

영화 스토리의 분석

무엇이 좋은 이야기를 만드는가? 이 질문에 대한 대답은 주관적이기 마련이다. 그러나 몇몇 객관적인 답이 수많은 영화 이야기 속에 추출될 수도 있다.

좋은 이야기는 통일된 플롯 또는 스토리라인이다.

잘 짜여진 영화란 넓은 의미의 포괄적 목적을 갖고 있거나, 단일 주제를 중심으로 통일된 구조를 갖고 있는 것을 말한다. 그 주제의 성격을 떠나서, 그 중심 개념은 플롯이나, 정서적 효과나, 등장인물이나, 사상이나 로 나눌 수 있는데, 일반적으로 극영화는 주제의 진전을 돕는 하나의 플롯 또는 '스토리 라인'을 갖고 있다.

통일된 플롯 또는 스토리 라인인 일관된 액션으로 집중되는데, 거기서 한 사건은 자연스럽게 논리적으로 다른 사건을 연결시킨다. 대개 강한 인과관계는 이 사건들 사이에 존재하게 되며, 어떤 결과를 예측할 수도 있게 된다. 잘 조화된 플롯에 있어서는 전체 내용에 영향을 주거나 그걸 바꿀 수 있는 것이 아니고선 함부로 변경 혹은 삭제될 수 없다.

따라서 모든 사건은 플롯 그 자체 속에서 자연스럽게 나타나고, 갈등은 플롯을 위해 준비된 요소에 의해 해결되어야 한다. 플롯은 우연, 운명, 기적, 천재지변 등의 요소로부터 시작하지는 않는다.

예를 들어보자. 한 가상적 서부극을 생각할 때, 포장마차가 수천의 인디언에 의해 기습당한다 치자, 그 때 갑자기 난데없는 곳에서 미국 기병대가 출현하여 인디언과 맞서 싸운다 하면, 그건 우연적인 운명으로 느낄 수 있다.(물론 기병대가 그 근처에서 훈련을 하고 있었다는 최소한의 논리를 부여하긴 하지만 말이다.)

비록 그런 우연적이며 동시적 사건이 현실에서 충분히 가능하다고 하지만, 우리 극영화 속에서 될 수 있으면 그런 걸 피해야 한다. 따라서 그 앞에 행동의 동기가 되는 이유 설정,(예를 들어 정탐병이 인디언 습격을 보고하는 장면이 있다던가)즉, 복선을 깔아놓음으로써 기병대의 구원이 자연스럽게 받아들여질 수 있는 것이다.

물론 그와 같은 플롯의 조건이 있다하더라도, 예외는 있다. 단일 등장인물에 그 중심이 두어져 있다면, 액션이나 인과관계는 별로 중요치 않다. 실상 그러한 플롯은 에피소드 중심이고 각 사건의 연결은 그 자체보다도 등장인물의 성격을 발전시키기 위한 것이기 때문이다.

좋은 이야기는 믿음직스러운 것이다.

스토리를 만들기 위해서, 우리 그것이 진실해야 한다는 사실을 인식해야 한다. 하지만 '진실'이란 상대적 용어이다. 따라서 영화감독은 여러 방식으로 진실을 창조해낼 수가 있다.

1. 외적으로 드러난 사실

영화 스토리에서 가장 분명하고 공통적인 진실은 우리가 경험했거나, 사실주의적인 입장에서 인생을 관찰함으로써 인생을 이해하는 것이다. 아리스토텔레스의 말을 빌면, 이러한 것은 '기대나 필요성의 법칙에 맞춰 일어나거나 일어날 가능성을 갖는' 스토리다.

2. 인간 본성의 내적인 진실

그러나 위대한 고전 영화들 중에는 현실 세계의 모습을 묘사하지 않는 경우도 많다. 대신 그들은 동화(童話) 혹은 해피엔딩에 주력하곤 한다. 항시 선인(善人)이 이기고, 악인(惡人)이 패한다. 즉, 신데렐라라는 멋진 왕자와 사랑으로 결합되고, 진실한 사랑은 모든 가치를 초월한다. 그러나 아주 특별한 방식으로 이러한 이야기들은 '민게콤'만들어지고, 최소한 그렇게 보인다. 왜냐하면, 그들은 소위 '내적인 진실'을 갖추고 있기 때문이다.

인간의 마음은 비논리적이며, 비이성적인 꿈과, 공포심과 동심의 세계에 사로잡혀 있다. 그런데 그건 '진실'은 아니지만 '진실하게끔' 보여 진다. 때문에 우리는 그들을 원하고 받아들이는 것이다. 사실, 사적인 공정성(권선징악의 개념)은 그러한 '내적인 진실'의 한 모습이다. 그건 인간이 그러한 공정성을 진실화하고 싶어 하며, 스토리 속에서 별로 의심을 품지 않으려하기 때문이다. 따라서 많은 영화 스토리가 외적 진실에 상응하지 않더라도 내적 진실을 따르기 때문에, 믿을만하게 되는 것이다.

3. '진실'의 예술적 모방

믿지 못하는 것을 민게콤 만드는 작업은 관객으로 하여금 현실에서 상상의 세계 속으로 인도하는 역할을 한다. 영화감독이 초자연적인 등장인물을 가지고 불가능한 현실을 그릴 때는 영화를 '진실의 모방'으로 창조하여야 한다. 따라서 스토리의 구축은 다음 세 가지 요소에 달려있다.

첫째는, 객관적이며, 외적이고, 관찰 가능한 기대감의 법칙과 필요성.

둘째는, 주관적이며, 비이성적이고, 감성적인 인간 본성의 '내적 진실'.

셋째는, 감독의 예술인식에서 나온 '진실의 모방'이다.

좋은 이야기는 흥미로운 것이다

좋은 이야기의 중요한 요소는 그것이 우리의 흥미를 사로잡고 유지하는 것이다. 스토리는 여러 방식으로 흥미로울 수 있으며, 모든 관객에게 만족을 주는 스토리는 거의 없다. 따라서 스토리가 재미있건 지루하건 간에 가장 중요한 것은 주관적이 문제가 '보는 이의 가치관'에 의존한다는 것이다.

우리들 일부는 빠른 속도의 액션·모험물에 흥미를 느끼고, 일부는 사랑의 이야기가 없으면 지루해하기도 한다. 또 일부는 철학적 깊이를 즐기는 사람들로 있다. 그러나 영화가 단순한 오락을 통해 스트레스 해소 효과를 주거나, 인생의 인식을 더해주거나 간에, 우리 지루하게 볼 필요는 없는 것이다.

인간이 지루함을 견디는 한계는 뚜렷하다. 따라서 영화는 놀라움과 조절과 문제제기와 심지어는 당황하게도 한다. 그러나 어느 경우도 우리를 지루하게 해선 안 된다. 우리가 감독들에게 바라는 것은 그들의 '현실감각'이 우리 지루하고 단조롭고 일상적인 상태에 머물지 않도록, 고도로 정제화 된 현실을 구성해주도록 하는 것이다.

심지어는 일상생활 현실을 중요시하는 이태리의 네오리얼리즘 감독들조차도 일상생활을 조작하는 것은 원치 않지만, 그렇다고 일상을 지루하게 보여줘선 안 된다고 본다. 오히려 일상은 복잡하고 많은 의미를 갖고 있기 때문에 덜 지루한 것이다.

그 대표 격이 되는 세자레 자바티니(Cesare Zavattini)는 '진실을 제시하라, 우리 그걸 더 밝혀내고 볼 만한 것으로 만들겠다'라고 말했다. 바로 그 '볼 만한 것'이란 '흥미로운 것'과 같은 것이다.

1. 서스펜스

우리의 흥미를 사로잡기 위해서 영화감독은 여러 기술을 사용하는데, 그 중 상당수는 '서스펜스'라고 불리는 것이다. 이 기법은, 드러내 있지는 않지만 곧 다가올 사실을 암시함으로써 우리의 호기심을 증대시키고 그 고조된 감정 상태를 만드는 것이다. 스토리에 제시된 극적인 의문거리를 지속시켜나가고, 그 해결되지 않은 문제를 유동시키면서, 감독은 스토리 흐름을 계속 지탱시킬 단서를 계속 제공한다.

2. 액션

또, 스토리가 재미있다면, 거기엔 액션의 요소가 반드시 들어가 있다. 스토리는 결코 정지된 것이 아니다. 조금씩 움직이고 변화하는 액션의 요소는 스토리가 구성되는 필수적인 것이다. 그러나 액션이란, 추적, 결투, 대전투 등과 같은 외적인 운동만을 의미하는 것은 아니다. 그건 내적이며, 정서적이기까지 하다.

〈나바론 The Guns of Navarrone〉, 〈대탈주 The Great Escape〉, 〈007 골드핑거 Goldfinger〉같은 영화를 보면, 액션은 외부적이며, 물리적이다. 반면, 〈마티 Marty〉에선 액션은 마음과 인물의 정서에서 나타난다.

두 경향의 영화 다 움직임과 변화를 갖고 있다. 결코 정지되어 있지 않다. 〈나바론〉에서의 흥분적인 액션에 의한 흥미는 설명이 필요 없다. 그런데, 인간의 인식과 마음속의 액션은 잘 알아채기 어렵다. 〈마티〉에선 외적으로 별 뚜렷한 일이 발생하지 않는다. 하지만, 내적으로 발생한 일은 그 나름대로 흥분스럽고 재미가 있다.

이처럼 내적인 액션 스토리는 관객에게 보다 많은 주의력을 요구한다. 그것들은 영화적으로 구성하기도 더 어렵다. 하지만, 그것들은 영화의 훌륭한 주제이며, 외적인 액션을 강조하는 영화만큼, 나름대로의 흥미와 긴장을 갖고 있는 것이다.

좋은 이야기는 단순하면서 동시에 복잡하다

좋은 영화 스토리는 그 매체 속에서 영화적으로 표현되고 잘 조화 통일되어야 할 만큼 단순한 구조여야 한다. 에드가 앨런 포는 단편소설이란 앉은자리에서 읽을 수 있어야 한다고 했는데, 그건 영화도 똑같이 적용된다 하겠다. 하지만 시각, 청각적으로 영화를 경험한다함은 길어야 두 시간이란 점에서 책을 읽는 것보다는 덜 피곤하다.

그러나, 한편으로 좋은 이야기는 영화 전편을 통해 우리의 흥미를 유지하기 위해 복잡해져야 한다. 복잡한 플롯은 스토리를 진실 되게 하는 데에는 필수적이다. 또한, 좋은 이야기가 어떤 복선을 갖고 있다 하더라도, 거기엔 놀라움의 요소가 있어야 하며, 중간에 관객이 결과를 알도록 해선 안 된다. 따라서 좋은 스토리란 그 끝까지 결말과 의미를 놓쳐선 안 된다.

영화의 복잡함과 단순함에 대한 판단은 관객이 인생을 보는 견해가 큰 영향으로 작용한다. 관객이 인생을 복잡하게 보고, 필요성과 기대감의 법칙을 따라 '진실'을 요구하면, 복잡하고 애매모호한 현실을 그린 영화를 좋아할 것이다.

반면, 단순한 인생을 좋아하는 관객은 영화가 내적인 주관적 '진실'을 따르지 않고 복잡하고 애매모호한 현실을 따른다는 점에서, 현실적이며 사실적인 수법의 복잡한 현실감각의 영화를 싫어할 것이다.

[참고문헌]

1. 영화 보기와 영화 읽기(조셉 보그스 / 이용관 역)-제3문학사
2. 영화의 해부(버나드 F. 딕 / 김시무 역) - 시각과 언어
3. 영화의 이해 (L. 자네티/ 김진해 역) - 현암사