
영화 내러티브

할리우드 영화의 고전적 스타일

-데이비드 보드웰의 이론을 중심으로-

이 용 관

경성대 연극영화학과 조교수

목 차

1. 머릿말
2. 고전적 스타일의 정의
3. 고전적 스타일의 물적토대
 - 1) 산업적 측면
 - 2) 기술적 측면
4. 고전적 내러티브
5. 고전적 내레이션
 - 1) 공간표상
 - 2) 고전적 편집
6. 고전적 스타일과 장르영화
7. 맺음말
8. 참고문헌

1. 머릿말

해가 지지 않는 또 하나의 제국 할리우드.

언젠가 할리우드는 전세계의 스크린 타임의 3/4을 점유하기까지 했었으며, 현재에도 세계영화의 주도적 위치를 차지하고 있는 바, 이는 고도로 체계화되고 전문화된 영화산업과 고전적 스타일의 확립에 따른 결과였다.

한편, 오늘날 전세계의 영화관객을 향해 무차별로 퍼부어대는 미국의 이상(American Dream)과 서구사회의 지배 이데올로기에 대한 비판적 고찰이 마르크시스트 비평가들에 의해 본격적으로 논쟁화되고 있다.

따라서 할리우드 영화가 지배적 이데올로기의 기능을 효과적으로 수행할 수 있는 근거인 고전적 스타일에 대한 이해는 비단 세계영화사적인 관심사일 뿐만 아니라, 해방 이후 할리우드의 양식만을 수용해왔던 한국영화사의 앞날을 위해서는 필연의 의무라고 할 수 있다.

2. 고전적 스타일의 정의

흔히 이야기되는 할리우드 영화의 고전적 스타일(Classical Hollywood Style)은 시기적으로 볼 때는 1917년 경부터 1960년 사이에 제작된 할리우드 영화의 일관된 스타일을 가리킨다. 이처럼 일관된 스타일의 전제로는 첫째 개인적인 혁신에 명확한 한계를 부여하는 그룹 스타일, 둘째 통일성, 셋째 연속성을 통한 인위적 요소의 제거, 넷째 계급과 국가를 초월하여 모든 사람이 쉽게 이해하고 감동할 수 있는 체계적인 방식, 다섯째 이야기가 기본적인 관심이라는 것 등이다.¹⁾

이러한 전제를 바탕으로 확립된 고전적 스타일의 궁극적 목표는 관객의 반응을 유도하고 지속시킴으로써 결과적으로 안정된 흥행을 담보한다는 것이다. 요컨대 고전적 스타일이란 곧 '관객을 수동적으로 만드는 방법'인 것이다. 때문에 고전적 스타일의 모든 구체적

1) David Bordwell, Janet Steiger and Kristin Thompson. The Classical Hollywood Cinema : Film Style & Mode of Production to 1960. New York. Columbia University Press, 1985. p.3.

개별요소들은 관객을 수동화시키기 위해 고안되고 발전되어 왔다. 관객의 수동화는 필연적으로 영화작품이 지니는 이데올로기를 무비판적으로 수용하게 만든다. 따라서 할리우드 영화가 지니는 이데올로기 연구에 못지않게 그러한 이데올로기의 반영과 수용의 방식인 고전적 스타일에 대한 연구가 필요한 것이다.

할리우드에서 고전적 스타일은 지배적 양식이 됨에 따라서 '작가' 이전에 '계약'이 '차이' 이전에 '규칙'이 강조되어왔다.

이러한 계약과 규칙은 장치(devices), 체계(Systems), 그리고 체계들의 관계(Relations of Systems)에 의해 형성된다.² '장치'는 개별적인 기술요소로 조명, 연속편집, 영화음악, 디졸브 등이 이에 해당한다. '체계'는 각 요소에 부여된 기능의 측면으로 기술적 장치는 관객이 그 기능을 이해할 때만 의미를 획득하게 된다. '체계들의 관계'는 이야기의 논리성, 영화적 시공간의 상호작용으로서, 스타일은 바로 이러한 체계들의 관계에 의해 규정될 수 있다. 요컨대 할리우드의 고전적 스타일은 "관객의 반응을 안정적으로 만들고 이에 따라 지배 이데올로기의 주입이 용이하도록 하기 위해서 고안된 일관되고 닫힌 구조의 스타일"로 규정할 수 있다.

본고에서는 이러한 고전적 스타일을 첫째로는 하부구조인 물적토대, 즉 산업적 측면과 기술적 측면이 어떻게 고전적 스타일의 형성에 기여했는가 하는 점과, 둘째로는 상부구조인 미학적 측면, 즉 고전적 내러티브와 고전적 내레이션을 분석 그리고 마지막으로 고전적 스타일이 가장 효율적으로 적용된 장르영화의 연구를 통해 개략적인 고찰을 시도하고자 한다.

3. 고전적 스타일의 물적 토대

1) 산업적 측면

영화의 존재조건들은 영화산업 속에 내재되어 있는 동시에 인접 산업과의 관계에 의해서 상호작용하는 경제적 이데올로기적 관계를 창출해낸다. 이러한 관점에서 본장에서는 고전적 스타일을 가능케 했던 제작방식에 대한 효과적 설명을 위해 경제적 관행(economical

2) Ibid., p.6.

practice)을 살피기로 한다.

고전적 할리우드 영화의 제작방식을 이해하기 위해서는 먼저 어떠한 요소들이 산업조직 속에 포함되고 있으며 그 요소들 간의 관계는 어떠한가에 대한 이해가 선행되어야 한다.

마르크스의 개념인 '생산 양식(mode of production)'은 '노동력(labor force)'과 '생산수단(means of production)', 그리고 '생산자본(financing of production)'의 세 가지 요소로 구분할 수 있다.³⁾

이 개념들을 영화제작관행에 대입해 보면 먼저 노동력은 영화제작에 직·간접으로 참여하는 모든 노동자를 말한다. 촬영기사, 시나리오작가, 조명기사 등이 이에 해당할 것이다. 생산수단은 상품생산에 관계되는 모든 재화를 말하는 것으로 의상, 카메라, 조명기, 음향기재 등은 물론 제작에 관계되는 모든 기술이 이에 해당된다. 예컨대 조명기사가 조명기구를 구해서 설치한다면 이는 곧 노동력과 생산수단의 결합이다. 생산자본은 노동력과 생산수단을 구하기 위한 자본과 투자의 개념으로써 영화제작비나 선전·광고비 따위가 이에 해당된다. 이렇게 볼 때 할리우드의 제작양식의 특징은 '대량생산'이라고 할 수 있다.

대량생산을 가능하게 하는 요인은 '분업화'와 '표준화'이다. 노동분업은 '노동의 사회적 분업(socio-division of labor)'과 '노동의 정밀분업(detailed division of labor)'으로 나눌 수 있는데 할리우드의 영화산업은 노동의 정밀분업방식에 의해 대량생산체제를 확립시켰다.

노동의 정밀분업화는 또한 필연적으로 특정 그룹의 이윤추구를 위해 각종의 이익단체를 조직하게 된다. 할리우드에서는 '교역단체(trade association)'와 '전문 기술자 단체(professional engineer's association)' 그리고 '노동단체(labor association)' 등과 같은 그룹들이 조직되었다.⁴⁾ 이중 '전문 기술자 단체'와 '노동단체'는 제작과 직접 관련되면서도 그 조직의 목적은 조금씩 다르다. 즉 '전문 기술자 단체'는 표준화를 추진하기 위해 구성된 것으로, '영화 기술자 협회(the society of motion picture engineers)'가 대표적인 예이다. '노동단체'는 자신의 권익보호와 친목도모, 정보교환 등의 취지를 갖고

3) Ibid., p. 89.

4) 이같은 단체들 외에 할리우드의 그룹스타일에 영향을 미친 인접단체(adjacent institution) 또는 제작과정이나 기술을 소개하는 영화잡지들, 저작물이나 대학의 영화교육기관 등이 있다. 대표적인 영화잡지는 「활동사진 세계」(Moving Picture World, 1907 창간), 「영화뉴스」(Motion Picture News, 1908 창간), 「5센트 영화」(The Nickelodeon, 1909 창간) 등이 있다. (Ibid., p. 106참조)

있으며 '스크린 클럽(screen club)' 이나 '영화 카메라 클럽(the cinema camera club)' 등이 이에 해당된다.

표준화는 1910년대 후반에 장편영화(feature film)가 1권 짜리 영화에 대한 우위를 확보하게 됨으로써 제작·배급·상영의 진과정에 걸쳐 확립되었다.

제작에 관한 표준화에는 제작과정에 대한 표준화와 아울러 제작을 가능케 하는 시설의 표준화도 포함된다.

제작관행에 대한 표준화는 먼저 자본의 관리를 들 수 있다. 할리우드 영화사의 초기에는 스튜디오 소유주가 제작과 자본의 관리를 동시에 담당했으나, 본격적인 스튜디오 시대에 이르러서는 자본과 제작이 엄격하게 분리되게 시작하였다.

둘째로 작품과 제작과정에 관한 기본 결정권의 경우에는, 초기에는 감독과 촬영기사가 주요 결정권을 행사했었으나 1914년 경에 중앙제작 시스템⁵⁾이 도입되면서 전문가가 이루어졌다. 다시 말해서 제작시준이 시작되기 전에 스튜디오의 수뇌진과 제작자가 함께 모여 지남해의 제작과 흥행실적, 그리고 시장정보에 대한 분석결과를 토대로 하여 한 해 동안의 제작방향이나 예산편성 따위를 결정하였다. 각 스튜디오들은 제작의 투자수준에

5) 할리우드의 제작관행은 시기별로 다음과 같이 나눌 수 있다.

- 1 1906-1907 : 카메라맨 체계(cameramen's system).
- 2 1907-1909 : 감독체계(director system).
- 3 1910-1913 : 감독 유니트 체계(director-unit system).
- 4 1914-1931 : 중앙제작체계(central produce system).
- 5 1930년대 : 제작자체계(producer system).
- 6 1940-1959 : 패키지 유니트 체계(package-unit system).

카메라맨 체계는 촬영기사가 제작의 모든 과정을 관장하는 것으로 심지어는 자본관리까지도 담당했다. 감독체계는 내러티브 영화가 활성화됨에 따라 배우의 연기나 의상 등을 관장할 책임자로 연극의 무대감독을 기용하여 제작의 책임을 맡기는 것이다. 감독 유니트 체계는 영화 산업체계가 자리를 잡으면서 작품의 수요가 증가했고, 따라서 더 많은 감독이 필요해짐에 따라 다수의 전문집단체제로 통합되었다. 이윽고 1909년 이후 셀러그라는 캘리포니아에 프란시스 보그스(Francis Boggs)를, 뉴올리언스에 루이스 하워드(Louis J. Howard)를, 그리고 시카고에는 오티스 터너(Otis Turner)와 프랭크 비(Frank Beal) 등과 같은 감독들을 제작담당자로 두었다. 중앙제작체계는 장편영화의 보급이 증가함에 따라 연극제작기획을 세우고 이를 각 제작자에게 분배하는 방식이다. 할리우드의 제작관행은 이 시기에 이르러 비로소 표준화와 전문화가 완성되었다고 볼 수 있다. 제작자 체계는 중앙집중식 제작계획방식에서 벗어나 각 제작자의 역할을 최대한으로 발휘할 수 있도록 재량권을 준 방식이다. 패키지 유니트 시스템은 제작자가 특정 스튜디오에 소속되는 것이 아니라 작품당 계약을 통해서 제작에 임하는 방식이다. (Ibid., p.93 참조)

따라 특수 제작물(the Specials), 정규제작물(the Programs), 그리고 싸구려 영화라고 할 수 있는 B급 영화('B' movies)로 구분하여 그 비율을 조정했다. 이처럼 엄격한 제작방침과 투자방식은 필연적으로 장르영화(Genre films)의 출현을 초래한 요인이 되기도 하였다.

셋째로는 제작의 전문화이다. 제작자는 완성된 시나리오를 바탕으로 예산운용에 대한 만전의 계획을 세우고 아울러 제작과정의 효율성과 경제성에 관해서도 책임을 담당했다. 경제적인 영화제작을 위해 한 번 제작된 세트나 의상 따위는 다른 작품의 제작에도 사용되곤 했는데 그 결과 장르의 반복이 조장되는 경향이 있었다. 예컨대 1908년에 셀리그(Selig)사는 동물원을 사들여 한 편의 동물영화를 제작한 후, 투자의 회수를 위해서 이에 동물영화 시리즈를 양산하였다. 또한 파라마운트(Paramount)사는 1927년에 배를 한 척 구입한 후, 이 배가 노후하여 폐기처분될 때까지 수십편의 영화에 반복해서 사용했다.

넷째로는 제작진의 전문화이다. 오늘날 전세계의 영화제작에 있어 보편적으로 행해지고 있는 제작진의 전문화는 이미 20년대에 할리우드의 스튜디오 시스템이 정착되면서 확고하게 이루어졌다.

이상과 같은 제작관행의 표준화는 어떤 혁신적인 영화양식도 불가능하게 만들면서, 할리우드 영화가 고전적 스타일의 전형이 되도록 이끌게 만들었다.

2) 기술적 측면

테크놀로지는 특히 할리우드 영화에서 가장 중요한 요소이다. 할리우드는 특히 유성 영화기 이래로 음향, 색채, 대형화면, 입체영화 등의 출현과 보급에 주도적 역할을 담당해왔는데 이는 기술혁신과 아울러 판매전략의 일환이라는 의미도 있다. 요컨대 관객으로 하여금 끊임없이 환상을 불러 일으켜 극장으로 발길을 향하도록 하려는 의도가 내재되어 있다. 이는 다시 말해서 기술적 진보야말로 무한한 경제적 가치를 창출해 낼 수 있다는 순전한 경제원칙에서 한치도 벗어나지 않고 있음을 뜻한다.

기술적 진보의 또 다른 원인으로서는 '제작능률(Production efficiency)의 제고', '제작차별화(Production differentiation)의 유지', 그리고 '표준화(Standards of quality)의

6) Ibid., pp. 243-244.

유지 등이 있다.⁶ 제작능률의 제고는 새로운 테크놀로지의 진보가 제작방식의 문제점을 해결하는 동시에 시간을 절약함으로써 경비절감과 아울러 작업결과를 정확하게 예측할 수 있다는 경제적 이유 때문에 선호된다는 의미를 지닌다. 제작의 차별화는 다른 스튜디오의 작품과 구분하기 위한 각 스튜디오들의 필사적인 노력의 산물로서 기술적 진보야말로 그러한 의도에 가장 적합한 방식이었다. 표준화 유지는 고전적 스타일의 규범에 의해 인정된 표준화를 유지·발전시킬 목적으로 기술을 탐구하는 것을 말한다.

기술적 진보의 주체 가운데 스튜디오와 연관 산업회사나 연구소와의 특정 단체, 특히 기술자 단체는 영화의 스타일과 경제적 구조 사이를 중개하면서 기술과 기법 사이의 완충역할을 수행한다. 이를테면 '미국 촬영가 협회(American Society of Cinematographers)'는 촬영에 있어 작업의 표준을 제안하고 또 유지시키며, 토론이나 연구를 통해서 기술진보의 방향을 영화 기자재 제조업체나 스튜디오에 제시한다.

기술적 진보는 필연적으로 스타일의 변화를 초래하는 바, 할리우드의 경우에는 고전적 스타일의 확립과 강화에 기여해왔다.

이러한 기술적 진보와 스타일의 상관관계에 대한 해석은 앙드레 바쟁(André Bazin)과 장 루이 코몰리(Jean-Louis Comolli)의 경우에서 보듯이 평가에 따라 그 입장이 다르다. 할리우드 영화에 대해 비교적 후호적이었던 바쟁은 완벽한 사실주의를 추구하는 이른바 '완전영화(total cinema)'를 위해서는 기술적 진보가 시대한 역할을 담당하리라고 보았다.

반면에 코몰리는 기술적 진보가 경제적 압박, 이데올로기적 요구에 의해 진행되어 왔으며 그에 따라 영화의 스타일의 변화는 바람직하거나 고유한 방향이 아니라 파행성을 띠게 되었다고 주장하였다.⁸

결국 할리우드 영화에 있어서의 기술적 진보는 기본적으로 고전적 스타일의 범주 내에서만 인정되었다고 볼 수 있다. 이를테면 20년대와 30년대에 유행했던 마쓰다 램프는 여배우의 이미지를 보다 환상적으로 표현하는데 적합하다는 이유 때문에 할리우드의 감독이나 촬영기사들에게 선호되었다. 또한 유성영화의 도래는 워너 브러더즈사와 폭스사가

7) André Bazin, *What is Cinema?*, Hugh Gray(trans), Berkeley, University of California Press, 1967, pp.17-40.

8) Jean-Louis Comolli, *Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field*; in Bill Nichols(ed), *Movies and Methods*, vol. II, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1985.

경제적 가능성과 만족할만한 표준화를 성립시키고 난 뒤에야 비로소 개화되기는 하였지만, 고전적 스타일의 규범에서 벗어난 것이 아니라 오히려 그 규범을 넓히고 더 확고부동한 토대를 마련해주었다. 요컨대 할리우드 영화의 고전적 내러티브는 작중인물의 심리적 인과관계를 그 바탕으로 하고 있기 때문에 사운드가 작중인물의 심리나 감정을 묘사하는 목소리나 현장의 사실감을 높여주는 음향효과로 기능함으로써 관객을 수동적 자세로 만들도록 할 수 있다는 효용성이 인정되었던 것이다.

4. 고전적 내러티브

할리우드의 초기 스타일(Primitive style)은 에드윈 포터(Edwin S. Porter)나 그리피스(D.W. Griffith) 등과 같은 개인적 혁신가들에 의해 교차편집이나 점사 등의 기법이 등장하면서 급격히 쇠퇴하기 시작하였다. 이처럼 ‘극적인 힘(dramatic power)’을 위한 영화적 표현기법의 개발은 영화의 제작방식에도 큰 영향을 미쳤고, 이와 동시에 소설이나 연극·미술 등의 표현양식과 결합하게 됨으로써 점차 이야기의 구조를 지니게 되었다. 약 10분 정도의 한 권짜리 영화(one-reel film)나 원 쇼트 영화(one-shot film), 또는 단순한 기록영화(actualités) 등이 주류를 이루었던 초기단계에서 벗어나서, 1903년 경에는 추적영화(chase film)나 간단한 멜러드라마가 출현했던 것이다. 전자는 평행편집과 ‘마지막 구출(last rescue)’의 힘을 빌어 극적구조의 강화를 도모한 활극(action film)으로써 이후 할리우드 영화의 전형이 되었고, 후자는 당시 보드빌 쇼의 주요한 양식 가운데 하나였던 촌극(playlet)의 이야기 구조를 모방한 내러티브 영화(narrative structure film)의 등장을 가리킨다. 19C 말에 미국에서 크게 유행했던 촌극은 보통 멜러드라마의 형식을 지녔는 바, 예를 들면 대재난 속에서 자신의 약혼녀와 그 가족을 구하는 남자 주인공의 이야기라든가, 자식이 독자적으로 선택한 배우자를 그 아버지가 받아들이려 하지 않는 따위의 대중적인 이야기였다. 이와 함께 1906년경부터 등장한 5센트 극장(nickelodeon)은 유럽의 영화예술운동(film d'art)과의 관련을 통해 점차로 이야기의 장편화를 발전시켜 나갔다.

초기단계에서 고전적 스타일의 시대로 전이되는 핵심요인은 크게 보아 세가지를 들 수 있다 첫째는 종래의 대중적 보편적 회극형태에서 벗어나 점차 소설이나 정통연극의 이야기를 도입하기 시작하였다. 둘째로는 영화가 점차 장편화함에 따라 보다 체계적이며

복잡한 이야기 구조가 필요하게 되었다. 셋째로는 초기단계들 벗어난 영화가 신속하게 산업화하면서 필연적으로 대중잡지나 단편소설 등과 같은 다른 오락물들과 경쟁하게 되었으며, 이 과정에서 살아남기 위한 방법으로 내러티브 영화의 제작에 눈길을 돌리지 않을 수 없었다.⁹⁾ 이러한 전이과정을 거쳐 확립된 고전적 내러티브는 주인공이 개인적이거나 사회적인 문제를 해결하기 위해 투쟁하거나 그러한 과정을 통해 특정한 욕망을 지닌 개인을 표상하게 된다. 그리고 그 투쟁의 과정에서 주인공은 타자나 외부환경을 통해 부딪히는 갈등과 위기를 겪게되고 궁극적으로는 문제의 해결이나 목표의 성취/실패라는 닫힌 구조를 구축해낸다.¹⁰⁾ 여기서 주인공은 내러티브의 구조 속에서 가장 특수한 작용인물인 바, 기본적으로 인과관계의 전달기능을 담당하게 된다. 요컨대 고전적 내러티브의 교조적 포맷은 인물중심의 인과관계에 근거하고 있는 것이다.

고전적 내러티브의 논리를 정당화시키기 위해서는 동기부여(motivation)가 사용된다. 즉 인과관계가 동기부여를 통해 고전적 내러티브를 전개시켜 나가는 것이다. 동기부여는 4가지로 대별할 수 있다. 구성적 동기부여(compositional motivation), 사실적 동기부여(realistic motivation), 예술적 동기부여(artistic motivation)가 그것이다.¹¹⁾ 구성적 동기부여는 이야기의 진행에 따르는 것이며, 사실적 동기부여는 무대, 소품, 의상 등에 의해 사실성이나 그럴듯함(verisimilitude)을 부여한다. 상호 텍스트적 동기부여는 인습적 동기부여나 장르적 동기부여(generic motivation)이라고도 부르는 것으로 스타니 장르 등의 컨벤션에 의한 동기부여를 가리킨다. 예술적 동기부여는 영화적 표현기법 자체가 두드러지게 나타나 관객의 인식을 새롭게 하기 위한 의도적 동기부여를 말하는 것으로 고전적 스타일의 영화에서는 극히 드물게 나타난다.

이상의 동기부여는 작품 내에서 상호작용하는 가운데 공존하는 경우가 많다. 이를테면 회상장면(flash back)의 경우, 관객에게 필수적인 이야기의 정보를 제공함으로써 구성적 동기부여로 기능하는 동시에 극중인물의 회상과정을 그럴듯하게 하는 사실적 동기부여의 1940년대의 여성취향의 멜러 드라마에 주로 쓰였다는 점이 확인되면 장르적 동기부여로도 기능하는 것이 된다. 그러나 고전적 스타일에서는 구성적 동기부여가 우선하기 때문에

9) David Bordwell, Janet Steiger and Kristin Thompson, op.cit., pp. 157-158.

10) David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, The University of Wisconsin Press, 1985, p. 57.

11) David Bordwell, Janet Steiger, and Kristin Thompson, op.cit., p. 19.

여러개의 동기부여가 동시에 작용할 때에는 대개 구성적 동기부여가 여타의 것을 지배하게 된다.

이상의 관점에 따라 고전적 내러티브의 특징을 정리하면 다음과 같다. 우선 등장인물의 심리적 인과관계가 중심적 역할을 담당하고 자연이나 역사적 인과관계는 이에 종속된다.

둘째, 우연성은 극적구조의 초반에 도입된 상황설정부분에서만 예외적으로 허용된다. 특히 결론 부분에서는 철저히 배제되는데 이는 ‘잘 짜여진 극(well-made play)’의 ‘그럴듯함’이나 있음직함(probability)’에 영향을 받은 것이다.

세번째로 극중인물에 명확한 성격을 부여한다. 이것을 위한 방법을 다시 세분하면 1) 인물의 개성을 스토리에 부합시킬 것. 2) 하나의 성격화는 타자의 그것과 명백히 구분 되도록 할 것. 3) 인물의 성격은 일관성을 유지할 것 등이다.

네번째로 인과율을 강화시키는 동시에 이를 흥미진진하게 하고 돋보일 수 있도록 하기 위해 복선을 깬다.

다섯번째로 동기의 반복을 통해 등장인물의 성격화를 강화한다.

여섯번째로 극중인물, 특히 주인공은 목표지향적(goal-oriented)이거나 특정한 욕망을 지닌다.¹²⁾

일곱번째로는 이중의 인과구조(double causal structure)나 2개의 플롯 라인을 지닌다.¹³⁾ 이를테면 사랑의 정취가 주플롯(main plot)로 기능하는 한편, 보다 활동적인

12) 사회적 인과관계가 내러티브의 중심적 역할을 담당하는 대표적인 예로는 1920년대의 소련영화를 들 수 있다. 또한 자연적 인과관계가 이야기의 중심이 되는 예로는 오즈(小津安二郎)의 영화 - 삶과 싸이클, 자연의 리듬 - 를 들 수 있다. 한편 솔랭(Pierre Sorlin)은 고전적 영화가 역사적 사건을 비인과적으로 묘사하는 동시에 개인의 심리에 따라 왜곡시키고 있다고 비판하였다. (Pierre Sorlin, *The Film in History*, Oxford, Blackwell, 1980, p. 93.)

13) 주인공의 목표를 보통 새로운 상황을 원하거나 원래의 상태로 되돌아가고자 하는 욕망으로 드러나며, 이는 19C 역사의 중심법칙, 즉 극중인물의 욕망과 그에 대한 장애에 의해 야기되는 갈등구조의 영향을 받은 것이다. (David Bordwell, Janet Steiger and Kristin Thompson, op. cit., p. 17)

14) 채트먼에 따르면 내러티브 사건은 위계(hierarchy)의 논리를 지니는데, 이는 사건의 중요성에 따른 차이이다. 채트먼은 중요사건의 플롯트를 핵(noyau) 또는 중핵(kernel)이라 부르고 부차적인 사건의 플롯트를 위성(satellite)이라고 하였다. (Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca and London, Cornell University Press, 1980, p. 53)

사업, 정치, 범죄 등의 이야기 플롯트가 하위 플롯트, 또는 서브 플롯트(sub plot)로 기능하는 경우가 이에 해당된다. 2개의 플롯트 라인을 서로 상충하거나 하나의 플롯트가 다른 하나를 압도하는 경우도 있지만 절정부분에서 서로 일치할 수도 있다.

여덟번째로 이야기의 진행은 발단 - 전개 - 위기와 갈등 - 절정 - 대단원의 극적단계를 지니며, 이들 구조는 서로 인과율로 묶여 있다. 이를 흔히 사다리 구조(stairstep construction)라고 부르는데 각 장면은 한정된 정보만을 제시하지만 점차로 정보가 축적됨에 따라 긴장이 고조되고 절정을 향해 치달는다. 관객은 이처럼 내러티브의 평형 - 불균형 - 평형의 과정을 통해 동화작용을 일으키게 되어 통합주체(united subject)¹⁵⁾가 된다.

한편 내러티브의 구성에 필요한 요소로는 내러티브 논리와 시간, 공간이 있는 바¹⁶⁾ 이에 대한 이해를 위해서는 스토리에 해당하는 파블라(fabula)와 플롯트에 해당하는 수제(syuzhet)를 먼저 살펴야 할 것이다.

파블라는 주어진 시공간과 인과관계 속에서의 내러티브 사건들, 즉 사건의 연대기적 순서를 말하며 수제는 영화 속에서 파블라가 극적구성에 따라 배열되는 순서를 가리킨다. 다시 말해서 수제는 내러티브에서 관객이 받아 들이는 정보의 양과 정도를 조절하는데 이때 수제의 표상양식과 파블라 정보의 형식적 조화가 중요해진다.

수제가 파블라 사건을 특정방식으로 표상하고 혼합하기 위해서는 선택이 필요하며, 이 선택은 필연적으로 간극(gap)을 생성하게 된다. 간극은 가장 보편적인 '시간적 간극(temporal gap)'과 미스터리나 수수께끼의 내러티브에서 왜, 누가 실종되었는지에 대한 의문을 대변하는 '인과적 간극(causal gap)', 그리고 수제가 극중인물이 어디에 있는가를 숨기거나 행위의 장소를 무시하는 따위의 '공간적 간극(spatial gap)'으로 나눌 수 있다.¹⁷⁾

이와 같은 파블라와 수제의 관계에 의해 내러티브의 구성요소를 설명할 수 있게 된다. 우선 내러티브의 논리는, 수용자가 영화작품 속의 수제를 통해 파블라를 구성하는데 있어 수제는 현상이나 상황을 그 자체로 한정하는데 반해 수용자는 현상과 상황들 간의 관계, 즉 기본적인 인과관계를 정리한다. 요컨대 수제는 관객에게 선형적인 인과관계를 보다

15) Noël Carroll, *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*, New York, Columbia University Press, 1988, p.160.

16) David Bordwell, op.cit., p.51.

17) Ibid., p.54.

복잡하면서도 체계적으로 제시하는 것이다.

시간은 순서(order), 지속(duration), 빈도(frequency)로 나눌 수 있다. 순서란 수제가 파블라 사건을 연속성에 의해 제시하는 것을 말한다. 지속은 사건들을 늘이거나 축소시키는 것이다. 이를테면 접사는 보통 지속시간이 짧은 내용곡선(content curve)을 갖게 되는데 눈에 띄게 길다면 특정한 이데올로기가 내재되어 있는 것이 된다. 빈도는 하나의 사건이 얼마나 반복해서 발생하거나 서술되는가를 가리키는 것으로서 특정 의미나 장면의 반복이 이에 해당된다.

공간은 수제가 파블라 공간을 배경, 위치, 경로 등의 제시에 의해 표상하는 것을 말한다.

이상의 개략적인 과정을 통해 볼 수 있듯이 고전적 내러티브란 곧 상기한 내러티브의 구성요소를 엄격하게 결합함으로써 결과적으로 닫힌 구조를 구축하는 것이라고 할 수 있다.

5. 고전적 내레이선

표상형식으로서의 내레이선은 “영화의 수제나 스타일을 통해 관객이 파블라 정보를 체계적으로 받아들이는 과정에서 상호작용하는 것”¹⁸⁾, 또는 “내러티브를 제시하는 것”, 즉 “내레이터와 감상자 사이에서 내러티브가 현실화 되는 과정”¹⁹⁾ 등으로 정의된다.

수제와 스타일의 상호작용을 통해서 고전적 내레이선으로 규정지워지는 특징은 세가지 정도로 요약할 수 있다.²⁰⁾ 먼저 고전적 내레이선에서 영화 테크닉은 파블라 정보가 수제로 전환되는 도구로 사용된다. 영화 테크닉은 흔히 고전적 신(scene)의 인과구조의 적합하도록 양식화된다. 이를테면 한 신의 시작부분에서는 주인공을 특정한 시공간 내에 위치시키는 원사를 주로 사용한 후, 이어지는 주인공의 행위에 따라 장면이 세분화되는데, 이때 무대, 조명, 음악, 구도, 카메라 움직임 등도 이에 따라 변화한다. 신의 마지막 부분은 접사를 사용하여 다음 장면으로의 전환을 유도한다.

둘째로 고전적 내레이선의 스타일은 관객으로 하여금 파블라 사건의 시공간을 일관되게

18) Ibid., p. 50.

19) Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, New York, Mouton Publishers, 1984, p. 3.

20) David Bordwell, *op.cit* pp. 162-163.

인식하도록 조장한다. 이를테면 조명의 경우 인물과 배경을 구분하며 이야기 중심을 언제나 화면 중심에 놓는 따위를 들 수 있다.

셋째로 고전적 내레이션은 특정 테크닉의 엄격한 사용을 통하여 안정된 전형을 조직하고 수재의 필요에 따라 사용한다. 이를테면 외국에서는 명조(high key)를 주로 사용하는데 반해 검은 영화(film noir)에서는 암조(low key)를 많이 쓴다. 또한 여성 주인공의 접사에 있어서는 부드러운면서도 신비로운 분위기를 창출해내기 위해 산광조명을 사용한다. “내러티브 제시의 기능”이라는 측면에서의 고전적 내레이션의 특징은 우선 전지적(omniscient narration)인 경향이 있다. 다시 말해서 내레이션은 극중인물 보다 많이 알고 있으면서 관객에게는 정보를 서서히 제공한다. 그러므로 전지적 내레이션은 자연 은밀한 내레이션이 될 수 밖에 없다.

두번째로는 투명적(transparent)이다. 따라서 서술자는 가급적 자신을 드러내지 않고 숨긴다. 이른바 불가시 관찰자(invisible observer)로서 관객으로 하여금 영화작품에 동화되도록 조장하는 것이다.

세번째로는 고도의 정보소통을 즐긴다. 특히 결론부분에 가서는 거의 완벽에 가까운 정보를 제시한다. 그러므로 고전적 내레이션의 주요목표는 관객이 영화적 허구의 세계에 전혀 의심을 갖거나 일말의 의문도 제기하지 못하도록 함으로써 환상주의(illusionism)를 성취하는 것이고, 따라서 수재나 스타일을 이데올로기화시키는 것이나,

1) 공간의 표상

고전적 스타일에서 공간의 표상(representation of space)은 관객으로 하여금 2차원 평면의 스크린을 3차원 공간으로 느끼게 만드는데 그 목적이 있다.

이러한 목적을 위해 체계화된 할리우드 영화의 고전적 영상은 ‘중심화(centering)’, ‘균형화(balancing)’, ‘정면화(frontality)’ 그리고 ‘심도화(depth)’ 등을 그 특징으로 한다.²¹⁾

‘중심화’는 극중인물, 특히 주인공을 반드시 화면의 중앙에 놓는 것으로 프레임에 의해 극중인물이 잘리는 것을 가급적 피해야 한다. 극중인물이 움직이거나 불가피한 비중심이

21) David Bordwell. Janet Steiger and Kristin Thompson, op.cit., pp.50-54.

야기될 때는 팬이나 틸트 등의 카메라 움직임이나 재화편화(reframing) 따위가 채용된다. 1929년 이후 쇼트 6개 당 최소한 1개는 재화편화에 의한 쇼트라는 연구결과가 이러한 경향을 잘 나타내 주고 있다.

‘균형화’는 대체로 ‘중심화’에 의해 달성되는 것이지만, 특정한 동기부여가 의도될 경우에는 불균형의 상태가 두드러지기도 한다. 이를테면 주인공이 차지하고 있는 화면 공간이 역명의 인물보다 훨씬 작을 경우 비중심화와 불균형이 의미작용을 일으키게 된다.

‘정면화’는 극중인물의 정면이 카메라 렌즈를 향해 있도록 유지되는 것을 가리킨다. 얼굴의 경우에는 얼굴 전체, 얼굴의 3/4, 옆 얼굴 등이 이에 해당되던 신체일 경우에는 전신, 3/4, 앞 모습이나 옆 모습 등이 된다. 요컨대 정면구도를 통해 관객의 관심을 끌거나 화면 속에 참가시키는데 가장 효율적인 것이다. 또한 주인공에 비해 상대적으로 덜 중요한 인물은 옆 모습이나 등을 보이게 된다. 어깨너머 화면(over-the-shoulder shot)이나 나누어 찍기의 정사/역사(shot/reverse shot)는 ‘중심화’, ‘균형화’, ‘정면화’의 효율적인 사용의 예이다.

‘심도’는 여러가지의 심도신호(depth cues)에 의해 3차원의 공간감각을 강화한다. 화면공간을 수평적으로 나누면 황금분할을 통해 ‘중심화’와 ‘심도’가 변증법적으로 작용할 수 있고 수직적으로는 배경, 중경, 전경의 ‘심도’가 효과적으로 표현될 수 있다. 조명, 색채, 초점이동, 카메라 움직임, 음향의 원근감 등이 모두 심도신호가 되는 것이다. 이를테면 조명의 경우 3차원 공간표상을 위해서 보편적으로 사용되는 방식은 전경을 실루엣으로 처리하는 반면에 중경은 밝게, 그리고 배경은 어두운 조명을 사용한다.

이같은 ‘심도’는 기본적으로 르네상스시대 이후에 서구의 회화를 지배해왔던 인위적인 원근법, 특히 콰트로센토(quattrocento)의 원근법의 연장선상에 위치하는 것이다.²²⁾ 르

22) 심도는 지금까지 영화 테크닉의 이데올로기 논쟁의 핵심을 이룬다. 프랑스의 「Cinétique」지와 「Cahiers du Cinema」지를 통해 전개되었던 이 논쟁은 르벨(Jean-Patrick Lebel)과 플레네(Marcelin Pleyntet), 보드리(Jean-Louis Baudry), 코몰리(Jean-Louis Comolli) 등에 의해 주도되었다.

르벨은 “Cinema & Ideology”라는 글을 통해서 영화가 이데올로기의 산물이 아닌 과학적 발명품이라는 주장을 폈다. 그는 영화 테크닉이 과학으로 부터 많은 것을 물려 받았다는 사실과 영화 테크놀로지가 과학적 특성을 지녔다는 사실 즉 정확성과 중립성을 강조했다. 반면에 플레네와 보드리에 카메라가 표상의 도구인 동시에 이데올로기적 도구라는 관점을 제시했다. 이는 관객과 스크린의 관계에서 3차원 공간의 환상이 주는 이데올로기적 의미를 분석하고자 하는 것이다. (Jean Louis Comolli & Jean Narboni. Cinema/Ideology/Criticism, in Bill Nichols(ed), Movies and Methods. op.cit., pp. 20-30)

네상스 이후로 등장한 과학정신의 도래와 지구중심설의 종말, 그리고 휴머니즘의 강조를 통해 제시된 이 인위적 원근법은 인간의 눈을 표상 시스템의 중심에 놓는 시각 코드를 토대로 한다. 이같은 공간파악의 개념은 그리스 로마시대의 공간파악의 개념과 뚜렷이 구별된다. 그리스·로마의 공간개념이 비연속적이고 이질적인데다가 여러개의 시점을 동시에 지니는 반면에 르네상스시대의 공간개념은 동질적이며 연속적인데다가 하나의 시점만을 지닌다.²³⁾ 보드리(Jean Louis Baudry)가 지적했듯이 영화의 카메라는 이러한 인위적 원근법의 체계를 재현하기 위해 고안된 것이었다. 그의 주장처럼 카메라야말로 공간표상에 있어 일안적 원근법(monocular perspectives)의 체계에 따라 그 기행을 수행하는 것이라면, 이러한 표상코드야말로 어떤 다른 것에 앞서 부르조아 이데올로기의 표현에 가장 충실한 역할을 한다는 것이다.

이와 같은 카메라의 본질적 표상기능 외에 카메라의 움직임도 3차원 공간표상에 있어 주요한 역할을 담당한다. 요컨대 전·후진 트래킹이나 동행화면(following shot) 등은 관객으로 하여금 3차원 공간의 환상을 느끼게 하는데 가장 효과적이 방법 중의 하나이다.

이러한 고전적 공간표상양식에 대립되는 대안적 공간표상(alternative representation of space)의 양식 중의 하나로는 60년대말 이후의 고다르(Jean-Luc Godard)의 작품을 들 수 있다. 그는 3차원 공간의 환상을 배제하기 위해 트래킹을 사용하기는 하되 수직이 아니라 수평·트래킹만을 사용했으며, 구도에 있어서는 극중 인물을 단일평면에 있게 함으로써 평면성을 강조하였다.²⁴⁾

2) 고전적 편집

고전적 편집(classical editing)의 가장 중요한 특성은 연속성의 법칙(rule of continuity)을 통해 내레이터를 드러내지 않는 이른바 '불가시 편집(invisible editing)'에서 찾을 수 있다. 일반적인 동기부여를 통해 사실적, 구성적 그럴듯함을 성취하고, 카메라 위치의 변경에 의한 장소이동의 정당화, 극중인물의 행위와 반응(action/reaction shot)이나

23) Jean-Louis Baudry, Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus : in Bill Nichols(ed), op.cit., pp. 534.

24) Brian Henderson, A Critique of Film Theory, New York, E.P.Dutton, 1980, pp. 62-81.

시점화면(point of view shot) 등에 의한 인과관계의 필연성의 공감, 파블라 정보의 반복을 통해 내레이션의 존재를 숨기는 장치 등등이 모두 고전적 편집, 또는 연속편집(continuity editing)의 주요 목적이다.

고전적인 연속편집은 무엇보다도 공간범위(spatial orientation)를 강화하는데 주로 쓰인다. 앙드레 바쟁은 고전적 연속편집의 기본특성을 두가지로 대별했는데 첫째는 연기자의 위치를 결정하여 만들어내는 공간의 박진성이고, 둘째는 커트에 의해 앞서의 목적과 효과를 극적인 동시에 심리적인 것으로 만드는 것이다.²⁵ 요컨대 일관된 공간관계와 극중인물의 심리적 역할의 결정을 가능케 함으로써 관객을 19C 부르조아 연극에서와 같은 위치에 놓게 하는 것이다.

이같은 동화작용을 위해서는 고전적 공간편집의 여러가지 법칙이 적용된다. 180°의 법칙과 연시전환(match cut)이 그 기본이다. 180°의 법칙은 행동축(axis of action), 가상선(imaginary line), 카메라의 삼각형 배치 등으로 불리우는 공통의 원리를 말한다.²⁶ 즉 하나의 쇼트에서 다음 쇼트로 전환될 때 카메라의 위치가 180°의 행동축인 가상선을 침범하면 그럴듯함이 깨지고 관객은 일순 혼란을 느끼게 된다. 이를테면 분석편집(analytical editing)이란 관객을 전체공간의 한 부분에서 다른 부분으로 전·후 이동시키는 것을 말하는데 이때 180°의 법칙이 깨어져서 두 인물이 대화하고 있었다면 한 순간 관객은 제 3의 인물이 있는가를 생각하게 될 것이다.

정사와 역사의 화면(shot/reverse shot)의 경우를 생각해 보자. 두 인물이 마주하고 있을 때 앞의 화면이 한 인물의 왼쪽 어깨너머로 촬영한 것이라면 다음 화면은 다른 인물의 오른쪽 어깨너머로 촬영한 외부역각(external reverse shot)²⁷이라야 한다. 만일 왼쪽 어깨너머 화면이라면 그 인물의 이동을 전제한 것이 되어 혼란이 야기된다.

내부역각화면(internal reverse shot)은 시점 화면과 관계가 있다. 두 인물이 대화중일 때 한 인물의 접사 다음에 다른 인물의 접사나 근사로 전환되었다면 내부역각이다. 이때 뒷 화면이 앞 쇼트에서 보여졌던 인물의 시점화면, 즉 지각적 광학시점(optical point of view)이라면 관객은 앞 인물의 입장에 동화된다. 남자의 시점으로 본 여인의 황홀한

25) André Bazin. op.cit., pp.31-32.

26) David Bordwell, Janet Steiger and Kristin Thompson, op.cit., pp.56-57.

27) 카렌 라이즈, 정용탁(역), 영화편집의 기법, 서울, 영화진흥공사, 1981, pp.173-204.

28) 다니엘 아루은, 최하원(역), 영화언어의 문법, 서울, 영화진흥공사, 1985, pp.54-75.

얼굴이라면 관객은 곧 남자의 입장인 동시에 영화 속의 참가자로서 기능하는 이데올로기가 성취된 것이다. 따라서 이러한 나누어 찍기가 많을수록 관객은 수동적이게 된다.

연시전환의 법칙은 시선의 일치(matching the look), 움직임의 일치(matching the movement), 위치의 일치(matching the position)로 나눌 수 있다. 이를테면 한 장소에서 세 사람이 대화를 나누고 있다고 가정하자. 할리우드의 고전적 스타일에서는 첫 화면을 공간전체와 인물들의 상호위치나 관계를 알려주기 위해 설정하면(establishing shot)으로 촬영한 후, 내러티브의 전개에 따라 특정 인물에게로 입사전환(cut in)한다. 이때부터 각 인물들의 독립화면은 계속되어도 관객이 그들의 위치나 시선방향을 현실감 있게 수용한다. 따라서 각 인물들의 독립화면이 제시되는 동안 화면 밖에 있는 다른 인물이 관객이 그것을 모르는 새에 움직였다면 그 인물의 근사로 전환되었을 때는 그럴듯함이 깨어진다. 이 경우에는 부득이 출사전환(cut back)을 통해 다시 전체적인 상황을 보여준 후에 각 인물의 독립화면을 촬영할 수 있을 것이다. 이처럼 변화된 전체상황을 재설정화면(restablishing shot)으로 처리함으로써 관객을 편안하게 해주는 것이 고전적 스타일의 관례이다.

독립화면의 연속적 제시가 객관적으로 그럴듯하기 위해서는 가능한 카메라의 시점이 객관적이어야 한다. 한 인물이 상대방을 향해 시선을 돌리면 그것을 기회로 상대방물을 포착한다. 이를 커팅의 동기화라고 하는바, 만일 한 인물의 접사에서 이인화면의 접사로 전환된 후에 시선을 돌리면 전지시점이 되어 커팅의 동기가 없는 것이다.

움직임의 일치는 흔히 프레임 인/아웃트라고 불리는 공간의 출입(clean entrance/exit)에서 잘 나타난다. 즉 한 인물이 오른쪽으로 걸어서 화면 밖으로 사라졌다면 다음 쇼트에서는 왼쪽에서 화면안으로 들어와야 한다. 또는 전쟁영화의 전투장면에서 보듯이 아군이 화면공간의 왼쪽으로 행군해가면 적군은 오른쪽으로 이동해야 한다.

청각선의 일치(earline match)는 시선의 일치와 함께 관심선(line of interest)과 관계가 있다. 인물의 시선방향이 디제틱 사운드(diegetic sound)의 음원을 향해야 하기 때문이다. 이와 더불어 음향의 원근법도 중요하다. 논디제틱 사운드(nondiegetic sound)라도 도둑의 발걸음에 따라 복소리가 제시되면 극중인물의 심리상태를 표상하는 것이므로 무의식적인 그럴듯함이 강화되는 터이지만, 대개의 경우에는 음원의 거리감이 사실적인 동기부여에 따르는 것이기 때문이다.

나아가 사운드의 이데올로기적 장치, 혹은 표상양식이 영상의 경우와 마찬가지로 중요한 것이므로 이에 대한 연구 역시 매우 중요한데도 아직 세계적으로도 일천한 바이다.²⁸ 다만

편집에 관련된 고전적 스타일의 측면에서는 사이음향(sound bridge)와 다이얼로그 후크(dialogue hook) 등이 대표적이라고 할 수 있다.

다시 대화 중인 두 인물을 가정해 보자. 한 인물이 상대방에게 전화를 걸어 5시간 후에 공원에서 만나자고 제의한 다음, 바로 그 공원에서 만나고 있는 쇼트가 이어지면 다이얼로그 후크에 의해 동기부여가 성취되어 그럴듯함이 유지된다. 대화 도중에 두 인물이 사고를 만나 비명을 지르게 되었고 바로 이어지는 화면이 엠블런스이면서 외화면(off screen)으로 여전히 비명이 들리고 있다면 사이화면에 의한 고전적 스타일이 달성된다.

그외에도 고전적 스타일에 속하는 연속편집의 예는 무수하다. 특히 할리우드의 고전적 편집은 몽타쥬 시퀀스(montage sequence=american montage)가 대표적이다. 어쨌든 할리우드의 고전적 스타일은 연속편집을 반복해서 지켰는 바, 이의 목적과 효과는 우선적으로 투명성의 유지, 원근감의 달성, 내레이선의 숨김 효과 등을 위해서였다.

6. 고전적 스타일과 장르영화

할리우드의 장르영화는 고전적 스타일의 쇼 원도우라고 할 수 있다. 할리우드의 스튜디오 시스템의 확립과 아울러 장르영화를 확립시켰을 때, 친숙한 이야기와 친숙한 인물, 그리고 친숙한 스타일의 사용으로 장르영화의 대중성을 가능케 했던 것이다.

할리우드의 제작자들이 장르영화를 체계화시켰던 것은 흥행에 성공한 작품을 약간만 변형시켜 반복제작한 것이 거의 언제나 안정된 관객의 반응을 끌어낼 수 있었다는 사실에 고무된 것이었던 반면에, 관객이 장르영화에 몰두하였던 원인은 장르영화의 대중의 공통적인 기대와 욕망을 충족시켜 주었다는 점에 있었다.²⁹⁾

이와 더불어 관객의 보편적인 공감을 얻어내는데 효율적이었던 장르영화는 사회적 갈등을 해소시키는 이데올로기적 전략에 널리 쓰이곤 했다. 요컨대 관객은 사회 정치적 갈등의 인식으로 야기되는 두려움을 장르영화를 통해 일시적으로 해소하는 것이다. 장르영화는 단순화된 문제해결을 통해서, 그것도 컨벤션을 통해 문제를 해결하는 일관된 태도를 보이는 바, 이는 곧 문제제기가 사실에 기초한 반면에 문제해결은 이상적이라는 점에서, 결국

29) 이충직, 타비아니 형제의 사운드 사용에 대해서, 한국영화학회지 제6집, 1989, pp. 80-98.

30) Thomas Schatz, Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System, New York, Random House, 1981, p. 29.

현실과 환상의 교묘한 결합을 통해서 관객을 현실로부터 도피시키는 것이라고 말할 수 있다.

장르영화의 일반적 내러티브의 가장 중요한 특질은 상기한 바와 같이 사회나 개인의 안녕을 해치는 문제를 해결하고자 하는 욕망의 과정이다. 이를테면 서부극은 분명 현재, 현실과는 역사 지리적으로 거리가 있음에도 불구하고 개인 대 단체, 도시 대 황야, 질서 대 무질서 등과 같은 특정시대나 지역을 떠난 보편적인 사회적 갈등을 내러티브 속에 내포하고 있다.

이같은 내러티브의 전개는 효율적으로 세팅과 극중인물로 대체되면서 관객에게 친숙한 문화적 배경과 인물들을 인식시켜 문제해결을 예견하게 한다. 관객에게 친숙한 이러한 장르영화의 서사구조는 상황설정(establishment) - 활성화(animation) - 강화(intensification) - 해결(resolution)의 단계를 거친다. 상황설정은 대개 평온한 상태가 깨어지고 문제가 발생하는 동시에 주요인물이 소개되는 단계이다. 활성화는 극중인물의 행위나 사건의 위험성 등에 의해 문제가 본격화되는 단계이다. 강화는 문제가 위기의 절정에 도달하는 순간이다. 해결은 물리적 이데올로기의 위험이 제거되어 질서를 회복하는 단계이다.

이같은 문제해결의 서사구조는 흔히 두가지의 서로 상반되는 가치체계를 지니게 되는데 문제해결은 두가지의 가치체계 중의 하나가 소멸되거나 다른 하나에 통합되는 것으로 결말지워진다. 장르영화는 이러한 문제해결을 통해 미국사회의 지배 이데올로기를 강화함과 아울러 미국문화의 이상과 가치와 신념 따위를 찬양하는 것이다.

한편 장르영화는 내러티브 전략과 사회적 기능의 관계에 따라 질서의 장르(genres of order)와 통합의 장르(genres of integration)로 대별할 수 있다. 질서의 장르는 서부영화, 갱스터 영화, 형사영화 등에서 보편적인데 사회의 안녕을 깨뜨리는 문제의 해결을 통해 질서를 회복하는 서사구조를 지닌다. 대개 일개인이 영웅적인 주인공으로 등장하여 투쟁공간(contested space)내에서 극적갈등을 경험하고 해결하는 중심역할을 담당한다. 이때 갈등은 폭력 등에 의해서 외부화되고 따라서 사회적 질서가 위협을 받게 된다. 대개의 경우에는 이러한 위협이 제거되는 것으로 끝나지만, 때로는 문제해결의 주체인 주인공이 죽거나 떠나감으로써 단체나 사회에 융화되지 못하기도 하고, 또는 자신의 개인주의를 지키려는 자세를 회복하기 때문에 애매한 결론으로 끝나기도 한다.

통합의 장르는 뮤지컬, 희극영화, 멜로드라마 등에서 보편적이다. 사회적이기 보다는

개인적인 감정의 차이로 발생한 갈등이 서로 통합되는 서사구조를 보인다. 배경은 주로 문화공간(civilized space)이 되며, 주인공은 일개인이 아닌 한쌍의 남녀(romantic couple)나 가족적 집단인 경우가 많다. 여기서 주인공들 간의 갈등은 질서의 장르에서처럼 외부화되는 것이 아니라 감정적인 것으로 내부화되며, 문제의 해결은 주로 사랑을 동반한 통합의 과정으로 귀결된다.

이상과 같은 장르영화의 특성을 요약하면 다음과 같다.

	질서 (서부영화, 갱스터, 형사영화)	통합 (뮤지컬, 희극영화, 가정 드라마)
영웅	개인(남성이 지배적)	커플/집단(여성이 지배적)
무대	투쟁공간 (이데올로기적으로 불안정)	문화공간 (이데올로기적으로 안정)
갈등	외부화(폭력)	내부화(감정)
해결	소멸(죽음)	포용(사랑)
테마	화해(구원) 마초코드(macho code) 고립된 자기의지 약속된 유토피아	통합(교화) 어머니/가족의 코드 단체의 협동 실패로서의 유토피아

하지만 장르영화의 일반적 양식은 계속 변화한다. 물론 이러한 변화가 근본적인 것에서 발생하는 것은 아니다. 장르영화의 고전적 형태는 언제나 상수인 채, 관객의 변화요구에 따라 변용된다. 워쇼우(Robert Warshow)의 말처럼 언제나 중요한 것은 관객이다.

“변화는 양식이 진부해지는 것을 방지해주는데 꼭 필요하다. 우리는 동일한 영화를 동일한 형식으로 반복해서 보고 싶어 하지 않기 때문이다.”

이러한 이유로 해서 장르는 진화과정을 겪게 된다. 물론 그 이전에 정착단계를 거쳐야 하는 것은 필연적이다. 장르의 정착과정은 실험단계(experimental stage) - 고전적 단계(classical Stage) - 세련기(age of refinement)로 이어진다. 실험단계에서는 흥행에 성공한 작품을 기준으로 삼아 약간의 변형을 더하면서 관객의 반응을 살핀다. 고전적

단계에서는 컨벤션이 확립되고 이에 따라 장르의 사회적 메시지, 즉 사회적 이데올로기나 문제해결의 전략의 전달과 강화의 기능이 보편화된다. 때문에 이 단계를 형식적 투명성(formal transparency)의 단계라고도 한다. 세련기는 고전적 관습이 파괴되고 형식은 투명성에서 불투명성(Opacity)의 단계로 변화된다. 이를테면 영웅의 사회적 역할 등과 같은 관습에 회의가 생겨나고 이에 따라 복잡한 심리의 소유자나 반영웅(anti-hero)이 등장하는 경우를 들 수 있다. 이렇게 장르의 진화가 이루어지는데 있어, 형식상의 변화를 내적진화라고 한다면 문화적 진화는 외적진화라고 칭할 수도 있다.

장르영화에서 내러티브의 소재는 실제 세계의 인물, 갈등, 무대 등에서 채용되고 반복되지만, 그 기본은 점차 내부적인 내러티브의 논리를 따르게 된다. 요컨대 장르가 진화되는데 따라서 그 나름대로의 리얼리티를 보유하게 되는 것이다. 이를테면 초기 서부영화에서 상투적으로 쓰였던 의상의 코드는 다른 방식으로 변화되면서 관객의 수용을 유도한다. 영웅은 항상 흰 모자를 쓴다는 컨벤션이 변화되어도 관객이 이를 수용하는 것이다. 또한 현실세계의 변화에 따라 장르도 진화하게 된다. 서부영화에서 인디언의 이미지가 계속해서 변화한다는 가. 2차 대전 후 우주여행과 원자탄의 영향으로 공상과학 영화가 진화한 것 따위가 대표적이다.

결국 장르가 끊임없이 진화하는 것은 관객의 요구와 현실여건의 변화 때문이라고 할 수 있는 바, 장르가 성공하기 위해서는 몇가지 필수적인 전제가 필요하다고 말할 수 있다. 우선은 내러티브의 구조상 문제의 심각성을 반복해서 관객에게 제시하며 테마가 어필할 수 있도록 해야 한다. 그리고는 문제제기와 해결에 대한 관객의 욕구를 신속하게 수용하고 또 이용할 수 있는 유연성과 능력을 갖추어야 한다.

장르영화는 분명히 관객으로 하여금 시간을 초월하도록 하면서 자신이 속한 사회의 문화를 신뢰하게 만들고 불변의 이데올로기를 주입시킨다. 그러나 문화적인 과거와 현재 간의 구분을 없앤다는 것은 고전적 스타일의 전형적 특성 중의 하나인 환상주의를 충실하게 수행하는 것이 다름이 아니다. 요컨대 할리우드의 장르영화는 고전적 스타일의 가장 적절한 적용대상일 수 있는 것이다.

7. 맺음말

1950년에 미국 영화제작자 협회의 의장이었던 존스톤(Eric Johnston)은 다음과 같이

말한 바 있다.

“세계는 프로파간다로 가득차 있다. 그러나 우리의 영화는 외국처럼 의도적인 프로파간다가 없다. 즉, 이데올로기를 배제하고 오락으로서만 취급한다.”

또한 1971년에 컬럼비아사의 창립자인 콘(Harry Cohn)의 장례식에서 스킴튼(Red Skelton)은 “대중이 보고 싶어 하는 영화를 만들면, 대중은 그것을 보러 온다”고 말했다.

이들의 발언은 곧 오락으로서의 영화 이데올로기(film-as-entertainment ideology)를 반영하고 있다고 말할 수 있다. 그리고 이러한 관점에서 본다면 관객을 끌어들이는데 있어 가장 안전한 도구였던 고전적 스타일은 이데올로기적 중립이라는 결론이 될 수도 있다.

그러나 앞에서 살펴 본 바와 같이 고전적 스타일은 관객동원의 안전판이라는 역할 이외에도 관객을 수동적이고 감정적으로 만드는데 크게 기여해왔던 것이 사실이다. 요컨대 환상에 빠진 관객에게 서구사회의 지배 이데올로기를 암시적으로 은밀히 주입시켜 왔던 것이다. 고전적 스타일은 이를 위해 친숙한 이야기 구조와 내레이션의 방식을 개발해왔으며, 할리우드 영화산업의 체계화나 전문화는 물론 기술적 발전도 모두가 고전적 스타일의 확립을 위해 이룩되었거나 혹은 양자가 상호보완적으로 발전을 거듭해왔다. 그러므로 고전적 스타일에 대한 분석과 연구는 종래의 영화언어의 진화라는 소박한 수준에서 벗어나 물질토대와의 상관관계, 그리고 나아가서는 서구사회의 지배 이데올로기와와의 상관관계로 확대시켜야 할 것이다.

이러한 태도의 확립은 무엇보다도 고전적 스타일을 무비판적으로 수용함으로써 다른 어떤 창조적 대안적 스타일도 허용되지 않는 우리의 제작체제 및 영화산업구조의변화를 위해서 그리하여 궁극적으로는 영화인들의 경직된 사고방식의 타파를 위해서 반드시 필요할 것이다.

8. 참고문헌

1. 카렐 라이즈, 성용탁(역), 영화편집의 기법, 서울, 영화진흥공사, 1981.
2. Jean-Louis Baudry, Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus : In. Bill Nichols(ed), Movies and Methods VolII, Berkeley & Los Ange-

- les. University of California Press, 1985.
3. André Bazin, *What is cinema ?*. Hugh Gray(ed), Berkeley, University of California Press, 1967.
 4. David Bordwell, Janet Steiger and Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema : Film Style & Mode of Production to 1960*. New York, Columbia University press, 1985.
 5. David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, the University of Wisconsin Press, 1985.
 6. David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction*. New York, Alfred A. Knopf, 1986.
 7. Edward Branigan, *Point of View in the Cinema : A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. New York, Mouton Publishers, 1984.
 8. Noël Burch, *Theory of Film Practice*. Helen R. Lane(trans), New York, Praeger, 1973.
 9. Noël Carroll, *Mystifying Movies : Fad & Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York, Columbia University Press, 1988.
 10. Seymour Chatman, *Story & Discourse : Narrative Structure in Fiction & Film*. Ithaca & London, Cornell University Press, 1980.
 11. Pam Cook(ed), *The Cinema Book*. New York, Pantheon Books, 1985.
 12. Jean-Louis Comolli, *Technique and Ideology : Camera, Perspective, Depth of Field* ; in Bill Nichols(ed), *Movies and Methods*, vol II, Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1985.
 13. Jean-Louis Comolli, *Machines of the Visible* ; in Gerald Mast & Marshall Cohen (ed), *Film Theory & Criticism*, New York, Oxford University Press, 1985.
 14. Jean-Louis Comolli & Jean Narboni, *Cinema/Ideology/Criticism*-in Bill Nichols(ed), *Movies & Methods*. Berkeley & Los Angeles, University of California Press, 1976.
 15. Barry Keith Grant, *Film Genre Reader*. Austin, University of Texas Press, 1986.

16. Brian Henderson. *A Critique of Film Theory*. New York. E. P. Dutton, 1980.
17. Bill Nichols, *Ideology and the Image : Social Representation*. Indiana University Press, 1981.
18. Thomas Shatz, *Hollywood Genres : Formulas, Filmmaking and the Studio System*. New York, Random House, 1981.
19. James Spellerberg, *Technology and Ideology in the Cinema* : in Gerald Mast & Marshall Cohen(ed), *op. cit.*
20. Kristin Thompson, *Ivan the Terrible*. Princeton University Press, 1981.
21. Kristin Thompson, *Breaking the Glass Armor*. Princeton University Press, 1988.
22. Robert Warshow, *The Immediate Experience*, Garden City, N. Y., Doubleday and Co. Inc. , 1962.