http://dx.doi.org/10.14774/JKIID.2017.26.6.081

Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.26 No.6 Serial No.125 _ 2017. 12

라깡의 시지각 예술이론에 의한 영화의 롱 테이크 기법과 건축 공간의 연속성 비교*

The Comparison of the Long-Take Technique of Cinemas and the Continuity of Architectural Space Based on Lacan's Visual-Art Theory

Author 최효식 Choi, Hyo-Sik / 정회원, 한양여자대학교 인테리어디자인과 조교수, 건축학박사

Abstract This study aims at establishing a basic theory for the combination of architecture and movies by comparing the long-take technique of movies and the continuity of space, one of space composition principles, which is important in digital architecture based on Jacques Lacan's visual-art theory and finding common features and differences of them. The following is a summary of the conclusions. First, analyzing the long-take technique on the basis of Lacan's visual-art theory found that the subject of representation is scenes of movies and that staring shows features of narrative. Second, the long-take technique can be thought as a cinematic technique which tries to realize the real order beyond the symbolic order in real life through the process of continuous replication of replication of replication of a scene in one shot. Third, in contemporary architecture, which is compared to the long-take technique in the past, the inclined space of opened gaze is similar to the method which tries to realize architectural space of the reality which belongs to the symbolic order close to the real order which belong to significant in human unconsciousness. Fourth, the freeform continuous space of closed gaze, which can be compared to contemporary long take combined with computer graphic technology, has more difficulty in realizing the real order than the long-take technique in the past and inclined, continuous space as the feature which belongs to signifié in human consciousness has been strengthened through the circulation which repeats and expands along an observer's movement. Fifth, when the contemporary long-take technique and freeform continuous space expand gaze which opens from the inside to the outside, it is considered that the space which is closer to the real order than the classic long-take technique and inclined continuous space can be created.

"This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Education(NRF-2017R1D1A1B03033633)."

Keywords 라깡, 롱 테이크, 연속성, 영화, 응시, 내러티브, 디지털 건축, 정신분석학, 실재계
Lacan, Long-Take, Continuity, Cinema, Gaze, Narrative, Digital Architecture, Psychoanalysis, Real Order

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

건축과 영화는 시대정신에 가장 영향을 많이 받는 분야들로서 종합예술이라는 공통점을 가지고 있기에, 최근 비교분석의 유용한 주제로서 여러 연구들이 국내외에서 진행되고 있다. 물론 영화가 건축에 비하면 그 역사가 많이 짧지만 20세기를 통과하면서 영화는 많은 변화와 발전을 이루었고, 건축에 있어서는 모더니즘 건축의 등장으로 서양전통건축의 오랜 역사와의 단절을 통해 새로운 건축을 추구하면서, 20세기 전과 그 후의 건축은 많은 면에서 발전 되었다고 볼 수 있다. 이에 20세기와 21세기 속하는 건축과 영화의 작품과 이론들은 같은 시대를 공유하면서 여러 가지 측면에서 연관성을 가지고, 서로 영향을 주고받으면 발전해 갔다.

그럼에도 불구하고, 21세기에 접어들면서 두 분야는 새로운 발전의 전기를 마련하지 못하고 있는데, 그것은 20세기 건축과 영화의 발전이 끼치는 영향이 현재까지도 지배적이기 때문으로 사료된다. 그런데 최근 건축과 영

* 이 논문은 2017년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임(NRF-2017R1D1A1B03033633).

화, 모두 디지털 기술을 적극적으로 활용한 여러 시도들을 통해 20세기와 차별되는 움직임을 보여주고 있다. 영화에 있어서는 롱 테이크(Long-Take)[1] 기법의 새로운 활용을 통해 21세기 영화계는 작품적인 측면이나 산업적인 측면에서 전환기를 맞이하고 있다. 건축에서는 컴퓨터를 작품의 컨셉에서부터 계획, 프로세스, 시공 등 건축 전 과정에서 활용하는 디지털 건축(Digital Architecture)의 개념이 구축되며, 과거 건축사조에서 벗어난 새로운 시도가 21세기 초반 건축계를 이끌고 있다.

이에 본 연구에서는 최근 새롭게 각광을 받고 있는 영화의 롱 테이크 기법과 현대 건축에서 중요한 공간구성 원리 중에 하나인 공간의 연속성을 자끄 라깡(Jacques Lacan, 1901-81)의 시지각 예술이론을 통해 비교함으로써, 공통점과 함께 차이점을 도출하는 데에 연구의 목적을 둔다. 그와 함께, 이를 바탕으로 건축과 영화, 각각의 분야에서 새로운 발전의 방향을 제시하는 동시에, 정신분석학 이론이 기반이 된 라깡의 시지각 예술이론을 두 분야의 융합연구에 활용함으로써 향후 정신분석학 이론을 활용한 융합 기초이론을 구축하는 데에 기여한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

최근 영화계에서 롱 테이크의 가치를 재조명함으로써 영화의 새로운 패러다임을 선보인 영화로서 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuaron, 1961-)의 '그래비티(Gravity, 2013)'와 알레한드로 곤잘레츠 이냐리투(Alejandro Gonzalez Inarritu, 1963-)의 '버드맨(Birdman, 2014)'이 있다. 이 두 영화의 공통점은 아카데미 촬영상을 3회나 수상한 촬영감독 엠마누엘 루베즈키 (Emmanuel Lubezki, 1964-)가 참여했다는 사실이다. 루베즈키의 획기적인 롱 테이크 촬영방법은 유수의 작풍성을 중심으로 한 영화뿐만 아니라, 헐리우드의 블록버스터(Blockbuster)에도 큰 영향를 미쳤고, 2016년 평단의 극찬과 대중의 인기를 얻은 데미언 채즐(Damien Chazelle, 1985-)의 '라라 랜드(La La Land, 2016)'의 오프닝 씬(Scene)[2]을 이끌었다.

이처럼 롱 테이크가 다시금 영화의 연출기법으로 각광을 받는 것은 앞서 언급한 바대로 디지털 기술의 발전 덕분이다. 건축 역시 전술한 바와 같이 디지털 기술의 영향이 건축계획의 현실화뿐만 아니라, 건축이론의 발전에도 큰 기여를 한다. 그 대표적인 예로 20세기 후반에 해체주의 건축(Deconstruction)을 이끌었던 건축가들이 21세기에 디지털 건축의 선구자로 변모한 것을 들 수 있다. 그 선구자로서 프랑크 게리(Frank Gehry, 1929-)를 들 수 있다. 원래 해체주의 건축은 현대철학가 중 한 명인 자끄 데리다(Jacques Derrida, 1930-2004)의 이론들을 기반으로 발전한 건축사조로 볼 수 있는데, 게리 본인은 다른 해체주의 건축가들과는 달리 조각과 그림과 같은 예술에서 보다 많은 영감을 받았다고 자신의 작품세계를 설명한다. 그래서 해체주의 건축가로서 게리의 초기 작품은 파편화와 단일성이라는 두 모순적인 상황에 사용된 재료와 그 결과물인 형태에 있어서 모더니즘 건축에서 건축공간을 구성하는 기본적인 물성과 구성요소를 해체하여 재구축하는 일련의 건축계획들이였다.[3] 이와 같은 게리의 건축적 변화가 감지된 작품으로 구겐하임 빌바오(Guggenheim Bilbao, 1997)부터였다. 프랑스 전투기인 미라지(Mirage)의 곡선면 설계에 활용한 소프트웨어인 카티아(CATIA)를 도입[4]한 게리는 과거 자신의 작품과는 차별된 새로운 공간과 형태의 건축언어를 선보였다.

이에 본 연구에서는 과거 전통적인 롱 테이크 기법의 영화는 물론이고, 새로운 롱 테이크 기법를 활용한 21세기의 여러 영화 작품들과 현대건축에서 공간의 연속성에 대해 여러 가지 접근을 했던 건축가와 작품들을 라깡의 시지각 예술이론을 적용하여 비교분석한다.

라깡의 이론을 본 연구에 활용하는 연유는 이 이론이 가지고 있는 범용성에 기인한다. 라깡의 이론들은 지크문트 프로이트(Sigmund Freud, 1885-1939)의 정신분석학이론을 바탕으로 구축되었다. 이에 라깡의 시지각 예술이론은 정신분석학이론의 범용성을 기반으로 현대예술, 사회, 인문과학은 물론이고 건축분야에 있어서도 비평과 분석에 널리 적용되고 있다.

따라서 본 연구는 다음과 같은 방법과 절차로 연구를 진행한다. 첫 번째, 일반적인 고찰을 통해 전통적인 롱 테이크 기법과 컴퓨터 기술이 결합된 현대의 롱 테이크 기법을 비교한다. 두 번째로는 라깡의 시지각 예술이론의 기존연구들을 살펴보고, 이를 기반으로 롱 테이크 기법을 통해 창출되는 시각과 공간의 특성을 유추한다. 마지막으로는 라깡의 시지각 예술이론을 기준으로 모더니즘 건축에서부터 21세기의 디지털 건축에까지 논의되고 실현된 공간의 연속성에 대해서 분석하고, 이를 앞서 유

1) 롱 테이크에서 테이크(Take)는 카메라를 한 번 작동시켜 하나의 쇼트(Shot)를 촬영하는 것을 뜻하는 것으로, 롱 테이크는 하나의 쇼트를 길게 촬영하는 것을 의미한다. 일반적인 상업영화의 쇼트는 10초 내외인데 비해 1-2분 이상의 쇼트가 편집없이 진행되는 것을 통상 롱 테이크라고 한다. 인용: 고현욱・서동기, 핸드헬드와 스테디캠을 이용한 롱테이크 촬영 기법 연구-영화 '밀양'과 '살인의 추억을 중심으로, 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 8(1-특집호), 2014.2, p.68

2) 하나의 시간과 공간 속에서 발생하거나 두 가지 이상의 동시적 행위를 보여주는 교차편집을 이용하는 서사영화의 분절단위. 참조: Bordwell, David・Thompson, Kristin, 영화예술(Film art : An introduction), 6판, 주진숙・이용관譯, 이론과 실천, 서울, 1993, p.587

3) 이관석, 프랭크 게리의 뮤지엄들이 현대 뮤지엄 건축에서 갖는 의미, 대한건축학회논문집 계획계, Vol.29, No.11, 2013.11, pp.191-192

4) Jencks, Charles, The New Paradigm in Architecture, first, Yale Univ. Press, 2002, p.251 재인용: 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용 연구, 홍익대 박사논문, 2008.6, p.177

추한 라깡의 시지각 예술이론을 통해 도출된 롱 테이크 기법 속에서 현현되는 세트(Set)와 로케이션(Location) 속 공간의 연속성과 비교 분석함으로써 건축과 영화의 융합 기초이론을 구축한다.

2. 일반적 고찰

2.1. 롱 테이크 기법의 고전적 의의

모든 쇼트(shot)[5]는 어느 정도의 적절한 화면 지속시간을 지닌다. 영화역사를 살펴보면, 시기별로 쇼트의 길이를 선택하는 데에 상당한 변화가 있었다. 영화 초기인 1895년부터 1905년까지는 연극을 그냥 촬영하는 방법으로 영화를 제작하였기에 쇼트가 매우 길었다. 1905-16년에 연속편집이 출현하면서 쇼트의 길이가 다소 짧아졌다. 1910년대 말에서 1920년대 초의 미국영화는 쇼트의 평균길이가 약 5초였고, 유성영화가 도입되면서는 10초 정도로 늘어났다. 이후 영화 편집기술의 발달로 영화는 짧은 쇼트를 자유롭게 연계하면서 영화의 서사, 즉 내러티브(Narrative)를 구축하는 방향으로 나아가게 된다. 그럼에도 불구하고 훨씬 긴 쇼트, 즉 롱 테이크 기법을 고집하는 영화작가들이 꾸준히 있어왔는데, 이러한 현상은 1930년대 중반부터 20년 동안 지속되었다.[6]

이와 같은 롱 테이크 기법에 영화사적 의미를 부여한 이가 바로 앙드레 바쟁(André Bazin, 1918-1958)[7]이다. 바쟁은 오손 웰즈(Orson Welles, 1915-85)와 장 르노와르(Jean Renoir , 1894-1979)의 작품 속에서 나타난 공간적 깊이와 소품의 배치,등장 캐릭터들의 동선 등이 어우러져 총체적인 의미를 산출하는 미장센(mise-en -Scène, 장면화)[8]의 미학을 완성하는 영화적 기법으로 롱 테이크를 제일로 꼽았다.[9] 여기서 바쟁이 롱 테이크를 통해서 추구했던 미학의 중심에는 리얼리즘(Realism)이 있었다. 바쟁은 헐리우드의 영화들이 유행시킨 편집기술에 대해 부정적이었고, 영화는 현실적인 시간과 공간의 연속성을 지켜나가야 한다고 주장하였다. 그래서 현실을 현실 그 자체로 제시하는 영화기법으로 롱 테이크의 중요성을 역설하였다.[10]

이와 같은 바쟁의 롱 테이크에 대한 집념을 작품으로 극대화한 작가로 러시아 감독인 안드레이 타르코프스키(Andrei Arsenyevich Tarkovsky, 1932-86)을 들 수 있다. 타르코프스키는 영화의 발명을 통해 인간이 자신의 손에 '사실적 시간'의 모형을 얻었다고까지 하면서, 우리들이 일상에 부딪히는 현실의 문제들을 그대로 영화에서 인지할 수 있도록 과거, 현재, 미래라는 시간적 순서로 그의 작품들을 구상하였다. 이에 그의 작품들은 과거를 대표하는 작품으로 '이반의 어린 시절(My Name Is Ivan, 1963)', '안드레이 루블료프(Andrei Rublev, 1966)', '솔라리스(Solaris, 1972)', '거울(The Mirror, 1975)'을 들 수 있고, 현재를 대표하는 작품으로 '잠입자(Stalker, 1979)', '향수(Nostalgia, 1983)'를 들 수 있다. 그리고 그의 유작으로서 미래를 상징하는 작품인 '희생(The Sacrifice, 1986)'은 그가 평생 추구해왔던 롱 테이크 기법의 백미를 보여주고 있다.[11] 특히 <그림 1>의 영화 오프닝 씬에서 보여준 5분여간의 롱 테이크는 이 영화의 처음부터 엔딩까지 이어지는 전체적인 맥락을 관통하는 중요한 장면으로서 아직까지도 회자되는 명장면이라고 할 수 있다.

<그림 1> 영화 '향수'의 오프닝 롱 테이크 씬

2.2. CG와 롱 테이크 기법의 결합

(a)12분 30초 오프닝 롱 테이크 씬 (b) 6분 오프닝 다음 롱 테이크 씬

<그림 2> 영화 '그래비티'의 오프닝 롱 테이크 씬

전술한 바와 같이 롱 테이크는 상업영화보다는 예술영화에서 더 각광받는 영화기법이었다. 그래서 블록버스터를 내새워 세계 영화계를 장악한 헐리우드 영화들이 발달시킨 편집기술에 밀려 점차 롱 테이크는 점차 잊혀져 갔다. 그런데, 이 롱 테이크의 가치를 새롭게 재조명한

5) 쇼트는 촬영시에 카메라가 중단됨 없이 작동하여 촬영한 필름 길이, 또는 '테이크'라 일컫는다. 참조: Bordwell, David · Thompson, Kristin, 앞의 책, p.586

6) Bordwell, David · Thompson, Kristin, 앞의 책, p.290

7) 프랑스의 영화 평론가이자 영화 이론가로서, 1951년 자크 도니올발크로즈, 조제프마리 로두카와 함께 영화 잡지 '카예 뒤 시네마'를 창간하였다. 영화 만년필 설을 설파하며, 영화를 '제8의 예술'로 등극시킨 누벨 바그(Nouvelle Vague)의 아버지로 불린다. 그의 추종자로는 프랑스와 트뤼포와 장 뤽 고다르, 에릭 로메르가 있고, 프랑스 영화운동을 전 세계적인 붐으로 발전시켰다.
인용: 위키백과 https://ko.wikipedia.org/wiki

8) 프랑스어로 미장센은 '사건을 무대화하는 것'을 의미하며, 처음엔 연극연출의 기법에 적용되었다. 영화학자들은 영화연출에 그 용어를 비슷하게 확장시켜 감독이 영화 화면에 나타나는 것을 통제한다는 의미로 사용했다. 이에, 미장센은 세팅, 조명, 의상, 그리고 극중 인물의 행위를 감독이 통제함으로써 카메라 전방의 사건을 무대화하는 통칭적인 의미로 사용되고 있다. 인용: David Bordwell · Kristin Thompson著/주진숙 · 이용관譯, 앞의 책, p.188

9) 박철웅, 알폰소 쿠아론의 롱테이크 미학-<이투마마>, <칠드런 오브 맨>을 중심으로, 영화연구, Vol.45, 2010.9, pp.165-166

10) 최원재, 앙드레 바쟁의 이데올로기와 리얼리즘에 대한 경계-카를로스 아멜라의 원테이크 단편영화를 중심으로, 씨네포럼, Vol.15, 2012.12, pp.77-78

11) 정태수, 안드레이 타르코프스키 영화미학 해법 연구, 영화연구, Vol.15, 1999.8, pp.592-593

영화가 있었는데, 그것이 <그림 2>의 '그래비티'였다.

'그래비티'는 전체 85분 러닝타임이 블록버스터 영화의 10-20%도 되지 않는 200여 컷으로 구성되어 있다. 더군다나, <그림 2-(a)> 첫 오프닝 시퀀스는 12분 30초이나 되고, 바로 다음의 쇼트인 <그림 2-(b)>도 6분 가량의 2개의 롱 테이크로 배치되어 종전의 헐리우드 상업영화와는 차별성을 보여주었다. 이 같은 파격적인 연출을 시도했던 것은 이 영화의 주 배경이 되는 무중력공간을 관객에게 실감시키려는 의도였다.[12] 그런데 여기서 한 가지 주목해 볼 만한 사항이 있다. 여기서 사용된 롱 테이크 기법이 과연 과거 전통적으로 사용되었던 롱 테이크와 같은 의미를 가질 수 있냐는 문제이다. 이에 대한 답은 '그래비티'의 감독인 쿠아론과 촬영감독인 루베스키의 작품세계에서 찾을 수 있을 것이다.

원래 쿠아론은 롱 테이크를 사용하는 감독은 아니었다. 그의 전작인 '소공녀(A Little Princess, 1995)', '위대한 유산(Great Expectation, 1998)'은 고전적인 스타일의 연출에서부터, MTV적인 편집 스타일, 감각적인 카메라 워크 등이 돋보였었다. 그런 그의 연출 스타일이 변화된 것은 루베즈키를 만나게 되면서였다. 쿠아론이 연출한 '이 투 마마(And Your Mother Too, 2001)'를 보면, 연속적 핸드 헬드 롱 테이크(Continuous Hand-held Long take)를 사용하여 주인공인 소년들의 여정 속에 드러나는 비참한 현실을 담아내려는 시도를 한다. 이를 통해 새로운 롱 테이크 기법의 활용에 대한 가능성을 확인한 쿠아론과 루베즈키는 '칠드런 오브 맨(Children of Men, 2006)'에서 롱 테이크를 사용한 다큐멘터리적 촬영방법을 통해 관객이 현장에 있는 것 같은 느낌을 받을 수 있도록 시도하였다.[13]

<그림 3> 영화 '버드맨' 오프닝 롱 테이크 씬

<그림 4> 영화 '레버넌트' 오프닝 롱 테이크 씬

<그림 5> 영화 '어벤져스-에이지 오브 울트론' 오프닝 롱 테이크 씬

<그림 6> 영화 '라라 랜드' 오프닝 롱 테이크 씬

이와 같은 관점에서 21세기의 롱 테이크 기법은 전세기의 영화작가들이 추구했던 롱 테이크와는 분명한 차별점이 있다. 과거 롱 테이크는 시각을 넓게 연 고정된 카메라를 통해서 영화 촬영 현장의 실질적인 시각을 담았다. 그런데 현대의 롱 테이크 기법은 CG로 인해 공간의 현실성을 부여했을 뿐, 실제로는 단일 쇼트로 촬영되지 않았기에 영화 현장의 실질적인 시간은 담지 못하고 있다. 루베즈키가 역시 촬영감독으로 참여한 <그림 3>의 이냐리투 감독의 영화 '버드맨'을 보면 실제로는 숏 테이크를 포함하여 다수의 롱 테이크가 접합되어 싱글 쇼트 영화로서 공간의 현실성을 영상으로 재현하고 있다.[14] 이와 같은 전략은 이냐리투와 루베즈키가 다시 제작에 참여한 <그림 4>의 '레버넌트: 죽음에서 돌아온 자(The Revenant, 2015)'에서는 한층 더 발전하게 되는 데, 여기서는 보다 공간의 현실성을 영상에 담기 위해서 인공조명을 배제하고, 햇빛과 모닥불과 같은 자연광만으로 촬영을 시도하였다.

이처럼 루베즈키에 의해 촉발된 새로운 롱 테이크 기법은 영상 속 공간들을 현실화하기 위해서 CG 기술을 활용하지만, 과거 롱 테이크 기법에서 중시했던 사실적인 시간에 대한 개념은 부재하다고 볼 수 있다. 즉, 전통적인 롱 테이크에서 리얼리즘을 표방하기 위해 활용한 시간 대신, 영상 속 공간을 현실화하는 방법으로 리얼리즘을 추구했다고 볼 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이, 21세기 새로운 롱 테이크의 기법은 감독보다는 촬영감독인 루베즈키의 역할이 더 크다고 볼 수 있다. 그런데, 최근 CG를 활용한 롱 테이크 기법이 가지고 있는 가능성을 주목한 할리우드 영화계는 작품성을 강조하는 영화는 물론이고 상업영화에도 두루 활용하고 있다. 그 전조로서 조스 웨던(Joss Whedon, 1964-) 감독의 '어벤져스-에이지 오브 울트론(The Avengers: Age of Ultron, 2015)'을 들 수 있다. <그림 5>는 이 영화의 오프닝 씬으로 어벤져스의 여러 히어로들의 능력과 개성을 소개하는 데에 롱 테이크 기법을 사용하였다. 그런데, 이 장면을 보면, 정상속도와 느린 속도로 영상의 속도를 조절하면서, 도리어 영상 속의 시간이 가지는 현실성을 배제함으로써 마치 게임 속 장면들을 보는 듯한 판타지적인 요소를 강조하고 있다.

이와는 다르게 CG를 결합한 롱 테이크 기법을 활용한 사례로 '라라 랜드'를 들 수 있다. 이 영화의 오프닝 씬인 <그림 6>의 장면은 실제로 세 컷의 롱 테이크 장면을 CG로 연계하여 전체 롱 테이크를 완성한 사례이다. 이런 측면을 보았을 때는 '버드맨'과 '레버넌트'의 전략을 충실히 따른 것으로 볼 수도 있다. 그런데 여기서 카메라의 시각이 보통 사람의 위치에서 움직였던 '버드맨'과 '레버넌트'와는 달리 '라라 랜드'는 시각이 놓일 수 없는 위치에 카메라가 자리 잡고 움직이고 있다.

이는 이 영화가 가지고 있는 상반된 두 가지 주제를 상징하고 있는 것으로 볼 수 있다. 첫 번째로는 고전 헐

12) 권병철, 그래비티의 움직임연출, 씨네포럼, Vol.24, 2016.8, pp.44-45
13) 박철웅, 앞의 학술지 논문, pp.170-172
14) 류제형, <버드맨>의 싱글 쇼트 효과, 씨네포럼, Vol.23, 2016.4, p.77

리우드 뮤지컬 영화의 오마쥬(Hommage)이고, 두 번째로는 꿈을 좇는 젊은이들의 현실을 반영하는 것이었다. 이를 확인 할 수 있는 장면으로 '라라 랜드'가 제일 많이 참조했다는 '사랑은 비를 타고(Singin' in the Rain, 1952)'의 <그림 7>에 나오는 스튜디오 씬이다. 여기서 배경이 된 황혼을 '라라 랜드'에서는 <그림 8>에서 알 수 있듯이 실제 로스앤젤레스의 야경을 배경으로 롱 테이크 기법으로 촬영하였다.

<그림 7> 영화 '사랑은 비를 타고'의 스튜디오 씬

<그림 8> 영화 '라라 랜드'의 로스앤젤레스 배경 씬

<그림 9> 영화 '사랑은 비를 타고'의 뮤지컬 씬

<그림 10> 영화 '사랑은 비를 타고'의 대표 댄스 씬

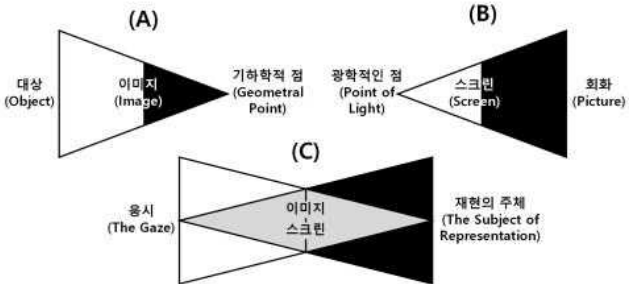
헐리우드의 고전 뮤지컬 영화는 편집기술이 발전되어 주류가 되었던 시대에도 노래와 댄스가 주가 되기에 롱 테이크로 촬영이 많이 되었다. 그러나 배우의 연기 및 동선, 세트와 로케이션의 상황, 그리고 조명 등의 여러 문제로 극한의 연출작업이 필요했기에, 과거 뮤지컬 영화는 롱 테이크 촬영이 필요할 때에는 대부분 통제가 용이한 스튜디오에서 진행되었다. 그와 함께 <그림 9>의 영화 '사랑은 비를 타고' 속 뮤지컬 장면이나, 영화사 100년 중 명장면으로 꼽히는 <그림 10>의 대표 댄스 씬은 보통 사람의 시각이 아닌 위치에서 촬영을 하여, 뮤지컬 영화의 낭만적인 분위기를 배가 시켰다.

이에 '라라 랜드'는 고전 뮤지컬 영화에서 스튜디오 촬영으로 제한되었던 롱 테이크 촬영을 CG기술을 통해 야외 촬영으로 바꾸면서도 뮤지컬 영화만의 독특한 카메라 워크를 통해서 '사랑은 비를 타고', '쉘브르의 우산(The Umbrellas Of Cherbourg, 1964)'과 같은 명작 뮤지컬 영화를 오마쥬하면서도, 로스앤젤레스라는 현실속의 공간에서 촬영하여 이 영화가 가진 현실적인 측면을 강화하였다고 볼 수 있다.

이상에서 살펴본 바, 현대의 롱 테이크 기법은 컴퓨터 기술과 결합되면서, 과거 롱 테이크에서 중심이 되었던 시간을, 공간으로 대체하면서 관객들에게 영상 속 공간을 현실화 시키는 방향으로 나아갔음을 알 수 있었다.

3. 응시와 롱 테이크 기법의 비교

3.1. 라깡의 시지각 예술이론



<그림 11> 라깡의 평면회화의 형성과정

<그림 11>은 라깡의 평면회화의 형성과정 개념을 도해한 것이다. 이 그림 중 (A)는 회화의 대상(Object)을 향하는 관찰자의 시선이 위치한 기하학적 점(Geomettral Point)이 무의미한 하나의 이미지(Image)에 한정된다는 것을 설명하고 있다. <그림 11>의 (B)는 대상을 묘사한 회화가 액자화를 의미하는 스크린을 통해서 광학적인 점으로 수렴하는 과정을 보여주고 있다. 이 과정들을 라깡의 정신분석학적인 관점에서 분석을 해보자면 (A)의 기하학적 점에서 대상을 인지하는 주체는 인간 의식의 주체인 자아(Ego)라고 할 수 있고, (B)의 광학적인 점에 수렴되는 시선은 그림이라는 타자(Other)가 관람자를 향하는 것이라고 볼 수 있다. 이들 (A)와 (B)의 시선 자체만으로는 하나의 대상을 재현한 회화가 관람자에게 예술적인 의미를 부여할 수는 없다. 그러나 이 둘이 결합하는 순간을 묘사한 <그림 11>의 (C)를 보면, 이미지 또는 스크린이라는 한정된 영역을 통해서 재현의 주체(The Subject of Representation)를 바라보는 시선은 회화와 관람자에게 새로운 의미를 부여하는 응시(Gaze)로 발전하는 것을 알 수 있다.[15] 다시 말해, 자아의 관람자 시선과 타자인 회화의 시선이 상호 간섭을 통해 회화가 단순한 원본 대상의 재현이 아니라, 작품에 작가가 담은 의도와는 다른 의미가 관람자의 응시를 통해 발생하는 것이라 할 수 있다. 즉, 응시의 작용을 통해 회화를 통해 재현된 대상이 관람자의 무의식(Unconscious) 속 기표(Signifiant)를 발생시킴으로써 의식(Conscious) 속에 새로운 기의(Signifié)를 획득시킨다고 라깡은 주장한 것이다.[16] 이에 대해서 라깡은 (A)와 (B)처럼 자아와 타자의 시선이 분리되어 있는 상황을 상상계(Imaginary Stage)의 단계로 보았고, 이 둘의 시선이 결합해서 간섭되는 단계를 상징계(Symbolic Order)라 명명하였다.[17]

15) Iverson, Margaret, Beyond Pleasure:Freud, Lacan, Barthes, Pennsylvania, the Pennsylvania State Press, 2007, p.125

16) 이재인, 라깡의 응시에 의한 도널드 저드의 작품 속 건축적 특성 분석연구, 대한건축학회논문집 계획계, Vol.33 No.8, 2017.8, pp.11-12

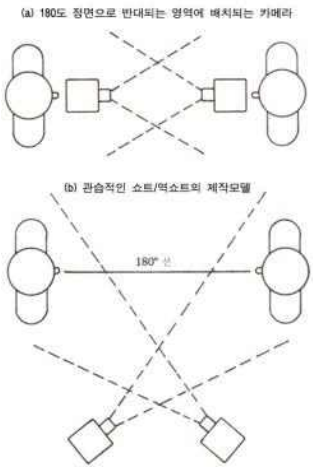
17) 김현정, 자크 라깡의 시각예술이론을 통한 현대 공간 분석, 국민대 석사논문, 2008, p.33

라깡은 여기서 상징계와 상상계는 궁극적으로 실재계(Real Order)로 나아가는 단계로 보았다. 그러나 라깡은 실재계란 실현 불가능한 것이라고 주장하였는데, 그것은 실재계란 상징계에서 관람자라는 주체가 속해있는 의미세계인 현실을 배재하는 것이기 때문으로 보았기 때문이다.[18] 즉, 실재계는 기의가 속해있는 의식 속의 현실이 아니라 기표가 속해있는 무의식 속의 현실이라는 의미로서, 결국 무의식은 현실화 될 수 없는 인간 정신의 영역이라는 전제를 표현한 것이라 볼 수 있다.

그럼에도 인간이 실재계의 존재를 어느 정도 인지할 수 있는 것은 상징계에서 출발해서, 상상계를 거쳐, 도달불가능의 실재계로 나오는 과정의 반복을 통해서, 의식 속 자아가 인지할 수 있는 최종단계인 상징계의 틈을 뚫고 나오는 낯선 대상의 형상을 통해서라고 라깡은 주장하였다.[19] 즉, 이는 이런 단계의 반복을 추구할 수 있는 인간 정신의 근원이 무의식의 현실인 실재계이고, 이 낯설은 대상의 형상이 곧 예술적인 영감의 원천이라고 라깡은 본 것이다.[20]

이상에서 살펴본 바와 같이 라깡의 시지각 예술이론은 의식 속의 기의와 무의식 속의 기표간의 관계를 의식의 주체인 자아와 다른 인격, 여기서는 다른 사람은 물론이고 회화와 같은 사물들을 통틀어 타자간의 작용들을 시지각의 관점을 통해서 설명한 것으로 볼 수 있다. 이 주장의 핵심은 시각을 통해서 관람자와 회화의 평면적 원근법(Geometral Perspective)을 기반으로, 예술작품의 작가의 의도와는 다른 새로운 의미를 획득하는 과정을 정신분석학적인 측면에서 해석한 것으로 사료된다.

3.2. 응시와 롱 테이크 기법



<그림 12> 쇼트와 역쇼트 카메라의 위치

<그림 13> 영화 '라라 랜드'의 관습적인 쇼트/역쇼트 씬

앞서 살펴본 바와 같이 라깡의 시지각이론은 평면회화를 대상으로 이론을 전개한 것이다. 이에 이 이론을 영화의 롱 테이크 기법에 대해서 적용할 때는 3차원의 공간에 대해 고려가 필요하다. 이는 영화의 기본적인 쇼트 구성방법과 롱 테이크 기법 속에서 사용되는 카메라의 위치의 비교를 통해서 알 수 있다.

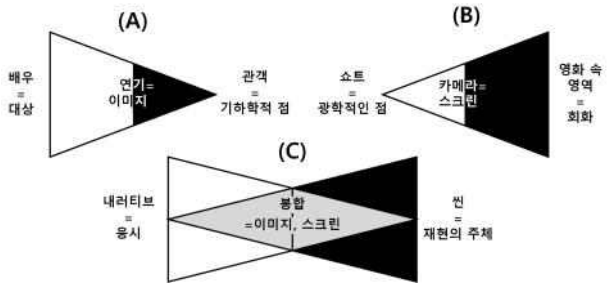
<그림 12>는 가장 일반적인 쇼트(Shot)/역쇼트(Reverse Shot)의 편집에 사용되는 카메라 위치를 표현한 것이다. 이 장면들은 주로 등장인물들이 서로 대화를 하는 장면에 많이 사용된다.[21] 실제로 일상에서 상대방과 대화를 할 때 보는 시각은 <그림 12-(a)>의 180도 정면으로 반대되는 영역에 배치된 카메라로 촬영하는 쇼트/역쇼트의 제작모델이다. 그런데, 실제로 영화에서 가장 많이 사용되는 것은 <그림 13>의 '라라 랜드'에서 두 남녀 주인공이 대화를 하는 장면에서 사용된 <그림 12-(b)>의 관습적인 쇼트/역쇼트의 카메라 위치이다.

이와 같이 관습적인 쇼트/역쇼트의 씬이 영화에 많이 사용되는 현상을 설명하는 데에는 우다르(Jean-Pierre Oudart)의 봉합(Suture)이론이 적합하다.[22] 우다르는 쇼트/역쇼트의 편집을 '이미지의 상호 결합'이라고 명명했는데, 관습적인 쇼트/역쇼트의 편집을 분석해 보면 다음과 같다. 첫 번째의 쇼트는 카메라 뒤에 존재하는 화면 밖의 영역, 즉 '제 4의 면, 순수한 부재'의 영역을 필요로 한다고 했다.[23] 즉, 인물 밖의 공간은 첫 번째 쇼트에서 중요하지 않고, 다음으로 돌아오는 두 번째 역 쇼트에서 관객들이 인물 뒤의 영역, 즉 화면에서 인물이 아닌 그 뒤의 배경이 두드러지게 되면서 관객들에게 두 번째 쇼트와 첫 번째 쇼트의 공간적 연계성을 인지하게 되는 것이다. 이를 위해서 카메라 앵글이 <그림 12-(b)>처럼 찍히는 사물을 비스듬히 두면서 하나의 공간은 화면 밖으로, 하나는 화면 안으로 들어오면서 봉합되어진다. 이와 같은 공간의 두 가지 다른 접근은 봉합의 틈새가 되면서, 관찰자인 관객이 그 부재의 공간을 자신들의 상상력으로 채우는 것이다.[24]

상기의 우다르 이론의 중심에는 바로 '부재자(Absent One)'의 존재가 있다. 부재자는 인물이 아니라 단지 그것을 보는 사람이 스스로 구성하는 화면 밖에 존재이다. 우다르는 쇼트와 역쇼트들이 봉합되면서 부재자와 동일시되는 것은 배우와 같은 등장인물이 아니라, 영화의 작가나 내레이터가 구성한 내러티브라고 주장하였다.[25] 이는 라깡의 시

18) 김현정, 앞의 석사논문, p.14
19) 이재인, 앞의 학술지 논문, p.13
20) 김석, 에크리-라깡으로 이끄는 마법의 문자들, 초판, 살림, 서울, 2007, p.236
21) 최효식, 현대 한국영화 속 공간의 모더니즘 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, Vol.22, No.4, 2013.9, p.54
22) 최효식, 앞의 학술지 논문, p.54
23) Jean-Pierre Oudart, Cinema and Suture, Screen 18, 4(Winter 1977/1978), p.43
24) Bordwell, David, 영화의 내레이션 I(Narration in the Fiction Film), 오영숙 譯, 초판, 시각과 언어, 서울, 2007, pp.296-298
25) Daney, Serge · Oudart, Jean-Pierre, Le Nom-del'Auteur, Cabiers du cineéma nos, 234-235(December 1971, January-February 1972), p.72

지각 이론 중 실재계에서 현실의 부재와 유사한 관념으로 볼 수 있다. 이에, 라깡의 시지각 예술이론을 기반으로 관습적인 쇼트/역쇼트를 분석한 것이 <그림 14>이다.



<그림 14 > 라깡의 시지각 예술이론에 의한 관습적인 쇼트/역쇼트 분석

<그림 14-(A)>는 배우라는 대상이 연기를 통해서 관객에게 이미지를 전달하는 과정을 평면회화의 형성과정을 묘사한 <그림 11-(A)>에 적용하여 도해한 것이다. 이것은 회화의 대상은 영상 속의 배우로 볼 수 있고, 그들의 연기를 통해 창출한 이미지가 관객에게 수렴되는 과정을 설명한 것이다. 반면 <그림 14-(B)>는 카메라를 통해서 영화 속 영역이 쇼트로 수렴되는 과정을 그림이 액자화 된 스크린을 통해서 광학적인 점으로 수렴되는 과정인 <그림 11-(B)>와 비교하여 도해한 것이다.

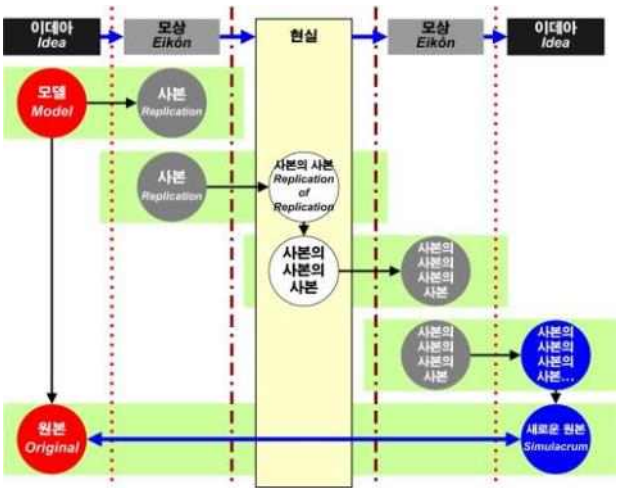
영화는 <그림 14>의 (A)와 (B)가 쇼트와 역쇼트의 반복적인 결합 등을 통해서 <그림 11-(C)>에서 자아의 시선과 타자의 시선이 결합하는 것과 유사하다고 볼 수 있다. 이 결과로 재현의 주체로 볼 수 있는 하나의 씬이 완성되고 이것이 봉합되면서 작가 혹은 나레이터가 구상했던 개연성 있는 내러티브를 영상으로 재연하는 데, 그 과정을 도해한 것이 <그림 14-(C)>이다.

이 그림을 보면 관객들이 영화 속 주 의미를 파악할 수 있는 하나의 내러티브가 라깡의 시지각 예술이론에서 의미 있는 시선으로 보았던 응시로 거듭나는 단계는 <그림 14>의 (A)와 (B)가 봉합되는 과정을 반복하면서 형성된 씬이 스크린을 통해서 관객에게 전달된다는 과정에서 발생한다고 파악할 수 있다. 그런데, 이는 일반적인 촬영기법, 즉 쇼트편집을 위한 촬영하는 방식에 해당하는 것이지, 롱 테이크 기법에는 적용하는 데에 한계가 있다.

그것은 롱 테이크는 배우의 이동 또는 영화 속 장면의 시간과 영역의 변화를 카메라가 고스란히 담기 때문에 <그림 14>의 (A)와 (B)가 하나의 이미지, 스크린에 한정되지 않고 계속 새롭게 생산되어 간다는 것이다. 즉, 관습적인 쇼트/역쇼트의 촬영방법을 활용한 영화들은 나레이터가 관객에게 전달하고자 하는 주요 주제인 내러티브를 의도한대로 전하는 데에는 용이하지만, 롱 테이크 촬영기법은 그렇지 못하다는 것을 의미한다. 다시 말해, 롱 테이크는 영화의 내러티브를 작가가 제공한대로 관객들이 이해하는 것이 아니라, 그들 스스로 영화를 감상한 이후 관객들 개개인이 자신의 영화에 대한 내러티브를 스스로 구성하도록 의도한 것이라 볼 수 있다.

3.3. 기표와 시뮬라크럼

상기의 과정을 이해하는 데에는 쥘 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)의 시뮬라크럼(Simulacrum)[26] 이론이 필요하다. 들뢰즈는 플라톤에 의해 부정되었던 시뮬라크럼을 원형인 이데아(Idea)인 모델(Model)의 '사본(Replication)의 사본의 사본…'이라고 주장하면서 이에 대한 새로운 가치를 부여하였다. 즉, 사본의 사본의 관계들이 반복되면 결국 시뮬라크럼은 모델과 상관없는 그 자체의 존재의의가 창출된다고 주창한 것이다. 이에 대해 브라이언 마수미(Brian Masumi, 1956-)는 시뮬라크럼에 대해, 들뢰즈가 이데아를 해석하는 방법에서 언급한 '무한히 느슨해진 유사점'에 대한 내용을 차용하여, 반복된 사본화의 과정 속에 함축된 유사점들이 오리지널(이데아)에서부터 논리적으로 완전히 동떨어진 사본의 관념으로 귀결됨에 따라, 종국에는 원본과는 다른 그 무엇인가가 재탄생하게 되는 것을 파악하였다.[27]



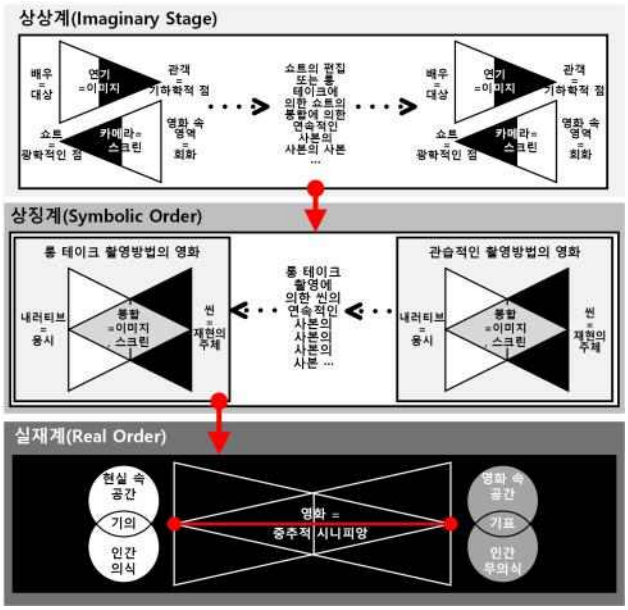
<그림 15> 들뢰즈의 모델과 시뮬라크럼간의 관계

<그림 15>는 플라톤의 시뮬라크럼에 대한 관점을 들뢰즈의 관점으로 재해석한 개념도이다. 이 그림을 보면, 이데아에 속하는 모델이 모상의 과정을 통해, 현실의 사

26) 시뮬라크럼(불어로는 시뮬라크르(Simulacre))의 개념은 플라톤에게서 기인한다. 플라톤은 「국가・정체」10권에서 이데아(Idea), 즉 원형에서 출발하여 모상(eikôn)을 거쳐 시뮬라크럼으로 변화하면서, 시뮬라크럼이 본질에서부터 세 번째의 산물임을 주장하였다. 그러면서, 원형을 그대로 모방하는 모상에 대해서는 별반 문제 삼지 않았지만, 대상에 대해 어떠한 작은 변형을 가하면 이를 시뮬라크럼이라 명명하면서 인간이 대상을 잘못 감각하게 함에 대해 비난하였다. 참조: 김기정, 들뢰즈의 시뮬라크르를 통한 문화분석 시론, 인문컨텐츠, Vol.22, 인문컨텐츠학회, 2011, pp.36-37

27) Morris, Meagan・Colomina, Beatriz, 섹슈얼리티와 공간(Sexuality & Space)-사회적 등정의 위대한 순간들 : 킹콩과 인간파리, 강미선 외 3인 譯, 초판, 동녘, 서울, 2005, pp.65-65

본으로 발전하게 되고, 이것이 또 다른 사본의 사본으로 발전하게 되면서 결국 또 다른 모상의 과정을 통해서 원래의 이데아에서 벗어나 완전히 다른 이데아의 세계 속에서 새로운 원본, 즉 시뮬라크럼을 형성한다는 것이 들뢰즈의 주장이었다.[28] 이런 들뢰즈의 시뮬라크럼과 라깡의 시지각 예술이론을 비교해서 롱 테이크 기법으로 촬영한 영화의 씬을 비교분석한 것이 <그림 16>이다.



<그림 16> 시뮬라크럼과 라깡의 시지각예술이론의 비교를 통한 롱 테이크와 관습적인 촬영방법의 영화 분석

<그림 14>의 (A)와 (B)가 결합 혹은 봉합의 과정을 거치는 과정은 관습적인 쇼트의 편집 혹은 롱 테이크에 의해 생성된 쇼트들은 들뢰즈가 주창했던 원본의 '사본의 사본의 사본의…'의 과정과 유사하다. 그런데 <그림 16>에서 알 수 있듯이 이 과정까지는 라깡이 주창했던 상상계에서 이루어졌다고 볼 수 있다. 그리고 그 과정을 통해 창출된 씬은 재현의 주체로서 영화의 나레이터, 즉 작가가 의도하지 않았던 봉합의 틈새로 발생하는 부재자의 존재를 통해 현현되는 하나의 현실로서 실재로 영화가 촬영한 현실과는 다른 원본으로 발전하는 것이다. 즉, 영화의 나레이터가 영상을 통해서 창출한 내러티브가 현실에게 결합되면서 관객의 시선, 즉 응시를 통한 새로운 내러티브를 담은 씬으로 발전해나가는 것이다.

이는 일반적인 촬영방법으로도 충분히 실현할 수 있는 과정이라고 볼 수 있고, 이것은 상징계에 해당한다고 볼 수 있다. 그러나 롱 테이크 촬영은 현실적인 시간과 공간을 카메라에 연속적으로 담기 때문에, 도리어 나레이터의 의도를 충실하게 담을 수가 없다. 즉, 롱 테이크의 연속촬영은 자연스럽게 그 하나의 쇼트 안에서 계속적으로 씬의 '사본의 사본의 사본의…'의 과정이 이루어지 때문에, 원본인 나레이터의 의도와 다른 원본인 시뮬라크럼에 해당하는 내러티브가 창출되기 때문이다.

여기서 다시 한 번 환기해볼 필요가 있는 것은 실재계는 실현 불가능하다는 라깡의 전제이다. 이는 평면회화의 경우에는 어느 정도 일리가 있다고 판단된다. 그 이유로는 평면회화는 결국 화가의 실력이 아무리 출중하더라도, 실제로 인간 감각이 인지하는 회화의 대상이 속하는 현실을 모두 화폭에 담는 것은 불가능하기 때문이다. 이는 관습적인 쇼트와 역쇼트의 촬영방법을 활용하는 영화에서도 마찬가지로 볼 수 있다. 그러나 롱 테이크의 경우, 특히 현대 디지털 기술과 결합된 연속적인 핸드헬드 롱 테이크 기법은 현실의 공간을 영상으로 옮기는 데에 있어서, 과거 회화나 일반 영화에서 재현된 주체를 통해 형성되는 응시가 사본화 되는 과정을 무한대로 확장할 수 있는 여건이 마련되었다고 볼 수 있다. 즉, 이동되는 카메라로 촬영된 한 테이크에서 수많은 쇼트들이 연속적으로 사본화 되면서, 영화의 관객들이 나레이터의 의도에서 벗어나 주체적으로 자신만의 응시를 구체화할 수 있는 가능성을 창출 되었다고 볼 수 있다.

이 과정을 통해서 라깡은 불가능이라 여겼던 <그림 16>의 마지막 단계인 실재계의 재현이 어느 정도는 가능하다고 볼 수 있다. 즉, 롱 테이크 기법을 통해 영화를 매개로 인간 의식의 기의에 해당하는 현실의 공간과, 인간 무의식의 기표에 해당하는 영화 속 공간이 봉합되면서 실재계가 구현될 수 있다는 것이다. 그리고 이렇게 구축된 관계는 라깡이 주창했던 인간 정신의 핵심구조인 중추적 시니피앙(Key Signifiant)[29]으로 구조화 되었다고 사료된다.

이상에서 살펴본 결과, 롱 테이크는 영화에 리얼리즘을 추구하기 위해 확립된 기법으로써, 이후 CG 기술을 통해 성립된 핸드 헬드 롱 테이크 기법은 영화 속 영상에서 라깡이 도달 불가능으로 여겼던 실재계의 현현을 느낄 수 있는 가능성을 열었다고 볼 수 있다.

4. 롱 테이크와 현대 건축공간의 연속성

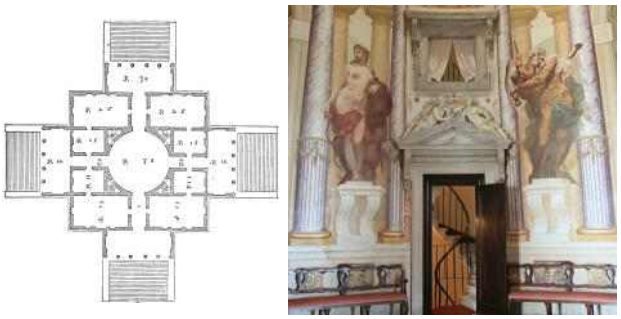
4.1. 응시와 현대건축의 연속 공간

모더니즘 건축 이전, 서양 전통건축에서는 건축내 공간의 연속성은 많은 한계를 가지고 있었다. 그것은 서양

28) 최효식, 시뮬라크럼에 의한 블레이드 러너의 포스트 모더니즘 특성 분석, 한국실내디자인학회, Vol.24, No.2, 2015.2, p.95

29) 라깡이 소쉬르의 개념에서 빌려온 '기표와 기의'는 각각 무의식과 의식에 속해져 있는 언어표상과 사물표상을 뜻하고 있다. 쉽게 풀이 하자면, 벽이라는 단어 자체가 바로 무의식에 속해져 있는 언어표상이고, 기의는 벽이 가지는 단절, 견고 등과 같이 우리가 인지하고 이해하고 있는 의식상의 의미인 사물표상을 뜻한다. 그리고 '정박점(Point de Caption)'은 의식과 무의식에서 부유하는 기의와 기표의 우연적인 결합에 연결고리와 같은 존재이며, 이렇게 기표와 기의, 그리고 정박점이 합쳐져 안정성을 구축한 관계를 '중추적 시니피앙(Key Signifiant)', 즉 언어적 구조라고 불렀다. 참조: 최효식, 앞의 박사논문, pp.13-14

전통건축의 기본 구조 방식이 조적 벽식 구조이기 때문이다. 이에, 건축의 내부와 외부는 철저하게 단절될 수밖에 없었고, 내부공간도 벽의 구조적인 문제로서 공간의 분할 또한 한정적이었다.



<그림 17> 빌라 로툰다의 평면과 중앙홀 계단 입구 입면

상기의 관점에서 보면, 라깡의 시지각 예술이론 중 응시의 개념을 적용할 수 있는 공간은 모더니즘 건축 이후 현대건축의 공간이라 할 수 있다. 그 연유로는 서양 전통건축은 벽식구조로 인하여 건물 내의 이동과 그에 따른 시각의 변화를 통한 공간의 변화를 관람자가 체감하는 데에는 한계를 가지고 있기 때문이다. 그 사례로 르네상스 건축을 대표하는 안드레아 팔라디오(Andrea Palladio, 1508-1580)의 빌라 로툰다(Villa Rotunda, 1571)를 들 수 있다. <그림 17>의 오른쪽 빌라 로툰다의 평면을 보면, 방의 용도와 그와 관련된 동선의 기능과 상관없이 같은 규모와 위치로 상하좌우 대칭으로 방을 배치했음을 알 수 있다. 그리고 중앙홀에서 상부로 올라가는 계단실은 <그림 17>의 왼쪽 그림에서 알 수 있듯이 벽화 속 한 프레임에 속하는 요소임을 뿐, 빌라 로툰다 전체를 인지할 수 있는 시각과 그에 따른 동선이 배제되어 있음을 알 수 있다.

이를 라깡의 응시 개념에 적용하였을 때, 서양 전통건축의 입면과 공간은 평면회화와 같은 재현의 주체로는 볼 수 있지만, 관람자의 동선이 제한됨으로써 관람자의 시선이 응시의 수준까지 확대되는 데에는 한계를 가질 수밖에 없다.

이와 같은 서양전통건축의 한계를 극복한 것이 바로 모더니즘 건축이다. 산업화 혁명을 통해, 비용절감과 생산성의 확대뿐만 아니라 과거와 비교할 수 없을 정도로 품질과 규모가 커진 철과 유리와 함께, 철근 라멘 콘크리트 구조의 확립을 통해 모더니즘은 자유로운 평면, 즉 내부공간을 기능에 따라 마음대로 분할할 수 있게 된 것이다.

더욱이 대형 유리창으로 구성된 커튼월은 천년 이상 내외부 공간을 단절하였던 벽을 장식벽으로 변화시키면서 내외부 공간의 상호관입을 이룩하였다. 그러나 이는 실제 공간적인 연결이 아닌 시각적으로만 내부와 외부가 연계되는 한계가 있었다. 그리고 내부 공간의 구획에 있어서도 구조를 충족시키기 위한 기둥간격과 기능에 따른 필요한 공간의 규모로 인해 평면계획의 자유로움도 역시 한계를 가질 수밖에 없었다. 이에, 많은 모더니즘 건축가들은 과거와는 차별된 새로운 건축을 구상할 때 공간의 연결에 대한 많은 시도가 있었다.

그 과정에서 현대건축은 과거 건축과는 다른 특징적인 공간의 영역을 창출하게 된다. 그것이 바로 연속 공간이다. 이동을 통해 시시각각으로 변화되는 관람자의 시선적인 체험을 통해 벽으로 구분되지 않아도 공간이 구분되면서도 동시에 전체의 공간이 하나로 통일됨을 느낄 수 있는 연속공간에 대해 다양한 해답들을 현대 건축가들은 제시하였다.

이를 영화에 비교해보자면, 서양전통건축은 초기 무성영화에서 연극의 무대를 그대로 촬영한 것이고, 모더니즘 건축 이후에는 쇼트 편집 촬영기법이 발달된 이후의 영화적 발전과 비견할 수 있다.

이처럼 무수한 현대건축가들의 연속공간에 대한 시도들도 디지털 건축의 대두로 크게 두 가지 방향으로 나눠지게 된다. 하나는 수직 공간을 이동하는 경사 공간을 통해서 연속공간을 구성하는 방법으로 대부분 디지털 기술 적용 이전 시도되었던 것이다. 다른 하나는 디지털 기술을 건축에 적용한 이후 구현된 비정형의 연속공간이다. 이 두 가지 방향은 각각의 장단점을 가지고 있는 데, 우선 경사의 연속공간은 관람자의 시선이 열리어 공간 전체를 시각적으로 인지할 수 있지만, 공간의 변화를 인지하는 데에는 실제로 관람자의 이동이 전제되어야 한다는 문제점을 가지고 있다. 반면, 비정형의 연속공간은 관람자의 시선이 닫힘에 따라, 공간의 변화를 시각적으로 인지하는 데에는 유리하나, 공간 전체를 인지하기 위해서는 관람자의 이동이 또한 필수적이라 볼 수 있다.

4.2. 열린 시선의 경사 공간과 기존 롱 테이크

열린 시선의 경사공간의 대표적인 사례로 르 꼬르뷔제(Le Corbusier, 1887-1965)의 빌라 사보아(Villa Savoye, 1928)를 들 수 있다. 이 작품은 <그림 18>에서 알 수 있듯이, 1층에서부터 옥상 층까지 평면의 중심에 경사로를 배치하고 있다. 이에 대해 여러 가지 의견이 있을 수 있지만, 상하층을 수직적으로 분리하는 측면이 강조된 계단보다는 경사로가 공간의 연결성이 더 뛰어나고, 경사로를 통해서 수평·수직의 그리드 체계의 구성을 벗어날 수 있는 시각을 확보함으로써 새로운 조형성을 확보할 수 있다는 설계자의 의도가 반영된 것으로 보는 의견이 지배적이다.

이를 확인할 수 있는 것 중에 하나가 꼬르뷔제가 생전에 피에르 슈날(Pierre Chenall, 1904-90)과 함께 직접 감독한 영화 '오늘날의 건축(L'Architecture d'aujourd'hui, 1929)'이다. 이 영화에서 빌라 사보아가 나오는 장면을 보면, 처음에는 외부와 내부를 보여주다가 갑자기 한 여자가 주택 내부에 등장을 한다. 그녀는 경사로를 따라 이동하고, 2층 테라스로 연결되는 문을 열고 <그림 19>에서

알 수 있듯이 옥상정원으로 걸어올라 간다. 이들 장면에서 주목해야할 사항은 두 가지로 축약할 수 있다. 하나는 그녀의 움직임을 따라다니는 카메라가 그의 뒤를 쫓아가는 것이고, 둘은 이 영화의 촬영장소 중에 하나인 2층 램프 부분에서 외부로 보여 지는 격자 그리드 창이다.[30]

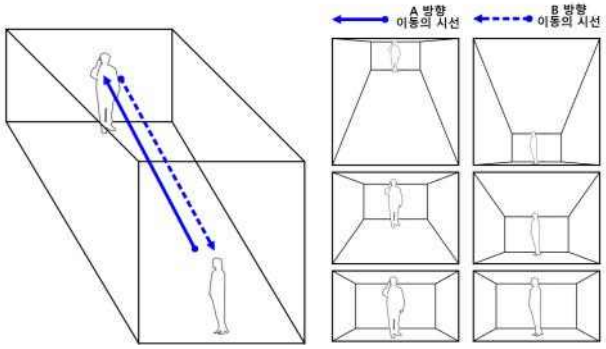
<그림 18> 빌라 사보아의 중심 경사로

<그림 19> 영화 '오늘날의 건축'의 경사로 씬

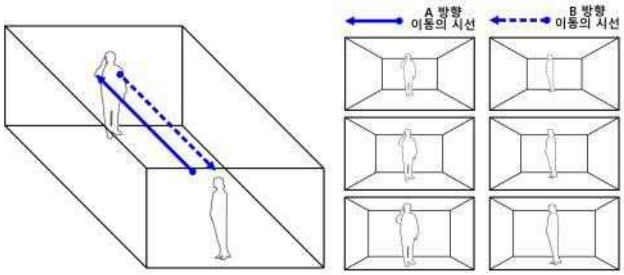
<그림 20> 빌라 사보아 옥상 경사로

이 당시 영화 기술로는 핸드 헬드로 촬영이 불가능하기 때문에 등장하는 여자의 움직임을 따라가는 롱 테이크는 불가능했을 것이다. 이에, 보통 정면에 카메라를 두는 것과 달리, 등 뒤에 위치하여 여자의 움직임을 촬영한 것은 빌라 사보아 내부 경사 연속공간의 다양한 시각을 실제로 관객들이 체험하도록 하는 계획한 것이라고 볼 수 있다. 이를 추론할 수 있는 것이 <그림 19>에서 보여 지는 격자 그리드 창을 통해 여자의 뒷모습을 촬영한 것이다. 옥상으로 올라가는 장면을 촬영하는 데에 있어 보다 용이한 카메라 방향은 사실 <그림 20>이다. 그럼에도 불구하고 <그림 19>의 씬을 구성하는 것은 수직·수평의 격자 창을 통해 위로 올라가는 여자의 움직임은 꼬르뷔제가 빌라 사보아 중심에 경사로를 둔 목적, 즉 공간의 그리드 체계를 벗어나 상하층을 연결한 설계자의 의도를 영상을 통해 표출한 것이라 할 수 있다.

상기의 내용을 보다 구체적으로 설명한 것이 <그림 21>과 <그림 22>이다. <그림 21>은 수평 공간 속에서 관찰자들이 서로의 대상에 접근하는 과정을 도식화한 것으로서, 이 시선의 이동으로서는 단순히 대상이 확대되는 결과 밖에는 얻을 수 없음을 확인할 수 있다. 즉, A와 B의 관찰자 시선은 서로 다를 것이 없는 크기만 다른 닮은꼴에 그치게 된다. 그러나 경사에 의한 시선의 이동인 <그림 22>을 보면, 단순한 대상의 확대뿐만 아니라 투시의 소실점이 상하로 이동하면서, A와 B의 시선 이동은 정반대의 결과가 도출된다. 즉, 수평공간인 <그림 21>에서 시선의 이동인 동선이 반대편에 선 두 관람자가 동일한 공간을 인식하는 데에 있어서 큰 역할을 하지 않지만, 경사에 인한 <그림 21>의 공간은 동선이 더해지지 않으면 서로 정반대로 공간을 인식하는 두 명의 관찰자 입장에서 하나의 공간으로 인식할 수 없다는 것이다. 다시 말해, 경사에서의 동선은 관습적인 쇼트와 역쇼트의 제작모델에서 두 개의 다른 쇼트를 봉합하는 역할을 하는 것이고, 라깡의 시지각 이론에서 보자면 응시이고, 영화적인 측면에서는 내러티브에 비견된다고 볼 수 있다.



<그림 21> 경사에 의한 시선의 이동



<그림 22> 수평공간의 시선의 이동

그런데, 여기서 문제는 경사로는 실제로 수직 이동의 동선에만 사용되지 실제로 다른 기능을 가지기 힘든 공간이라는 점이다. 즉, 이 쇼트와 역쇼트의 결합을 통해 도출된 응시가 롱 테이크에 의해 계속 '사본의 사본의 사본의…'의 과정을 거쳐 상징계에서 실재계로 발전해나가는 <그림 16>의 과정을 여기에 비교하였을 경우, 경사된 공간은 일회성에 그치지 않고 계속 반복되어야만 한다는 것이다. 하지만, 실제 건축에서는 요구되는 공간적인 기능들이 많이 있기 때문에 경사된 공간을 연속적으로 사용하는 데에는 한계가 있다.

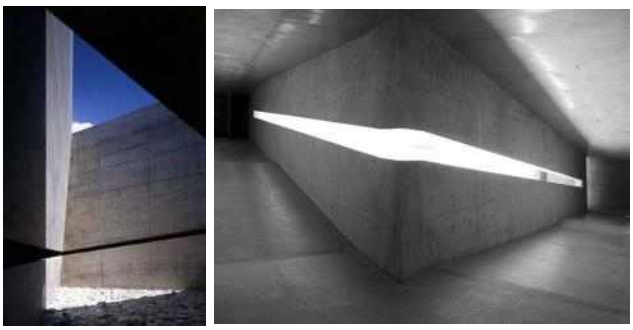
이에, 경사 연속공간은 전시목적과 같은 한정된 기능을 가지는 경우에만 사용이 되는 데, 그 선구자적인 작품으로 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright, 1867-1959)가 디자인한 <그림 23>의 뉴욕 구겐하임 미술관(New York Guggenheim, 1959)을 들 수 있다. 그러나 이 미술관은 경사 연속공간이 전시와 동선이 겹치면서 여러 가지의 공간적 문제점을 도출하였다. 이에, 이후 경사 연속공간은 안도 다다오(安藤忠雄, 1941-)와 같은 작가를 통해서, <그림 24>의 명화의 정원(Garden of

30) Meagan Morris著·Beatriz Colomina編·강미선 외 3인 譯,섹슈얼리티와 공간(Sexuality & Space)-갈라진 벽: 가정 내에서의 관음증, 초판, 동녘, 서울, 2005, pp.132-135

Fine Art, 1994)과 <그림 25>의 지중 미술관(Chichu Art Museum, 2004)에서 알 수 있듯이, 경사공간이 하나의 오브제로 역할을 하게 되는 경우에만 사용하게 된다. 즉, 수직 이동이라는 기능적인 역할보다는 경사된 공간을 이동하는 관찰자 시선의 경험을 더 중시하게 된 것이다.

<그림 23> 뉴욕 구겐하임 경사 공간

<그림 24> 명화의 정원 경사 공간



<그림 25> 지중 미술관의 삼각형 중정과 내부 경사로

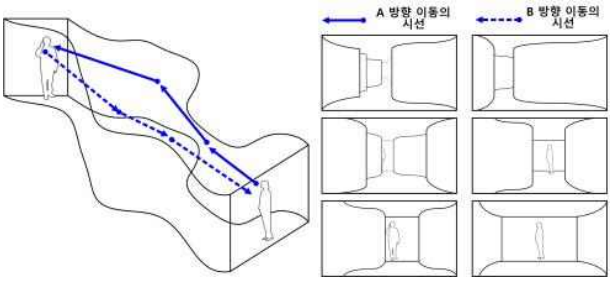
이와 같은 측면에서 상기의 작품들은 <그림 1>의 '향수'의 오프닝 씬에서 카메라를 고정시키고, 인물의 이동을 통해 열려있는 공간을 관객에게 인지시키고, 이에 대한 현실성을 부여한 고전적인 롱 테이크의 방법론과 유사성이 있다고 볼 수 있다. 즉, 경사 공간을 통해 봉합된 관찰자의 응시가 오로지 경사를 따라 연속되는 동선에 의해 '사본의 사본의 사본의…'의 과정을 통하여 상징계의 건축공간을 보다 실재계에 가깝게 만드는 것으로 볼 수 있다.

4.3. 시선이 닫힌 연속공간과 현대의 롱 테이크

<그림 26>은 '라라 랜드'의 오프닝에서 한 방향으로 진행되던 카메라를 반대쪽으로 회전시키면서 계속 촬영을 진행한 롱 테이크 씬을 담은 것이다. 전술한 바와 같이, 이 오프닝 씬에는 <그림 26>와 같이 카메라를 회전하는 영상을 CG로 보정하여, 전체 3컷을 연결하여 하나의 롱 테이크 씬을 완성한 것이다. 이처럼 CG를 통해 여러 씬을 연속적인 롱 테이크 씬으로 연계하는 촬영방법을 최초로 선보인 사람은 앞서 언급한 바가 있는 촬영감독인 루베즈키였다. 그의 롱 테이크 촬영 기법은 '라라 랜드'와 마찬가지로 순방향으로 진행하던 카메라의 방향을 다른 방향으로 전환시키면서 마치 배우의 시선으로 실제 공간을 인지하는 것처럼 여러 씬을 연결하는 방법으로 보다 현실성 있는 롱 테이크 씬을 연출해 왔다.

<그림 26> '라라 랜드'의 오프닝 롱 테이크 씬의 카메라 방향 전환

<그림 27> 월트 디즈니 콘서트 홀의 외부 비정형 연속 공간



<그림 28> 비정형 연속 공간 속 시선의 이동

그런데 루베즈키의 롱 테이크 촬영 방법들은 인물과

공간에 시선이 열려있는 과거 롱 테이크 촬영기법과는 달리, 인물의 동선을 따라 카메라가 이동하면서 도리어 영상을 보는 관객의 시선을 한정 지을 수 있다.

연속공간에 있어서도 현대 건축은 디지털 기술의 발전으로 과거 직선 또는 원형과 같은 단순한 기하학적인 공간의 연속이 아닌 비정형의 연속공간으로 바뀌어 나간다. 그 대표적인 사례가 게리의 작품인 <그림 27>의 월트 디즈니 콘서트홀(Walt Disney Concert Hall, 2003)의 외부 공간을 들 수 있다. 이 그림에서 알 수 있듯이, 마치 루베즈키가 카메라 회전을 통해서 두 개의 서로 다른 방향의 씬들을 합쳐서 롱 테이크 씬을 만든 것처럼, 관찰자 시선의 방향이 바뀜에 따라 전혀 다른 시각적인 체험을 하게 된다. 그렇기에 관찰자가 이 비정형 연속공간을 하나의 공간으로 인지하기 위해서는 시선이 아닌 실제로 이동을 통해 획득한 동선의 체험이 필요하다.

이에 대한 설명을 도식화 한 것이 <그림 28>이다. 여기서 비정형 연속 공간의 시선 이동을 <그림 21, 22>와 비교를 해보면, 경사에 의한 시선 이동과 달리 시각만으로는 동일한 공간임을 인지할 수 없을 정도로 다양함을 알 수 있다. 즉, 이 공간을 동일 공간으로 인식하는 방법이 비정형 연속 공간을 이동하며 실제로 체험하는 동선 밖에는 방법이 없다. 그런데 문제는 비정형의 연속공간은 경사 공간 이상으로 기능이 한정적인 공간이라 할 수 있다. 거기다, 시각이 열려있는 경사 공간과는 달리, <그림 28>을 보면 알 수 있듯이 시각이 닫혀져 있기에 이 더욱 더 기능적인 제약이 생기게 되어, 보통 이동의 공간으로만 활용된다.

<그림 29> 온타리오 미술관 워커 코트 내 비정형 계단

<그림 30> 온타리오 미술관 입구 쪽 장애인 경사로

<그림 31> 메트로 솔 파라솔 평면과 상부 비정형 연속 경사로

이에 게리는 월트 디즈니 콘서트 홀에서 확립한 비정형의 연속공간을 <그림 29>의 온타리오 미술관(Art Gallery of Ontario, 2008)에 워커 코트(Walker Court)의 나선형의 계단과 <그림 30>의 장애인 경사로에 적용할 때에, 난간 혹은 경사로 벽체를 다 올리지 않고 상부를 오픈하여 시각을 열어 놓았다. 그러나 이렇게 상부로 시각을 열어 놓을 경우, <그림 29, 30>에서 알 수 있듯이 동선 이동 시에, 시선의 확장을 통해서 연속 공간의 비정형에 대한 인식이 떨어지게 되고, 도리어 바깥쪽에서 하나의 조각 작품처럼 비정형 동선을 하나의 오브제로 인식하게 된다.

물론 이 두 사례의 비정형 공간은 월트 디즈니 콘서트 홀보다 작기 때문에, 시각을 오픈하였을 때 시각적 인식의 문제가 발생하였다고 볼 수도 있다. 그러나 비정형 동선 공간의 규모가 큰 위르겐 메이어(Jürgen Mayer, 1965-)가 디자인한 <그림 31>의 메트로 폴 파라솔(Metropol Parasol, 2011)을 보면, 시선이 닫히지 않은 거대한 비정형 연속 공간은 또 다른 문제점을 가지고 있음을 알 수 있다. <그림 31>의 우측 편 사진을 보면, 거대한 목재 구조 상부에 펼쳐진 비정형 연속동선 공간의 시각이 열리면서 동선 자체의 인식보다는 세비야(Sevilla)의 시내 쪽으로 시선이 확장됨을 알 수 있다.

<그림 32> 하드코어 헨리의 한 씬

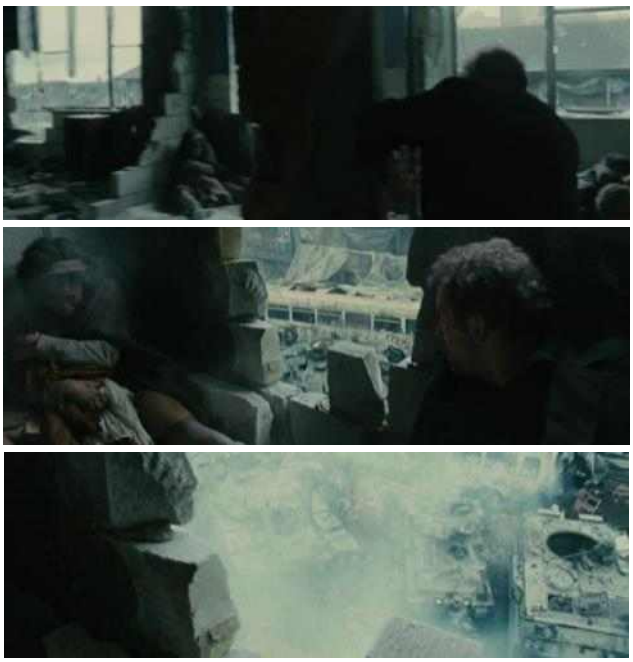
이는 현대의 CG 기술과 결합된 롱 테이크에서 카메라의 위치를 과도하게 이동할 때 벌어지는 문제와 유사하다고 볼 수 있다. 그 대표적인 사례가 일리야 나이슐러(Ilya Naishuller) 감독의 2015년 작인 <그림 32>의 '하드코어 헨리(Hardcore Henry)'를 들 수 있다. 이 영화는 최초로 1인칭 시점으로 촬영된 영화라는 의의를 가지고 있지만, 주인공이 보는 시각에 맞추다 보니 카메라의 이동이 너무 자주 있어서 도리어 관객이 영화에 몰입에 어려움을 겪게 되었다. 즉, 단순히 1인칭 시각이 연속되어 이어지는 것보다는 관찰자의 입장에 위치한 카메라에 의해 촬영된 여러 쇼트들이 봉합되고, 이를 통해서 나레이터의 의도가 반영된 내러티브를 구성하는 기존의 촬영방식이 더 관객에게 이해하기 쉽다는 것이다.

그런 의미에서 시선이 닫힌 비정형의 연속공간에 비견되는 CG에 의해 재탄생된 현대의 롱 테이크 기법은 과거의 롱 테이크 보다는 더욱 나레이터의 의도가 강하게

관객에게 전달될 수 있는 내러티브 구조를 갖추었다고 볼 수 있다. 즉, 고도로 의도된 핸드 헬드 롱 테이크 기법을 통해서 관습적인 쇼트/역쇼트의 촬영방법의 하나 하나의 쇼트와 역쇼트가 롱 테이크와 역 롱 테이크로 대체되고 봉합되면서, 도리어 나레이터의 의도에 따른 다양한 연출이 가능해졌기 때문이다. 그에 비해 과거 카메라가 고정된 롱 테이크 기법은 경사에 의한 연속공간과 마찬가지로 시선이 열려있음으로써 현대의 롱 테이크 기법보다는 부재의 영역이 커짐으로써 보다 실재계에 더 다가설 수 있는 가능성을 가지고 있다.

건축에 있어서도 과거 경사 공간은 디자이너의 의도를 넘어서는 시선과 동선이 존재할 수 있었지만, 비정형의 연속공간은 건축가의 의도가 명확하기 때문에 시선과 동선이 한정될 수밖에 없다. 이에 라깡이 주창한 실재계에 보다 가까운 연속공간은 경사로 구축한 연속 공간이 비정형 건축의 연속 공간보다 앞선 것으로 볼 수 있다.

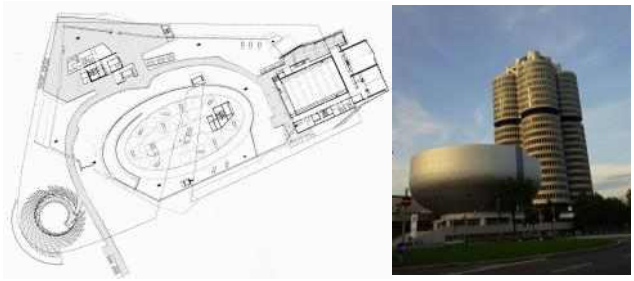
4.4. 내외부 공간연속과 디지털



<그림 33> '칠드런 오브 맨'의 시가전 롱 테이크 씬

<그림 32>는 쿠아론과 루베즈키가 의기투합하여 만든 '칠드런 오브 맨'의 시가전의 롱 테이크 씬이다. 앞서, CG로 여러 컷을 연결하는 방법의 롱 테이크 씬이 가지는 한계에서 시선이 갇히게 됨으로써 도리어 나레이터의 의도적인 개입이 강해짐으로써 라깡의 실재계를 영상으로 재현하려는 원래의 롱 테이크 기법의 취지에 어긋난다는 언급을 하였다. 이에 루베즈키는 CG를 활용한 롱 테이크 기법에서 과거 롱 테이크 기법에서 보여주었던 부재의 영역을 대체할 수 있는 방법으로 롱 테이크 내에 내부에서 외부로 시각을 여는 카메라의 시선을 <그림 33>의 시가전 전투 씬에서처럼 첨부하게 된다.

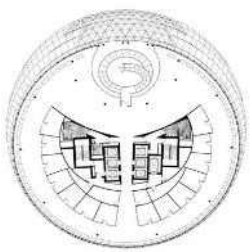
이는 마치 관습적인 쇼트와 역쇼트를 봉합하는 과정에서 중심이 되는 나레이터의 화자가 되는 두 배우가 영상 속의 내부와 외부 공간으로 대체되는 효과를 거두게 된다. 즉, 보통 영화 속 대상이 되는 배우가 영상 속 공간으로 옮겨가면서, CG기술을 통해 성립된 현대의 롱 테이크 기법의 중심이 된 인물의 동선을 따라가는 핸드 헬드 카메라에 고전적인 롱 테이크 씬의 열린 시선을 더했다고 볼 수 있다.



<BMW 벨트 2층 평면> <BMW 박물관>

<BMW 벨트 내부 전경>

<그림 34> BMW 벨트의 2층 평면과 내부전경 및 BMW 박물관



<런던 시청사 평면>

<회의실 내부 나선형 경사로>

<회의장 내부 원형 경사로>

<그림 35> 런던 시청사의 평면과 회의장 외부와 내부 비정형 경사로

디지털 기술이 접목된 비정형의 현대건축에서도 이와 같은 경향을 보이는 작품이 있는 데, 그 대표적인 사례가 쿱 힘멜블로우(Coop Himmelblau, 1968년 설립)이 디자인 한 <그림 34>의 BMW 벨트(BMW Welt, 2007)를 들 수 있다. 이 그림에서 알 수 있듯이, 이 건축물 내부의 비정형 연속동선은 건물의 내부와 외부를 잇는 주요 동선으로 상부의 시선이 열려 있음을 알 수 있다. 어떠한 측면에서는 메트로 폴 파라솔 상부의 비정형 연속 동선과 유사하다고 볼 수 있으나, 이 건축은 두 가지의 차이점이 있다. BMW 벨트의 경우, <그림 34>에서 보이는 바와 같이, 비정형의 연속동선이 건물의 내외부를 관통하는 이동의 동선인 동시에, 상부로 열린 시선은 비정형의 BMW 내부의 특성을 체험할 수 있도록 계획되어 있는데, 이는 과거의 BMW 그룹의 역사를 상징하는 BMW 박물관과 미래를 상징하는 BMW 벨트를 연결하는 핵심정인 장치가 된다.

이와 같은 경향을 보이면 비정형 건축의 또 다른 사례로 노먼 포스터(Norman Foster, 1935-)가 계획한 <그림 35>의 런던 시청사(London City Hall, 2002)를 들 수 있다. 이 건축은 <그림 35>에서 알 수 있듯이 중심의 회의장 외부에 원형 경사로와 회의장 내부의 나선형 경사로가 모두 비정형의 형태를 가지고 있다. 그런데, 이 경사로들은 비정형 커튼월로 인하여 외부로 시선이 열려있는 데, 그 시선이 향하는 곳이 런던의 역사를 간직하고 있는 템즈 강(River Thames)임을 알 수 있다.

<표 1> 롱 테이크 기법과 연속 공간 비교

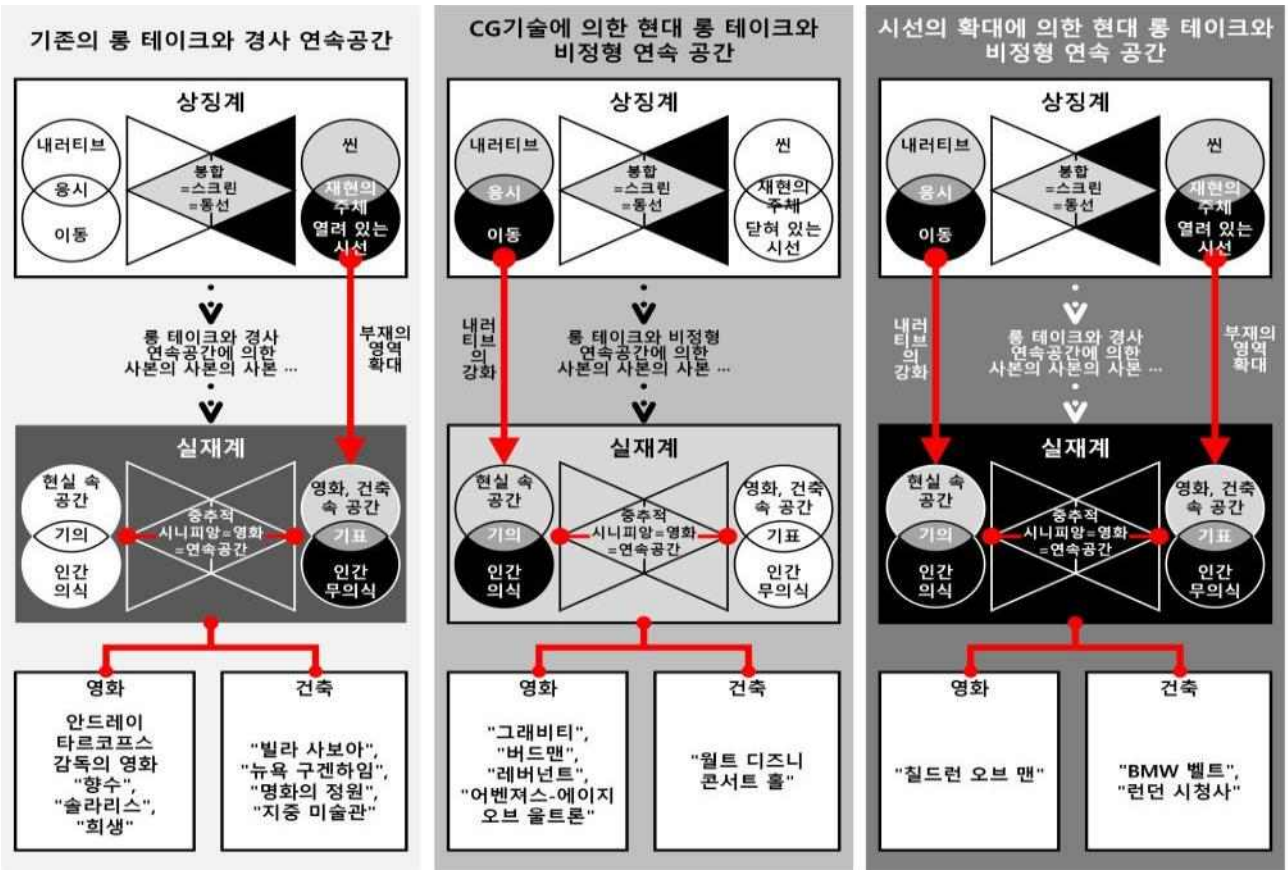
구분	기존의 롱 테이크 기법	현대의 롱 테이크 기법	"칠드런 오브 맨"의 롱 테이크 기법
대표영화	'이반의 어린 시절', "안드레이 루블료프', '솔라리스', '거울'을 '잠입자', '향수', '희생'	'이 투 마마', '그래비티', '버드맨', '라라 랜드', '레버넌트: 죽음에서 돌아온 자', '어벤져스-에이지 오브 울트론', '하드코어 헨리'	'칠드런 오브 맨'
롱 테이크 촬영방법	카메라를 고정하여, 현실의 시간과 공간의 연속성을 영상에 담음	카메라를 고정하는 대신 이동 가능한 핸드헬드 카메라와 CG기술을 적용하여 다수의 숏 테이크와 롱 테이크를 접합하여 하나의 단일 쇼트로 공간의 현실성을 영상에 담음	현대의 롱 테이크 기법에 더해서, 내부에서 외부로 향산 시선을 영상에 담음
롱 테이크 활용의 목적	사실주의의 미장센 창출	기존 롱 테이크 기법에서 사실적인 시간에 대한 개념은 부재하나 공간을 영상 속에 효과적으로 현실화 가능	현대 롱 테이크 기법의 단점인 나레이터의 의도적인 개입을 약화시키고, 영상 속 부재의 영역을 대체
시선의 분류	열린 시선	닫힌 시선	내부에서 외부로 열린 시선
롱 테이크의 사본화 대상	씬	내러티브	씬과 내러티브
중추적 시니피앙	영상 속 현실적인 시간	영상 속 현실적인 공간	영상 속 현실적 시선과 현실적 공간
장단점	현실적인 공간보다는 시간에 보다 치중	쇼트간의 결합을 통해, 시간보다는 현실적인 공간에 치중	기존의 롱 테이크와 현대 롱 테이크 기법이 가지고 있는 각각의 문제점 보완
각 롱테이크 기법에 해당하는 연속공간	수직 동선을 포함한 경사공간	비정형의 연속공간	건축물의 내외부를 시선 또는 동선으로 잇는 비정형의 연속공간
연속공간의 사본화 대상	경사공간의 이동 동선	비정형 속 변화되는 시선	변화되는 시선과 동선
중추적 시니피앙	시선	동선	시선과 동선
각 연속공간의 특성	각 연속공간을 동일 공간으로 인식하는 데에 있어서 시선이 중요	각 연속공간을 동일 공간으로 인식하는 데에 있어서 동선이 중요	건물 외부로 열린 시선을 통해, 건물의 내외부 공간의 연속성은 시선으로, 그리고 비정형 연속 공간 자체는 동선으로 동일 공간 인식
대표 건축	'빌라 사보아', '뉴욕 구겐하임', '영화의 정원', '지중 미술관'	'월트 디즈니 콘서트 홀'. '온타리오 미술관', '메트로 솔 파라솔'	'BMW 벨트', 런던 시청사'
라깡의 시지각 예술이론에 의해 분석한 쇼트/역쇼트의 봉합이론에 기초한 분석	부재자의 영역 확대를 통해, 관람자들의 상상력을 자극하는 데에 치중	내러티브의 강화를 통해, 나레이터의 의도적인 개입이 강화됨으로써 관람자들의 상상력 제한	내러티브의 강화와 부재자의 영역을 동시에 강화하여, 나레이터의 의도적인 개입에 비례하여, 관람자들의 상상력도 동시에 증가
실재계 실현의 가능성	●○○	●●○	●●●

실재계 실현의 가능성 정도 (상: ●●●, 중: ●●○, 하:●○○)

다. 반면 전술한 바와 같이 메트 폴 파라솔은 무한히 열린 시선이 이 세비아 시가 풍경으로 향하게 되면서, 이동 동선이나 이 건축물의 비정형적인 특성을 느끼는 데에 한계를 가지게 만든다.

또 하나 BMW 벨트에서 주목해야할 것은 비정형의 연속동선을 통해서 내부에서 외부로 나아가는 시선과 이동이 다다르는 곳이 어디냐에 대한 문제이다. BMW 벨트의 옆 대지에는 도로를 사이에 두고 기존의 BMW 박물관(BMW Museum, 1973)가 위치하고 있다. BMW 벨트의 비정형 연속동선은 내부에서 외부로 나아가면서 시선이 외부의 BMW 박물관을 인지할 수 있게 계획되어

이상에서 살펴본 라깡의 시지각이론을 적용하여 영화의 롱 테이크 기법과 현대건축의 연속공간을 비교분석한 것이 <표 1>이다. 이 표에서 알 수 있듯이, 기존의 롱 테이크 기법과 CG 기술을 적용한 현대 롱 테이크 기법의 장단점을 보완하여, 라깡의 실재계 실현에 가장 가까운 결과를 이룬 것은 '칠드런 오브 맨'에서, 관찰자의 이동에 더해 내부에서 외부로 시선이 향하게 계획된 루베즈키의 롱 테이크 기법이라 할 수 있다. 이는 다른 현대의 롱 테이크에 비해 시각이 열림으로써 전통적인 롱 테이크 기법이 가지는 부재의 영역을 적용됨으로써 상징계에 해당하는 영상 속 공간을 실재계에 보다 가깝게 할



<그림 36> 시선에 따른 롱 테이크 기법과 건축의 연속공간 비교

수 있었다. 이를 건축으로 비교해보았을 때, 시선이 닫힌 비정형 건축의 연속공간과 달리 건축 내부에서 외부로 시선을 확장하거나 또는 동선까지도 확장한 건축의 경우, 비정형적인 특성을 인지하는 동시에 열린 시선을 통해서 건축 외부의 환경적인 특성까지 포함시킴으로써, 역시 부재의 영역을 확대시켜 실재계에 가까운 연속공간을 실현했다고 볼 수 있다.

<그림 36>은 앞서 분석한 시선에 따른 롱 테이크 기법들과 건축의 연속공간을 비교분석한 것을 도식화한 것이다. 이 그림을 보면, 고전적인 롱 테이크 기법은 영화의 재현의 주체가 되는 씬이 고정된 카메라에 의해 진행이 되면서 열린 시선으로 '사본의 사본의 사본의…'의 과정으로 발전되면서 상징계에 속하는 영상 속 공간이 현실화 된다고 볼 수 있다. 이와 비교되는 건축공간은 모더니즘 건축에 있어서 경사에 의해 연속되는 공간으로 볼 수 있다. 여기서도 경사 공간을 통해 봉합된 관찰자의 시선, 즉 응시가 경사로를 따라 연속되는 동선에서 발생되는 열린 시선을 통해, 부재 영역이 확대되면서 무의식 속에 기표의 성향이 강화되면서 실재계의 건축공간을 시도했던 것으로 볼 수 있다.

반면 CG기술에 의한 현대 롱 테이크 기법에 있어서는 핸드 헬드 카메라로 인해, 나레이터의 의도가 강하게 반영이 되면서 내러티브가 강화되게 된다. 이를 건축에 비교하자면, 비정형 형태의 연속공간은 시각이 갇힘에 따라 이동에 따른 현실 공간의 인식이 핵심으로 떠오르게 된다. 이에, 현대의 롱 테이크 기법과 비정형의 연속공간도 실재계를 구현하려는 노력이 엿보이지만, 닫힌 시각으로 인해 무의식인 부재자의 영역이 축소됨으로써 현실 속 공간을 인지하는 방식은 동선에 더 집중하게 된다.

이 둘의 방식을 절충하여 가장 효과적으로 실재계를 구현하는 롱 테이크와 비정형 연속 구성의 방법은 내부에서 외부로 향하는 시선의 확대를 통해서 획득할 수 있다. 여기서는 시선과 이동의 움직임이 동선을 통해서 확대되어 가면서 영상 속 공간과 비정형 건축의 형태와 그 외부를 둘러싼 환경을 인지함으로써, 가장 실재계에 가까운 영상과 건축을 구현했다고 볼 수 있다.

5. 결론

롱 테이크 기법을 통해서 구현되는 연속 공간은 영상 속에 재현되는 것이기에, 실제 현대건축에서 관람자가 직접 체험하는 연속 공간과 비교하는 데에는 사실 제한이 있다. 이에 본 연구에서는 평면회화에 적용된 라깡의 시지각 예술이론을 같은 정신분석학적 근원을 가지고 있는 들뢰즈의 시뮬라크럼 이론을 통해 재해석하여 건축의 현실 공간과 롱 테이크 기법의 영상 속 공간을 비교할

수 있는 분석체계를 구축하였다.

이를 통해서 본 연구자는 영화의 나레이터가 자신이 롱 테이크 기법을 통해서 관객에 전달하려는 내러티브와 현대건축가들이 여러 연속공간을 통해서 연속공간을 체험하는 관람자에게 자신의 설계의도를 전달하는 방법과 비교해 보았다. 그런데 라깡의 실재계 이론을 통해서 롱 테이크 기법을 통해서, 구현되는 영상 속 공간은 바로 인간 의식 속 기의가 주체적으로 인식하는 현실공간이 아니라, 무의식 속 기표가 인식하는 공간이 바로 현실공간이고, 그것이 실재계라 주장하였다. 이를 현대건축에 비교해보았을 때, 연속공간이 실재계로 발전되기 위해서는 관람자가 현실적으로 체험하는 것 이상으로 설계자의 의도와 별개로 관람자가 타자로서의 무의식적인 인지가 필요함을 이해할 수 있었다.

이에 롱 테이크 기법의 여러 방식과 건축의 연속 공간을 라깡의 시지각 예술이론을 통해 비교분석한 결론을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 라깡의 시지각 예술이론으로 롱 테이크 기법을 분석해 보았을 때, 재현의 주체는 영화의 씬이고 응시는 내러티브의 성격을 가진다고 볼 수 있다.

둘째, 롱 테이크는 하나의 쇼트 안에서 계속적으로 확대되는 씬의 '사본의 사본의 사본의…'의 과정을 통해서, 상징계를 넘어 실재계를 현실에 구현하려는 영화적 기법으로 볼 수 있다.

셋째, 고전적인 롱 테이크의 방법론에 비견되는 현대건축에서 열린 시선의 경사 연속공간은 봉합된 관찰자의 응시가 반복 확대되는 과정을 통해, 상징계에 속하는 현실의 건축공간을 인간 무의식속 기표에 속하는 실재계에 가깝게 현실화하려는 방법과 유사하다.

넷째, CG기술과 결합된 현대의 롱 테이크와 비교될 수 있는 닫힌 시선의 비정형 연속공간은 관찰자의 이동에 따라 반복 확대되는 동선을 통해, 인간 의식 속하는 기의에 해당하는 성격이 강화됨으로써, 고전적인 롱 테이크 방식과 경사 연속공간보다는 실재계를 구현하는 데에 어려움을 가지고 있다.

다섯째, 현대 롱 테이크 기법과 비정형의 연속공간이 내부에서 외부로 열리는 시선을 확대할 경우, 고전적인 롱 테이크 기법과 경사 연속공간보다 더 실재계에 가까운 공간을 창출할 수 있을 것으로 사료된다. 이는 시선과 동선의 움직임 동선을 통해서 내부에서 외부로 확대되어가면서 영상 속 공간과 비정형 건축의 형태와 그 외부를 둘러싼 환경을 인지함으로써 가장 실재계에 가까운 영상과 건축을 구현할 수 있는 것이다.

이상의 연구를 통해서 정신분석학이론에 기초한 라깡의 시지각 예술이론이 롱 테이크 기법과 현대 건축의 연속공간의 비교에 유용함을 확인할 수 있었다. 이에, 라깡 이외에 다른 정신분석학 이론을 활용한 후속연구를 통해, 건축과 영화의 공통점과 차별점을 연구하여, 이들 분야의 융합이론 발전에 새로운 기여를 할 예정이다.

참고문헌

1. 김석, 에크리-라깡으로 이끄는 마법의 문자들, 초판, 살림, 서울, 2007
2. Bordwell, David · Thompson, Kristin, 영화예술(Film art : An introduction), 6판, 주진숙 · 이용관譯, 이론과 실천, 서울, 1993
3. Bordwell, David, 영화의 내레이션 I (Narration in the Fiction Film), 오영숙 譯, 초판, 시각과 언어, 서울, 2007
4. Meagan Morris著 · Beatriz Colomina編 · 강미선 외 3인 譯,섹슈얼리티와 공간(Sexuality & Space)-갈라진 벽: 가정 내에서의 관음증, 초판, 동녘, 서울, 2005
5. Daney, Serge · Oudart, Jean-Pierre, Le Nom-del'Auteur, Cabiers du cineéma nos, 234-235(December 1971, January-February 1972
6. Jean-Pierre Oudart, Cinema and Suture, Screen 18, 4(Winter 1977/1978)
7. Jencks, Charles, The New Paradigm in Architecture, first, Yale Univ. Press, 2002
8. Iverson, Margaret, Beyond Pleasure:Freud, Lacan, Barthes, Pennsylvania, the Pennsylvania State Press, 2007
9. 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용 연구, 홍익대 박사논문, 2008.6
10. 고현욱, 서동기, 핸드헬드와 스테디캠을 이용한 롱테이크 촬영기법 연구-영화 '밀양'과 '살인의 추억을 중심으로, 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 8(1-특집호), 2014.2
11. 권병철, 그래비티의 움직임연출, 씨네포럼 Vol.24, 2016.8
12. 김기정, 들뢰즈의 시뮬라크르를 통한 문화분석시론, 인문컨텐츠 Vol.22, 인문컨텐츠학회, 2011
13. 박철웅, 알폰소 쿠아론의 롱테이크 미학-<이투마마>, <칠드런 오브 맨>을 중심으로, 영화연구, Vol.45, 2010.9
14. 김현정, 자크 라깡의 시각예술이론을 통한 현대 공간 분석, 국민대 석사논문, 2008
15. 류제형, <버드맨>의 싱글 쇼트 효과, 씨네포럼 Vol.23, 2016.4
16. 이관석, 프랭크 게리의 뮤지엄들이 현대 뮤지엄 건축에서 갖는 의미, 대한건축학회논문집 계획계, Vol.29, No.11, 2013.11
17. 이재인, 라깡의 응시에 의한 도널드 저드의 작품 속 건축적 특성 분석연구, 대한건축학회논문집 계획계, Vol.33, No.8, 2017.8
18. 정태수, 안드레이 타르코프스키 영화미학 해법 연구, 영화연구, Vol.15, 1999.8
19. 최원재, 앙드레 바쟁의 이데올로기와 리얼리즘에 대한 경계-카를로스 아멜라의 원테이크 단편영화를 중심으로, 씨네포럼, Vol.15, 2012.12
20. 최효식, 시뮬라크럼에 의한 블레이드 러너의 포스트 모더니즘 특성분석, 한국실내디자인학회, Vol.24, No.2, 2015.2
21. 최효식, 현대 한국영화 속 공간의 모더니즘 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, Vol.22, No.4, 2013.9
22. 위키백과 https://ko.wikipedia.org/wiki

[논문접수 : 2017. 10. 31]
[1차 심사 : 2017. 11. 16]
[게재확정 : 2017. 12. 11]