프랑스영화탐색 강의 정수

로베르 브레송
-시네마토그라프에 관한 노트-

목 차

-예술과의 대화
-시네마토그라프란?
-시네마의 얼굴
-모델이란?
-배우란?
-관객이란?
-감독이란?
-평단이란?
-촬영
-이미지와 사운드
-음악에 관하여
-편집
-방법론
-진실

- 진실된 것은 모방할 수 없고, 거짓된 것은 변형시킬 수 없다.
- 바람이 스쳐가며 조각하는 물결로 보이지 않는 바람을 보여줄 것.
- ‘모든 것이 수수께끼일 따름인 곳에서 모두들 해답을 찾고 싶어 한다.’(파스칼)
- 창조한다는 것은 인물들과 사물들을 변형시키거나 새로 만들어내는 것이 아니다. 창조란, ‘있는 그대로’ 있는 인물들 및 사물들 사이에 새로운 관계를 맺어주는 것이다.

1. 예술과의 대화

- 정확성에 대한 열정.
- 시를 추구하지 말라. 시는 접점(생략)을 통해 절로 스며든다.
- 다음의 원칙을 지킬 것. 찾으려 들지 않으면서도 찾아낼 것.
- 생각과 유사한 형태들. 그것들을 진정한 생각으로 여길 것.
- 몽테뉴. '영혼의 움직임들은 육체의 움직임들과 나란히 성장해 갔다.'
- 두 가지 예술 장르를 결합하며 강렬하게 표현할 수 있는 것은 아무것도 없다. 오직, 이것 아니면 저것.

- 사물의 모든 면을 보여주려 하지는 말 것. 규정되지 않은 여백을 남겨 놓을 것.
- 간단명료하게 보여줌으로써 눈과 귀가 게으른 사람들의 주의를 사로잡아야 한다.
- 있는 그대로의 것은 극적이지 않다. 극적 양상은 극적이지 않은 요소들이 전개됨에 따라 태어나게 된다.
- 아름답게도 추하게도 하지 말라. 변질시키지 말라.
- 예술이 강한 충격을 주는 것은 그 순수한 형식을 통해서이다.

- 기존의 어떠한 예술을 통해서도 감을 잡을 수 없었던 새로운 세계만의 특성.
- 물고기를 잡으려면 연못을 비워야 한다.
- 창조는 덧붙임으로써가 아니라 잘라냄으로써 이루어진다. 전개는 또 다른 것이다(늘어놓지 말것).
- 뜻밖의 것을 불러일으킬 것. 뜻밖의 것을 기대할 것.
- 누드에서, 아름답지 않은 모든 것은 외설적이다.
- 예술에 대한 적대감, 그것은 또한 새로운 것, 예기치 못한 것에 대한 적대감이다.
- 연극무대에서 한 배우를 고상하게 보이게 하는 것이 화면에서는 그를 저속하게 보이게 할 수 있다(어떤 예술이 다른 예술형식으로 표현되는 경우).
- 연극과 시네마토그라프의 결합은 양자를 파멸시킨다.
- 예술마다, 그 예술을 거슬러 작용하면서 그 예술을 붕괴시키려 드는 악마적 원칙이 있기 마련이다. 그와 유사한 원칙이 시네마토그라프에게는 아마도 전적으로 불리하게 작용하지는 않을 것이다.
- 몇 편의 자신의 협주곡들(KV 413, 414, 415)에 관한 모차르트의 편지. “이 곡들은 지나치게 어려운 곡과 지나치게 쉬운 곡 정중앙에 있다. 이 곡들은 찬란하지만... 그러나 무언가 가난함을 아쉬워하게 한다.”

2. 시네마토그라프란?

- 시네마토그라프 : 새로운 방식의 글쓰기, 따라서 새로운 방식의 느끼기.
- 시네마토그라프는 움직이는 이미지들과 소리들로 쓰는 글쓰기이다.
- 시네마토그라프로서의 영화에서, 이미지들은 사전의 단어들처럼 그것들의 위치나 관계에 의해서만 힘과 가치를 지닌다.
- 오로지 새로운 시네마토그라프를 통해서만 표현 가능한 것, 즉 새로운 것.
- 너에게 시네마토그라프에 관한 고결한 생각을 불러일으키는 영화를 훌륭한 영화라 부르도록 하여라.
- 시네마토그라프로서의 영화에서, 그 표현은 (배우이건 아니건 그들의) 몸짓과 목소리의 억양 즉 모방적 연기에 의해 얻어지는 것이 아니라, 이미지들과 소리들의 관계를 통해 얻어진다.

- 분석도 설명도 하지 않는 것. '재구성하는' 것
- 시네마토그라프의 진실이 연극의 진실, 소설의 진실, 회화의 진실일 수는 없다(시네마토그라프가 자신의 고유한 수단을 통해 포착하는 것이 연극, 소설, 그리고 회화가 그것들의 고유한 수단을 통해 포착하는 것일 수는 없다).
- 연극배우들, 의상들, 무대장치, 그리고 소품들은 무엇보다 연극을 생각하게 해야 한다. 나의 영화에 등장하는 인물들과 사물들은 무엇보다 시네마토그라프를 생각하게 하지 않도록 유의할 것.
- 시네마토그라프의 영역은 가히 가늠할 수 없을 정도이기에, 무한한 창조의 역량을 너에게 주고 있다.

3. 시네마의 얼굴

- 시네마는 영점에서 출발하지 않았다. 모든 것은 다시 물어보아야 한다.
- 시네마로서의 영화는 배우의 모습을 재생시키는 동시에 그 인물의 모습을 재생시킨다.
- 시네마의 과오. 무한한 가능성과 결과 간의 우스꽝스러운 불균형 즉 '스타 시스템'.
- '믿기.' 연극과 시네마, 믿기도 하고 안 믿기도 하는 것. 시네마토그라프, 계속 믿는 것.
- 두 부류의 영화 : 연극의 수단들(배우들, 연출 등)을 사용하고 '재생'을 위해 카메라를 사용하는 영화. 시네마토그라프의 수단들을 사용하고, '창조'를 위해 카메라를 사용하는 영화.
- 시네마에 속하는 영화들은, 문서 보관실에 두어야 할, 사가들의 기록물, 즉 X씨, Y양이 19**년에는 어떻게 연기했는가를 보여주는 기록물이다.
- 시네마는 마임, 제스처, 목소리의 억양에 의한 '즉각적'이고 '정해진' 표현을 추구한다. 이러한 방식은, 이미지들과 소리들 간의 접촉 및 교환에 의한 표현과 그에 따른 변화들을 배제하기 마련이다.
- 사방으로 새고 있는 X의 영화. 산만함.
- 시네마의 영화는 이지적으로 통제를 받아 더 멀리 나아가지 못한다.

4. 모델이란?

- 모델. 자신의 신비스런 외관 속에 갇혀 있는. 모델은 그로부터 외부에 있는 것 모두를 자기 자신에게로 끌어들였다. 그는 저기, 그 이마 그 뺨 뒤편에 있다.
- 너의 모델들에게서 '의도들'을 완전히 제거하라.
- 너는 너의 모델들을 너의 규칙으로 이끌도록 하고, 모델은 모델들 속에서 너를 자유롭게, 너는 네 속에서 모델들을 자유롭게 할 것이다.
- 모델들에게 나름대로의 기이함과 신비로움이 있다는 증거를 그들로부터 이끌어내라.
- '자동적으로' 영감을 얻은, 창의적인 모델들.
- 모델. 움직이는 얼굴 가운데 움직이는 두 눈, 움직이는 몸 위의 움직이는 얼굴.
- 모델. 신체의 움직임에 빠져들 때, 그의 목소리는 고른 음절로부터 시작해서 '자동적으로' 자신의 진정한 본성에 따르는 억양과 어조를 띠게 된다.

모델

- 모델. 생각이나 느낌들은 모델의 표정에서 물질적으로 표현되는 것이 아니라, 둘 또는 몇몇의 이미지들 간의 상호소통 및 상호작용에 의해 '뚜렷이' 드러난다.
- 모델. 항상 동일한 방식으로만 다르게 되는 것이 곧 모델의 '지속성'이다.
- 모델. 그 순수성.
- 너 자신을 너의 모델들에게 일치시키고, 그들을 너에게 일치시켜라.
- 외적으로는 기계화되고, 내적으로는 자유로운 모델들. 그들의 표정에 의도적인 것은 아무것도 없다. "우발적인 것 속에 항시적인 것, 영원한 것이 있다."
- 모델. '전에도' 심지어 '그 후로도 줄곧' 네가 모델에 관해 생각하지 못한 이 모든 것들.
- 모델. 모방할 수 없는 영혼, 모방할 수 없는 육체.
- 모델. 모델의 의식을 가급적 개입시키지 말 것. 톱니바퀴를 조여 모델로 하여금 그가 아닐 수 없게끔, 또 '유용한 것' 외에는 어떠한 것도 할 수 없게끔 할 것.

모델

- 모델. 자기 자신 속으로 물러나 있는 모델. 그가 내보여 주는 몇 안 되는 것들 가운데에서 '너에게 적합한 것만'을 택하라.
- 모델. 그의 존재 방식은 내적이고, 유일하며 모방할 수 없다.
- 모델. 너와 모델 사이에서 거리를 줄이려거나 없애려고만 하지 말 것. 너와 모델 사이를 깊이 탐색할 것.
- 모델들. 너를 따르는 게 아니라, 네가 그들에게 시키는 말과 동작을 따라가는 모델들.
- 네 모델들에게 말하라 : "다른 사람도 자기 자신도 연기해서는 안 된다. '그 누구'를 연기해서는 안 된다."
- 모델. 모델들은 촬영 중에는 뚜렷이 드러나지는 않으나 화면상에서는 깊이 있고 진실되게 보인다. 궁극적으로 가장 생명력을 지니는 것은 가장 평범하고 또 가장 빛나지 않는 부분들이다.
- 모델. (다듬어지지 않은) 모델의 목소리는 그의 외모보다 더 잘 그의 내밀한 특성과 철학을 보여준다.
- 바람이 스쳐가며 조각하는 물결로 보이지 않는 바람을 보여줄 것.

- 모델. 그는 자기 자신 속에 자신을 가둔다. 탁월한 배우인 X 역시 그렇게 해본다. 하지만 그것은 연기로 위장한, 알아볼 수 없는 모습으로 다시 나타나기 위함이다.
- 모델들. 자신에 대한 감시로부터 벗어날 줄 아는 모델, 그리하여 가히 완벽하게 "자신"으로 남을 수 있는 모델.
- 모델들. 과시하려 들지 말 것. 자신에게로 되돌아와, 자신을 유지하며, 아무것도 바깥으로 새어나가게 하지 않는 능력을 지닐 것. 모두에게 공통적인 어떤 내면의 형상이 있다. 눈을 뜨기를.
- 네 모델들에게 말하라 : "자신에게 말하듯 말하라." 대화 대신 독백.

- 모델. 너의 카메라가 기록하는 것은 모델의 비이성적, 비논리적인 “나”이다.
- 너는 모델을 밝히고 모델은 너를 밝힌다. 너를 밝히는 모델의 빛과 모델을 밝히는 너의 빛은 서로 만난다.
- 너의 모델들이 네가 가고자 하는 곳으로 너를 이끌어갈 수 있도록 모델들을 잘 선정하라.
- 모델들. 그들이 네 영화의 인물들이 되는 방식이란, 그들 자신으로 있는 것, 있는 그대로의 그들로 머무는 것이다(‘비록 네가 상상했던 것과 모순이 된다 하더라도’).

- 모델들. 외적으로는 기계화되어 있으나, 내적으로는 손대지 않은 원래 그대로 있다.
- 모델. 그 순수한 본성.
- 너의 모델들은 연극적 기분에 빠져들어서는 안 된다.
- 모델. 모델의 반짝이는 눈빛은 그 인물 전체에 의미를 부여한다.
- 모델들. 모델들은 그들로서는 아마 못 볼지도 모를 것들을(네가 얼핏 볼 따름인 것들을) 관객이 아니라 너에게 제공한다. 감추어진 성스러운 보관소.
- 모델들. 너는 모델들의 능력을 제한하려 들지 말고, 그 능력이 발휘되는 범위를 제한해야 한다.′

- 모델. 그를 생생하게 하는 것(말, 몸짓)은, 연극에서처럼 그를 그려 보여주는 것이 아니라 모델로 하여금 스스로를 그릴 수밖에 없도록 하는 것이다.
- 모델. 자신 속에 갇혀 있는 모델이 외부와 교감하는 것은 오직 자신도 모르는 사이에만 가능하다.
- 모델. 너는 모델의 지성이나 너의 지성에 의해 변형되지 않은, 순수한 모델의 이미지를 설정해야 할 것이다.
- 모델은, '그 자신과 너 자신에도 불구하고', 네가 구상하고 있던 가상의 인물로부터 진짜 인물을 이끌어낸다.
- 너의 모델로부터 너로서는 예기치 못한 것을 찾아내는 일에도 한계를 분명히 해두어라. 예기치 못한 것은 무한하겠지만, 한정된 테두리 속에 있어야 한다.

5. 배우란?

-시네마의 영화들은 오직 배우들만을 사용할 수 있게끔 구상되어 있고, 시네마토그라프의 영화들은 오직 모델들만을 사용할 수 있게끔 구상되어 있다.

-'스타시스템.' 이 시스템은 새로운 것과 예기치 못한 것의 강한 매력을 무시하는 것이다. 영화가 달라도, 주제가 달라도 믿기에는 너무 똑같은 얼굴들을 대하게 한다.

-두 명의 스타가 관객의 주의를 서로 끌려고 하는 미국(영국?) 영화 ***. 그들은 애써 자신들의 표정에 정연함을 주고자 하면서, 그 정연함을 감시하기를 멈추지 않는다. 그레뱅 박물관의 단면을 지니고 있는 스타들의 천연색 얼굴.

- ‘타인’ 속에서 자신을 보기 위해 배우는 자신에게서 벗어날 필요가 있다. 한 번 자신으로부터 벗어난 네 모델들은 더 이상 자신에게로 되돌아갈 수 없으리라.
- **‘연기.’**
- 배우. “당신들이 보고 듣고 있는 것은 내가 아니라, ‘타인’이다.” 그런데 완전히 ‘타인’이 될 수 없기에 실은 그는 타인이 아니다.
- 연극 출신의 배우는 연극의 관례와 당위성뿐만 아니라 ‘자신의 예술에 대한 의무감’마저도 지니기 마련이다.
- 배우는 자신으로부터 자신에게 실재하지도 않는 것을 끄집어낸다. 환술사.

- 배우는 보여주고 싶은 인물의 모습으로 자기 자신을 내던진다. 배우는 인물에게 자신의 육체와 얼굴, 목소리를 빌려주고, 또 그를 앉히고, 세우고, 걷게 하며, 또 자신에게 있지도 않은 감정과 열정으로 인물을 파고든다. 배우의 "나"가 아닌 이 "나"는 시네마토그라프와는 어울릴 수 없는 것이다.
- 연극 무대 위에서처럼 영화에서 자기 자신을 벗어난 연기를 한 배우, '그는 거기 없다.' 그의 이미지는 공허하다.
- 연극에 가까운 영화 ***에서 이 유명한 영국 배우는 자신이 말하고 있는 문장들을 그때그때 창안해 내는 것처럼 믿게 하려고 어름거리며 말한다. 보다 실감나게 보이려는 그의 노력은 정반대의 결과를 낳는다.

- 배우의 창의적 단순화는 연극 무대 위에서는 그 가치와 존재 이유를 갖는다. 그런데, 영화에서는 이 단순화로 인해 인물은 그 본래의 복합성을 잃게 되며, 이와 더불어 인물의 진정한 "나"가 갖는 모순과 모호함도 소멸된다.
- 배우는 목소리의 억양, 몸짓, 동작을 '사전에도', '연기하면서도' '구상'하고 있다.
- X는 그의 영화 속에서 서로 어울리지 않는, 따라서 연관성이 없는, 따라서 죽어버린 것들을 보여주고 있다.
- 연출가는 배우들로 하여금 허구적이지 않은 사물들 가운데서 허구적 인물인 척하게 한다. 그가 부추기는 가장된 모습은 진실된 모습으로 바뀔 수 없다.

- 배우에게 카메라는 관객의 눈이다.
- 배우는 두 개의 얼굴을 지닌다. 배우는 그 자신이 되기도 했다가, 또는 관객들이 좋아하도록 길들어진 그 자신과는 '다른 사람'이 되기도 한다.
- X는, 흉내내지 않는 본성을 지닌 나폴레옹을 흉내내고 있다.
- 시네마의 영화들은 오직 배우들만을 사용할 수 있게끔 구상되어 있고, 시네마토그라프의 영화들은 오직 모델들만을 사용할 수 있게끔 구상되어 있다.

6. 관객이란?

- 너의 관객은 독자도, 연극 관객도, 전시회 관람객도, 연주회의 청중도 아니다. 너는 문학적, 연극적, 회화적, 음악적 취향 그 어떤 것도 충족시켜 줄 필요는 없다.
- 관객이 이해하려 들기 전에 느끼려는 준비가 되어 있을 때, 필름은 그들에게 진정으로 모든 것을 보여주고 설명해 준다!
- 관객들로 하여금 그들에게 제공된 일부만으로 전체를 헤아리는 습관을 갖도록 해야 한다. 헤아리게끔 할 것. 그러고 싶은 마음을 불러일으킬 것.
- 굳어진 습관들(상투성)에 따라 임의적으로 관객의 자리를 규정해 버리듯 관객을 인물들과 사물들 앞에 두고자 해서는 안 된다. '예측할 수 없는' 너의 인상들과 느낌들에 따라 너 자신의 자리가 마련되듯 인물들과 사물들 앞에서의 관객의 자리가 마련되어야 한다. 아무 것도 사전에 결정하지 말 것.

- 관객은 그들이 원하는 것이 무엇인지를 알지 못한다. 그들에게 너의 의지를, 너의 쾌락을 받아들이도록 하라.
- 오직 관객을 위한 작업이란 쓸데없는 멍청한 짓이다. 나로서는 내가 하는 것을 내가 하는 그 순간 나에게만 시험해 볼 수밖에 없다. 결국은 제대로 하는 도리밖에 없다.
- "연극"이나 "가면극"을 자청할 수도 있는 역사 필름이란 없다(〈잔 다르크의 소송〉에서 나는
- "연극"도 "가면극"도 기웃거리지 않고서 사실의 언어들을 통해 비역사적 진실을 찾으려 노력하였다).
- 신체, 얼굴, 목소리가 그들의 것이라는 인상을 주지 않고 그들에 속한 것인가 확인되지 않는, 그 연기자들에게 '오스카상'을.

7. 감독이란?

- 연출자 혹은 '감독'. 누군가를 이끄는 것이 아니라 자기 자신을 이끄는 것이 문제이다.
- 너의 모델들을 너의 촬영과 너의 녹음에 '맞추려고' 해서는 안 된다. 그들(그들의 독특한 점)을 편하게 해줄 것.
- 사람들이 영혼과 마음을 느껴야 하는, 하지만 손으로 하는 작업처럼 만들어져야 하는, 너의 영화.
- 너의 영화는 일탈할 줄 알아야 한다. 과장과 지나친 회화성은 네 영화의 일탈을 가로막는다.
- 너의 영화가 그려내고 의미하는 것을 떠나 움직이는 선들과 입체들의 결합처럼 영화를 생각하라.

- 너의 영화는 눈요깃감이 아니다. 너의 영화는 눈 속으로 파고들어 완전히 눈 속에 흡수되어야 한다.
- 기존의 어떠한 예술을 통해서도 감을 잡을 수 없었던 새로운 세계만의 특성.
- 극단적인 복합성. 너의 영화는 시험, 시도에 불과하다.
- 즉흥적으로 만들 때 내 영화는 돌연 격상되고, 계획적으로 만들 때 돌연 격하된다.
- 너는 화가나 조각가, 소설가처럼 인물과 대상의 겉모습을 모방할 필요가 없기 때문에 (그런
- 일들은 기계들이 대신 해준다), 너의 창작력이나 창의력은 포착된 현실의 다양한 조각들 사
- 이의 유대 관계를 엮어 내는 것으로 만족해야 한다. 조각들의 선별 또한 문제이기는 하나, 그것은 너의 직감에 달려 있다.

8. 평단이란?

- 냉랭한 논평은 오히려 영화의 미지근한 대사들을 데워줄 수도 있다. 이 현상은 그림 속의 온기와 냉기 현상과 유사하다.
- 평단은 시네마와 시네마토그라프를 구분하지 않는다. 간혹 배우들의 부적절한 출연과 연기를 주목하기도 하지만, 이내 눈감아 버린다. 평단으로서는 화면에 투사되는 모든 것을 '도매금으로' 좋아할 수밖에 없다.

9. 촬영

- 냉랭한 논평은 오히려 영화의 미지근한 대사들을 데워줄 수도 있다. 이 현상은 그림 속의 온기와 냉기 현상과 유사하다.
- 평단은 시네마와 시네마토그라프를 구분하지 않는다. 간혹 배우들의 부적절한 출연과 연기를 주목하기도 하지만, 이내 눈감아 버린다. 평단으로서는 화면에 투사되는 모든 것을 '도매금으로' 좋아할 수밖에 없다.
- 하늘이 주신 경이로운 기계들(카메라와 녹음기)을 억지를 되풀이하는 데에만 사용한다면 50년이 되기도 전에 무모하고 터무니없는 짓으로 전락할 것이다.
- "한 인간이 한 인간으로 존재한다는 것이란 참으로 경이롭지 아니한가!"(보들레르) 아마도 이는 G(모델)를 앞에 두고 카메라와 녹음기가 주고받는 말일 것이다.
- 자신의 낚싯대 끝에 물려 있는 것이 무엇인지 모르는 낚시꾼처럼 네가 잡으려는 것에 대해 담담해라('그 어느 곳에서도 모습을 드러내지 않는 물고기').

- 촬영은 곧 만남이다. 네가 은밀하게 기대하지 않았던, 예기치 못한 것은 하나도 없다.
- 실재와 마주하여 너의 긴장을 늦추지 않으면, 네가 처음 품었던 생각의 잘못된 점(종이상의 잘못된 점)들이 밝
- 혀진다. 카메라가 그 잘못된 점들을 수정한다. 하지만 너의 깊은 인상만이 유일하게 주목해야 할 '실재'이다.
- 네가 무언가를 보고 있을 때면, 그 순간 앞으로 보게 될 것까지 보도록 하라. 너의 카메라는 네가 보고 있는 것처럼 사물들을 포착하지 않는다(너의 카메라는 네가 사물들을 통해 의미하고자 하는 바를 포착하지는 않는다).

- 네가 찾아내는 것이 네가 기대하지 않았던 것일수록 도움이 된다. 그러다 보면 너는 예기치 않은 것에 의해 이끌려 흥분될 것이다.
- 촬영이란 결정적인 것이 아니라 준비일 뿐이다.
- 똑같은 주제를 여러 번 화폭에 담거나 또는 스케치하면서 매번 조금씩 '적확함으로 나아가는' 화가처럼, 똑같은 대상을 여러 번 찍어볼 것.
- 피상적 '트래블링'과 '패닝'은 눈의 움직임과는 일치하지 않는다. 트래블링과 패닝은 몸에서 눈을 분리시키는 것이다(카메라를 빗자루처럼 사용하지 말 것).

- 하수인의 근성을 갖지 말 것. 촬영 때마다 내가 상상했던 것으로부터 새로운 자극을 찾아낼것. 즉각적인 발견(재발견).
- 촬영. 강렬한 무지와 호기심의 상태에 스스로 빠져들 것, 그리고 그렇더라도 정황은 '미리' 예견할 것.
- 촬영. 예기치 않은 것 가운데 네가 암묵적으로 기대하지 않았던 것이란 없다.
- 그곳에서 파고들어라. 다른 곳으로 빠져나가지 말라. 사물들의 이중, 삼중의 심연.
- 부동과 침묵의 상태에서 서로 전달되는 것을 모두 캐내었다고 확신하라.

- 정확하게 행동하는 자에게 경이로운 우연들이 함께 하기를. 나쁜 것들을 멀리하는, 좋은 것들을 불러 모으는 방식. 사전에 너의 창작 가운데 그 우연들의 자리를 마련해 둘 것.
- 촬영. 인상들, 감각들에만 그칠 것. 이 인상들, 감각들과 무관한 지성은 개입시키지 말 것.
- '촬영.' 너의 영화는 네가 두 눈을 감아도 보이는 영화를 닮아야 한다(너는 매순간 너의 영화를 전부 볼 수 있어야 하고 '또' '들을' 수 있어야 한다).

- 끊임없이 피사체를 바꾸는 것, 그것은 끊임없이 안경을 바꿔 끼는 것과 같다.
- 너의 모델들을 너의 촬영과 너의 녹음에 맞추려고 해서는 안 된다. 그들(그들의 독특한 점)을 편하게 해줄 것.
- 너의 영화는 도시, 시골, 집에서 보게 되는 아름다움, 슬픔 같은 것들을 지녀야지 그것들을 찍은 사진에서 보게 되는 아름다움, 슬픔 같은 것들을 지녀서는 안 될 것이다.
- 인상들을, 느낌들을 전달할 것.

- 촬영. 어렴풋하게만 보이는 것 가운데, 아마 아직도 보지 못하고 나중에 볼지도 모를 것 가운데 행여 무언가를 놓치지 않을까 하는 불안.
- 촬영. 너의 영화가 엄청난 일련의 노력들을 가할 만한 것인가는 한참 나중에 가서야만 알게 될 것이다.
- 너의 카메라는 연필, 붓, 펜으로는 포착해낼 수 없는 신체의 움직임들뿐만 아니라 카메라 없이는 감지할 수 없는 기미들을 통해서 알 수 있는 어떤 정신 상태들도 포착해 낸다.
- 촬영에 환멸을 느끼며, 수많은 난관 앞의 무력감에 기진맥진한 그 소름끼치는 날들이 나의 작업방식을 구성한다.
- 예지, 어찌 이 명사를 나의 작업을 위해 사용하는 두 가지 기계에 연계시키지 않을 수 있겠는가? 카메라와 녹음기여, 모든 것을 어렵게만 하는 지적 사고로부터 나를 멀리 데려가주오.

10. 이미지와 소리

- **이미지**.
- 깨어나는 이미지들의 떨림(울림).
- 내가 방금 위치를 바꾼 이미지의 새로운 의미 앞에서의 언제나 한결같은 쾌감, 한결같은 놀라움.
- 가장 평범한 한마디의 말도 제자리에 놓이는 순간, 빛을 발한다. 너의 이미지는 곧 이러한 빛으로 빛나야 한다.
- 색채는 너의 이미지에 힘을 실어준다. 색채는 실재를 더욱 실재적이게끔 하는 수단이다. 그러나 이 실재가 조금이라도 실재성을 잃는다면, 이내 그 허구성(있지도 않은 것)을 드러낼 것이다.

- 한 이미지는, 한 색이 다른 색을 만날 때 그러한 것처럼, 다른 이미지들을 만나면서 변화해야 한다. 푸른색이 녹색 곁에, 노란색, 붉은색 곁에 놓일 때 처음의 푸른색은 아니다. 변화 없이는 예술도 없다.
- 보기 좋은 이미지들만 모아 놓으면 역겨울 수 있다. 하찮은(의미 없는) 이미지들에 전념할 것.
- 따로 떼어 본 이미지가 무엇인가를 명확히 표현하고 또 어떤 해석을 담고 있을 때, 그 이미지는 다른 이미지들과 만나면서도 변화하지 않을 것이다. 다른 이미지들은 그 이미지에 대해 어떠한 힘도 행사하지 못할 것이며, 그 이미지 또한 다른 이미지들에 대해 어떠한 힘도 행사하지 못할 것이다. 작용이 없으니, 반작용도 없다. 그러한 이미지는 규정된 것이어서, 시네마토그라프의 체계에서는 쓸모없는 것이다(하나의 체계가 모든 것을 규정할 수는 없다. 체계는 어떤 것에 대한 실마리이다).

- 나의 이미지들을 (마치 다림질하듯) 평탄하게 할 것, '그것들을 약화시키지 않고서'.
- 하나의 이미지의 절대적 가치란 없다.
- 이미지와 소리는 네가 사용하는 바에 따라서만 그 가치와 힘을 지닐 것이다.
- 이미지들 간의 내적인 결합이 이미지에 감흥을 실어줄 수 있도록.
- 지나치게 바람직한(상투적인) 이미지는, 설령 적절하다 할지라도, 결코 그렇게 보이지 않을 것이다.
- 지금의 그것과 다른 것이 될 수 있는 (평탄한) 너의 이미지들이 갖는 힘. 똑같은 이미지도 열가지 다른 길을 거치면 열 번 모두 다른 이미지가 될 것이다.
- 모델. 생각이나 느낌들은 모델의 표정에서 물질적으로 표현되는 것이 아니라, 둘 또는 몇몇의 이미지들 간의 상호소통 및 상호작용에 의해 '뚜렷이' 드러난다.

- 시선을 인도하는 이미지들. 그러나 배우의 연기는 눈을 당황케 한다.
- 미술과의 여하한 경쟁도 없다.
- '내적인' 결속을 염두에 둔 이미지들.
- 이미지들의 흐름은 음악에서의 조바꿈과 같다.
- 이 이미지 언어에서는 이미지에 대한 개념을 철저히 잃어버려야 한다. 이미지는 이미지에 대한 생각 자체를 제거시켜야 한다.
- 너의 이미지들은 서로 응집되는 가운데 광채를 발하게 될 것이다(배우는 단숨에 광채를 발하고자 한다).
- 이미지. 반사광과 반사경, 축전지와 전도체.
- 멋진 사진, 멋진 이미지가 아니라, 필수불가결한 이미지, 필수불가결한 사진.

- **리듬**
- 리듬의 전능함.
- 리듬 속에 휘말려 있는 것만이 지속될 수 있다. 내용이 형식을, 의미가 리듬을 따르도록 할 것.
- 리듬으로서의 소리.
- 리듬의 필요성에 따른 문 여닫는 소리, 발자국 소리 등등.
- 빠름과 소음에 의거하는 전략에 느림과 침묵에 의거하는 전략으로 맞설 것.

- **이미지와 소리**
- 거리의, 기차역의, 비행장의... 비조직화된 소음들을 재조직할 것(네가 듣고 있다고 여기는 것
- 은 네가 듣고 있는 것이 아니다). 침묵 속에서 그 소리들을 하나하나 다시 골라내, 적절히 안배할 것.
- 하나의 외침, 하나의 소음. 이것들의 울려퍼짐에 우리는 집, 숲, 벌판, 산을 떠올리게 된다. 다시 들려오는 이 소리들은 거리를 알려준다.

- **이미지와 이미지**, 소리와 소리, 이미지와 소리는 상호교환을 통해 네 영화의 인물들과 사물들에게 시네마토그라프의 생명력을 불러일으키고, 또 그 교환에 따른 미묘한 현상을 통해 너의 구성에 통일성을 부여한다.
- (이미지 하나, 소리 하나의) '반복'을 통해 네가 얻을 수 있는 이 모든 효과들.
- 이미지, 소리 그리고 침묵 사이의 유대성을 찾아낼 것. 이미지, 소리, 침묵이 서로 함께 즐거워함으로써 각자 제자리를 택했다는 기분을 줄 것. 밀턴 : '침묵이 즐거워했다.'

- **‘목소리와 표정.’**
- 목소리와 표정은 같이 다져져서 습관도 나눠 가졌다.
- 너의 영화는 완성된 것은 아니다. 그것은 시선을 따라 ‘이루어져 간다’. 이미지와 소리는 대기상태로, 유보 상태로 있다.
- 오늘*7) 내가 참석한 시사회는 이미지와 소리의 시사회가 아니었다. 내가 거기서 보았던 것은 이미지와 소리 간의 가시적이고 그때그때 상호작용하는 모습 그리고 변화해 가는 모습이었다.
- 신들린 필름.
- 단어들이 문인의 머리 속에 저절로 떠오르듯이, 이미지와 소리가 너의 눈과 귀에 저절로 떠오르도록 하라.
- 이미지들과 소리들은 멀리에서나 가까이에서나 공조를 이루어야 한다. ‘독립된’ 이미지들, ‘독립된’ 소리들이란 없다.
- 이미지들과 소리들 간의 부딪힘과 이어짐으로부터 서로 간의 조화가 태어나게 된다.

- **이미지와 소리의 연계.**
- 이 소리(또는 이 이미지)가 왜 그러한지를 정확히 파악할 것.
- 눈으로 보기 위한 것이 귀로 듣기 위한 것과 겹쳐지면 안 된다.
- 시선을 완전히 사로잡을 수 있다면, 소리는 전혀 혹은 거의 사용하지 말 것.*8) 사람은 눈과 귀를 동시에 집중시킬 수는 없다.
- 소리로 이미지를 대신할 수 있을 때에는 이미지를 지워버리거나 무력화시킬 것. 소리는 한층 안으로 들어오고, 시선은 한층 밖으로 나아간다.

- 소리가 이미지를 도우려 해서도, 이미지가 소리를 도우려 해서도 안 된다.
- 어쩔 수 없이 소리를 이미지의 보완물로 쓰게 되는 경우라면, 소리나 이미지 어느 한 쪽에 우위를 둘 것. 서로 대등한 상태에서, 이미지와 소리는 색채들이 그러하듯 서로를 저해하거나 상쇄시킨다.
- 이미지와 소리는 서로에게 힘을 실어줘서는 안되며, 각기 '일종의 근무교대'를 적시에 이행해야 한다.
- 눈으로만 보고 있으면 귀로도 듣고 싶고, 귀로만 듣고 있으면 눈으로도 보고 싶다. '이 보고 듣고 싶어함을 이용할 것.' 시네마토그라프의 힘은 보고 싶어 하는 것과 듣고 싶어 하는 것을 '적시에' 제공하는 데 있다.

11. 음악에 관하여

- 배경음악, 주제음악 또는 효과음악을 쓰지 말 것. '음악을 전혀 쓰지 말 것.'(물론 화면에 등장한 악기로 연주되는 음악은 제외하고서.)
- 모든 소리가 음악이 되어야 한다.
- 음악은 제 역할을 다하면서도 이미지를 돋보이게 하지는 않는다.
- 한 영화의 특수성과는 맞지 않는 음악이라는 장르의 특수성. 한 가지 고양만을 위해 나머지 고양들을 저해하지 말 것.
- 정확성과 부정확성이라는 음악의 이중성. '예측할 수 없는', 수많은 느낌들이 가능하다.
- 음악. 음악은 너의 영화를 네 영화의 생명으로부터 분리시킨다(음악에의 도취). 음악은 술이나 마약처럼, 실재를 변경시키고, 심지어 파괴시키는 강력한 요인이다.
- 반향에 의한 음악적 침묵. 가느다란 음처럼 울리는 마지막 말의 마지막 음절, 혹은 마지막 소음.

- 명연주자는 씌어 있는 대로 음악을 들려주는 것이 아니라 자신이 느끼는 대로 우리에게 음악을 들려준다. 배우-명연주자.
- 침묵은 음악에 필수적이지만 음악의 일부를 이루지 않는다. 음악은 침묵 위에 놓인다.
- 얼마나 많은 필름들이 음악에 의해 얼버무려지는가! 사람들은 필름을 음악으로 가득 채운다.
- 사람들은 그 이미지들 안에 아무것도 없다는 사실을 보지 못하게끔 방해한다.
- 나는 최근에서야 점차 음악을 제거하고 구성요소와 감흥의 수단으로서 침묵을 사용하였다. 이 점 숨기고 싶지 않기에 밝혀둔다.

12. 몽타주

- 몽타주. 너의 모델들로부터 불현듯 피어올라 그들 주위를 감돌면서 그들과 사물들을 맺어주는 광채 (세잔의 푸른색, 그레코의 회색).
- 몽타주. 죽은 이미지들이 살아 있는 이미지들로 되어가는 것. 모든 것이 새로이 꽃을 피운다.
- 촬영하는 즉시 너의 영화를 편집하라. 너의 영화에 여타의 모든 것들이 밀착되는 (힘 있는, 안정된) 중심이 형성된다.
- 너의 재능은 자연을 모조(배우들, 무대 장치들)하는 데 있는 것이 아니라, 기계를 통해 자연에서 직접 채취한 조각들을 선택하고 배열하는 네 나름의 방식에 있다.

- 있는 그대로의 것으로 있는 그대로의 것을 손 볼 것.
- 감동적인 이미지들을 통해서가 아니라, 이미지들을 생생하면서도 감동적이게 하는 이미지들간의 상관관계를 통해서 감동을 줄 것.
- 단지 새로운 관계들뿐만이 아니라 관계지어진 것을 다시금 관계지을 수 있는 새로운 방식을 찾을 것.

13. 방법론

- 거듭되는 실수와 잘못들로부터 벗어날 것. 나의 방법들을 깨닫고, 거기에 대해 확신을 가질 것.
- 나의 방법들의 수효가 늘어날 때 그 방법들을 제대로 활용하는 능력은 줄어든다.
- 명확함을 확보할 것. 나 자신 명확함의 매개가 될 것.
- 정확성에 대한 열정.
- 과장도 과잉도 없을 것.
- 적절하지 않거나 단지 잘못 끼어든 말 한마디, 동작 하나가 전체를 망친다.
- 망쳐버린 것도 네가 위치를 바꾸면 성공한 것이 될 수 있다.

- 제반 수단을 양적으로, 엄청나게, 거짓되게 사용하지 말고, 단순하고 정확하게 사용할 것. 그 정도면 '네게 족한' 수준에서 모든 것을 멈출 것.
- 중요한 것은 "단순하게" 혹은 "내적으로" 연기하는 것이 아니라, 전혀 연기하지 않는 것이다.
- 강철 같은 법칙들을 마음에 새기는 것은, '힘겹게' 그 법칙들을 지키거나 어기기 위해서일 뿐이다.
- (가능하다면) 여하튼 내용이 아니라 형식을 명확히 하라.
- 내가 F나 G(모델들)를 이해할 수 없다는 점 때문에 내게는 그들이 흥미롭다.

14. 진실

- 진실한 것이란 그것의 효능, 그것의 권능에서 확인된다.
- 진실은 네가 등장시키는 살아 있는 인물들과 실물들 속에 새겨져 있는 것이 아니다. 네가 그인물과 실물의 이미지들을 다 같이 어떤 질서 속에 둘 때 그 이미지들은 진실한 모습을 띠게 된다. 역으로, 네가 그 인물과 실물의 이미지들을 다 같이 어떤 질서 속에 둘 때 그 이미지들이 띠게 되는 진실한 모습은 이 인물들과 실물들에게 실재성을 부여하게 된다.
- 진실된 것을 향한 너의 열정에서, 사람들은 괴벽만을 볼 수도 있다.
- 진실에는 두 가지가 있다고 할 수 있다. 어쨌든 거짓으로 진실을 윤색하는 눈에는 무미건조하고 밋밋하고 지겨운 것이 그 하나이고, 다른 하나는...
- 진실의 결핍으로 관객은 거짓에 몰두한다. 드라이어의 필름에서, 하늘을 향해 시선을 던지는 팔코네티 양의 표현주의적 면모가 눈물을 자아내었다.
- 주의를 기울일 것. 실제 가운데 '진실이 되지 못하는' 모든 것을 버릴 것(가증스런 거짓의 실상).