

영상 시퀀스의 개방성

김 태 진 (국민대학교 미술학부)

I. 서론

II. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들

1. 화면 틀
2. 대화
3. 흐릿함
4. 언표 가능성

III. 결론

I. 서론

이 연구는 영상 시퀀스의 움직임을 이해하기 위한 노력에서 출발한다. 우선 시퀀스의 기초 요소가 되는 화면의 경계에 대한 고찰이 시퀀스의 개방성을 논하는 초석이 된다.¹⁾ 화면 잡기 행위라고 하는 실천적 의미를 띠는 화면 틀(frame)은 안과 밖을 갖는데, 의식을 끌어들이는 영역으로서의 틀 안쪽에 대한 생각은 실은 바깥쪽과의 공조 관계를 통해서만 성립할 수 있다. 화면 틀은 회화와 사진 이미지, 그리고 영화에 걸쳐 정지 화면과 동영상의 구분을 넘나들며 영역을 공유하는 대상이다. 물질적 대상을 지각하는 경험에서 비롯된 의식의 상태는 기억과 회상에 대한 논의를 불러일으킨다. 경험의 장(field)으로서의 시퀀스는 시간과 더불어 존재의 지속을 포함하는 보다 근원적 문제에 이르는 논의의 과정을 필요로 한다. 그러므로 여기서의 장 개념은 단지 화면 틀, 내지는 시작과 끝을 갖는 시퀀스의 유한한 물질적 조건 안에서만 논의될 수 있는 개념이 아니다. 시퀀스를 구성하는 기본 단위인 프레임을 부분과 집합의 관계 구도 안에 두어 파악하는데 그치지 않고 프레임의 단면이 그 움직이는 성격으로 인해 전체(Tout/ the total)를 향해 어떻게 역동적으로 연결되는지를 짚어보는 것이 중요하다.

대화의 장으로서의 시퀀스는 실제 삶의 응시(gaze)를 닮아 있다. 삶 속의 응시는 고정되어 있지 않고 항상 가변적으로 대상에 관계한다. 심리적 동기와 정서 작용에 근거해서 대상에 대하여 능동적이거나 수동적인 종합을 이루는 행위이다. 동적 단면으로서의 샷(shot)은 그런 의미에서 자아의 외재성에 근거한 존재들 간의 험거운 상관성을 만들어내는 양상을 보여준다.²⁾ 대화는 시작에서부터 목적을 수립할 수 없으며 의미는 종결 불가능하게 남는다. 이러한 시퀀스의 장으로서의 속성은 흐릿함과 언표 가능성에 관한 고찰을 통해 더욱 풍부하고 세밀하게 다루어지게 된다.

심리적 장소로서의 시퀀스는 통합이 이루어지는 장소이다. 영화를 감상하는 이는 장면의 전환 가운데 결여를 경험하게 되며, 이 결여의 순간은 부재자의 존재를 떠올리게 되는 계기로 작동한다. 부성(父性)에 근거하여 부재자의 자리를 통합하는 ‘장면/상대편 장면 구조(shot/ reverse shot

1) 영상 시퀀스(moving image sequence)는 연구의 범위를 정확히 표명하기 위한 용어로 사용되었다. 연구 전반에 걸쳐서 시퀀스로 줄여 사용하게 된다.

2) 바흐친에 의하면 외재성은 타자와의 관계 안에서 자아를 상실하지 않기 위한 조건이 된다. “한 사람이 다른 사람과 마주할 때, 그의 경험은 ‘외재성(outsideness)’에 의해 조건 지어진다. 물리적인 의미에서조차, 사람은 언제나 자기 안에서 보지 못하는 어떤 것을 타자에게서 본다. 나는 당신 등 뒤의 세계를 볼 수 있다.” Morson, Gary Saul & Caryl Emerson, Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 114쪽.

formation)’는 초기 라캉주의 영화 이론에서 그 의미 형성 과정의 허구성을 자각하는 동기가 되지만, 후기 연구에서는 오히려 통합에 의해 의미 형성이 필히 실패하고 말게 된다는 점에 더 주목하여 인터페이스(interface)의 출현을 예고하게 되는 것으로 귀결된다.³⁾ 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 대화주의에서 출발하여 존재의 외재성을 검토하고 타자와의 관계를 설정해 가는 가운데, 대화의 종결 불가능한 성격이 드러나게 되는 이유를 살펴본다.⁴⁾ 관습과 규칙에 얽매이지 않아야 비로소 자유로운 형태로 드러나는 존재의 단독성(singularity)은 불가역적이고 실재적이다. 논의의 축은 시퀀스의 문제로 회귀하게 되는데 영상 언어의 보편적 성격을 영화 기호학에 근거해 논하는 부분은 시퀀스 속 이미지가 언표 가능성의 상태에 있음을 살펴보기 위한 방법이 되어 준다.⁵⁾

이중 분화의 과정을 통해 지성과 본능이 생겨나고, 그 두 영역 간의 상호 작용 안에서, 애초에는 본능에 속했던 직관이 지성을 포함하게 되면서 그 모든 한계를 넘어서는 것으로 변화해 가게 된다. 그 역학관계가 작동하는 과정에 정서(emotion 혹은 affection)의 역할이 작용하고 있음을 규명하는 것 또한 이 논의의 틀 안에서 가능한 일이다. 유용한 체계는 주어져 있지 않으며, 지식의 주저하는 능력에 의존해서 성급한 결론이 내려지는 것을 유보하는 것이 중요함을 강조하는 것으로 귀결된다. 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 일반 언어학은 언중에 의한 언어생활(langage), 화언(parole), 그리고 언어(langue) 세 가지의 기본 개념을 통해 언표 가능성의 개념을 뒷받침하고 있다.⁶⁾ 소쉬르의 언어 연구 안에서도 연구자가 특히 주목하는 것은 언어가 갖는 총체성, 즉 전체로서의 성격이다. 이 연구에서 검토해야 할 것은 이러한 전체로서의 언어가 한편으로는 체계를 형성하려 하며, 다른 한편으로는 변화하는 속성을 갖는다는 것을 시퀀스의 성격에 연관 짓는 일이다. 언어학의 전제들에 기초해 있는 영화 기호학의 경우, 영상 언어의 성격을 규명하는데 이러한 언어의 기본 속성, 즉 체계와 변화의 상호간 긴장 관계를 이해하는 것은 필수적이다.

II. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들

시퀀스는 시간의 흐름 안에서 맥락을 형성하고 소통을 발생시키는 장의 형태로 사유될 수 있다. 시간의 선적 구조가 공간의 개념인 장과 어떻게 연계되어 있는지에 관하여 해명하는 것이 이 논의의 핵심적 과제이기도 한데, 앙리 베르그송(Henry Bergson)의 입장에 따르면 이미 시간과 공간은 서로를 분리해서 살펴볼 수 없는 것일뿐더러 여기서의 공간 개념은 어디까지나 실제적 공간 이라기보다 그에 대한 관심과 해석을 포함한 종합적 수용으로서의 감상이 강밀도(intensity)의 작용으로 인해 쉽 없이 발생하고 변모하는 상태의 추상적 영역이다.

장 이론에서의 정보 모델은 물질적 형태에 머물지 않고 수평적 구조에 기초한 행위의 문제로 관심을 이전한다. 형식주의 모더니즘 미학의 정보 모델은 송신자와 수신자 간 단선적 방향에 기초해 있다. 그러나 장 이론의 정보 모델에 따르면 예술작품은 감상자에게 그 가능성을 질문하거나 다의성을 배양하는 심리적 상호작용의 장을 제공한다. 로이 애스콧(Roy Ascott)은 예술을 예술가

3) Slavoj Žižek, *The Fright of Real Tears*, London: British Film Institute, 2001.

4) Gary Saul Morson & Caryl Emerson, *Mikhail Bakhtin: Creation of Prosais*; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006.

5) Christian Metz, *Le Signifiant Imaginaire*; 『상상적 기표: 영화정신분석기호학』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2009; *Essais Sur La Signification au Cinéma*; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011; *Essais Sur La Signification au Cinéma*; 『영화의 의미작용에 관한 에세이2』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011.

6) Ferdinand de Saussure, *Cours de Linguistique Générale*; 『일반언어학 강의』, 샤를 바이 외 엮음, 최승언 옮김, 서울: 민음사, 2006; Johannes Fehr, *Ferdinand de Saussure, Linguistik und Semiologie*; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002.

와 감상자의 두 행위가 교차하는 기반(matrix)으로 보았고 최종적인 의미를 책임지는 이도 감상자라고 보았다.⁷⁾

샷과 샷을 연결하는 그 짧은 순간 보는 이, 즉 주체의 마음에는 결여된 나머지가 생겨난다. 이 나머지는 또한 불쾌한 감정을 수반하는데, 바로 다음에 나오는 장면은 이 공간을 봉합(suture)해 준다. 봉합은 본디 외과수술 용어인데 자크 라캉(Jacque Lacan)의 거울단계 이론으로부터 심리적 인 차원에서 발생하는 상처와 봉합이라는 기본 틀을 가져온 경우이다. 즉 상상계에서 상징계로 넘어오는 불편하고 고통스러운 과정에 이상적인 아버지와 같이 다음 장면(reverse shot)이 제시되어 장면과 장면 사이에 심리적 상처와도 같이 순간적으로 발생한 공백을 봉합해 준다는 기본 착상을 바탕으로 한다. 이 연구 전체를 관통하는 개방성의 문제를 뒷받침하는 것은 라캉주의 영화 이론 후기 연구에서 실재계에 대해 조망한 부분이다. 카메라와 같은 기술적 장치들은 부성(父性)에 기초한 영화의 말하는 기능, 즉 의미 형성이 이데올로기적으로 이루어지는 토대가 된다. 이상적인 아버지가 들어와 의미를 채워주고 있는 것인데, 허구성을 벗어날 수 없는 봉합의 의미 형성 과정을 비판했던 초기 연구에 반해, 후기의 연구들은 오히려 그 상처와 같은 결여가 부재자의 자리로 남아 심리적 상호작용이 일어나는 장소로 여겨질 수 있다는 점에 주목했다.

슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)은 봉합의 실패를 적극적으로 드러냄으로써 그것이 실패하는 순간에 발생하는 인터페이스 효과에 주목하고 있다. 그는 초기 라캉주의 영화이론의 봉합을 ‘표준(standard) 봉합’이라고 칭하였는데, 인터페이스는 이 표준 봉합보다 더 급진적인 차원에서 작용하며, 인터페이스로서의 스크린 장은 부재자의 직접적인 대리자(a stand-in)로서 개입한다고 보았다.⁸⁾ 봉합은 상처를 덧내고 봉합하는 계속된 모순적 과정이며 서사의 의미형성이 허구임을 깨닫는 가운데 대안적이고 자율적인 몰입으로 접어드는 감상자의 태도를 제안하는 개념인 것이다. 궁극적으로는 감상자 스스로 개입하는 장으로 영상 스크린의 존재 이유를 확장시키고 있다.

1. 화면 틀

봉합 이론에서 확인하였듯이 화면 틀은 관객이 그 경계를 확인하는 순간 몰입으로부터 벗어나게 하는 역할을 한다. 심리적 거리가 가까워지거나 멀어지는 계기로 작용하고 그 자체로 이데올로기의 장소가 될 수 있으며 결과적으로 그 모든 허구를 허물어버리기도 하는 공간이다. 베르그송의 논의를 이어받아 분석, 확장해가는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 전체에 관한 논의는 시퀀스의 문제와 불가분의 관계에 있다. 그에 따르면, 화면 틀은 언어보다는 정보 체계에 더 가까우며, 그로 인해 화면 틀 안의 상황은 데이터의 포화상태나 희박한 상태의 두 가지 경향을 갖게 된다.

화면 틀은 화면잡기라고 하는 일종의 제한 행위에서부터 비롯된다. 그러므로 화면 안-바깥의 상호 관계를 동시에 형성할 수밖에 없는 행위에 기초하고 있는 셈이다. 이는 전체와의 관계, 즉 바깥 전체라는 집합적인 개념에 국한된 범위가 아닌, 안과 밖 모두를 포함하여 항상 변화하는 무한한 총체로서의 전체를 아우르는 관계들을 논의의 대상으로 삼는 일이다. 들뢰즈는 화면 틀의 수용체(réceptacle)로서의 성격을 강조한다. 때로 화면 틀은 평행선이나 대각선으로 이루어진 공간 구성이 되기도 하며, 그것을 접하는 이미지의 덩어리와 선들이 균형을 이루는 수용체를 구축한다. 이러한 평행선과 대각선의 공간 구성이나, 이미지와 덩어리, 그리고 선들의 균형을, 불변하는 요소(un invariant)로서의 운동으로 설정되어 있다고 보았다. 운동은 지속, 즉 전체(또는 어떤 전체)의 동적 단면인데 더욱 심오한 그 무엇으로서의 지속, 혹은 전체 안에서의 변화를 표현한다. 지속은 계속 변화하며 변화하기를 멈추지 않는다.⁹⁾

7) Roy Ascott Telematic Embrace 178쪽.

8) Slavoj Žižek, 앞의 책, 52쪽.

9) 위의 책, 21-31쪽.

전체는 현실적인 무엇인가를 지시하는 것이 아니다. 베르그송은 전체는 주어지지 않는 것이라는 점을 끊임없이 환기시킨다. 이는 전체가 의미를 결여하고 있기 때문이 아니라, 그 관념이 잠재성을 가리키고 있기 때문이다. 또한 현실적인 ‘부분’들은 총체화될 수 없기 때문이기도 하다.¹⁰⁾ 시퀀스는 하나의 영화 작품이 만들어내는 전체의 변화를 추동한다. 단지 하나의 형식적 틀을 적용해서 전체는 부분과 그것의 집합으로 이루어져 있다는 식의 단선적 사고를 적용하는 것으로 전체의 작동 원리를 충분히 이해할 수는 없다는 점을 분명히 할 필요가 있다. 영화 한 편은 각각의 시퀀스들의 집합이긴 하지만 그 폐쇄 집합의 상태에 머무는 것이 아니라 스스로 창조하는 전체로 나아간다.¹¹⁾

전체에 대해 많은 이들이 어차피 주어지지 않고 주어질 수도 없는 것이기에 그것은 무의미한 개념일 뿐이라고 생각했던 데 반해, 베르그송은 그것이 주어지지 않고 주어질 수도 없는 것은 전체가 개방성을 가지며 끊임없이 변화하고 새로운 것을 솟아나게 하는, 즉 지속하는 것이기 때문이라고 보았다. 그는 또한 지속은 의식과 동일한 것이라고 보기도 했는데, 의식은 전체를 향해 열리면서, 그와 동시에 전체의 열림과 일치함으로써만 존재한다는 것을 증명하도록 유도했다. 전체는 관계(relation)로 정의된다. 관계는 사물들의 속성이 아니며 오히려 관계항들의 바깥에 있다. 또한 개방성과 밀접하게 연관되어 있으며 영적, 정신적 실존을 나타내기도 한다. 전체를 대상들의 닫힌 집합과 혼동하지 않아야 하는데, 그러한 조건 하에서 관계들은 대상들에 속하지 않고 전체에 속해 있다. 이를 곧 시퀀스를 구성하는 각각의 샷(뿔랑)이 서로 연결되는 관계들에 적용해서 사고해 볼 수 있을 것이다. 장면(샷, 뿔랑)들의 관계는 장면들의 자체적 속성이 아닌, 그것들 바깥에서 개방되어 있다. 장면들은 닫혀 있는 집합이 아니고 그 관계들 또한 장면들에 속해 있는 것이 아닌 전체에 속해 있는 것이다.¹²⁾

2. 대화

대화는 삶 전체를 아우르는 광범위한 적용 범위를 갖는다. 모든 사회적이고 심리적인 것들은 본성적으로 과정적인데, 이들의 본질은 종결 불가능한 행위라는 데 있다. 그 중 가장 기본적이고 중요한 행위는 대화이다. 대화에 참여하는 존재가 다른 방식으로 구성 요소들의 존재양태를 바꾸거나 할 수 없으며 그 대화는 결코 진정으로 끝나는 법이 없다. 그러므로 대화는 합의 이후의 행위가 아니라 그 자체가 출발점이 된다. 고정된 개체로서의 사물에 대한 인식을 주된 사유 범위로 설정했던 이전의 관념론에 비해 그의 대화 이론은 유동적이고 변화무쌍하다.¹³⁾

바흐친이 논의하고자 하는 대화의 상호 작용성은 일반적 의미의 언어적 상호 작용을 뛰어넘는 것이다. 대화를 상상할 때 흔히 두 단자들이 상호작용하는 것을 떠올리게 되는데, 이는 그가 이론주의라 칭하는 서구 역사의 지배적 사고유형의 귀결일 뿐이라고 지적한다. 규칙이나 구조의 견지에서만 이해할 수 있는 사건, 즉 특수한 개개인에서 일반자로 환원된 상태에서 내밀한 윤리적 관계들이 사라져버린 이차적 사건성에 머무는 사고를 말한다. 여기에서 개개인은 고유한 존재들이지 구조 안에 갇혀버린 단자들로 환원될 수 있는 것이 아니다. 끊임없이 발생하고 있는 의사소통의

10) Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 130쪽.

11) “전체는 대상에 따라 끊임없이 나누어지며, 또 끊임없이 대상들을 하나의 전체로 재결합한다. ‘전체’는 하나의 대상에서 다른 대상으로 변화하는 것이다.” Gilles Deleuze, *Cinéma II: L'image-Movement*; 『시네마II, 운동-이미지』, 68쪽.

12) Gilles Deleuze, *Cinéma I: L'image-Movement*; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 24-25쪽.

13) “바흐친(Mikhail Bakhtin)은 전체 삶을, 일상생활의 매 순간마다 발생하며 진행되는 종결 불가능한 대화라고 상상했다.” Gary Saul Morson & Caryl Emerson, *Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics*; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 124쪽.

진행과정에서 존재를 분리해 낼 수 없으며 마치 다른 방식으로 존재할 수 있었을 여러 선택지 가운데 하나의 형태인 양 구성요소로 개개인을 바라보는 것은 잘못된 것이다.

개인이나 사회 같은 대화의 장 안에 놓이는 존재는 단자보다 느슨하며 흐트러져 있고 더욱 열려있다고 바흐친은 설명한다. 모든 상호 작용의 가장 흥미롭고 종결 불가능한 측면은 참여자들의 상대적인 무질서에서 비롯된다는 설명이다. 단자는 분명한 경계를 지닌 완전체가 아니므로 어떤 개인이나 사회적 존재도 자기 경계 내에 갇혀 있지 않은 것이다. 자아는 비자족적이며 초영토적이고 부분적으로는 자기의 바깥에 자리하고 있다. 바흐친은 언어가 대상과 유일무이한 방식으로 관계하지 않으므로 구체적인 언표는 수차례의 논쟁과정을 거치면서 가치가 부여되며 이러한 과정에서 흐릿한 안개에 휩싸이거나 이미 발화된 이질적인 말의 조명 아래에서 그 대상을 드러내기도 한다고 보았다. 단자에 국한된 사고를 자아와 타자의 구도 안에서도 발견할 수 있는데, 바로 그 관계성이 경험되는 데 있어서 가장 기본이 되는 외재성을 인정한다면 이러한 자아와 타자를 단자로 간주하는 사고의 한계를 넘어설 수 있다. 모든 사람들의 모든 행위는 시공간 속에서 각각의 단독성(singularity)을 가지는데 윤리나 행위를 이론가의 시선으로만 바라보았을 때, 규범과 규칙들로 일반화하여 고찰하는 가운데 이 단독성을 놓쳐버리고 만다. 단독성을 놓쳐버린 조건 안에서는 외재성을 가역적인 것으로 착각할 수 있겠지만, 실제적 행위와 존재의 상태는 실은 불가역적이다. 외재성 속에서 자아가 타자의 고통을 바라보게 되는 경우를 예로 들어보자. 그 고통은 동질화 과정인 공감 내지는 감정 이입과 같은 대응을 통해 최대한 윤리적인 입장을 형성하게 한다고 믿을 수도 있겠으나 결과적으로 타자와의 무분별한 뒤섞임은 자아의 폐쇄적 원환(圓環)을 벗어날 수 있는 길을 원천적으로 봉쇄해버리는 것이 될 것이다. 그래서 타자를 차라리 외부에 그대로 내버려두는 편이, 그렇게 될 수밖에 없다고 하는 편이 더 사실에 가깝겠지만, 더 본질적인 관계 맺기의 출발점이 되기에 온당할 것이다. 이를 바흐친은 다른 사람에게 들어가 살기(live entering) 또는 다른 사람으로 살기(living into)로 명명했는데 감정이입의 한계를 넘어 삶의 폐쇄적 테두리에 갇히지 않을 수 있는 효과적 방법이라 여겼다. 그러기 위해서는 자신의 잉여를 포기함과 동시에 이용하는 이중적인 태도가 필요하다.¹⁴⁾

앞서 바흐친이 말하는 다른 사람에게 들어가 살기와 다른 사람으로 살기는 들뢰즈가 논의한 ‘되기’와 비교될 수 있는데, 존재가 아니라 생성을 사유하려는 관점에서 비롯된 이 개념은 초월성보다는 내재성을, 고체적인 안정성을 대신하여 액체적인 유동성을 주목하고 있다. 이는 존재가 아니라 존재 사이에서 벌어지는 것이나, 하나에서 다른 하나의 존재로 되어가는 변화에 대한 관심에 다름 아니다. 이러한 관점을 따르자면 변화는 내재적인 것이고 삶은 끊임없이 탈영토화되고 변이하고 있다.¹⁵⁾

들뢰즈는 무엇‘임(sein)’을 무엇이 ‘됨(devenir)’과 구분한다. 되기는 자기-동일적인 상태에서 탈피하여 다른 어떤 것이 되는 것이고, 확고한 근거(Grund)를 찾는 게 아니라 있다고 믿어왔던 근거로부터 탈영토화되는 것이다. 근거는 뿌리에 비유되며, 이를 벗어난 상태는 리좀(Rhizome)에 비유된다. 뿌리의 정착이 아니라 리좀의 유목에 대하여 사고하고, 원자들의 수직적 강하의 평행적이고 안정적인 상태를 벗어나 변화와 충돌을 야기하는 자율적 운동인 편위(declination, clinamen)를 재발견한다. 즉 원자들의 직선적 강하운동을 근본적이고 주된 운동으로 간주한다면 세상의 모든 변화는 부차적인 편위 운동에 의해서, 전적으로 우연적 변수에 의해서 촉발되고 있다는 것일 텐데, 이러한 수동적 입장으로는 모든 부단한 변화의 필연성을 설명할 길이 없어진다. 돌발적이고 우연적이며 그저 부차적인 운동이라고만 볼 수는 없는 이 편위 운동을, 규정할 수 없을 뿐이지 보다 근원적인 원리로서 작동하고 있는 것으로 파악한다는 설명이다. 그렇다면, 되기로 인한 변화는 쉽없이 진행되는 것이고, 보다 근원적인 차원에서 사물의 본성으로 이해해야 할 현상이다.

14) 위의 책, 111-115쪽.

15) 이진경 『노마디즘2』 33쪽.

서사는 닫힌 시퀀스, 시간적 시퀀스, 담화, 이야기된 것을 비현실적으로 만드는 즉각적인 결과를 낳는 실재처럼 지각된다. 이야기되는 순간 그것은 이야기로 인식되기 시작하고, 이미 비현실화 과정을 거친 이후이다. 서사의 양상이 닫힌 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 마무리되지 않은 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 서사가 닫혀있고 종결되었다는 것에는 변함이 없다. 크리스티안 메츠(Christian Metz)에 따르면, 서사는 사건들의 시간적인 시퀀스를 비현실화시키는 닫힌 담화이다. 그러므로 서사를 작업의 요소로 끌어들이는데 있어서 대화주의의 형태 안에서 그것을 종결되지 않으며 무한히 다른 모습으로 전개될 잠재성으로 두는 것이 중요하다.¹⁶⁾

3. 흐릿함

들뢰즈는 양방향 화면, 즉 장면/상대편 장면을 한 화면에 겹친 화면이 갖는 상호보완성이, 보는 이와 보이는 이의 관계를 끊임없이 순환시킨다고 보았다. 그러한 상대적이고 특정할 수 없는 화면의 상태를 화면(이미지)들의 겹쳐진 상태에서 비롯된 것으로 보고 있다. 그가 거론한 모호하고 가벼우며 지각되지 않을 수도 있는 지위를 영화 속 이미지에 부여한다는 것은 끊임없이 전이되는 상태에 머물러야만 가능한 것이다. 들뢰즈는 장 미트리(Jean Mitry)의 견해를 소개하며 영화 속 흐릿함의 사례를 구체적으로 분석했다. 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier)의 〈엘도라도 El Dorado〉 속의 한 장면은 가수이자 무희인 등장인물이 몸이 아픈 그녀의 아들을 걱정하며 무대 뒤에서 관객석을 바라보고 있는 모습을 보여준다. 감독은 그녀 모습을 흐릿한 필터(Gauzy filter)를 사용해 표현함으로써 그녀가 공연에 집중하지 못하고 심란한 상태에 있음을 표현하고 있다. 바라보는 시선의 흐릿함이 오히려 시선의 주체에게 적용되었다. 이러한 전이의 상태를 회화에서도 발견할 수 있다. 앨런 캐프로(Allan Kaprow)는 잭슨 폴록(Jackson Pollock)의 캔버스를 대상으로 사유를 전개함에 있어서, 그것을 열려있는 형태를 띠는 더욱 더 긴 소용돌이로 봤다.

그는 형식주의가 어떻게 몸짓(gesture)에서 비롯되는 많은 격정적 순간들을 급격히 침착한 상태(cool off)로 변모시키는지를 언급한다. 바흐친이 경멸해 마지않았던 순수성이라는 개념을 벗어나(비순수성 안에서) 폴록을 종합적으로 고찰한다면, 그 행동의 구체들을, 열띤 가운데 재빨리 찢르듯이 물감을 던지거나, 흩뿌리기도 하고, 결정을 뒤집거나 물 흐르듯이 따라가기도 하는 등의 세 부적 변화들에 대해 상상해 볼 수 있다. 그러나 차분해져버린 안정의 상태는 균형과 승고를 남기며 그 과정에 있었던 모든 것을 중성화한다. 광란은 심리학적 용어 안에서 단순히 정신으로 정의되는데, 시각적으로 이는 거의 균일한 높은 효율성으로 캔버스 위의 모든 부분에 걸쳐 악영향을 미치는 효과이다. 형식주의와 비형식주의 간의 충돌은 이러한 논의를 잘못된 곳으로 이끌기 쉽다.¹⁷⁾

앞서 대화에 대한 논의에서 확인하였듯이, 구체적인 담론(언표)이 발견하는 대상은 여러 차례에 걸쳐 속성이 부여되거나 논쟁에 부쳐지고 가치가 부과된다. 이러한 과정 가운데 그 대상은 흐릿한 안개에 휩싸이게 되든가, 그 반대로 이미 발화되었던 이질적인 말의 조명을 받으면서 드러나게도 된다. 그 대상은 사고와 관점을 공유하거나, 이질적인 가치 판단과 그에 대한 강조 등이 스며들어 복잡하게 뒤얽힌 상태에 놓이게 된다.

이를 시퀀스의 상황에 적용하면, 메츠의 관점을 빌려와 영화 기호의 언표 상황에 해당한다고 말할 수 있겠다. 여기서의 언표 상황이란 이미지의 언표 가능성을 바탕으로 하는데, 이는 이미지를 언어의 속성에 유사한 것으로 보려는 노력의 결과인 것이다. 단순히 이미지에 머무는 것이 아닌

16) Christian Metz, *Essais Sur La Signification au Cinéma*; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 34-42쪽.

17) Allan Kaprow, *The Blurring of Art and Life*, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1993, 158-159쪽.

동적인 이미지, 즉 움직이는 단면인 샷의 연결을 통해 시퀀스가 운동-이미지로 확대되어 가는 관계를 고찰함에 있어 층위를 달리하는 문제들 간에 몇 가지의 관계성들을 해명하면서 접근해야 할 필요가 있다.

4. 언표 가능성

줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)는 바흐친의 대화주의를 논하며, 이야기의 구조를 지탱하는 관계가 가능한 것은 언어활동 속에 이미 대화가 내재해 있기 때문인 것으로 보았다. 랑가주(language), 즉 언어생활은 인간의 생득적인 상징화 능력과 그 모든 활동 영역을 지칭하는 광의의 단어이고, 영화 기호학의 맥락에서는 영화를 인간의 음성언어 시스템과 구분하기 위한 개념으로 사용하고 있다. 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 일반 언어학 연구에서 랑그(la langue)가 갖는 지위와는 변별되는 용어로 ‘영상 언어’ 같은 일반적 표현에 더 가까울 것이다.¹⁸⁾ 소쉬르의 언어학에서 시퀀스의 문제를 풀어갈 단초를 발견하게 되는 이유는, 그가 일반 언어학을 통해 소위 ‘일반’의 언어를 확립하고자 한 때문이다. 그에게 있어서 언어는 변화하는 것임과 동시에 복수성을 갖는 것으로 그는 이 세분화된 변화의 국면을 어떻게 일반적 ‘언어’라는 개념으로 포함할 수 있을지를 고민했다.¹⁹⁾

‘하나의 언어(une langue)’, 내지는 ‘다수의 언어(des langues)’에 대한 관심을 ‘언어일반(la langue)’로 이행시키는 데에 그의 연구가 갖는 특이점이 있다. 즉 복수의 언어가 갖는 역동적이고 필연적으로 변화하는 극세한 국면들과 그와 반대인 세워진 체계로서의 언어 일반을 긴장 관계에 놓고 연구를 진행한 것이다. 영상의 언표 가능성을 타진하면서 가장 우선적으로 고려해야 할 것은 그것이 언어일반과 같은 총체성과 일반성을 가진 영역일 수 있는지에 대한 가능성이다. 시퀀스에 있어서의 전체라는 개념이 갖는 범위와 형태는 언어 연구에서 소쉬르가 도달하고자 했던, 변화하는 가운데에서도 하나의 총체성을 가진 체계로서 바라볼 수밖에 없는 언어의 전체로서의 성격을 닮아 있기 때문이다. 언어를 전체로서 고찰하는 것과 마찬가지로, 시퀀스를 미적으로 인지하는 과정에도 전체의 지위를 부여할 수 있는지, 즉 시퀀스를 전체로 전제하고 논의할 수 있는지를 고찰해야 할 필요성이 있다.

시간 속에서 언어는 끊임없이 움직이고, ‘지리적 조건’ 속에서 움직임의 기원을 함축하고 있다.²⁰⁾ ‘영상 언어’라는 표현에서 감지할 수 있듯이 이미지를 토대로 한 시퀀스는 ‘랑가주(언어생활)’의 차원에서 다루어져야 할 대상이다.²¹⁾ 메츠는 영화 기호학 연구에서 텍스트 시스템이 존재한다고 전제하였다. 그러나 언어학으로부터 빌려온 이 시스템이 각각의 영화(시퀀스)에 존재한다고 보지는 않았다. 언어학에서 영화 기호학으로 연결되는 지점에서 해석과 시스템 구조, 의미 형성은 느슨하고 불완전하며 다음 단계의 가능성에 항상 열려 있는 상태로 있다.

언어는 특히 그것이 시적(미적) 언어일 때, 수직적(계층적) 구분을 뛰어 넘으며 끊임없이 이중적인 상태로 확대되어간다. 메츠와 들뢰즈는 공히 운동-이미지(메츠는 랑가주라고 일컫고 있다), 즉 ‘동적인 단면’으로부터 비롯되어 전체를 표현하는 이것이 랑그, 하나의 언어라 할 수 없다는 데에

18) Christian Metz, Essais Sur La Signification au Cinéma ; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 40쪽.

19) Johannes Fehr, Ferdinand de Saussure, Linguistik und Semiotik; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002, 78쪽.

20) 지리적 조건은 말 그대로의 공간적인 지리적 경계를 떠나 언어가 분화, 변형해 가는 순환 속에서 방언의 발생과 소멸의 과정이 만들어내는 그들 간의 관계 지도에 가까운 것으로 이해할 수 있다.

21) 랑가주(language, 언어생활)는 언중(言衆)에 의한 언어를 실제 사용하는 생활을 포함하는 개념이다. 언어는 누가 그것을 어떻게 사용하는가에 따라 지속적으로 변화하고 있다. 개개인의 언중이 비체계적이고 즉흥적으로 수행하는 화언(parole)이 만들어 내는 작고 점진적인 변화들을 뺀 나머지가 체계로서의 랑그(la langue)이다.

동의하고 있다. 하지만 그럼에도 불구하고 하나의 체계를 언급하며 언표 가능한 것으로 보고 있다. 시퀀스의 기본 단위는 샷이고, 들뢰즈는 이것을 운동-이미지로 간주하였다. 즉 운동-이미지로서의 샷은 프레임(화면 틀) 내의 대상을 갖는데, 바꿔 말하면 현실의 대상들은 이제 이미지의 단위로 간주된다는 것이다. 운동-이미지는 대상들을 통해 ‘말하는’ 현실이 됨과 동시에 변화하는 전체를 표현하면서, 대상들 사이에서 발생한다.

전혀 언어적이지 않은 순수 질료로서의 상태에 있는 운동-이미지, 즉 감각적 기호는 언표 가능한 것으로 남아 있다. 언어가 이 질료를 필연적으로 탈취하게 되는 순간, 이미지와 기호들은 언표의 지배를 받게 되어 통합체와 계열체로 환원되게 된다. 랑그는 관여적이며, 그로 인해 변모하게 되는 비언어적 질료에 대한 반응 속에서만 존재한다는 것을 의미한다. 그러므로 비언어적 질료인 시퀀스와 관련하여 그에 반응하는 어떤 랑그가 출현할 가능성은 상존한다. 만약 감상자의 눈에 어떤 시퀀스가 언어에 의해 탈취된 상태, 즉 분명한 랑그로 비쳐진다면, 그것은 가짜의 이미지를 본 것이고 그로부터 벗어나는 것, 다시 말해 언표 가능한 상태에 남아 있는 것에 만족해야 한다는 의미이기도 하다. 그러나 그럼에도 불구하고, 들뢰즈는 이 모든 논의의 끝에 시퀀스의 랑그로서의 지위를 염두에 두고 있는 듯하다. 즉 성급하게 주어진 랑그의 지위가 아닌 부정과 탈피를 모두 거친 후에도 불구하고 마지막에 부여되는 총체적 정체성 같은 것이다.²²⁾

들뢰즈에 따르면 뇌의 내부에는 간격이 존재하는데 그것이 무엇들 간의 간격인지는 분명히 밝히고 있지 않다.²³⁾ 그러나 그 간격이 지성을 가능케 하며, 그 간격 덕분에 신체는 정신의 생명 전부를 모방할 수 있다. “게다가 그 간격 덕분에 순수 과거에 자리 잡게 하는 뛰어오름을 수행할 수 있었다”고 한다.²⁴⁾ 여기서 그치지 않고 들뢰즈는 간격의 문제를 뇌들 사이의, 지성 자체와 사회 사이의 또 다른 간격이 있다는 것으로 확장하고 있다. 여기서의 또 다른 간격이란, 지성에 있어서의 일종의 망설임, 주저함 같은 것으로, 지성 안에 있는 사물들의 망설임(주저함)을 모방하는 것이며, 도약을 통해 인간으로 하여금 닫힌 사회들의 원(圓)을 부술 수 있게 해준다. 사물들의 우월한 망설임, 주저함이란 순수한 상태의 자연적 잠재성일 것으로 판단되며, 지성은 이를 모방하여 사회적 요구에 대항하여 망설임과 주저하는 것이겠다. 지성은 에고이즘의 이름으로 그것을 수행하는데, 이 에고이즘의 영역 안에서의 지성과 사회적 요구 사이의 간격에 삽입되어 있는 것은 무엇인지를 검토해야 한다.

베르그송은 지성의 에고이즘과 사회의 압력 사이에 삽입되어 있는 것은 직관이 아닌 정서라고 보았다. 물론 사회적 압력에 의해서 정서가 발생하기도 한다는 것에 대해 부정한 것은 아니지만, 정서만이 지성과 본능의 등가물(직관)로부터 본성상의 차이를 가지며, 진정으로 창조적일 수 있다는 입장을 견지한다. 단지 꾸며내기 기능에 의해 제공된 정서가 표상에 의존하여 그것과의 복합물의 상태에 머물지 않고 이를 벗어나도록 하는 데에 진정한 의미의 정서가 요구된다. 에고이즘도 정서를 제공하고, 사회적 압력도 정서를 제공하지만 여전히 표상에 의존하여 있는 것일 뿐이고, 이를 벗어나게 된다면 정서는 모든 표상에 앞서서 스스로 새로운 관념을 산출할 수 있게 된다.²⁵⁾

비언어적 질료에 관여하는 랑그의 속성을 떠올려보면, 회상-이미지로 대변되는 기억은 지속과 전체를 작동하게 하는 것이기도 하지만 랑그의 관여 하에 놓이기도 한다. 참된 직관은 정서의 작용(감화작용)에 의해 가능해지며 지성적인 개인적 에고이즘이나 사회적 압력으로 인해, 구속력을

22) 위의 책, 67-69쪽.

23) 단세포 생물에서 출발한 생명 종의 분화(진화) 과정을 출발점 삼아 추정해 본다면, 지적 활동의 고도화는 감각을 통해 정보를 축적하고, 인지하며, 개념들과 이미지들 사이의 거리를 가늠하고 분류하게 된다. 언어학에서의 지리적 조건은 언어들 사이의 유사성과 차이의 정도를 가늠하는 척도이지만 실재하는 지리적, 공간적 거리와 일치하는 것은 아니다. 오히려 언어들 사이의 멀고 가까움을 지형적 구조에 빚대어 머릿속에 구축하는 일에 가깝다. 이러한 예들을 떠올리며 뇌의 간격이라는 개념을 상상해 볼 수 있을 것이다.

24) Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 154쪽.

25) “그것(정서)은 적절히 말하자면 대상을 갖지 않으며, 잡다한 대상들, 동물들, 식물들 및 자연 전체에 산재해 있는 본질만을 갖는다.” 위의 책, 156쪽.

발휘하는 랑그가 아닌 우주적 기억을 형성하는 근원적 언어로서 시퀀스가 기능할 수 있는 길을 열어간다.

III. 결론

이 연구에 있어서 영상 시퀀스에 관한 두 가지의 접근 경로는 언어와 심리의 작동 원리였다. 일반 언어학에서 논의한 ‘언어(랑그)’처럼 시퀀스도 총체성을 가진 하나의 체계임과 동시에 언어활동이 갖는 상징으로서의 지위를 가질 수 있는지를 우선 검토해야 했다. 봉합 이론의 심리 작용에 근거해, 시퀀스가 갖는 인터페이스로서의 지위를 중심에 두어 논의를 이끌어 갔다. 일반 언어학에서 참조한 언어(랑그)의 총체성은 안정적 체계와 변화를 모두 수용한다는 점에서 시퀀스의 개방성을 이해하려는 논의의 단초를 제시한다. 시퀀스 또한 언어처럼 일반성을 지향하는 안정적 체계와, 그와는 반대로 수시로 변화하며 미묘한 관계의 양상을 끊임없이 만들어 가는, 두 가지의 상반된 성질을 동시에 갖는 모순적인 대상이다. 언어는 비언어적 순수 질료인 시퀀스에 관여하려는 속성을 가지며 그에 반응하는 것으로서만 잠시 나타날 뿐이다.

시퀀스는 안과 밖, 그리고 자아와 타자의 경계를 근원적 차원에서 질문하는 화면 틀에 대한 검토를 통해 구체화한다. 이러한 틀, 즉 안과 밖을 나누는 경계에 대한 사고는 바흐친의 경계에 대한 논의로 이어진다. 존재의 외재성에 대한 그의 고찰은 관계항 밖으로부터 비로소 관계를 사유할 수 있다는 것을 깨닫게 할뿐더러, 경계는 영역과 영역을 나누기 위한 것이기 보다 그 자체로 중요성을 띠며, 그 위에 머물러 사고해야 할 곳임을 강조한다. 존재의 단독성은 그러므로 단자의 폐쇄성을 가리키는 성질이 아니라 열린 관계 안에서 비로소 사유할 수 있는 불가역적인 고유함이다. 그가 말한 언표의 가능성은 항상 변화하는 것이라서 대상을 흐릿하게 하거나 다시금 그림자로써 드러나게 하기도 한다.

소쉬르는 언어 체계가 모든 다른 외부 조건들로부터 자유로운 독립된 체계를 가지려는 속성과 더불어, 외부적, 사회적 변화의 동인을 스스로 가지고 있기도 하는, 끝없는 모순된 순환 속에 존재하게 된다고 보았다. 바흐친의 대화에 대한 관심, 그리고 시선의 잉여를 대하는 이중적 태도에 대한 설명은 언어의 모순적 속성과 함께, 시퀀스의 개방성이 갖는 모순적 원리를 이해하는 실마리를 제공해 준다. 뇌 간격은 지성과 사회의 관계를 설명하면서 정서와 직관의 작동 기제를 보여주었다. 이로 인해 미적 인지의 대상인 시퀀스가 개방성을 띠는 이유가 보다 확연해졌다.

시퀀스는 언어에 관여하는 속성을 가지므로, 의미의 출현을 기대하는 마음 안에 작용해 성급한 의미를 조작해 내기도 한다. 이 연구를 통하여 시퀀스의 비자족성을 이해할 수 있었고, 그것이 다음 도래할 잠재적인 상태를 기다리는 과정에서 진정한 실재로 수용된다는 것을 알게 되었다.

화면에 다가온 변화, 영상은 무어라 답 하는가

이 준 희 (성균관대학교)

우리가 화면을 더 이상 단순한 수용체로만 볼 수 없는 까닭은 화면 자체에 대한 변화가 그것에 담기는 내용에도 영향을 미치고 있는 현상을 경험하고 있기 때문이다. 우리는 시각적으로 인지할 수 있는 유일한 이미지를 볼을 끈 영화관의 스크린에서 경험한다. 화자는 두 시간 분량의 영상을 가지고 관객에게 자기가 하고 싶은 말을 할 수 있다. 텔레비전의 틀은 물리적인 스크린의 크기도 상대적으로 작고 또 일상의 조명에서 보기 때문에 주변의 환경과도 섞여 집중하기가 영화에 비해 용이하지 않다. 또 영상이 마음에 들지 않는 경우 다른 채널을 선택할 가능성도 있다. 즉 우리는 여러 영상 시퀀스가 동시에 존재하는 장에서 하나를 골라 대화하기를 선택한다. 자연스럽게 화자에게 주어지는 시간도 상대적으로 짧아 관객의 주의를 집중시키기 위한 편집을 필요로 한다. 또 모바일 화면은 들고 다닐 수 있도록 작지만 인터넷 등과 연계되어 선택할 수 있는 영상 시퀀스의 수는 무한대에 가까울 만큼 많다. 작은 스크린은 주변 환경의 영향을 받을 수밖에 없으며 심지어는 위치에 기반한 영상을 볼 수도 있다. 물론 화자가 할 수 있는 이야기의 길이나 관객의 주의집중 시간도 현저하게 짧아진다. 이러한 변화들과 차이는 ‘전체’라는 개념을 이해하는 데 어떤 새로운 시각을 주는가?

기술의 발전에 따라 영상은 점점 더 생생해지고 화면은 점점 커지면서 관객의 시야를 점점 더 많이 차지하고 3D 또는 IMAX 영상 또는 가상현실처럼 완전한 몰입에 가까운 영상의 등장은 스크린과 현실의 경계를 모호하게 할 수 있을 만큼 ‘틀’의 개념을 털어내고 있는 양상을 보인다. 또 인터랙션이라는 범위까지 더해 관객이 영상에 변화를 가져올 수 있는 상황까지 포함시키면 ‘다른 사람에게 들어가 살 기(live entering) 또는 다른 사람으로 살기(living into)’가 더 이상 개념적인 이야기가 아닌 경험해 볼 수 있는 현실이 되어가고 있고 게임 등의 일부 콘텐츠에서는 실제로 다른 캐릭터의 삶을 살아볼 수 있다. 그리고 이는 충분히 ‘초월성보다는 내재성을, 고체적인 안정성을 대신하여 액체적인 유동성’에 부합된다고 보는데 어떠한가?

우리는 이제 하나의 화면에서 하나 이상의 영상 시퀀스를 보는 것이 새롭지 않다. 컴퓨터 스크린에서는 윈도우라는 메타포를 통해 여러 줄기(thread)의 화면을 송출할 수 있으며 이들은 각각 다른 시퀀스의 영상을 각각의 창에 보여줄 수 있다. 우리는 컴퓨터에 영상, 파일, 서비스, 데이터 등을 복수로 동시에 사용할 수 있음을 알고 있다. 이들은 시작도 종료도 각각 다를 수 있으며 복제도 다중화도 가능하다. 이런 특성을 가지고도 각각의 영상 시퀀스는 각각의 언어로 사용자들과 대화한다. 대화의 형태 역시 연속적일 수도 비연속적일 수도 있다. 시간 속에서 영상의 언어가 끊임없이 움직인다면 우리는 다중의 언어와 서로 다른 시간의 흐름이 한 화면에서 뒤엉켜 있는 현상을 발견할 수 있다. 하지만 이렇게 섞여 있는 요소들도 사람들에게는 하나의 이미지로 각인되기도 하고 그들이 어떻게 주의를 집중하는가에 따라 각각의 생명을 가진 시퀀스로 존재하기도 한다. 과연 이러한 상황의 변화 속에서도 발제에서 제시된 것과 같은 영상 시퀀스가 가지는 모든 문법이 그대로 존재하며 개방성의 특징도 유지될 것인가?