

# 신화에서 주술적 매혹으로: 로베르 브레송의 <호수의 랑슬로>를 통해 본 중세 기사도 소설의 영화적 재현

김 정 희(서울대학교)

서 론

본 론: 아더왕 신화의 황혼과 그 영화적 재현

1. 탈신화화

1.1. 그라알

1.2. 원탁

1.3. 궁정적 사랑

2. 주술적 매혹

2.1. 익명화

2.2. 파편적 포착

2.3. 반복, 교차, 순환의 구조

결 론

## 서 론

중세 아더왕 전설을 소재로 한 영화는 20세기 초부터 만들어지기 시작하여 지금까지도 그 맥을 이어오고 있다. 아이러니컬하게도 아더왕 전설이 문학작품으로 처음 등장한 곳은 프랑스이지만 이 소재는 프랑스보다는 영국과 미국에서 더 빈번히 영화로 만들어져 왔다. 1979년 자크 뒤랑 Jacques Durand 이 작성한 1910년부터 1978년

사이에 제작된 기사도 영화 목록에서 프랑스 영화는 총 57편 중 4편에 불과했다.<sup>1)</sup> 프랑스에서 제작된 중세 아더왕 영화는 그 수가 적을 뿐만 아니라 영화의 성격 면에서 디즈니의 아동영화나 할리우드 영화로 대표되는 영미 계통의 중세 영화에 비해 대중성이 적다는 특징을 가지고 있다. 이렇게 프랑스가 아더왕 문학의 대중화에 있어서 그리 괄목할 만한 성과를 내지 못한 배경으로 크게 두 가지 사실을 지적할 수 있다. 영미문화권에서는 중세 초기부터 아더왕 전설이 비록 부정확하고 허구적 요소로 가득하긴 하지만 신화적인 과거와 관련된, 거의 역사적인 자료로 간주되어온 데 비해, 프랑스에서 아더왕 전설은 순전한 문학 현상에 머물렀다는 점,<sup>2)</sup> 그리고 역사적으로 미국의 영화 제작자와 관객들이 월터 스코트의 소설이나 월트 디즈니 만화의 중개를 거치면서 중세적 주제와 소재에 훨씬 친숙해져 있는 데 반해,<sup>3)</sup> 프랑스의 경우 그에 견줄 수 있는 중세문학의 대중화 전통이 거의 없었던 것이 바로 그것들이다. 1970년대에 이르러 중세 주요 작가의 작품이 현대 프랑스어로 옮겨지기 시작하여 1990년대에 고딕문학총서 *Lettres gothiques* 와 같은 보급판들이 본격적으로 출판되기 시작할 때까지 프랑스에서 아더왕 전설은 오랫동안 위대한, 그러나 일반 대중이 쉽게 접하지 못했던 문학작품으로 남아있었다.<sup>4)</sup> 프랑스에서 제작된 본격적인 아더왕 영화로는 신역사학파의 등장, 그리고 작가주의 영화감독의 부상에 힘입어 1970년

1) Jeff Rider, Richard Hall, Christopher Smith, "the Arthurian Legend in French Cinema: *Lancelot du Lac* and *Perceval le Gallois*", dans *Cinema Arthuriana; essays on Arthurian film* (ed. by Harty, Kevin J.), New York, Garland Pub., 1991, p. 42.

2) *Ibid.*, pp. 42~43.

3) François Amy de la Bretèque, "Présence de la littérature française du Moyen Age dans le cinéma français", dans *Cahiers de Recherches Médiévales (XIII<sup>e</sup>~XV<sup>e</sup>)*, 2, 1996, p. 162.

4) Jeff Rider et alli., *op. cit.*, pp. 42~43.

대에 제작된 로베르 브레송 Robert Bresson 의 <호수의 랑슬로 *Lancelot du lac*>(1974)와 에릭 로메르 Eric Rohmer 의 <페르스발 르 갈루아 *Perceval le gallois*>(1979)를 꼽을 수 있다. 이 영화들은 1940년대 장 들라누아 Jean Delannoy 의 <영원 회귀 *Eternel Retour*>로부터 거의 25년의 차이를 두고 등장한 것이다. 이 두 편은 모두 누벨바그의 세례를 받은 감독의 작품으로서 스타 배우도, 대형 스펙타클이나 특수효과도, 또 영미문화권의 기사도 영화에서 즐겨 사용되는 마법이나 괴물과 같은 중세 클리셰들도 사용하지 않는다. 이들은 두 편 모두 저예산 영화로서 흥행에 대한 강박관념으로부터는 비교적 자유로운, 그리하여 예술적 시도에 있어서도 그만큼 자유로운 영화라고 할 수 있겠다.<sup>5)</sup> 영미권 기사도 영화와는 달리 이 영화들은 그 독자층이 제한되어 있었던 중세소설작품에 준거를 두고 있는데 로베르 브레송의 경우, 작자 미상의 13세기 소설 『아더왕의 죽음 *La Mort du roi Arthur*』을, 그리고 에릭 로메르의 경우, 12세기 크레티앵 드 트루아의 소설 『그라알 이야기 *Le Conte du graal*』를 각각 원작으로 하고 있다. 그러나 이 두 영화가 중세 원작을 영화화하는 방식엔 상당히 큰 차이가 존재한다. 윌리엄 루카스가 지적하고 있듯이 소설을 영화화하는 과정에서 영화라는 매체가 시간적 제약을 가진 매체라는 점, 또 종합적인 구성을 필요로 한다는 점, 그리고 사용하는 언어가 다르다는 점에서 변형은 불가피하다.<sup>6)</sup> 그러나 여기서 우리가 의미하는 바는 그러한 불가피한 변형 너머 원작에 대한 감독의 태도에 있어서 원작을 최대한 존중하는 태도와 창조적 태도 간의 차이이다. 에릭 로메르의 영화가 원작소설의 대사들을 거의 그대로 사용하는 것을 비롯

---

5) William Lucas, “Réception de la littérature médiévale à travers le médium cinématographique”, dans *Cahiers de Recherches Médiévales (XIII<sup>e</sup>~XV<sup>e</sup>s)*, 2, 1996, pp. 149~150.

6) *Ibid.*, p. 151.

하여 결말 부분의 변형을 제외하곤 중세소설의 내용을 비교적 충실히 영상으로 옮긴 것이라면, 본 연구에서 집중적으로 살펴볼 로베르 브레송의 영화의 경우, 핵심적인 에피소드들은 원작소설에서 차용하되, 대사는 물론 각각의 에피소드를 다루는 방식에 있어서 적지 않게 ‘거리두기’를 하고 있다고 볼 수 있다. 영화가 개봉되었을 당시 비평가들로부터 “가장 특이한 영화”라는 평을 들을 정도로 브레송의 영화는 기존의 영미문화권 영화를 통해 관객이 익숙해져 있었던 중세 클리셰뿐만 아니라 원작소설과도 확실히 차별화된 면모를 보여주었다.<sup>7)</sup> 원작소설 『아더왕의 죽음』과의 관계에 있어서 “문학인이라면 10페이지로 장황하게 늘어놓을 것을 단 하나의 이미지로 묘사하기”<sup>8)</sup>라는 말에서도 드러나는 “압축된 표현 *expression par compression*”에 대한 브레송의 취향은 수많은 마상 시합 중 단 하나, 수많은 전투 중 단 하나, 결정적인 전투를 선택하는 것에서 나타난다. 원작소설과 브레송 영화의 비교분석을 수행한 장 마르셀 파케트가 이미 지적한 것처럼 브레송은 원작소설 속에서 끝도 없이 펼쳐지는 모험과 음모 이야기들로부터 골격만을 취하고 있다. 그것은 1. 그라알 탐색으로부터 랑슬로의 귀환 2. 랑슬로와 왕비 그니에브르와의 재회 3. 마상 시합 4. 왕비의 납치 5. 왕비의 귀환과 모르드레의 반역 6. 아더왕국의 모든 기사들이 죽음을 맞이하는 최후의 전

---

7) 브레송의 영화는 존 부어만 John Boorman 의 <엑스칼리버 *Excalibur*>처럼 아더왕의 탄생부터 죽음까지의 일대기를 그리는 영화와는 달리 성배 탐색을 비롯하여 그 이전의 줄거리에 대해 침묵한다. 물론 대부분의 관객이 아더왕 전설의 전체적 윤곽을 어느 정도 파악하고 있다는 전제 하에 그런 것일 수도 있겠지만, 프랑스의 중세 아더왕 문학작품들이 1970년대에 들어서야 현대 프랑스어로 번역되기 시작한 것을 고려한다면 일반 관객이 크레티앵 드 트루아의 소설이나 『아더왕의 죽음』이 삽입되어 있는 『랑슬로-그라알 연작』에 대해 충분한 사전지식을 갖고 있었다고 생각하긴 어렵다. 따라서 이것은 브레송의 의도적인 선택으로 보아야 할 것이다.

8) Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1975, p. 98.

투 에피소드로서,<sup>9)</sup> 이들은 사랑의 위력, 그리고 아더왕국의 황혼이라는 두 주요 테마를 구성하는 에피소드들이다. 보오르나 모르그, 에스칼로의 처녀와 같이 원작소설에서 상당히 비중 있게 다뤄졌던 등장인물들이 사라지고, 살스비에르, 카멜롯과 같은 주요 지리적 공간들도 고유한 지명이 명명되지 않은 채 그저 성, 숲으로 형상화된다. 원작소설의 가장 유명한 장면 중의 하나인 아더왕의 죽음마저도 최소한의 사실주의적 언급에 그친다. 호수에 던져지는 엑스칼리버도, 아더왕을 배에 태워 어디론가 데려가는 여인들도, 모르드레가 아더왕의 사생아라는 사실도 여기서는 등장하지 않는다. 이와 관련하여 로베르 브레송의 말은 의미심장하다. 무엇이 그로 하여금 랑슬로라는 주제를 다루게 했는가라는 질문에 그는 “우리의 신화로 부터 랑슬로를 끌어내는 것 de le tirer de ce qui est notre mythologie”이라 답한다.<sup>10)</sup> 그의 작업의 초점이 신화화된 랑슬로 속에 은폐된 인간적 면모를 끌어내는 것에 맞춰져 있다고 할 때 여기서 우리는 그러한 작업이 랑슬로라는 인물이 놓여 있는 컨텍스트 자체의 변화 없이는 가능하지 않을 것이라는 점에 주목한다. 본 연구는 브레송이 시도한 랑슬로의 탈신화화 작업, 그리고 그것이 불가피하게 수반하는 중세 아더왕 문학의 탈신화화 작업이 구체적으로 영화에서 어떤 양상으로 나타나는지, 나아가 브레송의 작업을 통해 중세 아더왕 문학은 어떻게 새롭게 해석되고 현대예술로 재탄생하고 있는지를 살펴보고자 한다. 이것은 원작소설과 영화 간의 차이를 열거하는 단순 비교연구를 넘어 그라알, 원탁, 궁정적 사랑과 같은 원작소설의 대표적인 신화적 요소들이 브레송의 영화에서 어떻게 변형되고

9) Jean Marcel Paquette, “La dernière métamorphose de Lancelot”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n° 42/43, été 1985, p. 114.

10) François Roussel, Pierre Sivan, “Le dernier acte est sanglant... *Lancelot du Lac* de Robert Bresson”, dans Mireille Séguy éd. *Lancelot*, Paris, Edition Autrement, 1996, p. 129.

있는지, 그러한 변형을 통해 브레송이 이 전설에 어떤 새로운 의미를 부여하고 있는지를 보는 것이다. 아울러 그 효과를 극대화하기 위해 브레송이 어떤 미학적 장치들을 사용하고 있는지를 보는 작업이 되겠다.

## 본론: 아더왕 신화의 황혼과 그 영화적 재현

### 1. 탈신화화

성배 탐색이 끝난 뒤 아더왕과 원탁의 기사들이 몰락해가는 과정을 그리고 있는 이 영화는 13세기 산문소설 『랑슬로-그라알 연작』의 마지막 작품인 『아더왕의 죽음』을 원작으로 하고 있다. 이 연작은 가장 먼저 씌어진 『산문 랑슬로』를 중심으로 그 이전 이야기를 다룬 『그라알 사화』, 『메를랭』, 그리고 그 이후 원탁의 기사들에 의한 성배 탐색 이야기를 다룬 『성배 탐색』과 성배 탐색 이후 아더왕국의 몰락을 그린 『아더왕의 죽음』 등 총 다섯 작품으로 이뤄져 있다. 브레송은 『랑슬로-그라알 연작』의 마지막 작품을 선택한 것에 대해 다음과 같이 입장을 밝히고 있다. “내가 모험담의 마지막 부분을 선택한 것은 그때까지는 그저 환타지 *fantasie*, 요정 이야기 *féerie*에 지나지 않았던 소설에서 갑자기 놀라운 상황이 벌어졌기 때문입니다. 모험에 나섰던 랑슬로가 성공하지 못하고 돌아오는데 갑자기 의식을 하게 되는 겁니다. 그전엔 의식을 하지 못하고 있었는데 말이지요. 이건 세상에서 가장 아름다운 상황입니다”.<sup>11)</sup> 앞서 서론에서 언급한 “랑슬로를 신화로부터 끌어내는 것”과 여기서 언급된

---

11) Interview de Robert Bresson dans *Cinéma Québec*, mai 1975, Jean Marcel Paquette, *op. cit.*, p. 114에서 재인용.

“랑슬로의 의식”은 같은 주제의 다른 표현이기도 하다. 프랑수아 루셀과 피에르 실뱅은 브레송에게 있어서 랑슬로를 신화로부터 끌어내는 작업이란 “전설에서 순전히 요정 이야기 같은 요소들, 즉 메를랭, 요정, 마법, 꿈 등을 버리는 것을 의미한다”고, 그리고 이러한 거부는 바로 “브레송이 거부했던 할리우드 영화 형태의 대척점에 놓인 브레송 시학의 핵심적 요소를 정의한다”고 보았다.<sup>12)</sup> 또한 파케트는 브레송이 원작의 에피소드를 취사선택한 기준이 랑슬로의 내적 드라마와의 관련성이라고 지적하고 있는데,<sup>13)</sup> 랑슬로를 신화로부터 끌어내는 작업이 랑슬로의 내적 인식과 밀접한 관련을 가진 에피소드만을 선택하도록 한 것은 사실이다. 그러나 우리는 랑슬로를 하나의 판타지로부터 끌어내는 브레송의 작업이 아더왕 전설 전체의 탈신화화, 기사도적 영웅주의의 거부와 분리될 수 없다는 점에 주목하고자 한다. 여기서 그라알, 원탁, 궁정적 사랑과 같은 아더왕 전설의 주요 모티브들은 그 신화적 성격을 상실한다.

### 1.1. 그라알

원작소설 『아더왕의 죽음』 자체가 그라알 탐색 이후의 상황을 그리고 있는 만큼 이 영화에서 그라알이 부재하는 상황은 원작과 크게 다르지 않은 것처럼 보일 수 있다. 그러나 브레송의 영화가 중세 소설 『성배 탐색』에서 갈라아드, 페르스발, 보오르, 이 세 명의 순결한 기사가 이미 그라알 탐색에 성공했다는 내용을 전혀 언급하지 않은 채 그라알 탐색을 완전한 실패로 제시하고 있다는 점을 간과해서는 안 될 것이다.

Les chevaliers rentrent au château du roi Arthur et de la reine

---

12) François Roussel, Pierre Sivan, *op. cit.*, p. 129.

13) Jean Marcel Paquette, *op. cit.*, p. 114.

Guenièvre, décimés et n'ayant pas trouvé le Graal.

기사들은 아더왕과 그니에브르의 성으로 귀환했다. 많은 기사들이 목숨을 잃었고 그라알은 찾지 못했다.

원작소설에서 아더왕 궁정을 고통스럽게 한 것은 그라알 탐색 이후 모험의 부재이지 그라알 탐색의 실패는 아니었으나 브레송의 영화는 실패로 돌아간 그라알 탐색이 아더왕 궁정에 야기한 절망적 분위기에 주목하고 있다. 그라알을 가지고 오지 못했음을 보고하는 기사들 앞에서 아더왕은 그라알 탐색의 실패를 신의 징벌의 기호로 해석한다.<sup>14)</sup> 아더왕은 탐색의 실패 이후, 목표를 상실한 그의 기사들에게 “기도를 하라”는 말, “완벽해지라”는 말을 하지만 종교적 차원과 전사적 차원 모두를 아우르는 이 말은 랑슬로 외의 다른 기사들에게는 아무 반향을 일으키지 못한다. 브레송은 랑슬로를 그라알 탐색을 통해 자기성찰에 이를 수 있었던 유일한 기사로서 조명하고 있지만 랑슬로의 그러한 의식 또한 성에서 그니에브르와의 만남이 거둬지고 관계가 예전으로 복귀하면서 다시 희미해진다. 이로써 그라알 모험의 흔적은 완전히 사라지고 그라알은 이제 아더왕국에서 더 이상 거론이 되지 않는 그 무엇이 되어버린다. 즉 브레송이 도입부에서 그라알 탐색을 잠시 언급한 것은 그라알 모험이라는 초월적 차원이 아더왕의 세계에서 한 번도 성취된 적 없이 소멸되었다는 것, 종교적 지향성을 완전히 상실한 기사도를 말하기 위한 것이라 할 수 있다. 나아가 브레송은 그라알에 투영된 이들의 열망 자체가 13세기 아더왕 문학이 그라알에 부여했던 기독교적 의미에 전적으로 부합하는 것 또한 아니었음을 보여주는데, 그것이 바로 브레송

---

14) 여기서 “Est-ce que nous avons tenté Dieu?”라는 아더왕의 말은 “우리는 아주 위험한 일을 했던 것인가”라는 의미보다는 “우리는 신을 시험했던 것인가”로 해석되는 것이 더 적절할 것이다.



이 도입부에서 자막을 통해 그라알의 기원과 의미를 언급하는 이유이기도 하다. 아더왕 기사들에 의한 그라알 탐색을 바라보는 브레송의 고유한 시각을 보여주는 그 설명은, 그라알이 조셉 아리마대가 예수의 피를 받은 잔으로 브르타뉴 어딘가에 있다는 사실, 그것을 소유한 자에게 초자연적 권력을 부여한다는 사실, 메를랭이 페르스발이 그 탐색에서 성공하리라는 예언을 남겼으며, 원탁의 기사들에 의한 그라알 탐색이 실패로 돌아갔다는 내용으로 이루어져 있다. 여기서 그라알이 그것을 소유한 자에게 초자연적 권력을 부여한다는 대목을 통해 브레송은, 아더왕의 기사들에게 그라알은 구원과 은총을 가능케 하는 것이 아니라 소유의 대상으로서 무한한 권력의 획득을 의미하는 것으로 제시하고 있다고 볼 수 있다. 원작에는 없으나 브레송이 추가한 “당신들이 원하는 것은 그라알이 아니라 신이었어요. 신은 가지고 올 수 있는 것이 아니에요”라는 그니에브르의 대사는 이 점에서 의미심장하다. 이 말은 소유의 대상이 아닌 것을 소유하고자 한 오류와 더불어 신의 은총 너머 신의 권력을 소유하고자 한 오류를 지적한다. 브레송이 그라알의 의미를 소진시키는 것은 이렇게 아더왕 영화 내에서 그라알의 지평을 제거하는 것과 더불어 그라알의 의미, 그리고 탐색 과정 자체의 탈신화화를 통해서 이루어진다. 브레송의 영화는 일군의 기사들이 벌이는 극도로 잔인한 살상행위를 보여주는 것으로 시작되는데, 아무 대사 없이 왜, 누가, 누구를 죽이는지 알 수 없는 상태에서 벌어지는 무차별적 살상행위의 주체로서 계속 반복하여 등장하는 다섯 명의 기사들은 투구와 면갑으로 얼굴이 가려져 있다. 비록 명시적이진 않지만, 또 개인별로 정체가 확인되지는 않았지만 그라알 탐색에 대한 해설 자막, 기사들의 살상 행위, 그라알 탐색에 참가했던 기사들의 귀환으로 이어지는 화면들의 연결을 통해 이들이 랑슬로와 고뱅을 포함한 원탁의 기사들이란 사실이 충분히 암시된다.<sup>15)</sup> 누구인지 모르는 기

사의 시체의 잘린 목에서 분수처럼 뿜어져 나오는 피, 기사의 칼에 넘어져 바닥에 떨어지는 제단 위의 성물들, 방화와 약탈의 현장에서 시커멓게 그을려 바닥에 뒹구는 시체들, 브레송은 그라알 탐색을 그렇게 압축한다. 브레송의 눈에 그것은 어떠한 은총도, 기독교적 경이도 아니고 단지 권력 획득을 위한 맹목적인 투쟁, 살인 행위의 비밀일 뿐이다. 게다가 그것이 필멸의 권력임은 길 잃은 랑슬로가 말을 타고 다가오는 기척을 느끼며 한 노파가 여자아이에게 한 말을 통해 암시된다. “모습보다 발자국 소리가 먼저 들리는 사람은 일 년 내에 죽게 되어 있다”. 이것은 랑슬로의 죽음을 예고하는 동시에 대규모의 인명 손실을 초래했던 그라알 탐색의 성격을 확인시켜주는 말이다. 그라알 탐색의 실패는 그라알을 가지고 오지 않은 것뿐만 아니라 원탁의 기사 중 상당수가 그 과정에서 목숨을 잃은 것으로 나타난다. 그리고 이것은 브레송이 원탁이라는 또 다른 신화를 해체시키는 수단이 된다.

## 1.2. 원탁

원탁의 모티브를 처음 도입한 바쓰 Wace 의 소설 『브뤼트 Brut』 이후, 아더왕과 원탁의 기사는 불가분의 관계였다. 따라서 원탁의 폐쇄는 아더왕 시대의 종식의 가장 강력한 상징이라고 할 수 있다. 구분된 상석이 없다는 점에서 원탁이 구성원 간의 평등한 위상을 상징한다는 점은 익히 알려져 있다. 이와 더불어 원탁은 형태의 특성상 진영을 나눌 수 없는, 불가분의 공동체를 상징하는 것이라고도 볼 수 있을 것이다. 원작소설이 원탁의 기사 중 32명이 그라알 탐색

---

15) 물론 그라알 탐색이 진행되었다는 사실을 서술하는 자막, 기사들의 살상 행위, 아더왕 성으로 귀환하는 기사들 간의 상관관계가 명시적이진 않지만, 그러나 그렇다고 해서 이 사건들과 아더왕 시대의 종식 간의 인과관계가 희석되는 것은 아니며, 오히려 인과관계의 최대한 압축된 표현에서 브레송 영화의 강렬함이 비롯된다고 할 수 있다.

과정에서 사망한 것을 확인하고 그 빈 자리를 채울 기사들을 충원하는 것으로 시작하는 것과는 달리 브레송은 원탁의 기사의 신화에 결정적 일격을 가하는 디테일을 추가하고 있다. 브레송의 영화에서 아더왕은 랑슬로가 돌아온 다음날 원탁의 주인 잃은 자리들을 가리키며 원탁의 방을 폐쇄한다는, 더 이상 기사들을 한자리에 모으지 않겠다는 결정을 알린다. 브레송의 영화에서 원탁의 방이 폐쇄되는 것은 원탁의 기사들이라는 평등한 위상을 가진 기사들로 구성된 불가분의 공동체의 해체를 가져온다. 브레송의 영화에서 원탁의 방의 폐쇄가 가져오는 가시적 변화는 기사들이 점유하는 공간의 변화다. 브레송의 영화에서 원탁을 대체하는 모티브는 바로 나란히 설치된 동일한 크기와 형태를 가진 다수의 흰색 막사들이다. 일견 세부적인 차이에 불과한 것으로 보이지만 이것은 원탁과는 근본적인 차이를 가진 요소라는 점에 유의할 필요가 있다. 원작소설에서는 언급되지 않은, 그러나 브레송 영화에서 반복적으로 등장하는 이 기사들의 개인 숙소는 기사 각자의 독립된 폐쇄적인 공간이며, 집단과 구분되는 개인적 운명을 상징하는 이미지로서 원탁의 기사들의 고립과 소통 부재의 상황, 나아가 하나의 “부정적 집단 collectif négatif”<sup>16)</sup>에 불과하게 된 기사 집단, 이들 세계의 “사회적 분열 atomisation sociale”<sup>17)</sup>을 상징적으로 보여준다고 할 수 있겠다. 아더왕 소설에서, 그리고 많은 아더왕 영화에서 원탁에 둘러앉은 모습으로 형상화되었던 기사들은 이제 브레송의 영화에서 각자의 막사 안에 혼자 있는 모습으로 혹은 삼삼오오 계파를 형성하며 분열된 모습으로 조명된다. 폭풍우가 몰아치던 날 랑슬로의 막사 위에 휘날리는 깃발이

---

16) Alphonse Cugier, “Lancelot du lac de Bresson: le Moyen Age revisité ou la dimension tragique du XX<sup>e</sup> siècle”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n° 42/43, été 1985, p. 120.

17) *Ibid.*, p. 120.

찢어진 것은 아더왕국 공동체의 운명이 아닌, 랑슬로 개인의 운명에 대한 예고로 해석되며, 그의 죽음을 확신하게 된 다른 기사들은 새로 왕비의 기사를 선택할 생각뿐인 것 또한 같은 의미로 해석될 수 있을 것이다.

원탁의 폐쇄로 인해 기사들이 주로 머무르게 된 새로운 공간인 막사는 더 이상 연대하지 않는 개인들의 공간일 뿐 아니라 무위의 공간, 기사 활동의 종단을 나타내는 공간의 의미를 갖는다고 할 수 있다. 그라알 탐색의 실패 이후 고백을 비롯하여 대부분의 기사들은 목표가 없는 생활로 고통스러워하는데, 어느 날 밤 기사들이 모여 바라보았던 둥근 달, 그것을 에워싼 구름으로 질식 상태에 있는 것처럼 보인다고 이들이 말했던 보름달은 역시 질식 상태에 있는 기사들 자신, 폐쇄된 원탁의 또 다른 부정적 표상에 다름 아니다. 외부로 향하지 않는 에너지는 결국 내부에서 폭발하거니와, 기사들의 육체적·정신적 에너지를 쏟을 대상이 없는 상태, 이상의 부재 상태에서 아더왕의 성은 염탐과 질시, 음모의 분위기에 젖어든다. 아더왕의 성에 머무르면서 이들의 관심과 시선은 그들 중 유일한 여성인 그니에브르의 방 창문, 이어서 그니에브르와 랑슬로가 밀회를 가지던 탑의 창문에 집중된다. “그니에브르는 우리의 유일한 여성, 우리의 태양이오 *Guenièvre est notre seule femme, notre soleil*”라는 고백의 말에 대한 프랑수아 루셀의 지적대로<sup>18)</sup> 태양으로 비유된 그니에브르는 원탁의 빈 자리를 대신하게 된 “새로운 원의 중심”<sup>19)</sup>이다. 그니에브르와 랑슬로의 관계에 대한 의심과 감시와 매복의 분위기가 팽배한 가운데 기사들의 공격은 내부의 적, 즉 랑슬로를 목표로 삼게 되며 결국은 랑슬로 진영과 아더왕 진영으로 편이 나뉜 원탁의 기사들 간의 전면전으로 이어진다. 이 전투는 결국 랑슬로가 탈

---

18) François Roussel, Pierre Sivan, *op. cit.*, p. 140.

19) *Ibid.*, p. 141.

취한 그니에브르가 다시 아더왕에게 돌아감으로써 끝이 난다. 그러나 아더왕과 랑슬로 사이에 전투가 벌어지는 동안 또 다른 기사 모르드레가 아더왕의 지위를 찬탈하고자 반란을 일으키고 그에 대항하여 벌인 전쟁에서 모든 기사들이 최후를 맞이하게 된다. 갑옷을 입은 시체들이 켜켜이 쌓여 둥글게 무더기를 이루는데 왕관을 투구에 쓴 기사의 시체, 마지막 그니에브르의 이름을 부르며 쓰러진 기사의 시체, 즉 아더왕과 랑슬로를 포함한 이 둥근 무더기는 원탁 모티브의 또 다른, 마지막 변주라 할 수 있다. 이같이 브레송은 원탁이라는 공간, 그것이 의미하는 제도를 해체함으로써 원탁의 기사라는 미명 하에 은폐되어 있었던, 혹은 잠재되어 있었던 알력과 갈등, 증오의 감정들을 노출시키는 동시에, 역시 둥근 형태를 가지고 있되 원탁에 부여된 것과 전혀 다른 의미를 가진 모티브들을 삽입하여 원탁을 패러디함으로써 아더왕 전설의 주요 축을 이루었던 원탁의 기사들에 대한 환상을 철저히 해체하고 있다고 할 수 있겠다.

### 1.3. 긍정적 사랑

『랑슬로-그라알 연작』이라는 작품명이 보여주듯이 그라알과 랑슬로는 아더왕 소설의 양대 축을 형성한다. 브레송이 그라알이라는 맥락을 완전히 배제한 반면, ‘호수의 랑슬로’를 영화 제목으로 선택했다는 사실은 상당히 의미심장하다. 만약 감독의 관심이 랑슬로의 신비로운 유년기와 영웅적 행적, 그리고 그것을 가능케 한 그니에브르와의 긍정적 사랑에 국한되어 있었다면 오히려 연작의 마지막 작품인 『아더왕의 죽음』보다 『산문 랑슬로』 편을 선택했어야 할 것이다. 그러나 브레송은 “대중용, 혹은 아동용 아더왕 영화가 더 이상 랑슬로를 등장시키지 않는 시점,”<sup>20)</sup> 즉 그라알 탐색 이후를 선택한다. 그것은 앞서 언급했듯이 브레송이 영웅으로서, 긍정적 사랑

20) *Ibid.*, p. 132.

의 주체로서 신화화된 랑슬로가 아니라 최고의 모험에서 실패한, 한 명의 인간으로서 갈등하기 시작하는 시점의 랑슬로, 아더왕국 몰락의 원인 제공자로서 랑슬로를 조명하고자 했기 때문이다. 원작 소설에서 랑슬로가 비교적 영웅적인 풍모를 끝까지 유지한다면, 브레송의 영화에서 랑슬로는 처음 등장하는 순간부터 지체되고 참담한 모습을 띤다. 그의 신화에 생겨나는 균열은 그라알 탐색에서 귀환하던 중 길을 잃고 결국 맨 마지막으로 아더왕 궁정으로 돌아오는 랑슬로에게 “늦었군. 우리 중 맨 앞에 있었는데”라고 하는 고뱅의 말에서, 마중 나온 아더왕에게 랑슬로가 “그라알을 가져오지 못했습니다”라고 하는 말에서, 그리고 그 밖에 이 영화에서 랑슬로의 죽음을 예고하는 다른 불길한 예언과 조짐에서 예고된다. 랑슬로가 나타나기 직전 그의 말발굽 소리를 듣고 아이에게 “모습보다 발자국 소리가 먼저 들리는 사람은 일 년 내에 죽게 되어 있다”고 말하는 에스칼로의 노파, 폭풍우가 치던 날 랑슬로 텐트 위의 깃발만이 찢겨진 것을 보고 성호를 긋는 아더왕의 기사들, 마상 시합에서 입은 상처가 완전히 치유되기 전에 그니에브르를 구하러 노파의 집을 떠나는 랑슬로에게 노파가 “떠나요. 가서 죽어버려요”라고 하는 말들이 주기적으로 랑슬로와 관련하여 등장하며 랑슬로의 죽음을 예고한다. 브레송이 제시하는 랑슬로는 여전히 출중한 무예 솜씨를 가지고 있긴 하지만 목적의식을 상실한 기사이다. 다른 기사들은 그의 귀환이 다시금 기사도적 이상을 부활시킬 수 있을 것이라 기대하지만 랑슬로는 이러한 기대에 무심하다.

브레송의 영화는 특히 랑슬로와 그니에브르 간의 궁정적 사랑의 내재적 한계, 그것으로 인한 기제의 약화에 주목한다. 원작소설에서는 랑슬로와 그니에브르 간의 궁정적 사랑이 그 자체가 약화되어서가 아니라 순전히 외부적 요인에 의해 위협받고 결국 종식되는데 비해, 브레송의 영화는 궁정적 사랑이 내포하는 도덕적 결함에

대한 당사자의 의식, 그것으로 인한 동력 상실과 퇴락을 보여주고 있다고 할 것이다. 아더왕 문학에서 아더왕국 최고의 기사 랑슬로의 기량은 실제로 왕비에 대한 그의 사랑에 기반하고 있다는 것이 크레티앵 드 트루아의 소설 이후 보편화되고 13세기를 통해 확대 재생산된 긍정적 사랑의 구도라 할 때, 브레송 영화에서 그 사랑은 랑슬로에게 더 이상 절대적이지 않다. 소설은 다음과 같이 랑슬로와 왕비 간의 사랑이 재개되는 것을 아주 간략하게 언급한다.

Sur le conseil du religieux à qui il s'était confessé pendant qu'il participait à la quête du saint Graal, Lancelot avait adopté une chaste conduite et avait entièrement renoncé à la reine Guenièvre, comme le conte l'a raconté plus haut. Mais à peine revenu à la cour, il ne s'écoula pas un mois avant qu'il ne se retrouvât plus profondément épris qu'il ne l'avait jamais été, si bien qu'il retomba dans ses relations coupables avec la reine exactement comme autrefois.<sup>21)</sup>

앞에서 이야기한 것처럼 랑슬로는 성배탐색 중에 그의 고해를 받아주었던 은자의 충고에 따라 순결하게 행동하였고 그니에브르를 완전히 포기하였다. 그러나 궁정에 돌아와 한 달이 채 지나기도 전에 그는 더 깊이 그니에브르를 사랑하게 되고 예전과 똑같은 그릇된 관계 속에 빠져들게 되었다.

브레송은 소설이 남긴 서사의 틈새를 파고들어 왕비와의 관계에 다시 빠져들기까지 랑슬로가 겪었을 내면의 갈등을 확대해 보인다. 영화의 전반은 아더왕 성에 귀환한 랑슬로의 달라진 모습, 자신의 그릇된 행실에 대한 의식, 금욕적 태도와 왕비에 대한 거리두기, 그

---

21) *La Mort du roi Arthur*, trad. Marie-Louise Ollier, 10/18, 1992, p. 45.

러한 의도를 관철시킬 수 있도록 간절히 기도하는 장면, 그러한 랑슬로에 대한 왕비의 적극적 구애와 그로 인한 랑슬로의 갈등, 그리고 랑슬로의 굴복에 할애되어 있다. 중세소설이 보여주는 긍정적 사랑의 구도에서는 왕비에 대한 사랑이 기사와 명예, 사회적 윤리에 배치되어도 기사는 사랑을 선택하지만 이 영화에서 랑슬로는 갈등한다. 크레티앵 드 트루아의 소설에서, 이어 『산문 랑슬로』에서 랑슬로를 움직이게 한 유일한 동력이 왕비에 대한 사랑이었다면, 그리고 심지어 『아더왕의 죽음』에서조차 그러한 기제가 작동하고 있다면, 이 영화에서 랑슬로는 종교적 열망과 왕비에 대한 욕망, 기사로서의 명예욕으로 분열되어 있다. 종교적으로 올바른 삶을 영위하고자 하지만 왕비에 대한 욕망으로 그것을 이루지 못하며, 왕비에 대한 사랑을 이어가면서도 결국 기사로서의 명예와 명성을 지키고자 하는 욕망 때문에 왕비와의 밀회 약속을 어기고 마상 시합에 참가한다. 사랑의 절대성이, 그 기제가 약화되고 있는 것이다. 랑슬로의 부재로 인한 왕비의 상실감과 기다림은 결정적으로 그들의 관계를 드러내어 그녀는 감옥에 갇히게 된다. 감옥에 갇힌 그녀를 구출하는 과정에서 랑슬로는 그의 가장 절친한 동료인 고뱅의 형제를 죽이게 되고 결국 아더왕과 고뱅의 진영과 전면전으로 가게 되는 것이다. 아더왕국이 몰락의 톱니바퀴에 끼어들어가는 것은 바로 긍정적 사랑의 절대성의 상실, 혹은 보다 인간화된, 현실화된 사랑의 감정에 기인한다고 볼 수 있겠다. 원작에선 그니에브르와 랑슬로 모두 마지막에 종교에 귀의함으로써 구원의 소지를 마련하지만 브레송의 영화에서 이들의 사랑은 처음부터 단죄되고 가차없이 전략과 죽음으로 이어진다.



## 2. 주술적 매혹

아더왕 문학의 주축이었던 매혹적 주제들인 그라알, 원탁, 궁정적 사랑이 이렇게 그 아우라를 잃고 신화적 면모가 제거되었지만, 브레송이 그 신화를 해체하는 방식은 아이러니컬하게도 그 자체로서 새로운 매혹을 유발한다. 소설 속에서 서술의 대상이었던 것을 시각적으로 보여주는 과정에서 브레송의 탈신화화 작업은 더욱 체계화되고 깊이를 더한다. 브레송이 기사도의 황혼과 데카당스, 이상의 공백 속에 파편화되어가는 공동체를 포착하는 방식은 그 자체로 중세의 역사적 재현에 초점을 맞추었던 기존의 영화적 시도들을 파괴하는 요소를 가지고 있는 바, 영웅적 개인 대신 익명의 인물들의 사용, 인물과 공간의 단편적 포착, 패턴의 반복을 통한 리듬의 창출은 내용과 형식의 일치를 통해 강렬한 효과를 창출하며 새로운 마법을 건다.

### 2.1. 익명의 지배

원작소설에서는 거의 모든 에피소드에서 등장하는 기사의 이름을 밝히는 반면, 브레송의 영화에서 기사들은 흔히 정체가 드러나지 않은 상태로 포착, 조명된다. 정체의 은폐는 기사를 특징짓는 갑옷과 투구, 면갑의 착용에 의해 자연스럽게 벌어지는 상황처럼 보이지만, 브레송에게 이 ‘정체불명의 기사’는 영웅 만들기 작업을 떠나서 ‘불특정 기사’, 나아가 ‘기사 일반’을 표현하는 수단이라고 할 수 있다. 브레송은 랑슬로를 제외한 다른 기사들에 대해서 개인화된 인물로서 이들에게 관심을 두는 대신 오히려 이들의 패턴화된 행동을 통해 중세 기사의 보편적 유형을 추출하고자 한다. 브레송의 영화를 지배하는 익명성을 창출하는 것은 이렇게 완전무장으로



사진 1

인해 정체성을 확인할 수 없는 기사부터 주요 등장인물이 아닌 주변적 인물들의 익명 출현을 거쳐 파편적 인물 포착까지 그 폭이 상당히 넓다고 할 수 있다. 여기서 특히 우리의 흥미를 끄는 부분이 바로 익명으로 처리된 주변적 인물들이다. 이 범주에는 기사들의 시중을 드는 종자 *écuyer*, 그리고 이들보다는 등장 빈도가 덜하긴 하지만 왕비의 시중을 드는 시녀들이 포함된다. 소설에서는 산발적으로 등장하며 그 의미가 그리 크지 않았던 인물들이다. 이들은 영화에서도 대사가 없고 실루엣에 불과한, 여전히 명명되지 않는 주변적 인물이긴 하나, 그럼에도 불구하고 끊임없이 화면 속에서 지나가는, 일사불란한 움직임 가진 하나의 집단으로 가시화된다. 단역임에도 불구하고 이들은 거의 강박적이라 할 만큼 반복적으로 등장하여 영화 속에서 적지 않은 비중을 차지한다. 이들은 기사들이 마상 시합이나 전투에 출정하기 위해 말에 올라타거나 말에서 내릴 때 기사를 보조하는 자로서, 폭풍우가 몰아치기 전 부지런히 뛰어다니며 기사들의 막사를 땅에 단단히 고정시키기 위해 망치질을 하는 자로서, 혹은 어떤 특별한 역할 없이도 대화를 나누는 기사들 뒤로 쉬지 않고 지나가며 기사도 영화의 배경을 형성한다.(사진 1) 이 익명의 집단이 보여주는 활동성은 무위의 생활에 점차 고갈되어가는 기사

들의 에너지와는 대조적이다. 이들의 얼굴은 인지될 정도로 충분히 오래 화면에 잡히지 않으며, 이들의 바빠 움직이는 손과 다리 정도가 기사들의 갑옷 사이로 포착될 뿐이다.

이것은 왕비의 시녀들의 경우도 마찬가지여서 왕비의 목욕을 위해 물 양동이를 왕비의 처소로 나르는 모습, 왕비의 몸을 씻기고 닦는 손의 거의 기계적인 움직임만이 포착되는데, 그들의 손은 그것이 스치고 지나가는 그니에브르의 누드로 관객의 시선을 인도하는 역할에 지나지 않는다. 이들 또한 영화에서 아무 감정을 표출하지 않으며 심지어 “그니에브르는 이 성의 유일한 여자”라는 고백의 말에서처럼 기사에겐 여성의 범주에 포함되지도 않는 사람들이다. 브레송은 종자와 마찬가지로 이 시녀들에게 똑같은, 아무 장식이 없는 검은 옷을 입혀, 이들을 거의 구분되지 않는, 개인화되지 않는 배역으로 처리한다. 이들이 착용하고 있는 검은 옷은 이들의 존재를 최소화하고, 개인적 측면을 무화시키는 기능을 가지고 있는 동시에 불가피하게 애도의 기호로 작용한다고 볼 수 있다. 이들의 옷은 중세적이고자 한 기사들의 복장과 달리 상당히 현대적이라 할 수 있는데, 이렇게 브레송이 한 세계 안에 중세와 근대라는 두 개의 구분되는 시대를 나타내는 기호를 병치하는 것은, 아더왕 세계의 황혼이 내재적 한계뿐 아니라 근대적인 것의 틈입에 의해 유발되는 것으로 보고자 하는 의도를 나타내는 것으로 볼 수 있겠다. 브레송은 이 영화에서 랑슬로의 의식화와 더불어 역사적 흐름과 사회의 변화를 이야기하고 있는 것이다. 기사 사회와 일체가 되어 있긴 하지만 기사와는 구분된, 말을 타지 않으며, 그들의 도움 없이는 말에 올라타지도 내리지도 못하는 기사들의 사회를 떠받치는 존재였던 이들은 기사들이 몰락하는 순간엔 그들과 같이 몰락하지 않는다. 거의 늘 화면에 스쳐 지나가던 이들은 최후의 결전 장면에서 등장하지 않는다. 이것은 기사와 일체화되는 것으로 여겨졌던 말이 모든 기사

들이 죽는 영화의 마지막 장면에서 홀로 생존하는 모습을 보여주는 것과 상통한다. 중세 사회에서 원래 종자는 견습기사로서 차후 기사가 될 수 있는 인물, 따라서 기사 집단과 차별화되지 않는 인물이지만, 여기서 브레송은 이들을 기사 집단과는 구분되는, 기사 세계를 떠받치는 보이지 않는 민중, 나아가 새로운 시대에 기사를 무력화시키는 새로운 전력의 잠재태로서 제시하고 있다고 할 수 있지 않을까? 이것이 바로 브레송이 원작과 거리를 두고 연출한 마지막 장면의 의미가 아닐까? 기사들 간의 상쟁으로 아더왕국의 기사들이 죽는 것으로 그렸던 소설과 달리 이 영화에서는 기사들이 익명의 궁수들에 의해 전멸한다. 말을 타지 않은 채 열을 지어 행진하면서 이동하고(사진 2), 나무 뒤에 숨어서, 혹은 나무 위에 올라가서 말을 타고 달리는 기사를 향해 화살을 날리는 궁수들은 마상 시합 장면이 보여주었던, 하나의 의식으로 발전한 기사들의 전투 방식을 교란시키고 무력화시킨다. 이러한 기사의 최후는 소설이 쓰여질 당시엔 예측할 수 없었던 역사적 사실, 프랑스의 기사 부대가 영국의 궁수 부대에 대패했던 백년전쟁의 그 유명한 아쟁쿠르 전투를 투영하며 “기사 없는 시대의 시작을 알리는 기호”<sup>22)</sup>로 작용한다. 퀴지에가 정확하게 지적했듯이 이 익명의 인물들은 “개인에서 익명의 대중으로의 이행”,<sup>23)</sup> 그리하여 현대사회로의 이행을 표현한다고 할 것이다. 아더왕을 비롯하여 랑슬로와 같은 영웅적 기사들은 이름 없는 궁수들에 의한 공격에 속수무책으로 당하는 한 무리의 기사들 중에 속할 뿐이다. 원작에서 신비화되었던 아더왕의 죽음은 여기서 돌이킬 수 없이 결정적이며 현실적인 것이 되어 아더왕 귀환의 신화를 포함하여 그의 시대의 완전한 종식을 알린다. 즉 검은 옷을 입은 익명의 대중은 기사라는 영웅적 개인에 기반한 한 시대의 종식

22) Alphonse Cugier, *op. cit.*, p. 122.

23) *Ibid.*, p. 122.



사진 2

을 알리는 새로운 패러다임이라는 사실을 브레송이 암시한다고 볼 수 있을 것이다.

## 2.2. 파편적 포착

브레송의 영화를 지배하는 익명성을 만들어내는 또 다른 방식은 공간이나 인물에 대한 파편적 포착이라 할 수 있다. 이러한 파편화 fragmentation 는 “이미 그 한계가 드러난 예술의 법칙인 ‘재현’ 속에 떨어지지 않기 위해 필수불가결한 방식”<sup>24)</sup>이라고 브레송 자신이 언급한 바 있다. 이러한 포착 방식, “존재와 사물들을 각기 그 덩어리로서가 아니라 분리할 수 있는 부분들로 보기”<sup>25)</sup>는 이 영화에서 재현의 뒷에 빠지지 않는 것을 넘어, 영화의 주제와 관련해서 볼 때 ‘의식의 부재 상태’를 표현하는 수단으로 볼 수 있다. 갑옷으로 인해 정체가 드러나지 않은 상태에서조차 칼을 잡은 손, 상대방의 급소를 가격하는 기사 손들만을 포착하는 방식은 이들을 사람 이전에 특정 기능, 행위의 주체로서 바라보는 브레송의 시각을 보여준다. 소성당의 제단을 칼로 쓸어버리는 행위에 대해서도 그 주체가 기사

---

24) Robert Bresson, *op. cit.*, p. 95.

25) *Ibid.*, p. 95.



사진 3

중의 한 명임을 알리는 표지인 칼과 갑옷의 소매 부분만이 카메라에 포착된다. 갑옷에 가려 그 정체가 드러나지 않는 것은 폭력의 희생자의 경우도 마찬가지이다.<sup>26)</sup> 소설에서는 고백을 비롯한 원탁의 기사들이 동료들 알아보지 못하고 보드마귀와 같은 탁월한 기사들을 죽인 것이 명시적으로 서술되는 반면, 브레송은 기사의 얼굴을 화면 밖에 놓아둔 채 사정없이 칼을 휘두르는 팔만을 화면 안에 담음으로써, 그리고 그라알의 모험에서 수없이 많은 원탁의 기사들이 생명을 잃었음을 확인하는 아더왕의 말을 간단히 언급함으로써 그러한 맹목적 살상을 암시한다.<sup>27)</sup>(사진 3)

26) 이미 칼을 맞고 신체가 심히 훼손되어 온전하지 않은 상태이거나 혹은 방화에 희생되어 불에 완전히 그을린 상태, 머리가 잘린 목에서 피가 분수처럼 뿜어져 나오는 상태, 투구가 벗겨져 얼굴이 노출되어 있지만 이미 오래 전에 백골로 변한 상태에서 관객은 기사의 정체를 확인할 방법도, 필요도 없다. 기사들의 전신을 보여줄 때도 면갑을 내린 상태로 혹은 뒷모습을 보여줌으로써 이들의 개인적인 신원 확인에 대한 의도적인 무관심을 표명한다.

27) 이 무명의 인물들과 표면적으로는 비슷하면서도 전혀 다른, 그러나 브레송이 거의 같은 비중으로 주제화하는 익명성은 바로 기사들의 무장에 의해 만들어지는 것이다. 랑슬로는 마상 시합에 참가하지 않겠다고 선언한 뒤, 자신의 정체를 숨긴 채 시합에 참가한다. 자신이 늘 사용하던 방패가 아니라 무명의 기사가 드는 흰 방패를 들어 정체를 숨기는데, 그것은 랑슬로가 이미 획득한 명성으로 인해 대적하고자 하는 기사들이 없어지는 사태를 방지하기 위한 것이다. 랑슬로

칼을 휘두르는 팔과 더불어 브레송이 집중적으로 포착하는 기사  
의 신체 부위는 뒤에서 바라본 다리이다. 그것이 가장 인상적으로  
포착된 장면이 바로 미사 장면이다. 미사가 진행되는 도중 문을 열  
고 들어오는 기사는 우선 목 아래의 모습만 카메라에 포착된다. 정  
체가 확인되지 않는 기사는 문을 열고 성당에 들어온 다음, 한 걸음  
한 걸음 제단을 향해 걸어가는데 역시 화면엔 그의 다리, 그리고 미  
사에 참석한 다른 무장기사들의 다리들만이 뒤에서 포착된다. 상처  
입고 붕대를 감은 상태로 구분되는 다리도 있지만 대부분 파스텔톤  
의 긴 양말 색깔 외엔 거의 구분되지 않는 다리들이다. 얼굴을 보여  
주지 않고 서 있는 사람들의 다리와 걸어 들어오는 사람의 다리를  
보여주는 것은 여기서 어떠한 스틸과 서스펜스도 유발하지 않는다.  
나중에 들어온 기사가 랑슬로임을 알 수 있게 하는 것은, 관객에겐  
등을 돌리고 있어 얼굴이 보이지 않는 그를 마주보는 그니에브르의  
시선이다. 미사 시간이지만 사제의 모습도 비치지 않고, 기도하는  
그 누구의 얼굴도 화면에 비치지 않으며, 어떠한 종교적 분위기도  
감지되지 않는 상태로 정렬한 기사들의 다리 너머 연인들의 잠시

---

가 익명으로 참가한 것은 소설에서도 마찬가지이지만 브레송이 이 익명성을 활  
용하고 그것에 부여하는 의미는 소설과는 다소 다르다. 익명으로 참가한 것은  
결과적으로 원탁의 기사들 간에 대결 구도를 만들어내며, 랑슬로로 인해 아더  
왕의 기사 중 여러 명이 부상을 입고, 랑슬로 또한 보오르에 의해 심각한 부상을  
입어 아더왕의 궁정에 한동안 돌아올 수 없는 처지가 된다. 물론 실전이 아니라  
유희적 차원이며 부상의 정도 또한 치명적인 것이 아니긴 하지만, 정체를 고의  
로, 혹은 부득이하게 은폐하여 동료들 간에 연대감을 제거하고 적대적 구도가  
만들어지는 것, 이것은 다가오는 아더왕 궁정의 내분을 예고한다. 이러한 정체  
위장의 폐해가 극대화되는 것이 바로 랑슬로가 고백을 알아보지 못하고 치명적  
인 상처를 입히는 것이다. 소설에서는 랑슬로가 고백을 알아보지 못해 상처를  
입히는 것이 아니라 상대를 확실히 인지한 상태에서, 즉 두 기사 간의 결투에서  
치명상을 입히는 것과 달리, 브레송 영화에선 고백을 알아보지 못하고 치명상  
을 입히게 되기 때문이다. 완전무장은 기사를 위협으로부터 보호하는 것이 아  
니라 위협에 노출시키는 역기능을 수행한다.

교차되는 시선이 미사의 의미를 결정적으로 무화시키고 있다. 칼을 휘두르는 팔과 마찬가지로 카메라는 여기서도 역시 기사도의 정신적 차원이 아니라 그것의 가장 하부적인 차원을 응시하며 그것을 화면에 배타적으로 배치함으로써 기사들의 표정을, 나아가 정신적 감응의 차원을 제거한다. 칼날 하나 들어갈 틈도 보이지 않을 정도로 완벽하게 철갑을 두른 정면의 모습과 대조를 이루는 기사의 취약한 뒷모습은 영화 내내 거의 강박에 가깝게 반복적으로 등장하며 전투적인 기사 세계의 이면을 암시한다. 칼을 쥐 손이 기사 활동 중의 기사를 포착하는 방식이라면 다리는 전투 중이지 않을 때의 기사를 포착하는 방식이다. 다양한 색깔의 양말을 착용한 기사들의 다리는 경우에 따라 방어의 균열일 수도, 기사가 아닌 인간의 측면일 수도, 무장을 한 뒤에도 기사의 정체를 알려줄 수 있는 유일한 표지일 수도 있는 것이다.

브레송의 영화에서 기사 외에 근접 촬영의 대상이 되는 것은 말이다. 여기서도 근접 촬영은 파편적 포착을 위한 수단으로서 기사와 마찬가지로 말 또한 파편화되어 화면에 비취진다. 이때 거의 강박적이라 할 만큼 가장 빈번하게 등장하는 부위는 아이러니컬하게도 말의 눈이다. 응시하는 듯한 말의 시선은 기사들이 벌이는 일련의 결투 장면, 랑슬로가 아더왕 궁정에 귀환한 뒤 아더왕과 대화를 나누는 장면, 다음날 아침 왕비를 만나러 가기 전, 그리고 마지막 결전에서 모든 기사들이 하나 둘 쓰러지는 장면에서 등장한다. 말의 단편과 기사의 단편들의 관계는 말과 기사의 일반적인 관계를 넘어서는 새로운 의미관계를 창출한다. 얼굴 없이 팔 동작만을 보여주는 기사들, 몸통은 보여주지 않고 크게 뜬 눈만을 클로즈업하여 보여주는 말은 묘한 대조를 이룬다. 사태를 응시하고 인식하는 주체가 기사가 아닌 말처럼 보이는 아이러니가 생겨나는 것이다. 미셸 쟁크는 브레송의 이 영화에 대해 어린아이의 눈높이에서 바라본 기



사 세계라는 지적을 하고 있으나,<sup>28)</sup> 영화 속에서 수시로 등장하는 말의 시선을 고려한다면 아이보다는 오히려 말의 눈높이에서 바라본 기사 세계에 가깝다. 제한된 시야에 들어오는 대로, 선입견 없이 객관적으로 눈에 보이는 것을 가치중립적으로 표현하는 것처럼 보이는 그 시선은 바로 그 때문에 오히려 아더왕 세계를 탈신화화하는 기제로 작용한다고 할 수 있다. 기사도 이데올로기에 침윤되지 않은, 국외자로서의 말의 시선을 보여주는 것 자체가 그 이데올로기에 대한 ‘거리두기’의 의미를 갖고 있다고 할 수 있기 때문이다. 그리하여 기사와 일체를 이룬다고 생각되었던 말은 여기서 기사와 일체화되지 않는, 기사를 대상화하는 그 무엇이 되는 것이다. 그것이 바로 기사들이 모두 죽고 난 뒤, 주인을 잃은 말 한 마리가 정처 없이 숲 속을 이리저리 질주하는 영화의 마지막 장면이 의미하는 바일 수 있다. 마상 시합에서 축을 따라 일직선으로 달리던 장면, 마구간에서 일렬로 서 있던 장면, 혹은 출정하는 기사들이 일사분란하게 올라타던 장면에서 몸의 일부만이 클로즈업되던 말은 ‘말을 타는 자 chevalier’가 더 이상 존재하지 않는 영화의 마지막 장면에서 그 전체 모습이 마침내 포착된다. 이렇게 브레송 영화를 특징짓는 익명화와 파편화는 기사 사회의 보이지 않는, 그러나 기사와 일체를 이룬다고 간주되어 온 하부구조의 독립성을 보여주는 방식이기도 한 것이다. 그것이 바로 “존재와 사물들을 각기 그 덩어리로서가 아니라 분리할 수 있는 부분들로 보아라. 각 부분들, 즉 단편들을 분

28) “jour sombre, profondeur obscure de la forêt, incertitude des rencontres dans la pénombre, flots de sang sur la terre noire, galop obsédant des chevaux don’t la caméra ne montre que les jambes. Tout cela suppose une approche du Moyen Age liée aux fantasmes que l’on évoquait plus haut en relation avec le chateau et avec la forêt et posé sur tout cela, un regard à hauteur d’enfant.” Michel Zink, “Projection dans l’enfance, projection de l’enfance: le Moyen-Age au cinéma”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n° 42/43, été 1985, p. 6.

리시켜라. 그 단편들을 독립적으로 만들고, 그것들에 새로운 의존 관계를 부여해라”<sup>29)</sup>라고 한 브레송의 말이 가질 수 있는 의미 중의 하나가 아닐까?

### 2.3. 반복, 교차, 순환의 구조

브레송의 이 영화에서 가장 인상적인 장면으로 꼽히는 것은 마상 시합 장면이다. 마상 시합은 싸움을 정당화해줄 어떠한 정치적, 종교적 이념도 존재하지 않는, 오로지 물리적 힘이 지배하는 승부의 세계, 그리고 동시에 그 힘이 유희의 차원으로 전락한 기사 세계의 황혼을 상징한다. 그것은 기존의 중세 영화 속에서 의식의 화려함과 승부 가르기의 흥미진진함으로 인해 훌륭한 눈요깃감이기도 했다. 그러나 브레송이 보여주는 마상 시합 장면은 다른 중세 영화에서 보여주는 화려한 스펙타클과는 거리가 멀다. 브레송은 원작소설에 묘사된 혼전 *mélée* 대신 역사적으로 훨씬 후대에 나타난 마상 창겨루기 *joute* 형태를 선택한다. 마상 창겨루기 시합은 일대일 대결구도를 가지고 있으며 엄격한 게임 규칙이 있어 참가한 기사의 행동에 규칙성을 부여할 수 있는 것이다. 브레송은 기사에 의해 거의 기계적으로 되풀이되는 일련의 동작들, 단거리를 최고의 속도로 치닫는 말의 질주, 매번 충격적인 강도의 충돌을 통해 관객들로 하여금 어떠한 이념적 동인 없이, 오로지 되풀이되는 전속력의 질주와 충돌의 충격, 그 자체가 유발하는 매혹에 몰입하게 한다. 새로운 참가자를 알리는 깃발 게양과 경기 시작을 알리는 백파이프 소리, 양쪽 말의 질주, 창이 부딪히는 소리, 상대편 기사의 낙마, 랑슬로의 창 교환과 재출전으로 이어지는 시퀀스를 아홉 번에 걸쳐 반복하되, 카메라는 역시 경기자의 신원에 대해서는 전혀 알려주지 않은 채 질주하는 말의 다리, 창을 바꿔 쥐는 기사의 손에만 초점을 맞춘다.

29) Robert Bresson, *op. cit.*, p. 95.



사진 4

(사진 4) 브레송은 기존 영화에서 화려한 재현의 장으로 기능했던馬上 시합으로부터 불규칙적인 요소, 개인적 요소들을 과감히 화면에서 배제하고 동일한 것의 무한반복을 통해 “관객의 지각을 중첩”<sup>30)</sup>시키며 “순수한 움직임이 주는 즐거움”<sup>31)</sup>을 통해 “주술적 매혹”<sup>32)</sup>을 추구한다. 프랑수아 아미 드 라 브르테크의 매우 적절한 지적대로 브레송의 카메라는 여기서 게임을 보여주고자, 이해시키고자 하는 것이 아니라 리듬, 음악을 만들어내고 있다.<sup>33)</sup>

그 주술적 매혹의 강도는 이 반복구조를 이루는 요소들을 구성하는 데 있어서 대조에 기반한 교차구조가 삼입됨으로써 더욱 커진다. 상대 기사의 낙마와 관중석의 반응, 푸른 하늘로 올라가는 흰색의 깃발과 말발굽 자국이 어지러운 회색 땅, 부러진 창과 새 창의 교

30) 슈레이더에 따르면 “브레송의 내레이션은 어떠한 지식이나 느낌을 확장시키는 대신 오직 사건에 대한 관객의 지각을 중첩시킬 뿐이라는 것이다.” 유운성, “반복과 중첩 - 파스칼적 내기에 걸린 리얼리즘 사형수 탈옥하다”, 『로베르 브레송』, 부산 시네마테크, 2003, p. 190에서 재인용.

31) “La vue du mouvement donne du bonheur: cheval, athlète, oiseau.”, Robert Bresson, *op. cit.*, p. 73.

32) 우리는 이 표현을 ‘의미가 명시적으로 드러나지 않는 기호의 반복 사용을 통해 마법을 거는’으로 사용하고자 한다.

33) François Amy de la Bretèque, “Une figure obligée du film de chevalerie: le Tournoi”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n° 42/43, été 1985, p. 24.

체 등으로 이루어진 이 교차구조는 중세소설에서의 마상 시합 에피소드에 대한 기술의 상투적 표현들을 압축적으로 재구성하고 재배치하여 그 자체로 충만한 리듬감을 창출해내는 데 성공한다. 브레송의 <호수의 랑슬로> 중 백미로 꼽히는, 매우 현대적 감각으로 처리한 이 마상 시합 장면은 어쩌면 브레송이 원작소설에 가장 충실하고자 했던 대목일 수도 있다. 브레송이 아홉 차례 반복한 시퀀스는 중세소설에서 화자가 상대방의 이름을 비롯하여 세부적인 차이만을 달리하여 반복하는 시퀀스이기도 하기 때문이다. 이러한 개별적인 대결 장면의 반복적 묘사는 『롤랑의 노래』와 같은 영웅무훈시부터 기사도 소설에 이르기까지 기사가 등장하는 중세문학작품에서 거의 빠지지 않는 요소로서, 매우 상투적인 내용과 표현들을 반복하되 반해음 혹은 각운의 현란한 사용을 통해 중세의 독자들을 매번 매료시키고 열광하게 만들었으리라 생각되는 부분이다. 브레송은 그 구조를 채택하되 기사들 간에 오가는 대화를 완전히 생략하고 오로지 힘과 속도, 그리고 충격에 대한 거의 추상적인 영상을 창조한다.

반복적 패턴의 사용과 더불어 브레송 영화에서 주술적 매혹을 유발하는 또 다른 요인은 원형을 그리는 행동패턴이다. 대형 스펙타클과는 달리 브레송의 영화에서는 최소화된 공간사용이 두드러지는데 이것은 현실적인 이유가 아니라 브레송의 의도적인 선택의 결과로 보인다. 기사들의 여정을 선형이 아니라 같은 공간 내 원형의 순환구조를 가진 것으로 보여주는 숲이 대표적인 경우이다. 첫 장면에서 기사들의 결투와 이동 장면, 그리고 마지막 장면의 전투와 주인을 잃은 말의 질주 장면은 각각 숲의 동일한 지점을 중심으로 전개된다. 크지 않은 공간에서 원을 그리며 도는 패턴의 채택은 그 자체로 주술적 동작을 환기시킴과 동시에 중세 기사도 소설에 나타나는 에피소드들의 나선형적 서사구조, 즉 아더왕 궁정으로의 귀

환, 도전, 기사들의 출발, 숲 속에서 전개되는 결투들, 아더왕 궁정으로의 귀환으로 구성된 일련의 시퀀스들을 보다 작은 단위로 영화적으로 재현한 것이라고 할 수 있다. 원작에 대한 존중과 초월을 동시에 성취하고 있다고 할 수 있는 부분들이다.

## 결 론

브레송은 <호수의 랑슬로> 개봉 후 이루어진 『르 몽드』와의 인터뷰에서 문학작품과 영화의 관계에 대해 다음과 같이 말한 바 있다. “내가 그토록 조심스럽게, 존경심을 가지고 접근한 이 작품들에 대해서 이제 작품을 가장 잘 존중하는 방법은 바로 그것을 존중하지 않는 것, 그 작품들에 대해 내가 그것을 읽었을 때 느꼈던 일종의 영감 illumination 만을 간직하는 것이라 믿게 되었다”.<sup>34)</sup> 그가 13세기 소설 『아더왕의 죽음』에서 느꼈던 전율을 초래한 것은 모험 판타지 속에 갑자기 출현한 ‘의식 conscience’이었다고 언급한 바 있다. 보다 구체적으로 그것은 그전까지 지상최고의 기사로 일컬어졌으나 아더왕 세계 궁극의 모험이라 할 그라알 탐색에서 실패한 랑슬로의 의식이었다. 『아더왕의 죽음』이 브레송을 사로잡은 것은 다름 아니라 그렇게 촉발된 랑슬로의 자기성찰, 전설적 영웅 내면의 인간적 갈등이었다. 그것은 브레송의 영화에서 그전까지 확고한 신념을 가지고 동조했던 아더왕 세계의 가치에 대해 거리를 두는, 랑슬로의 텅 빈 시선으로 형상화된다. 소설 『아더왕의 죽음』이 아더왕국의

---

34) “Vis-à-vis de ces œuvres que j’ai abordées avec tant de précautions et d’égards, je crois aujourd’hui, que la plus grande fidélité serait d’être infidèle et de ne garder d’elles que l’espèce d’illumination que j’ai ressentie à leur lecture” Michel Zink, *op. cit.*, p. 7에서 재인용.

내분과 상잔, 그리고 그것을 유발한 ‘원죄’들의 폭로로 그려낸 아더왕 세계의 최후를, 브레송의 영화는 아더왕 문학의 주축을 이루고 있었던 신화들의 해체를 통해 재조명했다. 그것은 랑슬로라는 영웅을 만들어낸 신화의 해체이기도 한 바, 여기서 그라알과 원탁, 궁정적 사랑은 폭력과 질시, 맹목적 열정으로 폄하된다. 원대한 꿈을 상실한 기사 사회를 인위적으로 유지시켰던 마상 시합은 더 이상 기사도를 필요로 하지 않는 세계 속에서 간신히 존속되어가던 시대착오적 기사도의 마지막 남은 환상이었거니와 브레송은 명분이나 가치, 의식과 같은 기사도의 상부구조는 전혀 보여주지 않은 채 오로지 기계적인 동작과 엄청난 강도의 물리적 충돌의 무한한 반복으로 그 피폐함을 표현한다. 대사가 극도로 절제된 대신, 칼을 쥐는 팔과 전속력으로 질주하는 말의 다리만이 화면을 가득 채우고, 텅 빈 시선의 영웅들과 부지런히 노동하는 익명의 대중들이 교차하는 브레송의 연출은 몰락하는 아더왕 세계와 더불어 영웅 중심의 서사 아래 은폐되어 있었던 역사의 새로운 주체, 대중들의 존재를 새롭게 부각시킨다고 볼 수 있다. 브레송의 영화에서 원작이 보여주는 마법적 세계의 신비로움은 사라졌으나, 더 이상 그 안에 혁신의 에너지를 가지고 있지 않은, 회의에 가득 차고 타성에 의해 움직이는 인물들로부터 신비의 외피를 벗겨내고 거침없이 조각 내어 그들의 정신적 빈곤을 드러내는 카메라는 오늘날의 관객을 매혹시키는 또 다른 마법이 아닐 수 없다.

□ 참고문헌

텍스트

BRESSON, Robert, <*Lancelot du Lac*>, DVD, Artificial Eye, 2005.  
*La Mort le roi Arthur*, trad. Marie-Louise Ollier, Paris, 10/18, 1992.

연구서

BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1975.

CUGIER, Alphonse, “*Lancelot du lac* de Bresson: le Moyen Age revisité ou la dimension tragique du XX<sup>e</sup> siècle”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n<sup>o</sup> 42/43, été 1985, pp. 119~124.

DE LA BRETÈQUE, François Amy, *Imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris, Honoré Champion, 2004.

\_\_\_\_\_, “La Figure du chevalier errant dans l’imaginaire cinématographique”, dans *Cahiers de l’association internationale des études françaises*, n<sup>o</sup> 47, mai 1995, pp. 49~78.

\_\_\_\_\_, “Le Moyen Age du cinéma français, 1940~1987”, dans *Dire le Moyen Age, hier et aujourd’hui: actes du colloque*, Laon, Université de Picardie 1987, Paris, PUF, 1990, pp. 260~278.

\_\_\_\_\_, “Présence de la littérature française du Moyen Age dans le cinéma français”, dans *Cahiers de Recherches Médiévales (XIII<sup>e</sup>~XV<sup>e</sup>s)*, 2, 1996, pp. 155~165.

\_\_\_\_\_, “Une figure obligée du film de chevalerie: le Tournoi”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n<sup>o</sup> 42/43, été 1985, pp. 21~26.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1. Image – Mouvement*, Paris, Ed. de

minuit, 1983.

LUCAS, William, “Réception de la littérature médiévale à travers le médium cinématographique”, dans *Cahiers de Recherches Médiévales* (XIII<sup>e</sup>~XV<sup>e</sup>s), 2, 1996, pp. 149~153.

PAQUETTE, Jean Marcel, “La dernière métamorphose de Lancelot”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n<sup>o</sup> 42/43, été 1985, pp. 113~118.

RIDER, Jeff, Richard Hall, Christopher Smith, “the Arthurian Legend in French Cinema: *Lancelot du Lac* and *Perceval le Gallois*”, dans *Cinema Arthuriana; essays on Arthurian film* (ed.by Harty, Kevin J.), New York, Garland Pub., 1991, pp. 41~65.

ROUSSEL, François, Pierre Sivan, “Le dernier acte est sanglant... Lancelot du Lac de Robert Bresson”, dans Mireille Séguy éd. *Lancelot*, Paris, Edition Autrement, 1996, pp. 129~150.

ZINK, Michel, “Projection dans l'enfance, projection de l'enfance: le Moyen-Age au cinéma”, dans *Les Cahiers de la cinémathèque*, n<sup>o</sup> 42/43, été 1985, pp. 5~7.

“Entretien avec Robert Bresson”, dans *Avant-scène cinéma*, vol. 155, fév. 1975, pp. 48~49.

한상준, 홍성남 엮음, 『로베르 브레송의 세계』, 한나래, 1999.

시네마테크 부산, 『로베르 브레송』, 2003.



«Résumé»

Du mythe au charme incantatoire: étude de la  
représentation cinématographique du roman  
chevaleresque à travers *Lancelot du lac* de Robert  
Bresson

KIM, Jeong-Hee  
(Université nationale de Séoul)

Le cinéma s'est très tôt intéressé au Moyen Age. Mais c'était essentiellement le phénomène américain. Bien que la littérature arthurienne médiévale soit produite essentiellement en France, les cinéastes français sont relativement moins attirés par le Moyen Age, notamment par la légende arthurienne. Le peu des films français traitant le sujet arthurien sont les films d'auteur dont *Lancelot du Lac*(1975) de Robert Bresson et *Perceval le gallois* (1979) d'Eric Rohmer. Ils ont le point commun d'être l'adaptation d'un roman médiéval. Si le film d'Eric Rohmer montre une grande fidélité par rapport au roman de Chrétien de Troyes, ce n'est pas le cas de Robert Bresson qui voulait "tirer Lancelot de ce qui constitue notre mythologie" et s'oppose résolument aux clichés médiévaux comme magie, monstre, fée. Son film *Lancelot du Lac* ayant comme texte-source *la Mort du roi Arthur*, n'hésite pas à prendre la distance pour focaliser ce héros art-

hurien et fait voir à travers ce personnage l'entrée en jeu de conscience dans la légende arthurienne. Or cette tentative de démythifier Lancelot entraînant inévitablement la démythification de l'univers arthurien lui-même, nous avons essayé d'analyser ses aspects concrets et de voir comment, à travers ce film de Robert Bresson, la légende arthurienne est réinterprétée et renaît comme un art moderne. Nous avons regardé essentiellement la transformation des principaux motifs comme Graal, Table ronde et amour courtois, qui sont dans ce film soit supprimés, soit substitués et parodiés, ou encore très affaiblis. Ensuite nous avons étudié quels ont été les moyens esthétiques employés par Bresson pour rendre ces démythifications plus visibles et conférer un nouveau sens à ce crépuscule du monde arthurien. Il s'agit d'une écriture désincarnée où règnent la fragmentation, l'anonymat, la structure de répétition et d'alternance. Ces procédés proprement bressoniens créent, tout en détruisant l'univers fondé sur le héroïsme individuel, un charme incantatoire.

주제어: 아더왕의 죽음, 호수의 랑슬로, 브레송, 탈신화화, 프랑스 영화  
속의 중세

mots-clés: La Mort du roi Arthur, Lancelot du lac, Bresson,  
démythification, Moyen Age dans le cinéma français

투고일: 2009년 9월 20일

심사일: 2009년 11월 23일

게재확정일: 2009년 11월 25일