

사례 분석을 통해서 본 영화와 설치 예술의 상호관계성

- I. 서론
 - II. 영화와 설치 예술의 상호관계성
 - III. 사례 분석을 통한 영화와 설치 작품의 교차점
 - 3.1 일상적 삶과 죽음의 영속성
 - 3.2 기억의 현재적 재구성
 - 3.3 영화 세트 설치 촬영
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

양승수, 방승애

초 록

본 논문은 영화와 설치 예술 작품의 상호관계성을 도출하고자 구체적인 사례 분석을 통해 두 장르가 교차되는 지점에 대해서 살펴본다. 영화와 설치 예술의 관계는 회화와 사진의 관계성부터 시작하여 1920년대 무성 영화와 예술 작품의 연관성을 살펴보는 작업까지 거슬러 올라가야 할 필요가 있다. 이후에는 회화 작품을 넘어 설치 예술 작품과의 관계성 모색을 통해 영화의 미장센, 즉 화면 구성 및 배치 혹은 영화적 이미지를 위해 예술 작품을 영화에 응용하는 사례를 찾을 수 있다.

본 연구는 먼저 2장에서 영화와 예술 작품 사례 분석을 통해 두 장르 간의 상호관계성에 대한 근거 사례를 확보한다. 3장에서는 영화 ‘원더풀 라이프’와 설치 예술 작품 ‘수공기억’의 두 사례 분석을 통해 구체적으로 교차되는 지점에 대해서 분석한다. ‘원더풀 라이프’와 ‘수공기억’은 각각 작품 주제와 개념적 측면에서 ‘기억’에 대한 표현이라는 점은 유사하지만, 영화와 설치 예술이라는 장르적 차이로 인한 매체 표현 방식의 상이함으로 인해 결과물의 형태는 다르게 나타난다. 그렇다면 본 연구는 영화 사례와 설치 예술 작품 사례의 비교 작업을 통한 상호관계성을 도출하기 위해 두 사례를 각각 분석함으로써 세부적으로 무엇이 다르며 어떠한 점에서 유사성이 있는지 살펴본다.

주제어 : 영화, 설치예술, 상호관계성, 기억

I. 서론

본 논문은 영화와 설치예술의 상호관계성을 도출하기 위해 2장에서 영화 사례와 작품 사례 분석을 통해 근거를 확보한다. 3장에서는 영화와 설치 예술 간의 교차 지점을 찾기 위해 1998년 영화 ‘원더풀 라이프(After Life)와 정연두 작가의 작품을 통해 살펴본다. 이러한 연구의 배경을 살펴보기 위해 영화와 예술이라는 두 영역에 대해서 살펴보자. 두 장르의 표현 방식은 움직이는 사진과 조형물이라는 영역으로 서로 상이하지만, 서로 영향을 주고받는 관계라고 할 수 있다. 4각의 틀을 가진 회화와 사각 형태의 스크린을 가진 영상은 서로의 작품 개념을 빌리거나 화면 구성 형식을 차용하기도 한다. 영화는 스크린의 사각 프레임 안에서 정지된 회화의 형식과 내용을 동적인 이미지로 변형시킨다. 영화와 미술의 관계는 일반적으로 미술에서의 도상적인 기법이나 화면 구성을 영화에 개입하는 방식이 주로 회자된다. 초현실주의나 표현주의의 회화에서의 화면 구성을 영화로 표현한 1900년대 초반에 등장했던 무성 영화 방식이 그 대표적인 예이다.¹⁾

현재까지의 예술은 다양한 형태로 변화해왔기 때문에 영화와 예술과의 관계성을 고찰하기 위해 1920년대에 제작된 무성영화와 예술사조와의 관련성만으로 한정시킬 수 없는 상황이다. 이러한 상황을 반영하여 1960년대 이후 미니멀리즘과 개념미술 등이 활발했던 후기 모더니즘 시기에 제작된 실험영화를 분석하는 이론의 틀이 정립되어 갔다. 실험영화는 미술과 영화의 중간 단계에 위치하여 미술가가 적극적으로 영화감독이 되어 기존 미술의 틀

1) 20세기 초반 독일에서 등장했던 표현주의(expressionism)는 꿈과 무의식을 왜곡과 과장의 크로테스크한 표현으로 창조하려는 경향이다. 표현주의 회화는 내면적 충동에 의해 형성되는 시각적 표현에 주목했으며 표현주의 영화는 뒤틀리고 어두운 영화 세트 배치를 통한 그로테스크한 미장센이라는 특징을 갖는다. 대표적으로 로베르트 비네(Robert Wiene)의 1919년 영화 ‘칼리가리 박사의 밀실(The Cabinet of Dr. Caligari)과 F.W. 무르나우(F.W. Murnau)의 1922년대 영화 ‘노스페라투(Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)가 있다.

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=350410&cid=347&categoryId=347>

을 깨려는 시도를 선보였다. 그러나 실험영화는 기존 영화의 연속적인 서사구조를 해체하며 언어로 구조화할 수 없는 언어 이전 단계의 시각적 표현을 드러내는 것에 중점을 두기 때문에 대중적인 소통과 멀어질 수밖에 없었다. 그렇다면 여기서 영화와 미술의 관계성을 연구하기 위해 회화적 공간을 재구성한 영화나 1960년대 이후 실험영화의 연구 외에 다른 방식을 모색할 필요성이 생긴다. 내러티브 영화 역시 미술적인 요소를 다양하게 응용하여 표현하기 때문이다. 현대 예술은 ‘설치 예술(installation art)’이라는 범주 안에서 다양한 매체와 재료를 사용하여 광범위한 형태로 이르렀다. 다양성을 지향하는 현대예술은 회화 작품을 기준으로 해석했던 타 예술 장르와 영화와의 관계성을 다양하게 해석할 수 있는 실마리를 제공한다. 그러므로 회화의 틀에서 영화와의 교차점을 찾는 것보다 영화적 특성을 갖는 현대 예술 작품과의 비교 및 유비적 관계성을 찾음으로써 새로운 지점을 찾는 것이 필요하다. 그렇기에 본 연구는 설치 예술 작품 사례와 영화와의 관계성을 다양하게 해석할 수 있는 실마리를 제공한다.

II. 영화와 설치 예술의 상호관계성

설치(installation) 예술이란 “특정한 장소나 전시공간을 고려하여 제작된 작품과 공간이 총체적인 하나의 환경을 이룸으로써 그 자체가 작품이 되는 예술”²⁾을 뜻한다. 1960년대부터 설치와 환경의 유기적 형태를 예술 형식으로 인식하기 시작한 것으로 “1970년대 전후에 좁은 의미의 설치를 지칭하는 말로 전환”³⁾되었다. 특정한 장소나 환경이 작품의 일부가 되는 장소특정적인 예술(site-specific art)이나 오브제나 조형물을 공간 내에 배치하는 것도 설치예술이다. 이는 20세기 이후 벽에 부착하는 캔버스의 한계에서 벗어나 환경이 예술이 되게 하려는 확장형 예술 형식이라 할 수 있다. 줄리아나 브루노(Giuliana Bruno)는 영화

2) 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 2002, pp.245-246.

3) 월간미술, 앞의 책, p.245.

에 대해서 구체적인 장소를 통한 ‘기억의 정신지리적인 여행 (Geophysical traveling)’⁴⁾이라 이야기한다. 영화에서는 편집이나 루프(loop)를 통해 컷과 컷을 연결해주고 “움직임을 보여줌으로써 관객의 기억과 상상력을 자극”⁵⁾하는 지점이 있다. 반면에 설치 예술은 미술관이라는 물리적인 공간 안에서 관객의 기억과 상상력을 통한 건축적 내러티브를 드러낸다. 영화와 설치 예술은 모두 기억과 장소에 관한 상호작용적인 기억의 예술이다. 브루노에 의하면 이러한 “기억의 예술은 지속적인 재구성의 현장인 영화적 세트로서 기능하고 이야기가 발생함으로써 기억의 장소를 갖게 된다.”⁶⁾ 영화와 설치 예술은 서로에게 영향을 끼치거나 때로는 닮은 부분을 드러내면서 문화적인 맵핑(the cultural mapping)을 생성하기 때문에 서로 상호적인 관계라고 할 수 있다.



그림 1. 영화 ‘잔다르크의 수난’의 한 장면(좌)
프란시스 베이컨, 인간 머리에 관한 세 개의 습작(작품 중 하나), 1953(우)⁷⁾

영화와 설치 예술의 상호적인 관계성은 영화가 사진으로부터 파생했으며 사진은 또 다시 회화로부터 원형을 찾을 수 있다는 데에서 출발한다. 이러한 계보학은 1920년대 무성 영화에서도 발견할 수 있었기 때문에 영화와 예술과의 관련성을 찾는 것은 현재에 이르러서 새로울 만한 사실이 아니다. 예를 들면 1928년도

4) Giuliana Bruno, *Public Intimacy*, The MIT Press, 2007, p.26.

5) Giuliana Bruno, 앞의 책 책, pp.27-30.

6) Giuliana Bruno, 앞의 책, pp.20-23.

7) <http://artobserved.com/2013/05/tokyo-francis-bacon-bacon-at-the-national-museum-of-modern-art-tokyo-through-may-26th-2013/>

무성영화인 칼 테오도르 드레이어 (Carl Theodor Dreyer) 감독의 영화 ‘잔다르크의 수난(The Passion Of Joan Of Arc)’에서는 등장인물의 얼굴을 클로즈업함으로써 인간 심리를 표현했다. 이 영화는 과감하게 주인공 얼굴의 일부가 사각 프레임에 잘려지게 하여 상황적 긴장감이나 내면을 표출한다. 영화에서 잔다르크의 얼굴 클로즈업 장면은 주인공의 고통스러움과 내면 심리의 변화에 초점을 맞춘다. 영화의 얼굴 클로즈업 화면은 어쩔 수 없이 닥쳐오는 상황에 나약한 인간의 심리적 형상을 집요하게 드러냄으로써 프란시스 베이컨(Francis Bacon)의 인물화와의 유사성을 발견하게 한다. 베이컨의 인물화 시리즈는 인간의 공포와 고통으로 인해 일그러진 인간의 얼굴을 반복적으로 표현하는데, 작가는 그림에 등장하는 얼굴을 얼굴이라 칭하지 않고 ‘머리’라고 통칭한다. 베이컨의 작품에 등장하는 인간의 모습은 ‘죽음’과 같이 어쩔 수 없는 강한 힘에 굴복해버리는 나약한 인간의 모습이 형상화되어 있다.



그림 2. 영화 ‘시계태엽 오렌지’ 중의 한 장면

한편 영화에 등장하는 조형물의 배치 및 구성을 통해 영화와 설치 예술의 상호관계성에 대한 근거 사례를 찾을 수 있다. 1971년 작 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)의 영화 ‘시계태엽 오렌지 (A Clockwork Orange)’에서는 팝아트(pop art) 작품을 영화 내 소품으로 활용하여 영화 내용에서의 긴장감을 증폭시키거나 몽환적인 분위기로 이끌어낸다. 이 영화의 첫 장면은 등장인물들이

바(bar)에 모여 ‘코로나 밀크’를 마시는 장면으로 시작하는데, 술집 내부 인테리어는 여성 누드 조형물로 둘러싸여 있다. 영화의 등장인물은 마약, 폭력, 살인, 강간과 같은 범죄에 대해 무감각한 태도로 일관하고 범죄를 저지르다 결국 감옥에 갇히게 된다. 영화는 주인공을 감옥의 범죄자 교화 프로젝트 실험 대상자가 되기 전과 후로 나누어 주인공이 어떻게 변화되는지 보여준다. 주인공이 방탕한 생활에 물들어 있을 때와 교화 프로젝트를 받은 이후의 대조적인 모습 사이에는 여성 신체 작품을 통해 분위기를 전환한다거나 이미지를 각인시킨다. 코로나 밀크 바에 등장하는 여성 조형물은 영국 팝아트 작가인 앨런 존스(Allen Jones)의 작품과 유사한 특징을 갖는데, 차갑고 무표정한 표정의 여성 신체를 사물로 치환했다는 점에서 영화에 등장하는 조형물과 영화와의 긴밀한 관계성을 도출할 수 있다.

앨런 존스의 대표작인 ‘Table, chair and hatstand’ (1969)는 불편한 자세를 하고 있는 여성 조형물에 의자 쿠션이나 테이블 유리와 같은 기능적인 오브제를 접합시켜 성(性)적 표현을 극대화한다. 영화의 모든 조형적 요소를 담당하는 미장센(mise en scene)은 영화 전체 분위기에 영향을 줌으로써 내용 및 주제 파악에 직접적으로 영향을 끼친다. 그러므로 총체적 예술인 영화는 조형적 언어를 어떻게 구사하고 활용하느냐에 따라 영화가 관객에게 전달하려는 바를 효과적으로 뒷받침할 수 있게 된다. 반면 설치 예술은 비디오 아트와의 혼성 형태로 변화하면서 영화를 모방하거나 영화로부터 모티브를 얻어 작가의 의미 전달에 영향을 끼친다. 이를 통해 영화와 설치 예술은 서로 영향을 끼침으로써 서로를 모방하거나 자신의 언어로 변형함으로써 상호관계성을 갖는다.

Ⅲ. 사례 분석을 통한 영화와 설치 작품의 교차점

3.1. 일상적 삶과 죽음의 연속성

코레이다 히로카드 감독의 1998년 작인 ‘원더풀 라이프’는 죽

음을 통해 자신의 인생을 돌아보는 사람들의 이야기를 보여준다. ‘죽음’이라는 주제는 일반적으로 ‘상실’과 ‘부재’를 의미하지만 이 영화는 오히려 죽음을 통해 ‘일상적 삶’에 대해서 이야기한다. 영화의 초반은 지난 주 업무 이야기를 하는 회사 직원들의 아침 조회 장면으로 시작한다. 아침 조회 장면에서 대기실에서 직원의 호명을 기다리는 사람들이 서로 잡담을 하는 장면은 활기차게 새로운 한주를 시작하는 일상적인 삶과 다름없다. 두 명의 직원과 1920년생의 할머니인 다타라 기미코의 첫 인터뷰의 내용을 듣게 되면서 관객은 영화에 등장하는 모든 인물이 모두 죽은 사람들이라는 사실을 알게 된다. “다타라 기미코씨, 당신은 어제 돌아가셨습니다. 고인의 명복을 빕니다.”라는 직원의 대사는 이 영화의 배경이 사후 세계이며 등장인물은 모두 영혼임을 관객에게 알려준다. 특수효과나 극적인 이야기 전개가 아닌 이 짧은 대사만으로 관객은 그제야 영화에서의 공간이 비현실적인 공간임을 깨닫는다. 영화는 사후(死後) 세계라는 비현실적인 상황을 전제로 이야기를 전개하고 있고, 관객들로 하여금 등장인물이 저승으로 떠나기 위해 준비하는 사자(死者)들이라는 것을 자연스럽게 받아들이길 원한다. 본 영화는 지극히 현실적이고 일상적인 장소에서 등장인물들이 평범하게 생활하는 모습을 보여줌으로써 오히려 삶 자체를 드러내고 있다.

영화에서는 죽은 22명의 사람들이 7일간 낡은 건물에 머물고 직원들에 의해 면접실에 안내된다. 이 건물에 모인 사람들은 직원들로부터 ‘생전에 가장 행복하고 의미 있었던 순간’을 3일 동안 생각하라는 지령을 받는다. 사람들은 그 중 하나를 결정하라는 이야기를 듣게 된다. 이 건물의 직원들도 다른 등장인물과 같은 죽은 자의 영혼이다. 직원들은 인생의 의미 있던 단 하나의 순간을 결정하지 못했기 때문에 그 건물에 머물면서 일을 하는 것이다. 직원들은 다른 죽은 영혼이 7일 동안 머물면서 추억에 대한 면담을 하면서 그들의 결정을 도와주는 일을 한다. 사자(死者)들의 소중한 하나의 추억이 결정되고 나면 영화 세트장에서 그들의 추억을 다시 재현하고자 미술 세트를 제작하고 과거 기억

을 더듬어 연기함으로써 영상 촬영한다.

영화 ‘원더풀 라이프’는 등장인물들이 자신의 기억으로부터의 추억을 촬영하기까지 일주일 동안의 시간 흐름을 월요일부터 토요일까지 요일별로 분절하고 이를 연속적으로 보여준다. 영화 속의 사자들은 월요일부터 수요일까지의 3일 동안 직원들과 추억에 대한 인터뷰를 한다. 3일이 지나면 모두 인터뷰했던 내용 중에서 하나의 추억만을 결정해야만 한다. 그리고 4일 째 되는 목요일에는 카메라맨과 미술 스텝 등의 직원들이 그들의 기억을 재현하는 구체적인 방법에 대한 회의를 한다. 금요일에는 촬영 세트장에서 인터뷰의 주인공이 직접 자신의 추억을 재현하고 이를 촬영하며, 토요일에는 상영관에서 이들의 촬영 결과물을 상영하는 시사회가 열린다. 이 영화는 이승과 저승 사이의 사후 세계가 영화의 배경이지만 등장인물들은 자신의 죽음을 받아들이지 못하여 슬퍼하거나 고통스러워하지 않는다. 오히려 죽음을 삶의 일부로써 받아들이고 죽음 이후의 삶을 충실하게 살아가는 모습을 보여준다. 사람은 누구나 죽게 될 것이지만 이승에서 삶을 유지하고 있는 자들은 죽음 이후의 삶을 알 수 없으며 다만 추측할 뿐이다. 누구도 알 수 없는 미지의 세계이기 때문에 사후에 대한 주제는 많은 영화에서 다루어 왔다. 사후세계에서 인간의 심판을 다루는 일반적인 이야기 전개는 죽음 이전과 죽음 이후를 극명하게 대조시킨다. 그러나 영화 ‘원더풀 라이프’는 신과 같은 절대적인 존재자에 의한 심판이나 선과 악의 기준 잣대로 죽음을 표현하지 않는다. 오히려 삶에서 느끼는 사랑, 슬픔, 후회 등의 순수한 감정 역시 죽은 자들도 느끼고 있음을 이야기한다. 사후세계의 영혼을 다룬 타 영화의 경우 비현실적인 내용과 죽은 사람을 표현하기 위해 특수 효과를 사용하기도 한다. 그러한 종류의 타 영화는 판타지 영화로 분류되지만 영화 ‘원더풀 라이프’는 특수효과를 전혀 사용하지 않았다. 오히려 ‘원더풀 라이프’는 일상성을 극대화하기 위해 등장인물의 대화에 집중하였고 특수효과가 없는 판타지 영화이다.

3.2 기억의 현재적 재구성

앙리 베르그손(Henri Bergson)은 시간 경과에 따른 이미지의 운동적인 생성을 순간적으로 절단함으로써 획득하는 것을 기억의 작용이라고 한다. 인간은 이미지를 지각하고 그것의 시간을 따라 기억이 배열됨으로써 앞으로의 신체적 습관이나 행동 및 반응에 영향을 끼치게 된다. 기억이란 과거의 이미지를 머릿속에서 각색하고 반복함으로써 과거 이미지를 현재라는 순간에 연장하는 것을 말한다. 기억을 반복할수록 마치 사진처럼 인상이 깊게 새겨 지는데 이는 ‘잠재의식 속의 정신적 사진술’⁸⁾이라 한다. 인간의 지각은 흘러가고 있는 순간순간을 절단하고, 인간의 신체는 이 지각 작용과 시간의 흐름 사이의 매개체로서 기억에 대한 저장소이다. 베르그손은 본질적으로 현재는 ‘감각 운동적(sensori-moteur)’⁹⁾이라 칭하며 신체의 운동성과 감각이 결합된 체계로 바라본다.

영화 ‘원더풀 라이프’는 인간의 기억을 인터뷰 형식의 언어로 치환하고 이를 시각적 이미지로 표현한다는 점에서 기억의 현재적 재구성 방식을 취하고 있다. 극영화로서 전체적인 시나리오 구성을 채택하고 있으나 자신의 기억을 인터뷰하는 장면은 다큐멘터리 형식을 유지한다. 이 영화의 감독인 코레이다 히로카드는 등장인물의 기억을 이야기하는 장면을 위해서 영화 준비 과정에서 할머니와 할아버지들과 실제 인터뷰를 했다고 한다. 절이나 양로원에서 사는 500여명의 노인에게 미리 준비된 동일한 질문을 하여 그들의 인터뷰를 촬영했다. 영화감독은 실제 인터뷰에 참여했던 노인 중 일부를 배우로 섭외하여 자신의 있는 그대로의 모습을 연기하도록 했다.¹⁰⁾ 영화의 등장인물들이 살아생전의 기억을 더듬어 고백하는 인터뷰 장면은 배우의 연기와 비 배우의 고백을 혼합했다. 그래서 어떤 인터뷰가 실제 경험담인지 관객은

8) 앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, pp.135-227.

9) 앙리 베르그손, 앞의 책, p.238.

10) 박혜란, 「나는 누군가의 행복한 기억: 원더풀 라이프」, 월간 샘터 제 33권 1호, 2002, pp.102-103.

알 수 없으나 인터뷰 장면은 전반적으로 다큐멘터리 형식을 차용하고 있다. 86세의 다타라 기미코는 관동대지진의 기억을 선택했고 85세의 할아버지는 태평양 전쟁 당시 필리핀 정글을 선택했다. 인터뷰 내내 여성들과의 섹스 이야기만 했던 중년 남성은 결국 딸의 결혼식으로 정한다. 아기를 출산하는 순간을 최고의 경험으로 꼽는 30세의 주부는 출산할 때의 고통과 희열에 대해서 고백한다. 일반적으로 다큐멘터리는 사람의 눈높이와 비슷한 카메라 높이, 각도로 촬영하며 불필요한 피사체의 촬영은 배제한다. 중요한 대상의 움직임 외의 다른 움직임은 함께 촬영하지 않음으로써 관객은 대상에 집중하게 된다. ‘원더풀 라이프’에서 등장하는 인물들의 인터뷰 장면은 주로 뉴스와 대담 프로그램에서 주로 쓰이는 고정된 바스트 샷(bust shot)으로 촬영되었다. 영화의 인터뷰 장면은 그들의 과거를 회상하고 이를 고백함으로써 다큐멘터리처럼 진행된다.



그림 3. 정연두, 수공기억(Handmade Memories), 2008¹¹⁾

영화 ‘원더풀 라이프’는 정연두의 2008년 작 ‘수공기억(Handmade memories)’과 형식적인 면에서 유사성을 발견할 수 있다. 정연두의 작품은 설치 예술의 특성을 띠므로 함축적인 시각적 언어와 절제된 시각적 표현을 구사하고 있다는 점에서 기승전결의 서술적인 영화 언어와 다르다. 그러나 ‘원더풀 라이프’의

11) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=5&contents_id=26

인터뷰 장면의 리얼리티 구축의 교차 지점을 발견할 수 있다.

‘수공 기억’은 작가가 노인들을 찾아가 그들의 과거와 현재에 대한 인터뷰를 하여 리얼리티를 구축했다는 점에서 앞서 설명한 영화의 다큐멘터리적인 특성과 맞닿아 있다. 정연두는 2008년도에 서울 종로구에 위치한 국제(Kukje) 갤러리에서 「수공 기억 전(展)」을 통해 영상 설치와 조형물의 유기적인 조합을 선보였다. ‘수공기억’은 노인의 인터뷰 영상과 세트장 설치 영상을 전시장 벽면에 부착한 PDP로 동시에 상영한다. ‘원더풀 라이프’와 ‘수공기억’은 유사성도 있으나 매체적인 특성과 작가의 주제 및 의도의 차이로 인해 확연한 차이점이 존재한다.

영화는 약 120분 동안 전체 사건의 흐름을 편집해서 표현해야 하므로 시간의 한계로 인해 한 명의 이야기를 집중적으로 보여줄 수 없다. 그러나 ‘수공기억’은 노인의 과거와 현재, 가치관 등에 대한 이야기를 한명씩 집중적으로 촬영하여 한국의 현 사회적 상황에 대한 이야기로 확장할 수 있다. ‘수공 기억’의 노인들은 기억에 의존하여 자신의 과거 시절을 회상하면서 장황하게 이야기 한다. 이러한 그들의 태도나 말투를 통해 추측할 수 있는 것은, 그들이 이야기하는 기억들이 오랜 시간 동안 그들의 머릿속에서 왜곡되거나 과장되어서 전달했을 확률이 크다.¹²⁾ 노인들이 카메라를 향해 고백하고 있는 그들의 개인적인 경험담은 당시 사회적 상황과도 긴밀한 관련을 맺고 있다. 그들이 이야기하는 전

12) 12년 째 종묘공원까지 출퇴근하는 ‘보리밭’ 노인의 인터뷰 내용. 자신의 중풍이 1992년 제 14대 대통령 선거를 앞두고 대통령 후보 앞에서 고향을 대표해서 혈서를 쓰다 얻은 지병이라고 주장한다. 하지만 그의 주장과는 달리 손가락을 잘랐다는 그의 고백과는 달리 카메라에 비친 그의 양손을 멀쩡하다. 그가 기억해낸 12월 29일은 대통령 선거일이 11일이나 지난 후이므로 김영삼 씨가 후보자 자격으로 구리시를 방문했을 턱이 없다. (중략) ‘수공기억’ 속 노인들은 핸드캡이 만든 과거사를 지워내기 위해 서슴없이 왕년의 활약상이나 현재적 삶의 윤택에 대해 인터뷰 내내 부풀리기 바쁘다. (중략) 크게 성공한 그 여성이 자신의 첫 사랑일거라는 그의 확신은 단지 이름 석 자가 동일하고 연령대가 엇비슷하다는 단서 외엔 객관적 근거가 전혀 없다. 하지만 그는 그렇게 믿는다.

- 반이정, 정연두 작가론(국제갤러리 2008년 정연두 개인전 ‘수공기억’ 서문 중에서 발췌)

http://blog.naver.com/dogstylist?Redirect=Log&logNo=40060318858

쟁 참전, 사회적 빈곤, 신분 상승에 대한 기억은 당시 대한민국의 사회적 상황이 개인의 경험에 어떻게 영향을 끼쳤는지를 보여준다. 작가는 이러한 맥락을 작품에 담기 위해 탑골 공원과 노인 복지회관을 방문하여 약 40여명의 노인을 만나서 가장 행복한 기억에 대한 질문을 했다.¹³⁾ 과거의 기억을 따라 걷는 여행의 여정을 보여주는 ‘원더풀 라이프’와 ‘수공 기억’은 이야기를 풀어내는 과정의 유사성이 있음과 동시에 서로 다른 기억과 맥락을 내포한다. 두 장르의 유사성 및 차이점을 추적하는 작업은 영화와 설치 예술이 서로 상호적인 관계성을 내포하고 있다고 정의할 수 있다.

3.3. 영화 세트 설치 촬영

영화 ‘원더풀 라이프’와 설치 작품 ‘수공 기억’은 등장인물이 고백했던 경험담을 바탕으로 현재의 시점에서 과거 기억을 시각화하기 위해 영화 세트 설치를 하는 장면을 담는다.

먼저 ‘원더풀 라이프’를 살펴보면, 영화 속에서 죽은 이들은 인터뷰 기간이 끝나면 기억 중에서 가장 행복했고 의미 있던 추억을 선택한다. 직원은 사람들에게 “일생에서 가장 행복했던 순간을 딱 한 가지만 선택해주시는 겁니다. 그러면 저희가 그 기억을 영화로 만들어드립니다. 마지막 날, 여러분은 그 영화를 보고 행복했던 기억만을 지닌 채 영원한 시간으로 사라질 것입니다. 어떤 추억을 선택하시겠습니까?”라고 묻는다.

영화 후반기에는 22명의 다양한 추억 이야기 중에서 파일럿이 되고 싶었던 중년 남성의 경험을 재구성하는 장면이 등장한다. 이 중년 남성은 일생에 한번 경험했던 비행 훈련을 자신의 가장 소중한 추억으로 정한다. 그는 ‘세스나’라는 4인용 소형 비행기에서 내려다 본 구름의 생생한 모습을 기억하고 있었다. 그리고 직원과 실제 비행기 사진을 대조하면서 기억 속의 비행기 ‘세스나’의 날개 위치를 이야기한다. 그는 날개 위치에 따라서 비행

13) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=5&contents_id=26

의 느낌이 다르기 때문에 당시의 비행 기분을 추억하기 위해 비행기 날개의 위치에 대한 언급을 한다. 그래서 그는 모형 비행기 날개 위치를 비행기 몸체의 윗부분에 설치해줄 것을 직원들에게 부탁한다. 이윽고 촬영날인 금요일이 되자, 이 인터뷰를 재현하는 모형 비행기의 모습이 등장한다. 비행기에서 내려 본 구름의 모습을 재현하기 위해 스텝들은 공중에 솜을 설치하며 구름 그림이 인쇄된 배경 막을 설치한다. 이 중년남성은 당시 구름에 대한 기억을 묘사하며 스텝들과 촬영 준비를 한다.

할머니가 된 다타라 기미코는 ‘빨간 구두’ 춤을 추던 어린 시절을 소중한 기억으로 정하게 된다. 촬영 당일 날, 다타라 기미코는 그녀의 친오빠와 어린 그녀를 대역해줄 연기자를 만나게 되고, 어린 연기자에게 ‘빨간 구두’ 춤을 가르쳐 준다. 그녀는 노래를 부르며 어린 아이에게 춤을 가르쳐 주는 과정에서 자신의 어린 시절을 추억하면서 즐거워하고 행복해 한다. 관동대지진의 생생한 기억을 선택한 86세 여성 노인은 대나무 숲에서 가족들과 주먹밥을 만들어 먹는 장면을 세트장에서 재현한다. 그녀는 가족과 화목하게 주먹밥을 만드는 상황을 스텝들과 연출하면서 1923년 9월 1일 관동대지진에 대한 본인의 기억에 대해서 들려준다. 대나무 숲에서 모기장을 치고 잠을 자고 있던 평화로운 어느 날 밤, 갑자기 일어난 지진에 대한 경험과 광기어린 사람들에 대한 목적은 그녀에게 있어서 평생 잊지 못할 기억이다. 당시 일본에서는 민중운동과 사회주의 운동이 대두되었으며 한국과 중국의 반일 민족해방운동이 일어나면서 이에 일본 정부는 반발했다. 관동대지진이 일어난 직후부터 일본은 계엄령을 내려 구호와 복구 활동에 착수했다. 지진 사태가 수습된 이후에도 일본 정부는 계엄령을 해제하지 않고 주민의 자유를 박탈했다. 그 이유는 조선인 폭동 설을 조작하고 유포하여 조선인과 일본인 사회주의자를 학살하기 위함이었다. 영화에서 회자되는 관동대지진의 기억은 이러한 일본 역사를 내포하고 있다. 과거 역사가 그 시절을 살고 있던 개인의 일상적인 삶과 어떻게 연관이 되는지 인터뷰를 통해 담담하게 그려내고 있다.

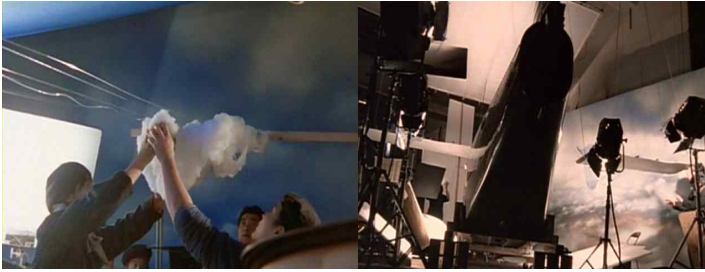


그림 4. 영화 ‘원더풀 라이프’의 영화 세트 제작 장면

다음은 ‘수공 기억’의 영화 촬영 세트장 설치를 통한 기억의 현재적 재구성에 대한 이야기이다. ‘수공 기억’에 등장하는 총 여섯 명의 노인은 각각 자신의 과거 기억을 이야기하는데, 작가는 이를 시각화하기 위해 작업복을 입은 스텝들이 세트 설치를 제작하는 과정을 보여준다. 2007년 작 ‘다큐멘터리 노스텔지어 (Documentary Nostalgia)’에서 보여준 방식의 연장선으로써 주홍색의 작업복을 입은 스텝들이 소품과 배경을 설치하거나 교체하는 과정을 연출한다. 세트장 제작 영상은 약 70분 동안 고정된 시점에서 세트장에서 일어나는 장면을 가감 없이 보여주는데, 스텝들에 의해 배경, 소품 등이 교체되어지는 장면을 모두 편집 없이 보여준다. 일반적으로 영화는 세트 제작 과정이나 슬레이트에 장면 이름과 촬영 횟수가 쓰인 부분은 편집되어 관객이 절대 볼 수 없다. 왜냐하면 이야기 전개에 몰입을 방해하기 때문에 관객이 현실 같은 허구에 집중하기 위해서는 영화를 제작하기 위한 부수적인 장면은 모두 삭제된다.

‘원더풀 라이프’는 영화였기 때문에 비현실적인 이야기를 현실적으로 드러내기 위해 등장인물들이 영화 세트장을 제작하는 노동의 과정을 보여주었다. 그러나 ‘수공기억’은 영화적 언어를 일부 활용하고 있지만 설치 예술 작품으로서 기능하고 있기 때문에 허구를 현실적으로 인식하는 장치로서 인위적으로 세트장을 제작하고 철거하는 과정을 여과 없이 보여준다. 예를 들면 ‘제주도 낙타’ 노인이 자신의 경험담 중에서 새로운 사실을 이야기할

때마다 마치 싱크를 맞추듯이 스탭들은 영정 사진에 꽃잎을 뿌린 다거나 덤프트럭으로 오아시스를 제작하는 장면을 연출한다. 정연두 작가는 현실과 꿈, 과거와 현재 그리고 미래에 대한 시간적 탐험을 자신의 작품에 투영시킨다. 그의 과거 작으로 거슬러 올라가면 2001년 작 '내 사랑 지니(Bewitched)'에서는 현재를 살아가는 이들의 꿈이 실현되기 전과 후를 사진으로 표현한다거나, 2005년 작 '원더랜드(Wonderland)'에서는 아이들이 그린 그림을 사진으로 실현하기도 했다. 이러한 재구성의 기법은 2007년 '로케이션(Locations)'에서 현실과 비현실, 가상과 실재를 오가는 설치 작업을 사진으로 표현하면서부터 확장되었으며, 2008년 '다큐멘터리 노스텔지어(Documentary Nostalgia)'는 영화 촬영 방식을 역으로 전환시켜 디지털과 아날로그 제작 방식의 혼재를 통한 주요 방식으로 활용한다.



그림 5. 제주도 낙타(수공 기억), 2008 ¹⁴⁾

IV. 결론

본 논문은 영화와 설치 예술 작품의 상호관계성을 도출하고자 사례 분석을 통해 두 장르가 교차되는 지점에 대해서 살펴보았다. 영화와 설치 예술의 관계는 회화와 사진의 밀접한 관계성으로부터 파생되므로 1920년대 무성영화와 회화 작품의 사례부터

14) http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=5&contents_id=26

거슬러 올라가야 할 필요가 있다. 이후에는 영화의 미장센, 즉 화면 구성 및 배치와 색감 혹은 이미지를 위해 예술 작품을 영화 흐름에 맞춰 응용하는 사례를 찾을 수 있다. 본 연구는 이를 위해 2장에서 다양한 사례 분석을 통해 근거 사례를 확보했으며 3장에서는 영화 ‘원더풀 라이프’와 설치 예술 작품 ‘수공기억’의 두 사례가 구체적으로 교차되는 지점에 대해서 분석했다.

예술 작가 혹은 영화감독이 작품에서 나타내고 싶은 주제 혹은 개념이 ‘기억’이라는 키워드는 교차하지만 이를 어떻게 해석하고 표현하느냐에 따라 그 결과물의 도착점은 상이하다. 영화는 영상 편집과 컷을 통해 이야기를 표현하기 때문에 시간의 한계에 직면하지만, 설치 예술은 전시 공간 내 입체물 혹은 영상 혼합 설치물의 배치를 통해 작가의 의도를 표현하기 때문에 공간의 한계에 직면한다. 그러나 영화도 화면 내에 장소, 인물, 구성물 등을 담아야 하기 때문에 사각 프레임이라는 공간의 한계를 내부적으로 가진다. 마찬가지로 설치 예술도 영화 언어에 가까운 영상물을 오브제와 함께 설치하는 형태로 변화하거나 공간 내 작품 설치를 영상으로 촬영하는 기법을 택하기도 하는데 영상 매체의 특수한 시간의 한계를 내포할 수밖에 없다. 현재에 이르러 두 장르의 발전 양상은 매우 다르게 이루어져 독자적인 노선을 택하고 있는 상황이지만, 본 연구는 두 장르의 상호적관계성에 초점을 맞추고자 한다. 따라서 영화와 설치 예술의 각 사례 분석을 통해 이러한 맥락을 도출하였으며 본 연구로 인해 장르 간 융합 및 간학제적 연구를 최종 목적으로 하고자 한다.

참고문헌

- 데이비드 베츨러, 정무정 역, 『미니멀리즘』, 열화당, 2003
줄리아나 브루노, 정용도 역, 『퍼블릭 인티머시, 시각예술의 공간적 확장』, Pixelhouse, 2011.
앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, 2005.

- 황수영, 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2006.
- 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 2002.
- 김수현, 「미니멀, 개념미술과 실험영화: Michael Snow & Ken Jacobs」, 서양미술사학회논문집 26호 (2007,2), pp.198-225.
- 장민용, 「영화적 공간의 확장에 대한 연구」, 한국영화학회 영화연구 43호, 2010, pp.333-354
- 박혜란, 「나는 누군가의 행복한 기억: 원더풀 라이프」, 월간 샘터 제 33권 1호, 2002, pp.102-103.
- 반이정, 정연두 작가론(국제갤러리 2008년 정연두 개인전 ‘수공기억’ 서문), <http://blog.naver.com/dogstylist?Redirect=Log&logNo=40060318858>
- Giuliana Bruno, *Public Intimacy, Architecture and the visual arts*, The MIT Press, 2007
- Henri Bergson, *Matter and memory*, DoverPublications. com, 2004.
- http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=5&contents_id=26
2013.10.25
- http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=5&contents_id=26
2013.10.25

ABSTRACT

The Mutual Relationship of the Cinema and the Installation Art based on Case Studies

Yang, Seung-Soo · Bang, Seungae

This paper derives the mutual relationship between film and installation art through specific case studies about the point of the intersection of the two genres. It needs to find the relationship between art painting and photography and the relationship of silent film and the relevance of the work of art in the 1920s. After painting over the installation exploring the relationship of art and through the mise en scene of the film, ie, the screen image of the configuration and deployment, or cinematic work of art for the film can be found in the application of practices.

First, in Chapter 2, this study works of art practices through the analysis of film and the interaction between the two genres based practices for secure sex. In Chapter 3 the movie 'Wonderful Life' and installation art work "hand memory" through the analysis of the two cases specifically for the point of intersection analysis. 'Wonderful Life' and 'hand' Remember each subject and conceptual work in terms of 'memory' that it is represented on similar, but, film and installation art genre caused by the difference in the way the media represented by the results of the different forms of otherwise appear. If so, this study film and installation art practices through the comparison of cases to derive mutual relationship by analyzing two cases in detail what each of the different looks at whether any similarity in that.

Key Word : Cinema, Installation Art work, Mutual relationship, Memory

양승수
청운대학교 방송영상학과 강사
(100-250) 인천광역시 남구 속골로 113
Tel : 032-770-8114
taja661@gmail.com

방승애
송실대학교 글로벌 미디어학과 강사
(156-030) 서울시 동작구 상도동 511
Tel : 02-824-0718
seungae@maat.kr

논문투고일 : 2013.10.31
심사종료일 : 2013.11.25
게재확정일 : 2013.12.04