http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2013.32.245

타셈 싱의 영화에 나타난 숭고 연구 : <더 폴>을 중심으로

I. 서론
II. 영화의 스펙터클이 주는 숭고미
III. 타셈 싱의 작품 세계
IV. 결론 및 요약
참고문헌
ABSTRACT

이윤희

초 록

본 논문은 타셈 싱 감독의 작품들을 숭고이론과 연관하여 분석하였다. 영화라는 매체가 크게 스펙터클과 내러티브가 맞물리며 작용한다고 볼 때 타셈의 강점은 주로 스펙터클에서 나온다. 타셈의 독특한 스펙터클은 감미롭고 유쾌하다기보다는 기이하고 장엄하며 환상적이다. 미는 감미롭고 긍정적인 쾌이고 숭고는 주체가 파악할 수 있는 것과 주체가 표상들로 나타낼 수 있는 것 사이의 분열이라는 불쾌로부터 유래하는 부정적인 쾌라는 칸트와 리오타르의 전제를 받아들인다면 타셈의 스펙터클은 확실히 미보다는 숭고에 가깝다.

<더 폴>은 내러티브적인 측면이나 스펙터클적인 측면에서 모두 타셈의 특성을 잘 보여주는 작품으로, 이 작품을 집중적으로 분석함으로써 타셈의 영화가 주는 숭고미를 관찰할 수 있다. <더 폴>이 다섯 살짜리 소녀를 앞세워 제시하는 '이야기의 상상된 비전'은 거대하고 신비로우며 아이답게 컬러풀하다. 이 작품의 스펙터클은 관객의 상상할 수 있는 한계를 압도적으로 초월하여 경탄을 불러일으키며 숭고를 체험시킨다. 그러나 여기서 중요한 것은 이렇게 스펙터클을 통해 불러일으켜진 숭고가 그것만으로 끝나는 것이 아니라는 점이다. 타셈의 거대한 스펙터클은 영화 속에 묘사된 현실과 상상된 비전 사이를 오가면서 내러티브에 추진력을 더해 관객이 영화의 내적 논리 속으로 몰입하게 만드는 힘으로 작용한다. 그리고 이렇게 이루어진 몰입을 통해 관객은 로이와 알렉산드리아와 함께 하며 그들이 만들어낸 이야기 속 영웅들이 겪는 비극적 모험담을 기꺼이 체험한다. 즉 타셈의 스펙터클이 주는 숭고는 영웅들의 죽음이라는 내러티브적 숭고와 겹치면서 관객으로 하여금'존재의 고양'을 느끼게 하고, 결국 총체적인 숭고 체험으로 승화되는 것이다.

주제어 : 타셈, <더 폴>, 숭고, 스펙터클, 칸트, 리오타르

Ⅰ. 서론

타셈 싱의 영화는 보기에 아름답다. 그를 유명하게 만들었던 R.E.M.의 “Losing My Religion” 뮤직 비디오 같은 초기 작품들에서 첫 번째 장편 영화였던 <더 셀 the Cell>(2000)과 <더 폴 the Fall>(2006), <신들의 전쟁 Immortals>(2011)을 거쳐 가장 최근의 <거울아 거울아[1] Mirror Mirror>(2012)에 이르기까지, 그의 작품들은 지극히 아름다우면서도 어딘지 섬찟한, 독특한 시각적 매혹을 준다. 연쇄살인마의 정신세계를 시각화한 <더 셀>은 그 맥락상 기괴한 느낌이 필연적이라고 볼 수 있겠으나 옛날이야기를 듣는 어린 아이의 시각으로 환상을 표현한 <더 폴>이나 심지어 누구나 알고 있는 동화 “백설 공주”를 영화화한 <거울아 거울아>까지도, 타셈 감독의 영화의 시각성은 불가사의하면서도 장엄하다는 인상이 강하다. 그의 영화들은 때때로 내러티브가 빈곤하다는 비판을 받기도 하지만 적어도 그 시각적 스타일이 경탄을 준다는데 크게 이의를 제기하는 사람이 없는 듯하다.

본 연구는 이 시대의 가장 뛰어난 비주얼리스트 중 하나로 꼽히는 타셈 감독이 가진 독특한 시각성에 주목하고, 그의 작품이 주는 매혹을 분석해보는 것을 목적으로 한다. 그가 제작한 영상작품들의 독특함이 주로 시각적인 부분에서 오고 있는 만큼, 본 논문에서도 내러티브보다는 주로 스펙터클에 대한 연구가 주를 이룬다. 타셈이 보여주는 독특하고 강렬한 이미지들은 깊은 인상을 남기며 관객을 압도한다. 본 연구자는 타셈 감독의 시각성이 주는 압도감이 미학에서의 ‘숭고 the sublime’ 개념과 닿아있다고 보고, 칸트와 리오타르의 숭고 개념과 연관하여 설명해보려 한다.

---

1) 이 영화는 국내에 <백설공주>라는 제목으로 개봉되었으나 더 유명한 디즈니의 동명 애니메이션과 혼동의 여지가 있어 본 논문에서는 원제대로 <거울아 거울아>로 칭하기로 한다. 백설공주 이야기를 주인공 백설공주의 입장에서가 아니라 거울과 시종일관 대면하는 여왕의 입장에서 이끌어가는 플롯인 만큼 이 제목이 더 타당하다.

숭고는 현대미학에서 가장 핵심적인 문제로 꼽혀오고 있다. 본래 숭고는 높다는 것을 뜻하는 라틴어 sublimis에서 파생된 단어로, 그 미학적 개념은 후기 고대부터 존재[2]해 왔었으나 체계적으로 완성된 것은 버크와 칸트가 등장한 근대에 들어서이다. 20세기 후반 대표적인 포스트모던 사상가로 등장한 리오타르 이후 숭고는 미를 밀어내고 현대 미학의 중심부에 확고히 자리 잡은 듯하다. 포스트모던 미학에서 숭고가 중심적인 위치에 있다면 영화는 때로는 예술로서 때로는 산업으로서 포스트모던 사회 문화의 중심부에 존재한다. 자본의 이데올로기에 의해서 생산되는 상업영화에서 진정한 숭고를 느낄 수 있는가라는 데는 이견이 가능할 수 있겠지만, 레이몬드 윌리엄스가 말했듯이 문화는 일상적인 것[3]이며 수많은 대중들이 향유하고 감흥을 느끼는 근원을 여러 각도로 분석해보는 것은 반드시 필요한 일이다.

영화는 스펙터클과 내러티브가 동시에 작용하며 관객을 매혹한다. 타셈의 영화들은 내러티브적인 측면에서의 약점으로 인해 항상 성공적이지는 않았지만, 그 스펙터클만큼은 항상 관객을 압도하며 찬탄을 자아내게 한다. 타셈의 영화들 중에도 그의 독특하고도 압도적인 시각성을 특히 잘 대변한다고 볼 수 있는 작품이 <더 폴>이다. 본 논문은 영화 <더 폴>을 중심으로 다른 영화들의 분석을 더해 타셈 감독의 이미지가 어떻게 숭고 개념과 연관되면서 관객을 매료시키는지 살펴보도록 하겠다.

Ⅱ. 영화의 스펙터클이 주는 숭고미

칸트는 그의 저서 『판단력 비판』을 통해 미와 숭고에 대해

---

2) 롱기누스의 『숭고에 관하여』는 1세기경에 써진 것으로 추측된다. 이 책은 주로 수사학에 관한 내용을 담고 있지만 숭고라는 개념에 대한 최초의 저서라는 점에서 의미가 있다.

3) Williams, Raymond, “Culture is Ordinary (1958)”, in Gable, Robin.(ed.), *Resources of Hope: Culture, Democracy, Socialism*, Verso, 1989, pp. 3-14, http://artsites.ucsc.edu/faculty/Gustafson/FILM%20162.W10/readings/Williams.Ordinary.pdf 2013년 7월 28일 검색

논한다. 칸트는 감관에 만족을 주는 것을 쾌라고 분류하고 이성적으로 유용한 것을 선이라고 분류하여 미와 숭고와는 엄격하게 구분한다.[4] 아름다운 것과 숭고한 것은 그 자체로서 만족을 준다는 점, 그 만족은 감각적 혹은 논리적 판단에 의해서가 아니라 무관심한 반성 판단에 의한 것이라는 점에서 공통점을 갖는다.[5] 또한 이 판단은 단칭판단이며 주관적 판단이면서도 보편타당적임을 주장한다는 면도 공통적이다.

그러나 칸트는 미와 숭고에 몇 가지 점에서 분명한 차이가 있다고 보았다.[6] 먼저 미는 대상의 형식에 관련되며 따라서 한정적인데 반해 숭고는 몰형식적이고 무한정적이며 총체적이다. 그래서 미가 부정적인 오성개념의 현시라면 숭고는 부정적인 이성개념의 현시가 되며, 미가 성질범주와 관련이 있다면 숭고는 분량범주와 관련이 있게 된다. 또한 미와 숭고는 만족의 종류도 다른데, 미가 삶을 촉진하는 감정을 직접적으로 지니고 있기 때문에 상상력의 유희와 결합하는데 반해 숭고의 경우는 생명력이 일시 저지되었다가 곧 한 층 더 강력하게 창일한다는 점에서 상상력의 엄숙한 활동에 가깝다. 즉 미가 긍정적 쾌감이라면 숭고는 보는 사람의 상상력이 감당할 수 없다는 감탄이나 경이를 내포하고 있으며 그로 인해 불쾌가 쾌로 변하는 부정적 쾌감이다.

칸트에 따르면 숭고가 느껴지는 메커니즘은 일종의 이중부정과정을 통해서이다.[7] 일체의 비교를 넘어서서 절대적으로 큰 것을 사람들은 숭고하다고 부른다는 칸트의 전제를 받아들여보자. 절대적으로 큰, 말하자면 무한한 것을 모순 없이 사유하기 위해서는 일체의 척도를 초월하는 초감성적 직관이 필요하게 된다. 그런데 무한 같은 절대적 크기는 상상력을 초과하기 때문에 상상력은 무한의 현시를 성취할 수 없고, 따라서 절대적 크기는 상상력

4) 임마누엘 칸트, 이석윤 역, 『판단력 비판』, 박영사, 2003, pp. 57-64
5) 이 문단 전체, 칸트, 앞의 책, p. 108
6) 이 문단 전체, 칸트, 앞의 책, pp. 108-109
7) 이 문단 전체, 김상현, 칸트 「판단력 비판」 (해제), 『철학사상』 별책 제5권 제 6호, 2005, 서울대학교 철학사상연구소, pp. 134-135, http://audio.dn.naver.com/audio/ncr/0850_1/20111213164105744_C13KUNEN2.pdf 2013년 7월 25일 검색

에 대해 반목적적이다. 이성은 상상력에 대해 대상의 절대적 총체성을 현시할 것을 요구하지만 상상력은 이를 따를 수 없다보니 결국 숭고의 표상에 있어 상상력은 이성능력에 대해서도 반목적적이 된다. 이러한 반목적성이 감정에 있어서는 불쾌감으로 등장하게 되지만, 상상력이 이성능력을 현시하기에 부적합하다고 하는 바로 그것이 인간의 이성에는 합목적적이기 때문에 감정은 쾌로 전환되고 숭고가 느껴지게 된다는 것이다. 칸트는 '우리에게 대하여 법칙인 어떤 이념에 도달하는 데에 우리의 능력이 부적합하다고 하는 감정이 즉 경이' 라고 정의하는데, 그에 따르면 우리의 상상력이 절대적 전체를 현시하기 위해 최대한 노력하면서 실패하는 바로 그것이 동시에 이러한 이념과의 합일을 실현시켜야 한다는 자신의 사명을 증명하는 것이다. 즉 숭고란 우리 자신의 인간성의 이념에 대한 경이가 객체에 대한 경이로 치환된 것이라는 주장이다.

그러나 칸트는 예술품을 포함한 인공물을 숭고의 대상으로 보지 않았다. 사실 칸트의 숭고론은 숭고를 일으키는 대상에 대한 이론이라기보다 숭고를 겪는 주관의 반성에 대한 이론이다. 이후 숭고한 대상에 집중하여 현대적 개념의 포스트모던 숭고이론을 제시한 것은 리오타르이다. 리오타르는 숭고가 불쾌와 쾌의 복합감정이라는 칸트의 기본 형식을 상당부분 받아들이지만, 칸트의 숭고 도식은 시간에 대한 문제를 경시하고 있다는 점에서 한계가 있다고 지적하고 버크의 숭고이론을 접목한다.[8] 리오타르에 따르면 버크는 어떻게 숭고가 더 이상 아무것도 일어나지 않을 것이라는 위협에 의해서 촉발되는가의 문제를 다루었다.[9] 버크는 공포는 일어나지 않음, 즉 박탈과 연관되어 있다고 보았다. 빛의 박탈은 암흑의 공포를 야기하며 생명의 박탈은 죽음의 공포를 야기한다. 이러한 공포가 쾌와 결합하며 희열의 상태인 숭고가 생기기 위해서는 이러한 위협의 억제, 즉 박탈의 박탈이 일어나야

8) 이 문단 전체, 장 프랑수아 리오타르, 이현복 편역, 『지식인의 종언』, 문예출판사, 2011, p.172-175

9) 리오타르, 앞의 책, p.174, 정수경, 「장-프랑수아 리오타르의 비인간과 숭고」, 『미학』, 제 63집 (2010, 9월), p.122

한다. 이러한 숭고의 미학에서 예술은 일어나지 않는 것이 없는 상태, 즉 '지금 일어나고 있음'에 집중하게 된다.

숭고란 엄청난 크기나 힘을 가진 대상에 의해, 거기 한 발 떨어진 사람이 겪는 감동이라는 칸트적 전제를 적용하여 본다면, 스펙터클 영화는 숭고하다. 관객은 안락한 의자에 앉아 거대한 스크린에 투사되는 엄청난 크기와 힘을 가진 대상의 환영을 숨죽이고 바라본다. 영화관은 영화가 제공하는 시각과 청각을 제외한 나머지 감각들을 무력화시키며 관객의 체험을 최대한 증폭시키기 위한 제도다. 이렇게 일어나는 감흥이 진정한 숭고라고 볼 수 있는지에 대해서는 각기 다른 해석들이 가능하다. 기 드보르 같은 사상가는 볼거리로서의 스펙터클이 관객을 스스로 소외시키게 만드는 주범으로 지목하기도 했다.[10] 드보르에 따르면 자본과 제도에 의해 만들어진 스펙터클은 마약과도 같이 관객을 빨아들여 자신의 진정한 욕구를 성찰할 기회를 빼앗고 외재한 기준에 맞춰 살도록 강요함으로써 삶을 빈곤하게 한다는 것이다. 그러나 드보르가 말하는 스펙터클은 자본주의를 구성하고 있는 모든 문화적 경제적 정치적 요소를 포괄하는 개념으로, 비록 마르크스주의자인 그가 상업 영화를 대표적인 기만적 스펙터클 중 하나로 간주하고 있었다는 점은 명확하나, 영화에서의 시각성을 뜻하는 스펙터클과는 다른 차원이다. 따라서 드보르적인 관점을 곧이곧대로 받아들여 영화의 스펙터클은 숭고와 무관하다는 일부의 주장[11]은 논지를 잘못 짚고 있는 것이다.

테크놀로지의 발달은 이전까지 불가능했던 새로운 스펙터클의 세계를 열었다. 고전적인 영화 관람의 즐거움이 등장인물들의 이야기를 발각됨 없이 바라보는 관음증적인 것이었고 스펙터클이

---

10) Guy Bebord, *La Société du spectacle* (1967), Translated by Donald Nicholson-Smith, *The Society of the Spectacle*, Zone Books, 1994, http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/tsots00.html 2013년 7월 30일 검색

11) 예를 들어 이윤영의 연구가 대표적이다. 그의 연구는 영화에서의 '시선의 거리'에 대한 흥미로운 내용을 담고 있으나, 그가 영화에서의 스펙터클을 너무 쉽게 포기해버리는 것은 아쉬움을 남긴다. 이윤영, 「멀리서 바라보기-영화 속의 숭고: 데이비드 린의 <아라비아의 로렌스>와 존 포드의 <수색자>를 중심으로」, 『미학』, 제 62집 (2010, 6월), pp.175-217

내러티브에 종속되어 있었다면 광학적 이미지와 디지털 이미지의 혼성물인 현대 영화들은 앤드류 달리가 말하는 소위 2차적 사실주의를 펼쳐 보이며 스펙터클을 과시한다.[12] 관객은 공룡이나 외계인 등 분명히 불가능하다고 알고 있는 사건들이 도저히 믿지 않을 수 없을 만큼 사실적으로 묘사되는 이미지를 보며 경탄한다. 서대정이 잘 정리했듯이, 영화적 장치의 투명성과 이에 호응하는 극단적 리얼리즘 기법은 우리에게 재현 미학의 정수를 느낄 수 있도록 만들지만, 환상성과 기묘함 혹은 그로테스크가 결합한 내러티브는 부정의 카타르시스를 전해준다.[13] 우리가 가진 이성적 판단의 벽은 인간이 가진 상상력의 한계를 뛰어넘는 영상의 능력에 의해 도전받으며 도저히 당할 수 없다는 감탄과 경이가 발생하는데, 이것은 분명 숭고와 맥이 닿아있다. 스펙터클은 그 압도감으로 관객의 사고와 상상을 저지하기 때문에 내러티브의 섬세한 진행을 방해하지만 동시에 그 허구적 내러티브에 대한 합리적인 의심 역시 어느 정도 저지하기 때문에 관객이 영화가 보여주는 경이로운 이미지의 내적논리로부터 쉽게 벗어나지 못하게 되는 것이다.

Ⅲ. 타셈 싱의 작품세계

타셈 감독은 1961년 인도 펀잡 지역에서 출생하여 비숍 코튼 스쿨에서 수학하고 24세에 도미, 파사디나 아트센터를 졸업하였다. 그의 첫 번째 돌파구가 되었던 작품으로 R.E.M.의 “Losing My Religion” 뮤직 비디오를 꼽을 수 있다. 그는 이 작품으로 1991년 MTV 최우수 뮤직비디오상을 포함한 수많은 상을 수상하였다. 광고감독으로 명성을 날리며 나이키와 코카콜라를 비롯한 숱한 광고를 제작하던 그가 처음으로 장편영화감독으로 데뷔한 것

12) 앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003, p. 203
13) 서대정, 「재현을 넘어서는 영화미학: 숭고, 푼크툼, 환유적 사유를 중심으로」, 『영화연구』, 제 38호 (2008, 12), p. 317

은 2000년 <더 셀>을 통해서였다. 혼수상태에 빠져든 연쇄살인마가 납치한 마지막 피해자를 구해내기 위해 신기술을 사용해 살인마의 마음속으로 접속해 들어간다는 것을 주 내용으로 하는 <더 셀>은 그 시각적 아름다움으로 관객과 비평가들의 주목을 받았다. 타셈 감독이 데미안 허스트, 오드 네르드룸, H. R. 기거 등 다양한 작가들의 미술작품에서 영감을 받아 시각화해낸 무의식의 세계는 극도로 그로테스크하면서도 동시에 장엄하고 아름답다.

그의 두 번째 장편영화는 2006년 <더 폴>이었다. 불가리아 영화 <요호호 *Yo ho ho*>(1981)를 리메이크한 이 작품은 1920년대 LA 외곽의 한 병원을 배경으로, 불의의 사고로 하반신 마비가 된 스턴트맨 로이 워커와 팔이 부러져 입원한 다섯 살짜리 루마니아 소녀 알렉산드리아의 이야기를 담고 있다. 영화 전체는 로이와 알렉산드리아에 대한 이야기와 로이가 알렉산드리아에 들려주는, 폭군 오디우스 왕과 그에 저항하는 여섯 영웅들에 대한 이야기라는 이중 액자구조로 이루어져 있다. 로이는 부상과 실연으로 인한 절망으로 자살을 하기 위해 어린 알렉산드리아를 이용한다. 그는 알렉산드리아가 자신을 따르게 하기 위해 환상적인 이야기를 늘어놓다가, 결정적인 순간마다 이야기를 끊고 그 다음이 알고 싶으면 모르핀을 훔쳐올 것을 종용한다. 로이의 이야기는 알렉산드리아의 머릿속에서 생생한 이미지로 탈바꿈된다. 영화의 후반부 로이의 부탁을 들어주기 위해 병원의 약국 캐비넷으로 기어 올라간 알렉산드리아가 추락하여 중태에 빠지면서 로이와 알렉산드리아의 이야기는 급반전을 맞게 된다. 수술에서 겨우 회복한 알렉산드리아에게 로이는 자신이 오로지 약을 얻기 위해 그녀의 호의를 이용하고 있었음을 고백한다. 그럼에도 불구하고 알렉산드리아가 이야기를 끝까지 완성해줄 것을 고집하자 마지못한 로이는 지금까지 나왔던 모든 영웅들이 허무하게 죽어버리는 것으로 이야기를 마무리하려한다. 그러나 알렉산드리아가 로이의 이야기는 또한 듣고 있는 자신의 것이기도 함을 주장하며 이야기에 개입하여 마지막 영웅과 그의 딸은 살아남고 악당이 죽는 것으로 끝맺는다.

<더 폴>의 촬영은 타셈 감독이 CF광고를 제작하면서 아름답다고 점찍어둔 20여 개 국의 로케이션에서 이루어졌다. 타셈 감독은 이 영화에서 컴퓨터 그래픽을 전혀 사용하지 않고 아날로그적인 촬영 그대로 이 아름다운 화면을 얻어냈다고 한다. 아날로그에 대한 집착과 더불어 초기 영화에 대한 타셈의 따뜻한 애정이 영화 곳곳에 드러나 있다. 타셈은 <요호호>를 리메이크 하면서 몇 가지 설정을 변화시켰는데, 원작에서 열 살의 소년이었던 주인공 아이를 더욱더 순진무구한 나이인 다섯 살의 소녀로 바꾸는 한 편, 주 에피소드의 시대적 배경은 초기 영화 시대인 1910년대로 가지고 올라갔다. 사람들은 "깜박이 flicker"라고 불리는 무성영화를 보며 즐거워한다. 알렉산드리아는 어두운 방에서 배회하다가 방의 벽에 마차의 상이 거꾸로 맺혀 움직이는 것을 보며 신기해한다. 방문의 열쇠구멍을 통해 바깥의 풍경이 비쳐 들어와 만들어진 이 영상이 오늘날의 영화라는 매체를 가능하게 만든 카메라 옵스큐라의 원리라는 것은 언급할 필요도 없을 것이다. 이 자잘한 에피소드들은 스토리의 진행에 큰 영향을 주지는 않지만 전반적인 영화의 분위기를 형성하는데 큰 보탬이 된다. 마지막 장면, 알렉산드리아는 어린 아이다운 천진한 시선으로 모든 영화의 스턴트 장면에서 로이의 모습을 본다. 로이와의 우정을 통해서 어린 알렉산드리아에게 영화라는 매체 자체가 친밀하고 특별한 것으로 변화하게 되는 것을 묘사한 이 장면은 타셈 자신의 어린 시절로부터의 영화에 대한 애정이 아니었으면 표현되기 힘든 것이었을 것이다. 단순히 '움직이는 사실적 이미지'에 지나지 않았던 초기 활동사진에 내러티브라는 속성이 더해지면서 영화라는 매체가 탄생한 것처럼, <더 폴>은 초기 영화 시대를 배경으로 스턴트맨과 어린 소녀가 나누는 '이야기'라는 모티브를 더해 영화를 더욱 흥미롭게 만들고 있는 것이다.

<더 폴>의 후반부, 추락 후 수술을 겪는 알렉산드리아의 꿈 신은 특이하게도 스톱 모션 애니메이션으로 처리 되어 있다. 유아 형태의 인형이 수술대에 핀으로 고정되고 수도사 복장을 한 기괴한 남자들이 수정 구슬 속의 엑스레이를 들여다보면서 인형의 두

개골을 잘라내고 그 안의 종이를 끄집어내어 연구한다. <발란스 *Balance*> (1989)로 아카데미 단편 애니메이션 상을 수상하기도 한 로엔스타인 형제가 제작한 이 장면은 퀘이 형제의 애니메이션 <악어의 거리 *Street of Crocodiles*>(1986)를 명백하게 오마주하고 있다. 타셈은 원래 이 장면을 퀘이 형제에게 의뢰할 생각이었으나 퀘이 형제가 이미 영화 <프리다 *Frida*>(2002)에서 프리다의 교통사고 후 수술 신을 애니메이션으로 만든 것을 보고 포기했다고 알려져 있다. 거칠고 기괴하며 불가해한 이 알렉산드리아의 꿈 장면은 영화의 나머지 부분들의 유연하고 우아하며 장엄한 분위기와 날카로운 대조를 이루며 영화에 독특한 매력을 더한다.

불행히도 타셈의 영화 중에서 가장 적은 관객을 동원한 이 영화는 그럼에도 불구하고 내러티브적인 측면이나 스펙터클적인 측면에서 모두 그의 작품세계의 특성을 가장 잘 보여주는 작품이라고 할 수 있다. 이 영화가 주는 인상은 '거대하고 선명하면서도 따뜻하다' 라는 것이다. 전작인 <더 셀>의 스펙터클이 일반적인 사람들이 무의식세계에 대해 가지고 있는 공포를 기반으로 하고 있고 후작인 <신들의 전쟁>의 스펙터클이 불멸의 신적인 존재들의 장엄함을 기반으로 하고 있다면, <더 폴>은 평범한 한 남자와 어린 소녀의 이야기에서 출발하면서도 그 스펙터클은 평범과 극단적으로 거리가 멀다. 관객은 남자가 말하는 '이야기' 를 소녀가 상상한 비전을 통해서 '보게' 되는데, 그 비전은 비현실적일 정도로 선명한 색채와 과장된 의상, 믿을 수 없을 만큼 독특한 배경과 구도의 마법적인 이미지로 관객을 압도한다. 알렉산드리아는 처음부터 로이가 지어내고 있는 이야기의 주인공 밴디트를 로이 자신으로 시각화하는 등 어린이답게 주변의 환경을 자신의 상상 속에 배치한다. 영화의 초반부 쏟아진 커피가 냅킨에 스며드는 현실이 환상 속 죽은 형제의 피로 물드는 거대한 깃발로 겹쳐지는 장면에서 시작한 현실과 상상의 교류는 영화가 진행될수록 심화되어 이야기를 듣던 알렉산드리아가 직접 이야기 속의 등장인물로서 참여하고, 현실에서 상상 속의 등장인물을 보며, 더 나아가 이야기의 결말을 완전히 바꾸기에 이른다. <더 폴>의 현

실과 상상된 비전 사이를 오가는 스펙터클은 현실과 이야기를 오가는 내러티브에 추진력을 더하면서 관객이 영화에 몰입하게 만드는 힘으로 작용한다.

전작인 <더 셀>에서와 마찬가지로 <더 폴>의 환상도 초현실주의 회화의 이미지들에 의해 영감을 받고 있다. 이야기 속의 주인공 밴디트의 딸이 쓰고 있는 가면을 주요 모티브로 하는 이 영화의 포스터 자체가 살바도르 달리의 "1935_03_아파트로 사용될 수 있는 메 웨스트의 얼굴"을 오마주하고 있으며, 포스터 오른쪽 아래 사막 위의 불타는 전차는 달리의 불타는 기린을 연상시킨다. 그러나 어둠 속, 거대한 스크린 위의 움직임을 기반으로 하는 영화의 스펙터클은 회화의 그것을 훨씬 능가한다. 특히 <더 폴>이 제시하는 상상된 비전의 거대하고 신비로운 스펙터클은 관객의 상상할 수 있는 모든 한계를 훨씬 초월하여 경탄을 불러일으키며 숭고를 체험시킨다. 이 경탄은 영화에 컴퓨터 테크놀로지가 사용되지 않았음을 알게 되면 제작자들의 장인정신에 대한 존경이 더해지면서 더욱 심화된다. 이렇게 타셈의 독특하게 컬러풀한 거대한 시각성이 끌어낸 숭고는 영화에의 몰입을 통해 로이의 이야기 속의 영웅들이 겪는 비극적 모험담이 주는 내러티브적 숭고와 겹치면서 관객으로 하여금 '존재의 고양'을 느끼게 하고, 결국 총체적인 숭고 체험으로 승화되게 된다.

타셈 감독의 가장 최근작인 <거울아 거울아>는 그림형제의 동화 백설 공주를 재해석한 영화인데, 그의 작품으로는 드물게 가볍고 다소 코믹한 분위기를 가지고 있다. 영화는 백설 공주의 계모인 여왕이 들려주는 백설 공주 이야기라는 설정으로 시작한다. 영화가 시작하면 천이 걷히며 에밀 레이노가 만든 프락시노스코프와 비슷한 아름다운 기계가 보여진다. 여왕이 기기를 작동시키면 프락시노스코프의 중심부에 피어났다 시드는 장미의 상이 반복해서 맺히고 여왕은 "옛날 옛날에"라는 말로 '이야기'를 시작한다. 에밀 레이노가 프락시노스코프를 사용해서 처음에는 줄넘기 하는 소녀나 드럼 치는 소년, 춤추는 커플 등 단순한 눈요기 거리를 만들다가 점차 거기에 이야기라는 요소를 가미하기 시

작했던 애니메이션의 역사가 영화의 도입부에서 되풀이 되는 것이다.

카메라는 프락시노스코프 안으로 빨려들어가면서 백설 공주의 탄생과 성장을 보여주는 애니메이션이 펼쳐진다. 이 매끄럽고 정교한 애니메이션은 스위스 출신의 애니메이터 벤 히본의 작품이다. 영화에 다소 독립적인 애니메이션 신을 삽입했다는 점에서 <더 폴> 중 알렉산드리아의 꿈 신과 유사한 점이 있으나 두 애니메이션의 느낌과 역할은 사뭇 다르다. 로엔스타인 형제의 신이 거칠고 난해하며 거의 무뚝뚝하게 느껴진다면 벤 히본의 신은 부드럽고 우아하게 '이야기'를 요약하여 전달한다. 영화에서의 역할이라는 점에서 보자면 히본의 신은 그의 전작인 <해리포터와 죽음의 성물: 1부 *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*> (2010) 중 세 형제 이야기 애니메이션 신과 비슷하다고 볼 수 있다. 여기서의 애니메이션 신 역시 메인 플롯이 아닌 별개의 동화 이야기를, 메인 플롯의 등장인물(이 경우는 헤르미온느)의 내레이션에 맞춰 매끄럽게 시각화 해주고 있다. <거울아 거울아>의 애니메이션 신은 여왕의 내레이션에 맞춰 어린 백설 공주 이야기를 고급 도자기 인형을 연상시키는 아름다운 캐릭터들의 사실적이고 세련된 움직임으로 표현해냈는데, 중명도와 저채도의 색채를 사용하면서도 환상적인 화려함을 보여주고 있다. 애니메이션의 마지막 부분은 자작나무 숲에서 아버지의 말을 발견하고 슬픔에 빠진 어린 백설 공주의 모습을 보여주다가 그대로 카메라가 부상하면서 자연스럽게 현재 왕궁의 모습으로 장면 전환된다.

내러티브에서의 추진력 부족으로 인해 평단으로부터 좋은 평가를 받지는 못한[14] <거울아 거울아>에서 가장 독창적인 부분은 역시 스펙터클이었으며, 그 중에서도 최고를 꼽으라면 마치 눈속임

14) 이 영화에 대한 평단의 의견은 다소 엇갈리지만, 영화에 전반적으로 C를 준 리처드 로퍼의 평이 대체로 대표적이라고 볼 수 있다. (http://www.richardroeper.com/reviews/mirrormirror.aspx 2013년 7월 31일 접속), 그 이외에 리자 슈발츠바움(http://www.ew.com/ew/article/0,,20567822,00.html 2013년 7월 31일 접속)이나 캐쓰 클라크의 평(http://www.timeout.com/london/film/mirror-mirror-the-untold-adventures-of-snow-white 2013년 7월 31일 접속)을 참조할 것.

그림과도 같은 '거울' 의 시각성이었다. 이 영화에서 거울은 일종의 메타 공간으로 이어지는 관문으로, 여왕은 그 안에서 자신과 똑같은 형상을 가지고 있는 마법의 거울에게 끊임없이 마법을 주문하지만 여왕의 패배와 함께 결국 그 공간은 지속되지 못하고 무너져버린다.[15] 이 기이한 메타 공간의 재현은 관객에게 짧은 감탄을 주지만, <더 폴>의 스펙터클이 그랬던 것처럼 내러티브와 합일됨으로써 영화 전체를 관통하는 숭고 체험으로 발전하지 못하고 사그라져버리는 것은 유감이다.

결국 <더 폴>에서 나타나는 숭고는 관객을 완전하게 압도할 만큼 거대하면서도 아름답고 기이한 스펙터클에 의해 불러일으켜져 내러티브적 몰입을 통해 만들어지는 것이라 할 수 있다. 장엄한 타셈의 스펙터클은 대부분의 관객의 예상을 훨씬 뛰어넘기 때문에 찬탄과 경이를 일으키며 관객의 상상을 일시 정지시키는데, 이는 영웅들의 등장과 비극적 죽음이라는 내러티브적 요소들과 맞물리며 총체적 숭고로서 완성되는 것이다.

Ⅳ. 결론 및 요약

본 논문은 이 시대의 최고의 비주얼리스트라는 명성을 가지고 있는 타셈 싱 감독의 작품 세계가 주는 매혹을 밝히기 위하여 그의 작품들을 숭고이론과 연관하여 분석하였다. 영화라는 매체가 크게 스펙터클과 내러티브가 맞물리며 작용한다고 볼 때 타셈의 강점은 확실히 스펙터클에서 나온다. 타셈의 독특한 스펙터클은 감미롭고 유쾌하다기보다는 기이하고 장엄하며 환상적이다. 미는 감미롭고 긍정적인 쾌이고 숭고는 주체가 파악할 수 있는 것과 주체가 표상들로 나타낼 수 있는 것 사이의 분열이라는 불쾌로부터 유래하는 부정적인 쾌[16]라는 칸트와 리오타르의 전제를 받아

15) 이윤희,「동화 "백설 공주"를 영화화한 작품들의 비교분석」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제 30호, (2013, 3), p. 257

16) Lyotard, Jean-François, "Answering the Question: What is Postmodersim?" Translated by Regis Durand, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota Press, 1984, pp. 71-82

들인다면 타셈의 스펙터클은 확실히 미보다는 숭고에 가깝다.

다시 한 번 정리하자면 <더 폴>은 내러티브적인 측면이나 스펙터클적인 측면에서 모두 타셈의 특성을 잘 보여주는 작품으로, 이 작품을 집중적으로 분석함으로써 타셈의 영화가 주는 숭고미를 관찰할 수 있었다. <더 폴>이 다섯 살짜리 소녀를 앞세워 제시하는 '이야기의 상상된 비전'은 거대하고 신비로우며 아이답게 컬러풀하다. 이 작품의 스펙터클은 관객의 상상할 수 있는 한계를 압도적으로 초월하여 경탄을 불러일으키며 숭고를 체험시킨다. 그러나 여기서 중요한 것은 이렇게 스펙터클을 통해 불러일으켜진 숭고가 그것만으로 끝나는 것이 아니라는 점이다. 일반적으로 스펙터클은 사고를 저지하기 때문에 내러티브에 균열을 주는 요소로 작용하지만, 동시에 내러티브에 대한 합리적 의심 역시 저지하기 때문에 영화의 내적논리 속으로 몰입하기 쉽게 한다는 이중적 역할을 한다. <더 폴>의 거대한 스펙터클은 영화 속에 묘사된 현실과 상상된 비전 사이를 오가면서 내러티브에 추진력을 더해 관객이 영화의 내적 논리 속으로 몰입하게 만드는 힘으로 작용한다. 그리고 이렇게 이루어진 몰입을 통해 관객은 로이와 알렉산드리아와 함께 하며 그들이 만들어낸 이야기 속 영웅들이 겪는 비극적 모험담을 기꺼이 체험한다. 즉 타셈의 스펙터클이 주는 숭고는 영웅들의 죽음이라는 내러티브적 숭고와 겹치면서 관객으로 하여금 '존재의 고양'을 느끼게 하고, 결국 총체적인 숭고 체험으로 승화되는 것이다.

참고문헌

앤드류 달리, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 현실문화연구, 2003

장 프랑수아 리오타르, 이현복 편역, 『지식인의 종언』, 문예출판사,

---

http://courses.arch.ntua.gr/fsr/142088/Lyotard,%20Answering%20the%20Question%20 What%20Is%20Postmodernism.pdf, 2013년 7월 2일 접속

2011
임마누엘 칸트, 이석윤 역, 『판단력 비판』, 박영사, 2003
김미숙·고부웅,「할리우드 스펙터클 영화의 숭고와 이데올로기」,『문학과 영상』, 제 12권 4호 (2011, 겨울), pp.895-926.
김상현, 칸트「판단력 비판」 (해제),『철학사상』 별책 제 5권 제 6호, 2005, 서울대학교 철학사상연구소 http://audio.dn.naver.com/audio/ncr/0850_1/20111213164105744_C13KUNEN2.pdf 2013년 7월 25일 검색
서대정,「재현을 넘어서는 영화미학: 숭고, 푼크툼, 환유적 사유를 중심으로」, 『영화연구』, 제 38호 (2008, 12), pp.313-340.
이윤영,「멀리서 바라보기-영화 속의 숭고: 데이비드 린의 <아라비아의 로렌스>와 존 포드의 <수색자>를 중심으로」,『미학』, 제 62집 (2010, 6월), pp.175-217
이윤희,「동화 “백설 공주”를 영화화한 작품들의 비교분석」,『만화애니메이션연구』, 통권 제 30호, (2013, 3), pp. 245-262
정수경,「장-프랑수아 리오타르의 비인간과 숭고」,『미학』, 제 63집 (2010, 9월), pp.101-141
Debord, Guy, *La Société du spectacle* (1967), Translated by Donald Nicholson-Smith, The Society of the Spectacle, Zone Books, 1994, http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/tsots00.html 2013년 7월 5일 검색
Lyotard, Jean-François, Translated by Regis Durand, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, University of Minnesota Press, 1984, http://courses.arch.ntua.gr/fsr/142088/Lyotard,%20Answering%20the%20Question%20 What%20Is%20Postmodernism.pdf, 2013년 7월 2일 검색
Williams, Raymond, “Culture is Ordinary(1958),” Resources of Hope: Culture, Democracy, Socialism, Verso, pp. 3-14, http://artsites.ucsc.edu/faculty/Gustafson/FILM%20162.W10/readings/Williams. Ordinary.pdf, 2013년 7월 28일 검색
Ebert, Roger, “Tarsem and the Legend of "The Fall"”, RogerEbert.com, (June 3, 2008)http://www.rogerebert.com/interviews/tarsem-and-the-legend-of-the-fall, 2013년 7월 30일 검색

ABSTRACT

The Sublime in Tarsem's Films : Focused on <The Fall>

Lee, Youn H.

This paper analyzes films by director Tarsem Singh in relation to the theory of the sublime. The medium of film works in dimensions of both spectacle and narrative. Tarsem's strength mainly comes from spectacle. The visual style of Tarsem is unique and undeniably beautiful, but in a strange and magnificent way, rather than sweet and pleasant. If you accept the premises of Kant and Lyotard that the beautiful is a positive pleasure and the sublime is a negative pain, Tarsem's spectacle is certainly closer to the sublime than the beautiful.

The Fall proves the director's ability in both spectacle and narrative. The spectacle of this film is so overwhelmingly huge, and vivid, it easily surpasses spectators' maximum capacity of imagination, which leaves the spectators in awe. Spectacle tends to hinder thinking thus obstruct the flow of narrative, but at the same time it blocks rational suspicion about the narrative. The spectacle of *the Fall* works as the power to immerse the spectators into the internal logic of the film. Since the spectators are deeply moved by the spectacle, they willingly follow the narrative of the film, the tragic adventure of the heroes which again gives the audience deep catharsis.

Key Word : Tarsem, *The Fall*, the sublime, spectacle, Kant, Lyotard

이윤희
동덕여자대학교 미디어디자인학과 교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담동 97-7
Tel : 02-940-4152
younlee@dongduk.ac.kr

논문투고일 : 2013.08.01
심사종료일 : 2013.08.25
게재확정일 : 2013.09.02