
영화 도그빌 속의 연극성에 대한 고찰

Review about the Theatrical Style in Film Dogville

류지미
목원대학교 영화영상학부

JI-Mi Lieu(soobak@mokwon.ac.kr)

요약

본 논문은 영화 Dogville 속에 나타난 연극성에 관하여, 연극적인 시선으로 소고 했다. 특히 전반적인 구성과 형식에 있어서 Brecht 의 서사연극(Epic theatre) 에 많은 영향을 받았음을 알 수 있다. 첫째, Dogville 은 영화 서사가 진행되는 장소 자체를 연극이 한 공간 에서 진행 되는 것처럼 한정된 공간을 제시 한다. 두 번째로 미장센적인 요소에 있어서 영화에서 공간적 분열을 상징하는 연극무대 장치를 사용했다는 것이다. 이는 변증법적으로 인물들의 소외감과 충돌하게 되는 인간 삶의 단편을 표현하는 것이다. 마지막으로 이 영화는 연극적인 마임과 비디제시스적 음향효과를 사용하였다는 것이다. 마임동작은 관객 이 배우의 연기에 더욱 집중하게 하는 효과를 주며 지루 한 듯 흘러가는 영화의 서사에 탄력을 준다. 이렇듯 라스 폰 트리에 감독은 연극에서 사용되는 여러 장치들을 영화에 삽입함으로써 관객에게 극에 대해 감정적인 동화 없이, 좀 더 많은 상상력을 요구하고, 배우의 연기와 영화의 서사에 집중 할 수 있게 하는 힘을 불어넣어 주고 있다.

■ 중심어 : | 브레히트 | 소외효과 | 서사연극 |

Abstract

The purpose of this study is to find the theatrical style in Dogville, which was the film directed by Las Von Trier. There are a lot of Brecht Epic theatre styles in plot and mise en scène in the film. This study try to divide into three parts of them. First of all, the film uses the defined space as a theatrical stage in the one act play. Secondly, there are some apparatuses which was presented as a stagy style in the film. From these apparatuses, the audiences can get the human's life dialectically collided against a sense of alienation. Finally, the film shows up the mime and non-diegetic sound to get an epical stream of Brecht's style. By using these elements to construct all of the film structure, the audiences can establish their one subjecthood against the ideological empathy.

■ keyword : | Bertolt Brecht | Alienation Effect | Epic Theatre |

I. 서론

Lars Von Trier(1956- , 덴마크) 감독의 2003년 작 영

화 Dogville 은 독일의 극작가, 연출가, 시인이자 이론가인 브레히트(Bertolt Brecht, 1898-1956, 독일) 의 유명 노래극 “서푼짜리 오페라” 중에서 Jenny 라는 등장

접수번호 : #080929-005

접수일자 : 2008년 09월 29일

심사완료일 : 2008년 11월 19일

교신저자 : 류지미, e-mail : soobak@mokwon.ac.kr

인물이 부른 “해적 체니”[1] 라는 노래, 특히 이 노래 중 복수의 테마에서 영화의 모티브를 취한 것으로 알려졌다. 그 외에도 감독은 한 인터뷰에서 평소 Brecht 의 연극에 관심이 있었으며 Dogville 의 mise en scène 에도 상당한 영향력이 파악된 것으로 밝히고 있다.

“ J’ai aussi été inspiré, jusqu’à un certain point, par Bertolt Brecht et son style de théâtre, très simple et dépouillé. 군더더기 없고 간결한 베르톨트 브레히트의 연극 스타일에서도 어느 정도 영감을 받았다[2].”

실제로 가사를 살펴보면 Jenny 라는 인물이 주위 사람들의 “비위” 를 맞추어 가며 생활을 연명해 가고 있는 듯 그려지고 있다. Dogville에서 그려지는 주인공 Grace 의 모습이 유사한 흐름으로 이어진다. 처음 Grace 가 도착하기 전 마을 사람들은 친절하고 범을 수 호하는 한 그룹의 사람들로 그려진다. 마을에서 벌어지는 일상들은 그 누구의 침범에서도 벗어난 일종의 보호 구역(무대 한켠의 바위산, 그리고 어디로 연결 되어 있는지 가능 할 수 없는 길과, 그 옆에 그려진 까치밥 나무 넝쿨) 안에서 그들만의 삶을 영위해 나가는 평화롭고 지루하기 까지 한 모습이다. 영화의 줄거리는 이렇다.

1930년대 미국의 록키산맥 자락에 숨은 듯 보이는 작은 마을 Dogville 에 어느 날 몇 발의 총성과 함께 아름다운 Grace가 검은자동차를 모는 갱스터들에게 쫓겨 이 마을에 나타난다. 마을사람 중 Tom (죽대 없는 소설가 지망생 이며 마을사람들의 대변인임을 자처하는)이라는 인물이 그녀를 발견하게 되고, 자신의 과거와 쫓기는 이유에 관해 별 말이 없는 Grace 에게 매혹된다. 그는 주저하는 마을사람들을 설득하여 그레이스를 마을에 머물게 하자는 여론을 조성하고 그 일은 이루어진다. Grace 는 그들의 호의에 감사하는 뜻으로 ‘하지 않아도 되지만 하면 좋을’ 일들을 하겠다고 나선다. 마을사람들의 호감을 얻기 위해 가가호호를 돌며 한 시간씩 마을의 온갖 잡일을 마다하지 않는다. 꼭 Jenny 와 닮았다. 그렇지만 초기의 “선의의 협약” 은 얼마간의 불협화음을 남기고, 목적이적이고, 평화롭고 조화로워 보이던 마을의 이미지는 균열되기 시작한다. Grace를 찾는다는 전단지 가 마을에 붙고, 그로인해 두려움이 생긴

마을사람들은 자신들의 위협함 을 담보로 Grace 에게 더 많은 서비스를 요구하기에 이르고, 자신들을 정당화시키고 급기야 마을사람들의 얼굴에는 가진 자 의 오만이 서리기 시작한다. 마을사람들은 점점 Grace를 그들의 의사와 욕망에 복종 시키려 했던 것이다. Grace는 마을 남자들의 성적 회생양으로 전락하는 모욕을 감수하기에 이른다. 처음엔 Chuck 이라는 인물에게 성폭행을 당하고, 그녀가 마을에서 도주하는 것을 돕겠다는 명목으로 Ben 이라는 인물에게 도주비용으로 Tom이 마련해(Grace 에게 훔치도록 유도한) 주었던 돈과 그가 요구했던 그녀의 몸을 유린당하고 도주에 실패한다. 마을에 돌아온 Grace 는 철제바퀴에 묶여 그 마을의 개모세만도 못한 취급을 받는다. 결국 Tom 마저 그녀에게 잠자리를 요구하고 응하지 않을 경우 그녀 자신도 주비 마련을 위해 돈을 훔친 것 이라고 발설 하겠다 협박을 한다. 그리고 처음 Grace 돕던 Tom이 갱스터에게 그녀의 존재를 밀고 하게 된다. 이제 이 부분에서 반전이 시작된다. Grace를 찾고 있던 갱스터의 두목이 그녀의 아버지였고 Grace는 상상하지 못했던 힘을 가지고 있었던 것이다. 아버지와 Grace의 재회는 차안에서 이루어지고, 아버지는 그레이스가 이곳에서 겪었던 수모를 알게 된다. 처음엔 용서를 원하던 Grace는 결국 아버지의 충고를 받아들이고, 마을사람들에게 복수의 칼날을 뽑는다. 자신의 선한의지에도 불구하고, 자신의 회생정신에도 불구하고 자신을 모욕했던 Tom을 비롯한 마을 사람들을 ‘학살’ 하기에 이른다. 마치 이런 종류의 집단이 세상에 더 이상 존재해서는 안 된다는 듯 마을전체에 불을 지르고 마을은 ‘정화의 불길’에 휩싸인다.

영화에서 보여 지는 마을사람들의 감춰진 얼굴이 드러나는 과정을 통하여, 사실은 법이나 관습으로 덮여져 있던 인간의 본모습이 그 모든 것을 감당하고 용서하려는 Grace 의 행동과 상반되며 더 극명 하게 나타난다. 결국 Grace 가 마지막 장면에서 보여주는 싸늘한 태도는 영화의 반전을 나타내며 Brecht 식으로 끝내기(그의 서사연극이 추구하는 소외효과, alienation effect, 관객의 정서상의 개입을 철저히 배제하는 형식, 극적환상(이 영화에서 Grace 가 결국 용서 할 것 이라는)을 깬

로써 무대 위의 사건에 대한 새롭고 낮은 태도를 갖도록 한다)의 정수를 보여 준다.

룩키산맥 한자락 에서 자신들 속에 내재되어있던 잔인함과 이기적인 마음을 드러내지 않은 채 아무렇지도 않고, 아무렇지도 않아야 하는 일상을 살던 마을사람들에게 Grace 는 외부에서 침입한 일종의 두려운 존재일 수도 있었다. 그들은 이방인 에 대한 거부와 동시에, 그로 인해 표면위로 드러나는 자신들의 속내를 ‘모두 함께 지지르느’ 이라는 공동체 의식 속에 자신들을 합리화시키고, 함묵적인 일련의 결속을 다져 가기에 이르렀던 것이다.

“그레이스가 그 마을에서 겪은 일련의 갖은 냉대와 수모, 그리고 능멸은 도그빌의 마을 사람들 간에도 충분히 가해질 수 있는 것일 수도 있으나, 그러한 잠재적 가능성이 완전히 그 마각을 드러내고 현현하기 위해서는 몇몇 조건들이 충족되어야만 한다. 그 중 가장 중요한 조건은 바로 ‘다름’ 에 대한 것이라고 할수 있다. 왜냐하면 그 ‘다름’은 자신들 간의 ‘같음’과 ‘친숙’에 금이 가게 할 수 있기 때문이다[3].”

Dogville 의 감독이 영화를 통해 나타내려고 했던 주제의식 에 입각한 해석이라 하겠다.

Dogville은 Brecht의 연극 스타일과 Lars Von Trier 감독의 “영화 이상주의” 가 만난 작품이다.

감독이 2000년 Dancer in the dark에서 뮤지컬과 100대의 디지털 카메라로 자신의 영화를 실험 했다면 영화 Dogville 에서는 디지털 의 기술적인 면을 배제하고, 영화의 서사에 집중하기 위해 선택한 기제는 연극적 셋트인 것이다. 또한 이러한 시도는 감독의 현대 영화에 대한 반발로 여겨지기도 한다.

“이런 형식적 실험 속에는 최근 영화가 지니고 있는 기술적 측면에 대한 반감도 들어가 있다. 이전에는 좋은 배경과 색상을 얻기 위해 몇 날 며칠을 기다려야만 하던 것도 이제는 기술 덕택에 단 몇 초 만에 원하는 색상을 얻을 수가 있다. 라스 폰 트리에에는 디지털 기술에 의해 좌우되는 현대 영화보다는 연기와 편집에 의해 좌우되는 영화 본래의 특성으로 되돌아가고 싶어 한 것이다.”[4]

본 논문은 영화이론에 충실하기보다 영화에서 사용

된 연극적 기제들을 분석함으로써 연극과 영화가 이루어 낼 수 있는 또 다른 형태의 연극/영화 혹은 영화/연극의 만남을 규명해 보고자 한다. Lars Von Trier가 기존의 영화들에서 연극의 장면을 삽입하여 서사의 흐름에 도움을 주는 형식과는 다른 -그가 제시하는 공간만 보아도- 그리고 그의 미장센 이 보여주는 연극적 요소들에 중점을 두고 다루어 보고자 한다.

II. 브레히트 서사극 이론과 영화 : 이론적 배경

먼저 영화의 서사를 풀어가는 방법으로 감독이 택한 서사연극의 기원과 그것이 영화사에 미친 영향에 대하여 살펴보기로 한다.

1. 영화가 태어나기 전 연극이 있었다.

“제 7의 예술이라고 불리는 영화는 1885년 12월 18일이라는 탄생일을 가지고 있다. 그것은 영화가 태어나던 당시에 이미 그 탄생을 가능케 한 다른 예술들이 존재해 있었고, 영화는 그 예술들의 영향과 떼어놓고 생각할 수 없는 것임을 말해 준다. 특히 연극과 회화의 영향이란 결정적 이랄 수 있는데 [...]”[5]

여기서 제7의 예술이라 불리우는 영화의 탄생을 가능케 했던 여타의 예술들과의 관계를 살펴보면 : 브레히트의 연극이론이 영화에 직접적인 영향을 주기 전에도 현대예술의 개념(몸짓과 말과 소리 그리고 영상으로 결합된) 의 기저에는 영화가 연극 속에서 발생했고, 영화가 연극과 현대의 기계문명과의 조우가 만들어낸 산물임을 알 수 있다. 즉 영화의 최초의 모습인 무성영화는 연극의 요소인 순수 몸짓과 영상이 결합하여 탄생했다. 그러니까 현대의 연극은 순수 몸짓을 기본으로 하여 다른 예술과 혼합되면서 판토파임, 인형극, 음악극, 무용극, 라디오극, T.V. 드라마, 영화 등으로 세분화 된 형태로 존재하고 있는 것이다. 더욱이 현대 연극의 예술적 위치는 현대 영상 매체 간의 관계에 의하여 자리 매김 된다고 볼 수 도 있다. 일례로 1991년 독일 에센 세계연극제에 ‘오구-죽음의 형식으로’ 을 가지고 참가했던 이운택 은 그곳에서 보았던 연극과 비디오 작업

(호머의 <일리아스>, 한스 쿤터 하이메 연출, 틀라우스 암부르스터 비디오)을 보고 ‘연극과 대중매체’의 혼합 장르에 대한 장미빛 미래를 점치기도 했다.

“나는 무대 위에서 일어나는 모든 것들을 새로운 창조 의 장르로 생각한다. 무대 위에서 연출되는 것들을 새로이 해체하고 재구성하면서 연극을 영화극으로 변화시키는 노력은 중요하다. 예술과 대중 매체사이에서 새로운 미래 연극의 가능성을 보대[6].”

2. 브레히트의 서사극 이론의 출발은 영화였다.

영화라는 장르는 초기에 연극이라는 장르의 하위 개념에서 벗어나지 못하는 모습으로 존재 했었다.

“실제로 영화는 처음 출현 후 초기 10여년 동안은 손쉬운 방법으로 연극이 지닌 극적인 구조를 그대로 모방했고 연극의 야류라는 강박관념을 극복하지 못 했었다 [7].”

브레히트가 서사연극 이론을 주창했던 시기는 무성 영화가 유행했던 시기였다. 특히 그는 찰리 채플린의 영화에 관심을 가졌던 것으로 전해진다. 즉 무성영화와 시대의 이데올로기를 결합하여 그는 연극사에 획을 그을 만한 연극 이론을 주창하기에 이른다.

“무성영화가 최초로 맞이한 호황기에 청년 시절을 보낸 브레히트는 굉장한 영화광이었을 뿐 아니라, 1920년대 초에 이미 스스로 수십 편에 달하는 영화 줄거리(expose) 및 시나리오를 쓴 바 있다. 1922년대 [한밤의 북소리] 로 클라이스트상을 수상한 이후 극작가로 출세하면서 20년대 말까지 연극무대에 주력하였지만 영화에 대한 지속적인 관심은 그의 채플린영화에 대한 열광에 잘 나타난다. 채플린 식 스톱스틱 코메디의 연극술과 줄거리 구성은 서사극 구상에도 중요한 영향을 미쳤다[8].”

이들테면 영화로부터 고안되었다 해도 과언이 아닌 서사극 이론이 연극에서 먼저 사용되고 영화로 다시 유입되어 작가주의 영화들의 효시가 되었던 것이다.

3. 소외효과

서사연극이 지향하는 소외효과에 대하여 간단히 소개 하겠다. 소외효과는 연극의 주요요소 로서 브레히트

의 연극이론의 중심을 차지하고 있다. 그는 아리스토텔레스식 연극에 격렬하게 반대 입장을 취하면서 서사연극이론을 주창했다. 서사연극은, 소외효과를 발생 시키는데 역점을 두고 있다. 즉 배우가 자신의 배역에 몰입하는 것을 반대 하고, 다양하게 시도 되는 올바른 판단을 위한 적절한 거리두기, 예를 들어 배우가 관객을 향해 직접 연기를 하거나, 관객을 연기 속에 끌어들이거나 하는 기법을 들 수 있겠다. 무엇보다도 사실주의 연극의 근간을 이룬 제 사의 벽을 허물고, 연기 중, -위에서도 언급 했듯- 제삼자를 무대로 끌어들이는 방식 등이 쓰인다.

그래서 그들의 연극은 객석등과 무대조명이 그대로 켜져 있을 때가 많다. 극의 서사는 사회문제에 직접적으로 준거한 사안이 대부분 이고 노래와 관객의 눈앞에서 바뀌는 무대장치 등을 사용한다. 이 방식이 추구하는 목표는 관객의 수동적이고도 단조로운 지각에 “혼란”을 주는 것이다. 즉 아리스토텔레스 식 연극에서 관객은 불꺼진 객석에 앉아 연극 속에서 벌어지는 일들을, 배우가 연기하는 감정에 자신을 맡기고, 카타르시스를 느끼고 돌아가는 것으로 그날의 관객이 마처집에 대한 반발 이었던 것이다. 브레히트는 이런 사실주의 연극을 신랄하게 비판했다. 그러니까 소외효과의 원리는 그가 언급했듯이 미학과 정치의 경계선에 놓여 있다고도 말할 수 있다. 이 미학적 경계를 통하여 그가 추구했던 것은 올바른 주제 인식과, 행동으로 알아볼 수 있는 인간에 대한 판단 그 판단을 하기 까지 올바른 절차 상에 있도록 각성을 시키고, 생각하고 돌아보게 함으로써 그 과정을 통하여 생소한 효과를 얻어 내고자 했다. 하지만 브레히트는 작품을 쓰거나 연출 할 때 옹고 그름 의 어느 한쪽에 치우치지 않았다. 있는 그대로의 현실을 무대 위에 올리고 연기 하는 배우는 마치 등장인물을 대신하여 그 무대에 선 것처럼 연기하기를 바랬다. 이곳에서 관객의 역할은 현실에 대한 거리두기를 함으로써 현실 상황들을 오히려 올바르게 정의 할 수 있다는 것이다. 소외효과는 사회 속에서의 연극행위를 통해 관객들의 의식을 정치화 시키고 그에 반응 하도록 고안 되었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이러한 브레히트의 서사연극 이론이 영화에 도입된 시기는

1920-1930년 사이로 알려져 있다. 소위 누벨바그 작가들로 알려진 감독들, 이론가들에 의해 실험되고 한 장르로 탄생하게 된 것이다.

예컨대, 이 작가들 중 고다르의 작업은 서사극이론에 입각하여 영화를 가장 영화적으로 인식할 수 있는 수단으로서의 연극사용에 대한 고무적인 평가를 받기도 했다. “역설적이게도 영화로 하여금 연극적 요소로부터 벗어나게 하려는 이론가들의 개념과는 별도로, 고다르 같은 누벨바그의 작가주의 감독에 의해 영화 속의 연극적 요소가 과감하게 재도입 되었다는 사실은 흥미롭다. [...] 우리는 고다르 영화에 대한 거의 모든 [카이에]의 기사에서 브레히트적인 향의를 엿볼 수 있을 것이다.

고다르에 있어서 영화의 본질을 찾아 주는 열쇠인 듯하다. 브레히트의 연극을 반연극으로 본다 해도 그것은 연극 그 자체이며 새로운 연극의 대명사라고 볼 때 새로운 영화를 추구한 고다르가 정작 영화가 텍스트에- 그리고 그것의 연극적인 요구에 충실하고자 하면 할수록 영화는 필연적으로 그 자신의 언어를 더욱더 깊이 과고들게 되지 않을 수 없을 것”[9]

브레히트의 서사극 이론 중 소외효과를 만들어 내기 위해서 사용되는 기법이 거리두기 이다.

수잔 헤이워드 는 그의 영화사전에서 영화에서의 거리두기를 다음과 같이 설명하고 있다.

“처음에는 연극과 관련해 사용된 용어로, 특히 베르톨트 브레히트가 1920년대와 1930년대에 자신의 연극 활동과 관련지어 채택한 용어이다. 하지만 원래 이 말이 기대고 있는 원칙, 즉 소외는 1920년대 소비에트 영화/학파로부터 유래한다. 브레히트의 목적은 수많은 전략들을 동원해 관객이 (연극 내용으로부터) 거리를 두게 해 비판적인 입장을 취할 수 있게 함으로써 연극의 행위와 성격화가 이데올로기적이고 제도적으로 구성된 그대로의 사회를 재생하는 데 어떻게 기여하는지를 깨닫도록 하는데 있었다. 연극을 탈정상화하고 또한 연극의 인위성(무대화와 연출)을 보여 줌으로써 그는 관객들이 사회 그 자체도 탈정상화 되고 변화될 수 있다고 생각하도록 관객을 정치화하기를 원했다. 영화에서의 거리두기는 아방가르드 영화와 카운터 시네마의 주요

한 부분으로서, 여러 방식으로 영화 속에서 성취되고 있다. 우선 시각적인 측면에서 보면 빠른 편집과 점프 컷, 매치되지 않는 샷, 스크린 바깥에서 관객들에게 이야기하는 등장인물들, 예기치 않은 삽입 자막(무성 영화들에서 처럼 행위를 설명하거나 대화 내용을 제공하기 위해 샷과 샷, 스크린 사이의 빈 스크린에 손으로 쓴 글이나 인쇄된 글을 삽입하는 것), 비디제시적인 삽입 등은 모두 관객들을 어색하게 하고 그들을 혼란시키기 위한 것이다(장 퓌 고다르의 영화들 에서 처럼). 둘째 내러티브의 수준에서 보면 내러티브에 의미를 과도하게 부여하거나 또는 과소 부여함으로써 거리 두기가 이루어진다(고다르의 영화들은 전차, 사탕 아커만의 영화들은 후자의 예로 볼 수 있다). 마지막으로 성격화 측면에서 거리 두기는 등장인물의 익명성, 등장인물의 형면성과 불가사의한 외모를 통해서 발생한다[10].”

III. 본론

이제 영화 속 연극적 장치들 몇 가지를 분석 하고자 한다. 감독이 사건의 장소를 연극무대처럼 활용하고 있는 점, 소품의 생략과 마임의 활용 배우들의 마임 뒤에 간간히 따라붙던 소리 그리고 나레이션 등 관하여 마지막으로 전9장으로 이루어진 text 에 관하여 소고해보기로 한다.

1. 극적공간

영화가 시작되면 화면에 Prologue(which introduces us to the town and its residents) 라는 자막이 나타난다(Brecht 가 그의 소외효과 의 일환으로 시간이나 장소 혹은 극의 주요 내용 등을 적어 먼저 관객에게 알려 주던 방식과 흡사 하다.) 이 자막으로 관객은 영화가 마을과 마을사람들에 대한 정보를 제공할 것이라는 것을 알게 된다. 이분은 추후에 다루기로 하겠다.

그리고 뒤를 따르는 장면은 카메라가 High Angle(공중에서 아래를 찍는 기법)로 잡은 전체 장면으로 극이 진행될 유일한 장소를(연극에서처럼) 비춘다.



카메라의 위치로 관객은 감독 자신이 써낸 줄거리와 인물들에 관해 관찰하는 관찰자의 관점에서 영화를 만들었음을 알게 된다. 마치 어릴 적 유리병 속에 모래를 채우고 개미를 그 속에 넣어 개미들의 관습을 지켜 보려했던 “어린 절대자”처럼 감독 자신조차도 객관적인 시각을 가지고 영화를 만들고자 했음이 느껴지는 장면이다.

그는 영화의 시점을 1930년대 미국의 어느 마을이라 설정 했고, 그의 영화중 *Dancer in the dark* 도 미국에 이민한 사람들 이야기다. 그런데 정작 감독 자신은 미국이라는 나라에 한 번도 가본 적이 없다고 한다. 미국을 눈에 넣어보지 못한 사람이 미국의 어떤 마을에서 일어난 이야기를 한다는 것 자체가 생경한 영화를 만들 어낸, 역설적으로, 또 다른 촉매 작용을 한 것은 아닐까 추측 해 볼 수 있다. 여기에 Brecht 의 소외효과 까지 사용하여 영화가 가지는 낯설음 은 오히려 매력적으로 느껴지기 까지 한다. Lars Von Trier 감독은 연극적인 미장센으로 일반 영화에서는 느낄 수 없는 영화의 접힌 부분 즉 화면분할로써만 동시에 보여줄 수 있는 다른 공간의 이야기들을 펼쳐서 보여 줌으로 시간 속에 공존 하는 마을 사람들의 일상을 한 번에 보여 준다.

“[...] 처음 영화를 보면 누구나 당황한다. 영화는 배경이 없이 마치 연극처럼 무대에서 시작되어 무대에서 끝나기 때문이다. 따라서 현실을 재현하는 실사 영화의 느낌은 거의 없다고 보아도 된다. 영화는 마치 영상으로 된 연극처럼 진행된다. 무대는 극히 간략하게 그저 선을 그어놓고, 이것은 집, 이것은 가게라는 표시를 글자로 써 놓았을 뿐이다. 배우들은 마치 모든 소품이 있는 양 행동하고 연기를 한다. 예를 들면 문을 열 때 모든 배우는 모노마임처럼 문의 손잡이를 여는 손동작을 한다. 이런 배경과 무대의 생략은 라스 폰 트리에 감독

이 영화와 연극을 하나로 엮어내는 새로운 영상미학을 실험하는 듯 보이게 만든다[11].”

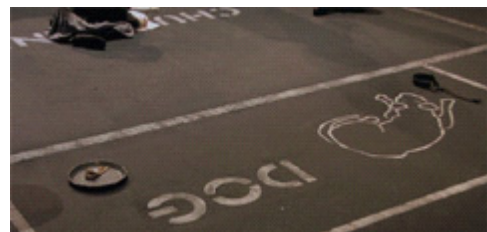
감독이 선택한 연극적인 공간 속에서 살아가는 배우 들은 브레히트의 서사연극의 정수가 되는 거리두기를 연기를 통하여 자신들도 실현하고 있다고 말할 수 있다. 즉 관객뿐만 아니라 배우들도 자신의 배역에 몰입 하지 않고 어느 정도의 거리두기에 성공해야 한다고 주장했던 브레히트의 이론을 실천하는 공간 되는 것이다.

2. 현선

마을 전체가 보이는 장면을 살펴보니 마치 흑백 사진을 보는 듯하다. 그곳엔 흰 선으로 표시된 연기구역이 나누어 져 있다. 마치 연극에서 한 작품이 정해지고 어느 정도 연습이 진행되면서 선이나 테잎 등으로 연기구역을 바닥에 표시하고 약간의 소품들을 놓아 배우의 연기를 돕는 과정중의 한 장면 인 듯 착각이 될 정도다. 각각의 분할된 공간에는 이름이 함께 “등록”되어 있다.



주거 공간 에는 House of Jeremiah, Ben’s Garage, Thomas Edison’s House, Olivia and June 등이 그 일 레이고, 그리고 마을을 양분하는 주요 길에 대해서도 정보가 제공 된다 : Elm Street. 그리고 마을 을 감싸고 있는 다른 길들의 모습도 보인다 : Steep Hill, Canyon Road, Glunner Street, etc.



여기에 한쪽구석에 Dog 라고 쓰여진 개집으로 분류된 공간이 있고 그곳에는 개가 옆모습이 그려져 있다. 그려진 개 옆으로 실제 개줄과 군대에서나 쓰였을 법한 실제 개밧그릇이 놓여있다. 실로 제유적인 가치를 창출해 내는 연출이라 할 수 있겠다. 이 공간을 나누는 것은 실제 벽이 아닌 선들이다. 그리고 개줄과 개밧그릇처럼 마을사람들이 살아가는데 필수적이라 할 수 있는 약간의 가구들과 소품들이 연기자들이 누릴 수 있는 최고의 사치(?)이다.

영화가 진행됨에 따라 흰 선은 실제 하는 벽보다 강렬하게 사람들을 나누고, 보이지 않는 벽에 사람들은 간혀 버리게 되는 역할을 한다. 실제 하지 않으나 있는 듯, 일상의 용품들을 최대한 제거시킨 이 공간에서 소통을 원했던 Grace의 소망은 잘라놓은 공간처럼 무참히 잘라져 나간다. 분명한 것은 줄로 나누어지고, 그려져 있는 이 간결하고 간소한 공간에서 배우들은 마치 모든 것이 갖추어져 있는 것처럼 연기해야 한다는 것이다. 그들은 이 공간에서 숨을 수도 복도 뒤로 나가 자기역할을 연기할 때를 기다릴 수도 없다. 일반적으로 연극에서 적절한 소품의 사용은 배우의 연기를 돕는다. 이 영화를 연기해야 하는 배우들은 그 소품마저도 원활하게 사용할 수 없는 상태이다. 이곳에서 배우의 상상과 관객의 상상이 조우하게 되는 것이다. 그리고 이렇게 연출된 공간은 배우에게는 물론 관객에게도 소외효과를 배가시키는 역할을 한다. 바로 그 점을 감안하고 고안되고 연출된 공간이라 할 수 있겠다.

“그는(Lars Von Trier) 브레히트가 즐겨 사용하던 거리 두기의 수법(소격효과), 즉 대상에 몰입되지 않고 대상에 거리를 둬으로써 대사를 비판하고자 한 방법을 <도그빌>을 통해 사용한 것이다. 따라서 <도그빌>은 실제적인 무대나 배경이 없기 때문에 관객이 직접 배경 공간을 자의의식 내에서 상상해야만 이야기를 꾸려갈 수가 있다[12].”

관객이 그저 진행되는 서사의 리얼한 연기를 통하여, 배경의 진정성에 대하여 자신을 온전히 맡기고 일정시간동안 수동적인 자세로 이야기를 받아들이는 것이 아니고, 틈틈이 그들의 의식을 환기시키는, 다시 말해 ‘여러분은 지금 영화를 보고 계십니다’의 또 다른 형태의

관객에게 말 걸기이며, ‘당신들은 생각하고 판단해야 한다’는 주지의 한 형태인 것이다.

3. 마임과 음향효과

주지했다시피 이 가난하게 꾸며진 공간에는 제대로 갖추어져 있는 것이 없다.

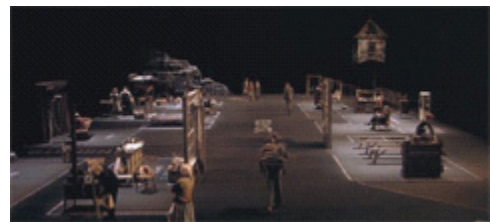
마을 사람들이 주거하는 곳으로 규정된 곳에는 문이 없는 경우가 대부분이다.

여기서 배우들은 문을 열 때 마임기법을 활용한다. 없는것이 실제하게 되는 순간인 것이다.

그리고 그 “실제함”을 확고히 하게 되는 기제로 감독은 음향효과를 사용한다.

즉 문을 마임으로 열고 닫을 때 관객은 문이 열리고 닫히는 소리를 듣게 되는 것이다.

예를 들어 자갈밭이라고 명명된 길을 마을사람 누군가가 걷고 있을 때 자갈은 실제 하지 않으나 관객의 귀에 자갈들이 밟혀서 나는 소리가 전해진다. 그리고 그려져 있는 개가 소리를 내는 순간도 존재한다. 또 한번 감독의 연출의도에 배어 있는 거리두기 기법의 적극적인 활용이 보이는 순간들인 것이다. 여기서 주목해야 할 것은 배우들의 연기가 일반 영화에서 보다 연극적인 과장이 요구되고 있다는 사실이다.



Dogville에서 비디제시적인 음향효과 들은 브레히트가 연극과 관련하여 주장했던 ‘예술들의 분리’라는 측면에서 바라보아도 무관할 것이다.

“브레히트의 이 원칙이 궁극적으로 의도하는 바는 시공간적으로 통일된 환영적 인상을 전달하려 노력하는 고전적 내러티브 영화의 거부이다. 연극무대와 현실의 차이를 끊임없이 일깨우고 무대 위에서의 환영을 거부했던 그의 연극에서의 원칙은 브레히트의 영화에서도

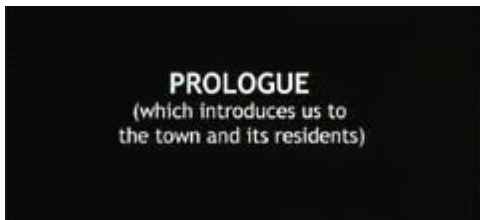
핵심 원칙으로 유지된다[13].”

이 영화에는 연극이 존재 한다. 연극무대를 연상케 하는 공간, text, 그리고 배우, 바로 연극의 3요소 이다. 여기서 관객은 카메라가 되겠다. 숨을 곳 없는 배우들은 무대 위에서, 설령 카메라의 앵글 밖에 있다 해도, 무언가를, 소위 말해 무대 Business를 행하고 있어야 한다. 연극무대처럼 대사가 진행되고, 연기를 하는 배우와 그들의 신체가 지금, 이곳에 만져질듯 존재 하는 것이다.

4. Narration과 각장의 타이틀

또한 중요한 장치들로 Narration 과 각장의 타이틀 삽입을 들 수 있겠다.

이 극의 구조는 프롤로그에 이은 9개의 장(chapter)로 구성되었다. 각장이 시작되기 전 화면에 시작될 이야기 에 대한 간단한 요약이 적혀 있다.



Prologue : Which introduces us to the town and its residents(마을과 마을사람들에 대한 소개)

Chapter I: In which Tom hears gunfire and meets Grace (톰이 총소리를 듣고 그레이스를 만나다).

Chapter II : In which Grace follows Tom’s plan and embarks upon physical labor (그레이스의 육체노동).

Chapter III : In which Grace indulges in a shady piece of provocation (그레이스에게 드리운 어두운 그림자).

Chapter IV : Happy times in Dogville (행복한 나날).

Chapter V : Fourth of July after all (독립기념일)

Chapter VI : In which Dogville bores its teeth (이를 드러낸 도그빌).

Chapter VII : In which Grace finally gets enough of

Dogville leaves the town, and again sees the light of day (도그빌에 질려 떠나는 그레이스).

Chapter VIII : In which there is a meeting where the truth is told and Tom leaves (only to return later) (회의에서 진실을 밝히다).

Chapter IX : In which Dogville receives the long awaited visit and the film ends (방문객이 오고 영화는 끝나다.)

이러한 삽입은 이미 고다르 영화에서도 서사연극을 영화에 실현하면서 시도 되었던 적이 있었다.

“ 고다르의 [자기만의 삶 Vivre sa vie 1962] 은 그 자신의 영화적 목소리가 분명하고 강력한 첫 번째 영화이다. 이 영화는 12개의 장들로 나누어져 있고

거기에 붙은 간단한 제목들은 서사시에서의 ‘개요’ 처럼 시퀀스들을 알리고 요약한다. 고전 헐리웃 영화의 파괴를 배가 시키려는 듯, 고다르 영화 자체가 지니는 근본적인 비연속성을 표면에 내세운다[14].“

극의 발전을 살펴보면 두 개의 부분이 대조를 이루고 있음을 볼 수 있다. 제 1장에서 제 5장 까지를 한 부분으로 즉 그레이스가 마을 사람들의 주저하는 마음을 설득하고 선한 역할을 수행 하는 것과 그레이스가 Dogville 의 천덕꾸러기로 전락하고 악에 의해 전염되는 제6장에서 제9장 까지로 나누어 볼 수 있다. 주목할 점은 극의 구조상 중앙에 놓이게 되는 제5장이 두 부분을 연결하는 브릿지 역할을 수행하고 있다. 이러한 서사의 구성이 대변하는 것은 이 극의 군더더기 없음과 동시에 그만큼 엄격할 수도 있다는 것을 보여준다.

또 다른 서사연극 의 기제로 쓰인 narration 부분에 관해 논의 해보자. 먼저 각자의 소재물들에 대한 그의 목소리는 마치 전지한 자의 목소리처럼 각간의 조소가 물어 난다. 이 존재는 극의 진행상황을 설명 한다. 이 문학적인 작위가 느껴지는 절대적 지식의 소유자인“이야기꾼”은 이 이야기를 하는 동안 카메라는 마을을 비추고 끝이어서 마치 각각의 마을사람들의 의식을 뒤지듯이 그들의 행위 속으로 파고드는 기법을 사용한다.

여기서 로마, 그리스 시대의 연극의 형식 중 코러스의 역할을 대비해 봄직하다.

고대 연극은 장소의 변화가 없었고, 한 영웅을 중심

으로 이야기가 구성 되었다.

여기서 코러스의 역할은 장면과 장면 사이를 잇는 교의 역할을 했고, 극의 흐름이 원활하게 될 수 있도록, 다시 말해, 관객의 이해를 돕기 위해서, 주요 장면이나 무대 밖에서 진행되었던 상황들을 노래로 들려주었던 기능을 수행 하였다. 여기 오스카 G. 브로케트가 설명한 코러스의 몇몇의 기능들을 영화 속 해설자가 수행하고 있다:

“코러스의 기능은 여러 가지다. 첫째 코러스는 연극의 한 배우다. 코러스는 의견을 개진하고, 충고를 하며, 이따금씩 작품의 사건에 간섭하겠다고 위협한다. 일반적으로 코러스는 주인공과 동정관계(同情關係)로 연계되어 있다. 둘째, 코러스는 자주 희곡의 윤리적 틀을 설정해 준다. 코러스는 작가의 견해를 표하면서 등장인물의 행동을 심판할 어떤 표준을 세워준다. 셋째, 코러스는 자주 이상적인 관객이 되어서, 작가가 관객들이 반응해 주기를 바라는 대로 사건과 등장인물들에 대해 반응한다. 넷째, 코러스는 작품의 분위기를 설정하고 그 연극적 효과를 제고 하는 데 도움을 준다[15].”

그리고 등장인물들의 대화와 행동들은 이 목소리에 의해 끊임없이 평가 된다. 이러한 점들이 거리두기 효과를 더욱 강조하는 요소로 볼 수 있다. 문학적이고 시적이라고 언급할 수 있음은 narration의 내용을 살펴보면 더 확실해진다. 이 목소리는 극이 진행되는 동안 마치 관찰하고 있는 듯 마을 주변의 자연을 묘사 하는데, 시적 단어들을 사용한다. 예컨대— 풍경, 가을을 모사할 때, 겨울에 눈이 조용히 쌓여가는 마을의 모습을 상징적으로 표현하고, 날이 밝아 온다든지, 빛의 밝기, 달과 구름, 느릅나무와 까치밥나무가 있는 정원이 끊임없이 묘사되고, 이 영화를 부인할 수 없는 시적 환상을 가진 영화로 만드는데 일조를 한다. 이것 역시 브레히트의 서사극에서 해설자가 가지는 역할과 다름이 아니다.

“브레히트의 서사극에서는 시간과 공간이 무한히 확대되어, 동일한 무대 위에 상이한 장소와 시제가 표현되며 이러한 복합적인 구성은 작가의 ‘전지 All-Wissen’ 라는 서사문학의 특성을 도입한 것이다. 해설자는 ‘서사적 자아’의 ‘전지’를 전제로 서사극에서 무대사건을 설명, 중재하는 인물이다. 이들은 사건의 전

개를 설명하고 과거 사실을 보고 하거나 다른 인물의 사고를 전달하기도 한다. [...] 영화 작가들 역시, 함축된 작가와 관객 사이에 진행되는 대화가 이야기만큼이나 중요성을 갖는 그러한 텍스트를 창작해 오고 있다. 또한 이러한 영화들에서 화자가 직접 등장하지 않고 화면 밖에서 화자는 전지성(全地性)을 과시하며 작가적 개입을 실천하기도 한다. 화자-때로는 작가자신의 목소리-는 플롯을 요약하여주고, 비유를 이끌어내며, 훈계하고, 전체 이야기 속에서 다시 이야기를 들려주고, 앞으로 전개될 에피소드 들을 예고한다. 또한 화자는 등장인물들의 마음 깊숙한 생각들을 정확하게 상술함으로써 자신의 전지성을 과시 하기도 한다[16].”

영화의 서사는 각장의 서두에 어김없이 나타나는 타이틀과 되풀이 되는 narration 을 통해 일정한 거리를 유지하게끔 유도 된다.

이것이 영화가 제공하는 또 다른 거리두기(distance)의 한 방식 이다.

IV. 결론

영화의 마지막 장면에서 검은 자동차들이 조용하지만 위협적으로 등장 한다. 이 자동차 안에는 Grace 의 아버지 즉 갱스터의 보스가 타고 있고, 그는 딸에게 마을사람들에 대한 응징을 ‘권고’ 한다. 복수를 결심한 그레이스의 말에 따라 응징이 시작된다. 붉은 화염이 스크린에 넘치고, 총기들이 질풍을 일으키며 요란한 소리를 내고 마을사람들의 비명소리가 한데 섞여 인류가 오랜 세월, 종교라는 미명하에, 때로는 정치적이고 때로는 개인의 욕망의 실현을 위해, 저질렀던 학살과 몰살의 역사들이 스친다. 혹자는 이 영화를 미국사회에 대한 비평이라고도 말한다. 영화를 통하여 추측해 볼만한 주제이다. 영화는 어찌되었든 대조적인 구조에서 나타나는 두 가지 측면의 대립양상이 보인다. 우선 선과 악 혹은 용서와 복수 라는 테마의 양립을 두드러진 특징으로 볼 수 있다. 그리고 감독은 이 영화에서 선과 악이 인간의 관계에서 본질적으로 어떻게 발현하는지에 대해 영화 속 Grace를 통해 보게 하고, 숙고하게 만든다.

연극무대처럼 꾸며진 공간에서 진행되는 서사에 집중하다 보면 감독이 수신자의 자리에 있는 관객을 잊은 건 아닐까 하는 착각 빠져 들기도 한다. 카메라가 등장인물들 사이를 (이건 다분히 영화에서 화자와 청자를 나누어 찍는 기법과도 다르고, 여러 인물이나 배경을 동시에 담아내는 타블로 형식과도 다르다) 오가며 마치 등장인물들의 영혼을 관통하고자 하는 의도처럼 보이는 기법에서 배우들과 감독의 친밀함에서 오는 일종의 관객소외의 효과는 아닐까 생각한다. 어찌 보면 연극적 영화라고 할 수 있는 그의 영화미학은 관객의 감정을 소모시키는 보통 상업영화에 대한 진정한 대안으로서 현대 영화의 한 단계 도약을 위해서 분명 다시 되짚어 보아야 할 영화계의 한 축으로 보인다.

영화는 어느 연극연습실에서 벌어지는 장면들을 찍어 놓은 것 같은 인상을 준다. 이러한 영화의 기법적 측면에서 보면 다분히 길을 잃은 듯 보이는 이 세계는 감독이 어깨에 맨 카메라로 오랫동안 탐색한 등장인물들의 영혼의 변화를, 그들의 숨겨졌던 실체가 드러나는 순간을 놓치지 않고 포착하기 위한 인위적인 기제인 동시에 생경한 매력에 있는 영화적 특성으로 발현된다.

다시말해 Lars Von Trier 감독은 자칫 격렬한 반동으로 치달을 수 있는 영화의 주제들을 카메라와 배우들의 간격을 좁히고, 공간을 한정시킴으로써, 서사에 대한 조용한 집중을 끌어내었고, 소외효과를 유발 시키는 미장센을 통하여, 조용하고 깊은 사유의 시간을 갖게 한다.

Dogville 에는 사실적인 무대 장치가 없다. 그저 바닥에 흰색으로 마크된 마을사람들의 주거공간과, 반투명한 자갈들이 깔린 마을의 거리들, 누구의 집이며, 어떤 이름의 거리인지를 알게 하는 새겨진 이름들, 마을입구의 까치밥나무. 그리고 크레용으로 그려진 개(모세)에 이르기 까지, 연극 한 작품을 녹화 한 듯, Lars Von Trier 감독은 연극과 영화 그리고 약간의 문학성을 더하여 Dogville 의 이야기의 관점이 무엇인지를 잘 나타내고 있다.

그가 다루고자 했던 것은 Dogville 이라는 마을이 아니라, 그 곳에서 벌어지는 사건에 대처하면서 드러나는, 인간으로 대표되는, 마을사람들의 마음속에 자리 잡고

있었던, 아직 꺼내지지 않았던 마음들이 외부의 자극에 의해 어떻게 관계되어지고 드러나는지를 그려 내고 있다. Lars Von Trier 감독은 연극의 서사기법을 채용함으로써 어느 정도의 거리두기에 성공 했다. 보여줄 수 있는 것을 배제 하고- 무대의 세트 의 최소화 즉 사실적인 표상들을 제거 함- 영화의 서사와 그 서사를 엮어 나가는 배우들의 연기에 집중 할 수 있는 장치로서 연극이 사용 되었다는 것이다. 물론 영화가 촬영된 장소 자체도 주목할 만한 것이다. 알려진 바로는 한 창고에서 무대를 만들고, 14일 만에 촬영된 것이라 한다. 여기서 카메라가 등장인물들 사이를 오고가며 촬영 한 기법은 연극의 연출가가 배우들 사이를 오가며 디테일을 요구 하는 장면과 매우 흡사한 인상을 준다.

이 영화를 마치 한편의 연극작품으로 보이게 하는 주요 요소들을 다시 한 번 주지한다면 :

첫째, Nars Von Trier 감독이 한 인터뷰에서 밝혔듯이 Dogville 은 Brecht 의 서사연극(Epic theatre) 에 많은 영향을 받았다. 적지 않은 영화들이 서사주의 기법으로 연출되어 지기도 했으나, 그 이론을 Filtering 하여 영화에 적용 했던 것에 머물렀다면, Von Trier 감독의 Dogville 은 영화 서사가 진행되는 장소 자체를 연극이 한 공간에서 진행 되는 것처럼 한정된 공간을 제시 한다.

그리고 시나리오의 모티브를 Brecht의 작품 서푼짜리 오페라(Opera of three pennys) 중 해적 제니(Pirate Jenny) 의 노래 에서 차용 했을 정도로 서사연극과 소외효과에 대한 애착을 나타낸다.

두 번째로 흰 선이 그것이다. 이야기의 배경이 되는 마을은 흰 페인트로 등장인물들의 주거 공간과 그 공간이 누구의 소유인지를 나타내는 제명들, 마을의 주요 길과 그것의 이름들, 심지어 마을 입구의 까치밥나무, 개집과 그 속의 개의 실루엣 까지도 그려져 있다.

여기에 약간의 실제소품(개밥그릇과 개줄, 교회의 오르간, 선물 가게의 상품들...)들을 배치하여 점유적인 공간을 형성한다. 결국 이 흰 선들은 관객에게 열린 공간으로 비춰지지만 시간의 흐름에 따라 실제 벽보다 더 강하게 등장인물 들을 소외시키며 보이지 않는 벽에 갇혀 완전한 소통이 이루어 지지 않는 마을 사람들의

상태를 대변하게 된다.

세 번째 연극적인 요소는 마임의 적극적 활용과 음향 효과이다. 그들이 연기하는 구역에는 모든 것이 갖추어져 있지 않다. 예를 들어 등장인물들의 주거공간에는 거의 출입구가 없다. 그래서 그들은 마임으로 보이지 않는 문을 열고 닫는다. 그런데 이때 문을 여닫을 때 그 소리가 들린다. 또 마을 사람들이 자갈길 이라고 쓰여 있는 길을 걸을 때 자갈 밟는 소리가 들린다. 연극적인 환상이 이 마을에서 실현되고 있는 것이다.

마임동작은 관객이 배우의 연기에 더욱 집중하게 하는 효과를 주며 지루한 듯 흘러가는 영화의 서사에 탄력을 준다.

그리고 narration 기법을 통하여 행동으로 보여 지지 않은, 그리고 배우들의 입을 통하여 전해지지 않은 정보의 제공과 동시에 작가의 입장을 대변 하는 시스템과 작은 타이틀을 동반한 9개의 장으로 나누어진 text 등을 들 수 있다.

현대연극은 무대에서 영상매체를 이용하여 연극의 해체와 결합을 시도하고 새로운 장르의 탄생을 기다리고 있는지도 모르겠다. 연극의 가장 연극적임은 연극 고유의 영역이 새로운 매체와의 결합으로 만들어 내는 결과물을 분석함으로써 고유영역이 결정 될 수 있음을 주지 해본다. 그리고 “연극영화라 할지라도 그것은 미학적으로 근거를 가지고 있을 뿐만 아니라 [...] 결국 영화는 연극의 한 보완형식, 연극인들이 느끼고 원하는 그런 현대적 연출을 실현시킬 수 있는 가능성에 다름 아닐 수도 있다는 것이다[17].”

현대예술을 논할 때 장르의 ‘섞임’으로 인한 새로운 장르의 탄생은, 기다려 봄직도 하고, 어떤 ‘괴물’의 탄생을 예고하는 것일 수도 있다. 각 영역의 고유성을 지키려는 노력위에 새로움에 대한 기다림이 더해 질 때 공유할 수 있는 예술의 범주가 넓혀 질 수 있음을 Lars Von Trier 감독의 영화 *Dogville* 을 통해 그 가능성을 본다.

참 고 문 헌

[1] 해적 제니 : 1. 신사여러분, 오늘 보시다시피 나는 잔

을 닦지요. 그리고 누구에게나 잠자리를 퍼드려요. 그리고 나에게 일 페니를 주시면 재빨리 감사드리죠. 그리고 내 누더기 옷과 초라한 이 여관을 보시지만, 내가 누군지는 아시지를 못해요. 어느날 저녁 그러나 항구에 외치는 소리 있고 사람들이 묻지요, 저게 무슨 소리야? 그리고는 잔을 씻으며 미소 짓는 나를 보겠지요. 그리고 말해요, 저 여자 그런데 왜 옷 어? 그러면 여덟 폭 돛을 달고 쉰 개의 대포를 단 배가 부두에 정박해 있을 거예요. 2. 사람들이 말해요, 애야, 가서 잔이나 닦거라. 그리고는 푼돈을 내게 건네주지요. 그러면 푼돈을 받고 잠자리를 퍼드려요! (이날 밤 거기에선 이제 아무도 잘 수 없을 거예요.) 내게! 누군지 여러분은 아직도 몰라요. 어느 날 저녁 그러나 항구에 소동이 있고 사람들이 묻지요 저게 무슨 소동이야? 그리고는 창가에 서 있는 나를 보겠지요. 그리고 말해요, 저 여자 왜 그리 심술궂게 옷 어? 그러면 여덟 폭 돛을 달고 쉰 개의 대포를 단 배가 도시에 포격을 가할 거예요. 3. 신사 여러분은 그때 아마도 웃음을 멈추시겠지요. 벽돌이 무너져 내릴 테니까요. 하지만 도시가 산산이 부서져 폐허가 되어도 초라한 여관 하나만은 아무 피해 없이 무사할 거예요. 그러면 사람들이 묻겠지요, 저 여자가 거기 살았나? 그러면 여덟 폭 돛을 달고 쉰 개의 대포를 단 배가 돛대에 깃발을 날릴 거예요. 4. 정오 무렵에 수백 명이 상륙할 거예요. 그리고는 그들 속으로 들어서겠지요. 그리고 집집마다 뒤져 남김없이 문 밖으로 잡아내고 사슬에 묶어 내 앞으로 끌고 올 거예요. 그리고는 묻겠지요. 어느 놈을 죽일까요? 그날 정오에 항구는 쥐죽은 듯 조용하겠지요. 누가 죽어야 할지 그들이 물으면 말예요. 그러면 여러분은 내 대답을 들을 거예요. 모두다요! 머리가 잘려 떨어지면 나는 말 할래요, 저런! 그러면 여덟 폭 돛을 달고 쉰 개의 대포를 단 배가 나를 싣고 사라질 거예요.

Bertolt Brecht, *서푼짜리 오페라*, 임한순 역, 한마당 문예, pp.30-3, 1988.

[2] <http://www.premier.fr/film/dogville>

[3] 김광기, ‘공동체’가 지닌 알려지지 않은 또 하나의

얼굴에 대하여 : 영화<도그빌>(Dogville)에 관한 사회학적단상”, 한국사회이론학회, 사회이론, pp.158-159, 2005.

[4] 정희모, “비천한 인간과 그 심판에 관한 이야기 - 라스 폰 트리에 감독의 <도그빌>”, 기독교 사상, 대한기독교서회, p.181, 2003(9).

[5] 황선길 “[애니메이션의 이해”, 디자인 하우스, 1996, p.10, 재인용 in 주경미, “프랑스 영화에 나타난 회화적, 연극적요소”, 현대프랑스 문학과 예술, 이화여자대학교 출판부, p.390, 2007.

[6] 이운택, [웃다: 북치다, 죽다 : 이운택 희곡, 연출 트집노], 평민사, p.203, 1994, 재인용, in 주경미 “프랑스 영화에 나타난 회화적, 연극적요소”, 현대 프랑스 문학과 예술, p.387.

[7] 주경미, “프랑스 영화에 나타난 회화적, 연극 적요소”, 현대프랑스 문학과 예술, p.385.

[8] 오제명, “기술매체의 미학적 활용을 위한 시도, 브레히트의 영화이론과 실천”, 한국브레히트 학회, 브레히트와 현대연극, p.10, 1999.

[9] 재인용 in 주경미, “프랑스 영화에 나타난 회화적, 연극적요소”, 현대프랑스 문학과 예술, p.388.

[10] 수잔 헤이워드 ,이영기 옮김, 영화사전 [이론과 비평], p.23, 1997.

[11] 정희모, “비천한 인간과 그 심판에 관한 이야기 - 라스 폰 트리에 감독의 <도그빌>” 기독교 사상, 대한기독교서회, p.178.

[12] idem, p.181.

[13] 최민숙, “영화적 표현가능성의 선취로서의 연극, 브레히트의 서사극의 원칙들과 영화미학”, 브레히트와현대연극/한국브레히트학회, p.276, 2003.

[14] 윤시향, “현대 영화가 받아들인 브레히트-영화에서의 ‘생소화효과’”, 브레히트와 현대연극, 한국 브레히트 학회, p.56, 1998.

[15] G. B. Orscar, 김윤철 옮김, 연극개론, 한신문화사, p.109, 1998.

[16] 윤시향, “현대 영화가 받아들인 브레히트-영화에서의 ‘생소화효과’ ”, p.54.

[17] 주경미, “프랑스 영화에 나타난 회화적, 연극적

요소“, 현대프랑스 문학과 예술, p.387.

[18] 조지 랠리스, 이경운,민경철 옮김, 브레히트와 영화, 말길, 1993.

[19] 민병욱, 연극의 이해, 삼영사, 2006.

저 자 소 개

류 지 미(Ji-Mi Lieu)

정희원



- 1997년 6월 : 스트라스 부르크 2 대학 연극과 석사
- 2002년 6월 : 파리 3대학 박사 심화 학위
- 2007년 3월 ~ 현재 : 목원대학교 영화영상학부 연기전공 전임강사

<관심분야> : 문화, 공연예술. 연출