

비주얼텍스트의 트랜스미디어이션을 통한 이미지의 사유

— 영화 〈행자〉와 〈혼돈 이후〉를 중심으로

김소영*

<目 次>

1. 들어가는 말
2. 비주얼텍스트의 트랜스미디어이션과 들뢰즈의 영화 이론
 - 1) 비주얼텍스트의 트랜스미디어이션 양상
 - 2) '운동-이미지'에서 '시간-이미지'로의 이행
3. 영화의 탈장르적·탈경계적 이행
 - 1) 〈행자〉: 탈장르화를 위한 쇼트의 지속
 - 2) 〈혼돈 이후〉: 프레임, 쇼트, 몽타주의 탈경계적 침윤
4. 미니멀리즘으로의 역설적 전환
5. 나가는 말

1. 들어가는 말

‘호모 에스테티쿠스(Homo Aestheticus)’. 이는 미학적 혹은 예술적 인간을 일컫는 용어이다.¹⁾ 이제 예술은 현대인에게 삶의 필수적인 요소가 되었으며, 더욱 활발하게 장르 간 교차·혼재·융합하면서 새로운 이미지를 재현해내고 있다. 이러한 현대사회의 ‘이미지 폭발 현상’²⁾을 두고, 본 연구는 비주얼텍스트의 트랜스

* 한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과 외래교수

1) 엘렌 디사나야케, 김한영 역, 『미학적 인간』, 연암서가, 2016, 13쪽. 디사나야케(Ellen Dissanayake)는 예술을 의식주와 더불어 부가적으로 향유하는 유희의 측면이 아닌, 생물학적 본성에 의해 이를 창작·향유한다는 관점으로 재해석하였다.

2) 질베르 뒤랑, 진형준 역, 『상상력의 과학과 철학』, 살림, 1997, 40쪽. 질베르 뒤랑(Gilbert

미디어이션(transmediation) 양상을 이미지에 관한 철학적 논의로 고찰하고자 한다. 한편 본고에 사용된 트랜스미디어이션은 장르에 나타나는 '매개(mediation)'의 기능을 더욱 강조하는 용어라 할 수 있다. 다시 말해 다양한 장르가 넘나들면서 수행하는 매개적 기능에 주목한 것임을 밝힌다.

구체적으로 본 연구는 장르 간 매개가 영화의 시각 이미지 형성에 수행하는 기능과 그 함의를 분석할 것이다. 분석대상은 타 예술 장르가 트랜스미디어이션된 영화 〈행자(行者: Waker, 2012)〉와 〈혼돈 이후(洪荒之後: APRES LE DELUGE, 2008)〉이다. 〈행자〉는 대만의 대표적 영화감독인 차이밍량(蔡明亮; Tsai Ming-liang)의 작품으로, 관객은 스크린을 통해 예술가의 퍼포먼스를 보는 듯한 느낌을 받는다. 한편 〈혼돈 이후〉는 중국에서 태어나 프랑스로 망명한 가오싱지안(高行健; Gao Xing-jian)의 영화로, 자신이 직접 그린 회화를 영화의 이미지로 적극 활용하고 있다.

분석대상으로 상기한 영화를 선정한 이유는 두 작품 모두 등장인물의 대사를 극도로 절제하는 반면, 타 예술 장르와의 결합으로 대단히 독창적인 창작방식을 선보이기 때문이다. 그런데 차이밍량은 스크린으로부터 전시관으로의 탈피를 원했던 반면, 가오싱지안은 미술관의 회화를 스크린으로 옮겨왔다. 이는 영화를 통해 예술 장르가 트랜스미디어이션되는 다양한 방식을 엿볼 수 있는 상반된 사례들이다. 따라서 양자를 함께 분석하는 것은 더욱 흥미로운 연구가 될 것으로 기대된다.

이러한 특성을 분석하기 위하여 본고는 다음의 질문을 제기한다. 첫째로 영화에 나타나는 타 예술 장르는 무엇이며, 어떠한 방식으로 매개되고 있는가? 둘째로 우리—창작자와 수용자, 즉 감독과 관객—는 그러한 현상에 의해 재현된 영화의

Durand)은 거대한 양으로 생산되는 이미지 과잉의 현대 문명을 두고 이미지의 '폭발' 현상이라고 표현하였다. 그는 이미지를 크게 정신적 이미지(지각·기억·회상 이미지 등)와 도상 이미지(회화·조각·사진으로 표현된 형상들)로 분류하였다. 위의 책, 11쪽. 또한 뒤랑은 이미지의 특성으로 다음의 세 가지를 들었다. 첫째로 모든 감각적인 자극과 개념을 밝혀주는 시각성(l'ocularité), 둘째로 기하학적 의미가 아닌 스스로를 드러내는 심리학적 의미로서의 깊이(la profondeur), 셋째로 물리적·지리적 상황의 영향에서 벗어나 있어 지각된 넓이에 비해 편재되어 있는 특성(l'ubiquité)이다. Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. DUNOD, 1992, pp.475-477.

시각 이미지를 어떻게 해석할 것인가? 본 연구에서는 양자를 연계하는 해답을 도출하기 위하여, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 대표적 영화 개념인 ‘운동-이미지’와 ‘시간-이미지’를 활용한다. 이후 다루겠지만 두 영화는 존재에 관한 사유를 예술적 움직임을 통해 보여주면서, 나아가 미래에 관한 시간의 사유로 우리를 인도한다. 따라서 두 영화에 나타난 이러한 사유를 이미지에 관한 들뢰즈의 영화학적·철학적 논의를 통해 고찰하려는 것이다.

이어지는 장에서는 분석에 대한 이해를 돕기 위하여, 비주얼텍스트의 트랜스미디어이션 양상과 이론적 배경을 살펴보고자 한다.

2. 비주얼텍스트의 트랜스미디어이션과 들뢰즈의 영화 이론

1) 비주얼텍스트의 트랜스미디어이션 양상

우리 시대 주요 화두인 ‘트랜스(trans)’ 담론은 예술의 영역에서도 활발히 이루어지고 있다. 트랜스는 최근 미디어의 발달과 학문 간 경계의 허물어짐으로 인해, 다양한 단어의 접두어로 사용되고 있다. 이는 일반적으로 탈(脫), 초월(超越), 넘나듦 등의 의미를 지니며, 디지털 컨버전스의 문화 및 사회 현상을 포괄하는 용어로 널리 사용된다.³⁾ 그런데 트랜스가 미디어와 결합될 경우, 기존 미디어의 간극을 넘나드는 ‘초미디어로서의 기능을 강조하는 ‘트랜스미디어(transmedia)’가 생성된다.⁴⁾

주지하듯 예술에서의 경계 허물기는 최근 현대미술의 보편화된 양상이다. 포스트모더니즘은 예술과 상품 사이의 경계를 허물게 했으며, 앤디 워홀(Andy Warhol)로 대표되는 팝 아트는 예술을 탈신비화시켰다. 이처럼 비주얼텍스트의 장르 간 혼합은 고급문화와 대중문화의 단절을 극복하는 일환으로서의 역할을 담

3) 박치완·신광철 외, 『문화콘텐츠와 트랜스미디어』, HUINE, 2016, 37쪽.

4) 헨리 젠킨슨, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 킬러: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 비즈앤비즈, 2008, 149쪽.

당해 왔다.⁵⁾ 특히 예술에 나타난 미디어의 기술적 가능성의 확장은 소리, 이미지, 조각적 환경 등의 서로 다른 요소들의 통합을 야기하였다. 개념미술가이자 철학자인 에이드리언 파이프(Adrian Piper)의 〈보이는 것과 실제 #3(With What It's Like, What It Is #3)〉(1991)는 상자 조각과 비디오를 결합하는 멀티미디어 설치 미술을 보여준다.⁶⁾ 또한 미디어아트와 건축이 결합된 미디어파사드(Media Façade)는 최근 공간스토리텔링의 전시 기능까지 수행하고 있다. 미디어파사드와 전시를 기획하면서 프로방스 지역의 필수 관광코스가 된 빛의 채석장 '카리에르 드 루미에르(Carières de Lumières)'는 석회암 채굴 광산의 벽과 공간을 스크린으로 활용하여 것으로도 유명하다.

대중문화콘텐츠의 대표적 장르인 영화가 순수예술의 양식을 차용하는 것 또한, 그것이 의도적이건 아니건 간에, 유사한 긍정적 효과를 야기한다고 볼 수 있다. 미국의 현대음악가 필립 글래스(Philip Glass)가 선보인 '필름 오페라(film opera)'는 용어에서 보듯 필름과 오페라의 양식이 결합된 새로운 장르이다. 국내에서도 상영된 글래스의 〈미녀와 야수(Beauty And The Beast, 1994)〉는 장 콥토(Jean Cocteau) 감독의 흑백영화 〈미녀와 야수(La Belle et La Bete, 1946)〉를 오페라와 결합시킨 것이다. 관객은 원작 영화를 어두운 공연장의 스크린을 통해 관람하는데, 배우들의 대사는 스크린 아래 보이지 않는 성악가들의 노래로 전달된다. 오케스트라의 연주와 더불어 재현되는 이러한 양식을 통해 관객은 동일 공간에서 영화와 오페라의 양 장르를 모두 체험할 수 있다. 그런데 필름 오페라는 발라즈가 논한바 있는 '영화 오페라'와는 구분할 필요가 있다. 그가 말한 영화 오페라는 "처음부터 영화를 제작하기 위하여 의도되고 연출된 것으로, 영화를 위해 이미 존재하는 오페라를 각색하는 새로운 음악 형식"⁷⁾을 일컫는다.

글래스의 필름 오페라는 완전히 다른 장르들이 트랜스미디어이션되어 새로운 양식으로 창작된 사례이다. 반면 본고에서 다루는 트랜스미디어이션은 영화(A)와 오페라(B)가 매개되어 만들어진 필름 오페라(C)에서 수행한 기능과는 차이가 있

5) 김혜숙·김혜련, 『예술과 사상』, 이화여자대학교출판부, 1995, 323-325쪽.

6) 마이클 러시, 심철웅 역, 『뉴미디어 아트』, 시공아트, 2003, 166-167쪽.

7) 벨라 발라즈, 앞의 책, 2003, 333쪽.

음을 밝힌다. 다시 말해 영화의 하부 장르 중 새로운 형태의 장르를 만드는데 관여한, 즉 타 예술장르(B)가 영화(A)에 트랜스미디어이션되어 새로운 양식의 영화(AB)를 만들어내는데 작용한 경우를 전제로 한다.

비주얼텍스트의 트랜스미디어이션을 보여주는 사례들은 무수하기에, 그 현상에 접근하는 방식 또한 일관될 수 없다. 그러나 장르 간 트랜스미디어이션 현상을 이미지의 철학적 사유로 다가가려 함은, 영화의 시각 이미지가 지닌 본질적 기능을 살펴보기 위함임을 재차 밝힌다. 앞으로 현대인은 더욱 획기적으로 트랜스미디어이션된 비주얼텍스트를 향유하게 될 터인데, 이를 위한 이미지의 다각적 사유는 여전히 시의적절한 문제라 하겠다.

2) '운동-이미지'에서 '시간-이미지'로의 이행

들뢰즈는 앙리 베르그손(Henri Bergson)이 『물질과 기억(*Matière et mémoire*)』(1896)에서 말한 운동에 관한 논제들 중 '세 번째 논제: 운동과 변화'를 다루면서, 운동·지속·전체 등의 의미를 재해석하여 이를 영화로 확장하였다. 다시 말해 베르그손이 말한 세 이미지—즉각적 이미지, 운동-이미지, 시간-이미지(지속-이미지, 변화-이미지, 관계-이미지, 부피-이미지)—를 영화의 프레임, 쇼트, 몽타주의 개념과 연결하였다.

베르그손에게는 우주라는 '이미지의 총체' 내에서, 유입신경, 뇌, 진동, 신체 모두가 이미지이다.⁸⁾ 그런데 신체는 다른 외적 이미지들과는 달리 지각과 정념에 의해 알게 되는, 물리적 세계의 전체 속에서 운동을 받고 작용하는 이미지이다.⁹⁾ 베르그손은 이러한 이미지들을 다음의 상이한 두 체계로 구분하였다. 첫째는 각 이미지가 자기 자신만을 따르는 절대적 가치를 지닌 이미지의 체계이며, 둘째는 모든 이미지들이 신체라는 특권적 이미지를 따르는 이미지의 체계이다. 다시 말해 전자는 과학, 후자는 의식의 세계에 해당된다.¹⁰⁾ 그러므로 두 체계는 각기 실재론

8) 앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, 2005, 22쪽.

9) 위의 책, 38-41쪽.

10) 위의 책, 50-52쪽.

과 관념론이라는 영역에 위치하는데, 베르그손에 따르면 양자의 관계가 자족적이므로 하나의 체계로부터 다른 하나의 체계를 도출하는데 실패한다.¹¹⁾

베르그손의 두 체계를 이어받은 들뢰즈는 이를 다시 유기적 체제(régime organique)와 결정체적 체제(régime cristallin)로 나누고, 양자를 세 관점—묘사의 관점, 실제적인 것과 상상적인 것의 관계, 그리고 서사의 문제—에 의해 대립시킨다.¹²⁾ 또한 들뢰즈는 운동적 체제와 시간적 체제를 의미하는 두 체제의 차이점을 묘사와 서사의 측면에서 아래와 같이 설명한다.

유기적 묘사(les descriptions organique)는 감각-운동적 상황을 정의하는데 유용한 반면, 자기 자신에 고유한 대상을 구축하는 결정체적 묘사(les descriptions cristallines)는 운동적 연장으로부터 분리된 순수하게 시지각적, 음향적 상황에 귀결된다. [...] 유기적인 서사(la narration organique)는 인물들이 상황에 반응하거나 상황을 드러내면서 행동하는 감각-운동적 구조의 발전으로 이루어진다. [...] 결정체적 서사(la narration cristalline)는 이와는 전혀 다른 것인데, 그것은 감각-운동적 구조의 붕괴를 함축하고 있기 때문이다. [...] 시각은 더 이상 행동에 부가된 전체 사항이거나 조건처럼 전개되는 선결사항이 아니라 모든 위치를 점령하고 행동을 대체해버린다.¹³⁾

그런데 들뢰즈가 말하는 운동-이미지는 정지된 이미지와 반대되는 개념이 아니다. 들뢰즈에 의하면 운동은 공간이 아니라 흐르고 변화하는 시간 속에서 가능하다.¹⁴⁾ 그렇다면 상술한 베르그손의 즉각적 이미지, 운동-이미지, 시간-이미지를 들뢰즈가 어떻게 프레임, 쇼트, 몽타주로 연결하는지 간략히 살펴보자.

먼저 베르그손의 즉각적 이미지는 대상, 부분, 순간이라는 부동적 단면들이며, 이들은 판별되는 부분들로 정의되는 폐쇄집합 혹은 체계들이다. 다음으로 운동-이미지는 즉각적 이미지와는 달리 동적인 단면으로서 운동, 즉 추상화 작용

11) 위의 책, 54-55쪽.

12) Gilles Deleuze, *CINÉMA 2: L'image-Temps*, Les Éditions de Minuit, 1985, pp.165-168.

13) *ibid.*, pp.165-168.

14) 김형래, 「들뢰즈의 『시네마 1: 운동-이미지』에 나타난 '운동에 관한 논제' - '세 번째 논제: 운동과 변화'를 중심으로」, 『외국문학연구』 제50호, 2013, 83쪽.

(abstraction)을 수행하여 질적인 변화를 야기한다. 부연하면 대상들 사이에 성립되는 이미지로서, 각각의 위치를 변경시키는 이동 운동이라 할 수 있다. 이는 운동이란 전체를 구성하는 부분들의 집합들이 움직여 어떤 질적인 변화를 이끌어내는 과정으로 본 들뢰즈의 해석과 일치한다. 어쨌든 이들이 이루어내는 전체가 바로 시간-이미지인데, 이것은 지속(durée), 개방(l'ouvert), 관계(relation)와 연관된다. 즉 자체의 고유한 관계들에 의해 끊임없이 변화하는 시간적·정신적 현실로서의 지속 혹은 전체를 의미하는 것이다.¹⁵⁾

이제 상술한 세 이미지들을 들뢰즈의 영화 이론으로 옮겨올 차례이다. 먼저 베르그손이 말한 부동적 단면인 즉각적 이미지는 영화의 프레임으로 연결된다. 프랑스어로 까드르(cadre)를 의미하는 프레임은 많은 수의 부분들, 즉 배경, 인물, 소도구 등을 가진 집합을 구성하는 단위이다. 그런데 들뢰즈에 따르면 이 부분들 자체가 모두 이미지 안에 현존하며, 이러한 닫힌 체계의 한정이 화면잡기(cadrage)라는 것이다.¹⁶⁾ 이러한 화면잡기의 각도는 프레임과 연관되며, 따라서 프레임은 열린 집합이므로 들리거나 보이지 않을지라도 현전하고 있는 것을 지시하는 외화면(hors-champ)까지 결정한다고 하였다.¹⁷⁾

다음은 베르그손의 운동-이미지를 이어받은 쇼트이다. 프랑스어로는 플랑(plan)이라고 하는데, 이는 고정된 쇼트 내 인물들의 운동과 카메라의 움직임에 의해 이루어진다. 쇼트에 관한 들뢰즈의 논의는 양자의 운동에 따라 질적인 변화를 야기한다는 측면에서, 베르그손의 동적인 단면으로서의 운동이 야기하는 질적인 변화와 일치한다고 볼 수 있다. 특히 들뢰즈는 “운동에 의한 동적인 단면, 즉 쇼트가 변화하는 전체의 지속을 표현할 뿐만 아니라, 이미지 안에서 집합을 구성하는 물체, 부분, 양상, 차원, 거리, 물체들의 위치 따위를 변주시킨다”고 하였다.¹⁸⁾ 편집, 이동 카메라, 영사에서 분리된 촬영의 해방을 통해 쇼트는 공간적 범주이기를 멈추고 시간적 생성으로 나아가면서 동적이 단면이 되는 것이다.¹⁹⁾

15) 위 단락은 다음의 참고문헌을 참고하여 요약한 것이다. Gilles Deleuze, *CINÉMA 1: L'image-Mouvement*, Les Éditions de Minuit, 1983, pp.18-22.

16) *ibid.*, p.23.

17) *ibid.*, pp.27-29.

18) *ibid.*, p.38.

끝으로 베르그손의 세 번째 단계인 몽타주는 연결, 절단, 허구적 연결을 통해 이루어진다. 다시 말해 몽타주는 전체, 관념, 즉 시간의 이미지를 이끌어내기 위해 운동-이미지에 대해 이루어지는 조작이다. 그러므로 운동-이미지들의 관계에 의해 결정되는 편집은 간접적 이미지라 할 수 있다.²⁰⁾ 들뢰즈는 운동과 시간을 결부할 경우, 전체로서의 시간과 간격으로서의 시간이라는 두 측면을 고려해야 한다고 하였다. 전자는 과거와 미래의 광막한 무한성으로 거대한 열린 원이나 나선과 같은 시간이며, 후자는 가변적이고 가속적인 현재의 시간을 의미한다. 시간의 간접적 이미지인 이념(*idée*)은 바로 편집의 과정에서 생겨난 것이라고 들뢰즈는 말한다.²¹⁾

분석을 위한 자세한 이론적 논의는 이어질 장에서 더해질 것이나, 미리 요약하면 다음과 같다. 먼저 〈행자〉의 새로운 제작양식에 관여하는 퍼포먼스의 매개는 베르그손의 논의를 기반으로 한 들뢰즈의 운동-이미지/쇼트와 존재론을 중심으로 살펴볼 것이다. 반면 회화와 무용에 의한 〈혼돈 이후〉의 새로운 영화 양식은 프레임, 쇼트, 몽타주에 관한 들뢰즈의 이론을 활용하여 이미지의 합일, 즉 전체로서의 영화로 분석하고자 한다.

3. 영화의 탈장르적·탈경계적 이행

벨라 발라즈(Béla Balázs)는 아방가르드 운동이 영화에 미친 영향에 주목하면서 다음의 두 형태의 영화를 탄생케 하였다고 말했다. 첫째는 스토리를 회피하는 감독들이 문학으로부터 자유로운 삶의 현실을 지향하기 위해 만든 순수 리포트나 주나 다큐멘터리 영화이다. 둘째는 추상회화를 기반으로 하는 순수 시각성의 형식적 구축이나 추상적 형태를 향한 절대영화(*absolute film*)이다.²²⁾

19) *ibid.*, p.12.

20) *ibid.*, p.46.

21) *ibid.*, pp.49-50.

22) 벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 동문선, 2003, 199-200쪽.

이러한 해석을 적용해보면, 〈행자〉는 한 인물의 일상적 삶을 느낌의 미학으로 다루는 일종의 순수 리포트주나 다큐멘터리로 볼 수 있다. 반면 〈혼돈 이후〉는 추상적 회화 양식이 영화의 주된 시각 이미지를 구성하는 절대영화의 양식을 지닌다. 그러나 두 영화는 이를 넘어서는 새로운 영화 양식을 선보이고 있다. 따라서 본 장에서는 트랜스미디어이션에 의해 재현된 두 영화의 시각 이미지와 그 이면에 내재된 철학적 사유를 들뢰즈의 논의로 살펴볼 것이다.

1) 〈행자〉: 탈장르화를 위한 쇼트의 지속

허우샤오시엔(侯孝賢; Hou Hsiao hsien)과 에드워드양(楊德昌; Edward Yang)을 비롯한 1980년대 대만의 뉴웨이브²³⁾의 바통을 이어받은 차이밍량 감독은 그의 데뷔작 〈청소년 나타: 靑少年哪吒(Rebels of the Neon God, 1992)〉부터 최근작 〈떠돌이개: 郊游(Stray Dogs, 2013)〉까지 대만 사회의 소외와 단절로 인한 개인적 상처를 재현해 왔다.²⁴⁾ 〈행자〉에서도 감독의 페르소나인 리강성(李康生; Lee Kang-sheng)이 등장하여 붉은 승려복 차림으로 무겁고 느린 걸음을 내딛기 시작한다. 본 절에서는 들뢰즈의 이론을 활용하여 〈행자〉에 내재된 쇼트의 지속을 살펴봄으로써, 영화에 나타나는 탈장르적 현상을 분석하고자 한다.

먼저 영화를 보는 동안, 관객은 다음 질문에 봉착한다. ‘나는 지금 스크린을 통해 영화를 감상하는가? 아니면 예술작품(퍼포먼스)을 관람하는가?’ 이에 관한 해

23) 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 대만의 뉴웨이브가 이전의 방식과는 전혀 다른 양식으로 공간에 대한 구성, 즉 풍경을 재확인한다고 하였다. 이는 ‘중간-파노라마 시점’이라는 기술을 통해 재현되는데, 프리즈(frieze)를 가로지르는 패닝(panning)에 집중함으로써 서사시적 내러티브 경향을 추구한다는 것이다. 특히 서사적 샷(epic shot)은 하나의 상징적 행위로, 주관과 객관의 어떤 새로운 유토피아적 결합을 약속함으로써 거대본토 도시도, 가상적 도시-국가의 폐쇄된 도시도 아닌 자연상태의 시골을 확장시킨 교외근교 공간으로의 변형을 꾀하였다는 것이다. 프레드릭 제임슨, 조성훈 역, 『지정학적 미학 - 세계 체제에서의 영화와 공간』, 현대미학사, 2007, 192-196쪽. 이에 반해 1900년대 등장한 이안(李安; Lee Ang)과 차이밍량 감독은 역사와 도시를 벗어나 개인적 삶에 집중한 감각적이고 예술적인 영화를 제작하였다.

24) 조영현, 「차이밍량의 ‘慢走長征’ 시리즈에 대한 管窺雜指 - 〈行者〉·〈行在水上〉·〈西游〉를 중심으로」, 『中國文學研究』 제7집, 2014, 86쪽.

답은 조영현의 연구에서 확인할 수 있다. “양식적인 측면에서 롱테이크를 즐겨 사용하는 차이밍량이 최근 자신의 영화 창작에 새로운 변화 즉, 무대공연 예술과 영화의 경계를 넘나들며 비상업적인 단편 영화 제작으로 전환하고 있다”²⁵⁾는 것이다. 이는 영화와 퍼포먼스의 탈장르적 이행을 뒷받침하는 대표적 선행연구이다. 퍼포먼스는 예술적 영역으로 한정하면, 미래과 이후의 실험적인 경향을 띤 실연 예술(live art)로 정의된다.²⁶⁾ 다시 말해 예술가 자신이 몸으로 참여하고 때로는 관객들이 함께 행동이나 사건을 연출하여, 특정 시간과 특정 장소에서 행위를 펼치는 예술적 표현을 의미한다.²⁷⁾ 따라서 퍼포먼스는 자연스럽게 등장인물이 보여주는 신체의 움직임과 연관된다.

퍼포먼스가 구현되는 무대의 기능에 부합하는 〈행자〉의 프레임은 더들리 앤드루(Dudley Andrew)가 말한 다음의 논의를 차용할 수 있다. 그는 “프레임이란 이미지와 현실 간을 차단해주는 난간의 물리적 구현물”²⁸⁾이라고 하였다. 또한 프레임 속 이미지가 우리 앞에서 융해되어, 프레임과 쇼트의 변화는 하나의 사슬처럼 묶여 있는 사건으로 장면을 통합한다는 것이다.²⁹⁾ 〈행자〉에 매개된 퍼포먼스가 보여주는 시각 이미지는 프레임 속의 부동적·즉각적 이미지가 융해되어, 등장인물과 카메라의 이동이라는 두 요소에 의해 형성되는 운동-이미지로 변화한 것이라 할 수 있다. 이처럼 들뢰즈의 운동은 “전체의 어떤 변화 혹은 그 변화의 어느 단계나 양상을 표현한다. [...] 그것은 부분들 사이의 관계이면서 전체의 감화작용(affectation)이다.”³⁰⁾

〈행자〉의 주된 쇼트들은 주인공 행자의 움직임과 그를 추적하는 카메라의 움직임에 의해 만들어진다. 예를 들면, 쇼트 1(Scene#1: 33초~2분 41초)은 어둡고 칙칙한 건물의 계단을 아주 느린 걸음으로 내려가는 뒷모습을 보여주는 롱테이크이다.³¹⁾ 일반적인 걸음이라고 하기에는 너무도 느린 인물의 움직임과, 그를 따라

25) 위의 글, 86쪽.

26) 윤진섭, 『행위 예술 감상법』, 대원사, 1995, 10-14쪽.

27) 플로랑스 드 메르디외, 정재곤 역, 『예술과 테크놀로지』, 열화당, 2005, 35쪽.

28) 더들리 앤드루, 김시무 외 역, 『영화이론의 개념들』, 시각과 언어, 1995, 71쪽.

29) 위의 책, 같은 쪽.

30) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1983, p.32.

31) 조영현, 앞의 글, 2014, 91쪽. 영화의 첫 장면인 ‘쇼트 1(Scene#1: 33초~2분 41초)’ 표기



〈그림 1〉 계단을 내려가는 〈행자〉의 쇼트 1

가는 카메라의 이동이 대부분의 쇼트를 형성한다. 여기서 카메라는 대부분 고정촬영(fix shot)이 활용되고 있으나, 카메라의 렌즈는 행자를 따라 움직이고 있는 것이다. 주인공과 카메라가 만들어내는 이러한 쇼트들, 즉 운동-이미지는 한 편의 영화인 전체를 향해가는 변

화의 과정에 있다. 들뢰즈가 말했듯 운동은 스스로 어느 전체의 동적 단면인 동시에 전체의 변화를 표현하기 때문에, 상대적인 동시에 절대적인 것으로³²⁾서의 움직임, 즉 행자의 느린 걸음은 지연되면서 동시에 지속된다.

그런데 여기서 주인공의 움직임에 주목해야 하는 이유가 있다. 행자의 걸음은 일반적인 움직임이 아니다. 이러한 움직임을 표현하는 운동-이미지 즉 쇼트로 인하여 스크린이 아니라 퍼포먼스를 관람하는 미술관이라는 느낌을 받게 되는 것이다. 이는 앞서 보았듯 〈행자〉는 영화라는 장르에 다른 예술 장르인 퍼포먼스가 트랜스미디어이션되었기 때문이다. 그렇다면 〈행자〉의 탈장르화에 관여한 요소가 무엇인지 살펴볼 필요가 있겠다.

첫째로 〈행자〉는 영화의 일반적인 서사 구조나 플롯을 탈피한다. 전체(몽타주-영화)를 향해가는 부분의 변화(쇼트-행자의 운동)는 지극히 단조롭고 느리다. 붉은 옷을 입은 주인공은 무대 위에 오른 행위예술가의 모습을 상기시키며, 숨이 막힐 것 같은 그의 걸음은 느림의 미학을 보여주는 퍼포먼스라 해도 지나침이 없다. 이러한 행자의 '느린 걸음'을 운동과 시간의 일반적인 개념으로 분류하면, '느린-시간'과 '걸음-운동'으로 나눌 수 있다. 여기에 운동이 곧 시간이라는 들뢰즈의 말을 적용하면, 행자의 퍼포먼스적 쇼트는 흐르는 시간 속에서 이루어지는 운동이 변화하는 과정이다. 이와 같이 운동-이미지와 시간-이미지가 만들어내는 행자의 움직임으로 인하여, 관객은 영화와 퍼포먼스의 트랜스미디어이션 양상을 체험하게 되는 것이다.

는 조영현의 연구에서 그대로 인용했음을 밝힌다.

32) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1983, p.32.



〈그림 2〉 행자를 바라보는 주변인물의 시선

둘째로 행자를 바라보는 주변인물의 시선을 통해서도 증명된다. 〈행자〉에서 주인공과 함께 등장하는 거리의 사람들은 세 가지 시선 아래 놓인다. 이는 행자를 바라보는 시선, 카메라를 바라보는 시선, 그리고 무심코 지나가는 시선이다. 이들 중 관객은 주인공을 촬영하

는 카메라를 바라보는 인물의 시선에 당혹감을 느낀다. 그런데 앞서 우리는 보지 않았던가? 퍼포먼스란 예술가 자신이 몸으로 참여하고 때로는 관객들이 함께 행동이나 사건을 연출하여, 특정 시간과 특정 장소에서 행위를 펼치는 예술적 표현임을. 〈행자〉는 특정 시간과 장소에서 몸을 통해 어떤 특별한 행위를 보여주는 예술가와 관객의 참여라는 퍼포먼스의 구성요소와 부합한다. 따라서 카메라를 바라보는 주변인물의 시선이 바로 퍼포먼스가 매개된 새로운 양식의 영화로 느껴지는데 기여한 것이다.

이와 같은 새로운 창작기법을 통해 차이밍량은 무엇을 전달하려 한 것일까? 우선 관객은 행자의 느리게 걷는 고행을 관찰하면서, 느낌의 미학을 넘어서는 인간 존재에 대한 사유로 나아간다.³³⁾ 그의 걸음을 따라가노라면 행자는 홀로 느리게 걷는 타자가 아니라, 들뢰즈의 말처럼 차이를 지닌 또 다른 존재자(시뮬라크르, simulacre), 즉 존재의 다른 이름이자 대상일 뿐임을 지각하게 된다.³⁴⁾ 다시 말해 느리게 흘러가는 시간의 베일을 덮은 나의 모습이자 내가 살아가는 삶의 한 순간인 동시에 지속인 것이다. 또한 고기가 든 햄버거를 한 입 베어 먹는 마지막 쇼트는 강한 상징성을 내포한다. 조영현은 이 상징적인 행위를 ‘탈현실을 가정하

33) 영화의 시간에 대한 관심은 차이밍량의 다음 작품에서도 잘 나타난다. 삶과 죽음으로 양분되면서 겹치는 시공간을 그려낸 〈지금 거기는 몇 시니(What Time Is It There?, 2001)〉, 문 닫는 영화관의 마지막 하루를 보여주는 〈안녕 용문객잔(Good Bye, Dragon Inn, 2003)〉, 그리고 한 장소에서 대화만으로 이루어진 다큐멘터리 영화인 최근작 〈오후(Afternoon, 2015)〉 등, 그는 롱테이크의 시공간을 극대화함으로써 시간을 초월하는 삶과 자연예술에 관한 고찰을 그려냈다. 최수임, 「차이밍량 '행자' 시리즈에서의 시간에 관한 고찰」, 『씨네포럼』 제23호, 2016, 248쪽.

34) 서동욱, 『들뢰즈의 철학 - 사상과 그 원천』, 민음사, 2002, 125쪽.

는 환상성'을 통해, 빠르게 돌아가는 현대사회의 소비와 자본에 대한 문제를 제기 하였다고 말했다.³⁵⁾

차이밍량의 최근 영화들이 보여주는 이러한 추상성은 새로운 양식에 대한 감독의 갈망, 그리고 예술 장르로의 전이를 시도하려는 욕망의 발현으로 보인다. 또한 그러한 특성으로 인하여, 비록 부정적 시각이 있기는 하나, 이전과는 다른 층위의 팬들이 형성될 것으로 예측한다. 더불어 타 장르의 매개는 영화의 영역에서도 새로운 양식의 탄생을 야기하므로, 차이밍량 감독의 최근 제작방식은 개인의 예술적 욕망 실현, 그 이상의 역할을 수행할 것으로 기대한다.

지금까지 들뢰즈의 논의를 중심으로 영화 〈행자〉의 탈장르적 현상을 살펴보았다. 마지막으로 〈행자〉를 영화의 하부 장르로 규정하기 위하여, 앙드레 바쟁(Andre Bazin)의 네오리얼리즘(neorealism)³⁶⁾에 관한 논의를 덧붙이려 한다. 그가 말한 대로 이탈리아의 네오리얼리즘은 제2차 세계대전의 종말이라는 시공간임에도, 이와 더불어 찾아온 그 '해방의 힘'으로 휴머니즘을 전달하는 역할을 수행하였다. 이는 아방가르드 운동이 삶의 현실을 지향하는 순수 르포르타주나 다큐멘터리 영화의 스타일을 제작케 하였다는 발라즈의 앞선 논의와도 일치하는 점이다. 그러므로 〈행자〉가 퍼포먼스라는 타 장르가 매개된 새로운 형식을 보여주고는 있으나, 주인공의 존재론적 모습을 그려내는 다큐멘터리 영화로 귀결된다고 볼 수 있다.

바쟁은 또한 "미적이지 않은 리얼리즘이란 존재하지 않는다"³⁷⁾라는 예술적 논의를 통해, 리얼리즘 영화들이 뛰어난 미학을 내포하여 오늘날에도 표현의 진보와

35) 조영현, 앞의 글, 2014, 100쪽.

36) 제2차 세계대전이 종료된 이후의 이탈리아 영화는 폐허가 된 전후의 우울한 국가 상황에도 불구하고, 레지스탕스의 행위를 묘사하는 데 머문 프랑스와는 달리, 영화를 통해 휴머니즘을 그려내는데 성공하였다. 바쟁은 재구성된 르포르타주이자 다큐멘터리적 가치를 지니는 "이탈리아 영화는 틀림없이 그것이 묘사해내는 시대의 바로 그 중심에서 혁명적인 휴머니즘을 보전하고 있는 유일한 영화"라고 하였다. 여기서 '혁명적인'이라는 단어는 잠시 뒤로 미루어 두기로 한다. 〈행자〉의 휴머니즘은 혁명적이라고 표현하기보다는 물질중심주의와 속도의 사회에 대한 비판의 기제로 작동하는 존재와 세계, 느낌의 미학 등에 관한 보편적인 휴머니즘을 전하는 것으로 볼 수 있기 때문이다. 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 사문난적, 2013, 364쪽.

37) 위의 책, 371쪽.

언어의 진화를 통한 문체론의 확장을 가져왔다고 하였다.³⁸⁾ 차이밍량의 영화 〈행자〉 또한 이 시대를 함께 살아가고 번뇌하는 현대인을 치유하는 휴머니즘을 담은 미학적 영화라 하겠다. 어쩌면 어떻게 트랜스미디어이션이 이루어졌는지는 중요치 않을 수 있다. 앞서 베르그손이 인간의 신체가 특권적 이미지라고 했던가. 행자의 느린 움직임을 통해 우주라는 전체 이미지 내에 개별적 이미지인 '존재자로서의 나'를 사유케 하는 〈행자〉야말로, 이 시대 또 다른 네오리얼리즘의 탄생이 아닐지. 그리하여 현실의 일부분밖에 드러낼 수 없는 '캐시(cache)'의 한계를 지닌 스크린으로부터 탈피하여, 이제 그의 영화는 잠재적인 회화의 우주로 향해가고 있는 것이다.³⁹⁾

2) 〈혼돈 이후〉: 프레임, 쇼트, 몽타주의 탈경계적 침윤

중국에서 태어나 프랑스로 망명한 가오싱지안은 번역가, 소설가, 극작가, 평론가, 화가 등 다양한 장르의 경계를 가로지르며 창작 활동을 해왔다. 이와 더불어 그는 128분 분량의 장편 영화인 〈실루엣 혹은 그림자〉(La Silhouette sinon l'ombre: 側影或影子, 2006)와 28분 분량의 단편 영화인 〈혼돈 이후〉를 제작하기도 하였다.⁴⁰⁾ 이러한 가오싱지안의 작품세계에 관한 연구는 학문적 제도의 경계를 넘어 전방위적으로 논의될 필요가 있다.⁴¹⁾ 상기한 두 영화의 선행연구⁴²⁾에서

38) 위의 책, 372쪽.

39) 바쟁은 영화와 회화의 관계를 설명하면서, 스크린이 회화 공간을 근본적으로 파괴한다고 하였다. 그에 따르면 프레임은 공간을 내부로 편극화하는 구심적인 특성을 지니는 반면, 스크린은 우주 안으로 무한히 연장되는 원심적인 것으로 보았다. 따라서 회화의 공간은 스크린을 프레임 속으로 끌어넣음으로써, 우리의 상상력에 무한한 것으로 주어진다. 앙드레 바쟁, 앞의 책, 266-267쪽. 〈행자〉에서는 홀로 프레임을 가득 메우거나 무수히 많은 인과 속에서 걷는 모습을 룡샷으로 보여준다. 이러한 쇼트로 이루어진 몽타주는 그가 어디로 향해 가는지 혹은 무엇을 생각하는지에 대해 끊임없이 사유케 한다. 차이밍량은 이렇게 바쟁이 말한 회화의 무한한 확장과 방향을 영화에 역도입하여, 관객의 상상력을 회화적·존재론적으로 자극하는 상황을 만들어낸 듯하다.

40) 임대근, 「가오싱지안(高行健) 영화론 - 〈실루엣 혹은 그림자(La Silhouette sinon l'ombre)〉와 〈혼돈 이후(APRES LE DELUGE)〉를 중심으로」, 『현대영화연구』 제13호, 2012, 124-125쪽.

41) 임대근은 위와 같이 말하면서, 가오싱지안의 연구가 노벨상 수상(2000년도)이라는 권위에

도 살펴볼 수 있듯, 양자는 자신이 직접 그린 회화로 이루어진 시각적 이미지와 혼종적 자기 정체성을 대변하는 주제 등 여러 측면에서 연계성을 띠고 있다. 특히 〈실루엣 혹은 그림자〉에서 등장했던 회화 이미지는 〈혼돈 이후〉에 승계되어 그 역할이 더욱 강화된다. 다시 말해 전작의 회화 이미지들이 프레임 전체를 차지하고, 배우들의 무용 동작은 회화 속으로 합체됨으로써 새로운 이미지를 형성하는 방식을 보인다.

들뢰즈의 논의에 따르면, 이러한 새로운 이미지의 형성은 부분의 쇼트에서 전체를 향한 몽타주로의 이행이라 할 수 있다. 앞서 들뢰즈가 베르그손의 세 이미지인 즉각적 이미지, 운동-이미지, 시간-이미지를 프레임, 쇼트, 몽타주와 연결한 논의를 살펴보았다. 그런데 베르그손의 '설탕물의 비유'⁴³⁾에서 보듯, 이들은 모두 연관되어 나아가는 변화의 과정에 있다. 설탕물의 비유란, 설탕의 입자들(부동적 단면, 즉각적 이미지)이 물속에서 녹으면서(동적인 단면, 운동-이미지) 전체(유리잔의 내용물, 설탕물로의 변형)로 이행되는 과정이다.⁴⁴⁾ 들뢰즈는 이들의 관계에 대해 다음과 같이 말한다.

만약 사물들이 지속한다고 얘기된다면, 그 자체로 또는 절대적으로 그렇다기보다는 우주의 '전체'와 관련해서 그렇다. 이렇게 설탕 덩어리는, 그것을 자의적으로 재단했음에도 불구하고, 총체로서의 우주로 열리기 때문에, 우리를 기다리게 하는 것일 뿐이다.⁴⁵⁾

기댄 절대적 연구로 집중되지 말아야 한다고 하였다. 또한 가오싱지안 관련 지식 생산 및 담론 형성에 있어 주체와 대상, 방법과 대상, 주체와 방법이 상호 대화하는 새로운 학술적 추구가 필요함을 강조하였다. 임대근, 「국내 중국 문학 관련 지식의 생산과 유통 - 가오싱지안(高行健)의 경우」, 『중국문학』 제70집, 2012, 344-347쪽. 가오싱지안에 관한 선행연구를 비롯한 그의 자세한 논의는 위 논문을 참고하기 바란다.

42) 위의 37과 38에 인용한 다음의 두 논문을 일컫는다. 임대근, 「가오싱지안(高行健) 영화론 - 〈실루엣 혹은 그림자(La Silhouette sinon l'ombre)〉와 〈혼돈 이후(APRES LE DELUGE)〉를 중심으로」, 『현대영화연구』 제13호, 2012; 임대근, 「국내 중국 문학 관련 지식의 생산과 유통-가오싱지안(高行健)의 경우」, 『중국문학』 제70집, 2012.

43) 베르그손은 물질계의 지속을 설명하면서 설탕물의 비유를 들었다. 그는 설탕물 한 잔을 마시기 위해 기다려야 하는 시간은 물질계의 역사에 걸쳐 적용되는 수학적 시간이 아니라, 살아 있는 시간이며 절대적인 시간이라고 말한다. 앙리 베르그송, 이희영 역, 『웃음/창조적 진화/도덕과 종교의 두 원천』, 동서문화사, 1978, 132-133쪽.

44) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1983, p.19.

또한 들뢰즈는 프레임에 기하학적 혹은 물리학적 개념을 도입하였다. 프레임이 기하학적이라 함은, 프레임 안에 다른 많은 프레임들—문, 창문, 창구, 천창, 차유리, 거울 등—이 존재한다는 것을 의미한다.⁴⁶⁾ 프레임의 이러한 끼워넣기에 의하여 닫힌 체계의 부분이나 전체집합, 즉 프레임이나 몽타주가 분리되다가 결합된다는 것이다.⁴⁷⁾ 들뢰즈는 프레임의 물리적 단계 변화에서 빛과 그림자의 단계를 거치며 진행되는 광학적 경향을 강조한다. 다시 말하면 모든 부분들은 이러한 단계를 통해 분할되는 것도 분할되지 않는 것도 아닌 ‘분할개체(dividuel)’이며, 이 때 반드시 ‘속성의 변화’를 수반한다는 것이다.⁴⁸⁾ 즉 “모든 의미에서 프레임은 이미지의 탈영토화(détritorialisation)를 확고히 한다”⁴⁹⁾고 들뢰즈는 말한다.

그렇다면 <혼돈 이후>의 프레임은 어떠한 기하학적·물리학적 변화를 보여주는가? 먼저 가오싱지안의 회화 이미지들은 전체 혹은 어떤 부분들—특히 원형적 요소인 여성의 유방이나 자궁을 상징하는 이미지들—이 떼어져 제1의 프레임을 형성하는데 기여한다. 이들은 크리스티앙 메츠(Christian Metz)가 말했듯, 추상회화와 순수영화의 쇼트가 갖는 대강의 윤곽선, 기하학적인 형태, 암시적인 외곽 등과 닮아 있는 비구상 이미지로 보인다.⁵⁰⁾ 그런데 그 앞에서 춤을 추는 배우의 움직임이 만들어내는 쇼트는 원래의 프레임 속으로 침윤되어 새로운 제2의 프레임을 형성한다. 이러한 변화는 들뢰즈의 말대로, 분할개체들이 만들어낸 속성의 변화를 수반한 과정이라 할 수 있다. 이와 같이 <혼돈 이후>의 프레임과 쇼트는 회화와 무용이 트랜스미디어이션되어 몽타주로 나아가는 과정이며, 전체이자 지속인 새로운 양식의 영화로 탄생한 것이다.

한편 들뢰즈에 의하면 운동-이미지는 두 개의 국면을 맞이한다. 다시 말해 대상들의 상대적인 위치를 변화시킴으로써 관계하는 국면과, 전체의 절대적 변화를 표현함으로써 전체와 관계하는 국면이다. 운동-이미지인 쇼트가 지닌 첫 번째 국면

45) 질 들뢰즈, 김재인 역, 『베르그송주의』, 문학과지성사, 1996, 106쪽.

46) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1983, p.26.

47) *ibid.*

48) *ibid.*, p.26.

49) *ibid.*, p.27.

50) 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 문학과지성사, 2011, 185쪽.

이 프레임이라면, 전체를 향한 두 번째 국면은 몽타주이다. 따라서 지속이자 관계인 전체를 구성하는 또 다른 국면인 몽타주는 바로 프레임과 쇼트의 운동이 나아가는 마지막 단계이다.⁵¹⁾ <혼돈 이후>의 몽타주는 이러한 변화의 과정을 그대로 재현하고 있다. <실루엣 혹은 그림자>에서 승계한 회화 이미지로 이루어진 프레임과, 회화의 부분(자궁과 유방을 상징하는 곡선과 인간의 형체로 변화하는 직선)들을 배경으로 한 배우의 움직임이 만들어내는 쇼트는 새로운 몽타주(이미지와 동작의 합일)로의 이행으로 나아가기 때문이다.



〈그림 3〉 회화와 인물이 합일된 〈혼돈 이후〉의 새로운 프레임과 쇼트

그런데 지금까지 살펴본 논의들에 의하면, 운동-이미지가 시간-이미지에 선행하는 것으로 이해될 수 있다. 그러나 쉬잔 엠 드 라코트(Suzanne Hême de Lacotte)가 강조하듯, 운동-이미지와 시간-이미지는 일의적인 일자-존재의 두 양태이자 존재를 지시하는 상이한 방법들로, 양자는 개별적인 이미지들이다.⁵²⁾ 그는 운동-이미지 안에 이미 시간-이미지가 내재되어 있으며, 들뢰즈의 말대로 시간-이미지는 운동 자체의 너머에 존재한다고 하였다. 여기서 '내재성의 평면(le plan d'immanence)'⁵³⁾을 뜻하는 '사유의 이미지'⁵⁴⁾를 이해해야 하는데, 이는 앞서 말

51) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1985, pp.50-51.

52) 쉬잔 엠 드 라코트, 이지영 역, 『들뢰즈: 철학과 영화』, 열화당, 2004, 105쪽.

53) 들뢰즈와 가타리의 공동 저작인 『철학이란 무엇인가(Qu'est-ce que la philosophie?)』에서는 내재성의 평면을 설명하기 위해 개념(les concepts)과 평면(le plan)을 비교하였다. 개념은 기형적이고 파편적인 절대표면이나 부피를 의미하는 반면, 평면은 무한하고 비정형적이며 표면이나 부피가 아닌 분열가능한 절대라고 말한다. 내재성의 평면이란 사유된 혹은 사유할 만한 어떤 개념이 아니다. 그것은 사유의 이미지, 다시 말해 생각하다, 생각을 사용하다, 생각 속에서 나아가다 등이 의미하는 것에 관하여, 사유가 스스로 풀게 되는 이미지라는 것이다. 즉 사유의 이미지를 구축하는 것은 사유가 선별하는 무한한 운동 혹은 무한의 운동이라고 하였다. Gilles Deleuze & Felix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Les Éditions de Minuit, 1991, pp.40-41.

한 베르그손의 지속과 연결되는, 즉 운동을 매개로 시간을 사유하게 하는 이미지를 뜻한다. 영화의 운동-이미지는 이러한 사유의 이미지를 인식하기 때문에 존재한다는 것이다.⁵⁵⁾ 이처럼 들뢰즈는 모든 이미지가 스스로를 사유 속에 배치하려고 의도하는 사유의 이미지를 수반한다고 전제한다.⁵⁶⁾

정리하면 운동-이미지는 감각-운동 도식(the sensory-motor schema)에 충실하면서 작용·반작용하는 이미지이며, 이미지를 읽고 사유케 하는 시간-이미지는 감각-운동 도식으로부터 해방된 순수한 시지각적·음향적 이미지를 의미한다.⁵⁷⁾ 우리가 〈혼돈 이후〉의 추상적 이미지를 사유하는 인식의 과정은 먼저 이 운동-이미지에 의해서이며, 이러한 운동을 매개로 하여 시간을 사유하게 되는 것이다. 이와 관련하여 시간-이미지를 사건의 진정한 형상이라고 한 라코트의 말을 덧붙인다.

“이미지는 복사본이 아니기 때문에 관객에게 순수한 봄(voyance)의 상태를 불러일으킨다. 그래서 우리로 하여금 어떠한 매개도 없이 시간의 솟아오름을 직접적으로 보게 해주는 것은 시간-이미지이다. [...] 그렇게 때문에 다른 모든 이미지들은 시간-이미지의 작용이라 할 수 있다.”⁵⁸⁾

한편 〈혼돈 이후〉를 피에르 파올로 파졸리니(Pier Paolo Pasolini)가 규정한 ‘시적 영화’⁵⁹⁾로 바라본 연구는 대단히 흥미롭다. 임대근은 가오싱지안이 마치 시

54) 들뢰즈는 다음의 ‘세 가지 철학자의 상(像)’으로도 사유의 이미지를 보여준다. 이는 하늘과 이데아로 올라가는 플라톤(Plato)의 상승(높이), 동굴과 심층 안으로 내려가는 니체의 엠페도클레스(Empedocles)적인 하강(깊이), 그리고 상승·심층과는 독립적인 스토아학파의 표면을 의미한다. 그리스 신화 최고의 영웅인 헤라클레스(Heracles)는 천상의 높은 곳, 지옥의 심연, 그리고 대지의 표면이라는 세 영역에 모두 등장하는데, 높은 곳의 아폴론과 바닥의 디오니소스와 맞서 이중 투쟁을 벌인다. 이것이 바로 새롭게 전향된 사유이자 새로운 지리학이라고 들뢰즈는 말한다. Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Les Éditions de Minuit, 1969, pp.152-158.

55) 쉬잔 엠 드 라코트, 앞의 책, 2004, 106-107쪽.

56) 로널드 보그, 시공일 역, 『들뢰즈와 음악, 회화, 그리고 일반 예술』, 사공일 옮김, 동문선, 2006, 276쪽.

57) 김형래, 『들뢰즈의 『시네마 II: 시간-이미지』 - 베르그손에 관한 세 번째 주석: 기억(회상)에서 꿈으로』, 『외국문학연구』 제57호, 2015, 105-107쪽.

58) 쉬잔 엠 드 라코트, 앞의 책, 2004, 108쪽.

를 쓰듯이 영화를 찍음으로써, 이미지와 이미지 사이의 충돌 혹은 이미지와 이미지 사이의 간극이 영화의 숨겨진 의미들에 대한 해석과 탐구를 자아낸다고 하였다. 이는 자신의 언어와 의미를 특정한 기호 위에 숨기는 창작 주체의 행위와, 숨겨진 언어와 의미를 찾아내려는 수용 주체의 행위 간에 발생하는 '의미작용(semiosis)'으로 해석한 것이다.⁶⁰⁾ 다시 말해 "순간순간 드러나는 스타일의 배치를 통해 이미지 기호를 생산하고 있는 것이며, 그 이미지 기호들의 불연속적 절합 혹은 단절적 연속을 통해 특정한 의미 작용을 시도하고 있다."⁶¹⁾

그렇다면 이러한 시적 영화가 이야기하는 의미작용을 은유(métaphore)와 환유(métonymie)의 기법으로 다시 살펴봄직하다. 메츠에 따르면 순수 은유란 디제시스(diègèsis)⁶²⁾ 외부에 있는 이미지와 소리이다. 반면 순수 환유는 영화에서 시

59) 시적 영화란 주인공의 내적 움직임을 모방한 사물을 카메라의 특정한 움직임에 의하여 보이게 하는 고의적인 제작 방식이다. 산문적 영화이나 시적 영화이냐의 차이는 그것이 주관적인 카메라에 의해 포착되는 이미지를 표현하는 방식인 언어(language)에 있다. 여기서 언어란 주관적 카메라의 움직임에 의해 포착된 이미지를 표현하는 수단을 의미한다. Silvia Carolosi, "Cinepoiesis: The visual poetics of Pier Paolo Pasolini, Michelangelo Antonioni and Franco Piavoli", A dissertation of the Degree of Doctor of Philosophy in Romance Languages of University of Pennsylvania, 2006, p.15. 파졸리니는 객관적 사실주의만으로 혹은 한계가 있는 주관적인 시퀀스 쇼트만으로는 올바른 세계의 재현을 할 수 없으므로, '사건'을 재현하기 위해서는 양자의 통합이 필요하다고 보았다. 이를 위해 제시한 것이 자유간접화법(free indirect discourse)이다. 화면에서 인물이 움직이면서 자신의 시선으로 세상을 바라본다면, 그 인물을 보는 카메라는 그가 보는 세상도 보게 되며, 나아가 인물의 관점을 사유하고 반영하면서 변형시킨다. 따라서 카메라는 또 다른 관점을 부여함으로써 그 안에서 이전의 관점이 스스로 변형되게 한다. 파졸리니는 자유간접화법의 이러한 내적인 분화과정을 발생시키기 위해 다음의 네 가지 양식적 기법을 제시한다. 이는 강박적인 프레이밍, 동일한 이미지를 다양한 렌즈로 촬영하기, 잘못된 몽타주의 사용, 트래킹 쇼트의 사용을 말한다. 서대정, 「감각운동도식을 넘어서기 위한 영화적 사유-파졸리니의 자유간접화법을 중심으로」, 『현대영화연구』 제16호, 2013, 157-164쪽.

60) 임대근, 앞의 글, 2012, 141쪽.

61) 위의 글, 136쪽.

62) 디제시스는 스토리 및 담화와는 별개의 차원에서 이야기를 논하는 용어로, 1950년에 에티엔 수리오(Etienne Souriau)가 이 개념을 영화에 도입하였다. 아리스토텔레스의 미메시스(mimèis)적 '재현'과 비교할 경우, 이야기의 서술 방법에 대한 '설명'의 측면을 강조한 것이라 할 수 있다. 이지현, 「영화서술학의 관점에서 살핀 <부르주아의 은밀한 매력>과 <누구의 딸도 아닌 해원>」, 『외국문학연구』 제58호, 2015, 189-190쪽. 따라서 상술된 이야기란 개념으로 보면, 디제시스는 외연적 요소인 연기, 대사, 배우, 의상, 장소 등에 의해 구성되는 허구의 세계를 의미한다. 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이

간, 장소 등과 연관되는 이미지 혹은 소리들을 접촉시키는 것으로, 디제시스를 내포할 경우 그 속에서의 인접성 혹은 사회적 경험에서의 인접성을 뜻한다.⁶³⁾ 또한 환유는 인접성을 전제로 하되 모든 인접성이 환유적이지 않으며, 중요한 것은 기표의 이동이라는 작용을 발생시킨다는 점이다.⁶⁴⁾ 영화에서의 은유와 환유에 대해, 로만 야콥슨(Roman Jakobson)은 큐비즘(cubism)의 노골적인 환유적 경향과 더불어 영화에서도 양자의 경합에서 환유의 지배가 우세하다고 하였다.⁶⁵⁾ 이는 영화가 본질적으로 병치와 인접성에 의해 진행되며, 주체에게 동사나 다른 주체의 행동을 부여하는 은유적 힘을 갖고 있지 않기 때문이라는 것이다.⁶⁶⁾ 그는 특히 그리피스(D. W. Griffith)의 상업영화 이래로 제유(Synecdoche)를 통한 확대와 환유에 의해 장면 설정의 다양성이 분화되었다고 하였다.⁶⁷⁾ 그러나 들뢰즈는 영화 이미지를 그 자체로 바라볼 경우, 운동-이미지가 이미지를 분리하는 환유와 이미지를 결합하는 은유를 만들어낼 수 있다고 반박하였다.⁶⁸⁾

실상 〈혼돈 이후〉에서 나타나는 이미지들은 상술한바, 이미지들의 충돌과 간극이 빚어내는 은유가 우세하게 느껴진다. 이는 〈혼돈 이후〉의 이미지들이 들뢰즈가 말한 그리피스의 환유적 몽타주와는 달리 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)의 은유적 몽타주와 닮아있기 때문이다. 그런데 상징적인 것은 은유적인 것과 환유적인 것의 교차이며 영화 은유가 실제적으로 환유라고 말한 장 미트리(Jean Mitry)의 말을 인용한 메츠는, 영화의 은유가 환유나 제유에 직접적으로 기대고 있다고 하였다.⁶⁹⁾ 〈혼돈 이후〉의 회화 이미지 또한 이러한 환유적 기법이 증첩되는 것으로

1』, 문학과지성사, 2011, 21쪽.

63) 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『상상적 기표 - 영화·정신분석·기호학』, 문학과지성사, 2009, 251쪽.

64) 위의 책, 252쪽.

65) 로만 야콥슨, 박여성 역, 『언어의 토대 - 구조기능주의 입문』, 문학과지성사, 2009, 108-109쪽.

66) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1985, p.208.

67) 로만 야콥슨, 앞의 책, 2009, 109쪽.

68) Gilles Deleuze, *op.cit.*, 1985, p.208. 부연하면 영화의 이미지를 그것이 발생하는 대상들에 이끌어가 운동을 나누는 환유와, 이미지가 표현하는 전체에 이끌어가 운동을 융합시키는 은유라는 운동-이미지로 바라볼 수 있다는 것이다. *ibid.*

69) 크리스티앙 메츠, 앞의 책, 2009, 251-252쪽.

도 볼 수 있다. 풀어 말하면 〈혼돈 이후〉의 운동-이미지인 쇼트는 개별적으로 볼 경우 은유적이며, 이들에 의해 만들어진 시간-이미지인 몽타주 또한 상술했듯 역시 은유적이다. 그러나 운동-이미지인 쇼트들(회화 이미지와 동작)이 접속하고 상호작용하여 새로운 이미지를 만들어내는 과정, 다시 말해 운동-이미지에서 시간-이미지로 이행하는 그 과정은 환유적이라 할 수 있기 때문이다.

지금까지 다룬 〈혼돈 이후〉의 프레임, 쇼트, 몽타주를 구성하는 추상적 이미지에 관한 논의는 더욱 첨예한 매체미학적 방법의 후속연구가 필요해 보인다. 그러나 운동-이미지(쇼트)와 시간-이미지(몽타주)를 은유와 환유로 재해석한 점은, 영화의 시각 이미지를 다중적—철학적·영화학적·기호학적—으로 고찰한 의의를 지닌다 하겠다. 결론적으로 〈혼돈 이후〉는 트랜스미디어이션을 통해 자신의 예술작품을 융합하여 창조해 낸, 짧지만 거대한 가오상지안의 도전적 예술세계라 할 수 있다.

4. 미니멀리즘으로의 역설적 전환

지금까지 분석한 내용을 토대로 우리는 어떠한 결론에 이르게 된다. 그것은 두 영화가 장르 간 매개되는 복합적 양상으로부터 오히려 단일한 양상으로 나아가는, 이른바 미니멀리즘(minimalism)으로의 역설적 전환을 보인다는 것이다. 〈행자〉와 〈혼돈 이후〉는 영화를 구성하는 주된 요소들이 거의 배제되고, 단순하지만 최대한의 효과를 이끌어내는 미니멀리즘의 특성을 보이기 때문이다. 먼저 〈행자〉는 퍼포먼스적 영화라는 미니멀리즘으로의 전환이며, 〈혼돈 이후〉 또한 시적 영화라는 형태의 미니멀리즘적 특성을 보였다. 두 영화에서 미니멀리즘으로의 역설적 전환에 기여한 예술 장르는 퍼포먼스, 회화, 현대무용 등이다. 이들은 등장인물과 카메라의 움직임에 의한 새로운 쇼트(운동-이미지)를 형성하는데 관여하여, 다시 전체이자 지속의 상태인 몽타주(시간-이미지)로 나아가면서 오히려 영화를 단순화하는데 기여한 것이다.

이와 같이 타 예술 장르를 영화에 트랜스미디어이션하기 위하여 가오싱지안은 자신의 창작 활동의 일부인 회화를 영화 안으로 끌어왔으며, 차이밍량은 퍼포먼스와 유사한 방식으로 영화를 제작하였다. 따라서 타 장르의 트랜스미디어이션을 통한 미니멀리즘으로의 역설적 전환, 이는 예술영화에서 더 나아가 새로운 영화 양식을 만들고자 한 두 감독의 제작의도라 하겠다. 대표적 현대예술영화인 벨라 타르(Bela Tarr)의 〈토리노의 말(A TORINOI LO, The Turin Horse, 2011)〉에서도 유사한 쇼트가 발견된다. 아버지(야노스 데르즈시, Janos Derzsi)와 딸(에리카 보크, Erika Bok)이 유일한 식량인 감자를 먹는 반복 쇼트인데, 여기서 빈센트 반 고흐(Vincent Van Gogh)의 〈감자먹는 사람들(The potato eaters)〉(1885)을 연상할 수 있다. 손으로 감자를 먹는 동일 행위에 더해 롱테이크 기법에 의한 지속성과 색채·음향·대사 등의 절제 등은 전자에서 후자로의 환유적 미끄러짐을 야기한다. 이러한 기법들을 활용하여 인간의 대표적 식량인 감자가 지니는 생명 유지의 일차적 상징성에서 나아가, 전통회화 이미지의 심미성을 닮은 쇼트로 재현한 것이다.⁷⁰⁾

메츠는 현대영화가 모든 의미에서 실험적이고 서사성에 주목하지 않으면서, 다 음의 다섯 가지 특성을 지닌다고 하였다. 이는 극적인 요소 제거하기, 본질적 사실주의 경향, 시네아스트의 영화, 숏의 영화, 자유로운 영화·관조의 영화·객관성의 영화이다.⁷¹⁾ 파졸리니 또한 시적 영화가 스펙터클과 서사를 위태롭게 만들 정도의 실질적 승리를 이룩했다고 하였다.⁷²⁾ 그러한 측면에서 볼 때, 앞서 살펴본 〈혼돈 이후〉의 의미작용에 관한 논문은 상술한 현대영화의 특성이 시적 영화의 방식으로 재현된 것임을 증명한 연구라 하겠다. 〈행자〉 또한 마찬가지이다. 이미 분석하였듯 〈행자〉의 독창성은 상술한 현대영화의 특성을 대부분 충족하므로, 이는 차이밍량 감독이 추구한 제작방향의 전환과도 연관된다.

그렇다면 우리는 예술의 미니멀리즘에서 무엇을 발견하는가? 조각가 솔 르윗

70) 김소영, 「백남준 미디어아트의 문화콘텐츠적 특성 연구-라캉의 범주와 키틀러의 기록체계를 중심으로」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2016, 157-159쪽.

71) 크리스티앙 메츠, 앞의 책, 2011, 219-220쪽.

72) 위의 책, 220쪽.

(Sol Lewitt)은 개념미술의 창시자라 불릴 정도로 현대예술에 큰 영향을 미친 예술가이다. 그는 수학적 계산에 의한 형태의 반복과 배치를 통해 미니멀리즘을 정립하였다. 음악에서 본질적인 것만을 추구하기 위하여 불확정적이고 우연적인 음악을 작곡한 존 케이지(John Cage)의 〈4분 33초(1952)〉와 르 코르뷔지에(Le Corbusier)의 현대적 건축물 등에서 볼 수 있듯, 미니멀리즘은 현대예술의 대표적 특성으로 자리매김 하였다. 미국 도시민의 삶을 영화의 이미지처럼 그려낸 에드워드 호퍼(Edward Hopper)의 회화에서는 공간과 빛의 두 요소가 고독과 절망을 공유케 한다. 특히 후기 작품인 〈빈방의 빛(Sun in an Empty Room, 1963)〉에서 보여주는 것은 오로지 텅 빈 방과 유리창으로 들어오는 빛뿐이다. 마크 스트랜드(Mark Strand)는 이 작품에서 연속성이 아닌 종말의 기미를 느낀다고 하였다. 토막 난 느낌의 방은 욕망의 침울한 안식처이며, 이를 바라보는 행위는 침묵과 불안의 수반한다는 것이다.⁷³⁾ 박상미의 말대로, 이러한 공간에 대한 응시는 우리에게 데자뷰(déjà vu)와 자메뷰(jamais vu)의 동시적 엇갈림으로 기억된다.⁷⁴⁾

다시 질문으로 돌아가자. 상기한 예들에서 보듯, 미니멀리즘은 예술에서 본질적 요소만 남기고 나머지 요소들은 제거해 버린다. 또한 삶의 한 가운데에 놓인 작품의 맥락과 관객과의 상호작용을 중시한다. 차이밍량과 가오싱지안의 영화도 이와 유사하다. 전자는 빠르게 돌아가는 현대사회에서 홀로 느리게 걷는 행자의 고독을, 후자는 세계의 종말을 맞이하는 인류의 두려움을 표현함으로써, 일상 속의 타자들인 관객과 소통하려 한다. 고독과 두려움은 상술한바 창작자가 예술의 미니멀리즘을 통해 관객과 공유하려는 정서이다. 두 영화에서는 타 장르의 트랜스미디어이션에 의한 추상성, 실험성, 난해성 등이 이를 더욱 강화시켰다고 할 수 있다. 또한 지루할 정도로 느린 행자와의 동행, 그리고 이미지 간의 충돌에 의한 의미작용이 궁극적으로 인간 존재에 관한 사유(의 이미지)를 불러일으켰다.

73) 마크 스트랜드, 박상미 역, 『빈방의 빛』, 한길사, 2016, 103-105쪽.

74) 위의 책, 109쪽.

5. 나가는 말

지금까지 영화의 트랜스미디어이션 양상을 통해, 운동·시간 개념과 결합된 영화의 이미지를 철학적으로 고찰해 보았다. 먼저 〈행자〉의 느린 걸음과 그를 추적하는 카메라의 이동에 의한 운동-이미지, 즉 쇼트는 스크린을 벗어나려는 퍼포먼스적 영화라는 새로운 양식을 보여주었다. 여기에 더해 우리를 존재론적 사유로 인도하여 홀로 끊임없이 걷는 주인공이 바로 나임을 인식케 하였다. 나의 모습이 투영된 행자의 고행은 존재 속에서 헤매는 존재자의 여정에 다를 바 없었던 것이다. 반면 〈혼돈 이후〉는 더욱 추상적인 방식으로 우리에게 사유의 이미지를 제시하였다. 다시 말해 원형적 회화 이미지와 무용 동작의 각 쇼트가 만들어낸 추상 이미지의 연속인 〈혼돈 이후〉의 몽타주는 운동-이미지에서 시간-이미지로의 이행을 보여준 것이다. 이와 같이 본고가 영화의 시각 이미지를 연구의 출발점으로 삼았으나 이를 철학적 논의로 분석한 것은, “대상이 아닌 의식의 한 유형이자 의식이 대상과 맺는 관계”⁷⁵⁾로서 이미지를 찾아가기 위함이었다.

들뢰즈는 다음과 같이 말한다. “사유하도록 강요하는 모든 것, 사유하도록 강요당하는 모든 것, 오로지 본질만을 사유할 수 있는 모든 비자발적 사유가, 자발적인 사유를 대신한다.”⁷⁶⁾ 이는 지금까지 살펴본 운동-이미지와 시간-이미지, 프레임·쇼트·몽타주, 시적 영화와 의미작용 등이 향하는 종착점이, 바로 ‘본질을 향한 비자발적 사유·순수 사유’라고 말하는 듯하다. “본질(l'essence)은 대상(l'object) 속에 있는 것이 아니다. 본질은 대상의 의미이며, 대상을 드러내는 일련의 나타냄의 도리이다.”⁷⁷⁾고 한 사르트르(Jean Paul Sartre)의 말에서도 전체를 이루는 본질과 대상의 총체적 관계를 엿볼 수 있다. 차이밍량과 가오싱지안, 이들

75) 장 폴 사르트르, 윤정임 역, 『사르트르의 상상계』, 기파랑, 2010, 27쪽. 사르트르는 이미지를 시물라크르로 착각하는 것은 이미지를 공간 안에서 공간의 용어로 사유하는 습관, 즉 ‘내재성의 환상(illusion d'immanence)’ 때문이라고 말한다. 위의 책, 23-27쪽.

76) Gilles Deleuze, *Proust et les signes*, Presses Universitaires de France, 1964, p.121. 들뢰즈는 마르셀 프루스트(Marcel Proust)의 『잃어버린 시간을 찾아서?(À la recherche du temps perdu)』(1913-1927)를 통해 사유에 관해 그간 논의되어 온 철학적 이미지를 새롭게 해석하고자 하였다.

77) Jean Paul Sartre, *L'être et le néant*, Éditions Gallimard, 1943, p.15.

도 본질을 향한 그 순수한 사유에 힘입어 그들만의 대상, 즉 새로운 양식의 작품을 구현했을 것이다.

그런데 프리드리히 니체(Friedrich W. Nietzsche)는 “모든 것은 아름답기 위해서 의식적이어야만 한다”⁷⁸⁾는 에우리피데스(Euripidēs)의 말을 인용하면서, 예술 창작에 있어 아폴론의 지배하에 놓인 이성적 아름다움의 중요성도 함께 언급하였다. 트랜스미디어이션에 의한 새로운 양식을 보여주는 영화 〈행자〉와 〈혼돈 이후〉의 이미지를 사유하는 동안, 작품에 내재된 아름다움—본질을 향한 순수한 사유의 이미지—을 위한 창작자의 의식적 고민도 함께 엿본 듯하다. 그러한 의식적 사유 또한 예술을 창작하려는 무의식적 욕망의 역설적 발로가 아니겠는가.

〈參考文獻〉

- 김소영, 「백남준 미디어아트의 문화콘텐츠적 특성 연구 - 라캉의 범주와 키틀러의 기록체계를 중심으로」, 한국외국어대학교 박사학위논문, 2016.
- 김형래, 「『틀뢰즈의 시네마 1: 운동-이미지』에 나타난 '운동에 관한 논제' - '세 번째 논제: 운동과 변화를 중심으로」, 『외국문학연구』 제50호, 2013.
- _____, 「『틀뢰즈의 시네마 II: 시간-이미지』 - 베르그손에 관한 세 번째 주석: 기억(회상)에서 꿈으로」, 『외국문학연구』 제57호, 2015.
- 김혜숙·김혜련, 『예술과 사상』, 이화여자대학교출판부, 1995.
- 더들리 앤드루, 김시무 외 역, 『영화이론의 개념들』, 시각과 언어, 1995.
- 로널드 보그, 사공일 역, 『틀뢰즈와 음악, 회화, 그리고 일반 예술』, 동문선, 2006.
- 로만 야콥슨, 박여성 역, 『언어의 토대-구조기능주의 입문』, 문학과지성사, 2009.
- 마이클 러시, 심철웅 역, 『뉴미디어 아트』, 시공아트, 2003.
- 마크 스트랜드, 박상미 역, 『빈방의 빛』, 한길사, 2016.
- 박치완·신광철 외, 『문화콘텐츠와 트랜스미디어』, HUINE, 2016.
- 벨라 발라즈, 이형식 역, 『영화의 이론』, 동문선, 2003.
- 서대정, 「감각운동도식을 넘어서기 위한 영화적 사유-파줄리니의 자유간접화법을 중심으로」, 『현대영화연구』 제16호, 2013.

78) 프리드리히 니체, 박찬국 역, 『비극의 탄생』, 아카넷, 2007, 169쪽.

- 서동욱, 『들뢰즈의 철학-사상과 그 원천』, 민음사, 2002.
- 쉬잔 엠 드 라코트, 이지영 역, 『들뢰즈: 철학과 영화』, 열화당, 2004.
- 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』 사문난적, 2013.
- 앙리 베르그손, 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, 2005.
- 앙리 베르그송, 이희영 역, 『웃음/창조적 진화/도덕과 종교의 두 원천』, 동서문화사, 1978.
- 엘렌 디사나야케, 김한영 역, 『미학적 인간』, 연암서가, 2016.
- 이지현, 「영화서술학의 관점에서 살핀 〈부르주아의 은밀한 매력〉과 〈누구의 딸도 아닌 해원〉」, 『외국문학연구』 제58호, 2015.
- 임대근, 「가오상지안(高行健) 영화론 - 〈실루엣 혹은 그림자(La Silhouette sinon l'ombre)〉와 〈혼돈 이후(APRES LE DELUGE)〉를 중심으로」, 『현대영화연구』 제13호, 2012.
- _____, 「국내 중국 문학 관련 지식의 생산과 유통 - 가오상지안(高行健)의 경우」, 『중국문학』 제70집, 2012.
- 윤진섭, 『행위 예술 감상법』, 대원사, 1995.
- 장 폴 사르트르, 윤정임 역, 『사르트르의 상상계』, 기과랑, 2010.
- 조영현, 「차이밍량의 '慢走長征' 시리즈에 대한 管窺維指 - 〈行者〉·〈行在水上〉·〈西游〉를 중심으로」, 『中國文學研究』 제7집, 2014.
- 질베르 뒤랑, 진형준 역, 『상상력의 과학과 철학』, 살림, 1997.
- 질 들뢰즈, 김재인 역, 『베르그송주의』, 문학과지성사, 1996.
- 최수임, 「차이밍량 '행자' 시리즈에서의 시간에 관한 고찰」, 『씨네포럼』 제23호, 2016.
- 크리스티앙 메즈, 이수진 역, 『상상적 기표-영화·정신분석·기호학』, 문학과지성사, 2009.
- _____, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 1』, 문학과지성사, 2011.
- _____, 이수진 역, 『영화의 의미작용에 관한 에세이 2』, 문학과지성사, 2011.
- 프레드릭 제임슨, 조성훈 역, 『지정학적 미학 - 세계 체제에서의 영화와 공간』, 현대미학사, 2007.
- 프리드리히 니체, 박찬국 역, 『비극의 탄생』, 아카넷, 2007.
- 플로랑스 드 메르디외, 정재근 역, 『예술과 테크놀로지』, 열화당, 2005.
- 헨리 젠킨슨, 김정희원·김동신 역, 『컨버전스 컬처: 올드 미디어와 뉴 미디어의 충돌』, 비즈앤비즈, 2008.
- Carlorosi, Silvia, "Cinipoiesis: The visual poetics of Pier Paolo Pasolini, Michelangelo Antonioni and Franco Piavoli", A dissertation of the Degree

- of Doctor of Philosophy in Romance Languages of University of Pennsylvania, 2006.
- Deleuze, Gilles, *CINÉMA 1: L'image-Mouvement*, Les Éditions de Minuit, 1983.
- _____, *CINÉMA 2: L'image-Temps*, Les Éditions de Minuit, 1985.
- _____, *Logique du sens*, Les Éditions de Minuit, 1969.
- _____, *Proust et les signes*, Presses Universitaires de France, 1964.
- Deleuze, Gilles, & Guattari, Felix, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Les Éditions de Minuit, 1991.
- Durand, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, DUNOD, 1992.
- Sartre, Jean P., *L'être et le néant*, Éditions Gallimard, 1943.

〈Abstract〉

The Study of Images through Transmediation of Visualtexts
- Focused on *Walker* and *APRES LE DELUGE*

This study aims to analyse two films *Walker*(2012) and *APRES LE DELUGE*(2008) which show transmediation in filmmaking. The former is made by Tsai Ming-liang who is one of the most important film directors in Taiwan. The latter is done by Gao Xing-jian who was born in China and moved to France. Both of films are transmediated by fine arts such as performance, painting, and dancing. To examine the visual images of two films deeply, Gilles Deleuze's cinema theory is taken use of for an analytic tool. Movement-images and time-images are the representative words, which succeeded to Henri Bergson's ontology including theory of images

Firstly, a lot of shots of *Walker* are captured by movements of main actor and cameras. These shots are related to Deleuze's movement-image as well as time-image. According to Bergson, movement-images is in the process of changing bound for the whole or the duration. The transmediation of performance to this movie makes audiences feel that this movie is out of genre and get forward to think about the existence of ourselves in the universe under the philosophical thought.

Secondly, Gao Xing-jian made *APRES LE DELUGE* as poetic cinema mentioned by Pier Paolo Pazloini. In this movie, three components of frame, shot, montage are combined into symbolic images. Applying Deleuze's theory to analyse them, the montage(time-images) of this film is formed by the confluence of paintings and dancings functioning as movement-images(shot). In other words, two fine arts are transmediated to this film and this phenomenon causes this movie's poetic, symbolic, experimental, and abstract characteristics.

I assume that two film directors would like to make a new style of filmmaking using various genres of fine arts, and share their ideas of human beings in the world or universe. Through this study, the concept of images can be discussed by multiple views based on a few scholars' philosophical arguments.

Key Words: image, movement-images, time-images, frame, shot, montage, transmediation, minimalism, *Waker*, *APRES LE DELUGE*

이 논문은 2017년 1월 10일에 접수되어 2017년 2월 8일에 심사가 완료되고 2017년 2월 8일에 게재가 확정되었음