



Yale University

From the Selected Works of Aaron Gerow

2005

Somai Shinji and the Long Take / 소마이 신지,
그리고 롱 데이크

Aaron Gerow



Available at: <https://works.bepress.com/aarongerow/56/>

Somai Shinji and the Long Take

Aaron Gerow

Originally published in Korean as “소마이 신지, 그리고 롱 테이크” in <<소마이 신지 Retrospective: Shinji Somai>> Jeongju: Jeongju International Film Festival, 2005. Pp. 30-41.

Somai Shinji is certainly distinguished by his long shot, long take camera movements, but that does not necessarily make him distinct. Not just in world cinema, but also Japanese film as well, there is a lengthy, continuing tradition of shooting entire scenes in only one or a few shots of long duration (what in Japan is often called “one shot, one scene” or “nagamawashi”). Mizoguchi Kenji is the most illustrious practitioner of this style, but in recent years, long take filmmaking has been prevalent in the works of younger, independent filmmakers ranging from Hashiguchi Ryosuke (*Like Grains of Sand*) to Suwa Nobuhiro (*M/Other*), from Aoyama Shinji (*Helpless*) to Kurosawa Kiyoshi (*Barren Illusion*). Even Miike Takashi, whose bravura editing questions the status of the image just as it creates a rhythm that steamrolls over both character and spectators, can use long takes as a crucial element alongside the editing in films such as *Dead or Alive*, partially as a means of allowing the characters and the audience time to grasp the sadness of their fate before they are sucked in to the cinematic whirlpool. Perhaps there is some influence here. Hashiguchi himself notes that when he was in college, everyone dreaming of becoming a filmmaker was trying to emulate Somai Shinji.¹ And one can see homages to his work in films ranging from Aoyama’s *Chinpira* (the multiple times contained in the same long take resembling Somai’s *Yuki no dansho*) to Kurosawa’s *Bright Future* (the last shot being an acknowledged citation of the concluding long take in *Moving*).

Where does Somai specifically fit in this lineage? Although I do not have the space to provide a detailed history of style in Japanese cinema, focusing primarily on *Shonben Rider* and *Typhoon Club*, I would like to utilize a phenomenology of film form to briefly sketch the difference of Somai’s long take style, and then connect it to historical shifts in both attitudes towards cinema and in the contextual constructions of cinema and time.

Mizoguchi offers an important, but somewhat conflicted hallmark of the long take style, being admired both by the *Cahiers* critics who in Bazinian fashion championed a realist integrity of space and time, and formalists like Donald Kiriwara, who saw in his self-conscious, artistically motivated camera movements, a perceptually rich contrast to the narratively-centered function of camera movements in the classical Hollywood style. Mid-1930s works like *Osaka Elegy* and *Sisters of the Gion* could be praised within Japan as well for their realism, while films such as *The Loyal 47 Ronin* or *Ugetsu* foregrounded their aestheticism, consciously founding their camera movements, for instance, in traditional arts such as picture scrolls. Somai’s long takes did not consciously connect to such traditional arts, and as such were often praised on their release for their degree of realism, especially for their ability to capture the chaotic life energy of adolescence in the anarchic rhythm of their bodies. However, as subsequent appraisals sometimes reveal, there could also be the sense, sometimes mixed in with the realistic appreciation, that Somai’s direction could be overly staged, too elaborate to be

¹ See Hashiguchi Ryosuke, “Kore ga ore no eiga dattara,” *Eiga geijutsu* 401 (Summer-Autumn 2002), p. 185.

real.² One could say that in some of his critically less successful films such as *Yuki no dansho* and *Hikaru onna*, the camera movements became too elaborate, as if turning into an aim in themselves. This could be connected to Somai's interest in performance in general, evident in all the singing and dancing that permeates his work, but also opera in particular, which he also directed. A critic like Ueno Koshi, however, could read this as a shift in Somai's work, from creating a "shooting film" (*satsuei no eiga*), where the film comes to shape on the set during shooting as the subject reacts to the situation, to producing a "directing film" (*enshutsu no eiga*), where the film is more precisely planned out before and during filming.³ As a film marking this shift, *Moving*, one could say, is simply more visually pleasing than *Shonben Rider*, whose camera movements often surprise and confound as much as offer aesthetic satisfaction.

The tension between realism and aestheticism in Mizoguchi's long takes can in some ways overlap with another central conflict: that between aesthetic distance and emotional reaction. Formalists like Kirihara rightly point to many devices in Mizoguchi's long takes that thwart easy perception: not only is the camera often at a distance, refusing to allow the uncomplicated reading of character emotions through close-ups, factors such as lighting and framing render it difficult to even see the characters, covering their faces in darkness (such as with Akiko in *Osaka Elegy* when she confesses to Nishimura) or placing them surprisingly off-screen (such as with Furusawa's wife at the beginning of *Sisters of the Gion*).⁴ This distance can be aestheticized, facilitating the disinterested pleasure that Kant laid at the center of the aesthetic response. There can thus be something cruel in the pleasure taken at the fall of women like Oharu—for all the commentary about Mizoguchi as a women's filmmaker—a beautification of their collapse to the ground. Nevertheless, Mizoguchi's films are emotionally profound, but without resorting to the standard modes of spectator identification with the characters found in classical cinema. Mizoguchi's brilliance, one could say, is in then being able to facilitate powerful empathy through other than classical means, ranging from the aesthetic accumulation of spatially continuous, significant tableaux, to the homology between camera distance and the cruelty of social isolation.

Somai's work is also often discussed in terms of distance, but less an aesthetic one. The critic Matsuda Masao, for instance, saw his early work as the objectification of the distance between camera and subject, rendering it a subject for intellectual thought. That, he argued, rendered Somai's style a kind of "discussive style" (*watai*), in which camerawork itself is a mode of thinking.⁵ That distance can also constitute a kind of cruelty, viewing from afar as Michiko is nearly raped in *Typhoon Club* or important characters like Bruce are shot in the gun battle over Debu in *Shonben Rider*, as if they are not important enough to single out. This approximates the harshness of his own adolescent subjects, who can in *Typhoon Club* nearly drown Akira as joke or laugh as

² See, for instance, Saito Hisashi's "discovery," upon viewing Somai's early films again after a decade, that works he thought were realistic seemed instead forcefully staged: "Hosoku naki 'kuki' ni deau," *Eiga geijutsu* 401 (Summer-Autumn 2002), p. 185.

³ Ueno Koshi, "Ohikkoshi wa Somai Shinji no migotona seijukuburi o shimesu," *Eiga zenbun 1992-1997* (Tokyo: Ritoru Moe, 1998), pp. 96-100.

⁴ Donald Kirihara, *Patterns of Time: Mizoguchi and the 1930s* (Madison: University of Wisconsin Press, 1992).

⁵ Matsuda Masao, "'Watai' kara 'buntai' e no tojo de," *Eiga geijutsu* 401 (Summer-Autumn 2002), p. 146-147.

Michiko has a burning hot piece of metal dropped down her back. But this should remind us that Somai's early camera movements are never intellectually adult like Godard's *Weekend* or *Pierrot le Fou*. There is a sadness to works like *Shonben Rider*, one that, as Aoyama Shinji argues, "is related to the fact that *Shonben Rider* will never reveal a border line between this thing and that, will always continue as an existence that is undivided." There is a concreteness to Somai's world, one in which "some kind of abstract pathos is left behind before it can establish itself, *Shonben Rider* always running off to the next place and thus thoroughly pursuing the concrete."⁶ One can say that Somai's world is partly pre-Oedipal, not simply because the characters are adolescent, but because the camera movements relentlessly move on before intellectualization—or even language—can take hold. This quality, not evident in Mizoguchi, can explain why so many of the "events" that take place in Somai's long takes, from the musicians playing in the background beside the river in *Shonben Rider*, to the painted white flute players in *Typhoon Club*, can seem meaningless, if not absurd. It is thus the tension between conscious staging and performance and unbridled, pre-lingual adolescent drives that crucially shapes Somai's style.

This conflict is rooted in the spatial and temporal dynamics of his long take camera movements. Take, for instance, the impressive 6 minutes and 42 seconds long camera movement that commences *Shonben Rider*.⁷ To summarize it, it begins with a high angle of the two yakuza, Masa and Yama, stretching out on some stairs outside; the camera moves right as they then walk down the street and talk to a fat boy, Debu, standing on a wall; the camera then follows Debu as he and others taunt Jojo's flailing attempts to swim, only to be pushed by Bruce, who then jumps in the pool; the sound off-screen of a woman telling some kids to get out precedes a further camera movement right through the bushes to reveal the school yard, where Arare is trying to ward off an invading motorcycle gang; when it becomes evident that Debu, one of her students, is now on one of these bikes, Arare tries to follow him; Jojo, Bruce and Jisho, now fully clothed, try to approach her, but she shuns them in order to get a hold of Debu; the camera turns left towards to the gate, where a fight ensues involving Jojo, the gang and the others, leaving Debu aside to be approached by Masa and Yama. It is then that the shot finally ends when a car pulls up and drags Debu away.

Somai became known for such elaborate takes, ones that sometimes required considerable preparation and practice. We should think, however, about the phenomenological impression a shot like this works on the viewer. In Bazinian terms, the shot does offer a complex integrity of space and time, joining what can seem to be disparate spaces in a temporally continuous movement. Staging in depth is also crucial, as the moments in the courtyard and the gate can have several important actions occurring simultaneously on different spatial planes. One could say that Somai is respecting the ambiguity of reality by enabling the viewer to read cinematic space as they would real space. At the same time, the elaborate camera movement and the complex traffic of characters evokes a kind of freedom that, while certainly a central theme in Somai's world of adolescence, could also remind one of Renoir. Off-screen space, for instance, is constantly evoked, as characters disappear out of the frame, only to reappear in the same shot in an unexpected location. There seems to be no limit to

⁶ Aoyama Shinji, "Kono kanashimi wa shitagau kachu ga aru," *Eiga geijutsu* 401 (Summer-Autumn 2002), p. 170-172.

⁷ It seems that the camera movement on the set was closer to 9 minutes, but the current print has a brief insert of Debu being dragged into the car, that cuts that long take into two.

their range of action. Yet while Renoir's camera movements are primarily motivated by character desire and action, Somai's are more independent. In this shot, for instance, the camera primarily follows character action, but its transfers of attention (from Masa to Debu, from the pool to the school yard) are not always motivated by character-centered narrative. Many of Somai's long takes, such as the slow camera movement behind Mikami in the gym as he watches Yasuko's "show" in *Typhoon Club*, evince a narrative will apart from the characters that entwines their actions. Off-screen space can be chaotic and full of surprises (we did not expect to see Debu on one of the bikes, or Jojo and Bruce now fully dressed), but it always exists in tension with a field of vision—the frame—that can seem to orchestrate character antics as much it follows them.⁸

This can help us distinguish Somai's style from more recent manifestations of the long take. There have been quite a number of films from the last decade about adolescents that utilize long take cinematography, ranging from Hashiguchi Ryosuke's *Like Grains of Sand* to Shiota Akihiko's *Canary*, from Ichikawa Jun's *Osaka Story* to Aoyama Shinji's *Eureka*. While these films are not all alike, they evince differences from Somai's work that suggests a shift from its worldview. Take, for instance, *Like Grains of Sand*. It is about four high schoolers who, while fumbling through the conflicts between heterosexual and homosexual love, end up invading each other's private space and feelings—especially Aihara, who not only interrogates others about their feelings, but breaks into other people's homes. Interestingly, the film adopts a style that tries to respect its character's right not to be known. Ito is in love with his best friend Yoshida, but has never revealed that to him. Prying friends and school bullies soon expose that secret and Ito, in a tense moment before gym one day, tries to kiss Yoshida. In a nearly five minute shot, the camera is kept at a distance from the two boys, rarely moving into the close ups that, in most films, are used to provide access to character psychology or emotion. In Bazinian fashion, it refrains from the directing of spectator vision through editing that usually functions to clarify or explain what characters are doing. Importantly, it abstains from using point of view shots, a technique that, by showing us what a character sees, lets us, you could say, "stand in his shoes" and understand Ito's perceptions. Hashiguchi, in a sense, remains detached from his characters, treating them like real people whom we can only approach from the outside, without ever hoping to know exactly what they think or feel. It is not a cruel detachment, caring little about the characters, but rather refrains from command over its characters, in part because it confesses insufficient knowledge of them. One just does not see Somai's kind of elaborate camera movements in Hashiguchi or in much recent Japanese film, in part because directors lack the desire or the confidence to orchestrate the vital movements of characters. Long takes are defined less and less by the extensive movement of the camera in space, and more by a rather stationary camera that at best only pans, staying as far back as possible to simply watch the characters. Somai's distance may contain the seeds of this style, which I have elsewhere called the "detached style,"⁹ but it evinces a confidence and an intrusiveness rarely seen in today's long takes.

This is in part due to a changing attitude towards time and history. While technically temporally integral, Somai's long takes often threaten to break up temporal continuity.

⁸ Ueno even reads the long take of Mikami preparing his tower of desks from which to perform his suicide jump as a camera that "encourages the next action of the subject." Ueno, p. 100.

⁹ Aaron Gerow, "Recognizing 'Others' in a New Japanese Cinema," *Japan Foundation Newsletter* 39.2 (January 2002), pp. 1-6.

Sudden transformations within the shot, ranging from costume changes (Jojo and Bruce getting dressed) and shifts in spatial position to abrupt alterations in character behavior and the repeated sudden rain showers, underline discontinuities in time. Thematically, this aligns with a central discontinuity in his narratives—puberty and the coming of age—but it also helps render those stories more mythic. Other registers, such as sound (e.g., the shifts between sound and silence, diegetic and non-diegetic sound when Mikami builds his platform), contribute to a project of foregrounding the artificial construction of the story, making it transcend the mere tale of certain individuals. Still, it is the constructedness of the camera movements that are crucial here. The Hungarian Miklos Jansco (*The Red and the White*) is another long take director whose characters move in and out of the frame and experience sudden changes within the shot, but his temporality is more historic than mythic. Somai's long takes align with the unstable and discontinuous rhythms of youth, less as a singular reality, than as a set of signs performed for view. His films then contribute to the myth of youth and adolescence, repeatedly narrating the rites of passage into adulthood.

Works by Aoyama, for instance, can approach the mythic on another level (for instance, the figure of Yasuo in *Helpless*), but like other recent directors, he reveals a resistance to such signs, to transforming singularities into universals: that is why the Polaroid camera figures prominently in *Eureka*, precisely as an image medium that, without a negative, is spatially and temporally singular. His long takes, handled in many cases by Tamura Masaki, a veteran cameraman who started out in documentary, also seek to capture the unique, unreproducible moments on the set. Tamura, of course, was also used on *Shonben Rider*, and clearly Aoyama's reading of Somai, quoted above, tries to align that director with his own kind of concrete filmmaking that resists abstraction. In doing so, however, he threatens to elide the tension between the concrete and the mythic that pervades Somai's cinema.

Somai's mythification of youth could align him with the myth of the *shojo*, that central narrative (pre-Oedipal to some, anti-Oedipal to others) of the adolescent girl, neither child nor adult woman, that Otsuki Eiji and others have argued as definitive of 1980s Japanese popular culture. Teenage girls figure prominently in Somai's films, but one should note they exhibit a different temporality from *shojo* narratives. Whereas *shojo* in films ranging from Kaneko Shusuke's *Summer Vacation 1999* to much of Obayashi Nobuhiko's work exist in a resolutely circular temporality, underscoring the *shojo* desire never to grow up, Somai's films are always in the end coming of age films. While one could argue that mythification necessarily freezes his characters in abstract time, his *shojo* nevertheless grow up. There is thus still a modernist linearity to his narratives that contrasts both with the postmodern circularity of 1980s *shojo* culture, and with one could say is the contemporary "post-postmodern" resistance to temporal abstraction (and thus narrativization). The youth in Shiota's *Canary* do in a sense refuse to grow up, but the new family they create at the conclusion is less a celebration of youth, than a radical attempt to construct an alternative outside of all narratives.

Somai's work remains profound in part because it is also about the demise of its own narratives. His films are as much about death as adolescence, as if puberty is a liminal state not only between childhood and adulthood, but between life and death. His teenage characters seemingly have the freedom to roam in and out of the frame, but in cinema, escaping the frame can also be the filmic equivalent of death. Cinema ultimately is an effort to confine the world to a window, but Somai's kids repeatedly look out windows, climb in and out of them, desiring to escape their boundaries. That, however, can also mean death, as it does for Mikami at the end of *Typhoon Club* when he jumps out the window. Adulthood, Somai seems to say, is not just a linear progression from childhood,

it is the death of the anarchic movement of youth, corralling it—as the inner frame does to Akira and Rie just as the end credits begin in *Typhoon Club*—in its own boundaries.

By taking up adolescence through the long take, Somai attempted to question the aesthetic functions of cinema bequeathed by his predecessors, all the while acknowledging that the inevitable contradictions of his own project, strung between freedom and control, adolescence and adulthood, reality and aesthetics, life and death, movement and the frame, would lead to its own demise. He himself died far too early, and it was left to the younger directors of the last decade to try to pick up the pieces he left, and keep on questioning the cinema through the long take.

소마이 신지

2005년 4월 28일 발행

저 자 | 록반오트

아론 계로

요모타 이누히코

히라사와 고

안민화

아마모토 나오키

역 자 | 김수연, 윤용순, 임지연, 최성욱

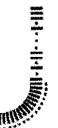
기 획 | 정수완, 히라사와 고

감 수 | 정수완, 서경미

발행인 | 전주국제영화제 집행위원장 민병록

발행처 | 전주국제영화제

디자인 | 김진디자인



차 례

머리글_정수원.....	4
소마이 신지: 떠돌림 당한 괴짜_륙반오트.....	10
소마이 신지, 그리고 룡 테이크_아론제로.....	30
소마이 신지는 이렇게 보자_요모타 이누히코.....	42
투쟁적 소마이 신지론 - 혹은 1980년대를 둘러싸고_히라사와 고.....	57

리뷰

● 꿈꾸는 열다섯_안민화.....	70
● 세라복과 기관총_안민화.....	75
● 손벤 라이더_아마모토 나오키.....	80
● 러브 호텔_아마모토 나오키.....	85
● 태풍클럽_안민화.....	90
● 빛나는 여자_아마모토 나오키.....	96
● 이사_안민화.....	101
● 바람꽃_아마모토 나오키.....	107

소마이 신지, 그리고 롱 테이크

아론 제로 Aaron Gerow

소마이 신지는 롱 쇼트와 롱 테이크로 잘 알려져 있지만, 그렇다고 해서 카메라 움직임만이 그를 특징짓는 것은 아니다. 일본 영화에서만뿐만 아니라 세계 영화에 있어서도 오랫동안 지속되는 하나 또는 몇 개의 쇼트로 씬 전체를 찍는 원 씬 원 쇼트의 전통은 오래 전부터 있어 왔다(일본에서는 이를 나가마와시라고 부른다). 미조구치 겐지는 잘 알려진 대로 이와 같은 양식의 대가였으며, 최근에는 하시구치 료스케(《해변의 신밧드》), 스와 노부히로(《마더》), 아오야마 신지(《헬프레스》), 구로사와 기요시(《거대한 환영》) 등 젊은 독립영화 감독들 또한 롱 테이크를 많이 사용하고 있다. 심지어 대담한 편집을 통해 극중 인물과 관객 모두를 압도하는 리듬을 창조하며 이미지의 지위에 의문을 제기하는 미이케 다카시 조차(《테드 얼라이브》)와 같은 영화에서 롱 테이크를 편집과 함께 중요한 요소로 사용하고 있으며, 이는 극중 인물과 관객들에게 그들 운명의 슬픔을

이해할 수 있는 시간을 제공한다. 아마도 이러한 경향에는 소마이 신지의 영향이 있었을 것이다. 하시구치 료스케는 그가 대학생이었을 때, 영화 감독이 되고자 하는 모든 이들이 소마이 신지를 흉내 내려 했다고 회상한 바 있다. 아오야마 신지의 《친피라》(《눈의 단장: 정열》)과 유사한 롱 테이크 안에서의 다층적 시간에서 구로사와 기요시의 《밝은 미래》(《이사》)의 롱 테이크에 대한 인용으로서의 마지막 쇼트에 이르기까지 많은 작품들은 소마이 신지의 작품에 오마주를 바치고 있다.

롱 테이크의 역사 속에서 소마이 신지의 의미는 무엇일까? 여기서 일본 영화 양식의 역사에 대해 상세히 다루지는 않겠지만 나는 《손벤 라이더》와 《태풍클럽》을 집중적으로 다루면서, 소마이 신지의 롱 테이크 스타일의 특징을 개략적으로 살펴보고, 영화에 대한 태도와 영화와 시간의 맥락적 구성을 역사적인 변화들과 관련지어 설명하고자 한다.

미조구치 겐지의 롱 테이크는 바쟁의 영향을 받아 공간과 시간의 사실주의적인 보전을 옹호했던 『카이에 뒤 시네마』의 비평가들과 미조구치의 자기의식적인 카메라에서 고전 할리우드 스타일의 내려티브 중심적인 카메라 기능과의 대비를 발견했던 도날드 키리하라와 같은 형식주의자들 모두의 지지를 받았다. 《오사카 엘레지》, 《기온의 자매들》과 같은 1930년대 중반의 작품들은 뛰어난 사실주의로 일본 내에서 호평을 받았으며, 《충신장》, 《우게츠 이야기》 등은 족자와 같은 전통 예술에 근거한 카메라 움직임으로 유미주의를 전경화하고자 하였다. 반면, 소마이

신지의 롱 테이크는 전통 예술과 만나려는 의식적인 노력과는 관계가 없었고, 대신 청춘기의 혼란스러운 삶의 에너지를 젊은 신체의 무정부주의적인 리듬 속에서 잡아내는 탁월한 사실주의를 보여주었다. 그러나 이후 소마이 신지의 연출은 사실주의적이기에는 지나치게 작위적이라는 비판을 받기도 하였다. 비평적으로 덜 성공적이었던 〈눈의 단장: 정열〉과 〈빛나는 여자〉와 같은 작품들의 카메라 움직임은 그 자체가 목적이 된 것처럼 지나치게 정교하고 계획된 것이었다. 이는 어느 정도 노래와 춤, 특히 오페라에 대한 감독의 관심에서 기인한다고 볼 수도 있을 것이다. 반면, 우에노 고시와 같은 평론가는 소마이가 세트 장에서 배우가 상황에 맞춰 반응하고 연기하는, 찍는 방식(shooting film)에서 모든 것을 정교한 계획 아래 촬영하는 연출 방식(directing film)으로 이동했다고 보고 있다. 이러한 변화에 따라 〈이사〉는 〈손벤 라이더〉보다 시각적으로 보다 쾌락적이며, 미학적인 완성도와 함께 놀라움과 당황의 순간까지도 함께 제공한다.

미조구치 겐지의 롱 테이크에 있어서, 사실주의와 미학주의 사이의 긴장은 여러 측면에서 미학적 거리와 감정적인 반응이라는 또 다른 중심적인 충돌과 겹쳐진다. 키리하라와 같은 형식주의자들이 정확하게 지적했듯이 미조구치는 롱 테이크를 사용함에 있어서 여러 장치들을 통하여 쉬운 지각을 방해하고자 하였다. 카메라는 클로즈업으로 캐릭터의 감정을 쉽게 알게 하는 대신 인물들과 거리를 두고 떨어져 있으며, 얼굴을 어둠에 가리게 하거나(〈오사카 엘레지〉의 아이코의 고백 장면), 인물을 화면

바깥에 두는 등(〈기온의 자매들〉 초반 부분에서의 후루사와의 아내) 조명과 프레임 등의 요소들은 관객이 인물을 보는 것조차 어렵게 하고 있다. 이러한 거리는 칸트가 '무관심성이라는 조건 아래서의 쾌락'이라고 말한 것을 상기시킨다. 여기에서 오히려 여성적 몰락을 대가로 하는 이 쾌락에는 어떤 잔인함이 있지만 미조구치의 작품은 감정적으로 심오하며, 고전 영화들과는 달리 관객이 등장인물에 동일시할 것을 요구하지 않는다. 미조구치의 탁월함은 고전적인 방법을 사용하지 않으면서도 강력한 감정의 이입을 끌어내는 능력에 있다.

소마이의 작품 또한 거리의 관점에서 논의되기도 하지만, 이는 미조구치의 경우보다는 덜 미학적인 문제이다. 예를 들어, 비평가 마츠다 마사오는 그의 초기 작품을 카메라와 주체 사이의 거리의 대상으로 보았다. 즉, 그는 소마이의 카메라 워크 자체가 곧 사고의 모드가 되는 스타일이 된다고 보았다. 〈태풍클럽〉에서 미치코가 강간을 당할 뻔 한다거나 〈손벤 라이더〉에서 블루스와 같이 중요한 인물이 데부와의 결투에서 총에 맞는 것에서 보여지는 것처럼 이 거리 또한 일종의 잔인함을 구성한다. 이것은 소마이 영화의 청소년 주인공들의 난폭함에 근접한 것이다. 그러나 소마이의 초기 카메라 움직임은 고다르의 〈주말〉이나 〈미치광이 삐에로〉에서와는 달리 지적으로 성숙한 것은 아니었다. 〈손벤 라이더〉와 같은 작품에는 어떤 슬픔이 있는데, 이 슬픔은 아오야마 신지가 말한 것처럼 〈손벤 라이더〉가 이것과 저것 사이의 경계를 드러내지 않고, 분리되지 않은 존재로 계속 남아 있을 것이라는 것에 관한 것이다. 소마이의

세계는 구체성을 갖는데, <손벤 라이더>는 항상 다음 장소로 달아남으로써 구체성을 획득한다. 소마이의 세계는 주인공들이 청소년이라서가 아니라, 카메라가 지적 작용(또는 언어)이 일어나기 이전에 가차없이 이동한다는 점에서 전 오이디푸스적이다. 미조구치의 영화에서는 잘 드러나지 않는 이러한 특징은, <손벤 라이더>에 등장하는 강가의 음악가들에서부터 <태풍클럽>의 플룻 연주자에 이르기까지 소마이의 롱 테이크에서 일어나는 그 수많은 '사건'들이 왜 그렇게 무의미하게 보이는지를 설명해 준다. 이와 같이 소마이의 스타일을 결정적으로 규정하는 것은, 의식적인 연출과 연기, 그리고 전 언어적인 시춘기적 욕망 사이의 긴장이다.

이 갈등은 그의 롱 테이크 카메라 움직임의 시공간적인 동학에 근거한다. <손벤 라이더>의 시작이 되는 6분 42초의 인상적인 롱 테이크를 예로 들어보자. 장면은 하이 앵글로 잡힌 마사와 야마, 두 야쿠자가 어느 계단에서 체조하는 모습으로 시작한다. 카메라는 그들이 길거리를 따라 걸으며 벽에 기대어 있는 데부에게 말을 걸 때 이동한다. 카메라는 수영에 서툰 조조를 놀리는 데부를 따라간다. 그리고 화면 바깥에서 꼬마들에게 나오라고 말하는 여인의 소리가 들리고, 카메라의 이동은 숲을 지나 학교 운동장까지 이어진다. 그곳에서 아라레는 밀어 닥치는 폭주족을 피하려 하고 있다. 그녀의 학생 중 한 명인 데부가 이 무리 중 하나라는 것이 분명해지면서 아라레는 그를 붙잡으려 한다. 갑자기 옷을 모두 갖춰 입고 나타난 조조와 블루스, 지소가 그녀에 접근하지만, 그녀는 데부를 잡기 위해 그들을 피한다. 카메라가 정문 쪽으로 돌아가면, 조조와



<손벤 라이더> 요코하마 시내 촬영 모습

폭주족 일당의 싸움 장면이 보인다. 이 쇼트는 차가 서고 데부를 끌고 가면서 끝이 난다.

소마이는 이와 같이 많은 준비와 연습이 요구되는 복잡한 테이크로 유명한데, 우리는 이러한 장면이 만들어내는 현상학적 인상 대해 생각해볼 필요가 있다. 바쟁적인 의미에서, 이 쇼트는 시간적으로 연속적인 움직임 속에서 다른 공간들로 보이는 것을 결합시키며 시공간의 복잡한 진정성을 제공한다. 심층적인 연출 또한 매우 중요한데, 안뜰과 정문에서의 순간은 다른 공간 층에서 동시에 일어나는 많은 중요한 동작들을 보여줄 수 있기 때문이다. 동시에 카메라의 정교한 움직임과 인물들의 복잡한 동선은 르누아르의 작품을 상기시키는 해방감을 선사한다. 영화 속에서 외화면 영역은 계속해서 환기되는데, 인물들은 프레임 바깥으로 사라졌다가 같은 쇼트의 예상치 못한 장소에서 다시 등장한다. 그들의 동작의 범위에는 거의 제한이 없는 듯이 보인다. 르누아르의 카메라 움직임이 주로 인물들의 욕망과 행동에 의한 것이라면, 소마이 영화의 카메라 움직임은 보다 독립적인 것이다. 예를 들면, 이 쇼트에서 카메라는 주로 인물들의 행동을 따라가지만, (마사에서 데부로, 웅덩이에서 학교 운동장으로 바뀌는) 주위의 이동이 항상 인물 중심의 내러티브에 의한 것은 아니다. <태풍클럽>의 미카미가 체육관에서 야스코를 바라볼 때의 느린 카메라 움직임에서처럼 소마이의 롱테이크는 많은 경우 내러티브의 힘을 이끌어낸다. 외화면 공간은 혼란스러울 수 있지만(데부가 폭주족들의 오토바이를 타고 있다거나, 조조와 블루스가 갑자기 옷을 입고 있는 것은 관객이 예

상하기 힘들다) 이는 항상 시각 영역과의 긴장 속에서 존재한다.

이와 같은 소마이 스타일의 특징들은 최근 다른 감독들의 롱 테이크의 사용과 구별되는 부분이다. 하시구치 료스케의 <해변의 신밧드>, 시오타 아키히코의 <카나리아>, 이치가와 준의 <오사카 이야기>, 아오야마 신지의 <유레카> 등 지난 십 년 동안 많은 영화들이 사춘기를 다루면서 롱 테이크를 사용하였다. 이러한 영화들은 소마이의 작품과 차이를 드러낸다. <해변의 신밧드>의 예를 들어보자. 이 영화는 이성애와 동성애 사이에서 갈등하고 방황하다, 결국 서로의 사적인 공간과 감정을 침범하고 마는 네 명의 고등학생에 관한 이야기이다. 흥미롭게도 영화의 스타일은 등장 인물들이 알려지지 않을 권리를 존중하고 있다. 이토는 그의 가장 친한 친구 요시다를 사랑하게 되지만, 그에게는 이 사실을 감춘다. 그러나 친구들과 학교 불량배들이 이를 이토에게 말하게 되고, 어느 날 이토는 체육관 앞에서 요시다에게 키스를 하려 한다. 거의 오 분에 가까운 쇼트에서 카메라는 많은 영화에서 등장 인물의 심리상태나 감정에 접근하는 데 사용되는 클로즈업으로 다가서지 않고, 두 소년으로부터 멀리 떨어진 채 서 있다. 바쟁적인 의미에서 영화는 편집을 통해 관객의 시각을 유도하려 하지 않는다. 중요한 것은 영화가 관객에게 등장 인물이 보는 것을 보여줌으로써 관객이 등장 인물의 위치에서 그들의 지각을 이해할 수 있게 해 주는 시점 쇼트를 자제하고 있다는 것이다. 하시구치 료스케는 어떤 의미에서 등장인물들로부터 멀리 떨어져 그들이 외부에서밖에 접근할 수 없는 실제 인물들과 같이 대하고 있는 것이다. 하시구

치의 영화에서뿐만 아니라 최근의 일본 영화들에서는 소마이 스타일의 정교한 카메라 움직임은 보기 힘들어졌는데, 이는 부분적으로 영화 감독들이 인물의 중요한 순간을 통제하려는 욕망이나 그에 대한 자신감을 가지고 있지 않기 때문일 것이다. 롱 테이크는 이제 공간에 있어서 넓게 움직이는 카메라의 움직임에 의해 정의되기 보다는, 등장인물을 바라보기 위해 가능한 먼 곳에서 기껏해야 패닝 정도를 시도하는 동적인 카메라 움직임을 의미하게 되었다. 소마이의 거리는 내가 '소격된 스타일'이라고 부르는 스타일의 씨앗을 가지고 있지만, 최근의 롱 테이크에서는 찾기 어려운 자신감과 개입에 대한 의지를 지니고 있다.

이것은 부분적으로 시간과 역사에 대한 변화된 태도에서 기인한다. 소마이의 롱 테이크는 종종 시간적인 연속성을 파괴한다. 의상의 변화, 공간적 위치의 이동, 인물 행동의 돌연한 변화, 반복되는 갑작스러운 소나기 등 갑작스러운 변화들은 시간에 있어서의 비연속성을 강조한다. 주체적으로 이는 사춘기와 성장이라는 내러티브의 비연속성과 연관이 되지만, 이러한 특징은 이야기를 보다 신화적인 것으로 만든다. 소리(예를 들면, 미카미가 플랫폼을 만들 때의 소리와 정적, 디제시스적인 소리와 비디제시스적인 소리 사이의 교대)와 같은 다른 요소들은 이야기의 인공적인 구축을 전경화하려는 프로젝트에 기여한다. 또 다른 롱 테이크 감독 미클로스 얀초(《적과 백》)의 인물들 역시 프레임을 넘나들며 쇼트 안에서 갑작스러운 변화들을 경험하지만, 그의 시간성은 신화적이라기보다는 역사적인 쪽에 가깝다. 소마이의 롱 테이크는 불안정하고 비연속적인 청춘기

의 리듬과 같은 선상에 위치한다. 소마이의 작품들은 성인이 되는 과정에서의 통과의례를 반복적으로 서사화하며, 젊음과 사춘기의 신화에 기여한다.

예를 들어, 아오야마의 작품(《헬프리스》)은 신화적인 것에 대해 다른 차원에서 접근할 수 있지만 그는 최근의 다른 감독들처럼 특이성을 보편적인 것으로 바꾸기 위해 그러한 기호들에 대한 저항을 드러낸다. 이것이 바로 <유레카>에서 음화가 존재하지 않는 시공간적으로 유일한 이미지 매체로서 폴라로이드 카메라가 계속해서 등장하는 이유이다. 다큐멘터리 출신의 베테랑 촬영감독 타무라 마사키의 솜씨인 아오야마의 롱 테이크는 유일하면서도 세트에서 재생 불가능한 순간들을 잡아내고자 노력한다. 타무라 마사키는 <손벤 라이더>에서도 촬영을 담당하였는데, 위에서 인용한 소마이에 대한 아오야마의 독해는 분명하게도 소마이를 자신과 같이 추상에 저항하는 감독에 위치시키고 있다. 그러나 이러한 독해는 소마이의 작품들에 배어있는 구체성과 신화적 성격 사이의 긴장을 생략할 우려가 있다.

청춘에 대한 소마이의 신화화는 오츠키 에이지 등이 1980년대 일본 대중 문화의 특징이라고 분석했던 어린이도 성인 여성도 아닌 사춘기 소녀에 대한 쇼쥬(少女) 신화 내러티브와 연관된다(이는 어떤 이들에게 전 오디푸스적인 반면 또 다른 이들에게는 반 오디푸스적일 수 있다). 십대 소녀들은 소마이의 영화에 특징적으로 많이 등장하지만, 그들은 쇼쥬 내러티브

와는 다른 시간성을 보인다. 가네코 슈스케의 <여름 방학>에서 오바야시 노부히코의 작품에 이르기까지 소녀들의 욕망은 결코 성장하지 않으며, 반복해서 순환하는 일시성 속에 존재해 왔지만 소마이의 영화는 결국 언제나 성장영화였다. 신화화는 등장인물들을 관념적인 시간 속에 가두어 놓을 수도 있지만 소마이의 소녀는 그럼에도 불구하고 성장한다. 그래서 그의 내러티브에는 1980년대 소녀 문화에 대한 포스트모던적인 순환성 과도 다르고 시간적 관념에 대한 현대의 포스트모던적인 저항에도 대비 되는 모더니즘적인 선형성이 존재한다. 시오타 아키히코의 <카나리아>에서 청춘은 어떤 의미에서 성장을 거부하지만, 그들이 만드는 새로운 가족은 청춘에 대한 예찬이라기보다는 모든 내러티브의 대안적인 외부 를 구축하려는 급진적인 시도로 볼 수 있다.

소마이의 작품들은 내러티브의 죽음에 관한 것이라는 점에서 심오한 의미를 갖는다. 그의 영화들은 사춘기가 아동기와 성인기뿐 아니라 삶과 죽음의 경계인 것과 같이 청춘, 그리고 죽음에 관한 것이었다. 그의 십대 인물들은 프레임의 안팎을 자유롭게 배회하지만 영화에서 프레임을 벗어나는 것은 죽음의 영화적 등가물이기도 하다. 영화는 궁극적으로 세상을 창문에 가두려는 노력이지만, 소마이의 아이들은 계속해서 창문 밖을 바라보고 창문을 오르락 거리며 경계에서 벗어나기를 욕망한다. 그러나 이는 <태풍클럽>의 미카미가 창 밖으로 뛰어내렸던 것처럼 동시에 죽음을 의미한다. 소마이에게 있어 성인기란 아동기로부터의 선형적인 전진이라기보다는 젊음의 무정부주의적인 움직임의 죽음을 뜻하는 것이었다.

롱 테이크를 통해 청춘을 다루면서 소마이는 그 이전 세대로부터 전 해진 영화의 미학적 기능에 의문을 제기하고자 하였다. 한편 그는 자신의 프로젝트가 자유와 통제, 청춘기와 성인기, 현실과 미학, 삶과 죽음, 움직임과 프레임 사이에서 제기된 모순들에 의해 결국 종결될 것 이라는 점을 잘 알고 있었다. 그는 너무 일찍 죽었지만 많은 젊은 감독들이 그가 남긴 문제의식을 공유하였고, 롱 테이크를 통한 영화에 대한 사유를 계속하고 있다.

번역_김수연