

## 죽음에 이르는 문

-<라스트 데이즈(Last Days)>의 사운드 실험 분석-

최진성\*

1. 시작하며
2. 본론
  - 2-1. 영화에서의 사운드의 문제
  - 2-2. <라스트 데이즈> 사운드 실험의 문제
  - 2-3. 공간-사운드 실험 (1)
  - 2-4. 공간-사운드 실험 (2)
  - 2-5. 시간-사운드 실험 (1)
  - 2-6. 시간-사운드 실험 (2)
  - 2-7. 인식의 문
3. 마치면서

### 국문요약

영화는 사운드와 이미지로 이야기를 전달하는 매체적 특징을 갖고 있다. 그러나 이렇게도 많은 영화들이 내러티브를 관습적인 스타일로 장면화하는데 머무른다. 이는 상업영화를 제작하는 스튜디오 시스템이 연출자의 크리에이티브를 존중하기보다는 장르적인 관습 안에서 영화를 ‘생산해내는 구조이기 때문이다. 구스 반 산트 감독의 최근 영화인 <라스트 데이즈(2005)>는 주류 영화의 관습에서 벗어나 ‘사운드’ 실험으로 영화의 주제와 내러티브를 전달하려는 작가적 크리에이티브가 돋보인다. 이 영화는 뮤지션 커트 코베인이 죽음에 이르는 마지막 나날들을 다루고 있다. 감독은 음악이라는 ‘사운드’를 통해 존재 증명을 해왔던 뮤지션이 죽어 가는 과정을 바로 ‘사운드’를 통해 장면화한다. 주인공이 살아가는 시간과 공간은 ‘사운드’를 통해 서서히 균열이 일어난다. 그 균열이 일어나는 틈은 바로 죽음에 이르는 문이 열리는 지점이다. (주제어: 시간과 공간, 사운드, 내러티브, 현대 영화, 죽음, 구스 반 산트)

\* 한성대 강사, 연세대 커뮤니케이션 대학원 박사과정

## 1. 시작하며

이미 죽은 자의 이야기. 게다가 주인공은 “점점 소멸되는 것보다 순식간에 타버리는 것이 낫다(It's better to burn out than to fade away.)”는 유서를 쓰고 자살한 얼터너티브 록의 신화 커트 코베인이다. 이미 죽어 신화가 된 인물의 영화, 더군다나 뮤지션의 영화라면 예측 가능한 두 가지 내러티브가 있다. 하나, 광기어린 천재 뮤지션의 삶을 보여주다가 (이미 알고 있는 것처럼) 장렬하게 죽는다. 둘, 천재적인 재능을 가진 뮤지션이 마약, 섹스 따위로 좌충우돌하다가 결국 정신 차린 후 행복하게 산다. 전자는 로커 짐 모리슨이 주인공인 올리버 스톤 감독의 <도어즈(1991)>류의 영화고, 후자는 재즈 뮤지션 레이 찰스를 다룬 테일러 헵포드 감독의 <레이>(2004)나, 컨트리 가수 자니 캐쉬를 다룬 제임스 맨골드 감독의 <앙코르>(2006)류의 영화다. 전자이건, 후자이건 간에 실제 예술가를 다룬 영화의 클리셰를 벗어나지 않는다. 그럭저럭 좌충우돌하다가, 눈부시게 죽어서 신화가 되던가, 아니면 방황하다가 정신 차린 후 행복하게 살았더라, 게다가 알고 보니 그들도 사람이더라, 하고 끝나면 관객들은 기분 좋고, 영화를 만든 사람입장에서도 안전한 선택이다. 그러나, 구스 반 산트는 전혀 다른 길을 택한다. 상업적으로나, 영화적으로 이용하기에 딱 좋은 ‘얼터너티브 록의 신화’의 죽음을 영화로 만드는 데 있어 예측 가능하고 안전한 클리셰의 길을 따르지 않는다. 천재적인 재능, 유약한 심성, 여자와 마약, 그리고 자살이라는 선정적인 플롯들을 다 제쳐두고, 죽음을 앞 둔 채 홀로 떠도는 자의 마지막 날들(last days)에 집중한다. 여기서 블레이크(커트 코베인의 극 중 이름)는 말이 거의 없다. 그는 침묵하거나 아무도 알아들을 수 없는 혼잣말로 웅얼거린다. 심지어 뮤지션이면서 노래도 부르지 않는다. 딱 한 번 홀로 기타를 치며 <death to birth>를 부를 뿐이다. (이 노래는 ‘너바나’의 노래가

아니다. 커트 코베인으로 분한 배우 마이클 피트가 실제 이끄는 밴드 ‘파고다’의 노래다. <라스트 데이즈>에선 의도적으로 너바나의 노래가 한 곡도 나오지 않는다.) 그는 반복해서 빙빙 같은 길을 떠돌거나, 골방에 처박혀 있다.

이 글의 연구배경 및 목적은 <라스트 데이즈>의 스타일이 주류 영화적 관습과는 전혀 다른 새로운 지점에서 이뤄지고 있음을 살펴 보는 데 있다. 구스 반 산트 감독은 영화의 내러티브와 주제를 장면화하는데 있어서 가장 영화적인 언어 중의 하나인 사운드를 통해 스타일을 만들어 내고 있다. 또한 <라스트 데이즈>의 사운드 연출이 기존의 실험적인 영화들이 보여준 사운드 실험과도 차별화되는 독특함을 지니고 있음을 살펴볼 것이다. 연구방법 및 범위는 영화의 시간과 공간 분석에 집중한다. 구스 반 산트 감독은 블레이크의 죽음을 단순히 내러티브로 보여주는 것을 넘어서 블레이크의 시간과 공간의 균열을 통해서 죽음에 이르는 과정을 연출한다. 영화의 시/공간은 블레이크 주변의 사운드를 통해 어긋나기 시작한다. 감독이 어떠한 사운드 실험을 통하여 영화의 시/공간을 재구성하고 있는지 본문에서 정치하게 분석해 나갈 것이다.

## 2. 본론

### 2-1. 영화에서의 사운드

영화 사운드에 대한 이론은 놀라울 만큼 다양하다. 음악에 대한 이론을 예를 들면, 푸도프킨과 에이젠슈테인은 음악이 단순히 영화의 부수물 이어서는 안 된다고 주장했다. 영화 평론가 폴 로다는 음악이 때로는 영상을 지배하는 것도 허용해야만 한다고 주장했다. 일부 영화 감독은 순수한 모사 음악 descriptive music을 고집하는데 그 실례로 미키 마우스

가 언급된다. 어떤 감독은 영화 음악이 너무 훌륭하면 영상을 손상시킨다고 생각하기도 했다.<sup>1)</sup> 이후 영화 사운드에 대한 수많은 실험들이 있어왔는데, 몇몇 사례를 예로 들어 보면, 1955년에 레너드 로젠먼은 빈센트 미넬리의 프로이트적인 드라마 <거미줄>에 주류 영화로는 최초로 쇠베르크식의 음렬에 기초한 불협화음을 선보였다. 프랭클린 샤프너의 1968년 작품 <혹성탈출>에서 제리 골드스미스는 알루미늄 믹싱볼, 저음 슬라이드 호각, 징 굽는 삼각 막대기, 숫양의 뿔 같은 악기들을 동원하여 현대적이면서도 원시적인 효과를 동시에 이끌어 내고 있다.<sup>2)</sup> 이러한 현대의 불협화음적 영화 음악은 듣는 이에게 일반적으로 불안감을 불러일으킨다. 종종 그런 음악은 멜로디에 흐름이 없이 보이고, 일련의 무작위 소음과 비슷한 것 같기도 하다. 안토니오니 감독의 <정사>, <붉은 사막>, <일식> 등에서 조반니 푸스코의 음악은 이런 정신분열증과 편집증적인 감정을 정확하게 창출하고 있다. 푸스코의 음악은 알랭 레네의 <히로시마 내 사랑>과 <전쟁은 끝났다>에서도 유사한 기능을 보여 주었다.<sup>3)</sup> 사운드 실험의 역사에서 알랭 레네의 <히로시마 내 사랑>은 더욱 주목할 만한데 이는 많은 관찰자들에게 유럽 모더니즘 영화가 때를 만났음을 입증하는 것이었다. 마그리트 뒤라스의 대본은 동시대 히로시마의 풍경과 독일 점령 하에서 나치 군인과의 사랑에 대한 프랑스 여인의 기억을 병치한 것이었다. 결코 있을 수 없는 일이었던 일들을 담은 그녀의 기억들에 대한 돌연하고 간결한 플래시백들과 일본인 남자와의 현재의 사랑에 대한 생략적인 몽타주와 더불어 들르튀와 푸스코의 실험적인 음악과의 결합은 반세기가 지난 지금에도 여전히 주목할

1) 루이스 자네티, 김진해, 『영화의 이해』, 현암사, 1999, 226쪽.

2) 제프리 노엘스미스, 이순호 외, 『옥스퍼드 세계영화사』, 열린책들, 2005, 667-668쪽.

3) 루이스 자네티, 김진해, 『영화의 이해』, 현암사, 1999, 228-229쪽.

만한 사운드 실험이다.<sup>4)</sup>

## 2-2. <라스트 데이즈> 사운드 실험의 문제

영화의 역사에는 앞에서 열거한 것 이외에도 수많은 사운드 실험의 사례가 있어왔다. 그럼에도 불구하고 구스 반 산트의 <라스트 데이즈>에서 보여주고 있는 사운드 실험은 본 영화만의 독특한 문제를 제기하고 있다는 점에서 주목할만하다. 첫 번째로는 바로 영화의 주인공인 블레이크가 바로 ‘록-사운드’로 슈퍼 스타가 된 얼터너티브 록 밴드 ‘너바나’의 커트 코베인이라는 점이다. 그는 얼터너티브 록이라는 새로운 사운드를 만들어 내고, 연주하며, 주류 음악에 저항하려 했다. 그러나 자신이 만들어 낸 사운드가 주류 음악의 시스템 속에 포함되어 버리고 심지어 자신은 슈퍼스타가 되어버리자 죽음을 선택한다. 서론에서 언급한 것처럼 “점점 소멸되는 것보다 순식간에 타버리는 것이 낫다(It's better to burn out than to fade away.)”는 유언을 남기고서 말이다. 넘치는 록 사운드와 시끄러운 환호의 사운드 속에서 살아간 뮤지션 커트 코베인을 그려내기 위해서 구스 반 산트는 사운드를 중심으로 재현한다. 두 번째는 바로 ‘죽음’의 묘사다. 좀 더 정확하게는 ‘죽음의 과정’, 그러니까 본 논문의 제목이기도 한 ‘죽음에 이르는 문’을 그려내기 위해서 사운드 실험을 한다. 반 산트는 현재의 수평적이고, 선형적인 시공간 여기저기에 사운드를 통해서 여기저기 균열을 일으킨다. 그 균열 사이로 ‘현재의 블레이크’는 소멸되어가고 있다. 즉, 죽어가고 있다. 이상이 구스 반 산트가 <라스트 데이즈>를 일반적인 스타의 전기 영화처럼 만들기를 거부한 이유이면서, 다른 실험적인 이미지-사운드 영화와 차별되는 지점이기도 하다. 다음 장에서부터 본격적으로 뮤지션 블레이크가 사운드와 어

4) 데이비드 보드웰, 김숙, 안현신, 최경주, 『영화 스타일의 역사』, 한울, 2002, 124쪽.

면 식으로 결합되거나 분리되고 있는지를 구체적으로 분석하고자 한다.

### 2-3. 공간-사운드 실험 (1)

첫 번째로 주목하는 장면은 영화가 시작된 지 47분경에 등장하는 롱테이크 샷이다. 카메라가 천천히 뒤로 약 5분가량 후진하는 트랙 아웃 샷이다. 먼저 그림을 보자.



그림1



그림2



그림3



그림4

카메라의 이동에 따라 변화되는 장면 네 개를 임의로 선정했다. 알파벳 표기 순서대로 카메라가 서서히 후진하는데, 시작 장면인 그림(1)과 마지막 장면인 그림(4)를 비교해 보면 카메라의 위치 변화가 확연히 드러난다. 우선 그림(1)에선 창이 화면의 중심에서 많은 부분을 차지하고 있고, 세팅 된 악기들이 잘 보인다. 아직 블레이크는 등장하지 않는다.

그림(1)에서 그림(2)로 카메라가 이동하는 사이에 블레이크가 등장하고, 그림(2)에서처럼 기타를 들고 연주를 시작한다. 그림(1)에서 그림(2)로 카메라가 이동할 때 주목할 두 가지는 사운드와 프레임의 변화다. 우선, 사운드를 살펴보자. 그림(1) 지점의 주요 사운드로는 창틀 밖의 현장음인데, 새소리와 미세한 바람소리가 들린다. 그리고 카메라가 서서히 후진하면 블레이크가 창틀 안에서 나타나고, 창틀 안의 발자국 소리와 기타 만지는 소리가 창틀 밖의 새소리, 바람 소리와 더불어 들린다. 카메라가 점점 후진해서 그림(2) 지점으로 이동해 가면 블레이크의 기타연주가 시작되고, 그 순간 창틀 밖의 새소리, 바람소리는 점점 사라진다. 이와 더불어 프레임의 변화도 일어난다. 카메라가 서서히 뒤로 이동하면서 창에서 멀어지고, ‘프레임 안 프레임’인 창은 서서히 작아진다. 창을 좌우로 둘러싸고 있는 창틀 밖의 단단한 회색 벽이 점점 드러나고, 창틀과 카메라 사이에 위치한 정원이 창 아래쪽에서 점점 드러난다. 창틀 안에서 연주를 하고 있는 블레이크가 점점 왜소해 보이기 시작한다. 게다가 그림(2)에서처럼 기타를 연주하는 블레이크는 창틀에 가려져 잘 드러나지 않는다.

이런 식의 사운드 디자인과 프레이밍 방식은 카메라가 점점 더 뒤로 후진하면서 더 극단적으로 드러난다. 사운드는 그림(2)에서 그림(3), 그리고 그림(4)로 이동할수록 비현실적이 되어간다. 창틀 밖의 장면이 점점 많은 비중을 차지하면서 상대적으로 창틀 안에서 블레이크가 연주하는 모습은 작아져 가지만, 창틀 밖의 소리는 전무하고, 오히려 창틀 안의 연주 소리는 비현실적으로 과장되게 커져만 간다. 정상적인 사운드 디자인이라면 창틀 밖 화면의 소리는 점점 더 커져야 하고, 창틀 안의 소리는 점점 작아지다가 그림(4)에 이르면 거의 안 들려야 한다. 이러한 비현실적인 사운드 설계, 보드웰과 톰슨식으로 말하자면 사운드의 ‘충실도’가 결여된 것이다. 여기서 충실도란 우리가 지각하는 음향이 그 음원

에 충실한지의 여부를 가리킨다. 이를테면 한 마리의 개가 짖는 이미지가 우리에게 보여 질 때 사운드에서 개 짖는 소리를 제시한다면 그 음향은 음원에 충실한 것이다. 그러나 만일 고양이가 울고 있는 영상에 개 짖는 소리가 제시된다면, 충실도가 결여된 것이다.<sup>5)</sup> 이러한 사운드 충실도는 일반적인 영화에서 지켜지는 관습적인 방식이지만 이 영화에서는 블레이크의 ‘현재 공간’에서의 균열을 표현하기 위해 일부러 사운드 충실도를 어기고 있다.

프레이밍 방식을 보자. 그림(2)에서 그림(3)으로 이동하면서 창밖에 거대한 나무가 등장하기 시작한다. 이 거대한 나무의 등장은 점점 작아지는 창틀 안 풍경, 즉 블레이크를 상대적으로 더욱 왜소하게 만드는 기능을 한다. 마지막 지점인 그림(4)에 이르면 창틀 안의 디테일은 거의 보이지 않는다. 급기야 블레이크도 잘 보이지 않는다. 롱테이크 트랙 아웃샷으로 설계된 이 장면은 공간적으로는 블레이크를 두 가지 ‘막’으로 점점 가리면서, 동시에 그를 왜소하게 만든다. 첫 번째 ‘막’. 창틀 밖을 둘러싸고 있는 거대한 벽과 커다란 나무, 그리고 넓은 정원이 창틀 안의 블레이크를 점점 작게 만들며 그를 현실에서 점점 소외시킨다. 두 번째 ‘막’. 세로로 굵게 두 개, 가로로 가늘게 두 개 나 있는 창틀이 창틀 안의 블레이크를 가로 막는다. 창틀은 점점 왜소해지는 그를 더욱 보이지 않게 하며 전체 화면에서, 그리고 관객의 눈에서 소외시킨다. 결과적으로 카메라 이동과 창틀 프레임을 통해서 이중으로 블레이크에게 ‘막’을 치고 결국 그 ‘막’은 블레이크를 현실의 공간에서 단절, 소외 시킨다. 블레이크는 현실의 공간에 설 자리가 점점 없어지고 있다. 그는 죽어가고 있다.

5) 데이비드 보드웰, 크리스틴 톱슨, 주진숙, 이용관, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993, 371쪽.



#### 2-4. 공간-사운드 실험 (2)

앞 장에서 카메라 움직임에 따른 프레임의 변화와 그에 따른 사운드의 비현실적 운용에 대해 분석해 보았다. 이 장면에서 주목해야 할 사운드 실험이 하나 더 있다. 앞서도 얘기했다시피 카메라가 그림(2)에서 그림(3)으로 후진하면서 창틀 안 사운드가 비현실적으로 점점 도드라진다. 이런 비현실적인 사운드 디자인 가운데 사운드 충실도의 균열이 다시 한 번 중첩 된다. 자세하게 분석을 해보자. 그림(3) 지점에 주목해 보자. 그림(3)에서 블레이크는 기타를 잠시 내려둔다. 그러나 기타 소리는 이상하게도 계속 이어진다. 이 상황을 시간 순서대로 정리 해보자. 블레이크가 등장한 후 창틀 안의 왼쪽에서 기타를 치기 시작하고, 그에 맞춰 기타 소리가 흘러나온다. 잠시 후, 블레이크는 기타를 내려놓는다. 그러나 기타 소리는 계속해서 이어진다. 블레이크는 창틀 안의 오른쪽으로 이동한다. 블레이크가 이동 중에도 기타소리는 여전히 이어진다. 블레이크가 창틀의 오른쪽에서 다시 기타를 연주하기 시작한다. 블레이크가 기타 연주를 다시 시작하자, 원래의 기타소리 위에 새로 연주하는 기타소리가 겹쳐서 흘러나온다. 잠시 후 블레이크는 다시 기타를 놓지만 여전히 기타 소리는 흘러나온다. 이 때 블레이크는 창틀 안쪽의 어딘가에 있지만 창틀에 가려져 잘 보이지 않는다. 이번에는 소리를 지르는 목소리가 기타 연주와 결합되어 흘러나온다. 블레이크가 소리를 지르고 있는지 정확하게 파악되지 않지만 무언가 절규하는 목소리가 흘러나온다. 블레이크는 산만하게 좌우로 이동하며 기타를 연주하기도 하고, 내려놓기도 한다. 블레이크가 기타를 내려놓는 순간에도 기타 소리는 점점 더 커진다. 그리고 블레이크가 드럼을 치자 기존의 기타소리에 드럼 소리가 엉키면서 흘러나온다. 블레이크는 드럼에서 일어나 다시 기타를 친다. 카메라가 창틀에서 멀어지며 프레이밍 방식이 변할수록 창틀 안의 연주 사운드는 비현실적으로 커지면서, 어느 순간부터 블레이크의 연주(연기)

와 실제 사운드가 어긋나기 시작한다. 총체적으로 사운드 디자인이 충실 도에서 어긋나게 설계되어 있다. 블레이크는 도대체 어디에 있는 것일까. 블레이크는 과연 ‘지금’ 창틀 안에서 연주를 하고 있는 것일까. 혹은 어떤 블레이크가 지금 연주하고 있는 것일까.

창문 안의 블레이크가 연주하고 있던 악기를 놓고, 새로운 악기를 집어들 때마다 마치 ‘다른 블레이크’가 한 명씩 등장하는 것처럼 사운드는 중첩된다. 장 루이 뢰트라는 영화 속 ‘문’에 대해 이렇게 분석한다. “문도 역시 경계선이면서 이행의 장소이다. 문은 영토가 외부와 구별되어 있음을 정의하면서 한편 영토를 닫고 제한한다..... 문 너머는 다리 너머처럼 유령의 나라이다. 어쨌든 문과 다리는 시간과 정신 현상의 4차원과 5차원을 여는 가능성의 상징들이라고 말할 수 있을 것이다.”<sup>6)</sup> 창문 안에 갇힌 블레이크는 유령이 되어 있다. 하나의 블레이크처럼 보이지만 실은 여러 명의 블레이크의 환영(spectre)들이 연주를 하고 있다. 같은 공간 속이지만 그 안의 중첩되어 분열된 사운드는 공간적 동일성을 파괴한다. 환영(spectre)이란 단어는 유령(fantome), 분신(double)을 지칭한다. 또 이 단어는 끝없이 색채들을 만드는 연속적인 병렬 이미지, 굴절이나 회절에 의한 흰빛의 분해와 일치하는 병렬에 의한 ‘스펙트럼’이라는 시각적 의미가 있다. 흰 빛의 환영은 외관상 하나의 통합체를 여러 가지 다른 구성 요인들로 분산시켜 바꾸어 놓는다. 또 유추적 의미로, ‘환영’이란 단어는 개인의 역할과 면모의 여러 확장(demultiplication)을 의미할 수 있다. 장 보드리야르는 이 두 가지 의미에 주목했다. 첫 번째 의미로서의 환영성(spectralite)은 ‘공허함에, 죽음에 사로잡혀’ 있다고 했다. 반면에 두 번째 의미에서는 ‘(첫 의미와는) 반대로, 강박관념이란 없고’ 개인은 “더 이상 어느 것에도 사로잡히지 않고, 완전히 외재성 속에 있다”고 유

6) 장 루이 뢰트라, 김경은, 오일환, 『영화의 환상성』, 동문선, 2002, 85쪽.

추했다.) <라스트 데이즈>에서의 블레이크(분신들)의 분열된 연주 장면은 보드리야르가 말한 환영성의 두 가지 의미 모두에 해당된다. 블레이크는 ‘죽음에 사로잡혀’ 있으면서, ‘더 이상 어느 것에도 사로잡히지 않고, 완전히 외재성 속에 있다’. 영화 속에서 블레이크는 현실에 붙어 있는 것같지 않다. 그는 영화 내내 같은 공간 속의 다른 사람들과 어울리지 못한다. 계속 혼자서만 고립되어 있다. 그는 같은 공간 안에 있지만, 실은 다른 공간에 있는 것이다. 그는 죽어가고 있다. 혹은 이미 유명이다.

#### 2-5. 시간-사운드 실험 (1)

이번엔 좀 더 앞으로 가보자. 영화가 시작된 지 26분경에 나오는 꽤 복잡한 장면 구성이다. 자세한 분석을 위해 시퀀스 전체를 컷 단위로 분류했고, 그림의 설명을 위해 표를 따로 작성했다.



그림5



그림6



그림7



그림8



그림9



그림10

7) 장 루이 피트라, 김경은, 오일환, 『영화의 환상성』, 동문선, 2002, 53쪽.



그림11



그림12



그림13



그림14



그림15



그림16



그림17



그림18



그림19

그림(5)부터 그림(19)까지 약 9분여에 이르는 장면구성이다. 이 장면에서 주목할 것은 시간과 사운드의 관계다. 이를 중심으로 표를 구성하면 오른쪽과 같다. 여기서 주목해야할 사운드는 ‘보이즈 투 멘’의 노래 <on bended knee>(표1에서는 ‘knee’로 약식 표기)와 <라스트 데이즈>가 진행되는 내내 문득문득 들려오는 힐데가르트 베스테르캄프의 <doors of perception(인식의 문들)>(표1에서는 ‘doors’로 약식 표기)이라는 여러 가지 노이즈 사운드로 구성된 구체 음악이다. 아시아가 계단에서 내려와 거실에서 두리번거리는 장면인 그림(6)에서 어디선가 <on bended knee>가 한창 흘러나오고 있다. 아시아는 음악이 흘러나오는 장소를 찾아다닌다. 그리고 음악이 흘러나오는 장소의 문을 열자 문 안쪽에 기대어 있던 블

레이크가 쓰러지는 장면이 그림(7)이다. 그 이후 몰몬교 형제들이 선교를 위해 방문하자, 아시아는 계단을 다시 올라가 스카트를 깨워 아래로 내려 보낸다. 스카트는 먼저 전화를 받은 후, 몰몬교 형제를 맞이한다. 그리고 그들과 거실에서 대화를 나누는 게 그림(8), (9), (10), (11)다. 여기서 이어지는 장면 그림(12). 어느 방에서 블레이크가 홀로 TV를 켜면 ‘보이즈 투 멘’의 뮤직 비디오 <on bended knee>가 흘러나오기 시작한다. 이 음악은 앞서 말했듯이 그림(6), (7)에서 아시아가 블레이크를 찾을 때 나왔던 음악이기도하다. 물론 음악이 다른 시간대에 다시 나올 수 있기에, 여기까지는 시간의 선형적 흐름이 유지된다고 생각해도 무방하다. 그림(12) 다음에 나오는 장면은 다시 스카트와 몰몬교 형제들이 있는 거실인 그림(13)다. 이와 같이 스카트와 몰몬교 형제가 있는 거실과 블레이크가 음악을 듣고 있는 방이 동시간대에 교차 편집되고 있다고 보는 게 일반적인 선형적 시간 편집 방식이다.

표1. &lt;라스트 데이즈&gt; 시공간 분석

| 순서 | 장면/공간                           | 사운드  | 시간      |
|----|---------------------------------|------|---------|
| 5  | 아시아가 계단에서 내려온다                  |      |         |
| 6  | 아시아가 거실에서 두리번거린다                | knee |         |
| 7  | 아시아가 문을 연다. 문 안쪽에 있던 블레이크가 쓰러진다 | knee |         |
| 8  | 몰몬교 형제들이 문 앞에 서 있다              |      |         |
| 9  | 아시아가 계단을 올라간다                   |      |         |
| 10 | 스카트가 계단을 내려온다                   |      |         |
| 11 | 몰몬교 형제가 스카트에게 성경말씀을 전한다         |      |         |
| 12 | 블레이크가 TV를 켜니 뮤직 비디오가 나온다        | knee | (b)의 선행 |
| 13 | 몰몬교 형제가 스카트에게                   |      |         |

|    |                                    |              |           |
|----|------------------------------------|--------------|-----------|
|    | 성경말씀을 전한다 / 물문교 형제가 이만 떠나겠다고 인사 한다 |              |           |
| 14 | 블레이크가 엎드려 기어간다                     | knee / doors | (b)(c) 사이 |
| 15 | 블레이크가 문에 기대다                       | knee / doors | (b)(c) 사이 |
| 16 | 아시아가 문을 열자, 블레이크가 쓰러진다             | knee / doors | (c)와 동시   |
| 17 | 아시아가 블레이크를 일으켜 세운다<br>-(c)와 같은 앵글- | knee / doors |           |
| 18 | 아시아가 블레이크를 일으켜 세운 후 문을 닫는다         | knee / doors |           |
| 19 | TV에서 뮤직 비디오가 나온다                   | knee         |           |

여기서 다시 블레이크가 음악을 듣고 있는 방으로 장면이 전환되면 그가 기어 가다가 문에 기대는 장면이 나오는 데, 이것이 그림(14), (15)이다. 그 다음 장면인 그림(16)에서 아시아가 문을 열자 블레이크가 문 옆으로 쓰러진다. 문제가 되는 장면이 바로 그림(16)이다. 그림(16)과 그림(7)은 카메라 위치는 다르지만 같은 시공간의 장면이다. 그림(7)은 문밖에서 있는 아시아 뒤에서 찍은 장면이고, 그림(16)은 블레이크 앞에서 찍은 장면이다. 이어지는 그림(17), (18), (19)는 블레이크의 공간에서 선형적 시간을 보여준다. 그림(5)부터 그림(19)까지 선형적으로 이어지는 것 같기도 한다. 하지만, 그림(12)에서 그림(19)까지 이어지는 장면에서 그림(13)을 제외하고는 앞의 시간대인 그림 (6), (7)과 이어지기도 한다. 이와 같이 선형적 시간의 흐름으로 보여 지다가, 어느 장면에서 불현 듯 앞의 시간대의 장면으로 이어지는 편집 방식은 어떤 관습하고도 맞닿아 있지 않는 편집이다. <시민케인>에서 나오는 유명한 플래쉬 백 장면이나, <친절한 금자씨>에서 조금 낮설게 등장하는 플래쉬 포워드 같이 시간대가 영겨있지만 결국엔 재조합할 수 있는 시간의 구조가 아

니다. 또한 쿠엔틴 타란티노 영화의 <펄프 픽션>이나 <킬 빌>처럼 시간대를 여러 개로 쪼갬 후에 어떠한 인과성도 없이 엇갈리게 구성하는 비선형적 시간 구조의 영화와도 다르다. <펄프 픽션>과 <킬 빌>의 시간 구조도 플래쉬 백이나 플래쉬 포워드의 구조보다는 훨씬 낫설지만 결국 영화를 다 본 후 장면 순서를 재조합 하면 결국 선형적 시간대로 완성되어진다. 그러나 <라스트 데이즈>의 이와 같은 장면은 재조합을 한다고 해서 다시 선형적 시간대로 완성되는 게 아니다. 이 장면처럼 영화는 선형적 시간의 흐름 속에서 불현 듯 여기저기 균열의 '틈'을 만들어 놓고, 그 '틈' 사이로 다른 시간대의 시간이 빠져 나왔다가, 다시 사라졌다가 하면서 진행된다. 이 시간은 사후적으로 재조합을 한다고 깔끔하게 봉합되지 않는다. 여기저기 분리되고 뒤엎킨 장면 속의 블레이크를 연결해 보고, 여기저기 맞물리는 음악들을 조합해 봐도 여전히 시간의 '틈'은 찢어져 있다. 이렇게 찢어진 장면들은 영화 전편을 보면 여기저기서 다른 방식으로 불현듯 유령처럼 만나게 되는 데, 그렇다고 해서 이런 '틈'들이 선형적으로 메워지지는 않는다. 오히려 더 많은 시간의 '틈'들이 여기저기서 기다리고 있다. 그러나 이 영화의 틈을 메워 보려 시도해 보는 것은 헛된 노력이 아니다. 마치 마약에 취한 듯한 블레이크의 육체, 혹은 앞의 장에서의 분석처럼 이미 유령이 되어버린 블레이크, 그가 여기저기 떠돌아다니며 출몰하는 그의 잔상들을 봉합하려 할수록 보여 지는 '틈'들을 확인하는 것 자체가 이 영화의 모든 이미지-사운드 실험의 목표이기 때문이다.

## 2-6. 시간-사운드 실험 (2)

위의 장면에서 사운드 실험의 디테일을 하나 더 살펴보자. 장면 그림 (15)에서 기어가던 블레이크가 겨우겨우 문에 기댄다. 이 때 <doors of perception>의 노이즈는 잦아들고, <on bended knee>가 화면을 메운

다. 그리고 잠시 블레이크가 문에 기대고 있다. 이어지는 그림(16)에서 아시아가 문을 확 열어젖힌다. (물론 이는 앞서 언급한대로 그림(7)와 연결되는 지점이기도 하다.) 아시아가 ‘문’을 열어젖히는 순간, 화면에 가득하던 <on bended knee>가 사라지고, <doors of perception>이 울려 퍼진다. 바로, ‘문을 여는 순간’에 말이다. 여기서의 ‘문을 여는 순간’은 앞의 ‘공간-사운드 실험’에서 언급한 뢰트라의 ‘문’의 의미가 좀 더 구체적으로 구현되는 동시에 블레이크-유령을 다시 한 번 확인하는 순간이다. 여기서의 문도 역시나 경계선이면서 이행의 장소이다. 아시아가 열어젖힌 ‘문 너머’, 즉 블레이크가 있는 장소는 뢰트라가 말한 ‘유령의 나라’이다. 시간과 정신 현상의 4차원과 5차원을 여는 가능성의 상징들인 바로 그 문 너머, 그 문 너머에 갇힌 블레이크는 유령이 되어 있다.<sup>8)</sup> 수평적 시간이 찢어지는 순간이자, ‘문 너머 유령의 나라’라는 새로운 시간과 공간이 등장하는 순간이다. 반복하지만 블레이크는 (우리가 알다시피) 죽어가고 있다.

## 2-7. 인식의 문

앞장의 분석에서 문을 여는 순간에 나오는 사운드가 바로 이 영화의 주제 음악인 ‘인식의 문들(doors fo perception)’인 것은 의미심장하다. 이 음악은 비단 이 장면뿐만이 아니라 영화 전반에 흐른다. 주로 블레이크가 홀로 있을 때 현실음 가운데 이 노이즈가 문득 문득 침투하는 데, 이 음악은 ‘문 소리’, ‘콰이어 소리’, ‘기차 소리’, ‘웅웅-거리는 노이즈’ 등으로 이뤄져 있다. 그림(14), (15), (16), (17)에는 주요 현실음인 ‘보이즈 투 멘’의 <on bended knee>가 TV에서 흘러나온다. 그러나 블레이크가 고통스럽게 엎드려 바닥을 기어가고 문에 기댈 때까지의 사운드는 현실음

8) 장 루이 뢰트라, 김경은, 오일환, 『영화의 환상성』, 동문선, 2002, 85쪽.



인 <on bended knee>을 밀어내고 삐걱 대는 문소리, 콰이어 소리, 웅웅-거리는 노이즈들이 현실음 사이에 ‘툼’을 만들어 침입한다. <on bended knee(무릎을 꿇고)>라는 제목처럼 블레이크의 외적 행동은 그 음악에 맞춰 서서히 고통스러운 듯 무릎을 꿇기 시작한다. 감미로운 멜로디와 가사, 그리고 블레이크의 외적 행동이 한껏 어우러져 관객들이 그에게 서서히 감정 이입을 할 찰라, 알 수 없는 노이즈들이 침입하기 시작하며 관객들을 혼란스럽게 한다. 이 노이즈의 정체가 바로 <doors of perception>이다.

미셸 시옹은 영화에서의 음악 사용이 감정이입과 관련을 갖는 방식에 대해서 세 가지로 분류한다. 첫 번째는 음악이 등장 인물들의 감정에 직접 참여하고 이 감정의 교감으로 떨리고 감싸고 이 감정을 증대시키는 것이다. 이 경우를 감정이입 음악(musique empathique)이라 한다. 두 번째는 음악이 거침없고 기계적인 흐름을 따르면서 매우 강렬한 감정적 상황-죽음, 위기, 광기, 쇼크-에 대해 노골적인 무관심을 드러내는 것이다. 이 경우를 비감정이입(anempathique) 음악이라 한다. 세 번째는 반대로 음악이 동반하는 상황에 대한 음악의 무관심이 오히려 감정의 직접 교섭에 상응하게 될 수 있는 경우다. 음악이 대신 보완적인 어떤 관념에 사용되어, 그에 따라 음악을 판독하고 해석하게 되는 경우의 음악들을 교육적 대위법(contrepoint didactique)이라한다.<sup>9)</sup> 시옹의 분류에 의하면 <라스트 데이즈>의 <doors of perception>는 세 번째 경우인 ‘교육적 대위법’에 속한다. 여기서 <doors of perception>의 효과는 관객의 감정이입을 강조하기 위해서도 아니고, 그냥 무심하게 흐르는 것도 아니다. 오히려 사운드는 거칠지만 관객이 적극적으로 ‘어떤 사고’를 이해할 수 있도록 하기 위해 작동한다. 여기서의 ‘어떤 사고’는 ‘인식의 문 너머’에

9) 미셸 시옹, 지명혁, 『영화와 소리』, 민음사, 2000, 148-150쪽.

자리 잡고 있는 유령의 나라에서 서성이고 있는 블레이크의 죽음이다.

### 3. 마치면서

“장소만 있고 시간이 없다고 할 때, 그리고 시간만 있고 장소가 없다고 할 때, 이 세계에서의 생멸은 끝나버리는 것입니다.”<sup>10)</sup>

김학돈은 박상룡의 소설 <죽음의 한 연구> 한 구절인 위의 구절을 인용하며 시간과 공간에 대해 다음과 같이 말한다. “위의 글에서처럼 이 세계의 질서는 시간과 공간이 분리되어 홀로 존재할 때 이루어지는 것이 아니라 상보적인 관계일 때 유지 된다. 우주에 있는 모든 대상은 시간과 공간 속에서 다른 대상과 밀접한 관계를 갖는다. 대상과 대상과의 밀접한 관계가 시간과 공간의 상보적인 관계 속에서 이루어지지 않는다면 이 세계의 생멸은 단절된다.”<sup>11)</sup> 그러나 <라스트 데이즈>에서의 블레이크는 타인과의 밀접한 관계도 없을뿐더러, 시간과 공간의 상보적인 관계에서도 홀로 이탈해 있다. 그는 죽어가고 있는 것이기도 하고, 혹은 이미 죽어 있기도 하고, 유령이기도 하다. 이러한 블레이크의 분열적인 모습을 구스 반 산트는 사운드 실험을 통해서 재현한다. 블레이크의 죽음을 드러내기 위해 ‘사운드’를 중심으로 재현한 이유는 앞서 언급한 바와 같이 블레이크/커트 코베인이 자신의 ‘록-사운드’를 통해서 슈퍼 스타로 살아오다가 그 사운드에 대한 환멸로 죽음을 선택했기 때문이다. 그런 코베인의 죽음을 재현하기 위해서 반 산트는 사운드 실험을 하되

---

10) 김학돈, 「박상룡의 죽음의 한 연구 에 나타난 시간과 공간 연구」, 비평문학 제21호, 한국비평문학회, 2005, 203쪽, 재인용.  
11) 김학돈, 「박상룡의 죽음의 한 연구 에 나타난 시간과 공간 연구」, 비평문학 제21호, 한국비평문학회, 2005, 203-204쪽.

일반적인 영화 사운드 운용과는 전혀 다른 방식으로, 심지어 ‘반-사운드’적 방식으로 코베인의 죽음을 재현한다. 코베인의 자살이야말로 자신의 사운드를 없애는 가장 ‘반-사운드’적인 실천이었기 때문이다.

구스 반 산트 감독이 누구나 알고 있는 죽음, 신화화가 된 ‘커트 코베인’의 죽음에 이르는 과정을 이렇게 영화화한 또 다른 이유는 앞서 언급한 짐 모리슨의 <도어즈> 같은 영화와 비교해보면 명확해진다. 반 산트는 일반적인 전기 영화에서처럼 주인공을 신화화시키지 않고, ‘죽음’이라는 곳에 다다르는 ‘마지막 날들’을 조용히 쫓아간다. 그 유명한 ‘너바나’의 노래 한 곡 부르지도, 배경음악 한 번 깔지도 않으면서 말이다. 이는 커트 코베인이란 얼터너티브 록의 신화를 탈신화화시키고자 하는 전략이다.

이렇게 주류 영화와는 다른 스타일의 영화 만들기를 시도 하고 있는 구스 반 산트 감독의 최근의 도전은 여러모로 주목할 만하다. 그는 초창기 인디 영화의 신성으로 스포트 라이트를 받은 후에 주류 영화씬으로 넘어 간 후 전과 다른 스타일의 영화를 만들다가 최근에 미니멀한 스타일의 <제리><엘리펀트><라스트 데이즈><파라노이드 파크>를 연출하면서 다시 주목 받고 있는 중이다. 주류 영화씬의 화려함에서 벗어나 소박하지만 새로운 영화언어를 생성할 수 있는 작은 영화들을 만들어 내고 있는 구스 반 산트.<sup>12)</sup> <라스트 데이즈>에서 그려지는 블레이크의 탈신화화 된 모습은 어쩌면 반 산트 감독 스스로에 대한 자기 성찰적인 모습일 지도 모른다. 록의 신화의 죽음을 평범한 한 인간의 죽음으로 그려내는 <라스트 데이즈>. 이 영화는 27년이라는 짧은 시간 동안 시끄러운 로큰롤 사운드와 수많은 팬들의 환호 속에서 살다가, 그런 자신의 모습에 스스로 환멸을 느껴 자살한 커트 코베인을 수퍼 스타가 아

12) 정한석, 「혁신적 영화 언어로 축조된 해방구」, 『씨네21』, 629호, 2007년 11월, 84-87쪽.

닌, (아마도 코베인이 원했을 법한) 한 명의 인간으로 바라보는 구스 반산트의 조용한 레퀴엠이다.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

정한석, 「혁신적 영화 언어로 축조된 해방구」, 씨네21, 629호, 2007년 11월.

### 2. 논문과 단행본

김학돈, 「박상룡의 『죽음의 한 연구』에 나타난 시간과 공간 연구」, 비평문학, 제 21호, 한국비평문학회, 2005, 203-204쪽.

데이비드 보드웰, 김숙, 안현신, 최경주, 『영화 스타일의 역사』, 한울, 2002.

데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 주진숙, 이용관, 『영화예술』, 이론과 실천, 1993.

루이스 자네티, 김진해, 『영화의 이해』, 현암사, 1999.

미셸 시옹, 지명혁, 『영화와 소리』, 민음사, 2000.

장 루이 뒤트라, 김경운, 오일환, 『영화의 환상성』, 동문선, 2002.

제프리 노엘-스미스, 이순호 외, 『옥스퍼드 세계영화사』, 열린책들, 2005.

## Abstract

### The analysis on experimental sound in <Last Days>

Choi, Jin-Sung

Cinema is a media that communicates based on sound and image. However, in reality most film directors deliver narrative in a traditional style for the structure of commercial film studio system rather attempts to 'produce' films effectively within genre tradition rather than to respect creativity of filmmakers. Such a current tendency makes it meaningful to pay attention to Gus Van Sant's recent films, from Gerry (2002), Elephant (2003), Last Days (2005), to Paranoid Park (2007), which visualize the director's painstaking effort to display the most suitable style for a specific narrative. This paper will look into the image and sound experimented in Last Days to present the death of Cobain, a member of the rock group, Nirvana. (Key words: time and space, sound, narrative, modern cinema, death, Gus Van Sant)

위 논문은 2008년 10월 28일 투고되었고, 2008년 12월 1일 심사 완료 후,  
12월 2일 게재가 확정되었음.