

〈사울의 아들〉의 연출의도와 형식에 관한 연구

Study for the Director's Purpose and Film Style of 〈Son of Saul〉

이충직, 김지현

중앙대학교 첨단영상대학원 영화제작학과

Choong-jik Lee(cinema@cau.ac.kr), Jihyun Kim(bonavoxfilm@gmail.com)

요약

영화의 형식은 감독의 의도를 가장 감각적이고 직접적으로 확인할 수 있는 요소다. 영화의 배경이 주요한 구경거리가 되면서 현대영화는 가히 와이드 스크린 형식이 아닌 것이 드물 정도이며, 극장과 관객들은 1.85:1이상의 대형화면비율에 익숙해져 있다. 2015년 제작된 영화 〈사울의 아들(원제)〉은 이런 흐름에 걸맞지 않게 좁은 화면비, 깊지 않은 시야심도 등을 선택한 영화다. 나치의 홀로코스트 수용소를 배경으로 한 이 영화는 영화의 형식을 통해 결국 관객을 주인공의 시점 밖으로 나가지 못하도록 막은 영화이다. 그리고 중국에는 관객을 주인공 사울의 입장으로 만드는 영화이다. 본 논문에서는 〈사울의 아들〉의 형식적 스타일을 통해 감독 라즐로 네메즈가 어떻게 연출의도를 반영하였는지 연구한다.

■ 중심어 : | 영화스타일 | 화면비 | 영화음향 | 홀로코스트 |

Abstract

The style of a film is the element that makes audience realize director's purpose directly. As the film's spectacular background have become important it's hard to find non-wide screen film, and audience and theaters are very familiar to 1.85:1 film ratio and even wider. Nevertheless, 〈Son of Saul(2015)〉 did not follow this trend but to chose narrow film ratio and shallow focus. This film, of which the background is Nazi's concentration camp, does not allow audience to catch more information than main character Saul. It's because the director aims to make audience Saul's position in the film. This paper discuss how the style of 〈Son of Saul〉 reflects the director's intention.

■ keyword : | Film Style | Film Ratio | Sound in the Cinema | Holocaust |

I. 서론

영화가 관객에게 전달할 수 있는 감각적 경험은 시각과 청각 단 두 가지이다. 4D등의 특수한 기술이 영화 제작 이후에 덧붙여져 후각이나 촉각 경험 등이 가능한 영화들도 있으나, 일반적으로 제작 단계에서 감독이 고

려하는 것은 시각과 청각, 즉 이미지와 사운드다. 시각적인 요소는 관객이 가장 쉽게 인지하는 정보이기 때문에 주로 이미지를 통해 영화의 많은 것들이 전달되고, 사운드는 보조적인 역할이나 분위기 조성을 위한 역할을 하는 경우가 많다. 그러나 2015년에 제작된 영화 〈사울의 아들〉은 이미지와 사운드를 위와 같은 방식으

* 본 연구는 2016년도 중앙대학교 연구 장학 기금 지원에 의한 것임.

접수일자 : 2018년 07월 25일

수정일자 : 2018년 08월 13일

심사완료일 : 2018년 08월 13일

교신저자 : 김지현, e-mail : bonavoxfilm@gmail.com

로 사용하지 않았다.

<사울의 아들>은 홀로코스트를 소재로 한 영화다. 주인공 사울은 2차대전 아우슈비츠에서 일하던 존더코 만도(수용소에서 바로 사살되지 않고 유대인 시체를 처리하는 노역을 하다가 사살되던 포로들) 포로다. 어느 날 사울이 일하던 가스실에서 숨이 붙은 채 정신을 잃은 소년이 발견된다. 사울은 그 소년이 자신의 아들이라고 생각하지만, 소년은 즉각 주사로 사살된다. 사울은 아들의 장례를 치러 주기 위해 시체를 빼돌리고 장례를 치러 줄 랍비를 찾는다.

<사울의 아들>은 러닝타임 내내 독특한 형식을 고수하며 이전의 홀로코스트 영화들과는 무척 다른 시청각적 경험을 준다. 이 영화는 1.37:1의 화면비를 채택하고 있다. 영화가 주는 시각적 체험을 극대화하기 위한 와이드 스크린 비율이 극장가를 점령한 시대에, 고전이 아닌 새로 만들어지는 영화가 1.37:1의 화면비를 채택하고 있는 것은 보기 드문 경우다. 또한 <사울의 아들>의 국내 개봉 시 홍보 문구 중 하나는 “이어맥스 영화”^[1]였는데, ‘아이맥스’에서 따온 이 홍보 문구는 청각 경험의 극대화를 준다는 의미로 사용되었다. 이러한 개념은 Robert Murray Schafer의 “soundscape”^[2]와 유사한 개념으로 볼 수 있다. <사울의 아들>의 사운드 디자인은 음향을 디테일하게 구현하고 있으며, 음향을 영상의 보조적인 기능에만 머물러 있게 하지 않다는 데에서 특이성을 띤다.

2차대전 이후 홀로코스트를 소재로 한 영화는 무척 많았고 현재까지도 꾸준히 제작되고 있다. 그러나 사실 홀로코스트는 영화로 재현하는 데 따르는 윤리적 문제로 인해 다루기 어려운 소재이기도 하다. 과연 잔혹한 인간 학살 앞에서 영화는 피해자의 죽음을 불거리로서 전시하지 않고도 재현할 수 있는지, 그것이 비평의 관심사였고 많은 홀로코스트 영화가 이 재현의 윤리성에 의해 찬사 혹은 지탄을 받았다^[3].

감독 라즐로 네메즈가 홀로코스트 영화의 재현에 대해 취하고 있는 윤리적인 태도는 이 영화의 스타일에 매우 섬세하게 녹아들어 있다. 그 결과 <사울의 아들>

은 감독의 의도와 맞아떨어지는 형식의 특별함과 정밀성을 인정받으며 2016년 아카데미 외국어영화상, 칸 영화제 심사위원 대상 등 세계 주요 영화제를 휩쓴 화제작이 되었다. 본 논문에서는 <사울의 아들>의 스타일이 관객에게 주는 독특한 경험에 대해 살펴보고, 이러한 형식을 통해 감독이 성취하고자 한 것, 영화가 성취한 것이 무엇인지 밝혀보고자 한다.

II. 이미지

1. 정보를 제한하는 화면

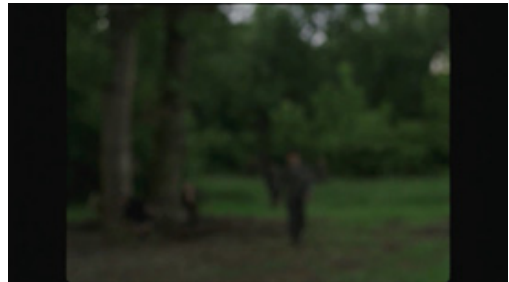


그림 1. 초점이 맞지 않는 첫 장면



그림 2. 사울이 초점거리에 들어온 장면

영화의 첫 장면부터 관객은 구체적인 피사체를 보지 못한다. 카메라가 비추고 있는 것이 포커스가 그 어떤 것에도 맞지 않는 숲이기 때문이다[그림 1]. 초록빛 숲의 좁은 화면에 왼쪽 귀퉁이에서 무엇인지 확인되지 않는 형체가 움직이며, 사람이 신음하는 소리가 난다. 아직 영화에 익숙지 않은 관객들은 몇 초 동안 파악하기 힘든 이미지와 모호한 소리를 들으며 도대체 화면에서 무슨 일이 일어나고 있는 것인지 확인하려 노력해야 한

¹ “소리만 들어도 이미지가 연상되는 이 탁월한 음향은 아이맥스(IMAX)를 넘어서는 이어맥스(EarMAX)라는 새로운 영화적 스타일의 탄생을 예고하고 있는 것이다.”

다. 움직이고 있는 두 사람과 무관하게 프레임 밖에서 호루라기 소리, 개 짖는 소리가 들려오고 있으며, 화면 저 안쪽에서 한 사람이 걸어온다. 초점이 맞지 않아 뿌연 형체이던 남자, 사울이 초점거리 안에 들어오자마자 그는 동료와 함께 몸을 틀어 다른 곳으로 걸어간다[그림 2].



그림 3. 카메라가 사울의 뒷모습을 쫓아감



그림 4. 타이트한 사이즈의 쇼트

카메라는 그의 뒷모습을 쫓아간다. 포커스는 사울의 뒷모습에 맞추어져 있고 다른 것들은 흐릿하게 형체 정도만 보일 뿐이다. 사울의 등 너머 포커스 아웃된 사람들은 수용소의 포로 복장으로 노역을 하고 있다[그림 3]. 카메라는 방향을 틀며 이리저리 이동하는 사울을 따라 그의 앞모습을 비추기도 하고 뒷모습을 따라가기도 하지만, 타이트한 바스트 사이즈는 거의 변하지 않고 사울의 표정도 변화가 없다[그림 4]. 이제 막 수송되어 온 유대인들이 끝없이 줄을 지어 서 있는 현장을 지나가면서도 카메라는 곳곳이 사울에게만 포커스를 맞추고 있다. 줄무늬 옷을 입은 포로의 모습이나 기차에 때로 수송되어 오는 유대인들의 군중 쇼트는 대부분 홀로코스트 영화에서 클리셰처럼 나오는 장면임에도 불

구하고 <사울의 아들>에서는 그런 장면들을 자세히 보여주지 않는다[4].

와이드 스크린이 주는 시야의 해방감, 영화의 스케일을 담아낼 수 있는 광대한 느낌과는 달리 1.37:1의 좁은 화면은 와이드 스크린에 비해 수평적, 수직적 구도가 적절하게 실행될 수 있다. 수직적인 구도는 전경, 중경, 후경을 구성하는 데에 중요한 요소이며, 중첩적인 레이어를 통해 가장 주목할 만한 정보 이외에 다른 정보도 동시적으로 확인할 수 있다[5]. 전경이나 중경에 위치한, 관객이 가장 주목할 만한 사건을 보면서도 중첩적인 레이어를 통해 다른 정보를 파악할 수 있기 때문에 공간과 상황에 대한 정보도 풍부해진다. 이를 위해 따라오는 것은 시야심도다. 전심초점(Deep Focus)기법을 사용해 많은 사물들의 초점을 정확하게 맞추는 선택을 하지 않는다면, 화면 안에서 가장 주목해야 하는 한 부분만을 정초점의 상태에 있게 할 것이다[6].

그러나 <사울의 아들>에서 영화의 배경은 공간 전체가 정확히 보일만큼 앵글 내에서 중심적인 위치를 차지하지 않는다. 이 영화에는 배경을 보여주는 풀 쇼트가 없다. <사울의 아들>에서 영화 내내 전경에 나오는 것은 사울의 등이나 타이트한 바스트 쇼트의 얼굴이고, 사울과 이야기하는 사람들과 물건들은 모두 사울을 스쳐지나간다. 얇은 심도를 택한 데다가 포커스가 사울의 등에 맞춰져 있기 때문에 관객들은 사울의 주변에 일어나는 일들을 사울의 등 너머로 희미하게 파악할 수 있을 뿐이다. 좁은 화면과 얇은 심도로 인한 정보 제한 때문에 관객은 영화가 주는 작은 신호도 놓치지 않기 위해 적극적으로 영화를 들여다보게 된다[7].

2. 주인공의 인지와 일치하는 화면

<사울의 아들>은 부정확한 피사체를 주로 비추다가 종종 어떤 피사체를 정확하게 보여주는데, 대부분 사울의 시점에서 정확한 인식의 대상이 나타나는 장면이다.

가스실에서 시체를 한 쪽에 쌓아놓고 바닥의 피를 닦던 사울은[그림 5], 가스실에서 살아남은 소년에게 주목한다[그림 6]. 그리고 소년을 구경하기 위해 사람들이 모여든 틈으로 간다[그림 7]. 카메라는 사울의 시점으로 소년이 아직 입으로 얇은 숨을 쉬고 있는 모습을 정확

하게 비춘다[그림 8]. 그 다음 의사가 소년을 약물로 사살하기 위해 다가선다[그림 9]. 이전 쇼트에서 무빙과 포커싱만 살짝 이루어진, 사울의 시점 쇼트다.



그림 5. 시체를 치우는 사울



그림 6. 어딘가에 집중하는 사울



그림 7. 소년을 보기 위해 사람들 틈으로 가는 사울



그림 8. 사울이 주목하는 소년



그림 9. 소년에게 다가서는 의사

그 다음은 안타까운 얼굴로 의사의 등을 바라보는 사울의 표정이다[그림 10]. 소년의 시체를 보는 사울의 감정이 잘 드러난 부분이다. 이처럼 이 영화에서 관객이 하는 시각적 경험은 사울이 인지하고 있는 것 그 이상을 넘어서지 않는다. <사울의 아들>의 시각적인 경험은 사울이라는 한 인물의 경험과 완전히 일치하도록 만들어져 있다. 관객은 사울이 인지하지 않는 것은 정확히 볼 수 없고, 그가 주의를 기울이는 것만 확실하게 볼 수 있다.



그림 10. 의사를 바라보는 사울

3. 주인공의 경험을 재현하는 화면 구성의 의도

이렇게 관객의 경험을 사울의 인지 범위 이상을 주지 않는 까닭은 감독의 연출 의도와 긴밀히 연관되어 있다. 감독 라즐로 네메즈에게 수용소란 총체적으로 파악할 수 있는 장소가 아니다[8]. 홀로코스트 수용소에는 제3자가 존재하지 않는다. 수용소에 있었던 사람은 나치 독일군 혹은 포로 뿐이다. 수용소의 경험이 없는 이들이 수용소가 어떠한 공간이었는지 알 수 있는 방법은, 수용소의 생존자들로부터 그들의 경험을 토대로 한

증언을 듣는 것뿐이다.

그러나 수감자들의 경험은 절대 총체적이거나 객관적인 시각의 경험이 될 수 없다. 수감자들은 운신의 자유와 지적 자유를 박탈당하고, 극도로 폭력적인 환경에서 죽음의 위기에 항상 노출되어 있었다. 이들의 경험은 결코 크고 넓을 수 없고 수용소의 전체를 객관적으로 파악할 수 없다. 라즐로 네메즈는 한 인터뷰에서 “수용소에서의 인간의 경험은 정보 부족과 제한에 기초한다. 누구도 많이 알거나 볼 수 없다. 그러니 어떻게 그것을 (스크린으로) 옮기겠는가?”라고 말한다[8].

그러므로 수용소라는 공간은 주관적인 경험만이 존재하는 공간이고, 스토리텔링의 ‘배경적 공간’으로서의 기능을 하지 못한다. 그래서 네메즈는 “당신은 이것을 다큐멘터리로 접근해야 한다. 수용소에서는 고전적인 스토리텔링 방식이 통하지 않는다.” 라고 말한다[8]. 어떠한 이야기, 혹은 수용소에서의 경험 그 자체가 아닌 다른 이야기를 하기 위한 ‘백 그라운드’가 되기에는 수용소라는 곳은 수감자들의 경험 그 자체와 너무나 밀착되어 있다. 그러므로 라즐로 네메즈는 수용소 수감자들의 경험, 정확히 수용소라는 환경에 대한 수감자들의 인지를 재현해야 한다고 생각했다.

제한된 인지경험을 재현하기 위해 감독은 경험의 당사자들이 볼 수 없었던 것, 알 수 없었던 것은 과감히 배제했다. 그러므로 시네마 스크의 넓은 시야각은 불필요하며, 전체를 조망할 수 있는 풀 쇼트, 인간의 시선을 벗어난 버드아이 쇼트 등은 존재할 수 없다. 감독은 화면에서 시각적인 정보를 주지 않기 위해 1.37:1의 화면비율을 사용하였고, 이 화면비가 갖고 있는 장점을 버리고 오히려 이미지를 통해 영화 내에서 어떤 일이 일어나고 있는지 관객이 파악하지 못하게 하기 위해 좁은 화면비를 선택했다[9].2 쇼트에서 피사체의 사이즈도 분절적이고 파편적으로 다루어지도록 했다. 즉, 감독은 관객이 볼 수 있는 것을 통제하면서, 장면을 통제하고 카메라 전방의 ‘사건을 무대화’하는 개념으로서의 ‘미장센’을 살짝 비껴나가는 방식으로 화면을 구성했다고 볼 수 있다[10].3

2 앙드레 바쟁은 이를 ‘가리개(Cache)’라고 한다.

3 프랑스어로 장면화(mise-en-scene)는 ‘사건을 무대화하는 것’을 의미하며, 처음엔 연극연출의 기법에 적용되었다. 영화학자들은 영화연

III. 사운드를 통한 상상적 공간 구축

1. 외화면의 활용

그렇다면 제한된 시각정보를 어떻게 보완할 것인가? 라즐로 네메즈가 선택한 것은 사운드다. 미셸 시용은 사운드를 세 가지 영역으로 구분하는데, 구분의 기준은 사운드와 화면의 관계성에 따른 것이다. 프레임 내 소리는 화면 속 소리와 화면 밖 소리 일치하는 동시적인 사운드이다. 프레임 밖의 소리는 화면에 보이지 않지만 화면의 연장선에서 들려오는 소리다. 이 경우 관객은 화면 밖에서 벌어지는 일들을 상상하게 된다. 화면 밖 소리는 Sound Over와 같은 개념으로, 화면 안의 상황에 소리의 근원이 없다[11]. 〈사울의 아들〉은 시각 정보를 제한하면서 이미지를 통해 전달되어야 할 것을 후반에 완벽하게 디자인 된 사운드에 상당부분 의탁하고 있다.

〈사울의 아들〉이 사운드를 사용하는 첫 번째 방식은 공간 배경과 상황에 대한 정보를 제공하는 것이다. 관객에게 장소의 세팅을 한 눈에 보여주는 풀 쇼트가 없는 대신, 동시적인 외화면의 음향을 이용해 이 공간이 어떤 곳인지 느끼게 하여 정보의 결핍을 메운다[12]. 사울이 겪어온 일상적인 소리들은, 관객에게는 주의를 집중시키는 폭력적인 소리들이다.

본론의 1에서 소개한 영화의 첫 장면[그림 1-4]에서 사울의 어깨 너머로 드러나는 희미한 수용소의 정보와 분위기를 강화하는 것은 사운드다. 이 때 나오는 사운드는 공간에 대한 정보를 조금 더 확실하게 파악하게 해 준다. 수많은 유대인을 이제 막 수송해온 차량의 소리, 독일군의 호루라기 소리와 유대인들을 가축처럼 보는 소리, 여기저기서 물을 찾고 아기가 우는 등의 아우성 소리들이다. 정보를 정확하게 촬영하지 않는 대신, 사운드를 통해 전달되는 외화면은 사울이 현재 있는 공간에서 일어나고 있는 일을 대략적으로 전달하고, 덧붙여 공포스러운 분위기를 조성한다[13].

출에 그 용어를 비슷하게 확장시켜 감독이 영화 화면에 나타나는 것들을 통제한다는 의미로 사용했다.



그림 11. 사울의 뒷모습 외엔 초점이 맞지 않는 화면

두 번째 씬 역시 외화면의 사운드가 영화의 내용을 이끌어 나간다. 여기서도 네메즈는 사울의 바스트 쇼트 위주로 이외의 모든 것들을 포커스 아웃 처리한다[그림 11]. 독일군은 유대인들에게 샤워를 하라고 말하며 가스실로 인도한다. 관객은 유대인들이 정말로 샤워를 하러 가는지, 혹은 가스실에서 죽음을 맞게 되는지 아직 알지 못한다. 포로들이 들어가자 사울과 그의 동료들은 재빠른 몸짓으로 포로들의 옷을 수거한다. 옷을 수거하는 이유가 포로 복장으로 갈아입기 위함인지, 혹은 그들이 죽을 것이기 때문인지 알 수 없는 가운데 시간이 흐르고 관객은 긴장감 속에 결과를 기다린다. 어떤 관객들은 역사적으로 익히 알고 있듯 유대인들이 단체로 가스실에서 살해당하게 될 것이라 생각하지만, <선들러 리스트>가 그랬던 것처럼 그들이 들어가는 곳이 정말로 샤워실이기를 내심 바란다.

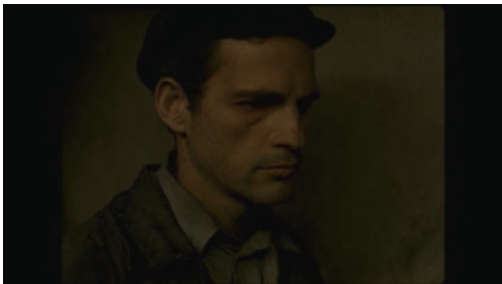


그림 12. 가스실 앞에서 기다리는 사울

<선들러 리스트>의 방법이 유대인들이 죽는지 아닌지 확인하기 위해 유대인들을 따라 가스실 안으로 들어가는 것이었다면, <사울의 아들>의 카메라는 유대인들이 모두 들어간 뒤에도 굳게 닫힌 철문 앞에 선 사울만

을 보여줄 뿐이다. 사울의 경험이 거기까지이기 때문이다. 사울이 유대인들의 옷을 전부 걷어 처리하는 동안 가스실 안에서는 아비규환의 비명 소리가 들려온다. 영화는 독일군의 말이 거짓말이었으며 방금 수송된 유대인들이 다 죽는다는 상황에 관한 정보를 오직 사운드를 통해서만 전달한다. 처절한 비명 소리는 사운드와 일치하는 화면 없이도 가스실 내부의 아비규환을 상상할 수 있게 만든다. 사울이 하던 일을 멈추고 가스실 철문 앞에서 있을 때, 안에서 들리는 비명소리와 무표정한 사울의 얼굴은 이 일이 그에게 수차례 반복되었음을 예상하게 한다[그림 12].

2. 사운드를 이용한 주인공의 심리묘사

데이비드 보드웰은 영화 속 내재 음향의 특징 중 한 가지를 음향원근감(Sound Perspective)이라고 보았다. 이는 공간적 거리나 위치에 대한 느낌이다. 음향과 음색은 거리감을 주는 방식인데, <사울의 아들>에서는 주인공 사울과 그가 인지하는 대상 간의 관계가 이 음향원근감을 통해 드러나는 경우가 있다. 대상과 사울, 혹은 대상과 카메라 사이의 물리적인 거리와 상관없이 사운드의 레벨이 달라지는 것이다. 이를 통해서 인물을 표현해주는 “사운드적 인물화”가 가능한 것이다[14].

일반적으로 한 편의 영화 안에서 시점의 이동은 무척 자유자재로 일어나는 편이다. 관객은 한 편의 영화에서 여러 인물의 시점을 알 수 있는 전지적인 위치를 점하고 있다. 인물의 시점은 대부분 시각적 수단을 통해 드러난다.

하지만 <사울의 아들>은 사울이 어떤 것에 주의를 기울이고 있느냐에 따라 배경음 레벨의 고저가 조절되는 방식으로 시점을 조절한다. 사울의 관점에서 감정이입이 필요할 때는 있어야 할 사운드가 없기도 하고 (아들의 시체를 처음 발견하는 장면) 의식하고 있는 상황에 대해서는 멀리 있는 소리를 가까이 듣는 등 사운드의 유무와 레벨 조정 등이 달라진다. 인물의 심리적 상태를 사운드를 통해 표현하는 것이다[15].⁴

4 데이비드 보드웰은 커티스 베른하르트의 <신들림>을 예로 들며, 몇몇 특별한 경우에 충실도가 음량의 변화에 따라 조정될 수 있는 사례를 소개했다.

사울과 동료들이 수용소에서 탈출하고, 사울이 아들의 시신을 가지고 강을 건너기 직전의 장면은 사울 시점에서 사운드와 유무와 레벨이 조정되어 있음을 보여주는 장면이다[표 1].

표 1. 사운드를 통한 시점 표현

영상	프레임 내 소리	프레임 밖 소리
①사울과 랍비가 시신을 메고 캠프에서 도망친다.(H,H, FOLLOW)	사울과 랍비의 숨소리, 발소리	총소리, 폭탄이 터지는 소리
(CUT) ②숲으로 들어온 두 사람, 잠시 서서 시신을 묻을만한 곳을 찾는 사울 (H,H, FOLLOW)	사울과 랍비의 헐떡이는 소리, 발소리 사울: 랍비!	새소리 총소리, 사이렌소리, 폭탄 소리,
③강가에 다다라 강 쪽으로 가려는 랍비를 끌고 돌아서는 사울 (H,H, FOLLOW)	강물소리	새소리 희미한 강물소리
④땅을 파기 시작하는 사울. 랍비가 기도를 하지 못하고, 사울이 랍비를 쓰아본다. 랍비가 땅을 판다. (H,H, FOLLOW)	사울: 기도문 낭독 해줘요. 빨리 해줘요! 랍비: 영광스럽고 신성하신... 신의 위대한... 땅을 파는 소리 사울의 숨소리	포로들이 도망 나오는 발소리
랍비가 도망친다. (랍비 FRAME OUT)	포로들: 시간낭비 말고 빨리 뛰어!	포로들이 강으로 뛰어들어가는 물소리 독일군의 개가 짖는 소리
사울이 뒤를 돌아본다. (H,H, FOLLOW) (CUT)		
⑤강으로 도망가는 랍비의 모습	사울: 돌아와 물로 들어가는 랍비와 포로들 사울의 숨소리	점점 크게 들리는 강물 흐르는 소리 총소리, 폭탄 소리
시신을 메고 강 쪽으로 다가가는 사울.		
시신을 맨 채 헤엄치는 사울 (H,H, FOLLOW)	강물소리	

사울의 동료들은 그간 준비해오던 수용소에서의 탈출을 감행한다. 아들의 장례를 치르는 일에 여념이 없던 사울도 여기에 휩쓸리고, 시신을 들쳐 메고 랍비를 이끌고 수용소를 벗어나 숲으로 뛰어간다. 도망가던 길에서 사울은 강 앞에 멈춘다.

프레임 안에 강물이 나오고, 줄곧 들리던 새 소리 등 숲의 소리와 더불어 강물이 흐르는 소리가 들린다. 더 이상 갈 수 없다고 판단한 사울은 강 앞에 시신을 내려놓고 정신없이 땅을 파기 시작한다. 물리적으로 멀리 떨어진 거리가 아닌데도, 랍비와 사울이 시신을 가운데 두고 땅을 파는 가까운 투 쇼트에서는 강물소리가 전혀 들리지 않는다.

랍비는 진짜인지 가짜인지 내내 의심을 받다가, 이 쇼트에서 가짜임이 밝혀진다. 머뭇거리던 랍비는 기도를 하지 못한다. 사울은 실망과 분노가 얽힌 눈빛으로 가짜 랍비를 노려본다. 긴장되는 순간에서 사운드는 두 사람의 숨소리 외에는 아무것도 들리지 않는다.

가짜 랍비는 눈치를 보다가 땅을 파기 시작한다. 사울도 일단 땅을 파고, 두 사람 뒤에서 다른 포로들이 도망쳐 나오며 그들의 발소리, 목소리 등이 들려온다. 도망쳐 나오던 다른 포로들이 지금 당장 도망쳐야 살 수 있다고 하자, 가짜 랍비는 땅을 파던 나무토막을 집어 던지고 강 쪽으로 뛰기 시작한다.

사울은 어쩔 수 없이 시신을 들쳐 업고 강을 향해 일어난다. 다시 강물소리가 들리기 시작한다. 강과 시신을 묻던 지점이 물리적으로 바로 옆에 있는데도, 시신을 묻는 장면에서는 강물소리가 전혀 들리지 않다가 사울이 강을 인식하기 시작하자 강물소리가 들어온다. 강물 소리의 레벨은 사울이 다가가면서 점점 커진다. 사울이 강을 발견했을 때에도 강 가까이 선 적이 있지만, 강물의 사운드는 어느 때보다 훨씬 더 레벨이 높다. 아들의 시체를 안고 강을 건너야 하는 상황이 되자, 강은 사울에게 이전보다 더 위협적이고 중요한 존재가 된다. 이 때 상황 변화로 인한 사울의 감정을 강물의 사운드 레벨로 표현하는 것이다.

IV. 이미지와 사운드의 확장성이 만드는 관객과의 동일화 현상

1. 동일화를 견제하는 장치들

<사울의 아들>은 완전히 영화 속 주인공의 감각만을 재현하고 관객에게 홀로코스트를 경험하도록 유도한다. 대부분의 영화는 주인공과 관객의 경험을 이렇게 극단적으로 일치시키는 것보다, 시점을 비교적 자유롭게 넘나드는 형식을 택한다. 주인공 캐릭터의 시점을 극단적으로 적용하는 콘텐츠는 주로 게임인데, 게임의 경우 1인칭시점을 사용해 캐릭터와 유저를 완전히 동일화시키면서도 갑작스럽게 3인칭시점을 사용하여 1인칭시점 범위 내를 벗어나기도 한다. 그러면서도 유저가 주인공 캐릭터와 자신을 동일시하는 지각이 깨지지 않는다. 그러나 <사울의 아들>의 관객들은 게임의 유저와 달리, 내내 1인칭 시점으로 사울을 따라가면서도 사울이라는 캐릭터에 대해 의견이 분분하다[16].⁵

사실 게임에서의 동일시는 시점이 아니라 욕망에 있다. 캐릭터의 목표는 유저의 목표와 동일하다. 그러나 사울의 목표는 관객의 목표와 동일하지 않다. 홀로코스트 영화에서 관객의 욕망은 대부분 '선한 주인공의 생존'이다. 그러나 <사울의 아들>에서 사울은 관객의 욕망을 갖고 움직이지 않는다. 오히려 '생존'을 생각하는 사람은 존더코만도 반란을 준비하는 사울의 주변 동료들이지, 주인공 사울이 아니다. 여럿이 하나의 목표를 이루기도 힘든 환경에서 '아들의 장례를 치르겠다'는 사울의 목표와 '반란을 일으켜 살아서 나가겠다'는 동료들의 목표는 충돌한다.

소년이 정말 사울의 아들이라면 관객은 조금 더 사울의 욕망을 이해할 수 있을 테지만, 사실 관객은 죽은 소년이 정말로 사울의 아들이 맞는지 확인을 할 수가 없다. 오히려 '생존'이라는 더 일반적인 욕망을 가진, 즉 조금 더 정상적인 정신을 가진 것만 같은 사울의 주변인이 사울에게 "넌 아들이 없어"라고 말하는 상황이다. 아들과 함께하던 사울의 과거 모습 한 쇼트도 나오지

⁵ 여성영화기의 이론가들은 관객이 카메라의 위치를 대변하고 있는 사람에게 동화될 것이라고 생각했지만, 최근의 영화이론에서는 이 의견에 호응하지 않으며 주관적 화면이 한 편의 영화 안에서 어떻게 기능하는지 더 면밀히 연구할 필요가 있다고 말하고 있다.

않는 상황에서 관객은 죽은 소년이 정말로 사울의 아들이지 확인할 길이 없다. 사울이 '선한 주인공'의 요건을 충족하는지 확신을 줄 만한 수용소 내의, 혹은 과거의 에피소드도 없다. 사울이 어떤 사람인지 관객은 모르기 때문에, 주인공을 신뢰하기 힘든 것이다. 사울이 아들의 장례를 치러주겠다는 목표를 가진 뒤 그가 벌이는 위험천만해 보이는 행동들은 사울에 대해 도덕적인 판단을 내리도록 만든다.

사울이 배교인 랍비를 찾아 강가의 노역장에 가는 씬은 사울의 목표가 수용소라는 상황에서 너무 이기적인 것이 아닌지 의심하게 만드는 장면이다. 배교인 랍비가 있다는 말에 존더코만도 노역장을 벗어나 다른 노역장에 잠입한 사울은 배교인 랍비에게 몰래 다가가 말을 건다. 프레임 밖에서는 독일군이 포로들에게 끊임없이 소리를 지르며 일을 시키고, 초점거리 밖의 뿌연 독일군이 포로들을 몽둥이로 때리고 있다. 사울은 낮은 목소리로 랍비를 설득하지만, 감시당하고 있는 랍비는 사울을 무시한다. 사울은 자신의 말을 듣지 않으려는 랍비의 손에 들린 삽을 강물로 멀리 던져버린다. 삽이 풍덩 강에 빠지는 소리가 나고, 랍비는 자살이라도 하려는 듯 강으로 걸어 들어간다. 당황한 사울은 랍비를 구하기 위해 같이 물에 들어간다. 외화면에서 사격소리가 시작되고, 사격 중지 명령이 떨어진 뒤 두 사람은 물로 나온다.



그림 13. 총성이 들리자 돌아보는 사울

사울과 배교인 랍비를 무릎 꿇고 앉힌 독일군의 질책과 조롱이 이어진다. 사울은 존더코만도 소속임을 밝히고, 혼자 풀려나 노역장 밖으로 쫓겨난다. 이 때 돌아가는 사울의 뒷모습 쇼트에서 한 발의 총소리가 들려온

다. 사울은 그 소리에 뒤를 돌아본다[그림 13]. 카메라는 여전히 사울을 비추고 있고 랫비가 총에 맞는 장면은 나오지 않는다. 그러나 이 한 발의 총소리와 사울의 긴 시선을 통해 관객은 랫비가 사살당했음을 알 수 있고, 아들을 장례 치르겠다는 사울의 집념이 불러온 결과를 통해 사울의 행동에 관한 가치판단을 다시금 하게 된다. 수용소에서는 이런 작은 돌발행동에도 죽음의 위협이 있는 곳이다. 사실 랫비나 사울이나, 여차피 홀로코스트 수용소의 유대인들은 모두 죽을 예정인 사람들이다. 그러나 랫비의 죽음은 사울이 역지를 부려 더 일찍 죽게 되는 상황이나 다름없다. ‘랫비가 지금 죽지 않았다면, 종전했을 때 혹은 다른 어떤 방법을 통해 생존할 수 있지 않았을까?’라는 희망을 가진 관객은 사울을 도덕적으로 판단하게 되면서 동일시에서 한 걸음 멀어지게 된다.

2. 사울이 되는 관객들

그러나 사울에 대한 도덕적인 판단은 영화의 마지막 씬에 다다르면 쓸모없는 것이 되고 만다. 관객이 결국 감독이 의도한 대로 사울이 되기 때문이다. 역설적으로 ‘관객의 사울 되기’는 영화 내내 사울의 감각 경험 내에 머물러 있던 카메라가 마지막 씬에서 처음이자 마지막으로 사울의 인지 밖으로 이탈하면서 이루어진다.

사울은 강 속에서 허우적대다가 어쩔 수 없이 아들의 시체를 손에서 놓치고, 동료가 그를 끌고 오다시피 강에서 빼내어 온다. 포로들이 강을 건넌 뒤, 그들은 작은 오두막으로 들어가 잠시 쉬며 낮은 목소리로 서로의 상태를 체크한다.

아들의 시체를 잃어버린 사울은 생각을 읽기 힘든 어두운 표정으로 오두막 안에 앉아 있다[그림 14]. 외화면에서 포로들의 대화 소리와 빗소리가 들린다. 그 때 오두막의 열린 문 너머로 소년이 나타난다[그림 15]. 사울은 아들의 현현이라도 본 듯 묘한 미소를 짓는다. 그 주변에 이야기를 나누고 있던 사람들은 여전히 서로 마주 보며 이야기하고 있지만, 사울이 그들에게 집중하지 않고 있기 때문에 그들의 목소리는 영화에서 사라져 있다. 관객들은 처음에 그 소년이 사울의 환상이 아닌가 생각한다. 소년을 보고 짓는 사울의 웃음도 마치 환상

을 보는 사람의 웃음처럼 묘하다. 소년은 환상이 아니지만, 여기서 소년의 존재를 환상이라고 의심하게 된다는 것이 사울이 신뢰감을 주는 화자는 아니라는 방증이 된다.

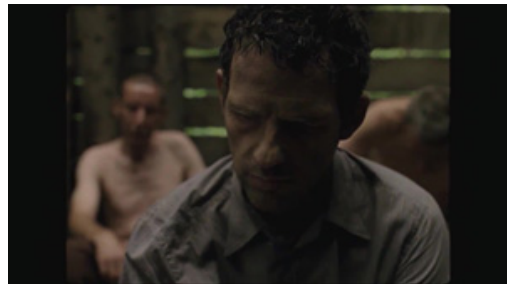


그림 14. 아들의 시체를 잃어버리고 오두막에 앉아있는 사울



그림 15. 문틈으로 나타난 소년

소년은 뒤돌아 숲 속 어디론가 뛰어가고, 카메라는 뛰는 소년의 뒷모습을 미디움 사이즈로 잡는다. 영화 내내 사울을 쫓던 카메라는 여기서부터 소년을 쫓아 가며 그의 시점을 따라간다. 이윽고 외화면에서 개 짖는 소리가 한 번 들리고, 총을 장전하는 소리가 작지만 날카롭게 들린다. 소년은 이 소리에 발걸음을 멈추고 매복한 독일군에게 붙들린다[그림 16]. 카메라 바로 앞으로 수많은 독일군이 뛰어서 지나간다. 독일군이 소년을 풀어주자, 소년은 다시 뛰다. 여기서 카메라는 오두막 방향으로 가는 독일군을 따라가지 않고 무작정 숲을 향해 뛰는 소년을 따라간다. 이윽고 외화면에서 독일군의 총소리, 폭탄 소리가 수차례 들려온다.

소년은 소리가 나는 방향을 잠시 쳐다보지만 계속 뛰다[그림 17]. 개 짖는 소리와 마지막 한 발의 총성이 날카롭게 들린 뒤 카메라는 멈추고, 소년은 발소리와 함

게 점점 멀어진다. 카메라가 더 이상 소년을 쫓아가지 않으면서 영화는 처음으로 그 누구도 따라가지 않은 채 그 자리에 멈춰 선다. 그리고 숲에 내리는 빗소리가 점점 크게 들린다[그림 18].



그림 16. 독일군에게 잡히는 소년



그림 17. 총성이 나는 곳을 바라보며 계속 달리는 소년



그림 18. 고요한 빗속의 숲

사실 이 비는 사울이 오두막에 있을 때부터 줄곧 내리고 있었지만, 더 설명해야 할 상황이 있을 때 빗소리는 거의 들리지 않다가 모든 상황이 종료되자 비로소 관객의 귀에 들린다. 빗소리와 독일군의 총성 레벨은 서로 선후를 달리하며 레벨이 조정되고, 한 번 째은 들릴 법한 포로들의 비명소리도 들리지 않으며 모두를 사

살한 뒤 오두막을 떠나는 독일군의 발소리도 들리지 않는다. 숲에는 소년이 사라진 뒤의 숲에는 빗소리만 들려오고, 숲은 아무 일 없었다는 듯이 고요하고 평온해서 냉정하기까지 하다.

이 마지막 결말에서 관객이 보는 것은 생존하기를 바랐던 모든 사람들의 죽음이다. 배교인 랍비, 가짜 랍비, 반란을 하려 했던 존더코만도 동료들, 그리고 사울까지 시기의 차이가 있을 뿐 결국 모두가 죽는다. 누군가는 포로수용소에서 살아 나가기를 바라는 관객의 희망은 꺾인다. 그래서 마지막 순간에 오면 사울이라는 화자에 대한 관객의 개인적인 도덕 판단은 그다지 중요치 않게 된다. 그가 믿을 수 있는 화자였든 아니든, 소년의 시체가 사울의 아들이었든 아니든, 모든 사람의 죽음 앞에 그것은 중요치 않은 판단이 된다.

그리고 여기서 관객은 사울과 놀랍도록 유사한 처지에 놓인다. 영화 초반, 사울과 관객들은 생존하기를 바랐던 사람들의 집단적인 죽음을 함께 경험한 적이 있다. 이제 막 수송되어 온 포로들이 가스실에서 죽었던 영화의 첫 씬이다. 사운드를 통해 탈출한 포로들의 죽음을 알게 된 관객들의 처지는 결국 가스실 문 앞에서 포로들이 죽는 '소리'를 들던 사울과 같은 처지가 된다. 첫 씬의 사울과 마지막 씬의 관객은 완전히 등치된다.

사울은 그 가스실에서 누구도 살아 나오지 못할 것을 안다. 그러나 누군가는 제발 살기를 희망한다. 희망이 몇 번이나 좌절된 뒤, 한 소년이 살아 나온다. 그러나 의사들은 주사를 놔 금방 소년을 죽여 버린다. 소년의 시체를 받아든 사울은 그가 자신의 아들이라고 생각하고 장례를 치르기로 한다. 관객도 똑같다. 관객은 역사적 사실을 통해 홀로코스트 수용소에서 누구도 살아나오지 못할 것이라는 걸 안다. 그렇지만 일단 희망을 걸어본다. 사울과 동료들은 수용소를 살아서 빠져나온다. 그러나 뒤따라온 독일군이 금방 그들을 죽여버린다. 이제 관객은 영화의 처음으로 돌아가 희망의 죽음을 목격하고 그 시체를 받아 든 사울처럼, 사울과 동료들의 시체를 받아든 입장이 된다. 우리는 시체를 어떻게 해야 하는가? 달리던 소년이 사라진 숲에 무심하게 내리는 비는 이미 죽어버린 희망을 위해 무엇을 해야 하고 또 할 수 있는지 허무하게 묻는다.

〈사울의 아들〉이 결국 의도했던 것은 관객을 사울로 만드는 것이었고, 영화의 맨 마지막 순간에서 결국 관객을 사울로 만드는 데에 성공한다. 이를 위해 라즐로 네메즈는 관객을 사울로 만들기 위한 연출의도를 그대로 영화의 형식에 반영한다. 이 영화가 최근 나온 어떤 영화들보다도 차별되는 형식을 가진 까닭은, 기존의 홀로코스트 극영화들이 이야기하던 것, 관객에게 전달 하려던 주제와 정반대의 방향을 향하고 있기 때문이다.

V. 결론

로베르토 베니니 감독의 <인생은 아름다워>는 가장 유명한 홀로코스트 영화들 중 하나다. <인생은 아름다워>에서 수용소에 끌려간 아버지와 어머니, 그리고 어린 아들은 혹독한 상황을 게임과 유머로 승화시키며 견뎌 나간다. 부모는 독일이 패전한 순간 안타깝게 죽음을 맞는다. 그러나 아들은 살아남는다. 살아남은 아들은 일종의 희망, 그리고 아버지의 희생을 상징한다. 아들을 살린 것은 아버지의 부성애인 셈이다.

<인생은 아름다워>의 ‘아들’이 희망이라면, <사울의 아들>에서 희망은 이미 죽은 상태로 시작한다. 가스실에서 기절한 채 숨이 붙어있던 ‘아들’은 즉시 약물로 사살된다. 이미 죽어버린 희망에 대해 우리는 무엇을 해야 하고, 할 수 있을 것인가? 사울은 죽은 아들에게 예의를 지키려 하지만 그를 위한 작은 시도조차 타인에게 큰 폐가 된다. 그 예의는 ‘인간애’나 ‘부성애’보다는 남을 위협하게 하는 민폐에 가깝다. 아버지가 아무리 희생하고 노력해도 부성애를 실현할 수 없고 중국엔 예정된 일인 양 죽음을 맞는다. <사울의 아들>의 수용소 안에서는 부성애나 인간애 같은 것은 민폐이며 결과적으로 실현 불가능하다.

홀로코스트를 다룬 어떤 영화들은 혹독함 안에서 한 줄기 인간애가 피어났다는 것을 이야기한다. 그러나 그곳에서 실제로 부성애, 인간애, 혹은 다른 어떤 인간적인 가치를 실현하려는 사람은 어떤 존재였을까? 관객이 사울을 윤리적인 잣대로 평가하고 그가 선한 주인공이기를 바라는 것 역시 관객 스스로가 홀로코스트 이야

기를 통해 ‘희망’에 익숙해져 있었기 때문이다. 그러나 라즐로 네메즈는 홀로코스트의 잔인함을 말하기 위해 굳이 인간적이고 선량한 주인공을 대비시키지 않는다. 희망을 살리기 위한 아버지의 행동은 부성애이고, 죽은 희망을 제대로 보내주기 위한 아버지의 행동은 민폐가 되는 역설 속에서, 굳이 그 안에서 인간애를 실현하려는 노력은 실현되지 못하고 예정된 결과, 즉 죽음을 맞는다. “내 영화에서는 누구도 살아남지 못한다. 나는 <사울의 아들>이 생존 이야기를 하는 영화가 아니기를 바랐다. 모든 과거의 (홀로코스트)영화들은 관객들을 위해 안전한 길을 구축하는데, 마지막의 어떤 자유 같은 것들이다. 하지만 그것은 홀로코스트의 이야기가 아니다. 그것은 우리가 홀로코스트가 어떻게했기를 바라는 지에 관한 이야기이다. 그것은 내가 하고 싶었던 것이 아니다[8].” 라즐로 네메즈는 수용소에서의 생존에 관한 이야기들을 픽션이라고 생각했다. 그는 관객들이 <사울의 아들>을 픽션, 즉 누군가에 의해 ‘만들어진’ 이야기로 받아들이기를 원치 않았다.

사건은 사실이지만, 그것을 기억하고 의미를 부여하는 방식은 사람마다 다르다. 라즐로 네메즈의 <사울의 아들>은 ‘악한 환경에서도 꽃피는 인간애’의 방식으로 홀로코스트를 기억하던 기존의 영화의 방식과는 다른 관점을 제시하는 영화이다. 그 관점이란 수용소라는 공간이 그들의 경험의 전부였으며 그 경험 자체였다는 것이다. 그리고 그 경험의 주체였던 수용소 안의 포로들은 계속해서 희망을 잃어버리는 사람들이었다. 포로들에게 다른 포로의 죽음은 공포 그 자체였으며, 결코 특별한 사건이나 구경거리가 될 수 없었다.

영화가 아우슈비츠를 재현하는 것의 윤리에 관한 논쟁은 바로 이 ‘구경거리’라는 태도에서 온다. 알랭 레네의 <밤과 안개(1955)>는 러닝타임 32분의 짧은 다큐멘터리다. 레네는 지금은 텅 빈 수용소 풍경을 촬영한 필름, 그리고 수많은 피해자들의 셀 수 없이 많은 소지품 더미들 같은 당시의 사진자료를 보여준다. 이는 학살을 재현하거나 연출하지 않고도 당시를 느끼게 한다. 이 영화의 ‘재현 없음’은 홀로코스트라는 비극을 전시하거나 구경할만한 것으로 만들지 않는 미덕이 된다.

본격적으로 재현의 윤리성 논쟁에 불씨를 당긴 영화

는 질로 폰테코르보의 <카포(1960)>다. <카포>는 주인공 엠마누엘 리바가 고압선 철조망에 감전되어 죽는 장면을 트래블링 쇼트로 클로즈업 한다[17]. 트래블링 쇼트는 통상적인 사람의 시선으로는 볼 수 없는 방식의 재현이고 따라서 영화를 위해 만들어진 시선이다. 일반적으로 영화가 인간의 자연스러운 시선이 아닌 영화만이 가능한 부자연스러운 시선을 만들 때, 관객에게 평소에 보지 못하는 '구경거리'를 제공하기 위해서 만든다. <카포>는 엠마누엘 리바의 죽음을 '구경거리'로 만든다는 지점에서 비판을 받았다.

트래블링 쇼트는 아니지만, <사울의 아들>은 핸드헬드로 주인공을 계속 따라간다. 이는 '볼거리'를 위한 카메라 움직임이라기보다는 아무것도 재현하지 않기 위한 선택이다. 따라서 이 영화의 스타일은 감독의 윤리적인 판단으로 인한 결정이다. 이미지는 사울을 따라 계속 움직이지만 쇼트의 성격은 연결성보다는 과편성을 추구한다. 네메스는 관객에게 제한된 정보만을 주는 연출을 하며 영화의 의도에 완전히 부합하는 대담한 연출을 해낸다. 그리하여 수용소 내부의 긴장을 관객에게 체험시키고, 중국에는 관객을 주인공 사울로 대치시킨다. 마지막 순간 영화는 그대로 끝나지 않고, 관객의 손에 시체를 쥐어준다. 아들의 시체를 받아 든 사울 같은 처지가 된 관객들은 머릿속에서 영화를 다시 재생하게 된다. 반인륜적인 범죄가 있었고, 희망을 품었지만 모두 죽었다. 죽음으로 모든 것이 끝났다고 볼 수 있는가? '아들'의 죽음은 그것으로 이제 어쩔 수 없는 일이 되어 버린 것인가? 장례를 치르기 위해 고군분투했던 사울을 보며 관객은 어떤 판단을 내렸는가? 우리는 희생된 것에 대해 제대로 장례를 치러 주었는가? <사울의 아들>은 엔딩 크레딧 이후에 무수한 질문을 던지며 다시 시작되는 영화다. 그리고 <사울의 아들>의 다소 낯선 연출 스타일은, 마지막 순간 영화 바깥의 질문들을 던지기 위해 선택된 최적의 스타일이다.

참 고 문 헌

[1] <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn>

?code=139437#story

- [2] Michele Chion, *le Son*, Paris, Edition Nathan, pp.11-12, 1998.
- [3] <https://www.facebook.com/notes/영화사-비트윈-에프앤아이/사울의-아들-정성일-씨네토크/1675919676003841/>
- [4] <http://www.npr.org/2015/12/18/460285985/shallow-focus-creates-depth-of-feeling-in-son-of-saul>
- [5] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, pp.254-258, 1997.
- [6] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, pp.246-247, 1997.
- [7] 데이비드 보드웰, *영화스타일의 역사*, 4쇄, 도서출판 한울, pp.217-218, 2002.
- [8] Andrew Pulver, *László Nemes: 'I didn't want Son of Saul to tell the story of survival*, The Guardian, 2016.
- [9] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 사문난적, pp.266-267, 2013.
- [10] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, p.188, 1997.
- [11] Michele Chion, *le Son au Cinema*, Paris, Ed de l'étoile, 1982.
- [12] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, p.372, 1997.
- [13] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, pp.376-379, 1997.
- [14] Michele Chion, *le Son*, Paris, Edition Nathan, pp.268-269, 1998.
- [15] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, p.372, 1997.
- [16] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *영화예술*, 이론과 실천, p.300, 1997.
- [17] <https://www.facebook.com/notes/영화사-비트윈-에프앤아이/사울의-아들-정성일-씨네토크/1675919676003841/>

저 자 소 개

이 충 직(Choong-jik Lee)

정회원



- 1983년 : 중앙대학교 예술대학
연극영화학 학사
- 1985년 : 중앙대학교 대학원 영
화학 석사
- 1991년 ~ 현재 : 중앙대학교 침
단영상대학원 영상학과 교수

<관심분야> : 영화제작, 영화연출, 사운드

김 지 현(Jihyun Kim)

준회원



- 2011년 : 중앙대학교 예술대학
연극영화학 학사
- 2015년 ~ 현재 : 중앙대학교 침
단영상대학원 영상학과 영화제
작전공 석사과정

<관심분야> : 영화연출, 시나리오, 영화 평론