

슈퍼 히어로 액션 스릴러 <다크 나이트>의 연출 분석

Analysis of Directing Super Hero Action Thriller <Dark Knight>

이정국
세종대학교 영화예술학과

Jeong-Gook Lee (ljgg@sejong.ac.kr)

요약

이 글의 목적은 개봉 당시 비평과 흥행 양면에 성공한 <다크 나이트>를 통해 할리우드 슈퍼히어로를 주인공으로 한 액션 스릴러를 연출적인 관점에서 분석하고자 하는데 있다. 크리스토퍼 놀란의 <다크나이트>는 과거 슈퍼히어로 액션물의 기본적인 내러티브 원리에 충실하면서도 그 주제의 진지함과 시각적 표현력에 있어 한 단계 업그레이드된 명품 액션스릴러라고 할 수 있다. 연출 분석은 크게 내용과 형식으로 나뉜다. 내용에 있어서는, 선악의 존재론적 딜레마를 다룬 주제, 과거 배트맨 시리즈보다 깊고 강해진 캐릭터, 5막 구성, 특히 조커의 게임을 활용한 극적 구성, 그리고 다양한 아이러니와 모티프 활용이 돋보인다. 형식에 있어서는 아이맥스 카메라의 효과적인 활용, 특히 카 체이스와 격투액션 등의 액션 연출이 뛰어나다. 편집, 음악, 미술 역시 전편을 뛰어 넘는다. 이 작품이 높이 평가받을 수 있었던 가장 큰 요인은 슈퍼히어로의 액션스릴러라는 블록버스터에 철학적인 주제를 깊이 있게 담아내는데 성공했다는 점이다. 무엇보다도 오랜 역사를 거친 할리우드의 슈퍼히어로 전통과 액션 스릴러의 진화된 기술력이 정점에 이른 시점에 놀란 감독이 뛰어난 연출력이 영화적 스타일과 극적으로 조화를 이뤘기에 가능했던 것이라고 본다.

■ 중심어 : | 배트맨 비긴스 | 배트맨 | 선악의 딜레마 | 슈퍼히어로 | 액션스릴러 | 조커 | 카 액션 |

Abstract

Through this thesis, I intended to analyze superhero action thriller through <Dark Knight> that achieved in art and box office after the film release. I would to access about it centering around directing viewpoint. <Dark Knight> of Christopher Nolan is evaluate as 'upgraded excellent action thriller' that have remarkable theme and excellent visual. Analysis of directing'll classify both contents and form. See about contents... theme of existential dilemma about the good and the evil, characters who is grew more powerful, and deeper than Batman series in old times. the fifth plot, especially dramatic plot by Joker's game, and various irony and motif. About form... efficient use of IMAX camera, prominence of action directing about car chase and fighting... better editing and music and art than former super hero series. The most important merit of <Dark Knight> is it's a philosophical theme. It is depicted very seriously and successfully. First of all, the film has more advanced technique power and new directing style.

■ keyword : | Batman Begins | Batman | Dilemma of the Good and Bad | Super Hero | Action Hero | Car Chase | Joker |

I. 서론

팀 버튼의 <배트맨>(Batman, 1989)은 <슈퍼맨>시리즈(1978-1987)의 계보를 잇는 할리우드의 전형적인 슈퍼히어로 블록버스터로서 1997년 <배트맨과 로빈>까지 4편의 시리즈로 갈 정도로 성공했다. <슈퍼맨>, <스파이더맨>, <엑스맨> 등 대부분의 슈퍼 히어로 영화의 공통점으로는 '주인공은 초인적인 힘을 갖고 있다. 지킬 박사와 하이드처럼 이중생활을 한다. 막강한 힘을 가진 악당과 싸워 이긴다. 여주인공과 삼각 멜로가 있다. 화려한 무기와 불거리로 가득하다. 개인적인 목적보다는 도시나 국가 등 보다 큰 정의를 위해 자기 힘을 사용한다. 권선징악적인 주제가 있다.'등이 있는데, <배트맨>시리즈도 대부분 그와 같은 공식을 따른다. 단지 차이라면 초인적인 힘을 갖게 된 배경이 대부분 외부적인 요인(행성 출신, 특수한 실험 및 유전자 조작 등)에 의한 것이지만, 배트맨은 가족사와 관련되어 자신의 선택과 의지로 엄청난 부(富)를 이용해 초인적인 힘을 키우고 만들었다는 데 있다.

호주의 미디어 학자 브라이언 포르테는 "배트맨의 다양한 얼굴들"이라는 주제의 보고서를 내놓으며 배트맨을 역사상 가장 성공한 산업적 캐릭터로 분석하면서 다음과 같이 말한 바 있다.

"배트맨 캐릭터는 엔터테인먼트 분야는 물론 레저 분야에서까지 확장된 소비 영역을 지녔다. 자국 내에서는 물론 해외에서도 똑같은 모델로 똑같은 성과를 기대할 수 있는, 드문 캐릭터이자 캐릭터의 상업적 본성을 인식한 첫 번째 성공적인 만화 캐릭터다. 대중문화의 아이콘은 그것을 소비하는 사람들의 공포와 욕망을 동시에 반영한다. 대다수의 TV 프로그램과 영화는 한시적인 효과만을 거두는데 그쳤지만 배트맨은 수십 년간 꾸준히 그것을 해냈다[1]."

이 같은 분석처럼 <배트맨>시리즈의 잇따른 성공은 또 다른 슈퍼 히어로 시리즈 <스파이더맨>(2002), <엑스맨>(2000)시리즈 등을 탄생 시켰고 그들 역시 대중의 큰 호응을 얻었다. 산업으로서의 할리우드는 주로

온갖 방식의 기술을 동원하여 계속해서 스스로의 모습을 확대 재생산해 갔다. 특히 컴퓨터는 영화감독들이 특수효과를 사용하여 이전에는 불가능했던 생생한 행동과 동영상을 만들어 냈으며 실사장면과 그래픽 영상이 거의 기적에 가깝게 어울렸다. 그러나 이런 기술적인 혁신에도 불구하고 서술체 제작의 근본적인 이념이 변하지 않았기에 영화 만들기의 과정은 놀라울 정도로 변함이 없었다[2]. 즉 슈퍼 히어로가 등장하는 원작만화를 주인공으로 한 대부분의 할리우드 블록버스터들은 기술의 진보 덕에 불거리로서 산업적인 성공과 유행을 가져다주긴 했지만 그 내러티브 전개와 주제의 진보는 그다지 없었다는 것이다. 팀 버튼의 <배트맨>도 동시대 문화생활의 상상적 지평을 집약적으로 보여주고 있는 나름대로 의미 있는 작품이긴 하지만 구식 플롯에 캐릭터도 비교적 단순하다[3].

하지만 크리스토퍼 놀란 감독(Christopher Nolan)이 '배트맨'을 다시 부활시켜 새롭게 재해석하여 만든 <배트맨 비긴즈>(Batman Begins, 2005)와 <다크 나이트>(The Dark Knight, 2008)는 기존의 슈퍼 히어로 영화들의 2%로 부족한 내용과 주제를 채워 넣음으로써 그야말로 '명품 블록버스터'의 시대를 열었다. 특히 <다크 나이트>는 <아바타>(2009), <타이타닉>(1997), <반지의 제왕2>(2003), <캐리비안의 해적: 망자의 함>(2006)에 이어 영화 역사상 최고 흥행기록 5위에 오름과 동시에 IMDB라는 유명 영화 사이트의 네티즌 조사에선 지난 2000년대 10년간 최고의 걸작으로 선정되기도 하였다[4]. <다크 나이트>는 목직한 '선악과 도덕의 딜레마'라는 철학적인 화두를 심도 있게 다루면서도 과거의 어떤 할리우드 블록버스터에도 뒤지지 않는 극적인 재미와 진화된 비주얼을 담아내었다. 과연 크리스토퍼 놀란은 어떻게 해서 이런 영화를 만들고, 왜 그렇게 비평과 흥행 양면에서 성공할 수 있었을까? 그러한 의문을 놀란 감독의 <다크 나이트>에 대한 연출 분석을 통해 일부나마 풀어보고자 하는 데 그 글의 의도가 있다.

II. 크리스토퍼 놀란과 <다크 나이트> 기원

<다크 나이트>의 감독인 크리스토퍼 놀란(1970년-)은 영국에서 태어나 런던 대학교 출신으로 7살 때부터 8미리로 영화를 찍기 시작했고, 대학 시절 몇 편의 단편을 만들다 감독 데뷔하였다. 놀란 감독의 이력에서 특이한 점은 그가 <배트맨 비긴스>라는 작품을 연출하기 전만 해도 대작을 해 본 경험이 없다는 것이다. 그는 29살 때, 작가 지망생로서의 호기심에 다른 사람을 미행을 하다 엉뚱한 누명을 쓰게 된 백수 청년을 다룬 저예산 독립 흑백영화 <미행>(The Following, 1998)으로 데뷔한 후, 본격 배트맨 영화인 <배트맨 비긴스>를 만들 때까지 단 3편을 연출하였고, <다크 나이트> 전까진 모두 5편을 연출하였다.

<미행>과 단기 기억상실 환자를 다룬 두 번째 작품 <메멘토>(2000)는 독립영화에 가까운 소규모 영화이고, <인셉션>(2010) 역시 알 파치노라는 대스타가 출연했을 뿐이지 작품 규모로는 그렇게 크지 않았다. 그럼에도 불구하고 그가 이미 시리즈가 성공적으로 끝나 다시피 한 유명한 슈퍼 영웅 영화의 기원에 관한 대작 영화를 리메이크할 수 있었던 것은 그야말로, 경험보다는 새롭게 작품을 해석하고 접근할 수 있는 그의 연출력에 대한 믿음 때문이었던 것 같다. 무엇보다도 흔한 범죄 스토리를 완전히 해체시켜 새로운 구성으로 접근한 독특한 범죄 스릴러 <메멘토>가 골든 글로브 각본상을 받으면서 그의 연출력이 할리우드에 강하게 어필했다. 놀란 감독의 <배트맨 비긴스>는 '배트맨'을 <메멘토>식으로 재해석한 영화라고 할 수 있다. 그 작품은 1930년대 후반 DC 코믹스의 핵심이 된 밥 케인(1915-1998)이 만화를 통해 창조한 '배트맨'이라는 캐릭터와 <로보캅>, <배트맨: 다크 나이트 리턴스>, <신씨티> 등으로 유명한 프랭크 밀러(1957년생)에 의해 진화되고 성숙된 배트맨 이야기를 바탕으로 하긴 했지만, 이전 만화나 영화들에서 한 번도 다루지 않았던 배트맨의 기원, 즉 브루스 웨인이 왜, 어떻게 배트맨이라는 영웅으로 거듭나게 되었나를 어린 시절부터 다룬 이야기인 것이다.

크리스토퍼 놀란은 <인셉션>을 제작했던 워너 브

러더스의 배트맨 시리즈 제안에 관심을 갖고 배트맨 류의 코믹 북에 정통한 시나리오 작가 데이빗 S.고이어를 끌어들이어 시나리오를 완성하였다. 결과적으로 놀란이 만든 <배트맨 비긴스>는 단순한 시리즈의 연결이 아니라, 모든 면에서 진화된 새로운 배트맨 영화라고 해도 과언이 아니다. 하지만 그마저도 다음 작품 <다크 나이트>를 위한 일종의 예고편일 따름이었다. <대부>라는 작품이 있었기에 보다 깊이 있고 존재감 강한 <대부2>가 나온 것처럼, <배트맨 비긴스>가 있었기에 <다크 나이트>같은 걸작이 탄생할 수 있었던 것이다. 실제로 <다크 나이트>의 배트맨을 비롯한 주요 인물 캐릭터나 영화 속의 소품, 배경 설정, 액션 연출 스타일 등 많은 부분이 <배트맨 비긴스>에서 다져놓은 것을 그대로 이어받은 것이다. <다크 나이트>는 전편에서 창조된 배트맨이라는 영웅이 고담시에 미치는 영향은 과연 어떻게 될까? 그리고 악의 무리로부터 고담시를 구해내기 위해 탄생한 배트맨의 대항마로 등장한 조커와의 대립 구도는 어떻게 전개될까에 대한 기대감으로 만들어진 영화다.

팀 버튼이 처음 <배트맨>을 영화화할 때, 코믹스 단행본 사상 최고의 판매율 기록을 올린 프랭크 밀러의 1986년 만화 <배트맨: 다크 나이트 리턴스>에 많은 영향을 받았던 것처럼 놀란 감독의 <배트맨 비긴스>와 <다크 나이트>도 마찬가지다. 특유의 날카로운 풍자 정신과 정치, 사회, 철학적 세계관을 거칠 것 없는 과격한 묘사로 표현해 낸 프랭크 밀러의 만화는 원작자 밥 케인이 애초에 배트맨에게 부여했던 어둡고 비뚤한 본래의 성향을 더욱 과격하고 직설적으로 살려냈으며 그로 인해 전체 코믹스 산업에서 암흑의 영웅들을 일으켜 세웠다. 만화 팬들은 밀러를 통해 슈퍼 히어로의 욕망과 욕구, 삶의 동기를 알게 됐고, 그로 인해 슈퍼 히어로는 심각하고 현실적이며 폭력까지 행사하게 됐으며 배트맨은 더 이상 십대용 코믹스가 아닌 성인용 문학이 되었다. 결과적으로 크리스토퍼 놀란의 <다크 나이트>는 밥 케인, 프랭크 밀러, 팀 버튼 등 과거의 70년 역사의 배트맨 만화와 영화의 장점을 모두 뽑아내어 새롭게 창조한 21세기형 슈퍼 히어로의 결정판이라고 할 수 있을 것이다.

III. <다크 나이트>의 연출 분석

한 편의 영화를 제대로 이해하기 가장 좋은 방법 중 하나는 감독의 복기(復棋)처럼 감독의 시각에서 되짚어 보는 것이다. 놀란 감독이 그런 영화를 만들 수 있었던 데에는 나름의 시대 운도 있었겠지만, 그가 사전에 준비된 감독이었기에 가능했을 것이다.

<다크 나이트>는 슈퍼 히어로 영화지만, 굳이 장르로 정확히 따지자면 갱스터 범죄 스릴러에 가깝다. 배트맨이나 그 세계 속 악당은 초능력을 지닌 다른 슈퍼 히어로들과는 확실히 다르다. 사실 범죄 스릴러는 크리스토퍼 놀란 감독이 데뷔작 <미행>부터 가장 최근 <프레스티지>(2006)까지 일관되게 선호한 장르다. 대신 평범한 범죄 스릴러와 달리, 대부분의 작품에서 철학적인 독백을 일관되게 사용하면서 인간의 정체성 및 선악의 딜레마 문제를 복합적인 구성으로 심도 있게 접근해 왔다. 특히 그는 범죄 해결보다 하나의 범죄로 인해 드러나는 인간의 본질 및 도덕적인 딜레마 문제를 집요하게 파헤쳐 온 것이다. <다크 나이트>는 기존 영화에 비해 구성은 훨씬 단순화 시키면서 주제와 캐릭터를 훨씬 심도 있게 파고 든 작품이다. 무엇보다도 기존 슈퍼 히어로 액션 스릴러 감독들과의 연출 스타일의 차이는 상황에 대한 그럴듯한 개연성을 부여하고 사실적인 묘사에 집착한다는 것이다. 가령 1990년대 배트맨 시리즈를 보면 상황과 액션에 대한 개연성보다는 화려한 볼거리와 자극적인 액션에 집중하고 있다. 하지만 놀란은 그런 장점을 수용하면서도 이전 영화들에선 대충 넘어갔던 부분들, 예를 들면 주인공 브루스 웨인이 배트맨의 복장이나 가면을 쓰게 된 동기나 그 실용성 문제 같은 것에 철저히 그 동기와 과정, 그리고 리얼리티를 설명하고 보여준다. 그러다 보니 영화의 상영시간이 팀 버튼의 <배트맨>(126분)보다 26분 정도 길어진 152분이나 되긴 했지만, 그렇다고 그 설명이 지루하지 않다. 블록버스터에서 필수적인 화려한 볼거리와 액션 스릴 장면 역시 보다 한 차원 높여 강화시켰기 때문이다.

영화 제작에서 감독의 연출은 내용과 형식, 즉 시나리오 창작부터 촬영과정에서의 제반 시각 묘사, 그리고

후반 작업에서 편집과 사운드의 총체적인 부분, 그리고 최종 프린트가 나올 때까지 책임이 있다. 물론 제작자와 관계에 따라 책임의 정도는 차이가 있겠지만, 놀란 감독은 전작 <배트맨 비긴즈>의 성공에 힘입어 보다 완벽한 통제를 할 수 있는 위치에서 <다크 나이트>를 연출했음이 예상된다.

1. 내용 분석

<배트맨 비긴즈>는 평소에도 코믹 북을 좋아하던 시나리오 작가이자 감독 데이빗 S. 고이어(1965년생, USC 영화과 출신)와 크리스토퍼 놀란 감독이 직접 공동 작업을 했다. 그러나 풀리처 상을 수상한 바 있는 영화평론가 로저 에버트가 ‘예상했던 것 보다 훨씬 심오하고 시적(more depth and poetry)[5]’이라고 극찬한 <다크 나이트>의 시나리오엔 친동생이자 <메멘토>의 공동 각본가인 조나단 놀란(1976년생)과 공동으로 작업하여 완성하였다. <배트맨 비긴즈>는 그야말로 한 번도 이전의 원작 만화와 영화에서 다루지 않았던 배트맨의 과거와 그 영웅의 기원을 창작해서 쓴 내용이지만, 조커가 본격적으로 등장하는 <다크 나이트>는 기존의 볼케이인과 프랭크 밀러의 만화, 팀 버튼이 만든 영화에서 나온 아이디어를 바탕으로 새롭게 재구성한 각색 작품이다. 이 작품에선 본격적으로 배트맨이라는 존재가 고담시에 어떤 영향을 끼치는가를 파헤치고, 그가 강해지면 강해질수록 그의 적들도 더 강해지고, 결과적으로 그 둘 사이의 대립이 극단적으로 치닫는 상황을 그리고 있다.

연출 분석의 첫 단계인 시나리오에서는 주제와 구성, 캐릭터, 극적인 요소들 중심으로 접근하고자 한다.

1.1 주제: 선악의 존재론적 딜레마, 동시대 의식 반영

팀 버튼의 <배트맨>은 배트맨에 의해 악당 조커가 죽고, 고담시에 평화가 온 뒤 좋아하는 여자와 사랑도 이뤄지는 식의 해피엔딩으로 끝난다. 하지만 <다크 나이트>는 기존 슈퍼 히어로 영화들처럼 선악 대결에서 정의가 악을 물리치고 승리한다는 투의 그런 도식적인 주제를 극복했다는 점에서 일단 차원을 달리한다. 물론 피상적으로는 선을 대변하는 배트맨이 악을 대표하는

조커를 물리친 것처럼 보인다. 하지만 <다크 나이트>에서 배트맨은 조커를 완전히 죽이지도 못하고(영화에선 조커가 줄에 매달린 채 있고 경찰들이 그에게 다가서는 것으로만 끝낸다), 결국 그가 두 페이스 하비 덴트가 저지른 살인의 책임을 스스로 뒤집어쓴 채, 경찰에 쫓기는 것으로 끝낸다. 관객 입장에서 배트맨은 분명 선을 행한 것으로 보이지만, 고담 시민들의 시각에선 범죄자가 되어 쫓기는 것이다. 무엇보다도 <다크 나이트>는 배트맨의 내면적 고통을 슈퍼히어로 영화에서 일반화된 '슈퍼 파워에 대한 책임감'이라는 차원 이상으로 끌어올린 점에서 획기적이다. 밤의 수호자(Dark Knight)였던 그는 자기로 인해 무고한 희생자가 늘어나자 밝은 대낮에 정의를 실현하려는 검사 하비 덴트에게 자신의 임무를 넘기고 일반인으로 돌아가려 한다. 하지만 그는 조커의 계략에 발목을 잡힌다. 조커가 배트맨에게 "네가 모든 것을 영원히 바꿔놓았어"라고 말하는 장면은 배트맨의 존재론적 갈등을 선명하게 드러낸다. <배트맨 비긴즈>에서 배트맨은 혼란에 빠진 고담시를 구해내(는 듯 보이)지만, 또 다른 혼란을 야기한다. 배트맨의 출현은 작게는 사법체계에 대한 불신과 사이버 배트맨 같은 자경단원을 양산했고, 크게는 조커 같은 악당이 의도하는 거대한 카오스(chaos)를 만들어 냈던 것이다.

크리스토퍼 놀란은 사람들이 갖고 있는 윤리적 기준과 도덕적 기준을 충돌시켜 선악의 경계점을 애매모호하게 만들어 버린다. 조커의 대사 '난 널 죽일 수 없어. 네가 나를 완성시키니까 말야', '시민들에게 난 나처럼 그저 괴물일 뿐이야'에서 드러나듯이, 절대 악의 화신인 조커를 창조한 장본인이 바로 배트맨이라는 절대 선이다. 각자가 대변하는 선과 악은 하비 덴트의 두 페이스(two face)처럼 공동운명체일 수밖에 것이다. 놀란 감독은 일찍이 철학자 니체가 '선과 악이 창조자가 되고자 한다면 우선 파괴자가 되어 모든 가치를 부숴야 한다. 결국 최고의 악은 최고의 선에 속한다.'고 갈파한 도덕 철학[6]을 절묘하게 <다크 나이트>의 핵심 주제로 삼고 있다. 선악의 미묘한 갈등으로 존재론적 딜레마에 빠지게 만들 정도로 심도 있게 파헤친 슈퍼히어로 영화는 이전에 거의 없었다.

이 영화가 평가받을 수 있었던 또 다른 이유는 시대 감각이다. 미디어 학자인 아더 에이사 버거가 '만화와 문화'라는 논문을 통해 "1930년대는 위험한 시기였다. 경제는 어렵고 범죄는 도처에 깔렸고 미치광이들이 세계를 위협했다. 당연히 영웅의 필요성이 절실했던 시대였고 코믹스는 이 분위기를 감지했다"고 분석했듯이 배트맨은 탄생 초기부터 시대정신을 반영한 캐릭터였다. 그러기에 21세기에 만들어졌다면 당연히 동시대의 시대성을 제대로 담아 낼 필요가 있었고, 놀란 감독은 그렇게 하였다.

가령 <다크 나이트>에서 배트맨의 영웅적 활약은 결과적으로 더욱 강력한 악당 조커를 고담시에 끌어들이는 결과를 가져온다는 설정은 중동에서 악(테러리스트)을 없애고 평화를 유지한다는 명분으로 시행한 미군(선)의 중동정책이 결과적으로 더 큰 악(알 카에다, 빈 라덴)을 불러 온 현실세계의 정치학과 유사하다. 물론 그 반대 시각(알카에다-선, 미국-악)에서의 비유도 가능하다. 사실 미국 입장에선 최고의 악으로 보이는 빈 라덴이 일부 이슬람 민족 입장에선 배트맨 같은 최고의 영웅으로 비쳐지는 아이러니가 엄연히 존재하지 않는가? 감독은 어느 편 입장에 명확히 줄을 서기 보단 현 시대의 본질을 정확하게 짚고 있다는 것에 주목할 필요가 있다. 실제로 그는 <뉴스위크>지와 한 인터뷰에서 '배트맨의 존재는 미군의 이라크 주둔처럼 의도하지 않는 결과를 낳았는데, 어떻게 생각하느냐'는 질문에 '배트맨은 세상을 바꿨지만 꼭 좋은 쪽으로만 바꾸진 않았다. 오늘 날 세계에서 바그다드는 혼돈의 위협을 극명하게 보여주는 예다. 그런 상황이 미국도에서 벌어진다고 상상하면 끔찍하지 않은가?' 라고 말해 현실과의 연관성을 인정하였다. 그런 맥락에서 배트맨의 검사 알프레드 역을 맡은 마이클 케인이 '슈퍼맨이 미국을 바라보는 자신의 모습이라면, 배트맨은 미국을 제외한 세계에서 바라보는 미국' 이라고 한 말은 의미심장하다[7]. 배트맨은 악당들을 섬멸한다는 명분으로 회사의 자산을 사적으로 불법 활용하고, 일반인들의 휴대폰을 불법 감청한다. 그리고 법을 무시한 채 추격전을 벌이면서 공공기물을 파괴하거나 때론 범죄자들을 법적 장치를 거치지 않고 체벌한다. 그런 모습은 최근 미국

이 더 큰 악을 물리친다는 명분 아래 남의 나라를 무력 침공함으로써 수많은 무죄한 사람들을 고통으로 몰아넣는 행태와 유사하다. 관객 입장에서 엄청난 돈으로 편하게 호사를 누릴 수도 있는 사람이 자기 목숨과 재산을 걸고 범죄자들을 물리치려고 애쓰는 그러한 영웅에게 당연히 박수를 보내긴 하지만, 정말 그렇다고 정의가 이뤄지고 악은 섬멸될까? 극단적인 선을 행하려다 결과적으로 악인이 되고만 배트맨의 미묘한 운명이 이 영화의 주제를 심화시킨다.

1.2 구성 : 5막 구성, 조커의 게임을 통한 위기

크리스토퍼 놀란의 <다크 나이트> 이전 작품들 대부분은 전통적인 서사구조 보다는 복합적인 구성방식을 선호했다. <미행>은 회상 방식, <메멘토>는 서사를 뒤집는 역순 구성, <인셉션>은 주인공의 의식에 수시로 끼어드는 플래쉬 백, <프레스티지> 역시 회상방식에다 플래쉬 백 기법을 빈번히 활용한다. <배트맨 비긴스>도 어린 시절에서 시작했던 도입부가 알고 보면 현실에서 성인이 된 부르스 웨인이 회상하는 플래쉬 백으로 밝혀지고, 스토리 전개과정에서 수시로 과거를 플래쉬 백으로 설명한다. 물론 그런 기법들은 <메멘토>를 제외하면 일반 영화에서 매우 익숙한 구성 방식이다. 하지만 몰입을 필요로 하는 영화에서 그런 플래쉬 백은 너무 설명적이어서 자칫 관객을 감정을 끊고 혼란스럽게 만들 수 있다. 스피어그나 히치 콕 감독이 자신들 영화에서 회상형식이나 플래쉬 백을 거의 사용하지 않은 것도 다 그런 이유에서다. 그걸 계산한 듯 놀란은 <다크 나이트>에선 플래쉬 백을 거의 배제하고 철저히 순차적으로 풀어간다. 묵직한 주제를 가장 단순하고 전통적인 구성 방식으로 보여주기 위한 현명한 선택으로 보인다.

대신 <다크 나이트>는 <배트맨 비긴스>의 작가 데이비드 고야에 의하면, 전통적인 3막 구조 보다는 5막 구조를 따르고 있는 데[8], 그런 서사 구성은 단순한 듯 하면서도 남다르다. 왜냐면, 도입, 발단, 전개, 위기/절정, 결말이라는 일반적인 극적 구성에서 대개 커다란 ‘위기/절정’은 후반에 한번 정도 오는 데 반해 <다크 나이트>는 영화 중반부터 큰 위기가 여러 번 반복 배치되

기 때문이다. 가령, 예를 들자면 이 작품의 주요 극적 갈등은 고담시라는 어둠의 세계를 장악한 조커 일당(마로니를 비롯한 여타 마피아)과 고담시에서 그런 범죄 집단을 제거하려는 배트맨 측(경찰 고든, 검사 하비 덴트, 변호사 레이첼 포함)에 의해 이뤄진다. 그런데, 실질적으로 극적인 힘은 대부분 조커가 주도하고, 배트맨 측은 그를 방어하기에 급급하지만 주로 실패한다. 그 전개 과정에서 주요 위기는 아래의 표1에서 보듯이 조커가 제시한 5개의 게임으로 이뤄진다. 대신 그 위기의 강도는 갈수록 증폭된다.

도입, 발단의 단계 40여 분간은 배트맨과 조커가 서로 부딪히거나 마주치는 장면은 없다. 단지 조커가 범죄조직을 자기 영역으로 끌어들이는 과정과 배트맨이 범죄 조직을 소탕하기 위해 활약하는 모습을 각각 보여줄 뿐이다. 영화 시작 44분쯤 경과 되어서 조커가 방송을 통해 첫 경고 게임을 낼 때 배트맨은 처음으로 조커의 존재를 인지하게 되고, 본격적인 조커와 배트맨의 대립이 시작 된다. 조커와 배트맨의 진검 승부는 이 영화의 전개, 위기/절정, 결말에 해당하는 주요 구성은 반복되는 게임으로 이뤄졌다고 볼 수 있다.

표 1. 본론(전개, 위기/절정, 결말)에 해당하는 조커의 게임

조커의 게임 시점	딜레마 게임 내용(택1 강요)	게임 결과
게임1 (TV로 경고) (44분 경과 지점)	배트맨이 정체를 밝히고 자수하라! 아니면, 다른 사람들이 죽는다	-경찰서장과 판사 암살당함 -하비 덴트의 위장 자수 -조커 체포
게임2 (유치장에서) (93분 경과 시점)	조커의 지시로 인질이 된 레이첼과 하비 덴트 중 누굴 구할 것인가?	-레이첼의 죽음 -하비의 얼굴 부상 -조커 탈옥
게임3 (TV 통해) (104분 경과 지점)	배트맨 정체를 폭로하려는 리스 변호사를 1시간 내에 죽이지 않으면, 병원을 폭파시켜 버리겠다.	-병원 폭파 -리스 변호사 생존 -하비의 두 페이스로 변신
게임4 (TV 통해) (116분 경과 지점)	죄수들이 탄 배와 선량한 시민이 탄 여객선에 각각 폭탄장치가 되었다. 먼저 리모콘 기폭 장치로 상대 배를 터뜨린 측이 살아남을 수 있다.	-양측 배 모두 리모콘 거부 -조커의 게임 실패 -배트맨 조커 생포 -두 페이스, 고든 가족의 납치
게임5 (하비 덴트) (137분 경과 지점)	회상으로 두 페이스가 된 하비 덴트는 조커에 의해 세뇌당해 고든 가족을 인질로 잡아 배트맨 앞에서 생존 여부를 동전으로 결정하려 한다.	-하비 덴트의 죽음 -배트맨이 고든 가족 구함 -배트맨 누명 쓰고 쫓김

물론 조커는 구성의 초반 사건 발단 지점에서 ([표 1]에 나타난 게임 이전) 갱들 세계를 장악하는 과정에서도 게임을 이용한다. 처음엔 갱들 모임에 쳐들어가 배트맨을 죽일테니 은행 돈 절반을 줄래, 아니면 계속 배트맨에게 당할래? 하고 제안했다가 무시당하자, 자기를 특히 비난한 갱 두목들을 사로잡아 서로 싸워 이긴 사람만 살려준다는 게임을 시킨다. 영화 전반에 배치되는 게임은 일반 영화에선 한두 번 정도 나오는 극적인 딜레마이다. 하지만 <다크 나이트>는 끊임없이 이어지는 딜레마를 통해 긴장감을 유지한다.

1.3 캐릭터 분석

배트맨은 DC코믹스의 영웅들 중 하나이다. 마블 코믹스와 DC 코믹스의 만화적 상상력의 영웅들은 대표적으로 슈퍼맨, 스파이더맨, 배트맨, 엑스맨 등이 있지만 그들은 결국 슈퍼 히어로이다. 슈퍼맨, 스파이더맨, 엑스맨 등은 외계인이거나 초자연적인 힘을 우연한 기회에 얻게 되어 그 힘을 바탕으로 자신을 증명해나가는 반면에 이번 <배트맨 비긴즈>에서 드러난 배트맨의 정체는 그가 애초에는 '심리적인 고통'에 힘겨워 하던 인간이라는 점이다. 1990년대 <배트맨>시리즈에 등장한 배트맨에게는 거의 자세히 묘사되지 않았던 디테일들이다. 결과적으로 크리스토퍼 놀란은 초인 배트맨에 인간적인 면모를 부여하여 진화된 캐릭터를 창조한 것이다. 합법적인 시각에서 보면 배트맨이나 조커 둘 다 분명 무법자이고 악당일 수 있다. 실제로 배트맨은 조커를 비롯한 범죄자들을 잡으려는 과정에서 무고한 경찰이나 시민을 죽이기도 하기 때문이다. 나중에 조커와 추격전을 벌일 때는 배트카를 타고가면서 남의 차나 건물을 파괴하며 무차별하게 앞으로 달려간다. 결국 영웅과 악당의 기준이 모호해진 것에 대해 작가 조나단 놀란은 이렇게 말한다. “하비 덴트의 영화 속 대사처럼 이 모든 것은 어느 시각에서 보느냐에 따라 영웅이 되기도, 악당이 되기도 한다. 모든 캐릭터들은 다 자기 나름대로 자기 선택의 근거와 행동에 대한 신념을 가지고 있다. 이번 작품이 유난히 특별하게 다가왔던 것은 선악의 경계가 모호한 회색의 영역이 두터웠다는 점이었는데[9].”

배트맨은 때로 답답할 정도로 몇몇 원칙을 중시한다. 즉 절대 악당들과 싸울 때, 총기를 사용하지 않고 오직 격투 액션만으로 승부는 한다는 것과 죽이지도 않고 생포한다는 것이다. 그러기에 그는 조커를 여러 번 죽일 수 있었으면서도 결코 죽이지 못하고, 조커는 그런 그의 배트맨의 원칙을 역이용해 괴롭히곤 한다. ‘아직도 선을 믿는 사람이 많다’는 고지식한 생각을 가진 정의의 사도이지만 그는 자신의 거대한 재력을 이용해 필요하면 불법까지 동원해 모든 세상의 악을 없애려고 애쓰는 일종의 편집증적인 슈퍼히어로란 점에서 남다르다.

조커(히스 레지)는 실제로 스탠리 큐브릭의 <시계태엽장치 오렌지>(Clockwork orange; 1971) 주인공 알렉스(말콤 맥도웰)의 무정부주의적인 캐릭터에서 벤치마킹 했다고도 한다. 조커는 일종의 ‘혼란의 전도사’다. 그는 어떤 대의명분도, 어떤 행동의 이유도 필요로 하지 않기에 배트맨에게는 매우 곤혹스러운 상대다. 작가 조나단 놀란에 의하면, 그러기에 조커만큼 쓰기 쉬운 캐릭터도 없었다고 말한다. 그의 행동을 일일이 정당화할 필요도 없고 다른 캐릭터들 만들 때 늘 염두에 뒤야 할 감정의 기복 등을 따로 설계하지 않아도 되기 때문이다. 그의 행동에 설명이나 정당화를 하려고 하면 할수록 오히려 매력이 반감되어 버린다는 것이다[10]. 그런 이유로 작가는 나중에 경찰이 조커를 잡아 조사했을 때, 그의 지문, 치아 샘플, DNA, 이름, 신분에 대한 어떤 것도 기록에 없는 것으로 설정하고 있다. 그렇다면 그는 도대체 어디서 온 것인가? 어떤 사람인가? 거기에 대해선 그저 미스터리로 남겨둔다. 그럼으로써 은유가 강해지기 때문이다. 조커의 때리고 죽이면서 느끼는 새디즘과 얻어맞고 피 흘리면서 즐기는 마조히스틱한 쾌락은 사드(Marquis de Sade) 못지않다[11]. 그가 잡혀서 배트맨에게 취조당할 때, 머리를 책상에 쥐어박자 ‘그러면 머리가 멍해져서 고통을 느낄 수 없으니 머리를 때리진 말라’고 항변한다. 얻어맞는 순간 그는 시종일관 깔깔거리며 웃는다.

조커의 캐릭터가 기존의 악당들과 확실히 차별화 되는 장면은 그가 범죄 집단과 나누기로 한 돈더미를 불로 태워버릴 때다. 조커는 돈이 불에 타는 것을 말리려는 다른 마피아에게 말한다. “이 도시엔 좀 더 멋진 악

당이 필요해. 내가 그렇게 될 거야... 돈이 중요한 게 아냐. 메시지가 필요하지. 모든 건 불에 탄다는” 그의 행동은 돈이나 세속적 욕망 보다는 <배트맨 비긴즈>에서 고담시가 소돔과 고모라처럼 병들고 타락했으니 다 불태워 버리자고 한 듀커드(리암 리슨)의 파괴 철학과 유사하다. 조커는 마치 <배트맨 비긴즈>에서 배트맨과의 대결로 죽은 듀커드가 보다 업그레이드되어 다시 태어난 인물처럼 보인다. 그는 자신의 흉터 있는 얼굴을 가지고 상대에게 공포심을 주기위해 항상 광대처럼 분장을 하고 다니고, 스스로 카드의 조커로 상징화하면서 사건을 일으키기 전에 반드시 ‘조커’ 카드를 미리 보내서 예고한다. 그는 악당이라도 쉽게 죽이지 않는다. 배트맨의 원칙을 역이용하기도 한다. 그래서 조커는 배트맨이 오토카를 타고 자신에게 정면으로 달려올 때 ‘그래, 날 죽여! 죽여 봐’하면서 뻗뻗하게 서서 정면으로 걸어가지만, 결국 배트맨은 그를 치지 못하고 비켜가다가 넘어지고 만다. 구체적으로 보여주거나 설명하지 않지만 그는 비상한 두뇌로 자기 밑으로 들어온 갱들을 이용하여 사전에 철저히 모든 걸 기획하고 준비한 후, 배트맨이나 경찰력과 게임을 시작한다. 막판에 조커는 배트맨에게 잡히자 ‘광기는 가속도가 있어서 조금만 밀어줘도 속도가 빨라진다.’고 하면서 자신을 대신할 인물로 투 페이스 하비 덴트를 지목하고, 메피스토펠레스처럼 그에게 접근해 변화시킨다.

하비 덴트/투 페이스(two face)는 <다크 나이트>에서 배트맨과 조커 다음으로 중요한 인물이다. 팀 버튼의 영화에서 하비 덴트는 잠깐 들러리 정도로만 등장한다. 투 페이스와 관련한 캐릭터 설정은 아예 없다. 조엘 슈마허의 3편 <배트맨 포에버>에 가서야 투 페이스(토미 리 존스)는 주요 악당 중 한명으로 등장할 뿐이다. <다크 나이트>에서 하비 덴트 검사는 합법적인 테두리 내에서 정의를 행하는 닳의 기사로서 어둠속에서 정의를 실천하는 밤의 기사 배트맨과 합동작전을 펼치며 쌍벽을 이루다가 조커가 벌인 게임의 희생물이 되어 연인 레이첼을 잃는다. 그때 그도 한쪽 얼굴에 심한 화상을 입고 조커의 세뇌로 결국 투 페이스가 되어 ‘이 잔인한 세계에서 유일한 도덕은 운(chance)이야. 편견도 없고 공평하지.’라고 말하며 동전 던지기로 모든 도덕적인

결정을 내리게 된다. 하비의 원망은 조커도 배트맨도 아닌, 고든 서장에게로 맞춰지고 자신의 상황과 똑 같은 상황을 만들어 고든에게 복수하려한다. 그는 레이첼의 결혼 허락을 얻기 위해 양면이 같은 동전을 만들었지만 화상을 입는 순간 동전의 다른 면(불에 타 검어진)이 드러난다. 이후부터 그는 사람의 생명을 동전의 운명에 의해 정하고 아무런 흔들림 없이 살인을 저지르는 악인이 되어 최후를 맞는다[12].

배트맨의 진단처럼 그는 결국 조커가 ‘선한 사람도 타락할 수 있다’는 걸 증명하기 위한 희생양 역할을 한다. 그래서 후반에 조커가 배트맨에게 붙잡힌 후 더 이상 등장하지 않고, 하비 덴트와 배트맨의 대립 관계로 마무리한 이유가 된 것이다. 즉 하비 덴트는 나중에 조커를 대신하는 역할을 하는 것이다. 그래서 배트맨이 선을, 조커가 악을 대변한다면, 하비 덴트는 선악을 동시에 대변한다. 크리스토퍼 놀란은 영화 전반을 정의의 화신으로 행동하다 사랑하는 여자가 죽자 그 충격으로 악의 화신으로 행동하는 그의 캐릭터를 통해 ‘선과 악은 종이 한 장 차이’라는 니체의 철학을 입증한 것이다.

위의 3인방 외에도 주요 인물은 배트맨, 하비 덴트와 삼각관계를 형성하는 변호사 레이첼, 그리고 나중에 서장이 되는 경찰 고든, 그리고 배트맨의 총복인 집사 알프레드와 폭스가 있다. 이들 인물들도 과거 배트맨 시리즈에 비해 잘 살아있는 캐릭터들이다. 이 중에서 특히 고든 서장(게리 올드만)은 유일하게 그 가족 구성원이 자세히 묘사되고 있다. 그는 주요 세 인물과 적절하게 균형을 이루면서 슈퍼맨 같은 능력은 없지만 법과 정의를 수호하며 평범한 가족들 지키려는 보통 시민의 입장을 잘 대변하고 있다.

1.4 인물의 갈등

<배트맨>에서 팀 버튼이 배트맨의 활약을 보여주는 에피소드로 프롤로그를 열었다면, 크리스토퍼 놀란은 <다크 나이트>에서 조커의 캐릭터를 소개하는 은행 강도 신으로 시작한다. 사실상 <배트맨>이 배트맨의 영웅담을 그린 영화라면, <다크 나이트>는 조커의 악행담을 그린 영화라고 할 수도 있다. 물론 팀 버튼의 <배트맨>에 비해 <다크 나이트>가 영웅 배트맨의 내면의

갈등과 깊은 고뇌를 훨씬 심도 있게 묘사함으로써 캐릭터를 잘 살리긴 했지만, 조커 역시 그가 보인 구체적인 액션과 대사를 풍부하게 구체화함으로써 악당으로서의 매력과 카리스마를 훨씬 강화시켰던 것이다. 슈퍼히어로나 범죄 스릴러에선 일종의 중요한 규칙 같은 거지만, 역시 악당이 강하고 매력 있어야 그 장르가 힘이 있고 영화 전체가 사는 법이다. <다크 나이트>는 <베트맨>보다 훨씬 강하고 똑똑하고 매력 있게 창조된 조커 덕에 역설적으로 영화의 긴장감이나 스릴이 배가되고 베트맨이나 여타의 인물들이 생생하게 살게 된 작품이다. 영화 전반을 이끌어가는 사건은 철저히 조커가 주도하고 있다. 베트맨과 그의 협력자들은 조커가 벌여놓은 사건의 뒷북치기에 바쁘다. 사실상 대부분의 게임에선 베트맨이 지고 있다. 네 번째 게임인 여객선과 죄수 수송선을 놓고 벌인 승부에서 유일하게 승리했으나 그것은 베트맨 덕분이 아니라 시민과 죄수들의 현명한 선택 덕분이다. 베트맨이 해낸 유일한 공적은 마지막에 조커를 사로잡고, 이어질 대형 참사를 막았다는 데 있다. 그럼에도 불구하고 베트맨은 조커가 잡히기 전에 처 둔 탓에 의해 계속 살인자로 경찰에 쫓길 수밖에 없는 운명이 된다.

부루스 웨인(크리스천 베일)은 베트맨으로서, <메멘토>의 단기기억상실증에 걸린 남자처럼, 자신이 영웅인가 악당인가 혼란을 느끼며 점점 더 존재론적인 위기에 사로잡힌다. 베트맨과 조커는 싸우면 싸울수록 그들을 구분 지었던 거리는 더욱 더 붕괴되어 간다. 조커가 베트맨에게 ‘널 죽일 수 없는 이유는 내가 널 완성시키기 때문이야’라고 말한 것을 보면 그들 둘(선과 악)은 마치 한 몸이었다가 떨어진 일란성 쌍둥이 같다. 베트맨은 이전에 당연한 초능력자로 행동했던 슈퍼 히어로 주인공들과 달리 자신의 약한 모습과 자책감, 그리고 복수 심리 등으로 인해 매우 인간적으로 묘사되었다. 그러나 베트맨이 겪었던 남다른 유년시절의 고통 즉 부모의 피살 현장을 무기력하게 지켜볼 수밖에 없었던 그 고통이 바로 그의 힘의 원천이자 극복해야 할 대상으로 설정된다. 조커라는 외부 적대자(Antagonist)와 더불어 존재하는 부루스 웨인이라는 주인공(protagonist)의 내적 갈등의 표현은 그 캐릭터를 더 심도 깊고 흥미롭게

만들었다[13].

1.5 모티프와 아이러니, 반전과 복선

끊임없이 이어지는 액션과 스릴 덕분에 숨 쉴 틈 없을 정도로 재미있게 전개되는 이 영화의 힘은 부분적으로 모티프나 아이러니, 복선 같은 극적인 요소들의 활용 덕이기도 하다. 이 영화에서 가장 중요한 모티프를 들자면, ‘가면 벗기기, 밝음과 어둠의 대비, 강박증, 게임, 돈’등이다. 일단 ‘가면 또는 가면 벗기기’는 이 영화 속에 주요 인물 셋 모두에게 관련된다. 베트맨은 낮에는 대부호의 바람둥이 부루스 웨인으로 행동하다가 밤이 되면 베트맨 가면을 쓰고 정의의 사도로서 행세한다. 지킬 박사와 하이드처럼 한 인물이 상반된 행동을 하고 그 도구로 가면을 활용한 것이다. 조커 역시 광대 분장으로 가면을 대신한다. 어쨌든 그는 실제 모습은 미스터리로 남겨두고 가면 쓴 모습만으로 악을 상징화한다. 둘은 서로 상대방의 가면 벗기기에 집중한다. 조커는 베트맨이 가면을 벗고 자기 정체를 밝히지 않으면 무고한 시민을 죽인다고 협박하고, 베트맨은 그런 조커를 잡으려고 애쓴다. 하비 덴트는 검사로서 합법적인 정의의 수호자로 활약하다가 자신의 애인이 죽은 뒤로 얼굴 한쪽이 흉측하게 화상을 입고 마치 괴물 형상의 가면을 쓴 것처럼 된다. 그리고 실제로 그의 가치관도 변해 정의의 수호자에서 단지 동전 던지기에 의해 운명을 결정해 사람을 죽이는 냉혹한 인물도 변한다. ‘강박증’ 역시 이 작품의 중요한 모티프이다. 베트맨은 정의에 대한 강박증으로 인해 불법도 마다않는 모순을 보이며 혼란에 빠진다. 조커 역시 반대 입장에서 선에 대한 반감으로 철저히 혼란을 추구하는 강박증에 사로잡혀 있다. 그들은 자신들의 목적에 대한 집착과 강박증으로 과정 자체는 무시하곤 한다. ‘게임’ 역시 중요하다. 구성에서 언급했지만, <다크 나이트>의 중요한 액션과 스릴은 대부분 조커가 내건 게임들로 인해 발생한다. 하비 덴트의 동전 던지기 역시 게임의 일종이다. 흑백 같은 칼라영화인 이 작품의 이미지 역시 중요한 모티프일 것이다. 밝음과 어둠은 선과 악을 비유하고, 베트맨과 조커의 캐릭터를 대변한다. 특히 돈이라는 모티프는 이 작품에서 히치 콧의 <사이코>처럼 관객을 사건으로 유

인하는 일종의 매커핀이다. 조커는 처음에 은행에서 돈을 털고, 경찰과 배트맨은 돈을 단서 삼아 악당들을 잡으려 하지만, 그건 결국 조커와 본격적인 결투를 위해 배치된 매커핀일 뿐이다. 결국엔 아무도 돈에 관심 없고, 조커와 승부 게임에 몰두하기 때문이다.

이 영화의 중요 모티프들은 동시에 아이러니기도 하다. 배트맨, 조커, 하비 덴트의 이중성은 캐릭터의 아이러니다. 낮에는 재벌 날라리 밤엔 정의의 수호자인 브루스 웨인, 악행을 거침없이 행하면서도 얼굴은 항상 웃는 모습인 조커, 투 페이스가 되어 한쪽은 정의의 대변자 다른 한쪽은 괴물 같은 악당인 하비 덴트, 그들은 한 캐릭터에서 상반된 두 가지를 드러낸다. <배트맨 비긴스>에서 설명되고 있지만 브루스 웨인은 어린 시절 박쥐(Bat)에 대한 공포로 인해 불행을 겪게 되자, 그것을 극복하기 위해 오히려 박쥐 가면을 쓰고 악당들에게 자신이 느꼈던 것과 똑같은 공포를 느끼게 한다. 즉 공포의 대상을 역이용함으로써 그 공포를 극복한다는 것은 행위의 아이러니에 속한다. 브루스 웨인이 나름대로 고담시를 타락으로부터 구하기 위해 정의의 사도를 표방하고 많은 재산을 투자해 배트맨 활동을 했지만 결과적으로 조커라는 극단적인 악당을 끌어들이는 결과를 낳았다는 설정도 영화의 핵심 아이러니에 속한다.

이 영화에서 대반전은 없다. 하지만 에피소드식의 반전은 초반부터 끝까지 지속적으로 사용된다. 프롤로그에서 조커와 갱 일당이 은행을 털 때, 동료인 줄 알았던 그들이 한 사람씩 상대를 죽이는 방식으로 유도해서 결국엔 조커 혼자 남게 된 작은 반전에서부터, 조커 일당의 공격으로 죽은 줄 알았던 고든 반장이 나중에 살아서 배트맨을 극적으로 구하는 것, 그리고 조커가 자신을 비난한 흑인 갱들에게 트로이 목마처럼 시체로 위장에 들어갔다가 그들이 방심한 틈을 타 일어나 역공하는 것도 작은 반전의 실례다. 그 외에도 조커의 협박으로 인해 죄수선과 일반 여객선 사이에 서로 먼저 터뜨린 배가 살아남는 게임에서 결국은 시민이나 죄수들 스스로의 현명한 판단 덕에 살아남게 되는 것도 의미 있는 반전이고, 배트맨이 최종적인 영웅으로 끝나라 기대했는데, 스스로 살인 누명을 뒤집어쓰고 쫓기는 장면에서 마무리 되는 것도 멋진 반전이다. 물론 영화 중반에

배트맨이 조커의 협박으로 자신의 정체성을 밝히려는 순간 하비 덴트가 자기가 배트맨이라고 거짓 자수를 하는 것도 빼놓을 수 없는 반전 설정이다. 그런 식의 반전들은 영화 요소요소에 적절히 배치되어 극적인 재미를 부여한다.

복선은 좋은 영화든 나쁜 영화든 다 있기 마련이지만, 자칫하면 설명적이 될 수 있기에 대작 액션 스릴러 영화에선 사실 건너뛰는 경우가 많다. 하지만 놀라운 너무 설명적이지 않을까 싶을 정도로 개연성을 위한 사전 복선 설정이 철저하다. 역설적으로 그러한 치밀함 덕분에 다소 황당한 경우가 많았던 기존의 슈퍼히어로에 비해 실감나고 정서적인 공감을 훨씬 일으킬 수 있었던 것 같다. 예를 들자면, <배트맨 비긴스>는 사실상 <다크 나이트>의 배트맨 캐릭터의 설득력과 고담시에 배트맨이 활약할 수 밖에 없는 상황, 그리고 조커가 등장할 것에 대한 복선 같은 영화다. 팀 버튼의 <배트맨>을 비롯한 과거 시리즈에서는 그런 디테일한 복선이나 개연성을 위한 설정은 많지 않다. 배트맨의 과거는 잠시 말로서 설명될 뿐이다. <다크 나이트> 프롤로그에서 갱들이 범죄를 준비하면서 나눈 간단한 잡담을 통해 조커가 왜 얼굴에 분장을 하는지를 설명한다. 그리고 은행 강도를 하는 과정에서 마지막 남은 동료를 죽이고 은행 직원의 입에 수류탄을 물리고 안전편을 빼서 폭발시켜 죽이는 장면을 통해, 앞으로 조커가 어떤 악당으로 행동할 것인지에 대한 복선을 깔고 있다. 예전 블록버스터 영화 같으면 그냥 넘어가도 될 것 같은 반전을 위한 복선도 신중히 깔고 있다. 영화 초반에 호텔 레스토랑에서 브루스 웨인과 동행한 러시아 발레리나가 하비 덴트를 보며 ‘혹시 당신이 배트맨 아니냐’며 그의 얼굴의 절반을 가리며 농담하는 장면을 보여준다. 그 장면 덕분에 하비 덴트가 나중에 ‘내가 배트맨이다’고 할 때 뜬금없는 반전이 아닌, 설득력 있는 반전으로 와 닿게 된다. 치밀하고 자연스런 복선은 똑같은 상황이라도 나중에 오는 반전이나 극적인 상황을 훨씬 설득력 있게 만든다.

2. 형식미학 분석

최종 시나리오는 사실상 영화 연출의 60% 이상을 차

지한다. 하지만 아무리 시나리오가 완성도 있다하더라도 실제 촬영과 후반작업에서 형식미를 결정하는 테크닉의 연출이 따라주지 못하면 그 작품의 완성도는 보장할 수 없다. 크리스토퍼 놀란의 미학적인 기준은 철저히 사실주의에 입각한 영상 구현에 있었기에 촬영, 장르(범프 액션 스릴러) 연출, 편집, 사운드, 연기연출 등 모든 형식미를 갖춰가는 과정에서 과장을 최대한 배제하고 리얼하면서도 나름의 스타일과 개성을 돋보이게 할 수 있는 데 집중하였다.

2.1 촬영 : 아이맥스, 사실감 강조, 흑백 효과

물론, <다크 나이트>는 블록버스터영화가 가져야 할 가장 큰 미덕인 스펙터클에 대한 관객의 기대감을 거의 완벽하게 충족시키고 있다. 이 영화의 시각적 충격 요소는 뭐니 뭐니 해도, 부분적이긴 하지만, 아이맥스(IMAX) 카메라로 촬영한 놀라운 이미지다. 아이맥스는 35mm 필름으로 찍은 화면에 비해 훨씬 뛰어난 해상도와 선명도, 채도를 가지고 있지만, 35mm 카메라에 비해 훨씬 크고 무겁고 불편한 탓에 주로 정적인 자연 다큐멘터리에서 사용돼왔다. <다크 나이트>에선 최경량 아이맥스 카메라인 MSM을 사용하였는데, 조커가 은행을 터는 첫 시퀀스를 비롯해 홍콩에서 펼쳐지는 액션 신, 배트맨과 조커의 추격 신, 최후의 대결 등 6개 장면 등에서 30분 분량 정도 사용되었다[14]. 특히 추격 신에선 벤츠 ML55 차량에 로봇 팔 같은 암을 달고 달리면서 원하는 장면을 포착할 수 있는 '얼티미트 암'이란 장비를 사용하여 현장감을 살리기도 하였다. <메멘토> 이후 놀란과 콤비로 작업을 계속한 촬영감독 윌리 파이스터(Wally Pfister)는 감독의 의도에 맞게 최대한 리얼리티를 살리는 데 역점을 두었다. 팀 버튼이 <배트맨>에서 고담시를 거의 인위적인 세트로 SF적인 느낌을 구현하고자 했다면, 놀란은 세트를 최소화하고 실제 시카고 도시나 홍콩의 빌딩가를 찾아가 현장감을 살리고자 했다. 그러다 보니 <다크 나이트>는 로케이션 촬영이 많았고, 결과적으로 영화의 리얼리티가 훨씬 잘 살게 되었다.

그렇다고 사실감을 강화하기 위해 <본 시리즈>의 폴그린그래스처럼 핸드 헬드 같은 카메라는 거의 사용하

지 않는다. 대신 다소 철학적인 주제를 장중한 스케일의 블록버스터로 만드는 데 잘 어울리는 유연한 크레인이나 달리 및 스탠디 캠 등을 주로 활용하고 있다. 클로즈업과 롱 샷 등의 화면 사이즈 선택은 대부분 인물의 심리 표현과 극적인 효과에 따라 적절하게 조화를 이루고 있다. 어떤 특정 사이즈를 선호하기 보다는 한 장면을 효과적으로 전달하기 위해 거기에 맞는 적절한 사이즈와 카메라 움직임을 선택하고 있다. 촬영 톤은 배트맨의 주요활동 무대가 밤인 까닭에 전반적으로 다소 어둡다. 특히 화려한 색상은 대부분 배제되고, 흑백이 주로 강조된다. 그런 색채의 대비는 결과적으로 영화의 주제와 연결되기 때문이다.

2.2 액션 스릴러 연출 : 충격, 폭파, 카 체이스, 격투 액션

크리스토퍼 놀란 감독은 1편 <배트맨 비긴즈>보다 더 많은 흥분 거리를 보여주어야 한다는 생각에 한계까지 밀어붙이며 스펙타클한 장면 촬영했다고 고백한 바 있다. 액션 스릴러에서는 전체적인 드라마트루기도 중요하지만 액션과 스릴 있는 장면을 얼마나 스펙타클하게 보여주고 잘 연출하느냐가 그 장르의 성공 여부를 결정짓기 때문이다. 현대 액션 스릴러 시리즈 영화 붐을 일으킨 인디애나 존스 1편 <잃어버린 성채를 찾아서>(Raiders of the Lost Ark, 1981)를 만들 때, 제작자 조지 루카스는 감독 스피버그에게 상세한 세부지침을 얘기해주었다고 한다. 그 중 영화 전체에서 인디애나 존스가 목숨을 걸어야 하는 상황이 6개 정도는 있어야 한다는 중요한 지침이 있었다. "이 작품은 시리즈를 한 곳에 모은 형태로 이루어져 있죠. 기본적으로는 액션장면만 편집한 느낌을 주어야 했지요. 각각의 에피소드들은 서로 중첩되거나 연결됨으로써 팽팽한 긴장감을 가져야 한다는 것이 목표였습니다." <잃어버린 성채를 찾아서>의 내러티브 기본원칙은 '절벽 끝에 매달린 사람'이었다. 기존 영화와 차별된 점은 보다 자극적이면서 스펙타클 하다는 것이다[15].

<다크 나이트> 역시 기본적으로 그런 루카스식 원칙을 따르고 있다. 액션 스릴이 강한 블록버스터 장르답기 위해서 당연히 강렬한 격투 액션과 차량 액션, 그리

고 서스펜스 스틸 장면들이 필요한데, 그런 장면에서도 '실제 세계의 규모를 재현'하기를 원했던 놀란 감독의 의도가 그대로 관철되었다. 이 작품에서 액션은 크게 총격(3신), 폭파(3신), 차량 추격(1신), 격투(3신)등 네 가지로 나뉠 수 있는데, 도입부 은행 터는 총격 및 폭파 액션으로부터 시작해 마지막 조커를 잡을 때 벌어지는 총격 및 격투 액션까지 10분에서 20분 단위로 이뤄진다. 물론 그 사이사이에 조커가 벌인 게임으로 인한 서스펜스 스틸이 넘치는 장면들이 들어간다. 결과적으로 영화는 '절벽 끝에 매달린 배트맨(또는 고담시)'이라는 컨셉트로 장르의 공식을 실천하고 있다.

특히 영화 속에서 단 한 신(scene) 나오는 차량 추격 신은 영화 중반부(영화 시작 1시간 17분쯤 지날 때)에 나오는데, 총 6분밖에 안되지만 매우 역동적이고 리얼하게 표현되었다. 대형 블록버스터일수록 CG 비중이 막대하게 높은 최근의 경향과 정반대로 놀란 감독은 스텐트맨과 특수효과 전문가가 만들어낸 아날로그 액션을 원했다. 그 대표적인 장면이 바로 그 시카고의 월스트리트라 불리는 라 살 스트리트에서 촬영한 자동차 추격신이다. 그중에서도 특수효과 슈퍼바이저 크리스 코보올드의 노력 끝에 완성된 바퀴 18개가 달린 길이 12m의 대형 트레일러가 수직으로 뒤집히는 신은 한마디로 압권이다. 그 장면은 CGI나 세트가 아닌 빌딩가에서 실제 트레일러를 뒤집어 촬영했다. 실제로 그 전복 장면은 여러 번의 테스트 끝에 촬영 되었고, 아이맥스 4대, 비스타비전 2대, 35mm 카메라 1대를 동시에 세팅해 촬영되었다고 한다[16]. 그 신의 연출이 현장을 중심으로 이뤄지긴 했지만, 결국은 특수효과와 컴퓨터 그래픽(CGI), 그리고 세트장에서 미니어처를 이용한 촬영의 도움도 많이 받았다. 예를 들면 <프렌치 커넥션>처럼 찍고 싶었던 추격전에서 배트모빌과 대형 쓰레기차가 충돌하는 장면은 도저히 도심에서 찍을 수 없어 영국 로우워커 세트장에서 미니어처 거리 배경으로 3/1 크기의 모형차를 만들어 촬영했다. 그리고 도심 경찰 헬기가 조커 일당에 의해 추락하는 장면의 경우엔, 추락하기 전은 실제 헬기를 촬영하고, 헬기가 줄에 걸려 추락하는 장면은 CGI로, 도로 위에서 구르며 폭발하는 장면은 낡은 헬기를 이용하는 식으로 CGI와 실사, 그리

고 특수효과를 적절히 혼합해서 완성했다.

격투 액션은 본 시리즈나 007 최근 시리즈처럼 과장되기 않고 사실감 넘치는 싸움을 선보이고 있다. 대신 자신만의 개성을 위해 놀란은 <배트맨 비긴스>부터 특별한 무술을 도입하였다. 즉 보다 거칠고 투박한 액션을 실전처럼 보여주기 위해 '케이스(Keyesi)'라는 새로운 무술을 통해 액션동작을 연출한 것이다. 대담성과 폭력성을 강조하고자 한 놀란 감독은 후스토와 엔디노먼이라는 무술가가 장안한 실전근접 격투술인 그 케이스라는 무술이 배트맨의 새롭고 구체적인 모습을 그리는 데 최적의 수단이었다고 말한다[17].

2.3 편집

<다크 나이트>는 구체적인 비주얼로 보여주는 총격이나 격투 및 차량추격 액션 외에도 심리적인 서스펜스 스틸이 있는 장면이 핵심 요소에 배치되어 있다. 즉 조커가 일방적으로 제시한 네 번의 게임들은 대부분 그런 효과를 갖는다. 그런데 그런 장면들은 대부분 교차 편집에 의해 극적효과를 극대화한다. 즉 배트맨이 '가면을 벗고 자수하지 않으면 시민들을 한 사람씩 죽이겠다'라든가, 변호사가 1시간 내에 죽지 않으면 병원이 폭발 된다는가, 레이첼과 하비 덴트 중 누구를 살릴 것이냐, 그리고 자기 배가 살려면 상대 배를 폭파하라고 한다가 하는 이 모든 게임은 특별한 액션 장면 없이도 희생자 양측과 그리고 위기를 구하려는 배트맨과 경찰들, 그리고 악당 조커 일당을 빠르게 교차해 보여줌으로서 서스펜스 스틸 효과가 살아난다. 그러기에 이 영화의 숏의 수는 전통적인 액션영화보다는 조금 덜하지만 비교적 많은 편이다. 카 액션 장면만 비교해 보자면, <본 얼티메이텀>에서 차량 추격신인 뉴욕 도심 추격 장면에서 3분 40초 동안 247숏이 소모되어 1숏 당 0.9초 정도가 걸리는 반면[18], <다크 나이트>에서 이뤄지는 6분간의 추격 신은 6분간 232 숏이 소모되어 초당 1.5초 정도가 걸리고 있다. 놀란 감독은 오히려 특수촬영에 의한 액션 신의 경우 과도한 편집을 하지 않음으로서 오히려 리얼리티를 주려고 애쓴다. 가령 추격 신에서 트레일러가 시내 도로에서 뒤집어 지는 신은 일반적인 액션영화라면 특수효과를 감추기 위해 다양한 각도로 여러 숏을

분절해서 보여주었겠지만, 이 작품에선 실제 트레일러를 뒤집었다는 것을 과시라도 하려는 듯 단 두 쏫에 의해 보여준다. 당연히 그 효과는 매우 크다. 그리고 이전 영화에서 일관되게 플래쉬 백을 위한 편집을 사용해왔던 놀란은 <다크 나이트>에서만큼은 거의 서사적인 편집을 사용한다. 유일한 플래쉬 백은 영화 후반에 하비 덴트가 동전을 보며 죽은 레이첼을 회상하는 인서트의 짧은 컷 하나-사실상 없어도 무방했을 것 같은 쏫-가 유일하다. 그리고 앞 상황을 미리 보여주는 플래쉬 포워드(flash forward) 장면으로는 영화 라스트 신에서 고든이 죽은 하비 덴트를 영웅으로 만들기 위한 장례식 연설을 하는 장면이 하나가 있을 뿐이다. 대부분의 할리우드 액션영화가 그렇듯이 이 작품도 숨 돌릴 틈 없는 액션과 스틸로 인해 한 시퀀스가 끝난 직후 보이는 공간을 설명하는 마스터 롱 쏫 외에는 거의 쉬는 타임이 없을 정도로 정신없다. 그럼에도 불구하고 <본 시리즈>와 달리 인물들의 감정 신에서는 최대한 쏫을 길게 간 덕분에 안정감 있는 편집이라고 볼 수 있다.

2.4 사운드 및 의상, 소품

이 영화의 음악은 <배트맨 비긴스>에서부터 팀을 이뤘던 한스 짐머와 제임스 뉴튼 하워드가 맡고 있다. 기본적인 음악의 톤은 전편을 따르고 있지만 이 작품에서부터 처음 등장하는 적대 캐릭터인 조커를 위한 테마음악에 특히 신경을 썼다. 감독은 조커가 등장할 때 자극적이고 듣기 불편한 음악을 원했고, 한스 짐머는 사전에 수많은 데모 음악을 작곡해서 감독에게 들려준 끝에 현재의 음악을 만들었다. 첼로 현을 이용해 면도날로 긁는 듯한 음을 사용한 그 음악은 약간 날이 선 불쾌감을 주는 분위기로 조커가 등장하기 직전 그를 예고하듯이 서서히 들려오기 시작한다. 조커의 캐릭터를 효과적으로 청각화 시키고, <다크 나이트>의 개성을 잘 살려준 음악이라고 할 수 있다[19].

이 작품은 그 성격상 분장이나 의상은 21세기의 분위기에 맞추고자 애쓴 감독의 노력 끝에 이전 <배트맨> 시리즈보다 훨씬 세련되어 보인다. 실제로 배트맨 의상이나 분장은 확연히 차이가 난다. 감독은 배트맨 슈트가 단순히 일회적인 의상이 아니라 현실성과 기능성이

동시에 충족될 수 있는 옷감과 재질, 그리고 현대적이길 원했다. 그래서 최첨단 기술과 재질을 사용하여 테스트를 거친 후, 마침내 <배트맨 비긴스>보다 훨씬 더 업그레이드된 배트맨 슈트를 개발했던 것이다. 그런 슈트의 진화에 대한 감독의 생각은 영화 속의 브루스 웨인의 대사를 통해 언급될 정도다. 분장 역시 업그레이드되었다. 특히 투 페이스의 분장은 이전의 배트맨 3편인 <배트맨 포에버>(1995)과 비교해 보면 명백히 비교된다. 그 작품에선 배트맨과 대결하는 악당인 투 페이스(토미 리 존스)가 시종일관 반쪽 얼굴을 화장 입은 채 다니는데, 그 모습은 실제 얼굴에 인위적인 특수 분장만으로 적당히 칠한 티가 확연히 드러난다. 그에 비해 <다크 나이트>에선 보다 특수 분장 기술에다 비주얼 이펙트를 적절히 가미해서 매우 실감나게 화장 입은 반쪽 얼굴을 표현하였다. 배트맨이 타고 다니는 배트 카 역시 이전 시리즈에 비해 훨씬 업그레이드된 소품이다. <배트맨 비긴스>의 시나리오 단계부터 디자이너를 고용해 수시로 감독과 합심해 고안한 배트 카의 제작 핵심은 사실 디자인 못지않게 실제로 배트맨이 타고 달릴 수 있는지를 염두에 두고, 조립한 뒤 많은 테스트와 주행과정을 거쳐 완성된 것이다[20].

2.5 연기 : 히스 레저와 크리스천 베일

시나리오 상에서 아무리 캐릭터가 잘 표현되었더라도 실제 그 역할의 배우가 얼마나 뛰어난 연기로 구현해 내느냐에 따라 큰 차이가 날 수 있다. <다크 나이트>에서 연기자들은 대부분 자기 역할을 훌륭히 해 낸다. 하비 덴트/투 페이스의 아론 에크하트나 정의로운 고든 서장 역으로 변신한 게리 올드만, 그리고 배트맨의 중복들인 알프레드와 폭스 역을 맡은 마이클 케인, 모건 프리건, 그리고 레이첼 역의 메기 질렌홀, 그들 모두 각자의 역할을 무난히 잘해내고 있다.

하지만 배트맨과 조커 중심으로 이끌어지는 이 영화에서 단연 빛나는 배우는 그 선악을 대표하는 크리스천 베일과 히스 레저다. 특히 조커 역의 히스 레저(Heath Ledger, 1979-2008)는 독보적인 연기를 선보인다. 사실 감독이 조커 역을 캐스팅하려고 할 때만 해도 1989년 <배트맨>에서 이미 조커를 뛰어난게 연기한 잭 니콜슨

을 극복할 수 없다고 여겨 많은 배우들이 고사했었다고 한다. 하지만 최종 선택된 호주 출신의 배우 히스 레저는 명배우 잭 니콜슨을 훨씬 능가한다. 이제 고인이 되었지만, <다크 나이트>가 기획될 때부터 관심을 갖기 시작한 히스 레저는 조커 역을 위해 태어난 배우처럼 보인다. 일부 광팬들은 히스 레저만큼 잘하는 조커를 찾을 수 없을 것이기에 이후 제작될 배트맨 시리즈에서 다시는 조커 캐릭터가 등장하지 않아야 한다고 주장할 정도다[21]. 히스 레저는 촬영에 들어가기 전 조커의 심리, 내면, 목소리들을 철저히 연구하였고, 조커에 관한 생각과 느낌을 담은 일기까지 적을 만큼 캐릭터에 깊이 빠져들었다고 한다. 그는 조커 역할에 대해 ‘그동안 내가 해왔던 역할 중 가장 재미있었고 자유로웠다’로 했다. 조커는 초기에 만들어진 원작 캐릭터와 외형적으로 비슷하게 재현하는 것에 집중하여 분장했다. 흰 분칠에 얼룩진 붉은 립스틱, 검은색 샴푸를 바른 다크 씨클의 표현 등이 기괴하고 음산한 느낌을 잘 재현함으로써 조커는 만화적이거나 현실에서 볼 수 없는 인물이 아닌 지극히 현실적이고 실제적인 인물 연출로 주인공인 배트맨 보다 훨씬 앞서가는 인물로 묘사되었다. 크리스토퍼 놀란 감독의 말처럼 조커의 분장은 배우 자신을 가리고 철저히 조커로 탄생할 수 있는 가면으로서의 역할을 충실히 해냈었다. 그가 사후에 아카데미 남우조연상을 받았지만, 사실상 남우주연상을 받았어야 했다.

물론 배트맨과 백만장자 브루스 웨인의 두 캐릭터를 연기한 크리스천 베일(1974년생)의 연기도 이전의 배트맨들에 비해 훌륭하지만, 상대적으로 조커에 비해 약해 보인다. 그건 초인처럼 연기해야 하는 대부분의 슈퍼히어로 주인공들이 갖는 한계일 것이다. 그나마 내적인 갈등이 잘 묘사된 배트맨의 캐릭터와 크리스천 베일의 연기 덕분에 조커와 균형 있게 맞설 수 있었던 것 같다. 이전 배트맨 주인공들과 달리 그는 그냥 브루스 웨인일 때와 배트맨일 때 각각 목소리 톤을 달리한다. 특히 그는 많은 액션 신을 스스로 직접 소화하며 감독의 의도대로 리얼리티에 최선을 다한 모습이 눈에 띈다. 1987년 스티븐 소더버그의 <태양의 제국>에서 아역 배우 주인공으로 데뷔하고, <아메리칸 사이코>(2000)에서 성인 연기자로 거듭난 크리스천 베일의 명연기가 빛나지 못한 것

은 상대적으로 너무 뛰어난 히스 레저의 연기 때문이었을 것이다.

IV. 결론

지금까지 <다크 나이트>의 성공 요인을 연출적 관점에서 내용과 형식 전반에 걸쳐 분석해 보았다. 그 결과 느낀 것은 이 작품의 엄청난 대중성과 그 미학적인 성취는 단지 크리스토퍼 놀란이라는 한 감독의 재능만으로 이뤄진 것은 아니라는 것이다. 오랜 역사를 거친 할리우드의 슈퍼히어로 전통과 액션 스틸러의 진화된 기술력이 정점에 이른 시점에 놀란 감독의 뛰어난 영화적 스타일과 극적으로 조화를 이뤘기에 가능했던 것이라고 본다. 우리 한국영화 입장에서 볼 땐 특히 그들의 자본력이 절대적으로 부럽다. 거대한 제작비가 없다면 아예 그런 작품 자체를 기획하기 힘들지만, 사실 자본만 있다면 그러한 할리우드의 기술력도 살 수 있기 때문이다. 최근 들어 많은 CGI와 특수효과가 들어간 우리 한국영화 <괴물>이나 <태극기 휘날리며>, <해운대> 등과 같은 대작 영화도 할리우드 기술력을 일부 사서 크게 성공시킨 사례를 보면 쉽게 알 수 있다. 하지만 아무리 많은 자본이 있다 해도 시나리오와 캐릭터에 대한 연구가 보다 심화되지 않는다면 <다크 나이트>같은 영화를 만들기는 어렵다. 할리우드가 자본이 많음에도 불구하고 그동안 그런 영화를 쉽게 만들 수 없었던 것처럼 말이다.

<다크 나이트>의 가장 큰 가치는 막강한 비주얼보다는 독립영화나 예술영화의 전유물이다시피 했던 강렬한 주제의식을 대형 블록버스터를 통해 구현시키는 데 성공했다는 점이다. 어느 매체보다 영향력이 큰 할리우드 영화를 통해 인간의 본질과 선악을 논하고 동시대의 모순된 영웅주의를 비판하며 나름의 영향력을 과시할 수 있었다는 데는 점에서 대단한 진보다. 자본 이데올로기가 극대화되는 시대에 거대한 부를 가진 남자가 세상에 정의를 구현하기 위해 자기 재산을 아낌없이 투자한다는 설정도 너무 매력적이다. 한발 더 나아가, 그렇게 했는데도 정의를 이루진 커녕 더 큰 악을 불러들이

고, 오히려 지나치게 정의 콤플렉스에 빠져 불법을 마다않고 행동하는 바람에 그 자신 역시 악인이 되어가는 스토리가 슈퍼 파워를 가진 동시대의 미국을 떠올리게 한다는 것은 의미심장하다. <다크 나이트>의 배트맨은 현대 미국의 자화상이자, <시민 케인>의 케인이나 <대부>시리즈의 마이클 콜레오네처럼 거대한 권력의 덧없음에 관한 우화이다. 또한 배트맨과 조커의 관계는 슈퍼파워를 가진 미국과 그 적대적인 세력들에 관한 풍자다. 크리스천 베일의 말처럼 '무법 상태에서 누군가 나서서 잘못된 것을 바로잡아준다는 의미에서는 배트맨이 필요하다고 생각하지만 그런 배트맨을 필요하다는 것 자체는 이미 그 사회가 실패했다'는 것을 의미한다 [22].

그럼에도 불구하고 <다크 나이트>는 비록 미국 영웅주의에 대한 심도 깊은 반성이 있는 영화이면서도 전통적인 서부영화의 영웅에 대한 향수를 자극한다. 영화 후반에 배트맨이 고든 가족을 구해주고 떠날 때, 고든의 어린 아들이 '배트맨!'하고 안타깝게 부르는 장면은 서부영화의 걸작인 조지 스티븐스 감독의 <세인>(1953)에서 주인공 세인이 악당들을 물리치고 홀연히 말을 타고 떠나자 농부 아들이 '세인! 돌아와요!'하고 외치는 라스트 신을 떠올리게 한다. <다크 나이트>는 하비 덴트처럼 다분히 이중적이다. 반 영웅적이면서 영웅적이고, 반미국적이면서 미국적이고, 상업영화이면서 동시에 철학적인 예술영화이다.


참 고 문 헌

[1] <http://cafe.daum.net/moviemeeing/LK1t>'배트맨 레전더리' 2004.4.16 정리; 김혜선 기자, 재인용.
 [2] Dougl's Gomery/안정효,최세민.안자영 역, *세계 영화연구: 3장 산업으로서의 할리우드*, 현암사, p.291, 2004.
 [3] 토마스 샤츠/한창호.허문영 역, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, p.431, 1995.
 [4] IMDB.com, box office, 2010.01.26 기준,
 [5] <http://rogerebert.suntimes.com>

[6] 프리드리히 니체/김훈 역, *이 사람을 보라: '제2장 나는 왜 하나의 운명인가'*; 청하, p.296, 1982.
 [7] cine21.com
 [8] cine21.com, 2003.7.31. '데이비드 S. 고야, 조나단 놀란 인터뷰' 기사 재인용.
 [9] 앞의 인터뷰 인용
 [10] 앞의 인터뷰 인용
 [11] <http://www.rollingstone.com/reviews>
 [12] <http://www.cine21.com/Article/article>
 [13] 데이비드 하워드 .에드워드 마블리/심산 역, *시나리오 가이드*, 한겨레신문사, p.55, 1999.
 [14] <http://www.cine21.com/Article/article>
 [15] 김용태 편역, *스티븐 스피버그*, 도서출판1895, p.79, 1992.
 [16] <다크 나이트>DVD SE 메이킹 다큐멘터리
 [17] 앞의 DVD 메이킹 참조
 [18] 이정국, "액션 스릴러 본 시리즈 연구", 영화연구 제45호, p.323, 2010.
 [19] 앞의 DVD 메이킹 참조
 [20] <http://www.cine21.com/Article>
 [21] www.theultimatejoker.com 'Ultimate joker'
 [22] <http://www.cine21.com/Article>, 2008.07.31.

저 자 소 개

이 정 국(Jeong-Gook Lee) 정희원



- 1987년 2월 : 중앙대학교 영화학과(문학사)
- 2000년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(문학 석사)
- 2000년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 영화예술학과 교수
- 1991년 3월 : 장편영화 [부활의 노래]로 감독 데뷔
- 1991년 3월 ~ 현재 : [두 여자 이야기]. [편지], [블루] 등 장편영화 7편 감독

<관심분야> : 시나리오, 영화 연출, 매체 연구