

# 영화 속에 나타난 전쟁의 재현과 의미

## Representation and Meaning of War in Films

김형주

배재대학교 문화예술콘텐츠학과

Hyung-Ju Kim(film@pcu.ac.kr)

### 요약

전쟁의 역사는 국가의 정체성과 시대의 사회 상황을 제시해 준다는 측면에서 모든 집단에게 관심 있는 주제이다. 따라서 전쟁은 문화산업의 중요한 소재가 되었고, 전쟁영화는 다양한 양상으로 전장을 재현하며 우리에게 사회를 이해하는 중요한 서사를 제공하였다. 이 연구는 전쟁영화의 유형적 분석을 통해 영화 속에 나타난 전쟁의 양상과 재현을 살펴보는 데 그 목적이 있다. 전쟁의 양상과 그것의 사회적 영향을 비교하기 위해서는 보다 포괄적인 재현의 개념에 접근할 필요가 있다. 따라서 전쟁을 소재로 한 국내·외 전쟁영화들 중 연구주제에 맞춰 전쟁영화의 유형을 분류하고 분석대상에 맞는 영화를 자료체로 선택하였다. 이를 바탕으로 전쟁의 재현이 영화 속에서 어떠한 모습으로 투영되고 묘사되고 있는지와 그 내용들이 전쟁의 양상을 어떻게 반영한 재현인 것인가를 살펴보았다.

■ 중심어 : | 전쟁영화 | 전쟁영화의 유형 | 의미 | 재현 | 이데올로기 |

### Abstract

The history of war is the interesting theme to every group because it presents the identity of nation and social aspects of the age. The war was a subject matter in culture industry, and the war films represented a battlefield with various phases. Thus, it provided important description to understand our society. The purpose of the study is to identify the phases and representation of war in films through analyzing a pattern of war films. For the comparison study on a type of war and its social effect, we need to approach the concept of inclusive representation. Thus, I categorize war films to suit the subject of research and select the objects among the various war films. On the basis of these films, this paper studies how the representations and phases of war is reflected and described in contents of films.

■ keyword : | War Film | A Pattern of War Film | Meaning | Representation | Ideology |

## 1. 전쟁의 의미와 재현

전쟁은 죽음을 연상시킬 수밖에 없다. 전쟁터에 있는 젊은이들은 국적, 인종, 나이에 관계없이 어떻게 살아남을까? 라는 문제를 최선의 과제로 삼는다. “스스로의

뜻이든 국가의 부름을 받았든, 전선에 투입된 젊은 병사들의 머리 속을 지배하는 것은 죽음의 공포다. 전쟁이라는 극한 상황은 인간의 심성 안에 숨어있는 폭력성을 밖으로 드러내는 합법적인 공간이 되기도 한다. 전쟁이란 상황은 자신이 살아남기 위해 한 번도 만나 본

적이 없는 상대편을 향해 방아쇠를 당기게 만든다[1].” 전쟁은 적을 죽여야 자신이 산다는 형언하기 힘든 비참한 흑백의 논리만이 있을 뿐이다. 그렇다면 이렇듯 처절한 결과를 초래하는 전쟁이 일어나는 이유는 무엇일까? 전쟁 연구자들은 전쟁의 원인을 세 가지 시각으로 정리하고 있다. “첫째는 전쟁의 원인 자체를 우리 인간의 심성 속에 자리 잡은 공격성향과 투쟁본능에서 비롯된 심리학적, 철학적 시각, 둘째는 국가와 사회의 속성상 정치 경제, 문화, 종교 각 부문에서의 갈등과 이해관계의 대립으로부터 전쟁이 비롯된다는 시각, 셋째는 국가체제 상의 문제점(주권을 앞세운 각각의 정부들을 통제하는 세계정부가 없다는 무정부적 속성과 불균형 등)으로 전쟁이 일어난다[2].”

전쟁의 역사는 국가의 정체성과 시대의 사회 상황을 제시해준다는 측면에서 모든 집단에겐 늘 관심 있는 주제이다. 그래서 다양한 방식으로 전쟁의 의미들을 해석하고 재현하는 것은 문화의 중요한 소재가 되었고[3], 이것은 문화산업과 연계되어 있다. 특히 영화가 관객들과 소통하며 삶을 이야기하는 중요한 도구로 등장하고, 문자 텍스트보다 영상 텍스트에 의한 재현이 강력한 영향력을 발휘하면서 역사적 사건을 다룬 전쟁영화들이 주목을 받기 시작했다. 전쟁이 영화의 주 소재로 다루어진 것은 아주 오래된 일이다. 장편 상업영화의 시작이라고 일컬어지고 있는 그리피스의 <국가의 탄생, 1915>에도 미국의 남북전쟁이 삽입되어 그려지고 있다. 물론 전쟁장면의 재현이 오늘날의 영화 촬영기법이나 편집기법에 미치지 못하고 있으나 형식에 있어서는 과거와 크게 다를 바 없다. 나폴레옹의 열렬한 추종자로 전쟁영화 <나폴레옹, 1927>을 만든 바 있는 아벨 강스는 “전쟁은 영화이고 영화는 전쟁이다”[4]라며 전쟁과 영화를 동일시하고 있다. 전쟁은 영화에서 수없이 많은 소재로 사용되어졌고 앞으로도 계속하여 전쟁영화[5]는 만들어질 것이다. 현재 수적으로 얼마나 많은 전쟁영화가 만들어졌는지 정확히 추산하기는 어렵다. 영화에 대한 데이터베이스를 가장 많이 보유하고 있는 인터넷 사이트[6]에 의하면, 제1차 세계대전을 다루고 있는 영화가 1259편, 제2차 세계대전 영화가 4148편, 베트남전쟁 영화가 417편, 한국전쟁 영화가 219편인 것으

로 나타나있다. 우리나라에서는 후자의 두 전쟁, 즉 한국전쟁과 베트남전쟁을 다루고 있는 영화가 많이 제작되었고 현재도 지속적으로 만들어지고 있다. 한국영상자료원의 데이터베이스[7]에 의하면, 한국전쟁 영화가 87편, 베트남전쟁 영화가 21편인 것으로 조사되고 있다. 물론 영화 속에 주인공과 연관된 전쟁이 삽입되어있는 경우를 포함하면 이보다 훨씬 많을 것으로 생각된다.

영화에 의한 전쟁의 재현은 우리에게 중요한 서사를 제공한다. 왜냐하면 적절한 분석방법과 관점을 선택한다면 영화는 사회를 읽는 최적의 텍스트 중 하나가 될 수 있기 때문이다. 전쟁을 영화로 재현한다는 것은 (영화의 매커니즘, 재현하는 모든 행위 자체가 그러하듯) 전쟁의 재현을 다시 재현하는 작업, 즉 재현의 재현이다[8]. 물론 재현이란 것이 객관적인 사실을 투명하게 반영하거나 작가의 의도와 관점에 따라 달리 묘사되어서 그에 대한 분류가 필요할 수도 있으나, “전쟁의 양상과 그것의 사회적 영향을 비교하기 위해서는 보다 포괄적인 재현의 개념에 접근할 필요가 있다[9].” 따라서 이 연구에서는 이러한 유연한 관점을 견지하여 전쟁을 소재로 한 국내·외 전쟁영화를 중 연구주제에 맞춰 전쟁영화의 유형을 분류하고 분석대상에 맞는 영화를 자료체로 선택하도록 하겠다. 이를 바탕으로 전쟁의 재현이 영화 속에서 어떠한 모습으로 투영되고 묘사되고 있는지와 그 내용들이 전쟁의 양상을 어떻게 반영한 재현인 것인가를 살펴볼 것이다.

## II. 전쟁영화의 유형과 분석의 대상

전쟁영화는 “전쟁에 관한 다큐멘터리는 아니지만 영화감독 나름의 시각과 해석을 담은 기록”[10]이다. 그동안 만들어진 전쟁영화는 바로 전쟁을 나름대로 해석하고 필름에 기록한 것들이다. 영화는 대중예술로서 오락성을 배제할 수 없는 장르의 예술이기는 하지만 너무 불거리로 재현했을 때 그 본질을 왜곡할 가능성이 높다. 백태현은 “영화는 전쟁을 스펙터클로 비추는 무책임한 이미지들로 가득 차 있다. 재현된 이미지들은 전쟁을 구경거리로 전락하게 만들어 전쟁의 폭력성과 이

데올로기의 효과를 감추고 있다”[11] 라고 지적한다. 물론 전쟁을 소재로 하고 있는 전쟁영화는 전투장면을 담아내지 않을 수 없는 장르의 관습과 도상이 작동되지만, 폭력성과 서로 다른 이데올로기의 상충문제를 제쳐두고 그 존재를 생각하기 어렵다. 따라서 불거리로서의 이미지들의 나열보다는 전쟁에 투영된 시대정신의 구현이 삶을 이야기하는 영화의 본질적 도구에 적합한 재현이라 할 것이다.

우리는 전쟁영화를 주제나 내용, 형식적인 측면에서 유형별로 구분해 볼 수 있다. 먼저, 선행 연구자들에 의해 구분된 전쟁영화들의 유형을 살펴보자. 이영일은 한국전쟁영화를 형식에 초점을 맞춰 네 개의 유형, “①직접 전투를 묘사한 전형적인 전쟁영화 형식, ②전쟁 중의 군인들의 행동 또는 적군의 행동을 묘사하는 휴머니즘을 강조한 형식, ③사회에 돌아온 군인들 또는 그들의 가족을 중심으로 하는 전사 사회극, ④형식주의적인 의도로서 전쟁을 상황으로 해서 스텔러 형식이나 서스펜스 드라마의 패턴을 찾는 영화미학적인 형식”[12] 으로 구분하고 있다. 김권호는 2005년까지 제작된 한국전쟁영화들과 베트남전쟁을 다루고 있는 전쟁영화를 크게 세 유형, “유형Ⅰ: 전쟁을 직접 다룬 영화, 유형Ⅱ: 전쟁의 상처와 후유증을 다루는 영화, 유형Ⅲ: 단순 액션 활극 첩보물 같은 영화”[13] 로 제작유형을 분류하고 있다. 김권호의 이런 분류와 분석에 대해 백태현은 “한국전쟁을 소재로 한 영화와 베트남 전쟁을 소재로 한 영화를 혼용하여 분석하고 있어서 구체적인 작품을 파악하기 어려운 한계가 있다”[14] 라고 그 어려움을 지적하고 있다. 따라서 백태현은 베트남전쟁을 다룬 영화들의 주제가 내포하고 있는 특성에 초점을 맞춰 세 유형, “①전투를 직접적으로 묘사하여 그 안에서 휴머니즘을 파악할 수 있는 전형적인 전쟁영화 형식, ②전후 전쟁의 파장 안에서 참전군인 또는 그 주변인물들이 전쟁의 상흔을 가지고 있는 영화, ③참전군인 출신으로 주인공을 영웅적으로 다루는 액션스틸러의 경향을 보이는 영화”[15]로 구분해야 한다고 주장한다.

앞서도 언급했지만 전쟁영화란 전쟁을 소재로 한 영화이며, 주된 주제는 전쟁의 참상을 폭로함으로써 반전을 강조하는 데 주력하는 영화이다. 그러나 “전쟁영화

의 장르적 특성이 다양화되어 지고 있고 전쟁이라는 주제가 소재화되어가는 점”[16]에 따라 전쟁영화의 상·하위개념 및 유형과 분류의 구분이 모호하다는 점을 지적하지 않을 수 없다. 이러한 관점들을 고려하여, 이 연구에서는 전쟁영화를 전쟁 당시의 직접적인 상황들과 이를 둘러싼 등장인물들이 겪는 사회적 영향을 서사구조의 중심에 놓는 영화들로 전쟁영화의 유형을 확대하도록 하겠다. 왜냐하면 전쟁영화의 정의를 전쟁 상황을 투명하게 다룬 영화들로 한정될 경우, 전쟁이 미친 사회적 영향을 표현하는 영화들이 분석에서 제외될 수 있는 개연성이 크기 때문이다.

또한 재현이란 행위 자체는 어떠한 입장에서, 즉 특정한 정치적 입장에서 시작할 수밖에 없다. 왜냐하면 재현이란 단지 객관적 대상을 투명하게 반영하거나 작가나 화자가 의도하는 무엇을 의지적으로 표현하는 것으로 그치는 것이 아니다. 오히려 재현은 역사적으로 만들어진 재현 형태들이 특정 시점과 공간에서 배치되고 그 결과 사회적 공간 속에 자리 잡기 때문에 전쟁을 재현하는 것은 정치적 입장에서 비롯하는 하나의 사회적 실천이라고 파악할 수 있다[17]. 따라서 전쟁이 갖는 의미와 성격이 각기 다른 전쟁영화를 혼용하기에는 어려움이 없진 않지만, 이 연구에서는 논의의 유용성을 위해, 전쟁영화의 유형에 대한 세분화된 틀 보다는 큰 분류의 구분으로 한국전쟁과 베트남전쟁뿐만 아니라 제1, 2차 세계대전을 다룬 전쟁영화를 연구자의 의도에 따라 몇 편 선별하여 주제 혹은 전하려는 감독의 의도, 메시지를 근간으로 분류하여 분석할 것이다. 이를 위해, 전쟁영화의 재현을 세 가지 유형, ①전쟁의 재현에 있어서 휴머니즘과 허무주의를 내포하고 있는 영화, ②전쟁의 상흔과 가족애를 다루고 있는 영화, ③전쟁의 폭력성과 잔혹성으로 인간성이 상실된 전쟁 영웅의 양면성과 국가의 허상을 통해 반전메시지를 구현하는 영화로 구분하였다. 위와 같은 분류를 바탕으로, 줄거리 등의 유사한 유형적 특징과 더불어 동일한 이데올로기를 신봉하는 우방국이라는 지역적 연계성과 전쟁의 직접적인 상황의 재현보다는 등장인물이 겪는 사회적 영향을 서사구조의 중심에 놓은 형식적 일관성을 갖춘 영화들을 선별하였다. 한국사회가 해방 이후 경험한 두 번

의 전쟁은 철저하게 정치적이고 사회적인 과정이었고 미국의 경우는 완전한 타자의 위치에서 경험된 전쟁이었다. 따라서 전쟁을 바라보는 심리적 관점의 차이가 극명하게 표출되고 제작시기에 따라 변화하는 정치사회적 상황과 맥락의 고찰이 가능한 영화들로 연구의 대상을 한정하였다.

### III 전쟁영화의 분석

#### 1. 유형 1: 무의미하고 허무한 전장의 재현

##### - <포크 찹 힐>, <고지전>

영화 <포크 찹 힐> (루이스 마일스톤, 1959)은 전략요충지인 고지를 점령하기 위해 사투를 벌인 135명의 중대원들에 대한 이야기이다. 수많은 병사들이 치열한 전투를 벌이고 있는 전장의 모습 속에서, 독특한 것은 중공군의 방승이 간간히 흘러나오는 것을 엿볼 수 있는 점이다. 도대체 왜 남의 나라에 와서 이토록 처절하게 피를 흘리며 싸우는가? 라는 허무한 질문을 전투에 참여하고 있는 미군에게 던지고 있다. 영화는 마지막 장면에서 주인공인 소대장 클레모스의 독백을 통해 이 질문에 답을 하고 있다. “우리는 포크 찹 고지를 사수했지만 우리의 병커 힐과 게티스버그에 상응하는 많은 희생을 치렀습니다. 그러나 당신은 포크 찹 고지에서 기념비조차 찾지 못할 것입니다. 승리는 깨지기 쉽고 역사는 현 세기에 오랫동안 기억되지도 않을 것입니다. 하지만 그곳에서 싸웠던 사람들은 자신들의 행동과 그 의미를 알고 있습니다. 그들이 있었기에 오늘날 수많은 사람들이 자유를 누리며 살고 있습니다.”

포크 찹 고지를 지키는데 성공했지만 많은 생명을 잃었고 그 희생이 후세에는 기억되지 않겠지만 그곳에서 희생된 젊은 생명들은 자신들의 전장에서의 행동과 그 의미를 알고 있을 것이라는 내용이다. 그래서 그들의 피가 전쟁이 끝난 이후 한국인들이 자유를 누리며 살 수 있는 터전을 만들어 주었다는 것을 말해주고 있다. 과연 이것이 휴전회담 중 고지를 탈환하기 위해 남의 나라에서 피 흘리며 싸우는 군인들에게 정당화될 수 있는 해답인가? 그들의 덧없는 죽음과 휴전 광경이 교차

되면서 허무주의는 극에 달한다. 정치인들이 고지를 중립화시켜 비무장지대를 설정했을 때, 이를 탈환하기 위한 병사들의 노력은 헛된 것이 된다. 이 영화는 전쟁이 만들어낸 인간의 헛된 죽음에 초점을 맞추어 허무하고 무의미한 전쟁에 신랄한 비판을 가한다.

이렇듯 덧없고 잔혹한 전쟁의 재현은 국내에서 제작한 영화에서도 반복된다. 영화<포크 찹 힐>이 제작된 지 50년이 지난 후, 동일한 상황 즉, 한국전쟁의 종전을 앞둔 시점에서 고지를 사수하기 위해 치열한 전투가 있었던 휴전협정 발효 12시간 전의 이야기를 그린 <고지전> (장훈, 2011) 이 바로 그것이다. 물론 참전하고 있는 병사들의 상황이 다르기 때문에 바라보는 관점이 다를 수 있지만, 두 영화는 유사한 주제의식을 담고 있다. 전장에서 ‘가랑잎이 휘날리는 전선...’으로 시작하는 <전선야곡>이 들려올 때, 자신도 모르게 함께 따라 부르고 있을 때, 빗발치는 총소리가 들려올 때, 그곳에 있는 병사들은 무슨 생각을 할까? 아마도 눈물이 흐르면서 고향의 어머니를 먼저 떠올리게 될 것이다.

<고지전>에서는 원작자인 박상연의 말대로 “한국전쟁이 어떻게 끝났는가에 대한 이야기는 없었다. 이 영화는 한국전쟁의 끝 이야기에 초점을 맞추고 있다.” 전쟁영화는 관객으로 하여금 “실제 전장에 있는 듯한 느낌으로 재현된 이미지가 우리의 감각들을 마비시켜 전쟁이라는 실체를 잊게 만들 수 있기에”[18] 장훈 감독은 전쟁이 오락으로 소비되는 기존 전쟁영화와는 분명 다른 영화를 만들려고 한 것을 엿볼 수 있다. 이 영화는 누구를 통해 보는 게 한국전쟁에 대한 가장 정확한 관찰일까? 에 대한 고민에서 출발하여 이기는 게 아니라 살아남는 게 중요했던 사람들의 이야기를 애록고지와 이 고지의 탈환을 위해 많은 희생을 치른 악어부대의 활약상을 통해 그리고 있다. 악어라는 동물의 속성을 상상하여 붙여진 허구적 별칭의 부대이름에서, 우리는 이 부대가 직면한 전장의 상황을 충분히 이해할 수 있다. 악어는 알을 50개쯤 낳는다고 한다. 그 중 절반은 다른 동물에게 먹히고 반 정도 새끼 악어로 부화하지만 어릴 때 거의 잡혀 먹히고 한, 두 마리 정도만 살아남는다는 것이다. 그러나 살아남은 악어는 늙을 지배하는 맹수로 자리 잡는다. 마찬가지로 전쟁에서의 전투도 악

어가 성장하는 세계와 크게 다르지 않다는 의미인 것이다. 악어부대에서 중대장이 사살되는 사건이 발생하고, 그의 시신에서 아군의 총알이 발견되면서 적군과 내통한 자가 있다는 판단 하에 방첩대 중위 은표가 파견된다. 그곳에서 죽은 줄만 알았던 대학동창을 만나게 되고, 중위가 된 수혁은 고지탈환의 전투를 앞두고 전장의 상황과 병사들의 생명의 존엄을 무시한 채 상부의 명령만을 강요하는 중대장을 은표가 보는 앞에서 사살한다. 은표는 친구의 살인에 대해 고뇌와 갈등에 직면하고, 부대원들은 살아남기 위해 상관과 동료들을 죽인 죄책감으로 약물중독과 정신이상의 고통에 시달린다.

전쟁에 대한 회의와 반감을 더욱 극명하게 표출하는 장면은, 한 치의 땅이라도 더 차지하려고 벌이는 고지탈환의 과정에서 남북의 병사들이 편지와 물품을 교환하는 병커의 설정과 전투를 앞두고 각자의 진지에서 함께 <전선야곡>을 노래하는 모습이다. 이에 대해 감독은 “남북한 병사들을 동등하게 바라보려 했다. 군복을 입고 있지만 군인이 아니라 그들은 그냥 인간이었을 거라고 생각했다”는 것이다. 이런 관점에서 전쟁의 의미와 목적은 그 정당성과 논리를 상실한다. 살아남는 것이 최선인 그들에게 이데올로기나 이념의 문제는 중요하지 않게 된다. <고지전>은 이렇게 기존의 한국전쟁 영화가 다루고 있던 것과는 다른 형식과 메시지를 통해 전쟁의 비인간적이고 무의미함을 재현한다.

이 두 영화들은 1953년 한국전쟁의 휴전협정이 조인되기 직전, 작전에 유리하고 필요한 하나의 고지를 수성하고 탈환하기 위해 벌였던 치열한 전투를 재현하고 있다. 이 고지는 게임 판의 중심 칩처럼 아주 중요한 고지로 반드시 사수해야 하는 곳이었다. 그러나 영화들에서 제시하는 분명한 목적은 고지의 탈환이나 점령이 아니다. 전장에 있는 아군과 적군 모두에게 궁극적인 목표는 살아남아 가족의 품으로 돌아가는 것이다. 이 진정한 바람을 어느 누구도 부인할 수는 없다. 영화는 바로 이러한 요구에 대한 명확한 답을 제시해 주고 있다.

## 2. 유형 2: 전쟁의 상흔과 가족애

<태극기를 휘날리며>, <라이언 일병 구하기>

<태극기를 휘날리며> (강제규, 2004) 는 전쟁의 상흔

속에서 가족사를 다룬 영화이다. 영화는 동생인 진석의 한국전쟁 당시의 기억으로부터 시작한다. 형(진태)은 강제로 징집된 동생(진석)을 집으로 돌려보내기 위한 유일한 방법이 자신이 입대하여 훈장을 받는 것이라는 사실을 알게 된다. 그는 수단과 방법을 가리지 않고 목숨을 담보로 여러 작전에 지원하게 되고, 결국은 혁혁한 공을 세워 태극무공훈장을 수여받고 진석을 집으로 돌려보낼 수 있다는 희망을 갖는다. 그러나 동생은 가족을 만나고 난 뒤, 형수가 될 영신이 보도연맹에 가입한 사실 때문에 애국청년단에 의해 학살되자 난동을 부리게 되고 철창에 갇힌다. 불이 난 철창의 잿더미 속에서 발견한 동생 진석의 만년필을 발견한 형 진태는 그가 죽었다고 판단하고 낮이 나간 상태에서 대대장을 구타한 뒤 이념에 대한 회의와 영혼이 상실된 상태로 북한군의 붉은 깃발아래 투항한다.

진석은 전우의 도움으로 살아남아 병원으로 후송되어 제대를 기다리던 중, 진태가 적군의 부대로 투항했다는 사실을 알고 직접 형을 찾으려간다. 우여곡절 끝에 진석은 붉은 깃발 부대를 만나 형과 마주치지만, 이성이 마비되어 살인기계가 되어버린 진태는 동생을 적으로 생각하고 생명을 건 싸움을 한다. 그러나 죽은 줄 알았던 동생을 확인한 진태는 총부리를 돌려 밀려오는 중공군을 향해 방아쇠를 당기다 동생이 보는 앞에서 죽음을 맞는다. 형이 가지고 있던 동생의 만년필이 전쟁이 끝나고 오랜 시간이 지난 후 유해발굴현장에서 발견된다. 멋진 구두를 만드는 구두방 주인이 되어 동생과 함께 어머니를 모시고 사랑하는 영신과 행복을 꿈꾸던 젊은 영혼 진태는 전장에서 쓰러져 오랜 시간이 지난 뒤 유골로 돌아온다. 동생 진석은 형이 완성하지 못한 구두를 보며 과거를 떠올리는 것으로 영화는 끝이 난다.

이 영화에서는 생존을 위해 체제의 이념에 부역했다는 사실 때문에 무자비하게 학살이 되어야했던 가슴 아픈 역사적 현실, 동생을 귀가시키기 위해 살인기계가 되어 버린 형의 무미건조한 삶, 그리고 자신 때문에 무섭게 변모해가는 형의 모습에 절망하는 동생을 통해 전쟁의 상흔을 적나라하게 재현하고 있다. 영화는 전쟁에 참전한 이들에게 왜 참전했고 왜 싸우는지, 국가의 이념이나 이데올로기의 대립 혹은 대의에 대한 설명이

없다. 영화 속의 또 다른 인물인 영만은 “막말로 이놈의 전쟁 누가 이기는 무슨 대수야, 난 사상이 뭘지 모르겠는데, 형제들끼리 총질할 만큼 중요한 건가?” 라고 외친다. 마찬가지로 진태에게도 전투는 단순히 동생을 집으로 돌려보낼 수 있다는 구실에 불과하다. 그의 이성만 마비되어 있어서 왜 상대방에게 총을 겨누고 있는지조차 고민하지 않는다. 그래서 그는 동생이 죽었다는 판단이 들었을 때 약속을 지켜주지 않은 상관을 구타하고 적진으로 투항하게 된 것이다. 그렇다고 해서 이 영화가 애국심을 드러내고 있는 것도 아니다. 자신의 의지와 무관하게 전쟁에 참가한 젊은이들은 그냥 살아남기 위해서 싸우거나 가까운 혈육의 구원을 위해 싸우고 있을 뿐이다.

<태극기 휘날리며>는 국가 단위의 이데올로기적 대립을 국가와 대립하는 개인과 국가의 이념과 무방하게 가족 이데올로기를 수호하고자 하는 형제애를 통해 보여준다[19]. 또한 진석의 기억을 더듬으면서 그의 가족사를 재구성하고, 한국전쟁이란 대중의 역사를 새롭게 써나간다. 과거의 사실을 바탕으로 당시 실제 삶을 살았던 개인의 역사에 대한 재현인 것이다. 전쟁을 체험했다 체험하지 못했다 한국전쟁은 우리에게 치유할 수도 부인할 수도 없는 공통의 정신적 외상이라 할 수 있다. 그것은 정치적 의도를 지닌 반공 영화뿐 아니라, 가족사를 재구성한 전쟁영화 역시 한국 전쟁에 대한 잔혹한 기억과 감각적 체험을 환기시키고 강조한다는 점에서 공통적 외상과 무관하다고 보기는 힘들다[20].

이 영화와 유사한 이야기의 전개형식을 갖추고 있으나 조금은 다른 주제의식을 내포하고 있는 영화인 <라이언 일병 구하기> (스티븐 스펀버그, 1998) 를 살펴보자. 영화는 밀러 대위가 문헌 국립묘지에 노인이 되어 있는 라이언의 모습과 그의 눈을 익스트림 클로즈업으로 잡으며 참전 당시의 기억을 떠올리는 플래시백으로 전개된다. 영화의 초반부에 노르망디 상륙작전의 치열함과 많은 희생을 암시하는 장면이 약25분정도 숨이 막힐 정도로 계속된 뒤 희생자 중에 라이언 일병의 형이 등장하는 것으로 오마하 해변에서 일상으로 카메라는 옮겨간다. 이 영화에서 서사의 근간은 휴머니즘이다. 전쟁에서 많은 희생자를 내고 있지만 밀러 대위와 지휘

부, 더 나아가 미국정부는 근본적으로 휴머니즘을 가지고 있다는 것을 보여주고 있다. 밀러 대위를 통해 보여주는 휴머니즘은 많은 부하들이 작전 중에 죽었지만 적군인 독일 병사를 포로로 잡았다가 그대로 돌려보내주는 장면과, 그의 부하들에 대한 사랑, 그리고 임무로 부여받은 라이언 일병을 마지막 순간까지 지키고 자신은 희생되는 모습들로 대변된다. 마찬가지로 미국정부는 제2차 세계대전에서 희생된 군인들을 애국심이 충만한 영웅으로 칭송한다. 전쟁영웅인 밀러대위는 죽기 직전 라이언 일병에게 “살아서 꼭 돌아가, 잘 살라”는 말을 전한다. 천사가 왔다는 말을 남기며 그는 숨을 거둔다. 그를 바라보는 라이언의 모습을 비추면서 마살 장군이 라이언의 어머니에게 보내는 편지 내용이 화면 밖 목소리로 들린다. 편지의 내용이 끝나면 전쟁터에서의 라이언의 모습은 노인이 된 모습으로 돌아온다. 밀러 대위가 총을 맞고 마지막 숨을 거두는 장면에서 화면 밖 목소리로 들리는 편지 내용은 링컨의 말을 인용하고 있다. “위험한 밤이 지나고 전사자와 비탄이 남았습니다. 거룩한 하나님 앞에 심심한 조의를 표합니다. 긍지를 가지시고 아드님의 기억을 고이 간직하십시오. 그들의 죽음은 크나큰 손실이었습니다.”이 편지는 국가가 세 아들을 잃은 라이언의 어머니에게 막내 라이언을 구출해서 돌려보내며 함께 전하는 내용이다. 영화는 이렇게 노르망디 상륙작전의 처참함과 전장의 비극을 재현함으로써 전쟁의 폭력성과 잔인함을 관객에게 간접적으로 체험하게 만든다. 그러나 관객들은 이렇게 참혹한 전쟁을 냉담하게 지켜보고 있다.

이 영화 서사의 심층에 있어서 서사가 부인하고 있는 것은 바로 사건의 폭력성이다. 영화의 서사는 휴머니즘을 말하고 있지만 한 명의 병사를 구하기 위하여 다수의 병사들이 희생하는 아이러니가 발생한다. 또한 영화의 서사는 성조기로 가득 채운 화면으로 끝을 맺음으로써 미국의 정의와 휴머니즘으로 귀결된다. 즉 이 영화에서 재현된 이미지는 “미국의 일방적인 시점으로 전쟁에서 미국 이외의 다른 타자가 당한 폭력을 부인하고 망각하게”[21] 만드는 효과를 발휘한다.

한국전쟁이 상처나 이데올로기적 구축의 흔적을 지워가면서 새롭게 등장한 접근법 중 하나는 한국전쟁을

스펙타클(spectacle)의 소재로 삼는다는 것이다[19]. 마찬가지로 <태극기 휘날리며>와 <라이언 일병 구하기> 같은 작품처럼 전쟁 영화는 영화의 사실적 표현과 스펙타클의 갱신지점을 마련해온 장르라고 할 수 있다. <태극기 휘날리며>에서의 전쟁의 의미는 남한과 북한 혹은 이념과 이념의 대립이 아닌 한 가족과 형제를 고난에 들게 한 장애물에 불과하다. 마찬가지로 <라이언 일병 구하기>에서도 형제간의 분리와 이별을 유도하는 장애물로 축소되고 만다. 이 두 영화는 이렇게 역사적 사실보다는 개인과 대중적 기억을 재현한다. 과거에 대한 사적인 기억들은 복합적인 구성물, 과거 흔적들의 선택된 침전물이다. 물론 “공적 영역에서 재현을 통해 구성된 공식기억과 동일할 수도 혹은 다를 수도 있지만 [22],” 과거의 기억을 구성하는 방식이 공식적인 재현들이든, 사적인 기억들이든, 여기서는 중요하지 않다. 공적인 기억과 사적인 기억 모두 영화에서 존중받아야 할 재현의 대상들이기 때문이다.

### 3. 유형 3: 전쟁의 영웅과 국가라는 허상

#### <돌아오지 않는 해병>, <플 메탈 자켓>

<돌아오지 않는 해병> (이만희, 1963) 은 군인들이 LST를 통해 인천상륙작전을 감행하는 장면으로 시작한다. 분대장 강대식을 비롯한 분대원들은 최후의 항전을 펼치는 인민군을 격퇴하고 건물 안으로 진입한다. 그들이 발견한 것은 집단적으로 처형된 양민들의 모습이다. 구 일병은 그 속에서 여동생 숙희의 주검을 발견하고 오열하며 포로로 잡힌 인민군을 향해 분노와 저주를 퍼붓는다. 이 영화에서 이데올로기적 대립, 즉 반공주의적 성향을 보이는 것은 이 장면뿐이다.

영화의 중반부까지, 영화는 전쟁영화라고는 믿기 힘들 정도로 밝은 웃음과 여유를 전달한다. 이것은 인기 코미디언이었던 구봉서와 영희 역을 연기하는 전영선의 존재에 의해 구축된다. 그들은 전투로 지친 동료 병사들에게 심리적 위안과 삶의 활력소가 되어 준다. 더불어 순진무구한 소녀 영희의 존재는 병사들로 하여금 두고 온 가족을 회상하게 하며, 전쟁이 끝나면 돌아갈 고향을 상기시키게 한다. 영화의 중반부 이후는 중공군과의 혈전에서 병사들이 느끼는 고통과 전쟁에 대한 회

의로 채워져 있다. 전투를 거듭할수록 전우들은 죽어나가고, 병사들은 그런 전우들을 보며 흐느껴 운다. 그것은 자신의 목숨도 언제 어디서 사라질지 모르는 전장의 상황에 대한 두려움과 자기 연민이다. 엄호사격을 부탁하며 홀로 적진으로 향하는 분대장은 이를 만류하는 병사에게 “살아서 돌아가 전쟁의 증인이 되어 수많은 사람을 죽이는 전쟁이 왜 필요한가?”를 물어봐 달라고 부탁한다. 결국 적진에 포위된 분대는 마지막까지 버티다가 한 명의 병사를 제외하고 모두 전사한다. 끝까지 용맹함을 잃지 않았던 분대장은 전쟁에 대한 회의를 토로하며 괴로워한다. 전투가 끝나고 살아남은 분대장 강대식과 숙희 오빠, 그리고 두 병사는 “대한민국 해병 1연대 1대대 3중대 1소대 42명 중 전사 39명 생존자 2명 그중 1명 부상”이라는 처참한 결과의 인원보고를 한다. 그리고 살아남은 병사들은 어깨를 늘어뜨린 채 ‘돌아오지 않는 해병’이라는 음악과 함께 멀어져가는 것으로 영화는 끝이 난다.

국내에서 해병을 소재로 한 전쟁영화는 시기별로 차이는 있지만 꾸준히 제작되었다. 특히 1960년대 해병에 관한 영화가 많이 만들어진 것은 5.16혁명 이후 국시가 반공인 것과 혁명 당시 중요한 역할을 했던 군이 바로 해병이었다는 점과 무관하지 않다. 한국전쟁을 배경으로 해병의 무용담을 통해 반공정신을 고취하였고, 또한 당시 중 고등학교 학생들에게 의무적으로 영화를 관람시켜서 그러한 이데올로기를 강요하기도 했다. 따라서 <돌아오지 않는 해병>은 박정희 군사정권 초기 시절에 만들어진 전쟁 스펙타클 영화이며, 반공정신을 고취시키려는 전쟁영화라는 점을 부인하기는 어렵다. 그러나 전쟁영웅의 등장과 반공정신의 고취 이면에는 전쟁이 만들어낸 참혹한 결과와 많은 젊은이들이 덧없는 죽음을 맞이해야 하는가에 대한 반전의 메시지를 강하게 표출하고 있다.

전쟁에 대한 회의와 반전의 의지는 전우의 죽어가는 모습을 바라보는 분대장의 넋두리를 통해 극명하게 보여주고 있다. 영화 전편을 통해 국가, 민족, 조국, 애국 등의 단어가 단 한 번도 등장하지 않으며 호명하는 주체나 명령하는 지휘관이 없는 <돌아오지 않는 해병>은 영화를 국가나 민족이 없는 서사로 만들어 버린다. 결

국 전쟁에 대한 허무적 반전주의와 비관주의적 태도를 취하는 영화이자, “민족성을 제거함으로써 동족상잔의 비극을 애써 떠올리지 않으려는 트라우마의 영화”[23]인 것이다.

영화 <풀 메탈 자켓> (스탠리 큐브릭, 1987)은 1960년대 후반 사우스 캐롤라이나의 패리스 섬에 있는 해병대 훈련소를 무대로 전반부의 상당 시간을 미 해병 신병훈련소의 엄격하고 고된 비인간적인 신병훈련과정을 그리고 있다. 이 과정을 통해 평범한 젊은이가 자신도 모르게 어떻게 살인병기로 변모해 가는가를 보여주고 있다. 해병신병훈련소는 인간을 인격체라기보다는 살인병기로 만들고 있는 곳이다. 잠자기 직전 훈련병이 침대에 누워 받들어총 자세로 “나의 총은 나의 가장 친한 친구다. 이것은 나의 목숨이다. 내가 없으면 총은 쓸모가 없다. 총이 없으면 나도 쓸모가 없다. 나를 죽이려는 적을 내가 먼저 죽여야 한다. 나와 나의 총은 조국을 지킨다. 우리는 우리의 적을 지배하는 주인이다”라는 기도문을 암송하는 모습을 보며 웃다가 돌연 섬뜩한 느낌을 받게 된다. 교관이 훈련병에게 외치는 말은 더욱 끔찍하게 느껴진다. “너희는 무기가 될 것이다. 전쟁이 일어나길 바라면서 기도하는 전쟁 장관이 될 것이다. 그렇게 되는 날이 오기 전까지 너희는 토해낸 오물에 지나지 않는다. 너희는 지금 인간이 아니다. 해병은 보복을 원하지 않는다. 두려움 없는 킬러를 원한다.” 조커는 베트남전에 배속되어 중군기자겸 전투원으로 전쟁에 투입된다. 그는 철모에 '타고난 킬러born to killer'라고 쓰고 가슴에는 평화를 상징하는 뱀지를 달고 있다. 그는 머리로는 훈련받은 대로 타고난 킬러로서 전장에서 활약해야하고 가슴으로는 평화를 지키는 수호신이 되어야 한다. 조커의 이러한 부조리한 모습을 통해 인간이 가지고 있는 야누스와 같은 양면성과, 전쟁의 필요악을 실행하고 있는 미국의 부도덕함을 내포하고 있는 것이다. 타고난 킬러의 잔인한 모습은 헬기를 타고 전쟁터로 가는 과정에서 들뜬 농사짓는 베트남 양민들에게 기관총을 난사하는 병사를 통해 너무나도 잘 드러나고 있다. 이 병사는 베트남 농민들을 겨냥해 기관총을 발사한 뒤 “누구든(내 사격을 피해) 뛰는 놈은 베트남이고 가만히 있는 놈은 잘 훈련된 베트남이

야. 하하하 나는 지금껏 157명의 베트남과 50마리 들소를 죽였어(멀리 취재 갈 것 없어!) 바로 나를 취재해야 하는 거야”라고 자랑스럽게 말한다. 그는 살인기계와 다를 바 없다. 이를 통해 감독은 인간성이 상실된 잔혹하고 지옥같은 전쟁의 양상을 재현하고 있다. 조커는 배속부대원들과 수색작업 중, 동료가 숨어있는 베트남의 저격에 쓰러지는 것을 보면서 잠재되어있던 폭력성을 표출한다. 그는 폐허가 된 건물에 잠입하여 총을 맞고 쓰러져 있는 가련한 여자 베트남을 잔인하게 사살한다. 이때 방아쇠를 당기는 순간 조커의 가슴에 달고 있는 평화를 상징하는 뱀지는 옷깃에 가려진다.

감독은 조커의 모습에서 베트남 전쟁뿐만 아니라 미국이 개입한 전쟁 자체를 비판한다. 또한 인간이 가지고 있는 양면성을 조커라는 병사를 통해 명확하게 보여주고 있다. 영화의 마지막 장면에서 전쟁은 살아남는 것이고 베트남은 지옥이라고 말한다. 이것은 베트남이 지옥이라기보다 인간이 만들어낸 전쟁이 지옥이라는 것을 의미한다. 조커가 속한 미 해병대는 변함없이 <미 키마우스>라는 군가를 부르며 안개인지 포화의 연기인지 알 수 없는 전장을 수색한다. 인간의 양면성에서 악은 여전히 자행되고, 전쟁 또한 계속되는 것이다.

한편의 영화를 한 시대의 정치, 사회상황과 이데올로기로 재단하는 것은 어찌 보면 쉬운 일이다. 거시적인 차원에서 영화가 재현하고 있는 ‘리얼리티’라는 관점으로 볼 때, <돌아오지 않는 해병>은 당시의 지배 이데올로기에 부합하는 영화이다. 그러나 영화가 일견 외양적으로 갖고 있는 듯이 보이는 리얼리티란 단순히 객관적이고 중립적인 현실 세계의 유리창이 아닌 창작자의 가치와 사고가 개입되어 재구성된 ‘상상적 리얼리티’인 것이다[24]. 따라서 <돌아오지 않는 해병>과 <풀 메탈 자켓>의 경우처럼 현재의 시점에서 당대의 영화 텍스트에 대하여 미시적인 분석을 하는 것은 한 편의 영화를 단순히 지배 이데올로기의 반영물이 아니라 새롭게 재평가할 수 있는 가능성을 제공해 준다[25].

#### IV. 결론

어떤 관객도 전쟁의 공포가 자신의 현실이 되기를 바



라지는 않는다. 그럼에도 우리는 영화관에 가서 전쟁영화를 본다. 직접 체험하는 전쟁은 영화처럼 그렇게 낭만적이지도 재미있지도 않다. 삶과 죽음의 갈림길, 즉 찰나의 순간에 삶과 죽음이 공존하고 있기 때문이다. “돈을 내고 전쟁영화를 보는 우리의 심리 속에는 언제라도 죽음의 가능성이 큰 전쟁의 위험한 상황에서 비켜나 영화라는 가상공간을 통해 전쟁을 들여다 볼 수 있다는 안도감이 깔려있다[26].” 또한 전쟁영화는 사건외부에서 가능할 수 있는 폭력을 완벽하게 재현하려고 하는 욕망에서 생산된 영화장르로서 인간의 폭력을 망각시키는 또 다른 요인으로 작용할 수도 있다. 오카 마리는 전쟁영화의 이런 측면을 “전쟁을 비롯한 폭력사건을 완결된 서사로 재현하고자 하는 욕망은 타자가 당한 폭력을 부인하고 망각하는 것이며, 전쟁영화는 재현된 이미지들로 관객으로 하여금 우리가 실제 전장에 있는 듯한 느낌을 주면서 전쟁이라는 실체를 잊게 한다고”[18] 지적한다. 이러한 재현의 관점을 고려하면 전쟁영화는 전쟁을 미화해서는 안 된다. 하지만 경우에 따라서 정책적으로 그런 영화들이 만들어지기도 했다. 예를 들면 나치가 제2차 세계대전의 패전으로 전세가 기울어져가고 있을 때 아직도 독일군을 건재하다는 것을 병사들에게 보여주기 위해 막대한 예산을 들여 제작하게 했던 <콜베르그>(바이트 하를란, 1945)나 우리나라의 경우 1960년대 5.16이후 반공이 국가시책이었던 당시 국책영화로 만든 영화들이 그 예이다. 이렇듯 영화가 애국심을 고취시키거나 군대의 사기를 진작시키고 국론을 결집하는 선전효과로 이용되기도 했지만, 많은 전쟁 영화들의 궁극적인 목표는 강한 반전의 메시지를 전달하는 데 있다. 결국 우리는 영화 속에 투영된 전쟁을 보면서 전장의 잔혹함보다는 스펙터클한 장면을 즐기기도 모르지만 루즈벨트 대통령의 말대로 “전쟁이 끝나는 것보다도 모든 전쟁이 아예 시작되지 않기를” 간절히 바라고 있는 것이다.

전쟁의 재현에 있어서 휴머니즘과 허무주의를 내포하고 있는 유형 1에 해당하는 영화들은 전쟁 상황을 직접적으로 다루었고, 주로 전쟁에 참여한 인물들이 이야기를 이끌어 나가고 있다. 따라서 내러티브와 등장인물의 특성에 대한 표현이 구체화되고 전쟁을 단순히 구경

거리로 재현하는 경향이 심화되어 점점 더 사실적인 전투장면을 묘사한다. 즉 더 많이 폭발하고 더 많이 피를 흘리고 죽어나가는 모습이 생생하게 그려지게 된다. 전쟁의 상흔과 가족애를 다루고 있는 유형 2에 해당하는 영화들의 특징은 전쟁의 상처와 가족애를 다루며, 주로 전후의 사회적 상황을 묘사하여 제대군인 또는 그 연인이나 가족이 전쟁의 상처와 휴유증을 치유하는 과정을 재현하는 비극적 드라마의 형태를 띤다. 영화가 재현하고 있는 전쟁의 ‘리얼리티’는 객관적인 사실과 작가의 상상력으로 재구성된 ‘복합적 기억의 리얼리티’이다. 이러한 텍스트에 대한 복합적인 분석은 영화가 현실만을 재현한다는 관점에서 벗어나 영화를 통한 재현의 역사를 새롭게 평가할 수 있는 가능성을 제공해 준다. 그런 측면에서 유형 3의 영화들은 단순 액션과 코미디가 결합되어 순전히 오락거리를 제공하기 위해 전쟁을 소재로 삼은 영화가 아니다. 전쟁의 폭력성과 잔혹성으로 인간성이 상실된 전쟁 영웅의 양면성과 국가의 허상을 통해 반전메시지를 구현하는 영화들인 것이다.

영화를 통한 전쟁의 재현은 우리에게 사회를 이해하는 중요한 서사를 제공한다. 따라서 전쟁영화의 텍스트를 분석하기 위해서는 다양한 재현의 관점에 적용할 수 있는 세밀한 유형의 분류가 요구되는 것이 사실이다. 그러나 전쟁을 소재로 하고 전장의 참상을 폭로함으로써 반전을 강조하는 데 주력하는 주제를 갖고 있는 전쟁영화들은 다양한 즐거움을 내포하고 있고 각기 다른 장르와 결합되었다. 이와 같은 장르적 특성의 다양화와 전쟁이라는 주제의 소재화는 전쟁영화의 유형과 분류 기준을 모호하게 만드는 요인으로 작용했다. 따라서 전쟁의 양상과 그것의 사회적 영향까지 고려한다면 미시적인 분석의 틀보다는 포괄적인 재현의 개념에 접근할 필요가 있다. 이러한 전제를 바탕으로 이 연구에서는 전쟁을 소재로 한 국내·외 전쟁영화들 중 연구주제에 맞춰 전쟁영화의 유형을 주제 혹은 전하려는 감독의 의도, 메시지를 근간으로 세 가지로 분류하여 전쟁이 영화 속에서 어떠한 모습으로 재현되는지와 그에 따른 전쟁의 양상과 모습은 어떻게 묘사되는지를 살펴보았다. 그러나 주지했다시피 유형별로 몇 편의 영화를 포괄적인 분석대상으로 삼았기 때문에 세 유형에 해당하지 않

거나 혹은 좀 더 세 유형의 하위에 위치한 영화들에 대한 보다 구체적이고 상세한 비교 분석이 필요할 수도 있을 것이다. 이러한 문제점과 한계들은 향후 지속적인 연구를 통해 보완해 나가도록 하겠다.

참 고 문 헌

[1] 김재명, *20세기 전쟁영화가 남긴 메시지 전쟁NO! 평화YES!*, 프로네시스, p.7, 2006.  
 [2] 김재명, 앞의 책, pp.19-20.  
 [3] 정하제, “한국전쟁과 역사영화,” 공연과 리뷰, 제1호, pp.35-49, 현대미학사, 12, p.35, 2005.  
 [4] P. Vrilio, *Guerre et cinéma I: logistique de la perception, Cahiers du cinéma*, 1991. (권혜원 옮김, *전쟁과 영화: 시각의 병참학*, 한나래, 2006, p.93에서 재인용)  
 [5] 수전 헤이워드, 이영기 역, *영화사전*, 한나래, 1997, pp.296-311.  
 [6] <http://www.imdb.com/>  
 [7] <http://www.kmdb.or.kr/>  
 [8] Stephen Heath, 김소연 역, *영화에 관한 질문들*, 울력, pp.17-18, 2003.  
 [9] 김권호, “한국전쟁영화의 발전과 특징 - 한국전쟁에서 베트남전쟁까지”, 지방사와 지방문화, 제9권, 제2호, 역사문화문학회, pp.77-108, p.83, 2006.  
 [10] 김재명, 앞의 책, p.12.  
 [11] 백태현, “베트남전쟁의 재현양식연구-1980년대 후반이후 등장한 한국영화를 중심으로”, 동국대학교 석사논문, p.1, 2009.  
 [12] 이영일, *한국영화전사*, 소도, p.280, 2004.  
 [13] 김권호, 앞의 글, pp.83-84.  
 [14] 백태현, 앞의 글, p.9.  
 [15] 백태현, 앞의 글, pp.9-10.  
 [16] 강유정, “전쟁이라는 소재와 낭만적 이상화,” 동양정치사상사, 제5권, 제2호, 한국 동양정치사상사학회, pp.155-170, p.157, 2005.  
 [17] 김권호, 앞의 글, pp.78-83.

[18] 오카 마리, 김병구 역, *기억서사*, 소명출판, p.74-117, 2004.  
 [19] 강유정, 앞의 글, pp.161-163.  
 [20] 강유정, 앞의 글, p.156.  
 [21] 백태현, 앞의 글, pp.3-4.  
 [22] 장하제, 앞의 글, p.51.  
 [23] 정영권, “남북한 전쟁영화의 민족재현 비교 연구: <돌아오지 않는 해병>(1963)과 <월미도>(1982)를 중심으로,” 씨네포럼, 제11호, 동국대 영상미디어센터, pp.185-209, p.195, 2010.  
 [24] 서인숙, “영화 [실미도]의 이데올로기와 리얼리티에 대한 비판적 고찰,” 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 제7호, 한국콘텐츠학회, pp.161-173, p.168, 2008.  
 [25] 정영권, 앞의 글, p.190.  
 [26] 김재명, 앞의 책, p.17, 2006.

저 자 소 개

김 형 주(Hyung-Ju Kim)

정희원



- 1999년 5월 : INDIAN 주립대학 RADIO/TV/FILM 전공(영화학 석사)
- 2012년 2월 : 동국대학교 영상대학원 영화학 박사과정 수료
- 2002년 3월 ~ 현재 : 배재대학교 문화예술콘텐츠학과 부교수

<관심분야> : 영화제작이론, 영상문화산업