http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.2016.16.03.061

내러티브 도구로써의 소품 활용 연구 -영화 〈그녀 her〉를 중심으로-

A Study on Accessory-application as a Narrative Tool -Focusing on 〈her〉-

유수연
동국대학교 영상대학원

Suyeon Yoo(suyeonyoo@hanmail.net)

요약

소품의 적절한 선정은 공간의 완성도를 높여 주어 안락함과 쾌적함을 주는 동시에, 개개인의 캐릭터나 감각 등을 표현하는데 매우 효과적인 시지각적 장치이다. 근래에 들어 이러한 소품의 역할이 인식되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있다. 특히 영화 미술 분야에서의 소품 활용은 하나의 시지각적 장치를 넘어서 캐릭터를 드러내고 이야기를 운반하는 하나의 내러티브 도구로 사용된다. 영화 <her>는 여자 주인공의 얼굴이 등장하지 않는다. 여자 주인공의 비주얼을 대신 한 것이 바로 소품이었다. 이 소품들은 영화의 주제의식인 디질로그 정신을 공고히 하는데 가장 중요한 역할을 한다.

■ 중심어 : | 소품 | 네러티브 | 스토리텔링 | 그녀 | 캐릭터 |

Abstract

This paper intends to prove that the props in movies can be used to communicate messages ans themes to the audience very usefully. I selected the movie “her” to investigate by the use of props. The props in the film can communicate with the audiences without a dialogue and visual. At the same time, the props can make a audiences sympathy as a role playing like a main character. As a result, the props used in the movie were explained to study their relevancy to the narratives of the movie. The props in the movie is so useful and powerful, and then image is more important than any other things in the movie as a narrative tool and storytelling.

■ keyword : | Props | Narrative | Storytelling | Her | Character |

1. 서론

실내 공간은 기본적으로 벽, 바닥, 천장과 가구로 구성되지만, 이들만으로 공간의 모든 것이 완성되는 것은 아니다. 특히 주거 공간에서의 실내는 하나의 공간적 성격을 가져야만 그 역할을 다 할 수 있는데, 그 성격을 완성 지워주는 최종적 단계가 바로 실내 소품이다. 소품을 사전에서 찾아보면, '조그만 물건, 혹은 부속물, 부속품, 부대물 또는 장신구'라고 정의되어 있으며, 이들 중에서는 실내의 분위기를 표현하기 위해 부대적으로 배치되어 있는 물품이 있다. 이들을 일반적으로 실내 소품이라 한다. 실내 소품은 건축물과 가구를 보완하고 바닥, 벽, 천장을 자연스럽게 이어 실내에 활력과 즐거움을 부여하며 리듬 있는 공간을 구성하는데 큰 역할을 한다. 또한 전체 공간의 시각적인 초점을 형성하거나 부수적인 악센트가 되기도 하며 공간에 예술적 세련미

접수일자 : 2015년 09월 07일
수정일자 : 2015년 10월 23일
심사완료일 : 2015년 10월 26일
교신저자 : 유수연, e-mail : suyeonyoo@hanmail.net

를 주어 미적으로 승화시키는데 기여한다[1]. 따라서 소품의 적절한 선정은 공간의 완성도를 높여 주어 안락함과 쾌적함을 주는 동시에, 개개인의 캐릭터나 감각 등을 표현하는데 매우 효과적인 시지각적 장치이다. 근래에 들어 이러한 소품의 역할이 인식되면서 그 중요성이 점점 부각되고 있다. 특히 영화 미술 분야에서의 소품 활용은 하나의 시지각적 장치를 넘어서 캐릭터를 드러내고 이야기를 운반하는 하나의 내러티브 도구로 사용되며 그 중요성은 날로 증가하는 추세이다.

영화 제작은 여러 가지 세부 분야로 나뉘는데 그 중 하나가 바로 영화미술분야이다. 영화미술은 세트 제작, 로케이션 시의 현장 디자인, 소품 제작 등 영화의 시각적 요소를 연출하며, 촬영 공간을 꾸며내기 위한 거의 모든 작업을 진행하는 것을 일컫는다. 과거의 영화미술이 촬영 공간을 아름답게 꾸미는 작업에 중점을 두었다면 최근의 영화 미술은 공간 디자인에 의한 스토리 전개 및 관객과의 소통을 통한 상징적 의미 전달단계까지 발전했다고 볼 수 있다. 이러한 영화미술 영역 확대의 가장 중요한 매개체 중 하나는 영화 속 각 장면에 등장하는 다양한 영화 소품들이다[2]. 소품이 내러티브 도구로 소구될 뿐만 아니라, 여자 주인공의 얼굴이 등장하는 않는 영화에서 얼굴을 담당하는 영화가 있다. 그것은 바로 2014년 아카데미영화제와 골든 글로브에서 각본상을 수상한 스파이크 존즈 감독의 2014년 작 <그녀(her)> 이다.

영화 <her>는 여러 가지 면에서 주목을 받았는데, 먼저 2025년을 배경으로 새로운 사이버 멜로드라마를 그려냈다는 점, 매우 화려한 공간미학 그리고 1970년대 복고 의상, 마지막으로 호아킨 피닉스의 공허한 눈빛 연기 등이다. 하지만 다른 영화와의 가장 눈에 띄는 차별 점은 바로 여자 주인공(스칼렛 요한슨)의 얼굴은 단 한 번도 등장하지 않은 채 목소리만으로 연기를 한다는 점과 그 목소리에서 관객들은 주인공을 보고 느낀다는 점이다. 이 부분은 남자 주인공과 OS운영체제인 여자 주인공의 멜로드라마를 관객들이 자연스럽게 감정이입하고 보게 만든 중요한 요인이 되었다. 목소리 연기만으로 로마 국제 영화제 여우주연상을 수상한 스칼렛 요한슨의 얼굴을 담당한 건 영화에 등장하는 다양한 소품들이다. 소품들은 관객들의 눈과 귀를 즐겁게 해주고 영화를 더욱 작품성 있게 만들어 주는 중요한 역할을 담당했다.

영화는 2025년 디지털 사회를 시대적 배경으로 하고 있지만, 영화 대부분의 소품은 오히려 아날로그적이면서 문화회귀적인 아이템으로 이루어져 있다. 이것은 영화 <her>의 주제인 'Digilog(디질로그[1])'를 이미지텔링하는 요소로 작용하고 있기 때문이다. 디지털 사회로의 변화와 발전 속도가 빠르면 빠를수록 인간은 휴머니티에 대한 그리움과 인간성 회복에 대한 욕망이 올라가게 된다. 여준상 LG경제연구원 책임연구원은 "디지털이 극단화되다 보면 반발 심리로 감성적인 것을 찾는 게 인간의 본성"이라면서 "디지털의 극단까지 경험한 경우 과거로 회귀하려는 묘한 심리가 있다"고 덧붙였다. 결국 사회가 첨단화되고 디지털화될수록 아날로그에 대한 지향성 또한 커질 수밖에 없다는 게 전문가들의 분석이다[3]. 스파이크 존즈 감독이 전하고자 했던 바는 디질로그를 통한 인간성 회복이었다. 시대의 디지털화를 막을 수는 없지만, 인간이 가진 감성을 잃지 말고 휴머니티를 회복하자는 주제가 영화 <her>에서 사용된 노스탈지아적 소품들에서 잘 드러나고 있다. 예를 들어 2015년인 현재에도 문서화된 책은 사라지는 추세이고 그것을 전자도서(e-book) 시장이 대체하고 있다. 그런데도 불구하고 2025년을 사는 남자 주인공은 문서화된 책을 발간하고자 하는 소망을 가지고 있다. 여기에서 우리는 문서화된 책이라는 기표signifier를 통해 인간성 회복이라는 기의signified를 찾아 읽을 수 있다. 노끈으로 묶인 종이 책이 일차 의미화 과정 속에서 외연(denotation)작용을 한다면, 이것을 기호를 읽어 내고 해석함으로서 이차 의미화 과정 속에서 인간성 회복이라는 메타 담론으로 이어지고 있다. 이러한 종류의 재현과정은 카메라나 세트, 화장 등을 통해 2차 의미화 과정을 거치는데, 여기서는 중요한 요소로 소품이 사용된 것이다.

뿐만 아니라 지문이 열쇠를 대신하는 것이 현대 사회

1) 디질로그는 디지털과 아날로그를 합성한 새로운 단어로 '인터넷의 어두운 면을 극복하고 앞으로 다가올 후기 정보사회의 밝은 미래를 모색하자'는 이론.

의 추세인데 2025년에 재등장한 열쇠의 오브제 또한 관객들에게 노스탈지아적인 향수를 불러일으키는 중요한 소품 중 하나이다. 또 다른 예로는 남자 주인공 테오도르의 직업이 사람들로부터 의뢰를 받아 대신 손 편지를 써주는 대필 작가라는 점이다. sns나 e-mail로 인해 사라진 손 편지를 직접 작성해주는 신종 직업이 2025년에 등장한다는 것 또한 우리가 놓치고 있는 아날로그적 감수성의 회복에 대한 감독의 성찰을 나타내고 있다. 영화 <her>에서는 종이책, 열쇠, 손 편지 외에도 많은 아날로그 소품을 잘 활용하여 다가오는 미래사회에서 우리가 지켜야할 가치가 무엇인지 이미지 적으로 외연화하고 있다.

영화 <her>의 남자 주인공 테오도르(호아킨 피닉스 분)의 직업은 대필 작가인데, 그는 의뢰인의 진심을 아름답게 표현하는 글 솜씨로 인정받고 있다. 그러나 정작 자신은 외롭고 공허한 삶을 살고 있다. 아내와의 별거로 힘들어 하던 중 그의 컴퓨터에 설치한 새로운 개인 맞춤형 인공지능 운영체제가 인간의 목소리로 말을 한다. 그가 운영체제의 성별을 '여성'으로 지정하자, 자신의 이름을 사만다(스칼렛 요한슨)라고 소개하는 허스키한 목소리가 등장한다. 사만다는 컴퓨터의 모든 기능을 수행하는 것은 물론, 테오도르의 일상과 희로애락을 공유한다. 사람들과 관계 맺기를 힘들어하던 테오도르에게 사만다의 목소리는 위로가 되어 둘은 결국 사랑에 빠진다. 하지만 둘의 특별한 사랑도 일반적인 다른 사람들의 사랑과 다르지 않다. 사랑하고 서로를 원하고 탐닉하다가 조금씩 소원해지는 것이 이 영화의 줄거리이다.

본고는 영화에서 내러티브의 전달과 함께 영화의 주제의식을 이끌어 내는 요소로 작용하는 소품의 기능을 이미지 컷을 통해 알아보고자 한다. 영화 제작 부분에서 그동안 중요성이 간과되거나 축소되었던 소품이라는 부분에 집중하여 연구를 하는 것은 의미가 있는 연구라고 생각한다. 캐릭터를 뒷받침하거나 부분적으로 내러티브의 전달을 돕는 방식으로 사용되었던 과거의 소품이 영화의 주체라기보다는 객체였다면, 영화 <her>에서는 소품이 주체가 되었다. 그것은 단순히 이미지 상의 비주얼스토리텔링만이 아닌, 영화의 전반적인 주제의식을 형성하고 내포하는 소품이었다.

2. 본론

영화의 소품은 전통적으로 세트소품, 휴대소품, 장식소품으로 나눈다. 세트소품은 일반적으로 세트 안에 지어지는 것이 아니고, 움직일 수 있는 부피가 큰 항목들이다. 휴대소품은 배우가 휴대하는 소품이다. 장식소품은 배우가 특별히 만지지 않는 세팅을 시각적으로 향상시키는데 사용되는 모든 소품들을 칭한다[4]. 본고에서는 이 세 가지 종류의 소품을 모두 연구의 범위로 선정하기로 한다.

(1) 세트소품

영화 <her>의 주요공간은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 테오도르의 낮 공간인 회사의 사무실이고, 다른 하나는 밤 공간인 테오도르의 집이다. 테오도르의 시점에서 영화가 흘러가기 때문에 테오도르의 삶의 동선을 따라 공간을 두 개로 나누게 된다. 테오도르의 대필 편지회사인 '아름다운 손 편지 닷컴'은 [사진 1]과 같이 채도가 강한 창문의 색채를 활용하여 영화의 전반적인 톤과 무드를 올려준다.

사진 1.

그로 인해 다소 우울한 남자의 이야기지만 밝은 느낌을 전해주고 멜로 영화의 색채학적 클리셰를 유지하게 도와준다. 테오도르의 회사 안 곳곳에서는 [사진 2-6]과 같이 벽면에 그려진 2D 일러스트레이션 그림을 볼 수 있다. 세트이기 때문에 영화의 지배적인 배경 분위기로써 선택된 공간의 심미학이라고 볼 수 있다. 평면적이고 아날로그적인 흑백의 일러스트레이션은 영화의 주제의식을 직접적으로 드러내며 관객들과의 소통을

꾀하고 있다. 일반적으로 벽이라는 세트에서의 공간은 전경의 주인공을 위해 존재하며 후경으로서 백드롭의 역할을 담당하지만, 영화 <her>에서의 벽은 그 의미가 조금 다르게 사용되고 있다. 전경의 주인공이 갖는 내면 심리나 감정들을 관객들에게 직접적으로 전달해주려는 의도를 깔고 있다. 벽의 그림은 주제와 연관되어 복고적 향수를 불러일으키고 있다.

사진 2.

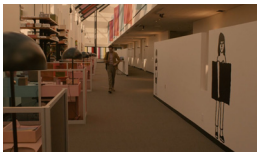

사진 3.

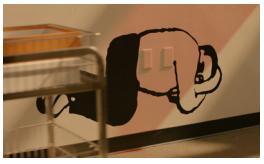

사진 4.

사진 5.

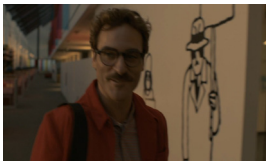

사진 6.

벽은 1차적인 의미에서 구조체로서의 기둥이나 보의 역할을 하며 2차적인 의미에서는 장식 요소로서 조형적이고 상징적인 의미를 지닌다. 과거에 벽은 경계의 역할로 인식 되었으나, 사회 문화적 인식이 다양화됨에 따라 현대에는 실내 공간을 구성하는 디자인 요소로서 중요한 의미를 갖게 되었다[5]. 따라서 공간을 구획하거나 한정하는 의미를 벗어나, 시각적인 이미지 연출 요소로 보는 연구가 필요하다.

이러한 의미에서 봤을 때 테오도르의 사무실의 벽은 게슈탈트(Gestalt)의 시지각 법칙성과 연관시켜 생각해 볼 수 있다. 게슈탈트에 의하면 형(shape)을 지각하는 문제에 있어서 단순한 형의 문제가 아닌 인간과 사물의 관계에서 일어나는 심리적인 형의 보임에 대한 문제로 정의하고 있다. 즉, 인간의 지각은 가능한 한 좋은 형태로 전체 형태를 먼저 지각하고 나아가 전체 형태를 통해서 부분을 지각한다는 관점에서 출발, 우리 눈이 어떻게 시각 경험을 조직화해서 여러 가지 형태에 대해 자극을 받아 어떠한 반응에 의해 지각 되느냐 하는 것이다[6]. 이처럼 벽은 공간을 연출하거나 사실적인 정보를 전달함과 동시에 심미적 감흥을 일으키는 시지각 차원에서 메시지를 전달한다.

이러한 특성을 갖는 벽의 또 다른 예로는 영화 속 중요 세트장 중 하나인 엘리베이터를 들 수 있다. 영화에서는 테오도르가 친구들과 만나 일상을 논하는 유의미한 장소 중 하나로 엘리베이터라는 공간을 설정하고 있다. 테오도르의 감정이 좋은 방향으로 흘러갈 때는 엘리베이터 역시 상승하고, 반대로 테오도르가 절망에 빠지거나 불행한 감정을 느낄 때는 마치 몸이 나락으로 떨어지듯 엘리베이터 역시 하락한다. 그럼으로 인해 시지각에서 출발한 몸의 떨림을 엘리베이터의 상승과 하강으로 상징적으로 전달하고 있다. 이처럼 감정의 전달 장치로 활용된 엘리베이터는 [사진 7][사진 8]처럼 내부 벽면을 불투명한 유리를 사용하여 자연 요소인 나무를 모티브로 함으로써 공간을 확장시킨다. 벽을 구성하는 이미지의 반복적 형태의 표현은 시각적인 연속성을 제공하며, 또한 하나의 벽면에 또 다른 벽면을 겹치거나 중첩시키면 새로운 질서가 부여됨에 따라 그 의미를 더하게 된다. 특히, 투명한 재료에 의한 표현은 시각적인 막힘이나 중단 없이 공간과 공간의 연결성을 유도하는 특성이 있다.

사진 7.

사진 8.

자연 모티브를 활용한 세트 소품에서는 아름다움뿐만 아니라 이를 통해 안락함과 자연에서의 휴식을 동시에 전달할 수 있다. 사회가 디지털화되어 질수록 인간이 아날로그적 감수성을 찾는 것은 그것에서만 우리가 위로를 받을 수 있기 때문이다. 첨단화된 도시 속에서

자연의 모티브는 힐링이고 그것은 디질로그를 이상향으로 꿈꾸는 감독의 마인드가 드러난 세트 미학이다. 영화 <her>에서 자연모티브로 가장 많이 활용된 이미지는 나무인데, 엘리베이터 공간 안에서의 시지각적인 이미지뿐만 아니라, 다른 곳곳에서도 주요한 장면을 연출한다.

가장 보편적인 향수의 장소는 시골이다. 시골을 떠나 근대화의 상징인 도시로 모여든 과정 속에서 자연스럽게 느껴진 이주의 경험은 그리움이라는 감정으로 승화된다. 시골이라는 곳은 자연스럽게 타자화되고 그리움의 대상으로 존재하게 되면서 원래 시골이 가지고 있던 객관적이고 구체적인 실체는 더 이상 무의미해진다. 시골이라는 공간은 이상향으로서 승화되어 현대인의 마음속에 자리 잡게 된다. 시골은 우리에게 자연이라는 상징을 제고하며 그리운 고향의 이미지가 표상되는 대표적 공간이 되었다. 그래서 우리는 화려하고 바쁜 도시 생활 속에서 끊임없이 자연(시골)으로의 회귀를 꿈꾸는 것이다. 자연으로 돌아가 자아정체성을 찾고 휴식을 취하고 싶은 마음은 [사진 9]처럼 시골로 향하는 테오도르의 기차의 창 밖 나무들의 풍경으로 보인다.

사진 9.

사진 10.

이것은 곧 나무는 희망이라는 가치와 상징성을 드러낸다. 그러나 자연에서 막연히 행복할 것이라 믿었던 테오도르는 사만다가 다른 OS들과의 소통에 심취되어 예상치 않았던 고독감을 느끼게 된다. 다시 혼자가 되어 더욱 외로워진 테오도르는 홀로 눈 덮인 숲속을 거닐다 부러진 나무를 발견하게 된다. [사진 10]처럼 부러진 자신의 희망과 욕망을 대변하는 듯 나무를 바라본다. 다시 기차를 타고 도시로 돌아오는 이어지는 장면에서는 [사진 11]처럼 기차의 창 밖 풍경은 이제 나무는 전혀 보이지 않고 회색 빛 공장지대와 컨테이너 박스들로 바뀌어 있다.

사진 11.

이는 자연으로의 회귀를 통한 정체성 찾기는 실패로 끝났고, 사랑의 믿음은 균열되어 다시 공허해진 테오도르의 마음을 드러내고 있다. 자연물에 대한 연구와 이해, 관찰 또는 디자인 연구에서도 중요한 것으로써 영국의 비평가이며 사상가인 Ruskin은 “자연 형태에서 기인하지 않는 디자인은 결코 아름다운 것을 얻을 수 없다”고 말하며 자연물을 모티브로 한 디자인의 중요성을 강조하였다. 자연은 모든 형태의 근원이며 예술가들은 자연 형태를 형의 모델로 간주하여 새로운 형태들을 창조해 왔으며, 인류 생성과 더불어 끊임없이 연구되어 온 소재이다. 인간에게 가장 이상적인 형태로 인식되어지면서 건축, 예술, 디자인 분야에 지속적으로 반영되고 있다[7]. 이런 자연적인 형태에 대한 감독의 이미지텔링은 가우디 건축 양식을 닮은 다른 장면에서도 찾아 볼 수 있다. [사진 12-16]에서 보는 바와 같이 자연의 형태를 닮은 선과 면은 감독의 의도적인 가우디 건축 양식에 대한 오마쥬라고 볼 수 있다.

사진 12.

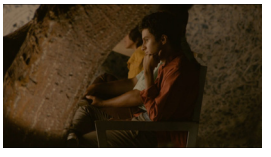

사진 13.

가우디는 ‘모든 것은 위대한 자연에서 나온다’라고 하였다. 가우디 건축은 자연적인 요소로 가득 차 있으며 특히 [사진 12]와 [사진 13]의 돌처럼, 돌은 언제나 가우디가 원하는 형태로 만들어 주는 무궁한 가능성을 가진 재료였고 ‘자연의 근원’을 돌을 통해 표현 하고자 하였다. 특히 [사진 13]의 이미지에서는 인간이 가진 극한의 외로움을 돌이라는 자연 속에 가두어 둠으로써 형상화 시켜주고 있다. [사진 14]와 같은 유기적 곡선의 표현은

가우디 건축 양식의 중요한 초기적 특성이며, 이런 성향이 발전하여 외관뿐만 아니라 건물 내부로 이어져 건축물을 역동적으로 느끼게 해주었다.

사진 14.

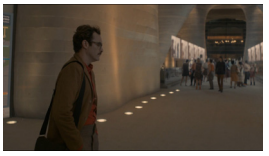

사진 15.

[사진 15]는 도심의 내부 주요세트 공간으로써 테오도르가 OS운영기기에 대한 정보를 처음으로 듣는 장소이다. 이 곳 역시 유기적인 곡선의 아름다움으로 선과 면이 이루어져 있다. 가우디 건축 특징인 자유분방한 유기적 형태와 연속되는 곡선을 닮은 [사진 16]에서 보이는 붉은 거미줄은 곧이어 다른 색으로 변한다. 가우디 건축의 대표적 색상인 흰색, 황색, 적색, 청색의 원색을 사용하여 자연스러운 조화를 이루고자 하였다.

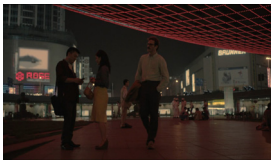

사진 16.

혼란스럽고 복잡한 현대사회 속에서 많은 사람들은 공간 안에서 이처럼 다양한 방식의 자연 모티브를 원하고 있다. 이것은 자연을 모티브로 한 공간 안에서만 느껴지는 정신적, 육체적 안락함을 원하고 있기 때문이고 이러한 경향은 사회가 디지털화 될수록 강해지는 추세이다. 실내외를 포함한 영화 속 공간들이 자연을 모티브로 하는 것은 영화의 주제의식을 외면화하는 방식으로 활용이 되고 있다. 차가운 도시에 사는 외로운 남자 이야기를 자연적 공간 활용을 통해 이미지텔링하는 것은 관객들과의 커뮤니케이션에 있어 매우 효과적으로 활용된다.

(2) 휴대소품

휴대 소품은 세트 소품과 달리 유동성이 있고 움직임이 있는 작은 물건을 의미한다. 이 영화에서는 다양한 종류의 휴대 소품들이 등장하는데 그 하나하나의 오브제들은 각각의 상징성을 가짐과 동시에 전반적으로 영화의 흐름을 뒷받침해주는 비주얼을 담당하고 있다. 먼저 여자 주인공 얼굴을 대변하는 것으로는 [사진 17]의 OS 단말기를 들 수 있다.

사진 17.

감독인 스파이크 존즈는 기술이 너무 차가운 느낌이어서 따뜻한 느낌의 구성을 원했다고 인터뷰를 했다[8]. 감독은 테오도르와 사만다의 의사소통 장치로 가져가고 싶은 것을 찾기 위해 골동품 가게에 가서 라이터와 담뱃갑, 장식품들을 보았는데 그 중 오래된 지포라이터는 손에 들고 만지작거리기 좋은 고전적인 아이템이라는 생각이 들었다고 한다. 그래서 특별히 이 소품을 제작할 때 지포라이터를 형상화한 이미지를 요구했다. 지금은 다소 활용도가 떨어지는 지포라이터의 이미지 역시 아날로그적 감성을 자극하며 노스탤지아를 불러일으킨다. 이것은 기술의 차가움을 희석시키는 소품이다. <her>에서 사만다의 '집'이라 할 수 있는 이 단말기는 시중 스마트폰보다 크기가 작고, 액정에서 직접 이미지를 열람하는 경우를 빼면 대개 음성으로 작동된다. 손가락으로 메뉴를 조작하는 것은 상대가 기계라는 사실을 환기시킨다. 반면 같은 결과라도 음성을 통해 음성을 지원 받는 다면 상대방을 인격으로 착각하기 쉬워지기 때문에 보다 효과적인 선택인 셈이다.

뿐만 아니라, 단말기의 렌즈는 사만다의 눈이다. 사만다의 시야를 확보해주기 위해서 [사진 18][사진 19]와 같이 테오도르는 셔츠 주머니에 옷핀을 달아 단말기의 카메라 렌즈를 바깥으로 돌출되게 지지해 사만다가 세상을 잘 볼 수 있도록 배려한다.

사진 18.

사진 19.

또한 매번 각각의 옷마다 옷핀의 위치를 달리 고정시켜 카메라가 호주머니 위로 올라오도록 한 장면들은 테오도르의 감정을 드러내주는 디테일한 소품 처리 방식이었다. 이것은 능동적 이미지 효과라고도 볼 수 있는데, 능동적 이미지[9]란 강력한 이미지나 효과적 이미지라고 번역할 수 있다. 능동적 이미지는 그 인상의 힘이 강해 쉽게 잊혀 지지 않기 때문에 비교적 희미한 개념을 기억해야 하는 경우 일종의 보완장치가 될 수 있다. 현재의 관객들은 그 시기에 대한 불완전한 기억을 가지고 있기 때문에 이를 보완하기 위해서는 모호한 것이 아니라 능동적으로 작용하는 이미지를 선택해야 한다. 다시 말해 과거 회귀품인 '옷핀' 소품은 강한 인상을 제공하며 관객들에게 과거를 불러오는 능동적 이미지로 작용한다. 이미지의 인상을 강화하면 기호의 각인성이 높아지는 원리를 이용한 것이다. 그것은 상품화된 대중문화의 이미지들로 단순히 과거를 회상하도록 강요된 기호들이 아니라 영화의 스타일로 구축되며 현재와 과거의 세대들을 이어주는 매개체로 기능한다.

영화 <her>는 디지털과 아날로그의 대비가 소품 적으로나 이미지적으로나 매우 극명하다. e-mail과 손편지, 사만다의 캠과 인간의 눈동자, 그리고 음악 역시 그렇다. [사진 20]과 같이 <her>에서는 나무로 만들어진 과거 지향적 악기 '우쿨렐레' 또한 매우 중요한 소품 중 하나로 사용된다.

사진 20.

전자음의 비인간적인 일렉트릭에 대응하는 악기로 사용된 우쿨렐레는 나무로 만든 자연적이고 따뜻하며 인간적인 소리를 들려준다. 아날로그적인 느낌과 사운드를 내는 이 악기의 설정 또한 상당히 계획적인 소품이며, 이처럼 적절한 소품의 활용은 영화의 주제 의식을 외연화한다. 우쿨렐레의 소리 말고도 <her>에는 노는 아이들의 웃음소리, 스쳐지나가는 바람소리, 물 끓는 낡은 주전자의 휘파람 소리 등 인간적인 소리가 많이 등장한다. 이런 모든 소리는 테오도르와 사만다가 교류할 수 있는 중요한 매개체이고[10], 동시에 영화를 보는 관객들에게 아날로그적인 감수성과 향수를 일으켜 줄 수 있는 청각적 장치로 사용된다.

프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)은 할리우드 영화가 특정 과거를 미화시키며 관객들이 노스탤지어를 수용하도록 만들었다고 지적한다[11]. 그에 따르면, 과거지향적인 영화들은 과거를 향한 욕망의 발현이며 현대인들의 상실감과 불안을 위로받기 위한 심리적 매개물로 소비된다고 하였고, 이것을 상업화된 향수로 정의내릴 수 있겠다. '향수'는 nostos(집으로 돌아오기)에 algos(고통스러운 상태)가 더해진 그리스어에서 유래되었는데, '끊임없이 고향으로 돌아오려는 바램에서 비롯된 심리적 고통'을 뜻한다[12]. 사회학적인 측면에서는 인생의 전환점에서 위기의식이나 단절감을 경험할 때 지난 세월을 되돌아보며 자기 위치를 파악하려는 노력을 기울이게 되는데, 이는 중년 이후에 뚜렷하게 나타나는 특성이다. 그래서 구체적으로 향수를 느끼는 시기는 30대 후반부터 40대 및 노년층이라고 한다[13]. 영화 <her>의 테오도르 역시 중년층의 외로운 남성이고 과거에 대한 회한과 미래에 대한 두려움을 동시에 가진 평범한 소시민이다. 미래에 대한 두려움이 커져갈수록 동시에 과거에 대한 그리움이 커져가는 내면 심리의 복잡함을 영상으로 표현하고 있다. 이처럼 영화 <her>는 과거지향적인 이미지와 소품들을 복원하여 능동적 이미지로 사용함으로써 소멸되어 가는 것에 대한 그리움과 애착을 잘 표현 하여 주제의식을 전달하고 있다.

(3) 장식소품

장식 소품은 영화 속 주요 도시인 상하이 마천루 빌딩 숲을 중심으로 알아보고자 한다. 스파이크 존즈 감

독은 인터뷰에서 “작업 초기부터 영화의 배경을 구상할 때 훌륭한 음식, 좋은 날씨, 더 쉽고 나은 삶을 영위하는 일종의 유토피아 같은 LA를 상상했다”고 말했다. 그리고 이러한 이미지를 가진 도시를 찾기 위해 전 세계를 다닌 결과, 상하이 근교의 '푸동 지구'를 발견하게 됐고 이곳에서 대부분의 로케이션을 진행했다고 언급한다. 아래의 [사진 21]과 같이 영화 속 푸동 지구의 모습 역시 쾌적하고 아름다우며 다채로운 색깔이 존재하는 미래 도시로 표현됐다.

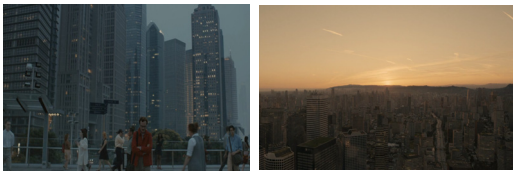

사진 21.

이 모습은 영화 속 외로운 주인공의 내면과 대비되는 아이러니한 효과를 주며 영화의 메시지를 보다 효과적으로 전달하는데 기여한다. 첨단화된 도시 속에서 살아가는 미래의 우리 모습은 매우 편하고 디지털화 되어 있다. 하지만 각자의 귀에 이어폰을 낀 채 홀로 갈 곳으로 바삐 걸어가는 사람들은 모두 무표정이다. 영화 속에서 엑스트라로 나온 배경 인물들 모두 홀로 걸어가며 각자의 휴대폰에만 집중하고 있다. 이것은 지금 2015년을 살아가는 우리의 모습과 매우 닮아 있다. 작은 컴퓨터 세상 속에 갇혀 있는 현대인의 좀 더 근원적인 외로움은 영화 속에서 쉽게 발견할 수 있다. 조금 더 포괄적인 시각으로 보자면 이 영화는 사이버세계에서 모든 욕망들을 충족해 나감으로써 정작 주변인 서로에게 박탈감을 부여하고 이기적인 존재가 되어가는 삶의 공허함을 경고하는 것으로 보인다. 비가 내리지는 않지만 햇살이 강하지 않은 흐릿한 하늘이 주 풍경으로 설정된 것 또한 존재론적 상실감을 느끼는 현대인의 내면심리를 외면화하는 지배적인 이미지로 활용된 것이다. 영화의 포스터 장면 중 하나로 사용된 [사진 22]의 경우에도 같은 의미를 내포한다.

사진 22.

마천루를 바라보는 테오도르의 뒷모습에서 관객들은 깊은 고독함과 상실에 대한 아우라를 고스란히 전달받게 된다. 그럴수록 컴퓨터 속 연인에게 빠져드는 테오도르는 현실과 가상의 경계선에 위태롭게 서있고 그것은 사만다에 대한 집착으로 발전된다. 사만다나 전 부인을 하나의 주체적 인물로 보지 못하는 테오도르는 또 다시 사만다에 대한 집착이 커지게 된다. 안전하다고 생각했던 컴퓨터와의 사랑 역시 같은 이유로 인해 실패로 돌아가는 것은 이 영화가 전달하고자 하는 거대 담론을 드러내는 서사이다. 즉 사랑이라는 본질에 대한 작가 의식이다. 그녀는 her라는 이름의 객체가 아닌 주체인 것이고 당연히 She로서 대접받아야 했던 것이다. 상대방을 주체적으로 바라보는 성숙한 사랑을 하지 않는 이상, 인간이건 컴퓨터건 어떤 사랑이라도 불행으로 결말지어짐을 이야기 한다. 사만다와 이별 한 후 성숙해진 테오도르가 전 부인에게 사과의 편지를 쓰는 것으로 영화는 좀 더 나은 방향으로 발전한 외로운 도시인을 보여주고 있다.

자아는 내적인 세계와 외부 세계와의 변증법을 통해서 공간화 되기 때문에 자아를 시각화하는 문제가 가장 중요하다. 영화 공간은 자아의 개인적인 세계와 공공의 세계 사이의 공간적 거리를 조정하는 과정을 통해서 만들어 진다. 기술이나 구성에 대한 고려를 넘어서, 영화의 근본적인 관심은 예술가가 그의 내면세계의 이미지를 어떻게 공간화 하는가이다. 여기에서 영화 작가들은 자신들만의 방식으로 지각의 거리를 조정한다. 즉 카메라와 대상과의 관계에 대해 질문하고 재구성한다. 영화에서 높은 평가를 받아온 영화들 중 대부분은 스크린을 사각의 프레임으로 제한하고, 이차원적이며 닫혀있는 공간으로 표현하는 것이 아니라, 무한하고 삼차원적이며, 연속적이고, 지속적인 세계의 공간과 어떻게 마주하는지를 탐구한다[14].

이러한 의미의 연장선상에서 유리창의 투사성과 거울의 반사상의 다양한 이미지 활용 또한 이 영화에서 놓칠 수 없는 미장센 기법 중에 하나이다. [사진 23]에서 보는바와 같이 영화는 유리창과 거울을 통해 혼자 걸어가는 테오도르의 모습을 자주 포착한다. 테오도르의 옆에는 거울이나 유리 같은 반사상을 두고 이를 이용하여 마치 두 사람이 걸어가는 듯한 이미지를 연출한다. 그것은 두 명이 되고 싶은 테오도르의 내면 심리의 욕망을 드러낸다. 다시 말해 영화는 명백하게 객관적이지만 주관적 이미지들로 이루어져 있다는 것이다.

사진 23.

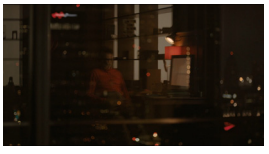

사진 24.

[사진 24]은 처음으로 OS기기인 사만다와 소통을 시작한 테오도르의 이미지이다. 테오도르는 자신의 불 꺼진 집 안에서 바깥 야경을 내려다보며 사만다와 이야기를 한다. 이 장면에서 카메라의 눈은 테오도르를 정면에서 응시하는 것이 아니라 테오도르 옆에 위치하여 밖을 본다. 이러한 카메라의 시점 샷은 유리창 너머의 화려한 밤의 도시의 이미지와 함께 유리창에 반사된 테오도로의 고독을 서로 중첩 시켜 놓는다. 이때 테오도르의 의상은 사만다와 함께 있을 때 가장 많이 등장하는 빨간 색이다. 이 빨간 색 의상은 시작하는 사랑의 강한 열정과 함께 위험을 드러내는 색채학적 기의로 작용한다. 특이 유리창에 반사된 다른 빨간 소품들 역시 의도적으로 프레임 내 위치하고 있음을 알 수 있고 이것 또한 테오도르의 새로 시작되는 사랑에 대한 일종의 경고등의 역할을 하는 객관적 상관물이다. 차갑고 고독한 도시의 밤 이미지와 등장인물의 심리상태를 중첩시켜 놓은 유리창의 반사상은 이 후 계속 되는 영화 속 주요 이미지가 된다. 에드워드 양이 “더 많은 공간적 깊이와 상상력을 이미지에 부여하는 효과”로 언급한 유리창 이미지들은 영화의 한 장면을 객관적 시점과 주관적 시점으로 동시에 표현 가능하게 만들어 준다. 영화 <her>는 이처럼 절제된 스토리텔링을 투사와 반영이라는 이미지 기법을 활용함으로 중첩된 인물의 양가적인 감정을 잘 표현하고 있다. 이것은 미래사회와 그 도시에 사는 외로운 인간들의 다양한 심리와 정서를 표현한다. 둘이고 싶은 마음을 반사상을 통해 그러내지만 객관적인 상황에서는 다시 하나인 이미지는 반사상을 통한 효과적인 스토리텔링 중 하나로 보인다. 스파이크 존즈 감독은 인터뷰에서 “이 영화는 우리가 현대를 사는 방식에 대한 모든 주제를 건드리고 있다. 타인과 관계 맺기를 원하는 마음과 동시에 그걸 방해하는 우리 안의 또 다른 마음 말이다.” 라고 언급하였다[15]. 카메라가 응시하는 유리창의 반사된 이미지들은 감독이 그리고 싶었던 관계 맺기에 대한 현대인의 이중적이고 아이러니한 양가적 감정을 드러내고 있다. 컴퓨터 안에 원하는 모든 정보가 다 있고, 스마트폰은 다른 사람과의 불편한 관계보다 훨씬 낫다. 친밀한 관계를 맺고 싶은 이상향은 있지만, 막상 현실이 되면 그것은 또 하나의 스트레스와 피곤함으로 다가오는 현대인의 관계 맺기에 대한 이중성을 반사상의 투사와 반영이라는 이중적 이미지로 그려내고 있다. 들뢰즈는 “카메라의 존재가 느껴지게끔 하는 맛”을 지는 특별한 종류의 영화들에 관심을 두었고, 스스로 사유하는 주체(Cogito)로서의 영화에 대해 언급하였다. 이것은 카메라의 존재가 스크린 밖이 아닌 안으로 들어옴으로써 가능해진다. 이러한 관점에서 볼 때, 직간접 시점 샷은 단순한 카메라 기법의 의미를 벗어나 카메라가 영화적 자의식(self-consciousness)의 한 형태로 사유를 활성화시키는”(Rodowick 62) 이미지 구성의 독특한 한 방식으로 기능한다고 볼 수 있다. 왜냐하면 그것은 등장인물의 주관성을 미장센 속에 드러내는 방편임과 동시에 그 주관성이 카메라의 시선 속에 담겨있음을 확인시켜주는 장치이기 때문이다[16].

3. 결론

미학자 진중권 교수는 최근 출간한 저서 '이미지 인문학1'에서 가상과 실재가 중첩된 디지털 이미지의 시대, 새로운 인간학을 시도한다. 그에 따르면 가상과 실재의 분리를 근본으로 했던 전통 철학의 전제는 이제 종언을 고했다. "디지털 테크놀로지는 상상과 이성, 허구와 사실, 환상과 실재 사이의 단절을 봉합선 없이 이어 준다"는 것이 진 교수의 말이다. 오늘날 환영은 꿈으로 빚어지는 것이 아니라 컴퓨터 혹은 스마트폰이라는 디지털 육체 속에서 비트 단위 정보로 구성된다. 사만다라는 OS기기는 시간이나 공간의 제약을 뛰어넘으며, 몸 안에 갇혀 있지도 않아서 죽음 역시 뛰어넘는다. 말하자면 사만다는 특정한 인간이 아니라 '사랑이라는 개념'이다. 감독은 사만다가 하나의 주체로 우뚝 서는 것처럼 묘사하고, 초월적인 존재로 진화를 거듭하는 것으로 설정한다. 영화 속에서 사만다는 스스로를 "나는 수많은 프로그램 개발자의 성향이 조합된 운영체제이지만 스스로의 경험을 통해 진화하는 존재"라고 설명한다. 인간의 몸을 갖진 않았지만, 온전한 주체성을 가진 인격체인 것이다. 영화에 등장한 대부분의 여성들은 주체적이지만 테오도르는 그녀들을 대상으로 보는 실수를 했고 이것은 그의 결혼과 사랑을 모두 실패로 이끄는 원인이었다. 영화 <her>의 소품들은 관객에게 정서적 동일시를 느끼게 만들어주고 동시에 감성을 파고들어 향수 코드를 만들고 있다. 이것은 과거에 공유했던 기억의 집단적 환기라는 차원에서 설명될 수도 있지만 그 시절을 경험하지 못한 세대들에까지 영향을 끼치는 것은 과거라는 기표가 가지는 노스탤지어와 같은 사회학적인 표상 때문이다. 현대인들의 막연한 불안감을 노스탤지아라는 단어보다 더 잘 표현한 용어는 없다. 급격하게 변화하고 빠르게 해체되는 현대를 살아가는 우리들에게 과거는 친밀하고 그리워할 대상으로 인지되며 이것은 과거를 판매하는 것으로 일명 향수 마케팅이라고 한다. 향수마케팅의 일반적인 방향성은 그 시대적 배경이 아예 과거인 경우가 대부분이다. 하지만 과거의 배경이 아닌, 오히려 미래 사회를 배경으로 하고도 관객들에게 향수를 불러일으키는 영화가 바로 <her>이고 이것은 이 영화의 가장 큰 차별점 이자 장점이라고 볼 수 있다. 이러한 과거를 상징하는 오브제로 사용된 영화 속 소품들은 영화의 주제의식을 형상화하는 중요한 비주얼 요소이다. 영화의 소품들은 영화 속에서 비주얼적인 기능을 함과 동시에 여자 주인공의 얼굴이 되었다. 또한 과거를 기억하게 만드는 아날로그적 소품들은 우리가 잊지 말아야할 시대정신을 나타내고 있다.

본고에서는 영화 속 소품이 영화의 주제전달과 함께 내러티브 전달에 얼마나 중요한 역할을 담당하는지 영화 <her>를 통해 알아보았다. 하지만 하나의 영화만으로 이론을 정립하기는 쉽지 않았다. 만약 또다시 주인공의 얼굴이 등장하지 않는 대신 다른 영상이미지들로 주인공의 비주얼을 대체하는 영화가 나온다면 <her>와 함께 비교 분석하는 후속 연구 논문을 쓰고자 한다. 그럼으로 인해 이번 연구의 한계와 문제점을 더욱 면밀히 검토할 수 있으리라 여겨지기 때문이다. 우리는 소품이라는 부분에 대해서 보다 넓은 시각으로 접근하려는 노력이 헐리우드에서 보다 광범위하게 일어나고 있음을 주지해야한다. 앞으로 우리 한국 영화 시장에서도 영화 미술이 더욱 발전하기 위해서는 이러한 작은 소품까지도 세세하게 신경을 쓰고 연구하는 자세가 필요하다.

참 고 문 헌

[1] 최정운, 오혜경, "실내 소품의 분류와 주거공간에서의 적용 경향," 한국가정관리학회, 제70호, pp.106, 2004.

[2] 최임정, "영화 속 가구, 소품 및 패션디자인의 계획적 사용에 의한 국가 이미지 메이킹 사례연구: 영화 '카모메 식당'의 가구, 주방용품, 의류를 중심으로," 한국디자인트렌드학회, 제42호, p.385, 2014.

[3] http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=101&oid=050&aid=0000004533

[4] 최병근, "각본의 시각화에 대한 연구," 한국영화

학회, 제24호, p.511, 2004.
[5] 김보경, 이정교, “자연을 모티브로 한 상업 공간의 벽 이미지에 관한 연구-나무를 소재로 한 표현을 중심으로-,” 한국공간디자인학회, 제3권, 제3호, 통권7호, pp.71-80, 2008.
[6] 오동준, *게슈탈트 시지각 법칙 관점에서 본 타블로이드판형 신문의 편집 디자인 사례 연구*, 단국대 디자인 대학원, pp.16-17, 2005.
[7] 박혜령, *기하학적표현을 통한 금속조형연구*, 중앙대 대학원 석사학위논문, p.72, 2006.
[8] http://blog.naver.com/soheroine?Redirect=Log&logNo=220013881591
[9] 알라이다 아스만, 알라이다 아스만, 변학수, 백설자, 채연숙 역, *기억의 공간* , 경북대학교 출판부, pp.286-287, 1999.
[10] http://www.etoday.co.kr/news/section/newsview.php?idxno=977092
[11] Fredric Jameson, chapter 9 “Nostalgia for the Present,” *Post modernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, London;NewYork: Verso, 1991.
[12] C. Sedikides, T. Wildschut, and D. Baden, “Nostalgia: Conceptual issues and existential functions,” *Handbook of experimental existential psychology*, The Guilford Press, 2004.
[13] 박선영, “향수(nostalgia), 기대 및 평가가 영화 관람의도에 미치는 영향-<써니>의 사례를 중심으로-,” 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제12호, p.623, 2013.
[14] 장민용, “영화적 공간의 확장에 대한 연구 실험영화를 중심으로,” 한국영화학회, 제43호, 2010.
[15] http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002002675
[16] 최영진, “중앙대 유리창과 거울 사이에 대한 응시 : 영화 연구의 두 가지 기본 쟁점들을 통해 본 사유,” 문학과 영상, p.234, 2006.

저 자 소 개

유 수 연(Suyeon Yoo) 정회원

- 2000년 2월 : 동국대학교 경영학과(학사)
- 2004년 8월 : 동국대학교 영화영상제작학과(석사)
- 2009년 2월 : 서강대학교 영상미디어(박사수료)
- 2015년 8월 : 동국대학교 영상대학원(박사수료)

<관심분야> : 시나리오, 프로덕션디자인, 영상미학