

영화 속 얼굴 이미지 : 초기 무성영화시기를 중심으로

Face Image in the Cinema : Based on the Early Silent Film Period

황지은

중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

Ji-eun Hwang(dpfflxmwldms@hanmail.net)

요약

영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의가 시작된 것은 영화가 하나의 예술임을 인정받기 시작한 무성 영화 시기부터인데, 이 시기는 클로즈 업 을 인식하는 두 관점에 따라 얼굴 이미지는 다른 의미 와 기능을 갖게 된다. 첫째는 클로즈 업 을 영화의 새로운 미학적 가능성을 지닌 독립체로 보는 관점인데, 이 경우 클로즈 업 은 얼굴을 재현하는 독자적 수단으로 이해되어, 얼굴 이미지와 클로즈 업 모두에게 특권적 지위가 부여 된다. 둘째, 클로즈 업 또한 서사를 완성하는 구성체 중 하나로 보는 관점인데, 이 경우 대상의 지표 성을 부각 시키는 클로즈 업 의 특성이 이해되지 못하기 때문에, 얼굴 이미지 또한 서사의 완결성을 와해시키지 않는 선에서, 다른 쇼트와 변별점이 없는 하나의 쇼트로 이해된다. 이 시기의 논의는 영화의 미장센을 구성 하는 다양한 요소와의 관계를 통해 다양한 기능과 의미를 갖게 될 얼굴 이미지의 미학적 가능성에 대한 논의가 클로즈 업 의 자장 안에서만 이루어진다는 한계가 있지만, 그럼에도 불구하고 영화 속 얼굴 이미지에 대한 미학적 탐구의 가능성을 발견 했다는 점과, 이 시기의 비평적 담론이 현재까지도 유효하다는 점에서 큰 의의가 있다.

■ 중심어 : | 무성영화 | 클로즈 업 | 얼굴 | 이미지 | 발라즈 | 몽타주 |

Abstract

Discussion of facial image of the movie starts is recognized as an art movie that started from silent film period. Critical discussions on the facial image initiated with the emergence of 'close-up' are performed in the context to claim the superiority of close-up format. Therefore, the trend of critical discussion on the facial image differs from two perspectives to perceive close-up in this era. The first perspective is to privilege both face and close-up since close-up is recognized as the unique tool to realize the face considering close-up as the independent body to have new aesthetic feasibility of the movie. The second perspective is to consider close-up as one of the plots in the movie language to complete its narration. In this case, it is perceived as just a short, which has no differentiation from the others, as long as the facial image does not interfere the completeness of the narration, because the characteristics of close-up to highlight the subject more than the other short is not recognized as the unique form to complete the movie, and because it has the meaning only when the subject and the format aim to maintain the completeness of the narration.

■ keyword : | Silent Movie | Close-up | Face | Image | Bela Balazs | Montage |

* 이 논문은 2013년도 중앙대학교 성적우수장학금 지원에 의한 것임.

접수일자 : 2016년 07월 26일

수정일자 : 2016년 09월 12일

심사완료일 : 2016년 09월 22일

교신저자 : 황지은, e-mail : dpfflxmwldms@hanmail.net

I. 서론

이 글은 영화 속 얼굴 이미지, 그리고 클로즈 업에 대한 연구다. 좀 더 정확히 말하자면 초기 무성영화 시기의 영화 속 얼굴 이미지와 얼굴을 재현하는 클로즈업의 상관관계에 대한 연구다. 영화의 태동과 함께 시작된 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의는 클로즈업의 출현과 함께 본격적으로 활발하게 진행된다. 이 시기 논의들은 개별 영화의 텍스트 안에서 미장센으로 다양한 기능과 의의를 갖는 얼굴 이미지 자체의 미학적 가능성을 점치는 대신, 클로즈업이란 새로운 영화적 형식의 예술적 가치를 입증하는 방향으로 논의가 확장되어간다는 특징을 보인다. 본고는 영화 속 얼굴 이미지에 대한 본격적으로 논의가 시작되었다고 보여지는 초기 무성영화시기의 영화 속 얼굴 이미지에 대한 비평적 흐름과 클로즈업에 대한 이론적 고찰의 상관관계를 추적해 봄으로써, 후속으로 이어질 영화 속 얼굴 이미지에 대한 이론적 고찰의 방향을 제시하고, 영화 속 얼굴 이미지에 대한 새로운 비평의 흐름을 양산하는데 기여 하려는 목적을 갖는다.

II. 본론

1. 클로즈업으로 포착한 얼굴 이미지

영화 역사 안에서 영화의 예술적 가치는 다양하고 풍부한 영화담론들을 자양분 삼아 증명되어 왔다. 그러나 영화 속 얼굴 이미지에 대한 비평의 연대기는 영화의 발전역사, 즉 영화적 담론의 시대적 구분과 조우하며 미학적 가능성이 체계적으로 증명되어 왔다고 보기 힘들다. 왜냐하면 영화의 태동 이후, 얼굴 이미지가 등장하지 않는 영화, 즉 등장인물이 등장하지 않는 영화는 거의 없기 때문이고, 자크 오몽의 지적처럼 인간의 역사 그 전부인 얼굴은, 사회, 문화, 정치, 예술의 역사와 모두 관계를 맺고 있기 때문에 영화 속 얼굴 이미지에 대한 비평의 연대기를 순차적으로 거슬러 올라가는 것은 거의 불가능에 가깝기 때문이다. 따라서 영화 역사 안에서 얼굴 이미지에 대한 연구는 지속적이고 체계적

인 역사 안에서 이루어지기 보다는 산발적으로 이루어졌다고 볼 수 있다.

그러나 얼굴 이미지에 대한 연구가 체계적이지 못했던 가장 결정적인 이유는 초기 영화이론을 장악한 형식주의 영화이론들이 얼굴이라는 대상 그 자체에 집중하기 보다는, 얼굴을 재현하는 영화의 방식에 집중했기 때문으로 보여진다. 당시로는 획기적이었던 클로즈업이란 영화형식의 발견으로 하여금 얼굴이란 대상은 주목 받을 수 있었다. 따라서 당시의 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의는 영화 속 얼굴 이미지 그 자체가 갖는 미학적 가능성에 주목했다기보다는, 영화 속 얼굴 이미지를 재현하는 특별한 재현방식인 클로즈업의 발견과, 그것이 이룩한 성과를 바탕으로 영화의 예술적 가치를 입증하려는 것에 중점을 두었다.

그러나 위와 같이 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의가 얼굴이란 대상을 재현하기 위해서 클로즈업이란 형식을 취하는 것이 타당한 것인가를 질문하는 방향으로 논의가 진행된다면, 얼굴이라는 대상과는 별개로 클로즈업이란 영화의 형식에 정당성을 부여하는 방향으로 논의가 확장되면서, 형식에 대한 논의가 대상에 대한 논의를 앞서가는 경우가 발생할 우려가 있다. 사실 얼굴과 클로즈업의 상관관계는 매우 복잡한 문제다. 영화는 인간의 얼굴을 자유롭게 다루게 되면서부터 진정한 예술이 될 수 있었다는 자크 오몽의 주장은 얼굴과 얼굴의 재현방식 모두의 미학적 가능성을 동등하게 높이 평가하며, 얼굴-클로즈업의 미학적 가능성이 영화예술의 가치를 증명할 수 있는 중요한 단서가 될 수 있음을 시사한다. 그러나 이 둘의 관계는 길항적이다. 이 둘은 절대 유동적일 수 없는 개념을 가지고 있는 대상이기 때문이다. 절대적 개념을 가진 얼굴-클로즈업에 대한 다양한 비평적 담론의 장이 필요한 이유는 자크 오몽의 주장처럼 영화는 얼굴 없이는 불가능한 예술이기 때문이다. 따라서 얼굴의 신성과 영화의 예술적 가치 모두를 아우를 수 있는 담론의 장을 형성시키려는 작업은 반드시 진행되어야 할 것이다. 영화 속 얼굴 이미지에 대한 비평적 담론의 자장을 확장시키기 위해 영화 이론은 영화 속 얼굴 이미지가 갖는 미학적 가능성과 클로즈업이란 영화적 형식을 동시에 사유하려는

시도를 해야 한다.

우리는 영화사에서 가장 극적인 두 얼굴의 만남을 기억한다. 이 만남은 1962년 장 퓌르 고다르의 영화 <비브르 사비>에서 궁핍한 생활을 견디지 못하고 윤락여성으로 전락한 주인공 나나가 극장에서 칼 트레이어의 영화 <잔 다르크의 수난>을 보는 장면에서 확인할 수 있다. 이 장면에서 안나 카리나는 정치적 함정에 빠져 신의 계시로 인해 남자의 감옥을 입었다는 진술을 취소하지 않으면, 화형에 처할 위기에 놓인 잔 다르크가 재판관들의 압박에 고통스러워하는 얼굴을 보며 눈물을 흘린다. 스크린을 꼭 채운 잔 다르크의 얼굴과, 그것을 보는 나나의 얼굴이 교차 편집되는 이 장면을 통해 우리는 시대를 뛰어 넘은 두 얼굴의 운명적 교감을 보게 되고, 아름다운 두 얼굴의 이면, 즉 두 얼굴의 만남을 통해 비로소 가시화 된 영혼의 상처를 보게 된다. 이러한 두 얼굴의 교감을 단순히 얼굴이 가진 조형적 특징과 클로즈업의 미학만으로는 설명할 수 없을 것이다. 그럼에도 불구하고 이 얼굴 이미지의 미학적 가치는 클로즈업의 미학적 가능성이 먼저 거론된 후에나 언급할 수 있게 된다. 무성 영화 시기의 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의는 이러한 비평적 흐름의 경향을 가장 잘 보여주는 시기라 할 수 있다.

2. 초기무성영화 시기 얼굴 이미지 비평의 두 흐름

초기 무성영화 시기의 얼굴 이미지에 대한 논의는 얼굴은 인간 신성함의 총체라는 기본적인 전제아래, 얼굴을 포착하는 특별한 영화적 형식의 발견, 그로 하여금 인간의 보편적 시각으로 재현할 수 없는 얼굴 이미지를 재현할 수 있게 되었다는 점에서 주목되었다. 이미지가 움직인다는 것, 그 자체가 영화의 매혹이라고 해도 과언이 아닌 초기무성영화시기의 영화들은 형식과 구조가 단순했다. 대개의 영화들이 프레임 내에서 단일한 대상의 단순한 행위만을 보여주었기 때문이다. 이 시기의 영화 속 얼굴 이미지는 말을 부채를 대신하기 위하여 작은 움직임조차 분명한 의사전달을 목적으로 한다는 특징을 가지고 있었지만, 움직임에 대한 관심으로

인해 얼굴 이미지 자체는 그다지 매혹적인 대상으로 여겨지지 않았다.² 관객들이 눈이 감았다 떴지고, 벌어진 다 닫히는 입술에 호기심이 생길 이유가 없었기 때문이다. 그렇다면 영화에서의 얼굴 이미지에 대한 관심은 언제 어떻게 시작되었을까. 사실 영화에서의 얼굴 이미지를 다룬 논의의 궤적을 찾는 일은 쉬운 일은 매우 어렵다. 다양한 근거를 통해 그 이유를 추측해 볼 수 있지만, 가장 큰 이유는 영화이론이 얼굴이라는 대상의 재현을 논함에 있어 대상보다는 재현의 방식에 주목했다는 사실에 있다. 영화사 초기 대부분의 영화 이론은 예술로서의 영화를 지지하기 위해, 즉 다른 예술의 재현 방식과는 다른 대상을 재현하는 특수한 영화의 방식에 주목했다. 따라서 초기 무성영화 시기 얼굴의 재현 또한 마찬가지로 얼굴을 재현하는 영화의 특별한 방식, 이를테면 클로즈업으로 대표되는 영화적 형식에 더 큰 비중을 두고 비평적 흐름이 형성되었다고 볼 수 있다.

이 시기의 얼굴 이미지를 다룬 논의의 경향을 살펴보면 얼굴의 신성함을 피력하는 인문학적 논의³와 더불어

는 일화에서 알 수 있듯이, 회화와 사진처럼 정지된 이미지만을 보았던 경험만을 가지고 있었던 그들에게 움직이는 이미지가 주는 시각적 충격은 영화를 매혹과 열망의 예술이란 반열에 오르게 했음이 분명하다. 이러한 상황은 한국도 마찬가지였다. 1900년대 초에 상영되었던 활동사진은 주로 명승고적 등 관광적인 볼거리와 소극이었다. 상영되는 필름의 길이는 30-50 피트 정도 되기 때문에 상영시간도 짧았고, 심지어는 줄거리도 없이 각기 다른 활동사진의 필름을 이어 붙인 것도 있었다. 그럼에도 그림이 움직인다는 것에 관객들은 마냥 신기해했고, 관객 수는 날로 늘어났다[1].

2 영화가 탄생하기 이전의 회화의 역사를 살펴보자. 우리는 초상화를 통해서 인간의 얼굴을 본 경험이 있다. 고대 이집트의 얼굴, 그리스 시대의 조각상, 파이움에서 발견되는 살아있는 초상화들, 성화를 둘러싼 우상논쟁, 자화상, 그 후 사진술로 포착한 얼굴과 영화의 클로즈업에 이르기까지...얼굴은 어느 시대에도 예술의 자장 아래선 최고의 주제였다[2].

3 게오르그 짐멜은 얼굴의 미학적 특성을 조형적 통일성, 영혼의 표현 등으로 요약하고 다른 신체요소보다도 뛰어난 얼굴의 조형적 통일성을 강조하며, 얼굴은 인간의 내적 정서와 영혼을 드러내고, 동시에 운동과 변화양상을 표현하는 하나의 공간이라고 주장한다. 짐멜의 주장에서 주목해야할 점은 얼굴을 이루는 각각의 요소들은 개별적으로 움직이지만, 동시에 서로 상호작용함으로써 하나의 의미로 통합되는 특징을 가지고 있다는 것으로 파악했다는 것에 있다. 또한 그는 인간의 '영혼이 명백하고 궁극적인 계시의 확고한 현상으로 결정화되는 곳은 오로지 '얼굴' 이라고 주장한다. 얼굴의 개별적 움직임(눈, 코, 입 미세한 주름까지도)이 하나의 의미로 향해 감을 피력한다는 점에서 짐멜의 사유는 이후 발라즈가 주장하는 얼굴의 다의성에 영감을 주게 된다[3].

1 루비에르 형제의 열차의 도착을 본 사람들이 하안 벽면에서 자신들을 향해 돌진하는 기차의 입체적인 움직임을 보고 놀라 뛰쳐나갔다는

얼굴이 클로즈 업 이라는 형식을 취함으로써 얻게 되는 예술로서의 영화의 가능성에 주목하고 있다는 사실을 알 수 있다. 얼굴이란 대상이 영화에 미칠 새로운 미학적 가치보다, 얼굴을 재현하는 영화만의 새로운 형식의 가치가 예술로서의 영화의 가치를 더 높게 평가했기 때문이다. 흥미로운 것은 이 시기의 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의가 얼굴을 재현하는 영화의 새로운 형식인 클로즈 업 을 영화의 새로운 미학적 가능성을 지닌 독립체로 볼 것인가, 아니면 영화의 서사를 완성하는 영화언어의 구성체 중 하나로 볼 것인가에 따라 두 양상으로 나뉘게 된다는 것이다. 영화언어가 완전히 확립되지 않았던 무성영화 시기는 상반된 두 관점에 따라 영화 속 얼굴 이미지 또한 전혀 다르게 읽혀진다. 즉, 얼굴이라는 대상을 재현하는 방식으로서 클로즈 업 이란 형식의 미학적 가능성을 어떻게 볼 것인가에 따라 얼굴에 대한 비평적 논의가 두 양상으로 나뉘게 되는 것이다.

2.1 새로운 미학적 가능성

첫 번째 클로즈 업 을 영화의 새로운 미학적 가능성의 출현으로 보는 경우, 클로즈 업 은 얼굴을 재현하는 독자적 수단으로 이해되며, 동시에 재현 하려는 대상인 얼굴과, 재현하는 형식인 클로즈 업 모두에게 특권적 지위가 부여된다. 이때의 얼굴 이미지는 질과 힘의 측면에 속하는 얼굴[4]로서 기호학과는 무관하게 감적적인 것과 정의적인 것 속에서 무한히 머무를 수 있게 된다. 가장 대표적인 예는 벨라 발라즈 의 논의다. 발라즈 논의의 핵심은 인간의 얼굴에 주어진 특권적 지위를 클로즈 업 이라는 영화 예술의 기술적 조건으로 인해 가능해진다는 것에 있다. 인간의 제스처는 단어로 표현될 수 있는 어떤 개념을 전달하기 위한 것이 아니라, 모든 것을 다 말로 설명해도 여전히 표현되지 않고 남아있는 비이성적인 감정, 내적인 경험을 표현하기 위한 것[5]이다. 여기서 얼굴의 제스처는 이러한 내적인 경험을 표현하기 위한 가장 중요한 수단이 된다고 발라즈는 언급한다.

또한 발라즈는 가장 주관적이고 객관적인 인간의 제스처는 클로즈 업 을 통해 객관적이 된다고 주장하는

데, 이것은 인간이 외적으로 표출할 수 있는 모든 표현은 얼굴을 통해 가시화되고, 클로즈 업 은 이 표현을 가장 분명히 담아내는 영화의 형식이라 하는 것과 같은 말이다. 서로 다른 움직임의 가장 가깝고 정밀하게 프레임 안에서 볼 수 있다는 사실 때문에 발라즈가 옹호했던 얼굴의 클로즈 업 은 얼굴이라는 대상은 어떤 것으로도 환원 불가능하다는 사실을 전제한다. 얼굴의 다성적 유희, 즉 얼굴의 표정이 대변하는 감정을 인지하고, 그것을 포착하는 형식으로서의 클로즈 업 에 대한 지각은 감정이 내재된 행위의 본질, 얼굴 표정의 가시화로 하여금 가능해진 가독 적 얼굴을 발견의 시작인 것이다.

말의 의무가 없다는 것이 한계인 동시에 새로운 가능성이었던 무성영화 속 얼굴은 말을 넘어서서 곳에도 분명 의미 세계는 존재 한다는 믿음 때문에 무궁무진한 대화가 숨어있을 수 있는[6] 장소였다. 발라즈 또한 얼굴의 다양한 제스처가 말의 부재를 뛰어 넘는 강력한 영적인 경험이라는 사실에는 이견이 없었던 것이다. 결과적으로 발라즈는 얼굴은 클로즈 업 이란 형식을 취함으로써 미학적 가능성을 획득할 수 있다고 보았기 때문에, 그에게 있어 클로즈 업 은 얼굴의 다성적 유희를 가장 확실하게 관객에게 전달할 수 있는 최적화된 영화의 형식이다.

무성영화시기의 대표작인 <잔 다르크의 수난>(칼 드레이어, 1928)을 살펴보자. 이 영화 속에서 클로즈 업 으로 포착한 팔코네티 의 얼굴 이미지는 말의 부재를 뛰어넘는 얼굴의 다양한 제스처로 하여금 확장된 얼굴의 스펙트럼을 보여주는 가장 좋은 예시가 될 것이다.⁴ 잔 다르크가 죽음을 맞이하게 된 이유를 설명하기 위해 그녀가 살아왔던 험난한 삶을 시각화하는 대신 죽음을 맞이한 절체절명의 순간에 잔 다르크가 느꼈던 감

4 유지나는 이 영화 속 공간의 변화에 따라 시퀀스를 분석하며, 영화 안에서 벌어지는 모든 상황들이 인물들의 얼굴에 새겨진 상태로 펼쳐나간다고 말한다. 특히 주인공 팔코네티의 클로즈 업 된 얼굴은 엠스탱이 주장한 포토제니와 만난다고 말하면서, 프레임 내부공간을 장악하는 팔코네티의 얼굴 클로즈 업 쇼트는 몸의 일부로서의 얼굴의 확장이 아니라 그 안에 드라마가 내재화 되면서 동시에 외연화되는 이중적 의미 작용을 수행한다고 주장한다. 시지각적 근접성을 담보로 하여금 끌어낸 강렬한 응시가 얼굴의 감각적인 실체이자 전체로 현시 화 된다는 유지나의 분석은 얼굴-클로즈 업 의 조우가 만들어 낸 미학적 가능성을 공간각적 관점으로 분석했다고 할 수 있다[7].

정의 회오리를 그녀의 얼굴 표정만으로 시각화 시켰다. 얼굴에 새겨진 슬픔과 분노의 감정을 다각도의 클로즈업을 통해 보여주는 이 영화 속 얼굴 이미지는 발라즈의 관점에서 얼굴의 다성적 유희를 특별한 영화의 형식으로 가시화 한 예로서 참고할 만하다.

그러나 이처럼 미학적 가능성의 발견이란 성과와는 별개로 발라즈의 논의는 모호한 개념들을 주관적인 단상으로만 피력하려는 탓에 체계화 된 이론적 틀을 갖추 수는 없다는 이유로 공격 받았다. 발라즈가 옹호하는 클로즈업으로 포착된 얼굴 이미지를 단순히 연극의 표현주의적 얼굴과 크게 다르지 않다고 보는 입장에서 보면, 발라즈의 논의는 대상과 형식에 과도한 의미부여를 하는 것처럼 보이기 때문이다. 따라서 그의 미학적 체계는 클로즈업이란 형식에 핵심적 지위를 정당화시키는 것으로 보인다는 오몽의 주장은 의심할 여지가 없어 보인다. 그럼에도 불구하고 발라즈의 논의는 얼굴이란 대상이 클로즈업이란 기술적 형식과 조우함으로써 성취할 수 있는 미학적 가능성의 지평을 확장하는 시도를 한다는 측면에서 의의가 있다.

2.2 전체와 부분, 연속과 불연속

두 번째 관점은 다른 쇼트보다 대상의 지표성을 더욱 부각시키는 클로즈업의 특성이 영화를 완성하는 독특한 형식으로서 이해되지 못하는 경우다. 이 경우 대상과 형식은 서사의 연속성을 유지하는 것을 목적으로 할 때만 의미를 가질 수 있게 된다. 이것은 프레임링 framing에 대한 개념이 일반화 되지 않았던 당시의 상황에서 원인을 찾아볼 수 있다. 그리피스 영화가 이를 잘 보여준다. 그리피스 영화의 프로듀서는 그의 영화 속 클로즈업된 얼굴을 보고 ‘관객은 배우를 보기 위해서 돈을 지불한다. 관객이 보고 싶은 것은 배우의 얼굴이 아니라 그의 진신[8] 이라고 말했다. 그리피스 영화 제작자가 이렇게 말할 수밖에 없었던 이유는 얼굴이 인간의 몸 전체와 분리되어 얼굴만 따로 보여진다는 것에 대한 반감 때문이다.

그런데 이러한 반응은 상당히 아이러니 한데, 왜냐하면 우리는 영화가 탄생하기 이전에도 초상화를 통해 몸 전체와 분리된 특정 신체를 본 경험이 있기 때문이다.

그리스 신화의 메두사, 고대 이집트의 얼굴, 자화상, 사진술의 등장으로 이어지는 얼굴은 우리 몸과 분리되어 있을지라도 존재만으로도 가장 완벽한 예술의 주제였다. 따라서 그리피스 영화의 제작자가 보여준 반감은 단순히 전체에서의 분리와 부분의 확대가 가져오는 시각적 불편함으로 선볼리 결론 지어선 안 될 것이다. 그 보다는 논의가 이루어진 당시의 이론적 담론의 한계를 고려했을 때, 특별히 강조하고 싶은 대상, 혹은 순간에 감독 스스로가 미학적 야심을 담아 선택할 수 있는 특별한 형식으로서의 클로즈업을 저평가하는 비평적 흐름의 연장선에서 생각해 볼 수 있을 것이다.⁵

촬영된 대상이 아니라, 촬영한 쇼트를 어떻게 구성할 것인가를 중시했던 러시아 몽타주 이론가들은 갑작스럽게 스크린을 장악하는 커다란 얼굴은 화면의 조직화와 관련해 이미지의 연상 작용을 완전히 와해시킨다고 보았다. 다른 쇼트보다 대상의 지표성을 더욱 부각시켜 주는 클로즈업의 특성이 쇼트와 쇼트 사이의 일관된 구성을 와해시킨다고 보았기 때문이다.⁶ 러시아 몽타주 이론가들에게 클로즈업 쇼트의 미학적 가능성은 독단적일 수 없고, 다른 쇼트와 마찬가지로 화면의 조직화 안에서 서사의 완성에 기여할 때만 인정받을 수 있게 된다.

열린 감옥문과 수프 한 접시가 나오는 장면과, 배고픔에 허덕이며 자유를 갈구하는 배우의 표정을 가까이서 잡은 장면을 나란히 배치했던 레프 쿨레쇼프의 실험 사례를 살펴보자. 쿨레쇼프는 이 실험을 통해 클로즈업이 얼굴에 나타난 다양한 표정을 더 분명하게 보여줄 수 있다는 사실에는 동의했지만, 클로즈업으로 인한 강조가 쇼트의 연결 안에서 단독적으로 강조된 대상의 의미를 변화시킨 것이 아니라, 장면이 나란히 배치되었다는 사실 때문에 의미가 바뀐다고 강조했다. 그리

5 그러나 많은 이론가들이 클로즈업의 미학적 가능성을 점치고 있었다. 장 엠스탱은 클로즈업된 쇼트는 영화를 보는 동안 우리가 갑작스럽게 맞이할 새로운 충격이라 언급했고, 벤야민은 클로즈업을 일반적인 시각으로는 보지 못할 세분화 된 무언가를 포착하는 카메라의 한 방법이라고 보았다.

6 러시아 몽타주 이론가들은 몽타주 이론을 쇼트와 쇼트의 연결 관계에 기초하는 영화의 창조행위로 보는 데에는 대개 의견일치를 보이지만, 세부적으로 들어가면 약간의 차이를 보인다. 일반적인 서술체 영화인 그리피스의 자장 아래서 이론을 피력한 사람인 쿨레쇼프는 에이젠 슈타인과는 달리 비교적 내러티브의 선형성을 지키고자했다.

고 어떤 행위의 의미를 결정하는 요소는 배우, 즉 얼굴이 아니라 편집이라고 결론을 내렸다[9]. 몽타주 이론의 핵심은 쇼트와 쇼트의 상호관계였기 때문에 쇼트 내 대상이 특별한 방식으로 촬영되었다 할지라도 큰 의미를 두진 않았기 때문이다. 물론 이 같은 입장은 1935년 쇼트 내에서의 몽타주를 설명하면서 수정된다.

러시아 몽타주 이론가들의 논의 속에서 얼굴 쇼트는 다른 쇼트와의 관계 속에서만 의미를 얻을 수 있게 된다. 오롯이 관계 속에서만 감독이 의도하는 감정과 의미를 전달해야 했기 때문에, 클로즈 업 의 지표 성 또한 반드시 영화의 내러티브 안에서만 기능해야 했다. 또한 화면의 조직화를 위한 일련의 규칙적인 배열의 개연성이 쇼트의 단독기능보다 중요하다고 보았다. 이들의 논의는 <퀸 크리스티나> (루벤 마블리안, 1933) 의 마지막 장면에서 주인공 그레타 가르보의 클로즈 업 쇼트에 숭배에 가까운 찬사를 보냈던 바르트의 해석과 전혀 다른 해석이 가능하다.

이 영화는 스페인의 왕위를 버리면서까지 선택한 사랑마저 물거품이 되어 버린 여주인공이 현실에 굴복하지 않고, 새로운 시작을 다짐하며 스페인을 떠나는 것으로 끝이 난다. 카메라가 뱃머리에 선 그레타 가르보의 얼굴을 서서히 2분여의 시간동안 줌인하며 클로즈 업 으로 끝나는 마지막 장면은 영화의 대표적 장면이다. 흡사 가면과도 같은 가르보의 얼굴을 인간 얼굴의 한 원형이라는 주제를 함축한다고 보았던 바르트는 가르보의 얼굴이 인간 존재의 플라톤적인 이데아를 가시화한다고 설명한다[10]. 바르트의 논의는 발라즈와 장 앵스탱의 논의와 비슷한 맥락으로 비가시적인 정신적 가치의 외연 화를 가능 하게하는 얼굴의 클로즈 업 으로서 그레타 가르보의 얼굴 클로즈 업 쇼트를 설명한다.

그러나 이에 반해 러시아 몽타주 이론가들에게 그레타 가르보의 얼굴 클로즈 업 쇼트를 영혼의 개시라고 읽는 것은 다소 과분한 것이다. 그들에게 있어 가르보의 얼굴은 서사의 최절정, 사건과 인물의 감정이 최고조로 상승했을 때, 감독이 보여줄 수 있는 효과적인 쇼트로서, 인물이 느꼈을 슬픔과 회한이 가시화 된 순간일 뿐이다. 그녀의 얼굴이 무성영화시기를 대표하는 얼

굴이라 할지라도, 그녀의 얼굴은 결국 영화의 내러티브 안에서 읽혀질 수밖에 없기 때문이다. 가르보의 얼굴이 내러티브와 분리 되버린다면 그녀의 얼굴은 확대 그 이상의 의미를 얻기 어려울 것이다. 이 얼굴은 결정적 순간에 화면 밖을 응시함으로써 관객의 시선이 머물 장소를 없애 버린다. 게다가 사랑을 잃어버린 여인의 슬픔이 극복되기도 전에 갑자기 의연한 태도를 보이는 태도 역시 매우 모호하기 때문에 주인공의 감정에 몰입한 관객의 혼란을 가중시킬 뿐이다. 내러티브의 맥락 안에서 읽혀져야 만 하는 얼굴이 다소 모호하게 재현되는 것 또한 쇼트의 연속성에 와해되는 것이기 때문이다. 이들에게 가르보라는 배우의 얼굴은 에드가 모랭의 지적처럼 배우와 배역들 간의 변증법이 관객의 상상 속에서 작용해 비로소 개화되는 스타로서의 존재에 지나지 않는다. 7

III. 결론

무성 영화의 시기를 지나 유성 영화의 시대로 돌입하게 되면서, 영화가 구사할 수 있는 테크닉이 체계적으로 확장 되었다. 이로써 영화 속 이미지는 다양한 이해관계 속에서 보여 지고 읽혀진다. 새로운 영화적 시공간간의 형성, 이에 따라 확장된 영화적 표현양식으로 인해 미장센으로서의 얼굴 이미지 또한 다양한 이해관계 속에서 보여 지고, 읽혀짐으로써 새로운 기능과 가치를 얻게 될 것이다. 기술의 발전으로 인해 카메라라는 기계를 통한 기술적 재현을 증가하는 영화적 표현방법 즉, 디지털, 3D 그래픽의 발달로 영화의 표현영역은 확장되었고, 그로인해 영화 속 얼굴 이미지 또한 다양한 그래픽으로 조작되면서 영화 에 등장하고 있다. 그러므로 디지털 재현방식을 통한 영화 속 얼굴 이미지를 논의할 수 있는 이론적 지평 또한 새롭게 마련되어야 할 것이다. 동시대 영화를 가운데에는 클로즈 업 의 미학

7 에드가 모랭의 지적처럼 팬과 스타가 동일화 되는 변증법을 가능하게 만드는 상상적인 종교 의례가 스타에 대한 숭배라고 한다면, 그레타 가르보는 감정을 과장하게 드러내지 않고, 마치 신의 형상인 것처럼 자신의 얼굴을 조작함으로써 관객이 숭배할 수밖에 없도록 만들어진 스타의 얼굴이란 측면도 무시할 수 없을 것이다.

만으로는 설명할 수 없는 다양한 얼굴 이미지가 존재한다. 제임스 카메론의 <아바타>에서 3D로 재현된 나비 인간의 얼굴이나, 로버트 제메키스 의 <폴라 익스프레스>에서 애니메이션으로 재현된 얼굴 이미지와 같은 얼굴 이미지들의 미학적 가치를 끌어올리기 위해서는 얼굴 이미지로의 다양한 접근 방법이 필요할 것이다.

사실 클로즈 업 만큼 얼굴의 미세한 변화를 아주 분명하고, 자세하게 보여줄 수 있는 형식을 찾기도 어렵다. 그러나 클로즈 업 으로 포착한 모든 얼굴 이미지가 특별한 의미와 가치를 갖는다고 할 수는 없다. 영화적 맥락을 무시하고, 다른 이미지들과 크기의 차원에서 변별점을 갖는다는 이유만으로 클로즈 업 으로 포착한 이미지가 특별한 의미와 가치를 창출한다고 보기는 어렵기 때문이다. 클로즈 업 이 창조한 새로운 시간과 공간, 그 분할의 틈에서 온전히 자신을 드러낸 얼굴 이미지만 이 인간의 이상적 가치를 대변할 수 있다는 결론은 얼굴의 신성함, 그것이 영화의 특별한 형식과 결합하게 되면서 새로운 정서적 교감을 만들어 낸다는 추상적인 결론을 도출하게 할 뿐이다.

초기무성영화 시기의 영화 속 얼굴 이미지에 대한 논의는 신화적 이상과 가치를 대변하는 것으로서 얼굴 이미지를 인식 하긴 했지만, 영화의 미장센을 구성하는 다양한 요소들-프레임, 조명, 사운드, 편집-을 아우르는 차원에서 다양한 기능과 의미를 갖게 될 얼굴 이미지의 미학적 가능성에 대한 논의가 클로즈 업 의 자장 아래서만 이루어지고 있다는 한계점을 보인다. 그럼에도 불구하고 이 시기의 얼굴-클로즈 업 에 대한 논의는 영화 속 얼굴 이미지에 대한 미학적 탐구의 가능성을 발견하게 되었다는 점과, 이 시기의 비평적 담론이 현재까지도 유효하다는 점에서 큰 의의가 있다고 할 수 있다.

자크 오몽은 영화가 얼굴을 자유롭게 다루게 된 그 순간부터 예술로서 인정받을 수 있다고 언급했다. 오몽의 언급은 영화는 다른 예술장르는 할 수 없는 얼굴 이미지를 다루는 다양한 형식적 방법을 통해 좀 더 인간적이고, 이상적인 얼굴을 재현할 수 있다고 보고, 예술로서의 영화를 지지하기 위하여 영화만의 재현방식에 주목한 것이다. 감독이 특정한 쇼트를 선택하는데 있어

가장 중요하게 고려하는 점은 ‘배우의 눈에서 표정을 읽어낼 수 있는가’이다[11]. 왜냐하면 영화 속 얼굴은 영화와 관객을 매개하는 첫 번째 매개자이기 때문이다. 영화를 보고 난 후 여전히 우리의 감정을 자극하는 것은 ‘배우의 얼굴’이다. 그 얼굴을 보며 우리는 울고 웃는다.

기술은 점차 발전하고, 그로 인해 영화언어는 진화하고 있다. 그러므로 영화 언어의 진화 안에서 얼굴의 재현방식 또한 변하게 된다면 그 변화의 양상을 추적하는 작업과 더불어 해당 영화 속 얼굴 이미지가 갖는 미학적 가치 또한 연구되어야 할 것이다. 영화가 구사할 수 있는 테크닉이 체계적으로 확장 되면서, 다양한 이해관계 속에서 보여 지고 읽혀지는 영화 속 얼굴은 예술로서의 영화를 보장하는 가장 강력한 미장센이기 때문이다.

참 고 문 헌

- [1] 정종화, *자료로 본 한국영화사 1905-1954*, 열화당, pp.15-25, 1997.
- [2] 니콜 아브릴 지음, 강주현 옮김, *얼굴의 역사*, 작가정신, 2001.
- [3] 게오르그 짐멜, 김덕영 옮김, *짐멜의 모더니티 읽기*, 새물결, pp.108-109, 2005.
- [4] 자크 오몽, 김호영 옮김, *영화 속의 얼굴*, 마음산책, p.165, 2006.
- [5] 벨라 발라즈, 이형식 옮김, *영화의 이론*, 동문선, p.73, 2003.
- [6] 르네 프레달, 김희균 옮김, *세계영화 100년사*, 이론과 실천, p.110, 1999.
- [7] 유지나, “몸-얼굴-공간의 연구: 잔다르크의 수난을 중심으로,” *영화연구*, 제46호, 2010.
- [8] Mary ann Doane, “Scale and Detail in the Cinema,” *A Journal of Feminist Cultural Studies*, Vol.14, p.90, 2003.
- [9] 존힐, 마펠라 외, 안정효, 최세민 옮김, *세계영화연구*, 현암사, p.47, 2004.
- [10] 롤랑 바르트, 정현 옮김, *신화론*, 현대미학사,

p.161, 1995.

[11] Walter March, *In The Blink of an Eye: Aperspective on Film Editing*, Silman-James Press, p.88, 2011.

저 자 소 개

황 지 은(Ji-eun Hwang)

정회원



- 2009년 : 명지대학교 영화뮤지컬 학부 영화전공(학사)
- 2012년 : 명지대학교 영화뮤지컬 학과 영화학 전공(석사)
- 2014년 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 영화이론(박사수

료)

- 2016년 : 한국영상대학교 영상촬영조명과 강사
- <관심분야> : 영상미학, 영화이론, 영화작가론