

현대 디지털 영화에서 스펙터클과 내러티브의 관계성 연구

신성광 (한국외국어대학교)

1. 넷플릭스 증후군

영화란 매체 혹은 예술이 극장뿐만 아니라 태블릿과 휴대폰 화면에 영상되기 시작한 것은 그다지 오래전 일이 아니다. 대용량 파일을 충분히 실시간으로 전송할 수 있는 인터넷망과 그걸 가능케 하는 스마트 디바이스의 보급이 일반화된 것은 고작 10년도 되지 않았다. 이 기간 동안 디지털 영화 시장에 큰 변화 가운데 하나라면, OTT(Over The Top) 플랫폼의 등장이다. OTT 플랫폼은 단순히 영화나 드라마의 유통을 넘어 공급자의 위치에 서 있다. 이런 실정에 우리는 취향에 맞는 서비스를 구독하곤 한다. 하지만 수많은 플랫폼과 그보다 더 많은 콘텐츠들, 그 가운데 정작 ‘볼 것’을 찾지 못한 요원한 일이다. 과거와 달리 여러 콘텐츠를 쉽게 접근할 수 있음에도, 혹은 그렇기에 고민은 깊어진다.

이러한 고민을 가진 사람들이 많아졌고, 그들의 상황은 공감을 받아 신조어가 탄생했다. 바로 ‘넷플릭스 증후군(Netflix Syndrome)’이다. 그 의미는 관람객이 어떤 작품을 감상할지 고르는 데 어려움을 느끼고, 더 나아가 작품을 선정하는 시간이 실제 작품을 감상하는 시간보다 더 길어지고, 심지어 시청을 포기하는 현상까지 포함한다. 물론 넷플릭스만을 의미하는 것은 아니며, 넷플릭스가 OTT 서비스의 대명사인 만큼 그 이름을 따서 명명된 하나의 현상이자 사회적 용어이다. 내가 연구하고자 하는 것은 넷플릭스 증후군의 원인이다. 나는 그것을 스펙터클 이미지와 내러티브의 관계에서 찾을 것이다. 내가 시도하려는 것은 우선 스펙터클 이미지를 추적하는 것이다. 즉, 본고는 스펙터클 이미지가 초기 영화(1895-1914)와, 고전 할리우드 시기(1930-60년대)를 거쳐 영화에서 어떻게 정립되었는지를 살피고, 그것이 현대 디지털 시대에 와서 또 다른 방식으로 있음을 밝히려 한다.¹⁾

2. 스펙터클 이미지의 변천: 초기 영화와 고전 할리우드 영화

현대 디지털 영화에서 스펙터클 이미지와 내러티브의 관계를 살펴보기 전에, 나는 우선 초기 영화와 고전 할리우드 영화를 살펴보려 한다. 스펙터클 이미지란 기준을 놓고 보자면 영화의 시대를 초기 영화와 고전 할리우드 영화, 그리고 현대 디지털 영화로 구분할 수 있다. 생산자 입장에서 스펙터클 이미지는 기술의 발전과 함께 이루어지고, 기술은 자본과 함께한다.²⁾ 즉, 기술과 자본의 움직임이 이미지의 스펙터클성에 미친 영향을 기준으로 시기를 구분한다는 전제를 삼겠다 의미이다. 소비자 혹은 관객의 입장에서 스펙터클 이미지는 기

1) 여기서 내가 말하는 현대 디지털 영화란 20세기 말부터 본격화된 촬영, 편집, 상영의 과정이 디지털화된 영화이다. 물론 거칠게 필름과 디지털로 양분하여 볼 수 있으나, <인터스텔라>(Interstellar, 2014), <덩케르크>(Dunkirk, 2017) 등 현대에도 필름을 고집하는 감독이 있단 사실을 떠올린다면 <매트릭스>(The Matrix, 1999)와 <스타워즈: 에피소드1 - 보이지 않는 위험>(Star Wars: Episode I The Phantom Menace, 1999)와 같이 20세기 말 등장한 디지털 이미지를 기점으로 삼는 것이 유연할 것이다.

2) 스펙터클 이미지를 영화보다 넓게 살펴보자면, ‘자본집약적인 이미지’라 할 수 있다. 특히나 그것은 광고와 마케팅, 선전을 위해 쓰인다. 예를 들어, 기 드보르(Guy Debord)와 같은 학자들은 자본과 소비, 광고와 오락으로 집적되어 있는 ‘스펙터클의 사회’를 고발한다. “스펙터클이란, 총체적으로 파악하자면, 현존하는 생산양식의 결과이자 또한 그 기획이다.”, “스펙터클은 하나의 이미지가 될 정도로 축적된 자본이다.” 기 드보르, 『스펙터클의 사회』, 이경숙 옮김, 현실문화연구, 1996, p.11, 25.

존의 시대 구분을 무화(無化)시킨다. 왜냐하면 관객에게 스펙터클은 개념이라기보다 체험이고, 논리라기보다 감각이기 때문이다. 더군다나 스펙터클은 “비언어적 특성”을 지니기에 이런 거친 전제라도 논의를 이어가기에 부족하지 않을 것이다.³⁾

초기영화(Early Cinema)의 경우 스펙터클 이미지를 다른 말로 부를 수 있다. 그것은 ‘유혹(Attraction)’이다. 그 배경엔 거닝(Tom Gunning)의 분석이 있는데, 거닝은 초기 영화를 두고 ‘유혹의 영화’라 칭한다. 그것은 이미지를 통하여 관객들에게 놀라움을 전해주고 영화 이미지에 사로잡히게 만드는 것을 뜻한다. 거닝은 그런 놀라움이 이미지의 사실성과 현실성 때문이 아니라고 분석한다. “초기영화는 그럴듯한 줄거리나 배우의 연기와 같은 극적 요소보다는 신기한 볼거리와 같은 스펙터클로 관객을 매혹시켰다.”⁴⁾ 즉, 이미지의 화려함보다 당시의 영상 기술이 그러한 이미지를 만들어낼 수 있다는 사실 자체에 느끼는 생경한 감정을 스펙터클의 효과로 보는 것이다.

초기 영화가 스펙터클에 의한, 스펙터클 자체인 영화였다면, 그리고 그럴 수밖에 없었다면, 고전 할리우드 영화는 정반대의 양상을 보여준다. 영화 산업의 수익성이 두드러지자 자본이 투입되었고, 감독들은 충분히 긴 영화를 만들 수 있게 되었다. 하지만 영화를 신선하고 새로운 스펙터클 이미지로 무장시켜 관객들에게 매번 다른 체험을 안겨주는 것은 지난한 일이었다. 아무리 신기한 체험이라도 그것이 반복되면 지루해지기 마련이다. 이를 돌파하기 위한 해법은 내러티브에 있었다. 이야기를 전달하는(Story-telling), 내러티브에 집중한 영화는 고전 할리우드 영화(Classical Hollywood Cinema) 시대를 열었고, 이 시대의 스펙터클 이미지는 더 이상 어떤 눈요깃거리로 작동하지 않는다. 다시 말해 고전 영화에서 스펙터클은 극을 이끌어어나가는 동력이 되지 못한다. 극은 이야기로 이루어진다. 영화의 목적이 내러티브의 전달이 되고, 관객들 역시 내러티브를 보고, 듣고, 느끼기 위하여 극장으로 향했다.

이 시기의 영화에서 스펙터클 이미지는 전면에 등장할 수 없었다. 스펙터클에 대한 내러티브의 압도는 ‘투명성의 원칙’으로 설명될 수 있다. 투명성의 원칙이란 스펙터클 이미지를 만들어내는 기술, 기법, 과정이 관객들에게 감추어져야 한다는 것이다. 즉, 관객들이 영화의 이야기에 집중할 수 있게끔 내러티브 외의 요소들은 투명해져야 된다는 원칙이다. 이것은 마치 관객들이 투명한 창문을 통해 바깥의 풍경을 어떤 이질감 없이 감상하는 것처럼 내러티브를 감상하는데 스펙터클 이미지가 방해된다는 인식이 있었던 뜻이다.

3. 현대 디지털 영화에서 스펙터클 이미지와 내러티브의 관계

초기 영화가 스펙터클의, 고전 할리우드 영화가 내러티브의 영화였다면, 현대 디지털 영화는 스펙터클과 내러티브의 조합으로 구성된다. 우선 스펙터클과 내러티브가 상보적으로, 좀더 정확히는 스펙터클 이미지가 내러티브를 구성하고 진행하는 데 도움이 될 수 있다는 입장을 살펴보자. 스티븐 프린스(Stephen Prince)의 경우 ‘지각적 리얼리즘(Perceptual Realism)’이란 개념을 내세우며, 스펙터클 이미지가 서사를 전달하는 역할을 부여받았다고 말한다.⁵⁾ 과거 영화들이 결정적인 장면이나 웅장한 풍경을 보여줄 때 시각적 효과를 최대한 강조하여 스펙터클을 구성했다면, 디지털 영화에서 시각 효과는 내러티브의 부분마다 사용되며 서사 전달의 기능을 하는 것이다.

3) Andrew Darley(2000), *Visual Digital Culture*, Routledge, p.104.

4) Tom Gunning(2006), “the Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Grade”, in *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, p.382.

5) Stephen Prince(2012), *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, pp.31-37. 특히 다음의 부분 참조. “시각 효과는 관객들에게 그 효과가 내러티브 내에서 사실임을 설득하려고 한다.” *Ibid.*, p.33.

디지털 시대의 ‘유희의 영화’는 부활한다. 특히나 SF영화나 판타지 영화가 그러한데, 이들 영화는 선형적으로 나아가는 내러티브의 축을 잘라내며 삽입되는 스펙터클로 인해 관객들에게 다른 종류의 재미를 선사한다. 관객들은 내러티브의 연속성이 붕괴됨에 괴로워하지 않는다. 중간에 삽입되는 스펙터클로부터 소격효과(疏隔效果)를 느끼지도 않는다. 오히려 그를 기다린다. 왜냐하면 그런 스펙터클 이미지는 즉발적으로 관객에게 주어지고, 현전성(現前性, presence)을 지니며, 그 이미지만으로도 관객들을 사로잡을 수 있기 때문이다. 이야기를 말하기 위해 숨죽였던 스펙터클 이미지는 CGI와 편집 등의 후보정이 발전됨에 따라 이야기를 보여주기 위한 이야기를 만들어내기 시작했다. 피어슨(Michele Pierson)의 경우 “CGI 이미지는 서사의 공간으로부터 분리되어, 인물로서 역할을 가지고 있다”고 설명한다.⁶⁾ <매트릭스>에서 네오가 총알을 피하는 장면이 있다. 여러 매체에서 패러디된 이 장면은 발사된 총알의 궤적을 보여주고, 인간 신체로 불가능해 보이는 자세를 취하며, 이렇게 피하는 장면을 슬로우 모션으로 보여준다. 곧바로 우리는 물을 수 있다. 이러한 장면은 스펙터클적 즐거움을 뺀다면 무슨 필요가 있는가?

에일리쉬 우드(Aylish Wood)는 스펙터클 이미지가 그 자체로 캐릭터성을 갖는 경우가 있으며, 스펙터클이 내러티브의 선형적 움직임을 작동시키는 역할마저 한다고 보았다. 진자의 경우 <퍼펙트 스톰>(Perfect Storm, 2000)에서 토네이도가 스펙터클 이미지로 훌륭하게 작동한 예시를 든다. 토네이도는 사실적으로 재현됐을 뿐만 아니라, 전체 내러티브 안에서 인물들과 대립항으로 작동하여 마치 캐릭터처럼 비춰진다. 후자의 경우 <매트릭스3>(The Matrix Revolutions, 2003)에서 주인공이 매트릭스 세계를 통제해나가는 과정을 보여줄 때, 총알을 멈추게 하고 그것을 집어 드는 것은 그 통제가 완성되었음을 보여준다. 즉, 스펙터클 이미지가 내러티브의 진행을 방해하거나 단절하는 것이 아닌 이야기를 구체적으로 진행하게 되는 것이다.⁷⁾

이번엔 스펙터클과 내러티브를 대립적으로 보는 입장을 살펴보자. 스펙터클 이미지의 특수성, 자본과 기술의 필요와 대량의 인적 자원, 스튜디오는 필연적으로 수익을 생각할 수밖에 없다. 소위 블록버스터 영화라 말할 때, 그 기준을 투입된 자본에서 찾는 것 역시 같은 맥락이다. 물론 그러한 영화들이 나쁘다거나 열등한 것은 아니다. 이것은 취향의 문제이다. 독립 영화부터 표현주의 영화까지 소위 예술 영화들이 영화제에서 찬사를 받고, 대형 영화들에 비해 낮은 스코어를 기록하는 것은 특별한 일이 아니다. 다만, 일반적으로 스펙터클 이미지로 무장한 영화들은 평론가나 학자들을 만족시키는 요소가 부족할 뿐이다. 달리 말해, 이미지를 통해 지각적 만족을 주는 영화와 사고에 자극을 주는 영화가 있다고 가정한다면 학자들이 어떤 영화를 더 분석하고 싶을지는 자명한 일이다.

스콧 부캇만(Scott Bukatman)은 스펙터클 이미지가 영화 서사의 흐름을 끊고, 관객이 서사에 집중함을 방해한다고 본다. “스펙터클성은 내러티브 이론에서 파생된 다양한 영화 이론 패러다임에 도전한다.”⁸⁾ 따라서 어찌 보면, “특수 효과가 [내러티브에 대한] 문제를 구성한다는 것은 영화에 대한 비판적 접근의 흔한 일”이 되어 버렸다.⁹⁾ 거녕 역시 이러한 입장에 서 있으며, 그는 현대 영화가 초기 영화를 닮아가고 있다고 말한다. “많은 속임수 영화 [스펙터클 이미지로

6) Michele Pierson(1999), “CGI effects in Hollywood science-fiction cinema 1989-98: the wonder years”, *Screen*, Vol.40, No.2, p.164.

7) Aylish Wood(2002), “Timespaces in Spectacular Cinema: Crossing the Great Divide of Spectacle Versus Narrative”, *Screen*, Vol.43, No.4, pp.378-386 참조.

8) Scott Bukatman(1993), *Terminal Identity: The Virtual Subject in the 20th Century*, Duke University, p.13.

9) *Ibid.*

구성된 영화]는 사실상 줄거리가 없고, 연결이나 캐릭터성 역시 거의 없는 일종의 변용이다.”¹⁰⁾ 즉, 디지털 시대의 영화들이 고유의 내러티브를 상실한 채, 장르적 공식을 따르며 스펙터클 이미지로 관객을 유혹한다는 것이다.

4. 향후의 과제 및 시사점

나는 디지털 영화에서 스펙터클과 내러티브의 관계성을 파악하기 위하여 우선 스펙터클 이미지가 처음 등장한 초기 영화와 내러티브가 중심이 된 고전 할리우드 영화를 살펴보았다. 그리고 두 요소가 어우러져 있는 현대 디지털 영화를 통해 두 요소의 관계성이 긍정적으로도 부정적으로도 해석될 수 있음을 밝혔다. 초기 영화와 고전 영화 시기가 각 요소의 극점이었다면, 현대 영화는 두 요소를 감독의 자율성에 따라 적절히 배치할 수 있다. 초기 영화는 장편을 만들 기술이 부족하고, 내러티브가 발달하지 않은 시기이기에 스펙터클 이미지 자체의 영화로 대표되었다. 고전 영화는 내러티브의 발달과 스펙터클 이미지 자체의 한계로 인해 내러티브의 영화가 주류였다. 현대는 기술과 자본, 내러티브까지도 풍부하게 제공된다. 기술적 진보와 영화 산업의 팽창을 통해 현대 디지털 영화는 과거 두 시기가 지닌 한계를 돌파한 것으로 보인다. 하지만 다시 처음으로 돌아가 보자. 현대 디지털 영화는 완벽한 것일까? 그렇다면 넷플릭스 증후군 같은 현상은 왜 벌어지는 걸까?

나는 그 원인이 디지털 영화의 질적 저하라고 생각한다. 앞선 논의에 따르자면, 스펙터클 이미지와 내러티브가 조화를 이루지 못하는 경우가 발생하는 것이다. 특히나 문제가 되는 것은 단순하고 부족한 내러티브를 적당한 수준의 스펙터클 이미지로 포장하여 유희의 대상으로 제공하는 것이다. 스펙터클 이미지가 내러티브에 도움을 주거나, 전면에 나서서 내러티브를 이끈다고 말할 때, 그러한 영화들은 결과적으로 상보적인 조화를 보여준다. 그 결과를 위해서는 감독을 비롯한 생산자의 고뇌와 철학을 필요로 할 것인데, OTT 서비스와 같이 끊임없이 생산을 촉구하는 매체들의 범람은 ‘적당한’ 수준의 콘텐츠를 대량으로 유포하기 위해 노력한다. 우스갯소리로 그런 말이 있다. 한국 드라마는 뻔하고, 해외 드라마가 정말로 재미있다고. 그런데 OTT 서비스가 시작되자, 그간 ‘좋은’ 해외 드라마만 선별되어 수입됐기 때문에 그런 편견이 생겼던 것이었다고. 사실 어느 나라나 ‘요즘’ 볼 만한 건 드물다고.

짧은 글의 소결을 내보자면, 나는 현대 디지털 영화에서 더 이상 가시적인 한계는 없다고 생각한다. 남은 것은 선택이다. 스펙터클과 내러티브를 어떻게, 얼마나 다룰 것인가, 그리고 두 요소의 조화를 어떻게 이룩할 것인가. 감독의 역량에 달린 것인가. 여기에 이론적으로 제공할 근거는 없을까? 좋지 않은 영화를 비판하는 일이란 쉬운 일이다. 누구나 지각적으로 접한 이미지에 대해 불만을 품는 것은 흔하다. 하지만 무엇이, 어떻게 좋은 영화를 구성하고 만들어낼 수 있을지 말하기란 매우 어려운 일이다. 여기에 남은 과제는 콘텐츠의 양적 범람에서 벗어나 질적 성장을 이루기 위한 토대를 제공하는 일이다. 이를 위해 과거 두 시기를 복기하는 일이 필요하다. 한계가 있었기에 발전이 있었다면 남은 과제는 현대 디지털 영화에 한계를 부여하는 것이다. 그리고 그것은 산업의 현장보다도 이론의 장에서 이루어져야 될 것이다.

10) Tom Gunning(2006), *op. cit.*, p.383.