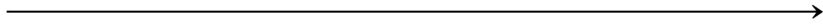


# 디지털영화의 플랑세캉스 사용에 관하여

이지현

부산대학교 시간강사

## 목차



1. 서론
2. 플랑세캉스의 개념
  - 1) 지속시간의 문제
  - 2) 시각적 매개 변수에 따라
3. 현대영화에서의 플랑세캉스
  - 1) 시각적 매개 변수에 따라
  - 2) 지속시간의 문제
4. 결론

## 요약문

영화미학의 영역이 확장됨에 따라 고전적 연출의 미장센 개념 또한 그 영역을 확장하게 되었다. 본고는 영화 미장센의 개념을 공간적인 연관성을 통해 들여다보면서, 이를 프레임과 쇼트의 차원, 신과 시퀀스의 연속성 개념, 그리고 미학적 차원에서의 플랑세캉스 개념에 이르기까지 세부적 연관성을 통해 들여다보려 한다. 이 과정에서 디지털영화에서 플랑세캉스 사용에 관한 현재적 의미를 찾을 수 있을 것이라 기대한다.

현대영화에 이르러 미장센의 요소는 효율적인 측면에서 더 강조되는 측면이 있지만, 본고는 여전히 고전주의적 미학 체계가 여전히 중요하다는 점을 이르고 있다. 이를 위해 과거 리얼리즘 미학의 최고 테크닉으로 불렸던 플랑세캉스(plan-séquence) 개념이 현대의 디지털영화에서 어떻게 활용되고 있는지를 살핀다.

다양한 미장센의 영역 중에서도 특히 플랑세캉스의 ‘길게 찍기(long take)’는 사건을 준비하고 응용하는 과정에서 유용하게 활용되는 사실주의의 도구로 쓰인다. 영화 자체가 상업적으로 활용되는 현실의 영역에서, 디지털영화가 플랑세캉스 개념을 통해 ‘지정학적 무의식’의 알레고리를 활용할 수 있는 개념적 도구임을 본고는 말하고 있다. 이 과정에서 플랑세캉스가 이루고자 하는 거시적 목표가 ‘시각적 매개 변수’가 아닌, ‘지속시간’과 관련한 특정 의도로 보는 편이 더 적합하다는 것을 알게 된다. 이때 지속시간 개념이 크로노스(Chronos)가 아닌, 카이로스(kairos)로서의 ‘주관적이고 의식적인 시간’이라는 점도 본 연구 과정에서 드러나는 성과라 할 수 있다.

주제어

플랑세캉스, 시퀀스, 롱테이크, 디지털영화, 크로노스, 카이로스, <러시아 방주>

## 1. 서론

영화의 기초적 움직임인 ‘액션(action)’은 크게 두 가지의 요소로 나누어 살필 수 있다. 프레임 속의 ‘피사체가 움직이는 때’ 우리는 이를 관찰할 수 있는 기본 비주얼의 요소를 액션이라 부르며, 또한 프레임을 잡고 있는 ‘화면 자체가 활동할 때’ 화면의 움직임을 액션의 요소로 고려할 수도 있다.<sup>1</sup> 이러한 액션의 요소들은 모두 ‘프레임(frame)’ 속에서 포착된다는 공통점을 지닌다. 이때의 프레임은 “볼 수 있는 만큼이나 읽을 수 있는 것”<sup>2</sup>으로서 ‘정보를 기록하는’ 함축적인 기능을 가지는 단위이다. 하지만 정보 기록의 측면만이 프레임의 요소가 지닌 특성 전부는 아니다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)에 따르면 프레임은 ‘기하학적이거나 물리적인 것’<sup>3</sup>으로 균형을 발견하거나, 또는 ‘분리되거나 수렴되는 연관성(raccords)’을 목표로 한다. 이 경우 미학적으로 프레임은 이항(binôme)적으로 설명되는 기본 단위라 할 수 있다. 들뢰즈에 따른 프레임의 이항적 요소는 “세트들을 생산”<sup>4</sup>하게 되는데, 이때 영화의 이미지학은 ‘프레임’의 단위에서 시작되어 점점 더 확장되는 모델의 이항적 분할을 영화미학의 첫 번째 단계로 취급하게 된다. 그러한 의미에서 프레임은 이미지의 탈영토화(déterritorialisation)를 보장하는 첫 번째 장치라 이를 수 있다.

또한 프레임은 각도와 관계된다. 즉, 시점(perspective)에 준하는 시각체계이다.<sup>5</sup> 시각체계로서 프레임은 우선 ‘물리적 움직임’을 지니는데, 이때 프

<sup>1</sup> 카메라 트래블링을 통한 트래킹 쇼트(tracking shot)는 프레임을 잡는 과정에서 생기는 카메라 자체의 이동으로 완성된다. 흔히 병렬적으로 화면 속 연기자의 움직임을 뒤따르는 화면(panning to cover action)들 모두를 통칭하는데, 대체로 트래블링 쇼트는 일정한 사이즈를 유지하며 인물을 뒤따르는 식으로 결정된다. 간혹 카메라와 인물이 서로 근접하거나 멀어지기도 하고, 때로는 교묘한 방식으로 대상을 돌아서 촬영하는 경우도 있다. 대부분 “카메라를 액션의 범위 안에 배치해 공감감이나 대상의 움직이는 느낌에 대해 더욱 상승된 효과”(스티븐 디 캐츠, 『영화연출론』, 김학순, 최병근 역, 시공사, 1997, 293쪽)를 보여주기 위해 사용되며, 이 쇼트들은 모두 대상의 새로운 측면을 부각시키는 효과가 있다.

<sup>2</sup> 질 들뢰즈, 『영화 1』, 주은주, 정원 역, 새길, 1996, 44쪽.

<sup>3</sup> 위의 책, 45쪽.

<sup>4</sup> 위의 책, 47쪽.

<sup>5</sup> 위의 책, 48쪽.

레이의 움직임은 실용적인 카메라의 움직임(moving)을 전제로 완성된다. 움직임을 시작하고 '찍기 시작한 이후부터' 자신의 움직임을 멈출 때까지, 즉 '셔터가 정지될 때까지' 포착된 모든 이미지들의 구도가 프레임의 개념에 귀속되는 것이다. 이처럼 시각체계로서의 프레임 개념은 프레임을 '쇼트(shot)'의 공간적 개념과 연관시킬 수 있도록 만든다.<sup>6</sup>

만일 이항적인 프레임의 개념들을 공간적 개념과 연결시킨다면, 이때의 프레임은 열리거나 닫히는, 다시 말해 "통합되어 들어가는 하나의 전체"<sup>7</sup>라는 형태로 '시야의 바깥'을 결정짓게 된다. 그런 의미에서 '하나의 프레임'은 각각의 프레임이 잡아내는 이미지들의 물리적이고 문화적인 모든 분야를 아우르는 통합체라 이를 수 있다. 때문에 미장센의 영역에서 쇼트는 조명과 빛의 측정에 관련된 분야 모두를 전제로 조합되며, 카메라 광학에 관련된 분야들 역시 기본적으로 전제된다. 요컨대 "유기적인 것뿐만 아니라 정서적인 것 또는 '발진' 역시 포함"<sup>8</sup>하는 몽타주의 의미를 고려한다면, 쇼트의 미학적 개념은 어셈블리의 매치 포인트나 동선의 다이내믹한 표현법을 전제하는 '몽타주의 개념' 역시 포괄적으로 함께 언급되어야 할 것이란 결론을 내릴 수 있다.

본 연구는 이러한 프레임의 개방성(Ouvert)을 바탕으로, 쇼트의 내용에 프레임을 잡는 여러 기술의 분야들도 포함되어 있다는 점을 지적하며 플랑세강스(plan-séquece)에 대한 논의를 시작한다. 플랑세강스란 일단 '길게 찍기'의 개념으로서 '롱테이크(long-take)'의 다양한 방식 중 하나라 말할 수 있다. 많은 영화에서 감독들의 의도로부터 비롯된 '평균보다 훨씬 오래 지속되는 프레임'을 사용하는데, 이때 이 긴 프레임들은 몇 분간의 정적을

<sup>6</sup> 본 연구는 프레임(frame)을 프랑스 영화학의 '플랑(plan)'과 동일한 의미로 취급하며 논의를 시작하려 한다. 일반적으로 프랑스와 미국식의 용어를 비교할 때, 플랑은 '쇼트(Shot)'와 동일하게 취급 받으며, 프레임은 (사진학에서 일컫는) 프리즈드뷰(prise de vues)와 동일한 관점을 지니고 있기에, 화면잡기(cadrage)의 (첫 번째 한정된 체계의) 개념으로 설명된다. 그렇지만 본 연구는 '시퀀스(sequence)'를 논하는 과정에서 설명하게 될 '플랑세강스(plan-séquece)'의 표현에서 사용된 'plan'의 용어에 'frame' 단위에서 언급하는 물리적 탈화면들(décadrage)의 속성과 시간적 개방성(Ouvert)의 개념을 도입하기 위해서, 화면 움직임의 가장 기본적인 요소로서 프레임이 아닌 '쇼트'를 논할 것이며, 쇼트에 '프레임' 개념을 귀속시키며 논의를 전개할 것이다.

<sup>7</sup> 질 들리즈, 앞의 책, 54쪽.

<sup>8</sup> 위의 책, 82쪽.

유지하기도, 혹은 화려한 배우의 액션이나 카메라의 움직임으로 지속되기도 한다. 이러한 쇼트들을 우리는 흔히 롱테이크라고 칭하지만, 정확히 말해 ‘플랑시퀀스’ 개념과는 구분된다. 본고는 플랑세캉스의 정확한 개념을 파악하고, 이를 디지털 영화에서의 활용 가능성에 대한 개념의 이해로써 접근하는 데 일차 목표를 둔다. 그리하여 플랑세캉스가 현대영화의 관점에서 얼마나 미학적으로 가치를 지닐 수 있는 개념인지를 파악하고, 현대영화학의 관점에서 ‘디지털영화에서 사용된 플랑세캉스’, 혹은 디지털 영화에서의 ‘길게 찍기’ 개념에 대한 가치 평가에 대한 거시적인 질문을 던지려 한다.

## 2. 플랑세캉스의 개념

플랑시퀀스가 카메라의 움직임을 포함해 자신의 개념을 풀어내는 과정을 지닌 프레임이라면, 소위 말하는 롱테이크는 물리적 지속 시간이 길게 이어지는 쇼트이다. 본고는 이 부분에 주목해서 영화사를 거슬러 올라가 정확한 플랑세캉스의 개념을 파악한 다음, 현대의 디지털 영화에서 사용되는 길게 찍기의 예시들이 과거 고전주의 영화미학에서 플랑세캉스 개념과 어떻게 다르며, 또한 어떻게 해석하여 사용하여야 하는지에 대해서 논의할 것이다.

만일 모든 의미에서 하나의 쇼트가 하나의 통일성을 갖는다고 전제하고, 들뢰즈가 말했듯 ‘운동의 통일성’<sup>9</sup>으로 한 편의 영화를 묶게 된다면, 이때 운동의 통일성을 드러내는 가장 작은 단위는 쇼트나 프레임이 아닌 ‘시퀀스’<sup>10</sup>가 될 것이다. 시퀀스가 드러내는 몽타주의 거짓잇기(faux raccords)는,

<sup>9</sup> 위의 책, 68쪽.

<sup>10</sup> “동일한 시간과 동일한 장소 안에서, 일련의 집합된 프레임들이 하나의 시퀀스(séquence)를 이룬다. 하나 혹은 여러 시퀀스들은 동일한 행동으로 연관되는데, 이때 시퀀스는 여러 장소에서 여러 개의 시간을 통해 함께 진행되기도 한다. 그리고 시퀀스란 것은 실상 연극학에서 이름을 따온 개념이다. 일반적으로 ‘신(scene)’이라고 이름붙인 어떤 형태와는 별로 상관이 없다.” Marie-France Briselance, Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010, p.588. 이후 본 연구는 장 클로드 모랭의 시퀀스 개념에 따라, ‘운동의 연속성’이란 측면에서 시퀀스를 다룬다.

과연 가시적인 연결성을 통해서도 마찬가지로 하나의 의미에 대한 완결성으로 성취될 수 있을 것인가? 이 점에 대해 본고는 숙고하려 한다. 예를 들어 현대영화에서 장소와 운동의 연결은 과거 필름의 촬영에서 상상할 수 없었던 정도로 유연한 물리적 연결성(raccords)을 지향하는데, 이러한 가상적 몽타주의 측면이 본고의 가장 큰 논점이라 할 수 있다.

소위 말해 ‘디지털시대의 영화 만들기’가 필름시대와 다르다는 점은, 우선 상영 플랫폼(platform)의 다변화에서부터 시작된 변화라 할 것이다. 지난 2017년 5월, 칸영화제(70e Festival de Cannes)에서 봉준호 감독의 <옥자 Okja>(2017)가 모습을 드러내자 경쟁부문 심사위원장인 페드로 알모도바르(Pedro Almodovar)는 이 작품을 지목하며 노골적인 불편을 토로했다. 그가 말한 “넷플릭스의 투자 작품과 같은, 큰 스크린에서 볼 수 없는 작품에 황금종려상을 줄 생각은 없다”<sup>11</sup>는 발언은 큰 논쟁을 일으켰다. 국내에서도 마찬가지로 영화 플랫폼의 경로 변화에 대해서는 여전히 이견들이 존재하지만, “오늘날 다양한 미디어가 등장하면서 다양한 영화보기 방식이 등장해서 컴퓨터, 온라인, 태블릿 등을 통해서 보기 때문에 ‘영화=극장에 걸려야한다’는 생각은 이제는 영화를 규정짓는 중요한 요소는 아닌 것”<sup>12</sup> 이란 의견이 영화연구가들의 입을 통해 공공연하게 퍼지고 있는 상황이다. 미디어환경의 변화에 따라 영화는 다른 영상매체들처럼 스크린뿐만 아니라, 다변화된 활로의 모색에 적극적으로 방향을 돌리고 있는 중인 것이다.

디지털시대 영화의 변화는 단지 플랫폼의 이동에서 멈추는 것이 아니다. 영화의 촬영 과정에서도 또 다른 변화가 감지되고 있다. 가장 먼저 눈에 띄는 것이 ‘특수효과’의 영역이다. 특수효과는 ‘프레임’의 단위에서 가장 먼

<sup>11</sup> <http://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Cannes-2017-Pedro-Almodovar-retropedale-au-sujet-de-Netflix> (검색일: 2017.06.13) 이후에 잘못된 번역으로 인한 오해(“*Il n’y a rien de pire que de se faire mal comprendre ou mal traduire. Ni moi ni aucun des membres du jury ne faisons aucune distinction entre les deux films produits par Netflix et le reste de films en compétition. Nous sommes juste là pour juger artistiquement les dix-neuf films que le festival a sélectionné.*”)라고 정정했지만, 초기의 그의 발언(“*Je ne peux pas concevoir que la Palme d’or ou d’autres prix soient remis à un film qu’on ne pourra pas voir sur grand écran, en salles. Tout cela ne signifie pas que je ne suis pas ouvert ou pas favorable à tout ce que ces nouvelles technologies nous apportent.*”)은 논란을 일으켰다.

<sup>12</sup> <http://www.mediatoday.co.kr/?mod=news&act=articleView&idxno=137274> (검색일: 2017.06.13)

저 포착된다는 면에서 ‘쇼트’의 측면에서 다루어야 할 요소인데, 특수효과와 경우 ‘현장에서 촬영 시에 미리 카메라에 담아야 하는 것들’이 있는 반면, ‘촬영 후 편집 과정’에서 아날로그나 디지털 작업을 거친 후에 삽입되기도 한다는 점에서 세부적으로 더 나누어 살펴 필요가 있다. 특히 후자의 경우가 필름과 디지털의 영화 만들기에서 더 큰 이론적 차이를 드러낸다고 보고는 바라보고 있다. 디지털에서의 플랑세캥스가 지니는 미적 가치 평가는 분명 과거보다 현대영화에서 더 자주 발견되는데, 이와 같은 접근성의 발달은 그 가치에도 분명히 영향을 끼칠 것이라고 생각한다. 그를 위해 영화의 기본 단위별로 디지털 영화에서의 특수효과가 불러오는 롱테이크의 역할에 대해 고찰하려 한다.

우선 플랑세캥스의 명시적 의미를 정리할 필요가 있다. 플랑세캥스(plan-séquence)는 쇼트를 뜻하는 ‘플랑’과 시퀀스(séquence)의 원래 발음인 ‘세캥스’, 두 단어가 조합된 용어로, 현재 ‘플랑시퀀스, 원신원컷(one scene one cut), 시퀀스쇼트(sequence shot)’ 등의 단어로 혼용되어 사용되고 있다. ‘운동의 연속성’이란 측면에서 시퀀스가 ‘장소’로 구분되는 신의 개념과 구분되기 때문에, 정확히 원신원컷과 플랑세캥스는 다른 의미를 지닌다. 시퀀스쇼트 역시 정확하게 플랑세캥스와 동일하지는 않다. 다만 거의 동일한 의미라고 말할 수는 있는데, 이때의 차이점은 개방적인 성격의 프레임을 전제로 한 ‘플랑’의 의미가 물리적 ‘쇼트’와 다르게 취급되는 차이점 정도를 언급할 수 있다. 들뢰즈의 설명처럼 “플랑을 집합의 틀 설정(cadrage)과 전체의 편집(montage) 사이에 존재하는 매개체라고 추상적으로 정의”<sup>13</sup>한다면, 플랑과 쇼트는 정확하게 일치하는 의미는 아니기 때문이다. 덧붙여, 플랑세캥스는 길게 찍기로서의 ‘롱테이크’나, 커버리지 촬영 방식으로 촬영되는 ‘마스터쇼트(master shot)’의 개념과도 구분되어야 한다.

먼저, 롱테이크와의 차이점이다. 만일 롱테이크가 쇼트의 물리적으로 긴(long) 지속시간을 의미하는 개념이라면, 이때의 길게 찍기는 물리적인 시간의 길이가 더 긴 것으로, 길이가 길어진 하나의 쇼트는 형식의 측면에서

<sup>13</sup> 질 들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002, 42쪽.

좀 더 자유로울 수 있다. 이와 비교해, 플랑세캥스는 시퀀스 개념에서 추출되는 ‘운동의 연속성’을 보장해야 한다. 다시 말해 하나의 쇼트가 하나의 목적을 위해 정리되어야 하는 동시에, 그 시작과 마지막에서 ‘복원’ 혹은 ‘환원’이라는 미적인 균형감 역시 유지하여야 한다는 면에서 좀 더 세밀하게 연출되어야 하는 것이 플랑세캥스의 미학적 차이점이다.

한편, ‘마스터쇼트’는 동일한 장소에서 동일한 시간에 일어나는 장면 전체를 ‘같은 각도’와 ‘비슷한 화면’의 비율로 ‘컷 없이’ 찍는 롱테이크의 개념을 뜻한다. 마스터쇼트는 할리우드 영화 기술이 발전하며 완성된 쇼트의 개념으로 미국식 영화학의 표현에서 이는 ‘설정 쇼트(establishing shot)’의 효용성을 극대화시킨 쇼트라 할 수 있다. 대체로 마스터 쇼트 촬영 이후, 화면의 사이즈를 달리하여 클로즈업과 인서트 등 다양한 프레임의 화면들을 촬영하는 식으로 프로덕션 과정은 진행된다. 이처럼 마스터쇼트가 이렇듯 기술적인 유용성을 강조한 개념이라면, 그런 면에서 플랑세캥스야 말로 기술(technique)과 미학(aesthetics)이 결합된 독특한 쇼트의 이름이라 정의할 수 있다. 그런 의미에서 영화에서의 첫 번째 ‘기계미학(machine aesthetics)’은 다름 아닌 플랑세캥스의 논리라 보아도 무방할 것이다.

앞서 일렀듯 대부분의 플랑세캥스들은 ‘쇼트와 시퀀스의 결합’ 외에 한 장면 안에 몽타주 효과가 동시에 이뤄진다는 측면에서 더욱 특별하게 다뤄진다. 이때 몽타주는 복원 혹은 환원이 이뤄진다는 점에서 “환유적 무언가”<sup>14</sup>를 겨냥한 개념이라 정리할 수 있다. 즉, 편집을 통해 단편들이 제시하고 있는 암시적 전체를 파악할 수 있도록 조직하는 것이 플랑세캥스에서 사용된 내재적 몽타주의 기능이라 할 것이다. 이 때문에 마스터쇼트와 플랑세캥스는 미학적으로 확연한 가치의 차이를 지닌다고 볼 수 있다. 하나의 쇼트 안에 존재하는 최초의 시점은 내재적 몽타주가 이뤄지는 동안 절대 방해받지 못하는데, 이 점이 바로 마스터쇼트 등 롱테이크의 기술과 플랑세캥스의 미학적 가치를 차별화 시킬 수 있는 계기로 작용하게 된다.

시퀀스쇼트라 부르든 원신원컷이라 칭하든 간에, 플랑세캥스가 다름 아

<sup>14</sup> 뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009, 23쪽.



닌 ‘하나의 장소와 하나의 시간을 하나의 쇼트와 하나의 신으로 결합’한 쇼트를 뜻한다는 면에서 시각적으로 구분되는 특별한 쇼트(plan)임은 부정할 수 없다. 다만 플랑세캉스가 여느 롱테이크보다 촬영 면에서나 그리고 효용 면에서 특별한 점들과 함께 불리한 점들 역시 포괄하고 있다는 점을 우리는 유념해야 할 것이다. 때문에 플랑세캉스를 정확히 구별하기란 쉽지 않고, 게다가 디지털 카메라의 도입 이후 현대영화의 영역에서는 더욱 더 롱테이크의 의미와 혼동되어 사용되는 형편이다. 본고는 이러한 구분이 어떤 면에서는 “아주 실질적이고 게다가 진부해 보이는”<sup>15</sup>것을 인정하면서도, 쇼트의 분할 방식을 중심으로 현대영화에서의 롱테이크, 그중에서도 기계미학적 영화의 요소에 속하는 플랑세캉스의 사용 가치에 대해 다가가려 한다.

여전히 유럽권의 현대영화의 연출자들, 예를 들어 미카엘 하네케(Michael Haneke)나 벨라 타르(Bela Tarr) 등 아트하우스 필름(art-house film)의 작가들은 꾸준히 플랑세캉스의 아날로그적 사용을 신봉하고 있다. 물론 그들의 활동을 통해 미학적 측면에서 길게 찍기의 중요성은 여전히 관객들에게 그 힘을 입증해 보인다. 본고는 최근의 아트하우스 필름이 지닌 후반작업에서의 길고 지난한 연결성 역시 이 논의에 포함시킬 것이다. 알렉산더 소쿠로프(Aleksandr Sokurov)의 <러시아 방주 *Russkij kovcheg*>(2002) 이후, 꽤 많은 작품들이 원신원컷의 컨셉으로 디지털화된 롱테이크 만들기 작업을 거치고 있다. 이들은 디지털 작업을 기반한 촬영단계를 거쳤을 뿐 아니라, 특수효과로서 후반작업에서 플랑세캉스의 인위적 완성을 겨냥하기도 한다. <러시아 방주>의 원신원컷은 개념적으로 다른 작품들과 구분되게 정확한 ‘하나의 시퀀스’ 자체를 목적으로 기획된 사례이다. 그러므로 디지털영화의 플랑세캉스 분석에서 본고는 이 작품을 위주로 현대영화에서의 원신원컷에 대한 논의를 진행할 것이다. 정확히 그들이 바라보고 있는 지점들에 대해, 본고는 정확한 해답은 아니더라도 분석을 위한 논지 정도는 던질 수 있을 것이라 믿고 있다. 하네케의 영화에서 사용된 플랑세캉스의 의미, 아니면 벨라 타르의 여러 분할된 장면들이 보여준 기계미학적 완성도에

<sup>15</sup> 위의 책, 23쪽.

대해, 지금의 디지털영화들과의 입장 차이를 논할 수 있을 정도의 기반을 제공하는 것이 본고의 최종 목표가 된다.

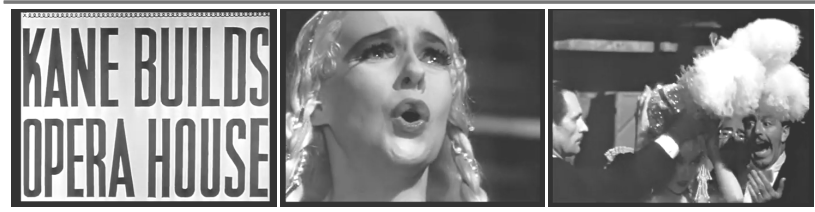
## 1) 지속시간의 문제

한 편의 영화를 기준으로 볼 때, 편집 단위로서의 쇼트는 실상 시간적으로 매우 짧은 부분을 차지하고 있다. 게다가 그 물리적 길이의 장단과 상관 없이 쇼트는 분절될 수 있기에 더 짧아질 수 있다. 다시 말해 하나의 플랑세강스(쇼트)는 더 작은 단위들로 분할될 수 있다. 하나의 쇼트를 두 가지 방식으로 ‘분할하는’ 방식에 대해 프랑스의 영화학자들은 다음과 같이 정리한다.

내용의 관점에서 하나의 쇼트는 이어지는 긴 부분과 대등한 것이 될 수 있다. 말하자면 ‘시퀀스 쇼트’로 정의되는 고전적인 경우이다. 많은 쇼트들의 경우 실제로 시퀀스 쇼트가 될 수 없지만 거기서 어떤 사건(카메라의 움직임, 제스처)은 중간 휴지, 심지어 진짜 단절의 역할을 할 수도 있고, 프레임에 심각한 변화를 일으킬 만큼 분명하게 나타날 수도 있다.<sup>16</sup>

예를 들어 오손 웰즈(Orson Welles)의 〈시민케인 *Citizen Kane*〉(1941) 중 ‘오페라 무대에서 노래하는 수잔 알렉산더’를 보여주는 장면을 통해 위의 사례는 설명될 수 있다. 시퀀스의 시작부분(그림 1-1. 참고)에서 알 수 있듯, ‘제목’으로 분리된 이 쇼트는 이후 커팅 없이 연결된다. 이때 먼저 오페라 가수 수잔의 얼굴 클로즈업에서 카메라의 무브먼트는 시작된다. 이후 점점 더 카메라가 뒤로 물러나며 트래킹되는데, 이때 무대의 더 넓은 부분을 비출 수 있게 화각은 넓어진다. 하지만 이후 동일한 카메라는 급박하게 틸트업(tilt-up)과 틸트다운(tilt-down)을 이어가고(그림 1-2. 참고), 이러한 부분에서 플랑세강스의 카메라 트래킹이 지나는 ‘몽타주’가 드러난다.

<sup>16</sup> 지크 오몽 외, 『영화미학』, 이용주 역, 동문선, 2003, 73쪽. 발췌한 내용에서 원서의 ‘plan-séquence’는 ‘시퀀스 쇼트’로 번역되어 있다.



| 그림 1-1 | 플랑시퀀스의 연결성



| 그림 1-2 | 플랑시퀀스의 시점 변화

자크 오몽(Jacques Aumont)은 이를 일컬어 “(오손 웰즈의) 영상이 프레임 안에서의 구성의 관점뿐만 아니라 원근법의 관점까지 계속 변환”<sup>17</sup> 것으로 취급하고 있다고 설명하고 있다. 물론 이 장면을 이후 다시 등장하는 ‘몽타주된 오페라 장면’과 비교해서 살핀다면, 더 확실하게 편집과 비편집의 차이에 대해 생각할 수 있을 것이다.

플랑세캉스의 비분할 방식은 단순히 동일한 몽타주의 효과를 ‘편집 없이’ 가져다주는 것 자체가 목표가 아니다. 다만 이렇게 정리될 수 있다. 편집이 이루어지지 않은 화면의 실제 지속 시간을 통해, 영화가 사실을 더 정확하게 따른다는 것은 분명해진다고. 다시 말해, 관객이 <시민케인>의 위 사례에서 ‘몽타주된 오페라 장면’과 비교하여 하나의 쇼트로 완성된 ‘오페라 무대에서 노래하는 수잔 알렉산더’의 시퀀스를 통해 ‘하나의 시간으로 흐르는 장면의 지속’ 자체를 보게 된다는 것은 명징해진다. 요컨대 ‘시퀀스’로 통용되는 플랑세캉스의 연속성은 ‘실제 시간의 지속(durée)’ 그 자체를 경험하기 위해 바쳐진 것이라 할 수 있다.

<sup>17</sup> 위의 책, 73쪽.

굳이 복잡하게 설명하지 않더라도 플랑시퀀스에 사용되는 화면의 시점은 절대로 중간에 커트되지 않는다. 또한 페이드 인(fade-in)되거나 아웃(fade-out)되지도 않아야 한다는 면에서 시간적 연속성을 취하고 있다. 그 사이에 카메라의 트래블링은 리버스 쇼트 등 가상적 편집에 반하는 행동을 취하지도 않아야 하는데,<sup>18</sup> 그 이유는 간단하다. 그렇게 하는 편이 영화미학적 관점에서 더 안정적 시선(point of vue)을 제공하기 때문이다. 그러니 설혹 플랑세강스가 마스터쇼트로 대체되어 사용될 수 있더라도, 그 역은 불가능함을 우리는 깨달아야 한다. 앞서 살폈던 것처럼, 마스터 쇼트는 플랑세강스가 될 수 없다. 예를 들어 하네케의 〈아무르 *Amour*〉(2012)에서처럼 플랑세강스가 마스터쇼트가 되어 인트로 시퀀스에 사용되더라도, 그 역은 성립하지 않음을 확인할 수 있다.

이처럼 시간적 측면에서 플랑시퀀스를 들여다 볼 때, 그 지속시간의 평균치에 대해 생각하여야 한다. 기본적으로 플랑세강스는 최소 수십 초 내지 몇 분 동안 지속되는 쇼트이다. 물론 이전에는 필름 롤의 길이가 한정되어 있던 탓으로, 이 미장센의 기술적 한계는 더 도드라졌던 측면이 있었다. 실제로 약 12분 정도가 최대 길이였던 당시 35mm 필름의 한계를 뛰어넘으려고 당대의 여러 감독들이 다양한 시도를 취하기도 했다. 대표적인 예로 1948년 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)이 연출한 〈로프 *Rope*〉(1948)를 들 수 있다.

히치콕은 마치 관객들이 80분 동안 ‘한 번에 찍은 듯한’ 느낌으로 영화를 관람할 수 있도록 유도하였다.<sup>19</sup> 필름 롤이 끝나는 부분을 ‘사물’로 마무리해 이후 시작점과 연결하거나, 혹은 방과 방 사이의 ‘벽’을 연달아 찍으면서 두 장면을 연결시키는 식의 테크닉이 동원되기도 했다. 하지만 이때의 기술을 “하나의 묘기(stunt)로 생각”<sup>20</sup>했음을 히치콕은 이후에 트뤼포에게 고백

<sup>18</sup> 플랑세강스의 카메라는 180도 촬영선(180 degree rule)을 넘어 전경에 반대되는 움직임을 취하지 않는 편이 좋다.

<sup>19</sup> 트뤼포의 분석에 따르면 평균적으로 히치콕의 영화들은 90분당 600개의 쇼트들로 이뤄진다. 하지만 〈로프〉에서 히치콕은 10분짜리 테이크(take)들을 전부 연결시켰다. 훗날 히치콕은 당시의 이러한 기술적 도전에 대해 단순한 ‘묘기’라는 측면에서 회상하고 있다. 프랑수아 트뤼포, 『히치콕과의 대화』, 곽한주, 이채훈 역, 한나래, 1994, 229쪽.

하고 있다. 따라서 “도대체 왜 그 일에 빠져 들게 되었는지 모르겠다”는 히치콕 자신의 냉소는, 사실 이 작품이 실제(réel)와 동일한 지속성을 지니는 것이 무슨 의미를 지니는지 알 수 없다는 자조적 표현으로 받아들여야 한다. 그렇지만 영화의 기술이 발전하면서 과거의 필름의 한계와 장벽은 허물어졌다. 예를 들어 폴 토마스 앤더슨(Paul Thomas Anderson)의 <매그놀리아 Magnolia> (1999)가 놀랍게 다가오던 90년대 후반에 이르러 텔레비전에서는 히치콕의 <로프>를 오마주했는데, 그러한 결과 <엑스 파일 The X-Files> 시즌 6의 3편이 촬영되었다. 1999년에 방영된 이 작품은 마치 <로프>처럼 44분의 에피소드 길이를 총 4개의 쇼트로 나누어 각 11분 씩 연결시키는 방식을 취하면서 기술적인 방식을 흉내 내었다. 하지만 이러한 기술적 연결이나 비디오 몽타주가 과거 필름의 연결성이 주었던 실험정신을 그대로 물려받았다고 확신할 수는 없다. 차라리 단순하게 히치콕 이후 50년간 발전한 할리우드 기술의 발전에 대한 오마주(hommage)에 가깝다고 느끼는 편이 더 적절해 보인다.

어쩌면 과거 필름시대의 길게 찍기가 특별하게 느껴졌던 것은 그 물리적 ‘한계’ 때문이었는지도 모른다. 동일한 시간에 동일한 실제의 시간을 담을 수 없다는 필름의 기술적인 제약이 오히려 ‘실제의 시간에 대한 욕망’을 불러일으킨 결과라 보아도 될 정도로, <엑스 파일>의 오마주는 시네필(cinephile)들을 향해서만 그 가치가 있었던 시도였던 것 같다. 예를 들어 현대의 비디오 혹은 텔레비전 화면에서, <엑스 파일>에서처럼 영화와 동일하게 달리(dolly)와 크레인(crane)을 활용하고, 트래블링 쇼트를 다음 쇼트의 시작점과 동일하게 맞추는 형식으로 성실하게 물리적으로 구성하더라도, 일부의 시네필들 이외에 다수의 텔레비전 시청자들에게 과연 이 장면이 얼마나 경험적으로 훌륭한 미학적 체험을 선사할 수 있을지는 의문이 든다. 어쩌면 이 비교는 오직 시네마의 범주에서만 행하여야 할 영역인지 모른다. 특히 과거 필름시대 영화들에게서 유독 돋보이던 특수효과로서의 플랑세캉스가 노스텔지어가 되어 비교 논지를 흐리게 만드는 일은 피하여야 할 것이다.

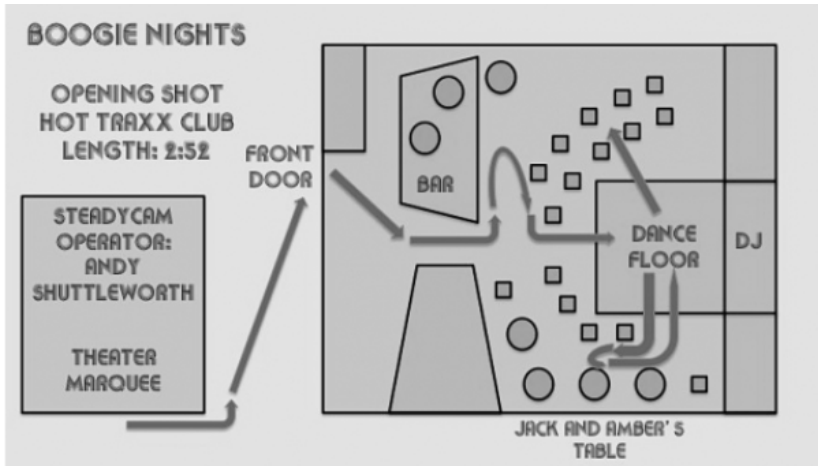
20 위의 책, 229쪽.

## 2) 시각적 매개 변수에 따라

경우에 따라 플랑세캉스의 쇼트는 그것이 정의하는 시각적 매개변수에 따라 비교적 정확한 분석이 가능할 때가 있다. 이때 시각적 매개변수는 ‘공간(space)’으로부터 공통적으로 도출되는데, 무수한 예가 있겠지만 대표적으로 폴 토마스 앤더슨의 초기작들이 그러한 사례에 속한다.

폴 토마스 앤더슨의 〈부기 나이트 *Boogie Nights*〉(1997)와 〈매그놀리아〉의 인트로 시퀀스(intro sequence)에서 사용된 ‘원신원컷 롱테이크’는 몽타주가 내재된 트래블링 쇼트의 교과서적 활용을 보여주고 있다. 이때 카메라는 《사이트 앤 사운드 *Sight & Sound*》지의 분석이 이르듯,<sup>21</sup> “감독의 숨겨진 의도(implicit auteurist assumption)”에 따른 비전을 내포하며, 카메라의 모션을 통한 ‘키네마틱 스릴 (kinetic thrill)’을 유도한다. 한 마디로 심리적 친밀감(psychologically intimate)의 극대를 추구하는 영화로서 폴 토마스 앤더슨의 카메라는 환원적인 접근법(reductive approach)을 사용하는 플랑세캉스의 공간적 활용을 구사하고 있다고 정리할 수 있을 것이다. 다만 시퀀스의 처음과 끝의 변화가 서로 시각적인 조화를 이루고 있지 않은 것은 아쉽다. 그럼에도 진부해지기 십상인 영화의 주요 무대 소개가 좀 더 아름답고 매혹으로 변하면서, 감독은 주인공을 향한 심리적 친밀성을 높인다는 점에서 이 미장센의 활용은 높은 평가를 받을 수 있다.

<sup>21</sup> <http://www.indiewire.com/2013/01/video-essay-steadicam-progress-the-career-of-paul-thomas-anderson-in-five-shots-133896/> (검색일: 2017.06.15) 재인용.



| 그림 2 | 영화 <부기 나이트>의 오프닝 시퀀스 분석<sup>22</sup>

원신원컷의 화면에서 다양한 인물들이 등장하고 사라지는 과정, 그리고 동시에 카메라의 유려한 움직임이 완성하는 ‘조형적 효과’는 결과적으로 공간의 콜라주(collage)<sup>23</sup> 효과를 완성시킨다. 예를 들어 <부기 나이트>의 오프닝 시퀀스에서 볼 수 있듯(그림 2. 참조), 같은 공간 안에서 ‘흑과 백’의 차이로 대변되는 강한 콘트라스트가 강조되면서도 시퀀스는 마무리 될 수도 있고, 혹은 그 정반대의 공간적 융합이 일어날 수도 있다. 만일 폴 토마스 앤더슨이 <부기 나이트>의 오프닝에서 주인공 에디 아담스를 ‘프론트 도어(front door)’에서 시작해서 ‘댄스 플로어(dance floor)’를 거치는 복잡하고 현란한 동선을 통해 소개하지 않았다면, 그의 멜랑콜리한 감성은 제대로 전달되지 않았거나, 혹은 꽤나 긴 설명을 요구했을 것이 분명하다. 그런 면에서 플랑세캥스의 시각적 매개변수의 활용은 굉장히 압축적인 분위기 전달의 요소가 될 수 있다.

그럼에도 플랑세캥스를 효율적인 쇼트 활용법이라고 이르는 데 완벽하게 동의할 수는 없는 것 같다. 서사(narration)의 측면에서 미묘하고 세련된

<sup>22</sup> <http://www.indiewire.com/2013/01/video-essay-steadicam-progress-the-career-of-paul-thomas-anderson-in-five-shots-133896/> (검색일: 2017.06.15)

<sup>23</sup> 지크 오몽 외, 앞의 책, 74쪽.

역할을 할 수는 있지만, 그 섬세한 구축의 노력만큼, 다시 말해 굳이 편집을 포기하면서까지 획득할 가치가 있을 정도로 미학적 가치가 있다고 확신하기에는 주저하게 되기 때문이다. 플랑세캉스는 어떠한 편집적 조작도 허용하지 않는다면 측면에서 ‘시각적’ 즐거움을 선사하거나 ‘시간적 차별성’을 드러내는 용도로 할애될 뿐이다. 앞서 보았던 예시처럼 심리인 친밀감이나 그 반대의 긴장감 있는 효과를 얻는 것은 플랑세캉스의 공간적 활용이 지닌 부수적 효과이지, 필수적 결과는 아닐 것이다.

그럼에도 시각적 매개 변수인 ‘공간’의 비주열한 활용을 위한 플랑세캉스의 사용은 한 마디로 엄격하게 요약할 수 없는 가변성을 지닌다고 정리할 수 있다. 만일 촬영 이전에 정교하게 예측되고 계획되지 않는다면, 히치콕이 염려했던 것처럼 “하나의 묘기”로서 드러나고 멈출 우려가 있다. 그렇기에 공간을 활용한 플랑세캉스의 활용은 후반작업에서 정교한 롱테이크가 완성되는 디지털 영화에 이르러 더 미묘한 측면을 지니고 있다. 가시적 공간과 비주열한 가상공간의 개념은 물리적 시각예술인 영화에서 시퀀스의 개념과 맞물려 더욱 세심한 주의를 요하고 있다.

### 3. 현대영화에서의 플랑세캉스

#### 1) 시각적 매개 변수에 따라

알레한드로 곤잘레스 이냐리투(Alejandro Gonzalez Inarritu)의 영화 <버드맨 Birdman> (2014)에서는 과거 히치콕의 <로프>가 성취하려고 했던 플랑세캉스의 기능을 발견하게 된다. 소쿠로프의 <러시아 방주>처럼, 이 영화는 유래 없이 길고 집요한 플랑세캉스를 목표로 삼고 있다. 하지만 <로프>와는 다르게, 디지털 카메라로 촬영된 <러시아 방주>의 후반작업은 스테디캠(steady cam)과 그래픽(computer graphics)을 이용한 롱테이크를 통해 완성된다. 이 둘의 차이는 한 마디로 디지털(digital)과 아날로그(analog)의 차이라 말할 수 있다.

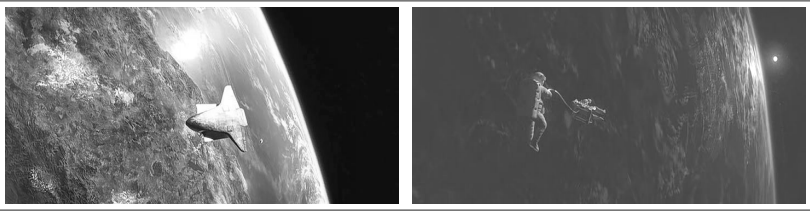


이때 〈버드맨〉이 취하고자 한 ‘분할되지 않는 쇼트’의 목표가 시각적 타겟을 위주로 작성된 것인지, 아니면 ‘지속시간’을 위해 고려된 것인지는 좀 더 생각해 볼 여지가 있다. 우선 이 영화의 주인공인 ‘버드맨’은 특별한 능력을 가지는데, 이때의 디지털 작업은 그의 특별한 능력에 대한 효과를 입증하기 위해 활용되는 측면이 있다. 이를테면 〈버드맨〉의 인물은 염동력을 이용해 물체를 움직이거나, 중력을 이겨내고 하늘을 날거나 자리에서 뛰어 오르는 비상함을 지녔다. 이러한 인물의 특출한 능력은 편집이 없는 촬영을 통해 더욱 부각될 수 있다. 예를 들어, 주인공이 무대에서 권총을 들고 자신의 머리를 쏘는 후반의 시퀀스에 이르러 이 유려한 디지털의 연결 화면은 최종 목표를 승취한다. 한 것으로 연결된 정교한 특수효과가 드라마투르기 충격적인 사건을 더욱 돋보이게 만들기 때문이다. 이처럼 플랑세캉스의 ‘지속 효과’는 마지막에 가서 인물의 행동을 부각시키는 효과를 가지고 올 수 있다. 그리하여 〈버드맨〉의 마지막 결론 부분에서처럼, 병원으로 실려 가는 주인공의 모습을 삭제한 채 몽타주가 일어나기 시작하면서부터 지금까지의 연속성이 깨어지고 극적 효과는 더욱 더 부각되는 것이다.

거꾸로 생각해보면, 이 영화의 롱테이크는 오직 ‘주인공의 시점’을 위해 활용된다고도 말할 수 있다. 영화 편집의 기능에서 필수적인 요소라 할 수 있는 ‘체계적인 서술’<sup>24</sup>의 극단적 장치를 위해 편집이 거부된 사례인 것이다. 이런 장치는 알폰소 쿠아론(Alfonso Cuarón)의 〈그래비티 *Gravity*〉(2013)의 경우에서도 마찬가지로 발견되었던 장치이다. 〈그래비티〉의 경우, 영화의 초반부인 우주에서의 첫 사건은 18분 30초 동안 일어나는 ‘두 우주인의 헤어짐’에 집중되어 있다. 주인공이 위치한 푸른색의 지구 배경에서 시작된 쇼트는 천천히 카메라의 시선 삼각체계에 따라 인물들의 블로킹 위치를 변경시킨다. 이윽고 우주를 유영하는 첫 번째 우주인 남자의 얼굴이 사라지면서, 무언가 작업을 하는 두 번째 우주인 여자의 얼굴이 프레임에 잡힌다. 이 둘의 작업이 꽤 오래 지속되다가, 갑자기 긴급 신호가 들려오며 평화로운 분위기는 반전되게 된다. 행성의 파편들이 우주정거장 쪽으로 날아오고,

<sup>24</sup> 지크 오몽 외, 앞의 책, 81쪽.

두 인물이 혼동에 휩싸이면서 화면의 시점도 일인칭을 벗어나 복잡해지기 시작하는 것이다. 이 작품의 촬영감독 에마누엘 루베스키(Emmanuel Lubezki)는 이때의 지구 모습을 시퀀스 시작부의 '푸른색의 지구' 모습과 대비되게 담는데, 이 대비는 강한 인상을 남기며 관객들의 정신에 새겨진다(그림 3. 참고). 어느덧 달라진 지구의 색깔이 시간의 흐름을 인지하게 만들고, 대비되는 운동의 방향성이 시퀀스의 처음과 끝의 조화를 맞춰준다. 이처럼 균형과 변주의 아름다움은 아날로그 필름이 아님에도 불구하고 여전히 유용한 감정을 불러일으킨다. 처음 이미지의 복원 혹은 환원이 마지막 프레임에서 완성된다는 측면에서, 플랑세캉스를 통한 환유적 감정이 생성되는 것이다.



| 그림 3 | 영화 <그래비티> 인트로 시퀀스의 처음과 마지막 프레임 비교

<그래비티>의 예를 통해 우리는 칸트(Immanuel Kant)의 정리가 드러내는 것처럼, '일상성의 시간은 운동에 종속되는 것이 아니라 그 반대가 되었음에도'<sup>25</sup> 여전히 디지털 화면에서는 운동-이미지가 그 종속을 이어받으려 애쓰고 있음을 확인하게 된다. 대부분의 관객들이 단 한 번도 경험하지 못했던 '우주에서의 시간적 체험'을 현실적으로 선사하기 위해, 이 영화의 그래픽은 운동에 종속되기 위한 몸부림친다. <그림 3>의 사례가 보려주듯, <그래비티>의 인트로 시퀀스에 배치된 플랑세캉스의 마지막 프레임은 그 시간적 격차를 드러내는 내밀하고 은유적인 장치가 된다. 비로소 밤이 된 검은 지구의 모습을 통해, 관객들은 운동이 질료와 동격화되는, "비-인간적

<sup>25</sup> 질 들뢰즈, 이정하 역, 앞의 책, 87쪽. 재인용.

인 세계, 혹은 새로운 정신”<sup>26</sup>을 인간적 한계의 감각-운동적 구조를 통해 체험할 수 있다. 이러한 운동이 현실적 재현에 머무는 것은 여전히 아쉽더라도, 실상 이를 아날로그의 방식으로 찍기란 불가능하다는 측면에서 성실한 재현이 될 것이다.

위의 비교를 통해 <버드맨>과 <그래비티>가 사용한 디지털 시각효과를 한 마디로 정리할 수는 없더라도, 최소한의 공통점을 찾을 수는 있을 것 같다. 인간이 ‘하늘을 난다’거나, 인간이 ‘우주에서 생활을 한다’거나 하는 등 비일상적인 상황들을 유연하게 드러내기를 위해 현대의 어떤 영화들에서 플랑세캉스의 기술이 활용되었다는 점이다. 이 영화들은 공통적으로 ‘시각적 매개 변수’로서 공간의 활용을 위해 길게 찍기의 기술을 활용하고 있다. 두 영화들은 예컨대 히치콕의 <로프>처럼 아날로그 필름으로 룹테이크하여 촬영하기란 불가능한 부분을 지닌다. 이때 자연적 시간은 운동에 종속된 채 머무르게 된다. 다시 말해, 이들 영화의 시간적 활용은 (그것이 현실적이든 불가능한 상황이든 간에) 여전히 일상성의 시간이 운동에 종속된 채로 머물고 있다고 정리할 수 있다. 물론 비분할 쇼트의 두 가지 목표 중 무엇이 정확한 분석이 될지는 더 고민해 보아야하겠지만, 플랑세캉스의 ‘지속시간’이 이들 두 작품 모두에서 일상의 한계를 벗어나지 못한다는 점은 분명해 보인다. 현대영화에서 시각적 매개 변수로서의 길게 찍기는 여전히 할리우드의 몇몇 영화들에서 “하나의 묘기”로서 드러나고 멈추고 있음을 우리는 이 비교를 통해 확인할 수 있다.

## 2) 지속시간의 문제

다음으로 디지털영화에서 ‘지속시간’과 관련한 특정 의도로 사용된 플랑세캉스의 사례에 대해 살피려 한다. ‘현재의 이미지라는 가설이 현대영화에 대한 인식에 있어 가장 파괴적인 것’<sup>27</sup>으로 받아들여지고 있다는 점에서, 지속시간과 관련한 플랑세캉스의 사용은 스토리텔링의 전달과는 조금 먼

26 위의 책, 87쪽.

27 질 들뢰즈, 이정하 역, 앞의 책, 86쪽.

개념의 영화에서 발견될 것임을 우리는 지레 짐작할 수 있다. 앞서 살핀 알폰소 쿠아론과 같은 부류의 감독들이 과거 필름의 영역에 속하는 고전적 사실주의의 시간을 숭배하는 데 반해, 현대영화의 시간 숭배가 시간의 인식 측면에서 파괴적이거나 해체적인 영역에서 받아들여진다는 점은 커다란 힌트가 되어줄 것이다.

영화 <그래비티>처럼 ‘낮’과 ‘밤’이라는 크로노스(Chronos)의 “단순하게 흘러가는 자연의 시간”<sup>28</sup>을 화용한 경우와 다르게, 소쿠로프의 <러시아 방주>는 “의식적이고 주관적인”<sup>29</sup> 카이로스(kairos)의 시간을 백분 활용한 작품이라 할 수 있다. “눈을 뜨자 아무 것도 기억나지 않는다”는 어느 남자의 독백으로 시작된 이 영화는, 상트페테르부르크에 있는 러시아 최대의 박물관인 ‘에르미타주 국립 박물관의 1800년대’를 배경으로 이야기를 풀어나간다. 주인공 남자는 ‘왜’인지 모르지만 갑자기 도착한 장소에서 ‘우연(un accident / au hasard)’<sup>30</sup>하게 방문한 각각의 방들의 이미지를 연속적으로 경험하게 된다. 그렇게 결국 그 박물관의 위상학적 위치가 ‘방주(Ark)’에 뜬 바다 위의 장소임이 마지막 장면에서 드러나면서 이야기는 마무리된다.

‘왜’ 그가 그곳에 도착했는지를 소상히 밝히지 않으면서, 내러티브는 인과관계의 요소로서의 플롯(plot) 구상을 포기하고 있다. 동시에, ‘1800년대’라는 과거의 특정 시점으로 시간을 거슬러 올라가 정지시킴으로써 인지된 시간과 묘사된 시간 간의 ‘불일치(비상응)’<sup>31</sup>를 조장한다. 소쿠로프의 이 영화는 ‘역사적 인물’을 시간으로부터 빼내 소격화시키고, 그 인물의 ‘시간적 기회주의’를 완전히 마비시켜버리는 것을 통해 이야기를 파괴하는 전략을 취하고 있다. 그 때문에 영화를 본 어느 감상자라도 명확하게 이 영화의 서사를 정리하여 설명하기란 불가능해진다. 대개 시퀀스는 첫 커트에서 어떠한 ‘목적’을 드러내고, 마지막 커트들에서 대칭적으로 그 ‘차액’이나 ‘변화’

<sup>28</sup> 미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017, 209쪽. 율기이의 각주 참고.

<sup>29</sup> 위의 책, 209쪽. 율기이의 각주 참고.

<sup>30</sup> 위의 책, 244쪽. 암폴스키에게 ‘우연’은 주관적인 시간인 ‘카이로스’의 전제가 된다.

<sup>31</sup> 위의 책, 241쪽.

를 관객들에게 설명하며 스토리의 변화를 전달하지만, 이 영화 〈러시아 방주〉는 다르다. 이 작품에서 처음과 마지막 시퀀스는 그 자체로 하나의 서술 축을 구성하지 못한다. 대신, 절대로 인지될 수 없는 유속의 흐름만을 명확하게 드러낼 뿐이다. 내러티브의 반전적인 측면에서, 지금까지 보았던 모든 장면이 허상의 동일성 없는 복제(simulacre)임을 밝히면서 영화는 막을 내린다.

〈러시아 방주〉의 마지막 장면을 생각해 보자. 남자의 몸이 아닌, 남자의 목소리가 들리면서 보면, 처음에 관객들이 보았던 박물관의 흠바닥은 이제 영화에서 사라지고 없다. 그 순간 눈앞에 펼쳐진 것은 물로 가득 찬 바다일 뿐 아무 것도 아니다. 이 과정에서 이 작품의 기이한 위상학적 구조는 완성된다. 즉, 공간이 완전히 해체되었고, 시간은 1800년대에서 멈추었음을, 마지막 부분에서 알게 된다. 이 모든 것이 현재도 과거도 아닌 어떤 허상의 시간임을 알게 된 것이다. 이를 어떻게 받아들일 것인가?

미하일 얀폴스키(Mikhail Iampolski)의 정리에 따르면 〈러시아 방주〉는 ‘엑스터시 현상(Phénomène de l’Extase)’<sup>32</sup>을 숭배하는 작품으로 해석하여야 한다. 이때 ‘눈이 그 자신 앞에 놓여 스스로를 볼 수 있게 되는 상태’를 뜻하는 엑스터시 현상은, 오직 ‘현실이 재현으로 바뀔 때’에만 설명 가능한 영역이라 할 수 있다. 오직 ‘복제’될 때에만 복제된 원본은 복제된 자신을 스스로 볼 수 있기 때문이다. 한 마디로 이 작품에서 오리지널은 존재하지 않는다고 미하일 얀폴스키는 이르고 있다. 본고의 통찰 영역에서 〈러시아 방주〉가 지닌 자기 관찰적인 복제의 방향은 디지털미학의 핵심이라고 받아들일 수 있다. 다만 복제된 과거의 정지된 순간이 어느 화자의 눈을 통해 영화에서 관찰되고 있는 것이 다를 뿐이다. 〈러시아 방주〉의 마지막 장면을 생각해 보자. 마지막에 이르러, 지금까지 우리에게 이야기를 들려주었던 그 화자마저 오리지널이 아니란 점은 드러나게 된다. 지금까지 그가 보았던 것은 실제의 장소가 아니라, 환영 속의 공간이었던 점이 반전으로 명명백백해지는 것이다.

<sup>32</sup> 위의 책, 41쪽.

이처럼 복제 자체의 전면화를 통해 영화 〈러시아 방주〉는 ‘미메시스(mimēsis)’의 예술적 복제에 대한 치밀한 역설을 완성하고 있다. 영화의 태생 자체가 지닌 미메시스적 효용은, 21세기 디지털 미학에서 역설되고, 〈러시아 방주〉에서처럼 또 역설된다. 어쩌면 그런 의미에서 이 작품의 디지털화는 적절한 치환 방식의 견본을 제시한다고 볼 수도 있다. 과거 필름의 물리적 한계가 담아내지 못했던 길게 찍기의 기술은, 디지털 후반작업을 통해 완료되며, 이 작업이 지닌 일련의 가치는 앞선 두 예시들과는 차별된 채 새로운 경지로 나아가고 있는 것이다. 원형인 이데아(Idea), 복제물인 현실(reel), 복제의 복제물인 시물라크르(simulacre)로서의 디지털영화가 눈앞에 펼쳐지고 있다. 현실은 인간의 삶 자체가 복제물임을, 그리고 시물라크르는 복제물을 다시 복제하며 자신의 환영성이 지닌 가치를 드러내게 된다. 그런 의미에서 〈러시아 방주〉는 시각적 매개 변수의 화려함을 목표로 한 작품이 아니라, 시각적 환영성을 담보로 삼아 그야말로 영화가 미메시스의 환영임을 명백하게 주장하는 영화라 할 수 있다.

영화의 결말, 스테디캠 카메라를 따라 유유히 흘러가는 인지되는 시간(Chronos)이, 영화의 마지막에 이르면 어느덧 카이로스(kairos)의 주관적 시간으로 변화하며 반전을 맞게 된다. 지금껏 보았던 박물관에서의 시간이 방주의 바깥을 향한 시간과 부딪혀 환영의 시간으로 간주되면서부터, 현실에 대한 직접적 관계가 불가능하다는 것을 관객들은 깨닫게 된다. 요컨대, 이러한 미메시스적 전환을 통해 ‘질료의 초월성’<sup>33</sup>은 부각될 수 있다. 시각적 매개 변수에 따라 흘러가던 카메라의 움직임(moving)은, 마지막 순간에 지속시간(durée)의 문제를 ‘현상학(phenomenology)’적 차원으로 밀어 붙이며, 모든 주제들을 몽타주가 아니라 ‘질료’로부터 기인한 것으로 간주하기 때문이다. 얀폴스키의 설명처럼, 이런 영화에서 “주제는 질료에서 자라난다”<sup>34</sup>고 이를 수 있게 되는 것이다. 비견컨대 몽타주가 담당하는 ‘구성’이 극복되면서부터, 소쿠로프 영화의 플랑세캉스가 가진 의미는 증폭된다고

33 위의 책, 43쪽.

34 위의 책, 47쪽.

볼 수 있다. 17세기 유럽 문화에서 나타난 데카르트적 인식론의 변화가, 현대의 현상학과 만난 결과라 할 것이다.



| 그림 4 | 영화 <러시아 방주>의 처음과 마지막 프레임 비교

만일 구조주의의 고전적 입장에서처럼 플랑세캉스가 완전히 해체적인 지속시간의 문제를 다룬다면, 이때의 영화는 가독기호(lectosigne)를 통해 해석되는 것이 아니라, 시퀀스 단위가 그 자체로 가독기호에 속하게 된다. 이러한 분석 방식은 ‘영화가 랑그인가 아닌가, 혹은 어떤 조건에서 기호로 간주되나’<sup>35</sup> 하는 식의 이미지의 기호(signe)에 대한 요약과도 비견될 수 있다. 일반적으로 시퀀스 여러 개가 이어지면서 영화는 서술축을 구성하는데, <러시아 방주>에서 시퀀스는 그 자체로 ‘가독기호’화(化) 된다. 다시 말해, 우리는 이 영화의 인과적 ‘플롯’을 구성하거나 분석할 수 없더라도, 영화 전체를 통해 영화의 전체 내용을 읽어내 설명할 수는 있다. 즉, 이 영화의 서사는 과거 아방가르드 영화가 취했던 것처럼 완전히 해체적인 서사를 향하지는 않는다. 다만 원인과 결과가 아닌, 영화의 기호 자체로써 영화의 이미지를 드러낼 수 있다. 현대영화로 올수록 서술축의 개수가 증가하는 경향이 있다. 하지만 콜라주나 몽타주, 혹은 길게 찍기 기술을 활용한 영화의 도상화(icon) 작용은 거세진다. 소쿠로프의 영화는 서술축의 개수가 증가하는 경향을 정확히 정반대의 방향에서 거슬러가는 사례라 할 수 있다. 서술축의 절대적 빈곤함을 지향하면서, 영화 <러시아 방주>는 역사로서의 시간을 활용하는 작품이다. 단 하나의 시퀀스로 80분이란 긴 시간을, 단

<sup>35</sup> 질 들뢰즈, 앞의 책, 이정하 역, 62쪽.

하나의 서술축을 통해 완성해낸다. 이처럼 알렉산더 소쿠로프의 사례를 통해, 디지털 영화에서 플랑세캉스가 이루고자 하는 거시적인 목표는 '시각적 매개 변수'보다는 '지속시간'과 관련한 특정 의도로 보는 편이 더 적합하다는 결론을 내릴 수 있다. 물론 이때의 지속시간 개념은 크로노스가 아닌 카이로스로서의, 주관적이고 의식적인 시간임은 명심하여야 한다.

#### 4. 결론

영화미학의 영역이 확장됨에 따라 고전적 연출의 미장센 개념 또한 그 영역을 확장하게 되었다. 본 연구는 영화 미장센의 개념을 공간적인 연관성을 통해 들여다보면서 이를 프레임과 쇼트의 차원, 그리고 신과 시퀀스의 연속성, 이어서 미학적 차원에서의 플랑세캉스 개념에 이르기까지 세부적 연관성을 통해 살펴보았다. 그리고 디지털영화가 플랑세캉스의 개념을 통해 '지정학적 무의식'의 알레고리를 활용하는 방식을 살펴보았다.

시퀀스가 드러내는 몽타주의 거짓잇기(faux raccords)는, 과연 가시적인 연결성을 통해서도 의미에 대한 완결성으로 성취될 수 있을 것인가? 이제는 처음에 던진 이 질문에 대한 답변을 내놓을 차례이다. 현대 디지털영화의 물리적 연결성이 가상적 몽타주의 측면에서 '시간'이란 차원으로 나아가고 있음을 우리는 살폈다. 동일한 효과가 드러내는 시간과 시각적 매개변수에 대해, 본고는 각각 과거와 현재의 예시들을 비교하며 현대의 영화가 지닌 위상학적 측정 불가능성을 인지하였다. 들뢰즈는 "환영에 육체를 주기 위해 현대영화가 필요"<sup>36</sup>하다고 말하는데, 이는 운동-이미지(image-mouvement)의 너머에 있는 정신의 이미지로서 시간-이미지(image-temps)을 설명하기 위한 주석에 더 가까운 개념이다. 같은 의미로, 현대영화에서 디지털을 통해 얻게 되는 환영의 육체는 시각체계로서의 운동성이 아니라, 정신적 이미지의 '주관적 시간의 영역'을 점점 더 깊이 침투하고 있다. 알렉산더 소쿠로

<sup>36</sup> 위의 책, 89쪽.



프의 사례가 보여주는 것처럼, 현대영화의 비가시적이고 잠재적 영역은 점차 가시적이지만 버추얼한 디지털의 영역과 결합하고 있다. 둘의 합치는 이미 일부에서 완전히 성사되었으며, 그런 의미에서 현대영화는 '질료'의 절대성을 통해 시간의 주관성에 대항하고 있는 중이라고도 정리할 수 있다. 이러한 주관적 시간의 경향이 한동안 이어질 것이라 보고는 바라본다. 플랑세캉스 이외에도, 여러 부분에서 고전적 미장센들이 어떻게 변화하고 있는지를 파악하는 노력은 계속해서 이어져야 할 것이다.

초기의 디지털 미디어 환경에서 영화는 '미학적 측면'보다 '기술적 측면'에서의 도전을 성취하였다. 실제로 디지털의 발전을 통해 과거의 물리적인 제약은 다수 해결된 측면이 있다. 지금에 이르러 HD 디지털 카메라는 끊어지지 않고 약 2시간 정도까지 촬영하는 것이 가능해졌으며, 후반작업의 디지털 몰핑이나 소프트 커트 등의 효과들을 통해 이전보다 더 쉽게 의도된 플랑세캉스를 완성하는 것을 가능해졌다. 그러므로 이 오래된 '길게 찍기'의 논란은 이제 주관적인 평가만을 남겨두고 있다 해도 과언은 아닐 것이다. 그것이 플랑세캉스가 되었든, 혹은 단순히 롱테이크가 되었든 길게 찍기의 기술은 이제 비평의 몫으로 남겨지게 될 영역이라 말할 수 있다.

비록 커다란 차원에서 열린(Ouvert) 미장센을 목표로 한다는 점은 과거와 현재가 동일하더라도, 그럼에도 개념적 측면에서 영화의 위상학적 차원이 측정불가능한 수준으로 변화되었던 점은 그럼에도 주지되어야 한다. 현대의 디지털영화에서 공간과 시간의 모든 요소들은 통괄적으로 사용되고 있기 때문이다. 굳이 <러시아 방주>처럼 플랑세캉스로 영화 전체가 이루어진 극단적인 경우가 아니라고 하더라도, 존 파브로(Jon Favreau)의 <정글북 *The Jungle Book*> (2014)에서처럼 완전히 컴퓨터 그래픽으로만 완성된 영화들이 과거의 미학 체계를 어지럽히고 다시 정립하는 중인 것이 지금의 과정이라 할 수 있다. 물론 지금의 시점에서 한 마디로 이 모든 경향들을 보듬을 순 없을 것이다. 그렇지만 그 해체적 위상학의 면모를 설명할 수는 있을 것이라고 본 연구는 판단한다. 그런 면에서 본고의 플랑세캉스 사용에 관한 논의는 다만 현재에서만 그 의미를 지니고 있더라도, 필수불가결한 개념화 과정으로 취급되어야 한다. 다시 말해 본 연구는 앞으로 더 다듬어

지고 논의될 여지를 지니고 있다. 이렇듯 미장센의 요소가 여전히 효율적인 측면에서 강조되고 있더라도, 앞서 살핀 것처럼 과거 고전주의 리얼리즘의 최고 테크닉은 다른 의미를 부여하며 현대영화에서 활발하게 활동하고 있음은 분명하다. 이들은 앞으로 서로 부딪히거나, 융합하면서 서로의 장단점을 잠식해갈 것이다.

## 참고문헌

### 단행본

미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017.

뱅상 아미엘, 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 동문선, 2009.

스티븐 디 캐츠, 『영화연출론』, 김학순, 최병근 역, 시공사, 1997.

자크 오몽 외, 『영화미학』, 이용주 역, 동문선, 2003.

질 들뢰즈, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002.

질 들뢰즈, 『영화 1』, 주은주, 정원 역, 새길, 1996.

Marie-France Briselance, Jean-Claude Morin, *Grammaire du cinéma*, Nouveau Monde, 2010.

### 기타

미디어투데이 <http://www.mediatoday.co.kr>

인디와이어 <http://www.indiewire.com>

프리미어 <http://www.premiere.fr>

## Abstract

## About the Use of Plan-Sequence in Digital Films

LEE, Jihyun

Busan National University  
Lecturer

As the field of film aesthetics expands, the concept of classical the mise-en-scene expands too its scope. This paper examines the concept of mise-en-scene through spatial connections. The primary goals of this study are understanding the relation between the frame and the shot, the continuity between the scene and the sequence, and the aesthetic dimension to the plan-sequence. In modern cinema theory, the elements of mise-en-scene are more emphasized in terms of efficiency, but this study is concerned that the classical aesthetic system is still important. To this end, we examine the concept of plan-sequence, which was called the best technique of past visual realism aesthetics, is utilized in digital cinema. Finding significance for the modern use of plan-sequences is a secondary goal of this paper and we expect it to be a stepping stone to search for the aesthetics of digital cinema.

The plan-sequence is one of the important factors that can be evaluated in the preparation and application of the event for the movie director. In the real world where the film itself is used commercially, digital film will have a conceptual tool that can utilize allegorics of 'geopolitical unconsciousness' through plan-sequences.

## Keywords

plan-sequence, sequence, long-take, digital cinema, Chronos, Kairos, *Russian Ark*