

전주국제영화제를 통해 지난해 이어 두 번째로 캐주얼 시네마 토크를 진행하게 되었습니다. 이 행사는 캐주얼 시네마 운동의 취지에 공감하고 지지해주는 후지필름코리아와 함께 하고 있습니다. 우리의 동행이 영화예술에 대한 이해의 지평을 넓히고, 다양한 영화/영상문화를 만들어가는 데 보탬이 되길 바라는 마음입니다.

다소 갑작스레 시작된 작년 토크에서 우리는 이 장르의 미학적 특징에 관해 이야기를 나누었고, 그것이 우연, 즉흥, 관찰이라는 키워드로 요약할 수 있을 것 같다는 말씀을 드린 바 있습니다. 이러한 방식에 초점을 두고 제작된 단국영화대학원(DGC)의 졸업작품 <한 채>가 지난 부산국제영화제에서 비전상과 시민평론가상을 동시 수상하는 성과로 이어졌고, 이번 전주국제영화제에는 한국경쟁 부문에 <통잠>과 <어텀노트>를 초청 받은 상태라 무척 고무적입니다.

올해는 캐주얼 시네마가 우리의 일상을 어떤 식으로 반영하고, 상상을 통해 일상으로 어떻게 다시 투영되는지에 대하여 논의해보고자 합니다. 사실 개인의 경험과 그것을 작품에 가공 혹은 변형시켜 구성해 내는 것은 일반적인 예술원리 가운데 하나입니다. 영화에 한정한다고 하더라도 별반 다르지 않습니다. 작가의 개인적 경험이 반영된 작품을 우리는 수없이 보아왔습니다. 아니 대부분 그러하다고 해도 지나치지 않을 것입니다. 하지만 경험 혹은 일상의 반영에 관해 캐주얼 시네마 제작 방식에 몇몇 변별점이 존재합니다. 그중 하나는 '우리'라는 개념의 현재성입니다. '우리'는 '나'와 '너'보다 상대적으로 임의적이고 현재적인 개념입니다. 쉽게 말해, 모여 봐야 '우리'가 누구인지 어느 정도 파악할 수 있다는 것입니다.

캐주얼 시네마는 '우리' 중심의 영화입니다. 따라서 그것이 어떻게 작동할지 어떤 결과를 만들어낼지 예측하기 매우 어렵습니다. 이 개념이 우연, 즉흥, 관찰과 어울리는 이유도 그러합니다. 한 때 누군가의 일상을 이루었던 '우리'들이 만든 네 편의 작품을 준비했습니다. 그리고 캐주얼 시네마라는 용어의 의미에 대해 서로의 생각을 나누고자 합니다. 뜻깊은 시간이 되길 바랍니다.

단국뉴시네마연구소* 김우재

캐주얼 시네마 토크

상상, 일보다
상임본

*단국글로벌영상콘텐츠연구소의 새로운 이름

상영 1. <우리>

오승택/한국/2024/17분/DCP/B&W/12세
관람가

일터에서 마주한 롤케이지와 나 자신과
우리를 가둔 틀에 대한 시각적 은유

상영 2. <정확한 거리>

백소희/한국/2024/17분/DCP/Color/12세
관람가

취업준비생 화진, 그녀는 서먹해진 연인
구와의 허물어지는 관계를 받아들인다.

상영 3. <행복 웃음교실>

홍성우/한국/2024/15분/DCP/Color/12세
관람가

웃음치료사 미영의 전혀 행복하지 않은
웃음교실

상영 4. <소화불량>

윤다원/한국/2024/16분/DCP/Color/12세
관람가

전과사에서 일하는 소미는 약수를 길러갔다
죽은 언니를 만난다.

발제 1.

캐주얼 시네마 - 후지의 디지털 기술을 통한 영화의 확장

임태규

단국대학교 문화예술대학원 영화과 강의를 하며,
영화를 만들고, 교육하는 일을 하고 있습니다.

단국뉴시네마연구소는 후지필름코리아와
협업하여 지난 12월부터 11주간 캐주얼 시네마
제작 워크숍을 진행하였습니다. 후지의 디지털
기술을 통해 대안적 영화 만들기의 방법을
모색한 교육 및 창작 과정이었습니다. 본
연구소는 영화 트렌드의 다이내믹한 변화와
재정의되는 영화 미학의 틀을 관통하는 새로운
제작 형태를 연구 개발 중입니다. 캐주얼 시네마
워크숍은 그 고찰의 단초가 될 수 있으며,
유의미한 실행 형태로서 영화의 의미를
확장하는데 기여할 것입니다.

발제 2.

캐주얼 시네마는 어떻게 하는가 -

박기용

현재 단국대학교 문화예술대학원 영화과
주임교수로 그동안 영화 만드는 일과 더불어
영화정책기관, 영화학교, 영화제 운영 등 여러
일을 했습니다.

캐주얼 시네마는 어떠한 틀에도 얽매이지
않고 소박하지만 자유롭게 자기 생각을
보여주고 마음을 드러내는 영화 만들기
방법의 하나입니다. 거대한 이야기나 극적인
사건보다는 평범하고 일상적인 것에 초점을
맞추고 인간관계의 미묘함과 소소한 일상의
아름다움을 탐구합니다. 캐주얼 시네마는
기존의 '만들기 making'보다 '취하기
taking'와 '되어지기 becoming' 방식을 더
중하게 여깁니다.

발제 3.

<통잠> 제작과 캐주얼 시네마

이도진

단편영화 <가두리>와 장편영화 <한 체>의
배우로 출연하였으며, 장편영화 <통잠>을
공동연출 했습니다.

<통잠>을 제작하면서 '일상성과 현장성'에 대해
오래 고민했습니다. 극적인 상상을 하되, 일상의
감각을 놓치지 않고자 했습니다. 시나리오를
쓰고 콘터를 그리는 과정에서, 연출자의
내면에는 장면에 대한 상(像)이 만들어지기도
합니다. 그 상(像)을 하나씩 지우고 비워
나가며, 현장에서 발견할 수 있는 우연성과
즉흥성에 감각을 활짝 열어두고 <통잠>을
제작했습니다. 삶의 일상성, 영화의 현장성과 좀
더 편안하게 관계하고, 영화 제작을 좀 더
천밀하게 하는 방법의 하나로서 캐주얼
시네마는 무척 흥미로운 영화 만들기의
태도입니다.