

# 영화 '킬빌(Kill Bill 1/2)'의 이접(異接)적인 시/공간 구성 연구

## A Study on the Spatial and Temporal Disjunctive Composition in the movie 'Kill Bill part 1/2'

**Author** 조 한 Joh, Hahn / 정희원, 홍익대학교 건축대학 조교수

**Abstract** The goal of this research is to study the spatial and temporal disjunctive composition of the movie 'Kill Bill part 1/2' and to lay a foundation for the future exploration of the topological relationship between contemporary architecture and cinema based upon the spatial and temporal multiplicity. Since the birth of cinema in early 20 century, architecture and cinema have a dynamic interdisciplinary relationship as Soviet director and theorist Sergei Eisenstein has called the Acropolis of Athens as 'one of the most ancient films' based upon its cinematic spatial sequence, and contemporary architect and theorist Bernard Tschumi has adopted cinematic montage technique to create his own disjunctive event-structure. As french philosopher Gilles Deleuze has traced the cinematic version of his 'disjunctive synthesis' from Eisenstein's 'dialectic montage', Deleuzian 'disjunctive synthesis' can be discovered not only from the work and theory of Bernard Tschumi and Rem Koolhaas, but also from the 'Kill Bill's disjunctive composition where the heterogeneous spatial images and temporal images are under continuous interaction to create rhizomatic relationship between the cinema and viewers.

**Keywords** 미장센, 다양체, 이접적 종합, 들뢰즈  
Mise-en-scène, Multiplicity, Disjunctive Synthesis, Deleuze

### 1. 서론

20세기 초반 구 소련 영화감독이자 영화이론가 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein, 1898~1948)은 '몽타주와 건축(Montage and Architecture, 1938)'에서 과거에 안주하고 있는 회화와 다르게 영화만이 현대 사회의 다차원성을 표현할 수 있다고 주장한다. 흥미로운 것은 에이젠슈타인이 그리스 아테네의 아크로폴리스를 가장 오래된 영화라고 주장하는 부분인데, 에이젠슈타인이 아크로폴리스에서의 건축적 경험을 다양한 영화적 이미지들이 충돌하는 몽타주적 시퀀스로 파악하고 있다.<sup>1)</sup> 이러한 에이젠슈타인의 건축적 사고는 대비적인 이미지를 충돌시켜 새로운 상징적인 의미를 창출하는 변증법적 몽타주 이론으로 발전하게 되는데, 이는 당시 미국 영화감독 그

리피스(D.W.Griffith)의 평행 몽타주 기법과 함께 초기 영화 구성에 중요한 영상적 기법으로 자리 잡게 되었다. 특히 이질적인 이미지들의 충돌에 의해 새로운 감동<sup>2)</sup>을 창출하고자 한 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주 이론은 현대 건축가이자 건축이론가 베르나르 츠뭄(Bernard Tschumi)의 'Screenplays(1977~1979)' 연작과 'The Manhattan Transcripts(1981)'에서 그 영향을 발견할 수 있는데, 츠뭄은 영화적 몽타주 기법을 활용하여 이질적인 공간과 용도와 행위를 서로 충돌/이접시켜 새로운 사건적 건축을 창출하고자 하였다. 같은 맥락에서 현대 건축가 렘쿨하스(Rem Koolhaas)는 '정신착란증의 뉴욕(Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan, 1978)'에서 불확정성과 유동성을 현대 도시의 특성으로 파악하고, 이를 강화하는 이접적인

1) 흥미로운 것은 에이젠슈타인이 아크로폴리스의 건축적 경험을 통해 자신의 몽타주적 시퀀스의 타당성을 주장하는 과정은, 1911년 아크로폴리스를 방문한 르코르뷔제가 '건축적 산책로(architectural promenade)'개념을 도출하는 방식과 매우 유사하다는 것이다. 특히 르코르뷔제는 사진과 영화 매체를 활용하여 자신의 공간 내의 영화적 경험을 강조하였는데, 이는 초기 근대 건축과 영화의 발전에 있어서 상호 밀접한 관계를 추측할 수 있는 부분이다.

2) 프랑스 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)는 에이젠슈타인의 영화이론과 프랑스 철학자 앙리 베르그송(Henri Bergson, 1859~1941)의 이미지론을 바탕으로 자신의 철학을 발전시키는데, 들뢰즈는 자신의 저서 '베르그송주의(Bergsonism, 1988)'에서 베르그송은 인간의 두뇌의 사유작용을 감각과 운동 사이의 순수한 간극(interval/gap)으로 보며, 이러한 순수한 간극에서 나타나는 감동(emotion)을 통해 잠재적인 전체(virtual whole)와 연결된다고 하였다. Bergsonism, Zone Books, 1988, p.110

(disjunctive) 건축 행위의 타당성을 강조하였다. 특히 ‘거대함 또는 크기의 문제(Bigness or the problem of Large, 1994)’에서는 프로그램의 혼성(hybridization)/인접(proximity)/마찰(friction)/중첩(overlap)/혼합(superposition)을 통해서만 새로운 가능성을 찾을 수 있다고 주장하였는데, 이는 대비적 영상의 충돌을 통해 새로운 감동 또는 이상을 경험하게 하려는 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주 기법과 매우 유사하다.<sup>3)</sup>

이렇게 영화에서의 몽타주 기법에 의한 이접은 관객에게 특별한 감동을 유도하기 위한 것이라면, 건축에서의 이접은 사용자 스스로 공간을 다양하게 재구성해 나갈 수 있는 사건적 건축을 창출하기 위함인데, 이는 프랑스 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)의 ‘이접적 종합(Disjunctive Synthesis)’ 개념과 같은 맥락으로, 들뢰즈는 자신의 저서 ‘의미의 논리(The Logic of Sense, 1990)’에서 진정한 의미의 생성은 초월적인 높이에 의해 현상이 투영되는 것도 아니며, 근원적인 깊이를 통해 현상으로 부상하는 것도 아닌, 다양한 관계들이 끊임없이 이접적으로 종합하는 ‘사건의 평면’ 자체에서 생성된다고 하였다. 또한 ‘감각의 논리(The Logic of Sensation, 2003)’에서는 진정한 감각은 하나의 질서에서 다른 질서로, 하나의 층위에서 다른 층위로, 하나의 영역에서 다른 영역으로의 전이라고 하였다.<sup>4)</sup> 즉 이접의 순간은 새로운 사건이 창발하는 순간으로, 영화적으로는 새로운 감동이, 건축적으로는 새로운 경험이 가능한 순간인 것이다.

이렇게 건축과 영화는 건축적 산책, 몽타주 기법 등 다양한 접점을 통해 지속적으로 상호교류하고 있었음을 알 수 있다. 특히 최근에는 ‘이접적 종합’이 현대 건축과 영화에서 다양한 방식으로 나타나고 있음을 알 수 있다. 이것은 불확정적이며 파편화된 현대 사회를 이해할 수 있는 새로운 사유의 틀로서의 가능성을 보여주고 있다. 이에 본 연구는 ‘이접적 종합’을 잘 보여주는 대표적인 현대 영화로 영화 ‘킬빌(Kill Bill 1/2)’를 선정하고, 다양한 방식으로 이접적인 시공간의 구성 방식을 분석하여, 이를 바탕으로 추후 연구에서 현대 건축을 새롭게 이해하는 접점을 찾고자 한다.

구체적으로 연구의 방법으로는, 영화 ‘킬빌’의 이접적 구성을 이해하기 위해 먼저 1) 각 장별 장르적 미장센을 분석하고, 2) 이것을 바탕으로 장르 간의 시공간적인 전이 및 이접의 다양한 방식을 분석하고, 3) 배우와 복장 및 소품을 통한 가상과 실제의 이접적 구성을 파악하여,

이를 바탕으로 현대 철학의 ‘이접적 종합’과 현대 영화의 ‘이접적 구성’을 연계하여, 추후 연구에서 현대 건축의 건축적 ‘감동’을 이해할 수 있는 접점을 찾고자 한다.

## 2. 영화 ‘킬빌’의 서사적 구성과 미장센 분석

### 2.1. 서사적 구성

영화 ‘킬빌’은 한 여성의 복수라는 단순한 서사적 구조의 틀 속에서, 퀸틴 타란티노(Quentin Tarantino) 감독이 영화감독으로 성장함에 있어 영향을 준 수많은 영화들을 오마주<sup>5)</sup>적 차원에서 차용하여 재구성한 영화이다. 특히 영화의 전반적인 서사구조와 영화구성, 장면/영상구성적 측면에서는, 토시야 푸지타(Toshiya Fujita) 감독의 영화 ‘수라설희(修羅雪姬: Lady Snowblood, 1973)’를 제일 많이 참고하고 있다.<sup>6)</sup>

일반적으로 하나의 서사적 구조에 맞는 하나의 장르적 미장센을 활용하는 일반적인 영화와 다르게, 영화 ‘킬빌’은 연극의 막(幕) 구성처럼 열 개의 장(chapter)으로 구성되어 있으며 각 장은 각자의 장르적 미장센<sup>7)</sup>으로 독자적 시공간을 구현하고 있다. 전체적으로 검은 색 화면이 각자의 시공간을 구분하는 경계의 역할을 하며 각 장의 독자성을 유지하게 하지만, 특정한 장들에서는 장 내에서 다양한 장르적 미장센이 서로 충돌하고 전이하며 긴장감을 증폭시킨다. 이러한 장르적 병치는 추미의 건축적 방법론과 매우 유사한데, 추미는 ‘건축과 해체(Architecture and Disjunction, 1996)’에서 “영화의 세계는 불연속적이다. 각각의 필름 조각은 독립성을 가지고 분리되어 다양한 조합을 만들어 낸다. 영화에서 각 프레임은 연속적인 움직임으로 놓이게 된다”<sup>8)</sup>고 하며, 자신의 공간에서는 건축가가 아닌 사용자 스스로의 움직임에 의하여 편집되는 영화적 시퀀스를 만들어간다고 하였다. 또한 영화 ‘킬빌’의 이러한 장르적 병치는, 렘쿨하스의 라빌레트 계획안에서 평행한 수많은 띠들에 다양한 프로그램들이 부여된, 프로그램적 병치와도 많은 유사점을 발견할 수 있다.

차용된 영화의 장르로는 홍콩 무협(Wuxi) 영화, 일본 사무라이(Samurai) 영화, 일본 애니메이션(Animation),

3) 그러나 이러한 유사성에도 불구하고 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주 기법이 공산주의 이념에 근거한 유토피아를 전제로 하는 닫힌 전체(Close Whole)라면 추미와 렘쿨하스의 이접은 특정한 결과가 전체되어 있지 않는 열린 전체(Open Whole)의 성격이 강하다고 할 수 있다.

4) Gilles Deleuze, Francis Bacon: The Logic of Sensation, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2003, p.32

5) 오마주(Hommage)는 원래 불어로 존경, 경의를 뜻하는 말로, 영화에서는 뛰어난 영화나 영화 감독의 업적을 기려, 특정 영화의 장면이나 대사를 차용하는 것을 의미한다.

6) The Guentim Tarantino Architve: Kill Bill References Guide [http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Kill\\_Bill\\_References\\_Guide](http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Kill_Bill_References_Guide)

7) 미장센(Mise-en-scène)은 원래 프랑스 연극 용어로, ‘무대에 배치한다’를 의미하는데, 현대 영화에서는 세트 디자인, 조명, 공간, 의상, 연기 등 영상을 구성하는 모든 시각적인 요소를 종합적으로 일컫는 용어로 사용되고 있다.

8) Bernard Tschumi, Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, 1996, pp.196~197

전통적인 서부 영화와 스파게티 웨스턴(Spaghetti Western), 드라마(Drama), 스릴러(Thriller) 등 다양하며, 특히 다양한 영화의 장르적 미장센만 참고하는 것이 아니라 주인공 또는 등장인물을 차용하기도 하고 심지어 관련 영화에 등장했던 실제 연기자들을 영화 ‘킬빌’에 등장인물로 참여시키기도 한다.

<표 1> 영화 킬빌(Kill Bill 1/2)의 장 별 장르적 특징

Volumn	Chapter	Title	영화적 장르
Kill Bill 1	1	2	Wuxi
	2	Blood Splattered Bride	Thriller
	3	Origin of O-ren	Japan Animation
	4	The Man from Okinawa	Samurai
	5	Showdown at the House of Blue Leaves	Samurai + Wuxi
Kill Bill 2	6	The Massacre at Two Pines	Western
	7	The Lonely Grave of Paula Schulz	(Spaghetti) Western
	8	Cruel Tutelage of Pai Mei	Wuxi + Spaghetti Western + Zombi
	9	Elle and I	Spaghetti Western + Wuxi + Samurai
	10	Face to Face	Drama + Wuxi + Samurai + Spaghetti Western

## 2.2. 미장센 분석

### (1) 무협(武俠: Wuxi) 영화적 미장센: 5장

5장(Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves)에서 주인공과 ‘크레이지 88(Crazy 88)’ 일당이 대규모 결전을 벌이는 ‘청엽정(靑葉亭: The House of Blue Leaves)’은 홍콩의 ‘쇼 브라더스 스튜디오(Shaw Brothers Studio)’에서 촬영되었는데, 복층의 목조 구조, 중앙의 넓은 중정, 2층으로 연결되는 넓은 계단, 사각형 모양의 2층 복도, 중앙 홀을 둘러싼 2층 목조 난간은 전형적인 홍콩 무협 영화의 미장센적 특징으로, 이는 타란티노 감독의 홍콩 무협영화에 대한 각별한 애정이 잘 드러나는 부분이다. 예를 들어 계단 공간은 전통적으로 홍콩 무협 영화에서 긴장감 조성을 위하여 주인공이 계단 하부에서 시작하여 수많은 줄개부터 중간급 무사까지 점점 무술의 수준이 높은 적수를 해치우며 계단을 올라가는 공간으로 활용이 된다.<그림 1>



<그림 1> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 홍콩 무협 영화의 미장센: 복층 중정 공간과 계단

복층의 중정 공간은 주인공이 수많은 적들에 의해 포위될 수 있는 공간적 배경을 설정하며, 수평적 대결에 수직적 요소를 가미하여 진부해질 수 있는 대결에 다양한 공간적 가능성과 서사적 개연성을 열어 놓는 미장센적 역할을 한다.<그림 1>

특히 목구조가 가지는 다층적 입면과 다층적 공간 구성은 무협 영화에서 필수적인 미장센 중 하나라고 할 수 있는데, 반투명한 벽체에 비춰지는 적들의 그림자는 더욱 긴장감을 배가시키며, 나무와 종이로 만들어진 벽체와 문의 가벼움은 적들이 언제라도 사망에서 뛰쳐나올지 모른다는 긴장감을 유지하게 한다.<그림 2>



<그림 2> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 홍콩 무협 영화의 미장센: 다층적 입면과 다층적 공간의 목구조 공간

또한 2층의 난간은 치열한 대결의 후반부에서 주로 주인공과 적장 또는 숙적이 서로 최고의 무술을 펼쳐 보이는 공간으로 활용되곤 한다.<그림 3>



<그림 3> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 홍콩 무협 영화의 미장센: 2층 난간 공간



<그림 4> 용문객잔(1967)과 신용문객잔(1992)의 목조 2층 복층 공간

5장의 ‘청엽정의 결투’가 주로 전형적인 홍콩 영화의 미장센적 공간을 현대적으로 재해석한 것이라면, 8장(Chapter 8: Cruel Tutelage of Pai Mei)에서 주인공이 무림 고수 ‘파이 메이(Pai Mei)’에게 수련을 받는 공간의 미장센은 특정한 장소나 시대를 재현하기 보다는 전통적인 홍콩 무협 영화 수련 과정이 펼쳐지는 영화적 가상공간을 재현하는 것을 목적으로 하고 있다. 예를 들어 주인공이 어께에 물통을 메고 거대한 돌계단을 올라가는

장면은 ‘쇼 브라더스 스튜디오’의 대표적인 무협영화인 ‘소림삼십육방(少林三十六房: The 36 Chambers of Shaolin, 1978)’의 수련 과정 중 하나를 그대로 차용한 것으로, 거대한 돌계단과 물통과 수련용 소품들은 홍콩 무협 영화의 수련 과정을 표현하는 대표적인 미장센적 요소들로, 이후 제작된 홍콩 무협 영화 뿐 아니라 미국에서 제작된 실사 및 애니메이션 무술 영화에서 지속적으로 차용되고 있다.<그림 5, 6> 또한 몽타주적 편집 대신 줌인과 줌아웃으로 얼굴을 클로즈업하는 방식 역시 과거 홍콩 무협 영화의 분위기를 연출하는 중요한 카메라 연출법이다.<그림 7>



<그림 5> 소림삼십육방(少林三十六房: The 36 Chambers of Shaolin, 1978)에서 물통을 들고 계단을 올라가는 수련 장면



<그림 6> Chapter 8: Cruel Tutelage of Pai Mei, 홍콩 무협 영화의 수련 과정 미장센



<그림 7> Chapter 8: Cruel Tutelage of Pai Mei, 증인(Zoom-in)과 줌아웃(Zoom-out)을 활용한 클로즈업

### (2) 사무라이 영화적 미장센: 3장 + 5장

전체 서사구조 및 영상 구성 방법에서 영화 ‘수라설희’를 많이 참고한 영화 ‘킬빌’은, 다양한 장면에서 사무라이 영화적 미장센을 많이 보여주고 있다. 일본 애니메이션 스타일로 전개되는 3장(Origin of O-ren)에서는 창밖의 매화, 내부 공간의 소품으로 병풍과 도자기, 야쿠자 두목의 문신 등이 일본 사무라이 영화의 분위기를 연출하고 있다면, 주인공이 사무라이 검 장인을 찾아가는 4장(The Man from Okinawa)에서는 다락방에 위치한 사무라이 검의 미장센을 통해 효과적으로 표현하고 있다.

특히 5장 후반부에 주인공과 ‘오렌’이 마지막 결투를 벌이는 눈 내리는 정원은 영화 ‘수라설희’에서 직접적으로 차용한 장면<그림 8>으로 전통적인 사무라이 영화의 정적인 미장센을 잘 보여주고 있다. 특히 바로 이전의 홍콩 무협 영화의 동적인 미장센과는 다른 사무라이 결투의 정적인 미장센을 보여주고 있는데, 현대 사회의 번잡스러움과 소란스러움에서 완전히 격리된 하얀 눈으로 덮힌 조용한 명상적인 공간을 통해 사무라이 결투의 시청각적 효과를 극대화하고 있다.<그림 9> 그 외에도 주인공이 사무라이 검인 ‘하토리 한조(Hattori Hanzo) 검’을 사용하는 다양한 검술 및 격투 장면에서 소품과 액션을 통해 자연스럽게 사무라이 영화적 미장센을 구현하고 있다.



<그림 8> 수라설희(修羅雪姬: Lady Snowblood, Toshiya Fujita, 1973)



<그림 9> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 명상적인 사무라이 정신의 미장센

### (3) 서부영화적 미장센: 6장 + 9장

6장(Chapter 6: The Massacre at Tow Pines)에서 타란티노 감독은 전통적인 서부 영화의 미장센을 구현하고 있다. 적막하고 고립된 사막에 위치한 결혼예배당을 통



<그림 10> Chapter 6: The Massacre at Tow Pines, 전통적인 서부 영화의 고독한 미장센

해, 과거 청부살인자로서의 삶을 잊고 새롭고 외로운 삶을 시작하고자 하는 주인공의 심리를 표현하는 동시에, 다가올 잔혹한 상황을 암시하고 있다. 또한 예배당 주변에 띄엄띄엄 서있는 진봇대들은 공간의 적막감과 함께 외로운 인간의 모습을 효과적으로 표현하고 있는 효과적인 미장센적 요소이며, 어두운 내부 공간에서 문을 통해 보이는 삭막한 세상의 풍경은 새로운 출발의 무한한 가능성과 동시에 다가오는 위기를 암시하고 있다.<그림 10>

9장(Chapter 9: Elle and I)은 8장에서 땅 속의 관을 탈출한 주인공이 황량한 초원의 신기루 속을 걸어가는 장면으로 시작된다. 이는 역경에 처한 주인공을 표현하는 서부 영화의 전형적인 미장센 기법이며, 언덕 위에 나타나는 주인공의 작은 실루엣 역시 수많은 역경을 극복하고 새로운 영웅으로 탄생을 알리는 서부 영화의 전형적인 미장센 기법 중 하나이다.<그림 11>



<그림 11> Chapter 9: Elle and I, 전통적인 서부 영화의 미장센

#### (4) 스파게티 웨스턴적<sup>9)</sup> 미장센: 7장 + 9장

7장(Chapter 7: The Lonely Grave of Paula Schulz)에서 야간 촬영을 통해 전통적인 서부영화의 공간적 특징인 적막한 풍경을 최대한 감추면서, 싸구려 술집과 네온, 주차장, 트레일러, 무덤 등으로 이어지는 지저분하고 무료하고 반복적인 우리의 일상적인 공간을 표현하고 있다. 이러한 미장센은 꿈을 잃고 목적 없이 살아가는 ‘버드(Bud)’라는 인물의 상황과 성격을 동시에 표현하고 있다.<그림 12> 특히 9장(Chapter 8: Elle and I)에서 ‘엘르 드라이버’에게 배신당하고 독사에 물려 바닥에 쓰러져

9) 스파게티 웨스턴(Spagetti Western)은 1960~1970년대 이탈리아나 스페인에서 만들어진 서부 영화의 한 장르로, 미국이 아닌 이탈리아와 스페인에서 주로 만들어졌기에 붙여진 이름이다. 특히 초기 서부 개척시대의 영웅과 개척정신을 보여주고자 한 미국 서부영화와 달리 스파게티 웨스턴은 주로 멕시코와 미국의 경계 지역을 배경 삼아 개인적 복수와 현상금 사냥꾼의 이야기를 주로 다루고 있다. 대표적인 영화로는 세르지오 레오네(Sergio Leone) 감독의 영화 ‘속 황야의 무법자(The Good, the Bad, and the Ugly, 1966)’ 세르지오 코르부치(Sergio Corbucci) 감독의 ‘The Mercenary(1968)’ 등이 있다.

죽어가는 장면에서, 바닥에 흩뿌려져 있는 돈과 포르노 잡지, 쓰레기를 통해 삶의 목적과 방향을 잃은 ‘버드’라는 인간을 미장센적으로 표현하고 있다.<그림 13>



<그림 12> Chapter 7: The Lonely Grave of Paula Schulz, 스파게티 웨스턴적 미장센



<그림 13> Chapter 9: Elle and I, 스파게티 웨스턴적 미장센

하지만 전체적 공간적 미장센의 측면에서 스파게티 웨스턴은 전통적인 서부 영화와 큰 차이를 보이지 않는데, 이것은 전통적인 서부영화와 스파게티 웨스턴의 차이가 공간적인 미장센 보다는 등장인물과 서사구조에서 극명하게 드러나기 때문이다. 그렇기 때문에 영화 ‘킬빌’에서 스파게티 웨스턴적인 공간적 미장센은 주로 소품과 등장인물의 복장과 행동을 통해 간접적으로 표현되는 경우가 많다. 이에 타란티노 감독은 오히려 다양한 스파게티 웨스턴 영화에 사용되었던 배경음악을 적절하게 사용하여 스파게티 웨스턴적 분위기를 효과적으로 연출하고 있다. 예를 들어 주인공이 ‘청엽정’에서 대규모 결전을 앞두고 나오는 배경음악인 ‘From Man to Man(Ennio Morricone)’는 스파게티 웨스턴 ‘Death Rides a Horse(Guilio Petroni, 1968)’에서 주인공이 드디어 감옥에서 풀려나오면서 복수극의 서막을 알리는 음악이다. 또한 8장에서 여자 주인공이 땅 속의 관을 탈출하는 장면에 나오는 배경음악인 ‘Il mercenario(Ennio Morricone)’은 스파게티 웨스턴의 대부 세르지오 코르부치(Sergio Corbucci) 감독의 ‘The Mercenary(1968)’에서 주인공이 온갖 역경을 극복하고 원형 경기장에서 악당을 해치우는 장면에 사용되었던 음악이다. 10장의 마지막 장면에서 여자 주인공이 당당하게 죽음을 맞이하는 ‘빌(Bill)’을 보며 만감이

교차하는 장면에서 나오는 배경음악은 꼬르부치 감독의 'Navajo Joe(1966)'의 마지막 장면에서 주인공 'Navajo Joe'가 사투 끝에 악당을 처치하고 최후에 잠겨있는 장면에서 나오는 'The Demise of Barbara and the Return of Joe(Ennio Morricone)'이다. 영화 '킬빌'에서 배경음악은 전통적인 의미의 시각적 미장센과 구분되는 청각적 미장센이라고 할 수 있다.

(5) 드라마적 미장센: 1장 + 10장

미국의 전형적인 교외 마을을 배경으로 한 1장(Chapter 1: 2)은 이야기 순서상 2, 3, 4, 5장 다음의 이야기가 되나, 서사적 전개 보다는 킬러 이전에 엄마인 주인공의 모습을 관객에 전달하는 역할을 하고 있다. 전형적인 미국 중산층 가정의 모습을 보여주는 실내와 다양한 일상적인 소품이 등장하는 부엌, 집 앞의 어린이 장난감들, '베로니카 그린(Vernita Green)'의 딸 '니키(Nikky)'가 타고 오는 학교 통학 버스는, 주인공이 킬러 되기 이전에 엄마로서의 인간적인 모습을 보여주기 위한 미장센적 장치라고 할 수 있다.<그림 14>



<그림 14> Chapter 1: 2, 일상적인 가정의 미장센

10장(Chapter 10: Face to Face)은 영화의 결말로, 전체적으로 여자 주인공과 빌이 서로에게 가지고 있는 복잡한 감정을 다양한 미장센적인 요소를 통해 표현하고 있다. 따뜻한 목재 마감과 은은한 조명, 따뜻한 느낌의



<그림 15> Chapter 10: Face to Face, 여자 주인공과 빌 간의 애증의 관계를 보여주는 다양한 드라마적 소품과 공간

패브릭과 폭신한 소파, 그리고 샌드위치를 같이 만들어 먹는 식탁과 빵 봉지와 딸기 잼 병 등의 소품은 연민과 사랑의 감정을 공유하는 따뜻한 가족적인 미장센을 연출하고 있는 반면, 샌드위치를 만들며 번득이는 빌의 식칼과 빌과 주인공의 대치적 구도는 적대감과 복수극의 전개를 표현하는 미장센이라고 할 수 있다.<그림 15>

(5) 스릴러적 미장센: 2장

2장(Chapter 2: Blood Splattered Bride)의 창백한 흰색의 병원 내부와 푸릇한 형광등은 혼수상태에 빠진 주인공이 처한 스릴러(Thriller)적 상황을 보여주는 미장센이다. 특히 '엘르 드라이버(Elle Driver)'가 주인공을 독살하기 위해 방을 들어서기 직전의 장면에서 외부 창을 통해 어둠 속에서 내리치는 비와 천둥의 소리는 주인공이 처한 위급한 상황을 보여주는 전형적인 스릴러적 미장센이다. 또한 '엘르 드라이버'의 차가운 흰색 의상과 빨간색 우산은 냉철하면서도 열정적인 암살자의 성격을 표현하고 있다.<그림 16>



<그림 16> Chapter 2: Blood Splattered Bride, 심리적 미장센

### 3. 이접적인 시공간 구성

#### 3.1. 장르간 이접

하나의 서사적 구조에 맞는 하나의 장르적 미장센을 활용하는 일반적인 영화와 다르게, 영화 '킬빌'은 연극의 막(幕) 구성처럼 열 개의 장(chapter)으로 구성되어 있으며 각 장은 각자의 장르적 미장센으로 독자적 시공간을 구현하고 있다. 전반적으로 검은 색 화면이 각자의 시공간을 구분하는 동시에 이접하고 있다면, 5, 8, 9, 10장은 다양한 장르적 미장센이 서로 충돌하고 전이하며 긴장감을 증폭시키고 있다. 이러한 장르적 전이는 문과 같은 공간적 이접에 의한 경우, 신체의 일부분인 손의 클로즈업을 통한 경우, 시각적 영상과 대비되는 청각적 배경 음악에 의한 이접으로 나뉘 볼 수 있다. 이러한 장르적 전이의 순간은 들뢰즈의 '의미의 논리'에서 다양한 관계들이 끊임없이 이접적으로 종합하며 새로운 의미가 생성되는 순간이며, 또한 들뢰즈가 '감각의 논리'에서 주장하는 진정한 감각, 즉 감동이 발생하는 지점이라 할 수 있다. 또한 다중적인 장르들을 충돌/이접시켜 새로운 의미와 감동을 생성시키는 영화 '킬빌'의 이접적 구성은, 교차-프로그래밍(Crossprogramming), 변형-프로그램(Transprogramming), 이접-프로그램(Disprogramming)을

통해 건축과 프로그램 간의 새로운 가능성을 도모하는  
 추미의 건축 방법론과 유사하다.<sup>10)</sup>

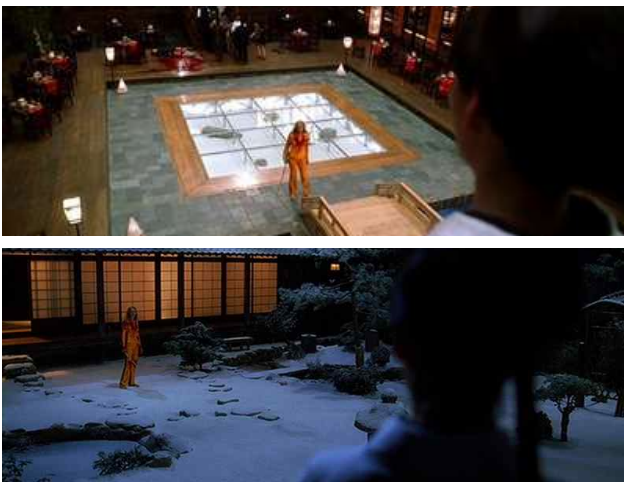
(1) 문을 통합 공간적 이접(Spatial Disjunctive Synthesis)

4장에서 사무라이 검 장인 ‘햏토리 한조’가 은신해 있는  
 다분히 서구적인 느낌의 1층 스시 가게와 아주 오래된 느  
 낱의 2층 다락은 다락문을 통해 극명하게 대비 되고 있다.  
 이는 사무라이 검 명장이 스시 요리사로 숨어사는 현재에  
 서 사무라이 검 명장으로서의 과거로 전이하는 공간적 이  
 접인 동시에 시간적 이접이라고 할 수 있다.<그림 17>



<그림 17> Chapter 4: The Man from Okinawa, 가상 공간의 미장센

5장에서는 미서기 문을 통해, ‘청엽정’의 동적인 무협 영  
 화적 미장센 공간과 눈 내리는 정원의 정적인 사무라이  
 영화적 미장센 공간이 극단적으로 이접하고 있다. 이는 시  
 각적 번잡스러움과 청각적 소란스러움에서 완전히 격리된  
 하얗게 눈 덮힌 조용한 명상적인 공간에서 사무라이적 결  
 투의 시청각적 효과를 극대화시키고 있다.<그림 18>



<그림 18> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves,  
 명상적인 사무라이 정신의 미장센

9장은 땅 속의 관을 탈출한 주인공이 황량한 초원의  
 신기루 속을 걸어가는 장면으로 시작된다. 황량한 사막  
 을 지나 거대한 언덕 위에 작은 실루엣으로 나타나는 주

10) 교차-프로그래밍(Crossprogramming)은 교회 건물을 불링 용도로  
 사용하는 등, 원래 의도했던 용도와 다르게 기존 건물을 사용하는  
 것. 변형-프로그래밍(Transprogramming)은 플레나타리움과 폴러코  
 스테와 같이 이질적인 공간과 프로그램을 합치는 것. 이접-프로그  
 램(Disprogramming)은 각각의 이질적인 공간과 프로그램이 상호  
 작용하는 것을 의미한다. Bernard Tschumi, Architecture and  
 Disjunction, MIT Press, Cambridge, 1996, pp.204~205

인공의 모습은 역경을 극복하고 영웅으로 재탄생하는 전  
 통적인 서부 영화의 공간적 미장센이다. 하지만 버드가  
 살고 있는 트레일러 하우스로 들어오는 순간 영화는 영  
 웅적인 서부 영화에서 갑자기 싸구려 느낌의 스파게티  
 웨스턴으로 바뀌게 된다. 트레일러 하우스의 얇은 문은  
 하나의 미장센 공간에서 다른 미장센 공간으로 전이하는  
 이접의 순간인 것이다.

(2) 신체의 부분을 통한 이접(Haptic Disjunctive Synthesis)

8장에서는 하나의 장 속에서도 다양한 장르의 다중적  
 인 미장센들 간의 전이와 충돌을 보여준다. 스파게티 웨  
 스텐 분위기의 관 속에 갇힌 주인공이 스승 ‘파이 메이’  
 와의 수련을 상상하며 홍콩 무협 영화의 미장센으로 바  
 꾸게 되고, 꼬르부치 감독의 ‘The Mercenary(1968)’의  
 배경 음악 ‘Il Mercenario(Ennio Morricone)’을 통해 다시  
 청각적으로 스파게티 웨스턴 미장센이 되며, ‘파이 메이’  
 와의 수련을 통해 터득한 무술로 관을 뚫고 탈출하는 장  
 면에서는 좀비 영화적 미장센으로 바뀌게 된다. 이렇게  
 다분히 억지스러울 수 있는 이질적인 미장센들의 연결은,  
 이야기 속에서 변화하는 주인공의 손을 클로즈업  
 (Close-up)한 이미지들을 통해 효과적으로 연결된다.<그  
 립 20> 이는 로베르 브레송(Robert Bresson) 감독의 영화  
 ‘소매치기(Pickpocket, 1959)’에서 소매치기들의 클로즈업  
 된 손을 통해 기차 안의 다양한 공간들이 시축각적  
 (haptic) 연결되는 것에서 전례를 찾을 수 있다.<그림 19>



<그림 19> 소매치기(Pickpocket, Robert Bresson, 1959),  
 클로즈업된 손을 통한 다양한 공간의 시축각적 연결



<그림 20> Chapter 8: Cruel Tutelage of Pai Mei,  
 클로즈업된 손을 통한 다중적인 미장센의 시축각적 연결

이렇게 클로즈업된 신체의 일부분은 신체에 유기적으로 종속되지 않고, 하나의 독자적인 이미지로 존재하여 관객과 다양한 이접적 경험을 가능하게 한다. 예를 들어 로베르 브레송 감독의 ‘호수의 란슬로트(Lancelot Du Lac, 1974)에서 파편화된 신체는 유기적 존재의 허상을 미장센적으로 표현하며, 감독이 특정한 감정이나 의미를 관객에게 강요하기 보다는 관객이 스스로 독자적인 신체 부분과 다양한 관계를 생성하도록 하고 있다.<그림 21>



<그림 21> 호수의 란슬로트(Lancelot Du Lac, Robert Bresson, 1974)

예를 들어 5장에서 유리 바닥 위를 걸어가는 주인공의 당당한 걸음걸이는 허둥대는 주변 사람들의 걸음걸이와 극명하게 대비되며 주인공의 의지와 의연함을 느낄 수 있다면,<그림 22> 일본 전통 신발 ‘게타’를 신고 ‘청엽정’으로 들어오는 오렌의 발걸음에서 우리는 야쿠자 보스의 당당함과 일본 여성의 다소곳함을 동시에 느낄 수 있다.<그림 23> 또한 앳된 여학생의 두 다리 옆에 떨어진 무시무시한 철퇴는 순수한 소녀의 모습을 한 고고 유바리(Go-go Yubari)의 내면에 내재한 엄청난 폭력성을 잘 표현하고 있다.<그림 24>



<그림 24> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 소녀의 순수한 걸 모습과 내면의 폭력성의 표현



<그림 23> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 야쿠자 보스의 당당함과 일본 여성의 다소곳함을 보여주는 걸음걸이



<그림 22> Chapter 5: Showdown at the House of Blue Leaves, 주인공의 의지와 의연함을 보여주는 걸음걸이

6장에서 빌과 주인공의 발이 서로 마주 보는 장면은 서부 영화에서 대결 구도나 다가올 결투를 암시하기 위해 종종 사용하는 미장센적 구성이다. 천천히 서로에게 다가가는 발걸음은 대결 구도 속에서도 두 사람이 아직도 연인의 감정이 남아 있음을 보여주고 있지만, 빌의 카우보이 부츠가 전통적인 복수의 모습이라면, 맨발이 거의 들어나는 슬러퍼는 모든 것을 체념한 주인공의 심리를 잘 표현하고 있다.<그림 25>



<그림 25> Chapter 6: The Massacre at Tow Pines, 복수와 애증 그리고 체념의 표현

### (3) 배경음악을 통한 시각과 청각의 이접

일반적으로 영화의 배경음악은 영화의 서술적 구조에 종속되어 장면의 분위기나 주인공의 감정을 전달하는 수단으로 사용되곤 한다. 영화 ‘킬빌’에서도 음악은 오히려 시각적인 미장센에서 독립한 독자적인 청각적 미장센을 형성하여 시각과 청각의 다양한 이접적 경험을 가능하게 한다. 예를 들어 5장 초반부에 주인공이 ‘오렌’에게 복수를 하기 위해 도쿄로 찾아가는 일련의 시퀀스에서 서로 다른 공간과 시간에 존재하는 주인공과 ‘오렌’ 일당의 독립된 평행적인 행보가 다양한 방식으로 반복 편집되어, 결국 하나의 시간과 공간으로 모아진다. 여기에서 경쾌한 리듬의 ‘Green Horner Theme(Al Hirt)’은 다중적인 공간과 시간을 관통하는 중요한 구조적 역할을 하고 있다. 반면, 5장 후반부 주인공과 ‘오렌’은 눈 내린 정적인 공간에서 결투를 벌이게 되는데, 실제 결투와 함께 시작되는 라틴 디스코 풍의 ‘Don’t Let Me Be Misunderstood(Santa Esmeralda)’의 빠른 리듬감은 정적인 공간 속에서도 점점 긴장감을 증폭시키는데, 이는 정적인 시각적 공간과 동적인 청각적 공간 사이에서 축적되는 엄청난 긴장감을 통해 폭발적인 클라이막스를 가능하게 하는 시/청각적 이접적인 구성이다. 특히 10장의 영화 결말에서 홍콩 무협 영화적 요소와 사무라이적 요소가 교차하는 주인공과 빌의 결투 장면에서 영화 ‘Navajo Joe’의 마지막 클라이



막스 장면에 나오는 배경 음악 ‘The Demise of Barbara and the Return of Joe(Ennio Morricone)’는 모든 시각적 미장센과 청각적 미장센이 하나로 이접하며, 당당하게 죽음을 맞이하는 빌의 모습을 보며 만감이 교차하는 주인공의 감정을 관객이 직접적으로 공감하게 하는 이접적 종합의 미장센이다.



<그림 26> Chapter 10: Face to Face, 멜로 드라마와 홍콩 무협 영화와 사무라이 영화, 스파게티 웨스턴의 복합적 미장센

### 3.2. 시공간적 이접

#### (1) 배우와 배역의 시공간적 이접

일반적으로 영화에서 배우는 배역에 몰입함으로써 관객이 실제적인 배우가 아닌 영화적 가상 공간에서 등장인물을 실제적인 것으로 느끼도록 해야 한다. 하지만 영화 ‘킬빌’에서 타란티노 감독은 개인적인 오마주의 차원에서 다양한 등장인물은 다른 영화에서 차용해 올 뿐 아니라, 심지어 그 역할을 했던 배우까지 차용해 오곤 한다. 예를 들어 ‘청엽정’의 눈 내린 정원에서 주인공과 결투를 벌이는 ‘오렌’은 영화 ‘수라설화’에서 복수극을 펼치는 주인공의 이름이며, 특히 ‘오렌’이 야쿠자를 장악하는 과정은 영화 ‘수라설화’의 줄거리를 많이 참고하고 있다.

3장에 등장하는 사무라이 검의 장인 ‘핫토리 한조’는 실제로 16세기 일본 전국시대의 유명한 난자의 이름으로, 영화 ‘킬빌’에서 ‘핫토리 한조’를 연기한 ‘소니 치바(Sonny Chiba, 본명 치바 신이치(千葉眞一)’는 실제로 일본 TV 시리즈 ‘Shadow Warriors(影の軍団: Kange No Gundan, 1980)’에서 ‘핫토리 한조’의 역할을 했을 뿐 아니라, 영화 ‘마계환생(魔界轉生: Samurai Reincarnation, Kinji Fukasaku, 1981)’에서는 ‘핫토리 한조’와 싸우는 검객 주베이(Jubei) 역할을 하기도 하였다. 즉 배우 ‘소니 치바’와 역사적 인물이자 또한 가상의 인물인 ‘핫토리 한조’의 이접적 존재로 인해, 관객은 실제 배우와 가상의 인물, 현재 영화적 공간에서의 가상 인물과 과거에 실제했던 역사적 인물 간의 관계를 끊임없이 고민하게 만든다.<그림 27>



<그림 27> 왼쪽으로부터 Sonny Chiba as Jubei in ‘Samurai Reincarnation’, Hattori Hanzo in ‘Shadow Warriors’ and ‘Kill Bill 1’

또한 이미 5장에서 ‘크레이지 88’의 대장 ‘자니 모(Johnny Mo)’ 역할을 했던 ‘고든 류(Gordon Lui, 劉家輝: 유가휘)’는, 8장에서는 여자 주인공의 무자비한 스승 ‘파이 메이’의 역할을 하는데, 흥미로운 것은 배우 ‘고든 류’가 ‘영화 ‘소림삼십육방’에서는 무림 고수 ‘파이 메이(白眉: Pai Mei)’와 대결했던 주인공인 수련승의 역할을 했다는 것이다. 즉 ‘핫토리 한조’의 역할을 다시 반복하는 ‘소니 치바’를 통해 과거와 현재, 역사적 사실과 가상의 이야기 간의 다중적인 시공간을 경험한다면, 자신이 대립했던 ‘파이 메이’의 역할을 하고 있는 ‘고든 류’를 통해서, 현재 영화의 시공간과 다른 영화의 시공간이 이접하는 다중적인 시공간에 존재하는 이접적 존재를 경험하는 것이다.<그림 28>



<그림 28> 소림삼십육방(The 36 Chambers of Shaolin, 1978)에서 파이메이와 대결하고 있는 유가휘(劉家輝: Gordon Liu)

이렇게 영화 ‘킬빌’에서 배우와 배역 간의 이접적 구조를 통해 관객이 자율적으로 자신만의 시공간을 선택할 수 있는 것은, 추미의 디자인 방법론과 매우 유사하다. 특히, 추미는 자신의 저서 ‘건축과 해체’에서 건축과 프로그램 간의 이접적 관계를, 공연 예술에서의 배우와 배역의 이접적 관계와 비교하며, 자신이 디자인한 라빌레트(La Villette) 공원에서는 폴리(Folie)가 이러한 이접적 역할을 담당하고 있다고 하였다.<sup>11)</sup> 예를 들어 다른 영화에서 자신이 대결했던 역할을 하는 ‘고든 류’의 경우가 추미의 ‘교차-프로그래밍’과 유사하다면, 자신의 역할을 다른 문맥에서 반복하는 ‘소니 치바’는 ‘변형 또는 이접-프로그래밍’에 가깝다고 할 수 있다.

#### (2) 복장과 소품에 의한 시공간적 이접

타란티노 감독은 오마주적 차원에서 다양한 영화의 소품과 복장을 영화 ‘킬빌’에 차용하고 있는데, 예를 들어 오렌의 크레이지 88 일당이 착용하고 있는 검은 색 마스크는 60년대 TV 액션 드라마 ‘그린 호넷(Green Hornet)’에서 이소룡(Bruce Lee)이 착용했던 검은색 가면과 같은 것으로, 사무라이 영화 속의 과거의 난자를 현대화하는 소품이라고 할 수 있다.<그림 29>

11) Bernard Tschumi, Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, 1996, pp.204~205



<그림 29> Black Mask in 'Kill Bill' and 'Green Horner'

또한 여자 주인공은 이소룡이 영화 '사망유희(死亡遊戯: The Game of Death, Robert Clouse, 1978)에서 착용했던 것과 같은 노란색 트레이닝복을 입고 있는 데, 이는 감독의 이소룡에 대한 오마주인 동시에 주인공이 이소룡 처럼 영웅적인 역할을 수행할 것이라는 기대를 일으키는 미장센적 요소라고 할 수 있다.<그림 30>



<그림 30> Yellow Suit in 'The Game of Death', and 'Kill Bill'

그 외에 '빌'이 애지중지하는 피리는 '빌'의 역할을 하는 배우 '데이빗 캐러딘(David Carradine)'이 TV 시리즈 'Kung Fu'에서 사용했던 피리이다. 이렇게 다양한 영화에서 차용한 소품과 복장은, 현재 영화의 시공간과 차용한 영화들의 시공간이 이접하여 관객에게 다중적인 시공간의 경험을 가능하게 한다.

#### 4. 결론

영화 '킬빌'은 타란티노 감독이 영화감독으로 성장함에 있어 영향을 준 수많은 영화들을 오마주적 차원에서 차용하여 재구성한 영화이다. 하지만 특정한 장면이나 대사를 차용하는 소극적인 방식의 일반적인 영화적 오마주와 다르게, 영화 '수라설화'의 연극적인 막 구성을 차용하여 각 장 별로 참고한 영화들의 독자적인 장르적 미장센을 구현하고 있다. 특히 타란티노 감독은 영화 1편과 2편의 클라이맥스로 다가가면서, 공간적 문, 신체의 일부, 배경음악 등 다양한 영화적 장치들 통하여 장 별로 독자적으로 존재하는 시공간들 간의 전이와 이접을 시도하여 효과적으로 영화적 긴장감을 증폭시키고 있다. 또한 이러한 가상적인 영화적인 시공간 내에서의 장르적 전이 및 이접 뿐 아니라, 다른 영화에서 차용한 배우와 배역, 복장과 소품간의 이접적 경계를 통해 과거와 현재, 실재와 가상을 넘나들며 관객이 자신만의 독특한 영화적

경험을 가능하게 하고 있다. 이러한 다양한 이접적 구성을 통해 감독이 특정한 '감동'을 강요하지 않고, 관객이 스스로 자신만의 '감동'을 찾을 수 있게 하는 열린 '감동'의 구조는, 영화적 몽타주 기법을 활용하여 이질적인 공간과 용도가 서로 충돌하여 새로운 사건적 건축을 창출하려는 추미의 디자인 방법론과 매우 유사하다. 추미는 '건축과 해체'에서 "영화의 세계는 불연속적이다. 각각의 필름 조각은 독립성을 가지고 분리되어 다양한 조합을 만들어 낸다. 영화에서 각 프레임은 연속적인 움직임으로 놓이게 된다"<sup>12)</sup>고 하며, 자신의 공간에서는 건축가가 아닌 사용자 스스로의 움직임에 의하여 편집되는 영화적 시퀀스를 만들어간다고 하였다.

영화 '킬빌'의 장르적 병치와 전이를 통한 열린 '감동' 구조는 현대 건축에서 유사한 사례를 많이 발견할 수 있는데, 다중적인 프로그램들의 병치된 공간을 사람들이 스스로 공간을 재구성해 나갈 수 있는 램쿨하스의 라빌레트 공원이나, 잠재적인 프로그램을 내재한 경사면이 사용자의 움직임에 의해 특정한 프로그램으로 개체화되는 쿤스트할(Kunsthal)이나, 모든 프로그램을 비워내어 방문객의 기억과 기분에 따라 다양한 용도로 활용될 수 있는 추미의 라빌레트 공원의 폴리를 예로 들 수 있다. 또한 영화 '킬빌'에서 배우와 배역, 복장과 소품을 통해 가상과 실재를 넘나드는 방식은, 램쿨하스의 IIT 맥코믹 트리뷴 캠퍼스 센터(McCormick Tribune Campus Center)의 입면에서 시각적인 픽토그램과 창립 건축가의 이미지, 다양한 재질과 물성을 활용하여 가상과 실재, 추상과 구상, 이미지와 텍스트, 공간과 면, 공간과 시간의 다양한 방식의 생성적 경계를 경험하는 것도 유사하다고 할 수 있다.

이렇게 영화 '킬빌'의 이접적 구성을 통해 관객에게 자율적인 '감동'의 기회를 주는 방식은, 현대 건축에서 건축가가 아닌 사용자 스스로 공간을 재구성해 나가며 새로운 경험을 가능하게 하는 디자인 방법론과의 상관관계를 유출해볼 수 있다. 특히 들뢰즈의 '이접적 종합' 개념은 건축과 영화 뿐 아니라, 불확적이며 유동적인 현대 사회를 이해할 수 있는 새로운 사유의 틀을 제공하는데, 특히 '의미의 논리'와 '감각의 논리'에서 이러한 이접적 구조를 새로운 생성과 감동의 형식으로 제안하고 있다. 이에 추후 연구에서는 현대 철학에서 '이접적 종합'과 현대 영화의 '이접적 구조'를 연계하여 현대 건축에서 디자인 방법론 뿐 아니라 건축적 '감동'의 형식을 연구하는 것이 가능할 것으로 기대된다.

12) Bernard Tschumi, Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, 1996, pp.196~197

## 참고문헌

1. Bazin, Andre, What Is Cinema? Vol. 1, University of California Press, Berkeley, 2004(1967)
2. Bellantoni, Patti, If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling, Focal Press, New York, 2005
3. Bordwell, David & Thompson, Kristin, Film Art: An Introduction, McGraw-Hill, New York, 2003
4. Deleuze, Gilles, Cinema 1: The Movement-Image, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1986
5. Deleuze, Gilles, Cinema 2: The Time-Image, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1989
6. Eisenstein, Sergei, Film Form: Essays in Film Theory, Harcourt, Orlando, 1969
7. Eisenstein, Sergei, Montage and Architecture, Assemblage (10th), MIT Press, Cambridge, 1989
8. Koolhaas, Rem, Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan, The Monacelli Press, New York, 1997(1978)
9. Neumann, Dietrich & Albrecht, Donald, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner, Prestel, New York, 1999
10. Rodowick, D.N., Gilles Deleuze's Time Machine, Durham: Duke University Press, 1997
11. Tschumi, Bernard, Architecture and Disjunction, MIT Press, Cambridge, 1996
12. Tschumi, Bernard, The Manhattan Transcripts, John Wiley & Sons, New York, 1994
13. The Guentín Tarantino Architve: Kill Bill References Guide [http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Kill\\_Bill\\_References\\_Guide](http://www.tarantino.info/wiki/index.php/Kill_Bill_References_Guide)

[논문접수 : 2012. 05. 30]

[1차 심사 : 2012. 06. 12]

[2차 심사 : 2012. 07. 03]

[게재확정 : 2012. 07. 06]