
다큐멘터리에서의 외화면 활용을 통한 리얼리즘의 구현

Representation of Realism in Documentaries

with the Case Analysis on the Application of the Off-Screen Space

이자혜

동서대학교 영상매스컴학부

Ja-Hye Lee(jhcybele@dongseo.ac.kr)

요약

1960년대 이후, 촬영된 이미지가 사실 혹은 진실을 드러내주기보다는 진실과 유사한 '사실적 환상'을 제공한다는 인식과 더불어 진정한 사실성의 추구를 위한 이론과 실험이 계속되어 왔다. 국내에서도 이러한 동영상 매체의 유사진실성 문제에 대해 어느 정도 인식의 공유는 이루어지고 있으나, 문제는 이러한 인식이 제작으로까지 이어지는 예가 적다는 것이다.

본 논문에서는 다큐멘터리 장르에 있어서 유사진실성의 문제를 일으키는 '봉합' 작용을 최소화 하고 리얼리즘을 구현하는 하나의 대안적 방법으로 외화면에 주목할 것이다. 외화면의 활용을 통하여 리얼리즘을 구현한 사례들을 분석함으로써 다큐멘터리 제작의 끊임없는 화두라 할 수 있는 '사실성' 혹은 '진실성'의 문제에 근접할 수 있는 대안적 가능성으로서의 외화면 활용 방법을 제안하고자 한다.

■ 중심어 : | 다큐멘터리 | 봉합 | 사실주의 | 외화면 |

Abstract

Since 1960, there has been growing recognition that the moving images reveal the 'realistic illusion(L'illusion réaliste)' rather than the reality itself and many theorists and film directors have tried to suggest the methodology to solve the problem of verisimilitude of the moving images.

In this paper, we describe through the case analysis of the practical use of 'off-srceen space' as a methodology which actualize the reality in documentaries, by minimizing the 'suture' effect which occurs the problem of verisimilitude, based on the theories of Bazin and Burch. We, consequently, believe that the application of the 'off-srceen space' could be one of the appropriate possibility for the successful representation of reality in documentaries .

■ keyword : | Documentary | Suture | Realism | Off-Screen |

1. 서론

1. 서론 : 리얼리즘, 다큐멘터리, 사실적 환상 (L' illusion r aliste)

1895년 3월 21일 루미에르 형제가 파리의 국립산업진흥협회에서 자신의 첫 영화 <공장을 나서는 노동자들>을 상영한 이후 현실을 재현하는 기술적 특성은 동영상

이 지니는 가장 강력한 힘 중 하나로 인식되어 왔다. 영화 사조에서 역시 이러한 기술적 재현 기능을 중시하는 사실주의(Realism)와 복제된 요소들 자체보다 그 요소들의 결합 형식에 더욱 중요성을 둔 형식주의(Formalism)적 제작 방식 및 이론적 대립이 계속되어 왔으며, 이러한 맥락 안에서 볼 때 다큐멘터리는 일반적으로 사실주의 이론에 근거한 제작 방식을 고수해 왔

다고 할 수 있을 것이다.

물론, 1960년대 이후 (재현의 정치학에 대한 논의들과 더불어) 영화라는 매체 자체의 환영성 문제가 집중적으로 논의되면서 리얼리즘은 유사진실성(verisimilitude)에 대한 고민을 계속해왔다. 바로 이러한 영화의 환영성에 근거하여 영화의 일반적 구분을 달리하여야한다는 주장까지 제시된 바 있다. 제라드 르블랑(Gérard Leblanc)은 있는 그대로의 기록과 재생이라는 이미지 자체의 가시성은 관객에게 사실, 혹은 진실을 전달한다고 믿게 하는 "사실적 환상(L'illusion réaliste)"을 야기 시킨다고 지적한다. 그러나 실제에의 포착이란 세계의 즉각적이고 현상적인 이미지의 기록일 뿐, 사실, 혹은 진실이 이미지들에서 보여지지 않는 비가시적인 상태라는 것이다. 때문에 영화를 fiction과 non-fiction(다큐멘터리)으로 분류하는 것은 옳지 않으며 '가시적 허구(Les fictions du visible)'와 '현실적 허구(Les fictions de la réalité)'로 분류해야 한다고 주장한다[1].

여기서 '가시적 허구'란 이미지의 표면적 가시성에 의해 구성된 영화들로, 일반적 구분으로서의 fiction은 물론, 다수의 다큐멘터리 역시 이 구분에 속한다. 또한, '현실적 허구'란 이미지가 갖는 표면적 가시성의 환상 및 비가시적 이미지의 현실성에 대한 인식에 의해 구성된 영화들로, 촬영과 편집 과정을 통하여 비가시성을 극복하고 사실과 현실을 드러내주는 영화들이 여기에 속한다.

결국 촬영된 이미지들은 단지 대상을 지칭하는 물질적인 기호들일 뿐이며 본질을 드러내지는 못한다는 것이다. 기록된 이미지들은 이미 현실에서 분리된 이미지들이다. 이미지는 그 자체만으로 그들을 촬영하는 순간의 상황이나 촬영 순간의 감정 상태까지는 드러내줄 수 없는 것이다. 이 이미지들 자체만으로는 현실이나 본질에 접근할 수 없다는 것이며 바로 이러한 점이 다큐멘터리의 영역에 있어 영원한 해결과제로 남아있는 문제이기도 하다[2]. 이렇듯 기록된 이미지 자체가 진실의 비가시성의 문제를 안고 있는 연유로 다큐멘터리 감독은 이 이미지들을 어떻게 다룰 것인가, 즉 어떻게 취사선택하고 조합할 것인가라는 과제를 안게 된다.

국내에서도 이론적으로는 이미 이러한 동영상 매체의 유사진실성 문제에 대해 인식의 공유가 이루어져 있다고 할 수 있으나 문제는 이러한 인식이 제작으로까지 이어지는 예가 적다는 것이다. 특히 지상파를 중심으로 한 방송용 다큐멘터리를 통해서도 그 예를 찾아보기 힘든 것이 현실이다.

본 논문에서는 다큐멘터리에 있어서의 비가시적 이미지의 가시화 방안을 제안해보고자 하는데, 그것이 바로 앙드레 바쟁(André Bazin)의 '창'의 개념을 확대한 외화면(off-screen)의 활용방법이다.

II. 이론적 배경

1. Bazin의 사실주의 이론과 Burch의 외화면

1.1 창(Window)으로서의 프레임과 세계로서의 외화면

프랑스 누벨바그를 탄생시킨 사실주의 이론가 바쟁은 영화에서의 사실성이란 소재나 주제의 문제가 아니라 다양한 영화적 수단에 의해 '의미'를 창조하는 것이며 의미를 강요하는 것이 아니라 오히려 의미를 최소한으로 축소시킴으로써 가능하다고 지적한다. 현실은 양적으로 이해되는 것이 아니라는 것이다[3]. 바쟁은 연극의 무대와 회화적 프레임(cadre pictural), 그리고 영화적 프레임(cadre filmique)간의 차이를 구분하며 영화적 프레임, 즉 스크린의 특성을 설명한다. 연극의 무대는 건축구조의 한 요소에 지나지 않으며, 물리적으로 폐쇄적이고 한정되어 있으며 그것은 그림이 그 액자로 인해 존재하는 것과 같이 그것 너머와 그것 이면엔 마치 아무것도 존재하지 않는다는 듯한 역할을 하는 반면, 영화 프레임은 현실 세계의 일부만 보여주고 그 나머지는 가려주는 마스크(cache) 역할을 한다고 말한다. 즉, 연극의 무대와 회화의 프레임이 표현되어진 소우주와 그것이 속해있는 대우주 사이의 단절을 드러낸다면, 영화적 프레임은 스크린 내의 세계가 스크린 밖의 외부세계로, 즉 스크린 너머와 그 이면으로 무한히 연장도록 하는 원시적인 공간, 즉 세계로 향한 창(Window)이라는 것이다[4].

창을 통해 보이는 것은 보여지지 않는 더 많은 부분 중의 일부임을, 즉 보여지는 소우주 너머에 그것을 포함하는 대우주(세계)가 있음을 우리가 알 수 있는 것과 마찬가지로, 영상에서도 스크린을 통해 제시되는 이미지 이상의, 보여지지 않는 더 많은 공간이 있다. 그리고 보이지 않는 그 공간은 사실상 보여지는 공간보다 더 중요하다. 왜냐하면 바로 이 공간은 관객의 상상력에 의해 구축되는 공간이기 때문이다. 이 상상력은 바로 관객 스스로의 개인적 경험으로부터 발현되는데, 이 과정을 통해 관객은 수동적으로 '의도된' 의미를 전달받는 것이 아니라 능동적으로 스스로 의미를 해석하게 되는 것이다. 때문에 리얼리즘이란 스크린이 아닌 관객의 머리 속에 구현된다는 것이 바쟁의 리얼리즘 이론의 중심이라 할 수 있다.

바로 이 중요한 공간, 영화적 프레임에 물리적으로는 담겨있지 않으나 실질적으로 존재하며 상상적 공간으로 남아있는 것이 바로 외화면(off-screen)이다. 내화면이 화면상에 장소, 인물 및 움직임 등이 보이는 상태로, '지금, 여기'라는 시공간적 현재를 구현한다면 외화면은 음원, 인물, 공간 등이 화면에 보이지 않는 상태로, 언젠가 화면 영역에 포함될 수 있는 가능성을 지닌 잠재적 장소이며 관객이 추론할 수 있는 가상적 장소라고 할 수 있을 것이다.

뷔시는 외화면 공간을 화면의 상하좌우, 배경 너머, 카메라 뒤의 여섯 개 공간으로 분류하였으며, 내화면 영역과 외화면 영역의 관계에 의해 의미를 창조하는 것을 매우 중요한 영화언어로 다룬 바 있다. 뷔시는 외화면을 다시 상상적(imaginary) 외화면과 구체적(concrete) 외화면으로 차별화 한다. 구체적 외화면은 이전에 이미 제시된 공간으로, 현재는 외화면이지만 관객이 회상적으로 인지할 수 있는 공간이며, 상상적 외화면은 이전에 제시된 적 없는데서 상하여 관객의 상상적 사고를 이끌어내는 외화면 공간이다[5]. 한편, 보드웰(Bordwell)은 뷔시의 6개의 외화면 영역을 dieget시는 외화면이라 일컬으며, 제 8의 공간인 non dieget시는 외화면, 즉 카메라 자체를 추가한다. 여기서 non dieget시는 외화면이란 이야기 내부에 [5]. 한편 공간, 즉 카메라 자체로, 이야기 속 인물이 아닌 제 3자가 나레이션을

통하여 수용자에게 이야기 하는 공간이 될 수 있다. 뷔시와 보드웰의 외화면의 분류와 의미를 종합하면 다음 표와 같다.

표 1. 외화면 영역의 종류 및 의미

분류	내용		의미
on-screen (내화면)	장소, 인물 및 움직임 등, 카메라로 촬영되어 프레임 안에 담긴 공간		결정적
off-screen (외화면)	diegetic 외화면	- 프레임 안에는 담기지 않았으나 이야기 내부에 존재하는 '변동적인' 공간 - 프레임의 상하좌우, 프레임에 담긴 배경 너머, 카메라 뒤	결정적 / 잠재적
	non-diegetic 외화면	- 이야기 내부에 존재하지 않는 또 하나의 공간 - 제 8의공간/카메라	결정적

1.2 일반적인 외화면 활용방식과 '봉합(suture)'

극영화, 특히 고전적 내러티브를 가진 영화(일정한 상황이 주어지고 그것이 일정한 행위를 야기하고 그에 의해서 '상황-행위-상황'의 내러티브의 도식을 이루는 시간, 공간, 인과율이 중심을 이루는 영화)의 경우 샷 스페이스(Shot space), 에디팅 스페이스(Editing space), 소닉 스페이스(Sonic space) 등이 공간적 추론을 형성하면서 내화면과 외화면 영역의 구축을 돕는 경향이 지배적이다[6].

샷 스페이스는 영상의 기본 단위를 이루는 개별 샷 내부의 공간(크기, 조명, 색채, 심도, 인물의 움직임, 카메라의 움직임)을 통해 연관 대상들 사이의 공간관계를 구성하는 방식으로, 외화면으로의 등, 퇴장을 통한 공간관계 구성, 외화면을 바라보는 시선을 통한 외화면의 상황의 구성, 패닝(panning)과 틸팅(tilting) 등의 카메라 워크를 통한 공간관계 구성 등이 대표적인 예라 할 수 있다.

에디팅 스페이스는 편집을 통하여 수용자가 샷들간의 공간관계를 구성하도록 하는 방식으로, 화자의 편집성(omnipresence)을 강화하며 사건을 추론하는 규범이 되면서도 사실상 공간 정보를 폐쇄적으로 통제하는 결과를 낳는다. 일반적으로, 샷 스페이스에서 추론된 외화면 공간은 에디팅 스페이스를 통해 수용자에게 제시되는데 이를 통하여 외화면은 잠재적 의미를 지닌 상상적 공간이라기보다는 결정적 의미가 통제적으로 제공되는

공간이 되는 것이다.

소닉 스페이스는 사운드를 통해 내. 외화면의 대상과 배경공간의 거리와 위치가 가진 변별성을 추정하도록 하는 방식으로, 사운드를 통해 프레임 밖 외화면을 인지하도록 만든다. 흔히 내화면에 존재하지 않는 인물, 상황 등이 유발하는 소리를 통해 외화면 공간에 대한 내용, 위치, 거리 관계 등의 가설을 세우게 하고 결국, 에디팅 스페이스는 이를 입증하는 방식을 사용하는 것이 일반적이다.

이러한 고전적인 방식들의 경우, 외화면이 갖는 의미가 잠재적이기보다는 결정적임을 알 수 있다. 이는 고전영화의 의미전달 방식인 ‘융합’이 외화면 구축에도 적용되고 있기 때문이다.

융합이란 본래 정신분석 이론가인 자끄 라캉(Jacque Lacan)이 의식과 무의식 사이의 상관관계를 설명하기 위해 사용한 개념으로 우다르(Jean-Pierre Oudart), 히스(Stephen Heath), 실버만 등에 의해 영화에서의 역할이 연구되어 왔다. 실버만(Kaja Silverman)은 융합이란 “주체가 담론의 내부에 드러나게 하는 방법(the means by which subjects emerge within disc(행법)(se)”[7]이라 설명하는데, 이는 영화 혹은 방송프로그램의 관람 중에 수용자선택프로젝션이나 정행성이 구축되는 체계라 할 수 있다. 수용자의 욕망은 카메라의 앵글, 편집방식에 의해 조종되어 영화의 주인공과 자신을 동일시하도록 유도되며, 이를 통하여 철저히 ‘사실적 환상’을 야기하게 되는 것이다.

2. 다큐멘터리에서의 ‘융합’ 과 외화면 활용방식

그렇다면 다큐멘터리에서의 외화면의 활용은 어떠한가? 대상(object)의 직접적인 촬영을 통해 기술적 복제에 의한 사실성을 중시해온 다큐멘터리의 오랜 관습은 에디팅 스페이스와 소닉 스페이스를 통한 외화면 공간의 추론, 그리고 인터뷰 및 나레이션 기법을 통하여 인지되는 외화면 영역 정도로 한정되어 있다. 다큐멘터리에서 역시 외화면 추론 과정에서의 ‘사실적 환상’은 지속되는데, 인터뷰와 나레이션을 통한 ‘융합’ 효과는 보다 극대화 된다.

서현식은 인터뷰 쇼트의 기호학적 의미에 대한 연구

를 통하여 다큐멘터리 인터뷰에서의 융합과정을 다음과 같이 설명한다. 인터뷰어의 모습이 프레임 안에 묘사되지 않더라도 질문과 대답이라는 실질적인 문맥은 드러날 수밖에 없으며 외화면 공간의 인터뷰어를 끊임없이 지시한다. 그러나 정작 인터뷰어는 모습을 드러내지 않고 그 빈 자리는 상징적인 영역으로 전환된다. 결국, 인터뷰에 편중된 다큐멘터리는 부재자를 중심으로 순환하는 거대한 가짜독백의 열거이며 보이지 않는 묵언의 인터뷰어의 누적된 부재자의 위치는 수사학적인 공백을 제시하는 상징적 존재로 남아 융합의 주체, 즉 시청자를 유혹한다는 것이다. 다시 말하면, 인터뷰어를 외화면에 남겨두어 관객은 마치 인터뷰어가 부재하는 듯, 인터뷰어의 답변만 진실인 듯 인식하도록 하지만.. 사실은 인터뷰어의 질문방식에 의해 유도된 답변이 제시될 경우가 대부분이며, 이를 통한 전형적인 융합 작용이 이루어지게 된다. 결국 다큐멘터리에서의 융합은 극영화에서보다 훨씬 정교하게 이루어진다는 것이다 [8]. 이러한 현상은 나레이션에 의해 인식되는 외화면 영역의 역할에서 역시 동일한 과정으로 진행되며 전지적 시점의 나레이션의 경우, 인터뷰보다 더욱 결정적 의미를 유도, 강화하며 강력한 융합 작용을 하는 것이다.

III. 대안적 외화면 활용 사례 분석

그러나 현대영화(고전 영화의 이미지 도식 없이 모호한 현실 안에서 모호한 행위와 모호한 결말 등 내러티브의 중심이 부재한 영화)의 등장과 함께 외화면은 그 자체로서 의미를 형성하는 경향을 보이며, 바쟁의 ‘창으로서의 스크린’을 통한 대우주의 표현이 두드러진다. 내화면에 제시된 이미지의 모호함 및 외화면을 통한 관객의 사고를 자극하고, 이를 통해 의미의 해석을 유발하는 이러한 방식은 이미 현대영화의 시작이라 할 수 있는 네오리얼리즘 작품들로부터 현재에 이르기까지 끊임없이 시도되고 있다. (이 영화들은 앞서 르블랑이 제시한 ‘현실적 허구’로 분류될 수 있다.) 그러나 이러한 표현 방식이 ‘사실주의’를 구현하기 위한 것임에도 불구하고

하고 다큐멘터리보다는 오히려 극영화에서 보다 활발하게 시도되어 왔는데, 이는 극장보다는 방송을 통해서 관객과 만나는 경우가 대부분인 다큐멘터리의 특성상, 다양한 실험보다는 기존의 방식을 그대로 채택해온 때문이라고도 할 수 있을 것이다.

본 논문에서는 다큐멘터리 장르에 있어서 외화면을 통하여 리얼리즘이 구현된 사례들을 분석함으로써 다큐멘터리 제작의 끊임없는 화두라 할 수 있는 '사실성' 혹은 '진실성'의 문제에 근접할 수 있는 방법의 가능성을 모색해보고자 한다. 분석을 위하여 선정된 두 편의 다큐멘터리는 봉합의 주 원인이 되는 나레이션을 사용하고 있지 않은 작품들로, 인터뷰만으로 이루어진 작품과 인터뷰를 전혀 사용하지 않은 작품을 각각 분석함으로써 인터뷰와 나레이션을 통한 봉합이 최소화된 경우에서의 대안적인 외화면의 활용사례를 분석해보고자 한다.

1. 다큐멘터리의 외화면 활용 사례 1 : 키아로스 타미의 〈숙제(Homework)〉를 중심으로

1.1 나레이션의 부재, 카메라의 합법화를 통한 진실 접근

극영화와 다큐멘터리의 경계를 허물며 롱테이크와 외화면의 사용을 통해 진실에 접근하려는 일관된 작품 세계를 보여주고 있는 압바스 키아로스타미(Abbas Kiarostami)의 경우, 잘 알려진 극영화 뿐 아니라 다큐멘터리에서 역시 외화면 구축의 좋은 예를 제시해주고 있다. <숙제 Homework(1989)>는 이후 계속되는 키아로스타미 스타일에 있어 초석이 된 작품으로, 나레이션의 배제, 전면적인 인터뷰 활용과 이로 인해 형성되는 외화면 효과를 통해 관객 스스로 이란 어린이들의 교육 현실과 이란 사회의 문제점, 그 진실에 접근해갈 수 있도록 유도되어진다.

다큐멘터리의 첫 시퀀스는 책가방을 메고 등교하는 초등학생들의 모습으로, 카메라를 보고 장난을 치거나 힐끔거리는 아이들을 통해 아무 제약 없이 카메라의 존재를 합법화 한다. 이때 외화면의 행인 한명이 무엇에 관한 영화인지 묻고, 외화면의 키아로스타미는 '이것은

숙제를 둘러싼 문제들을 알아보는, 시나리오가 없는 일종의 조사연구(research project)'라 답한다. 바로 이 첫 시퀀스부터 감독은 이 작품이 명확한 답을 제시하지 않음으로써 진실에 접근하리라는 것을 시사한다.

1.2 외화면을 통한 세계(대우주)로의 접근

다큐멘터리의 대부분은 8-9세 초등학생들에 대한 감독의 인터뷰로 이루어져 있는데 학교 밖에서 아이들에게 웃음을 주는 장난감이었던 카메라는 인터뷰 장소인 교실이라는 공간에 위치한 후부터는 더 이상 친근한 존재가 아니다. 아이들은 이제 꽤 실험자가 되며, 도망칠 길은 없어 보인다. 혼자 혹은 둘이 짝을 이룬 카메라 앞의 아이들에게 키아로스타미는 "보통 숙제를 다해 가는가?", "왜 숙제를 끝내지 않는가?", "학교가 좋은가?", "부모님들은 숙제를 도와주는가?", "숙제가 더 좋은가? 만화책이 더 좋은가?" 등의 질문을 한다[그림 1]. 특히 마지막 질문에서 아이들은 대부분 즉시 대답을 하지 못하고 '정답'을 찾으려 노력하다 결국 들릴 듯 말듯 '숙제(les devoir)'라고 대답을 하게 된다[그림 3]. 그러나 이 과정에서 정답을 찾아내려는 듯 두렵게 두리번거리는 아이들의 시선은 외화면을 향하고[그림 2], 이 외화면은 물리적으로는 교실의 벽이나 천장 등, 화면 상하좌우, 혹은 카메라 뒤편이다.

이 외화면 공간들은 앞서 언급한 고전적인 경우들처럼 관객에게 보여지기 위한 실제적 공간이 아니다. 아이들의 시선이 향하는 공간 자체가 물리적으로 지칭되는 것이 아니라는 것이다. 여기서 외화면은 아이들이 대답을 하기 위해 '사고하는' 공간인 동시에, 수용자에게는 아이의 생각을 좇는 상상의 공간이 된다.

특히, 키아로스타미는 작품 내에 지속적으로 썸글라스를 낀 채 질문을 하는 자신(감독)의 모습과 무표정하게 기록하는 촬영감독의 모습을 삽입함으로써 일반적으로 접하기 힘든 외화면 영역까지를 관객에게 제시하고 있다. 이러한 영화적 장치는 관객에게 카메라의 존재를 알림으로써 관객이 봉합 작용에 의한 사실적 환상으로부터 벗어나도록 유도하게 된다. 결국 키아로스타미는 외화면의 자신과 촬영감독의 쇼트들의 삽입을 통해 관객에게 '우리는 현재 영화를 보고 있으며, 우리가

바라보는 영화 속의 등장인물들(아이들)은 위협적인 인상을 주는 외화면의 인물들로부터 질문을 받고, 또 촬영되고 있다'는 사실을 상기시키는 역할을 한다. 이는 교실이라는 폐쇄적인 공간에 갇혀 마치 권위적인 선생님 혹은 때리는 아버지같은 두려운 존재로부터 질문을 받는 상황을 재연하는 역할을 하게 된다. 결국 실제 좋아하는 것이 만화책이라 하더라도 그렇게 대답할 수도 없는 것이 이 아이들의 현실인 것이다. 따라서 이러한 장치들을 통해 관객은 아이들이 '숙제'라는 정답을 말하기까지의 사고 과정에 동참하게 됨으로써, 좋아하는 것을 하지 못할뿐더러, 말로도 표현할 수 없는 억압된 현실을 체감하게 되는 것이다.

한편 '숙제를 제대로 못하면 어떻게 되느냐'는 질문 [그림 4]을 받은 아이 역시 외화면 공간으로 시선을 돌린다[그림 5]. 겁먹은 듯한 표정의 이 아이의 시선 역시 한참을 외화면에 머물고, 결국 '(아빠가 나를)때려요.' 라고 답변한다[그림 6]. 아이의 시선이 향한 외화면 공간은 아이가 숙제를 제대로 못했을 때의 체벌 상황을 기억해내는 공간인 동시에, 그 이야기를 해야 할까 말아야 할까를 고민하고, 다른 정답이 없기에 대답할 수 밖에 없는 체념의 과정을 담고 있는 공간이다.

여기서도 역시 관객은 아이들의 사고 과정에 동참하며 외화면은 내화면, 즉 프레임 안으로부터 의미의 영

역을 무한히 확장시키게 된다. 보여지는 '내화면-아이-소우주'는 곧 관객의 사고와 결합하며 '외화면-세계-대우주'로서의 의미를 구축하게 된다. 문제는 아이들의 대답 자체가 아니라 그러한 대답이 불가피하도록 만드는 이란의 교육 및 사회 구조인 것이다. 아이들이 숙제를 다 하기 힘든 이유, 숙제를 다하지 못했을 때의 선생님과 가족으로부터 가해지는 체벌 정도와 방법 등, 계속되는 인터뷰를 통해 우리는 이 아이들의 고통과 슬픔이 어른들 스스로의 삶의 무기력에 기인함을 깨닫게 된다.

아이들은 왜 숙제를 제시기에 하지 않느냐는 질문에 여러 가지 이유들을 풀어놓는다. 어린 동생을 돌봐야 하고, 부모들의 심부름을 해야 하며, 부모가 모두 문맹이어서 숙제를 도와줄 사람이 없다는 등등의 아이들의 이야기가 이어지는 과정에서 역시 관객은 프레임 안의 변명이 아닌 외화면의 진실, 즉 이란 사회의 가족 및 사회구조의 문제로까지 의미를 확장시키게 되는 것이다.

<숙제>는 문제를 드러내기 위한 의도적인 인터뷰 편집도, 의미를 강요하는 나레이션도 없이, 관객 스스로 리얼리즘을 구현하도록 유도한다. 진실에 대한 탐구 자체를 목적으로 하는 것이다. 진실은 무엇인가, 왜 거짓말을 하는가, 거짓말을 하는 것은 반드시 나쁜 것인가. 이러한 진실의 여러 측면에 대한 연구보고서로서의 <숙제>는 때문에 관객 스스로의 삶에서 진실에 대해



그림 1



그림 2



그림 3



그림 4

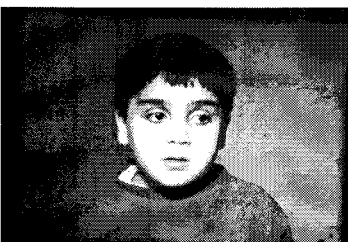


그림 5



그림 6

생각하도록 강요한다. 우리는 우리를 둘러싼 권력 구조에 대하여 왜, 어떻게 거짓말을 하는가? 미디어와 정부는 어떻게 진실을 왜곡하고 있는가? 그리고 다큐멘터리는 어떤 위치를 차지해야 하는가? 진실을 그려낼 것인가? 탐구할 것인가?

2. 다큐멘터리의 외화면 활용 사례 2 : 간 차오의 <붉은 경쟁(The Red Race)>을 중심으로

2008년 EBS 다큐멘터리영화제에 초청되어 호평을 받았던 <붉은 경쟁>은 어린아이들이 처한 현실을 통해 중국 사회를 들여다 볼 수 있다는 점에서 키아로스타미의 <숙제>와 유사성을 가지고 있으며, 외화면의 사용이 활발한 작품이다. <붉은 경쟁>의 경우, 나레이션과 함께 결정적 의미 생산에 중요한 역할을 하는 인터뷰가 부재되어 있다. 반면 외화면 활용에 있어서는 봉합 작용을 유발하는 고전적 방식과 대안적 방식이 혼재되어 있는 것이 사실이나, 기존 방송 다큐멘터리와는 차별화된 부분, 즉 내화면과 외화면의 상호작용을 통해 관객 스스로 의미를 해석하도록 하는 잠재적 의미 생산 방식을 중심으로 살펴보도록 하겠다.

2.1 결정적 의미 구축과 잠재적 의미 부여를 동시에

중국의 한 청소년 체육학교에서 올림픽 출전과 금메달을 위해 혹독한 훈련에 시달리는 아이들의 이야기를 담고 있는 이 작품의 첫 시퀀스는 중국을 상징하는 붉은색의 벽을 배경으로 예닐곱 살 정도의 아이들이 체조 동작을 연습하는 것으로 시작된다. 아이들이 차례로 한 명씩 동작을 하는 동안 외화면의 목소리는 권위적으로 끊임없이 아이들을 다그친다. 이 첫 시퀀스 이외에도 작품의 많은 부분에서 연습에 시달리는 내화면의 아이들의 모습에 코치들의 고함소리가 외화면으로부터 들려오며 끊임없이 관객을 자극한다. [그림7-9]이는 작품에서 가장 지배적으로 사용되는 소닉 스페이스를 통한 외화면 구축 방식으로, 봉합 작용을 통해 관객에게 아동학대의 현장을 목격하는 듯한 강한 정서적 자극을 이끌어 낸다. 그러나 <붉은 경쟁>은 이러한 결정적 의미 제공을 넘어서서 관객이 스스로 잠재적 의미를 찾아내고 구축할 수 있는 장치 역시 마련해 놓고 있다.

아이들의 본격적인 훈련 시퀀스들이 시작되기 이전, 다큐멘터리의 초반에 코치들은 한 해 동안 지도 학생들의 성과에 따라 재임용되거나 탈락한다는 정보가 관객에게 제공된다. 경쟁은 아이들에게 뿐 아니라 코치들에게도 혹독한 것이다. 때문에 외화면에서의 코치들의 격



그림 7

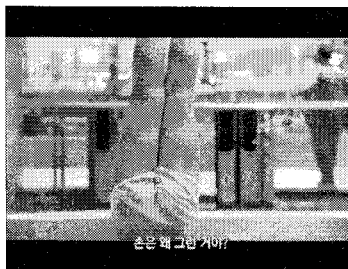


그림 8



그림 9

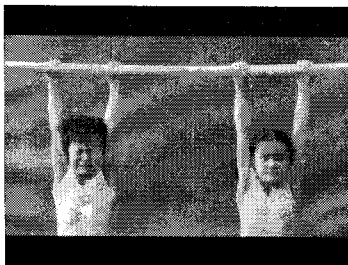


그림 10

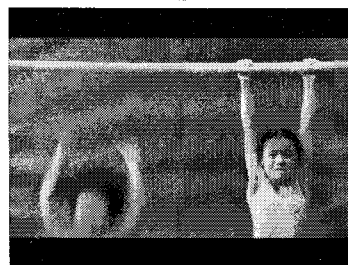


그림 11



그림 12

렬한 사운드는 앞서 제공된 정보들과 결합되며 관객에게 여러 가지 생각을 유도하게 된다. 가시적으로는 아이들을 확대하는 가해자인 코치들도 사실은 피해자일 수도 있다는 것이다. 아이들을 입상시켜 자신들의 생계를 유지하기 위해서는 어쩔 수 없는 일인 것이다. 이처럼 <붉은 경쟁>은 극영화보다 치밀하게 진행되는 다큐멘터리의 결정적 의미전달 방식으로부터 벗어나 관객 스스로 생각할 공간을 제공한다. 다시 말하면 강제적으로 경쟁을 유발하고 있는 중국 사회의 근본적 문제를 관객들이 바라보고 생각할 수 있도록 구성되어져 있다는 것이다.

2.2 내화면에서 외화면으로 확장되는 잠재적 의미

작품의 중심인물인 두 아이가 철봉에 매달려 있는 3분 여에 이르는 롱테이크 시퀀스에서의 내화면과 외화면의 활용은 관객에게 아이들이 느끼는 고통 뿐 아니라 이러한 고통을 야기하는 상황, 즉 무기력하게 아이들의 고통을 강요할 수밖에 없는 부모들, 나아가 중국 사회의 문제까지, 그 의미를 확장시키고 있다.

두 아이가 자신의 한계를 넘어서라는 코치의 요구로 철봉에 매달려 있다[그림 10]. 두 아이는 서로를 견제하며 더 오래 남아있기 위해 고통과 싸운다. 얼마 지나서 한 아이가 먼저 떨어지고[그림 11] 남은 아이는 정말로 자신에 한계에 도전하듯 그 후로도 한참동안을 더 매달려 있다[그림 12]. 이 과정에서 관객에게 물리적으로 제공된 이미지는 철봉을 부여잡으며 떨어지지 않으려 발버둥 치는 아이들의 모습이다. 그러나 이 집요한 버티기의 과정에서 관객들은 제공된 내화면 뿐 아니라 지금은 외화면에 존재하지만 이제까지 제시된 정보들, 즉 아이들이 이토록 고통을 감수할 수 밖에 없는 상황을 기억하게 된다.

대부분 넉넉지 않은 집안 환경 속에서 가족들의 기대를 어깨에 짊어지고 있는 아이들에게 부모들은 금메달을 따서 집안을 일으켜주기를, 혹은 담배와 와인을 사주기를, 아이들 뒷바라지를 위해 희생하는 할아버지의 은혜를 갚을 것 등을 끊임없이 각인시켜 왔으며, 이미 사전에 제시된 이러한 정보들은 관객의 기억과 사고를 통해, 물리적으로 보여지는 내화면의 의미 이상의 비극

성을 창조해 낸다.

또한 한 아이가 철봉에서 떨어져 외화면으로 사라진 후에도 2분 여 동안 카메라는 남은 아이와 떨어진 아이의 빈 자리를 그대로 지키고 있다[그림 3]. 이 시간동안 관객은 내화면에 남은 아이를 바라봄과 동시에 이미 실패한 외화면의 아이에 대한 사고를 계속할 수 있다. 남은 아이의 신체적 고통을 공감하기도하고, 이미 떨어진 아이의 정신적 고통을 공감할 수도 있다. 그것은 코치에게 호된 질책을 당할 것에 대한 두려움, 끝까지 매달려있는 아이에 대한 미움, 혹은 부모의 기대에 못 미친 죄책감일 수도 있을 것이다. 나아가 왜 이렇게까지 금메달에 집착하는 것인가에 대한 의문을 가지기도 한다. 결국 관객은 내화면과 외화면의 아이들을 통해 한 가지 결정적 의미가 아닌, 다양한 감정을 스스로의 문제로 공감하게 된다. 의미는 잠재적이고 해석의 자유도는 높아진 것이다.

이 아이들이 바로 무한경쟁의 시대에 살고 있는 우리의 아이들의 모습이며, 우리 사회의 현실인 것이다. 또한 이는 중국 사회의 문제만이 아니며, 한국사회의 현실이기도 한 것이다. 이처럼 <붉은 경쟁>에서의 내화면과 외화면은 서로 공조하여 무한한 잠재적 의미를 생산하게 된다.

<붉은 경쟁>은 나레이션이나 인터뷰를 통한 결정적 의미 전달이나 극적 감정을 강요하지 않는다. 다만 사실(fact)에 해당하는 정보를 제공하고 수용자가 특정 장면에서 그간 주어진 누적된 정보와 경험상의 기억을 접목시킬 수 있도록 내, 외화면을 구성함으로써 개인별로 다양한 해석과 감정적 반응을 유발하고 있다.

IV. 결론

이상의 분석을 통하여 다큐멘터리에서의 외화면 활용의 사례와 각각의 사례들이 어떻게 잠재적 의미를 생산하며 다큐멘터리가 추구하는 진실성에 근접해가려 했는가를 살펴보았다.

이 두 작품의 공통점이라면, 진실을 드러내는 영상적 방식을 선택함에 있어 프레임 안에 결정적인 의미를 담

아 관객에게 강요하기보다는 내화면을 통하여 보여지지 않는 외화면을 관객 스스로 사고하도록, 그리하여 관객의 머릿속에 대우주로서의 세계를 체감할 수 있도록 유도했다는 것이다. 그리하여 다양한 아이들의 얼굴로 구축된 프레임은 그 자체로서의 의미를 넘어 세계를 향해 한없이 확장되고, 그 확장된 세계는 수용자 개개인에 의해 다양하고 세세한 감정까지 사실적이 된다.

영상의 세계는 필연적으로 수용자에게 모든 것을 다 보여줄 수는 없다. 그렇다면, 보여지지 않고 말해지지 않는 그것들, 프레임 밖의 외화면에 주목해야 할 것이다. 프레임이 세계로 열린 창이라면 세계는 외화면 영역이다. 드라마든 다큐멘터리든 동영상의 '사실적 환상'이 만들어낸 허구에 불과하다면, 프레임이라는 소우주를 통해 수용자의 경험과 상상력을 자극하여 개개인의 외화면을 창조해 내도록 하는 것, 그것이 다큐멘터리가 사실적, 혹은 진실적이 되는 하나의 방법이 될 것이다.

앙드레 바쟁이 극영화에서 편집을 통한 의미의 강요를 경계한 것과 마찬가지로, 다큐멘터리의 경우 역시 카메라 워크나 편집, 정교한 나레이션과 의도된 인터뷰를 통해 진실보다는 제작진의 의도, 즉 결정적 의미를 제공하는 현재의 일반적 방식에 대해 경계하고 수용자의 해석의 자유도를 높여갈 수 있는 대안적 방법들에 대한 모색이 계속되어야 할 것이다.

참고문헌

[1] Gérard Leblanc, "la réalité en question," *Cinmation*, No.41, Edition du Cerf, Paris, p.45, 1987.
 [2] Guy Gauthier, *Le Documentaire un Autre Cinéma*, Editions Nathan, Paris, pp4-5, 1995.
 [3] André Bazin, *Qu'est - ce que le Cinéma?* Editon du cerf, Paris, 1975. 박상규 옮김, 영화란 무엇인가, 시각과 언어, p.437, 1998.
 [4] André Bazin, *Qu'est - ce que le Cinéma?* Editon du cerf, Paris, 1975. 박상규 옮김, 영화란 무엇인가, 시각과 언어, pp209-211, pp244-245, 1998.

[5] Noël Burch, *Theory of Film Practice*, translated by Helen R. Lane, Secker and Warburg. London, pp17-21, 1973.
 [6] David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Wisconsin UP, Wisconsin, p.117-120, 1985.
 [7] Kaja Silverman, *The Subject of Semiotics*. Oxford UP, New York, pp.194-219, 1983.
 [8] 서현석, "다큐멘터리의 유형: 인터뷰 쇼트의 기호학적 기능과 권력관계", *프로그램/텍스트*, 제10호, 한국방송영상산업진흥원, pp.139-167, 2004.
 [9] Jean-Pierre Oudart, "Cinema and Suture," *Screen*, Vol.8, No.4, 1978.
 [10] 김춘옥, *방송 저널리즘*, 커뮤니케이션북스, 2005.
 [11] 장해량, *TV 다큐멘터리 세상을 말하다*, 샘터, 2004.
 [12] Abbas Kiarostami, *Homework*, 86min, Iran, 1989.
 [13] Gan Chao, *The Red Race*, 70min, China, 2008.

저자소개

이 자 혜(Ja-Hye Lee)

정희원



- 2001년 2월 : Paris 3 대학원 영화영상학 석사
- 1988년 ~ 1996년 : MBC, KBS, Q채널 작가
- 2001년 ~ 2004년 : 서강대학교 영상대학원, 언론대학원, 세종

대학교 강사

- 2005년 ~ 현재 : 동서대학교 영상매스컴학부 방송영상전공교수

<관심분야> : 영상이론, 문화이론, 영상콘텐츠기획, 스토리텔링