

상호매체성의 이론과 그 적용

— 피터 그리너웨이의 <프로스페로의 서재>를 중심으로*

박 기 현
(전남대학교)

1. 서론

2007년 10월에 발표된 미국 CNN의 한국 사회 분석과 같은 해 부산 국제 영화제를 방문하여 마스터클래스를 강연 바 있는 영국 영화감독 피터 그리너웨이(Peter Greenaway)의 인터뷰 사이에는 현대 대중 매체 사회에서 차지하는 상호매체 미학이라는 중요한 공통점이 있다. 미국의 CNN은 2007년 10월 13일부터 21일까지를 ‘한국 주간’으로 선정하고, “한국을 주목한다(Eye on South Korea)”라는 특집 프로그램을 통해, 한국의 첨단 정보통신 기술, 바이오 테크놀로지, 게임 산업, 한류, 첨단화된 조선 산업, DMZ과 북한 등을 집중 보도하였다. 특히 10월 15일 방송에서 이 프로그램은 “공상과학 소설이 현실이 된 한국(Real science fiction in Korea)”이라는 주제로 『디지털 코리아 Digital Korea』의 공동저자인 토미 어넨(Tomy Ahonen)이 한국 디지털 산업 발전 배경에 대해 분석한 인터뷰를 방영했다. 노키아에서 근무했던 모바일

* 이 논문은 2007년도 전남대학교 학술연구비 지원에 의하여 연구되었음.

폰 산업 전문가인 토미 어넨은 “한국 디지털 산업은 여러 산업이 하나로 융합된 형태를 창출한 것이 특징”이라고 분석했다. 블로그, 멀티 플레이어 게임, 로봇 등 여러 분야에 걸친 신기술의 융합이 서로 자극을 주고받으며 발전을 도모한다는 것이다. 따라서 현재 한국의 디지털 문화를 이해하려면 다분야에 걸친 지식이 필요하다고 강조하였다.¹⁾ 이와 비슷한 시기인 2007년 10월 10일 부산 국제 영화제를 방문한 영국의 감독 피터 그리너웨이는 현대 사회에 있어서 영화의 뇌사 선언을 하였다. 그리너웨이에 의하면 “누구나 이미지를 만들고 유통시킬 수 있는 시대에 아직도 70년대에 만들어진 영화의 틀을 고수한다는 점에서 영화는 죽었다.” 그는 영화가 살아남기 위해서는 새로운 시대에 맞는 아이디어·제작·유통·배급 방식을 찾아야만 한다고 강조하고 있다. 그는 “가령 극장영화는 바보스러울 정도로 수동적 미디어다. 우리 시야는 본래 전 방위로 열려 있는데 왜 끄끄한 어둠 안에 앉아 모두 한 방향을 바라보아야 하는가. 그런 일방통행보다 1대1로 관계를 맺는 랩톱이 영화의 미래를 보여준다. 앞으로의 영화감독은 디지털 전자매체, 사이버스페이스를 아우르는 멀티미디어 아티스트가 돼야한다”고 강조하였다.²⁾ 미국 CNN의 분석이나 영화감독 피터 그리너웨이 주장의 공통점은 현대 매체 사회를 이해하기 위해서는 일방통행이 아닌 전 방위적인 멀티미디어, 혹은 매체들 간의 상호매체성에 대한 깊은 이해가 선행되어야 한다는 사실을 보여주고 있다. 하지만 한국의 디지털 문화가 하드웨어적 측면에서 빠른 속도로 발전하고 있다면 그 문화를 이해하고 교육시킬 수 있는 상호매체성 이론에 대한 연구와 교육은 훨씬 더디게 일어나고 있다. 본 연구는 상호매체성 연구의 이론적 검토를 위하여 앞

1) 미국의 CNN은 2년 뒤 2009년 10월 19일부터 23일까지 5일에 걸쳐 한국의 음식과 한국의 각 산업별 불황 극복 전략을 알아보는 한국의 경제회복 특별 프로그램을 방영하였다. 위 내용은 대한민국 정보포털 사이트의 내용을 요약한 것임. 아래 사이트를 참조하기 바람.

<http://cms.korea.kr/goadmin/newsViewOld.do?newsId=155248222>

2) 피터 그리너웨이의 마스터클래스 강연 내용은 2003년 9년 네덜란드 필름 페스티벌에서 강연했던 내용을 요약한 것이다. 발표 내용 전문은 아래 사이트의 내용을 참조하기 바람.

http://www.filmfestival.nl/Uploads/Documents/VCML_2003_Peter_Greenaway.pdf

에서 언급한 영화감독이자 영상예술가인 피터 그리너웨이의 <프로스페로의 서재 Prospero's Books>(1991)를 분석하여 보고자 한다.³⁾

우리에게는 몇 편의 영화들이 검열에 의해 삭제되어 개봉되고, 일반적인 미국식 영화 엔터테인먼트를 거부하는 어려운 실험 영화감독으로 많이 알려져 있으나, 사실 그는 유럽사회에서 60 여 편의 단편과 장편 영화를 감독한 영화감독이며, 자신의 대부분의 영상작품을 우선 먼저 책으로 출간하는 시나리오 작가이기도 하면서, 그 작품 세계와 연관된 예술 작품들을 미술관에서 전시하는 전위 미술가이며, 동시에 논쟁적인 작품을 실험적이고 아방가르드적인 방식으로 연출해내며 많은 비평가들로부터 수학자, 구조주의자, 형식주의자, 기호학자등 다양한 별명으로 불리는 영화감독이다. 영상 예술가로서 그리너웨이는 문학과 미술, 수학과 건축, 과학과 게임, 그리고 영화의 역사를 아우르는 폭넓은 지식을 소유하고, 영화에 있어서 “이야기만 중시하기에는 영화는 너무 중요하다”라며 논리적인 이야기 전개와 자연스런 편집을 거부하는 인물이다. 그는 60년대 이후부터 다수의 실험적인 단편영화를 거친 후, <영국식 정원 살인사건 : 원제-제도사의 계약 The Draughtsman's contract>(1982), <하나의 Z와 두 개의 O A Zed & Two Noughts (ZOO)>(1985), <차례로 익사시키기 Drowning by Numbers>(1988), <오리사, 도둑, 그의 아내 그리고 그녀의 정부 The Cook, the Thief, His Wife & Her Lover>(1989) 등을 통해 자신의 명성을 확고히 쌓아왔다. 1990년대 들어서 디지털, 인터넷 작업 등을 하며 자신의 멀티미디어에 대한 경험을 집

3) 피터 그리너웨이에 대한 단행본 국내 연구서는 전무한 편이며, <프로스페로의 서재>에 대한 글로서는 홍가이, 「21세기 멀티미디어, 새로운 르네상스를 위하여」, 『월간미술』, 8월호, 1999과 진중권, 「디지털로 부활한 셰익스피어」, in 『필름 셰익스피어』, 서울 : 씨네 이십일, 2005이 있고, 다른 국내 논문으로는 권혜경, 「셰익스피어 비틀기와 뒤집기 (A Twist and a Reversal of Shakespeare in Two Movies Richard III and Prospero's Books)」, 『셰익스피어 비평』, (38 : 4), 2002와 이희원, 「디지털 시대의 셰익스피어 (Shakespeare in the Digital Age)」, 『고전.르네상스 영문학』, (11 : 2), 2002 이 있다. <프로스페로의 서재>와 상호매체성의 관점에서 분석한 우리의 선행 연구로는 김경희, 「피터 그리너웨이의 영화에 나타난 텍스트와 이미지」, 『뷔히너와 현대문학』, 28권, 2007이 있으나 이 논문은 독일어로 쓰여 있어 일반적인 독자는 접근하기가 어렵다고 할 수 있다.

대성한 <프로스페로의 서재 Prospero's Books>와 <필로우 북 The Pillow Book>(1996), 그리고 최근의 21세기 유럽의 아라비안나이트라 불릴 수 있는 <털스 루퍼의 여행가방 The Tulse Luper's Suitcases> 3부작(2003-2004)을 통해 새로운 영상 예술의 세계를 선보인 그리너웨이는 <야경 Nightwatching>(2007)을 통해 자신의 영화의 자양분이 되었던 바로크 회화의 대가 렘브란트를 소개하기 위해 2007년 부산국제 영화제를 통해 한국 관객들과 만나기도 하였다.

특히 그리너웨이는 1990년대부터 소니의 디지털 기술을 이용하여 화면을 여러 개의 프레임으로 분할한다거나, CG로 처리한 문자를 신체에 투영하거나 타이포그래피적인 이미지로 활용하는 등의 색다른 방법론을 실험하였다. 특히 <프로스페로의 서재>를 기점으로 그의 내러티브 파괴는 단순한 분할과 수수께끼가 아닌 텍스트의 확장과 결합으로 이어진다. 또한 <필로우 북>에서는 동양과 서양의 만남, 서예와 하이퍼텍스트를 통해 21세기의 새로운 형태의 영화를 만들어내기도 하였다. 그리고 이러한 인터랙티브와 멀티미디어의 모든 장르적 결합의 극치는 <털스 루퍼의 여행가방> 프로젝트라고 할 수 있다. 그리너웨이는 1999년 베니스 영화제에서 <털스 루퍼 3부작>이라는 멀티미디어 프로젝트를 기획을 발표한 후, <털스 루퍼의 여행가방>이라는 제목으로 그 프로젝트를 실현시켰다. <털스 루퍼의 여행가방> 계획은 16개의 에피소드로 구성된 TV 시리즈를 포함하고 있으며, 다시 CD-ROM과 DVD로 92개의 시리즈로 확대되고, 인터넷 사이트를 통하여 1001개의 이야기로 연재될 계획을 갖고 있는 현재진행형 프로젝트이다.⁴⁾ 이 대규모의 프로젝트는 그리너웨이 자신이 2005년 6월 17일 네덜란드 암스테르담 <클럽 11>에서 No TV의 '시각 예술의 밤'이라는 주제로 대규모의 젊은이들을 모아놓고, 세르주 더드웰(Serge Dodwell)의 음악에 맞추어 12개로 분할된 대형 플라즈마 스크린에 92개의 털스 루퍼 이야기들을 터치스크린을 통해 펼쳐 보이는 비디오 채키(비디오 아트 VJing)로서 데뷔하는 계기가 되기도 한다. 2005년 이후 현재에 이르기까지 그리너웨이는 유럽 전역을 돌며 순회공연을 하고 있다. 이와 같은

4) <털스 루퍼 여행가방> 프로젝트에 대해서는 다음의 두 사이트를 참고할 것.
www.tulseluper_journey.com과 www.tulselupernetwork.com 참조.

새로운 디지털 환경의 이론적인 검토를 위하여 본 연구에서 우리는 피터 그리너웨이의 초기 디지털 실험 작품인 영화 <프로스페로의 서재>를 중심으로 그리너웨이가 가지고 있는 이미지와 텍스트의 상호예술성과 상호매체성의 세계를 검토해 보고자한다.

2. 상호예술성과 상호매체성

1991년에 출판한 <프로스페로의 서재>에서 그리너웨이는 움직이는 이미지와 회화의 고정적인 이미지, 음악과 노래, 말, 필사된 텍스트와 인쇄된 텍스트, 무용과 연극 등등 매체들 간의 다양하고 복잡한 상호 작용을 뛰어난 영상으로 보여주고 있다. 아마도 기 드보르(Guy Debord)가 정의한 바 있는 멀티미디어와 상호매체가 연주하는 ‘스펙터클(Spectacle)’을 보여주고 있다고 할 수 있다.⁵⁾ 옛 미학 용어를 사용하자면 ‘장르의 혼합’이라고 부를 수도 있고 아니면 영화 안에서 벌어지는 바그너 식의 ‘총체예술(Gesamtkunstwerk)’이라고도 부를 수 있는 세계이다. 그리너웨이 자신은 매체들 간의 혹은 예술들 간의 ‘잡종(hybrid)’이라는 용어를 사용하고 있다. 한 인터뷰에서 그는 “어떤 면에서 나는 하이브리드입니다. 제가 항상 관심을 가져온 것은 문학과 미술입니다. 나에게 영화는 그 둘을 결합할 수 있게 해 주는 매체지요”⁶⁾라고 밝히고 있다. 이러한 고백을 통해 우리는 상호매체성에서 상호예술성의 세계로 넘어간다. 상호예술성⁷⁾은 그 이론적인 기원을 따지면 훨씬 과거로 거슬러 올라간다.⁸⁾ 또한 상호예술성 개념은 20세기 초반에 독일의 발첼(Walzel)에 의해

5) 기 드보르, 『스펙터클의 사회』, 이경숙 역, 현실문화연구, 1996 참조.

6) Philippe Pilard, "Entretien avec Peter Greenaway", in Daniel Caux et al. (direction), *Peter Greenaway*, Paris: Dis Voir (1987), p. 94.

7) 우리는 ‘상호예술성(interartialité)’이란 개념을 캐나다의 ‘상호매체연구소’에서 발터 모제(Walter Moser)가 사용했던 개념으로 사용하고자 한다.

<http://www.blankfactory.org/crri/nodes/node-interartialite.htm> 참조.

8) 로마 시인인 호라티우스의 유명한 구절 ‘시는 회화처럼 Ut pictura poesis’이나 16세기 르네상스의 ‘장르비교 pargone’, 그리고 18세기 레싱(Lessing)의 ‘라오콘

“예술상호해명”이라는 비교예술방법론에서 바로크에 대한 논의를 진전시키기도 하였다.⁹⁾ 하지만 상호매체성과 상호예술성은 서로 혼동되어서는 안 된다. 우선 상호예술성은 다양한 예술들 간의 상호작용이나 한 예술에서 다른 예술로의 이동이나 변화에 관심을 보이지만 상호매체성은 한 매체나 혹은 여러 매체들 간의 변화에 관심을 나타낸다. 서로에게 보이는 상호작용은 같으나 예술과 매체 간에는 차이가 나타난다. 즉 모든 예술은 하나 혹은 여러 매체에 기반하고 있고, 매체는 예술의 존재 조건에 속하기 때문이다. 하지만 어떤 예술도 매체의 위치로 축소되지는 않는다. 반대로 어떤 매체도 그 자체가 예술의 지위를 요구할 수는 없다. 왜냐하면 예술이 존재하기 위해서는 매체에 속하지 않는 조건 기준들이 필요하기 때문이다. 예를 들어 미적 특성이나 제도적인 위치, 일반적 예술의 장이나 아니면 음악, 문학, 미술 등의 특별한 예술의 장이 필요하다. 오늘날 점점 많은 매체들이 일종의 세계화(globalisation)의 핵심적인 요인이 되는 것처럼 ‘매체 media’라는 용어도 점점 더 초문화적 차원을 획득해가고 있는 어떤 실재를 가리킨다. 그와 반대로 서양의 의미에서 예술의 존재는 어떤 문화에 귀속되어 있다. 예를 들어 현대 문학은 인쇄술이라는 매체에 종속되어 있는 예술이지만 인쇄된 모든 것들이 문학이 되는 것은 아니다. 그래서 우리는 상호예술성은 상호매체성에 포함되지만 그 역은 성립하지 않는다고 추론해 볼 수 있다.¹⁰⁾

우리는 피터 그리너웨이의 경우에 그가 상호예술성이란 문을 통해서 상호매체성의 세계로 들어가는 것이 아닌지 가정하고 있다. 적어도 그가 영화라는 매체에 대하여 표현한 의견들을 보면 상호예술성이라는 수사학에 기초하여 있는 듯 보인다. 그의 지금까지 생애의 작업과정과 다양한 예술들을 동시에 작업하는 태도, 그리고 상호매체적 실험에 대한 그의 취향을 고려해보면 그는 분명 상호매체적 성격이 강한 영화감독이다. 여기에 역사적인 바로크에 대한

(Laocoon)’으로 거슬러 올라 갈 수 있다.

- 9) 문학과 미술, 텍스트와 형상의 관계에 대해서는 다음의 책들을 참고할 것. 고위공 외, 『문학과 미술의 만남』, 미술문화, 2004과 고위공 외, 『텍스트와 형상』, 미술문화, 2005 참조.
- 10) 상호매체성의 역사적인 개관과 상호텍스트성과의 관계에 대해서는 피종호, 「예술형식의 상호매체성」, 『독일문학』, 41권 4호, 2000을 참조할 것.

그의 강렬하면서도 분명한 취미, 혹은 바로크적 전통의 재생에 대한 그의 의도를 덧붙인다면, 우리는 현대의 상호매체성이 바로크적 귀환과 깊은 미학적 유사성이 있다는 느낌이 든다.¹¹⁾ 자신이 스스로 발표하였거나 혹은 수많은 기자와 비평가들과 나눈 인터뷰 내용들을 살펴보면¹²⁾ 피터 그리너웨이는 영화라는 매체에 대하여 끊임없는 성찰을 하였고, 또한 그 성찰은 다른 매체들과 비교되면서 상호매체적 성격을 갖게 된다. 이러한 상호매체성의 중요한 핵심 논의 점은 들뢰즈(Deleuze)가 분석한 바로크에 관한 책에서 사용한 논리를 빌어 이야기하자면 과연 다양한 매체들은 모나드처럼 양립할 수 있는가 아니면 양립할 수 없는가하는 문제이다.¹³⁾ 특히 그리어웨이에게 있어서 예술 간의 비교에 논의는 회화와 텍스트, 또는 회화와 문학과 영화와의 관계에 기반하고 있다.

내가 이미지와 말을 어떻게 사용하는가에 대해 갖고 있는 이중의 관심이 나의 영화 연출에 대한 열정의 기원입니다. 나는 내가 현재 영화감독으로서 시도하고자 하는 것이 이 두 활동을 합친 것을 훨씬 넘어서기를 바라고, 또한 이 영화 연출이라는 표현을 통해서만 결과를 얻을 수 있다는 것을 압니다. 그럼에도 불구하고 나는 끊임없이 회화나 데생 혹은 문학의 고유한 특성에 자극을 받는데, 그 특성들은 변할 수도 없고 또한 영화적인 번역을 거부하는 특성들입니다.¹⁴⁾

상호예술에 관한 많은 의견들 가운데 그리너웨이는 역설적인 표현을 통하

-
- 11) 피터 그리너웨이에 있어서 상호매체성과 상호예술성, 그리고 바로크의 귀환에 대해서는 우리는 다음의 논문에서 많은 영감을 받았다. Walter Moser, "'Puissance baroque' dans les nouveaux médias. A propos de Prospero's Books de Peter Greenaway". *Cinemas X*: (2-3), 2000. 현대사회의 문화현상으로 바로크의 귀환에 대해서는 다음 책을 참조할 것. Nicolas Goyer and Walter Moser: *Résurgences baroques. Les trajectoires d'un parcours transculturel*, Brussels: La Lettre Volée, 2001.
- 12) 피터 그리너웨이의 인터뷰 모음집은 다음의 책을 참조할 것. Vernon Gras, *Peter Greenaway: Interviews*, University Press of Mississippi, 2000.
- 13) 질 들뢰즈, 이찬웅 역, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 문학과지성사, 2004 참조.
- 14) Peter Greenaway, *Papers, Papiers*, Paris: Dis Voir, 1990, p. 7.

여 예술의 발전단계를 논한다. 즉 그에 의하면 영화는 가장 늦게 태어난 예술이다. 예술 중의 막내이기 때문에 문학이나 미술이 도달한 복잡한 수준에 이르기까지는 가야할 길이 멀다. 하지만 매체로서 특히 기술적인 매체로서 가장 진보했기 때문에 가장 지배적인 위치에 올라와 있는 것도 사실이다. 이점이 역설적이라고 그리너웨이는 진단한다. 이렇게 상호예술에 대하여 이야기 한 후 영화에 대해서 그리너웨이는 설명한다.

내게 영화는 이미지를 보여주는 매체, 즉 삽화가 들어간 소설, 20세기 소설도 아닌 19세기식 삽화 소설인 듯합니다. 내가 말하고자 하는 바는, 예를 들어 여러분이 보는 영화 중에서 어떤 영화가 제임스 조이스(James Joyce)의 특성을 보여주는 영화가 있습니까? 나는 지금까지 미술의 큐비즘에도 이르지도 못한 영화에 대해 많은 설명을 했지만, 사실 아직까지도 조이스의 특성을 가진 영화는 찾아볼 수가 없었습니다. 이런 다른 예술들은 위대한 상상력의 도약이 보이는데 영화는 비극적으로 진부하고 과거 지향적입니다.¹⁵⁾

영화감독의 이와 같은 발언은 문학이라는 매체의 복잡한 사유체계를 모델로서 강조하고 있는데, 그 복잡함이란 독자들에게 여러 가지 독서의 길을 요구하는 섬세한 계층화, 단순한 선조성을 뛰어넘는 복잡한 사유체계이다. 회화에 대해서 이야기를 할 때도 그리너웨이는 같은 논지의 예술의 발전에 대해 이야기한다. “나는 가끔 회화를 인용하는데 그 이유는 회화가 완벽한 모델이며 시각과 시선의 은유이기 때문입니다. 영화에서 미술의 인용은 2000년 유럽의 회화 세계에 대한 제 고마움의 표시이고 영화는 단지 젊은 후계자일 뿐입니다.”¹⁶⁾ 또 다른 인터뷰에서 그리너웨이는 좀 더 구체적인 이유를 설명한다.

나는 미술이 영화보다 훨씬 흥미롭고 숭고한 예술이라고 생각합니다.
나는 미술만이 줄 수 있는 창작과 개인과의 관계, 즉 공동작업의 부채를

15) Marlene Rodgers, "Prospero's Books — Word and Spectacle. An Interview with Peter Greenaway", *Film Quarterly*, vol. 45, n° 2 (1991-1992), p. 13.

16) Daniel Caux et al, *Peter Greenaway*, Paris: Dis Voir, 1987, p. 99.

좋아합니다. 당신은 관람객으로서 그림 앞에서 당신 시간의 주인입니다. 당신은 그 그림을 3초 동안 바라볼 수도 있고, 아니면 3 시간 동안 바라볼 수도 있습니다. 하지만 영화감독은 자신의 관객에게 시간을 부여합니다. 게다가 영화는 시나리오를 말할 것도 없이 재정이나 행정상의 많은 제약 때문에 아주 보수적인 예술입니다. 나는 화가가 가진 자유를 꿈꾸고 있는 셈이죠.¹⁷⁾

바로 이와 같은 언급에서 우리는 상호예술성과 상호매체성의 논지가 어떻게 서로 교차하는지를 알 수 있다. 순수한 미학적인 문제도 있지만 동시매체가 행사하는 제약, 그리고 영화의 미학에 미치는 재정적이고 제도적인 문제도 존재한다. 그리너웨이는 특히 미술에서 큰 장점이라는 여기는 시간성, 즉 생산의 측면이던 수용의 측면이던 ‘창작의 자유’에 큰 관심을 갖고 있다. 그가 근거를 대고 있는 예술 발전의 논지를 따라가 보면 그리너웨이의 목적은 ‘문학이 가진 복잡한 사유체계’와 ‘미술이 가진 자유’를 느낄 수 있는 수준에 이르기까지 영화를 발전시키는 것이라고 우리는 추론해 볼 수 있다. 그래서 그는 미국, 특히 할리우드가 중심이 되어 영화를 여가활용으로 생각하는 미학적인 태도에 강하게 반발한다. 그가 꿈꾸는 영화는 좋은 책처럼 관람객이 아니라 ‘독자’처럼 힘들게 여러 번 ‘읽게’ 요구하는 복잡한 영화이다. 이러한 목적은 영화의 읽기 어려움과 감각의 강렬함이라는 미학으로 집중되어지고 그러면서 점차로 바로크적 미학의 세계로 나아가게 된다.

3. 예술과 기술의 결합

겉으로 보기에 복잡하고 어려워 보이는 그리너웨이의 <프로스페로의 서재>라는 작품을 통해 그리너웨이의 연출 방법을 정의하려는 시도는 일종의 모험처럼 보인다. 왜냐하면 관람객은 줄거리가 있는 이야기와 화려하게 나타

17) Michel Ciment, "Entretien avec Peter Greenaway", *Positif*, n° 320, 1987, p. 26.

나는 복잡한 기술들이 뒤섞인 이중적인 화면에 당황해하거나 놀라움을 느끼기 때문이다. 영화 전체에 걸친 특수효과와 현란한 기술들은 분명 영화의 줄거리를 이해하는데 도움이 되기도 하지만, 이따금 영화의 줄거리를 이해하는데 방해가 되기도 한다. 우선 간단하게 셰익스피어의 『태풍』의 줄거리를 요약해보자.

막이 오르면 프로스페로(Prospero)가 폭풍우를 일으킨다. 그는 밀라노의 적법한 공작이었으나 동생 안토니오(Antonio)에게 그 자리를 찬탈당하고, 딸 미란다(Miranda)와 함께 바다로 내쫓긴 후 마법에 걸려 섬에 난파하였으나, 스스로 마법을 통달하여 마녀 시코락스한테 붙들려있는 착한 정령 몇을 해방시켜주고, 그 중 에어리엘(Ariel)을 하인으로 삼고 시코락스의 아들인 원시종족 칼리반(Caliban)을 노예로 삼은 터였고, 폭풍우는 섬 앞을 지나던 안토니오 및 그의 찬탈을 부추겼던 나폴리 왕 알론소(Alonso), 그의 아들 페르디난드(Ferdinand)와 신하들이 탄 배를 난파시키기 위한 것이었다. 이방인들의 도착과 함께 섬에서 화해과정이 시작되고, 에어리엘은 일행을 해변으로 데려오지만 페르디난드만은 놓아주어 아버지를 비롯한 모든 일행들이 그가 익사한 것으로 믿게 만들고, 프로스페로를 겨냥한 칼리반의 모반, 그리고 알론소를 겨냥한 안토니오의 모반 계획을 좌절시키고, 알론소는 아들의 죽음이 자신이 저지른 일 때문이라고 뉘우치고, 프로스페로는 시련을 통해 페르디난드와 미란다를 맺어지게 만들고, 모두를 화해시키고, 밀라노 공작으로 돌아갈 채비를 한다.¹⁸⁾

사실 이 영화 속의 이미지들은 에바 람보즈(Eva Ramboz)가 사용한 ‘그림물감 박스’ 기법인 컴퓨터 그래픽의 도움으로 전자화, 디지털화 되어 나타난다. ‘그림물감 박스’는 광고계에 종사하는 사람들이 사물들의 색채, 형태, 크기와 모습을 변형시키거나 사물들 간의 관계에 변화를 주기 위해 사용하는 일종의 전자 프로그램이다. 그래서 색채들은 섬세한 뉘앙스에 이르기까지 디지털화되어 저장되고, 대형 화면이 주는 크기와 거대함의 장점을 이용하면서

18) 위의 요약문은 윌리엄 셰익스피어, 『폭풍우』, 김정환 역, 아침이슬, 2008에 따른 것이다.

도 팔레트로 그림을 그리 듯 색채를 사용할 수 있는 일본의 고화질 텔레비전의 도움으로 색채는 자연스러운 색채 이상으로 표현된다. 영화감독은 이 기술을 이용하여 영화의 줄거리는 그대로 유지하면서도 영화의 이미지와 텔레비전의 이미지를 모두 병렬적으로 사용할 수 있다.¹⁹⁾ 바로 이것이 영화의 언어와 텔레비전의 언어를 동시에 사용할 수 있는 기술적 ‘잡종성(hybridity)’의 첫 예이고, 이를 이용해 감독은 자신의 초보 미술사의 꿈, 즉 “화가처럼 실험적 이미지들을 조작하거나” 혹은 “화가의 경험, 색채와 화폭과의 촉각적인 관계에 접근하는 경험”²⁰⁾에 접근하게 하여준다. 그림과 데생들은 모두 디지털로 작업되어 감독이 요구하는 개념적 논리를 영상화하기 위해 체계적으로 적용된다. 그리너웨이는 여러 번에 걸쳐 영화에 대한 이러한 새로운 기술적 작업이 혁명적인 성격을 띠고 있다고 강조한다. 이 기술적 특성은 “구텐베르크가 완성한 혁명의 자연스러운 연장”²¹⁾이며, “각 개인이 자신의 집에서 화면 위에 텍스트와 이미지를 결합하여 자신의 책을 만들 수 있는 날이 오면 모든 것이 변할 것”²²⁾이라고 강조한다.

그리너웨이가 영화적인 기술에 관심을 가진 이유는, 우선 셰익스피어의 희곡 작품이 불러일으키는 환영, 경이로움, 불확실성의 시학이 가로지르는 연극 텍스트를 영상화하고, 그 텍스트에 반항을 불러일으키기 위한 것이다. 왜냐하면 『태풍』의 중요한 장소인 섬은 미술의 장소, 모든 가능성, 모든 환영과 기적의 장소이고, 그 곳에서는 우리가 느끼는 지각이 불확실하고 양가적인 의미를

19) <프로스페로의 서재>에 관한 많은 연구서들은 바로 이 ‘액자 속의 액자’ 구조를 강조하고 있다. ‘프레임의 재프레임화’에 대해서는 다음의 연구 결과들을 참조할 것. Yvonne Spielmann, "Intermedia in Electronic Images", *Leonardo*, Vol. 34, No. 1, 2001; Mchel Cieutat, "Peter Greenaway et l'infographie", *Positif*, 1997; Ryan Trimm: "Moving Pictures, Still Lives: Staging National Tableaux and Text in Prospero's Books", *Cinema Journal*, (46:3), 2007; James Tweedie: "Caliban's Books: The Hybrid Text in Peter Greenaway's Prospero's Books", *Cinema Journal*, (40:1), 2000.

20) Michel Ciment, "La Configuration de l'art", *Positif*, N° 368, 1991, p. 43.

21) Peter Greenaway, *Prospero's Books : A Film of Shakespeare's The Tempest*, London: Chatto and Windus, 1991. p. 28. <프로스페로의 서재>에 대한 가장 깊이 있는 연구서는 그리너웨이 자신이 출간한 영화 시나리오 대본이다.

22) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 43.

갖고 있으며, 모든 것이 애매모호한 경계의 장소이기 때문이다. 일견 거칠어 보이지만 우리들의 꿈을 이루고 있는 이 환영의 세계는 놀라우리만큼 효과적이라고 할 수 있다. 왜냐하면 사람의 눈을 속이는 환영의 세계는 섬에 난파한 나폴리 출신의 여행자들의 정신과 감각 세계를 혼란스럽게 하고 공포심을 불러일으키기에 충분하기 때문이다. 충실한 에어리얼이 만들어 놓은 환영의 세계는 과거에 사로잡혀 복수심에 불타는 과거의 공작, 예술가이면서 동시에 잔인한 바로크적 왕자의 모습을 하고 있는 프로스페로의 모든 환상과 ‘변덕(capriccio)’을 잘 드러내주고 있다. 길을 잃고 난파한 사람들의 눈에 나타난 향연은 순간적인 모습이며, 이들이 다가갈 때 사라져버리고, 카린 스포르타(Karine Sporta)가 지휘하는 페르디난드와 미란다의 성대한 약혼식 장면은 춤과 오페라의 거대한 축제 형식으로 연출되어, 마치 엘리자베스 여왕 시대의 가면극을 현대화한 모습으로 화려한 색채의 스펙터클에 빠진 관람객들의 눈을 즐겁게 해 준다.²³⁾

만일 셰익스피어의 연극이 사랑과 축제의 로망스로서 환영 미술적 성격이 두드러져 보인다면, 현대적인 기술을 이용한 영화적인 미술은 셰익스피어의 상상력에 견줄 만큼 시각적으로 효과적이어야 하며, 원작에 버금갈 정도로 설득력을 갖고 있으면서 동시에 감독만의 독창적인 시각으로 새로운 신비와 경이로움을 보여주어야 한다. 이러한 새로운 시도는 감독이 등장인물들을 다루는 방법에서 드러난다. 우선 주인공은 프로스페로이고, 그는 다양한 모습을 동시에 갖고 있는 인물로서 노배우 존 길거드(John Gielgud)가 시간과 정신을 지배하는 이중적 권력자의 모습으로 등장한다. 유배된 섬의 전지전능한 지배자인 그는 베네치아 총독의 복장으로 나타나고, 특히 조바니 벨리니(Bellini)의 그림 속의 인물인 레오나르도 로레단 총독을 모델로 하여 권위와 권력의 상징인 작은 원뿔 모양의 모자인 ‘코르네토(cornetto)’를 쓰고 등장한다.

23) <프로스페로의 서재>를 기획하게 된 배경에 대해서 그리너웨이는 엘리자베스 시대의 가면극에 기원을 두고 있다고 밝히고 있다. Alexander Mckee, "Jonson vs. Jones in Prospero's Books" *Literature/Film Quarterly*, (35:2), 2007 참조.



〈Fig1. 존 길거드가 프로스페로로 분장한 모습〉



〈Fig2. 벨리니: 총독레오나르도로레 단〉

첫 오프닝 시퀀스에서 프로스페로는 섬의 정령들이 궁의 복도에 길게 두 줄로 열을 서 있는 가운데로 장엄하게 가로질러 간다. 의상 감독 에미 와다(Emi Wada)가 제작한 화려하고 원색(자주색, 푸른색과 금색)의 ‘마술적 의상’은 여기서 주술적 권력의 상징인 장엄한 망토를 통해 이탈리아 르네상스 시대의 그림들을 환기시키면서 동시에 마술적인 변화에 따라 색채가 변화한다. 그리고 프로스페로는 종종 자신의 조그만 방에서 고독하게 연구에 몰두하는 성인 히에로니무스의 모습으로 등장하기도 한다. 이때 화면의 영상은 안토넬로 다 메시나(Antonello da Messina)가 그린 <서재 속의 히에로니무스>를 모델로 하여 나타난다. 그리고 프로스페로-그리너웨이의 조감독처럼 프로스페로의 명령에 따라 마술을 집행하는 공기의 정령 에어리얼(Ariel)은 인간의 삶의 각각 다른 네 단계를 표현하기 위해 네 명의 에어리엘이 역할을 분담하며 사원소와 연결되어 끊임없이 움직이며 역동적인 움직임을 상징하고 있다. 야만의 상징이라 할 수 있는 칼리반(Caliban)의 역할은 전위적 무용가 마이클 클락(Michael Clark)이 맡아 어둠의 세계, 그리고 가슴깊이 숨겨져 있는 본능과 어둠의 힘을 상징하며 불안하면서도 이상한 존재, 마치 반인 반어의 잡종적인 모습으로 마이클 니만(Michael Nyman)의 바로크 음악에 맞추어 뻘처럼 몸을 뒤틀며 바닥에서 몸을 뒹군다. 그리고 프로스페로와 에어리

엘의 의해 창조된 섬의 등장인물들은 마술적인 무용을 추면서 매혹시키는 반 누드의 괴상한 형상들을 한 생명체들로서, 이성에 의해 통제되지 않는 본능의 야만적인 힘들을 상징적으로 보여준다. 이러한 등장인물을 통해 관람객들은 셰익스피어의 환상성에 뒤지지 않은 그리너웨이의 풍요로움을 즐길 수 있다. 연극 속의 대사처럼- “우리는 꿈의 재료야 We are stuff/ As dreams are made on”(IV. 1. 56-57)²⁴- 그리너웨이는 마니에리즘적인 기법을 통해 영화라는 꿈의 화면을 현대적인 기법으로 새롭게 재현하고 있다.

이처럼 <프로스페로의 서재> 속에서 그리너웨이는 모든 형태의 예술에서 영감을 받고, 그 예술들을 촘촘하게 상호적으로 망을 짜면서, 춤과 노래, 음악과 필사본, 태생과 그림, 그리고 연극과 영화라는 모든 장르를 사샤 비에르니(Sacha Vierny)의 화려한 촬영 아래 펼쳐 보이면서, 모든 시각과 음향이 어우러지고 뒤섞인 마치 영화적인 ‘태풍’의 소용돌이를 창조해낸다. 우리는 이 시각의 혼돈과 혼란에서 피터그리너웨이가 마니에리즘적인 미학의 원칙을 추구하면서 영화를 통해 희곡, 시각, 음향, 언어의 새로운 글쓰기를 시도하고 있음을 짐작할 수 있다.

4. 하이브리드 글쓰기 : 텍스트에서 화면으로

셰익스피어의 5막의 희곡 작품 『태풍』을 각색한 <프로스페로의 서재>는 회화, 연극, 음악, 그리고 무용 등을 총 망라한 상호예술성의 세계를 화면 위에 보여준다. 또한 그리너웨이가 차용하고 있는 디지털 기술의 도움을 받은 이 상호예술성의 세계는 한 번의 관람만으로는 전체를 이해하기 어려울 정도로 우리의 지각 능력을 벗어나는 미학적 복합성을 보여주고 있다. 우리가 언급한 바와 같이 모든 예술이 특별한 매체적 조건을 가지고 있다는 점을 고려

24) 『태풍』에서 인용된 출처는 William Shakespeare, *The Tempest*. Oxford: Oxford UP, 1987이다. 이하 『태풍』의 인용은 막, 장, 행으로 표시하기로 한다. 『태풍』의 번역본은 윌리엄 셰익스피어, 김정환 역, 『폭풍우』, 아침이슬, 2008을 사용하였다.

해 볼 때, 상호예술성은 항상 상호매체적인 관계를 포함하고 있다. 이 필수불가결한 상호매체성 외에도 이 영화는 체계적으로 몇 가지 주제를 중심으로 특수한 상호매체 관계들에 대하여 질문을 던지고 있다. 이 상호매체 관계들은 넓은 의미에서 ‘언어 매체’를 다루고 있다고 보여 지는데, 이 영화가 문학 작품의 각색이라는 점을 고려해 보면 당연하면서도 놀라울 정도로 섬세하게 그 문제의식에 접근하고 있다. 그래서 이 영화는 구술 언어, 필사 언어, 그리고 인쇄 언어 사이의 관계들을 영상화하고 있고, 그 언어들은 각각 음성 기관에서 나오는 목소리와 펜으로 필사되는 글, 그리고 인쇄된 글에 대응된다. 그래서 영상에서 다루고 있는 미학적인 주제들은 다양한 매체들에 의해서 생성되는 언어들과 그 언어들 사이 관계 맺는 현실을 다루고 있다고 볼 수 있다. 그 복잡한 상호 작용을 몇 가지로 분류해보자.

우선 문학텍스트를 각색했다는 점에서 문학 텍스트와 영화 사이의 외적 관계가 존재한다. 영화 탄생의 측면에서 보면 시나리오와 영화 사이에는 구체적인 관계가 존재하는데 항상 시나리오는 영화보다 먼저 존재한다. 이 영화의 시나리오는 그리너웨이의 영화의 잠재태라고 할 수 있는 셰익스피어의 희곡에서 출발한다. 하지만 이러한 관계를 단지 발생론적 측면에서만 볼 수 없는 이유는 그리너웨이가 텍스트와 이미지 사이의 관계에 대하여 문화적인 용어로 질문을 제기하기 때문이다. 그리너웨이는 말한다. “당신은 당신이 읽은 책의 결과물이다. 우리는 모두 우리가 받은 교육, 그리고 텍스트를 통해 폭넓게 지각하는 문화적 배경의 결과물이다.”²⁵⁾ 바로 이런 주장에서 우리는 그리너웨이가 이미지 문화보다는 텍스트 문화의 우월성을 강조하는 역설적인 논증을 짐작할 수 있다. 그리너웨이는 글이라고 하는 매체의 헤게모니의 정당성을 주장하고, 영화는 결국 문학에서 파생되는 부차적인 위치를 지니는 문화적 존재임을 강조하고 있다.

두 번째 지적할 사항은 영화는 결코 기계적으로 텍스트를 영상으로 옮기는

25) Marlene Rodgers, *op. cit.*, p. 15. cf) Timothy Murray, "You are how you read : Baroque Chao-errancy in Greenaway and Deleuze", in Timothy Murray: *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, MN: U of Minnesota P, 2008 참조.

작업이 아니라는 사실이다. 우리가 각색이라고 지칭할 때는 그곳에는 선택과 해석의 문제가 개입한다. 셰익스피어의 희곡에서 그리너웨이는 프로스페로라는 등장인물을 선택하여 자신의 영화의 중심인물로 해석하여 영화를 전개시킨다. 우리는 <프로스페로의 서재>에 대하여 마니에리즘과 바로크 미학의 연구자인 클로드-질베르 뒤부아(Claude-Gilbert Dubois)가 언급한 마니에리즘의 특징, 즉 “차별화된 모방 imitation différentielle”²⁶⁾을 넘어서는 모델에 대한 의도적인 변형작업을 발견해 낼 수 있다. 그리너웨이는 프로스페로를 글쓰기라는 작업을 통하여 필사가, 작가, 그리고 글을 통해 마법을 부리는 마술사로 등장시킨다. <프로스페로의 서재>를 처음 본 관람객들은 수많은 등장인물들과 끊임없이 움직이고 있는 이미지들의 과잉 그리고 동시적으로 열리는 여러 개의 화면 등에 놀라기도 하지만, 또한 자세히 보면 단 한명의 등장인물, 프로스페로를 중심으로 영화가 전개된다는 사실에 놀라기도 한다. 한 인물을 중심으로 전개되는 방식 또한 특이한데, 그리너웨이는 영화 줄거리의 중심에 프로스페로를 위치시킬 뿐만 아니라 프로스페로 자신이 영화를 이끌어가는 세계의 중심이 되도록 한다. 영화 속의 모든 행동들은 프로스페로의 말을 통해 이루어지기 때문이다. 그런 점에서 프로스페로는 영화 속의 주인공이면서 영화 속에서 전개되는 모든 행동들의 창작자라고 할 수 있다.

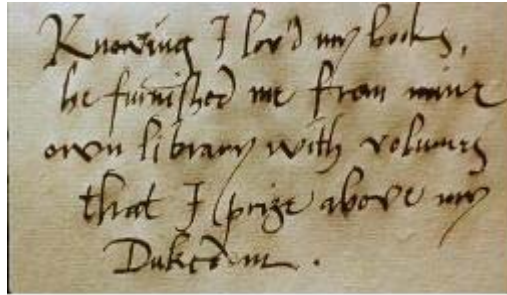
그래서 셰익스피어의 연극에서 중심 사건이 프로스페로의 복수심에 의해 일어난 폭풍우의 한 복판에서 시작한다면, 그리너웨이는 자기 영화의 시작을 연극 텍스트의 중간부분인 곤잘로(Gonzalo)의 선행에 대한 프로스페로의 회상으로부터 시작한다. 12년 전 자신의 형제 안토니오(Antonio)에게 배반당한 프로스페로가 자신의 공작령에서 쫓겨 났을 때, 유배의 섬으로 가는 커다란 나무 열매 껍질 안에 마술의 책들을 넣어 준 사람이 바로 충복 곤잘로이다.

Knowing I loved my books, he furnished me

26) 클로드-질베르 뒤부아는 마니에리즘의 특징을 ‘차별화된 모방’이라는 모순어법으로 다음과 같이 정의하고 있다. “모방이라는 개념을 통해 마니에리즘 예술가는 모델과의 동일성을 표현하며, 차이라는 개념을 통해 자기 고유의 정체성의 표현인 자신의 이타성을 표현한다.” Claude-Gilbert Dubois, *Le maniérisme*, Presses universitaires de France, 1979, p. 28.

From mine own library with volumes that
I prize above my dukedom. (I. 2. 166-68)

내가 내 책을 사랑한다는 걸 알고 챙겨 주었지.
내 자신의 서재에서 내가
내 공작 령보다 더 아끼는 책들을.



〈Fig3. 영화 초반부에 양피지 위에 필사하는 장면〉

이 첫 문장은 위에서 아래로 내려다보는 화면으로 보이면서 화면 전체에 클로즈업 되고, 노란색의 양피지위에 전문적인 예술가의 필사에 의해 천천히 쓰여 지고, 화면 밖의 프로스페로-길거드의 음성으로 다시 이 문장이 소리로 들려온다. 영화 초반부터 단숨에 영화의 제목이 드러나고, 이 마술책의 존재를 정당화하는 장면으로 영화가 시작되는 것이다.

그리고 우리는 이 목소리 부분에서 아주 흥미로운 상호매체성 문제를 발견할 수 있다. 즉 <프로스페로의 서재>라는 이 영화의 제목에서 암시하듯 프로스페로의 책들에 관한 이 영화가, 사실은 주연 배우인 존 길거드의 목소리의 음성적인 특색과 등장인물인 프로스페로의 독백을 통해서 전개된다는 사실이다. 그리너웨이는 이 영화의 중심인물인 프로스페로의 역할을 배우 존 길거드에 맡긴 이유가 바로 그의 특이한 목소리 연기 때문이었음을 다음과 같이 고백한다.

내 영화는 길거드가 없었다면 시도할 수 없을 겁니다. (...) 10년 전에

한 영국의 연극비평가가 존 길거드와 로렌스 올리비에를 비교한 적이 있었어요. 로렌스 올리비에에는 행동을 통해 자신의 몸으로 연기하는 육체적인 배우라면 길거드는 목과 귀족적인 얼굴, 그리고 특히 놀라운 목소리로 연기하는 배우라는 것이지요. 그래서 나는 내 영화에서 그의 목소리를 최대한 활용하려고 했지요.27)

영화 전체는 이 특성 있는 목소리에 큰 의미를 부여하면서 동시에 이 목소리가 영화의 후반부까지 관람객이 들을 수 있는 유일한 목소리이다.28) 또한 이 목소리는 셰익스피어의 희곡의 성격에 맞는 목소리이며 동시에 희곡 속의 세계를 창조해내는 목소리이기도 하다. 바로 이런 면에서 그리너웨이는 자신의 영화 속에서 세계를 창조해내는 신의 목소리를 재창조하고 있고, 발화하는 행위 그 자체가 창조적인 역할을 수행하고 있다고 할 수 있다. “모든 이미지들, 모든 행위들은 말들이 만들어내는 마술과 아름다움으로부터 탄생한다.”29)

곧이어 레오나르도 다빈치의 태생에서 빌려온 『물의 책』의 분수 장면과 책에 대한 설명이 프로스페로의 음성으로 들리고, 이어 소용돌이와 좌우로 흔들리는 배의 모습이 나온 후에 프로페로는 자신의 적들에게 복수하기 위한 인위적인 폭풍우를 만들 생각을 한다. 좀 더 정확하게는 예술가-필사가가 자신의 서재에 앉아서 노란색 양피지 위로 연극의 첫 번째 단어 ‘갑판장 (boatswain)’이란 단어를 쓰기 시작하면서 이 폭풍의 장면이 시작된다. 그리고 그는 공중목욕탕에 앉아 상상을 하며, 부드럽게 이 ‘갑판장’이라는 단어를 외치고, 단어의 음색에 따라 다르게 세 번을 반복한 후, 연극의 발성연습을 하듯 단어의 음색을 즐기면서 더 크게 단어를 외친다. ‘갑판장’이란 단어의 메아리가 화면 밖으로 울려 퍼지면서 기쁨에 들뜬 프로스페로는 다양한 어조

27) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 39.

28) <프로스페로의 서재>에서 프로스페로는 영화가 진행되어 갈 때 모든 등장인물들 각각의 대사를 역할에 따라 혼자서 말하다가 마지막 5막의 화해 장면에서 이르러서야 등장인물들에게 목소리를 되돌려 준다. 영화의 후반부에 이르기까지 모든 등장인물들의 대사를 말하는 사람은 존 길거드 혼자뿐이다. 이러한 영화적인 장치 때문에 일반 관람객들은 영화의 즐거움을 따라가면서 약간의 혼동을 느끼게 된다.

29) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 39.

로 이 첫 단어를 반복해서 말한다.



〈Fig4. 레오나르도 다빈치 작품을 인용한 물의 책〉



〈Fig5. '갑판장'이라는 단어가 발음되는 모습〉

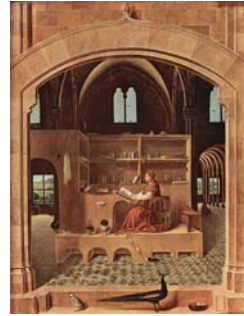
영화의 이 첫 장면은 바로 이 소리와 필사 사이의 잡종성, 혹은 그 둘 사이의 무한한 상호작용을 보여주는 듯 보이는데, 왜냐하면 단어가 울려 퍼지는 바로 그 순간 화면 밑에 그 단어가 쓰여 지고 그와 동시에 폭풍이 일어나기 때문이다. 이처럼 그리너웨이는 하나의 예술 창작이란 일종의 놀이처럼 탄생하고, 단어가 단어를 끌어당기고, 텍스트가 화면 속에 전개되고 스펙터클이 시작된다고 암시하고 있다. 배우이자 배경 음악의 작곡가, 시나리오 작가이자 자신이 스스로 실을 풀어 줄거리를 짜 넣는 이야기의 주인공 등 다양한 역할을 동시에 하는 프로스페로의 지휘 아래 연극『태풍』은 감독의 주관적이고 유희적인 카메라 아래 우연히, 장난처럼, 그리고 마법과 같이 화려한 스펙터클로 연출되어 우리 앞에 나타난다.

특히 그리너웨이는 마술사이자 필사가로서의 프로스페로의 독방을 연출하는데 세심한 신경을 쓰고 있다. 그는 셰익스피어의 희곡에서 “방 형태의 조그마한 감옥”으로 묘사된 공간을 거대하고 화려한 건축구조로 바꾸고, 그 중앙에 프로스페로가 글을 쓰는 공간으로 필사가의 방을 위치시킨다. 그리너웨이는 이 공간을 만들어내는데 15세기 화가 안토넬로 다 메시나의 그림 <서재 속의 히에로니무스>(1475)에 의거하고 있다. 글이라는 매체의 기술적, 도구적 조건이라 할 수 있는 필사가의 방에 놓여있는 물건들, 잉크병, 깃털 펜, 종이 등은 화면의 전경에 나타나는데, 바로 이런 화면 구도 때문에 마를렌 로저스는 “모든 이미지들은 프로스페로의 잉크병에서 시작한다”³⁰⁾고 단언

한다. 영화 전체의 이미지들은 잉크병과 프로스페로의 깃털 펜으로부터 출발한다. 우리는 고집스럽게 글을 쓰는 행위의 기술과 물질적인 특성을 보여주려는 그리너웨이의 연출에서 길거드의 목소리만큼이나 글을 쓰는 행위가 가지는 필사가·미술사의 창조적인 능력을 보여주려는 그의 의도를 느낄 수 있다.



〈Fig6. 화려한 모습으로 변한 프로스페로의 방 모습〉



〈Fig7. 안토넬로 다 메시나 : 서재속의 히에로니무스〉



〈Fig8. 영화의 중심에 위치한 푸른 잉크병과 깃털펜〉

그리고 마지막으로 영화의 제목에 해당하는 ‘프로스페로의 책들’을 들 수 있다. 책이라는 존재는 영화의 시각적 요소로서 가장 중요한 요소 중의 하나라고 할 수 있다 : “도처에, 구석구석에, 벽을 따라서, 책꽂이 위에, 책상 위에, 의자 위에, 받침대 위에, 대리석 바닥위에 쌓여 있는 ...책들...대부분

30) Marlene Rodgers, *op. cit.*, p. 15.

미술에 관한...”³¹⁾ 그리너웨이는 책에 대해서도 자신의 모델이었던 셰익스피어와는 다른 입장을 취한다. 셰익스피어의 희곡에서는 곧잘로가 유배를 떠나는 프로스페로에게 몇 권의 책을 주는 것으로 설정되어 있다. 하지만 그리너웨이는 그 책들의 수를 자유롭게 무한정 확대시킨다.³²⁾ 이 책들의 수를 늘리는 이 모습에서 우리는 벤야민이 이야기했던 바로크적 요소를 발견할 수 있다.³³⁾ “르네상스 시기는 우주를 탐구하며 바로크 시기는 도서관을 탐구한다. 바로크 시기의 명상은 책의 형태로 들어선다. (...) ‘자연이라는 책’과 ‘시대라는 책’은 바로크적인 숙고의 대상이다.”³⁴⁾ 숙고(熟考)의 장소나 숙고의 도구가 되기 전에 책이 도처에 편재해 있다. 그리너웨이는 영화 속에서 책들을 위해 유명한 미켈란젤로의 산 로렌초 성당 부속 라우렌치아나 도서관을 재현하고 있다.

31) Peter Greenaway, "Notes de travail pour Les Livres de Prospero", *Positif*, n°363, 1991.

32) 정확하게 말하면 <프로스페로의 서재>에서는 24권으로 한정된 책들이 극의 전개에 따라 중심 역할을 하며 한 권씩 소개된다. 그 책들의 제목은 각각 『물의 책』, 『거울의 책』, 『신화의 책』, 『작은 별 입문』, 『오르페우스의 지도』, 『기하학의 책』, 『색채의 책』, 『베살리우스의 탄생학』, 『죽은 자의 명부』, 『여행자의 책』, 『지리부도』, 『건축과 음악의 책』, 『미노타우로스의 92개의 발상』, 『언어의 책』, 『식물의 책』, 『사랑의 책』, 『과거와 현재와 미래의 동물의 책』, 『유토피아의 책』, 『보편우주론의 책』, 『폐허에 대한 사랑』, 『세미라스와 파르시파에의 자서전』, 『운동의 책』, 『게임의 책』, 『36편의 희곡의 책』 등이다. 이 마법의 24권의 책은 화면에 사건의 시간적인 전개에 따라 한 권씩 나타나면서 전체 줄거리의 핵심적인 내용을 보여 주고 있다 그런데 왜 24권일까? 아마도 희곡에서 중요하게 여기는 숫자인 시기의 12음절의 두 배이기 때문일까? 아니면 안토니오와 그 나폴리의 공모자들의 피 흘리는 쿠데타 이후 프로스페로가 유배로 떠난 기간의 두 배에 상응해서일까? 그리너웨이는 여러 번에 걸친 인터뷰를 통해 장 콥다르(Jean-Luc Godard)가 강조한 영화 필름의 특성, 즉 1초에 24 프레임의 영화 필름에 대한 기술적인 설명을 염두에 두었다는 답변을 하기도 하였다. 하지만 사실 이러한 모든 설명들이 만족스러운 것은 아니다. 감독의 선택은 여전히 자의적이고 관객들과 비평가들을 놀려주려는 인상을 주고 있다.

33) Walter Moser, "'Puissance baroque' dans les nouveaux médias. A propos de Prospero's Books de Peter Greenaway". *Cinémas X*: 2-3, 2000, p. 55.

34) 발터 벤야민, 최성만 외 역, 『독일 비애극의 원천』, 한길사, 2009, pp. 211-212.



〈Fig9. 영화 속의 도서관 재현 모습〉



〈Fig10. 미켈린젤로: 리우만치아나 도서관〉

우리가 보기에 프로스페로의 책들을 다루는 그리너웨이의 관점은 특이하다고 할 수 있다. 일반적으로 책들이 세계에 대한 이해와 설명을 하면서 세계를 ‘재현’한다면 영화 속에서 책들은 반대로 세계를 ‘창조’한다. 그러므로 영화 속의 책들은 이중의 위치를 갖고 있다고 할 수 있는데, 우선 책들은 그리너웨이가 재현하고 있는 프로스페로의 세계에 속하는 물건이면서 동시에 이 세계의 모체가 된다. 그리너웨이는 책들로부터 세계가 솟아나오는 모습을 구체적으로 보여주기 위하여 1991년도 그 당시에는 최고로 앞선 이미지 처리기술을 사용하고 있다. 그래서 그리너웨이는 말 그대로 책들을 활성화(animation)한다: “그래서 나는 어린이들을 위한 책에서 볼 수 있는 것과 같은 것을 발견할 수 있었지요. 책을 펼치면 삼차원으로 살아나는 책 (팝업 북), 그리고 더 뛰어나게 책 속에서 그림들이 살아 움직이는 것이요.”³⁵⁾ 실제로 몇몇 동물에 관한 책들에서 책들을 열면 화면에서 그림속의 동물들이 살아 움직이고 말 그대로 책에서 나온다. 관람객들은 경이로운 세계 속으로 들어가고 그곳에서 기호들이 실제로 변하는 존재론적 의문을 갖게 된다. 이 과정에서 우리는 근본적인 질문을 던질 수 있다. 만일 자연이 책 속에서 나온다면, 우리는 거기서 그리너웨이가 자기 작업을 이데올로기적으로 볼 때 자연과 문화의 관계를 뒤집는 ‘반자연주의적 작업’이라고 부르는 이유를 발견할 수 있다. 일반적으로 자연의 대상은 이미 주어졌었고, 매체들은 그 대상들을 단지 재현할 뿐이다.

35) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 43.

하지만 여기서는 책의 매체적인 실체가 먼저 주어지고, 그 책이 ‘자연’이라는 범주를 벗어나게 하는 능력이 갖고 있다. 책 안에 주름져 있는 부분을 펼치면 건축물로 변하는 경우에는 좀 더 복잡하다. 책을 열어 주름을 펼치자 계단으로 변하는 경우, 그 계단은 영화 속에서 사건의 행위가 일어나는 장소이지만 사실은 프로스페로의 마술적인 말에 의해 나타난 연극의 무대에 불과하기 때문이다. 하지만 등장인물들에게는 그 계단이 유일하고 진짜 실재로 보인다. 이런 연극적 환영과 활성화된 현실 사이의 혼란스러운 모습이 전형적인 바로크적 장소인 테아트룸 문디(theatrum mundi)이다.³⁶⁾ 이처럼 그리너웨이는 즐거운 마음으로 오래된 해부학 책의 그림을 이용하여 그 책에서 실제 사람이 나오게 하고, 해부학 책의 그림에 있는 사람의 배를 열어 보임으로써 관람객들에게 충격을 준다. 이를 통해 그는 관람객들에게 ‘존재하는 세계’와 ‘보이는 세계’ 사이에 대한 존재론적 사유를 할 기회를 제공하면서 자신은 책과 ‘실재’와 영화 이미지의 미학적 강렬함 사이의 미학적 유희를 즐기는 것처럼 보인다.



〈Fig11. 팝업 북의 형태에서 도서관으로 변하는 모습〉



〈Fig12. 미란다의 어머니 수잔나의 임신 모습〉

36) ‘테아트룸 문디’는 세계는 신의 의지가 실현되는 무대요 인생은 한 편의 연극과도 같다는 바로크적 사유이다. 17세기 바로크 시대에 ‘테아트룸 문디’에 관해서는 최정은, 『보이지 않는 것과 말할 수 없는 것』, 한길아트, 2000 참조.

5. 회화성과 연극성

영화감독은 연극 텍스트를 영화 텍스트로 각색할 때 시-공간적으로 분명하게 나타낼 수 있는 시대를 나타내는 사물들이나 주변 장식들, 그리고 의상들을 통해 자신의 미적 의식을 드러낸다. 그리너웨이는 이 시각적인 모습을 보여주기 위해 자신만의 독특한 회화성(pictorialité)에 깊이 기대고 있다.³⁷⁾ 우리가 그리너웨이의 회화성이라고 부를 수 있는 내용은 셰익스피어 희곡의 배경을 이루고 있는 영국과 이탈리아 르네상스 시대 상황을 보여줄 수 있는 회화와 건축물 들이다. 역사극을 다룰 때 중요한 역할을 하는 무대 배경이나 의상처럼 건축이나 회화 역시 당시대의 사실주의적 재현을 위해 고려해야 할 중요한 내용들이다. 그리너웨이는 연극 텍스트를 영화화 할 때 미술과 건축을 어떻게 적용할 것인가에 대하여 분명한 목적의식을 갖고 있었다.

프로스페로가 이탈리아 출신이라는 점, 그리고 그 나라의 북쪽 지방 사람들이 갖고 있는 박식함을 보여주어야만 했어요. 프로스페로가 티치아노의 그림도 보았고, 미켈란젤로가 쓴 시도 읽었다는 것을 느끼게 해야 했어요.³⁸⁾

그런 맥락에서 영화 속에서는 14세기와 15세기의 이탈리아 르네상스의 회화들이 등장한다. 특히 그리너웨이는 프로스페로의 모습을 그리기 위하여 안토넬로 다 메시나의 <서재 속의 히에로니무스> (1475)와 벨리니의 <총독 레오나르도 로레단>(1490)을 참조하였다. 보티첼리의 작품 <비너스의 탄생> (1485)을 참고하여 미켈란젤로의 도서관을 모델로 한 프로스페로의 도서관을

37) <프로스페로의 서재>에 나타난 그리너웨이의 회화성에 관한 글로는 Anne-Marie Costantini-Cornède, "Pictorialité et pictorialisme dans Prospero's Books de Peter Greenaway", *Etudes anglaises*, (55-2), 2002를 참조할 것. <프로스페로의 서재>에서 인용한 미술의 예는 수없이 많다. 전체적인 그림의 인용에 대해서는 그리너웨이 자신이 밝혀놓은 바를 참조할 것. Peter Greenaway, *Prospero's Books: A Film of Shakespeare's The Tempest*, London: Chatto and Windus, 1991.

38) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 41.

프로스페로가 거닐때 바람을 일으키는 인물들을 등장시키기도 한다. 또한 배반자인 안토니오를 중심으로 공모자들이 함께 모여 프로스페로를 공작의 지위에서 쫓아내기 위해 여는 연회장면은 베로네제(Veronese)의 <카나의 결혼식>을 모델로 하였다. 그리고 어린 에어리얼의 모습은 브론치노의 1545년 작품 <비너스의 알레고리>에 나오는 비너스와 큐피드 옆에서 있는 어린이의 모습에서 영감을 얻어 그려내고 있다.³⁹⁾



〈Fig13. 도서관 안에서 바람을 일으키는 모습〉



〈Fig14. 보티첼리 : 비너스의 탄생〉

과학과 문화의 영역에서도 우리는 르네상스 시대의 북 유럽 학자들, 예를 들어 벨기에의 유명한 해부학자인 베살리우스(Andreas Vesalius) 같은 인물⁴⁰⁾ 영화 속에서 암시되어 나타나는 것을 알 수 있다. 또한 그리너웨이는

39) Peter Greenaway, *op. cit.*, p. 42.

40) 미란다가 태어나는 장면에서 셰익스피어 텍스트에서는 간단하게 처리된 장면(“너희

프로스페로의 인물을 그리기 위해 로버트 플루드(Robert Fludd)⁴¹⁾나 연금술사이자 마술사인 존 디(John Dee)의 모습을 참조하기도 하였다고 밝히고 있다.⁴²⁾ 이처럼 이탈리아 르네상스의 미술과 인물들을 차용한 배경에는 정확하고 분명한 사실주의적 미학이 자리 잡고 있다.

하지만 그리너웨이의 회화성은 하나의 사실주의적 미학만을 추구하지는 않는다. 감독은 교묘하게 시간과 공간을 가로질러 다른 시대, 다른 공간의 인물들을 뒤섞는 지적 유희를 즐긴다. 그래서 프로스페로가 일하는 공간은 성 히에로니무스를 모델로 하고 있으면서 동시에 피라네시(Piranesi)의 건축을 모델로 하고 있다.

프로스페로의 ‘가난한 감옥’은 일종의 아이러니이다. 미술을 통해 프로스페로는 예언적으로 피라네시의 낭만주의에 어울리는 자신만의 건축적 환상을 세울 수가 있기 때문이다.⁴³⁾

여기에는 분명하게 시간적인 왜곡 혹은 왜상(anamorphose)이라는 이중의 아이러니가 보인다. 왜냐하면 예를 들어 카르파치오(Carpaccio)의 성 아우구스티누스의 방⁴⁴⁾을 연상시키는 아무것도 없는 방으로 그려져야 할 허름한 방이 복잡하고 미로 같은 장소로 변하고, 왕궁 전체는 천장까지 화려한 꽃무늬 장식으로 뒤덮인 주랑들이 줄 서 있고, 마니에리즘적인 기괴한 장식으로 덮인 진정한 미로로 변하기 때문이다. 이렇게 형태적으로 세련된 기법은 관람객의 시선을 끌고 매혹하지만, 동시에 극단으로 그려진 화려한 색채의 현기증과 무한한 깊은 기하학적 형태들 때문에 관람객들은 길을 잃고 헤맬 수 있다.

또한 우리는 17세기 프랑스 화가 조르주 드 라 투르(Georges de La Tour)

엄마는 미덕을 지닌 사람이었다” [I. 2. 56])이 영화에서는 미란다의 엄마 수잔나가 자신의 배를 드러내고 정면으로 관람객을 향해 뱃속의 내부를 보여주고 있다.

41) Peter Greenawy, *op. cit.*, p. 123 참조.

42) 그 외에도 그리너웨이는 키르히(Athanasius Kircher 1601-1680)와 파라셀수스(Paracelsus, 1493년~1541년) 등 르네상스 시대의 유명한 학자들과 연금술사들을 참조하고 있다.

43) Peter Greenawy, *op. cit.*, p. 42.

44) 비토레 카르파치오, <성 아우구스티누스의 환영>, 1502.

의 1630년 작품 <회개하는 성 히에로니무스>에 대한 암시도 발견할 수 있다. 여기서도 그리너웨이는 의도적으로 시대에 어긋나는 작품을 참조하는데, 그 이유는 이 새로운 성 히에로니무스의 얼굴을 통해 프로스페로의 모습에서 정신적인 작업에 몰두하기 위해 자신의 모든 의무를 거부하는 바로크적 왕자, 고독한 박학자 (호모 리베르타투스 homo libertatus)의 특성인 ‘멜랑콜리아 제네로사 (Melancholia generosa)’를 부여하기 위해서이다.⁴⁵⁾

I thus neglecting worldly ends, all dedicated
 To closeness and the bettering of my mind. (I. 2. 89-90)
 나는, 그렇게 세속적인 목적을 소홀히 하면서 몰두했다.
 은둔과 내 영혼의 수양에.



<Fig15. 벗은 몸으로 폭풍을 계획 중인 프로스페로>



<Fig16. 조르주 드 라 투르 : 회개하는 성 히에로니무스>

회개하는 성인을 본 따서 프로스페로는 상반신은 벗은 채 자신의 공중목욕탕에서 책 앞에 겸손한 태도로 서 있고, 여기서 복수의 폭풍을 불러일으킬

45) Raymond Kalibansky, Erwin Panofsky et Fritz Saxl, *Saturne et la mélancolie*. (1964). Paris : Gallimard, 1989, pp. 389-432 참조; Anne-Marie Costantini-Cornède, "Pictorialité et pictorialisme dans Prospero's Books de Peter Greenaway", *Etudes anglaises*, (55-2), 2002, p. 161에서 재인용.

생각을 하며 미술 책들이 표현하는 이 숭고한 보물 앞에서 대조적인 인간으로서의 자기 고유의 겸손함을 암시하고 있다.

무대 의상과 장식 또한 가끔은 시대에 맞지 않은 모습으로 등장하기도 한다. 그래서 만일 영화 속의 음모자들이 베로네제의 그림처럼 연회를 베푸는 모습에서도, 그들은 17세기의 목 주변에 주름 장식한 의상을 입은 어두운 렘브란트 그림 속의 모습으로 등장하기도 한다.⁴⁶⁾ 이러한 연출의도에서 우리는 이미 사실적인 효과에 대해 의문을 제기하는 그리너웨이가 의도적으로 시대 착오적 기법을 사용하고자 하는 잡종적인 글쓰기의 예를 볼 수 있고, 이 모습은 관객들을 모순적이고 앞뒤가 맞지 않는 무대 장식의 미로로 빠지게 한다. 그러므로 그리너웨이의 기법은 유희적이고 손에 잡히지 않으며, 셰익스피어 시학의 특징이라 할 수 있는 감각의 혼란에 상응하면서 동시에 그 기법에 경의를 표하고 있다고 평가할 수 있다.

그래서 영화의 이미지들은 비현실적이고 반 자연적인 장소들을 보여주기 도 하는데, 예를 들면 피라네시의 건축물들을 모방한 균형 잡힌 주랑과 고대의 폐허위에 펼쳐진 섬의 해변이 그것이다. 이 주랑들은 섬이라고 하는 순수한 공간을 기하학적이고 수직적인 공간으로 바꿈으로써 관객들은 완전한 시각적인 미로로 초대하는 역할을 한다.

Here's a maze trod indeed

Through forth-rightd and meanders (III. 3. 2-3)

정말 미로를 지나왔습니다.

곧은 길과 꾸불꾸불한 길의.

극단적으로 인공적인 모습으로 그려지는 미로의 장소, 상상 속에서나 가능한 공간인 자연이 부재하는 해변은 섬의 축소판이며, 과거 밀라노의 그리스와 로마양식에 대한 회상(回想)에서 재창조된 정신적인 공간이다.

46) Peter Greenaway, *op. cit.*, p. 68 그림 참조.



〈Fig17. 고대의 모습을 재현한 환상적인 공간〉



〈Fig18. 피라네시 : 로툰다 광장의 부분화〉

감독의 환상적 상상력은 이따금 훨씬 침착하고 차디차게 계산되어 표현되기도 한다. 그래서 미술로 일으킨 폭풍 장면은 어린아이 같이 천진난만한 모습의 프로스페로가 조그만 모형 배를 물속에 전복시키는 모습으로 화면에 나타난다. 공중목욕탕이 표현하고 있는 기하학적으로 닫힌 공간 속에서 물속에 빠지는 축소화된 배의 모습에는 서정성이 전혀 존재하지 않는다. 자연적인 세계는 결국 예술과 인공의 세계 밑에 있음을 인정하고, 이 모든 연출은 최초의 조각자이자 시나리오 작가이면서 미술사인 그리너웨이의 개념적인 논리와 상상세계에 의해 지휘된다.

그리고 마지막으로 프로스페로의 섬은 희곡에서 모든 의심이 생겨나는 불안한 장소로서, 그 곳에서는 지각이 불확실하고 순간적인 환영과 들리지 않는 소리들이 서로 섞여 항상 움직이면서 불안정하고 끊임없이 변해가는 눈속임의 세계이다.

Where should this music be? In th'air or th'earth?

It sounds no more...(I. 2. 388-389)

어디서 나는 걸까, 이 음악은? 공중에서 아니면 땅에서?

더 이상 들리지 않네.

이런 불확실하고 양가적인 세계를 눈에 보이고 손에 잡힐 수 있는 영화적 언어로 어떻게 표현할 수 있을까? 사실 그리너웨이는 일반적인 자연의 법칙을 거스르는 다양한 방법들을 계속하여 사용하고 있다. 영상화면 속에서 텍스

트와 소리와 시각적인 과잉, 현실적인 장면들이 비현실적이고 꿈과 같은 장소들의 등장으로 인해 생기는 의미의 도치현상 등『태풍』속에서나 <프로스페로의 서재>에서나 물리적이고 실제적인 세계는 흐려지면서 사라져버리고 그 자체가 환영과 꿈의 세계가 된다. 원래 눈속임(Trompe l'oeil)의 기술은 관람객들의 시선을 매혹시키지만, 결국 관람객은 영화에서나 연극에서처럼 환영 마술을 불러일으키는 거대하고 조형적으로 아름다운 미로 속에서 그 시선을 빼앗겨버린다. 그리너웨이의 야심은 단순하게 원본 연극 텍스트에 충실하고 그에 견줄만한 영상세계를 창조하는 것이 아니라 예술세계 자체에 대한 질문, 즉 예술의 자기지시적 특성을 예술을 통해 보여주려고 한느 듯 보인다. 그래서 그는 미술과 영화와의 관계에 대한 다양한 질문들을 관람객 스스로 느껴보도록 원하고 있다.

연극에서 영화로, 즉 희곡 『태풍』을 영화화한 <프로스페로의 서재>는 우선 연극의 모든 극적 장치들을 보여주면서 연극에 대한 질문을 하는 영화이다.⁴⁷⁾ 연극 속에 또 다른 연극을 집어넣고, 또 연극이란 무엇인가에 대한 질문을 던지는 희곡 작품에 정당한 경의를 표하기 위하여, 그리너웨이는 연극적 언어와 연극 테크닉들을 영화 속에 여러 번 표현하고 있다. 예를 들어 에어리얼과 사티로스가 잡아당기는 붉은 커튼이 가면 장면과 장기를 두는 장면-연극 속의 연극 장면-에서 열리고, 영화의 에필로그에서는 뒷 배경으로 연극적인 커튼이 나타난다. 이렇게 특별한 전환을 위한 영화화는 영화로 촬영한 연극에 속하지 않고 영화의 세계에 속하기 때문에, 가면 장면 내내 등장인물들 -프로스페로, 페르디난드, 미란다 그리고 신화의 인물들-은 실제로 영화 대사를 말하는 실제 시간에 고정화면으로 고정된 채 촬영되고, 이 기법은 음모자들의 연회 장면에서 사용되었던 회화적 기법과 유사한 연극적 기법이다. 게다가 이미지들은 희곡의 단어들과 직접적으로 상응하여, 프로스페로의 독백에서 연극이 주는 마술적 허망함 -“우리들의 삶은 꿈으로 둘러싸여 있으니 IV. 1.

47) <프로스페로의 서재>와 연극과의 관계, 즉 연극성에 대한 글로는 Agnès Berthin-Scaillet, "Peter Greenaway : Théâtralité de cinéma", in *Cinéma et théâtralité*, Lyon, Aléas, 1994 참조할 것.

157-58”에 대해서 이야기하면서, “잠든다 sleep”라는 단어를 말할 때 이미지는 꺼져버리고 침묵과 검은 화면이 나타난다. 화면은 잠들고 그 속에서 꿈이 생성되며, 행동은 멈추면서 그 앞의 이미지들이 주는 순간적인 장면들과 단절된다.



〈F20. 거울로 가득 찬 프로스페로의 궁전〉 〈F19. 연극 무대처럼 커튼을 열어주는 에어리얼〉

셰익스피어의 희곡이 모든 경이로움을 만들어내는 최초의 조작자로서의 프로스페로를 보여준다면, 마찬가지로 그리너웨이는 우리에게 성찰적인 태도로 영화에서 재현의 모든 마술들을 보여준다. 그래서 여기서 두 전략들이 서로 겹쳐 나타난다. 그리너웨이는 자기 스스로 모든 장면을 만들어내는 프로스페로를 우리에게 영화로 보여주면서, 연극에서 영화로 변화할 때 그리너웨이는 연극 텍스트 속에 보이는 모습에 자신 고유의 모습을 투영하여 겹쳐놓는다. 그래서 그리너웨이가 보여주는 섬은 무한으로 이미지들을 반사하여 영화적인 이미지를 보여주는 진정한 거울들의 섬이다. 프로스페로의 궁은 여러 각도에 위치한 움직이는 거울들을 통해 나타난다. 즉 왜곡상이라는 시각적 놀이를 암시하면서 동시에 영화적 시각을 암시한다. 이 모든 장치들을 통해 다양한 거울들의 놀이와 환영적인 원근법의 놀이가 가능하다.

거울이 약간 각도를 변화면, 우리는 프로스페로가 자신의 마음의 눈으로 보는 것을 볼 수 있다.⁴⁸⁾

48) Peter Greenaway, *op. cit.*, p. 49.

다른 여러 장치들 중에서 그리너웨이 스스로 ‘거울-이미지들 mirror-images’ 혹은 ‘거울-환영들 mir-ages’이라는 것을 보도록 하자. 이것은 컬러 영화 이미지들로서 검은 색 사각형의 영화화면 안에 또 다른 사각형이 들어가 있는 액자 속의 액자라고 할 수 있다.

이곳은 중첩된 이미지, 움직이는 거울, 그리고 거울-이미지 (거울-환영) 들로 가득 찬 섬인데, 이 거울 이미지 속에서는 텍스트가 불러내는 그림들이 끊임없이 액자화 되고 재액자화 되는 사물, 사실, 사건들처럼 만져질 수 있을 정도로 실제적이다.⁴⁹⁾

이 이미지들이 속에서 끊임없이 움직이는 액자와 재액자화 되는 텍스트 그 자체처럼 관객들에게 이 모든 것이 순간적인 환영과 미술에 지나지 않는다는 사실을 환기시키는 요소이다. 또한 이 액자 속의 액자는 그리너웨이가 보기에 바로크 미학의 중요한 특성을 이룬다.

루벤스가 마리 디 메디치의 일생에 대해서 그린 루브르에 있는 그림들에서 볼 수 있는 과일과 꽃과 인물들로 장식된 바로크적 액자. 것처럼 꼭두는 <미녀와 야수>에서 그것을 실험했지요.⁵⁰⁾

6. 결론

영화 매체를 통해 텍스트, 미술, 그리고 연극적 요소가 주는 미술적인 다양한 매체들의 특성들을 보여준 후에 그리너웨이는 영화의 후반부에 새로운 접근을 시도한다. 책들을 통해 하나의 새로운 세계, 혹은 세계들의 다양한 모습-목소리, 필사된 글, 인쇄된 글-들을 창조한 후에, 그리너웨이는 프로스페로에게 자신이 만들어 놓은 이 세계를 파괴할 힘을 부여한다. 책으로 만들어 놓은

49) *Ibid.*, p. 12.

50) Michel Ciment, p. 43.

세계를 파괴하는데 있어서 텍스트의 미술사는 창조할 때와 마찬가지로 파괴의 주체가 된다. 사실 영화 속에는 이 파괴의 모습은 영화 후반부에 나타난다. 영화 중간에 동물적인 등장인물인 칼리반에 의해 책들과 텍스트들이 더러움, 진흙, 물, 그리고 변(便) 같은 다양한 형태의 공격으로 물질성 자체가 훼손되기도 하지만 진정한 파괴는 영화의 마지막에 행해진다. 여기서 그리너웨이가 파괴적인 요소로서 물을 사용하는 점은 셰익스피어의 텍스트에 기반을 두고 있지만, 물과 함께 불을 동시에 사용함으로써 사라져가는 인쇄 매체의 ‘허무함’(vanitas)을 보여주고 있다. 이야기의 전개 면에서 보면, 프로스페로는 언어의 미술사적인 힘을 포기하고 다시 밀라노의 공작이 됨으로써, 자신의 정치적 권력을 받아들이는 것으로 이해할 수 있다. 매체의 측면에서 보면, 이를 위해 그는 자기 고유의 작가의 지위를 유지시켜 주었던 물질적인 조건인 펜을 꺾어 버리고 자신이 글을 쓰던 공간을 벗어난다. 그리고는 그를 둘러싸고 있던 책들을 체계적으로 파괴시켜 버린다. 물과 불에 의한 이러한 책의 소각장면은 영화의 가장 강렬한 장면 중 하나이다.

하지만 프로스페로가 작가와 언어의 미술사의 지위를 포기하는 장면을 어떻게 설명하고 받아들일 수 있을까? 그리너웨이라도 이 장면을 어렵게 수용하고 있다. “나는 이 마지막 장면에 큰 반감을 갖고 있었지요.”⁵¹⁾ 또 다른 인터뷰에서 그는 이 점에 대해 부연 설명한다. “프로스페로는 역시 자신의 책들을 파괴해 버리면서 예술이 전능한 것이 아니라는 점을 보여주고 있어요, 개인적으로는 참으로 이해하기 힘든 행동이지만.”⁵²⁾ 하지만 그리너웨이는 지금까지의 이야기 전개나 등장인물의 심리적인 요소 외에 새로운 요소를 첨가함으로써 새로운 해석의 여지를 남겨주고 있다. 이 요소는 영화의 상호매체적 측면이나 상호예술적 측면과 연관되는 메시지를 담고 있다. 어쩌면 우리는 문자와 책들의 완전한 파괴를 글과 인쇄 매체의 패러다임이 끝나는 것으로 해석할 수 있고, 그래서 암시적으로 영화를 통한 시각 매체의 자기 확인으로 해석할 수도 있다. 그러면 언어 매체와 영화 매체는 상호 양립할 수는 없을 것인가? 영화가 존재하기 위해서 책은 사라져 버려야 할 것인가? 하지만 마지막 장면

51) Marlene Rodgers, *op. cit.*, p. 16.

52) Michel Ciment, *op. cit.*, p. 42.

에서 프로스페로가 다시 배우 길거드의 모습으로 변해 셰익스피어의 책들과 영화 내내 프로스페로가 썼던 책을 물속에 버릴 때, 그 책들을 칼리반이 건져 가져가는 모습은 어떤 의미일까? 로저스는 이렇게 해석한다. “말하자면 섬의 부정적인 측면이라고 할 수 있는 칼리반이 책들을 구하는 사람으로 나오는데, 나는 이 장면이 아주 뛰어난 아이러니라고 생각해요.”⁵³⁾ 문화에 저항하고 문명화되기를 거부하는 야만적인 힘의 상징인 칼리반이 셰익스피어의 책들, 특히 이 영화의 원본이 되는 책을 구하는 이 역설적인 장면은 이 영화의 상호매체적 측면에서 의미심장하다. 즉 글과 인쇄의 헤게모니는 끝났고, 이 종말의 연출은 결국 영화에서 이루어지고 있는 것이다. 문화 영역의 두 중요 매체인 필사와 인쇄 매체가 그 두 매체를 거부하고 가장 근본적으로 위협했던 힘에 의해 구원되는 것이다. 결국 영화 <프로스페로의 서재>가 그렇듯, 책의 문화를 보존하고 매체적으로 변해버린 후세에 그 문화를 전해주고, 재활성화시키는 존재는 칼리반이다. 칼리반은 프로스페로의 24번째 책인 『태풍』을 갖고 깊숙이 잠수해 버린다. 이 행동을 역사적 알레고리로 해석할 수 있을까? 영화 감독 피터 그리너웨이는 영화의 새로운 미학을 탐구하면서 언어라는 매체에 대한 성찰과 예시로서 매체적으로 완전히 변해버린 현대에 이 강력한 바로크적 힘을 보여주는 것일까? 한 시대의 문화와 예술을 특징짓기 위해서는 그 시대를 관통하는 사상을 담은 메시지 내용의 속성뿐 아니라, 그와 같은 창작 행위를 위한 ‘표현 방식’과 이를 수용하는 주체의 ‘지각 방식’에 영향을 미치는 ‘미디어 매체’ 자체의 속성에 대한 분석이 수반되어야 한다. 피터 그리너웨이의 <프로스페로의 서재>는 바로 이런 영화 미디어를 구성하고 있는 문자와 소리, 글과 인쇄매체, 다양한 예술들의 상호관계에 대한 깊은 성찰을 보여주는 작품이라고 평가할 수 있다.

53) Marlene Rodgers, *op. cit.*, p. 16.

❖ 참고 문헌

- 고위공 외, 『문학과 미술의 만남』, 미술문화, 2004.
- 고위공 외, 『텍스트와 형상』, 미술문화, 2005.
- 권혜경, 「세익스피어 비틀기와 뒤집기」, 『세익스피어 비평』, Vol.38 No.4, 2002.
- 기 드보르, 『스택터클의 사회』, 이경숙 역, 현실문화연구, 1996.
- 김경희, 「피터 그리너웨이의 영화에 나타난 텍스트와 이미지」, 『뷔히너와 현대문학』, 28권, 2007.
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 발터 벤야민, 최성만 외 역, 『독일 비애극의 원천』, 한길사, 2009.
- 윌리엄 셰익스피어, 『폭풍우』, 김정환 역, 아침이슬, 2008.
- 이희원, 「디지털 시대의 셰익스피어」, 『고전·르네상스 영문학』, Vol.11 No. 2, 2002.
- 진중권, 「디지털로 부활한 셰익스피어」, in 『필름 셰익스피어』, 서울: 씨네 이십일, 2005.
- 질 들뢰즈, 이찬웅역, 『주름, 라이프니츠와 바로크』, 문학과지성사, 2004.
- 최정은, 『보이지 않는 것과 말할 수 없는 것』, 한길아트, 2000.
- 피종호, 「예술형식의 상호매체성」, 『독일문학』, 41권 4호, 2000.
- 홍가이, 「21세기 멀티미디어, 새로운 르네상스를 위하여」, 『월간미술』, 8월호, 1999.
- BAILLON, Jean-François, "Peter Greenaway: Cinéma contre nature", *Etudes Britanniques Contemporaines: Revue de la Societe d'Etudes Anglaises Contemporaines*, 1992.
- BERTHIN-SCAILLET, Agnès, "Peter Greenaway : Théâtralité de cinéma", in *Cinéma et théâtralité*, Lyon, Aléas, 1994.
- CAVECCHI, Mariacristina, "Peter Greenaway's Prospero's Books: A Tempest between Word and Image", *Literature/Film Quarterly*, (25:2), 1997.
- CIEUTAT Michel, "Peter Greenaway et l'infographie", *Positif*, 1997.
- _____ et FLECNIAKOSKA, Jean-Louis, *Le grand atelier de Peter Greenaway*, Paris : Les Presses du réel, 1998.
- CIMENT, Michel, "Entretien avec Peter Greenaway", *Positif* n° 320, 1987.
- _____, "La Configuration de l'art", *Positif*, N° 368, 1991.
- COSTANTINI-CORNEDE, Anne-Marie. "De La Tempête à Prospero's Books: vertige des sens et fragmentation du sens", in *Shakespeare et le cinéma*,

- Montpellier : U Paul Valéry, 1998.
- _____, "Pictorialité et pictorialisme dans Prospero's Books de Peter Greenaway", *Etudes anglaises*, (55-2), 2002.
- CUROT, Frank, "La Singularisation par la pluralité: Le Style filmique de Peter Greenaway", in CUROT, Frank (ed. and introd.), *Styles filmiques*. Paris, France : Minard, 2000.
- DUBOIS, Claude-Gilbert, *Le maniérisme*, Presses universitaires de France, 1979.
- GOYER, Nicolas, and MOSER, Walter, *Résurgences baroques. Les trajectoires d'un parcours transculturel*, Brussels: La Lettre Volée, 2001.
- GRAS, Vernon, "Dramatizing the Failure to Jump the Culture/Nature Gap: The Films of Peter Greenaway", *New Literary History* (26.1), 1995.
- _____, *Peter Greenaway : Interviews*, University Press of Mississippi, 2000.
- GREENAWAY, Peter, *Papers, Papiers*, Paris : Dis Voir, 1990.
- _____, *Prospero's Books : A Film of Shakespeare's The Tempest*, London: Chatto and Windus, 1991.
- _____, "Notes de travail pour Les Livres de Prospero", *Positif*, n°363, 1991.
- LAWRENCE, Amy, *The Films of Peter Greenaway*, Cambridge, England: Cambridge UP, 1997.
- MACIEL, Maria Esther, "Peter Greenaway's Encyclopaedism", *Theory, Culture & Society*, (23:4), 2006.
- MCKEE, Alexander, "Jonson vs. Jones in Prospero's Books" *Literature/Film Quarterly*, (35:2), 2007.
- MOSER, Walter, "'Puissance baroque' dans les nouveaux médias. A propos de Prospero's Books de Peter Greenaway", *Cinéma X* : (2-3), 2000.
- MURRAY, Timothy, "You are how you read : Baroque Chao-errancy in Greenaway and Deleuze", in MURRAY, Timothy: *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds*, Minneapolis, MN: U of Minnesota P, 2008.
- PASCOE, David, *Peter Greenaway: Museums and Moving Images*, Reaktion Books, 1997.
- PILARD, Philippe, "Entretien avec Peter Greenaway", in CAUX Daniel et al. (direction), *Peter Greenaway*, Paris: Dis Voir, 1987.
- RODGERS, Marlene, "Prospero's Books-Word and Spectacle: An Interview with

- Peter Greenaway", *Film Quarterly*, (45:2), 1991.
- SPIELMANN, Yvonne, "Intermedia in Electronic Images", *Leonardo*, (34 : 1), 2001.
- TRIMM, Ryan, "Moving Pictures, Still Lives: Staging National Tableaux and Text in Prospero's Books", *Cinema Journal*, (46:3), 2007.
- TWEEDIE, James, "Caliban's Books: The Hybrid Text in Peter Greenaway's Prospero's Books", *Cinema Journal*, (40:1), 2000.
- SHAKESPEARE, William, *The Tempest*, Oxford: Oxford UP, 1987.

인터넷 사이트 :

<http://www.blankfactory.org/cr/nodes/node-interartialite.htm>

<http://www.tulseluperjourney.com>

<http://www.tulselupernetwork.com>

❖ ABSTRACT

A Theory of Intermediality and its Application
in Peter Greenaway's <Prospero's Books>

PARK Ki-Hyun

The cinema of Peter Greenaway has consistently engaged questions of the relationship between the arts and particularly the relations of image and writing to cinema. When different types of images are correlated and merged with each other on the borders of painting, photography, film, video and computer animation, the interrelationships of the distinct elements cause a shift in the notion of the whole image. This analysis proposes to articulate the complex relationship between the 'interartial' dimension and the 'intermedial' dimension in Peter Greenaway's film, <Prospero's Books> (1991). If the interartiality is interested in the interaction between various arts, including the transition from one to another, the intermediality articulates the same type of relationship between two or more media. The interactional relationship is the same on both sides; on the contrary, the relationship between art and media does not show the same symmetry. All art is based on one or more media - the media is a condition existence of art - but no art can't be reduced to the status of media. This suggests that if the interartiality always involves the intermediality, this proposal may not be reversed.

First, we analyse a self-conscious investigation into digital art and technology. *Prospero's Books* can be read as a daring visual essay that self-consciously investigates the technical and philosophical functions of letters, books, images, animated paintings, digital arts, and the other magical illusions, which have been modern or will be post-modern media to represent the world. Greenaway uses both conventional film techniques and the resources of high-definition television to layer image upon image, superimposing a second or third frame within his frame. Greenaway uses the frame-within-frame as the cinematic equivalent of Shakespeare's paly-within-play : it offer him the possibility to analyse the work of art/artist/spectator relationship. Secondly, we analyse the relationship between the written word, oral word and the books. Like the written word, the oral word

changes into a visual image: The linguistic richness and nuances of Shakespeare's characters turn into the powerful and authoritative, but monotone, voices of Gielgud-Prospero, who speaks the Shakespearean lines aloud, shaping the characters so powerfully through his worlds that they are conjured before us. Specially each book is placed over the frame of the play's action, only partially covering the image, so that it gives virtually every frame at least two space-time orientations. Thirdly, we try to show how Peter Greenaway uses pictorial references in order to illustrate the context of the Renaissance as well as pictorial techniques and language in order to question the nature of artistic representation. For example, The storm is visualised through reference to Botticelli's <Birth of Venus>: the storm of papers swirling around the library is constructed to look like a facsimili copy of Michelangelo's Laurentiana Library in Florence. Greenaway's modern mannerism consists in imposing his own aesthetic vision and his questioning of art beyond the play's meta-theatricality: in other words, Shakespeare's text has been adapted without being betrayed.

Key Words

피터 그리너웨이, 상호매체성, 상호예술성, 프로스페로의 서재, 셰익스피어

Peter Greenaway, Intermédialité, Interartialité, Prospero's Books, Shakespeare

논문접수일: 2010. 2. 25.

심사완료일: 2010. 4. 10.

게재확정일: 2010. 4. 15.