

한국형 블록버스터의 고찰 <신과함께-죄와 벌>을 중심으로

황국태*

*경남대학교 문화콘텐츠학과
e-mail : dada139@kyungnam.ac.kr

A Study on Korean Blockbusters

: Focusing on <Along with the Gods : The Two Worlds>

Guktae Hwang*

*Dept of Culture Contents, Kyungnam University

요 약

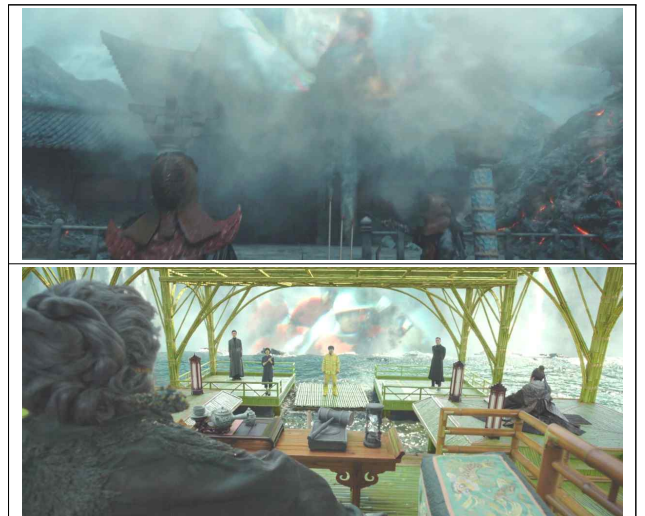
한국형 블록버스터는 헐리우드 영화와 직접적인 VFX 전쟁을 벌일 수 없다. VFX는 전문학적인 돈이 들어가는 장면들로 헐리우드 영화의 제작비와 한국 영화의 제작비를 비교해 본다면 직접적인 VFX의 전쟁은 어리석은 일이다. 이러한 VFX의 빈 자리를 스토리의 힘과 관객들의 몰입을 통해 메워나가야 한다. 지금 현재 한국형 블록버스터들은 이 부분을 어떻게 메워내느냐가 성공의 큰 요인 중 하나이다. 우리가 살펴본 <신과함께-죄와벌>에서는 감독이 이 부분을 현명하게 메워냈다. 앞으로 한국형 블록버스터 영화들은 VFX 장면에서는 헐리우드 못지 않은 퀄리티를 관객들에게 보여줘야 한다. 하지만 모든 장면들을 그렇게 만들 수는 없다. 그 빈 공간들을 관객들이 스스로 메울 수 있는 즉, 관객들의 상상력이 개입할 수 있는 공간들로 만들어 나가야 하며, 그 힘들을 바탕으로 관객들의 감정에 소구해야 한다. 그렇다면 그 빈 공간들은 오히려 한국형 블록버스터의 장점이 될 수 있을 것이다.

1. 연구 필요성 및 문제점

디즈니사의 <어벤저스:엔드게임>의 최종 예고편이 나오자 전 세계가 열광하고 있다. 타노스에게 복수하기 위해 모인 히어로들의 일거수, 일투족에 전 세계가 반응하고 있다. 이처럼 전 세계 영화시장을 미국 헐리우드 영화가 장악하고 있는데 이 와중에 한국은 자국 영화가 자국 영화 시장을 50% 이상 차지하는 몇 안 되는 나라 중에 하나이다. 하지만 현재 마블 영화로 상징되는 히어로 영화들을 보면서 한국 영화의 위기를 논하는 사람들이 많아졌다. 권선징악의 단순 스토리에 스펙터클을 앞세운 영화들이 전 세계 영화 시장을 장악하고 있으며 기존에 없던 성공 스토리를 써 내려가고 있다. 게다가 그 끝을 가늠하기가 어려울 정도로 견고한 모습을 보여주고 있다. 지금의 헐리우드 영화가 보여주는 전략은 다른 영화들이 따라갈 수 없는 전략이다. VFX라는 기술과 자본 집약적 전략으로 점차 다른 나라의 영화들과 격차를 벌리고 있다. 이런 시기에 한국 영화들 역시 그들의 전략을 일부 답습하고 있는 모습을 보이고 있고 바로 이 부분에 대해서 걱정을 하는 사람들이 생기는 것이다. 이 논문에서 한국영화 즉, 한국형 블록버스터가 가야할 길에 대해서 논하고자 한다.

2. 연구내용과 방법

한국형 블록버스터의 새로운 성공사례와 가능성을 보여준 영화가 바로 김용화 감독의 <신과 함께> 시리즈이다. 본 연구에서는 <신과 함께-죄와벌>에서 죄인의 죄를 심판하기 위해서 살펴보는 업경을 중점적으로 분석하고자 한다. 업경은 재판을 받는 죄인이 저지르는 죄를 직접적으로 보여주는 장치이다. 모든 지옥에서는 이 업경을 통해서 죄인의 죄악을 확인하고 판결을 내리고 있다.



<그림 1> <신과 함께:죄와벌>에서 나오는 업경들

업경을 통해서 재판장 뿐 아니라 관객들까지 그 죄를 생생하게 알게되고, 죄악을 저지르는 장면을 객관적으로 알 수 있게 되어 판결에 있어 조금의 의심도 없이 수긍하게 된다. 이처럼 업경은 매우 중요한 의미를 지니고 있으며 관객들이 어떤 감정을 가지게 할 것인가를 직접적으로 조절할 수 있는 장치이기도 하다. 바로 이 업경의 장면 분석을 통해서 감독이 관객들에게 전달하고자 하는 감정을 살펴보고자 한다.

3. 본론



<그림 2> <신과 함께-죄와 벌>에서 나오는 업경들

위의 <그림2>에서 보는 것처럼 <신과 함께 : 죄와 벌>에서는 각 지옥마다 재판을 받을 때 업경이라는 장치를 통해서 죄인의 생전 모습을 직접 관찰한다. 위에서 보이는 것처럼 업경은 죄인이 죄를 짓는 그 순간들을 영상으로 구현하여 직접 보여준다. 김사가 말로 설명하지도 않고 증인이 나와 그의 죄를 설명하지도 않는다. 그 순간이 바로 눈 앞에 생생한 영상으로 펼쳐진다. 그렇기에 죄인의 죄는 재판관 바로 앞에서 다시 펼쳐지게 되고 그 죄에 대한 판결은 직접적으로 내려진다. 하지만 여기에서 한 지옥만이 여타 다른 지옥의 업경과는 다른 모습을 보이고 있다.



<그림 3> 폭력지옥에서 나오는 업경

위 <그림3>에서 보이는 것처럼 폭력지옥에서 나오는 업경은 여타 다른 지옥에서의 업경과는 다르다. 그것은 바로 해상도의 차이이다. 다른 지옥에서는 영상으로 죄인의 죄

를 짓는 그 순간이 상영된다. 하지만 폭력지옥에서의 업경은 마치 초창기 3D 게임처럼 거친 폴리곤의 느낌이다. 그래서 사람이 아닌 마네킹이나 조잡한 인형들이 움직이고 있는 것처럼 보인다. 김용화 감독은 갑자기 왜 이 지옥에서만 업경의 구현 방식을 달리 가져갔을까?

김용화 감독은 인터뷰에서 “폭력지옥은 돌과 무중력 콘셉트다. 자신의 폭력을 똑같이 재현하고 그 돌로 두들겨 맞는 설정이다”라고 했다. 하지만 돌의 콘셉트라고 해도 저런 폴리곤의 거친 느낌을 살린 이유는 무엇일까라는 의문이 드는데 연구자는 그것을 김용화 감독의 다른 인터뷰를 통해서 추론했다.

“예산 대비 감정의 충만도를 생각했을 때, 이런 예산의 영화라면 감정을 끝까지 밀고가야 한다고 생각한다. 물론 개인마다 취향이 다르니까 호불호는 갈리겠지만²⁾”, “이렇게 엄청난 버짓의 영화를 만들기에 관객들의 감정 깊이를 끝까지 밀어붙여 보자라고 생각했다. 원작의 많은 감성을 다 담으려면 러닝타임 4시간도 부족하기에 선택을 했다³⁾”

김용화 감독의 인터뷰로 미루어 보면 관객들은 주인공인 김자홍의 감정선을 그대로 따라가야 하며 마지막 클라이맥스 장면에서 김자홍처럼 똑같이 감정을 폭발시켜야만 한다. 그렇기 위해서는 관객들이 김자홍으로부터 몰입을 중단시키는 일이 생겨서는 안된다. 폭력지옥에서의 김자홍의 죄는 관객들에게 있어 받아들이기 쉽지 않은 죄이다. 물론 이 죄 역시 나중에 클라이맥스를 위해 구축된 플롯이지만 그 순간 관객들이 김자홍으로부터 감정 몰입을 거둬들이게 된다면 이 영화는 실패하게 된다. 그렇기에 기존 업경에서처럼 생생한 영상으로 영양 실조에 걸린 동생을 아무 이유 없이 구타하는 모습을 보여주지 않고 관객들의 상상력에 맡기는 선택을 한 것이다. 그리고 이 폭력의 이유는 바로 다음 지옥인 천륜지옥에서 밝혀지게 된다.



<그림 4> 천륜지옥과 천륜지옥의 업경

<그림4>에서 나오는 천륜지옥은 이름 그대로 부모와 자식 간의 죄를 벌하는 곳이다. 여기서 김자홍은 부모를 살

인하러는, 천륜을 저버리는 죄를 지은 것으로 여겨진다. 그리고 그 장면을 업경을 통해 보여준다. 여기서도 폭력지옥과 같이 해상도가 낮아진다. 모래를 통해서 장면이 구현이 된다. 하지만 폭력지옥과는 다른 모습을 보여준다. 그것은 모래로 만들어진 모양에 겹쳐져 <그림 5>처럼 다졸브가 되면서 영상으로 전환된다는 것이다.



<그림 5> 천륜지옥의 업경의 다졸브 모습

이것은 폭력지옥에서 계속적으로 돌 모양으로 폭력의 모습을 보여주는 것과 극명하게 대조된다. 단순히 폭력은 돌, 천륜은 모래로 치환하여 그 콘셉트에 맞게 진행된 것이 아니라는 것을 보여준다. 관객들은 김자홍을 주인공으로 여기고 그의 감정선을 따라 영화를 관람한다. 그리고 김자홍에게 감정몰입을 하고 그를 응원하고 그에게 나를 투영하면서 영화에 깊숙이 몰입되는 것이다. 그런 '내'가 도저히 용납할 수 없는 모습을 보인다면 관객들은 바로 감정 몰입을 멈추고 영화에서 흥미를 잃게 된다. 그렇기에 폭력지옥에서의 동생을 향한 폭력의 장면을 직접적으로 보여주지 않고 해상도 낮은 그림을 보여줌으로 관객들이 받을 이질적 감정을 최소화한 것이다.

3. 결론 및 향후 연구

본 논문에서는 한국형 블록버스터의 새 장을 연 김용화 감독의 <신과함께-죄와벌>을 살펴보았다. 그중에서도 각 지옥마다 주인공의 죄를 비춰 주던 업경의 해상도에 관심을 두고 그 이유를 중점적으로 살펴보았다. 폭력지옥에서 다루어지는 주인공의 죄는 주인공에게 몰입되어 있는 관객들에 입장에서 받아들이기 어려운 장면으로 자칫 몰입이 깨져 관객들이 영화 밖으로 나가게 될 위험이 있었다. 감독은 이 부분을 해상도가 낮은 이미지로 변화시켜 관객들 스스로의 상상력으로 그 빈틈을 메울 수 있도록 했다. 직접적인 이미지의 폭력성을 피할 수 있고 관객들이

스스로의 상상력으로 영화의 스토리에 더욱 몰입할 수도 있게 만든 매우 영리하면서도 효과적인 장치였다.

한국형 블록버스터는 할리우드 영화와 직접적인 VFX 전쟁을 벌일 수 없다. VFX는 천문학적인 돈이 들어가는 장면들로 할리우드 영화의 제작비와 한국 영화의 제작비를 비교해 본다면 직접적인 VFX의 전쟁은 어리석은 일이다. 이러한 VFX의 빈 자리를 스토리의 힘과 관객들의 몰입을 통해 메워나가야 한다. 지금 현재 한국형 블록버스터들은 이 부분을 어떻게 메워내느냐가 성공의 큰 요인 중 하나이다. 우리가 살펴본 <신과함께-죄와벌>에서는 감독이 바로 이 부분을 현명하게 메워냈다.

앞으로 한국형 블록버스터 영화들은 VFX 장면에서는 할리우드 못지 않은 퀄리티를 관객들에게 보여줘야 한다. 하지만 모든 장면들을 그렇게 만들 수는 없다. 그 빈 공간들을 관객들이 스스로 메울 수 있는 즉, 관객들의 상상력이 개입할 수 있는 공간들로 만들어 나가야 하며, 그 힘들을 바탕으로 관객들의 감정에 소구해야 한다. 그렇다면 그 빈 공간들은 오히려 한국형 블록버스터의 장점이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 1) 김용화 감독, 주호민 원작, <신과함께-죄와벌>, 2017.
- 2) 씨네21, <신과함께-죄와벌> 김용화감독 인터뷰

http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=88996

- 3) 스포탈코리아, 김용화감독 인터뷰

http://m.sportalkorea.com/news/n_news_view.php?gisa_uniq=2017122208554735505§ion_code=A1&page=#imadnews