

프랑스 인문학과 예술, 장르를 논하다

세부일정 및 프로그램

I. 기조강연 및 총회

11:30-11:50	접수 및 등록 (31308)	
11:50-12:20	학회별 총회 (프랑스문화예술학회(31308), 프랑스학회(31406))	
12:20-12:30	개회사 및 축사	개회사: 노윤채 (프랑스문화예술학회 회장) 축사: 김용민 (프랑스학회 회장)
기조강연		사회 : 조윤경 (이화여대)
12:30-13:10	김탁환 (소설가)	사막의 강 : 장르를 만나면 장르와 놀고
13:10-13:50	성귀수 (전문번역가)	아르센 뤼팽, 인간-수수끼끼 : 장르와 문학적 상상력
13:50-14:20	토론 및 질의응답	박선아 (경상대), 박아르마 (건양대), 지영래 (고려대)
14:20-14:40	휴식 및 이동	

II. 분과발표

제1분과 (31503)		문학에서의 장르, 그리고 장르문학	사회 : 신정아 (한국외대)
14:40-15:20	김중현 (공주대)	프랑스 신문소설에 기초한 본격문학 대 장르문학(대중문학) 담론 ■ 토론 : 변광배 (한국외대)	
15:20-16:00	오보배 (한국외대)	르 클레지오의 이슬람 신화 차용 : 마이너리티 문학과 주류 문학의 경계 허물기 ■ 토론 : 차지연 (충남대)	
16:00-16:20	휴 식		
16:20-17:00	이정환 (인천대)	장-파트리크 망셰트를 중심으로 본 1970년대 '네오-폴라르 néo-polar' 범죄소설 연구 ■ 토론 : 이춘우 (경상대)	
17:00-17:40	정의진 (상명대)	추리소설 : 문학과 사회과학의 교차로 ■ 토론 : 이충민 (서강대)	

제2분과 (31506)		장르와 이미지 예술	사회 : 전지혜 (숙명여대)
14:40-15:20	한상정 (인천대)	로망 데시네, 혼돈적 만화 장르의 생성과 소멸 <p style="text-align: right;"> 토론 : 서은영 (서울과학기술대)</p>	
15:20-16:00	노시훈 (전남대)	환상문학으로서의 만화 : 『잉칼』과 『우르비칸드의 광기』를 중심으로 <p style="text-align: right;"> 토론 : 정예영 (서울대)</p>	
16:00-16:20	휴 식		
16:20-17:00	김영재 (한양대)	SF의 영화적 구현에 관한 연구 : 영화 <컨택트 <i>Arriva</i> >(2016), <무한대를 본 남자 <i>The Man Who Knew Infinity</i> >(2015), <인터스텔라 <i>Interstella</i> >(2014)를 중심으로 <p style="text-align: right;"> 토론 : 여금미 (광운대)</p>	
17:00-17:40	이선우 (서울대)	판타지 장르의 현대적 재해석 : 미셸 공드리 작품 중심 <p style="text-align: right;"> 토론 : 노광우 (고려대)</p>	
17:40-18:20	노철환 (인하대)	서부영화에 대한 프랑시스 해석 : 자크 오디아르의 <시스투스 브라더스>를 중심으로 <p style="text-align: right;"> 토론 : 한의정 (충북대)</p>	

제3분과 (31507)		장르 서사와 문화적 상상력	사회 : 박성혜 (고려대)
14:40-15:20	이윤수 (공주대)	웹소설의 문학성에 대한 성찰 : 인터넷저널 미디어파라트의 『네트워크 소설』 (베로니크 타켄) <p style="text-align: right;"> 토론 : 강초롱 (서울대)</p>	
15:20-16:00	문경훈 (서울대)	연극과 설치예술의 경계에서 : 하이너 괴벨스의 『슈티프터스 덩어』 <p style="text-align: right;"> 토론 : 임재일 (충북대)</p>	
16:00-16:20	휴 식		
16:20-17:00	황혜영 (서원대)	한 화면 시각예술 속 시간성의 반영 <p style="text-align: right;"> 토론 : 도윤정 (인하대)</p>	
17:00-17:40	김현아 (서울여대)	정신적 이미지의 형상화 : 소피 칼의 작품 『시각장애인들 <i>Aveugles</i> 』을 중심으로 <p style="text-align: right;"> 토론 : 이경률 (중앙대)</p>	
17:40-18:20	박재연 (서울대)	모험 서사를 활용한 프랑스 문화 교육의 가능성 : 막스 뒤코스의 그림책을 중심으로 <p style="text-align: right;"> 토론 : 주미사 (서울대)</p>	

III. 만찬

18:30-20:30	저녁 만찬
-------------	-------

Genre dans les sciences humaines et les arts français

PROGRAMME

I. Session plénière

11:30-11:50	Accueil et inscription (salle 31308)	
11:50-12:20	Assemblée générale de la CFAF (salle 31308) Assemblée générale de la SEFC (salle 31406)	
12:20-12:30	Cérémonie d'ouverture	Mots d'ouverture : NHO Yunchae (Président de la CFAF) Mots d'accueil : KIM Yongmin (Président de la SEFC)
Intervention liminaire		
Modératrice CHO Yunkyung (Univ. pour femmes Ewha)		
12:30-13:10	KIM Takhwan (Romancier)	La rivière dans le désert : la question du genre
13:10-13:50	SEONG Gwisoo (Traducteur professionnel)	Arsène Lupin, L'Homme-Énigme
13:50-14:20	Table ronde	PARK Sunah (Univ. nationale de Gyeongsang) PARK Arma (Univ. Konyang) JI Youngrae (Univ. Korea)
14:20-14:40	Pause-café	

II. Sessions parallèles

Session 1 (salle 31503)		Genre en littérature, Littérature de genre Modératrice SHIN Junga (Univ. Hankuk des études étrangères)
14:40-15:20	KIM Joonghyun (Univ. nationale de Kongju)	Discours sur les littératures populaire et pure, basé sur le roman-feuilleton français ▮ Débatteur : BYUN Kwangbai (Univ. Hankuk des études étrangères)
15:20-16:00	OH Bobae (Univ. Hankuk des études étrangères)	L'usage littéraire des contes musulmans chez Le Clézio, ou un essai d'annihilation des murailles de la Littérature ▮ Débatteuse : CHA Jiyeon (Univ. nationale de Chungnam)
16:00-16:20	Pause-café	
16:20-17:00	LEE Junghwan (Univ. nationale d'Incheon)	Étude sur le néo-polar des années 70 par la figure de Jean-Patrick Manchette ▮ Débatteur : YEE Choonwoo (Univ. nationale de Gyeongsang)
17:00-17:40	JUNG Euijin (Univ. Sangmyong)	Roman policier, croisement entre la littérature et la science social ▮ Débatteur : LEE Chungmin (Univ. Sogang)

Session 2 (salle 31506)		Genre avec les arts d'image Modératrice CHUN Jihye (Univ. féminine de Sookmyung)
14:40-15:20	HAN Sangjung (Univ. nationale d'Incheon)	Quelques caractéristiques du roman dessiné ▮ Débatteuse : SEO Eunyoung (SEOULTECH)
15:20-16:00	NOH Shihun (Univ. nationale de Chonnam)	Les bandes dessinées comme littérature fantastique : les cas de <i>l'Incal</i> et de <i>la Fièvre d'Urbicande</i> ▮ Débatteuse : CHUNG Yeyoung (Univ. nationale de Séoul)
16:00-16:20	Pause-café	
16:20-17:00	KIM Youngzay (Univ. Hanyang)	Limite de consilience et de fusion dans la réalisation cinématographique de science-fiction : <i>Premier contact</i> (2016), <i>L'homme qui défiait l'infini</i> (2015), <i>Interstella</i> (2014) ▮ Débatteuse : YEO Keummee (Univ. Kwangwoon)
17:00-17:40	LEE Sunwoo (Univ. nationale de Séoul)	La transformation contemporaine du cinéma fantastique dans les films de Michel Gondry ▮ Débatteur : NOH Kwangwoo (Univ. Korea)
17:40-18:20	ROH Chulhwan (Univ. Inha)	Une interprétation française du western avec <i>Les Frères Sisters</i> (2018) de Jacques Audiard ▮ Débatteuse : HAN Euijung (Univ. nationale de Chungbuk)

Session 3 (salle 31507)		Récit dans le genre et Imaginaire culturel Modératrice PARK Sunghye (Univ. Korea)
14:40-15:20	LEE Yunsoo (Univ. nationale de Kongju)	Réflexions sur webroman et littérature : autour de <i>Un roman du réseau</i> de Véronique Taquin sur le site Mediapart ▮ Débatteuse : KANG Chorong (Univ. nationale de Séoul)
15:20-16:00	MOON Kyunghoon (Univ. nationale de Séoul)	<i>Stfters Dinge</i> de Heiner Goebbels à la frontière entre le théâtre et l'installation ▮ Débatteur : LIM Jaeil (Univ. nationale de Chungbuk)
16:00-16:20	Pause-café	
16:20-17:00	HWANG Hyeyoung (Univ. Seowon)	Le cadre temporel dans le tableau ▮ Débatteuse : DO Yoonjung (Univ. Inha)
17:00-17:40	KIM Hyeona (Univ. féminine de Séoul)	La figuration de l'image mentale dans <i>Des Aveugles</i> de Sophie Calle ▮ Débatteur : LEE Kyungryul (Univ. Chungang)
17:40-18:20	PARK Jaeyeon (Univ. nationale de Séoul)	Possibilité de l'enseignement de la culture française par le récit d'aventures pour la jeunesse : autour des albums de Max Ducos ▮ Débatteuse : CHOU Misa (Univ. nationale de Séoul)

III. Dîner du colloque

18:30-20:30	Dîner du colloque
-------------	-------------------

프랑스 인문학과 예술, 장르를 논하다

차 례

기조강연

김탁환 (소설가)

사막의 강 : 장르를 만나면 장르와 놀고 3

성귀수 (전문번역가)

아르센 뤼팽, 인간-수수께끼 : 장르와 문학적 상상력 9

제 1 분과

발표 1 김중현 (공주대)

프랑스 신문소설에 기초한 본격문학 대 장르문학(대중문학) 담론 17

발표 2 오보배 (한국외대)

르 클레지오의 이슬람 신화 차용 : 마이너리티 문학과 주류 문학의 경계 허물기 27

발표 3 이정환 (인천대)

장-파트리크 망셰트를 중심으로 본 1970년대 ‘네오-폴라르’ 범죄소설 연구 41

발표 4 정의진 (상명대)

추리소설 : 문학과 사회과학의 교차로 55

제 2 분과

발표 1 한상정 (인천대)

로망 데시네, 혼돈적 만화 장르의 생성과 소멸 59

발표 2 노시훈 (전남대)

환상문학으로서의 만화 : 『잉칼』과 『우르비칸드의 광기』를 중심으로 75

발표 3 김영재 (한양대)

SF의 영화적 구현에 관한 연구
: 영화 <컨택트>(2016), <무한대를 본 남자>(2015), <인터스텔라>(2014)를 중심으로 85

발표 4 이선우 (서울대)

판타지 장르의 현대적 재해석 : 미셸 공드리의 작품을 중심으로 109

발표 5 노철환 (인하대)

서부영화에 대한 프랑스식 해석 : 자크 오디아르의 <시스터스 브라더스>를 중심으로 121

제 3 분과

발표 1 이윤수 (공주대)

웹소설의 문학성에 대한 성찰
: 인터넷저널 미디어파르트의 『네트워크 소설』 (베로니크 타켄) 145

발표 2 문경훈 (서울대)

연극과 설치예술의 경계에서 : 하이너 괴벨스의 『슈티프터스 덩어』 163

발표 3 황혜영 (서원대)

한 화면 시각예술 속 시간성의 반영 177

발표 4 김현아 (서울여대)

정신적 이미지의 형상화 : 소피 칼의 작품 『시각장애인들』을 중심으로 193

발표 5 박재연 (서울대)

모험 서사를 활용한 프랑스 문화교육의 가능성 : 막스 뒤코스의 그림책을 중심으로 213

기조강연

사회 : 조윤경 (이화여대)

김탁환

(소설가)

사막의 강 : 장르를 만나면 장르와 놀고

성귀수

(전문번역가)

아르센 뤼팽, 인간-수수께끼

: 장르와 문학적 상상력

■ 사막의 강

— 장르를 만나면 장르와 놀고

김탁환 (소설가)

■ 차례 ■

1. 장르의 소멸과 사막의 강
2. 장르‘들’
3. 장르의 재탄생과 창작판소리

1. 장르의 소멸과 사막의 강

23년 동안 소설을 써왔습니다. 그보다 9년 쯤 전부터 전공 수업 시간에 소설을 읽으며 분석하기 시작했지요. 별다른 이변이 없는 한 이승에선 앞으로도 소설을 읽고 쓰며 지낼 것 같습니다.

‘장르’ 혹은 ‘장르소설’에 대하여 무엇인가 이야기를 해달라는 요청을 받았을 때, 오래 전에 본 다큐멘터리 한 편이 떠올랐습니다. 첼리스트 요요마가 음악을 맡았던 <신(新) 실크로드>란 프로그램을 타클라마칸 사막을 도는 기차칸에서 봤었지요. 장편소설 <혜초>(민음사, 2008)를 쓰기 위한 답사였습니다. 화면 속에서 실크로드의 황량한 사막 풍광을 보다가 창가로 고개를 돌리면 거기도 똑같은 사막 풍광이 펼쳐지는 상황이었죠. 그때 귀에 쏙 들어오는 문장이 있었습니다. 지금은 사막이지만, 오래 전 이곳엔 강이 흘렀다고. 강에서 물고기를 잡고 요리하던 도구들이 미라와 함께 출토된 유물에 많이 포함되어 있었습니다.

글 혹은 산문 혹은 소설로 통칭하지만, 그것이 완결된 하나의 덩어리는 아닙니다. 다가가서 특 치기만 해도, 다양한 갈래로 나뉘지요. 소설을 쓰며 살아왔다고 앞에서 말씀드렸습니 다만, 소설 중에서도 장편인지 단편인지, 하위 장르가 추리인지 호러인지 로맨스인지 스릴러인지, 순간순간 집중하는 작품마다 전부 달랐지요.

제가 '사막의 강'을 떠올린 것은 이렇게 통칭하는 글의 장르들이 현재에만 존재했던 것은 아니기 때문이지요. 글이란 것이 만들어진 순간부터-더 거슬러 올라가자면 말로 무엇인가를 이야기하고 노래하던 그 순간부터- 장르는 따라왔습니다. 탄생부터 소멸까지 한 생을 사는 것은, 작가뿐만 아니라 작품도 그러한데, 장르도 또한 그런 것이 아닌가 하는 생각이 들곤 합니다. 강물이 하염없이 흘렀었다는 사실을 알기 힘든 타클라마칸 사막 어느 모래 산처럼!

백 년 전에도 천 년 전에도 인간은 글을 썼고 이야기를 만들어 즐겼습니다. 그 글들을 묶어 책을 내기도 했고요. 조선시대나 고려시대를 배경으로 소설을 쓰다보면, 옛 사람들의 문집을 종종 검토하게 됩니다. 목차를 보는 순간 아득해지지요. 근현대를 살다 간 작가들의 전집이라면, 시, 소설, 수필, 희곡, 평론, 일기 등이 목차로 나와 있겠지요. 그러나 개화기 이전을 살다 간 문인들의 문집은 목차가 전혀 다릅니다. 가령 제가 쓴 <혁명, 광활한 인간 정도전>(민음사, 2014)의 주인공 삼봉 정도전 선생의 문집 <삼봉집>의 목차를 보실까요. 시(詩), 부(賦), 사(詞), 약장, 소(疏), 전(箋), 서(序), 기(記), 잡문 등 지금 우리에게 낯설기 그지없는 단어들이죠. 그러나 정도전과 정몽주 등 여말선초를 살다 간 문인들은 글을 쓰려 할 때는 지금 작가들은 거의 모를 뿐만 아니라 전혀 택하지 않는, 이와 같은 하위 장르 중 하나를 골라 글을 썼습니다.

문득 그런 생각이 들었죠. 정도전의 생각과 느낌을 소설로 옮길 때, 현대 서사물의 하위 장르들을 택하기보다 정도전에게 익숙한 그 당시의 하위 장르들로 소설을 만들어보면 어떨까. 추리, 로맨스, 호러, 스릴러가 아닌 소, 전, 기, 서, 잡문으로 소설의 육체를 채워보는 겁니다. 그렇게 썼을 경우 현대 독자들은 읽어내기가 무척 힘들겠지만, 정도전의 생각과 느낌에는 더 가까이 다가갈 수 있지 않을까요.

여기에 더하여, 정도전이 살았던 시기를 편년체(編年體), 그러니까 시간 순으로 연월에 따라 명시하는 방식을 병행했습니다. <고려사>를 넘겨보면 매일매일 국가 차원에서 의미 있는 사건과 대화들이 적혀 있습니다. 왕과 대신들이 등장인물의 대부분을 차지합니다.

다시 말해, <혁명, 광활한 인간 정도전>은 편년체의 공식 기록과 정도전의 문집을 본 판 개인 기록을 병존시키는 방식으로, 18일 동안의 사건을 담았습니다. 원고지 2000매를 쓴 후

두 권으로 출간했지요. 저는 정도전과 여말선초 문인들에게 익숙한 하위 장르들로 쓴 소설을 지금의 문학 비평가들이나 학자들이 어떻게 평가할까 기다렸습니다. 그러나 아직 그 부분을 평한 글은 만나지 못했습니다. <혁명, 광활한 인간 정도전>은 그저 현대소설 아래 하위 장르인 ‘역사소설’로 묶여 판매되고 있을 뿐입니다. 그 즈음에도 ‘사막의 강’을 떠올렸지요. 그 강을 나만 보았던 것인가 하며 웃었습니다.

저는 작가나 작품만큼이나 장르에도 관심이 있습니다. 특히 과거 특정 시기에는 크게 유행했으나 지금은 사라진 장르들! 이 장르는 어떻게 만들어지고 융성하다가 사라진 것인지 알고 싶습니다. 잊힌 것은 서러우니까요, 작가든, 작품이든, 장르든.

2. 장르‘들’

저는 특정 하위 장르에 충성하는 작가는 아닙니다. 즐기차게 단 하나의 하위 장르에만 평생을 매진하진 않는다는 뜻이죠. 장르보다 먼저 인생의 핵심질문을 정하고, 그 질문에 합당한 인물과 사건을 고르거나 만듭니다. 그리고 이 질문과 인물과 사건을 독자에게 전하기에 가장 좋은 장르를 그제야 고민하지요. 장르부터 고민하지 않는다고 하여, 장르를 홀대하는 것은 아닙니다. 오히려 그 반대죠. 작품 구상을 할 때, 시간을 가장 많이 쏟고 정성을 다하는 과정이 장르 선택이기도 합니다.

제게는 ‘공든 탑을 무너뜨려라’ 일명 ‘휴탑(隳塔)’이란 공책이 있습니다. <대소설의 시대> (민음사, 2019)에 등장하는 대하소설 작가 임두가 잃어버린 바로 그 공책이기도 하지요. 구상 단계에서 줄거리를 적는 공책이라고 간단히 이해하셔도 좋겠습니다. 예를 들어 일주일에 하나씩 줄거리를 공책 두 면 이내로 쓴다고 해보죠. 쓸 때는 정성을 다합니다. 그러나 일주일만 지나 후엔 다른 하위 장르를 택해 또 공책 두 면을 채웁니다. 이런 식으로 장르나 시간적 배경이나 공간적 배경을 달리 하여 최소한 열 번 정도 각기 다른 줄거리를 적어 나갑니다. 열 개의 줄거리를 채웠다면, 적어도 70일 동안, 초고에 들어가지 않고 여러 장르를 누비며 이야기를 고심해봤다는 뜻이겠죠.

저는 질문과 인물과 사건으로 짤 수 있는 줄거리들을 최대한 많이 만들어본 후에 가장

나은 줄거리를 택하고 싶습니다. 이때 마지막으로 남는 줄거리가 단 하나의 하위 장르로만 들어지기도 하지만, 대부분은 몇 가지 장르가 뒤섞입니다. ‘추리+판타지’이거나 ‘스릴러+로맨스+공포’와 같은 방식이죠.

저는 하위 장르를 독자에게 건너가는 다리라고 생각합니다. 독자 역시 이 다리를 건너 작가의 생각과 감정에 닿는 것이겠고요. 앞에서 언급했듯이, 이때 장르를 미리 정하고 거기에 인물과 사건과 질문을 맞추는 것보다 핵심 질문을 풀어내는 방식으로 장르를 고르는 편입니다. 따라서 제게 장르는 단수가 아니라 복수(複數) 그러니까 ‘장르들’로 다가옵니다. 하나의 질문이 떠오르면 그것에 맞춰 여러 장르들로 줄거리를 탐처럼 쌓았다가 무너뜨리고 또 쌓았다가 무너뜨린다면 점에서, 구상 단계의 마지막에 가서는 여러 장르를 섞어 줄거리를 짚는 점에서 그러합니다.

지금까지 추리, 판타지, 테크노스릴러, 고백, 로맨스, 모험, 사회파, 코미디 등 다양한 하위 장르로 소설을 써왔습니다. 앞으로도 저는 계속 장르들을 모으고 흘리고 다시 모으며 집필을 이어갈 듯합니다.

문득 궁금해지기도 합니다. 작가들 중에서 하위 장르를 고민하지 않는 이가 있을까요. ‘장르를 중시하는 작가’가 한 편에 있고, 그 맞은편에 ‘장르를 무시하는 작가’가 한 편에 있더라도 한 걸까요. 하위 장르 하나만을 고집하는 작가를 장르 작가라고 한다면 저는 거기에 속하진 않습니다. 하지만 독자에게 가는 다리로 하위 장르를 늘 고민한다는 점에서 장르는 제 소설 쓰기의 기본이지요. 그리고 이 다리들은 수백 년 때론 수천 년 동안 짓고 허물고 또 고쳐 지은 결과물이기도 합니다. 각 장르별로 참고한 수백 편의 작품과 또 그보다 많은 논의들이 있다는 뜻이죠. 이런 측면에서 저는 장르의 바깥은 없다고 말씀드리고 싶네요.

3. 장르의 재탄생과 창작판소리

서사물에서 이미 만들어져 통용되고 있는 하위 장르에 대한 논의로부터 조금 벗어나는 게 가능하다면, 제가 요즘 집중하고 있는 ‘판소리’ 혹은 ‘창작판소리’라는 장르에 대한 이야기를 덧붙이고 싶습니다. 대학 시절 읽은 비평 중에는 ‘장르 확산’ 혹은 ‘장르 해체’를 강

조하는 글도 있었습니다. 김지하의 〈오적(五賊)〉이란 작품을 기존 장르가 아니라 ‘담시(譚詩)’라고 부른다든지, 그의 또 다른 작품 〈남(南)〉을 ‘대설(大說)’이라 부르는 것도 같은 맥락일 겁니다. 근대 이후 서양에서 들어온 장르 구분과 각 장르의 특징에 따라 글을 쓰지 않고, 새롭게 우리만의 장르를 만들어보자는 논의였죠. 그렇게 하려면, 기존 장르를 해체해야 하고, 또 기존 장르로는 감당하지 못하던 영역까지 품는 확산된 장르가 필요한 겁니다.

판소리는 조선 후기에 탄생한 장르입니다. 고수(鼓手)의 도움을 받기는 하지만, 판소리 광대 혼자서 이야기 전체를 끌고 가지요. 조곤조곤 이야기를 들려주기도 하고, 소리를 뽑아 창을 하고 노래를 부르기도 합니다. 대학원 다닐 때 신재효(1812-1884)가 정리한 판소리 사설을 공부하기도 했고, 따로 판소리계 소설들을 읽기도 했습니다. 판소리계 소설을 탐독해보면 묘하지요. 기존 소설들과는 달리 훨씬 리듬감이 살아납니다. 의성어나 의태어를 사용하는 빈도도 높지요. 눈으로 글자를 읽어가면서도 귀로 소리가 들리는 것만 같은 착각이 들 정도입니다. 〈춘향전〉, 〈심청전〉, 〈흥부전〉 등이 판소리계 소설에 속하겠지요.

판소리계 소설은 소설의 하위 장르이겠지만, 판소리는 그럼 무엇일까요? 1인극일까요? 아니면 글이 아니라 말로 하는 이야기? 그것도 아니면 이야기가 담긴 노래? 어떤 연구자는 판소리는 그냥 판소리(Pansori)라고도 주장합니다. 서정이나 서사나 극에 넣지 말고, 그 셋을 아우르는 독자적인 장르란 뜻이죠.

근대와 현대로 접어들면서 판소리는 전통 예술의 한 부분으로만 자리를 잡았습니다. 다섯 마당의 이수자를 통해 조선 후기부터 불리던 소리가 전승되는 방식이었죠. 그런데 최근 들어 부쩍 창작판소리를 선보이는 횟수가 늘어나고 있습니다.

조선 후기에 탄생한 판소리들을 복원하여 부르지 않고, 당대의 문제를 새롭게 해석하여 판소리로 올리는 것이죠. 흔히 ‘창작판소리’라고 칭하는 이 분야는 크게 둘로 나뉩니다. 하나는 외국의 극이나 소설을 원작으로 삼아 그것을 우리네 현실에 맞게 바꾼 작품들입니다. 셰익스피어나 헤밍웨이 혹은 브레히트의 작품들이 창작판소리로 이미 올라갔습니다.

또 하나는 외국 작품을 원작으로 하지 않고, 우리 소설이나 극을 원작으로 하거나 혹은 원작 없이 당대 현실을 다루는 창작판소리입니다. 제가 요즘 자주 만나 창작판소리의 의미를 배우고 있는 최용석 선생이 만든 〈방탄철가방〉은 광주항쟁을 다루고 있고, 〈취왕의 몰락기〉는 이명박 대통령 시절의 여러 문제를 지적하며, 〈순실가〉는 최순실로부터 비롯된 국정 농단 사태를 적나라하게 드러냅니다.

이와 같은 창작판소리를 듣고 있노라면, 판소리가 조선시대의 옛 이야기나 노래를 전하는 장르라는 선입견에서 벗어나게 됩니다. 골방에서 눈으로 글자를 읽으며 혼자 즐기는 소설이 아니라, 광장에서 귀로 듣고-또한 눈으로 소리꾼과 고수를 보며- 함께 즐기는 판소리의 새로운 가능성을 발견하였다고나 할까요. 운율이 있는 소리를 듣는 것만으로도 이야기가 이해되고 감정이 전해지며 거기에 관객의 생각까지 덧붙여져 박수와 환호 때론 눈물과 한숨이 절로 나오는 경험은 매우 특별한 것입니다.

판소리의 세 가지 특징에 따라 각각 다른 형태로 창작판소리가 발전하기도 합니다. 제 소설 <가시리>(황소자리, 2017)를 원작으로 '판소리공장 바닥소리'에서 각색하여 무대에 올린 동명 작품의 성격은 '입체 판소리 합창극'이었습니다. 판소리꾼 여섯 명이 무대에 올라 연기를 하면서, 독창, 이중창, 삼중창, 사중창 오중창, 육중창을 하는 것이죠. 판소리에 바탕을 둔 노래극인 겁니다. 앞에서 언급한 <방탄철가방>의 경우는 판소리꾼이 주인공 짜장면 배달부가 되어 다양한 연기를 선보입니다. 직접 자전거를 타고 무대를 돌아다니기도 하지요. 이 경우엔 1인극의 성격이 더 강하다고 볼 수 있겠습니다. 또한 연기나 액션이 없이 소리꾼이 책을 읽듯이 사설을 판소리로 읽어나가는 낭독극도 가능할 것입니다. 이 경우엔 말로 하는 이야기라는 측면이 강조되겠죠. 기존의 판소리는 소리꾼 한 명에 고수 한 명을 고집했지만, 창작판소리는 소리꾼의 숫자도 다양하고 반주도 꼭 소리북만 고집하진 않습니다. 소리꾼이 배우처럼 다양한 연기를 선보이기도 하지요. 여기에 애니메이션을 비롯한 영상이 덧붙이기도 합니다. '창작판소리'라는 장르에서 이렇게 다양한 시도들이 있어온 겁니다.

사막의 강에서는 현대인들은 더 이상 즐기지 못하는, 소멸된 장르들에 대한 이야기를 했습니다. 소멸하는 장르도 있지만, 때론 점점 스러져가다가 다시 힘을 얻어 재탄생의 길을 걷는 장르도 있는 겁니다. 창작판소리에 관심을 쏟으면서, 저는 소멸된 혹은 소멸되었다고 간주되는 장르들을 다시 살려보는 작업도 하려 합니다. 장르는 이미 과거에 만들어져 작가들이 택하는 것이기도 하지만, 또한 작가들에 의해 현재와 미래에 만들어지는 것이기도 하니까요.

장르는 하나의 다리입니다. 그 다리로 오간 과거의 생각과 감정뿐만 아니라, 현재에 오가는 생각과 감정들도 궁금합니다. 글과 말, 혼자서와 여럿, 이야기와 노래, 서정과 서사, 정적인 면과 동적인 면 나아가 아날로그와 디지털까지, 창작판소리를 만들려면 두루 고민해야 합니다. 만나고 스며들고 부딪치고 뒤틀리고 흔들리면서 낯선 세계가 열리기도 하지요. 낡은 장르는 계속 소멸해왔지만, 그 낡음에 새로운 기운을 불어넣는 방법을 찾은 작가들이 등장할 때, 오래된 미래가 갑자기 도래할 수도 있습니다.

아르센 뤼팽, 인간-수수께끼

— 장르와 문학적 상상력

성귀수 (전문번역가)

차례

1. 장르의 정의
2. 장르의 속명
3. 장르의 혁신
 - ① 직관의 힘
 - ② 비의주의(ésotérisme)
 - ③ 인간-수수께끼(L'Homme-Énigme)

1. 장르의 정의

추리소설의 효시로 평가받는 「모르그가의 살인(The Murders in the Rue Morgue)」(1841)은 작가가 소설 첫머리에 모종의 “정신활동”에 관한 사색의 결과물들을 제시하면서 이야기를 시작한다. 포 자신의 표현을 빌리자면, 사색의 결과물들은 추리(推理, ratiocination)에 관한 일련의 명제들(propositions)이고 뒤이은 이야기는 그 명제들에 대한 해설(commentary)인 셈이다. 명제들의 내용을 간추리면 대충 다음과 같이 정리될 수 있다.

- 난해한 문제를 풀어내는 정신활동(moral activity which disentangles)의 희열은 근

육운동중인 긴장한 사람의 즐거움과도 같다.

- 그러한 정신활동에 몰입하는 사람은 각종 수수께끼와 난제, 암호(enigmas, conundrums, hieroglyphics)를 좋아하기 마련이며, 그 의미를 해독함으로써 불가사의하게 여겨질 능력을 드러낸다.
- (이 능력에 대해 한 단계 더 들어간 설명에서 포는 산술적 재능과 분석능력을 구분하고, 각기 체스게임과 카드게임을 예로 든다.) 다소 복잡할지언정 정해진 규칙에서 벗어나지 않는 체스게임의 수 싸움은 산술적 재능(ingenuity of calculating)으로 해결이 가능하나, 패는 물론 상대의 다양한 신체언어를 통해 속마음까지 읽어내야 하는 카드게임의 승부는 심오한 관찰과 직관에 바탕을 둔 분석력(analytical power)을 동반하지 않고서는 기대하기 어렵다.
- 산술적 재능과 분석력의 차이는 공상(fancy)과 상상력(imagination)의 차이 이상이다. 재능 있는 사람은 공상에 사로잡히되, 상상력이 왕성한 사람은 언제나 분석적이다.

이를 종합하면, '추리는 관찰과 직관에 근거한 분석력(또는 상상력)을 동원하여 난해한 수수께끼를 풀어내는 고도의 정신활동'이라는 하나의 명제에 도달한다. 탐정(detective)이라는 단어조차 존재하지 않던 시대에 포는 '추리이야기(tales of ratiocination)'¹⁾라는 신조어를 만들어 자신이 창안한 새로운 양식(new key)의 소설을 정의하고자 한 것이다.

이제 80여 년의 시간을 건너뛰어 추리소설에 관한 최초의 학문적 연구 성과로 알려진 레지 메삭(Régis Messac)의 박사학위 논문에는 그 정의가 어떤 형태로 정착되었는지 살펴보자.

수수께끼 같은 범죄의 정확한 정황을 합리적인 방법에 따라 체계적이고 점진적으로 밝혀나가는 이야기. (...) 경찰의 추적과 추론에 의해 점진적으로 밝혀지는 수수께끼 같은 범죄(이야기).²⁾

가장 눈에 띄는 것은 '경찰'과 '범죄'의 대립구도다. 어떤 개인의 아이디어가 아니라, 산업 문명의 발전과 부르주아 사회의 증폭이 반영된 필연적인 구도다. 대중의 무의식 속에 상존해온 선과 악, 빛과 어둠, 질서와 무질서, 합리와 불합리의 원초적 긴장관계는 경찰과 범죄(또는 범

1) 필립 펜들턴 쿡(Philip Pendleton Cooke)에게 보낸 에드거 앨런 포의 편지. 1846년 8월 9일,
2) Régis Messac, 「Le 《Detective Novel》 et l'influence de la pensée scientifique」, p.17.1929년 .

인)라는 손쉬운 상징을 만나 안전과 안심을 희구하는 사회적 욕망으로 대체되었다. 정신활동의 과정 자체에 초점을 맞춘 ‘추리이야기’가 ‘탐정소설(detective novel)’, ‘경찰소설(roman policier)’ 또는 ‘범죄이야기(crime story)’ 등 편향된 이름표를 달고 등장한지는 이미 오래다.

2. 장르의 숙명

쥘리앙 그라크는 「기암성(Aiguille Creuse)」(1909)을 두고 “프랑스어가 낳은 가장 아름다운 소설 중 하나”라며 극찬했다. 바로 그 작품의 연재가 끝나자마자 르블랑은 당대를 휩쓰는 추리문학 열풍과 관련하여 다음과 같이 신랄한 비판을 쏟아낸다.

솔직히 말해 요즘 유행하는 일부 탐정의 거의 수학적인 추론이라든가 아주 정교하게 도출된 추리의 엄격한 방법들은 이른바 ‘선결문제의 요구(petition de principe)’에 거의 전적으로 의존하고 있으며, 진정 현실적인 요인들은 애써 외면한 채 조작되고 취사선택된 몇 가지 사실들을 근거로 이야기를 꾸며낸다.³⁾

그런데 이와 유사한 맥락의 자조 섞인 발언을 60여 년 전 포의 입을 통해서도 확인할 수 있다.

예컨대 「모르그가의 살인」에서, 반히 풀어내려는 목적으로 자신(작가)이 짜놓은 거미줄을 제 손으로 풀어내는 재주(ingenuity of unravelling)라는 게 세상에 어디 있겠소? 독자는 가상의 존재인 뤼팽의 재주를 이야기를 쓴 작가의 재주와 혼동하도록 조종당할 뿐입니다.⁴⁾

결국에는 풀리도록 짜놓은 거미줄의 풀림이나, 쟁점이 전제로 둔갑하는 순환논리의 증명 모두, ‘솔루션’을 핵심으로 하는 추리소설 장르의 숙명을 예시하는지도 모른다. 포가 위 편지를 쓴 시점은 뤼팽이 등장하는 작품(1841년 ‘모르그가의 살인’, 1842년 ‘마리 로제의 수수께끼’, 1845년 ‘도둑맞은 편지’)을 더 이상 이어가지 않기로 한 직후라 그 의미가 더욱 각별하다.

3) 《Le Journal》. 1909년 7월 1일.

4) 필립 펜들턴 쿡에게 보낸 에드거 앨런 포의 편지. 1846년 8월 9일.

3. 장르의 혁신

어김없는 ‘솔루션’을 위하여 정교하게 맞아떨어져야만 하는 트릭과 추리의 연쇄는 결과적으로 작가적 재량의 폭을 제한한다. 추리소설의 발전이 폭발적인 양상을 보인 2-30년대 황금기에 연달아 쏟아져 나온 룰(rule)과 공식들이 이를 방증한다. 1890년대부터 1930년대까지 셜록 홈스의 성공이 견인한 추리소설계의 분위기도 마찬가지였다. 앞서 인용한 《르주르날》지에서 르블랑이 지적한 문제점 또한 바로 그런 분위기와 관련 있다. 다만 르블랑의 다른 점은 이를 극복할 나름의 대안을 줄곧 의식해왔다는 사실이다.

내가 말하고 싶은 추리작가의 진정한 오락과 재능은 그런 것이 아니다. 그것은 알렉상드르 뒤마와 조르주 상드의 놀랄 만한 작품들 이후, 너무 푸대접을 받아온 상상력의 거리낌 없고 자유분방한 활용에 있는 것이다. (...) 생각해보라, 상상한다는 것의 기막힌 즐거움! 상상력의 변덕스런 흥취에 실컷 젖어두고, 애매한 꿈속에서 서서히 모습을 갖추어가는 유령들과 마음껏 노니는 즐거움을 말이다!⁵⁾

르블랑은 거의 명시적으로 문학적 상상력, 나아가 낭만주의적 상상력을 말하고 있다. 누가 봐도 추리소설의 미학과는 동떨어진 이와 같은 상상력을 “추리작가의 진정한 오락과 재능”으로 선뜻 내세운 배경에는 무엇보다 정통문학인으로서 잔뼈가 굵은 작가적 정체성과 역량이 한몫했을 것이다. 다른 추리소설 작가들이 가질 강박에서 상대적으로 자유로웠을 것이며, 새로운 시도에 그만큼 과감할 수 있었을 것이다. 다음은 아르센 뤼팽 시리즈가 발표되던 시기, 추리소설의 통념에 비추어 파격으로 인정되었을 문학적 상상력의 성과들을 살펴본다.

① 직관의 힘

르블랑은 적당한 문맥과 장면을 택해, 관찰과 분석이라는 귀납적 추리의 불문율에 정면 도전하는 모습을 보이곤 했다. 즉, 직관이 가진 힘에 전례 없는 비중을 두는 태도인데, 반드시 그를 활용하는 주체의 특별한 능력이 전제된다. 직관의 격상된 가치야말로 낭만주의적 상상력의 특징 중 하나다.

5) 《Le Journal》. 1909년 7월 1일.

“자네한테도 내 이번 기회에 한 수 툭툭히 가르쳐줍세. 발자국이나 담배꽂초, 그 밖에 온갖 부질없는 단서들을 제아무리 전문기술이라며 끌어다 댈다 해도, 기발한 경험과 직관력에 기초한 명징한 지성 앞에서는 맥을 못 추는 법이라는 사실 말이야.”⁶⁾

“그건 자네와 다르군. 자네는 구획을 나누고 또 나뉘서 온갖 허튼 짓만 해대며 고통스러운 길을 쫓아가고 있네만, 나는 자유로운 사고의 흐름을 따라, 심지어는 직관이 정하는 방향대로 아주 기분 좋은 길을 거니는 셈이니까.”⁷⁾

“아울러 이번 사건을 통해서 우리는 다시 한번 다음과 같은 진리를 명심해야 될 것이야. 자고로 범죄를 해결하는 데에는, 제반 사실을 꼬치꼬치 따지거나 답답한 추리에 골몰하는 따위의 부질없는 짓거리들보다 훨씬 강력하고 유효한 방법이 있다는 것 말일세. 즉, 누차 얘기하지만, 직관! 그리고 예외적인 지성! 자량은 아니네만 아르센 뤼팽이 두루 가지고 있는 이 두 가지 장점이야말로 범죄 해결의 비결이라 아니할 수 없지.”⁸⁾

“침잠(沈潛)하자……침잠해……열에 들떠 있으면 엉터리 생각만 떠오를 뿐이야. 그러니 방정떨지 말고……특히 무어든 선불리 추론하려고 들면 안 돼! 세상에 확실한 출발점도 찾지 못한 상태에서 이런저런 사실들만 짜맞추어 추론하는 것만큼 어리석은 짓은 없지. 다들 그런 식으로 자기 생각 속에 틀어박히는 법이거든. 어디까지나 본능적인 감각에 귀를 기울여야만 해. 직관이 명하는 대로 나아가야 한단 말이야. 여하한 논리나 추론을 다 떠나서도, 이를테면, 이번 사건은 그 망할 놈의 병마개를 둘러싸고 벌어지는 것만은 틀림없으니, 어디 한번 달려드는 수밖에! 도브레크와 놈의 수정 덩어리를 향해서 말이야!”⁹⁾

② 비의주의(ésotérisme)

르블랑은 역사, 신화, 전설을 소재로 하여 미스터리와 추리를 결합하는 작업에 달인의 솜씨를 발휘해온 작가다. 특히 페이드코를 중심으로 한 노르망디 지역의 설화와 전설, 유구한 역사로부터 다양한 오컬트적 테마를 끌어와 추리소설에 접목시킨 사례가 풍부하다. 거기엔 항상 암호와 수수께끼, 보물지도가 중요한 비중을 차지하면서 추리의 지평을 광대한 시공간으로 증폭시키는 기능을 담당한다. 「기암성」, 「서른 개의 관」, 「칼리오스트로 백작부인」, 「바리바」같은 작품들이 대표적이며, 르블랑은 이른바 비의적 추리소설(Éso-Polar, polar ésotérique) 장르의 창시자라 할 것이다.

6) 「바네트 탐정사무소」, 「금이빨을 한 사나이」

7) 「바리바」

8) 「아르센 뤼팽의 고백」, 「거울놀이」

9) 「수정마개」

③ 인간-수수께끼(L'Homme-Énigme)

인간-수수께끼란 캐릭터가 아닌 아이덴티티에 관한 개념으로, 아르센 뤼팽이라는 작중인물이 소설의 어떤 위치에서 어떤 기능을 담당하는지를 보여준다고 할 수 있다. 르블랑이 '아르센 뤼팽 체포되다'를 통해 처음 뤼팽이란 아이덴티티를 선보였을 때, 경찰 또는 탐정이 아닌 범인이 주인공이라는 사실로 인해 대중은 참신한 충격을 경험했을 것이다. 그 자체로써 일단 추리소설의 구도가 전복됨을 의미했을 것이기 때문이다. 그러나 그가 일인칭 화자로서 등장하고 있다는 사실이 주는 충격에 비하면 그 정도 충격은 아무것도 아니다. '신뢰할 수 없는 화자'는 이제 극중 인물들을 상대로 트릭을 구사하는 것이 아니라, 텍스트 밖으로 나와 독자들을 직접 현혹하는 존재이기 때문이다. 빛과 어둠의 구도에서 어둠이 시야에 드러날 때, 그것은 항상 수수께끼의 형태를 띤다. 괴도신사(gentleman-cambrioleur)라는 정체성의 역설(paradoxe)이 그 수수께끼를 푸는 열쇠이지만, 깨진 거울조각처럼 무수한 파편들로 존재를 복제하기에 어느 누구도 그의 정체를 포획할 수 없다. 아르센 뤼팽, 그는 '인간-수수께끼'다.

제 1 분과

문학에서의 장르, 그리고 장르문학

사회 : 신정아 (한국외대)

발표 1	김중현 (공주대)	프랑스 신문소설에 기초한 本格문학 대 장르문학(대중문학) 담론
발표 2	오보배 (한국외대)	르 클레지오의 이슬람 신화 차용 : 마이너리티 문학과 주류 문학의 경계 허물기
발표 3	이정환 (인천대)	장-파트리크 망셰트를 중심으로 본 1970년대 '네오-폴라르 néo-polar' 범죄소설 연구
발표 4	정의진 (상명대)	추리소설 : 문학과 사회과학의 교차로

프랑스 신문소설에 기초한 본격문학 대 장르문학 (대중문학) 담론¹⁾

김중현(공주대)

차례

1. 들어가는 말
2. 본론
3. 나가는 말

1. 들어가는 말

신문소설은 『르 시에클』지와 『라 프레스』지의 출현과 함께 태어난 가히 혁명적이라 할 수 있는 출판양식이다. 일간지의 1면 하단에 매일 1회분씩 연재되는 소설인 이 신문소설(roman-feuilleton)은 곧 크게 성공하면서 19세기 주요 대중문학 장르로 자리매김한다.

그 신문소설의 대가들로는 -우선 7월 왕정기의 작가만 예로 들어보더라도- 으젠 쉬(Eugène Sue), 알렉상드르 뒤마, 폴 페발, 프레데릭 솔리에 등이 있다. 그런데도 그들은 (일반)문학의 대가들과 달리 문학의 ‘팡테옹(문학사)’에 안장되어 있지 않다. 그들은 그 시대에 신문소설의 챔피언 자리를 교대해 가며 당대의 독자들을 무한히 감동시켰을 뿐만 아니라 자신들의 그 상상력 넘치는 기발한 소설들로 광범위한 대중 독자들을 사로잡았다. 그 가운데서

1) 이 글은 『상상』(1996 가을호)에 게재한 「대중문학과 고급문학」에 기초했다.

도 쉬의 『파리의 신비(Le mystères de Paris)』(1842년 6월~1843년 10월, 『르 데바』 지에 연재)와 『떠도는 유대인(Le Juif errant)』(1844년 6월~1845년 8월, 『르 콩스티튜쇼넬 지에 연재)은 거의 2년 반 동안 상류층에서 하류층까지 수많은 독자를 웃기고 울렸을 뿐만 아니라 ‘죽어가는 사람들의 생명까지도 잡아두었을 정도로’ 대중 독자들을 흥분의 도가니로 몰아넣었다. 그 소설들은 그렇게 당대의 광범위한 대중독자들에게 전대미문의 강렬한 영향력을 발휘했던 것이다. 한 저자는 당시 『파리의 신비』의 놀라운 성공에 대해 이렇게 회고한다.

『파리의 신비』의 성공은 기념비적이었다. 위고, 상드, 뒤마는 그 작품을 게걸스럽게 읽었으며, 아울러 박수갈채를 보냈다. 발자크는 노발대발하면서도 그 작품에서 영향을 받아 『근대사의 이면』을 저술했다. 장관에서 문지기에 이르기까지, 즉 사회의 상류층에서 하류층에 이르기까지 매일 이어지는 그 드라마의 여러 사건들의 급변에 매달렸다. ‘환자들은 죽어가면서도 『파리의 신비』의 결말을 고대했다’고 테오필 고티에는 말한다. 사람들은 『르 데바』 지를 서로 차지하려 했으며, 그 소설을 빌려 읽기 위해 도서관(cabinet de lecture)에서 몇 시간씩 줄을 서서 기다리기도 했다. 독자들은 감사의 마음을 전하기 위해 쉬에게 많은 편지를 보냈으며(‘연재되는 선생의 새 소설은 (...) 위고나 솔리에를 비롯한 그 보잘 것 없는 모든 작가들이 그들의 독자들을 하품나게 만들었던 그 작품들과 비교가 안 될 정도로 훨씬 훌륭합니다’), 조연도 아까지 않았다.(Lise Queffélec, 15쪽)

위의 인용에서 보듯이, 쉬의 이 작품은 위고를 비롯한 그 시대의 어떤 일류급 작가의 작품들보다 훌륭하다(?)고 어느 한 독자는 강변하고 있다. 이 주장은 비록 그 편지가 어느 계층의 독자로부터 온 것인지는 확실히 알지 못하지만, 큰 암시를 준다. 왜냐하면 발자크, 상드, 위고 등 대다수의 19세기 주요 소설가들도 이 신문소설에서 성공을 거두려 심혈을 기울이지만 별로 그러지 못했기 때문이다. 더욱이 그 당시에는 거의 대부분의 작품이 신문을 통해 연재되었다.

그런데, 그럼에도 불구하고 우리가 배운 프랑스 문학사나 비평들에서 보면 그 두 부류의 작가들에 주어진 문학적 평가의 격차는 아주 크다. 문학사에서 그들, 즉 그 당시 큰 성공을 거둔 신문소설 작가들에 대한 언급은 발자크나 위고, 상드 등 소위 (일반) 소설가들에 비하면 분량 상으로도 미미할 뿐만 아니라 질적으로도 열등한 문학적 평가를 받고 있다.

그렇다면 그 이유가 무엇일까? 과연, 그들의 작품이 열등하기 때문인가? 그렇다면 발자크의 수많은 작품들도 신문에 연재되지 않았던가? 빛에 허덕이던 그 또한 자신의 천문학적인

채무를 청산하기 위해 그 신문소설의 성공에 희망을 걸지 않았던가? 신문소설이 (열등한) 대중소설이라면 똑같이 신문에 연재되었던 발자크의 그 많은 소설들도 (열등한) 대중소설이라고 해야 하지 않겠는가? 그런데 발자크의 대작, 즉 『인간극(*La comédie humaine*)』 속에 있는 신문에 연재되었던 그 많은 작품들을 누가 대중소설이라 말할 수 있겠는가? 그런데 쉬나 그 밖의 다른 신문소설의 대가들처럼 발자크는 신문소설 작가로서 별로 성공을 거두지 못했던 것이다. 물론, 신문소설만이 가지는 특징들이 있어, 그 특징들을 제대로 파악하여 능란하게 기교적으로 사용하지 못했기에 쉬나 다른 신문소설의 대가들만큼 성공을 거두지 못했던 것도 사실일 것이다. 그러나 신문에 연재된 이상 그의 그 많은 소설들도 결국 신문소설이라는 영역에서 크게 벗어나지 못할 것이다. 그럼에도 불구하고 문학사에서는 쉬보다 발자크가 훨씬 더 평가를 받고 있다. 이를테면 발자크의 작품들이 쉬의 작품들보다 문학적으로 더 가치가 있다는 말일 것이다.

그렇다면 문학 작품의 가치는 어떻게 평가될 수 있는가? 그 문학적 가치 평가 기준은 그러면 또 무엇인가? 설령, 발자크의 작품들이 쉬를 비롯한 신문소설 대가들의 작품들보다 문학적으로 더 우월한 가치를 지니고 있다는 기존의 평가를 인정한다 하더라도 그 당시의 광범위한 대중 독자들로부터 발자크보다 훨씬 더 열광적인 호응을 받았던 사실은 또 어떻게 평가해야 하는가? 스포츠 게임을 관람하는 관객들의 일과성에 불과한 그런 열광일 뿐인가? 대학에서 배우는 문학사와 비평가들에서는 그 당시의 그 (대중) 문학과 그 문학이 불러일으킨 센세이션얼한 그러한 문학적 현상들에 대해서는 그에 상응하는 이렇다 할 언급이나 평가를 별로 찾아볼 수 없다. 그렇다면 그 이유는 무엇일까?

2. 본론

이런 질문에 답해보기 위해서는 먼저 대학에서 배우는 문학사의 저자나 비평가들이 어떤 사람들인지 알아볼 필요가 있다. 아울러 각 작품들을 그 작품들이 발표되었던 때로 되돌려 보내 당대 독자들의 반응에 대해서도 생각해 보아야 할 것이다.

그러면 먼저, 문학사를 쓰는 저자와 비평가들은 어떤 사람들인가? 그들은 대체로 최고의 교육을 받은 사람들로서 그 사회에서 상급문학을 수용할 수 있는 사람들이다. 그들은 자신들

이 문학 창작자는 아니지만 소수의 '본격(순수)'문학 창작자 수준의 의식과 전문지식을 소유한 사람들로써 그 '본격(순수)'문학 창작자의 식견을 그대로 받아들이고 있다. 다시 말해, 그들은 문학을 인식함에 있어서 그 소수의 '본격(순수)'문학 창작자의 견지에서 작품을 바라본다. 그러므로 그들이 어떤 한 문학 작품을 바라보는 관점은 일반 대중 독자들이 바라보는 그것과는 질적으로 차이가 있다. 즉, 그들은 그 소수의 순수문학 작가들이 창조한 작품 자체의 가치에 더 관심을 가질 뿐만 아니라 자신들의 관점에서 세운 미적 가치 기준에 따라 문학 작품을 평가하려 한다. 그렇다면 그 미적 가치 기준, 즉 한 작품을 평가하는 비평 기준은 무엇인가?

허버트 J. 갠즈는 그의 저서 『대중문화와 고급문화』에서 고급문화와 대중문화를 구별하는데 '심미적 만족감'의 강도와 그 지속 기간의 정도를 평가의 잣대로 제안한다. 즉 고급문화는 저급문화보다 더 강도 높게 그리고 지속적으로 심미적 만족감을 준다는 것이다. 우리는 여기에서 '문화'라는 어휘를 '문학'이라는 어휘로 대치할 수 있을 것이다. 크게 보아 문화도 문화의 일부이기 때문이다. 그렇다면 이제 우리는 더 큰 '심미적 만족감'을 더 지속적으로 주는 작품일수록 더 고급문학이라고 말할 수 있을 것이다. 그러므로 문학 비평가들은 자신들이 평가하는 작품이 그 심미적 만족감을 크게, 그리고 지속적으로 주면 줄수록 더 훌륭한 작품으로 평가할 것이다. 그렇기 때문에 그러한 작품들은 그들이 말하는 소위 고급문학이라는 꼬리표를 달게 될 것이다. 이를테면 그들이 그동안 그렇게 평가해 왔듯이, 발자크의 작품들이 쉬의 작품들보다 더 크게 그리고 더 지속적으로 심미적 만족감을 제공해준다고 말할 수 있을 것이다.

그런데 그 심미적 만족감이라는 것이 절대적일 수 있을까? 고급문학을 수용할 수 있는 문학사 저자나 비평가들은 자신들의 지적 수준에 맞는 문학 작품에서 심미적 만족을 더 얻을 수 있을 것이다. 이를테면 전위적인 작품일수록, 또는 인생 문제를 깊고 폭넓게 다룬 작품일수록 그들은 더 훌륭한 작품으로 평가할 것이다. 그러한 작품은 형태적인 면이나 문체, 그리고 "사상이나 상징들"에 있어서 그들의 지적 호기심을 더 충족시켜주고 있기 때문이다. 예를 들면 그 고급문학 비평가들은 누보로망이나 프루스트의 작품을 쉬의 작품보다 더 높게 평가할 것이다. 왜냐하면 누보로망은 그동안의 소설 형식을 파괴하면서 소설에 대한 관례적인 시각을 흔들어 놓고 있기 때문이고, 프루스트의 작품은 광범위하게 그리고 심도 있게 인생의 문제를 취급하고 있어서 더 깊이 있는 철학적 사고를 요구하기 때문이다. 그런데 누보로망이나 프루스트의 작품을 그들만큼 교육을 받지 못한 독자들에게 읽으라고 권유해 보라. 이해할 수 없어 급기야는 내팽개쳐 버리고 말 것이다. 프랑스 학과를 졸업한 사람들조차도 사정은 크게 다르지 않을 것이다. 그 작품들은 그들의 심미적 수용 능력을 넘어선다. 아마도 작가의 풍부한 상상력으로, 그

들이 사는 곳과 닳은꼴의 삶의 현장에서 사건들이 흥미진진하게 펼쳐지는 쉬의 『파리의 신비』를 그들은 더 쉽게 그리고 더 재미있게 읽을 수 있을 것이다. 그러므로 일반 대중독자들에게는 누보로망이나 프루스트의 작품보다는 쉬의 권선징악적이고 사회주의적인 작품이 더 재미있을 수 있고, 더 크고 지속적인 감동을 줄 수 있다. 이를테면 그들은 쉬의 작품들에서 더 큰 심미적 만족감을 얻을 수 있을 것이다. 이렇게 볼 때 그 ‘심미적 만족도’란 다분히 상대적일 수밖에 없다. 그러므로 문학사가와 비평가들이 더 높게 평가하는 작가나 작품들은 그들 문학사가와 비평가들에게나 더 강하게, 그리고 지속적으로 심미적 만족도를 제공해 주고 있을 뿐이지, 그들보다 교육 수준이 낮은 대중 독자들에게까지도 그들만큼 심미적 만족도를 제공해주고 있다고 말할 수는 없을 것이다. 그러므로 어떤 한 작가의 작품을 평가하는 데, 고급교육을 받은 독자들이 느끼는 심미적 만족도와 그만한 교육을 받지 못한 일반 독자들이 느끼는 심미적 만족도의 크기는 하나의 잣대, 곧 하나의 비평적 기준으로 측정될 수는 없는 것이다. 따라서 문학사가나 비평가들이 적용하는 작품의 미적 가치 평가 기준은 그들이 받은 높은 교육 수준에 따라 그들의 시각에 의해 설정된 심미적 가치 평가 기준일 수밖에 없다.

사실, 산업혁명에 기인한 도시화가 진행되기 전까지는 고급문화가 그 사회의 문화를 통제 하도 있었다. 그 “고급문화 수용자는 도시 거주 엘리트들 -법관이나 귀족, 성직자, 혹은 부유한 상인들- 로 시간적 여유가 있고 교육을 받았으며, 오락이나 예술에 돈을 쓸 수 있는 경제적 여유가 많은 자들, 또 그들을 위해 문화를 생산하는 소수의 창조자들을 재정적으로 지원해 줄 수 있는 사람들이었으므로, 고급문화는 그들의 지지를 받는 문화였다. 당시 예술가나 지식인들은 모두 권력 주변에 가까이 있었으며 일부 예술가나 지식인들은 그들을 고용한 사람들이나 아끼고 봐주는 후원자들의 지위와 특권을 함께 나누어 가질 수 있었다.”(허버트 겐즈, 90-91쪽) 그러므로 문학에서도 당연히 상류 귀족들의 취향과 미적 감각에 맞는 작품들만이 훌륭한 작품으로 평가되었던 것이다.

이렇게 볼 때 과거에 문학작품에 대한 평가를 내렸던 사람들은 귀족의 주위에서 특권을 함께 누렸던 고급문학 창작자들이나 그 문학의 수용자들(그들은 대체적으로 귀족들이거나 고급교육을 받은 부유하고 지적인 귀족들이었다)이었다. 곧 문학 작품은 그들이 세운 미적 가치기준에 비추어 재단되었다. 그들이 사회 문화를 통제하고 있었던 만큼 그들의 그 비평 기준은 거의 절대적이었다. 그러한 현상은 아주 견고하게 고착화되어 오랫동안 이어져 왔다. 그러므로 그들의 비평기준에 더 잘 들어맞는 작품일수록 더 큰 심미적 만족감을 제공하는 작품이며, 따라서 고급문학으로 평가받게 된다. 그런데 대체로 그들이 더 평가하는 작품들은

내용보다는 형식을, 감정의 노출보다는 절제를 그리고 인생에 대한 단편적인 인식보다는 전체적이며 철학적인 사상이나 상징들을 더 많이 내포한 작품들이다. 그러한 작품들에서 그들은 더 큰 심미적 만족감을 얻기 때문이다.

하지만 그들처럼 고급교육을 받지 못한 사람들은 그런 작품들에 대해서는 오히려 별반 흥미를 느끼지 못한다. 다시 말해 그런 작품들에서 그들은 심미적 만족감을 오히려 덜 느낀다. 그들은 즐거위 위주의 작품이나 감정의 노출이 확연한 작품을 더 좋아한다. 그들은 그들의 수준에 맞는 작품들에서 더 큰 심미적 만족을 느낀다. 이를테면 에토스적인 작품들보다는 파토스적인 작품들에서 더욱 큰 독서의 즐거움을 얻는다. 그렇게 볼 때 (일반) 문학사에서 더 평가되는 작가나 작품들은 다분히 그들 고급교육을 받은 사람들의 시각에 따라 평가된 경우일 것이다. 그런데 그들은 주로 문학 작품 자체의 가치 평가에 더 신경을 쓰며, 독자들의 심미적 수용 차원에 대해서는 평가의 소홀함을 보인다. 결국 그들은 자신들(고급독자들)에게 주는 심미적 만족도에 따라서만 어떤 한 문학 작품을 평가하려 했던 것이다.

다음으로, 작품을 그것이 발표된 시기로 되돌려 보내서 생각해 보아야 한다는 말은 곧 그 작품이 발표되었던 시대의 독자들과 관련해서 그 작품을 살펴보아야 한다는 것을 뜻한다. 오늘날 문학사에서 보면 쉬와 발자크의 문학적 평가의 간극은 매우 크다. 하지만 당시 더 크고 광범위하게 대중 독자들의 심금을 울린 작가는 발자크보다는 오히려 쉬였다. 더군다나 쉬는 소위 그 시대의 ‘고급문학 작가’들이나 위고의 부러움을 크게 샀다.

본 발표자는 다시 허버트 J. 갠즈의 설명에 기초하여 위의 문제를 고찰해보고자 한다. 그에 따르면 고급문화는 창작자 지향적이며 대중문화는 사용자 지향적이다. 즉, 창작자 지향적인 고급문화는 “창작자의 의도만이 결정적인 것이고, 수용자의 가치는 거의 관계없다고 보며”(허버트 갠즈, 106쪽) 사용자 지향적인 대중문화는 수용자의 욕망과 가치를 충족시켜주는 것으로 존재한다. 창작자 지향적인 비평은 작품 자체의 가치와 작가에게 더 관심을 가지며, 또한 그것들에 더 큰 가치 평가 기준을 두기 때문에 수용자의 압력으로부터 창작자를 보호해 주는 기능을 함으로써 창작자들의 창조 작업을 더 용이하게 해줄 수 있다. 하지만 그것을 소비하는 수용자의 측면은 거의 무시되는 경향이 있다. 이를테면 비평가는 수용자의 ‘심미적 만족도’의 양적, 혹은 질적 크기와 관계해서 그 작품을 평가하는 기준을 거의 두지 않는다. 그는 그 작품 자체의 미적 가치에 따른 평가 기준을 고집한다. 그러므로 고급문학 작가들은 대중독자들보다는 오히려 어떻게 하면 소수의 그 비평가들로부터 더 큰 호응과 평가를 받을 것인가를 고심한다. 그 반면, 대중문학은 비평가들보다는 대중 독자들의 요구에 더 부응하고

자 한다. 그러므로 대중문학의 작품들은 대중독자들에게 더 친숙하게 다가간다. 그런 만큼 그 작품들은 그들의 독자들에게 더 큰 심미적 만족감을 제공한다. 하지만 그 심미적 만족감의 상대성과는 거리가 멀게도 고급문학 창작자나 비평가들(즉, 고급문학 수용자들)은 그 대중문학을 저급문학으로 평가하고 있다. 설령 고급문학 수용자들이 세운 비평 기준에 따른 작품 평가를 십분 인정한다 하더라도, 다시 말해 그들의 비평 기준에 근거하여 쉬의 『파리의 신비』가 발자크의 『인간극』의 작품들보다 그 심미적 가치가 덜하다는 사실을 인정한다 하더라도, 『파리의 신비』에 대해 그 당시의 대중 독자들이 느꼈던 그 큰 만족도뿐만 아니라 그 작품이 더 광범위한 대중 독자에게 끼쳤던 영향은 그러면 어떻게 설명될 수 있는가? 분명한 점은, 그 시대에 쉬의 『파리의 신비』가 더 광범위하고 감명 깊게 독자들에게 수용되었을 뿐만 아니라 그들의 삶에 더 유용했으며, 그들을 더 즐겁게 해주었다는 사실이다.

이렇게 볼 때 그동안의 일반 비평가들은 독자들의 수용 상태보다는 작품 자체의 가치에 더 역점을 둔 평가기준으로 작품을 평가하는 데 그들의 대부분의 노력을 기울였다는 지적을 받지 않을 수 없다.

3. 나가는 말

비평가들은 고급교육을 받은 사람들로서 지금까지 자신들의 미적(혹은 비평) 기준에 따라 문학작품을 평가했다. 물론, 지적 혜택의 수혜자들로서 그들이 문화의 주도권을 쥐고 있었기 때문에 그러한 평가기준이 관례적인 것으로 지금까지 받아들여져 왔을 수 있다. 그러나 그들은 그들만큼의 교육을 받지 못한(혹은 그들의 취향과 다른) 계층들의 미적 가치 기준에 대한 고려와 배려에는 별 관심을 기울이지 않았다. 그렇다고 해서 고급문학 수용자들만큼 고급교육을 받지 못한(혹은 그들과 취향이 다른) 그 대중 계층에게서 자신들에게 합당한 그들 수준(혹은 취향)의 미적 가치 기준을 설정하려는 노력을 기울였던 것도 또한 아니다. 그들은 그들의 미적 가치 기준을 설정하지 못했기에 수적인 우세에도 불구하고 그들 자신의 ‘심미적 만족’의 상대적인 가치를 고급문학 수용자들(비평가들)로부터 이해받지 못했을 수도 있다.

중요한 것은 문학의 연구도 창작되어 있는 작품 자체의 가치에만 너무 국한시킬 것이 아니라 그 작품이 수용자에게 미치는 심미적 만족도, 다시 말해 소비자 측면에 대한 연구에도 더 노력

을 기울여야 한다는 점이다. 이를테면 작품 자체의 가치에 따른 평가도 중요하므로 그 가치 평가의 중요도도 인정해야겠지만 그런 만큼 독자들이 작품에서 느끼는 심미적 만족도도 마찬가지로 중요하다는 사실을 인정해야 할 것이다. 다시 말해 그동안 이루어진 창작자 지향적인 비평만큼이나 수용자 지향적인 비평도 이루어져야 한다는 것이다. 물론 그 수용자 지향적인 비평이 현실적으로 상당히 어려울 수도 있다. 그것이 양적으로 측정될 수 있는 통계적 비평이라면 상대적으로 그 연구가 용이할 수 있겠지만 각각의 독자가 느끼는 심미적 만족도는 매우 주관적인 데다 질적인 차원의 문제이기에 그 크기를 평가하기란 결코 쉬운 일이 아니기 때문이다.

그동안의 비평가들이 설정한 비평 기준은 물론 그것대로 인정해야 할 것이다. 그 기준 또한 상대적인 여러 가치 기준들 가운데 하나이기 때문이다. 그런 만큼 대중 독자들의 비평 기준의 설정도 이루어질 필요가 있을 테지만, 우선 그렇게까지는 이르지 못할지라도 그들이 느끼는 심미적 만족은 그것이 어떤 것이든 '저급'일 뿐이라는 기계적 폄하의 시각 -그 시각은 물론 고급문학 비평가들의 비평 기준이 절대적인 것이라(의지적이든 비의지적이든) 강요되었기 때문이다- 을 벗어나 그 자체로 한 심미적 만족일 수 있음을 인정해 줄 필요가 있으며, 그러한 만족을 주는 작품 역시 그에 상응하는 가치 평가를 받아야 할 것이다. 이를테면 그 차원은 서로의 심미적 취향을 존중해 주는 차원일 것이다. 그렇게 되면 엘리트주의적 비평가들, 혹은 고급문학 수용자들이 만들어낸 대중문학이니 고급문학이니 하는 대립적이고 폄하적인 구분은 그 의미를 잃게 될 것이다. 이제 문학은 언제나 하나의 문학만이 있을 뿐이며, 그러한 구분은 취향에 따른 구분으로 대체되어야 할 것이다.²⁾

이제는, 대학에서 배우는 문학사나 비평들에서 평가받는 문학이라 해서 '상위 문학'이라고 주장할 필요는 없다. 그것은 절대적인 한 비평 기준이 있어서 그 가치 기준에 따라 평가된 경우가 아니기 때문이다. 그것은 그것대로 단지 문학의 한 가치 기준에 따른 평가 -고급문학 수용자들의 평가 일 뿐이다. 그러므로 각 취향에 따른 평가 기준에 따라 좋고 나쁜 문학이 구분될 수 있을 뿐이다. 그동안 대학에서 배운 문학사나 비평들이 소위 창작자 지향적인 소수의 고급문학적 가치 평가 기준에서 조명된 것이었다면 이제는 사용자 측면, 즉 다수의 대중 소비자적인 관점에서 조명된 문학사나 비평들도 함께 다루어져야 할 것이다. 작품은 언제나 독자의 숨결을 그리워하고 있기 때문이다.

2) 근래에 들어 대중문학을 '장르문학'이라 많이 칭하는데, 그렇게 부르는 것은 어떻게 보면 대중문학에 대한 폄하적인 시각의 교정 작업의 일환이기도 한 것 같다. 그만큼, 대중문학에 대한 평가가 새롭게 이루어지고 있기 때문이다. 이런 변화는 물론 포스트모더니즘의 영향도 컸다 할 것이다.

참고문헌

김옥동, 『포스트모더니즘의 이해』, 문학과지성사, 1993.

대중문학 연구회 편, 『대중문학이란 무엇인가』, 평민사, 1996.

허버트 J. 갠즈, 『대중문화와 고급문화』, 강현두 역, 삼영사, 1977.

Lise Queffélec, *Le roman-feuilleton français au XIXe siècle*, P.U.F., 1989.

Robert Escarpit, *Sociologie de la littérature*, P.U.F., 1992.

르 클레지오의 이슬람 신화 차용 : 마이너리티 문학과 주류 문학의 경계 허물기

오보배 (한국외대)

차례

들어가며

1. 빌랄, 자유를 갈망한 영웅
2. 피르두, 제논, 아이샤 : 이슬람 전설의 흔적들
3. 프랑스 작가의 이슬람 신화 차용이 갖는 의미
결론을 대신하여 — 문학의 영토를 떠나 문학의 대양으로

들어가며

르 클레지오가 소설 집필 과정에서 다양한 문화권의 신화와 설화들을 차용한다는 사실은 잘 알려져 있다. 이와 관련된 기존 연구의 상당수는 르 클레지오 문학의 이와 같은 특징을 상호텍스트적 관점에서 접근하고 있으며, 소설이 원전과 차이를 갖는 지점에 특히 주목하여 이 같은 변주가 드러내는 작가의 현대적 메시지를 포착하려 시도했다. 그러다보니 연구자들은 자연히 자신에게 친숙하고 그 흔적을 쉽게 알아볼 수 있는 ‘기독교 성경’, ‘그리스, 로마 신화’ 혹은 세계 문학 담론 안에서 신화의 반열의 오른 서구 고전들을 (예를 들면 디포우의 『로빈슨 크루소』, 베르나르맹 드 생 피에르의 『폴과 비르지니』 등) 원전으로 하는 소설들을

대상작품으로 한정해 온 경향이 있고, (B. Mauguière:2001, I. Roussel-Gillet:2001, J. Dutton:2003, B. Darbeau:2005) 국내의 연구실정도 이와 크게 다르지 않다 (오보배, 2008; 정옥상, 2009; 김성, 2018). 그러나 현대사회의 소수자들과 소수 문화를 향한 르 클레지오의 깊고 꾸준한 애정과 그가 스스로에 부여한 ‘작가로서의 책임감’을 고려할 때, 우리가 보다 더 관심을 두어야 하는 곳은 주류 문학의 장에서 그다지 불린 적 없는 이름들, 잊힌 채로 있는 세계의 마법 같은 이야기들이 아닐까¹⁾.

이러한 맥락에서 90년대에 출간된 르 클레지오의 두 소설은 주목할 만한 가치가 있다. 이스라엘과 팔레스타인의 비극적 역사 속에서 운명이 교차되는 두 소녀 에스테르와 네즈마를 주인공으로 한 『떠도는 별』(1992)과 어린 시절 유괴되어 이름도 부모도 알지 못한 채 세상에 던져진 모로코 소녀 라일라의 삶을 다룬 『황금물고기』(1997)가 그것이다. 본격적인 ‘다시 쓰기’ 방식은 아니지만 이 두 소설은 ‘이야기꾼(conteur/-se)’ 인물들이 들려주는 이슬람 신화들이 액자형식으로 삽입되어 있다는 공통점을 갖는다. 『떠도는 별』의 암마 우리야는 네즈마에게 일종의 귀신 이야기라 할 수 있을 ‘제누Djenoune 설화’를 들려주고 『황금물고기』의 엘 하지는 자기 손자의 친구인 라일라에게 신화 속 영웅 스토리에 가까운 ‘빌랄Bilal 전설’을 들려준다. 수세기 동안 수많은 사람들의 기억과 상상력이 축적되어 만들어진 이 이야기들은 시공간적 배경에 있어서나 등장인물의 설정에 있어서나 판타지적 요소가 두드러진다. 때문에 우리는 이를 순문학 작가의 장르문학 차용으로 이해할 수도 있을 것이다²⁾. 무엇보다 이 이

- 1) 문학이 “말할 권리가 없는, 언어의 다른 편에 놓인 사람들”의 입장을 대변해야 한다는 르 클레지오의 입장은 여러 인터뷰에서 발견되는데 여기에서는 2008년 노벨문학상 수상 소감문의 일부를 인용해두도록 하겠다. “그람시의 전투적 보고서나 사르트르의 냉철한 내기보다 저에게 충격으로 다가온 것은 다게르만의 페시미스트적인 사고였습니다. 문학이란 지배 계급의 사치이며, 문학이 대다수의 사람과는 무관한 사고와 이미지로 살찌고 있다는 것. 그곳이 바로 글을 읽고 쓰는 우리들 각자가 느끼고 있는 불편한 감정의 기원입니다. [...] 만일 작가의 펜에 반드시 있어야 할 미덕이 있다면, 그 미덕은 아무리 사소한 낙서 일지라도 결코 강자를 칭송하는 데 봉사하는 것이 되어서는 안 될 것입니다.” (C'est la pensée pessimiste de Dagerman qui m'envahit plutôt que le constat militant de Gramsci ou le pari désabusé de Sartre. Que la littérature soit le luxe d'une classe dominante, qu'elle se nourrisse d'idées et d'images étrangères au plus grand nombre, cela est à l'origine du malaise que chacun de nous éprouve - je m'adresse à ceux qui lisent et écrivent. [...] S'il y a une vertu indispensable à sa plume, c'est qu'elle ne doit jamais servir à la louange des puissants, fût-ce du plus léger chatouillis.) J.-M.G. Le Clézio, *Dans la forêt des paradoxes*, conférence Nobel, énoncé le 7 décembre 2008. 김윤진의 번역을 일부 수정.
- 2) 한국에서 익히 쓰이고 있는 개념이지만 ‘순수문학’과 ‘장르문학’의 정의를 분명히 내리는 것은, 적어도 오늘날에 이르러서는 불가능한 것으로 보인다. (윤태진:2014, 듀나:2019, p.18-23). 그럼에도 우리가 이와 같은 문장이 성립한다고 보는 이유는 르노도 상을 수상하면서 문단에 데뷔한 르 클레지오가 우리 식으로 따지자면 ‘등단 작가’에 해당하는 작가인데 - 국내 출판 관계자에 따르면 ‘순수문학’의 중요한 기준점의 하나는 작가의 등단 여부이다 (윤태진:2014) - 장르문법이 정해져있고 판타지적 요소가 다분한

야기들은 비참한 현실에 처해있는 주인공 소녀들의 도피처로 기능한다³⁾. 『황금물고기』에서 파리의 불법 체류자로 위태로운 날들을 보내는 라일라에게 예언자 마호메트의 동행인이자 이슬람 최초의 ‘무에진(muezzin)⁴⁾’인 빌랄의 이야기는 완전히 다른 시공간, 태고의 시대로 회귀하는 상상적 여행이 되어주었을 것이다. 『떠도는 별』의 네즈마에게도 마찬가지이다. 우물이 말라버린 수용소에서 하루하루 다가오는 죽음의 공포를 잊으려 애쓰는 팔레스타인 소녀에게 있어서 물소리로 가득하고 녹음이 우거진 지상낙원 “피르두Firdous”는 현실의 고통을 잠시나마 잊을 수 있는 가상의 안식처이다. 그러나 이 신화들이 단순한 도피의 수단으로만 사용되고 있는 것은 아니다. 소설 전체 서사에 빚대어 찬찬히 읽어본다면 이 이야기들은 현대사의 폭력 속에서 억압받고 버림받은 주인공 소녀들의 현실 세계를 섬세하고 치밀한 방식으로 반영하고 있음을 알 수 있다. 그렇기에 청소년 특유의 맑은 눈과 지혜를 가진 주인공들이 판타지적 세계를 여행한 뒤 현실로 돌아왔을 때 자신을 둘러싼 세계를 다르게 바라보게 되고, 이를 통해 자신의 운명과 인생의 방향성을 보다 큰 맥락 안에서 이해할 수 있게 된다.

주인공 소녀들에게만큼이나 독자 다수에게도 낯설게 느껴질 이슬람 신화들을 도입한 이 두 소설은 마이너리티 문학에 대한 르 클레지오의 희구를 보여준다. 뿐만 아니라 문학의 장 안에서 암묵적으로 존재하는 국가적, 언어적, 장르적 위계를 해체하려는 작가의 의도 역시 짐작케 한다. 본 연구에서 우리는 두 소설에 삽입된 상기 신화들을 원전 및 관련 문헌에 비교하여 살펴보고, 이슬람 문화권의 마이너리티 문학과 유럽 주류문학의 경계를 허물어놓으려는 르 클레지오의 문학적 시도를 추적하고자 한다. 이는 또한 기존의 ‘세계문학’ 혹은 ‘문화지형도’에 대한 작가의 비판적 관점을 포착하는 과정이자, 더 나아가서는 최근 한국의 평단에서 새로운 논의의 대상이 되고 있는 ‘순수문학’과 ‘장르문학’의 모호한 구분 짓기를 재사유하는 기회가 될 수도 있을 것이다.

‘신화’를 차용했다는 점 때문이다.

3) 이 지점 역시 이 이야기들을 ‘장르문학’으로 볼 수 있는 근거가 된다. 듀나는 장르문학을 허무맹랑한 이야기, 현실도피용 문학으로 낮잡아 보는 시선에 대해 이와 같이 반박한다. “현실도피가 아니냐고요. 물론 도피 맞습니다. 왜 다들 이걸 그렇게 부끄러워하는지 모르겠어요. 현실도피는 모든 예술, 아니 모든 문명의 시작입니다. 우리의 문명은 현실만으로 만족할 수 없는 이상한 사람들의 망상과 노력으로 만들어졌습니다. 아니, 현실만으로 살아갈 수 없는 건 다른 모든 의식 있는 존재들도 마찬가지일지 모릅니다.” (듀나:2019, p.13)

4) 이슬람교에서 노래로 기도 시간을 알리는 사람을 의미한다.

1. 빌랄, 자유를 갈망한 영웅

라일라가 친구 아킴을 따라 엘 하지의 집에 갈 때면, 이 할아버지는 손자의 친구이자 자신의 죽은 손녀딸을 꼭 빼닮은 이 소녀에게 많은 이야기를 들려준다. 대개는 코란의 구절들을 알려주고 그 자신 신실한 무슬림인 엘 하지의 풀이가 더해지는 식이지만 교리공부나 신앙의 전도로 보기에는 무리가 있다. 무엇보다 청자인 라일라가 그 내용의 교훈이나 사상보다는 그 언어들의 시적 아름다움에 매료되기 때문이다. 작가는 엘 하지가 들려주는 이야기의 내용보다도 그 태도나 분위기를 전하는 데에 더 집중하는 것처럼 보인다. 오래 되었음에도 여전히 생생한 기억을 더듬고 목과 입을 울려 부드러운 단어들을 내어놓는 엘 하지의 목소리는 차를 흘쩍이는 소리와 빗소리, 멀리서 강물 소리처럼 들려오는 자동차의 저음과 섞여 약간은 쓸쓸하면서도 낭만적인 분위기를 자아낸다. 이 가운데에서 특히 라일라의 마음에 남은 것은 ‘빌랄 전설’이다. 하디스(Hadith⁵⁾)에 등장하는 신화적 인물, 빌랄에 깊이 이입한 주인공은 이 이야기를 듣자마다 이를 “나 자신의 이야기 ma propre histoire”라 명명한다 (PO, 141). 이러한 주인공의 애착, 또는 『황금물고기』 속에서 이 전설의 중요성을 재확인시켜주듯 빌랄 전설은 소설의 가장 마지막 장면에서 주인공이 스스로를 주어진 운명에서 해방된 “자유인⁶⁾”으로 선언할 때, 다시 한 번 언급된다.

“예언자의 제 1세대 동행인⁷⁾”이자 이슬람 최초의 무예진이었던 빌랄의 삶은 실제로 라일라의 삶과 여러 측면에서 닮아있다. 빌랄은 아비시니아(Abyssinie(현 에티오피아)에서 태어난 아프리카인으로, 어린 시절 외국인에게 노예로 팔려가 수년 간 주인에게 복종하며 살아가다

5) “전통(Tradition)”이라는 의미를 갖고 있는 ‘하디스’는 이슬람 교리에 있어서 코란 다음으로 중요한 경전이다. 램 스웨이럽에 따르면 둘은 다음과 같이 구분된다. “이슬람의 근간을 이루는 것은 둘이다. 코란(Qurān)과 하디스(Hadīth)인데 이는 각각 ‘말씀(Sayings)’과 ‘전통(Traditions)’을 의미한다. [...] 코란은 예언자의 ‘계시들(revelations)’을 담고 있고, 하디스는 그의 행동과 말, 그가 즐겼던 것 금하거나 금하지 않은 것, 허락하거나 허락하지 않은 것들을 기록하고 있다. 하디스라는 말은 모든 성스러운 전통들을 통칭하는 데에 쓰이기도 한다.” (Ram Swarup: 2002, p. 3).

6) 이희영: 2013, p.342.

7) Mohammad Ali Amir-Moezzi (dir.): 2007, p.179-180. “예언자 마호메트의 동행인들(Compagnons)은 이슬람 역사에서 중요한 자리를 차지한다. ‘예언자의 동행인들’이라는 표현 자체가 마호메트를 개인적으로 알고 지냈으며 그의 삶의 중대한 순간들 속에서 그와 동행한 사람들이라는 의미에서 비롯했다. [...] 제 1세대 동행인들이란 서기 609년부터 622년까지, 다시 말해 예언자가 메카에서 보냈던 13년 동안 활동했던 이들을 뜻한다. 역사서에 따르면 이 시기 마호메트는 쿠라이시족(Quraychites) 사람들로부터 박해를 받았지만 메디나의(médinois) 새로운 신도들의 지지를 받고 있었다. 당시 이슬람으로 개종한 최초의 신도들을 묶어 부르는 말이 바로 ‘제 1세대’이며 흔히 아부 바크르(Abû Bakr, 알리(Alī), 노예 빌랄(Rabâh) b. Bilâl)가 여기에 해당한다.” 우리의 번역.

불현 듯 노예로서 자기 운명의 부당함을 깨닫고 자유를 향한 갈망에 휩싸이는 인물이다⁸⁾. 이후 그는 예속 상태에서 벗어나기 위한 투쟁을 시작하지만 “바른 길을 향한 그의 열망은 그를 고통스러운 시련으로 내몬다⁹⁾”. 주인은 빌랄을 “직사광선이 내리쬐는 [...] 사막의 뜨거운 모래 위로¹⁰⁾” 내던진 뒤 “이슬람을 거부하든지 아니면 이 자리에서 말라 죽든지¹¹⁾” 결정하라고 강요한다. 고향으로부터의 유배, 타인에게 예속된 운명, 자유를 향한 길에서 겪게 되는 시련과 학대들은 모로코에서 라일라의 유년기와 겹친다. 두 인물을 묶어주는 가장 큰 공통점은 ‘노래의 재능’이다. 엘 하지의 이야기 속에서는 빌랄의 재능이 가볍게 언급되고 말 뿐이지만 - 그는 빌랄을 단순히 “처음으로 기도 시간을 알린 사람¹²⁾”으로 설명하는 데에 그친다 - 빌랄의 생애를 다룬 알 하셈Al-Hachem의 책에서는 그 목소리의 숭고한 아름다움에 관한 여러 묘사들이 발견된다. 이를테면 “아무도 것처럼 아름다운 목소리를 들은 적이 없었다. 모두가 이를 피꼬리의 노래라고 생각했다¹³⁾”는 문장이나 기도 시각을 알리는 그의 목소리가 너무도 아름다워서 이를 듣는 이들은 “꿈인지 생시인지 알 수 없었다¹⁴⁾”는 표현들은 빌랄의 목소리가 갖는 초월적 면모를 드러낸다. 꿈과 현실, 인간과 자연(새)의 경계를 넘어서는 천상의 목소리는 그 자신 뿐 아니라 노래를 듣는 메디나 사람들 전부를 포함해 세상만물을 조화로운 합일에 이르게 하는 힘을 지닌 것으로 그려진다¹⁵⁾. 자연적이면서도 몽환적이고 초월적인 성격은 라일라의 음성이 갖는 특징이기도 하다.

8) 물론 이때 빌랄이 소망하는 ‘자유’는 알라를 따를 자유이자, 자신의 주인을 비롯한 다른 콰라이치트인들이 섬기고 있는 우상에게 절하지 않을 자유를 의미한다. Mohammad B. Al-Hachem: 1999, p. 11-12.

9) *Ibid.*, p. 14-15 : « [...] son désir ardent de suivre la voie droite le[Bilal] conduirait à de douloureuses épreuves ».

10) *Ibid.*, p. 24.

11) M. Mohammad Zakaria: 1992, p.30.

12) “qui avait le premier lancé l’appel à la prière”. (*PO*, p.141). 우리는 이 문장의 문법적 오류에 대해서도 주목할 필요가 있다. 원래대로라면 « qui avait premièrement lancé l’appel à la prière » 또는 « qui avait lancé l’appel à la prière pour le premier »라고 쓰였어야 할 이 문장을 이와 같이 적은 것에서 작가가 의도적으로 스스로의 목소리를 없애고 화자의 목소리, 다시 말해 ‘공교육을 받지 않은 모로코 소녀’ 혹은 ‘세네갈 출신의 이민자 할아버지’의 목소리를 보다 생생히 들리게끔 했음을 엿볼 수 있기 때문이다.

13) Mohammad B. Al-Hachem, *op.cit.*, p. 39: « Personne n’avait jamais entendu une si belle voix, et tous croyaient que c’était un chant de rossignol ».

14) *Ibid.*: « [on] ne savait s’il rêvait ou si cela était une réalité ».

15) 알 하셈의 책에서 빌랄의 목소리가 무슬림들을 데려가는 곳은 알라의 거처인 ‘하늘’일 것이다. 그러나 우리는 다른 해석의 가능성들을 열어놓고자 한다. 왜냐하면 르 클레지오의 소설 속에 삽입된 빌랄의 이야기에서 종교적인 색채가 거의 드러나지 않기 때문이다.

[...] j'ai joué mon morceau, celui où j'aboyais comme les coupeurs de cannes, où je criais comme les martinets dans le ciel au-dessus de la cour de Lalla Asma, où je chantais comme les esclaves qui appelaient leurs grands-pères loas, au bord des plantations, debout dans la mer. (PO, 226).

르루아의 스튜디오에서 오디션을 보는 이 장면에서 “하늘을 나는 명매기들”에 비유되는 라일라의 음성은 “피꼬리의 노래 소리”에 비유되는 빌랄의 목소리와 대응을 이룬다. 라일라가 예속된 자들(노예들)에게 스스로를 동일시한다는 사실은 노래를 통한 자기 초월, 타자와의 동화, 보편적 질서로의 편입으로 해석해볼 수 있을 것이다. 또한 - 비록 이 대목에서 언급된 노예는 아이티의 노예들을 지칭하지만 - 빌랄 역시 노예의 신분이었다는 점을 상기한다면 소설 속 주인공과 전설 속 인물의 유사성은 더욱 공고해진다.

2. 피르두, 제눈, 아이샤: 이슬람 전설의 흔적들

이슬람 신화의 흔적은 『떠도는 별』의 암마 우리야의 이야기, 특히 제눈(Djenoune) 설화 속에서도 나타난다. 이야기를 요약해보자면 다음과 같다. 피르두(Firdous)라는 지상낙원에는 인간들과 함께 ‘제눈’이라고 불리는 초자연적 존재들이 평화로이 함께 살고 있었는데 어려서부터 줄곧 다투던 어느 이복형제가 성장을 하면서 싸움이 점점 커지게 된다. 그러던 어느 날 교활하고 늙은 마녀 ‘아이샤Aïcha’가 두 형제에게 각기 ‘불’과 ‘바람’을 무기로 주었고, 피르두는 곧 처참한 전쟁터가 된다. 어리석은 인간들에게 진노한 제눈은 피르두에 흐르던 영원의 강에 소금산을 부어버리고 떠난다. 이야기를 듣던 네즈마가 어느 틈에 깨닫게 되는 것처럼 버림받은 피르두는 바로 누르샴이다. 종교적으로 같은 뿌리를 갖는 유대교(이스라엘)와 이슬람(팔레스타인)이 전쟁으로 인해 모두 비극적 상황에 놓이게 된 것을 시사하는 내용이다. 하지만 이 이야기의 경우 줄거리보다는 공간과 인물의 차원에서 이슬람 신화의 영향력을 확인할 수 있다.

먼저 ‘피르두’는 코란에 등장하는 낙원과 이름에서 유사성을 보인다¹⁶⁾. 또한 시간의 영원

16) “코란에서 피르두 *firdaws* (천국), ‘*adn* (에덴), 정원(*janna*)이라는 단어들은 죽음 이후에 선한 자들이 영원의 행복을 누리게 될 장소를 지칭한다.” (Denis Masson: 1985, p.21). 우리의 번역.

성, 푸르른 초목, 풍성한 물, 평화로운 상태¹⁷⁾ 등도 이슬람에서 최후의 심판날 선택받은 이들만 갈 수 있다는 ‘천상의 정원’의 특징들에 일치한다¹⁸⁾. 이러한 공통점들은 우리야의 이야기기가 이슬람 문화권 안에서 이해될 수 있음을 보여준다¹⁹⁾. 다음으로 ‘제눈’은 ‘진(Jinn)’의 변형으로 보인다²⁰⁾. 프랑스어에서는 “즈눈djnun”이 가장 대중적인 표기법이며 보통 “génies, diables, petits démons ; esprits, lutins²¹⁾”으로 번역되므로 우리말로로는 ‘귀신, 악마, 정령, 요괴’ 정도로 해석할 수 있겠다. 흔한 표기와는 다르지만 네즈마가 소설 속에서 제눈을 두고 “귀신들(génies)”이라고 칭한 적이 있고 (EE, 238), 이슬람 연구자들에 따르면 이 초자연적 존재를 명명하는 표현은 코란 안에서만도 굉장히 다양하고, 그 외에 지역 방언들도 있기 때문에 제눈과 진을 동일시하는 것은 크게 무리가 없어 보인다²²⁾. 게다가 이는

17) 소설에서 우리야는 피르두를 이와 같이 묘사한다. « Toujours est-il que dans cet endroit, c’était le printemps éternel, des jardins remplis de fleurs et de fruits, des fontaines qui ne tarissaient jamais, et les habitants ne manquaient jamais de nourriture. Ils vivaient de fruits, de miel et d’herbes, car ils ne savaient pas ce qu’était le goût de la chair. » (EE, 235)

18) “신을 무서워하는 이들은 매우 정원과 샘이 있는 매우 안전한 장소에 들게 될 것이다. [...] 그들은 평화로이 온갖 과일을 맛볼 것이다. 그들은 첫 번째 죽음을 제외하고 다시는 죽음의 공포를 맛보지 않을 것이다.” *Coran*, 44:51-52, 44:55-56 (“[...] ceux qui craignent Dieu seront installés dans un lieu très sûr, où il y aura des jardins et des fontaines. [...] Ils goûteront là à toutes sortes de fruits, paisiblement. Ils ne goûteront plus les affres de la mort, hormis leur première mort”) ; “그들은 가시가 없는 대추나무 곁에, 풍성한 아카시아 곁에, 넉넉히 드리운 그늘 아래 자리 잡게 될 것이다. 흐르는 물과 풍성한 과일은 끊기지도 금지되지도 않을 것이다.” *Coran*, 56:28-33 (« Ils seront placés du côté du jujubier dépourvu de ses épines, et des acacias abondants, sous une ombre s’étendant au loin, et une eau ruisselante, et des fruits abondants, qui ne seront ni coupés ni interdits »), 우리의 번역.

19) 두 공간의 유사성만큼이나 그들 간의 차이점도 우리의 관심을 끈다. 바로 이 지점에서 르 클레지오의 관점에 담긴 포스트모던한 면모들, 즉 여성주의, 생태주의, 반전주의의 성향을 발견할 수 있기 때문이다. 먼저 흥미로운 것은 여성의 지위이다. 코란에서 천국에 갈 가능성이 있는 건 오직 남성들뿐인 데에 반해 - 여성들은 선택받은 이들의 아내로서 가거나 (*Coran* 2, 25), 남성들에게 주어진 보상으로서의 젊은 처녀 “우리스houris”로만 등장함 (*Coran* 44, 55 ; 52, 20 ; 56, 22-23) - 우리야가 묘사하는 피르두는 “남자와 여자, 아이들이” 함께 사는 장소로 그려진다. (EE, p. 236). 또한 소설 속 피르두의 음식에는 육류가 존재하지 않지만 (« Iils vivaient de fruits, de miel, et d’herbes, car ils ne savaient pas ce qu’était le goût de la chair », EE, p. 236), 코란 속 천국에서는 가금류가 음식에 포함되어 있다. (*Coran*, 52, 22 ; 56, 20-21). 르 클레지오는 이처럼 천국의 조건에 육식을 하지 않는다는 조건을 더해두었다. 이슬람 신화를 차용하고는 있지만 그 종교적 원칙과는 무관하게 작가 자신의 신념이 드러나는 대목들이 있다.

20) 국내 이슬람학회 등에서 ‘진’으로 표기를 통일하고 있는바 우리는 이에 따르기로 한다. (이원삼:2003, 이동은:2008).

21) Vincent Crapanzano: 2000, 표제어 : « jnun », p. 366.

22) 가장 흔하게는 “진(jinn)”, “지나(jinna)” 또는 “잔(jänn)”으로 쓰고, 복수형의 경우 “즈눈(jnun 또는 djnün)”, 여성형 복수는 “제니아(jennîya 또는 djennîya)”로 표기한다. (Edward Westermarck: 1926, p.262).

신화나 전설 속 개념을 차용할 때, 고유명사를 약간씩 변형시키곤 하는 르 클레지오의 습관으로도 이해될 수 있다²³⁾. 정복자들에 의해 쓰인 역사로부터 자신의 소설들을 분리시키려는 르 클레지오의 바람, 소수문화권에 대해 익히 퍼져있는 생각들로부터 거리를 두려는 의도가 엿보이는 지점이기도 하다.

우리야의 이야기 속 제눈과 진은 초자연적인 존재라는 점, 변덕스럽고 쉽게 흥분하는 성격이라는 공통점도 갖는다. “이 땅의 주인은 바로 제눈이었어. 하늘이 그들에게 이 땅을 맡겼거든. 그때까지만 해도 제눈은 착했다. 아무도 해칠 생각이 없었지.”²⁴⁾(*EE*, 236). 이야기꾼 암마 우리야의 설명은 제눈이 신적인 존재, 혹은 적어도 신과 인간 사이를 매개하는 계급에 속한다는 것을 보여주는데 이는 ‘진’의 정의에 부합한다²⁵⁾. 또한 이야기 초반의 제눈의 관대함이 마지막에 가서는 인간에 대한 무자비한 저주와 잔혹한 분노로 바뀌었음에 주목하자. 우리야는 전설의 결말부에 이르러 다음과 같이 얘기한다. “떠나기 전, 제눈들은 모든 샘과 수원지들을 막아버렸어. 아무 것도 자라나지 못하게 하려고, 그 위에 거대한 소금산을 쏟아 부었지. 산은 부서져서 물속으로 퍼져갔단다²⁶⁾” (*EE*, 239). 성격의 변화가 급작스럽고, 인간을 상대로 가차 없이 복수하는 ‘제눈’은 토비 나단이 설명하는 ‘진’의 기질을 그대로 옮겨온 듯하다²⁷⁾. “인간보다 우월한 힘²⁸⁾”을 가진 자로서 소설 속 ‘제눈’은 위협적이고 공포스러운 ‘진’의 현현이다.

23) 이를테면 “피르두(Firdous)” 역시 프랑스어에서 흔히 쓰는 표현은 “피르다우(Firdaous 또는 Firdaws)”인데 작가는 ‘a’를 지워두었다. 르 클레지오의 다른 소설 『오니샤』(1991)에서도 불어에서는 흔히 “메로에(Méroé)”로 쓰는 이집트 고대 왕국의 명칭을 “프로에(Meroë)”로 고집하며 발음을 바꿔 놓는다.

24) « c'étaient eux les maîtres de cette terre, c'était à eux que Dieu l'avait confiée. En ce temps-là, les Djenoune étaient bons, ils ne cherchaient à nuire à personne », 우리의 번역.

25) Edward Westermarck, *op. cit.*, p.366 : « In their general properties they are an intermediate class of beings between angels and men. ».

26) « avant de partir, ils fermèrent toutes les sources et toutes les fontaines, pour être sûrs que rien ne repousse sur cette terre, puis ils jetèrent une grande montagne de sel qui se brisa et se répandit dans le fleuve », 우리의 번역.

27) “진은 반드시 나쁘거나 악하지 않다. 하지만 변덕스럽고, 제멋대로이며 기분파에 복수심이 강하다. 화를 잘 내고 폭군 같은 데가 있다. 그렇기에 항상 위협을 잠재하고 있다. 상처받거나 공격을 당하면 적을 치거나 그를 점령하는 식으로 지체 없는 보복을 가한다.” Tobie Nathan: 2004, p. 98 (« [Ils] ne sont pas nécessairement mauvais ou malfaisants. Néanmoins, ils sont fantasques et arbitraires, capricieux et vindicatifs, colériques et despotiques - et sont dès lors toujours potentiellement dangereux. S'ils sont blessés ou offensés, ils exercent des représailles sans attendre, en frappant ou en possédant leur adversaire. »). 우리의 번역.

28) Mohammad Ali Amir-Moezzi (dir.), *op. cit.*, p. 360 : « Ils ont une force supérieure à celle des hommes et, parce qu'ils se situent dans un monde différent du monde de la perception, peuvent accomplir des choses que les hommes ne peuvent réaliser, comme se déplacer à très grande vitesse. ».

끝으로 ‘아이샤’라는 인물 역시 이슬람 문화권에서 온 것으로 보인다. ‘진’보다도 한층 더 미스터리한 아이샤는 보통의 ‘진’들과 달리 이름을 가졌으며 흔히 여자 정령(djinniyya)으로 알려져 있다. 하지만 나단에 따르면 그가 어떤 인물이고, 이슬람 신화 속에서 어떤 지위를 갖는지에 관해서는 제대로 정리된 기록이 없으며 다만 “음탕하고(lascive) 화를 잘 내는(colérique)” 기질이 있다고 알려져 있다. 그리고 “아이샤를 믿는 자들의 눈에는 아주 아름다운 여인 또는 젓가슴을 길게 늘어뜨린 늙은 마녀로 나타날 수 있다”고 한다²⁹⁾. 우리야의 이야기 속에서도 아이샤는 늙은 외모와 음흉한 성격이 강조되어 있다³⁰⁾. 나단의 저서에 실린 한 일화에서 아이샤는 “아주 매혹적이고 아름다운 여성의 형태로 남자 앞에 나타나서³¹⁾” 그를 홀리고, 조종하고, 점령하기도 한다. 디테일은 다르지만 이 늙은 정령의 간교는 두 형제를 홀려 피르두 전체를 파멸로 몰아간 우리야의 이야기 속 아이샤의 계략과도 닮은 면이 있다.

3. 프랑스 작가의 이슬람 신화 차용이 갖는 의미

이처럼 두 소설 속에 액자형식으로 삽입된 이야기는 이슬람 문화권의 영향 안에서 이해될 수 있다. 『황금물고기』에서는 상당히 명백하게 이를 차용하였고, 『떠도는 별』에서는 공간, 인물 구상의 수준에서 참조하여 소설의 역사적 배경을 반영할 수 있는 전래동화와 같은 이야기를 창작한 것으로 보인다. ‘빌랄 전설’의 경우 특히 그렇고, ‘제논 설화’ 역시 소설의 전체 텍스트에서 차지하는 양적 비중이 크지는 않지만, 우리가 원전 및 관련 문헌들과의 대조에서 확인할 수 있다시피 르 클레지오는 다층적인 자료조사를 거쳐 이와 같은 글쓰기를 시

29) Tobie Nathan, *op. cit.*, p. 105.

30) “검은 얼굴에 누더기를 걸친, 어떤 늙은 여자, 마녀라고들 했어. 그건 어쩌면 아이샤였을지도 모르지. 왜냐하면 그 여자는 정말로 늙었고, 제논의 모든 비밀을 알고 있었거든.” *EE*, 239, (« [...] une vieille, une sorcière disait-on, au visage noir, vêtue de haillons, et peut-être que c'était déjà Aïcha, car elle était très vieille, et elle connaissait tous les secrets de Djenoune »). 우리의 번역.

31) “광기란 흔히 귀신에 쓰이는 것을 의미한다. 진(jinn)이라는 단어의 어원에서 ‘광기’를 뜻하는 ‘*junûn*’이라는 말이 만들어졌다는 사실이 이를 더욱 공고히 한다.” Mohammad Ali Amir-Moezzi (dir.), *op. cit.*, p. 359 (« La folie est souvent pensée comme une possession des génies, ce que renforce la racine du mot *jinn* sur laquelle est formé le mot *junûn*, « folie »). 우리의 번역.

도한 듯하다. 그렇다면 왜 이슬람 신화일까? 우선은 작가가 고향에서 내쫓긴 아랍인 여성을 주인공으로 하는 소설을 구상했기 때문에 이들의 문화적 배경을 녹여 작품의 리얼리즘을 강화할 필요가 있었을 것이다. 또한 허구적 세계에서나마 그들의 빼앗긴 정체성을 되찾아주려는 바람이 반영된 것으로 해석할 수도 있겠다. 하지만 보다 거시적인 차원에서 이러한 작법의 효용을 생각해보자면 문학의 국경을 초월한다는 점이 아닐까 한다. 작가 자신 기회가 있을 때마다 강조하듯 르 클레지오는 프랑스와 모리셔스의 이중 국적자임에도³²⁾ 니스 태생이고 무엇보다 불어로 글을 쓴다는 점에서 프랑스 작가로 분류된다³³⁾. 그의 작품들은 출간과 동시에 서점의 프랑스 문학 코너에 비치되어 판매되고, 도서관에서도 마찬가지로 분류된다. 프랑스어가 지닌 권력과 지난 시대 프랑스 문학이 쌓아온 비평의 권위를 생각할 때, 이러한 분류는 정치로부터 완전히 자유롭지는 못하다. “작가의 펜에 반드시 있어야 할 미덕”을 염두에 둔 소설가로서 그는 어쩌면 이와 같은 작법을 통해 문단에 잔재하는 국가주의 혹은 문화의 위계서열을 거부하려 한 것이 아닐까. 자신의 창작 과정에 비유럽권 문화의 자양분을 적극적으로 가져오는 르 클레지오의 시도는 문화의 벽을 넘어서려는 노력으로 이해될 수 있을 것이다. 이사 아사가랄리에 따르면 본디 “다공질인(poreux)³⁴⁾” 문화의 벽에 난 구멍들을 통해 ‘대문자 L로 시작하는 프랑스 문학’, ‘몰리에르의 언어’라는 거대하고도 무거운 계보로부터의 도주를 꿈꾼다는 의미도 되겠다. 그렇기에 르 클레지오의 소설 쓰기는 “극단적인 자아 포기”요, “자기중심주의, 통념들, 확신들이 한데 모이는 그 자리를 포기하는 것, 일종의 시선의 전환이다³⁵⁾.”

32) 게다가 르 클레지오는 제주의 우도를 배경으로 한 소설 『폭풍우』(2014)를 집필한 것을 계기로 제주의 명예도민이 되기도 했다.

33) 하지만 불어로 쓰여진 글이라 해서 모두가 프랑스 문학으로 분류되는 것은 아니다. ‘프랑코폰 문학’이라는 개념이 (프랑스 문학을 포함하는 상위 개념이 아니라) ‘프랑스를 제외한 불어권 국가 출신 작가들이 쓴 글’을 묶는데 사용되고 있다. 흥미로운 점은 카뮈와 베케트 등 일부 예외가 있다는 사실인데 이들의 ‘작품성’이 이들을 프랑스 문학에 편입시켜준 것인지, 아니면 이들의 작품을 향한 프랑스 평단(그 역시 굉장한 권위를 지닌 집단)의 애정이 그들에게 ‘작품성’을 부여한 것인지 생각해볼만한 문제이다.

34) « Enjeux de l’interculturalité avec Issa Asgarally », in Bruno Thibault et Isabelle Roussel-Gillet (dir.): 2011. p. 27. 다공성, 즉 문화의 상호침투성에 대해 이사 아사가랄리는 다음과 같이 이야기 한다. « Dans un autre ordre d’idées, les cultures sont comme les langues. Et [l]’une des caractéristiques communes des langues, c’est la perméabilité, comme le montre leur histoire. La forme actuelle des langues ne permet plus de reconnaître les éléments étrangers qui se sont introduits dans chacune d’elles, et parfois depuis si longtemps. Chacune a pris et chacune a donné, et l’entrelacement de ces emprunts et de ces dons, comme le souligne avec raison Henriette Walter, a pris de telles proportions qu’il devient impossible, dans certains cas, de savoir qui a donné à l’autre. » (*Ibid.*, p. 28).

35) Michèle Labbé, *op. cit.*, p. 65. (« un renoncement radical à soi, c’est-à-dire à ce lieu où convergent égocentrisme, idées reçues, certitudes - une sorte de conversion du regard »).

결론을 대신하여 - 문학의 영토를 떠나 문학의 대양으로

간과하지 말아야 할 것은 이 ‘탈영토화된 글쓰기’의 목적이 한 문화를 벗어나 다른 외국의 문화, 기존의 고착된 어떤 낯선 문화 안에 자리를 잡거나 뿌리를 내리는 데에 있지 않다는 점이다. 라일라에게 있어 ‘빌랄 전설’이 종교적 차원이 아니라 문학적 차원으로 받아들여진 것도, ‘제논 설화’의 이슬람 신화 참조가 크고 작은 변주들을 동반한 것도 바로 이런 맥락에서 이해할 수 있다.

“문화의 세계지도라는 것을 상정해보자면 르 클레지오의 텍스트들은 바다 혹은 대양에 위치할 것이며, 그 안으로 이질적인 문화들이 자유로이 섞이고 혼합될 것이다. 르 클레지오는 자신의 소설 창작을 위해 어떤 문화적 영토를 떠나, 계속해서 항해를 하는 것이다. 이따금씩, 한동안 닻을 내리면서 말이다³⁶⁾”.

이 은유를 연장해보자면 우리의 대상작품 속에 삽입된 신화들은 ‘이슬람이라는 문화 대륙의 연안’에 작가가 잠시 정박한 시간이라고 말할 수 있다. 그곳에서 작가는 해안에 흩어진 문화의 조각들을 그러모으는 것이다. 실제로 소설에서 사용된 요소들은 이슬람 문화 내에서도 얼마간의 소수성을 갖는다. 이를테면 빌랄의 이야기는 코란이 아닌 하디스에 수록된 것으로 ‘종교로서의 이슬람의 핵심부’에서는 조금 떨어져있다. ‘진’이라는 존재 역시 “신화보다는 민담 혹은 우화에서 더 중요하게³⁷⁾ 등장한다. 토비 나단은 진의 세계와 종교를 다음과 같이 대립시킨다.

“종교가 집단을 만들고, 사회적 공간 형성에 동참하고, 약하고 험벗은 자들의 지성에 기여한다면, 진의 세계는 주변부와 이면, 도주선을 탐험하고 모험을 즐기는 것에 관계한다. 종교는 질서를 세우고, 진의 세계는 이 질서에서 벗어난 자들을 데리러간다. 그들을 치유하고, 특별한 보금자리 안으로 되돌아오게 해준다. 종교가 벽을 세운

우리의 번역.

36) 참고: 2018, p.389: « Si l'on suppose une sorte d'*Atlas des cultures*, les textes de Le Clézio seraient placés sur la mer ou l'océan dans lesquels les cultures hétérogènes peuvent se mêler et se fusionner librement ; Le Clézio quitte d'un territoire culturel pour sa création romanesque et continue à naviguer, en s'amarrant de temps à autre, de manière transitoire. », 우리의 번역.

37) Malcolm Clark: 2008, p.131.

다면 진의 세계는 거기에 균열을 내고, 끝없이 그 균열을 탐험하며 구멍을 넓힌다. 가장 작은 틈 안에 자리 잡는 방법들을 제안한다.³⁸⁾”

“도주선”이라는 표현에서 우리는 자연히 들뢰즈와 가타리가 고안했던 두 종류의 공간 대립을 떠올리게 된다. 알려지지 않은, 주변부 요소들에 대한 르 클레지오의 선호는 흠 패인 공간(*espace strié*)을 벗어나 매끄러운 공간(*espace lisse*)으로 나아가려는 그의 의지를 드러낸다. 『천개의 고원』의 저자들이 말했던 “대칭적이지 않은 두 움직임, 매끄러운 곳에 흠을 파는 움직임과 흠 패인 곳에 다시 매끄러움을 주는 움직임³⁹⁾” 사이에서 작가가 힘을 보태는 것은 바로 후자이다. 그는 그렇게 ‘문학의 영토’를 ‘문학의 대양’으로 바꾸어놓는데 동참하는 것이다⁴⁰⁾. 르 클레지오의 소설들은 그렇게 모든 국적 정체성에서 벗어나서, 기원이 정해지지 않은 어떤 문학 세계, 자유롭고 보편적인 세계를 출현시키는 것이다

38) Tobie Nathan, *op. cit.*, p.46: « Si la religion construit des groupes, participe à la fondation d'espaces sociaux, contribue à l'intelligence des faibles et des démunis, le monde des jnoun engage [ce] qui s'y aventure dans l'exploration des marges, des envers, des lignes de fuite. La religion installe un ordre ; le monde des jnoun récupère les exclus de cet ordre, les soigne, les réintègre dans des niches spécifiques. Si la religion construit les murs, le monde des jnoun y creuse les fentes, explore sans cesse les failles, agrandit les cavités et propose des façons de s'y installer dans les moindres interstices ». 우리의 번역.

39) Gilles Deleuze et Félix Guattari: 1980, p.600 : « deux mouvements non symétriques, l'un qui strie le lisse, mais l'autre qui redonne du lisse à partir du strié », 우리의 번역.

40) 다양한 문화에 관심을 두고 있는 작가로서 르 클레지오는 “세계의 작가”라고 불리기도 한다. 이와 같은 창작을 통해서 뿐 아니라 평단과의 관계에 있어서도 유럽 국가들에 잘 알려지지 않은 이야기들을 소개하는 일에도 적극적이다. 그의 노벨상 수상 다음날 피가로에 소개된 기사는 이러한 그의 성향을 잘 보여 주는 에피소드를 소개한다. “모든 것에 관심을 두고 있는 그는 [문학상] 심사위원 모임들에 모두 참석하고 투표에 관계한다. 그는 아무도 읽지 않은 책을 주머니에서 꺼내며 동료 심사위원들을 깜짝 놀라게 만들곤 한다. (이를테면 프랑스어로 쓰여진 모리셔스 문학 같은 것이다)” « Le Clézio, enfin ! », *Le Figaro*, le 10 octobre 2008 (« Curieux de tout, il[Le Clézio] assiste à toutes les réunions du jury, prend part aux votes. Il a pris l'habitude de surprendre ses camarades du jury en sortant de sa poche des ouvrages que personne n'a lus (par exemple la littérature mauricienne francophone). », 우리의 번역.

참고문헌

1. 르 클레지오 작품

LE CLEZIO, J.-M.G. *Onitsha*, Paris : Gallimard, 1991.

, *Poisson d'or*, Paris : Gallimard, 1997.

2. 그 외

AL-HACHEM, Mohammad B.. *Bilal : muezzin du prophète d'Allah*, Beyrouth/Al-Bouraq/Paris : Librairie de l'Orient, 1999.

AMIR-MOEZZI, Mohammad Ali (dir.). *Dictionnaire du Coran*, Paris, Robert Laffont, 2007.

CLARK, Malcolm. *L'Islam pour les nuls*, CHEBEL, Malek (trad.), Paris : Editions First, 2008 (1ère éd. 2003).

CRAPANZANO, Vincent. *Les Hamadcha : Une étude d'ethnopsychiatrie marocaine*, Paris : Institut d'édition Sanofie-Synthelabo, 2000.

DARBEAU, Bertrand. *La Recherche du Bonheur*, Paris : GF Flammarion, 2005.

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, coll. « Critique », Paris : Les Éditions de Minuit, 1980.

DUTTON, Jacqueline. *Le Chercheur d'or et d'ailleurs. L'Utopie de J.-M.G. Le Clézio*. Paris : L'Harmattan, 2003.

LABBÉ, Michèle. *Le Clézio, l'écart romanesque*. Paris : L'Harmattan, 1999.

MASSON, Denis. *L'eau, le feu, la lumière : d'après la Bible, le Coran et les traditions monothéistes*, Paris : Desclée de Brouwer, 1985.

MAUGUIÈRE, Bénédicte. « Le mythe de Robinson revisité par Tournier et Le Clézio », in ISSUR, Kumari R. et HOOKOOMSING, Vinesh Y. (dir.), *L'océan Indien dans les littératures francophones. Pays réels, pays rêves, pays révélés*, Paris : Éditions Karthala / Presses de l'Université de Maurice, 2001, p. 463-474.

NATHAN, Tobie. *Du commerce avec les diables*, Paris : Les empêcheurs de penser en rond / Le Seuil, 2004.

OH, Bobae. *L'Imaginaire de l'eau et de l'espace dans les transformations identitaires chez Le Clézio: Onitsha, Etoile errante, Poisson d'or (1991-1997)*, Thèse

de doctorat, Université Paris VII-Paris Diderot, 2018.

ROUSSEL-GILLET, Isabelle. *Études sur J.M.G. Le Clézio, Le Chercheur d'or*, Paris : Ellipses, 2001.

SWARUP, Ram. *Understanding the Hadith, The sacred Traditions of Islam*, New York, Prometheus Books, 2002.

THIBAUT, Bruno et ROUSSEL-GILLET, Isabelle (dir.). *Migrations et métissages, Les Cahiers J.-M.G. Le Clézio*, n° 3-4, Paris : Éditions Complicités, 2011.

WESTERMARCK, Edward. *Ritual and Belief in Morocco*, vol. I, London : Macmillan and co, 1926.

ZAKARIA, M. Mohammad. *Les Compagnons du Prophète*, Saint-Etienne : Créadif Livres, 1992.

« Le Clézio, enfin ! », *Le Figaro*, le 10 octobre 2008.

Le Coran, CHEBEL, Malek (trad. par), Paris : Librairie Arthème Fayard, 2009.

김성, 「르 클레지오의 단편들에서의 낙원 탐색」, 『프랑스학연구』, 제83호, 2018, p.131-150.

듀나, 『장르세계를 떠도는 듀나의 탐사기, 도대체 이야기가 뭐냐고 물어신다면』, 도서출판 우리학교, 2019.

오보배, 『르 클레지오의 『황금을 찾는 사람』에 나타난 신화 다시 쓰기』, 석사논문, 한국외국어대학교, 2008.

이희영, 「르 클레지오의 『황금물고기』- 탈식민주의와 페미니즘 담론을 중심으로 분석한 아프리카 여성의 이주」, 『프랑스학연구』, 제64호, 2013, p.309-345.

, 「르 클레지오의 떠도는 별 - 유대 민족과 팔레스타인 민족의 이주를 그린 역사 소설」, 『프랑스학연구』, 제68호, 2014, p.341-365.

정옥상, 「Étude de l'intertextualité dans le texte leclézien」, 『한국프랑스학논집』, Vol. 67, 2009, p.277-298.

윤태진, 「장르문학과 순문학의 모호한 경계」, 『교보문고 북뉴스』, 2014.08.22., [http://news.kyobobook.co.kr/comma/openColumnView.ink?sntn_id=9250].

이동은, 「아랍인 의식 속의 초월적 존재 연구 - 정령(精靈)의 유형을 중심으로 -」, 『한국이슬람학회논총』, 제18-1집, 2008, p.199-227.

이원삼, 「이슬람에서의 진(Jinn)과 민속신앙」, 『한국이슬람학회논총』, 제13-2집, 2003, p.1-20.

장-파트리크 망세트를 중심으로 본 1970년대 '네오-폴라르néo-polar' 범죄소설 연구

Étude sur le néo-polar des années 70 par la figure de Jean-Patrick Manchette

이정환 (인천대)

차례

1. 서론
2. 본론
3. 결론

1. 서론

'네오-폴라르Néo-polar'라는 조류는 프랑스 대중 소설, 그중에서도 범죤/스틸러 소설을 이야기 할 때 매우 중요히 언급된다. 또한 68혁명을 기점으로 시작된 프랑스 사회의 변화가 대중 문학에 어떤 영향을 끼쳤는지의 예로도 언급되기도 한다. 장-파트리크 망세트 Jean-Patrick Manchette (1942-1995)는 이 조류의 창시자로 알려져 있다.

그의 작품에 대한 일반적인 평가를 요약하면 다음과 같다. 68혁명발발 직전까지 대체로 잘 다루어지지 않던 사회에서 소외된 인물을 주인공으로 등장시킨다던가, 프랑스 정부, 경찰에 대한

직접적인 조롱과 비판을 다루면서도, 건조하고 차분하게, 최소한도로 주인공을 생각을 드러내지 않고 외부로 표현되는 행동만으로 사건을 묘사하는 독특한 글쓰기를 실천하였다. 이를 통해 프랑스 범죄소설의 질을 향상시킨 작가라는 것이다. 이러한 평가는 그의 작품들이 단순한 범죄 소설의 정도를 넘어 일반 문학으로서의 평가를 받을 수 있다는 연구들 속에 곧잘 발견된다. 이는 2004년에 갈리마르에서 그의 소설전집을 Quarto 총서를 통해 재발매 했다는 점, 90년대 이후로 그에 대한 연구서가 꾸준히 출판 되고 있는 사실을 통해서도 잘 나타나는 부분이다.

반면에 그가 어떤 면에서 이러한 선구자적 역할을 차지하게 되었는지 그 과정에 대한 자세한 언급은 팬fan 출판물, 범죄소설 장르 소개서, 혹은 그를 문학적인 관점에서 다루고 있는 평론 등에서 명확하게 나오지 않는다.

70년대 활발한 활동과는 대조적으로, 80년도 이후에 95년 사망까지 망세트는 신작을 단 한 편 밖에 발표하지 않았는데, 이를 대체로 80년도 이후의 추리소설/범죄소설 전체에 대한 작가의 환멸이 원인이라는 식으로 간략히 언급하는 경우가 많다. 이는 망세트에 대한 주요 '신화' 중 하나이기도 하다.

우리는 이러한 일반적 평가를 뒤집거나 확인 불가능한 것으로 치부하려는 것이 아니다. 물론 이러한 문학적 관점도 중요하다. 이 관점의 설득력을 진정으로 높이기 위해서, 우리는 “네오-폴라르”와 망세트가 서로 관계를 맺어 온 과정을 연구하고자 한다. 이를 통해 본 연구는 텍스트, 작품 중심의 문학적 관점을 대중문학 작가에 적용할 경우, 이러한 방법론 못지않게 작가의 이미지 형성과 선전 전략에 대한 다층적 연구 방식의 필요성을 강조한다. 토도로프의 말처럼, 교육의 대상이 되는 문화재patrimoine 차원의 작가의 연구처럼 작가와 작가의 작품이 중심이 되는 관점과는 다른 관점이 대중문학 연구에서는 필요하다. 이 관점에서 중요한 것이 바로 대중의 소비이다. 이러한 소비는 시기, 상황, 선전 같은 작품 이외의 요소에 상당한 영향을 받는다. 이러한 요소들은 소비자들이 구입하는 문학 콘텐츠의 실질적 내용과 독립되어 있으면서도, 이 콘텐츠를 접하게 만드는 무시하기 어려운 행위라는 점에서, 대중 문학 연구에서 중요하게 취급되어야 할 필요가 있다고 본다. 그러나 소비자 관점을 직접적으로 채택하려는 여론조사 방식 역시 우리는 전술한 과정에 대한 연구에는 부족한 부분이 있음을 지적할 필요가 있다. 텍스트 중심, 소비자 대담 중심 등 어느 한 쪽의 중심을 두는 ‘중심주의’ 관점이 아닌, 작가, 독자를 전체를 아우르는 것이 가능한 관점이 필요한데, 이를 위해 우리는 이 두 대상을 연결해 주는 출판사와 미디어라는 매체에서의 두 존재가 표현되는 과정의 관찰이, 텍스트, 독자 자체에 대한 관심과 동시에 필요함을 강조하려 한다.

2. 본론

그렇다면 우리에게 '네오-폴라르'와 장-파트리크 망셰트라는 작가의 명성을 가능케 할 과정에 대한 연구가 어떻게 가능한지에 대한 방법론적 물음이 제기 될 것이다. 이에 대한 대답으로 다음의 자료들이 채택되었다. 1차 자료는 2004년 발표된 그의 소설 전집 *Romans noirs*, 1996년 발표된 작가의 1976년부터 1995년까지의 평론집 모음인 *Chroniques* 그리고 그가 평상시에 기록한 일기장을 모은 *Journal 1966-1974*이다. 이 자료들은 장-파트리크 망셰트라는 작가의 작품 세계, 텍스트 내용과 각각의 발표 년도 같은 연구의 기준을 제시한다. 2차 자료는 그가 방송을 통해 했던 인터뷰의 모음이다. 우리가 소개하고 있는 인터뷰는 모두 인터넷상에서 공공 영역 *domaine public* 차원에서 무료 일반 공개되고 있는 것이다. 우리는 망셰트가 작품이라는 자신과 출판사가 만든 개별 작품을 한 가지 콘텐츠가 대중에게 일방 전파되는 과정을 통해 어떻게 이미지가 형성되고 전파되었는지를 보여 줄 것이다. 3차 자료는 갈리마르 출판사 웹사이트를 중심으로 한 망셰트 작품의 마케팅 자료들이다. 장-파트리크 망셰트는 현재 몇몇 평에서 나오는 것처럼 은둔의 작가라고 보기는 힘들다. 오히려 그는 갈리마르라는 당대의 유명 출판사에 의해 선전되는 작가였다. 그러한 유명세는 바로 갈리마르 출판사가 1945년부터 출판을 시작한 프랑스 추리/범죄 소설 형성 과정에서 빼놓지 않고 언급되는 “세리 누아르”를 통해 출간됨을 통해 형성되었다는 점을 간과해서는 안된다. 갈리마르 웹사이트에서 확인 가능한 망셰트 작품의 “세리 누아르 *Série Noire*”판 뒤표지 *quatrième de couverture* 내용들은 독자라는 소비자들에게 각각의 작품의 어떤 부분이 주요 선전의 대상이었는지를 보여준다.

“세리 누아르”로 대표되는 갈리마르 출판사가 장-파트리크 망셰트라는 신인 작가의 작품을 출판하게 되는 과정을 살펴 보기 위해서는 먼저 “세리 누아르” 총서가 어떤 총서였으며, 작가의 장편 데뷔작 “시신들이 선텐 되도록 놔둬라”가 출간되었던 1971년 1월1일 주변에 어떠한 상황에 처해있었는지를 간략하게 살펴 볼 필요가 있을 것이다.

“세리 누아르”는 1945년 8월 경에 영국 작가 인 피터 체이니 Peter Cheyney의 “*La Môme vert-de-gris* (영어 원제 *Poison Ivy*)”를 출간하면서 프랑스 문학계에 첫 선을 보이게 된다. 작가는 영국인이었지만, 이 소설은 1920년대 미국을 배경으로 하고 있다. 이는 1920년대까지 세계적 추리소설의 유형의 중심이었던 영국산 미스터리 소설 *roman à énigme/whodunnit*에 미국산 하드보일드 소설 *hardboiled*이 새로운 도전장을 내밀면서 생

겨난 경향의 수용이기도 하였다. 영국의 부르주아 저택에서 일어난 비밀스러운 살인을 추리를 통해 해결하는 신사 탐정 캐릭터에, 미국 도시 뒷골목에서 부정한 방식으로 사건을 청탁 받아 처리하는 사립 탐정가 캐릭터가 도전장을 던진 것이다. 이 두 장르는 1920년대에서 30년대 초반까지 미국, 영국, 유럽은 물론 일본까지 큰 인기를 끌었다. 이 인기의 확산을 중단시킨 것은 1933년 이후 독일 나치 정권의 수립과 일본 군국정부의 수립, 그리고 39년에서 40년대까지의 2차 세계대전 발발로 인한 미국/영국 제품 (추리소설 포함)에 대한 대대적인 금수조치 및 종이 징발 밖에 없었다고 해도 과언이 아닐 정도였다. 이는 특이하게도 침략국 나치 독일은 물론이거니와 점령국 프랑스에서 다양한 영어식 가명으로 창작된 가짜 미스터리/사립탐정물 출간의 원인이 되었다. 이러한 ‘가짜 영미 추리소설의 대표작으로는 장-파트릭 망세트가 ‘네오-폴라르’의 진정한 창시자라고 치켜세우기도 한 레오 말레Léo Malet의 1943년작 “120, Rue de la Gare”다. 이러한 영미 미스터리/추리물에 대한 높은 수요는 2차 세계대전 종전과 함께 당시 프랑스 출판사들이 앞 다투어 관련 작품을 출간하게 되는 요인이 됨과 동시에, 출판사들끼리 치열한 작가 유치 경쟁을 벌이게 되는 원인이 되었다.

1945년에서 1948년까지 세리 누아르를 제외하고도 프랑스 내 영미 미스터리/추리물 총서의 숫자는 상당하였는데, 그 중에서도 가장 유명한 총서들을 꼽자면 프레스 드 라 시테 Presses de la Cité의 “Un Mystère”, 샹젤리제 출판사Éditions des Champs-Élysées의 “Le Masque”가 있다. 이 총서들의 최대 목적은 누가 얼마나 유명한 화제작을 먼저 출간하여 독자 (즉 소비자)들의 관심을 먼저 끄는가에 있었다. 그래서 각각의 출판사들은 소비자들을 겨냥한 팸플릿, 언론기사, 광고들을 통해 자신들이 경쟁사와 어떤 점에서 뛰어난지를 항상 설명하는데 큰 관심을 가지고 있었다. 그 중에서도 세리 누아르는 미스터리 추리물을 보다 액션과 폭력 위주의 ‘하드보일드’물을 전문으로 함을 천명하는 총서 였다. 이는 총서 편집장 마르셀 뒤아멜이 직접 작성한 “[폭력, 구타, 학살(...)]등을 통해 우리는 당신이 밤을 설치게 만드는 칭찬할 만한louable 목적”을 갖고 있다“는 (1948년 체이니 소설 뒷표지와, 1948년에서 1949년까지의 모든 세리 누아르 뒤표지에 나오는) 문장에서 잘 나타난다. 이러한 ‘폭력 지향성’은 범죄에 대한 변호가 아니라 전후 상황으로 대표되는 새로운 사회에서 총서가 어떤 전략으로 독자들에게 다가 갔는지를 보여주는 것이라 할 수 있다. 이는 총서 발행 형태와 긴밀한 관련을 지닌다. 최초 출판년도 1945년부터 1948년까지 세리 누아르 총서의 숫자는 불과 8권이였다. 그러나 출판사의 전략 수정으로 한해에 거의 100여권, 그러니까 한 달에 평균 7-8권을 출판, 아니 생산하는 저가 총서로 변신한다. 이는 전쟁으로 인해 출판이

연기되어 온 수많은 영미권 작가들의 존재 덕이기도 했고, 양으로 승부하는 경향이 강해진 경쟁사를 물리치기 위한 전략이기도 하였다. 즉 질과 양을 동시에 잡겠다는 것인데, 이는 총서 출간을 담당하던 마르셀 뒤아멜 뿐 아니라 당시 갈리마르의 사장이자, 1920년도에 실화 범죄 잡지 *Le Détective*와 모험소설 및 미국 하드보일드 작품들을 소개하던 *Le Chef d'œuvre des aventures* 총서를 낸 적 있던 클로드 갈리마르가 동시에 내린 결정이라는 점에서 흥미롭다. 총서의 당시 프랑스 출판계의 존재감은 “시인들 출간만 아니었으면 우리는 경쟁사 사장처럼 페라리 타고 다녔을” 것이라는 편집장 뒤아멜의 말로 요약된다. 이렇게 대량 생산되는 책과 함께 인쇄되는 ‘폭력 지향 선언’은 지금도 “세리 누아르”를 설명하는 구절로 곧잘 인용된다는 점에서, 당대 독자들이 세리 누아르 총서를 어떻게 인식하였는지를 알 수 있게 해준다. 또한 단순히 단행본 양산 못지않게 OPTA라는 출판사를 운영하던 Marcel Renault (르노 가문과는 무관)의 추리, 범죄소설 잡지들의 출간 역시 “세리 누아르”로 대표되는 총서를 대중에게 널리 알리는 역할을 담당하였다. 반면에 추리소설 총서들에 대한 부도덕성, 번역의 문제가 곧잘 제기 되기도 하였고, 프랑스 작가가 매우 적었다는 점에서도 적잖은 비판의 대상이 되기도 하였다.

산업화 전략을 취한 1948년부터 1970년대 초반에서 세리 누아르의 인쇄 부수는 1만 1천부에서 권당 3만부로 점차 증가하면서, 당시 일반 문학 작품의 평균 인쇄부수인 9천부의 3배가 넘는 출판 시장 내 수적 우위를 점하게 된다.

1965년에 총서 출간 20주년을 거쳐 68혁명으로 대표되는 ‘사회 변화’의 수용에 세리 누아르 역시 무관심하지 않았다. 65년의 모로코 야당 지도자 벤 바르카의 파리 납치 사건, 68년 5월 6월간 라디오, 신문을 통해 프랑스 전역에 보도된 경찰의 과잉진압과 학생 운동가들의 충돌, 반심리치료 *antipsychiatrie*로 대표되는 다양한 지적 논쟁 등은 추리/범죄 소설가들로 하여금 사회적 문제를 소설화 시키려는 다양한 시도의 재료로 이용된다. 이는 특히 ‘범죄, 강간, 보복 같은 것은 항상 존재하며 세리 누아르 역시 항상 존재 할 것이다. 마차가 없어졌다고 모험 소설이 없어지지는 않았다’라고 한 편집장 마르셀 뒤아멜의 인터뷰에서도 나타난다. 이러한 변화의 과정 속에서 장-파트리크 망세트가 데뷔하였다.

망세트의 첫 TV 인터뷰는 그의 데뷔 장편이자 동료 작가 장-피에르 바스티드 Jean-Pierre Bastid와의 공저 *Laissez bronzer les cadavres*가 출판된지 열흘 뒤인 1971년 1월 12일 (당시 2개 TV채널 중 하나 였던) ORTF의 문학 소개 프로그램 “Variance”의 “Serie Noire” 편에서 나온다. 공저자 바스티드의 연출로 제작된 이 에피소드는 망세트가

대중 매체를 통해 처음으로 모습을 드러내는 순간이기도 했다. 이 에피소드는 세리 누아르 편집장부터 알베르 시모냉, 피에르 시냐크 같은 세리 누아르를 대표하는 선배 기성 작가와 망셰트와 같은 해 데뷔한 프랑스 최초의 여성 범죄소설 작가 자닌 오리야노, 그리고 망셰트와의 개별 인터뷰를 마치 실험 영화처럼 편집해 놓았다는 점에서 매우 특이하다. “마차가 없어졌다고 모험소설이 없어지지 않았다”고 한 뒤아멜의 말처럼, 망셰트는 ‘범죄의 증가가 흥미롭다’고 언급한다. Variance 세리 누아르 편은 “범죄의 진화, 그 중에서도 정치 범죄와 풍속사건 같은 경우, 우리 사회가 이러한 모순을 견뎌 낼 수 있다는 것을 잘 보여주며, 단순한 문명의 한계를 넘어 보편적 조화로 넘어가기 시작했다는 것을 보여준다. 그러니 우리는 이에 기뻐해야 할 것이며, 나도 그러하다”라는 망셰트의 나레이션으로 끝을 맺는다. 들뢰즈(1966)가 세리 누아르의 특성으로 선악 대결같은 형이상학적 세계관에서 벗어나 경찰이 마치 범죄자의 모습을 반영하듯 폭력을 휘두르고 거래를 하는 모습을 강조하고 있다는 점을 강조한 바 있는데, 이는 데뷔작 소설 초판 뒤표지에서도 나타난다: “그 놈의 신부가 납치해 온 애들과 함께 마을에 나타날 멍청한 생각만 안했어도 우리는 우리 금덩이 위에 앉아 평온히 지냈을 거다. 결국 헌병경찰들이 그녀를 찾아 나선다. 우리는 밤낮에 걸쳐 자갈밭에서 지중해 덤불숲에서 무차별적으로 공격당했다.” (실패한 예술가인) 여자 주인공과 강도가 우연히 만나게 되고, 이들을 추격해온 헌병경찰기동대gendarmerie mobile 간의 서부극 수준 대결 끝에 모두 사살로 죽게 되는 내용이 데뷔작이라는 점에서, 우리는 Variance에서 망셰트의 폭력에 대한 언급이 작품 선전에 매우 중요한 부분이라는 점을 알 수 있다.

세리 누아르 총서는 68혁명을 직접적으로 다룬 몇 편의 소설을 출판한 적이 있다. 특히 하계도 당시 이러한 소설 원고가 도착할 때 세리 누아르 편집진측은 대체로 극우 성향 작가들의 음모론 소설로 처음에 생각했었다고 한다. 68년 5월 당시 소르본 사태에 직접적인 원인 중 하나가 Occident이라고 하는 극우 청년단체와 (공산당과 드골 정부 모두에게 불신을 받던) 극좌 청년단체간의 충돌이었다는 점은, 극우/극좌 모두 68에 대한 일반적 인식에 상당한 영향을 주었고 이러한 영향이 어떤 식으로 대중 문화속에서 표현되기 시작했는지를 알 수 있게 해주는 부분이라 하겠다. 망셰트의 *L’Affaire N’Gustro* 역시 이러한 의심을 받았다. 이 작품이 원래 세리 누아르 출간을 목적으로 한 작품이 아니었다는 점, 그리고 원래는 갈리마르 측에서 이 작품의 원고를 받은 곳이 갈리마르 문학 소설을 대표하는 ‘흰색 총서 Blanche’였다는 점은 망셰트가 세리 누아르에 들어온 것은 순수한 작가의 의지라기보다, 출판사와 작가의 협상의 결과물이었다는 점을 잘 보여준다. 그의 일기장Journal 내 67년에서

70년까지의 내용을 보면 망세트는 여러 장르의 소설은 물론이고 철학 (그리고 당시 유행하던 정신분석서)들을 섭렵했음을 알 수 있다. 소설 출간 전까지 망세트는 번역, TV 드라마, (3류) 영화 시나리오 쓰기로 연명하는 상황이었다. 그는 모든 종류의 글 스타일을 최대한 흡수하여 상황에 맞출 줄 아는 일종의 '글쓰기 전문 용역'에 가까웠던 것이다. 자신의 작품에 세리 누아르 출간을 추천 받게 되자, 이를 기꺼이 받아들이며 “세리 누아르에 출간된다는 것 자체가 중요”하다고 한 것은 이러한 맥락에서 이해 가능하다.

L’Affaire N’Gustro 뒤표지를 보면 이 소설 내 납치 되는 세3세계 지도자 은'구스트로 (벤 바르카를 은유하는)가 중심으로 설명되어 있지 않다. 오히려 폭력과 비행을 일삼다 순전 무모한 모험심으로 사건에 휘말리는 주인공 앙리 뷔트롱이 중심으로 묘사 되어 있고, 이는 앙리 뷔트롱의 1인칭시점서술과, 그와 은'구스트로를 청부 살인하는 인물에 대한 3인칭시점묘사가 혼재된 소설의 구성과도 일치한다. 즉 정치 사건에 대한 심도 있는 논의가 아닌, 폭력이 중심을 차지하는 암울한 모험담이 중심이 됨을 소비자이자 독자에게 인식시키고 있는 것이다.

세리 누아르 총서의 소속과 출판사 규모의 홍보를 통해 주목 받는 신인 범죄소설작가 망세트의 위치가 본격적으로 개별적으로 각인된 것은 1973년에 그 전해 (1972)에 출간되었던 그의 세 번째 장편 “*Ô dingos ô châteaux*”가 그해 추리소설대상 Grand prix de littérature policière를 수상하면서 부터다. 그는 그해 8월 16일 공영방송 ORTF의 문학 소개 프로그램 “À livre ouvert”에서 단독 인터뷰를 할 정도로 주목 받는 신인에서 개별적 소개가 가능할 정도의 작가로서의 위치를 차지하게 된다. 인터뷰어는 세리 누아르의 순수문학과는 정반대의 이미지로 인해 개별 작가로는 주목 받지 못했던 작가의 지금까지 위치를 (시청자들을 위해) 상기 하면서, 세리 누아르에 지금까지 작품을 출판한 이유에 관해서 질문한다. 그 이유에 대해 세리 누아르가 망세트를 “예술 작가들[의] 계토에서 벗어나게” 해줌과 동시에 “대중과 관계를 맺게 해주는 것을 가능”하게 해주기 때문이라고 설명한다. 또한 이러한 대중성이 소설 뿐 아니라, 자신의 영화 시나리오 창작활동도 연결시켜주고 있다는 점을 설명하며, 세리 누아르의 광범위한 유통을 통해 (작가 자신이) 문학의 한계를 넘나들고 있다는 점도 강조하고 있다. 이 대답 도중에 화면에서 “1973년 추리소설대상수상작”이라는 선전문구가 크게 줌아웃 되고, 작가의 다른 작품도 같이 보여주면서 홍보효과를 노리고 있다는 것은 흥미로운 점이다. 이는 특히 1968년 10월 1일부터 (1973년 인터뷰 당시에는 3개로 늘어난) 공영방송 ORTF에서 광고가 허용은 되었지만 책 광고는 (라디오나 신문과는 달리) 허용되지 않았다는 점에서 일종의 광고 대응의 역할도 하고 있다는 것을 알 수 있다. 또한 이 당시 그가 막 출판한 5번째 장편

Morgue pleine의 주인공을 언급하면서, 세리 누아르와 미국 하드보일드 소설과의 연관성을 상기시키고 있다. 이는 세리 누아르가 지금까지 낸 책 내용들을 상기시키면서 자신의 책이 세리 누아르 독자들의 기대에 멀리 떨어져 있지 않음을 보여주는 것이라 하겠다.

“*Ô dingos ô châteaux*”는 1975년에 영화로도 제작되는데 제목이 *Folle à tuer* 즉 ‘죽여야 될 미친여자’라는 제목으로 영화화 되었고, 전국적으로 50만 이상의 관객을 동원하였다. 여기서의 형용사 ‘미친 Fou/folle’은 세리 누아르 초판 뒤표지에도 나온다: Savait-elle, Julie la pitoyable étoile de ce ballet macabre, que les autres danseurs étaient bien plus fous qu’elle ? 이 형용사는 문고판본 Carré Noir 뒤표지에도 나온다. 문고판본의 경우 표지에 영화판의 한 장면이 재활용과 동시에, 표지 제목 부분에 원제가 아닌 영화화 제목 *Folle à tuer*이 사용되고 있다. 세리 누아르 초판 뒤표지 문구가 재판에도 그대로 사용되고 있어서, 영화판의 제목을 상기시킴과 동시에, 독자들에게 소설 내용에 대한 힌트를 제공하고 있기도 하다.

“*Morgue pleine*” 발간 전에 망셰트는 4번째 장편으로 무정부주의 테러단체의 납치극을 다룬 “*Nada*”를 출간한 적이 있다. 이 작품은 1974년에 영화화 되었고, 프랑스 국내에서 50만 정도의 관객을 동원 하였다. 이 소설의 뒤표지는 작품의 앞부분을 장식하는 테러범 진압 작전에 투입된 헌병경찰기동대 gendarmerie mobile 대원의 편지 내용의 일부를 담고 있는데, 즉 “모든 것을 파괴하려드는 존재들에게는 무자비한 응징뿐”이라는 상당히 극우단체가 할 법한 표현을 싣고 있는 것이 흥미롭다. 작품 내 테러리스트들이 매우 미숙하게 그려지고, 이를 추격하는 경찰이 이러한 미숙함을 악용하여 협상이 아니라 학살을 하는 모습을 그대로 보여주며, 그리고 경찰의 주장을 그대로 적은 매체 기사 내용이 작품 중간 중간마다 나온다. 즉 국가에 대한 불신을 직접적으로 보여주고 있다. 여기서 알 수 있는 것은, 망셰트와 갈리마르-세리 누아르가 *Nada*를 통해서 총서의 폭력 위주 노선에 벗어나지 않으면서도, 이를 사회 부조리 고발이라는 나름의 ‘공익적’ 모습으로 작품을 선전하고 있다는 점이다. 즉, 소설의 내용의 폭력을 액면가 그대로 이해하여 폭력을 행하는 것이 아닌, 폭력을 통해 사회를 통찰할 수 있을 ‘고차원적’ 이해가 가능한, 예를 들어 학생이나 관리직 같은 최소 대학 학력 이상을 지닌 사람들이 *Nada*의 주 고객층으로 설정되어 있다는 점을 알 수 있다. 여기서 관리직, 70년대부터 주로 Cadres라고 불려오는 계층을 상기할 필요가 있는데, 이는 1976년에 발표하는 “*Le Petit bleu de la côte Ouest*”의 홍보에도 그대로 이용되고 있기 때문이다.

1976년에서 1979년은 망셰트, 세리 누아르 총서, 그리고 이들을 선택한 독자/소비자들 모두에게 새로운 환경이 출현하는 시기로 요약 될 수 있다. 이 시기는 작가 스스로 ‘네오-폴

라르'라는 용어를 처음 쓴 시기이기도 하다는 점이기도 하다. 그리고 이 용어가 확산되기 시작한 과정 역시 범죄소설 생산, 소비의 산업industrielle적, 이벤트événement적 홍보와도 연결된다. 우리는 여기서 산업, 이벤트라는 용어를 산업, 이벤트 자체에만 주목하는 것이 아닌, 산업, 이벤트로 대표되는 대상을 가능하게 하는 작가, 출판사, 독자라는 주체들의 관점과 각각의 관점이 어떻게 매체, 선전 등을 통해 만날 수 있는지 과정에 주목하고 있음을 밝힌다.

1976년에 출판된 그의 일곱 번째 장편 “*Le Petit bleu de la côte Ouest*”는 뒷표지에 ‘관리직 스트레스Malaise des cadres’라는 용어를 사용하면서, 중소기업 사장인 조르주 제르포Georges Gerfaut라는 인물이 억울하게 휘말리는 음모를 이렇게 표현하고 있다: “관리직 스트레스는 정말 장난이 아니지. 당신 아내, 애들, 차, TV 다 버리고 떠나버렸잖은가? 이게 두 웃기는 인간이 당신을 골로 보내 버리려고 한데서 시작되었지. 동무, 그래도 이해 좀 해주게” 마치 프롤레타리아 직원에게 보내는 사장의 (다소 가볍긴 하지만) 호소 같은 이 구절은 1979년 7월 20일 방영된 당대의 유명 문예 홍보 프로그램 ‘Apostrophes’에서 진행자 베르나르 피보Bernard Pivot의 질문 소재가 되기도 하였다. 이 당시 망세트는 작품 보다는 극좌 성향 만화 잡지 *Charlie Mensuel*에서 추리/범죄/대중 소설을 좌파의 시각으로 소개하는 Polar라는 연재물을 ‘Shuto Headline’이란 가명으로 기고하고 있던 상황이었다. 이 이후로도 망세트는 *Le Nouvel Observateur* 기자들이 독립해서 세운 *Le Matin de Paris*에 참여하여, 여기서도 ‘네오-플라르’라는 단어를 사용한 적 있는데 이는 특히 1997년 발행된 *Chroniques*에 실려 망세트와 네오-플라르라는 단어가 긴밀하게 연결 된 것으로 보는 오늘날의 평가의 형성에 큰 영향을 주게 된다.

그러나 동시에 네오-플라르 라는 표현은 비슷한 시기에 등장한 다른 총서 Engrenage와 Sanguine의 홍보에도 사용되고 있어서, 갈리마르 출신 세리 누아르 작가들은 이들이 아류이며 자신들이 원조라는 설명을 해야 했다. 1981년 11월 21일자 *Le Matin de Paris*에서 자신이 “10여년전에 네오플라르 (trait d’union이 없음에 주목할 것)란 단어를 처음 창시하였으며, 자신은 별 뜻 없이 만든 신조어가 다른 사람들이 순진하게 갖다 쓰는 것을 보니 웃음이 나온다”고 설명하고 있다. 이는 망세트가 1979년 *Charlie Mensuel* 11월 호의 기고 내용에서 한 주장과 일치한다는 점에서, 1979년도가 망세트로 하여금 네오-플라르의 정통성을 주장하기 시작한 시기임을 보여준다.

이러한 망세트 연구에서 중요하게 언급되는 첫 번째 사건이 1978년작 이자 8번째 장편 “Fatale”이 세리 누아르에서 출간을 거절당했다는 것이다. 이는 특히 이 작품이 1996년 ‘누보

누보 로망Nouveau nouveau' 혹은 '프랑스식 포스트모던postmoderne 작가'로 불렸던 장 에슈노즈Jean Echenoz의 후기postface와 함께 세리 누아르Série Noire 와 백색Blanche 총서의 혼합 형태로 만들어진 La Noire라는 총서를 통해 재출간되면서 이런 주장이 퍼지는 원인이 되었다. 그런데 이러한 지적은 이 작품이 1978년 1월에 그가 *Charlie Mensuel*에서 (1977년작) "Griffu"라는 작품에서 시나리오를 합작한 바 있는 만화가 Tardi의 커버로 초판이 나왔고, 팸플릿을 통해 "프랑스어권 추리문학에서 가장 재능 있는 작가"의 작품이라는 문구와 함께 홍보되었다는 점을 간과하고 있다. 그리고 이 초판 표지는 갈리마르 사이트에도 나와 있지 않다. *Fatale*은 소설과 만화의 합작으로 발표된 작품이었고, 작품의 매우 단순한 구조 (한 여성 청부업자가 블레빌Bléville이라 (풍자적으로) 이름 붙여진 소도시의 주요 인물을 살해하는 과정 자체를 100쪽에서 걸쳐 묘사한) 가 사실은 범죄문학Polar와 만화bandes dessinées간의 협력collaboration의 결과물일 수 있다는 점을 우리에게 상기해 준다.

1980년부터 1982년까지는 망셰트 작품들의 영화화, 상기한 Charlie Mensuel 평론의 발간 그리고 과거 장편소설의 폴리오Folio 총서 형식 재발매 등을 통해 대중 속에 그가 '범죄소설의 대가'로서 이름이 굳혀지는 시기이기도 했다. 1980년에는 *Le Petit bleu de la côte Ouest*는 *Trois hommes à abattre*라는 제목으로 알랭 들롱Alain Delon 주연으로 영화화되어 200만 관객동원이라는 성공을 거둔다. 1981년에는 (1976년 작이자 6번째 장편인) *Que d'os*가 *Pour la peau d'un flic* 이라는 제목으로 역시 알랭 들롱 주연의 영화화되어 160만 관객을 동원하였다. 1982년에는 *Morgue pleine*이 *Polar*라는 제목으로 영화화되었다. 특이한 것은 *Le Petit bleu de la côte Ouest*와 *Morgue pleine*이 영화 홍보 목적으로 문고판 재출판시 모두 담배 광고를 담고 있다는 점이다. 즉 이 소설들이 소설 자체로 뿐 만 아니라 다른 상품 판매도 가능하게 만드는 사회적으로 확장된 역할을 부여 받은 것이다. 앞서 언급한 흥행 성공의 원인에는 물론 알랭 들롱이라는 프랑스 영화계 최대 월드스타의 명성에 1차적으로 원인이 있을 것이다. 하지만, 이러한 흥행성공은 1980년대 초반의 '폴라르polar'라는 신조어로 대체된 추리/범죄/스릴러 영화 붐을 가져 왔다는 점은 부인 할 수 없기도 하다. 동시에 망셰트라는 인물이 그가 주로 작품을 냈던 70년대 보다 독자층의 숫자가 크게 늘어나는 결과를 가져 왔다.

1983년 10월 19일 France 3 랭스Reims 지방국 기자와의 인터뷰는 망셰트의 마지막 대중매체 출연이기도 하며, 확장된 망셰트의 명성을 확인해 주는 증거이기도 하다. 1979년부터 랭스는 당시로서는 최초였던 추리소설 페스티벌Festival du roman et du film policiers을

유치한 곳이기도 하였고, 1983년은 이 페스티벌이 5회째를 맞이한 해였다. 동시에 망세트 본인은 광장공포증(agoraphobie)으로 인해 외출이 불가능한 상태였는데, 랭스 France 3 뉴스가 그의 인터뷰를 단독으로 따낸 것이다. 인터뷰 말미에 기자는 당시의 폴라르 붐을 '작가의 잘못'이라며 다소 유머러스하게 표현하고 있는데, 작가 역시 이에 동조하고 있다.

80년대는 전반적으로 프랑스 추리/범죄소설계가 대대적인 세대교체가 이뤄진 시기도 하며, 신진 작가, 그중 Engrenage나 Sanguine에서 데뷔하다 세리 누아르로 넘어오거나, 세리 누아르로 데뷔한 작가들이 망세트를 중요한 영감의 원천으로 많이 꼽기도 하였다. 1981년에 출간된 그의 9번째 작품 (이자 생전 마지막 소설이 된) "*La Position du tireur couché*"은 *Le Monde*에서도 네오-폴라르라는 단어를 언급 할 정도의 상황에서 출간되었다. 1982년 5월 7일의 *Le Monde*의 작품평에서 "그의 '작업'이 그에게 일으키는 역겨움을 독자도 느낄 것"이라는 점을 지적하며, 동시에 (극좌로 인식되어 있는) *Charlie Mensue*에서의 비평 활동을 연결시킨다. 기자는 작가의 열정적인 비평 활동에 비해 소설이 너무 어둡다는 점을 지적하며, 68의 정신과 네오-폴라르는 여기서 소개되는 Philippe Carel로 대표되는 다른 신진 작가들에 의해 전승될 것을 암시하고 있다. 여기서 우리는 그의 이미지 자체가 어두워지는 것 역시 매체를 통해서 전해졌다는 것을 알 수 있다. 전술한 광장공포증이나, '역겨움'이라는 사회와 멀어지는 작가의 모습도 매체를 통해 알려지게 되었다는 것은 그가 말년에 얻게 된 은둔의 작가라는 이미지의 기원이 어디서부터 시작되었는지를 보여 주고 있다.

3. 결론

우리는 장-파트리크 망세트라는 작가가 "세리 누아르" 상에서 어떠한 위치를 가지고 있는지, '영향'이라는 단어로 요약되는 소비자의 기대심리에 대해 어떤 식으로 작품 마케팅이 이뤄졌는지를 증명하였다. 특히 몇몇 작품은 판본에 따라 뒤표지 내용이 달라지기도 하는데, 이는 작가의 영향의 변화, 네오-폴라르라는 단어의 확장 전/후를 비교해 볼 수 있게 해주었다. 본 연구에서는 '네오-폴라르'라는 추상적 개념이 출판사, 작가라는 생산자들을 통해 어떤 방식으로 조리되어 독자라는 실질 소비자들까지 전해지는 과정의 증명을 통해, 대중문화라는 일종의 가능성의 장(champ)이 어떻게 현실화 되고 사용가능해지게 되는지를 보여주었다.

대중 문학의 영향은 모두가 인식하면서도, 대중 문학이 가진 방대한 유통 규모로 인해 이러한 것이 어떤 전략을 통해 만들어지고, 누구를 소비자층으로 설정하며, 어떤 식으로 작가를 섭외하고, 어떤 식으로 유통되는지 정확한 확인은 항상 쉽지 않은 것이 현실이다. 그런 면에서 우리의 연구 대상인 네오-플라르, 세리 누아르 그리고 장-파트리크 망셰트의 경우가 이러한 대중 문학 소비의 과정에 대한 추후 연구 방식의 확장에 힌트를 제공함과 동시에, 더 나아가 프랑스 문학, 예술, 사회에 대한 좀 더 심도 있는 연구에 공헌이 되기를 바라는 바이다.

참고문헌

- Manchette, Jean-Patrick, *Romans noirs*, col. Quarto, Paris, Gallimard, 2006.
- _____, *Chroniques*, ouvrage publié sous la dir. de Doug Headline et François Guérif, col. Rivages/Noir, Paris, Éditions Payot & Rivages.
- _____, *Journal 1966-1974*, col. Folio, Paris, Gallimard, 2008.
- 다카하시 데쓰오, 『미스터리와 사회학. 근대적 '기분전환'의 조건』, 고려대학교 일본추리소설 연구회 역, 역락, 2015.
- 에르네스트 만텔, 『즐거운 살인. 범죄소설의 사회사』, 이동연 옮김, 도서출판 이후, 2001.
- 이재룡, 「현재 프랑스 작가산책(제11회) - 어두운 뒷골목, 네오-폴라르(Néo-polar)의 세계」, 『작가세계』, 14(3), 2002, 364-379쪽
- 줄리언 시먼스, 『블러디 머더. 추리소설에서 범죄소설로의 역사』, 김명남 옮김, 을유문화사, 2012.
- Aziza, Claude, Rey, Anne, *La littérature policière*, col. Les guide Pocket classiques, Paris, Pocket, 2003.
- Atack, Margaret, *May 68 in French Fiction & Film: Rethinking society, rethinking representation*, col. Oxford studies in modern European culture, Oxford, Oxford University Press, 1999.
- Boltanski, Luc, *Énigmes et complots*, col. NRF essais, Paris, Gallimard, 2012.
- Le Flahec, Nicolas, Magniont, Gilles (dir.), *Jean-Patrick Manchette et la raison d'écrire*, Toulouse, Anacharsis éditions, 2017.
- Frommer, Franck, *Jean-Patrick Manchette : le récit d'un engagement manqué*, Paris, Kimé, 2003.
- Guérif, François, *Du polar. Entretiens avec Philippe Blanchet*, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2013.
- Lhomeau, Franck, Cerisier, Alban (dir.), *C'est l'histoire de la Série Noire : 1945-2015*, Paris, Gallimard, 2015.
- Mesplède, Claude, Schleret, Jean-Jacques, *Les auteurs de la Série Noire : voyage*

au bout de la Noire, 1945-1995, Nantes, Joseph K, 1996.

Mouchart, Benoît, Manchette. *Le nouveau roman noir*, Biarritz, Seguiet/Archimbaud, 2006.

Pepper, Andrew, *Unwilling Executioner: Crime fiction and the state*, Oxford, Oxford University Press, 2016.

Poučová, Marcela, *Sous les pavés, le noir ! Le roman noir dans la France post-68*, Brno (République tchèque), Université Masaryk, 2017.

Todorov, Tzvetan, "Typologie du roman policier (1966)" in *Poétique de la prose*, col. Poétique, Paris, Seuil, 1971, p. 55-65.

Polar, "hors-série : Spécial Manchette", Éditions Rivages & Payot, 1997.

Les Temps modernes, "Roman noir : pas d'orchidées pour les T.M.", 52e année, Lagny, S.O.D.I.S., août-septembre 1997.

Temps noir. La revue des littérature policières, "Manchette", n° 11, Nantes, Joseph K, mai 2008.

"Série Noire" in *Variations*, émission télé diffusée le 12 janvier 1971, ORTF (<https://www.ina.fr/video/CPF11000063>)

"Jean-Patrick Manchette - *Ô dingos, ô châteaux !*" in *À livre ouvert*, émission télé diffusée le 16 août 1973, ORTF (polarmundi.blogspot.com/2013/10/video-polar-manchette-entretien-1973.html)

"Jean-Patrick Manchette : "Mon roman a été refusé par la Série Noire" in *Panorama*, émission radiophonique diffusée le 13 janvier 1978, France Culture (<https://www.franceculture.fr/emissions/les-nuits-de-france-culture/jean-patrick-manchette-mon-roman-ete-refuse-par-la-serie-noire>)

"Jean-Patrick Manchette - *Le Petit bleu de la côte ouest*" in *Apostrophes*, émission télé diffusée le 20 juillet 1979, Antenne 2 (polarmundi.blogspot.com/2013/10/video-polar-jean-patrick-manchette-1979.html)

"Portrait de l'écrivain Jean-Patrick Manchette" in *Soir édition Champagne-Ardenne*, reportage diffusé le 19 octobre 1983, France 3 (<https://www.youtube.com/watch?v=m8bVoEp1FOk>)

추리소설 : 문학과 사회과학의 교차로

정의진 (상명대)

차례

1. 범죄추리소설의 탄생에 대한 역사사회학적 해석
2. 1841년의 파리와 살인사건
3. 『모르그 가의 살인사건』의 특이성
4. 퀴비에와 스베덴보리
5. 에밀 가보리오와 코난 도일
6. 추리소설의 시학

1. 범죄추리소설의 탄생에 대한 역사사회학적 해석

19세기 중반 경을 기점으로 한 서구 범죄추리소설의 탄생과정과 관련하여, 아마도 가장 널리 유포된 설명방식은 역사사회학적인 설명 방식일 것이다. 산업혁명과 자본주의 경제체제의 발전 및, 농업 중심의 봉건제 시대에는 상상도 할 수 없었던 규모의 대도시들이 형성되어 나간 것이 범죄추리소설 탄생의 사회역사적인 배경이라는 것이다. 이는 19세기 중반을 전후한 시기 유럽과 미국의 대도시들, 즉 런던이나 파리 혹은 뉴욕의 당시 상황을 고려해 보면 어느 정도 이해가 가는 설명이기는 하다. 폭발적으로 인구가 증가하고 규모가 확대되던 당시 유럽과 미국의 수도들은, 사실상 매우 무질서하고 혼란스러운 방식으로 성장하고 있었다. 일

자리를 찾아서 대도시로 유입되던 농촌인구, 그리고 파리나 런던처럼 유럽 주요국가의 수도인 경우 주변 유럽 국가에서 온 이민자들 또한 적지 않았던 상황에서, 상당수의 이주민들은 도시의 구석구석과 변두리에 빈민가를 형성하고 있었다.¹⁾ 이 빈민가들은 노동자 거주지역이기도 하였지만, 동시에 사회적으로 범죄의 온상처럼 취급된 경향이 있다. 게다가 노동자와 빈민들은 빈민가에만 존재하는 것이 아니었다. 19세기 전반기 발자크의 소설들에서 묘사되는 파리 시민들의 거주상황을 보면, 대략 4-5 층 정도의 건물에 집주인과 소득수준이 양호한 사무직, 소득수준이 낮은 육체노동자와 가난한 학생 및 직업이 불분명한 의심스러운 인물들이 각자의 경제적인 여력에 따라 거주공간의 크기와 층수를 달리하여 함께 살아가고, 집주인이 준비하는 식사를 함께 한다. 즉 생-제르맹-데-프레처럼 일찍부터 구 귀족출신들의 거주지역이자 신흥 부르주아들이 합류하던 분리된 구역은 상대적으로 드물고, 여전히 모든 계급계층이 한 지역 안에서 층수와 평수를 달리하여 살아가는 상황이 흔하던 것이 당시 대도시의 삶의 모습이었다.²⁾ 초기 자본주의 대도시의 형성과 성장과정이 무질서했던 만큼이나 도시의 모습 또한 그러했다. 구불구불하게 돌아나가며 서로 엮히는 골목길과 포장이 되지 않아서 질척거리는 길들, 대로변의 가스등 조명을 제외하면 밤이면 완전히 어둠에 잠기는 도시 대부분의 구역들은, 균중으로서 익명성 속에서 살아가는 도시인들에게 삶의 터전인 동시에 범죄의 잠재적 온상처럼 느껴졌으리라는 것이, 추리소설의 탄생과 초기 자본주의 대도시의 환경을 연결 짓는 사회학적 분석의 요지이다. 이와 관련해서 가령 발터 벤야민의 추리소설 탄생과정에 대한 다음과 같은 분석을 예로 들 수 있을 것이다.

도시 생활의 불안정하고 위협적인 양상에 천착한 문학이 도리어 크게 유망할 수밖에 없었다.(...)이 문학은 오히려 대도시의 대중이 담당하는 고유 기능들을 연구한다. 이미 19세기 초의 한 경찰 보고서에서 강조하듯이 그 가운데 하나가 주목을 요했다. 1798년 파리의 한 비밀경찰은 쓰고 있다. “운집한 주민들 속에서 양속을 상기·유지시키기는 거의 언제나 불가능하다. 그 속에서 각 개인은, 말하자면 다른 모든 사람들에게 알려지지 않은 각 개인은 균중 속에 자신을 숨기며 누구 앞에서도 얼굴을 붉히지 않을 수 있다.” 대중은 여기서 반사회분자를 그 추적자들로부터 보호하는 은신처로 나타난다. 대도시의 온갖 위협적인 양상 중에서 가장 먼저 명백하게 드러난 것이 이 양상이다. 이것이 ‘탐정소설’의 기원이다.³⁾

- 1) 당시 파리 외곽 빈민가의 삶은, 보들레르의 『악의 꽃들 *Les Fleurs du Mal*』과 『파리의 우울 *Le Spleen de Paris*』에 수록된 여러 시들의 소재이기도 하다.
- 2) 계급계층별로 파리의 거주지역이 더 세밀하게 분화된 것은, 일차적으로 제2제정기 파리와 일 드 프랑스 지역의 도시사이던 오스만 남작이 주도한 파리 대개조 사업이 완료되던 1860년대이다. 즉 주로 건물의 가장 높은 층 가장 좁은 방에서 살던 노동자들이, 공장들의 파리 외곽 이전과 함께 파리 변두리 지역으로 이주할 수밖에 없었다.

2. 1841년의 파리와 살인사건

자크 랑시에르는 『픽션의 경계들 *Les Bords de la fiction*』에서 범죄추리소설 탄생에 대한 역사사회학적인 해석에 의문을 제기한다.⁴⁾ 랑시에르는 우선 실증적 사실성의 차원에서, 초기 추리소설의 내용과 19세기 중반 신문사회면에 보도된 실제 범죄사건의 뚜렷한 차이를 지적한다. 일단 추리소설의 창시자를 에드가 알렌 포로, 그리고 최초의 범죄추리소설을 『모르그 가의 살인사건』으로 간주하는 입장을 수용한다면, 추리소설이 탄생한 해는 『모르그 가의 살인사건』이 발표된 1841년일 것이다.⁵⁾ 『모르그 가의 살인사건』은 파리를 배경으로 하고 있으므로, 랑시에르는 이 시기를 즈음한 『법정 신문 *Gazette des tribunaux*』에 실린 살인사건들에서 발견할 수 있는 공통점을 분석한다. 그 결과 대부분의 사건들은 대도시의 균중과 익명성 속에 숨어서 암약하는 범죄자에 의해서 저질러진 것이 아니라, 가족 간의 갈등에서 비롯된 것임을 확인한다. 부부나 부자간의 불화, 폭력적인 남편에게 질려버린 간통녀의 애인이나 딸들과의 공모, 유산상속을 둘러싼 친인척간 갈등 등이 대부분의 살인사건의 원인이었다. 따라서 사건을 해결하는 과정 또한 대단한 지적 능력을 요구하지는 않는다. 살인사건이 일어나기 전에 이미 이웃들은 해당 가정의 긴장된 분위기를 감지하고 있거나 다투는 소리를 들었고, 갑자기 실종된 사람에 대해서 그 가족들이 이런저런 핑계를 대든 별 다른 말이 없던 이미 주위사람들은 그 집 사람들이 수상하다고 수군댔고, 실종자 수사이든 발견된 사체에 대한 수사이든 경찰이 수사에 착수하면 대부분의 사건들은 이런저런 정보제공과 밀고로 쉽게 풀렸다. 즉 범죄추리소설 탄생의 기원을 자본주의적 대도시의 성장과 익명의 균중에서 찾는 사회역사적인 설명은, 일단 실증적인 사실성의 차원에서 설득력이 떨어진다. 구체적인 사실과 현장조사를 바탕으로 하는 사회학이나 역사학의 연구태도에 비추어 볼 때, 역설적으로 범죄추리소설 탄생에 대한 역사사회학적 해석은 상당 부분 '자의적인 상상'에 가깝다. 그 해석은 차라리 초기자본주의 도시인들의 도시에 대한 막연한 감정과 불안감을 반영한 것에 가까울 뿐, 실제 저질러진 범죄의 양상과는 분명한 거리가 있다.

3) 발터 벤야민, 황현산 역, 『보들레르의 작품에 나타난 제2제정기의 파리』, 길, 2010, 85-86쪽.

4) Jacques Rancière, *Les Bords de la fiction*, Paris, Seuil, 2017, pp.83-101. 이하의 내용은 이에 대한 요약정리이다.

5) 에드가 알렌 포, 홍성역 역, 『모르그 가의 살인사건』, 『우울과 몽상 : 에드거 앨런 포 소설전집』, 황금연못, 2002, 417-453쪽

3. 『모르그 가의 살인사건』의 특이성

1841년 실제로 저질러진 살인사건과 『모르그 가의 살인사건』의 살인을 비교해보면, 따라서 한 가지 사실은 분명해진다. 에드가 알렌 포는 『모르그 가의 살인사건』을 쓰면서 신문의 사회면 범죄기사나 법정판결 전문 일간지의 기사들을 참조하지는 않았으리라는 점이다. 사실이 작품에서 묘사되는 살인사건은 실제의 어떤 살인범죄와도 닮지 않았다. 우선 이 작품에서 묘사되는 살인에는 어떠한 감정적 동기나 이해관계가 없다. 소설의 서두에서 제시되는 범죄의 잔혹성, 즉 날카로운 칼 같은 것으로 거의 목이 잘려나간 채 마당에서 발견된 어머니와 굴뚝 안에 거꾸로 억지로 밀어 올려져 처박힌 채 발견된 딸의 시신, 난폭하게 어질러진 방안의 상태에도 불구하고, 금화 사천 프랑이 담긴 돈 자루와 서랍 속의 귀중품 등은 고스란히 남아 있었다. 즉 이 사건의 특이성은 범죄의 잔혹함에도 불구하고 돈이나 귀중품이 고스란히 남아 있었다는 점이다. 이에 더해 이 사건의 해결을 가로막는 결정적인 난제는, 범행이 저질러진 방으로는 사람이 들어올 수도 나갈 수도 없는 상황이었다는 점이다. 유일한 외부와의 통로인 방문은, 끔찍한 비명이 들린 상황에서 사람들이 4층의 레스파네 부인과 카미유 양이 사는 집으로 뛰어 올라갔을 때 굳게 잠겨 있었다. 그럼에도 불구하고 범인은 도주했다.

이 사건의 특이성과 난해함 앞에서 경찰과 수사관들은 무기력하다. 반면 오귀스트 뒤팽은 이 사건을 전혀 다른 각도에서 접근한다. 그는 이 사건이 사람이 저지른 것이 아니리라는 가설에 도달한다. 그 단서는 라스파네 부인이 사망한 상태에서도 움켜지고 있었던 머리털과, 카미유 양의 목에 나 있던 ‘깊은 타박상과 깊은 손톱자국’이다. 우선 뒤팽은 라스파네 부인이 쥐고 있던 머리카락이 사람의 머리카락으로 보기에는 현저하게 종류가 다른 털이라는 사실에 주목한다. 그 다음 카미유 양의 목에 난 타박상과 손톱자국을 드로잉을 떠서 그 위에 직접 손을 대 본 결과, 사람 손과는 종류가 다르다는 확신에 도달한다. 그렇게 깊은 손톱자국은 사람의 악력이나 손가락 길이로는 낼 수 없는 상처라는 결론도, 이 사건이 사람이 저지른 것이 아니라는 추론을 가능하게 하였다. 이러한 가정에서 출발해서 사건현장인 방 안을 살펴 본 결과, 창 문 한쪽이 못으로 폐쇄되기 전에는 스프링으로 자동으로 열고 닫히는 문이었다는 사실을 발견한다. 즉 아주 강한 힘이 가해져 못이 뿔뿔히 찢어져 창문이 들어 올려져 열렸지만, 스프링장치에 의해 다시 자동으로 문이 닫혔던 것이다. 뒤팽은 스프링장치 때문에 원위치로 돌아간 부러진 못을 발견한다. 이러한 뒤팽의 추론에 최종적인 확신을 부여한 것은 해부학자이자 생물학자인 퀴비에(Cuvier)의 저서이다. 그의 저서에 서술된 ‘동인도 제도의 거

대한 황갈색 오랑우탄의 해부학적인 모습과 생태에 관한 세부적인 설명'을 읽고, 뒤팽은 범인이 바로 이 오랑우탄이라고 확신한다. 동인도제도의 오랑우탄이 파리의 인가에 출현하였다면 이 오랑우탄은 누군가의 관리 망을 벗어난 오랑우탄일 것이라는 추정 하에, 뒤팽은 우연히 포획한 오랑우탄을 발견하였으니 주인을 찾는다는 거짓 광고를 신문에 내고, 주인인 몰타 선원이 나타나서 오랑우탄이 탈출한 자초지종을 고백하면서 사건은 해결된다.

4. 퀴비에(Georges Cuvier)와 스베덴보리(Emanuel Swedenborg)

엄밀히 말해서 『모르그 가의 살인사건』은 범죄추리소설이 아니다. 오랑우탄이 우연히 사람을 살해한 것은 '사고'이지 범죄가 아니기 때문이다.

5. 에밀 가보리오(Émile Gaboriau)와 코난 도일

6. 추리소설의 시학

초록

추리소설의 탄생에 대한 일반적인 사회학적 해석은, 추리소설이 자본주의의 발전에 따른 근대도시의 형성과 궤를 같이하며 탄생한 장르문학이라는 것이다. 미로와도 같은 어둡고 구부러진 골목길들과 함께, 군중과 익명성이 지배하는 초기 근대도시를 살아가는 대중들의 도시적 삶에 대한 매혹과 공포를 반영하는 새로운 장르가 범죄추리소설이라는 것이다. 그런데 이미 에드가 알렌 포의 추리소설과 이를 프랑스어로 번역한 보들레르의 시대에서부터, 추리소설은 사회학적 조건과 환경을 상회하는 새로운 문학적 근대성에 대한 탐구와도 맞물린다. 새로운 대도시적 삶의 형식과 감각 및 가치관의 한 가운데서 탄생하고 발전하면서, 대중적 차원의 사회성과 시대의 변화에 따른 다양한 문제의식, 이에 따른 새로운 서사형식들을 개척한 추리소설은, 인문사회과학 전반에 걸친 학문적이고 인식론적인 관심의 대상이 되었다. 추리소설에 대한 칼 크라우스, 발터 벤야민 등의 문화사회학적인 해석에서부터, 이를 보다 복합적인 시학과 인문학의 관점에서 재해석하는 자크 랑시에르의 해석, 추리소설의 역사적 발전과정과 분화를 사회학적인 차원에서 분석하는 톱 볼탄스키 등의 연구를 살펴보면, 추리소설 및 대중적 장르문학과 문학 전체의 역사적 함수관계를 살펴본다. 또한 이러한 함수관계가 문학과 문학연구를 보다 개방적이고 간학문적인 관점에서, 즉 사회역사적인 관점에서 이해할 필요성을 제기한다는 사실을 논증하고자 한다.

제 2 분과

장르와 이미지 예술

사회 : 전 지 혜 (숙명여대)

발표 1	한상정 (인천대)	로망 데시네, 혼돈적 만화 장르의 생성과 소멸
발표 2	노시훈 (전남대)	환상문학으로서의 만화 : 『잉칼』과 『우르비칸드의 광기』를 중심으로
발표 3	김영재 (한양대)	SF의 영화적 구현에 관한 연구 : 영화 <컨택트>(2016), <무한대를 본 남자>(2015), <인터스텔라>(2014)를 중심으로
발표 4	이선우 (서울대)	판타지 장르의 현대적 재해석 : 미셸 공드리외의 작품을 중심으로
발표 5	노철환 (인하대)	서부영화에 대한 프랑스식 해석 : 자크 오디아르외의 <시스터스 브라더스>를 중심으로

로망 데시네, 혼돈적 만화 장르의 생성과 소멸

한상정 (인천대)

차례

7. 문제 제기
8. 만화와 시네 로망
9. 로망 데시네
10. 로망 포토
11. 짧았던 로망 데시네의 시대
12. 나가며

1. 문제 제기

‘로망 데시네(roman dessin¹⁾)’는 프랑스에서 1947년에 급작스레 등장했다. 많은 인기를 누렸지만, 1950년부터 연재를 시작한 ‘로망 포토(roman photo)’에 의해 규모가 줄다가 1964년을 마지막으로 모습을 찾기 어려워진, 만화형식의 한 장르이다. 로망 데시네와 로망 포토, 두 장르 모두 여성을 독자군으로 규정한 ‘연애잡지(presse du cœur)²⁾’에 연재하는, 연애를 다루는 감성적 장르였다. 로망 데시네는 장르로서 쇠퇴하여 역사속에서만 이름을 발견할 수 있는데 반해, 로망 포토는 감성적 연애 장르로서는 사라졌지만 형식은 오늘날에도 살아있다.

1) 로망 데시네(roman dessin)는 직역하자면 ‘그려진 소설’이고, 로망 포토(roman photo)는 ‘사진 소설’이다.
2) 이 명명에 대해서는 뒤에서 다시 설명한다.

우리의 관심은, 로망 데시네의 무엇이 독자들의 관심을 끌었으며, 왜 로망 포토의 등장에 의해 사라져 갔는가이다. 또한, 로망 데시네는 완전히 사라진데 반해, 왜 로망 포토는 현재 하는 것인가이다. 연애 스토리에는 그림보다 사진이 더 적합하기 때문인가. 달리 말하면, 특정 장르에는 훨씬 더 고유한 표현방식이 존재한다고 규정할 수 있는 것인가. 아니면 작품 내적인 원인이 아니라 제작이나 유통 환경, 더 나아가 당시의 시대적 사회적 맥락에 의한 것일까. 어떤 필연적 결과가 아닌, 우연한 사건들의 반복에 의한 결과에 불과한 것일까.

이에 대한 대답을 찾기 위해 어떤 이미지를 활용하건, 정지된 칸들의 연쇄로 이야기를 제시하는 방식, 시네 로망(ciné-roman), 로망 데시네와 로망 포토에 대한 기초적인 인식을 공유하며 답변을 찾아보도록 하자.

2. 만화와 시네 로망

이 연구에서 만화라는 용어를 사용할 때는 ‘코믹스(다칸만화)³⁾’를 의미한다. ‘만화’라는 단어 하나로 성격이 판이하게 다른 ‘카툰(한칸만화)’까지 지시하기 때문에, 논의의 혼란을 방지하기 위해 명확히 해 둔다. 만화의 기원은 1896년인데, 이전에도 이미 텍스트와 이미지, 칸들이 등장하며 이야기를 전달하는 형식들은 존재했었다. 이전의 수많은 유사형식들과 1896년과의 분기점은 말풍선이다.

‘시네 로망(ciné-roman)’은 영화의 포토그램을 사용하여 영화와 동일한 이야기를 전달하는 방식이다. 배탕스⁴⁾는 시네 로망의 스타일이 원체 다양하고, 거의 영화의 역사와 궤를 같이 할 정도로 복잡하게 얽혀있어서 그 유형을 모두 정리하여 정의한다는 것은 거의 불가능하다고 언급한다. 그는 로망 데시네와 로망 포토와 관련된 한, 언급할 수 있는 시네 로망은 프랑스에서 1930-40년대에 유행했던 시네 로망이라고 제한하고 있다. 도판 1과 2를 보면, 포토그램을 사용하는 방식이 완전히 다르다. 도판 1은 포토그램에 어떤 변용도 없이 동일한 사이즈로 그대로 칸이 되어있고, 내부에 말풍선도 없다. 텍스트는 칸 밖에 배치되어 있으며, 발화자의 이름이 명기된 채, 발화한 대사를 적어두고 있다. 만화형식이라기 보다는 만화 이전의 형식들에 더 가깝다. 도판

3) A comic in the US means a comic strip or strip cartoon.
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

4) Jan Baetens, *Pour le roman-photo*, Les Impressions Nouvelles, 2017, p.12.

2는 포토그램을 그대로 사용하지 않고 특히 배경을 흐리는 방식으로 변용하여 사용하고 있고, 칸들의 크기도 다르며, 내부에 말풍선을 삽입하여 대사처럼 활용하고 있다. 제작년도가 1956년인 이 작품은 만화형식에 포괄할 수 있으며, 이미 로망 데시네와 로망 포토의 영향이 엿보인다. 양자 모두 영화의 포토그램을 활용했다는 차원에서 시네 로망의 범주에 들어가지만, 하나는 만화가 아니고 다른 하나는 만화이다. 도판 1처럼 포토그램을 그대로 나열만 한다면, 이는 분명 만화라고 보기 어렵다. 도판 2처럼 비록 카메라로 찍은 이미지지만, 창작자의 의도대로 가공하여 재배치 하며 텍스트와 말풍선, 칸들의 연쇄성을 살려낸다면 얼마든지 만화형식으로 다룰 수 있다.

만화로 규정하기 위해, 칸을 그림으로 채우는 것은 가능하고, 사진으로 채우면 불가능하게 되는 것일까. 사진의 픽진성은 문제가 되지 않는다. 오히려 사진으로서 대상을 재현하는데 있어서 그림처럼 모든 여건을 제어할 수가 없다는 점, 포착의 우연성 등이 논의될 수 있을 것이다. 하지만, 작가의 그림에도 우연성은 존재할 수 있으며, 100% 작가의 원래적 의도대로 실현된다고 보기는 어려울 것이다. 더군다나 포착의 우연적(작가가 원하지 않았던) 결과는 포토샵으로 해결할 수 있다. 디지털 이미지들이 이미 만화를 상당수 점령하고 있는 것을 보면, 사진이라는 이유로 만화에서 제외하긴 어렵다.



〈도판 1〉 《Drôle de drame》 de Marcel Carné, 1937



〈도판 2〉 《Terre sans Pardon(Three Violent People)》 de Rudolph Maté, 1956

3. 로망 데시네

로망 데시네는 먼저 이탈리아에서 1946년 6월 29일에 모습을 드러냈다. 이탈리아에 남아있던 시노 델 뒤카(Cino Del Duca)⁵⁾의 형제들은 <그랑 호텔(Grand Hôtel)>이라는, 영화⁶⁾의 이름을 딴 주간지를 창간했다(도판3). 표지에는, 멋지게 차려입은 두 남녀가 영화관 입구로 향하는 모습이 보인다. 이들이 보러 가는 영화의 제목은 ‘연결된 영혼(Anime incatenate : Ames ensorcelées)’으로, 사실상 이 잡지에 첫 번째로 연재된 발터 몰리노(Walter Molino)⁷⁾의 로망 데시네 작품 이름이다. 칸들의 연쇄 속에 말풍선의 꼬리로 표시하고 있는 대사는 소문자로, 나레이션이나 설명은 대문자로 구분하고 있다(도판 4)⁸⁾.



〈도판 3〉 <그랑 호텔> 창간호 표지, 1946 〈도판 4〉 <우리 둘> 165호에 실린 작품, p. 3, 1950

- 5) (1899 - 1967). 이탈리아 출신의 출판사업가이자 영화 제작자. 1932년 프랑스에 정착해서 1934년에 몽디알 출판사를 만들었다. 1947년 <우리 둘> 잡지의 창간 이후 15개의 연애잡지를 만들어서, 연애자지계를 장악했다. 이탈리아와 프랑스 양국에 몽디알 출판사의 잡지들이 배포되었다.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Cino_Del_Duca
- 6) 1932년 에드먼드 굴딩(Edmund Goulding) 감독 작품. 그레타 가르보(Greta Garbo), 존 베리모어(John Barrymore), 조안 크라포드(Joan Crawford), 월레스 비어리(Wallace Beery)가 출연했다.
- 7) (1915-1997). 이탈리아의 뛰어난 만화가이자 일러스트레이터. 주로 일러스트와 삽화를 그리다가 1938년에 ‘바이러스(Virus)’라는 만화작품을 연재하기 시작했다.
- 8) 다른 이미지들은 해상도가 너무 낮아서 로망 데시네의 다른 작품의 이미지를 제시한다.

프랑스에서는 1947년 5월 14일, 이 잡지의 포맷을 그대로 가져와서 크기를 좀 줄인 이후 <우리 둘(Nous Deux)>이라는 격주간 잡지⁹⁾로 출간한다. 이 잡지를 발행한 시노 델 뒤카의 몽디알 출판사(les Éditions mondiales)는 1935년부터 어린이를 위한 그림책들을 주로 출간했었고 그 활동은 전쟁 중에도 계속 이어졌다. 종전 이후 출판 붐이 일어나면서 만들어진 이 잡지는 이후 프랑스에서 ‘연애잡지’라고 불리게 될 유형의 기원이기도 하다.

배탕스는 이 창간호의 구성에 대해 상세히 설명¹⁰⁾하고 있다. 당시의 잡지들은 종전 이후의 어려운 종이배급 상황 때문에 분량이 많지 않았다. 이 잡지 역시 16페이지에 불과했다. 표지 이후, 몰리노의 첫 번째 로망 데시네인 4-5페이지 정도¹¹⁾의 ‘연결된 영혼’, 6-7페이지는 완다 봉타(Wanda Bontà)의 연재 소설 ‘어느 부인의 일기(Le journal d’une épouse)’ 1화, 이어서 여성 또는 남성 독자의 이름으로 진행되는 ‘증언’, 이어서 두 번째 로망 데시네인 ‘값비싼 눈물(Les larmes d’or)’이 실려있다. 이 작품은 킬리오 베르톨레티(Giulio Bertolotti)가 작화를, 엘리사 트라파니(Elisa Trapani)의 시나리오로 만들어졌는데, 이 시나리오 작가는 유명한 감성소설 및 연애소설 연재작가라고 한다. 마지막 페이지들은 세 개의 코너로 구성되었는데, 우선 리노 페라리(Rino Ferrari)와 리노 알레르타렐리(Rino Albertarelli)가 삽화를 그린, 다양한 이야기들을 엮은 ‘발생했어요(c’est arrivé)’ 코너이고, 나머지 두 개는 독자들의 편지 코너이다. 하나는 남성인 프랑시스에게 보내는 코너인 ‘사무실’이고, 다른 하나는 여성인 완다 봉타에게 보내는 ‘황금실(fil d’or)’이다. 배탕스가 연재소설에 대해서만 페이지를 밝히고 있기에 정확하진 않지만, 앞표지(1), 로망데시네(4), 소설(2), 증언(1), 로망 데시네(4), 세 코너(3), 뒷표지(1) 정도로 추정할 수 있을 것이다. 새로 생긴 잡지의 16페이지 중, 8 페이지를 로망 데시네가 차지하고 있으니, 로망 데시네의 잡지라고 볼 수 있다.

이렇게 구성된 잡지를 ‘연애잡지’라고 부르는데, 지에에 따르면¹²⁾, 이 용어는 여성 대상의 잡지들 중에서도 다양한 종류의 감성적 픽션들로 이뤄진 잡지를 의미한다. 주로 연재소설(feuilletons), 실화(histoires vécues)¹³⁾, 로망 데시네나 로망포토 같은 이미지 스토리들로

9) 1947년 7월 2일 5호부터 주간지로 바뀐다. 이 작품이 실린 1950년 165호는 첫 번째 로망-포토가 실린 호이기도 하다.

10) Jan Baetens, ‘le roman photo images d’une histoire’, pp. <Arabeschi> 13호, 2014, pp. 194-195.

11) 각 항목들이 정확하게 몇 페이지에 대한 설명은 없다. 종이가 귀할 때이니 16페이지의 한 페이지를 목차로 썼을지는 알 수 없어서, 4페이지에서 5페이지 사이일 것이라고 언급했다.

12) Sylvette Giet, <un film en planches dessinées : le roman dessiné>, 2001, 각주 2 참조.
<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article109> 2001

13) 1938년에 창간된 <콩피당스(Confidences)>라는 잡지는 북미의 잡지를 모방한 것인데, 여기에서 주로

구성되었다. 당시 몇 백만부씩 팔릴 정도로 인기를 끌었고, 60년대 말 이후 서서히 약해졌으며 오늘날엔 <우리 둘>만 남아있다. 우리에게 식상할 수 있는 이러한 포맷이 당시로서는 아주 새로운 여성 대상의 잡지였다고 한다.

지에¹⁴⁾는 당시 <우리 둘>이 출간 허가를 받기 위해 잡지의 성격을 규정한 부분을 연구했는데, ‘픽션에 근거해서 아주 특별한 방식으로(...) 영화를 종이에서 만나게 하는 것’, 즉, ‘종이위에 그려진 영화’라고 설명했다는 것이다. 2년 뒤에 발간된 또 다른 연애잡지인 <마음껏(A tout cœur)>¹⁵⁾이 규정하고 있는 로망 데시네에 대한 언급을 참조해보자. “감각적이고 독창적인 작품 속에서 여러분들은 소설의 매혹, 연극의 사실성, 영화의 움직임 발견할 것이다¹⁶⁾.”

비의도적, 또는 숙고 없이 출발한 용어와 대상의 본질이 어긋나는 경우¹⁷⁾는 오늘날에도 자주 벌어지는 일이다. 로망 데시네라는 용어는 원래의 의도와 어긋난 것이든지, 아니면 무의식적으로 본질을 드러낸 것이다. 종이지만 영화이고 싶다는 영화적 지향에 따르자면, ‘로망 데시네’보다 ‘시네 데시네(ciné dessinée), 그려진 영화’가 맞을 것이다. 영화와 가깝다고 볼 수 있는 부분은 주인공의 시각적 묘사와 다이내믹한 연출이다. 만화에서 가장 많이 쓰는 선화(線畵)가 아니라 사진적인 또는 영화적인 사실성을 부여하기 때문이다. 오늘날 우리의 시선으로 보았을 때, 로망 데시네 작품들에서 의도대로 종이에 그린 영화라든가, 영화의 움직임 등을 발견하긴 쉽지 않을지도 모른다. 하지만 1940년대에서 50년대의 선화들로 구성된 만화들을 생각한다면, 당시의 독자 입장에서 본다면, 로망 데시네에 등장하는 입체적 인물들이나 다이내믹한 연출은 충분히 영화적으로 보였을 것이다.

시네 데시네가 아니라 로망 데시네가 사용되고 정착된 이유는, <우리 둘>의 창간호에 잡지의 부제로 등장했기 때문이다. 종이위에 그려진 영화를 강조하는 용어를 만들고 싶었지만, 이러한 의도는 잠재되어 있던 본질에 대한 애착에 무너졌는지도 모른다. 로망 데시네는 영화를 각색한 작품에서 출발한 것이 아니다. 영화 대신 소설이라는 단어를 선택한 로망 데시네는 영화적이라기보다는 허구적 스토리를 강조하면서 무언가 기존의 만화와는 다르다는 것을 보여주고 싶어한 결과일지도 모른다. 말 그대로 ‘그려진 소설’, 즉 ‘그려진 이야기’로, 만화를 규정해왔던 주된 접근법 중의 하나와 맥락이 닿아있는 것이다. 말풍선만 제외하고 나면 거의 만화형식에

여성독자들의 고백이라는 컨셉으로 글들을 실었다고 한다.

14) Sylvette Giet, 위의 글.

15) 다르코(Dargaud)가 1949년 5월에 출간한 주간지.

16) Sylvette Giet, 위의 글.

17) 우리나라에서 ‘디지털 코믹스’가 아니라 ‘웹툰’이라는 용어를 사용하고 있는 경우.

가까이 갔던 루돌프 퇴퍼가 1845년 자신의 책¹⁸⁾에서 자신의 작품을 설명하면서 ‘판화문학(littératures en estampes)’이라고 규정했던, 또는 오늘날 만화라는 용어가 있음에도 불구하고 꼭 ‘그래픽 노블(Graphic Novel)’ 또는 ‘이미지 문학’이라고 부르는 경향들이 바로 그것이다.

용어가 지칭하는 의미와 무관하게 이 장르의 특징을 살펴보자. 이 장르는 만화라는 형식의 완성도 차원, 즉 만화라는 표현형식을 얼마만큼이나 최대한 다양하게, 한계점에 도달할 때까지 활용하는가의 차원에서 보자면 높은 수준¹⁹⁾이 아니다. 그 이유는 장르적 규칙에서 기인한다. 우선 로망 데시네는 스토리적 측면에서 연애잡지의 성격, 남녀 간의 애정을 주제로 감성적 자극을 목적으로 다루는 감성소설²⁰⁾이라는 성격과 별개로 존재할 수 없다. 감성적 스토리의 전달과, 그를 통해 독자들의 감성을 건드려야 하는 것은 이 장르의 사명과도 같다.



〈도판 5〉 ‘어느 밤의 미스테리들’, n°470,
1956년 6월



〈도판 6〉 ‘연결된 영혼’, n°10, 1947년 8월

18) Rodolphe Töpffer, Essai de physiognomonie, Genève, Autographié chez Schmidt, 1845

19) 예를 들어, 어떤 만화들은 자신의 구성물을 최대한 활용하되, 스토리를 전달하려고 하지 않는다.

20) 프랑스의 감성소설에 대한 연구는 다음의 논문 참조. 한상정, ‘프랑스의 감성소설과 연애소설에 나타난 "감성성"의 연구 —순정만화의 "감성성"의 이해를 위하여’, 〈한국언어문화〉 35권, 2008.

외형적으로 이 만화의 가장 가시적인 특징은, 담채화법으로 묘사한 영화배우와 닮은 등장 인물이다. 당시의 인쇄역량으로는 사진보다 이러한 수채화 기법이 훨씬 더 제대로 인쇄되었다고 한다. 밝은 곳에서 어두운 지점까지의 단계를 폭넓게 드러낼 수 있는 이 기법 덕분에 인물과 배경의 섬세하고도 입체적인 표현이 가능하다. 이 재현방식은 말풍선이라는 도구가 부여하는 현실성 - 즉 마치 눈앞에서 인물들이 직접 이야기하는 것 같은 - 을 강화하는 방식이기도 하다. 마치 살아있는 인간의 얼굴 같다는 점 뿐 아니라, 영화배우의 얼굴들과 유사하다는 점 때문에 독자들이 ‘그려진 영화(cinéma dessinée)’라고 불렀는지도 모른다. 당시 독자들은 로망 데시네의 주인공이 어느 영화배우인가²¹⁾를 쉽게 알아볼 수 있었다고 한다. 도판 5를 보면, 오늘날의 우리도 곧바로 오드리 헵번이라는 배우를 떠올릴 수 있다. 당시 헐리우드와 유럽 영화의 주인공들, 클라크 케이블, 비비안 리, 제임스 딘 등이 전혀 다른 성격을 지닌 채 빈번하게 나타났다. 하지만, 얼굴만 가지고 왔을 뿐, 원래 영화에서의 캐릭터를 가져오는 것은 아니었다. 인간을 사실처럼 묘사한다는 것만이 아니라, 어쩌면 환상적인 얼굴과 신체를 보여주는 것이다. 이러한 인물묘사 스타일을 지에는 ‘환상적 리얼리즘(réalisme fantasmatique)²²⁾’이라고 지칭한다.

그리고 페이지 내에서 칸들의 다이내믹한 연출 역시, 감성의 파고를 다루는 장르들의 특징이라고 볼 수 있다. 예를 들어 도판 6을 보자. <우리 둘> 잡지 1호부터 연재되던 첫 번째 작품의 10번째 연재물²³⁾이다. 1947년에 발표한 작품임에도 불구하고, 산에서 난 사고에서 여성 주인공을 구하는 장면이다. 설사 자세한 텍스트를 읽을 수 없다 손 치더라도, 각기 다른 칸들의 크기와 모양의 배열, 각 칸들 속의 플랜의 변화와 역동성은 상당히 뛰어나다. 20살부터 일러스트 작가로 활동하던 몰리노가 23살(1938년)부터 만화작업을 시작했다면, 1946년이라면 만화가로서의 경력만 거의 10년이 되는 지점이므로 역량이 성숙되었을 시점이기도 할 것이다. 이처럼, 동일한 네모난 칸들로 페이지를 구성하는 방법과는 차별적인 연출법은 우리나라에서 순정만화라고 불렀던, 전형적인 감성만화들의 페이지 연출법²⁴⁾(도판 6)과도 맥락이 맞닿아 있기도 하다.

이탈리아에서 이 장르는 <그랑 호텔>내에 1969년까지 지속했다. 프랑스에서 로망 데시네

21) Jan Baetens, 위의 잡지, p. 180

22) Sylvette Giet, 앞의 글.

23) 1호부터 10호까지 연재되었으므로, 40-50페이지 정도의 분량으로 한 작품이 완결되고 있었다고 볼 수 있다.

24) 감성적 연출법에 대해선 저자의 선행연구가 있음. ‘감성만화의 이미지 서사의 주 특성으로서의 연극성’, <미학예술학연구> 26권, 2007.

는 새로운 연애잡지에, 또는 몽디알 출판사(Éditions mondiales)의 다른 잡지들에 연재되었고, 연재물의 단행본이나 그냥 단행본으로도 출간되기도 했지만, 그래도 가장 강력했던 영역은 연재였다. 로망 데시네는 다양한 소재 및 배경으로 확장되었다. 고대에서 중세, 나폴레옹에서 짜르를 다룬 역사에서 소설이나 전설까지 등장했다. 연애잡지의 가장 많은 페이지를 차지했었고, 많을 때는 한 호에서 세 작품까지 연재되기도 했다. 하지만 점점 더 로망 포토가 연애잡지의 페이지들을 차지하기 시작했다. 지에는 1998년 자신의 저서에서 <우리 둘>에 실린 마지막 로망 데시네가 1963년 5월에 종결된 ‘위대한 십자군’²⁵⁾이라고 언급하고 있으나, 2001년의 글에선 1964년까지 연재된 <퀴바디스(Quo Vadis ?)>라는 영화 각색물이었다고 제시하고 있다. 1969년까지 <파리-주르(Paris- Jour)>같은 다른 일간지에 미미하게 그 모습을 모인 뒤 완전히 사라졌다.

4. 로망 포토

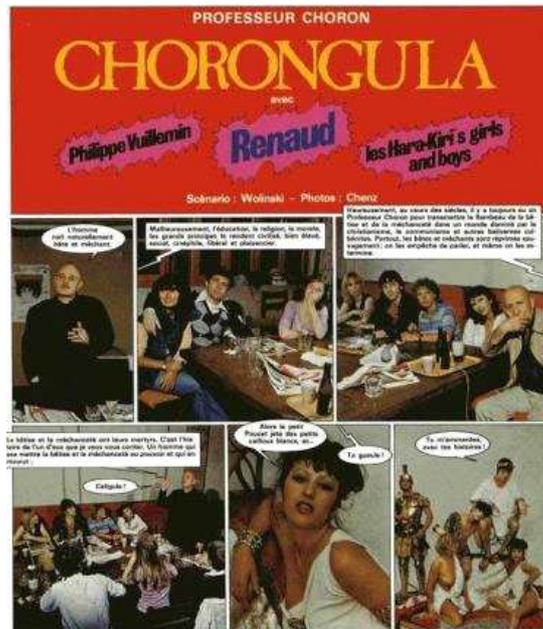
최초의 로망 포토는 ‘마음 속 깊은 곳(Nel fondo del cuore : Au fond du coeur)’이라는 작품이며, 이탈리아의 잡지 <내 꿈(Il Mio Sogno)>에 1947년 7월 20일에 등장했다. 프랑스의 경우 로망 데시네와 마찬가지로 차용과 번역에서부터 출발했다. 1949년 6월 27일에 창간한 <페스티벌(Festival)>이라는 연애잡지에 처음으로 등장했다. 배탕스는 비록 최초의 로망 포토가 실린 곳은 <내 꿈>과 <페스티벌>이지만, 당시 로망 포토를 가장 압도적인 장르로 만들었던 잡지는 이탈리아의 <그랑 호텔(Grand Hotel)>과 프랑스의 <우리 둘>이라고 평가²⁶⁾한다. 이 대표적인 두 잡지에 실린 첫 번째 작품은 1950년, <그랑 호텔>에 ‘너를 사랑하고 그리고 이별을 말한다(T’aimer et te dire adieu)’이고 <우리 둘>에는 같은 해 8월 9일에 실린 ‘사랑의 여명에서(A l’aube de l’amour)’(도판 7 참조)이다.

25) Sylvette Giet, *Nous Deux 1947-1997 : Apprendre la langue de cœur*, Leuven & Paris, Peeter & Vrin, 1998, p. 49.

26) Jan Baetens, *Pour le roman-photo*, Les Impressions Nouvelles, 2017, p. 10.



〈도판 7〉 〈우리 둘〉 165호, p.2. 1950년



〈도판 8〉 〈하라-키리〉, 1980

도판 2과 도판 7, 시네 로망과 로망 포토를 비교해보자. 즉각적으로 파악할 수 있는 차이점은 영화의 포토그램을 사용했느냐, 아니면 별도로 촬영을 해서 사용했느냐 라는 점이다. 후자를 위해서는 별도의 시나리오, 출연진 캐스팅, 촬영, 포스트 프로덕션이 수행된 결과물이다. 영화의 포토그램이 아니더라도, 사진의 팝진성은 마치 한 편의 영화처럼 보이게도 한다. 그러나 배탕스는 이러한 제작 기법상의 차이보다, 로망 데시네가 시네 로망과는 전혀 다른 로망 포토만의 미학을 만드는데 기여했다고 주장²⁷⁾한다. 즉, 연애잡지에 실렸던 로망 데시네의 감성적 픽션성이 그대로 로망 포토에 전수된 것이다. 로망 포토는 초반엔 연애잡지의 작은 부분만 차지했지만 1950년대 중반²⁸⁾에 이르면 로망 데시네를 완전히 밀어내고 가장 많은 페이지를 차지하는 대표적인 장르가 되었다. 로망-포토에서 완전히 새로웠던 부분은, 이전과는 비교할 바 없이 독자들의 적극적인 참여²⁹⁾를 끌어냈다는 점이다. 독자들은 배우로 지망하건, 아니면 스스로 직접 로망 포토를 만들어보건, 로망 포토에 대해 적극적인 액션을 취했다. 1956년에 “로망 포토 제작법(Comment faire un roman-photo)”같은 책이 발간될

27) 위의 책, p. 12.

28) 지에는 〈우리 둘〉에서 1958년까지는 로망 데시네가 더 많은 페이지를 차지했다고 분석한다.

29) Jan Baetens, 위의 잡지, p. 183.

정도였다. 일반 독자의 참여를 넘어, 로망 포토는 배우로 데뷔하기 전 배우지망생들이 활동하던 무대이기도 했다. 다양한 예비 영화배우들³⁰⁾이 로망 포토의 등장인물로 활동했다.

하지만 60년대 초에 텔레비전이 등장하고 텔레비전이 유력한 미디어가 되면서 압도적이었던 인기는 점차 줄어들었다. 모든 잡지들의 판매량이 줄었고, 멜로드라마들 역시 텔레비전으로 옮겨갔고, 점점 더 스테레오타입이 반복적으로 재생산되면서 감성소설로서의 로망 포토의 시대³¹⁾도 저물었다.

5. 짧았던 로망 데시네의 시대

로망 데시네와 로망 포토는 연애잡지의 범주 내에서, 작품 내적인 층위에서, 스토리적인 층위에서 '감성적 연애물'이며, 만화의 하위 장르이다. 로망 데시네가 만화라는 것을 부인할 사람이 없다면, 로망 포토, 직접 그린 대신 직접 찍은 사진을 활용하는 이 장르에 대해선 이견이 있을 수 있다. 하지만 이미지, 텍스트, 말풍선, 칸들, 이 모두의 융합적 작용으로 메시지를 전달하는 형식은, 현존하는 표현형식 중에서는 만화밖에 없다. 사진 이미지는, 만화의 칸 속에 삽입될 때 이미 그 독자성을 보장받지 못한다. 주위의 다른 칸들과 함께 의미를 생성할 뿐이다.

이러한 공통점에도 불구하고, 로망 포토가 자리 잡으면서 로망 데시네가 점차 사라진 이유는 무엇인가? 로망 데시네를 통해 충족하던 독자들의 욕구가 로망 포토를 통해서도 충분히 만족되었기 때문일 것이다. 로망 포토가 등장하면서, 로망 데시네로 할 수 있었던 모든 것을 대체할 수 있게 되었다는 의미이기도 하다. 두 장르의 중요한 차이점들은 이미지의 성격, 그리고 페이지 연출이다. '환상적 리얼리즘'의 범주에 해당하는 이미지는 그를 실현시켜줄만한 배우들의 사진으로 대체할 수 있을지 모르나, 감성적 장면들을 위한 칸들의 배치, 페이지 연출만은 사진보다 그림이 훨씬 더 다양하고 역동적이다. 사진은, 필연적으로 사각형의 테두리를 지닌다. 그려진 그림이 자유로운 테두리 속에서 마음껏 과장이나 변형을 할 수 있는 것과는 다르다. 인물들의 감성에 대한 전달은 딱딱한 네모 테두리의 반복보다, 자유로운 변형에 어울린다. 따라서 로망 포토로의 이양이 이해되지 않는다. 이는 결국, 로망 데시네가 보유한

30) 소피아 로렌도 데뷔 이전에 로망 포토의 배우로 활동했다.

31) Jan Baetens, 위의 잡지, 183-185.

감성적인 페이지 연출이 유의미하게 작동하지 않았다는 뜻이거나 또는 로망 포토의 네모적 페이지 연출로도 감성성을 충분히 만족시킬 수 있었다는 뜻이다.

로망 포토가 로망 데시네를 대체해버린 가장 큰 이유로, 지에는 당시 독자들의 의식 속에서 '로망 데시네는 영화의 대체물'이라는 인식이 강하게 자리 잡고 있었다는 점을 지적한다. 2차 세계 대전 중 프랑스를 점령했던 독일은 1941년에는 영국영화를, 1942년엔 미국영화 상영을 금지³²⁾했다. 종전이 될 때까지 프랑스 관객들은 헐리우드 영화를 만날 수 없었다. 종전 이후 프랑스에서의 미국문화는 영향력을 발휘했고, 로망 데시네 역시 그 영향 하에 존재했다. 지에의 분석은, 독자들이 만화를 보면서 영화적 즐거움을 모색했다는 의미로 해석할 수 있다. 만화에서 발견할 수 있는 영화적 즐거움은 무엇일까. 만화적 즐거움이란, 정지된 칸들 속에서 상호보완적인 이미지와 텍스트들을 엄청나게 빠른 속도로 읽어 들이면서 다음 칸들로, 다른 칸들로 넘어가며 자신만의 고유한 리듬으로 머릿속으로 스토리를 연결시켜가는 과정에 있다. 만화적 즐거움은 바로 이 과정을 가장 매끄럽게 진행하게 도와주는 페이지 연출에 있다. 소리도, 움직임도 없는 로망 데시네에서 만화적 즐거움이 아니라 영화적 즐거움을 찾았다면, 그것은 등장인물의 영화적 묘사, 즉 팝진성을 보여주는 묘사법밖에 없다. 페이지 연출이라는 만화적 즐거움은 독자들의 선택을 받지 못했다는 의미이기도 하다. 이는 장르의 문제가 아니라, 독자의 문제이고, 당시의 시대적 상황의 문제이다. 독자들의 욕구를 중심으로 본다면, 로망 데시네는 만화의 한 장르라고 할 수 없다. 독자들이 로망 데시네에 요구하는 장르의 규칙이 만화형식의 본질과는 무관한, 부차적인, 소소한 부분이기 때문이다. 로망 데시네는 분명 만화의 특이한 한 하위 장르였지만, 독자들은 그렇게 인식하지 않았다. 그들에게 로망 데시네는 만화의 장르도 아니고, 그렇다고 영화의 장르도 아니었던 것이다. 로망 데시네는 헐리우드적, 미국적 삶에 대한 호기심으로 가득 찬 전후 연애잡지에 나타났던, 표현형식의 고유성이라는 시점에서 보자면 당시의 혼돈들에 대한 물증에 불과한 것이다.

로망 데시네에게 부여된 영화의 대체물이라는 인식은, 인쇄기술의 발전³³⁾과 더불어 그 역할이 빠른 속도로 로망 포토에 넘어갔다. 인물이 등장하는 사진을 인쇄하는 것보다, 담채화법으로 그려진 섬세한 그림, 그리고 그림에 직접 대사를 적어서 인쇄하는 것이 훨씬 더 효과적이었던 시대가 저물었다. 로망 데시네에게 요구했던 인물들의 팝진성, 환상적인 리얼리즘을, 로망 포토가 더 잘 구현한 것이다. 부차적으로 50년대 중반이 넘어가면서 연애물의 남녀

32) 장 피에르 장콜라, 김혜련 옮김, 프랑스 영화사, 동문선, 2003, p. 76.

33) 지에와 배탕스 둘 모두 인쇄기술의 발전에 따른 결과라는 점을 지적하고 있다.

관계가 조금 더 평등하게 묘사가 되기 시작했다고는 하나, 그것은 로망 포토만 선택할 수 있는 변화가 아니다. 그것보다는 오히려, 멜로드라마적인 연애물에서 약간씩 현실적인 연애물로 바뀌어 나갔다는 점에 주목해야 할 것이다. 현실성이, 사진을 더 적절하게 받아들이게 만들었고, 동시에 지에가 지적하듯이 그림보다 사진이 좀 더 세련된 모던한 표현방식³⁴⁾으로 여겨져서인지도 모른다.

두 번째의 문제, 로망 포토의 네모적 연출로도 감성적 전달을 충분히 잘 할 수 있었기 때문이라는 분석에 대해선, 긍정적으로 볼 수 있다. 두 가지 측면인데, 하나는 연애물의 성격이 좀 더 현실적으로, 좀 더 딱딱하게 변한 것에서, 다른 하나는 감성의 직접적 분출만이 감성을 전달할 수 있는 방법은 아니기 때문이다. 직접적인 분출에서 절제되고 간접적인 표현방식으로서의 이전이 발생했다고 볼 수 있을 것이다.

또 하나 흥미로운 지점이 있다. 로망 데시네는 역사에서 완전히 사라졌다고 평가받는 대신, 로망 포토는 더 이상 감성적 연애물이 아님에도 불구하고 그 형식만이 아니라 명칭도 살아남았다. 로망 포토는 도판 8이 보여주듯이, 전혀 다른 사회비판적이며 전투적 성격의 잡지 <하라-키리(Hara-kiri : 할복)>에서 1964년경부터 <우리 둘> 같은 연애 잡지를 비판하는 방식으로 활용되기 시작했다. 연애잡지의 구성물로서의 성격을 부여받을 수 밖에 없었던 로망 포토는 거의 동시대에 장르의 조롱 및 파괴가 수행되었다. 로망 포토는 태생에 붙어있던 감성적 연애물이라는 내용적 제한, 장르적 규칙에서 벗어나서 하나의 형식으로써, 확장되어 존재하게 되었다. 만약 <하라-키리>류의 활용이 없었다면, 이 형식 역시 로망 데시네와 함께 영화의 대체물로서 사라져갔을지도 모른다. 도판 9에서 보듯이 최근까지도 감성소설과는 완전히 별개로, 만화의 한 장르로서 발간되고 있다. 최근 마르세이유에 있는 공공미술관에서 커다란 <로망-포토> 전시회³⁵⁾를 열기도 했다. 반면 그 누구도 라바테의 <이비쿠스>³⁶⁾를 방드 데시네(bande dessinée, 만화)라고 부를 뿐, 로망 데시네라고 부르지 않는다(도판 10 참조). 이제 담채화법은 로망 데시네에서 완전히 벗어났고, 로망 데시네라는 혼돈적 장르는 만화의 역사에서 사라진 것이다.

34) Sylvette Giet, *Nous Deux 1947-1997: Apprendre la langue du coeur*, Leuven & Paris, Peeters & Vrin, 1998의 책을 참조했다고 함

35) 2017-2018. mucem.org/programme/exposition-et-temps-forts/roman-photo

36) <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article63>에서 재인용. 원래

« Coloriage, picturalité et gros sous », *Les Cahiers de la bande dessinée* n° 60, nov.-déc. 1984, pp. 35-39. 만화의 오랜 전통인 선화를 뛰어넘고 있다는 것.



〈도판 9〉 Amélie Laval, '미역들의 조합(Le Syndicat des algues brunes)', 2018



〈도판 10〉 파스칼 라바테, '이비쿠스', 1998

6. 나가며

로망 데시네라는 장르의 역사적 소실은 오늘날 테크놀로지에 휘둘리고 있는 우리에게 시사점을 제시한다. '아바타'라는 풀 3D 애니메이션의 광풍은 채 3년도 끌지 않았다. 지금은 그 자리를 가상현실, 증강현실이 차지하고 있다. 만화형식에 가상현실이나 증강현실을 엮겠다는 시도도 어렵지 않게 발견할 수 있다. 로망 데시네에게 영화적 경험을 바라듯이, 만화에 게 가상현실적 경험을 바라는 것과 다를 바가 없다. 만화형식에 가상현실적 기술을 입히는 것이 불가능하다고 이야기하는 것이 아니다. 단지 그 결과물은 만화 형식이 아닐 것이라는 점이다. 이를 보여주기 위해 멀리 갈 필요도 없다. 온라인상에 처음으로 다양한 디지털만화를 시도했을 때, 소리나 움직임을 적극적으로 결합시켰던 시도들은 모두 실패했다. 클릭 한

변에 끝까지 자동으로 움직이는 웹툰이라든가, 클릭할 때마다 화면이 튀어나오거나 움직이는 시도들은 서서히 사라졌다. 만화형식에 있어 소리나 움직임은 최소한으로, 독자의 개별적 경험을 방해하지 않는 한도에서만 가능할 뿐이다.

이 연구에서는 의도적으로 로망 데시네를 여성적 장르로 규정하는 부분을 제외했다. 로망 데시네가 여성독자들을 대상으로 하는 연애잡지에서 시작하고 사라진 것은 맞지만, 그렇다고 여성적 장르라고 규정할 수 있는가에 대해서는 논증해야만 하는 부분이 너무 많고, 그것이 가능하긴 한가에 대한 의문점이 있기 때문이다. 차후의 연구를 위해 몇 가지 언급만 남겨두려고 한다. 이런 연애잡지에 연재된 작품들³⁷⁾이 가장 관습화된 여성의 이미지를 강화시키는데 기여했다는 비판들이 있는 반면, 다른 연구자들³⁸⁾은 이 작품들이 변화해가는 여성들의 멘탈 - 즉 성적 도덕성이나 가족내의 관계들-의 변화과정을 그대로 보여줄 뿐 아니라 새로운 도덕이나 가족관계를 주인공들의 모습을 통해서 더 가속화시켰다고 분석하고 있다.

37) Jan Baetens, 위의 잡지, pp. 183-184.

38) 관련해서 1959년에 발간된 가브리엘라 파르카(Gabriella Parca)는 '이탈리아 여성들이 고백하다(Les Italiennes se confessent)'라는 책에서 당시의 여성들이 로망 포토 잡지에 보낸 편지들 속에, 우리가 생각하는 것과 전혀 다른 모습들을 보여주고 있다는 점을 지적했다.

환상문학으로서의 만화 : 『잉칼』과 『우르비칸드의 광기』를 중심으로

노시훈 (전남대)

1.

프랑수아 레이몽(François Raymond)과 다니엘 콩페르(Daniel Compère)는 1994년에 펴낸 『환상문학의 거장들(*Les maîtres du fantastique en littérature*)』에서 환상만화(bande dessinée fantastique)를 환상문학(littérature fantastique)에 포함되는 것으로 소개하면서 그것이 20세기에 가장 대중적인 예술 장르들 가운데 하나가 되었지만 환상의 영역을 넘보는 경우는 드물다고 언급하고 있는데, 그들이 그 주장의 근거로서 내세우고 있는 것은 환상소설의 각색이 거의 흥미를 끌지 못하였다는 것이다.¹⁾ 그러나 이 책에서 환상문학이 경이장르(le merveilleux), 공상과학소설(science-fiction), 추리소설(roman policier), 판타지(fantasy), 공포물(gore) 등을 포함하고 있는 것처럼 환상만화의 범위를 확대한다면 거기에는 헤아리기 어려울 정도로 많은 작품들이 포함될 수 있다.

만화를 지금까지 부당하게 대접받고 문학에서 배제되어온 의사(擬似)문학(paralittérature)으로 보는 관점²⁾에서는 환상만화를 환상문학에 포함시켜 연구하는 것이 마땅하다. 그런데 여기에서 우리가 유의해야 할 점은 두 장르가 의존하고 있는 매체가 서로 다

1) François Raymond & Daniel Compère, *Les maîtres du fantastique en littérature*, Paris: Bordas, 1994, p. 237.

2) 이에 대해서는 노시훈, 「문학작품의 만화 각색을 통해서 본 문학과 만화의 상호매체성」, 『프랑스문화예술연구』 29, 2009, pp. 99-102 참조.

르기 때문에 환상적인 것(le fantastique)의 표현과 수용에 있어 차이가 있을 수 있다는 것이다. 만화는 문학과 마찬가지로 문자를 사용하지만 그와 더불어 이미지를 사용하며, (프랑스 만화에서 텍스트가 지면에서 큰 비중을 차지한다고는 하더라도) 이미지를 보다 더 중요한 표현수단으로 삼고 있기 때문에 그 표현과 수용에 있어 문학과 다를 수 있다.

따라서 여기에서는 이와 같은 매체의 차이를 고려하여 환상문학으로서의 만화의 가능성을 고찰하고자 한다. 이러한 고찰을 위해 문학에서의 환상의 문제를 다양한 관점에서 깊이 있게 다루고 있는 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov)의 『환상문학서설(Introduction à la littérature fantastique)』(1970), 로즈메리 잭슨(Rosemary Jackson)의 『환상성: 전복의 문학(Fantasy: the literature of subversion)』(1981), 캐스린 흄(Kathryn Hume)의 『환상과 미메시스: 서양문학에서의 현실에 대한 반응(Fantasy and mimesis: responses to reality in Western literature)』(1984)을 통해 만화의 환상문학으로서의 가치를 조명하는 한편 환상만화의 고유의 특성에 대해 연구하고자 한다. 분석 대상 작품으로는 공상과학장르에 들어가는 알렉상드르 조도로프스키(Alexandro Jodorowsky) 글, 뫼비우스(Moebius) 그림의 『잉칼(Incal)』(1981-1988)과 브누아 페테르스(Benoît Peeters) 글, 프랑수아 스키텐(François Schuiten) 그림의 『우르비칸드의 광기(La fièvre d'Urbicande)』(1985)를 선택하였는데, 그것은 둘 모두 1980년대의 걸작으로 평가받는 프랑스-벨기에 만화로서 뒤에서 다룰 환상성의 문제를 잘 드러내 보여주기 때문이다.

II.

1980년부터 『메탈 위틀랑(Métal hurlant, '울부짖는 금속'이라는 뜻)』이라는 공상과학 만화 잡지에 연재되기 시작한 『잉칼』은 『어둠의 잉칼(L'Incal noir)』(1981), 『빛의 잉칼(L'Incal lumière)』(1982), 『아래의 것(Ce qui est en bas)』(1983), 『위의 것(Ce qui est en haut)』(1985), 『다섯 번째 본질 1부: 꿈꾸는 은하계(La cinquième essence, 1ère partie: Galaxie qui songe)』(1988), 『다섯 번째 본질 2부: 디폴 혹성(La cinquième essence, 2ème partie: La Planète Difool)』(1988)의 총 6부로 이루어진 앨범으로 출판되었다. 그 내용은 미래 세계에서 사립탐정인 존 디폴(John Difool)이 놀라운 힘을 가지고 있는 잉칼이라는 피라미드를 손

에 넣음으로써 디포(Deepo), 아니마(Animah), 솔뤼(Solune), 메타 바롱(Méta-Baron), 타나타(Tanatah), 개머리 킬(Kill tête de chien)과 함께 암흑으로부터 우주를 구한다는 것이다.

『우르비칸드의 광기』는 스퀴텐과 페테르스가 1983년부터 출판하기 시작한 ‘어둠의 도시들(Les cités obscures)’ 연작의 두 번째 작품이다. 이 연작에서는 같은 태양계에 속해있으나 지구의 정반대편에 위치하여 지구에서는 전혀 볼 수 없는, 그러면서도 그 문명은 우리의 것과 거의 흡사한 신비한 혹성의 여러 도시들에서 일어나는 이상한 사건들을 다루고 있는데, 『우르비칸드의 광기』에서는 건축가인 유겐 로빅(Eugen Robick)이 작은 육면체의 철 구조물이 점점 자라서 우르비칸드 시 전체를 뒤덮는 이상한 사건이 벌어지면서 겪는 일들을 그리고 있다.

III.

토도로프는 ‘환상적인 것’을 ‘기이와 경이 사이의 분할선(ligne de partage entre l'étrange et le merveilleux)’³⁾으로 보고 그것과 그 특징을 『환상문학서설』에서 다음과 같이 정의·설명하고 있다.

그렇게 우리는 환상적인 것의 중심에 이른다. 바로 우리의 세계, 악마도 공기요정도 흡혈귀도 없는 우리가 알고 있는 이 세계에서, 이 친숙한 세계의 법칙들로는 설명될 수 없는 사건이 일어난다. 그 사건을 지각한 사람은 가능한 두 해결책 가운데 하나를 선택해야 한다. 하나는 그 사건이 감각의 착각, 상상력의 산물이어서 세계의 법칙들은 그대로 남아있다고 생각하는 것이고, 다른 하나는 그 사건이 정말로 일어났고 그것이 현실의 일부분이지만 이때 그 현실은 우리가 알지 못하는 법칙들에 의해 지배된다고 생각하는 것이다. 또는 악마는 환상, 상상적인 존재라고 생각하거나 아니면 다른 생명들처럼 실제로 존재하지만 우리가 그것을 드물게 만날 뿐이라고 생각하는 것이다.

환상적인 것은 이러한 불확실성의 시간을 차지한다. 우리는 두 대답 가운데 하나를 선택하자마자 환상적인 것을 떠나 인접한 장르인 기이한 것이나 경이로운 것으로 들어가게 된다. 환상적인 것은 자연법칙만을 알고 있는 존재가 겉보기에 초자연적인 사건에 직면하여 겪게 되는 망설임이다.⁴⁾

3) Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris: Seuil, 1970, p. 31.

4) *Ibid.*, p. 29.

이것[환상적인 것]은 세 가지 조건이 충족되기를 요구한다. 먼저, 텍스트는 독자가 등장인물들의 세계를 살아있는 사람들의 세계로 간주하고 거론된 사건들에 대한 자연적 해석과 초자연적 해석 사이에서 망설이게 만든다. 다음으로, 이 망설임은 등장인물도 마찬가지로 느낄 수 있다. 그렇기 때문에 독자의 역할은 말하자면 한 등장인물에게 위임되며, 동시에 망설임은 표현되어 작품의 주제들 가운데 하나가 된다. 순진한 독서의 경우, 실제 독자는 그 등장인물과 자신을 동일시한다. 마지막으로, 독자가 텍스트에 대하여 어떤 태도를 선택하는 것이 중요하다. 즉 그는 '시적' 해석만큼 알레고리적 해석을 거부할 것이다. 이 세 요구가 동등한 가치를 갖는 것은 아니다. 첫 번째와 세 번째는 진정으로 장르를 구성하지만 두 번째는 충족되지 않을 수도 있다. 그럼에도 불구하고 대부분의 예들은 세 조건을 모두 충족시킨다.⁵⁾

앞서 보았듯이 환상적인 것은 망설임의 시간 동안에만 지속된다. 이 망설임은 자신들이 지각하는 것이 통설대로의 '현실'에 속하는지 아닌지를 판단해야 하는 독자와 등장인물에게 공통된 것이다. 이야기의 끝에서, 등장인물은 아니더라도 독자는 그럼에도 불구하고 결정을 내려야 하며, 둘 가운데 하나의 해결책을 선택함으로써 환상적인 것으로부터 빠져나온다. 만일 그가 현실의 법칙들이 변하지 않은 채 묘사된 현상을 설명해줄 수 있다고 판단하면 그 작품은 다른 장르인 기이한 것에 속한다. 반대로, 만일 그가 그 현상을 설명할 수 있는 새로운 자연법칙들을 인정해야 한다고 판단하면 우리는 경이 장르 속으로 들어간다.⁶⁾

『우르비칸드의 광기』에서 작은 육면체의 철 구조물이 점점 자라나는 사건이 발생하자 로빅은 그것이 '이상한(curieux, 28)⁷⁾ 일이라고 느끼면서도 지구의 것과 같은 자연법칙들에 따라 그것을 설명하려고 노력한다. 그러나 그가 자신의 이름을 따서 '로빅의 네트워크(le réseau de Robick, 35)'라고 그것을 명명하면서 계속해서 과학적 설명을 시도하지만 끝내 그것에 성공하지 못하기 때문에 그는 결국 그 현상을 '알지 못하는 법칙들에 의해 지배'되는 것으로 받아들인다. 따라서 토도로프의 표현에 따르면 등장인물인 로빅이 '자연적 해석과 초자연적 해석 사이에서' 망설이다가 결국 후자 쪽을 선택하였기 때문에⁸⁾ 이 만화가 '경이 장르 속으로 들어간다'고 할 수 있다. 독자의 입장에서 육면체의 철 구조물의 성장이 신비한 혹성의 도시인 우르비칸드에서 이루어지기 때문에 이러한 판단을 따를 수밖에 없다.

5) *Ibid.*, pp. 37-38.

6) *Ibid.*, p. 46.

7) 괄호 안의 숫자는 François Schuiten & Benoît Peeters, *La fièvre d'Urbicande*, Paris: Casterman, 2009에서 인용된 쪽 수를 나타낸다.

8) 이는 로빅이 "네트워크가 우주 시대에 들어갔다"(88)고 말하면서 그 존재를 인정하고 그것의 미래에 대해 예언할 때 드러난다. 비록 그가 에필로그에서 네트워크를 다시 보았을 때 "네트워크는 아무것도 아니야! 나는 끝까지 그렇게 믿을 거야..."라고 말하지만 그가 그 존재를 부인하는 것은 아닌 것으로 보인다.

그러나 스퀴텐과 페테르스의 만화에서 이처럼 세 가지 조건 가운데 필수적인 첫 번째와 선택적인 두 번째가 충족된다고 해서 필수적인 세 번째가 충족된다고 할 수는 없다. 토도로프는 독자가 초자연적 현상을 알레고리적으로 해석하는 경우, 텍스트를 문자 그대로와는 다른 의미로 받아들여 해석에 있어서의 망설임이 사라지기 때문에 환상적인 것이 성립할 수 없다고 보았다. 『우르비칸드의 광기』의 마지막에 덧붙여져 그 도시의 멸망과 전설상의 네트워크의 존재에 대해 설명하고 있는 『네트워크의 전설(*La légende du réseau*)』에 따르면 네트워크는 ‘화학적 은유(*une métaphore chimique*)’로도 ‘속박의 물질화 현상(*la matérialisation d'un carcan*)’으로도 볼 수 있고 또 다른 열 가지 관점에 따라 그것을 다양하게 해석할 수 있기 때문에 그것을 알레고리적으로 해석하는 것이 얼마든지 가능하다. 그러나 이 다양한 해석들 가운데 어떤 것을 따라야 할지 명확하지 않고 그 불안정한 해석과 함께 망설임이 계속될 수 있기 때문에 토도로프의 세 번째 조건은 필수적인 것이라고 보기 어렵다. 『우르비칸드의 광기』가 제기하는 이러한 의문은 만화에만 적용될 수 없고 환상장르 전체에 공통된 것이라고 할 수 있기 때문에 환상만화를 다른 장르와 구별하게 해주는 특징은 다른 데서 찾아야 할 것이다. 만화는 시각적 형상화를 통해 문제가 되는 대상을 단번에 제시할 수 있기 때문에 ‘이상한’ 사건이 실제로 일어난 것으로 믿게 만든다. 예를 들어, 육면체의 철 구조물은 모서리가 길어지고(25), 책과 책상을 뚫고 커지고(28), 로빅의 팔을 통증을 주지 않으면서 꿰뚫고(38), 집을 관통하고(39), 도시 전체를 뒤덮고(67), 도시를 넘어 우주로 뻗어나가는데(86), 그 모습이 그림으로 제시됨으로써 현실감이 더 커진다. 이 점에서 만화는 경이장르로의 해석을 용이하게 만들어주는 효과가 있다고 말할 수 있다.

IV.

토도로프가 환상적인 것을 장르의 차원에서 설명했다면 잭슨은 그것을 심리적 차원에서 설명한다. 그녀는 『환상성: 전복의 문학』에서 그의 책이 “문학적 형식의 사회적·정치적 함의를 고려하지 못하고 주의가 텍스트의 효과와 그 운용 방법에만 국한되어 문학 텍스트의 형식들과 그 문화적 형성을 관련시키기 위해 다시 밖으로 이동하지 않는다”⁹⁾고 비판하는데, 그

9) Rosemary Jackson, *Fantasy: the literature of subversion*, London: New York: Routledge, 1981, p. 6.

비판의 이유는 그녀가 “환상이 특징적으로 문화적 속박으로부터 비롯된 결핍을 보상하려고 하며, 부재와 상실로 경험되는 것을 추구하는 욕망의 문학”¹⁰⁾이라고 보는 데 있다. 그녀는 다음과 같이 욕망의 환상론을 주장한다.

환상은 욕망을 표현하는 데 있어 두 가지 방식으로 작동할 수 있다(‘표현하다’의 서로 다른 의미들에 따라). 환상은 욕망에 대해 ‘말하거나’ 그것을 나타내거나 보여줄 수 있고(묘사, 표시, 명시, 언어적 발화, 언급, 기술의 의미에서의 표현), 또는 욕망이 문화적 질서와 연속성을 위협하는 방해 요소일 때 그것을 ‘추방’할 수 있다(압착, 압박, 제명, 힘으로의 제거의 의미에서의 표현). 많은 경우 환상문학은 두 기능을 동시에 충족시키는데, 그것은 욕망이 ‘말해지고’ 그래서 작가와 독자에 의해 대신 경험되는 것을 통해 ‘추방’될 수 있기 때문이다. 이러한 방식으로 환상문학은 문화적 질서가 놓여있는 토대를 가리키거나 제시하는데, 왜냐하면 그것이 짧은 순간 동안 무질서, 불법, 법과 지배적인 가치 체계 밖에 있는 것을 향해 열리기 때문이다. 환상적인 것은 문화의 말해지지 않은 것과 보이지 않는 것, 즉 그동안 침묵을 강요당하고 보이지 않게 되고 감추어지고 ‘부재하는’ 것으로 만들어진 것을 추적한다. 첫 번째 기능으로부터 두 번째 기능으로의 이동, 명시로서의 표현으로부터 추방으로서의 표현으로의 이동은 그것이 욕망을 실현하고 보이지 않는 것을 보이는 것으로 만들며 부재를 발견하려는 불가능한 시도에 대해 말하기 때문에 환상적 서사의 반복적인 특징들 가운데 하나이다.¹¹⁾

잭슨은 ‘문화의 말해지지 않은 것과 보이지 않는 것’, ‘그동안 침묵을 강요당하고 보이지 않게 되고 감추어지고 부재하는 것으로 만들어진 것’이 가득한 곳이 무의식이므로 “문학에서 환상이 무의식적 제재들을 매우 노골적이고도 반복적으로 다루고 있음”¹²⁾에도 토도로프가 환상의 연구에 있어 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)를 배제하는 것을 비판한다. 따라서 우리는 환상만화를 이러한 차원에서 분석해볼 필요가 있는데, 『잉칼』은 이에 대한 적절한 예를 제공한다.

선행연구에 따르면 『잉칼』은 프로이트뿐만 아니라 카를 구스타프 융(Carl Gustav Jung)의 이론을 따르고 있는데, 이를 통해 우리는 이 만화가 잭슨이 말한 바와 같이 결핍과 부재와 상실과 관련된 욕망의 이야기임을 발견할 수 있다.

『잉칼』이 ‘타나토스[thanatos]’, ‘오이디푸스 콤플렉스[complexe d’Oedipe]’, ‘거세 불안[angoisse de castration]’, ‘퇴행[régression]’과 같은 프로이트의 이론들을 참조하고 있기는 하지만 『안달루시아의 개[Un Chien Andalou]』와 같이 꿈을 소재로 한 작품을 분석하는 데 유용한 도구였던 프로이트의 꿈 이론은 『잉칼』이 제기하는

10) *Ibid.*, p. 3.

11) *Ibid.*, pp. 3-4.

12) *Ibid.*, p. 6.

의문들을 푸는 데는 큰 도움을 주지 못한다. 『잉칼』의 해석에는 오히려 용의 꿈 이론이 도움이 된다. 그것은 주인공 존 디폴의 이름이 우리에게 알려주는 바와 같이 그가 꿈이 자신을 발견하기 위해 자신의 내부로 떠나는 여행이라고 할 수 있는데 용이 꿈을 무의식의 도움으로 자신을 새롭게 발견하게 하는 계기로 보았기 때문이다. 그에 따르면 꿈은 의식에서 억압되거나 무시된 것들을 의식에 다시 통합하게 함으로써 정신적 균형을 회복하고 정신의 전체성을 되찾게 한다. 그의 관점을 통해 『잉칼』을 살펴보면 작품에 등장하는 존 디폴의 분신들은 용이 말한 정신의 네 가지 기능을 나타내며, 메타 바롱은 그에게 있어 발달되지 않았기 때문에 개발해야 하는 성격을 의인화한 것이다. 또한 여주인공 아니마는 존 디폴의 여행의 안내자로서 그가 자신에 대한 발견을 성공으로 이끌도록 돕는 그의 무의식이며, 타나타는 그것을 방해하는 아니마의 부정적인 측면이다. 마지막으로 양성구유체인 앵페로라트리즈[Impératrice]와 솔린, 그리고 두 개의 뒤엉킨 삼각형은 꿈을 통해 되찾으려는 정신의 통합과 전체성을 상징한다. 종합하자면 『잉칼』은 결국 잃어버린 정신의 균형과 전체성을 회복하고자 하는 존 디폴의 무의식과 관련된 꿈 이야기라고 할 수 있다.¹³⁾

위와 같이 『잉칼』은 ‘잃어버린 정신의 균형과 전체성을 회복하고자 하는 존 디폴의 무의식과 관련된 꿈 이야기’로 꿈의 ‘보상적’ 기능을 잘 보여주기 때문에 환상적인 것의 심리적 설명을 뒷받침해주는 좋은 예가 된다. 더구나 만화는 시각적으로 욕망을 ‘명시’할 수 있기 때문에 서사의 환상성을 한층 더 높여준다고 할 수 있다. 예를 들어, 이 만화에 등장하는 디폴의 네 분신(I, 27-28, 38; II, 17, 23; III, 5)¹⁴⁾은 용이 말한 네 가지 정신 기능, 즉 ‘사고(pensée)’, ‘감정(sentiment)’, ‘감각(sensation)’, ‘직관(intuition)’을 나타내는데, 하나씩 등장했을 때는 그 분신이 억압되거나 무시된 정신 기능임을 알려준다. 또한 지하세계에서 디폴이 조우한 거대한 사이코 쥐들(Psycho-Rats)은 ‘심리적 불안’을 표상한다(III, 6-9).

V.

흙은 토도로프나 잭슨과 달리 환상을 ‘현실에 대한 반응’으로서 설명한다. 환상과 미메시스(mimesis)를 문학을 생산하는 두 가지 층동으로 보는 흙은 『환상과 미메시스: 서양문학에서의 현실에 대한 반응』에서 미메시스를 “다른 사람들이 당신의 경험을 공유할 수 있다는 펄

13) 노시훈, 「만화 『잉칼』에 나타난 꿈의 융적 해석」, 『프랑스문화연구』 13, 2006, pp. 206-207.

14) 팔호 안의 로마 숫자와 아라비아 숫자는 『잉칼』에서 인용된 부분의 권 수와 쪽 수를 나타낸다.

진성과 함께 사건, 사람, 상황, 대상을 모방하고 묘사하려는 욕망”으로, 환상을 “권태로부터의 탈출, 놀이, 비전, 결핍된 것에 대한 갈망, 독자의 언어적 방어를 우회하는 은유적 이미지들에 대한 요구와 같이 기지의 사실을 변화시키고 현실을 바꾸려는 욕망”으로 정의하며, 서로 다른 장르와 형식 속에서 두 가지가 특색 있게 혼합되어 나타난다고 주장한다.¹⁵⁾

나아가 흠은 “일치된 현실로부터의 이탈(departure from consensus reality)”¹⁶⁾인 환상이 현실에 대한 반응으로서 미메시스와 함께 문학에서 사용되는 방식에 따라 문학을 환영문학(literature of illusion), 비전문학(literature of vision), 교정문학(literature of revision), 각성문학(literature of disillusion)으로 나누었다. 현실도피(escapism)로서 “독자에게 대접이 좋고 아침을 잘하는 왕국에서 편히 쉴 기회를 제공하는” 환영문학은 목가, 추리소설, 외설문학과 같은 대중문학에서 볼 수 있다. 표현문학(expressive literature)이라 할 수 있는 비전문학은 “독자에게 현실에 대한 새로운 해석을 제시하고 새로운 세계에 대한 정서적 관여의 즐거움을 제공”하는데, “그 현실은 긍정적이든 부정적이든 우리의 일상적인 삶의 진부하고 활기 없는 현실보다 풍부하다.” “도피문학과 교훈문학 사이에 놓인 중간 형식”인 이 문학에서 “작가는 자신의 해석을 우리에게 지적으로나 도덕적으로 강요하지도 않고 매력적인 동화에 동의하도록 우리에게 아침을 하지도 않는” 대신 “우리의 정서에 관여하고, 현실에 대한 그의 해석이 우리의 해석과 다를지라도 적어도 그것을 고려해보도록 설득하려 한다.” 교정문학은 표현문학과 마찬가지로 “현실에 대한 새로운 해석에 주의를 환기시키지만 그에 더하여 작가가 내놓은 현실에 대한 해석을 독자가 받아들이고 그 해석에 맞추기 위해 삶과 세계를 교정하기를 강요한다.” 그 작품들에서 “작가는 적어도 개혁을 위한 상징적 프로그램을 제공하고, 이러한 노선의 행동에 대한 동의를 부추기거나 강요하려 한다.” 각성문학에서 “현실은 알 수 없는 것이라고 선언되며”, “이러한 소름끼치는 신념을 가지고 살고 있는 작가들은 독자들에게 그들의 감각이 거짓말쟁이이고 그들의 가정들은 근거가 없다는 것을 증명하여 그 가능성을 인식하게 함으로써 독자들 흔들려고 하며”, “우리의 확신을 때려 부수고, 우리의 신뢰를 도려내며, 세련됨의 부족을 조롱한다.” 그것은 “교훈문학과 같이 독자의 목종을 강요하지만 그것과 달리 어떠한 행동의 프로그램도 제공하지 않는다.”¹⁷⁾

『잉칼』과 『우르비칸드의 광기』는 위의 네 가지 가운데 비전문학에 들어간다고 할 수 있는

15) Kathryn Hume, *Fantasy and mimesis: responses to reality in Western literature*, New York: Methuen, 1984, p. 20.

16) *Ibid.*, p. 21.

17) *Ibid.*, pp. x iii - x iv.

데, 이 문학의 기법에는 부가적(additive)·공제적(subtractive)·대조적(contrastive) 기법이 있다. 혹은 “제시된 세계가 우리의 일상적인 현실보다 현저하게 충만하고, 풍요롭고, 다양하고, 생생하다면, 또는 우리가 우리의 현실의 많은 부분을 무의식적으로 무시하고 있다는 것을 상기시킨다면” 그것은 부가되거나 증강된 세계로 부가적 기법과 관련된다고 보았다. 다음으로 공제적 기법과 관련된 “공제된 세계는 인간의 경험의 많은 부분을 생략한, 현실에 대한 매우 좁은 정의이거나 작가가 예상된 요소, 특히 행동들 간의 논리적 연결을 지워버린 세계”를 말한다. 마지막으로 대조적 기법과 관련된 “대조적 세계는 그것이 현실의 복잡함을 두 관심의 대상으로 정제한다는 점에서 공제된 세계의 특별한 부분 집합이며, 둘 사이의 긴장은 현실의 속성에 관한 해석을 형성”¹⁸⁾하는 세계이다.

『잉칼』은 꿈 이야기를 통해 ‘우리가 우리의 현실의 많은 부분을 무의식적으로 무시하고 있다는 것을 상기’시킨다는 점에서 ‘부가되거나 증강된 세계’를 보여주는 부가적 기법을 사용하고 있다고 할 수 있다. 보통 실제 꿈에서는 공제된 세계에서처럼 많은 부분이 생략압축대체되고 논리적 연결이 지워지는 데 반해 디폴의 꿈에서는 무의식의 매우 다양한 요소들이 표출됨으로써 매우 풍성한 세계가 만들어진다. 『우르비칸드의 광기』는 평행우주론을 상기시키는 신비한 흑성과 지구를 대비시키는 데서 볼 수 있는 것처럼 ‘현실의 복잡함을 두 관심의 대상으로 정제’하고, ‘둘 사이의 긴장’을 통해 ‘현실의 속성에 관한 해석을 형성’한다는 점에서 대조적 기법을 사용하고 있다고 할 수 있다. ‘그리스 신전(temples grecs)’, ‘이집트 피라미드(pyramides égyptiennes)’, ‘콜로세움(Colisée)’, ‘폴 발레리 대학(Université Paul Valéry)’을 언급하는 점에서 지구의 쌍둥이 별이라 할 수 있는 공간에서 벌어지는 육면체의 철 구조물의 성장이라는 이상한 사건은 끊임없이 우리 세계의 현실에 대해 고찰하게 만든다. 이와 같은 기법들을 통해 두 만화는 ‘현실에 대한 새로운 해석을 제시’하고 ‘그것을 고려해 보도록 설득’한다. 만화가 환상장르에서 갖는 장점은 ‘부가되거나 증강된 세계’와 ‘대조적 세계’를 다양한 방법으로 표현할 수 있다는 데 있다. 예를 들어, ‘어둠의 도시들’ 연작에 속하는 다른 만화 『기울어진 아이(*L'Enfant penchée*)』(1996)에서는 신비한 흑성의 도시인 알락시스(Alaxis)의 “경우에는 흑백 펜 선화(線畵)를 이용한 일련의 ‘그래픽 계열(bande graphique)’”, 지구의 경우에는 흑백 사진을 이용한 포토로망(photo-roman) 혹은 ‘포토그래픽 계열(bande photographique)’이 등장”¹⁹⁾하여 두 세계를 대조하게 만든다.

18) *Ibid.*, p. 83.

19) 이수진, 「탈경계적 움직임의 환상 효과: 『기울어진 아이』를 중심으로」, 『프랑스학연구』 58, 2011, p. 534.

참고문헌

노시훈, 「문학작품의 만화 각색을 통해서 본 문학과 만화의 상호매체성」, 『프랑스문화예술연구』 29, 2009, pp. 99-122.

_____, 「만화 『잉칼』에 나타난 꿈의 응적 해석」, 『프랑스문화연구』 13, 2006, pp. 195-211.

이수진, 「탈경계적 움직임의 환상 효과: 『기울어진 아이』를 중심으로」, 『프랑스학연구』 58, 2011, pp. 531-548.

Freud, Sigmund, *L'interprétation des rêves*, traduit en français par I. Meyerson, nouvelle édition augmentée et entièrement révisée par Denise Berger, Paris: PUF, 1967.

Hume, Kathryn, *Fantasy and mimesis: responses to reality in Western literature*, New York: Methuen, 1984.

Jackson, Rosemary, *Fantasy: the literature of subversion*, London: New York: Routledge, 1981.

Jung, Carl Gustav et al., *L'homme et ses symboles*, Paris: Robert Laffont, 1964.

Moebius & Jodorowsky, Alexandro, *L'Incal noir*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2003(1981).

_____, *L'Incal lumière*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2003(1982).

_____, *Ce qui est en bas*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2003(1983).

_____, *Ce qui est en haut*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2004(1985).

_____, *La cinquième essence, 1ère partie: Galaxie qui songe*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2004(1988).

_____, *La cinquième essence, 2ème partie: La Planète Difool*, Genève: Les Humanoïdes Associés, 2004(1988).

Raymond, François & Compère, Daniel, *Les maîtres du fantastique en littérature*, Paris: Bordas, 1994.

Schuiten, François & Peeters, Benoît, *La fièvre d'Urbicande*, Paris: Casterman, 2009(1985).

Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris: Seuil, 1970.

SF의 영화적 구현에 관한 연구

- 영화 <컨택트 *Arriva*>(2016), <무한대를 본 남자 *The Man Who Knew Infinity*>(2015), <인터스텔라 *Interstella*>(2014)를 중심으로

김영재 (한양대)

| 차례 |

- I. 서론 : 영화매체 속에서의 SF
- II. 본론
 - 1. <무한대를 본 남자>에서의 수학
 - 2. <인터스텔라>에서의 물리학
 - 3. <컨택트>에서의 과학
 - 4. '하드코어SF'의 관점에서 본 세 작품
- III. 결론 및 제언

I. 서론 : 영화 매체에서의 SF

SF는 영화탄생 초기부터 이미 주요한 장르 중의 하나였다. 20세기 초기의 집약된 기술을 통해 탄생한 만큼, 과학에 대한 긍정적인 전망들을 표현해왔다.¹⁾ 자연의 인간 이성의 재료가

1) 최초의 스토리와 플롯이 있는 영화로서, 멜리에스 Georges Méliès의 <달세계 여행 *Le Voyage dans la lune*> 1902 가 있다.

되었으며, 문명과 지식을 통해 인간에게 이해되고 이용되었다. 상상력은 우주로 뻗어나갔으며, 학문의 영역들이 탐사한 미지의 영역들은 줄어들었다. 문학에서 시작된 과학의 도입은 이제 영화로 옮겨졌다. 원전 텍스트로서 또는 영화 그 자체를 위한 가장 좋은 소재였다. 아직은 조악한 기술수준으로 그것을 완전히 구현해내는데 많은 시간들이 필요했지만, 상업적인 성취를 동반할 수 있는 좋은 재료가 되었다.

세기 초반의 낙관론은 세계대전을 통해 무너진다. 기술과 과학이 인간을 해방시킬 것이라는 단순한 생각은, 그 창을 거꾸로 잡은 기술과학을 통해 대량의 살상과, 파괴라는 반대의 경험으로 무너진다. 쉽게 적을 제압할 수 있으리라는 각국의 기대들은 누구도 끝내지 못할 소모전을 낳았다.²⁾ 이미 유럽은 식민지 개척을 통해 경제적인 호황을 누리고 있었다. 대자본들이 축적되었다. 반면 그로 인한 계급의 심화와 인간소외의 문제들은 낙관론에 균열을 가져온다. 문학과 영화에서도 이런 생각들이 반영된다. 프리츠 랑의 영화 <메트로폴리스 Metropolis>³⁾에서는 이런 고민들이 반영된다. 기술과 자본의 집중은 불평등을 심화시키고, 대다수의 인간은 해방은커녕, 기술에 의해 통제받는 디스토피아의 세계를 경험하게 되었다.

과학기술에 대한 불안한 전망처럼, 영화 또한 미래를 조금 더 어두운 시선으로 그려내고 있다. 최근의 경우, 새로운 소재들과 설정들을 통해 SF장르의 영역들을 확장시키려는 시도들이 있었지만⁴⁾, 상업적으로 성공을 거두는 작품들은 ‘히어로 Hero’들이 등장하는 마블의 작품들이다.⁵⁾ 만화 또는 그래픽노블⁶⁾을 소재로 한 SF영화들이 대세가 되었다. 투여되는 제작비의 규모로 인해 최근의 영화들은 대개 상업적인 성공을 담보할 수 있는 작품들이 만들어졌다. 역대영화의 흥행순위의 상위권을 차지하는 영화들에서도 이들 영화의 비율은 압도적이다⁷⁾.

- 2) 전쟁은 ‘참호전’의 형태로 진행되었다. 양 측은 참호를 파고 그 사이에서 끊임없는 살상과 자원의 낭비를 할 뿐이었다.
- 3) 프리츠 랑 Fritz Lang <메트로폴리스 Metropolis> 1927, 디스토피아적 미래를 다룬 SF영화들 중 <메트로폴리스>의 영향을 받은 작품들은 셀 수 없다. <블레이드러너>, <매트릭스> 등등의 영화들에서 인간은 기술과 자본에 의해 지배받는다.
- 4) 세련된 방식의 사회통제를 다룬 <매트릭스>, 진화생물학적 관점에서 인류의 기원을 다룬 <에이리언> 시리즈.
- 5) 마블 Marvel Cinematic Universe 영화들은 새로운 세계를 구축한다. 구축된 세계에서 주요 ‘영웅’들의 관계들에 의해 이야기가 진행된다. 이들 시리즈들은 본래의 주요인물들 이외에 주변인물들을 등장시켜 두터운 ‘세계’와 ‘시장’을 창조했다.
- 6) 미국에서는 만화대신 ‘그래픽노블’이라는 용어를 사용한다. ‘코믹스 Comics’라는 용어도 사용하는데, 본질적으로 이것들이 나타내는 것은 출판된 단행본의 만화를 의미한다. 그래픽노블, 백란이, 2018, 커뮤니케이션북스
- 7) 100만명 이상의 관객을 동원한 영화 26편중 7편이 수입영화였으며, 이 중 <겨울왕국>(2014), <알라딘>(2019)를 제외한 영화들이 SF영화들이었다. <아바타>(2009), <인터스텔라>(2014)를 제외한 세 작품이 ‘마블’의 영화다.

문학에서 SF를 매개로한 작품들이 했던 역할들은 이제 영화로 옮겨진 듯하다. 개별 장르들에서의 작품수로만 판단하기는 쉬운 일은 아니지만, 이를 통해 창출되는 부가가치와 시장성을 근거로 판단해본다면, 영화에서의 SF장르는 다른 장르에 비해 그 역할이 크다고 할 수 있다. 영화들이 반영하는 SF 내부의 세계관들은 미리 제시되기도 하고, 영화내의 구조 속에서 드러나기도 한다. 초기의 상상력을 펼치는 장으로서의 영화와 문학이 있었다면, 과학기술에 대한 성찰적 전망들을 조심스럽게 다루던 분야들도 존재한다. 비록 그 상업적 영향력이 줄어들기는 했지만, 영화라는 매체를 통해 다뤄지는 과학기술의 재현과정들을 관찰할 것이다. ‘영화’의 영역이 사회과학의 영역은 아니지만, 중간에 존재하는 매개체로서 이야기의 형태로 통합되어지는 과정에 대한 성찰은 의미있는 작업이 될 것이다. 구체적으로 영화 속에서 과학이 다뤄지는 방법들을 통해, 자연과학과 사회과학의 통합에 대해 조망해본다.

사이언스 픽션은 영화에 등장하는 과학적인 사실들을 어떻게 다루냐에 따라 분류하기도 한다. 등장하는 과학적 발견과 이론들의 논리적인 정합성들을 다루는 태도에 따라 나눌 수 있다. ‘마블’에서 제작된 영화들이나, ‘환타지 Fantasy’의 요소들이 들어있는 SF영화들은 영화에 등장하는 사건들과 사실들의 논리적이고 합리적인 연결들은 느슨하다. 영웅들이 하늘과 우주를 날아다니고, 과학의 결정체로 보이는 무기들을 사용하여 악의 무리와 대결하는 장면들에서, 그 원리들은 중요하지 않다. 영화나, 시리즈의 초반에 이런 것들이 하나의 ‘세계관’으로서 제시될 뿐 그 과학원리와 실현가능성에는 무게를 두지 않는다. 이런 종류의 SF를 소프트코어 softcore 라 부른다⁸⁾.

반면 하드코어 hardcore 는 과학의 논리적인 정합성과 인과관계를 중요시한다. 대개 이는 마치 이론물리학자들이 ‘사고실험’들을 통해 과학적 사실들을 규명해 온 현대과학의 궤적과도 유사하다. 부분적으로는 영화에 제시된 세계관에 기대는 경우들도 있으나,⁹⁾ 위에서 언급한 원칙들에 충실할수록 좋은 평가를 받기도 한다. 특히 전공자가 아니면, 이해하기 힘든 자연과학적 사실들을 대중들에게 이해시키는 것도 어려운 일이지만, 그것들을 이야기 속에 녹여내어 하나의 완결된 구조를 갖는 작품으로 만드는 일은 그만큼 어려움이 따른다. 이들 역시 ‘영화’라는 범주의 매체에 속한다. 하나의 연구논문으로서 ‘영화’는 불가능하다.

한국영화시장의 역대 박스오피스. 영화관입장통합전산망(KOBIS)

<http://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/offc/findFormerBoxOfficeList.do>

- 8) ‘소프트코어 softcore’와 ‘하드코어 hardcore’의 정의에 관해서는 논란이 있지만, 대략적으로 이렇게만 분류한다. The Encyclopædia of Science Fiction, John Clute and Peter Nicholls, 1993, Palgrave Macmillan
- 9) 대표적인 ‘하드코어’로 분류되는 스탠리 큐브릭의 <2001 Space Odyssey>의 경우도, 유인인공위성과 인공지능에 관해서는 원리와 법칙들까지 규명하지는 않았다.

II. 본론

1. 〈무한대를 본 남자 *The man who knew infinity*¹⁰⁾〉

2015년 제작된 〈무한대를 본 남자〉는 수학에 관한 영화다. 인도의 천재수학자 스리니바사 라마누잔¹¹⁾은 자신 만의 독특한 수학세계를 구축했다.¹²⁾ 그는 이미 어린 나이에 현대수학이 풀지 못한 난제들을 해결할 수 있는 공식들을 만들어냈다. 영국의 식민지였던 인도에서 브라만¹³⁾의 신분으로 태어났지만 가난했다. 그는 자신의 수학에만 관심이 있었고, 여기저기에 자신의 수학적 발견들을 출판하고 공유하고픈 욕구가 가득했다. 그의 서신은 무시당했지만, 유일하게 그에 응답한 것은 역시 천재 수학자의 한 사람이었던 고드프리 하디¹⁴⁾였다. 하디는 라마누잔을 자신이 재직하던 캠브리지의 트리니티 칼리지¹⁵⁾로 데려온다.

이들의 공동연구는 쉽게 본궤도에 올라가지 못한다. 하디는 논리적인 철저한 논증을 중요시했다. 그는 논증할 수 없는 것은 믿지 않는 사람이었기에 무신론자였다. 세계대전이 시작되고 많은 수학자들이 군사적 목적에 종사하기 위해 징발되고 활약하지만, 그는 수학이 도구로 사용되는 것에는 반대하며, 순수한 수론에 관한 연구에 열중한다. 이런 하디의 태도와는 다르게 라마누잔은 논증과 수학적 체계를 따르지 않았다. 그가 인도에서 수학을 연구했던 방법들처럼, 그는 직관적으로 원리들을 찾아내고, 공식으로서 쉽게 표현해냈다. 그의 신은 그의 ‘혀’위에 공식을 놓아주고 가고 그는 그것을 매개할 뿐이었다. 논리와 엄밀한 증명의 중요성을 강조하는 하디와 신으로부터 공식을 부여받는 라마누잔의 대립이 영화의 중심 갈등이다.

수학에 관한 영화들에서 개별적인 수학적 원리들을 보여주는 것은 쉽지 않다. 이런 것들을 직접적으로 영화를 통해 구현해내기란 불가능에 가까울 수 있다. 어렵기도 하고 그 논리

10) 〈무한대를 본 남자 *the man who knew infinity*〉, 2015, 114min. 매튜 브라운 연출.

11) 1887~1920 인도에서 태어나 영국에서 활동하다 인도로 돌아와 사망한 천재수학자.

12) 어느 수학자의 변명:수학을 너무도 사랑한 한 고독한 수학자 이야기, G.H. 하디, 정희성 역, 2016, 세시
13) ‘카스트제도’에서 가장 높은 계급에 해당한다. 인도 국내에서는 가장 높은 계급이었지만, 집안이 가난했다. 바다를 건너 갈 수 없다는 카스트제도의 규칙이 있었다고 한다.

14) 고드프리 하디 Godfrey Harold Hardy. 하디는 당시의 군사학등에서 응용되던 수학과는 거리를 두고, 순수 수학을 추구했다. 특히 ‘정수론 Number Theory’에서 많은 업적을 남겼는데, 이 영화에서 잠시 등장하는 리틀우드 John Edensor Littlewood 와의 공동연구들을 통해 많은 업적을 남겼다. 수학자가 아닌 사람들을 위한 수학, 모리스 클라인, 노태복 역, 2016, 승산

15) 아이작 뉴턴이 고전역학의 바탕을 이루는 법칙들을 정리한 〈자연철학의 수학적원리 *Philosophiae Naturalis Principia Mathematica*〉를 출판한 곳이다.

적 증명들을 쉽게 풀어쓰는 이야기를 만들어내는 것은 힘든 일이다. 존 내쉬의 이야기를 다룬 <뷰티풀마인드 A Beautiful Mind>(2001)나 앨런 튜링의 이야기를 그린 <이미테이션 게임 The Imitation Game>(2014)에서도 그들의 수학적 업적을 이야기로 풀거나, 다른 업적을 통해 제시했다.

<무한대를 본 남자>에서도 초반부에 영국에 도착한 라마누잔이 대학의 구성원들로부터 인정받는 과정에서 그의 수학적 능력을 보여준다.¹⁶⁾ 수학의 난해한 문제들을 영화적으로 설명하는 것은 쉽지 않다. 이 영화의 각본과 감독이었던 매트 브라운¹⁷⁾은 간략하게 라마누잔이 시도했던 수학들 중, 설명가능하고 관객과 함께 생각할 수 있는 것들을 골라냈다.

실제로 라마누잔, 하디와 리틀우드의 연구들은 지극히 전문적인 수학의 영역이므로, 수학에 전문성이 없는 관객에게 제시되는 것은 영화의 진행을 어렵게 할 뿐이었다. 또한 전체 수학의 분야에 있어서, 라마누잔이 차지하는 위치에 대해서도 설명을 해야했다. 다른 수학자들과는 달리 라마누잔의 수학적 성취들은 수학 전공자가 아니라면, 평생 조우할 확률이 없는 전문적인 분야에 집중되어 있다.

영화의 초반에 수학을 본격적으로 제시하면서, 몇몇 수학자들의 이름이 등장한다. 이들도 일반인들에게는 낯설기는 마찬가지지만, 좀 더 깊은 수학의 세계로 끌어들이기 위해서는 어쩔 수 없는 선택이었을 것이다. 초반부의 라마누잔에 대한 하디와 리틀우드의 평가들은 저명한 수학자들의 이름들로 채워진다.

리틀우드 (라마누잔의 수학노트를 보고) 흘스¹⁸⁾ 급인데?

[...]

하디 (라마누잔에게 논증의 중요성을 강조하며) 자네는 오일러¹⁹⁾ 또는 야코비²⁰⁾일 수 있어.

[...]

리틀우드 (라마누잔의 업적들을 본 후) 제가 볼 때 그는 뉴턴²¹⁾급인 것 같은데요.

16) 이 장면에 정수의 분할 Partition of Integer 에 관한 문제들이 등장한다.

17) https://www.imdb.com/name/nm0114226/?ref=tt_ov_wr

18) 토마스 흘스 Thomas Hobbes

19) 레온하르트 오일러 Leonhard Paul Euler

20) 카를 야코비 Karl Gustav Jacob Jacobi

21) 아이작 뉴턴 Isaac Newton

영화의 큰 이야기는 조심스럽게 라마누잔이 캠브리지에 적응하는 과정을 그리고 있다. 처음에 등장했던 '분할'의 문제를 일반화할 수 있는 공식을 개발하기 위해 하디와 협력하는 첫 번째의 과정, 연구 과정에서 라마누잔이 하디와 의사소통할 수 있는 수학적 방법론들을 얻어 가는 모습들이 보여진다. 그러면서 이들의 연구들이 향하는 것은 어쩌면 수학자들의 이상향으로서 학교의 도서관에 보관되어있는 뉴턴의 '프린키피아22)' 같은 일반원리들을 찾아내는 것이라고 상정한다. 구체적인 수학적 원리들이 보여지는 것을 최소화하고, 관객들의 집중도를 떨어지지 않게 만들어주는 것은 오일러, 야코비 그리고 우리 모두 잘 아는 뉴턴23)이다.

영화는 세계대전의 발발을 다루며, 건강이 점점 악화되는 라마누잔과, 그를 도울 방법을 찾는 하디의 노력으로 이어진다. 하디는 그를 캠브리지의 펠로우가 되어 생활을 안정시키려 하지만, 확실한 수학적업적이 마련되지 않는다면, 쉽지 않은 일이다. 이제부터 관객은 라마누잔이 그 '분할'의 문제들을 풀어, 트리니티 칼리지의 교수가 되는지의 이야기를 따라간다. 라마누잔은 펠로우가 되지는 못했지만, 왕립학회의 회원이 되면서 자동적으로 펠로우로 남게된다. 그는 자신의 나라로 돌아가고 하디는 그를 배웅한다.

하디와 라마누잔이 서로 교감을 갖게 하는 장면은 그들이 '수학'을 대하는 태도들을 나누는 대사들로 처리된다.

하디 내게 인생이란 늘 수학 뿐이었네
라마누잔 제가 아이디어를 어떻게 얻었는지 알고 싶으셨죠? 제 신입니다. 나마기리 그녀가 제게 말씀을 하시죠. 제가 잠들거나 때론 기도드릴 때 제 허위에 공식을올려놓으시죠. 저를 믿으세요? 왜냐하면 선생님이 제 친구라면, 그럼 진실을 말하고 있다는 걸 아실 것이기 때문입니다. 진심으로 제 친구라면 말입니다.
하디 하지만 난 신을 안믿네. 난 내가 증명할 수 없는 건 아무 것도 안 믿어.
라마누잔 그럼 저도 믿으실 수 없는 겁니다. 모르시겠어요? 신의 생각을 나타내지 않으면 어떤 방정식도 제겐 아무런 의미가 없습니다. 우리가 예전 그대로 지내는게 더 나을지도 모르겠네요.
하디 학교다닐 때, 내 교목중 한 분의 말씀이 기억나, 넌 신이 있다는 걸 알

22) 하디의 대사 중 '이곳에는 밀턴의 시, 모건의 성경이 소장되어 있지. 하지만 가장 뛰어난 걸작은 바로 이 '프린키피아'라네'

23) 영화에 등장하는 트리니티 칼리지의 정원에 있는 한 그루의 사과나무가 등장한다. 뉴턴이 만유인력에 대한 영감을 얻은 것이 사과나무라는 설도 있지만, 확인은 불가능하다. 단 그 자신은 몇 번 언급했다고 한다. 바로 그 사과나무이다.

아, 왜냐하면 그분은 연과 같아서 실이 당겨지는 걸 느끼면 위에 개시다는 걸 알 수 있으니까. 내가 그랬지. ‘바람이 없어 연이 못날면 어찌죠?’ 아냐 난 신이 믿기지 않아. 난 태고적 동양의 지혜를 믿진 않아. 하지만 자넨 믿네.

영화 속에서의 하디와 라마누잔의 이분법적 세계관은 이 장면에서 서로를 인정함으로써 만나게 된다. 하디는 서구의 철저한 합리주의적 전통을 나타내고, 라마누잔은 합리적 학문인 ‘수학’에 어떤 신비주의적 요소를 가져오는 역할을 하고 있다. 체계와 논증의 중요성을 강조하는 서양의 전통과 과학적으로 증명 불가능한 원칙으로서 존재하는 신과 공식들을 대비시켜 놓았다. 다분히 오리엔탈리즘적인 시각이 개입되어 있기는 하지만, 이들이 살았던 동시대의 것들을 떠올린다면, 굳이 이 순수과학 영화에 제국주의를 개입시킬 필요는 없어 보인다.

이를 통해 하디는 수학이 논증을 통해 우리에게 알려지고, 존재하지만, 그것들은 이미 존재하는 것이라는 연설을 하게 된다. 즉, 수학자를 통해 규명될 뿐, 수와 수에 관한 정리와 이론들은 이미 존재한다는 것이다.

시각적으로도, 인도에서의 라마누잔을 담은 장면들은 원색들이 다양하게 펼쳐진다. 인도의 삶 속에 존재하는 색들을 여과없이 표현하고 있다면, 영국에서의 장면들은 가능하면, 직접적인 광원보다는 간접적인 광원을 사용한다. 영화 후반부로 갈수록 조명은 점점 더 밝아진다. 조명의 이런 변화들은 기존의 합리성이 지배하는 서구, 신비주의로 가득한 동양의 이분법을 넘어서, 학문적 체계의 경직성이 자리잡은 서구의 학계와 다양한 상상력과 가능성이 가득한 동양의 모습을 강조한다.

<무한대를 본 남자>를 SF영화로 분류하는 것에 주저하기 쉽다. 대개 SF는 미래에 대한 예측을 담은 것이 일상적이다. 하지만, 이 영화가 중요한 SF일 수 있는 것은 과학 또는 수학 자체에 대한 성찰을 담았다는 점이다. 전문적인 과학의 영역을 영화나 텍스트에서 다룬다는 것이 쉬운 일은 아니다. 그에 대한 전문적인 지식들에 접근하는 일이 쉽지 않기 때문이다. 하지만, 이 영화에 찬사를 보낼 부분은 그런 부분들을 최소화하면서도, 영화를 통해 전달하고자하는 실제인물과 사건을 가장 적절한 수준으로 제시했으며, 과학에 대한 성찰 또한 잊지 않았다는 점이다.

2. 〈인터스텔라 *Interstellar*²⁴⁾〉

인터스텔라는 흥행에도 성공한 규모가 큰 SF영화²⁵⁾이다. 이 영화의 특이한 점은 영화를 통해 보여지는 이야기들의 재미보다, 이 이야기들의 바탕을 이루고 있는 과학적인 원리들이 치밀하고 매우 어렵다는 것이다.

이 영화의 각본은 물리학자 킵 손²⁶⁾이 참여했다. 그는 대부분의 스토리들은 스스로의 생각해냈고, 각 장면마다 기대고 있는 과학적 사실들을 검증하면서 완성했다. 이후 그는 각본가 조너선 놀란²⁷⁾ 과의 협력을 통해 각본을 완성했다.

인터스텔라는 환경문제로 멸망의 길을 걷고 있는 지구에 대한 영화이다. 대기오염이 심각해지고, 공기중의 질소가 줄어들어 더 이상 작물이 자라날 수 없는 환경으로 변한 지구에서 생존하려는 인류의 시도에서 출발한다. 구체적이고 직접적인 원인은 노출되지 않고 있지만, 아마도 지금의 환경문제를 야기하는 모든 것들이 그것들의 원인이 된 것처럼 보인다.²⁸⁾

2040년경 지구의 대부분은 농업에 종사하는데, 역시 옥수수농사를 지으며 사는 쿠퍼의 가족이 있다. 쿠퍼는 이전에 나사 NASA에서 우주비행사였던 사람이다. 모래폭풍이 일상화되고, 쿠퍼는 특정한 패턴으로 몰려가는 모래를 2진수의 방법으로 읽어내 하나의 좌표를 알게 되고, 그곳에 간다. 딸 머피와 함께 도착한 그곳은 사라진 ‘나사’가 재건되어 추진하는 인류 마지막 프로젝트의 중심부다.²⁹⁾ 이들은 ‘나사로 프로젝트³⁰⁾’를 진행중이다. 쿠퍼는 이 프로젝트에 참여하게 된다. 가족들은 반대하지만, 인류를 구해야하는 이 임무에 적합한 사람은 쿠퍼 밖에 없다. 우주 비행 경력이 있는 사람은 쿠퍼가 유일하다.

24) 〈인터스텔라 *Interstellar*〉, 2014, 169min. 크리스토퍼 놀란 연출.

25) 〈인터스텔라〉의 제작비는 1억6천5백만 달러이다. 〈트랜스포머〉시리즈가 보통 2억달러, 〈어벤저스〉시리즈도 보통 2억 달러 수준의 제작비를 생각한다면, 적은 비슷한 수준의 소위 ‘블럭버스터’라 할 수 있다. 웹사이트 자료 <https://www.imdb.com>

26) 킵 손 Kip Thorne

27) 조너선 놀란 Jonathan Nolan, 〈프레스티지 the Prestige〉(2006), 〈다크나이트 the Dark Knight〉(2008) 등에 참여했다. 감독인 크리스토퍼 놀란 Christopher Nolan 의 친동생이다.

28) 대개 SF 영화들에서 ‘디스토피아’의 현실을 나타내는 방법은, 왜곡된 기술발전으로 인한 불평등의 심화, 또는 천재지변으로 인한 위기 등이 있으나, 〈인터스텔라〉의 경우 우리가 경험할 수도 있는 근미래의 지구다.

29) 그 이전에도 머피의 방에 있는 책들은 일정한 패턴으로 떨어져내리고, 그것을 모르스 부호로 해독하려는 순간 재앙들이 몰려와 해독해내지 못한다. 이 떨어지는 책들의 원인은 영화의 후반부에 제시된다.

30) Lazarus Project 성경에서 예수가 죽은 라자루스를 살리는 장면이 등장한다.

이 임무는 두 가지의 계획으로 구성되어 있다. 이미 열 두명의 과학자들이 토성고리에 발생한 워홀³¹⁾을 통해, 인류가 생존할 수 있는 가능성이 큰 행성들에 보내졌다. 그들 중 가장 유력한 몇몇 행성들을 탐사하는 것이 쿠퍼의 임무다. 첫 번째의 계획 (Plan A)는 그 행성을 탐사하는 동안, 양자역학을 통합하는 하나의 중력방정식³²⁾을 브랜드 박사가 해결하는 것이며, 그것을 통해 전체 인류가 이주한다는 계획이다. 이 방정식을 해결하지 못하면, 전체 인류를 이주시킬 거대한 우주선을 개발할 수 없기 때문이다. 두 번째의 계획은 전체 인류의 이주가 불가능할 경우, 수집된 지구의 배아들만을 이주시켜, 새롭게 인류의 개척지를 만들어 나간다는 계획이다. 머피는 모르스부호를 통해 ‘떠나지마 stay’라는 메시지를 해독하지만, 쿠퍼는 우주로 향한다.

이 장면에서 등장하는 ‘워홀’, ‘중력방정식’은 이 영화에서 가장 중요한 부분이다. 최대한 입증가능한 과학적 인과관계를 통해 이야기를 진행하고자 하지만, 이 두 가지 역시 아직 과학적으로 존재가 밝혀지거나, 입증된 적은 없다. 아마 다른 종류의 SF영화들 초반부에 설정으로서 제시되거나, 세계관으로서 관객들에게 제공되는 것처럼 <인터스텔라>의 가장 중요한 세계관은 이 부분이다. 명백하게 이 영화는 ‘상대성이론’에 관한 영화다.

쿠퍼는 워홀을 통과하여 거대블랙홀인 ‘가르강튀아³³⁾’로 향한다. 가르강튀아의 주변에 있는 밀러행성³⁴⁾에서 온 신호들을 확인해야 한다. <인터스텔라>에서 가장 큰 볼거리인 블랙홀이 등장한다. 영화를 통해 본 것은 블랙홀의 존재로 인해 발생한 중력장의 변화를 통해 만들어진 강착원반³⁵⁾이다. 특이점 singularity 에 축적된 엄청난 질량으로 인해 발생된 중력이 주변의 모든 것을 빨아들이고 있는 모습이다. 이 강한 중력장은 빛마저도 빨아들이게 된다. 그리고 특이점에 가까워질수록 시간은 점점 느리게 흐른다.³⁶⁾ 블랙홀의 중심부에 점점 가까워질수록 시간은 먼 쪽보다 상대적으로 느리게 흐르고, 가까운 곳에서의 짧은 시간은 비교적

31) 워홀 warmhole 은 우주에서 먼 거리를 가로질러 지름길로 여행할 수 있다고 하는 가설적 통로이다. 일반상대성이론에서는 이론적으로는 허용되나 안정성 등에 문제가 있어, 우주에 실제 존재하거나 인위적으로 만들어낼 수 있는지는 확실치 않다. 물리학 백과, 한국물리학회, 2019

32) 아인슈타인의 일반상대성 이론에 따르면, 자연계의 힘들은 중력을 제외하고는 모두 통합가능하다. 다만 양자역학의 방정식은 이런 다른 힘들과 통합하는 것은 아직은 불가능하다.

33) 가르강튀아, 팡타그뤼엘은 프랑수아 라블레의 소설에 등장하는 거인이다. 가르강튀아/팡타그뤼엘, 프랑수아 라블레, 유석호 역, 2004, 문학과지성사

34) 여기서 붙인 행성의 이름은 그 행성에 파견된 12명의 과학자의 이름을 붙였다. 밀러가 파견된 곳은 밀러행성, 만이 파견된 곳은 만행성, 에드먼드는 에드먼드행성 등으로 불린다.

35) 강착원반 accretion disk 이런 블랙홀의 모습은 아인슈타인의 ‘일반상대성이론’에서 언급되었는데, 우주의 생성과 파괴를 설명할 수 있는 현존하는 가장 정합적인 이론이다.

36) 길이수축 length contraction 과 시간지연 time dilation 에 관해서는 아인슈타인은 ‘특수상대성 이론’에서 언급했다. Einstein, Albert (1905). “Zur Elektrodynamik bewegter Körper”. 《Annalen der Physik》 17 (10): 891-921

면 곳에서의 훨씬 긴 시간에 해당한다. 또한 강한 중력장으로 인해 발생하는 엄청난 규모의 파도는 기조력³⁷⁾ 때문이다.

쿠퍼 일행이 임무에 성공하지 못하고 가까스로 모선에 도착한다. 탐사를 갔던 쿠퍼 일행에게는 단 몇분의 시간이 흘러갔지만, 밀러 행성의 궤도에서 기다리던 과학자 로밀리에게는 20여년의 시간이 흘렀다. 이처럼 영화 속에서 갈등을 만들거나, 인물들을 위기에 놓이게 만드는 것들은 바로 현대 물리학이다.³⁸⁾



〈그림 1〉 인터스텔라에서 구현한 블랙홀과 강착원반 〈그림 2〉 실제 전파를 통해 관측된 블랙홀 M87

이제 해결해야 할 것은 초반부에 등장했던 ‘모르스 부호’다. 쿠퍼 일행은 만행성으로 향하지만, 그곳에서 만난 만 박사는 자신이 보낸 신호가 거짓이었다는 것을 고백한다. 그는 모든 프로젝트는 실패라면서 자신은 지구로 돌아가겠다고 한다. 또한 만 박사는 쿠퍼에게 지구에서 진행중인 연구도 불가능한 것이라는 설명을 덧붙인다. 이리는 사이 지구에서 브랜드 박사는 생명이 위독해지고, 쿠퍼의 딸인 머피에게 자신이 애초부터 오류를 갖고 있었고, 중력방정식을 양자역학과 통합하는 시도는 불가능한 것이라고 고백한다. 두 가지 대안으로 만들어졌던 계획은 원래 두 번째의 것만을 위한 것이었다. 아마도 여기까지가 약간의 상상력을 더한 현대 물리학의 영역에 속하는 부분일 것이다. 물론 중간에 등장한 ‘웜홀’, ‘블랙홀’들의 모습들은 이론적으로만 존재하고 있지만, 어디까지나 잘 짜여진 인과관계에 의해 구성되어있다.

인류와 가족을 위해 쿠퍼가 할 수 있는 선택은 블랙홀 내부로 들어가서 직접 양자정보를

37) 기조력 tidal power 한쪽에서 당기는 힘의 차이에 의해 발생하는 파도.

38) 실제로 2019년 4월 12일 5500만 광년 떨어진 곳에서 발견된 블랙홀 M87의 전파망원경 사진을 보면, 〈인터스텔라〉의 가르강튀아와 유사하다. 이는 EHT(Event Horizon Telescope) 계획을 통해 발견되었다.

확인하고 그것들을 지구에 전달하는 방법 밖에 없다. 쿠퍼는 동료 아멜리아를 에드먼즈 행성으로 보내고 자신은 블랙홀 내부로 진입한다.

쿠퍼와 로봇 타스는 블랙홀 내부의 특이점 쪽으로 진입하고, 그 안에서 타스는 양자정보들을 취합한다. 쿠퍼는 시공간이 얽혀있는 5차원 속에서 과거와 현재와 미래의 머피와 통신한다. 블랙홀 내에서의 통신이라든가, 블랙홀 안에서 물질들이 온전한 형태로 존재할 수 있는가에 관한 치밀한 관계설정은 생략되어있다. 이는 앞으로의 과학으로도 불가능한 일이다. 반면, 특이점 안에 들어간다면, 그 모든 시공간 spacetime 이 얽혀있다는 상상력으로서 채워져 있다.

시시각각 닥치는 지구에서의 생존위기 가운데, 머피는 쿠퍼의 신호를 해독해낸다. 그리고 그녀는 그것을 통해 전달받은 양자정보들을 바탕으로 중력방정식을 완성한다. 쿠퍼는 다시 워홀을 통해 머피가 있는 곳으로 귀환하고, 자기보다 훨씬 늙어버린 머피와 만나고, 중력방정식의 완성으로 인류는 구원받았으며, 머피의 덕택으로 만들어진 우주선을 타고 새로운 정착지를 향해 인류는 항해중이다. 그렇게 영화의 막이 내린다.

엄청나게 난해한 물리학의 원리들이 영화 속에서 사용될 수 있었던 것은 각본을 썼던 킵 손의 역량이었다. 그는 사실 물리학자였으며, 이론물리학에서 가장 바깥에 존재하는 아직 알려지지 않은 영역에 관한 이야기를 썼다. 그의 예측들은 어떤 것들은 수년 안에 규명된 것도 있고³⁹⁾, 그 모습들이 실제 존재하는 것으로 밝혀지기도 했다⁴⁰⁾.

영화 <인터스텔라>는 결론적으로 거대한 물리학이다. 아인슈타인의 ‘일반상대성이론’을 서사적, 시간적으로 구현했다. 애초에 이 프로젝트는 킵 손의 원작을 바탕으로 시나리오 작가에게 건네졌다. 스피버그와도 협업이 논의되었으나, 가장 적당한 것은 크리스토퍼 놀란이었다고 한다.⁴¹⁾ 비교적 정합적인 논리의 전개들이 가능했던 것은 과학자가 제작에 충분히 개입했기 때문이다.

영화에는 이외에도 과학자들이 세계와 미래에 대해 갖는 전망들을 보여주는 대사들이 있다. 그들에게 ‘머피의 법칙’은 ‘일어날 일은 일어나게 마련이다’로 해석되고, 뉴턴의 세 번째 법칙인 ‘작용 반작용의 법칙’은 ‘앞으로 나가기 위해서, 그만큼의 무엇을 뒤에 버리는 것’이라고 설명한다. 논리적인 관계들에 초점을 두는 ‘과학’의 태도가 보여주는 흥미로운 단면이다.

가장 그들의 태도를 잘 나타내는 장면은, 모르스 부호를 해독한 머피가 ‘중력방정식’을

39) 2017년 그는 ‘중력파’에 관한 연구를 진행한 레이저 간섭계 중력파 관측소 Laser Interferometer Gravitational-Wave Observatory:LIGO 계획에 대한 공로로 노벨 물리학상을 수상한다.

40) 블랙홀 M87

41) 인터스텔라의 과학, 킵 손, 전대호 역, 2014, 까치

완성하는 장면이다. 머피는 한 뭉치의 서류들을 테라스에 던지며, ‘유레카’를 외친다. 이제 양자역학과 중력을 모두 아우를 수 있는 진정한 ‘중력방정식’이 탄생했다.⁴²⁾ 다음의 이어지는 장면은 많은 부분이 생략되고, 지구를 떠난 우주모선의 모습이다.

대개 과학자들은 한 법칙이 증명되거나, 하나의 정리들이 완성되면 모든 것이 결정될 수 있다고 믿는다. 머피가 풀어낸 중력방정식이 우주로의 이주를 어떻게 도와줬는지는 생략되어 있다. 과학자들에게는 방정식과 법칙의 완성은 모든 문제의 해결이다.⁴³⁾

실제로 수년 전 ‘지놈 프로젝트⁴⁴⁾’가 완성되면, 인류는 모든 질병에서 해방될 것이라고 했다. 또한 ‘배아복제’가 가능해지면, 인류의 장기들을 무한히 찍어낼 수 있으리라 생각했었다. 하지만, 현실을 보라. 아직 그것들은 먼 미래의 이야기다.

이상에서 살펴본 〈인터스텔라〉의 하드코어로서의 SF 장르적 특성은 다른 영화들과는 다른 치밀함을 보여줬다.⁴⁵⁾ 물론 많은 관객들에게는 그저 우주에서 멸종과 싸우는 인류의 마지막 탐험 줌으로 이해되었을 수도 있다. 하지만 자연에서 관측하기 힘든 현상으로서, 그동안 추상적으로만 알려져왔던 ‘블랙홀’을 시각적으로 재현해냈으며, 그로 인해 발생하는 ‘시공간’의 뒤틀림과 ‘시간’이 다른 속도로 흐르는 현상들을 매우 적절하게 보여줬다.

3. 〈컨택트 Arriva^{A6)}〉

드니 빌뇌브가 2016년 연출한 〈컨택트〉는 인간의 과학 자체에 대한 성찰이 들어있는 영화다. 일반적인 영화의 구조로 보면, 다른 SF영화들과 다를 바 없는, 외계인, 침공, 지구, 그리고 의사소통의 과정들이 영화를 통해 전해진다.

42)

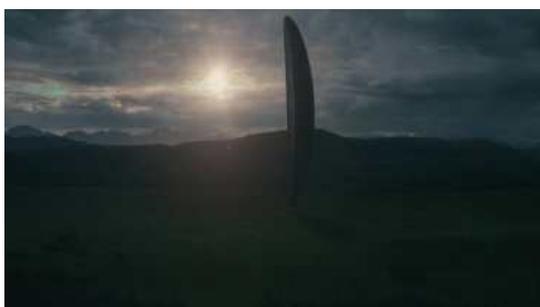
43) 이 지점에서 지나친 환원주의로의 회귀가 아니냐는 비판이 존재한다. 실제로 ‘통섭’의 이론적 배경이 되는 월슨이나 도킨스의 견해들은 모든 학문이 지나치게 단순한 원리들로 축소되어 이해될 수도 있다는 위험성이 존재한다. 사회생물학 논쟁, 프란츠 부케티스, 김영철 역, 1990, 사이언스북스

44) 인간 게놈 프로젝트 (Human Genome Project), 인간 유전자의 모든 염기서열을 밝히는 계획. 2003년 완료되었다.

45) 과학적 접근방법의 한계들은 영화 내에서는 무한한 능력을 가진, 모노리스를 닮은 로봇 ‘타스 TARS’와 ‘케이스CASE’에 의해 극복된다.

46) 〈컨택트 Arriva〉, 2016, 116min, 드니 빌뇌브 Denis Villeneuve 연출

전 세계에 12개의 우주선이 나타난다. 우주선의 모양은 구부러진 반구의 형태를 갖고 있다. 이들이 지구에 무슨 이유에서 왔는지는 알 수 없다. 언어학자인 루이즈와 물리학자인 이언은 이를 밝혀내는 임무가 주어진다.⁴⁷⁾



<그림 3> 우주선



<그림 4> 우주선 내의 비틀어진 중력장(1)



<그림 5> 우주선 내의 비틀어진 중력장(2)



<그림 6> 우주선 내의 비틀어진 중력장(3)

외계인과 처음으로 접촉하게 되면서 루이즈 일행은 헵타포드⁴⁸⁾와 만나게 된다. 헵타포드의 언어들은 실제로 인간의 언어와는 큰 차이가 있다. 이들의 언어는 어순이 정해져있거나, 단어 하나하나가 그 의미를 갖지 않으며, 문장 전체가 한꺼번에 표현된다. 더군다나 이들이 말하는 음성언어와 문자언어는 연관성이 전혀 없어 보인다. 이들을 각각 ‘헵타포드A(음성)’,

47) 원작인 <당신 인생의 이야기 A story of your life>에서는 전 세계에 120개의 우주선이 등장한다. 영화에서는 이를 UFO, 우주선 등으로 해석하지만, 원작에서는 ‘체경 looking glass’로 표현하고 있다. 영화에서는 이언 도넬리라는 물리학자가 등장한다. 실제 원작에서는 게리 도넬리라는 이름이다.
 48) 영화 <컨택트>에서의 외계인. 일곱 개의 다리가 있다하여 헵타포드라고 불리운다. 원작에서 이들의 이름은 각각 플래퍼 Flapper 와 라즈베리 Raspberry지만, 영화에서는 ‘1루수가 누구야’로 유명한 애봇 Abbott 과 코스텔로 Costello 의 이름을 사용한다.

‘헵타포드B(문자)’로 구별한다. 이들이 지구에 온 목적을 알아내기 위해서 처음으로 해야하는 일은 이들과 의사소통할 수 있는 언어의 해독이다. 때문에 언어학자인 루이즈가 이곳으로 오게된 것이다.



〈그림 7〉 헵타포드 애봇과 코스텔로



〈그림 8〉 헵타포드의 문자언어 헵타포드B

영화는 또 하나의 이야기를 따라간다. 꿈처럼 펼쳐지는 이야기는 루이즈의 딸, 한나에 대한 이야기다. 헵타포드의 언어들 해독이 힘든 것처럼 딸 한나의 이야기도 아직은 무엇을 나타내는지 알 수 없다. 하지만 점점 영화가 진행되면서, 루이즈는 아직 결혼도 하지 않은 상태지만, 그녀가 앞으로 태어나게 될 한나의 비극적 운명을 미리 본다는 설정으로 진행된다. 컨택트.

비선형의 헵타포드의 언어들 알아가는 과정이 진행되지만, 조급해진 사람들은 위기를 느끼고, 우주선을 파괴하려고 한다. 그것을 막기위해 루이즈는 우주선을 공격하려던, 중국 사령관을 설득한다. 헵타포드가 마지막으로 내놓은 메시지는 ‘1/12’ 이라는 숫자였다. 즉, 전 세계에 있는 우주선 중 하나인 루이지 앞에 있는 것 이외의 나머지 것들과 정보를 공유해야 인간이 이해할 수 있는 메시지를 얻는다는 의미다.

영화는 이제 ‘비선형’의 시간으로 진행되어, 먼 훗날 루이즈가 중국의 사령관에게 한 말이 지구를 위기에서 구하게 된다. 폭발에 위기를 맞았던 애봇은 죽어가고, 코스텔로는 루이즈에게 메시지를 전달한다.



<그림 9> 헵타포드의 마지막 메시지(1)



<그림 10> 헵타포드의 마지막 메시지(2)

코스텔로는 루이즈에게 헵타포드들과 인간과의 관계를 이야기한다.

코스텔로 우린 인류를 돕는다. 약 300년 후에,
우리는 인류의 도움이 필요하다.

루이즈는 자신에게 나타나는 환영이 아직 태어나지 않은 딸 한나임을 알게 된다. 영화의 중간에 나타났던 한나는, 젊은 나이에 비극적으로 세상을 떠난다. 사실 한나는 이언과의 사이에서 낳은 딸이며, 불우의 사고로 세상을 떠나게 되는데, 루이즈는 그 모습을 미리 보게 되는 것이다. 이 장면은 선형적으로 이뤄진 세계관 또는 시간 속에서 살아가는 인간의 모습을 보여주는데, 헵타포드의 세계에서 이들은 한꺼번에 이미 존재하는 사실일 수도 있다. 즉 결말이 미리 존재하는 하나의 이야기로서, 세상과 인간의 삶이 있다.

코스텔로는 마지막으로 루이즈에게 그 역할을 맡기고 사라진다.

코스텔로 루이즈는 미래를 본다.
 무기는 시간을 연다.

영화는 미래를 이미 본 루이즈가 이언과 함께 떠나면서 끝난다. 분명 이언과의 사이에 딸을 낳을 것이며, 그와도 헤어진다는 사실을 안다. 그리고 루이즈의 딸이 비극적인 운명을 맞이하게 된다는 것도 이미 보았지만, 루이즈는 주저하지 않는다.

이 영화의 테드 창⁴⁹⁾의 〈A Story of Your Life〉를 원작으로 만들어진 영화다. 인물들의 이름을 제외한 초반의 설정들은 〈컨택트〉와 유사하지만, 후반의 이야기들은 원작과는 전혀 다른 방향으로 진행한다. 헵타포드의 언어들은 루이즈에 의해 해석되어지는데, 이 때 원작에서는 게리(이언)의 역할이 매우 중요하다.

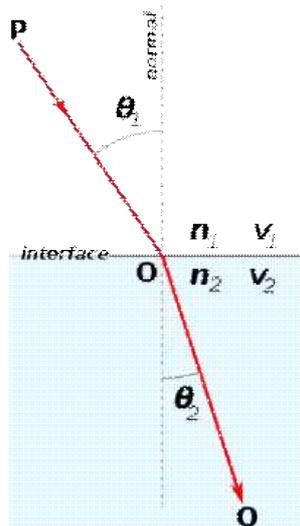
작품에서 게리는 헵타포드들에게 많은 인류의 수학과 물리학의 원리들을 설명하고자 하지만, 아무런 반응이 없었다. 뉴턴의 역학도, 아인슈타인의 상대성이론에도 그들은 무관심했다. 그런데 ‘페르마의 원리⁵⁰⁾’에는 반응했다. 물리학의 여러 법칙들 중 ‘페르마의 원리’에 반응을 보인 것은 무엇 때문인가?

‘페르마의 원리’는 ‘스넬법칙⁵¹⁾’으로도 설명할 수 있는데, 다음과 같은 내용이다.

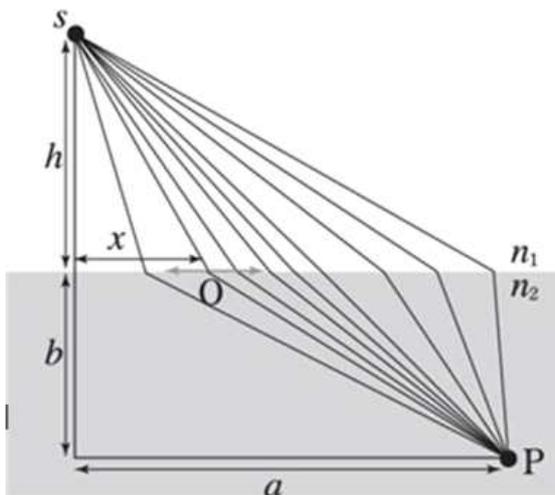
49) 테드 창 Ted Chiang

50) 페르마 Pierre de Fermat의 최소시간의 원리. 하나의 빛이 서로 다른 굴절률을 갖고 있는 두 매질을 지나갈 때, 가장 최단시간이 소요되는 경로를 택한다는 원리.

51) 스넬법칙 Snell's law 또는 굴절법칙 law of refraction, 파동이 매질을 지나갈 때 수직선과 이루는 각에 따라 굴절률이 결정된다는 원칙. Waves, Berkeley Physics course vol. 3, Frank S. Crawford Jr., 1968, McGraw-Hills



<그림 11> 스넬법칙



<그림 12> 페르마의 원리

서로 다른 굴절률을 갖는 두 매질을 파동이 통과할 때 결정되는 경로는 수직선과 이루는 각에 따라 결정된다는 것이 ‘스넬법칙’이다. 반면 이것을 다른 방법으로 해석한 것이 ‘페르마의 원리’이다. 앞의 법칙은 ‘굴절’을 설명하는데 효과적으로 사용되는 법칙이지만, 왜 이런 굴절이 일어나는가에 대해서는 설명하기 힘들다. 반면 ‘페르마의 원리’는 <그림12>에서 지점 S와 지점 P를 통과할 때, 그 파동은 최소시간이 소요되는 경로를 선택한다는 의미다.

빛 또는 파동은 애초에 지나치지 않은 두 매질 사이의 경계면에 대한 정보를 갖고 있지 않다. 즉 최종 목적지로 출발하기 이전에 파동은 어떤 경로를 선택하는지에 대한 아무런 정보가 없다. 그럼에도 불구하고, 최단시간의 경로를 선택하는 현상을 나타낸다.⁵²⁾ 대개 인간의 과학들은 수학적으로 해석되어지고, 그 중 존재하는 특이점들을 분석하는 것이 가치있다고 여겨왔으며, 특이점이 아닌 부분들에 대한 전체적이고 조망적인 해석은 소홀히하고 있다는 점을 지적한다. 운동 전체에 대한 기술이 아닌, 최단거리로 움직이는 경우, 최소시간을 소요하는 경우 등등 우리가 일상적으로 만나는 과학이 초점을 두고 있는 것들은 인간의 논리의 불연속면들만이 탐구 대상이다.

52) 이런 경로는 실제로는 미적분학을 통해 계산할 수 있다.

계리의 설명에 따르면, ‘페르마의 원리’는 원인과 결과를 분리하여 생각하는 인간의 과학적인 형식과는 달리 원인 결과가 한꺼번에 표현되는 형식이기에 헵타포드가 반응했다는 가설을 세운다. 즉 비선형적 언어형식과도 유사하게 헵타포드의 과학은 인과관계의 논리적 연결이 아닌, 인과관계가 공존하는 방식으로 세상을 이해하고자 한다는 의미로 해석될 수 있다. 즉 인간이 이룩한 과학에서의 ‘논리적 인과관계’로 설명할 수 없는 그 이상의 것을 제시하고자 한다.

다소 전문적인 과학적 지식들이 등장하고, 그것들의 철학적 의미까지 고민하고자 한 것이 바로 이 영화의 원작 <당신 인생의 이야기>의 힘일 것이다. 이런 내적인 요소 이외에, 루이즈의 현재와 과거가 한꺼번에 경험한다. 단락으로 이뤄진 미래와 현재의 교차는 그녀의 딸 한나의 비극적 운명이 처음에 보이면서 병치된다.⁵³⁾

‘페르마의 원리’처럼, 헤어지게 될 남편, 그리고 그 남편과의 사이에서 태어나 젊은 나이에 죽게되는 딸 한나에 대한 것들이 제시되고, 그것 가운데 선택해야하는 루이즈를 보여준다. 영화와 마찬가지로 원작이 갖고 있는 ‘과학’에 대한 통찰이 잘 드러나는 지점이다.

영화 <컨택트>의 원작자인 테드 창은 과학전공자였기에 몇몇 과학적 발견들이 드러내는 인류 과학의 특성을 잘 짚어냈다. 그리고 연출자 드니 빌뇌브는 그것을 시각적인 것으로 잘 재현해냈다. 원작에 비하면, 훨씬 흥미로운 이야기 구조를 통해, 긴장들을 만들어냈고, 그것을 통해 단순히 과학적인 이론들을 재구성하는 것이 아닌, ‘과학’에 대한 새로운 성찰들을 만들어냈다. 또한 이 작품은 과학을 넘어 근대 이후의 철학에 관해서도 많은 성찰들을 제시하고 있다.⁵⁴⁾

4. 하드코어 SF의 측면에서 본 세 작품

각각의 작품들은 과학적인 사실을 다루거나, 과학 자체에 대한 성찰을 제공한다. <무한대를 본 남자>는 수학사에 길이 남을 천재의 삶을 주요한 소재로 다루고 있다. 하지만 천재 라

53) 영화에서도 한나와 나누는 대화 중, ‘양쪽 모두 이익을 보는 것을 뭐라고 하지?’라는 한나의 대사에 루이즈는 처음에는 ‘윈윈 win win’ 이라고 답하지만, 한나가 원했던 답은 ‘논제로섬 게임 non-zerosum game’ 이었다.

54) 드니 빌뇌브의 컨택트에서 드러나는 비선형적 시간 지각과 자유의지의 문제, 영화연구 75호, 박영석, 2018, 한국영화학회

마누잔의 업적에 관해서는 언급이 많지 않다. 아마도 수학적 전문지식이 필요한 하나하나의 논증의 과정을 영화적으로 표현하기란 불가능한 일에 가깝다.

대신 영화는 하디가 그의 평생의 학문적 업적이 기초한 간결한 논리적 완결성을 추구한다는 점⁵⁵⁾과, 라마누잔의 수에 대한 직관적 천재성을 통해, 대립하는 하나의 완결된 서사구조로 만들었다. 극단적으로 반대에 위치한 두 천재가 서로의 견해들을 주장하는 가운데, 갈등은 고조되고, 함께 연구할 수 있는 ‘펠로우 fellow’가 되는 것이 이 영화의 핵심적인 구조다. 굳이 수학을 언급하지 않더라도, 이 이야기는 충분히 흥미로우며, 그 중간에 등장하는 가우스, 야코비, 뉴턴의 대학자들의 이름은 영화에 풍성함을 더했다. 가장 대중적인 접근이지만, 실제로 라마누잔이 어떤 업적들을 남겼는지는 모호하게 처리되어 있다.

<인터스텔라>는 그 자체로 과학이다. 물리학의 한 분야를 어떻게 시각적으로 서사적으로 구현하는가의 고민이 담겨있다. 시나리오 작업부터 이뤄진 과학자의 작업 덕택에 비교적 우리는 쉽게, 아인슈타인의 물리학과 만날 수 있다. 그리고 심지어 하나의 ‘사고실험’처럼, 영화를 통해 구현된 ‘블랙홀’을 몇 년 안에 확인할 수 있었다. 몇 가지 상상력이 포함된 요소들을 제외한다면, <인터스텔라>는 현대물리학의 결정체다.

많은 비율의 관객들이 이 영화를 지구의 위기와, 그것을 극복하는 인간의 고된 노력으로 이야기를 이해했을 수도 있지만, 하나의 과학을 제대로 드러내고자 한 작가의 의도는 더욱 두터운 완결성을 갖는 작품을 만들어냈다.

<컨택트> 역시 과학을 전공한 작가에 의해 만들어진 원작에 기반한 작품이다. 외부적으로 드러나는 우주인, 지구인, 그리고 대화를 넘어 생각해보면, 이 영화는 인류와 과학적이라는 학문에 대한 성찰이 있다. 다른 SF장르들과 같이 영화 초반부에 단순화된 세계관을 제시하고 그것을 따라가는 이야기구조를 사용하는 대신, 인물들의 과학적, 논리적 탐구 과정들을 꼼꼼하게 담아낸 작품이다. 특히, 이 영화의 깊이를 더욱 강화시켜준 것은 그것들이 인류 과학이 갖는 속성과 한계에 대한 성찰도 포함한다는 점이다.

영화는 현실을 반영한다. 그것이 실제로 존재하는 현실이기도하고, 상상력의 세계에서 구축된 존재하지 않는, 또는 언젠가 존재할 세상을 반영한다. 논리적인 완결성보다는 서사적인 측면에서 꼼꼼하게 구축된 이야기일수록 그 가치를 평가받는다. 영화를 만드는 입장이든,

55) 그는 동료 러셀 Bertrand Russel 에게 ‘내가 만일 자네의 죽음을 몇 분 안에 논리적으로 증명할 수만 있다면, 그것을 증명했다는 즐거움에 자네의 죽음을 슬퍼하는 것을 잊을 지도 모르네.’ 라고 말했다고 한다.

영화를 읽어내는 입장이든 영화가 나타내고자 하는 것을 가능한 최고의 인과관계를 통해 구현하고자 한다. 영화가 시장에서 상업적인 성공을 담보할 수 있는가의 문제는 또 다른 분야의 연구문제일 수 있지만, 최소한 작품 내에서 제시되는 것들에 대한 완결성의 측면에서 이 부분은 간과할 수 없다.

III. 결론 및 제언

지금까지 본 연구에서는 SF 영화 내에서의 과학적 완결성이 어떤 방식으로 구현되는지 분석해보았다. 특히 과학적 논리의 정합성이 중요시되는 ‘하드코어’들을 보면서, 영화적으로 재현가능한 부분과 그렇지 않은 부분을 취사선택하는 과정이 중요하며, 선택된 과정을 효과적으로 어떻게 표현되는지 살펴보았다.

영화는 세상을 반영한다. 그리고 모든 지식이 각축하는 장이다. 또한 영화의 가치는 다양한 측면으로서 평가받는다. 힘있는 이야기가 되기 위해서는 논리의 정합성이 중요한 요소로 작용한다. 하지만, 논리적 정합성이 영화 이야기의 효과를 더욱더 강화시키는 것만은 아니다. 때로는 생략이 필요하고, 전문적인 지식들과 무관하게 관객을 납득시킬 만 한 도약은 필요하다. 때문에 분명한 한계점들을 인식하고 그것들을 영화적인 요소로서 메울 수 있는 방법들을 찾아가는 것이 당연한 창작의 과정일 것이다. 분명하게 존재하는 과학적 사실을 있는 그대로 그려내는 것은 쉽지 않은 일이다.

최근의 학문의 영역에서도 통합의 바람이 한창이다. 과학의 이름을 갖는 사회과학의 영역에서도 자연과학의 원칙들을 통해 사회적 현상들을 설명하려는 시도들이 있다. 영화의 영역과 학문의 영역은 분명한 차별점을 갖고 있지만, 관객 또는 대중을 대상으로 한다는 측면에서는 이런 접근의 속성들이 전혀 무관한 것은 아닐 것이다.

특히 최근의 사회생물학은 동물들의 행동에 관한 연구들에서 생물학, 진화론, 생태학, 생태지리학의 연구들을 통해 곤충의 사회적 행동을 규명하려는 연구들이 이어져왔다. 이를 확장하여, 인간의 행위들의 결과물인 사회적인 현상들 역시 생물학적인 관점에서 설명할 수 있다는 견해다.⁵⁶⁾ 이를 바탕으로 진화생물학의 분야에서는 인간의 행동의 산물이기도 한 문화 또한 같은 과정을 통해 유지되고, 전달되고 이어진다는 가설까지 등장한다.⁵⁷⁾ 이 현상의 기저를 구성

하는 것은 생물체가 지닌 ‘유전자’라는 견해다. 학문적으로는 통합되어 하나의 큰 이론으로 설명할 수 있는 인간의 사회적 행동과 문화들도, 자연과학적 증거와 인과관계에 의해 충분히 설명되어질 수 있다는 새로운 시각을 제공한다. 지나친 환원론이라는 우려도 있지만, 불가해할 정도의 난이도를 지닌 사회현상들을 설명하는 또 하나의 중요한 분석틀이라는 시각도 존재한다.

현재 우리 사회에서 인문학은 절멸에 가까운 위기에 빠졌다. 미래를 대비하는 현재의 우리에게는 경제적인 가치로 환원 불가능한 학문적 영역들에 대한 관심은 줄어들었다. 입시에 유리한 이공계를 선호하면서도, 기업에서는 인문학이 구성원들로 하여금 기업가치를 높이는 주요한 활동이 되는데, 창의성을 제공한다고 특강을 진행한다. 반면, 학문적으로는 자연과학과 사회과학을 아우르는 통합 또는 통섭의 시도들이 벌어진다. 거대한 인간 학문의 순환에서 한 단계일 수도 있지만, 지금의 분위기는 훨씬 더 파괴적이다.

하지만, 학문은 각각의 역할이 있고, 기본적인 바탕 또한 다양하다. 과학적인 발견처럼 모든 것들을 아우를 수 있는 ‘거대이론’을 추구하는 것이 인간이 진리를 대하는 옳은 태도일 수 있다. 영화에서도 효과적인 하나의 이야기들을 전달하기 위해 그럴싸한 논리적 비약은 하나의 세계관으로 만들어질 수 있다. 또한 대부분의 영화들은 그런 방식을 취하며, 그것이 영화와 문학 등의 분야들이 갖고 있는 매력일 것이다.

몇몇 SF영화에서 난해한 과학의 역사와 발견들은 조심스럽게 담아냈다. 이야기로서 효과적이기 위해 분명한 한계를 인정하거나, 내부적인 연결고리들을 더욱 단단하게 만들어 내거나, 과학 자체에 대한 성찰을 통해 접근했다. 논리적 연결이 비교적 느슨한 영화의 서사구조에서 취하는 태도처럼, 학문의 통합의 과정에서도 분명한 한계와 조심스런 접근이 필요하다. 설부른 환원론과 논리적 비약은 위험하다. 학문은 ‘환타지’가 아니며, 유사과학도 아니다.⁵⁸⁾

56) 윌리엄 해밀턴 William Hamilton 등의 논의

57) 리처드 도킨스 Richard Dawkins

58) ‘최규홍 인하대 수학교육과 명예교수, 수학으로 고지도 분석, 2018.1.18. 에듀동아

http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=20180118165607483454

참고문헌

단행본

- 그래픽노블, 백관이, 2018, 커뮤니케이션북스
- 사이언스픽션 인간과 기술의 가능성, 이수진, 2017, 커뮤니케이션북스
- SF장르의 이해, 장정희, 2016, 동인
- 어느 수학자의 변명:수학을 너무도 사랑한 한 고독한 수학자 이야기, G.H. 하디, 정희성 역, 2016, 세시
- 수학자가 아닌 사람들을 위한 수학, 모리스 클라인, 노태복 역, 2016, 승산
- 인터스텔라의 과학, 킵 손, 전대호 역, 까치, 2014
- 이기적유전자, 리처드 도킨스, 홍영남 역, 2006, 을유문화사
- 사회생물학논쟁-유전자인가 문화인가, 프란츠 부케티츠, 김영철 역, 1999, 사이언스북스
- 통섭, 지식의 대통합, 에드워드 윌슨, 최재천, 장대익 역, 2005, 사이언스북스
- The Encyclopædia of Science Fiction, John Clute and Peter Nicholls, 1993, Palgrave Macmillan
- Arrival, Stories of your Life and Others, Ted Chiang, 2002, Vintage books
- Waves, Berkeley Physics course vol. 3, Frank S. Crawford Jr., 1968, McGraw-Hills
- Introduction to modern dynamics: chaos, networks, space and time, David D. Nolte, Oxford university press, 2015

학술논문

- 드니 빌뇌브의 컨택트에서 드러나는 비선형적 시간 지각과 자유의지의 문제, 영화연구 75호, 박영석, 2018, 한국영화학회

웹사이트

- ‘최규홍 인하대 수학교육과 명예교수, 수학으로 고지도 분석, 2018.1.18. 에듀동아
http://edu.donga.com/?p=article&ps=view&at_no=20180118165607483454
<https://www.imdb.com>

초록

사이언스픽션(SF) 영화들은 인간에게 상상력 이외의 미래에 대한 관점과 현재를 성찰할 수 있는 계기들을 제공한다. 현대과학의 전문지식들은 대중에게 쉽게 전달되기 힘들다. 이론들을 설명하는 대상이 일상의 것들과는 큰 거리를 갖고 있고, 그것을 대하는 수용자들에게는 훨씬 두터운 지식들이 요구되기 때문이다. 문학작품이나, 영화는 그것들을 비유적으로 또는 직접적으로 설명할 수 있는 매체가 될 수 있다.

대중에게 소개되는 소위 'Science Fiction'의 이름으로 공개되거나 소비되는 것들은 느슨한 설명이 있거나, 설명이 생략된 새로운 '세계관'을 제시한다. 최근에 흥행에 성공을 거두고 있는 '마블'로 대표되는 '영웅 Super hero'들이 등장하는 영화들이 그 좋은 예이다.

반면, 직접적으로 과학이 성취해낸 '이론'들에 집중하는 영화들이 있다. 이 영화들은 과학의 영역에서 또는 과학자의 참여를 통해 제작단계부터 개입되기도 한다. 이 두 가지는 느슨한 경계에 의해 '소프트코어 soft' 또는 '하드코어 hard'라는 용어로 설명되기도 한다.

본 연구는 '하드' science fiction 영화들을 분석하면서, 영화적으로 어떻게 구현되는가를 보여주고자 한다. 이를 바탕으로 현재 많은 논쟁을 불러오는, 윌슨의 '사회생물학'으로부터 시작된 '통섭 統攝, Consilience'에 관해서도 고찰해본다.

핵심용어

SF, 하드코어 SF, 영화<무한대를 본 남자>, 영화<인터스텔라>, 영화<컨택트>

판타지 장르의 현대적 재해석 - 미셸 공드리의 작품을 중심으로

이선우 (서울대)

차례

1. 들어가며
2. 현실과 상상을 넘나들기
 - 2.1. 초현실주의의 영향
 - 2.2. 공감각적 연출
 - 2.3. 리얼리즘적 기반
3. 동시대 대중문화의 수용
4. 나가며

1. 들어가며

오늘날 판타지 장르는 ‘반지의 제왕’이나 ‘해피 포터’ 시리즈처럼 현실과 철저히 분리되는 환상의 세계를 가정하는 할리우드 영화들의 예를 통해 주로 논의된다. 모든 장르가 그렇듯이 판타지 또한 명확한 정의를 내리기는 어려우나 일반적으로 합의된 핵심적인 특징을 짚어 본다면, ‘이야기의 환상성’과 ‘존재불가능한 세계의 구체적인 가시화’라 할 수 있다.¹⁾ 이처럼 판타지 장르는 우리가 실재하는 것으로 생각하지 않는 세계에 관한 것이지만, 다른 한편으로는

1) 조해진, 『판타지영화와 문화콘텐츠 산업』, 새미, 2012, p.85-86.

우리가 억압하는 영역인 무의식과 꿈의 세계를 반영한다.²⁾ 즉, 보이지는 않지만 우리의 머릿속에 존재하는 잠재적인 세계를 재현한다는 점이 바로 판타지의 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 잠재적이라는 표현에서 판타지는 이미 현실과 연결된다. 이런 맥락에서 다양한 하위 장르가 해당될 수 있음에도, 많은 관객들에게 판타지는 현실로부터 유리된 차원의 이야기라는 전형적이고 도식적인 이미지로만 받아들여지고 있다.

한편, 영화사를 살펴보면 판타지는 미국보다는 유럽 영화의 발전과 밀접한 관련을 갖는다. 멜리에스의 <달나라 여행>은 본격적인 픽션의 시작이자 동시에 판타지 장르의 시작이라 평가된다. 프랑스에서는 이 작품을 시작으로 초현실주의, 시적 리얼리즘, 그리고 독일 표현주의 등의 영향을 흡수하면서 판타지 장르가 진화해 왔다. 이처럼 판타지를 이야기하기 위해서는 꽤나 다양한 영화사적 흐름을 참고할 필요가 있다. 이러한 맥락에서 미셸 공드리의 작품은 복합적인 스타일의 현대적 판타지의 진화를 보여준다고 평가할 수 있다. 공드리의 영화 중 판타지 장르로 분류되는 작품들을 살펴보면 언제나 현실에 바탕을 두다는 공통점을 보인다. 공드리는 이 익숙한 현실의 잠재적 차원에 대한 상상력을 극대화시키는 방식으로 환상의 세계를 구축한다. 그리고 현실을 해석하는 과정에서 초현실주의에서 논의되는 꿈, 무의식, 욕망, 그리고 기억의 문제까지도 드러낸다. 이처럼 일견 모순되어 보이는 연출 스타일을 통해 그는 현실과 상상의 경계를 무화시키고 공드리만의 세상을 창조해 낸다.

다소 난해한 특징들에도 불구하고 공드리의 영화는 대중적으로도 긍정적인 반응을 이끌어 낸다는 점에서도 주목할 만하다. 음악을 매우 효과적으로 이용한다는 점, 공감각적 연출을 통해 관객의 상상력을 극대화한다는 점에 더하여, 동시대 젊은 세대가 열광하는 대중문화 코드를 적절하게 짚어내어 반영한다는 점을 공드리 작품의 장점으로 언급할 수 있다. 그의 영화는 때로는 MTV 뮤직 비디오의 감수성을 보여주기도 하고, 때로는 재기발랄한 CF처럼 보이기도 한다. 또한, 오늘날 젊은 세대에게 익숙한 미디어의 특징을 적극 수용한다. 이런 맥락에서, 공드리의 영화를 통해 고전적인 판타지 장르가 현대적으로 변화하는 양상을 고찰할 수 있으리라 생각한다. 본 발표에서는 공드리의 작품 중 가장 복합적인 세계관을 보여주는 <수면의 과학>과 <무드 인디고>에 집중하여 일반적인 판타지와 차이점을 밝혀 보고자 한다.

2) 수잔 헤이워드, 『영화 사전[이론과 비평]』, 이영기 옮김, 한나래, 2004, p.365.

2. 현실과 상상을 넘나들기

“Cette histoire est entièrement vraie, puisque je l’ai imaginée d’un bout à l’autre”
- Boris Vian³⁾

위 문구는 <무드 인디고 *L'écume des jours*>가 시작하자마자 등장하는 구절로 영화의 원작인 동명 소설의 작가 보리스 비앙의 표현을 인용한 것이다. 상상이 곧 사실이라는 이 모순적인 표현은 보리스 비앙의 문학관을 보여줌과 동시에, 글을 읽으며 독자 각각의 머릿속으로만 떠올릴 수 있던 상상의 세계를 시각적으로 완벽하게 재현해 낸 공드리의 영화 세계를 요약하는 표현이기도 하다. 공드리의 작품에서는 현실과 상상이 이질감 없이 자연스럽게 연결되는 상황이 자주 펼쳐지는데, 이러한 양가성 혹은 모순이 그의 작품 세계를 관통하는 핵심 키워드라 할 수 있다.

2.1. 초현실주의의 영향

공드리가 현실을 재현하는 방식은 초현실주의와 깊은 연관이 있다.⁴⁾ 공드리는 노골적으로 초현실주의 기법들을 영화에서 적극적으로 활용한다. <무드 인디고>는 기본적으로 원작의 설정을 그대로 차용한 부분이 많으나, 주인공들의 이야기를 액자식으로 구성하고 이 이야기가 완성되어가는 과정을 추가한 부분은 영화에서만 볼 수 있는 장면이다. 영화가 시작되면 수많은 사람들이 분업 시스템을 통해 콜랭의 이야기를 타이핑하는 장면이 등장한다. 수십 명의 타이피스트들은 자기 앞에 놓인 타자기를 치다가 일정 시간이 지나면 자신의 타자기를 오른쪽에 앉은 사람에게 넘기고 왼쪽 사람으로부터 받은 타자기에 이어서 글을 작성한다. 이렇게 옆 사람이 쓰던 글을 이어 받아 계속 타이핑을 하는 모습은 초현실주의 예술가들이 즐겼던 ‘우아한 시체놀이 *Cadavre Exquis*’와 유사하다. 이는 특히 회화와 시에서 유행했던 창작법으로, 한 사람이 그림의 일부를 그리거나 시의 한 구절을 쓰면 다른 사람이 이어서 자신이

3) “내가 처음부터 끝까지 상상해 냈으므로 이 이야기는 완전히 사실이다. - 보리스 비앙”

4) 공드리의 작품을 초현실주의와 연결한 연구는 다음의 논문을 참조하라 : 김선형, 「미셸 공드리 영상에 나타난 초현실주의적 요소들」, 『인문콘텐츠』, 17호, 2010, pp.305-326.

원하는 것을 그리거나 써서 이어나가는 방식이다. 따라서 자신의 창작물이 결국 어떻게 발전되어 완성될지 개개인은 절대 알 수 없다. 우연과 순간의 영감에 따라 전혀 다른 작품이 탄생하게 되는 것이다.

어떤 대상을 원래 있어야 할 위치에서 떼어내어 엉뚱한 곳에 배치하는 ‘데페이즈망 dépaysement’ 역시 빈번하게 활용된다. 일반적으로 ‘낯설게 하기’라고 번역되는 이 기법은 르네 마그리트나 살바도르 달리와 같은 초현실주의 화가들이 즐겨 사용했던 것으로, 낯익은 물체를 낯선 장소에 위치시킴으로써 꿈에서나 볼 수 있을 법한 화면을 구성하여 잠재된 무의식의 세계를 해방시키고자 한다.⁵⁾ ‘데페이즈망’은 공드리의 작품에서도 자주 볼 수 있는 장면으로 이는 우리가 평소에 한번쯤 꿈꾸어 본 일상 속의 상상력을 자유롭게 실현해 내는 방식이다. <수면의 과학>에서 스테판이 잠에서 깨어 보니 침대 아래 문 열린 냉동실이 있고 그 안에 발을 넣고 있던 장면이 가장 대표적인 예이다. 더하여, 그의 꿈속에 등장하는 물체들은 상식적인 질서에서 벗어나 무작위적으로 출현한다. 이런 장면들에는 논리적 이유가 부재한다. 공드리에게는 인과적이거나 합리적인 설명을 전달하고자 하는 의지가 전혀 없다.

동물과 인간의 경계가 모호하게 연출되는 것 또한 공드리의 스타일을 보여주는 대목이다. <무드 인디고>에는 생쥐가 조연으로 등장해 요리를 도와주거나 다양한 집안일에 동참한다. 또한, 스케이트장에서는 비둘기의 머리를 가진 사람이 등장하기도 한다. 이는 기본적으로는 비앙의 아이디어이다. 그러나 공드리는 이미 비요크 Björk의 유명한 뮤직 비디오 <휴먼 비헤이비어 Human behaviour>에서 꿈을 주인공으로 등장시킨 바 있다. 또한, <수면의 과학>에서도 스테판은 꿈에서 동물 인형의 탈을 쓰고 드림을 연주한다. 이처럼, 인간과 동물 사이에 명확한 구분을 짓지 않고 동등한 존재로 다루는 공드리의 철학은 비앙의 소설과 잘 맞아떨어진 것이다.

초현실주의의 영향은 이처럼 기법적인 측면에서 드러나기도 하지만, 무엇보다 공드리의 영화에서 가장 눈에 띄는 것은 정신분석학이다. 앞서 언급했듯이, 판타지라는 장르는 무의식 속에 자리 잡은 인간의 욕망과 밀접하게 연결된다. 공드리는 인물의 내면을 묘사하는 데 있어 정신분석학의 맥락을 적극 수용하는데, 그 대표적인 예가 <수면의 과학>이다. 주인공 스테판은 몸은 어른이지만 어린 아이의 미성숙한 정신의 소유자이다. 영화는 스테판의 억압적인 실제 삶과 해방 욕망을 담은 스테판의 꿈을 오가며 전개되는데, 그의 꿈은 모두 그의 무의식적 욕망과 불안이 시각화되는 현상을 보여준다. 심지어, 스테판은 어린아이의 몽유병 증

5) 이일순, 「초현실주의 작가들의 작품에 나타나는 데페이즈망 기법에 관한 고찰」, 『유럽문화예술학회논문집』, 13, 2016, p.62.

상을 보이기도 한다. 꿈과 현실을 명확하게 구분하지 못하는 상태에서 그는 꿈에서 쓴 편지를 스테파니의 집에 전달하기도 한다. 이처럼 현실과 꿈의 경계를 명확하게 구분하지 못하는 상태는 유아기의 특징이다.

제목에서 알 수 있듯이 꿈은 이 영화를 특징짓는 가장 중요한 키워드이다. 영화 초반 스테판은 마법의 약을 만들 듯이 꿈을 만들어내는데, 꿈을 탄생시키는 향아리에는 무작위적인 생각들에서부터 하루의 회상, 과거의 기억과 다양한 종류의 인간관계 등이 고루 섞여 들어간다.⁶⁾ 그리하여 스테판이 회사와 일상에서 겪는 스트레스는 그대로 꿈에 반영되어 현실의 이미지가 과장되고 변형된 상태로 등장한다. 사장에 대한 반항 심리로 꿈속에서 사장을 거지로 만들기도 하고 작품을 인정받고 싶은 욕망이 꿈에 드러나기도 한다. 공드리의 영화에서 꿈과 현실은 명확하게 구분되지 않는다. 깨어 있는 스테파니가 꿈을 꾸는 스테판과 통화하는 비논리적인 장면은 꿈과 현실은 명확하게 구분할 수 없음을 상징적으로 보여준다.

이러한 스테판의 미성숙과 불안은 결국 아버지의 부재에 기인한다. 어머니의 남자친구는 그에게 대체 아버지로서의 역할을 전혀 수행하지 못하며 권위를 인정받지 못한다. 아직 어린 아이인 스테판에게는 아버지가 없다는 사실은 그가 어른이 되지 못하고 상징계로 진입하지 못하는 가장 큰 원인으로 작용한다.⁷⁾ 스테판이 파리로 돌아왔을 때 그가 어린 시절에 쓰던 방의 모습이 그대로 남아 있는데, 아동용 침대와 장난감이 가득한 방에서 그는 불편함 대신 편안함을 느낀다. 성인 남성이라면 누구나 익숙한 전기면도기를 다룰 줄 모르는 장면이라든지 과거의 비극적 사건들에 대한 그림을 공개하며 들뜬 모습은 그의 뒤떨어진 현실 감각을 보여준다. 실용성과는 거리가 먼 창의성만을 강조하면서 회사의 업무에서 자괴감을 느끼고 당황하는 모습도 현실과 타협할 줄 모르는 아이의 고집을 닮았다. 좋아하는 여자를 괴롭히고 나쁜 말을 하는 것은 자신의 감정을 어떻게 표현하고 조절해야 할지를 전혀 모르는 유아적 미숙함을 드러낸다.

아직 유아기를 벗어나지 못한 인물이 어른의 세계에 발을 들이면 좌절은 당연한 결과이다. 시간이 지난 후, 스테판이 구상한 달력의 성공 축하 파티에서 스테파니가 다른 남자와

6) 이러한 무작위적 선택과 혼합이라는 꿈의 구조는 영화의 구조와 유사하다고 공드리는 밝힌 바 있다. 다음은 하버드대 정신의학과 교수 로버트 스틱골드와 꿈을 주제로 나눈 대화 중 일부이다. ; “네, 사실 이런 것에 대해 사람들과 이야기를 나누곤 합니다. 이렇게들 묻죠. ”왜 꿈에 대한 영화를 만드셨어요? 그러면 일단 이렇게 대답합니다. “안 만들 이유가 없지 않습니까?” 그리고 나서 이렇게 덧붙이죠. “시간적으로 일관성이 없는 장면을 연결해놓은 것이 영화인데 실제로 이렇게 살지는 않는다, 그렇지만 꿈은 이런 식으로 진행됩니다.” 영화와 꿈에는 이런 유사점이 있죠.“ ; 노암 촘스키 외, 『사이언스이즈컬처』, 이창희 옮김, 동아아시아, 2012, p.166.

7) <수면의 과학>에서는 이러한 징후가 말실수(“How’s your **dad**? Oh, your **hand**.”)나 대사(“she reminds me of my **father**.”)를 통해 직접적으로 표현된다.

춤을 추는 모습을 본 스테판은 화를 참지 못한다. 그 상황에서 그가 꾸는 꿈은 통속적인 멜로드라마를 패러디한 장면이다. 그러나 어른의 이야기에 진입했음에도 종이로 만든 장난감 자동차를 타고 제대로 도망가지도 못한다는 설정은 그가 어른 되기를 거부하거나 실패했음을 보여준다. 동시에 그는 이 상황에서도 아버지에 대한 그리움을 지속적으로 표출한다.

이처럼 ‘아이’의 세계를 벗어나지 못한 미성숙한 남성은 공드리 영화에 지속적으로 등장한다. <무드 인디고>는 꿈에 대한 영화는 아니지만 현실을 꿈의 세계와 별반 다르지 않게 묘사한다. 일을 하지 않고도 풍족하게 살아가던 남자가 결혼을 하게 되면서 금전적 압박에 시달리게 되고, 다른 사람들처럼 밥벌이를 해야 하지만 적응에 계속 실패한다. 무엇보다도 아픈 아내를 치료하기 위해서 비싼 꽃이 지속적으로 필요하다는 설정은 사랑을 위해서는 돈이 필요하다는 어른의 냉정한 현실을 단적으로 표현한다. 즉, 사랑을 한다는 것은 어린아이가 되는 것이기도 하지만, 다른 한편으로는 어른이 되는 것이기도 한데 이는 공드리의 주인공들에게는 너무나도 가혹한 일이다.

이 유아적 남성들은 자신처럼 미성숙한 사람을 만나야만 이해 받을 수 있다. <수면의 과학>의 스테파니는 방 안 가득 인형을 채우고 있으며, 유일하게 스테판과 친구가 되는 회사의 상사는 음란한 유머를 즐기면서 동시에 철없는 아이처럼 노는 유치한 모습을 보인다. <무드 인디고>의 클로에가 그리는 그림은 미취학 아동의 낙서와도 같이 단순하며 ‘꽃으로 둘러싸여야만 살 수 있는 여성’이라는 설정 또한 낭만적 세계에서 벗어나지 못한 비현실적 인물임을 드러내는 하나의 징후이다. 때때로 이 여성들은 남성의 엄마 역할을 맡기도 하지만⁸⁾ 이는 일시적인 것일 뿐 이들은 지속적으로 같은 세계관을 공유한다. 이처럼, 공드리의 인물들은 무의식의 기저에 유아기의 기억과 트라우마가 자리 잡고 있으며 이는 이들이 온전히 어른이 되지 못하는 걸림돌이 된다.

2.2. 공감각적 연출

감각의 차원이 확장되고 결합되는 설정은 공드리 영화의 매우 중요한 특징이다. <무드 인디고>의 경우에는 원작이 이미 공감각적 요소를 품고 있으며⁹⁾ 이는 비앙의 작품에 일관되게

8) <이터널 선샤인>에서 아이가 된 조엘의 보모로 클레멘타인이 등장하는 장면이라거나 <수면의 과학>에서 스테파니가 잠든 스테판을 쓰다듬어주는 장면 등을 떠올릴 수 있다.

9) Amélia François et Marie-José Fourtanier, “Etudier *L'écume des jours* en seconde, entre

드러나는 특징이기도 하다.¹⁰⁾ 그러나 글로 쓰인 것을 시각화시키는 것은 감독의 선택의 영역이다. 이 작품에서 가장 흥미로운 대상은 칵테일 피아노 Pianocktail인데, 피아노를 연주하는 것에 맞춰 다양한 색의 음료가 섞이며 칵테일이 만들어지는 기계이다. 즉, 인물이 어떤 감정을 담아 어떻게 연주를 하는가에 따라 전혀 다른 맛과 색의 음료가 탄생하는 것이다. 이는 감정이 청각을 거쳐 미각으로 연결되며, 동시에 시각적 즐거움까지도 확장되는 과정을 보여준다. 커피 그라인더가 축음기처럼 생겼다면, 턴테이블이 가스레인지의 모양을 띠고 있다는 것, 그리고 스피커에서 나오는 음악의 리듬이 눈에 보이는 장면 등은 모두 감각의 확장을 보여준다. 영화라는 매체가 갖는 가장 큰 장점인 시각화를 극대화시킴으로써 원작의 잠재력을 폭발시킨 경우라 할 수 있겠다.

〈무드 인디고〉에는 무엇보다도 시각적 자극이 넘쳐나는데, 우선 음식과 테이블 세팅에서부터 다양한 색의 향연이 펼쳐지면서 음식을 눈으로 먹는 듯한 느낌을 선사한다. 사랑에 빠질 때 마치 붕 떠 있는 듯한 느낌을 실제로 구름 자동차를 통해 시각적으로 재현한다거나, 결혼식 후 물 속에서 등실등실 헤엄치듯 걸어가는 장면 또한 마찬가지이다. 그러나 신혼여행에 오른 후의 풍경은 상상했던 것과 달리 황량하다. 이는 결혼을 통해 함께해나가는 길은 마냥 아름답지만은 않다는 것을 암시하며, 실제로 클로에가 병을 앓게 되자 집에는 거미줄이 끼고 우울한 광경으로 가득 찬다. 동시에, 콜랭의 경제적 능력도 점점 약화된다. 무엇보다도, 클로에가 쓰러졌다는 소식을 듣고 콜랭이 달려가는 장면은 문자를 통해 상상할 수밖에 없던 감정을 효과적으로 시각화한다. 우리가 일반적으로 ‘어둠의 그림자’ 등으로 표현하는 관용적인 문구는 실제 이미지를 통해 재현된다. 시종일관 형형색색의 시각적 즐거움을 선사하던 영화는 인물들이 비극적인 상황에 처하게 되면서 점차적으로 로우 키(low key)로 전환되다가 결국에는 완전히 흑백이 된다. 원작에서 문자를 통해서만 표현되어 상상만으로 만족해야 했던 장면들을 공드리는 시각적으로 재현함으로써 보리스 비앙의 공감각적 세계를 완성해 낸다.

〈수면의 과학〉 또한 비슷한 특징을 보인다. 스테판은 자신이 잠든 동안의 행동을 제어하기 위해 안구의 움직임을 기록하는 기계와 자신의 눈꺼풀을 연결하는데 이 기계는 음악을

sons et images, entre jazz et métaphores”, *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol.6, 2017.

10) “색과 향수 그리고 미각은 그들(작중인물들)에게 있어서 삶의 청량제와 같은 중요한 의미를 갖는다. 그 요소들이 결핍되어 있는 삶은 무미건조하고 큰 의미를 갖지 못한다. 감각의 세계는 남녀 관계를 맺어주고 유지시키며 사랑으로 발전하는 근원이 된다. 이러한 관점에서 감각의 세계에 대한 긍정적인 평가는 사랑에 필요불가결한 조건이 된다.” ; 유재명, 「보리스 비앙의 『덧없는 나날들』에 나타난 인물들의 이미지 연구」, 불어불문학연구, 75집, 2008, p.286.

듣는 데 이용되는 카세트플레이어이다. 이는 결국 꿈의 '소리'를 듣고자 하는 욕망으로 연결되는 것이다.¹¹⁾ 이처럼 공드리는 동시다발적으로 여러 감각을 통합하는 연출을 선보인다.

2.3. 리얼리즘적 기반

지금까지 살펴보았듯이 공드리의 작품은 초현실주의의 관점에서 논의할 만한 지점들이 많으며 실제로 선행 연구들도 이 맥락에서 크게 벗어나지 않는다. 그러나 사실 그의 영화는 리얼리즘의 전통에서 벗어나지 않는다는 점 또한 언급할 필요가 있다.¹²⁾ 보다 구체적으로, 공드리는 일정 부분 시적 리얼리즘의 연결선상에 위치해 있다고도 평가할 수 있다. 1930년대 프랑스 영화계에 하나의 강력한 경향으로 떠오른 시적 리얼리즘은 당시 현실을 반영하되 서정적인 대사와 영상을 통해 몽환적으로 표현하고자 하는 다소 모순적인 성격으로 특징지어진다.¹³⁾ 전통적 의미의 시적 리얼리즘이 사회의 어두운 부분에 초점을 맞추고자 했다면, 공드리는 평범한 일상 자체에 관심을 두고 있다는 점에서 구별된다.

공드리의 리얼리즘은 일상에서 출발한다는 점에서부터 논의할 수 있으며 이는 일차적으로 공간의 선택과 연결된다. 공드리는 영화의 배경이 되는 공간이 품고 있는 구체성과 특수성을 극대화시키면서 동시에 이 공간을 보편적인 공간으로 구축하는 능력을 보여준다. 이 프랑스 감독은 흥미롭게도 프랑스라는 지역에 갇히지 않고 다양한 지역의 공간을 영화의 배경으로 활용한다. <이터널 선샤인>에는 정확한 지명은 등장하지 않으나, 인물과 공간의 모습을 보건대 미국 어느 도시 정도로 추측 가능하다. 그리고 이곳에서 펼쳐지는 한 쌍의 연인의 반복적인 만남과 헤어짐의 과정은 국적과 지역을 뛰어넘는 보편적인 감정으로 그려진다. <더 위 앤 더 아이>에서는 미국의 흑인 거주 지역을 노골적으로 배경으로 선택하여 그 구역 청소년들의 전반적인 부각시킨다. 그러나 이 작품에 등장하는 청소년들의 모습은 국적을 뛰어넘어 동시대 10대의 이미지로 일반화 가능하다는 점에서 이 또한 보편성을 구축한다.

<무드 인디고>의 경우에는 분명하게 파리를 배경으로 선택하여 실재하는 공간을 새로운

11) Patricia Kruth, 'L'image onirique entre arts et sciences. La science des rêves de Michel Gondry', *Ligeia*, vol.129-132, n.1, 2014, p.213.

12) <수면의 과학>에서 스테판이 아버지와 즐거웠던 한때를 보여주는 장면은 영화사 초기 뤼미에르의 작품을 상기시키는 홈 다큐의 형태로 등장함으로써, 이 한 편의 영화에서 우리는 뤼미에르와 멜리에스의 흔적을 모두 발견할 수 있다.

13) 김호영, 『프랑스 영화의 이해』, 연극과인간, 2003, p.25.

방식으로 재해석해내는 능력을 보여준다. 콜랭과 클로에는 파리의 심장부인 포룸 데 알 Forum des halles에서 첫 데이트를 하게 되는데, 촬영 당시 포룸 데 알이 대대적인 공사에 들어가 있는 상황이 그대로 담긴다. 낭만적인 데이트의 장소로는 어울리지 않는 정신없는 공사장에 이어 커플은 어두컴컴한 지하통로로 들어간다. 그러나 삭막해 보이는 현실의 장소들은 사랑에 빠진 연인들의 감정을 통해 낭만적으로 재탄생한다. 시적 리얼리즘이 현실적인 장소, 특히 하층 계급이 사는 '거리'를 단골 소재로 삼아 그 절망적 공간에서 벗어날 수 없는 인물들의 운명을 비관주의적 관점에서 조명했다면¹⁴⁾, 공드리 작품 속 공간은 보편성을 담보하면서 동시에 인물의 캐릭터에 의해 새로운 의미를 부여받는다.

공드리의 리얼리즘은 사회 현상의 반영에서도 발견된다. <무드 인디고>에서 언어유희를 통해 탄생한 이름인 '장 솔 파르트르 Jean-Sol Partre'는 원작에서부터 존재했던 요소이지만 공드리는 사르트르의 외모까지 그대로 등장시키며 비양의 상상력을 가시화한다. 중요한 현대 작가 중 한 명이며, 현실 참여적인 지식인자 진지한 실존주의자는 영화 속에서 패러디의 대상이 된다. 콜랭의 친구인 시크는 파르트르의 열렬한 팬인데 그가 이 작가를 존경하는 모습은 오늘날 아이돌 가수를 향한 소위 사생팬의 모습을 떠올리게 하며, 파르트르의 강연회는 마치 유명 가수의 콘서트 같은 느낌이 나도록 연출되었다. 경제적인 문제 때문에 결혼도 할 수 없는 상황에서 시크는 거금을 파르트르와 관련된 사소한 물건들에 망설임 없이 투자하며 집착을 멈추지 않는다. 그러나 정작 그에게서는 파르트르의 말과 글에 담긴 철학적 본질에 대해 고민하는 모습은 찾아볼 수 없다. 결국, 현실적인 문제에 혼자 고민하다가 철없는 애인의 모습을 보다 못한 알리즈는 파르트르를 찾아가 살해하고 이 사실을 알게 된 시크는 자살한다. 절망에 빠진 알리즈에게 해답을 주지 못하는 파르트르의 마지막 모습, 그리고 그의 가상의 책 제목이 <곰팡내 Le Remugle>라는 설정들은 우리가 실제로 살아가는 데 있어 지식인의 형이상학적인 철학과 말이 무용하다는 일종의 회의감을 담아낸다. 이처럼 공드리는 본인만의 유머와 패러디를 통해 원작의 요소와 현실을 한 번 더 비틀어 버린다.

한편, 클로에의 주치의 이름이 망주망슈 Mangemanche¹⁵⁾로 설정되었다는 점과 결혼식과 장례식 장면에서 등장하는 성직자의 자본주의적 태도는 원작과 동일하지만, 결혼식 장면에서 예수상 대신 우주선 모형 안에 흑인 남자의 얼굴이 등장하는 설정은 종교의 엄숙함에 대한 공드리만의 조롱으로 읽을 수 있다. 이처럼, 현실적 요소를 소재로 자신만의 비판 의식을

14) 뱅상 피넬 외, 『프랑스 영화』, 김호영 옮김, 창해, 2000, pp.81-82.

15) mange는 manger(먹다) 동사의 3인칭 현재형이고, manche는 속어로 남성의 성기를 의미한다.

통해 해석해 내는 공드리의 영화는 철저하게 리얼리즘에 뿌리를 두고 있다고 하겠다.

테크닉적인 측면에서도 공드리의 리얼리즘은 드러난다. 그의 작품에 등장하는 소재와 내러티브를 고려해 보건대 첨단 영상 기술의 힘이 요청될 것을 쉽게 예상할 수 있다. 그러나 그는 환상의 세계를 재현하는 데 있어 의도적으로 최첨단 디지털 기술과 CG 효과를 배제하고 아날로그의 수작업(craft) 제작 방식을 고집한다.¹⁶⁾ 매끄러운 기술적 효과 대신 투박하고 사람 냄새가 느껴지는 방식을 고집하는 것은 영화는 ‘손’으로 만드는 것, ‘사람’이 만드는 것이라는 감독의 고집을 반영한다.

3. 동시대 대중문화의 수용

공드리 작품에서는 대중음악과 현대의 새로운 매체들의 출현을 적극적으로 반영하고자 하는 시도를 발견할 수 있다. 이는, 현실과 일상성에 근간을 둔다는 특징과도 일맥상통한다. 실제로 영화보다 뮤지션 활동을 먼저 시작했으며 뮤직 비디오와 CF 감독으로 유명세를 떨쳤던 경력을 고려해 볼 때 이러한 면모는 어쩌면 당연한 것일지도 모른다. 음악에 대한 감독의 관심은 영화에도 그대로 옮겨 와 관객에게 청각적 즐거움을 선사한다. 그의 작품에서는 인물의 일상이 음악의 리듬에 맞춰 진행된다고 해도 과언이 아니다. 공드리는 매 작품마다 다양한 스펙트럼의 음악적 감수성을 보여주는데, 특히 〈무드 인디고〉와 〈수면의 과학〉에서는 공통적으로 미국의 재즈 뮤지션 듀크 엘링턴 Duke Ellington에 대한 오마주가 등장한다. 또한, 〈무드 인디고〉에 잠깐 등장하는 ‘Erroll Garner’라는 메트로역의 명칭은 미국의 재즈 피아니스트의 이름을 가져온 것이다.

〈무드 인디고〉에서 콜랭의 요리사 니콜라는 텔레비전의 요리 채널을 보며 화면 속 요리사의 조언을 따라 요리를 한다. 1947년에 발표된 원작에서는 요리책을 참고하지만 공드리는 오늘날의 일상적인 모습을 반영하여 텔레비전이나 인터넷에 등장하는 요리사의 레시피를 따라하는 장면으로 각색하였다. 현대 매체에 대한 공드리의 관심은 다른 작품들에서도 등장하는데, 〈더 위 앤 더 아이〉의 경우에는 오늘날 청소년들의 적극적인 매체 이용 현상을 확인할

16) 김현희, 「미셸 공드리의 초현실적 세계를 표현하는 수공예의 연출 기법에 관한 연구 - 미장센 요소 세트, 소품, 의상을 중심으로」, 『기초조형학연구』, 16권, 5호, 2015, p.205.

수 있다. 같은 버스에 타고 있는 아이들이 한데 모여 영상을 같이 보는 대신 문자를 통해 각자의 핸드폰을 통해 공유하는 에피소드는 젊은 세대의 전형적인 소통 방식을 보여준다.

〈수면의 과학〉에서 스테판이 꿈을 꾸는 장면에서는 혼자 모든 것을 연출해 내는 자신만의 스튜디오가 꾸며져 있는데, 이는 오늘날 보편화된 1인 방송 스튜디오 시스템과 매우 닮아 있다. ‘스테판 TV’는 영화에서는 마치 아이의 꿈이자 판타지처럼 등장하지만 이제는 이것이 매우 일상적인 모습으로 자리 잡은 것이다. 즉, 과거의 상상력이 시간이 지남에 따라 현실이 되어 가고 있음을 새삼스레 발견하게 된다. 더 나아가, 꿈의 스튜디오, 꿈의 공장은 곧 영화라는 장르를 상징하는 가장 핵심적인 메타포이기도 하다.

4. 나가며

지금까지 살펴본 것처럼, 공드리는 리얼리즘에 뿌리를 두고 초현실주의적 요소를 수용하면서 트렌디한 감수성까지 더해진 복합적인 형식의 판타지를 구축해 왔다. 영화사의 전통을 충실하게 흡수하면서 동시대의 문화 코드까지 포착하여 응용하는 유연성을 보여주며 현대적인 감각의 판타지를 개척하는 연출 능력을 증명함으로써 프랑스 영화는 고루하다거나 재미없다는 편견을 반박할 수 있는 감독이라 하겠다.

현실과 꿈과 환상이 다르지 않다는 믿음 아래 이루어지는 그의 작업 스타일은 누구든 영화를 만들 수 있다는 믿음으로 연결되기도 한다. 실제로 2011년 퐁피두 센터에서 열린 그의 특별전의 한 이벤트는 방문객들이 실제로 팀을 이뤄 자신의 영화를 만들어 보는 체험을 하도록 구성해 놓은 것이었다.¹⁷⁾ 이처럼, 현실을 조금 다르게 볼 수 있는 약간의 상상력만 있다면 영화감독이 될 수 있다는 발상은, 현실과 상상의 경계를 넘듯 감독과 관객의 심리적 벽을 허물고자 하는 감독의 메시지로 이해할 수 있을 것이다.¹⁸⁾

17)

https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-3a832b8085872e35d95536ce78dfb7¶m.idSource=FR_E-6db2faa57c2328e5adb62f78f63d6

18) 감독의 이러한 믿음은 2008년작 〈비카인드 리와인드 Be Kind Rewind〉에 반영되어 있다.

참고문헌

김선형, 「미셸 공드리 영상에 나타난 초현실주의적 요소들」, 『인문콘텐츠』, 17호, 2010, pp.305-326.

김현희, 「미셸 공드리의 초현실적 세계를 표현하는 수공예의 연출 기법에 관한 연구 - 미장센 요소 세트, 소품, 의상을 중심으로」, 『기초조형학연구』, 16권, 5호, 2015, pp.203-215.

김호영, 『프랑스 영화의 이해』, 연극과인간, 2003.

노암 촘스키 외, 『사이언스이즈컬처』, 이창희 옮김, 동아시아, 2012.

뱅상 피넬 외, 『프랑스 영화』, 김호영 옮김, 창해, 2000.

수잔 헤이워드, 『영화 사전[이론과 비평]』, 이영기 옮김, 한나래, 2004.

유재명, 「보리스 비앙의 『덧없는 나날들』에 나타난 인물들의 이미지 연구」, 『불어불문학연구』, 75집, 2008, pp.283-316.

이일순, 「초현실주의 작가들의 작품에 나타나는 데페이즈망 기법에 관한 고찰」, 『유럽문화예술회논집』, 13, 2016, pp.59-76.

조해진, 『판타지영화와 문화콘텐츠 산업』, 새미, 2012.

François, Amélia et Fourtanier, Marie-José, “Etudier L’écume des jours en seconde, entre sons et images, entre jazz et métaphores”, *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol.6, 2017.

Kruth, Patricia, ‘L’image onirique entre arts et sciences. La science des rêves de Michel Gondry’, *Ligeia*, vol.129-132, n.1, 2014, pp. 209-219.

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cxA74g7/rbGk9o>

서부 영화에 대한 프랑스식 해석

— 자크 오디아르의 <시스터스 브라더스>를 중심으로

노철환 (인하대)

차례

들어가는 말

1. 장르영화와 작가주의
 - 1-1. 장르와 할리우드
 - 1-2. 작가주의 논쟁과 할리우드 작가 감독
2. 장르로서 서부영화
 - 2-1. 서부영화의 배경
 - 2-2. 서부영화의 내러티브
3. <시스터스 브라더스>의 설정
 - 3-1. 캐릭터 : 시스터스 형제
 - 3-2. 설정 : 시스터스라는 성
4. 영화 <시스터스 브라더스>와 소설 『시스터스 브라더스』
5. <시스터스 브라더스>의 마지막 시퀀스 분석

나가는 말

들어가는 말

서부영화(Western)는 미국의, 미국에 의한, 미국을 위한 장르다. 서부영화는 19세기 중후반 북미대륙의 서쪽을 중심으로 골드러시에서 남북전쟁, 대륙횡단철도 건설, 원주민 말살로

이어진 역사적 배경을 바탕으로 한다. 카우보이/기병대와 아메리칸 인디언, 보안관과 무법자 사이에서 발생하는 법과 질서의 수호를 둘러싼 갈등이 주요 인물과 사건이다. 미국의 건설은 정의롭고 정당하다는 의식을 기저에 두고서 서부영화는 에드윈 S 포터(Edwin S. Porter)가 <대열차강도(The Great Train Robbery)>를 선보인 1903년부터 지금까지 할리우드를 대표하는 장르로서 시대에 걸맞게 변주되고 있다.¹⁾

1860년대부터 출판된 10센트 소설(dime novel)에서 1883년 버팔로 빌(Buffalo Bill Cody)이 시작한 보드빌 공연 와일드웨스트쇼(Wild West Show)까지, 카우보이 이야기는 유럽에까지 인기를 끌었다.²⁾ 식민지 정책, 이민사, 골드러시 등 유럽과 긴밀한 관계에 있었던 미국의 초기 역사를 고려할 때, 서부영화는 유럽인들의 흥미를 충분히 자극했을 것으로 보인다.³⁾ 할리우드가 건설된 1910년대부터 아메리칸 뉴웨이브(American New Wave)와 스파게티 웨스턴(Spaghetti western)으로 옮겨간 1960년 중반까지 서부영화는 할리우드를 넘어 전 세계에서 사랑받은 핵심 장르 중 하나였다.⁴⁾ 영화 탄생기부터 100년 동안 만들어진 서부 영화만 7천여 편에 달한다.⁵⁾

캐나다 작가 패트릭 드윗(Patrick deWitt)의 동명 소설을 원작으로 하는 <시스터스 브라더스(The Sisters Brothers)>(2018)는 프랑스 감독, 자크 오디아르(Jacques Audiard)가 연출한 서부영화다. 오디아르는 세자르 최우수영화상 수상작 <내 심장이 건너편 박동(De battre mon cœur s'est arrêté)>(2005), 칸영화제 심사위원대상 수상작 <예언자(Un Prophète)>(2009), 런던영화제 최우수작품상 수상작 <러스트 앤 본(De rouille et d'os)>(2012), 칸 영화제 황금종려상 수상작 <디판(Dheepan)>(2015) 등을 연출한 감독이다. 미국 배우인 존 C. 레일리(John C. Reilly), 호아킨 피닉스(Joaquin Phoenix), 제이크 질렌할(Jake Gyllenhaal) 등이 주연을 맡은 <시스터스 브라더스>는 2018년 베니스영화제에

- 1) <대열차강도>는 최초의 서부영화이자 '범죄, 추격 그리고 응징이라는 서부영화의 장르로서 양식을 설정'한 작품으로 간주된다. George N. Fenin, William K. Everson, *The Western: From Silents to Cinerama*, New York: Bonanza Books, 1962, p.47.
- 2) 당시 주요 저자로는 『짐, 인디언(Jim l'indien)』을 쓴 애마르(Gustave Aimard) 같은 프랑스인도 있었다. Jean-Louis Leutrat, *Le Western: Quand la légende devient réalité*, Paris: Gallimard, 1995, p.96.
- 3) 버스콤브(Edward Buscombe)는 "1910년부터 1960년까지 서부 영화는 세계를 지배한 국가영화였다."고 말한다. 제프리 노웰 스미스(책임편집), 『세계영화 대사전』, 이순호 외 역, 미메시스, 2015, 348쪽.
- 4) William Indick, *The Psychology of the Western: How the American Psyche Plays Out on Screen*. Jefferson: McFarland & Company, 2008, p.2.
- 5) David Hamilton Murdoch, *The American West. The Invention of a Myth*, Reno: University of Nevada Press, 2001, p.10.

서 은사자상, 2019년 세자르시상식에서 감독상, 촬영상을 비롯한 4개 부문을 수상하며 작품성을 인정받았다.

예술영화로 인정받은 외국인 영화감독이 서부영화를 연출한다는 것은, 해당 감독의 미국 문화 해석 능력을 대중들에게 평가받는 방법론으로 여길 수 있다. 본고는 크게 장르와 서부 영화에 대한 기초연구와 〈시스터스 브라더스〉 분석으로 구성된다. 먼저 이해를 돕기 위해 장르에 대한 소개에서, 장르영화와 작가주의의 관계, 그리고 서부영화의 특징을 알아본다. 〈시스터스 브라더스〉 분석은 원작 소설로부터 구축된 주요 설정에서 시작해 영화만의 특징을 규명하는 것으로 진행한다.⁶⁾ 영화로서 특징은 〈시스터스 브라더스〉가 가지고 있는 독창적인 시각적 내러티브 방식을 카메라와 인물의 시선에 집중해 알아본다. 이를 통해 이 영화가 계승하거나 차별을 보이는 서부영화의 장르 규칙을 살피고, 어떻게 관객의 흥미를 자극하는지 알아본다. 본 연구는 프랑스 감독인 오디아르가 미국의 전형적인 장르인 서부영화를 어떻게 시각적으로 해석했는지를 밝히는 것을 목표로 한다.

1. 장르영화와 작가주의

1-1. 장르와 할리우드

예술이나 엔터테인먼트에서 분야 구분에 활용되는 장르(genre)는 멀리는 고대 그리스문학의 분류에서 시작했다. 보다 구체적으로는 16-17세기 문학 분류에서 자리 잡았다.⁷⁾ 내용적, 구조적 구분에 해당하는 장르는 단순한 종류와는 차이가 있다. 장르를 구분하는 명확한 기준은 없다. 다만 누구나 파악할 수 있는 주요 요소들이나 형식이 있을 뿐이다. 장르영화란 이야기 구조, 세부적인 관습, 상징적인 도상이 반복, 변주되는 영화들을 가리킨다. 플롯, 등장인물 유형, 세트, 촬영기법, 주제나 소재면에서 관객이 알아챌 수 있을 만큼 유사한 영화들의 모임

6) 본고에서 언급하거나 인용하는 〈시스터스 브라더스〉 소설은 다음을 참조한 것이다. 차후 별도의 출처를 밝히지 않기로 한다. 패트릭 드윗, 『시스터스 브라더스』, 김시현 역, 문학동네, 2019.

7) “궁극적으로 범주화 자체의 효용성을 붕괴시키게 될 유효한 범주들의 남용을 풍자 대상으로 삼고 있기도 하다”는 셰익스피어에 대한 랭포드의 언급은 17세기 당시 장르 구분이 자리 잡고 있었음을 방증한다. 배리 랭포드, 『영화와 장르: 할리우드와 그 너머』, 방혜진 역, 한나래, 2010, 22쪽.

이다. 서부영화처럼 사회적, 지리적 규정, 인물과 갈등 구조 등으로 규정 짓기도 한다.

영화에서 장르의 시작은 할리우드 스튜디오의 역사와 거의 맥을 같이 한다.⁸⁾ 스튜디오들은 많은 관객이 흥미를 느끼는 요소들의 공통분모를 끌어내고, 반복적으로 만드는 표준화를 통해 완성도를 높이고 생산력을 높였다. 장르영화는 제작측면에서 암묵적인 이해를 통해 결정 사항들에 대한 기준을 제시하고, 작품 구분 방법을 제공해 제작자와 배급업자, 배급업자와 상영업자를 쉽게 연결시켜주며, 관객에게 영화 소비의 표준경향을 제시함으로써, 관객간 소통을 활성화한다.⁹⁾ 장르는 특정 장르를 선호하는 관객을 주요 타겟으로 한다. 그들의 전통적이고 보편적인 관심을 자극해 일정정도 예측 가능한 준거를 제공한다.¹⁰⁾ 장르는 관객의 수용을 결정하는 데 이바지함으로써 영화 흥행의 불확실성을 낮추는 데 기여한다. 영화 장르의 기원과 발전이 미국영화산업에 기반하고 있는 까닭에 ‘할리우드-장르-상업영화’라는 연결고리가 쉽게 떠오른다. 영화의 산업/상업적 성격을 강조한 이 고리는 ‘유럽-작가-예술영화’로 형성되는 영화의 예술적/작가적 성격과 대조를 이룬다. ¹¹⁾

1-2. 작가주의 논쟁과 할리우드 작가 감독

장르영화가 영화제작자, 스튜디오, 원작소설 등과 상당히 밀접하게 위치해 있다면, 작가영화는 영화감독, 독립제작, 오리지널시나리오 형태를 떠올리게 한다. 그러나 둘이 상반된 개념이라고 하긴 어렵다. 영화이론사에서 작가로서 감독의 역할을 강조한 작가이론(Auteur

8) “장르 개념은 매우 일찌감치 미국 스튜디오의 제작 실무와 연결되었다. 영화 이론이 장르 발생과 관련해 영화 제작 과정에서 이뤄진 최적화 노력들도 찾아냈기 때문이다.” 크누트 히케티어, “장르이론과 장르분석” in 위르겐 펠릭스(번역), 『현대 영화 이론의 모든 것』, 이준서 역, 앨피, 2018, 106쪽.

9) 릭 올트먼, “영화와 장르” in 『세계영화 대사전』, 338-339쪽.

10) 장르영화 소비 방식은 전통과 변주에 기반 한 수동적인 형태를 보이지만, 장르 구분이 세분화하고 있는 현대에서는 오히려 장르영화를 선호하는 열혈관객(built-in audiences)이 장르의 감별사로서 새로운 장르를 만들어내는 데 일정정도 역할을 하기도 한다.

11) 시기적으로는 두 차례 세계대전이 진행되면서 유럽영화산업이 침체에 빠졌을 때, 미국은 할리우드를 중심으로 메이저스튜디오들이 장르영화를 양산해 세계영화산업을 장악했고, 유럽 특히 프랑스에서는 영화의 예술성과 감독의 작가적 지위에 대한 논쟁이 진행됐다. 당시 영화 예술 논쟁과 관련한 글들이다. Jean Epstein, “Le Cinéma et les lettres modernes”, 1921. dans *Ecrits sur le cinéma*, tome 1, Paris: Cinéma Club/Seghers, 1975, p.65; Riciotto Canudo, “Manifeste des sept arts” *Gazette des sept arts*, No.2, 25 janvier 1923 dans *Manifeste des sept arts*, Paris: Séguiet, 1995; Alxeandre Astruc, “Naissance d’une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo”, *L’Ecran Français*, No.144, 30 mars 1948.

theory) 또는 작가주의(Auteurism)의 시작점을 1954년으로 잡는다. 이는 21살 젊은 평론가였던 트뤼포(François Truffaut)가 『카이에 뒤 시네마(Cahiers du cinéma)』에 “프랑스영화의 어떤 경향(Une certaine tendance du cinéma français)”을 발표한 해다.¹²⁾ 트뤼포의 ‘작가들의 정책(Politique des auteurs)’은 유명 문학작품에 기반 한 대형 프랑스영화, 이른바 ‘질의 전통(Tradition de la qualité)’를 비판하면서, 시나리오작가보다 감독의 장악력이 큰 영화들을 지지했다. 그 중에는 영화들을 관통하는 주제와 소재, 내러티브 방식, 미장센 등 ‘작가의 각인’을 새겨 놓은 할리우드 장르영화 감독들도 있었다.¹³⁾ 샤희(Thomas Schatz)는 당시를 “스튜디오 시대가 저물어 감에 따라 대부분의 ‘작가’ 감독들이 고도로 관습화된 형식 안에서 대부분의 주요 작품들을 만들었다는 사실이 점점 뚜렷해졌다.”고 평가했다.¹⁴⁾

프랑스에서 시작한 영화작가 논쟁은 미국으로 건너가 앤드류 새리스(Andrew Sarris)에 의해 작가이론으로 자리 잡는다. 새리스는 감독의 개성과 감독이 작업하는 환경 사이의 긴장을 주목해야 한다고 강조했다. 그는 작가로서 기준을 기술적 능력(technique), 확연히 드러나는 스타일(personal style), 그리고 미풍성한 내부적 의미(interior meaning)를 제시하면서, 영화작가에 해당하는 감독들의 명단을 발표했다.¹⁵⁾ 그 안에는 오펠스, 르누아르, 미조구치, 드레이어, 로셀리니, 무르나우, 비고, 랑 같은 누구나 인정하는 감독들과 함께 히치콕, 포드, 채플린, 흑스, 포드 같은 할리우드 장르영화 감독들도 있었다.¹⁶⁾ 장르영화는 고정된 틀 안에서 각종 변형의 확장 폭을 시험할 기회를 제공했기 때문에, 새리스가 내세운 영화 작가의 조건이 고정된 틀 안에서 각종 변형의 확장 폭을 시험할 기회를 제공한 장르영화에 적합했기 때문이다. 작가이론은 상업적이라는 장르영화에 대한 편견을 지우고, 영화작가의 개념을 형성함과 동시에 예술영화의 지평을 확장시켰다. 또 유럽영화에 비해 상대적으로 낮게 평가되던 미국영화의 위상을 높여준 계기이기도 했다.

그러나 반어적이게도 영화사 전반에서 증명되는 장르영화의 특성은 작가영화 개념과 대립

12) François Truffaut, “Une certaine tendance du cinéma français”, *Cahiers du cinéma*, No.31, janvier, 1954, pp.15~29.
13) 카이에 평론가들의 작가들의 정책에 대한 자세한 내용은 다음 논문을 참조하십시오. 노철환, 「프랑스어 트뤼포의 ‘작가들의 정책’ 담론 재해석」, 『씨네포럼』 22권, 2015, 233-259쪽.
14) 토마스 샤희, 『할리우드 장르구조』, 한창호, 허문영 역, 한나래, 1995, 27쪽.
15) Andrew Sarris, “Notes on the Auteur Theory in 1962”, *Film Culture*. No.27, Winter 1962-1963, pp.1-8; *The American Cinema: Directors and Directions 1929-1968*. New York: Dutton, 1968.
16) “이로써 존 포드나 하워드 흑스 같은 감독만 ‘발견된’ 것이 아니라, 장르 또한 영화 형식으로 평가절상되고 비평의 시야에 들어섰다.” 크누트 히케티어, “장르이론과 장르분석” in 『현대 영화 이론의 모든 것』, 2018, 96쪽.

된다. 작가이론의 초창기에 주목받았던 이유와 달리, 장르영화는 ‘작가’의 흔적을 지우고 장르의 ‘규칙’만 남기기 때문이다. 영화이론으로서 장르이론은 시대적으로 작가이론의 뒤를 이어 1960년대 말부터 1970년대 초에 활발하게 이루어졌다.¹⁷⁾ 이때는 프랑스의 누벨바그(Nouvelle vague)를 기점으로 새로운 영화적 시도가 세계적으로 이루어짐과 동시에 인문학과 사회과학 분야 학자들이 영화를 연구함으로써 영화이론 연구가 활발해졌던 시점이다.

장르이론에서는 장르의 정의, 서사적 표본, 도상학, 이데올로기와 서사, 영화산업, 장르와 작가성을 다룬다. 유사한 시각적 상황, 등장인물 구성 및 인물의 특성 묘사. 초상학과 도상학의 미술학적 방법론을 수용해 시각적 정형을 장르 구성요소로서 규명하려는 시도가 이어졌다. 확연한 시각적, 서사적 특징을 가진 서부영화는 미국 문명의 진보와 낭만성을 그린 국지적 장르에 해당한다. 그러나 세계영화산업 아니 문화예술산업 전반에 걸친 미국의 장악력, 전형적인 인물상과 권선징악이라는 보편적인 주제는 서부영화를 오랫동안 대중적인 장르로 위치하게 했다.

2. 장르로서 서부영화

2-1. 서부영화의 배경

서부영화에는 골드러시, 남북전쟁, 대륙횡단철도, 더 멀리는 인디언전쟁(les guerres indiennes 1788-1890)까지 미국의 탄생과 관련한 역사적 순간들이 배경에 자리하고 있다.¹⁸⁾ 좀 더 특정하자면, 골드러시가 시작된 1848년에서 1890년 사이에 발생한 사건들을 주를 이룬다. 1890년은 미국정부군이 보호구역을 벗어난 테톤수족과 운디드니(Wounded Knee) 강 근처에서 싸운 일명 ‘운디드니전투’(12월 29일)가 발생한 해인데, 이 사건을 기점으로 아메리칸

17) 장르연구에서 서부영화에 대한 프랑스와 영미권비평가들의 당시 평가에는 상당한 간극이 있었던 것으로 보인다. 로벨은 “앵글로 색슨 비평가들에게 서부영화는 매스미디어 악행의 대부분에 대한 전형이다. 극도로 단순한 형식과 표현, 촌스러운 태도의 끝나지 않는 반복이다. 프랑스 비평가들에게 서부영화는 명쾌함, 지적임, 활기참과 양식적 관심사 등 그들이 찬양하는 미국영화의 거의 모든 요소들을 가지고 있다.”고 정리한다. Alan Lovell, “The Western”, *Screen Education* No.41, September/October 1967, p.93.

18) Clélia Cohen, *Le Western*, Paris: Cahiers du cinéma, 2005, p.8.

원주민의 저항은 북미대륙에서 급속도로 힘을 잃게 된다. 영토침략전쟁은 서부영화 안에서 카우보이와 기병대로 대표되는 인물들에 의해 개척정신 또는 생존경쟁으로 해석되었다.

서부영화의 지리적 배경이 되는 극서부(Far west)는 동부와 달리 불모지이고 법이 가동되지 않는 적대적인 곳이다. 거칠고 비문명화된 이 지역은 서부영화에서 중요한 위치를 차지한다. 골드러시라는 서부영화의 주요 시대적 배경은 필연적으로 이동성을 내포한다. 황야에는 모래바람에 몸을 맡기며 이리저리 굴러다니는 텀블위즈(Thumbleweeds)와 우뚝 솟아 오른 모뉴먼트 밸리(Monument Valley)가 있다. 마을을 침입하는 무법자는 현상수배 포스터를 통해 장소의 한계를 넘나든다. 대륙의 동서를 연결하는 기차와 역마차는 고립된 마을과 광대한 황야의 대조 사이에 위치한다.¹⁹⁾

서부영화는 미국인의 역사와 향수가 담겨 있는 장르다. 특히 미국의 지리적, 역사적, 문화적 배경을 바탕으로 하고 있기 때문에 시대별 미국을 들여다보는 창으로서 유효하다. 서부영화는 미국의 고전 장르로 역사적 가치를 담고 있으며, 미국 문화의 역사를 구체화하여 국가 이미지를 형성하는 데 일조해왔다. 서부영화가 다루는 시기는 유럽 제국주의국가들의 식민지 시대를 종결하고, 아메리칸 원주민을 몰아냈으며, 골드러시라는 새로운 희망과 동서를 관통하는 철로 확충으로 본격적인 독립국가로서 형태를 갖추고 있던 때다. 서부영화는 아메리칸 원주민을 야만과 악역으로 내세움으로써 미국인들의 정복 행위에 정당성을 부여했다.

〈대열차강도〉가 소개된 1900년대 초를 고려한다면, 와일드 빌 히콕(Wild Bill Hickock)이나 와이어트 어프(Wyatt Earp) 등 서부영화의 영웅들은 현실에서는 사라졌지만, 대중의 기억에는 남아 있는 상태였을 것이다. 무성영화 시대에는 윌리엄 S. 허트(William S. Hart)의 호오스오페라(Horse opera)²⁰⁾를 거쳐 상업영화 장르로서 서부영화는 자리를 잡았고, 미국영화시장에 동시상영(double programme)이 도입된 1930년대를 관통하며 B급영화(Série B)로서 제작이 확대되었다. 대중들의 인기와 함께 대공황(The Depression)을 극복해나갔던 미국식 영웅담은 1950년대에 이르러 텔레비전 드라마와 극장용 영화로 양분되었다. 극장에서는 시네마스코프(Cinemascope), 비스타비전(VistaVision) 등 와이드스크린을

19) 기차는 야만적인 극서부에 문명을 전파하는 상징에 해당한다. 〈대열차강도〉 이래 서부영화에서는 열차 습격이 반복적으로 등장한다. Jean-Pierre Dubois, "All aboard! Le train dans le western", dans *Western : Que reste-t-il de nos amours, CinémaAction*, No.86, 1998, p.49.

20) 호오스 오페라는 1930년대 존 웨인(John Wayne)이 출연하던, 판에 박힌 듯한 B급 서부영화를 가리키는 용어다. 여기서 '오페라'라는 표현은 당시 유행하던 15분 내외의 TV용 연속 멜로드라마(soap opera)에서 차용으로 보인다. David Pringle, *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, Westport: Greenwood Press, 2000, p.36.

도입한 대작 서부영화들이 냉전과 매카시즘 광풍 사이에서 선악 대결로 사랑을 받았다. 존 포드와 존 웨인으로 대표되는 1930-50년대 고전주의 서부영화는 이분법적 대립 구도와 권선징악으로 진행되는 이야기가 주를 이뤘다.²¹⁾

2-2. 서부영화의 내러티브

내러티브 측면에서 서부영화의 장르적 특징은 대결구도로 수렴한다. 이는 선 대 악, 법 대 무법, 마을 대 황야, 카우보이 대 아메리칸 인디언, 문명과 야만 등 다양한 형태로 형성되는데, 일반적으로 말 추격전, 목장 총격전 같은 집단적인 대결이나 개인적인 총 빨리 뽑기 대결(fast draw)로 표현된다. 예를 들어 질서 유지자로서 보안관은 외부에서 나타는 무법자로부터 마을을 지키려한다. 마치 개척이라는 이름으로 아메리칸 원주민의 터전을 탈취한 미국의 '개척자정신(the pioneer spirit)'에 대한 자기 고백 같다. 보안관은 방랑자(vagabond)로 대체되기도 한다. 평범한 삶을 원하는 방랑자가 주민들의 평화로운 삶을 위협하는 악당을 무찌르는 형태로 사건은 진행된다. 선악의 대결은 마을 중심 광장에 선 대결자들과 훑쳐보는 마을 주민으로 형성된 미장센(mise en scène), 총과 시선을 오가며 샷/역 샷(Shot/Reverse shot)으로 구성된 편집 그리고 긴장감 넘치는 음악으로 표현된다. 정정당당한 결투를 통해 악당을 해치우는 것으로 마을의 질서는 회복된다. 그러나 방랑자 또는 카우보이는 평범한 삶을 거부하고 다시 황야를 향해 떠난다.

19세기 말 문명화 이전의 서부를 무대로 한 서부영화는 선한 이미지의 영웅 주인공, 주인공의 능력과 사회적 가치를 강화시켜주는 악당의 구성 속에서 권선징악이라는 보편적, 이상적인 주제를 내세우며 미국 개척 역사를 보여준다. 선악의 대립으로 구성된 내러티브는 단순하고 직선적으로 선과 악의 경계를 드러낸다. 인물구도 역시 영웅과 악당으로 양분된다.²²⁾ 주인공

21) AFI에서 선정한 서부영화 Top 10의 절반은 고전주의 서부영화다. 1위 <수색자(The Searchers)>(1956), 2위 <하이 Noon(High Noon)>(1952), 3위 <셰인(Shane)>(1953), 4위 <용서받지 못한 자(Unforgiven)>(1992), 5위 <붉은 강(Red River)>(1948), 6위 <와일드 번치(The Wild Bunch)>(1969), 7위 <내일을 향해 쏴라(Butch Cassidy and the Sundance Kid)>(1969), 8위 <맥케이브와 밀러 부인(McCabe & Mrs. Miller)>(1971), 9위 <역마차(Stagecoach)>(1939), 10위 <캣 벌루(Cat Ballou)>(1965). <http://www.afi.com/10top10/category.aspx?cat=3> (검색일: 2019.10.20)

22) “서부영화의 악당들은 관례적으로 총이나 그들이 원하는 것을 얻게 해주는 강력한 수단을 사용하며 도덕적 가책이라고는 눈곱만큼도 없는 인간들이다. 반면 서부의 영웅은 사악한 세력에 대해 위대한 용기를 발휘하며 의무와 명예에 대한 소박한 인식을 드러낸다.” 프랭크 E. 비버, 『영화미학용어사전』, 김혜리 역, 영화언어, 1995, 134쪽.

인 영웅은 자유와 정의를 수호한다는 도덕적 임무에 자신의 명예를 걸고 무능력한 법체계 대신 악을 응징(retribution)한다. 이에 반해 악당은 개척 사회의 질서를 헤치는 인물이다. 이들은 법을 무시하는 자연적이고 야만적이다. 서부영화가 전성기를 맞던 1950, 60년대는 이데올로기적 투쟁이 활발해지고, 공산주의라는 외부의 적을 향해 선악구도를 형성하던 시절이었다. 고전주의 서부영화는 갈등과 대결 그리고 해결을 권선징악으로 연결지은 내러티브를 통해 미국이라는 국가가 야만을 제압하고 문명 시대를 열었다고 주장하는 것처럼 읽힌다.²³⁾

1960년대 중반에 이르면 서부영화는 스파게티 웨스턴으로 대표되는 수정주의 서부영화시대로 접어든다. 여성, 인권, 반전운동으로 대표되는 1960년대 말 분위기는 서부영화의 선악 대립 구도를 흐릿하게 했다. 더불어 인종주의적인 아메리칸 원주민 소재의 영화도 급격히 줄었다.²⁴⁾ 1990년대 이후에는 스파게티 웨스턴의 스타였던 클린트 이스트우드도 출연하고 연출한 〈용서받지 못한 자(Unforgiven)〉(1992)처럼 더 이상 영웅이라고 볼 수 없는 인물들이 전면에 나서기 시작한다. 〈시스터스 브라더스〉는 영웅이나 질서의 수호자로 간주할 수 없는 청부살인업자를 주인공으로 내세우고, 결코 선악의 대립 구분할 수 없는 갈등을 내러티브의 중심에 둔다.

보통 서부영화에서 내러티브는 안정-불안정-안정의 단계를 거치며 마을에서 황야를 향해 진행된다. 예를 들자면, 평화로운 마을에 무법자가 찾아온다. 마을 내부에서는 무법자에 대항할 방법을 찾아내지 못한다. 이때 방랑자가 마을을 찾아온다. 그는 (마을 사람들을 도와) 무법자를 제압하고 마을을 떠난다. 만약 무법자가 현상범처럼 이동하는 경우라면, 현상범 사냥꾼은 황야를 관통하는 추격전을 통해 무법자를 법의 굴레를 씌워 보안관에 넘기고 다시 황야로 떠난다. 그러나 〈시스터스 브라더스〉에는 평화로운 마을과 위협하는 악당이 부재하다. 돈을 받고 살인을 저지르는 시스터스 형제는 오히려 악당에 가까우며, 그들이 방문하는 마을들 역시 평화로움과는 거리가 있다. 오리건에서 캘리포니아로 뒀을 찾아가지만, 쫓고 쫓기는 긴장감 넘치는 추격전은 없다. 형제는 흔적을 찾아 마을과 마을 사이를 이동할 뿐이다. 살인을 명령하고 형제를 죽이려 했던 제독에 대한 복수도 허무하게 끝난다. 형제가 도달하는 종착지도 열려 있는 황야가 아니라 어머니가 살고 있는 고향집이다.

23) 공동체 질서를 교란하는 갈등 해소는 장르영화 내러티브의 가장 중요한 특징이다. 토마스 샤프츠, 앞의 책, 59쪽.

24) 아서 펜의 〈작은 거인(Little Big Man)〉(1970)은 아메리칸 원주민을 지혜와 인간미를 가진 이들로 묘사한 대표적인 작품이다. 1990년대에 제작된 〈늑대와 춤을(Dances with Wolves)〉(1991), 〈라스트 모히칸(The Last of the Mohicans)〉(1992)은 아메리칸 원주민의 문명을 파괴하는 침략자로서 기병대를 다룬다.

3. <시스터스 브라더스>의 설정

3-1. 캐릭터: 시스터스 형제

배경은 골드러시가 한창인 1851년, 극서부에 해당하는 오리건과 캘리포니아다. <시스터스 브라더스>는 제독의 명령에 따라 움직이는 청부살인업자인 일라이와 찰리 형제가 오리건(잭슨빌)에서 캘리포니아(메이필드, 샌프란시스코)를 지나 고향으로 돌아오는 과정을 다룬 로드무비다. 로드무비의 핵심은 주인공의 변화과정이다. 영화는 돈을 위해 살인을 저지르던 형제가 생명과 돈에 대한 생각을 재정립하며 고향으로 돌아가는 여정을 다룬다.

일라이와 찰리, 시스터스 형제는 마치 고전주의 서부영화의 문명과 야만 대조처럼 모든 면이 다르다. 찰리는 살인에 대한 재능이 타고난 반면, 일라이는 가게를 차려 정착하는 평범한 삶을 꿈꾼다. 술에 취하면 충질을 해대는 찰리는 무법자에 가깝고, 창녀에게도 친절하게 구는 일라이는 정착하지 못한 방랑자를 떠올리게 한다. 시스터스 형제는 고전주의 서부영화의 주인공처럼 정의 실현이나 대의를 위해 싸우지 않는다. 생업으로서 살인이라는 점에서 현상범 사냥꾼과 유사한 형태다. 그러나 현상범의 경우 법이 규정한 범죄자인 반면, 제독이 지명한 대상은 사적인 적대관계일 수 있다는 점에서 차이가 있다. 형제에게 주어진 새 임무는 캘리포니아에 가서 제독의 돈을 훔쳐간 허먼 커밋 워이라는 금 채굴꾼을 죽이라는 것이다. 형제는 제독의 정찰병인 모리스가 남긴 편지와 흔적을 따라 워를 추적한다.

제독은 대장으로 삼은 찰리에게만 또 하나의 임무를 부여한다. 워를 죽이기 전에 비밀 화학 용액식을 알아내라는 것이다. 실제로 워가 발명한 것은 강 안에 있는 금을 환하게 빛나게 만들어주는 화학 약품이었다. 시스터스 형제를 포함해 이 영화에 등장하는 인물들의 행동 동기는 황금으로 대표되는 돈이다. 그저 돈을 벌기 위해 살인을 저지르고, 그 돈으로 보다 풍족한 삶을 누리려고 한다. 그러나 황금을 찾는 약품을 개발한 워는 다른 생각을 가지고 있다. 그는 텍사스에 공동체사회를 만들고 싶어 한다. 이해하지 못하는 형제에게 이미 워와 뜻을 같이 하기로 한 모리스는 “생활공동체(phalanstery, 불어로는 phalanstère)”라고 덧붙여 설명해준다. 모리스가 말한 생활공동체는 푸리에(Charles Fourier, 1772-1837)의 이상적 사회주의(socialisme utopique)를 가리키는 것으로 보인다. ‘Phalanstère’는 모두의 이익을 위해 함께 일하며 사는 공동체인 팔랑주(Phalange)가 거주하는 집단 주거형태를 가리키는

단어다.²⁵⁾ 시스터스 형제는 제독을 배신하고 뱀과 손을 잡는다.

사익을 추구하지 않고 함께 어우러져 사는 이상적인 사회를 꿈꾸는 뱀과 돈을 벌기위해 살인을 저지르고 다녔던 시스터스 형제의 운명이 갈리는 것은 약품에 의해 강에서 황금이 변쩍이기 시작하면서다. 살인, 술, 섹스 등 자신의 욕망에 충실했던 찰리는 보다 많은 금을 수확하고자 모두의 만류에도 불구하고 화학 약품을 추가로 강물에 쏟아 붓는다. 찰리의 탐욕은 뱀과 모리스를 죽게 하고, 무법과 살인을 저질렀던 자신의 오른팔마저 못쓰게 된다. 만지는 모든 것을 황금으로 바꿀 수 있는 능력을 받았지만 사랑하는 모든 것을 잃고 마는 마이더스왕의 후회처럼 찰리는 더 이상 사용할 수 없게 된 오른팔을 톱으로 자른다. 형제는 더 이상 돈이 부여하는 행동동기에 따르지 않는다. 찰리를 곁에서 도우며 소극적이고 수동적이었던 일라이는 제독이 보낸 총잡이와 맞서고, 섬겨왔던 제독을 죽이기로 결심하고, 어머니에게 돌아가는 등 이후 모든 행동을 주도한다. 오리건에서 캘리포니아에 이르는 1천 마일은 형제가 역할을 바꾸며 서로에 대한 이해에 도달하는 과정이다.

3-2. 설정: 시스터스라는 성

찰리와 일라이 형제의 성(nom de famille)은 독특히 관심을 끈다. 성은 남성 중심으로 이어지는 피의 전통을 상징한다. 자신의 영지를 포함시킨 귀족의 경우나, 자신의 직업을 포함시킨 평민이나 천민의 경우처럼 성은 지역성과 가업을 품기도 한다. 가문을 규정하는 형제의 성이 여성 혈육을 의미하는 ‘자매들’이라는 점은 독특하다. 성에서 품기는 여성성의 정체는 아버지, 제독 그리고 어머니라는 세 가지 고리와 연결된다.

먼저 형제는 어릴 적 포악한 술주정뱅이 아버지를 살해한 후 고향을 떠났다. 살부(殺父)는 자신에게 성을 부여한 아버지의 존재를 제거하는 행위다. 왕위 계승과 관련한 신화와 역사에서 볼 수 있듯이 아들이 궁극적으로 권력을 잡기 위해서는 아버지를 권좌에서 몰아내야 한다. 청부살인이라는 업에 대해서도 생각해볼만 하다. 아버지를 죽인 찰리가 대장이 된 것은 자연스러운 일이다. 아버지를 죽였지만, 찰리가 술을 좋아하는 것처럼 그 흔적은 피를 타고 남아 있다. 제독의 임무를 받고 여정에 오른 어느 날, 찰리는 일라이가 소중하게 가지고 다

25) 푸리에의 생활공동체에 대한 보다 자세한 사항은 다음을 참조하시오. Nathalie Brémand, Florent Perrier (coord.), « la phalanstère représenté », *Cahiers Charles Fourier*, No.24, décembre 2013.

니는 빨간 솔을 가리키며 놀린다. 일라이는 가족을 갖고 싶어 한다. 그 때 찰리는 “똥은 아들을 낳는 게 무섭지 않느냐?”고 묻는다. 찰리는 일라이에게 “우리가 이 일을 잘하는 것은 미치광이 술주정뱅이였던 아버지의 피를 받았기 때문”이라고 말한다.

폭압적인 절대자로서 아버지의 자리는 제독이 대신한다. 형제는 제독의 명령에 따라 움직이는데 제독과 독대할 수 있는 이는 찰리 뿐이다. 제독을 배신하고 황금을 수집을 준비하던 일라이는 웬에게 “찰리가 폭력적으로 변한 건 아버지를 죽인 이후”라고 말해준다. 그는 형으로서 찰리대신 아버지를 죽이지 못했던 과거를 후회한다. 제독은 이내 자신의 명령을 듣지 않은 형제를 죽이려 한다. 제독의 부하들에게 쫓기던 형제는 마침내 제독의 집을 습격하기로 결심한다. 시스터스 형제와 제독의 대립은 영화의 초반에 이미 복선처럼 깔려 있다. 오프닝 시퀀스 이후 메인 타이틀이 사라지면 누군가의 시점 솟으로 제독의 집 문 위에 붙어 있는 문장이 포착된다. 문장의 아래쪽에는 라틴어 ‘IN CAUDA VENENUM’이 쓰여 있다. 영어로 ‘Poison in the tail(꼬리에 독)’ 즉 전갈을 가리키는 메타포다. 친근하거나 위험하지 않아 보이지만 결국 독을 품은 꼬리로 찌르고 마는 전갈처럼 제독과 형제는 공생관계처럼 보였지만 서로 죽이려는 시도를 마다하지 않는다. 가까이 다가간 제독의 집은 장례식이 열리고 있다. 제독은 이미 죽은 상태였다. 일라이는 장례식에서 관에 누워 있는 제독을 때린다. 자신이 직접 죽이지 못하고 동생에게 맡겨야 했던 아버지 살해에 대한 보상처럼 권력자인 제독의 죽음을 몸소 확인한 일라이는 다시 형의 지위를 회복한다. 형제는 이제껏 자신들을 규정한 명령-살인-보상으로 이루어진 아버지의 법(father’s law)을 벗어나 어머니에 대한 사랑으로 돌아간다.

성과 관련한 마지막 지점은 고향집에서 둘을 맞이하는 어머니의 존재다. 형제는 승리의 영광도 없이 돌아온 오딧세우스처럼 거지꼴을 하고 돌아온 탕자처럼 빈손으로 어머니의 집에 들어선다. 형제는 어머니를 만난 후 별다른 대화도 나누지 않고서 세단계의 행동을 진행한다. 먼저 어머니를 끌어안고, 밥을 먹고, 목욕을 하거나(찰리)/낮잠을 잔다(일라이). 살인을 업으로 삼고, 금 덩어리를 가지고 온 형제의 귀향치고는 소박하고 퇴행적인 행동이다. 어머니는 혈연의 아버지와 사회의 아버지가 사라진 시점에 남아 있는 유일한 연장자다. 시스터스라는 성처럼 일라이와 찰리 형제는 모계사회의 일원으로, 밥을 먹고, 목욕을 하고, 잠을 자고, 어머니와 끌어안으며 새로운 삶의 단계로 나아가는 형태다.

4. 영화 <시스터스 브라더스>와 소설 『시스터스 브라더스』

<시스터스 브라더스>는 미국과 프랑스가 공동제작한 영화다. 일라이 역을 맡은 배우 존 C. 라일리가 2011년 발간된 원작소설의 영화화 권리를 구입해 오디아르에게 연출을 맡겼다. 2017년 6월초 스페인 알메리아에서 촬영을 시작한 <시스터스 브라더스>는 제작비 규모(3,800만 달러)를 고려할 때 할리우드 스튜디오의 상업영화라기 보다 해외에서 제작된 중소 규모 예술영화에 가깝다. 문자 텍스트로 기록되고 상상력으로 읽히는 원작 소설이 시청각적 표현 방식을 활용하는 영화로 각색되는 과정에서 변화 발생은 필연적이다. 소설과 영화의 인물설정, 플롯 구성은 다소 차이를 보인다.

소설 『시스터스 브라더스』는 3개 장(I. 오리건, II. 캘리포니아, III. 허먼 해밋 워)과 짧은 막간극 2개로 이루어져 있다. 총 5쪽짜리 막간극은 짧게 둘로 나뉘어 2장과 3장 후반에 자리하고 있다. 막간극은 아버지의 죽음과 형제의 기억 상실을 연상케 하는 우화 형태로 화자가 메이필드 마을에서 만난 소녀와 이야기를 나누는 내용이다. 소설은 다음과 같이 시작한다.

“찰리 형이 새 일거리를 갖고 나오기를 나는 제독의 저택 밖에서 말을 탄 채 기다리고 있었다. 금방이라도 눈이 내릴 듯한 추운 날씨였는데 심심풀이 삼아 찰리의 새 말 님블을 살펴보았다. 내 말의 이름은 텃이었다.”

영화와 소설의 가장 큰 차이점은 사건 전체를 진행하는 시점의 고정 여부다. 소설은 1인칭 주인공시점으로 일라이 시스터스가 이야기를 들려준다. 일라이의 시점에서 그의 기억을 풀어내는 형태로 진행되는 까닭에 소설은 추격 대상에 해당하는 워와 존의 관계가 명확하게 드러나지 않는다. 추적이 진행되는 동안 워에 관한 내용은 모리스가 남긴 일지와 편지로만 전해진다. 반면 영화에서는 워와 모리스의 분량이 소설보다 상대적으로 많다. 워의 뒤를 밟고 있는 모리스는 편지로 시스터스 형제에게 소식을 전하고, 개인 경험을 모험일지로 남긴다. 시스터스 형제는 그가 남긴 편지를 받으며 뒤를 추격한다. 어느 날 워는 모리스의 정체 를 알게 되지만, 워의 이야기를 들은 모리스는 제독을 떠나기로 결심한다. 그 사실을 모른 채 시스터스 형제는 모리스가 남긴 단서를 따라 워를 죽이기 위해 추격을 거듭한다.

영화에서는 일라이의 내레이션 대신, 모험일지를 읽는 모리스의 오프스크린(off screen) 내레이션이 있다. 때로 모리스의 내레이션은 추격하는 시스터스 형제의 시퀀스에 깔려 긴장감을 유발하기도 한다. 네 사람이 만나기 전까지, 두 편의 버디영화(buddy film)²⁶⁾처럼 찰

리/일라이, 윌/모리스의 관계에 집중하며, 두 팀의 여정을 교차시켜 보여준다. 소설과 달리 편지나, 일지를 읽는 것에 그치지 않고 윌과 모리스가 쫓고 쫓기는 관계에서 어떻게 금 채굴 사업을 하기로 의기투합했는지가 설득력 있게 묘사된다.

영화는 카메라가 대상을 포착하는 방식과 그 대상 여부에 따라 시점이 수시로 바뀐다.²⁷⁾ <시스터스 브라더스> 역시 특정 시점을 고집하진 않는다. 다만, 주관적인 형태로 대상과 상황을 파악하는 시점솟이 많이 등장한다. 소설의 영향을 받은 것처럼 찰리/일라이가 등장하는 시퀀스들에서 시점솟은 대부분 일라이의 것이다. 찰리는 행동하고 일라이는 곁에서 관찰한다. 다음은 소설의 영화화에서 발생한 차이점을 간단히 정리한 것이다.

구분	소설	영화
형제 관계	형 = 찰리	형 = 일라이
정탐꾼	헨리 모리스	존 모리스
성별	메이필드 = 남성	메이필드 = 여성
붉은 곰 에피소드	○	×
윌의 장래 희망	×	이상적 생활공동체
모리스의 죽음	화학 약품 중독에 의한 사망	약품 중독 후 자살
채굴한 금과 돈의 행방	인디언과 매춘부들 탈취	형제가 소유
제독의 죽음	일라이의 살해	자연사

<표 1> 소설 『시스터스 브라더스』의 영화 각색시 발생한 차이점

소설에서 영화로 옮겨지면서 적지 않은 설정이 바뀌었다. 캐릭터의 경우, 소설에서는 형이 찰리인 반면 영화에서는 일라이가 형이다. 아마 일라이 역할을 맡은 존 C. 라일리, 찰리 역을 맡은 호아킨 피닉스보다 9살이나 많은 까닭인 것으로 보인다. 소설에서는 적극적이고 형인 찰리가 대장을 맡는 게 당연해 보인다. 대신 영화에서는 찰리 대신 형인 자신이 아버지를 죽였어야 했다는 라일리의 대사를 넣어, 형과 동생의 이상한 상하관계를 해명한다. 영화에서는 윌이 금을 채취한 후 텍사스에 생활공동체를 만든다는 이야기가 나온다. 모리스

26) 동성인 두 사람이 짝을 이뤄 다니며 발생하는 사건을 다룬 영화. 보통 영화의 초반에는 잘 어울리지 못하다가 갈등을 함께 극복하면서 우정을 다지는 경향을 보인다. 찰리와 일라이 형제, 윌과 모리스의 관계 변화는 전형적인 버디영화의 형태를 보인다.
27) 로버트 몽고메리(Robert Montgomery)의 <호수의 여인(Lady in the Lake)>(1947)이나 일리아 내슈러(Illya Naishuller)의 <하드코어 헨리(Hardcore Henry)>(2015)는 영화 전체가 주인공의 1인칭 시점으로 극히 예외적인 경우다.

가 돈 아닌 이상으로 워과 의기투합해, 두 사람의 죽음이 보다 비극적으로 다가온다.

돈의 행방에 대해서도 소설과 영화가 엇갈린다. 소설에서는 시스터스 형제가 인디언의 습격으로 채굴한 금을 빼앗기고, 메이필드 마을의 매춘부들이 남아 있는 돈 마저 강탈해간다. 이렇게 모든 것을 잃고 제독을 죽인 후 어머니를 찾아가는 소설의 설정은 (실제로 등장하지 않지만) 아버지를 죽이고 고향을 등져야 했던 어린 시절과 대구를 이룬다. 반면 영화에서는 금과 돈의 행방을 자세히 다루지 않는다. 메이필드에게서 뺏은 돈은 워과 모리스를 만나기 전 땅에 묻었고, 채굴한 금도 빼앗기지 않았다. 그러나 금의환향과는 거리가 먼 형제들의 귀향 모습은 아마도 금과 돈을 버리고 온 것처럼 보인다. 다음은 소설의 마지막 부분이다.

“까무룩 잠이 들었지만 몇 분도 안 되어 화들짝 깼다. 옆방 욕조에서 찰리가 목욕하는 소리가 들렸다. 그가 무슨 말을 할 리 없고 실제로도 그랬지만, 물소리가 마치 목소리처럼 들렸다. (...) 사람의 슬픔이나 기쁨을 그가 낸 소리로 측정할 수 있을 것 같았다. 나는 유심히 귀를 기울였다. 그리고 형과 내가 적어도 당분간은 지상의 모든 위험과 공포로부터 벗어나고 있다고 결론 내렸다.

나로서는 참으로 행복한 결말이 아니라 할 수 없었다.”

소설에서 일라이는 제독을 목욕하고 있던 욕조에 빠뜨려 죽인다. 고향집으로 돌아와서 찰리가 목욕을 하는 것과 우구를 이룬다. 아버지를 죽인 후 평생 돈을 쫓아 살인을 저질렀던 시스터스 형제였다. 살인 명령을 내리던 제독을 물에 빠져 죽인 후 고향으로 돌아가 몸을 씻는 결말은 살인과 탐욕, 어두운 아버지들의 세계에서 벗어나 있고 있던 평온한 세상으로 회귀다. 영화의 결말은 소설보다 집약적이다. 사실주의적인 영화 전반의 기초와 달리 묘한 분위기가 있는 엔딩 시퀀스다. 오디아르는 영화의 트릭을 제거한 사실적인 연출 방식으로 어머니의 집에 도착한 형제의 모습을 마치 백일몽처럼 묘사해낸다.

5. 〈시스터스 브라더스〉의 마지막 시퀀스 분석

골드러시, 서부, 총잡이, 황야와 마을, 추격전 등 〈시스터스 브라더스〉는 서부영화 장르 요소들을 대부분 포함하고 있다. 그러나 영화의 내러티브는 여정을 따라 발생하는 사건들을 겪으며 변화하는 인물에 초점을 맞춘 로드무비에 가깝다. 서부영화라는 장르의 규칙을 비틀

기 보다는 의도적으로 거부하는 것처럼 보이는 연출의 방향성은 영화 곳곳에 자리한 눈속임 장면에서 조금씩 흔적을 드러낸다. 오디아르는 사운드와 이미지의 연속성을 활용해 관객이 파악한 시선을 속이고, 관객의 기대를 어긋나게 한다. 엔딩시퀀스는 속임수의 결정판이다.

엔딩 시퀀스에서 주목해야할 부분은 형제가 어머니와 집으로 들어오는 순간부터 영화 끝 까지도다. 2분 18초 동안 편집에 배제되어 있는 길게 찍기 샷(long take shot)이다. 인물들의 동선과 일라이의 시선을 따라 유연하게 움직이는 카메라는 어머니의 집 구석 구석을 보여준다. 전심초점(deep focus)과 들고 찍기로 이루어진 플랑세강스(plan séquence)에 해당하는 엔딩시퀀스는 바쟁(André Bazin)이 강조한 사실성의 요건을 충분히 갖추고 있다.²⁸⁾ 미장센을 강조한 길게 찍기는 관객에게 프레임 내에 위치한 대상들을 자의적으로 선택해 관찰할 수 있는 시간을 제공한다. 장르영화보다는 예술영화에 많이 사용되는 기법이다.

엔딩시퀀스는 4가지 사건 또는 공간으로 구분된다(이를 각각 신1 - 신4라고 명명한다)

신 1. 현관 -> 침실 1: 엔딩시퀀스는 현관에서 두 형제가 어머니와 포옹하는 것으로 시작한다(그림 1). 카메라가 실내에서 문이 열린 바깥쪽을 향하는 바람에 역광으로 인물들이 다소 어둡게 보인다. 어머니가 뒤로 돌아서며 셋은 집 안으로 들어온다. 어머니와 찰리는 오른쪽 전방으로 프레임 아웃하고(그림 2), 카메라는 뒤로 물러나다가 일라이의 시선의 방향을 따라 이동한다(그림 3). 햇빛이 들어오는 방의 침대에 다가가 잠시 머문다(그림 4). 침대는 2 인용이고 잘 정돈되어 있다.

신 2. 식탁 -> 부엌: 카메라가 왼쪽으로 패닝(panning)하면 이미 식탁에 앉아 있는 일라이와 찰리가 보인다. 어머니가 두 사람에게 커피를 따라줄 때(그림 5), 카메라는 식탁을 중심으로 왼쪽으로 이동한다. 왼쪽에서 양철통 소리와 물 붓는 소리가 들린다. 찰리는 소리나는 쪽을 힐끔 쳐다본 후(그림 6), 일라이와 마주보며 웃음을 짓는다(그림 7). 다시 카메라가 왼쪽으로 패닝하면, 양철통에 뜨거운 물을 받아 움직이는 어머니가 보인다(그림 8). 카메라는 그녀의 뒤를 따라간다.

신 3. 부엌 -> 욕실: 어두운 부엌 벽을 지나 햇빛이 드는 욕실 벽이 보인다(그림 9). 어머니는 말을 하며 욕조로 다가가(그림 10). 욕조 안에서 목욕 중인 이는 찰리다. 어머니는

28) 플랑 세강스는 하나의 긴 샷이 완결된 이야기 단위를 이루는 시퀀스 샷을 말한다. 바쟁의 '금지된 몽타주(montage interdit) 개념은 앙드레 바쟁, "금지된 몽타주", 『영화란 무엇인가?』, 안병섭 역, 집문당, 1998, 84쪽. <로프(Rope)>(1948), <버드맨(Birdman)>(2014), <부시윅(Bushwick)>(2017) 등에서 옛보이는 원 테이크 영화의 효과는 사실성 보다 사건 연속성과 인물 변화의 강조에 있다고 여긴다.

그에게 뜨거운 물을 부어준다(그림 11). 카메라가 조금 뒤로 빠지면, 프레임 오른쪽에 일라이가 나타나 두 사람을 바라본다. 어머니와 찰리의 시선이 일라이를 향한다(그림 12).

신 4. 욕실 -> 침실 2: 카메라가 뒤로 빠지면 일라이는 웃으며 뒤돌아 다른 방을 바라본다(그림 13). 카메라는 그의 시선 방향을 향해 왼쪽으로 패닝한다. 방은 소년 시절 사용했을 법한 장난감과 책상 그리고 개어진 옷이 놓인 작은 침대가 있다(그림 14). 바람에 흔들리는 커튼과 난로를 지나 계속 카메라가 패닝하면 누군가의 발끝이 왼쪽에서 프레임 인한다(그림 15). 햇빛이 드는 창가의 작은 침대에 누워 있는 이는 다름 아닌 일라이이다. 목욕물 소리와 찰리의 목소리가 들린다. 일라이는 미소를 띠며 소리가 나는 쪽을 보다가 이내 창쪽으로 고개를 돌리며 눈을 감는다(그림 16). 페이드 아웃. 타이틀 THE SISTERS BROTHERS가 뜨고, 출연진 이름과 함께 노을 진 하늘과 구름이 흐른다.

〈시스터스 브라더스〉의 엔딩시퀀스는 카메라와 인물의 동선, 사운드와 인물의 시선이 프레임 안팎의 공간을 절묘하게 연결되어 있다. 인물의 시선은 프레임 바깥의 소리를 향하고, 카메라는 인물의 움직임이나 시선을 따라 움직인다. 일반적으로 최초 제공된 프레임 내 정보 부족으로 인해 발생하는 궁금증은 이어지는 숏에 의해 해소된다. 숏/역 숏으로 이루어진 영화의 편집 원리다.²⁹⁾ 그런데 이 엔딩시퀀스는 숏이 하나 뿐이다. 모든 정보 제공은 하나의 숏 안에서 카메라의 움직임만으로 이루어진다. 보이는 것에서 한걸음 물러나 생각해보면, 어떠한 단절도 없이 촬영된 것처럼 보이지만 엔딩시퀀스의 각 신들 사이에는 장소의 변화와 함께 시간의 간극이 포함되어 있다.

먼저 신 1은 일라이의 시선을 따라 움직이는 것처럼 보인다. 그러나 패닝을 통해 신 2로 전환하면, 어머니의 침대를 보고 있어야 할 일라이가 이미 식탁에 앉아 빵을 먹고 있다. 신 2에서 어머니가 욕조에 따뜻한 물을 나르는 모습을 빵을 먹으며 바라봤던 찰리는 신 3에서 이미 옷을 벗고 욕조 안에 있다. 유사한 형태로 신 3에서 찰리와 어머니를 바라보고 있던 일라이가 몸을 돌려 작은 침실을 둘러보는데, 그의 시선을 따라 패닝하던 카메라가 멈추는 지점에 이미 침대에 누워 있는 일라이가 보인다.

엔딩 시퀀스는 플랑 세강스인 까닭에 마치 하나의 연속된 사건이라고 간주된다. 그러나 카메라가 이동하는 사이에 동작만이 아니라 의상의 불연속도 존재한다. 신 1에서 모자를 쓰고 있던 일라이는 신 2에서 모자를 벗고 식사중이다. 신 2에서 옷을 입고 빵을 먹던 찰리는

29) 우다르는 이를 봉합(suture)이라는 개념으로 설명했다. Jean-Pierre Oudart, "La suture", *Cahiers du cinéma*, No.211, avril 1969, pp.36-39

신 3에서 옷을 벗고 목욕 중이다. 신 3에서 욕실에서 방으로 이동중이던 일라이는 신 4에서 신발을 벗고 누워 있다. 원 테이크로 보이지만 각 신들은 단절된 시간과 그 사이 이루어진 행위의 변화로 구성되어 있다. 길게 찍기라는 촬영 기법은 대상을 바라보는 시선의 주체를 동일인으로 간주하게 한다. 그러나 〈시스터스 브라더스〉의 엔딩시퀀스는 시선의 주체라고 여긴 인물을 하나의 숲 안에서 객체로 변형시킨다. 여기에는 프레임화가 중요한 역할을 한다. 인물의 시선과 동작은 프레임 바깥을 향하고, 인물이 없는 공간을 카메라가 지나가는 동안, 관객이 시선의 주체라고 여겼던 인물은 새로운 공간에서 프레임 내부로 들어오며 객체가 된다. 플랑 세캥스 안에서는 모든 사건과 동작이 이어지는 시간의 연속성에서 발생했으리라는 관객의 믿음 또는 관람 규칙은 깨지고 만다. 〈시스터스 브라더스〉는 인물 설정과 행동의 원인, 사건의 진행 모든 측면에서 영웅신화에 가까운 서부영화라는 장르의 전형성을 무너뜨렸다. 그리고 시선의 주체와 객체, 동작의 연속성에 대한 관객의 기대를 비트는 엔딩 시퀀스를 통해 영화가 보여주고자 했던 ‘새로운’ 서부영화의 형태를 완성시킨다.

나가는 말

장르영화는 문화적인 틀 안에서 대중적인 것에 대한 선호의 해답으로서 존재한다. 장르영화의 제작 이유를6인 명령을 내리던 제독의 죽음(또는 살해), 고향의 어머니로 회귀에 이르는 시스터스 형제의 여정은 우라노스를 거세한 크로노스, 자식들을 잡아먹는 크로노스, 아버지를 죽이고 어머니와 결혼한 외디푸스, 신들의 장난으로 20년 간 유랑 끝에 귀향한 오디세우스 같은 그리스신화의 신과 인물들을 떠올리게 한다.

장르는 관습(convention)으로 구성된다. 관습을 활용하면 관객들은 개별 영화에 친숙함을 느낀다. 장르의 관습과 관객의 친숙함을 바탕으로 일탈과 새로움을 추구하는 것이 장르영화를 보는 이유와 재미다. 〈시스터스 브라더스〉의 인물과 인물의 행동은 장르의 관습을 철저하게 비껴간다. 이 영화에는 마을을 수호하고 정의를 실현하는 보안관, 기병대, 카우보이, 방랑자가 존재하지 않는다. 명예나 정의보다는 개인적인 사유로 행동을 결정하는 인물들이 등장하는 수정주의 서부영화에 가깝다. 1960년대 반전, 히피, 인권 문제와 함께 공권력과 사회에 대한 비판적인 시선을 가지고 있던 수정주의 서부영화의 연장선상에서 〈시스터스 브라더스〉는 현재까지 여전히 유효한 금권주의에 대한, 가족폭력에 대한 문제를 제기한다. 심지어

어 시스터스 형제는 악을 제거하지도 안을뿐더러, 단 한 번도 정정당당하게 대결하지 않는다. 둘의 행동에 명예율(code of honor)이라곤 없다. 그들은 언제나 말장난이나 행동으로 시선을 끈 다음 급습해 상대를 처리한다. 이들의 행동은 사실적이고 인간적이어서 영웅을 그리는 기존 서부영화와 결을 달리 한다. 마치 무법적인 침략과 약탈이 난무했던 서부시대를 개척자 정신으로 치켜세웠던 서부영화 장르, 미국에 비판처럼 읽히는 지점이다.

시대, 인물, 소재, 배경 등 모든 면에서 미국 장르임이 분명한 서부영화의 역사는 상당부분 외국에서, 외국인에 의해 작성되었다. 1960년대 중반 멕시코 근방을 배경으로 하며, 스페인과 이탈리아 등지에서 촬영된 스파게티 웨스턴이 대표적인 사례다.³⁰⁾ 세르지오 레오네(Sergio Leone)는 1960년대 초 쇠퇴기에 이른 서부영화 시대를 되살린 구원자였다. ‘달러 3부작(Dollars Trilogy)’으로 시들어가던 서부영화를 일으켜 세운 레오네는 이탈리아 출신 영화감독이다.³¹⁾ 자국에서 인정받던 외국인 감독이 미국인 스타와 미국적인 장르영화를 찍으면서 할리우드에 안착하는 방식은 현대에도 계속되고 있다. 대만 출신 감독 리안(Ang Lee)은 〈라이드 위드 데빌(Ride with the Devil)〉(1999)과 〈브로크백 마운틴(Brokeback Mountain)〉(2005)을 연출한 바 있다.³²⁾ 서부영화는 미국이라는 국가가 형성되는 과정에서 발생한, 무질서의 단계, 일종의 건국신화를 상업적인 형태로 포장해 세계에 보급하는 역할을 했다. 문화산업적 측면에서 서부영화가 외국인감독의 할리우드화를 위한 관문처럼 활용될 수 있다고 생각할 수 있는 지점이다.³³⁾

미국의 개척 정신은 ‘이민자 정신’과 다름이 없다. 세르지오 레오네가 그린 서부의 방랑

30) 스파게티 웨스턴은 1960년대초에서 1970년대 말까지 600편 이상 제작된 유럽제작 서부영화였다. Craig Ledbetter, “Foreword” in Thomas Weisser, *Spaghetti Westerns - the Good, the Bad and the Violent: 558 Eurowesterns and Their Personnel, 1961-1977*, London: McFarland, 1992, p.ix

31) ‘무명자 삼부작(Man with No Name Trilogy)’이라고도 불리는 달러 삼부작은 유나이티드 아티스츠 배급, 레오네 연출, 이스트우드 주연, 엔리오 모리코네가 음악을 맡은 〈석양의 무법자(A Fistful of Dollars)〉(1964), 〈속 황야의 무법자(For a Few Dollars More)〉(1965), 〈석양의 무법자(The Good, The Bad and The Ugly)〉(1966)를 가리킨다.

32) 레오네는 또 하나의 미국적 장르라고 볼 수 있는 갱스터 영화, 〈원스 어폰 어 타임 인 아메리카(Once Upon a Time in America)〉(1984)로 이민자를 중심으로 형성된 뉴욕의 현대사를 재해석하기도 했다. 리안 감독은 역시 우드스톡 페스티벌을 배경으로 하는 〈테이킹 우드스톡(Taking Woodstock)〉(2009), 이라크전쟁 참전 군인을 다룬 〈빌리 린의 롱 하프타임 워크(Billy Lynn’s Long Halftime Walk)〉(2016) 등 꾸준히 ‘미국적’인 영화를 연출하고 있다.

33) 대표적인 서부영화 감독인 존 포드(John Ford) 역시 아일랜드 이민자의 아들이었다. “그는 40년 이상 서부영화를 연출했는데 이민 2세들에게 매우 전형적이랄 수 있는, 미국역사와 가정에 소속되려는 욕망과 강박관념이 있었다.” 박성학, 『세계영화문화사전』, 집문당, 2001, 379-380쪽.

자와 뉴욕의 갱들은 사회의 외부자 즉 이민자에 해당한다. 역사적으로 외국인이 연출한 서부 영화는 관습을 극복하고 장르의 생명을 연장시켰다. 이는 미국인에겐 불가능한 임무에 가까운 건국신화에 대한 자기비판을 활용한다. 완벽한 영웅과 정의구현이 흐릿해진 스파게티 웨스턴은 물론이고, 남성성과 개척정신의 상징인 카우보이를 동성애로 연결시킨 <브로크백 마운틴>에 이어, 청부살인자 그것도 아버지를 살해한 형제가 무사히 어머니의 품에 안기는 독특한 <시스터스 브라더스>의 스토리는 미국인이 아닌 타자의 손에 의해 만들어지는 게 적절했다고 여길 수도 있다.³⁴⁾ 외국인이 연출한 서부영화 재해석 연구는 그 자체로도 지속적인 후속 연구를 통해 보강해나갈 측면이 적지 않다. 기존 영화의 리메이크, 같은 원작의 다른 버전 영화화, 여러 감독이 연출하는 시리즈물 등 다양한 형태의 연구로 확장 가능할 것으로 여긴다.

34) “자크 오디아르는 (...) 패러디도, 모방도 하지 않는다. 그는 인디언도, 성실함도, 보안관의 여자도 없는 우아한 길을 만들어낸다.” François Forestier, “Les Frères Sisters”, “Leave no Trace”... Les films à voir (ou pas) cette semaine”, *L’Obs*, 17 septembre 2018.
<https://www.nouvelobs.com/cinema/20180917.OBS2444/les-freres-sisters-leave-no-trace-les-films-a-voir-ou-pas-cette-semaine.html> (검색일: 201910.15)

참고문헌

단행본

- 박성학, 『세계영화문화사전』, 집문당, 2001.
- 배리 랭포드, 『영화와 장르: 할리우드와 그 너머』, 방혜진 역, 한나래, 2010.
- 앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가?』, 안병섭 역, 집문당, 1998.
- 위르겐 펠릭스(편저), 『현대 영화 이론의 모든 것』, 이준서 역, 앨피, 2018.
- 제프리 노웰 스미스(책임편집), 『세계영화 대사전』, 이순호 외 역, 미메시스, 2015.
- 토마스 샤츠, 『할리우드 장르구조』, 한창호, 허문영 역, 한나래, 1995.
- 패트릭 드윗, 『시스터스 브라더스』, 김시현 역, 문학동네, 2019.
- 프랭크 E. 비버, 『영화미학용어사전』, 김혜리 역, 영화언어, 1995.
- Clélia Cohen, *Le Western*, Paris: Cahiers du cinéma, 2005.
- David Hamilton Murdoch, *The American West. The Invention of a Myth*, Reno: University of Nevada Press, 2001.
- David Pringle, *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*, Westport: Greenwood Press, 2000.
- George N. Fenin, William K. Everson, *The Western: From Silents to Cinerama*, New York: Bonanza Books, 1962.
- Jean Epstein, “Le Cinéma et les lettres modernes”, 1921. dans *Ecrits sur le cinéma*, tome 1, Paris: Cinéma Club/Seghers, 1975.
- Jean-Louis Leutrat, *Le Western: Quand la légende devient réalité*, Paris: Gallimard, 1995.
- Jean-Pierre Oudart, “La suture”, *Cahiers du cinéma*, No.211, avril 1969.
- Nathalie Brémand, Florent Perrier (coord.), « la phalanstère représenté », *Cahiers Charles Fourier*, No.24, décembre 2013.
- Thomas Schatz, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, New York: McGraw-Hill, 1981.

Thomas Weisser, *Spaghetti Westerns - the Good, the Bad and the Violent: 558 Eurowesterns and Their Personnel, 1961-1977*, London: McFarland, 1992.

William Indick, *The Psychology of the Western: How the American Psyche Plays Out on Screen*. Jefferson: McFarland & Company, 2008.

논문

노철환, 「프랑수아 트뤼포의 '작가들의 정책' 담론 재해석」, 『씨네포럼』 22권, 2015.

Alan Lovell, "The Western", *Screen Education* No.41, September/October 1967.

Alxandre Astruc, "Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo", *L'Ecran Français*, No.144, 30 mars 1948.

Andrew Sarris, "Notes on the Auteur Theory in 1962", *Film Culture*. No.27, Winter 1962-1963.

François Truffaut, "Une certaine tendance du cinéma français", *Cahiers du cinéma*, No.31, janvier, 1954.

Jean-Pierre Dubois, "All aboard! Le train dans le western", dans *Western : Que reste-t-il de nos amours*, *CinémAction*, No.86, 1998.

Riciotto Canudo, "Manifeste des sept arts" *Gazette des sept arts*, No.2, 25 janvier 1923.

기타자료

François Forestier, "Les Frères Sisters", "Leave no Trace"... Les films à voir (ou pas) cette semaine", *L'Obs*, 17 septembre 2018

<http://www.afi.com> (American Film Institut)

<https://www.boxofficemojo.com> (박스오피스 모조)

제 3 분과

장르 서사와 문화적 상상력

사회 : 박 성 혜 (고려대)

발표 1	이윤수 (공주대)	웹소설의 문학성에 대한 성찰 : 인터넷저널 미디어파트의 『네트워크 소설』 (베로니크 타켄)
발표 2	문경훈 (서울대)	연극과 설치예술의 경계에서 : 하이너 괴벨스의 『슈티프터스 덩어』
발표 3	황혜영 (서원대)	한 화면 시각예술 속 시간성의 반영
발표 4	김현아 (서울여대)	정신적 이미지의 형상화 : 소피 칼의 작품 『시각장애인들』을 중심으로
발표 5	박재연 (서울대)	모험 서사를 활용한 프랑스 문화 교육의 가능성 : 막스 뒤코스의 그림책을 중심으로

웹소설의 문학성에 대한 성찰 : 인터넷저널 미디어파르트의 『네트워크 소설』 (베로니크 타켄)

이윤수 (공주대)

차례

서론을 대신하여

작가와 본 발표문 연구 텍스트

소설에 대한 간략한 설명

1. 미디어파르트에의 소설 연재 동기와 작가의 글쓰기

미디어파르트에 실린 발행판

2. 18세기 서한체 소설과 19세기 신문연재 소설에서 디지털시대 문학으로의
계승, 변형, 혁신 양상

전통문학의 계승점과 차이점

이중의 미장아범

3. 자아를 탐색하는 공간으로서의 인터넷과 웹소설의 장르에 대한 성찰

소설 배경으로서의 인터넷

성장소설

웹소설 장르에 대한 작가와 로티 문학연구가의 생각

결론을 대신하여

서론을 대신하여

■ 작가와 본 발표문 연구 텍스트

1. 베로니크 타캥 (1959~)

영화 제작자¹⁾, 영화 미학 연구자, 소설가, 문학 교수²⁾

2. 3부작 ‘machine à récit 이야기 기계’

타캥 작가는 ‘이야기 기계’ 시리즈로 부를 수 있는 3편의 소설을 구상하는데, 이 안에는 우리 시대의 상상계와 그 안에서 매체들이 하는 역할들에 대한 작가의 성찰이 담겨 있다. 첫 번째 작품은 『꾸며내도 좋습니다 *Vous pouvez mentir*』(1998), 두 번째는 미디어파라트에 연재되었다가 출간된 『네트워크 소설 *Un roman du réseau*』(2012), 세 번째 작품은 『환각들의 포위 *Étreinte des fantômes*』³⁾이다. 매 작품에는 이야기의 모태가 되는 기계장치가 등장하는 데, 각각 차례로 라디오, 인터넷, 그리고 세 번째 작품에서는 인터넷과 동영상이다. 이 중, 우리가 다루게 될 『네트워크 소설』은 2011년 7월1일에서 8월26일까지 매주 금요일에 유료 인터넷저널 ‘미디어파라트’⁴⁾에 연재되었다. 이후 이 작품은 에르만 출판사의 <디지

- 1) 작가는 질 들뢰즈와 함께 영화에서의 감정론에 대해 연구한 후에 <바르틀비 혹은 폐기처리 인간들 *Bartleby ou les Hommes au rebut*> (1993)이라는 영화를 찍는다. 그리고 촬영 후, 소설로 출간한 <인생얘기를 해보세요. 꾸며내도 좋습니다 *Racontez votre vie, vous pouvez mentir*> (로랑스 르 무와엑과 로랑 로티 공동제작)가 있다. 촬영기간은 1998년-99년이며 실험 영화이다.
- 2) 타캥 작가는 고등사범학교(ENS)에서 문학으로 학위를 받고 아그레가시옹을 통과했으며, 프랑스 국립영화학교 FEMIS의 전신인 IDHEC에서도 수학했다. 현재 콩도르세 ‘고등사범학교 입시준비반(khâgne)’에서 문학을 가르치고 있다.
- 3) Véronique Taquin, *Vous pouvez mentir*, Éditions du Rouergue, 1998 ; *Un roman du réseau*, en roman-feuilleton sur *Mediapart*, 2011, puis Hermann, coll. « Cultures numériques », 2012. 『환각들의 포위 *Étreinte des fantômes*』는 출간예정이다.
- 4) 2008년 3월 르몽드 지(誌) 전 편집국장 에드위 플레넬(Edwy Plenel)이 동료 저널리스트들과 함께 창간한 유료 인터넷 신문이다. 미디어파라트의 이름은 ‘참여 미디어(Media participatif)’라는 프랑스어를 압축해서 만든 것으로, 이름에 걸맞게 이 뉴스사이트는 신문 독자와 특정 분야의 전문가들, 그리고 전문기자들이 모두 함께 참여하여 기사들을 만든다. ‘가치 있는 정보는 유료일 수밖에 없다’는 신념을 바탕으로 ‘정보의 질을 중시하는 탐사 저널리즘’을 추구하며, 현재 약 15만 여명의 구독자를 유지한 채 운영 중이다. ‘정치와 자본권력의 비리 폭로’ 부분에 있어 여러 특종들을 터트려왔는데, 예를 들어 ‘파키스탄 카라치 폭탄테러에 대한 의혹 제기’, ‘릴리안 베탕꾸르의 불법선거자금 지원’, ‘카다피의 사르코지 대선 자금 지원’, ‘제롬 카위작의 스위스 계좌 폭로’ 등이 있다. 진민정, 『미디어파라트, 유료 인터넷 신문의 가능성을 보여주다』, <http://slownews.kr/9973>, 2013년 5월 2일 참고. 이후, 모든 인터넷 자료에 있어서 사이트 주소는 참고문헌에 명시되어 있으므로 생략하기로 한다.

털 문화〉 총서 기획을 통해 2012년에 출간된다.

■ 소설에 대한 간략한 설명

『네트워크 소설』은 SNS와 같이 사회망을 소재로 삼은 작품이다. 즉, 인터넷을 통해 한 사이트에 가입한 그룹 내 사람들 간의 의사소통을 소재로 한다. 이야기의 시작은 다음과 같다. 네보(Névo)는 Odds라는 사이트의 웹마스터이고, 자신의 ‘전기 biographie’를 다시 쓰고자 하는 회원들에게 ‘수정된 전기 biographies corrigées’를 만들어 줄 것을 제안한다. 사이트 회원들은 아이디를 사용하여 익명으로 서로 의사소통을 하거나, 사이트에 자신이 살아온 삶에 대해 부분 혹은 전체 이야기를 올린다. 네보는 웹마스터로서 이렇게 보내진 글들을 읽고, 여러 네티즌들을 직접 만나서 이야기를 듣고 그들의 이야기들을 섞어서 ‘수정된 인생’을 사이트에 올린다⁵⁾. 한편, 회원들은 웹마스터 네보의 삶에 궁금증을 품고 상상력을 동원하게 된다는 것이 이야기의 발단이다.



〈그림 1〉 Conception : Gabriel Gras et Laurent Loty.
Webmaster : Gabriel Gras

5) 작가 베로니크 타갱에 의하면 이러한 ‘수정된 인생’은 ‘대안적 인생 vies de rechange’이고 이것이 ‘픽션 정신’이다.

☞ 〈Personnages et pseudos〉

소설의 등장인물들. 표에서 보듯이 모두 아이디로 되어 있다. 이름 위에 마우스를 대면 그 인물에 대한 설명이 나온다. 네보는 웹마스터지만, 이 작품에서 1인 주인공이라고 할 수 없다. 네보는 레슨(Lessen), 아이다(Ida)와 함께 우정, 사랑, 정신적 교감을 이루는 관계를 맺고, 다음으로 포므레(pommeraye)와 엠마(emma)가 소설에서 중요한 역할을 한다.

발표자는 2019년 8월 8일 프랑스 파리에 있는 작가의 자택에서 발표문의 제목 ‘Réflexions sur webroman et littérature : autour de *Un roman du réseau* de Véronique Taquin sur le site Mediapart’과 관련하여 인터뷰를 진행했다. 인터뷰에는 문학교수, 문학연구가이자 이 작품에서 일종의 ‘편집자’ 역할을 했으며, 작가와 작품에 대해 다수의 논문을 쓴 로랑 로티(Laurent Loty)도 함께 참여했다. 인터뷰는 1시간 정도 진행되었고, 발표자는 인터뷰 전체를 동영상으로 촬영했다. 이후 전사한 원고를 인터뷰 대상자인 타캥 작가와 로티 선생님에게 보내어 확인 및 검토를 받았고, 발표문과 논문에 인용해도 좋다는 허가를 받았다. 이 발표문은 시간이 부족한 관계로 논문 형식의 글을 취하기보다는 이 인터뷰 내용과, 발표자가 찾은 자료들의 일부를 발췌·해석하면서 작품과 작품에 관한 중요 논점을 전개하는 것으로 그치기로 한다.

중요 논점들이란 다음과 같다. 첫째, 미디어파르트에의 소설 연재 동기와 작가의 글쓰기, 둘째, 18세기 서한체 소설과 19세기 신문연재 소설에서 디지털시대 문학으로의 계승, 변형, 혁신 양상 그리고 세 번째로 자아를 탐색하는 공간으로서의 인터넷과 웹소설의 장르에 대한 성찰이다.

1. 미디어파르트에의 소설 연재 동기와 작가의 글쓰기

■ 미디어파르트에 실린 발행판 (À propops de l'Édition)

1. 타캥 작가의 『네트워크 소설』은 문학 연재 시리즈의 형식을 따라, 총 9회에 걸쳐 각 ‘화(話) livraison’⁶⁾가 미디어파르트 사이트에 연재되었다. 특이할 점은 각 화마다 베아트리스 튀르캥 도제 (Béatrice Turquand d'Auzay)라는 미술가가 삽화를 그려서 올렸고⁷⁾, 매

6) 작가는 ‘(정기간행물의) 각 권[호(號)], 배본(配本)’이라는 뜻을 가진 용어 ‘livraison’를 선택했다.

7) 이에 대해서는 Jacques Guilhaumou, *L'érotisme caché ou comment l'image donne corps aux personnages*를 볼 것. (참고문헌 참조)

화마다 독자들이 참여하여 그 화에 대해 자유로운 의견과 해석의 글을 달아 ‘참여판 édition participative’을 만들었는데, 소설 연재가 완결된 후에는 9개의 에피소드를 모두 읽은 독자들, 비평가가 만나서 작품에 관해 깊이 있는 토론을 벌이는 문학의 장까지 마련되었다⁸⁾.

■ 소설 연재동기와 작가의 글쓰기

미디어파르트와의 인터뷰를 보면 타캥 작가의 글쓰기 방식을 다소 엿볼 수 있다. 기자의 언급을 보도록 하자: “베로니크 타캥 작가님은 정확한 재현의 단장을 찾아 ‘단장(斷章) bout’의 방식으로 작업을 합니다. 아마도 이런 이유로 작가님이 신간 『네트워크 소설』을 미디어파르트에 연재소설 형태로 실기로 한 것 같습니다. 또 한편 ‘인터넷 상에서 행해질 수 있는 것에 관심을 가진 독자들을 만나기’위해서이기도 하겠죠. 왜냐하면 이 작품의 주제인 인터넷 망은 분명 작가님이 정의하듯이, 이 ‘성장소설’의 장소이자 배경이기 때문입니다”⁹⁾.

■ 미디어파르트의 독창적인 ‘난 rubrique’: ‘클럽’

Le Club est l'espace de libre expression des abonnés de Mediapart. Ses contenus n'engagent pas la rédaction.

- 8) « Dès le vendredi 1er juillet, et tous les vendredis jusqu'au 26 août 2011, Mediapart publie *Un roman du réseau* de Véronique Taquin à la manière d'un feuilleton littéraire, en neuf « livraisons ». Chaque livraison est accompagnée d'une illustration créée par l'artiste Béatrice Turquand d'Auzay. L'édition participative est aussi une invitation à commenter, imaginer, interpréter *Un roman du réseau*. Véronique Taquin, son auteure, est interviewée ici. À partir du 3 septembre, tandis que de nouveaux lecteurs peuvent commenter le feuilleton, celles et ceux qui ont lu toutes les livraisons sont invités à rédiger un article sur l'ensemble du roman. L'expérience d'interprétation collective se poursuit », <https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau>. 저널 사이트에 올려있는 안내문으로 저자는 명시되지 않았다. 문학 토론(table ronde)은 2013년 6월 21일, ENS Ulm 캠퍼스에서 이루어졌다. 사이트에는 각각 6분과 1시간 18분짜리 토론 동영상 2개도 올려져 있다. Géraldine Delacroix, *Rencontre littéraire autour d'« Un roman du réseau »*.
- 9) « Véronique Taquin « travaille sur des bouts », à la recherche « d'un bout de représentation qui soit exact ». C'est peut-être pour cette raison qu'elle a choisi de publier son nouveau roman, « *Un roman du réseau* », en feuilleton sur Mediapart. Peut-être aussi pour « rencontrer des lecteurs intéressés par ce qui peut se jouer sur l'Internet ». Car le réseau est, sinon le sujet, certainement le lieu, le décor, de ce « roman d'apprentissage », comme le définit son auteure », Géraldine Delacroix et Clément Sénéchal, « *Un roman du réseau* », *le feuilleton de votre été sur Mediapart*.

오늘날, 대부분의 신문 매체들은 인터넷사이트를 함께 운영하고 있으며, 다른 신문사들과의 경쟁과 차별화를 위해 독창적이고 독자의 관심을 끌 수 있는 ‘난’을 만들고 있다. 미디어파르트의 경우 ‘클럽’ 난을 예로 들 수 있는데, 이 ‘클럽’ 난에서 미디어파르트의 유료독자들 중 적게는 몇백명, 많게는 몇천명의 활동적인 독자들이 미디어파르트 저널의 모든 기사들에 논평을 달 수 있다. 사이트의 ‘클럽’ 난 페이지에는 위와 같이 표기되어 있다: “‘클럽’ 난은 미디어파르트 구독자들의 자유로운 의사표현을 위한 공간입니다. 신문의 편집진은 그 내용에 대해 책임을 지지 않습니다”.

타캥 작가의 소설 연재와 독자들의 짧은 의견들, 문학적 논평들은 모두 이 ‘클럽’ 공간에서 이루어졌다. 특이할 점은 이 ‘클럽’ 난이 한 테마를 가지고 만들어질 때, 그 테마에 대한 논의의 장에 책임 편집장을 두어 독자들의 더 많은 참여를 유도하고, 그 논의의 수준을 높이고자 하는데, 타캥 작가의 경우 제랄딘 들라크루아와 로랑 로티가 그 역할을 맡았다.

다음 장으로 넘어가기 전에, 이 소설에서 중요한 요소이기에, 따로 한 장으로 다루어져야 할 <소설의 서사와 구성: 웹마스터와 등장인물간 상호적·그물적 스토리텔링, 집단적·상호주관성 글쓰기> 양상이 있다는 것을 언급하기로 한다.

2. 18세기 서한체 소설과 19세기 신문연재 소설에서 디지털시대 문학으로의 계승, 변형, 혁신 양상

■ 전통문학의 계승점과 차이점

1. 서한체 소설

『네트워크 소설』은 편지를 의사소통수단으로 삼고 있는 사교계 그룹 내에서 일어나는 사건들을 이야기한 라클로와 루소의 문학전통을 계승한 것처럼 보인다.

작가의 말: “[제 소설은] 그 내부에서 이메일로 소통이 이루어지는 그룹이 만들어진 거라고 할 수 있죠. 서한체 소설들이 각자의 방식으로 서신교환을 통해 속내를 표현하는 새로운 사교성의 등장을 알렸듯이 말입니다. 글쓰기의 관행이 없는 그룹에서가 아닌, 글쓰기가 중요한 사회적 그룹들에서 서한체 기술은 삶의 기술이기 때문입니다. 18세기에 오면 이러한 기술은 아주 중요해집니다”¹⁰⁾.

차이점: 1) 서한체 소설에서는 편지 말미에 자필 사인을 남김으로써, 편지의 진실성과 진정성을 강조하고 대체될 수 없는 본인의 정체성을 강조하는데, 『네트워크 소설』의 등장인물들은 실명이 아니라 자신이 고른 아이디(가짜 이름)를 사용하고, 또 아이디가 바뀌기도 하여 독자에게 혼동을 준다.

2) 저널 사이트에 올라간 글을 읽는 독자들 역시 아이디를 사용하여 의견 글을 올리는데, 소설 등장인물들 중 한 명의 아이디를 골라서 작가가 쓴 글과 다른 전개로 이루어지는 글을 지어내기도 한다. 예를 들어 한 남성 독자는 소설에 등장했었던 Ida라는 여성인물의 아이디로 소설의 후속편을 써서 인터넷에 올리기도 하였다. 이러한 창작이 작가의 창작과 거의 같은 시간에 이루어져 인터넷 상에 공표될 수 있는 점이 다르다고 할 수 있다.

2. 19세기 신문연재 소설

작가: “제가 참 좋아하는 장르 중 하나는 19세기 연재 소설입니다. 설명하자면, 19세기에는 소설의 배포 문제와 관련하여 어쨌거나 뭔가 일이 벌어집니다. 소설 배포 방식의 획기적 변화는 위고, 발작 등과 같이 제일 위대한 작가들의 글쓰기 방식에도 파급효과를 불러왔습니다. 이런 배포 방식은 챗터들과 이야기의 연속을 구상하는 방식에 대해 영향을 줄 수밖에 없었습니다. 저로서는 『네트워크 소설』을 미디어파르트에 연재 소설처럼 배포하는 방식이 정말 마음에 쏙 들었습니다. 아마도 19세기의 가장 위대한 문학이 이런 방식을 따랐기 때문에도 그랬던 것 같습니다. 그러니까, 이런 배포 방식이 대중적이고 수준 낮은 텍스트들의 일반적인 유통경로가 아니었다는 거죠. 절대 그렇지 않습니다. 수준 높고 잘 쓰진 대중 텍스트들 역시 그런 방식으로 배포되었습니다. 우리는 이 작가들이 글을 쓰면서 ‘다음 편에서’라는 말이 가지고 오는 효과를 많이 의식했다는 것을 잘 알고 있습니다. 그렇지만, 그렇다고 해서 작품들의 문학 수준이 떨어지지 않는 않았지요”¹¹⁾.

10) « C'est la formation d'un groupe dans lequel sont échangés des courriels, etc. Exactement comme les romans épistolaires ont rendu compte à leur manière d'une sociabilité nouvelle qui s'exprimait beaucoup par l'échange épistolaire. Parce que c'est un art de vivre dans certains groupes sociaux et pas dans d'autres qui n'ont pas la pratique de l'écrit, etc. Ça devient très important au 18^e siècle », Véronique Taquin, 인터뷰에서. 로티의 다음 글도 참고할 것. « *Un roman du réseau* hérite du roman épistolaire et produit des effets analogues. On accède à la fois au plus intime et au plus social. Le dispositif favorise aussi une forte implication des lecteurs, susceptibles de s'identifier (ou de refuser de s'identifier) à des personnages qui sont eux-mêmes auteurs ou lecteurs-interprètes. Mais il s'agit néanmoins d'autre chose que de lettres : ce sont des récits, envoyés sur *Odds*, lus, continués, corrigés, interprétés et réécrits, des récits élaborés en réseau et mis en réseau. Après le roman épistolaire, le roman réticulaire », Laurent Loty, *Nos imaginaires, au prisme d'un roman réticulaire*, p. 3.

11) « Un genre que j'aime bien, c'est le roman feuilleton au 19^e siècle. C'est-à-dire qu'il se

차이점: 신문연재 소설은 작가 혼자 글을 쓰고 독자는 그 연재편을 각각 '수동적'으로 보는 방식이다¹²⁾. 그러나 『네트워크 소설』은 창작되어 인터넷에 오르는 매 화마다, 글을 쓰는 등장인물들이 다른 등장인물 네티즌들의 즉각적인 피드백을 받고, 웹마스터는 그런 피드백을 모두 고려하여 입체적인 글을 만들어낸다. → *écriture collective* 집단적 글쓰기

☞ 로티는 '그물망 소설 roman réticulaire'¹³⁾라는 용어를 쓴다.

■ 이종의 미장아빌

1. 서한체 소설처럼 저자는 작품에서 완전히 사라진다. 글을 쓰는 것은 등장인물이고, 편집해서 출간하는 것도 모두 등장인물의 몫이다. ☞ 집단적 글쓰기의 실현 및 인터넷 상에서의 출간

☞ *édition participative* (작품에서 네보, 레슨, 포르레는 화자이기도 하면서 차례차례 편집자의 역할도 맡는다.)

passee quelque chose en matière de diffusion du roman au 19e siècle qui rejaillit sur la manière d'écrire chez les meilleurs, chez Hugo, Balzac, etc. Cette façon de se diffuser a quelques conséquences sur la manière de concevoir l'enchaînement des chapitres, de l'histoire, etc. Et, moi, j'ai beaucoup aimé ce principe de diffuser *Un roman du réseau* en roman feuilleton parce que ça m'avait plu - et ça m'avait plu pour la meilleure littérature du 19e siècle. Donc, ce n'était pas seulement un canal de diffusion populaire de textes populaires, médiocres. Non, des textes populaires de haute qualité ont été diffusés aussi comme ça, dont on voyait bien comment ils étaient tributaires de l'effet « à suivre » dans leur écriture ; et ça ne nuisait pas à la qualité littéraire », Véronique Taquin, 인터뷰에서.

12) 열렬한 독자라면 서한으로 자신의 감정을 표현하고, 독자로서의 의견을 피력할 수 있었겠지만, 작가가 독자의 서신을 받는 데 시간이 걸렸을 것이다.

13) « En relation avec le développement d'Internet, *Un roman du réseau* contribue à l'émergence d'un nouveau genre, le *roman réticulaire*. Ce roman de la révolution numérique n'a cependant été écrit ni en ligne ni à plusieurs. En revanche, ce que l'on imagine de l'écriture interactive et collective se retrouve à différents niveaux du texte. D'abord dans l'écriture, à travers la conscience chez l'auteur de ce qui se joue dans la création d'une pluralité de voix énonciatives. Ensuite, dans la fiction même, qui est fondée sur une mise en abyme propre aux romans épistolaires : on finit par comprendre que le texte est censé avoir été entièrement écrit en ligne par l'ensemble des personnages, et publié par Névo puis Pommeraye. Enfin, dans une seconde mise en abyme qui renvoie à tous les lecteurs de ce texte : nous sommes tous conduits à interpréter, à notre tour, les récits et les commentaires que nous livrent les personnages, à construire progressivement le sens et l'unité du texte, et par là à questionner notre propre identité ou le sens que nous accordons au passé, au présent, et à l'idée même d'avenir », Laurent Loty, *Nos imaginaires, au prisme d'un roman réticulaire*, p. 2.

2. 매화마다 들어간 독자들의 코멘트, 새로운 창작 그리고 소설연재가 끝난 후에 벌였던 토론까지 포함한 새로운 ‘디지털 판본’ *édition numérique*¹⁴⁾

3. 인터넷의 역할

로티: “정말이지 인터넷은 흥미롭다고 할 수 있는데, 왜냐하면 인터넷으로 인해 인쇄와 배포 방식에 큰 변화가 생겼거든요. 작가들과 독자들, 진짜 작가들과 진짜 독자들과의 관계 -서한체 소설이 던지는 질문이기도 하죠-가 달라집니다. 출판사의 위치 역시 바뀌지요”¹⁵⁾.

3. 자아를 탐색하는 공간으로서의 인터넷과 웹소설의 장르에 대한 성찰

■ 소설 배경으로서의 인터넷

1. 본인 소개에서 작가는 현대 사회에 대한 성찰은 본인의 관심사이기에, 교육, 인종문제, 종교, 젠더 등의 문제, 그리고 그런 주제들에 대해 논의되는 논쟁들에 대해 늘 성찰하고자 한다고 말한다. 작가가 생각할 때, 이런 주제들은 비판적 성찰이 필요한 테마들이고, 이 테마들은 형식, 독창성, 문학성을 추구하는 작가의 소설에서 소재로서 중요한 동시에 우리 현대 사회를 이야기하게 하는 동기가 된다¹⁶⁾.

14) 실제로 『네트워크 소설』의 디지털 버전이 존재한다. « *Édition numérique : Un roman du réseau, roman-feuilleton, édition multimédia et participative sous la direction de L. Loty, Mediapart, juillet-novembre 2011 (150 p. de fiction, avec 9 images et 190 p. de commentaires, éd. liée un site avec index commentés, textes, radios et vidéos)* », Laurent Loty, « *Un roman du réseau* » de *Véronique Taquin. Enjeux culturels d'une fiction réticulaire interprétée sur Mediapart*, p. 1.

15) « Donc, en fait, Internet est intéressant aussi parce que ça transforme totalement ce qu'on appelle l'impression, la diffusion. Le rapport entre les lecteurs et les auteurs -on retrouve la question du roman épistolaire- les vrais lecteurs et les vrais auteurs, est transformé, et la place de l'éditeur est transformée aussi », Laurent Loty. 인터뷰에서.

16) « Taquin : [...] Et puis, Laurent et moi nous occupons un peu plus de questions politiques.

Loty : Et de réflexions sur notre société contemporaine.

VT: Oui, c'est ça. En fait, quand je parle de politique, je veux dire réfléchir sur la société contemporaine : l'éducation, les luttes qui se déroulent actuellement sur des thèmes comme la race, la religion, le genre, à l'égard desquels nous pouvons avoir quelques réflexions critiques, etc.

LL: Ces thèmes de société sont importants dans tes romans, qui supposent une grande

→ 이러한 문제를 작품에서 다룬다면, 세속과 분리된 세계가 배경이 되기는 어려울 것이다. 작가가 현 사회를 지배하고 있고, 강한 사회적 역량을 가진 인터넷을 소설적 배경이자 소재로 삼은 것은 자연스러운 것으로 보인다.

2.

로티: “미래가 흥미로운 인생을 바라는 이 픽션에서의 등장인물들은 인터넷 덕분에 자기 인생을 써 보려는 노력을 합니다. 물론 이는 소설 밖에서도 가능한 일이긴 하지 만요, 자기 인생을 조금이라도 조절해보려고 하는 것, [...] 우리에게 지정된 것처럼 보이는 삶과 다른 인생을 살려고 노력해 보는 것이죠. 이 소설에서 등장인물들은 유년기 같은 자신의 과거, 혹은 스스로에 대해 탐색하고 또, 자신에 대해 자문해봅니다. 이런 성찰은 그들에 대한 글을 쓰는 다른 등장인물들, 혹은 그들과 서신교환하는 이들, 그리고 원치 않으면서 선택해야 할 인생과는 다른 삶을 만들어 나가고 싶은 희망을 가진 이들을 통해 성장합니다. 그러니까 거기에는 우리를 규정짓는 것, 우리를 다른 방식이 아니라 이런 방식으로 살게 하는 이유들을 이해하고자 하는 강한 의지가 있고, 이와 동시에 만남 덕분에, 자신에 대한 성찰 덕분에 그리고 새로운 삶 혹은 조금 다른 삶을 만들어 본 덕분에 느낀 자유에 대한 강한 의지가 있지요. 그리고 이러한 꾸며냄은 성찰과 글쓰기 덕분에 이루어집니다”¹⁷⁾.

→ 웹소설이 가질 수 있는 장점으로 여겨진다. 이 소설에서 쓰이는 자서전은 복합적 관점이 담긴 자서전이다. 허구적이기는 하지만, 여기서 발견되는 자아는 겹겹이 싸여 있어서 본인도 보지 못했던 자아, 실현하지 못한 자아이며, 타인이 찾아주고 발견해 주는 자아이다. 단면적이지 않고 복합적인 인간의 양상이 드러난다¹⁸⁾.

recherche formelle, originale, littéraire, mais en même temps parlent de notre société contemporaine », 인터뷰에서.

17) « Grâce à Internet, dans la fiction de cette histoire, les personnages qui espèrent une vie intéressante pour le futur sont en train d'essayer d'écrire leur vie -ce qui est un projet possible pour toute personne, même en dehors des romans. [...] Essayer de contrôler un petit peu sa vie ou de vivre, peut-être, quelque chose de différent de ce qu'on croit être obligé de vivre si on vient d'une famille, d'un groupe social, si les parents veulent qu'on fasse un métier. C'est donc un roman dans lequel les personnages -et comme dans les autres romans de Véronique- enquêtent sur leur passé, leur petite enfance parfois, ou bien enquêtent sur eux- mêmes et se demandent qui ils sont. Mais grâce aux autres personnages qui écrivent sur eux-mêmes, ou qui échangent avec eux, et qui espèrent arriver à mener une vie différente peut-être de celles qu'ils n'aimeraient pas, auxquelles ils seraient destinés. Donc, il y a à la fois un fort désir de comprendre ce qui nous détermine, les causes qui font qu'on vit comme ça et pas autrement ; et en même temps, il y a un fort désir de liberté, grâce aux rencontres, à la réflexion sur soi et à l'invention d'une nouvelle vie ou d'une vie un peu différente. Et cette invention se fait grâce à la réflexion et grâce à l'écriture », Laurent Loty, 인터뷰에서.

3.

작가: “어떤 이들은 연인 관계고, 어떤 이들은 전혀 그렇지 않습니다. 그러니까 인터넷 상에서 그냥 메시지를 나누는 사이 정도? 그러니까 이 그룹 안에서는 아주 가까운 관계들이 있고, 아주 먼 관계들이 있습니다. 하지만, 누구든 자신의 픽션을 기점으로 그 그룹에 갈 수 있습니다. 즉, 누구나 픽션을 통해 진실이 무엇인지 상상해 볼 수 있는 거죠.”¹⁹⁾

→ 작품 속에서, 주인공이 아닐지라도 누구나 남의 인생을 보고 (읽고?), ‘관여하고 참여’ 하는 과정을 통해 관계 속으로 들어가는 것이 가능하다.

→ 이 모든 것에서 인터넷은 교환의 물리적 실현 매체로 등장한다.

■ 성장소설

로티: “이 작품은 성장 소설이기도 합니다. 여기에는 아직 앞으로 어떻게 될지 모르면서 인생의 무엇인가를 배우고자 하는 젊은이들이 나오니까요. 그리고 그들은 웹마스터인 ‘지도자’, 하지만 아마도 ‘지도자’가 아닐 수 있는 웹마스터와 함께 있는 거죠”²⁰⁾.

☞ 로티의 말대로 이 작품은 아직 미래가 결정되지 않은 젊은이들의 성장 과정이 그려지는 성장 소설이다. 성장 소설에는 종종 지도자가 나오지만, 이 작품에서는 웹마스터가 관여하여 등장인물들을 어떤 방향으로 이끄는 역할을 굳이 하지 않는다. 웹마스터 네보는 구성원들과 갈등을 일으키고, 소설 중간에 사라지기도 하며, 지도자의 면모를 갖추지 못한다.

18) 로티는 우리 시대의 자아를 ‘그물망 자아 moi reticulaire’ ‘디지털 시대의 주체(자아) ego numericus’라는 용어로 칭한다. Laurent Loty, « Le moi réticulaire ou la quête d’une vie de rechange », *La Faute à Rousseau*, Juin 2014, N° 66, p. 33-36.

19) « Et puis, certains sont des amants, certains ne sont pas du tout... autre chose que des correspondants sur Internet. Donc, dans ce groupe, il y a des relations très proches, puis il y a des relations très lointaines. Et pourtant tout le monde peut y aller de sa fiction. C’est-à-dire, tout le monde peut essayer d’imaginer par la fiction ce qu’il en est de la vérité. », Taquin, 인터뷰에서.

20) « [Donc, il y a le roman épistolaire qui est une source, un type de genre, mais transformé en roman réticulaire -j’en reparlerai- et puis] il y a le roman d’apprentissage. Des jeunes qui essaient d’apprendre quelque chose de la vie et dont on ne connaît pas encore le devenir. Et avec un maître qui est ici le webmaster, mais qui, peut-être, n’est pas lui-même un maître, on ne sait pas », Laurent Loty. 인터뷰에서.

■ 웹소설²¹⁾ 장르에 대한 작가와 로티 문학연구가의 생각

* 학회 당일, 생략한 부분을 포함하여 한국어로 번역한 자막을 입힌 영상으로 내용 제시함.



〈그림 3〉 미디어파라트 연재시 실렸던 9개의 삽화들

작가: « Ma réponse, c'est que, quand on me demande de me situer par rapport au web roman, moi, je ne connais pas le web roman. [...] Donc, moi, pas du tout. Moi, j'ai traité un sujet et je pense que j'ai traité un sujet qui concerne la sociabilité nouvelle reposant sur des échanges par Internet. [...] » (인터뷰)

로티: « [...] Et « est-ce que le web roman est un genre ? » Ma première réponse est que c'est une mauvaise question parce que c'est juste un support. Soit on échangeait par des manuscrits, ou oralement, ou ensuite par des lettres manuscrites, ou des livres manuscrits qui sont presque comme des lettres, envoyés à très peu de gens. [...] La force du roman de Véronique, n'est pas *d'abord* d'avoir été publié sur Internet ; c'est *d'abord* d'imaginer quelles sont les relations entre les gens aujourd'hui.

21) 웹소설의 정의를 불어로 어떻게 풀이할 것인지의 문제도 생각해 보아야 할 것이다. 단순한 정의를 제시해 본다면 1) un roman diffusé sur internet ? 2) un roman dont la fiction se passe sur internet ? 정도가 될 것이고, 2가지를 다 포함한다고 보아야 할 것이다.

Comme chez Laclos c'était par l'écrit avec la distance qui permet de réfléchir, chez elle, c'est par l'écrit, mais en ligne. » (인터뷰)

결론을 대신하여

『네트워크 소설』은 인쇄물로 출간되기 전에, 우선 인터넷저널 미디어파르트에 연재되었다. 이는 디지털 시대의 '연재 소설'이 어떤 새로운 양상들을 띠 수 있는지에 대한 작가의 문학적 실험이었다. 타캥의 작품은 우선은 서한체 소설과 19세기 신문연재 소설의 전통적 문학 양식을 계승한 것처럼 보인다. 그리고 등장인물들이 실명이 아닌 아이디를 사용하여 자신의 정체성을 숨기고, 등장인물들의 이야기가 웹마스터의 '다시쓰기', '수정하기', '편집하기' 등으로 변형되고, 또한 다른 등장인물들 간의 글쓰기가 더해져서 소설의 글이 집단적 글쓰기의 양상을 보이는 것, 그런데 이런 과정들이 거의 동시간에 일어날 수 있다는 것은 전통 문학과 인터넷 기술, 그 사용관계가 합쳐져서 이루어낸 양상이라고 할 수 있다. 또한 각 화가 사이트에 실릴 때마다, 거의 즉각적으로 네티즌들의 평가와 의견, 혹은 창작물을 볼 수 있고, 한편, 각 화에 대한 평론을 읽을 수 있다는 점도 흥미롭다. 소설의 연재가 끝나고 난 후, 독자들과 문학연구자들을 초대하여 토론의 장을 마련하여, 이 때 촬영한 문학 토론 영상을 같은 사이트에 올리고, 이 모든 것이 포함된 '디지털 판본'까지 만들어 낸 점은 매우 학구적이고 독특하다고 생각된다. 타캥이 『네트워크 소설』을 통해 한 장르를 개척했다고 말하기는 어려울지 몰라도, 적어도 인터넷 문학의 한 새로운 양상을 보여주었다고는 할 수 있을 것이다.

한국과 마찬가지로 디지털 예술 장르들과 웹상에서의 글쓰기는 프랑스에서도 광범위하게 이루어지고 인기를 끄는 것처럼 보인다. 한국의 불어불문학계에서도 이에 대해 더 학문적 관심을 가질 필요가 있다고 생각한다²²⁾.

22) 이런 측면에서 2013년 세르지 퐁투와즈(Cergy-Pontoise) 대학에서 <Le numérique dans les pratiques d'écriture créative à l'université. Quelle place ? Quels enjeux ? Quelles perspectives d'avenir ?> 주제로 개최된 학술대회에 주목할 필요가 있다. « Enseigner l'écriture numérique : de la théorie à la pratique » (Romain Badouard), « Pratiquer la Twittérature à travers la Twittécriture : position théorique, mise en pratique et retours d'expérience » (Julien Longhi), « Lire sur écran mobile et dans un environnement numérique : quelle prise en main aujourd'hui des textes et de l'écriture de leurs auteurs ? » (Isabelle Deltouche) 등 시의적절하고 흥미로운 주제의 발표들이 많이 있었다. 로랑 로티는 이 학회에서 « *Un roman du réseau* de Véronique Taquin, fiction d'atelier d'écriture en ligne et atelier d'interprétation sur Mediapart : enjeux esthétiques, anthropologiques et pédagogiques. » 라

웹소설에 대한 작가와 로티 문학연구가의 생각과 전망을 영상으로 소개하면서 발표를 마치기로 한다.



* 학회 당일, 생략한 부분을 포함하여 한국어로 번역한 자막을 입힌 영상으로 내용 제시함.

작가: « [...] Le rapport au genre littéraire n'est pas nécessairement plus important que le rapport à n'importe quel code, ou morceau de code littéraire qu'on peut emprunter à une œuvre importante qui ne définit pas un genre à elle seule. Et d'autre part, ce rapport au genre n'est pas nécessairement un rapport de conformité. C'est-à-dire que, moi, je ne fais pas de littérature de genre comme certains réalisateurs, certains cinéastes ont fait des films de genre ; ils ont fait un western, un polar, etc. Moi, je ne fais pas ça. Je ne fais pas de littérature de genre. Et c'est pour ça aussi que je ne fais pas du web roman. [...] »

로티: « [...] Maintenant, pour qu'il y ait de bons web romans, je pense qu'il faut que se rencontrent la culture la plus traditionnelle et classique et la culture la plus contemporaine et moderne. Et il faut qu'il y ait des gens qui soient des éditeurs, des journalistes, des lecteurs, des universitaires, qui soient capables de connaître les grands textes anciens [...] » (인터뷰)

는 주제로 발표를 했다.

〈참고문헌〉

1) 미디어파르트 연재 및 기본 텍스트

Première livraison, *Webmaster*, le 1er juillet 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/010711/webmaster>

Deuxième livraison, *Twinlight*, Lesson, le 8 juillet 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/070711/twinlight-lesson>

Troisième livraison, *Écoles*, le 15 juillet 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/150711/ecoles>

Quatrième livraison, *Reproduction*, le 22 juillet 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/220711/reproduction>

Cinquième livraison, *Imitation of life*, le 29 juillet 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/290711/imitation-life>

Sixième livraison, *Mirage de la vie*, le 5 août 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/050811/mirage-de-la-vie>

Septième livraison, *Niagara*, le 12 août 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/120811/niagara>

Huitième livraison, *R pour Réel*, le 19 août 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/190811/r-pour-reel>

Neuvième livraison, *Pour Mémoire*, le 26 août 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/260811/pour-memoire>

Taquin, Véronique, *Un roman du réseau*, Hermann, coll. « Cultures numériques », 2012.

2) 연구 논문

Corno, Philippe, « Un roman du réseau de Véronique Taquin », *Épistolaire* 39, 2013, p. 263-265. http://lejeudetaquin.free.fr/PDF/CR_revue_AIRE_2013.pdf.

Delacroix, Géraldine et Sénéchal, Clément, « *Un roman du réseau* », *le feuillet de votre été sur Mediapart*, le 29 juin 2011.

<https://www.mediapart.fr/journal/culture-idees/280611/un-roman-du-reseau-le-feuillet-on-de-votre-ete-sur-mediapart>

Delacroix, Géraldine, *Rencontre littéraire autour d'« Un roman du réseau »*, le 21 juin 2013.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/210613/rencontre-litteraire-autour-d-un-roman-du-reseau>

Doc-imentaliste, *Commentaires diagrammatiques*, le 3 sept 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/030911/commentaires-diagrammatiques>

Doc-imentaliste, *La perte de soi en une respiration spirituelle*, le 9 sept 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/090911/la-perte-de-soi-en-une-respiration-spirituelle>

Guichardet, Jeannine, *Au sortir du labyrinthe : Lessen, entre tendresse et dénonciation*, le 6 sept 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/060911/au-sortir-du-la-byrinthe-lessen-entre-tendresse-et-den>

Guilhaumou, Jacques, *L'invention de l'alterréalisme par la génération littéraire du Web*, le 12 sept 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/120911/l-invention-de-l-alterrealisme-par-la-generation-litt>

Guilhaumou, Jacques, *L'érotisme caché ou comment l'image donne corps aux personnages*, le 18 sept. 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/180911/lerotisme-cache-ou-comment-limage-donne-corps-aux-per>

Loty, Laurent, *Le bouquet final : appel à interpréter à plusieurs l'ensemble d'« Un roman du réseau »*, le 3 sept. 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/030911/le-bouquet-final-appel-interpreter-plusieurs-lensembl>

———, *Le premier grand roman réticulaire et alterréaliste du 21e siècle*, le 3 nov. 2011.

<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/031111/le-premier-grand-roman-reticulaire-et-alterrealiste-d>

———, *Nos imaginaires, au prisme d'un roman réticulaire*,

http://lejeudetaquin.free.fr/PDF/Loty_Postface.pdf

———, « *Un roman du réseau* » de *Véronique Taquin. Enjeux culturels d'une fiction réticulaire interprétée sur Mediapart*,
http://lejeudetaquin.free.fr/PDF/Loty_Num_Litt.pdf

———, « Le moi réticulaire ou la quête d'une vie de rechange », *La Faute à Rousseau*, Juin 2014, N° 66, p. 33-36.

Sargaby, *Idès après Ida*, le 15 sept 2011.
<https://blogs.mediapart.fr/edition/un-roman-du-reseau/article/150911/ides-apres-ida>

Taquin, Véronique, « La machine à récit : l'Auteur, l'Internet et l'Inconscient », *La Nouvelle Revue Française*, 621, Gallimard, novembre 2016, p. 81-94.

진민정, 「미디어파르트, 유료 인터넷 신문의 가능성을 보여주다」, <http://slownews.kr/9973>, 2013년 5월 2일.

연극과 설치예술의 경계에서

- 하이너 괴벨스 Heiner Goebbels의 『슈티프터스 딩어 Stifters Dinge』

문경훈 (서울대)

차례

1. 들어가며
2. 새로운 '형식-내용'으로서의 연극
 - 2.1. 포스트드라마 연극 : 장르의 해체와 확장
 - 2.2. 연극 의사소통의 재정립
 - 2.3. 관객, 의미생산의 주체
3. 나가며

1. 들어가며

오늘 우리가 연합학술대회의 주제인 장르론의 관점에서 논의하게 될 『슈티프터스 딩어 *Stifters Dinge*』는 2007년 창작되었고 그 이후 세계 각국에서 공연된 하이너 괴벨스 Heiner Goebbels의 대표적인 작품이다. 특정한 장르로 한정하기 어려운, 매우 실험적인 이 작품은 2008년 아비뇽 연극제에 정식 초청되었고, 그 이듬해에 프랑스의 국립극장 중의 하나인 즈느빌리에 극장 Théâtre de Genevilliers에서 재공연되기도 했다. 2008년 아비뇽 연극제의 공식 홈페이지 및 프로그램 책자는 이 작품을 “MUSIQUE - THÉÂTRE - VIDÉO - INSTALLATION

CINÉMATOGRAPHIQUE / SPECTACLE”¹⁾이라고 소개하고 있는데, 이 공연은 나열된 장르 용어만으로는 도저히 그 내용을 가늠하기 힘들 정도이다. 단지 관객들은 이 공연이 다양한 장르의 예술적 장치를 복합적으로 사용하고 있을 것이라고 짐작할 수 있을 뿐이다. 사실, 연극 포스터, 공연 안내 책자 혹은 팸플릿이나 프로그램에 적힌 장르 표기는 공연을 관람하게 될 관객들에게 사전에 정보를 주는 역할을 한다. 그리고 이러한 최소한의 정보를 바탕으로 관객은 자신이 보게 될 작품과의 관계를 ‘미리’ 설정한다. 따라서 장르에 대한 정보가 의도적이든 아니든 부재하는 경우, 그리고 『슈티프터스 덩어』처럼 극단적인 혼종성으로 장르의 경계가 불명확한 경우, 관객들은 약간의 불편함과 불안감, 그리고 호기심을 가지고 공연에 임하게 된다.

하이너 괴벨스는 1952년에 독일에서 태어난 작곡가이자 연출가이다. 프랑크푸르트 대학에서 사회학과 음악을 공부한 그는 초창기에는 오케스트라곡, 실내악을 포함한 다양한 장르의 음악을 작곡하였다. 또한 하이너 뮐러 Heiner Müller를 위시한 많은 연출가들의 연극이나 영화의 배경 음악을 작곡하였는데, 이 기간 동안 괴벨스는 연극 연출의 과정을 익혔고, 또한 다양한 공연 기술자와 교류하게 되었다. 1980년 중반부터는 그는 직접 라디오극을 연출하였고, 1990년대부터는 『슈티프터스 덩어』와 같은 음악극 *théâtre musical* 혹은 음악 설치예술 *installation musicale/sound installation* 등을 창작하였다. 그의 이력에서 확인할 수 있듯이 괴벨스의 공연에서 항상 핵심적인 자리를 차지하고 있는 것은 음악이지만, 그는 다양한 협업의 경험을 바탕으로 현대 포스트드라마 연극에서 많이 사용하는 새로운 무대기술을 선보이고 있다.

본 발표는 독일의 음악 작곡가이자 연출가인 하이너 괴벨스가 발표하여 공연계에 신선한 충격을 준 『슈티프터스 덩어』에 대한 장르론적 고찰을 목적으로 한다. 혹자는 공연 설치예술 (*installation performative*), 혹자는 음악연극(*théâtre musical*)라고 이름을 붙인 이 연극은 오스트리아의 소설가인 아달베르트 슈티프터 Adalbert Stifter²⁾(1805-1868)의 소설들, 특히 「내 증조부의 상자들 *Les Cartons de mon arrière-grand-père*」에서 영감을 받아 만든 작품이다. 독일어로 ‘슈티프터의 물건들’이라는 뜻을 가진 『슈티프터스 덩어』는 피아니스트가 없는 5대의 피아노를 위한 작품이며, 배우가 없는 연극이자 행위자가 없는 퍼포먼스이다. 이 작품은 관객들을 소리와 이미지의 환상적인 조합으로 가득한 세계로 초대한다. 전통적인 연극에서는 사실적인 혹은 환상적인 재현의 보조물로서 장식적이고 수동적인 역할에

1) <https://www.festival-avignon.com/fr/spectacles/2008/stifters-dinge>.

2) 아달베르트 슈티프터는 ‘숲의 작가’라는 별칭을 얻을 만큼 자연에 대한 묘사에 많은 분량과 에너지를 쏟아 넣은 것으로 유명하다. 이를 반영하듯 『슈티프터스 덩어』의 대부분은 원시적인 자연을 노래하고 있다.

머물렀던 오브제, 조명, 이미지, 음향 등이 이 작품에서는 주요 등장인물로 등장한다. 특히 이 작품에서는 다양한 소음, 사람들의 목소리, 원주민의 노래, 바람 소리, 안개, 물, 드라이아이스 등이 사용되는데, 이러한 다양한 도구와 매체의 조합이 만들어 내는 새로운 세계는 관객들을 새로움과 당혹감을 안겨주었다.

한 마디로 규정할 수 없는 이 특이한 공연이, 연극을 구성하는 핵심적인 요소 중 하나인 배우가 부재함에도 2008년 아비뇽 축제에 공식 초청작으로 초대되었다는 사실에서 연극계에서는 이 작품을 연극의 범주에 포함시킨 것으로 판단된다. 그렇다면 우리는 다음과 같은 질문을 던질 수 있을 것이다. 연극을 연극이게 만드는 본질적인 요소는 무엇인가? 서사성인가, 배우인가, 무대라는 장소인가, 연극을 관람하는 관객인가? 『슈티프터스 덩어』를 연극이라는 범주에 포함시킨 근거는 무엇인가? 연극이라는 장르의 경계는 어디인가? 그리고 이러한 공연의 최종 소비자인 관객은 어떠한 역할을 하게 되는가? 관객들은 무엇을 보고 느끼게 되는가? 현대 공연예술의 흐름과 관련하여 이러한 물음에 대답해 보고자 노력하는 것이 이 발표의 목적이다.

2. 새로운 ‘형식-내용 forme-sens’으로서의 연극

안 위베르스펠드 Anne Ubersfeld의 유명한 책인 『연극 읽기 *Lire le théâtre*』 1권은 “연극은 역설의 예술이다”³⁾로 시작한다. 이 역설의 근원에는 공연예술로서의 연극을 구성하는 핵심적인 두 요소, 즉 희곡이라는 문학텍스트와 그것의 현동화(現動化, actualisation)인 공연, 이 둘 사이의 길항 관계가 존재한다. 전문적인 연출가가 등장하기 이전인 19세기 말까지 문학텍스트로서의 희곡과 그것을 창작한 극작가가 연극 공연의 핵심적인 생산자였다. 그러나 연출가의 등장과 독자적인 예술로서의 연극 개념이 주창되면서 텍스트와 퍼포먼스 사이의 갈등이 표면으로 드러나기 시작했다. 20세기 초의 아방가르드 연극과 1950년대 이후의 포스트드라마 연극에서 텍스트와 언어의 역할을 최소화하는 연극이 발표되었던 것은 이와 같은 맥락에서 파악해야 한다. 다른 의미에서 연극은 모순어법 oxymore⁴⁾의 예술이다. 연극은 배우/인물, 시물라크르/현실, 현존하는 기호/부재하는 의미 등이 무대 위에서 공존하는 예술이다.

3) Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre I*, Éditions Belin, 1996 : “Le théâtre est un art paradoxal. On peut aller plus loin et y voir l’art même du paradoxe.”

4) 표면적으로 모순적이거나 대립하는 두 단어를 결합하여, 강한 인상을 주거나 현실이나 대상에 대한 새로운 인식을 주기 위한 수사학의 한 기법이다.

다시 말해서, 연극은 무대 위에서 존재하지 않는 현실을, 실재하는 매체(배우, 오브제 등)를 통해서 재현하는, 사실과 허구가 여러 겹으로 중첩된 예술이다. 연극에 태생적으로 내재하는 이러한 역설과 모순은 오히려 다양한 형태의 연극을 모색하고 실험하는 계기를 제공한다.

2.1. 포스트드라마 연극 : 장르의 해체와 확장

서양 연극의 기원에 해당하는 고대 그리스극에서부터 우리에게 익숙한 현대의 많은 연극 작품까지, 연극은 일반적으로 희곡이라는 언어텍스트를 무대 위에서 배우의 말과 행동을 통해 재현하는, 다시 말해 현재화하는 예술적 작업을 지칭한다. 여기서 주목해야 할 것은 이러한 연극의 정의가 희곡이라는 텍스트를 암묵적으로 혹은 필연적으로 전제하고 있다는 것이다. 따라서 희곡 중심의 연극 전통에서 텍스트는 무대 위의 퍼포먼스보다 지배적인 위치를 점해 왔다. 그러나 19세기 말 전문적인 연출가의 등장과 ‘드라마투르기 dramaturgie’라는 개념은 희곡 중심의 연극에 대한 반성적 사유의 계기를 제공했고, 독립적인 예술 작품으로서의 연극의 정체성을 재정립하는 토대를 마련했다.

19세기 말과 20세기 초의 격동의 세계를 언어로 표현하기에 한계를 느낀 연극 작가와 연출가들은 자신의 세계를 제대로 표현하기 위해 새로운 연극을 모색하기 시작했으며, 전통적인 텍스트 중심주의적 연극, 사실주의적 재현의 연극에 결별을 고한다. 그리고 이때까지 연극의 중심에서 군림했던 언어는 점차 배우의 육체, 무대공간, 오브제, 배경음악, 조명, 투사된 이미지 등에 상당부분 자리를 내주었다. 이런 관점에서 아방가르드 연극을 위시한 많은 실험극의 등장은 연극이라는 예술 장르를 통한 올바른 세계 인식과 재현이라는 예술적 성취의 과정으로 이해될 수 있다. 이러한 새로운 연극에의 열망과 등장에도 불구하고, 이들 연극에 숨어 있는, 포기하기 힘든 서사 구조, 논리적인 사건의 진행, 꾸준히 등장하는 등장인물들의 대화와 그들의 성격 등은 실험극이 저항하고자 했던 전통적인 연극과 완전히 결별하지 못하게 만드는 요소들이었다. 이러한 텍스트 중심주의 연극과 탈-텍스트주의 연극의 길항적 관계 속에서 “브레히트 이후(post-Brecht)의 새로운 연극의 실재는 희곡, 사건진행 그리고 모방이라는 삼각체제의 해체로부터 시작한다. 그 결과 이미지 연극, 춤연극, 공간연극, 구체연극, 스펙터클연극, 미디어연극 등이 서양 무대에서 각기 독자적으로 혹은 혼합된 형태로 등장하였다.”⁵⁾ 특히, 멀티미

5) 김형기, 「‘포스트드라마 연극’의 개념과 영향미학」, 김형기 외, 『포스트드라마 연극의 미학』, 푸른사상, 2011, p. 21.

디어의 급격한 발달은 세계에 대한 인식과 지각의 경험과 방식을 바꾸었고, 이를 반영하는 새로운 연극 형식이 끊임없이 시도되고 있다. 여기서 우리는 ‘포스트모던 연극’ 혹은 ‘포스트드라마 연극’이라는 용어와 개념, 그리고 이것이 내포하는 연극사적 의미에 대해서 논의하지는 않을 것이다. 대신, 우리는 포스트드라마 연극의 전반적인 흐름과 특징에 대해서 언급하고, 이를 바탕으로 『슈티프터스 덩어』를 분석하여 이 작품이 연극사적 의미를 드러내고자 한다.

포스트드라마 연극에서 우리가 우선적으로 주목해야 할 것은 공연예술로서 연극의 중심이 희곡이라는 텍스트에서 배우의 육체로 이동하고 있다는 점이다. 이는 20세기 중반 이후의 포스트모더니즘 철학에서 새로이 정립된 ‘몸’의 재발견과 궤를 같이 한다. 전통적인 언어 중심적인 사유를 해체하는 과정에서 정신과 분리되지 않는 ‘몸’의 재발견은 연극에서 배우의 육체에 대한 관심과 재인식으로 표현된다. 그리고 공연 ‘수행 performance’의 주체인 배우의 육체에 대한 관심은 연극의 ‘수행성’에 대한 관심으로 확장된다.

‘포스트모던’의 영역은 너무나 방대해서 파악하기 어렵지만, 아래에 열거된 특징들로 윤곽을 잡을 수 있을 것이다. 이것들은 모호성, 허구로서의 예술을 찬양, 과정으로서의 연극을 찬양, 단절, 혼종성, 무(無)텍스트성, 복수주의, 다양한 코드들, 전복, 산재성, 도착, 주체이자 중심인물로서의 배우, 데포르마시옹, 기본 재료로 평가절하된 텍스트, 해체, 텍스트를 권위적이고 낡은 것으로 간주하기, 반(反)미메시스적이고 해석에 저항하는 연극과 드라마의 중간에 있는 퍼포먼스.”⁶⁾

레만이 위에서 나열한 여러 특징들을 종합하면, 포스트드라마 연극은 텍스트라는 희곡의 우월적 권위로부터의 해방, 재현보다는 드러내기, 경험의 전달보다는 공유, 지각의 결과보다는 과정, 의미화보다는 현시(顯示)를 중시로 요약할 수 있겠다. “즉 포스트드라마 연극은 메시지를 전달하는 의미 대신에 결코 끝나지 않는 의미생산의 수행적 행위를 시작하면서 수행적 행위로서의 지각과 그리고 지각과정의 매체성으로 이목을 집중시키고자 한다.”⁷⁾ 이를 통해서 궁극적으로 포스트드라마 연극이 주장하는 것은 희곡이라는 문학텍스트로부터 연극의

6) Hans-Thies Lehmann, *Le Théâtre postdramatique*, traduit par Philippe-Henri Ledru, L'Arche, 2002, p. 32 : “La difficulté à saisir un si vaste domaine ‘postmoderne’ est démontrée par la longue liste de caractéristiques, supposées le cerner : ambiguïté, célébration de l’art comme fiction, célébration du théâtre comme processus, jugé autoritaire et/ou archaïque, discontinuité, hétérogénéité, non-textualité, pluralisme, plusieurs codes, subversion, multilocalisation, perversion, l’acteur comme sujet et figure centrale, déformation, texte rabaissé à un matériau de base, déconstruction, autoritarisme et archaïsme du texte, la performance à mi-chemin entre le drame et le théâtre, anti-mimétique, réfractaire à l’interprétation.”

7) 김형기, *op. cit.*, p. 55.

분리와 이를 통한 독립적 예술장르로서의 연극의 자율성 회복, 그리고 이에 따른 연극 고유의 수단을 포함한 공연예술로서의 예술 매체에 대한 자기 모색이다. 이런 관점에서 보면, 『슈티프터스 덩어』에서 우리는 텍스트의 부재, 이미지와 음악의 현전(現前), 장르의 혼종성, 매체의 물질성 등 포스트드라마적 특성을 확인할 수 있다.

그런데, 이 작품에는 언어적 텍스트가 존재한다. 하이너 괴벨스가 아달베르트 슈티프터 소설 「내 증조부의 상자들」의 몇몇 구절을 읽는 소리, 인류학자 레비스트로스가 1988년 라디오 채널인 프랑스 엔테르 France Inter에서 한 인터뷰, 1960년 말콤 X가 한 텔레비전 인터뷰, 1985년 괴벨스가 직접 녹음한 콜롬비아 인디언들의 노래 등⁸⁾ 구체적인 메시지를 확인할 수 있는 텍스트들이 등장한다. 하지만, 서사 논리에서 벗어난, 단편적으로 그리고 불명확하게 들려오는 사람의 말소리는 특정한 의미를 담았다기보다는 일종의 소리체로서만 관객에게 인식된다. 따라서 관객은 이들의 말소리를 해석 가능한 의미체로 받아들이기보다는 음향적인 이미지로 받아들인다. 파트리스 파비스의 지적처럼, “포스트드라마 연극은 언어의 메커니즘을 전시하고 보여준다. 그리고 텍스트를 음향 오브제로 취급하며, 말의 지시체에는 관심을 두지 않는다.”⁹⁾

전통적인 연극에서 무대와 관객 사이의 의사소통은 상당부분 언어적 텍스트에 의존한다. 그렇다면 텍스트가 부재하는, 존재한다고 해도 해석이 불가능한 텍스트만 존재하는 『슈티프터스 덩어』와 같은 포스트드라마 연극에서 관객은 어떠한 방식으로 작품을 이해할 수 있을까. 매우 복잡한 의사소통 방식을 가진 연극의 재현은 극작가와 연출가의 메시지와 그것을 전달하는 무대 위의 배우와 오브제, 그리고 자신에게 주어지는 이 모든 복잡하고 다양한 기호들을 해독해야 하는 관객으로 구성된다. 따라서 연극의 관객은 연극의 일부로서 그 재현에 참여하게 된다. 물론, 그 참여의 방식과 양태는 연극 연출에 따라 다양하다. 우선, 배우는 자신의 입을 통해서 언어적 기호를, 자신의 몸을 통해서 비언어적 기호를 관객에게 전달한다. 그런데 배우가 전달하는 언어적, 비언어적 기호는 오브제, 조명, 배경 음악 등과 비교해서 상대적으로 가독성이 높은 편이다. 그래서 배우는 연극적 의사소통에서 메시지 전달의 큰 축을 담당하고 있다. 그렇다면, 배우가 존재하지 않는, 정확히 말해서는 살아있는 인간으로서의 배우가 전혀 등장하지 않는 『슈티프터스 덩어』에서 의사소통은 어떻게 이루어지는가?

8) 2008년 아비뇽 연극제 『슈티프터스 덩어』 팸플렛 참조.

9) Patrice Pavis, *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, 2^e édition, Malakoff, Armand Colin, 2018, p. 294 : “le théâtre postdramatique préférera exhiber, exposer les mécanismes du langage, traiter le texte comme un objet sonore, ne pas se soucier de la référence des mots.”

2.2. 연극 의사소통의 재정립

연극의 의사소통 방식은 다른 예술에 비해 복잡하고 미묘하다. 무대 위에서 인물들 사이에 이루어지는 일차적이고 직접적인 의사소통. 그리고 무대에서 행해지는 모든 언어적, 비언어적 행위와 그것을 보고 듣고 있는 관객들 사이의 의사소통. 의사소통이 무대-무대, 무대-관객 사이에서 동시에 이루어지는 것은 ‘연극의 이중 발화 double énonciation théâtrale’ 이라고 한다. 연극에 고유한 이중 발화¹⁰⁾의 관점에 본다면, 인물들의 발화행위에서 그 직접적인 수신자는 무대 위의 다른 인물이지만, 궁극적인, 최종적인 수신자는 바로 관객이다. 이 때 관객은 무대 위에서 벌어지는 사건들을, 인물들 사이의 대화를 제4의 벽 뒤에서 몰래 ‘엿보고 엿듣는’ 관찰자이다.

그런데, 『슈티프터스 덩어』에서는 무대 위에서 언어의 교환을 통해서 사건을 전개시키는 등장인물이 존재하지 않는다. 물론, 피아노와 도구를 이용한 음악과 프로젝터로 투사된 이미지, 다양한 오브제로 가득한 무대 사이의 상응 correspondance이 존재하지만, 이를 무대 위에서의 의사소통이라고 보기는 힘들다. 이렇게 『슈티프터스 덩어』는 전통적인 연극의 이중 의사소통 구조에서 벗어나 있다. 다시 말해서, 이 연극은 무대와 관객이 배우라는 매개를 거치지 않고 직접 대면하여 의사소통하게 된다. 그리고 이러한 무대와 관객 사이의 의사소통도 언어적이라기보다는 비언어적인, 다시 말해 매우 감각적인 방식에 의존하고 있기 때문에 일반적인 연극 의사소통 방식에 익숙해진 관객들에게 이 작품은 신선한 충격을 주었다.

프랑스 문학 분야에서 다루는 현대 희곡 작가들의 연극은 전통적인 의미에서 ‘언어의 연극’, ‘말의 연극’이다. 이런 연극은 독자/관객에게 해석이 가능한 메시지를 직접적이든 간접적이든 전달하는 것을 목표로 한다. 그런 이유로 많은 연구자들은 연극을 일종의 문학 텍스트로 전환시켜서 분석하고 의미를 탐색한다. 그러나, 『슈티프터스 덩어』와 같은 포스트드라마 연극 작품은 관객에게 새로운 지각 perception 방식, 다시 말해서 새로운 소통 방식을 요구한다. 그리고 작품의 의미는 이러한 새로운 지각 방식의 과정에서 발생한다.

의사소통의 기본 구조는 기호의 생산과 해독이다. 그리고 기호를 해독하기 위해서는 유효

10) 이에 대해서는 카트린 케르브라 오레키오니 Catherine Kerbrat-Orecchioni의 « Pour une approche pragmatique du dialogue théâtral », *Pratiques*, n° 41, mars 1984에 잘 설명되어 있다. 또한 극장이라는 특수한 공간에서 소극적으로나마 무대와 관객 사이에 특정한 방식의 상호 의사소통이 이루어지기도 한다. 그럼에도 불구하고, 대개의 경우 연극의 관객은 무대에 대해서 수동적인 관찰자의 위치에 있다.

한 코드들을 알고 있어야 하며, 해독의 과정이 끝나면 기호의 의미가 드러난다. 그런데, 포스트드라마 연극에서는 기호의 의미화 과정 혹은 기호의 지시화 기능을 포기하고, “제시된 형태들을 단순히 그 구체적, 물질적, 현상학적 존재 형태로 경험할 자유를 부여한다.”¹¹⁾ 즉, 의사소통을 해석이 가능한 메시지의 전달과 수신으로 파악하지 않고, 매체로서의 물질성만 남은 언어와 기호의 제시 혹은 현전으로 파악한다. 이런 의미에서 『슈티프터스 덩어』에 나오는 사람들의 목소리들은 ‘말의 설치예술 installation de la parole’이다. 이것은 “텍스트를 더 이상 의미에서, 행동에서, 인간의 존재에서 해석하는 것이 아니다. 이것은 아직 시니피에로 번역되지 않은, 음향적이고 시각적인 물질성으로서의 텍스트를 보여주고, 공공연히 드러내는, 말하자면 조형예술작품처럼 설치하는 것이다.”¹²⁾ 이렇게 텍스트의 의미화 가능성 제거하고 물질성을 강조하는 이유는 텍스트에 내재하는 의미화의 강제적 요구와 억압에서 수신자를 해방시키기 위함이다. 탈의미화되지 않은 텍스트는, 즉 의미화의 가능성이 남아있는 텍스트는 그 존재 자체만으로도 수신자에게 기호의 해석과 의미화를 암묵적으로 강요하기 때문이다.

선적이거나 논리적인 이야기의 전개나 결말 구성의 부재. 불가해한 기호와 상징으로 가득한, 더 정확히는 의도와 목적이 불분명한 오브제의 현존. 하모니와 멜로디가 부재하는, 자동기계화된 사물들이 연주하는 음악. 잘 들리지 않는 녹음된 인간의 목소리. 그리고 프로젝터로 투사한 그림¹³⁾과 조명이 만들어낸 이미지. 관객에게 감각적으로 주어진 지각의 대상들은 언어로 변환하여 의미화하기에는 지각 대상들의 물체성이 매우 질다. 따라서 관객은 지각의 대상에 부재하는 의미를 찾기 위해 노력할 것이 아니라, 일단 지각의 대상을 있는 그대로, 언어화하지 않고 받아들여야 한다. 이처럼 무대와 관객 사이에 배우가 존재하지 않고, 무대 위의 지각 대상들은 탈언어화 되어 있는 『슈티프터스 덩어』는 관객에게 새로운 연극 지각 방식을 요구하고 있다. 이러한 지각 방식은 소설가 슈티프터의 소설을 연상시킨다. 슈티프터는 소설의 사건을 서술하기보다는 시공간적 배경이 되는 자연을 느린 템포로 매우 자세히 묘사한 것으로 유명하다¹⁴⁾. 비록 언어로 묘사한 것이긴 하지만 소설가는 작가의 명시적 설명이 아니라, 자연을 있는 그대로 독자에게 보여주고자 한 것이다. 이와 같은 맥락에서 괴벨스는

11) 김형기, *op. cit.*, p. 37.

12) Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 178 : “il ne s’agit plus de traduire le texte dans du sens, de l’action, de la présence humaine, mais de le montrer, de l’afficher, bref de l’installer comme une œuvre plastique, comme de la matérialité sonore ou visuelle qui n’a pas encore été traduite en signifiés.”

13) 『슈티프터스 덩어』에는 야코프 판 라위스달 Jacob Isaacksz van Ruisdael의 『늪지 *Le Marais*』, 파올로 우첼로 Paolo Uccello의 『야간 사냥 *La chasse nocturne*』의 그림이 나온다.

14) 2008년 아비뇽 연극제 『슈티프터스 덩어』 팸플렛 참조.

무대 위의 오브제를 탈언어화, 탈의미화하여 관객에게 자신의 지각 경험을 통해서 자유롭게 해석하고 의미를 부여하는 연극 경험 조건을 마련한 것이다.

한 가지 더 언급하자면, 전통적인 관점에서 관객이 느낄 수 있는 즐거움 중에 하나는 배우가 수행하는 등장인물과의 심리적 일치와 감정이입을 통한 동화 identification에서 발생한다. 그런데 이 연극에서는 배우가 등장하지 않음으로써 관객은 이러한 동화의 상태를 경험할 수 있는 기회를 전혀 갖지 못한다. 따라서 이 연극의 관객은 상대적으로 감각적이면서 동시에 지적인 경험과 분석을 통해서 작품을 접하게 되는 것이다. 이러한 포스트드라마의 탈의미화된 언어에 대해서 아래와 같이 설명하고 있다.

숨겨진 혹은 새로운 의미를 탐색하는 연출의 개념은 의심받고 있다. 포스트드라마 연극은 이러한 연극보다는 퍼포먼스, 설치예술, 단어의 제시(단어의 의미를 고려하지 않고 언어의 소리와 형태를 들려주고 보여주는 것)를 선호한다. [...] 따라서 더 이상 해독해야 할 메시지, 풀어야 할 모순들, 근대성의 시대에서 그랬던 것처럼 극작가나 연출가의 독창성을 인정해 주는 표시를 더 이상 찾지 않는다.¹⁵⁾

이렇게 언어화된 의미화를 거부하고 매체의 물체성만을 드러내는, 무대 위의 모든 것이 오브제로 변한 이 공연은 연극이라기보다는 설치예술에 가깝지 않을까. 파비스가 정의한 “설치예술은 배우나 살아있는 행위자가 배제된(행위자가 있다면 그것은 ‘퍼포먼스’이다), 조형물, 미디어, 말이나 음악의 소스들 sources, 무대연출을 이용한 관람로를 공간에 배치하는 것이다.”¹⁶⁾ 조형물, 미디어, 녹음된 말, 음악들이 공간에 배치되었다는 점에서 『슈티프터스 덩어』는 설치예술의 핵심적인 특성을 가지고 있다. 그럼에도 불구하고 이 작품이 설치예술보다는 연극에 가까운 이유는 설치예술의 소비자는 관람객(언제든지 자신의 의지대로 작품을 감상할 수 있다는 의미에서)이지만, 연극의 소비자는 관객(공연장에 들어가서 특정한 시공간을 공유해야만 한다는 의미에서)이기 때문이다.

15) Patrice Pavis, *op. cit.*, p. 302 : “Cette notion de mise en scène, comme recherche d’un sens caché ou nouveau, est mise en doute ; on lui préfère celle de performance, d’installation, d’exposition des mots (la mise en vue et en son du langage, sans se préoccuper du sens). [...] On ne recherche donc plus un message à déchiffrer, des contradictions à démêler, une signature originale d’un metteur en scène ou d’un artiste, à reconnaître comme au temps de la modernité.”

16) Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Armand Colin, 2013, p. 174 : “L’installation met en place des éléments plastiques, des médias, des sources de parole ou de musique, des itinéraires à travers une scénographie, à l’exclusion toutefois d’acteurs ou de *performers* vivants (ce serait alors une *performance*).”

포스트드라마 연극이 텍스트에서 퍼포먼스로 중심이동하고 있는데, 여기서는 소통과 지각의 수단으로서 언어의 중요성은 희미해지고, 대신 퍼포먼스를 수행하는 육체, 즉 몸의 중요성이 부각되기 시작한다. 그런데 우리가 주목해야 할 것은 무대 위의 육체는 실존하는 배우의 육체라는 것이다. 배우의 언어는 사라지지만, 배우의 육체는 부각된다. 그러나 『슈티프터스 덩어』의 경우는 배우조차 무대에 등장하지 않기에 인간의 육체가 가지고 있는 연극적 기호는 사라지고, 사물 즉 오브제가 극적 행위의 수행 주체가 된다. 배우가 없는 연극¹⁷⁾에 대해서 하이너 괴벨스는 연극의 가능성을 극단적으로 밀고 나간 것이라고 밝혔다. 즉, 그는 의도적으로 연극의 관점에서 전통 연극에서 재현 불가능한 것으로 여겨져 왔던 일종의 한계를 넘어서기 위한 시도로 해석이 가능하다. 이런 의미에서도 그의 작품은, 연출가의 이런 의도에서 확인할 수 있듯이, 설치 예술에 속한다기보다는 연극에 가깝다.

『슈티프터스 덩어』처럼 난해한 공연이 던지는 질문과 같은 메시지들의 해석과 의미는 전적으로 관객의 몫으로 남겨진다. 그리고 특이하게도 모든 것이 오브제로 변한 이 무대에서, 가장 인간적인 모습으로 끝까지 남은 것은 관객뿐이다. 공연이 끝나고 커튼콜을 하게 되는 순간에 관객들은 당황하게 된다. 멋있는 공연에 대한 화답의 박수를 누구에게 보내야 하는가라는 질문이 불쑥 생기기 때문이다. 무대 위의 오브제는 인간의 물체화인가? 아니면 오브제에 인간성을 투사한 것인가? 대부분의 관객들은 아무도 없는, 오브제만 있는 무대를 향해 머뭇거리다 잠깐 박수를 쳤다가 금세 손을 거둔다. 이때 장내에서 안내방송이 나온다. 관객석에서 내려와서 무대 및 무대장치를 구경 좀 하라고.

2.3. 관객, 의미생산의 주체

한스-티스 레만은 포스트드라마 연극에 대해서 본격적으로 논의하기 전에 자신이 생각하는 연극의 정의를 밝혔다. 그에 따르면 “연극은 배우와 관객이 함께 숨을 쉬는 ‘공간’에서 연극이라는 놀이와 그것을 수신하는 행위를 통해서 같은 공동체로서 ‘경험하고 보낸 삶의 한 단편’이다.”¹⁸⁾ 여기서 우리는 레만이 예술작품의 생산자와 소비자의 공동체적 운명을 강조하

17) 사무엘 베케트도 배우가 존재하지 않는 연극을 기획한 바 있다. 그러나, 베케트는 배우의 빈 자리를 텍스트로 대체하고자 했다.

18) Hans-Thies Lehmann, *op. cit.*, p. 19 : “Le théâtre signifie : une *tranche de vie passée et*

고 있음을 확인할 수 있다. 레만은 다른 곳에서 “공동체는 예술 장르의 핵심이다”¹⁹⁾라고 언급하고 있는데, 그의 공동체에 대한 강조는 수동적이었던 예술작품의 소비자에게 능동적인 역할과 지위를 부여함으로써 새로운 예술의 가능성과 의미를 부여하고자 하는 의도를 보여주고 있다. 특히 다른 예술장르보다 연극에서 작품의 소비자인 관객의 능동성이 상대적으로 많이 요구되고 있고, 실제로 관객의 능동적 참여를 통해서 창작되는 작품도 많아지고 있다.

시나 소설, 혹은 문자로, 책으로 출판되는 문학작품은 미래의 독자, 잠재적인 독자를 상정한다. 현실적으로 당장에 문학작품을 읽지는 않을지라도 문자로 출판된 작품은 현실세계에서 자신만의 지표로 가지게 되고, 그것은 미래의 어느 독자에게 발견되고 소비될 가능성이 있다. 이러한 잠재태로 남은 독자의 존재는 문학작품의 작가에게 미래의 독자를 상정하게 되는 결정적인 근거이다. 그러나, 연극의 경우, 연극 공연이 끝나면 그 일회성과 휘발성으로 인해서 미래의 관객을 전혀 상정할 수 없다. 관객이 없는 연극, 다시 말해서 관객이 관람하지 않은 연극은 진정한 의미에서 연극이 아니라 리허설일 따름이다. 이러한 연극이라는 공연 예술의 특수성은 관객의 중요성을 배가시킨다.

공연은 공연을 만든 사람들의 것이 아니다. 그것은 관객의 것이다. 기호를 읽고, 더 나아가 그것을 구성하는 사람은 관객이다. 관객의 일은 배우의 작업에 의무로서 응답하는 것이다. 관객의 작업은 기호들을 전체적인 관점에서 파악하는 것이다. 그리고 이 러저러한 기호들과 노는 것이고 그것을 따라가는 것이다. [...] 가장 기본적인 형태의 것일지라도 기호학을 통해서 독자-관객은 형식이 내용을 담지하고 있으며, 형식들은 이야기를 넘어서, 그것을 관통하는, 형식-의미들이다. [...] 의미의 주인은 결국 관객이다. 그러나 의미는 관객에게 결코 주어지지 않는다. 그것은 언제나 형성되어져야 하는 상태에 있으며, 관객보다 선행하며, 구상 중이다.²⁰⁾

vécue en communauté par des acteurs et spectateurs dans l'air de cet *espace* respiré en commun où se déroulent le jeu théâtral et l'acte réceptif du spectateur.”

19) *Ibid.*, p. 130 : “La communauté est l'essence des genres artistiques.”

20) Anne Ubersfeld, « Le texte dramatique », in *Le Théâtre*, sous la direction de D. Couty et A. Rey, Bordas, 1980, p. 106 : “Le spectacle n'appartient pas au praticien, il appartient au spectateur : c'est lui, le lecteur des signes et, à la limite, leur constructeur. Au travail du comédien répond comme sa réplique obligée celui du spectateur : percevoir globalement les signes. Mais aussi jouer avec tel signe et le suivre. [...] Une sémiologie, même élémentaire, permet au lecteur-spectateur de comprendre d'abord que les formes portent sens, qu'elles sont formes-sens, au-delà du récit et à travers lui. Mais qu'elles sont formes-sens, au-delà du récit et à travers lui. [...] C'est le spectateur qui est en définitive le maître du sens : mais le sens ne lui est jamais donné, il est toujours à construire, toujours en avant de lui, en projet.”

여기서 우리는 “형식이 내용을 담지하고 있으며, 형식들은 이야기를 넘어선, 그것을 관통하는, 형식-의미들”이라는 문구에 주목하고자 한다. 대개의 경우, 언어 기호를 교환하는 대화나 예술작품을 향유하는 감상이나 이들이 공통적으로 가지고 있는 것은 의미의 파악이다. 즉, 기호를 통한 의사소통의 과정은 항상 의미의 파악을 전제하고 목표로 한다. 그런데, 우리가 인용한 문구가 주장하는 것은 형식과 의미가 서로 분리된 것이 아니라, 서로 밀접하게 결합되어 있는 ‘형식-의미’로 파악해야 된다는 것이다. 다시 말해서, 의미라는 것은 그것을 전달하는 매체와 방식, 즉 형식과 분리되는 것이 아니라, 형식을 통해서만 발현된다는 것이다. 형식은 의미의 모태이고 의미는 형식을 결정한다는 의미에서 ‘형식-의미’ 개념은 장르의 문제와 밀접하게 연관되어 있고, 우리가 다루고 있는 『슈티프터스 덩어』의 해석의 열쇠를 쥐고 있다. 즉, 우리의 지각에 직접적으로 포착되는 형식을 통해서 작품의 의미를 파악할 수 있다는 것이다. 하이너 괴벨스에 따르면, 무대 위의 오브제와 무대의 장면을 구성하는 음악, 조명 등은 서서히 그 의미를 드러내야 한다. 이러한 디테일에 대한 인식과 의미화를 통해서 작품 전체의 의미구조를 관객이 재구성해야 한다. 이는 언어에 상당부분을 의존하는 전통적인 연극의 의사소통 방식, 지각 방식, 의미화 방식을 깨는 것이다.

김형기는 포스트드라마 연극과 영향미학에 대해서 논의하면서, “연출과정과 공연에서 의미생산을 조종하는 문학텍스트로부터의 탈피, 그 동안 텍스트의 의미기호에 가려져 있던 물질성, 몸, 수행적인 것, 수행성 등을 부각시키면서 관객과의 소통에서 별이는 다양한 지각실험, 그 결과 관객이 ‘공동생산자’ 내지 ‘공동창조자’로 부상하는 것”²¹⁾을 포스트드라마 연극의 핵심으로 파악하고 있다. 연극작품의 의미 생산의 주체로서의 관객의 중요성을 강조는 이 말은 연극 작품의 의미는 공연 이전에 완성된 상태로 관객에게 주어지는 것이 아니라, 관객이 연극 공연의 과정에서 그 의미를 스스로 찾고 형성해야 하는 것이다. 의미는 선형적으로 존재하지 않기에 관객은 의미의 기원을 찾으려 노력해야 하는 것이 아니라, 무대와의 직접적이고 개인적인 접촉을 통해서 자신만의 의미를 찾아야 한다. 이러한 능동적인 관객의 개념은 현대의 포스트드라마 연극의 중심 개념과 일맥상통하고, 특히 우리가 살펴본 『슈티프터스 덩어』가 암묵적으로 요구하는 새로운 연극 지각을 대변하는 것이다. 연극을 본다는 행위는 단순히 예술작품을 소비하고 쾌락을 얻는 행위에 만족하지 않는다. 관객은 무대 위의 기호들을 지각하고 그것을 재구성하여 의미를 생성하는 일종의 창조적 행위를 수행한다. 또한 이 과정에서 관객은 무대의 세계와 현실 세계 사이의 관계를 성찰하는 계기를 갖게 된다.

21) 김형기, *op. cit.*, p. 33.

3. 나가며

그랑 로베르 사전 *Le Grand Robert de la langue française*에 따르면, 장르는 “(주제, 어조, 문체에 따라서) 전통적으로 정의된 작품의 범주”²²⁾라고 정의되고 있고, TLFi에 의하면 장르는 “표현 방식을 결정하는 공통적인 특성에 의해 정의된 예술 또는 문학의 주제의 갈래 혹은 작품의 갈래”²³⁾로 정의된다. 국어사전의 경우, 장르에 해당하는 한국어 표현을 새로 만들어 사용하지 않고, 프랑스어를 음차해서 그대로 사용하고 있는데, 이는 장르라는 개념이 정의하기 어려운 고유명사적인 특성을 지니고 있음을 방증하고 있다. 그런데 이러한 장르의 정의는 예술작품의 창작자의 의도와 창작물의 물질적 특성에 의존하고 있음을 확인할 수 있다. 물론 창작자가 자신의 작품이 어떤 장르에 속하는지를 명확히 밝히지 않는 경우도 있고, 때로는 평론가가 창작자가 제시한 장르를 수정하기도 한다. 그러나 작품의 장르를 결정하는데 있어 작품의 최종 소비자인 독자나 관객에 대한 고려는 없어 보인다. 물론 인터넷의 발달로 인한 소비자 네트워크가 작품의 장르에 대해 매우 영향력 있는 의견을 표명할 수도 있고, 그것이 대중적인 설득력을 얻기도 한다. 그럼에도 불구하고 장르의 탄생과 결정은 주로 작품의 생산 단계에서 이루어지고 있다.

의미 생산의 주체로서의 관객을 주장하는 포스트드라마적 관점에서 발표자는 장르에 대한 새로운 정의를 제안하고자 한다. 장르란 예술작품의 생산자와 소비자 사이에서 일어나는 의사소통의 특정한 방식으로 정의하고자 한다. 즉 예술작품의 생산자는 자신이 보여주고 이야기하고 싶은 내용을 작품의 소비자와 어떤 방식으로 만나는 것이 가장 좋은지 고민하고, 그에 적합한 형식을 정해야 한다. 따라서, 어떤 장르의 탄생과 소멸 혹은 해체와 확장은 그 시대의 관객과의 소통의 방식의 변화, 그리고 연극의 측면에서는 관객의 연극지각 방식의 변화를 의미한다. 이런 관점에서 장르의 해체와 확장, 특히 포스트드라마 연극의 출현 같은 연극사적 변화는 급변하는 사회 속의 관객과의 새로운 소통방식을 찾는 모색의 과정이라고 할 수 있을 것이다.

22) *Le Grand Robert de la langue française*, “catégorie d’œuvres définie par la tradition (d’après le sujet, le ton, le style).

23) *Le Trésor de la langue française informatisé*, <https://www.cnrtl.fr/definition/genre> : “Classe d’œuvres ou de sujets artistiques ou littéraires, définis par des caractères communs déterminant le choix des moyens”

한 화면 시각예술 속 시간성의 반영

황혜영 (서원대)

차례

서론

본론

1. 벨라스케스 : 「실 잣는 여인들」 - 시간 구분의 틀 속의 틀
2. 베일리의 「바니타스가 있는 자화상」과 한스 홀바인의 「대사들」
3. 들라크루아의 「천사와 싸우는 야곱」 : 크로노스와 카이로스의 공존
4. 에셔의 상대성 - 뫼비우스와 테셀레이션 미자나빔
5. 김홍식 - 중첩과 모자이크 미자나빔

결론

서론

본 연구는 미자나빔(mise en abyme)(틀 속의 틀) 연구의 연장으로 한 화면 시각 작품에 담아낸 시간성의 표현에 대해 고찰한다. 미자나빔은 문학이나 예술에서 작품의 틀 속에 또 다른 틀이 도입된 구성적 특징을 의미하며, 예전부터 있어왔던 이러한 구성 방식을 앙드레 지드가 서양 가문의 방패모양 문장(紋章) 속에 다시 작은 방패 모양이 '방패의 심장(abyme)' 처럼 도입되어 있는 것에 비유하여 창안한 개념이다¹⁾. 우리는 지난 연구들에서 앙드레 지드

1) 우리의 이전 연구에서 미자나빔 개념에 대해 소개하였으나 여기서 간략히 다시 소개하였다. 황혜영, 「미

가 창안한 미자나빔이 지드의 작품에 구현되는 방식, 시각 이미지에서 틀 속의 틀이 도입된 양상과 의의, 틀 속의 틀이 가져오는 시선의 작용, 김홍식의 포토에칭 기반 통합 미디엄 작품 시리즈 속 틀에 대한 사유, 미자나빔 관점에서 본 작품 속 인용 등, 문학과 시각예술에서 미자나빔이 구현된 몇몇 양상들을 살펴보았다.

미자나빔 작품 분석 과정에서 우리는 한 화면에 가시적인 형태로 표현된 틀과 작품의 진행과정 안에 함께 녹아 있는 추상적인 흐름 형태의 틀의 차이와 소통의 가능성에 대해 관심을 가지게 되었다. 지드는 미자나빔의 개념을 시각적 이미지로 은유적으로 표현하였지만 그는 무엇보다 자신의 작품에서 본인이 유일하게 ‘소설’ 장르로 분류하였던 『위페범들*Les faux-monnayeurs*』(1925)에서 구현하고자 한 소설 자체에 대한 소설, 소설을 통해 소설이 탄생해나가는 과정을 보여주는 소설을 미자나빔을 통해 개념화하고자 하였다²⁾. 지드는 미자나빔의 예로 회화에서는 그림의 틀 속에 볼록거울 등이 도입된 메플링이나 퀴틴 메시스 등의 작품³⁾을 제시한 반면 문학에서는 작품 속에 또 다른 극이나 이야기가 도입되는 『햄릿』이나 『빌헬름 마이스터』, 『어서 가의 살인』 등을 소개하였다⁴⁾. 지드가 든 미자나빔의 예에서도 볼 수 있듯이 일반적으로 시각적인 구성에서 미자나빔은 그림 속의 볼록거울이나 그림 속 액자나 창과 같은 시각적 틀의 도입으로 인식되는 반면 소설과 같이 시간의 흐름 속에서 펼쳐지는 장르⁵⁾의 경우 미자나빔은 겹으로 드러난 시각적인 틀이 아니라 하나의 이야기 진행 속에 또 다른 이야기가 삽입되어 등장하는 방식으로 비가시적이고 추상적인 틀로 받아들여지고 있다. 회화나 사진과 같이 하나의 공간차원 시각적 매체는 시간의 흐름을 표현하는 소설

자나빔으로 생각하고 표현하기』, 『사고와 표현』, 9집 3호, 93-123 참조.

- 2) 황혜영, 『위페범들*Les faux-monnayeurs*』에 나타난 지드의 소설관과 그 형상화, 인문과학연구, 35집, 2017, 10-12쪽 참조.
- 3) “J’aime assez qu’en une œuvre d’art on retrouve ainsi transposé, à l’échelle des personnages, le sujet même de cette œuvre. Rien ne l’éclaire mieux et n’établit plus sûrement toutes les proportions de l’ensemble. Ainsi, dans tels tableaux de Memling ou de Quentin Metsys, un petit miroir convexe et sombre reflète, à son tour, l’intérieur de la pièce où se joue la scène peinte. Ainsi, dans le tableau des Ménines de Vélasquez (mais un peu différemment). André Gide, *Journal 1889-1983*, Paris, Gallimard, Pléiade, 1948, p. 41.
- 4) En littérature, dans Hamlet, sa scène de la comédie ; Dans *Wilhelm Meister*, les scènes de marionnettes ou de fête au château. Dans *La Chute de la Maison Usher*, la lecture que l’on fait à Roderick, etc. Aucun de ces exemples n’est absolument juste... [...] Ce que j’ai voulu dans mes Cahiers, dans mon Narcisse et dans La Tentative, c’est la comparaison avec ce procédé du blason, qui consiste, dans le premier, à en mettre un second “en abyme”.” 같은 책, p. 41.
- 5) 영화나 문학과 같은 장르에서도 작품의 진행 차원의 틀과 책의 지면이나 영화의 화면의 가시적 공간 차원의 틀을 동시에 살펴볼 수 있을 것이다. 여기서는 한 화면 틀에서의 미자나빔에 국한해서 주목해보고자 한다.

이나 영화, 음악과 달리 하나의 동시적인 시간을 표현한다는 일반적인 인식과 달리 그림이나 사진과 같이 가시적인 공간 차원에 시간의 연속이나 진행, 순환 등 시간성을 반영하는 경우, 혹은 그 반대로 시간적인 흐름 속에 도입된 추상적인 흐름의 틀이 가시적인 형태의 공간적 양상으로 구체화되는 경우들도 있다. 이번 연구에서는 이중 하나의 공간에 이질적인 시간성이 반영된 경우에 주목해보고자 한다. 그림과 같은 평면 시각작품의 틀 속에 시간성은 어떤 방식으로 도입될 것인가? 이때 만일 액자나 거울, 창과 같은 가시적인 경계와 틀이 아니라 비가시적인 추상적 틀을 통해 시간성이 반영된다면 이것도 미자나빔으로 간주할 수 있을까? 디에고 벨라스케스 Velázquez(1599-1660)의 「실 잦는 여인들 Las Hilanderas」(캔버스에 유채, 220×289cm 1657년 경)은 한 화면이 전경과 후경으로 나뉘져 전경에는 아테네 여신과 아라크네가 실잦기 대결을 하는 모습, 후경에는 아테네가 아라크네를 심판하는 장면이 그려져 있다. 이때 후경은 계단과 무대 위의 공간으로 독립시켜놓아 공간 속 구성적인 프레임 도입의 효과를 보여준다. 또한 후경 벽면에 걸려 있는 제우스의 에우로페 납치 타피스리는 타피스리의 테두리가 타피스리 바깥의 공간과 타피스리를 분리시켜주는 일종의 그림의 액자와 같은 가시적인 틀을 이룬다. 데이비드 베일리 David Bailly(1584-1657)의 「바니타스가 있는 자화상 Self-Portrait with Vanitas Symbols」(1651 oil on wood, 65×97.5cm)이나 한스 홀바인 Hans Holbein the Younger(1497-1543)의 「대사들 The Ambassadors」(1533, 207×209.5cm)에도 각각 이질적인 시간성의 틀이 도입되어 있다. 「바니타스가 있는 자화상」은 초상화 그림의 틀이 현실과 액자 사이의 시간의 간격을 드러내주는 가시적인 틀이 된다. 「대사들」에서는 대사들이 서 있는 입체적인 공간과 이질적이고 무관한 왜상(歪像, anamorphosis) 해골이 도입되어 있는데, 해골이 반드시 시간성의 도입이라고 하기는 어려울 수 있지만 해골이 상기시키는 바니타스 테마가 시간의 덧없음을 표현하는 점에서 우수같이 흐르는 시간을 표현하며 또한 이질적인 시간성의 공존을 표현한다고 볼 수 있다. 들라크루아 Eugène Delacroix(1798-1863)의 「천사와 싸우는 야곱 Jacob luttant avec l'ange」(1854-1861, 프레스코화)에는 가시적으로 지각할 수 있는 틀이 따로 도입되어 있지만 이 작품에는 크로노스적 시간과 카이로스적 시간의 두 가지 모순적이면서 공존하는 이질적인 시간이 함께 담겨 있다. 뫼비우스나 테셀레이션 기법을 활용한 에셔 Maurits Cornelis Escher(1898-1972)의 작품에서도 이질적 시간성의 공존을 볼 수 있다. 에셔의 「그리는 손들 Drawing hands」(1948, 석판화 33.2×28.2cm)이나 「상대성 Relativity」(1953, 석판화 29.4×28.2cm) 같은 뫼비우스 기법 작품들은 안과 밖, 전과 후가 서로 순환적으로 연결되

는 구성적 방식 혹은 하나의 공간을 두 가치 차원이 전적으로 공유하면서 서로 포개지듯 결코 만나지 않는 역설적 틀의 관계를 선보인다. 김홍식의 「세종의궐도병-해동육룡이 느르샤」(스테인리스스틸 위에 돌을새김, 잉크, 페인팅, 실크스크린 등, 176×110cm, 6점)에도 서로 다른 이질적 시간의 공존을 볼 수 있다. 작가는 서로 다른 이질적 시공간의 요소들을 하나의 화면에 담았다. 이때 가시적인 틀은 따로 존재하지 않고 이질적인 요소들이 ‘인용부호 없는 인용’으로 모자이크로 배열되어 있다. 김홍식의 렌티큘러는 서로 다른 시간의 이미지들을 포개어 하나의 스크린에 융합하여 보는 각도에 따라 각각의 시간성이 독립되게 드러나게 하면 서도 또 분리되지 않는 하나의 화면에 겹쳐 보이게 하여 이들 이질적인 시간들이 공존하는 역사적 시간의 중첩을 표현한다. 이들 작품들을 중심으로 하나의 시각적 공간 안에 사건의 진행이나 시간의 흐름, 이질적인 시간의 공존이나 순환적인 시간 등 어떻게 시간성이 반영되고 있는지 그리고 이러한 시간성 반영 구성 방식이 작품의 주제 구현에 어떤 역할을 하는지 살펴봄으로써 미자나빔에 대한 인식의 경계를 확장시켜나가고자 한다.

본론

1. 벨라스케스 : 「실 찾는 여인들」- 시간 구분의 틀 속의 틀

「실 찾는 여인들」은 벨라스케스의 말년 그림으로 오비디우스의 『변신이야기』 속 아라크네 신화를 작가 특유의 ‘이중적인 공간 창출을 통해 복합적으로 재현’⁶⁾하고 있다. 그림의 화면은 실을 찾는 아라크네의 모습과 물레를 돌리는 아테네의 모습이 그려진 전경과 계단 위의 무대 공간인 후경으로 구분된다 : “전경은 산타 이사벨 왕립 태피스트리 공방의 일상적인 작업 풍경을 현실적으로 그렸고, 마치 연극무대 같은 후경에는 아라크네가 직조한 태피스트리를 배경으로 갑옷을 입은 아테나가 손을 들어 아라크네의 운명을 결정짓고 있는 모습을 담았다.”⁷⁾

그림 전경에 아라크네와 아테네의 직조 내기 장면이 표현되고 있다면 공연 무대처럼 표현된 후경에서는 아테네가 투구와 갑옷을 입은 전쟁의 여신 모습으로 등장하여 아라크네에게 심판을 내리는 장면이 표현되어 있다. 작품은 하나의 화면을 전경과 후경으로 구분하여 동일

6) 윤우중, 『윤우중의 유럽미술관 순례 2』, 모요사, 2013, 215-216쪽.

7) 같은 책, p. 216.

한 인물들이 계속 등장하는 사건의 주요 두 장면을 보여준다. 이때 작품 후경에 두 층 정도의 계단으로 전경과 분리된 연극 무대의 도입은 벨라스케스 고유의 미자나빴 구성 방식이다. 무대 위에 보이는 아테네의 심판을 기준으로 본다면 심판 내용인 과거의 사건을 전경에서 보여주는 것이라고 볼 수도 있다. 플래시백과 플래시포워드는 상대적인 개념으로 전경을 중심으로 보면 뒤의 장면이 플래시포워드를 표현하고 후경의 무대 장면을 중심으로 보면 전경은 플래시백을 표현하는 것이다. 전경 왼편에서 한 여인이 커튼을 걷어 보이는데 이는 커튼을 걷어 아라크네에게 자연광이 비춰지도록 조명해주는 것으로 볼 수도 있지만 맨 앞에 크게 부각되어 있는 아라크네와 아테네의 실짓기 대결 장면 자체가 무대 공연으로 후경의 무대 위의 장면과 마찬가지로 극중극 장면이라는 것을 암시하기도 한다. 후경과 전경은 하나의 화면 내에서 무대의 틀로 구분되어 독립적으로 존재하지만 전경으로 시선을 향하고 있는 후경 안의 맨 오른쪽 여자 인물 두 시간과 공간을 하나로 이어준다.

작품은 하나의 화면 안에 무대의 틀을 설정하고 무대 벽면에 타피스리의 또 하나의 틀을 삽입하여 신화의 인과관계의 추이와 결정적 순간들을 보여준다. 또한 후경의 무대 뒤 벽에 걸려 있는 타피스리는 이중적인 틀 속의 틀이 된다. 타피스리에 그려진 장면은 티치아노의 「에우로페의 납치」(1559-1562 제작)를 인용하고 있다. 실제로 티치아노의 에우로페의 납치를 모델로 해서 만든 타피스리가 스페인 왕궁에 걸려 있었다고 한다. 이 작품 후경 무대 벽에 걸린 에우로페의 납치는 타피스리 작품이긴 하지만 티치아노의 그림을 고스란히 재현한 일종의 인용을 보여준다. 에우로페의 납치는 아라크네가 아테네와의 경합에서 만든 타피스리이다. 아라크네의 직조 솜씨뿐만 아니라 아라크네가 짠 직조에 새겨진 에우로페의 납치라는 주제 자체도 아테네의 심기를 건드리게 된다. 에우로페의 납치는 아테네의 아버지이자 신들의 신인 제우스가 헤라 여신 몰래 에우로페와 바람을 피우기 위해 황소로 변신해서 에우로페를 납치해가는 장면이기 때문이다.

벨라스케스는 자신의 작품에서 아테네와 아라크네의 직조 대결을 어떻게 판정하고 있는가. 우선 화가는 전경 왼편에 바퀴살이 보이지 않을 정도로 빨리 돌아가는 물레의 움직임과 마찬가지로 손의 형상이 구체적으로 보이지 않을 정도로 빠른 아테네의 손놀림으로 실짓기 여신의 실력을 표현하였다. 그에 비해 아테네와 대결하는 화면 오른쪽 아라크네의 실력은 빠른 손놀림이 아니라 실타래에 실을 감으며 살짝 옆으로 돌아앉아 있는 뒷모습으로 표현되어 있다. 여신 아테네는 타고난 신분으로부터 온 권위를 보여준다면 아라크네는 오직 실력으로 얻은 권위를 상징한다.

“그녀가 유명해진 것은 신분이나 가문 때문이 아니라 재주 때문이었다. 그녀의 아버지 콜로폰의 이드몬은 포카이가 산 자줏빛 염료로 물을 잘 흡수하는 양모를 염색하는 직업을 갖고 있었다. 어머니는 죽고 없는데, 어머니 역시 평민 출신으로 그 점에서는 남편과 같았다. 이렇듯 아라크네는 한미한 가정에서 태어나 한미한 휘파이프에 살건만 재주 하나로 온 튀디아의 도시에서 기억에 남을 명성을 얻었다.”⁸⁾

이러한 아라크네의 실력은 완성된 작품의 탁월한 솜씨뿐만 아니라 그 모든 과정에서 보는 이들에게 즐거움을 주는 우아함에도 깃들여 있다. 아테네의 권위는 타고난 신분에서 온 것이며 그녀의 실력은 뛰어난 기술 차원에 머무르고 있다면 아라크네의 권위는 오직 그녀의 실력에서 온 것이며 그 실력은 직조 전 과정 솜씨에 깃든 우아함으로 상징되는 예술성에 근거한다. 화가는 뛰어난 기술을 넘어 직조 전 과정 솜씨에 깃든 우아함을 아라크네의 탁월함으로 보고 이를 표현하기 위해 뒤로 돌아앉아 실을 감는 아라크네의 우아한 자태로 형상화한다.

“아라크네가 완성한 옷만이 아니라, 옷이 만들어지는 과정을 보는 것도 즐거운 일이었다. 그녀가 처음에 거친 양털을 공처럼 감든, 손가락으로 매만지든, 하얀 뽕계구름 같은 양털을 매만져 길고 부드러운 실을 뽑든, 민첩한 엄지손가락으로 가느다란 물레가락을 돌리든, 바늘로 수를 놓든, 그녀의 솜씨에는 언제나 우아함이 깃들여 있었다.”⁹⁾

벨라스케스는 그림이 예술로 인정받지 못하고 화가가 천시 여겨지던 시대에 자신이 그리는 그림이 진정한 예술로서의 가치가 있으며 화가야말로 고귀한 직업임을 알리고 긍지를 잃지 않고자 순수 귀족 혈통에게만 수여하는 기사단에 가입하고자하였다.¹⁰⁾ 화가는 죽기 1년 전에야 실력으로 인정받아 귀족의 작위를 받았다. 당시 세습 신분 제도에 저항하며 오직 자신의 실력으로 최고의 신분적 권위를 인정받고자 하였던 벨라스케스는 타고난 권위로 자기보다 탁월한 아라크네를 저주하고 벌을 준 아테네의 심판을 무효화하고, 실잣기 대결이나 아테네의 심판의 순간에 아테네가 아닌 아라크네에게 승리의 조명을 비춰준다.¹¹⁾ 이 작품 안의 무대로 표현된 후경과 후경 무대 벽에 걸린 타피스리는 작품 전경에서 펼쳐지는 아테네와 아라크네의 실잣기 대결 이후

8) 오비디우스, 『원전으로 읽는 변신이야기』, 천병희 옮김, 숲, 2005(2017), 244쪽.

9) 같은 책, 245쪽.

10) 윤운중, 위의 책, 211쪽. “벨라스케스는 귀족의 지위를 확보할 수 있는 기사단에 가입하기 위해 각고의 노력을 기울였지만 번번이 실패하다가 이 작품을 완성하고 나서 삼 년 뒤인 죽기 바로 전 해에야 교황의 특별 허가를 받고 기사단의 제복을 입을 수 있었다. 그러니 그의 가슴에 그려진 붉은 십자가는 한참 뒤에 덧그려진 것으로 보아야 한다. 당시 화가는 시인이나 음악가보다도 못한 기술자 취급을 받았는데, 벨라스케스는 화가야말로 무엇보다 고결한 직업이라는 긍지를 드높이기 위해 귀족이 되고 싶어 했던 것이다”.

11) 황혜영, 벨라스케스, 아라크네와 아테네의 대결을 판결하다 참조.

의 사건의 추이를 자연스럽게 작품 공간에 반영하여 전체 신화 이야기를 조감할 수 있도록 벨라스케스가 삽입한 미자나빔 방식이며 이러한 구성적 방식 위로 화가는 신화의 기존 관념을 전복시키며 아라크네 솜씨에 깃든 우아함에서 포착한 예술의 가치를 재조명하고자 한다.

2. 베일리의 「바니타스가 있는 자화상」과 한스 홀바인의 「대사들」

데이비드 베일리의 「바니타스가 있는 자화상」에는 초상화를 들고 있는 젊은 화가의 모습과 젊은 화가와 동일한 인물로 여겨지는 인물의 나이든 모습이 초상화에 그려져 있다. 그림 자체만으로는 젊은 화가가 미래 자신이 나이든 모습을 상상해서 그린 경우와 나이든 화가가 젊은 시절 그리기 시작한 그림이 완성되었을 때는 이미 노년이 된 것을 표현하는 경우 두 가지 모두 가정해볼 수 있지만 데이비드 베일리가 이 작품을 그린 나이는 60대임을 고려한다면 이 그림은 후자의 해석이 더 타당해 보인다. 테이블에서 밖으로 늘어진 종이에 ‘Vanitas vanitum et omnia vanitas 헛되고 헛되니 모든 것이 헛되도다.’라는 전도서의 메시지가 적혀 있다. 막 불을 끈 듯한 촛불에서 올라가는 연기나 책상 위로 올라가는 거품도 헛됨을 상징한다. 테이블에 놓인 해골은 직접적으로 죽음을 상징하며 ‘메멘토 모리’ 주제를 표현한다. 화병에 꽂힌 장미의 시든 모습, 모래시계에서 모래가 거의 다 내려온 것이나, 잔이 뉘어져 있는 것 모두 허무와 세월의 덧없음을 표현한다. 이들 바니타스를 상기시키는 다른 정물들보다 젊은 화가가 들고 있는 나이든 자화상은 불가능한 시간의 공존이라는 모순적이고 역설적인 방식으로 바니타스 주제를 형상화한다. 이 한 화면 속 시간성의 미자나빔을 통해 젊은 화가가 자신의 자화상을 그리는 동안 어느새 노인이 된 자화상 속 모습처럼 시간이 빨리 흐르는 것을 표현하기도 하고 현재 노년의 화가가 자신의 젊은 시절을 회상하며 과거를 현재로 소환하기도 하다¹²⁾. 이 작품 속 자화상의 미자나빔은 그림 전체 틀의 시간과는 이질적인 시간을 담아냄으로써 세월의 덧없음과 생의 순간 바로 곁에 다가와 있는 죽음을 기억하게 하는 메멘토 모리, 바니타스 주제를 극적으로 형상화한다.

12) 신혜경, 「미장아빔에 관한 소고」, 『미학예술학 연구』, 16호(한국미학예술학회), 2002, 131-132쪽. “데이비드 베일리 D. Baily 〈바니타스 정물이 있는 자화상〉은 이 작품은 젊은 화가가 자신이 그린 노인의 초상의 액자를 잡고 정면을 향하여 앉아 있다. 화가가 이 그림을 그렸을 당시 그는 이미 늙어 있는 상태였다. 따라서 이 그림은 허구인데, 그 허구는 자기지시적 트릭을 변주하는 것으로 가상과 실재의 이중성을 보여주고 있으며 고로 진실과 거짓 게임을 유도함으로써 재현 방식이 지닌 불확실성으로 노정하고 있다.”

한스 홀바인의 「대사들」도 베일리의 자화상에서와는 다른 방식으로 이질적인 시간성의 틀을 도입하여 세월의 덧없음, 바니타스 주제를 형상화한다. 「대사들」에는 두 젊은이가 화려한 옷을 입고 서 있다. 그림에 그려진 두 청년 중 한 명이 대사이며 각각 25세와 29세로 한 사람은 정계, 한 사람은 종교계에서 이른 나이에 출세하여 높은 지위와 명예, 권력을 갖고 있는 인물들이다. 그림은 명성과 지위, 권력을 누리는 이 두 젊은이들에게 언젠가는 권력을 내려놓아야 할 때가 올 것을 암시하는 그림이다. 그들이 서있는 곳 하단에 일그러진 형태의 해골이 그려져 있다. 이 해골은 치밀하게 계산된 왜상으로 이 그림이 걸려 있던 당시 그림 옆 계단으로 내려오면서 그림을 바라볼 때 어느 한 각도에서 해골이 정상적인 형태로 보인다. 이 해골은 단순한 하나의 오브제가 아니라 죽음을 기억하도록 하는 바니타스의 주제를 상징하는 알레고리이다. 그런가하면 그림 맨 왼쪽 모서리에는 살짝 걷어진 커튼이 전체 화면과의 사이에 놓인 경계처럼 화면을 분할한다. 이 커튼의 경계 뒤로 아주 조그맣게 살짝 드러난 예수상은 바니타스와는 또 다른 차원에서 세속적 가치를 초월한 영원성에 대한 메시지를 암시한다. 해골 왜상이나 예수십자가상은 반드시 전체 그림 틀 속의 시간과 이질적인 시간을 표현하는 것이라고 보기는 어렵지만 전체 틀 속에 삽입된 이질적인 영역의 경계나 구분이라고 볼 수 있으며 이들 이질적인 영역이 현재적 시간의 덧없음과 허무함을 일깨우고 보다 본질적인 영원성에 대한 염원을 상기시키는 점에서 시간성의 반영으로 볼 수 있을 것이다. 이처럼 한 화면에 일그러진 형태로 삽입된 이질적인 요소인 해골 왜상이나 커튼으로 경계 지어지는 틀 너머로 살짝 들여다보이게 한 예수상은 작품에 도입된 미자나빔으로 세속적인 가치 너머의 보이지 않는 본질과 영원한 진리를 상기시키는 한 구성방식의 양상으로 볼 수 있다.

3. 들라크루아의 「천사와 싸우는 야곱」 : 크로노스와 카이로스의 공존

들라크루아의 「천사와 싸우는 야곱」은 압복강가에서 야곱이 천사와 씨름을 하는 장면을 담고 있다. 이 작품이 포착하고 있는 구약 이야기를 보면 야곱이 자신이 외삼촌 라반의 집에서 일군 재산과 모든 가족들을 먼저 형 에서에게로 보내고 압복강가에서 남았을 때 그의 앞에 나타나 그에게 씨름을 걸어오는 천사와 밤새도록 씨름을 한다. 통이 틀 무렵에야 천사가 야곱에게 놓아달라고 하고, 야곱은 천사에게 축복을 간구하여 축복을 받는다. 들라크루아의 야곱과 천사의 싸움 장면에서 야곱은 밤새도록 천사를 놓아주지 않고 천사를 밀어붙이며 자

신의 힘이 다하도록 씨름을 놓지 않는 장면이기 때문에 무엇보다 이때 시간은 ‘밤새도록’이라는 지속의 시간이다. 하룻밤 동안의 지속에 대한 인식은 지극히 상대적인 것으로 짧을 수도 있고 길 수도 있지만, 건장한 남자가 죽을힘을 다해 밀리지 않는 상대와 서로를 밀어붙이는 씨름에서 밤새도록은 더할 수 없이 긴 시간이다. 들라크루아가 벽화에서 보여주는 장면은 우선 씨름의 어느 한 순간이라기보다 밤새도록 날이 새기까지 지속된 야곱과 천사의 싸움이다. 작품은 밤새도록 지속된 씨름의 크로노스적 시간만을 표현하지 않는다. 구약의 이 사건의 장면에서 무엇보다 본질적인 것은 야곱이 이 씨름 끝에 천사에게 축복을 간구하였을 때 천사가 야곱의 이름을 이스라엘로 바꿔주는 순간에 일어나는 존재의 변화다. 작품 구도를 보면 야곱이 천사를 밀어붙이는 방향인 화면 왼편에 두 인물이 위치한 것에서 밤새 지속된 씨름이 막바지에 이른 것을 느낄 수 있다. 또한 야곱의 등 뒤로 비친 빛과 화면 왼쪽 후경의 붉은 하늘빛은 동틀 녘이 되었음을 보여준다. 이 때 그림이 담아내고자 하는 시간은 밤새도록 진행된 씨름 끝에 날이 밝아올 때 천사가 야곱을 이스라엘로 이름을 바꾸어줌으로써 그가 형의 복을 가로채던 존재에서 축복받은 자로 변화되는 물리적 시간으로 표현할 수 없는 카이로스적 시간이다. 작품에는 밤새도록이라는 지속과 흐름의 시간과 존재의 변화가 일어나는 카이로스적 순간이 공존한다. 이 작품에서 하나의 화면 속 시간성의 미자나빔은 겉으로 만들어진 프레임이 아니라 눈으로는 보이지 않는 시간의 두 가지 속성 크로노스적 시간 프레임 속에 도입된 물리적으로 표현할 수 없는 크로노스의 시간의 틈과 같은 순간의 카이로스적 순간의 프레임이다. 들라크루아는 바로 이 두 모순적 시간이 어우러져 만드는 사건의 시간을 담아내고 있다. 이때 프레임은 이야기 서술의 프레임으로 이야기와 그림이 함께 협력하여 표현하는 추상적 진행의 프레임이라고 할 수 있다.

4. 에셔의 상대성 - 뫼비우스와 테셀레이션 미자나빔

에셔는 뫼비우스의 띠의 원리나 “텍스타일 디자인처럼 반복되는 패턴과 기하학적인 무늬를 수학적으로 변환시킨 테셀레이션 tessellation : 쪽 매 맞추, 동일한 모양을 이용해 틈이나 포개짐 없이 평면이나 공간을 완전히 덮는 것)”¹³⁾ 구성을 자신의 작품에 적용하였다. 그는

13) 『그림의 마술사 에셔 특별전(The Magician of Drawing, M. C. Escher, 2017.07.17-10.15, 세종문화회관) 도록』, 2017, 7쪽.

‘상대성’의 테마로 바라보는 시선에 따라 안과 밖, 위와 아래, 앞과 뒤가 서로 역전되고 순환될 수 있는 공간을 창출한다. 계단을 오르내리는 장면이나 도마뱀 테셀레이션, 건물 지붕 위의 물길 통로, 그림을 그리는 손 그림 등과 같이 피비우스의 띠를 응용하여 작품으로 형상화한 에셔의 작품은 이질적인 공간의 불가능한 공존, 혹은 불가능한 공간적 연속성을 보여준다. 계속해서 위로 이어진 계단 끝이 다시 맨 아래 계단으로 이어지기도 하고 한 공간의 한 면이 서로 만날 수 없는 또 다른 차원의 다른 공간의 한 면을 이룬다. 피비우스의 띠, 혹은 테셀레이션 프레임은 일차적으로 공간적인 역설과 모순을 드러낸다. 공간적인 역설을 드러내는 피비우스의 띠에 운동과 흐름이라는 요소가 도입이 되면 시간성의 면모가 드러나게 된다. 이때 에셔의 작품은 불가능한 시간적 연속을 드러내기도 하고 동일한 시공간이 결코 만날 수 없는 불가능한 두 차원에의 동시적 참여를 표현하기도 한다. 공간성에 시간성을 가미한 에셔의 작품은 보이는 틀의 미자나빴과 보이지 않는 흐름의 미자나빴이 역설적으로 결합된 미자나빴의 양상을 보여준다. 우선 에셔의 작품은 연속적인 시간의 순환성을 보여준다. 피비우스의 띠로 물이 흘러가는 흐름을 표현한 작품에서 물은 경사가 진 흐름을 통해 흐른다. 물의 흐름은 시간의 흐름을 표현한다. 흐르는 물은 다시 물이 흐르기 시작한 곳으로 되돌아오게 된다. 과거에서 현재, 현재에서 미래로 흐르는 물이 다시 과거로 이어지게 되는 것이다. 「그리는 손들」¹⁴⁾은 종이 위에 그려진 평면의 그림과 평면 위의 입체 공간에 있는 존재가 서로 하나로 연결되고 평면에서 입체로, 입체에서 다시 평면으로 변화되는 양상이 피비우스의 띠처럼 무한히 반복되는 이미지로 매우 사실적인 그림이지만 또한 불가능한 현실의 초현실주의적 환상을 담은 그림이다. 한 손이 손을 그리고 있다. 그런데 종이 위에 그려지고 있는 손은 다시 평면 위에 입체로 변화되어 그 평면에 다시 손을 그리고 있다. 그림을 그리는 손은 그 손이 그리고 있는 그림에 의해 다시 그려지고 있는데 이 관계가 무한하도록 서로 상대적인 역전의 관계 속에 반복된다. 손이 손을 그리고 있는데 그려지는 손이 그 그리는 손을 다시 그리는 그림이다. 입체가 평면을 낳고 평면에서 입체가 나오며 다시 입체가 평면을 낳고 평면에서 입체가 생성된다. 이 작품에서 한 손을 그리는 손을 따라가면 그 손을 자신이 그린 그림이 그리고 있는 방식이 되기 때문에 순환과 역전의 시간의 모순을 만들어낸다. 에셔의

14) 같은 책, 33쪽. “피비우스의 띠를 연상시키는 신기한 그림으로 에셔의 대표적 작품이다. 종이 한 장이 압핀으로 바닥에 고정되어 있다. 그 위에 손이 펜을 쥐고 손을 그리고 있는 장면이 그려져 있다. 한 부분만 보면 손이 손을 스케치하는 단순한 장면이지만 사실 그리고 있는 손 자체도 그림이라는 사실을 알 수 있다. 한 개의 손이 다른 손을 그리고 있다고 생각하는 순간, 그려지고 있다고 생각했던 또 하나의 손이 그림을 그리고 있다고 생각했던 손의 손목을 그리고 있는 것이다. 마치 끝을 알 수 없는 피비우스의 띠처럼, 돌고 도는 회전문처럼 처음도 끝도 알 수 없다.”

작품은 공간적인 구성을 통해 순차적 시간의 순환성을 보여준다. 피비우스의 띠를 표현한 그림을 그리는 손 그림이나 도마뱀이 평면과 입체를 넘나드는 장면 같은 작품에서 미자나빴은 하나의 틀 속에 다른 틀이 포함된 양상으로 드러나지 않고 하나이면서 둘로 연속-불연속이 동시에 공존하는 틀과 틀의 양상으로 표현된다.

에셔의 그림은 순차적인 시간의 순환뿐만 아니라 하나의 공간과 시간이 서로 무관하게 평행선처럼 만나지 않는 공존불가능한 공존의 모순을 표현하기도 한다. 에셔의 석판화 「상대성」에서는 한쪽에서 계단을 사람이 올라가고 있는데 그 계단을 다른 각도에서 내려오고 있다. 이렇게 위와 아래, 좌와 우가 서로 상대적으로 어느 관점에서 보느냐에 따라 다르게 되는 관점을 보여준다. 하나의 계단을 한 각도에서는 사람이 올라가고 다른 각도로는 사람이 내려간다. 한 관점에서 본 계단으로 이어지는 공간과 다른 관점에서 본 계단으로 이어지는 공간이 서로 같은 공간을 공유하면서 하나의 공간 안에 다른 차원이 상호 도입된 형태로 하나의 공간에 다른 공간이 들어 있는 미자나빴의 형태라고 할 수 있다. 이 작품과 같이 하나의 화면 속에 두 가지 차원의 공간이 표현되어 있는 에셔 작품들에서 어느 하나의 프레임의 중심으로 볼 때 다른 프레임은 빈 여백이 되고 상대 프레임으로 볼 때 원래의 프레임이 여백이 된다. 결국 여백이 없이 공간이 메워진다. 하나의 프레임을 지각할 때 다른 프레임은 지각되지 않고 상대 프레임을 지각할 때 원래의 프레임이 지각되지 않는 방식으로 결합된 테셀레이션 방식의 미자나빴을 보여준다. 동일한 공간에서 한 사람이 계단을 오르거나 내려가는데 그 계단에 바로 연결된 공간으로 다른 사람이 계단을 오르내리지만 두 사람은 결코 만나지 않는다. 그림은 서로 다른 차원에 속하는 면을 공유하는 공간을 표현한다. 이때 작품 속 공간은 피비우스의 띠처럼 상반된 두 면이 결국 순환적으로 연결되는 것과 달리 마치 하나의 언어의 공간을 공유하는 의미와 비의미가 서로 다른 언어적 차원에 속하듯이 두 공간은 동일한 면을 공유하지만 서로 만남이 불가능한 차원에 속하며 이 공간이 흐르는 시간의 방향 또한 서로 이질적이라고 할 수 있다. 마치 장자와 나비의 꿈에서 현실과 꿈의 역전적 관계처럼 에셔의 테셀레이션 작품들은 연속적인 시간이 불가능한 순환으로 이어지거나 혹은 서로 결코 만나지 못한다. 에셔의 작품은 틀과 틀의 분리와-연결의 역설적이고 모순적인 미자나빴을 만든다. 에셔의 테셀레이션 미자나빴에서 미자나빴은 하나의 틀 안에 다른 틀이 포함되는 형태가 아니라 두 개의 틀이 서로를 포함하며 안과 밖이 순환적으로 교차되거나 혹은 두 가지 틀 중 하나의 틀이 지각될 때 다른 하나의 틀은 무화되어 두 개의 틀이 불가능하게 공존하고 있다. 미자나빴은 하나의 틀 속에 꼭 다른 틀이 들어 있는 것만 가능한 것이

아니라 서로 모순적으로 하나의 틀 속에 상대 틀이 들어가고 상대 틀 속에 다시 원래의 틀이 들어가는 상호역전적인 피비우스의 틀 방식이 가능하다.

5. 김홍식 - 중첩과 모자이크 미자나빔

김홍식은 스테인리스스틸 금속판 위의 포토에칭이나 돈을새김 기반에 잉크 작업, 실크스 크린, 페인팅 등을 얹는 통합미디어 작업을 해오고 있다. 세종시 대통령기록관 전시 <세종대왕과 음악 - 치화평>(2019. 10. 05-10.31)에 전시된 김홍식의 「세종의궐도병-해동육룡이 느르샤」은 여섯 액자 작품 시리즈로 되어 있다.¹⁵⁾ 작가는 세종대왕이 「용비어천가」 125장 전장 내용의 한글 가사에 곡을 붙여 만든 곡 ‘치화평(致和平)’을 상기시킬 수 있는 다양한 요소들을 추출하여 조선시대 왕실이나 국가의 큰 행사에 관한 일체 내용을 글과 그림으로 기록한 병풍인 ‘의궐도병’을 창조적으로 변용한 여섯 폭의 ‘액자 병풍’에 담았다. 여섯 액자 중 맨 왼쪽 액자와 맨 오른쪽 액자에는 각각 훈민정음 해례본의 첫 페이지들과 치화평 악보 페이지들을 담았고 가운데 네 폭 액자에는 근정전과 종묘, 승례문과 광화문 등의 조선 초기 건축과 치화평이나 궁중 행사 장면들의 도병 그림과 현대 재연 사진 등을 모자이크로 넣었다. 6폭 액자 중 왼쪽에서 두 번째 액자에는 진찬의궐 도병의 그림이 들어 있다. 도병에 그려진 의궐 그림을 원래 이미지대로 그대로 넣는 대신 그 안에 다른 장면을 넣고 있으며 근정전에서부터 근정문까지의 궁과 궁전의 담까지 그려진 의궐 그림 앞에 치화평 악무를 재연한 공연 사진을 배치하였다. 근정전 담 안에 배치된 궁중행사 장면들은 서로 다른 원천에서 추출한 요소들이 인용부호 없는 인용처럼 모자이크되어 있다. 의궐도병에서 인용한 이미지와 앞에 배치한 사진 이미지 사이에는 가시적으로 구분하는 경계는 넣지 않았지만 근정문과 궁전의 담이 앞의 공연 이미지 사이에서 자연스러운 틀의 역할을 한다. 의궐도병에서 가져온 옛 그림 속 인물들과 그 앞에 배치된 사진 속 인물의 크기도 전혀 다르다. 그림과 오늘날 사진 사이에 궁전 문과 담이 만드는 자연스러운 경계 외에도 궁중에서 아래를 내려다보는 우리 옛 그림의 시점과 관찰자가 수평으로 바라보는 관점으로 포착한 사진의 시점 각도의 차이가 보이지 않는 틀과 경계를 형성한다. 김홍식의 「세종의궐도병」에는 조선시대 여러 시기의 그림과 현대 사진의 이질적인 시간과 거리와 시점의 요소들이 이음새 없는 모자이크처럼 한

15) 황혜영, 「김홍식의 「세종의궐도병」-해동육룡이 느르샤」, 『충청일보』(2019. 10. 24)을 수정, 보완함.

화면에 나란히 놓여 있다. 왼쪽 세 번째 화폭에는 종묘 앞에 왕실 제사의식에 쓰인 향로들이 크게 배치되기도 하고 맨 전경에는 소실되기 전의 옛 승례문이 세워져 있기도 하다. 오른쪽 두 번째에 배치된 액자에는 근정전과 안뜰 공간 앞에 광화문을 배치하고 근정전 안뜰이나 광화문 앞에는 치화평 궁중 악무 공연 장면 사진 조각들을 채워놓았다. 하지만 전경에 놓인 광화문보다 후경에 있는 근정전이 훨씬 크다. 각 요소들을 포착한 시점과 거리도 다르다. 작가는 금속판 돌을새김으로 역사적 기록과 유물의 이미지, 전통악무 공연 이미지를 새로운 맥락에 재배치한 뒤 이들 간에 생성되는 관계를 금속판에 돌을새김으로 물화하고 그 위에 잉크, 실크스크린, 페인팅 등의 작업을 덧입혀 함께 배치된 이질적 요소들에 동시대성을 부여한다. 이들 이음새 없는 모자이크에서는 역설적으로 서로 다른 시공간에서 모인 이질적인 크기와 거리, 시점과 방향의 요소들 사이의 경계 없는 틈이 고저와 장단, 동선과 선율의 역동적인 감각을 상기시킨다.

김홍식은 초기 작업에서 시간의 축적, 기억의 흔적을 표현하는 방법으로 렌티큘러 Lenticular screen 방식을 활용한 작품을 선보였다. 작가의 스테인리스스틸 기반 포토에칭 혹은 돌을새김 위에 프린팅과 페인팅, 실크스크린 등을 얹는 방식과 렌티큘러는 여러 개의 프레임을 동시에 담아내는 점에서 공통된다. 하지만 포토에칭이 금속의 부식과 마모, 잉크와 물감 작업의 물질성을 강조하는 것에 비해 렌티큘러는 융합과 독립의 모순적 결합 방식을 강조한다. 렌티큘러는 하나의 프레임 속에 여러 시간대들을 찍은 사진들을 중첩하여 시간 속 기억의 축적을 표현한다. 동일한 공간을 배경으로 하는 서로 다른 시간대의 이미지들을 하나의 이미지에 녹여내는 렌티큘러 방식은 스테인리스스틸 포토에칭과 또 다른 낱안으로 프레임의 중첩을 시도한다. 렌티큘러 작품은 하나의 작품 프레임 안에 여러 사진이 동시에 녹아 있다. 포토에칭이 작업 과정의 중첩이라면 렌티큘러는 여러 개의 사진에서 각각의 사진의 고유한 이미지가 고스란히 보존되면서도 각 사진이 하나의 사진처럼 녹아 있고 사진 사이에는 작업의 선후가 없어 시간의 중첩과 융합 그와 동시에 독립과 공존을 보여준다. 「그리다_서소문별곡」(2014, Lenticular screen 렌티큘러, 140 x 210cm)나 「광화문아리랑」(2016, Lenticular screen on panel 렌티큘러, 135 x 220cm)에서도 서로 다른 시간이 동시대적이 되며 또한 과거와 현재가 융합되어 하나의 시간으로 연결된다. 「그리다_서소문별곡」에 대해 작가는 “서소문의 옛 모습과 ‘지구 개정’ 후 사라진 서소문, 현재의 모습 그리고 내가 그려보는 서소문 이미지 등 4종의 이미지를 구성해 작업했다.”고 설명하였다.

이들 김홍식의 렌티큘러는 서로 다른 시간들 속의 이미지들을 하나의 평면에 녹여내는

방식으로 시간의 축적 혹은 과거와 현재의 공존을 드러낸다. 하나의 프레임 안에 중첩해놓은 이미지들의 상이한 시간성, 조금씩 차이가 있는 공간의 각도의 미미한 차이가 만들어내는 중첩된 시간과 공간의 층들은 우리가 보는 공간에 녹아 있는 혹은 쌓여 있는 시간들, 쌓여 있는 공간의 변화들을 담아내고 있다. 하나의 공간 안에는 무수한 시간의 프레임이 축적되어 있으며, 시선의 각도에 따라 무한히 분할되고 재결합되는 살아 움직이는 공간임을 보여준다. 렌티큘러는 서로 다른 시간대의 공존과 고정된 듯한 공간 내의 무한한 분할, 파편, 재결합의 역동적인 운동성을 보여준다. 이때 여러 장의 사진이 중첩되어 하나의 프레임으로 녹아든 과정의 미자나빔에서 틀의 경계는 남아 있기도 하고 허물어져 있기도 하다. 경계가 사라지고 융합되면서도 동시에 시선의 각도에 따라 각각의 이미지가 구분되어 나타나기도 하여 융합과 겹침의 모순적이고 역설적인 중첩의 속성을 드러낸다. 김홍식의 렌티큘러는 동일한 공간을 담은 서로 다른 시간을 동시대적으로 하나의 공간에 옮긴다. 작가의 작업은 우리의 기억 속에는 우리의 시간이 순차적이지 않고 동시적임을 보여준다. 렌티큘러 작품에는 여러 개의 서로 다른 시간대의 사진이 동시에 한 공간 전체를 차지하면서 융합되어 있는 듯하지만 바라보는 각도에 따라 각 사진이 독립되게 보인다. 융합과 독립의 모순적인 결합을 통해 렌티큘러 작품은 하나의 평면 공간에 서로 다른 시간의 공존을 표현하며 현재에 녹아 있는 과거의 흔적과 자취를 표현한다. 융합과 분리의 모순 속에 공간 속 시간의 미자나빔을 실현한다. 포토에칭은 하나의 사진 위에 여러 작업 과정의 중첩으로 감각과 물질성, 시각성의 몸을 입힘으로써 과거와 기억을 현재화한다면 렌티큘러는 여러 시간 사진을 융합하여 현재 위로 과거가 현현하는 방식으로 과거를 현재화한다. 렌티큘러에 담긴 서로 다른 시간의 이미지의 중첩은 이미 사라진 것 같지만 같은 공간 안에 쌓여 있는 시간의 중첩을 형상화한다. 현재의 나의 몸 안에는 보이지 않는 수많은 나의 지난 시간들이 축적되어 있듯이 하나의 공간 안에도 오랜 세월의 시간이 축적되어 연결되어 있다. 스쳐간 수많은 사람들의 그 사진들의 시간들이 한 공간에 중첩되어 있다. 그리고 서로 다른 공간들은 그곳들을 거치는 산책자의 시선들로, 산책자의 발길들로 연결된다. 서로 다른 시간의 지난 과거의 이미지와 현재의 이미지가 만나는 렌티큘러 방식에서 전적으로 과거가 현재를 덮거나 현재가 과거를 덮는 것이 아니라 과거와 현재가 서로 견인하듯 하나로 만난다.

결론

일반적으로 시간의 흐름 속에 작품이 서술되는 문학과 같은 장르에서는 보이지 않는 프레임으로 미자나빔이 도입되고 평면예술에서는 액자나 거울, 창과 틀과 같은 가시적인 프레임을 통해 미자나빔이 도입된다. 그런데 평면 공간에 시간성, 지속성이나 서로 다른 시간의 공존과 같은 시간성의 미자나빔을 표현하는 작품의 경우 이미 작품 자체가 장르의 역설을 표현하고 있다. 평면 공간 내에 시간성을 표현하는 경우 그 틀이 반드시 액자나 거울, 그림이나 창틀처럼 시각적인 틀로 그림 속에 도입되는 것은 아니다. 공간 구성적인 틀을 통해 시간의 흐름을 표현하기도 하고 때로는 공간구성적 틀이 아닌 문학이나 음악, 영화와 같이 진행의 작품 속에 도입되는 진행의 틀이 다양한 방식으로 평면 구성에 응용되어 나타나게 된다. 평면 속 지속과 이질적 시간의 공존 혹은 순환적 시간성을 담아내기 때문에 틀 속의 틀도 지속성과 시간성을 특징으로 하는 예술 장르에서의 보이지 않는 프레임 방식이 시각예술에 활용되기도 한다. 여기서 평면예술에서의 미자나빔이 반드시 가시적인 틀의 도입을 통해서만 이루어지는 것은 아니며 비가시적인 틀도 평면시각예술에서도 미자나빔 방식의 양상들로 받아들일 수 있는 가능성을 이해하게 된다.

벨라스케스의 「실 잣는 여인들」에는 평면 공간에 전경과 후경을 나누어 동일한 인물들을 반복적으로 등장시키면서 서로 다른 이야기 시간을 표현한다. 하나의 평면 공간 내에 공간의 분할을 통해 보이지 않는 틀을 도입하고 두 공간 사이의 시간의 단절을 표현한다. 베일리의 「바니타스가 있는 정물」의 경우 그림에는 자신의 초상화를 들고 있는 화가의 모습이 담겨 있는데 전체 틀의 화가의 모습은 젊은 화가의 모습인데 비해 그가 들고 있는 자화상 속 화가의 모습은 젊은 화가와 동일한 인물로 여겨지는 나이든 노인의 모습이다. 이 그림에서는 초상화를 들고 있는 현실의 화가의 모습과 그림에 표현된 화가의 모습의 나이 차이를 통해 시간의 흐름을 담아낸다. 한스 홀바인의 「대사들」에는 독특한 방식의 미자나빔이 나타난다. 두 대사가 서 있는 공간 앞쪽에 그 공간과는 무관하게 다른 차원의 착시를 일으키는 해골의 이미지가 도입되어 있다. 해골의 이미지는 그림 속 인물들이 있는 차원과 독립된 또 다른 차원의 공간이다. 그리고 그림 속 인물들이 속한 시간과는 별도로 독립된 시간, 시간 밖의 시간을 표현한다. 현재의 시간과 불가능한 시간성의 공존을 표현한다.

들라크루아의 「천사와 싸우는 야곱」은 야곱이 천사와 ‘밤새도록’ 씨름하는 물리적인 지속의 시간과 물리적 시간 위에 위치시킬 수 없는 ‘존재론적 변화의 시간’이 공존하는 사건을

포착하며 보이지 않는 틀 속에 녹아 있는 두 가지 상반되고 모순되며 공존하는 시간성을 담아낸다. 에셔의 피비우스 띠 원리의 작품들은 불가능한 공간성 착시를 통해 순차적인 시간의 흐름을 순환적인 시간으로 환원시키고 미래가 현재의 과거로 연결되는 순환적 시간의 패러다임을 만든다. 혹은 서로 다른 차원이 하나의 공간을 공유하는 방식의 테셀레이션 기법 구성으로 공존하는 두 차원이 결코 만날 수 없는 불가능한 연결의 모순을 창출한다. 에셔의 피비우스와 테셀레이션 방식 그림들에서는 두 가지 틀의 포개짐과 무관의 모순적이고 역설적인 관계로 시간의 순환성과 상호 교차와 무화의 미자나빔 변형을 창조한다. 김홍식의 작품에서도 하나의 화면 안에 다양한 이질적 요소들을 배치하고 융합하는 방식의 실험을 볼 수 있다. 「세종의궐도병-해동육룡이 녹르샤」 시리즈에서는 조선시대 의궐 도병 속 그림과 치화평 등의 전통궁중악무를 재현한 공연 사진들, 근정전이나 종묘, 광화문과 옛 승례문 등 건축 사진 등을 모자이크로 하나의 화면에 배치하여 과거의 유물과 정신이 현재적으로 재탄생하도록 하였다. 이들 요소요소들은 하나로 연결되고 동시대화되고, 그와 동시에 거리와 시점, 방향, 매체의 이질성 사이의 '이음새 없는 틈'으로 차이가 드러난다. 작가의 이전 창작에서 보여준 렌티큘러 스크린 작품들 또한 여러 개의 서로 다른 시간대의 동일한 공간을 찍은 사진들을 하나의 스크린에 융합하여 이질적 시간성의 한 화면 위 공존을 표현한다.

정신적 이미지의 형상화

- 소피 칼의 작품 『시각장애인들 *Aveugles*』을 중심으로

김현아 (서울여대)

차례

- 서론
- I. 시각장애인들의 환상
- II. 텍스트, 사진, 점자의 접목
- III. 다층적인 텍스트
- 결론

서론

1953년 프랑스 파리에서 태어난 소피 칼은 장르의 구분이 사라지는 현대 미술에서 독보적인 위상을 차지하는 예술가이다. 2004년 파리 퐁피두센터에서 생존하는 여성작가로는 최초로 회고전을 개최했으며, 2007년 베니스 비엔날레에서는 프랑스관 대표작가로 선정된 개념미술가이다.¹⁾ 토니 고드프리(Tony Godfrey)는 사진을 통해 “일상”의 이야기를 “즉흥적”으로 하는 소피 칼의 작품을 “설명적 미술 Narrative art”이라고 규명했다.²⁾ 소피 칼의 작품이 예

1) 2013년 서울 ‘313아트’ 갤러리 전시에서도 소피 칼의 작품을 전시했다.

2) 토니 고드프리, 『개념 미술』, 전혜숙 옮김, 한길아트, 2002, pp. 318-319. “‘설명적 미술’은 수수께끼 같거나 일화적이었으며, 종종 자연스럽게 연결되지 않는 텍스트와 이미지들을 사용했다.”

솔로 수용된 것은 사진과 텍스트가 접목된 작업이 1960년대 후반 모더니즘 미술의 반동으로 생긴 개념미술의 원형으로 인식되기 때문이다. 작가의 예술은 개념과 과정을 중시하지만, 자신과 타인의 사적인 이야기를 다층적으로 부각시킨다는 점에서는 개념미술과 차별화된다.

소피 칼의 창작 세계의 특징은 이별, 상실, 부재의 감정을 텍스트와 사진이 접목된 작품을 통해 치유하는 것이다. 2011년에 출간한 작품 『시각장애인들 *Aveugles*』에서도 다양한 매체를 통해 시각장애인들의 시각적 환상을 충족시키려는 시도가 엿보인다. 일찍이 독일 사진가 아우구스트 잔더(August Sander)는 1930년대 총 7권으로 구성된 사진집 『20세기의 사람들 *Hommes du XXIème siècle*』³⁾에 시각장애인들의 사진을 수록했다. 에르베 기베르는 파리 국립시각장애 청소년학교를 배경으로 소설 『시각장애인들 *Des Aveugles*』⁴⁾을 출간했으며, 자크 데리다(Jacques Derrida)는 루브르 박물관에서 시각장애인들을 그린 회화와 데생을 전시하기 위해 『시각장애인의 기억 - 자화상과 또 다른 폐허 *Mémoire d'aveugle - l'autoportrait et autres ruines*』⁵⁾를 집필했다. 소피 칼의 『시각장애인들』은 텍스트와 점자의 관념성에 사진의 영상성을 가미하여 새로운 미학을 창출한 점이 독창적이다. 사진과 텍스트는 앞을 보는 사람들의 시선을 시각이 부재한 세계로 향하게 했고, 점자는 독자를 사회적 비주류인 시각장애인들로 확대시켰다. 다양한 매체의 결합은 문화예술의 패러다임이 논리적 활자 문화에서 감각적 시각 문화로 변하는 디지털시대의 흐름에도 부합한다. 익명의 시각장애인들이 창작의 주체로 대두된 것은 1950년대-60년대 프랑스에서 생긴 '누보 로망 Nouveau Roman'⁶⁾의 영향이며, 이것은 1968년 롤랑 바르트가 「저자의 죽음 *La mort de l'auteur*」⁷⁾에서 20세기 후반 프랑스 후기구조주의자들이 제기한 탈중심적인 주체 개념을 '예술가 주체'에 적용하여 '텍스트'의 다층적 의미를 강조한 것과 궤를 같이한다.

전 세계적으로 저명한 소피 칼에 관한 연구가 활발히 진행되고 있다. 린느 갈랑(Line Gallant)의 석사논문 *Sophie Calle à l'épreuve du temps et de l'autre : lecture phénoménologique des Dormeurs, Double Blind et Douleur exquise*⁸⁾는 메를로 폰티

3) August Sander, "Les Derniers des hommes", in *Hommes du XXIème siècle*, La Martinière, 2002.

4) Hervé Guibert, *Des Aveugles*, Éditions Gallimard, 1985.

5) Jacques Derrida, *Mémoire d'aveugle - l'autoportrait et autres ruines*, Parti pris, 1991.

6) 알랭 로브그리에, 『누보 로망을 위하여』, 김치수 옮김, 문학과 지성사, 1998, p. 90. "누보 로망은 어떠한 법칙도 체계화하지 않았다. 그 때문에 좁은 의미에서의 하나의 문학적인 유파 *école littéraire*가 문제가 되고 있는 것이 아니다."

7) Roland Barthes, "La mort de l'Auteur", in *Le bruissement de la langue*, Seuil, 1984, pp. 61-67.

(Merleau Ponty)가 강조한 시간 개념을 통해 소피 칼의 작품의 순간적 속성을 부각시켰고, 폴 리콥르(Paul Ricœur)가 발전시킨 정체성의 서술적 이해를 통해서도 소피 칼의 작품에 나타난 이타성(l'altérité)을 파악했다. 권혜인의 「시각예술에서 문자기호(verbal sign)의 사회적 의미 - 제니 홀저와 소피 칼을 중심으로」⁹⁾는 두 예술가의 작품을 통해 1970년대 이후 미술에서 사용된 문자기호가 전복적이고 해체적인 사회적 함의를 가져다줬다는 점을 부각시켰다. 박윤아의 석사논문 「소피 칼(Sophie Calle)의 작업에 나타난 '부재'의 개념」¹⁰⁾은 작품 『시각장애인들』에서 상실된 대상을 사진과 텍스트를 통해 복원하는 과정에서 부재의 개념이 드러난다고 했다. 선행연구는 본 연구의 방향을 정하는 중요한 지침이 되어 주었다. 하지만 작품 『시각장애인들』에 관한 총괄적이고 체계적인 분석이 미흡하여 본 연구를 진행하고자 한다.

본 연구는 소피 칼의 작품 『시각장애인들』에서 '정신적 이미지의 형상화'라는 주제를 미학적, 인지적, 철학적 관점에서 고찰할 것이다. 구체적으로 '시각장애인들의 환상'을 탐색하여 자칫 빛과 어둠의 이원적 세계로 한정지을 수 있는 시각장애인들의 세계가 넓고 깊은 상상의 색으로 채워져 있다는 것을 밝힐 것이다. 또한, 시각장애인들이 진술한 정신적 이미지가 '텍스트, 사진, 점자'로 형상화된 방식을 이해하고, 시각장애인들이 예술 창작에 참여하는 것이 내면을 치유하는 과정이라는 것을 보여줄 것이다. 끝으로 작품을 접한 관람자들은 고유한 미학적 체험을 하며 '다층적인 텍스트'를 창출하는데, 이것은 '누보 로망'과 '개념미술'과 더불어 살펴볼 것이다.

I. 시각장애인들의 환상

소피 칼은 각기 다른 시기에 시각장애인들에게 세 가지 요청을 했다. 이에 응한 이들의 이야기를 통해 시각장애인들의 환상을 철학적, 인지적 관점에서 살펴볼 것이다.

8) Line Gallant, *Sophie Calle À l'épreuve du temps et de l'autre : Lecture phénoménologique des Dormeurs, Double Blind et Douleur exquise*, Université du Québec à Montréal, Mémoire de la Maîtrise en Études Littéraires, 2012.

9) 권혜인, 「시각예술에서 문자기호(verbal sign)의 사회적 의미 - 제니 홀저와 소피 칼을 중심으로」, 『조형예술학연구』, Vol. 14 no.2, 2008, pp. 123-142.

10) 박윤아, 『소피 칼(Sophie Calle)의 작업에 나타난 '부재'의 개념』, 이화여자대학교 미술사학과 석사논문, 2018.

1986년 소피 칼은 23명의 선천적 시각장애인들에게 “아름다움의 이미지”에 관해 진술할 것을 요청했다.

J'ai rencontré des gens qui sont nés aveugles. Qui n'ont jamais vu. Je leur ai demandé quelle est pour eux l'image de la beauté.¹¹⁾

나는 선천성 시각장애인을 만났다. 결코 본 적이 없는 이들. 나는 그들에게 무엇이 아름다움의 이미지인지 물어봤다.

아름다움은 각자에게 다른 주관적 만족이지만, 많은 이들이 느끼는 보편적인 만족이다. 칸트는 이것을 “주관적인 보편타당성 *subjektive Allgemeingültigkeit*”¹²⁾이라고 규명했고, 여기에 미적 판단의 본성이 잘 드러난다. 시각장애인들의 미에 관한 인식에서도 이러한 특성을 이해할 수 있다.

시각장애인들은 주로 “형태”와 “볼륨”¹³⁾이 균형을 이룬 형상을 아름답다고 했는데, 이것은 키 크고 잘 생긴 알랭 들롱, 마르고 근육질의 남자, “비율의 은밀한 조화”를 이룬 남자를 좋아한다고 하는 진술에서 확인할 수 있다.¹⁴⁾ 이들에게 외형적 아름다움은 사랑의 감정과 연관되는데, 철학자 버크(Burke)는 “사랑”을 자극하는 “육체의 특성”을 “아름다움”으로 부각한 바 있다.¹⁵⁾ 시각장애인들은 사물 사이의 ‘조화’도 중시했는데, 이것은 방을 꾸밀 때 물건과 가구의 선택과 배치를 고려한다는 진술에서 확인할 수 있다.¹⁶⁾ 유리의 방에서 본 베르사유(Versailles) 궁전의 정원과 분수 혹은 오트사브와(Haute-Savoie)의 발코니에서 본 전경이 “최고의 미학적인 감정”을 불러일으킨다고 한 진술¹⁷⁾에서는 주위 환경과의 “조화”가 “아름다움”이라는 감정을 유발한다는 것을 알 수 있다.¹⁸⁾ 몇몇 시각장애인들은 “망망대해 la mer à perte de vue”, 낭떠러지 위 황량한 언덕의 풍경 앞의 “무한함 immensité”도 아름다울 것

11) Sophie Calle, *Aveugles*, Actes Sud, 2011, p. 9.

12) Kant, *Kritik des Urteilskraft*, I, Kant, Werkausgabe X, Suhrkamp, p. 115, cité par 김승택, 「칸트의 미적인 판단에 대한 연구」, 『철학연구』 제 20집, 고려대학교 철학연구소, 1997, pp. 68-69.

13) *Aveugles*, op. cit., p. 44. “une question de forme”, “une question de volume.”

14) *Ibid.*, p. 12, p. 32, p. 34, p. 44. “une harmonie secrète des proportions.”

15) Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 1998, p. 139. “Par beauté, j'entends cette qualité ou ces qualités des corps, qui leur permettent d'exciter l'amour.”

16) *Aveugles*, op. cit., p. 51.

17) *Ibid.*, p. 14, p. 34. “une émotion esthétique de première classe”, “La beauté, c'est l'harmonie.”

18) *Ibid.*, p. 34. “La beauté, c'est l'harmonie.”

이라고 이야기했다.¹⁹⁾ 드넓은 바다와 깎아 지르는 낭떠러지 위에 펼쳐진 들판의 ‘무한함’은 아름다움을 넘어 숭고한 감정을 불러일으킨다. 상상을 초월하는 자연의 ‘무한함’ 앞에서 압도당하고 경외감을 느끼는 것이다. 버크는 “숭고의 최고의 기준”인 “무한함(l'infini)”은 “감미로운 공포로 영혼을 채우는 경향이 있다”²⁰⁾라고 했고, 18세기 루소(Rousseau)는 “자연의 숭고함”에서 느끼는 환희를 “신성(le divin)”에 비유하기도 했다.²¹⁾

한편, 별이 빛나는 하늘, 에펠탑, 크리스마스 꽃 장식, 바다에 비친 산과 풍경이 섞이는 것이 아름다울 것이라고 한 시각장애인들도 있다.²²⁾ 이렇게 시적 조화를 이룬 낭만적인 이미지는 “쾌락”에 기반을 둔 아름다움이 영혼에 “사랑의 감정”을 자극한다고 한 버크의 사고를 환기시킨다.²³⁾ 시각장애인들이 아름답다고 하는 대상에는 외적 조화뿐만 아니라 친밀감과 기독교 신앙이 깃든 사랑의 감정이 녹아들어 있기도 하다. 아들, 엄마, 동거하는 남자, 양, 유순한 개, 베즐리의 예수 주조물, 루치아 성녀가 아름답다고 하는 진술이 그것이다.²⁴⁾ 그 중에서 꿈에서 본 아들이 잘 생겼다고 한 이야기에 주목할 만하다.

En rêve, j'ai vu mon fils de dix ans. Il était en pyjama. Il me regardait et il souriait. Il a marché vers moi. Je l'ai trouvé très beau.²⁵⁾

꿈에서 나는 10살 된 아들을 봤다. 그는 피자마를 입고 있었다. 그는 나를 보며 미소 지었다. 그는 나를 향해 걸었다. 나는 그가 참 잘생겼다고 생각했다.

우리는 빛의 자극으로 물체의 상이 맺히는 망막에서 시세포가 받아들인 신경자극을 뇌의 시각 피질로 전달하면 사물을 볼 수 있다. 하지만 시각장애인들의 망막에는 외부 자극에서 생긴 상을 반영하는 거울과 같은 장치가 작동하지 않기 때문에, 이들의 뇌에서는 이미지를 구성

19) *Ibid.*, p. 10, p. 30.

20) *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau, op. cit.*, p. 120. “[L'infini] a tendance à remplir l'esprit de cette sorte d'horreur délicate qui est l'effet le plus authentique et le meilleur critère du sublime.”

21) Dominique Peyrache-Leborgne, *La Poétique du sublime de la fin des Lumières au romantisme, Honoré Champion, Editions Slatkine, 1997*, p. 25. “L'enthousiasme devant le sublime de la nature supplante la religion institutionnalisée, et confère une authenticité nouvelle à la relation personnelle qui s'établit avec le divin.”

22) *Aveugles, op. cit.*, p. 18, p. 24, p. 46, p. 48.

23) *Recherche Philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau, op. cit.*, p. 205. “le beau se fonde sur un plaisir simple et positif et excite dans l'âme ce sentiment qu'on appelle l'amour.”

24) *Aveugles, op. cit.*, p. 28, p. 48.

25) *Ibid.*, p. 46.

하는 정보를 사용할 수 없다. 그래서 시각장애인들은 암흑 속에서 살며 이들이 인지하는 색은 검은 색일 것이라고 생각하지만, 색깔, 물체의 명암, 형태를 인지할 수 있는 시각장애인들도 있다. 꿈에서는 외부의 자극을 수용하는 뇌의 전전두엽(prefrontal cortex)의 기능이 원활하지 않지만, 과거에 저장된 장기 기억(long term memory)으로 사물을 인지할 수 있다.²⁶⁾ 시각장애인의 경우에 꿈에서 말한 아들의 형상과 움직임은 시각을 제외한 청각과 체감각이 감각연합 피질에서 결합하여 인지한 것으로 가정할 수 있다. 뇌의 해마(hippocampus)에서 청각과 체감각이 결합하여 시각을 보상해주는 원리이다. 하지만 실제로 그는 꿈에서 아들이 입은 옷이나 그의 행동을 시각적으로 인지한 것이 아니라, 과거에 아들이 자주 입었다고 하는 옷, 그의 외모나 행동에 관한 장기 기억이 표상한 것을 개념적으로 받아들인 것으로 이해할 수 있다.

지금껏 시각장애인들이 아름답다고 한 이미지가 시각과 결부된 것을 알 수 있다. 그런데 야수의 무한한 생명력과 털의 부드러운 감촉이 어우러진 스라소니 모피가 아름다울 것이라고 한 여인²⁷⁾의 이야기에서는 이들이 상상하는 ‘아름다움’의 이미지가 촉각과도 관련이 깊다는 것을 알 수 있다. 실제 시각장애인들에게 촉각은 오래 기억에 남고, “촉각을 통해 전달되는 대상의 느낌은 모든 감각을 아우르고 다른 감각기관의 느낌을 보다 구체적으로 확대시켜준다.”²⁸⁾ 촉각은 과도하게 시각화된 세계에서 공동의 친밀감을 통해 관계를 넓혀줄 수 있는 장점도 있다. 일찍이 디드로는 플라톤 이래 시각에 비해 열등하다고 간주된 촉각의 철학적 우위를 부각시켰는데, “맹인에게 아름다움이란 유용성과 무관한 경우엔 단지 단어에 불과”²⁹⁾하다고 했다. 시각장애인들에게 아름다움은 언어와 학습된 개념에 불과할 수도 있다. 하지만 칸트가 지적했듯이, 이들이 아름답다고 말한 이미지는 누구나 공감할 수 있는 보편타당한 것임을 알 수 있다.

1991년 소피 칼은 시각장애인들에게 예술가의 모노크롬에 대한 텍스트를 들려주고 그들이 인지하는 것을 이야기할 것을 요청했다.

J'ai demandé à des aveugles ce qu'ils perçoivent et confronté leurs descriptions à des textes sur le monochrome de Borges, Klein, Malevitch, Manzoni, Rauschenberg, Reinhardt et Richter.³⁰⁾

26) 박문호, 뇌와 세계의 출현 1강-뇌의 인지작용 <https://www.youtube.com/watch?v=oz2Yim0q--g>

27) *Aveugles, op. cit.*, p. 22.

28) 양지현, 『인터랙티브 미디어아트에서 비언어적 커뮤니케이션에 관한 연구 : 점자의 형상화 작품 〈공감〉을 중심으로』, 숭실대학교 미디어학과 석사논문, 2012, p. 24.

29) 드니 디드로, 『맹인에 관한 서한』, 이은주 옮김, 지식을만드는지식, 2016, p. 28.

30) *Aveugles, op. cit.*, p. 59.

나는 시각장애인들에게 보르헤스, 클라인, 라우센버그, 말레비치, 라인하르트, 리히터의 모노크롬에 대한 텍스트에 대해 인지하는 것을 물어봤고 그들의 묘사를 대했다.

12개의 개별 텍스트들이 수록되어 있는데 그 내용은 각기 다르다.

D'abord, il n'y a rien, ensuite il y a un rien profond, et puis une profondeur bleue.³¹⁾

처음에는 아무것도 없고, 다음에는 심오한 무가 있고, 그 후에는 푸른 오묘함이 있다.

On dirait une lumière de jour déclinant. C'est une lumière sans teinte. Une lumière fragile, floue, vague, presque inexistante. Toujours sur le point de disparaître, de s'éteindre.³²⁾

저무는 날의 빛이라고 할 텐데. 그것은 색깔 없는 빛이다. 약하고 흐리고 어렴풋해 거의 존재하지 않아 끊임없이 곧 사라지고 꺼져가는 빛이다.

시각장애인들의 진술에 차이가 나는 것은 이들의 인지 능력이 같지 않기 때문이며, 이들이 예술가들의 텍스트를 들은 영향도 있을 것이다. 교육을 받은 선천성 시각장애인들은 “시각을 청각으로 대체하는 알고리즘”과 “음악적 파노라마”를 사용하여 복잡한 이미지를 읽고 식별할 수 있다.³³⁾ 이러한 분석에 따라 시각장애인이 말한 이미지는 대뇌의 시각 피질(visual cortex)을 활성화시키는 청각과 밀접하게 연관되어 있다는 것을 알 수 있다.

2010년 소피 칼은 이스탄불에 사는 13명의 후천성 시각장애인들에게 그들이 본 “마지막 이미지”를 진술해줄 것을 요청했다.³⁴⁾

Je suis allée à Istanbul. J'ai rencontré des aveugles qui avaient pour la plupart, subitement perdu la vue. Je leur ai demandé de me décrire ce qu'ils avaient vu pour la dernière fois.

31) *Ibid.*, p. 65.

32) *Ibid.*, p. 74.

33) Ella Striem-Amit, Laurent Cohen, Stanislas Dehaene, Amir Amedi, "Reading with Sounds : Sensory Substitution Selectively Activates the Visual Word Form Area in the Blind", in *Neuron*, 2012/8/26, p. 640. "a visual-to-auditory sensory substitution algorithm, congenitally fully blind adults were taught to read and recognize complex images using soundscapes—sounds topographically representing images."

34) *Aveugles, op. cit.*, p. 77.

나는 이스탄불에 갔다. 나는 대부분 갑자기 시각을 상실한 시각장애인들을 만났다.
나는 그들에게 마지막으로 본 이미지를 내게 묘사해줄 것을 요청했다.

대부분의 시각장애인들은 자신들이 마지막으로 본 이미지를 정확하게 기억했는데, 한 남자는 소형 자동차를 운전하다가 차 사고로 실명한 정황을 생생히 이야기했다.

Je conduisais une petite voiture. Un camion, chargé de marbre, est arrivé à toute vitesse sur une route venant de la droite. Il a freiné. Il a commencé à dérapier vers moi en klaxonnant et en faisant des appels de phare. Je voyais cette masse blanche, tout ce marbre, qui allait m'écraser.³⁵⁾

나는 소형 자동차를 운전하고 있었다. 대리석을 실은 트럭 한 대가 오른쪽 도로 위에서 전속력으로 왔다. 그는 제동을 걸었다. 그는 경적을 울리고 전조등을 켜며 나를 향해 미끄러졌다. 나는 나를 박살낼 온통 대리석인 그 하얀 덩어리를 보았다.

그가 사고의 순간을 정확하게 기억하는 것은 충격적인 장면을 보면 인간 뇌의 편도체(amygdala)에서는 폭발적으로 분비된 신경전달물질인 노르에피네프린(norepinephrine)이 해마(hippocampus)를 적셔 그 장면의 기억이 공고화(consolidation)되기 때문이다.³⁶⁾

II. 텍스트, 사진, 점자의 접목

시각장애인들이 말하는 정신적 이미지는 다양한 매체를 통해 형상화됐다. 이들이 말하는 이미지가 텍스트, 사진, 점자로 병치된 방식은 관람자로 하여금 이들의 이야기를 영화처럼 따라가고 싶은 욕망을 부추긴다.

Au musée Rodin, il y a une femme nue avec des seins très érotiques et des fesses géniales. Elle est douce, elle est belle.³⁷⁾

35) *Ibid.*, p. 93.

36) 박문호, 『박문호박사의 뇌과학 공부』, 김영사, 2017, pp. 337-338. 박문호, 뇌와 세계의 출현 1강-뇌의 인지작용 <https://www.youtube.com/watch?v=oz2Yim0q--g>

37) *Aveugles, op. cit.*, p. 32.

로댕 박물관에는 아주 에로틱한 가슴과 멋진 엉덩이를 가진 한 여인이 있다. 그녀는 감미롭고 아름답다.

시각장애인이 아름답다고 한 이미지를 현재 시제로 기록한 것도 이야기에 박진감을 더해 준다. 작품 구성상 이야기를 하는 시간과 서술의 시간으로 나눌 수 있겠으나 두 경우 모두 “과거, 현재, 미래가 동시에 수렴”되는데, 이것은 ‘누보 로망’에서처럼 현실을 “설명하는 것이 아니라 보여 주고 들려주는 것에 기댄 현존성 또는 현전성의 방법”³⁸⁾으로 “여기에 지금 *ici et maintenant*”³⁹⁾ 위치시킨다.

사진 역시 시각장애인이 말한 이미지가 눈앞에 있는 것처럼 생생하게 보여준다. 사진(그림 1)⁴⁰⁾은 시각장애인이 직접 말하는 것 같은 현장감을 주고, 사진(그림 2, 3)⁴¹⁾은 그가 말하는 로댕 조각을 선명하게 부각시켜 이미지에 대한 신빙성을 심어준다. 이렇게 사진이 절대적 믿음을 주는 것은 사진은 회화나 다른 예술과는 달리 지시대상을 물리적으로 포착한 흔적이기 때문이다. 소피 칼의 사진은 퍼스(Charles S. Pierce)의 도상(Icones), 지표(Index), 상징(symbol)으로 구분한 기호에 관한 이론에 따르면 대상의 실존을 증명하는 ‘지표’로 작용한다.⁴²⁾



〈그림 1〉



〈그림 2〉



〈그림 3〉

38) 김치수, 고평단, 권은미, 송기정, 유효숙 공저, 『누보 로망 연구』, 서울대학교출판부, 2001, p. 91, p. 152.

39) 『누보 로망을 위하여』, *op. cit.*, p. 50.

40) *Aveugles*, *op. cit.*, p. 32.

41) *Ibid.*, p. 32.

42) 필립 뒤바, 『사진적 행위』, 이경률 옮김, 사진마실, 2005, p. 67.

텍스트에 등장하는 정확한 시간 표기도 시각장애인들의 이야기에 몰입하게 한다.

Le 21 juillet 1981, je me suis rendue chez le docteur. Simple contrôle. Il m'a injecté une solution pour agrandir la pupille. Il a dû se tromper de flacon... Je suis sortie du cabinet médical, tout allait bien, j'ai marché en direction de l'autobus, et tout est devenu flou. La dernière chose que j'ai vue, c'est le bus comme un nuage rouge.⁴³⁾

1981년 7월 21일 나는 의사에게 갔다. 간단한 검사이다. 그는 눈동자를 키우려고 나에게 용액을 주사했다. 그가 병을 착각했음에 틀림없다... 나는 진료실에서 나왔고 모든 게 괜찮았는데, 내가 버스 쪽으로 걸었는데 모든 것이 흐려졌다. 내가 본 마지막 사물은 빨간 구름 같은 버스이다.

소피 칼은 시각장애인이 실명한 정황을 시간과 함께 구체적으로 기록하여 이야기에 생동감을 배가시켰다. 린느 갈랑(Line Gallant)은 흔적을 수집하고 의식화된 시간을 기록하는 소피 칼의 행위를 “경험의 순간적 본질을 고정시키려는 긴박한 욕구”로 분석했다.⁴⁴⁾ 한편, 여인의 눈동자의 형체, 불분명한 하얀 눈자위, 감은 한 쪽 눈을 포착한 사진(그림4)⁴⁵⁾은 그녀가 갑자기 실명하게 된 사연에 극적인 느낌을 더해준다. 더욱이 흐린 칼라 사진(그림5)⁴⁶⁾은 그녀가 본 ‘마지막 이미지’를 증명하는 증거로 제시되어 관람자는 이것을 실재처럼 받아들일 것이다. 실비안 아가신스키(Sylviane Agacinski)는 이것은 “이미지의 지시적 특성”에서 생긴 “현실 효과”라고 했다.⁴⁷⁾ 흐릿한 버스 사진은 그녀가 점점 시력을 잃어가는 것을 사실적으로 드러내고, 그녀의 이야기를 그럴듯하게 보이게 한다. 이를테면 “내용상으로 어떤 역사를 짜기 위해 사진을 도입”하는 것으로, 그때 “사진의 역할은 과거 사건의 증거로서 기록적이고 서술적인 재구성”을 하는 것이다.⁴⁸⁾

43) *Aveugles*, op. cit., p. 95.

44) *Sophie Calle À l'épreuve du temps et de l'autre : Lecture phénoménologique des Dormeurs, Double Blind et Douleur exquise*, op. cit., p. 3.

45) *Aveugles*, op. cit., p. 94. 후천성 시각장애인들은 칼라로 선천적 시각장애인들은 흑백으로 수록하여 이들의 인지 능력의 차이를 가시화한 것도 눈에 띈다.

46) *Ibid.*, p. 95.

47) Sylviane Agacinski, *Le Passeur de temps. Modernité et nostalgie*, Le Seuil, 2000, pp. 179-180. “caractère indiciel des images”, “l'effet du réel.”

48) 이경률, 『현대미술 사진과 기억 : 사진적 사실주의와 기억미술』, 사진 마실, 2007, p. 148.



〈그림 4〉



〈그림 5〉

소피 칼은 모호하고 다층적일 수 있는 사진 이미지에 개념미술에서 중시되는 언어를 활용하여 방향성을 부여했다. 그녀는 『진실 된 이야기』에서 “사진은 말이 줄 수 없는 확실성을 보장”해주고, 텍스트는 “사진 속 평범한 대상”을 “특별한 것”으로 변모시킨다고 하며 두 매체의 결합으로 생기는 강력한 힘을 강조했다.⁴⁹⁾ 따라서 관람자는 시각장애인들이 이야기한 이미지를 기록한 텍스트와 이를 형상화한 사진을 보며 이들이 묘사한 이미지의 형상을 보다 명확하게 이해할 수 있다. 1960년대 모더니즘 미술에 반하여 개념미술의 등장으로 시작된 매체간의 결합은 1970년 포스트모더니즘의 흐름에서 활발히 이뤄졌는데, 소피 칼은 텍스트와 사진과의 조합이라는 “기술적 지지체”⁵⁰⁾를 활용하여 시각장애인들의 환상을 입체적으로 형상화했다.

한편, 시각장애인들이 아름답다고 하는 이미지와 그들이 본 ‘마지막 이미지’에 관한 이야기는 텍스트, 점자, 사진으로 반복되어 이들의 시각적 욕구를 채워주는 효과를 준다. 프로이트가 말한 반복 충동이 시각 상실이나 시각 부재의 감정을 승화시키는 기제로 작용했다고 해석할 수 있다. 최면 상태에서 신경증 환자의 “증상이 형성된 시기에” 집중적으로 “그 상황과 관련된 정신적 과정들을 재현”하여 “의식의 활동의 길을 따라 그러한 정신적 과정이 발산”되도록 하는 원리이다.⁵¹⁾ 작품 『시각장애인들』에서 선천성 시각장애인들이 가장 보고 싶

49) 소피 칼, 『진실된 이야기』, 심은진 옮김, 마음산책, 2013, p. 124.

50) 할 포스터, 로잘린 크라우스, 이브-알랭 부아 외 공저, 『1990년 이후의 미술사 : 모더니즘 반모더니즘 포스트모더니즘』, 배수희 외 다수 옮김, 세미콜론, 2012, p. 721.

어 하는 ‘아름다움의 이미지’를 점자로 반복함으로써 이들의 쾌락은 배가될 것이고, 갑자기 시력을 상실한 이들이 기억하는 ‘마지막 이미지’는 되살아날 것이다. 나아가 점자는 시각장애 사람들에게 시각장애를 객관화하여 시각의 부재에서 오는 상실감을 극복하게 해줄 것이다. 또한, 텍스트는 사진 이미지에 등장한 익명의 시각장애인들을 다수의 관람객들과 연결해줄 것이며, 사진은 시각장애인들이 보고자 하는 이미지를 가시화하여 이들의 시각적 욕구를 보상해주는 느낌을 줄 것이다. 사진은 단순히 본다는 1차적 차원을 넘어 “관객의 자의적인 기억의 재구성을 유도하는” “기억미술”⁵²⁾로, 시각장애인들의 환상에 대한 사회적 공감대를 형성하게 할 것이다. 이렇게 시각장애인들이 말하는 정신적 이미지는 다양한 매체로 형상화되고, 이로 인해 시각장애인들의 사적인 이야기는 공공의 것으로 환원된다. 다양한 매체로 연결된 ‘타자’들 간의 관계에서 생긴 정신적 공감은 시각장애인들의 내면을 치유해줄 것이다.

하지만 시각장애인들이 아름답다고 하는 이미지나 이들이 마지막으로 본 이미지를 기록한 텍스트는 이들에게 부재하는 시각을 각인시킨다. 또한, 점자는 시각장애인들의 내면을 치유해 줄 수는 있지만, 앞을 보는 사람들은 점자를 이해할 수 없다는 문제가 제기된다. 시각장애인들이 말한 이미지를 가시화한 사진도 이들이 볼 수 없는 이미지를 시각화한 것이다. 그래서 린느 갈랑은 “소피 칼은 부재와 부재의 흔적을 동시에 추격한다”⁵³⁾라고 역설했다. 시각장애인들과 감상자는 미지의 것으로 남은 시각적 환상과 시각 장애의 실체에 다가가려는 끝없는 경주를 할 것이다.

III. 다층적인 텍스트

시각장애인들이 말하는 이미지와 이를 형상화한 매체의 간극이 생기는 원인에 대해 철학적 사유를 하고, 그 간극이 ‘텍스트’의 의미를 무한하게 확장시킨다는 점을 ‘누보 로망’과 ‘개념미술’에 비취 성찰할 것이다.

51) 지그문트 프로이트, 『프로이트에게 배우는 정신분석 치료 기법』, 한동석 옮김, 씨아이알, 2016, pp. 116.

52) 『현대미술 사진과 기억 : 사진적 사실주의와 기억미술』, *op. cit.*, p. 148.

53) *Sophie Calle À l'épreuve du temps et de l'autre : Lecture phénoménologique des Dormeurs, Double Blind et Douleur exquise*, *op. cit.*, p. 1. “Sophie Calle traque à la fois l'absence et la trace de l'absence.”

시각장애인들이 진술한 이미지와 사진의 간극은 전통적 재현의 질서를 전복시킨 시뮬라크르(simulacre)를 통해 성찰할 수 있다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 원본과 복사물을 기반으로 동일성과 불변성을 강조한 플라톤의 판타스마(Phantasma) 개념을 시뮬라크르로 재해석하여 “차이”와 생성의 철학을 발전시켰다.⁵⁴⁾ 시각장애인들의 시각적 환상은 실재와 이미지를 초월하여 환각 상태로 나아가고 있다. 앞서 언급한 시각장애인이 기억하는 초점이 흐린 버스 사진 이미지는 실체 없는 허상이며, 시각장애인들이 아름답다고 말한 이미지 역시 관람자가 바라보는 사진 이미지와는 다르다. 사진은 시각장애인들이 말하는 환상의 실체가 아니라, 다가갈 수 없는 이들의 환상을 실재처럼 형상화했다. 소피 칼은 사진을 매개로 시각장애인들의 환상과 이미지라는 공존할 수 없는 영역을 자유롭게 횡단하며 재현의 논리에 얽매인 사진에 대한 해석을 탈근대 시각 예술의 존재론으로 작용하는 시뮬라크르로 확장했다.

다수의 시각장애인들의 이야기가 일관성 없이 전개되는 방식도 이미지와 텍스트의 간극을 키우는 요인으로 비친다. 회색 모노크롬 앞에서 시각장애인들이 하는 이야기는 전통적 의미의 이야기 구조가 해체되는 양상을 보여준다.

Rien, absolument rien, pas de personnages, pas de couleur, rien.⁵⁵⁾

아무것도. 절대적으로 아무 것도 없다, 인물도, 색상도, 아무것도.

Je le ressens plus comme du vide que comme du noir. Ça n'est pas la couleur noire, ça n'est pas un rideau noir, ça n'est pas un ciel d'orage, ça n'est pas la tête enfermée. Ce sont des points lumineux, des figures abstraites faites de petits points sur une toile de fond opaque.⁵⁶⁾

나는 그것을 암흑보다는 공허함처럼 느낀다. 검은색이 아니다. 검은색 커튼도 아니고, 잔뜩 찌푸린 하늘도 아니며, 마스크를 쓴 머리도 아니다. 불투명한 바탕 위에 작은 점들로 된 추상적인 형상인 빛나는 점들이다.

리히터의 첫 번째 텍스트와 두 번째 시각장애인의 텍스트의 출처를 밝히지 않고 수록됐다. 아무 것도 인지할 수 없다고 한 리히터의 텍스트가 오히려 시각장애인의 진술이 아닌가 하는 의구심이 들게 하고, 구체적이고 다양한 형상을 감지한다고 한 시각장애인의 텍스트는

54) 질 들뢰즈, 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 민음사, 2004, pp. 18-19, p. 146.

55) *Aveugles*, *op. cit.*, p. 63.

56) *Ibid.*, p. 72.

관람객들을 혼란스럽게 한다. 서로 연관성이 없는 텍스트는 무의식의 논리로 병치된 꿈의 형상이나 기의 없는 기표처럼 부유한다. 린다 노클린(Linda Nochlin)은 소피 칼의 텍스트가 명확하고 통합된 것이 아니라 익명의 개인들의 기억을 나열한 파편적 텍스트이며, 작가의 작품이 모더니즘의 주체 중심주의를 벗어나 텍스트 간의 내용의 차이가 대상의 실체를 모호하게 한다는 점을 지적했다.⁵⁷⁾ 시각장애인들이 연대기적 시간의 흐름과 관계없이 자신들의 사고와 기억을 파편적으로 이야기하는 방식은 ‘누보 로망’의 영향이다. 누보 로망 작가들은 현실과 동떨어진 것 같은 묘사가 오히려 실재에 가깝다고 생각했다. 나탈리 샤로트(Nathalie Sarraute)는 “파편화되고 유동적인 낯선 실재를 자신의 실존적 상황으로 직시하고 감당”하여 익숙한 기존의 언어가 구획지어 놓은 거짓에서 벗어나는 방편으로 삼았다.⁵⁸⁾ 이러한 누보 로망을 접한 독자는 작품을 분석의 대상으로 보기 보다는 스스로 작품을 만들어 가기 때문에 “독자의 읽는 행위가 텅 빈 언어 공간을 창조적으로” 채워간다.⁵⁹⁾

누보 로망은 언어 그 자체의 기호로서만 존재한다. 달리 말하면, 단어, 문장, 단락의 관계가 상호의존적이거나 보완적이기보다는 각기 독립적이고 개별적이어서 전통적 의미에 의해 소외되었던 인간이 스스로의 의미를 되찾을 수 있는 계기가 마련된 것이다.⁶⁰⁾

소피 칼의 『시각장애인들』 역시 고정된 틀이 아니라 시각장애인들과 관람객이 참여하는 과정을 통해 다양한 의미망이 구축되어 간다. 텅 빈 회색 모노크롬 앞에 서 있는 시각장애인 사진(그림6)⁶¹⁾은 ‘누보 로망’이 야기한 ‘저자의 죽음’을 상기시킨다. 사진은 하나의 색채를 통해 우주와 일체를 드러내는 모노크롬⁶²⁾과 시각장애인이 시각을 초월하여 인지하는 것의

57) Linda Nochlin, Moura Reilly (ed), *Women Artists The Linda Nochlin Reader*, Thames & Hudson, 2016, p. 402. “Out of these diverse memory fragments and scraps of commentary, Calle has constructed a kind of hybrid : a text-image to be *read* from up close but *viewed* from a suitable distance as a decorative image. [...] the final memory is not, like traditional ekphrastic writing, the product of a single consciousness but of an anonymous group of writer/remember-ers, people of different levels of training, expertise, social classes, and degrees of familiarity with the work and with the current language of art discourse of itself. [...] A product of Calle's manipulative rejection of the premises of the old, subject-centered ways of writing about art, the text certainly qualifies as postmodern.”

58) 『누보 로망 연구』, *op. cit.*, p. 191.

59) *Ibid.*, p. 154.

60) *Ibid.*, pp. 100-101.

61) *Aveugles*, *op. cit.*, pp. 60-61. 사진은 소피 칼의 시각장애인 친구 바시르(Bachir)가 알랑 샤를통(Alan Charlton)의 모노크롬을 보고 있는 것을 포착한 이미지이다.

62) 『개념 미술』, *op. cit.*, p. 64, pp. 173-175. 모노크롬은 “가장 기본적인 물감의 성질”로 되돌아감으

비물질적 경험을 증첩시켜 관람자를 낯선 상상의 세계로 이끌 것이다. 시각장애인들은 모노크롬 거장들의 텍스트를 듣고 자신들이 인지하는 것을 말하며 창작 과정에 참여한다. 이들의 경험은 눈이 퇴화되어 볼 수 없는 박쥐가 “음파탐지”를 통하여 대상을 인식하고 길을 찾는 것에 비유할 수 있다. 박쥐는 “높은 음조의 소리를 발산한 다음 그 반향을 이용하여 대상의 위치를 파악”하기 때문에, 청각이 인간의 시각 기능을 담당한다. 하지만 인간이 박쥐가 음파탐지를 이용하여 대상을 분별하는 것이 어떤 것인지는 직접 박쥐가 되지 않고서는 그 경험의 실체를 알 수 없다.⁶³⁾ 관람자 역시 시각장애인들이 모노크롬 거장의 텍스트를 듣고 그들이 인지하는 것이 무엇인지 그들의 입장이 되지 않고서는 알 수 없다. 다만 모노크롬 앞에 선 시각장애인 사진과 이들의 텍스트를 보면서 시각장애인들의 감각에 대해 자신이 알고 있는 범주에서 상상할 뿐, 그 본질은 텅 빈 기호로 비치는 모노크롬처럼 모호하다. 이것은 모든 사람의 정신 작용은 동일하지 않으며, 여러 가지 방식이 존재할 수 있다는 가능성을 일깨워준다. 파악하기 힘든 시각장애인들의 감각 세계와 모노크롬의 신비는 관람자로 하여금 자신만의 고유한 텍스트를 만들게 할 것이다. 할 포스터(Hal Foster)의 사고처럼 “저자가 사라진 시대에 미술은 보는 형태가 아니라 읽는 텍스트가 된다. 미술가는 오브제의 제작자가 아니라 기호의 조작자가 되며, 관람자는 수동적인 관조자에서 능동적인 독해자가 된다.”⁶⁴⁾ 관람자의 정신적 참여로 그 의미가 확장되는 『시각장애인들』은 독자에 의해 의미가 재생산되는 롤랑 바르트의 ‘텍스트’에 근접한다. 하워드 싱거만(Howard Singerman)은 롤랑 바르트가 말하는 텍스트는 작가가 독자에게 전달하는 “신화적 의미의 일방적 관계가 아닌 다차원의 공간에 놓이는 것이다”⁶⁵⁾라고 했다. 포스트모더니즘 미술에서 파편화된 ‘텍스트’ 개념은 유일무이한 완벽한 형식을 갖춘 모더니즘의 ‘작품’에 맞선 후기구조주의에서 빌려온 것이다.⁶⁶⁾

로써 “회화의 본질”을 명료하게 드러내는 “환원적인 미술”이다.

63) 신상규, 『푸른 요정을 찾아서 : 인공지능과 미래인간의 조건』, 프로네시스, 2008, p. 198.

64) Hal Foster, "Subversive Signs", in *Art in Theory : 1900-1990*, Charles Harrison and Paul Wood, p. 1066, cité par 윤난지, 『현대미술의 풍경』, 한길아트, 2005, p. 25.

65) 하워드 싱거만, 「텍스트 속에서 : 1960년 이후 비평의 논점들」, 『현대 미술의 지형도』, 정성철 외 옮김, 시각과 언어, 1998, p. 39.

66) 『1990년 이후의 미술사 : 모더니즘 반모더니즘 포스트모더니즘』, *op. cit.*, p. 642.



〈그림 6〉

소피 칼은 익명의 시각장애인들을 창작 과정에 참여시켜 작품에 부재한 예술가들과 관계 하며 저자의 개념을 확장해 간다. 케이트 아인스는 소피 칼의 “주체성은 경험되어지는 것이며 끝나지 않는 과정 속에 놓인 것”이라고 논평했다.⁶⁷⁾ 시각장애인들은 작품의 창작 과정에 참여하는 유희를 즐기고, 관람객은 이들이 말하는 이미지를 형상화한 사진과 조합된 텍스트를 보면서 다층적인 텍스트를 만들어 간다. 따라서 텍스트의 기표들과 기의들은 계속 분리되고 기표들은 끝없이 또 다른 기표를 가리키는 유희가 지속될 것이다. 『시각장애인들』에 수록된 텍스트, 점자, 사진이 지시하는 대상도 하나의 의미를 갖는 단일체가 아니다. 시각장애인들이 들려주는 이야기는 관람객의 상상에 의해 매체가 지시하는 것을 넘어 새로운 의미로 무한하게 확장되어 갈 것이다.

67) Kate Ince, “Game with Gaze : Sophie Calle's Postmodern Phototextuality”, in *The Art of the Project : Projects and Experiments in Modern French Culture*, Bergan Books, 2005, pp. 119-121, cité par 박경린, 『소피 칼(Sophie Calle)의 ‘사진-텍스트’에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 예술학과, 2010, p. 85.

결론

본 연구는 소피 칼의 『시각장애인들』에서 시각장애인들의 환상과 이를 형상화한 매체를 통해 현대 미술의 새로운 면모를 부각시켰다.

『시각장애인들』은 시각장애들의 내면에 있는 정신적 이미지를 텍스트, 사진, 점자로 형상화한 새로운 형태의 예술 작품이다. 다양한 매체로 접목된 이들의 이야기는 영화와 같은 역동성으로 관람객을 유인하여 치유의 효과를 거둘 것이다. 점자는 다른 시각장애인들의 사고를 공유하게 하고, 자신들이 아름답다고 상상하거나 마지막으로 본 이미지에 대해 이야기하면서 시각 상실은 극복될 것이다. 또한, 사진과 텍스트를 접한 관람객들은 시각장애인들이 상상하는 이미지를 자신의 것으로 환원하면서 그 경험은 공적인 것으로 확장될 것이다.

한편, 시각장애인들이 말한 이미지를 형상화한 사진은 이들의 이야기에 절대적 믿음을 주는 지표로 작용하는 것처럼 보인다. 하지만 관람객이 접한 사진 속 이미지는 실제 없는 허상, 다시 말해 미메시스 질서를 전복시키고 지속적으로 변형되고 '생성'되는 과정에 놓여있는 시물라크르이다. 텍스트와 점자 역시 시각장애인들의 시각적 환상을 충실히 지시하는 것 같지만, 기표에 담긴 기의는 다층적이다. 불연속적이고 파편적으로 이야기가 전개되는 방식도 시각장애인들의 환상과 텍스트의 간극을 키우는 요인으로 보인다. 이러한 간극은 관람객으로 하여금 새로운 텍스트를 창출하는 유희를 즐기게 하고, 익명의 시각장애인들과 관람객들이 관계를 맺게 하여 저자 개념을 재정립한다. 『시각장애인들』은 완결된 의미의 작품이 아닌 진행되는 과정을 부각시키고, 독자와 관람자를 작품에 개입시킨다는 점에서 '누보 로망' 혹은 '개념미술'의 일면을 드러낸다.

소피 칼은 문학과 예술의 경계를 넘나들며 분열하고 해체하는 작품을 통해 포스트모던 시대의 미학을 부각시켰다. 사회적 비주류인 시각장애인들의 등장은 시각을 우위에 두는 감각의 서열화에 대해 자성하게 하고, 객체와 주체의 경계를 지우며 중심을 해체하고 실제의 고유성을 상실하게 했다. 재현과 지시의 질서에서 탈피한 작품은 무수한 '타자'들의 상호작용에 의해 다층적인 '텍스트'로 확장되어 간다. 무한한 의미의 그물망을 형성하는 '상호텍스트성'은 역사와 전통을 변화시킨다는 점에서 해체이론과 일맥상통한다. 데리다의 사고처럼 '상호텍스트성'이 나타나는 것은 진리의 가능성을 부인하는 것이 아니라 "진리의 본성에 대한 단정을 피하려는 것"⁶⁸⁾으로 이해할 수 있다.

68) 마단 사립, 『후기구조주의와 포스트모더니즘』, 전영백 옮김, 조형교육, 2008, p. 92.

참고문헌

- Agacinski Sylviane, *Le Passeur de temps. Modernité et nostalgie*, Le Seuil, 2000.
- Barthes Roland, "La mort de l'Auteur", in *Le bruissement de la langue*, Seuil, 1984, pp. 61-67.
- Baudrillard Jean, "Please Follow me", in *The Jean Baudrillard Reader*, Steve Redhead (ed), Columbia University Press, 2008.
- Burke Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, 1998.
- Calle Sophie, *Aveugles*, Actes Sud, 2011.
- Derrida Jacques, *Mémoire d'aveugle - l'autoportrait et autres ruines*, Parti pris, 1991.
- Gallant Line, *Sophie Calle À l'épreuve du temps et de l'autre : Lecture phénoménologique des Dormeurs, Double Blind et Douleur exquise*, Université du Québec à Montréal, Mémoire de la Maîtrise en Études Littéraires, 2012.
- Guibert Hervé, *Des Aveugles*, Éditions Gallimard, 1985.
- Nochlin Linda, Reilly Moura (ed), *Women Artists The Linda Nochlin Reader*, Thames & Hudson, 2016.
- Peyrache-Leborgne Dominique, *La Poétique du sublime de la fin des Lumières au romantisme, Honoré Champion*, Editions Slatkine, 1997.
- Sander August, "Les Derniers des hommes", in *Hommes du XXIème siècle*, La Martinière, 2002.
- Striem-Amit Ella, Cohen Laurent, Dehaene Stanislas, Amedi Amir, "Reading with Sounds : Sensory Substitution Selectively Activates the Visual Word Form Area in the Blind", in *Neuron*, 2012/8/26, pp. 640-652.
- 권혜인, 「시각예술에서 문자기호(verbal sign)의 사회적 의미 - 제니 홀저와 소피 칼을 중심으로」, 『조형예술학연구』, Vol. 14 no.2, 2008, pp. 123-148.
- 김승택, 「칸트의 미적인 판단에 대한 연구」, 『철학연구』 제 20집, 고려대학교 철학연구소, 1997, pp. 65-86.
- 김치수, 고광단, 권은미, 송기정, 유효숙 공저, 『누보로망연구』, 서울대학교출판부, 2001.

- 드니 디드로, 『맹인에 관한 서한』, 이은주 옮김, 지식을만드는지식, 2016.
- 마단 사렵, 『후기구조주의와 포스트모더니즘』, 전영백 옮김, 조형교육, 2008.
- 박경린, 『소피 칼(Sophie Calle)의 ‘사진-텍스트’에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 예술학과, 2010.
- 박문호, 『박문호박사의 뇌과학 공부』, 김영사, 2017.
- 박윤아, 『소피 칼(Sophie Calle)의 작업에 나타난 ‘부재’의 개념』, 이화여자대학교 대학원, 미술사학과, 2018.
- 소피 칼, 『진실된 이야기』, 심은진 옮김, 마음산책, 2013.
- 신상규, 『푸른 요정을 찾아서 : 인공지능과 미래인간의 조건』, 프로네시스, 2008.
- 알랭 로브그리에, 『누보 로망을 위하여』, 김치수 옮김, 문학과 지성사, 1998.
- 양지현, 『인터랙티브 미디어아트에서 비언어적 커뮤니케이션에 관한 연구 : 점자의 형상화 작품 <공감>을 중심으로』, 숭실대학교 미디어학과 석사논문, 2012.
- 윤난지, 『현대미술의 풍경』, 한길아트, 2005.
- 이경률, 『현대미술 사진과 기억 : 사진적 사실주의와 기억미술』, 사진 마실, 2007.
- 지그문트 프로이트, 『프로이트에게 배우는 정신분석 치료 기법』, 한동석 옮김, 씨아이알, 2016.
- 질 들뢰즈, 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 민음사, 2004.
- 하워드 싱거만, 『텍스트 속에서 : 1960년 이후 비평의 논점들』, 『현대 미술의 지형도』, 정성철 외 옮김, 시각과 언어, 1998.
- 할 포스터, 로잘린 크라우스, 이브-알랭 부아 외 공저, 『1990년 이후의 미술사 : 모더니즘 반 모더니즘 포스트모더니즘』, 배수희 외 다수 옮김, 세미콜론, 2012.
- 토니 고드프리, 『개념 미술』, 전해숙 옮김, 한길아트, 2002.
- 필립 뒤바, 『사진적 행위』, 이경률 옮김, 사진마실, 2005.

동영상강의

박문호, 뇌와 세계의 출현 1강 - 뇌의 인지작용

<https://www.youtube.com/watch?v=oz2Yim0q--g>

모험 서사를 활용한 프랑스 문화교육의 가능성 - 막스 뒤코스의 그림책을 중심으로

박재연 (서울대)

그림책은 그림으로 이야기하는 책이다. 그림책을 독립된 문학 장르나 예술 형식으로 접근하려는 그간의 꾸준한 시도 덕에, 그림책이 ‘글을 읽기 전 단계의’ 책이라는 낡은 통념은 이제 거의 사라진 것처럼 보인다. 그림책 향유 인구의 확대는 독자들이 그림책을 통해 얻고자 하는 것이 단순한 예술적 감흥과 자극을 넘어선 위로와 성찰이라는 것을 반증한다. 과거 그림책은 교훈적 메시지를 전달하거나 읽기를 연습시키기 위한 도구로 여겨졌다. 그러나 현대에 이르러 그림책은 문자텍스트와 시각텍스트가 결합한 예술의 한 장르로 자리매김하기 시작했다. 그렇다면 인문학적 상상력을 바탕으로 하는 그림책을 문화교육에 활용할 수는 없을까?

문화교육은 전 세계적으로 문화와 예술에 대한 관심이 높아지면서 교육 방법론의 중심으로 부상하고 있다. 문화교육 정책이 자리를 잡아가고 있는 배경에는 이미지 리터러시에 대한 중요성이 증대되었기 때문이기도 하다. 본 발표의 주제이기도 한 그림책 활용 문화교육에서 이미지 리터러시는 언어를 기반으로 한 전통적 개념인 문학의 한계를 넘어서 넓은 의미의 스토리텔링을 포함하는 것이 가능하다는 것을 전제로 한다.

본 발표에서는 프랑스에서는 Le Prix des Incorruptibles¹⁾을 수상할 정도로 대중적, 비평적 인기를 누리고 있으나 국내에서는 그 예술적 가치에 비해 큰 인지도를 얻지 못하는 막스 뒤코스의 작품들을 문화 교육 활용의 측면에서 살펴보려 한다. 수수께끼, 미로, 모험과

1) 프랑스 어린이들이 직접 선정하는 프랑스 아동청소년문학상. 막스 뒤코스는 <비밀의 집 불뤼빌리스>와 <비밀의 정원>으로 해당 상을 두 차례 수상했다.

같은 장르문학적 성격을 반복적으로 담아내는 뒤코스의 예술 세계는 환타지 문학으로서의 미덕을 십분 갖추고 있다. 회화나 조각과 같은 순수 예술 이외에도 건축과 조경, 디자인과 같은 응용 예술을 포함한 예술 전반에 대한 레퍼런스를 자유자재로 활용하는 뒤코스의 그림책 작품은 적절한 활용 여부에 따라 프랑스 문화사의 맥을 짚어볼 수 있으며, 동시에 프랑스의 인문지리에 대한 감수성을 키울 수 있을 것으로 기대된다. 본 발표에서는 뒤코스의 건축을 중심 소재로 하는 대표적인 작품을 중심으로, 프랑스 문화 교육에 활용 가능한 지점들을 짚어보고자 한다.

연구 대상 작가로 여타 그림책 작가들에 비해 ‘상대적으로 덜 알려진’ 막스 뒤코스를 선택한 건 순전히 개인적인 취향과 관심 때문이었다. 대학에서 ‘유럽건축문화’ 수업을 진행하면서, 건축 테크닉이나 건축물의 형식에서 나아가 건축 ‘문화’에 대해서 이야기한다는 건 무엇일까 하는 고민과 맞닥뜨렸다. 그러던 중 우연히 뒤코스의 그림책을 읽다가 ‘그림책과 건축 이야기가 만난다면?’이라는 상상을 해보게 되었다. 건축은 지리적, 사회적, 경제적, 종교적 상황의 총체적인 산물이다. 그렇기 때문에 건축의 문화사를 이야기한다는 건 건축물이 지어 진 시대를 종합적으로 살펴보려는 시도와도 일맥상통한다. 그리고 이 작업은 매우 흥미로운 동시에 단순한 지식과 정보의 나열이 될 수 있는 위험도 지닌다. 그러한 맥락에서 뒤코스의 교육적(pédagogique)이지만 교훈적(didactique)이지는 않은 작품들은 수업의 훌륭한 길잡이가 되었다. 이후 ‘프랑스어권 문화의 이해’, ‘프랑스 문화와 예술’과 같은 수업에서도 뒤코스의 그림책을 활용하여 유의미한 학습 효과를 얻을 수 있었고, 이에 대한 연구자의 경험을 공유하고자 본 발표를 준비하게 되었다.

막스 뒤코스는 건축가 아버지와 앤틱 딜러 어머니 사이에서 1979년 프랑스 보르도에서 태어났다. 십대 시절 이미 독학으로 그림을 익혔던 뒤코스는 화가 기 세리Guy Cerry와 피에르 가르시아Pierre Garcia를 사사 후 2006년 파리 아르 데코Ecole des Arts Décoratifs에서 일러스트레이션을 공부했다. 일찌감치 풍경을 담은 그림에 매료되었던 뒤코스는 그림책을 발표하기 전부터 풍경화를 정기적으로 전시하는 등 전업 작가의 길을 걷는다. 아르 데코에서 일러스트를 공부하기 시작한 즈음 『한밤의 왕국』과 『비밀의 집 불뤼빌리스』와 같은 그림책을 발표하며 뛰어난 일러스트레이터이자 그림책 작가로 유명세를 얻게 된다. 고향 보르도에 살며 적극적인 작품 활동을 하고 있는 뒤코스는 아키텐 지역의 풍광을 배경으로 한 작품을 자주 그리며, 보르도 미술관 후원회인 Amuséum의 회원이기도하다. 그의 지역 기반 작업을 높이 산 보르도 미술관은 2019년 10월부터 2020년 1월까지 열리는 기획전

작가로 뒤코스를 선정하였다.

뒤코스의 대표작 『비밀의 정원』과 『비밀의 집 불뤼빌리스』, 『잃어버린 천사를 찾아서』와 같은 작품은 유럽 건축과 디자인 역사의 압축판이라고 해도 손색없을 만큼 디테일하게 살려 낸 실제 건축물과 디자인 오브제들을 찾아보는 재미가 쏠쏠하다. 뒤코스의 일러스트레이터로서의 역량을 한껏 느낄 수 있는 그의 그림책 작품들 속에서 건축물은 단순한 서사의 무대나 배경을 넘어, 서사의 맛을 한껏 배가시키는 중요한 장치로 기능한다. 이야기의 힘을 중시하는 작가의 의도를 읽을 수 있는 부분이다.

흔히 건축을 종합예술이라고 부른다. 글과 그림이 만나 새로운 층위의 의미를 생산해내는 그림책 역시 그러할 것이다. 뒤코스의 그림책 속 주인공들은 공통적으로 익숙한 공간에서 예상치 못했던 모험을 하게 되는데, 이 때 로마 모자이크와 아치, 로톤다(Rotonde, 돔과 원주가 있는 원형의 정자)와 프랑시스 정원 등은 배경인 동시에 사건의 또 다른 주인공이 된다. 짜임새 있는 서사 구조, 세부부터 전체까지 아우르는 정교한 묘사. 건축과 디자인, 문학과 회화, 조경과 연극 등 탈장르, 탈경계의 미학을 풀어내는 뒤코스의 그림책은 그 자체로 하나의 탄탄한 건축구조물이다. 모험 서사 특유의 몰입과 공감의 정서는 보다 생생한 스토리텔링을 가능케 하며, 뒤코스 작품 속 장르적 스토리텔링은 프랑스 문화교육에의 활용 가능성이 매우 높다고 할 수 있다.

스토리텔링은 문학 용어로, 이야기를 만들거나 그 이야기를 타인에게 전달하는 행위, 일종의 '의사소통'으로 정의할 수 있다. 스토리와 정보, 지식을 총체적인 의미의 이야기로 본다면 결국 스토리텔링이란 원형이 되는 어떤 이야기를 타인에게 전달하는 담화의 방식이자 담화 과정²⁾인 것이다. 그런 의미에서 모험 서사를 다루는 그림책은 훌륭한 스토리텔러가 된다. 이야기를 듣는다는 것은 매우 흥미롭고 창의적인 경험이다. 일반적으로 이야기라고 하면 설화나 소설과 같은 허구적인 이야기라고 생각하지만, 이것은 문학 중심의 좁은 의미이다. 현대에는 IT 기술의 발달에 따른 전자매체의 등장으로 이야기의 개념이 하루가 다르게 확장되고 있다. 이야기는 언어를 기반으로 형성되지만 설화나 소설처럼 언어만을 매체로 형상화되지는 않는다. 오늘날 이야기의 개념은 디지털 기술의 발달에 따라 다양한 매체와 형식의 언어로 재창조 되어가고 있다. 동시대작가 뒤코스는 다양한 방식을 활용하여 그림책 속 서사에 대한 독자들의 흥미와 해석을 유도한다.

2) 류호진, 문정민, 「스토리텔링을 적용한 전시 공간 특성 분석 - 박물관 사례를 중심으로」, 『한국실내디자인학회 학술대회 논문집』, 제13집 2011, p.301.

뒤코스 작품 속 모험 이야기의 허구적인 특성은 오히려 장점으로 작용한다. 내용에 구애 받지 않고 자유로운 상상이 가능하기 때문이다. 이러한 표현은 매체, 그리고 형식과의 결합을 통해 이야기에 힘이 더해진다. 건축과 디자인, 회화라는 예술 매체와 형식을 빌려 사건을 서술하고, 그것을 스토리로 만들어 다른 어떤 감상을 형성하고 체험하는 행위가 뒤코스식 스토리텔링이다. 그리고 이러한 그림책을 활용한 문화교육은 이야기에 관한 지식함양보다는 그것을 짓는 능력을 기르거나 활용하는 능력 기르기에 목적을 둘 때 보다 더 큰 가치를 발휘한다.

프랑스 문화예술의 융성이 본격적으로 이루어진 17세기 프랑스 문화예술은 뒤코스 작품 세계에서 중요한 축을 담당한다. 이탈리아 르네상스의 영향력에서 벗어나 독자적인 문화를 만들어가던 이 시기 프랑스의 문예 사조는 고전주의로 요약할 수 있는데, 아카데미, 왕립 매뉴팩처manufacture royale 시스템과 더불어 발전한 프랑스식 궁정 문화는 이후 프랑스 문화예술의 전범이 된다는 점에서 그 중요성을 파악할 수 있다. 뒤코스의 『비밀의 정원』(Vert secret, 2011) 속에 사건의 배경으로 등장하는 보르비콩트 Vaux-le-Vicomte 성, 빌랑드리 Villandry 성, 베르사유 궁전 Château de Versailles³⁾의 건축과 조경을 통해, 균제와 대칭, 인위와 이상을 중시하던 17세기 프랑스의 문화를 직접적으로 체감할 수 있다. 직접적으로 뮤지엄을 배경으로 하고 있는 작품 『잃어버린 천사를 찾아서』(L'ange disparu, 2008)에서도, 푸생Nicolas Poussin과 더불어 프랑스 고전주의를 대표하는 화가 필립 드 샹파뉴 Philippe de Champagne의 작품 '성모승천(1638)'은 모험 서사에서 꽤 비중 있게 다루어지고 있다.

17세기 고전주의 양식으로 지어진 성에서 벌어지는 모험담 『비밀의 정원』에서, 주인공들은 모험이 진행될수록 전형적인 '프랑스식 정원'의 곳곳에서 로툰다, 동굴, 온실과 같은 의외의 탈시대적 장치들과 마주하게 된다. 로툰다가 놓인 전원 풍경은 18세기 프랑스에서 유행한 고대 폐허에 대한 애호를 반영하며, 계몽주의와 전낭만주의가 무르익어가며 서서히 번져가던 자연에 대한 18세기적인 생각을 잘 드러내어 준다. 파리 몽소Monceau 공원을 연상시키는 조경 묘사는 17세기와 자연스럽게 이어지는 18세기 프랑스의 문화를 가늠해 볼 수 있는 장치이기도 하다. 그런가하면 모험 서사가 절정으로 치닫는 장면에서 등장하는 동굴은 16세기 르네상스의 후반부에 해당하는 매너리즘 시대에 이탈리아에서 유행한 그로테스크 미

3) 물론 특정한 건축물의 이름이 그림책 속에 등장하지는 않지만, 작품과 관련된 작가의 인터뷰 등을 보면 해당 건축물에게서 직접적인 영감을 받았음을 알 수 있다.

학을 상징하는 장치로, 이 시기 이탈리아 르네상스를 유입하여 독자적으로 발전시키던 프랑스 예술의 시원에 대한 이해를 도모할 수 있는 장면이다.

뒤코스 작품들 속에서 각 세기의 문화예술은 매우 유기적이고 유연한 방식으로 연계되는데, 바로 이 지점이 프랑스 문화교육의 핵심이라고 할 수 있다. 앞서 언급한 『잃어버린 천사를 찾아서』는 뮤지엄 공간에서 벌어지는 모험 이야기인데, 이 작품을 통해 뒤코스는 회화(프랑수아 부세 François Boucher의 ‘비너스의 잠’, 1734)와 장식예술, 건축을 통해 흔히 로코코라 일컬어지는 18세기 프랑스의 귀족 문화를 충천연색으로 펼쳐놓는다. 18세기 로코코 예술은 프랑스식 예술, 프랑스식 삶의 방식을 논할 때 클리셰적으로 동원되는데, 뒤코스의 경우 18세기 문화예술을 이전 시기인 17세기와, 혹은 20세기와 때로는 유기적으로, 때로는 파격적으로 연결함으로써 프랑스 문화의 연속적인 어떤 흐름을 제시하고자 한다. 『잃어버린 천사를 찾아서』의 배경인 뮤지엄 건물은 전형적인 18세기 저택인 오텔(hôtel particulier)의 형식을 하고 있는데, 통유리를 활용한 리노베이션된 부분이나, 아오 밉 페이 I.M. Pei의 유리 피라미드를 연상시키는 부분은 1980년대부터 프랑스 정부 정책에 의해 꾸준히 시도되어온 ‘프랑스 전통 문화의 동시대적 업데이트(mise-à-jour)에 대한 명백한 환기로 읽힌다.

장르 문학을 활용한 언어, 문화교육에서 무엇보다 중요하게 고려되어야 할 부분은, 역사적 현상 혹은 현실과 가공된 콘텐츠 사이의 유연한 연계일 것이다. 뒤코스는 자칫 잘못하면 소위 말하는 ‘픽션’과 ‘논픽션’ 사이에서 길을 잃기 쉬운 장르 문학의 맹점을 모험 서사와 그 배경 사이의 정연한 관계를 통해 극복한다. 『비밀의 집 볼뤼빌리스』(Jeu de Piste Volubilis⁴⁾, 2006) 속 저택은 ‘프랑스’ 건축가 르 코르뷔지에 Le Corbusier의 1929년 작 빌라 사보이 Villa Savoy를 연상케 하는데, 이러한 배경 설정을 통해 독자는 자연스럽게 실내 인테리어와 현대 디자인의 다양한 스펙트럼을 경험할 수 있다. 바우하우스의 미학을 프랑스적으로 구현한 르코르뷔지에와 그의 동료들의 작품들을 감상하던 독자들은 주인공 아이의 모험 서사가 진행됨에 따라 서서히 모더니즘 건축과 디자인의 본류를 거꾸로 거슬러 올라가게 된다. 주인공 아이의 모험이 종결되는 공간은 아르 누보 Art Nouveau 풍으로 지어진 온실이며, 이러한 과정을 통해 우리는 작품의 주요 소재인 볼뤼빌리스(메꽃과 식물의 학명)는 아르 누보 예술가들이 선호하던 장식 모티프 중 하나라는 사실과도 자연스럽게 만날 수 있다. 이렇듯, 뒤코스의 작품은, 대표적인 예시로 꼽히는 몇 개의 고유명사(작가 혹은 작품 명)로 수렴되는 문화교육의 지경을 확장하는 탄력성을 지닌다.

4) 원어 제목은 보다 직접적으로 모험 서사의 분위기를 담고 있다.

그림책은 그 자체로 매체이며, ‘그림책의 장르적 스토리텔링’은 그림책의 역사와 함께 지속적으로 발전해왔다. 작가가 스토리를 구성하게 되면 그 구성 방법과 표현 매체에 따라 독자와의 상호작용이 이루어지고 하나의 맥락, 즉 내러티브가 발현된다. 시각적 경험은 직접적이고 보편적인 것이 아니라, 우리의 지식이나 통념에 의해 매개되는 사회적, 역사적인 것이다. 그림책 속 스토리는 독자가 사건과 인물 사이에서 일어난 일들을 상상하고 종합하는 과정을 거치면서 비로소 완성 된다.

그림책을 통한 프랑스 문화교육의 경우, 일단 자료에의 접근이 용이하며, 이를 통해 타문화권에 대한 심리적 장벽을 낮출 수 있다. 문화교육을 할 때 종종 마주치는 고유명사에 대한 낯설음과 어색함을 없애고 언어적 한계⁵⁾를 이야기의 힘으로 넘어설 수 있는 가능성 역시 주목할 필요가 있다. 오늘날 대학에서의 프랑스 문화교육에서 가장 중시되는 지점 중 하나는 프랑스 언어와 문화의 연계 교육의 현실적인 가능성이다. 이러한 상황에서 그림책의 장르적 특성을 잘 이용하면, 초급 수준의 수업에서도 충분히 활용할 수 있는 흥미로운 교육 콘텐츠를 개발할 수 있을 것이다. 프랑스어와 프랑스 문화의 함축적 공생관계를 모두 다루는 그림책은 학습자로 하여금 프랑스 문화 학습에 매력을 느끼게 함으로써, 다양한 연계 활동 역시 가능해 볼 수 있다. 학습자에게 동기를 부여하고 학습자의 주의를 집중시킬 수 있으며, 수업의 참여도를 높일 수 있는 그림책 활용 프랑스 문화교육의 다양한 가능성에 대한 심도 있는 연구가 이어지기를 바라며 발표를 마친다.

5) 일반적으로 문화가 함의된 단어는 일상생활 단어와는 달리 어렵고 생소하게 받아들여 질 수 있다.