

영화의 시간성 표현을 위한 기호학적 모델의 제언

들뢰즈 “운동-이미지”의 기호화 과정을 중심으로

김병선*

(연세대학교 신문방송학과 강사)

이 논문은 영화에서의 시간성 표현 과정에 대한 기호학적 모델을 구성하기 위해 작성된 것이다. 연구자는 영화의 시간성 표현과 관련된 기존 서사 이론의 한계를 지적하고, 이에 대한 대안으로서 들뢰즈(Gille Deleuze) 영화 철학(philosophy of cinema)의 적절성을 논의했다. 들뢰즈 영화 철학은 피스(Charles S. Peirce)의 삼원론적 기호학을 영화에 가장 잘 적용시킨 것으로 평가될 수 있는데, 이에 따라 연구자는 우선 영화를 구성하는 기호학적 최소 단위로서의 “운동-이미지” 개념을 논의한 다음, 이를 기반으로 고전적 서사 영화(classic narrative cinema)와 현대 영화(modern cinema)에서 나타나는 두 가지 서로 다른 시간성 표현의 기호화 과정을 비교했다. 즉, 고전적 서사 영화에서는 “정상적인 운동-이미지”가 “간접적 시간 표현”과 “이야기-서사”라는 해석체를 구성하는 기호화 과정을 거치는 반면, 현대 영화에서는 “비정상적 운동-이미지”가 “직접적 시간 표현”과 “시간-이미지”라는 해석체를 구성하는 또 다른 기호화 과정을 거치는 것으로 보았다. 현대 영화의 기호화 과정에서 출현하고 있는 이와 같은 “시간-이미지”는 영화와 현실 사이에 놓여진 “시간”이라는 철학적 대상을 통찰하게 만들고, 기존의 기치관과 이데올로기의 상투성을 극복할 수 있게 만든다. 이러한 맥락에서 “비정상적인 운동-이미지”를 만들어 내는 현대적 영상 제작 작업은 단지 특이하고 새로운 영화적 표현을 구성하는 데에만 그치는 것이 아니라, 시간을 주요한 사유의 대상으로 취하고 새로운 철학적 사유를 하게 만드는 보다 근원적인 성격을 가질 수 있게 되는 것이다.

키워드 : 영화, 시간성, 기호학, 영화의 최소 단위, 피스, 들뢰즈, 운동-이미지, 시간-이미지, 직접적 시간 표현, 간접적 시간 표현, 상투성

1. 들어가며

전통적인 서사 이론에서 가장 중요하게 다루어져 왔던 주제 중의 하나는 “누구에게 무엇이 일어났는가?”를 말하는 ‘내용’과 “그 이야기가 어떻게 전달되는가?”를 말하는 ‘형식’ 사이의 구분 및 상호 관련성에 관한 것이었다. 스토리(story)와 담론(discourse), 내용(contents)과 플롯(plot), 로고스(logos)와 미토스(mythos), 파블라(fabula)와 수제뜨(Syuzhet) 등과 같은 다양한 용어들을 통해 서사물의 내용과 형식은 구분되어 왔고, 이는 서사 이론의 근간을 이루는 기본 전제였다(서정남, 2004, 8~9쪽). 그런데, 이와 같은 내용과 형식의 관계에서, 내용과 형식이 일정한 상응성(相應性)을 가지며, 형식을 규정한다는 점에서 내용이 형식에 대해 우월성을 가진다는 식의 명제들이 문학이나 예술을 다루는 이론들 안에서 널리 발견되고 있었다(이진경, 2002, 1권, 241쪽). 이에 따라 비교적 오랫동안 서사물의 형식은 내용을 효과적으로 전달하기 위한 부수적인 장치로 다루어져 왔다. 서사물의 형식에 대한 내용의 우월성은 영화에 대한 이론에서도 자주 발견되고 있다. 지금까지 영화에서 특정한 이야기를 전달하기 위한 최적의 화면 구성 및 영상 전환의 방법들은 영화의 등장 이후 관습적으로 규정되어 왔으며, 특히 제작 교육의 현장에서는 이러한 영상 구성의 방법들이 마치 불변하는 문법적 규칙처럼 제시되기까지 했던 것이다.¹⁾

그러나 제작되는 수만큼이나 다양한 오늘날 서사 영화들의 독창성은 그것이 지닌 내용보다는 “표현의 형식”을 통해서 드러나는 경우가 더 많다.²⁾

1) 예컨대 대다수의 영상 제작 교과서들은 샷의 연결에서 적용되는 180도 행동축(Action Axis)이나, 롱숏-미디엄숏-클로즈업(LS-MS-CU) 시퀀스, 동작의 일치(continuity) 등과 같은 영상 편집 규칙들을 중요한 영상 문법으로 다루고 있다. 그러나 이러한 규칙들은 엄밀하게 말해 모든 영상에 적용될 수 있는 문법이 아니라, 일부 서사적 영상물에 적용될 수 있는 의미 구성 방식의 한 예에 불과하다.

2) 지나친 비약일 수도 있겠지만, 여러 영상 매체에 등장하는 ‘이야기’들은 거의 대부분 우리가 잘 알고 있는 이야기인 경우가 많다. 세부적으로 정도의 차이가 클 수는 있겠지만, 어려운 처지에 있는 정의로운 주인공이 악당의 방해를 뚫고 조력자

특히 최근 영화에서 우리는 고전적 서사 영화들이 불변하는 원칙처럼 지키고자 했던 연대기(年代記)적 시간 배열이 다양하게 변주되는 표현형식들을 비교적 빈번하게 발견할 수 있다. 예를 들어, 이창동의 <박하사탕>(1999)이나 크리스토퍼 놀란(Christopher Nolan)의 <메멘토(Memento)>(2000), 가스파 노에(Gasper Noe)의 <돌이킬 수 없는(Irreversible)>(2002) 등과 같은 영화는 전체 영화의 시퀀스를 처음부터 끝까지 완전히 거꾸로 배열하고 있으며, 주성치(周星馳)의 <소림축구(少林足球)>(2002)나 워쇼스키 형제(Andy Wachowski & Larry Wachowski)의 <매트릭스(Matrix)> 시리즈(2000~2003) 등과 같이 전체적으로는 연대기적인 시간 흐름이 지켜지고 있지만 몇몇 장면이나 시퀀스에서 왜곡된 시간적 흐름이 표현되는 경우도 있다. 아예 노골적으로 ‘타임 머신’을 주요한 모티브로 시간적 흐름을 재구성하는 영화들도 최근에 여러 편 등장하고 있다. 상업적 영화와 일정한 거리를 두고 있는 수많은 독립 영화들에서는 이러한 시간 흐름의 재구성한 표현 형식들을 보다 더 쉽게 발견할 수 있다.

이처럼 영화의 다양한 미학적 표현 형식 중에서 시간성의 표현은 가장 핵심적인 위치를 차지한다. 움직임을 수반한 영화의 이미지는 본질적으로 시간의 개념을 함축하고 있으며(박성수, 1996, 71쪽), 이러한 영화적 이미지는 시간축을 기준으로 배열되고 제시된다. 지금까지 등장했던 대부분 영화들은 선형적인 연대기적 시간 흐름을 따르고 있는데, 고전적 서사 영화(classical narrative cinema)라고 부를 수 있는 이러한 영화들은 중심적인 이야기, 중심적 인물, 중심적 주제, 중심적 시간, 이미지의 중심 등을 소유하고 있으며, 이 영화들에서의 시간성 표현은 중심적인 내용 다시 말해 “이야기”

들의 도움을 받아서 원하는 목표를 이루는 내용을 우리는 여러 영상물에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 일찍이 러시아의 민담학자 블라드미르 프로프(Propp, 1928)는 『민담의 형태소(Morphology of the Folktale)』라는 책에서 수많은 러시아의 민담에서 불변하는 이야기 구조가 존재하고 있음을 분석한 바 있으며, 이는 이후 구조주의적 서사 분석의 원류가 되었다는 것은 주지의 사실이다. 결국, 현대의 많은 영상물에서 역시 유사한 이야기들이 끊임없이 다른 형식을 통해 변주되어 나타나고 있다는 것이다.

를 드러내는 중요한 장치로서의 기능을 하고 있다. 그런데, 들뢰즈에 따르면 (Deleuze, 1985, pp. 40~41) “현대 영화(modern cinema)”라고 부를 수 있는 “새로운” 영화들이 역사적으로 등장하고 있는데, 이러한 현대 영화는 고전적 서사 영화와는 달리 어긋난 시간, 불일치된 공간, 존재하지 않는 중심 사건, 다중적 인물 등을 그 특성으로 하고 있다고 한다. 이러한 현대 영화의 시간성 “표현 형식”은 내용을 드러내는 장치로 기능했던 고전적 서사 영화에서와는 달리 영화에서 보다 더 지배적인 위치를 차지하고 있다. 현대 영화의 독창적인 시간성 표현 형식은 내용 그 자체보다 오히려 더 중요한 미학적인 함의를 갖게 될 경우가 많다.)

영화 제작에 상대적으로 더 많은 자본이 투입되고, 그로 인해 투입된 자본의 회수에서 가급적 위험 요소를 줄이고자하는 대다수의 주류 영화 제작자들은, 영화를 통해 새로운 이야기를 전하기보다는, 이미 다른 미디어나 다른 영화에서 시도된 바 있는 검증된 진부한 이야기들로 영화를 만들어 내려고 노력하는 경향이 있다. 영화에 투입된 자본의 힘은 이러한 진부한 이야기들을 이전에 비해 볼거리(spectacle)가 훨씬 더 많은 이야기로 만들 수 있다. 하지만 그러한 볼거리가 언제나 새로운 표현 형식을 갖는 것은 아니다. 서사물의 형식은 내용의 효과적인 전달을 위한 부가적인 장치라고 파악하는 경향은 대규모 자본이 투입된 주류 영화에서 더 많이 발견된다. 최근 1,000만 관객을 돌파하고 있는 한국형 블록버스터 영화들에서 우리는 할리우드 영화의 관습적이고 상투적인 영화 표현들이 거의 완벽하게 재현되고 있는 것을 목격할 수 있다. 해외 시장 개척과 시장 경쟁력을 확보를 위해, 자본은 점점 더 규모가 큰 블록버스터 영화를 원하게 될 것이며, 이에 따라 진부한 스토리를 검증된 표현 형식을 통해 즉각적으로 소비될 수 있는 볼거

3) 그러나 이러한 현대 영화라는 개념이 단지 영화사적으로 어떤 시기 이후에 만들어진 영화를 모두 지칭하는 것은 아니다. 몇몇 예외적인 경우도 있겠지만, 들뢰즈가 지적한 특징을 갖는 오늘날의 “현대 영화”는 영화 산업의 변두리에서 더 빈번하게 등장하고 있다. 오늘날에도 고전적 서사 영화와 현대 영화는 혼재하고 있으며, 이 중 주류의 위치를 차지하는 것은 고전적 서사 영화이다.

리로 만들어내는 영화 제작의 경향은 더욱 더 주류적인 위치를 차지하게 될 것이다. 시장 점유율이 급속하게 확대되고 있음에도 영화적 다양성의 측면에서는 상대적으로 왜곡되어 있는 오늘날의 한국 영화 시장에서는 이와 같은 경향이 더 쉽게 나타날 수 있다.

이와 같은 상황에서 “현대 영화”가 중요한 이유는 그 표현 형식의 새로움이 지닌 전복(顛覆)의 가능성 때문이다. 내용에 상응하는 형식, 내러티브에 묻혀버린 표현은 상투적이다. 그것은 기존의 가치관과 개념 안에서 사람들을 벗어나지 못하게 만들고, 상상력을 정지시킨다. 영화에서 새로운 표현, 새로운 이미지를 찾아내는 작업은 기존의 가치관과 이데올로기에서 벗어나 새로운 시야와 관점을 획득하는 작업이다.

주지하는 바와 같이, 지금까지의 영상 제작과 관련된 이론적 작업들에서는 이와 같은 새롭고 독창적인 “표현의 형식”을 구성하는 과정에 대한 논의보다는 사실상 전달하고자 하는 “내용의 형식”, 말하자면 여전히 내러티브와 스토리를 드러내기 위한 부가적 장치로서의 형식에 대한 것만을 일방적으로 다루는 경우가 더 많았다(이진경, 2002, 1권, 244쪽). 영화 형식에 대한 내용의 우월성을 극복하고, 가치관의 전복을 통한 사유의 확장을 꾀할 수 있는 새로운 미학적 관점의 모색을 위해서는, 영화의 “표현 형식”을 내용으로부터 독립시키는 것이 중요하다. 더구나 이는 영상 제작 교육을 통해 학생들이 지닌 가능성과 상상력의 지평을 넓히기 위해서는 더 필수적인 작업이다.

이에 따라 본 논문에서는 이와 같은 고전적 서사 영화와 현대 영화의 두 가지 차원에서, 영화 미학의 핵심적 요소인 시간성 표현 과정을 기호학적으로 논의해 보고자 했다. 즉, “중심적인 이야기를 드러내기 위한 ‘내용의 형식’으로서의 시간성”과 “그 자체로서 중요한 의미를 드러내는 ‘표현의 형식’으로서의 시간성”이 구성되는 기호학적 과정을 살펴보고자 한 것이다. 이를 위해 연구자는, 기호 생산 과정에 관한 퍼스(Charles Sanders Peirce)의 기호학(Semiotics)을 영화 이미지 기호의 생산 과정에 가장 적합하게 적용한 들뢰즈(Gille Deleuze, 1983;1985)의 영화 철학(philosophy of cinema)을 중

심으로, 고전적 서사 영화와 현대 영화의 시간성 표현의 기호학적 과정을 비교하는 이론적 설명들을 구성하려 한다.

연구자는 영화의 시간성 표현과 관련된 이와 같은 설명들이, 우선 이론적으로는 들뢰즈 이론이 퍼스 기호학과 어떤 방식으로 접목되어 있는지, 그리고 이를 통해 “현대 영화”의 시간성 표현 형식의 새로움이 상투성을 극복하는 철학적 사유를 어떠한 기호학적 과정을 통해 촉발시키고 있는지를 설명해 줄 수 있을 것으로 기대했다.

또한 실용적인 맥락에서는 이러한 설명들은 오늘날의 창의적 영상 제작 교육에 보다 효과적으로 적용될 수 있을 것이다. 대학에서 동영상 제작과 관련된 강의를 하면서 자주 부딪히는 문제는, 동영상의 표현 방식을 구성하는 방법을 논의할 때 체계적인 이론적 설명보다는 기존의 동영상을 통한 예시적이고 경험적인 설명에 주로 의존하게 된다는 것이다. 비록 이러한 설명 방식이 학생들의 관심을 불러일으키는 데 도움이 되긴 하지만, 실질적으로 학생들의 창의적인 표현 능력을 향상시키는 데는 그리 유용하지 못하다. 학생들은 특정한 내용에 상응하는 형식이라는 고정 관념에 함몰되어 기존 동영상물의 표현을 그대로 답습한다거나, 혹은 독창적인 동영상 표현 방식을 찾기 위해서는 이론적 기반 없이 지속적인 실험을 통한 시행착오를 겪어야만 했던 것이다. 다시 말해, 서사를 드러내는 영상 문법에 대한 기계적 훈련이 학생들의 상상력을 막거나, 반대로 이론적인 근거가 희박한 형식의 일방적인 파괴가 제작물의 질적 가치를 떨어뜨리는 상황이 반복적으로 발생하고 있다는 것이다. 더구나 동영상을 제작하는 작업은 이야기-상품을 구성하는 실용적 성격뿐만 아니라, 관객에게 세상을 접하는 새로운 시야를 제시함으로써 이미지의 미학적 의미를 재구성하는 예술적 성격 또한 함께 가지고 있다. 그럼에도 불구하고, 동영상 제작 교육 현장에서는 이러한 미학적 의미를 부여하는 데 참고가 될 수 있는 유용한 이론적 설명들은 상대적으로 적었던 것이다.

2. 동영상의 시간성 표현에 대한 서사 이론의 한계 및 대안

1) 고전적 서사 영화와 현대 영화의 시간성 표현의 차이

헨더슨에 따르면, 영화사 초기 20년 동안 등장한 영화에서 일직선적인 연대기를 벗어난 영화 형식을 찾기는 힘들지만, 1920년대 즈음에 등장한 고전적 서사 영화들에서는 부분적으로 연대기적 시간 흐름을 의도적으로 어기고 있는 예들을 발견할 수 있다(Henderson, 1983, p. 57). 그리피스(D.W. Griffith)의 <꺾인 꽃(Broken Blossoms)>(1919)이나, 로베르트 비네(Robert Wiene)의 <칼리가리 박사의 밀실(Cabinet of Dr. Caligari)>(1919)과 같은 고전적 서사 영화에서 우리는 사후 제시(analepses; flash-back)의 방법으로 연대기적 시간 흐름이 어긋나 있는 표현들을 발견할 수 있다. 그러나, 이러한 방식의 시간 왜곡은 꿈의 표현이나, 망상, 혹은 앞서 등장한 것에 대한 기억 등과 같은 특정한 이야기를 표현하기 위한 것이었다(Henderson, 1983, p. 57). 이후 유성 영화의 등장과 함께 고전적 서사 영화에서 사후 제시를 삽입하는 시간성 표현의 방법이 상대적으로 늘어났는데, 오손 웰즈(Orson Welles)의 <시민 케인(Citizen Kane)>(1941)이나 존 포드(John Ford)의 <꿈속의 낙원(How Green Was My Valley)>(1941) 등과 같은 이 시기의 대표적 영화에서 나타나고 있는 일반적 사후 제시 구조는 과거의 회상 장면에서 반드시 영화적 현재의 이야기로 돌아온 다음에 다시 다른 장면의 회상 장면으로 돌아가는 형식의 반복적 구성이었다. 여기서 중요한 사실은, 고전적 영화에서 이러한 사후제시를 통한 연대기적 시간 흐름의 왜곡은 반드시 어떠한 언어적 단서나 관습화된 장면 전환 기법을 제공하면서 이루어졌다는 것이다. 예를 들어 과거를 회상하는 대화 상황을 설정하거나, 자막·보이스오버(voice-over)와 같은 언어적 단서, 혹은 흐릿하게 만들기(blur)·디졸브(dissolve)·물결(ripple) 등과 같은 장면전환 기법 등을 통해 시간이 왜곡되고 있음을 관객에게 알려주고 있다. 헨더슨은 영화에는 언어와 달리 시제(tense) 체계가 없기 때문에 이러한 장치들이 사용되는 것이라고

지적이다(Henderson, 1983, p. 57). 즉, 시계가 없는 영화에서는 카메라가 계속 돌아가고 있거나 같은 장면에서 다른 앵글의 샷으로 전환될 때, 별도의 장치를 통한 지시가 없다면 관객들은 이를 연대기적인 시간 순서로 받아들이게 된다는 것이다. 여러 가지 영화적 장치를 통해 전체적으로 연대기적 시간 흐름이 비교적 자연스럽고 필연적인 것으로 보이도록 구성함으로써, 고전적 서사 영화들은 영화가 제공하는 서사에서 관객들이 크게 벗어나지 못하도록 만들고 있다고 말할 수 있다.

그러나 이러한 고전적 영화의 시간성 표현 방식의 전통은 1950년대 말부터 서서히 등장하기 시작하는 몇 편의 영화들에 의해서 깨어지기 시작한다. 예를 들어, 잉마르 베리만(Ingmar Bergman)의 <산딸기(Wild Strawberries)>(1957)나, 페데리코 펠리니(Federico Fellini)의 <8 1/2>(1963) 등과 같은 영화는 시간의 왜곡을 관객에게 알려주는 어떠한 장치도 없이 과거와 현재의 순서를 자유롭게 배치하고 있다. 물론, 이들 영화에서도 과거와 현재를 다루는 시각적(optical) 표현 방법을 달리하거나, 바람 소리, 음악 등과 같은 숨겨진 기호들을 통해서 시간의 흐름이 왜곡되고 있음을 알려주고 있기는 하지만, 결코 고전적 영화에서와 같이 기억의 회상을 지시하는 언어적 표현이나 관습화된 영상 기법을 사용하지는 않고 있다. 이러한 영화적 표현들 때문에 관객은 자연스럽게 흐르는 시간 순서와 왜곡된 시간을 구별해 내는데 어려움을 겪게 된다. 이러한 표현들은 영화가 구성하고 있는 서사 그 자체까지도 전복시킬 수 있는데, 헨더슨은 이러한 영화들을 고전적 서사 영화와 구별되는 현대 영화(modern cinema)라고 지칭한다(Henderson, 1983, p. 58).

현대 영화들은 이와 같은 시간적 순서와 관련된 표현뿐만 아니라, 시간적 지속의 표현에 있어서도 고전적 영화의 표현 방식과 많은 차이를 갖는다. 예를 들어, 고다르(Jean-Luc Godard)의 <내 멋대로 해라(A Bout de Souffle)>(1959)에서 나타난 유명한 점프 컷은 고전적 영화에서의 숏 간격 배열과는 전혀 다른 특성을 보이고 있다. 이와 같은 표현 방식이 오늘날의 관객들에게는 별로 특이할 것도 없겠지만, 당시로서는 고전 영화에 비해서

과도한 “생략(ellipsis)”이 사용된 이상한 시간성 표현이었던 것이다. 또한, 고다르나 로셀리니(Roberto Rossellini)의 영화들에서 볼 수 있는 극단적 롱테이크(long-take)와 생략이 함께 사용되는 장면 구성 역시, 고전 영화에서는 찾아 볼 수 없는 현대 영화의 주요한 표현 방식이었다. 하지만, 이러한 현대 영화가 고전적 서사 영화의 시간성 표현 방식을 완전히 대체하지는 못했다. 아니 오히려 오늘날 주류 영화의 시간성 표현 방식은 고전적 서사 영화의 그것에 더 가깝다. 그럼에도 불구하고 중요한 사실은, 오늘날의 주류 서사 영화 시장의 바깥에서 생산된 새로운 현대 영화의 시간성 표현들이 주류 영화의 표현에 영향을 미치고 있다는 것이다. 즉, 현대 영화의 등장 초기에는 주로 영화적 실험이나 철학적 주제를 다루기 위해 사용되었던 혁신적인 시간성 표현들이 관객에게 점차 익숙해지면서 주류 영화의 표현으로 편입되고, 관객의 사유에 또 다른 충격을 가하는 새로운 영화적 표현들은 주류 영화의 바깥에서 다시 재생산된다는 것이다. 예를 들어, 관객에게 신선한 충격을 주었다고 평가되는 왕카웨이(王家衛)의 일련의 영화, 즉 스텝프린팅 기법으로 시간의 흐름과 지속을 의도적으로 왜곡하고 있는 <열혈남아(熱血男兒)>(1988), <중경삼림(重慶森林)>(1994)이나 등장 인물의 주관적 회상 장면을 통해 서로 다른 시간을 표현하고 있는 <동사서독(東邪西毒)>(1994)의 시간 표현들이 한국 관객들에게 점차 익숙해진 이후, 김성수의 <비트>(1997)나 <무사>(2001)와 같은 한국의 주류 서사 영화에서 이러한 시간 표현 방식이 유사하게 표현되기도 했었던 것이다. 한편, 최근에도 주류 영화의 바깥에서는 여전히 새로운 시간성 표현 방식들이 지속적으로 재생산되고 있는데, 예를 들어 피터 그리너웨이(Peter Greenaway)의 <털스 루퍼의 여향 가방: 모압 이야기(Tulse Luper Suitcases: The Moab Story)>(2003)에서는 마치 인터넷의 팝업 창과 같은 여러 개의 화면을 한 스크린에 한꺼번에 나타나게 함으로써, 여러 개의 서사 시간이 동시에 존재하게 만든다. 이러한 시간성 표현이 관객에게 스토리를 거의 파악하지 못할 정도의 충격을 가하는 것이라고 말할 수도 있겠지만, 이와 같은 표현 역시 가까운 장래에 다시 익숙한 형태로 주류 영화에

편입될지도 모를 일이다. 리안(李安) 감독의 <헐크(Hulk)>(2003)의 일부 장면에서 화면 분할을 통해 여러 개의 서사 시간을 동시적으로 진행되게 만드는 표현 방식이 사용되고 있다. 물론 이는 피터 그리너웨이의 영화보다는 크게 완화된 형태겠지만, 주류 영화에 도입된 새로운 시간성 표현의 한 예로도 볼 수 있을 것이다. 이러한 맥락에서 본다면 결국 현대 영화(modern cinema)라는 개념은 특정한 영화사적 맥락에서 도출된 것이라기 보다는, 어느 시대이건 간에 관객에게 익숙한 영화적 표현 방식과 다른 것을 의미하는 상대적 개념이라고도 볼 수 있다. 이러한 현대 영화에서 끊임없이 등장하고 있는 새로운 시간성 표현들은 단지 영화가 말하고자 하는 내용을 전달하는 형식에 그치는 것이 아니라, 그 표현을 통해서 또 다른 의미와 이야기를 생산하는 역할을 하게 된다.

지금까지 영화에서의 시간성 표현을 다루는 주된 이론적 입장은 서사 이론(narratology)이었다. 그러나 서사 이론은, 주로 고전적 서사 영화를 중심으로 하여 시간성 표현을 통해 서사가 드러나는 과정에 주로 관심을 기울이고 있었다. 영화의 시간성 표현에 대한 서사 이론의 한계를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

2) 영화의 시간성 표현에 대한 서사 이론의 한계

서사 이론에서는 영화와 소설의 시간성에서 나타나는 서사의 시간성을 “이야기(story)”와 “담론(discourse)”의 두 층위에서 서로 다르게 드러나는 것으로 파악하고 있다. 스토리 층위에서는 사건들이 엄격하게 직선적이고 선형적인 순서로 발생하는 것으로 여겨지는 반면, 담론의 층위에서는 이러한 선형성을 벗어나 사건간의 역행(analepses; flash-back), 병행(parallel), 반복(iterativity), 생략(ellipsis), 가속(prolepses; flash-forward), 정지(pause) 등과 같은 다양한 변형된 시간 흐름이 제시될 수 있다(Stam, Burgoyne, & Lewis, 1992, p. 223). 하지만, 담론의 층위에서 다양하게 드러나는 이와 같은 시간성은 주로 이야기를 드러내는 보조적 장치로 다루어지는데, 이는

영화의 시간성 표현과 관련된 서사 이론의 가장 큰 한계라 말할 수 있다. 다시 말해, 시간적 범주들은 자연적 시간 흐름을 충실히 따르고 있는 스토리를 보다 효과적으로 드러내기 위한 “내용의 형식”에 불과하다는 것이다. 이처럼 영화의 내러티브 구조만을 강조하는 서사 이론을 통해서, 현대 영화의 새롭고 독창적인 시간성 표현이 지닌 미학적 가능성을 발견하지 못하며, 기존의 상투적인 가치관과 이데올로기로부터 벗어나지 못하는 것이다.

서사 이론의 또 다른 한계는, 영화에 대한 서사 이론으로는 독립적인 “표현의 형식”을 분리하기 힘들다는 것이다. 이것은 영화를 구성하고 있는 최소 단위를 추출하기가 어렵다는 것을 의미한다. 즉, 서사 이론에서는 영화의 내용과 표현의 구분한 다음 “영화 내용의 기본 단위” 및 “영화 표현의 기본 단위”를 중심으로 논의를 진행하는 것이 아니라, 주로 내용과 표현이 뭉뚱그려진 특정한 “사건”, 혹은 “이야기 뭉치”를 기본 단위로 분석을 진행할 수밖에 없다는 것이다. 즈네뜨(Gennete, 1972)에 의해 체계화된 서사적 시간 흐름의 세 가지 범주, 즉 지속(duration), 시간적 순서(order), 빈도(frequency) 별로 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 우선 지속의 범주에서는 영화에서 표현되는 시간인 서사 시간(Narration Time : NT)과 사건의 자연적인 시간인 스토리 시간(Story Time : ST) 사이의 비율적 관계를 통해 특정한 사건들 “내부”의 시간적 흐름이 논의된다. 한편, 순서 범주에서는 특정한 이야기 뭉치 혹은 사건들 “사이”의 시간적 흐름을 논의하고 있으며, 일정한 시간적 흐름을 몇 번 보여주는지에 관한 빈도의 범주에서는 진행되는 사건의 흐름과는 별도로 반복되거나 되풀이되고 있는 또 다른 시간 흐름, 즉 특정한 사건들 “외부”의 시간적 흐름을 논의하고 있다는 특징이 있다. 결국, 서사 이론에서의 시간성과 관련된 논의들은 주로 특정 사건 “내부”의 시간적 흐름(지속 범주)과 특정한 사건들 “사이”의 시간적 흐름(순서 범주), 그리고 특정 사건들 “외부”에서의 시간적 흐름(빈도 범주) 등과 같이 특정한 사건 혹은 이야기 뭉치를 단위로 하는 시간적 흐름에 주된 초점을 두고 있다고 말할 수 있다. 이와 같은 논의가 영화의 서사 구조의 내용을

분석하고 해석하는 데 있어서는 적합할 수 있지만, 동영상 제작의 측면에서 영화적 표현을 구성하는 기호 생산 과정을 설명하는 데 있어서는 그리 적합하지 못하다.

3) 영화의 시간성 표현에 대한 대안적 논의로서의 들뢰즈 영화 철학

들뢰즈는 그의 유명한 박사학위 논문인 『차이와 반복』(1968)에서부터 철학적 표현의 새로운 수단으로서의 영화에 대한 깊은 관심을 보이고 있는데 (Deleuze, 1968, p. 4), 이는 단순히 영화로부터 철학의 대상이나 표현 방식을 차용하는 것을 의미하는 것이 아니라 영화 그 자체를 통해서 새로운 철학적 사유를 촉발시키고자 하는 것이었다(박성수, 1998, 15쪽). 즉, 들뢰즈에게 있어서 영화는 철학의 대상이 아니라, 그 자체가 사유의 한 방법이었던 것이다. 따라서 영화와 관련된 들뢰즈의 논의는 영화 이론(film theory)이 아닌 영화 철학(philosophy of cinema)으로 구별되고 있다.

영화에 대한 들뢰즈의 입장은 베르그송(Henri Bergson)의 “시간”에 대한 철학적 사유에 크게 영감을 받은 것이었다. 영화에 대한 들뢰즈의 철학적 입장을 정리하고 있는 보그(Bogue, 2003, p. 12)에 따르면, 베르그송의 철학에서 가장 중요한 것은 “시간은 실재(time is real)”라는 것이며, 이와 같은 베르그송의 철학이 들뢰즈에게 미친 영향력은 그의 철학적 탐구의 초기에서 속하는 1956년경의 『베르그송에게 있어 차이의 개념(La conception de la différence chez Bergson)』이라는 논문에서부터 나타나고 있었다고 한다. 이러한 영향력은 이후 『베르그송주의(Bergsonism)』(1966)를 거쳐 본 논문에서 주로 다루어지고 있는 『영화 1: 운동-이미지(Cinema I: L'Image-movement)』(1983), 『영화 2: 시간-이미지(Cinema II: L'Image-Temp)』(1985)에까지 이어지고 있다. 들뢰즈는 특히 베르그송의 “지속(durée; duration)”이라는 개념에 주의를 기울이고 있는데, 이 개념은 정지된 단편들을 무한하게 모은다고 하더라도 움직임은 항상 그 “사이”에서 발생하게 된다고 하는 움직임과

시간의 관련성에 대한 주요한 철학적 사유와 직접적으로 연관된 것이다. 이것은 앞서 언급한 서사 이론의 지속 개념과는 차이가 있는 것으로, 들뢰즈 철학의 핵심적인 전제에 속하는 것이다.

즉, 들뢰즈에게 있어서 무엇인가의 사이·중간·틈이라는 것은 결코 채워질 수 없는 무한한 것이다(박성수, 2004, 42쪽). 이와 같은 무한한 틈에 대한 들뢰즈의 사유는 베르그송의 이미지 존재론과도 밀접하게 연관이 되어 있다. 베르그송에게 있어 이미지라는 개념은 의식도 사물도 아니면서, 의식과 사물 둘 모두에 선행하는 것이라고 할 수 있다. 다시 말해 주체와 객체 사이에 놓여져 있으면서 객체보다는 덜 존재하는 듯 하고, 주체 또는 의식보다는 더 존재하는 듯한 중간적인 성격을 지닌 것을 이미지라고 할 수 있는데, 들뢰즈에 따르면 이러한 이미지들은 실체에 앞서 존재하면서 주체와 객체, 실체와 관념 등의 이원론적 구분을 거부하는 “내재성의 평면(plane of immanence)”(Deleuze, 1983, pp. 58~59)을 구성하게 된다는 것이다. 말하자면, 들뢰즈의 “영화를 통한 철학”은, 본질적으로는 이러한 “시간” 및 내재성의 평면으로서의 “이미지”에 대한 철학적 사유와 밀접하게 연결되어 있다고 말할 수 있다.

들뢰즈의 영화 철학은 이와 같은 성격을 지닌 영화의 이미지에 대한 논의에서부터 시작되는데(Deleuze, 1983), 이때 가장 중요하게 다루어지는 것은 그러한 이미지 배치와 구성의 가장 최소 단위와 관련된 논의이다. 이는 앞서 언급한 서사 이론이 놓치고 있는 부분임과 동시에, 영화를 언어학적인 맥락에서 살펴봄으로서 영화를 통한 현실의 재현 가능성에 대해 치열하게 논의하고 있는 전통적인 영화 기호학 영역에서 논쟁적으로 다루어져 왔던 부분이다. 이 논의는 영화의 이미지가 어떻게 존재하고 있는지를 밝히는 데 가장 근본이 되는 지층(strates)을 밝히는 작업이라 할 수 있다. 한편 실용적 측면에서 이 논의는 영화의 제작 과정에서 시간성 표현을 위해서 실질적으로 영화 이미지 기호를 다루는 방식을 설명해 줄 수 있을 것이며, 또한 본 논문에서 논의하고 있는 영화 시간성 표현의 기호 생산 모델을 구성하는 데 필요한 기호학적 최소 단위를 제공할 수 있을 것이다.

또한 들뢰즈가 영화의 내러티브 구조가 아니라, “표현의 형식”에 초점을 맞추고 있다는 점에서 서사 이론의 한계에 대한 대안적 논의가 될 수 있다. 들뢰즈는 이탈리아의 네오-리얼리즘(Neo-Realism), 프랑스의 누벨 바그(Nouvelle Vague), 미국 영화의 뉴 웨이브(New Wave) 등과 같은 중요한 영화사적 변화⁴⁾를 지적하면서 고전적 영화와는 다른 현대 영화의 혁신적 변화를 언급한다(Deleuze, 1983, p. 371). 현대 영화에서 등장하고 있는 새로운 시간적 표현 방식의 변화와 관련하여, 들뢰즈는 이것이 단순히 영화적 표현 방식의 변화가 아니라 영화가 다루고 있는 주제의 변화나 더 근원적으로는 영화가 등장하는 시기의 사회적·경제적·정치적·도덕적 변화에 기인하는 것으로 파악한다(Deleuze, 1983, p. 371). 즉, 세계 대전을 거치면서 변화한 세계와 가치에 따라 새로운 영화적 기호가 필요하게 되고, 전후 미국 영화라고 간주 할 수 있을 새로운 종류의 이미지가 할리우드의 “외부”에서 태어났다는 것이다. 이러한 새로운 영화 이미지의 특성을 들뢰즈는 다섯 가지의 외면적인 특성으로 정리하고 있는데(Deleuze, 1983, p. 371), (1) 중심적이 아닌 분산적인 상황, (2) 의도적으로 약한 관계들, (3) 방랑-형식, (4) 상투성(cliché)들의 의식화, (5) 음모의 고발이 그것이다. 들뢰즈의 입장에 따르면, 이러한 새로운 영화 이미지들은 기존의 고전적 서사 영화와는 다른 새로운 시간성의 표현을 추구하고 있으며, 그를 통한 “새로운 시간”에 대한 철학적 사유를 가능하게 했다는 것이다.

새로운 시간성의 표현에 대한 이와 같은 철학적 사유는 들뢰즈에게 있어

4) 그러나, 실제로 들뢰즈는 고전 영화와 현대 영화를 구체적인 역사적 증거나 논거를 통해 구분하고 있지는 않다. 물론, 들뢰즈의 「영화 1·2」가 영화사의 순서에 따라 서술되고 있기는 하지만, 들뢰즈는 자신의 이론과 특정한 영화들을 직접 대조하는 대신, 특정 영화에 대한 비평가의 분석 중에서 적합한 것을 취합하여 자신의 이미지 분류 안에서 일반화시키는 방법을 취하고 있는 것이다. 박성수는 이와 같은 들뢰즈의 논의 방식 때문에 영화의 역사적 전개가 그의 이론 안으로 반영되는 일은 거의 불가능하다고 밝히고 있다. 들뢰즈의 관심 영역은 영화 이미지의 구분과 그것의 세분 분류 및 이론화 일 뿐 영화사의 서술이 아니기 때문이라는 것이다 (박성수, 1996, 73쪽)

가장 중요한 미학적이자 정치적 프로젝트이다. 새로움을 사유한다는 것은 사유되지 않은 영역, 기존의 전통적 철학적 논의가 언제나 주변적인 것으로 밀어놓았던 문제들을 다시 부각시키고 그 영역의 사유 방식을 찾아내는 것을 의미한다(박성수, 2004, 83쪽). 들뢰즈에 따르면 현대는 전통적 철학들이 강조하던 사유의 확고한 중심이 사라지고, 시점에 따라 사유가 달라지는 급격한 변화의 시기이다. 새로운 변화를 포착할 수 있는 사상과 이론은 아직 출현되지 않았으며, 기존의 무기력한 사유 방식과 개념이 지속적으로 활용되어 시각적, 청각적, 개념적 상투성(cliché)이 전면화되고 그러한 상투성에서 벗어나기 위해 시도된 새로운 사유나 개념이 곧 다시 이전의 진부함으로 동화되어 버리고 마는 재영토화(territorialization)가 지속적으로 일어나고 있는 상황이다(Deleuze, 1980). 들뢰즈는 이러한 상투성에서 벗어날 수 있는 주요한 가능성을 새로운 이미지, 혹은 이미지의 새로운 배치에서 찾고자 한다. 들뢰즈가 이를 위해 탐색하고 있는 영역은 기존의 사유들이 강조하던 내러티브가 아니라 생성과 과정으로서의 화행(speech act)이며, 영화만이 독창적으로 가진 기술적이고 미학적인 “표현의 형식”이다. 들뢰즈는 “표현의 형식”에서 이와 같은 새로움의 모색이 가장 잘 수행될 수 있는 것으로 파악하고 있는 것이다.

요약하자면, 영화의 기호학적 최소 단위에 대한 논의, 그리고 현대 영화에서 시간성 표현의 형식에 대한 근원적인 관심 등을 고려했을 때, 영화에서 시간성 표현의 기호학적 과정을 설명하는 데 들뢰즈 영화 철학의 논의를 적용하는 것은 비교적 적절한 대안이 될 수 있을 것이다.

3. 시간성 표현의 기호학적 최소 단위로서의 운동·이미지

1) 영화의 최소 단위에 대한 기존 논의와 쟁점

기존의 영화 이론에서 영화 최소 단위에 대한 논의는 오랫동안 중요하게

다루어져 왔다. 이 논의의 출발점은 “영화는 언어인가” 하는 문제였다. 이 문제가 중요한 이유는, 영화가 현실과의 직접적인 유사성을 지니고 있는지, 그렇지 않으면 자의적이고 관습적인 기호 체계에 의존하고 있는지의 여부에 따라서 영화의 존재 의의가 결정되기 때문이었다. 이것은 다시 영화는 현실을 있는 그대로 반영하는가 그렇지 않은가의 문제와도 밀접하게 연결되어 있다고 할 수 있다. 지금까지 영화의 최소 단위와 관련되어 진행되었던 주요 논의들의 핵심적인 내용만을 중심으로 살펴보면 다음과 같다. 영화 기호학의 선구자인 메츠(Metz, 1968)는 영화가 체계적인 랑그 시스템을 결여하고 있다는 이유로 “랑그(langue) 없는 언어(language)”라고 주장한다. 메츠는 영화는 자연 언어의 ‘음소’와 같은 최소 단위를 지니지 않는다는 입장을 견지하는데, 말하자면, 영화에는 자연 언어가 지닌 이중 분절(double articulation)이 존재하지 않는다는 것이다(Metz, 1968, p. 61) 그 대신 영화의 기표에는 “표현의 질료(matter of expression)”가 존재하는데, 메츠는 이 표현의 질료에 이미지, 대사, 소음, 음악, 자막의 다섯 가지가 있는 것으로 보았다. 이와 같은 영화의 기표와 기의의 관계는 자의적이지 않고 대신 자연적 유사성에 의존하고 있으며 이것이 실제 세계의 일련의 단편들에 대한 기계적인 복제를 통해 이루어진다고 메츠는 주장한다(Metz, 1968, p. 108). 한편, 파졸리니(Pasolini, 1976, p. 542)는 영화가 랑그를 결여하고 있다는 점에서는 메츠에게 동의하지만, 메츠가 주장하는 것과는 달리 이중 분절을 지니고 있다는 입장을 취한다. 파졸리니는 “영화소(cineme)”라고 불리는 것을 자연 언어의 음소와 같은 최소 단위로 파악하는데, 이러한 영화소들은, 대상, 행위, 사건들과 같이 영화상에 복제되어도 변화하지 않는 것들이라고 말할 수 있다. 파졸리니에 따르면 이것은 그 자체의 의미를 지니고 있는데, 이러한 영화소의 의미는 관습적이기보다는 실제와의 자연적 유사성을 지니고 있다는 점에서는 메츠와 입장을 같이하고 있다. 이러한 영화소는 프레임으로 결합되는데, 이것은 자연 언어의 형태소에 해당하는 것이다. 영화는 이와 같이 실제 세계로부터 영화소를 선택하여 프레임으로 조합하는 이중 분절의 과정을 통해서 현실을 표현하기 때문에, 영화와 현실 사이의 차이는 전혀 존재하

지 않는다고 파졸리니는 주장한다(Pasolini, 1976, pp. 542~548). 그러나, 자연 언어의 최소 단위인 음소는 그 자체로서는 아무런 의미가 없고 오직 조합 속에서만 의미를 지닌다. 다시 말해 자연 언어의 “음소”는 파졸리니의 “영화소”와는 큰 차이를 지닌다는 것이다. 이는 에코(Eco, 1979, p. 200)가 지적한 것으로, 에코는 이와 함께, 영화 속에 표현되는 현실은 실재 세계의 현실 그 자체가 결코 아니며 대신 관습화된 문화적 약호를 통해서 기의로 해석되는 기표일 뿐이라고 주장한다(Lapsley & Westlake, 1988, p. 68). 이는 파졸리니와 메츠의 입장을 동시에 비판하고 있는 측면이라 할 수 있다. 즉, 영화 이미지는 실제 세계와의 유사성에 의존하여 실제 세계의 일련의 단편들이 기계적으로 복제되는 것이 아니라, 문화적 약호의 잠재적인 작용에 의해서 유사성이 생산되는 것이라는 주장이다(Eco, 1979, p. 200). 다시 말해 우리가 하나의 도상적 기호와 그 대상을 유사한 것으로 인식하는 것은 우리가 문화적 훈련에 따라 유사한 특성을 선택하기 때문이라는 것이다. 즉, 유사성의 인상이란 역사적으로 교육받는 것이며, 문화적으로 약호화(coding)된다고 에코는 주장한다(Eco, 1979, p. 200). 영화의 최소 단위와 그 의미 형성의 기호학적 과정에 대한 이러한 에코의 입장은 영화에 분절 자체가 존재하지 않는다는 메츠의 입장이나, 이중 분절이 존재한다는 파졸리니의 입장과는 달리 퍼스(Peirce)적인 삼중 분절(triple articulation)을 주장하는 것으로 요약할 수 있다. 이러한 분절 과정을 설명하는 데 있어서, 에코는 정지된 영상과 움직이는 영상을 구분한다. 우선 정지된 영상에서, 자연 언어를 “최소 의미의 단위”인 형태소로 분리하는 일차적 차원의 분절은, 그 자체로 인지 가능하고 의미를 지니고 있는 도상적 의미소(iconic seme; 빌딩 벽에 매달린 스파이더맨)의 분리를 통해 발생할 수 있다. 또, 이와 같은 도상적 의미소들은 더욱 작은 도상적 기호(iconic sign; 거미줄 모양이 새겨진 옷)로 분리가 될 수 있는데, 이것은 자연언어에서와 같은 음소적 차원의 분리가 아니라 각 의미소가 속한 맥락에서만 의미를 지닐 수 있는 그래픽 연속체의 일부분이다. 마지막으로 이러한 도상적 기호는 전혀 의미를 지니지 않으며 변별적이고 대립적인 조건 속에서만 규정되는 앵글, 곡선, 질감, 빛·그림자

등의 도상 형태(iconic figure)로 분리될 수 있는데, 이는 자연언어의 음소와 유사하지만 이것은 음소와는 달리 지속적인 교차를 거치면서 어떤 지점에서는 새로운 도상적 기호를 생산해 낼 수 있다는 점에서 의미 구성 과정의 핵심적인 요소이다(Eco, 1976, pp. 590~607). 예코가 인간에게 영화 프레임 내부의 구성물들이 인지되어 가는 과정을 강조하면서 영상의 최소 단위로서의 의미소에 대해 설명하고 있다는 점에서는 이전의 논의에 비해 보다 입체적이다. 한편, 예코는 이와 같은 주로 정지된 영상(photogram)에 대한 공시적 차원(synchrony)의 논의를 넘어, 움직이는 영상에 나타나는 행위 및 사건들의 동적인 차원을 구조화하는 또 다른 삼중 분절을 설명하고 있다. 이는 영화에 대한 동시적 차원의 논의라 할 수 있는데, 우선 정지된 영상의 도상 형태들은 움직임이 표현되는 영화에서는 그 자체로는 의미를 가지지 않는 “운동 형태(kinesic figure)”라고 할 수 있다. 예코는 이러한 운동 형태들이 서로 결합하여 운동 기호(kinesic sign)가 되고, 운동 기호는 다시 자체로 인지 가능하고 의미를 지니고 있는 운동 의미소(kinemorphs; kinesic seme)로 구성된다고 설명한다.

정지된 영상에서의 “도상적 의미소-도상기호-도상 형태”의 삼중 분절과 움직이는 영상에서의 “운동 의미소-운동 기호-운동 형태”의 삼중 분절을 분리하여 설명하고 있는 이와 같은 예코의 논의는, 기존의 소쉬르 계열의 영화 기호학을 본격적으로 넘어서고 있다는 데서 큰 의미를 찾을 수 있다. 다시 말해, 영화는 본질적으로 시간의 예술(Metz, 1968, p. 18)인데 비해 소쉬르 계열의 영화 기호학이 암묵적으로 시도하고 있었던 것은 움직이는 영화에서 움직이지 않는 최소 단위를 분리해 내는 구조주의적 분석이었다는 것이다. 이에 따라 메츠와 파졸리니 등의 소쉬르 언어학적 영화 기호학은 영화 이미지의 계속적으로 변모하는 이질성(heterogeneities)을 규범적 형태의 안정된 체계로 환원시키려는 추상적 객관주의(abstract objectivism)⁵⁾(Stam et al.,

5) 이 용어는 미하일 바흐친의 필명으로 알려진 발렌틴 볼로시노프(Valentin Volosinov)가 『말시즘과 언어철학(Marxism and the Philosophy of Language)』에서 공시적이며 자의적인 성격을 지닌 랑그에 연구의 초점을 두는 소쉬르 학파를 비

1992, p. 26)라고 비판할 수 있을 것이다. 영화의 최소 단위에 대한 들뢰즈의 입장은 소쉬르 계열의 영화 기호학에 대한 에코의 비판적 입장보다 한 발 더 나아간다.

2) 영화 최소 단위로서의 운동-이미지

들뢰즈는 에코의 “운동 의미소-운동 기호-운동 형태”라는 삼중 분절의 시각과 유사하게, 영화 그 자체의 동적-시간적 특성에 가장 먼저 주목한다. 그러나, 들뢰즈는 에코와 달리 움직일 수 없는 이미지의 단편들을 통해서 운동을 재구성하는 것이 불가능하다고 주장한다(Deleuze, 1983, p. 24). 즉, 정지된 두 순간들, 움직일 수 없는 이미지의 단편을 무한대로 모을 수 있지만, 운동은 항상 그 사이에서 일어난다는 것이다. 다시 말해 시간을 무한히 분할시킨다고 하더라도, 운동은 항상 지속(durée)속에서 발생한다는 것이다.⁶⁾ 이는 앞서 언급한 들뢰즈 철학의 핵심적인 전제인 “내재성의 평면(plane of immanence)”으로서의 이미지 개념과도 밀접하게 연관되어 있는 것인데, 들뢰즈는 무언가의 사이·중간·틈은 결코 채워질 수 없는 무한한 것이며 구분이 불가능한 것으로 사유하고 있는 것이다.

이와 같은 구분 불가능성은 들뢰즈에게 있어 존재론적인 근원을 탐색하기 위한 가장 중요한 전제라고 할 수 있는데, 들뢰즈는 영화가 구분 불가능성을 더 많이 내포하고 있다는 점에서 자신의 몸에 귀속되어 지각을 수행할 수밖에 없는 인간의 지각보다 우월한 것으로 파악한다(박성수, 2004, 52~61쪽). 이러한 관점은 영화에서의 시점(viewpoint)에 대한 논의에서 보다 구체적으로 드러나고 있다. 인간에게 있어 시점은 언제나 주관적 시점, 화법으

판하기 위해 명명한 것이다. 바흐친은 언어 연구의 초점은 특정 상황에 한정되고 상황에 따라 변화하는 뼈물에 맞춰져야 한다고 주장한다(Cobley & Jansz, 1997, p. 42).

6) 이러한 논의는 아킬레스와 거북이의 경쟁, 날아가는 화살의 움직임을 다루었던 제논(Xenon)의 오래된 이야기에서도 등장한다.

로 말하자면 나의 “몸”을 통해서만 이루어질 수 있는 직접화법이다. 그러나 일반적인 서사물에서는 이와 같은 직접화법 이외에 등장인물의 외부에 있는 관찰자의 몸을 통한 간접화법이 등장한다. 이를 시점으로 말하자면 주관적 시점은 1인칭 직접화법에 해당하고 객관적 시점은 3인칭 간접화법에 각각 대응될 수 있다. 중요한 사실은 영화에서 이와 같은 시점이 카메라 움직임이나 편집 과정을 통해 종종 혼재되어 나타나고 있다는 것인데, 파졸리니는 바흐친이 소설에서 화법의 혼재를 나타내기 위해 사용한 자유간접화법(*free indirect subject*)이라는 용어를 영화에서 시점의 혼재를 나타내기 위해 사용했다(Pasolini, 1976). 들뢰즈는 이와 같은 자유간접화법을 영화에서 주체와 객체의 명확한 구분이 불가능한 연속체, 다시 말해 “무한한 틈”이 등장하는 상황으로 파악한다.

(자유 간접 화법은) 주체와 객체가 순수한 형태로 넘어 가는 상황이다. 순수한 형태는 그 자신을 내용의 자동적인 시점으로 배치한다. 우리는 더 이상 주관적 이미지와 객관적 이미지에 직면할 수 없다. 우리는 그것을 변형시킨 지각-이미지 (*perception-image*)와 카메라-의식(*camera-consciousness*) 간의 상관 관계에 붙잡혀 있게 된다.(Deleuze, 1983, p. 74)

예를 들어 제임스 카메론(James Cameron)의 영화 <타이타닉(Titanic)>(1998)의 마지막 장면은 여주인공 로즈(케이트 윈슬렛 Kate Winslet)가 늘어서 있는 사람들 사이를 걸어 남자 주인공 잭(레오나르도 디카프리오(Leonardo DiCaprio)의 손을 잡는 장면이다. 이 장면의 카메라 움직임은 로즈의 주관적 시점으로 시작되어 다시 그 시점 안에 로즈가 등장하는 객관적 시점으로 변화한다. 다시 말해 하나의 쏫 안에 주관적 시점과 객관적 시점이 혼재하고 있는 것이다. 이 경우 우리는 어디부터가 직접 화법이 주관적 시점인지 또 어디부터가 간접화법인 객관적 시점인지 구분하기 어렵다. 무엇인가가 어딘가에서 바뀌었지만, 그러한 변화 지점을 찾아내는 것은 불가능하다는 것이다. 이러한 구분 불가능성은 존재론적으로 보다 근원적인 내재성의 평면을

드러내는 것으로 들뢰즈는 파악한다. 이와 같이, 구분 불가능성에서 존재론적인 근원을 탐색하고자 열망했던 들뢰즈에게 영화는 인간의 지각에 상응하는, 어떤 측면에서는 인간의 지각을 보다 우월한 철학적 대상이 될 수 있는 것이다.

이와 같은 구분 불가능성의 입장에서 들뢰즈는 영화 구성의 최소 단위를 탐색하고 있다. 즉, 들뢰즈는 베르그송의 『창조적 진화(Creative Evolution)』에서 언급된 영화적 환상(la illusion cinématographique)을 언급하면서, 영화에서는 ‘이미지(image)’라고 불리는 즉각적인 단편들(coupes)과 더불어 잇달아 지나가게 되는 비인격적이고 단일하며 추상적이고 지각할 수 없는 운동(movement) 혹은 시간(time)이라는 상보적인 구성물이 동시에 작용하고 있다고 말한다.

영화는 우리에게 운동이 부가된 이미지를 주는 대신, 즉각적인 운동-이미지를 준다. 영화가 주는 것은 단편이지만, 그것은 동적인 단편이지 ‘부동적 단편 + 추상적 운동’이 아닌 것이다.(Deleuze, 1983, p. 12)

이러한 맥락에서, 영화의 서사, 영화의 기호를 분석하는 데 있어 가장 최소의 단위를 움직이지 않는 영화소(Cinémé), 혹은 프레임에서 찾아내는 파졸리니(Pasolini)의 주장은 불필요할 정도로 과도하게 언어와의 비교를 강조하고 있다고 지적한다(Deleuze, 1983, p. 30). 또한 움직이지 않는 영상과 움직이는 영상을 구분하여 두 개의 삼중 분절을 논의하고 있는 에코의 입장 역시 이러한 맥락에서 들뢰즈와의 차별점을 갖는다. 결국, 영화는 “움직이지 않는 단편의 재구성”이 아니라, 구분 불가능한 시간적 지속이라는 동적인 단편의 재구성이라는 것이 들뢰즈의 입장이다.

영화란... 연속성의 인상을 부여하기 위해 선택한 등간격의 순간들에 의거해서 운동을 재생산하는 체계이다. 영화는 우리에게 어떤 단일한 순간에 기술되는 형상이 아닌 형상을 기술하는 운동의 연속성을 보여준다.(Deleuze, 1983, pp. 16~17)

이러한 들뢰즈의 입장에 동의한다면, 영화의 최소 단위는 움직이지 않는 즉각적인 단편들(coupees)과 관련된 영화소도 아니며, 에코가 두 번의 삼중 분절을 통해 분리해낸 도상 형태나 동작 형태도 아니다. 그 대신, 이미지의 운동이 관객에게 즉각적으로 지각되는 시간적 흐름의 동적인 단편이 재구성된 것이라고 할 수 있다는 것이다. 들뢰즈는 이를 “운동-이미지”로 개념화하고 있으며, 이것을 영화의 최소 단위로 파악한다.

그리하여 우리는 (베르그송의) 『물질과 기억』 제1장의 그 심오한 논제를 이해할 수 있게 된다. 1) 즉각적인 이미지들, 즉 운동의 부동적인 단편들만 존재하는 것이 아니다. 2) 시간적 지속의 동적인 단편들인 ‘운동-이미지’들이 있다. 3) 마지막으로 운동 말고도 그 너머에는 시간-이미지, 즉, 지속-이미지와 변화-이미지, 관계-이미지, 부파-이미지 등등이 있다.(Deleuze, 1985, p. 27)

이와 같이 들뢰즈는 이러한 운동-이미지에 대한 철학적 사유에서 출발하여, 운동 이미지 너머에 있는 여러 이미지들을 탐구하고 있다. 본 논문에서는 이와 같은 들뢰즈의 입장을 중심으로 “운동-이미지”를 영화의 최소 단위로 전제하였다. 연구자는 이러한 최소 단위로서의 운동-이미지가 영화의 시간성을 표현하게 되는 과정으로 기호학적 모델로 구성해 보고자 하였다. 이것은 달리 말해 들뢰즈가 말한 운동-이미지의 너머에 있는 것들 중에서 시간성과 관련된 이미지가 구성되어 가는 기호학적 과정을 탐색해 보는 것이라고 말할 수도 있을 것이다.

본 논문에서 최소 단위로서의 운동-이미지가 영화의 시간성을 표현하게 되는 기호학적 과정을 파악하는 데 있어서 주된 모델로 다루고 있는 것은 퍼스 기호학의 기호 생산 과정 모델이다. 들뢰즈의 논의는 스스로 인정하고 있는 것(Deleuze, 1983, p. 7)처럼 퍼스(Peirce)의 기호 생산 과정에 대한 논의와 긴밀한 연관성을 가지고 있다. 지금까지 들뢰즈의 영화 철학과 퍼스 기호학과의 관련성에 대한 기존 연구들은, 들뢰즈가 논의하고 있는 영화 이미지의 분류가 퍼스의 기호 분류와 어떤 관련을 가지고 있는지(Bogue,

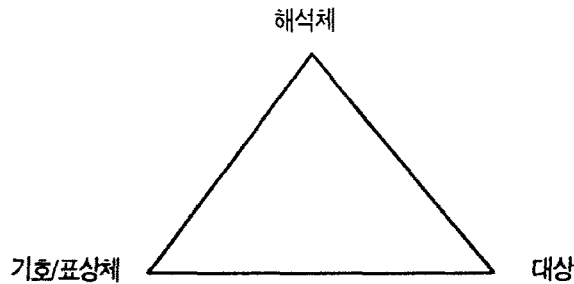
2003, pp. 65~105)에 대한 것이거나, 혹은 퍼스 기호학적으로 분류된 영화 이미지들이 실제 영화에서 어떻게 나타나고 있는지(Marks, 2000; Restivo, 2000)와 관련된 것이 상대적으로 많았다. 그러나, 들뢰즈는 영화 이미지 기호의 퍼스 기호학적인 분류뿐만 아니라, 그러한 기호들간의 관련성에 따른 기호화 과정을 논의하는 데 있어서도 퍼스에게 많은 부분을 기대고 있는 것으로 연구자는 판단했다. 따라서 본 논문에서는 기존 연구들이 다루었던 영화 이미지의 퍼스 기호학적 분류보다는, 기호학적 최소 단위로서의 운동-이미지가 어떠한 기호화 과정을 거쳐 시간성을 표현하게 되는지에 보다 더 초점을 맞추고 있다. 우선, 퍼스의 기호 모델의 구성 요소 및 기호화 과정에 대해 간략하게 살펴보자.

3) 퍼스 기호 모델의 구성 요소 및 기호화 과정

퍼스에 따르면, 기호와 그 구성 요소들은 다음과 같이 정의된다.

기호 혹은 표상이란 어떤 사람에게 어떤 견해나 자격 안에서 어떤 것을 나타내는 어떤 것이다. 이것은 어떤 누구를 지향하고 있다. 이것은 어떤 사람의 의식에서 등가적인 기호를, 혹은 필경 좀더 발전된 기호를 발생시킨다. 이것이 생산해 낸 기호를 나는 기호의 해석체라고 부른다. 이 해석체는 그 무엇인가를, 즉 그 대상을 나타낸다.(Peirce, 1931~1935, 2, p. 228)

즉, 퍼스는 하나의 기호/표상체(Representamen)는 첫번째의 것이며, 이 표상체는 이것의 대상체(Object)라고 불리는 두번째의 것과 이것의 해석체(Interpretant)라고 불리는 세번째 항목과 연관되면서 진정한 삼원적 관계를 맺는 것으로 파악하고 있다. 그리고 이 해석체는 다시 자신의 대상체와 동일한 삼원적 관계를 맺는다(Peirce, 1931~1935, 2, p. 274). 다시 말해 다음의 그림과 같은 관계를 나타낸다는 것이다.



<그림 1> 피스 기호학의 삼원적 관계

피스 기호학은 기표와 기의의 자의적 관계를 기반으로 하는 소쉬르 기호학과는 달리, 각 구성 요소들간의 관계에서 역시 존재의 3원적 범주 양태를 기본 가설로 삼는다. 피스의 기호는 기호 그 자체가 아니라 일반적인 현상의 발현으로 작동하고 있다(Cobley & Jansz, 1997, p. 31). 이것은 각각 1차성(firstness), 2차성(secondness), 3차성(thirdness)이라 불리는데(김성도, 1998, p.13), 1차성은 다른 어떤 것과 상관없이 그 자체가 있는 바 그대로 존재하는 방식이고, 2차성은 제3자와 관계없이 두번째 항목과 관련하여 있는 바 그대로 존재하는 방식이며, 3차성은 두번째 항과 세번째 항을 관련지으면서 있는 바 그대로 존재하는 방식이다.

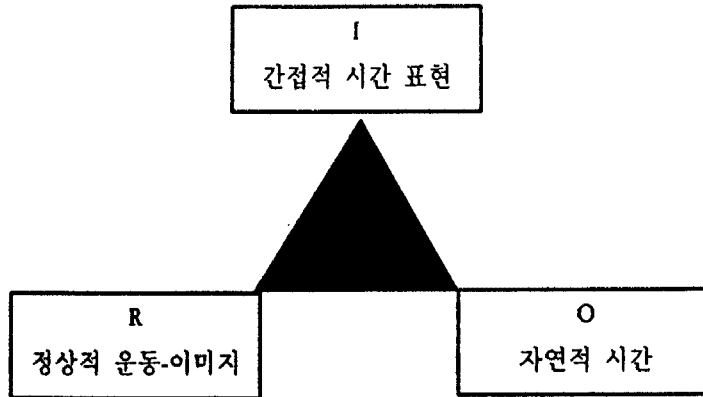
이와 같이 표상체-대상-해석체라는 삼원적 관계로 대표되는 피스의 기호 관계는 단순히 고정된 것이 아니라 무한한 기호화 과정(Semiosis)을 거치고 있기 때문에 기호의 역동적인 생산 과정을 설명하는 데보다 더 적절하다. 영화를 구성하는 기호를 두 번의 삼중 분절 과정을 통해 논의하고 있는 에코(Eco, 1976)의 논의는 이러한 연쇄적인 기호화 과정을 강조하고 있는 피스 기호학적인 입장에 가장 가깝게 접근하고 있는 영화 이론으로 볼 수 있을 것이다. 연구자는 앞서 논의했던 영화의 최소 단위로서의 운동-이미지가 어떠한 기호화 과정을 거쳐서 시간성을 표현하게 되는지에 대한 들뢰즈의 철학적 논의를 이와 같은 전형적인 피스-기호학적 삼중 모델로 재구성해 보았다.

4. 운동-이미지에서 출발한 영화 시간성 표현의 기호화 과정

연구자는 우선, 고전적 서사 이론에서 다루어졌던 바와 같이, 시간성이 “이야기”를 드러내는 서사적 장치로 기능하고 있는 기호학적 과정을 “이야기-서사”가 구성되는 과정으로 보고, 다른 한편으로 현대 영화에서 시간성 그 자체가 독립적인 “표현의 형식”으로 기능하고 있는 기호학적 과정을 “시간-이미지”가 구성되는 과정으로 보았다. 다음의 논의는 이러한 두 가지 구분에 따라, 기호의 삼원적 관계 및 기호화의 연쇄적인 과정을 통해 각각의 경우에 기호의 생산 과정이 어떠한 차이를 나타내고 있는지를 살펴본 것이다.

1) 정상적·비정상적 운동-이미지를 통한 시간의 표현

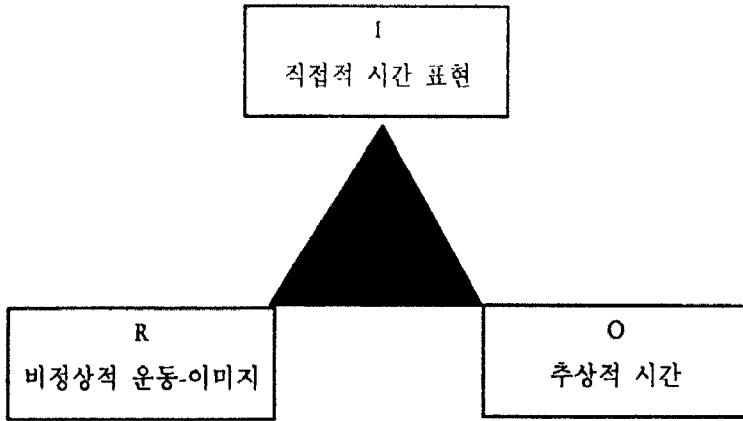
먼저 영화에서 표현되는 최소 단위로서의 운동-이미지는 크게 “정상적인 운동-이미지”와 “비정상적인 운동-이미지”로 구분할 수 있다(Deleuze, 1985, pp. 34~35). 이러한 두 종류의 운동-이미지는 각각 전혀 다른 방식으로 영화의 시간성을 표현한다. “정상적 운동-이미지”란, 우리의 현실의 운동과 극히 유사한 형태의 움직임이 영화에서 재현되고 있는 것을 말한다. 들뢰즈에 따르면(Deleuze, 1985, p. 36), 이때 정상성이 의미하는 것은 중심의 존재이다. 즉, 영화의 “정상적 운동-이미지”에는 회전 운동 자체의 중심, 힘의 균형 중심, 움직이는 물체의 중력 중심, 관찰의 중심 등이 존재하고 있다는 것이다. 이러한 “정상적 운동-이미지”는 시간을 간접적으로 표현하게 되는데, “시간의 간접적인 표현”이란, 우리의 실제 현실에서 시간을 인지하는 것과 마찬가지로 방식으로 영화적 시간이 표현되는 것을 말한다. 즉, 우리는 공간에서 정상적 움직임을 통해서 간접적으로 시간의 변화를 지각하게 된다는 것이다(Deleuze, 1985, p. 36). 이러한 과정을 기호학적으로 구성해 보면, 우리는 “정상적 운동-이미지”가 순차적으로 흘러가는 “자연의 시간”을 그 대상으로 하는 표상체이며, “간접적으로 표현된 시간”은 이러한 표상체-대



<그림 2> 정상적 운동 이미지, 자연적 시간, 간접적 시간 표현의 기호 삼각형

상 관계의 해석체라는 삼원적 관계를 발견할 수 있다. 즉, 다음 <그림 2>와 같은 기호 삼각형을 구성해 볼 수 있다.

한편, 이와 달리 운동-이미지가 중심을 상징하지 않거나 회피하는 형태를 취하는 경우를 “비정상적인 운동-이미지”라고 할 수 있다. 이는 시점의 혼재가 만들어내는 상황이다. “비정상적 운동-이미지”가 영화에서 표현될 경우, 영화에서의 “시간의 간접적인 표현”은 변화의 계기를 맞이한다. 즉, “정상적인 운동-이미지”가 현실의 시간을 종속시켜 시간을 간접적으로 드러나게 하는 것이라면, “비정상적 운동-이미지”는 시간이 보다 선행적인 것임을 옹호하면서 척도의 불균질, 중심의 산재, 이미지 자체의 잘못된 연속성 등에 근거하여 시간을 직접적으로 표현하게 되는 것이다(Deleuze, 1985, p. 37). 이때 “비정상적 운동-이미지”가 지시하고 있는 것은 현실에서 존재하지 않는 “추상적인 시간”이다. 다시 말해 이것은 “시간성”이라는 집합적 기억 그 자체를 지시하게 된다. 이와 같은 과정을 기호학적으로 구성했을 때, 우리는 “비정상적 운동-이미지”가 “추상적 시간”을 그 대상으로 하는 표상체이며, “직접적으로 표현된 시간”은 이러한 표상체-대상 관계에서의 해석체라는 또 다른 삼원적 기호 관계를 발견할 수 있다. 즉, 다음 <그림 3>과 같은 기호 삼각형을 구성할 수 있다는 것이다.



<그림 3> 비정상적 운동 이미지, 추상적 시간, 직접적 시간 표현의 기호 삼각형

한편, 영화에서 등장하는 구체적인 “정상적/비정상적 운동-이미지”는 그것이 지시하는 “자연적 시간”이나 “추상적 시간”이라는 대상과의 관련성을 맺는 방식에 따라 각각 도상적·지표적·상징적 기호로 다시 분류될 수 있다. 우선 도상적 기호란, 대상과의 유사성에 의존하고 있는 표상체를 말한다. 다시 말해 지시하는 대상을 닮은 이미지가 도상적 기호이다. 지표적 기호란, 대상을 가리키고 있는 표상체를 말한다. 예를 들어 대표적인 지표적 기호인 풍향계는 바람이라는 대상을 가리키고 있다. 마지막으로 상징적 기호란, 대상과 관습적이고 자의적인 관계를 맺고 있는 표상체를 말한다. 따라서 상징적 기호는 문화적으로 약호화된다. 연구자는 영화에서 등장할 수 있는 몇 가지 구체적인 정상적/비정상적 운동-이미지를 이러한 기호 분류에 따라 분류해 보았다.

그러나, 이 기호들의 도상적·지표적·상징적 특성이 완전히 상호 배제적이지 않다는 사실을 주지해야만 한다. 예를 들어, 정상적인 운동-이미지의 도상적 특성으로 분류할 수 있는 계절의 변화는 실질적으로 시간을 대신 지시하는 지표적 기능 또한 함께 지니고 있다는 것이다. 그 이유는, 시간이라는 실체는 그 자체로는 감지되지 않기에, 시간성을 나타내는 기호는 근본적으로 지표적인 특성을 가지기 때문이라고 말할 수 있다. 그러므로 연구자

<표 1> 시간을 표현하는 정상적/비정상적 운동 이미지의 종류

해석체	간접적 시간 표현	직접적 시간 표현
표상체 대상	자연적 시간	추상적 시간
운동-이미지와의 도상적 관계 기호	▷ 현실적인 변화의 정상적 움직임 예) 녹아 가는 얼음, 타 들어가는 촛불, 어두워 짐, 햇빛의 변화, 그림자의 변화 등	▷ 현실적인 변화의 비정상적 움직임 예) 자연적 현상에 대한 고속 및 저속 촬영(개화(開花) 장면의 고속 촬영, 날아가는 총알의 저속 촬영, 인터벌(interval) 촬영을 통한 시간 흐름의 표현 등)
운동-이미지와의 지표적 관계 기호	▷ 영화적 공간 안에서의 대상과 샷의 정상적 움직임 예) 대상의 이동, 카메라의 이동. 동작 연속성(continuity)이 지켜진 장면 등.	▷ 영화적 공간 안에서의 대상과 샷의 비정상적 움직임 예) 물체의 움직임에 대한 리버스-모션, 패스트-모션, 슬로우-모션, 멈춤. 시간 착오, 생략, 요약, 스텝 프린팅, 영화 「매트릭스」의 움직임 등
운동-이미지와의 상징적 관계 기호	▷ 상징적이고 관습적 기호의 정상적 움직임 예) 시계 침의 정상적 움직임. 매트로나움의 정상적 움직임	▷ 상징적이고 관습적 기호의 비정상적 움직임 예) 시계 침이나 매트로나움에 대한 리버스-모션, 패스트-모션, 슬로우-모션, 멈춤. 시간 착오, 생략, 요약 등.

는 이 분류의 항목들이 완전히 상호배제적이지 않다는 것을 표현하기 위해서 표에서는 점선으로 표시를 하였다.

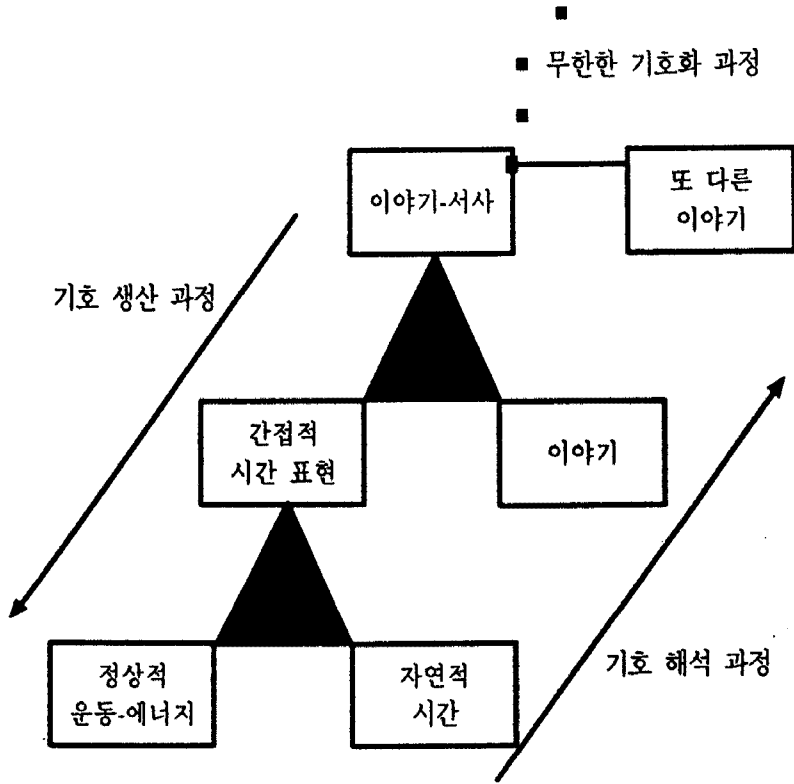
앞서 언급한 바와 같이 퍼스적인 기호화의 과정은 무한한 연쇄로 나타난다. 따라서 이와 같은 여러 종류의 “정상적/비정상적 운동-이미지”를 통해서 기호화된 간접적·직접적 시간 표현은 다시 표상체의 위상을 차지하고 또

다른 대상을 지향하는 기호화 과정을 거치게 되는 것이다.

2) 간접적·직접적 시간 표현을 통한 서사와 시간-이미지의 생산 및 해석

“정상적 운동-이미지”를 통해 기호화된 “간접적 시간 표현”에서 시간성은 내러티브 뒤에 숨겨져 있다. 이것을 다르게 표현하자면 간접적 시간 표현이 내러티브를 지시하는 표상체의 역할을 수행하고 있다는 것이다. 기호학적 모델로 구성한다면, 표상체인 “간접적 시간 표현”은 “이야기”를 그 대상으로 하며 “이야기-서사”를 해석체로 삼는 또 하나의 삼원적 관계를 나타낸다. 이러한 “이야기-서사”는 다시 또 다른 이야기를 지시하는 단계로 기호화 과정은 무한하게 지속된다. 이와 같은 기호화 과정은 고전 서사 영화에서와 같이, 동작의 연속성(continuity) 원칙을 지키는 “정상적인 운동-이미지”가 “이야기-서사”를 자연스럽게 드러내는 중요한 부가적 장치로서의 기능을 수행하게 된다는 것을 보여주고 있다. 다시 말해 이와 같은 기호화 과정을 통해서 관객들은 시간성의 표현을 실질적으로 지각하지 않고서 의도에 따라 구성된 서사를 바라볼 수 있게 되는 것이다. “정상적 운동-이미지”를 통한 “이야기-서사”의 해석과 생산이라는 기호화 과정은 다음 <그림 4>로 나타낼 수 있다. 여기서 우리는 “정상적 운동-이미지”에서 “이야기-서사”로의 과정은 제시된 영화적 기호를 해석하는 과정이며, “이야기-서사”에서부터 “정상적 운동-이미지”로의 과정은 실제 영화적 기호를 생산하는 과정이라고 말할 수 있을 것이다.

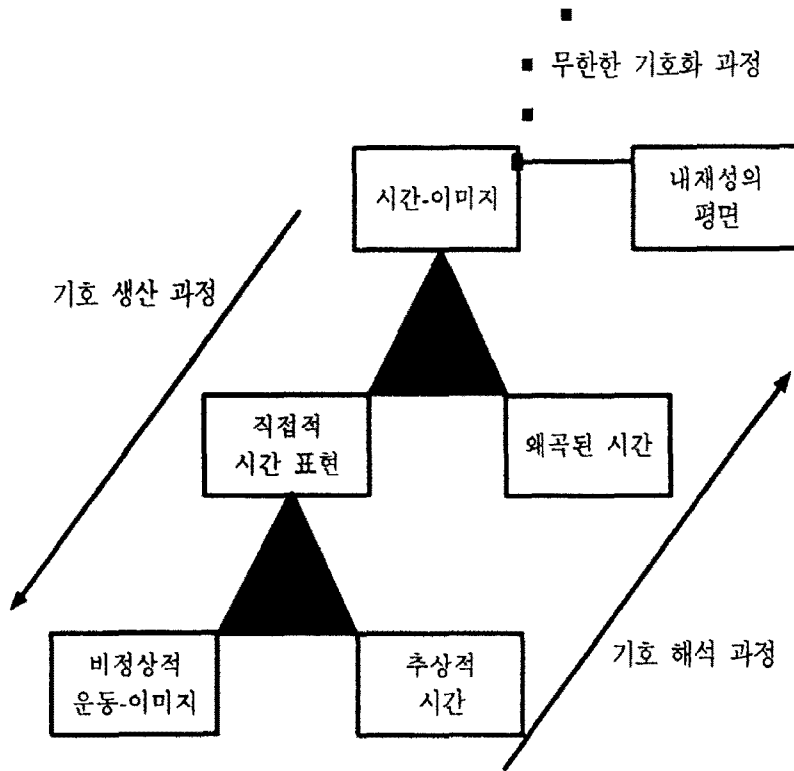
그러나 이와는 달리, “비정상적 운동-이미지”를 통해 기호화된 “직접적 시간 표현”이 지시하는 것은 “왜곡된 시간”이다. 미리 의도된 내러티브를 지시하지 않고, 왜곡된 시간을 지시하는 이 기호는 새로운 해석체를 구성하게 되는데, 이 해석체를 바로 “시간-이미지”라고 부를 수 있다. 이와 같은 기호화 과정을 다음 <그림 5>으로 나타낼 수 있다. 이 그림에서 역시 “비정상적 운동-이미지”에서 “시간-이미지”로의 과정은 기호 해석 과정이며,



<그림 4> 정상적 운동-이미지를 통한 이야기-서사의 생산과 해석

“시간-이미지”에서부터 “비정상적 운동-이미지”로의 과정은 기호 생산 과정이라고 말할 수 있을 것이다.

틀뢰즈의 입장에서 보면, 현대 영화에서 이와 같이 “시간-이미지”가 기호화되는 과정은 철학적으로 매우 중요한 부분이다. 즉, “비정상적 운동-이미지”에서 시작된 기호 해석 과정에서는 내러티브 재현성의 강도가 떨어지고 표현성이 우위를 차지하게 되며, “직접적 시간 표현”이라는 기호/표상체가 지시하는 대상인 “왜곡된 시간”은 현실적으로 존재하지 않는다는 사실에 주목해 보자. 다시 말해, 현실에서 우리는 멈춰진 시간, 빠르게 흐르는 시간, 느리게 흐르는 시간, 거꾸로 흐르는 시간, 생략된 시간, 요약된 시간을 경험할 수 없기에, 직접적 시간 표현이 지시하는 대상은 실제로는 존재하지 않는



<그림 5> 비정상적 운동-이미지를 통한 시간-이미지의 생산과 해석

가상적인 것이다. “왜곡된 시간”은 실존하지 않는 시간이며, 다만 주관적으로 구성된 “기억”으로만 존재하는 대상이다. 따라서 이를 지시하는 “직접적 시간 표현”이라는 표상체는 실제로는 지시 대상을 갖지 못하는 기호인 것이다. 시간-이미지는 바로 이와 같은 상황에서 출현하는 해석체이며(Deleuze, 1985, p. 41), 바로 이 시간-이미지가 기존의 상투적인 가치관과 이데올로기를 전복시키는 새로운 이미지(Deleuze, 1985, p. 384)로 이것은 다시 내재성의 평면을 지시하는 표상체의 위상을 차지하며 무한한 기호화 과정을 거쳐 치게 되는 것이다.

3) 영화의 시간-이미지를 통한 상투성의 극복

실질적인 지시대상을 갖지 못하는 “직접적 시간 표현”이 “시간-이미지”라는 해석체와 관계를 맺는 상황은, 영화의 순수한 시각적·청각적 상황(*pure optical and sound situation*)에 의존한다. 이는 내러티브를 지시하는 “간접적 시간 표현”이 “이야기-서사”라는 해석체와 관계를 맺는 상황이 우리의 실제적인 몸과 관련된 감각-운동 상황(*sensory-motor situation*)에 의존하는 것과 대비될 수 있다. 따라서 “정상적인 운동-이미지”의 기호화 과정을 통해서 구성되는 것이 실제적(*actual*)인 것이라고 한다면, “비정상적 운동-이미지”의 기호화 과정을 통해 구성되는 것은 가상적(*virtual*)이라고 할 수 있다.

직접적인 시간-이미지는 영화에서 항상 출몰해 왔던 유명이다. 그러나 이 유명에게 몸을 준 것은 현대적 영화이다. 이 시간-이미지는 운동-이미지의 실제성(*actuality*)과는 반대로 가상적(*virtual*)이다.(Deleuze, 1985, p. 41)

특히 현대 영화의 “시간-이미지”는 시간의 직접적인 경험을 유인하며, 이를 통해 현대 영화는 우리에게 비가시적인 실재, 그리고 말할 수 없는 실재를 제공해 준다는 사실(Deleuze, 1985, p. 201)을 들뢰즈는 강조한다. 들뢰즈는 “영화 이미지는 시체가 존재하지 않고 항상 현재만 보여준다”(Balázs, 1952, p. 139)는 기존 영화이론의 주된 주장에 대하여 “이미지 그 자체는 결코 현재가 아니라”는 입장을 지닌다. 즉, 들뢰즈는 “비정상적 운동-이미지”의 기호화 과정에서 등장하는 이와 같은 “시간-이미지”의 논의와 관련하여 이미지가 “재현하는” 것은 현재이지만, 이미지 그 자체는 흘러가고 있는 시간 관계의 총체(Deleuze, 1986, p. 540)이며 결코 일상적 지각에서 보이지 않는다는 논리를 전개하고 있는 것이다. 이러한 “시간 관계의 총체”로서의 시간-이미지의 출현이 중요한 이유는, 영화 이미지의 이러한 혁신으로 인해, 영화 이미지 그 자체가 인간의 사유에 충격을 기하고, “철학하기”를 불러일으키기 때문이다. 이러한 “사유에의 충격”은 들뢰즈에게 있어

가장 중요한 미학적 실천 방안이다.

만일 사유가 자신을 발생시킨 충격에 의존하는 것이 사실이라면, 사유는 오직 한 가지 사실만을 생각할 수 있는데, 그것은 바로 우리가 아직 생각하지 못하고 있다는 사실, 즉, 전체를 생각하고 스스로를 생각할 능력이 없다는 사실뿐이다. 사유는 언제나 화석화되고, 전치되고 왜해된다.(Deleuze, 1985, p. 167)

결국, 들뢰즈의 영화 철학은 이와 같은 “사유에의 충격”을 야기하는 영화 이미지를 파악하는 방식에 대한 논의라고 할 수 있다. 현대 영화의 “시간-이미지”를 대할 때, 현대인들은 영화와 현실 사이에 놓여진 “시간관계의 총체”라는 주요한 철학적 대상을 만날 수 있게 된다. 다시 말해 시간-이미지에 의해 관객은 기존의 고정 관념과 상투성(cliche)을 뛰어 넘어 새로운 인지가 가능해 지며, “정상적인 운동-이미지”가 만들었던 상투적인 서사성을 벗어나서, 시간 그 자체를 통찰하게 되는 새로운 해석이 가능해지는 것이다. 영화를 분석의 대상으로 하는 영화 이론이 아니라, 영화 그 자체를 통해 철학적 사유를 진행하고 있는 들뢰즈 철학의 “무한한 틈”은 “시간-이미지”의 기호학적 출현과 관련된 바로 이 지점이다.

그런데, 앞서 언급한 바와 같이 이러한 시간-이미지가 관객들에게 익숙해지고 주류 영화에 편입되어감에 따라 시간-이미지조차도 새로운 상투성으로 형성될 수 있다. 윤선화(2004)는 할리우드 주류 영화에 편입되어 “상투화되어 버린 시간-이미지”는 운동-이미지가 지닌 서사성과 배경을 약화시키고 스타일을 강조함으로써 영화가 제작되는 공간적 뿌리를 와해시킨다고 주장한다. 즉 오늘날의 한국형 블록버스터는 할리우드 주류 영화에 편입되어 상투화된 시간-이미지를 받아들임으로써 상투성을 더욱 더 강화시키고 있다는 것이다. 이 분석에 따르면 최근에 등장하는 한국형 블록버스터 영화에서 등장하는 시간-이미지는, 관객의 사유에의 충격을 야기시켜 철학하기를 불러일으키는 창의적인 것이 아니라, 할리우드 주류 영화에서 이미 오랫동안 사용되어 이미 관객에게 하나의 전형적인 스타일로 각인된 상투적인 것이라

고 지적한다. 한국형 블록버스터 영화가 상투적 표현 양식을 사용함으로써 한국적인 문화 정체성의 문제를 지니게 되었다는 주장은 매우 타당하다. 이는 들뢰즈 논의의 핵심인 영화 이미지의 재영토화 현상을 정확하게 지적하고 있는 부분이다. 하지만, 시간-이미지가 비정상적 운동-이미지의 기호화 과정을 통해 출현한 것이라는 본 논문의 논리에 따르면, 영화 이미지의 재영토화가 일어나게 된 원인을 보다 구체적으로 지적할 수 있다. 즉, 한국형 블록버스터 영화가 도입하고 있는 것은 할리우드의 주류 영화의 “상투화된 시간-이미지”가 아니라, “상투화된 비정상적인 운동-이미지”라는 것이다. 영화적 표현이 상투화된다는 것은 특정한 운동-이미지에 대한 관객들의 지각이 익숙해지는 것을 의미한다. 기호화 과정으로 살펴보았을 때, 이미 익숙해진 “비정상적 운동-이미지”는 더 이상 “추상적 시간”을 지시하지 못하고, 대신 관객이 이미 경험한 다른 영화의 “비정상적 운동-이미지”를 지시하게 된다. 때문에 이와 같은 기호화 과정을 통해서 구성되는 것은 새로운 “직접적 시간 표현”이 아니라, 다른 영화의 “비정상적 운동-이미지”를 통해 구성된 “상투화된 내러티브”이다. 따라서 “상투화된 비정상적 운동-이미지”는 기호화 과정 안에서는 결코 시간-이미지를 구성할 수 없다. 그러므로, “상투화된 비정상적 운동-이미지”가 등장하는 영화는 사유의 충격을 야기하는 모던 영화가 아니며, 상투성을 벗어나려고 하는 시도조차 다시 상투적으로 되어 버리는 재영토화가 일어나고 있는 영화라고 말할 수 있을 것이다.

5. 맺으며

본 논문은 고전적 영화에 주로 적용되었던 영화의 서사 이론이 지난 몇 가지 한계를 살펴보고, 이에 대한 하나의 이론적 대안으로서 들뢰즈(Deleuze)의 논의를 중심으로 영화 시간성 표현의 기호학적 과정을 재구성하고 있는 글이다. 연구자는 기존의 영화 기호학의 논의들이 주로 움직이는 영화에서 움직이지 않는 최소 단위를 추출하고 있는 것이라는 들뢰즈 입장

에 동의하면서, 이에 대한 하나의 대안으로서 이미지의 움직임이 관객에게 즉각적으로 지각되는 “운동-이미지”를 영화 기호의 최소 단위로 설정했다. 본 논문에서는 이러한 운동-이미지를 통한 시간성 표현의 기호학적 과정을 퍼스-기호학의 삼원적 기호 관계로 재구성했다. 이를 통해 연구자는 영화에서의 시간성 표현과 관련된 기호의 생산과 해석의 역동적 과정을 살펴보고자 했다.

논문에서 살펴 본 바와 같이, 영화의 시간 표현과 관련된 들뢰즈의 철학적 논의들은 영화 이미지의 기호화 과정인 퍼스적인 삼원적 관계를 통해 정확하게 재구성되고 있다. 들뢰즈 논의의 출발점인 운동-이미지 개념은 베르그송에서부터 시작하고 있지만 종착점인 시간-이미지 개념에 이르는 동안 지속적으로 퍼스의 기호 생산 과정에 기대고 있었던 것이다. 들뢰즈가 영화를 통한 철학적 사유에서 퍼스 기호학을 주요한 논리적 도구로 차용한 이유는 바로 이 삼원성이 지니고 있는 논리적 완결성 때문이었다. 주지하는 바와 같이, 퍼스의 일차성·이차성·삼차성 중에서 가장 강조되고 있는 개념은 삼차성이다. 퍼스에 의하면 삼차성 너머에는 아무것도 없다(Deleuze, 1985, p. 358). 들뢰즈에 따르면, 이러한 삼차성은 정신적인 이미지(mental-image; Deleuze, 1985, p. 357)이며, 이 정신적인 이미지에 대해서 이야기하는 것은 사유의 바깥에 고유한 존재를 지닌 대상들을 사유의 대상으로 취하기 위해서이다(Deleuze, 1985, p. 360). 다시 말해, 퍼스의 삼차성을 통해서 영화는 철학적 대상으로 관객의 사유에 개입될 수 있게 되는 것이다. 본문에서 살펴 본 바와 같이, “시간-이미지”는 현대 영화에 도입된 가장 대표적인 삼차성이며, 이 이유로 “비정상 운동-이미지”를 통해서 기호화되는 현대적 영화의 시간-이미지는 철학적 대상으로서 관객의 사유에 개입하고 있다고 말할 수 있다.

이러한 맥락에서 “비정상적인 운동-이미지”를 만드는 현대적 영상 제작 작업은 단지 특이하고 새로운 영화적 표현을 구성하는 데에 그치는 것이 아니라, 현대의 관객들이 시간을 주요한 사유의 대상으로 취하고 철학하게 만드는 “시간-이미지”를 구성하는 철학적 작업의 근원적인 위상을 획득하

게 될 수 있는 것이다.

그러나, 본 논문은 시간성 표현의 기호화 과정의 이론적 구성에 주로 초점을 두고 있다는 것과 지면상의 이유로, 실제로 구체적인 “비정상적 운동 이미지”를 제작함으로써 특정한 “시간-이미지”를 구성하는 작업이 어떠한 기호학적 과정으로 이루어질 수 있는지에 대한 논의를 거의 하지 못했다. 또, 본 논문에서는 “정상적 운동-이미지”를 통해 구성된 실제적(actual)인 “이야기-서사”와 “비정상적 운동-이미지”를 통해 구성된 가상적(virtual)인 “시간-이미지” 사이의 기호학적 관련성에 대해 충실하게 논의하지 못했다. 어쩌면 이와 같은 상호 관련성은 이야기-서사나 시간-이미지 그 자체의 기호화 과정보다 훨씬 더 중요한 함의를 지니고 있는 부분이라 할 수 있다. 후속 연구를 통한 지속적인 보완이 필요할 것으로 보인다.

◆ 참고문헌

- 김성도 (1998). 『현대 기호학 강의』. 서울: 민음사.
박성수 (1996). 『들뢰즈의 시간 이미지를 통해 본 「나쁜 피」』.
박성수·전수일·이효인 (1996). 『영화 이미지의 미학』. 서울: 현대미학사.
박성수 (1998). 『들뢰즈와 영화』. 서울: 문화과학사.
_____ (2004). 『들뢰즈』. 서울: 이룸.
서정남 (2004). 『영화 서사학』. 서울: 생각의나무
이진경 (2002). 『노마디즘 1·2』. 서울: 휴머니스트
- Bogue, R. (2003). *Deleuze on Cinema*. NY: Routledge.
Balázs, B. (1956). *Theory of the Film*. 이형식 역 (2003). 『영화의 이론』. 서울: 동문선.
Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and film*.
김경수 역 (1997). 『영화와 소설의 서사 구조』. 서울 : 민음사.
Cobley, P., & Jansz, L. (1997). *Semiotics*. 조성택·변진경 역 (2002). 『하룻밤의 지식여행: 기호학』. 서울: 김영사.

- Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. 김상환 역 (2004). 『차이와 반복』. 서울: 민음사.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux: Capitalisme et schizophrénie*. 김재인 역 (2001). 『천 개의 고원: 자본주의와 분열증』. 서울: 새물결.
- Deleuze, G. (1983). *Cinema I: L'Image-movement*. 유진상 역 (1996). 『시네마 1: 운동-이미지』. 서울: 시각과 언어.
- _____. (1985). *Cinema II: L'Image-temps*. translated by Tomlinson, H., & Galeta, R. (1989). *Cinema 2: the time-image*. University of Minnesota Press.
- _____. (1986). The Brain is the Screen. *Cahier du cinema*. Vol. 380, 25~32. in Flexman, G. (ed) (2000). *The Brain is the Screen*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Eco, U. (1976). *A Theory of semiotics*. 서우석 역 (1985). 『기호학 이론』. 서울: 문학과 지성.
- _____. (1976). Articulations of the cinematic code. in Nichols, B. (1976). *Movies and Method: an anthology*. 1, 590~607. University of California Press.
- Gennete, G. (1972). *Discours du récit*. teanslated by Lewin, J. E. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. 권택영 역. (1992). 『서사담론』. 서울: 교보문고
- Henderson, B. (1983). Tense, Mood and Voice in Film. *Film Quarterly*, 36(4), 4~17. In B. Henderson (Eds.) (1999). *Film Quarterly : Forty Years, a Selection* (pp. 54~75). Berkeley University of California Press.
- Lapsley, R., & Westlake, M. (1988). *Film Theory: An Introduction*. 이영재·김소연 역 (1999). 『현대 영화 이론의 이해』. 서울: 시각과 언어.
- Marks, L. U. (2000). Signs of Time; Deleuze, Peirce, and the Documentary Image. in Flexman, G. (ed.), *The Brain is the Screen*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Metz, C. (1968). *Essais sur la signification au cinéma*. translated by Tatlor, M. (1974). *Film Language: Semiotics of the Cinema*. Oxford Univ.

- _____ (1970). *Langage et cinéma*. translated by Umiker-Sebeck, D. J. (1974). *Language and Cinema*. Paris: Mouton.
- Pasolini, P. P. (1976). The Cinema of Poetry. in Nichols, B. (1976). *Movies and Method: an anthology*, 1, 542~548. University of California Press.
- Peirce, C. S. (1931~1935). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol. 1~6. Havard University Press.
- Proppe, V. (1928). *Morphology of the Folktale*. translated by Lawrence Scott (1968). Austin: University of Texas Press.
- Restivo, A. (2000). Into the Breach: Between the Movement-Image and the Time-Image. in Flexman, G. (ed). *The Brain is the Screen*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Silverman, K. (1983). *The Subject of Semiotics*. NY: Oxford University Press.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1992). *New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond*. 이수길 외 역 (2003). 『어휘로 풀어 보는 영화기호학』. 서울: 시각과 언어.

(최초 투고 2004.06.01., 최종원고 제출 2004.06.19)

Semiotic Approach to the Representation Process of Time in Cinema

Byoung-Sun Kim

Lecturer

(Dept. of Mass Communication, Yonsei University)

This paper proposed semiotic model to explain representation process of time in cinema. Limitations of cinematic narratology which explain representation process of time in cinema were indicated, then alternative explanations of Deleuzian philosophy of cinema were proposed. After discussion about articulations of cinematic code, Deleuzian concept of movement-image was suggested as semiotic minimal unit of cinema. In cinema, Movement-image is divided two different aspects ; “normal movement-image” and “abnormal movement-image”. Therefore, two different semiotic representation process of time was reconstructed in accordance with Peircean semiosis theory. In this two different semiotic process, modern cinema emphasize the direct representation process of time with “abnormal movement-image”. As Deleuze indicated, The “time-image” is presented in this semiotic process. The “time-image” makes it possible to consider “time itself” as philosophical fact which is laid between reality and cinema. This semiotic process more emphasizes pure expressionality than representationality. Deleuzian philosophical journey through cinema was started in this point.

Keywords: motion-image, time, film semiotics, cinematic minimal unit, Peirce, Deleuze, movement-image, time-image, story-narrative, direct representation of time, indirect representation of time