

한국 다큐멘터리 영화의 스토리텔링 전략에 관한 연구

김혜원*

*청운대학교 영화학과

e-mail: amcinema@chungwoon.ac.kr

A Study on Storytelling Strategy of Korean Documentary Film

Hye-Won Kim*

*Dept of Cinema, Chungwoon University

요 약

본 논문은 한국 영화산업에서 스토리텔링이 더욱 중요해져감에 따라 한국 다큐멘터리영화의 스토리텔링 전략에 관한 연구이다. 흥행에 성공한 다큐멘터리 영화<위낭소리>와 흥행에 실패한 <트루맛쇼>의 스토리텔링을 비교 분석함으로써 다큐멘터리에서의 스토리텔링의 방향성을 제시하고자 하였다.

1. 서론

요즘은 스토리텔링의 시대다. 이제 세상은 정보의 시대가 아니라 이야기를 만들어내 감성을 유혹하고 설득해 참된 믿음을 불러일으키는 것이 문제인 서사시대인 것이다. 들뢰즈의 말이 이를 증명한다. 그는 통제사회에서의 커뮤니케이션이란 정보의 전달과 확산이며 정보란 명령어의 집합으로서 누군가에게 무엇을 알려준다는 것은 명령어를 유통시키는 것이라고 했다. 또한 우리에게 정보를 소통시킨다는 것은 우리가 믿는 상태에 있는 것, 믿어야만 하는 것, 믿을 책임이 있다고 생각되는 것을 말해주는 것이라고 했다.¹⁾ 따라서 들뢰즈는 예술작품은 커뮤니케이션의 도구가 아니라고 단언한다. 이런 측면에서 스토리텔링은 서사시대의 가장 효과적인 감성 유혹 장치다.²⁾ 이 말에 비추어볼 때 영화는 스토리텔링으로 관객들의 감성을 움직여야 하는 예술작품임에 틀림없다.

스토리텔링을 정의하자면 '사실적 및 허구적 사건을 시각이나 청각 등에 호소하며 실시간으로 재연해 전달하거나 소통하는 시공간적 또는 다감각적 또는 상호담화형식으로 20세기 말 이후 점차 서사적으로 기교화 되면서 정치, 경제, 사회, 문화 전반, 특히 대중문화를 주도하는 미디어 및 엔터테인먼트 산업의 토대가 되는 담화기법'이라고 할 수 있다.³⁾

이를 근거로 이제는 허구가 아닌 실제의 사실 세계에 토대를 두고 있는 다큐멘터리에도 예외가 될 수는 없다. 즉 다큐멘터리 영화도 관객을 영화의 이야기 속에 몰입시켜 보다 흥미로운 이야기를 재미있게 제시해야 한다는 것이다.⁴⁾ 이런 관점에서 본 연구는 다큐멘터리 영화가 좀 더 대중화되기 위해서는 스토리텔링이 필요하다는 지점에서 출발한다.

지난해는 다양성영화⁵⁾의 흥행에 있어 최악의 한 해였다. 2009년 <위낭소리>를 제외하고도 최근 3년간 연간 400만 명 선을 유지하던 다양성영화 시장이 지난해에는 281만 명으로 3/1가량 줄어든 것이다(영진위 자료). 그러나 다양성영화 중 다큐멘터리 영화는 괄목할 만한 성장을 나타내고 있다. 2010년에 제작된 다큐멘터리 영화의 편수는 29편이나 되어 전에 없는 강세를 보였다. 흥행 성적 또한 좋아 2009년에 <위낭소리>가 300만 명의 관객을 기적적으로 동원한 데 이어 자연 다큐멘터리인 <오션스>(2010년)는 60만 명의 관객을, 2010년 9월에 개봉한 <울지마 톤즈> 또한 올 상반기까지 43만 7천명의 관객을 불러 모았다. 다양성영화 중 흥행에 성공한 작품

3) 위의 책, 254쪽

4) 셰일라 커런 버나드, 『다큐멘터리 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2009, 5-7쪽

5) 다양성영화는 예술영화, 독립영화, 다큐멘터리영화, 고전영화 등을 포함하는 영화의 통칭으로 대규모 제작비가 투입되거나 와이드 릴리즈로 배급, 상영되는 영화를 배제한 상대적인 범주이다.

1) 이윤영, 『사유 속의 영화-영화이론 선집』, 문학과 지성사, 2011, 320-321쪽

2) 크리스티안 살몽, 『스토리텔링』, 현실문화, 2008, 253쪽

들이 다큐멘터리에서 나오고 있다. <워낭소리>는 인간과 소와의 감정의 소통이라는, 50만 명 가까운 관객을 동원한 <울지마톤즈>는 톤즈에서 의료봉사 하던 의대생 출신 이태석 신부의 죽음을 다루고 있다. 그러나 사회적으로 이슈가 되어 많은 관객을 동원할 것이라고 예상했던 <트루맛쇼>는 1만 여명의 관객밖에 동원하지 못한 결과를 보여줬다.

그렇다면 흥행에 성공한 다큐멘터리<워낭소리>와 실패한 다큐영화 <트루맛쇼>에는 어떤 차이가 있는 것일까. 본 연구는 이 두 작품의 관객 동원력의 차이를 스토리텔링에 있다고 보고 이 작품들의 플롯의 구조를 비교분석하려 한다. 이로써 다큐멘터리에서의 스토리텔링이 얼마나 중요한지를 확인하고 다큐멘터리의 플롯 구조의 방향성을 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 스토리텔링의 개념 및 정의

그렇다면 스토리텔링이란 무엇인가. 스토리텔링은 서사, 내러티브와 동의이므로 이것의 개념을 살펴보고자 한다.

Prince는 내러티브란 "현실, 혹은 허구의 사건과 상황을 하나의 시간 연속을 통해 표현한 것"⁶⁾이라 했고 Bordwell은 "서사체는 하나의 상황으로 시작되어 인과율과 유형에 따라 일련의 변화가 일어나고 마침내 그 서사체의 결말을 가져오는 새로운 상황이 발생하는 것"이라고 정의한다⁷⁾. 이런 논의를 바탕으로 내러티브는 스토리와 플롯으로 구성된다고 보는 게 일반적이다. 즉 스토리는 내러티브의 내용이고 플롯은 내러티브의 형식이 된다고 볼 수 있다.⁸⁾ 대표적으로 Chatman은 구조주의 이론에 중심을 두고 내러티브를 하나의 구조로 보면서 각 서사물이 이야기와 담화로 이루어져 있다고 말하면서 내러티브가 완전한 구조라고 주장한다.

이는 Foster와 러시아 형식주의자들, 그리고 Todorov에 의해 20세기에 들어서 서사구조에 대한 생각들이 정리되었다. 포스터는 내러티브를 스토리와 플롯으로 구분하여 스토리는 연대기적 배열을,

플롯은 인과율적 배열을 의미한다고 설명했다. 러시아 형식주의자인 Sklovskij와 Tomasevskij 역시 내러티브 구조를 파블라(Fabula)와 쉬제(sujet)로 나누고 있다. 쉬클로프스키는 내러티브의 원재료에 해당하는 것이 파블라라고 한다면 쉬제는 그 재료를 예술적으로 구현한 것이라 했고 토마체프스키는 이를 더 정리하여 인과관계로 연결되어 있는 아주 작은 사건들, 즉 모티브의 총체를 파블라라 불렀고 이 모티브의 총체를 예술적으로 배열하여 만든 것을 쉬제라고 했다. 토도로프는 서사구조를 이야기(story)와 담화(discourse)로 구분하여 이야기는 가장 원초적으로 존재하는 것으로서 행동과 인물로 구성되며 담화는 그 이야기가 전달되는 과정을 의미한다고 설명하고 있다.

이들의 공통점은 서사구조를 이분화한다는 데에 있다. 내러티브의 원재료적인 개념과 완성품적인 개념으로 나누어 전자는 스토리, 파블라, 이야기로 정의하고 후자를 플롯, 쉬제, 담화로 정의한다. 이처럼 서사구조를 양분화하는 것은 서술기법을 기술하는데 유용하다. 즉 서사구조를 구성하고 있는 양자가 작품 내에서 서로 관계 맺는 방식을 분석하는 데에 기본 틀거리 역할을 수행한다고 할 수 있다.

내러티브를 하나의 구조로 파악함으로써 얻어진 성과물은 영화 분석 이론의 방법론을 마련하는 데에도 커다란 영향을 주었다. 영화 기호학을 바탕으로 영화의 내러티브 구조 분석의 기초를 마련한 것은 Christian Metz이다. 메츠는 하나의 영화 텍스트를 통합체와 계열체의 두 개의 축짜기로 보며 이들 중에서도 특히 시퀀스 내의 쇼트들이 형성하는 통합체에 연구의 중심을 둔다. 영화 텍스트를 구성하는 통합체 분석에서 각 시퀀스, 씬, 쇼트들의 연관관계를 중심으로 작품 현대의 구조적인 특성을 제시하고 영화를 구성하고 있는 세부적인 구성요소들 자체와 그들의 관계에 대한 기호학적 분석에 주의를 기울이고 있는 것이다.⁹⁾

이에 비해 보드웰은 메츠와 마찬가지로 영화의 서사구조의 시퀀스, 씬, 쇼트의 구성방식에 주의를 기울이면서도 스토리와 플롯관계와 같은 보다 큰 틀거리에 주목한다. 보드웰은 형식주의자들의 파블라와 쉬제 개념을 차용하여 영화의 서사구조를 스토리와 플롯으로 이원화하여 구성원리를 파악한다.

6) G. Prince, *Narratology: The Form and Functioning of Narrative* (The Hague:Mouton, 1982), 최상규 역, 서사학, 문학과 지성사, 12쪽

7) David Bordwell, Kristin Thomson, *Film Art: An Introduction*, 4th ed.(McGraw-Hill, 1993). 주진숙, 이용관 역, 영화예술, 이론과실천, 97쪽

8) J. Dudley Andrew, *Concept in Film Theory*, (Oxford Univ. Press, 1984), 김시무 외 역, 영화이론의 개념들, 시각과 언어, 270쪽

9) 이정은, '옴니버스 영화의 서사구조 연구', 서강대학교 석사학위논문, 1997, 13쪽

2.2 한국 상업영화에서의 스토리텔링 비교

2011년 한국 영화의 흥행에 스토리텔링, 즉 내러티브의 중요성이 증명되고 있다. 순제작비 40억 원(순제작비)의 중예산영화 <씨니>와 제작비 100억 원의 블록버스터 <7광구>의 흥행 스코어와 관객들의 영화평점을 비교해보면 더욱 잘 알 수 있다. <씨니>는 관객수 737만 명을 동원하여 올 상반기 최고의 관객을 동원하여 했고 <7광구>는 지난 8월까지의 관객수가 237만 명이 조금 넘는 수준이다. <씨니>의 마케팅 포인트는 '여고시절 동창생들의 추억찾기'라는 내용컨셉트라고 한다면 <7광구>는 '한국 최초의 3D 블록버스터'라는 형식적인 것이 주요 컨셉트였다. 이 두 영화의 관객 반응도 매우 다르다. <씨니>는 네이버 관객평점이 10점 만점 중 9.16(14,870명)이고 <7광구>는 3.41(16,432명)이다.

<씨니>는 <7광구>를 비롯해서 <해운대>(180억)나 <놈놈놈>(160억)처럼 제작비가 많이 들어간 블록버스터도 아니요, <디워>나 <중천>처럼 컴퓨터 그래픽, 특수 효과 등의 시각적 효과가 뒤범벅된 작품도 아니다. 또한 <추격자>나 <아저씨>같은 화려한 액션이나 자극적인 긴장감으로 관객들의 숨을 조이게 하는 사건도 없다. 그렇다고 <하모니>처럼 관객의 눈물샘을 의도적으로 쥐어짜지도 않을 뿐더러 원빈, 정우성, 장동건 같은 티켓과워가 강한 톱스타가 나오지도 않는다. 1980년대에 여고시절을 보낸 7명의 친구들, 일명 칠공주파가 25년 만에 재회하여 다시 우정을 나누는 이야기다. "영화 흥행에 있어 가장 단순한 진리를 떠오르게 만든다. 결국 영화는 톱스타도, 제작비를 앞세운 스케일도 중요하지만, 그보다 더 중요한 것은 관객들이 원하는 이야기를 찾아내 그것을 탄탄하게 스크린에 옮겨내는 것이라는 것을 말이다"¹⁰⁾라며 매체에서는 이렇게 <씨니>의 흥행요인을 분석하고 있다. 이제 톱스타나 제작비가 아닌 관객들이 원하는 이야기가 무엇인가가 관건이라는 것이다.

<씨니>에 대한 관람평은 이 영화의 스토리텔링이 얼마나 뛰어난지를 알 수 있다. 총 15,159명이 10점 만점의 9.15의 평점(네이버의 네티즌 평점)으로 가히 폭발적인 반응을 보이고 있다. "간만에 가슴 찡하고 따뜻한 스토리.. 뭐든 발랄하고 재미있었던 여고시절이 그립네요..."(maya5582), "배아플만큼 웃기면서도 감동을 주는 매우 좋은 영화!! 작품성이 최고인

듯!!"(gkgkgk3725), "스토리에 대한 흡입력과 살아있는 캐릭터가 만들어낸 한국영화의 또 하나 수작"(ssozy1), "7공주의 훈훈한 우정과 스토리가 참으로 감동스럽습니다. 씨니짱 ㅋㅋ"(jhk9738), "오늘 아침에 봤는데 정말 재밌어요 스토리가 정말 잘 짜여 있는거 같음"(sindoil) md과 같은 영화평들은 관객들이 <씨니>의 외형적인 요인이 아닌 내용상의 이유로 이 영화에 감동을 받고 재미있어하고 있음을 알 수 있다.

이와 비교해서 <7광구>는 17,470명이 10점 만점에 3.39점의 평점을 주면서 "뻔한 스토리... 전혀 재미없는 영화 1.2배속으로 봐야 덜지루함;; 축수물의 아류작"(asiawar), "말로도 설명하기 힘든 세상에서 최고 재미없는 영화"(seoyoungwouk), "재미짱 스토리짱 전부짱..."(forwave2002), "태국영화수준의CG, 개연성 없는 내러티브, 예상가능한 상황의 반복"(bloodtypea) 등의 내러티브상의 불만족을 표현하고 있다. 언론평에서도 <7광구>는 좋은 평가를 받지 못했다. 이미 100억 원 이상의 제작비에 한국 최초의 3D 액션 블록버스터를 내세운 작품으로서 "<7광구>는 포부가 큰 작품이다. 국내 최초의 3D 영화로, 100퍼센트 국내 기술로 완성한 심해 괴생명체를 전면에 내세운 괴수 액션 블록버스터. 그간 남성 영화의 전유물로 인식됐던 '액션'을 여성에게 전달시켰다는 사실도 흥미롭다¹¹⁾" 긍정적인 평을 받았지만 "중후반부의 여러 가지 장점에도 불구하고, 인물의 성격을 설명하는 전반부의 이야기는 아쉽다. 차해준이 기필코 '7광구'를 포기할 수 없는 이유나 비밀을 쥐고 있는 캡틴 정만과의 관계는 설명이 부족하고, 여러 등장인물 사이의 관계도 거의 드러나지 않는다.¹²⁾"며 미흡한 스토리상의 문제점을 지적하고 있는 것이다.

2.3 스토리텔링의 힘은 실화

영화의 내러티브에서 가장 힘을 받는 것은 실화다. 영화를 마케팅할 때 장르적으로나 내용상 가장 큰 셀링포인트(selling point)는 '실제 이야기(true story)'인 것이다. 관객들이 실화라고 한다면 그만큼 영화 내용에 신뢰를 갖고 관심을 갖고 입소문을 퍼뜨리는 데 주요 이슈로 삼는다. 영화의 가장 큰 정보원은 '입소문'이며 구전이 영화 흥행에 가장 결정

10) 원호성, <'씨니'의 놀라운 흥행기세, '과속스캔들'과 '관박이?'>, 유니온프레스, 2011년 6월 7일자

11) 박은혜, "[7광구] 한국 최초 3D 액션 블록버스터의 고군분투 데뷔전", 무비위크, 2011.8.01

12) 박은혜, 위의 기사

적인 요인이라는 여러 연구결과들에 비추어보더라도 '실화'는 기본적으로 영화 흥행을 하는데 충분조건이 될 수 있다. 자폐증 청년의 마라톤 완주기를 담은 <말아톤>처럼 휴먼스토리에서부터 연쇄살해범 유명철의 범죄스토리를 담은 <추격자>의 스릴러 장르에 이르기까지 논픽션 영화의 범주는 다양하고 그 흥행 스코어도 매우 높다.

그러나 무엇보다 흥행이 보장되는 것은 '충격 실화'다. 510만 명을 동원한 <살인의 추억>(2003년), 300만 이상을 불러 모은 <그놈 목소리>(2007년), 187만 관객의 공분을 산 <아이들..>(2011년) 등 살인, 유괴 등의 실화를 바탕으로 한 영화들이 세간에 화제를 불러일으키며 흥행에 성공했다.

최근 청각장애인들의 성폭행을 다룬 충격 실화 영화 <도가니>가 현재 450만 명가량의 관객을 동원하면서 2011년 3분기 영화의 또 다른 흥행작으로 떠오르고 있다. 광주 인화학교의 실제 사건을 소재로 한 <도가니>는 “너무나 가슴 아프고, 분한, 참혹한 이야기”를 담고 있는데 이 이야기가 픽션이 아니라 논픽션이라 더욱 충격과 분노를 주고 있다. 광주인화학교 성폭력 사건이란 실화를 바탕으로 한 '도가니'는 처음 청소년관람불가 등급 및 어두운 소재로 흥행에 어려움을 겪을 것이란 전망이 많았다. 하지만 SNS를 통해 꼭 봐야할 영화라는 입소문이 돌면서 흥행가도를 달렸다. 뿐만 아니라 광주인화학교 폐교 및 장애청소년 성추행 실태 조사 등 사회적인 변화를 이끌었다.¹³⁾ <살인의 추억> <그놈 목소리> 등이 잊혀져가는 사건을 재조명해 사회적 관심을 불러일으켰던 실화 바탕의 영화들과는 달리 <도가니>는 '광주 인화학교 성폭력 사건' 재조사 요구, 피해자들의 인권 회복을 위한 서명 운동 등 적극적인 여론형성으로 번지고 있다.¹⁴⁾ 심지어 광주인화학교 학생들이 1960년대부터 학생들을 학대했고 그로 인해 숨진 학생들을 암매장해왔다는 충격적인 이야기들이 속속들이 밝혀지고 있다.

<도가니>의 스토리텔링이 주는 힘은 다른 영화들의 실화보다 더욱 더 강력하다. 그간 영화의 단골 소재로 활용돼 온 유괴, 연쇄살인 등의 강력 범죄가 아닌 대중들이 매체를 통해 흔히 접하지 못했던 아동 성범죄를 다룬다는 점에서도 그렇지만 2005년 당

시 '광주 인화학교 성폭력 사건'의 가해자들이 처벌을 제대로 받지 않았다 점에서 이 영화가 사회적으로 갖는 파장은 타 영화들에 비해 매우 위력적이다. 다시 말해 영화 내적인 내러티브도 물론 여타의 충격 실화들보다 더 충격적이지만 영화가 개봉된 이후에 끊임없이 영화 외적인 스토리텔링이 이루어지고 있기 때문이다.

2.4 다큐멘터리 영화의 스토리텔링

연출된 장면이나 생략된 장면을 둘러싸고 종종 다큐영화의 진정성과 윤리 논쟁이 벌어진다. 진정성에 관한 논란의 배경에는 다큐 영화는 영화 전 현실에는 개입하지 않으면서 현실을 꾸밈없이 보여줘야 한다는 가정이 바탕을 이루고 있다. 그렇지만 다른 한편으로 관객은 기계장치를 이용해서 촬영하고 편집 과정을 거쳐 만들어지는 영화가 현실을 그대로 보여줄 수 없다는 사실도 인식하고 있다.

알렉산더 클루게는 구성주의적 입장에서 다큐멘터리 영화는 세 개의 '카메라'로 촬영된다고 했다. “첫째는 기술적 의미에서의 카메라, 둘째는 감독의 머리, 셋째는 다큐멘터리 영화에 대한 관객의 기대에 기반하는, 다큐멘터리 영화라는 장르의 규정성. 따라서 우리는 다큐멘터리 영화가 있는 사실을 그대로 보여준다고 말할 수 없다”고 했다. 이 말은 결국 다큐멘터리 영화는 카메라, 감독의 의도, 관객의 기대를 기반으로 미장센과 몽타주를 이용해서 제작, 편집한 영상의 연속체라는 점에서 극영화와 본질적인 차이가 없다고 할 수 있다.

존 그리어슨과 폴 로타는 “다큐멘터리의 핵심은 실제의 소재를 극화(dramatization)하는 데에 있다”고 언급하고 있다. 이는 다큐멘터리의 진정성이 영상의 고유한 특성에 기인하는 것이라기보다는 “관습화된 표현 및 담론 구조에 것'임을 암시하고 있다.

윌리엄 귀인과 로저 오댕으로 대표되는 해체주의적 접근은 다큐멘터리영화와 극영화의 존재론적 차이를 부정하며 다큐멘터리 영화가 보여주는 진정성이 현실에서 인과론적 근원이 있는 것이 아니라 담론의 효과로서 만들어진다고 파악한다. 해체주의 접근방식에 따르면 다큐멘터리영화는 관객과 영화간의 계약을 기반으로 해서 다큐멘터리로서의 수용이 가능해진다. 이 계약, 즉 '진정성 있는 현실이라는 인상의 생성과 수용은 다양한 텍스트내/외적 요소를 통해 실현된다. 텍스트 내적으로 다큐멘터리 영화는 영상, 언어, 음향 요소들의 통합을 통해 특정한 주의

13) 전형화, “도가니 열풍 끝났다 4위 하락. 리얼스틱 1위”스타뉴스, 2011.10.17

14) 이혜진, ‘충격실화=흥행보장’, 전국 도가니 열풍 ‘기대 이상’, OSEN, 2011.10.03

장을 생성한다. 그리고 관객은 이 주의장에 광고, 상영 맥락 등의 텍스트 외부 컨텍스트적 요소들을 통해 미리 형성된 기대지평을 갖고 접근한다. 따라서 다큐멘터리 영화를 다큐멘터리 영화로 인지하는 데는 영화자체의 텍스트만큼이나 관객이 보유한 영화외적 지식이 중요한 역할을 하는 것이다. 이러한 맥락에서 호엔베르거는 다음과 같이 적고 있다. "관객에게 한편으로는 외부 세계에 대한 지식, 다른 한편으로는 영화적(장르)관습에 대한 이해가 없다면 극영화와 다큐멘터리 영화를 구분할 수 없다. 특히 다큐멘터리 영화가 줄거리를 갖고 있으며 주인공의 행동이 동기화되어 있고 시공간적 연속체를 만들어내는 경우라면 더욱 그러하다"

3. 연구대상 및 연구방법

본 연구는 최고의 스토리텔링이 있는 다큐멘터리 영화 <위낭소리>와 스토리텔링에서 실패한 <트루맛쇼>를 대상으로 하고자 한다.

실제의 사실 세계에 토대를 두고 있는 다큐멘터리도 리얼리즘자체보다는 영화 내/외적인 스토리텔링이 필수다. 즉 다큐멘터리 영화도 관객을 영화의 이야기 속에 몰입시켜 보다 흥미로운 이야기를 재미있게 제시해야 한다는 것이다¹⁵⁾. 이런 관점에서 다큐멘터리 영화도 스토리텔링이 있어야 흥행에 성공할 수 있는 시대가 되었고 한국의 영화계가 이를 증명하고 있다. 1억 원의 제작비로 280만 명의 관객을 동원한 <위낭소리>는 시골 촌로의 오래된 친구 같고 동반자 같은 소와의 우정이라는 극영화 이상의 플롯을 지닌 내러티브가 있다.

이는 개봉 전 큰 이슈를 불러일으키며 관심을 모았던 공중파 음식 프로그램을 고발한 다큐멘터리 영화 <트로맛 쇼>가 지난 6월 2일에 개봉하여 12,156명의 관객을 동원한 것과 크게 비교되는 부분이다. <트루맛 쇼>는 공중파 방송 중 음식프로그램의 맛집들이 대부분 설정이며 '식당광고'와 다를 바 없이 돈이 오고간다고 폭로하여 MBC 방송사가 <트루맛 쇼> 상영금지 가처분 신청과 기각 등을 거치면서 영화 외적인 스토리텔링을 만들었다. 그러나 내용은 특별한 내러티브를 갖고 있지 않다. 단지 "우리나라엔 하루 515개의 식당이 창업하고 474개가 폐업하는 서바이벌 게임이 벌어지고 있다. 살벌한 정글에서 생존하기 위한 식당들의 처절한 투쟁에 맛의 순수함은 사라져버렸고 미디어와 식당의 부적절한 관계가

시작됐다. 2010년 3월 셋째 주 지상파 TV에 나온 식당은 177개. 1년으로 환산하면 무려 9,229개다. 이중 협찬의 탈을 쓴, 사실상의 뇌물을 주고 TV에 출연한 식당은 대부분이다¹⁶⁾"라는 사실을 반복적으로 알리고 있다. 또한 이를 증명하기 위해 제작진은 '대박 식당을 위한 미디어 활용법' 실험을 위해 직접 식당을 차려 몰래 카메라를 설치하고 평범한 식당을 TV추천 맛 집으로 변신시키기 위해 브로커를 채용하고 방송사와의 거래를 하게 한다. 그리고 이 영화는 끝이다. 단순히 폭로에서 끝을 맺을 뿐 더 이상의 내러티브는 존재하지 않는다. 만일 <트루맛 쇼>가 폭로, 그 이상의 스토리텔링을 지니고 있어 <위낭소리>같은 극영화적인 플롯을 관객들에게 제공했다면 지금 보다는 더 많은 관객들을 동원할 수 있었을 것이라 생각한다.

이런 측면에서 본 연구는 서사구조를 이분화하여 이 두 작품의 스토리와 플롯구조를 비교분석할 것이다.

참고문헌

- [1] 박은혜, "[7광구] 한국 최초 3D 액션 블록버스터의 고군분투 데뷔전", 무비위크, 2011.8.01
- [2] 세일라 커런 버나드, 『다큐멘터리 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2009
- [3] 원호성, <'씨니'의 놀라운 흥행기세, '과속스캔들'과 판박이?>, 유니온프레스, 2011년 6월 7일자
- [4] 이윤영, 『사유 속의 영화-영화이론 선집』, 문학과 지성사, 2011 pp257-280, 2003.
- [5] 이정은, '옵니버스 영화의 서사구조 연구', 서강대학교 석사학위논문, 1997
- [6] 이혜진, '충격실화=흥행보장', 전국 도가니 열풍 '기대 이상', OSEN, 2011.10.03 .
- [7] 전형화, "도가니 열풍 끝났다 4위 하락. 리얼스틱 1위"스타뉴스, 2011.10.17
- [8] 크리스티앙 살몽, 『스토리텔링』, 현실문화, 2008
- [9] David Boardwell, Kristin Thomson, Film Art: An Introduction, 4th ed.(McGraw-Hill, 1993)
- [10] G. Prince, Narratology; The Form and Functioning of Narrative (The Hague:Mouton, 1982).
- [11] J. Dudley Andrew, Concept in Film Theory, (Oxford Univ. Press, 1984)
- [12] <트루맛 쇼> 보도자료 줄거리

15) 세일라 커런 버나드, 앞의 책, 5-7쪽

16) <트루맛 쇼> 보도자료 줄거리