

인터랙티브 스토리텔링 연구: 영화 <안티크라이스트>를 중심으로

A Cinematographic Approach in Interactive Storytelling: An Analysis of the Film <Antichrist>

김진형
동국대학교 영상대학원

Jin-Hyung Kim(yundoori@naver.com)

요약

본 논의는 영화의 인터랙티브 스토리텔링 구축의 접근 가능성을 모색하는 것에 목적이 있다. 이는 영화 <안티크라이스트>의 분석을 통해 자세히 살펴보자 한다. 이 작품은 성경의 창세기와 인간의 원죄에 대한 알레고리를 담고 있다. 그러나 전달되는 이미지에 대한 관객들의 적극적인 개입 없이는 완벽한 서사의 구축이 불가능하다. 영화의 서사는 결정론적이기보다는 상호작용적이며 창발적으로 생성된다. 따라서 본 논문에서는 관객들의 참여를 돕는 인터페이스에 관한 분석을 통해 이들이 어떻게 영화의 인터랙티브 스토리텔링을 가능케 하는지에 대해 살펴볼 것이다. 이를 통해 본 연구는 영화의 서사를 인터랙티브 스토리텔링의 구조로 확대할 수 있는 가능성을 보여주고자 한다.

■ 중심어 : | 인터랙티브 스토리텔링 | 인터페이스 |

Abstract

The purpose of this paper is to explore a cinematographic approach in interactive storytelling on the film <Antichrist>. The film contains an allegory of the Genesis myth and the origins of sin. However the narrative cannot firmly construct without spectators' intervention. The narrative of this film is generated not deterministic but interactive and emergent. In this study, I analyze key interfaces, which encourage spectators' participations which cause the effects of interactive storytelling. These study results will contribute to broaden the horizontal level to film as interactive storytelling.

■ keyword : | Interactive Storytelling | Interface |

I. 서론

모든 영화는 해당 영화가 제작되는 그 시점과의 유기적인 결합을 통해 존재 의미가 자연스럽게 생산되고 소비된다. 영화는 상상력의 산물인 동시에 과학적 복합체이다. 영화는 그 탄생의 순간에서부터 과학적 발명품이었다. 하지만 기술의 발전으로 인한 새로운 테크놀로지의 유입은 영화창작 집단에게 한계 없는 상상력을 실현

시킬 수 있는 원동력으로 작용하고 있는 동시에 끊임없이 영화의 존재론적 위기를 야기하는 요소로도 작용하고 있다. 유성영화시대가 도래하였을 때, 찰리 채플린(Charles Spencer Chaplin)을 비롯한 다수의 영화감독들은 영상의 본질적 의미가 대사의 도입으로 쇠퇴할 것이라 우려하였고, TV가 등장하였을 때에도 개인의 집안에 TV가 들어온 이상, 극장의 미래는 어두울 것이라고 전망한 바 있다. 이렇듯 110년이 넘는 영화의 역사

동안 영화의 존재론적 위치에 대한 고비는 있어왔지만, 2011년 오늘날의 영화는 여전히 강력한 시각매체인 동시에 문화이자 산업으로 자신의 위치를 지켜오고 있다. 그리고 2009년, 영화 <아바타(Avatar)>의 성공으로 영화의 신경향은 3D 입체를 전면에 내세워 새로운 볼거리를 제공하고 있다. 이런 상황에도 불구하고 피터 그리너웨이(Peter Greenaway) 감독은 '영화는 죽었다.'라는 영화의 뇌사를 선언한 바 있다.

"텍스트 기반의 전통적 영화는 죽었다. (...) 영화는 100살이 넘는 올드 미디어, 시작하면 5분 만에 결말이 보이는 지루한 매체다. 영상 리터러시(literacy: 해독력) 훈련을 받지 않은 이들에게는 감각적으로 소비되고 마는, 나쁜 영화들이 왜 있어야 하는가. 영화의 4대 폭군인 '텍스트·프레임·배우·카메라'에서 해방돼야 영화의 재탄생이 가능하다. 영화의 미래는 인터랙티브·디지털 멀티미디어에 있다[1]."

이와 같은 발언을 피터 그리너웨이 감독의 주관적인 선언으로 치부해 버릴 수도 있겠지만, 이 주장은 분명히 주목해야 할 점을 시사하고 있다. 바로 영화의 미래는 디지털 매체의 양방향성(interactivity)에 있다고 언급한 부분이다. 그는 이어 "렌즈를 통해 보여주는 이미지를 기록하는 것밖에 못하는 카메라라는 폭군에게서도 벗어나야 한다"면서 "육안을 뛰어넘어 머릿속에 있는 것을 영화에 실현할 수 있어야 한다[2]"고 덧붙였다. 영화는 오래도록 관객을 향해 보여지는 영화로 존재해 왔다. 즉 지금까지 영화는 주로 관객에게 보여주는 입장에 고정되어 전개해 왔다면, 영화가 '관객'을 보고 있다는 점을 환기 해볼 필요도 있겠다.

영화는 보고 있는 동시에 보여지고 있다. 바라보는 것과 보여지는 것은 나누어질 수 없이 맞물려 있다. 주체와 타자 모두에게 역동적인 관심을 갖는 것, 이것이 바로 인터랙티브한 소통의 첫발걸음 일 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 라스 폰 트리에(Las Von Trier) 감독의 작품 <안티크라이스트 (Antichrist)>는 흥미롭다. 이 작품은 해당 영화를 보는 관객으로 하여금 이미지의 난해함과 외설적 표현 그리고 과도한 폭력성으로 인한 불편감을 주기도 하지만, 과잉(excess)의 이미지를 통해 전개되는 영화의 서사는 개별 관객의 자의적 해석을 가

능하게 해 주었다는 긍정적인 측면도 갖고 있다. 이는 다시 말하면 보고 있음과 보여짐을 동시에 실행하는 영화라 할 수 있겠다.

영화 <안티크라이스트>의 첫 장면은 흑백의 화면과 고속촬영기법을 통해 슬프고도 아름다운 영상을 보여주고 있다. 한 줄의 대사도 없이 전개되는 5분여의 영상은 앞으로 진행될 영화의 갈등을 함축적으로 나타내고 있다. 하지만 이 오프닝 시퀀스를 제외한 전체적인 영화의 내용은 '말 할 수 없다'는 벽에 부딪히게 된다. 이는 반전이나 서스펜스 등 극적인 재미를 위해 밝힐 수 없다는 뜻이 아니다.

영화 <안티크라이스트>는 플라톤의 동굴 비유와 같은 고전적인 영화보기 방식-하지만 여전히 유효한-즉 관객이 스크린의 이미지를 일방적으로 받아들이는 수동적인 자세로는 이 영화가 무엇을 이야기하는지 명확히 파악할 수 없다. 이 작품은 자연스럽게 인식되는 서사의 수용이 아닌, 시청각적인 충격과 암시로 가득 찬 이미지의 체험과 능동적인 해석을 통해 개별 관객들에게 독자적으로 재구성된다. 이 영화는 관객의 능동적인 참여를 이끌어내기 위해 '몰입'과 '거리두기'라는 두 가지 상반되는 개념을 활용하여 관객과 영화와의 상호교환성을 높였고 이는 이 작품이 인터랙티브 스토리텔링으로서의 서사구조를 구축하여 영화의 표면적인 이야기를 넘어 내러티브를 확장하는 역할을 하였다.

따라서 본 논문은 라스 폰 트리에 감독의 2009년 작품 <안티크라이스트>가 제작된 2000년대의 디지털 시대의 고찰과 함께 디지털매체와 촉각적 경험, 나아가 디지털의 특징과 내러티브와의 관계를 알아보고자 한다. 그리고 이를 바탕으로 영화 <안티크라이스트>가 어떻게 영화와 관객 사이의 인터랙티브한 텍스트 교환을 가능케 하여 영화의 내러티브를 확장하고 있는지, 그 이미지 재현방식을 분석해보도록 하겠다.

II. 본론

1. 디지털시대의 이미지와 서사의 관계

최근 시각이미지의 강화는 디지털테크놀로지 기반의

현대영화의 핵심요소로 작용하고 있다. 기술발전을 기반으로 스펙터클이 더욱 강화된 오늘날 영상의 흐름은 인식론적인 고전적 영화보기와는 구별되는 감각과 체험이 중시되는 새로운 국면을 마주하고 있다. 즉각적이며 빠른 디지털의 특징은 우리의 사고를 이성에서 감성으로 전이시켰다. 이제 우리의 지각방식은 인지적 사고보다는 즐거운 감각, 즉 감성이 지각의 우위를 점하게 되었다. 다시 말하면, 목적과 기능보다는 체험과 감성이 더 중요해지고 있다는 점이 디지털 기반의 현대 사회의 특징[3]이라 볼 수 있겠다. 그리고 이런 현 사회의 특징은 예술의 창작과 수용방식에도 영향을 주고 있다.

근대의 각성된 이성에서 벗어나 감성의 시대로의 전환은 문화의 수용에 있어서도 인지적 사고보다는 즐거운 감각, 즉 촉각성을 중시하는 쪽으로 이동시켰다. 중세 이후 시각예술에게 자신의 절대적 지위를 빼앗겼던 촉각성은 디지털의 등장으로 다시금 자신의 지위를 획득하게 되었다[4].

영상매체에서의 촉각성은 발터 벤야민(Walter Benjamin)에 의해서 언급된 바 있는데, 그는 기술복제 시대에 이르러 인간의 지각구조는 단순히 시각을 통해 문제를 해결할 수 없게 되었다고 보았다. 벤야민이 새로운 지각 방식으로 주목한 것은 바로 '시각적 촉각성'[5]이다. 여기서 말하는 촉각성은 신체적 접촉에 의한 촉각이 아닌, 이미지들의 범람 속에서 시각이 체험하는 '시각적 촉각성' 혹은 유사 촉각성을 말한다.

영상매체에서의 촉각성의 강화는 바로 스펙터클의 강화와 일맥상통한다. 앤드류 달리(Andrew Dally)는 스펙터클한 시각적 체험은 해당 이미지를 보는 수용자들에게 센세이션(sensation: 충격적인)한 느낌을 준다고 언급하며, 오늘날의 상황을 설명할 수 있는 새로운 미학을 '스펙터클 미학[6]'이라 지칭한 바 있다. 따라서 현 시점에서 바라본 대중문화의 특징은 스펙터클의 체험을 통해 센세이션을 경험하는 것을 대표적인 특징으로 정리해 볼 수 있겠다.

최근 스펙터클을 앞세운 영화들은 감각적이며 체험적인 영화로 관객들에게 그 매력을 발산하고 있다. 오늘날 시각효과를 바탕으로 제작되는 일련의 대자본 영화나 최근 3D 입체영화들은 바로 스펙터클의 미학인

어트랙션(Attraction)의 요소를 강하게 드러내고 있는 작품이라 할 수 있다. 미리엄 한센(Miriam Hansen)은 현대 영화는 감각적이며 자극적인 광경으로 관객을 유혹하면서 초기영화의 어트랙션으로 회귀하고 있다고 언급하였다.

어트랙션의 개념은 탐 거닝(Tom Gunning)이 초기영화의 특징을 설명하기 위해 세르게이 에이젠슈테인(Sergi Eisenstein)에게서 차용한 개념으로, 이미지가 관객에게 주는 감각적, 심리적 충격을 뜻하고 있다. 거닝에 따르면 초창기 영화는 서사적 차원이 아니라 시각적 차원, 즉 신기한 볼거리의 측면에서 관객에게 어필했다는 것이다[7]. 따라서 어트랙션의 귀환은 촉각성의 회복, 즉 스펙터클이 강화된 현대영상의 속성을 잘 설명해주고 있다.

그러나 스펙터클한 볼거리에 관한 인간의 욕구는 오늘날의 디지털매체시대에 새롭게 등장한 특징이 아니다. 새로운 시각적 쾌락에 대한 인간의 욕구는 매우 오래된 것으로, 결국 끊임없는 테크놀로지의 발전과도 맞닿아 있다. 기술의 진화와 함께 전개되는 영상이미지의 변화는 수용자들에게 새롭고 강력한 볼거리에 대한 욕망을 불러넣어주었다. 그리고 이러한 욕망은 최근 디지털매체의 빠르고 감각적인 특징들로 인해 더욱 강화되고 있는 것이다. 하지만 일각에서는 이러한 시각화의 강화현상이 내러티브를 약화시키고 있다고 주장하기도 한다.

전통적인 방식의 영상예술이 서사를 통해 관객들에게 받아들여졌다면, 오늘날의 영상은 이미지의 '감각적, 향유적, 체험적[8]' 특징으로 관객들에게 전달되고 있다는 점에서 스펙터클로 인해 내러티브가 쇠퇴한다고 보고 있다. 하지만 또 다른 측면으로는, 공상 과학영화나 판타지 장르 등의 영화에서의 스펙터클은 오히려 내러티브와 작용하며 새로운 역동성을 창조[9]하는 측면이 있다는 주장도 있다.

하지만 내러티브와 스펙터클은 분리되어 존재하는 것이 아니다. 만약 이 두 요소를 이분법적인 시각으로 바라본다면 내러티브는 이미지를 억압하는 기제로 읽히며, 스펙터클은 내러티브 질서를 넘어서면 위험한 것이 되어버린다.

사실 서사와 스펙터클은 동전의 양면이다. 아무리 스펙터클이 강조된 영화라 하더라도 볼거리만을 강조할 수는 없으며, 서사구조가 뛰어난 작품이라 하더라도 시각적 전개를 등한시 할 수는 없다. 달리 생각해보면, 바로 이런 이분화가 영화를 여전히-혹은 언제부터인가-올드 미디어로 남아있게 하는 요소로 작용하고 있다고 볼 수 있을 것이다. 다시 말해, 영화를 기호학적인 심벌(symbol)의 기능으로 바라보면 서사와 이미지의 구조로 영화가 분리되는 현상은 피하기란 불가피하고, 아이콘(icon)적 기능이 강조된 측면으로 바라보면 영화가 현실 재현을 넘어서는 시점에 이르러서는 그 존재성이 부정되는 것이다. 하지만 이미지와 서사가 하나가 되는 시점, 즉 영화의 존재가 곧 영화의 의미가 되는 바로 그 시점에 이르면 비로소 영화는 신의 존재를 부여 받은 감독 혹은 제작자, 또는 자본의 목소리를 빌어 일방향적으로 이야기를 전달하는 것이 아니라, 영화의 존재를 체험하는 관객에 의해 개별적으로 구현되는 위치에 이른다 할 수 있겠다. 따라서 오늘날의 영화제작 방식은 새로운 환경과 새로운 사용자 특성에 맞춘 내러티브와 이미지의 구현방식에 대한 시대적 도전을 받아들이야 하는 위치에 서 있는 것이다.

결국 내러티브는 이미지가 중시되는 시점에서 다시금 새로운 방식으로 그 역할이 요청되고 있다. 이것이 바로 본 논문이 주목하는 바이다. 앞으로 본 연구는 영화<안티크라이스트>의 이미지 재현방식에 대해 살펴 보면서 이것이 어떻게 영화의 서사에 인터랙티브하게 작용하여 내러티브를 확장하고 있는지 살펴볼 것이다.

2. 인터페이스를 통한 인터랙티브 스토리텔링

디지털콘텐츠에서 사용하고 있는 인터랙티브 스토리텔링의 의미는 '사용자의 진행에 따라 만들어지는 이야기[10]'를 말한다. 인터랙티브 스토리텔링의 결과는 콘텐츠가 끝난 후의 사용자의 경험과 콘텐츠가 만들어낸 새로운 부산물이다. 따라서 사용자의 경험이 색다른 것일수록, 그리고 사용자가 해당 콘텐츠를 통해 새로운 경험을 할수록, 그 콘텐츠는 인터랙티브한 스토리텔링으로서의 가치를 가지게 된다. 해당 콘텐츠를 통해 색다르고 다양한 경험과 사용자의 능동적인 참여를 돕는

장치를 인터페이스(interface)라 한다. 이는 디지털로 구현되는 매체와 사용자간의 상호접근을 가능하게 하는 기본요소로, 이미지 앞에서 이미지 안으로 진입하기 위한 중요한 장치이다.

인터페이스를 통해 이미지 안으로 들어간 사용자는 이제 눈으로만 영상을 보지 않고 이미지를 온몸으로 체험하며 획득해 나간다. 이러한 개인적 인 경험을 통해 개별적이며 다양한 서사를 구축할 수 있다는 것이 양방향적인 디지털 콘텐츠의 매력이다. 이로써 인터랙티브 스토리텔링은 구현되는 것이다. 따라서 영화 <안티크라이스트>가 인터랙티브 스토리텔링을 구현하고 있다면 이를 가능케 해주는 인터페이스를 살펴보는 것이 관건일 것이다.

2.1 인터페이스1 - 열린 텍스트와 이미지 해석의 다의성

열린 텍스트야말로 다양한 해석을 가능케 하는 인터랙티브 스토리텔링의 가장 첫 번째 구조라 할 수 있겠다. 하지만 다양한 해석과 다양한 결론으로 이르게 하는 인터랙티브 스토리텔링의 구조를 가진 콘텐츠라 하더라도 인터랙션이 가능한 텍스트의 범위는 무한대로 뻗어나갈 수 없다. 때문에 어느 정도의 리니어한 구조에서 완전히 자유롭지는 못하다. 이는 달리 말하면, 어느 정도의 기본적인 스토리텔링의 구조는 존재해야 한다는 말의 다름 아니다. 영화 <안티크라이스트>에 대한 관객들의 해석은 다양하겠지만, 기본적인 이야기는 다음과 같다.

한 살 남짓의 사내아이를 둔 부부가 육체적인 관계를 맺던 중, 아들이 창문에서 떨어져 숨지는 사고가 발생하게 된다. 그리고 이를 막지 못한 어머니/아내는 심한 자책감에 빠져 우울증을 겪게 된다. 그리고 심리치료사인 남편은 아들을 잃은 슬픔에 빠진 아내를 돕기 위해 노력한다는 것이 이 영화의 기본 플롯이다. 따라서 어린 아들의 죽음을 가슴에 묻는 모성의 비애를 다룬 작품이라 생각하기 쉬우나 이 영화는 뜻밖의 이야기로 전개된다. 바로 어린 아들이 발을 헛디더 창문으로 떨어지는 그 과정을 어머니는 '보고'있었다는 것이다. 따라서 아들의 죽음을 방관했다는 자책이 이 어머니의 슬픔

을 죄책감으로 증폭시키는 촉매역할을 하고 있다. 이성적으로는 아들의 죽음을 막을 수 있었지만, 육체적으로는 오르가슴에 도달한 상태. 즉 감각이 이성을 마비시킨 상황에서 어머니는 아들의 죽음을 막지 못했다. 때문에 그녀의 슬픔은 모성의 아픔을 넘어선 괴로움과 자책 그리고 육체와 생명에 대한 강박으로 나타나게 된다. 하지만 심리치료사인 남편은 아내의 괴로움을 아들을 잃은 슬픔에만 기인한 것이라 생각하고 심리적인 치유를 위해 함께 숲으로 들어간다. 하지만 오히려 자연 속에서 아내의 광기는 더욱 폭력적으로 나타난다.

정리하자면 이 영화의 기본 플롯은 아들의 죽음을 막지 못한 어머니의 슬픔과 그 슬픔을 극복하기 위한 과정에서 나타나는 부부의 광기와 폭력을 담아내고 있다. 그리고 영화의 표면적인 결말은 아내의 죽음으로 끝난다.

그러나 이 영화의 플롯전개방식은 관객들을 자연스러운 몰입의 상태로 이끌지 않는다. 영화는 기본적으로 이미지들의 결합체이다. 우리가 영화를 본다는 것은 서로 개별적인 이미지들의 연속적 나열을 보는 것이다. 하지만 영화 <안티크라이스트>에 나타나는 이미지들은 어떤 중심을 가지고 통일적, 인과적으로 배치되어 있지 않다. 모든 연결은 의도적으로 분절되어 있으며 각각의 이미지들은 개별적인 시점에서 영화에 대해 발화하고 있을 뿐이다. 이 작품은 개연성이 없어 보이는 이미지들의 활용 그리고 이질적인 상징들의 충돌을 통하여 관객들에게 끊임없이 이미지들의 발화 이유, 즉 이미지의 해독을 요구하고 있다.

이미지를 해독한다는 것은 단순히 해당 이미지가 무엇을 의미하는가를 아는 것의 범위를 넘어서는 것으로, 이는 대상에 대한 해독자(관객)의 인식체계를 기반으로 한다. 즉 문법, 수사규칙, 장르 그리고 텍스트를 둘러싼 컨텍스트 등이 참조의 근거가 되는 것이다. 특히 이 작품을 둘러싼 컨텍스트들 중 상징화된 알레고리에의 해석은 관객의 이해와 감정적 몰입에 따라 더욱 폭넓게 전개될 여지를 담고 있다. 제목에서 일부 상징하는 바와 같이 이 작품은 성서적인 상징을 담고 있고 볼 수 있다. 창세기와 원죄에 관한 것이 그것이다. 그리고 여성의 죄, 성욕 등과 함께 16세기 마녀사냥에 대한 암시도

담고 있으며 남편과 아내의 정신분열적 상황으로 비롯된 폭력으로 볼 수도 있을 것이다. 이렇듯 이미지를 해석한다는 행위 자체는 이미 개별적인 이해를 전제로 이뤄지고 있다.

영화 <안티크라이스트>에서 다의적으로 발화하는 이미지들은 이 영화의 열린 텍스트로 기능하게 된다. 즉 이 영화의 서사는 관객들이 발화의 윤곽인 이미지들과 자의적으로 맺는 관계를 통해 다양하게 형성된다. 단선적으로 진행되는 서사를 넘어 풍부한 의미를 창출해 내는 다의적 이미지를 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 '무딘 의미(le sens obtus)'라 지칭한 바 있다. 바르트가 언급한 무딘 의미는 자연스러운 의미와는 상반되는 개념이다. 그에 따르면 자연스러운 의미란 의도적인 것이며 상징들에 대한 일반적이면서도 공통적인 어휘 속에서 추출된 것으로 '나를 맞이하러 나오는 의미[11]'라 정의하였다. 반면 무딘 의미는 자연스러운 사고에 흡수되지 못하여 고집스럽고, 포착하기 어려우며, 미끈미끈하여 도망가 버리는 제 3의 의미를 무딘 의미라 하였다. 그는 이 무딘 의미들이 이야기 구조를 넘어 새로운 의미를 창출해내는 역할은 한다고 언급하고 있다. 따라서 본 논문에서 사용하고 있는 다의적 해석이 가능한 이미지와 열린 텍스트는 바르트가 사용한 무딘 의미의 기능과 그 역할을 가깝게 하고 있다.

이런 다의적 이미지들의 활용은 관객들로 하여금 분절되어 있으며 통합되지 않은 영상들을 독자적으로 해석하고 결합시켜 영화의 서사를 개별적이며 다양하게 전개해 나갈 수 있는 역할을 하게 된다. 따라서 <안티크라이스트>에서의 활용되고 있는 해석의 층위가 넓은 '무딘 의미'들은 다양한 이야기를 가능케 하는 주요 인터페이스라 할 수 있겠다.

2.2 인터페이스2 - 몰입성

현상적으로 보기에 영화 <안티크라이스트>는 충격적이다. 그리고 그 충격의 표층은 다채롭다. 이 영화의 충격은 표면적인 내러티브, 이미지 표현 방식, 사운드의 활용적 측면 등 다양한 요인들에서 발생하고 있다. 비록 영상의 외설성과 잔혹성의 충격이 이 영화를 관람함에 있어서 불편함으로 작용할 수도 있겠지만, 분명한

점은 이러한 요소들이 시선을 잡아끄는 어트랙션의 요소로도 작용하고 있는 점이다.

영화는 같은 스토리의 작품이라 하더라도 영상을 표현하는 시각적인 스타일에 따라 몰입성이 강화될 수도 있고 약화될 수도 있다. 이음매 없는 봉합을 바탕으로 이뤄진 고전적인 할리우드 방식으로 제작된 영화들은 관객들의 감정상태를 극의 내용 안에 완벽하게 이입시켜 영화적 몰입을 도와왔다. 하지만 매끈한 봉합을 통한 몰입은 관객을 수동적인 자리에 위치시켰다. 바로 이 수동적인 몰입성은 영화의 내러티브를 일방향성에서 벗어나지 못하게 하는 요소로 작용하고 있다. 그럼에도 불구하고 몰입은 여전히 인터랙티브한 소통을 가능케 하는 핵심요소이다.

인터랙티브, 즉 상호작용은 말 그대로 상호간의 작용을 의미한다. 어느 한쪽만이 기능해서는 상호작용의 의미가 성립될 수 없다. 때문에 영화에서 상호작용이 가능하기 위해서는 관객의 개입은 필수적이다. 관객을 영화에 개입시키기에 앞서 개입할 수 있는 동기를 부여하는 전제 장치는 바로 흥미를 통한 몰입이다. 이는 해당 영상에 관객이 호기심을 느끼지 못한다면 관객의 개입 자체가 불가능하기 때문이다. 따라서 흥미를 통한 몰입의 강화는 관객이 흥미를 갖고 해당 영상을 끝까지 관람하게 하는 힘으로 작용할 뿐 아니라, 관객의 능동성을 담보하는 기능 또한 내재하고 있다.

영화 <안티크라이스트>에서 몰입의 강화는 스펙터클한 체험과 더불어 클로즈업 샷과 핸드헬드 촬영을 통해 부각되고 있다. 이런 시각적 요소들 또한 다양한 이미지의 해독을 돕는 인터페이스로 작용하고 있다.

2.2.1 몰입의 강화1

: 스펙터클을 통한 몰입과 영상의 촉각적 체험

최근, 관객들을 영상에 즉각적으로 몰입시키기 위한 강력한 기제로 시청각적 스펙터클의 극대화를 통한 촉각적 체험의 강화되고 있다. 영상을 통한 촉각적 체험을 하기 위해서 무엇보다 우선시 되어야 하는 것은 몰입가능성의 여부다. 관객들은 이미 알고 있는 것, 진부한 것, 예상이 가능한 것 등에는 몰입 되지 않는다. 즉 몰입을 위해서는 관객들의 시선을 잡아당길 새로움의

충격이 불가피하다. 이때 여기서 말하는 새로움이란 이 세상에 전혀 존재하지 않았던 완전한 새로움을 의미하는 것이 아니다. '새로움이란 관습과 진부함으로부터의 탈피를 의미하며, 이는 기존의 틀로 세상을 바라보고 인식하는 것이 아니라 관습에 가려져 보이지 않았던, 혹은 소외되었던 현실의 새로운 가능성을 발견하는 것 [12]' 이라 하겠다. 따라서 본 연구에서 지시하는 새로움이란, 현실에 대한 관습적인 시각이 아닌 새로운 통찰에서 오는 신선함과 그로 인한 충격을 의미한다 하겠다.

영화 <안티크라이스트>에서 보여주고 있는 관습을 탈피한 새로움의 몰입요소는 외설성과 폭력성에 있다. 하지만 이 외설과 폭력의 대상은 타자가 아닌 우리 내부의 존재라고도 인식할 수 있는 가족 간에 발생한다는 점에서 충격적이다.

'외설적'이라는 의미는 일반적으로 성적인 것, 성기 등에 대한 언급과 표현 등을 금기하는 것으로 정의 되는데, 이것을 드러내어 표현했을 때 우리는 외설적이라 느끼게 된다. 하지만 외설적인 것은 주로 금기시되기 때문에 우리들의 숨은 호기심과 욕망을 더욱 자극하는 경향이 있다.

이 영화에서 외설성의 오프닝 시퀀스에서부터 등장한다. 고속촬영을 이용한 흑백의 오프닝 시퀀스에서 보여주는 부부관계는 주이상스(jouissance: 향락)로 그려지고 있으며 이는 부부의 성기의 노출을 통해 더욱 극대화된다. 영화의 시작과 함께 등장하는 외설성은 바로 이 영화의 주요 스펙터클이자 몰입 요소이다.



스펙터클이 없는 영화는 없다. 스펙터클은 숭고한 불거리와 동의어로 이해될 수 있다. 여기서 숭고의 의미를 에드먼드 버크(Edmund Burke)는 ‘소름 돋는 경험 [13]’으로 정의하였다. 이 영화의 첫 번째 스펙터클은 육체의 외설성에 있다. 영화 <안티크라이스트>에서의 스펙터클은 육체이고, 그들의 육체는 그 자체로 감각을 마비시키는 숭고의 대상이자 주이상스의 대상이다.

이 작품이 보여주고 있는 표피적 외설성은 마치 쾌락 위주의 포르노그래피를 묘사하듯 펼쳐진다. 포르노그래피에서의 성행위는 사랑의 수단이나 그 자체가 목적이자 스펙터클이다. 또한 포르노그래피는 관객에게 의문과 질문을 허락하지 않고 무조건 즐기라고 명령한다. 하지만 이 영화에서 포르노그래피의 대상은 판타지 속의 누군가가 아니라 정상적인 부부관계에서 파생되고 있다. 이 부부의 성관계는 마치 포르노그래피를 방불케 하는 주이상스적 요소로 묘사되고 있다.

라캉의 개념인 ‘주이상스’는 일반적으로 다수가 즐거운 것이라고 함의하는 차원과 다른 고통스럽고 외설적인 쾌락을 의미한다. 즐거움이 일정한 선을 넘었을 때 불쾌감을 느끼는데, 주이상스는 이런 쾌락원칙을 넘어서는 멈출 수 없는 즐거움이라고 할 수 있다[14]. 주이상스는 영어로 ‘enjoyment’와 유사한 의미다. 그리고 ‘enjoyment’에서 파생된 단어인 ‘enjoy’는 ‘즐기다’는 권유와 더불어 명령적 느낌을 내포하고 있다.

영화 <안티크라이스트>에서 시작과 동시에 등장하는 이와 같은 외설적 스펙터클의 충격은 관객들로 하여금 영화의 전후 맥락을 파악하여 극의 서사를 구축하려는 인식을 마비시킨다. 주이상스의 경험은 관객들을 몰아지경에 빠뜨려 몰입의 상태 속에서 ‘즐기기’를 강제하는 요소 즉, 관객이 영화에 흥미를 갖고 앞으로 나아갈 수 있게끔 해 주는 요소로 작용하고 있다.

이성이 마비된 채 눈앞에서 펼쳐지고 있는 영상을 무조건적으로 좇고 있는 관객들은 급기야 자신이 보고도 무엇을 보았는지 명확히 알지 못하는 지점에 도달하게 된다. 바로 부모의 성행위를 어린 아들이 보는 장면과 이 부모의 쾌락의 종착지가 아들의 추락사와 연결되는 비극을 빠르게 비극으로 인식하지 못하는 것이다. 관객들은 극을 인지하고 이해하기 보다는, 눈앞에서 펼쳐지

고 있는 스펙터클에 압도된 것이다. 스펙터클의 충격 앞에 우리의 의식은 잠시 동안 텅 비어버리게 된다.

주이상스적 스펙터클을 체험한 관객의 의식은 더 이상 인과성의 서사를 쫓지 않는다. 관객은 현재 자기 앞에서 벌어지는 그 순간의 시각적 향연에만 몰입하게 된다. 이것이 바로 이 영화의 스펙터클이 주는 몰입의 힘이다.



2.2.2 몰입의 강화2

: 핸드헬드를 통한 표피성의 체험과 클로즈업

이 영화에서 몰입을 돕는 기제로 활용되는 현상적 특징은 핸드헬드 카메라의 영상과 클로즈업의 사용이다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 영화 속 클로즈업이 우리의 일상적인 지각을 문제시하고 그로부터 일탈된 이미지의 세계를 제공함으로써 진부함에서 탈출할 수 있다고 보았다. 그는 클로즈업의 사용이 배경과 인물 사이의 현실적 공간감을 왜곡시킬 뿐 아니라 인물을 배경으로부터 완전히 분리시켜버린다고 하였다. 이때 그가 주목한 것인 일상적인 진부한 이미지에 묻혀 드러나지 않았

던 현실의 잠재적인 이미지가 클로즈업을 통해 살아난다는 점이었다. 들뢰즈는 클로즈업 이미지를 단순히 지각 이미지라고 부르지는 않는다. 그는 클로즈업 이미지를 ‘감성 이미지(affection image)’라[15] 지칭했다.

영화는 일반적으로 내러티브에 의해 전개되며 영화의 쇼트들을 자연스러운 내러티브의 연결과정을 위해 논리적으로 구성된다. 그런데 얼굴을 클로즈업한 쇼트의 경우, 그 이미지는 배경과 분리되어서 관객의 감성을 촉발시킨다. 이는 곧 클로즈업 이미지를 담은 쇼트가 자연스럽게 내러티브에 흡수되지 못하게 되는 것을 의미한다. 그 이유는 관객이 클로즈업 이미지를 보면서 어떤 주관적 정감에 휩싸이기 때문이다. 말하자면 관객은 내러티브를 벗어나서 그 이미지에 몰입해 버리는 것이다.

영화 <안티크라이스트>에서 인물들의 모습은 대부분 클로즈업으로 처리되어 있다. 영화에서 두 인물간의 대화를 보여줄 때 활용할 수 있는 쇼트들은 두 쇼트(two-shot)과 오버 더 숄더 쇼트(over the shoulder shot)을 통해 인물간의 모습을 보여주는 것이 일반적이다. 하지만 이 영화에서는 독립적인 클로즈업 샷을 대화 장면에서 활용하여, 보다 분명하게 각 인물의 심적인 상태를 포착하고 있다. 특히 아들을 잃은 어머니의 상실감과 광기 어린 폭력의 모습 역시 클로즈업 쇼트로 보여줌으로써 인물이 처한 감정의 상태를 보다 빠르고 즉각적으로 관객에게 전달하였다.

클로즈업 쇼트뿐만 아니라 핸드헬드 쇼트 역시도 관객의 감성에 크게 작용하는 이미지 구현 방식이다. 핸드헬드 영상은 가공하지 않은 다큐멘터리적인 느낌을 주는 촬영방식으로 이 영상이 지닌 거친 질감은 관객의 정서적 반응에 사실성을 부여하는 작용을 한다. 영화 <안티크라이스트>에서의 핸드헬드 방식의 활용은 서사적 리얼리티를 강조했다기보다는, 극중 인물들의 고통스럽고도 비통한 심리상태를 정제되지 않은 화면으로 보여줌으로써 슬픔과 공포의 감정적 체험을 극대화시켜주는 장치로 활용되었다. 그리고 이는 관객들의 몰입을 유도하여 즉각적인 감성적 반응상태를 돕고 있다.

감성이란 지각의 일부로 체화된 감각을 말하는데, 이는 지각작용과 달리 대상에 대한 우리의 빠른 몰입을

가능하게 한다. 따라서 감성적 반응을 통한 이미지의 몰입은 관객들로 하여금 바라보는 대상에 대한 인식을 외부가 아닌 자신의 신체와의 연장으로 경험하게 한다. 그렇기 때문에 감성적 반응을 통한 몰입도가 높을수록 영화에 대한 체험은 즉각적으로 발현된다. 시각체험이 분명한데 몸이 내용을 느끼며 반응한다는 것이다. 이것이 바로 발터 벤야민이 말한 시각적 즉각성의 경험이다. 그런 이유로 관객들은 이 작품을 보는 내내 영화 속 인물들이 경험하는 고통, 쾌락 등의 감정을 즉각적으로 함께 느끼며 체험하게 된다.

그러나 영화 <안티크라이스트>는 즉각적 체험과 함께 스펙터클을 통한 몰입을 유도함에도 불구하고 감성과 감각만을 자극하는 영화가 아니다. 오히려 이 영화는 관객의 감각적 체험을 통해 지성을 활용하는 작품이라 할 수 있다. 관객은 감각에 자극되어 체험하는 것만으로 이 영화를 보고 느끼는 것에 그치지 않고, 이미지들의 의미를 파악하고 서사를 구축하려는 노력을 통해 이 영화를 체험하는 진정한 만족감을 얻게 된다. 따라서 이 영화를 즐기기 위해서는 관객 스스로 수동적인 상태에서 벗어나 자신의 서사를 구축하기 위해 능동적으로 참여하는 노력을 기울여야 한다. 이를 위해 이 작품은 관객들의 깨어있는 의식을 끊임없이 환기시키는 인터페이스를 구축하고 있다.

2.3 인터페이스3 - 편집을 활용한 거리두기

이제부터 전개할 내용은 몰입과는 상반되는 개념인 ‘거리두기’를 통한 인터랙션의 강화 요소를 알아보고자 한다. 여기서 ‘거리두기’는 브레히트(Bertolt Brecht)의 서서극 이론에서 차용해온 용어이다. 브레히트의 서서극은 아리스토텔레스 식의 연극에 반대 입장을 취하며 소외효과를 내는 것에 중점을 두고 있다. 소외효과란 거리두기를 통한 낯설게 하기를 바탕으로 관객이 재연 대상을 ‘자연스러운 것’으로 받아들이지 않고 의식적으로 성찰하게끔 만드는 브레히트의 연출양식을 의미한다. 따라서 구조적인 면에 있어서 그의 연극은 기존의 고전극과는 대비되는 형태를 띠고 있다. 고전극은 시공간의 통일적인 인상을 주려 노력하며 내러티브의 클라이맥스 혹은 카타르시스를 향해 구축된 것에 반해, 브

레히트의 서사극은 연속체의 허점과 결함 그리고 불합의 흔적을 드러내며 단절과 차단 그리고 충격을 이용한 거리두기로 인식의 환기[16]를 제기하고 있다.

일반적으로 영화의 내러티브는 이미지의 배열을 통해 관객이 그 의미를 자연스럽게 인식하도록 돕는다. 촬영된 각 조각들은 편집과정을 거쳐 영화적 서사를 시각적으로 구축하게 된다. 하지만 이 작품에서 활용된 이미지들과 그 조합은 이음매 없는 편집을 통한 고전적 내러티브 영화의 전개방식과는 차이가 있다. 전통적인 내러티브 영화의 운동방향은 초반에 제기되었던 모든 의문과 문제점들이 결말을 향해 나아가며 나름의 해답을 찾아간다. 그리고 영화의 서사는 안전한 환영적 판타지 속에 봉합되는 것으로 그 운동성을 끝맺게 된다. 하지만 이 작품은 영화의 환영성을 강화한 불가시 편집 대신 거리두기를 통한 거친 이음매들이 눈에 들어온다.

이 작품에서 표면적으로 가장 눈에 띄는 거리두기의 방식은 [그림 1]에서 보는바와 같이 장(Chapter)을 삽입한 것이다. <안티크라이스트>는 총 6장 형식인 '프롤로그', '에필로그'와 더불어 '1장 비탄', '2장 고통 (혼돈이 지배한다)', '3장 절망 (여성 살해)', '4장 세 명의 거지'로 구성되어 있다. 각 장은 해당 영상이 시작되기 전 간략한 타이틀로 이후 펼쳐질 이야기들을 암시하며 함축하고 있기는 하지만 그와 동시에 영화의 연속성을 파괴하는 장치로도 적극적으로 활용되고 있다.

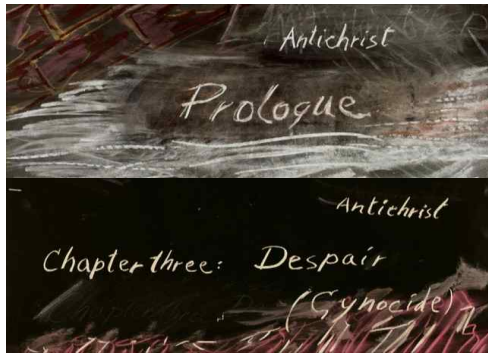


그림 1. 장(Chapter)의 사용

이와 유사한 장의 삽입은 고다르(Jean Luc Godard)의 영화 <비브르 사 비, (Vivre sa vie, 1962)>에서도

전개된 바 있다. 고다르는 장의 삽입을 통해 고전적인 할리우드 영화의 매끈하고 이음매 없는 봉합을 파괴하려는 의도로 활용하였다. 이런 장의 삽입은 내러티브 영화에서 환영성의 강화를 위해 드러내지 않는 장치의 실재를 표면화시키며 브레히트 식의 거리두기를 영화적으로 구현하고 있는 것이다.

거리두기를 통한 익숙함의 탈피는 대상을 생소하고 낯설게 보게 하는 효과가 있다. 그리고 이렇게 바라보는 대상에 대한 관객의 관점은 감정이입을 통한 맹목적 무비판적 수용이 아닌 의식의 영역에서 비평적, 능동적으로 바라보도록 돕는다. 따라서 이 작품은 이음매 없이 매끄러운 편집과 인과적 서사를 통해 관객을 극 속으로 봉합하는 고전적인 영화보기 방식에 대신, 낯설게 보기를 통한 관객들의 참여를 유도하고 있는 것이다.

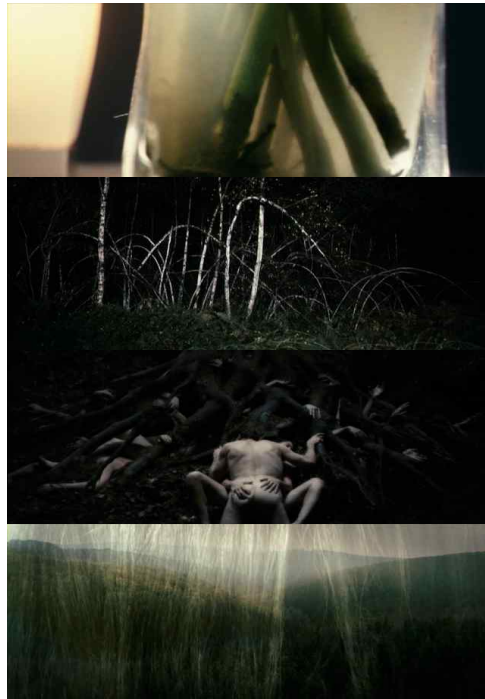


그림 2. 유사 이미지들의 인터미션

의도적인 의식의 환기를 일깨우는 장치로 트리에 감독이 장의 개념과 더불어 [그림 2]처럼 유사 이미지들의 인터미션(intermission)을 활용하였다. 이 영화는 커

트와 커트 사이에 의도적으로 나무, 숲, 덩굴, 뿌리 등의 자연으로 대변되는 모습이나 이와 유사한 형태를 지닌 머리카락, 뒤엉킨 사람들의 팔다리 등의 이미지를 반복적으로 활용하여 장면을 전환하였다. 이런 의도적이고 반복적인 사용은 극으로의 몰입을 끊어놓는 역할을 한다.

게다가 이 인터미션 영상이 삽입 될 때 활용되는 사운드 역시도 관객의 몰입을 방해하고 있다. 앞뒤의 흐름과 크게 연관성이 없어 보이는 전환 장면들은 갑작스런 사운드와 함께 등장해 관객들을 놀라게 한다. 뿐만 아니라 인터미션에서 활용되고 있는 이미지들은 몰입에 방해를 넘어선 무딘 의미의 메타포로도 기능하고 있다.

전개되는 이야기와의 뚜렷한 연속성이 없어 보이는 이미지들의 갑작스런 삽입은 자연스러운 의식의 흐름에 분열을 가져온다. 그리고 반복적으로 배치한 해당 영상들은 자신의 의미를 거듭 강조하며 관객들로 하여금 끊임없이 아래로 미끄러지고 있는 의미에 대해 생각하기를 촉구한다. 하지만 이 해석의 층위는 텍스트 바깥에 존재하기 때문에 그 의미가 무한히 열려있다. 앞서 언급했던 바와 같이 무딘 의미는 자연스러운 의미와는 달리 선호된 해독을 일 방향으로 강요하지 않는다. 이는 환형적 봉합을 거부하며 장치를 드러내는 방식으로 이미지를 활용, 배치하고 있다. 이러한 편집방식은 극의 흐름 사이사이에 간극을 형성하여 관객이 개입할 틈을 마련해 주고 있다. 이는 고전적인 내러티브 방식의 편집과는 분명 차이가 있어 보인다. 하지만 이 영화에서 활용된 편집을 통한 거리두기는 명확하게 판별이 가능한 장과 인터미션이라는 낯선 형식을 통해서만 구현되고 있는 것은 아니다.

영상의 조립을 뜻하는 편집 혹은 몽타주는 엄밀히 말해 인간의 '의식 흐름'에 대한 미메시스(mimesis)라 할 수 있다. 발라즈(Béla Balázs)에 의하면 몽타주는 촬영된 실제 사건들의 조각들을 상상력의 법칙에 따라 배열하는 것과 같으며, 개별 그림들 사이의 관계는 새로운 연상 및 해석 효과를 불러일으킨다고 하였다[17]. 에이젠슈타인(Sergei M. Eisenstein)은 몽타주의 개념을 '개개의 단편이 대비를 통해서 전체를, 주체의 총합을, 즉

주체를 구현한 형상을 창조할 때' 진실한 의미를 갖게 된다고 하였다[18]. 그리고 그 주체의 총합을 형성하는 의미는 주어진 것이 아니라 발생하는 것이며 이는 관객의 지각을 통해서 결정적으로 탄생한다고 강조하고 있다. 그리고 그는 그것이 창작(영화)이 지향하는 바라 하였다.

이 작품에서 이미지의 배열은 서사의 전달을 위한 의식의 흐름을 돕는 것과는 이질적으로 보인다. 그러나 개개의 분절을 통한 충돌과 대비가 주체의 총합을 이뤄 간다는 점, 그리고 이는 관객의 지각을 자극하여 궁극에는 다양한 서사를 완성된다는 점은 흥미롭다.

이 작품의 이미지 배열은 수평적이다. 구조적인 면에서 볼 때 각 장의 이야기와 중심 이미지들은 독립적으로 존재하며 다음 장과의 필연적인 인과관계는 충분히 성립하지 않는다. 때문에 이 작품의 내러티브는 시작과 끝이 있는 수직적 운동방향이 아닌, 각 장 혹은 반복적으로 등장하는 이미지들의 수평적 배열을 통해 개별 서사를 구축하게 된다. 유사 이미지의 반복적 사용은 영화 관람을 통해 전달되는 일차적 내러티브를 최소화시키는 반면, 반복된 각각의 이미지들은 관객의 고유한 이해와 해석에 의해 다양하게 전경화 되어 나타나게 된다. 따라서 관객은 자신의 개성, 지각, 환경, 사회, 문화, 교육 등에 기초하여 영화와 상호작용하며 이야기를 구축해 나간다. 이로써 영화의 서사는 한 방향으로 흐르는 것이 아닌 관객들 스스로 창조하며 영화와 소통하게 되는 것이다.

2.4 사운드의 촉각성과 거리두기

영화에서의 사운드는 영화상에서 들을 수 있는 모든 청각적 요소를 일컫는다. 일반적으로 영화에서 내레이션은 포함한 대사는 내러티브 전달에 가장 많은 영향을 미친다. 반면 음향효과와 음악은 영화의 스토리를 따라가며 극의 분위기나 상황, 인물의 심리상태 등 영화의 내용을 청각이미지로 반영하여 관객의 감성을 자극한다. 특히 영화음악은 사건의 시기적, 역사적 배경 혹은 인물 내면의 생각이나 느낌까지도 대변하며, 인물이나 사건 등의 동작과 흐름을 넘어 영화의 스토리가 미치지 못하는 부분을 강조하는데 활용되기도 한다. 따라서 청

각요소인 영화음악은 시각영상에서 전달하기 힘든 정서적 경험을 강화하거나 상상력과 울동감을 자극한다.

그러나 영화에서의 음악의 활용은 단지 영상에 종속되어 정서나 분위기 조성에만 영향을 주는 것이 아니다. 음악은 영화의 주제나 의도를 간접적으로 전달하는 기능을 수행하기도 한다. 들뢰즈는 영화에서 음악의 훌륭한 활용은 이미지에서 드러나지 않은 부분을 극명하게 드러내며 사고하게끔 만드는, '사유 이미지'이어야 한다고 언급한 바 있다[19].

<안티크라이스트>에서 들리는 소리들은 보여지는 시각적 영상과의 부조화 속의 융합을 통해 공간에 공간을 덧붙이기도 하며 능동적인 사운드의 역할을 담당하고 있다. 이는 소리가 시각적 영상의 보조적 구성요소로 자리하기보다는 그 자체로서 청각적 영상, 즉 촉각성을 발현한다는 점에서 시사적이라 하겠다.

영화 <안티크라이스트>에서의 사운드 활용은 과잉과 절제라는 상반되는 두 가지 개념으로 정리해 볼 수 있을 것이다. 우선 이 영화에서 두드러진 음악의 활용은 크게 조성음악과 무조 스타일의 음악으로 나눌 수 있다. 헨델의 오페라 <리날도 (Rinaldo)>에 등장하는 아리아 <울게 하소서 (Lascia ch'io pianga)>는 이 작품의 프롤로그와 에필로그에서 들을 수 있는 유일한 사운드이자 영화 내에서 멜로디를 지닌 유일한 음악이다.

헨델의 아리아 <울게 하소서>는 일차적으로 그 음악의 서정성에서 슬픔이 느껴지는 곡이다. 고속으로 촬영된 흑백의 오프닝 시퀀스는 바로크 시대의 아리아와 결합하여 우아한 느낌을 자아낸다. 비록 노골적인 성행위를 담은 장면이 이어 어린 아들의 죽음을 담은 비극적인 내용임에도 불구하고, 서정적이고 아름다운 아리아의 사운드는 시각영상과 대위법적으로 결합하여 앞으로 펼쳐질 내러티브를 역설적으로 부각시키고 있다. 또한 프롤로그에 에필로그에 공통적으로 사용된 이 곡을 제외하면 다른 모든 사운드들은 묵음으로 처리되고 있다. 따라서 이 음악은 단순히 영상을 보조하기 위해 덧붙여진 사운드가 아님을 강조하고 있다. 특히 <울게 하소서>의 내용은 영화 속의 영상과 합쳐지며 몽타주를 구축하고 있다. 즉 음악이 시각 영상과 결합하여 해당 영상이 담고 있는 구성의 표면적 인지를 넘어, 음악과

의 결합을 통해 추가적인 의미를 창출해내고 있는 것이다.

"Lascia ch'io pianga, Mia cruda sorte (날 울도록 내 버려두오, 잔인한 내 운명이어)"로 시작하는 <울게 하소서>는 리날도의 약혼녀 알미레나가 적국의 포로로 잡혀있는 상황에서 죽은 것이나 다름없는 자신의 삶의 고통과 싸우면서 그녀의 험난한 운명을 슬피하며 부르는 아리아이다. 이는 영화 <안티크라이스트>에 등장하는 캐릭터들의 상황과 절묘하게 어우러져 그 느낌을 다층적인 차원으로 상승시키고 있다.

반면 프롤로그와 에필로그를 제외한 4개의 장에서는 서정적인 멜로디와는 상반되는 사운드들로 채워져 있다. 4개의 장에서 결합된 영상과 소리의 구조는 서로 협조하지 않은 듯 보이며, 이러한 결합은 관객들에게 불친절한 느낌으로 다가온다. 다시 말하면, 영상과 사운드 모두 관객의 몰입을 돕는데 협조하지 않는다.

<안티크라이스트>에서는 한 쇼트 내에서 핵심이 되는 사운드를 제외한 대부분의 소리들을 제거하거나 의도적으로 볼륨을 낮춰서 쇼트 내의 특징적인 면을 부각시키고 있다. 따라서 이 작품은 영상이 필요로 하는 앰비언스(ambiance) 사운드조차도 최소화하여 마치 무성영화의 한 부분처럼 나타내기도 한다. 앰비언스는 자연스러운 공간음을 구성하는 소리로, 이 사운드는 해당 시공간의 사실성과 생동감을 불어넣어주는 기능을 담당한다. 하지만 이 영화는 공간이 갖고 있는 사운드를 강화하여 해당 시공간의 입장감을 나타내는 것에는 크게 관심을 보이지 않는다.

그러나 불안한 심리를 반영하는 소리들은 급작스럽게 등장하는데, 심장의 두근거림, 호흡곤란을 느끼는 가쁜 숨소리들은 증폭되어 표출된다. 캐릭터 내면을 강조할 때 사용되는 극단적인 무조 스타일의 사운드를 과잉을 통한 난폭함도 서슴지 않는다. 그러나 이런 사운드의 난폭성은 촉각적인 영상체험을 극대화시켜주는 경향이 있다. 뿐만 아니라 충격을 통한 관객들의 의식 환기를 위해서도 극단적으로 사용되었다. 폭력에 가깝게 활용되는 갑작스런 사운드는 관객들로 하여금 영상을 낮설게 보게 하는 기제로 작용한다. 편안한 상태로 영화가 이끄는 방향으로 관객을 몰고 가는 것이 아니라,

계속해서 깨어있기를 요구하는 것은 사운드에서도 마찬가지로 적용된다.

사실 영화 속에서 활용되는 대부분의 음향은 재구성된 사운드로 이는 관객들로 하여금 마치 영화 속 현상들을 비 매개된 공간으로 인식하게끔 도와주는 측면이 있다. 하지만 이 작품에서는 자연스러움을 나타내기 위한 사운드들은 의식적으로 삭제 혹은 무시하기도 하며 때로는 사운드의 극단적 사용을 통해 강한 대비를 나타내기도 한다. 그러나 궁극적으로 영화 <안티크라이스트>에서 사용된 침묵을 포함한 모든 사운드들로 내러티브와 상호작용하도록 구축되어 있다. 이 작품 속에 재구성된 모든 소리는 결국 관객들이 의식적 환기를 통해 내러티브 상호간에 영향을 주며 더욱 깊고 풍부하게 보고들을 수 있는 세계의 창조하고 있는 것이다.

III. 결론

기존의 아날로그 형태의 스토리전달 방법은 소수(창작집단)가 지식과 구성을 독점한 상태에서 다수에게 정보, 오락 등을 전달하는 방식으로 진행되어왔다. 이는 시작과 끝이 분명했으며 전달하고자 하는 의도대로 메시지를 전달할 수 있는 가장 효과적인 방법이었다. 고전적인 방법에서의 영화 서사의 전달 역시도 이와 다르지 않았다. 관객들은 준비된 시나리오에 따라, 울고, 웃고, 감동을 받으며 영화의 내용을 따라가며 해당 영화의 가치를 수동적으로 수용했다. 그러나 디지털이 기계적인 가치를 넘어 우리의 일상생활 속에 체화 된 시대에 들어서면서 이야기의 전달방식 또한 인터랙티브가 가능한 새로운 도전과제에 직면하게 되었다. 그리고 이는 영화의 스토리텔링에 있어서도 예외일 수 없는 상황이다.

1984년 영화 <범죄의 요소>로 데뷔 이래 영화의 기술적, 형식적 실험을 꾸준히 선보여 왔던 라스 폰 트리에 감독은, 2009년 작품 <안티크라이스트>에서 촉각적인 영상을 통해 인터랙티브 스토리텔링에 대한 실험을 보여주었다. 영화는 관객들의 자의적 해석을 바탕으로 영화의 내러티브를 구축해 나가게끔 비 균질적으로 조

합된 해독 가능한, 혹은 해독해야 할 시청각적 이미지들로 가득 채워져 있다. 따라서 이 영화는 이미 정해진 서사방향에 따라 일 방향으로 이미지와 메시지를 전달하는 방식이 아닌, 관객의 능동적 인식을 통해 주어진 이미지 안에서 독자적으로 내러티브 구축해 나가는 인터랙티브 스토리텔링을 발현시키고 있는 것이다.

라스 폰 트리에 감독은 지극히 영화적인 실험을 통해 시대적 변화를 반영한 인터랙티브 스토리텔링에 대한 하나의 실험을 보여주었다. 상호소통을 가능케 하는 다양한 인터페이스 장치로 그는 열린 텍스트, 다의성을 내포한 무딘 이미지들의 본질적 조합, 촉각성을 강화한 스펙터클과 표피성 이를 통한 몰입의 구축, 그리고 의도적으로 몰입의 방해, 즉 소외 효과의 발현을- 촬영과 편집, 사운드의 거리 두기를 통한 낮설게 하기- 등을 통해 그는 기존의 일방향성의 내러티브와는 구별되는 스토리텔링을 선보였다.

이는 관객의 경험과 개별적인 인지작용에 바탕을 둔, 즉 인터랙션이 중심이 되는 서사구조를 통해 표면적으로 보이는 현상적인 이야기를 넘어 내러티브 확장을 가능하게 하였다. 물론 이 작품이 2009년 칸 영화제에서 상영되었을 당시, 관객과 평론가들 사이에서도 호 불호가 극명하게 갈리며 많은 논란을 불러일으킨바 있었다. 또한 지나치게 열린 텍스트 구조는 오히려 상호작용을 방해하여 이 작품이 의도하는 바가 무엇인지 전혀 파악할 수 없다는 비난이 존재하는 것 역시 사실이다. 그리고 무딘 이미지와 열린 텍스트, 소외효과 등은 6,70년대 모더니즘 영화에서도 이미 사용된 바 있는 전혀 새로운 것 없는 형태라는 지적도 있을 수 있겠다.

그럼에도 불구하고 분명한 것은, 이 작품은 관객에게 다양한 해석을 넘어 그것이 오독이라 할지라도 그 오독할 권리를 충분히 내어주었다는 점이 이전의 영화와는 차이를 보이고 있다. <안티크라이스트>는 오독 혹은 과잉해석 자체도 상호작용으로 받아들이며 관객을 창작의 한 가운데로 끌어들이고 있다. 이렇게 창작의 영역으로 들어 온 디지털시대의 관객들은 감독의 개성에 예측되지 않는다. 오히려 작품과의 소통을 통해 더욱 폭넓게 그 예술을 확장시켜 나간다. 이로 인해 관객들은 작품을 체험하는데 있어서 제한된 서사만을 경험하

게 하지 않게 되는 것이다.

<안티크라이스트>를 인터랙티브 스토리텔링을 완성시킨 작품이라고 단언 할 수는 없을 것이다. 그러나 이 작품은 미래의 영화가 어떤 형식으로 관객들과 상호작용을 이어갈 수 있을지, 그리고 어떤 형식으로 내러티브를 확장시킬 수 있을지에 대한 가능성과 문제의식을 환기 시켜주었다는 점에서 그 존재 가치가 충분한 작품이라 할 수 있겠다.

참 고 문 헌

[1] http://pdf.joinmsn.com/article/pdf_article_prv.asp?id=DY01200710110073

[2] <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=102&oid=001&aid=0001778925>

[3] 노르베르트 볼트, 윤종석 역, *컨트롤된 카오스*, 문예출판사, p.101, 2000.

[4] 심혜련, *사이버스페이스 시대의 미학*, 살림, p.38, 2006.

[5] 심혜련, *사이버스페이스 시대의 미학*, 살림, p.79, 2006.

[6] 앤드류 달리, 김주환 역, *디지털 시대의 영상문화*, 현실문화연구, p.15, 2003.

[7] 문제철, “현대영화에서 내러티브와 스펙터클의 관계: 공상과학영화의 특수효과와 관객성을 중심으로”, *문학과 영상*, 제5권, 제2호, p.171, 2004, 재인용

[8] 앤드류 달리, 김주환 역, *디지털 시대의 영상문화*, 현실문화연구, p.15, 2003.

[9] 문제철, “현대영화에서 내러티브와 스펙터클의 관계: 공상과학영화의 특수효과와 관객성을 중심으로”, *문학과 영상*, 제5권, 제2호, p.184, 2004.

[10] 이준희, “인터랙티브 스토리텔링의 구조적 디자인”, *한국디자인학회*, 통권 제59호, p.376, 2003.

[11] 롤랑 바르트, 김인식 역, *이미지와 글쓰기*, 세계사, p.158, 1993.

[12] 박영욱, “디지털 예술에서의 몰입의 의미”, *인문콘텐츠*, 제11호, pp.60, 2004.

[13] 김형래, “표피성의 미학과 외설성: 영화 <디워>(D-War)를 중심으로”, *문학과 영상*, 제10권, 제2호, p.347, 2009. 재인용

[14] 김석, *에크리*, 살림, p.244, 2007.

[15] 질 들뢰즈, 유진상 역, *시네마 I 운동-이미지*, 시각과 언어, pp.88-89, 2002.

[16] 윤시향, “고다르의 <경멸> 속에 나타난 브레히트의 생소화 기법”, *혜세연구*, 제22집, pp.362-363, 2009.

[17] 김형래, “표피성의 미학과 외설성: 영화 <디워>(D-War)를 중심으로”, *문학과 영상*, 제10권, 제2호, p.334, 2009, 재인용.

[18] 세르게이 에이젠슈테인, 이정하 역, *몽타쥬 이론*, 예건사, p.441, 1990.

[19] 박성수, *들뢰즈*, 이룸, pp.164-165, 2004.

저 자 소 개

김진형(Jin-Hyung Kim)

정회원



- 2006년 2월 : Middlesex University London, Media and Communication Management (석사)
 - 2010년 9월 : 동국대학교 영상대학원, 영화영상제작 박사수료
 - 2010년 3월 ~ 현재 : 인하대학교 연극영화과 강사
- <관심분야> : 영화제작, 디지털미학