

---

# 시각화전략을 통한 <지구를 지켜라>의 다성적 내러티브 구축

## Building Polyphonic Narrative of "Save the Green Planet" by Using Visualization Strategy

---

김병정  
목원대학교 영화영상학부

Byeongjung Kim(bejaykim@hotmail.com)

---

### 요약

포스트 모던 시대의 내러티브는 고전적인 일방향 소통방식에 비해 작가와 수용자의 관계를 특별하게 변화시켰다. 이러한 스토리텔링에서는 수용자가 플롯에 직접 관여하여 내러티브를 변화시킬 수 있는 형식에 대한 논의가 있어왔다. 그러나, 이런 연구들은 일방향적 내러티브 분석에 적용되기에는 어려움이 있다. 이런 가운데 <지구를 지켜라>는 영화의 매체적 특성을 유지하면서도 수용자의 역할을 강조하는 내러티브를 활용하고 있다. <지구를 지켜라>의 내러티브는 관객들에게 다성적으로 읽힌다. 관객들은 영화가 제공하는 서로 다른 목소리를 통해서 표면적인 이야기 외에 스스로가 재구성한 또 하나의 이야기를 만들어 내도록 유도 받는다. 이 글에서는 <지구를 지켜라>의 내러티브를 구성하는 요소들이 어떻게 관객들에게 새로운 이야기를 구성해내도록 하는지 살펴보면서, 두 가지 이야기의 상호작용 속에서 구축된 내러티브를 살펴보고자 한다.

■ 중심어 : | 고전적 내러티브 | 다성적 내러티브 | 시각화 전략 | 관객/수용자 |

### Abstract

The narrative in the post modern age specially changed the relationship between the writer and the audience. There has been discussions in digital story telling on the format where the audience directly get involved in the plot and change it. However, relevant research has a problem that makes it hard to be applied to unilateral narrative analysis. However, in this context, Save the Green Planet utilizes the narrative that emphasizes the role of the audience while keeping the media characteristics of the movie. Save the Green Planet is read in a monophonic manner by the audience. The audience is led, through different voices provided by the movie, to create another plot that is restructured by themselves other than the explicit plot. This paper aims to examine how the elements constituting the narrative of Save the Green Planet restructure a new plot, and examine the restructured narrative between the interaction of the two plots.

■ keyword : | Classic Narrative | Polyphonic Narrative | Visualization Strategy | Audience/Consumers (Listeners) |

## 1. 서론

포스트 모던 시대의 영화는 전통적인 내러티브 구조를 탈피하여 다양한 방식으로 새로운 내러티브의 가능성을 모색하고 있다. 대안적 내러티브에 대한 고민은 크게 두 가지 방향으로 연구되고 있는데, 하나는 매체 형식을 구성하는 내재적인 요소들을 다양하게 변주하여 내러티브의 변화가능성을 매체형식의 내부에서 찾으려는 노력이고, 다른 하나는 작가와 수용자간의 전통적인 관계를 탈피해 사용자가 스토리텔링에 직접 영향을 미치는 인터랙티브 스토리텔링의 분야이다.

데이비드 보드웰은 고전적 헐리우드 영화의 내러티브를 살펴보면, 고전적 파블라를 구성하는 가장 중요한 통합원리로 인과성을 이야기한다. 보드웰은 고전적 내레이션을 위해서는 외연적 명료성을 최대한 얻기 위한 스타일을 옹호하는데, 이를 위하여 일관성 있고 응집된 시공간을 구성하고 있다고 분석하고 있다[1]. 이와 관련해 최근의 한 연구는 고전적 내러티브와 다른 새로운 내러티브의 경향으로 영화에서의 시간성 표현에 주목하고 있는데, <박하사탕>(이창동, 1999)이나 <이터널 선샤인>(미셸 공드리, 2004), <사랑니>(정지우, 2005)와 같은 영화들이 연대기적 서사구조를 거부하고 시간 흐름을 재구성함으로써 고전적 내러티브에 비해 '새로운' 방식으로 시간성을 다루고 있다고 분석한다[2]. 유사한 맥락, 즉 근대주의에 기반한 고전적 내러티브의 주체주의적 특성에서 벗어난 다중심 구조의 디지털 스토리텔링의 성공적인 예로써 다중플롯 영화에 대한 연구도 이루어지고 있다[3]. 그런데 들뢰즈의 리즘구조 개념에 근거한 다중플롯 영화 분석은 모자이크 영화를 설명하는데 국한되어 있다.

새로운 내러티브 구축의 경향은 이러한 내재적 내러티브의 변화뿐 아니라 작가와 수용자의 관계를 보다 특별하게 변화시켰다. 이에 따라 스토리텔링에서 작가와 수용자 간의 상호작용성 또는 양방향성을 내러티브의 주요한 특징으로 꼽으며 새로운 서사의 가능성을 제기하고 있다. 인터랙티브 스토리텔링에 가장 근접한 매체인 게임과 웹기반의 스토리텔링에서는 사용자가 플롯에 직접 관여하여 내러티브를 변화시킬 수 있는 형식에

대한 논의가 있는데, 이런 연구 결과를 내러티브의 전달방식이 일방향적인 다른 매체들에 그대로 적용하기에는 어려움이 있다. 예를 들어 쌍방향 예술 평론가 소크 딩클라는 <연결된 도시들: 도시 네트워크에서의 예술 과정>(Connected Cities: Processes of Art in the Urban Network)에서 비선형적 쌍방향 내러티브의 특징으로 수용자의 구체적인 의사소통행위(act)를 들고 있는데, 수용자가 직접 플롯에 개입할 수 있는 인터페이스를 가지고 있지 않은 영화나 드라마와 같은 매체에서 수용자와 내러티브의 상호작용에 대한 논의는 게임이나 인터넷 매체에서와는 다른 방식의 접근을 필요로 한다[4].

이런 가운데 <지구를 지켜라>(장준환 감독, 2003)는 기존의 매체적 특성을 유지하면서도 내러티브의 전개 방식에 있어 내러티브 수용자의 역할을 매우 의미 있는 방식으로 활용하고 있어 특히 주목할 만하다. <지구를 지켜라>는 외계인의 존재를 주장하는 주인공의 허무맹랑한 주장을 통해 하나의 파블라(Fabula, 작가에 의해 형식화된 이야기인 수제 syuzhet와 대비되는 개념으로 담론의 대상이 되는 이야기 또는 스토리)를 언술하고 있지만, 동시에 관객은 이보다는 안정된 내러티브 이해를 위해 스키마(schema, 주관적 인식의 틀)를 통한 비평적 개입을 요구받는다. 그리하여 관객은 주인공의 주장이 망상에 의한 것이라는 새로운 가상의 파블라를 구성해 내고, 내러티브가 전개되는 동안 지속적으로 이를 조직화하기 위한 노력을 유지한다. 그리고, 영화의 수제는 익숙한 관습과 이미지의 약호들을 통해 의도적으로 관객들의 스키마가 내러티브에 개입할 수 있는 틈새를 마련해 준다[5].

이렇게 관객 스스로 탄탄하게 구축한 새로운 파블라는 영화의 엔딩에서 여지없이 배반되는데, 이것은 미스터리 구조의 영화에서 종종 보이는 반전과는 매우 다른 방식으로 작용한다. <식스센스>(M. 나이트 샤말란, 1999)나 <디아더스>(알레한드로 아메나바르, 2001)에서 내러티브의 반전은 이야기의 실체에 대한 정보를 적절히 제한함으로써 가능하다[6]. 이에 비해 <지구를 지켜라>는 주인공의 주장을 통해 끊임없이 파블라의 실체를 언술하고 있지만, 그럴수록 관객은 보다 적극적으로

로 스키마를 개입시켜 반론을 구체화시키려고 한다. 이렇게 관객에 의해 구축된 파블라가 영화의 엔딩에서 해체될 때의 파괴력은 매우 강력하다. 이런 점에서 <지구를 지켜라>의 엔딩은 반전을 넘어 '반역'이라고 표현될 정도로 매우 새롭고 신선한 시도로 평가되었으며[7], 한 대중영화지는 개별 영화에 대한 특집으로는 이례적으로 매주 영화 <지구를 지켜라>에 많은 페이지를 할애하며 이 영화가 이룩해 낸 한국영화의 새로운 성과를 격찬했다[8].

이 글에서는 <지구를 지켜라>의 내러티브를 구성하는 요소들이 구체적으로 어떻게 관객들의 스키마를 작용시켜 새로운 파블라를 구성해내도록 유도하고 있는지를 살펴보고, 주인공의 주장을 통해 언술되는 파블라와의 관계에서 두 가지 파블라가 어떻게 상호작용하는지 살펴보고자 한다.

## II. 이론적 근거

<지구를 지켜라>의 내러티브에서 수제(syuzhet)를 구성하는 각 요소들은 관객들에게 이중적인 의미로 읽힌다. 그리하여 관객들로 하여금 두 가지 파블라를 구성케 하고 그 두 가지 파블라가 영화가 끝날 때까지 공존하면서 갈등과 미스터리를 만들어 낸다. 미하일 바흐친(Mikhail M. Bakhtin)은 이것을 작품 내부의 서로 다른 독립된 목소리라고 보았다. 바흐친은 도스토예프스키 소설의 구조를 분석하면서 '다성적 문학'이란 용어를 사용하는데 이런 작품들은 독립적이고 서로 병합되지 않는 다양한 목소리나 의식에 의해 특징지어지며, 이 목소리들은 작가에 의해 통제받지 않으며 각 목소리는 자의적으로 작자의 단일한 지배적인 위치로 융합되지 않고, 작품을 읽는 수용자 자신의 세계관에 따라 파악된다고 보았다[9].

작품 내부의 목소리가 작품의 수용자-대화의 상대자를 향하고 있다는 것은 매우 중요하다. 시모어 채트먼은 내러티브를 송신자와 수신자를 전제로 한 의사소통(a communication)으로 해석하면서 내러티브 텍스트와 독자 사이에는 긴밀한 상호 작용이 이루어지고 있음을

시사하였다[10]. 바흐친이 작품이 수용자와 맺는 관계를 '대화'의 개념으로 파악했듯이, 작가가 작품을 통해 수용자들에게 일방향적으로 말을 하고 있는 것이 아니라 대화 상대자의 세계관과 상호작용을 통해 서로 다른 목소리로 전달된다는 것이다. 바흐친 학파에게 있어 언어는 '언술'이며, 이는 자아와 타자 사이의 관계를 포함한다. 그것은 실제하는 사람들 사이에 교환되는 살아 있는 말이며, 따라서 담론에 내포된 폭넓고 풍부한 도덕적·사회적 의미에 의해서만 올바르게 이해될 수 있다[11]. 때문에 문학작품이 가지는 목소리는 작가의 절대적인 것이 아니라 수용자의 세계에 따라 상대적이고 다원적으로 읽힌다. 바흐친에게 모든 것은 그 자체의 완성된 의미로서가 아니라 오직 전체의 일부로서 파악되는데. 문학작품을 구성하는 각 요소들은 문학작품 자체로도 전체의 일부이기도 하지만, 동시에 수용자의 세계를 구성하는 전체의 일부이기도 하다.

## III. <지구를 지켜라>의 내러티브

<지구를 지켜라>의 관객들은 주인공 병구의 주장을 통해 제공하는 내러티브에 대한 의심을 경험한다. 그리고, 이런 의심은 영화의 언어적 진술과 영상적 진술의 차이에 의해 발생한다. <지구를 지켜라>의 관객들은 영화가 주인공 병구의 주장을 드러내기 위해 보여 주는 영상들을 통해 오히려 병구의 주장이 어딘가 허술하다고 느낀다. 그리고 내러티브가 전개됨에 따라 주어지는 정보를 번번이 자신의 스키마에 견주어 의심하면서 병구의 주장의 허술함을 찾아내려 하고 이를 납득 가능한 새로운 파블라로 재구성함으로써 영화의 내러티브에 개입한다.

<지구를 지켜라>의 영상이 제공하는 의심의 빌미들은 주인공 병구의 주장에 대한 의심에서 병구라는 캐릭터 자체에 대한 의심으로 확장된다. 그로 인해 관객들은 병구의 주장의 허구성을 증명하려는 노력뿐 아니라 그의 존재를 타자화하면서 궁극적으로는 주인공의 주장을 통해 제공된 내러티브가 갖고 있는 타자성, 비상식과 비정상성을 수용자의 스키마에 근거하여 상식과 정

상으로 환원하려는 인지적 노력이 발생한다. 이러한 과정을 통해 관객은 스스로 표면적 내러티브를 구성하는 요소들을 분해하고 재구성하여 납득 가능한 새로운 내러티브를 만들어내고, 이것은 작품의 표면적 내러티브가 전개됨에 따라 수용자에 의해 지속적인 재구성을 통해 진화해 신화가 된다.

<지구를 지켜라>의 내러티브에서 두 가지 파블라가 형성되는 과정을 도식화하면 다음과 같이 정리할 수 있다.

표 1. <지구를 지켜라>의 내러티브에서 두 가지 파블라가 형성되는 과정

주인공 병구의 주장 ↓ 언어적 진술 ↓ 스토리 정보 ↓ 타자의 파블라 (비상식, 비정상)	주변인들의 시선 ↓ 영상적 진술 ↓ 이미지 정보 ↓ 관객의 파블라 (상식, 정상)
--	--

수용자가 구성한 파블라는 엄밀한 의미에서 영화를 구성하는 내적인 요소는 아니다. 이것은 바흐친이 말한 문학작품과 수용자 사이의 '대화'에 의해 발생하는 새로운-다른 '목소리'이자 수용자의 적극적인 메타 분석의 결과이기도 하다. <지구를 지켜라>의 관객들은 주인공의 허술해 보이는 주장과 망상증이 의심되는 정황을 근거로 영화 전체를 메타 분석하면서 보게 된다. 이 처럼 수용자의 메타분석을 내러티브 내부로 끌어들이는 경우를 문학작품에서 찾아볼 수 있다. 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges)의 「갈래길이 있는 정원」과 같은 포스트모던 소설들은 작가/주체가 일방적으로 의미를 생산해 내는 것이 아니라 독자의 적극적 참여로 텍스트의 의미가 재구성된다[12].

#### IV. <지구를 지켜라>의 내러티브와 시각화 전략

<지구를 지켜라>의 수용자들이 내러티브에 적극적으로 개입하여 새로운 파블라를 만들어내면서 영화의 이중적 내러티브를 구축하는데 있어 영화의 시각화 전략은 이것을 촉발시키고 설득력을 제공하는 데에 매우

주요하게 작용하고 있다. 이 영화의 내러티브는 주인공의 망상을 정신질환 탓으로 돌리고, 정신질환의 원인을 과거의 경험에서 찾는 방식의 다른 범프스틸러 영화들의 상투적인 전개방식과는 차별화된 방식을 택한다 [13]. 병구의 망상은 정상과 비정상, 현실과 환상을 이분법으로 구분하는 전형성에 머무르지 않고, 실재와 허구의 경계를 넘나들면서 관객들로 하여금 끊임없이 단서들을 재조합하여 영화가 보여주는 것과는 다른 가상의 파블라를 상상하도록 만든다. 영화가 제공하는 이야기의 인과관계와 이를 받아들이는 관객들이 재구성한 가상의 파블라가 내러티브상에 공존하고 있는 것이다. 영화는 엔딩 직전까지 이 두 가지 파블라가 갖는 개인성에 대해 어느 한 편의 손을 들어주지 않고 각각의 팽팽한 주장만을 보여줄 뿐이지만, 관객은 어느 순간부터 주인공 병구의 주장을 망상이라고 확신하게 된다. 병구는 처음부터 시종일관 지구를 파괴하려는 외계인의 음모를 고발하고, 강사장을 비롯하여 자기가 납치한 인물들이 지구인으로 위장잡입한 외계인이라고 주장하지만 관객들은 더 이상 병구의 이런 주장들을 신뢰할 수 없다. 병구의 과거사 등 그를 둘러싼 주변 정황이 이런 관객들의 인식에 심리적 근거를 제시하면서 관객들은 어느새 자신들의 추측을 확신케 된다. <지구를 지켜라>를 이러한 관점으로 보면 영화의 시각적인 효과들은 모두 병구에 대한 관객들의 이런 의심을 증폭시키거나 공고히 하도록 작용한다는 것을 알 수 있다. 병구는 영화의 엔딩에서 그의 주장이 증명될 때까지 입장을 바꾸거나 관객을 혼동시키기위한 거짓 정보를 제공하지 않지만, 관객들은 관습적인 코드들을 통해서 병구를 피해망상 또는 과대망상을 가진 인물로 받아들임으로써, 제시된 사건의 단서들을 항상 메타적으로 분석하고 재구성하여 자신들이 설정한 이야기 속에 짜 맞춘다.

##### 1. 외계인에 대한 병구의 주장의 시각화

외계인이 지구를 침략하려고 하고 있다는 병구의 주장은 몇 가지 시각화된 장치들에 의해 보여진다. 영화의 프롤로그에 병구의 나레이션과 함께 보여지는 노트는 마치 어린아이들의 낙서와 같이 허술하게 보인다. 외계인에 대한 정보 역시 비과학적이고 허무맹랑해 보

인다. 병구는 외계인이 머리카락을 통해 의사를 교환할 수 있다고 주장하면서 강사장을 납치하고 그의 머리카락을 모두 잘라버린다. 또, 물파스에 외계인의 신경계를 파괴시키는 성분이 들어있다고 주장하는데, 관객들은 이런 병구의 말을 듣는 순간 실소하게 된다. 그 이유는 외계인이 아닌 일반적인 인간의 경우 때밀이수건으로 피부가 벗겨진 곳에 물파스를 바르면 어떤 느낌인지를 경험을 통해 알고 있기 때문이며, 또한 병구의 어설픈 주장을 통해 강사장이 외계인이 아닌 인간으로써 물파스 고문을 당한다고 생각하기 때문일 것이다. 한 영화 평론가는 ‘지구를 지켜라’의 이 같은 장면이 만들어내는 메타적 이야기방식의 핵심 테크닉이 아이러니 빛기와 능청떨기라고 표현한다.

감독은 한 장면에서 두 가지 이상의 정서가 충돌하게 만들거나, 황당한 상황을 짐짓 심각한 태도로 헛기침 한번 없이 밀고 나가면서 탁월한 솜씨를 보여준다. 강사장을 고문하는 최초의 도구가 (외계인 신경계를 파괴시키는 성분이 들어 있다)는 물파스란 설정은 이 영화의 스타일을 그대로 말해준다. 때밀이 수건으로 피부를 벗겨낸 뒤 병구와 순이가 강사장 발등에 물파스를 콕콕 찍듯 바르는 장면은 그 코믹한 동작과 터져나오는 비명이 뒤엎혀 기묘한 코미디를 만들어낸다. 분노에 쓰러진 적의 가슴을 마구 짓밟을 때 심장 마사지 효과로 되살아나는 장면처럼 폭소와 당혹감을 함께 안기는 장면들이 준비하다[13].

## 2. 병구의 과거에 대한 기억의 시각화

병구의 어린시절에 대한 기억은 특별한 몇 가지 기술적 양식에 의해 보여진다. 때문에 <지구를 지켜라>에는 한국영화에서는 이례적으로 다양한 필름처리기법과 시각효과가 사용되었다. 병구의 회상을 통해서 병구 아버지의 죽음을 보여주는 장면은 블리치 바이 패스 (bleach by pass)라는 필름처리기법을 통해 왜곡된 이미지로 보여진다. 스킵 블리치(skip bleach)라고도 부르는 이 기법은 특수현상법 중의 하나로 일반적으로 권장되는 현상법을 통하지 않고 변칙적인 방법으로 필름을 현상하여 변형된 이미지를 얻기 위해 위해 종종 사용되

고 있다. 이 기법에 의해 처리된 이미지는 컨트라스트가 심하게 증가되고 입자가 거칠어져 일반적인 이미지에 비해 강하고 날카로운 느낌을 가지면서, 채도가 떨어져 색이 바랜 듯한 느낌을 갖게 되는데, 영화 <친구>(곽경택 감독, 2001), <인정사정 볼 것 없다>(이명세 감독, 1999)와 같은 영화에서 액션장면의 거친 느낌을 강조하거나 과거의 빛바랜 느낌을 표현하는 데 관습적으로 사용된다.

<지구를 지켜라>는 왜곡된 병구의 심리상태를 제시함으로써 과거에 대한 병구의 기억이 왜곡되어졌을 수 있다는 관객의 의심을 유발시킨다[그림 1]. 병구의 기억에서 아버지는 종이우산의 이쑤시개에 찢려 죽는 것으로 우스꽝스럽게 표현되어 있다. 아버지가 종이우산의 이쑤시개에 찢려 죽었다는 병구의 기억은 너무 허무맹랑해 보여서, 관객들은 아버지의 죽음과 관련된 병구의 기억이 주관적인 시각으로 왜곡되어 있지 않은지 의심할 수 밖에 없다[그림 2].



그림 1. 블리치 바이 패스 기법을 통해 왜곡된 이미지로 시각화 된 병구의 어린 시절



그림 2. 왜곡된 이미지로 시각화된 아버지의 죽음

관객은 병구의 기억에서 분절적으로 보여지는 정보들을 납득가능한 방향으로 재구성하여 아버지가 탄광에서 일을 하다가 진폐증을 얻었고 갯도가 무너지는 사

고를 당했다는 새로운 가설을 만들어 내러티브를 완성하고자 하는 노력을 경험한다. 이 과정에서 왜곡된 이미지로 시각화된 기억은 관객에게 병구의 망상증에 대한 심리적 근거를 제시해 주는 역할을 한다.

한편, 병구의 과거 장면 중에서 특별히 그의 기억 속에 충격적으로 각인되어 있는 장면은 조금 더 특별한 이미지들로 표현된다. 병구의 여자 친구가 구사대에 의해 폭행을 당해 죽는 장면이 그것인데 핏빛이 유난히 강조되어 심하게 왜곡된 이미지는 병구의 기억을 더욱 인상적으로 시각화한다. 이 장면은 크로스 프로세스(cross process) 기법에 의해 시각화된 것인데 일반적으로 영화촬영에 사용하지 않는 필름(액타크롬 리버설 필름)으로 촬영한 후에 일반 네거티브 필름의 현상법으로 현상하여 얻은 일종의 비정상적인 이미지로 이루어져 있다. 선명한 이미지를 얻기 위한 정상적인 방법을 사용하지 않고 굳이 권장되지 않는 방법으로 만들어진 ‘비정상적인’ 이미지라는 것이다. 이런 방식을 통해 얻은 이미지는 전체적으로 녹색이 강하게 깔리면서 붉은 색이 기괴할 만큼 왜곡되어 있어 정상적인 장면에 사용하기에 적절해 보이지 않는데, <지구를 지켜라>의 경우와 같이 비정상적인 상황을 인상적으로 표현하는 데는 오히려 효과적이라고 말할 수 있다. 이렇게 왜곡된 이미지는 여자친구의 죽음이 병구에게 주는 충격을 그대로 관객에게 전달함으로써, 병구의 심리상태가 비정상적으로 뒤틀려 있다는 느낌을 준다[그림 3].



그림 3. 크로스 프로세스 기법을 통해 왜곡된 이미지로 시각화 된 여자친구의 죽음

탄광에서 일하던 아버지의 죽음, 사랑하던 애인의 죽음, 식물인간이 된 어머니는 병구가 갖고 있는 주관적인 기억이다. 부조리한 현실이 병구의 주관적 기억에

의해 재생되면서 왜곡된 이미지로 시각화된 것이다 [15]. 이렇게 비정상적으로 왜곡된 이미지는 관객들이 병구라는 캐릭터에 대해 갖고 있던 왜곡된 인상을 더욱 강화함과 동시에 병구의 기억을 보다 충격적이고 인상적으로 보이게끔 한다. 그리고, 이러한 병구의 정신적 외상은 관객들로 하여금 병구가 끔찍한 현실로부터 도피하기 위해 스스로 편집증적 망상에 빠졌다는 의심을 하게 만드는 또 하나의 근거가 된다.

더욱이 병구의 기억에 의해 재현되는 과거의 사건들은 명확한 이미지로 보여지지 않는다. 그것들은 불친절하게 많이 생략되어 있는가 하면 단절적이고 인과관계가 파괴되어있다[그림 4]. 이러한 이미지로 구축된 내러티브는 관객들에게 영화의 내러티브에 자신의 스키마를 개입시킬 틈새를 마련해준다.



그림 4. 흐르는 이미지와 불연속적인 이미지로 시각화되는 병구의 기억

### 3. 병구의 캐릭터 시각화

<지구를 지켜라>는 영화 전반에 걸쳐 자주 광각렌즈를 사용한다. 광각렌즈의 디스토션 효과는 양각의 카메라 앵글과 더불어 병구의 망상과 불안정한 심리상태를 강조하여 관객들에게 병구가 하는 주장의 신뢰성을 의심하게끔 한다.



그림 5. 광각렌즈의 왜곡 효과를 통해 보여지는 병구의 모습

병구의 클로즈업 컷에 사용된 광각렌즈의 왜곡효과는 관객들에게 그를 심리적으로 왜곡된 인물로 보이도록 하고, 병구의 시선으로 보이는 컷에 사용된 광각렌즈의 왜곡효과는 그 시점을 주관적인 것으로 만들어 사건의 객관성을 의심하게 만든다[그림 5]. 많은 영화에서 광각렌즈의 왜곡효과는 인물의 불안정한 심리를 표현하기 위한 방법으로 관습적으로 사용되어 왔다.

관객들은 관습적으로 왜곡된 이미지로 보여지는 병구의 심리상태가 정상이 아니라 판단하게 되고 이와 동시에 병구의 주장이 망상이 아닐까 의심하게 된다. 이러한 관객들의 의심을 확연하게 밝혀주지 않은 채 영화가 진행되면서 관객들은 강사장의 석연치 않은 눈빛처럼 영화에서 분절적으로 노출되는 정보들을 자신의 판단이 전적으로 옳다는 전제하에 전혀 다르게 받아들 이면서, 외계인에 대한 병구의 이야기들이 모두 그의 왜곡된 심리상태가 지어낸 것이라고 굳게 믿는다.

병구의 환상을 시각화하는 장면은 이러한 관객의 가 설을 공고히 하는 역할을 한다. 병구의 환상 역시 심한 왜곡을 거쳐 강조되는 것이다[그림 6].



그림 6. 기괴하게 보이는 병구의 환각장면

영화는 병구의 환상을 통해서 어머니에 대한 그의 기억을 연술한다. 병구에 주장에 의하면 그는 외계인의 실험에 의해 불치병을 얻은 어머니를 벤젠으로 치료하려고 했지만, 관객들은 병구가 어머니를 살리겠다고 투 여한 벤젠이 독극물임을 알고 있기 때문에 관객들은 어 머니의 죽음의 직접적인 원인을 병구의 망상 탓으로 돌 린다. 그리고, 어머니가 병구에게 환각제를 먹여주는 환 상을 통해 관객들의 의심은 객관적으로 입증된다. 이 장면을 통해 관객들은 스스로 지금까지 구성해낸 완벽 한 이야기가 영화가 이야기하고자 하는 숨겨진 내러티

브라고 확신한다[그림 7].



그림 7. 어머니가 환각제를 먹여주는 병구의 환상

## V. 결론

<지구를 지켜라>의 내러티브는 언어적으로 진술되 는 이야기와 시각화 전략을 통해 진술되는 이미지적 진 술의 차이를 통해서 서로 다른 목소리를 내러티브에 공 존시킨다. 영화의 시각화 전략은 궁극적으로 이러한 관 객들의 익숙함을 배신하기 위한 목적으로 사용되고 있 으며, 영화의 형식과 스타일을 통해 내러티브상의 트릭 을 보다 견고하게 구축해 가고 있다. 영화의 반전이 단 순한 허무개그로 끝나지 않은 데에는 트릭이 단순한 트 릭으로 역할하고 있는 것이 아니라 관객들이 선입관으로 스스로 만들어내고 믿어 의심치 않았던 진실을 배반하는 역할을 하고 있다는 것이다. 이러한 것들을 통틀어 '장르 뒤틀기'라고 취급하기에는 부족한 느낌이 든다.

영화안의 캐릭터로서 병구는 자신을 둘러싼 부조리 한 현실의 원인이 모두 외계인의 음모에 의한 것이라고 주장하고 있지만, 영화를 구성하는 다른 요소들은 이런 병구의 주장이 망상증일지도 모른다는 가설에 개연성 을 제공하는 방향으로 기여하고 있다. 관객들은 병구를 둘러싼 사건의 개요를 논리적으로 파악하고자 노력한 결과 영화에서 제공되는 단서들을 적극적으로 가져다 가 재구성하여 자신의 가설을 공고히 하려고 한다. 이 렇게 관객 스스로가 현실적으로 납득할 만한 이야기로 재구성한 진실은 영화의 엔딩에서 여지없이 무너진다. 병구의 망상처럼 보였던 허무맹랑한 현실은 관객의 모든 기대를 배반하고 실체가 되어 충격적으로 닥쳐 온다.

<지구를 지켜라>의 엔딩이 갖는 반전의 느낌은 매우

