

폴리포니 필름으로 본 공간적 특성 연구 -영화 <라쇼몽>을 중심으로- Study of Spatial Characteristics with Polyphony Film -Focused on the Movie Rashomon-

박기웅*, 김병수**

중앙대학교 첨단영상대학원*, 한국영상대학교 영상제작편집과**

Ki-ung Park(bakkiung@cau.ac.kr)*, Byeongsoo Kim(ipas00@gmail.com)**

요약

영화 라쇼몽에서 보여지는 캐릭터들의 목소리는 위기의 상황을 모면하기 위한 자의식이 빚어낸 기억의 부재이다. 등장인물들의 일치하지 않는 진술과 그 진술 속에 나타난 3가지의 전혀 다른 공간 나생문의 공간(폐허), 폴리포니로서의 재현 공간(숲속), 에고이즘적 진실의 공간(관아)은 당시 일본 국민들이 품고 있었던 전쟁의 패배로 인한 서로를 믿지 못하고 의심하는 사회적 병폐를 내포하고 있다. 이는 러시아의 문예 비평가 M.바흐친의 폴리포니 이론과 일맥상통한다. 폴리포니 이론의 주요 핵심은 서로가 일치하지 않는 목소리들이 조화되지 않는 상태로 불일치를 이루지만, 그 각각의 목소리들은 자신의 세계를 스스로 구축하며 창작자의 영역에서 벗어나 소설 속에 참여 한다는 것이다.

본 연구는 바흐친의 폴리포니 이론이 폴리포니 필름으로서 영화적 구성을 기능하게 하고 영화 <라쇼몽>에 나타난 폴리포니 필름의 공간특성에 대해 논의하고자 한다.

■ 중심어 : | 폴리포니 | 폴리포니 필름 | 라쇼몽 | M.바흐친 | 도스토예프스키 |

Abstract

The characters' voices in the movie, Rashomon mean the absence of memories created by self-consciousness in order to avoid the crisis.

The varying statements of the characters and the three spaces: the space of Nakanimon (the ruins), the representation space as polyphony (the forest), the egoistic space of truth (the guardian), show the social ills of doubtfulness and mistrust among the Japanese at that time due to the defeat from the war. This matches with the polyphony theory of Mr. Bakhtin, a Russian cultural critic. The key concept of polyphony theory is that the voices that do not accord each other are not harmonized but each voice builds their own world and participates in the novel without being influenced by the creator.

This study's aim is to discuss two aspects; Bakhtin's polyphony theory allows polyphony films to function as cinematic composition and spatial characteristics of polyphony films in the movie, Rashomon.

■ keyword : | Polyphony | Polyphony Film | Rashomon | M,Bahchin | Dostoevsky |

* 이 논문은 2016년도 중앙대학교 연구장학기금 지원에 의한 것임.

접수일자 : 2019년 01월 21일

수정일자 : 2019년 02월 21일

심사완료일 : 2019년 02월 21일

교신저자 : 김병수, e-mail : ipas00@gmail.com

I. 서론

영화가 감독 혹은 연출자가 의도한 대로, 사실적인 오브제들로 구성된 조합된 기억의 표상들이 관객들로 하여금 파블라(fabular)를 형성 할 수 있는가? 영화라는 매체의 연속적인 기계의 움직임들이 통시적, 공시적 변화 속에서 존재하는 그 변증적 사운드의 대화. 영화 <라쇼몽>은 바로 이 질문에서 부터 출발한다.

소설 원작과 추론이라는 사실로 구성된 영화 <라쇼몽>은 장르에서 나타난 놀라움, 공포, 유머, 드라마로 구성된 기승전결 속에 놓인 내러티브의 서사를 파괴시키며 매 장면마다 충돌과 기억의 재구성이라는 부재의 연속성으로 시공간을 뛰어 넘는다. 러시아를 대표하는 인문학자 미하일 바흐친은 음악에서 부터 시작된 다성악적 관점을 문학에 도입해 폴리포니(Polyphonic)라는 개념으로 도스토예프스키가 폴리포니 소설이라는 문학의 새로운 장르를 발견했다고 주장한다[1]. 폴리포니(Polyphonic)이론은 대화에 기초한 이론으로서 소설에 등장하는 캐릭터들의 다양한 목소리들 중 어느 한 목소리도 권위적 통제를 받지 않는 소설에 기초한 이론을 말한다. 감독 구로사와 아키라는 내 화면 속에 존재하는 외적인 사운드의 분절과 삽입을 이용하며 진실의 영역을 자유롭게 넘나든다. 사건의 갈등과 시작을 다시 처음으로 되돌려 영화의 마지막을 미완이라는 열린 구성으로 보여주며 이기적인 진실에 대항으로 자의식이 만들어낸 '충돌과 기억의 부재'로 인간의 양면성을 표현하고 있다. 고대 그리스의 연극에서도 내러티브의 연구는 끊임없이 계속되어져 왔다. 극적 카타르시스를 위한 장르적 변화부터, 무대장치, 인간의 욕망과 무의식을 표현한 극단적 사실주의의 실험극까지 연극은 변화와 혁신 거쳐 새롭게 발전해 왔다. 연극에서 시도된 다양한 실험과 시도들은 영화에 이르러 큰 힘을 발휘하게 된다. 하지만 수사법을 통한 폴리포니 필름으로서의 영화는 아직 선행연구가 제대로 이루어지지 않았고 오묘함과 난해함을 불러일으키지만, 관객들로 하여금 궁금증을 유발시킨다는 점에서 연구의 단초가 된다.

본 논문은 바흐친의 이론 중 폴리포니 이론이 영화 <라쇼몽>에서 보여지는 진실에 대항하는 에고이즘적 목소리들과 어떤 유사점이 있는지 규명해보고, 폴리포

니 필름으로서의 영화적 가치와 그 양상에 나타난 공간적 특성에 대해 연구해보고자 한다.

1. 영화 <라쇼몽>과 폴리포니 필름의 탄생

영화 <라쇼몽>은 시대가 낳은 일본의 천재작가 아쿠타가와 류노스케의 소설 덩불 속을 기본 축으로 진실과 거짓이라는 인간의 내면을 소재로 캐릭터들의 에고이즘적인 진술을 통해 1945년 일본 전시에 나타난 전후 혼란스러운 상황을 묘사하고 있다. 일본의 역사문화학자 나리타 유이치는 『전쟁은 어떻게 이야기 되어 왔는가』에서, 전후 일본의 전쟁기술을 세 시기로 나누어 설명하고 있다. 그는 1945년에서 1960년대 후반까지를 제 1시기, 1970년대에서 1980년대 까지를 제 2시기, 1990년부터 현재까지를 제 3시기로 구별하며, 각각의 시기에 지배적인 내러티브를 피해자사관, 가해자사관, 그리고 국민이라는 전제 자체가 문제시 되는 시기를 설명하고 있다.

당시 일본은 전쟁의 풍파로 인해 일본 정부와 일본 국민은 전쟁 패배에 대한 원인을 서로에게 전가시키며 어수선한 상황 속에서 삶을 지속하였다. 그들은 서로를 믿지 못하고 현실만을 부정한 채 자신들의 권리와 이익만을 추구하고, 진실은 계속해서 왜곡 되었다. 사회적 안정을 위해 일본정부는 다양한 민생안정 정책들을 펼쳐보았지만 국민들의 원성은 쉽게 사그라지지 않았다.

영화 <라쇼몽>은 휴머니즘적인 인간애를 소재로 복합적인 인간의 내면을 다양한 목소리들을 빌어 원작 소설을 재구성하고 있다. 소설에 등장하는 인물은 총 4명(나무꾼, 스님, 순경, 장모) 그리고 영화에서 구성된 인물은 총 8명(도적, 남편, 부인, 나무꾼, 도적을 잡은 남자, 스님, 무당, 행인)이다. 그 중 인물의 갈등적 상황을 구성하는 인물은 6명이다. 분명 이 부분에서 소설과 영화는 명백히 다르다. 물론 캐릭터 수의 변화는 스토리의 본질적인 부분으로 해석해 볼 수 있지만, 각 상황별 캐릭터들에게 나타난 에고이즘적인 불협화음은 소설과 동일하다. 영화의 스토리는 다음과 같다. 길을 가던 한 부부는 도적(타조마루)으로 인해 자신의 부인이 겁탈당하고 남편은 살해가 된다. 그리고 며칠 뒤 도적은 지나가던 남자에게 우연히 붙잡히며 사건은 시작된다. 남

편의 죽음과 부인의 의도치 않은 겁탈은 모두의 증언 속에서 나타난 사실이다. 하지만 그들의 입장은 서로 다르다. 그들만의 언어는 강한 설득력을 내포하며 자신들의 상황을 모면하기 위한 자의적인 해석만 늘어놓고 있다. 또한 그들 역시 왜곡된 기억 속에서 상황을 모면하기 위한 목소리일 뿐, 진실의 영역은 미궁으로 빠지게 된다. 그들은 각자의 입장에서 바라본 상대적인 입장만 전하고 있으며 그들은 진실과 거짓이라는 이분법적인 관계 속에서 서로 종속되지 않는 상황에 놓여 있다. 이는 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)이 도스토예프스키 소설에서 찾아낸 폴리포니(Polyphonic) 개념과 유사한 구조를 가지고 있다. 폴리포니 이론은 음악에서 시작된 문학적 용어로 대화주의를 기초한 소설로 다양한 목소리들이 존재하고 있으면서도 어느 한 목소리도 작가의 통제를 받지 않는 특징을 나타내고 있다. 이 경우 소설 혹은 예술작품에서 나타난 작중인물들은 작가의 의도에 의해 지배받는 수동적인 객체가 아니라 또 다른 창작자의 영역에서 작가와 나란히 공존할 수 있는 능동적인 주체에 해당한다. 바흐친은 자신의 저서 “도스토예프스키 시학의 제문제”에서 다음과 같이 말하고 있다.

“독백 적으로 해석하면 폴리포니 세계 안으로 들어가는 모든 사람들은 길을 잃고 미궁에 빠진다.” [...] “모두가 도스토예프스키의 최종 화된 말을 그들만의 방식과 단일한 언어, 단일한 목소리, 단일한 악센트로 해석 하려고 한다. 하지만 폴리포니 소설의 조화는 단어 너머, 목소리 너머, 악센트 너머에 밝혀지지 않는 채로 놓여 있다[2].”

폴리포니의 핵심은 캐릭터의 영역이 창작자의 영역에서 벗어나 자신의 목소리를 통해 자신의 존재를 끊임 없이 부각시키며 소설 속에서 또 하나의 창작자로 지배 받지 않는 영역에서 공존하고 있다는 것이다. 반면 모노포닉(monophonic)소설은 작가의 통제를 많이 받으며, 수동적인 상태로 창작자의 권위적인 목소리에 지배를 받는다. 철저히 통제된 이 영역은 캐릭터의 주관적인 혹은 자신들의 목소리를 높일 수 없으며, 동등한 권리 혹은 동등한 책임 속에서 자신의 존재를 인정하지

않는다. 하지만 폴리포니 소설 속 캐릭터들은 창작자의 영역에 통제 받지 않는다. 또한 저마다의 목소리를 통해 작가가 의도한 종결과 완결에도 영향을 받지 않으며 열린 구성으로 자신들의 목소리를 통해 단일적인 독백으로 부터 벗어날 수 있다. 그렇다면 영화 <라쇼몽>을 바흐친의 폴리포니 개념에 입각해 본다면 영화의 장르를 또 하나의 구성인 ‘폴리포니 필름’으로 새롭게 규정 지을 수 있다. 이 폴리포니 필름은 하나의 사건에 국한되는 것이 아니라 폴리포니 소설의 특징인 열린 구성과 미완성의 완결을 통해 영화를 보는 관객들이 허구적 사실에 그치지 않고 보는 관객 역시 또 하나의 창작자의 영역으로 참여 할 수 있는 메타시네마로서의 영화적 장르로 볼 수 있을 것이다.

II. 본 론

1. 폴리포니 필름으로서의 <라쇼몽>

영화 <라쇼몽>은 서로 일치하지 않는 목소리들을 통해 스토리적인 악장(樂章)인 폴리포니 구조를 띄우고 있다. 강도, 사무라이, 사무라이 아내, 그리고 폐허가 된 나생문에 모인 3명의 남자들까지, 그들만의 각기 다른 목소리들은 암묵적인 시공간을 지배한다. 이 때 나타난 그들의 목소리는 서로 동일하지 않는 선에서 평행 구조를 이루며 제각기 다른 목소리를 통해 서로를 응대하고 반대하지만, 그 누구의 목소리도 다른 목소리들을 억압하거나 통제하려 들지 않는다. 그들의 목소리는 동일선상에 위치할 뿐 진실의 지향점은 서로 다르다. <라쇼몽>의 주요 특징은 사건 당사자의 엇갈린 진술에 있다. 폴리포니 필름에 특징은 평행적 구조로 볼 수 있다. 폴리포니는 연극 혹은 소설에서 나타나는 ‘독백’을 암시하고 있다. 여기서 독백이란 발화자의 감정이 개입되어 사실유무에 상관없이 하나의 목소리를 나타내고 있기 때문이다. 그 목소리에 포함된 언어는 감정 이입이 있을 수도 있고, 없을 수도 있다. 그러나 이것이 평행적 구조와 연관된 이유는 여기에 발현되는 목소리가 ‘동일한 시선’에 놓여있기 때문이다. 이 동일한 시선의 의미는 텍스트 내의 여러 발화(자)가 서로 반박하거나 공격

할지언정 단성악 구조의 보편적인 위계질서를 따르지 않는다는 것을 말한다. 그렇다면 과연 음악에서 출발하여, 소설에서도 나타난 이 문학적 개념을 ‘폴리포니 필름’이라는 영화적 개념으로 적용 할 수 있는지에 대해 의구심을 품을 수 있다.

모든 영화 예술가들은 영화를 통해 삶을 투영하고, 보는 이들로 하여금 세상으로 부터 새로운 눈을 찾기를 원했다. 그들은 영화의 근원을 찾기 위해 예술이라는 심미적이고 비 결정적인 영역에 뛰어들어 모든 시각적인 부분과 청각적인 자료를 빚대어 영화는 곧 ‘삶’이라는 가장 기본적이고 무시할 수 없는 원초적인 진리를 찾았다. 과거 무성에서부터 시작된 전위예술 그리고 현재에 이르기까지 모든 영화 예술의 원천은 인간이었으며, 인간의 삶은 곧 스토리의 영역이었다. 영화 <라쇼몽> 역시 비 서사를 통해 인간을 주제로 이야기를 하며 장르에 국한되지 않는 스토리의 가치와 그 의미적인 연결로 스토리를 구성하고 있다는 점을 볼 때, 이는 분명한 영화적인 개념으로 볼 수 있으며 나아가 새로운 내러티브의 영역으로 까지 확장할 수 있을 것이다.

2. 폴리포니 공간적 특성

폴리포니 영화로서의 이론이 성립되기 위해서는 첫 번째로 광장이 필요하다. 폴리포니 이론의 핵심은 대화를 가장 최우선으로 여기기 때문에 사람이 모여 있어야 하며, 그들이 서로 대화 할 수 있는 공간이 필요하다. 불협화음이든 화음이든 폴리포니에 있어서 광장은 절대적이다. 이 광장에 대한 의미는 다른 말로 하나의 가상적인 혹은 현실과 대조적인 ‘카니발 공간’으로 불릴 수 있다. 카니발에 대한 성격은 다음과 같다.

“카니발은 마치 지배적인 진리들과 현존하는 제도로부터 일시적으로 해방 된 것처럼 모든 계층질서적 관계, 특권, 규범, 금지의 일시적 파기를 축하하는 것이다. 이것은 진정한 시간성의 축제이며, 생성과 변화 껍질의 축제인 것이다. 카니발은 모든 종류의 영구화, 완성, 그리고 완결성과도 적대적이다. 카니발은 아직 완성되지 않은 미래를 응시하고 있기 때문이다[3].”

폴리포니 공간의 특성은 하나의 축제이다. 캐릭터들은 이곳에 모여 서로 대등한 관계 속에서 자신들의 목소리를 높일 수 있다. 그 누구에게도 제한 받지 않은 채 그 광장에 모인 캐릭터들은 그들만의 대화를 통해 시·공간을 자유롭게 넘나들 수 있다. 이러한 광장은 존재하지 않는 시간 속에서 오직 대화만이 존재한다. 또한 이때 광장에 모인 캐릭터들은 변화무쌍한 존재들이다. 형태가 없는 무색무취의 그들은 오직 자신들의 목소리를 통해 자신의 존재를 부각한다. 그러나 전지적인 관점에서도 불과하고 창작자는 이곳으로 부터 초대 받지 못한 유일한 손님이다. 끊임없는 개입으로 이곳에 들어 오기 위한 부단한 노력을 하지만 창작자가 이 광장에 오는 순간 캐릭터들은 침묵으로 일관한다. 그들은 허위적인 존재이면서도 자의식을 가지고 있다. 그들의 자의식은 열린 구성이라는 미완의 완결을 내세우며 관객에게 결정권을 바라고 있다. 즉 폴리포니 공간에서 가장 최고의 대접을 받는 특별한 손님은 바로 관객이다. 또한 그들의 대화는 시·공간 혹은 대화의 상대가 누구냐에 따라 캐릭터들의 목소리가 달라진다. 다시 말해 공간의 변화는 캐릭터 속 자의식의 변화인 셈이다. 그들의 자의식은 일관된 성향을 가지고 있지 않다. 그들은 시시각각 언제든 탈 공간의 분리를 통해 다양한 모습으로 이중적이며 중의적인 태도를 취한다. 다소 언쟁을 통한 분리된 인물의 목소리들은 또 하나의 특권적인 위치에 계승(繼承)하며 다시 그들의 대화 속으로 참여하게 된다. 그렇다면 <라쇼몽>에 나타난 공간적 특성과 그 변화에 따른 그들의 목소리를 관찰 할 필요가 있다. <라쇼몽>에 나타난 주요 영화적 공간은 다음과 같다. 먼저 영화의 시작을 알리며, 스토리가 전개되는 나생문이라는 공간(폐가), 폴리포니로서의 재현의 공간(숲속) 그리고 주요 사건의 논쟁을 다루는 에고이즘적 진실의 공간(관아)으로 크게 세 가지 공간으로 나눈다.



그림 1. <라쇼몽> 라쇼몽 (羅生門) 전경

<라쇼몽>의 주요공간인 나생문(羅生門-라쇼몽)이라는 폐허로 된 공간은 한자로 버릴 나(羅), 태어날 생(生)으로 버려지거나 혹은 다시 태어나는 연옥의 공간으로 산자와 죽은 자가 함께 다닐 수 있는 공간을 의미한다.

이 나생문의 공간은 열린 공간과 닫힌 공간으로 나뉘어 있다. 건물 왼쪽은 닫힌 공간으로서 건물의 구조적인 형태가 남아있는 분위기지만 공간 안은 어둡게 설정되어 있다. 하지만 반대쪽 공간은 열린 공간으로서 밝은 공간이지만, 건물의 외형은 많이 파손되어 있는 어지러운 공간이다. 이 두 공간의 독특한 특성은 이미지의 대립이라는 오브제들의 병치를 통해 인간의 심오한 내면을 표현하고 있다. 마치 어둠속에 빛이 있고, 빛 속에 어둠이 있는 것처럼 닫힌 공간 속에 나타난 어둠의 공간은 안정성과 편안함을 내포하며, 반대로 열린 공간속에 나타난 파멸된 공간은 밝은 분위기이지만 오히려 하늘에서 쏟아지는 빗소리와 함께 기괴함과 공포적인 분위기를 자아내 내고 있다. 또한 매 장면마다 등장하는 기둥의 암시적인 상징은 독립된 분열이라는 이분법적인 구조로 각 캐릭터들의 복잡한 심정과 변화된 감정을 오브제의 배치를 통해 나타내고 있다. 여기서 다른 외적인 관점으로 캐릭터들의 이동경로에 대해서도 주목할 수 있다.



그림 2. <라쇼몽> 행인의 공간

행인은 걸인의 복장으로 나생문 공간 안을 자유롭게 이야기를 하며 두 공간을 자유롭게 넘나들지만, 그의 주요 공간은 닫혀 있는 공간으로 안에서만 머물고 있다.



그림 3. <라쇼몽> 스님과 나무꾼의 공간

반면 문턱에 앉아 있는 스님과 나무꾼은 열린 공간에 위치하지만, 그들 뒤에 보이는 건물의 파편 조각들은 어지럽고 산만하며, 처참한 감정을 묘사하고 있다. 또한 사건의 본질이 미궁과 암연이라는 시대의 상징 속에서 스토리가 극한으로 치달았을 때 마지막 시퀀스는 더욱더 관객을 혼란스럽게 만들며 왜곡된 기억이라는 암흑속으로 빠트린다. 이때 회상을 통한 과거의 추론과 대화가 오갈 때 그들의 동선은 변화한다. 닫힌 공간속에서 모여 있는 그들이 감정의 상태가 절정을 올랐을 때는 기둥을 사이로 변화된 심리를 표현하고 있으며 마지막 갑작스런 어린아이의 울음소리의 출현은 이들의 선택을 갈라놓고, 인간의 성찰과 반성 그리고 훼손과 복구를 통한 인간의 복합적인 인간애를 표현하고 있다.



그림 4. <라쇼몽> 뒷 문쪽으로 나가는 행인

나무꾼과 행인의 대화의 격돌 장면에서 인간의 악함에서 변하지 않는 행인은 나무꾼을 비웃으며 나생문의 뒷문 쪽으로 비를 맞으며 나간다. 하지만 삶의 복구에 대한 의지와 자신의 반성을 통한 심리적인 변화가 생긴 나무꾼은 사각으로 구성된 나생문에 뒤로 비가 갠 밝은 하늘과 함께 행인의 반대 방향으로 나가게 된다.

두 번째 공간은 폴리포니로서의 재현의 공간(숲속)으로 빛과 어둠의 병치가 대조를 이루는 모호하면서도 이색적인 공간이다.



그림 5. <라쇼몽> 숲 속의 공간

이 공간은 앞서 말한 폴리포니의 공간에 맞춰 진실 혹은 거짓에 대한 부분이 무의미한 공간이다. 이 공간의 주요 특성은 관객을 속이기 위한 또는 관객으로부터 참여를 이끌기 위한 인물들의 목소리가 가장 짙은 호소적인 공간이며 목소리를 통한 기억을 재구성하는 재현의 광장이다. 관객은 이 공간에서 집중적으로 빠져 들게 된다. 간절한 상황과 압도적인 분위기는 캐릭터들의

호소적인 목소리와 함께 관객을 유도한다. 이 때 관객은 시청각적인 상황에 빠져들어 관객 역시도 객관적인 판단을 잃고 미궁 속으로 빠져 들게 된다.

세 번째 공간은 예고이즘적 진실의 공간이다. 이 공간은 관아에서 이뤄진다. 그들은 의식적인 상황에서 무의식적인 자기 합리화를 시도하고 있다. 다시 말해 그들은 자신들만의 목소리를 통해 관객과의 시선을 동일시하며 마치 자신들의 억울함을 호소하듯 눈높이를 맞추며 관객과의 대화를 시도한다. 이 공간의 주요 특징으로는 수평을 통한 수직적 움직임에 있다. 등장인물 뒤로 보이는 담장은 객관적인 형태의 수평적인 구조로 배치되어 있으며 등장인물들은 수직적 움직임을 통해 자신의 목소리를 전달한다. 이 때 양분화 된 시선은 때로는 객관적이며 주관적인 상황에 놓이게 된다. 또 한 수직적 움직임을 통해 자신의 임무를 다한 캐릭터들은 담장 뒤쪽에 앉아 다시 “인여적인 관찰”¹로 다른 목소리의 역할이 끝날 때 까지 관망하며 다른 인물의 목소리를 조용히 듣고 있다.



그림 6. <라쇼몽> 진술하는 부인

세 번째 공간(관아)은 첫 번째 공간(나생문)에서 보이는 설정과 다르다. 첫 번째 공간에서는 인물들의 목소리가 서로 충돌하지만 세 번째 공간에서는 서로의 목소리를 존중하며 자신의 영역 그 이상을 넘어가지 않는다.

앞서 언급한 대로 그들은 동일 선상에서 평행한 상태로 때로는 서로를 응대하고, 공격하지만, 다른 목소리들

¹ 인여적 관찰(영화 속 캐릭터의 관점에서 벗어나 또 하나의 관객시선으로 현재의 상황에서 존재하지 않아도 되는 영화를 보고 있는 관객과 동일시되고 있는 상황을 의미)

을 억압하거나 통제하려 들지 않는 특징을 가지고 있다.

III. 결 론

영화에서의 공간은 감독의 자의적인 해석이 들어간 고유한 영역이며 감독의 기억이자 시선이다. 수많은 감독들이 자신의 영화에서 공간을 중요시 하는 이유는 자신만의 기억으로부터 출발하여 자신만의 세계를 보여 주기 위함이다. 감독의 공간은 다채로운 세계관이다. 때로는 시공간을 뛰어 넘어 새로운 세계를 관찰하게 만들고, 그 공간에 배치된 오브제들을 통해 자신만의 미학적인 세계관을 탐험하게 만든다. 감독 구로사와 아키라는 영화 <라쇼몽>을 통해 다양한 시선과 폴리포니적인 공간의 특성을 이용하여 관객들에게 미궁과 미완의 세계를 열어주었다. 그의 선택 방식은 공간을 통한 인간의 예고이즘적인 관찰이었다. 또한 그는 세상에 대한 인간의 관점을 꼭 비판적으로 바라보지 않았다. 그저 현실과 삶의 무게 속에서 선택 할 수밖에 없는 나약한 인간의 존재로서 묘사하였다. 평소 구로사와 아키라는 도스토예프스키의 소설을 좋아하였다. 그는 자신의 영화를 누군가가 도스토예프스키라고 발현이라고 해 준다면 이보다 더한 과찬이 없다고 할 정도로 도스토예프스키를 존경하였다[4]. 그는 자신의 작품을 항상 도스토예프스키의 작품을 염두에 두며 자신의 세계관을 키워나갔다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그러나 앞서 선행 연구들에서 구로사와 아키라와 도스토예프스키의 작품의 관계성을 언급함에도 불과하고 이러한 언급과 원칙적인 부분들만이 존재 했을 뿐이다[5]. 영화를 통한 폴리포니로서의 상호 텍스트적인 분석과 나아가 폴리포니 필름으로서의 공간에 대한 분석이 미미했다는 점은 의문이다. 또한 폴리포니적인 관점에 있어서 도스토예프스키 소설만 언급된 것은 아니다. 폴리포니 소설의 예로는 프랑수아 라블레(Francois Rabelais)의 『가르강 튀아-팡타 그뤼엘』, 미겔 데 세르반테스(Miguel de Cervantes Saavedra)의 『돈키호테』, 로렌스 스톤(Laurence Sterne)의 『트리스트럼 샌디』, 제임스 조이스(James Joyce)의 『율리시즈』, 그리고 의도적인

형태로 『덤불 숲』을 모방한 한국 작가 김남천의 단편 소설인 『장날』 등 다양한 형태의 폴리포니 소설들이 등장하였다. 현대에 와서는 러시아의 작가 스베틀라나 알렉시예비치는 목소리 소설(роман ГОЛОСОВ)이라는 장르를 개척하고, 소비에트와 포스트 소비에트의 역사적 사건들을 새로운 관점에서 서술한다는 평가를 받으며 2015년 노벨문학상을 수상하기도 하였다[6]. 하지만 영화에 목소리적인 형태로 소설에서 나타난 폴리포니적인 관점을 대입해 폴리포니 필름으로서의 공간을 연출한 감독은 구로사와 아키라가 처음일 것이다. 그가 영화 <라쇼몽>을 통해 말하고자 하는 바는 분명 인간에 대한 이야기이다. 하지만 그 안에 내포된 공간의 폴리포니적인 목소리들은 서로 융화되지 않는 무질서로 무장된 인간의 내면과의 대화일 것이다. 앞에서 언급한 것처럼 폴리포니 공간의 주요 특성은 필요에 의해서만 나타나고, 그 역할을 다하고 나서는 자연스럽게 사라진다는 것이다. 그들은 대등한 상황 속에서 관객의 참여를 바랄 뿐, 진실과 거짓에 대한 행방을 찾지 않는다. 기억의 부재는 관객의 모호한 심리를 자극하며 자신들의 어떠한 독백 적 목소리에 파묻히지 않고 오직 자신들의 목소리를 통해 끊임없는 대화를 시도 한다. 그들의 대화는 무의식 속에서 떠돌아다니는 회피의 대화일 뿐, 표면적으로는 이미지의 행락(行樂)에 불과하다. 다시 말해 폴리포니로서의 필름은 상황과 시대를 대변하는 하나의 관조적인 시점으로 볼 수 있으며, 관아에서의 진술 장면은 꾸미지 않는 진술한 연출로 관객과의 거리를 일정하게 유지하여 영화를 보는 관객들이 감독이 미리 정해 놓은 결말대로 영화를 보는 것이 아니라, 그들을 미학적인 접점과 본질로 인도하여 불완전한 미완을 통해 다양한 관점으로 해석의 여지를 남겨 놓은 것이다. 즉 영화<라쇼몽>은 과거와 현재 그리고 시공간의 이동을 통한 열린 결말로서 더 이상의 과거가 아닌 현재 진행형이며 여전히 관객과의 참여를 기다리고 있다는 것이다.

참고 문헌

- [1] 이덕형, 최건형, *미하일 바흐친 프랑수아 라블레의 작품과 증세 및 르네상스의 민중문화*, 아카넷, p.32, 2004.
- [2] Mikhail Bakhtin, "Problems of Dostoevsky's Poetics, Edited and Translated by Caryl Emerson," *Theory and History of Literature*, Vol.8, p.43, 1999.
- [3] 이영범, "폴리포니아의 개념과 도스토예프스키의 장편 『죄와 벌』의 대화 구조," *노어노문학*, 제25권, 제4호, pp.369-371, 2013.
- [4] 이진아, "구로사와 아키라의 도스토옙스키 테마: <백치>(1950)를 중심으로," *드라마연구*, 제31권, p.177, 2009.
- [5] 이진아, "구로사와 아키라의 도스토옙스키 테마: <백치>(1950)를 중심으로," *드라마연구*, 제31권, p.180, 2009.
- [6] 윤영순, "문학과 다큐멘터리: 알렉시예비치의 목소리 소설을 중심으로," *러시아어문학연구논문집*, 제53권, p.93, 2016.

김 병 수(Byeongsoo Kim)

정회원



- 2002년 8월 : 서울과학기술대학교 정밀화학과(이학사)
- 2016년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학(제작석사)
- 2018년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학 영화이론

(박사수료)

- 2018년 3월 ~ 현재 : 한국영상대학교 영상편집제작과 조교수

<관심분야> : 디지털 이미징 테크니션, 디지털 후반작업

저자 소개

박 기 웅(Ki-ung Park)

정회원



- 1988년 2월 : 서울대학교 국사학과(국사학 학사)
- 2002년 6월 : 러시아국립영화학교 촬영학(촬영학 제작석사)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 교수

<관심분야> : 디지털시네마, 영화제작, 촬영