

질 들뢰즈의 감각론을 기반으로 한 뮤직비디오의 영상디자인 연구  
-크리스 커닝햄 작품을 중심으로-

A Study on Music Video based on Logic of Sensation of Gilles Deleuze  
-Analysis of the work of Chris Cunningham-

주저자 : 고은영 (Koh, Eun Young)  
한양대학교 디자인대학

1. 들어가기

1-1 연구의 목적, 범위, 방법

2. 뮤직비디오의 영상적 특성

3. 감각론

3-1. 역사적 관점에서 감각론

3-2. 질 들뢰즈의 감각론

3-2-1. 기관 없는 신체 (Corps sans Organes)

3-2-2. 히스테리 (Hysteric)

3-2-3. 다이어그램 (Diagram) - 돌발흔적

4. 크리스 커닝햄 영상작품의 감각성 연구

4-1. Come To Daddy, 1997

4-2. Windowlicker, 1998

4-3. Rubber Johnny, 2005

5. 맺음말

참고문헌

(要約)

이성중심의 서향철학사 속에서 '감각'은 '이성'의 하위개념으로 폄하되어왔다. 그러나 21세기 현대의 시각 환경은 '이성' 중심의 인식론을 밀어내고, 그 자리에 '감성' '감각'으로 재구성되고 있다. 특히 대중영상물들은 이러한 변화를 가장 빠르게 반영하고 또 선도하는 분야라 할 수 있다. 그러나 불행하게도 대중영상물들에서 '감각'에 대한 예술적, 미학적 의미를 고민한 흔적을 찾아내기는 쉽지 않다. 이는 오랜 역사를 거쳐

'감각'을 '이성'의 하위개념으로 인식하여 '감각'은 표피적인 것, 진짜가 아닌 것으로만 치부되어 온 탓 때문일 것이다.

때문에 '감각'의 새로운 가치를 부여한 현대 철학자 질 들뢰즈의 감각론을 검토해 보고, 그 개념을 영상화하고 있는 크리스 커닝햄(Chris Cunningham)의 작품세계를 분석하는 것은 유의미한 일이다. 그가 제작한 에이펙스 트윈(Aphex Twin)의 뮤직비디오 3편을 분석한 결과 질 들뢰즈가 <감각의 논리>에서 제시하는 '기관 없는 신체' '히스테리' '다이어그램'을 기반하고 있음을 확인할 수 있었다.

크리스 커닝햄을 포함해 최근에 발표된 '감각'을 주제로 한 영상작품들을 제작방법이나, 화면구성 등 표피적인 방법으로 분석하는 것은 작가의 예술 철학을 간과하는 오류를 범하게 된다. 새롭게 전개되고 있는 현대 감각론을 이해하고 그 실체에 대한 탐구와 영상작품들의 분석은 새로운 대안을 제시하는 밑거름이 될 것이다.

(Abstract)

In the Western Philosophy that was centered on reason, sense has been belittled as a low level of conception under reason. However, the 21st century modern visual environment pushes away the epistemology centered on reason and puts 'sensuality' and 'sense' on its place. Especially, public films are one of the fields that rapidly reflect such changes and lead the changes. However, unfortunately, it is difficult to find such efforts that reflect the artistic and aesthetic significance of sense from the public films. It is because that sense is considered superficial and somewhat not real, while recognizing sense as the low level of conception under reason over the long history.

Given the fact, this study reviews the <Francis Bacon : the Logic of Sensation> by Gilles Deleuze, a modern philosopher who gives a new value on sense, and it would be meaningful to analyze the works of Chris Cunningham who makes films with the concept of Gilles Deleuze. After we analyzed three music videos of Aphex Twin directed by Chris Cunningham, we can ascertain that the films are based on body without Oranges, hysteric, and diagram that are suggested from <Francis Bacon : the Logic of Sensation> by Gilles Deleuze. Analyzing recently released films centered on 'sense' in a superficial manner that includes production method or picture composition, including the films of Chris Cunningham, falls into the error of overlooking the director's aesthetics. Understanding the modern logic of sense that is newly developing, studying its substance, and analyzing the films will make a sacrifice of suggesting a new alternative.

(keyword)

Sensation, Music Video, Chris Cunningham

## 1. 들어가기

19C 말 영화의 등장<sup>1)</sup>과 함께 인간의 시각은 움직이는 영상매체의 특성인 순간적 포착에 익숙해지기 시작했다.

1세기 이상이 흐른 오늘날 인간의 삶은 영상 속에 파묻혀 있다고 해도 과한 표현이 아닐 것이다. 영화, 애니메이션, 게임에서부터 도시 한 복판의 대형 스크린에서 쏟아져 나오는 광고영상, 인터넷상의 수많은 배너 광고까지……. 우리를 포위하고 있는 영상을 열거하자면 끝이 없다. 이렇듯 수없이 많이 쏟아져 나오는 영상물들은 '이성'보다는 다분히 '감각'에 기반하고 있다. '감각'에 대한 인식변화는 정치, 산업, 교육, 과학 등 사회전반에 걸쳐 확대되어가고 있는데, 최근 들어 감성정치, 감성마케팅, 감성공학 등과 같은 표현들이 자주 거론되는 것은 그 증거라 할 수 있다.

이러한 현상은 과거에 비해 '감각'의 위상이 격상되고 있음을 의미한다. 현대의 시각 환경은 과거 '이성' 중심의 인식론을 밀어내고 그 자리에 '감성' '감각'으로 재구성하고 있는 것이다.

21C 현대사회의 커뮤니케이션은 '문자' 중심의 정보전달보다는 '영상'을 위주로 하고 있다. 이는 현대인들의 특성을 반영하고 있는데, 과거와 같이 장시간을 투자하여 정확한 정보를 전달받는 '문자' 매체보다 메시지 전체를 단순히 파악하는 영상매체를 선호하기 때문이다. 이는 속도시대의 현대인의 욕망이다.

사회 전반에 걸쳐 확대되어가고 있는 '감각'의 정확한 이해와 활용을 위해서는 '감각'의 역사적 위상에 대한 검토가 선행되어야 한다. 더불어 시각예술분야에서는 어떠한 분야가 가장 감각성에 많이 의존하고 있는지? 또, 어떤 작품을 높이 평가해 주어야 하는지? 그 평가 기준은 어디에 근거할 것인지를 고민하지 않을 수 없는 문제이다.

위에 열거한 수많은 영상들 중 '감각'적 표현을 특징으로 하고 있는 대표적인 분야가 광고영상(Commercial Film), 뮤직비디오를 먼저 꼽을 수 있을 것이다. 이들을 포함한 대부분의 영상물들은 독창적 예술작품이기에 앞서 이윤발생을 목적으로 하는 자본주의의 생산물, 즉 상품의 성격이 더욱 강하다. 이러한 이유로 이들 영상물들은 대중성에 기반하고 있고, 대중을 새로운 가치로 접근시키는 선발대로서의 역할을 한다. 감각적 영상인 CF, 뮤직비디오의 경우 이윤을 목적으로 하고 있기는 하나, 영화나 애니메이션과는 달리 영상물 자체가 직접적인 상품으로 평가되지는 않는다. CF, 뮤직비디오는 다른 상품을 홍보하는 간접상품이라는 특수성을 갖고 있다. 이러한 특수성으로 하여 대중의 특성을 파악하고 접근하는 방식에도 차별성을 갖는다.

이는 이들 영상이 보여주는 자유로운 영상연출과 실험적인 몽타주 기법 등을 가능케 하는 배경이기도 하다. 이러한 점에서 뮤직비디오는 감독의 창의성을 실험할 수 있는 장(場)으로 활용되기도 하는데, 국내의 경우, 박찬욱, 김성수, 이계용, 안병기 등 역량 있는 영화감독들이 뮤직비디오 제작에 관심을 갖는 이유도 뮤직비디오에서만 가능한 자유롭고, 실험적인 영상

연출 때문일 것이다.<sup>2)</sup>

국외의 경우, 최근에 개봉된 영화 <이터널 선샤인>의 감독 미셸 공드리(Michel Gondry)는 환상적이고, 코믹한 영상연출이 돋보이는 작가로 유명하다. 특히 그의 1993년 작품인 가수 뷁욕(Bjork)의 뮤직비디오 <Human Behavior>는 현존하는 거의 모든 뮤직 비디오 시상식을 휩쓴 기념비적인 작품으로 널리 알려져 있다. 그 외의 스파이크 존스(Spike Jonze), 마크 로만넥(Mark Romanek), 조나단 그레이저(Jonathan Glazer), 안톤 코빈(Anton Corbijn) 등 감독 특유의 영상연출을 보여주고 있다. 특히 영국의 뮤직비디오 감독, 크리스 커닝햄(Chris Cunningham)은 '감각'을 가시적 표현 방법으로 뿐만 아니라 작품의 주제로 채택하고 있는 독특한 예술가라 할 수 있다.

'감각'을 시각화하는 크리스 커닝햄의 실험은 1997년 에이펙스 트윈(Apex Twin)의 뮤직비디오에서 선보이기 시작하여 이후 그가 작업한 에이펙스 트윈의 뮤직비디오에서 계속 이어지고 있다. 커닝햄 감독 자신이 의도한 바이전, 아니건 간에 작품이 보여주는 시각적 충격 속에 현대적 사유를 읽어내고, 이를 분석하는 일은 영상디자이너의 발전에 유의미한 일일 것이다. 이와 같은 이유에서 본 연구자는 크리스 커닝햄 감독의 영상작품이 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 '감각론'의 시각적 실천이라는 확신을 가지고 그 영상적 특성과 미학적 가치를 규명해 보고자 한다.

### 1-1. 연구의 목적, 범위, 방법

앞에서 언급한 바와 같이 간접 상품이라는 뮤직비디오의 특성이 감독의 상상력 실현을 가능케 하고, 바로 이러한 점이 뮤직비디오를 다른 영상물들과는 구별되는 장르로 자리매김하게 하는 요인으로 작용한다. 그렇다면 뮤직비디오만이 갖는 영상적 특징이란 무엇인가? 그리고 그 영상이 표현하고 있는 '감각'은 어떠한 미학적 가치가 있는가? 라는 의문이 제기된다. 본 연구의 필요성이 여기에 있으며, 위의 문제들의 해답을 구하는 한 시도로서 영상디자이너 크리스 커닝햄의 뮤직비디오의 영상적 특성을 분석코자 한다.

다음 2장에서는 예술장르로서 규정하기 위한 뮤직비디오만의 영상적 특성과 미학적 분석에 대한 기존연구에 대해 살펴보고, 3장에서는 크리스 커닝햄 뮤직비디오의 미학적 의미를 규명하기 위해서 역사적 관점에서 감각론과 현대적 감각론의 부활이 가지는 의미와 함께 커닝햄 영상의 분석틀로 채택한 질 들뢰즈의 감각론을 살펴볼 것이다.

4, 5장은 크리스 커닝햄의 영상세계와 특유의 영상표현 방법을 들뢰즈의 감각의 논리로 분석된 프란세스 베이컨의 작품들과 비교하여 분석할 것이다.

본 연구의 분석대상으로는 크리스 커닝햄의 영상작품 중 에이펙스 트윈(Apex Twin)의 음악을 영상화한 뮤직비디오만 선정하였고, 특히 '감각'적인 영상표현으로 충격을 주었던 <Come to Daddy, 1997> <Windowlicker, 1998> 그리고, 가장 최신작인 <Rubber Johnny, 2005> 3편을 임의 선정하였다.

2) TJ의 '헤이 길'은 영화 '비트'의 김성수 감독이, 김범수의 뮤직비디오 '악속'은 단편영화 '호모 비디오쿠스'와 '정사'로 유명한 이재용 감독이, 웨이브의 '데미지'는 영화 '가위'의 안병기 감독이 각각 연출을 맡았다.

1) 1895년 프랑스의 루미에르 형제에 의해 르 그랑(Le Grand) 카페에서 최초의 영화인 <열차의 도착>이 방영됨

연구방법은 이론적 배경으로 포스트 모더니티와 감각론을 위한 1차 자료로 관련 문헌을 분석하였고, 2차 자료로 영상을 중심으로 이미지 분석과 내러티브 분석을 병행하였다. 또한 커닝햄의 영상 읽기를 위해 관련 웹 사이트와 신문 잡지 등에 발표된 비평적 자료 및 인터뷰 등을 보조 텍스트로 참고하였다.

## 2. 뮤직비디오의 영상적 특성

뮤직비디오는 청각에 호소하는 음악에 시지각 보조기능을 동원해, 영상으로 음악을 표현하는 대중 예술형식으로 그 기원은 1940년대에 미국의 많은 나이트클럽과 레스토랑에 비치된 주크 박스(Juke Box) 위에 조그마한 스크린을 두어 노래를 들으면서 가수들의 모습을 볼 수 있게 한 것 이었다. 그러나 이것은 따로 제작된 것이 아니라 TV 프로그램을 재방영한 것에 불과 했다. 가수들의 공연모습을 담은 비디오 제작은 1960년대 말 록(Rock) 스타들의 뮤직 페스티벌의 기록 영화가 그 시초이며, 1969년도 뉴욕 근교의 맥스 야스퍼(Max Yasfur)의 농장에서 벌어진 우드스탁 페스티벌(Woodstock Festival)이 대표적인 것이다. 이때부터 장시간 촬영, 최소의 편집을 고집하던 사실주의 경향에서 벗어나 예술적인 구도, 다중영상, 온갖 종류의 음향의 병치 등 표현주의 기술이 혼합되게 되었다. 그 뒤 이러한 전통은 연주자들의 라이브 무대를 생생하게 보여주는 비디오의 제작으로 이어졌으며, 특히 록 뮤직 계에서 뮤직비디오의 제작이 활발히 이루어졌다.<sup>3)</sup> 1981년 8월 1일 뮤직비디오 전용 방송 MTV가 새로운 문화채널로 등장하였는데, 이는 기본적으로 록 음악의 비디오를 기반으로 해서 출발할 수 있었다. 음악과 이미지의 결합인 뮤직비디오 라는 형식을 제일 먼저 개척한 장르가 바로 록이다<sup>4)</sup> 록이라는 장르는 대체로 대중성을 통해서 기존질서에 저항하려는 전통을 지니고 있다. 록의 빠른 비트에 적합하고, 록의 저항적 메시지를 함축할 수 있는 이미지는 포스트모더니즘<sup>5)</sup>적 특성을 지닌다. 록 장르에서 시작된 뮤직비디오 제작은 대중음악 전 장르에 걸쳐 확대되었고, 최근에 이르러는 클로스 컬처, 클래식까지 뮤직비디오 제작이 보편화되고 있다. 록 뮤직비디오의 첫 출현 당시 지녔던 포스트 모더니즘적 특징은 다른 장르의 뮤직비디오에서도 차용되어 발전되었다.

이러한 뮤직비디오에서 드러난 특징을 앤 카플란(Ann Kaplan)은 세 가지 측면으로 분석하고 있다. 첫째, 뮤직비디오에서는 '주체'와 '이미지' 사이의 구별이 흐려진다는 것이고, 둘째, 뮤직비디오는 '허구/현실'의 구분을 모호하게 함으로써 전통적인 환상주의를 포기하게하고, 셋째, 고급형식과 대중적인 형식 사이의 구분과 분리를 지워버린다. 이러한 경계 허물기야말로 포스트 모더니티의 특성이라고 설명한다.

그녀의 영상이론에 의하면, 영화는 고전적 텍스트의 성격을

갖는데 반하여 뮤직비디오는 아방가르드 텍스트적 성격을 갖는다. 또한 영화가 리얼리즘적이고 내러티브적 성격을 갖는다면 뮤직비디오는 반리얼리즘 적이고 반내러티브<sup>6)</sup>적 성격을 갖는다고 주장하고 있다. 또한 마사 킨더(Marsha Kinder)는 "대부분의 록 비디오에서 보여주는 것은 분산된 단편이미지들의 연쇄를 이루고 있을 뿐인데, 이러한 이미지들은 시간과 공간에서의 단절성을 강조하고, 이는 꿈의 형식과 유사한 구조이다"<sup>7)</sup>라고 주장하고 있다. 이는 빠른 카메라의 회전, 극단적인 몽타주 형식 때문에 뮤직비디오의 이미지는 일종의 몽환적인 인상을 갖게 된다는 것이다.<sup>8)</sup> 그리고 이러한 영상적 특성들은 포스트 모더니티에 근거하고 있다는 것이다.

반면, 굤윈(Andrew Goodwin)은 뮤직비디오가 반내러티브적인 무질서한 이미지의 나열이라는 주장은 뮤직비디오의 본질적인 특성을 간과한 데서 비롯된 것이라고 주장한다. 그는 이러한 분석이 뮤직비디오가 음악과 영상의 결합이라는 사실을 간과함으로써 특히 뮤직비디오에서 음악의 역할을 무시한 잘못된 것이라고 주장한다.<sup>9)</sup> 굤윈의 입장을 보다 구체화하여 캐롤 베르날리스(Carol Vernallis)는 뮤직비디오에서 영상이미지는 음악적 흐름과 마찬가지로 그것에 조응하여 분절되고 일종의 완결된 형식을 갖는 것과 마찬가지로 구조화 될 수 있다고 생각한다.<sup>10)</sup>

그러나 굤윈과 베르날리스의 주장처럼 뮤직비디오가 완결적인 내러티브 구조를 가지고 있다고 보기는 어렵다. 이는 뮤직비디오의 관람자는 영상 속에서 자신이 동화되어야할 등장인물을 찾지 못한다는 점에도 그 이유를 찾을 수 있다. 빠른 편집과 분산된 단편이미지, 어떠한 인과적 구속도 받지 않는 카메라 워킹 등이 영상의 허구성을 드러내기 때문이다.

이러한 점에서 볼 때, 뮤직비디오의 포스트 모더니즘적 특징을 분석한 앤 카플란과 마사 킨더의 주장이 보다 타당성을 지닌다. 위의 영화이론가들의 주장을 토대로 뮤직비디오의 영상적 특성을 정리해 보면, 첫째, 뮤직비디오는 기존의 영상매체가 채택하는 선형적 내러티브 형식에 반해 비선형적 내러티브<sup>11)</sup> 형식을 채택함으로써 아방가르드적 성향을 띠고 있다.

6) 반내러티브(Anti-Narrative) : 영상표현에 있어 반내러티브적 성격은 그 기원을 1920년대 아방가르드 영화에서 찾아볼 수 있다. 아방가르드 영화는 현실재현으로부터 이탈로서 내러티브적 형식을 거부하고, 인과율을 공격한다. 내러티브적 형식이 갖는 합리성의 허구를 부수기 위해 사건들 간의 인과적 연결을 무너뜨리는 것이다.

반내러티브 경향은 현대의 영화이론가 피터 지달(Peter Gidal)에서도 찾아볼 수 있는데, 그는 <반내러티브(1979)>, <구조/유물론적 영화 이론과 정의(1975)>에서 내러티브는 이데올로기적인 것으로 규정, 반내러티브 영화를 제작했다.

7) Ann Kaplan, 채규식 성기완역 : 뮤직비디오, 어떻게 읽을 것인가, 한나래, P75, (1996)

8) 박영옥 : 뮤직비디오형식의 사회적 의미, 시대와 철학 8권 2호,, p47 (1997)

9) Adrew Goodwin, Fatal Distractions: MTV meets Postmodern Theory, Sound and Vision, P46-7

10) Carol Shuttleworth Vernallis : The Aesthetics of Music Video : The Relation of Music and Video, U.M.I. p125, (1994)

11) 비선형적 내러티브 형식은 내러티브의 부재라기보다는 종적 선형성에 대한 거부의 의미가 더 크다. 즉 시간적 순서를 따라 선형적으로 배열되지 않고 파편적으로 구성함으로써 위계질서와 중심을 해체하는 것이다. 때문에 분산된 단편 이미지는 끝없이 유동하게 되고, 관람자

3) 김형곤 : 새로운 영상매체: 뮤직비디오 포스트모던시대의 비판언론학, 한울, P312 (1992)

4) 데이빗 클레일러 Jr, 로버트 모세스, 소재영역 : 메이킹 뮤직비디오, 책과길, P38-51, (1999)

5) 포스트모더니즘 : 20C 후반의 시대정신이나 정신구조, 세계관과 관련된 총체적 현상으로 다양성, 복수성, 이질성의 특성을 표방하고 있다.

이러한 아방가르드적인 성향은 초기 록 뮤직비디오의 반내러티브 형식에 뿌리를 두고 있다고 할 수 있다. 그들은 다다이즘이나 초현실주의 영화들이 표방한 반내러티브적 형식을 그들 록 뮤직비디오에 채택하여 록 음악의 아방가르드 성향을 표현하고 있었다. 때문에 카플란이 주장하는 반내러티브적 성격은 초기의 록 장르 기준으로 보자면 설득력이 있으나, 뮤직비디오 전체를 포괄하기에는 한계가 있다. 사실상 모든 뮤직비디오에서 내러티브적 형식이 완전히 거부되고 있다고 할 수는 없다. 비록 선형적으로 연결되지는 않지만 줄거리를 파악할 수 있는 형태의 뮤직비디오들도 상당수가 있기 때문이다.

둘째, 분산된 단편이미지들에 의한 시·공간의 단절성은 영상의 허구성을 그대로 노출시킴으로써 관객의 완전한 몰입을 방해하는 일종의 소격효과<sup>12)</sup>를 초래한다.

이러한 특징들은 기존의 가치를 부정하는 특성을 갖는다는 의미에서 포스트 모더니티의 특질을 담고 있는 것이다. 영미에서 뮤직비디오의 포스트 모더니티를 집중적으로 밝혀낸 것은 모더니티에 담겨져 있던 이성중심주의, 가치론적 본질주의 등이 낳은 억압양상을 비판하고자 하는 의도가 숨어 있다. 그리고 그 비판의 근거로 현대철학이 활용되고 있다. 현대철학에서는 본질적이고 심층적인 것에 눌러 가치를 존중받지 못했던 순간적이고 표면적인 '감각'의 가치가 복원되고 있다.

질 들뢰즈가 말하는 '형이상학적 표면'이나 푸코가 말하는 '언표장'의 발견은 이성적 본질 이전의 차원, 고도로 조직화되고 닫힌 화되기 이전의 차원, 역동적이고 잠재적인 차원을 드러내 가치를 부여했다. 이런 새로운 시도로 인해 사건, 이미지, 욕망, 몸 등 비본질적인 타자들에게 새로운 생명력이 부여되었다.<sup>13)</sup> 이러한 점에서 뮤직비디오 이미지 연구는 이성중심주의, 가치론적 본질주의에 의해 폄하되었던 순간의 미학에 대해 새롭게 접근하는 한 방법이 되며, 같은 관점에서 이성중심주의에 의해 배제되어 왔던 몸의 미학, 감각의 미학을 긍정하여 총체적으로 예술과 미의 문제를 바라보게 하는 의미를 가진다.<sup>14)</sup>

### 3. 감각론

#### 3-1. 역사적 관점에서 감각론

'감각'의 사전적 의미는 '눈, 귀, 코, 혀, 살갓 등을 통하여 어떤 자극을 받아들임' 또는 '자극이 신체에 수용되면 신체 내의 복잡한 작용에 의하여 중추신경에 전해졌을 때 여기서 일

어나는 대응' 등으로 표기되어 있다. 감각은 인간의 오감인 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 총칭하는 단어로 사용되며, 몸으로 얻어지는 정보로서 이성과 반대되는 개념으로 총칭된다.

고대로부터 근대에 이르기까지 역사적으로 감각에 대한 가치 평가는 혹독하기 그지없었다. 감각은 이성의 하위개념으로 폄하되어왔다. 고대의 철학자들에게 '감각'은 '이성'에 비해 열등한 것으로 취급되었다. 이러한 이성 중심적 철학관은 플라톤의 이원론에서 기인했다. 그의 이원론에서 육체가 지각하는 지상계는 비난의 대상이 된다. 플라톤은 <티마이오스><sup>15)</sup>에서 '감각'을 넷으로 구분한다. 우리의 감각기관 중 가장 정신과 가까운 것이 시각이고 다음은 청각, 후각, 미각의 순서로 감각기관들 간의 위계질서를 세운다. 반면, 그의 제자인 아리스토텔레스는 <니코마코스 윤리학><sup>16)</sup>에서 감각을 '진리를 왜곡시키는' 것이 아니라 중용을 통해 쾌락에 도달하는 방법으로 격상시킨다. 그러나 그 역시 쾌락의 중용과 절제를 강조한다. 즉 정신과 관련된 쾌락에서는 절제가 요구되지 않으나, 육체와 관련된 쾌락은 절제의 대상이라는 것이다. 플라톤이 세운 위계질서 속에 제일 하위로 촉각을 첨가한 것도 쾌락에 대한 긍정적 가치를 부여했던 아리스토텔레스이다. 이후 서구에서는 감각을 다섯 가지로 나누고, 그들 사이의 위계질서를 세우는 전통이 확고하게 자리 잡게 된다. 육체를 경시하고 정신을 숭상하는 플라톤주의는 서양 중세기독교 문명과 계몽주의 근대까지 막강한 영향력을 행사했다.

중세에 들어와서는 종교적 관점에서 감각을 육체의 쾌락과 관련시켜, 악의 근원으로 간주했다. 신플라톤주의로 무장한 기독교 철학의 선구자, 성 아우구스티누스는 <고백론>에서 자신의 과거를 참회하면서, 오감으로 얻어지는 욕정들로부터 멀어짐으로써 진정한 신의 은총을 받을 수 있음을 강조했다. 인간의 모든 육체적 감각은 성욕과 연결되고, 육체는 타락의 원인으로 낙이 찍히게 된다.

데카르트(R Descartes)의 합리주의가 지배적이던 근대에서는 감각을 오류의 근원으로 보았다. 데카르트는 정신과 육체를 서로 독립적인 실체로 규정하면서 근대적 심신이원론을 펼쳤다. 정신은 외부의 대상과 무관하게 존재하는 사유실체인 반면, 외부대상과의 관계에서만 발생할 수 있는 감각은 오직 신체에만 속하는 것이다. 그러나 데카르트 말년의 저술인 <정념론>에서 "지혜를 통해서 정념을 능숙하게 다룬다면 그 모든 정념으로부터 환희조차 끌어낼 수 있다" 말하는 것으로 보아 그의 심신 이원론이 무너졌음을 알 수 있다.

역시 그 움직임을 따라가거나 아니면 자신만의 동선을 만들어 영상과의 접점을 만들어 갈 수 있다는 능동성을 획득하는 것이다.

12) 소격효과(strangement effect) : 독일의 연극인 베르톨트 브레히트가 창안한 개념. '낯설게 하기' 라는 말로 쓰이기도 한다. 관객은 배우의 연기에 몰입해 동일화되어서는 안 되며 어디까지나 객관적인 입장에서 극을 평가해야 한다는 주장이다. 관객으로 하여금 당연하고 고정불변한 것처럼 보이는 사회현상을 새로운 관점에서 바라보게 함으로써 깨달음에 이르도록 유도하는 극적장치. 즉, 친숙하고 익숙한 대상에 대해 객관적 거리감을 갖고 비판적으로 바라볼 수 있도록 새로운 의미 관계를 규정하거나 대상을 새로운 원근법 속에 집어넣는 기법이다

13) 최민성:뮤직비디오 이미지 연구의 출발, 한국언어문학회 22집, P373, (2004)

14) 최민성:뮤직비디오 이미지 연구의 출발, 한국언어문학회 22집, P375, (2004)

15) 플라톤의 자연학에 관한 대화편(기원전 367년경). 원래 이 대화편은 <크리티아스> <헤르모크라테스>를 포함하는 3부작의 첫 부분으로 계획되었다. 그러나 실제로 완성한 저작은 <티마이오스> 뿐이다. 주제는 물리학·생물학·천체학 등과 관련된 것이다. 플라톤에게 있어서 우주는 지성에 의해 파악된다. 이것은 우주의 창조 원리가 발견될 수 있음을 의미하고 동시에 우주가 지성적 원리에 의해 창조되었음을 의미한다.

16) <니코마코스 윤리학> 세계 최초의 체계적인 윤리학서로 전 10권으로 이루어져 있다. 아리스토텔레스의 강의 초고이며, 그의 만년의 가장 원숙한 사색을 나타낸 책이다. 아들 니코마코스가 편집하였기 때문에 이렇게 불린다. 행복한 삶에 대한 연구서로 원리론(제1권~제3권 5장)과 덕의 현상론(제3권 6장~제10권)으로 구성되어 있다.

감각을 배제하는 데카르트의 합리주의는 로코코 시대를 거치면서 완화되어, 이성의 통제 아래 감각을 다시 받아들이는 시도로 이어진다. 바움가르텐의 '미학'(=감성론)은 바로 이런 맥락에서 발생한 것이다.

바움가르텐 (A Baumgarten)에 의한 감성론 이후 후설(E. Husserl), 하이데거(M Heidegger), 메를로퐁티(Merleau-Ponty) 등의 철학자들에 의해 감성론이 부활하고, 현대에는 후기구조주의자인 질 들뢰즈에 의해 그 맥이 이어진다. 들뢰즈에 와서 비로소 '감각'이 감각 그 자체로 복원되는데, 그의 저서 <감각의 논리>는 기존의 관념론적 접근에서 벗어나 유희론적으로 접근한 것이라 할 수 있다.

그러나 '감각'의 대한 인식의 변화는 무엇보다 기술의 발달에 기반하고 있음을 간과해서는 안 된다. 19C 중반에 등장한 사진기술<sup>17)</sup>은 '감각'을 복원시켜준 시발점으로 작용했고, 20C에 들어서면서 영화의 확산은 '이미지'를 인간의 삶 속에 생활화, 보편화함으로써 대중의 시지각을 급격하게 변화하게 만들었다. 사실 문자에 비해 영화는 그 매체 자체가 감각적 특성을 가지고 있다. 같은 내용이라도 책으로 읽는 것(시각)과 영화로 보는 것(시청각)과는 수용자의 태도는 다르기 때문이다. 이러한 영화의 매체적 특성을 긍정적으로 평가한 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '영화'가 대중의 촉각적(공감각적) 반응을 유발시킨다고 지적하고 있으며, 1960년대 캐나다의 매체 철학자인 마셜 맥루한은 '매체'가 곧 메시지라는 언명을 제시하게 된다. 이러한 점들로 미루어 볼 때, 기실 사진 이후 급속하게 등장한 새로운 매체들은 '감각'의 위상을 복원시켜준 직접적인 요인이라 할 것이다.

### 3-2. 질 들뢰즈의 감각론

들뢰즈는 기존의 철학사를 해석하는 탁월한 주석가이자 창조적인 철학가로서의 면모를 동시에 드러내고 있다. 그의 개념들은 상당수 칸트로부터 받은 영향들이 존재함과 동시에 칸트 철학에 대한 비판이 주를 이루고 있지만, 직접적으로는 베르그송, 니체, 스피노자의 사상을 따르고 있다.<sup>18)</sup>

그의 1962년 <니체와 철학>을 시작으로 대표적인 저서인 <안티 오이디푸스>(1972), <천개의 고원>(1980)과 최근의 <철학이란 무엇인가>(1991)에 이르기까지 수많은 저작을 통해 현대 시대에 가장 영향력 있는 철학자 중 하나로 평가 받는다.

1981년 발표한 <감각의 논리>에서 들뢰즈는 감각이 이성과 합리성에 선행하며, 그 바탕에서 사고를 가능하게 해주는 근원적인 것으로 보고, 프란세스 베이컨의 회화작품의 분석을 통해 자신의 감각론을 구체화했다. 여기서 그는 <천의 고원>에서 제시했던 존재론적 개념들인 '배치(agencement)'와 '다양체(multiplicite)'를 구체적 감각의 논리로 정리하고 있는데, '기관 없는 신체', '히스테리', '동물 되기'(고기와 기), '돌발혼적(얼굴지우기)' 등이 그것이다

<감각의 논리>를 통해 들뢰즈가 말하는 '감각(sensation)'이란 근대철학에서 말하는 인식론적 의미의 '지각(perception)'과 구별된다. '지각'이 감각을 통해 받아들인 정보를 정신으로 퍼

올리는 인식론적 현상이라면, '감각'은 감각에서 직접 몸으로 내려가는 존재론적 사건이다. 들뢰즈의 감각의 논리들로 해석된 프랜시스 베이컨의 작품은 끔찍하고 충격적이다. 작품 속의 기괴한 형상들은 바라보는 이들에게 충격을 주고, 우리의 신경 시스템에 직접 작용해 우리의 감각을 자극하고, 그로써 우리에게 감각을 느끼는 체험을 매개해준다는 점에서 들뢰즈는 베이컨의 작품을 시각을 통해 얻어지는 정보를 이성으로 판단하는 것이 아니라 신경계에 직접 영향을 미치게 하는 촉각적 작품으로 분석한다.

들뢰즈가 베이컨 작품의 감각성을 규명하기 위해 제시한 감각의 논리들 중 '기관 없는 신체(Corps sans Organes)', '히스테리(Hysteric)', '디아그램(Diagram) - 돌발혼적'은 커닝햄의 영상세계를 관통하는 주요 개념이다. 위의 세 논리를 중심으로 커닝햄의 영상을 분석하여, 커닝햄의 영상세계가 들뢰즈의 감각론에 기반하고 있음을 검증하고자 한다.

#### 3-2-1. 기관 없는 신체 (Corps sans Organes)

들뢰즈가 <천의 고원>에서 제시한 새로운 '배치' 형태가 바로 '기관없는 신체'이다. 여기서 '기관 없는 신체'란 기관 자체가 완전히 붕괴되거나 뒤죽박죽으로 섞여 버린다는 개념으로 이해해서는 안 된다. '기관 없는 신체'란 가시적 물질인 기관들의 붕괴, 혹은 혼합이라기보다는 기관화(유기체화)될 수 있는 가능성으로서의 역능이고 그의 표현대로 기(氣)의 새로운 배치를 의미한다. 즉 기(氣)란 바로 신체 자신이고, 기관 없는 신체이다.<sup>19)</sup>

즉 '기관없는 신체'란 조직화, 유기체화 되기 이전의 모든 잠재성을 내포하고 있는 것으로 유기체의 반대되는 개념이다. 이를 들뢰즈는 막 부화하고 있는 달걀의 내부 상태에 비유한다. "입도 없고, 혀도 없으며, 이도 없다. 후두도 식도도 없으며 위도 없다. 배나 항문도 없다 유기적이지 않은 생명 전체일 따름이다"<sup>20)</sup>는 들뢰즈의 표현처럼 감각하는 순간, 우리 몸은 아직 분화되지 않은 생명 전체일 따름이라는 것이다. 하나의 촉각적 감지체로서의 신체, 그것이 CsO이다. 들뢰즈는 <천의 고원>에서 '기관 없는 신체'를 충만한 CsO, 공허한 CsO, 그리고 암적인 CsO 구분하여 설명하였는데, 공허한 CsO는 마약 등으로 자기 파괴적 탈기관화를 의미하며, 암적인 CsO화는 암적 성향이 전 기관으로 전이되는 탈기관화, 혹은 정치적으로 파시즘의 형태로 발전할 수 있는 탈기관화라 설명한다. 충만한 CsO만이 고착화된 유기체를 해체시키고, 순수강도들로 하여금 새로운 배치를 형성하게 하는 바람직한 탈기관화라는 것이다. <sup>21)</sup>

베이컨의 작품(그림 1)은 이를 보여주는 대표적 사례이다. 그의 그림은 사람의 신체를 변형시켜 정육점에 걸린 고깃덩어리로 만들거나, 얼굴을 뭉개어 모양을 짓기 전의 살덩어리로 근접시킨다.<sup>22)</sup> 들뢰즈는 베이컨의 회화의 왜곡된 형상들이 바로 이 '기관 없는 신체'라는 것이다.

19) 질 들뢰즈, 하태환역 : 감각의 논리, 민음사, P77, (1997)  
 20) 질 들뢰즈, 하태환역 : 감각의 논리, 민음사, P75,(1997)  
 21) 질 들뢰즈, 김재인역 : 천의 고원, 새물결, P295-320 (2001)  
 22) 이진경 : 노마디즘, 휴머니스트, P433 (2002)

17) 1839년 프랑스의 다게르에 의해 은판사진술이 개발됨.  
 18) 서동욱 : 들뢰즈의 철학-사상과 그 원천, 민음사, P18, (2002)

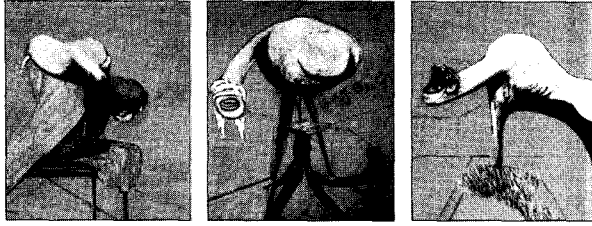


그림 1) 베이컨 <십자가형 아래 형상들의 세 연구> 1944

### 3-2-2. 히스테리 (Hysteria)

‘히스테리’란 ‘기관 없는 신체’에 외부의 자극이 가해졌을 때, 그 사이에서 발생하는 진동이나 떨림이 말한다.

인간의 유기화 된 신체는 외부의 자극에 대해 순차적으로 반응하도록 길들여져 있다. 예를 들어 드라마에서 슬픈 장면을 보고, 점차 감정이 고조되면 눈물을 흘리게 된다. 즉 눈으로 얻은 정보가 신경계를 통해 뇌에 전달되고, 정보를 분석한 뇌는 감정을 유발하는 호르몬을 분비하여 우리의 안구 섬을 자극하여 눈물이 떨어지게 하는 것이다. 반면 ‘기관 없는 신체’는 기관이 분화되어 있지 않기 때문에 외부자극에 대해 순차적 반응할 수 없는 것이다. 즉각적인 반응 온몸의 진동, 이것이 히스테리이다. 들뢰즈가 이를 ‘뇌를 통과하지 않고 신경시스템에 직접 작용하는 것’이라 설명한다.<sup>23)</sup>

베이컨의 회화작품에서 보여주는 왜곡된 형상들은 인간의 밑바탕에 잠재한 원초적인 감각을 체험케 하는 효과를 주고, 이 체험을 통해 히스테리적인 영향을 일으키게 한다는 것이다. 그의 그림 속에는 종종 근육위축, 마비, 과민반응, 감각상실 등 전형적인 히스테리 증상을 보여주는 형상들이 등장한다. 그 유명한 <벨라스케스의 교황 이노센트 ‘10세 초상화에 따른 연구’> 연작에서 교황은 입을 벌리고 비명을 지르고 있다.(그림 2) 문명의 과잉이라는 외부의 자극에 대한 자연적 신체의 발작이 비명으로 묘사되고 있는 것이다. 비명이란 곧 히스테리이다.



그림 2) <벨라스케스의 교황 이노센트 ‘10세 초상화에 따른 연구’> 1953

<십자가형 아래 형상들의 세 연구>(그림 1)에서는 정상적인 신체의 유기적 형상은 사라지고, 기관들을 알 수 없는 새로운

19) 김진섭 : 프란시스 베이컨 회화 이미지의 왜곡의 문제, *홍대 석사*, P53, (2004)

배치를 통해 베이컨은 잠재적 생성 역능, 달리 표현하면 기(氣)의 흐름을 표현하고 있다.

### 3-2-3. 다이어그램 (Diagram) - 돌발흔적

다이어그램<sup>24)</sup>은 기계적 배치와 언표적 배치 사이에 존재하는 관계를 말한다. 이질적인 두 배치를 복잡하고 역동적으로 이어주고 있는 제 3의 차원이다. 여기서 기계란 모든 움직이는 사물, 즉 물질의 세계에 포함된다. 이와 대비된 정신의 세계, 개념의 세계가 언표이다. 들뢰즈의 이러한 개념을 단적으로 표현하자면 세계는 기계들, 언표들로 구성되어 있고, 이들이 일정한 방식으로 접속해 ‘배치’될 때 영토성이 성립한다는 것이다. 다이어그램은 이러한 일정한 방식, 즉 코드에 입각해 고착화된 배치들의 경계를 허무는 지점, ‘변화의 양상’으로 이해할 수 있다.<sup>25)</sup>

베이컨은 종종 몸에서 얼굴을 지워버리고 그 자리에 얼굴 없는 머리가 솟아나게 한다. 왜 얼굴을 지우는 것일까? 얼굴이 신체에서 특별한 지위, 언표적 위치를 차지하기 때문일 것이다. 예로부터 신체에서는 얼굴이, 얼굴에서는 ‘영혼의 거울’이라는 눈(시각)이 특권적 지위를 누린다. 즉 기계적 배치에 부응하는 코드화된 언표적 배치를 허물어 버림으로써 새로운 배치로 향하는 탈주를 시도하고 있다. 이것이 다이어그램이다.

베이컨의 몇몇 회화작품들은 바로 이 다이어그램이다. 대표적으로 <벨라스케스의 교황 이노센트 ‘10세 초상화에 따른 연구’>(그림 2)에서 베이컨은 교황의 얼굴을 손으로 문지르거나 솔로 쓸어버리는 돌발흔적의 방법을 취한다. 또한 <초상화 연구>(그림 3)에서 보여주듯 한 인간을 주체화하는 언표적 배치인 얼굴은 뭉개져 있다. 이러한 베이컨의 얼굴지우기는 소위 ‘주체의 해체’이다. 오감이 모여 있는 거대한 안테나인 얼굴을 지움으로써 그 밑에 숨어있던 원초적인 신체의 감각 기관이 통째로 올라와 비명을 지르고 있는 것이다. 즉, 이노센트 교황이라는 언표적 배치와, 몸의 기계적 배치 사이에 제 3의 차원을 제시하고 있다.



그림 3) 베이컨 <초상화 연구> 돌발흔적 Diagram을 이용한 얼굴지우기

24) 다이어그램(Diagram)을 영어의 다이어그램, 즉 ‘도표’의 의미로 이해해서는 안 된다. 다이어그램은 프로그래밍(programme)과 대조된 의미론적 생성론적 뉘앙스를 내포한다.

25) 다이어그램의 개념은 푸코적 맥락에서 이해될 수도 있다. 들뢰즈는 푸코의 사유를 다이어그램 개념으로 재구성한다.

기계적 배치는 ‘비답론적’ 실천이고, 언표적 배치는 ‘담론적’ 실천이다. 푸코는 수용소, 감옥, 등을 비롯한 기계적 배치들과 정신병리학, 정신의학, 형법학, 범죄학 등등의 언표적 배치들 사이에 존재하는 다이어그램들을 그 다원성과 역사성에 입각해 빼어나게 분석하고 있다.

#### 4. 크리스 커닝햄의 작품세계

들뢰즈의 감각론에 기반 한 크리스 커닝햄의 영상세계는 그의 삶의 궤적을 따라가 보면 이해가 용이해진다. 커닝햄은 1970년 영국에서 태어났다. 그는 해부학과 로봇 기계류에 매료되어, 환상적이고, 괴기스러운 창조물을 제작하는 일에 빠져 10대를 보냈다. 이러한 커닝햄의 관심은 Autechre의 왜곡된 초음속의 비트에 심취하면서 감각적 영상으로 빛을 발하게 된다. 15살이 되던 1995년에는 스탠리 큐브릭 특수영상 팀을 찾아가 그곳에서 일을 하기도 하였고, 다니던 예술대학을 포기하고, 19살에는 데이비드 핀처(David Fincher)의 <에이리언 3>의 FX팀을 이끌 만큼 그의 재능을 인정받게 된다.

그의 작품들은 뷁옥(Bjork)의 뮤직비디오 <All is Full of Love>에서 보여준 자동 에로틱 로봇에서부터 에이펙스 트윈(Aphex Twins)의 <Flex>의 벌거벗은 피투성이의 몸들과 <Come to Daddy>에 등장하는 복제된 얼굴과 비명으로 점철된 영상에 이르기까지 감각적인 개성이 뚜렷이 나타나 있다. 그의 작품은 소리와 영상들이 강한 동시성을 지니고 있으며, 마치 영상을 피부로 맛보고, 눈으로 듣는 공감각적 체험을 유도하고 있다.<sup>26)</sup>

올해 35살의 이 젊은 감독은 우리시대의 도덕성과 부적절한 원칙들을 반영하는 섬뜩한 영상작품인 <Rubber Johnny>를 2005년 9월에 발표하여 세간의 이목을 집중시키고 있다.

들뢰즈가 베이컨 작품의 감각성을 규명하기 위해 제시한 감각의 논리들 중 '기관 없는 신체(Corps sans Organes)'와 '히스테리', '디아그램(Diagram)'은 커닝햄의 영상을 관통하는 주요 개념이다. 위의 세 논리를 중심으로 커닝햄의 영상을 검토하여, 커닝햄의 영상세계가 들뢰즈의 감각론에 영향을 받고 있음을 검증하려 한다.

##### 4-1. Come To Daddy, 1997

TV라는 대중매체를 소재로 한 분산된 이미지들로 구성되어 있는 <Come to Daddy>는 장면들 간 내러티브적 연결을 찾아내기가 쉽지 않다. 그러나 각 분산된 이미지들 속에 감독은 대중영상매체의 파급으로 인해 변화된 인간을 코믹하고도 잔혹하게 비판하는 메시지를 함축하고 있다.



그림 4) <Come to Daddy> 시작 장면

뮤직비디오의 첫 장면은 빈민가의 아파트를 보여주면서 시작된다. 아파트 주변은 아무렇게나 버려진 생활 쓰레기들이 널려 있고, 그 곳을 애견과 함께 산책 나온 할머니가 지나간다. 개는 버려진 쓰레기 더미에 가서 배설을 하고, 갑자기 쓰레기 속에 파묻혀 있던 TV가 켜지면서 스크린 속에서 괴기스런 형상이 드러난다.(그림 4) 이 괴기스러운 형상, 고블린은 아파트 뒷거리에 숨어있던 악동들을 불러 모으고, 아이들을 향

해 "Come to daddy" "I want your Soul" 등 의미심장한 가사를 내뱉는다.

이상한 기운을 감지한 성인 남자가 도망가려고 차로 뛰어 오르고, 이를 추격하던 어린 악동들은 그를 향해 고블린이 담겨 있는 TV 스크린을 들이댄다. 이 남자는 공포에 질리어 비명을 지른다. 자신들의 모습(얼굴)과 다른 존재를 내쫓은 악동들은 즐겁게 거리를 활개 치다가 자신들끼리 TV를 둘러싸고 분쟁을 벌인다.(그림 5)



그림 5) 운전자를 위협하는 악동(위)  
TV를 둘러싸고 분쟁을 벌이는 악동(아래)

이를 목격한 노파는 당황하여 혼란해 하는 중에 TV에서 빠져 나오는 고블린을 대면하게 되고, 서로 향해 긴 비명으로 응수한다. 악동들은 자신 앞에 실제로 나타난 고블린에게 모여 들고, 마치 고블린이라는 큰 나무그늘 아래에서 평화를 갈구하는 듯 그를 우러러 보며 숭배한다.(그림 6)



그림 6) 고블린과 악동들

대중매체의 힘을 상징하는 괴물 고블린은 TV 스크린에서 빠져나와 기성세대를 몰아내고, 신세대를 지배한다. 커닝햄은 대중매체를 체화(體化)하여 진화된 어린 아동들을 통해 매체가 가져오는 폭력성을 영상화하고 있다.

성인남자가 기성세대를 상징으로 배치되었다면, 노파의 존재는 과거 즉 역사를 의미한다. 이는 시간적 흐름 속에 발전을 향해 달려온 근대적 사관에 대해 정면으로 대적하고 있는 영상매체들의 영향력에 대한 표현으로 해석할 수 있다. 한편, 악동들에게 공격을 당하는 성인남자는 같은 시대를 살아가면서도 매체집단과 동일성을 획득하지 못한 부류를 의미한다.

대중매체가 생산해내는 권력구조와 영향력, 그리고 이를 무의식적으로 수용하는 인간 세계에 대한 경각심을 불러일으키는 것이 이 작품이 담고 있는 주요 메시지일 것이다.

뮤직비디오 <Come to Daddy>는 들뢰즈의 감각의 논리 '기관 없는 신체', '히스테리'와 '디아그램'이 총체적으로 연출된 작품이다. 첫째, <Come to Daddy>에 등장하는 고블린(그림 6)은 '기관 없는 신체'이다. 물론 표면적으로는 고블린은 유기

26) Resfest 크리스 커닝햄 특별전 팸플렛 (2002)



화된 인간의 형상으로 묘사되어 있지만, 그의 존재는 대중매체로 인한 사회·문화적 '새로운 배치'에 의해 획득된 '힘' '역능'을 의미한다. TV에서 빠져나오는 고블린의 피기스러운 표정은 이성적인 인간이기 이전의 원초적 감각당이며 기관이 분화되지 않은 생명 자체이다.

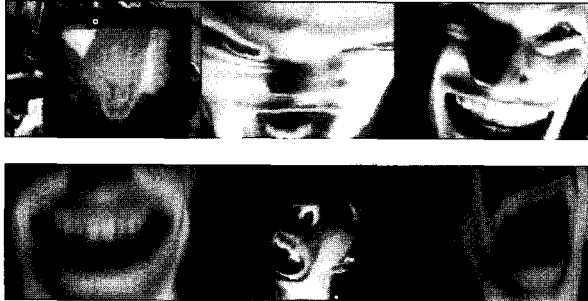


그림 7) TV에서 빠져나온 섬뜩한 괴물 고블린

둘째, '히스테리'는 비명장면으로 표현하고 있다. 괴물 고블린과 노인이 서로에게 발작적인 비명으로 반응을 보이는 장면(그림 8), 운전수의 비명장면은 화면 속에 있는 두 인물에게만 일어나는 것이 아니라 그 영상 앞에 있는 관객 역시 시각적 반응도, 청각적 반응도 아닌 온몸이 진동하는, 즉 촉각적 떨림을 체험하게 되는 것이다.

자극과 동시에 발생하는 반응이 히스테리이다. 노인의 비명은 문명화로 인해 거세되었을 동물적 본능, 그 원초적 반응이다. 즉 원초적으로 남아있는 동물적 본능과 같은 것이다. 한 마디로 히스테리로서의 감각을 만들어내는 것은 현재의 집요함, 즉 "각 조직으로 분화된 유기체 이후까지 남아 있는 기관 없는 신체(CsO)의 악착성, 성격이 규정된 기관들의 후에까지 남아 있는 전이적 기관들의 악착성"인 셈이다. 히스테리는 "작가의 히스테리가 아니라 작품과 관객의 히스테리"를 가리킨다.



그림 8) 괴물 고블린과 노인이 마주하고 고향으로 응수하는 장면

셋째, 커닝햄은 '디아그램', 즉 코드에 입각해 고착화된 배치들의 경계를 허무는 '변화의 양상'을 얼굴의 복제로 표현했다. 베이컨의 회화에서 형상을 손으로 문지르거나 솔로 쓸어버리는 돌발흔적은 들뢰즈가 말하는 디아그램이다. 베이컨은 이렇게 함으로서 사회 속의 한 기표로서의 존재, 그리고 주체로서의 개인을 가시적으로 포착할 수 없는 상태로 쉬어버린다. 반면, 커닝햄은 얼굴을 복제함으로써 얼굴을 지운다. 얼굴의 복제와 반복을 통해 얼굴의 고유성을 거세하고, 그 위에 생명체로서의 강도를 입히는 것이다. 이 뮤직비디오의 뮤지션인 리

처드 제임스의 복제된 가면을 뒤집어쓴 악동의 무리는 도시의 뒷거리를 활개치고 뛰어다닌다.(그림 9)



그림 9) 복제 얼굴의 악동들

가면을 쓴다는 것은 그 가면의 실체와 관련된 어떤 마력과의 같은 힘을 획득하기 위한 것이라 할 수 있다. 아이들에게서 기대되는 얼굴의 원소적 표상이란 청순함 순결함 친진난만함인데, 영상에 등장하는 아이들은 이와는 상반된 섬뜩하고, 비웃는 듯한 표정의 리처드 제임스의 얼굴을 하고 있다. 크리스 커닝햄이 이상화된 친진무구한 어린이의 얼굴을 전복하고 싶었던 까닭은 무엇이었을까? 21C 기술문명의 발달이 가져온 획일적이고, 조루중에 걸린 세계를 이런 식의 표정을 부여하여 얼굴로 풍경화하고 있는 것이다.

다른 한편으로, 복제적 표현은 오늘날 우리시대의 생명 복제 논란을 반영한 것으로 해석해도 무방할 것이다.

#### 4-2. Windowlicker, 1998

현란한 춤의 시퀀스가 주를 이루고 있는 이 뮤직비디오는 기존의 크리스 커닝햄 작품에서 보여주었던 차가운 스릴러적인 느낌과 색다른 영상이다. 이에 대해 커닝햄 자신은 단지 LA의 황혼의 느낌을 담고 싶다고 간략하게 설명하고 있지만, 아름다운 해변의 황혼은 격렬한 댄스 시퀀스에 배경일 뿐인 듯 하다.

두 명의 절렁한 흑인 남자가 거리에서 섹시한 여자들을 발견하고 거친 속어로 접근하는 장면으로 시작된다. 한참을 입씨름을 하고 있는 두 쌍의 커플 앞에 도무지 끝이 날 것 같지 않은 긴 리무진이 도착하고 리무진에서 내린 하얀 복장의 남자는 현란한 춤을 추기 시작한다. 그의 춤에 매혹된 여자들은 리무진에 합승해 해변으로 향하고, 두 흑인 남자가 그들의 뒤를 쫓는다. 해변에 도착한 이들은 비키니 차림의 여자 글래머 댄서들에 둘러 싸여 현란한 춤의 세계에 몰입된다.(그림 10)



그림 10) 리무진에서 내린 남자의 춤에 매혹된 여인들

여자 댄서의 섹시한 춤에 흥분하던 두 흑인 남자들은 그녀의 흥물스런 얼굴을 확인하고는 경악해서 도망가고, 해변에서의

춤의 축제는 계속 된다 (그림 11, 12)



그림 11) 해변으로 쫓아온 흑인들이 여자댄서의 얼굴에 경악하는 장면



그림 12) 해변에서의 댄스 장면과 삼페인을 여인에게 뿔어대는 장면

뇌쇄적인 육체만이 남은 여성, 이를 욕망하는 노골적 남성, '이성적인 판단'이나 '정신적 가치' 같은 근대적 합리주의는 더 이상 현대인의 삶을 지배하지 못하고, 약화되어가고 있다. 인간의 본능적 욕구와 욕망은 상품으로 둔갑하여, 현대인의 생활 속에 깊숙이 침투해 들어와 버린 것이다. 이것은 과거 폄하했던 '감각'의 실제적 힘을 표현하고 있다.

<Windowlicker>에서 '춤'은 정신이나, 의식의 저 밑에 꿈틀대는 '몸'의 욕망이고, 감각들의 환호성이다. 여기에는 정치적 이념이나 도덕적 교훈, 나아가 통념에 기반 한 사회질서도 없다. 이성을 발휘해 이해할 메시지가 사라지고, 몸으로 전달되는 느낌만을 제공하고 있는 것이다. <Windowlicker>는 특별한 줄거리를 함축하는 대신 '춤'을 중심으로 한 단편 이미지들이 비선형적으로 구성되어 있다. 각각의 단편적 이미지들은 장면들 간의 충돌을 통해서 관객에게 감각의 문제를 제기하고 있을 뿐이다.

<Windowlicker>에서 앞의 <Come to Daddy>처럼 감각의 논리인 '기관 없는 신체' '히스테리' '디아그람'이 총체적으로 연출 되어 있지는 않다. 커닝햄은 이 작품에서 감각의 논리 중 '디아그람'에 집중한다. 첫째, <Come to Daddy>에서와 같이 얼굴의 복제로 표현된 '디아그람'은 이 작품의 핵심 주제이다. 해변으로 쫓아온 흑인들은 그녀의 얼굴을 확인하기 전까지 섹시한 여체의 몸동작에 현혹되어 있었다. 그러나 사회적 기표로서의 얼굴을 확인하는 순간, 흑인들은 경악한다. 커닝햄은 여자의 '몸'이라는 기계적 배치에 부응하는 코드화된 연표적 배치로서의 섹시한 얼굴 대신 징그럽고, 피기스러운 얼굴을 배치한다. 이것이 들뢰즈가 제시한 '디아그람'이다. 리처드 제임스의 얼굴로 복제된 여자 글래머 댄서들(그림 13)은 앞의 <Come to Daddy>가 표방하고 있는 얼굴의 풍경화를 성(Sexual)적인 측면에서 재조명하고 있다. 얼굴은 대상을 주체화 한다. 여성 주체로서 가시화 되어야 할 얼굴의 자리에 리처드 제임스의 복제된 형상이 대신함으로써 사회적 통념으로 여성화된 여성의 주체는 사라지고, '신체의 코기토'<sup>27)</sup>(=순

수감각의 주체로서의 몸)이 솟아난다. 커닝햄의 '얼굴의 해체'는 소위 '주체의 해체'이다. 오감이 모여 있는 거대한 안테나인 얼굴을 지움으로써 그 밑에 숨어있던 원초적인 신체의 감각 기관이 통째로 올라오는 것이다.

둘째, 여자댄서의 피기스런 얼굴(그림 11)은 들뢰즈가 말하는 '분화되지 않은' 생명으로서 본능의 표상이다. 즉 '기관 없는 신체'인 것이다. 커닝햄의 작품에는 늘 현실에서 접할 수 없는 피기한 인간 형상이 등장한다. 이 피기한 형상은 인간을 표방하고 있지만 문명화를 벗어난 초인적 성격을 띠고 있거나, 문명화 이전의 동물적 본능을 함축하고 있다. 이는 들뢰즈가 주장하는 유기화된 인간으로부터의 탈주로서 '기관 없는 신체'이다.

음악과 영상의 이종(異種)간 결합인 뮤직비디오라는 장르의 태생을 보여주더라도 하듯, <Windowlicker> 속에는 복제의 분열과 증식을 통해 인간과 동물의 이종간의 결합(사회적 존재로서의 인간과 동물적 본능에 충실한 육체간의 결합) 혹은 성(姓)간의 결합과 증식이 교차 한다.



그림 13) 복제 얼굴의 글래머 댄서들

### 4-3. Rubber Johnny, 2005

가장 최근의 발표작인 <Rubber Johnny>는 에이펙스 트윈의 4번째 앨범 중 "af×237 v.7(2001)"을 기초로 커닝햄 자신의 음악이 첨가된 그의 독립 작품이다. 2001년 미완성인 채로 선보였던 이 영상은 암흑의 지하실에 갇힌 어린아이와 그의 유일한 친구인 무시무시한 개가 폐쇄된 공간에서 스스로를 즐겁게 만드는 방법을 찾는다는 줄거리로 DVD와 40페이지에 해당하는 인쇄물로 2005년 9월에 출시되었는데, 인쇄를 담당했던 이태리의 인쇄인들이 도덕적인 이유로 인쇄를 거부했을 만큼, <Rubber Johnny>에서 연출해 내고 있는 해부학적으로 왜곡된 신체의 기관들은 외설을 넘어서 구토와 경련을 일으키게 하는 영상이다.

작품은 흥분하여 발작하는 아이에게 아버지가 대화를 건네는 장면으로 시작한다. 아이는 어른들의 소통수단인 말(음성언어)을 이해하지 못하는 듯 계속 동물적인 행동으로 자기를 표현하지만, 이러한 모습을 참지 못하는 아버지는 폭력으로 아이를 제어하고 지하실 문을 닫아버린다. 지하실의 암흑 속에서 콘돔이 부풀어 오르고 그 위에 적힌 "Rubber Johnny"라는 타이틀이 보여 진다.(그림 14) 타이틀이 적힌 콘돔은 날카로운 칼에 산산 조각나고, 지하실에는 다시 정적이 흐른다. 아이와 같이 지하실을 지키는 강아지의 섬뜩한 눈동자가 무엇인가를 감지하고, 주위를 살피는데, 점멸하는 형광등 빛과 이에 반응하는 아이. 휠체어에 축 늘어져 죽은 듯 앉아 있던 아이는 점멸하는 형광등 빛에 자신의 신체의 감각을 재배치하여 하나의 안테나로 변화시킨다. 빛에 조용하는 아이의 신체는 내부 강

27) 코기토(cogito) : 데카르트의 "나는 생각한다. 고로 존재한다.(cogito ergo sum)"라는 명제의 '생각한다.' 일반적으로 데카르트의 반성의 철학에서 '사유하는 자' 혹은 '이성적 존재'의 개념으로 사용됨

밀도를 변화시키며, 스스로 즐거움을 생산해 내는 과정을 흑백의 영상과 속도감 있는 편집으로 그려내고 있다. (그림15) 첫째, 들뢰즈의 감각의 논리 '기관 없는 신체'의 표상으로 커닝햄은 '비정상적인 아이'를 등장시킨다. 터져 산산 조각나는 콘돔 타이틀 시퀀스가 방치된 아이의 태생을 암시하듯, 아이의 몸은 진화된 인간의 신체와 거리가 있다. 아이가 방치되어 야하는 이유가 그것이다. 일반적, 보편적 기준에서 미달되거나, 초월하는 존재는 우리사회에서 격리를 강요받는다. 격리된 존재가 만들어낸 새로운 배치로서의 신체가 만들어 내는 감각의 세계, 이것이 <Rubber Johnny>이다.

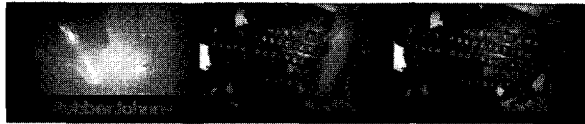


그림 14) <Rubber Johnny>의 타이틀 시퀀스



그림 15) 형광등 불빛과 소통하는 휠체어의 아이

이러한 이유로 이 작품을 들뢰즈의 '기관없는 신체'의 커닝햄식 영상 실험이라 규정할 수 있다. 영상 속의 아이의 신체는 진화된 인간의 몸, 즉 유기화, 조직화된 신체가 아니다. 영상은 기관들의 고착화를 해제하고, 신체의 순수 강도들이 만들어 내는 새로운 배치를 보여준다. 이것은 들뢰즈가 주장한 충만한 CsO이다. 신체의 기형적 변형과 섬뜩함으로 가득 찬 커닝햄의 <Rubber Johnny>는 베이컨 회화보다 그 충격이 강하다. 영상을 통해 변화하는 강도와 강밀도에 의해 새로운 배치를 보여주고 있기 때문이다.

<Rubber Johnny>의 표지(그림 16)의 이미지는 신체의 기관들이 해제되고, 뒤섞여 있는데, 들뢰즈의 '기관 없는 신체'를 표피적으로 이해한 것은 아닌가하는 오해를 불러일으킬 소지가 있어 보인다. (그림 17) 그러나 커닝햄은 영상을 통해 '기관 없는 신체'를 가시적 표현으로만 차용한 것이 아님을 여실히 보여준다.

<Rubber Johnny>의 이 기형적 형상은 판타지도 아니고, SF도 아닌 우리 자신의 원초적 감각, 혹은 퇴화된 동물적 본능이며, 들뢰즈가 주장하는 새로운 배치로서의 '기관 없는 신체'이다. 둘째, 지하의 방에 혼자 남겨진 아이가 형광등 빛에 반응하는 행동은 들뢰즈가 말하는 '히스테리'이다. 외부의 자극에 보이는 아이의 온 몸 진동, 이는 뇌를 통과하지 않고 나오는 생명의 반사행동이다. 커닝햄의 <Come to Daddy>에서 '히스

테리'를 베이컨의 <벨라스케스의 교황 이노센트 10세의 초상화>에 따른 연구>와 같은 '비명장면'으로 표현한 반면 이 작품에서 커닝햄은 '히스테리'를 '락(樂)'으로 표현한다. '감각'이 우위를 점한 신인류에게 이제 외부의 자극은 더 이상 공포가 아니다. 그것은 즐거움의 대상으로 변형되고 있는 것이다.

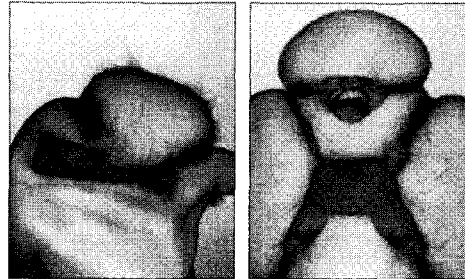


그림 16) 기형적 형상

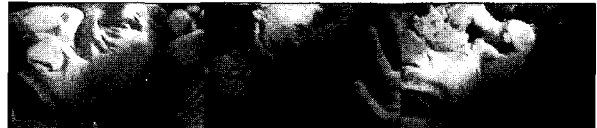


그림 17) <Rubber Johnny> 일그러진 얼굴형상

셋째, 첫 장면에 아버지는 기형적 아이에게 무엇인가 타이르려다가 끝내 아이의 비정상적 행동을 참지 못하고 나가 버린다. 이는 언표적 배치와 기계적 배치의 불일치로 인한 소통불능 상태를 표현하고 있다. 기존의 질서와 체계의 고착성을 대변하는 아버지. 그리고 코드화된 기존의 언표적 배치를 거부하는 아이(신인류)의 급진성. 그 대립이 들뢰즈의 '디아그램'을 재해석하는 커닝햄의 방법이다. 이것이 커닝햄이 표현하고자 하는 현대사회이고 '디아그램'이다.

## 5. 맺음말

본 연구는 크리스 커닝햄이 영상물들을 통해 제시하는 문제가 '감각'임을 부각시키려는데 초점을 맞추었다. 이를 다루기 위해 질 들뢰즈의 감각론을 살피는데 강조를 두는 한편, 방법적으로는 들뢰즈가 감각의 논리로 분석한 베이컨의 회화작품과의 비교를 통해 커닝햄 영상의 감각적 특성을 분석하였다.

본 연구를 통해 얻은 결과는 다음과 같이 요약된다.

첫째, <Come To Daddy>, <Windowlicker>, <Rubber Johnny>는 분산된 단편 이미지들로 구성된 비선형적 내러티브 형식을 기반으로 하고 있으며, 장면들 간의 단절은 내러티브를 파악을 방해하는 요소로 작용함으로써 결과적으로 소격 효과를 갖는다. 또한 뮤직비디오의 대중적 성향에도 불구하고, 고급예술이 갖는 작가적 성향을 담고 있다. 이러한 점을 크리스 커닝햄의 영상은 포스트 모더니즘적 특징 갖는다.

둘째, 커닝햄은 <Come To Daddy>에서 들뢰즈의 감각의 논

리를 종합적으로 표현하고 있는데, 비명장면은 '히스테리'를, 고블린의 역겨운 형상은 '기관 없는 신체'를, 복제된 리처드 제임스의 가면을 뒤집어쓴 악동들은 '디아그람'을 시각적으로 재해석한 것임을 확인할 수 있었다.

셋째, <Windowlicker>에서는 세 논리 중 '디아그람'을 집중적으로 표현하고 있다. 리처드 제임스로 복제된 등장인물들의 얼굴은 기표화와 주체화를 파괴하는 들뢰즈의 '디아그람'의 영상 실험임을 확인할 수 있었다. 뮤지션인 리처드 제임스라는 사회적 주체로서의 인물은 여성되기를 하고, 가수되기를 하고, 댄서 되기를 함으로서 주체로서의 틀을 깨고 탈춤화 하며, 사회적 통념으로서 여성이라는 주체를 해체하고, 그 자리를 남성의 얼굴(리처드 제임스)로 대체함으로써 사회적 주체로서의 여성과 유기체로서의 여성 사이의 새로운 배치를 형성하고 있었다. 이를 베이컨은 돌발혼적의 방법으로 실현하였다면, 커닝햄은 현대 문명의 복제논란을 반영한 얼굴의 복제와 반복을 통해 주체를 해체함으로써 들뢰즈의 '디아그람'의 논리를 현대적 의미에서 재해석하고 있다.

또한 들뢰즈가 말하는 '분화되지 않은' 생명, '기관 없는 신체' 표상으로 괴기스런 얼굴의 여자댄서를 배치하고 있다.

넷째, <Rubber Johnny>는 '기관 없는 신체'를 집중적으로 시각화하고 있는 한편 '히스테리'를 공포에서 락(樂)으로 새롭게 해석하여 표현하고 있다. 우선 기형적 아이의 몸은 들뢰즈의 감각의 논리, '기관 없는 신체'의 표상이다. 이를 위해 크리스 커닝햄은 유기체로서의 인체를 해체, 재구성하여 표현하고 있다. 재구성된 인체는 전자적 자극과 반응하는 새로운 생명체의 역능을 갖는 존재로 묘사되어 있다. 지하의 방에 혼자 남겨진 아이가 전자적 자극에 반응하여 보여주는 현란한 행동들은 들뢰즈의 감각의 논리 '히스테리'이다.

본 연구에서 분석한 커닝햄의 3편의 뮤직비디오, 각각의 작품 속에 들뢰즈의 '기관 없는 신체', '히스테리', '디아그람'의 세 가지 감각의 논리가 모두 연출되고 있지만은 않았다. 그러나 들뢰즈의 주장처럼 각각의 감각의 논리는 완전히 분절되어 있는 것이 아니라 하나의 논리에 다른 논리가 내포하고 있다는 점을 상기할 때 커닝햄의 뮤직비디오 3편은 들뢰즈의 감각의 논리에 근거하고 있으며, 기존의 체계와 질서에 저항하는 포스트 모더니즘적 특성을 갖고 있다.

끝으로 본 연구가 커닝햄의 영상세계로 한정됨으로써 뮤직비디오에 있어서 음악의 중요도를 인식했음에도 불구하고 뮤지션의 음악적 성향과 분석, 그리고 그에 부합되는 영상 연출 방법론 등을 심도 깊게 다루지 못한 한계점을 가지고 있지만, 본 연구 결과가 대중 영상의 감각성 연구와 제작에 구체적 이론적 도구가 될 수 있기를 기대한다.

## 참고문헌

- Bertrand Russell, 최민홍역 : 서양 철학사, 집문당, (1979)
- Gilles Deleuze : The Logic of Sense, Columbia University press, (1990)
- Carol Shuttleworth Vernallis : The Aesthetics of Music Video : The Relation of Music and Video, U.M.I. (1994)
- 박성봉 : 대중예술의 미학, 서울: 동연, (1995).
- Ann Kaplan, 채규식 성기완역 : 뮤직비디오, 어떻게 읽을 것인가, 한나래, (1996)
- 질 들뢰즈, 하태환역 : 감각의 논리, 민음사, (1997)
- 발터 벤야민, 반성완역 : 발터 벤야민의 문예이론, 민음사, (1997)
- 데이빗 클레일러 Jr, 로버트 모세스, 소재영역 : 메이킹 뮤직비디오, 책과길, (1999)
- 이원곤 : 영상예술, 서울: 조형미디어, (2000).
- 질 들뢰즈, 김재인역 : 친의 고원 : 새물결, (2001).
- 서동욱 : 들뢰즈의 철학-사상과 그 원천, 민음사, (2002)
- 이진경 : 노마디즘, 휴머니스트, (2002)
- 진중권 : 진중권의 현대미학, 아트북스, (2003).
- 이정우 : 사건의 철학, 철학아카데미, (2003).
- 클레어 콜브룩, 백민정역 : 질 들뢰즈, 태학사, (2004)
- 김형곤 : 새로운 영상매체: 뮤직비디오 포스트모던시대의 비판언론학, 한울, (1992)
- 박영옥 : 뮤직비디오형식의 사회적 의미, 시대와 철학 8권 2호, (1997)
- 최연옥 : 들뢰즈의 감각의 존재론, 홍익대(2002)
- 김진섭 : 프란시스 베이컨 회화 이미지의 왜곡의 문제, 홍익대, (2004)
- 최민성:뮤직비디오 이미지 연구의 출발, 한국언어문학회 22집, P373, (2004)
- 자료 Resfest 크리스 커닝햄 특별전 팸플렛 (2002)
- 자료 The Work of Director Chris Cunningham, PALM Picture, LLC. (DVD, 2003)
- 자료 Rubber Johnny, Warp Films. (Book & DVD, 2005)