

# 현대영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향에 관한 연구 -구조영화와 아피차퐁 위라세타쿤의 영화양식 비교를 중심으로-

서원태  
공주대학교 예술대학 영상학과

## A Study on Structural Aspect of Storytelling in Contemporary Cinema -Focused on the style of Structural Film and Apichatpong Weerasethakul's Film-

Won-Tae Seo

Dept. of Visual Studies, Kongju National University

**요약** 현대영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향을 아피차퐁의 영화와 구조영화를 통해 비교분석하는 것이 본 연구의 목적이다. 구조적 특징과 관련하여 주요하게 논의된 개념은 반환영성인데 이는 1960,70년대 영미권을 중심으로 활동한 구조/물질주의 영화작가들의 형식적 실험에 영향을 받은 측면이 있다. 하지만 구조/물질주의 영화가 영화 형식에 대한 극단적인 실험에 중심을 두고 있었다면 아피차퐁의 영화는 이를 수용하고 넘어선 포스트모던 영화의 미학으로 확장되었다. 아피차퐁은 주류적 스토리텔링방식을 거부하거나 무시하기 보다는 환영과 비환영의 개념 사이에서 균형을 잡는다. 아피차퐁은 이를 위해 영상과 음향의 외재성과 내재성을 창의적인 방식으로 활용한다. 현대 영화에서 관찰할 수 있는 주류적 스토리텔링 방식이 아리스토텔레스가 시학에서 언급한 방법론들의 현대적 변용에 기초하여 여전히 환영적 디제시스 창조에 관여하고 있는 반면 아피차퐁은 구조/물질주의 실험영화의 미학적 성과 위에서 스토리텔링 전략의 새로운 방향을 모색한다.

**주제어** : 아피차퐁 위라세타쿤, 구조영화, 실험영화, 내러티브, 영화형식

**Abstract** The purpose of this research is to analyse the structural aspect of storytelling in contemporary cinema which is focused on the Apichatpong Weerasethakul's film. The structural/materialist filmmakers insisted the formal experiment of film form itself and the methodology to create meaning by using it. Apichatpong Weerasethakul accepted and recreated aesthetic result of the structural/materialist film to transform his own cinematic style. As a result, he expanded his film aesthetic to post-modern film aesthetics. For this, he created the structure of film by using diegetic and non-diegetic sound and image creatively. The conventional storytelling method of contemporary cinema is based on the classic theory of 'poetica' of Aristoteles, which creates illusory diegesis of cinema. but Apichatpong Weerasethakul seeks and re-constructs storytelling methodology based on the product of structural/materialist film.

**Key Words** : Apichatpong Weerasethakul, Structural Film, Experimental Film, Film Form

\* 본 논문은 2011년 공주대학교 학술연구비에 의하여 지원되었음

Received 23 June 2014, Revised 25 July 2014

Accepted 20 September 2014

Corresponding Author: Won-Tae Seo

(Dept. of Visual Studies, Kongju National University)

Email: seowontae@kongju.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

## 1. 서론

현대에 이르러 스토리텔링 기법은 미디어 환경의 급격한 변화 속에서 새로운 미학적 개념을 낳고 있다. 스토리텔링의 중요성은 그 산업적 가치 때문에 특히 문화산업의 관련 분야에서 부각되고 있는데, 원천적인 스토리텔링 기법은 문학, 방송, 영화, 게임, 애니메이션 등 세분화된 콘텐츠 시장을 효과적인 방법으로 엮을 수 있다는 점에서 미디어 환경의 다각화와 융합 추세 속에서 그 가치를 더해가고 있다. 이러한 배경 속에서 현대 영화에 나타난 서사구축의 원리들의 변화를 관찰하고 분석하는 것은 스토리텔링 작법의 기능적 부분에 집중된 관심을 미학적 영역으로 확장하는 의미가 있다.

인쇄시대에 접어들면서 비선형적인 서사형태가 나타나고 선형적인 서사와의 상호관계를 통해 다양한 구조적 양식이 실험되어왔다. 그리고 현대 영상시대에 이르러 이러한 스토리텔링은 전통적인 서사방식을 계승하는 동시에 새로운 방식과의 혼성화 경향을 보인다. 인터랙티브 스토리텔링<sup>Interactive storytelling</sup>은 그 중 하나의 예에 속한다. 본 연구는 다양한 스토리텔링 기법이 비서사적 서사 체계의 구축원리와 관련하여 실험영화의 한 사조인 구조영화와 어떻게 연관되어 있는지에 주목한다.

현대 영화에 나타나는 다양한 서사 구조들 중에는 주류적 방식과 비주류적 방식이 있다. 전자는 전통적 영화 서사 구축의 원리에서 파생되어 발전한 인과적 서사원리를 따르는 경향이 강하다. 반면 주로 예술영화나 독립영화와 같은 비주류 장르에서 관찰되는 비서사적 원리는 다양성과 변칙성을 갖고 전통적 방식과는 차별화 한다. 따라서 전자는 상업 대중 영화의 창작에 활발히 활용되는 반면 후자는 창작자의 미학적 관심과 방법론에 따라 적용된다. 본 연구는 특히 현대 예술영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향에 집중한다.

### 2.1 연구 대상 및 방법

본 연구의 주요 대상은 현대 영화의 대안적 서술 형식이다. 분석을 위해 사용한 방법은 현대 영화에서 관찰되는 다양한 비서사적 서술 형식을 비교하고 분석의 결과를 실험영화의 디제시스를 구성하는 시공간의 구축원리와 연관시키는 것이다.

구조주의 실험영화는 1960년대를 전후로 영미권의 실

험 영화계에 나타난 실천적 영화 창작 원리인 동시에 미학이다. 본 연구에서는 구조주의 실험영화에서 영상과 음향의 시청각적 배열과 구성이 만들어내는 서사를 이야기 중심의 영화들이 만들어온 서사구축원리와 비교하여 그 차이점과 공통점을 논할 것이다. 그리고 이러한 논의를 검증하기 위해 아피차퐁 위라세타쿤<sup>Apichatpong Weerasethakul</sup>의 영화들을 분석 텍스트로 선정했다. 아피차퐁 영화의 미장센과 몽타주 분석에 있어서 구조주의 실험영화와의 공통점과 차이점을 찾는 것은 현대 영화의 실험적이고 대안적인 서술 양식의 특징을 살펴보는 실천적 검증의 한 예가 될 것이다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 비서사 형식의 체계

비서사 형식이라는 서사 방법론은 그 용어의 문자적 의미 때문에 스토리텔링의 기능이 없다고 오해될 소지가 있다. 비서사적 형식은 서사적 형식에 비해 이야기의 기술이 명시적이지 않기 때문이다. 그러나 영화에서 비서사적 형식은 ‘시간성을 갖고 전개되는 영상과 음향의 의미화 과정’이라는 측면에서 스토리텔링의 또 다른 방법론에 속한다. 스토리텔링은 이야기 즉, 구조화된 사건들의 배열을 통해 전개되는 일련의 서사체를 의미한다. 그리고 사건들을 결합하는 방식으로서의 고전적 의미의 플롯은 인과율, 통일성, 완결성 등과 같은 원리에 의해 구축된다. 반면 비서사적 형식은 서사구축의 원리가 인과율을 중심으로 하는 플롯 구성에 있지 않고, 영화의 매체적 특성인 영상과 음향을 어떻게 배치하느냐에 따라 그 형식이 특성화 된다.

보드웰과 톰슨은 영화의 비서사 형식을 크게 “범주적<sup>Categorical</sup>, 수사적<sup>Rhetorical</sup>, 추상적<sup>Abstract</sup>, 그리고 연상적<sup>Associational</sup> 체계”로 구분한다[1]. 그에 따르면 이러한 형식 체계들은 서사적 방식과 무관하지 않다. ‘의미화’와 ‘관객의 인지’ 측면에서는 스토리텔링의 기능을 하고 있기 때문이다. 우선 범주적 형식은 특정 영상과 음향 요소들의 변주와 반복을 기초로 주제를 전달한다. 수사적 형식은 관객의 설득을 위해 객관적이거나 정서적 논거를 제시하며, 추상적 형식은 색채 혹은 조형적 특성의 병치를 통해 이루어진다. 연상적 형식은 외관상 상이한 사물들의 병

치를 통해 개념을 암시하는 방법이다. 그런데 비서사적 형식은 이러한 방법론을 통해 다큐멘터리와 실험영화에서 다양한 가능태들로 나타난다.

보드웰과 톰슨이 제시한 비서사 형식들은 각각의 형식이 독립적으로 영화 창작에 적용된다기보다 그러한 형식적 특성들이 서로 결합하는 경우가 많다. 예로 범주적 형식에서 변주되고 반복되는 요소들이 굳이 이야기의 단위일 필요는 없다. 추상적 형식의 요소들이 범주화 되어 제시되는 형식을 만들 수도 있고, 관객에게 특정 관점을 설득적으로 제시하기 위해 범주화된 근거들을 이용할 수도 있다. 그런데 비서사적 형식으로 분류된 이러한 방법론들은 서사적 방식의 스토리텔링에도 종종 쓰인다. 특히 다큐멘터리의 경우는 이러한 비서사적 형식들을 보다 개방적으로 받아들일 수 있는데, 하위 장르화된 다양한 다큐멘터리의 양식들은 기본적으로 논픽션에 기초하며, 수사적이며 범주적인 접근을 통해서 서사의 논리성과 통일성을 추구하기 때문이다. 예로 전자는 논리와 설득을 중시한다는 점에서 시사 다큐멘터리 형식에서 그 특징을 찾아 볼 수 있고, 후자의 경우는 자연 다큐멘터리의 범주적 분류 형식에서 그 특징을 볼 수 있다.

다큐멘터리의 형식이 극영화에 비해 보다 개방적인 이유는 다큐멘터리에 대한 마이클 래비거의 정의에서 잘 드러난다. 마이클 래비거는 “다큐멘터리는 모든 요소가 잘 통제된 계획적 에세이”이며, “서정적이고 인상주의적인 작품”인 동시에 “언어와 이미지, 그리고 인간의 행동을 통하여 그 의미를 효과적으로 표현”하는 것이라고 정의한다[2]. 래비거의 정의에 따르면 다큐멘터리의 ‘개방적이고 융합적인 특성’ 때문에 다큐멘터리의 스토리텔링에서도 비서사적 형식과 서사적 형식의 융합된 형태들을 찾아볼 수 있는 것이다.

비서사적 형식은 실험영화에서 보다 쉽게 관찰된다. 실험영화의 특성상 형식과 내용의 실질적인 제약이나 지배적인 조건들은 존재하지 않는다. 실험영화는 영화의 매체적 특수성을 이용한 어떠한 방법론에도 열려있다. 실험영화에서는 전통적인 서사구축의 요소들 자체가 실험의 대상이 된다. 즉, 다양한 수단을 통해 비주류적인 접근이 가능하며, 영화작가의 주관성에 따라 양식의 형태도 다양해진다. 실험영화는 영화적 스토리텔링의 형식을 다원화하는 방향으로 발전되어 왔는데 그 형식의 범주 안에는 앞서 기술한 서사적 형식과 비서사적 형식을 포

함하여 보다 다양한 형식적 가능성들을 탐구해왔다.

## 2.2 타블로의 분화와 실험영화의 서사성

실험영화에는 스토리텔링이 존재하는가? 일반적으로 실험영화에 대한 인식은 불가해한 스토리를 다루거나 그 표현기법이 추상적이며 비체계적이고 시각중심적인 영화들이란 편견에 기초한다. 따라서 실험영화는 인과율에 의한 체계적 전개가 바탕이 되는 주류적 극영화의 서사 구축원리에 반하는 영화들로 인식되곤 한다. 그러나 실험영화가 인과율에 의해 서사체가 구현되지 않는다고 해서 스토리텔링이 없는 것은 아니다. 이는 실험영화들의 영상과 음향의 미장센 및 몽타주를 구조적으로 분석했을 때 드러난다. 영화는 필연적으로 시간적 구성을 갖게 되며, 스크린에 재현되는 공간적 구성과 함께 서술의 기능을 한다. 이는 영상과 음향을 기본 요소로 하는 영화적 언어로 규정할 수 있는데, 영화적 언어는 문학에서 문자 매체가 플롯 구성을 위해 기능하는 것과 유사한 역할을 한다.

영상과 음향의 구조화에 의한 서술기능은 초기영화의 타블로 <sup>Tableau</sup>에 대한 논의에서 시작할 수 있다. 타블로는 “원래 벽이나 천장 등에 고정되어 있는 회화에 대하여, 이동할 수 있는 판화라는 의미”였으나[3], 초기 영화에서는 평면적인 장면을 묘사하는 화면기법을 일컫는 용어로 사용되기 시작했다. 그런데 “평면적으로 묘사된 하나의 단일장면”이라는 공간적 의미 외에도 타블로에는 “극적인 이야기의 한 단위”라는 서사적 개념도 들어있다[4]. 즉, 타블로는 서사화된 하나의 시공간적 단위를 지칭한다. 그리고 타블로는 영화적 언어의 발전사에서 서사체를 구성하는 가장 기본적인 원리로 작용한다.

영화적 언어의 최소 단위로서 타블로가 분절화되기 시작한 예는 초기영화인 <미국 소방관의 삶 <sup>Life of an American Fireman</sup>>(1903)에서 볼 수 있다. 이 영화에서는 소방관이 사람을 구하는 장면을 묘사하기 위해 건물의 외부와 내부를 두 개의 타블로로 나누어 보여준다. 타블로의 분절화는 당시의 관객들에겐 ‘전혀 다른 장면으로의 전환이지 연속된 동작이나 사건의 연결은 아니었다’[5]. 그런데 이러한 분절화를 시작으로 D.W. 그리피스 <sup>David Wark Griffith</sup>의 교차편집, 러시아 형식주의자들의 몽타주 실험 등으로 이어진 영화적 서술의 체계화가 진행되었다. 즉, 일련의 영화언어 구축을 위한 실험과 발견들은 영화

적 서사원리의 토대가 되었고, 궁극적으로는 영화적 스토리텔링의 매체적 특징을 강화하게 되었다[6].

영화적 언어는 영상과 음향의 요소들을 시공간적으로 어떻게 구성하느냐에 따라 그 서사체의 형식과 양식에 변화가 생긴다. 그런데 그 구성의 역사적 전개는 대중들이 이를 쉽게 인식할 수 있는 방향으로 관습화, 패턴화되었다. 스티븐 디 캐츠<sup>Steven d. Katz</sup>는 ‘시각화에 있어 회화적 요소보다 중요한 것은 정보 전달과 관련한 시퀀스의 구조’임을 강조한다[7]. 쇼트의 배열 순서에 따라 이야기의 맥락이 달라 질수도 있기 때문이다. 즉, 쇼트 배열의 순서에 따라 원인과 결과 혹은 가정의 의미들이 달라진다. 관습화되고 패턴화된 시각적 서술방식의 대표적 예로 오버 더 숄더 쇼트<sup>Over the shoulder shot</sup>를 들 수 있는데 이는 주로 대화 장면에서 사용된다. 그런데 이러한 패턴에 익숙한 관객들은 대사의 유무에 상관없이 오버 더 숄더 쇼트의 패턴을 교차되는 주체 사이의 ‘자극과 반응의 관계’로 받아들이는 경향이 있다. 관례화된 시각적 패턴에 의한 의미화와 반응은 경험의 축적에서 비롯되는 서술적 영화 언어의 전형을 보여준다. 즉, 많은 극영화에서 활용되는 ‘패턴화된 관습’은 이미 그 양식 속에 유추 가능한 관습적 스토리를 담고 있다. 비록 특정한 패턴과 양식화된 영화언어의 관습들이 고착된 의미를 내포하는 것은 아니나 적어도 관객은 익숙해진 특정한 형식 속에서 ‘의미화된 관습’을 받아들인다.

패턴화된 영화언어 사용의 또 다른 예를 루이스 브뉴엘<sup>Luis Bunuel</sup>과 살바도르 달리<sup>Salvador Dali</sup> <안달루시아의 개 Un chien andalou>(1928)에서도 찾을 수 있다. 마이클 오프레이<sup>Michael O'pray</sup>는 <안달루시아의 개>의 스토리는 ‘난해하지만 풍부한 해석 가능성이 있다’고 지적한다. 동시에 ‘초반 시퀀스에 사용된 편집의 관습성’에 대해서도 지적한다[8]. 스토리의 난해성에도 불구하고 초반 시퀀스의 시각적 전개는 쇼트와 리버스 쇼트의 구성이라는 관습적 방법에 따라 전개된다. 이러한 예는 관습적 서사 양식이 항상 관습적 내용을 포함하지만은 않는다는 것을 시사한다. 즉, 실험영화의 스토리텔링에서 관습적, 비관습적 영화언어의 사용은 선택의 문제이지 필연의 문제가 아니다.

앞서 살펴본 것처럼 실험영화의 스토리텔링은 때론 전형적인 서사의 관습을 차용하기도 하고 아주 낮은 양식의 비서사적 접근을 시도하기도 한다. 그런데 실험영화에서 사용되는 다양한 스토리텔링의 형식들을 서사적

방식과 비서사적 방식만으로 이분화 하여 이해하는 것은 다소 무리가 따른다. 왜냐하면 기본적으로 실험영화의 형식 가능태들은 ‘관습의 변형, 전복, 때로는 부정’을 목표로 하기 때문이며, 확장영화에서 볼 수 있는 것과 같이 비관습적 영화 형태로까지 그 스토리텔링의 형식이 발전될 수 있기 때문이다. 다음 장에서는 실험영화 중에서도 구조영화로 지칭되는 일련의 영화들에 나타난 시공간의 구성 원리를 살펴보고 이를 근거로 아피차퐁 영화의 스토리텔링 구조를 분석한다.

### 2.3 구조영화의 특징과 반환영성

실험영화에서 구조영화는 “영화 전체의 형태 그 자체를 강조하며, 소위 내용이라고 하는 것들은 최소화되는 부수적인 영화들”을 지칭한다[9]. 구조영화 작가들은 영화의 스토리보다는 영화적 요소인 영상과 음향의 배치와 구조적 병치에 관심이 있다. 아담스 시트니<sup>Adams Sitney</sup>는 구조영화의 특징들을 ‘고정된 카메라의 위치, 플릭커 효과, 루프 프린팅, 화면의 재촬영’으로 요약한다[10]. 시트니가 정리한 구조영화의 특징들을 통해 알 수 있는 것은 구조영화가 지배적인 하나의 시점에 의해 묘사된 공간성을 중시하며, 그 공간이 미니멀하고 반복적이며 절제된 형식으로 시각화된다는 점이다. 시트니의 구조영화에 대한 정의는 구조영화가 지닌 외관상의 특징들을 파악하는데 도움을 주지만 이러한 ‘용어정의를 개념적으로 온전히 수용한 작가들은 거의 없었다’[11]. 하지만 시트니의 구조영화에 대한 개념에서 중요하게 짚고 넘어가야 하는 부분이 있다. 시트니가 구조영화의 전신이라고 여겼던 위홀의 영화에 나타난 지속시간의 개념과 환영성의 관계이다.

시트니는 ‘구조영화의 특징들이 드러나는 영화들의 원류로 앤디 워홀<sup>Andy Warhol</sup>과 피터 쿠벨카<sup>Peter Kubelka</sup>를 꼽는다’[12]. 위홀은 고정된 카메라를 이용하여 타블로를 연상시키는, 장시간 동일한 모티브의 이미지나 행위 혹은 사건들을 기록한 영화들을 만들었다. 그리고 쿠벨카는 최초로 플릭커<sup>flicker</sup> 영화를 만든 영화작가이다. 그런데 시트니는 ‘구조영화는 공간적 전략에 위홀의 영화들에 드러난 지속된 시간성이 더해져야 한다고 주장한다’[13]. 구조영화에서 시간의 지속성이 특히 중요한 이유는 동일한 모티브의 이미지를 지속적으로 관람하는 관객이 “영화적 이미지의 변화 없음에 선행하여 자신의 경험을 변형하

기” 때문이다[14]. 구조영화에 영향을 준 위홀이 제작한 일련의 영화들은 관객이 하나의 동일한 이미지를 지각하는 시간을 극도로 연장한다. 즉, 하나의 이미지를 구성하는 형태, 색, 움직임과 같은 개별의 요소들을 충분히 관찰하고 인식하고 난 후에조차도 관객은 동일한 이미지를 마주해야 한다. 이러한 관람의 경험은 초기영화의 타블로 형태로부터 쇼트의 개념이 탄생하고 이어 몽타주이론에 의해 영화언어의 관습이 형성되는 방향으로 영화의 매체적 스토리텔링 기법이 발전한 것에 반하는 미학적 경향을 보여준다.<sup>1)</sup>

영화언어의 발전은 효율적이고 경제적인 스토리텔링을 위해 기능화, 간결화 되어온 측면이 있으며 기능성과 효율성의 원리는 롱테이크<sup>Long-take</sup>에서 쇼트의 지속시간<sup>Duration</sup>을 결정할 때도 적용된다. 다시 말하면 위홀의 영화들은 영화제도에서 구축되어온 ‘발전된 형태의 매체적 언어’에 역행함으로써 저항적이고 전복적인 아방가르드 미학의 가치들을 성취한다. 이러한 미학적 전략이 영화언어의 발전사에서 퇴행이 아닌 것은 구조영화가 동시대 미국의 할리우드 영화와 유럽 모더니즘 영화의 질적, 양적 발전 속에서 주류적 경향에 저항하는 형태로 나타났기 때문이다. 위홀의 영화가 전복적인 미학의 가치를 구현하는 방법은 스토리의 요소가 아닌 ‘이미지의 시간적 경험’으로서 서사체를 구성하는 원리이기 때문인데, 이는 구조영화 미학의 중요한 근간을 이룬다.

일반적인 극영화를 관람할 때 관객들은 재현되는 스토리의 이해를 일차적인 목표로 삼는다. 스토리 전체를 이해하기 위해서는 사건의 발단과 전개 그리고 결말에 대한 이해가 선행되어야 하는데, 관객은 사건을 인지적으로 구성하는 과정에서 이미지 혹은 영상을 구성하는 시간성과 공간성을 파악해야 한다. 즉, 사건이 언제 어디서 일어났는지, 나아가 왜 일어났으며 다른 사건들과는 어떤 연관성이 있는지를 파악함으로써 스토리가 형성되는 것이다. 그런데 위홀의 영화는 스토리의 인지에 목적

을 두지 않기 때문에, 창작과정에서 사건의 이해 혹은 사건의 인과관계가 중요하지 않게 된다. 오히려 영화매체가 제시하는 시간성과 공간성 그 자체에 집중하게 만든다. 그 결과 관객은 이미지에 대한 자신의 경험을 변형하여 허구인 영화의 디제시스와 관람의 시공간 사이의 경계 자체를 인식하게 만든다. 즉, 관객은 환영적 경험 상태에서 빠져나와 인식의 차원에서 보다 성찰적으로 영화를 접하게 되는 것이다. 분석의 대상이 되는 아피차퐁의 영화들은 이야기를 효율적이고 경제적으로 만들기 위한 요소로서 시간을 이용하지 않는다. 일반적인 극영화가 시공간의 재현을 환영성과 결부 짓고, 스토리텔링의 보조적 수단으로 사용하는 것과 달리 아피차퐁은 시간과 공간을 영화적 구조의 필수적인 구성요소이자 영화의 매체적 본질 그자체로 간주한다. 즉, 그의 영화에서 시공간의 가치는 스토리텔링을 위한 환영성의 재현이 아닌 영화매체 요소의 구조화 그 자체에 있다.

### 3. 아피차퐁 영화에 나타난 구조적 경향

#### 3.1 아피차퐁 영화양식의 특징

현대영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향을 설명하기 위한 텍스트로 아피차퐁의 영화들을 선정한 것은 그의 영화들이 스토리텔링의 요소를 분명히 갖고 있으면서도 그 본질은 관습적 플롯의 전개와 구성, 그리고 환영적 디제시스의 창조에 머물지 않고 영화매체가 지닌 보다 본질적인 특성인 시간과 공간의 구조화에 주목하고 있기 때문이다.

아피차퐁은 영화에서 반(反)환영적<sup>Anti Illusionistic</sup> 스토리텔링의 전략을 구조영화에서 차용한다. 그런데 구조영화의 실험성과 그 전복적 가치는 주류 영화인 할리우드 영화의 지배적 전략과 대치되는 지점에 있다. 피터 기달<sup>Peter Gidal</sup>은 그의 저서 『구조영화<sup>Structural film</sup>』의 서두에서 “구조/물질 영화는 반환영주의 영화를 시도한다”고 정의한다[15].

그렇다면 스토리텔링에서 환영적이고 반환영적인 것은 영화의 시공간 구축원리로 어떻게 표현되고 묘사되는가? 환영적 영화와 비환영적 영화에서 각각 눈여겨 볼 것은 전자의 경우 서사의 인과율, 시공간의 콘티뉴이티와 같은 요소이고, 후자는 물질성, 시공간적 묘사의 단절 혹

1) 서울국제실험영화의 프로그래머 이행준은 아담스 시트니의 구조영화에 대한 연구가 구조영화의 역사적 맥락을 미국 및 유럽의 구조주의적 영화들이 발생한 배경부터 연속적으로 분석하고 있지 않음을 지적한다. 이행준은 앤디 위홀에 대한 시트니의 언급을 ‘공백을 메꾸는’ 정도로 간주한다. H.J.Lee, Limit and possibility of P. Adams Sitney’s Concept of Structural Film, N’Avant Experimental Film & Video Magazine Vol.2, p.18, 2007.

은 연장, 대칭적 반복 같은 비관습적 방법들이다. 피터 기달은 주류의 극영화 내러티브가 “환영적 과정이며, 조작적이고, 신비화하며, 억압적”이라고 주장한다[16]. 그리고 이러한 특징은 결국 관객과 사물 즉, 이미지 사이의 거리와 시간의 관계에 의해 규정된다. 극영화에서 영화적 시공간을 다루는 패턴화된 관습들은 ‘연속적이고, 인과적이며, 환영적’인 속성을 지닌다. 그리고 시공간을 다루는 이러한 방법들은 플롯을 구성하는 시공간의 원리와 밀착되어 그대로 적용된다. 예로 디제시스의 시공간은 대중의 인식범위 안에서 쉽게 흡수되기 위한 방향으로 조직되는데 연속성을 유지하기 위한 몽타주의 연속성(Continuity)이나 가상선의 법칙(Imaginary line)과 같은 고전영화문법들이 여기에 해당된다. 기달이 주장한 상업 극영화 내러티브의 억압적 속성은 동일한 차원에서 시공간을 다루는 영화언어가 “부호화, 법칙화” 될 때 나타난다[17].

그런데 일반적인 극영화의 ‘환영적, 조작적, 신비적, 억압적’ 특성에 저항하기 위한 방법으로는 ‘시공간의 거리두기’ 개념이 사용된다. 여기서 거리를 둔다는 개념은 관객을 환영적 구조로부터 이탈시키는 과정을 의미한다. 환영적 구조 자체를 관객이 인식하는 순간 몰입의 과정에 방해가 되고 이는 ‘반환영적’ 인식의 단계로 관객을 이끈다. 즉, 관객은 신비화된 조작적 장치들을 인식하고 나아가 환영적 스토리텔링을 포함한 환영적 형식과 반환영성 사이의 차이점에 대한 사유의 장을 열게 된다. 그런데 이러한 방법론은 비단 아피차퐁 영화에만 나타나는 것은 아니다. 장뤽 고다르(Jean-Luc Godard)의 점프 컷(Jump Cut)은 내러티브의 시간적 연속성을 단절하며, 연극의 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)의 소외효과(Alienation effect) 또한 환영성을 깬다. 그리고 이러한 효과들을 경험하는 관객들은 각각 시간의 분절과 공간의 낮춤을 통해 스토리텔링으로부터 일정 정도 거리를 경험하게 된다. 즉, 몰입을 방해받는다.

아피차퐁은 시공간의 거리두기를 위해 <징후와 세기 Syndromes And A Century, Intimacy And Turbulence>(2006)에서 오프스크린 음향(Off-screen sound)을 활용한다.<sup>2)</sup> <징후와 세기>의 첫 장면에서 배우들은 이야기를 나누며 화면의 바깥으로 사라진다. 그러나 이들이 사라진 후에도 영상은 계속 배경을 제시하고 있다. 그리고 화면위로는 여전히 배우들의 대화가 들린다. 그런데 그들의 대사는 디제시스 속 캐

릭터로서의 대화가 아닌 디제시스 밖의 외제적(Diegetic) 존재로서의 그들의 연기에 대한 대화이다. 스크린의 영상은 영화의 디제시스 즉, 환영적 세계로서 ‘재현된’ 이미지이다. 하지만 쇼트의 시간이 경과하고 음향의 성격이 내제적(Non-diegetic) 속성에서 외제적 속성으로 변함으로써 관객은 영상과 음향이 지시하는 화면 밖 공간의 이질적 속성에 질문을 던지게 된다. 즉, 영상이 제시하는 공간은 디제시스에 속하나 화면 밖 음향의 공간은 비디제시스의 속성으로 변한 것이다. 그런데 강조할 것은 영상과 음향의 디제시스 속성의 변화과정이 하나의 쇼트로 구성되어 있다는 점이다. 관객은 단일한 쇼트의 시공간적 경험 속에서 내제적 세계와 외제적 세계를 모두 경험하면서 무엇이 재현이고 무엇이 실재, 즉 ‘재현의 대상’인가에 대한 의문을 갖게 된다.

서대정은 「아피차퐁 영화의 다양한 미학적 전략」이란 논문에서 이러한 질문에 대해 ‘상사와 유사의 놀이’로 답한다[18]. ‘상사는 복제와 복제의 끝없는 반복’에 쓰이는 개념이며, 유사는 ‘원본과 복제본의 존재를 가정하는 재현’의 개념이다[19]. <징후와 세기>에는 시간적, 공간적으로 대칭되는 구조들을 사용한다. 예를 들면 남자 캐릭터의 시점에서 재현된 사건이 이후 여자 캐릭터의 관점에서 제시되는 시간의 대칭적 구성들로 반복되는데, 이때 공간적 구성 또한 화면상에서 좌우 대칭으로 묘사된다. 다른 관점에서 묘사된 사건의 반복, 공간의 구조적 병치와 반복은 영화의 타임라인을 반으로 나누어 겹친 것과 같은 ‘대칭의 구조’를 만들어 낸다. 서대정은 이러한 대칭의 ‘전반부가 후반부를 전사(轉寫)하는 것’으로 분석하는데 ‘전사된 구조의 차이 속에서 의미화’가 이루어진다[20]. 결과적으로 아피차퐁의 영화 <징후와 세기>는 사건의 연속이 아닌 단절적인 사건들의 나열이며, 시공간적으로 대칭의 구조 자체를 복제하여 반복함으로써 스토리텔링의 구조화 과정 자체를 영화 독해의 대상으로 제시하고 있다.

한편 <친애하는 당신(Blissfully Yours)>에서는 관례적인 외제적 자막 없이 영화가 시작한 뒤 한참이 지나 타이틀이 나온다. 일반적인 상업 극영화의 경우 영화의 초반부에 배우와 제작진에 관한 자막들이 제공되는데 이는 명백한 외제적 요소임에도 불구하고 관객들에게 낯선 경험은 아니다. 하지만 <친애하는 당신>에서와 같이 스토리텔링이 어느 정도 진행된 후에 등장하는 자막은 관객에게 몰

2) 디제시스내에 존재하나 스크린 공간에 그 음원이 보이지 않는 경우의 음향요소.

입을 방해하는 요소로 작용한다. ‘10년 전, 서울’과 같이 디제시스의 내재적 정보로 가능한 예가 아니라 영화의 제목이나 제작진을 소개하는 외재적 정보가 영화 중반에 나온다면 관객들은 몰입에 방해를 받을 것이다. 오준호는 아피차퐁의 일련의 영화들에서 나오는 갑작스러운 자막들이 ‘일종의 거리두기 효과를 갖는다’고 주장하는데, 이러한 방식의 자막 삽입이 관객으로 하여금 “대상에 대한 객관적 태도를 취하게 함으로써 이미지의 재현성에서 멀어지게 하는 방식으로 기능한다”고 분석한다[21].

앞선 분석의 여러 예에서 보듯이 아피차퐁은 비환영적 스토리텔링의 전략을 구사하기 위해 디제시스의 경계를 해체하는 방법들을 사용한다. 그는 디제시스의 경계를 드러내는 순간들을 관객이 인식하게 만들기 위해 내재적 음향이 외재적으로 변하는 순간을 드러내고, 유사와 상사의 원리를 이용한 시간간의 반복을 대칭적으로 제시하며, 외재적이고 관습적인 자막의 제시 시점을 변형하여 관객과 환영적 텍스트로서의 영화 사이에 거리두기를 시도한다.

### 3.2 반환영적 스토리텔링

엄밀히 이야기하면 구조영화의 반환영적 전략들은 ‘반환영적 서사체’를 구축하는 방향으로 기능하지 않는다. 오히려 영화제도의 범주에서 인과율에 의한 서사체를 해체하는 방향으로 기능한다. 왜냐하면 대부분의 구조영화에서는 서사체 자체가 구조화의 대상으로 주어지지 않기 때문이다. 그것은 마치 구조/유물론적 영화감독들의 관심사가 영화의 물질적 특성 자체와 영상과 음향이 구조화되는 과정 자체에 있는 이유와도 맥락을 같이한다. 이러한 의미에서 구조/물질주의 영화는 형식과 내용의 경계가 없다. 소위 형식이라고 불리는 것들이 영화적 내용이 되기 때문이다. 기달은 ‘이른바 내용이라는 용어는 재현적인 무엇을 지칭하는 의미로 쓰였으나 실제의 내용은 형식 그 자체라고 주장한다’[22]. 그리고 구조영화에서 형식이 의미하는 바는 의미화 작용을 창출하기 위한 과정으로서의 영상과 음향의 조합이다.

반면, 구조영화의 특성과 전략을 드러내는 아피차퐁 영화는 서사체를 구조화의 대상으로서 적극 수용한다. 다만 일반적인 상업 극영화에서 서사체를 구조화하는 원리들을 끌어 쓰는 것이 아니라 구조영화의 시간간 구축 원리를 차용한다. 따라서 분절적인 서사체의 연결은 마

치 연관성 없는 에피소드들을 연결한 타블로의 연속체와 같다. 이는 초기영화에서 서사체를 구성하기 위해 관습화되어온 영상언어들의 내적논리, 즉 환영적 디제시스를 창조하여 서사에 몰입하게 만들기 위한 전략들과 정면으로 배치된다.

아피차퐁의 영화연출에서 기능적인 전략들은 거리두기를 위한 방법이다. 그리고 이러한 전략들은 스토리텔링의 환영성을 깨고 몰입을 강요하는 ‘수동적 인식의 거리’에서 벗어나 스토리텔링의 구조화 과정 자체를 보게 만드는 ‘능동적 인식의 거리’를 만들어 낸다. 그런데 아피차퐁이 궁극적으로 만들고자 하는 영화는 단순히 반환영적 영화가 아니다. 인간의 생체(生體)를 먹는 태국의 귀신 폼<sup>Prob</sup>에 관한 이야기를 담고 있는 <메콩호텔<sup>Mekong Hotel</sup>>(2012) 역시 분절적인 서사체들의 연속이며 유사한 타블로들이 인과율에 관계없이 배열된 형식을 취하고 있다. 한 시간이 조금 넘는 상영시간 동안 이 영화의 구조화 과정에서 마주하게 되는 것은 ‘일상성과 비현실성의 경계들’이다. 감독은 <메콩 호텔>에서 두 젊은 남녀와 중년 여성이 태국의 귀신인 폼과 같이 생체를 먹는 비현실적인 장면들과 일상적인 장면들의 교차된 병치를 통해 반환영적 스토리텔링의 접근법을 보여준다.

아피차퐁의 영화는 상사와 유사의 경계, 원본으로 제시된 서사체와 복제된 서사체의 경계, 현실과 비현실의 경계를 구조화하는 영화작업을 통해 디제시스와 비디제시스 즉, 외재성과 내재성의 경계를 반환영적 스토리텔링의 영역에서 구축한다. 결과적으로 아피차퐁 영화의 이러한 속성은 예술형식 자체만을 실천적 창작의 대상으로 여긴 구조영화작가들의 모더니스트적인 접근과 차별화 된다.

## 4. 결론

아피차퐁 영화에 나타난 형식적 특성을 분석함으로써 현대영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향 중 반환영적 스토리텔링의 특징들을 살펴보았다. 이들 영화에 나타난 반환영적 서사에 대한 미학적 전략은 표면적으로는 1960, 70년대에 걸쳐 영미권을 중심으로 활동한 구조/물질주의 영화작가들의 형식 실험에 영향을 받았다. 하지만 이들 구조/물질주의 영화 작가들의 영화가 ‘형식으로

서의 예술'을 지향한 모더니스트의 극단적인 실험들에 가깝다면, 아피차퐁의 영화는 모더니스트인 구조영화작가들의 형식에 대한 실험을 넘어선 포스트모던 영화의 미학과 닿아있다. 아피차퐁은 영화의 매체적 특성을 구조와 물질의 영역에서 찾는 것을 넘어 영화매체만이 다룰 수 있는 환영과 비환영의 경계를 포스트모던한 시대의 미학적 주제들로 확장했기 때문이다. 현실과 비현실이 공존하는 현시대의 특수성을 표현 가능하게 만든 것은 영화를 전적으로 비환영적인 속성으로 규정하려 했던 모더니스트 영화작가들과의 차별화에서 시작된다. 아피차퐁은 오히려 주류적 방식의 스토리텔링을 극단적으로 거부하기 보다는 환영과 비환영의 경계에서 균형을 잡기 위해 영상과 음향의 외재성과 내재성을 창의적으로 활용하여 구조영화의 미학을 응용하면서도 차별화 한다.

본 연구의 목적은 현대영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향을 드러내는 텍스트의 분석이다. 그러나 영화의 서사형식에 영향을 미친 방대한 서사학과 관련한 이론들을 보다 체계적으로 언급하지 못한 것은 본 연구의 한계로 지적될 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 아피차퐁 영화에 나타난 스토리텔링의 구조적 경향에 대해 분석적으로 접근하는 과정에서 필름의 물성과 관련한 보다 구체적인 미학적 논의들이 부족했던 점, 그리고 구조영화에 영향을 준 당대의 미학적 논의들 즉, 추상표현주의 Abstract Expressionism, 미니멀리즘 Minimalism 그리고 팝아트 Pop Art 등과 연계한 논의들이 부족했던 점은 향후 연구 과제로 남는다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This research was supported by a research grant from Kongju National University (2011)

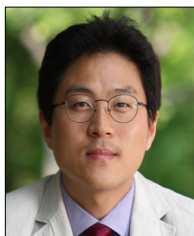
## REFERENCES

[1] David Bordwell, Kristin Thompson, Film Art: An Introduction(4th ed.), Trans. J.S.Joo, Y.K.Lee, Theory & Praxis, p.140, 1993.  
 [2] Michael Rabiger, Directing the Documentary(2nd

ed.), Trans. J.H.Jo, H.S.Hong, Chiho Publishing House, p.22, 1997.  
 [3] <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=666&docId=895186&mobile&categoryId=666>. 2014.6.20.  
 [4] Vicent Pinel, Le Montage, Trans. E.J. Shim, Ewha Womans University Press, p.18, 2006.  
 [5] *ibid.*, p.24.  
 [6] Emmanuel Siety, Le Plan, Trans. E.J. Shim, Ewha Womans University Press, pp.79-84, 2006.  
 [7] Steven d.Katz, Shot by Shot, Trans. H.S.Kim, B.K.Choi, Sigongsa, p.159, 1998.  
 [8] Michael O'Pray, Avant-Garde Film, Trans. M.S.Yang, M.Y.Jang, Communicatin Books, pp.36-37, 2010.  
 [9] P. Adams Sitney, "Structural Film" No. 47, Summer, 1969; revised, Winter, 1969, in P. Adams Sitney (ed). Film Culture Reader, Cooper Square Press, p.327, 2000.  
 [10] P. Adams Sitney, Visionary Film, Oxford University Press, p.348, 2002.  
 [11] A.L.Rees, A History of Experimental Film and Video, Trans. J.K.Seong, Communication Books, p.163, 2013.  
 [12] *ibid.*, p.328.  
 [13] P. Adams Sitney, *op.cit.*, p.351  
 [14] *ibid.*  
 [15] Peter Gidal, Theory and Definition of Structural/Materialist Film, in Peter Gidal (ed.), Structural Film Anthology, BFI, p.1, 1978.  
 [16] *ibid.*, p.4.  
 [17] *ibid.*  
 [18] D.J.Suh, Various aesthetic methods of Apichatpong Weerasethakul's film, Contemporary Film Studies, Vol.8, p.77, 2009.  
 [19] J.K. Jin, Contemporary Aesthetics, Art Books, p.155, 2011.  
 [20] D.J.Suh, *op.cit.*, p.79.  
 [21] J.H.Oh, Dual Structure of Apichatpong Weerasethakul's film, Contemporary Film Studies, Vol.8, p.103, 2009.  
 [22] Peter Gidal, *op. cit.*, p.2



### 서원태(Seo, Won-tae)



- 2003년 2월 : 한양대학교 연극영화학과(문학사)
- 2005년 2월 : 서강대학교 영상미디어학과(영상매체학석사)
- 2008년 5월 : San Francisco Art Institute Film(Master of Fine Arts)
- 2013년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(영화학박사)

- 관심분야 : 실험영화, 영화시나리오, 영화미학
- E-Mail : seowontae@kongju.ac.kr