
형식주의 영화 <Dogville>이 구성하는 인간과 인간다움의 경계

Boundary between Human and Humanism Constructed by Formalism Film <Dogville>

강승묵
공주대학교 영상광정보공학부

Seung-Mook Kang(mookang@kongju.ac.kr)

요약

인간다움은 인간적 또는 보다 인간다운이라는 의미와 함께 인간다움의 존엄과 존중을 동시에 함의한다. 본 논문은 영화의 영상이미지가 재현하는 인간과 인간다움의 문제에 천착하고자 했다. 이를 통해 영화가 인간과 사회에 대해 성찰적 태도를 견지하는 방식을 그 고유의 예술형식을 중심으로 살펴보았다. 특히 형식미학에 기반을 두는 형식주의와 작가주의의 이론적 논의를 배경으로, 라스 폰 트리에 감독의 영화 <Dogville>의 시공간 구조의 구성 방식을 분석했다. 연구결과에 의하면, <Dogville>은 시각중심주의적 미학을 영화 형식으로 전유해 연극적 무대의 회화적 상상화를 통해 영화예술의 개념적 규정에 일정한 자율성을 부여하는 것으로 분석되었다. 이것은 영화적 시공간을 가상의 것으로 전환시켜 인간의 성선과 성악의 구분, 인간다움의 정의가 허구일 수도 있음을 극물화함으로써 기존의 제도적 재현 형식을 전복시킨 것이라고 할 수 있다.

■ 중심어 : | 인간, 인간다움|형식주의|작가주의|시공간구조|제도적 재현 형식|

Abstract

Humanism connotes dignity and esteem with the essential idea of human and more human. This paper has conducted a inquiry of the understanding about human and humanism represented by visual image of film. Especially, this study investigated the way to adhere to reflective attitude about human and society. It is based on theoretical discussion of formalism and auteurism and analyzed the way of constructing time-space structure of <Dogville>(by Lars von Trier) which is known the typical formalism film. According to the findings, <Dogville> appeared to appropriate the ocularcentrism aesthetic to film form and give the self-regulation to definite the idea of film art through picturesque imagination of dramatic stage. Such a result means that it converts the filmic time-space to the virtual things and practicalize the classification of the ethical doctrine of innate goodness and innate sin of human and the definition of humanism. Also it means formalism film overturns the existing institutional mode of representation.

■ keyword : | Human, Humanism | Formalism | Auteurism | Time-space Structure|Institutional Mode of Representation|

I. 서론

어떤 사회에서나 역사적으로 커뮤니케이션의 주체는 인간이었다. 특히 커뮤니케이션의 주요 도구로 기호(sign)를 사용하는 기호학(semiotics)적 관점에서 서술행위의 주체인 인간이 사용하는 기호는 곧 인간 자체로 인식되어 왔다. 인간은 걸어 다니는 기호의 집합체이고, 인간의 모든 경험과 사고는 기호에 의해 특정한 의미를 획득하며, 인간의 삶이란 결국 이런 기호들의 연속이라는 것이다. 그러나 각 개인마다의 인생경로가 다르듯이, 개개인의 경험세계를 구성하는 기호들의 연속도 각기 다른 모양새를 갖는다. 제각각 상이한 기호를 커뮤니케이션 도구로 사용하는 인간에 대한 존엄과 존중의 문제는 인간다움(humanism)이라고 하는 전통적인 인본주의나 인문주의와 맞닿아 있기도 하다.

인간다움은 ‘인간적’ 또는 ‘보다 인간다운’과 더불어 ‘인간다움의 존엄과 존중’이라는 의미를 동시에 내포한다. 본 논문에서 다루고자 하는 영화가 인간과 인간다움의 경계를 가로질러 특정 의미를 갖는 방식에 대한 논의도 이 함의를 전제한다. 라스 폰 트리에(Lars von Trier) 감독의 <Dogville>(2003)은 영화 형식에 대한 적잖은 논란에도 불구하고 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션 방식과 인간다움의 존중과 존엄에 대해 성찰한 영화라고 할 수 있다. 특히 성선(性善, ethical doctrine of innate goodness)과 성악(性惡, ethical doctrine of innate sin)이란 과연 무엇인지, 그리고 그것이 사회문화적인 구조에 따라 어떻게 변화하고, 그 결과가 어떤지에 대해 문제를 제기한 영화라고 할 수 있다[1].

라스 폰 트리에의 영화 형식상의 실험은 인간의 성선과 성악의 본성은 물론 사회문화의 구조에 협상하거나 저항하는 인간다움의 본질에 대한 논쟁을 끊임없이 야기해왔다. 이 논쟁은 이른바 형식주의(formalism)와 작가주의(auteurism) 영화의 전형에 대한 검토와 고찰을 요구했으며, 본 논문의 연구대상인 <Dogville> 역시 그 연장선상에 놓여 있다고 할 수 있다. 특히 라스 폰 트리에의 영화 형식적 실험에의 천착은 항상 인간과 인간다움의 문제로 귀결된다는 평가를 받아왔다. 1995년 라스 폰 트리에를 비롯해 빈터버그(Thomas Vinterberg), 레프링(Kritian Levring), 야콥슨(Soren K.

Jacobson) 등은 기존의 독일 표현주의(expressionism)와 프랑스 누벨바그(nouvelle vague)를 거부하며 영화 테크놀로지를 활용한 모든 기교를 배제하는 ‘도그마(Dogma) 95’를 통해 이른바 순결서약(Vow of Charity)을 맺는다. 그러나 이 서약에서 천명된 작가주의적인 실험성과 창조성에의 저항은 라스 폰 트리에로 하여금 새로운 형식주의로 회귀하도록 하는 역설을 낳기도 한다.

본 논문은 본질적으로 인간에 대해 성찰적 태도를 견지하는 영화라고 하는 영상미디어가 그 고유의 예술 형식을 통해 인간과 인간적 삶(인간다움을 실천하는)을 탐구하는 방식을 논증하고자 한다. 특히 선과 악의 본성에 관한 영화적 사색이 특정 사회의 전통적 가치관을 반영하는 과정을 라스 폰 트리에의 <Dogville>을 통해 비판적으로 고찰함으로써 영화의 영상이미지 재현이 인간의 성선과 성악, 인간다움을 어떻게 정의하는지를 살펴보는 것이 본 논문의 연구문제이며, 동시에 연구목적이라고 할 수 있다.

II. 이론적 논의

1. 형식주의 영화미학과 작가주의 관점

영화는 현실에 대한 일상의 경험을 변형하거나 조작할 수 있는 기회를 제공한다. 이른바 “영화적인 기법은 영화가 정상적이고 시각적인 경험을 모방하는 것을 저지”하는 역할을 하는 것이다[2]. 특히 아른하임(Rudolf Arnheim)의 관점에 의하면, 영화는 물리적 현실(실제 세계)을 재현하지 않으며, 오히려 “스크린의 평면성, 실제 현실과 다르게 보이는 사물의 거리감, 영상 크기, 조명과 색조의 다름, 영상과 피사체의 다른 조형성, 편집에 의한 시공간의 단절과 같은 비현실적인 요소를 통해 영화적 현실(허구 세계)의 비사실성을 강조함으로써 지각 행위에 의존하는 재현 예술의 한계를 극복”한다[3].

형식주의 영화는 특히 현실에 존재하는 사물의 색상, 형태, 크기, 밝기 등을 인위적으로 조작해서 사실보다 의미의 전달을 통해 실제와 흡사한 환영(phantom)을 창출하는데 중점을 둔다. 형식주의 영화가 하나의 제도로 받아들여진 중요한 계기로 평가받는 <칼리加里 박사의 밀실(Cabinet of Dr. Caligari)>(1919)을 분석한 버

치(Noel Burch)와 다나(Jorge Dana)는 영화에서의 형식미학이 다음의 네 가지 절차를 통해 영화 내러티브의 연속성을 해체한다고 강조한다[4]. 첫째, 선형적인 인과성을 삭제해 개별 쇼트의 자율성과 공간적 통합성을 강조하고 둘째, 피사체의 심도를 제거하면서 다차원성을 부각시키며 셋째, 디제시스 공간을 접합하는데 있어 스타일상의 동질성과 같은 연속성을 보장하는 것을 거부하고 넷째, 반복과 잉여, 생략을 전략적으로 사용해 내러티브의 선형성을 전복하는 것이다.

버치와 다나가 주장한 영화 형식은 선형성에 바탕을 두는 내러티브 담론인 제도적 재현 형식(institutional mode of representation)이라고 할 수 있다. 이 형식은 기계적인 인과관계, 즉 기표를 기의에 종속시켜 디제시스의 투명한 표현을 보증하는 통합체적 접합을 위해 계열체적 텍스트 조직 형식을 억압하는 이데올로기적 코드의 결정 작용을 가리킨다. 특히 영화에서의 선형적인 담론의 지배는 시공간적인 접합의 일체성을 유지하기 위한 코드의 조직화를 중층결정(over-determination)하기도 한다[5]. 이데올로기적인 코드와 구조적 결정의 억압은 스크린이라고 하는 편평한 표면에 적절한 깊이감을 투영하는 것으로, 이는 영화 형식에 절대적인 자율성을 부여하는 것이라고 할 수 있다.

그러나 미학적 지각을 은폐하는 이데올로기와 영화를 대립시키는 형식주의적 영화미학은 모든 미학적 형식이 결국은 관습적이라는 점과 이전 시대에는 정전이었던 코드나 관습을 영화적으로 낫설게 하는 장치 역시 지각적 중립성을 떨 수밖에 없다는 비판으로부터 자유롭지 못했다. 형식주의적 영화 장치들은 특별한 의미화 작용의 실천 내에서 의미와 주체성을 구성하는 여타의 장면화(mise-en-scène)에 실패하기도 했으며, 그 결과 영화텍스트가 수용의 과정 속에서 작동하는 유일한 결정요소로 기능하기도 한다[6].

특히 작가로서의 영화감독은 자신만의 고유한 영화텍스트 상의 스타일을 통해 의미를 전달하며 “상징, 지표, 도상 등 언어기호의 여러 기능을 사용해서 의미를 해독”할 수 있도록 한다[7]. 영화에서의 스타일은 “감독이 의도하는 바를 감싸는 외투이고, 감싸는 형식과 내용은 분리되어 있는 것이 아니라 단일의 텍스트로 결합된 결정체의 표현관계로서 이미 하나로 통합된 상태”인

것이다[8]. 1954년 트뤼포(François Truffaut)가 작가로서의 감독을 강조한 후, 이를 작가이론(auteur theory)으로 새롭게 발전시킨 새리스(Andrew Sarris)의 모형이론(pattern theory)에 의하면, 어느 한 감독이 만든 다수의 작품에는 어떤 특징적인 양식이 반복되는데, 이 패턴이 작가로서의 여부를 판단하는 기준이 된다[9]. 새리스는 “감독의 스타일을 잘 나타내는 기술적 능력(technical competence), 다른 이들과 구별되는 개성(distinguishable personality), 영화 내적 의미(interior meaning)”를 그 기준으로 제시한다[10].

결국 영화감독은 영화를 이용해 영화적 표현 가능성과 그 형식, 커뮤니케이션의 오류 사이에서 자신만의 고유한 영상텍스트를 통해 특정 상황을 지각하고 이해하며 의미를 부여한다. 특히 영화와 같은 영상미디어에서 카메라와 같은 영화적 장치를 통해 구축되는 시점은 감독과 관객 사이에 암묵적인 동의를 이끌어내면서 작가로서의 감독을 정의하기도 한다. 즉 영화 속의 어느 한 인물이 다른 인물을 바라보고 있을 때, 이 두 인물들 간의 시점은 카메라와 스크린으로 대변되는 감독과 관객의 시점에 의해 즉각적으로 대상화 또는 객체화되는 것이다. 따라서 영화의 스토리가 진행되는 동안 관객의 시점은 다시 영화 속 등장인물들의 객체화된 시점과 동일하게 대상화하게 된다.

2. 영화적 시공간 구조의 구성

영화적 시공간은 영화가 만들어진 사회문화적인 맥락으로부터 자유로울 수 없다는 점은 주지의 사실이다. 그러나 또 한편으로 영화에서의 시공간은 일정한 인과율(causality)의 범주 내에서 적지 않게 변화를 겪으며 사회문화적인 맥락과의 연계성을 분명하게 제시하지도 않는다. 영화의 시공간이 구축하는 주체는 일정 부분 사회문화적인 맥락에 바탕을 두지만 시공간의 구성과 관점, 시청각화의 과정은 시대적인 배경에 의해서만 결정되지 않을 수도 있는 것이다. 특히 영화의 시공간이 형성하는 영화적 아우라를 전달하고 관객의 정서를 환기시키며, 특정한 사회문화적 이데올로기를 구축하기 위해서는 영화이미지가 직관적으로나 보편적으로 이해 가능한 것이어야 한다.

영화는 주로 인과율을 결정하는 파블라(fabula) 행위

와 상황이 발생하는 배경으로서의 시공간적 구성요소를 통해 내러티브를 전개시킨다. 파블라는 배경과 시공간에서 발생하는 “사건들의 논리적이고 연대기적인 연쇄”[11]로서 사건의 연계 구조를 이해하는 단초가 된다. 특히 영화는 매순간 특정 시점에 의해 영상이미지를 드러낼 수밖에 없기 때문에 이미 “영상이미지 안에는 필연적으로 인과율에 의한 시공간이 내포”되어 있다[12]. 파블라에 있어 이 시공간의 연관성은 관객이 스토리의 서술에 따라 적절하게 선택된 기호들을 일정한 도식에 맞게 배열하도록 하는 추론의 기능을 한다. 파블라가 영화적 시공간에서 발생하는 사건들의 인과관계의 순서인 등장인물의 행위를 결정하고, 관객으로 하여금 영화의 스토리를 이해할 수 있도록 한다면, 사건을 구성하는 다양한 상황을 배열하는 시스템을 수제(syuzhet)라고 할 수 있다. 수제는 사건들의 인과가 야기하는 상호작용을 체계적으로 전달함으로써 관객의 파블라 구축과정에 일정한 영향을 미친다.

관객은, 보다 일반적으로 인간은 복잡한 정보를 가진 수많은 영상이미지들을 순간적인 정지와 이동의 반복을 통해 바라본다. 시선의 정지와 이동은 영상의 색채와 음영의 대조, 벡터 스펙트럼이 교차하는 장소, 카메라의 움직임에 의해 주로 결정된다. 따라서 영화의 시공간적 배경에서 재현되는 순간적인 프레임에 관객의 시선을 유도하는 영화적 장치가 필요해진다. 이는 마치 검은 배경과 근접쇼트들의 결합이 “현존을 위협하는 어떤 물리칠 수 없는 것 또는 현존을 인정하고 그것에 붙어 다니는 예감의 기표”[13]가 되듯이, 그 순간적인 프레임에 대한 예감을 필요로 한다는 것을 의미한다.

특히 관객의 시각적 몰입의 강도를 구체화하고 강화하기 위해 필요한 관객의 시각적 주의력의 전환은 주로 빠른 화면의 움직임이나 배우의 표정, 배우와 카메라의 응시의 방향 등에 의해 더욱 촉진되는 경향이 있다. 관객의 시각적 몰입과 전환은 아른하임의 시지각적 재현의 개념에서 강조된 회화의 시각적 형식에 의해 주로 설명되기도 한다. 아른하임에 의하면, 회화는 그 주제에 대한 성찰로부터 이해의 과정이 시작되는데, 이 과정에서 “주제는 형식과 형태, 색채의 배합 등에 종속”[14]되는 경우가 대부분이다. 이는 영화에서의 시공간 구성

역시 파블라가 제시하는 주제보다 화면의 시각적 구성에 의해 결정될 수 있다는 것을 의미하는 것이라고 할 수 있다.

또한 특정 영화적 공간에서 제시되는 시간의 연속을 감지하고 이해하는데 있어 공간 자체가 중심 모티프로 작용하는 경우도 적지 않다. 영화 내러티브의 핵심 주제를 반영하는 상징적 장소로서의 공간은 어떤 하나의 사건과 그 사건의 중심역할을 하는 인물의 행위 공간인 서술적 공간과 사건과 인물이 동시에 위치하는 배경 공간인 묘사적 공간으로 구성된다. 이 두 공간은 영화적 시간의 전개에 따라 개별 쇼트 단위에서 구성되는 쇼트 공간(shot space), 관객에게 쇼트들 간의 공간관계를 이해할 수 있도록 하는 편집 공간(editing space), 내·외 화면의 대상과 배경 공간의 거리, 위치의 변별성을 추정할 수 있는 소리 공간(sonic space), 시공간적 현재를 구현하는 내화면과 구분되는 외화면 공간(off-screen space)으로 분류되기도 한다[15].

III. <Dogville>에서 재현된 휴먼과 휴머니즘

1. 형식주의와 작가주의의 관점에서 본 영화적 진실과 환영

<Dogville>은 라스 폰 트리에가 <Manderlay>(2005), <Washington>(제작 중)과 더불어 미국의 전통적 가치관과 도덕성을 비판하고자 제작한 영화로, 개봉 당시부터 그 형식적 실험 자체가 적지 않은 논란을 불러 일으켰던 영화이다. 라스 폰 트리에에 이 3편의 연작을 통해 미국적 이데올로기와 권력이 인간 개개인은 물론 사회에 미치는 영향과 인간의 성선을 위선으로 지배하고 성악을 가식으로 음모하는 교묘한 제도에 대해 성찰적 태도를 견지한다. 이 영화를 연구대상으로 선정한 이유도 인간과 인간다움에 대한 성찰성과 더불어 영화의 형식주의적·작가주의적 실험성에 주목했기 때문이다. <Dogville>에서 그레이스(Grace, Nicole Kidman 분)는 성선을 대표하는 수난의 제물로, 척(Chuck, Stellan Skarsgård 분)과 톰(Tom Jr., Paul Bettany 분), 빌(Bill, Jeremy Davies 분) 등은 성악의 상징으로 각각 제시된다. 이들이 살아가는 ‘Dogville’이라는 작은 사회와 그곳

의 가치관, 문화적 정서는 미국식 가치관이 반영된 폭력과 음모, 위선과 가식으로 가득 차 있다.

<Dogville>은 라스 폰 트리에 감독으로 하여금, 전설했던 ‘순결 서약’을 스스로 저버렸다는 비난과 찬사를 동시에 받도록 했다. 이는 18세기 말 칸트(Immanuel Kant)의 인식론을 바탕으로 형성된 형식미학이 경험주의와 실증주의를 기반으로, 관찰 가능한 현실만을 과학적 지식으로 규정하는 것에 대한 비판과 동조의 연장이기도 하다. 즉 ‘보는 것이 믿는 것(seeing is believing)’이라는 시각중심주의(ocularcentrism)에 대한 거부 또는 추종의 연속선상에 있는 것이다. <Dogville>은 첫 신에서부터 이런 형식주의의 전형을 가감 없이 드러낸다. <Dogville>의 세트는 영화적 공간을 ‘무대’라고 하는 연극적 공간으로 한정하면서 경험적이고 실증적인 인식론에 근거하는 형식미학의 고유성을 통해 영화예술의 개념적 규정에 강제되지 않는 자율성을 부여한다. 특히 <Dogville>의 프롤로그는 전통적인 형식미학이 사실을 재현하는데 있어 그 기술적 한계를 노출했다는 점을 지적이라도 하듯이, 관찰 가능한 현실만이 과학적 지식이자 곧 영화적 진실임을 강조한다.

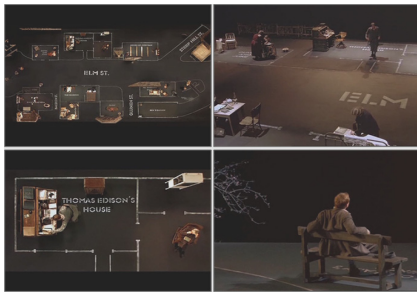


그림 1. <Dogville> 프롤로그의 영화형식

전체 10개의 독자적인 시퀀스로 구성되어 있는 움니버스 형식의 <Dogville>에서 프롤로그는 7분 15초 분량에 83개의 쇼트가 배열되어 있다. [그림 1]에서와 같이 영화적 공간이 평평한 연극적 무대 위에 세팅되어 마을 전체의 전경이 부감(bird's eye view)의 long shot으로 보이면서 마을 전체의 정보를 조망할 수 있도록 한다. 마치 “어릴 적 유리병 속에 모래를 채우고 개미를 그 속에 넣어 개미들의 관습을 지켜 보려했던 어린 절대자처럼”[16], 또는 마친루의 허리 부분을 잘라 그 윗

부분만 허공 위에 띄어 놓은 것처럼, 이 무대 위에는 담도 벽도 존재하지 않고 강한 음영의 대조를 통한 환영만이 강조된다. 이는 무르나우(Friedrich W. Murnau)가 <노스페라투(Nosferatu)>(1922)에서 스포트라이트(spotlight)를 통해 재현한 표현주의 미학의 추상기법처럼 강한 명암대비를 통한 음영화의 형식이기도 하다.

또한 <Dogville>은 스크린 프로세스를 몽타주하는 것처럼, 연극적 무대 위에서 ‘부유하는’ 등장인물을 관념적으로 추상화하고 그들의 불안을 은닉한다. 살아 움직이는 표현주의 회화로서의 영화가 장면화에 의존하는 것으로 인식되듯이, <Dogville>은 그 형식적 실험에 의해 현실을 비현실적으로 과장함으로써 오히려 영화적 진실을 강조하는 것이다. 실제 현실에서의 공간이 아닌 비현실적인 무대 배경과 물리적으로 존재하지 않는 대상에 대한 비가시성을 통해 영화적 현실을 만들어 내는 라스 폰 트리에의 형식주의는 장면화를 이루는 요소들이 전체 구성을 위해 회화적으로 상호작용하고, 등장인물들을 세트와 함께 시각적 요소의 한 구성요소로 설정하도록 한다.

라스 폰 트리에의 연극적으로 연극적 무대의 영화화를 통해 가상의 현실 속에 물리적으로 존재하지 않는 경계를 두르고 관객과 커뮤니케이션 하고자 한 것으로 보인다. 이런 형식적 장면화는 결국 카메라는 한 번에 모든 것을 볼 수 없지만 반드시 봐야 할 것은 놓치지 않는다는 작가주의적 관점에 충실한 것이기도 하다. 무대 위의 모든 세트와 인물을 환영적인 공간 내부로 한정하면서 전지전능한 시점으로 이 모든 것들을 조망하는 것이다. 따라서 <Dogville>의 무대는 브레히트(Berthold Brecht)의 서사극처럼 보이는 가짜 연극(fake play)의 무대라고 할 수 있다. 라스 폰 트리에의 이 모조 연극에 영화적 내러티브를 설정해 스크린 위에 펼쳐 놓는다.

그러나 <Dogville>의 무대가 보여주는 속임수는 오히려 더욱 현실적이기도 하다. 관객은 무대의 배경이 제시하는 비현실적인 환영의 내러티브를 통해 상상력을 극대화시킨다. 또한 무대 위의 빈 여백에 배치된 등장인물들은 인간의 성선과 성악의 경계를 나누고 그들 사이에서 발생하는 커뮤니케이션의 허구를 더욱 극적으로 시각화하도록 대상화, 객체화되어 있다. 그레이스의 유일한 조력자이면서 위선자이기도 한 톱과 그레이

스가 대화를 나누는 장면에서 마을 사람들은 아래 [그림 2]에서처럼, 투명한 벽과 문을 통해 그들을 바라본다. 양쪽에 위치한 등장인물들은 상대방의 자리에서 서로를 동시에 대상으로 객체화하면서 주체이기를 거부하는 것이다. 이들의 시선은 벽을 관통하고 행동 또한 보이지 않는 손잡이를 돌려 문을 여닫는 등 모두 속임수(또는 가짜)에 불과하다.



그림 2. 작가주의적 환형에 의한 전지적 시점 (상단 2쇼트: 그레이스와 톰을 바라보는 사람들 하단 2쇼트: 구스베리 나무가 심어져 있는 정원)

<Dogville>의 무대에 설치된 공간의 경계는 [그림 2]의 아래 두 쇼트에서처럼 하얀 분필로 구분되어 있다. 구스베리 나무가 심어져 있는 정원에도 마찬가지이다. 그러나 작가인 감독과 관객은 그 비가시적인 전지성에 문제를 제기하지 않는다. 이는 전술했듯이, <Dogville>이 연극의 막과 같은 장을 자막 타이틀의 형식으로 전유하면서 감독의 작가적 상상력을 관객의 것으로 전이시킨 결과라고 할 수 있다. 따라서 감독은 무대 전체를 조망하는 전지적(omniscient) 시점을 갖는 절대자로 존재하면서, 인간과 인간다움을 주관적 상상력에 의존해 결정한다. 특히 내레이터(John Hurt)는 작가로서의 감독을 대신해 인간의 선악을 통한 인간다움이 무엇인지에 대해 냉소적인 조롱과 풍자의 내러티브를 통해 그 전지성을 더욱 강화하기도 한다. 카메라의 시점이 곧 관객과 감독 사이의 묵시적인 동의에 의해 완결되는 것처럼, 그레이스를 둘러싼 마을 사람들의 이중적인 성악과 의도된 커뮤니케이션의 위선 역시 그 전지적 시점에 의해 의미를 획득하는 것이다.

2. 영화적 시공간의 소멸과 해체

<Dogville>의 영화적 시공간은 실제 현실을 가상의 것으로 전환시키는데서 더 나아가 그것이 허구임을 즉각적으로 몰화(reification) 시킨다. 따라서 이 시공간 상에서의 빔과 채움의 경계는 전혀 의미를 갖지 못한다. 내러티브가 추동하는 인과율에 의해 파블라의 행위와 상황은 발생하지만 관객은 그로 인해 스토리를 추론할 수 없는 것이다. 무대 위의 벽과 문, 창과 집 역시 물리적으로 비어 있는, 이미 감독에 의해 구조적으로 해체된 공간에서 등장인물들에 의해 사실적으로 존재할 수 있는 근거를 획득할 뿐이다. 그러나 이것들은 동시에 인물들 개개인의 자의식에 의해 형성된 무지와 타인에 대한 무관심과 같은, 인간 사이에 얼마든지 만들어질 수 있는 관계에 의해 비로소 의미를 갖기도 한다.

[그림 3]의 상단 왼편 첫 번째 쇼트에서, 그레이스는 장님인 잭(Jack, Ben Gazzara 분)의 방에서 한 번도 열리지 않은 오래된 커튼을 열어 창밖의 석양을 방 안에 비추게 한다. 그리고 그레이스는 그에게 자신의 몸을 만지도록 허용함으로써 인간에 대한 적대감과 분노를 간단없이 해체해 버린다. 상단 오른쪽 쇼트는 인간에 대한 신뢰를 부정하고 오히려 무지와 무관심이 더욱 인간적일 수 있음을 보여주는 장면이다. 톰보다 더욱 교활한 지식인 척(Chuck)에게 강간을 당하는 그레이스를 마을 사람들은 ‘투명한’ 창과 벽을 통해 무심한 듯 관조한다. 공간적 경계의 부재가 결국 인간과 인간다움의 경계를 붕괴시킨다. 카메라는 부재하는, 동시에 역설적으로 엄존하는 경계를 관통함으로써 인간성의 상실과 와해를 경고하는 것이다.



그림 3. 영화적 시공간의 소멸과 해체 (상단 왼쪽: 잭의 방에서 커튼을 걷는 그레이스 상단 오른쪽: 척에게 강간을 당하는 그레이스 하단 2쇼트: 톰 주니어에게 강간을 당하는 그레이스)

<Dogville>의 시공간에는 배경과 등장인물들 간의 인간관계를 위협하는 불안이 내재되어 있다. 영화의 서술적 공간이 한정된 무대 위에서만 묘사되기 때문에 이 긴장감은 배경의 깊이가 제거된 채 극단적인 음영의 대조를 통해 더욱 강화된다. 특히 무대 뒤편의 어둠속에는 성적 폭력, 언어적 위협, 위선과 가식에 의한 정신적 압박 등의 위험들이 잠복해 있다. 이런 영화적 장치는 3차원의 연극적 시공간을 2차원의 평면 공간에 투사하고 있음을 그대로 표출한 것이라고 할 수 있다. 앞서 살펴본 것처럼, 영화적 시공간이 회화적 환상성에 의해 재구성된 결과인 것이다.

위 [그림 3]의 하단 두 쇼트는 인간 내면의 폭력적 본성이 회화적으로 재현된 28개의 쇼트들 중의 한 장면이다. 그레이스는 Dogville에서 더 이상의 희망은 없을 것이라고 판단하고 떠나기로 결심한다. 그러나 그녀는 탈출을 도와주던 벤(Ben, Zeljko Ivanek 분)에게 트럭 위에서 겁탈을 당하고 마을로 끌려와 아래 [그림 4]에서처럼 개목걸이에 결박된다. 그녀가 머물던 공간은 그녀 대신 원래 그 자리의 주인인 개의 자리로 치환되면서 그녀의 인간성은 완전히 박탈되어 버리고 마는 것이다.

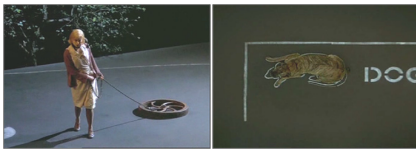


그림 4. 인간과 인간다움의 경계 붕괴
(왼쪽: 개목걸이에 결박된 그레이스, 오른쪽: 개와 개집)

라스 폰 트리에에는 인간은 물론 인간이 살아가는 사회(구체적으로 미국) 역시 ‘개 같은’ 욕망의 누진과 분출이 반복해서 발생할 수밖에 없다고 강조한다. 욕망의 권력화와 그 권력구조의 이데올로기가 갖는 상징성 등에 대한 논의까지는 아니더라도 <Dogville>이 천착하는 인간과 인간다움의 논제는 영화 형식상의 시공간 구조를 소멸시키고 해체하면서 영화에서의 리얼리즘적 소구에 대한 맹목을 비판하는 우화라고 할 수 있다.

IV. 결론

기본적으로 영화는 사진이나 텔레비전과 같은 여타의 영상미디어와 마찬가지로 인간과 사회의 관계에 대해 성찰적일 수밖에 없다. 비록 허구를 바탕으로 일정한 시공간적 배경에서 전개되는 인과율의 제한을 받기도 하지만 영화의 형식과 내용 역시 당대의 사회문화적인 맥락에 따라 결정되는 것이다. 본 연구는 인간과 인간다움의 문제를 영화의 영상이미지가 재현되는 형식적 측면을 중심으로 살펴보았다. 특히 인간의 성선과 성악이 영화 영상으로 구체화되는 방식을 형식주의 영화의 틀을 중심으로 분석했다.

연구결과에 의하면, <Dogville>은 웨인 왕(Wayne Wang) 감독의 <Smoke>(1995)에서처럼, 연극의 막과 같이 분절적이면서 동시에 내러티브를 관통하는 구조를 갖고 있는 형식주의 영화중의 하나라고 할 수 있다. 형식주의 영화의 스타일이 활영대상의 색상, 형태, 크기, 밝기 등을 의도적으로 변형시켜 실제와 흡사한 환영을 창출하듯이, 라스 폰 트리에에는 연극적 무대에서 가상의 시공간을 중심으로 내러티브의 연속성이라고 하는 환영을 의도적으로 재현한다. 특히 <Dogville>은 버치와 다나가 주장했던 제도적 재현 형식을 전복해서 인간이란 성선보다 성악에 의해 더 깊은 트라우마를 겪는다고 강조하면서 인간다움이란 어떤 것이고, 과연 존재하거나 한 것인지에 대해 의문을 갖는다.

또한 라스 폰 트리에에는 <Dogville>의 무대 배경의 세트와 조명을 회화에서의 시각적 형식화를 통해 재현함으로써 파블라 사건의 시공간적 연속성을 확보한다. 이는 작가주의 감독의 전형을 결정하는 모형이론에서 반복되는 스타일의 패턴이 갖는 중요성을 강조한 것이라고 할 수 있다. 즉 라스 폰 트리에에는 Dogville 사람들의 야만성이 인간의 본성 중에 내재되어 있었다는 점을 그레이스를 중심으로 발생하는 파블라 사건의 지속시간과 빈도를 확장시키면서 반복해서 제시하는 것이다.

본 연구는 <Dogville>을 통해 형식주의 영화에서 재현되는 인간과 인간의 성선과 성악, 인간다움을 형식주의와 작가주의라고 하는 특정한 이즘(ism)의 문제로만 국한해 살펴보았다. 연구대상이자 연구문제가기도 했던 감독과 영화의 형식상의 분석이 특정인과 특정 영화로 제한되어 있는 연구의 한계는 향후 <Dogville>을 포함해 라스 폰 트리에 감독의 연작이 마무리되는 시점

에서 다시 고찰되어야 할 것이다. 또한 형식주의 이후 새롭게 등장한 신행식주의 영화미학을 이론적 배경으로 하는 영화의 영상이미지에 대한 논의도 추가되어야 할 것으로 보인다.

참고 문헌

[1] 라스 폰 트리에의 대표적인 작품으로 <Element of Crime>(1984), <Epidemic>(1988), <Europa>(1991), <The Kingdom>(1994), <Breaking the Waves>(1996), <The Idiots>(1998), <Dancer in the Dark>(2000), <Dogville>(2003), <Visions of Europe>(2004), <The Early Years: Erik Nietzsche Part 1>(2007), <Manderlay>(2007), <Antichrist>(2009) 등을 들 수 있다.
<http://archive.sensesofcinema.com/contents/directors/02/vontrier.html#film> 참조

[2] W. Buckland, *Film Studies*, 장석용, 정재우, 영화연구, 현대미학사, pp.39-42, 2002.

[3] 영화진흥위원회고재편찬위원회, *영화 [읽기]*, 커뮤니케이션북스, p.24, 2004.

[4] N. Burch and J. Dana, "Propositions," *Afferimage* 5, (Spring 1974), No.i, pp.40-66, 1974.

[5] D. N. Rodowick, *The Crisis of Political Modernism: Criticism and Ideology in Contemporary Film Theory*, 김수진, 현대 영화 이론의 제작: 정치적 모더니즘의 위기, 한나래, pp.171-187, 1999.

[6] R. Lapsley and M. Westlake, *Film Theory: An Introduction*, 이영재, 김소연, 현대 영화이론의 이해, 시각과 언어, pp.179-212, 1995.

[7] P. Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, Bloomington: Indiana University Press, pp.102-115, 1972.

[8] V. F. Perkins, *Film as Film*, New York: Da Capo Press, p.158, 1972. (Reprinted in 1993)

[9] 이용관, "미국의 작가주의 I: 앤드류 사리스의

기본 입장을 중심으로", 영화연구, 제6호, pp.5-38, 1989.

[10] A. Sarris, "Notes as the Auteur Theory in 1962", trans. G. Mast & M. Cohen, *Film Theory and Criticism*, pp.650-665, New York: Oxford University Press.

[11] M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 한용환, 강덕화, 서사란 무엇인가, p.40, 문예출판사, 1999.

[12] K. Thompson, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, pp.7-31, Cambridge: Harvard University Press. 2000.

[13] J. Aumont and M. Marie, *L'Analyse des Films*, 전수일, 영화분석의 패러다임, 현대미학사, p.237, 1999.

[14] 위의 책, p.208.

[15] D. Bordwell and K. Thompson, *Film Art: An Introduction*, 주진숙, 이용관, 영화예술, 이론과 실천, 1993.

[16] 류지미, "영화 도그빌 속의 연극성에 대한 고찰", 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제11호, p.108, 2008.

저자 소개

강 승 목(Seung-Mook Kang)

정회원



- 1992년 2월 : 한국외국어대학교 국제통상학과(경영학사)
 - 2002년 8월 : 서강대학교 언론대학원 방송전공(언론학 석사)
 - 2006년 9월 ~ 2009년 2월 : 호남대학교 신문방송학과 전임강사
 - 2008년 8월 : 서강대학교 영상대학원 영상미디어 전공(영상매체학 박사)
 - 2009년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 영상광정보공학부 전임강사
- <관심분야> : 문화연구, 영상미디어, 영상콘텐츠, 영상커뮤니케이션