

한국 영화 제작의 다양성을 위한 팩션 콘텐츠 활용 연구

Faction Contents' Practical Study for Korea Film Production's Variety

한달호

성균관대학교 동양철학과

Dal-Ho Han(daro778@yahoo.co.kr)

요약

이 논문은 한국 영화제작의 다양성을 위하여 새로운 영상콘텐츠로 부각되고 있는 팩션장르에 대해 고찰함으로써 팩션 콘텐츠로 활용된 작품들의 가능성을 모색해본다. 픽션과 팩트를 합성한 신조어인 팩션은 범위에 따른 경계방식으로, 역사의 서술방식을 통해 사실에 가깝다면 기록적 역사 서술방식, 허구에 가깝다면 허구적 역사 서술방식으로 나뉜다. 그리고 거시적 역사는 사회적 논란의 소지, 미시적 역사는 개인 소송으로 이어지면서 경계의 범위에 따라 개인해석에 따라 다양한 해석을 만들어낸다. 한편 역사와 관련한 영화는 관객들이 이미지만 기억하고 실존하는 역사적 사실을 망각하여 기억의 왜곡이 뒤따르지만, 영화를 통해 역사적 사실을 간접체험으로 대신한다는 점에서 팩션장르의 장르적 가능성과 영화의 매력을 느끼게 해준다. 팩션장르 발전과제 있어서 3가지 인식전환이 필요하다. 첫째, 관객들의 관람인식 변환구조를 통해 관객들의 역사영화 해석능력이 필요하며, 관객들에게 과거와 현재를 연결해주는 역사와의 소통구조가 필요하며, 영화작가의 해석에 따라 관객 인식변화를 좌우하는데 역사우선으로 볼 것인지 허구우선으로 볼 것인지 신중한 결정이 필요하겠다. 무엇보다 관객들에게 1차적인 영화적 즐거움과 함께 역사적 진실이 공존할 수 있다면 그것이 한국 팩션장르의 매력이자 바람일 것이다.

■ 중심어 : | 팩션 | 팩션 콘텐츠 | 사실과 허구 | 거시사와 미시사 | 기억과 망각 |

Abstract

This dissertation is considerably studied Faction Genre which is embossed as a new image content, and it is figured out practical used works' possibilities for Korea film production's varieties. Faction, a neologism, which is combined by Fiction and Fact, is a boundary as limits. If authentic history is closed to a truth, it is a record history description method. Also, if unauthorized history is closed to a fake, it is a fictitious history description method. In addition, macro history and micro history are respectively connected to social criticism's matter and personal action, and these can make various analyses, depend on a boundary's limits and personal analysis. On the other hand, history film could be remembered to audience merely history film itself without existed history's fact. However, there are Faction Genre's Genre possibility and film's attraction which indirectness experience of historic fact could be experienced through film. For Faction Genre's developing solution, there are three cognitive switches; audience's interpretation ability about history film through watching perception, linking between the past and the present for audience through communication with history, audience's considerable decision about history first or fiction first as film writer's interpretation. Above all, hopefully filmic pressure can be shown with historical true to audience. Therefore, it would be Korea Faction Genre's attraction and hope.

■ keyword : | Faction | Faction Contents' | Fact and Fiction | Macrohistory and Microhistory | Memory and Forgetting |

I. 서론

1998년 한국영화는 <쉬리> (1998, 강제규 감독)이후 관객들의 인식이 높아지면서 한국영화의 르네상스를 논하기 시작했다. 그로부터 10년도 지나지 않아 놀라운 일이 일어났다. 2004년 단일영화로 1천만 관람시대를 열어준 영화 <실미도>(2003, 강우석 감독)가 그것이다. 이 작품을 시작으로 당분간 꺾 수 없을 것 같은 1천만 이상의 흥행스코어를 연이어 가져다주었던 <태극기 휘날리며>(2004, 강제규 감독)를 거쳐 또다시 짧은 기간 안에 다시 뒤집었던 <왕의 남자>(2005, 이준익 감독)까지, 그야말로 한국영화의 신화는 계속 뻗어 나가는 듯 해 보였다. 그러나 2006년 이후 스크린쿼터(screen quota)는 영화진흥법 개정안을 통해 146일에서 73일로 절반이 줄어들게 되었고, 불법영화 다운은 여전히 꼬리에 꼬리를 물며 기승하고 있다. 그런 와중에 경제 불황이 닥치면서 한국영화의 침체를 우려하는 영화관계자들은 고개를 끄덕일 수밖에 없는 현실에 안타까워하고 있다. 충무로는 이런 영화계의 현실을 반영하고 한국영화의 침체를 극복하고자 영화계의 제작 활성화를 위해 예산을 줄이기도 하고, 일부 배우들이 제작 예산에 맞춰 개런티를 스스로 낮추어 출연하는 등 다양한 노력들이 진행 중에 있다. 이렇게 한국영화의 기대치는 낮아지고 거품이 빠지면서 '과연 1천만의 신화는 더 이상 가질 수 없는 영화인들의 꿈인가'에 대한 의문을 가져보게 된다. 한국 영화계는 분명 몇 년 전보다 위축된 상황이다. 그러나 1천만 관객을 넘기고자 하는 한국영화인들의 꿈은 아직도 진행 중에 있으며, 그 꿈이 실현 불가능한 것만은 아님을 기존 흥행작을 통해서 해결점을 찾아 볼 수 있을 것이다.

1천만 관객의 정점에 있었던 작품들을 비롯하여 2008년 한국영화 흥행작이었던 <우리 생애 최고의 순간>(2007, 임순례 감독), <추격자>(2008, 나홍진 감독), <신기전>(2008, 김유진 감독), <미인도>(2008, 전윤수 감독) 등에서 볼 수 있듯이, 흥행 영화의 중심에는 '실화를 바탕으로 제작'된 영화가 눈에 띄게 많았다는 점에서 주목할 만하다. 이뿐만이 아니다. <대장금>(2003, 이병훈 감독), <불멸의 이순신>(2004, 이성주, 한준서

감독), <주몽>(2006, 김근홍, 이주환 감독), <바람의 화원>(2008, 진혁, 장태유 감독) 등 TV드라마 역시 '실화를 바탕으로 제작'된 작품들이 브라운관을 꽉 채워주고 있다. 이처럼 2005년 전후에 개봉되고 방영되어진 한국 영화, 한국 드라마는 '실화를 바탕으로 제작'된 작품들이 소개되면서 그 내용을 대신하여 '팩션(Faction)'이라는 이름으로 시나브로 소개되기 시작했다. 몇 년 사이 '팩션'은 흥행의 중심에 섰다. 그러다보니 잠시 지나가는 유행이라고 보기에는 어렵다. '팩션'이라는 말을 잘 사용하지 않았을 뿐 그동안 헐리우드는 물론 국내에서도 '팩션'장르는 존재해왔기 때문이다. 그러나 '팩션'이라는 장르가 정착되었다고 말하기는 아직 이르다. 팩션이 주목받고 있지만 영화와 방송계의 흐름은 지속적으로 변하기 때문에 다른 장르처럼 정착이 되기 위해서는 활용연구를 통해 콘텐츠의 가능성을 점검해볼 필요가 있다. '팩션'의 등장에는 다양한 이유가 존재하고 있다. 국제적 테러리스트의 공격으로 수많은 사람이 죽어가고, 북핵 위협과 비랑 끝을 오가는 외교관계, 가진 자들에 대한 증오심과 불특정 다수를 향한 테러, 경제와 교육의 참담한 실패 등으로 많은 사람들이 현실에 대해 불안과 환멸을 느낀다. 문자 매체에 대한 독자이탈을 초래하기도 하고, 현실과 가상현실 사이의 경계를 해체한 컴퓨터의 보급으로 인터넷사용률이 높다는 점 또한 '팩션'의 등장을 자연스럽게 만들었다[1]. 이런 팩션의 등장은 영화에만 국한되지 않고 TV드라마까지 주목받으며 제작 되는 작품들의 중심 소재로 활용 되고 있다.

한국에서 제작되고 있는 다수의 '팩션영화'와 '팩션드라마'가 증명해주고 있으며, 그에 대한 결과로 흥행수익과 시청률이 증명해주고 있다. 이렇듯 사실에 대한 관심이 그만큼 높은 것은 경계의 파괴에서 시작된다고 볼 수 있다. 이처럼 '팩션'은 영화, 텔레비전, 연극, 소설 등 전 문화영역으로 넓혀가면서 분야별 위치에서 핵심적인 위치에 올라와 있다.

이 논문에서 다루고자 하는 문제는 한국영화의 새로운 콘텐츠로 부각되고 있는 '팩션장르'에 대해 고찰함으로써 지금까지 제작되어온 한국 '팩션영화'가 관객들에게 인식되는 문제점을 논의해보고 앞으로 제작될 '팩션

장르'의 밀거름이 될 수 있는 가능성에 대해 모색해보고자 한다. 이를 위해서 '팩션'이란 무엇이며, '팩션장르'의 사실과 허구 사이의 경계에 대한 의미와 '팩션장르'의 기억과 망각에 대해 살펴본 후 한국영화 '팩션장르'의 고민과 '팩션장르'의 발전을 위한 과제는 무엇인지에 대하여 함께 논의할 것이다.

II. 본론

1. 팩션의 가치

1.1 팩션(Faction)

팩션(faction)이란 픽션(fiction)과 팩트(fact)를 합성한 신조어이다. 2006년 2월 16일부터 2월 21일까지 국립국어원에서 우리말을 공모한 결과 '각색실화'로 결정되었으나 지금까지도 '팩션'이라는 말을 자주 접하게 된다. 팩션장르는 전혀 다른 두 분야인 것처럼 보이는 허구(fiction)와 실재(fact) 사이의 경계를 과감히 폐지하여 그 두 분야의 혼합을 시도하고, 경계가 소멸하는 시대의 특성을 잘 보여주는 장르이다.

팩션을 소개할 때 대표적으로 소개되는 해외 작품은 <다빈치 코드(The Da Vinci Code)>(2006, 론 하워드 감독)이다. 팩션 열풍의 중심에 있던 <다빈치 코드(The Da Vinci Code)>(2006, 론 하워드 감독)는 2003년 댄 브라운(Dan Brown)의 소설과 2006년 원작을 바탕으로 제작되었던 론 하워드(Ron Howard)의 영화로 큰 성공을 거두면서 이 작품으로 인하여 팩션이 시작되었다고 볼 수 있으나, 팩션이라는 용어의 시작은 1960년대 미국작가 트루먼 카포티(Truman capote)가 쓴 소설 『냉혈 in Cold Blood』(1965)을 설명하면서 생겨났다. 이 이야기는 1959년 11월 15일 캔자스 주에서 실제로 일어난 두 명의 살인범에 의한 냉혹한 일가족 살인사건의 진상을 파헤치는 내용으로 구성되어 있다. 작가 카포티는 자신의 소설 『냉혈 in Cold Blood』(1965)을 논픽션 소설(non-fiction novel)이라고 불렀다. 현대문단에서 최초의 팩션이 탄생하였고, 팩션 소설이 예술과 사실, 저널리즘과 소설을 절묘한 솜씨로 혼합해 강력한 저항문학을 산출해낸다. 평자들은 이를 고급 저널리즘

소설(higher journalism novel)이라고 불렀다. 여기에서 다른 분야의 혼합과 경계의 소멸은 팩션의 가장 큰 특징으로 관객들에게 겉으로 드러난 공식적인 역사와 감추어진 비공식적 역사, 실제 사건들과 가상 사건들 그리고 실존 인물과 허구적인 등장인물들을 뒤섞어서[2] 현실로 믿었던 이야기가 허구일수 있으며, 스토리의 믿음을 사실로 받아들이는 관객들의 인식으로 인하여 실존하는 인물에 대한 사실 및 평가가 왜곡되기도 하고, 존재하지도 않았던 조직이나 인물이 실존했던 것처럼 착각하게 만들 수[3]있는 것이다.

1.2 팩션의 범위와 기준

팩션은 범위와 기준에 따라 의미해석이 가능하며, 박진은 "역사추리소설의 장르적 성격과 한국적인 특수성"에서 팩션을 두 가지 의미로 나누고 있다. '넓은 의미'의 팩션은 "실재와 허구를 과감하게 뒤섞어 결과적으로 리얼리티를 혼란에 빠뜨리는 다양한 종류의 서사물을 지칭"하고, '좁은 의미'의 팩션은 "사실이나 리얼리티의 개념 자체를 자의식적으로 문제 삼고 진실의 권위적 위상을 의도적으로 전복하는 서사물"[4]로 보고 있다. 또한 사실과 허구에 따른 기준의 모호함에 의해 어느 기준에 두고 팩션을 바라볼 것인가에 대한 의문을 주장윤은 "역사드라마의 역사서술방식과 장르형성"에서 역사드라마의 서술방식에 대해 4가지로 분류하고 있다.

[표 1]과 같이 첫째, '기록적 역사서술방식'으로 역사드라마 작가가 역사가와 동일한 사건과 인물을 공유하여 역사성과 허구성 사이의 갈등이 크지 않다. 둘째, '역사 개연적 서술방식'이다. 역사재료를 일차적으로 활용하며 부족한 역사재료 즉, 기록되지 않은 부분들(dark area)은 작가의 상상력이 개입되지만, 역사적 개연성이 허구성보다 높다. 셋째, '상상적 역사서술방식'으로 정사(正史)가 간략히 기술되어 있어서 작가의 허구적 상상력이 역사적 개연성보다 이야기 전개에 중요한 역할을 한다. 따라서 대부분 작가의 허구적 상상력에 의존한다. 넷째, '허구적 역사서술방식'이다. 역사적 배경만 사용했을 뿐 이야기의 전개과정은 허구이다[5].

표 1. 역사드라마의 서술방식

← 사실 ----- 허구 →					
①	②	③	④		
정사 (正史) 중심				야사 (野史) 중심	
역사				허구	
①	②	③	④		
기록적 역사 서술방식	역사 개연적 서술방식	상상적 역사 서술방식	허구적 역사 서술방식		

이처럼 역사드라마 서술방식 분류는 정확한 사실역사 또는 기록의 정사(正史)중심과 민간에서 사사로이 기록한 역사 또는 향간에 떠도는 말인 야사(野史)중심 사이에 4가지 서술방식으로 나누었을 때 정사중심에 가까운 서술방식은 기록적 역사서술방식, 야사중심에 가까운 서술방식은 허구적 역사 서술방식으로 설명된다. 이때 정사중심이 사실에 가깝다면 야사중심은 허구에 가깝다고 볼 수 있다. 그러나 허구에 대부분 의존하더라도 역사적 자료에 의존하는 과거의 역사 작품의 경우 역사는 제약에서 벗어나기 힘들다는 점이 여기에서 드러난다.

1.3 거시사와 미시사

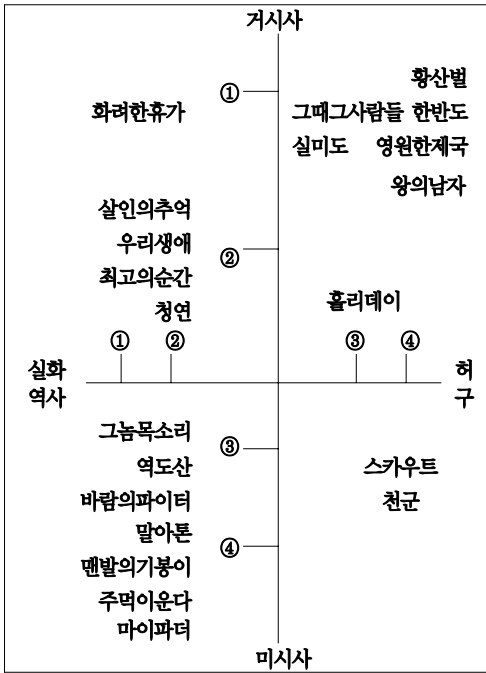
역사학의 포스트모더니스트들은 사실과 허구, 역사학과 문학의 경계를 구분하는 것에 의문을 제기한다. 그들은 역사의 합리적 탐구와 실재론적 재구성에 대한 전통적인 신조마저 단념한다. 또 그들은 궁정 중심의 정치적 사건들로 엮어진 거시적 역사(macrohistory)보다 변두리 민중의 삶 의식과 생활상의 이면을 들여다보면서 깊이 비추어 보는 미시적 역사(microhistory)를 선호[6]한다. 미시적 역사를 선호하는 대표적인 이유는 역사적 사료의 부족도 있겠지만, 무엇보다 논란의 소지가 줄어들 수 있다는 점이다.

그러나 한가지의 견해만으로 쉽게 판단할 수 없다. 거시적 역사는 역사적 진실, 사회적 진실로 전개되는 작품이므로 역사적 사실에 해당되는 사료가 충분히 뒷

받침 된 후 이야기를 전개해야 어려움이 없고 오해의 소지가 없다. 그러나 사실적 근거가 있어도 역사와 반대되는 해석을 내놓아 사실을 아는 관객들에게는 거부감을 주고, 사실을 모르는 관객들은 사실로 인식해버릴 수 있게 된다. 비록 영화라지만 역사의 왜곡된 시선으로 관객들이 그대로 믿어버릴 수 있다는 사회적 논란의 소지가 있을 수 있다는 점에서 큰 문제점에 부딪힌다. 그리고 미시적 역사는 과거 속 실존 인물들의 이야기를 모티브로 하는 작품으로 인물들 중심에서 벌어지는 개인적인 삶에 초점을 맞춘 작품들이다. 그러기 때문에 개인의 허구가 담겨진다고 하더라도 우리들이 알고 있는 역사적 사실의 해석과의 거리가 있기 때문에 작가의 부담이 줄어든다. 이런 점에서 가까운 시간에 일어났던 사건 또는 그 이전의 역사적 과거인물의 개인적인 이야기로 끝아가려고 하는 것이다. 물론 영화를 제작하면서 실존인물의 주인공이 미화되지 않는 이상 좋게 비춰질 수는 없다. 한 인물의 굴곡 있는 삶을 다룬다면 좋은 점을 비롯한 나쁜 사실까지도 드러내야 한다는 점에서 인물의 주인공 가족과의 개인소송까지 이어지는 문제점도 남게 된다.

이렇듯이 거시적, 미시적 역사 모두 어느 하나 문제가 되지 않는 것은 없다. 그만큼 실화라는 것은 많은 어려움을 가지고 시작하게 되는데, 팩션이 그런 부분에 있어서 경계의 범위에 따른 다양한 해석을 만들어낸다. 미시사처럼 보이지만 거시사에 가까운 영화는 영화 속에 보여지는 경계의 불분명함으로 인하여 개인 해석의 정도에 따라 달라진다. 이는 개인의 삶에 초점된 이야기임에도 불구하고 사회적 파장으로 인하여 범국민적인 관심이 있었거나 이후에 미쳤던 영향으로 거시사에 가까운 영화가 되기도 한다. 이럴 때 미시사와 거시사의 중간지점에서 어디에 위치할지 개인의 해석에 의해 경계의 위치가 바뀌기도 한다. 즉, 사실과 허구의 경계에 있어서 어느 정해진 부분에 위치하지 않고 개인 해석의 정도에 따라 개인초점으로 바라볼 것이냐, 사회초점으로 바라볼 것이냐에 따라 다르게 판단된다. <그놈 목소리>(2007, 박진표 감독), <청연>(2005, 윤종찬 감독)이 그런 범위에 포함하게 된다. [표 2]는 실화에 가까운 ②와 ③ 사이에 위치하고 있음을 알 수 있다.

표 2. 서술방식에 따른 경계분류



[표 2]는 사실을 바탕으로 제작된 20편의 대표적인 한국영화들을 [표 1]의 ‘서술방식에 따른 경계’와 ‘거시사와 미시사’의 두 가치를 혼합하여 분류해보았다. 앞서 언급했듯이 개인의 해석에 따라 그리고 바라보는 기준에 따라 경계가 바뀔 수 있다는 점에서 경계의 분류는 해석의 세밀함이 더욱 절실하다. 특히 ‘팩션’이라는 의미가 역사적 가치나 실화적 가치보다 허구의 가치에 가까울수록 팩션이라는 이름을 자주 언급하고 있으며, 허구에 가깝고 거시사에 가까울수록 논란의 대상이 되는 작품이 많으며, 미시사에 가까울수록 관객들에겐 스토리 전개를 위해 실화에 대한 아이디어 제공차원의 이상을 넘어서지 않는다는 점에서 논란의 대상이 적다.

2. 팩션 콘텐츠의 범위

2.1 사실과 허구의 경계

2001년 9월 11일, 이날은 미국 뉴욕의 110층 쌍둥이 빌딩으로 유명한 세계무역센터에서 피랍항공기에 의해 테러공격을 받고 1만여 명 넘게 사상당한 대참사로 기

록되었다. 전 세계를 패닉 상태로 빠지게 했던 테러공격의 실제상황은 전 세계인들이 생중계되고 있는 TV 앞으로 몰리게 하였다. <스파이더맨(Spider-Man)> (2002, 샘 레이미 감독)이 세계무역센터를 기어오르는 장면을 상상한다면 SF액션영화에서나 일어날법한 일이 현실에서 일어났다고 믿기에는 경악스러운 현장을 지켜보는 사람들에게 이것이 정말 진실인가 거짓인가에 대한 의문을 한번쯤 가지게 만들었다. 대참사가 일어난 후 전 세계 극장가에서 상영중인 액션영화나 다른 영화를 선택하지 않고 집에서 TV앞에서 무슨 일이 또 펼쳐지는 않을까 지켜보는 것은, 사람들에게 영화보다 더한 긴장감을 극장 대신 TV속으로 옮겨오게 만들어준다. 성수대교 붕괴사고나 삼풍백화점의 사건을 지켜보았듯이 911테러는 전 세계 국민을 대상으로 영화보다 더 영화 같은 현실을 제공해주었다. 그와 같은 사실이 일어날 수 없을 것 같은, 그러나 현실에서 일어난, 허구 같은 사실이라는 점에서 현실은 마치 허구 같은 현실처럼 악몽이 일어나게 된다. 그러다보니 관객과 시청자들의 입맛은 점차 영화보다 더 리얼한 영화, 드라마보다 더 드라마틱하고 리얼한 드라마, 예능이지만 리얼한 프로그램에 열광하게 되는 것이다. 드라마에서 톱스타가 주인공이 되어 방송가 이면의 이야기를 다루거나, 예능에서 연예인들의 가상결혼이나 가족을 구성하여 1박 여행을 통해 짜여지지 않은 듯한 일상의 모습을 담아내며 리얼 버라이어티 체제로 옮겨가고 있는 것이다. 그러나 리얼을 표방한 어느 버라이어티 프로그램이 리얼이 아닌 모든 것이 짜여진 대본에 움직였다며 인터넷을 통해 상세한 대본이 공개되면서 큰 파장이 있게 되고, 그로인하여 시청자들의 실망이 극에 달하게 된다. 시청자들의 이런 실망은 사실을 바탕으로 만들어졌다는 프로그램이 사실이 아닌 허구일지도 모른다는 배신감에서 온다. 그만큼 시청자들은 그 내용이 사실이든 아니든 프로그램을 보는 동안 사실로 받아들이면서 믿고 보기 때문에 실망감은 더욱 크게 다가온 것이다. 그러나 영화와 드라마 경우에는 문제가 달라진다.

사실을 바탕으로 제작된 작품은 사실적인 역사이야기를 담고 있기 때문에 차칫 지루할 수 있는 이야기를 영화적인 즐거움을 위해서 사실과 다른 픽션이 첨가되

면서 역사왜곡이 종종 이루어지는 것이다. 그리고 그것을 받아들이는 관객들은 예능프로와 마찬가지로 사실로 받아들이면서 믿고 본다는 점이다. 그러나 일반 관객이자 시청자들은 역사왜곡이 있었음에도 그 부분에 있어서 실망감을 가지지 않는다는 점이 영화와 예능의 차이점을 보인다. 그 이유는 이야기 속에 '역사'라는 것이 존재하기 때문이다. 그렇다보니 역사에 대해 자료 정보가 부족한 관객들은 영상으로 접할 때 어디까지가 사실(역사)이고 거짓(허구)인지 자세히 모르기 때문에 그대로 받아들이게 되는 것이다. 그 점이 영화, 드라마가 예능의 리얼과는 다르게 인식되는 문제이자, 진짜라고 믿게 만드는 '역사'가 던져준 신비한 힘이다.

레이먼드 페더만은 『초소설(Surfiction)』이라는 글에서 “픽션이란 현실세계를 향상시키는 또 하나의 ‘현실’이며, 픽션을 만들어 낸다는 것은 현실은 진실이라는 사고방식을 없애는 것”이라고 말하고 있다. 그는 미래의 소설에서는 현실과 상상, 의식과 무의식, 과거와 현재, 진실과 허구 사이의 모든 구분이 사라질 것이라 강조한다. 굳이 미래의 문학을 이야기 하지 않아도 오늘날 문학 작품에 반영된 ‘현실’은 사실과 허구, 픽션(fiction)과 팩트(fact)라는 이분법의 경계가 무의미해져 가고 있음을 보여준다. 오늘날 ‘현실’은 익숙한 현실과 낯선 현실, 그럴듯한 현실과 터무니없는 현실, 수궁하고 싶은 현실과 부정하고 싶은 현실, 또는 사실과 허구, 실재와 환상이 혼재되어 있는 경계로써의 현실을 제공한다. 우리는 허구라 믿었던 것이 진짜일 수 있으며, 진실이라 믿었던 현실도 허구일 수 있는 세상을 살아간다 [7]. 현실과 허구의 경계가 무너지고 있는 시점에서 영화보다 더 영화 같은 현실을 목격하며 살아가는 우리는 픽션장르의 등장이 어쩌면 당연할 수 있다.

2.2 기억과 망각

영화 <300>(2006, 잭 스나이더 감독)은 미국에서 흥행이 쏟아졌던 영상에 대한 지적과는 다르게 국내에 개봉되었을 때 많은 논란이 있었다. 바로 역사적 내용의 오류에 집중되는 경향을 가지고 있다는 점이다. <300>(2006, 잭 스나이더 감독)의 감독은 한 인터뷰에서 관객들이 너무 역사적인 것에 집착하지 않았으면 좋

겠다[8]고 주문한 바 있다. <글래디에이터>(2000, 리들리 스콧 감독)에 등장하는 주인공 막시무스 장군은 극화된 인물이다. 그러다보니 허구와 상상력의 의존가 높아지게 된다. 최근 역사를 다룬 영화들이 포스트모던 역사관의 영향 때문인지 몰라도 대체로 허구와 상상력을 중시하는 경향이 있다. 이렇다 보니 역사영화는 관객들이 영화 속에 보여주는 부분만 기억하게 되고 실존하는 역사적 사실을 망각하게 된다. 이렇듯 역사적 논란에 대한 문제는 국내영화에 국한되지 않고 <300>(2006, 잭 스나이더 감독), <글래디에이터>(2000, 리들리 스콧 감독) 등 해외 작품들까지 역사의 이름으로 주목받게 되었다. 그러나 최근 흥행 중심에 있는 픽션 활용의 대표작들이 해외보다 국내 박스오피스에 집중된다는 점과 최근 한국영화들이 상상력을 더욱 중시하면서 역사적 사실이 왜곡되거나 또는 망각되는 문제를 가지고 있다는 점에서 벗어나기 힘들다. 그것은 국내외 영화 모두 같은 고민이 동일시된다는 점에서 주목할 필요가 있다. 이는 감독이 선택한 역사가 ‘역사를 위한 영화’가 아니라 ‘영화를 위한 역사’로 받아들여지고 있기 때문이다. 전자는 역사중심에 가까운 영화, 후자는 허구 중심에 가까운 영화로 볼 수 있다. 그러기 때문에 역사적인 것에 집착하지 않기를 바라는 마음이 더욱 크다고 볼 수 있다.

역사란 나의 기억이 아닌 우리의 기억이다. 여기서 우리는 누구인가? 누가 우리인가의 정체성 형성과정을 시간의 흐름 속에서 추적해서 이야기를 구성하는 것이 바로 역사이다. 역사란 기억으로 형성된 우리이지, 우리의 기억이 아니다. 궁극적으로 우리란 누구인가의 정체성은 민족을 그런 것으로 여기듯이 선천적으로 물려받은 유전자와 같은 것이 아니라 어떤 과거를 우리의 역사로서 기록하느냐로 규정되는 순전히 기억의 문제 [9]이다. 역사가들은 픽션이 역사적 사실이 될 수 없다고 주장한다. 과거의 사실은 더 이상 존재하지 않는 사라진 현실이다. 그것이 과거에 일어났던 사실이라고 우리가 믿을 수 있는 근거는 순전히 역사책에 나와 있기 때문이다. 그것이 실제로 일어났던 과거의 사실이기 때문이 아니라 역사로 기술되어 있기 때문에 역사적 사실로 통용되고 있는 것이다. 기술된 것은 역사가 되지만

역사가의 기록에서 제외 또는 누락된 사실을 역사가 되지 못하고 망각 속으로 사라져 버린다. <실미도>(2003, 강우석 감독)는 과거의 역사를 현재 다시 끄집어내어 관객들에게 각인시킨 작품이다. 그러나 실미도의 실존 역사는 극적인 부분을 위해 새로운 이야기들이 첨가되어 재구성 되어 드러나야 할 이미지는 상업이미지로 인하여 은폐 되어버렸다. 이것은 또 다른 망각의 방법인 것이다.

김기봉은 “팩션(faction)’으로서의 역사 - 『다빈치 코드』 읽기”에서 팩션으로서의 역사를 크게 두 가지로 보고 있다. 첫째, 역사연구의 시작은 사료가 아니라 역사가의 문제의식으로 보고 있다는 점이다. 역사인식론에서 역사가는 사료를 해석함으로써 역사를 쓴다는 식으로 둘 사이의 관계를 규정했다. 그러나 사료가 사실에 해당하면 역사가의 해석은 허구의 영역에 속한다. 현재의 역사가가 의미 있다고 판단하는 과거의 사실만 역사적 사실이 된다는 점을 인정한다면, 역사가는 사실을 해석하는 것이 아니라 해석을 통해 사실을 만드는 작업을 하고 있는 것이다. 둘째, 역사의 본질은 사실이 아니라 의미라고 보고 있다는 점이다. 허구서사인 소설과 팩션으로서의 역사와의 차이에서 역사가는 언제나 사료와의 대화를 통해서만 의미연관을 구성하는 작업을 해야 한다는 점인데, 역사가는 사료를 매개로 해서만 과거와의 대화를 할 수 있기 때문에 사료는 역사가의 상상력을 제한하는 기능을 한다는 것이다. 그러나 역사가의 상상력은 사료의 언어가 대답하지 못하는 문제를 제기하여 사료가 숨기고 있는 역사적 맥락을 드러낼 수 있는 잠재능력[10]을 가지게 해주는 것이다. 이처럼 사료는 역사가에게 독이 되기도 하며, 약이 되기도 한다. 이것을 영화에 잘 융합된다면 다음과 같은 상황으로 바뀔 수 있다. 바로 영화가 현실의 실제적인 조건과 매우 닮은 사실성이 뛰어난수록 관객은 허구적 이미지와 현실을 일치시키는 몰입화 작용에 빠져드는 점이다.

영화가 생성해내는 쾌감과 쾌락은 상당부분 몰입화 작용을 바탕으로 한 허구적 이미지의 사실성에 있다. 영화가 의도적으로 사회의 실제적 조건에 근접하도록 고안될 때, 관객은 영화의 이미지와 그 이미지의 모델

로서의 사회현실에 대한 묘사를 동일한 것으로 받아들이는 경향 때문에 영화의 이데올로기적 효과는 극적으로 증폭된다[11]. 그러나 역사영화는 실제로 일어났었던 사건을 하나의 오차도 없이 있는 그대로 정확하게 재현하는 것이기에 실질적으로 불가능하며 또 그것을 목표로 하지도 않을 것이다. 영화를 비롯해서 그 어떤 예술작품이든지, 역사적 사실을 재현하는데 어떤 특정한 관점을 선택해야 하며, 거기에는 어느 정도 기억의 왜곡이 뒤따를 수밖에 없다. 하지만 그렇다고 관객들의 보편적 정서의 공감대를 불러일으키기는커녕, 오히려 편파적인 이데올로기에 기울어져 역사적 사실의 근간마저도 뒤흔들 수 있는 왜곡을 범하고 있다면, 그것은 적당히 넘어갈 수 있는 문제가 아닐 수 없다[12]. 이런 점에 있어서 영화적 기억과 역사적 망각은 팩션영화 제작에 있어서 가장 신중해야 할 점이다.

2.3 평가의 길

아를레트 파르주(Arlette Farge)는 “나는 그것을 영화인에게 있어서는 픽션의 그리고 역사가에 있어서는 문서 기록의 시각화라고 명명하려고 한다. 픽션이나 문서 기록은 역사적 사실이 아니다. 그것의 시각화는 역사적 체험의 조건인 것이다. 역사가는 많은 노력과 계획을 사용함으로써 그 체험에 접근하려고 애쓰는데 비해, 영화인은 그 체험을 거의 본성적으로 현실화[13]”한다. 이는 체험하기 힘든 역사적 사실을 영화제작을 통해 관객들에게 보여주고 있으며, 그것이 허구와 동반되어 새로운 팩션장르의 영화제작으로 이루어지고 있는 것이다. 사실과 허구의 결합이 가져온 팩션장르의 경계의 모호성은 관객들이 받아들일 역사적 망각과 영화적 기억에 대해 비판하기도 하지만, 무엇보다 팩션장르의 장르적 가능성과 매력은 사실을 기초로 하고 있으며, 영화를 통해 역사적 사실을 간접체험으로 대신할 수 있다는 점이다. 이는 “사실”을 바탕으로 제작되었다는 점에서 비판을 받고, “사실”을 바탕으로 제작되었다는 점에서도 매력적인 평가를 받는다는 것, 그것이 “사실”이자 “역사”이다.

역사가와 영화작가는 서로가 가고자 하는 길이 다르다. 그러나 분명 유사점이 존재한다. 양자 모두 태도, 가

정, 신념들을 지니고 있어서 자신들이 표현하는 모든 것을 채색할 뿐만 아니라 그것들이 모두 과거의 흔적들을 조직화 하고, 거기에 의미를 부여하는 해석의 기초가 된다는 점이다. 그 해석들은 역사의 가장 중요한 부분인 동시에 가장 허구적인 부분으로 볼 수 있다[14].

2.4 팩션의 고민

팩션영화는 작품의 밀도와 극적구성을 높이고자 현실과는 다른 가공인물, 가공된 직업, 바뀐 이름들이 등장한다. <왕의 남자>(2005, 이준익 감독)는 연산군 시대를 다뤘지만 영화를 이끌어 가는 광대 장생은 실존인물이 아니며, <청연>(2005, 윤종찬 감독)은 주인공인 박경원 애인으로 한지혁이란 가공인물을 등장시켰다. 또한 <홀리데이>(2005, 양윤호 감독)는 탈주범의 주인공 이름을 바꾸었으며, 가공인물 교도소 부소장을 등장시켰고, <그놈 목소리>(2007, 박진표 감독)는 유괴된 아들 아버지의 직업이 아나운서로 새롭게 바뀌었다. 특히 팩션을 잘 활용한 <천군>(2005, 민준기 감독)의 경우 이순신이라는 실존인물(팩트)에 시간여행이라는 상상력(픽션)을 더하여 만들었다. 팩션영화가 선택한 방법이다. 그러나 이런 가공된 상황들 즉, 허구가 동반되면서 실화를 바탕으로, 역사적 사실을 바탕으로 제작된 영화들이 다양한 소송에 걸리기도 한다.

KBS1TV <일요스페셜>을 통해 방송되었던 애런 베이즈의 사연을 영화로 만든 <마이 파더>(2007, 황동혁 감독)는 극중 사형수로부터 피해를 당한 가족들로부터 영화상영 반대를 하였다. '이제 잊혀질만한데 우리 가족의 비극이 또 다시 세상에 알려져야 하나? 금전적 보상은 필요 없고, 영화 상영만 하지 말아달라.'는 요청을 받았다. 5.18 광주 민주항쟁을 다룬 <화려한 휴가>(2007, 이지훈 감독)는 전두환 전 대통령의 생가가 있는 경남 함천에서 상영하는데 전사모(전두환 전 대통령을 사랑하는 모임) 회원들의 침묵시위로 영화상영 준비에 어려움을 겪었다. 상영 직전까지 전사모 회원들과 경남지역 시민, 사회단체 회원들의 몸싸움이 벌어지기도 하였다. 이형호군 유괴 살인사건을 다룬 영화 <그놈 목소리>(2007)는 사건 당시 이형호군의 어머니로부터 민사소송을 당했다. 이는 실제로 이형호군 어머니 목소리를

영화에 그대로 내보내 사생활이 노출되어 상영금지 가처분 신청을 내기도 하였고, DVD 판매, 출시용으로 제작될 때도 다시한번 소송에 휘말려 판매했던 영화 DVD를 수거하기도 하였다. <설미도>(2003, 강우석 감독)는 북파 공작원을 양성하기 위해 전과자 등 사회 부적응자들을 차출, 훈련을 통해 단련시킨 후 북파 시켰다고 보여주었지만 일반관객의 오해를 막기 위해 '영화가 묘사하고 있는 것은 실제 북파공작원과과는 다르다'는 내용의 자막을 후에 편집으로 넣은바 있다. 10.26을 소재로 사실 왜곡 논란이 있었던 <그때 그 사람들>(2004, 임상수 감독)은 영화 속에 삽입된 다큐멘터리 부분이 영화의 내용 전체를 사실로 받아들여 할 수 있다는 이유로 삭제명령을 받은바 있다[15]. 이처럼 영화를 제작하는데 있어서 사실의 부분과 연관이 있을 경우 그에 해당하는 항의나 소송이 어김없이 나오게 된다. 그러나 대체적으로 상영으로 이어지면서 당사자들의 진심어린 소송과는 반대로 영화의 홍보성 기사로 전락하게 되는 것이 현실이다.

팩션은 양가성이 존재한다. 창조적인 새로운 아이디어와 구성으로 즐거움을 주지만 반대로 파괴적인 목적으로 적용될 경우에 상황은 달라진다. 역사적이지 않는 사실을 마치 역사적 사실인 것처럼 작가의 의도대로 조작하면서 관객들을 잘못된 길로 이끌 수 있다는 점인데, 이는 제작 단계에서 오락측면에 비중을 둘 것이냐, 진실만을 담아야 할 것이냐에 초점이 모아지게 된다. 그러나 영화는 관객과의 소통에 있어서 관객들이 원하는 것을 던져주게 되며, 그런 이유로 팩션은 정보사회의 모순을 비판하는 기능을 전혀 지니지 못하게 된다. 그것은 멀티미디어 세계의 다른 오락 영상물처럼 단지 잘 팔리기 위한 흥미위주의 하나의 상품[16]으로 보이게 된다. 그러다보니 팩션의 진정성에 대한 고민, 즉 역사의 망각으로 영화의 기억으로 자리 잡는 진정한 역사의 고민이 함께 동반되어야 한다.

III. 결론

팩션장르의 발전과제 있어서 3가지 인식전환이 필요

하다. 첫째, 관객들의 관람인식 변환구조이다. 사실과 허구에 관하여 논쟁의 중심이 되는 것은 사실의 해석 과정에도 문제가 있겠지만, 허구의 반대에 위치한 역사라는 사실에 바탕을 둔다고 판단하는 그 기준의 문제라고 볼 수 있다. 또한 관객들의 반응이 획일적인 것은 아니지만, 영화는 관객들을 영화에서 재현하고 있는 역사적 사실이나 사건들의 목격자로 만들어 영화를 통해서 접한 사실들을 그대로 받아들이게 해왔기 때문이다 [17]. 이를 위해 팩션영화 관람객이 인식하는 역사의 이해와 수용 자세에 대하여 서베이로 통한 추가연구가 지속되어야 한다. 그것은 팩션이 가지고 있는 왜곡된 진실들을 관객들이 직접 느끼는 결과물을 바탕으로 이해되어야 명료해지기 때문이다. 둘째, 역사와의 소통구조 필요성이다. 역사적 문제를 끄집어내어 비판하는 사람도 있겠지만, 역사적 사실을 모르던 젊은 세대는 크고 작은 사건들을 통해 역사를 새로이 접할 기회를 얻는다. 이런 과정을 통해 역사를 바라보는 관점에 대한 세대 간 소통의 장도 마련하게 되며, 허구화된 역사의 모습이 관객들에게 잊고 지냈던 과거를 되새기게 해주고 과거와 현재를 이어준다. 과거의 사실과 함께할 수 있는 어제 이전에 일어난 무한한 소재로 인하여 잠재된 장르적 요소를 가지게 된다. 또한 관객들에게 역사영화를 적절히 읽어내는 기술이 겸비되어야 인식전환이 이루어 질 것으로 본다. 그것은 팩션영화에 대한 역사적 인식과정의 교육과 사전지식의 필요성이 요구됨을 강조한다. 셋째, 영화작가의 예술정신이다. 작가들의 상상력은 급변하는 현실을 따라가지 못하기 때문에 새로운 것을 찾게 되고, 시대가 요구하고 관객들의 열망에 의해 팩션영화로 눈을 돌리고 있다. 영화작가는 작가가 바라보는 역사적 사실에 대한 해석의 범위에 따라 관객들의 인식을 좌우하는 중요한 안내자이다. 그들이 어떤 선택을 하느냐는 작가 자신에게 달려있다. 무엇을 보여줄 것이냐에 있어서 역사(작품)가 우선이냐, 허구(오락)가 우선이냐에 대한 기준을 두고 김기봉은 “영화에 나타난 역사적 종말”에서 장르적 혼합에 따른 팩션의 매력을 다음과 같이 정리하고 있다. “문자로 기술된 역사가 실제 일어났던 사실을 다루지만 삶의 보편적 진리를 드러내지 못한다면, 비록 실제 일어난 사실은 아니지만

‘역사적 허구’로써 보편적인 진리를 구현할 수 있는 영화가 더 의미 있다[18]”고 보고 있다. 작가의 표현에 따라 논란의 중심에 서며 사실과 허구의 줄타기가 끊임없이 제기된다는 점에서 작가의 전문지식은 물론 예술정신이 절대적으로 중요한 위치에 서있다고 볼 수 있다.

이인화 베스트셀러를 영화화하여 한국 팩션영화의 지평을 열었던 <영원한 제국>(1995, 박종원 감독)은 이 작품을 기점으로 2004년 이후 형성된 한국영화 팩션장르 형성으로 1천만 신화를 이어 지금까지 계속되고 있다. 영화를 사랑하는 관객들은 한국영화에 대한 기대치가 점차 높아지고 있고, 특히 ‘팩션’에 대한 관심이 급부상하면서 장기적인 안목으로 ‘팩션장르’의 콘텐츠 가능성에 대한 다양한 각도의 세밀한 연구가 추가적으로 필요하겠다. 흥행과 논란의 중심에 있는 ‘팩션’은 진실이 왜곡되어 수용되어지는 현실에서 올바른 텍스트 가이드가 필요하지만 관객들에게 1차적인 영화적 즐거움과 함께 역사적 진실이 공존할 수 있는 것, 그것이 팩션장르의 매력이자 바람일 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 엘리자베스 코스토바, *히스토리언2*, 김영사, p.281, 2005.
- [2] 엘리자베스 코스토바, *히스토리언2*, 김영사, pp.282-283, 2005.
- [3] 황치복, “팩션의 위상과 왜곡: 성배탐색의 주제와 덴 브라운의 『다 빈치 코드』”, *문학과 종교*, 제11권, 제2호, p.196, 2006.
- [4] 박진, “역사추리소설의 장르적 성격과 한국적인 특수성”, *현대소설연구*, 제32권, p.340, 2006.
- [5] 주창윤, “역사드라마의 역사서술방식과 장르형성”, *한국언론학보*, 제48호, pp.174-176, 2004.
- [6] 송희복, “블록버스터 역사영화 - 글래디에이터와 비천무”, *관점21*, 제8호, p.155, 2001.
- [7] 리토피아 편집부, *리토피아 2006 봄*, 리토피아, 2006.
- [8] 김경현, “역사와 영화: 300:테르모필라이 전투의

- 공적재현”, 서양사연구, 제36권, p.126, 2007.
- [9] 金基鳳, “영화를 통한 역사교육: 국가교육을 넘어 서”, 역사교육, 제97집, p.252, 2006.
- [10] 김기봉, “팩션(faction)’으로서의 역사 - 『다빈치 코드』 읽기”, 코기토, 제60호, pp.157-177, 2006.
- [11] 서인숙, “한국 영화의 미학 탐구 - 탈식민주의 문화 이론을 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제6권, 제11호, p.51, 2006.
- [12] 김인식, “역사적 사실과 영화적 기억 - 선들리 리스트의 사례로 본 역사영화 수용의 문제”, 서양사연구, 제29호, pp.176-179, 2002.
- [13] F. Arlette, “Le cinéma est langue maternelle du xx siècle,” cahiers du Cinéma/Hors-série, p.40, 2000(11).
- [14] 로버트 A. 로젠스톤, *영화, 역사 - 영화와 새로운 과거의 만남*, 소나무, pp.13-28, 2002.
- [15] 윤진, “역사가 허구를 만날 때”, 인물과 사상, 통권99호, p.169, 2006.
- [16] 문홍술, “역사소설과 팩션(faction)”, 문학과 환경, 제5권, 제2호, p.78, 2006.
- [17] D. Herlihy, “Am I a Camera? Outher Reflection on Film and History,” American Historical Review 93, p.1187, 1988.
- [18] 김기봉, “영화에 나타난 역사의 종말”, 사림(성대사림), 제14권, p.205, 2000.

저 자 소 개

한 달 호(Dal-Ho Han)

정회원



- 1998년 2월 : 서울예술대학 영화과(영화학사)
- 2005년 2월 : 건국대학교 신문방송학과(정치학사)
- 2007년 2월 : 성균관대학교 영상학과(영상학석사)

▪ 2007년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 동양철학과 박사과정

<관심분야> : 영화·방송 연출 및 제작·기획