

# 실험영화의 구조적 특성

## -미국의 구조영화를 중심으로-

### Characteristics of Structure in Experimental Film

#### -focused on American Structure film-

장민용  
서경대학교 영화영상학과

Minyong Jang(myjang@gmail.com)

#### 요약

실험영화작가들은 필연적으로 영화가 가진 물리적인 속성과 한계 그리고 영화만의 단독적인 요소들을 자신들의 영화창작의 핵심으로 간주하였다. 관습적인 영화 규범을 거부하는 태도는 영화의 작동원리에 대한 새로운 관심을 통해서도 강화되었다. 실험영화작가들은 영화의 메커니즘이 어떤 방식으로 영화의 최종 결과물에 영향을 주는지에 대해 질문하였다.

실험영화에서는 극영화의 내러티브에 상응하는 '특정한 전개 구조'가 필요하고 이를 위해서 현재의 시점에서 이미지의 흐름에 주목하였다. 움직임의 환영을 만들어 내는 이미지의 연쇄 개념은 다양한 영화적 실험을 가능하게 하였다. 특히, 미국의 구조영화작가들은 이미지들이 연속적으로 움직이는 방식을 변형시킴으로써 관습적인 극영화와는 다른 영화의 의미와 정서를 전달하는 방법들을 모색하였다. 이를 통해서 관습적인 내러티브의 성격과 기능에 대해 문제를 제기하고 새로운 영화전개방식에 대해 탐구하였다. 이러한 구조영화의 전통은 실험영화를 이해하는 핵심적인 개념이며 디지털 영화제작 환경으로 변모하고 있는 오늘날에도 여전히 유용한 접근방식이다.

■ 중심어 : | 실험영화 | 과정 | 구조 | 이미지의 연쇄 | 구조영화 |

#### Abstract

Most of experimental films have different visual techniques and aesthetic values compared to those of narrative films. This difference makes it difficult to understand experimental films. In order to understand in what ways the experimental film has broken with the convention of narrative film, it is important to examine certain structure of experimental film. The important aspect of many experimental films is the way that they have altered the nature of narrative by changing the way that we perceive the succession of image. In particular, The tradition of American Structure film has been the contribution of the experimental film to expand the limits of this rule system and evolve a more personal and organic approach to the continuum of film. This approach has been a method of understanding experimental films and still a useful aesthetic tools both reading personal films and making innovative works.

■ keyword : | Experimental Film | Process | Structure | Succession of Image | Structure Film |

\* 본 연구는 2011학년도 서경대학교 교내연구비 지원에 의하여 이루어졌음.

접수일자 : 2013년 11월 19일

심사완료일 : 2013년 12월 27일

수정일자 : 2013년 12월 26일

교신저자 : 장민용, e-mail : myjang@gmail.com

## 1. 서론

다른 예술들과 비교할 때 영화의 역사는 지극히 짧다. 영화는 수천 년에 걸친 예술의 발전을 한 세기동안 집약적으로 압축하여 원시적인 예술의 단계에서 고도로 복합적인 커뮤니케이션의 수단으로 변모하였다.

대부분의 영화사는 D. W. 그리피스(griffith)를 중심으로 한 여러 영화감독들의 공헌을 기본으로 내러티브 영화의 발전과 진화양상을 기록하고 있다. 하지만 내러티브 영화의 발전과 진화는 에드워드 머이브릿지(Eadward Mubridge)가 행한 움직임에 대한 연구나 루미에르 형제(Lumiere)의 일상과 이국적인 광경에 대한 확장된 영화적 응시, 멜리에스(Melies)가 추구한 영화의 마법적 기법의 시도 없이는 불가능하였다. 비록 다양한 형태의 내러티브 영화가 발전하고 주류를 형성하였지만, 그 반대편에서는 실험영화작가들이 영화 발전의 기본이 된 초기 영화인들의 노력을 시각예술로서의 영화 연구로 계승하여 발전시켰다. 실험영화작가들의 연구와 작업은 영화매체의 가능성을 극대화하고 영화매체가 내러티브에 종속되지 않은 채 발전될 수 있음을 증명함과 동시에 시각세계에 대한 인식의 확장과 시선의 자율성을 획득하기 위한 노력이다.

역사적으로 영화는 1920년대 다다(Dada)와 초현실주의(Surrealism) 운동의 성장과 더불어 변모하기 시작하였다. 진방위 예술가였던 뒤샹(Marcel Duchamp)이나 만 레이(Man Ray)와 같은 다다 예술가들은 영화를 자신들의 추상예술의 연장선상에서 탐구하였다. 이들은 이질적인 이미지들을 콜라주(collage)와 같은 편집방식을 통해 새로운 내러티브로 구성하였고, 카메라 없이 직접 감광 재료 위에 오브제를 얹고 거기에서 만들어지는 명암을 이용하여 추상적인 이미지들을 창조하기도 하였다. 필름 루프(film loop), 다중인화, 왜곡된 이미지를 이용하는 것은 다다 영화의 중요한 특징이 되었으며 이후의 실험영화에서도 다양한 방식으로 사용되었다. 초현실주의 영화인들 역시 영화가 진부한 상업영화를 뛰어넘는 창조적인 방식으로 사용될 수 있다고 믿었다. 살바도르 달리(Salvador Dali)나 루이 브뤼엘(Louis Bunuel)은 극영화의 전통적인 내러티브와 다른 방식으

로 관객들을 혼란시키는 플롯이 없는 내러티브를 창조하였다[1]. 1940년대에는 마야 데렌(Maya Deren), 케네스 앵거(Kennth Anger), 제임스 브로튼(James Broughton)의 주도로 새로운 스타일의 예술영화가 등장하였다. 이 영화인들은 경험을 구조화해서 무의식적인 마음의 상태를 불러일으키는데 관심이 있었다[2]. 이들은 개인적이고 심리적인 영화를 만들려고 하였다. 테크닉과 내용 면에서 1940년대의 선구자들이 성취한 혁신은 1950년대에 절정을 이루어 실험영화제작은 스탠 브라키지(Stan Brakhage), 로버트 브리어(Robert Breer), 브루스 코너(Bruce Conner) 등과 같은 실험영화작가들을 통해 강렬한 예술적 부활의 시기를 맞이했으며, 이후의 실험영화의 형식과 방향을 마련하는 기초를 제공하였다.

최근까지 국내에서 실험영화에 대한 연구는 2000년 이래 한국의 실험영화의 형성과 정체성에 대한 연구와 함께 실험영화 미학에 대한 연구가 진행되었으나 여전히 다른 영화연구와 비교하면 기초연구의 단계에 있다고 할 수 있다. 또한 국내에서 제작된 실험영화들도 미학적 접근을 하기에는 작품수와 작품성 면에서 더 많은 시간을 필요로 하며, 현 상황에서는 외국의 실험영화에 대한 소개와 연구도 필요한 상황이라고 판단된다[3].

이 글에서는 실험영화의 성격을 규명하기 위한 방식으로 구조영화의 전통과 그 연장선에서 실험영화의 구조에 주목하였다. 앞으로 살펴볼것지만 구조는 내러티브에 의존하지 않는 실험영화를 전개시키는 핵심적인 특성으로 주요한 실험영화들에서 미학적 근거로 사용되었으며 매체가 디지털로 전환되고 있는 오늘날에도 여전히 실험영화제작에 유용한 방식으로 사용되고 있다.

참고로 여기에서 다루는 영화들에 대해서 다양한 명칭이 존재한다[4]. 이 글에서는 실험영화라는 명칭을 사용할 것이다. 왜냐하면 전후의 예술가들이 그들의 정치적이거나 미학적인 신념이 무엇이었던지 간에 영화제작에 있어 인습타파적이고 혁신적인 접근을 통해서 관습적인 영화의 형식을 극복하기 위한 실험에 헌신하였고 이러한 노력은 오늘날에도 여전히 요구되기 때문이다. 이들 실험영화작가들은 영화가 가진 잠재력의 실험을 통해 영화의 언어를 확장시킴으로써 새로운 영화의

전통을 만들어냈다.

## II. 본 론

### 1. 실험영화의 성격

실험영화는 주류를 이루고 있던 오락영화와 여기에 쏟아지는 대중들의 반응을 거부했고 또 비판했다. 그들은 드라마와 영화 전반을 지배하는 틀에 박힌 전통, 관행, 그리고 산업논리에 따라 상품화된 영화제작을 도외시한 채, 다른 시각, 즉 ‘보는 방법(ways of seeing)’에 대해 고민했다[5]. 이러한 노력은 새로운 패러다임의 영화제작을 요구했으며, 영화의 형식적이고 양식적인 측면 모두에서 커다란 변화를 가져왔다.

먼저 실험영화작가들에게 있어, 전통적인 극영화 형식의 선형적인 내러티브는 ‘과정(process)’으로 대체되었다. 여기에서 ‘과정’은 영화작가들이 지속적인 현재의 시점에서 이미지의 흐름 자체에 관심을 가진다는 것을 의미한다. 전통적인 내러티브 영화에서 시간 체계는 실험영화에서 “현재의 제시”로 대체된다[6]. 관객은 계속해서 현재 이미지의 흐름에 몰입하게 된다. 이러한 변화된 조건을 설명하기 위해서 홀리스 프램튼(Hollis Frampton)은 나란히 위치하는 연속된 이미지들은 내러티브 구조를 구성한다고 주장하였다[7]. 이것은 이미지의 성격에 관계없이 연속된 이미지들의 조합은 하나의 내러티브를 구성한다는 확장된 개념의 내러티브를 의미한다.

구조영화(Structure Film)의 등장과 더불어 실험영화 제작에서는 영화의 물리적인 요소에 관심을 기울였다. 실험영화에서 이미지들은 자주 영화의 존재를 결정하는 기술적인 과정을 통해서 연어진다. 실험영화 작가들은 셀룰로이드, 감광유제, 스포릿 홀, 개별적인 영화 프레임, 영사기, 그리고 지각 심리 등과 같은 영화 과정에 집중하였다. 따라서 영화 이미지를 물리적으로 조작하는 것 자체가 작품의 과정이자 의미가 되었다.

이러한 조작은 개별 프레임의 내부에서 또는 편집을 통해 창조된 영화 프레임들 사이의 관계에서도 발생한다. 부드러운 전환, 보이지 않는 편집, 연속성을 강조하

는 전통적인 영화들과는 달리, 실험영화에서는 ‘이미지의 연쇄’ 자체를 의문시한다. 이러한 질문은 여러 방식으로 행해졌다. 매우 빠르고 비연속적인 편집방식을 통해 시각적인 변형을 강조하는 영화들이 있는가 하면 <수면Sleep>(1963)이나 <엠펙이어Empore>(1964)와 같은 앤디 워홀(Andy Warhol)의 정적인 영화들은 그 반대편에서 고정된 카메라와 움직이지 않는 이미지를 통해 급진적인 변형의 기대를 전복시킨다. 또 다른 변형의 전략은 조단 벨슨(Jordan Belson)의 영화에서 발견할 수 있다. 벨슨의 영화는 몽타주 영화들과는 달리 하나의 이미지가 계속해서 다른 이미지로 변형되는 패턴으로 구성되어있다. 벨슨은 디졸브와 다중인화를 사용해서 거의 마법과도 같은 빛의 형태를 만들어낸다. 이와 같이 실험영화는 논리적인 인과율에 따른 내러티브의 전개 대신에 이미지 변형의 전략에 천착하고 그 전략들이 관객들의 관람경험에 어떻게 영향을 주는지를 연구한다.

‘열린 내러티브 구조’가 관객들에게 영향을 미치는 방식 또한 고려의 대상이다. 스티븐 드워스킨(Stephen Dwoskin)은 많은 실험영화들에서 관객과 영화 속의 대상간의 마주함을 통해서 영화가 작동한다고 지적하였다[8]. 상업적인 내러티브의 영화에서 이야기를 통해 재미를 얻는 수동적인 관객들과는 달리 실험영화의 관객들은 그 관람의 경험에서 스스로 의미를 창조하며, 이를 위해서는 영화와 함께 작동해야 한다. 다시 말해서, 실험영화는 대개의 경우 비선형적이고 일관적이지 않은 시점을 제시하기 때문에, 관객들은 명시적인 의미를 찾기 어려운 불안정한 관람 경험으로부터 일관성 있는 의미를 만들어 내야 한다.

이러한 실험영화의 비전통적인 내러티브 구조는 ‘인간중심적인 태도’로부터의 이탈을 통해서 가능해졌다. 관습적인 내러티브 영화에서는 일관성 있는 등장인물과 그들의 감정 상태에 집중하는 경향이 있다. 이러한 영화에서 이미지들은 영화의 특정한 지점에서 기쁨을 느끼지 슬픔을 느끼지에 대한 신호를 제공한다. 관객의 감정은 이러한 방식으로 스크린에 보이는 것들에 대해서 미리 정해진 방식에 따라 반응하도록 미묘하게 조작된다.

실험영화에서는 등장인물을 재현하는데 있어 감정적으로 중립적인 태도를 취하는 경우가 많다. 이러한 태도는 특히 미니멀리즘 영화작가들의 작품에서 보다 명백하게 드러난다. 이러한 성격의 영화들은 대부분 영화속의 대상이나 행위를 길고 정적인 카메라로 포착하는 일종의 ‘명상’으로 접근한다. 이 영화들에서는 전통적인 이야기 영화에서와 같이 관습적인 감정을 보여주려고 노력하지 않는다. 마이클 스노우(Michael Snow)의 영화, <파장Wavelength>(1967)의 주된 소재는 방과 그 방을 관통하는 줌 샷(zoom shot)을 시각적으로 지각하는 방식이다. 영화에서 인물의 행동은 어떤 고착된 감정과도 거리가 있으며 심지어 제거되어있다. 몇몇 위홀의 초기 영화들도 이와 유사한 경향을 보인다. 관객들은 <수면>이나 <엠파이어>에서 한 대상이나 행위에 초점이 맞춰진 길고 정적인 샷들을 보게 된다. 영화 자체에서 드러나는 감정은 전혀 없다. 이 영화들은 완전히 비어있어서 관객으로부터 미리 결정된 반응을 촉발하는 어떠한 신호도 없다. 개별적으로 감정에 반응하는 것은 오히려 관객의 몫이다. 인간적인 의미나 감정은 셀룰로이드 이미지에 있는 것이 아니라 종종 관객의 반응에 존재한다. 이 영화들에서 권태의 미학은 상업영화에서 드라마에 대한 관심만큼이나 중요하다. 관객은 관람경험에서 지루함과 마주하게 된다. 이 경우에, 실험영화작가는 관객들에게 좌절감과 소외감을 전달한다.

우리 삶의 경험을 다루는 실험영화들에서도 감정을 다루는 방식은 열린 채로 남아있고, 개별적인 해석으로부터 자유롭다. 여기에서 이미지들은 모호하고, 다중적인 의미를 전달한다. 관객들은 드라마보다는 순수한 감정을 영화에서 경험한다. 부분적으로 이러한 이유는 실험영화가 대사보다는 이미지를 통해서 의미와 정서를 전달하려고 노력하기 때문이다. 대개 이미지들은 엄격한 언어적 방식에서 벗어나 연상적이고, 초현실적인 방식을 통해서 연결된다. 이와 같이 실험영화의 중요한 성격은 이야기 영화의 관습을 벗어나서 새로운 방식으로 상황을 보여주는 능력이다.

## 2. 실험영화의 구조적 특성

실험영화작가들은 상업영화에 의해 규정된 영화에

대한 편협한 시각에 맹렬하게 반대하였다. 이들이 실험영화의 전통 안에서 작업했다고 해서 할리우드 영화의 규범에 대해 모르고 있었던 것 아니었다. 피터 윌렌(Peter Wollen)은 “할리우드 영화와 독립 영화 사이의 긴장감이 영화의 의미를 이해하는데 있어 핵심적이다”라고 주장하였다[9].

실험영화가 상업적인 내러티브 영화의 관습을 어떤 방식으로 변형시켰는지를 이해하기 위해서는 대부분의 영화들이 배열되는 특정한 구조를 점검하고 그 구조를 결정하는 요소들을 살펴보는 것이 중요하다. 왜냐하면 실험영화가 영화의 언어를 바꾸어 놓은 것이 바로 그 구조와 개별 요소들이기 때문이다. 관습적인 할리우드 영화에서 그 특정한 구조는 사건과 상황을 배열하는 내러티브이다. 반면에 극영화와 같은 형식의 내러티브가 존재하지 않는 경우가 대부분인 실험영화에서는 극영화의 내러티브에 상응하는 ‘특정한 전개 구조’가 필요하다.

역사적으로 실험영화에서 대안적인 내러티브 형식을 만들어내기 시작한 것은 현실과 환상을 연상적인 방식으로 융합했던 다다이스트와 초현실주의 영화인들이었다. 이후 1940년대와 1950년대에 초현실주의에서 예술가 내면의 세계를 강조하는 사이코드라마의 형식으로 점진적으로 이동하였다. 마야 데렌은 자신의 영화들이 드라마 영화들과 같이 선형적인 방식으로 진행하지 않고 수직적으로 전개 된다고 주장하였다. 이러한 변화는 현실은 관습적인 이야기의 매트릭스에 담아내기엔 너무 유동적이고 불확실하다는 확실한 믿음과 관련이 있다.

1960년대와 1970년대 중반까지 미국에서 진행된 구조영화 운동은 영화의 물질성(materiality)을 자신들의 작업의 미학적 근거로 삼았다. 홀리스 프랩튼, 조이스 윌랜드(Joice Wieland) 그리고 폴 샤프츠 등의 작가들이 행한 이러한 전통은 같은 시기의 다른 시각예술분야에서 진행된 일련의 운동들과 그 특징을 공유하였다. 사실 영화의 존재론의 탐구를 통한 순수성의 추구는 칼 앙드레(Carl Andre), 도널드 저드(Donald Judd), 그리고 리차드 세라(Richard Serra) 등의 ‘환원적인 조각’에서 시도된 1960년대의 미니멀리즘 예술운동의 접근태도와 유사한 경향을 보였다.

구조영화는 영화의 주요구성 요소인 빛, 시간, 경과

구체화로서 일체의 상징적 표현 혹은 내러티브로부터 벗어난 새로운 형태의 미학적 유희를 창조할 수 있다고 제시했다. 이런 영화는 대개 미리 계획된 것, 가령 카메라의 위치, 프레임 수, 노출, 반복과 우연들의 결합에 의해 이루어진다. 시트니는 구조영화의 특성을 카메라 위치의 고정, 플리커 효과(flicker effect), 루프 프린팅(loop printing), 리포토그래피(rephotography) 즉 재인화의 네 가지로 정의했다. 구조영화 중 이상의 모든 요소를 다 갖춘 영화는 거의 없었고, 스노우의 <중앙지역> 같은 일부 작품은 이런 특징을 전혀 가지고 있지 않았다. 이 개념의 핵심은 바로 일반적으로 ‘형식을 갖춘 영화(내용의 단단한 연결로 구성된 것으로 정의된)’와 차별화한 연출방식으로 소재의 여러 측면을 탐구하기 위해 형태와 내용의 넥서스로 규정하는 것이었다. 소재와 내용적 측면을 찾기 위해 고안된 양식인 ‘형식’의 레토릭은 반복, 예기, 대조, 종합적 리듬이다[10].

이러한 접근은 많은 영화들에서 다양한 방식으로 적용되었다. 예를 들어 폴 샤리츠는 <피스 만델라/엔드 워> Piece Mandala/End War(1966)에서 순수하게 컬러로만 이루어진 프레임들이 교대로 보여 지는 콜라주 방식을 사용하였다. 샤리츠의 의도는 반복되는 이미지들과 연속적인 컬러 이미지들을 통해서 선형적인 성격의 영화 내러티브에 도전하는 것이었다[11]. 이미지들은 화면에서 매우 빠르게 전환되고 그 결과로 화면이 반짝이는 ‘플리커 효과’가 발생한다. 이 반복 구조가 영화의 내용을 형성한다. 이 영화에서 샤리츠는 단일 프레임을 영화의 기본 단위로 프레임에서 프레임으로의 전환을 사용한다. 이와 같이 프레임 단위로 진행되는 이미지들로 인해 관객은 새로운 형식의 영화를 경험하게 된다. 플리커 효과로 이미지와 컬러가 빠르게 넘나든다. 이는 관객들에게 빛이 요동치면서 마치 계속 색이 바뀌는 전등을 보는 듯한 인상을 제공한다. 샤리츠는 이러한 컬러의 융합에 두 남녀가 사랑행위를 하는 이미지들을 첨가한다. 영화 속의 연인은 프레임 단위의 전환으로 계속해서 서로의 위치가 변경된다. 이는 역설적으로 마치 움직이지 않는 사건에서 불안정성을 제시하는 것 같다. 샤리츠는 <피스 만델라/엔드 워>를 통해서 영화의 가장 기본적인 메커니즘을 연구하였다. 플리커 효과는

카메라의 셔터와 영사기의 날의 작동원리에 통해 움직임의 환영이 만들어진다는 사실과 함께 이미지들을 움직이게 만들어서 영화를 전개시키는 작동원리로 기능한다.

이러한 구조영화의 전통은 한편으로는 1980년대 이래로 다니엘 아이젠버그(Daniel Eisenberg), 수 프리드리히(Su Friedrich), 리아 타지리(Rea Tajiri) 등 여러 실험영화작가들을 통해 기록영화나 뉴스릴 등 에 기록된 공식적인 역사의 이면에서 사적인 역사를 창조한다. 이들은 이러한 영상 자료들을 발굴하고 거기에 자신들만의 영화 구조적 전략을 적용시킴으로써 광범위하게 유지되는 공식적인 역사에 의문을 제기한다[12]. 최근에는 디지털 비디오로 작업을 확장시킨 리튼 피어스(Leighton Pierce)나 제이 로젠블랫(Jay Rosenblatt)의 영화에서도 구조의 전략은 창작의 핵심적인 미학적 근거로 사용되고 있다.

다음 장에서는 미국의 구조영화의 특성을 고스란히 공유하고 있는 어니 기어(Ernie Gehr)의 <반향 Reverberation>(1967)과 홀리스 프랩튼의 <(향수 nostalgia)>(1970-72)를 통해 구조적 특성으로서의 빛과 형태를 구성하는 시간의 구조를 살펴볼 것이다. 또한 이러한 구조영화의 전통이 최근의 디지털 비디오 작업에도 지속적으로 영향을 미치고 있으며 여전히 중요한 미학적 근거로 작용하고 있음을 확인하기 위해 리튼 피어스의 <백 스텝 The Back Steps>(2001)을 논할 것이다.

### 3. <반향>, <(향수)>, <뒷걸음질>

#### 3.1 <반향>



그림 1. 반향 (1967)

어니 기어는 영화의 기본적인 속성을 다양한 강도의 빛, 주어진 공간에서의 시간과 운동의 내적인 균형으로 규정하였다. 따라서 영화에는 세 가지 핵심적인 요소인 빛, 시간 그리고 운동을 제외하고 존재론적으로 불필요한 모든 요소들은 제거되었다.

<반향>은 내러티브가 없는 흑백의 단편 영화로서 뉴욕의 여러 장소에서 촬영한 자동차들, 건물들, 사람들, 교통, 거리의 이미지는 커다란 석조의 벽 앞 의자와 몇몇 다른 장소에 앉아있는 커플(동료 영화작가 앤드류 노렌과 그의 친구)의 이미지와 연결된다. 이러한 명확하지 않은 이미지의 병치와 더불어 지속적으로 진동하는 화면의 움직임은 영화 속의 공간을 추상적이고 초현실적으로 변형시킨다.

이러한 영화의 추상적인 성격은 영화의 시간, 노출, 움직임, 노광, 그리고 사진화학적 특성 등 영화의 기본적인 속성들을 창조적으로 사용함으로써 가능해진 것이다. 이러한 속성들의 결합은 필름 위에 이미지들을 기록하면서 동시에 분해한다. 기어는 이러한 특성을 성취하기 위해서 빛을 조작한다. 역설적으로 <반향>에서 계속해서 위아래로 흔들리고 გადა 노출된 화면을 통해 빛은 이미지를 기록할 수 있을 뿐만 아니라 그것을 분해시킬 수도 있는 목시적인 성격을 가진 위협의 징후로 기능하기도 한다. 기어는 카메라의 조리개를 최대한 열어 빛을 받아드림으로써 이미지가 분해되고 증발되어 결국에는 사라지게 만든다. 이러한 방식으로 그는 필름에 이미지를 고정시키는 영화의 기계적인 재생산에 잠재적으로 내재된 허구와 덧없음을 폭로한다. 더욱이 기어는 8mm 필름으로 촬영된 필름을 영사해서 16mm 카메라로 재촬영함으로써 화질을 더욱 저하시킨다. 이러한 과정은 영화의 재현을 둘러싼 논쟁을 유발한다. 빛은 외부의 대상을 포착하고 필름 위에 각인시켜 이미지를 고정하거나 보존하는가 아니면 분해되어 사라지게 만드는가?

영화에서 강조되는 뉴욕의 풍경은 주제적으로는 기억, 보존, 그리고 사라짐의 문제와 관련된다. 기어는 <반향>을 통해 기념비적인 변화가 진행 중인 뉴욕의 모습을 기억하려고 했다. 기어는 다큐멘터리 형식을 통해 도시의 변화를 묘사하는 대신에 물리적인 상실과 영

화의 존재학을 연결시킨 영화를 만들었다. 기어에 의하면 “단지 이러한 건물들이 붕괴되는 명백한 다큐멘터리를 만드는 대신에, 영사기의 에너지와 특성에 주목하였다. 관객은 영화에서 파괴의 모습을 많이 보지는 못할 것이다. 대신에 영화의 환영이 파괴되는 것은 볼 수 있다”고 언급하였다[13].

<반향>은 사라지는 도시에 대한 기억을 필름에 새겨 넣는 동시에 영화매체에 내재된 모순을 통해 그 기억이 부정확하고 덧없음을 보여주려는 시도이다. 기록과 상설이라는 상반된 특성이 도시의 평범한 모퉁이, 희미해지는 이미지, 깜박이는 빛, 계속해서 상하로 흔들리는 화면 등 필름 위를 부유하는 이미지를 통해 환형으로는 압박한 소멸을 보존하려고 시도함도 동시에 과거의 도시에 대한 기억의 상실과 그 기억이 덧없음을 강조하였다.

결론적으로 <반향>은 빛, 시간, 운동의 조작 등 영화매체의 핵심적인 요소를 통해서 불특정한 장소와 배열되지 않는 지형을 영화적으로 각인하고 분해하는 과정을 보여주는 추상적이고 실험적인 영화이다.

### 3.2 <<향수>>



그림 2. <향수> (1970-1972)

홀리스 프램튼은 <<향수>>에서 시간의 구조를 독창적인 방식으로 설명하였다. 이 영화는 영화적인 측면에서나 역사적인 측면에서 모두 시간에 대한 영화이다. 이 영화에는 하나의 기본적인 이미지, 전기 가열기만이 존재한다. 영화에는 이 전기 가열기 위에 계속해서 다른 사진을 하나씩 올려놓는 행위만이 있다. 각각의 사진은 천천히 타들어가고 종국에는 재만 남는다. 영화의 해설자인 마이클 스노우는 타들어가는 사진위로 보이

스오버 방식으로 홀리스 프래튼의 개인적인 기억을 담당하게 진행한다. 카메라는 전기 가열기를 위에서 포착한 상태로 고정되어 있다. 영화에서 유일하게 변화하는 것은 전기 가열기 위에 놓여있는 사진들뿐이다. 영화가 끝날 때 프래튼은 관객들에게 묻는다. “제가 본 것을 여러분들도 보았나요?”

프래튼이 <(향수)>에서 보여주는 것은 독창적인 시간의 구조화이다. 영화의 실제적인 내용은 사진으로 재현된 과거이다. 하나하나의 사진을 소각하는 행위는 과거의 소소한 기억의 조각을 영화적인 현재의 시간에서 없애는 것이다. 영화가 마지막 사진에 이르렀을 때, 해설자는 관객들에게 또 사진을 찍는 것이 두렵고 이 사진이 마지막 사진이 될 거라고 말한다.

그러나 영화의 시간 구조는 생각보다 더욱 복잡하게 구성되어있다. 사실 과거에 대한 회상은 화면에 보이는 사진에 대해 설명이 아니다. 영화 속의 이미지와 사운드는 일치하지 않고 과거를 회상하는 해설은 화면에 보이는 사진에 앞서 진행된다. 따라서 영화에 등장하는 첫 번째 사진 이미지는 설명되지 않고 마지막 사진은 보여 지지 않은 채로 남게 된다. 우리가 보는 첫 번째 이미지는 암실의 이미지만, 우리가 듣는 회상은 사실 예술가 칼 앙드레의 두 번째 사진에 대한 것이다.

이렇듯 프래튼이 자아를 묘사하는 방식은 아이러니하고 모순적이다. 더욱이, 영화의 일인칭 화자는 프래튼이 아니라 그의 동료 영화인인 마이클 스노우이다. 이와 같은 거리두기의 방법은 영화 내내 보여 진다. 예를 들면, 칼 앙드레를 보여주는 두 번째 사진은 23살의 프래튼을 보여주는 다음 사진에 대한 설명이다. 스노우는 “나의 얼굴은 나 자신의 것, 또는 오히려 과거의 것, 예외적으로 나의 신체 전부는 신경체계에 의해 한번 이상 대체되었다.”고 사진에 대해 해설한다.

영화는 복잡하게 겹쳐진 사진들과 여러 층위의 시간에 대한 해설을 통해 과거와 현재를 복합적인 단면으로 자르고, 이러한 방식은 프래튼에 대한 일관된 지각을 더욱더 불가능하게 만든다. 왜냐하면 프래튼의 과거를 해설하는 사람은 스노우이고, 그는 문자 그대로 영화 속에서 사라진 프래튼을 묘사하고 있기 때문이다. 또한 이 회상은 칼 앙드레의 사진과 함께 진행된다. 따라서

이 장면에서는 오로지 프래튼의 대리 자아인 스노우가 해설하는 회상을 제외하고는 프래튼과 직접적으로 연관되는 것이 아무 것도 없다.

<(향수)>에서 사진과 회상사이의 지연은 이야기의 서스펜스를 만들어내고, 관객이 이미지와 해설 사이의 불일치를 통해 궁극적으로 이야기에 대한 갈망을 유도한다. 또한 이 영화는 이미지와 해설이 일치하지 않기 때문에 시간을 정확하게 인식하기 위해서는 영화에 적극적으로 참여해야 한다. 화면에 등장하는 이미지에 대한 해설은 반드시 이전에, 과거에 기억해야 하는 반면 해설에 수반되는 시각적인 부속물인 사진은 이후에, 미래에 도달할 것이다. 따라서 영화에서 해설자의 기억인 과거의 사진을 보여주는 동안, 관객은 항상 전시된 사진에 앞서서 해설을 기억해야만 한다. 이와 같이 프래튼은 관객을 적극적인 기대와 기억의 감각에 참여할 것을 요구한다.

결론적으로, <(향수)>는 시간, 그리고 시간과 영화의 관계에 대한 고찰이다. 프래튼이 만든 영화들의 핵심적인 주제는 사진과 영화의 관계에 대한 숙고이다. 사진은 영화의 가장 기본적인 단위이며, 영화의 시간을 만들어내는 근원이다. 사진은 더 이상 단순화할 수 없는 영화의 시간, 영화의 기억의 최소단위인 프레임이다. 이 영화는 사진의 파괴, 그리고 함축적으로 기억의 저장소로서 영화 프레임의 파괴에 관한 것이다. <(향수)>는 개인적이고 사진적인 의미에서 모두 기억의 성격에 대해 고찰함으로써 시간의 성격과 영화의 형식과의 관련성을 다층적으로 구성한 기억의 영화이다.

### 3.3 <뒷 계단>The Back Steps

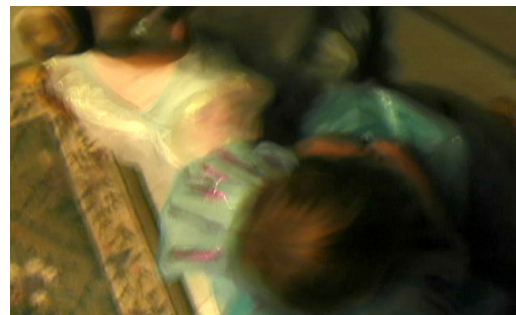


그림 3. 뒷 계단 (2001)



사운드와 이미지의 관계에 주목하는 미국작가 리튼 피어스는 1990년대 이후에 영화와 비디오 작업을 통해 팔목할 만한 성과를 거두었다. 2007년 서울국제실험영화제의 회고전을 통해 국내에도 소개된 피어스는 <50 피트실끈50 Feet of String>(1995)을 비롯한 여러 영화에서 섬세한 영화공간을 창조하는 렌즈의 사용과 카메라의 배치를 통해 일상적인 가정의 공간을 극적으로 변형시켰으며, 이러한 기술적 미학적 특성을 통해 국제적인 명성을 얻었다. 2001년에 디지털 비디오(DV)로 제작한 <뒷 계단>은 서로 포개진 시간에 대한 탐구의 일환으로 아이들이 할로윈 파티로 향하는 순간을 포착한 영화이다. 이 작업을 통해 피어스는 16 mm 필름작업에서 비디오 작업으로 성공적으로 이행하였다. 구조영화 작가들이 그랬던 것처럼 피어스는 필름과 비디오 매체 모두에서 영화가 가진 물리적인 한계와 속성 그리고 영화만의 단독적인 요소들을 자신들의 영화창작의 중심에 위치시켰다.

그러나 이전의 구조영화작가들이 감정이 배제된 건조한 방식으로 작업을 진행했던 것과는 달리, 피어스 작업의 구조적인 감수성은 음악에 그 뿌리를 두어 음악이나 시가 창작되는 방식과 같이 구조, 배열, 리듬, 모티브, 반복에 보다 관심을 집중하였다. 리튼 피어스의 영화들은 실제 자신의 삶 주변에서 펼쳐지는 소소한 일상들을 주의 깊고 섬세하게 따라가는 관조적인 태도와 많은 위대한 예술가들과 마찬가지로 자신이 사용하는 매체에 대해 철저하게 몰두하고 존중하는 접근의 산물이다.

<뒷 계단>은 피어스의 아이들이 중서부의 가정집의 뒷 계단에 앉아있는 피어스의 아이들을 뒤에서 핸드헬드(handheld)로 촬영한 단일한 이미지로 이루어져 있다. 할로윈 의상을 입고 있는 아이들로 보이는 이미지는 처음에는 거의 확인할 수 없다. 단지 풍부한 색채의 흐릿한 이미지가 일렁이는 화면은 마치 움직이는 그림을 보는 듯하다. 피어스는 디지털 비디오의 1/4 정도의 느린 셔터 스피드를 통해서 만들어진 이미지를 한 프레임씩 어긋나는 레이어들(layers)의 축적을 통해 '지속적인 흐름'으로 변형시켰다. 이를 통해 이미지들은 서로 희석되고 용해되며 명확하게 구별하거나 기억할 수 없

는 이미지들이 창조되었다.

피어스는 자신의 창작의 원칙에 대해 다음과 같이 설명하였다. "나는 변형이 진행되는 짧은 시간의 경험을 영화와 비디오를 만들었다. 겉보기에는 일상의 평범한 행동들처럼 보이는 촬영의 과정에서 능동적이고 즉각적인 감정의 상태를 포착하려고 노력한다. 편집과정에서는 이미지들을 정제해서 내가 '감정적으로 강렬한 중심점'이라고 부르는 이미지들을 얻는다. 이 과정은 이미지의 정서적이고 리드미컬한 잠재력에 대한 인식에서 시작한다. 이어서 이미지들을 배열하고 정성스럽게 구축한 사운드트랙에 의해 여과되지 않는 이미지들을 렌더링하고 병치시켜 작업을 완성한다[14]."

뒷 계단에서 왈자지껄하게 진행된 이미지의 드라마는 오 분 뒤에 끝나고 아이들은 멀리 서있는 사람들을 향해 뛰어간다.

피어스는 이 짧은 시간의 복합적인 구조 안에 경이로움, 근심, 열망, 아름다움 등의 정서를 하나로 응축시켰다. 피어스는 디지털 매체에 내재된 미학적 특성을 적극적으로 자신의 작업의 수단으로 삼아 흥분과 주저함, 즐거움과 경이로움이 동시에 공존하는 다양한 아이들의 감정을 뒷 계단의 작은 피크닉을 통해 보여주었다.

<뒷 계단>은 이미 과거가 되어 버린 현재의 순간에 능동적으로 관여한 정교하게 제작된 예술작업이다. 많은 면에서, 피어스의 작업은 내러티브 또는 논쟁을 유발하는다큐멘터리 형식의 영화제작보다는 시, 음악, 회화의 창작방식을 따라 이미지를 구성하며, 명백하게 구조영화의 전통을 창조적으로 계승하고 있다. 관객들은 이 과정에서 그들 자신의 상상력과 기억, 그리고 감정을 청각적이고 시각적인 에피소드들에 집중하게 된다. 피어스는 영화의 실제 이미지를 통해서가 아니라 관객의 마음에서 이미지가 창조되는 과정을 통해 관객들 스스로가 자신들의 감각으로부터 각자의 기억에 질문하고 공감하도록 유도한다.

### III. 결론

실험영화를 이해하기 위한 연구는 기존의 내러티브 연



구 중심의 접근으로는 일정부분 한계를 지닌다. 왜냐하면 대부분의 실험영화가들이 주류 내러티브 영화의 시각적 기술이나 미학적 가치와는 상반된 규범을 갖고 있으며 보다 느슨하고 개인적인 스타일로 발전해왔기 때문이다. 이러한 차이가 실험영화는 어렵다는 인상을 준다.

영화는 꽤 오랫동안 상업적으로 적합한 내러티브 형식의 규칙에 의해 주도되었다. 할리우드 양식의 내러티브 영화는 무의식적인 차원에서 영화가 무엇인지, 영화가 어떠한 해야 하는지에 대한 판단의 기준을 제공하였다. 실험영화가 가진 생명력은 그 반대편에서 관습적인 영화와는 다른 소재와 주제를 선택하고 새로운 형식을 창조하며 우리가 상업영화에서 간과했던 영화의 구조를 연구하는 데서 찾을 수 있다.

실험영화들은 본질적으로 영화 구조의 성격을 고려하기 위해서 전통적인 할리우드의 내러티브 구조를 뛰어넘는다. 실험영화작가들은 필연적으로 영화가 가진 물리적인 속성과 한계 그리고 영화만의 단독적인 요소들을 자신들의 영화창작의 핵심으로 간주하였다. 관습적인 영화 규범을 거부하는 태도는 영화의 작동원리에 대한 새로운 관심을 통해서도 강화되었다. 실험영화작가들은 영화의 메커니즘이 어떤 방식으로 영화의 최종 결과물에 영향을 주는지에 대해 질문하였다.

실험영화에서는 극영화의 내러티브에 상응하는 '특정한 전개 구조'가 필요하고 이를 위해서 현재의 시점에서 이미지의 흐름에 주목하였다. 움직임의 환영을 만들어 내는 이미지의 연쇄 개념은 다양한 영화적 실험을 가능하게 하였다. 실험영화작가들은 이미지들이 연속적으로 움직이는 방식을 변형시킴으로써 관습적인 극영화와는 다른 영화의 의미와 정서를 전달하는 방법들을 모색하였다. 이를 통해서 관습적인 내러티브의 성격과 기능에 대해 문제를 제기하고 새로운 영화전개방식에 대해 탐구하였다.

모든 영화들은 이미지들을 순차적으로 배열하고 그 의미를 결정하는 '규칙 체계'를 사용한다. 실험영화는 이러한 규칙 체계의 한계를 확장시키고 개인적이고 유기적인 접근을 통해 연속체의 성격을 가진 영화로 진화되었다. 내러티브 영화의 인간중심적인 태도를 버리고 패쇄적인 내러티브의 구조에 얽매지 않으면, 모든 영

화가들은 개인적인 생각에 따라 필요한 형식을 만들어 자유롭게 자신의 영화를 구조화할 수 있고 자아와 상상의 내적인 세계를 시각화하는 보다 독창적인 세계를 자유롭게 창조할 수 있다.

## 참고 문헌

- [1] J. H. Matthews, *Surrealism and Film*, Ann Arbor, University of Michigan Press, p.11, 1971.
- [2] Wanda Bershen, "Zoma Lemma," *Art Form*, p.41, 1971(9).
- [3] 서원태, *한국 실험영화의 제도화 과정 연구*, 한양대학교, pp.5-6, 2013.
- [4] 마이클 오프레이 지음, *아방가르드 영화*, 커뮤니케이션북스, pp.1-11, 2010.
- [5] A. L. 리스 지음, *실험영화와 비디오의 역사*, 커뮤니케이션북스, p.2, 2013.
- [6] Ann Michelson, "Introduction," in *Form and Structure in Recent Film*, ed, Dennis Wheeler, Vancouver, Vancouver Art Gallery and Talonbooks, p.4, 1972.
- [7] Hollis Frampton, "A Pentagram of Conjuring the Narrative," in *Form and Structure*, ed Wheeler, p.25.
- [8] Stephen Dwsokin, *Film is : The International Free Cinema*, Woodstock, N.Y., The Overlook Press, p.168, 1975.
- [9] Peter Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, University of Indiana Press, p.173, 1972.
- [10] A. L. 리스 지음, *ibid*, p.164.
- [11] Paul Sharits, "Piece Mandala/End War," in *Form and Structure*, ed. Wheeler, p.42.
- [12] 장민용, "영화를 통한 기억하기의 작업- 수 프리드리히의 세 편의 영화를 중심으로-", *영화연구*, 제40호, p.162, 2009.
- [13] Jeffrey Skoller, "Sublime Intensity : An Interview with Ernie Gehr," *Releade Print*, p.19,

1997.

[14] [http://supposedaura.blogspot.kr/2007\\_07\\_01\\_archive.html](http://supposedaura.blogspot.kr/2007_07_01_archive.html)

### 저자 소개

장 민 용(Minyong Jang)

정회원



- 1993년 2월 : 한양대학교 연극 영화학과(문학사)
  - 1996년 2월 : 한양대학교 연극 영화학과(문학석사)
  - 2002년 5월 : San Francisco Art Institute(M.F.A)
  - 2002년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(문학박사)
  - 2003년 3월 ~ 현재 : 서경대학교 영화영상학과 교수
- <관심분야> : 실험영화, 영화제작, 미디어 이론