

## 2000년대 한국 대중영화의 역사재현 양식 연구

### A Study on the Filmic Style of Representing Historical Events in 2000s

이승환

목원대학교 영화영상학부

Seung hwan, Lee

Div of Film & Video, Mokwon University

#### 요약

2000년대 한국영화는 97년의 정치적 격변 이후 본격적으로 산업적 성장과 조우한다. 특히 적극적으로 역사적 사건을 활용하려는 노력은 스펙타클을 중심으로 집약된다. 다만 문제는 역사적 사건에 대한 소비는 프레드릭 제임슨이 염려하던 주체의 죽음, 혼성모방 그리고 노스텔지어 모드라는 포스트모던 시대의 특징을 전형적으로 보여준다.

## I. 2000년대 한국 사회

### 1. 97년 체제

1987년 6월 항쟁은 한국 민주화 쟁취의 큰 걸음이자, 당시까지 미처 경험하지 못했던 시민사회의 힘을 확인할 수 있었던 중용한 사건이었다. 이후 한국사회에는 '87년 체제', 정치적 합의와 담론의 시대를 경험한다. 그러나 이러한 체제는 97년 대한민국 역사상 최초의 선거를 통한 정권 교체와 IMF 구제금융의 시대를 맞으며 정치담론보다는 경제담론 중심의 한국사회로 빠르게 이행된다. 이러한 변화는 좌파정권으로 분류되던 김대중 정부마저 국제화의 미명 아래 신자유주의로의 성공적 편입을 시도로 확인된다. 이후 노무현 정부 역시도 한미 FTA 추진과 같이 정권의 정체성과는 상치되나, 국가의 경제적 성공을 위한 정책을 우선하게 되고, 결국 2007년 10년 만에 우파 정권이 집권한다.

97년 체제는 선거를 통한 좌파로의 정권교체와 시민사회의 안정화라는 정치적 결과와 세계체제로 편입과 실패의 경제적 결과로 국가(구조)가 아닌 개인(주체)의 중요성이 대두된 97년 이후의 한국사회를 말한다.

### 2. 포스트모던 시대

모던과 포스트모던의 논쟁과 대결은 아직도 진행 중이다. 허나 문화해독의 시선으로 관찰해 본다면 한국은 이미 포스트모던의 시대이다. 제임슨의 주장을 빌어 설명한다면, 많은 한국의 문화, 특히 대중문화, 대중영화는 제임슨이 주장하는 혼성모방 *pastiche*의 범람, 주체의 죽음 그리고 노스텔지어 모드로 독해가 가능하다. '깊이'없는 표층만의 문화, '원전'없는 '이미지'만의 이미지 그리고 돌아갈 수 없는 과거를 갈망하는 작품들이 범람하고 있다.

### 3. 스펙타클의 시대

이미지만의 시대는 단순히 시각적 이미지만을 지칭하는 하는 것이 아니다. 즉, 시청각의 시대다. 이는 모던(현대성)이 밀어낸 리얼리즘 즉 사실적 재현을 위한 시청각의 적극적 사용은 아이러니하다. 그러나 '깊이 없는' 이미지만의 시대에는 오히려 스펙타클의 사용이 더욱 빈번하고, 수용자들의 호응을 얻는다.

## II. 2000년대 한국 대중영화

### 1. 한국형 블록버스터

〈쉬리〉(강제규, 1999)와 〈공동경비구역 JSA〉(박찬욱, 2000)는 새로운 한국영화산업의 등장을 보여준다. 또한 60년대 이후 영화진흥공사를 통해 제어되던 영화 검열의 폐지를 통한 대중영화의 다양성 확보는 영화에 대한 관심을 증폭시킨다. 이후 스타 감독들의 등장은 영화가 대중문화의 중심부에 위치하는 계기가 된다.

### 2. 팩션의 시대

팩트 fact와 픽션 fiction의 합성어 팩션은 사실과 창의력의 만남이라 할 수 있다. 이는 대중문화의 보고인 역사와 스토리텔링의 만남이다. 이는 영화가 역사의 기록매체로서의 자격에 대한 논쟁을 유발하지만, 관객들이 원하는 즐거움이라는 측면에서 지속적으로 시도되고 있다.

### 3. 글로벌 코리아

정부는 TV 드라마의 한류 열풍에 뒤이어 영화산업 역시도 수출(?) 콘텐츠로의 성장을 위한 여러 지원방안을 제시하고 있다. 상품으로써의 문화에 대한 이러한 관심의 증폭은 대단히 반가운 일이나, 영화 자체의 경쟁력 강화를 저해하는 경우가 발생하여 이에 대한 재점검이 필요한 상황이다.

## III. 역사 혹은 역사스러움

### 1. 새로운 전통

2000년대 한국영화는 한국사회가 가지던 특정한 역사적 사건이나 시대에 대한 재현이 과거 ‘방화’로 호명되던 시절과는 많이 다르다. 예를 들어 일제 식민지 강점기를 배경으로 한 영화들이 10여편 등장하거나, 70년대를 다룬 영화들이 동시에 등장하는 등의 현상은 현재 한국사회가 보여주는 자신감 그리고 희망을 이식하는 과정이다. 에릭 홉스봄은 ‘새로운 전통’, ‘만들어진 전통’

은 정치적 목적을 위해 존재한다고 설명하지만, 이를 뒷받침하기 위한 문화적 생산은 ‘정치적 무의식’의 형태로 재현되는 것이다.

### 2. 스토리텔링과 시각화

이러한 역사소비의 방식은 관객들이 호응할 만한 ‘그럴듯한 이야기’와 CG에 기반한 시각화 능력의 접목이다. 스토리텔링과 시각화는 서로 다른 분야가 아니라, 이제는 함께 이야기되어야만 하는 그리고 관객들을 흡입할 수 있는 가장 중요한 요소이다. 허나 영화가 등장한 이후 지속적으로 제기되었던 내러티브와 시각화 중 어느 것이 영화의 본질이나는 물음에 대한 답이 어려운 것처럼, 이 둘의 조합은 여전히 미묘한 문제이다.

### 3. 과거의 소비

과거는 이제 더 이상 단순히 책에서만 읽던 이야기가 아니다. 그에 따라 많은 사람들에게 의해 소비되는 소재가 되었고 이는 단순히 역사를 차용하는 것이 아니라 현재의 시선이 용해되어 과거를 재해석한다. 다만 역사로 오인되는 역사스러움과 실제 역사에 대한 경계를 인식하고 유지하려는 노력이 필요하다. 다만 이러한 노력이 진정한 과거를 소비하는 것이 아니라 ‘과거스러움’을 소비한다는 비판에서 자유롭지 못하다는 사실이다. 이는 포스트모던 시대의 예술작품과 대중문화에 대한 비판들이 주로 ‘깊이 없는 이미지’에 대한 것임을 감안해 볼 때 타당한 지적으로 판단된다. ‘성찰적 과거인식’이 전제되어 대중문화의 ‘즐거움’이 사라지는 것을 바라지는 않는다. 그러나 수용자의 요구가 단순히 ‘즐거움’만은 아니라는 점에 주목할 필요가 있다.

## IV. 문화적 변화

2000년대 한국 대중영화의 역사재현 양식은 스토리텔링과 시각화의 극대화에 초점이 맞아있다. 이러한 양식은 상업적 성공을 위한 준비이다. 그러나 이제는 영화가 가지는 문화적 힘에 대한 성찰이 필요한 시점이다. 최근 인터넷 환경의 변화와 3D 입체영상의 등장은 영화가 더 이상 영상문화의 집약적 초아가 아니라, 문화 컨

텐츠의 하나로 간주되며, 그 정체성에 대한 실험들이 예견되는 상황이다. 이러한 문화적 변화를 선도 할 수 있는 새로운 영화적 스타일의등장이 요구되는 상황이다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] Jameson, Fredric. "Postmodernism and Consumer Society" in The cultural turn : Selected writings on the postmodern, 1983-1998. 1998, Verso
- [2] \_\_\_\_\_ . The Political Unconscious: narrative socialty symbolic Act, Cornell Uni. Press, 1981
- [3] 기든스, 앤서니 현재성과 자아 정체성: 후기 현대의 자아와 사회, 권기돈 역, 새물결, 1997
- [4] 홉스봄, 에릭. 박지향, 장문석 역. 만들어진 전통, 휴머니스트, 2004