

[12~17] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오. -2025.09

(가)

리얼리즘 영화 이론가 앙드레 바쟁에 따르면 영화는 ‘세상을 향해 열린 창’이다. 창을 통해 세상을 인식하는 것처럼, 관객은 영화를 통해 현실을 객관적으로 인식할 수 있다. 영화가 담아내고자 하는 현실은 물리적 시·공간이 분할되지 않는 하나의 총체로, 그 의미가 미리 정해지지 않은 미결정의 상태이다. 바쟁은 영화가 현실의 물리적 연속성과 미결정성을 있는 그대로 드러내야 한다고 생각했다.

바쟁은 영화감독을 ‘이미지를 믿는 감독’과 ‘현실을 믿는 감독’으로 분류했다. 영화의 형식을 중시한 ‘이미지를 믿는 감독’은 다양한 영화적 기법으로 현실을 변형하여 ④ 새로운 의미를 창조하는 데 주력한다. 몽타주의 대가인 예이젠텐테인이 대표적이다. 몽타주는 추상적이거나 상징적인 이미지를 통해 관객이 익숙한 대상을 낯설게 받아들이게 한다. 또한 짧은 솟들을 불규칙적으로 편집해서 영화가 재현한 공간이 불연속적으로 연결된 듯한 느낌을 만들어낸다. 바쟁은 몽타주가 현실의 연속성을 ⑤ 깨뜨릴 뿐만 아니라 감독의 의도에 따라 관객이 현실을 하나의 의미로만 해석하게 할 우려가 있는 연출 방식이라고 생각했다.

바쟁은 ‘현실을 믿는 감독’을 지지했다. 이들은 ‘이미지를 믿는 감독’과 달리 영화의 내용, 즉 현실을 더 중요하게 생각하기에 변형되지 않은 현실을 객관적으로 보여 주고자 한다. 디프 포커스와 롱 테이크는 이를 가능하게 해 주는 영화적 기법이다. 디프 포커스는 근경에서 원경까지 솟 전체를 선명하게 초점을 맞춰 촬영하는 기법으로, 원근감이 느껴지도록 공간감을 표현할 수 있다. 롱 테이크는 하나의 솟이 1~2분 이상 끊김 없이 길게 진행되도록 촬영하는 기법이다. 영화 속 사건이 지속되는 시간과 관객의 영화 체험 시간이 일치하여 현실을 ⑥ 마주하는 듯한 효과를 낳는다. 바쟁에 따르면, 디프 포커스와 롱 테이크를 혼용하여 연출한 장면은 관객이 그 장면에 담긴 인물이나 사물을 자율적으로 선택하여 응시하면서 화면 속 공간 전체와 사건의 전개를 지켜볼 수 있게 해 준다.

바쟁은 현실의 공간에서 자연광을 이용해 촬영하거나, 연기 경험이 없는 일반인을 배우로 ⑦ 쓰는 등 다큐멘터리처럼 강한 현실감을 만들어 내는 연출 방식에 찬사를 보냈다. 또한 정교하게 구조화된 서사를 통해 의미를 명확하게 제시하는 영화보다는 열린 결말을 통해 의미를 확장적으로 제시하지 않는 영화를 선호했다. 이러한 영화가 미결정 상태의 현실을 있는 그대로 드러낸다고 생각했기 때문이다.

(나)

정신분석학적 영화 이론에 따르면 ⑧ 관객이 영화에서 느끼는 현실감은 상상적인 것이며 환영이다. 영화와 관객의 심리 사이의 관계를 다루는 정신분석학적 영화 이론은 영화와 관객 사이에 발생하는 동일시 현상에 주목한다. 이런 동일시 현상은 영화 장치로 인해 발생한다. 이때 영화 장치는 카메라, 영화의 서사, 영화관의 환경 등을 아우르는 개념이다. 가장 대표적인 동일시

현상은 관객이 영화의 등장인물에 자신을 일치시키는 것이다. 이런 동일시는 극영화뿐 아니라 다큐멘터리 영화에서도 발생한다. 그런데 관객이 보고 있는 인물과 사물은 영화가 상영되는 그 시간과 장소에는 존재하지 않는다. 그 인물과 사물의 부재를 채우는 역할은 관객의 몫이다. 관객은 상상적 작업을 통해, 영화가 보여 주는 세계의 중심에 자신을 위치시킴으로써, 허구적 세계와 현실 사이의 간극을 ⑨ 없앤다. 따라서 정신분석학적 영화 이론에서 영화는 일종의 광상이다.

정신분석학적 영화 이론에 따르면 관객의 시점은 카메라의 시점과 동일시된다. 관객은 카메라에 의해 기록된 것만을 볼 수 있다. 따라서 관객은 자신이 영화를 보는 시선의 주체라고 생각하지만 그 시선은 카메라에 의해 이미 규정된 시선이다. 또한 영화는 촬영과 편집 과정에서 특정한 의도에 따라 선택과 배제가 이루어지지만, 관객은 제작 과정에서 무엇이 배제되었는지 알 수 없다. 관객은 자신이 현실 세계를 보고 있다고 믿지만, 사실은 인위적으로 만들어진 세계를 보고 있다는 것이 정신분석학적 영화 이론가들의 주장이다.

영화관의 환경은 관객이 영화가 환영임을 인식하기 어렵게 만든다. 영화에 몰입한 관객은 플라톤이 말한 ‘동굴의 비유’ 속 죄수처럼 스크린에 비친 허구적 세계를 현실이라고 착각한다. 이때 영화는 꿈에 빛대진다. 정신분석학적 영화 이론은 영화가 은폐하고 있는 특정한 이념을 관객이 의심하지 않고 자신의 것으로 받아들일 위험이 있다고 경고한다. 이는 관객이 비판적 거리를 유지하면서 영화를 볼 수 있도록, 영화가 환영임을 영화 스스로 폭로하는 설정이 담겨 있는 대안적인 영화가 필요하다는 주장으로 이어진다.

12. (가)와 (나)에서 모두 답을 찾을 수 있는 질문으로 가장 적절한 것은?

- ① 영화는 무엇에 비유될 수 있는가?
- ② 영화의 내용과 형식 중 무엇이 중요한가?
- ③ 영화에 관객의 심리는 어떻게 반영되는가?
- ④ 영화 이론의 시기별 변천 양상은 어떠한가?
- ⑤ 영화관 환경은 관객에게 어떤 영향을 주는가?

13. (가)를 바탕으로 할 때, 영화적 기법의 효과에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 몽타주를 활용하여 대립 관계의 두 세력이 충돌하는 상황을 상징적 이미지로 표현한 장면에서, 관객은 생소한 느낌을 받을 수 있다.
- ② 몽타주를 활용하여 서로 다른 공간을 짧은 솟으로 불규칙하게 교차시킨 장면에서, 관객은 영화 속 공간이 불연속적으로 재구성되었다는 인상을 받을 수 있다.
- ③ 디프 포커스를 활용하여 주인공과 주인공 뒤로 펼쳐진 배경을 하나의 솟으로 촬영한 장면에서, 관객은 배경이 흐릿하게 인물은 선명하게 보이는 느낌을 받을 수 있다.
- ④ 롱 테이크를 활용하여 사자가 사슴을 사냥하는 모든 과정을 하나의 솟으로 길게 촬영한 장면에서, 관객은 실제 상황을 마주하는 듯한 느낌을 받을 수 있다.
- ⑤ 디프 포커스와 롱 테이크를 활용하여 광장의 군중을 촬영한 장면에서, 관객은 자율적으로 인물이나 배경에 시선을 옮기며 사건의 전개를 지켜볼 수 있다.

14. <보기>의 입장에서 (가)의 ‘바생’에 대해 비판한 내용으로 가장 적절한 것은?

—<보기>—

관객은 특별한 예술 교육을 받지 않아도 작품을 해석할 수 있다. 또한 감독의 의도대로 작품을 해석하는 존재가 아니다. 따라서 감독은 영화를 통해 관객을 계몽하려 할 필요가 없다. 관객은 작품과 상호 작용하며 의미를 생산하는 능동적 존재이다. 감독과 관객은 수평적인 위치에 있다.

- ① 바생은 열린 결말의 영화를 관객이 이해하도록 돋는 예술 교육의 필요성을 간과하고 있다.
- ② 바생은 정교하게 구조화된 서사의 영화를 통해 관객을 계몽하는 것을 영화의 목적이라고 오인하고 있다.
- ③ 바생이 감독의 연출 역량을 기준으로 감독의 유형을 나눈 것은 영화와 관객의 상호 작용을 무시한 구분에 불과하다.
- ④ 바생이 변형된 현실을 통해 생성한 의미를 관객에게 전달하는 것을 중시한다는 점에서 관객의 능동적인 작품 해석 능력을 과소평가하고 있다.
- ⑤ 바생은 감독의 연출 방식에 따라 영화 작품에 대한 관객의 이해가 달라질 수 있다고 본다는 점에서 감독이 관객보다 우위에 있다고 간주하고 있다.

15. 정신분석학적 영화 이론을 바탕으로 할 때, ⑦의 이유로 가장 적절한 것은?

- ① 관객은 영화 장치의 영향을 받기 때문이다.
- ② 현실의 의미는 미리 정해져 있지 않기 때문이다.
- ③ 영화가 현실을 불연속적으로 파편화하여 드러내기 때문이다.
- ④ 관객은 영화의 은폐된 이념을 그대로 받아들일 위험이 있기 때문이다.
- ⑤ 관객은 영화의 제작 과정에서 배제된 것들을 인식할 수 있기 때문이다.

16. 다음은 학생이 작성한 영화 감상문이다. 이에 대해 (가)의 바생(A)의 관점과 (나)의 정신분석학적 영화 이론(B)의 관점에서 설명한 내용으로 가장 적절한 것은? [3점]



최근 영화관에서 본 두 편의 영화가 기억에 남는다. ① 첫째 번 영화는 고단하게 살아가는 한 가족의 일상을 표현한 작품이다. 다큐멘터리라는 착각이 들 정도로 사실적인 영화였다. 작품에 대해 더 찾아보니 거리에서 인공조명 없이 촬영되었고, 주인공은 연기 경험이 없는 일반인이었다고 한다. 마지막에 아버지가 아들의 손을 꼭 잡아 줄 때, 마치 내 손을 잡아 주는 것처럼 느껴져 감동적이었다. 열린 결말이라서 주인공 가족이 앞으로 어떻게 살아갈지 궁금했다.

② 둘째 번 영화는 초인적 주인공이 외계의 침략자를 물리치는 내용이다. 영화 후반부까지 사건 전개를 예측하지 못할 정도로 반전을 거듭하는 이야기와 실재라고 착각할 정도로 뛰어난 컴퓨터 그래픽 화면은 유품이었지만 뻔한 결말은 아쉬웠다. 그래도 주인공이 침략자를 무찌르는 장면에서는 내가 주인공이 되어 세상을 구하는 것 같아서 쾌감이 느껴졌다. 그런데 영화가 끝나고 생각해 보니 왜 세계의 평화는 서구인이 지키고, 특정 나라에서 일어나는 사건이 인류의 위기인지 의아했다.

- ① A의 관점에서 보면, 학생이 ①에서 궁금함을 떠올린 것은 ‘이미지를 믿는 감독’이 열린 결말을 통해 현실을 있는 그대로 ②에 담았기 때문이다.
- ② A의 관점에서 보면, 학생이 ④에서 사건의 전개를 예측하지 못한 것은 ④에는 의미가 미리 정해져 있지 않은 미결정 상태의 현실이 담겨 있기 때문이다.
- ③ A의 관점에서 보면, 학생이 ①과 ④에서 착각하는 듯한 인상을 받은 것은 ①과 ④가 강한 현실감을 만들어 내는 연출 방식으로 촬영되었기 때문이다.
- ④ B의 관점에서 보면, 학생이 ④에서 의아함을 떠올린 것은 ④가 관객으로 하여금 비판적 거리를 유지하며 영화를 볼 수 있도록 하는 대안적인 영화이기 때문이다.
- ⑤ B의 관점에서 보면, 학생이 ①에서 감동을 받은 것과 ④에서 쾌감을 느낀 것은 상상적 작업을 통해 허구적 세계의 중심에 자신을 위치시켰기 때문이다.

17. 문맥상 ①~⑤와 바꿔 쓰기에 적절하지 않은 것은?

- | | |
|---------------|---------------|
| ① ①: 개선(改善)된다 | ② ②: 파괴(破壞)함 |
| ③ ③: 대면(對面)하는 | ④ ④: 기용(起用)하는 |
| ⑤ ⑤: 해소(解消)한다 | |