

SF영화 <디스트릭트 9>의 리얼리즘 분석 연구 -디지털 이미지, 스타일, 내러티브를 중심으로-

Analysis of Realism in the SF Film, DISTRICT 9 -Focus on Digital Image, Style and Narrative-

이현승*, 윤부희**

중앙대학교 영화학과*, 중앙대학교 첨단영상대학원**

Hyeon Seung Lee(blue@cau.ac.kr)*, Puhui Yun(puhui@naver.com)**

요약

영화는 '리얼'함을 추구하기 위해 테크놀러지와 더불어 스타일, 내러티브 등을 발전시켜왔다. 더욱 더 리얼해지기 위한 디지털 이미지의 투영은 '영화-현실'의 필름적 지표관계를 넘어선 다른 관점을 필요로 하게 되었다. 영화 <디스트릭트 9>은 SF영화지만 리얼리즘적 요소가 강한 영화이다. 영화의 디지털 이미지는 테크놀로지의 발전으로 상상의 영역을 생생하게 재현하여 사실성을 확보한다. 영화의 스타일과 내러티브 고유의 리얼리즘 전략은 디지털 이미지와 조우하여 영화적 공간이 가진 사회적 맥락을 강조하고 편집성과 지각적 리얼리즘의 가능성을 확대시킨다. 영화 <디스트릭트 9>의 다큐멘터리 스타일이 가진 편집의 자유는 방대한 영화의 정보를 효율적인 내러티브로 전달할 수 있는 가능성을 주었고 동시에 현실이 가진 다양성까지 포섭하여 영화의 리얼리즘에 기여한다.

■ 중심어 : | 디스트릭트 9 | SF영화 | 디지털 이미지 | 리얼 | 리얼리즘 | 스타일 | 내러티브 |

Abstract

In order to attain 'reality', technology, style and narrative have developed throughout the history of cinema. The projection of digital image necessitated a new perspective beyond the conventional relationship between film and reality. In the SF film, DISTRICT 9, strong realism elements are evident despite its genre. Advanced technologies enabled the digital images to vividly reproduce the realm of imagination. The encounter of the realistic approaches embedded in the style and narrative with the digital images emphasizes the social context of the cinematic background, as well as extending the potentialities of verisimilitude and perceptual realism. The amount of freedom in editing process derived from this film's documentary-like style opened a possibility for the effective delivery of the vast information—furthermore contributing to the realism of the film by encompassing the diversity that exists in the reality.

■ keyword : | Distric 9 | SF | Digital Image | Real | Realism | Style | Narrative |

* 이 논문은 2016년도 중앙대학교 연구 장학기금 지원에 의한 것임

접수일자 : 2016년 05월 30일

심사완료일 : 2016년 07월 15일

수정일자 : 2016년 07월 14일

교신저자 : 윤부희, e-mail : puhui@naver.com

I. 서론

영화는 끊임없이 ‘리얼’함을 추구해왔다. 19세기 사진의 발명으로 인간은 보다 직접적이고 실제적인 흔적을 ‘이미지’로 담아낼 수 있었다. 영화 비평가 앙드레 바쟁은 사진 이미지를 통해 시간의 ‘방부 처리하기’가 완벽하게 실현되었다고 믿었다[1]. 인간의 이러한 욕망은 예술 안에서 완전한 ‘미메시스’를 갈망하게 하였고, 언젠가는 영화의 테크놀러지가 ‘완전영화’를 가능하게 하리라는 믿음을 가지게 하였다. 영화의 테크놀러지는 완전한 리얼리즘에 다가가는 과정이며, 이런 측면에서 “아직 영화는 완벽히 발명되지 않았을지도 모른다”고 앙드레 바쟁은 말했다[2].

영화는 총체적인 유기체이며, 영화를 이루는 다양한 요소들은 상호 연관성을 가지고 있다. ‘리얼’에 다가가려는 영화의 노력은 테크놀러지에만 머무르지 않고 자연스럽게 영화의 미학적 부분에서도 이루어진다. 네오 리얼리즘, 누벨바그, 도그마95 등의 일련의 ‘영화운동’ 등이 있었고 관습적인 내러티브를 거부하고 이미지의 실험 등을 통해 영화의 현실성을 드러내려는 영화들도 나타났다. 에릭 폰 스트로하임의 <탐욕, 1925>과 세르게이 에이젠슈타인의 <파업, 1925>은 그 이야기가 지닌 고도의 리얼리즘과 픽진성(verisimilitude)으로 인해 칭송을 받아왔으며, 로베르토 로셀리니의 <무방비 도시, 1945>와 존 카사베츠의 <그림자들, 1960> 같은 영화는 그 이전에는 경험할 수 없던 방식으로 화면에 리얼리티를 부여했다[3]. 결국 영화의 리얼리즘 미학이란 단순히 현실의 객관적 지표성에만 머무르는 것이 아니라 영화의 스타일과 표현기법, 나아가 관객의 환영적 몰입과 내러티브 등의 복합적인 결합으로 드러나는 것이다[4].

영화는 내러티브와 스타일, 테크놀로지를 수단으로 가장 완벽한 환상을 관객에게 제공하고자 한다[5]. 역설적이게도 영화라는 것은 ‘리얼’하지만 사람들에게 강력한 ‘환상’을 제공하는 매체다. ‘영화처럼’과 ‘영화 같은’의 언어적인 수사는 ‘영화’의 환상성을 드러내는 방증이다[6]. ‘리얼’과 ‘환상’은 언어적 개념으로 보자면 역설에 가깝지만 사실 영화에서 ‘리얼’은 ‘환상’을 위한 수단이자 목적이며 ‘환상’또한 ‘리얼’이 되기 위한 수단

과 목적이다. 뤼미에르 형제가 1895년에 상영한 <기차의 도착>은 테크놀로지의 시연인 동시에 기차가 다가온다는 ‘리얼’ 같음에 대한 환영과 놀라움이었다. 이것은 시네마토그래프를 구현한 기술의 놀라움만이 아니다. 기차의 이미지와 움직임이 공간성과 결부되어 기차가 ‘리얼’로 다가온다는 환영을 만든 것이다. 현대 영화에서도 이러한 태생적 구조는 큰 변함이 없다.

본 논문에서 SF장르를 선택한 것은 이런 ‘리얼’과 ‘환상’의 관련성을 가장 분명하게 설명할 수 있기 때문이다. SF장르는 시·공간적 판타지가 강한 장르이지만 리얼리즘을 위한 다양한 시도들도 균형 있게 이루지고 있다. 이는 SF장르가 표현하고 다룰 수 있는 내용과 전개 다양성을 가능하게 하는 동시에 장르를 불문하고 영화가 가진 ‘리얼’과 ‘환상’의 상호 작용으로 만드는 ‘그럴듯함’에 접근하는 연구가 된다. 영화에 있어 ‘그럴듯함’은 관객이 영화를 온전한 세계로 받아들이기 위한 영화 보기의 시작이자 리얼리즘을 논하는데 있어 중요한 기준들을 제시해준다. 특히 본 연구에서 다룰 닐 블롬캠프(Neil Blomkamp)감독의 2009년 SF영화 <디스트릭트 9, District 9, 2009>은 영화의 내용과 공간이 역사세계의 사회적, 정치적 맥락과 깊은 관련이 있으며 이것이 이 영화의 리얼리즘을 강화하는데 있어 결정적인 역할을 한다. 영화의 스타일 또한 사실성을 담보로 하는 다큐멘터리 장르에서 많은 영향을 받았다. 이러한 영화의 특징들은 리얼리즘의 고전적 맥락과 ‘리얼’한 테크놀로지의 발전을 포괄한 논의를 가능하게 한다.

‘리얼리즘’이라는 개념은 다양한 맥락에서 접근 가능하지만 본 연구에서의 논의 범위는 크게 ‘디지털 이미지, 스타일, 내러티브’라는 세 가지 관점에서 진행한다. 그리고 이러한 맥락 안에서 관객의 수용적 관점을 많이 반영하였다. 논의 과정을 통해 리얼리즘의 담론 안에서 접근 가능한 ‘심리적 리얼리즘’과 최근 디지털 이미지를 수용적 관점에서 바라본 ‘지각적 리얼리즘’까지 포괄하려 한다. 영화를 통해 수용되는 ‘리얼’한 하나의 세계는 ‘이성적인 것’인 동시에 ‘감성적인 것’이다[7]. 영화 미학과 기술이 이성과 감성의 영역에서 복합적으로 작용하기에 ‘리얼’함이라는 하나의 결과는 다양한 맥락을 통해 분석해보아야 한다.

II. 본론

1. 디지털 이미지의 사실성

SF영화로 리얼리즘을 말하기 위해서는 영화에서 볼 수 있는 디지털 이미지의 사실성으로 부터 시작하는 것이 가장 적절하다고 판단한다. 이는 디지털 이미지가 ‘형상’의 차원에서 리얼리즘을 강화시키기 때문이다. 현대 영화에서 섬세하고 스펙터클하게 실현되는 테크놀러지의 발전은 관객들이 영화를 수용하는 방법에 영향을 주기에 단순히 기술적 완성도를 넘어서 수용적 측면에서 디지털 이미지의 사실성을 논할 필요가 있다.

우선 디지털 이미지의 간략한 정의를 하자면 디지털 이미지는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 컴퓨터를 이용해 2D 또는 3D 모델을 만들거나 배경을 만들어 내는 것이다. 이는 일반적으로 디지털 애니메이션으로 분류되나 영화 <쥬라기 공원, Jurassic Park, 1933>의 공룡과 같은 실재하지 않는 대상을 구현해내는 것이다. 영화<디스트릭트 9>에서 대표적인 CGI(Computer Generated Imagery)는 [그림 1]과 [그림 2]와 같이 외계 생물체와 공중에 떠있도록 합성된 우주선 장면이다.



그림 1. <디스트릭트 9>의 프론



그림 2. <디스트릭트 9>의 우주선

[그림 3]과 같이 실제로 촬영한 인물의 신체에 CGI를 입혀 [그림 4]와 같은 결과물이 나오도록 하는 것도 이에 해당한다.



그림 3. <디스트릭트 9> CGI 전



그림 4. <디스트릭트 9> CGI 후

두 번째는 라이브 액션으로 촬영된 영상에 컴퓨터 이미지를 합성하거나 보정하는 작업을 통해 새로운 느낌을 만들거나 영상의 질을 높여주는 것이다[8]. [그림 5]와 [그림 6]과 같이 소형캠코더의 화면질감을 구현하고 이를 통해 현장성을 확보하려는 보정을 거친 뉴스화면과 CCTV 영상으로 보이는 화면이 이러한 경우이다. 디지털 이미지의 구분에서 알 수 있듯이 SF영화는 디지털 이미지와 이것을 구현한 테크놀로지와 밀접한 관련성을 가진다. 이를 통해 현실에는 존재하지 않는 혹은 실제 촬영할 수 없는 대상이나 공간을 구현하여 새로운 스펙터클을 창조해야 하기 때문이다. 그러나 이러한 스펙터클도 결국 디지털 이미지의 ‘리얼(real)’함을 통해 가능한 것이다. 디지털 이미지가 만드는 환영은 초기 영화가 관객들에게 서사나 연출이 아닌 새롭고 매력적인 볼거리로 다가온 것과 맥락을 같이한다. 이제 관객들은 영화를 통해 보는 디지털 테크놀로지 그 자체에 매혹 당한다. 즉 관객은 디지털 이미지를 통해 상상의 실제성과 이를 구현한 테크놀로지의 완성도를 동시에 보게 되는 것이다[9].



그림 5. <디스트릭트 9>의 CCTV 장면



그림 6. <디스트릭트 9>의 뉴스장면

영화 <디스트릭트 9>에서 가장 대표적인 디지털 이미지는 바로 외계인으로 나오는 ‘프론(prawn)’이다. 이 영화의 디지털 테크놀러지가 만든 ‘프론’이라는 피사체는 이미지의 현실성을 획득하기 위한 장치다. 영화에 등장하는 프론의 외형과 움직임은 현실 세계의 공간, 등장 인물들과 어우러져 거부감 없이 표현된다. 프론은 현실세계에 존재하는 생물체가 아니다. 그러나 ‘존재한다면’의 가정을 믿을 수 있도록 디지털 이미지의 정교함으로 설득시키고 있는 것이다.

디지털 영화에서는 현실과 영화와의 지표적 관계가 약화된다. 그래서 리얼리즘의 개념을 필름의 관점에서 설명하기보다는 코드와 담론에 의해 생산되는 리얼리티 효과(reality effect)로 대체되어야 한다고 프린스는 말했다. 그리고 그는 이것을 ‘지각적 리얼리즘’이라는 개념으로 제안했다. 또한 프스는 디지털 이미지는 실제 촬영된 이미지와 혼재되면서 지표성을 획득한다고 하였다[10]. 최근의 디지털 이미지에 대한 이러한 접근은 수용적 측면을 강조한 것으로 외계인 프론에게도 지표성을 부여할 수 있다. 지표성의 획득은 디지털 이미지의 구현이 관객들의 심리적인 부분에 영향을 줄 수 있다는 것을 의미한다. 결국 이미지의 형성 과정보다는 그것을 수용하는 관객의 인지적 관점과 심리적 태도가

더 중요한 것이다. 그러므로 영화 제작과정에서 사용된 테크놀러지의 스펙터클은 관객에게 지각적/심리적 리얼리즘을 효과적으로 전달할 수 있도록 기능할 수 있어야 한다.

영화 속 프론은 사람들이 가지고 있는 관습적 이미지를 테크놀로지로 재현한 것이다. 프론의 피부색은 좀비나 죽은 시체의 부패된 색과 비슷하고 인간이 손대고 싶지 않은 질감을 가지고 있다. 그들의 언어는 생소하고 목소리는 갈라진다. 프론의 외형적 특징으로 인해 관객은 프론에게 비호감을 느끼며 이들을 배제하고 싶어진다. 이런 불편함의 근원은 우리가 현실에서 체득한 직/간접적인 경험과 상상 속에 존재하는 어떤 부정적 이미지가 연관되어 있기 때문이다. 물론 이것은 사람들마다 경험의 차이가 존재하기에 강도의 차이는 발생할 수 있다. 또한 프론의 신체적 외형은 과거 SF영화에서 자주 보았던 인간을 위협하는 외계 생명체에 대한 관습적 이미지를 비슷하게 재현하고 있다. [그림 7]의 영화 <에이리언, Alien, 1979>의 외계인과 [그림 8]의 영화 <디스트릭트 9>의 프론을 비교해보자. 분명 감독은 영화 <에이리언>에 나오는 괴생물체의 이미지가 프론을 통해 연상되기를 의도했을 것이다. 과거에 있었던 다소 익숙한 외계인의 관습적 이미지를 활용한 효과는 관객들에게 매우 효율적으로 작용한다. 비슷한 외형만으로 감독이 의도하는 선입견을 전달할 한다. 1970년 후반에 영화 <에이리언>에 나오는 괴생물체는 디지털 이미지가 아닌 특수 분장과 영화 촬영에 적합하게 제작된 모형을 촬영한 것이다. 그러나 영화 <디스트릭트 9>에 나오는 프론은 관객들이 영화 <에이리언> 시리즈에서



그림 7. <에이리언>



그림 8. <디스트릭트 9>

보았던 기억 속의 이미지를 디지털 테크놀러지로 좀 더 섬세하게 구현한 것이다. 즉 이것은 영화 관람을 통해 직접 체험된 이미지다. 그러나 실재하지는 않고 다만 기억과 정서의 흔적만 남아있다. 이런 추상적 흔적을 테크놀로지가 구체적인 디지털 이미지로 실현한 것이다. 디지털 이미지는 추상적 흔적으로 지표성을 획득한 것인가? 그렇다면 이것은 사진적 존재론의 지표성과는 어떤 차이가 있는 것일까? 결론부터 말하자면, 기억의 지표성과 실제의 지표성. 그 차이를 구분하는 것은 큰 의미가 없다. 왜냐하면 이 문제는 수용자의 관점에서 바라본 것이기 때문이다. 관객은 영화 속에 나오는 프론이 현실세계의 존재가 아닌 테크놀로지로의 효과라는 것을 잘 알고 있지만 지각적 차원에서 보다 강하게 외계 생물체에 대한 리얼리티(reality)를 인지한다.

현실세계에 존재하는 앎을 표현하는 디지털 이미지가 영화의 리얼리즘을 약화 시킨다고 생각할 수 있다. 디지털 이미지는 현실과의 지표적 인과관계와 지시성(indexicality)이 성립하지 않는 컴퓨터 그래픽과 같은 조작된 이미지이기 때문이다. 그러나 더 이상 리얼리즘을 현실의 아날로그 차원에서의 복제나 지표적 모방만으로 제한해서는 안 된다. 이미 디지털 이미지가 가진 미학적 측면에서 바깥의 사진적 리얼리즘에 대한 재해석은 많이 이루어졌다. 이제는 리얼리즘의 미학이 지표적 흔적이나 공간적 모방의 개념을 뛰어 넘어야 한다. 왜냐하면 컴퓨터 합성 이미지는 영화<디스트릭트 9>의 외계인처럼 영화의 지표성을 획득하면서 동시에 그것을 뛰어넘는 상상적 표현을 가능하게 해주고 결국 이것이 더 나은 '리얼'을 구현하기 때문이다. 또한 객관과 주관의 결합, 시간과 공간의 조화, 물질적 현실과 환영적 이미지의 합성이라는 측면에서 디지털 리얼리즘에 대한 새로운 접근을 가능하게 한다. 결국 디지털 시대의 리얼리즘은 영화의 지표성과 상상력, 현실과 환영, 실재성과 가상성 사이의 모순적 결합을 통해 이루어진다[11]. 그리고 디지털 영화가 가진 리얼리즘의 모순은 지각적 리얼리즘의 강화를 통해 수용자들에게 더 큰 환영과 정서적 몰입을 전달하면서 동시에 심리적 리얼리즘을 강화시켜 준다[12].

2. 스타일과 리얼리즘

본 논의에서의 '스타일'이라는 개념은 시각화하는 방법과 시각화되는 대상 모두를 포함한다. 특히 시각화되는 대상은 영화의 공간에 한정한다.

<디스트릭트 9>의 특징적인 스타일은 단연 '다큐멘터리 스타일'이 될 것이다. 다이 본(Dai Vaughan)의 용어로서 '다큐멘터리'는 '영화제작 스타일이나 방법, 장르가 아니라 영화에 대한 반응을 기술 한다'라고 했던 말에 동의하지만, 편이상 본 논의에서는 '다큐멘터리 스타일'이라는 말로 이 영화의 시각적인 특징을 지칭하고자 한다[13]. 사실 다큐멘터리 스타일을 의도적으로 사용하는 장르에 대한 지칭은 모큐멘터리(mockumentary), 페이크 다큐멘터리(fake-documentary)라는 등의 다양한 용어가 있지만, 이 논의에서는 용어의 개념적 구분이 중요하지 않아 생략한다.

'다큐멘터리 스타일'을 차용하여 극영화의 허구적 상상을 제거하고 다큐멘터리가 가진 지표적인 특성을 이용하는 영화들은 과거에도 많이 있었다. 가장 대표적인 영화로는 다니엘 미릭과 에두아르도 산체스의 <블레이어 워치, The BLAIR Witch Project, 1999> 다. 영화 <블레이어 워치>는 한 개인의 여정을 소캠코더로 촬영하는 방식의 공포영화로, 실제상황에 대한 기록처럼 관객들에게 소개되었고, 이를 통해 공포감에 신빙성을 부여하였다. 영화의 홍보 또한 이러한 리얼리티의 효과를 위해 전문가의 증언 및 '실제' 인물들과의 사건에 관련된 사항을 마케팅으로 활용하여 이 영화가 취하고 있는 다큐멘터리라는 형식을 영화의 외적 영역으로까지 확대시켰다. 이러한 부분이 영화를 보기 전 관객들에게 많은 호기심을 불러 일으켰으며, 한 영화가 다큐멘터리인지 아닌지에 대한 우리의 관념이 '보이는 것'에 쉽게 영향을 받는다는 사실을 다시 한 번 상기시켜 주었다[14]. 이후 <클로버 필드, Cloverfield, 2008>, <파라노말 액티비티, Paranormal Activity, 2009> 등의 영화가 비슷한 스타일의 영화로 성공하였다. 가정용 핸디캠의 거친 화질과 투박한 카메라의 움직임 등은 촬영자의 불안정한 능력을 강조하면서 리얼한 공포를 창출했다. 우리가 현실에서 보았던 다양한 리얼 이미지들은 정제되지 않고 통제되지 않은 불안감을 가지고 있는데, 이러한 영화들

은 이 부분을 흉내 내면서 리얼리티를 붙여 넣었다[15]. 이후에도 많은 영화들이 장르 구분 없이 이런 다큐멘터리 스타일로 극영화의 가능성을 확장시켜 나갔다. 영화 <디스트릭트9>의 스타일도 '다큐멘터리 스타일'이다. 주인공을 따라가는 흔들리고 통제되지 않는 카메라와 뉴스화면 등은 이러한 특징을 잘 나타낸다. 영화시작 20여분은 대부분 이런 다큐멘터리 스타일로 진행이 되는데 이것은 관객들에게 있어 익숙하게 보았던, TV 다큐멘터리나, 뉴스릴, CCTV 형식이다. 영화의 주인공 비커스(Wikus Van De Merwe)를 따라다니는 카메라도 뭔가를 기록하는 다큐멘터리 컨셉이라는 것을 쉽게 알 수 있다. 비커스는 카메라를 향해 말하고, 카메라의 내장 ND(Neutral Density) 필터를 움직이며 발생하는 일광과 실내의 노출 차이를 거칠게 드러낸다. 마찬가지로 영화는 사운드 효과로 핀 마이크의 잡음까지 모방하며 다큐멘터리의 형식적인 측면을 적극적으로 드러낸다. 이러한 영화의 촬영 스타일은 영화의 공간이 가진 현실적 의미와 사실성을 부각시켜준다. 영화의 배경은 남아프리카(South Africa)의 요하네스버그(Johannesburg)다. 또한 영화의 제목이자 영화의 속 지명인 'Distric 9'은 남아공의 수도 케이프타운에 있던 백인 전용 구역 'Distric 6'를 비틀어 반영한 것이다. 과거 이곳은 인종 차별 정책인 '아파트헤이트(apartheid) 정책'이 있었던 곳이다. 영화의 촬영 공간은 남아공의 치아벨로(Chiawelo)라는 실제 공간이며 이곳은 쓰레기 매립지였고, 정부에 의해 주민들이 강제 퇴거당했으며 그 지역 주민들은 자신들의 경제영역을 뺏은 외국인들에 대한 혐오증이 매우 강하다. 이러한 인종주의적 갈등이 반영된 공간에서의 촬영은 영화의 독특한 스타일을 만드는데 일조한다. 외계인 프론의 사회적 지위와 인간들과의 관계는 영화의 공간을 통해 실제현실에 대한 접근을 용이하게 하며 감독의 정치적 은유를 자연스럽게 녹여낸다. 외계인들을 정부가 격리 수용하고 MNU라는 군수업체가 이들을 강제이주 시키는 과정을 보면 자연스럽게 우리가 살고 있는 현실속의 약자와 강자의 구도가 중첩된다. 푸코의 말처럼 공간은 사회적 권력을 반영한다. 그래서 영화 속 인물이 존재하고 있는 공간은 현실적 지표를 드러내는 수단으로서 매우 중요하다. 영

화 <디스트릭트 9> 같이 공간적 사실성을 표면적으로 드러내는 영화의 스타일에 외계인과 우주선은 다소 이질적으로 느낄 수 있다. 즉 SF의 장르적 특수성과 사실적 스타일의 조합은 현실과 가상의 공존에 대한 질문을 받을 수 있는 것이다. 그러나 SF장르의 특징 중 하나는 현재 인류가 처해있는 환경오염, 유전자 복제, 사이버 기술의 발전 등의 현실적인 이슈들을 주요 소재로 삼고 질문을 던지는 것이다. 영화<디스트릭트 9> 역시 이러한 관점으로 보자면 영화의 사회적 메타포가 내재된 주된 공간을 통해 약자에 대한 차별적이고 배타적인 태도에 대한 비판이 서려있다고 할 수 있다. 즉 현실과 가상의 충돌이 이러한 지점을 더욱더 극명하게 드러내는 효과로 작용한다[16].

영화<디스트릭트 9>의 스타일은 다큐멘터리 장르가 가진 관습적 인식보다는 오히려 그 텍스트적 지위를 모방하려는 의도가 더 강하다고 할 수 있다. 영화의 리얼리티는 현실에 대한 매끄러운 복제가 아니라 때론 현실과의 이질감을 드러내는 방식으로도 가능하다는 것을 이 영화를 통해 알 수 있다. 그런 면에서 <디스트릭트 9>은 실제 공간에 과감하게 SF적인 디지털 이미지를 삽입하여 공간의 환영을 만들고 이로 인해 더욱 더 강한 메시지와 영화적 리얼리즘을 획득한다[17].

3. 내러티브와 리얼리즘

영화가 표현하는 현실재현이 지닌 잡종성(hybridite)은 완전히 현존하지도 완전히 부재하지도 않는 실제와 상상의 경계에 머무르고 있다. 현실의 완벽한 재현이 불가능하다면 리얼리즘을 논하는데 있어 현실을 넘어선 어떤 기준이 필요해진다. 고다르의 말처럼 실제에 대해 영화가 보여주는 것은 '하나의 이미지' 이지 '정확한 이미지'가 아니기 때문이다[18].

디지털 이미지의 자유로운 구현은 기존의 관습적인 이야기에 새롭게 다가갈 수 있는 가능성을 제시해준다. 영화 <디스트릭트 9>의 주된 내러티브는 주인공이 점점 외계인이 되어가면서 경험하고 그것을 통해 깨달음을 얻는 것이다. 최근의 SF영화를 보면 외계인을 인간과 비교하여 상대적으로 선한 구도에 넣었다는 것이 그리 새로운 것은 아니다. 하지만 외계인이 인간의 지배

를 받고 지구에서 차별받는다는 것은 새로운 시각이다. 또한 인간이 외계인의 입장을 서서히 이해하는 과정을 그린 내러티브를 가졌음에도 외계인의 외형이 귀엽거나 유약해 보이지는 않는다는 것도 신선한 설정이다. 영화 <디스트릭트 9>나오는 프론의 외형적 특징은 앞에서 언급한 바와 같이 혐오와 반감을 만들려는 명백한 의도가 있는 것이며 이것은 내러티브에 있어 중요한 지위를 차지한다. 영화 시작 후 약20분 지점까지 다큐멘터리 스타일로 주인공을 따라가던 영화는 갑자기 외계인의 시점으로 바뀐다. 이때 등장하는 외계인들은 쓰레기 더미를 뒤지고 있다. 앞에서 본 프론의 묘사에 의하면 이것은 자연스럽게 개연성 있는 행동이다. 그러나 잠시 후 어리고 작은 프론이 등장한다. 어린 프론의 작은 체구는 성인인 프론과 비교해 귀여움이 강조될 수밖에 없다. 영화에 있어 '강조'는 결국 '상대적'인 것이다. 어린 프론이 필요한 것을 찾게 되자 어른 프론(크리스토퍼)이[그림 9]과 같이 머리를 쓰다듬으며 칭찬을 해준다. 영화가 보여준 프론의 이미지는 거칠고 투박하며 인간보다 강한 힘을 가지고 있다. 어린 프론의 등장은 영화 초반에 보여주었던 외계생물체에 대한 정보를 다른 지점에서 생각해보게 한다. 또한 외계인들이 아이를 가질 수 있다는 것, 즉 가족관계를 형성할 수 있다는 가능성도 제시한다. 어린 프론의 등장은 이처럼 여러 가지 측면에서 인간과의 유사점을 드러낸다. 이런 유사성이 강조 되고 의미를 가질 수 있는 건 결국 디지털 이미지로 구현된 프론의 이미지가 준 선입견 때문이다. 물론 다양한 사람들의 증언과 묘사가 같이 동반되지만, 프론의 사실적인 외형은 선입견을 강하게 만들어주는 데 가장 큰 역할을 한다. 머리를 쓰다듬는 인간의 행위 양식을 모방한다는 것은 프론의 비호감을 극복하는 중요한 시작이다. 이러한 부분은 내러티브 안에서 프론의 인간적인 내면을 드러내면서 극적 개연성을 획득한다. 내러티브에 의해 관객은 어느 순간 자신이 가졌던 편견이 서서히 사라지는 것을 느낄 것이다. 이런 변화를 만들어내기 위해 디지털 이미지는 외모와 운동성을 자연스럽게 구현하였다. 형태의 외관과 움직임이라는 현실성의 결합은 관객에게 감정을 전달하고 객과적으로 현실을 지각하고 있다는 생각을 가지게 한다[19].



그림 9. 어린 프론을 칭찬하는 장면

현실에서 존재하지 않는 것을 표현하는 디지털 이미지는 복잡한 컴퓨터 알고리즘에 의해 가능하다. 그렇기 때문에 빌 니콜스(Bill Nichols)의 말처럼 디지털 이미지의 사실성은 다르게 정의되어야 한다. 디지털 이미지는 사진과 같이 현실 대상과의 지표적 인과관계로만 성립하는 것이 아니다. 오히려 이로부터 자유로울 수 있는 유연성이 있다. 디지털 이미지가 현실과 얼마나 유사한지에 주목하기 보다는 디지털 이미지와 영화가 가지고 있는 기존의 미학적 요소와의 결합을 통해 관객들이 영화를 보면서 느낄 수 있는 지각적이고 심리적인 혹은 상대적인 사실성을 부각시킬 수 있어야 한다[20]. 디지털 이미지가 가진 리얼리즘은 이미지의 존재론적 측면보다 심리적인 부분에 주목할 필요가 있다. 디지털 이미지는 내러티브를 위해 상상되는 것이고 테크놀로지에 의해 구현되는 것이다. 둘 중 무엇이 중요한가? 라는 문제보다 둘 중 하나라도 빈약한 부분이 발생하면 영화는 뾰족성과 리얼리즘을 상실할 것이다.

영화 <디스트릭트 9>이 보여주는 다큐멘터리 스타일의 의도는 단순히 영화의 허구적 상황에 리얼함을 부여하기 위한 것만은 아니다. 다큐멘터리 스타일과 SF 장르의 만남이라는 이질감은 사실적인 스타일과 긴장감을 강조하기 위한 것도 있지만 내러티브를 효율적으로 전개시키기 위한 전략으로도 볼 필요가 있다. 영화의 시작은 프론이라고 지칭되는 외계인이 남아프리카의 요하네스버그에 불시착하게 되고, 이로 인해 발생한 다양한 사회 문제와 갈등을 보여준다. 또한 MNU 라는 민간 군수업체가 프론들을 다른 구역으로 이주시킨다는 상황을 묘사하고 있다. 여기서 알 수 있는 것은 영화 <디스트릭트 9>의 경우 외계생물체의 정치적이고 사회적인 측면이 기존 SF영화와는 다르게 묘사된다는 것

이다. 이는 지구에 불시착한 외계 생물체에 대해서 관객들에게 전달할 정보의 양이 많다는 것을 의미한다. 영화 <디스트릭트 9>에 등장하는 외계인에 대한 정보와 영화의 디제시스(diegesis)를 설득력 있게 전달하기 위해서는 다양한 맥락에서 많은 정보가 관객들에 전달되어야 한다. 영화 안에서 묘사되는 현실의 세계관을 이해시키고, 극중 내러티브의 개연성을 확보하면서 많은 정보를 전달해야 하는데, 그것을 보통의 극영화 스타일로 전달하는 것은 쉽지 않다. 왜냐하면 극영화는 2시간 내외라는 영화의 러닝타임(running time)을 가지기 때문이다. 이로 인해 극영화의 경우 보통 2~3명 이내로 구성된 주인공들의 시점을 중심으로 정보가 전달된다. 다른 인물의 시점이 드러난다 하더라도 그것은 어떤 개연성을 가지고 나타난다. 즉 주인공 혹은 어떤 상황이나 사건의 연결고리를 가지고 시점을 이동시키는 것이 일반적 극영화의 내러티브의 전개 방식이다. 영화에서 시점은 곧 정보이고 정보의 전달은 필연적으로 시간을 필요로 한다. 영화 <디스트릭트 9>의 초반부가 다큐멘터리 스타일로 진행되면서 이 외계인들이 언제, 어떻게 지구에 오게 되었는지, 그리고 어떤 사회적 계급으로 살고 있는지, 특징은 무엇인지 등 프론에게 가지는 정부와 지구인들의 다양한 태도와 정보를 보여준다. 또한 프론이라는 외계생물체 뿐만 아니라 극중의 주인공 비커스에 대한 정보도 알려준다. 비커스에 대한 정보는 주인공 자신의 시점으로도 드러나지만, 가족을 포함한 타인들의 인터뷰를 통해서 전달되기도 한다. 이런 것들을 통해 주인공과 다른 여러 인물들의 관계, 자신이 일하는 MNU 라는 회사의 정보, 어떤 사건 등이 일어났음을 짐작하게 하는 등 많은 정보를 알 수 있다.

다큐멘터리 스타일은 보통의 극영화가 가지고 있는 드라마의 패턴을 무시하면서 다양한 정보를 직접적으로 전달할 수 있는 장점을 가지고 있다. 특히 영화 초반부의 인터뷰나 뉴스릴 장면은 다양한 시점에서 필요한 정보를 직접적으로 관객들에게 전달할 수 있다. 주인공을 따라다니는 카메라 또한 초반부 영화 스타일에 일관성을 부여하며 동시에 주인공으로 하여금 자신의 생각과 의견을 필요할 때마다 말할 수 있는 자유로움을 준

다. 이러한 정보들로 인해 관객들은 영화에서 묘사하는 세계를 이해할 수 있으며, 정보의 축적을 통해 이야기의 개연성을 확보하게 된다. 이는 단순히 영화의 논리적인 이해를 넘어 영화에 껴들음을 부여하고 정서적이고 심리적인 리얼리즘을 성취한다. 다큐멘터리 스타일이 내러티브의 가능성을 확장시켜 준 것이다. 영화의 시작부터 약 20분의 러닝타임동안 어떤 중요한 정보들이 있었는지 [표 1]로 정리해 보았다.

표 1. <디스트릭트 9>의 영화 초반부 정보

| 러닝타임 | 순서 | 내 용 |
|---------------------------|----|--|
| 00:00:00 - 00:19:40 | 1 | 주인공 비커스가 핀 마이크를 차며(이때 잡음이 고스란히 들어간다) 자신의 소개를 한다. 자신이 소속된 MNU라는 회사와 외계인을 (아주 태연하게) 언급한다. |
| | 2 | (남)기자와 (여)교수의 인터뷰를 통한 정보 전달 -요하네스버그 시에 떠있는 우주선. 그 우주선에 접근하는 방법. 우주선에 갇혀 있는 외계인의 영양 부족 상태, district 9의 탄생 배경 |
| | 3 | 민간 엔지니어인 한 남성의 인터뷰 - 영화의 주된 공간이 될 제9구역에 대한 이야기 (첫 문장에서 이 구역은 비밀이 많다는 것을 드러낸다). 정부의 대응(난민 캠프)을 통해 자연스럽게 9구역을 드러냄. |
| | 4 | 9구역에 대한 사람들의 다양한 관점과 생각을 인터뷰 - 인터뷰하는 사람들의 특징이 구분 된다. 계급에 따라 외계인에 대한 배타적인 태도가 다르게 나타난다. 그 계급성은 인터뷰의 미장센으로 자연스럽게 드러난다. 인터뷰를 통해 사회적 갈등이 있음을 알 수 있다. |
| | 5 | 작동하지 않는 우주선에 대한 의견 - 분리되는 비행선의 자료 화면이 보인다. 지구인들은 그 비행선을 결국 찾지 못했다는 것을 알 수 있다. 이는 후에 거대한 우주선을 움직이는 중요한 역할을 하는 비행선이다. |
| | 6 | 뉴스릴로 외계인과 지구인간의 갈등이 있음을 보여준다. |
| | 7 | 외계인을 '프론' 이라고 부르는 이유와 외계인들의 다양한 특징들 - 자연스럽게 외계인이 지구에 정착한지 20년이라는 시간이 흘렀음을 전달한다. |
| | 8 | MNU의 활동 및 역할 - 주인공이 속한 회사이며 자연스럽게 동기를 부여한다. |
| | 9 | 가족들의 인터뷰 - 과거형이라는 것을 알 수 있으며 어떤 사건을 겪었다는 것을 알 수 있다. - 궁금증을 만들어내고 가족 관계(인물 관계) 등을 파악할 수 있다. 후에 정인의 회사 이익을 위해 주인공(사위)을 배신한다는 것을 알 수 있다. |
| | 10 | 주인공의 회사동료 인터뷰 - 주인공 주변의 인물들이 드러나면서 주인공에 대한 생각과 정보들이 드러나기 시작한다. 어떤 사건에 대한 암시가 있음을 알 수 있다. |

| | |
|----|--|
| 11 | 다양한 뉴스의 보도 화면이 나오기 시작한다. 상황의 설명과 목적, 분위기 등을 자연스럽게 전달한다. 9구역에 들어가는 것에 대한 긴장감을 증폭시키고, 나아가 이것이 중요한 사건임을 드러낸다. |
| 12 | 9구역에서 MNU 카메라가 주인공을 따라 다닌다. 본격적으로 주인공을 중심으로 진행된다. 주인공의 행동을 보여주며 자연스럽게 그의 캐릭터를 드러낸다. 주인공의 감정입에 중요한 역할, 즉 정보를 제공한다. 반면에 외계인에게 강한 적대감을 가지고 있는 장교도 보여주면서 후에 주인공이 외계인으로 변하는 과정에서 이 남성과 강한 갈등이 만들어 진다. |
| 13 | 인터뷰- 외계인에 대한 특징 - 고양이밥을 좋아하는 것, 특징, 성격, 자의를 가지지 못하는 노동자, 수동적이라고 설명, 외계인에 대한 편견을 가질 수 있는 정보. |
| 14 | 외계인과 관계된 다른 인간들 -폭력배, 불법 무기 거래 (주인공이 외계인으로 변할 때 폭력배는 주인공을 위협하는 또 다른 존재가 된다.) |
| 15 | MNU의 숨겨진 목적, 다른 관점에서 바라본 무기회사로서의 MNU - 후에 외계인으로 변하는 주인공은 MNU의 흥미로운 실험대상이 된다. 장인의 배신에 동기를 부여하고, 클라이맥스에서는 주인공에게 강력한 무기를 사용할 수 있는 권한을 주기도 한다. |

[표 1]과 같이 이렇게 많은 정보의 전달이 가능한 것은 앞에서 언급한 인터뷰나 뉴스릴과 같은 다큐멘터리 스타일이 가진 자유로운 편집 패턴 때문이다. 또한 이것은 단순히 정보의 양적 문제만 해결한 것은 아니다. 중요한 건, 많은 정보를 자연스럽게 배열(내러티브의 전략에 부합)하여 전달하며 이것은 다큐멘터리 스타일이 내러티브의 효율성에 기여했기 때문에 가능한 것이다.

오랜 기간 동안 다큐멘터리는 태생적, 역사적, 주제적인 프레임 안에서 다양한 가능성을 발전 시켜왔다. 오락성과 결합하여 발전한 상업영화와 달리 많은 다큐멘터리 영화들은 감독의 아이디어와 주제를 우선시하였다. 극영화는 관객의 정서적 몰입을 위해 비가시적인 편집을 선택하고 개연성과 인과관계를 고려한 편집을 발전시켜 온 반면에 다큐멘터리의 경우 상업적인 성공에 대한 부담이 상대적으로 극영화보다 덜 했기 때문에 혹은 다른 상업영화 감독과는 다른 사회적, 정치적 현안들을 보여줄 필요가 있었기에 편집에 있어 다양한 시도가 있었다. 이를 통해 기존의 영화에서 보지 못했던

영화미학과 내러티브 전개를 보여주었고 이는 영화 전반에 영향을 주었다. 또한 1930년대부터 발전하기 시작한 사운드의 등장은 편집을 드라마 중심에서 벗어날 수 있다는 가능성을 보여주었다[21].



그림 10. 영화 <디스트릭트 9>의 인터뷰 장면

<디스트릭트 9>에서 시네마 베리테의 특징이라 할 수 있는 인터뷰는 극의 현실성을 직접적으로 표현한다. 특히 전문가들과 (극중)시민들의 다양한 인터뷰 장면들의 활용을 주목할 필요가 있다. 예를 모리스의 다큐멘터리 <가늘고 푸른 선, the thin blue line, 1988>의 인터뷰의 활용과 마찬가지로 여러 출연자들의 관점은 개인의 의견인 동시에 현실의 다양성을 반영한다. 이를 통해 각각의 관점을 강조하면서 다양성을 강조하고 동시에 그 관점의 한계성을 드러낸다[22]. 또한 앞서 언급한 외계인 프론에 대한 불편함과 함께 일정한 편견을 만든다. 이것은 후에 관객들이 영화를 통해 변화를 일으키는 방향과 반대지점에 있다. 즉 드라마를 위한 ‘변화의 낙차’를 만들어내는 역할을 한다. 그리고 이것은 영화가 가지고 있는 비판적인 주제와도 긴밀히 관련되어 있다. 앞서 주제적인 부분을 언급한 것과 같이 영화 <디스트릭트 9>에서 외계인에 대해 가지는 태도, 외계인들의 생활, 특징의 묘사는 미래의 어느 한 시기에 대한 이야기라기보다는 지금 현재 우리가 살고 있는 세계에서 벌어지는 상황이라는 익숙함과 불편함으로 다가온다. 다만 영화에서는 자본주의라는 계급의 수직구도나 종의 수직구도로 대체되어 가장 하위에 ‘프론’이라는 외계인이 존재하고 있을 뿐이다. 형식적 익숙함이 현실의 인식을 좀 더 편하게 만드는 경우라고 할 수 있다. 그리고 이러한 사회적 반영과 주제의식은 영화의 리얼리즘을 강화한다.

III. 결론

<디스트릭트 9>이라는 SF영화를 통해 리얼리즘을 이야기하는 것이 다소 아이러니 할 수 있다. 그러나 현실과 환영, 실제와 상상의 충돌은 오히려 이 영화를 통해 리얼리즘을 논의 할 명분을 만들어 준다. 여기서 충돌하는 요소들은 서로를 파괴하는 것이 아니라 서로를 보완하는 개념으로 해석되어야 한다. 즉 이들의 모순적 결합은 영화가 좀 더 리얼한 현실을 재현할 수 있는 수단이 되어 줄 것이다. 영화 <디스트릭트 9> 처럼 디지털 이미지와 현실과의 결합은 오히려 영화의 리얼리티와 픽션성을 상승시킬 수 있다. 실제로 앙드레 바쟁은 “영화예술은 이와 같은 모순을 영양으로 섭취 한다”라고 말했다. ‘완전영화’가 영화 자체의 소멸을 불러온다 하더라도 그것은 추상적인 목표일 뿐 결국 영화는 새로운 테크놀러지와 함께 더 나은 리얼리즘을 추구할 수밖에 없는 매체다[23]. 디지털 시대의 리얼리즘은 이제 다른 관점에서 접근해야 한다. 현실에 대한 지표성이 더 이상 리얼리즘의 척도가 되지 못하는 시대이다. 한 발 더 나아가 디지털 이미지가 가지는 존재론적인 특성보다는 그것을 수용하는 관객의 측면에서 적극적으로 해석하고 접근하려는 노력으로 리얼리즘을 정리해 볼 필요도 있다. 영화는 관객의 시선에 의해 완성이 되는 매체다. 디지털 이미지로 획득한 지각적 리얼리즘이란 이러한 측면을 강조한 것이다. 리얼리즘이라는 하나의 결과와 하나의 요인과 맥락으로 설명되지 않았다는 점을 강조하면서 본고를 마치고자 한다. 영화<디스트릭트 9>이 가진 리얼리즘은 물질과 환영, 실제와 가상, 스타일과 내러티브 등이 얽힌 복합적 결과이다. 이런 리얼리즘은 특정 장르에만 국한된 개념이 아니라 다양한 관점에서 접근 가능한 영화의 본질이자 출발점이다.

참 고 문 헌

- [1] 로마 멀버, *1초에 24번의 죽음*, 현실문화, 2007.
 [2] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 시각과 언어, 2001.
 [3] 빌 니콜스, *다큐멘터리 입문*, 한울 아카데미, 2005.

- [4] 정현, “앙드레 바쟁의 리얼리즘 이론에 대한 재론,” *씨네포럼*, No.22, p.306, 2015.
 [5] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 시각과 언어, 2001.
 [6] 허문영, “영화의 리얼리즘에 관한 단상들,” *오늘의 문예비평*, p.56, 2010.
 [7] 최시한, *스토리텔링, 어떻게 할 것인가*, 문학과지성사, 2015.
 [8] 윤영두, 최은영, “디지털 이미지의 미학적 수용에 대한 연구,” *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.10, No.2, p.148, 2010.
 [9] 윤영두, 최은영, “디지털 이미지의 미학적 수용에 대한 연구,” *한국콘텐츠학회논문지*, Vol.10, No.2, p.149, 2010.
 [10] 채희상, “디지털 영화의 리얼리즘 재개념화에 관한 연구,” *영상예술연구*, 제15권, 제0호, pp.83-84, 2009.
 [11] 정현, “앙드레 바쟁의 리얼리즘 이론에 대한 재론,” *씨네포럼*, No.22, pp.308-309, 2015.
 [12] Stephen Prince, “True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory,” *Film quarterly*, Vol.49, No.3, p.32, 1996.
 [13] 폴 워드, *다큐멘터리 리얼리티의 가장자리*, 커뮤니케이션북스, 2011.
 [14] 빌 니콜스, *다큐멘터리 입문*, 한울 아카데미, 2005.
 [15] 허문영, “영화의 리얼리즘에 관한 단상들,” *오늘의 문예비평*, pp.59-60, 2010.
 [16] 최병근, “SF장르에서 공간 표현의 새로운 가능성,” *영화연구*, No.44, p.360, 2010.
 [17] 최병근, “SF장르에서 공간 표현의 새로운 가능성,” *영화연구*, No.44, p.349, 2010.
 [18] 이수원, “영화의 리얼리즘에 대한 소고,” *프랑스학연구*, Vol.34, p.499, 2005.
 [19] 크리스티앙 메츠, *영화의 의미작용에 관한 에세이 1*, 문학과 지성사, 2011.
 [20] 크리스티안 뮐커, *미디어에서 리얼리티란 무엇인가?*, 커뮤니케이션북스, 2001.
 [21] 켄 덴시거, *영화 편집-기술, 역사, 이론, 미학*, 커

뮤니케이션북스, 2010.

[22] 남승석, 조혜랑, “대안적 다큐멘터리 스타일:장르의 컨벤션 활용,” 영화연구, No.2, p.259, 2011.

[23] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 시각과 언어, 2001.

저 자 소 개

이 현 승(Hyeon Seung Lee)

정회원



▪ 2001년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 영화학과 교수

<관심분야> : 시나리오, 연출, 영화정책, 영화미술

윤 부 희(Puhui Yun)

정회원



▪ 2009년 2월 : 중앙대 영화학과 (학사)
▪ 2014년 8월 : 중앙대 첨단영상대학원(석사)
▪ 2016년 8월 : 중앙대 첨단영상대학원 박사 수료

<관심분야> : 시나리오, 영화연출, 촬영, 다큐멘터리