

<디 워>, 매혹의 영화

- I. 연구문제 및 방법론
- II. 기교성과 매혹의 영화
- III. <디 워>, 매혹의 영화
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

류재형

초 록

<디 워>는 실패한 블록버스터인가? 내용과 형식에 있어서 이 영화의 가치에 대해 재고의 여지는 남아 있지 않은가? 이 연구는 이러한 의문에 대한 답을 제공하는 것을 목적으로 한다. 2007년 심형래 감독의 <디 워>는 영화 자체에 대한 평가보다는 영화를 둘러싼 민족주의 담론으로 평단과 관객의 이목을 집중시켰으나, 이야기와 형식 모두에서 분명 기존의 한국형 블록버스터와 차이를 보이면서 850만이라는 투입 대비 다소 실망스러운 박스오피스 성공과 민족주의에 경도된 일부 관객들의 열광적인 지지, 그리고 영화의 예술성과 완성도에 대한 평단의 비판적 시각이라고 하는 부조화스러우면서도 이해하기 어려운 결과를 낳았다. 결국 <디 워>는 문화적으로 논쟁거리를 제공했을 뿐 산업계와 비평계에서는 별다른 주목을 받지 못한 영화로 남겨졌다. 그러나 한 가지 흥미로운 점은 <디 워>를 지지하는 관객들과 비판적인 시각을 견지한 평론가들 사이에 한 가지 공통된 시각이 있다는 점이다. 그것은 <디 워>의 스펙터클이 한국 관객의 기대 이상으로, 그리고 스토리 전개와 불균형을 이를 정도로 불거졌다는 것을 양자 모두 인정하고 있다는 것이다. 내러티브를 압도하는 <디 워>의 스펙터클은 일면 팬들을 열광시키는 동시에 평론가들로 하여금 이 영화를 외면하게 만드는 원인을 제공하기도 한 것이다. 이러한 맥락에서, 이 연구는 <디 워>의 예술적/이론적/비평적 가치에 논쟁을 불러일으킨 이러한 측면, 즉 '내러티브를 압도하는 스펙터클' 내지는 '스펙터클을 보여주기 위한 구실로서 존재하는 내러티브'라는 영화의 미학적 특성을 살펴보고 이를 통해 작품성의 측면에서 실패적으로 치부되어 온 <디 워>에 일말의 비평적 가치를 재고하는 데에 그 목적이 있다. 또한 <디 워>는 "기존의 영화비평 방식을 통해 접근해갈 수 없는 새로운 범주에 속하는 영상물"임을 제시하고 결과적으로 새로운 개념적 틀을 통해 비평적 평가를 받을 수 있는 기회를 제공하는 데에 이 연구의 의의가 있다 하겠다. <디 워>의 서사미학을 밝히기 위해 스펙터클 중심적인 서사성(narrativity)의 미학, 내지는 내러티브보다 스펙터클을 더 중시하는 제작 양식을 일컫는 앙드레 고드로(Andre Gaudreault)의 '기교성(trickality)'이라는 개념과 이러한 미학이 지배하는 영화를 가리키는 톰 거닝(Tom Gunning)의 '매혹의 영화(the cinema of attractions)'라는 개념을 살펴볼 것이다.

주제어 : <디 워>, 매혹의 영화, 기교성

I. 연구문제 및 방법론

<디 워>는 실패한 블록버스터인가? 내용과 형식에 있어서 이 영화의 가치에 대해 재고의 여지는 남아 있지 않은가? 이 연구는 이러한 의문에 대한 답을 제공하는 것을 목적으로 한다. 2007년 심형래 감독의 <디 워>는 영화 자체에 대한 평가보다는 영화를 둘러싼 민족주의 담론으로 평단과 관객의 이목을 집중시켰다. 이 영화는 한국형 블록버스터의 전형적 내러티브라고 할 수 있는 일제 강점의 상처와 동족상잔의 비극, 즉 민족주의적 역사 담론으로부터 할리우드가 지향하는 보편적인 권선징악과 재난 등의 담론으로 진화하는 중간 단계에 위치하면서 한국형 블록버스터의 진화를 시도한다. 1999년 <쉬리>를 기점으로 2000년 <공동경비구역 JSA>와 2003년 <실미도>, 그리고 <태극기 휘날리며>(2004), <웰컴 투 동막골>(2005), <한반도>(2006)로 이어지는 전형적인 민족주의 내러티브를 가진 영화들을 ‘제 1세대 한국형 블록버스터 영화’라 한다면, 이들의 성공에 힘입어 2006년 <괴물>을 기점으로 2009년 <해운대>, 2011년 <퀵>과 <7광구>로 이어지는 할리우드적인 보편적 내러티브를 지향한 영화들을 ‘제 2세대 한국형 블록버스터 영화’라 할 수 있을 것이다. <디 워>는 그 내용과 형식에 있어 1세대에서 2세대로 옮겨가는 중간적 형태를 지닌다고 할 수 있다. 먼저 스토리는 이무기와 여의주 등에 얽힌 설화에 바탕을 두면서 조선시대를 시대적 배경으로 설정함으로써 한국적 특수성에 기원을 두는 듯하였으나 500년 후 미국의 LA로 시·공간적 배경을 전환함으로써 한국 전통 설화의 세계화 내지는 보편화를 시도한다. 그러나 결과적으로 이러한 시도는 스토리의 한국적 특수성을 반감시켰을 뿐만 아니라 미국적이기도 세계적이기도 않은 국적 불명의 이야기를 탄생시켰다. 또한 영화의 형식은 어느 한국형 블록버스터와 같이 다분히 할리우드적인 듯하지만 할리우드에 대한 ‘참고’의 수준을 상당 부분 뛰어넘어 부분적으로 ‘모방’의 흔적을 찾아볼 수 있을 정도로 위험한 모습을 보인다. 특히 CGI로 구현된 악의 이무기 부라퀴 군단의 조

선 침공은 “<쥬라기 공원>, <해리 포터>, <반지의 제왕>, <스타워즈> 등에서 우리가 익히 봐오던 것들과” 너무나 닮아있다.¹⁾ 1세대 한국형 블록버스터가 한국적 특수성을 담은 이야기를 할리우드적인 스타일로 재현함으로써 평단과 관객의 인정을 동시에 이끌어내었다면 <디 워>는 이야기와 형식 모두에서 분명 기존의 한국형 블록버스터와 차이를 보이면서 850만²⁾이라는 투입 대비 다소 실망스러운 박스오피스 성공과 민족주의에 경도된 일부 관객들의 열광적인 지지, 그리고 영화의 예술성과 완성도에 대한 평단의 비판적 시각이라고 하는 부조화스러우면서도 이해하기 어려운 결과를 낳았다. 결국 <디 워>는 문화적으로 논쟁거리를 제공했을 뿐 산업계와 비평계에서는 별다른 주목을 받지 못한 영화로 남겨졌다.

그러나 한 가지 흥미로운 점은 <디 워>를 지지하는 관객들과 비판적인 시각을 견지한 평론가들 사이에 한 가지 공통된 시각이 있다는 점이다. 그것은 <디 워>의 스펙터클이 한국 관객의 기대 이상으로, 그리고 스토리 전개와 불균형을 이를 정도로 불거졌다는 것을 양자 모두 인정하고 있다는 것이다. <디 워>의 열렬한 지지자들은 “한국의 토종 기술력으로 할리우드에 도전장을 던진 영화”라는 이 영화의 마케팅 콘셉트³⁾를 그대로 흡수하면서 ‘우리도 이만큼 할 수 있다’, 즉 ‘우리도 이 정도의 스펙터클을 만들어낼 수 있다’는 데에 자부심을 느끼며 한국 개봉 당시에 필로그로 삽입되었던 심형래 감독의 자전적 이야기에 민족주의적 자긍심을 피력하였다. 반면 이 영화에 비판적인 시각을 보이는 연구자들은 대부분 ‘스펙터클에 비해 턱없이 부족한 이야기’나 ‘감독의 부실한 연출력’과 ‘배우들의 연기력’ 등을 문제 삼으며⁴⁾, 작품으로서의 완성도에 대해 말할 가치가 없는 영화로 분

1) 이현식, 「<디워>의 문제성」, 『플랫폼』, 6호(2007), p.87.

2) 이태훈·이경환, 「국내 3D 영상 콘텐츠의 국제경쟁력 분석연구; 영구아트무비의 ‘디워’ 분석을 중심으로」, 『디지털디자인학연구』, 31호(2011), p.478.

3) 조진희, 「영화산업, 팬과 만나다 - <디워>를 통해 살펴본 팬의 참여문화 형성 요인에 관한 연구」, 『영화연구』, 45호(2010), p.490.

4) 조진희, 위의 논문, p.490.

류하였다. 즉 내러티브를 압도하는 <디 워>의 스펙터클은 일면 팬들을 열광시키는 동시에 평론가들로 하여금 이 영화를 외면하게 만드는 원인을 제공하기도 한 것이다. 이러한 맥락에서, 이 연구는 <디 워>의 예술적/이론적/비평적 가치에 논쟁을 불러일으킨 이러한 측면, 즉 ‘내러티브를 압도하는 스펙터클’ 내지는 ‘스펙터클을 보여주기 위한 구실로서 존재하는 내러티브’ 라는 영화의 미학적 특성을 살펴보고 이를 통해 작품성의 측면에서 실패작으로 치부되어 온 <디 워>에 일말의 이론적 가치를 제고하는데 그 목적이 있다. 또한 <디 워>는 “기존의 영화비평 방식을 통해 접근해갈 수 없는 새로운 범주에 속하는 영상물”⁵⁾임을 제시하고 결과적으로 새로운 개념적 틀을 통해 이론적 평가를 받을 수 있는 기회를 제공하는 데에 이 연구의 의의가 있다 하겠다.

<디 워>의 서사미학을 밝히기 위해 스펙터클 중심적인 서사성(narrativity)의 미학, 내지는 내러티브보다 스펙터클을 더 중시하는 제작 양식을 일컫는 앙드레 고드로(Andre Gaudreault)의 ‘기교성(trickality)’ 이라는 개념과 이러한 미학이 지배하는 영화를 가리키는 톰 거닝(Tom Gunning)의 ‘매혹의 영화(the cinema of attractions)’ 라는 개념을 살펴볼 것이다. 이 두 개념을 선택한 이유는, 앙드레 고드로와 톰 거닝은 각자의 연구들을 통해 1세대 영화사가들이 초기영화를 고전 할리우드 영화와 같은 내러티브 중심의 현대 영화의 원류로 본 것은 명백한 오류이며 초기영화는 서사보다 스펙터클이 더욱 중시된 상이한 종류의 영화라는 것을 밝혀내었고 이러한 시각성 중심의 서사미학은 할리우드의 SF 블록버스터를 위시한 몇몇 장르들을 통해 전승되고 있다고 주장함으로써 <디 워>의 서사미학에 이론적 가치를 제고해 줄 개념적 틀을 효과적으로 제공해 주기 때문이다. 따라서 먼저, 기교성과 매혹의 영화의 개념에 대해 살펴 본 후 일반적으로 매혹의 영화라 불릴 수 있는 영화들의 특성을 추출하여 이를 <디 워>의 내러티브와 시각성에 대입하여 분석함으로써 <디 워>

5) 이택광, 「<디워>와 영화비평의 딜레마: 디지털 기술은 어떻게 영화를 변화시키는가?」, 『인물과 사상』, 113호(2007), p.123.

의 기교성과 매혹의 영화로서의 가능성을 밝힐 것이다.

II. 기교성과 매혹의 영화

1. 용어의 개념

기교성은 앙드레 고드로가 “Theatricality, narrativity, and trickality: Reevaluating the cinema of Georges Melies” 라는 제하의 연구에서 제시한 개념으로, 멜리에스 영화의 제작 양식 또는 스펙터클의 충격을 극대화하는 영화 제작 태도를 의미한다. 고전 할리우드 영화로 일컬어지는 현대 영화의 원조가 초기영화라고 주장한 Lewis Jacobs, Georges Sadoul과 같은 1세대 영화사학자들의 주장에 대해, 이는 영화사에 대한 목적론적 이해가 가져온 결과이며 특히 조르주 멜리에스의 영화에 대한 왜곡에서 비롯된 것이라 반박한다.⁶⁾ 고드로는 또한, 장 미트리(Jean Mitry)가 초기영화는 연극성(theatricality)과 서사성(narrativity)을 함께 가진 독특한 형식이라고 주장한 바에 대해서도, 멜리에스의 영화는 소외효과를 불러일으키기 때문에 연극성의 범주로 보기 힘들며 미트리가 말하는 서사성⁷⁾ 또한 일반적으로 말하는 서사성과는 거리가 있다고 비판하면서, 멜리에스의 미장센과 연출 스타일은 영화 속 세상에서의 사실주의적 환상을 창조하는 데 초점을 맞춘 것이 아니라 마술적 환상 그 자체의 진가를 알리기 위한 것이라고 주장한다.⁸⁾ 즉 멜리에스 영화의 성격은 연극성도 서사성도 아닌 제 3의 특성, 즉 기교성이라 주장하는데, 기교성이란 스

6) Gaudreault, Andre, “Theatricality, narrativity, and “Trickality” : Reevaluating the cinema of Georges Melies”, *Journal of Popular Film & Television*, Vol.15, No.3.(1987), p.111.

7) 고드로에 의하면, 미트리는 서사성을 “편집의 역동적 가능성에 의존하여 연극의 제한으로부터 자유로운 액션의(을 묘사하는) 연속성(a continuity describing an action freed from the confines of theater—entirely dependent on the dynamic possibilities of editing)” 이라고 정의한다. Gaudreault, Andre, 위의 논문, p.112.

8) Gaudreault, Andre, 위의 논문, p.113.

펙터클 중심적인 서사성, 혹은 서사보다 스펙터클을 중시하는 영화제작 관습 및 태도를 가리키는 것으로 멜리에스의 영화에는 서사가 존재할 수도 존재하지 않을 수도 있으나 그 서사는 “중심 텍스트로서가 아닌 스펙터클을 보여주기 위한 구실(narrativity as pretext rather than text)”로서 존재함을 의미하는 것이다.⁹⁾ 따라서 고드로에 의하면, 멜리에스의 영화 속에 스토리가 존재한다 하더라도 그것은 기교(trick)를 보여주기 위한 구실에 불과하므로 스토리텔링의 구조 자체는 스토리를 전개시키는 장면, 기교를 보여주는 장면, 스토리를 보여주는 장면, 기교를 보여주는 장면이 시종일관 교차되는 형식을 자주 취하고, 이는 마술사가 무대에 올라 마술을 준비하는 단계, 마술을 보여주는 단계, 박수를 받고 다음 마술을 준비하는 단계, 마술을 보여주는 단계가 교대로 진행되는 것과 동일한 구조라 할 수 있다.¹⁰⁾ 요컨대 기교성은 기교를 보여주기 위해 서사를 희생시키는 내지는 서사에 대한 무관심을 통해 기교가 함유된 스펙터클을 강조한 초기 영화의 미학 내지는 제작 양식을 일컫는 개념이라 할 수 있다.

서사보다 스펙터클을 중시하는 영화제작 양식에 대해 고드로가 기교성이라 불렀다면 이러한 기교성의 미학이 시종일관 주도하는 영화를 톰 거닝은 ‘매혹의 영화’라 명명했다. 매혹의 영화는 톰 거닝이 “The cinema of attractions: Early film, its spectator, and the avant-garde”라는 제하의 연구에서 제시한 개념으로 현란한 스펙터클을 통해 시각적 호기심을 유도하며 관객의 주의를 끄는 영화를 일컫는다.¹¹⁾ 원래 ‘매혹(attraction)’이란 용어는 러시아 영화이론가이자 제작자인 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)이 연극 연구를 통해 발전시킨 ‘매혹의 몽타주(the montage of attractions)’라는 용어에서 파생된 것으로 “극적 효과를 위한 대상의 비교

9) Gaudreault, Andre, 위의 논문, p.115.

10) Gaudreault, Andre, 위의 논문, p.114.

11) Gunning, Tom, “The cinema of attractions: Early film, its spectator, and the avant-garde” in Elsaesser, Thomas(Ed.), *Early cinema: Space, frame, narrative*, British Film Institute, 1990, p.58.

(comparison of subjects for thematic effect)” 에 기초한 편집 양식을 가리킨다.¹²⁾ 에이젠슈타인에 의하면 매혹(an attraction)이란 “관객의 주의와 감정을 유도하기 위해서, 그리고 영화 제작의 목적이 의도하는 방향으로 관객의 감정을 집중시키는 액션(an action), 사물(an object), 현상(a phenomenon), 의식적 조합(a conscious combination) 등” 을 가리키는데, 에이젠슈타인이 이러한 매혹의 몽타주를 통해 제시하는 영화는 “사건들의 단순한 제시나 설명이라기보다는 사건들의 과격한 선택이나 비교로 구성되어야만 하는” 공격적인 것이 된다.¹³⁾ 즉 매혹은 관객을 관능적, 심리적 충격에 공격적으로 종속시키는 영화적 장치를 말하는 것으로 관객을 시각적 충격으로 매혹시켜 내러티브 함몰로부터 빠져나오도록 만드는 전시적 몽타주를 위한 시각성을 가리킨다.¹⁴⁾

매혹은 여러 측면에서 내러티브 구축과 반대되는 개념으로서 스펙터클의 전시 행위들을 통해 관객에게 주의와 호기심을 기울여줄 것을 직접적으로 요청하는 것을 가리키는데, 거닝은 에이젠슈타인이 제시한 매혹이라는 용어를 차용하여 매혹의 영화라는 개념을 제시함으로써 스토리텔링의 헤게모니에 의문을 제기한다.¹⁵⁾ 즉 공격적 스펙터클이 스토리 세상으로부터 관객을 매혹하여 빠져나오도록 만드는 영화를 매혹의 영화라 할 수 있겠다.

2. 매혹의 영화의 분류

톰 거닝은 영화예술의 잠재력은 자연에 대한 다큐멘터리적 모

12) Beattie, Keith, “The cinema of (coming) attractions: Bruce Conner’ s a movie and documentary display” , *Metro Magazine*, No.151.(2002), p.155.

13) Eisenstein, Sergei, “[Extract from] the montage of film attractions” in Philip Simpson, Utterson, Andrew and Shepherdson, K. J.(Eds.), *Film theory: Critical concepts in media and cultural studies*, Routledge, 2004, p.100.

14) Gunning, Tom, 앞의 책, p.59.

15) Gunning, Tom, “The Whole Town’ s Gawking: Early Cinema and the Visual Experience of Modernity” , *Yale Journal of Criticism*, Vol.7, No.2.(1994), p.191.

방이나 새로운 연극성의 구현에 있는 것이 아니라 보여지는 이미지를 만드는 것에 있다고 전제하면서 1906년 이전의 영화가 보여준 강도 높은 보여주기 내지는 전시의 행위는 곧 영화예술의 잠재력에 대한 증명이라고 주장한다. 고드로와 마찬가지로 거닝 또한 초기 영화사학자들의 연구는 스토리텔링 매체로서의 내러티브 영화에 너무 치우쳐 있었고 결과적으로 1906년 이전의 초기영화로부터 내러티브 영화로 발전했다는 선형적 영화사를 도출하는 오류를 범했다고 주장하였다. 거닝은 1895년에서 1906년 경 사이의 초기영화는 일련의 시각적 요소를 전달하는 데에 치중함으로써 내러티브 영화로의 발전 경로로부터 벗어나 있었다고 주장하면서 이를 매혹의 영화라 칭하였다.¹⁶⁾

찰스 머썸(Charles Musser)은 거닝이 주장하는 매혹의 영화를 세 가지로 분류하여 제시하는데, 그 첫 번째 종류의 매혹의 영화는 “비서사영화(non-narrative films)로서 발단, 중간, 결말이 결여되어 있고 전시, 충격, 즐거움의 순간”을 제공하는 것을 목적으로 하는 영화들이다.¹⁷⁾ <열차의 도착>(Train Arriving at a Station, 1895)과 같은 뤼미에르 형제의 영화나 <폭풍을 뚫고 전진하는 증기선 콥틱호>(S.S. “Coptic” Running Against the Storm, 1898)(이하 ‘콥틱호’)와 같은 제임스 화이트(James H. White)의 영화처럼 특정 스토리텔링의 의도나 내러티브 없이 카메라 전방의 불거리를 캡처한 영화를 예로 들 수 있다. 잘 알려진 바와 같이 <열차의 도착>은 기차역에 열차가 도착해서 승객들이 승하차를 하는 49초간의 짧은 장면을 기록한 영화이며 <콥틱호>는 폭풍을 뚫고 전진하는 증기선의 시점에서 바다를 바라보며 찍은 31초간의 기록 영화로서 이들은 모두 본질적으로 서사를 가지지 않은 내지는 서사가 목적이 아닌 영화들이다.

두 번째 종류의 매혹의 영화는 “익살(gags)과 단일 쇼트의 짧은 내러티브(one-shot mini narratives) 영화들”로서 익살스러

16) Gunning, Tom, 앞의 책, pp.56-57.

17) Musser, Charles, “Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity” in Strauven, Wanda.(Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, 2006, p.392.

운 장면이나 충격적인 장면, 혹은 보드빌 극장에서의 노래 등을 원 쇼트로 짧게 재현한 영화를 말하는데 루이 뤼미에르(Louis Lumiere)의 <물을 맞는 물 뿌리는 사람>(The Sprinkler Sprinkled, 1895)을 예로 들 수 있다.¹⁸⁾ 35초 분량의 짧은 이 영화는 익살스러운 내용으로 구성되어 있는데, 정원에 물을 뿌리고 있는 중년의 남성 뒤로 한 소년이 몰래 다가와 고무호스를 발로 밟는다. 물이 나오지 않자 남성은 호스의 끝을 눈으로 들여다보고 이 때 소년이 밟을 때 물이 뿌려짐으로써 남성이 물을 맞는다는 코믹한 이야기를 재현한다. 사실적 영상을 추구한 뤼미에르가 만든 영화임에도 이 영화는 허구적 연출의 가능성이 짙게 나타나는 영화인데 이처럼 허구적인 내러티브가 아주 짧게 재현이 되지만 그 내용이 개그나 쇼킹한 장면, 혹은 유랑극단의 노래 등에 국한되는 양상을 보이는 것이 단일 쇼트의 짧은 내러티브 형식의 매혹의 영화라 하겠다.

세 번째 종류는 ‘스펙터클 중심적인 기교영화 (spectacle-oriented trick films)’로서 “전시(display), 과시주의(exhibitionism), 스펙터클(spectacle)이 내러티브보다 우선하는” 영화이다.¹⁹⁾ 이러한 영화는 비서사영화처럼 의도나 감정이 제외된 상황에서 단순히 어떤 사물이나 상황을 보여준다거나 내러티브를 장황하게 늘어놓기보다는 직접적이고도 감각적인 스펙터클을 통해 관객과의 간격을 좁히는 영화라 할 수 있는데,²⁰⁾ 거닐은 이러한 영화를 “무엇을 보여주는 능력(its ability to show something)”에 토대한 영화로 정의하면서 이러한 종류의 영화는 크리스티앙 메츠(Christian Metz)에 의해 분석된 내러티브 영화의 관음증적 측면과 대조되는 것으로 과시적인 영화가 여기에 속한다고 주장한다.²¹⁾ 따라서 스펙터클 중심적인 기교영화에서는 내러티브 액션에 대한 관여나 캐릭터의 심리에 대한 감정

18) Musser, Charles, 앞의 논문, p.392.

19) Musser, Charles, 앞의 논문, p.393.

20) Jay, Martin, “Diving into the wreck: Aesthetic spectatorship at the fin-de-siecle”, *Critical Horizons*, Vol.1, No.1.(2000), p.102.

21) Jay, Martin, 위의 논문, p.57.

이입보다 관객의 호기심을 유도하는 영화 이미지가 강조된다.²²⁾ 즉 멜리에스의 영화에서처럼 캐릭터의 심리적 발전이나 서스펜스의 창조, 사실주의적인 환상 등 서사성의 측면이 무시되고²³⁾ 관객의 호기심을 유발할 수 있는 강력한 이미지나 스펙터클이 이를 대신하게 되는데, 초기영화의 경우 초기의 특수시각효과를 일컫는 기교가 이러한 이미지나 스펙터클을 생산하는 임무를 맡는다.

초기영화에서 기교가 재현하는 스펙터클이 서사를 대신했던 이유는 무엇보다도 영화라는 매체 자체가 기술 발전의 결과물이었다는 점이다. 초기영화의 관객성은 내러티브 영화의 관객성과는 달랐다.²⁴⁾ 그들은 스토리에 대한 호기심보다는 신기술로서의 영화가 보여주는 기술적 힘에 대한 호기심을 채우기 위해 극장을 찾았다. 다시 말해서 초기영화의 관객은 새로운 영화가 상영될 때마다 카메라라고 하는 새로운 매체가 보여주는 스펙터클, 즉 디졸브, 다중노출, 페이드인/아웃, 아이리스 인/아웃 등 새로운 기교에 의해 재현되는 이미지를 구경하기 위해 극장을 찾았던 것이다. 이처럼 초기영화의 관객성이 기교 중심의 스펙터클을 추구하게 된 데에는 멜리에스와 같은 마술사들이 대거 영화제작자로 변신하면서 그들이 만든 영화를 마술 프로그램의 아이টে็ม으로 사용했다는 역사적 배경이 존재했다.²⁵⁾ 즉 마술 공연이라고 하는 예술적 형식을 통해 영화 매체의 기술적 힘이 기교로 재현되었고 이는 멜리에스의 영화들을 통해 매혹의 영화로 탄생한 것이다.²⁶⁾

따라서 스펙터클 중심적인 기교영화는 일관된 내러티브보다는 마술적 장면들을 나열한 영화로서 <마술사>(The Conjuror, 1899)나 <달세계 여행>(A Trip to the Moon, 1902) 등을 예로 들 수 있

22) Gunning, Tom, "An aesthetic of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator" in Williams, Linda(Ed.), *Viewing positions: Ways of seeing film*, Rutgers University Press, 1995, p.121.

23) Gaudreault, Andre, 앞의 논문, p.112.

24) Gunning, Tom, 앞의 책, p.57.

25) Barnouw, Erik, *The Magician and the Cinema*. Oxford University Press, 1981, pp.45-48.

26) North, Dan, "Magic and Illusion in Early Cinema", *Studies in French Cinema*, Vol.1, No.2.(2001), pp.73-74.

다. <마술사>는 멜리에스가 자신의 마술 공연을 카메라로 찍은 영화로서 이 영화가 기록영화가 아니라 기교영화인 것은 스톱모션(stop-motion) 등의 기법을 통해 관객에게 마술적인 장면을 제공하기 때문이다. 예를 들어 멜리에스가 그를 보조하는 여성 조수를 의자에 앉힌 뒤 보자기를 덮어씌우면 갑자기 여성이 사라지면서 옆에 있는 원형의 통 속에서 나타나는 식의 장면들로 이루어진 영화인데, 이러한 장면들은 스톱모션 기법을 사용한 대체기교를 이용한 것으로 보자기를 덮어씌우는 장면에서 카메라를 멈추고 여성을 통 속으로 위치시킨 후 다시 카메라를 돌려 녹화하는 방식으로 재현되었다. 이처럼 약간의 내러티브는 존재하지만 전혀 의미가 없고 오직 기교를 이용한 마술적 스펙터클이 관객의 호기심을 유도하는 영화가 바로 스펙터클 중심적인 기교영화라 할 수 있다. <달세계 여행>은 쥘 베른(Jules Verne)의 원작 소설을 영화한 것으로 일단의 천문학자들이 달을 탐사하기 위해 우주선을 타고 달에 도착하였으나 북두칠성 등의 신으로부터 노여움을 사고 달의 원주민들에게 쫓겨 다시 지구로 귀환한다는 내러티브를 가지고 있다. 그러나 <달세계 여행> 또한 원작에서 유래했기 때문에 내러티브가 존재하지만 이는 기교를 보여주기 위한 구실일 뿐 캐릭터의 발전이나 서스펜스 등 스토리텔링을 위한 노력은 어디에도 보이지 않는다.

한 가지 흥미로운 점은 이러한 스펙터클 중심적인 기교영화들은 자주 등장인물이 카메라를 쳐다보거나 카메라를 향해 인사를 하는 등 카메라 속 관객의 주의를 끌기 위한 몸짓을 보임으로써 스스로 디제시스(diegesis)를 파열시킨다는 점이다. <마술사>는 영화 자체가 멜리에스 자신의 마술 공연을 영화화한 것이므로 등장인물인 멜리에스가 카메라, 즉 관객을 향해 인사를 하는 모습이 자주 등장한다. 멜리에스 자신 앞에 카메라 밖에 없다는 것을 알면서도 그것을 마술 공연으로 가정하고 관객들에게 인사를 하는 연기를 한 것이다. 또한 스토리텔링의 형식을 빈 <달세계 여행>은 내러티브가 분명히 존재함에도 불구하고 스톱모션을 이용한 대체기교가 지속적으로 등장하면서 영화 속 허구의 세상을 파

열시키고 관객을 내러티브 함몰로부터 이끌어낸다. 즉 매혹의 장면이 끊임없이 관객에게 제시되는데 이러한 매혹의 이미지를 바라보는 관객은 디제시스의 함몰로부터 순간적으로 빠져나와 이를 명칭히 바라보는 사람, 즉 거닝의 표현에 의하면 “a gawker”가 된다. 즉 매혹의 이미지를 바라보는 관객은 “a spectator-in-the-text라기보다는 호기심과 놀라움에 순간적으로 멈춰 서서 이를 바라보는 a gawker”가 되는 것이다.²⁷⁾

이처럼 내러티브 영화의 측면에서 보면 매혹의 영화는 소외효과를 발생시키는 부적절한 영화라 할 수 있다. 소외효과(Verfremdungs Effect/Alienation Effect)란 브레히트(Brecht)가 서사극을 통해 주창한 것으로 “관객을 서사에 함몰되지 않고 거리를 두게 만듦으로써 사회 문제를 냉정히 평가하고 비판”하기 위한 것이었다.²⁸⁾ 매혹의 영화가 유발하는 소외효과는 브레히트의 그것과는 목적과 의도가 상이함에도 불구하고 그 상이함이 오히려 의미 있는 해석을 가능케 한다. 브레히트가 관객을 내러티브로부터 소외시킴으로써 지배 이데올로기에 대한 비판의식을 일깨우려 했다면 멜리에스는 당대의 지배 이데올로기로 급부상하고 있으며 또한 자신이 적극적으로 이용하고 있던 기술의 중요함을 관객이 놓치지 않고 직접 목도하도록 만들기 위해 기술의 결과물로서의 기교를 지속적으로 사용함으로써 내러티브 함몰로부터 관객을 유혹해낸 것으로 이해할 수 있기 때문이다.

요컨대 매혹의 영화는 비서사영화, 익살과 단일 쇼트의 짧은 내러티브 영화, 스펙터클 중심적인 기교영화로 분류가능하며, 이들은 공통적으로 허구적 상황을 자제하면서 시각적 충격을 통해 관객의 주의를 유도하여 관객을 내러티브로부터 유혹해내는 영화라 하겠다.

27) Gunning, Tom, “The whole town’s gawking: Early cinema and the visual experience of modernity.” *The Yale Journal of Criticism* Vol.7, No.2(1994), p.190.

28) 류재형, 「기교성에서 현실효과로의 이행: 초기영화 시각효과의 특성」, 『한국언론학보』, 51권4호(2007), pp.66-67.

3. 매혹의 영화, 그 이후

1895 ~ 1906년경까지의 초기 매혹의 영화의 기간이 지난 후 1910년대 내러티브 영화가 지배하게 될 때까지 영화는 내러티브 중심으로 진화하고 디졸브, 클로즈업, 페이드인/아웃 등의 초기 기교 또한 영화 언어로 편입된다. 앙드레 고드로에 의해 제기된 기교성의 미학과 톰 거닝에 의해 주창된 매혹의 영화라는 개념은 초기영화가 함유한 내러티브를 압도하는 스펙터클의 미학을 설명하기 위한 것이었다. 따라서 내러티브 영화의 등장과 함께 그 힘이 미약해 진 것은 사실이다. 왜냐하면 내러티브 영화의 시대가 시작되면서 헤게모니가 스펙터클로부터 내러티브로 옮겨갔기 때문이다. 즉 매혹의 영화의 시대는 종료했으나 매혹의 영화는 영화사에서 사라지지 않고 오히려 수면 아래로 내려가 아방가르드적 실천이나 뮤지컬 코미디, 포르노그래피 등과 같은 장르영화를 통해 그 맥을 현재까지 이어오고 있다.²⁹⁾ 매혹의 영화가 영화 전체를 지배할 수는 없으며 반대로 매혹의 영화의 방법론이나 기교성의 미학을 사라지게 만들 방법도 없다. 특히 근래에 CGI(Computer Generated Imagery)와 같은 디지털 특수효과가 모든 장르에서 사용되고 있는 것 또한 매혹의 영화가 지속될 수 있는 가능성을 열어놓고 있으며, 특히 멜리에스의 마술적인 영화는 판타지의 창조를 위해 기계적인 감각을 지향하는 특수효과 영화의 표준적인 기원이라 할 수 있다.³⁰⁾ 따라서 100년 전 초기영화의 관객 뿐 아니라 당대의 관객까지도 <반지의 제왕>이나 <아바타> 등 할리우드 판타지/공상과학 블록버스터 영화들을 통해 “매혹, 자극, 충격, 놀라움” 등을 경험하고 있다 하겠다.³¹⁾

이하에서는 <디 워>의 기교성을 분석함과 동시에 매혹의 영화

29) Gunning, Tom, 같은 책, p.57, 같은 논문, p.191.

30) Cubitt, Sean, “Phalke, Melies, and special effects today”, *Wide Angle*, Vol.21, No.1.(1999), p.119.

31) 정민아, 「이미지즘과 표층의 힘, 그리고 한국 뮤지컬 영화들: <삼거리 극장>, <구미호 가족>, <다세포 소녀>를 중심으로」, 『씨네포럼』, 9호(2008), p.152.

로서의 가능성을 탐색할 것이다.

Ⅲ. <디 워>, 매혹의 영화

매혹의 영화에 대한 머씨의 분류를 따른다면 <디 워>는 한국의 전통 설화와 관련한 내러티브를 가지고 있고 이 내러티브는 익살에 치우친 단일 쇼트의 미니 내러티브도 아님으로 해서 ‘스펙터클 중심적인 기교영화’라 할 수 있다. 아래에서는 ‘매혹을 위한 기획’, ‘기교성을 재현하는 서사구조’, ‘캐릭터의 심리적 발전 부재와 감정적 비약’, ‘짖은 우연적 내러티브’, ‘보이스오버 스토리텔링’, ‘에필로그의 소외효과’ 등으로 세분하여 매혹의 영화로서의 <디 워>의 가능성을 살펴볼 것이다.

1. 매혹을 위한 기획

<디 워>는 “총 제작비 700억에 순 제작비 300억 원, 2만 4800명의 엑스트라와 256명의 할리우드 스태프, 폭과 차량 120대”³²⁾ 등 엄청난 물량이 투입되었고, 미국 개봉 당시 2,277개의 스크린에서 상영되어 한화 120억 7천만 원의 수익을 거둬들였다.³³⁾ 많은 할리우드 블록버스터들이 그러하듯 <디 워>는 기획단계에서부터 매혹의 영화의 가능성을 탑재하고 있었다. 내러티브의 시작점만 이무기와 여의주의 설화라는 한국적 특수성에 기대고 있을 뿐 주 이야기는 현재 시점의 LA를 배경으로 하였으며 복잡한 스토리텔링을 회피하고 DFX(Digital Effects)로 무장한 스펙터클의 전시에 초점을 맞추으로써 미국을 포함한 세계 영화시장의 관객들이 쉽게 이해할 수 있게 만들었다. 할리우드의 전형적인 세계화

32) 700억, 300억, 2만 4800명, 256명, 120대 등의 숫자는 그대로 가져왔으나 문구의 구조에 약간의 수정을 가하였다. 이명자, 「남북 영화 대 영화 <디 워> <평양 날파람>: 남북의 블록버스터급 영화를 둘러싼 민족주의 담론」, 『민족21』, 79호(2007, 10), p.143.

33) 민대진·송영애, 「한국영화의 해외진출 방안 연구」, 『영화연구』, 42호(2009), p.275.

전략을 채택한 것이라 볼 수 있는데, 이전까지 제작되었던 한국형 블록버스터 영화들이 한국 민족주의적 특수성을 지닌 내러티브를 할리우드 스타일과 합성하여 할리우드 블록버스터의 공략으로부터 한국 영화시장을 지켜내었다면,³⁴⁾ <디 워>는 한국 전통 설화에서 가져온 모티브를 세계인이 공감할 수 있는 보편적인 스토리로 전환시킨 뒤 할리우드 블록버스터의 스타일을 거의 모방하는 수준으로 스펙터클을 전시함으로써 오히려 미국 시장을 공략하는 전략을 채택한 것이라 할 수 있다. 즉 <디 워>의 목표는 할리우드의 공세에 대한 국내 시장에서의 방어와 같은 소극적 저항이라기보다는 미국 현지 시장을 통한 할리우드 직접 공격이라는 적극적 저항이었다 할 수 있다. 결과적으로 할리우드 블록버스터의 이미지에 길들여진 미국 관객들을 공략하기 위해 어쩌면 당연하게도 ‘권선징악’과 같은 진부하면서도 보편적인 스토리를 넘어서는 스펙터클에 대한 상대적 투자가 요구될 수밖에 없었고, 이는 기획 단계에서부터 <디 워>를 매혹의 영화로 유도하는 토대를 제공했다.

2. 기교성을 재현하는 서사구조: 압도적인 스펙터클

<디 워>는 스펙터클 중심적인 서사구조를 재현함으로써 기교성의 미학을 드러낸다. 고드로가 멜리에스 영화의 서사구조가 마술 공연의 서사구조와 매우 유사하다고 지적한 것처럼, <디 워>의 서사구조 또한 마술 공연의 그것과 매우 닮아 있으며, <달세계 여행>이 그러했듯 <디 워>에 스토리텔링이 존재한다 하더라도 이는 스펙터클을 전시하기 위한 구실로서 기능한다. 영화의 초반부는 이튼이 부라키의 흔적을 발견한 후 과거 회상에 잠기고 잭이 어린 이튼에게 들려주는 이야기의 형식을 통해 플롯 진행을 위한 배경 스토리를 들려준다. 500년 전 조선을 배경으로 짧은 형식의 드라마가 전개되고 이어 <반지의 제왕>에서의 오크족을 닮은 부

34) 류재형, 「한국형 블록버스터 영화의 한국 민족주의적 특성: <공동경비구역 JSA>와 <한반도>를 중심으로」, 『한국언론정보학보』, 59호(2012), pp.134-135.

라퀴 군단이 여의주를 찾아 조선을 침공하는 장면이 엄청난 물량의 DFX에 의해 재현된다. 즉 스토리 전개 이후에 기교가 보여진다. 이어 잭이 어린 하람에게 설명하는 장면이 다시 재현된 후 성인이 된 이튼이 병원에서 새라를 만난다. 이 때 DFX에 의해 재현되는 부라퀴가 나타나 한바탕 소동을 부린다. 기교 이후에 스토리가 전개되고 이를 다시 기교가 맞받는 구조를 보여주는 것이다. 이러한 구조는 영화의 종결부까지 이어진다. 이튼이 새라를 정신과 교수에게 데려가 최면을 걸어 전생의 일을 떠올리게 하고 (스토리) 곧 이어 다시 부라퀴가 나타난다(기교). 이튼과 새라는 브루스를 만나 도움을 받고(스토리) 부라퀴 군단이 이들을 뒤쫓아 LA는 폐허가 된다(기교). 두 사람은 부라퀴 군단에게 붙잡히고 새라는 제단에 눕혀져 부라퀴에게 바쳐진다(스토리). 이 때 선향 이무기가 나타나 부라퀴와 싸우고 결국 선향 이무기가 이겨 용이 되어 승천한다[기교의 절정]. 이처럼 <디 워>의 서사구조는 ‘스토리 → 기교 → 스토리 → 기교 → 스토리 → 기교’의 전형적인 스펙터클 중심적인 서사성, 즉 기교성의 미학을 보여준다. 즉 스토리는 존재하되 이는 기교를 선보이기 위한 구실에 불과하다. 고드로의 주장을 빈다면, 드라마를 통해 스토리텔링을 하는 부분은 마술사가 인사를 하고 마술을 준비하는 장면이고 DFX를 통해 기교를 선보이는 부분은 마술사가 마술을 시연하는 장면이며 다시 이어지는 스토리텔링의 부분은 마술사가 관객들로부터 박수를 받고 다음 마술을 준비하는 장면이 되는 것이다. 이러한 서사구조는 주류 내러티브 영화의 시각에서 보면 부적절하지만 매혹의 영화의 측면에서 보면 전형적으로 기교성을 드러내는 매혹의 구조라 할 수 있다.

<디 워>의 기교성이 가장 적나라하게 드러나는 장면은 크게 ‘부라퀴 군단의 습격 시퀀스’와 ‘이무기들의 시퀀스’로 나누어 볼 수 있다. 한 가지 재밌으면서도 위험한 점은 이 시퀀스들이 각각 유명한 할리우드 블록버스터의 장면들을 닮아있다는 것이다. 첫째, ‘부라퀴 군단의 습격 시퀀스’는 크게 부라퀴 군단의 조선 침공 장면과 LA 도심 파괴 장면으로 나누어 볼 수 있다.

먼저 500년 전 한국에 부라퀴 군단이 침공하는 장면은 대규모의 CGI와 실제 엑스트라들이 동원되어 재현한 매혹의 장면이라 할 수 있는데 철갑 옷을 입은 군단이 줄을 맞추어 진군하는 모습이 나 끝이 보이지 않을 정도로 큰 군단의 규모 등은 앞서 언급한 바와 같이 <반지의 제왕>에서의 오크족 군단을 떠올리게 만든다. 약 6분여의 긴 시간 동안 진행되는 이 장면은 부라퀴의 괴수들이 농민들을 짓밟고 철갑옷을 입은 군인들이 나린을 찾아다니는 쇼트들로 이루어져 있는데 <007> 계열의 액션 영화에서와 같이 영화의 초반부에 긴 시간을 할애하여 대규모의 스펙터클을 재현함으로써 이 영화가 어떠한 장르이며 앞으로 관객들에게 어떠한 내용과 시각성을 선보일 것이라는 것을 예고하는 기능을 담당한다. 또한 LA 도심에서 익룡을 닮은 부라퀴 무리들이 미 공군 헬기와 전투를 벌이는 장면은 스펙터클 그 자체만으로도 관객을 매혹시킨다. 괴수가 헬기에 매달림으로써 헬기가 통제 불능 상태가 되어 고층 빌딩의 유리창으로 밀고 들어와 폭발하는 장면은 <트루 라이즈>(True Lies, 1994)에서 주인공인 슈와제네거가 해리어기를 조종하는 유명한 장면을 연상시키면서 관객의 시선을 채고, LA 고층 빌딩 사이를 90도로 꺾어지며 곡예비행을 하는 헬기들과 괴수들의 모습은 <스파이더맨>(Spider-Man, 2002)에서 스파이더맨이 뉴욕 빌딩 사이를 아슬아슬하게 가로지르는 모습을 떠올리게 하면서 박진감 넘치는 화면을 선사하는데, 이 모두 불거리 그 자체로 관객을 내러티브로부터 유혹한다. 등장인물들의 연기를 통해 펼쳐지는 드라마틱한 장면은 찾기도 힘들뿐더러 몇 초씩 삽입되는 이튼과 새라의 도망 장면은 이러한 스펙터클에 압도되어 서스펜스를 불러일으키지 못하고 관객의 시선으로부터 멀어지고 만다.

둘째, ‘이무기들의 시퀀스’는 크게 세 장면으로 나누어 볼 수 있다. 주차장을 가로지르며 이튼과 새라, 브루스가 탄 차를 뒤쫓는 부라퀴의 장면, 부라퀴가 리버티 빌딩을 휘감아 오르는 장면, 그리고 좋은 이무기가 부라퀴와 싸워 이겨 용이 되어 승천하는 장면 등이 그들이다. 먼저 비좁은 지하 주차장을 휘저으며

이들을 쫓는 부라퀴의 모습은 <맨 인 블랙 2>(Men in Black II, 2002)에서 지하철에서 거주하는 거대한 외계인이 요원들이 탄 지하철을 뒤쫓으며 아가리를 벌리는 장면을 연상시키는데, 포효하며 쫓아오는 부라퀴의 모습이 너무나도 생생하게 묘사되는 이 장면은 두려움이나 긴장감을 포착하기 어려운 표정을 짓는 배우들의 연기를 압도하면서 관객의 시선을 잡는다. 이어 이튼과 새라는 LA의 리버티 빌딩으로 도망치고 부라퀴는 빌딩을 온 몸으로 휘감으며 오르기 시작한다. 두 사람은 빌딩의 옥상에 마련된 헬기를 타고 탈출을 시도하지만 부라퀴가 헬기를 입으로 물어 내동댕이치고 두 사람은 가까스로 헬기에서 뛰어내린다. 건물을 휘감고 오르는 부라퀴를 건물 내부에서 창문을 통해 포착해 낸 장면이나 건물을 휘감은 채로 포효하는 부라퀴를 롱 쇼트로 잡은 모습 등은 그 자체로 기교성의 정점을 보여주면서 관객을 한 사람의 gawker로 만든다. DFX로 재현되었다는 점마저도 흡사한 2005년 버전 <킹콩>(King Kong)의 앰파이어스테이트 빌딩장면을 연상시키는 이 장면에 <킹콩>에서와 같은 서스펜스나 연기는 존재하지 않으며 존재한다 하더라도 앞뒤의 스펙터클을 이어주는 연결고리로 기능하고 있을 뿐이다. 마지막 시퀀스는 부라퀴에게 새라가 당하려는 순간 선한 이무기가 나타나 새라를 구하고 부라퀴와 한판 싸움을 벌이는 장면들로 구성되는데 두 마리의 이무기가 서로의 목덜미를 물고 나뉘며 포효하고 서로에게 꼬리를 트는 장면들이 실감나게 재현된다. 두 마리의 이무기가 싸우는 틈을 타 이튼이 새라에게 도망갈 것을 제안하지만 새라는 이를 거부하고 500년을 이어온 숙명을 받아들여 선한 이무기의 승천을 위해 자신을 희생하겠다는 뜻을 이튼에게 전한다. 그러나 희생을 결심하는 승업한 장면임에도 새라로부터 어떠한 장엄함이나 숭고한 희생정신이 느껴지지 않는다. 오로지 대사만 전달될 뿐이다. 새라로부터 여의주를 받은 선한 이무기는 용으로 변신하여 하늘을 날아오르고 부라퀴는 용의 꼬리를 물고 같이 오르려 한다. 이에 용은 입에서 불꽃을 토해내어 부라퀴를 죽이고 승천한다. 약 10분여 동안 진행되는 마지막 매혹의 시퀀스는 완벽하게 내러티브를

압도하며 영화의 대미를 장식한다. 이처럼 <디 워>는 최첨단의 DFX가 재현하는 현란한 스펙터클이 내러티브를 시종일관 압도하는 동시에 드라마타이즈와 시각성의 재현을 번갈아 오고가는 기교성의 서사구조를 재현함으로써 매혹의 영화의 현대적 버전으로 자리매김한다.

3. 캐릭터의 심리적 발전 부재와 감정적 비약

<디 워>에 등장하는 거의 모든 등장인물은 심리적 발전이 없는 평평한 캐릭터를 지니고 있다 해도 과언이 아니다. 카메오 형식으로 등장하는 나린의 아버지나 조선시대의 보천대사, 하람과 나린, 그리고 현대의 주요 인물인 이튼과 새라는 성격변화를 보이지 않으며 시종일관 매우 어색한 표정 연기를 보여줌으로써 내러티브의 힘을 약화시킨다. 보천대사와 하람이 무술연습을 하는 장면에서 특히 하람의 연기와 대사는 준비되지 않은 연기자의 모습을 적나라하게 드러낸다.

보천: 이제 니가 날 능가하겠구나.

하람: 스승님 덕분입니다.

보천: 하람아, 이제 올 때가 얼마 남지 않았다. 분명하게 놈들이 올 것이야.

하람: 네, 저도 알고 있습니다.

하람의 교과서적인 대사읽기 뿐 아니라 보천을 향해 다가가는 어색한 걸음걸이와 몸짓은 무사의 굳은 결의를 보여주는 것이라기보다는 단지 연기의 초보수준을 노출하는 것에 불과하다. 또한 하람이 나린과 도망치다 악의 이무기인 부라퀴에 쫓겨 절벽에서 떨어지려 할 때, 나린은 부라퀴를 코앞에 두고 하람에게 “사랑해요!” 라는 마지막 말을 남기고 두 사람은 바다로 몸을 던진다. 죽음을 목전에 두고 연인에게 영원한 사랑을 고백하는 장면은 동서양을 불문하고 고전적인 장면이라 할 수 있으나 대부분 그러한

장면의 상황은 이 장면과 같이 급하게 이루어지는 것이 아니라, 인물의 마지막 고백이 담고 있는 절절한 감정이 관객에게 충분히 전달될 수 있을 만큼의 시간적 여유가 연출에 의해 주어진다. 두 인물이 어떻게 사랑하게 되었는지 얼마나 사랑하고 있는지에 대한 증거 또한 적절한 플롯을 통해 제시되어야 한다. 다시 말해서 배우가 충분히 시간을 가지면서 제대로 감정을 전달할 수 있는 환경이 내러티브와 이를 전달하는 플롯을 통해 주어져야 하는 것이다. 그래야 그 한 마디가 진정성을 획득하며 관객을 몰입시킬 수 있으나 <디 워>는 이러한 기본적인 내러티브 구성 원칙을 무시함으로써 관객들을 소외시키고 오히려 “사랑해요!” 라는 대사 앞에서 실소를 참아내기 어렵게 만든다.

이러한 측면은 영화의 주요 등장인물인 이든과 새라에서도 발견되는데 “희로애락의 표현이 분명히 드러나지” 았을뿐더러 부라퀴에게 쫓기는 장면들에서도 “시종일관 실체 없는 괴물과 싸우는 듯한” 어정정한 연기를 보여준다.³⁵⁾ 많은 장면들에서 이무기나 괴수들과 함께 함으로 인해 블루 스크린 앞에서의 촬영이 잦았음을 인정하더라도 <베오울프 (2007)>나 <아바타 (2009)> 등에 출연한 배우들의 연기와는 비교할 수 없을 정도의 연기력과 표현력을 보여주었다. 이러한 연기력의 부재에 대한 비판이 비단 제이슨 베어(Jason Behr)나 아만다 브룩스(Amanda Brooks) 같은 B급 배우들의 기용에만 국한될 수가 없는 것이 이들의 부적절한 연기는 결국 그들의 액션과 대사 자체가 스토리텔링과 적절히 부합되지 않는다는 것을 가리키며 결과적으로 시나리오 자체의 내러티브 구성과 감독의 연출력이 부족 내지는 부재했음을 의미하기 때문이다. 예를 들어, 만난 지 하루도 채 되지 않은 상황에서 두 사람 사이에 어떠한 감정적 교류가 제시되지 않았음에도 이든과 새라는 특별한 계기 없이 키스를 한다. 또한 보천대사의 환생인 잭이 여의주의 스토리를 어린 이든에게 말해주는 장면에서, “어느 날, 하람은 나린을 사랑하게 되었단다.” 라는 잭의 내레

35) 김형래, 「표피성의 미학과 외설성: 영화 <디 워>(D-War)를 중심으로」, 『문학과 영상』, 10호(2009), pp.343-344.

이선과 함께 화면은 바닷가에서 바람이 나린 손을 잡는 장면을 보여준다. 이러한 장면화는 원인과 결과의 인과율이 전혀 무시된 서사성을 제시하고 있으며 이는 명백히 시나리오와 연출력의 문제라 할 수 있다.

이처럼 <디 워>의 주요 캐릭터들은 심리적 발전이나 성격변화를 보여주지 않았음에도 사랑의 고백이나 키스 등을 재현함으로써 비논리적인 감정의 비약을 보여준다. 이러한 측면은 주변 인물들에서도 찾아볼 수 있다. 영화의 후반부, FBI 국장은 격전이 벌어지고 있는 LA 도심 한가운데에서 이튼과 새라를 찾아내고 이들을 피신시키는 척 하며 텅 빈 창고로 유인한다. 국장은 갑자기 새라에게 총을 겨누며 그녀만 사라지면 모든 일이 해결된다고 말한다. 이 때 갑자기 국장을 총으로 쏘버리는 다른 FBI 요원. 그 요원은 새라를 총으로 쏘려는 국장을 회유하는 말 한마디 없이 그냥 총을 발사한다. 그리고는 새라만이 이 일을 해결할 수 있다며 이튼과 새라의 도피를 돕는다. 이 장면은 FBI 국장과 그의 부하 요원 모두에게 있어서 그들의 심경 변화과정이나 상대방에 대한 설득과정을 적절히 제시하지 않고 곧바로 무력을 행사하게 함으로써 감정적 비약을 명백히 보여준다. 이처럼 캐릭터의 심리적 발전의 부재와 감정적 비약은 내러티브의 힘을 약화시켜 상대적으로 스펙터클을 돋보이게 함으로써 매혹의 영화의 제작 양식에 힘을 보탠다.

4. 잦은 우연적 내러티브: 서스펜스 및 사실주의적 환상의 부재

<디 워>의 맨 첫 장면은 예언가나 점술가처럼 보이는 남성 미국 원주민이 부라퀴가 한바탕 소동을 펼친 현장을 보며 소리를 지르는 것으로 시작한다. “이렇게 멋대로 파헤치니까 그들이 깨어났지! 보물을 숨겨야해! 이제 끝이야! 괴물이 깨어난 거야! 잠자던 괴물이!” 이렇게 소리를 지르다 경찰들에게 끌려가고 뒤이어 기자인 이튼이 현장에 나타난다. 강한 인과율이 내러티브를 이끄는 영화의 경우 이처럼 강한 인상을 준 남성은 후에 다시 등

장하여 무엇인가 정보를 주거나 주인공의 조력자가 되는 경우가 잦다. 그러나 그는 이 첫 장면 이후로 다시 등장하지 않는다. 따라서 이 남성이 어떤 근거에 의해 앞으로 재앙이 닥칠지를 미리 알았는지에 대한 근거를 관객과 등장인물 모두 알 수가 없다. 결국 이 장면은 관객으로 하여금 그를 예언가로 보아야 할 것인지 정신이상자로 보아야 할 것인지 혼란스럽게 만들며, 이 남성의 외침은 필연적인 것이 아니라 우연적인 것이 되어버리고 만다.

이튼이 새라를 찾아내는 과정 또한 우연적이다. 부라퀴가 휩쓸고 간 현장을 다녀온 이튼은 현장에서 본 이무기의 비늘을 떠올리고, 15년 전 그가 어릴 적 책으로부터 들었던 말을 떠올린다.

책: 이건 너의 운명이야. 넌 반드시 여의주를 찾아야한다. 그 전에 어깨에 용문신이 새겨진 여자를 찾아야 한다. 이름은 새라, 그 때는 스무 살이 될 거야. 꼭 그랜드 케이브로 데려가렴.

이튼이 알고 있는 것은 자기가 한 여성을 찾아야 하고 그녀의 이름은 새라이며 올해 스무 살이라는 것뿐이다. 그는 동료인 브루스에게 도움을 청해 성도 모르는 상태에서 새라라는 이름과 예상 나이만 가지고 여성을 찾는다. 브루스는 미국 전역의 1600만 명을 LA 지역의 2700명으로 줄이지만 2700명 중에서 찾는 것 또한 불가능이다. 이 때 또 다른 동료기자가 지난 밤 새라와 연관된 사건을 취재한 뒤 이 여자의 이름도 새라라며 그녀의 사진을 들고 이튼의 옆을 지나간다. 이튼은 이 사진을 보고 컴퓨터로 확인을 해본 뒤 브루스에게 새라를 찾았다고 말한다. 컴퓨터 화면에 보이는 정보는 새라의 사진과 성별, 국적, 자택과 직장의 전화번호, 자택 주소가 전부이다. 사진은 목 윗부분만 나와 있으므로 용문신이 있을 법한 어깨는 보이지 않는다. 다른 정보 또한 이 사진의 새라가 이튼이 찾는 새라가 맞는 지를 특정할 만한 증거는 담고 있지 않다. 이처럼 그녀를 찾는 과정에서의 인과율이나 역경은 찾을 수 없고 이튼은 별다른 이유 없이 그녀를 지목하

며 자신이 찾는 새라임을 확신한다. 논리적 연결고리가 전혀 존재하지 않은 상태에서 이든이 그녀를 찾을 수 있었던 이유를 굳이 유추해보자면 단 하나, ‘그들은 500년 전 인물들의 환생이므로 이든은 새라를 한눈에 알아 볼 수 있었다’ 정도인데, 이 이유만으로 내러티브의 논리성 결여 문제를 만회하는 것은 불가능해 보인다.

이든은 새라의 행방을 쫓아 그녀가 입원해있는 병원으로 찾아가지만, 간호사가 그녀는 격리 조치되었으니 아무도 만날 수 없다 말한다. 이든이 돌아가려 하자 CGNN의 기자인 그를 알아보고 팬을 자처하는 어떤 의사가 나타나 병원 규칙을 어기고 도와준다. 다시 우연의 내러티브를 통해 이든이 도움을 얻는 것이다. 부라키가 그녀를 찾아왔을 때 그 의사가 다시 나타나 격리 조치된 새라와 이든을 병원에서 도망치도록 도와주는데 그 의사는 잭이 변신한 것이었다. 잭이 변신한 것이라면 의사가 우연히 나타나 이든을 도와 새라를 만나게 해주고 두 사람을 병원에서 탈출하도록 도와준 것은 어느 정도의 설득력을 지니지만, 다른 한편으로 그렇다면 잭은 왜 이런 식의 도움을 그들에게 주는가? 왜 직접적으로 두 사람을 도와주지 않는가? 이러한 의문들에 대한 해답은 제시되지 않는다. 이 장면에 앞서 잭은 건달들에게 둘러싸인 새라를 말없이 도와주고 사라진 적이 있다. 또한 잭은 여성으로 변신하여, 병원에서 탈출한 후 길거리에서 부라키 군단의 대장에게 위협받고 있는 이든과 새라를, 자신의 차에 태워 안전한 곳으로 피신시키기도 한다. 지속적으로 간접적으로만 두 사람을 돕는다. 중요한 것은, 잭이 다른 사람으로 변신하여야만 한다는 이유가 어디에도 제시되지 않는다는 점이다. 500년 전에 보천대사일 때에도 그랬고 500년 후인 현재에도 잭이 간접적으로 도와야한다는 규칙은 제시되지 않는다.

이든과 새라는 스스로의 힘으로 탈출하는 모습을 보여주지 못한다. 언제나 주변인이 특별한 이유 없이 그들에게 도움을 주고 그들의 안전이 확인이 된 이후에 그 주변인이 잭으로 변신을 한

다. 따라서 두 사람이 부라퀴의 추격을 따돌리고 도망하는 장면은 서스펜스가 최고조에 이르러야 함에도 불구하고 이러한 비인과적/우연적 내러티브의 남발을 통해 극적 긴장감이 극도로 반감되고 사실주의적 환상의 세계가 파열된다. 결국 <디 워>에 남는 것은 스펙터클뿐이다.

5. 보이소버 스토리텔링(voice-over storytelling)

이무기는 한국의 전설적인 동물인데 용으로 변하지. 오래전, 이무기라 불리는 거대한 뱀들이 있었다. ...하늘은 여의주를 숨기기로 했어. 또 하람이라는 막강한 전사도 보냈지. ...하지만 불행히도 부라퀴 역시 여의주의 행방을 알아버린 거야. ...여의주는 그 여자가 스무 살이 되는 해에 완전한 모습을 갖추게 되지.

어린 이든이 아버지와 함께 잭이 운영하는 골동품가게를 찾아가는 장면에서 잭은 이든이 하람의 환생임을 확인하고 이든에게 여의주와 이무기에 얽힌 스토리를 설명해주는데, 어린 아이인 이든이 아무것도 모르는 상황에서 500년 전의 이야기를 요약된 화면과 보이소버 내레이션으로 전달하는 장면은 관객에게 배경지식을 알려주어야 한다는 감독의 의식이 지나치게 드러남으로써 오히려 극의 리얼리티를 반감시킨다. “<디 워>에서 스토리 전개는 상황을 설명하는 긴 대사와, 보이소버 내레이션을 통해 주로 이루어지는데”³⁶⁾ 이는 적절한 플롯으로 내러티브를 전개하지 않고 이미지의 전달에만 치중하는 기교성의 미학과 맞아 떨어진다. 500년 전의 배경 이야기를 모두 플롯화하여 전달할 수도 없고 그렇게 할 필요 또한 없으나 주요 배경 스토리를 거의 모두 내레이션으로 처리하면서 내레이션의 내용과 적합한 짧은 이미지들을 나열하는 것은 내러티브 영화의 측면에서 보면 부적절하다 할 수

36) 민대진·송영애, 「미국 개봉 한국영화의 문화 담론 연구」, 『영화연구』, 45호 (2010), p.105.

있으며 결과적으로 <디 워>는 스토리 정보가 이미지 전달의 구실에 불과했던 초기 매혹의 영화의 전통과 제작 양식을 따르고 있음을 알 수 있다.

6. 에필로그의 소외효과

강력한 특수효과의 등장으로 관객이 내러티브 함몰로부터 순간적으로 빠져나오는 기교성의 소외효과는 <디 워>에서는 그 예를 찾기가 힘들다. 왜냐하면 <디 워>는 애초에 내러티브 함몰이 어려운 서사구조를 지니고 있기 때문에 스토리텔링이 진행되는 장면에서 오히려 디제시스로부터 소외되고 특수효과가 전시되는 장면에서 더 편하게 관람하게 되는 아이러니한 상황이 연출된다. 그럼에도 불구하고 <디 워>의 에필로그는 매혹의 영화가 잠재하고 있는 소외효과의 측면을 극명하게 보여준다.

<디 워>에 대한 여러 가지 평가들 중에서 가장 논쟁적인 부분은 심형래 감독의 에필로그라고 할 수 있다. 왜냐하면 이 에필로그는 “스타일 면에서 극영화와 감독의 자전적 다큐멘터리라는 매우 이질적 요소들의 결합이라는 과격적 시도³⁷⁾”일 뿐만 아니라 그 내용 자체가 ‘<디 워>는 기교의 전시를 위해 탄생했다’는 것을 직접적으로 증명하고 있기 때문이다. 감독의 자전적 이야기를 축약한 자막과 함께 제작 과정의 몇몇 장면들이 재현되는 에필로그는 <디 워>가 순수 한국 기술로 세계 시장의 문을 두드린 ‘기술력의 국가대표’ 이자 민족적 자긍심의 상징임을 각인시킨다. 에필로그에 대한 평단의 비판적 시각과 일부 관객들의 찬사는 논외로 하더라도, 에필로그의 내용 자체가 이 영화가 이야기 중심적인 주류 영화가 아니라 스펙터클 중심적인 매혹의 영화로 위치하고 있음을 방증하고 있는 것이다. 아래는 에필로그의 일부를 발췌한 것이다.

37) 김선엽, 「탈중심화된 중심으로서의 <디 워>와 심형래 감독」, 『디지털영상학술지 Preview』, 5권2호(2008), p.55.

직업이 '개그맨'인 나는 대한민국에서 가장 웃기는 사람 중 한 명이다. ...야심작이었던 '용가리'가 개봉되자 모두가 실패작이라고 비난했다. ...기술이 부족해 마음 조였던 날들. ...하지만 나는 포기하지 않았다. 이제 <D-WAR>에서 나는 우리만의 기술을 이루었다. 컴퓨터 한 대 없이 시작한 영화. ...나는 세계시장에서 'D-WAR'로 반드시 성공할 것이다. <D-WAR>가 세상 사람들을 놀라게 해 줄 그날을 나는 우리 직원들과 손꼽아 기다린다.

결국 이 에필로그는 <디 워>가 한국 기술력의 본보기이며 따라서 이 영화의 관람 포인트는 이야기가 아니라 스펙터클이고 서사정보보다는 시각성과 기교성이 중심이라는 것을 명백히 보여주고 있는 것이다. 개연성이 낮게 구성된 시나리오와 배우들의 연기력 및 감독의 연출력 부족이라는 한계점에도 불구하고 <디 워>는 분명 내러티브와의 관계는 지속하고 있었다. 즉 스토리 세상 자체가 존재하지 않는 것은 아니었다. 좋은 이무기가 부라퀴를 물리치고 여의주의 현신인 새라와 함께 용이 되어 승천하는 마지막 장면까지 영화는 디제시스와의 끊을 놓지는 않는다. 그러나 제작진에 대한 자세한 소개를 주 기능으로 하는 주류 영화의 일반적 에필로그와는 달리 감독의 자전적 스토리와 장면들로 채워진 화면은 관객으로 하여금 <디 워>의 디제시스와의 연결고리를 간직하지 못하고 곧바로 디제시스로부터 깨어나는 소외를 경험하도록 만든다. 관객으로 하여금 시종일관 시각적 충격을 경험하게 함으로써 약한 내러티브로의 함몰로부터 유혹해 내는 것이 이 영화의 존재이유라 가정한다면 에필로그야말로 그 절정이라 할 수 있는 것이다. 이 에필로그가 뜨는 순간 영화에 대한 관객의 여운은 즉시 사라지고 관객은 스토리 세상으로부터 깨어나 이 영화를 감독 개인의 기술 추구의 결과물로 인식하기 시작한다. 결과적으로 <디 워>는 한 편의 특수효과 중심적인 판타지 영화가 아니라 감독 개인의 민족주의적이자 세계화적인 노력의 산물로 귀결되는 것이다. 극장을 나서는 관객의 기억에 남는 것은 영화의 내용이나 인물이 아니라 '심형래 감독의 열정과 애국'의 결과물로서

의 CGI가 되고, 관객이 치는 박수는 영화에 대한 감동으로부터 파생된 것이 아니라 초기의 한국형 블록버스터 영화가 추구했던 민족주의적 자긍심의 회복을 에필로그를 통해 느꼈기 때문이며, 결과적으로 에필로그가 뜨는 순간 관객은 내러티브로부터 완전히 추방되어버린다. 관객의 시선과 집중을 강렬하게 요구함으로써 스토리 세상과의 연결고리를 끊게 만드는 영화적 장치를 ‘매혹 (attractions)’ 이라 한다면 <디 워>가 제공하는 매혹 중 그 절정을 이 에필로그가 제공한다 하겠다.

IV. 결론

영화의 탄생기인 1895년부터 서사화(narrativization)가 시작 되는 1906~1907년 사이의 초기영화가 스펙터클 중심적인 서사성을 보인 것은 당시의 영화제작자들이 영화라 불리는 새로운 매체의 용도를 서사가 아닌 이미지 생산의 도구로 보았기 때문이다. 다시 말해서 이 시기 영화는 이미지를 위해 존재한 것이지 스토리텔링을 위해 존재한 것이 아니었다. 영화는 곧 “시각성의 기계(a vision machine)” 이었던 것이다.³⁸⁾ 멜리에스의 <달세계 여행>과 같은 초기 기교영화와 심형래의 <디 워>와 같은 현대 기교영화는 영화를 이러한 ‘시각성의 기계’ 로 간주했다는 점에서는 동일하다. 또한 <달세계 여행>과 <디 워> 모두 기획 단계에서부터 스펙터클에 초점을 맞추었으며 내러티브는 존재하나 관객의 영화 관람에 큰 도움이 되지 못하는 전형적인 스펙터클 중심적인 서사성을 재현한다는 점에서도 두 영화는 분명 매혹의 영화라 할 수 있다.

그러나 내러티브 약화에 대한 ‘의도의 유무’ 라는 차원에서는 상이한 부분이 존재한다. 앞서 기술한 머씨의 매혹의 영화의 분류에 의하면, <열차의 도착>과 같은 비서사영화는 서사가 목적이

38) Paci, Viva, “The attraction of the intelligent eye: Obsessions with the vision machine in early film theories” in Strauven, Wanda(Ed.), *The cinema of attractions reloaded*, Amsterdam University Press, 2006, p.123.

아닌 영화들이므로 ‘내러티브를 약화시킬 의도가 있었던 것은 아니다’ 라는 정도의 기술이 합당할 것이고, <물을 맞는 물 뿌리는 사람>과 같은 익살과 단일 쇼트의 짧은 내러티브 영화는 약간의 서사가 존재하고 그 목적이 익살스러운 이미지를 어느 정도 뒷받침하는 데에 있었기 때문에 이 경우 ‘내러티브 약화에 대한 의도가 어느 정도 있었다’ 라는 기술이 타당할 것이며, <달세계 여행>과 같은 스펙터클 중심적인 기교영화의 경우 서사가 존재하였으나 그 목적은 오로지 기교를 보여주는 구실에 불과하였으므로 ‘내러티브 약화에 대한 의도가 분명히 존재했다’ 라는 표현이 합당할 것이다. <디 워>는 분명 스펙터클 중심적인 기교영화에 속하지만 내러티브 약화에 대한 의도가 존재했다고 표현하기 보다는 부실한 내러티브 구성으로 인해 비의도적으로 약화되었고 이로 인해 스펙터클이 더욱 돋보일 수 있었다고 보는 것이 타당하다. 다시 말해서, <디 워>는 스펙터클의 중시를 의도했으며 자연스럽게 내러티브는 시각성에 비해 상대적으로 약화될 수밖에 없었고, 이와 더불어 연기력과 연출력의 부족 및 시나리오 자체의 문제 등 영화가 가진 자체적 약점 등으로 인해 오로지 시각성에만 초점이 맞추어진 매혹의 영화로 자리매김한다고 할 수 있다. <달세계 여행>과 같은 초기영화가 의도된 매혹의 영화였다 한다면, <디 워>는 일면 할리우드 블록버스터 스타일을 추구한 의도된 매혹의 영화인 동시에, 일면 미약한 제작 능력이 초래한 의도되지 않은 매혹의 영화라 할 수 있다. 그러나 이러한 의도되지 않은 측면으로 인해 오히려 어느 할리우드 블록버스터 영화보다도 더욱 매혹의 영화의 전형으로 자리매김한다.

이 연구는 <디 워>가 낳은 이러한 부조화스러운 결과들 속에서 한국형 블록버스터의 진화와 특히 기술력이라는 측면에서 한국 영상기술사의 한 획을 그은 <디 워>에 이론적 내지는 역사적 가치의 가능성을 부여하고자 하였다. <디 워>를 내러티브의 측면에서만 평가한다면 분명 부적절한 영화라 할 수 있다. 그러나 <디 워>를 스펙터클의 측면에서만 본다면 나쁜 영화라고만 보기는 어렵다. 수잔 헤이워드(Susan Hayward)가 지적하듯, 초기영화는 열

등한 영화라기보다는 영화에 대해 다른 관점을 지녔던 영화라 할 수 있으며³⁹⁾ 초기영화의 제작 양식을 추구한 <디 워> 또한 주류 내러티브 영화의 관점에서 열등한 영화로 치부되기 보다는 ‘스펙터클 전시의 연속’이라고 하는 다른 관점을 제공하는 영화로서의 가능성을 잠재하고 있다 할 수 있다.

이러한 측면에서 <디 워>는 실패한 내러티브 영화가 아니라 성공한 매혹의 영화이다.

참고문헌

- 수잔 헤이워드, 이영기역, 『영화 사전: 이론과 비평』, 한나래, 1997.
- 김선엽, 「탈중심화된 중심으로서의 <디 워>와 심형래 감독」, 『디지털영상학술지 Preview』, 5권2호(2008), pp.31-64.
- 김형래, 「표피성의 미학과 외설성: 영화 <디 워>(D-War)를 중심으로」, 『문학과 영상』, 10호(2009), pp.327-353.
- 류재형, 「기교성에서 현실효과로의 이행: 초기영화 시각효과 특성」, 『한국언론학보』, 51권4호(2007), pp.58-84.
- 류재형, 「한국형 블록버스터 영화의 한국 민족주의적 특성: <공동경비구역 JSA>와 <한반도>를 중심으로」, 『한국언론정보학보』, 59호(2012), pp.116-137.
- 민대진, 송영애, 「한국영화의 해외진출 방안 연구」, 『영화연구』, 42호(2009), pp.261-306.
- 민대진·송영애, 「미국 개봉 한국영화의 문화 담론 연구」, 『영화연구』, 45호(2010), pp.99-135.
- 이명자, 「남북 영화 대 영화 <디 워> <평양 날파람>: 남북의 블록버스터급 영화를 둘러싼 민족주의 담론」, 『민족21』, 79호(2007, 10), pp.142-145.
- 이태훈, 이경환, 「국내 3D 영상 콘텐츠의 국제경쟁력 분석연구 - 영구아트무비의 ‘디워’ 분석을 중심으로」, 『디지털디자인학연구』, 31호(2011), pp.475-483.
- 이택광, 「<디워>와 영화비평의 딜레마: 디지털 기술은 어떻게 영화를 변

39) 수잔 헤이워드, 이영기 역, 『영화 사전: 이론과 비평』, 한나래, 1997, p.59.

- 화시키는가?], 『인물과 사상』, 113호(2007), pp.117-129.
- 이현식, 「<디워>의 문제성」, 『플랫폼』, 6호(2007), pp.86-89.
- 정민아, 「이미지즘과 표층의 힘, 그리고 한국 뮤지컬 영화들: <삼거리 극장>, <구미호 가족>, <다세포 소녀>를 중심으로」, 『씨네포럼』, 9호(2008), pp.147-162.
- 조진희, 「영화산업, 팬과 만나다 - <디워>를 통해 살펴본 팬의 참여문화 형성요인에 관한 연구」, 『영화연구』, 45호(2010), pp.477-502.
- Eisenstein, Sergei. “[Extract from] the montage of film attractions” in Philip Simpson, Utterson, Andrew and Shepherdson, K. J.(Eds.), *Film theory: Critical concepts in media and cultural studies*, Routledge, 2004, pp.99-110.
- Gunning, Tom, “An aesthetic of astonishment: Early film and the (in)credulous spectator” in Williams, Linda(Ed.), *Viewing positions: Ways of seeing film*, Rutgers University Press, 1995, pp.114-133.
- Gunning, Tom, “The cinema of attractions: Early film, its spectator, and the avant-garde” in Elsaesser, Thomas(Ed.), *Early cinema: Space, frame, narrative*, British Film Institute, 1990, pp.56-75.
- Musser, Charles, “Rethinking early cinema: Cinema of attractions and narrativity” in Strauven, Wanda(Ed.), *The cinema of attractions reloaded*, Amsterdam University Press, 2006, pp.389-416.
- Paci, Viva, “The attraction of the intelligent eye: Obsessions with the vision machine in early film theories” in Strauven, Wanda(Ed.), *The cinema of attractions reloaded*, Amsterdam University Press, 2006, pp.121-137.
- Beattie, Keith, “The cinema of (coming) attractions: Bruce Conner’s a movie and documentary display”, *Metro Magazine*, No.151(2002), pp.154-157.
- Cubitt, Sean, “Phalke, Melies, and special effects today”, *Wide Angle*, Vol.21, No.1.(1999), pp.115-130.
- Gaudreault, Andre, “Theatricality, narrativity, and “Trickality”: Reevaluating the cinema of Georges Melies”,

- Journal of Popular Film & Television*, Vol.15, No.3.(1987), pp.111-119.
- Gunning, Tom, “The whole town’ s gawking: Early cinema and the visual experience of modernity” , *Yale Journal of Criticism*, Vol.7, No.2.(1994), pp.189-201.
- Jay, Martin, “Diving into the wreck: Aesthetic spectatorship at the fin-de-siecle” , *Critical Horizons*, Vol.1, No.1(2000), pp.93-111.
- North, Dan, “Magic and illusion in early cinema” , *Studies in French Cinema*, Vol.1, No.2(2001), pp.70-79.
- <달세계 여행>(A Trip to the Moon, 1902).
- <디 워>(D-War, 2007).
- <폭풍을 뚫고 전진하는 증기선 콥틱호>(S.S. “Coptic” Running Against the Storm , 1898).
- <물을 맞는 물 뿌리는 사람>(The Sprinkler Sprinkled, 1895).
- <열차의 도착> (Train Arriving at a Station, 1895).

ABSTRACT

<D-War>, the Cinema of Attractions

Ryu, Jae Hyung

Is <D-War> a failed blockbuster film? Is there no room for reconsideration of the value of the film in terms of its contents and forms? The purpose of this study is to answer these questions. In 2007, SHIM Hyung-rae's <D-War> was in the limelight due to the nationalist discourse around the film rather than evaluation of the film itself. In terms of its narrative and formal properties, the film showed the difference from the Korean nationalist blockbuster films. It led to the disaccord and hard-to-understand results of having somewhat disappointed box-office success of 8,500,000 audiences in comparison to the input, of receiving well by a generous part of the audiences absorbed by nationalism, and of getting the critics' cynic criticism of the film's cinematic value. Eventually <D-War> only provided the cultural battlefield of nationalism, was left as an unnoticed film in the realm of industry and criticism. However, it was interesting that there was a common ground between the film's supporters and the cynic critics. Both sides were being acknowledged that the spectacle of <D-War> was way out of proportion to the degree that the spectacle was unbalanced with the story unfolding, achieved more than expected. Its spectacle overwhelming the narrative enfever a few audiences, and at the same time, it provided some reasons making critics face away from the film. In this context, the purpose of this study is to examine <D-War>'s aesthetics that 'the spectacle dominating narrative' or 'the narrative as a pretext for showing spectacle,' leading to discussion of artistic/theoretical/critical value and to find out cinematic value of the film being regarded as a failure. In addition, this study is significant in that it suggests that <D-War> is a new kind of moving image that it cannot be analyzed with existed critical methods of narrative film criticism; as a result, this study provides the chance to be evaluated through a new conceptual frame of the film. In order to grasp the narratological aesthetics, this study focuses on the concept of trickality that Andre Gaudreault suggests, and Tom Gunning's 'the cinema of attractions,' referring to the spectacle-oriented narrativity or the mode of production displaying

the spectacle more than the narrative.

Key Word : <D-War>, The Cinema of Attractions, Trickality

류재형

한림대학교 언론정보학부 조교수
(200-702) 강원도 춘천시 한림대학길 1

Tel : 033-248-1933

intherain@hallym.ac.kr

논문투고일 : 2012.10.22

심사종료일 : 2012.12.02

게재확정일 : 2012.12.14