

# 테라야마 슈지 영화의 시각적 표현 그리고 허구를 통해 진실에 가닿기 - 〈전원에 죽다〉와 〈안녕, 하코부네〉를 중심으로

유윤기\*

## I. 들어가는 말

일본 영화계의 독립 및 예술영화 제작배급사 중에서, 1962년부터 활동을 시작한 ‘ATG(Art Theatre Guild: 아트 시어터 길드)’는 1960~80년대 일본 영화계를 논할 때 빠질 수 없는 회사 중 하나다. 당대 일본 영화계는 프랑스에서 시작되어 전세계로 확산된 누벨바그 운동의 영향을 강하게 받아, 기존의 1세대 일본 영화 거장 감독들인 구로사와 아키라, 오즈 야스지로, 미조구치 겐지, 나루세 미키오 등의 대안으로 자신들의 독특한 영화 세계를 구축하려고 했던 젊은 영화감독들이 일련의 새로운 흐름을 만들던 시기에 있었다.

쇼치쿠를 중심으로 이루어진 이 흐름은 ‘쇼치쿠 누벨바그’라고 불리는데, 쇼치쿠 누벨바그에 속했던 많은 감독들은 초기에는 쇼치쿠에 머물렀지만 이

---

\* 연세대학교 커뮤니케이션대학원 영화 전공 석사과정

내 간섭이 심해지는 쇼치쿠에 대한 항의의 의미로 쇼치쿠를 떠났다.<sup>1)</sup> “그들은 잠시 쇼치쿠에 머무르다, 그곳에서 나오기만 하면 한결같이 ATG의 제작비 1000만엔 지원 시스템<sup>2)</sup>의 후원을 받아 실험적인 작품을 발표했다.”(四方田 犬彦, 2014, 141) 여러 감독들이 쇼치쿠를 떠나면서 쇼치쿠 누벨바그는 곧 쇠락했지만, 그 이후에도 ATG는 90년대 초까지 독자적인 활동을 계속해나간다. 하여 ATG는 쇼치쿠 누벨바그와 함께 일본영화사에서 독립 및 예술영화들을 꾸준히 지원했던 상당히 독특한 흐름 내에 놓이게 되었다. 이마무라 쇼헤이, 오시마 나기사, 미시마 유키오, 마스무라 야스조, 스즈키 세이준, 마츠모토 토시오, 이타미 주조 등 많은 뛰어난 감독들이 ATG를 거쳐갔다.

그 안에서도 테리아마 슈지<sup>3)</sup>라는 인물은 특징적이다. “자타가 공인하는 전통 파괴론자 테리아마는 우선 그의 조감독들이 제작 동안 참여했던 일련의 색다른 단편들로 인정”(Tessier, 2000, 109)받는다. 그런 다음 전위연극 집단 ‘덴조사지키’를 결성하여 활동하다가 곧 ATG를 통해 영화를 제작하기 시작하는데, 첫 장편인 <책을 버리고 거리로 나가자>(1971)부터 유작인 <안녕, 하코부네>(1984)까지 대부분의 주요 영화 작품을 ATG와 함께 작업했다. 장단편을 가리지 않고 그의 작품들은 기존의 고전 영화들에 비하여 매우 전위적이고 실험적이었기 때문에 이러한 영화적 조류를 가시화하고자 했던 ATG와 잘 결부될 수 있었으며, 이에 일본의 아방가르드 및 실험영화를 논하는 데에 그는 빠질 수 없는 사람 중 하나가 되었다. 본고는 이러한 테리아마 슈지의 작품들 중에서도 ATG에서 제작된 장편영화이면서 그의 특징이 응축되어 있다고 알려진 <전원에 죽다>(1974)와 <안녕, 하코부네>(1984)를 중심으로 그의 작

1) 대표적으로, 오시마 나기사는 <사랑과 희망의 거리>(1959)로 쇼치쿠 누벨바그에 불을 지핀 인물로 거론되지만 동시에 차기작 <일본의 밤과 안개>(1960)의 상영이 그 정치적 민감성으로 인해 쇼치쿠에 의해 개봉 나흘 만에 중단되면서 쇼치쿠를 떠난다.

2) ATG의 운영 정책으로, 촉망 받는 젊은 감독들에게 1000만엔을 지원하여 실험적인 장편 영화를 제작할 수 있게 했다.

3) 본고에서는 ‘테리아마 슈지’와 동일인물이지만 다른 표기인 ‘데리아마 슈지’의 지칭 모두를 ‘테리아마 슈지’로 통일하여 표기한다.

품에서 나타나는 미학적 성취와 그 방법론을 살펴보고자 한다. 본문에서 밝혀지겠지만, 이 두 작품은 약 10년의 시차를 두고 발표되었으면서도 비슷한 소재와 메타포를 통해 마치 각 작품의 세계관을 느슨하게 공유하는 것처럼 보인다. 이는 점에서 흥미롭다. 이를 통해 가깝고도 먼 일본영화계의 전위적 성질을 테라야마 슈지를 중심으로 확인하고 이를 재생산할 단초를 확인해보는 것이 이 글의 목적이라 할 수 있다.

테라야마 슈지에 대한 한국어 선행연구들에서는 주로 그의 작품에서 나타나는 전위적 경향에 초점을 맞추고 있다. 이를테면 김지하와 이운석(2009)은 <전원에 죽다>에 나타난 기억의 주관성과 허구성을 탐색한다. 테라야마에게 있어서 ‘기억’ 또는 ‘과거’는 현실에서 바꿀 수 없다고 하더라도 영화라는 ‘허구’를 통해 재구성될 수 있다. 작품 속 ‘나’는 영화를 만드는 작업을 통해 허구를 만들어내고, 이 허구적 기억은 창작자에 의해 재편된 주관적 성질을 가진다. 그리고 ‘나’는 이를 통해 자신의 기억 안에서 자신의 트라우마를 해결하려 한다. 박지영(2012) 역시 <전원에 죽다>를 메인으로 하여 일본적 시의 형식인 단가와 영화의 상호매체성을 탐구한다. 그리고 이를 통해 테라야마 영화의 전위적 경향이 단가를 비롯한 시적 매체와의 상호접속으로 이루어지는 것임을 논의한다. 천위양(2023)은 테라야마의 작품 전반에 나타난 전위적 경향을 일종의 포스트모더니즘적 시도로 파악한다. 그는 그의 작품들을 장단편을 가리지 않고 전반적으로 훑으면서, 반복적으로 나타나는 시각적이고 전위적인 표현들을 포스트모더니즘적인 실천으로 읽어내려고 한다.<sup>4)</sup> 이선운(李先胤, 2019)은 테라야마의 작품에서 나타나는 독특한 미학을 ‘서커스적인 것’이라고 규정하고 그의 작품에서 나타나는 전위적 요소들을 사회의 정상규범으로부터 이탈하는 축제의 표현으로써 테라야마가 1970년대에 쓴 “서커스의 정치학”이라는 글을 토대로 읽어내고 있다. 이선운에 따르면 테라야마에 대한 기존의 연구들은 테라야마를 정치와는 무관한 전위예술가로 보고 있지만, 이는 테라

4) 다만 이 논문에서 사용되는 포스트모더니즘이라는 개념은 너무 포괄적이어서 테라야마의 작품과 포스트모더니즘과의 상관관계를 구체적으로 논구하고 있다고 보기에는 힘들다.

아마의 언행이나 서커스적 방법론을 충분히 들여다보지 못한 결과이다.

한편 해외에서는 다음과 같은 연구들을 찾아볼 수 있다. 우선 시미즈 요시카즈(清水義和, 2011)는 안톤 체호프의 <벚꽃동산>과 테라이اما 슈지의 <전원에 죽다>를 결부시켜 작품 속에서 나타나는 죽음과 재생의 키워드를 분석한다. 시미즈에 따르면 <벚꽃동산>을 보고 불만을 품은 테라이اما 슈지가 동일한 테마의 극을 자신의 버전으로 다시 만든 것이 <전원에 죽다>이며, 두 작품에서는 모두 모친살해로써 ‘어머니로의 회귀’가 나타난다. 모리타 노리마사(Morita Norimasa, 2006)에 따르면 테라이اما 슈지의 <전원에 죽다>에는 페데리코 펠리니, 미켈란젤로 안토니오니, 로만 폴만스키, 잉마르 베리만의 스타일이 다양하게 섞여있다. 이는 테라이اما가 추구하는 ‘페스티쉬의 혼합’이라는 미학 때문이며, 테라이اما가 가진 ‘고향(옛것)에 대한 향수’를 반영하고 있다. 이 향수는 이미 시간이 지나 도달할 수 없는 과거를 허구의 형태로 다시 만드는 방법론을 통해 표현된다.<sup>5)</sup> 쿠보 요코(久保陽子, 2016)는 <전원에 죽다>가 20세기 중후반 자서전이라는 형식을 빌려 메타픽션을 쓰는 것으로 ‘나’의 해체를 지향했던 당시의—페데리코 펠리니의 영화 <아마코드(Amarcord)> (1974)에서 보이는 것 같은—포스트모던적 흐름의 유행과 닿아있다고 본다. <전원에 죽다>는 테라이اما의 자서전이지만, 허구가 섞인 자서전이다. 테라이اما의 실제와 허구의 뒤얽힘을 통해 과연 어디까지를 ‘나(私)’라고 인식할 수 있는 것인지를 질문하고 있다. 그 외에는 2006년 일본에서 국제 테라이اما 슈지 학회가 결성되어 연 1회씩 테라이اما에 대한 연구서를 발간하고 있는데, 대부분의 연구는 그의 연극에 초점을 맞추고 있는 것으로 보인다.

이처럼 테라이اما에 대한 선행 연구들을 통해 알 수 있는 것은 테라이اما 슈지의 전위성이 다수의 연구자가 꾸준히 주목할 정도로 매우 독특한 미학을

5) 다만 이 논문은 테라이اما의 작품에서 나타나는 스타일을 자기 것이 없이 외부의 것을 차용만 하는 ‘스타일 없는 스타일’로 파악함으로써 테라이اما의 세계관을 다소 납작하게 이해한다. 또한 본문에서의 논의에 따라 <전원에 죽다>에서 나타나는 과거관은 실제로 존재했던 과거가 아니라 테라이اما가 만들어낸 허구적 과거로 밝혀진다는 점에서, 실재했던 과거에 대한 향수와는 구분된다.

일구어내고 있다는 것이며, 이야기에 자기반영이 투영되어 있다는 것이다. 그런데 이러한 연구들에서 테라야마의 미학은 주로 ‘시적(poetic)’이라거나 ‘혼란스러운(chaotic)’것으로 요약되기는 하지만 그 양태에 대하여 구체적으로 탐구되고 있다고 보기는 어렵다. 테라야마의 미학이 의미 있는 이유는 그것이 마냥 전위적이기만 한 것이 아니라 어떠한 일관성 위에서 전개되고 있기 때문이다. 동시에 일반적으로 이러한 개별 작가의 전위성은 작가 개인의 특성에 대한 분석으로 한정되는 경향이 있다. 그러나 본고에서는 테라야마와 그의 작품이 중요한 이유가 단순히 테라야마 슈지라는 개인의 독특한 면모 때문은 아니라는 문제의식을 그 배경에 둔다. 전위(아방가르드)예술은 겉보기에 매우 혼란스럽고 난해하다는 특성 때문에 기존의 사회나 역사상과 잘 결부되지 않고 시대로부터 갑자기 돌발한 것으로 이해되기 쉽다. 그러나 아방가르드에도 엄연한 역사가 존재하며, 아방가르드의 독립된 역사 역시도 다른 역사들과 함께해오고 있다. 그리하여 본고는 테라야마의 작품 속에 나타나는 그의 미학이라고 할 만한 일관성이 무엇인지 그리고 이것이 어떻게 시대와 조응하고 있는지 그 실천의 일부를 최소하게나마 확인하려는 시도이다. 물론 본고의 일차적인 목적이 테라야마의 미학을 재생산할 단초를 찾아내는 것을 우선하는 만큼이나, 시대에 대한 논의는 테라야마의 독특한 미학을 발굴하는 배경으로써 제시될 것이다.

## II. 전후 일본영화의 전위적 경향과 ATG

테라야마 슈지의 작품들이 가진 전위성은 역사성과 별개로 돌연 나타난 것이 아니다. 전술했듯이 그와 그의 작품은 프랑스의 누벨바그의 영향을 받은 일본 쇼치쿠 누벨바그와 그 쇼치쿠에서 활동하다 나온 사람들이 모인 ATG라는 조직과 함께 개화한 것이다. 그러므로 본고는 우선 테라야마 슈지와 그의 작품에 대해 본격적으로 논의하기 전에, 그가 활동했던 ATG가 어떠한 시대적

흐름 속에서 독립예술영화들을 어떻게 전파하고 있었는지를 살펴보고자 한다.

먼저 1960년대 일본영화의 전위적 경향에 영향을 미친 그 시대적 배경을 대표하는 용어를 꼽자고 한다면 그것은 단연 ‘전후(戰後)’일 것이다. 전후 일본에 있어서 중요한 과제 중 하나는, 2차 세계대전에서 패전하고 냉전으로 국제질서가 재편되는 정세 속에서 살아남기 위해 전전(戰前) 혹은 전중(戰中)<sup>6)</sup> 일본과 단절하는 것이었다. 그런데 여기에는 크게 두 가지 흐름이 있었다. 첫 번째는 전전과 완전히 단절하는 것이었다. 일본 제국은 미국에 의해 패전했지만, 얼마 지나지 않아 짜여진 미국과 소련의 냉전 구도에서 전후 일본은 미국의 우방국으로써 미국 문화를 적극적으로 받아들여야 하는 상황 속에 놓여있었다. 6·25 특수와 미국의 지원을 통해 경제성장을 이루어내던 당대에 일본 사회에는 지난 전쟁에 대한 반성보다는 새로운 일본으로 거듭나려는 감수성이 소비주의적으로 자라났다. 이러한 정세 속에서 당대 일본의 사회 담론은 일본 제국의 정부와 그 정부에 지배받았던 일반 시민들을 구분하고 전쟁의 잘못을 일본 제국의 정부에 온전히 덮어씌웠다. 이 과정에서 “전후 일본의 영화들은 (...) 전시에 ‘희생’된 인물을 통해 일본군부와 국가체제를 부정하는 공식 역사로서의 특정한 기억들을 재생산하는데 성공한다. 그리고 이러한 기억들은 일본의 보통사람들 또한 전쟁의 피해자였다는 ‘피해자 의식’을 만들어내는 기반이 되었다.”(채경훈, 2012, 242) 이는 곧 “전쟁 책임을 일부 군부 등의 전범에게 돌리고 일반국민 차원에서는 전쟁에 대한 공범의식을 삭제해가는 심리적 과정”(신하경, 2010, 208)이었다.

그러나 이러한 완벽한 단절만이 전후 실천의 전부는 아니었다. 전전과 완전히 단절하여 현대 일본국의 평범한 시민 칭호를 획득하려는 움직임과 별개로, 전전과 부분적으로는 단절하면서 제국 일본을 비판하되, 그 제국 일본의 연장선상에 있는 현대 일본국의 시민으로써 일본 또는 세계사회에 책임을 지려는 움직임도 있었다. 이를테면 오시마 나기사는 <일본의 밤과 안개>(1960)

6) 이하에서 ‘전전(戰前)’을 표기할 때는 ‘전중(戰中)’도 포괄한다.

를 통해 전후 일본의 안보투쟁을 둘러싼 구세대와 신세대 간의 갈등을 그려냈다. 이 작품은 너무 정치적인 내용을 다루고 있다는 이유로 화제가 되자 개봉 사흘 만에 쇼치쿠에 의해 상영이 중단된다. 이에 대한 항의의 표시로 오시마 나기사는 쇼치쿠를 나와 독립영화사 창조사(創造社)를 설립해 활동한다.<sup>7)</sup> “이러한 경향 속에서 고전적 헐리우드 영화의 (...) 해체와 변주를 통해 대중의 역사에 도전하는 전위적 영화들이 1960년대에 등장하기 시작하였고 그 중심에 ATG가 있었다.”(채경훈, 2012, 244) 헐리우드 영화의 문법을 비롯한 미국적 가치가 빠르게 전파되는 당대 사회상 속에서, 반(反)헐리우드적인 전위 영화를 만든다는 것은 예술적 표현임과 동시에 정치적 실천이었다. 전위영화 제작은 “전쟁에 대한 책임을 회피한 아버지 세대”와 기성의 가치관에 반대했던 전후의 젊은 세대로 나뉠 수밖에 없었던 당시 사회적 분위기 속에서 나타난 젊은 세대들의 가치관이자 구체적 행동양식”(채경훈, 2012, 266)이었던 것이다. 그리고 그 한복판에 테라야마 슈지도 있었다. 그는 전후 일본의 전쟁 트라우마가 가진 복합성에 대해 질문하기 위해 재일조선인에 관심을 갖기도 했으며), 『가출 예찬(家出のすすめ)』 등의 저서를 통해 기성 질서로부터의 탈출을 강하게 주장하기도 하였다. 무엇보다 그는 영화를 만들기 이전에 연극계에서 활동했던 경험을 바탕으로 연극과 영화의 경계에 도전하는 실험적인 시도들을 많이 하였다. 그의 첫 장편영화 <책을 버리고 거리로 나가자>(1971)는 자신이 감독했던 동명의 연극을 영화로 옮긴 것이기도 한데, 이 영화에서는 테라야마의 연극 집단 덴조사지키 단원들이 직접 등장한다. 이러한 테라야마의 전위영화에서 보이는 시도들을 안젤리스(Angelis, 2019)는 크게 세 가지로 구분한다. 첫째는 영화 내화면 속에서 등장인물이 제4의 벽을 넘어 관객에게 말을 걸어 도발하는 것, 둘째는 영화의 물질적 지지체인 영사기와 스크린

7) 오시마 나기사는 역시 이후에 <난자무예장>(1967)이라는 작품을 시작으로 ATG에서 활동하게 된다.

8) 인용문에서는 ‘아버지 세대’라고 이름하고 있지만, 본고의 맥락에서 이는 어머니를 포함한 부모 세대 전반을 일컫는다.

9) 이에 대한 자세한 논의는 박지영(2010)의 논문을 참조하라.

사이의 공간에 무언가를 두어 관객의 정상적인 영화 관람을 방해하는 것, 셋째는 관객에게 일련의 수행적 몸짓—관객이 의자에서 일어나 극장 내부를 돌아다니게 하거나, 스크린에 못을 박게 하는 등—을 하게 만듦으로써 관객이 영화에 참여하도록 만드는 것이다. 그리고 이러한 시도들은 1960년대 일본의 예술적 아방가르드의 맥락에 기초하고 있다.(Angelis, 2019, 593) 테리아마의 연극 및 단편영화에서 관객은 가만히 앉아 무대나 스크린을 바라보고 있을 뿐인 객체가 아니라 자신이 직접 작품에 참여해야 하는 수행적 주체성을 요구 받는다. 그리고 이는 테리아마의 장편 영화에서도 일부러 영화를 모호하게 만듦으로써 관객이 영화를 적극적으로 해석할 수 있는 여지를 남겨두는 것으로 표현되는 것이다.

그렇다면 우리가 그의 작품을 이해하는 방식 역시 이러한 조건들과 함께 논의되어야 할 것이다. 하여 이하에서는 테리아마가 ATG를 통해 제작하고 배급한 대표적인 두 작품의 서사와 시각적 표현을 따라가면서, 그가 이를 통해 무엇을 표현하려고 했는지를 살펴보도록 하자.

### III. <전원에 죽다>의 작품 전개와 미학

<전원에 죽다>는 테리아마 자신이 자신의 커리어 초기에 발표했던 동명의 일본 전통시 단가를 영화화한 것이다. 이를 지시하기라도 하듯이, 영화는 시작하자마자 이후 전개될 내용을 단가의 형태로 함축적으로 제시하며, 이는 영화 곳곳에서 일종의 ‘막(chapter)’의 시작과 끝을 제시하는 것처럼 이루어진다.<sup>10)</sup> 이후 영화는 아이들이 공동묘지에서 숨바꼭질을 하는 내용으로 전환된다. 이 때 술래를 제외한 아이들은 묘비 뒤로 숨는데, 다시 나타날 때는 성인이 된 모습으로 나타난다. 이는 술래를 제외한 다른 아이들이 모두 죽었음을

10) 영화 <전원에 죽다>에서 단가 <전원에 죽다>가 어떻게 변용되는지 그 구체적인 내용은 박지영(2012)의 논문을 참조하라.

암시하는 듯 보인다. 이어서 영화는 찢어진 부분을 실로 꿰매어 모양을 맞추었으나 그 모양이 어긋나있어 기괴하게 보이는 사진을 보여주면서, 숨바꼭질에서 묘비 뒤에 숨었던 아이들이 바로 이 사진 속 인물임을 연상시킨다. 그러나 정말 그들이 이들인지는, 사진이 너무 일그러져 있기 때문에 확인할 수 없다.[그림1] 이후 영화는 본격적인 오프닝 시퀀스에 들어서면서, 삼도천으로 보이는 이승과 저승의 경계의 풍경을 보여준다.<sup>11)</sup> 이곳에는 까마귀들이 매우 많이 서식하고 있고 또한 이 까마귀들을 의인화한 것 같은 다수의 검은 옷을 입은 사람들(까마귀인)이 어디론가 떠나는 것을 보여주며, 영화는 시골마을의 한 가정집으로 시선을 전환한다. 이 가정집에는 영화의 주인공 신짱과 그의 어머니가 함께 살고 있는데, 아버지는 처음에는 실종되었다고 단카를 읽는 내레이션을 통해 알려지지만 극이 진행되면서 전쟁 중에 사망했음이 암시된다.

<전원에 죽다>의 전체적인 서사적 틀은 신짱의 이야기를 따라가지만, 그 안에서 종종 다른 인물들의 사연으로 전환하기도 한다. 그러므로 본고에서 역시 신짱의 이야기를 따라가면서, 종종 다른 중요한 인물들의 이야기와 이들이 어떻게 시각화되는지를 살펴보고자 한다. 영화는 크게 신짱과 어머니의 이야기, 이웃집 여인의 이야기, 서커스단 여인의 이야기, 출산한 여인의 이야기로 전개된다.

먼저 주목할 것은, 신짱과 그의 어머니의 이야기이다. 작품 전반에 걸쳐 신짱은 그의 집안에 걸린 시계로 은유된다. 신짱은 평소에 자신을 필요 이상으로 구속시키는 어머니로부터 떠나 독립하고 싶어 하지만 어머니는 이러한 신짱을 놓아주지 않으며 더욱 강하게 구속하려 한다. 이러한 관계성은 초반부터 꾸준히 나타난다. 어머니는 고장난 시계를 고치러 온 수리기사에게 수리도중에 시계가 더 망가지지 않도록 시계를 과잉보호하거나, 시계를 집 밖으로 가져가서는 안 된다는 조건을 건다. 결국 수리기사는 시계 수리를 거절하고, 시계는 고장난 채로 집 안에 남게 된다. 신짱은 이 장면을 몰래 지켜본다. 이

11) 나중에 밝혀지겠지만 이곳은 일본 내에서 이승과 저승의 경계라는 전설이 있는 장소인 오소레산(오소레잔)이다.

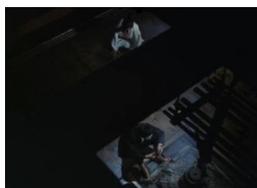
후 다른 장면에서 신짱은 자신이 이웃집 여인에게 반했다며 포경수술을 받기를 원한다고 어머니에게 말한다. 이 장면에서 어른이 되고자 하는 신짱과 이런 신짱의 성장을 받아들일 수 없는 어머니와의 갈등이 묘사되는데, 이는 서로 반대방향을 보고 있는 두 사람의 자세나—이 때 두 사람을 비추는 한 컷은 오즈 야스지로의 다다미솟을 연상케한다.[그림2]—두 사람을 위쪽에서 한 프레임에 담으면서 그 사이에 집 천장 기둥의 그림자를 위치시켜 두 인물의 분리 강조하는 연출로도 나타난다.[그림3]



[그림 1]



[그림 2]



[그림 3]

영화는 신짱이 마을 어딘가에 자리를 잡은 것으로 보이는 서커스단을 방문하는 장면으로 넘어간다. 여기서 그는 우연히 자신의 공연용 복장에 바람을 넣어 부풀려주기를 바라는 여인<sup>12)</sup>과 조우하게 된다. 신짱은 여인의 부탁을 들어주던 도중 그녀가 찬 시계를 발견한다. 여인에 따르면 극단의 단원들은 모두 개인용 시계를 갖고 있는데, 이에 신짱은 “누구나 시계를 가지고 있다면 싸우겠네요 다 자기 시계가 맞다고 할테니.”라는 엉뚱한 소리를 내뱉는다. 이에 서커스단의 여인은 그저 웃는다.[그림16] 그리고 신짱은 이내 “단원 모두가 시계를 가지고 있고 모두 함께 어디로든 여행한다.”는 말을 읊조린다. 집에 속박된 벽시계와 휴대용 손목시계의 성질이 대비되는 것이다. 컷은 곧장 집에 걸린 벽시계로 전환된다.[그림4] 이 씬에서 신짱은 어머니에게 손목시계를 사달라고 조르지만 이미 집에 시계가 있다며 거절당한다. 이를 통해 신짱에게

12) 선행연구들에서는 이 여인을 ‘공기녀’라고 지칭한다.

집에 걸린 벽시계가 집-어머니에 속박되는 것을 은유한다면, 손목시계는 자신이 차고 함께 여행할 수 있는 자유를 은유함이 선명해진다. 어머니에 따르면 집안의 시계는 집안 대대로 전해 내려오는 시계인데, 이 시계들이 모두 벽시계인 것으로 보아, 자식을 구속했던 것이 신짱의 어머니 하나는 아님을 추론할 수 있다.[그림5] 영화는 이후 이웃집 여인과 함께 시간을 보내는 신짱을 비춘다. 여인은 자신이 시집을 억지로 오게 된 것이라며, 신짱에게 함께 ‘카케오치’를 하기를 제안한다. 신짱은 귀가 후 ‘카케오치(아반도주)’의 뜻을 확인하고는 자신이 여인을 좋아하는 것처럼 여인도 자신을 좋아한다는 것을 확인한다. 그리고 이 장면에서 그동안 집안을 내내 울리던 고장난 시계소리가 멎는다. 이후 신짱과 시계와의 상관관계를 보여주는 장면들은 좀 더 노골적이다. 신짱이 아무데도 가지 못하도록 잡자리에서조차 그를 속박하는 어머니를 보여주는 컷 이후에 곧바로 매듭에 묶여 있는 시계를 보여주는 컷으로 전환함으로써, 작품은 신짱과 시계의 관계를 다시 한 번 강조한다.[그림6]



[그림 4]



[그림 5]



[그림 6]

이윽고 신짱은 어머니가 자는 틈을 이용해 집에서 도망쳐 나온 뒤, 이웃집 여인과 함께 여정길에 오른다.—이 부분에 스크린 색상은 녹색으로 바뀌며[그림7], 이후 녹색화면은 작중에서 내화면에 비치는 내용이 사실이 아니라 허구임을 암시하는 장치로 쓰인다.—그런데 갑자기 영화의 디제시스 공간이 현대 도시의 영사실로 전환되면서—이 때 스크린의 색상은 흑백으로 바뀐다.—이제까지의 이야기가 모두 한 감독이 자신의 어린 시절을 바탕으로 제작중인

영화였음이 밝혀진다. 앞쪽에서 제시했던 시골마을에서의 이야기는 현재의 나 자신이 과거의 경험을 바탕으로 꾸며낸 허구였던 것이다. 나중에 밝혀지는 것이지만, 그날 어머니는 자신이 집을 나가게 놔두지 않았으며, 같이 마을을 떠나자고 약속한 이웃집 여인도 약속장소에 나타나지 않았다. 주인공 ‘나’는 자신의 과거를 바탕으로 하는 영화를 제작하면서, 자신이 원하는 대로 과거를 개조하고 있었던 것이다. 이후 현재의 나는 영화관계자와 꿈과 현실에 대해 대화하면서 “만일 타임머신을 타고 과거로 돌아가 자기 증조할머니를 죽인다면, 현재의 자신은 존재할까?”라는 타임 패러독스적 문제를 가지게 된다. 이러한 문제를 머금은 현재의 나는 앞에서 제시한 영화의 편집본 이후에 더 이상 영화를 어떻게 진행해야 할지가 떠오르지 않아, 자신의 어린 시절과 직접 대면하기로 결심하고 길을 나선다. 이윽고 현실의 나는 이웃집 여인의 숨겨둔 연인으로부터 심부름을 수행중이던 과거의 나(신짱)와 만나는데, 심부름을 간 사이에 여인과 그 연인이 동반자살했음을 확인하게 된다. 그 이후, 현재의 나는 과거의 나(신짱)와 장기를 두면서 서로의 인생에 대한 이야기를 나눈다. [그림8] 현재의 내가 기억하는 과거의 일이 사실인지를 과거의 내가 확인해 주고, 과거의 내가 겪게 될 미래의 일을 현재의 내가 확인해준다. 이 씬에서 현재의 나는 읊조린다. “과거는 걸려져 재구성되기 마련이야.” 이어서 두 사람은 자리를 옮겨, 버려진 기차에 걸터앉아 자신의 어머니에 대한 이야기를 나눈다.—이 때 인서트컷으로 어머니의 모습이 잠시 비추어지는데, 그 구도가 오즈 야스지로의 다다미숫을 연상케하면서도 조금 뒤틀려 있으며, 어머니는 섬뜩한 미소를 짓는다.[그림9]—현재의 나는 과거부터 지금까지 자신을 속박하고 있는 어머니를 증오한다며, 과거의 나(신짱)에게 과거의 어머니를 죽일 것을 종용한다. 신짱은 자신은 어머니를 좋아한다며 현재의 나의 부탁을 거부하고 자리를 이탈하여 이동하다 도중에 (후술할) 자기 아이를 죽인 여인을 만난다. 신짱은 이 여인에게 강간당하고, 모든 것을 포기한 듯 바닥에 그저 엎드린다.



[그림 7]



[그림 8]



[그림 9]

신짱이 자신의 계획대로 움직이지 않자, 현재의 나는 이제 직접 과거의 어머니를 죽이려한다. 그러나 막상 어머니와 대면한 현재의 나는 어머니를 죽이지 못하고—이 시퀀스에서 영화는 현재의 나가 어머니에게 여전히 속박되어 있다는 것을 암시하는 듯이 집안의 벽시계를 내화면에 담는다.[그림10]—같이 식사를 하게 된다.[그림11] 이 때 두 인물이 위치한 집이 무대장치처럼 무너지면서 집 바깥의 풍경이 드러나게 되는데, 이는 현대 일본의 풍경이다. 그리고 이러한 와중에도 두 사람은 단상 위에서—마치 무대 위에서 연기를 계속하는 것처럼<sup>13)</sup>—식사를 계속해간다.[그림12] 그리고 이 씬을 끝으로 영화는 끝나는데, 이러한 장면의 구체적 의미는 후술하도록 하고, 일단은 영화의 내용과 형식을 마저 뒤따라가 보자.



[그림 10]



[그림 11]



[그림 12]

13) 안젤리스(Angelis, 2019, 586-587)는 이 장면을 허구 공간인 영화 속 세계와 현실 공간인 관객의 세계의 공존을 보여주는 장면으로 해석한다. 우리는 현실 속에서도 자기 자신 또는 누군가를 연기하고 있으며 이는 연극을 하는 것 혹은 영화를 촬영하는 것에 다름없다는 테라야마의 사고방식이 반영된 것이다.

다음으로 주목할 것은 신짱이 좋아했던 이웃집 여인이다. 신짱과 이웃집 여인 사이의 관계는 신짱의 시선을 통해서도 드러나지만 여인의 시선을 통해서도 드러난다. 가령 여인의 입장에서 역시 신짱은 일종의 구원의 존재임을 내화면의 명도대비와 프레임화를 통해 영화는 담아낸다.[그림13] 그러나 상기한 것처럼 이는 역시 현재의 나에 의해 재구성된 과거일 뿐이다. 실제 과거에서 신짱은 아반도주를 약속한 날에 여인이 나타나지 않자 여인의 집에 찾아간다. 여인은 과거에 연락이 끊긴 연인과 다시 만나게 되었다며, 이 연인과 함께 해야 하기 때문에 신짱과 같이 갈 수는 없다고 이야기한다. 그러면서 여인은 자신의 과거를 털어놓는데, 그녀는 전쟁 중에 부모를 모두 잃고 전후에는 더욱 기구해져 이내 자신을 태어나게 한 어머니를 원망하게 되었다. 이에 여인은 어머니가 유산으로 남긴 논밭을 파헤치지만—어머니의 것으로 추정되는—피로 물든 붉은 밧들이 수십 수백개가 발견되어 자신의 청춘을 돌려달라고 울부짖는 어머니의 목소리를 듣게 된다. “여자로 태어나지 말아라. 어머니가 되지 말아라.” 이 장면에서 대사는 피로 물든 붉은 밧을 언급하고 있지만 내화면에서는 피 묻은 저주인형들이 비취진다.[그림14] 이를 통해 여인은 어머니 역시 자신의 삶을 원망했음을 깨닫게 되고, 이러한 원망의 연쇄를 끊어내기 위해 연인과의 동반자살을 결심하게 된다. 이 때 여인과 그 연인의 동반자살은 서로 묶인 두 인형이 강물에 떠내려가는 것으로 묘사된다.[그림15]



[그림 13]



[그림 14]



[그림 15]

또 달리 살펴볼 인물은 서커스단의 여인이다. 여인은 신짱과 처음 조우할

즈음에 자신이 입고 있는 공연용 옷에 바람이 빠져 있어 바람을 넣어 줄 것을 동료단원인 남편에게 요청한다. 이 때 남편이 옷에 바람을 불어넣어 주는 것은 마치 성행위를 하는 것처럼 묘사되었다. 성행위를 연상시키지만 직접적으로 성행위를 지시하지는 않는 이 행위를 통해, 영화는 여인을 둘러싼 성적 긴장감을 연출한다. 이후 장면에서 서커스단의 여인은 평소에 바람을 넣어주던 남편이 새 아내를 구했다며 서커스단을 떠나자 상심에 빠져 죽은 것처럼 보이지만, 다시 이후 장면에서 자신은 그렇게 쉽게 죽지 않는다며 단원들과 함께 웃고 이 광경을 현재의 나가 목격하는 것으로 여인의 이야기는 끝을 맺는다. 이 장면에서 들리는 웃음소리는 즐거움과 행복감에서 나오는 웃음인지 아니면 허탈함과 비참식에서 나오는 헛웃음인지 모호하게 표현된다. 한편, 서커스단이 출연하는 장면마다 영화는 다양한 색조를 화면에 덧입힌다. 이 때문에 영화 속 세계는 초현실적으로 보이게 된다.[그림 16]



[그림 16]



[그림 17]



[그림 18]

이윽고 언급할 인물은 작중 아이를 낳는 여인이다. 이 여인의 아버지는 행방불명이지만 역시 전쟁 중 사망한 것으로 추정된다. 이 여인이 처음 등장하는 장면에서, 여인의 출산을 돕는 무녀는 여인을 향해 아이를 잘 낳기 위해서는 붉은 옷과 하얀 옷을 입어야 함을 강조한다.—이후 여인이 등장하는 장면에서 붉고 하얀 색의 천들이 동반된다.—이 때 주변에는 오프닝 시퀀스에서 묘사되었던 저승의 까마귀인들이 가득하여 이 여인에게 좋지 않은 일이 닥칠 것을 암시한다. 시간이 지나 여인은 성공적으로 출산을 하여 자신이 낳은 아

이를 마을 사람들에게 자랑하지만, 마을 사람들은 아이에게 개의 반점—작중에서 개는 오프닝 시퀀스의 개 석상을 비롯하여 서커스단의 이름(이누가미:犬神)으로도 제시된다.—이 있다면서 저주받은 아이를 죽여야 한다고 주장한다. 여인은 마을 사람들을 피해 오소레산으로 도망치고서는, 아이를 어떻게 할지에 대한 고민 끝에 결국 흘러가는 강물에 아이를 버린다. 강물에 떠내려가는 아이의 모습은 [그림15]에 해당하는 장면을 떠올리게 만든다. 이 때 강의 상류에서 히나마츠리 인형들이 내려오는데, 히나마츠리는 여자아이가 건강하고 예쁘게 자라기를 기원하는 일본의 전통 축제라는 점에서, 저승길에 아이를 떠나보내는 여인의 마음이 사물을 통해 표현되는 것으로 볼 수 있다.[그림17] 이후 여인은 마을을 떠나 도쿄로 상경했다가 시간이 흘러 귀향하는 과정에서 신짱을 만난다. 그리고 신짱이 다른 곳으로 떠나지 못하도록 잡아두는 듯하더니, 신짱을 강간한다. 이 시퀀스에서는 불타버린 집을 프레임임아 여인이 신짱을 가두는 것처럼 연출된다.[그림18] 여인이 왜 신짱을 강간하는지, 과거의 마을 사람들에게 대한 일종의 복수인지—왜 하필 복수의 대상이 신짱인지—는 작중에서 명확히 설명되지 않으므로 추측만 할 수 있을 뿐이다.<sup>14)</sup>

지금까지 <원인에 죽다>에 나오는 주요 인물들의 서사와 그 시각화를 살펴해보았는데, 작품 내에서는 이러한 서사와 시각적 표현들이 여기에서 설명한 것처럼 분절되어 전개되지 않으며 시시각각 섞이면서 진행된다. 이 과정에서 시계나 인형 등의 사물을 통해 메타포를 배치하는 것, 영상에 색상을 입히는 것으로 초현실적 분위기를 가미하는 것, 일본식 가옥 구조를 통해 프레임 속의 프레임을 구획하는 연출들을 통해 이 영화의 주요한 스타일이 표현된다.

14) 다만 파편적으로 제시되어 놓이기 쉽지만, 이 시퀀스는 신짱의 여정이 마무리되는 시퀀스이기도 하면서 작중 일부 주요 인물들(과거의 나인 신짱, 현재의 나, 과거의 연인과 동반자살한 여인, 아이를 죽인 여인)의 동선이 겹치는 지점이기도 하다. a. 신짱과 현재의 나가 연인과 동반자살한 여인을 목격함. b. 현재의 나가 여인의 집을 불태워 신짱이 더 이상 여인에게 집착하지 못하도록 현장을 목도시킴. c. 신짱이 현재의 나로부터 어머니를 죽이라는 요구를 받고 집으로 향하는 과정에서, 이 현장을 다시 마주함. d. 이 현장에서 귀향한 여인을 만남. 이상 네 가지 사건이 이 현장에서 발생하는데, 그 상관관계가 불분명하게 제시되어 있으므로 이 장면의 의미를 확정적으로 단언하는 것은 어렵다.

물론 작품 속에는 이 외에도 배경으로 제시되는 흥미로운 인물들과 그 이미지들이 있다. 이를테면 신짱은 작중내내 얼굴에 하얗게 분칠을 한 모습으로 출현하는데 이는 일본 전통 연극의 가부키에서 차용한 요소로써 신짱이 작중 다른 인물들과는 다른 허구의 층위를 가지고 있음—영화 혹은 연극 속 인물임—을 강조한다. 또한 작품 전반에서는 꾸준히 옥일기를 든 군인이 피리 부는 사나이처럼 아이들을 몰이하는 장면이 제시된다. 특히 [그림8]에 해당하는 장면에서 장기를 두는 두 인물 너머 뒤편에서는 군인을 뒤따라간 아이들 뒤로 이어지는 장례행렬이 묘사된다. 이는 많은 사람들이 아이에서 어른이 되는 시간 동안 전쟁에 의해 직간접적으로 목숨을 잃었음을 암시하는 것으로 보인다. 덧붙여 작중 시골마을 근처에 있는 산으로 묘사되는 오소레산(오소레잔)은 일본의 유명한 영지(靈地)로 잘 알려져 있는데, 이승과 저승의 경계에 해당한다는 전설이 있는 곳이다.

이제까지 묘사한 작품의 서사와 이미지들을 통해 작품이 지속적으로 크게 두 가지 죽음의 이미지를 환기하고 있다고 파악할 수 있을 것이다. 하나는 전쟁에 의해 목숨을 잃은 사람들이며, 다른 하나는 어머니와 자식 간의 뒤틀린 관계이다. 이 두 가지는 중첩되어 있다. 작중 비중 있게 묘사되는 모든 가족들—신짱과 그의 어머니, 이웃집 여인과 그의 어머니, 어머니에게 죽임당한 아이와 그의 어머니—은 전쟁터에서 돌아오지 않는 아버지(목숨을 잃은 사람들)<sup>15)</sup>를 두고 남은 어머니와 자식 사이의 원망 그리고 양가적인 관계를 그리고 있다. 앞선 논의를 환기해보자. 첫째로, 영화의 전체적인 플롯을 이끌어 가는 신짱은 과거 자신을 속박한 어머니에 대한 트라우마를 해소하지 못하여 어머니를 원망하고 있으며, 자신의 어머니를 죽임으로써 그 어머니가 낳은 자신 역시도 없었던 존재로 만들려고 하는 죽음에의 충동을 발산하고 있다. 둘째로, 이웃집 여인은 자신을 태어나게 한 어머니를 원망하지만 어머니 역시 그 자신—특히 ‘어머니’로서의 삶—을 원망했다는 것을 깨닫고 연인과의 동반

15) 이 영화에서 중요한 것은 어머니와 자식의 관계이다. 주지하다시피 각 가족들의 아버지에 대해서는 전쟁 중에 실종되었거나 사망했음이 암시될 뿐 아버지의 죽음 자체가 중요하게 언급되지는 않는다.

자살을 결심한다. 이 때 이웃집 여인이 신짱과 함께하지 않은 이유는 과거의 연인과 다시 마주했기 때문이기도 하겠지만, 신짱과 함께한다면 그 나이차로 인하여 자신이 신짱의 ‘어머니’ 역할을 수행·연기하게 될 가능성 역시 높았기 때문이라고 생각할 수 있다. 다시 말해 이웃집 여인은 자신의 어머니를 원망하면서 동시에 여성으로써 자신이 어머니가 되는 것 역시 피하려고 한 것이다. 그렇다고 과거의 연인과나마 함께 살아가려고 했다면 언젠가 어머니가 될 지도 모르는 일이지, 그러한 가능성 자체를 차단하기 위해 동반자살을 택한 것이라고 볼 수 있다. 셋째로, 자신의 아이를 죽인 여인과 그렇게 죽은 아이의 관계에서, 전술한 것처럼 여인은 아이가 저주 받았다는 이유로 아이를 자기 손으로 떠나보내면서도 매우 안타까워한다. 흥미로운 점은 여인이 아이를 버리는 장소가 이승과 저승의 경계인 오소레산이라는 점이며 여기서 물에 떠내려가는 아이의 모습이 이웃집 여인과 그 연인의 동반자살을 은유한 [그림15]와 매우 유사하게 연출된다는 것이다. 두 여인의 죽음 사이에 플롯상으로는 아무런 인과관계도 없지만 이러한 연출로 하여금 관객은 어떤 상관관계를 유추하게 된다. 즉 이웃집 여인과 그 어머니가 서로를 원망했던 것처럼, 자신의 아이를 죽인 여인과 어머니에게 죽임당한 아이의 사이에도—비록 이 아이가 이승에서 얼마 살지 못했다고 하더라도, 저승에서—원망의 소용돌이가 휘몰아칠 것이라는 점을 말이다.

본고는 <전원의 죽다>가 이러한 시대설정과 두 층위의 시대적 죽음들의 중첩, 그리고 시각적 표현들을 통해 전쟁을 둘러싼 부모 세대와 자식 세대 간의 갈등, 보다 정확히는 원망을 가시화하고 있다고 주장하며, <전원의 죽다>는 여기에 영화가 가지는 허구적 층위를 더하여, 과연 이 두 세대가 서로를 제대로 응시(용서 혹은 애도)할 수 있는지를 묻고 있는 것이라고 분석한다. 상기했던 [그림11]과 [그림12]에 해당하는 장면으로 돌아가 보자. 어머니를 죽이기 위해 과거로 향했던 현재의 나는 막상 어머니를 마주하자 아무 말 없이 어머니와 함께 식사를 하게 된다. 죽일 계획이었던 사람을 막상 눈앞에서 보니 마음이 누그러진 것을 표현한 장면으로 이를 볼 수도 있겠지만, 여기서는

더 나아가보자. 13번 각주에 쓴 안젤리스의 의견처럼 우리가 허구에서도 현실에서도 각자의 역할을 연기하는 것뿐이라면, 여기서 어머니는 어머니의 역할을, 나는 나의 역할을 연기하고 있을 뿐이다. 그리고 이는 [그림11]에서 유지되던 허구의 층위가 벗겨진 [그림12]에서도 동일하다. 이러한 이해를 확장할 경우, 전전인 모친 세대와 전후인 자식 세대는 그저 자신에게 주어진 사회적 역사적 상황에서 주어진 역할을 하고 있을 뿐인 것이 아닌가라고 생각할 수 있다. 그 역할은 물론 ‘허구적으로’<sup>16)</sup> 주어졌을 것이다. 그렇다면 이 두 세대 사이의 원망 역시도 연기된 것, 즉 허구가 아닌가? 여기서 중요한 것은 테라야마가 세대 간의 응시를 도모했다기 보다도, 그러한 ‘응시’가 실제로 가능키는 한가를 문제 삼고 있다는 것이다. 왜냐하면 [그림8]의 장면에서 언급된 것처럼 “과거는 걸려져 재구성되기 마련”이라면, 과거에 대한, 과거를 살아가는 사람들, 과거를 살아갔던 사람들에 대한 감정마저도 얼마든지 재구성될 수 있기 때문이다. 이렇듯 진실성이 불분명한 감정들을 가지고 [그림8]과 비슷한 구도로 [그림11]처럼 각 세대가 서로를 마주할 때, [그림12]에 이르러 허구의 껍질이 벗겨진 후에도 둘은 자기에게 주어진 역할만을 여전히 연기(수행)하고 있는 것이다. 그렇다면 자신이 연기하고 있는 것처럼 어머니 역시 연기하고 있을 뿐인데, 이 뒤틀린 관계에 대한 책임은 어디에 있는 것일까? 그리하여 두 세대 간의 진실된 응시를 문제 삼고 있으면서도, 그것이 가능한지 불가능한지 확답을 내리지 못하고 있는—이것 자체가 하나의 예술적 표현이기도 하지만—테라야마의 태도가 이 장면을 통해 영화의 마지막 장면으로 제시된다고 할 수 있을 것이다.

#### IV. <안녕, 하코부네>의 작품 전개와 미학

가르시아 마르케스의 소설 <백년의 고독>을 각색한 <안녕, 하코부네><sup>17)</sup>

16) 또는 ‘담론적으로’.

17) 다만 모리야스 토시히사(守安敏久, 2006, 41-43)에 따르면 테라야마와 가르시아 간의 판권 계

는 외부와 시공간이 단절된 한 마을에서 벌어지는 이야기를 중심으로 진행되는 극영화이다. 이 작품은 <전원에 죽다> 이상으로 내용이 파편화되어 있어, 서사의 주된 흐름만 따라가다가는 작품 내의 수많은 은유들을 놓치기 쉽다. <안녕, 하코부네> 속의 주요 메타포들은 인물과 짝을 이루듯 연결되어 있다. 그러므로 여기서는 작품에서 자주 등장하는 주요 인물들을 중심으로 그 메타포들을 따라가 보면서 작품의 내용을 재구성해보고자 한다.

흥미롭게도 <안녕, 하코부네>에서 가장 처음 나타나는 은유적 사물은 <전원에 죽다>에서도 나타났던 벽시계이다. 작품의 오프닝 시퀀스는 어린 다이사쿠와 그의 아버지가 수레에 다량의 시계를 싣고 가는 장면으로 시작한다. 아버지는 시계들을 모조리 땅에 묻고는[그림19] 이러면 마을에 시계가 하나만 남기 때문에 그 하나뿐인 시계의 주인이 다이사쿠가 된다고 말한다. 작품은 이어지는 오프닝 크레딧에서 다이사쿠와 시계를 번갈아 비추면서 이번 작품에서도 인물과 시계 사이에 메타포가 작동하고 있음을 관객에게 인지시키고, [그림20] 시간이 흘러 다이사쿠가 성인이 된 모습을 보여준다.



[그림 19]



[그림 20]



[그림 21]

또 다른 주요 인물 스테키치와 그의 사촌인 스에는 결혼을 하여 부부인 관계이다. 그러나 마을 내에서 사촌간의 혼인은 근친으로 간주되어, 사촌 간에 아이를 낳으면 기형아가 탄생한다든지 혹은 개귀신에게 빙의되어 개처럼 행동하게 된다는지 하는 전설들이 떠돈다.—이와 결부되어 작중에서는 붉은

---

약이 불발되어 작품의 제목을 <백년의 고독>에서 <안녕, 하코부네>로 바꾸었으며, 내용적으로도 적지 않은 변형을 거쳤다고 한다.

천을 문 개의 석상이 비추어진다.[그림22] 여기서 개가 저주에 대응하는 동물로 소개되는 것 역시 <전원에 죽다>와 공통되는 사항이다.—또한 스에의 아버지는 스에에게 정조대를 채운 뒤로 세상을 떠나 그 누구도 이 정조대를 푸는 방법을 모른다. 때문에 스에와 스테키치는 성관계를 할 수 없는데, 이에 마을 사람들은 스테키치가 고자라는 소문을 퍼뜨려 그를 괴롭힌다. 곧 스테키치는 정 정조대를 못 견디겠으면 잠을 잘 때 베개 밑에 노란 꽃잎을 뿌려놓으면 된다는 소문을 듣는다. 이렇게 하면 꿈속에서 신령님께 축복받은 아이를 볼 수 있는데, 이 아이를 보면 운명이 바뀐다는 것이다. 이 말을 들은 스테키치는 이후 베개 밑에 노란 꽃잎을 뿌려놓고 잠든다.[그림23] 이후 작품은 스테키치의 꿈속을 비출 때마다 화면이 녹색으로 바뀌는데, 이는 <전원에 죽다>에서 활용되었던 것처럼 단연 내화면에서 일어나는 일이 실제 사건이 아닌 꿈속 사건임을 말해준다.[그림24]



[그림 22]



[그림 23]



[그림 24]

이후 다이사쿠가 마을 사람들 앞에서 스테키치를 고자라고 놀리게 될 때 스테키치는 장시간 참아왔던 격분을 이기지 못하고 그 자리에서 다이사쿠를 살해한다. 사람을 죽인 스테키치는 마을을 떠나기 위해 스에와 함께 서둘러 집을 쏜다. 이 때 화면은 갑자기 흑백으로 변하지만 아궁이에 켜진 불꽃만은 색채가 남는다.[그림25] 스에는 집을 떠나기 전에 이 불을 끄려고 물을 붓지만, 불이 꺼지지 않아 그대로 놓아둔 채 집을 떠난다. 둘은 사흘 밤낮을 걸어 외딴 오두막을 발견하고 이에 묵으려 하나, 곧 원래 집으로 되돌아왔다는 것을 깨닫게 된다. 이내 스테키치는 마을을 둘러보다 자신이 죽였던 다이사쿠가 살아

있음을 목격하게 되지만, 이 다이사쿠는 스테키치에게만 보이는 유령이다. 다이사쿠를 목격한 뒤로 스테키치는 사람이나 사물의 이름을 잊어버리는 증상에 시달린다.<sup>18)</sup> 한편, 다이사쿠가 죽자 마을에 하나 밖에 남지 않은 시계의 움직임이 멈추면서 마을의 시간은 낮으로 고정된다. 이후 스테키치는 마을 바깥에서 온 시계장수와 마주치고, 시계장수가 고장나지 않은 시계를 앞으로 돌려니 마을에도 시간이 가며 밤이 찾아오는 것을 본 스테키치는 벽시계를 하나 사 집에 걸어두는데, 이를 곧 마을 사람들에게 들키고 만다. 마을 사람들은 스테키치의 집을 찾아와 한 마을에 시계가 돌이면 정확한 시간을 알 수 없다며 항의하고, 스테키치는 마을 사람들과 실랑이를 벌이게 된다. 실랑이 끝에 시계는 부서지고 스테키치도 부상을 입어 죽게 된다.

시간이 흘러 스에가 스테키치의 장례를 마치자 내화면은 갑자기 거대한 제의 장면으로 전환된다.[그림26] 이 제의 장면에서 제의 참가자들은 “유언을 말해”라고 누군가에게 소리친다. 이 제의에서 무대 곳곳에 햇불과 모닥불 등 불꽃이 놓여있다는 점, 그리고 씬의 전환이 스에가 잠에서 깨는 장면으로 이어진다는 점에서 이는 스에가 꿈이라고도 생각할 수 있지만, 제의의 내용을 본다면 스테키치가 죽은 이후에 그의 마지막 유언을 이루어주려고 저승에서 일어난 사건이라고 생각할 수도 있다. 잠에서 깬 스에는 자신의 정조대가 풀려있는 것을 보게 되는데, 이 때 내화면은 거울을 통해 뒤쪽의 시계를 비추면서, 스테키치가 이 제의를 통해 전달했던 유언이 스에의 정조대를 풀어주는 것이었다고 유추할 수 있게끔 한다.[그림21] 하여 스테키치가 죽었지만 여전히 스에는 그를 잊지 못한다. 이후 스에는 스테키치를 생각하며 몸단장을 하고는, 허망한 표정으로 읊조린다. “사람은 반주점으로 태어나 살다가 마침내 진짜 죽는 거지.” 그러자 스에의 주변에 노란 꽃잎이 흩날린다. 노란 꽃잎은

18) 안젤리스(Angelis, 2019, 584-585)에 따르면 테라이미는 허구와 현실의 구분을 흐릿하게 만드는 것에 줄곧 주목했다. 연극이나 영화를 보러 온 관객들은 서로 모르는 존재라는 점에서 익명적이다. 테라이미는 이 익명성을 자신의 작품으로 끌어들이, 작품 속 주인공 역시 익명적 개인임을 어필한다. <안녕, 하코부네>에서 주인공이 이름을 잊어버린다는 것은 이러한 어필의 연장선상에 있는 것으로 보인다.

스에의 근처에 있던 구덩이로부터 날아온 것인데, 작중 이 구덩이는 마을 안에서 이승과 저승을 연결하는 역할을 하고 있는 것으로 묘사된다. 즉, 저승에 있는 스테키치가 이승에 있는 스에에게 스에를 자유롭게 하려는 염원을 담은 노란 꽃잎을 날려보낸 것으로 보인다. 하지만 이내 스에는 이미 사람들이 다 떠나고 이제 마을은 없다면서, 백년 뒤에 돌아오라고 절규한다.—이 때 스에가 누구에게 말하고 있는지는 불명확하게 표현되는데, 내화면의 표현만을 본다면 제4의 벽을 허물고 관객에게 말하고 있는 것이다.—이내 스에의 절규와 함께 흩날리는 노란 꽃잎과 불꽃이 다졸브된다.[그림27]<sup>19)</sup>



[그림 25]



[그림 26]



[그림 27]

한편 위의 사건이 일어나고 있을 무렵, 마을 밖에서 온 한 모자(母子)인 다이와 그의 어머니가 다이사쿠의 집에 방문한다. 다이의 어머니는 자신의 아버지가 본인의 유골을 이 집 땅에 묻으라는 내용의 유서를 남겼다면, 집안 사람들의 반대에도 불구하고 다이사쿠의 집에 자기 아버지의 유골을 묻는다. 다음날 마을을 산책하던 모자는 길을 걷던 도중 마을의 구덩이와 마주하게 되는데, 다이가 이 구덩이에 빠졌다 올라오자 어른이 되어있다. 어른이 된 다이는 다이사쿠의 집에 재방문하여 집에서 지내는 여성들을 희롱하고, 다이사쿠의 아내였던 테마리도 희롱하지만 테마리와는 마음이 맞게 되어 함께 마을을 떠나게 된다. 동시에 그의 어머니는 시계는 본가에만 있어야 한다며 어디선가 다량의 시계를 구해 다이사쿠의 집으로 들고오는 이제 하루 동안의 시간

19) 모리야스(守安敏久, 2006, 48-49)는 이 불꽃 역시 테라야마가 자주 사용하는 은유이며, 일종의 '멀리 떠나더라도 다시 돌아오게 되는 장소'로써 꺼지지 않는 사랑의 은유일지도 모른다고 해석한다.

을 모두 알 수 있게 되었다며 기뻐한다.[그림28] 그러나 다이사쿠가에 머물던 사람들이 모두 떠나자 이 시계들도 모두 멎는다. 이윽고 극이 후반부로 접어들면서, 마을에는 바깥으로부터 전화, 사진, 자동차 등의 근대문물이 들어오게 된다. 이 중 자동차를 타고 온 청년 고메타로가 소형 휴대용 시계를 소지한 것을 본 마을 사람들은 저렇게 작은 것으로도 시간을 가계 할 수 있다며 신기해한다.[그림29] 마을 사람들은 마을 바깥의 장소가 있다는 것을 처음 알았다는 듯이 놀라워하며, 하나 둘 이웃마을로 집을 꾸러 떠날 준비를 한다. 그리하여 마을의 시계가 ‘하나’가 아니게 된 순간부터, 마을은 점점 붕괴하게 된다. 여기서 <전원에 죽다>에서도 보았던 벽시계와 휴대용 시계의 대비 구도가 반복되고 있음을 엿볼 수 있다. 이후 고메타로는 다이의 어머니를 찾아가 땅에 묻혀있었던 시계들을 왜 파냈냐고 묻는데, 상기했던 다량의 시계들이 바로 이 시계들임을 알 수 있다. 결국 이 시계들을 왜 파냈는지는 밝혀지지 않지만, 고메타로는 우연히 다이사쿠가에 감추어져있던 많은 양의 금화를 발견하고는 환희에 찬다. 이 금화를 본 다이의 어머니는 이 금화가 자신의 빼이자 아버지의 빼라며 실성한 듯 중얼거린다.

이후 극중 배경은 갑자기 현대로 바뀐다. 예전의 마을을 떠난 사람들이 정착한 것으로 보이는 작은 도시에서, 극중 등장했던 거의 모든 인물들이 모여 다함께 사진을 찍는 것으로 영화는 끝을 맺는다.[그림30] 이는 마치 연극이 마무리되면 모든 배역들이 무대로 나와 관객에게 인사를 하는 커튼콜을 연상시킨다.



[그림 28]



[그림 29]



[그림 30]

이상으로 <안녕, 하코부네>에서 나타나는 주요 내용 전개에 따라 어떻게 메타포들이 배치되는지를 알아보았다. 주지하다시피 <전원에 죽다>에서처럼 이 작품에서도 죽음의 이미지가 반복되고 있다. 특히 영화의 첫 장면에서 등장하는 갈라진 땅, 작중 자주 등장하는 앙상한 나뭇가지, 이승과 저승을 잇는 구덩이, 스테키치가 다이사쿠의 유령을 목도한 뒤로 점점 나무줄기에 잠식되어 가는 스테키치의 집을 통해 이를 환기할 수 있다. 또한 상기한 것처럼 벽시계와 휴대용 시계를 통한 의미전달 역시 이어지고 있고, 화면에 녹색 필터를 적용함으로써 실제와 허구를 구분하는 표현방법도 사용되고 있다. 반면 <안녕, 하코부네>에 고유하게는 [그림25]에서 [그림27]에 이르기까지 스에와 불꽃이 줄곧 결부되면서 꺼트리려 해도 꺼트리지지 않는 스에의 의지 혹은 사랑이 환유되고 있으며, [그림22]에 등장한 것처럼 작중 종종 배경이나 사물에 걸려있는 천의 색깔을 통해서도 의미전달이 이루어지고 있다. 천은 붉은색과 푸른색이라는 두 가지 색으로 나타나고 있는데, 주로 불길함이나 죽음을 암시하는 장면에서는 붉은색 천이 걸리고 있는 반면에 푸른색 천은 일관적인 의미 부여가 이루어지고 있는지 불명확하다. 다만 붉은색 천과 푸른색 천이 마을 곳곳에 함께 묶여있는 장면을 종종 찾아볼 수 있고, 이러한 장면은 이 마을 전체가 하나의 경계공간일 수 있다는 상상력을 불러일으킨다. 이것은 크게 두 가지 의미에서 그러하다. 첫째는 작중 지속적으로 환기되는 죽음의 이미지와 이승과 저승의 통로 역할을 하는 구덩이의 존재를 보았을 때, 이 마을이 이승과 저승의 경계로써 삶과 죽음이 공존하는 공간이라는 점이다. 둘째는 <전원에 죽다>에서처럼 이 작품에서도 등장하는 옥일기와 결부된 공권력의 모습을 보았을 때, 이 마을이 일본 제국 시대에 마을 밖에서는 무슨 일이 벌어지고 있는지도 모를 만큼 고립된 혹은 격리된 공간이라는 점이다. 이 두 가지는 모두 작중 가장 중요한 메타포로 활용되는 시계와 조응한다. 작품에서 시계는 곧 시간에 대응한다. 시계가 멈추면 시간도 멈춘다. 시간이 멈춘다고 하여 사람들이 움직이지 못하게 되는 것은 아니지만, 사람들은 일정한 시공간을 벗어날 수 없게 되는 것이다.<sup>20)</sup> 이렇게 외부와는 격리된 시공간을 작품은 그 제목

처럼 ‘방주(箱舟; 하코부네)’에 연결시키는 듯하다. 그리고 방주에 ‘안녕(さらば)’을 고한다는 것은 격리된 시공간으로부터 벗어나겠다는 의지의 표명으로 보인다. 실로 작중에서 마을의 모든 사람들은 마을을 떠나게 된다. 마을 사람들이 전원의 모습인 마을을 떠나 도착한 곳은 대도시는 아니지만 엄연히 이 영화가 제작되었을 현대 일본 시기의 소도시이다. 그렇다면 <안녕, 하코부네>에 깃들여 있는 전반적인 의미를 다음과 같이 읽어내는 것도 가능할 것이다. ‘제국 일본’이라는 시공간에 머물러있거나 격리되어 있는 사람들을 그 밖으로 꺼내 ‘현대 일본’에 위치시키는 것, 이를 통해 (전쟁으로 인해 나뉘어버린 두 운명인) 저승과 이승 간의, 과거 일본과 현대 일본 간의 어떤 문제제기를 도모하는 것이다. 과거에 무슨 일이 있었냐는 듯이 다함께 사진을 찍는 마지막 장면에서처럼 말이다. 이 장면은 크게 두 가지로 해석할 수 있다. 첫째는 전술한 것처럼 ‘과거에 무슨 일이 있었냐는 듯이’ 현재에는 화해한 사람들의 모습을 보여주는 것이다. 물론 이러한 화해는 과거에 서로를 미워했던 사람들이 마냥 화목하게만 되었다는 것이 아니라, 그나마 서로를 이해하여 새로운 장소에서나마 공존할 수 있게 되었다는 의미로 보는 것이 타당하다. 이는 테라이마 그 자신이 강조하는 것처럼, 삶과 죽음에 얽힌 원망의 해소, 그리고 모두의 시간이 하나의 시계에 귀속되는 것이 아니라 각자의 시간을 갖게 되었을 때 도달 가능한 것이겠다. 둘째는 이 현재를 과거의 연극이 모두 끝난 뒤에 이루어지는 커튼콜로 보는 것인데, 이 경우에 과거의 마을에서 일어났던 모든 일은 우리에게 ‘작중 작’으로 다가온다. 즉 관객은 작중 시대가 현재로 전환되기 이전까지 허구 속의 허구를 본 것이다. 그렇다면 이 두 가지로 해석될 수 있는 장면을 통해 테라이마는 어쩌면 허구의 중첩을 통해 이루어진 ‘화해’가 과연 가능한 것인가 아닌가 하는 질문을 던지고 있는 것은 아닌가. 이는 자신이 채택한 ‘허구를 통한’ 방법론에 대한 일종의 메타적인 자기성찰인 셈이다.

20) 이와 비슷한 맥락에서 모리야스(守安敏久, 2006, 50)는 이 작품에서 시간의 흐름과 시간의 무화(無化)가 동시에 나타나고 있다고 쓴다.

## V. 나오는 말

이제까지 테라야마 슈지의 영화 두 작품 <전원에 죽다>와 <안녕, 하코부네>에서 나타나는 전위적 특성을 작품 내의 독특한 연출과 이 연출의 이면에 자리한 그의 지향점을 중심으로 탐색하였다. 두 작품에서 공통적으로 나타나는 연출은 시계를 통한 개인 그리고 격리된 시공간의 은유, 색채 필터를 사용하여 허구와 현실의 경계를 구분하면서도 동시에 영화 전반에서 내용적으로 허구와 현실의 분리를 모호하게 하는 것, 개를 비롯한 동물과 서커스단을 이용한 기이한 분위기 형성, 각 작품의 마지막 장면을 통해 연극적 요소를 영화에 삽입하는 것, 작품 곳곳에 육일기와 군인 등의 표상을 배치함으로써 시대적 배경을 환기하는 것 등으로 밝혀진다. 그리고 이를 통해 각 작품은 서로 다른 시공간을 살아가는(갔던) 사람들의 원한과 화해의 가능성을 그려내고 있다. 이러한 특성들은 테라야마 슈지 자신에게는 “삶의 역사와 기억을 시각화하는 동시에 해체하려는 시도”(Morita Norimasa, 2006, 56)일 것이며, 사회정치적으로는 “제국주의와 전쟁으로 얼룩진 모친 세대의 어두운 역사로부터의 탈출을 원망하는 광기 어린 표현이라 해석할 수 있을 것이다.”(박지영, 2010, 171) 본고의 의의는 그 양태의 구체성을 탐구한 것과 더불어 그 실천들이 아무리 혼란스럽게 보이더라도 어떠한 일관성 위에서 전개되고 있음—그리고 이 일관성 이면에는 전후 일본에 나타난 세대 간의 갈등에 대한 인식이 깔려 있음—을 파악한 것에 있을 것이다. 그 중에서도 <전원에 죽다>에서는 그 내용이 보다 자기반영적이고 직접적이라면, <안녕, 하코부네>에서는 더욱 복잡하고 난해한 지점으로 나아갔다고 할 수 있다. 무엇보다 전후 일본에 형성된 사람들 간의 갈등이 허구적으로 형성된 것이라면, 이를 해소하는 것 역시 허구를 통해야 한다는 정념이, 하지만 동시에 허구를 통한 개선은 또 다른 허구를 만들어내는 것뿐은 아닌지, 그리하여 이 문제 당사자들이 과연 서로를 이해하고 공존할 수 있을지에 대한 양가감정이 두 작품의 결말에 스며들어 있는 것으로 보인다.

한편, 본문에서 검토한 영화들에서 나타나는 일본 사회에 대한 비판의식이 너무 불분명하다고 지적할 수도 있을 것이다. 이러한 지적에 대한 일종의 우회적 응답으로써, 오시마 나기사의 <감각의 제국>에 대한 평가를 언급해보고자 한다. <감각의 제국>은 러닝타임의 대부분이 성교 장면으로 이루어져 있다는 이유로, 오시마가 그저 포르노를 만들었을 뿐이라는 비판을 자주 받는다. 흥미로운 점은, 이 영화 곳곳에 테라야마의 영화에서 그러했던 것처럼 육일기 및 군국주의 일본을 떠올리게 하는 것들이 삽입되어 있다는 것이다. 이러한 것들의 물리적인 비중이 낮고 그 의도를 영화 내재적으로 알아보기 힘들다고 하여, <감각의 제국>에 대한 평가가 그저 포르노일 ‘뿐인’ 것으로만 귀결되는 것은 아니다. “국가의 바깥, 법의 바깥을 상정하는 것이 불가능한 일이라면, 그 내부에서 그로부터 ‘등돌림’은 과연 가능할까. <감각의 제국>은 여기에 대한 오시마식의 답변이다. 이때 포르노란 국가 내부에서 국가 소환이 가능한 유일한 형식으로서 등장한다.”(이영재, 2015, 114)<sup>21)</sup> 오시마는 그 실체가 매우 불분명한 ‘국가’라는 것이 무엇인지를, 포르노를 만듦으로써 이 포르노를 관리감독하려 찾아오는 ‘국가’를 소환하는 방식으로 폭로하는 것이다. 그리고 이것이 일종의 전략임을 알리는 장치를 작품 곳곳에 배치하였다. 그렇다면 이와 비슷하게, 본문에서 검토한 테라야마의 영화들을 현실의 ‘바깥’이 가능한가에 대한 테라야마식의 답변으로 볼 여지도 있지 않을까. 군국주의와 그 연장선상에서 전후 일본의 ‘질서’에 대항하기 위해—대항 그 자체가 목적으로 드러나지는 않더라도—매우 무질서한 허구를 만들어내는 것, 다만 이 허구가 어떠한 현실 위에서 있으며 그래서 그 지향하는 바가 무엇인지를 영화 곳곳에 일종의 장치로써 제시하는 것으로 본인의 미학을 전개한 것이다.

본문에서의 논의에 따라, 테라야마 슈지의 작품들이 가진 전위성은 역사성과 별개로 돌연 나타난 것이 아니다. 그와 그의 작품은 프랑스의 누벨바그

21) 이에 대한 자세한 논의는 이영재(2015)의 논문을 참고하라.

의 영향을 받은 쇼치쿠 누벨바그와 그 쇼치쿠에서 활동하다 나온 사람들이 모인 ATG라는 조직과 함께 개회한 것이다. 다시 말해, 어떠한 뛰어난 창작자가 나타나고 자신의 재량을 충분히 펴기 위해서는 그러한 창작자의 창작 세계를 독려하는 사회적·역사적 흐름과 조건이 형성되어 충분히 결부되어야 한다. 그러므로 본고에서 강조하고자 하는 바는, 테라야마의 전위적 영화들 역시도 테라야마 개인의 돌연한 결과가 아니라 그 시대의 한복판에 있었다는 점이며, 동시에 테라야마 역시도 이를 인식하고 그 시대에 필요한 담론을 영화를 통해 던지려고 했다는 것이다. 비록 그 영화가 일반적인 관객에게는 매우 혼란스럽고 기괴하게 느껴지기는 할지라도 말이다.

전후 일본에서 영화제작이라는 활동은 일본이 처한 정치적인 상황과 분리될 수 없었다. 그 안에서 과거와의 완벽한 단절을 통해 현대 일본은 제국주의 시기 일본과는 관련이 없고 일본의 일반 국민들은 전시체제의 피해자일 뿐이라는 ‘피해자 의식’ 역시 형성되었지만, 이렇게 전전과 완전히 단절하여 현대 일본국의 용감한 시민 칭호를 획득하려는 움직임과 별개로, 전전과 부분적으로는 단절하면서도 제국 일본을 비판하여, 그 제국 일본의 연장선상에 있는 현대 일본국의 시민으로써 일본 또는 세계사회에 나름대로의 책임을 지려는 움직임도 있었다. 그리고 이처럼 과거의 사태에 대해 제대로 된 담론의 장을 개방하기 위해서 “과거는 끊임없이 재현되고 새롭게 실재하여 우리의, 그리고 그들의 새로운 정체성으로 통합되어야 한다.”(채경훈, 2012, 270) 이를 위해 “테라야마는 시, 영화 그리고 연극에서 모든 세계를 픽션화시켰다. 결국, 테라야마는, 허구를 무기로 하여 현실을 극복하려 한다.”(김지하, 이운석, 2009, 52) 그리하여 우리에게 남겨진 과제는, 이러한 허구적 유산들이 어떠한 계보를 형성하고 있는지, 그리고 이러한 흐름을 우리 한국영화에서는 어떻게 하면 발굴하고 재생산할 수 있을지에 대한 연구와 비평, 창작들을 계속해나가는 것이라 할 수 있겠다. 이와 관련하여 추가로 참조할 만한 것은 쇼치쿠 누벨바그에 영향을 준 프랑스 누벨바그 그 기수 중 한 명이었던 장뤽 고다르 감독의 행보이다. 고다르는 그 커리어의 후기에 이르러서 영화의 역사에 관심을 가진

다. 단적으로 그는 <영화의 역사(들)>이라는 작품을 만드는데, 이 작품에는 고다르의 사적이고 자기반영적인 역사관과 그 역사를 바라보는 그 자신의 양가감정이 짙게 묻어나오고 있다. ‘사적인’ 작업을 통해 공적인 ‘역사’에 가닿으려는 이러한 행보 역시 ‘허구를 무기로 하여 현실을 극복’하려는 시도로 보이는 것은 과연 우연일까? 물론 테라이마와 고다르 사이의 직간접적인 연결점을 찾는 것은 매우 섬세한 접근이 요구되는 작업이며, 만약 시도된다면 별개의 작업이 되어야 할 것이다. 이 외에도, 가령 국제적 예술 잡지 Flash Art International에 실린 한 인터뷰에서 스위스의 개념예술가 토비아스 매디슨(Tobias Madison)은 테라이마를 언급한다. 그에 따르면 테라이마는 균형과 조화보다는 혼돈과 파괴를 위한 공동체 모델을 추구하며, 테라이마가 사회적 공간에 대해 생각하는 방식과 방법론에 자신은 깊은 영향을 받았다.<sup>22)</sup> 또한 일본에서 아방가르드 애니메이션 감독으로 널리 알려진 이쿠하라 쿠니히코 역시 자신의 연출 방법론 중 일부가 테라이마에게서 영감을 받은 것이라고 말하고 있다. 이쿠하라에 따르면 테라이마는 연극을 자신이 말하고 싶은 것을 전달하는 도구로 사용했으며, 관객에게 놀라움을 주어 내면으로부터 개인적인 혁명을 일으키는 방법을 사용했다.(幾原邦彦, 2018) 이들은 테라이마의 연극 활동에 대하여 주로 이야기하고 있지만, 그가 자신의 연극적 방법론을 영화에도 적용한 만큼이나, 영화의 영역에서도 그의 미학을 탐구하려는 실천이 이루어져야 할 것이다. 하여 이렇듯 테라이마의 후속 세대가 이미 널리 활동하고 있는 시기에, 테라이마의 미학적 실천들에 대한 연구는 이들과 맞물려 더욱 그 의미를 얻을 수 있을 것이라 생각된다. 한편 이 과정에서 테라이마 슈지 학회를 통해 발간된 연구들을 대폭 참조할 필요가 있을 것이다. 이를 부분적으로라도 적용하지 못한 것은 이 연구가 가지는 중요한 한계이기도 하며, 하

22) 출처 표기가 길기 때문에 각주로 서술한다. Matthew, L. K. & Tobias, M. (2016, September/October). "I chose the profession of theater nor merely as a mode of artistic expression but as a way to participate in society." by Jacob Korczynski. Flash Art International. 82-87. [interview conversation]

여 이를 체계적으로 정리하는 작업은 본고를 넘어서는 것이므로 향후의 과제로 남긴다.

**【주제어】** 테라야마 슈지, ATG, 아트 시어터 길드, 전원에 죽다, 안녕 하코부네, 전후 일본

[참고문헌]

- 김지하, 이윤석 (2009). 테라야마 슈지 <전원에 죽다>에서의 주관적 기억과 허구성. *영화연구*, 41, 39-60.
- 박지영 (2010). 테라야마 슈지 문학에 나타난 재일조선인과 전후 일본. *世界文學比較研究* 33, 155-177.
- 박지영 (2012). 단가와 영화의 상호매체성 연구- 테라야마 슈지의 가집 『전원에 죽다』의 영화화를 중심으로. *일본언어문화*, 22, 517-537.
- 신하경 (2010). 구로사와 아키라의 『라쇼몽(羅生門)』론 - 전후 모럴의 초토와 ‘동경재판’의 소극장. *일본문화연구*, 34, 195-215.
- 李先胤 (2019). 寺山修司のドラマに見るサーカスの美. *일본언어문화*, 46, 239-251.
- 이영재 (2015). 육체와 표면, 전후 일본의 정치 에로스 - 미시마 유키오의 <우국>과 오시마 나기사의 <감각의 제국>. *비교한국학*, 23(2), 87-124.
- 천위양 (2023). 포스트모더니즘의 관점에서 본 테라야마 슈지 영화 연구. 석사학위논문, 청주대학교 영화언론콘텐츠학과.
- 채경훈 (2012). 60년대 일본영화의 전위적 경향과 기억의 재현 - 요시다 기즈를 중심으로. *씨네포럼*, 14, 227-279.
- Angelis, E. D. (2019). Beyond the Screen. Terayama. Spectatorship. Intermediality. *Annali di Ca' Foscari Serie orientale*, 55(1), 579-596.
- Morita Norimasa (2006). Avant-garde, Pastiche, and Media Crossing: Films of Terayama Shuji. *Waseda Global Forum*, 3, 53-58.
- Tessier, M (2000). *Le Cinema Japonais : Une introduction*. 최은미 옮김(2000). *일본 영화사*. 서울: 동문선.
- Matthew, L. K. & Tobias, M. (2016, September/October). "I chose the profession of theater nor merely as a mode of artistic expression but as a way to participate in society." by Jacob Korczynski. *Flash Art International*. 82-87. [interview conversation]
- 守安敏久 (2006). 寺山修司の映画『さらば箱舟』—時の移ろい／時の無化—. *宇都宮大学教育学部紀要*, 56(1), 41-53.
- 四方田犬彦 (2014). *日本映畫史110年*. 박전열, 최중락 옮김(2017). *일본영화 전통과 전위의 역사*. 서울: 민속원.
- 寺山修司(감독) (1971). *書を捨てよ町へ出よう* [영화]. Japan. ATG.
- 寺山修司(1972). *家出のすすめ*. 손정임 옮김(2022). *가출 예찬 - 테라야마 슈지 가출론*. 서

을: 미행.

寺山修司(감독) (1974). 田園に死す [영화]. Japan: ATG.

寺山修司(감독) (1984). さらば箱舟 [영화]. Japan: ATG.

清水義和(2011). アントン・チェーホフの『桜の園』と寺山修司の『田園に死す』に於ける創造的なアバンギャルド芸術の可能性. 愛知学院大学教養部紀要, 58 (3), 23-51.

久保陽子(2016). 〈自伝〉と「夢」の形式を借りた「虚構」: 寺山修司の映画『田園に死す』. 人間文化創成科学論叢, 18, (3-1)-(3-9).

幾原邦彦(2018). 「少女革命ウテナ」放送20年を記念した特別対談 幾原邦彦 X 吉谷光太郎 in MUSICAL 少女革命ウテナ. ミュージカル「少女革命ウテナ」製作委員会. [Interview face to face].

国際寺山修司学会, <https://www.isst.site/ko>.

## [국문초록]

이 논문은 일본의 전위예술가 테라이마 슈지의 영화 대표작인 <전원에 죽다>와 <안녕, 하코부네>로 하여금 작품에서 나타나는 전위적 표현 양식이 작품 내에서 어떻게 기능하는지, 그리고 테라이마가 이러한 전위 영화를 통해 던지려고 했던 시대적 담론이 무엇인지를 탐구한다. 테라이마 슈지는 다수의 연구자가 꾸준히 주목할 정도로 매우 전위적이고 흥미로운 작품을 남긴 것으로 알려져 있지만 정작 그의 전위적 표현들이 작품 내에서 구체적으로 어떻게 기능하고 있으며 또한 테라이마가 가졌던 개인적이고 시대적인 테제와 어떻게 조응하고 있는지는 파편적으로만 연구되고 있다. 테라이마와 같은 전위예술가의 작품들은 오직 예술을 위한 시도으로써 파악되며 시대 및 사회 담론과는 잘 결부되지 않는 경향이 있다. 그러나 이러한 실천은 테라이마 개인의 독창성이 일방적으로 돌출해서가 아니라 1950~60년대 세계영화계의 전반적인 누벨바그적 흐름에 의해 만들어진 아트 시어터들, 그 중에서도 일본의 독립예술영화제작사인 ATG와 함께 결부되어 나타난 것들이다. 이에 대해 논하기 위해 본고는 먼저 2장에서는 20세기 중반 일본영화가 고민했던 전전과 전후의 제국 일본과 현대 일본 사이의 가치경쟁을 살펴보고 테라이마 역시도 그 가운데에 있었음을 논의한다. 이어서 3장에서는 테라이마의 대표작 <전원에 죽다>에서 나타나는 작품 전개와 표현들을 그 인물들을 따라가며 탐색한다. 하여 이 작품에서 테라이마가 과거 세대와 현대 세대 사이의 원한과 응시를 그려내고 있음을 논의한다. 마지막으로 4장에서는 테라이마의 유작 <안녕, 하코부네>에서 나타나는 작품 전개와 표현들을 주요 은유들을 따라가며 탐색한다. 하여 본고는 이 작품에서 테라이마가 저승과 이승 그리고 과거 일본과 현대 일본 간의 공존과 화해의 가능성을 탐색하고 있는 것으로 해석한다. 그리하여 결론적으로 테라이마의 작품 속 전위적 표현들은 현실과 허구, 전전 일본과 전후 일본, 저승과 이승, 서로 다른 시공간들의 관계를 탐구하며 자기 자신과 시대에 조응해간 것으로 이해된다.

[Abstract]

The Aesthetics of Terayama Shuji's Films with  
Reaching the Truth through Fiction  
- Focusing on *Pastoral: to Die in the Country* and  
*Farewell to the Ark*

Ryu, Un-gi (Yonsei University)

This paper examines Japanese avant-garde artist Terayama Shuji's representative films, *Pastoral: to Die in the Country* and *Farewell to the Ark*, to see how the avant-garde expression style appears in his works and what the period discourse was that Terayama was trying to challenge with these films. Terayama is known to have produced a very avant-garde and interesting works, that continue to attract the attention of many researchers. However, how his avant-garde expressions work specifically within his works and how they relate to his personal and period themes are generally only fragmentarily understood. The works of artists such as Terayama are viewed only as attempts for art and tend not to be well connected to the period and social discourse. However, Terayama responded to the questions about himself and his period. To argue this, Chapter 2 first examines the pre-war and post-war conflict of values between imperial Japan and modern Japan that concerned Japanese cinema in the mid-twentieth century, and explores relationship between this and Terayama. Chapter 3 then follows the characters and narrative and expressions in Terayama's *Pastoral: to Die in the Country*. It discusses how Terayama portrays the grudges and gazes between past and present generations in this work. Finally, Chapter 4 explores the narrative and expressions in Terayama's last work, *Farewell to the Ark*, by following its major metaphors. In doing so, This paper argue that in this work that Terayama is looking for condition of coexistence and reconciliation between the dead and the living, and between old Japan and modern Japan. In conclusion, it can be said that the expressions in Terayama's works explored the relationships between reality and fiction, pre-war Japan and post-war Japan, the dead and the living, and different times and spaces.

**【Keywords】** Terayama shuji, ATG, art theatre guild, *Pastoral: To Die In The Country, Farewell to the Ark*, Postwar Japan

논문투고일: 2024년 06월 30일 / 논문심사일: 2024년 08월 06일 / 게재확정일: 2024년 08월 27일

**【저자연락처】** ung1914@gmail.com