
길예르모 델 토로 연구

- 작품들의 공통된 특징과 시기별 발전을 중심으로 -

The Study on Dir. Guilermo del Toro

-Focusing on His Works' Common Characteristic and Development in each Period-

박철웅

목원대학교 영화영상학부

Chur-Woong Park(pcw40@mokwon.ac.kr)

요약

길예르모 델 토로 감독은 멕시코에서 태어나 특수 분장으로부터 경력을 쌓았고 헐리우드 시스템과의 어려운 적응기를 거쳐 현재는 세계에서 가장 창의적인 감독 중의 하나로 평가받고 있다. 델 토로는 첫 작품 <크로노스>에서 최근의 <판의 미로-오필리아와 세계의 열쇠>에 이르는 동안 헐리우드 시스템의 요구와 작가주의의 경계에서 흥미로운 발전을 해왔다. 델 토로의 전 작품은 그의 카톨릭적 세계관을 반영한다. 델 토로는 관객들한테 쉽게 다가가기 위하여 고전에서부터 현대 영화에 이르는 관습들을 변주하여 사용한다. 그는 역시 같은 이유로 성경, 고대비극, 신화에서 플롯과 상징을 차용한다. 그리고 그 위에 자신만의 독창적인 세계를 쌓음으로써 평단과 흥행에서 성공하고 있다.

■ 중심어 : | 호러필름 | 카톨릭 | 관습 | 상징 | 작가 |

Abstract

Dir.Guillermo del Toro, born in Mexico and started his career as a special make up artist, has been valued as one of most creative directors over the world since he went through hardship to adjust himself in Hollywood system. Del Toro as director has had interesting development in the boundary between Hollywood system' demand and creator(auteur)'s self-consciousness from the his first film <Cronos> to currently < Pan's Labyrinth 판의 미로-오필리아와 세계의 열쇠>. His works reflect his Catholic view of the world. Del Toro like to have the variation of convention on his works from the classics to modern films in order to approach audience easily. He adopts plots and symbols from Bible, mythology and ancient tragedy as same reason. After then, Del Toro constructs his creativity on it. Thus, his works are consist of combination between universality and creativity. This is the reason why His works are making success both criticism and box office hit.

■ Keyword : | Horror Film | Catholic | Convention | Symbol,Auteur |

I. 서론

2006년 우리나라에 소개된 <관의 미로-오펠리아와 세 개의 열쇠>(2006)가 세계의 각종영화제와 흥행에서 동시에 성공을 거두자 멕시코 감독 길에르모 델 토로 Guillermo del Toro에 대한 국내의 관심이 높아져 가고 있다. 이미 <미믹>(1999), <블레이드2>, <헬 보이>(2004) 같은 영화들이 국내에 소개 되었으나 우리나라 관객들한테는 평가 절하 되어왔는데 그 이유는 <크로노스>(1993), <The devil's backbone 악마의 등뼈>(2001) 같은 그의 독창적인 예술성과 역사 의식이 드러난 작품이 소개되지 못하고 허리우드 시스템에서 제작되어 감독의 작가 주의적 성향이 배제된 작품들만이 소개되었기 때문이다.

이 논문의 목적은 부분적이고 파편적으로 소개되었던 델 토로의 작품 전체를 소개하고 분석함으로써 예술성과 상업성의 조화와 독창적인 시각적 창조에서 세계적으로 인정받고 있는 델 토로 감독에 대한 올바른 평가를 돕는데 있다.

II. 본론

1. 영화계 입문

길에르모 델 토로는 1964년 멕시코의 과달라하시에서 태어났다. 주로 외조모의 손에서 컸으며 유년기에 성당에서 미사를 도울 만큼 카톨릭 전통이 강한 환경에서 성장했다. 그 당시 멕시코에서는 디지털비디오의 보급이 원활치 않았던 때라 집에는 그의 아버지가 가족행사 촬영을 위해 사다놓았던 Super 8mm 필름 카메라가 있었다. 델 토로의 첫 작품은 인형들에게 피 대신 케첩을 발라 사용한 일종의 호러무비를 8세 때 만들었다. 내성적이었고 혼자 놀기 좋아했던 소년은 아직 영아기 때 독특한 경험을 하게 되는데 그것은 자신의 방에서 벽을 기는 녹색개미와 장롱속의 괴물들을 보게 된 것이다. 그때 그는 괴물들에게 만일 나한테 잘 대해주면 내 평생을 너희들을 위해 살겠다. 고 맹세했다. 이것이 델 토로가 평생 호러 영화를 하게 된 계기였다.

그는 10대에 이미 여러 편의 16mm필름을 만들었고 씨네 클럽의 영사기사를 하기도 했다. 그는 10대에 8년 동안이나 이 씨네 클럽에서 활동 했는데 여기서 무르나우(F. W Murnau), 루이스 부뉴엘(Luis Bunuel) 장콥도(Jean Cocteau), 마리오 바바(Mario Baba)와 같은 오래된 거장부터 현대의 테리 길리엄(Terry Gilliam), 크론버그(David Cronenberg), 데이빗 린치(David Lynch), 카펜터(John Carpenter)와 같은 그의 작품에 큰 영향을 끼친 거장들의 작품들을 접하게 된다. 그 후 <엑소시스트>(윌리엄 프로프킨, 1973)의 특수 분장을 담당했던 디스미스(Dick Smith)로 부터 특수 분장과 효과를 배웠고 이를 그의 단편 작업에 사용하였다. 21살의 나이에 델 토로는 <Dona Herlinda and Her son>(1986)라는 제목의 장편영화를 프로듀싱 했다. 델 토로는 거의 10년 동안을 메이크업 슈퍼바이저로 일했고 1980년대 초반에 Necropia라는 그의 회사도 설립했다. 그는 동시에 멕시코 텔레비전에서 여러 프로그램들을 프로듀싱하고 연출했으며 영화를 가르치기도 했다[1].

그러나, 그는 멕시코에서 제작자들의 이해의 부족으로 자신의 작품을 준비하는데 10년이 넘는 시간을 준비하여야 했다. 마침내 그는 1992년에 첫 번째 장편 <크로노스>를 완성했는데 이 영화는 그해 멕시코 영화제에서 9개의 상을 휩쓸었으며 칸느 영화제 비평가주간에서 상을 받았다.

2. 작품 세계

2.1 맹아기 - <크로노스>(1993)

이 작품은 오늘날의 그의 작품을 특징짓는 맹아가 되는 몇 가지의 중요한 요소들을 담고 있는 작품이다.

첫 번째는 뱀파이어 영화의 무드와 괴물의 존재 문제이다. 기전의 뱀파이어 영화들에 비해서 <Cronos 크로노스>는 훨씬 어둡고 암울하다. 델 토로는 기전의 뱀파이어 영화들이 지나치게 상업적으로 가공된 나머지 공포 자체도 포장되어 버렸다고 본다. 늙은 골동품점 주인으로서 불멸의 기계인 크로노스를 사용한 헤수스가 화장실 바닥에 떨어진 피를 핥아 먹을 때는 삶을 연장시키려는 욕망이 적나라하게 드러난다. 또한 크로노스를 뺏으려는 탐욕스러운 실업가 테테의 조카가 헤수스를

를 때려서 죽일 때는 죽음의 고통이 여과 없이 보여진다. 헤수스가 부활한 후 보여지는 모습은 맛있는 불사신의 캐릭터가 아니라 죽음보다 못한 삶을 연명하는 괴물의 모습이다. 이 모습을 통하여 델 토로는 과연 인간을 인간답게 하는 것이 무엇이나? 라는 철학적인 질문을 던진다. 결국 여기서 보여주는 뱀파이어의 모습은 인간성을 재 조명해 주는 존재이다. 그 모습은 허리우드 영화의 주인공으로서 영웅이 되기에는 너무 악하고 쓸쓸한 모습이다.

두 번째는 기독교적인 세계관이다. 헤수스는 마지막 순간에 손녀의 피를 취하면 다시 생명을 연장 시킬 수 있지만 스스로 포기하고 죽음을 택한다. 마치 예수가 자신이 죽음을 택함으로써 인간들을 구원하고 다시 부활한 것처럼 헤수스는 죽음을 택함으로써 인간이 된 것이다.

세 번째는 전면에 드러나지 않는 사회성이다. 델 토로는 이에 대하여 작품 안에 넣어진 결(Layer)이라고 이야기한다[2]. 관객의 입장에서 지나쳐가도 무방하지만 끄집어내면 더 즐길 수 있는 무엇이라는 것이다. 연금술사는 유럽으로부터 크로노스로 대변되는 문명을 순수의 땅으로 가져온 것이다. 그러나 그 문명이 낳는 결과는 생명은 연장시켜 주었지만 사람들을 탐욕스럽게 만들고 충돌하게 만들었다. 이 상징을 통하여 유럽의 제국주의자들이 가져온 식민지 통치의 문물들이 초래한 결과에 대해 비판하고 있는 것이다. 델 토로는 이후의 작품에서도 무거운 주제의식은 작품 수면 깊숙히 숨겨 놓는다.

네 번째는 공포를 촉발시키는 매개에 대한 끊임없는 탐구이다. <크로노스>에서는 주로 곤충이다. 크로노스의 모양 역시 곤충의 모습이다. 헤수스가 자신의 삶을 연장 시키려고 크로노스를 작동하면 몸통 양쪽에서 날카로운 발들이 나와서 헤수스의 손목과 심장을 꿰뚫고 들어가는데 이 이미지는 관객으로 하여금 시각적, 촉각적으로 지속적인 공포의 긴장을 갖게 한다. 델 토로는 이후의 작품들에서도 크로노스와 비슷한 모습인 거미, 지네, 사마귀 같은 절지동물에 대한 각별한 관심을 엿보인다.

2.2 허리우드 스튜디오와의 불화기 - <미믹>(1999)

<Mimic미믹>은 델 토로가 허리우드에서 첫 번째 만든 작품으로써 대중적으로는 <에어리언>(리틀리 스퀫, 1979)시리즈의 아류로 취급 받았고 본인 역시 허리우드 스튜디오의 무리한 요구에 힘겨워 했던 작품이다.

미국의 영화학자 토마스 샤프는 허리우드 장르 영화의 전형적인 플롯 구조로, 장르적 캐릭터들의 행위와 태도를 통한 갈등의 작동 부분과 위협을 제거하고 현재의 질서 잡힌 공동체를 찬미하는 방식의 결말을 꼽았다 [3]. <미믹>이 갖는 가장 큰 문제는 이를 기계적으로 수용함으로써 델 토로 자신만의 독창이 사라졌기 때문이다. 과학자들이 흰개미와 사마귀를 유전자교배에서 만든 유다는 자폐증 아이와 그들만의 소리를 통하여 교감을 하는 듯한 모습을 보여준다. 이는 유다를 자폐증 아이와 같은 부류로 묶는 시도로써, 사회적으로 소외되고 소통하지 못하는 부류에 대한 상징으로 유다의 캐릭터가 발전할 수 있었음을 뜻한다. 그러나 유다의 캐릭터는 더 이상 나가지 못하고 전형적인 없애야 되는 대상으로서 괴물 역할만 수행하다가 결국 선택 인간들에 의해서 괴멸 당한다.

그럼에도 불구하고 <미믹>은 역시 델 토로의 작품세계가 구체화 되어가는 연장선에 있다. 성경으로부터 상징적으로 차용하는 부분이 발견되는데 이는 그의 전 작품을 통해서 근간을 이루며 점차적으로 뚜렷해지는 부분이다. 신의 섭리를 거스르고 무리한 교배로 태어난 돌연변이 곤충의 이름은 유다이다. 그리고 이 유다는 그를 만든 이가 세상에 풀어줌으로써 치명적인 존재로써 진화하게 되는데, 점점 자신을 만든 인간의 형상을 닮아간다. 유다라는 흰개미와 사마귀의 변종이 점점 인간의 형상을 본떠서 닮아간다는 설정은 성경에서 태초에 인간을 만드실 때 자신의 형상을 본떠서 만들었다는 부분을 상기시킨다. 영화에서 유다는 인간의 얼굴이 양쪽으로 갈라지면서 안에서 곤충의 모습이 나온다. 이는 인간의 본성 중에서 악한 본성을 따서 유다를 창조했음을 뜻한다. 유다라는 성경에서 예수를 배반한 사도의 이름을 따온 것과 더불어 유다들의 번식처로 쓰였던 넓은 교회, 최초의 희생자로서 교회 사제의 설정이 역사롭지 않은 의미의 반복을 이룬다. 또한 결국 유다(유다

의 새끼)는 자신을 창조한 과학자 타일러 박사를 찾아와 손목을 찌르는데 이 부분은 오이디푸스 콤플렉스의 변종으로써 이후 그의 작품 중 허리우드에서 만든 <블레이드2>와 <헬 보이>에서 구체적으로 발전된다.

흥미로운 부분은 유다들이 서식하는 낡은 교회이다. 그 교회는 마치 중국인 밀입국자들의 소굴로 묘사되는데 그곳은 바이러스와 황열로 가득한 공간이며 유다 같은 변종이 사는 공간이다. 밀입국자들에 대한 미국의 시각을 보여주는 상징으로써 작품 속에 숨겨둔 미국 사회에 대한 비판이다.

<미믹>에서도 <크로노스>에서 보여준 것 같은 촉감에 의한 공포를 보여준다. 유다의 새끼는 날카로운 발들로 타일러 박사의 손목을 찌른다. 그리고 그 이후 좁고 어두운 공간에서 등장인물이 손과 발만을 집어넣은 채 무엇인가를 찾는 시퀀스를 보여줄 때마다 관객들은 계속적인 긴장을 갖게 된다. <미믹>에서는 청각에 의한 공포 역시 실험된다. 유다가 등장할 때 마다 당구공이 부딪히는 기분 나쁜 소리를 낸다. 그리고 자폐증 아이는 기구를 사용하여 이 소리를 흉내 낸다. 작품의 후반부에서 아이의 아버지는 아이를 찾아서 지하철의 오래된 통로에 이른다. 어둡고 긴 통로를 빠져 나올 때 관객들과 아버지는 이 소리를 듣게 되고 순간 긴장하게 된다. 유다의 소리일수도 있고 아이가 흉내 내는 소리일수도 있기 때문이다. 델 토로 이렇게 소리를 작품 중간 중간에 효과적으로 배치해서 공포를 유발 시킨다.

2.3 작가주의로의 복귀 - <악마의 등뼈>(2001)

<미믹>의 실패이후 델 토로는 멕시코로 돌아와서 스페인 전쟁 귀신 이야기에 관한 <악마의 등뼈>를 만든다. 이 작품은 그의 작품 중에서 가장 정치적인 상징이 강하면서 다시금 그를 작가주의 감독으로 인식시킨 작품이기도 하다.

이야기 전체가 상징적인 의미를 중심으로 구조화되고 이에 따라 모든 대상물이나 사건이나 인물이 그에 상응하는 상징적인 의미를 지닌 것을 알레고리라고 한다[4]. <악마의 등뼈>는 스페인 전쟁에 관한 흥미로운 알레고리(Allegory)이다. 탄식하는 유령, 외딴 고아원, 아름답지만 한쪽발이 없는 원장 카르멘, 고아원 마당

가운데 거꾸로 박혀 있는 거대한 불발탄, 매머드의 사냥에 관한 수업 내용, 폭력적이나 매력적인 히킨토 등이 스페인 시민전쟁에 관한 하나의 작은 우주세계를 상징한다.

델 토로는 유령은 원수되지 못한 어떤 것이며 다하지 못한 채 남아서 사람들을 부르는 무엇이다 라고 말한다. 그리고 전쟁은 인류에 있어서 과거, 미래 그리고 삶을 파괴하는 가장 큰 유령 제조기이며 스페인 시민전쟁은 파시스트에 의한 무력진압 뿐만 아니라 가족끼리의 싸움이었던 의미에서 사람들에게 커다란 상처로 남아 있는 유령이라고 말한다[2]. 작품 속에서 히킨토에 의해 살해 유기된 산티의 유령은 파시스트에 죽임을 당한 스페인 민중들의 한을 말하며 마지막에 떠나는 아이들을 마중하는 카사레스의 유령은 아직도 아물지 않은 전쟁의 상처를 의미한다. 고아원 마당에 떨어져 박혀 있는 거대한 불발탄은 그 자체로 전쟁을 의미한다. 전쟁과 다소 떨어진 지형에서 진행 중인 전쟁 안에 있는 공간임을 보여주기 위한 연출이다. 그러나 마지막까지 허리우드 영화처럼 폭발하지 않고 남겨 놓는다. 이것은 전쟁이 끝났음에도 아직 다하지 않은 긴장과 위협을 표현한다. 젊고 잘생긴 외모이지만 폭력적이고 잔인한 히킨토의 목적은 고아원 깊숙이 숨겨진 금괴 뿐이다. 이를 위해서 히킨토는 같은 고아원 출신으로써 형제나 다름없는 산티와 약혼녀마저 서슴없이 죽여 버린다. 고아원 아이들의 리더 격인 하이메는 산티의 살해 현장을 목격하고도 히킨토의 폭력이 무서워서 아무 말 못하는 고통을 갖고 있다. 히킨토는 파시스트 프랑코를 상징한다. 히킨토의 행위들은 스페인 전쟁 때 보여주었던 파시스트의 잔혹함에 대한 상징이며 말 못하는 하이메는 폭력 앞에서 무력했던 민중의 묘사이다. 아이들은 수업에서 원시인들이 힘을 모아서 커다랗고 사나운 매머드를 사냥하는 것을 배운다. 하이메 역시 아이들을 모아 놓고 자신들이 만든 나무창으로 히킨토 무리와 싸우자고 했을 때, 아이중 하나가 그들은 우리보다 크고 힘이 세다고 말한다. 이에 하이메는 그러나 우리의 수가 더 많다고 말한다. 이것은 민중들이 단결하여 그들의 압제자들을 무찌르는 혁명을 상징한다. 이렇듯 <악마의 등뼈>에 내재된 결은 무거운 정치적 발언으로써 역사 드

라마에 가깝다.

2.4 허리우드 스튜디오에의 적응과 성숙 -〈블레이드 2〉, 〈헬보이〉

2002년, 2004년에 각각 허리우드에서 만들어진 〈Blade블레이드2〉와 〈Hell boy헬 보이〉는 여러 가지 면에서 공통점을 가진다. 이 두 작품은 그의 어느 작품보다도 강하게 기독교적(카톨릭) 세계관을 보여주고 있으며 미믹에서 넓게 보여 주었던 오이디푸스 콤플렉스도 구체적으로 드러내고 있다.

반은 인간이고 반은 뱀파이어인 데이워커는 마치 인간의 모습을 하고 온 신의 모습인 예수를 상징한다. 블러드팩이라는 뱀파이어 부하들은 사도들과 같은 모습이고 측근에 있다가 숨겨진 첩자로 밝혀진 스킨드는 유다를 상징한다. 뱀파이어 왕국의 군주 다마시키노스한테 사로잡힌 데이워커는 예수가 못 박히듯이 손목과 발에 창으로 관통되어져 박힌다. 뱀파이어들이 데이워커를 십자가에 못 박은 것이다. 그러나 데이워커는 곧 피를 통하여 부활한다. 〈헬 보이〉에서 델토로는 인간의 역사 자체를 악마와 천사의 싸움으로 보고 있다. 작품에서 구체적으로 거론된 히틀러, 링컨, 루우스벨트 대통령, 흑마술사인 라스푸틴, 브룸박사가 이를 각각 악마와 천사를 상징하고 세계 1,2차 대전은 이들이 충돌한 것을 의미한다.

〈블레이드2〉에서 다마시키노스의 아들로 태어나서 버림받은 후 돌아와서 아버지를 죽이는 리퍼는 오이디푸스 콤플렉스의 전형이다. 그는 오이디푸스가 자신의 눈을 찔렀던 것처럼 데이워커에 의해 손가락으로 눈을 찔린 후에 죽임을 당하는데 죽는 순간에 평온을 찾는다. 스스로의 임무를 다하기 위하여 그 자신마저 절멸시켜야 하는 것이 아닌가 하는 딜레마에 빠진 괴물, 헬보이는 적들과의 싸움이 곧 자신과의 싸움이라는 현실에 봉착한다. 그러니까 이것은 오이디푸스가 아버지를 죽이고 난 뒤 어떻게 신과의 장엄한 화해를 이루고 스스로를 구원할 수 있는 방법을 찾아내는데 관한 비극 〈콜로누스의 오이디푸스〉의 현대판 버전이다[5].

〈블레이드2〉와 〈헬 보이〉 두 작품 모두 무엇이 가장 인간답게 하는가에 대한 질문을 던진다. 〈블레이드

2〉에서 데이워커, 다마시키노스 군주의 딸인 리사, 그리고 리퍼는 인간다움을 선택하는 괴물들이다. 데이워커는 이를 위해서 피에 대한 갈증에서 오는 고통을 견디며, 리사는 순수한 뱀파이어로 죽기 위해서 데이워커 품에 안기며 떠오르는 태양을 보며 죽어간다. 그리고 리퍼 역시 세계를 다 주겠다고 아버지 다마시키노스의 유혹을 물리치고 그를 죽임으로써 자기의 숙명을 다한다. 헬 보이는 악마의 자식으로 태어난 존재이다. 그러나 그는 어둠의 세계의 왕자의 지위를 저버리며 사랑하는 여인을 다시 살릴 기회마저 포기하는 자기희생을 감행한다. 〈헬 보이〉 마지막에 델 토로는 내레이션을 통해서 인간을 인간답게 하는 것은 인류의 기원이나 후천적 환경이 아닌 스스로 선택할 수 의지라고 말한다.

위협이 제거되고 질서가 회복되는 결말은 물론 〈블레이드2〉와 〈헬 보이〉에서도 공통적이다. 그러나 이 두 작품에서 등장하는 주인공의 캐릭터는 허리우드 장르영화의 영웅과는 완전히 차별된다. 〈블레이드 2〉의 데이워커 역시 그리 잘생기지 않은 흑인이고, 〈헬 보이〉는 론 펄먼(Ron Perman)이라는 배우의 캐스팅이 이슈가 됐을 정도로 외모가 전통적인 주인공보다는 약한에 가깝다. 이들은 마치 스트리트 파이터처럼 주먹에는 주먹으로, 악에는 악으로 대한다. 거기다가 데이워커는 결정적인 순간에 우유 부단함을 갖고 있으며, 헬 보이는 성급하며 질투심도 강하고 항상 자기 아니면 안된다는 독선도 가지고 있다. 관객들이 주인공한테 갖는 몰입을 방해까지 하는 이 캐릭터는 분명히 기존의 허리우드 영웅과는 다른 모습으로써 결말까지 다른 느낌으로 채색한다. 델 토로는 독특하고 입체적인 캐릭터의 창조를 통한 관습의 변주를 통해서 허리우드 시스템에 적응한 것이다.

델 토로는 〈블레이드2〉와 〈헬 보이〉를 말할 때 사무라이 영화와 일본 애니메이션의 영향을 말한다. 실제로 〈블레이드2〉에서 데이워커의 뱀파이어 부하들인 블러드 팩들과 등장하는 다른 괴물들의 의상은 일본만화 예술가들이 맡았고 괴물들의 이미지는 일본 애니메이션의 영향을 받았다[6]. 또한 〈블레이드2〉에 행해지는 액션은 공격적이기 보다는 만화적이고 이국적이다. 헬 보이는 일본 전통 사무라이의 헤어 스타일을 하고

있으며 흑마술사 라스푸틴의 의상은 일본 전통 복장에 가깝다. 그리고 <블레이드2>에서 니사를 포함한 자객과 <헬 보이>의 뱀파이어 자객 크넨버그의 모습은 일본 사무라이 영화의 닌자 모습 그대로이다.

작품의 성격상 <헬 보이>가 카툰적인 상상력을 위해 좀 더 컴퓨터 그래픽에 의존했다면 <블레이드2>는 실사와 컴퓨터 그래픽의 적절한 조화에 신경이 많이 쓰여졌다. 특히 <블레이드2>의 액션 장면은 델 토로 자신이 L-CAMERA라고 부르는 카메라 워크로 이루어졌는데 이는 액션의 흐름에 따라 자연스럽게 흐르는 카메라 워크로 최대한의 가속되는 감정을 살리는 것이 목적이다[6]. 예를 들어 데이워커가 빌딩에서 떨어진 후 계속 리퍼를 추적하다가 총을 쏘면 이 총탄이 리퍼의 머리를 뚫고 나오는 장면이 있다. 이는 실제로 1Shot으로 촬영된 장면이다. 그 다음 총알이 날아가는 중간 과정만 컴퓨터 그래픽으로 만들어 내서 결국 3shot [그림 1][그림 2][그림 3]으로 된 몽타주로 만들어 낸 것이다.



그림 1. 블레이드2(1) 그림 2. 블레이드2(2) 그림 3. 블레이드2(3)

델 토로의 전 작품을 통해 달빛으로 쓰이는 기분 나쁘고 강한 블루 조명은 <블레이드 2>에서 더욱 두드러지는데 이태리의 스타일리스트 Mario Baba 감독의 영향을 강하게 받았다. 실내에서 촬영되는 데이 라이트(Daylight) 조명으로는 주로 빛이 어둠을 뚫고 들어오는 강한 콘트라스트 조명을 많이 사용한다. 이는 강한 시각적 효과와 함께 빛은 선으로 어둠은 악으로 간단히 특징짓는다. 두 작품 다 광원의 이유가 타당한 논리적인로우 키(Low Key) 조명을 구사하고 있다. <블레이드 2>에서는 손전등이나 구조물의 구멍을 뚫고 들어오는 햇빛이 이러한 역할을 한다. <헬 보이>의 첫 시퀀스에서 흑마술사 라스푸틴은 어둠의 신과 교통할 수 있는 통로를 만든다. 통로가 열리자 주변에 있는 조명이가 먼저 빨려 들어가는데 날아가는 그 조명이 우주에 도달해서 죽음의 신을 비추게 될 때 관객들은 그 실체를 보게 된다. 또한 헬 보이의 돌연변이 동료 사피엔이 지

하에 있는 저수고 깊숙이 헤엄쳐 수색할 때 관객들은 헬 보이가 물속에 던진 형광물체에 의해서 사피엔과 사마엘을 보게 된다. 이러한 이유 있는 로우 키 조명은 공포를 덜 작위적이게 만듦으로써 결국 더욱 공포를 유발한다.

2.5 완성이 - <판의 미로: 오피리아와 세 개의 열쇠>(2006)

길예르모 델 토로 감독의 표현을 보면 <판의 미로>는 <악마의 등뼈>의 자매와 같은 작품이다[2]. 그만큼 공유한 요소가 많다는 뜻이다. 우선 배경이 역시 스페인 시민전쟁이다. 그리고 <악마의 등뼈>에서는 고아된 자체를 스페인 전쟁의 작은 우주로 알레고리화 했다면 <판의 미로>는 소녀 오피리아의 판타지를 통해서 표현했다.

<판의 미로>에서는 현실과 판타지의 경계가 명확하지 않다. 모든 것은 오피리아의 판타지일수도 있고 실제일수도 있다. 작품이 시작하면서 주인공인 소녀 오피리아가 마지막 죽어 가는 모습이 보인다. 이후 카메라는 아래쪽으로 이동해서 지하 왕국을 보여주면서 어떻게 지하왕국의 공주가 지상에 오피리아로 태어났는가를 설명한다. 그리고 다시 카메라가 지상으로 올라오면 오피리아는 엄마와 함께 새 아빠를 만나기 위해 차를 타고 있고 손에는 요정이야기 책이 들려 있다. 이 작품이 판타지와 현실의 경계를 넘나들고 그 매개체가 동화를 사랑하는 소녀임을 암시하는 시퀀스이다. 언어학자이며 문학 평론가인 토도로프는 판타지를 불확실함과 망설임의 세계로 정의한다[7]. 다시 말해서 판타지의 세계는 경이롭고 초자연적 현상들이 일어나지만 나름대로 설명이 가능함으로써 관객들이 완전한 긍정도 부정도 할 수 없게 만드는 것이다. <판의 미로>에서는 동화에 빠져 사는 소녀 오피리아가 그녀가 감당하기 힘든 새로운 환경에서의 탈출구로써 판타지라고 관객들은 나름대로 이해할 수 있는 것이다.

파시스트의 표본으로 나오는 새 아빠 비달 대위는 오피리아와는 달리 아무것도 믿지 않는 존재이다. 그는 오직 자신만을 그리고 상징적으로 시계만을 귀중히 여기고 산다. 오피리아의 엄마인 카르멘도 마찬가지다.

그녀는 생계를 위해 비달과 결혼한 현실적인 사람이다. 비달의 아이를 임신한 이후 부터 그녀는 계속 죽어는 설정은 현실적으로 되어가면서 죽어가는 영혼에 대한 은유이다. 오펔리아를 친딸처럼 보살피는 집사인 메르세데스와 그녀가 돕는 저항군들은 자유를 위해 목숨을 아끼지 않는 믿음 있는 자들로 커다란 범주에서는 오펔리아와 같다. <판의 미로>에서 환상은 결국 꿈, 이상, 자유와 동의어이다. 이는 믿는 사람들에겐 보이는 것이고 그 반대는 불합리한 현실을 유지시키고 순응하는 모든 것이다.

델 토로는 또한 카톨릭즘에 입각한 세계관과 성경에서 따온 차용으로 작품을 상징화 시키는 데에 주저하지 않는다. 오펔리아에게 용기, 탐욕, 희생을 시험하는 판의 존재는 마치 광야에서 예수를 시험하는 사탄을 떠올리게 한다. 그리고 두 번째 시험에서 판과의 약속을 어기고 과일을 따먹는 오펔리아의 모습은 에덴동산의 무화과를 그리고 자기 동생 대신에 죽음으로써 불멸의 생명을 얻는 모습은 예수의 마지막 생을 떠오르게 한다. 오펔리아는 남동생을 위하다가 비달의 손에 죽고 난후 마침내 지하왕국으로 돌아간다. 거기에는 그곳을 다스리는 왕과 오펔리아의 어머니가 높은 보좌 위에서 그녀를 기다리고 있다. 지하왕국의 모습은 성경에서의 천국을 묘사하고 있다. 그리고 오펔리아의 자리를 포함한 세 명의 높은 자리는 기독교의 삼위일체를 의미한다. 현실 세계는 파시스트가 지배하는 혼돈과 파괴가 난무하는 악의 세계이다. 오펔리아의 남동생은 파시스트인 비달의 아들이다. 그러나 오펔리아는 결국 남동생을 위한 희생을 감행한다. 이것은 예수가 신이지만 인간을 위해 자기희생을 한 것과 같은 것이다.

<판의 미로>에서 흥미로운 것은 델 토로가 만든 특별한 환상의 세계들이다. 요정, 나무둥지 밑에 사는 두꺼비, 눈알을 접시에 놓고 있는 식인괴물인 창백한 사람의 공간, 사람이 되고자 하는 식물 그리고 반신반양의 존재 판은 단순한 상징을 넘어서 어떤 신화의 체계를 보여준다. 판은 오펔리아를 도우려는 존재로 묘사되는가 하면 메르세데스는 오펔리아에게 자신의 할머니가 판을 믿지마라고 했다고 전하기도 한다. 판은 파괴의 창조물인 동시에 생명의 창조물이기도 하고 오펔

리아한테는 부모 같은 존재인 동시에 사기꾼이기도 하다. 그리스 로마 신화와 함께 유럽인들에게 신화로써 커다란 영향을 미치고 있는 켈트 신화의 특징은 마법적인 요소들이 존재한다는 것이다[7]. 이 작품의 여러 판타지의 요소들은 켈트 신화의 영향을 느끼게 하는데, 특히 판의 존재는 켈트족의 지도자로서 마법사였고 비밀스러운 존재였던 두루이교의 사제들을 연상시킨다. 그리고 등장하는 숲의 요정들은 켈트족 신화에서 빼놓을 수 없는 존재이기도 하다.

3. 길에르모 델 토로 작품의 특징

델 토로 작품들의 특징은 우선 익숙한 스토리텔링과 관습들을 기반으로 한다는 것이다. 미국의 영화학자인 데이비드 보드웰은 여러 개의 다른 예술작품에서의 하나의 전통, 하나의 지배적인 기법, 하나의 대중적인 형식 같은 것을 관습(Convention)이라고 했다. 그리고 이러한 일련의 관습들은 특정한 전통 안에서 적절한 것, 혹은 기대되는 것의 규범들로 구성되어 있으며 규범들을 따르거나 위배함으로써 예술가들은 그들 작품들을 다른 작품들과 연관시킨다고 했다[8]. 델 토로는 씨네 클럽에서 10여년의 세월동안 영화를 보아왔던 영화광으로써 스스로가 많은 영화로부터 영향을 받았다. 실제로 델 토로 자신은 무르나우(F.W Murnau), 루이스 부뉴엘(Luis Bunuel) 장콕드(Jean Cocteau), 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock), 마리오 바바(Mario Baba)와 같은 오래된 거장부터 현대의 테리 길리엄, 크론버그(David Cronenberg), 데이빗 린치(David Lynch), 카펜터(John Carpenter) 같은 감독들한테 고루 많은 영향을 받아 왔음을 말한다[9]. 고전부터 현대물에 이르는 수많은 영화를 보아오는 동안 델 토로는 가장 전통적이고 지배적이고 대중적인 것들을 흡수한다. 그리고 이것으로 스토리텔링을 비롯한 작품의 뼈대를 세움으로써 안전장치를 만든다. 그 위아래 이제는 관습과 규범을 비틀어서 자신만의 것으로 덧칠한다.

델 토로의 모든 작품들에서 말하고자 하는 주제와 상징들은 그가 가지고 있는 카톨릭적 세계관과 밀접한 관련이 있다. <미믹>에서 마지막 순간에 소녀의 피를 취하면 다시 생명을 연장시킬 수 있지만은 포기하고 스

로 죽음을 택하는 예수, 어둠의 세계의 왕자의 지위와 사랑하는 여인을 다시 살릴 기회마저 포기하는 자기 희생을 감행하는 헬 보이, 남동생을 위해서 대신 죽는 길을 택하는 <판의 미로>의 오펜리아, 이 모두는 예수가 자신이 죽음을 택함으로써 인간들을 구원하고 다시 부활해서 영생을 얻은 것에 대한 변주로서 이 자체가 델 토로 영화들을 관통하는 주제이기도 하다.

델 토로 작품들에서 보이는 상징을 살펴보면, <미믹>에서 인간이 만든 유다라는 변종이 점점 인간의 형상을 닮아간다는 설정, <악마의 등뼈>에서 산티의 유령이 물위를 걷는 모습, <블레이드2>와 <헬 보이>에서 마치 예수가 못 박히듯이 십자가 형태에 박히고 묶이는 설정은 성경에서 따온 종교적 상징이다. 또한 <판의 미로>의 켈트족 신화와 <미믹>, <블레이드2>, <헬 보이>의 오디푸스적 요소가 보인다. 이와 같이 델 토로의 작품들에서는 서구 사회 문화의 근저를 이루는 신화로부터 차용한 내용들이 때로는 이야기의 형태로 때로는 이미지의 형태로 산재해있는데, 이는 대사와 설명보다는 우화와 상징을 통한 서술을 하면서도 관객들의 보편성을 획득 하려는 의도로 보인다.

III. 맺음 말

<크로노스>에서 <판의 미로>까지의 작품을 완성하는 동안 델 토로는 작가로서 성장하여 자기 색깔이 뚜렷해지는 면을 보여준다. 멕시코에서 <크로노스>를 만들어 세계적 주목을 이끌어 냈던 델 토로는 이후 헐리우드에서 만든 <미믹>에서 실패를 경험한다. <미믹>의 실패는 헐리우드 스튜디오의 지나친 요구로 주인공 캐릭터와 작품의 결말이 전형화 되어 델 토로의 색깔이 드러내지 못한데 있다. 그러나 이후 스페인에 와서 만든 <악마의 등뼈>에서 스페인전쟁에 대한 탁월한 알레고리를 보여준 델 토로는 다시 헐리우드에서 만든 <블레이드 2>, <헬 보이>에서 각각 적용하는 모습과 성숙하는 모습을 보여준다. <악마의 등뼈>에서 돋보이는 것은 스페인 시민전쟁에 관한 정치적 상징이다. 델 토로는 외딴 고아원을 배경으로 파시스트의 횡포와 전쟁

의 야만성을 말한다. <블레이드 2>에서 <헬 보이>로 오면서 기존의 헐리우드 영화의 영웅의 모습과는 확연히 다른 반영웅(Anti-hero)의 모습이 완성된다. <악마의 등뼈>나 <크로노스>가 델 토로의 작가적 측면이라면 <블레이드2>는 다른 측면 즉 대중영화 감독으로서의 측면이고 <헬 보이>는 이 양쪽 측면이 결합되는 성숙의 시기라고 할 수 있다. 최근에 스페인에서 만들어져 흥행과 비평에 동시에 찬사를 받은 <판의 미로>에서 델 토로는 판타지와 실재를 오가는 실험을 한다. 판타지의 세계에서는 마술적인 켈트족 신화의 요소가 가미되어 더욱 독창적인 세계가 만들어지지만 주제는 역시 그의 전 작품을 관통하는 기독교적인 세계관이다.

익숙한 스토리의 변주와 함께 서구문화의 근저를 이루는 기독교적 세계관은 델 토로 전 작품의 근간이 되는 특징이다. 그는 여기다가 작품별로 성경, 신화, 고대 비극으로부터의 차용을 함으로써 보편성과 깊이를 더한다. 이렇게 특히 서구의 관객들에게 소구 할 수 있는 보편성과 함께 델 토로의 작품이 갖는 개별성은 독특한 시청각적 창의성과 이를 작품 속에서 구현하는 장인으로써의 다듬질이다. 델 토로의 시각적 창의성은 그의 스토리텔링 방식과 마찬가지로 <헬 보이>, <판의 미로>에서 멕시코 아즈텍 문명을 연상시키는 소품과 구조물에서부터 일본 애니메이션, 일러스트레이션, 만화 등 다양한 문화와 장르로부터 추출하고 그 위에 쌓은 것이다. 그리고 사운드에 있어서는 <악마의 등뼈>에서 고아원의 배경(ambience) 사운드, 귀신의 탄식 소리 등을 직접 만들고 녹음할 만큼의 깊숙한 관여를 보여준다. 작가(auteur)로서의 감독의 규정은 제작 전 과정에 있어서 어느 정도 관여 하는가가 기준이다. 길에르모 델 토로는 시각적 스케치부터 마무리 사운드까지 관여하는 헐리우드 시스템에서 흔치않은 작가 중에 한명이다.

아울러 영화의 변방 멕시코 출신으로써 보편성위에 자신의 독창성을 가미해서 상업영화에서 세계적인 성공을 거둔 델 토로는 비슷한 조건에서 작업을 하는 영화인들에게 많은 것을 시사해 준다.

참고 문헌

- [1] <http://www.deltorofilms.com/>
- [2] <http://www.reallyscary.com/interviewdeltoro.asp>
- [3] 토마스 샤츠, 한창호, 허문영, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, 1996.
- [4] 조셉 보그스, 이용관, *영화보기와 영화 읽기*, 제3 문학사, 1991.
- [5] 김용언, 스스로 뿔을 꺾은 악마 소년의 외침, <헬 보이>, 씨네21, 2004(8.17).
- [6] <http://www.einsiders.com/features/interviews/guillermodeltoro.php>
- [7] 유재원, *신화로 읽는 영화 영화로 읽는 신화*, 까치, 2005.
- [8] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 주진숙, 이용관, *Film Art*, 이론과 실천, 1997.
- [9] <http://video.barnesandnoble.com/search/interview.asp?ctr=701660>

저자 소개

박철웅(Chur-Woong Park)

정회원



- 1991년 2월 : 한양대학교 연극영화과(문학사)
- 2001년 5월 : The School of Art Institute of Chicago Film & Video(M.F.A)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 영화영상학부 교수

<관심분야> : 영화연출, 디지털시네마, 작가 연구