

Reading

王家衛

문화학과 서울 심포지움

(1996. 2. 2 ~ 1996. 3. 1)

熱血男兒

阿飛正傳

東邪西毒

重慶森林

墮落天使

北京之夏

Reading

王家衛

(1996. 2. 2 - 1996. 2. 1)

熱血男兒

阿飛正傳

東邪西毒

重慶森林

墮落天使

北京之夏

Reading

王家衛

문화학과 서울 심포지움
(1996. 2. 2 ~ 1996. 3. 1)

熱血男兒

阿飛正傳

東邪西毒

重慶森林

墮落天使

北京之夏

대전영화공방
씨네마테크 CINE

전라북도 전주 동부1동 52-62

간객집인 "영화세상"

대표 황 규 석

☎☎☎-☐☐☐

TEL (042) 226-2141, FAX 226-2141

B-12-410-8065

'Reading 王家衛' Reading Wang Kai Wei

지은이 문화학교 서울 기획팀

발행인 최행세

발행처 문화학교 서울 출판팀

편집인 김형석

인쇄·제본 카피랜드

1쇄 발행 1996. 3. 1.

서울시 동작구 사당2동 148-12

Tel. 595-6002 Fax. 533-2856

등록 17-209

© 1996 문화학교 서울 기획팀 Korea

서원 영화읽기의 제안
문화학교 서울

pp. 3-6 홍콩영화에 대한 짧은 소개

(김남희)

pp. 7-22 영화주의의

때 늦은 복권을 부르짖는다

1. 코페르니쿠스적 사고 전환, 스텝 프린팅과 광각렌즈

(김규찬)

pp. 23-38 버림받은 캐릭터,

현대인의 전형인가?

1. 왕가위 영화의 캐릭터 유형 (pp. 23-29)

(김재의)

2. 왕가위 영화, 장르로 보기 (pp. 30-38)

(손소영)

pp. 39-53 90년대의 모더니스트적 감수성과
시/공간성

1. 왕가위 영화의 시간과 공간 1 (pp. 39-50)

(임세은)

2. 왕가위 영화의 시간과 공간 2 (pp. 51-53)

(김성욱)

pp. 54-62 담론/문화적 변방 속의

왕가위

1. 문화적 현상으로서의 왕가위, 그리고 한국영화

(조영각)

pp. 63-73 왕가위 영화, 썸 분석

pp. 64-66 <熱血男兒> (김재의)

pp. 67-69 <阿飛正傳> (김남희)

pp. 69-72 <重慶森林> (손소영)

pp. 72-74 <東邪西毒> (임세은)

■ 홍콩영화에 대한 짧은 소개

홍콩영화는 1909년에 여민위(黎民偉)가 연출한 <장자시처 莊子試妻>를 시작으로 중국영화인들의 대규모 남하(南下)로, 홍콩영화에 큰 발전을 가져 오게 된다. 첫째는 영화사 수가 엄청나게 늘어났는데 이들 중 가장 규모가 크고 활발한 영화사는 「천일 天一」이었다.(이 영화사는 6, 70년대에 가장 강력한 메이저였던 「쇼 브라더스」의 전신이다.) 두번째는 영화 경향이 다양해져서 광둥어(廣東語) 영화가 다수를 차지하고 좌익 계열의 영화가 주도권을 잡게 되었다.

40년대에도 여전히 홍콩영화는 상해(上海)영화의 영향권 아래에 있었다. 40년대 중반에는 상해 영화인들의 제2차 남하가 이루어졌고 이 때에 주석린(朱石麟), 복만창(卜萬蒼), 왕인(王引), 고이기(顧而已) 등이 건너왔다. 다양한 경향 가운데에서도 혼란스러운 시대상을 반영하는 '난세영화(亂世映畫)'들이 붐을 이루었다. 하비광(何非光)의 <노화번백연자비 蘆花翻白燕子飛>, 주석린의 <난세아녀 亂世兒女>('47), 담신평(譚新風)의 <남도상사곡 南島相思曲>이 대표적이다.

50년대의 홍콩영화는 우파의 득세와 광둥어 영화의 전성기로 대표된다. 홍콩 우파 영화의 득세는 중국 본토의 내전이 종결되고, 안정을 찾아가던 홍콩의 사회적 분위기가 반영한 귀결이었다. 50년대에 제작된 영화는 모두 2,695편으로 장르별로는 무협영화가 단연 인기였다. <황비홍 黃飛鴻> <백발마녀전 白髮魔女傳> <화소홍련사 火燒紅蓮寺> <방세옥 方世玉> 등 오늘날에도 계속 리메이크되고 있는 작품들이 제작되었는데, 이 영화들은 대부분 무협소설이나 고전에 기초한 작품으로, 복수의 테마나 스승과 제자의 관계와 같은 유교적 도덕을 강조하는 경향이 강했다.

60년대에 접어들어서는 장철(張徹)이나 호금전(胡金銓) 등과 같은 무협영화의 거장들이 등장하면서 60년대말까지 최고의 전성기를 구가하였다. 특히 1966년 호금전 감독의 <대취협 大醉俠>에서 세련되고 창의적인 영화기술로, 고대 중국무술의 낭만과 격조를 카메라 앵글에 담아내서, 이 새 장르의 모델로 손꼽힌다. 또 1969년의 <협녀 狹女>는 무림고수들이 대나무 숲을 날아다니고 승려들이 허공을 걸어다니는 모습 등에서, 중국의 전형적인 동작미를 — 극적인 표현기교를 빌려 — 화면에 담아냈다. 또한 그의 영화에서는 승부의 허무함과 자연에 비해, 티끌보다도 못한 인간사의 여러 면을 보여 주고 있다.

반면 장철은 호금전의 정반대 인물이라고 할 수 있는데, 냉소적인 성격의 소유자답게 옛 것과 신비한 것에서 영감을 구하지 않고 영화에다 동시대의 저항기질을 유감없이 담아 냈다. 초기영화에서 보여 주었던 살륙으로 일룩짐과 폭력성은 중국영화사에서 유례없는 것이었지만, 그러한 화면상의 실험은 요즈음의 홍콩 느와르라고 알려진 갱영화의 선구자 역할을 한 셈이다. 장철의 <독비도 獨臂刀> (우리나라에서 소개된 제목은 <의리의 사나이 외팔이>)는 등장인물의 행동과 대사, 의상, 세트디자인의 새 기법을 제시했다. 70년대 들어 그는 소림사의 신비한 무술 단련과 소림사 방화에 관한 일련의 작품으로 <소림자제 小林子弟>, <소림오

조 少林五祖> 등을 만들기도 했다. 이렇게 60년대의 홍콩영화는 할리우드에 못지 않는 완벽한 체제의 스튜디오 시스템(「쇼 브라더스」의 부상)과 장르영화의 확립으로 상업적 체제를 완비했다.

70년대초 홍콩 영화산업은 극심한 혼란기를 겪고 있었다. 이때 이소룡(李小龍)이라는 새로운 신화가 나타났다. 그의 작품들은 데뷔작이라고 할 수 있는 <당산대형 唐山大兄>, 그리고 <정무문 精武門> <맹룡과강 猛龍過江> <용쟁호투 龍爭虎鬪> 등이다. 그의 매력을 들자면 폭발하는 분노 속에 나타나는 비장미와 괴성이다. 그리고 그의 영화적 주제는 항일과 화교 이민세대의 애환이었다. 일본의 제국주의와 싸우고, 서양의 여러 격투기와의 싸움을 통해 그는 중국인들에게 주체성의 회복과 연대감 그리고 자신감을 심어 주면서 중국인들의 영웅이 되었다.

한편 70년대 중반 이후 홍콩사회는 경제가 회복국면으로 돌아서면서 서서히 안정화되는 추세를 보였다. 홍콩의 영화산업도 호경기를 맞기 시작해 다양한 장르의 영화들이 만들어졌다. 그러나 가장 인기있었던 장르는 역시 코미디 영화였다. 대표적 인물은 허관문(許冠文)으로서 <반근팔량 半斤八兩>('76)과 <매신계 賣身契>('78)로 최고의 스타가 되었다. 7, 80년대 다시 르네상스를 맞은 홍콩 코미디가 5, 60년대의 코미디와 확연히 구분되는 점은, 모든 시대 배경을 '현대'로 옮겨 왔다는 것이다. 정확히 말하자면 서구화된 도시를 주무대로 개그와 해학을 펼치는 것이다. 허관문의 '미스터 부' 시리즈는 우리의 정서와 거리가 있어 한국에선 별다른 주목을 받지 못했지만 자국에서나 일본에서는 최고의 히트작이었다. 이처럼 허관문은 현대화된 홍콩인들의 삶과 죽음, 기쁨과 슬픔에 대해 중국인의 해학과 개그로서 수준 높게 회귀화시켰다.

한편 70년대말부터는 이소룡의 사망 이후 주축했던 쿵후영화가 코미디와 결합하여 새로운 인기 장르로 자리잡았다. 그 대표적인 스타는 역시 성룡(成龍)이었고, 대표적인 작품은 성룡 자신이 주연을 맡은 <취권 醉拳>('78)이었다. 그러나 이 장르의 알송달송하고 뒤죽박죽인 '비역사적 회극성'은 쿵후를 만화적 차원으로 떨어뜨리는 데 일조했을 뿐이라는 혹평을 감수해야 했다. 또한 '성룡+홍금보(洪金寶)+원표(元彪)' 트리오는 무술로서의 쿵후가 아니라 '스포츠로서의 쿵후'를 선보인다. 이들 트리오는 완벽히 계산된 액션과 열정적인 연기로 수많은 관객들의 호응을 얻는다. 그러나 쿵후 코미디의 등장인물들은 '시대'라는 의상을 걸치고 있긴 하지만 그들에게는 과거나 미래가 없이 오직 현재만이 존재한다. 쿵후 코미디의 혼란이란 홍콩 대중의 고질적인 무신경·무감각을 드러 내는 '비역사적 회극성'에 있다.

또한 이때의 홍콩영화는 또 다른 엄청난 변화를 준비하고 있었는데, 그것은 곧 홍콩 뉴 웨이브의 탄생이었다. 이들은 대부분 외국 유학과 TV 드라마 연출 경력을 가지고 있었다. 홍콩 TV는 'TV B'와 'A TV'가 시청률 경쟁을 벌이고 있었는데, TV B에서는 저예산에 짝 짜인 제작 일정이 부과되기는 했지만 연출자의 재량권은 최대한 존중되었다. 그 결과 허안화(許鞍華), 서극(徐克), 엄호(嚴浩), 장국명(章國明), 담가명(譚家明) 등의 재능있는 연출자들이 대거 배출되었다. 한편 'C TV'가 새로 개국되고 젊은 연출자들이 그곳으로 옮겨갔으나 곧 팔팔이 흩어지고 대부분 영화계로 입문하였다. 이것이 홍콩의 영화계에 커다란 변화를 가져왔다.

첫째, 영화미학이 홍콩의 현실성을 더욱 중시함으로써 대륙적인 기질이 증가

하고 광둥어 영화가 주류를 이루기 시작했다. 둘째, 영화가 질적인 면에서 작품성의 발전을 이루었고, 분업화된 기술 스태프들의 중요성이 새삼 인식되어 졌다. 셋째, 산업으로서의 영화에 대한 개념이 구체화되고 마케팅 개념이 바뀔으로서 홍콩영화 시장을 장악했던 「쇼 브라더즈」와 「골든 하베스트」가 존폐의 위협을 느끼기에 이르렀다. 뉴 웨이브 감독군(群)은 크게 오락영화와 예술영화, 두 가지로 나뉘는데, 전자는 오우삼(吳宇森)과 서극이 대표적이다. 이들의 작품 속에서도 홍콩 반환이라는 위기의식은 드러나지만 그보다는 강한 오락적 재미, 다양한 소재의 개발 등을 통해 홍콩영화의 상업주의에 일익을 담당했다. 후자는 예술지향적인 감독과 현실 인식에 기반을 둔 사회파 감독으로 나눌 수 있다. 전자는 허안화와 관금봉(關錦鵬)이 대표적인데 특히 관금봉은 여성적인 세심함과 절제된 화면 속에서도 아름다움과 우아함을 동시에 포함하며 독자적인 예술세계의 구축을 위해 노력하고 있다. 후자의 중심인물로는 방육평(方育平)과 서기(舒琪)를 들 수 있다.

홍콩의 뉴 웨이브는, 많은 사람들이 문화적 혁명이 되길 바랬지만 프랑스 누벨 바그나 독일의 뉴 저먼 시네마처럼 성공적으로 변화하지는 못했다. 상업적인 모순과 기업적인 구조 속에서 기술적인 발전은 이룩했으나 그 이상은 이루지 못한 것이다. 따라서 몇 명의 작가를 양성시킨 것 이외에 뉴 웨이브의 확연한 결과물은 드러나지 않았으며 상업주의가 팽배한 홍콩의 영화 상황 속에서 부단한 싸움을 계속하는, 아직도 확실히 않은 존재가 홍콩 뉴웨이브이다.

80년대의 홍콩은 자신감과 위기감의 시대로 표현된다. 스튜디오 시스템의 시대가 막을 내리고, 보다 융통성있고 신속한 결정을 내릴 수 있는 독립 프로덕션 시스템의 시대가 시작되었다. 또한 인기 장르영화도 시대극에서 서구화·도시화된 배경의 장르영화로 변화했다. 변화의 또 다른 예는 코미디 영화에서 찾을 수 있는데, 이중 80년대에 가장 히트한 코미디 시리즈인 '최가박당 最佳拍檔' 시리즈는 홍콩인들의 사회적 심리변화(= 홍콩 반환 문제)를 적절히 반영하고 있다. 80년대 홍콩영화의 또 다른 경향은 '영웅 영화'이다. '홍콩 느와르'의 출발을 알린 <영웅본색 英雄本色>은 검술영화에 대한 노스탈지아를 홍콩의 당대풍(當代風)으로 표현하고자 하였던 오우삼 감독의 아이디어로 출발하였다. 그리고 서극의 기획력, 정소동(程小東)의 액션 연출, 주윤발(周潤發)이라는 이름의 새로운 영웅이 그의 아이디어를 뒷받침하였다. 영화 전체의 시각적 설계에서, 예전에는 볼 수 없었던 전혀 새로운 '경천동지(驚天動地)'할 충격전의 모습에서, 그리고 유교문화권의 문화적 기호체계에서 벗어나지 않는 내러티브에서, 이 작품은 홍콩 느와르라는 새로운 장르의 출현을 알리기에 손색이 없는 작품이었다. 홍콩 느와르는 <철혈쌍웅 喋血雙雄>에서 진정한 완성을 이루는데, 스크린은 빛/그림자, 밝음/어두움, 차가움/따뜻함의 극렬한 대비로 연속되고, 카메라의 움직임은 <영웅본색>에서보다 더욱 적극적으로 인물들의 성격과 액션에 개입한다. 또 액션 연출은 호금전 영화에서의 무사들의 몸짓에 점점 가까워지고 클라이맥스인 '성당에서의 결투' 장면에서 이르면 총은 이미 검사들의 몸의 일부가 된 '칼'과 다름없이 묘사된다. 적어도 스타일과 액션에서 오우삼과 정소동은 홍콩 검술영화의 최고 형태를 홍콩 느와르의 공간 속에서 완벽하게 재현하는 데 성공한다. 그리고 영화의 내용에서도 홍콩의 중국 반환에 대해 큰 불안을 느끼는 홍콩인들에게 — 주윤발이 맡은 마크와 같은 — 모든 사람이 바라는 영웅의 형상을 제공한다.

그러나 이러한 다소 반항적인 반응도 천안문 사태 이후로는 냉소적인 반응으로 바뀌고 있다. 갱영화 형식의 영웅영화가 '도박'을 소재로 한 영웅영화로 바뀐 것이다. 담배를 물고 총 한자루에 코트깃을 바람에 날리며 서 있던 영웅이, 어느새 초능력을 가진 조금은 명청하고 순진한 청년으로 변해가고 있는 것이다. 이 현상을 바꿔 말하면 더 이상 홍콩은 의리와 우정에 감동하기를 거부하고 막막한 현실에서 탈피하고자 하는 이상 심리로 변했다는 것을 암시하고 있는 것이다.

홍콩영화는 하나의 경계를 지나 터널 속으로 들어갔다. 1991년부터 홍콩영화는 천안문 사태의 충격에서 벗어나, 절망과 비통한 분위기의 영화에서 따뜻한 '감성의 영화'로 방향을 전환하면서 다시금 중화민족의 단결과 우월성을 강조하는 '황비홍 黃飛鴻' 시리즈가 만들어진 것이다. 또 이러한 분위기는 중국 현지 촬영의 급증과 중국과의 합작영화의 증가를 가져오기도 하였다. <신용문객잔 新龍門客棧>, <황비홍 3>, <완령옥 阮玲玉> 등이 모두 그렇다. 1993년의 홍콩영화는 어려움을 겪었는데, 자존심을 세워 준 것은 오우삼의 헐리우드 진출과 <패왕별희 霸王別姬>의 성공일 것이다. 전자는 홍콩영화의 상업성이 헐리우드에서도 통할 것인가 하는 시험대가 될 것이고, 후자는 홍콩의 자본·기술과 중국의 예술적 재능이 결합하여 이론 최고의 성과라는 데에서 그 의의를 찾을 수 있을 것이다. **김남희**

영화주의의 때 늦은 복권을 부르짖는다

- 왕가위 영화의 매체적 접근과 스타일 연구 -

크레디블리티 사고 전환 : 스펀지 보크와 공간감

1.

90년대에 영화를 사고한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 더군다나 '한국'이라는 담론/문화적 변방에서 영화를 사고한다는 것은 그 행위 자체가 모호한 개념을 안고 있다. 그래서 우리가 만들고, 보고, 글로 쓰는 영화들은 항상 자신 없었으며 주눅 들어 있었다. 그래서인지 몰라도 그러한 영화들은 자신을 멋지게 포장해 주고 쓰다듬어 줄 '유행의 지식'이 필요하게 되었고, 영화 속의 이러한 정경유착(政經癒着)은 끊어질 줄 모르고 거의 한 세기를 이어온다. '지식 체계로서의' 영화가 아니라, '지식 체계를 빌어와야만' 완전한 구조를 지니는 것처럼 인식되어 오던 영화는, 이 시대의 천덕꾸러기였으며 희생양이었다. 그래서 영화는 한때 기호학의 비호(庇護)하에 무럭무럭 자라나기도 했으며(비록 소수만이 기호학자들에 의해 고압계도 '선택'받았지만) 정신분석학의 담장 속에서 교묘하게 교배되고 번식되어 왔지만, 영화를 그 근원적 출생의 비밀에서부터 시간성을 무색하게 만드는(영화가 만들어 내는 개념들에 관한 이론들을 만들어 보려는) 시도는 많지 않았다.

하지만 영화와 철학의 관계 속에서 사유하려 했던 질 들뢰즈 Gilles Deleuze의 시도 속에서, 우리는 '영화에 관한 이론'이 아니라 '영화가 만들어 내는 개념들에 대한 이론'으로 다가섰다. 따라서 철학은 그 속에서 새로운 '실천'으로 자리잡을 수 있는 가능성을 타진해 보아야 할지도 모른다. 이러한 이론적 도발은 - 들뢰즈의 방법론이 아니라 - 영화에 대한 새로운 '사고전환의 계기'와 '도약대'라는 차원에서 기꺼이 긍정해야 할 것이며, 우리의 영화에 대한 사유는 새롭게 제시되어야 한다.

2.

2-1.

영화의 존재론적 본질 : 연속/불연속의 변증법

'기계장치'로서의 영화는 그것이 재현하는 것과는 매우 판이하게 구성·조직되

어 있다. 우리의 눈앞에 펼쳐지는 영화는 하나의 연속체(continuum)처럼 보이지만, '영화의 메커니즘'은 이러한 연속체를 가능하게 하는 애퍼처(aperture¹⁾)와 셔터 shutter가 행하는 간헐적인 '불연속의 산물'이었고 지금도 그러하다. 바로 '영화 재현'의 문제에 있어서는 구구한 리얼리즘과 표현주의의 논쟁을 넘어서, 그 근처에 필름 위의 대상의 '무차별한 틀어 박음'이라는 (가장 사실적인 효과를 노리는) 그 무엇인가가 존재하였고, 이것은 하이퍼리얼리즘 hyperealism의 문제가 테크놀로지의 발달로 인해 제기되기 이전까지, '대상에 대한 회의'는 존재하기 힘든 가장 커다란 영화의 미덕이기도 하였다. 하지만 이러한 연속체적인 '이미지의 산물'인 '영화'는 지각의 층위에서는 허위이지만 시간의 층위에서는 진실이라는 사진에 대한 예찬론에 비해, 그 존재 자체가 부정되어지는 '허구의 산물'임에는 별 의심의 여지가 없었다. 즉 필름 위에 부유(浮游)하는 도상적(圖上的) 이미지들은, 사진이 갖는 정태적(靜態的) 특성에 움직임을 덧붙여, 가장 현실에 근접한 예술의 형태가 되어 왔다. 하지만 이러한 연속체적 현실을 강제하는 영화의 존재론적 조건들은 한 프레임당 두 번의 깜박거림에 의하여 그 존재의 의미를 부여하는 것이다. 따라서 우리가 경험하는 모든 영화는 '절반의 어둠/절반의 밝음'이 야누스처럼 우리의 시지각(視知覺)을 기만하면서 그 존재 의의를 찾게 된다. 48분의 1초 동안 빛과 조우(遭遇)하면서 카메라 밖의 세상을 자기 자신 속으로 체화시켜 내는 이러한 영화는 존재론적·인식론적으로²⁾ '연속성'에 대한 강박관념을 가진 것처럼 보인다. 전자에 대한 부분은 앞서 이야기한 바와 같지만, 후자에 대한 부분은 고전적 이야기구조가 가지고 있는(혹은 고전적 영화문법들이 파시스트처럼 강제하는) 연속성에 대한 강박관념으로 드러나게 된다.

우리가 근본적으로 잊고 있던 것은, '연속'이라는 정적분(正積分)을 담보하기 위한 수많은 '불연속'의 미분점(微分點)들이었다. 그러나 상기해 보면 '어떤 점에서 미분이 가능하다고 하는 것은 바로 그 점에서의 연속'이라는 가장 단순한 이론을 우리는 그새 망각하고 있다. 따라서 불연속성은 그 말 자체의 의미에 머무르는 것이 아니라 연속성을 전제로 하며 그러한 관계 속에서 서로의 의미를 확인하는 변증법적 관계에 놓여 있는 것이다. 이러한 영화의 매체적 본질에 대한 영화 자체의 운동법칙에 의한 것이 아니라 순전히 경제·정치적 자장(磁場)에 의한, '가능성의 축소'는 영화가 운동/이미지에서 머무를 수밖에 없었던 안타까운 한계였다.

따라서 이제 영화는 결정을 내릴 때가 왔다. 이러한 연속/불연속의 변증법적 관계를 통해 영화 자체에 관해 성찰을 끌어 내야 하는 것이며, 이렇게 스스로 장치들을 드러내 보이는 것은 '관객-감각기관'을 '관객-탈코드(脫 code)'로 전화하는 것이고, 그래서 '영화-기계장치'에 대하여 바깥의 코드로 내부를 다시 해석해야 하는 것이다.⁴⁾

1) 구경(口徑). 구경에는 네 가지가 있다. ① 렌즈 구경, ② 카메라 구경, ③ 영상기 구경, ④ 인화기 구경이 그것이다. (이승구·이용관 편, *영화용어 해설집*, 1995, 영화진흥공사)
2) 롤랑 바르트 저, 조광희 역, *카메라 루시다*, p.144, 1986, 열화당
3) 물론 이것은 전적으로 할리우드 영화에 국한된 이야기겠지만. 할리우드 영화로부터 자유로운 영화가 얼마나 있겠는가?
4) '영화를 걱정하며', 「KINO」 1995년 8월호 pp.34-39, 정성일

2-2.

영화의 자아 성찰

영화의 탄생 시기로 돌아가 보자. 그곳에 뤼미에르 Lumière는 <열차의 도착 L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat>(1895)을 들고 서 있다. 하지만 이 영화는 놀랍게도 우리가 지금 영화에 대해 규정짓고 이야기하는 여러 가지 용어들로 채워져 있다. 딥 포커스 deep focus, 표준렌즈(normal lens), 단안 원근법(單眼 遠近法) 등……. 영화의 기원은 이렇게 시작되었다. 하지만, 데이빗 그리피스 David W. Griffith에 이르러 영화의 기원은 그 모태(母胎)를 놓치고 만다. 르네상스 시대의 '원근법'과 자연과학의 산물이었던 '카메라'는 그것의 대상과 재현을 회화에서 빌어왔지만, 그리피스가 세워 놓은 '퇴보적' 영화문법은 영화의 기원을 모호하게 하였고, 영화의 자아 성장을 막아 버렸다.

이러한 문제는 약 4, 50년 동안 그대로 묻혀 있게 된다. 2, 30년대의 아방가르드 영화들은, 영화를 '기계장치'로 영화를 사유했다기보다, 다른 장르의 예술을 사유하기 위해 영화라는 껍데기를 빌어 썼던 것에 불과하였고, 같은 시기의 할리우드 영화들은 소비-생산이라는 영화의 후기 자본주의적 구도로 치닫기 시작했다. 또 그것의 완성기로 접어들던 할리우드 영화는, 장르가 세분화되고 자본주의 재생산의 메커니즘에 있어서 가장 충실한 도구로 전락해 버린다. 하지만 이러한 시점에서 프리드리히 무르나우 Friedrich W. Murnau의 부유하는 카메라는 오히려 수많은 영화의 잠종들을 무색하게 만드는 하나의 매체 성찰적 정초(定礎)였다.

영화의 기원이 그러했듯, 영화에 대한 자기 성찰을 시도했던 곳은 다시 유럽의 하늘 아래였다. 로베르 브레송 Robert Bresson은 자신이 즐겨 쓰는 클로즈-업으로 입체적 공간 묘사를 회피하면서, '한숨, 침묵, 말 한마디, 하나의 문장, 소음, 손, 대상의 전체(- 형태), 얼굴, 정지(靜止), 움직임, 측면, 전체 얼굴, 광대한 전망, 한정적인 공간……' 이 모든 것들은 우리의 유일한 재료가 되는 것들로서 정확하게 그 자신의 자리에 있다.⁵⁾라고 하면서 영화가 가지고 있는 무한한 '추상 충동'(抽象 衝動)에 대해 사유할 수 있도록 가능성을 열어 놓았다. 특히 장-뤽 고다르 Jean-Luc Godard는 자신의 첫 철학적 영화인 <네 멋대로 해라 À bout de souffle>('59)에서 '영화에 대한 영화'로서 영화를 사유하기 시작한다. 미국 B급 갱스터 영화에 대한 오마주 homage와 함께, 할리우드 영화의 장르 해체를 통해 영화의 운동/이미지에 대한 근본적인 회의를 함과 동시에, 점프 컷 jump cut이라는 기계장치적 기술을 이용해 처음으로 의미있는 연속/불연속에 대한 이미지와 관객 수용의 측면을 심각하게 제기한다. 또한 그는 그 다음 해에 만든 영화인 <작은 병정 Le Petit soldat>('60)이라는 영화에서는, 영화 재현의 문제를 영화매체와 첫 만남을 하는 한 인간과의 상황으로 던져 놓음으로써, 영화 재현의 허구성을 신랄하고 우스꽝스럽게 표현하고 있다. 그런가 하면 이탈리아의 페데리코 펠리니 Federico Fellini는 영화의 메커니즘을 영화 속에 직접적으로 드러내 보이면서 '영화로서 영화를 사유'하려는 고뇌어린 심정을 — 자신의 자화상에 영화의 자화상을

5) 로베르 브레송 Robert Bresson 저, Notes on Cinematography, URIZEN BOOKS, 1977, NEW YORK

병행시키면서 — 극대화시켜 보여 주었다.

하지만 60년대 유럽 모더니즘 영화들은 1968년 5월 혁명을 기점으로 정치적 모더니즘으로 그 외양을 일신(一新)하게 되고, 영화의 형식에 대한 논의와 더불어 영화의 정치성을 주장하던 장-루이 코몰리 Jean-Louis Comolli에 의해 영화의 이데올로기적 기능에 주목하게 되었다. 이것은 그 당시 영화 주변을 맴돌던 담론들이었던 기호학·정신분석학과 결합하면서 또 다른 '실험적·도구적 영화'로 전화(轉化)하게 된다. 이 시기에 중점적으로 제기되고 실천되었던 형식적 실험들은 관객의 주체성에 관련된 '시선'과 '동일화'의 문제가 대부분이었다. 대표적인 영화로는 쿠바의 토마스 구띠에레즈 알레아 Tomás Gutiérrez Alea의 <저개발의 기억 Memorias del Subdesarrollo>('68)이 있다. 이 영화는 객관적/주관적 시점을 다양하게 결합함으로써 현실에 접근하는 다양한 방식을 보여 주며, 할리우드 영화에 대한 노골적인 비교·비판을 통해 (시선의 강제가 가져오는) 문화적 식민화를 벗어 나려하는 시도를, 영화적 기술을 통해 보여 주고 있다는 데 그 의의가 있다. 즉 영화의 서술적 기능에 있어서 새로운 가능성을 제시해 주고 있는 것이다. 영화에서의 1차적 동일화는 관객이 자기 자신의 시선에 동일화하여 자신을 표현의 원천(- 시각의 중심, 초월적 주체)으로 경험하는 것이며, 이것은 왕(王)의 자리로서 주체의 이데올로기적·철학적 전형(典型) 위에 '허구적인 관객-주체'를 구성한다는 것이다. 화면 위에 관객은 존재하지 않지만 '전지적(全知的) 주체'로 영화에 참여하게 되고, 이데올로기적인 장치로서의 영화가 담당하는 특수한 기능은 중심적 위치라는 '허구적 자리 매김'을 통하여 주체를 형성하는 것이다. 우리가 여기에서 벗어난다는 것이 단지 영화의 시점을 변경하는 조합에 의해서 가능하다는 것은 순진한 생각일 것이다. 이것은 혼돈 속에서 질서를 찾아가는 영화의 서술적 기능을 간과할 수 없게 만드는 것이다.⁶⁾ 하지만 이러한 시선의 문제가 정신분석학의 깃발을 달고 나오기 이전에 미켈란젤로 안토니오니 Michelangelo Antonioni는 <일식 L'Eclisse>('62)에서 의도적인 시선의 불일치를 통한 영화의 의미화 작용에 관객을 능동적으로 참여하게 하는 초대장을 써 보낸 적이 있다.⁷⁾ 이처럼 60년대는 영화에 대한 사유로부터 시작하여 관객의 의식과 영화체험의 문제로 귀결되어 졌다. 이것은 오히려 기계장치로서의 영화에 대한 사유라기보다는 영화의 의미화 과정과 서술적 기능에 대한 관심이라고 할 수 있을 것이다.

이제 이러한 영화에 대한 사유는 70년대에 들어와서 라이너 베르너 파스빈더 Rainer Werner Fassbinder에 의해 행해 졌고, 그 역시 전통적인 멜로드라마의 장르를 빌어 와 그 속에서 자본주의와 파시즘을 고발하는 방식으로 영화를 해체하고 다시 조립하였다. 그런가 하면 80년대에는 매체의 근원을 묻는 영화가 등장하는데, 이것은 고다르에게 상당한 빚을 진 것으로, 영국의 데릭 자만 Derek Jarman에 의해 하나의 의식(儀式)처럼 행해진다. <카라바지오 Caravaggio>('86)에서 그는

6) 김성욱, <씨네마떼끄> 자료집(1995년 9월), 문화학교 서울

7) 이 영화의 첫 시퀀스는 그야말로 전복을 위해 조정된 듯이 보이는데, 첫 장면의 무의미함과 기존 영화에서의 모든 영화적 수사학에 대한 변형과 해체가 그러하다. 특히 너무나도 지루하게 찍힌 이 첫 시퀀스는 그들이 밤을 지새우며 이별을 이야기했다는 것을 너무나 사실적으로 보여 주고 있다는 데 그저 놀라울 뿐이다.

카라바지오의 회화 스타일을 영화적으로 전환시키고 있으며, 특히 놀라운 것은 영화가 태어난지 90년이 거의 다 되어서 영화의 기원에 관한 이미지를 역추적(逆追跡)해 나가고 있다. 즉 회화와 영화가 가지고 있는 은밀한 교통 상태를 매체적 접근으로서 드러내 보여 주고 있다. '영화의 자아 찾기'가 진행된 것이다.

우리가 살아가고 있는 90년대에는 누가 있을까? 우선 <대중소설 Pulp Fiction>('94)를 만들어 낸 영화 악동 켄틴 타란티노 Quentin Tarantino가 있다. 그는 영화의 고전적 서술 기능을 해체하면서 새로운 시간 개념을 쓰고 있다. 그가 행한 영화적 시간의 재구성과 인물들의 여러 시점 제시는 60년대 영화들이 제시했던 영화의 서술적 기능과 시선/동일화 문제에 대한 현대적 해석이라고 할 수 있겠다.

간략하게 살펴보면 영화의 자아 성찰 과정은 크게 나누어 두 가지의 경로로 대변된다. 첫번째 것은 영화의 '매체론적 접근'이다. 그것은 자신의 출생 근원과 존재론적 질문이라는 측면에서 가장 근본적인 것이라고 할 수 있다. 두번째로는 영화가 행하는 '인식론적 단계'에서의 자기 성찰이다. 하지만 이것은 언제나 영화 자체에 대한 질문이기보다는 할리우드 영화라는 소비-생산의 철옹성(鐵甕城) 같은 메커니즘에 대항하기 위한 하나의 방편일 때가 많았다. 그렇다면 이제 영화의 자아 성찰은 기계장치에 대한 것으로만 국한해야 하는 것일까? 그렇지 않다. 이제 문제는 또 다시 영화를 바라보는 관점의 차원인 것이고, 다시 영화를 사고해야 한다는 것을 의미하는 것이다.

2-3.

왕가위 영화의 매체적 성찰과 시간성 : 스텝 프린팅 step printing

90년대의 타란티노가 영화의 시간적 특질과 내러티브 구조를 통해 새로운 지각 작용(知覺 作用)을 유도하려 했다면, 이제부터 살펴볼 왕가위(王家衛)는 영화의 존재론적 본질에 대해 사유하고 그러한 본질을 영화의 인식론적 기능까지 확장시켜 논리를 펼쳐 내고 있다.

우선적으로 왕가위 영화의 가장 눈에 띄는 스타일은 '스텝 프린팅 step printing'이다. 스텝 프린팅은 찍혀진 필름의 프레임을 광학 인화기(光學 印書機)를 통해 배수(倍數)로 복제·인화하여 현상하는 기법으로, 여러 가지 기술적 조건들에 따라 매우 상이하고 다양한 효과를 얻어 낼 수 있다. 하지만 왕가위는 초당 12프레임의 저속촬영을 한 뒤에 1프레임을 2배로 복제·인화하는 방식을 택하고 있다. 영화가 초당 24프레임의 운동 속도를 지니고 있다는 점을 감안한다면, 재현의 결과에 있어서 실제 운동 '시간'과 운동 '거리'는 같겠지만, 운동의 '과정'은 분절적이라는 느낌을 갖게 한다. 물리학적으로 말한다면 스칼라 양(量)은 같지만 벡터 양(量)은 틀린, 그러한 결과이다. 이 스칼라와 벡터가 주는 의미는, 원인과 결과라는 결정론적 인식단계의 수준을 지양(止揚)하고, 매체 실현의 '과정'을 드러냄과 동시에 영화 자신의 존재를 무의식적으로 펼쳐 보여 준다는 데 그 의미가 있을 것이다. 즉 이러한 '기계장치로서의 영화매체' 과정의 현전화(現前化)는 매체 자체에 대한 회의에 기인하는 것이며, 이것은 새로운 인식과정을 보여 주기 위한 특별한 단계로 기능한다.

그렇다면 이러한 스텝 프린팅이 갖는 의미는 무엇인가? 이것은 먼저 영화 재현에 대해 물음표를 던지는 기능을 한다. 즉 영화는 어떤 식으로 재현되고 있는가, 영화가 강제하는 운동/이미지의 현실감이라는 것이 얼마나 허위적일 수 있는 것인가를 되묻는 것이다. 그것은 48분의 1초에 빛과 조우하는 시간의 연속, 다시 말해 불연속적 스펙트럼의 연속적인 흐름들을 강제하면서 나타나는 결과들을 숨기고 있는 영화의 이면적 본성들을 들추어 내려고 하는 것이다. 즉 24장의 상이한 그림들이 불연속적으로 쏘아 대는 '영사기'라는 기관총의 재현적 허구성을 12장의 그림으로 대체시켜 내면서, 스스로 불연속적 본질을 드러 내려 한다. 하지만 이러한 '불연속성'은 궁극적으로 실제 스크린 지속 시간과도 같은 스칼라 양이 되면서도 다른 연속체로 변해 버린다. 이것은 궁극적으로 연속체인 영화의 이미지를 불연속으로 부정하고, 그 속에서 영화의 존재론적 본질을 발현시키고, 그와 동시에 다시 한 번 연속체의 이미지로 회귀하는, 다시 말하면 '부정의 부정'을 통한 자아의 성찰 과정을 보여 주고 있는 것이다.

또한 스텝 프린팅이 갖는 또 다른 논의점은 그가 보여 주려 하는 영화의 시간성에 대한 문제이다. <열혈남아 熱血男兒>('88)에서 보여 주었던 현란한 스텝 프린팅의 효과는 'MTV의 산물', '상업주의적 발로'라는 혹평을 받기도 하였지만, 그의 다음 작품인 <아비정전 阿飛正傳>('90)에서 그러한 시간의 이미지를 너무나도 놀랍게도 현실화(顯示化)시켜 내고 있다. <아비정전>의 한 장면을 생각해 보자. 영화의 초반부에서 아비(장국영 扮)가 수리진(장만옥 扮)을 만나는 장면에서 시계의 초침 소리가 계속해서 비현실적으로 영화 전반부에 과장되어 들리는 가운데⁸⁾ 어느 순간 카메라는 벽에 걸린 등근 시계를 클로즈-업한다. 하지만 이때 시계는 우리가 자주 보는 (불연속적인, 1초 동안 60눈금의 한 눈금을 단속적으로 진행하는) 시계가 아니라, 1초의 한 눈금을 자연스럽고, 따라서 1초의 눈금 뿐만 아니라 모든 시간의 연속적인 형태를 제시하는 이미지로서 시계를 보여 주고 있다. 다시 한 번 정리하면, '이미지 밴드 image band'에는 연속적인 시간 이미지의 시계에 대한 클로즈-업이, '사운드 밴드 sound band'에는 단속적인 초침의 운동 소리가 병치되고 있다. 이것은 왕가위 영화에서 두드러지는 또 다른 스타일적 특색인 '사운드와 이미지의 수직적 결합'을 제시하는 것일 뿐만 아니라, 영화의 시간성에 대한 자신의 입장을 일관되고 확고하게 보여 주는 것이기도 하다.

특히 여기에서 보여지는 시간성에 비춰 보아 다시 한 번 확인될 수 있는 것은, 그가 생각하는 연속성/불연속성의 문제는 언제나 불가분의 관계처럼 변증법적으로 융합되어 있다는 것이다. 이러한 불연속의 문제는 연속을 담보하려는 불연속 내의 간극의 문제로 전환한다. 즉 '시간의 다층화' 또는 '상대론적 시간 개념'에 대한 사고로 전환하게 되는 것이다. 이러한 시간의 다층적 분절 형태는 <중경삼림 重慶森林>('94)나 <타락천사 墮落天使>('95)에서 보여지는 한 화면내의 '속도'의 차이로 표출된다. 이것은 연속/불연속의 야누스적 양면성이 변증법적으로 발전된 형태로 보여지는데, 불연속이 강제하는 '간격'에 대한 사고의 전환은 시간을 벡터의 형태로 사유하게 하면서 시간의 다층적 본질을 꾀한다. 시간은 고정된 것, 혹은

8) 이때 아비의 발걸음 소리와 시계 초침 소리가 동조되고 있음도 유의하자. 이것은 어쩌면 기억의 역사 속으로 걸어 들어가는 감독의 의도일지도 모르니까

균질한 것이 아니라 다양하게 구분되어지고 다층적으로 겹쳐질 수 있다는 '보편적 사고 전환'을 가져 오는 것이다. 뉴턴 I. Newton의 '절대적 시간개념'은 (가장 단순한 형태의 시간 전복이었던) 아인슈타인 A. Einstein의 '일반 상대성이론'으로 전화하는 것이다. 예를 들어 <타락천사>에서 금성무와 양채니가 비오는 창문 앞에 앉아 있는 장면을 살펴보자. 여기에는 세 가지의 시간대가 동시에 존재한다. ① 금성무의 시간대와 ② 그 뒤로 펼쳐지는 사람들만의 시간대, 그리고 ③ 정지해 버린 듯한 양채니의 시간대가 그것이다. 이것은 무엇이 느리고 무엇이 빠르지에 대한 구분을 흐리게 만든다. 다시 말해 여기서의 시간성은 상대적인 개념으로 발전되는 것이다. 왕가위의 시간 개념이 상대적으로 귀결하고 있다는 또 하나의 증거는 금성무가 자신의 아버지가 죽은 후 빈 방에서 홀로 독백하는 롱 테이크에서 드러난다. 금성무는 아버지는 돌아가시지 말아야 한다고 이야기하고, 그 이유는 자신은 아직 어른이 되기 싫다는 것 때문이었다. '나이를 먹는다'는 어른의 개념이 아니라 '세대간의 비교'에 의한 어른의 개념은 '시간의 개념'으로 진화한다. 어른의 시간은 젊은이의 시간보다 훨씬 빠른 것이다.

좀더 논의를 구체화시키면 스텝 프린팅이 갖는 세번째 논의점이 도출될 수 있을 것 같다. 나는 스텝 프린팅이 갖는 논의점을 두 가지 지적했다. 우선은 매체의 존재론적 본질에 관한 부분이었고, 두번째는 연속/불연속의 변증법적 결합 관계에 대한 논의였다. 세번째로는 이러한 '시간성'에 '운동'의 이미지를 결합하여 '영화에서의 운동 이미지'를 다시 한 번 사유하겠다.

들뢰즈의 이야기를 인용해 보자.

..... 반드시 서사(敘事)란 우리가 보기에 '가시적 이미지'들 자체와 그것이 결합한 결과에 불과하다. 소위 '고전적인 서사'도 운동/이미지의 유기적 구성으로부터 직접적으로 도출되는 것이다. '서사'란, 이미지의 자명한 소여(所與)가 아니며, 그 이미지의 표면에 있는 어떤 그로와 요괴도 아니다. 즉 그것은 가시적 이미지들 자체의 한 결과이다.....9)

이러한 측면에서 본다면 왕가위의 연속/불연속적인 시간/움직임의 이미지는, 고전적 서사구조가 갖는 특징인 '움직임에 구속된 시간'이 아니라 '시간에 구속된 움직임'이다.¹⁰⁾ 움직임이 시간에 구속되면서 관객은 영화와 그 전에 맺고 있던 일종의 '코드/계약'관계를 청산하게 된다. 영화라는 메커니즘은 단순한 '텍스트'로만 불리기에 그 범주가 너무나 다양하고 방대하기조차 하다. 따라서 영화는 '제작 - 상영 - 수용'이라는 몇 가지의 단계를 거쳐 순환적으로 하나의 완성품을 형성시키는 현대적 상품의 하나이다. 이러한 측면에서 본다면 영화는 관객과의 일정한 코드를 교류해야만 하며 이것은 상업적 측면에서 어쩔 수 없는 혹은 오히려 당연한 결과이다. 이렇게 교류되어진 영화와 관객 사이의 코드는 그 다음 영화를 생산할 수 있는 자본을 보장하는 하나의 도구로 기능하고, 이 사이에서 프랑스의 구조주의자들은 영화의 이데올로기를 발견했다고 주장한다. 즉 이렇게 영화와 관객이

9) 박성수 <현대 프랑스 철학> p. 230에서 재인용

10) 질 들뢰즈 Gilles Deleuze 「KINO」 p. 45 1995년 12월호에서 재인용

맺고 있는 코드는 단순화되거나 획일화되면서, 그리고 영화의 독해법들이 싸구려 영화 개론서들에 실리게 되면서, 영화는 해독 가능한 문화 상품이 되어 버린 듯했다. 이러한 고전적 영화의 관객-코드의 인식론적 혈맹 관계를 완강히 거부하지는 않지만, 거기에서 유연하게 탈피하여 새로운 '관객-코드'를 찾아가고 있는 왕가위의 운동에 대한 고민은, '관객-코드'에서 '관객-탈코드' 그리고 '관객-코드'로 전이되어 가는 과정을 관객 스스로가 인식할 수 있도록 자연스럽게 이끌고 있다. 왕가위의 '관객-코드'의 변형은 예술영화라고 치부될 만큼 보폭을 지니고 거리두기를 하고 있지는 않지만, 낯설어지는 코드 속에서 소외되어 가는 현대의 관객들을 농락하는 대신에, 왕가위 자신은 미적분의 최초의 모티브였던 델타 x의 정신으로 예술과 상업의 무정형적인 경계 위에서 아슬아슬한 줄타기를 하고 있는 듯이 보인다. 결과적으로 관객은 새로운 코드를 찾기에 이르며, 그 새로운 코드를 찾가지 관객은 영화의 무한한 가능성을 인식하게 된다. 이것이 바로 스텝 프린팅이 갖는 세번째 미덕인 것이다.

이제 맨 마지막 논거(論據)에서 다시 제시하게 될 '매체 성찰적 측면'에서 왕가위의 영화를 살펴보도록 하자. 이것은 영화라는 자아의 뿌리 찾기에도 커다란 연관이 있다는 생각에서 '계보학'(系譜學)을 적용해야 할 것 같다. 왕가위의 <열혈남아>는 기존에 설명되었던 것처럼 마틴 스코르세즈 Martin Scorsese의 <비열한 거리 Mean Street>('74)보다는 오히려 고다르의 <네 멋대로 해라>에 가깝다. 이것은 순전히 매체 성찰의 측면에서 그러한 것이며, 결보기에서 고다르의 흔적을 발견하기 어렵다. 오히려 <열혈남아>는 존 카사베츠 John Cassavetes나 스코르세즈의 영향을 받은 '홍콩 느와르'의 새로운 변형이라 부르는 것이, 동시대의 감독인 오우삼(吳宇森)과의 구별을 명확하게 하는지도 모르겠다. 하지만 오우삼과 대비되는 그 순간에 왕가위는 오히려 고다르에 가까이 가 있다. 고다르의 점프 컷은 왕가위에게 있어 스텝 프린팅이라는 90년대식 사고 전환을 강제하도록 하였으며, 연속/불연속의 이미지와 그리고 시간에 종속된 움직임을 보여 주고 있다는 측면에서, 둘(고다르 & 왕가위)은 놀랍도록 유사하다. 고다르가 점프 컷을 통해 — 60년대의 스타일을 빌어 — 관객들의 매체 접근에 대한 새로운 시도를 매우 폭력적으로 시도했다면, 왕가위는 세련되고 드러나지 않게 90년대식으로 구사하고 있다.

또한 고다르와 왕가위는 모두 미국의 B급영화였던 갱스터나 느와르에 그 근원을 가지고 있다. 이것은 이후에 설명하게 될 상업/예술의 경계가 모호해지게 되는 소재 선택이라는 문제로 귀결되기도 한다. 둘 다 기존의 장르를 새롭게 해석하고 감독의 새로운 분석이 가해진 인물들로 재배치시킴으로써 장르영화의 한계들을 스스로 드러내고, 또 다른 가능성을 모색할 준비를 보여 주고 있다는 데 그 공통점이 있다.

이렇게 왕가위의 영화는 단순히 스타일적 현관함으로 해석될 수 있는 차원에서는 멀리 떨어져 있으며, 그의 일관된 발전적 스타일의 구사가 보여 주는 또 다른 측면을 우리는 고민해야 한다.

2-3-1.

왕가위 영화의 스타일과 내러티브의 평행성

영화의 이미지가 단순히 스타일적 과용에서 필연적으로 귀결되는 산물이라

한다면, 그 작품의 작가를 우리는 '스타일리스트 stylist'라고 부를 것이다. 그리고 그렇게 만들어진 이미지들은 단순히 스크린 위를 부유하는 '의미 없는 도상들'이라고 불러도 상관 없을 것이다. 그렇다면 왕가위의 영화는 어떠한 의미로 우리에게 질문을 던지는가? 어떻게 보면 왕가위 감독에 대한 논쟁은 이 지점에서 가장 격렬했던 것이고, 바로 그지점에서 첨예하게 왕가위에 대한 미덕/악덕이 구분되기 시작했다. 하지만 왕가위의 시각적 현관함은 정말로 MTV에서 출발해서 MTV로만 귀결되어야 할까? 앞서 장황하게 설명한 그의 영화적 시간성은 단지 '영웅 만들기'의 논리로 자가당착하는 것일까?

결론부터 말한다면, 그것은 분명히 아니다. 왕가위의 스타일적 변용은 '매체적 성찰'로만 그치는 것이 아니라 영화의 '의미론적 부분'까지 놀랍도록 파급되고 있다. 그것이 얼마나 정교하게 다듬어졌는지에 대한 논의는 두고서라도(영화감독이 철학자일 필요는 없다. 왜냐하면 영화 자체가 철학이니까), 그의 끊임없는 (영화에 대한) '사유의 일관성'은 점진적으로 발전되고 있다는 것을, 그의 영화가 제시하고 있는 새로운 내러티브 구조에서 우리는 읽어 낼 수 있다.

그의 영화에서 드러나는 내러티브 구조의 우선적인 특징은 기존의 고전적이며 단선적인 내러티브 구조에 대한 전복에서 드러난다. 고전적인 헐리우드 영화가 가지고 있는 내러티브 구조는 빅토리아왕조 시대의 서사체 전개 방식에서부터 연유하지만 이것은 영화의 산업적 메커니즘이 '생산-소비'에서 '소비-생산'의 형태로 바뀌면서 하나의 바이블 Bible이 되어 버렸고, 이것은 다윈 C. Darwin의 '단선 진화론적(單線 進化論的) 사유방식'에 그 모태를 두고 있다. 이것은 이야기 체계의 한계성을 명확히 하면서 이야기의 서술 형식 그대로, (과학적) 시간을 절대적으로 만들어 버리는 '서구 합리주의'와도 무관할 수 없다. 이러한 방식은 영화가 그 자체의 운동 방식으로 성장하는 데 가장 큰 난관을 만들어 냈던 것도 사실이었다. 따라서 고전적인 이야기 서술 방식은 항상 '의미화 작용'이라는 부분에서 고민의 대상이 되어 왔고, 이 시대의 예술가는 언제나 극복해야 할 하나의 통과 의례(通過 儀禮)로 생각되어 왔다.

왕가위 영화의 내러티브 구조는 그의 영화적 시간성의 개념과 일치한다. 그가 생각하는 영화의 시간성은 가장 근본적인 문제로서 연속/불연속의 문제로 출발한다. 따라서 그의 내러티브 구조 역시 연속적이던 형태를 불연속적으로 다층화시키는 것에서 시작한다.

그러기에 가장 두드러진 서술 기법은 나레이션의 꾸준한 사용이다. 나레이션을 통해 다층화된 시/공간을 각각의 인물에게 제시하는 것이다. 특히 이 지점에서는 왕가위 스스로 밝히듯이, <숏 컷 Short Cuts>('95, 로버트 알트만 Robert Altman)의 원작자인 레이먼드 카버 Raymond Carver의 영향을 지대하게 받았다고 이야기한다. 이것은 자신의 이야기 구조가 하나의 에피소드적 구성이 아니라 그 자체로 독립적이면서도 상호보완적인, 그리고 그럴 때만 전체를 구성할 수 있는 '장(章, chapter)' 개념이라는 것을 강조하는 것이다.

하지만 알트만의 <숏 컷>에서, 동일한 시간내에 다층적으로 일어나는 여러가지 사건들을 보여줌으로써, 동일 시간대의 다변화적이고 다층적인 이야기 구조를 보여주려 했다면, 왕가위는 서로 다른 시간대에 존재하는 '우연적인 관계'에 놓여 있는 인물들을 배치하고, 그들에게 모두 (말할 수 있는 권리인) 나레이션을 부여

함으로써, 다층화된 시간들로 개개인의 단절·고독·실연을 유효적절하게 표현해 내고 있다.

이러한 시간의 개념은 연속/불연속의 시간개념에서 진일보한 것으로, '상대적 시간 개념'으로 나아가고 있다는 것을 단적으로 보여 준다.¹¹⁾ 이러한 극의 서술 방식은 약간의 차이가 있지만 알트만보다는 타란티노의 시간 개념과 비슷하다고 보여진다. 하지만 타란티노 역시 각기 다른 인물들의 시간적 주관성을 획득하는 데는 성공하고 있지만 시간의 상대성을 보여 주지는 않는다.

이러한 왕가위 영화의 이야기 구조는, 궁극적으로는 고전적이며 단선 진화론적인 그래서 언제나 예측 가능한 이야기 구조를 거부하고, 각각의 인물에게 서로 다른 시/공간을 부여함으로써 서로 다른 시/공간 영역을 점유하도록 한다. 이는 단선적인 이야기 구조를 하나하나 분절시켜 또 다시 마름질하는 형태로 읽혀질 수 있다. 이는 그가 영화의 존재론적 본질을 규정하려 했던 스텝 프린팅의 기법과도 매우 유사하다. 연속적인 것으로만 생각하였던 내러티브를 분절화시켜 불연속적이고 독립적으로 만들어 놓고, 또 다시 접합·통합시켜 새로운 연속체를 만들어 놓는다. 이렇게 만들어진 연속성은 처음의 연속성과는 판이하게 다른 형태와 '질'(質)을 지닌다. '부정의 부정'을 겪어내고 새롭게 일신한 (자신의 내적 모순의 한 형태인) '불연속'을 드러냄으로써 관객 뿐만 아니라 '영화 자아'(映畫 自我) 역시 그 스스로 성찰할 수 있는 계기를 만들어 내는 것이다. 이것이 바로 연속/불연속의 변증법인 것이며, 놀랍게도 왕가위는 직관과 영감으로 이 모든 것을 조절하고 통제한다.

2-4.

스크린 공간의 무한한 영역 확장

이제 왕가위 영화에서 보여지는 영화에 대한 사유, 그 두번째 영역으로 옮겨가 보자. 왕가위의 전작(全作)을 살펴보면 쉽사리 말로 표현할 수 없는 '느낌'이 있다. '언어'끼리도 완벽한 번역이 될 수 없는 상황에 '이미지'와 '말'이 어떻게 완벽하게 소통되고 표현될 수 있을까 하는 것부터가 엄청난 욕심이지만, '언어'라고 하는 매체 특유의 수사학을 빌면 '모호함'이라고 하는 아주 좋은 특질을 얻어 낼 수 있다. 그래서 언제나 영화는 그것을 둘러싸고 있는 담론에 의해 시달림을 당했는지도 모른다. 아무튼 이제 영화는 스스로 하나의 '담론'이어야 하고, 영화는 '영화 그 자체'로 소통되어야 한다는 운명을 그 이상(理想)으로 삼고 행진해야 한다.

왕가위 영화에서 느껴지는 것은 기존의 고전적 영화가 도식적으로 가져왔던 수사학을 폐기하고 있다는 점이다. 회화에서 출발한 '대상/관객'의 문제에서 설정되어지는 문법을, 영화라는 매체는 '대상/카메라'의 관계 속으로 몰아넣고, 비슷한 수사학을 동어반복하고 있었다. 따라서 영화의 '앵글'이라든지 '화면 크기'는 나름대로의 도식적 수사학을 부려 왔다. 하지만 왕가위 영화에서 이러한 도식적 문법

11) 이렇게 다층화되고 분화된 시간대에서 살아가는 인물들에게 있어서, '살'은 하나의 폐쇄회로이며 자신의 시간대를 극복하지 못하는 사고전환의 부재를 암시한다. 그러기에 모든 인물들은 서로 어긋날 뿐이고 끝없는 갈등으로 표현된다.

들을 찾으려는 것은 무모해 보인다. 만일 기호학의 차원에서 본다면 그는 전혀 맥락 없는 이미지들만을 나열하고 있는 것이다. 특히 그가 보여 주고 있는 (물질적 공간인) '스크린'에 대한 태도는, 그러한 심증을 더욱 확증시켜 준다.

왕가위는 <열혈남아>에서 그 스스로 브레송식(式) 클로즈-업을 사용했다고 말한다. 고전적 문법에서의 클로즈-업은 '심리적 전이 효과'(心理的 轉移 效果)를 극대화할 때 주로 사용되었으나, <열혈남아>에서는 공간의 연속성을 파괴하고 이미지에 충실하는 '수용의 측면'을 강조하고 있다. 즉 이것은 어떤 대상의 확대가 아니라 그 대상을 공간으로부터 추상화시킴으로써 그 대상을 평면화¹²⁾시키고, 사유가 아닌 순수한 '정서'를 표현하는 것이다.¹³⁾ 따라서 고전적 문법에서의 '컨텍스트적 공간 감각'은 지양되고 스크린에서의 공간성인 '대상의 추상화'에서 비롯된 이미지적 심상만이 강조되는 것이다.

두번째로 이러한 스크린 공간에 대한 왕가위의 접근은 <동사서독>에서 깊이감을 지니게 되는데, 이것은 고전적 스크린 공간을 재편하는 하나의 순서로 보여진다. 클로즈-업을 통한 고전적 공간을 지양하고 공간감에 대한 새로운 이미지를 보여 주기 위해, 스크린을 깨끗이 비우는 작업을 <열혈남아>에서 행했다면, <동사서독>에서는 뒤편 포커스를 사용하여 평면적인 스크린 공간에 깊이감을 불어 넣고 있다. 하지만 비교되어야 할 고전적 의미에서의 뒤편 포커스는 (문학의 완벽한 변형 형태로서의 영화인) <시민 케인 Citizen Kane>('41, 오손 웰즈 Orson Welles)이 보여 주었던 '전경-중경-후경'의 상호침투적 인과관계의 공간인 뒤편 포커스가 아니라, 이미지의 스펙트럼을 펼쳐 내려는 강박관념적 공간 확장의 산물인 듯하다. 하지만 이러한 <동사서독>의 스크린 공간도 완결된 것이 아니다. 왕가위의 영화에서 나타나는 공간성은 단 한 편의 영화로서 이야기되어질 수 없으며, 상호간의 비교를 통해야만 그 발전과정을 제대로 짚어 볼 수 있다. 따라서 <동사서독>에서의 뒤편 포커스는, 그 영화 안에서의 의미로는 커다란 비중이 없다. 그의 텍스트를 하나씩 분리시켜 분석할 때 있어서, 무모함을 느끼는 대목은, 여기 이 지점에서도 확인해진다. 그리고 이러한 공간성에 대해 하나의 구두점(句讀點)을 찍은 것은 <타락천사>이다.

<타락천사>에서 우선 눈에 띄이는 것은 광각렌즈의 사용이다. 이것은 기호학적으로 본다면 왕가위식의 '빠롤 parole'로도 읽힐 수 있겠으나, 그러한 측면보다는 그가 사유하는 스크린 공간에 대한 극대화된 고민의 결과로 보인다. 크리스토퍼 도일 Christopher Doyle(- 杜可風)의 초(超)광각렌즈가 펼쳐 보이는 스크린 공간은 와이드 앵글 wide angle로 찍혀진 것이 아니다. 그의 영화는 모두 표준 화면 비율보다 약간 큰 '1.66 : 1'의 비율로 찍혔다. <동사서독>의 배경인 그 황량한 사막조차 — 오랜만에 도시를 빠져 나갔으면 넓게 찍어 볼 만도 하지만 — '1.66 : 1'의 화면 비율을 굳건히 지키고 있다.

이것은 기존의 화면 비율을 통해 그 속에서 새로운 스크린 공간을 창조해 보려는 왕가위의 고집처럼 보인다. 아무튼 <타락천사>에서의 화면 비율과 초광각렌

12) 여기에서의 '평면화'란 2차원적으로 표현한다는 것이 아니라 기존의 의미를 지운다는 뜻이다.

13) 질 들뢰즈, Cinema 1, p.96

즈는 매우 간단하게, 그리고 자연스럽게 해결될 수도 있는 문제였다. 에너모픽 렌즈 anamorphic lens¹⁴⁾로 몰아 찍어 불러 버리면 화각(畫角)도 넓어지고 인물들 역시 괴상하게 보이지 않는다. 하지만, 왕가위는 기존의 화면 비율을 고집하면서 초광각렌즈를 사용하고 있다.

이것을 꼼꼼히 따져 보자. <열혈남아>가 고전적 공간성을 해체시키고 물질적 공간인 스크린 공간에서 추상 충동을 일으키며, 새로운 스크린 공간을 창조하기 위해 스크린을 비우기 시작했다면, <동사서독>은 강박관념처럼 보이는 사각(四角)의 스크린 속에 무한한 공간감을 이식시킨다. <타락천사>에 와서는 이러한 깊이 감에 초광각렌즈가 뿜어내는 엄청난 화각과 굴곡을 스크린 공간 속에 투영시킨다. 초광각렌즈의 물질적 특징은 화면을 구부리고 화면의 중심부를 화면의 뒷부분으로 깊숙히 끌고 들어간다. 여기에 덧붙여 사각의 네 꼭지점은 화면의 중심부를 향해 돌진한다. 스크린 공간은 이렇게 재편되었다. 이제 우리는 이 스크린 공간을 여전히 사각의 평면으로 봐야만 할 것인가? 전혀 아니다. 왕가위가 생각하는 스크린 공간은 사각의 평면이 아니라 궁극적으로는 '구'(球)의 형태를 띠고 있는 것이다.

그는 스크린 공간 자체를 하나의 360° 공간으로 사유하면서 대상들을 그 속에 담아 내고 있다. 오즈 야스지로 小津安二郎의 360° 공간이 연속편집에서 파열되어져 나온 산물(오즈의 영화<부초>를 보자. 이 영화의 첫시퀀스에서 여러 사람들은 거의 모두 한 방향만을 바라보며 이야기 하지만 대화는 계속해서 진행된다. 이러한 공간은 기존의 180도 공간으로는 도저히 상상할 수조차 없는 것이었다)이라면¹⁵⁾ 왕가위 감독의 360° 공간은 전적으로 스크린 공간에 대한 사유에서 기인한 것이다. 따라서 그의 이미지들은 다시 이미지로 '복원'(復原)하게 되고 이미지 자체로 사유할 수 있게 하는 물질적 공간을 얻게 된 것이다.

이렇게 발전하는 왕가위의 공간성은 이제 앞으로 어떻게 변모할 것인가? 강박관념처럼 보이던 화면 비율이 깨져 나갈 것인가, 아니면 완벽한 '구'(球)를 꿈꾸면서 어안 렌즈(魚眼 lens)를 사용할 것인가?

이것은 예측할 수 없다. 다만 지켜볼 뿐이다.

14) '굴상 렌즈'(屈像 lens)라고도 한다.

촬영중 의도적인 좌우방향의 왜곡을 통해 대형 영상을 표준 프레임으로 압축시키기 위해 특별히 고안된 렌즈. 영사시에는 좌우로 압축된 영상이 에너모픽 렌즈에 의해 다시 대형 영상으로 나타난다.

곡선형 거울을 통해 나타나는 것과 마찬가지로 효과를 주는 '굴상'의 개념은 르네상스 시대에 중국에서 유럽으로 전해져 화가들의 표현수단으로 많이 쓰였다.

에너모픽 렌즈는 표준렌즈 앞에 부착되어 표준렌즈만으로 수용할 수 있는 영상의 2배 정도의 크기를 좌우방향으로 압축해서 필름면(面)에 맺히게 한다. 이것을 동일한 원리로 영사하면 화면 비율이 '3:4'인 표준 프레임으로부터 '3:7' 정도의 대형 화면이 영사막에 나타난다. 이 원리를 응용하여 한 동안 최상의 대형 화면 방식으로 상업화시킨 것이 시네마스코프 cinemascop이다. (이승구·이용관 편, 영화용어 해설집, 1995, 영화진흥공사)

15) 오즈의 영화 <부초 浮草>('59)를 보자. 이 영화의 첫 시퀀스에서 여러 사람들은 거의 모두 한 방향만을 바라보며 이야기하지만 대화는 계속해서 진행된다.

이러한 공간은 기존의 180° 공간으로는 도저히 상상할 수 없는 것이다.

2-5.

경계의 모호함. 그리고 <열혈남아>

영화는 한 편의 텍스트만은 아니다. '제작-텍스트-수용'의 독특한 매커니즘을 갖는다. 그래서 그것은 '우발성'(偶發性)이라는 하나의 사건인 것이다. 여기에서 영화의 내적인 인과성은 부정되며 집합과 본질이 이루어진다. 드러나는 표면의 세계를 파헤쳐 보면 수많은 고정점, 불연속 그리고 엇갈림이 당혹스럽게 드러난다. 영화를 둘러싼 모든 담론은 그래서 언제나 진위를 묻는 당쟁이 되지 못하는, '가능성'과 '막음질'의 장이 된다. 결국 '좋은 영화/나쁜 영화', '대중 영화/고급 영화', '다크멘터리/극영화' 등의 경계는 우연적이다. 그러한 경계의 주변에 이것을 종속시키는 자본주의적 상업성의 불확률이 있다. 세계 수행의 극대화 논리는 그래서 경제적 자장(그 주위의 모든 것은 불확률 마냥 그 안으로 빠져든다)을 형성하고 정서적·이데올로기적 자장을 외계적으로 형성한다. 결국 상징적 소비의 모든 품목은 '시간 때오기'(- 오락)와 '취향'(- 취향성과 개발의 모순을 담지한 문화 소비)이라는 대중 소비의 패턴을 자본 회전의 가속화에 적응시킨다. '수영을 극대화하라!' 이게 모든 것은 속도의 문제가 된다. 그 속도에 계단을 가는 것은 불가능해 보인다.¹⁶⁾

영화에서의 우연적 경계는 은밀하게 자신의 경계를 드러내기를 꺼린다. 우선 그러한 경계의 우연성이란 경제적 강제에 의해 '필연성'의 가면을 쓴 형태로 등장하고, 여기 이 지점에서 '우발성'과 구분된다. 그렇기 때문에 무엇이 어느 경계 안에 있는지는 별로 중요하지 않다. 어제의 적이 오늘의 친구가 되고 어제의 상업영화가 오늘의 예술영화가 되어 버리는, 한마디로 켈트적인 세상 속에 우리는 내팽겨쳐져 있다. 그렇다고 실망할 일은 아니다. 상업과 예술을 갈라 놓아야 할 이유가 없기 때문이다.

우연의 경계는 오히려 확연하다. 문제는 그 경계를 넘나들고 있는 영화들에 있다. 상업과 예술을 정의(定意)해서는 안 된다. 몽타주 montage의 의미가 시대마다 달랐듯이, 이러한 구분은 경제사·인류사적으로 너무나 많은 정의들을 기꺼이 받아 안고 있을 뿐더러 어느 하나도 만족스럽게 구분짓지 못했다. 이러한 연유에서 헐리우드 영화의 '우연'이라는 경계는 얼마나 과학적이고 합리적인가?! 그렇다고 해서 우리는 이런 경계를 믿으려 하지 않는다. 왜냐하면 너무나 당파적인 경계성이 헐리우드 영화에 존재해 왔고 앞으로도 그럴 것이기 때문이다. 상업과 예술의 경계성은 맑스 K. Marx의 '토대/상부구조론'에 비견될 만큼, 그것들의 위상 설정 자체가 어려운 상황이다. 지금의 상황에서 추앙받는 예술이 과연 진정한 예술인가를 반문할 때도 된 것 같다. 또 지식이 권력이 되어 버린 이 세상에서, 지배 계급의 유희적 산물인 예술은 얼마나 냉정해지고 얼마나 객관적일 수 있는가 조목조목 따져 봐야 할 것이다. 그렇다면 애초부터 경계를 나누려고 하는 것이 잘못된 생각일지도 모른다. 처음부터 경계는 없었을 것이며 그것은 지금도 그렇다. 지금의 이 혼돈된 경계 속에서 스스로 질서를 찾아갈 수 있도록 우리는 냉정히 지켜봐야 할 것이다.

16) 김성욱, <씨네마떼끄> 자료집(1995년 9월), 문화학교 서울

왕가위의 영화는 이러한 경계의 모호성을 가장 잘 수행하고 있다. 그는 영화의 '상업적 정체성'과 '예술적 가능성'을 모두 이해한 듯 보이며, — 둘중 어느 하나에도 미련을 두고 있지 않은 듯이 — 이미지들을 쏘아 대는 그의 능력은, 정치적인 의미에서가 아니라 영화적인 측면에서 고다르와 비슷하다. 특히 왕가위의 <열혈남아>는 이전에도 말했듯이 고다르의 <네 멋대로 해라>와 매우 근접하다. 장르의 상업적 본파중 하나였던 갱스터와 느와르를 차용하면서 그것을 다시 해체하려는 그들의 시도는 여러 가지 기계장치적 시도와 함께 그들의 모호한 경제성을 짚어 보게 하는 단초가 되고 있다. 고다르가 시도했던 갱스터 무비와 왕가위가 시도했던 느와르의 장르적 특성은, 할리우드의 사생아처럼 천대받던 B급 영화들이었다는 데 그 의미가 있다. 'B급 영화'는 블록버스터 Blockbuster를 만들고 (같이 끼워서) '팔아 넘기기' 위해 만들어 냈던 싸구려 장르이고, — 할리우드와 영화를 산업으로 인식할 수 있도록 — 거리두기를 만들어 냈던 장르 역시 이러한 B급 영화들이었던 것이다. 이러한 B급 영화들은 자본 회전율을 높이면서 '영화 공장'이 잠시도 쉬지 않고 돌아가게 만드는, 그리고 여기에서 생겨나는 잉여자본으로 블록버스터를 만들려는, 그 당시 미국의 경제적 특성이 모두 다 녹아 있는 그러한 가치를 지닌 장르였던 것이다.

하지만 이 세상에 '누벨 바그'라는 이름을 붙이고 태어났던 영화들은 모두 할리우드 B급 영화들을 그 영화적 동력으로 삼았다. 가장 자본주의적일 수밖에 없는 출생적 근원을 지닌, B급영화가 가지는 '작가적 근성'에 그들은 탄복했고, 자신들의 영화가 가지고 있는 무능함에 비참해 했다. 그리고 영화가 상업의 굴레 속에서 허우적대고 있을 때, 그들은 그 누구보다도 합리적이며 대안적인 시각으로, 영화를 구하려 했다. 따라서 B급 영화에 대한 오마주는 자본주의 사회 속의 예술/상업의 무의미함을 역설하고 그러한 경계 나눔에 '경멸'하는 행위인 것이다.

이러한 점에서 왕가위 역시 그의 데뷔작을 느와르로 선택했다는 점에서, 당시 홍콩의 산업적 배경을 살펴보기에 좋은 기준이 될 것이며, 바로 이 지점(혹은 또 다른 지점)에서 고다르와 평행적 관계를 유지하게 되는 것이다. '상업적 장르의 예술적 변용'이라는 타이틀로 '영화 세상'에 등장했던 두 감독은, 영화라는 매체의 예술/상업의 '양가성'(兩價性)을 미리 짐작하고 그것을 무모하고 무의미하게 여기려 했지만, 어떠한 타협적 결과도 보이지 않는다는 점에서 공통된 의식의 흐름을 살펴볼 수 있다. 또한 이러한 그의 특성을 지지해 주는 하나의 사례로서, 당시 홍콩 느와르를 주도했던 오우삼과 비교해 본다면 왕가위의 장르적 변용이 어느 정도인지 가늠해 볼 수도 있을 것이다. 즉 오우삼의 권선징악적이며 고전적인 이야기 구조와 주제에 비하여 왕가위가 행한 변용은 거의 '해체'에 가깝다. 두 감독의 이러한 차이는, 지금 할리우드가 손짓하고 있는 홍콩 감독이 누구인지만 보아도 쉽게 알 수 있다.

특히 왕가위의 경우 그가 만들어 낸 스텝 프린팅은, MTV의 이미지를 빌어 와 (스펙타클한 장면인) 결투 씬에서 주로 보여 줌으로써 — 기존의 사유를 속에서 정의내리듯 — 이미지의 현란함을 통한 '상업적 가치'와 매체성찰적인 '심각한 구도'와 '미학적 구성'으로, 그의 무경계성을 가장 잘 보여 주는 장치로 기능한다.

또 하나의 단초는 왕가위의 두 영화에서 가장 극명하게 보여지는데, 그것은 음악의 사용이다. <열혈남아>와 <아비정전>에서 왕가위는 서로 전도(顛倒)된 비율

로 음악을 사용하고 있다. <열혈남아>의 경우 영화의 90% 정도를 음악을 넣어 보여 주지만, 매우 중요한 장면인 나머지 10%는 음악 없이 보여 주고 있다. 반대로 <아비정전>의 경우 영화의 90%는 전혀 음악이 없는 채로 보여지다가 중요한 10%에서만 음악이 삽입된다. 이것은 왕가위 스스로 관습적인 행위를 자제하려는 모습을 보여 주는 대목이며, 이러한 관습의 파괴 역시 기존 관습의 토대 없이는 불가능하다는 것을 <열혈남아>에서 잘 보여 주고 있다.

이러한 점들로 보아 <열혈남아>는 고다르의 <네 멋대로 해라>와 마찬가지로, 왕가위가 영화에 대해 사유하고 경계에 대해 사유하고자 했던 가장 근원적인 영화라고 할 수 있다. 자본주의적 체계내에서 영화를 만들기 위한 여러 가지의 갈등과 제약 그리고 고민들이 가장 잘 융합되어 있는 영화이기에, <열혈남아>는 왕가위 영화중에서 가장 의미있는 영화일지도 모른다.

3.

지금까지 왕가위 영화에서 보여지는 양식적 특성들을 가지고 그의 영화가 갖는 여러 가지의 의의들을 살펴보았다. 요약한다면 왕가위가 사용하는 '스텝 프린팅'은 기존 영화가 강박관념처럼 가지고 있던 연속성에 대한 집착을 지양하면서, 영화의 존재론적 본질이라고 할 수 있는 '불연속성'의 필연적 측면을 과감히 들추려 했다는 점에서, — 단순히 스타일적인 측면으로 국한되어져 — 현대인의 감수성을 잘 표현했다는 측면보다는, 영화를 '수용'하는 측면에 있어서 새로운 인식 단계를 구성할 수 있는 '새로운 거리두기'를 현대적인 감각으로 행하고 있다는 점에서, 무게중심이 뒤야 할 것이다.

바로 이러한 현대적인 감각의 거리두기는 고다르나 브레히트 B. Brecht와는 또 다른 양상을 보이면서 첨예하게 양분되는 양상을 보인다. 그것은 '몰입'과 '거리두기'를 함께 진행하고 있다는 점이다. 이러한 측면에서 본다면 고다르가 가지고 있던 편중된 영화관객이, 왕가위에 와서는 매우 확장된 경향을 보이고 있다는 차원에서, 관객에 대한 새로운 심층적 독해가 필요하게 하는 새로운 숙제까지도 우리에게 안겨 주고 있다. 즉 1차적 의미에서의 몰입은 왕가위 영화의 감각적인 측면을 강조하는 것이며, 2차적 의미에서의 거리두기는 왕가위 영화가 가지고 있는 '영화'라는 '기계장치에 대한 존재론·인식론적인 성찰과정'이다. 이것을 반추해 볼 수 있도록 기존의 '영화 보기'의 관습을 훌훌 털고 일어나 '영화 읽기'의 문턱을 넘어가게 한다는 차원에서 그것은 의의가 있다. 바로 이러한 점에서 우리는 예술과 상업의 경계가 모호하다고 말할지도 모르고, 왕가위의 예술적 측면을 쉽사리 폄하(貶下)하려는 쓸데없는 서구중심적 문화 사대주의를 발동할지도 모르겠다. 하지만 바로 이러한 측면에서 우리에게 던져 주는 또 다른 숙제는 '이 시대에 있어서 예술은 어떠한 의미인가'라는 거대하고 대답하기 힘든 문제이며, 바로 이러한 지점에서 왕가위가 보여 주는 이미지의 파노라마는 계몽과 권위가 아닌 '감각'과 '감수성'이라는 '이미지 세계 속의 예술'이라는 차원에서, 현대의 예술관에 대한 새로운 근거들을 제시하고 있다.

또한 그가 사유하는 이미지가 부유(浮游)하고 침잠(沈潛)하며 침투(浸透)하는, 물질적 공간으로서의 '스크린 공간'은, 기하학적인 고정관념을 '구(球)라고 하는 완벽한 형태의 물질로 환원시키면서 그의 물질적 공간에 대한 야심만만한 고민을 일단락짓게 한다. 이것은 기존의 고전적 서사 공간이 뿔어내는 도식적인 의미화 구조를 지양하면서 이미지 스스로가 미끌어져 들어가고 겹쳐지면서 이미지 자체의 독립적인 존재를 구성할 수 있게 한다는 측면에서, 영화 속의 이미지가 어떠한 역할과 어떠한 의미로 구성되거나 변모할 수 있는지를, — 심각하지 않은 양식들로 — 가장 상식적으로 매끄럽게 보여 주고 있다.

이제 이러한 의미에서 왕가위의 영화는 우리에게 영화에 대한 사고를 재고하도록 조용히 권유하고 있다. 이미지의 '충돌'과 '침투' 그리고 '미끌어져 들어감'이 어떠한 식으로 변형될지에 대한 조용한 예측과 더불어, 지금껏 영화를 둘러싸고 진행되어 왔던 '담론 삼림(談論 森林)'을 거부하면서 담론에 시달리고 지쳐 있는 영화와 그 주변에서 한숨짓는 이들을 구제하자고 이야기하는 것 같다. **김규천**

버림받은 캐릭터, 현대인의 전형인가?

- 왕가위 영화의 구조와 캐릭터 연구 -

왕가위 영화의 캐릭터 유형

1.

의문과 선택

익숙한 듯 낯선 홍콩을 본다. 홍콩의 감성이 영화 수사학(修辭學)과 만나 한국인의 정서를 파고든다. 젊은이들은 '영화의 발명'이라는 찬사보다도 먼저 취하고 자기 판단의 근거를 찾아 표류한다. 초기의 찬반양론의 갖가지 논쟁은 정제되거나 사라지고 이제 왕가위(王家衛)는 작가라는 이름을 획득하였다.

그의 이미지 밑을 흐르는 내적 사유(內的 思惟)는 무엇일까. 이미지와의 '1차적 접촉'으로 만나는 '표면' 너머, '시간과 속도의 미끄러짐'이 이끄는 그 종착역에서 왕가위의 목소리를 찾는다. 그의 목소리를 더듬어 가치판단의 잣대를 들이댄다.

어떤 예술가도 자유로울 수 없는 현실을 그의 영화는 어떻게 인식하고 있는 것일까?

그 다각적인 접근 방법 중 선택하게 된 것은 인물이었다.

2.

왕가위 영화 인물의 특징

다섯 편을 보았는데 마치 한 편을 본 듯하다. 왕가위 영화는 늘 그렇게 비슷하게 다가온다. 스텝 프린팅 step printing, 클로즈-업 close-up, 광각렌즈(wide lens), 사각앵글(oblique angle) 속에, 사랑하고 어긋나고 버림 받고 상처 입은 인물들이, 그들을 담은 음악 속에서 부유(浮游)한다. '필연을 감춘 우연'은 왕가위의 시간을 타고 사람과 사람 사이를 만든다. 현실보다 지독한 것은 기억이고, 기억은 예고된 미래를 낳는다. 그들은 우리를 닮은 것일까……

왕가위의 인물은 서사구조(敘事構造)를 넘어선다. 사건이나 개인사보다 더욱 중요한 것은 인물의 '정서'이다. 과거가 만든, 오늘의 어제가 만든, '현재의 정서'로 인물은 그려진다. 그리고 인물들은 인물 사이의 '관계' 속에 존재하며, 각 인물들은 영화 전반에서 어느 정도 비등한 뒀을 가진다. 주연·조연의 경계가 무너져 가

고 '버림받은 인물'이라는 원형(原型)에 대한 각기 다른 모습으로 자리매김된다. 그들의 정서는 스텝 프린팅의 상대적 시간 속에 존재하고 그들의 내부는 내레이션 narration을 통해 직접적으로 표현된다. 그들 각자는 하나의 장(章)을 만들고 그것은 '챕터 chapter식 구성'이라는 전체를 형성한다.

인물의 정서에 주목하기에 영화의 표현 스타일은 더욱 중요해진다. 복잡다난한 사건으로 풀어가는 영화가 아니라 인물의 정서와 심리에 더 비중을 두기 때문에 창조적 영화양식의 필요성은 더욱 커진다. 그리고 그것을 독창적으로 소화해 낸 왕가위 영화는 관객에게 감각적으로 다가온다.

그리고 무엇보다도 두드러지는 것은 다섯 편의 영화를 같은 느낌으로 묶는 비슷비슷한 인물들이다. 왕가위는 마치 '사랑과 실패'라는 외적 표현(外的 表現)으로 '단절과 고독'이라는 내적 개념(內的 概念)에 끊임없이 몰두하는 탐구자 같다. 그리고 그것은 반복·조합·변형된 인물들로 나타난다. 그 반복·변형의 궤적 속에서 왕가위 영화의 변화를 읽을 수 있고, 그 유형들을 통해 왕가위의 의식은 드러난다.

따라서 왕가위 영화의 인물들은 그의 목소리를 찾고 판단하는 도구로서 유용하다.

3.

반복·조합·변형

왕가위 영화의 인물은 크게 네 가지 유형으로 나뉜다. 그리고 각자의 틀 속에서 조합·변형되고 있다.

유형 1.

<열혈남아>의 소화(유덕화 扮)에게는 사랑하는 여인은 있지만 미래가 없다. 그리고 지우고 싶은 자신의 과거를 일생의 꿈으로 바라는 창파(장학우 扮)가 있다. 창파의 마지막은 죽음이다. 소화는 아화(장만옥 扮)에 의해 잠시 미래에 대한 꿈을 가져 보지만 어두운 과거와 현재를 풀어갈 기회마저 얻을 수 없었던 그는, 결국 죽게 된다.¹⁷⁾

<아비정전>의 아비(장국영 扮)는 60년대의 돈많은 한량(閑良)이다. 친모(親母)를 찾고자 하는¹⁸⁾ 그의 날개짓은 - 결국 처음부터 부정되었던 친모와의 관계처럼 - 처음부터 죽어 있던 발 없는 새의 헛된 몸부림이었다. 그는 처음부터 버려졌고, 버림을 확인한 채 다시 버려졌다. 그래서 그의 마지막은 죽음이다.

<동사서독>의 서독(장국영 扮) 역시 자신이 머무는 사막을 진정으로 바라본 적이 없으며, 옛날처럼 산 너머에 무엇이 있을까 궁금해 하지 않는, '미래를 생각하지 않는 사람'이다. 믿었던 사랑의 실패 이후 청부업자로서 사막에서 혼자 살아

17) 감독판을 중심으로

18) 그것은 다른 한편으로는 필리핀의 정글로 표현되는 자연에 대한 갈망이다. 이것은 <열혈남아>에서도 다루었던 이상이기도 하다.

가는 서독에게 자애인(장만옥 扮)의 죽음은 하나의 풀림이다. 그때야 비로소 그는 고향에 다녀올 계획을 세운다.

<타락천사>의 황지명(여명 扮)은 사랑을 찾지 못하는 사람이다. 자신을 사랑해주는 동업자 과장(이가혼 扮)과, 일시적인 만남이지만 사랑을 기대하는 핑키(막문위 扮)가 있음에도, 그에게는 사랑하는 여인이 없다. 사랑을 기다리지만 그는 결국 만나지 못한다. 그리고 킬러라는 그의 직업은 그를 죽음으로 몰아간다.

소화·아비·서독 모두 과거에서 자유롭지 못한 '현재'를 살아가는 사람이다. 그들의 현실의 고통은 모두 과거에서 기인한다. 그리고 그러한 현실 속에서 그들의 미래 역시 전망이 없다. 서독만이 자애인의 죽음으로 인해 과거에서 조금이나마 자유로워진다. 즉 서독은 소화와 아비의 변형이다.

한편 황지명은 소화와 서독을 닮았다. 그에게는 소화의 뒷골목 인생과, 거래만을 하며 살아가는 서독의 모습이 녹아있다. 감독은 <열혈남아>의 도시 전경(全景) 모습, <동사서독>의 사막 모습처럼 킬러의 밤하늘을 통해 그들이 속한 세계의 비슷함을 닮았다. 그리고 황지명은 <중경삼림>의 임청하를 연상시킨다. '살인청부'나 '마약 밀수'라는 불법행위를 직업으로, 내일을 예측할 수 없기에 우의(雨衣)와 선글래스를 낀 임청하는 킬러 황지명과 닮았다. 다만 <중경삼림>의 임청하는 복수를 하고, 형사 223(금성무 扮)에게 생일축하 메시지를 남긴다는 점에서 죽음을 맞이하는 황지명에 비해 희망적이다.

유형 2.

<열혈남아>의 아화는 소화의 집에 머무는 동안 소화를 사랑하게 된다. 그러나 란타우 섬으로 돌아온 뒤 소화가 찾아오지 않았더라면 자신을 치료하던 의사와 결혼하려고 했다. 사랑을 나눈 그가 떠날 때도 그녀는 잡지 않는다. 그에게 잠시나마 안식처가 되고 꿈을 주었던 그녀지만 그녀의 마지막은 죽음을 맞이한(불구가 된) 그의 모습을 바라보는 것 뿐이다.

<아비정전>의 수리진(장만옥 扮)은 체육관 매표원이다. 어느날 다가와 '1분의 기억'을 남긴 아비와 사랑에 빠지지만 결혼을 거절당한 후 그를 떠난다. 그리고 그를 정리한 먼훗날 경찰 유덕화에게 전화를 건다.

<동사서독>의 자애인은 서독과 연인 사이였으나 그의 형의 아내가 된다. 이유는 그가 사랑한다고 말하지 않았기 때문이었다. 그리고 결국은 사랑의 패배자로서 과거를 그리워하며 죽는다.

<타락천사>의 과장은 황지명과 동업자이다. 그들은 오랫동안 함께 일했고 그녀는 그를 사랑한다. 하지만 그녀의 사랑은 받아들여지지 않는다. 그녀는 자위행위(自慰行爲)로 사랑을 달래고 결국 그를 떠나 보내게 된다.

아화·수리진·자애인·과장은 모두 자존심이 강한 여성들이다. 아화는 소화가 찾아오지 않았다면 그를 포기했을 것이고, 수리진 역시 결혼을 거절당하고 아비를 포기한다. 자애인 역시 서독을 잔인하게 포기한다. 과장도 마찬가지다. 이 네 여성의 성격은 다음에 설명될 여성인물들과는 대조를 이룬다. 이들은 사랑이 이루어지지 않을 것이라 판단하면, 사랑을 끝낸다. 그리고 고통 속에 살아간다. 자애인은 일생을, 수리진·과장 역시 꽤 오랜 시간을 고통 속에서 보낸다.

한편 네 명의 인물은, 닮았지만 약간의 차이점이 존재하는 '변형'들이다. 과장

은 사랑을 나누지도 못했다는 점에서 앞의 세 명과 다르고, 자애인은 스스로가 거절했다는 점에서 다르다. 아화는 사랑을 이루지만 불행한 결말을 얻게 된다는 점에서 또한 다르다.

이들은 사랑을 하고 그로 인해 상처받고 그 상처 속에서 주어진 현실을 살아간다. 바꾸려 애쓰기보다는 홀로 고통을 감당하며 살아가는 인물들이다.

유형 3.

<아비정전>의 엄홍잉(유가령 扮)은 술집 댄서다. 그녀는 아비를 만나고 그와 사랑을 나눈다. 그리고 그와의 사랑을 유지하기 위해 애쓴다. 그녀는 실연을 당하지만 포기하지 않는다. 그것은 욕망이면서 동시에 희망이다. 아비가 필리핀으로 떠나자 그녀는 필리핀으로 아비를 찾아 나선다. 아비의 죽음도 모른 채 그녀는 계속 그를 찾아 다닌다..

<동사서독>의 홍칠공 부인(베이리 扮)은 길 떠난 남편을 찾아가고, 되돌아가라는 남편의 말에도 굽힘없이 그를 기다린다. 결국 홍칠공(장학우 扮)이 부상을 당했을 때 그를 정성껏 치료하고 그의 생각을 바꾸게 해서 그와 함께 길을 떠난다.

<동사서독>의 홍칠공은 신발을 신지 않고 다니며, 서독이나 동사처럼 식탁에 앉아 술잔을 기울이는 대신 게걸스럽게 배를 채우는 무사이다. 또한 그의 아내는 남편의 뿌리침에도 불구하고 그를 따라 다닌다. 그러나 그는 마적(馬賊)떼를 물리치고 완사녀(양채니 扮)의 소원을 들어주며, 손가락 하나 잘린 것도 낙관적으로 극복하는 인물이다. 그리고 아내를 데리고 다니지 않는 무림의 관습을 깨고 아내와 함께 길을 떠난다. 왕가위는 맹무살수(양조위 扮)와는 달리 초당 10여 장면의 빠른 편집으로 그의 출연과 무술장면을 연출함으로써 홍칠공의 성격을 부각시킨다. 홍칠공은 자신의 정체성을 만들어 가는 인물이며, 자신을 만들며 노래를 부르고 남편을 기다리는 그의 아내와 더불어 가장 힘있고 긍정적인 인물이다.

<동사서독>의 완사녀는 동생의 복수를 해 줄 무사를 찾는다. 달걀과 당나귀박에 없는 그녀는 몸을 요구하는 서독을 끝내 거절한다. 사막에서의 긴 기다림 후, 그녀는 홍칠공을 만나고 결국 그녀의 뜻을 이룬다.

<중경삼림>의 페이(왕정문 扮)는 경찰 663(양조위 扮)를 변하게 만드는 인물이다. 663의 내부를 상징하는 그의 집에 들어가 하나 둘 변화를 시도한다. 그리고 결국 그녀의 나레이션 '캘리포니아 드림 California Dream'에서처럼 사랑과 꿈을 이루게 된다. 마지막 장면에서 페이의 옛 일터인 패스트푸드 가게를 경영하는 663과 (663의 옛애인처럼) 스튜어디스가 된 페이의 만남은, 어느덧 상대의 자리(-상대의 내부)에 서 있는 두 사람의 모습을 통해 사랑의 완성을 이야기한다.

<타락천사>의 하지무(금성무 扮)는 병어리이고 일정한 직업도 없이 남의 가게에 몰래 들어가 장사를 하며 살아가고, 사랑하는 사람에게 실연을 당하고, 마지막에는 부친상까지 당하는 인물이다. 하지만 그는 윤패함 속에 고통을 드러내지 않는 낙천적인 인물이고, 영화의 마지막 아침에 파장(이가혼 扮)에게 따뜻한 순간을 만들어 준다.

엄홍잉·홍칠공·홍칠공의 아내·완사녀·페이·하지무는 비극적이면서도 동시에 이를 극복하는 인물들이다. 엄홍잉이 그 극복을 향한 노력의 단계라면 홍칠공의 아내·완사녀는 그것을 극복한 인물이고, 자신의 목적을 위해 끝까지 기다리

고 노력하고 이룬다는 점에서 홍칠공의 아내·완사녀·페이는 닮았다. 한편 하지무는 고통에 대한 자기식(式)의 표현에서 유형1, 2와 구분되며, 감독의 코미디적인 묘사는 이를 두드러지게 한다.

유형 4

<아비정전>의 경찰 유덕화는 같은 시간에 순찰을 도는 제복 입은 경찰이다. 가난한 집의 아들이었기에 순경이 되었다가 어머니의 죽음 후 그의 꿈인 선원이 된다. 선원이 되어 떠난 필리핀에서 예전에 수리진으로 인해 알게 된 아비 때문에 죽음의 위기까지 당한다. 그리고 수리진의 전화벨은 그가 떠난 빈 전화박스 안에서 울린다.

<동사서독>의 맹무살수는 자신의 친구와 사랑에 빠진 아내를 뒤로 하고 점점 보이지 않는 눈으로 집을 떠났다가 도화를 보러 가기 위해 마지막 싸움을 한다. 그의 고통은 외부로부터 오고 그는 그것을 받아들일 수밖에 없다. 그리고 결국 도화를 보지 못한다.

<중경삼림>의 경찰 663은 같은 시간에 순찰을 돌고, 같은 커피와 같은 복음밥을 먹는 제복입은 경찰이다. 여자친구에게 실연을 당한 채, 페이에 의해 변해가는 집안을 의식하지 못하는 '자기의식 속의 사람'이다. 결국 페이에 의해 변하게 되고 사랑도 얻게 된다.

경찰 유덕화·맹무살수·경찰 663, 그들은 뜻하지 않은 비극이 찾아오고, 주어진 운명대로 살아가며, 반복적이고 규칙적인 생활을 하는, 어쩌면 가장 평범한 현대인의 모습이다. 그리고 경찰 663은 경찰 유덕화와 닮았지만 사랑을 얻는다는 점에서 그의 변형이다.

4.

두 개의 변화 곡선

유형 분석에서 나타나듯이 왕가위의 인물은 대부분 비극적이다. 그 비극성은 <열혈남아>에서 뒷골목 삶을 살아가는 청년의 운명이고, 이 운명은 이루어지지 못한 사랑을 낳는다. <아비정전>에서는 버림받고 어긋나는 사랑으로 인해 인물들은 고통받고 있으며 그들의 현재는 거기에 머문다. 적극적 극복도 적극적 해석도 없다. 이러한 비극적 인물은 <타락천사>의 황지명에까지 이어진다. 그리고 <동사서독>에서는 탈역사화된 인물들을 통해 이것에 몰입한다. 강패·킬러·마약거래상 그들의 직업에서 오는 절대 고독과, 사랑의 실패로 인한 상처와 고독, 왕가위는 사랑의 실패에 대한 '원형적 탐구'에 몰두하듯 비극적 인물들을 주인공으로 그려낸다.

그러나 자세히 살펴보면 변화의 경계선이 보인다. 유형 3에서 살펴보았듯이 <아비정전>과 <동사서독>사이에서 희망적이고 적극적인 인물들이 등장한다. <동사서독>의 홍칠공과 그의 아내 완사녀는 왕가위 영화 속에서 처음으로 해피엔딩을 맞는 인물들이다. 그리고 <타락천사>의 마지막 아침에는 파장과 하지무가 오

토바이를 타고 달린다. 작품 내내 상처입던 이 인물들은 식당에서 우연히 만나고 함께 터널을 빠져 나온다. 아침이 오는 여명(黎明)에 처음으로 탁 트인 하늘¹⁹⁾이 보이고 과장은 그 순간 따뜻함을 느낀다. 그 짧은 순간 영화 내내 이끌고 오던 어긋나고 상처입은 사연들이 위로받는다. 한편 다섯 작품 중 가장 행복한 <중경삼림>의 4명의 인물은 사랑의 실패를 나름대로 딛고 일어나며(- 형사223), 복수를 하고(- 마약 밀매업자), 사랑에 빠지고(- 페이), 새로운 사랑을 이룬다(- 경찰663).

이와 같이 후반 세 작품에는 앞의 두 작품과는 달리 비극적인 인물들과 희망적이고 낙관적인 인물들이 공존한다. 그리고 <아비정전>에서의 어긋나고 버림받으며 얽힌 인물 관계는 <동사서독>에서는 보다 총체적이고 다양하게, <중경삼림>에서는 시간의 얽힘 속에서, <타락천사>에서는 공간의 공유와 소외가 더해져 인물간의 관계를 더욱 밀도있게 보여 준다.(또한 소화나 아비와는 달리 223이나 하지무에게서는 유쾌함 속에서 적막함을 표현함으로써 인물의 낙천성과 상처입음을 더 효과적으로 전달하고 있다.)

또 하나의 변화는 <열혈남아>와 <아비정전>의 서사구조의 형식이 가지고 있는 인과율이 <동사서독> 이후에는 많이 파기된다는 것이다. <동사서독>은 탈역사화되어 있으며 송(宋)나라를 배경으로 한 '자본주의 사회'이다. <중경삼림>과 <타락천사>에서는 가족, 성장기, 실연의 이유에 대한 설명없이 인물들이 등장하고 이야기가 진행된다. 그리고 이러한 변화는 챗터식 구성, 나레이션 등과 함께 나타난다. 인물의 정서에 주목하기에 인과율이나 서사구조 보다는 나레이션이나 음악이 더욱 효과적이고, 굳이 역사성을 강조하지 않아도 되는 문제이기 때문이다.

5.

모호성과 기대치

탈출구가 없는 단절·고독·상처의 인간관계를 경험하며 절망하고 고통받는 젊은이들의 모습을 통해 왕가위는 '현재' '홍콩'이라는 시/공간을 이야기 한다. (<타락천사>에서의 황지명이 등장할 수밖에 없는) 현실을 벗어날 수 없다. 왕가위가 포착한 홍콩의 단면은 상처와 고독이고 그는 깡패·킬러·마약밀매업·살인청부업자들을 등장시킨다. 그들의 출구는 <열혈남아>의 '관타우 섬'이나 <아비정전>의 '필리핀 정글'이라는 자연으로 묘사되기도 하고, <중경삼림>과 <타락천사>의 상대적 시간 속의 고독을 벗어나는 '사랑의 찰나'로 나타나기도 한다.

<열혈남아>의 고독은 사회의 중심에서 이탈한 '뒤틀린 인생'이라는 사회적 토대에서 제기되지만 <아비정전>에서의 고독은 사회적 토대에서 오는 고통보다는 '개인의 근본'에 대한 문제, 또는 '사랑이라는 정신적 상처'에 있다. 그리고 <동사서독> 이후에는 익명화, 탈역사화 되어 버린 인물들의 사랑의 상처에 주목한다. 한편 희망적인 인물들은 <동사서독> 이후에 등장한다.

리얼리즘, 모더니즘, 그리고 포스트 모더니즘을 넘나들며 그가 구축한 시/공간

19) <열혈남아>부터 왕가위는 줄곧 홍콩이라는 도시의 하늘을 담아 오지만 그 하늘은 늘 빌딩 사이에 가려져 있거나 밤하늘이며 그나마 지나가는 비행기에 의해 가려지곤 했다.

에서 왕가위 이야기의 끝은 어디인가? 왕가위는 홍콩 반환 문제로 불안한 홍콩의 모습을 담은 것은 아니라고 인터뷰를 통해 밝혔다. 그는 다만 지금의 젊은이들의 모습을 이야기하는 것이다. 그렇다면 젊은이들에 대한 그의 인식은 점점 희망적으로 변하는 것일까? 아니면 다양한 모습에 대한 포착 순서의 우연함일까? '스타일 리스트' 왕가위를 부정할 수는 없지만 그가 영화 속에 그려낸 인물들의 영역은 좁다. 고독과 사랑의 상처라는 사회적·개인적 (어두운) 부분을 일관되게 선택하고 있지만 그것은 점점 사회적 성찰을 비켜간다.

새롭고 독창적인 영화언어라는 점에서 그는 영화사의 선두에 서 있지만 그의 인물은 시대성에서 줄타기를 한다. 대만의 차이밍량(蔡明亮) 감독의 <애정만세 愛情萬歲>에서 보여 주는 현대에 대한 통찰력과 비교했을 때 왕가위 영화는 불투명하다.

그는 영화적 성찰은 뛰어날지만 사회적 성찰은 서툴다. 그러나 그가 영화사에서 히치콕의 위치에 설지, 고다르의 위치에 설지 아직 판단할 수 없다. 그는 아직 다섯 작품밖에 만들지 않았기 때문이다.

왕가위는 이제 홍콩에서 북경으로 자리를 옮긴다. 그리고 그곳에서 3중국의 젊은이들을 이야기하려 한다. 홍콩의 반환처럼, 3중국이 결국 하나의 중국임을 젊은이들의 모습을 통해 이야기할지는 알 수 없지만 <북경의 여름>은 그를 보다 정확히 판단할 수 있는 또 하나의 근거가 될 것이다. 그에 대한 기대치는 여전히 높다. 그것은 그가 아직은 '젊은 작가'이기 때문이다. **김재의**

왕가의 영화, 장르로 보기

1.

'장르'의 분석틀로 왕가위 영화를 분석하는 것은 어떻게 보면 가장 우선적인 방법이 아닐 수도 있다. 왜냐하면 영화를 분석하는 것은 영화를 제대로 보기 위함이고 왜 관객이 그 영화에 열광하는지 그 이유를 밝히는 작업이기 때문이다. 하지만 왕가위 영화를 좋아하는 이유가, '장르의 관점'에서 그런 것은 아니기 때문이다. 오히려 감성적인 부분과 새롭게 다가오는 영화기법들이 이전의 영화와 차별되면서 신선함을 주기 때문일 것이다. 그러나 영화의 분석틀은 한 가지가 아닌 여러 가지가 될 수 있으며 제1의 방법이 아니라 제2, 제3의 방법으로 영화를 더욱 풍부하게 볼 수 있을 것이다. 이 글에서는 국소적(局所的)으로 왕가위의 몇몇 영화를 장르의 분석틀로 바라볼 것이다. 장르라는 분석틀이 왕가위 영화를 다 포괄할 수 있는 방법들은 아니지만 몇 편의 영화를 심도 깊게 이해할 수 있게 할 것이다. 그런 점에서 왕가위 영화중 장르의 잣대를 들이댈 수 있는 작품은 두 작품이라 생각된다. <열혈남아>와 <동사서독>이다. <열혈남아>는 홍콩 느와르의 장르 속에서 홍콩느와르를 변형시키고 발전시킨 측면에서, 장르의 분석틀이 유용할 것이다. 또 <동사서독>은 무협영화'이다/아니다'의 논란이 있듯, 홍콩 무협영화의 역사 속에서 그 위치를 규명해 볼 것이다. 그리고 나머지 영화에서 보여지는 특정 장르적 성격이나 요소들에 대해서는 다루지 않도록 하겠다. 여기서 사용하는 장르의 분석틀은 구체적으로 토마스 샤프츠 Tomas Schatz의 '장르 진화론'이다.

2.

장르

제작을 위해 대자본을 필요로 하는 산업으로서, 그리고 오락(영화 내용의 오락성 이외에 영화가 오락의 수단이라는 의미도 포함한다)으로서 영화는, '제작 - 수용 - 관습화'의 순환 작용을 한다. 카메라를 사용하여 간접경험을 유발하는 영화라는 매체는 그 본질상 의사소통의 형식들을 수용자와의 협의 속에서 성립하게 된다. 영화 초기에는 이런 수용자와의 협의를 통한 영화문법을 만드는 것이 주요 관건이었다. 그래서 이 시기의 영화제작은 실험과도 같은 것이었다. 수용자와 제작자 간의 피드-백 feed-back을 통한 영화문법의 성립 시기는 할리우드의 산업화 시기와 맞물려 '장르영화'(이야기와 형식이 공식화된 영화)를 탄생시킨다. 실험을 통한 의사소통 방법의 확립은 할리우드의 경제적 이윤을 추구하려는 산업가의 손에 의해 대량복제되기에 이르고, 할리우드 스튜디오 시스템을 형성하게 된 것이다. '영화 공장'과도 같은 스튜디오 시스템에서 한편으로는 장르영화를, 다른 한편으로는 스타 시스템을 형성한다. 이렇게 장르영화의 생성 과정에서 나타나는 것이

장 상업적이고 오락적인 영화가 장르영화이다. 또한 자본가에 의해 생산되고 대중적으로 수용됨으로, 보수적인 이데올로기를 반영한다. 그리고 장르영화의 대중적인 성공은 그 시대의 지표로 작용한다.

장르의 관습이 정착되고 반복되기 시작하면 장르영화는 '반복과 변화'의 이율배반적인 성격을 가지게 된다. 흥행을 위해 문법은 반복되고 동일한 내용의 영화가 반복되면, 당연히 관객들의 인지도는 높아진다. 그리고 그 인지도의 정도가 높아질수록 초기에는 어렵던 문법들이 익숙해진다. 이 익숙함은 필연적으로 변화를 요구하게 되고 성립된 관습 위에 변화들이 생기게 된다. 우선 장르 관습의 반복에 따른 변화의 과정을 미국의 할리우드 시스템 연구의 선구자인 토마스 샤프츠는 '장르의 진화 과정'으로 파악한다. 이 진화는 내적 진화와 외적 진화를 거치는데, 내적 진화는 형식적인 측면(촬영·조명·연기등, 미장센의 부분)의 진화이고 외적 진화는 장르에 주어지는 역사적·사회적 변화에 따른 내용의 진화를 말한다.

샤프츠는 진화의 단계를 헨리 포실론 Henri Focillon의 문화 형식의 일주기(一週期)를 설명한 모형을 적용해서 네 단계로 구분한다. 첫 시기는 '실험기'이다. 실험기는 여러가지 형식들이 실험되고 그 중 몇몇 형식들이 떨어져 나와 확립되는 시기이다.

그 다음은 '고전기'로 관습들이 정착되고 이것들이 영화의 생산자와 수용자에게 상호 이해되는 시기이다. 이 시기는 영화의 관습들, 즉 형식들이 이해되고 확실히 정착되는 시기이므로 관객이 형식을 이해하기 위해 많은 부분을 할애하지 않고 영화를 이해할 수 있게 된다. 즉 반복되어 사용되어진 카메라 기법이라든가 조명·앵글·내러티브는 주의 깊은 영화관람을 요구하지 않는다는 것이다. 그래서 이 시기를 '형식의 투명화 시기'라고도 한다. 그리고 이 시기는 '오락으로서의 영화'를 관람하는 최상의 시기가 된다.

다음은 '세련기'이다. 세련기는 고전기에 정착된 관습들의 절정기이며 형식의 특정한 요소가 형식을 장식하는 시기이다. 즉 법칙으로 자리잡은 형식이 그 지루함과 식상함을 극복하려고 약간의 변형들을 가하면서 재미를 추구하는 시기이다. 그리고 이 특출나게 튀는 형식의 변주는 장르영화를 보는 재미가 된다. 내러티브는 많은 서브-플롯을 설정하여 복잡해지고, 미장센의 특정한 부분을 강조하는 방식들이 사용된다.

그리고 마지막 단계로 '자기 반영기'가 있다. 자기 반영기는 바로크 시기 혹은 매너리스트 시기라고도 한다. 이 시기는 형식과 형식의 장식 그 자체가 '실체'이며 '내용'이 될 정도로 중요해지는 시기이다. 고전적 관습들이 궁극적으로 전복되고 패러디된다. 즉 장르의 관습 자체를 해부하고 풍자하는 시기이다. 이 해부는 현재에 와서 두 가지로 나타나는데 하나는 관습 자체가 왜 생겼는가에 대한 의문으로, 관습이 대변하는 이데올로기에 대항하며 그 근본에 돌을 던지는 것으로 나타난다. 다른 하나는 상업적인 목적으로 패러디하는 것이다. 이 경우의 대표적인 사례로는 Zucker Bros.가 될 수 있을 것이다. 크리스티앙 메츠 Christian Metz는 이 자기 반영기를 더욱 세분화하여 '패러디 - 논쟁 - 해체 - 비평'의 시기를 가진다고 하였다. 즉 장르 자체에 대한 논쟁을 야기시키고 그 구조를 해체하며 비평을 하는 영화도, 기존의 관습들은 따르고 있지는 않지만 장르영화라는 것이다. 그리고 이것이 '장르'라고 하는 '무한한 것'이라고 설명한다. 그러나 이런 장르의 진화

단계는 명백히 시기적으로 구분되어 나타나는 것은 아니다. 고전적 형식에도 그 패러디는 존재하고 자기 반영적 단계에도 고전적 형식은 존재한다.

3.

열혈남아 VS 영웅본색

3-1

홍콩 느와르

오우삼(吳宇森)은 무협극으로부터 그의 필모그래피 filmography를 시작했다. 장철(張徹)의 조감독 생활을 한 그가 무협극으로부터 시작한 것은 이상한 일이 아니다. 무협극의 현대적 해석인 '홍콩 느와르'는 오우삼의 <영웅본색 英雄本色>('86)으로부터 시작한 홍콩의 현대 액션물을 의미한다. 장철 감독의 잔혹한 무협극에서 같은 '충'으로, 유교적 가치관을 소유한 무사는 자본주의 시대에 강호의 의리를 중시하는 '총잡이'로 대체되었다. 이 총잡이는 도시 암흑가의 인물이고, 그들은 좌절과 패배가 예정된 삶 그러나 영웅적인 최후를 맞이하는 삶을 산다. 여기에 스펙타클한 총격전이 가미되고 홍콩 반환에 대한 홍콩인의 불안한 심리상태가 녹아들어 간다. 홍콩 느와르는 잔인한 폭력을 물신화(物神化)시키는 장르영화의 한계를 그대로 노정하고 있으면서도, 전통의 수용으로 외국의 충격전과는 다른 미학을 발전시키는 독창성도 보여 준다. 홍콩 느와르가 무협영화의 현대적 해석이라고 전술한 듯이, 홍콩 느와르라는 장르는 무협영화로부터 내적/외적 진화를 겪어온 장르이다. 즉 홍콩 느와르가 80년대 중반부터 생성된 장르라 하더라도 그 장르에서 사용하고 있는 형식들은 무협영화로부터 진화되어 온 것들이라는 것이다.

예를 들면 액션의 연출에 있어서 클로즈-업과 슬로우 모션 그리고 비장한 음악은 장철로부터 시작된 형식이다. 장철이 활동하던 60년대에 그 형식들은 '우연'적으로 사용되고 관객들에게 수용됨으로써 액션영화의 '필연'이 된 것이다. 이렇게 무협영화 역사와의 연장선상에서 홍콩느와르를 파악하면 홍콩느와르는 내적 진화의 단계에서 이미 세련기에 속한다. 그리고 홍콩 반환에 대한 알레고리를 가지면서 외적 진화도 이룬다.

3-2

열혈남아 VS 영웅본색

<열혈남아>의 장르적 위치를 살펴보기 위해서는 홍콩 느와르의 출발점인 <영웅본색>과 비교·분석함으로써 가능할 것이다. 그러므로 여기에서는 <영웅본색>과 장르영화의 주요 요소(포플라 formula, 컨벤션 convention, 아이콘 icon)를 비교해 보도록 하고 그 결과에서 <열혈남아>의 장르적 위치를 규명해 볼 것이다.

i. 배경

<英雄本色>

: 대도시를 배경으로 하고 주로 변화가이다. 전체적으로 분위기는 밝다.

<熱血男兒>

: 대도시 뒷골목을 배경으로 한다. 폐쇄회로처럼 답답하고 어두운 분위기이다.

ii. 인물

<英雄本色>

: 남성적이고 의리를 중요시한다.

내러티브 전개에 유리한 '단선적'이고 '전형화'된 인물이고, 자신의 위치에 대한 반성이 없는 비(非)심리적인(- 자의식적이지 않은)인물이다.

이 인물들은 '의리'를 중요시해서 결국 의리 때문에 죽게 된다.

그러나 이들의 죽음은 그 자체로 '미화된 죽음'이고 이렇게 영웅적인 최후를 맞이한다는 것이 중요한 사실이다.

<熱血男兒>

: 의리를 중요시한다. 그러나 의리때문에 개죽음을 당한다.

소화(유덕화 楊)가 죽는 장면을 보면 <영웅본색>의 주윤발이 죽는 장면과 다르다. 소화의 죽음은 개죽음이고 그 원인은 장학우와의 의리 때문이다. 영웅적인 최후에 대한 거부, 이것은 곧 전통적인 영웅에 대한 야유이고 비판이다.

<열혈남아>에서의 소화와 장파는 현실에 존재하는 대부분의 뒷골목 광패의 모습을 지닌다. 빈궁하고 여자가 자신의 아이를 낙태해도 어쩔 수 없는, 미래가 불투명한 인물이다.

소화는 심리적인 인물이다. 자신이 14살 때부터 살인을 했지만 — 지금의 내 꼴을 보라고 하는 대사에도 나타나듯이 — 무슨 생각을 하는지 모호한 인물이지만 그럼으로써 복잡한 심리를 가진 반(反)영웅적인 인물이다.

두 영화의 관계를 — 제작년도를 떠나서 — 생각해 본다면, <영웅본색>과 같은 영화를 보고 자란 시골의 젊은이들이 도시에 와서, 그런 영웅이 되려고 하지만 좌절하는 삶을 그린 것이 <열혈남아>라고 볼 수도 있을 것이다.

iii. 액션의 컨벤션

<英雄本色>

: '클로즈-업 — 슬로우 모션 — 클로즈-업'

기존 액션영화의 컨벤션을 착실히 따르고 있다.

잔인한 폭력의 세부 묘사로 폭력을 물신화한다.

<熱血男兒>

: '클로즈-업 — 스텝 프린팅'

슬로우 모션으로 보여지던 기존의 액션 묘사 방법을 뒤집고, 빠른 스텝 프린팅을 사용하고 있다.

그 결과로 액션이 뭉개지고 있다. 즉 잔인한 폭력을 세세하게 묘사하기보다는 어떻게 싸우고 있는지 분명히 알아볼 수 없도록 하고 있다.

액션영화에서 생명과도 같은 액션 연출에, 이런 반대의 효과를 낳는 기법을 사용한 것과, 빈번한 클로즈-업의 사용보다는 미디엄 쇼트 정도로 찍는 것들은 기존의 액션영화들이 액션을 그 교환가치로 하여 영화를 소비하려고 하는 의도에서 완전히 벗어난 것이다.

교차편집과 클로즈-업으로 <영웅본색>과 비슷하게 액션 장면이 연출되면서 관객들에게 안정감을 주다가, 싸우는 장면에서의 갑작스런 스텝 프린팅의 사용은 관객들을 당황하게 하기에 충분하다.

그리고 전통적인 컨벤션을 탈피한 형식의 '뽀'는 관객들을 영화로부터 이화(異化)시키고 형식을 주목하도록 하는 결과를 낳는다.

iv. 알레고리

<英雄本色>

: <영웅본색>에서의 인물 설정에서, '형-중국'/'아우-홍콩'의 메타포로 작용하며 이 둘이 대립하다가 갈등을 해결한다. 이것은 영화에서 형이 아우의 수갑을 직접 꺼내 자신의 손에 채우는 것으로 연출되어 있다.

이러한 갈등의 해소는 장르영화의 해결 방식, 즉 현실에서 해결 불가능한 것을 해결 가능한 것으로 보이게 하는 신화적·보수적인 해결이다.

또한 알레고리를 직접적으로 보여 주는 것으로 주윤발의 대사가 있는데 "내가 신이다.", "한탕하고 여길 떠나자" 등이 그것이다. 신을 부정하는 모습은 이제 신조차 자신들의 미래를 책임져 줄 수 없다는 홍콩인들의 암담한 현실을 드러내고 있다.

이러한 사실은 <영웅본색 2>에 가면 더욱 분명해진다. 외국인과 결탁한 홍콩인이 주인공들을 배반하게 되는데 이러한 적대자에 외국인을 설정하는 것은 영국에 대한 적대감을 직접적으로 드러내는 것이다. 그리고 영웅의 의미는 홍콩 반환에 대한 두려움과 이러한 상황을 해결해 줄 수 있는 영웅의 출현을 기대하는 사람들의 무의식의 반영이다.

<熱血男兒>

: 홍콩 반환에 대한 알레고리의 영화라기보다는, 젊은이들이 '성장'이라는 명목 하에 사회와 부딪치는 과정에 관한 영화이다.

직접적으로 홍콩 반환에 대한 알레고리가 노출되어 있지 않고, 영화의 이야기 구도도 시골/도시의 대립으로 나타난다. 왕가위 자신도 도시와 자연을 이야기하고 싶었다고 이야기한다.

이상의 사실들에서 <열혈남아>는 내적 진화로는 홍콩 느와르의 세련기에서 자기 반영기의 단계로 발전하였고, 사회·문화적인 현상을 흡수하여 영화의 주제가 변화된 외적 진화를 가지는 작품이다. 액션의 컨벤션에서 전통적으로 이어져 오던 규칙을 깨고 왕가위식(式)의, 기존의 가치를 뒤집는 액션의 연출은, 세련기의 단계에서 '자기 반영기'의 단계로 진화한 것이다. 세련화된 형식들이, '유희'(遊戱)되고 '반대'되는 것이 자기 반영기의 속성이라고 했을 때, <열혈남아>의 액션의 컨벤션은 느낌을 따름으로 변화시키고 추앙되던 액션의 가치를 하락시켰기 때문이다. 또한 (인물의 설정에서 보여졌던) 내러티브 전달에 유리한 단선적인 영웅이 자기 자신의 위치에 대한 고민을 하고 현실화됨으로써, 신화 속의 영웅을 현실의 뒷골목으로 강등시키는 결과를, 그리고 명예를 훼손하는 결과를 낳았다.

재미있는 것은 <영웅본색 1>이 1986년에 <영웅본색 2>가 1988년에 만들어진 것과, 동시기에 <열혈남아>가 만들어졌다. 그리고 홍콩 느와르의 결정체라고 하는 <침혈쌍웅 喋血雙雄>이 1989년에 만들어졌다. 즉 장르의 진화가 시간의 흐름과 정비례하지 않는다는 것을, <열혈남아>는 보여 주고 있는 것이다. 그러나 <열혈남아>의 흥행 실패는 이 시기 관객들은 아직도 <영웅본색>류(類)의 영화를 선호하고 있다는 것을, 그리고 <영웅본색>의 관습 반복이 아직 유효하다는 것을 설명해 준다.

4.

동사서독은 무협영화?

홍콩의 무협영화는 그 역사가 길다. 홍콩에 영화라는 매체가 들어온 시기와 동일하다고도 할 수 있다. 이런 무협영화는 무협소설과 함께 홍콩인들의 의식을 반영하며 '어른들의 동화'라고 칭송되면서 발전해 왔다. 이렇게 생활 속에 뿌리 깊게 자리잡고 있었기 때문에, 왕가위가 무협영화를 선택할 수 있었을 것이고 그 속에서 자신만의 무협영화를 만들었다. 이런 전무후무(前無後無)할, 무협영화 같지 않은 <동사서독>을 무협영화의 역사 속에서 그 위치를 규명해 보고 그 속에서 왕가위의 작가 세계를 알아보도록 하겠다.

4-1

무협영화

홍콩의 무협영화는 1928년 <화소홍련사 火燒紅蓮寺>로 거슬러 올라간다. 이 시기 무협영화는 무협소설을 그대로 영화화해서 액션의 연출보다는 소설의 내러티브를 쫓아가기에 급급했다. 또한 액션의 연출도 조악한 수준에 머물러 있었다. 무사는 신비한 능력의 소유자로 신화 속의 영웅을 그대로 답습하고 있다.

1949년 <황비홍 黃飛鴻>으로 무협영화는 전성기를 맞이 하고 그 영화적 완성도도 갖추게 된다. 액션은 사실적으로 묘사되고 중국 전통무술을 보여 준다. 또 중국철학을 바탕으로 하여 철학한 유교사상을 반영한다. 즉 유교사상에 위배되면 서슴없이 복수를 하는 복수의 관습이 시작된 것이다.

1960년대에 이르러서는 무협의 황당무계한 측면에 관심을 두었다. 기술적인 측면의 발달로 무술의 효과를 살리기 위한 기술을 사용했다. 이 시기 장철과 호금전(胡金銓)으로 대표되는 북경어 감독들에 의해 무협영화는 예술의 경지에 이른다. 호금전 같은 경우는 세련되고 창의적인 영화기술로 고대 중국 무술의 낭만과 격조를 담아내고, 장철의 경우는 폭력적인 무술 장면의 묘사로 지금까지 이어지는 액션의 컨벤션을 창조한다. 이 시기에도 유교적인 가치관을 중요시하였고 그래서 이야기의 갈등구도는 복수이며, 결투 그 자체에 집착하는 모습을 보였다. 낭만적인 사랑은 형식상 등장하였다.

1970년대에는 유교적인 가치관의 점증적인 소멸 속에서 자본의 논리가 대신하게 된다. 혹은 개인의 이익을 중시하는 경향이 나타나기도 하였다. 신비한 능력을 소유한 무사는 인간적인 면모를 갖추고 선악의 개념이 모호해지는 시대의 변화를 반영하는 외적 진화를 겪는다.

1980년대에 이르러서는 무협영화에 SFX가 가미되기에 이른다. 이 시도의 첫 번째 영화가 서극(徐克)의 <촉산 蜀山>('83)이다. 비록 <촉산>은 실패했지만 그 이후로 많은 시도들이 있었고 몇 작품들은 성공한다. 영화의 주된 주제는 강호의 제1인자가 되기 위한 무술경연이 주류를 이루었고 이것도 유교적인 가치관에서 벗어나 개인적인 이익을 중시하는 경향을 반영한다.

이상에서 살펴본 듯이 70년대 이후에는 협객이 신비적인 인물에서 사실적인 인물로, 완벽한 모습에서 결점을 가지고 있는 모습으로 변화되었다. 이런 변화

는 현세대가 갖고 있는 전통적 가치에 대한 냉소적인 태도를 반영한다. 또한 전통 무협영화의 표현 방식에 대한 불신이며 전통적 협객의 개념에 대한 회의를 나타내는 것이다. 현대의 무협영화는 무협과 사랑이 공존하지만 그 사랑이 대체로 보수적이라는 점, 강호의 1인자가 되기 위한 플롯이 메인-플롯이라면 사랑은 서브-플롯으로, 1인자가 된 영웅이 사랑도 차지하는 식의 포물라를 가진다. 인물은 그 신화성에서 많이 탈피한 양상을 보인다.

또한 현시기의 특징은 무협영화와 코미디가 결합하는 것이다. 다른 장르와 혼합되면서 이제 무협영화도 장르의 세련기를 맞이하고 있고 자기 반영기의 상태인 장르의 패러디·혼합·변형의 양태를 보여 준다. 하지만 아직 그리 큰 비중을 차지하지 못하고 있다. 그리고 <동사서독>에 와서 무협영화는 자기 반영기에 이르게 된다. 그러나 <동사서독>과 같은 영화는 전무후무할 것이며 <동사서독>이 자기 반영기의 단계를 나타내는 영화라고는 하지만, 무협영화라는 장르는 아직 자기 반영기의 상태는 아니다. 그렇다면 이제 어떤 요소가 <동사서독>을 자기 반영기의 작품으로 만드는지 알아보도록 하겠다.

4-2

동사서독

i. 배경

: 송나라 시기의 의상이지만 '탈역사화'되었으며 '상징적'인 공간이다.

ii. 인물 설정

: 이 영화를 다른 무협영화와 구별짓게 만드는 가장 큰 요소가 바로 인물 설정이다. 인물 설정에 있어서는 기존의 규칙들을 파격적으로 깨고 있다. 무사들이 무술보다는 사랑에 목을 매이는 상황으로 '무협 VS 사랑'의 구도를 '사랑 VS (아주 미약한) 무술'로 구도를 변화시키고 있다. 그리고 무사라는 것이 직업으로 전락해 버리고 무사조차 무술에는 별 관심이 없다. 모두 사랑에 실패한 경험으로 아픔을 가지고 있고 이러한 사실들은 무사를 인간적인, 현실적인 인물로 만든다. 아무리 7, 80년대에 전통에 대한 회의로 신화적인 무사의 상(像)이 깨졌다고는 하지만 <동사서독>처럼 냉혹하지는 않았다.

· 서독(장국영 扮) - '청부살인업자'같은 인물이다. 이 영화의 인물중에서 가장 재미있는 인물이다. 서독은 냉혹하고 자본의 논리에 충실하다. 또한 서독으로 장국영을 캐스팅한 것은 스타 시스템의 부정으로 볼 수 있는데, 기존의 장국영의 이미지를 이런 잔인한 인물로 설정한다는 것은, 다른 감독이면 생각할 수 없었을 것이다. 서독이 재미있는 인물이라는 것은, '청부살인 중개업'이라는 직업에서 그렇다. 우선 돈을 받고 사람을 죽인다는 것은 자본주의적인 관계이다. 탈역사화된 공간에서 자본주의적인 직업의 설정은 자본주의 시대, 즉 '현대의 메타포'로 기능한다. 즉 현대의 사랑을 공간을 이동시켜 상징적으로 영화화했다고 볼 수 있다.

그리고 두번째, <동사서독>은 사랑법에 대한 원형적인 접근의 영화이다. 탈역사화된 공간이라든가 각 인물들에 대한 정보가 존재하지 않는다는 점으로 그렇다. 여기에서 서독의 거래는 맑스 K. Marx가 말한 '역사 발전 5단계'에서 '원시 공산제'에만 존재하지 않았지, 노예제와 봉건제 그리고 자본주의 시대에

공통적으로 존재하는 관계이다. 그러므로 각 역사를 관통하는 보편적·원형적인 관계의 설정이라고 볼 수 있다.

세번째, 기존의 유교적 의리를 중요시하는 무협영화에서는 임금과 신하의 관계, 스승과 제자의 관계가 '일방적'이었다. 상호간의 거래라기보다 무조건적인 복종의 관계였다. 그리고 그 무조건적인 복종을 위해 무술을 사용했다. 그러나 <동사서독>에서 무술은 그 댓가가 있을 경우에 성립된다. 완사녀(양채니 扮)가 아무리 애원을 해도 서독은 돈을 가져오지 않으면 도와줄 수 없다고 완강하게 거절한다. 자신의 무술에 대한 댓가를 필요로 하는 것은 전통 무술(- 댓가없이 무조건적으로 치루어지는 것)에 대한 반향으로도 볼 수 있다.

이러한 세가지 요소들로 서독이란 인물은 중요하다. 그리고 그 함의가 다양하고 어떠한 것으로 읽어도 전통 무협영화의 무사에 대한 관습은 깨고 있다.

· 홍철공(장학우 扮) - 별 설명없이도 쉽게 기존의 컨벤션을 파괴시키고 있다. 그리고 친절히 그 사상이 영화에서 설명되고 있다. 돈에 집착하고 마치 부랑자(혹은 거지)와 같은 인물묘사, 그리고 여자를 금기시하던 무협영화의 관습을 깨고 처음으로 아내를 데리고 다니는 무사이다. 여자/사랑은 무협영화에서는 금기사항이었다. 유교적 가치관을 실현하는 데 또는 성공하고자 하는 무사의 욕망을 실현하는 데 있어서, 여자는 멀리 해야 할 그 무엇이었던 때문이다.

iii. 액션의 연출

: 액션의 연출은 <열혈남아>와 같이 기존의 액션 문법을 거부하고 있다. 액션 연출은 인물들이 죽어 넘어가는, 피 튀기고 사지가 절단되는 장면에 있는 것이 아니라 그 '주인공'에 초점이 맞추어져 있다. 예를 들면 맹무살수(양조위 扮)와 마적떼가 싸우는 장면에서 카메라는 양조위의 얼굴을 화면 가득 담고 있다. 이것은 액션은 중요하지 않다는, 왕가위의 의지를 읽을 수 있는 것이다. 싸움다운 싸움을 하는 인물은 홍철공 경우밖에 없고 다른 인물들의 싸움은 인물에 포커스가 맞추어져 있어서, 무술장면이 제대로 보이지도 않을 뿐더러 스텝 프린팅으로 뭉개지고 있다. 그리고 이 영화에서 독특한 것은 각 인물의 '무술의 형태'를 달리함으로써 특성들을 나타내고 있다는 것이다. 또한 다른 무협영화에서 보여지는 무술에 대한 명칭이 존재하지 않는다.

이상의 내용으로, <동사서독>은 1920년대부터 시작된 무협영화의 내적 진화로는 — <열혈남아>와 마찬가지로 — 자기 반영기에 속하는 작품이고, 무술보다 사랑이 중요하게 다루어지는 영화이다. <동사서독>을 무협영화로 볼 수 있게 만드는 것은 자기 반영기의 다양함과 장르의 고도의 탄력성 때문이다. 그리고 방법론에서 전술한 메츠의 이론, 즉 자기 반영기를 세분화되어 '패러디 - 논쟁 - 해체 - 비평'으로 제시한 것을 빌어 <동사서독>이 비록 무협영화 같지는 않지만 무협영화에 대한 해체와 비평으로 읽혀질 수 있기 때문이다.

5.

왕가위는 장르영화 감독이 아니면서 장르영화를 만들었다(그것도 지금까지의 5편의 영화중 두 편의 영화를). 그리고 그가 만든 장르영화는 두 편 모두 장르영

화를 비판하고 있으면서 동시에 그의 작가적 특성을 나타내고 있다. 그렇다면 그는 장르의 전통적인 관습을 따르지도 않으면서 왜 장르영화를 선택했을까? 이 물음은 왕가위의 장르영화에 대한 결론을 도출하기 전에 선행되어야 할 질문인 듯하다. 우선 <열혈남아>는 그의 데뷔작이라 시기의 영향을 많이 받은 것 같다. 그가 데뷔할 80년대 후반은 홍콩 느와르의 전성기였고, 이런 시대의 흐름에 그가 역행할 이유는 없었을 것이다. 그리고 왕가위는 감독으로 데뷔하기 전 10편의 무술영화, 액션영화의 시나리오를 썼기 때문에 장르의 관습에 대해 너무나 자세히 알고 있었을 것이다.

<동사서독>은 이 영화가 사랑법에 대한 원형적인 접근이라는 데서 이유를 찾을 수 있을 것 같다. 사랑에 대한 원형적인 접근을 하기 위해, 인물성격의 정형화와 탈역사화 그리고 탈(脫)사회화를 시키기 위해, 먼 옛날의 알 수 없는 과거의 신화적인 공간으로 접근해 들어간 것이라고 추리해 볼 수 있다.

그렇다면 장르영화를 통해 본 왕가위의 작가 세계는 어떠한가? 두 가지로 살펴볼 수 있다. 첫째는 그의 영화의 주제를 나타내기 위해 장르의 관습을 효율적으로 사용했다는 것이다. 왕가위 영화의 인물들의 성격은 사람 때문에 버림 받고 고독하고 소외된 인물들이다. 이런 인물들의 성격에 액션영화의 뒷골목 쟁패와 무협영화의 무사는 적절한 인물이다. 쟁패는 사회로부터 소외될 수밖에 없고 무사는 무술을 연마하기 위해 고독하고 뼈를 깎는 고통을 이겨내야 하는 인물이기 때문이다.

이런 면은 다른 영화에서도 보여진다. <타락천사>의 고독한 인물인 여명의 직업도 킬러이다. 킬러는 사회 속에서 소외당하고 당연히 사람들로부터 떨어져 홀로 존재해야 하는 존재이다. 둘째는, '좋은 영화'란 현실 속에 그 기반을 두고 영화를 본 관객으로 하여금 현실을 반추해 볼 수 있는 기회를 제공하는 영화라고 했을 때, 왕가위는 장르영화를 현실 속으로 끌어 내렸다. 현실 속에는 거의 존재하지 않는 신화적이고 능동적인 인물의 설정, 그리고 해결불가능한 문제를 해피엔딩을 위장한 애매모호한 결말로 해결하면서 현실에 대한 인식을 숨기려 하는 '장르영화의 성격'들을 왕가위는 부정했다. <열혈남아>에서의 소화와 <영웅본색>의 마크를 비교해 보면 이러한 사실을 명백해 진다. 왕가위는 대표적인 상업영화인 장르의 틀 속에서 상업성의 관습에 따르기보다는 자신의 현실 인식에 기반한 장르영화를 만들었다. 그리고 왕가위의 정확한 현실 인식은 영화를 보고 난 후의 관객에게 현실을 읊조리게 볼 수 있도록 해 주고 있다. 프랑소와 트뤼포 François Truffaut가, 할리우드의 스튜디오 시스템에서 장르영화를 만들지만 감독의 특성을 영화에 녹아나게 하는 감독을 '작가'라고 했듯이, 다른 영화를 베끼기에 능숙한 홍콩 영화산업 속에서 자신의 특성을 나타낸 왕가위는 '작가'이다. 그가 장르영화의 틀 속에서 자신의 특성을 나타냈기 때문만이 아니라, 지금까지 그가 만든 5편을 통틀어도, 그는 작가라는 칭호를 받을 자격이 있다. **손소영**

90년대의 모더니스트적 감수성과 시/공간성

- 왕가위 영화의 시간과 공간 -

왕가위 영화의 시간과 공간 1

- (Po) 질 들뢰즈 Gilles Deleuze, 김중호 역, 대담 1972-1990, 숲, 1995
(Im) 박성수, '이미지와 사유', 헤겔에서 리오타르까지, 지성의 샘, 1994
(HB) 홍경실, '물질과 기억을 통해서 본 직관의 대상', 헤겔에서 리오타르까지, 지성의 샘, 1994
(DC) 주은우, 들뢰즈와 영화, Review, 문학 동네, 1995년 겨울호
(MP) 김옥동, 모더니즘과 포스트-모더니즘, 현암사, 1992
(MM) 뫼에르 뫼올로 뫼올리니 Pier Paolo Pasolini, 'The Cinema of Poetry', Movies & Methods, University of California, 1976
(KI) 질 들뢰즈, 결론 이미지-움직임 이미지-시간, 「KINO」 1995년 12월호
(CR) 김경옥, 영화비평 강좌 3기 자료집, 문화학교 서울, 1995
(AR) 조혜정, 알랭 레네 영화의 시간 개념, 「영화예술」 9호
(Ja) 마단 사립 Madan Sarup, 알기 쉬운 자고 라캉, 백의, 1994

1.

왕가위를 시작하기 전에.....

'영화의 이론' 그리고 '영화의 역사'는 다양하게 정리될 수 있다. 그 중에서 세르주 다네 Serge Daney의 책 「영화 일지 Cine-Journal」의 서문에서 질 들뢰즈 Gilles Deleuze는, 다네가 영화에서의 어떤 주기적 단계를 제안한다고 전한다. 첫 번째 단계는 '이미지' '뒤'에 무엇인가 붙 만한 것이 있는가?이며, 두 번째 단계는 '이미지' '위'에 무엇인가 붙 만한 것이 있는가?, 세 번째 단계는 '어떻게 이미지에 끼어 들고 미끄러져 들어갈 수 있는가?'이다. 이 이야기는 소위 고전주의·모더니즘·포스트-모더니즘을 두고 하는 이야기들과 많은 부분에서 연관이 있다. 또한 조금 다른 방식으로 이야기했던 '이미지-운동', '이미지-시간'이라고 하는 개념 역시 비슷하다. 이러한 개념과 설명들은 그들이 구체적으로 전체 영화사 속에서 고전영화와 현대영화를 나누는 기준이 되었고, 서사적인 측면보다는 순수하게 영화적인 측면, 즉 '이미지'에 대해 보다 집중한다.

사진을 두고(혹은 영화를 두고) 예술이나 아니냐를 따지는 부질 없는 질문은 그만두고, 기술적인 발전으로 얻은 새로운 표현 영역이 예술의 본질을 전적으로 변형시키지 않았는가를 묻는 벤야민 W. Benjamin처럼 들뢰즈는 영화를 통해 철학적 사유와 개념을 재정리했는지도 모른다. 그것은 들뢰즈의 사유를 푸코 M. Foucault가 '철학적 극장'이라고 부른 것처럼, 영화 안에서 철학적 개념을 이끌어 낸 것이며 또한 영화를 철학적 사유 안에서 읽어 낸 것이다. 그리고 자기 자신은 영화와 철학 사이에 들어가게 된다.

영화는 이미지의 한 유형이다. 유형이 다르고 과학적 기능, 철학적 개념도 다른 두 가지 미학적 이미지들 사이에, 일반적인 유형성과는 별도로 상호교환의 흐름이 이루어지고 있다. 영화와 철학의 관계는 이미지와 개념의 관계이다. 하지만 하나의 개념 속에는 이미지의 관계가 담겨 있고, 이미지 속에는 개념과의 관계가 담겨 있다. 각각 영화는 항상 사유의 이미지, 사고의 메커니즘을 그려내고 있는데, 그렇다고 영화가 추상적으로 되는 것은 절대 아니다. 그 반대이다.(P0-75)

영화의 이론은 영화에 관한 이론이 아니라, 영화가 발생시킨 개념들에 관한 이론이다. 영화의 이론은 영화가 아니라 영화의 개념들로 방향을 잡는다. 이 영화의 개념들은 영화 자체에 있지 않게 실천적이고 효과적이거나 또는 실천적이다. 영화 자체는 이미지와 기호의 새로운 실천이며, 이 이론의 실천은 철학이 개념적 실천으로서 생산해야만 한다.(DC-105)

'영화/이미지' 그리고 '철학/개념'이라는 들뢰즈의 사고를 통해 영화이론은 독자성을 지닐 수 있을 것이다. 텍스트의 종속에서 벗어나 독립적이고 특수한 사고의 틀을 마련할 수 있으며 또한 나아가 영화와 세계가 갖는 관계를 통해, 다시 말해 영화 이미지의 독특한 체계를 통해 세계와 인식에 대해 사고의 전환을 시도할 수도 있을 것이다. 이것은 다시 하나의 텍스트가 순수하게 어느 한 작가의 의도 안에서만 머물러 있지 않고, 독립적이고 개별적인 하나의 텍스트로서의 기능과 함께, 하나의 총체적인 영역 가운데 자리잡은 '전체의 일부분'으로서 기능한다는 의미를 내포하기도 한다.

2.

모더니즘의 경계를 넘어

영화에서 '모더니즘'라는 용어는 철학 및 다른 예술이론에서 가져온 개념적 차용이다. 철학에서의 모더니즘은 데카르트 R. Descartes로 시작하며 예술 영역에서의 개념과 많은 차이가 있다. 또 문학이나 예술과 관련해서는 보들레르를 원류(原流)로 삼고 있다. 단순히 말하면 19세기말부터 20세기 전반기에 걸쳐 서구예술에 풍미한 전위적이고 실험적인 예술운동을 가리키는 표현이다.(MP-30) 문학 이외에 미술·건축 같은 다른 분야의 예술은 또 다르게 정리된다. 그리고 모더니즘이라는 용어를 둘러싸고 학자마다 견해가 조금씩 다르며, 그 개념은 방대하고 혼

란스럽기까지 하다. 이는 모더니즘이나 포스트-모더니즘이라는 용어가 확실하게 정립된 것이 아님을 의미하며 아직까지는 오해의 소지가 있음을 보여 준다.

그 예로 포스트-모더니즘을 바라보는 견해로서 프랭크 커모우드 Frank Kermode와 같이 모더니즘의 계승적 입장으로 파악하는 학자와, 어빙 하우 Irving Howe와 레슬리 피들러 Leslie Fiedler처럼 모더니즘과의 의식적 단절이나 비판적 반작용으로 파악하는 학자도 있다. 모더니즘과 포스트-모더니즘을 가르는 지점을 크게 본다면, 모더니즘은 처음엔 고급예술로서 발현되었던 반면, 매스-미디어가 발달하고 정보가 빠르게 전달되는 등 '공간 확대'로 인해 예술에 대한 대중들의 접점이 넓어지고 예술에서 대중문화적 요소를 인용하면서, 모더니즘적 개념은 한계에 부딪히게 되었으며 이것이 포스트-모더니즘이라는 결과에 이르렀다는 것이다. 하지만 이 개념은 아직 논의 단계에 있는 것이거나, 아니면 지금 말을 꺼내기가 우스운 이미 지나가버린 한 때의 논의인지도 모른다.

인류의 기술발전에 힘입어 탄생할 수 있었던 영화는 정확히 1895년에 대중 앞에 선보였다. 현실을 그대로 담아내는 기록의 수단으로서 또 구경거리로서의 루미에르 Lumière 형제와, 인공적인 세트 안에서 마술적이고 환상적인 역할로서의 조르주 멜리에스 Georges Méliès부터 시작하여 오락성과 예술성을 넘나들면서, 영화는 자기 발전을 시작한다. 영화가 어느 정도 모양을 갖추게 된 것은 1910년대 중반 이후였으며, 이는 연극·문학·미술 등 다른 예술의 기존 성과에 힘을 입기도 한 것이다. 이 시기에 다른 예술은 이미 모더니즘으로서의 정점에 있었다.

이러한 시대적 배경에서 영화는, 한편으로는 고전적 서사체계를 갖추기 시작했고, 또 한편으로는 이미 모더니즘적 의미를 갖는 영화가 만들어지기도 했다. 그래서 시기 구분에서도 영화의 모더니즘을 1914-25년의 하이 모더니즘 high modernism 영화(- 무성 영화)와 1958-78년의 네오-모더니즘 neo-modernism 영화로 나누기도 하고, 다른 한편에서는 1930-58년을 모더니즘 영화, 1958-90년을 포스트-모더니즘 영화의 시기로 나누기도 한다.(CR) 이러한 구분은 한편으로는 모더니즘이 아직 끝나지 않았음을, 또 한편으로는 이 두 시기가 공존할 수도 있음을 보여 준다. 하지만 대체로 영화에서의 진정한 모더니즘은 이탈리아의 네오-리얼리즘과 프랑스의 누벨 바그에서 찾는다. 이 시기의 주된 특징은 기존의 할리우드 혹은 상업영화의 규칙과 자기 만족성에 반발하여, 자신의 주제적 관심을 독특하고 다양한 형식을 통해 담아 나간다는 것이다. 그래서 고전적 영화가 관객의 시선과 영화 인물의 시선을 일치시켜 현실을 있게 한다면, 네오-모더니즘 시기의 영화는 감독이 카메라 뒤에서 이야기하는 영화라고 할 수 있다. 따라서 이 시기의 영화는 자의식적이거나 자기 성찰성 혹은 특정 주제에 대한 관심을 드러낸다. 이 시기의 영화들은 특정한 변별성이 있다기보다는 다수적인 특징이 공존한다. 이렇게 시대의 흐름 속에서 생겨난 다양한 특징들을 하나로 묶어내기란 어쩌면 불가능한 일일 것이다.

여기에서 문제는 생겨난다. 일차적으로 현대사회를 포스트-모더니즘의 시기라고 규정할 하는 속에서 '모더니스트'라고 불릴 수 있는 영화작가가 있을 수 있는 의 문제이다. 그리고 있을 수 있다 하더라도 왕가위를 모더니스트라고 부르기에는 의심스러운 점이 너무나 많다. 단지 모더니즘 시기의 작가들에서 발견되는 형식적인 실험을 하고 있다는 점만으로는 미약해 보인다. 그의 영화는 상업/예술의 경계

에 서 있는 듯이, 모호해 보이기도 하고 화려하고 감각적이다. 이러한 것들은 총체적으로 보아야 할 문제이다. 여기에 또 하나의 벽이 있는데 그것은 먼 전지에서 객관적으로 바라보기에는 왕가위가 너무 가까이 있다는 것이다. 그는 아직 과정에서 있는 감독인 것이다.

이렇게 시기적 경계와 정의가 명확하지 않은 상태에서 이분법적인 틀을 이용할 필요는 없을 것이다. 이 지점에서 한 발자국 뒤로 물러나 거꾸로 볼 필요가 있을 것 같다. 그것은 '용어를 통한 해석'은 지양(止揚)하는 대신, 그 용어의 토대를 형성시켰던 '구체적인 사례에 대한 사유'를 통하는 방법이다. 만일 네오-리얼리즘, 누벨 바그 등 '뉴 시네마'라고 불리는 사조와 오손 웰즈 Orson Welles, 장 르느와르 Jean Renoir 등과 같은 작가들이 모더니즘적 의미로 파악된다면, 이러한 구분은 다시 들뢰즈에 의해 인용된다. 그 역시 고전영화와 현대영화와의 경계를 모더니즘적 의미를 지니는 영화들로 파악했다.

하지만 그의 이론은 개념적 분석틀로써 시대적 흐름의 경계를 뛰어 넘는 것이기도 하다. 이것은 아직도 고전적 문법을 지닌 서사영화들이 주류에 서 있으며 그 이면에 모더니즘적 혹은 포스트-모더니즘적 영화가 혼재해 있는 '현재'의 영화를 분석하는데 더욱 효과적일 수 있을 것이다. 또 이것은 왕가위 영화의 모더니스트적 측면과 더불어 많이 인용되는 로베르 브레송 Robert Bresson의 클로즈-업, 장-뤽 고다르 Jean-Luc Godard의 영화 매체적 실험, 그리고 시/공간에서는 특히 알랭 레네 Alain Resnais 영화의 시간과 연관해서, 이들을 비교하여 분석하고 차이점을 설명해 주는데 도움을 줄 것이다.

먼저 현대영화의 일반적 특징에 대해서 설명하면, 서사영화에서 일반적으로 드러나는 '인과관계에 의한 내러티브'에 있어서 기승전결이 무시되고, 그것은 부조리한 상황과 단절된 세계 속에서 무의미해진다는 것이다. 이렇게 나타난 새로운 이미지들의 다섯 가지 특징을 들뢰즈는 ① 총체적이거나 종합적인 상황을 지시하지 않는 확산된 상황, ② 약해진 연결고리, ③ 여행 형태, ④ 상투어들의 의식과 지배, ⑤ 플롯에 대한 비난으로 특징짓는다.(DC-121) 그것은 '감각 운동의 표상에 대한 단절' 그 자체로서, 우리가 반응할 수 없는 '상황의 상승', 불확실한 관계 외에는 더 이상 아무것도 없는 '환경의 상승', 자격있는 단절을 대치시키는 (공허하고 분리된 보잘것 없는) '공간의 상승' 등의 상황은, '이미지-운동'의 까다로움에 비추어 볼 때 행동이나 반응으로 더 이상 연장되지 않는다는 것이다. 그것은 그 안에서 인간이 어떻게 대답해야 하는지 알지 못하는 순수한 광학(光學)과 음향의 세계이며, 그 안에서 도피·산책·왕래에 들어가기 위하여 그에게 일어난 것과는 무관하게 느끼고 행동하는 것을 그만두는, 폐쇄적인, 무엇을 해야 할지에 관하여 결정을 내리지 못하는 공간이다.(KI-45)

이는 이른바 순수 시각적 상황으로서 2차대전 이후 개인들을 무력함 속으로 몰아 넣은 현실적 상황과 같은 의미의 '일상생활의 상황'이다. 이러한 특징은 네오-리얼리즘 시기의 로베르토 로셀리니 Roberto Rossellini와 루치노 비스콘티 Lucino Visconti를 거쳐 미켈란젤로 안토니오니 Michelangelo Antonioni, 페데리코 펠리니 Federico Fellini까지 이어진다. 다른 측면에서의 순수 시각적 상황은 '행동-이미지'에서 타당한 구별이었던 진부한 것/극단적인 것, 주관적인 것/객관적인 것 간의 구별을 상대적이고 판별 불가능한 것으로 만든다. 이러한 순수 시각적인 특징은

고다르나 자끄 리베트 Jacques Rivette 등 누벨 바그 작가들에서 확인되며 오즈 야스지로 小津安二郎의 텅 빈 공간에서도 드러난다.(DC-121)

영화에서의 이러한 상황을 들뢰즈는 '이미지-시간'이라 칭한다. 이에 대립되는 개념으로 제시하는 것은 '이미지-움직임'이다. 이는 영화가 운동의 '움직이는 단편'(mobile section)들을 생산함으로써, 영화의 기본 단위인 쇼트 shot는 열린 전체의 지속을 표현하며, 이미지 속에서 닫힌 세트를 구성하는 몸체들·부분들·측면들·차원들·거리들을 변주시키게 된다.(DC-114) 이 '이미지-움직임'이 구성되는 방식은 카메라의 움직임과 몽타주를 통해 이루어진다. 여기서 들뢰즈는 퍼스를 원용하여 '이미지-운동'을 '지각-이미지'(perception-image), '감정-이미지'(affection-image), '행동-이미지'(action-image), 세 가지로 분류한다.

'행동-이미지'는 고전적 서사의 대표적인 이미지이다. 이것은 환경과 행위양식 간의 관계와 그 관계의 변이태(變異態)로서 나타난다. 그 형태는 주로 '결과'가, '상황이 개선 수정되는 것'으로 혹은 '행동이 개선 수정되는 것'으로 나타난다. 그 예로서 전자에는 아메리칸 드림을 다루는 영화·서부극·역사영화가 있으며, 후자에는 시대극·네오 웨스턴 등이 있다.(DC-118) 이 행동-이미지에서 특별하게 탈선되는 영화가 있는데, 그것은 '정신-이미지'라고 불리는 것으로 알프레드 히치콕 Alfred Hitchcock의 영화가 이에 속한다. 들뢰즈는 히치콕의 영화가 행동-이미지를 극한까지 밀고 들어가 영화를 완성함과 동시에 영화-이미지의 본질과 지위를 재검토하게 만드는 결과를 낳았다고 분석한다. 즉 행동-이미지의 완성이 그 자신의 위기가 된 것이다.(DC-119)

3.

왕가위 영화 - 클로즈-업, 파편화된 공간, 브레송

<열혈남아>에서 <타락천사>에 이르기까지 왕가위의 영화는 장르적 측면에서의 새로운 시도에서 스타일의 탐구에 이르기까지, 항상 다른 것을 시도한다. 하지만 또 다른 한편에서는 항상 같은 것을 이야기해 오고 있다. 캐릭터의 설정이라든가 거기서 풍기는 고독하고 소외된 인간의 모습, 그리고 스텝 프린팅이라 불리는 기법은 그의 대부분의 영화 속에 자리한다. 또한 그는 영화의 상업적인 측면을 적극 활용하여 자신의 영화 속에 스타를 기용하고 적절하게 액션 장면을 넣기도 하고 귀에 익은 팝송도 소개시켜 준다. 그리고 현대인의 공간을 물화(物化)시켜 특화(特化)하기도 한다.

하지만 그는 작가 정신이 투철하기에 이전의 장르를 그대로 베끼는 일은 결코 없으며, 항상 자신의 스타일로 변형시켜 낸다. 기존의 배우 이미지를 사용하지도 않고, (홍콩영화 속에서 이미 등장인물이 아니라 스타로서 자리하는) 배우들 속에서 독특한 이미지를 끌어올려 자신의 영화를 만들어 나간다. 하여간 그는 있는 것을 그대로 쓰는 일이 없다. 예술이니 상업이니 모더니즘이니 하는 모든 관점을 버리고서라도 그는 현재에 있어서 몇 안되는 젊고 감각이 있는 영화감독 중의 한 사람임에는 틀림없다.

이러한 사실은 그가 지금까지 보아서 영향을 받았던, 혹은 자신도 모르게 영향을 받았을지도 모르는 영화들에 대해서도 마찬가지이다. 그의 영화 구성에서의 특징은 서사적인 측면보다는 인물의 감정을 표현하는 데 주력한다는 것이다. 영화가 등장인물의 감정을 표현하는 데 초점이 맞추어 진다면 클로즈-업의 사용은 자연스럽게 빈번해지게 된다. 그의 영화에서 클로즈-업의 형태는 극단적인 것은 아니며 대부분 인물을 중심으로 어깨 위에서 잡은 것이다.

클로즈-업의 주된 특징은 인물이나 그 대상이 자신이 속한 환경을 지워 버리는 데 있다. 극단적인 클로즈-업의 경우를 예로 든다면 얼굴에서 눈만을 화면 전체에 보여 준 경우, 그 눈을 소유한 인물이 지워져 버려 탈영토화(脫領土化, deterritorialization)되는 것이다. 즉 클로즈-업은 대상의 단순한 확대가 아니라 그 대상을 공간으로부터 추상화시킴으로써 그 대상을 평면화시키고, 사유가 아닌 순수한 정서를 표현하는 것이다.(lm-233) 이러한 경향은 현대영화가 들어서면서 공간적 중심성과 행위-이미지의 쇠퇴에 대응하여, 화면을 평면화로 이끄는 감정-이미지의 영역이다. 또한 이것은 클로즈-업 외에도 서사적인 측면이나 규정된 전체 공간과 단절된 쇼트의 영역을 포함한다.

대부분의 영화는 서사성을 구축하기 위해 다양한 쇼트들을 배열한다. 그 영화에서 쇼트가 배열되는 순서에 따라 우리는 그 장면의 상황과 논리 그리고 감정들을 느끼게 된다. 그것은 대체로 설정 쇼트에서 시작하여 풀 쇼트 full shot, 미디엄 쇼트 medium shot, 클로즈-업으로 이어지며 그 공간을 벗어날 때에는 대개 역순(逆順)으로 진행된다. 이렇게 내러티브를 따라 쇼트를 배열하는 방식은 영화의 고전적인 문법이 되어 왔다. 이 때 쓰이는 클로즈-업이 있다면 그것은 이후의 쇼트들에 의해 봉합될 쇼트, 즉 재국지화(再局地化)될 쇼트인 것이다. 그래서 할리우드 영화와 더불어 대부분의 영화에서 쓰이는 클로즈-업은 중합을 위한 전체성의 획득으로 재봉합되는 것이다.

하지만 전체성의 획득으로서의 봉합의 시도는 벗어나기 힘든 것이지만, 이러한 예는 실험영화·아방가르드 영화·표현주의 영화에서 찾아볼 수 있다.(DC-117) 이와 더불어 왕가위가 인용했다고 하는 브레송의 영화 역시 마찬가지이다. 브레송은 그의 환경의 일부인 '대상'들과 '소리'들을 강조하는 물리적인 과정들의 세밀한 관찰을 통해 영화를 만들어 간다. 그래서 그의 영화는 많은 쇼트들로 구성되어 있으며 클로즈-업을 자주 사용한다. 환경이나 인물에 대한 섬세한 관찰은 단순한 기록으로서의 물리적인 측면에서 '정신성의 획득'으로 나아가게 한다.²⁰⁾ 이 때에 제시된 단편들을 그 자신의 자리에서 자신만의 독특한 특질을 지니는 순수 공간

20) 앙드레 바쟁 André Bazin은 브레송에 대해 이렇게 말했다.

우리가 이 영화에 등장하는 배우들의 표정에서 읽어야 할 것은 그들이 하는 말을 반영하는 순간적인 표정이 아니라 인간의 어떤 불변성이며, 또한 그들 내적인 정신적 운명을 드러내는 것이다 그런 반면, 검은 옷을 입고 그림자 속에 웅크리고 있는 니콜 라드미랍은, 밑남에 찍혀진 도장처럼 온통 더러워진 채, 빛과 어둠 사이를 서성이는 회색빛 마스크만을 보여준다. 브레송도 칼 드레이어 Carl T. Dreyer처럼 표정의 가장 관능적인 특성에 집착한다. 그것은 표정이 어떤 역할을 연기하지 않을 때는 오히려 인간의 특별한 각인이나 가장 투명한 영혼의 흔적을 보여 주는 것 같다. 브레송이 우리를 안내하는 곳은 어떤 심리학이 아니라 차라리 실존적인 인상학(人像學)이다. (앙드레 바쟁 저, 존재론과 영화언어 p. 121, 영화진흥공사, 1987)

이다. 그래서 브레송의 공간을 들뢰즈는 파편화된 공간이나 무규정적 공간 속에 제시된 '힘-질(質)'로 표현한다.(DC-117)

왕가위는 <열혈남아>에서의 클로즈-업을 브레송의 영화에서 인용해 왔다고 한다. <열혈남아>에서 결투 장면에서 등장하는 유덕화의 클로즈-업은 싸움을 하는 과정에서의 인물의 감정을 나타낸다고 보다는 그 공간에서 규제받지 않는 듯한 무표정한 얼굴로 쇼트 배열의 단계를 무시한 채, 하나의 단편적인 이미지처럼 제시된다. 특히 정적인 화면과 많은 쇼트로 구성된 <동사서독>에서는 공간의 통일성이 제시되지 않은 채 공간을 지워 버리고 하나의 인물 혹은 인물들 간의 관계 자체를 전체 영화의 배경으로 만들어 버린다 여기에 등장하는 사막과 바다는 그저 하나의 이미지처럼 존재한다. 그래서 인물이 등장하는 곳은 전체적인 영화적 공간 안에서 조망(眺望)되지 않는, 사막이라는 공간과 분리되어 오직 개인만이 존재하는 공간이 되어 버리는 것이다. 즉 '여기'에는 사람이 있고 '저기'에는 사막이 있다. 특히 이 영화는 클로즈-업이 아닌 쇼트에서도 내러티브와는 관계 없는 단편적인 이미지가 제시되고 있으며 행위의 연장선에서 파악될 수 없는 단절되고 파편화된 공간을 제시한다.

왕가위가 카메라의 길고 많은 움직임을 시도했다고 하는 <아비정전>에서도 많은 클로즈-업이 쓰이는데, 얼굴이 비정상적으로 보일 정도로 가까이 다가간다. 또한 이 영화는 조연이나 엑스트라가 없고 오직 주인공만을 중심으로 만들어진 영화이다 시대적 배경이 60년대라고는 하지만 그것은 왕가위 자신의 말처럼 하나의 상상적 배경이며 이 영화에서도 환경은 지워져 버린다. 그의 영화 속에서 행위의 규제를 받는 요인은 환경이 아니라 오직 인물들간의 관계에 의해서이다. 등장 인물들은 배경이 되는 공간에서 어떠한 제약이나 압박을 받지 않는 것처럼 보인다. 하지만 다른 측면에서 보면 배경은 이미지상으로 인물들과 함께 제시되지 않는다는 하더라도 이미 인물들의 감정 속에 녹아있다. 그리고 그것은 영화 스타일로 반영된다.

한편에서 클로즈-업은 왕가위가 영화 공간을 만들어 내는 스타일이기도 하다. 여하간 그의 영화는 클로즈-업을 통해 인물들이 배경 공간과 분리되어 제시되며, 인물들간의 직접적인 관계보다는 외롭고 고독한 단절된 인물로서 보여진다. 다시 말해서 그의 영화의 인물들은 다른 사람에게서 연유한 것일지라도 교류불가능한 자신만의 감정인 것이다. 그래서 주제와 서사구조의 연장에서 보는 그의 영화의 형식은 인물들의 소외를 나타내는 공간이다. 그런 의미에서 잦은 클로즈-업과 파편화된 공간을 통해 표현되는 그의 영화는 '단절의 영화'이며, 나아가 '서사의 분절'로 이어진다.

4.

왕가위 영화 - 시점의 파괴, 시청각적 요소, 고다르

왕가위의 영화와 모더니즘 영화와의 연관에서 자주 이야기되는 것 중의 하나가 180° 규칙의 파괴와 시점의 불명확함 혹은 다양함이다. 고전적인 문법중의 하

나인 '쇼트/리버스 쇼트'는 180°라는 규칙을 가지는데 이는 영화의 혼란을 막기 위해서 고안된 장치이다. 만약 카메라가 이 선을 넘어가면 비현실적이 되고 공간의 통일성에 대한 느낌이 파괴된다. 이 장치로 카메라는 자신의 시선을 숨기고 자신의 존재를 부정하게 된다. 사실 이러한 카메라의 의도는 현재 보여지고 있는 것이 어떤 기술상의 간섭과는 별개로 자율적인 실존을 갖는다는 환영을 불러 일으키는 것이다. 그래서 우리는 카메라가 아니라 허구적 등장인물의 시선이라고 느끼게 된다. 즉 고전적 영화의 환영주의(illusionism)는 관람 주체를 대신한 허구적 등장인물을 허용해 주는 관람 주체의 의지에 의존하거나, 자신이 바라보는 것을 규정하기 위해 특정 시점을 허락하는 데 의존하는 것이다.(Ja-224)

이러한 쇼트/리버스 쇼트가 고전적인 영화에 있어서 봉합의 시도라면, 현대영화에 와서는 봉합의 불가능성 혹은 봉합 가능성의 영원한 미루어짐으로 얘기할 수 있다. 즉 주체의 철저한 해체의 한 모습을 보여주는 것이며 서사의 쇠퇴 또는 종언을 함축한다.(lm-221) 이것은 페에르 파올로 파졸리니 Pier Paolo Pasolini가 '시의 영화 The Cinema of Poetry'라는 글에서 밝힌 바대로 자유 간접화법 속에서 이루어진다. 이것은 작가가 작품의 인물 속에 침투해 들어가 인물의 심리만이 아니라 언어도 선택하는 것이다. 이 작가와 인물은 구별되는 주체로 등장하지 않으며, 한편으로 결합되어 있으면서도 이질적인 두 주체이다.(lm-220)

이렇게 시점간의 경계의 혼란과 주체의 분화는 '영화적 코기토'(cinematographic Cogito)²¹⁾를 드러내 주며 '지각-이미지'의 영역이다. 영화적 코기토를 보여주는 영화들은 바로 카메라를 느끼게 하는 영화들이다.(DC-116)

이 영역에 속하는 영화는 파졸리니의 시의 영화, 안토니오니, 미국의 실험영화, 그리고 고다르의 기술적(技術的)인 영화가 있다. 파졸리니가, 그의 스타일을 '비형식'(informal)이라고 부른 안토니오니의 <붉은 사막 Deserto Rosso>('64)을 보면, 두 인물의 시점으로 위에서 떨어지는 신문을 보여주지만 얼마 후 두 인물이 화면 뒤에서 등장한다. 이러한 스타일적 장치 덕분에 그의 여주인공이 바라보는 세상과 그의 작가적 세계는 하나가 된다. 이와는 좀 다르게 보다 기술적인인 고다르의 영화는 모든 것을 평등하게 만들어 버린다. 이것은 연속적 해결책 없이 무차별적으로 세상의 수많은 세부를 체계적으로 정렬하는 자유 간접화법이다.(MM-552-555) 그의 영화는 매체적 실험을 통해 신경증적으로 카메라의 모습을 드러내며 끊임 없이 관객의 동일화를 방해한다. 또한 시간-이미지의 영역인 시각적·청각적 상황의 충돌과 대립을 일으킨다. <그녀의 인생을 살다 Vivre sa Vie>('62)에서 크레딧 타이틀 credit title은 안나 카리나 Anna Karina의 얼굴을 세 가지 방향으로 비춰 주고 음악은 유성과 무성이 교차한다. 이미지와 청각적 영역에 독자적인 관계가 설정되는 것이다. 이것이 <카르멘이라는 이름 Prénom: Carmen>('83)으로 오면 청각적 영역이 시각적 영역을 압도한다. 시각적 영역에서 분리된 음악은 관객에서 또 하나의 이미지를 상상적으로 만들게 하는 것이다. 점

21) 이 용어는 들뢰즈가 데카르트의 코기토에 대립되는 개념으로 제시했던 '정신분열적 코기토'의 연장선에 있다. 들뢰즈는 자본주의 사회를 분열증적으로 파악하는데 자본주의가 성립하기 위해서는, 한편으로 화폐자본의 축적, 다른 한편으로 '자유로운' 노동자가 필요하다는 것이다. (이진경 편저, 철학의 탑 p. 260, 1995, 새길)

프 컷 jump cut, 등장인물의 객체화, 카메라를 향한 대사에서부터 시각적 영역과 청각적 영역의 분리, 콜라주 collage 편집에 이르기까지 고다르의 영화는 관객을 사고하게 하고 괴롭힌다.

하지만 고다르가 시각적·청각적 영역을 분리하고 '소의 효과'를 일으킨다면, 왕가위에서 시각적·청각적 상황은 강력하게 부합되며 영화의 분위기를 고조시키는 작용을 한다. <중경삼림>의 첫 이야기에서 도입 씨퀀스(금성무와 임청하가 만나)와 임청하가 인도인(印度人)들을 만나서 마약을 전하는 씨퀀스는 핸드-헬드 카메라 hand-held camera를 이용하고 단편적이고 생략적인 쇼트들로 구성되어 있다. 이 씬들은 긴박한 음악과 조율하며 빠르고 리듬감 있는 편집으로 이루어져 있다. 또 사건은 빠르게 지나가는 이미지들 속에 숨겨져 있어 쉽게 포착되지 않는다. 만일 금성무와 임청하의 만남도 나레이션과 정지 화면으로 제시되지 않았다면 알아차리기 힘들었을 것이다. 그러나 이 쇼트들의 연결이 미약하지만은 않다. 화려한 영상과 빠른 편집, 그리고 음악은 왕가위 영화를 단순히 감각적으로만 느끼게 할 수도 있다. 여기서 예외에 속하는 무채색 화면과 느린 템포의 <아비정전>을 제외하고 그의 영화는 대부분 빠르고 화려한 영상과 음악들로 이루어져 있다.

여기서 왕가위는 MTV적으로 읽힐 수 있다. MTV의 특성은 음악이 영상을 압도하는 데 있다. 이미지가 단편적으로 파편화되어 보여지더라도 음악 안에서 느낌과 감각을 가지도록 한다. 물론 왕가위 영화가 음악에 구속된 이미지를 생산하지는 않는다. 하지만 그것은 이미지에 답하는 음악이며 이미지의 혼란을 막아 주는 음악이다. 그래서 형식적으로 가장 난해하고 복잡한 <동사서독>도 무엇을 말하고자 하는가를 쉽게 이해될 수 있다. 그 속에서 동일화가 만들어지고 관객은 인물들의 감정과 분위기를 감지한다.

그의 영화가 쇼트/리버스 쇼트 규칙을 따르지 않고 고전적 문법을 따르지 않는 것 그리고 점프 컷, 핸드-헬드 카메라는 모더니즘 영화와 고다르에게 빚진 것이지만 그러한 스타일을 이용하는 방식은 고다르가 자신의 스타일을 이용했던 의미와는 차이가 난다. 모더니스트들의 형식적 실험은 의미가 명확하게 드러나진 아니건 전면에 부각된다. 대개는 대중에게 친숙하지 않으며 작가의 자의식이나 자기 성찰성을 드러낸다. 하지만 왕가위의 영화적 형식은 음악의 사용과 빠르고 감각적인 화면, 대중적인 주제로 숨겨져 있다. 그래서 그의 영화에서 카메라는 쉽게 포착되지 않는다. 이것은 인물들의 감정을 반영하며, 빠른 속도로 혹은 길게 늘어지는 스텝 프린팅으로, 때로는 화면의 심한 굴곡으로 영화 이미지 위를 미끄러지듯 달리는, 그래서 어느 사이엔가 비쳐지나가는 시간과 공간에 대한 탐구로 사용된다.

그런 의미에서 <타락천사>의 광각렌즈를 통한 화면의 굴곡과 미끄러지듯 번져 이미지를 몽게 버리는 스텝 프린팅은 그러한 효과가 어디에서 왔을까하는 궁금증을 갖게 한다. 그래서 이러한 스타일의 효과는 영화 속 인물과 사건과 더불어 하나의 등장인물이 되고 관심의 대상이 되지만 영화를 보는 데는 방해물이 되지 않는다. 그래서 만일 왕가위의 영화를 감각적으로 다가선다면 한편의 C.F.나 감상적인 볼거리가 될 것이고, 그의 영화를 읽으려고 한다면 왕가위의 독특한 이미지에 대한 탐험이 될 것이다.

5.

왕가위 영화 - 시간, 공간

인물의 감정을 증시하는 측면과 함께 왕가위의 영화에서 자주 언급되는 것은 시간에 대한 부분이다. '사랑의 시인'이라고 부르는데 동시에 그를 '시간의 시인'으로 부르기도 한다. 일차적으로 보더라도 시계가 끊임 없이 등장하며 인물들은 시간에 대해 강박관념을 지닌 것처럼 보인다. 이를 두고 1997년 홍콩 반환에 빗대어 설명하기도 하는데 그것이 틀린 해석은 아닐 것이다. 누구나 자신의 환경과 조건에서 완전히 독립적으로 존재할 수 없는 것이라면, 그것은 무의식적이든 혹은 의식적이든 그가 영화를 만들어 가는데 하나의 단초가 될 수 있는 것이며, 이를 시초로 자신의 사고 영역을 확대시킬 수 있는 계기가 되기도 할 것이다.

먼저 시간에 접근해 들어가면, 왕가위 영화는 시간과 더불어 기억을 떠올릴 수 있다. 상기했듯이 현대영화와 고전영화를 가르는 경계가 되는 것은 '이미지-시간'이었다. '이미지-움직임'은 경험적 형식과 시간의 전개 아래에서 시간을 구성한다. 즉 어떤 연속적인 현재는 과거가 지난 현재이고 미래가 다가올 현재라는 것으로, 이전과 이후의 관계를 따르고 거기에서부터 영화적 이미지가 필수적으로 현재에 있다고 결론지을 수 있다. 그리고 시간은 이미지-움직임에 의해 간접적으로만 표현된다. 하지만 이것이 이미지-시간에 와서는 움직임에 구속된 시간이 아니라 시간에 의해 구속된 움직임이 된다. 과거와 미래에 시달리지 않는 현재란 없으므로 영화는 현재의 이미지와 공존하는 과거와 미래를 붙잡으며, 이제는 이미지 자신이 과거와 미래로 밀고 들어간다.(KI-45)

그 실례는 닥 포커스를 통해 과거와 현재와 미래의 공존을 표현해 내는 오손 웰즈의 <시민 케인 Citizen Kane>('41)을 들 수 있으며, 이는 순수 시각적·청각적 상황인 '직접적'인 시간-이미지이다. 이 순수 시각적·청각적 이미지로 인해 영화에 대한 물음은 이미지 위에 무엇이 있는가로 바뀌고 시간-이미지는 기억과 접촉한다. 베르그송 H. Bergson은 '지속성 이론'을 통해 전통적인 시간관과는 전혀 다른 관점에서 시간을 파악하여 시간을 측정 단위로서가 아니라 '삶의 경험'이라는 관점에서 파악된 '지속'으로 간주한다. 모든 지각이 일정한 지속의 두께를 차지하며, 과거를 현재로 확장시키고 이로써 기억의 성질을 띠게 된다.(HB-177) 순수 회상의 회로와 맞닿아 있으면서 현실화되지 않은 실질적 이미지는, 직접적인 시간-이미지 속에서, 현실적 이미지와 구별 불가능한 관계를 만든다. 들뢰즈는 이러 시간-이미지를 '결정체-이미지'라 불렀다. 지나가는 현재의 '현실적 이미지'와 보존되는 과거의 '실질적 이미지'는 구별되지만 판별 불가능하며 사라지는 한계이다. 이 점에서 웰즈의 시야 심도와 몽타주는 '기억하기'의 기능이다.(CD-123) 알레 레네의 <히로시마, 내 사랑 Hiroshima, Mon Amour>('59)에서 과거는 플래쉬-백 flash-back으로 표현되는데, 이것은 현재의 지각이 과거의 면으로 밀고 들어가지만 그 기억은 단순히 연상이 아니라 현재에도 영향을 미치며, 후에 과거의 애인과 현재의 애인은 동일시되고 하나가 된다. 그리고 청각적 영역 역시 과거 혹은 현재에도 지속되어 시계의 경계를 지워 버린다. 하지만 이러한 구분도 <지난해 마리아바드에서

L'Année dernière à Marienbad>('61)에서는 없어진다. 이제 고정점마저 사라져, 서사 체계의 사라짐은 물론이고 현재와 과거의 구분은 의미가 없어진다. 이미 과거와 현재라는 것은 존재하지 않으며 일련의 이미지들 안에서 부유(浮游)한다.

왕가위의 영화에서의 시간과 기억은 <동사서독>에서 잘 나타나고 있다. 시대적 배경이 사라지고 이야기의 시점이 불명확한 <동사서독>은 특정한 시점이나 시선이 있는 것이 아니라 전체적으로 어떤 한 무사에 의해 기억되는 무협 세계의 전설과도 같은 이야기라고 볼 수 있다. 그래서 시간은 24절기라는 동양적 시간 구조를 통해 끊임 없이 순환하는 원형 구도를 갖는다. 게다가 인물을 중심으로한 챕터식(chapter式) 구성은 현재와 과거를 넘나들며 환상과 현실을 넘나든다. 서독과 모룡인/모룡연(임청하 扮)의 이야기에서는 서독은 동사가 되고 모룡인/모룡연은 자애인(장만옥 扮)이 된다. 이를 베르그송식(式)으로 이야기하면 과거의 면이 현재의 꼭지점으로 밀려 들어와 현재가 된 것이고, 환상은 현실이 되며, 다시 이것은 전부 과거 혹은 허구가 되어 버리는 것이다. 그리고 이 장면 묘사는 벽에 비치는 그림자와 더불어 총체적인 시각 안에 포착되지 않는 단절되고 파편화된 영역을 보여 준다. 공간적 연속성이 보장되지 못한 채 과거와 현재, 환상과 현실이 뒤섞이며 사건의 전후 또한 모호하다. 그리고 자애인이 클로즈-업 되어 계속 비추주는 씨퀀스는 중간에 일년 혹은 그 이상의 시간이 경과한 것으로 보이는데, 이를 단순한 것으로 표현하여 시간의 흐름을 감지할 수 없게 한다. 또한 왕가위는 시간과 공간이 뒤바뀌고 서술 시점이 다양한 마르케스의 소설에서 영향을 받았다고 하는데, 이 영향인지 <중경삼림>에서 왕정문이 양조위의 집을 바꾸어 놓는 것은 과거에 묶인 공간을 현재 혹은 미래의 인물이 재구성시키는, 그래서 과거가 현재에 의해 재구성되는 시간의 공간화라고도 할 수 있다.

왕가위가 영화적 공간을 구성시켜 나가는 방법 역시 시간과 마찬가지로 영화 외적 부분과 연관시켜 얘기할 수 있다. 홍콩이라는, 나라가 아닌 도시에서, 수평적으로 넓혀 나갈 수 없어 수직으로 상승하는 건물들과 비좁은 도시에서 좁은 공간을 활용하는 방식은 이미 그의 영화에 반영이 되어 있다. 전원적 풍경이 사라져 버린 도시에서 향수어리고 따뜻한 유토피아가 되는 공간이 필리핀이라는 외국으로 상정되는 것은 어쩌면 자연스러울 수도 있다. 와이드 스크린 wide screen이라는 넓은 화면을 사용하는 대신, 광각렌즈를 사용한 것도 수평적 확장에 대한 불가능성이 무의식에 있는지도 모른다. 이것은 사막이라는 광활한 공간에서도 역시 마찬가지로 그 넓은 사막에 길들여지는 법을 모르는 것처럼, 여전히 인물들은 좁은 공간에 갇혀 있다. 왕가위가 만들어 내는 화면은 여유가 없는 짙은 화면이다. 이는 배경이 들어설 자리가 없는 듯 거의 인물로 이루어져 있으며 그 인물들은 그 공간에 갇힌 소외되고 고독한 인물들이다. 하지만 이 폐쇄 공간을 통해 자신의 이미지와 공간을 확장시키려 하는데, 그것이 극단적이고 분명하게 반영되어 있는 곳은 <타락천사>에서의 광각렌즈의 사용이다. 사실 많은 영화에서 광각렌즈가 사용되지만 이 영화에서는 인물을 기형적으로 만들고 비현실적인 느낌을 갖게 한다. 이러한 공간구성은 이 영화에서 풍겨나오는 아이러니와 숨겨진 비극성을 더욱 효과적으로 만든다.

왕가위는 점차로 시간에서 공간에 대한 탐구로 바뀌어 간다. 물론 이 두 가지는 동전의 양면처럼 붙어 있으며 연관되어 있지만, 그 중심이 시간적 사고에서 공

간적 사고로 옮겨가는 것을 볼 수 있다. <동사서독>까지의 영화에서는 시간과 기억을 강조하여 인물들이 자신의 과거와 기억에서 벗어나지 못하는, 운명적인, 그래서 지나가 버린 시간은 이미 돌이킬 수 없는 불가역적(不可逆的)인 시간이었다. 하지만 <타락천사>에 와서는 공간에 대한 왜곡을 시도하고, 다양한 시간이 한 공간 안에 존재하거나 시간을 공간화시킴으로서 시간의 가역성이나 다층성이 표현된다. **임세은**

왕가의 영화의 시간과 공간 2

1.

누군가를 시인(詩人)이라고 부를 때 간과하는 것은, 어쩌면 그가 만들어 내는 '조작의 자유로움' 속에 있는 규칙성이다. 기존의 사유체계내에 들어오지 않는 것들을 사람들은 '시적(詩的)'이라고 표현한다. 그러나 여기서 문제는 그 표현 뒤로 '제작의 흔적'이 사라진다는 것이다. 왕가위는 그의 영화에서 사용하는 점프 컷(jump cut) (그는 그가 보여 주고 싶은 것만을 보여 주기 위해 점프 컷을 사용한다고 한다)처럼 제작의 흔적을 지우고, 자신이 만들어 낸 의미의 과정에서 질서의 흔적을 지우고, 상이한 사건 계열들의 엇갈림을 엮어 낸다. 그래서 그의 영화는 강렬한 '표면의 이미지'에 집착하는 것처럼 보인다.²²⁾

그러나 한편으로 그의 영화는 복잡한 내러티브 구조를 갖고 있으며 사건들의 연결과 사람들간의 관계, 그리고 시간의 복잡한 단면들을 보여 준다. 특히 그가 다루는 시제는 늘 전-미래(前-未來)이다(레네 영화의 반(反)과거시제와 비교해 보라). 여기서 문제는 어디에서 어떤 '각도'로 어떤 '수준'으로 그 시간의 단면을 자르고 드러 낼 것인가이다. 만약 표면에 이미지가 부유하고 또 한편으로 시간의 함몰 속에서 내러티브의 복잡한 단면들이 드러나고 있다면 거기서 무엇이 결여되었으며 무엇을 채워야 할 것인가는, 전적으로 보는 사람의 태도에 달린 것이다. 왕가위는 현시되기 어려운 감정(주로 실연의 고통과 인내의 시간들)을 예민하게 드러내기 위해서 영화의 일반적인 규칙들을 쉽게 위반하고 특유의 작업을 통해 새로운 시간과 공간을 만들어 낸다.

2.

왕가위의 영화는 늘 '사랑'을 다루고 있다. 그는 어쩌면 사랑만이 순수하게 시간을 드러 낼 수 있다고 믿고 있는지도 모른다. 그가 다루는 사랑은 많은 인내를 요구하며, 또 한편으로 시간이라는 종교적인 희생²³⁾을 요구한다. 그래서 왕가위의 캐릭터들은 사랑을 말하며, 말했다고, 또 말할 것이다. 마치 사랑이, '늘 생성하는 시간'을 만들어 내듯이 그의 영화는 시/공간에서의 우발적인 상황들과 상이한 인물

22) 장-뤽 고다르 Jean-Luc Godard 그리고 알랭 레네 Alain Resnais의 영화들에서 '내면적 의식'의 세계는 특정한 경험의 강도와 반복이 만들어 내는 이미지들의 총합이며, 그 이미지들은 시간적 연결고리를 거부하고 있다. 사실상 대부분의 이미지 형성은 그 시간적 배열과 질서를 해체하고 특정한 이미지의 강렬성과 관련되어 있다. 그리고 그 특정한 이미지의 강도는 '반복'에 의하여 불연속적 연속성의 특성을 갖고 축적되는 강한 심리적 이미지를 형성하고 있다.

23) 순간은 영원히 지속되고 사람은 그 1분에서 벗어나지 못한다. <아비정전>과 <동사서독>을 보라

들, 사건 계열들의 엇갈림을 통해 새로운 시간 감각을 만들어 낸다. 왕가위의 영화에서 시간은 그래서 늘 객관적 실체라기 보다는 순수한 '관계들의 체계'가 된다.²⁴⁾ 그래서 왕가위의 영화에서 여러 사건들의 논리적 시간 순서는, '이미지'와 '인과적 내러티브'에 의해 연결된다. 그러므로 그의 영화에서 시간적 순서란 사건들 사이의 관계에서 연역되고 파생되는 주관적인 관념인 것이다.

왕가위의 영화에서의 사건들은 '불확정적 질서'로 편입되고 시간 계열들은 우연 속에서 교차한다. (<동사서독>에서 각 인물들과 그 인물들 사이에 발생하는 사건들의 시간 배열을 알기 위해서는 한 사건과 다른 사건들을 무한히 관계지어야 한다.) 이러한 불확정적 질서 속에는 끊임없이 '더 빨리'와 '더 천천히'의 상관관계가 개입한다. (그의 영화에서 인물들은 자신만의 속도로 표현되고 있다.) 이러한 관계들의 체계에 의한 시간 질서에서 문제는 '동시성'이다. 사실 왕가위는 좀처럼 교차편집을 사용하지 않는다. 왕가위는 점차 동시성을 보여 줄 때 늘 '빠름과 느림'을(즉 한편으로 동시적으로 존재하면서도 '더 느림'과 '더 빠름'의 관계 속에서 생성하는 시간을 보여 준다) 한 장면내에서 보여 주고 있다(이런 장면은 <중경삼림>과 <타락천사>에서 두드러진다). 이것은 사건들이 인물들에게 있어 다른 속도 속에서 경험되면서, 상이한 시간과 속도를 가진 다양한 다수의 체계들이 만들어짐을 의미한다. 이것은 '도시적 이미지'와 관련되어 있는 '시간의 이미지'이다.²⁵⁾

사실상 왕가위의 주인공들은 이러한 시간 생성의 흐름 위에서 뒤로 물러서며, 현재로부터 끊임없이 빠져 나오려고 한다. 그래서 그들은 그들의 근심과 희망을 미래에 던지며 그렇게 함으로써 항상 자신보다 좀더 앞서 존재하며, 그의 과거를 상기함으로써 항상 자신보다 좀더 뒤에 존재하려고 한다. 결국 그들은 자신과 결코 정확히 일치하지 않으며 — 인물들의 시간적 정체성은 파괴된다 —, 그들은 또한 결코 그 자신과 동시적 존재가 아니다.²⁶⁾ 그러나 한편으로 점차 왕가위 영화의 시간 인식은 미래에 기초하려고 한다(<중경삼림>과 <타락천사>를 보라). 그들은 과거를 의식함으로써 그 과거에 새로운 의미를 부여하려 하고(-<동사서독>의 무사들, <타락천사>의 여명), 또한 그들의 과거에 개입하려고 한다.²⁷⁾ 돌이킬 수 없는 과거의 회한(悔恨) 후에 결심 있는 후회가 찾아들게 되면, 최초의 무력감에서 사람들은 자유를 꿈꾼다. 그들은 사막을 떠나기도 하고 자신의 굴레(- 금발머리)를 벗어 던지기도 하고 캘리포니아로 날아가기도 하며, 오토바이의 속도 속에서 잠시나마 접촉의 따뜻함을 느끼기도 한다. 점차 속도는 기계장치에 떠넘겨지고 그

24) 물론 왕가위는 어떤 사건들의 관계들의 체계와 더불어 마치 이러한 사건들에 도장을 찍듯이 시계적인 시간의 인장(印章)을 찍어내고 있다. <아비정전>과 <중경삼림>에서 보여지고 있는 시계의 미장센을 보라.

25) <아비정전>과 <동사서독>이 내러티브적인 시간의 단면과 동시성이 배제되는 시간의 양립 가능성을 보여 주고 있다면 <중경삼림>과 <타락천사>는 오히려 '동시성' 하(下)의 상이한 시간성과 공간성을 보여 주고 있다.

26) 이것은 왕가위 영화의 나레이션의 특성과 관련되어 있다. 왕가위는 인물들에게 나레이션을 사용함으로써 인물들의 시간적 정체성을 파괴하고 있다.

27) <중경삼림>의 왕정문을 생각해 보자. 그녀는 양조위의 과거의 시간대, 과거의 기억을 미래의 형태로 재구성하고 있다. 그녀는 사물에 결합되어 있는 과거의 시간을 풀어 해친다. 어쩌면 그것만이 실연의 상처를 치유하는 유일한 방법인지도 모른다

속도 위에서 사람들은 순수한 느낌의 자유로운 시간을 찾아간다. 영화는 이렇게 시간을 거슬러 올라가는 기계이다. 그래서 시간적 거리감은 응축되고 접혀진다. 그래서 60년대의 홍콩에서 무협의 사막으로 혹은 90년대의 중경으로 넘나든다. 사랑에 좌절하고 고통받은 그들은 왕가위에게 있어서는 모두 동시대인인 것이다.

3.

왕가위는 끊임없이 나레이션을 사용한다. 이것은 하나의 언표(言表)와도 같아서 시원적(始原的)인 주체 혹은 시간적인 발화 지점은, '끝없는 중얼거림'의 하나로 된다. 그래서 그들은 말하고 있는 것이 아니라 말해지고 있는 것이다. 보여지는 장면과 나레이션의 시체는 불일치하고 이 시간적 간격을 통해 왕가위는 (실연의 상처를 갖고 있는) 주인공들의 회고적인 감정을 극대화시킨다. 여기서 '다원적 시간 계열'이 형성된다. 여기서 서술자는 한편으로는 그 이미지의 주인공으로 드러나고 있지만 서술적인 시체에 의해 이미 다른 사람으로 되어 있다. 그래서 과거는 이미 새로운 시간대의 배열에 따라 중첩되어 나타난다. 주인공은 다원적인 시간 속에 편재되어 있다. 결국 왕가위는 나레이션을 '시간의 대위법(對位法)'으로 사용하고 있는 것이다. 왕가위가 사용하고 있는 나레이션은 사실, 일기와 사적인 편지와도 같다(로베르 브레송 Robert Bresson의 <어느 시골 사제의 일기 Le Journal d'un Curé de Compagne>(51)를 보라). 서술의 측면에서 본다면 왕가위의 나레이션은 사건보다 먼저 서술되는 것²⁸⁾, 사건 후에 서술되는 것, 사건과 서술이 동시적인 것, 그리고 행동의 순간들 사이에 삽입되는 서술의 모든 유형이 사용되고 있다. 이러한 나레이션은 심리적인 이미지를 드러내고 있는 것이다.

4.

왕가위의 영화에서 시간은 가역적인 공간 혹은 누구나 개입할 수 있는 공간(-양조위의 집, 금성무의 상점 놀이)과는 다른 비가역적(非可逆的)인 흐름이다. 따라서 점차 우연과 순간은 '숙명'으로 변한다(<아비정전>과 <동사서독>은 이러한 숙명적인 시간의 굴레를 보여 주고 있다). 이러한 숙명적인 시간의 굴레에서 왕가위가 벗어나는 방식은 공간에 대한 사유이다.²⁹⁾ 그는 공간의 한계를 질문하고 그 한계 너머를 꿈꾼다(<타락천사>의 마지막 장면을 생각해 보라). 그만큼 점차 왕가위의 영화는 회망적으로 되고 있는 것은 아닌가? **김성욱**

28) <중경삼림>을 보라. 이러한 나레이션은 과거의 이미지로 보여지는 미래를 드러 내고 있다. 이 영화에서 금성무는 임청하와 왕정문과 0.01cm 가까이 있으면서도 그들을 알지 못하지만 57시간 후에 그리고 5시간 후에 자신은 임청하를, 그리고 왕정문은 다른 남자를 사랑하게 될 것이라고 말하고 있다. 이것은 숙명을 표현하는 것인가, 아니면 우연을 강조하기 위한 것인가? 그리고 이러한 나레이션의 기준점은 언제인가?

29) 그는 <동사서독>과 <중경삼림>에서 시간에 '주름'을 만들어 내고 <타락천사>에서는 공간을 구겨진 변화체로 만들어 내고 있다. 그래서 '시간'의 인접성/거리감은 점차 '공간'의 인접성/거리감으로 증폭되어 나타나고 있다

담론/문화적 변방 속의 왕가위

- 한국에서의 왕가위 열풍에 대한 논의 -

문화적 현상으로서의 왕가위, 그리고 한국영화

1.

한국에서 왕가위 영화에 대해 연구하고 논의하고 논쟁을 벌인다는 것은 왕가위 영화의 작품성 여부를 떠나 매우 중요하다. 그것은 '21세기 씨네아스트'라고 불리는 왕가위 영화의 작품성에 대한 논의와 더불어 한국의 영화현실을 반영하는 중요한 하나의 지표이기 때문이다. 지금까지 세밀히 진행되었던 왕가위 작품의 의미에 대한 다양한 접근 방식과는 다르게, 그의 영화를 한국의 영화 상황 속에서 풀어 보고자 한다. 이것은 매우 복잡하고 어려운 논의이다.

'서태지와 아이들'이 문화적인 파괴력을 지닌 대중성을 가지고 있었듯이, 80년대의 '박노해'가 사회변혁 투쟁에 참가하지 않는 사람에게까지 운동을 논하게 만들었듯이, 지금 왕가위를 논의한다는 것은 그의 영화에만 머무르지 않는다. 이것은 1990년대의 한국영화와 한국의 영화 상황 그리고 그를 둘러싸고 있는 관객에 대해 돌아보는 작업이다. 그의 작품세계에 관한 논의를 잠시 접고 한국에서 선풍적인 인기를 모으고 있는 '왕가위 현상'에 대해 조심스러운 화두를 꺼내 본다.

2.

한국에서 영화 수용의 변화

1990년 <아비정전>이 개봉되었을 때 평론가들의 논쟁 속에서, 관객들에게 '사기극'라는 이야기를 들어야 했다. 집단적으로 환불을 요구하고, 영화를 보기 위해 기다리던 관객들에게까지 '불 필요 없다'고 외치던 용감한 관객들의 진풍경은 1주일 만에 극장 간판을 내리게 만들었다. 홍콩영화에 등장하는 수많은 스타들을 보기 위해 그리고 통쾌한 액션을 보기 위해 모여 들었던 관객들에게 <아비정전>은 '귀신 씨나락 까 먹는 소리' 이상이 아니었다. 그러나 새로운 영화를 요구하는 소수 열성적인 영화광들의 열화와 같은 지지에 힘입어 이 영화는 서서히 수면에 떠오르며 '저주받은 걸작' 중 대표적인 위치를 차지했다. 왕가위는 단 두 편밖에 만들지 않은 신예 감독임에도 한국에 독자적인 팬을 거느린 감독으로 군림하기에 이른다. 왕가위의 수많은 팬들은 그의 신작을 고대해 마지 않았다. 그 속에서도 다

른 홍콩영화들은 엄청난 수입가(輸入價)를 자랑하며 시내 개봉관에 몇몇히 개봉되고 있었다.

90년대 중반을 지난 1995년 한국의 영화 환경은 짧은 시간에 많은 변화가 있었다. 헐리우드 영화의 직접 배급으로 양질(?)의 영화를 보다 빨리 볼 수 있게 되었고, 그만큼 한국영화는 줄어 들었다. 그럼에도 불구하고 사회전반적으로 문화와 영화에 대한 관심은 확대되었다. 이제 영화가 더 이상 오락이 아니라는 인식이 확대되어 갔고, 영화를 연구와 분석의 대상으로 삼기 시작했으며, 몇몇 씨네마테크를 선두로 말로만 듣고 책으로만 보던 영화들을 볼 수 있는 공간을 영화광들 스스로 확장해 나가기 시작했다. 척박한 영화문화와 정부의 정책 부재가 만들어낸 영화에 대한 기형적인 진공 상태를 영화광 스스로가 해결해 나간 것이다. 이제 영화를 좋아하는 사람이라면 누구나 영화를 '본다'기보다는 영화를 '읽는다'는 말에 익숙해져 있으며, 영화에 대한 다양한 시각들이 여러 매체를 타고 급격하게 퍼졌다.

관객 스스로의 움직임에 고무받고, '영화 탄생 100주년'이라는 호기(好期)를 맞은 1995년 한국의 영화계는 그간 아끼고 아껴 두었던 영화들을 관객에게 서서히 내 보이기 시작한다. 1995년은 지금까지 박대받아 왔던 한국의 영화관객이 수많은 영화와 영상 매체를 소화불량 상태로 수혈받은 해인지도 모른다. 영화 대중잡지의 잇따른 발간과 걸작 리스트들의 극장 개봉과 비디오 출시, 그리고 많은 이들이 열망하던 '예술 영화 전용관'까지, 관객들은 얻었다. 그만큼 영화관객의 수준의 한 단계 높아졌으며, 비록 소수이지만 다양한 관객층이 형성되기에 이른 것이다. 이것은 부족한 것임에도 불구하고, 현재 젊은층들에게 새로운 영화보기를 요구하고 있다. 고전영화에 대한 이해와 더불어 새로운 영화에 대한 이해는 영상세대에게 당연히 요구되는 시대적 과제가 된 것이다. 그 선상에 레오스 까락스가 있고, 짐 자무시가 있고, 켄틴 타란티노가 있다. 물론 왕가위도 예외는 아니다. 이것은 어떤 영화도 상업적인 가치가 있음을 반증하는 또 다른 서글픈 속에서도, 고무적인 현상이 아닐 수 없다.

이런 상황에 힘입어 한국에서도 <중경삼림>을 비롯한 왕가위의 영화들이 개봉되었다. <중경삼림>은 20만이라는 관객을 동원하며, 홍콩영화의 위세를 예전과는 다른 형태로 보여주었다. 그후 연달아 <동사서독>과 <타락천사>가 개봉되었고, 모두 <중경삼림>에 버금가는 흥행실적을 올렸다. <동사서독>은 10만이 넘는 관객을 모았으며, <타락천사>는 14만이라는 관객을 동원하며, 기록 갱신을 위해 분주히 뛰고 있다. 3, 4개월만에 한 감독의 영화가 세 편이 상영되는 일은 전무후무한 일이다. 왕가위 영화에 대한 대중적 관심은 한국영화 상황의 전반적인 변화 국면에 맞은 행운이기도 하면서, 영화적으로나 문화적으로 충분히 그 이상의 의미를 가지고 있는 사건임에 분명하다. 즉 왕가위 감독은 오락과 예술이라는 이분법적인 잣대를 손쉽게 무너뜨리며 관객에게 어필하는 친숙한 스타 감독으로 떠오른 것이다. 왕가위 영화의 대중적 열광은 한국에서의 영화 수용태도가 변하고 있음을 보여주는 대목이면서, 지금의 젊은이들이 어떤 영화를 요구하고 있는 가를 말하고 있다.

3.

한국에서 홍콩영화의 수용

홍콩이라는 특수한 사회·문화적 배경 속에서 탄생한 왕가위는 홍콩의 사회 현실을 반영함과 더불어 새로운 영화의 일전형(一典型)으로까지 평가받고 있다. 홍콩영화는 한국에서 꾸준한 인기를 모아 왔고, 그 열기는 홍콩영화를 좋아하지 않는 많은 사람들을 망설이게 했다. 수많은 홍콩영화와 그에 열광하는 한국의 영화팬들. 1995년 혹은 그 이전부터 불어왔던 왕가위 열풍은 그 맥락과 많은 연관성을 가지고 있다.

왕가위 열풍은 '홍콩영화와 한국'이라는 특수한 영화시장의 생리가 묘하게 일치하는 지점이다. 왕가위가 있기 전부터 한국에서 홍콩영화 붐은 곧잘 조성되곤 했다. 수많은 할리우드 영화에 매료되었던 영화광들은 분명 홍콩영화에도 자신의 감정을 이입하고 열광했다. 한국이라는 문화적 상황에서 많은 젊은이들은, 한국영화에서 자신의 삶을 발견하지 못하고 매혹적인 할리우드 영화와, 다소 거칠지만 서양인의 그것보다 친숙하게 느껴지는 홍콩영화에 보다 더 많은 기대와 관심을 표명했던 것이다.

60년대 이후 홍콩영화를 보기 시작한 세대들은 홍콩영화라는 말보다는 '중국'(중국)영화라는 보편적이면서도 친숙한 단어(?)에 익숙해 있었다. 60년대 후반부터 70년대초까지 호금전과 장철 그리고 배우(외팔이) 왕우의 영화, 또한 그들의 영화를 모방하는 수많은 아류작들인 무협영화(- 칼싸움 영화)가 한창 인기를 끌었다. 이런 영화들은 멜러드라마 일색이던 한국의 영화팬들에게 할리우드의 서부영화와는 또 다른 재미를 느끼게 해 주었다. 아무래도 총 쏘고 말 달리는 서양영화 보다는 동양의 정서가 한국인에게는 더 익숙했기 때문일 것이다. 하지만 그 영화들이 예술적인 완성도에서 뛰어난 것은 물론 아니었고, 대중문화적인 측면에서 연구될 만한 가치가 있는 것도 아니었다. 다만 삶에 지친 당시 사람들의 스트레스 해소책으로 무난하게 작용했고, 지금까지도 기억의 언저리에 강하게 남아 있는 것이다.

홍콩영화에 대한 열광은 70년대 들어 '이소룡'이라는 걸출한 스타의 등장과 함께 세계적인 주목을 받으며 한국에서 돌풍을 일으켰다. 그의 <맹룡과강>이나 <당산대형> 그리고 <정무문> 같은 작품들은 지금도 많은 이들에게 회자되는 그 시대의 걸작이었고, 대중문화의 신화였다. 맨 주먹과 쌍절곤만으로 수십 명의 적과 대결하는 이소룡은 한국의 영화팬들에게 가히 영웅이었다. 길거리에는 이소룡의 묘한 괴성과 이소룡의 유일한 무기인 쌍절곤을 휘두르는 청소년들로 가득찼다. 이것 역시 영화사적으로 커다란 가치를 지닌 것은 아니었지만, 당시의 관객들은 영화적 완성도나 예술성보다 이소룡 특유의 매력과 그가 뿌려대는 술한 스캔들에 매료되었던 것이다.(그의 영화는 그가 이미 죽은 후에 한국에서 개봉되었지만, 때문에 그의 죽음을 둘러싼 소문은 더욱 무성했다.) 지금도 그에 대한 추억은 「이소룡 세대에게 바친다」(유하, 문학동네)라는 산문집이 등장할 정도로 하나의 추억이자 신화로 많은 이들의 뇌리에 남아있다.

이소룡을 필두로 소위 권력영화(拳擊映畵)들이 활기를 띠지만 더 이상의 영화를 보여 줄 수 없었던 이소룡 열풍은 잠시 시들해진다. 당시 한국영화는 유신 정권의 극심한 탄압으로 인해 '멜러영화'와 문예영화라고 불리우는 관변(官邊) '새마을 영화'가 유행하던 시기였다.

다소간의 침체기를 겪던 홍콩영화는 성룡(成龍)의 출연으로 다시 부활한다. 무명 배우였던 성룡은 1979년 <취권>이라는 영화로 초특급 스타덤에 입성한다. <취권>은 70만이 넘는, 당시까지 최대의 관객을 동원했다. 그는 단판에 승부를 짓는 이소룡과는 다르게 오뚜기처럼 일어서는 투지와 코믹한 연기로 이른바 코믹-권력영화의 붐을 이루어냈다. 이 붐은 한국영화에도 막대한 영향을 미쳐 국적 불명의 싸구려 코믹-권력영화를 양산하기에 이른다. 성룡의 위력은 대단한 것이었다. 개봉하는 영화가 속속 히트했으며, 한국에 자주 방문하는 외국의 귀한 스타 중에 한 명이었다. 또한 한국 여배우와의 스캔들을 일으켜서 관심을 끌기도 했다. 그의 영화는 지금까지도 수많은 고정팬들을 잃지 않고 있으며, 홍콩영화의 수입가를 올려놓는 데 결정적인 영향을 미쳤다.

80년대 들어서도 꾸준히 유행했던 홍콩영화는 1986년 <영웅본색>을 필두로 하는 홍콩판 느와르였다. 홍콩의 중국 반환을 앞둔 허무주의가 깊이 배어 있다는 홍콩 느와르는 한국의 암울한 시대상과 맞물리면서 많은 관객들을 흥분의 도가니로 몰아 넣었다. 주윤발의 일거수 일투족이 젊은이들 사이에서 신드롬처럼 유행했다. 무차별적으로 쏘아대는 주윤발의 쌍권총은 중국 반환을 앞둔 홍콩인들의 어두운 삶의 모습을 반영하고 있었다. 한국의 젊은이들 역시 자신들의 억압되고 암울한 현실을 홍콩영화를 통해 투영시키기에 이른 것이다. 느와르의 등장과 함께 홍콩영화도 다변화하면서 한국의 시장과 영화팬을 공략한다. <천녀유혼>을 필두로 하는 멜러-귀신영화와 <지존무상>, <정전자> 등의 카지노 영화들이 홍콩의 스타 시스템과 함께 90년대까지 돌풍을 일으킨다. 예전의 한 인터뷰에서 왕가위는 한국의 영화시장이 홍콩영화를 망치고 있다고 이야기했는데, 이 지점에서 본다면 오히려 홍콩영화가 한국영화를 망치고 있는 것은 아닌가 하는 생각도 든다.

90년대 들어 홍콩영화는 내적으로 많은 변화의 과정을 거친다. 1993년 홍콩의 영화시장은 <쥬라기 공원>에게 처음으로 홍콩의 흥행 1위를 내주었고, 1995년에도 <스피드>, <다이 하드 3>를 비롯한 할리우드 영화에 자리를 빼앗겼다. 이것은 5-6개의 메이저 영화사들이 지배하는 독점적 산업구조 속에서 필연적으로 배태되는 문제라고 할 수 있다. 한국영화 시장을 겨냥하고 만들어지던 많은 영화들도 최근에는 별 다른 재미를 보지 못하고 있다. 성룡이 <홍번구>, <썬더볼트>, <폴리스 스토리 4> 등을 계속 내놓고 있지만 예전처럼 큰 인기를 끌지 못하고 있고, 현재 홍콩 최고의 스타인 이연걸도 계속 같은 자리를 맴돌고 있다. 그리고 주윤발과 같은 걸출한 스타도 등장하지 않고 있다.

홍콩의 오락영화만을 보던 관객들은 90년대 들어 홍콩의 새로운 영화들을 접하기 시작했다. 서극을 필두로 한 홍콩의 '뉴 웨이브' 영화들이 소개되면서, 소수의 홍콩 영화팬들은 또다른 홍콩영화에 관심을 갖기 시작했다. 이것은 예전의 홍콩영화에 대한 열광과는 다른 종류의 것이다. 그 뒤를 잇는 관금봉의 영화와 허안화의 영화들. 그리고 조용히 돌풍을 일으켰던 왕가위. 이 속에서 홍콩의 새로운 스타는 배우가 아닌 감독. 바로 왕가위이다. 왕가위는 메이저가 아닌 「택동」이라는 자신

의 영화사를 설립하여 <중경삼림>을 제작했고, 그 영화는 관객들에게 신선함 그 자체였다. 그는 상업성에만 치우쳐 있던 홍콩영화계에 경종을 울리며, 신선한 감각을 요구하던 한국의 관객들에게 우상이 되었다. 이미 <열혈남아>와 <아비정전>을 중심으로 열광적인 왕가위팬들이 있었고, 무수한 입소문 속에 개봉된 그의 네 번째 작품 <중경삼림>은 일시에 영화팬들의 마음을 사로 잡았다.

여기서 문제제기가 될 수 있는 부분은 왕가위 열풍을 주도한 팬들이 과연 예전의 홍콩영화팬들이냐이다. 일정 부분 겹칠 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다. 그렇지 않더라도 홍콩영화는 한국의 영화팬 곁에 항상 존재해 왔고, 90년대 중반을 막 넘어선 지금 새로운 영화세대들은 기존의 영화와 그리고 기존의 홍콩영화와는 다른 영화를 왕가위의 영화에서 찾은 것이다. 그것이 지금까지 이어져 왔던 다른 홍콩영화에 대한 열기와 틀린 점이다.

4.

한국영화의 상황

한국영화는 한국인들에게 환영받고 있지 못하다. 자국의 영화가 자국의 국민들에게 손쉽게 다가가지 못한다는 것은 큰 아픔이다. 하지만 그것은 이 시대를 살아가는 — 미국인들을 제외한 — 세계인들의 공통된 아픔이기도 하다. 80년대 후반 헐리우드 영화의 직접 배급 파동 이후, 한국영화는 꾸준히 변화를 모색하고 있지만 이제 한국영화의 미래가 기존 충무로 영화관에서 오지 않을 것이라는 사실은 공공연히 인정되고 있다. 그렇다고 대기업이 참여하는 영화들이 가능성이 보이고, 독립영화들이 선전을 하고 있는 것도 아니다.

1993년 <서편제> 이후 한국영화는 국민적인 관심이나, 대중들의 열렬한 지지의 후광을 입어 본 적이 없다. 있다면 <아름다운 청년 전태일>이 전부일 것이다. 90년대를 풍미했던 로맨틱 코미디가 커다란 작품적 성과를 낸 것도 아니고, 요즘 제작의 활기를 띠고 있는 액션영화가 대중영화로서 관객을 흡입할 수 있는 가능성, 또는 텍스트로서 연구 가치가 있는 가능성을 가지고 있는 것도 물론 아니다. 1994년과 1995년 위태위태한 상황 속에서 간신히 60여편 정도의 작품 수를 채우고 있다. 그렇다면 왜 한국영화는 열성적인 신세대 지지자도 얻지 못하고, 다양한 관객층의 형성에도 실패하고 있는 것일까?

영화를 '표현 매체'라고 했을 때 그 표현에는 여러 가지가 담길 수 있다. 작가의 삶의 일부 또는 아련한 기억이나 상상의 세계 그리고 사회의 진실된 모습 등등. 이런 여러 가지 중 하나만이라도 제대로 그려낸다면 좋은 영화라고 할 수 있을 것이다. 하지만 한국영화의 상황에서 본다면 그것조차 쉽지 않음이 드러난다.

한국영화는 최근 몇 년 동안 엄청난 변화의 과정을 거치고 있으면서도 변화의 가닥을 잘 잡아내지 못하고 있다. 그것은 많은 대중들과 함께 호흡하기 위한 단순한 오락영화에서도 그렇고, 수준 높은 관객을 위한 영화도 그렇다.(사실 애초부터 소수의 관객만을 대상으로 만드는 영화는 독립영화 이외에는 없다.) 최근 유행하고 있는 한국영화는 다양한 장르와 흐름을 형성하면서도 일정한 수의 관객을

끌어모으고 있긴 하지만 많은 젊은이들을 지지를 얻어내지는 못하고 있다.

왜 한국의 젊은이들은 한국영화에 절대적인 지지를 보내지 못하는가? 여러가지 요인이 제시되었지만 우선 관객의 빠르게 변화하는 감성과 사회·문화적인 변화에 대한 대처 능력이 부족하고, 영화를 만드는 이들의 고민 역시 발전하고 있지 못하고 있다. 그리고...

5.

왕가위 영화의 도시적 감수성과 한국영화

왕가위 영화는 자기만의 색깔을 가지고 있다. 그리고 자기만의 색깔을 관객에게 어필하는 영상적인 마력을 가지고 있다. 왕가위 영화에서 보여주는 특유의 시선과 관점 속에서 한국의 관객들에게 매력적인 요소는 도시적 감수성이라고 할 수 있다. 거기에 왕가위 특유의 나레이션이 더해지면서 관객은 마치 자신의 이야기기를 듣는 듯한 느낌을 받는다. 홍콩이라는 도시는 모두 알고 있듯이 한 도시가 국가를 이루고 있다. 때문에 홍콩인들에게는 중국에 대한 추억과 함께 막연한 불안감 같은 것도 존재한다. 홍콩의 중국 반환에 대한 어두운 분위기는 중국에 대한 막연한 두려움에서 기인하는 것이다. 그러면서도 홍콩 젊은이들의 기억 속에는 도시로서의 홍콩의 이미지가 깊이 투영되어 있다.

한국영화에서 그려지는 도시의 이미지와 도시에서의 성장 그리고 삶은 항상 어린 시절 살았던 시골 생활에 덧씌워져 있다. 그래서 한국영화에 등장하는 서울은 항상 부조리의 공간이고, 극복해야 할 공간이다. 하지만 홍콩은 다르다. 그들에게 애초부터 시골에 대한 기억이 없다. 그들은 도시에서 태어났고 도시에서 자랐다. 도시 속의 어두운 그림자란 지극히 개인적인 것이다. 사회적인 것으로 연결지을 수 있는 틈이란 별로 존재하지 않는다. 영화 속에서 마약과 조직폭력 등 범죄의 도시로 깊이 각인되어 있는 홍콩이지만, 사회적인 문제에 대한 고민보다는 개인적인 고독과 허무 등이 항상 중심에 놓인다.

하지만 한국의 감독들에게 도시에 대한 기억은 어린 시절 시골에서 성공해 보겠다고 올라온 이촌향도(移村鄉道)로서의 고향이다. 60년대의 보릿고개가 있었고, 70년대의 가난하고 억압된 삶이 있었고, 80년대 저항의 기억이 남아 있다. 그들에게 개인적인 고통과 고독은 모두 사회적인 문제와 관련이 있다. 1958년생인 왕가위가 서울에서 태어났다면, 그는 새마을 운동을 보았을테고, 월남전에 참여한 삼촌이나 형을 두었을 것이다. 그리고 80년대엔 시위에 적극적으로 참가했거나 적어도 그 주위를 배회했을 것이다. 그러나 왕가위에겐 그런 사회적인 경험이 없다. 그는 중국에 두고 온 누이와의 서신 교환에서도 사회적인 문제에 대한 고민보다는 책을 읽고 편지를 쓰는 식이었다고 밝히고 있다.

지금 도시를 다룬 거의 모든 한국영화에는 어떤 방식으로든지 사회문제가 개입해 있다. 영화 속에 등장하는 인물에게 도시는 어떤 방식으로든 싸워서 살아 남아야 하는 공간이다. 장현수 감독의 <게임의 법칙>은 서울이라는 도시의 생리를 잘 보여 주고 있다. 주인공 용대는 시골 출신의 깡패이고, 그는 주먹 하나로 성공

하기 위해 무작정 서울로 상경한다. 그는 폭력조직에서 온 힘을 바쳐 충성하지만 돌아오는 것은 허무한 죽음뿐이다. 김영빈 감독의 <테러리스트>나 <비상구가 없다>도 마찬가지이다. <테러리스트>의 주인공들도 가난한 어린 시절에 도시로 왔다. 하지만 사회의 악은 항상 그들의 앞을 가로막는다. <비상구가 없다>에선 서울이라는 도시 자체를 혐오적으로 그려낸다. 서울은 온갖 부조리와 더러운 욕망으로 가득찬 곳이며, 그 안의 인간들은 모조리 쓸어 버려야 한다. 하지만 주인공은 자신의 임무를 완수하지 못한다. 위의 한국영화들은 그래도 서울이라는 도시의 생리를 잘 그려낸 영화들이다. 하지만 왕가위 영화에서 보여 주는 감각적인 대사와 이미지의 화려함, 그리고 내용의 색다름을 보여 주진 못한다. 그것은 감독 자체의 역량에도 문제가 있겠지만 한국영화 전반의 분위기를 반영하고 있다. 또한 한국의 급격한 산업화와 그 부작용 속에서 성장한 감독들의 성장 배경이 결부되어 있다.

지금 왕가위 영화에 열광하는 70년대 이후의 세대들에게 서울이라는 공간은 비판적인 공간만은 아니다. 물론 80년대의 잔재가 존재하기는 하겠지만 그 내용과 깊이에서 있어서 상당한 차이점을 보여 준다. 그들에게 이촌향도의 기억이 없고, 시골에 대한 기억도 추억 이상의 것이 아니다. 그들은 도시의 수혜자라고 보는 것이 옳다. 깔끔한 도시 이미지의 체험이 그들에게 더 열광할 만한 것이다. 한국이라는 특수성 속에 존재하는 도시로서의 서울을 그들은 기억하지 않는다. 그러나 한국영화는 아직 서울이라는 도시가 배태하고 있는 사회모순과 부조리에서 자유롭지 못하다.

표현 형식에서도 덜 성숙한 리얼리즘의 강박관념에서 아직 벗어나지 못하고 있다. 리얼리즘의 미학이 완성되기 이전에 한국영화는 이미 리얼리즘이라는 굴레에서 벗어나고 있다. 하지만 그것은 영화적인 발전을 통해 나타나는 것이 아니라 순전히 상업적인 가능성 속에서만 존재하고 사고되는 것이다. 한국영화는 리얼리즘의 시대에서 벗어나면서 모더니즘이라는 발전 과정을 보여주지 못하고 포스트 모던한 양상만을 쫓아가고 있다. 리얼리즘을 극복해야 한다고 주장하면서 자신들의 영화로 그것을 실천한 장선우 감독의 <경마장 가는 길>, <너에게 나를 보낸다>, 그리고 여균동 감독의 <맨?> 등이 있다. 하지만 그것이 개별 작품의 성과와 한계를 분명히 하고 있고, 하나의 경향을 이루며 대중적인 어필을 하지 못했다. 한국영화는 리얼리즘의 사회적인 짐을 벗어 던지려 하는 바로 그 순간 상업성과 영합하며 '가벼움의 미학'이라는 스스로의 함정에서 빠지고 있다. 내용적 깊이에서도 그렇고, 스타일에서도 새로움의 추구는 간 데 없다. 한국영화는 과거의 짐을 벗어 던지려고 하면서도 은연중에 그것을 도로 주워 담고 마는 것이다.

90년대 중반들어 사회문제와의 고리를 과감히 끊으면서 세련된 도시를 담고 있는 영화들이 만들어지고 있다. 94년 박현수 감독의 <구미호>가 있고, 95년 김성수 감독의 <런 어웨이>가 있다. 그리고 96년 최근 개봉중인 강제규 감독의 <은행나무 침대>가 있다. 90년대 초반 <결혼 이야기>로 한국영화에서 하나의 획을 그은, <신씨네>의 <구미호>와 <은행나무 침대>를 보자. 이 영화들은 현재적인 서울을 무대로 하고 있으면서도 과거에 매달리고 있다. <구미호>에서는 한국의 오랜 전설을 바탕으로 한 귀신 이야기를 바탕으로 한 것이고, <은행나무 침대>는 천년전의 사랑을 현재로 끌어 오고 있다. 두 영화 모두 관객들의 좋은 반응을 얻었고 (얻고 있지만), 이것은 80년대 후반 홍콩에서 <천녀유혼>과 그 아류작들이 이미

술하게 다루었던 내용이다. 그리고 도시의 인간들을 다루고 있으면서도 특유의 도시적 감수성은 묻어나지 않는다. 이 영화들은 80년대 리얼리즘의 강박관념에서 벗어나 신화적인 시/공간으로의 여행을 벌이고 있는 것이다. 이것은 한국영화가 도시라는 시/공간이 주는 세련됨과 무게를 다룰 능력이 없음을 스스로 고백하는 일이다. <런 어웨이>는 숨 쉴 곳조차 없는 도시의 단면을 스케치한다. 이 영화에는 가족관계도 없고, 과거에 대한 쓸 데 없는 기억도 없다. 하지만 영화의 중심이 되어 버린 액션은 헐리우드와 홍콩의 그것을 표방하면서 그 수준 이상으로 웅비하지 못한다. 결국은 액션의 연출도, 세대에 부합하는 특색있는 도시적 감수성도, 새로운 스타일도 보여 주지 못한 것이다.

대만의 경우 타이베이에 사는 대만인들의 기억 속에, 도시는 본토에서 쫓겨난 역사를 가지고 있다. 그들은 자신의 현대사적 관점 속에서 타이베이라는 도시를 조명하고 있으며, 그 시각은 지나치게 일상적이고 무료하다. 그것이 대만의 영화가 보여 주는 특징이며, 국제적으로 인정받을 수 있는 근거이다. 후 샤오시엔과 양덕창의 영화들을 비롯해서 1995년 개봉한 채명량의 <애정만세>는 대만의 도시 표정을 냉정하게 잡아 내고 있다. 대만의 영화는 왕가위의 그것과는 많은 점에서 다르다. 채명량의 영화에는 빠른 편집과 현란한 이미지, 경쾌하고 복고적인 음악은 없지만, 대만이라는 도시의 일상을 세밀하게 묘사하고 있다. 이것은 타이베이와 홍콩과 서울이 다름을 그리고 영화가 다룰 수 밖에 없음을 보여주는 대목이다.

'왕가위 열풍'은 왕가위 감독 자체의 작가성에 기인하는 측면도 부인할 수 없다. 1995년 열풍의 대상이 된 왕가위 영화는 다른 영화들이 보여 주지 못하는 많은 매력을 가지고 있다. 특히 20만 이상의 관객을 동원하고, 비디오 대역 순위에서도 상위권을 차지한 <중경삼림>은 감각적인 영화에 목말라 하던 세대들에게 열광적인 지지를 받았다. <중경삼림>에서 왕가위는 홍콩 젊은이들의 방황과 좌절, 그리고 고독과 사랑을 담고 있다. 지극히 개인적인 내용을 다분히 감성적이고 감각적인 영상언어로, 개인적으로 보여지는 내용에 현란한 카메라 워크와 화려한 편집 그리고 향수를 자극하는 복고적인 음악이 더해져 다른 영화에서는 볼 수 없는 신선한 분위기를 자아낸다. 게다가 스텝 프런팅이 보여주는 낯선 질감은 새로운 영화의 가능성을 충분히 보여 준다. 하지만 <중경삼림>은 한국에 소개되었던 그의 전작들과는 상당히 다른 모습으로 관객들을 찾아왔다. <중경삼림>에는 다소 어두운 분위기의 <열혈남아>나 <아비정전>과 다르게 밝고 희망적인 메시지가 담겨 있다. 홍콩이라는 도시가 갖는 어두운 측면들보다는 그 속에서 일어날 수 있는 '사랑'이라는 감정에 충실한 젊은이들의 모습에 보다 주목한 것이다. 이것은 <타락천사>에서 더욱 확대된다.

한국의 동세대 감독들은 앞에서 이야기했듯이 왕가위가 보여주는 감수성과 매혹적인 이미지에 다가서지 못하고 있다. 그런 상황에서 한국의 영화팬들이 그에게 열광하는 것은 어쩌면 당연하다. 문제는 왕가위 영화에 필적하는 한국영화가 나오고 있지 못하다는 데 있다. 왕가위는 '영화적·도시적으로 젊고, 한국의 감독들은 영화적·도시적으로 이미 늙었거나 아직 성숙하지 못했다. 그리고 한국영화는 수많은 문화적 수혜속에 자란 세대들의 세련됨에 미치지 못하고 있다.

6.

한국의 영화관객들은 그동안 참으로 불행한 영화 환경에 놓여있었다. 척박한 문화적 풍토에서 성장한 한국의 영화관객들은 자신들의 감수성을 만족시킬 한국 영화도 보지 못했고, 책에서 수없이 언급되던 그 많은 영화들도 볼 수 없었다. 비평만 보고, 작품은 보지 못하는 악순환이 계속 반복됐다. 이런 상황 속에서 90년대 들어 조금씩 수혈되기 시작한 문화적 감수성들이 1995년 폭발하기에 이른다. 이중 하나가 “왕가위에 대한 열광”으로 표현된 것이다. 사실 새롭기 그지없는 왕가위 영화의 스타일은 60년대 이후 서구 모더니즘 계열의 영화들에서 보여 주었던 것이었다. 거기에 가미된 것이 개인적인 인물들의 감성적 사랑과 감각적인 대사 그리고 복고적인 음악이다. 모더니즘적인 스타일과 감수성이 포스트-모더니즘적인 분위기와 결합을 통해 새롭게 부활된 것이다. 한국에는 60년대 서구 모더니즘의 영향이 이식되지 않았고, 영화적으로 표출되지도 않았다. 그것의 영향을 받은 한국영화도 없다. 하지만 한국의 관객들은 왕가위의 영화에 열광했고 하나의 흐름을 이루었다.

대다수 관객층을 이루고 있는 젊은 세대들이 상황의 흐름에 많이 움직이는 경향을 가지고 있다. 이것은 물론 한국영화를 만들어왔던 영화인들의 문제이기도 하고, 다양한 문화와 영화를 접하기 어려웠던 한국의 문화적인 상황과 크게 맞물려있다. 그렇다고 왕가위의 팬들이 얕은 수준의 영화감상을 했다는 것이 아니다. 그의 영화에게 분명 힘이 있고, 대중적인 흡입력도 있다. 하지만 그것으로 ‘왕가위 현상’을 모두 설명할 수는 없다.

불과 5년전 <아비정전>에 돌을 던졌던 관객들이 지금 <중경삼림>과 <타락천사>에 열광하고 있다. 왕가위가 21세기를 주도할 씨네아스트 중의 한명인 것은 분명하지만, 왕가위에 대한 한국에서의 환호는 그래서 논리적인 설명을 하기가 어렵다. 이것은 관객들을 크게 만족시킬 수 있는 한국영화의 부재와 얕은 한국영화 관객의 한 단면을 보여 주는 현상이다. 한국에서도 그에 필적하는 영화가 나와야 하고 그에 열광한 관객들의 애정이 필요한 시점이다. **조영각**

열혈남아 熱血男兒: As Tears Go by

1988년, 35mm, 색채, 90분, 홍콩
影之傑製作有限公司: In-Gear Film Production Co. Ltd.

제작 : 등광영 鄧光榮 / 감독 : 왕가위 王家衛 / 각본 : 왕가위 王家衛 /
촬영 : 유위강 劉偉強 / 편집 : 장피득 蔣彼得 / 음악 : 종정일 鍾定一 /
미술 : 장숙평 張淑平 / 주제가 : ‘그대는 내 가슴 속 영원한 아픔’
你是我胸口永遠的通(왕걸 王傑) /

유덕화 劉德華(- 소화), 장만옥 張曼玉(- 아화),
장학우 張學友(- 창파), 만자람 萬梓良

- #. 1 오프닝 타이틀 멀티-비전(음악)
- #. 2 소화 집 숙모에게 전화
- #. 3 배 위 아화 뒷모습
- #. 4 소화 집 아화 찾아옴(음악)
/창파 전화
- #. 5 식당 반자에게 수금을 하지 못하는 아화
- #. 6 식당 앞 도착하는 소화
- #. 7 식당 소화 등장
/반자를 병으로 때림
- #. 8 식당 앞 소화 창파와 돈을 나눈다.
- #. 9 'FUTURE' 간판(인서트)
- #. 10 극장 출입구 마벨을 찾는 소화
- #. 11 극장 안 마벨과 소화
/낙태 사실 알게 됨
- #. 12 소화 집 앞 복도
- #. 13 집안 괴로워하는 소화
/실연당했다고 묻는 아화
- #. 14 집안(아침) 병원에 다녀온 아화와 소화의 대화
/식사
- #. 15 집안(저녁) 약 먹는 아화
/외출 준비
- #. 16 당구장 당구대의 구멍
- #. 17 집 하서가 창파에게 도움 요청

- #.18 당구장 창파의 내기당구
/싸움
/도망치는 창파와 하서
- #.19 상점 간판(인서트)
- #.20 거리 꽃기는 창파와 하서
/잡혀서 맞는 창파와 하서
- #.21 소화 집 외출준비하는 아화(음악)
/피투성이 장악우를 하서가 데려옴
/집을 나서는 소화
- #.22 포장마차 앞 거리
- #.23 달걀 먹는 ○○과 걸어오는 소화 교차
- #.24 포장마차 들어오는 소화
/싸움
- #.25 도시의 하늘(인서트)
- #.26 소화 집 밖을 내다보는 아화
/소화 들어옴
/대화(음악)
- #.27 소화 집(아침) 아화의 편지
- #.28 배 위 아화의 모습
- #.29 소화 집 편지를 읽는 소화
- #.30 란타우 섬
- #.31 옥상 하서의 결혼식
/하서 장인과 싸우는 창파
- #.32 도시 전경 네온사인
/몸수색하는 경찰
- #.33 술집 조심하라는 말을 전해 듣는 소화
- #.34 상점 앞 잡히는 따치
- #.35 술집 토니 부하가 소화 찾아옴
- #.36 술집 창파를 만나는 소화
- #.37 식당 2층 토니를 만나는 소화와 창파
- #.38 식당 1층 주인을 협박하여 돈을 빌리는 소화
- #.39 도시 전경
- #.40 두목 앞 소화와 토니 화해
- #.41 비 오는 거리 마벨을 만나는 소화(음악)
- #.42 술집 해풍장의 아화에게 전화를 거는 소화
- #.43 주크박스 음악을 트는 소화(주제가)
- #.44 달리는 버스 아화를 찾아가는 소화
- #.45 해풍장 아화를 찾는 소화
- #.46 부두 앞 아화를 기다리는 소화
/만남
- #.47 배 돌아가는 소화

- /배 안에서 컵을 던짐
/호출
- #.48 부두 앞 만남
- #.49 전화박스 만남
- #.50 해풍장 앞 버스에서 내리는 두 사람
- #.51 해풍장 프론트 대화(음악 끝)
- #.52 거리 어묵을 파는 창파
/잡히는 창파
- #.53 도박장 앞 차를 부수는 창파와 도박하는 토니 모습 교차
/싸움
- #.54 섬 달걀 배달하는 아화와 소화
- #.55 해풍장 전화하는 소화
- #.56 화장실 묶인 채 갇힌 창파
- #.57 토니 식당 창파를 데리고 도망치는 소화
- #.58 소화 집 창파와 소화의 대화
- #.59 집 앞 골목 토니 부하에게 당하는 창파 소화
- #.60 부두 앞 기다리는 아화
- #.61 의원 소화 치료
- #.62 도시 멀티-비전
- #.63 극장 일을 맡는 창파
- #.64 화서일터 화서에게 작별하는 창파
- #.65 해풍장 방 안 만남
- #.66 섬 풍경(인서트)
- #.67 해풍장 방 안 호출
- #.68 전화 화서와 소화 전화
- #.69 버스 앞 떠나는 소화(음악 :우리 서로 잊어가는 수밖에)
- #.70 도박장 토니에게 빚을 갚는 창파
- #.71 창파 집 앞 거리 버스에서 내리는 창파
/박스를 던진다
/소화를 보고 도망치는 창파, 쫓는 소화(음악)
/대화
/도망치는 창파
- #.72 경찰서 따치에게 총을 쏘는 창파
/경찰에 총에 죽는 창파
/따치를 죽이는 소화
/총에 맞아 쓰러진 소화
/회상 장면 교차
- #.73 유치장 소화를 만나는 아화
/사랑 장면 회상
/떠나는 아화
/소화의 옛모습 삽입

아비정전

阿飛正傳: Days of Being Wild

1990년, 35mm, 색채, 90분, 홍콩
影之傑製作有限公司: In-Gear Film Production Co. Ltd.

제작: 진영광 陳榮光 / 감독: 왕가위 王家衛 / 각본: 왕가위 王家衛 /
촬영: 두가풍 杜可風 / 편집: 장피득 蔣彼得 / 음악: 종정일 鍾定一 /
미술: 장숙평 張淑平 / 주제가: '아비정전, 인생은 어디로 가는걸까'
何法何從之, 阿飛正傳(장국영 張國榮) /

장국영 張國榮(- 아비), 유덕화 劉德華(- 경찰), 장만옥 張曼玉(- 수리진),
유가령 劉嘉玲(- 미미), 장학우 張學友, 양조위 梁朝偉, 반적화 潘迪華

- #. 1 장국영과 장만옥의 첫만남
/벽시계 클로즈-업
- #. 2 필리핀 정글의 모습
/아비정전 크레딧
- #. 3 장국영과 장만옥의 두번째 만남
/벽시계
/잠자는 장만옥의 모습.
- #. 4 장국영과 장만옥의 세번째 만남
/시계를 보며 1분의 의미를 얘기하는 아비
/벽시계 클로즈-업
/장만옥의 나레이션
- #. 5 장국영과 장만옥이 번갈아 클로즈-업
/장만옥이 장국영에게 청혼하지만 장국영은 거절
/장만옥은 다시 오지 않겠다고 함
- #. 6 괴로워하는 장만옥
/계모의 집에 장국영이 와서 계모를 침대에 눕힘
/거울에 비치는 계모의 모습
/울먹이는 계모의 클로즈-업
- #. 7 장국영이 계모의 애인을 폭행하고 유가령을 만남
/귀걸이로 유가령을 유혹하는 아비
- #. 8 유가령을 자기 집으로 데려오는 장국영
/하얀 형광등 조명
/거울을 보는 유가령
/불을 끄는 할아버지.
- #. 9 거리를 순찰하는 유덕화

- /비어 있는 전화박스
- #.10 창문을 넘어 장국영의 집으로 들어 오는 장학우
/장국영과 장학우의 대화
- #.11 장국영과 유가령의 갈등
/자신을 잊을까 두려워하는 유가령
/시계를 닦는 아줌마
- #.12 유가령과 장학우의 만남
/라디오 음악에 맞춰 춤을 추는 유가령
- #.13 장국영의 나레이션
/거울을 보며 맘보 춤을 추는 장국영
- #.14 카페로 장국영을 찾아오는 계모
/둘은 장국영의 생모 문제로 말다툼
- #.15 유가령에게 사랑을 고백하는 장학우
- #.16 장국영에게 매달리는 장만옥과 매정하게 거절하는 장국영
- #.17 장만옥 문제로 싸우는 장국영과 유가령
- #.18 똑같은 일을 반복하는 유덕화
/그는 장만옥을 위로하고 그녀는 유덕화에게 차비를 껴 감
- #.19 장만옥이 유덕화에게 괴로운 사랑을 고백
/버스 타는 장만옥을 지켜보는 유덕화
- #.20 유덕화는 장만옥에게 장국영을 당장 잊으라고 충고
/장만옥은 시계를 보며 그를 잊겠다고 다짐함
- #.21 유덕화와 장만옥이 산책하며 자신의 이야기를 털어놓음
- #.22 장만옥의 전화를 기다리는 유덕화
/유덕화의 나레이션.
- #.23 유가령이 바닥을 닦으며 장국영에게 영화를 보러 가자고 함
/장국영은 그녀를 몰아 냄
- #.24 장국영의 계모는 이민을 가고 그에게 생모의 거처를 말해 줌
- #.25 장국영은 필리핀으로 생모를 찾아 떠나기로 함
/장학우에게 유가령을 부탁함
- #.26 장만옥에게 찾아가 화풀이하는 유가령
- #.27 계모를 찾아가 장국영의 행방을 물어 보는 유가령
- #.28 분장실로 유가령을 찾아온 장학우
/거울을 깨며 화를 내는 유가령
- #.29 비 내리는 골목에서 싸우는 유가령과 장학우
/장국영을 따라 필리핀으로 가겠다고 얘기하는 유가령
- #.30 카페에서 만나 유가령에게 차를 판돈을 주는 장학우
/흐느끼는 유가령
- #.31 시계 클로즈-업
/생모를 찾아가는 장국영
/장국영의 나레이션
- #.32 필리핀에 온 유덕화
/한 여자가 유덕화의 방문을 두드림
- #.33 길바닥에 취해 쓰러진 장국영을 유덕화가 여관에 데려옴
/두 사람의 긴 대화

- #34 기차역 장면(스테디 캠)
/큰 싸움이 일어나고 유덕화와 장국영은 지붕 위로 달아난다
- #35 기차 안에서의 유덕화와 장국영의 대화
- #36 유덕화가 잠깐 자리를 뜬 사이 총을 맞는 장국영
- #37 계모의 회상
/생모에게 아기를 넘겨 받은 계모
- #38 장국영의 죽음
/그의 나레이션
/필리핀 정글의 모습
/지나가는 기차.
- #39 유가령이 필리핀에 도착
- #40 유덕화에게 전화를 거는 장만옥
/벨이 울리는 비어있는 전화박스
- #41 양조위의 출현
/옷을 입고 머리를 빗는 양조위의 롱테이크.

중경삼림 重慶森林

1994년, 35mm, 색채, 97분, 홍콩
潭東電影製作有限公司

제작 : 유진위 劉鎮偉 / 감독 : 왕가위 王家衛 / 각본 : 왕가위 王家衛 /
촬영 : 두기풍 杜可風 · 유위강 劉偉強 / 편집 : 장숙평 張淑平 · 해걸위
奚傑偉 · 광지량 鄭志良 / 음악 : 진춘기 陳勳奇 · 로엘 가르시아 Roel A. Garcia
/ 미술 : 장숙평 張淑平 / 주제가 : 'California Dreamin'(The Mamas & the
Papas), '夢中人'(왕정문 王靖雯) /

임청하 林青霞(- 마약 밀매인), 금성무 金城武(- #223), 양조위 梁朝偉(-
#663), 왕정문 王靖雯(- 웨이), 주가령 周嘉玲

- #. 1 길거리 임청하가 시장에 감
- #. 2 도시에서 바라본, 비가 올 것 같은 하늘
- #. 3 길거리 수배자를 쫓아가는 금성무
/날짜 표시판
- #. 4 길거리 임청하와 금성무가 마주침
/금성무의 나레이션
- #. 5 가게 앞 숙모와 전화 통화하는 금성무
/간판(인서트)
- #. 6 가게 앞 주인과 금성무 대화
- #. 7 술집 주크박스
/술 마시는 임청하
- #. 8 실내(냉장고 앞) 임청하가 인도인들의 여권을 받음
- #. 9 실내 돈을 나눠주는 임청하
- #.10 실내 옷을 만드는 모습
- #.11 신발 가게 구두를 고르고 물건을 만지지 못하도록 함
- #.12 가전제품 가게 물건 고름
- #.13 뒷골목 어느 인도인이 누군가와 이야기하는 것을 봄
- #.14 식당 안 전화 거는 임청하
- #.15 아미의 집 앞 아미를 기다리는 금성무
/날짜(인서트)
- #.16 상점 안 가방을 구입
- #.17 편의점 안 물건을 구입
- #.18 실내 만든 신과 옷 속에 마약을 집어 넣음
- #.19 실내 콘돔에 마약을 집어넣는 임청하
/화장실을 다녀오는 인도인들
- #.20 공항 인도인들을 데리고 공항에 도착한 임청하
- #.21 정류장 차를 기다리는 유가령의 모습
- #.22 공항 내부 사라진 인도인들을 찾는 임청하
- #.23 술집 통조림을 전해 받는 임청하
- #.24 길거리 임청하가 길거리를 배회함
/임청하의 나레이션
- #.25 맥도날드 앞 금성무의 모습
- #.26 상점 안 통조림을 사서 모으는 금성무
/날짜(인서트)
- #.27 집안 전화로 비행기표를 예약하는 임청하
- #.28 보관소 총을 찾는 임청하
- #.29 시장 임청하가 배반한 인도인들을 찾으러 다님
- #.30 아이스크림 집 아이를 유괴하고 아버지에게 전화를 걸
아이 아버지의 고민하는 모습
- #.31 길거리 배회하는 임청하
- #.32 인형 가게 앞 왕정문과 임청하가 엇갈림
- #.33 골목 안 범인을 잡는 금성무
- #.34 가게 앞 아미에게 전화를 거는 금성무
- #.35 난간 아래를 쳐다보는 양조위의 모습

- #36 에스컬레이터를 뛰어 올라가는 금성무의 모습
#37 가게 안 통조림을 사러다가 직원과 싸우는 금성무
#38 가게 앞 기한이 지난 통조림은 싫다는 청소부 아저씨
#39 길거리 임청하의 짜증내는 모습
#40 골목 임청하가 배반한 인도인을 죽이고 도망감
#41 집안 파인애플 통조림을 먹는 금성무
#42 가게 주인과의 대화
#43 가게 옛날 친구들에게 전화를 거는 금성무
#44 술집 금성무와 임청하가 만남
#45 술집 백인남자와 가발 쓴 여자와의 정사
#46 술집 쉬고 싶다며 잠든 임청하와 금성무
#47 차도(인서트)
#48 호텔 방 잠자는 임청하, 무료한 시간을 보내는 금성무
#49 호텔 방 새벽이 되어 떠나는 금성무
#50 비가 오려고 하는 하늘
#51 운동장을 달리는 금성무
#52 운동장 생일축하의 삐삐가 울음
#53 술집 임청하가 백인남자를 죽임
#54 가게 금성무와 왕정문이 부딪힘
#55 가게 양조위와 왕정문이 만남
#56 가게 춤추는 왕정문
#57 가게 양조위가 샐러드를 사러 올음
#58 가게 양조위가 생선과 감자 샐러드를 사러 올음
#59 가게 애인이 떠나서 커피만을 마시는 양조위
#60 도시와 비행기의 모습
#61 집안 과거의 양조위와 유가령의 다정한 모습
#62 가게 음악을 들으면서 일하는 왕정문
#63 가게 편지를 전해주는 유가령
#64 가게 편지를 뜯어보는 가게의 일하는 사람들
#65 가게 유가령의 편지를 보관해 달라고 하는 양조위
#66 가게 동료 경찰관이 와서 양조위가 아프다고 함
#67 집안 물건들이랑 대화하는 양조위
#68 시장 양조위가 장을 봐오는 왕정문의 집을 들어줌 /주소를 가르쳐줌
#69 가게 왕정문이 양조위의 집에 들어가는 꿈을 꿈
#70 집안 몰래 양조위의 집안에 들어온 왕정문 /이것을 알지 못하는 양조위
#71 시장 왕정문이 양조위를 만나고 집을 상점에 맡김
#72 집안 양조위의 집을 청소하는 왕정문
#73 시장 양조위를 만나 과일을 주는 왕정문
#74 집안 가게에 전화를 거는 왕정문
#75 시장 양조위에게 블랙커피를 조금만 마시라고 함
#76 집안 집안을 청소하고 물에 수면제를 넣음
#77 집안 물을 먹고 잠에 드는 양조위

- /시간을 재는 왕정문
#78 집안 집안을 꾸미는 왕정문
#79 시장 긴 머리의 여자를 아느냐고 물어 보는 왕정문
#80 집안 물이 넘쳐 있는 집안을 청소하는 양조위
#81 문 앞 금붕어를 사온 왕정문과 양조위가 부딪힘
#82 집안 양조위가 왕정문 다리를 주물러 주고 잠이 들
#83 가게 전기가 나감
#84 집안 집이 달라졌다는 것을 눈치채는 양조위
#85 집안 집을 청소하던 왕정문이 양조위에게 들림
#86 가게 양조위가 편지를 달라고 함 /왕정문과 만날 약속을 함
#87 집안 양조위가 유가령의 집을 찾음
#88 카페 기다리는 양조위와 소식을 전해주는 가게주인
#89 편의점 유가령을 만남
#90 편의점 편지를 버렸다가 다시 주워서 읽음
#91 공항 스튜어디스가 되어 돌아온 왕정문
#92 가게 왕정문과 양조위가 만남

동사서독 東邪西毒: Ashes of Time

1994년, 35mm, 색채, 95분, 홍콩
澤東電影製作有限公司
徐小明製作有限公司
北京 Film Studio
Pony Cannon Co. Ltd.

제작: 유진위 劉鎮偉 / 감독: 왕가위 王家衛 / 원작: 김용 金庸 /
각본: 왕가위 王家衛 / 촬영: 두가풍 杜可風 /
편집: 덩가명 譚家明 · 장숙평 張淑平 · 해걸위 奚傑偉 · 광지량 鄺志良 /
음악: 진훈기 陳勳奇 · 로엘 가르시아 Roel A. Garcia / 미술: 장숙평 張淑平
/ 무술지도: 홍금보 洪金寶
장국영 張國榮(- 서독), 임청하 林青霞(- 모용연/인), 양가휘 梁家輝(- 동시),
양조위 梁朝偉(- 명무살수), 장학우 張學友(- 홍칠공),
유가령 劉嘉玲, 양제니 楊采妮

- #. 1 도입 씬 - 동사와 서독
- #. 2 제목
- #. 3 서독의 싸움
- #. 4 동사의 싸움
- #. 5 사막(배경)
- #. 6 서독 - 누군가와 대화
- #. 7 사막(배경)
- #. 8 동사가 서독을 찾아옴
- #. 9 서독과 동사의 대화 - 취생몽사를 마시고 기억을 잃은 동사
- #. 10 떠나는 동사
- #. 11 도화를 찾아간 동사
- #. 12 말 위에서의 도화
- #. 13 동사와 맹무살수의 대화
- #. 14 모롱연/인에게 목숨을 잃을 뻔한 동사
- #. 15 서독을 찾아와 동사를 죽여 달라고 부탁하는 모롱연
- #. 16 동사와 모롱연의 술자리 - 동생과 결혼하겠다고 약속함
- #. 17 약속장소에 서독이 나타나지 않음
- #. 18 서독을 찾아와 오빠를 죽여 달라고 부탁하는 모롱연
- #. 19 서독을 찾아온 모롱연
- #. 20 서독을 찾아온 모롱연
- #. 21 서독과 모롱연 - 누군가가 자기를 죽이려 한다고 말함
- #. 22 서독과 모롱연 - 동생을 찾음
- #. 23 서독과 모롱연/연 - 모롱연/연의 두 인격을 알게 됨
- #. 24 서독을 애무하는 모롱연/연
- #. 25 이후 모롱연/연의 모습 - 혼자서 무술을 연마
- #. 26 서독을 찾아와 도움을 청하는 완사녀
- #. 27 꿈꾸는 서독 - 과거 고향과 자애인의 모습
- #. 28 맹무살수가 찾아와 서독에게 일을 부탁
- #. 29 맹무살수와 사무라이의 싸움
- #. 30 맹무살수에게 도움을 청하는 완사녀
- /서독과 맹무살수의 대화
- #. 31 사막산 위의 맹무살수
- /맹무살수와 완사녀의 대화
- #. 32 서독과 맹무살수 - 자신의 죽음을 예감
- #. 33 맹무살수와 완사녀의 임맞춤
- #. 34 맹무살수가 말도둑들과의 싸움으로 죽음
- #. 35 술을 마시며 맹무살수를 기다리는 동사
- #. 36 홍철공의 싸움
- #. 37 홍철공에게 청부업을 권하는 서독
- #. 38 마을을 공격한 말도둑
- /홍철공에게 신발을 사 줌
- #. 39 서독의 설득
- #. 40 홍철공에게 맹무살수의 시체를 보여 주는 서독
- #. 41 홍철공과 말도둑과의 싸움

- #. 42 돈을 세는 홍철공
- #. 43 홍철공의 아내가 찾아옴
- #. 44 아내를 보내는 홍철공
- #. 45 홍철공의 아내에 대한, 서독과 홍철공의 대화
- #. 46 서독을 다시 찾아와서 부탁하는 완사녀
- #. 47 완사녀의 복수를 하는 홍철공
- #. 48 손가락을 잃은 홍철공과 서독의 대화
- #. 49 서독에게 홍철공을 도와 달라고 청하는 완사녀
- #. 50 완사녀를 위로하는 홍철공
- #. 51 홍철공을 간호하는 아내
- #. 52 떠나는 완사녀
- #. 53 홍철공과 서독의 대화
- #. 54 홍철공과 그의 아내가 떠남 - 질투를 느끼는 서독
- #. 55 서독과 홍철공의 교차
- #. 56 이후의 홍철공
- #. 57 현재의 서독과 과거 서독, 자애인의 교차
- #. 58 결혼 전날 밤, 서독과 자애인
- #. 59 맹무살수의 고향에서 도화와 서독의 만남
- #. 60 바닷가(?), 아이의 모습
- #. 61 자애인과 동사의 대화 - 서독에 대한 후회를 고백하는 자애인
- #. 62 자애인의 죽음
- #. 63 취생몽사를 마신 후의 동사
- #. 64 이후로 복사꽃 섬에 살게 되는 동사
- #. 65 자애인의 죽음에 대한 소식을 받은 서독
- #. 66 서독과 자애인
- /호수 풍경
- #. 67 구멍 난 천막
- #. 68 서독 - 누군가와 대화 (#. 6과 동일)
- #. 69 술을 마시는 서독 - 기억을 잃지 않음
- #. 70 자애인
- #. 71 바다
- #. 72 계란을 쥘 서독
- #. 73 집을 불태우고 떠나는 서독
- #. 74 사막
- /호수 풍경
- #. 75 서독과 홍철의 싸움
- #. 76 동사와 완사녀의 싸움
- #. 77 모롱연/인
- #. 78 서독

대전영화공방
씨네마테크대전

