

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.4.431>

JCCT 2023-7-51

## <애프터썬>에 드러난 인덱스의 미학과 몸짓의 정동

### The aesthetics of index and the affect of gestures revealed in *Aftersun*

권은선\*

Eunsun Kwon\*

**요약** 영화 <애프터썬> (2022)은 스코틀랜드 출신감독 샬롯 웰즈의 장편 데뷔작으로 그해 국제적인 예술영화 씬에서 가장 큰 주목을 받은 영화 중의 하나이다. 영화의 전체구조는 이제는 성인이 된 소피가 11살 때 엄마와 이혼한 뒤 떨어져 지내던 30살의 '젊은 아빠' 칼럼(Calum)과 튀르키예로 떠났던 어떤 여름휴가를 돌아보는 것이다. 그것은 사실 기억의 재구성이라 할 만한 것으로서, <애프터썬>은 기억된 내용의 서술뿐만 아니라, 기억의 재구성 과정의 드러냄을 통해서 영화를 사후작용의 기억작업의 과정으로 만든다.

<애프터썬>은 이 과정에서 영화는 인덱스적 예술이라는 레프 마노비치의 말을 증명한다. 홈 비디오와 영화적 디제시스를 오가며 <애프터썬>은 홈 비디오에 새겨진 인덱스적 기호로서의 흔적과 현재의 시간들을, 그리고 두 시간의 대화를 통하여 새로운 상상의 시간성을 풀어놓는다. 영화는 혼란스러운 시간 속에 있던 무의지적 기억을 현재로 재촉하면서, 미디어와 미디어, 과거와 현재 사이의 대화 속에서 흔적과 강렬한 몸짓의 기호를 통해 의미화작용을 한다. 우리는 이야기가 정지되는 시간, 몸짓이 함축하는 것을 통해 의미를 사유하게 된다.

**주요어** : 인덱스, 몸짓, 정동, 기억, 사후작용

**Abstract** The film *Aftersun*(2022) is Scottish director Charlotte Wells' feature debut and is one of the films that received the most attention in the international art film scene that year. The overall structure of the film is a look back at a certain summer vacation that Sophie, now an adult, went to Turkey with Calum, a 30-year-old 'young dad', whom she lived apart after divorcing her mother when she was 11 years old. In fact, it can be said to be a reconstruction of memory, and *Aftersun* not only describes the contents remembered, but also reveals the process of reconstructing memories, making the film a process of post-action memory work.

In this process, *Aftersun* proves Lev Manovich's words that cinema is an indexical art. Going back and forth between home video and cinematic diegesis, *After Sun* unleashes a new imaginary temporality through a two-hour conversation, traces of indexical signs engraved on home video and present times. The film urges involuntary memories in the chaotic time to the present, and makes meaning through traces and signs of intense gestures in the dialogue between media and media, past and present. We think about the meaning through the time when the story is stopped and the implications of the gestures.

**Key words** : Index, Gesture, Affect, Memory, Differed Action

\*정회원, 중부대학교 연극영화학전공, 부교수 (단독저자)  
접수일: 2023년 6월 19일, 수정완료일: 2023년 7월 5일  
게재확정일: 2023년 7월 10일

Received: June 19, 2023 / Revised: July 5, 2023

Accepted: July 10, 2023

\*Corresponding Author: eskwon@joongbu.ac.kr  
Dept. of Theater & Film, Joongbu Univ., Korea

## I. 서론

영화 <애프터썬>(Aftersun, 2022)은 스코틀랜드 출신 감독 샬롯 웰즈(Charlotte Wells)의 장편 데뷔작이다. 샬롯 웰즈는 이 영화로 2022년 제75회 칸영화제 비평가 주간에 초청되어 ‘프렌치 터치 심사위원상’을 수상하였다. 이 영화는 그해 국제적인 예술영화 씬(scene)에서 가장 주목받은 영화 중의 하나로, 권위 있는 영국의 영화전문지 『사이트 앤 사운드』(Sight & Sound)를 포함해 6개 주요 매체로부터 ‘올해의 영화’로 선정되었다.

부산국제영화제를 통해 처음 국내에 소개되었을 당시 “데뷔작이라 하기엔 믿기 어려울 정도의 뛰어난 스토리 구성과, 절제되었지만 깊이 있는 연출력을 선보인, 부녀간의 애뜻하면서도 감동적인 이야기를 그린”[1] 영화라는 평가를 받았다. 또한 아카데미 작품상을 수상한 <문라이트>(Moonlight)의 감독 배리 젠킨스(Barry Jenkins)가 제작자로 참여했으며, 동시대 가장 영향력 있는 미국의 독립영화제작사 A24가 배급자로 나섰다. 점도 국내 독립예술영화 관객들의 관심을 끌어 모았다.

<애프터썬>은 감독의 어린 시절의 실제 경험을 바탕으로 하여 제작된 영화로 알려져 있는데, 이에 대해 웰즈는 그녀의 작업에는 ‘자전적’이라는 용어가 아닌 ‘개인적인 영화작업’이라는 용어가 적합하다고 말한다[2]. 즉 물리적으로 자전적인 것, 즉 실제 겪었던 일을 단순히 영화적으로 서사화한 것이 아니라, 세심한 영화 미학적 장치들의 고안을 통해 ‘자전적 정서’를 영화 전체에 관류시키게 했다는 표현이 보다 적합할 것이다.

영화의 전체구조는 이제는 성인이 된 소피(Sophie)가 11살 때 엄마와 이혼한 뒤 떨어져 지내던 30살의 ‘젊은 아빠’ 캘럼(Calum)과 튀르키예로 떠났던 어떤 여름휴가를 돌아보는 것이다. 그것은 사실 기억의 재구성이라 할 만한 것으로서, <애프터썬>은 기억된 내용의 서술뿐만 아니라, 기억의 (재)구성 과정의 드러냄을 통해서 영화를 기억작업의 과정으로 만든다. 관객들은 인물과의 직접적인 동일시가 아닌 이러한 기억하기 작업에 동참하여 의미를 구성해 가며 이 영화 특유의 어떤 상실감을 에워싼 정동을 경험하게 된다.

본 논문은 특히 이 영화가 과거의 한 순간을 기억하는데 있어서 캠코더 비디오 영상을 활용하고, 그것과 영화적 재현 영상의 대화적 관계를 통해 의미를 구축하는 과정에 주목한다. 또한 현재와 과거, 그리고 부정시

제(不定時制)를 도입하는 시간 구성을 살펴보고자 한다. 특히 그 시간 구조 및 시간성을 경유하여 산출되는 정동의 핵심을 이루는 것으로서 인덱스(index)적 기호가 어떻게 작동하고 있는지를 밝혀 보고자 한다. 일차적으로 본 연구는 이러한 몇 가지의 핵심 개념을 통해서 이 영화가 새롭게 도달하고 있는 영화 미학적 성취는 무엇인지, 그리고 그것을 통해 얻어지는 정동의 특질을 밝혀내는 것을 그 목적으로 한다.

## II. 인덱스의 미학

영화의 시작을 알리는 것은 이미지가 아닌 사운드이다. 크레딧(credit)을 배경으로 익숙한 기계음, 즉 캠코더(camcorder) 작동 소리가 보이스-오버 된다. 이어 흑색의 무지 화면 속에서 저화질(低畫質)의 흔들리는 비디오 영상이 등장한다. 거칠고 중심이 없는 이 짧은 푸티지(footage)는 소피와 캘럼의 가족 여행을 기록한 홈 비디오의 일부이다. 이내 다시 캠코더 작동 효과음이 들려오면 프레임 밖으로 나가려는 아버지의 동작에서 화면이 정지 된다. 그리고 캘럼의 잘려진 상반신 오른쪽으로 흐릿한 그의 형제가 이중노출 된다. 그리곤 다시 캠코더 되감기 버튼의 작동 사운드와 더불어 해상도가 깨진 채 빠르게 되돌려지는 영상들이 제시된다. 이때 사운드와 이미지의 작용은 캠코더를 작동하고 있는 누군가의 존재를 환기시키는데, 그 존재는 디세시스(diegesis)에 내재적인지 외재적인지 미결정의 상태로 남겨두면서 화면의 시간대와와는 또 다른 시간대를 영화에 도입한다.

이어서 예의 흑색의 무지 화면의 어둠 속에서 점멸(點滅)하는 조명이 지배하는 어두운 공간, 마치 익명의 사람들이 모여 춤을 추는 클럽 같은 공간 한가운데 놓여 있는 한 여성이 정면을 응시하는 몽타주가 등장하여 다시 캠코더의 되감기 화면과 빠르게 교차 왕복을 반복한 후, 여성의 얼굴 클로즈업이 관광버스에 앉아있는 어린 소녀의 얼굴 클로즈업으로 커트되고 나서야 영화는 마침내 전체 서사의 주요 골간을 차지하는 튀르키예 여행을 시작한다.

이와 같이 <애프터썬>의 오프닝은 영화에 다층적인 시간성과 공간성을 개방하면서, 대중적인 자전적 영화가 주로 의존하는 서술 장치인 플래시백의 안정된 구조를 거부한다. 예컨대 현재 시점에서 과거를 회상하는

주체를 명시적으로 설정하고, 과거의 무언가를 떠올리게 하는 혹은 의지적으로 회상해야 하는 단서를 회상주체가 놓인 서사적 정황 속에 심어놓은 뒤 디졸브(dissolve)나 페이드(fade) 등의 광학적 약효를 통해 자연스럽게 회상의 대상-내용으로 시공간적 전환을 이룬 후 촘촘하게 인과적 사슬로 연결된 서사로 진행되는 것이 그것이다. 이러한 고전적 플래시백 기법은 “픽션 내에서의 자연화 과정”으로 시간과 공간의 이동이 내러티브의 논리를 방해하지 않기 때문에 관객을 안정감 있게 지켜주며[3],” 관객을 인물에 동일시시키고 서사에 몰입하게 하는 가장 일반적인 서사전략이라고 할 수 있다.

이에 반해 <애프터썬>의 오프닝은 탈중심적이고 혼란스럽게 파편화된 이미지들의 충돌로서 안정적인 회상 주체의 위치를 설정하지 않는다. 오프닝 마지막에 이르러 시간성과 장소성이 확정되지 않은 공간에서 불안하게 정면을 응시하는 여성의 얼굴이 소녀의 얼굴로 커트되기 때문에 우리는 그 여성이 회상주체라고 유추할 수 있으나 그러한 해석의 연결고리는 암시적으로 느슨하게만 주어져 있다. 회상 주체의 명확한 서사 내 기입은 지연되고 지연되어 러닝타임의 중반부 이후 확증되며 오프닝의 진정한 의미는 지연과 반복을 통해 차후적으로 얻어지게 된다.

이러한 고전적 문법에 대한 거부는 어느 정도는 과거를 재현하는 영화 전체로 확장된다. 영화는 튀르키예 여행에서 있었던 소소한 사건들, 일화들, 그 때 그 순간 느꼈던 감정들에 집중할 뿐 그것들 사이의 인과적 연결성은 희박하다. 오프닝의 빛이 명멸하는 공간과 조각조각으로 깨어진 비디오 동영상의 내포적 의미처럼, 영화는 여행의 조각난 기억들을 재조립하고 재구성하려는, 그리하여 그 여행 중에 미처 알지 못했던 것을 채워놓고자 하는 과정 중인 것으로 보이게 한다.

이와 같은 독해법으로 관객을 이끄는 것은 튀르키예 여행을 재현하는 독특한 방식 때문이다. 튀르키예 여행의 재현 중간 중간 캠코더 영상들이 삽입된다. 그것은 실로 의미화 작용 내에서 단순한 삽입 이상으로 작용하며, 영화의 의미는 캠코더에 기록된 이미지-사운드와 영화적으로 재현된 이미지-사운드의 병치, 대조, 혹은 그 두 개의 의미 계열체의 대화를 통해 구축된다.

무엇보다 여기서 주의를 끄는 것은 캠코더의 저화질 이미지들이다. 이 이미지들은 소피와 켈럼이 여행 중에 촬영한 영상이다. 디제시스 내에서 시간상 등장인물의

인생이나 역사에서 앞선 시기에 발생했던 것이라고 하더라도, ‘회상된 과거’는 영화라는 매체의 본성상 관객들에게는 항상 ‘현재’로서 제시되고 경험된다. “우리의 눈앞에서 보여지는 과거는 현재화된 과거일 수밖에 없는 것이다[4].”

그런데 흥미로운 것은 영화 카메라가 객관적 시선으로 높은 해상도의 고화질로 재현한 두 사람의 과거의 이야기-회상하는 것-가 이와 같은 영화 매체의 속성으로 인하여 현재로서 제시되는데 반해, 캠코더의 저화소, 저화질 영상들은 영화 카메라 재현 영상과 날카롭게 대비되고 기술적으로 이전 시기를 환기시키면서, 독자적으로 완강하게 과거를 주장한다는 점이다. 캠코더가 카메라(camera)와 리코더(recorder)의 합성어인 것처럼, 캠코더 화면 이미지는 문자 그대로 ‘카메라로 기록하여 저장하였음’을 지시한다. 그것은 즉시 영화적 현재의 시간대에 과거의 시간성을 도입한다.

그런 측면에서 <애프터썬>에서 제시되는 캠코더 이미지는 기호학에서 이야기하는 인덱스(index)적 이미지이다. 기호학자 퍼스(C. S. Peirce)가 고안한 기호학 구조에서 아이콘(icon)은 유사성을 통해 재현된 것이며, 상징(symbol)은 해석할 수 있는 기호로서 관습이나 코드들에 의해 재현된 것을 일컫는다. 반면 인덱스는 그것이 재현하는 것에 의해 생산되는 기호로 물리적인 현존의 특징이나 흔적으로 재현된 것이다. 그것은 특정 시간에 새겨진 대상의 기호이다[5]. 인덱스에서 지시대상은 자국이나 각인을 통해 환기되는데, 대표적인 인덱스적 기호는 발자국, 지문, 의학적 증상 등을 예로 들 수 있다. 따라서 인덱스는 새김의 순간과 지속이라는 시간에 특권적인 관계를 가진다.

어떤 사물이 공간에 찍힌 각인, 자국들이 인덱스적 속성이라 할 때, 사진은 그것에 기초하여 미학적 특유성을 정초한 대표적 매체라 할 수 있다. 그러나 레프 마노비치(Lev Manovich)는 영화 또한 기본적으로 인덱스의 예술이라고 주장한다. 그는 “영화는 인덱스의 예술로, 발자국과 같은 흔적으로부터 예술을 만들려고 시도한다[6]”고 말한바 있다. 그렇게 놓고 볼 때, <애프터썬>에서 재생되는 홈 비디오 이미지는 소피와 켈럼의 행동과 몸짓, 그들이 ‘거기 튀르키예의 호텔, 거리, 유적, 시장에 있었음’의 물질적인 흔적, 즉 인덱스라 할 수 있다.

인덱스적 비디오 화면 이미지는 영화의 시간성에 또

다른 시간의 차원, 즉 방부처리되어 보존된 과거를 눈앞에 현존시킨다. 마치 지금인 듯 눈앞에 현존하면서 그 때를 반향한다. 그것은 과거가 홈 비디오 영상을 통해 현재로 오는, 존재가 과거의 방문을 받는 것과 같다.

소피의 아버지를 향한 유희적 인터뷰와 즐거운 체험에 대한 셀피(selfie), 캠캠이 녹화한 둘 사이의 소소한 거리대화와 수영장에서 놀고 소피를 잡은 쇼트들, 밝게 빛나는 휴양지의 하늘 쇼트 등등, 그 동영상들은 유동적인 과거의 시간에 속해 있던 일종의 무의지적인 기억을 현재로 재촉하며 몰아낸다. 더불어 그 속에 내장된 어떤 열망, 충동 등의 정동이 공명한다. 캠캠과 소피가 캠코더를 찍고 찍히는 몸짓에는 순식간에 지나가는 불안정한 리얼리티와 시간의 흐름을 고정된 이미지로 저장하고자하는, 여행의 순간들을 온전히 남겨두고자 한 열망이 있었다고 할 수 있다.

이때 캠코더 찍기 행위에는 촬영자와 피사체가 고정되어 있지 않다는 점, 즉 서로의 위치를 교체할 수 있다는 점, 그리고 특히 사운드를 통해서 촬영자와 피사체가 대화를 주고받으며 상호 주관적으로 작용할 수 있다는 사실이 중요하다. 홈 비디오에서 소피와 캠캠은 주체인 동시에 대상이며, 저장되면서 동시에 저장한다. 비디오는 자기 자신과 장면 사이의 대화를 열어둔다. 이렇게 비디오 영상은 소피와 캠캠의 기억이다.

그런데 이 홈 비디오 영상의 인덱스적 특성이 그 고유한 잠재적 의미를 발현하는 것은, 이 비디오 이미지-사운드 계열체를 에워싸고 있는 영화적으로 재현된 과거와 현재, 더 나아가 환영적 비전을 담은 여타의 장면들과의 관계 속에서다.

### III. 기억의 사후작용과 몸짓의 정동

<애프터선>의 전반부는 뚜렷한 극적 긴장감을 자아내는 사건 없이 여름 휴가철 튀르키예의 한 호텔에서 망중환을 보내는 소피와 캠캠의 소소한 일화들을 축적하며 그들이 머무는 곳의 풍경과 그 풍경을 통해 전해지는 그 장소들의 기분을 포착한다. 사춘기 직전 소녀의 성장기의 한 때를 다루고 있기 때문에 영화는 그 시기 소녀들이 여행지에서 경험하는 것들, 예를 들면 화장실 엿듣기, 잡지 등을 통해서 걸 토크(girl talk)에 관심을 가지거나 청소년 그룹들과 어울리는 것, 그리고 또래 소년과의 만남등을 보여주기도 한다. 하지만 이야

기의 중심은 완고하게 캠캠과 소피의 관계에 놓여 있다.

그런데 영화 카메라로 재현되는 이미지는 조금씩 미묘한 방식으로 캠코더 이미지와는 다른 의미의 결들을 만들어 낸다. 그것은 소피와 캠캠을 한 공간 안에서 분리시키거나 캠캠을 거울 등의 프레임에 갇힌 채로 포착하는 화면 구도를 통해서, 그리고 그들에게 각각 다르게 적용되는 조명의 톤과 색깔의 상징적 사용, 대사가 아닌 몸짓 등을 통해서, 즉 미장센적 요소들을 통해서 시각적으로 전달된다. 이것들은 성장기 소녀가 자신에게 시선을 집중하는 동안 같은 공간에 있었지만 보지 못했던, 항상 사랑의 시선으로 응시했지만 홈 비디오 바깥에서 인식하지 못했던 것들, 구체적으로는 캠캠이 사로잡혀 있는 깊은 우울의 상태를 응시하고 묘사한다.

이러한 장면들은 즉각적으로 홈 비디오의 이미지와 대비되고 충돌한다. 여기서 우리는 인식론적 도구로서 비디오가 제시(present)한다면 예술적 도구로서 영화는 묘사(represent)한다는 빌렘 플루서(Villem Flusser) 말을 상기하게 된다. 그에 따르면 비디오가 자신과 장면 사이의 대화를 열어준다면 영화는 그와는 달리 장면에 대한 답변이랄 수 있다[7].

제시로서의 비디오와 대비되게 영화가 장면에 대한 답변이라는 것은, 예컨대 영화의 오프닝에 잠시 등장했던 홈 비디오 클립이 촬영되었던 전체 상황을 묘사/재현하는, 중반부 한 장면에서 명시적이고도 자의식적으로 드러난다. 아버지의 31번째 생일을 이틀 앞둔 시점에 소피는 장난기 가득한 표정으로 “난 11살이고, 아빠는 130살이었다가 이틀 뒤엔 131살이 된대요. 그럼 11살 때 아빠는 지금 뭘 할 거라 생각했어요?”라는 질문을 던지며 캠코더를 켜고 사적 인터뷰를 시도한다. 그런데 이 장면은 대부분 캠코더에 연결된 호텔방 TV 모니터를 통해서 재현된다. 캠코더의 대상인 아버지도 캠코더를 들고 있는 소피도 오직 모니터를 통해서만 재현되며, 특히 캠캠의 경우 TV와 옆에 놓인 책들 사이 작은 틈새로 보이는 거울의 반영된 이미지로 재현되기도 한다. 그 모니터와 거울 안에 갇힌 캠캠은 곤혹스러운 혹은 고통스러운 표정을 지으며 소피에게 캠코더의 동작을 멈춰줄 것을 호소하다 강제로 캠코더를 꺼버린다.

이 장면의 구도는 매우 엄밀하게 설계되었는데, 영화는 이와 같은 차가운 톤의 구도를 통해 캠캠의 간헐

있음 뿐만 아니라, 켈럼을 찍으면서도 그녀의 순진함 때문에 혹은 여행과 캠코더가 주는 즐거움의 분위기에 빠져있었기 때문에 아버지의 이면을 보지 못했던 소피의 나르시스트적 간힘을 동시에 형상화한다. 이 장면의 중간에 켈럼의 얼굴이 비치는 모니터 왼쪽으로 그가 여행지에 가져온 책들에 초점이 맞추어져 있는 쇼트가 있다. 『태극권』(TAI CHI)과 『명상하는 법』(HOW TO MEDITATE)이라는 책의 제목이 선명한데, 이는 소피가 “창피하다”고 말하는 켈럼의 몸동작이 어찌면 그의 존재를 짓누르고 있는 정신적 문제에서 균형을 찾기 위한 안간힘일 것이라고 유추하게 한다.

이 장면처럼 오프닝 시퀀스에 던져졌다가 영화의 러닝타임에서 지연되어 다시 등장하는 또 다른 이미지는 한 여성이 서서 정면을 응시하던 불빛이 점멸하는 공간이다. 호텔 가라오케 프로그램에 켈럼이 듀엣으로 참여하길 거부하는 문제로 촉발된 소피와 켈럼의 갈등과 상처주기가 있던 밤, 홀로 어둠 속 침대에 잠긴 켈럼의 벌거벗은 몸에서 카메라가 더 어두운 공간으로 틸트 다운하면 예의 그 불빛이 점멸하는 정체불명의 공간으로 커트되는데, 이번에는 그녀가 아닌 켈럼이 즐거움인지 고통인지 모를 모호한 동작을 하고 있다. 그러곤 이내 그 공간의 어둠은 현재의 낮선 시공간의 어두운 방으로 커트되는데, “소피, 생일 축하해”라는 동성 파트너의 대사로 인해 우리는 오프닝의 편집 논리에서 유추했었던 것, 즉 점멸하는 빛 속의 여성이 성인이 된 소피라는 것을 확증하게 해준다.

다소 급작스럽게 연결되는 이 세 개 쇼트의 연결은 오프닝 시퀀스의 변형된 몽타주로서, 시간상으로는 과거-부정시간-현재로의 연결이다. 이 몽타주는 지연을 통해 영화 전체의 구조적 틀을 보다 선명하게 드러내게 된다. 즉 <애프터션>은 현재 아마도 켈럼의 나이가 된 서술 주체 소피가 튀르키예 여행을 기록한 캠코더 영상을 보며 어린 자신이 인식하지 못했던, 보지 못했던 총체성의 파편들을 채워 넣는 기억과정인 것이다.

그런 의미에서 <애프터션>은 20여년의 격차를 두고 아버지를 이해하기 위한 소피의 안간힘이랄 수 있으며, 이는 프로이트(S. Freud)가 개념화한 사후작용의 형상화라 할 수 있다. 사후작용이란 프로이트가 심리적 시간, 인과성의 개념과 관련하여 자주 사용한 용어로서, 경험, 인상, 기억 흔적은 사후에 새로운 경험과 관련을 맺으면서 수정되어 다른 차원으로 발달하게 됨을 의미

하는 것이다. 그리하여 그것은 새로운 의미와 동시에 심리적 효과를 부여받는다[8].

영화 속에서 빛이 명멸하는 공간은 세 번에 나뉘어 지연되고 변형되면서 등장하는데, 오프닝에서는 누군가를 응시하는 성인 소피가, 영화의 중간에서는 고통으로 몸부림치는 듯한 켈럼이, 그리고 마지막으로 튀르키예에서의 마지막 밤에 소피와 켈럼이 껴안고 추는 ‘라스트 댄스’에 이어져 등장한다. 이때 어른이 된 소피는 비로소 켈럼에게 다가가 포옹한다. 그러니까 영화에 단속적이고 급작스럽게 외삽되는 이 장면은 그 자체로 소피가 아빠를 이해하려는 사후작용의 정신과정 그 자체를 지시하는 상징적 비전이라 할 수 있다.

이렇듯 기억의 사후작용의 형상화로 <애프터션>을 이해할 때 홈 비디오의 인텍스적 특성은 그 본연의 잠재적 의미와 정동의 효과를 산출한다. 새겨진 흔적으로서의 인텍스적 특성은 롤랑 바르트(Rolan Barthes)의 사진론에서 핵심을 이루는 것이라 할 수 있는데, 그는 현실과 과거라는 두 위치가 결합되어 있는 사진의 본질 자체, 즉 사진의 노에마(Noema)는 ‘그것이-존재-했음’에 있다고 주장한다. 그것은 내가 보고 있는 그 대상이 사진 속 장소에 있었으며, 또한 곧바로 분리되었다는 것, 그것은 절대적으로 부인할 수 없게 현존했지만, 이미 지연되어 있었다는 것을 의미한다[9].

이와 같은 감각은 어떤 정동을 만들어 낸다. 영화가 진행될수록 캠코더 영상과 영화적 재현의 상호적 의미화를 통해서 <애프터션>의 관객들은 부인할 수 없게 존재했었던 대상의 현존으로서의 이미지를 경험하면서, 그 이면에 이제는 더 이상 존재하지 않는다는 사실의 감각으로 인해 실존적 비애의 감정을 경험하게 한다.

영화의 중반부 튀르키예의 유적에서 소피가 주변 사람들을 동원하여 켈럼에게 생일 축하 노래를 합창할 때 카메라는 미묘하게 슬픈 켈럼의 얼굴 표정에서 전달 생략되었었던 쇼트로 오버랩한다. 그 쇼트는 파도에 몸을 담그며 죽음 문턱까지 다녀왔던 그가 벌거벗은 채 침대에 앉아 등을 들썩일 정도로 울고 있는 뒷모습을 포착한 것이다. 이 오버랩이야말로 소피의 기억의 사후작용을 통해 고통스럽게 다다른 지점이다. 오버랩 되는 그 두 개의 쇼트는 여행 중 어린 소피의 눈으로는 확인할 수 없는 내용이기 때문이다.

앞서 언급했던 것처럼, <애프터션>은 그 어떤 명백한 사건의 인과관계를 따라 서사가 진행되지 않는다.

사실 영화는 끝내 켈럼의 죽음의 이유에 대해, 또한 그의 깊은 우울의 원인에 대한 그 어떤 암시조차 주지 않는다. 좀 더 근원적으로는 그가 자살했는지 혹은 죽었는지조차도 입증해주지 않는다. 많은 부분 이야기는 생략되었으며, 미스터리는 해결되지 않은 채로 다소 추상적으로 남겨진다. 많은 부분 서술되지 않은 것들은 인물의 몸짓에 떠맡겨지며 그 몸짓 기호를 프레이밍한 쇼트들의 배열과 조합에 따라 의미를 생성한다. “몸짓이란 그것이 뭔가를 나타내기 때문에 즉 그것이 의미부여와 관련이 있기 때문에 몸짓인 것[10]”이라는 명제는 <애프터썬>에서는 전적으로 옳다. 따라서 관객은 어떤 현상학적 태도로 인물들의 몸짓의 의미를 주의 깊고 세심하게 독해해내야 한다. 그제서야 우리는 몸짓이 전달하는 그 어떤 정동에 도달하게 된다.

#### IV. 결 론

“놀랍도록 확실한 장편 데뷔작[11]”이라는 평가를 받은 <애프터썬>에서 샬롯 웰즈는 해결되지 않은 아버지와 딸의 유대감을 탐사하고 있다. 마지막 장면은 이 영화의 미학적 특질을 압축해 놓은 정수라 할만하다. 공항에서 소피와 켈럼이 헤어지는 장면을 촬영하여 기록한 홈 비디오의 마지막 클립, 그러니까 방부처리되어 보존된 기억이 상연되다 캠코더 정지 버튼 효과음과 동시에 정지하고, 카메라가 180도 오른쪽으로 회전하면 그 화면을 바라보던 회상주체인 성인 소피가 모습을 드러낸다. 이에 카메라는 움직임은 멈추지 않고 하얀 벽면을 매개로 캠코더를 들고 소피를 배웅하고 있는 여행 마지막 날의 켈럼으로 이어진다. 캠코더 이미지와 영화적 이미지, 실제와 비전을 마술적으로 연결하며, 그것의 -존재-했음에 터한 사랑하는 대상의 상실에서 오는 슬픔의 정동을 전달한다.

<애프터썬>은 “영화는 인덱스적 예술”이라는 레프 마노비치의 말을 증명하듯, 홈 비디오 영상의 인덱스적 특성을 영화의 의미화 작용의 주된 동력으로 사용한다. 이 영화가 사진적 이미지의 영화라고 칭해진 것도 바로 이러한 특성에 기인한다.

홈 비디오와 영화적 재현을 오가며 <애프터썬>은 홈비디오에 새겨진 인덱스적 기호로서의 흔적과 현재적인 시간들을, 그리고 두 시간의 대화를 통하여 아버지의 고통을 이해하고자 하는 과정으로서 새로운 상상의

시간성을 풀어놓는다.

영화는 혼란스러운 시간 속에 있던 무의지적 기억을 현재로 재촉하면서, 미디어와 미디어, 과거와 현재 사이의 대화 속에서 흔적과 강렬한 몸짓의 기호를 통해 의미화작용을 한다. 관객들은 이야기가 지연되고 정지되는 시간, 몸짓이 함축하는 것을 통해 의미를 사유하게 된다.

#### References

- [1] *The 27th Busan International Film Festival Catalogue*, 2022. BIFF.
- [2] C. Wells, And the winner is...*Aftersun*, *Sight & Sound, Dem.*, 2002. <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/best-films-2022-winner-aftersun>
- [3-4] S. Hayward, Y. K. Lee & K. Y. Choi (trans.), *Cinema Studies: The Key Concepts*, 3<sup>rd</sup> ed., Hannarae Publishing Co., 2012, pp. 642-644.
- [5-6] L. Mulvey, K. H. Lee & C. W. Lee (trans.), *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, Hyunmun Publishing Co., 2006, pp. 11-25.
- [7] V. Flusser, K. C. Ahn (trans.), *Gesten: Versuch Einer*, Workroom Press, 2018, pp. 208-211.
- [8] J. Laplanche & J. B. Pontalis, J. S. Lim (trans.), *Vocabulaire de la Psychanalyse*, The Open Books Co., 2005, p.185.
- [9] R. Barthes, K. W. Kwon. (trans.) *La Chambre Claire*, DongmunSun, 2006, p.97-99.
- [10] V. Flusser, K. C. Ahn (trans.), *Gesten: Versuch Einer*, Workroom Press, 2018, p.11.
- [11] L. Singer, *Aftersun peers through rosy girlhood memories to a father's hidden gloom*, *Sight & Sound*, May., 2002. <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/reviews/aftersun-peers-through>