마찬가지로 적용된다. 알랭 레네의 단편 다큐멘터리인 〈반 고흐 *Le Van Gogh*〉에서도 그가 “원료로 삼았던 것은 화가가 이미 상당히 정성을 들인 작품이며, 이들에게 사실은 그림의 주제가 아니라 그림 그 자체이다. 마찬가지로 브레송에게 사실은 소설 텍스트 자체”²⁵인 셈이다. 다시 말해 영화는 원작에서 비롯된 “이차적 단계의 작품(*oeuvre au second degré*)”²⁶이 되는 것이다. 바쟁의 이러한 방법론은 연극을 각색한 영화에서도 동일하게 적용된다. 그는 “로렌스 올리비에가 어떻게 〈헨리 5세 *Henry V*〉에서 영화적 사실성과 연극규범을 변증법적으로 해결했는지”²⁷를 살펴 보면서 감독이 “연극을 영화로 만들면서 연극적인 규범과 연기를 감추기보다는 이를 오히려 부각시켜 연극의 환상적 분위기와 대비되는 사실주의의 장애를 제거해버렸다”²⁸고 설명하고 있다. 연극의 줄거리가 아닌 연극성 자체가 사실로서 간주되어 영화에 사용된 셈이다. 달리 말하자면 “연극 주제를 각색해야하는 것이 아니라 무대에서의 특성을 그대로 간직하고 있는 극작품 자체를 각색해야 한다”²⁹는 것이다. 따라서 영화가 연극이나 회화, 다른 예술을 영화의 주제로 삼았다고 해서 그것에 봉사한다거나 그것을

²³ *Ibid.*, p.118.

²⁴ *Ibid.*, p.118.

²⁵ *Ibid.*, p.126.

²⁶ *Ibid.*, p.127.

²⁷ *Ibid.*, p.140.

²⁸ *Ibid.*, p.142.

²⁹ *Ibid.*, p.169.

왜곡한다고 말하는 것은 적합하지 않다. 그보다는 거기에 “하나의 존재 방식을 더해주는 것”이며 “해초와 버섯 사이에 있는 지의류(地衣類)처럼 화면과 화폭 사이의 미적인 공생관계(symbiose esthétique)”³⁰를 이루는 것이 관건인 셈이다.

6) 이야기의 모델

이러한 ‘이미지-사실’이라는 스토리 단위는 사건 단위로 이야기를 전개했던 고전적 영화와 확연히 구분된다. 고전적인 영화에서의 스토리 전개는 “사건을 단위(unité-événement)”로 하여 다음 이야기에 인과적으로 필요한 내용들을 빠르게 전개하는 것이 관건이었다면 이제 새롭게 등장한 리얼리즘에서는 다른 식의 이미지 단위가 등장하게 된다. 바쟁은 특히 <움베르토 D>에 이르러 그 양상은 상당한 변화를 맞이하게 된다고 주장하면서, “이 영화 스토리의 단위는 에피소드나 사건, 혹은 사건의 급변이나 주인공들의 캐릭터가 아니다. 그것은 실제 삶의 연속된 순간들이다. 그 어떤 순간도 다른 순간보다 더 중요할 수 없다. 이들의 존재론적 평등성은 원칙적으로 극적인 범주를 파괴해버린다”³¹고 주장하게 된다. 물론 이러한 새로운 리얼리즘은 비단 이 영화를 만들었던 데시카에게만 해당되는 것은 아니다. 로셀리니와 펠리니 같은 다른 네오리얼리즘 감독들의 영화 모두가 공통적으로 “드라마틱한 구조보다는 사실의 재현에 우선권을 주고 있기 때문이다. 더 정확히 말하자면, 이탈리아 영화는 내용상으로는 소설에서의 자연주의에서 비롯된, 구조상으로는 연극에서 가져온 ‘리얼리즘’을 ‘현상학적 리얼리즘(réalisme phénoménologique)’으로 대체해버렸다. 현상학적 리얼리즘에서는 심리나 드라마상의 필요성에 따라 현실이 수정되지 않는다. 이를테면 의미와 외양의 관계가 뒤집힌 셈이다”³²라며 새로운 형태의 영화적 리얼리즘의 등장을 설명한바 있다.

³⁰ *Ibid.*, p.191.

³¹ *Ibid.*, p.333.

³² *Ibid.*, p.341.

여기서 흥미로운 점은, 새롭게 등장한 영화의 리얼리즘에서는 각 사실이 동등한 중요성을 띠는 점이다. 각각의 이미지-사실은 모두 동등한 관계를 형성하며 이러한 구성은 오히려 기승전결 구조를 띤 기존의 드라마 구조보다 우리들의 일상에 가까워 보인다. 비토리오 테시카 감독의 <자전거도둑>의 시나리오를 집필하여 네오리얼리즘의 선구자 중 한 사람으로 인정받았던 이탈리아의 자바티니는 90여분 동안 아무런 일도 일어나지 않는 어떤 사람의 삶을 영화에 담기를 꿈꾸며 진정한 리얼리즘에 대한 열의를 발휘하기도 했다. 그 유명한 귀스타브 플로베르의 '무에 관한 책'을 연상시키는 그의 발언은 영화와 문학 간의 리얼리즘에 일말의 연관성을 유추하게 해주고 있다. 그러나 앞서 살펴보았듯이, 바쟁에게 단순한 사건의 모방은 리얼리즘이 아니다. 그는 "무엇보다 깊이 '미적이지' 않은 것은 예술에서 '리얼리즘'에 속하지 않는다"³³고 말하면서 리얼리즘과 예술 간의 불가분의 관계를 피력한 바 있다. "실제로 사실을 존중한다는 것이 이런저런 겉모습을 보여주는 것은 아니며 그것은 오히려 본질적이지 않은 모든 것들을 사실에서 제거하여 단순하게 전체성에 도달하는 것이다."³⁴ 물론 이렇게 사실의 전체성에 도달하는 것이 영화에서의 리얼리즘의 궁극적인 목표는 아니다. 예술에서의 리얼리즘이란 "존재와 사실을 가지고 속임수 없이 정신적으로 결정하도록 하는 것"³⁵이기에 결과적으로 이미지-사실을 손상 없이 관객에게 제공하여 그것을 나름대로 해석할 자유를 제공하는 것이 관건이 된다. 바로 이런 까닭에 바쟁은 이탈리아 네오리얼리즘과, 그중에서도 로베르토 로셀리니의 영화를 옹호하고 있다. 로셀리니의 영화는 이렇게 바쟁의 영화적 리얼리즘을 설명하기 위한 이상적인 예가 되어준 셈이다. 이런 점에서 우리는 영화에서의 리얼리즘을 명확히 이해하기 위해서 그에 대한 바쟁의 평가를 참조해볼 만하다. 바쟁은 드라마틱한 기존의 이야기 진행방식과 대비시켜,

³³ *Ibid.*, p.268.

³⁴ *Ibid.*, p.356.

³⁵ *Ibid.*, p.206.

로셀리니의 기법은 분명 연속된 사실들로부터 이해에 도달하는 방식을 취하고 있다. 그러나 사실들이 톱니바퀴에 걸린 체인처럼 서로 서로 연계되어 있는 것은 아니다. 강을 건너기 위해 이 돌에서 저 돌로 뛰는 것처럼 이 사실에서 저 사실로 사고가 건너뛰고 있다. 두 바위 중 어디로 떨어질지를 주저할 때도 있고 돌이 자리에 없을 때도 있으며 돌 위에서 미끄러질 때도 있다. 이렇게 우리의 생각이 이루어진다.³⁶

고 설명하면서

로셀리니에게서 사실들은 어떤 의미를 가진다. 그러나 그 기능상 쓰임새가 미리 정해진 도구와 같은 식은 아니다. 사실들이 연속됨에 따라 그것들이 서로 닮아있다는 것을 알아차리게 되고 그것들이 과거와 현재의 자기 본연의 그 무엇, 말하자면 이야기의 모럴(la morale de l'histoire)을 뜻하게 된다. 이 모럴은 사실 자체에서 머리에 떠오르는 것이어서 생각나지 않을 수 없다.³⁷

는 말을 덧붙이고 있다. 다시 말해 로셀리니의 이야기는 단순한 사실들의 연속일 뿐이며 관객들은 미리 그 의미가 주어지지 않은 사실들의 인과관계를 직접 찾아내어 그 의미를 깨달아야 한다는 말이다. 이러한 흐름은 지극히 자연스럽게 이루어지는 과정이어서 인간의 본성에 속한 모럴처럼 이야기 본연의 모럴에 속한다고 설명하고 있다. 바쟁식으로 요약하자면 “줄거리(action)는 어떤 본질로서 미리 존재하는 것이 아니라 이야기(récit)가 먼저 있고 나서 그로부터 나오는 것이며 ‘총체적인(intégrale)’ 현실인 것이다.”³⁸

7) 장르의 진화

바쟁이 그렇다고 네오리얼리즘에 어떤 불변의 고정된 틀을 부여하려 했던 것은 아니다. 그는 다른 문학이나 회화 사조와 마찬가지로 영화에서의 리얼리즘도 시대적 변화에 따라 변하게 마련이라고 생각했다. 특히 시대적

³⁶ *Ibid.*, pp.279-280.

³⁷ *Ibid.*, p.280.

³⁸ *Ibid.*, p.309.

변화에 민감하게 반응하는 장르에 있어서는, 그 변화에 적응하기 위해 다른 장르의 요소를 끌어와 초초장르(sur-genre)로 옮겨가는 진화과정을 밟게 된다고 생각한다. 예를 들어 그는 기존의 서부영화가 2차 대전을 겪고 나서 새롭게 다시 등장하면서 '초서부영화(sur-western)'로 변해갔다고 설명하면서 초서부영화를 "그 자체로 있기엔 민망해서 다른 (미학적, 사회학적, 윤리적, 심리적, 정치적, 성적인... 요컨대 서부영화 이외에서 이 장르를 풍성하게 하기 위해 들여온) 흥밋거리를 추가해 자신의 존재를 정당화하려는 서부영화"³⁹라고 정의 내린다. 다시 말해 기존의 서부영화는 시대적 요구에 따라 전에 없던 에로틱한 요소나, 사회 정치적 문제를 영화 장르 내에 편입해 나가게 되었다고 설명하고 있다. 어떤 장르가 살아남기 위해 거치는 이러한 "혼성의 법칙(loi de l'amalgame)"⁴⁰에 따르면 순수한가 아닌가는 그리 큰 의미를 갖지 않는다. '비순수' 영화에 대한 옹호를 통해 소설이나 연극 작품을 각색한 작품이나, 전무 배우와 일반인들을 함께 배우로 기용하는 것 역시 리얼리즘의 변화 속에서 자연스럽게 장르와 방식이 혼합되는 과정이라고 생각해볼 수 있기 때문이다. 이런 까닭에 바쟁은 영화를 "초소설(super-roman)"⁴¹이라고 간주할 수 있다고 주장하고 있다. 소설이라는 장르가 시대의 변화에 살아남기 위해 영화에 속한 기법들을 들여온 것, 그것이 바로 영화라고 생각해 볼 수도 있기 때문이다.

3. 결론

사실, 바쟁의 문체는 그 자체로 네오리얼리즘적이다. 개별적인 각각의 비평들, 특히 『영화란 무엇인가?』에 실린 그의 글들은 언뜻 보기엔 연관성이 없어 보여 마치 따로따로 떨어져있는 징검다리 돌들 같다는 인상을 주지만 독자들이 노력을 들여 그 징검다리 순서를 정해 나뉘대로 건너다보면

³⁹ *Ibid.*, p.231.

⁴⁰ *Ibid.*, p.266.

⁴¹ *Ibid.*, p.308.

스스로 그 연계성을 파악하며 의미의 강을 건너게 된다. 그 때문에 바쟁은 “땀땀 비평으로 비는 부분들을 때우기보다는 책의 모자란 부분들을 그냥 내버려 두는 것이 가장 이상적이라 생각했던”⁴² 것이다. 글의 몽타주를 만들어 관객들에게 일방적으로 정해진 의미를 강요하는 방식을 거부했던 바쟁은 각 비평들을 읽고 전체적인 해석을 하는 역할은 독자들에게 맡긴 것은 아닌가 생각해 볼 수 있다. 형식과 내용의 일치, 그가 항상 중요시했던 둘 간의 조합은 그의 문체에서도 이렇게 나타나고 있다는 점에서 큰 의미가 있다. 물론 그의 영화이론이 초기 비평에서 시작하여 아무런 진화가 없었던 것은 아니다. 그러나 세부적인 변화의 과정 속에서도 그의 영화에서의 리얼리즘에 대한 근본적인 생각에는 변함이 없어 보이며 특히 그가 자신의 비평 이론을 확고히 하는 데에는 네오리얼리즘과의 만남이 무엇보다 큰 기여를 하게 된다. 그가 세운 영화에서의 리얼리즘에 대한 가설이 네오리얼리즘 덕분에 증명되었기 때문이다. 바쟁은 영화 이미지의 사실성에 실존적 가치를 부여함으로써 각각의 사실들이 다른 사실들과의 관계 속에서 미리(*a priori*) 주어지지 않은 후천적(*a posteriori*) 가치라는 점을 주장함으로써 인간이 사고의 자유를 향유할 수 있다고 주장하였으며 이미지에 대한 인간의 자유로운 해석의 권리를 옹호함으로써 이미지의 휴머니즘적 가치를 확인시켜주려 노력하였다. 그리고 네오리얼리즘 영화는 그의 리얼리즘론에 화답하듯 그에 걸맞은 영화들을 배출해내었던 것이다.

이쯤에서 우리는 왜 바쟁이 이렇듯 영화에서의 리얼리즘에 많은 관심을 기울였을까 다시 한 번 자문해 볼 수 있을 것이다. 그의 기나긴 탐구 과정을 살펴보면 우리는 다른 어느 매체보다 모방적 성격이 강한 영화 매체가 자칫 예술이 아닌 자극적인 모방의 기술로 전락하지 않을까 하는 그의 깊은 우려를 읽게 된다. 사진이나 영화가 처음 등장했을 때 사람들은 그 예술적 가치를 깨닫기 이전에 재빠르게 외설적인 장면이나 자극적인 장면의 모방만으로 얼마나 손쉽게 돈을 벌 수 있는지를 깨달았다. 바쟁은 상하이 길 한복판에서 장제스 장교들이 ‘공산주의 스파이들’을 처형하는 장면을 사람들이 보

⁴² *Ibid.*, p.8.

고 있는 유명한 뉴스릴을 보았던 자신의 지난 경험을 떠올리며 그 선정성은 포르노 영상의 선정성과 같은 범주에 속한다고 지적하였다. 그리고 이것은 말하자면 “존재론적인 포르노그래피(pornographie ontologique)”⁴³라고 주장하였다. 이러한 그의 원색적인 비난은 이미지의 자본화가 극심해진 오늘날에 이르러 더더욱 의미심장하게 다가온다. 사실의 단순한 모방에서 비롯된 값싼 쾌감이 자본주의 논리와 결탁될 때 영화는 종속적인 매체로 전락하며 인간의 가치를 말할 수 없이 떨어뜨리게 된다. 이에 바쟁은 다음과 같이 권고하고 있다. “그러나 우리가 예술적 수준에 머물고자 한다면 우리는 분명 상상적 세계에 머물러 있어야한다. (...) 화면에서 벌어지는 일을 그저 단순한 이야기, 현실적 차원에서 일어나는 것이 아닌 재현된 것으로 받아들일 줄 알아야 한다.”⁴⁴ 다시 말해 영화 언어의 다양한 추상적 표현을 활용함으로써 단순한 모방적 차원을 넘어서야 한다는 것이다. 이러한 바쟁의 리얼리즘에 대한 논의는 시각적 쾌감을 통해 자본주의 논리를 극단적으로 몰아붙이는 오늘날 영화의 진정한 리얼리즘의 가치가 휴머니즘을 세우는 데 얼마나 중요한 의미가 있는지를 되새기도록 한다는 점에서 그 의미가 있다고 하겠다.

⁴³ *Ibid.*, p.254.

⁴⁴ *Ibid.*, p.255.

참고문헌

단행본

André Bazin, *What is cinema?*, trad by Hugh Gray, Univ of California Press, 1967.

André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Ed. du Cerf, 1999.

André Malraux, *Le Musée Imaginaire*, Gallimard, 1965.

Henri Bergson, *Essai sur les données immédiates de la conscience*,(1927)
Quadrige/Presses Universitaires de France, 1997.

Jacques Aumont et al., *L'esthétique du film*, Éditions Fernand Nathan, 1983.

기타

André Malraux, "Esquisse d'une psychologie du cinéma", *Verve* n°8, 1940.

Abstract

André Bazin and 'Cinematographic reality'

KIM, Taehee

Sogang University

Adjunct Professor

In this paper, we tried to find out what is the cinematographic reality conceived by André Bazin. To this end, we examined the process of his long exploration of realism, focusing on his film criticism. Through this, we read his deep concern that the film medium, which is more imitative than any other medium, would not become artistic but rather stimulating mimicry. When photographs or movies first appear, people have been interested in saving money by simply storing scenes in front of them or imitating stimulating scenes before realizing their artistic value. In this way, Bazin warned us that when the cheap pleasure derived from the simple imitation of fact is concatenated with the logic of capitalism, the film falls into a subordinate medium and drops the value of human beings indescribably. He therefore argues that cinema must transcend simple imitative dimensions by exploiting various abstract expressions in its own language. His works about the realism in cinema is meaningful in that the value of true realism of the movie is important to build up humanism today in respect that the movie raises extensively the logic of capitalism through visual pleasure.

Keywords

André Bazin, Cinematographic Reality, Neorealism, *What is cinema?*,
André Malraux, Gilles Deleuze, Henri Bergson

스티브 팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난 일상적 움직임의 특성에 관한 연구: 〈Satisfyin' Lover〉, 〈Bound〉, 〈Contact at 10th & 2nd〉를 중심으로*

김현희

성균관대학교 무용학과 박사과정

목차

1. 서론
2. 일상과 일상적 움직임
 - 1) 일상의 개념
 - 2) 일상적 움직임의 특성
3. 스티브 팩스톤의 작품 활동
4. 작품에서 드러나는 일상적 움직임 특성
 - 1) 〈Satisfyin' Lover〉(1967)
 - 2) 〈Bound〉(1982)
 - 3) 〈Contact at 10th & 2nd〉(1983)
5. 결론

* 본 논문은 2017년 김현희의 석사학위논문 「스티브 팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난 일상적 움직임의 특성에 관한 연구: Satisfyin' Lover, Bound, Contact at 10th & 2nd를 중심으로」를 수정 및 보완한 것임.

요약문

본 논문의 목적은 스티브 팩스톤의 작품에서 드러난 일상적 움직임 특성을 분석하는 것이다. 예술작품은 오랜 시간동안 고급문화로서 높은 계층의 사람들에게만 향유되는 특별한 대상으로서 인식되어왔다. 일상과 예술의 간극은 크게 존재해왔고 때문에 예술작품에서 일상적인 요소의 출현은 사회적 변화를 수반한 대중의 인식전환을 의미한다. 예술과 일상의 경계가 불분명해지는 시대로서 포스트모더니즘의 시대는 2차 세계대전 이후의 전후사회 그리고 후기 자본주의사회로서 급변하는 정세를 배경으로 가진다. 이 시기의 변화는 학자들에게 일상과 관련한 개념들을 학문적으로 접근하게 하는 계기가 되어졌으며 예술가들에게는 총체성을 거부하는 다원주의 성향의 포스트모더니즘의 시대정신으로서 영향을 미쳤다. 같은 시기 현대 무용역시 포스트모던댄스로의 전환기를 맞이하게 되었다.

2차 세계대전 이후 현대무용은 그 한계점에 도달한 것으로 평가되기 시작했으며 이러한 상황에서 저드슨 댄스 씨어터를 비롯한 무용가들을 필두로 포스트모던댄스는 전개되었다. 저드슨 댄스의 설립자 중 한 명인 스티브 팩스톤은 머스 커닝햄의 무용수로 활동을 하며 움직임이 생성되는 과정과 계급적인 사회구조를 지닌 무용단의 생태에 문제의식을 가지게 되었다. 이러한 그의 사고는 일상적인 동작을 그대로 작품에 실현하는 시도로서 초기 작품 활동에 드러난다.

일상적인 동작의 활용이 포스트모던댄스의 공공연한 특징으로 간주되어 지고 있음에도 이에 주목한 선행연구가 드물다는 점, 그리고 팩스톤 관련 연구들은 접촉즉흥에 관련한 것으로 편향되어 있다는 것에서 본 연구는 시작되었다. 때문에 접촉즉흥 기법에 치중하기 이전 일상적인 동작의 사용으로서 작품활동을 시작한 것에 주목하여 그 연결선상으로서 이후의 작품들을 살펴볼 것이다. 본 연구는 팩스톤의 작품인 〈Satisfyin' Lover〉, 〈Contact at 10th & 2nd〉, 〈Bound〉를 분석하고 이를 토대로 일상적 특성을 도출하였다. 일상에 관련한 개념을 고찰하고 포스트모던댄스의 무용사적 흐름을 파악하기 위하여 관련 저서와 학술 논문, 무용기사 및 평론을 참고하여 진행

하였다.

팩스톤은 무용적 정제를 거치지 않은 일상에서의 동작을 작품에 그대로 차용하였으며 그 시작으로 보행동작은 비무용수인 공연자들의 보행으로서 일상적인 움직임에 미적 의의를 부여하였다. 팩스톤이 심취한 접촉즉흥의 움직임 역시 자연스러운 에너지의 흐름을 중시하는 것으로 일상적인 측면을 지니며 이후의 작품인 〈Bound〉에서도 그는 이완된 신체로 평범한 동작들을 선보였다. 작품에 등장한 일상적 움직임의 특성은 반복되는 삶에서의 실천과 특별하지 않은 평범한 것이라는 기준으로서 분석되었다. 그의 작품에 내재된 일상적 움직임은 한 시대의 무용장르의 변화를 비롯하여 전통적으로 유지되어온 무용예술 작품에 관한 인식의 전환을 대변하는 것이다. 파격적인 시도와 실험성으로 점철된 그의 활동은 현대무용이 지녔던 한계점을 극복하기 위한 노력으로서 보다 높게 평가 되어져야 할 것이다.

주제어

스티브 팩스톤, 일상적 움직임 특성, Satisfyin' Lover, Contact at 10th & 2nd, Bound, 현대무용, 포스트모던댄스

1. 서론

1960년대의 포스트모더니즘은 여러 예술장르를 관통하는 예술사조로 전 문화적인 변화양상을 보였다. 여기에는 후기 자본주의사회의 대량생산 그리고 대량소비에서 비롯된 사회정신이 내재되어있다. 이는 이성의 억압에서 해방되고자하는 동시에 인간을 속박으로부터 벗어나게 하려는 것이었으며 예술장르에서는 복잡하고 다양한 양상을 보이는 실험적 양식으로서 드러나기도 하였다.

이와 같은 포스트모더니즘의 문화변동은 필연적으로 일상생활의 미학화를 불러왔다. 이는 제1차 세계대전기와 1920년대에 나타나, 자신들의 작품과 저작물들, 심지어는 삶 그 자체를 통해 예술과 일상생활 사이에 존재하는 경계선을 넘으려 노력했던 이른바 다다와 아방가르드 및 초현실주의 예술가들에 의해서 나타나며 삶을 예술작품화 하려는 기획과 연관되어있다.¹

포스트모더니즘의 일상적인 특성은 네오다다이즘과 플럭서스의 개념과도 맞물려져있으며 총체성 그리고 질서를 재현하는 것을 거부하는 예술적인 성향으로 정의될 수 있다. 이처럼 일상과 예술이 밀접한 관계를 형성했다는 것은 기존의 예술이 특정계층들에게 향유되어왔다는 것을 고려해 보았을 때 상당한 시대적인 혹은 관념적인 변화가 내재되었음을 의미하기도 한다. 동시대 무용예술에서 역시 일상적인 특성은 언급되어지고 있다. 다소 늦은 인식의 전환을 보여온 역사적 흐름에서 벗어나 예술사조에 재편성된 포스트모던댄스는 안무가들의 저항심에서 비롯된 변화의 하나로서 일상적 특성을 지닌다. 대표적인 무용가로 저드슨 댄스 씨어터의 구성원들을 들 수 있으며 본 논문에서는 저드슨 댄스의 설립자이자 시대를 대표하는 무용가로서 스티브 팩스톤을 주목하였다. 접촉즉흥의 안무법을 창안한 것으로 널리 알려진 팩스톤은 미국의 대표적 현대무용가이며 포스트모던댄스의 시

¹ 오양숙, 「포스트모던 예술과 일상생활의 상호 관계성에 관한 연구」, 흥익대학교 석사학위논문, 2003, 74쪽.

기를 대표하는 무용가 이기도하다. 모던댄스가 발레의 정형성에서 벗어나고자 시작되었다면 포스트모던댄스는 정형화되어가는 모던댄스에서 탈피하고자 하는 노력이며 시대의 권위적인 질서에서 벗어나있던 젊은 무용가들의 도전적인 실험정신이기도 하다. 이들은 일상의 동작을 작품에 사용하고 공간적인 제약을 벗어나고자 하였으며 타장르와의 협업과 같은 다양한 시도를 하였다.

포스트모더니즘의 일상성에 주목한 연구는 김다정(2014), 이윤정(2006), 오양숙(2003) 등이 있으나 포스트모던댄스의 일상적 특성에 주목한 연구는 박서영(2014)외에 찾아보기 힘들며 이 역시 일상성이 컨템포러리댄스에서 표출된 형태를 연구하는 것에 중점을 두었다. 팩스톤에 관련한 선행연구는 그가 창안한 접촉즉흥에 관련한 것에 치중되어있다. 따라서 본 연구는 일상적 특성이 지닌 무용사적 가치를 고찰하여 동시대에 이루어진 일상의 미학화 현상과 무용장르와의 연관성을 조명하고 그 예술적 가치를 재조명하는 것에 목적을 지닌다.

본 논문에서는 포스트모더니즘의 특성으로서 일상적인 요소가 무용장르에서 어떠한 양상으로 표출되었는지를 파악하기 위해 팩스톤의 작품을 분석하고 이것이 무용사적 흐름에서 어떠한 의미를 가지는지를 연구하였다. 작품은 〈Satisfyin' Lover〉(1976), 〈Bound〉(1982), 〈Contact at 10th & 2nd〉(1983)를 선정하였다. 첫 번째 작품인 〈Satisfyin' Lover〉(1976)은 비평가들로부터 일상적 동작의 사용을 인정받은 작품으로써 선정하였고, 두 번째 작품인 〈Bound〉(1982)는 팩스톤이 접촉즉흥을 발전시키는 시기에 만든 솔로작품으로서 접촉즉흥기법에서 벗어난 작품인 동시에 그의 대표작으로 손꼽아지는 작품이므로 선정하였다. 세 번째 작품인 〈Contact at 10th & 2nd〉(1983)는 팩스톤의 작품활동에 있어서 가장 큰 인정을 받는 접촉즉흥기법이 가장 잘 활용된 작품으로서 선정하였다. 작품분석에 앞서 일상의 개념을 다양한 학문 분야의 문헌을 통해 고찰하고 시대적 상황에서의 무용의 변천을 바탕으로 일상적 움직임의 특성을 도출하였다. 이러한 특성을 팩스톤의 작품 영상을 서술적 분석으로서 연구하였다. 본 연구의 제한점은 1967년 작 〈Satisfyin'

Lover)의 경우 작품의 일부가 담겨진 영상을 분석했다는 것이며 이에 따른 한계를 인지하여 샐리 베인즈의 저서인 『포스트모던댄스』(1991)에 실린 작품의 연출노트를 참고하여 분석하였다.

2. 일상과 일상적 움직임

1) 일상의 개념

팩스톤의 작품에서 드러난 일상적인 특성을 분석하기 위해서는 일상과 관련한 개념들에 관한 고찰이 선행되어야 하겠다. 일상과 일상생활 그리고 일상성 같은 개념들이 학문적으로 조명되고 예술로 편입되기까지의 과정에 내재된 인식의 변화 역시 고려되어야 하겠다. 따라서 일상성을 언급한 최초의 학자로서 마틴 하이데거를 비롯하여 1960년대 일상생활의 사회학과 이러한 일상적 요소가 예술작품에서 어떠한 관점으로 조명되었는지를 살펴 보도록 하겠다.

하이데거는 오랜 시간동안 서양철학에서 인지되어온 인간의 존재에 대한 인식을 부정하였다. 이기상(2006)은 그가 전통적 형이상학이 간직해온 이성중심의 논리를 비판하였고 그러한 논리가 발전하는 기술과 과학의 토대라고 보았다고 저술하였다. 이성중심의 논리는 칸트의 철학에서 비롯한 것으로 그의 철학이 인간의 이성만을 중시하며 외부세계와 관련한 증명에 취약했던 반면 하이데거는 외부세계의 실존을 증명하는 것에 중요성을 두었다. 이러한 하이데거의 세계 속의 인간으로서의 관점은 자연스레 그 안에 존재하는 인간이 지닌 행태 그리고 세계에 대한 관심을 불러오게 되었다. 그의 철학에서 핵심적인 개념인 ‘현존재(Dasein)’는 아무런 전제를 지니지 않는 인간 그대로의 모습을 의미하고 이들은 이미 존재하는 세계에 던져져 있다는 것이 그의 주장이다. 인간은 때문에 평균적 ‘일상성(Alltäglichkeit)’과 관련하며 타인과 더불어 존재한다고 보았다.

그에게 일상성은 현존재가 대개 살아가는 존재의 양식을 말하는 것으로 독일어로 'Alltäglichkeit'라고 표기된다. 이 단어 안에는 'alle tage'라는 모든 날들이라는 의미가 들어가 있는데 여기서 일상성은 사람들이 나날이 살아가는 모습이라는 의미를 유추해 볼 수 있다.²

그는 예술을 현존재가 드러나는 독특한 유형으로 이해하였고 어둠과 두려움이 내재된 것, 기술과 반대되는 성향의 것으로 설명하였다. 이러한 관점은 급격한 기술의 발전을 사회적 배경으로 지니는 포스트모던의 시기가 그에게 논쟁의 중심이 될 수 있다는 것을 시사한다.

일상생활은 1960년대에 학문적으로 조명되어지기 시작했다. 여기에는 인류의 발전에 긍정적이던 근대적 합리성과 자본주의 사회가 모순을 드러내고 여기에 대한 반성이 제기되었던 시대적 흐름의 영향이 존재한다. 이 시기에 일상생활은 본격적으로 학문적 주제로 대두되었다. 일상생활의 사회학에서 언급되어지는 학자들은 앙리 르페브르(Henri Lefevre)와 미셸 마페졸리(Michel Maffesoli) 그리고 아그네스 헬러(Ágnes Heller)이다. 이들은 주로 마르크스주의적 전통을 지닌 학자로서 경쟁자본주의가 불러온 상품의 세계가 인간의 일상생활을 쇠퇴시킨다는 관점을 지닌다. 르페브르에게 일상생활은 시대적인 성격의 것으로 극복되어야 할 요소로 간주되었다. 강수택(1998)은 르페브르가 주장한 일상성이 이중적인 특성을 지녔다는 것과 개인의 일상생활의 양식이 현대의 기술과 소비사회의 특성에 의해 소외당한 상태이므로 극복되어야 할 요소로서 간주되었음을 언급하였다. 르페브르와 함께 『일상생활의 사회학』(1994)을 저술한 마페졸리 역시 일상생활은 소외되었다고 보고 일상성이 가진 시대성에 관한 논의를 이어가며 『현대세계의 일상성』(2005)에서도 일상성이 곧 사회를 알기 위한 실마리를 주장하였다. 또한 산업화 사회가 가져온 축적과 비축적간의 갈등을 해소하기 위해 소비가 조작되었다고 보았는데, 이를 통하여 일상을 변화시키고 이는 곧 결집력을 높이기 위한 계획이라고 주장하였다. 또한 일상을 다루는 것이 우리가 살고 있는 사회의 성격을 규정하므로 일상을 다루는 것이 중요하다

² 조형국, 「M.하이데거: 일상의 발견」, 『존재론연구』 15권, 2007, 213쪽.

고 보았다. 헬러는 일상생활을 모든 인간들의 생활로 바라보고 위의 두 학자와 마찬가지로 일상생활의 소외를 극복시키는 것에 관심을 두었다. 차이점으로는 일상생활을 인간학적인 접근으로 연구하였다는 점을 들 수가 있다. 강수택(1994)은 헬러가 개인이 '작은 세계'를 직접적으로 재생산 하는 것이 일상생활에서 이루어진다는 것과 이를 통해 개인이 사회 전체를 의미하는 '큰 세계'를 간접적으로 재생산하게 된다고 보았다고 언급하였다. 이들은 일상생활을 반복되어지는 인간의 평범한 생활로 보고 다가올 사회를 극복하기위한 방법으로서 그 개념과 성질을 파악하기위해 노력하였다. 학자간의 관점의 차이는 드러나지만 공통적으로 극복해야 할 대상으로서 간주되어졌다. 또한 공통적으로 언급된 사회와 과학 혹은 기술과 도시와 같은 요소들을 바라보는 관점으로서 이들의 연구는 급격한 사회변화 속에서 인간에게 작용하는 불안감을 극복하고자 하는 학문적 노력의 일환으로서 이해될 수 있을 것이다.

앞선 학자들의 접근들을 통해 일상과 관련한 개념들은 반복되는 인간의 생활을 의미하며 되풀이되는 평범한 성질을 지녔음을 알 수 있다. 이러한 개념이 예술과 밀접한 시기로는 포스트모던 시기의 예술을 들 수 있으며 이러한 변화는 파격적인 것이었다. 예술은 전통적으로 엘리트층을 중심으로 한 고급의 문화였으며 귀족들의 전유물이라는 인식이 오랜 시간 이어져왔고, 칸트의 미학 아래 예술은 일상과 분리되어 그 지위를 지키는 것으로 간주되어졌기 때문이다. 이러한 인식은 포스트모던시대가 도래하기 이전부터 부정되어지기 시작하였는데 실용주의 미학 즉, 프래그머티즘 미학을 대표적인 예로 들 수가 있다. 프래그머티즘 미학을 대표하는 철학자인 존 듀이(John Dewey)는 『경험으로서의 예술』(2003)에서 하나의 경험으로 예술을 바라보았고 그의 경험론 아래 전통적 철학의 이원론을 부정하였다. 그에게 '경험'은 일상생활에서 이루어지는 것으로 이것이 예술가를 통해 다듬어져 순수예술로 만들어지는 것으로 바라보았다. 따라서 예술은 우리의 일상과 밀접한 것으로서 조명되어졌고 동시에 일부 계층에게만 향유되는 것은 비판적인 시각으로서 이해되었다.

Dewey의 예술철학에서 가장 핵심이 되는 개념인 “경험”은 예술에 국한된 것이 아닌 일상생활에서의 경험을 일차적 단계로 보고 의도적으로 다듬어진 이차적 단계의 경험은 순수예술로 보고 있다. Dewey의 미학에서 대표되는 경험은 특정한 예술가와 예술작품에 한정된 것이 아니라 누구나 공유하고 있는 경험 속에서 다듬어진 하나의 경험에 관한 것이다. 결국, Dewey의 일상 경험은 예술을 이해하는데 가장 중요한 역할을 하며, 예술 또한 일상 경험을 지성적으로, 창조적으로 접근할 수 있게 해줄 뿐만 아니라 변경하는 것을 가능하게 해준다.³

이러한 듀이의 사상은 시대를 앞선 것으로 당시의 예술이 발전해나간 방향과는 거리가 존재하였다. 외려 포스트더니즘 시기의 미술작품들이 그가 주장한 경험예술론을 실천한 사례로서 언급되어지고 있다. 박수현(2008)은 포스트모더니즘 미술이 미적인 것을 생산하던 재현적 미술과는 달리 사회와 문화, 경계 등과 불가분의 관계를 맺으며 일상에 기포하고 있다고 보았다. 특히 일상은 소재로서, 내용으로서, 주제로서의 모든 범위의 역할을 해왔음을 지목하였다. 또한 예술의 순수성이 강조되는 고급 예술에서 대중이 그 중에 있는 대중예술로 그 범위가 확대되는 포스트모더니즘 미술 속에서 친숙한 일상적 이미지와 경험의 표현은 더 이상 특정계급만 향유하고 누릴 수 있는 것이 아니라 대중에게 한 걸음 다가가는 역할을 했다고 보았다.

1960년대 중반부터 미국과 유럽을 중심으로 드러나기 시작한 포스트모더니즘은 후기 자본주의 사회를 배경으로 복잡하고 실험적인 예술양식으로 표현되었다. 이 시기의 사상은 반이성적이고 다원적이며 총체성을 거부하고 체제에 대한 반성으로서 대변되어지며 이러한 시기 예술은 익숙하고 평범한 일상을 소재로 삼기 시작했다. 포스트모더니즘 시대의 일상성에 관해 언급한 아서 단토(Arthur Danto)는 그의 저서 『무엇이 예술인가』(2014)에서 앤디 워홀(Andy Warhol)의 작품을 중심에 두고 작품이 지니는 일상성이 곧 예술성이라고 주장하였다. 칸트의 시대에서 미술이 특별한 지위를

³ 손재현, 성재형, 「Dewey의 실용주의 미적 경험과 무용」, 『한국체육철학회지』 제7권 4호, 2009, 334-335쪽.

지니고 미술관에 보존되었으나 포스트모던의 미술은 성장하여 다른 국면을 맞이하였다는 그의 언급은 포스트모던의 예술이 얼마나 혁신적이고 파격적이었는가를 가늠하게 해준다. 포스트모던의 시대에 예술은 그 순수성이 강조되었던 고급예술에서 벗어나 대중에게 다가가려는 노력을 보였고 무엇이든 예술이 될 수 있는 새로운 국면을 맞이하고 있었던 것이다.

2) 일상적 움직임의 특성

팩스톤의 작품에서 드러난 움직임을 살펴보기에 앞서 움직임에 있어서 일상적이라는 것은 어떠한 특성을 지닌 것을 의미하는가에 관한 고찰이 선행되어야 하겠다. 먼저 일상의 개념을 고려해 보았을 때 일상의 성질은 매일 반복되는 것과 특별하지 않은 평범한 것이라는 두 가지로 나누어 질 수 있겠으며 따라서 움직임에 있어 반복되는 삶에서 실천되어지는 것과 특별하지 않은 평범한 것이라는 두 성질을 도출해 볼 수 있다.

첫 번째 성질인 반복되는 삶에서의 실천은 동작적 분류기준으로서 여기에는 기초적인 생활에서 사용되는 옷입기와 이동하기, 식사하기, 옷 입기와 같은 움직임을 들 수가 있겠다. 1950년대에 시드니 캣츠(Sidney Katz)에 의해 고안된 일상생활동작학(Activities of Daily Living)은 장애로 인한 신체를 돌보는 활동 수행에 문제를 가진 환자들을 위한 분류이다. 대체로 자신의 신변을 돌보는 행위를 위시한 11가지의 범주로 동작을 살핀다. 이는 목욕하기, 대소변조절관리, 수면과 휴식 등의 분류로 되어있다. 분류에서도 중요시 되는 다섯 가지의 항목은 옷 입기, 먹기, 자신의 위생관리, 이동하기이다. 이와 같은 항목들은 인간이 자신의 생활을 영위하기 위한 최소한의 조건으로 분류된 것으로서 무용의 움직임에 적용하기 위해서는 보다 광범위한 범주로서 보아야한다고 사료되었다. 무용에서의 동작이 일상성을 지닌다는 것은 자신의 신변을 돌보기 힘든 환자들을 위한 분류와는 차별되어진 기준이 필요하다고 사료되었다. 따라서 본 연구에서는 반복되는 삶에서의 실천이라는 점에서 작품의 움직임이 평범한 삶에서 등장하는 것인가에 대한 분류를 살폈다. 즉 움직임이 매일 반복되는 일상생활에서 실행되어지는 것

인 걷기, 달리기와 같은 것인가의 여부를 연구자 임의의 기준으로 분석하였다. 그러나 움직임의 분류만으로 동작이 일상적 특성을 지닌다고 바라보기 힘들며 움직임이 무용적 재단을 거치지 않는다는 것이 일상적 움직임의 특성이 가진 주요한 부분이므로 부가적인 성질로서 다음의 성질과 함께 살펴져야 한다.

두 번째 성질인 특별하지 않은 평범한 것은 무용예술의 특성과 무용사적으로 바라보았을 때 포스트모더니즘의 저항정신이 내재되어진 기준으로 의미를 지닌다. 평범한 것은 포스트모던댄스에 있어서 모던댄스에서 행해진 기법적 움직임을 사용하지 않는 것으로 받아들여 질 수 있다. 1940년대에 들어 모던댄스는 발레의 정형성을 버리고자 했던 초기의 정신에 위배하여 자신들만의 형식과 기교를 생산해내고 있었다. 대표적으로 마사 그레이엄(Matha Graham)의 '수축과 이완(Contract and Release)'과 도리스 험프리(Doris Humphrey)의 '낙하와 회복(Fall and Recovery)'을 들 수가 있으며 스타성을 지닌 무용수들은 더 이상 혁신적이거나 창조적인 움직임을 선보이지 않았다. 이미 특정지위를 가진 무용가들의 행태에 저항하는 젊은 무용가들은 이러한 기법들을 거부했고 전통적 기법을 배제하고 실험적인 작업을 이어나갔다. 홍경화(2012)는 포스트모던댄스에는 전통과 고전이 배제되었으며 예술을 위한 예술이 아닌 대중과 공유 가능한 예술로의 자리매김이 이루어졌다고 보았다. 안무의 핵심으로 일상적인 움직임이 주로 사용되었다는 것, 무용수와 관객과의 관계가 변화했다는 것, 시간공간과 신체에 대한 새로운 시각이 작품에 표현된다는 것에 주목하였다.

따라서 포스트모던댄스의 주역으로 평가되는 이들이 일상적인 움직임을 사용했다는 것은 모던댄스의 기교를 거부하는 시도로서 받아들여진다. 이러한 동작의 사용함은 관객과의 관계에도 변화에도 영향을 주었으며 새로운 시각으로서 인정되었던 것이다. 예를 들어 걷기와 같은 동작의 경우 기존의 작품에서 걷기가 단순한 이동의 목적 혹은 무용적 자세로 정제되어 재구성되었다면 포스트모던댄스에 있어서 걷기는 작품의 주요동작으로서 날 것의 상태로 선보여진다. 이때의 평범한 동작은 어떠한 인위적인 재단이 거치지 않은 상태로 작품의 주요 동작으로서 사용되었다는 것에 의미를

지니며 이것이 일상적 움직임의 두 번째 특성이라고 볼 수 있겠다.

이러한 일상적 움직임은 컨템포러리댄스로 이행되어 포스트모던댄스에서 주입된 일상적 특성을 지닌 오브제 그리고 의상과 함께 무대에 선보여진다. 단순히 일상적 동작을 나열하는 방식으로 선보였던 포스트모던댄스와는 달리 보다 극적인 리듬감으로 사용되는 오늘날의 변용은 관객에게 공감대를 가져다 줄 수 있는 평범한 동작으로 창작된 예술작품으로서 무대에 존재한다. 이러한 비무용적인 동작들의 등장과 적극적인 사용은 관객으로 하여금 작품과 자신의 관계를 새롭게 구성하도록 한다. 박서영(2014)는 이를 일상성 융합 양상으로 바라보았으며 컨템포러리댄스에서 보다 다양한 방식으로 변용되어 관객과의 소통을 확대시킨다고 바라보았다.

3. 스티브 팩스톤의 작품활동

팩스톤은 1939년 미국 아리조나에서 출생하여 고교시절 체조선수로 활동하였다. 유연성을 향상시키기 위해 무용을 접한 그는 마사 그레이엄의 기법으로서 무용을 시작하였으며 이후 1958년 코네티컷 대학에서 도리스 험프리, 호세 리몽, 머스 커닝햄과 같은 당대의 가장 활발한 활동을 이어가던 무용가들에게 수업을 들었다. 이후 1960년 리몽의 무용단에서 활동하고 바로 다음해인 1961년부터 1964년 까지 커닝햄의 무용단에서 무용수로 활동하였다. 커닝햄의 무용단에서 그는 무용수들이 지닌 무용기술들과 무용단 내에 존재하는 계급적인 구조에 대한 회의감을 가졌다. 때문에 그의 초기 작품은 커닝햄의 작품에 대한 비판적인 시각에서 그 창작 동기가 발생한 것으로 인정된다. 당시 가장 급진적인 창작을 해나가던 커닝햄이 움직임의 소재들에 있어서 언급을 꺼렸다는 점과 무용단의 계급적 분위기가 작품에 드러난다는 면이 그에게 비판적 시각을 가지게 하였다. 이러한 의구심은 〈Proxy〉(1961)에서 드러났는데 걷기, 먹기, 마시기와 같은 일상적 행위를 선보인 이 작품은 저드슨 댄스 씨어터의 첫 발표회에서 공연되었다. 일상적인 동작들로 주목된 작품은 기존의 무용이 가져온 관념들에 의문을 드러내

는 것으로 해석되어졌으며 이러한 동작들은 팩스톤의 작품들에서 핵심적인 소재로 활용되어진다. 특히 그의 안무성향에 관련한 내용에서 늘 언급되어지는 '보행동작(Pedestrian Movement)'는 일상에서 걷기를 발전시켜 사용된 동작으로 접촉즉흥과 더불어 그에게 주요한 동작기법으로서 인정되어지고 있다. 비무용적인 동작으로서 선택되어진 걷기는 누구에게나 행해지는 일상적인 동작으로서 공연을 행하는 무용수와 관객의 공감대를 형성하는 요소로 사용되기도 했다.

스티브 팩스톤은 누구나 무용을 할 수 있고 어떤 것도 무용동작이 될 수 있다 하였다. (...) 움직임에 있어서 이상적인 행위, 짜여지지 않은 상황을 이야기 한다거나, 몸을 굽적이고, 웃고, 기침하는 행위들이 관객들이 느꼈을 때 함께 공연을 하고 있다는 동질성을 느끼게 해주었다.⁴

저드슨 댄스 씨어터를 설립한 무용가중 한명인 팩스톤은 로버트 던(Robert Dunn)의 워크숍을 통해 이들과 활동하게 되었으며 이본느 레이니(Yvonne Rainer), 시몬느 포르티(Simone Forti), 주디스 던(Judith Dunn) 등의 무용가들과 1962년부터 본격적인 활동을 시작하였다. 1962년 이들의 발표회는 비평가들에게 역사적인 사건으로서 다루어졌다.

이 발표회에 참가한 모든 비평가들은 즉각 이것이 모던댄스의 역사에서 어떤 신호가 되는 사건이라는 것을 깨달았다. 알렌 휴즈는 그의 공연평을 "관습적인 것은 거의 하나도 없었다."고 지적하면서 시작하여 다음의 말로 끝을 맺었다. "같은 그룹이 또 다른 때 다시 발표회를 가져 실패할 수 있을 것이다. 그러나 그들의 경험은 이 나라의 무용 발전에 어떤 영향을 미칠 것이며 그런 가능성 때문에라도 볼 만한 가치가 있는 것이다."⁵

이처럼 혁신적인 작품세계로 주목받은 이들은 커닝햄의 영향으로 우연성과 해프닝의 요소를 지니고, 일상적 움직임을 사용하였으며, 타 장르와의

⁴ 홍경화, 「포스트모더니즘의 이해와 컨템포러리댄스의 특징적 경향에 관한 연구」, 『한국무용학회지』 제12권 2호, 2012, 87쪽.

⁵ 샬리 베인즈, 〈저드슨 댄스 씨어터의 탄생〉, 《공연과 리뷰》 91호, 이승엽 역, 2015, 234-235쪽.

협업을 진행하는 한편 공연공간을 확장하였다. 이는 모던댄스가 가졌던 소통의 부재 그리고 극장예술의 지위, 기법적인 재생산의 면모를 부정하는 것으로 체제에 대한 반발은 하나의 방향성으로서 이들의 활동을 결집시켰다. 점차적으로 개인적 활동이 활발해지며 구성원들은 자연스럽게 해체되었다.

이후 1970년 팩스톤은 더글라스 던(Douglas dunn), 데이비드 고든(David Gordon)등과 그랜드 유니언이라는 즉흥무용그룹을 결성하였다. 구성원들은 각자의 개성을 존중하고 안무자와 지도자의 역할을 서로 번갈아 맡았으며 1976년까지 활동하였다. 이 그룹은 레이너를 주축으로 활동하였다고 평가되어지며 다양한 장소에서 즉흥적인 공연은 때로 뜻밖의 성과를 불러오기도 하였다.

안주애(2008)는 그랜드 유니언의 작업과정이 지닌 불예측성과 그룹의 공통된 목표의 부재가 장점이자 매력으로 비추어졌다고 보았다. 또한 이들이 다양한 목표를 추구하는 집단이었기 때문에 점차 창작의 방식이 일치하기 힘든 상황에 이르게 되었다고 언급하며 작품을 발전시키는 것을 지속시키기 불가능한 상태가 되었다는 점이 이들이 활동을 마치게 된 이유였음을 지적하였다.

그랜드 유니언의 활동 시기에 팩스톤은 일본의 무술인 아키도(Akido)를 연구하기 시작하며 구르기와 낙법과 같은 동작들을 실험하였다. 아키도의 자연적인 표현방식은 그가 선보였던 일상의 움직임과 일치하는 방향성을 가졌다는 점에서 의미를 가진다.

아키도에서 어떤 것을 하기 위해서 너무 열심히 노력하는 계획적인 동작은 우주에 있는 에너지의 원천인 기의 자연적 표현을 방해하는 것으로 간주된다. 오직 신체가 우주와 조화를 이루어 보호적인 반사(자연적 반응)를 따르도록 허용함으로써만 그리고 동작을 지배하는 사고들(세속적이고 비자연적 반응들)을 긴장시키고 허용하기 위해서 충동들을 재훈련시킴으로서만 아키도는 실천 될 수 있다⁶

⁶ 지민혜, 「스티브 팩스톤의 접촉즉흥에 관한 연구」, 2001, 50쪽.

베닝턴과 어버린 대학 등에서 행해진 팩스톤의 워크샵들은 그의 실험적 작업이 점차 무용의 형태로 이어지도록 발전시키는 데에 주요한 역할을 하였다. 오버린 대학에서 즉흥적으로 만들어진 〈Magnesium〉(1972)에서 11명의 남학생들은 두 명씩 파트너를 구성하여 서로 당기고 끌려가는 동작을 선보였다. 때론 상대를 들어올리고, 서로를 향해 돌진하는 것과 같은 움직임과 체중을 주고받는 신체적인 행위는 팩스톤에게 신체를 통한 대화로 받아들여졌다. 일상적이면서도 자연스러운 에너지를 지닌 이러한 신체적 대화에 흥미를 느낀 그는 기법을 지속적으로 발전시켜나갔다.

이처럼 일상적인 동작을 바탕으로 생성되어지는 접촉즉흥은 다양한 순간들에서 대응해 나가는 무용수들이 부상을 당하지 않기 위해서 아키도(Aikido)의 영향을 받았다. 우리에게 보다 익숙한 표현은 합기도로 기(氣)를 기본원리로 가지며 자연의 기와 인간의 정기(精氣)를 일치시키기 위한 수련을 거듭하는 무술이다. 합기도의 기본원리는 원(圓), 유(柔), 화(和)로 구성되어 있는데 여기서 원은 직선적이지 않은 원운동이 추가 되는 것을 의미한다. 유는 힘의 흐름에 따른 동작의 수행으로 자연 상태의 운동이 순환이나 회전으로 구성되는 것을 의미한다. 화는 상대의 동작과 화합하여 동작이 이루어져야 하는 것으로서 조화를 의미한다. 이러한 합기도의 기본원리들은 원형의 움직임과 에너지의 흐름 그리고 무용수간의 에너지 교류 그리고 관객과의 에너지 교류의 면에서 부합한다.⁷

이처럼 접촉즉흥은 안무기법임에도 불구하고 일상적인 동작을 선보이는 것으로 인정되어졌는데 지민혜(2001) 역시 대부분의 접촉즉흥 동작들이 비예술적 동작에서 응용되었다고 지적하였다. 손을 제외한 신체부위의 접촉을 통한 움직임이 생성되는 접촉즉흥기법은 이완된 신체에서 서로의 체중을 이용한 동작들로서 1973년부터 19975년 사이 급속한 주목을 받게된다. 1976년 계간지인 《Contact Quaterly》의 영향에 힘입어 전 세계적으로 퍼져나간 접촉즉흥은 팩스톤의 이력에서 가장 두드러진 활동이기도 한다. 그

⁷ 윤미정, 김영환 「Steve Paxton의 Contact Improvisation과 Aikido의 상관성 연구」, 『한국체육철학회지』 제12권 1호, 2004, 434쪽.

러나 그는 접촉즉흥이 어떠한 면에서 움직임의 제약한다고 보고 그 한계점이 존재한다고 Walker Art Center에서 열린 강연에서 언급하기도 했다. 2007년 《Artforum》과의 인터뷰에서는 자신의 관심사가 언제나 걷기에 있어왔음을 언급하였다.

그의 무용활동은 일상적인 동작으로서 모던댄스에 대한 거부로 시작되었다. 무용수로 활동하며 자신이 거부하던 기법과 계급적 구조에 대한 의구심은 포스트모던댄스를 시작하고 발전시켰던 무용가들과 같은 목적의식을 지니게 하였다. 초기 활동에서 기교적 움직임이 철저히 배제된 일상적 움직임의 사용은 아키도의 영향과 다양한 실험적 변주를 거쳐 접촉즉흥기법으로 발전되었다. 따라서 접촉즉흥 역시 그가 순수한 움직임을 추구하기 위하여 거듭한 실험적인 작업의 연결선상에 위치하는 것으로 조명될 수 있겠다.

4. 작품에서 드러나는 일상적 움직임의 특성

1) 〈Satisfyin' Lover〉(1967)

이 작품은 팩스톤의 초기 작품인 〈Proxy〉와 함께 커닝햄에 대한 비판적인 시각이 드러난다고 인정되어지는 작품이다. 무대 위에 놓여진 의자 3개가 유일한 소품으로 거리에서 선택된 다양한 성과 인종 그리고 체격의 무용수들이 상수에서 하수로 이동한다. 이들은 자연스럽게 걸어서 등장하고 퇴장하며 일부는 의자에 앉기도 일부는 정면을 응시하기도 한다. 따라서 등장하는 움직임은 걷기와 앉기, 일어서기와 같은 단순한 분류의 것이다. 샬리 베인즈(Sally Banes)의 저서인 『포스트모던댄스』(1991)에 실린 작품의 연출 노트에 의하면 이 작품은 “걷기, 서기, 그리고 앉기에 관한 것이다.” 때문에 움직임은 매일 반복되는 삶에서의 실천되는 동작분류에 포함된다. 또한 무용과 연관한 훈련을 받지 않은 비무용수들의 공연으로서 비기교적 움직임이라는 성질도 충족한다. 공연자들에 내려진 지시사항으로는 편안한 상태의 걷기를 할 것, 이를 순수한 형태로 유지할 것 그리고 시선을 특별히 고정

시키지 않을 것과 같은 단순한 것이다. 이러한 지시사항은 숙련된 무용수로 이루어진 공연과 달리 누구에게나 행해질 수 있는 일상적 움직임들을 자연스럽게 이끌어내는 동시에 이를 통하여 안무를 하기 위한 노력으로 보인다. 또한 비무용수의 기용은 전통적으로 무용이 가져온 신체적 정렬상태를 벗어난 걷기동작을 통해 보다 명확하게 드러난다.

때문에 움직임은 매일 반복되는 삶에서의 실천되는 동작분류와 비기교적 움직임이라는 두 가지 성질을 모두 충족하는 것으로서 분석된다. 이러한 보행동작은 모든 사람들에게 가능한 동작인 동시에 '무용적이지 않은' 동작으로서 의미를 가지며 스스로도 실행이 가능한 동작들을 평범한 사람들이 공연하는 모습은 감상하는 관객들에게 무대 위의 무용작품과 자신과의 관계를 새롭게 인식하게 만들어준다. 공연자가 입은 각자의 평범한 의상과 더불어 무음악의 음향으로 진행되는 이 작품은 순수한 일상적 동작인 보행동작을 그 중심에 둬으로써 팩스톤의 저항정신을 보여준다. 저명한 미국의 무용이론가 베인즈는 이 작품을 "보행동작을 신격화 한 작품"이라고 평가하였는데 결과적으로 이완된 신체에서 수행된 보행동작이 공식적으로 무용동작으로 인정되어지며 예술작품의 일부가 된 것이다.

2) 〈Bound〉(1982)

1970년대에 팩스톤이 접촉즉흥기법의 움직임을 발전시키는 것에 집중했다는 점에 이 작품이 발표된 1980년대는 의미를 지닌다. 1982년 로마의 Spazio Zero에서 초연되고 1983년 영상으로 만들어졌다. 작품분석에는 1983년 촬영된 영상이 사용되었다. 팩스톤 스스로가 무용수로서 공연한 이 작품은 의상의 전환, 프로젝션의 사용, 조명의 활용 그리고 다양한 일상적 소품을 이용했다는 점이 전작에 비해 두드러진다. 무대적인 효과장치가 활용되는 것에 비해 각종 소품들을 다루거나 조작하는 팩스톤이 모습은 비교적 단조롭고 감정적 표현을 배제한 태도로 일관한다. 요람과 흔들의자 그리고 종이상자로 만들어진 탱크모양의 소품 등은 시대적인 배경을 암시하는 한편 동작 속에 연결고리나 스토리라인은 존재하지 않는다. 다만 순간적인

이미지와 단상들이 관객으로 하여금 고민하도록 유도하고 있다. 요람과 흔들의자 사이에 앉아 허공을 응시하는 모습은 가족을 그리워하는 듯 보이기도 하나 동시에 삶의 흐름 속에 놓여진 인간으로서 무용수를 조명하기도 한다. 무음악과 연주곡 그리고 전자음이 교차되는 음향은 지속적으로 작품의 분위기를 전환시킨다.

소품을 다루는 부분에 있어서 그의 태도는 지극히 일상적이며 심지어 우스꽝스러운 상황을 연출하기도 한다. 스튜디오의 문을 통해 소품을 들고 무심하게 등장하거나 퇴장하는 모습은 관객의 시선을 의식하지 않은 자연스러운 상태로 일관되었다. 일체의 감정적 전달 없이 선보이는 동작과 소품을 다루는 태도는 관객으로 하여금 조용히 그를 관찰하도록 만든다. 소품과 관련한 무용적이지 않은 움직임들은 일상생활에서 행해지는 것들로서 일상적 움직임의 특성이 지닌 첫 번째 성질인 매일 반복되는 동작의 성향을 강하게 가지고 있다. 반면 팩스톤이 비교적 음악에 종속적인 움직임을 보이는 즉흥적인 솔로 동작들에서는 드러나지 않는다. 예측이 불가능한 스텝과 회전, 상체의 기울임 등이 주로 관찰되며 이완된 신체로 진행된다. 예를 들어 팔동작은 당겨지거나 뻗어지는 에너지를 보이지 않고 험거운 원형의 공간들을 만들어내며 발동작은 부드럽고 민첩하게 스텝을 밟는다. 상체의 기울임과 반복되는 회전동작 속에서 그의 신체는 나선형의 곡선과 같은 형태를 보이며 자연스러운 흐름으로 진행된다. 이러한 느슨한 신체의 동작들은 즉흥적이며 의도적으로 구성되어 보이지 않는다. 이러한 일련의 동작들이 비무용적이라고 단언하기는 힘드나 비기교적인 것은 분명해 보인다. 그가 가진 이완된 에너지는 기존의 무용작품과는 사뭇 다른 느낌을 전달한다. 또한 자유로운 발끝모양과 느슨한 신체정렬을 통해 무용적 기교들을 기피하고자 하는 의도를 읽을 수 있다. 때문에 본 작품에서 그의 움직임의 일부는 일상적 움직임의 특성의 첫 번째 성질인 매일 반복되는 성향을 강하게 지니고 동시에 비무용적이나, 즉흥적 솔로 부분에서는 매일 반복되는 성질은 약화되나 여전히 비무용적 안무성향을 드러낸다. 따라서 본 작품은 전작에 비해 일상적 움직임의 특성이 작품전반적으로 강하게 드러내지는 않는다. 그러나 그러한 중에도 지속적으로

의도적인 비기교적 움직임을 행한다는 점에서 작품은 일상적 움직임의 특성을 지니고 있다.

3) 〈Contact at 10th & 2nd〉(1983)

이 작품은 접촉즉흥이 주목을 받은 이후 널리 행해지던 시점의 것으로서 일종의 시범공연으로서 선보여졌다. 오늘날까지도 접촉즉흥기법의 교과서적 작품으로서 인정되어지며 따라서 발전된 형태의 접촉즉흥이 능숙히 실천되어진 작품이라고 볼 수 있겠다. 기법의 특성상 접촉즉흥을 통한 움직임을 만들어나가는 것에 숙련된 무용수들에 의해 행해지는 이 작품은 관객들이 자유로운 분위기에서 지켜보는 가운데 무용수들의 등장과 퇴장으로 지속된다. 등장의 순서는 무용수들의 의지에 맡겨져 있으며 먼저 등장한 무용수는 이후 등장한 다른 무용수와 서서히 호흡을 맞추어가며 접촉즉흥을 선보인다. 서로의 체중과 에너지를 교환해야하므로 상대방의 호흡을 예민하게 느끼고 있는 무용수들은 이완된 신체로 동작에 임하며 반면 긴장된 분위기는 관객으로 하여금 움직임에 주목하도록 만든다. 서로 주고받는 에너지의 흐름이 점차 감소하거나 대응할 수 없는 상황에 직면했을 때 자연히 동작은 마무리된다. 동작을 끝낸 무용수는 다른 상대를 찾거나 퇴장을 하기도 하며 무대 위에서는 여러 그룹의 접촉즉흥무가 동시에 이루어진다. 두 명 이상의 무용수가 그룹이 되어 이루어지는 움직임은 무대 곳곳에서 서로의 에너지의 흐름을 감지해 나가며 조화를 맞추려는 노력의 결과물로서 다양한 상황에 대응하는 무용수들에게 몰입된 관객들은 이들이 처한 난처한 상황에 함께 웃음을 터뜨리기도 한다. 자연스러운 자세에서 시작된 움직임은 상대방을 들어 올리거나 뛰어넘는 격한 움직임으로 까지 발전되지만 민첩하고 강한 동작에서도 무용수의 신체는 느슨한 상태로 유지된다. 이러한 일련의 과정으로서 선보여지는 움직임들을 통해 관객은 동작이 미리 정해지거나 약속되어지는 것이 불가능함을 인식하게 되고 이러한 예측이 불가능한 다양한 상황 속에서 움직임을 이어나가는 무용수들의 능력을 감상하게 된다. 무용수들이 순간의 상황에서 어떠한 대응을 보이는 것과 함께

동작을 펼치는 무용수와 어떠한 에너지의 흐름을 주고받는 것인지가 작품의 분위기를 시시각각 변화시킨다.

작품에서 선보여지는 움직임은 접촉즉흥기법으로 만들어진 즉흥적 반응들로 구성되어있다. 이들은 들거나 들려지고, 구르거나 기대는 동작들을 다양한 상황을 이어가기 위한 노력으로서 수행한다. 분류적인 측면에서 보았을 때 이들은 일상에서 반복되는 동작이기도 하나 일부는 그렇지 않기도 하다. 이들이 숙련된 무용수로서 각 상황에 따라 어렵지 않게 에너지를 전환하거나 리프트 동작을 수행하는 부분들은 일상생활에서 흔히 보여진 움직임들이라고 보기는 힘들기 때문이다. 때문에 일상적 움직임의 특성 중 첫 번째 성질인 매일 반복되는 동작의 분류 면에서는 일부 벗어나 있다. 반면에 이완된 신체와 부드러운 호흡으로 일관하는 무용수들은 동작을 자연스럽고 평범하게 보이게 만든다는 점이 두드러진다. 이들은 어떠한 상황에서도 자신의 의지만으로 움직임을 만들어 나가지 않고 전통적인 무용동작도 선보이지 않았기 때문에 일상적 움직임의 특성이 지니는 두 번째 성질인 비무용적 성향을 지닌다고 볼 수 있다. 접촉즉흥이 가진 규칙들은 곧 하나의 안무방법으로 무용수 자신의 의지가 아닌 타성에 의한 예측불가능한 성질의 것 그리고 기존의 무용기법을 부정한 새로운 것을 창작하는 안무법이라고 볼 수 있다. 이러한 창작으로 본 작품의 움직임은 전통적 무용의 것을 벗어나 일상적 에너지를 가진 새로운 동작들이라는 점이 유의미하다.

5. 결론

일상적인 소재와 소품의 활용 그리고 일상에서 발견되는 동작들의 사용과 같은 일상적 특성은 포스트모던댄스의 특질로서 늘 언급되어진다. 그러나 이러한 일상적인 특성이 어떠한 문제의식을 지니고 어떠한 과정으로 무용작품에 생성되었는가에 관한 선행연구는 진행되지 않았다. 따라서 본 연구자는 이러한 특성이 발현된 배경과 발전과정을 살펴보기 위하여 포스트모던댄스의 대표적인 인물인 스티브 팩스톤의 작품에 내재된 일상적 움

직임의 특성을 분석하였다. 작품을 분석하기에 앞서 일상과 관련한 개념들을 다양한 학문적 접근으로 파악하는 것이 선행되었다.

먼저 1920년대 하이데거에 의해 일상과 관계성을 가진 철학적 사고들은 시작되었으며 1960년대에 들어 사회학자들은 일상생활을 중요한 학문적 접근이 필요한 것으로 바라보았다. 하이데거는 칸트와 데카르트와 철학자들로 대표되는 서구의 형이상학적 사고에 반하는 사상으로 인간 존재를 중심으로 사고하던 인식을 벗어나 존재하는 세계를 주목하고 그 안에서 삶을 살아가는 존재로서 인간을 조명하였다. 이러한 사상에는 과학과 기술의 빠른 발전이 잠재적인 위협이라는 사고가 내재되어 있으며 이러한 면에서 1960년대 사회학자들과 일치되는 성향을 가진다. 르페브르와 헬러와 같은 사회학자들 역시 급속한 발전 속에서 변화하는 삶을 살아가는 인간의 소외를 주장하였으며 일상을 회복하는 것에 주목하였다. 이러한 일상과 관련한 개념들은 매일 반복되는 인간의 삶 그리고 평범함과 관련이 있으며 때문에 전통적인 예술에서 경시되는 것이었다.

예술은 특별한 것이며 고급계층에 의해 향유되어야 한다는 기존의 인식은 지배적이었고 이러한 사상은 포스트모던의 시대에서 변화를 맞이하였다. 팝아트와 개념미술의 예술가들은 일상의 소재를 작품에 반영하였고 이러한 일상적인 특성이 예술로서 인정되어지며 사상의 전환이 이루어졌다. 포스트모던댄스 역시 동시대의 흐름 속에 있었으며 이 시기를 대표하는 무용가로서 스티브 팩스톤은 조명된다. 그는 일상적인 동작인 보행동작을 작품에 사용하여 주목을 받았고 새로운 개념의 안무법인 접촉즉흥을 적극적으로 발전시켰다. 이러한 그의 안무성향에는 무용단 시절에 느낀 문제의식이 반영되어있으며 기존의 무용예술이 가져온 관습을 제거하려는 의도가 내재되어있다. 정형화된 움직임들과 무용수간의 위계적 질서가 그것이며 이러한 관습들이 그로 하여금 기존의 무용기법들을 부정하고 순수한 움직임을 생성하고자 하는 의지를 지니게 했다. 본 연구에서는 팩스톤의 세 작품을 분석하여 그의 작품 전체에 내재된 일상적 움직임의 특성을 도출하고자 하였다.

일상적 움직임의 특성은 매일 반복되어지는 일상생활에서 행해지는 성

질, 포스트모던댄스가 지양한 무용기법들을 거부하는 비무용적 성질의 두 요소로 나뉘어 분석되었다. 〈Satisfyin' Lover〉(1967)는 보행동작의 활용이 두드러지며 비무용수인 공연자들을 통한 걷기와 앉기 그리고 정지동작이 어떠한 의도적인 조작 없이 그대로 무대 위에서 수행되었다. 이완된 신체가 선보이는 자연스러운 보행동작은 매일 반복되는 일상에서 수행되며 일체의 무용적 기교가 포함되지 않은 움직임으로서 일상적 움직임의 특성의 두 가지 성질을 모두 지니고 있다. 〈Bound〉(1982)는 다양한 일상적 소품을 이용한 단순한 움직임과 즉흥적인 솔로동작으로 구성되어있으며 때문에 일상에서 수행되는 동작과 그렇지 않은 일부 동작들이 포함되어있다. 솔로로 진행되는 일련의 움직임들은 일체의 현대무용의 기교를 포함하지 않으며 이완된 신체로 수행되었다. 따라서 매일 반복되는 일상의 동작이 지닌 에너지를 가진 움직임이나 분류 면에서 일부 벗어나 있고, 두 번째 성질인 비무용적 성향은 내포되어있다. 〈Contect at 10th & 2nd〉(1983)는 팩스톤의 이력에서 가장 대표적인 활동으로 손꼽아지는 접촉즉흥법을 선보이는 작품이다. 자연그대로의 에너지를 중시하는 기법의 특성은 움직임에 드러나며 이완된 신체에서 무용적 기교가 배제된 동작이 만들어진다. 일상생활에서 행해지는 동작의 분류에서는 일부 벗어나나 일상적인 에너지를 지닌 상태로 수행되며 무용적 기교는 사용되지 않아 비무용적이라는 일상적 움직임의 특성을 보인다.

초기 그의 작품에서 일상적 움직임의 특성은 두 가지 성질을 모두 강하게 내포되었으나 이러한 시도는 점차 발전하여 일상적 에너지를 지닌 색다른 움직임으로 나타났다. 이완된 신체로 사전에 구성되거나 조작되지 않은 순수한 움직임들을 선보이기 위하여 즉흥적으로 동작을 수행하기도 했으며 이러한 움직임들을 자신의 의지가 아닌 에너지의 흐름과 타성에 따라 생성되는 접촉즉흥을 적극적으로 실행하였다. 이러한 일상적 움직임의 등장은 기존의 무용계가 지니고 있던 정형적인 움직임과 무용수간의 계급적 구조 그리고 고립된 예술장르로서의 소통의 부재와 같은 배경적 원인을 지닌다. 이러한 전통적 관습과 구조적 문제들은 팩스톤을 비롯한 무용가들에 의해 적극적으로 거부되며 권위와 총체성과는 거리가 먼 포스

트모던댄스의 특성을 형성하였다. 전통적 위계질서와 억압으로부터 탈피하려는 강한 의지로서 전략적인 일상의 편입은 조명될 수 있다. 여기엔 후기 자본주의 사회에 이루어진 일상의 미학화 현상이 배경으로 작용였으며 일상이 예술로 또한 예술이 일상으로 교차하는 시대의 변화가 동행되었다. 때문에 팩스톤의 작품활동을 관통하고 있는 일상적 움직임의 특성은 기존의 무용예술을 거부하고 변화시키려는 시도로서 조명되어야 한다. 그가 주목했던 일상의 움직임과 그 특성은 오늘날의 컨템포러리댄스로 이행되어지고 있으며 한 시대의 무용예술이 가졌던 예술의 흐름을 보여주는 것이다. 다수의 연구가 그가 적극적으로 실행했던 접촉즉흥과 작품들 그리고 포스트모던시대의 무용이 지닌 특성들을 고찰하였으나 일상적 특성에 주목한 연구는 찾아보기 어렵다. 본 연구를 통해 포스트모던댄스의 무용가들이 선보였던 일상적 움직임의 특성이 새롭게 재조명되어지고 동시대의 안무가들이 선보인 다양한 시도에 내재된 일상적 특성 역시 연구되어져야 할 필요가 있다고 사료된다.

참고문헌

단행본

- 강수택, 『일상생활의 패러다임』, 민음사, 1998.
- 이기상, 『존재와 시간』, 살림출판사, 2006.
- Danto, A. C., 『무엇이 예술인가』, 김한영 역, 은행나무, 2015.
- Dewey, J., 『경험으로서의 예술』, 이재언 역. 책세상, 2003.
- Banes, S., 『포스트 모던댄스』, 박명숙 역, 삼신각, 1991.
- Lefebvre, H., 『현대세계의 일상성』, 박정자 역, 기파랑, 2005.
- Maffesoli, M. 외, 『일상생활의 사회학』, 박재환 외 역, 한울, 1994.

논문

- 강수택, 「아그네스 헬러의 인간학적 일상 생활론 연구」. 『현상과인식』 61호, 1994.
- 김다정, 「포스트모더니즘 예술에 나타난 일상적 경험의 실천적 특성에 관한 연구」, 고려대학교 석사학위논문, 2014.
- 박서영, 「컨템포러리댄스에 나타나는 포스트모던댄스의 미적 특질 및 변용에 관한 연구」, 『대한무용학회논문집』 제72권 6호, 2014.
- 박수현, 「일상을 통한 도자조형 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2008.
- 손재현, 성재형, 「Dewey의 실용주의 미적 경험과 무용」. 『한국체육철학회지』 제17권 4호, 2009.
- 안주애, 「포스트모던댄스그룹의 창작작업에 나타난 즉흥의 특성 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2008.
- 오양숙, 「포스트모던 예술과 일상생활의 상호 관계성에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2003.
- 이윤정, 「다니엘 스포에리(Daniel Spoerri)의 '이트 아트'에 나타난 일상성의 미학」, 『미술사학보』 제26호, 2006.
- 윤미정, 김영환, 「Steve Paxton의 Contact Improvisation과 Aikido의 상관성 연구」, 『한국체육철학회지』 제12권 1호, 2004.
- 조형국, 「M.하이데거: 일상의 발견」, 『존재론연구』 제15권, 2007.

지민혜, 「스티브 팩스톤의 접촉즉흥에 관한 연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2001.

홍경화, 「포스트모더니즘의 이해와 컨템포러리댄스의 특징적 경향에 관한 연구」, 『한국무용학회지』 제12권 2호, 2012.

기타

샬리 베인즈, 〈저드슨 댄스시어터의 탄생〉, 《공연과 리뷰》 21권, 이승엽 역, 2015.

비메오 <https://vimeo.com>

유튜브 <https://www.youtube.com>

Abstract

Characteristics of Everyday Movement Represented
in Steve Paxton's Works: Focused on *Satisfyin'*
Lover, Bound, Contact at 10th & 2nd-

KIM, Hyunhee

Sungkyunkwan University

Phd. candidate

The purpose of this thesis is to analyze characteristics of everyday movement showed in performances of Steve Paxton. A work of art has been realized as a special object enjoyed by high class people as high culture for a long time. Therefore, a gap between everyday life and art has been greatly existed, and the emergence of everyday elements in a work of art means that public awareness involving social change is changed. The postmodernism as the period when a boundary between art and everyday life is uncertain was a postwar society after the Second World War and a social situation that rapidly changes into a capitalistic society. Changes in this time made scholars gain access academically concepts related to everyday life, and affected artists as the spirit of the times of pluralistic postmodernism refusing totality. At the same period of the time, modern dance also faced a turning point as post-modern dance.

After the Second World War, modern dance started to be evaluated as it reaches the limit, and at this juncture, headed by dancers including the Judson Dance Theatre. Acting as a dancer in a dance company of Merce Cunningham, Steve Paxton, one of founders of the Judson Dance Theatre, had a critical mind of the conditions of dance company with the social structure and the process that movement is made. This thinking is showed in early performances as an attempt to realize everyday motion itself in performances. His early activity represented by a walking motion attracted

attention as a simple motion that excludes all artful elements of existing dance performances and is possible to conduct by a person who is not a dancer.

Although starting the use of everyday movement is regarded as an open characteristic of post-modern dance, advanced researches on this were rare, so this study started. In addition, studies related to Steve Paxton are skewed towards Contact Improvisation that he rose as an active practician. As the use of ordinary movement before he focused on Contact Improvisation, this study examines other attempts including Contact Improvisation as attempts after the beginning of his performances. Therefore, the study analyzes *Satisfyin' Lover*, *Contact at 10th & 2nd* and *Bound* that are performances of Steve Paxton, and based on this, draws everyday characteristics. In addition, related books, academic essays, dance articles and reviews are consulted to consider a concept related to everyday life and understand dance historical movement of post-modern dance.

Paxton attracted attention because of his activity starting at critical approach of movement of existing modern dance. As walking of performers who are not dancers, a walking motion showed in *Satisfyin' Lover* gave esthetic meaning to everyday movement. After that, he was affected by Eastern ideas, so developed Contact Improvisation making a motion through energy of the natural laws. In addition, he had everyday things on his performances, and used a method to deliver various images by using mundane movement and impromptu gestures originating from relaxed body. Everyday movement of his performances represents change in awareness of performances of the art of dancing that are traditionally maintained including change of dance genre of an area. His activity with unprecedented attempt and experimentation should be highly evaluated as efforts to overcome the limit of modern dance.

Keywords

Steve Paxton, Characteristics of Everyday Movement, *Satisfyin' Lover*, *Bound*, *Contact at 10th & 2nd*, Contemporary dance, Post-modern dance

영화 <왕의 춤>을 통해서 본 권력 수단으로서의 예술

강지원

한양대학교 연극영화학과 박사수료

목차

-
1. 서론
 2. 루이 14세 절대군주의 예술: 통치와 권위의 수단
 - 1) 루이 14세는 누구인가?
 - 2) 예술을 사랑한 군주, 그를 위한 예술, 그가 필요한 예술
 3. 춤추는 음악가 뮐리: 신분 상승과 권력의 수단
 - 1) 조반니 바티스타 뮐리는 어떻게 장 바티스트 뮐리가 되었나?
 - 2) 뮐리의 발레와 프랑스 오페라
 4. 몰리에르: 풍자와 희극, 예술가로서 비판의식의 표현 수단
 - 1) 궁정 극작가, 몰리에르
 - 2) 몰리에르의 희극 (풍자극, 희극)
 5. 결론

요약문

벨기에 출신의 영화감독 제라르 꼬르비오의 영화 <왕의 춤>은 17세기 프랑스의 궁중을 배경으로 루이 14세가 어떻게 강력한 절대군주, 태양왕 루이 14세로 거듭나는 과정을 실존했던 예술가들의 활동을 통해서 보여주는 작품이다. 영화는 바로크시대의 예술 애호가였던 루이 14세가 예술을 어떻게 즐기고 권력의 수단으로 사용했는가를 흥미롭게 보여주고 있다. 하지만 영화가 그리고 있는 모습은 역사적 사실과는 맞지 않는 부분도 상당히 많다. 본 연구는 영화가 묘사하는 당시의 예술계와 역사적으로 고증된 예술계를 비교하면서, 과연 영화가 말하고자 한 진짜 목표가 무엇인지를 찾아내려 한다.

언뜻 영화는 루이 14세에 대한 영화로 소개되는 듯하다. 하지만 보다 자유로운 시선으로 바라본다면, 이 영화는 루이 14세의 총애를 받던 궁정 음악가 장 바티스트 륄리의 관점에서 그려진다는 사실을 발견하게 된다. 이를 통해 제라르 꼬르비오는 당시 예술과 예술가들의 모습을 한 예술가의 시선으로 바라보며 그리려 했다. 그리고 륄리에 비견되어지는 극작가 몰리에르의 모습 또한 영화에서 잘 활용되고 있다. 왕의 총애를 받았으며, 지금도 위대한 극작가로 평가되는 몰리에르가 영화에서는 지금과 같은 평가를 기대하기 힘든 인물로 그리고 있다. 그의 문학적 업적으로 높이 평가받는 혁신적이고 진보적인 모습은 영화에서 찾아볼 수 없다. 이 두 예술가의 비교는 영화가 사용하는 예술적 이미지의 핵심이 ‘아이러니’란 점을 기억 할 필요가 있다. 영화는 ‘태양왕’의 이미지를 통해 루이 14세가 감추려 한 내면적 고통을 묘사하고, 이와 동시에 댄스 장면을 통해 루이 14세의 압도적인 예술을 향한 애정의 관점을 그려낸다. 이처럼 영화 <왕의 춤>이 사용한 화려한 미장센의 양면성을 본 연구는 ‘예술’이라는 매개물을 통해 17세기를 들여다보는 아이러니한 장치로써 접근한다.

주제어

<왕의 춤>, 루이 14세, 바로크, 제라르 꼬르비오, 륄리, 몰리에르, 프랑스 예술

1. 서론

루이 14세가 통치하던 시기는 예술사적으로는 '바로크'시대에 속한다. 당시 예술의 화려함과 웅장함으로 흔히들 '베르사유 궁전'을 언급하며 그 스케일과 스타일을 어렵지 않게 상상하도록 한다. 이미 오래전부터 미술과 건축 분야에서 바로크 시대 예술을 연구 해왔다. 본고에서 다루는 영화 <왕의 춤>에서는 특히나 음악과 궁중 극에 대해서 보다 중점적으로 다루고 있다. 음악사로도 바로크 시기의 프랑스 음악은 프랑스 궁정에서 그 특징들을 많이 찾아보는 노력이 있었다. 특히나 2005년에 연구된 정경원의 「춤과 음악의 간극: 루이 14세 시기의 미뉴엣을 중심으로」에서 궁정춤과 떼려야 뗄 수 없는 음악, 미뉴엣을 춤과 음악을 서로 함께 연구하는 것이 아닌 오히려 춤과 다른 음악에서 보여지는 관습과 형식에 집중하여 춤과 음악의 간극을 세 가지로 나누어 연구하였다. 다시 말해, 음악의 단위인 리듬과 춤 동작의 단위, 춤과 음악의 악센트, 한 곡의 음악 전체 길이와 춤의 길이로 나누어 그 간극을 연구해서 당시 바로크 음악의 복원 보다는 연주나 청취의 태도에 보다 큰 중요성을 강조했다.¹ 문학 분야에서는 프랑스 고전주의 문학의 대표적인 작가로 몰리에르는 그 위치가 독보적이다. 그에 대한 연구는 김익진의 「몰리에르의 최근 연구 동향에 대하여」에서도 누차 언급되었듯이, '프랑스 고전주의 문학의 대가, 몰리에르'로 이미 공식화된 모습을 가지고 있다.² 이렇듯 이미 예술사적으로 연구가 활발히 진행되었고, 그간 어느 정도 공론화 된 이미지가 확고한 바로크 시대, 루이 14세 시대의 예술을 바라본다는 것은 일반적인 예술적 상식선을 넘어서기는 힘들어 보인다. 그러나 영화 <왕의 춤>에서 바라보는 절대 군주 루이 14세와 그의 주위에서 바로크 예술과 문화를 만드는 예술가들의 모습을 바라보면, 기존의 상식에서 벗어난 새로운 프레임으로 바로크 예술을 바라볼 수 있다.

1988년 <가면 속의 아리아 *Le Maître de musique*>로 데뷔한 벨기에 출신

¹ 정경원, 「춤과 음악의 간극: 루이 14세 시기의 미뉴엣을 중심으로」, 『서양음악학』 제10권 3호, 2005 전문 요약.

² 김익진, 「몰리에르의 최근 연구 동향에 관하여」, 『한국프랑스학회발표회』, 2001, 43-52쪽.

의 영화감독 제라르 코르비오(Gerard Corbiau)는 고전음악을 소재로 시청각적으로 즐길 거리가 풍부한 영화를 만드는 감독으로 정평이 나있다. 1994년작 <파리넬리 *Farinelli*>(1994)가 증명하듯, 그는 박물관에서 그림으로만 보던 시대의 장면들을 치밀한 자료 조사와 고증을 거쳐 스크린을 통해 구현해내는 감독이다. 영화 <왕의 춤 *La Roi Danse*>(2000)에서 그는 자신의 검증된 시대물 재현방식으로 영화를 예술적 성과뿐 아니라 상업적인 흥행까지 이루어냈다. 이렇듯 그는 시대물, 특히 음악과 관련된 모든 영화들은 스펙타클(spectacle)하게 구현해내는 화려한 볼거리와 미술적인 완성도로 세계적으로 높이 그 능력을 인정받았다. 2007년작 <호세 반 담, 25년 후 *José van dam, 25 ans après*> 이후 그는 오랜 동안 작품을 내놓지 않고 있는데, 본고는 국내에서 소개된 그의 마지막 작품이자 상업적으로도 비평적으로도 양쪽에서 모두 극찬을 받았던 작품 <왕의 춤>을 돌아보며 제라르 코르비오의 예술세계를 조망하려 한다.

“나는 영화와 음악의 위험한 결혼을 장려한다. 음악이 더 이상 부차적인 요소에 머물지 않는 영화를 지향한다”³고 말했던 제라르 코르비오의 언급은 역시나 이번 영화에도 유효해 보인다. 영화 <왕의 춤>은 17세기 프랑스의 궁중을 배경으로 어린 루이 14세가 어떻게 강력한 절대군주, 태양왕 루이 14세로 거듭나는지를 보여주면서, 바로크시대 예술 애호가 루이 14세가 예술을 어떻게 향유하고 이용하는지를 무리 없이 보여주는 작품이다. 비평가들의 언급처럼 영화는 “17세기 궁정 음악과 무용을 완벽하게 재현”하면서, 루이 14세 통치 기간 동안 그의 “야심과 고뇌를 부각시키는” 데 집중하고 있다.⁴ 이러한 왕의 걸을 장 바티스트 뤼리(Jean Baptiste Lully)가 지킨다. 아이로니컬하게도 왕의 일대기는 전부 뤼리의 시각에서 다뤄지는데, 이 영화의 흥미로운 점도 바로 이 부분에서 발생한다. 제목에서 비롯된 예상과는 달리 영화가 정확히는 ‘주인공 루이 14세’의 일대기가 아닌, 그의 총애를 받고 있는 ‘예술가 장 바티스트 뤼리를 중심으로 진행’된다는 사실이 이 영화의 주제가 ‘예술’ 그 자체에 있다는 점을 부각시킨다. 영화는 걸의

³ http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=5064 (검색일: 2017.06.11)

⁴ http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=5064 (검색일: 2017.06.11)

표면과 달리 내부의 요소를 바라보는 데 할애된다. 이러한 영화의 구성은 시대의 정신을 사회적이거나 정치적인 맥락에서가 아닌, 미장센 자체로서의 '음악'을 통해 들여다보도록 읽게 만든다. 본고는 이러한 영화의 미장센 사용법에 대해 거시적인 관점에서 관찰하려 한다.

이탈리아 출신의 가난한 예술가 뮐리가 어떻게 왕의 신임을 받으며 궁정 음악인으로 살아남는가를 그려내면서 <왕의 춤>은 당시 왕과 궁정 예술가들의 관계, 그리고 왕을 둘러싼 귀족과 성직자들의 모습을 놓치지 않고 잘 표현한다. 뮐리 외에도 이 작품에는 중요한 요소로 등장하는 또 다른 궁정 예술가가 있는데, 바로 뮐리와 함께 발레 극을 만들던 '극작가 몰리에르(Molière)'다. 영화에서 몰리에르는 '미치광이 예술가'라 불리는 뮐리에 비해 극적인 존재감이 크지는 않다. 하지만, 몰리에르의 예술적 가치는 지금도 괄목할 정도로 혁신적이고 진보적인 그의 문학적 평가들이 실제와는 다르게 과소 표현된 측면이 있다. 이점은 현재 몰리에르의 예술가적 위상에서 볼 때 연출자가 의도적으로 상대적인 존재감을 감소시킨 결과일 것이다. 따라서 이 글은 시청각적인 즐거움으로 가득한 영화 <왕의 춤>에 등장하는 세 인물들인 '루이 14세, 뮐리, 몰리에르'에 대한 보다 사실적인 이해를 바탕으로, 바로크 시대의 예술적 풍요 속에서 그들 각자가 활용했던 영화적 표현방법을 분석하며 진행될 것이다. 그를 통해 이 영화 전체가 그려내고자 한 진짜 목적이 무엇인지도 가늠할 수 있을 것이다.

역사가 이르듯 처음 군주들이 행사한 권력은 신이 준 것은 아니었다. 하지만 절대 권력을 행사하는 정치 체제 하에서 중세 이후 프랑스의 왕들은 "정치질서의 붕괴, 외국 침략, 사회 불안, 도덕적 해이 등으로 나라가 어수선하거나 민생이 도탄에 빠졌을 때, 교회와 함께 이를 구원하기 위해 '신의 이름을 빌려' 무제한으로 행사한 권력에서 비롯되었"⁵기에 그중 검소한 모습으로 기억되는 사람은 거의 없다. 루이 14세 세계 역시 마찬가지다. 모루아의 말처럼 루이 14세가 "짐이 국가다(L'état c'est moi)"라고 이른 적은 실상 없었다 하더라도,⁶ 그가 그러한 생각을 가지고 왕권신수설에 의한 절대

5 서정복, 『프랑스의 절대왕정시대』, 푸른사상, 2012, 15쪽.

6 앙드레 모루아, 『프랑스사』, 신용석 역, 김영사, 1991, 207쪽.

권력을 휘둘렀다는 사실은 변함이 없다. 물론 역사적으로도 회자될 만큼 그는 화려한 생활을 누린 사치스러운 왕들 중 하나였다. 우선 루이 14세가 살던 곳인 베르사유 궁전의 화려함만으로도 그의 예술적 안목과 생활은 짐작가능하다. 비록 “루이 14세 시대 후반기에는 경기 침체로 인해 영국에 대항하여 아메리카 식민지를 보호할 힘조차 없었다”⁷고 하더라도, 이러한 침체의 늪은 그의 화려한 생활을 더욱 돋보이게 하는 반작용으로 작용했다. 물론 절대주의시대가 성숙함에 따라 엄청난 재정적자와 불합리한 징수, 부패와 부정, 귀족들의 사치와 돈놀이, 재정 관리의 허점이 드러나기 시작했고, 이러한 경제적 위기 속에서 발생하는 ‘귀족과 부르주아 계급의 모호함은 프랑스 혁명의 근간이 되었다’⁸는 평가도 존재한다. 하지만 그 몰락에 있는 부조화의 발생역학적인 예술적 성취는 오히려 영화를 돋보이게 한다는 점을 잊어서는 안 될 것이다. 유독 사치스러운 별난 취향, 그 유별나게 화려한 취향처럼 루이 14세 통치 기간 동안의 왕권은 유별나도록 강력했고 그 강력함은 독을 품고 있었다. 이렇듯 절대군주의 화려함과 드라마틱한 몰락의 기로는 21세기의 예술인 영화를 사로잡기 충분했고, 본고는 어쩌면 예술이라는 아름다운 독버섯이 품고 있는 위험함의 도사림과 영화의 외내관을 연결시키려 한다. 이를 통해 예술의 의미 자체를 뒤돌아 볼 수도 있을 것이고, 동시에 영화의 진짜 목적 또한 향유할 수 있게 될 것이다.

2. 루이 14세, 절대군주가 원하는 예술: 통치와 권력의 수단

1) 루이 14세는 누구인가?

루이 14세는 1683년에 태어나서 1715년에 베르사유 궁전에서 사망했다. 30년 전쟁(1618-1648)으로 얼룩진 시대였다. 72년의 재위기간 중 어린아이 시절을 제외하고, 그는 오롯이 절대군주로서 막강한 권력을 유지한 채로

⁷ 서정복, 앞의 책, 181쪽.

⁸ 반 룬, 『예술의 역사』, 이철 역, 동서문화사, 1987, 443쪽.

평생을 살았다. 어째서 그는 그토록 강력한 왕권을 원했던 것일까? 영화에서 묘사된 상황 몇 가지를 살펴 면 루이 14세의 어린 시절은 성직자와 대신들의 장난감으로 지낸 세월에 대한 그의 기괴한 복수심만으로는 전부 설명되지 못할 것이다. 영화에서 직접 언급되지는 않지만, 따라서 ‘프롱드 난(La Fronde (1648-1653), aussi appelée guerre des Lorrains)’에 대한 설명이 추가되어야 한다. 원래 ‘프롱드’란 단어는 고무줄 총 놀이를 지칭했으나, 이후 이 말은 ‘반란군’의 상징이 되었다.

루이 13세가 죽고 나서 약 반년이 지난 후인 1643년 5월, 왕실 고문관 리슈리외(Armand Jean du Plessis Duc de Richelieu)가 사망한다. 이 때문에 태어난 지 4년 8개월 밖에 되지 않은 루이 14세가 왕으로 즉위하게 된다. 사회가 혼란스러워졌던 것은 어찌 보면 당연할 것이다. 루이 14세가 친정을 하기 전까지인 18년 동안을 질 마자랭(Jules Mazarin)이 절대 권력을 휘둘렀고, 그 기간 동안 “프랑스는 마자랭, 콩테, 그리고 스페인 왕까지 가세된 싸움판에 휘말”⁹리게 되었다. 즉, 너무 어린 왕이기에 그는 나라를 통치할 수 없었고, 그러므로 왕의 친척들인 방계왕족과 대귀족들은 서로 자신들이 권력을 행사하기를 기대하며 들떠있었다. 루이 14세의 어머니인 안 도트리슈는 남편의 유언장을 파기했고, 곧 섭정권을 얻어서 권력을 손에 넣었다. 이후 그녀는 방계왕족들에게 높은 직위를 선사하기 시작했다. 그러나 이것이 그녀에게 진정한 권력을 줄 수 없었다. 그녀의 이런 파격적인 선심은 오히려 왕족들과 대귀족들에게 대단히 불만족스러운 일로 받아들여졌고, 이러한 불만은 그녀를 공격하는 화살로 돌아오게 된다. 안 도트리슈로부터 원하는 직위를 받지 못한 귀족들은 반란을 일으켰으며, 그것은 왕과 그녀의 모친에게 위협이 됐다. 실상 이렇듯 17세기 프랑스에서는 크고 작은 귀족들의 반란이 있었다. 반란들 중 프롱드 난은 어린 루이 14세에게는 그가 직접 겪은 일종의 대혁명 같은 것이었다. 루이 13세가 죽자 왕위에 오른 루이 14세는 왕이지만 왕일 수 없는 처지가 된 것이다.

왕권에 대항한 귀족들은 5년간 내전 상태의 모습으로, 나라의 자체의 존

⁹ 서정복, 앞의 책, 95쪽.

립을 위협하는 지경까지 이르렀다. 귀족들의 총체적 불만이 터진 프롱드 난은 결국 왕의 가장 가까운 혈족인 대 콩데(Le Grand Conde)까지 합류하면서 절정에 이른다. 그러나 안 도트리슈의 배후에 마자랭이 있었고, 1650년 1월, 마자랭이 콩데를 비롯한 방계왕족을 체포하면서 일단락을 맺는다. 이 프롱드 난이 실패로 돌아가자 이로써 귀족들도 봉건제가 더 이상의 명분을 잃었다는 것을 인정하게 된다. 큰 실패를 맛 본 귀족들은 오히려 '반란 이전의 영광으로 돌아가고 싶은 노스텔지어적(nostalgic) 성격'¹⁰을 보이기 시작했고, 어린 왕 루이 14세에게는 보다 강력한 힘을 가진 왕이 되고픈 욕망을 자극하는 계기가 되었던 것이다. 루이 14세가 당시의 회상한 기록을 그의 회고록에서 찾아볼 수 있다.

집과 피를 나눈 방계왕족이자 명망 높은 콩데 공이 적의 선봉에 섰고 국가는 음모로 들끓었으며 고등법원은 집의 권위를 빼앗아 즐겼도다. 집의 궁정에서도 충성심은 거의 찾아볼 수 없었다. 겉으로는 순종적으로 보이는 신하들조차도 짐에게는 반역의 무리처럼 부담스럽고 위협해 보였다.¹¹

만일 프롱드파가 단결했다면 왕권은 절대적명의 위기에 빠졌겠지만, 그들은 그러하지 못했다. 그리하여 루이 14세가 민중이 지지와 함께 파리에 입성하게 되었고, 그것은 바로 “기족 프롱드 난의 종말”¹²이 되었다. 왕권은 유지되었지만 프랑스혁명이 왕권 교체의 중요한 계기를 마련했던 것처럼, 루이 14세가 프롱드 난을 겪으면서 본인의 존재에 어떤 위협을 받았는지에 대해 어렵지 않게 추측해 볼 수 있다.

영화 <왕의 춤>은 이러한 과정을 생략한다. 영화에서 보여주는 루이 14세는 발레를 사랑하고 예술을 깊이 이해하는 아름다운 소년의 모습부터이다. 그래서 마치 아름다움을 사랑하는 왕과 그의 나르시시즘을 통해 영화가 그를 ‘아플론과 같은 태양왕’이 되고자 했던 것처럼 묘사한다고 느껴지게 만든다. 그러나 실제로 루이 14세는 강력한 왕이 되어 귀족을 제압하고 그

¹⁰ 이영림, 『루이14세는 없다』, 푸른역사, 2010, 180쪽.

¹¹ 위의 책, 182쪽, ‘루이 14세의 회고록’ 중.

¹² 위의 책, 96쪽.

들로부터 강압적으로 충성심을 얻어내는 왕이었고, 공포스러운 왕이었다. 절대권력의 이면에 있는 어두운 반쪽을 미리 알게 된 어린아이는 그야말로 “자신을 위해 절대권력을 행사하지 못한 슬픈 왕”¹³으로의 모습으로 서 있었던 것이다. 바로 그 슬픔의 자리에 바로 그가 사랑했던 ‘발레, 음악, 연극’이라는 예술이 대신 차지하게 된다. 그는 태양왕으로서의 권력에 대한 욕구를 예술로서 절대 권위를 얻어내며 이루었던 것이다.

2) 예술을 사랑하는 군주, 그를 위한 예술, 그가 필요한 예술

루이 14세가 통치하던 시대가 ‘바로크 시대(Le baroque ; dès le milieu du XVIIe siècle et qui se termine au milieu du XVIIIe siècle)’다. 하나의 미술양식으로 매너리즘(Le maniérisme ; entre 1520 -mort du peintre Raphaël- et 1580)이 전 유럽에 골고루 퍼져있던 “분열된 생활감정을 반영한 것”¹⁴이었다면, 바로크는 본질적으로 좀 더 “동질적인 성격을 띠면서도 유럽 각 문화권에서 제각기 다른 형태로 나타난 세계관의 표현”¹⁵이라 할 수 있을 것이다. 고딕 이래 점점 더 복잡해진 예술의 갈래는 바로크에 이르러 절정을 이루었고, 17세기 프랑스에서 바로크는 “현실에 이상적이고도 화려, 장중한 성격을 부여하며 전유럽의 공식적 예술양식의 규범이 될 ‘위대한 양식’의 성격”을 형성하게 되었다. 다시 말해, 질서와 균형, 조화와 논리성, 그리고 우연과 자유분방함, 기괴한 양상 등이 강조되며 점점 더 화려하게 변화해 나아간 것이다. 그런 시대에 루이 14세기 재건한 베르사유 궁전이 바로크 건축과 미술을 대표하는 세계적 박물관이 된다. 어쩌면 화려하고 웅장한 바로크 예술이야말로 루이 14세를 이해하기에 가장 적절한 예술이라고 볼 수 있다. 말 그대로 너무나도 ‘귀족적인’ 귀족들을 사로잡아 무릎 꿇게 만들기 위해 그는 가장 ‘귀족적인 방법’을 선택한 것이다.

영화는 그가 공포정치로 모두를 벌벌 떨게 만드는 폭군이기보다는 오

¹³ 서정복, 앞의 책, 112쪽.

¹⁴ 아르놀트 하우저, 『문학과 예술의 사회사 2』, 백낙청, 반성완 역, 창비, 2016, 287쪽.

¹⁵ 위의 책, 287쪽.

히려 온화하고 격식을 차리는 인물이란 점을 묘사한다. 실제로 놀랍지만 우리가 현재 알고 있는 서구의 매너, 격식, 그리고 예의범절의 틀을 만든 것도 루이 14세라 한다. 그는 베르사유 궁전을 일종의 무대로 연출해서 스스로가 아름다운 삶을 영위할 만한 자격이 있는 인물로 자신 스스로를 드러냈다. “절대군주로서 루이 14세는 자신이 어떤 곳에서 어떻게 사는지를 숨기지 않고 보여주었다. 먹고, 입고, 자는 법도와 여가를 즐기고 각종 예술 학교가 세워지고 체계를 갖추어 나가는 것, 이 모두가 모두 루이 14세의 궁정 안에서 시작되었다”¹⁶ 는 후대의 평가는 영화의 이면에 스며들어 비록 영화에서는 특별히 언급되지 않는다고 하더라도, 보는 이들이 그 사실을 인지하도록 만든다. 실제로 영화에서 비판적인 시각을 굽힐 줄 모르는 몰리에르 같은 작가 군의 인물들은 왕에게 절대적으로 복종하는 모습으로 묘사되는데, 이는 단지 그가 권력을 물려받은 절대 왕이기 때문은 아니다. 앞서 살펴보았듯, 그의 권력은 실질적으로 현실과 부딪힌 적이 있고, 그 자신도 이 점을 잘 인지하고 있었다. 그렇기 때문에 영화의 화려한 바로크적 미장센이 어떻게 왕에게 자신 스스로를 복종하게 만들었는지를 설명하는, 사실 관계에 대해 제대로 파악할 필요가 있다.

루이 14세는 문인들을 통제하기 위해서 가장 먼저 학술원을 통제했다. 1635년에 창설된 프랑스 학술원은 그 취지가 라틴어가 아닌 프랑스어를 아름답게 만들고 완성하기 위함이었다. 그러나 콩라르(Valentin Conrart, Conseiller et Secrétaire de Louis XIV)를 주축으로 하는 사적 모임의 제도화 목적은, 문인들을 군주에 봉사하게 만들기 위해서였다. 그렇기에 문인들에 대한 제재로 가장 먼저 인쇄업에 대한 통제가 이루어졌던 것이다. 인쇄업에 대한 통제를 통해 예컨대 ‘왕의 스캔들을 비난하는 팜플렛의 제작’을 막을 수가 있었다. 또한 인쇄업소가 80여 개에서 30여 개로 줄었고, 장인의 수도 엄격하게 관리되었다. 이러한 통제 정책과 더불어서 문인들은 ‘후원제’를 통한 지원을 받았다. 1664년부터 1690년 동안 루이 14세로부터 연금을 받은 문인은 총 42명으로 알려져 있는데, 이러한 연금에 대한 결정은 오로지

¹⁶ 반 룬, 앞의 책, 446-448쪽.

왕의 취향과 재량에 달려있었다. 따라서 권력과의 상충적인 합의는 암묵적으로 이루어졌다고 볼 수 있다. 영화에서도 그러지듯, 당시의 상황은 모든 것이 유기적이었고 권력의 관계와 예술의 상충적인 합일점도 표면적 미장센으로 드러날 수 있는 장치는 마련되었던 것이다.

궁정작가인 몰리에르 역시 왕의 눈 밖에 나서 궁정 극장에서 쫓겨나는 신세가 되었지만, 다행히 루이 14세의 연금은 계속 받을 수 있었다고 한다.¹⁷ 이렇게 제멋대로인 제도였지만, 문인들에게는 효과가 있었다. 문인들은 루이 14세를 고대 영웅들과 태양왕 아폴론에 비유하거나 그들을 능가하는 왕으로 묘사했고, 이 점은 후대에도 잘 알려져 있다. 앞서 일렀듯 비록 사실 관계가 정확히 일치하지 않더라도 이 역시 예술적 효과일 수 있다. 즉, 은유(metaphor)나, 환유(metonymy)의 작용과 같은 기호의 호소를 통해 “그 기호가 무엇에 해당하는지 살펴보도록 하는, 마음 안에 어떤 관념을 만들어낸다”¹⁸는 것을 예술과 정치의 상관관계는 밝혀내는 것이다. 이는 루이 14세가 바라던 것이었다. 당시에는 비극만이 고매한 예술로 인정을 받는 시대였지만, 그러나 비극은 왕을 만족시킬 수 없었다. 후에 다시 언급하겠지만, 리에르와 라신이 교훈적인 극이나 풍자극들을 쓰면서 비극을 더 이상 쓰지 않게 되었던 것은 당시의 경향이였다.

영화가 사용하는 예술적 이미지의 핵심은 아이러니하게도 ‘태양왕’이란 이미지에 있다. 그는 가장 두려워하는 이면의 모습을 감추려고 작정한 듯, 권력의 밝은 면을 이미지로서 드러냈다. 이아생트 리고(Hyacinthe Rigaud)가 그린 태양왕의 이미지는 이러한 그의 취향을 가장 잘 드러낸 기표(signifiant)라 할 수 있다. 이아생트 리고의 그림은 당시 루이 14세가 지향했던 자기 자신, “파리라는 심장을 가진 유럽 제1의 절대 군주, 자신을 위해 낭비벽에 가까울 정도로 사치를 즐긴”¹⁹ 그의 모습을 대변해주는 듯 느껴진다. 물론 루이 14세가 정치적 선전 도구로 사용한 것은 태양왕이라는 이미지가였다. 당시의 식자층은 지극히 제한된 계층이었기 때문에, 보다 많은 사

17 이영림, 앞의 책, 141쪽.

18 찰스 샌더스 퍼스, 『퍼스의 기호학』, 김동식, 이우선 역, 나남, 2010, 249쪽.

19 마리나 불만덴덴스존, 『파리』, 장혜경 역, 터치아트, 2015, 30쪽.

람들에게 위대한 왕, 고귀하신 분을 알리기 위해서는 시각적인 매체가 더 효과적이었다. 영화에 등장하는 춤추는 왕, 황금빛 태양왕의 모습으로 한껏 치장을 한 채 발레를 추는 루이 14세의 모습은 당시로서도 낯선 광경은 아니었다. 1701년의 그림이 대변하듯 말이다. 민중을 위한 무도극에 왕이 등장하는 순간, 그 축제의 정점은 완성된다. 제라르 꼬르비오는 여기에 한 가지 더 장치를 더한다. 바로 '색채'이다. 이 영화의 주도적 색채는 그야말로 금빛이다. 그리고 한 가지 더, 제목에서 이르듯 '춤'이 더해진다. 이렇듯 민중에게 드러내기 위한 행사에서 사실상 가장 겉면에 나타나는 것은 각본이나 음악보다는 연극적인 효과, 무대장치, 그리고 우아하고 유려한 발레가 될 것이다. 영화는 이 점을 명확히 지킨다. 황금빛 의상을 입고 춤을 추는 왕의 모습이 찬란하게 빛난다. 관객인 민중들에게 실존하는 자신의 모습을 신화의 주인공의 모습으로 분하여 나타난 것은 그 어떤 연설보다도 호소력 짙게 전달된다.



| 그림 1 | Portrait de Louis XIV en costume de sacre, Hyacinthe Rigaud, 1701

묘한 점은 영화가 춤을 드러내는 부분에서 지극히 그 ‘댄스’만으로 화려함의 정점을 지나간다는 것이다. 이는 영화가 지닌 가장 압축적인 미장센이라 이를 만하다. 이아생트 리고의 그림에서 묘사된 길고 화려한 가발의 거추장스러운 장식은 영화에서 춤의 목직한 리듬과 함께 상쇄되고 흡수된다. 빛과 리듬, 제라르 코르비오의 영화가 주목받아 마땅한 이유다. 영화의 개봉 당시 《피가로 매거진 *Le Figaro Magazine*》은 이 작품을 일컬어 “제라르 코르비오는 화려한 의상과 화려한 배경으로 관객들에게 거의 왕과 같이 장대한 스펙타클의 시퀀스를 경험하게 한다(G rard Corbiau offre des s quences splendides de spectacles quasi royaux dans des d cors et des costumes somptueux)”²⁰고 평가했는데, 이는 이 영화의 가장 큰 장점이라 이를 수 있다. 실제로 루이 14세 시절에 ‘카루젤’이라는 거리축제가 행해졌는데, 루이 14세는 그의 회고록에서 자신의 정치적 영향력을 전 유럽에 과시하려는 의도가 있었다고 고백하기도 한다. 그는 이 축제에서 로마 황제 복장을 하고 등장하는데, 방패에 ‘왔노라, 보았노라. 이겼노라’를 모방한 ‘나는 보았노라 무찔렀노라(Ut vidi vici)’²¹ 라는 라틴어 문구를 새기고 등장했고, 이러한 그의 연출은 역시나 성공적이어서 당시 그 광경을 본 영국의 외교관 윌리엄 템플은 “혜성처럼 등장한 위대한 존재인 프랑스왕은 모든 사람들의 시선을 집중시킬 뿐 아니라 전 세계 사람들의 감탄을 자아내었다”²²고 전했다고 한다. 이처럼 화려한 연회를 즐기고 연극과 발레, 음악의 축제를 그 누구보다도 많이 베풀고 강조하던 루이 14세는 본인이나 민중의 여가 시간을 위해서 예술을 활용하지 않았다. 그리고 이 점을 영화는 백분 활용했다. 절대 군주로서 자리 잡기 위한 수단으로서의 예술, 이를 역사상 어느 누구보다도 능수능란하게 수용한 왕이 바로 루이 14세였고, 영화는 이를 간접적이자 매우 직접적으로 표시한다.

²⁰ <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-26799/critiques/presse/> (검색일: 2018.06.11)

²¹ 이영림, 앞의 책, 151쪽.

²² 위의 책, 152쪽. 재인용.

3. 루이 14세를 위한 전천후 궁정 예술가 뢰리: 신분 상승과 권력의 수단

1) 조반니 바티스타 뢰리(Giovanni Battista Lulli)는 어떻게 장 바티스트 뢰리(Jean Baptist Lully)가 되었나?

영화는 뢰리가 이탈리아 출신의 궁정 음악가로서 끊임없이 뺏속까지 프랑스인이 되기를 갈망하는 인물로 그릴 뿐, 그의 출신에 대해서는 일절 설명하지 않고 있다. 실제 뢰리는 이탈리아 피렌체의 제분소 집 아들로 태어났으며, 원래의 이름은 조반니 바티스타 뢰리였다. 그는 이탈리아에서 사는 동안 단 한 번도 제대로 된 음악 교육은 받아본 적이 없다고 알려져 있다. 하지만, 일찍이 그가 열세 살 때 피렌체를 방문한 프랑스 기사 로렌조 로렌공의 도움으로 루이 14세의 사촌 누나의 사동이자 이탈리아어 교사로 프랑스로 향하게 되었다는 기록이 있다.²³ 뢰리는 이 시기에 처음으로 수준 높은 음악들을 접하고 배울 수 있는 기회를 갖게 된다. 음악적 재능이 빛을 발해 곧 공주의 오케스트라에서 바이올린을 연주하게 되었고, 왕실의 연례 행사에 참여하기 시작하면서, 이후 그가 왕실에 발을 들여놓게 되는 계기가 된다. 그러나 프롱드 난에서 왕의 반대당에 속했던 공주가 유배를 떠나자 뢰리는 파리로 떠나고, 그 다음 해인 1653년에 그 유명한 <밤의 발레 *Ballet de la Nuit*>를 작곡해 성공을 거두게 되면서 그의 인생 최고의 기회가 찾아온다.²⁴ 바로 루이 14세와 같이 발레를 추는 행운을 얻게 된 것이다. 이 일을 계기로 아침에 능한 뢰리는 루이 14세의 궁정 발레 작곡가와 오케스트라 단원으로 활동하기 시작한다. 그리고 영화에서 보여주는 것처럼, 그 누구도 따라잡을 수 없을 만큼 왕의 절대적 신임을 얻으며 프랑스 음악사에 자리를 잡게 된다.

영화 속에서 뢰리는 왕을 바라보는 시점(point of vue)의 주인이 된다. 영화에서 설명하듯 루이 14세에게 영원한 충성을 맹세하며 그가 바라는

²³ 박을미, 『모두를 위한 서양 음악사1』, 가람기획, 2001, 213쪽.

²⁴ 김영희, 『프랑스 오페라 작곡가』, 비즈앤비즈, 2012, 13-15쪽 요약.

것은 오로지 단 하나, 왕으로부터 프랑스인으로 임명 받는 것이다. 그렇다면 이것이 의미하는 것은 과연 어떠한 것인지를 생각해 볼 필요가 있다.

당시 '귀족'은 영원불변한 것이 아니라 '법복귀족'²⁵이라든가 관직매매를 통한 부르주아들의 귀족화가 성행 하던 시기였다. 물론 돈을 주고 귀족 신분을 살 수도 있었겠지만, 절대군주 시대에 왕의 총애로 귀족 신분을 사사 받는다는 것은 이루 설명할 수 없는 특혜와 권력을 의미하는 것이었음을 짐작할 수 있다. 물론 뮐리는 궁정 음악가, 무용가로서 왕의 총애를 받았으며, 1662년에 왕실 음악감독으로 임명되고 그토록 열망하던 귀화도 가능하게 되었다. 그리고 귀화 후에 그는 자신의 출신 성분을 이탈리아 피렌체의 제분소 아들이 아닌, 피렌체의 귀족 로랑 드 뮐리(Laurent de Lully)의 아들로 고쳐서 신분 세탁을 한다. 왕의 신임을 얻기 위해 그가 행한 일들의 여러 가지 일화가 있는데, 그 중 하나로 동성애에 관한 에피소드를 들 수 있다. 이아생트 리고의 그림이 묘사하듯 루이 14세는 “오른손을 느긋하게 왕홀 위에 올리고, 왼손을 허리에 짚은 채, 흰 스타킹으로 가는 다리를 장식하고 발에는 여성스럽고 굽 높은 버클 구두를 신고 있”²⁶었으나, 실제로는 여성 편력가로서 동성애자를 혐오하던 사람이었다. 그러나 뮐리는 동성애자였다. 하지만 왕이 자신의 성적 취향을 펴뻐할 것을 두려워해, 이 때문에 권력의 서열에서 물러나지 않도록 뮐리는 고민 끝에 동성애 사실을 부인했다고 한다.²⁷ 그리고 궁정 작곡가 미셸 랑베르의 딸과 혼인해 자식을 열 명이나 낳았다.

이 점은 이 영화의 시선에 대한 의심을 낳게 한다. 실제 영화에서 그려지는 것은 뮐리의 시선에서 본 왕의 권력 구조이고, 그리고 그 시선은 두려움으로 가득 차 있다. 혹은, 거짓으로 점철되어 있다. 그런 의미에서 제라르 꼬르비오가 뮐리의 시점에서 영화를 그려낸 것은 그야말로 바로크적 발로였다고 해석할 수 있다. 바로크 시대의 예술론은 “이 궁정적인 처세술 및

²⁵ 왕권 강화에 협력한 법관들의 귀족화로서 기능상 행정 귀족에 가깝다. 이영림, 앞의 책, 165쪽 참고.

²⁶ 마리나 불만멘덴스존, 앞의 책, 30쪽.

²⁷ 웬디 톰슨, 『위대한 작곡가의 생애와 예술』, 정임민 역, 마로니에북스, 2006, 47쪽.

살롱의 사교문화와 함께, 생의 내용을 상실하고 환멸에 빠져 있던 귀족들의 비관주의라는 새로운 심리학의 원천²⁸을 낳았다고 기록한다. 그 비관주의의 이면이 영화에는 시선의 모순적인 처리로 그려진 것이다. 너무나 간접적인 이 표현법이 실제적인 예술의 표현론에서 가려진 것은 아쉽다. 하지만, 효과적이고도 관념적으로 프랑스 발레와 음악, 그리고 오페라의 표현을 통해 뮐리라는 인물은 이를 영화에 가시적으로 드러낸다.

2) 뮐리의 프랑스 발레 음악, 프랑스 오페라

수많은 서양 음악사 자료에서 뮐리에 대한 언급은 다음과 같이 조합된다. ‘뛰어난 작곡가라기보다는 권모술수에 능한 사람으로’²⁹, 그리고 ‘시대를 주름잡은 권력형 음악인으로’³⁰ 평가하는 것을 찾는 것은 어렵지 않다. 그는 늘 프랑스의 독자적인 음악을 만들겠다고 말하고 다녔지만, 후대에 내려지는 그의 작품에 대한 언급을 찾아보면 그의 음악적 역량이 그의 욕심을 다 실현해 낼 수 있을 만큼 신통치는 못했던 것이 드러난다. 실제로 그는 작곡보다는 연극적 효과를 연출하는 것에 더 신경을 쓴 사람이었다.

영화에서 묘사되는 모습과는 달리, 음악보다는 화려한 무대, 연극적 효과, 의상, 발레에 더 신경을 많이 썼던 긍정 예술 감독이라는 표현이 더 적합할 것이다. 이는 앞서 언급했듯 영화가 가리키는 비관적인 세계론의 일환일 수 있지만, 이를 단순히 모순적이고 아이러니한 측면에서만 바라볼 수는 없다. 그의 작곡에 대해 단언하듯 평가하기가 어려운 이유는 또 있다. 영화 <왕의 춤>이 개봉할 당시 화제가 되었던 점은 바로크 시대의 예술, 무용과 음악을 재현하기 위해서 노력한 부분인데, 실제 뮐리가 활동하던 당시의 음악적 환경은 영화가 그린 것과는 매우 달랐다. 당시의 작곡가들이 만든 악보들은 지금처럼 음의 노트들을 모두 적어서 기록하는 것이라기보다는 공연 때마다 즉흥 연주가 첨가되어서 공연을 진행하던 시기였다. 어찌

²⁸ 아르놀트 하우스저, 앞의 책, 334쪽.

²⁹ 스티브 페핏, 『오페라의 유혹, 예담』, 이영아 역, 2004, 18쪽.

³⁰ 위의 책, 19쪽.

보면 '작곡가보다 가수나 연주자의 역할이 훨씬 더 중요했던 시대'³¹라고 평할 수도 있다. 후대의 평가가 어떠한 간에, 뮐리는 당시 절대군주의 바로 옆에서 총애를 받으며 최고의 권력을 누리는 예술가였고, 그는 왕실 음악 감독뿐만 아니라 왕립 무용 음악학교의 교장으로 지내면서 팔목할만한 업적을 이뤄내기도 했다. 프랑스 왕립 무용 음악학교는 현재에 이르러 '프랑스 오페라의 기원이 되는 곳'³²으로 평가되는 것이 정설인데, 이 점은 바로 뮐리가 여러모로 음악사뿐만 아니라 무용사적으로도 남다른 위치를 가지고 있음을 시사한다. 어쩌면 영화가 그의 시선을 취한 것은 그가 이 영화가 말하고자 하는 스펙터클의 모든 취향을 흡수하는 인물이기 때문으로 보아도 될 것이다.

뮐리가 교장으로 일할 당시, 지금의 발레 포지션의 기초가 되는 다섯 가지 발레 발동작은 기본 포지션으로 완성됐다. 당대 처음 여성 발레 단원이 등장했으며, 무용 학교를 거친 무용가들의 배출로 대중에게도 발레를 관람할 수 있는 기회도 제공되기 시작했다고 전해진다.³³ 물론 무용과 음악은 상호 발전적 예술의 분야다. 뮐리가 궁정 음악가로서 발레를 출 수 있을 만큼 완전히 이해하고 있다는 점은, 그에게 분명 유리하게 작용했을 것이다. 그는 발레곡뿐만 아니라 후에 프랑스 오페라곡도 작곡했는데, 당시 프랑스 발레곡들은 느리고 중후한, 남자들이 추기에 어울리는 무거운 곡들이었다. 그러나 뮐리는 처음으로 빠른 템포의 무곡을 도입해서 발레 극에 감정이 이입되는 효과를 주었던 작곡가로 알려져 있다.

발레 음악을 작곡하던 뮐리는 프랑스 오페라를 작곡하기로 마음먹으면서 그의 음악적 재능과 업적이 조금 더 빛을 보게 된다. 당시는 이탈리아의 오페라가 유명하던 시기였지만, 그의 이탈리아적 감성은 프랑스 귀족 계층에게 약간의 이질감을 주었다. 그러나 뮐리의 첫 시도를 통해 프랑스의 음악은 베르사유 궁정 오페라의 기초를 확립하게 된다. 그는 작가 필립 퀴노(Philippe Quinault)의 도움을 받아 <베르사유의 지하 동굴 *La grotte de*

³¹ 남용, 『바로크 명곡 해설』, 일신서적공사, 1990, 112쪽.

³² 신동현, 『재미있는 음악사 이야기』, 서울미디어, 2011, 129쪽.

³³ 위의 책, 100쪽.

Versailles) (1668)과 <카스무스와 헤르미오네 *Cadmus et Hermione*)을 대성 공시쳤고³⁴ 계속해서 오페라 작곡에 박차를 가해하더니 총 18편의 오페라를 제작하기에 이르렀다. 뮐리의 오페라는 형식적으로도 이탈리아 오페라와는 확연히 구분되는 수준에 이르렀다. 이를 ‘서정비극(Tragédie en musique)’이라 이르는데, 서정비극은 보통 5막으로 구성되어 있고, 초기의 서막에는 루이 14세의 영광과 전쟁의 승리에 관한 내용이 주를 이룬다. 주로 주인공의 감정을 아리아로 표현해서 레치타티보 대화로 극이 진행되다가, 마지막에는 발레와 합창이 들어가는 식으로 곡은 마무리된다. 특히 프랑스에 뿌리를 둔 발레는 이 서정비극의 오페라에서 큰 비중을 차지한다. 요컨대 발레가 들어가는 것이 규칙화되고, 마지막에는 “일종의 ‘극중극’인 디베르티스망이 있어야”³⁵하는 것으로 마무리되는 이 과정에서 뮐리의 역할은 컸다고 할 것이다. 이렇게 발레가 오페라의 중심에 들어온 이유는 다분히 루이 14세의 취향이 반영된 것이라고 할 수 있고, 뮐리는 그 중개자의 역할을 했다.

오페라 발레의 분야에서 뮐리의 공로를 정리하면 다음과 같다. 그는 프랑스 오페라에서 중요한 ‘프랑스 언어’의 요소를 레치타티보로 바꾸어 선율과 리듬적 요소를 잘 살려내었고, 언어의 음율적 표현을 위해 비극 배우들에게 낭독을 시켰으며, “언어에 정확한 리듬을 부여하고 정확하게 노래하는 것을 추구”³⁶하도록 이끌었다. 또한 이때 춤은 대사를 대신할 수 있는 육체적 언어로 사용되도록 바꾸었고, 화려한 의상과 머리 장식은 무대를 구성하는 중요한 요소로 취급될 수 있도록 구성했다.³⁷ 작품 속 남자 주인공들은 능률한 모습으로 위엄을 갖추게 되었는데, 이 점은 “루이 14세가 추구하는 위대한 이상과 도덕을 구현”³⁸하고 있다고 평가된다. 이렇듯 뮐리의 음악적 변화나 시도의 중심에는 항상 루이 14세가 자리하고 있었다. 뮐리의 음악적 행보는 오로지 루이 14세만을 향해 있었기 때문에, 예술가적 고뇌로 성장되

³⁴ 스티브 페릿, 『오페라의 유혹』, 이영아 역, 예담, 2004, 18쪽.

³⁵ 니콜라우스 아르농쿠르그, 『바로크 음악은 말한다』, 강해근 역, 음악세계, 2006, 335쪽.

³⁶ 위의 책, 336쪽.

³⁷ 김경란, 『프랑스 예술과 성』, 예림기획, 2008, 160쪽.

³⁸ 위의 책, 162쪽.

어가는 것보다는 시대의 흐름에 맞춰서 자신을 억지로 맞추는 듯한 인상을 받을 수 있다. 거꾸로 이 점을 통해 영화가 취한 뮐리의 시선에서 또 하나의 강점을 획득한다고 평할 수 있을 것 같다. 다시 말해, 영화가 음악과 춤을 이용한 방식의 진짜 이유는 결국 뮐리의 역사적 인식을 통해 알게 되는 것이기 때문이다. 그는 영화의 표면에서 보여주는 것처럼 음악을 행하기 위해 왕을 노래했던 것이 아니다. 차라리 왕의 총애를 얻기 위해서 음악을, 그리고 발레를 사용한 것을 알 수 있다. 그렇게 해서 얻은 총애로 그는 절대 군주의 황금기에 그 누구도 누려보지 못한 든든한 후원으로 최고의 예술 권력자로 자리할 수 있게 된다. 앞서 영화가 뮐리의 시선을 통해 심리적인 비관주의를 획득했다고 본다면, 이어서 뮐리는 비관주의의 정면에 놓인 화려한 예술적 성취 그 자체를 드러내는 인물임을 알 수 있다. 영화는 뮐리를 통해 루이 14세 시절의 두 가지 양면성 모두를 드러낸다.

4. 몰리에르: 풍자와 희극, 예술가로서 비판의식의 표현 수단

1) 긍정 극작가, 몰리에르

극작가 몰리에르의 본명은 장 바티스트 포클랭(Jean-Baptiste Poquelin)이다. 그는 파리의 부유한 실내 장식업자의 아들로 태어나, 1636년 클레르몽에 있는 예수회 학교에서 귀족 자녀들과 함께 공부하며 고등 교육을 마치고 오클레앙 대학에서 법학사 자격을 취득한다. 이후 파리에서 잠시 변호사 사무실에서 일하지만, 1643년 주변의 배우들과 함께 “유명극단(L'illustre Theatre)’을 설립하면서 연극계로 입문한다. 그의 시작은 풍족하지 좋지 못했다. 현재에 이르러 달라진 그의 위상이 이르듯 시작이 풍족하지 않았더라도 그는 그 누구보다도 예술을, 문학을, 연극을 사랑한 예술가였던 점은 부정할 수 없을 것이다. 12년간의 유랑 생활 끝에 1658년 파리에서 긍정 극작가가 되면서, 1673년 공연 중 무대에서 쓰러져 죽을 때까지 처음부터 끝까지 몰리에르는 예술가로 기록될 수 있는 인물이다. 하지만 실상 그가

궁정 예술가로서 적합한 인물이었는지는 의문이 든다. 그의 대표 작품들, 예를 들어 〈서민 귀족 *Le Bourgeois gentilhomme*〉(1622~1673)을 보면 그는 작품들 속에서 귀족들, 부르주아들, 성직자들의 위선을 풍자와 해악으로 비판한다. 간단히 말해 당시 사회의 특권층들을 조롱하며 웃음거리로 만들었다고 볼 수 있다. 어쩌면 그야말로 왕의 비호가 절실했던 예술가임에 틀림없었을 것이다. 그럼 면에서 몰리에르는 현대적 기준에도 모자람이 없는 예술가로서 17세기를 살아간, 시대를 초월한 예술가인지도 모른다. 앞서 언급된 윌리와는 대조적으로 몰리에르의 작품들은 지금까지도 높은 평가를 받으며 전해지고 있는 것은 그 방증이라 할 것이다. 17세기 베르사유 궁전에서 그의 위치는 궁전 밖으로 쫓겨나는 신세였지만, 21세기에 와서는 윌리보다 더 인정받는 예술가로 다시 자리 잡았다. 이 점은 돌이켜, 왜 제라르 꼬르비오가 〈왕의 춤〉의 주요 인물로서 몰리에르를 배제했는지에 관해 생각하게 만든다.

비견컨대 윌리가 왕을 위한 가신이었다면, 그래서 자신의 성적 취향마저 저버리는 극단적 인물이었다면, 몰리에르는 ‘왕의 춤’이 아니라 ‘시대의 춤’을 찾던 인물이기에 영화는 그를 그리되 배제한 것이라 볼 수 있다. 아르놀트 하우스의 정리처럼 “당대 상황을 가장 단적으로 말해주는 것은 몰리에르의 사회적 위치 및 그가 상이한 사회계층과 맺고 있던 관계들”³⁹이라 말할 수 있는 것이다. 그가 성공했던 것은 궁정 예술가로서 만족하지 않고 극작가로서의 본연의 의무를 다 한 덕분이라 보아야 한다. “그의 최초의 결정적인 성공과 극장의 온갖 요구에 대한 그의 이해력은 광범위한 재중과의 접촉에 힘입은 것”⁴⁰이었고, 이 점은 영화의 이해관계와 상반된다. 이러한 설정은 몰리에르의 희극을 들여다본다면 더 명확해진다.

³⁹ 아르놀트 하우스, 앞의 책, 338쪽.

⁴⁰ 위의 책, 338쪽.

2) 몰리에르의 희극

루이 14세가 집권하기 전의 시대의 연극이란 '대중'의 오락이라고 보는 것이 더 타당하다. 연극 관람은 유랑극단의 형태로 민중들에게 인기 있는 오락으로서 '성직자들'이나 지배계층인 '귀족'들에게는 천박하게 여겨던 것이다. 다만 종교극에서는 이러한 천박함을 배제하고자 라틴어를 쓰게 했고, 사제들은 '도덕극'을 공연하곤 했다.⁴¹ 이렇듯 구박받던 연극에 생기를 불어 넣어 준 것은 바로 루이 14세다. 민중의 마음을 사로잡기 위해, 그는 발레만큼이나 연극도 시각적으로 충분히 활용도가 높은 예술이란 점을 이해하는 군주였다. 그는 학살원을 통제하면서 문인들을 후원했는데, 특히 극작가들에 대한 후원은 아낌없었다. 그리고 루이 14세의 후원은 오랜 유랑극단 생활로 민중의 삶을 잘 아는 몰리에르에게도 마찬가지로 혜택을 줬다.

몰리에르는 극작가 시절 초기부터 발레와 희극을 결합한 새로운 장르 작품 <귀찮은 사람들 *Les Facheux*>(1661)을 만들었다. 이듬해 1662년에는 5막의 운문극 <아내들의 학교 *L'École des Femmes*>(1662)를 발표하면서 시대를 향한 비판과 보다 발전된 풍속 희극의 형태로서 인물을 제시하는 틀을 형성하기 시작한다. 회화화되는 인물들은 곧 그의 적이었다. 카톨릭의 권위주의 조롱하는 몰리에르의 현대적 합리성과 무신론적 자세는 신앙적인 비판과 특권층에 대한 조소로 위험한 사상을 가진 인물로 정치적 비난의 대상이 되었다.⁴² 이는 그의 작품 경향은 <타르 튀프 *Tartuffe*>(1667) 혹은 <돈주앙 *Dom Juan*>(1682)에서도 계속된다. 그는 <아내들의 학교 비평 *La Critique de l'École des femmes*>(1663)과 <베르사유 즉흥극>(1663)을 통해 자신의 희극관을 밝혔다. 이는 첫째, 희극은 결코 비극보다 뒤떨어진 장르가 아니며, 둘째 가장 중요한 규칙은 관객을 기쁘게 하는 것이다.⁴³ 또한 그는 인간 본성의 약하고 결함이 있는 부분을 희극적으로 표현하면서 희극으로 인간의 내면적 진실에 도달하고자 했다. 그가 희극을 무대에 올린 첫

⁴¹ 반 룬, 앞의 책, 464쪽.

⁴² 이은주, 『프랑스 문학과 미술』, 만남, 2008, 134쪽.

⁴³ 위의 책, 135쪽.

선구자는 아니지만, 그의 희극에는 단순한 재미만이 아닌 시대의 비판의식과 도덕적 가치가 있었다. 예를 들어 〈아내들의 학교〉와 같은 소극에서도 몰리에르는 훌륭한 풍속 희극을 보여주었고, 〈타르튀프〉와 같은 희극에서는 특정 개인의 이야기가 아닌 집단을 상징하는 인물들을 그려내면서 ‘보다 도전적인 풍자’를 이뤄내고자 했다.

우리는 몰리에르가 지닌 현대예술가적 풍모를 영화가 어떻게 그려내었는지를 생각해야 한다. 실제로 루이 14세는 정치적 입장을 고려해 〈타르튀프〉의 공연을 금지하기도 했지만, 결코 끝까지 몰리에르에 대한 애정을 버리지 않았다. 그렇지만 이 점 역시 영화에서는 다르게 비춰진다. 〈타르튀프〉 이후 완성된 〈돌의 향연 *Le festin de pierre*〉(1682) 또한 대범한 작품으로 “공연되자마자 상연이 어려워져 빛더미에 올라앉고, 왕은 몰리에르에게 6000리브로의 연금을 지급해서 그를 구제해주고 그의 극단을 왕립극단으로 승격시켜 주었다”⁴⁴고 전해지지만, 이 점은 영화에서 묘사되지 않는다. 다만 영화에서 몰리에르는 왕과 뫼리에게 버림받은 늙은 궁정작가로 등장할 뿐이다. 실제 그의 예술가적 모습이 뫼리와 비교가 안 될 만큼 대담했더라도 말이다. 우리는 이를 ‘춤’과 ‘음악’에 대한 이면의 표현, 그리고 영화가 감춘 바로크 시대의 내면인 “무규칙적이고 자의적인”⁴⁵ 특성이라 바라보아도 될 것 같다. 영화 속에서 늙고 고리타분한 인물처럼 그려지는 몰리에르지만, 실제로 그의 작품과 예술가적 정신은 영화 속 등장인물 그 누구보다도 열정적이고 순수했다. 그리고 제라르 꼬르비오는 이 점을 매우 환유적인 비판으로 바꾸어 묘사한다. 화려함과 무절제 된 영화의 배경으로 말미암아, 몰리에르의 예술적 가치는 관객들의 가슴 속에서 이아생트 리고가 그린 초상화인 양 반전된 풍자로 아이러니하게 다가온다.

⁴⁴ 반 룬, 앞의 책, 468쪽.

⁴⁵ 아르놀트 하우저, 앞의 책, 289쪽.

5. 결론

영화 <왕의 춤> 속 세 인물 루이 14세, 뮐리, 그리고 몰리에르를 통해서 본고는 17세기 절대왕정 시대의 예술가와 예술 창작 환경을 궁정예술을 중심으로 살펴보았다. 그리고 이를 영화의 표현과 비교해서 그 숨겨진 의미를 찾아냈다. 현대적 예술성에 대한 개념이 완벽하게 성립되어 있지 않은 시기를, 현대적 개념의 테두리에서 접근한다는 것은 어쩌면 당사자들에게는 공정하지 못한 처사라고 보아야 할지도 모르겠다. 그렇지만 이들 세 사람은 모두 각자의 방식으로 예술을 도구를 활용해, 양면성의 이면을 감추며 영화에서 표현되고 있다. 바로 이 점에 근접해 본고는 영화의 시대적 상황과 각 인물들의 묘사 방식을 분석하였다. 바로크시대 예술 애호가 루이 14세가 예술을 어떻게 향유하고 이용하는지를 보여주면서, 영화는 진짜 자신이 드러내고자 하는 것이 '예술'에 대한 자세 그 자체임을 웅변하는 것이다.

루이 14세가 프롱드 난을 겪으면서 본인의 존재에 어떤 위협을 받았는지에 대해 영화는 그 배경을 완벽하게 숨김으로서 오히려 그 의도를 드러내고 있다. '아폴론과 같은 태양왕'이 되고자 했던 어린 왕 루이는 나르시시즘으로서의 예술적 미디어를 통해 강압적으로 충성심을 얻어내는 왕이 되었고, 결국 매우 공포스러운 왕이 되었음에도 여전히 그 외양만큼은 몹시 아름다운 왕임을 부정할 수 없다. 이 아이러니는 영화의 미장센으로 흡수되어 매우 간접적이면서 동시에 슬픈 아름다움을 완성된다. 그렇게 한 마디로 영화 <왕의 춤>은 '역사를 생략하는 영화'라 정리할 수 있다. 하지만 그 생략된 역사의 과정은 이미 사람들의 일상, 그리고 바로크의 예술적 미학을 통해 세상 곳곳의 예술작품에 새겨져 있다. 이 점을 영화 <왕의 춤>은 절대권력의 이면에 있는 어두운 반쪽을 통해 설명한다. 자신을 위해 절대권력을 행사하지 못한 슬픈 왕은 결국 춤을 추며 자신의 슬픔을 극복하는 것이다.

현실의 바탕에 이상적이고도 화려한, 장중한 성격을 부여하는 바로크 예술은 영화에 단순히 미술의 도구로만 활용되지 않을 것 같다. 영화가 사용하는 예술적 이미지의 핵심은 아이러니하게도 '태양왕'이란 데 있고, 루이 14세는 가장 두려워하는 권력의 이면을 감추려고 작정한 듯 자신이 할 수

있는 최대한의 밝은 면을 이미지로서 영화에 드러낸다. 따라서 이 영화가 가장 압축적인 미장센으로 사용하는 것은 ‘댄스’ 장면의 정점이라 할 수 있다. 그리고 그 왕의 댄스를 바라보는 시선은 웰리의 관점에서 그려진다. 그가 바라본 왕의 춤은 왕의 권력 구조를 그리고 있으며, 그리고 그 시선이 두려움으로 가득 차 있다는 점은 실제 영화가 말하고자 하는 예술의 이면을 동시에 드러낸다. 영화가 드러내는 예술의 실상, 그리고 그 예술이 드러내는 영화의 실체가 서로 이항(binôme)을 이루어서 서로를 완성하는 것이다. 물론 이 점을 읽어내는 것은 영화의 관객이다. 그런 의미에서 제라르 꼬르비오가 웰리의 시점에서 완성한 것은 관객의 예술로서의 바로크 시대다. 아르놀트 하우저가 말했듯, 바로크 시대의 예술론은 ‘궁정적 처세술 및 살롱의 사교문화와 함께, 생의 내용을 상실하고 환멸에 빠져 있던 귀족들의 비관주의라는 새로운 심리학’으로 분석할 수 있다고 본고는 바라보았다. 그 비관주의의 이면에서 시선을 획득하며 영화 〈왕의 춤〉은 멜랑콜리의 극치를 관객에게 선사하는 것이다.

제라르 꼬르비오의 영화는 대놓고 예술을 통한 예술을 표방하지만, 이 점을 매우 환유적인 비판으로 바꾸어 묘사한다. 이 점이 중요하다. 화려함과 무절제함으로 점철된 영화의 이면에는, 몰리에르의 예술적 가치가 지닌 진실성이 매복되어 있다. 이렇듯 위선을 지적하는 사회 개혁의 필요성을 꼬집는 영화는, 시대를 막론하고 부정을 물리치고 이상적인 사회를 꿈꾸는 모습이야말로 가장 아름다운 자세라고 이른다. 〈왕의 춤〉의 화려한 장치 속에는 ‘예술’이라는 매개물을 통해 17세기를 들여다보는 작업의 아이러니한 변주가 숨어 있는 것이다. 이는 단순히 영화의 미학적 가치 이상으로 다른 층위의 사람들을 포괄하는, 진짜 예술의 작업을 지향한다. 그런 의미에서 처음 서두에서 감독이 일렀던 가치는 조금 다르게 평가될 수 있을 것 같다. “영화와 음악의 위험한 결혼을 장려하여, 음악이 더 이상 부차적인 요소에 머물지 않는 영화를 지향한다”고 말했던 제라르 꼬르비오의 언급은 이제 영화 속 음악이 아니라, 루이 14세 시절의 예술을 지목한 발언으로 들린다.

참고문헌

단행본

- 김경란, 『프랑스 예술과 성』, 예림기획, 2008.
- 김영희, 『프랑스 오페라 작곡가』, 비즈앤비즈, 2012.
- 남용, 『바로크 명곡 해설』, 일신서적공사, 1990.
- 니콜라우스 아르농쿠르그, 『바로크 음악은 말한다』, 강해근 역, 음악세계, 2006.
- 동현, 『재미있는 음악사 이야기』, 서울미디어, 2011.
- 마리나 볼만멘덴스존, 『파리』, 장혜경 역, 터치아트, 2015.
- 박을미, 『모두를 위한 서양 음악사1』, 가람기획, 2001.
- 서정복, 『프랑스의 절대왕정시대』, 푸른사상, 2012.
- 스티브 패핏, 『오페라의 유혹』, 이영아 역, 예담, 2004.
- 아르놀트 하우스, 『문학과 예술의 사회사 2』, 백낙청, 반성완 역, 창비, 2016.
- 앙드레 모루아, 『프랑스사』, 신용석 역, 김영사, 1991.
- 웬디 톰슨, 『위대한 작곡가의 생애와 예술』, 정임민 역, 마로니에북스, 2006.
- 이영림, 『루이14세는 없다』, 푸른역사, 2010.
- 이은주, 『프랑스 문학과 미술』, 만남, 2008.
- 찰스 샌더스 퍼스, 『퍼스의 기호학』, 김동식, 이유선 역, 나남, 2010.
- 헨드릭 빌렌 반룬, 『예술의 역사』, 이철 역, 동서문화사, 1987.

논문

- 김익진, 「몰리에르의 최근 연구 동향에 관하여」, 『한국프랑스학회 학술발표회』, 2002.
- 정경영, 「춤과 음악의 간극: 루이14세 시기의 미뉴엣을 중심으로」, 『서양음악학』 제10권 3호, 2005.
- 조만수, 「몰리에르의 웃음」, 『공연과이론』 40호, 2010.
- 정하영, 「코메디-발레에 나타난 몰리에르의 음악적 구상」, 『프랑스문화예술연구』 제59집, 2017.

기타

씨네21 <http://www.cine21.com>

알로씨네 <http://www.allocine.fr>

Abstract

The arts as means of absolute royal authority
through the movie *Le Roi danse*

KANG, Zeeone

Hanyang University

Phd. candidate

This is a study about the arts as political tools by absolute royal authority in time of Louis X IV through the movie *Le Roi danse*(2000). The King, Louis X IV was an enthusiast of Arts. During the during the reign of Louis X IV, French Baroque art was blossomed exuberantly. the movie shows how the King uses the arts as a tool of his absolute authority. there are artists, Jean Baptiste Lully and Moliere, and while the movies shows how these artists could get the King's confidence and the king manipulate the arts for strengthen his authority as an absolute royalty.

Keywords

Le Roi danse, Louis X IV, Baroque art, Gerard Corbiau, Lully, Moliere, French art

트랜스미디어연구소규정

2011년 7월 1일 제정

2013년 9월 3일 1차 개정

2016년 4월 20일 2차 개정

제1장 총 칙

제1조(명칭과 위치) 본 기관은 트랜스미디어연구소(이하 '본 연구소'라 한다)라 하며 성균관대학교(이하 '본교'라 한다)안에 둔다.

제2조(목적) 본 연구소는 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 연구와 인력양성, 콘텐츠 및 관련 기술개발을 목적으로 한다.

제3조(사업) 본 연구소는 제2조의 목적을 달성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 한다.

1. 문화기술에 관한 공동 연구 추진
2. 『트랜스-』 학술지 및 트랜스 총서 발간
3. 스토리텔링기반연구 및 콘텐츠개발에 대한 산학연구 활성화
4. 산업체 인력 재교육을 통한 고급 인력의 양성
5. 산학 공동연구를 통한 실용적 기술개발과 기술의 상용화
6. 저명인사초청 학술세미나 개최 및 최신기술 교류
7. 기타 설립 목적을 달성하는데 필요한 사업

제2장 조 직

제4조(기구) 본 연구소에는 다음의 기구를 둔다.

1. 연구소장

2. 편집위원장 및 편집위원
3. 운영위원회
4. 산학연협의회
5. 연구개발부
 - 가. 미디어아트랩
 - 나. 인터랙션랩
 - 다. 스토리텔링랩
 - 라. 비주얼테크놀러지랩
 - 마. 문화정책연구랩
6. 연구지원부

제5조(연구소장)

1. 연구소장(이하 “소장”이라 한다)은 운영위원회의 발의, 인문사회과학 캠퍼스부총장(이하 “부총장”이라 한다)의 추천을 받아 총장이 제청하고 이사장이 임명한다.
2. 소장은 연구소를 대표하며 본 연구소의 업무를 통할한다.
3. 소장의 임기는 2년으로 하며 연임할 수 있다.
4. 연구소장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 하며 편집위원장, 편집위원, 연구부장, 연구원들이 연이를 준수할 수 있도록 노력해야 한다.

제6조(편집위원장)

1. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
2. 편집위원장은 『트랜스-』 학술지 및 트랜스 총서 발간에 필요한 업무를 관장한다.
3. 편집위원장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
4. 편집위원장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제7조(연구부장)

1. 연구개발부의 각 랩에는 연구부장을 둔다.
2. 연구부장은 각 연구부별로 추천을 받아 소장이 임명한다.
3. 연구부장은 소장의 지시를 받아 해당분야의 연구업무를 통괄한다.
4. 연구부장의 임기는 2년으로 하며, 연구소장의 동의하에 연임할 수 있다.
5. 연구부장은 『트랜스-』 연구윤리규정을 준수해야 한다.

제3장 연구원

제8조(연구원) 연구기관에 두는 연구원은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 연구위원: 본교 전임교원 중에서 위촉된 자로 한다.
2. 상임연구원: 연구목적수행을 위하여 상근하는 자로서 연구경력에 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - 가. 수석연구원: 박사학위이상 소지자로서 부교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 나. 책임연구원: 박사학위이상 소지자로서 조교수급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 다. 선임연구원: 박사학위이상 소지자로서 전임강사급이상인 자 또는 이와 동등한 연구경력을 갖춘 자
 - 라. 연구원: 석사학위이상 소지자
3. 객원연구원: 연구수행에 필요한 국내외 인사로 운영위원회의 심의를 거쳐 위촉된 자로 한다.
4. 연구원보: 연구수행을 보조하는 자로서 따라 다음 각목과 같이 구분한다.
 - ① 학사학위이상 소지자로 한다.
 - ② 본 연구소에는 필요에 따라 조교를 둘 수 있으며, 조교는 본교 조교임용규정에 따라 임용한다.
 - ③ 제1항 제2호와 제4호의 상임연구원과 연구원보는 소장이 추천하고 부총장이 제청하여 총장이 임명한다.
 - ④ 제1항 제1호와 제3호의 연구위원과 객원연구원은 소장이 위촉한다.

- ⑤ 상임연구원, 객원연구원 및 연구원보의 임용(위촉)기간은 1년으로 하
되, 연임할 수 있다.

제4장 운영위원회

제9조(설치 및 구성) 본 연구소의 운영 전반에 관한 중요한 사항을 심의하기
위하여 운영위원회를 둔다.

1. 운영위원회는 위원장과 10인 이내의 위원으로 구성하며, 위원장은 소
장이 된다.
2. 운영위원은 연구소의 연구위원 가운데서 소장이 위촉한다.
3. 운영위원의 임기는 2년으로 하며, 연임할 수 있다.

제10조(심의사항) 운영위원회는 다음 각 호의 사항을 심의한다.

1. 연구진흥에 관한 기본정책의 수립과 연구계획에 관한 사항
2. 본 연구소 규정 및 세칙의 제정과 개폐에 관한 사항
3. 본 연구소의 예산 및 결산에 관한 사항
4. 연구기금의 조성, 배정, 관리에 관한 사항
5. 본 연구소의 인사에 관한 사항
6. 기타 본 연구소의 운영에 관한 중요사항

제11조(회의)

1. 운영위원회의 회의는 위원장이 필요하다고 인정할 때와 위원 과반수
의 요청이 있을 때 소집한다.
2. 운영위원회의 회의는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의
찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 위원장이 결정한다.

제5장 자문위원회

제12조(편집위원회) 본 학술지 『트랜스-』에 투고한 논문의 심사, 게재여부

결정, 편집과 발간에 관한 사항을 심의하기 위해 편집위원회를 둔다.

제13조(편집위원회 구성) 편집위원회 구성 방식은 다음과 같다.

1. 편집위원회는 편집위원장과 5~10명의 편집위원으로 구성된다.
2. 편집위원장은 연구소장이 임명한다.
3. 편집위원은 연구소장의 동의하에 편집위원장이 위촉한다.

제14조(편집위원회 임무)

1. 편집위원장은 학술지 발간과 관련된 업무를 총괄하며, 편집위원회를 소집하여 학술지를 정시에 발간한다.
2. 편집위원회는 논문집의 편집, 심사 및 발간에 관한 제반 사항을 주관한다.
3. 편집위원회는 투고된 논문의 성격에 따라 심사위원을 선정하여 논문에 대한 원고심사를 위촉하고, 심사과정을 관리한다.

제15조(편집위원 자격) 편집위원은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 분야에서 연구업적이 탁월한 국내외 학자나 현장 전문가로서 직접 편집 업무를 수행할 수 있는 자질이 있는 자를 선임한다.

제16조(기타) 본 규정에 없는 사항은 편집위원회의 의결사항에 따른다.

제6장 자문위원회

제17조(구성)

1. 운영 자문 및 사업에 대한 자체평가를 통해 본 연구소의 발전을 위하여 자문위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.
2. 위원회는 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 12인 이내의 위원으로 구성한다.
3. 위원장과 부위원장은 위원회에서 위촉하되 임기는 2년으로 하고, 연

임할 수 있다.

4. 위원은 연구소 참여 연구원을 제외한 산학연 전문가로서, 회의 의결을 거쳐 위원장이 위촉한다.

제18조(평가사항) 자문위원회는 다음 각 호의 사항을 평가한다.

1. 연구내용의 창의성 및 적합성
2. 연구결과의 기대효과
3. 연구능력 및 연구비 사용의 적절성
4. 인력양성 목표에의 부합성
5. 연구소에 대한 기여도
6. 연구방향의 일치성

제19조(자문회의)

1. 자문위원회의 회의는 위원장이 필요에 따라 수시로 소집할 수 있다.
2. 자문위원회는 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결하며 가부동수인 경우에는 위원장이 결정권을 가진다.

제7장 총 회

제20조(연구위원총회)

1. 총회는 정기총회와 임시총회로 구성한다.
2. 총회는 연구위원으로 구성하며, 총회의 의장은 소장이 된다.
3. 정기총회는 매년 9월 첫 주 금요일에, 임시총회는 다음과 같은 경우에 소장이 이를 소집한다.
 - 가. 소장이 필요하다고 인정할 때
 - 나. 운영위원회의 의결이 있을 때

제21조(의결사항) 총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 정관의 변경

2. 예산 및 결산의 승인
3. 사업계획 및 사업보고의 승인
4. 소장선임 및 해임
5. 소장이 필요하다고 인정하는 사항

제22조(의결방법) 총회는 출석위원의 과반수로 의결한다. 가부 동수인 경우에는 소장이 결정한다.

제8장 재 정

제23조(재정)

1. 본 연구소의 재정은 연구용역수입금, 기부금 및 기타 보조금 등으로 충당한다.
2. 본 연구소의 현금출납업무는 소정의 절차를 거쳐 총무처 재무팀에서 관리한다.
3. 본 연구소는 연구기금을 적립할 수 있으며 연구기금의 관리에 관한 사항은 따로 정한다.

제24조(회계연도) 본 연구소의 회계연도는 본교의 회계연도와 같다.

제9장 사업보고 및 감사

제25조(사업계획 및 보고)

1. 소장은 회계연도 개시 3개월 전에 사업계획서와 예산서를 작성하여 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.
2. 소장은 회계연도 종료 후 1개월 이내에 사업보고서, 결산잉여금처리서 및 사업계획서와 그 집행 실적과 대비표를 작성하여 본 연구소 운영위원회의 심의를 거쳐 총장에게 제출하여야 한다.

제26조(감사) 본 연구소는 운영에 관하여 연 1회 이상 감사를 받아야 한다.

제10장 해 산

제27조(해산) 본 연구소의 해산은 본교 ‘부설연구기관설치 및 운영규정’ 제5조 제2항 및 제18조에 따른다.

제11장 보 칙

제28조(세부사항) 본 규정 외에 본 연구소 운영에 필요한 세부사항은 운영위원회의 심의를 거쳐 소장이 정한다.

부 칙

제29조

1. 본 규정은 2011년 7월 1일부터 시행한다.
2. 개정된 규정은 2013년 9월 3일부터 시행한다.
3. 개정된 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 투고 규정

2016년 4월 1일 제정

2016년 9월 7일 일부 개정

제1조(명칭) 본 학술지는 『트랜스-(Trans-)』라 칭한다.

제2조(목적) 본 규정은 성균관대학교 부설 트랜스미디어연구소의 융복합문
화예술/매체 학술지 『트랜스-(Trans-)』(이하 '본 학술지'라 한다)의 투고
· 편집 및 발간에 관한 세부 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제3조(발간 횟수 및 시기)

1. 본 학술지는 연 2회 발행한다.
2. 본 학술지의 발행일은 1월 25일, 7월 25일로 정하되, 편집위원회와 학술운영위원회의 결정에 따라 발간횟수를 조정할 수 있다.
3. 본 학술지의 논문 접수 마감일은 매년 1호 학술지는 11월 30일까지, 2호 학술지는 5월 30일까지로 한다.
4. 논문의 접수는 연중 계속해서 실시한다. 투고자가 논문 투고 시 몇호를 대상으로 하는지는 [논문투고신청 및 서양서] 양식을 통해 문도록 한다.
5. 본 학술지에 게재가 결정된 논문은 투고일자(접수일자), 심사(수정)일자, 게재확정일자를 논문 마지막에 명기한다.

제4조(논문투고자격) 본 학술논문집의 논문 투고 자격은 다음과 같다.

1. 투고는 원칙적으로 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술, 융복합 관련분야의 석사 이상 또는 관련 실무 직종에 3년 이상 종사한 자로 제한한다.
2. 다른 분야 전공자라도 연구소 설립취지에 부합하며 학술지 발전에 기여할 수 있는 본조 1항에 준하는 업적 소지자인 경우 편집위원회의

결정에 따라 동일한 투고자격을 얻는다.

3. 한 호 투고 논문 편수는 일인당 한 편으로 제한한다.
4. 투고자의 국적이 외국인 경우 특별원고로 분류하여 처리할 수 있다.
5. 투고자가 2인 이상 공동 필자일 경우, 본조 1항, 2항에 만족하는 필자가 1인 이상이면 투고 가능하다.

제5조(투고자의 연구윤리규정 준수) 논문투고자는 트랜스미디어연구소의 연구윤리규정을 숙지, 준수하여야 하며 이를 위반했다고 판단될 경우 편집위원회는 연구윤리규정에 의거하여 제재를 가할 수 있다.

제6조(논문주제) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고 할 수 있는 논문의 주제는 다음과 같다.

1. 투고논문은 영화, 영상, 매체, 문화 및 예술 융복합 분야와 관련된 이론, 기술, 산업, 정책연구와 관련된 영역의 연구 논문으로 한정한다.
2. 본조 1항에 부합하지 않는 특수 목적을 가진 논문, 학술적 활동의 기록물 등의 경우 편집위원회의 논의를 거쳐 게재유무를 결정한다.

제7조(게재불가논문) 본 학술지 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 수 없는 원고의 종류는 다음과 같다. 편집위원회는 다음 각항에 속하는 논문이 투고되었을 경우 심사과정 이전에 투고를 제한할 수 있다.

1. 본 학술지의 논문주제 영역에 부합하지 않은 논문
2. 기존에 이미 게재 되었던 논문과 이와 유사한 논문
3. 외국저서, 논문, 저널의 단순한 번역 논문
4. 석, 박사 학위 논문을 단순 축약한 논문
5. 이전 학술지 논문심사에서 게재불가 판정을 받은 논문을 제목이나 내용의 수정을 가하지 않고 투고한 논문
6. 부득이하게 게재확정 이후 이상이 확인된 논문의 경우, 편집위원회는 해당 투고자의 논문투고자격을 향후 5년간 박탈할 수 있다.

제8조(논문투고 방법) 투고자는 원고 마감일 이전에 다음과 같은 방법으로 논문을 투고할 수 있다.

1. 이메일 접수는 transmediastudy@gmail.com으로 투고한다.
2. 온라인 논문투고는 트랜스미디어 홈페이지(www.tmi.or.kr)의 '온라인 논문투고신청' 양식을 이용, 투고 논문을 직접 업로드한다.
3. 모든 투고자는 트랜스미디어 홈페이지에서 제공하는 '논문투고신청 및 서약서', '연구윤리 규정 준수 서약서'를 작성하여 첨부해야 한다.
4. 원고마감 일자를 경과한 논문은 해당 투고자의 동의하에 다음호의 투고 대상으로 삼는다.

제9조(논문작성 기준) 논문투고자는 다음의 작성 요령에 따라 논문을 작성해야 한다.

1. 논문은 아래아 한글 2007 이상의 프로그램으로 『트랜스-(Trans-)』 논문 편집방식(제10조) 기준으로 10 ~ 20매(요약문, 본문, 그림,각주 포함) 분량 작성을 원칙으로 한다. 논문 총 매수는 30매를 초과할 수 없다. 기준 매수를 초과할 경우 장당 1만원의 추가 게재료를 부과한다.
2. 논문 집필자가 2인 이상일 경우 주저자(제1저자)와 부저자(교신저자, 참여저자 등)를 구분하여 주저자가 첫 번째로, 부저자는 두 번째 이후로 기재한다.
3. 본문은 한국어, 영어 가운데 하나를 쓰도록 한다.
4. 모든 원고에는 A4 1/2매 내외의 국영문 요약문과 5단어 내외의 국영문 주제어(key word)를 첨부한다.

제10조(논문편집 방식) 논문 투고자는 논문 편집 방식을 준수해야 하며, 편집위원회에서는 투고된 논문에 형식적 수정을 가할 수 있다.

1. 논문작성 기준

논문 배열의 순서와 글씨체, 문단 여백은 다음과 같다.

- ① 논문 내용의 순서는 제목, 성명 및 소속/직책, 목차, 국문(영문) 요약

문, 주제어, 본문, 참고문헌, 영문제목, 영문성명 및 소속/직책, 영문(국문)요약문, 주제어, 순서로 한다.

- ② 본문과 요약문은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백 0pt, 들여쓰기 10pt, 줄 간격은 160%로 한다.
- ③ 인용문은 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 5pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 140%로 한다.
- ④ 각주는 바탕체(글자크기 9)로 하고, 왼쪽 여백은 2pt, 오른쪽 여백은 0pt, 들여쓰기 0pt, 줄 간격은 130%로 한다.
- ⑤ 참고문헌은 바탕체(글자크기 10)로 하고, 왼쪽/오른쪽 여백은 0pt로 한다.
- ⑥ 투고 논문의 쪽 표시는 하지 않는다.

2. 논문 작성에 대한 기타 사항

- ① 투고된 논문의 연구비 출처 사항은 본문 1쪽 제목 옆에 *로 각주 표시한다.
- ② 인용문이나 참고문헌 등으로 삽입되는 외국어 고유명사는 처음 등장할 때만 한글과 원어를 병기하며, 이후에는 한글로만 표기한다.
- ③ 이때 외국어 표기는 각 언어권에서 통용되는 표기법을 따른다.
- ④ 본문에서 사용되는 저서는 『 』, 논문은 「 」, 신문명, 잡지명, 작품집은 < >, 작품명과 신문기사는 < >, 직접인용은 “ ”, 강조, 간접인용은 ‘ ’로 표기한다.
- ⑤ 논문의 각 제목은 한 줄씩 띄어 쓰며, 상·하위 제목의 번호 체계는 다음의 예를 따른다. 예) 1. 1) (1) ①
- ⑥ 표(또는 그래프)나 그림(또는 사진)은 각각 <표. 표번호>, <그림. 그림번호>로 표기한다.

3. 논문의 각주 작성 요령

- ① 각주는 본문의 하단에 저자명, 저서(논문)명, 출판사명, 출판사 소재지(외국어일 경우), 출판연도, 인용쪽수 등의 순서로 표기한다.

② 각주의 참고 문헌이 한국어일 경우의 예:

- 가. 단행본: 김매체, 『트랜스미디어란』, 미디어출판사, 2004, 24쪽.
 나. 번역서: 김매체, 김매체, 『트랜스미디어는 무엇인가?』, 정나라 역, 미디어출판사, 2004, 24쪽.
 다. 논문: 김매체, 「트랜스미디어미학」, 『트랜스』 제24권 1호, 2004, 24쪽.
 라. 신문: 김매체, 〈한국의 트랜스미디어〉, 《경향신문》, 2016. 3. 1.

③ 각주의 참고 문헌이 외국어일 경우의 예

- 가. 단행본: David Lee, *Transmedia Aesthetics*, Stanford, CA, 2004, p.24.
 나. 번역서: Christian Metz, *Psychoanalysis and Cinema: the Imaginary Signifier*, Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, and Alfred Guzzetti(trans.), Macmillan, London, 1982, p.23.

다. 논문:

단행본 내 논문: David Lee, "Transmedia Brending", in *Transmedia Aesthetics*, Laura Pietrapaolo (eds), Stanford, CA, 2004, pp.24-25.

학술지 내 논문: Ginette Vincendeau, "Melodramatic realism: on some French women's films in the 1930s", *Screen*, Vol. 30, No. 3, 1989, pp.51-65.

라. 신문/잡지: David Lee, "Transmedia in N.Y.", *The York Times*, jan. 17, 2016.

마. 인터넷 자료: 사이트명, 사이트주소, 자료확인날짜
 유엔 홈페이지, www.un.org/NEWS(검색일: 2016.3.1)

④ 중복된 참고문헌 표기

- 가. 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 위의 책, 위의 논문, 이라 표기한다. 예) 위의 책(위의 논문), 44쪽.
 나. 가의 경우와 달리 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 앞의 책, 앞의 논문, 이라 표기한다. 예) 김매체, 앞의 책(앞의 논문), 44쪽.

다. 서양어의 경우, 바로 앞에 나온 논저를 다시 인용할 경우 *Ibid.*, 로 표기한다.

예) *Ibid.*, pp.44-45. 앞에서 인용된 논저의 경우 저자명을 명기한 후 *op. cit.*,로 표기한다. 예) David Lee, *op. cit.*, p.44. 그리고 *Ibid.*, *op. cit* 는 이탤릭체로 표기한다.

4. 논문 요약문 작성요령

- ① 요약문은 논문의 전체 요지를 A4 1장 내외(바탕체, 글자크기 10)의 분량으로 작성한다. 이 때 요약문은 한국어와 영문 두 언어 모두 작성한다.
- ② 본문 시작 전의 요약문은 논문과 같은 언어로 작성하고 본문 뒤의 요약문은 본문과 다른 언어로 작성한다.
- ③ 요약문 끝에는 8단어 내외의 주제어(key word)를 각각 영문과 한국어로 기입한다.

5. 참고 문헌 작성요령

- ① 참고문헌은 본문과 각주에서 언급된 모든 문헌 정보를 수록하되, 본문과 각주에서 언급되지 않은 문헌은 포함시키지 않는다.
- ② 참고문헌은 단행본과 논문, 기타자료로 나누어 표기한다.
- ③ 참고문헌을 표기할 때 국내문헌, 영어 및 알파벳어권 문헌, 중국어문헌, 일본어문헌, 기타 외국어 문헌 등의 순서로 배열하되 해당언어의 자모순으로 배열한다.

제11조(투고자 논문심사) 투고된 논문은 본 연구소의 논문심사 규정에 따라 심사과정을 거친다. 단, 편집위원회가 기획, 의뢰한 논문의 경우 게재의 우선권을 부여하되, 일반논문과 동일한 심사과정을 거친다.

제12조(논문 수정)

1. 편집위원회는 심사결과에 따라 투고자에게 논문 수정을 요구할 수 있

으며, 수정 요구 후 2주가 지나도록 저자로부터 회신이 없으면 해당호의 논문게재를 포기하는 것으로 간주한다.

2. 논문 심사를 통과한 논문은 편집규정에 근거하여 그 편집형식을 편집위원회에서 임의로 변경할 수 있다.

제13조(논문 책임) 게재 논문 내용에 대한 최종 책임은 해당 논문의 저자가 진다.

제14조(심사료와 게재료) 투고자는 논문투고와 동시에 본인의 논문에 대한 심사비를 납부한다. 단 최초 발행일로부터 2년간 심사비와 게재료 납부는 유예한다.

1. 투고 논문에 대한 심사비는 6만원으로 한다. 논문 심사료는 일반논문과 연구지원논문 모두 동일하게 부과된다.
2. 심사 후 원고 게재가 확정된 경우 게재료를 납부해야 한다. 구체적인 게재료는 아래와 같다.
 - 일반 논문: 전임 10만원 / 비전임 5만원
 - 교내/교외 연구비 수혜논문: 전임 / 비전임 20만원
3. 『트랜스-(Trans-)』 논문편집양식(제10조 참조) 기준보다 분량이 초과될 경우 소정의 추가 게재료를 부과할 수 있다(제9조 1항 참조).
4. 투고자가 해당 논문에 대해 '게재철회'를 요청한 경우라도 심사 후 원고 '게재가 확정'된 경우 투고자는 '게재철회'와 관계없이 해당 게재료를 납부해야 한다.
5. 국적이 외국인 투고자가 작성한 논문인 경우 심사료와 게재료는 편집위원회의 별도의 회의를 거쳐 부과한다.

제15조(저작권)

1. 게재된 모든 논문은 트랜스미디어연구소 홈페이지(www.tmi.or.kr)를 통한 원문 공개 등 기타 학술적인 목적을 위해 사용할 수 있다.
2. 투고자는 게재된 논문의 저작권 및 지적재산권의 이용에 관한 권한을

다른 공동연구자와 함께 『트랜스-(Trans-)』에 위임할 것을 '논문투고 신청 및 서약서'를 통해 사전에 서약해야 한다. 단 15조 1항을 제외한 목적으로 논문을 사용할 경우 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회는 저자의 사전 동의를 반드시 구해야 한다.

제16조(기타) 본 세부 규정에 미비된 사항은 사안별로 본 편집위원회에서 심사하여 결정한다.

제17조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』~ 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

부 칙

제18조

1. 본 규정은 2016년 4월 1일부터 시행한다.
2. 수정된 규정은 2016년 9월 7일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 논문 심사 규정

2016년 4월 20일 제정

제1조(목적) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』에 투고할 논문의 심사에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(편집위원회 구성 및 연구윤리규정 심사)

1. 본 『트랜스-(Trans-)』의 논문 심사는 편집위원회에서 주관한다.
2. 편집위원회는 편집위원장을 포함한 편집위원 5인 이상으로 구성됨을 원칙으로 한다.
3. 편집위원회는 심사위원을 구성하기 전 투고된 논문에 대하여 투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 연구윤리규정의 준수 여부, 논문투고규정의 준수 여부 등을 검토, 해당 투고 논문의 심사여부를 결정한다.
4. 편집위원회는 투고 논문의 심사위원을 선정하여 제4조에 적시된 심사기준과 절차를 거친 논문의 게재여부를 결정한다.

제3조(심사위원의 자격과 선정기준) 심사위원의 자격과 선정기준은 다음과 같다.

1. 심사위원은 편집위원회 및 편집위원이 추천한 해당 분야 전문가로서 박사학위 소지자 또는 그에 준하는 업적의 소지자여야 한다. 이 때 심사자의 전문성과 해당분야의 업적 여부가 심사위원 추천의 기본 조건이 된다. 논문심사자가 될 수 있는 사람의 자격은 다음 항목 중 ①과 ② 각각에서 최소 1개 이상을 충족해야 한다.

① 직위/자격요건

- 박사학위소지자
- 학교 근무자일 경우 전임강사 이상
- 석사이상 학위를 소지한 자로 2년 또는 4년제 대학에서 관련 분야 교원으로 2년차 이상의 경력을 쌓은 자

- 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있으면서 관련 실무업계에서 5년 이상의 경력을 쌓은 자
- ② 연구경력
- 최근 2년간 등재후보지 이상의 논문 게재 또는 등재후보지 이상의 논문을 운영하는 기관이 주관한 학술대회에서 발표한 자
 - 국내외 학술대회 최소 3회 이상 주제 발표 참여한 자
 - 국내외 학술지 최소 2회 이상 논문 게재한 자
2. 심사위원 선정은 공연, 영상, 미디어, 인문, 예술 그리고 기술을 포함한 융합학문 분야 전문가 중에서 선정하되 투고 논문 분야와 동일한 전공자를 위촉한다. 투고 논문 분야와 동일한 전공자가 없을 경우엔 외부 심사를 의뢰할 수 있다. 심사위원은 편집위원장 및 편집위원에 의해 추천된 논문심사자를 말하며, 심사위원으로 활용할 사람은 각 편집위원이 최소 3인 이상 추천한다. 필요한 경우 편집위원도 심사위원으로 위촉될 수 있다.
 3. 심사위원에게는 소정의 심사비를 지급한다. 단, 수정 후 재심사의 판정이 나온 논문에 대한 재심사료는 지급하지 않는다.
 4. 편집위원회는 논문 투고시부터 게재 전까지의 모든 심사과정에 필요한 심사위원의 익명성을 보장하기 위해 이중은폐(Double Blind)방식을 사용한다.
 5. 심사위원은 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 연구윤리규정 중 제5조 (심사자의 심사윤리기준) 사항을 반드시 준수해야한다.

제4조(심사기준과 기간)

1. 편집위원회를 통해 심사대상으로 확정된 투고 논문은 편집위원회와 편집위원이 위촉한 3인의 전문 심사위원의 심사를 받는다.
2. 편집위원회는 투고자의 성명 및 소속을 삭제한 심사용 논문과 심사서양식을 이메일 또는 우편으로 심사위원에게 발송한다.
3. 심사위원은 심사위촉을 받은 날로부터 초심인 경우 10일 이내, 재심인 경우 5일 이내에 심사결과를 편집위원회에 제출해야한다.

4. 심사위원은 투고 논문을 심사서에 제시된 9개의 논문평가항목(투고 논문의 영역과 게재의 적합성, 논문의 형식적인 요건, 논문의 학술적 수준, 논문에 사용된 개념 및 논리 전개의 적절성, 문장 표현의 수준, 논문 제목의 적절성, 논문 초록의 적절성, 참고문헌의 적절성, 논문의 학술적 기여도)을 참조하여 ‘게재가’, ‘수정 후 게재가’, ‘수정 후 재심사’, ‘게재 불가’의 4등급으로 판정한다.
5. 심사위원의 판정에서 ‘게재가’는 총 9개 항목 중 ‘아주 좋음’이 5개 이상이어야 하고, ‘게재불가’는 5개 이상의 항목에서 ‘부적절함’과 ‘매우 부적절함’ 평가를 받은 경우에 해당한다.
6. ‘수정 후 게재가’, ‘수정 후 재심사’, ‘게재 불가’의 판정을 내렸을 경우, 심사위원은 심사서에 평가 항목에 따른 구체적인 수정요구사항을 반드시 명시해야 한다.
7. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘게재가’ 판정을 받은 논문은 소정의 절차를 거쳐 당 호의 『트랜스-(Trans-)』에 게재한다.
8. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘수정 후 게재가’의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보하고 투고자는 1주일 내에 수정된 논문과 ‘수정사항 요약문 및 반론서’를 제출해야 한다. 편집위원회는 수정 후 재 제출된 논문을 해당 심사위원에게 재 송부한다. 심사위원은 5일 이내에 재심사결과를 편집위원회에 통보해야 한다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 최종 게재여부를 결정한다.
9. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘수정 후 재심사’의 대상이 되는 경우 편집위원회는 심사위원의 수정요구사항을 투고자에게 통보한다. 투고자는 심사자의 수정보완 요구를 면밀히 검토 후 수정하여 다음 호에 다시 투고할 수 있다. 이때 해당 투고자의 심사료는 면제된다. 편집위원회는 투고자가 수정 보완 사항을 성실하게 이행했는지를 확인 한 후 초심 때와 동일한 심사위원에게 이를 전달한다. 심사위원 3인의 재심 판정을 종합한 결과에 따라 최종 게재여부를 결정한다.
10. 심사위원 3인의 판정을 종합한 결과 ‘게재 불가’ 판정을 받은 논문은

제목이나 내용을 수정하지 않는 한 『트랜스-(Trans-)』에 재 응모할 수 없다.

제5조(판정) 심사위원 3인의 판정을 종합한 심사결과는 다수결의 원칙에 따르며, 심사 판정의 구체적인 처리 기준은 다음과 같다.

1. 2명 이상이 게재가일 경우, 게재가로 판정
2. 2명 이상이 수정 후 게재가이면 수정 후 게재가로 판정
3. 2명 이상이 수정 후 재심사이면 수정 후 재심사로 판정
4. 2명 이상이 게재불가이면 게재불가로 판정
5. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사이면 수정 후 게재가로 판정
6. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 게재가, 1명이 게재불가이면 수정 후 게재가로 판정
7. 1명이 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
8. 1명이 수정 후 게재가, 1명이 수정 후 재심사, 1명이 게재불가이면 수정 후 재심사로 판정
9. 그 밖의 경우는 편집위원회에서 결정한다.

제6조(이의 심사)

1. 논문 심사 결과에 대한 이의가 있을 경우 논문 투고자는 편집위원회에 서 제공하는 소정의 양식에 따라 서면으로 이의를 제기할 수 있다.
2. 심사 결과에 대한 이의 제기는 '게재불가'로 판정이 난 논문 투고자에 한해서만 할 수 있다.
3. 이의 제기는 결과 통지 후 1달 이내에 접수되어야 한다.
4. 접수된 심사 결과에 대한 이의제기는 편집위원 전체가 검토하도록 하며 편집위원회에서 이의 내용을 면밀히 검토한 후, 그 결과를 해당 논문의 저자에게 통지한다.
5. 편집위원회가 이의를 인정하게 되었을 경우 변경된 평가 결과를 논문

투고자에게 1주일 이내에 통보하도록 하고, 이에 대한 제반 절차를 바로 진행하도록 한다.

제7조(논문의 게재예정증명서)

1. 편집위원회는 투고된 논문에 대한 심사위원들의 판정에 근거하여 최종 심사 결과를 논문 투고자들에게 통보한다. 이 시점부터 투고자가 원할 경우 논문게재예정증명서를 발급해 줄 수 있다.
2. 논문게재예정증명서 발급 요청은 심사에 따른 최종판정이 ‘게재가’ 또는 ‘수정 후 게재가’를 받은 투고자로 제한한다.
3. 논문게재예정증명서 발급 요청이 접수되면 이에 대한 발급 승인은 편집위원회에 의해 이루어진다.

제8조(기타)

1. 학술지에 게재되는 논문에 대한 저작권은 『트랜스-(Trans-)』가 소유한다.
2. 논문의 심사 및 편집·출판과 관련해 발생할 수 있는 기타 사항은 편집위원장이 편집위원회를 소집하여 논의를 거친 후 재적위원 2/3 이상의 찬성을 얻어 결정한다.
3. 이 규정에 명시되지 않은 사항은 편집위원회의에서 결정한다.

제9조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제10조 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

『트랜스-(Trans-)』 연구윤리 규정

2016년 4월 20일 제정

제1장 총칙

제1조(목적) 『트랜스-(Trans-)』는 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육과학기술부 훈령 제218호)을 준수한다. 본 규정은 성균관대학교 트랜스미디어연구소에서 발행하는 『트랜스-(Trans-)』에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육과학기술부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선한다.

제2조(적용대상 및 서약)

1. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
2. 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고해야하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약해야 한다.
3. 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 연구윤리규정 준수서약서와 한국연구재단 한국학술지인용색인(<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 문헌 유사도 검사 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

제3조(저자의 투고윤리기준)

1. 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다.
2. 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨져서는 안다. 표절의 기준은 국가 기관 또는 이에 준하는 기관이 정한 표절의 기준을 따른다.

3. 타인의 저작물의 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안 된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 ‘교신저자’로 표시한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수

준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.

3. 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.
4. 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재 불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.

3. 타인의 저작물의 일부를 재인용하는 경우 반드시 그 사실을 밝혀야 한다.
4. 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 『트랜스-(Trans-)』에 수록될 수 있다. 단, 이때 그 작성경과를 반드시 저작물에 적시해야 한다.
5. 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용해 작성된 저작물에 대해서도 제4항과 같은 기준이 적용된다.
6. 연구자료나 연구결과를 위조 또는 변조한 저작물이어서는 안된다.
7. 타인의 외국어 간행물의 번역을 투고하는 경우 저작권자의 서면동의서가 첨부되어야 한다.
8. 수록 결정 이전에 동일 저작물을 『트랜스-(Trans-)』를 포함한 여러 정기학술지에 중복 투고하는 경우, 최초의 수록 통지를 받아 이를 수락한 즉시 필자는 중복 게재를 방지할 조치를 취해야 한다.
9. 연구내용 또는 결과에 대해 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여해서는 안 된다.
10. 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시해야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 ‘주저자’로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 『트랜스-(Trans-)』의 편집위원회, 또는 학술운영위원회 등과 연락을 담당한 저자를 ‘교신저자’로 표시한다.

제4조(편집위원의 편집윤리기준)

1. 편집위원은 투고된 저작물에 대해 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
2. 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선입견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수

준과 투고규정 및 심사규정에 근거해 공평하게 취급해야 한다.

3. 편집위원회는 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰해야 한다.
4. 편집위원회는 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 한다.

제5조(심사자의 심사윤리기준)

1. 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지해야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지해야 한다.
2. 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사해야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를 명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재 불가 또는 수정 후 게재로 결정해서는 아니 된다.
3. 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체 없이 그 사실을 편집위원회 및 제6조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.
4. 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설해서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

제6조(윤리위원회의 설치, 구성)

1. 본 규정의 목적을 달성하기 위해 『트랜스-(Trans-)』의 윤리위원회(이하 '위원회'라 한다)를 설치한다.

2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이하)등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.
3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.

2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를

2. 위원회는 성균관대학교 트랜스미디어연구소장 및 편집위원장 그리고 본 연구소장이 위촉하는 본교의 영상관련학과 교수가 아닌 인사(4인 이하)등으로 구성되며, 연구소장이 그 위원장을 맡는다.

제7조(위원회 회의)

1. 위원장은 위원회의 회의를 소집하고 그 의장이 된다.
2. 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.
3. 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케 해 의견을 청취할 수 있다.
4. 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

제8조(위원회의 권한과 의무)

1. 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대해 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.
2. 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위해 상당한 조치를 취할 수 있다.
3. 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대해 비밀을 준수해야 한다.

제3장 위반행위의 조사

제9조(위반행위의 조사 개시)

1. 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사해야 한다.
2. 위원장은 편집위원장과 협의해 예비조사를 실시할 수 있다.

제10조(출석 및 자료제출 요구)

1. 위원회는 제보자, 피조사자, 증인 및 참고인에 대해 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.

2. 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

제11조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1. 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직·간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과 보고서에 포함하지 않는다.
2. 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수해야 한다.
3. 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설해서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

제12조(배제, 기피, 회피)

1. 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안전의 심의, 의결에서 배제된다.
2. 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안전의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
3. 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

제13조(이의제기 및 진술기회의 보장) 위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장해야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

제14조(판정)

1. 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를

확정한다.

2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.
 - ① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
 - ② 향후 10년 간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지
 - ③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
 - ④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
 - ⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 지체 없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심의를 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될

경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집 위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

확정한다.

2. 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2 이상의 찬성으로 피조사 사실과 관련한 피조사자의 행위가 위반행위임을 확인하는 판정을 한다.

제4장 조사 이후 조치

제15조(조사결과에 따른 조치)

1. 윤리위원회가 위반행위에 대해 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과해야 한다.
 - ① 본 규정에 위반된 저작물이 『트랜스-(Trans-)』에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
 - ② 향후 10년 간 『트랜스-(Trans-)』 투고 금지
 - ③ 본 규정의 위반 사실을 『트랜스-(Trans-)』 및 트랜스미디어연구소 홈페이지에 공지
 - ④ 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
 - ⑤ 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
2. 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

제16조(결과의 통지) 위원장은 조사결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성해 지체 없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

제17조(재심의) 피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제16조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심을 요청할 수 있다.

제18조(명예회복 등 후속조치) 조사결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될

경우, 위원회는 피조사자 또는 혐의자의 명예회복을 위해 노력해 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

제19조(기록의 보관 및 공개)

1. 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관해야 한다.
2. 판정이 끝난 이후 결과는 트랜스미디어연구소 『트랜스-(Trans-)』 편집 위원회에 보고해야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

제5장 보 칙

제20조(개정) 본 규정은 『트랜스-(Trans-)』 편집위원회의 결의에 의해 개정될 수 있다.

부 칙

제21조 본 규정은 2016년 4월 20일부터 시행한다.

게재논문 투고, 심사(수정), 게재확정일 (Trans- 3집)

구분	투고일	필자	논문 제목	심사일			추가 심사	게재 확정일
				1차 심사				
				A	B	C		
1	2017. 04.14	이지현	디지털영화의 플랫폼강스 사용에 관하여	2017. 05.21	2017. 06.05	2017. 05.27	2017. 06.20	2017. 06.20
2	2017. 04.15	이지영	현대영화 몽타주의 '파편화 (fragmentation)' 경향 연구	2017. 05.27	2017. 05.27	2017. 06.02	2017. 06.20	2017. 06.20
3	2017. 04.18	김채희	디스포지티브 영화의 다양한 가능성	2017. 05.21	2017. 06.05	2017. 05.28		2017. 06.05
4	2017. 04.12	김태희	앙드레 바쟁의 '영화적 사실성'	2017. 05.21	2017. 06.05	2017. 05.28		2017. 06.05
5	2017. 04.15	김현희	스티브팩스톤(Steve Paxton)의 작품에서 나타난 일상적 움직임의 특성에 관한 연구: 〈Satisfin' Lover〉, 〈Bound〉, 〈Contac at 10th & 2nd〉를 중심으로	2017. 05.16	2017. 05.17	2017. 05.30	2017. 06.19	2017. 06.19
6	2017. 04.18	강지원	영화 〈왕의 춤〉을 통해서 본 권력 수단으로서의 예술	2017. 05.29	2017. 05.30	2017. 05.28	2017. 06.17	2017. 06.17

