

# 기술과 상상력은 영화의 힘

영화는 과학기술의 산물이다.

멸종한 공룡을 영화의 주인공으로 내세운 '쥬라기 공원'이나 컴퓨터 이미지만으로 만들어진 영화 '토이 스토리' 등이 바로 새로운 기술과 상상력에서 탄생한 것이다.

프랑스나 미국처럼 일찍이 산업과정을 거친 나라들에서 영화가 먼저 시작되었고 과학적 기반이 두터운 나라들의 영화가 경쟁력을 주도해 온 것이다.



趙熙文

(상명대 영화학과 교수/영화평론가)

영화 '쥬라기 공원'이 나왔을 때 관객들은 입을 다물지 못했다. 지구상에서 완전히 멸종한 공룡이 실물처럼 걸어다니며 이빨을 드러내는 모습은 놀라움 그 자체였기 때문이다. 공룡을 영화 주인공으로 삼겠다는 생각의 기발함에 놀랐고 그런 생각을 시각적 현실로 재현할 수 있는 영화의 힘에 놀랐다. '토이 스토리'는 컴퓨터 이미지만으로 영화 한편을 만들었다. 디지털 영화의 새로운 가능성을 확인시켜 준 경우다.

영화는 태생적으로 과학적 기술의 산물이었다. 카메라는 정교한 기계장치와 광학렌즈의 결합체이고 필름은 고도의 화학학적 기반이 있어야 가능하다. 19세기 후반과 20세기 초반은 그같은 기술이 갖추어지는 시기였고 영화는 그 위에서 탄생과 성장을 시작했다. 프랑

스나 미국같이 일찍 산업화 과정을 거친 나라들에서 영화가 먼저 시작되었고 과학적 기반이 두터운 나라들의 영화가 경쟁력을 주도하고 있는 것은 결코 우연이 아니다.

영화를 더욱 풍성하게 만든 것은 과학적 상상력이었다. 인간이 달이나 화성에 가고 우주인들이 지구를 습격하기도 하는 일들이 영화 속에서 얼마든지 벌어지는 것은 바로 인간의 상상력이 펼치는 또 다른 세상이다. 공중을 나는 비행기 속이나 거대한 유람선, 원시인들이 불을 찾아 헤매는 태고의 밀림같은 것들도 인간의 상상력이 피어나는 무대들이다.

## '용가리'는 한국의 가능성

영화 속 세상에서 불가능은 없다. 인간이 상상할 수 있는 것이면 무엇이든 현실처럼 표현하는 것이 가능하기 때문이다. '쥬라기 공원'의 공룡은 완전히 새로운 상상력을 끌어낸 것이라기 보다는 이전부터 꿈꾸었던 '진짜같은 묘사'를 실현했다는 의미가 더 크다. 공룡을 영화 캐릭터로 등장시킨 것은 흑백시절에 만든 '킹콩'을 비롯 '공룡백만년' '공룡시대' 같은 영화들이 있었고 일본 영화 '고질라' 시리즈도 같은 범주에 든

다. '쥬라기 공원'은 그런 영화들의 연장선 위에 있는 경우지만 차이점은 캐릭터의 정교함 즉 공룡을 만들고 움직이는 기술이다. 공룡을 만드는 일은 결코 쉽지 않다. 피부, 발톱, 이빨같은 세부요소를 만드는 일도 어렵지만 전체적인 균형감과 질감, 눈동자를 움직이거나 꼬리를 휘두르는 따위의 자연스러운 동작을 표현하는 것도 만만치 않다. 이것을 다른 여러 등장인물 또는 다른 장치들과 정교하게 결합시키는 일 또한 까다로운 기술을 필요로 한다. 빛과 소리, 색깔을 다듬고 조합하는 일까지 이르면 영화 한편 만드는 일은 그야말로 현대적 기술의 집결체라고 할만하다. '쥬라기 공원'은 오늘날의 영화기술이 어느 수준에까지 이르렀는가를 확인시켜 준 구체적인 경우다.

그러나 영화 표현의 놀라운 기술을 내놓고 좋아하기에는 그 파급력이 만만치 않다. 누가 더 좋은 기술을 가지고 있는가는 곧 경쟁력을 누가 선점하고 있는가라는 문제와 직결되기 때문이다. 영화가 단순한 구경거리의 수준을 넘어 새로운 산업으로 떠오르고 있는 현실에서 경쟁력 확보 유무는 자국 영화의 생존을 좌우하는 무기가 될 수 있는 것이다. 지금까지 우리는 미국 영화를 보고 놀라워 했지만 이제는 우리가 그들을 놀라게 해야한다. 그것이 '영상시대'의 자립적 경쟁력을 갖추는 일이며 문화적 정체성을 지킬 수 있는 일이기 때문이다. 기술과 상상력을 동시에 필요로 하는 일이고, 쉽게 넘기 힘든 벽이지만 선택의 여지가 없는 과제다. 한국 영화로서는 드물게 컴퓨터그래픽을 이용한 특수효과를 도입했던 '은행나무 침대'나 '퇴마록' 그리고 개봉을 준비중인 '용가리'는 한국적이라는 점에서 그 가능성을 읽는다. ⑤7