

일 시 2021년 11월 27일(토) 오전 10시

장 소 Zoom 온라인

(회의 ID 992 771 3331 암호 2431)



유튜브 라이브

(한국영화학회 검색)

[zoom link]

2021년 한국영화학회
부산대학교 영화연구소 공동주최
추계학술대회

포스트 냉전 이후 초연결 시대의 예술교육과 영화-네트워크

[세션 1] 영화 OTT를 만나다

10:10 - 12:00

사회 임대근 (한국외대)

“성도착적 서사의 징후 :

<SF8 : 하얀까마귀>를 중심으로”

발제 허의진 (경희대) | 토론 김세익 (경희대)

“왜 로봇의 도덕인가? :

<SF8 : 간호중>을 중심으로”

발제 신정아 (한신대) | 토론 곽효민 (전주국제단편영화제)

“출판 IP를 통해 본 <SF8>의 산업적 가치”

발제 최준란 (한국외대) | 토론 최보경 (백석예대)

[세션 2] 초연결시대의 예술교육

13:00 - 15:00

사회 정민아 (성결대)

“새로운 시대에 직면한 예술교육”

발제 김병주 (서울교대) | 토론 김석범 (수원대)

“국제영화제의 문화예술교육 사례 연구”

발제 정지은 (조선대) | 토론 차민철 (동의대)

“포스트/팬데믹 시대 청소년 영화교육의 방향”

발제 이아람찬 (목원대) | 토론 오세섭 (목원대)

[세션 3] 포스트 냉전 이후 영화-네트워크

15:10 - 17:50

사회 김이석 (동의대)

“탈냉전기 한국에서의 동아시아 영화 연구 동향”

발제 이호걸 (부산대) | 토론 정영권 (부산대)

“한국과 일본 독립영화 연계”

발제 채경훈 (부산대) | 토론 정인선 (도쿄대)

“아시아 영화 허브’의 가치를 내세우기 :

부산국제영화제와 홍콩국제영화제의

상호 네트워크적인 위치성과 관계성”

발제 박은지 (부산대) | 토론 김미현 (영화진흥위원회)

“동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화-네트워크”

발제 성진수 (부산대) | 토론 서곡숙 (세종대)

[세션 4] 종합토론

17:50 - 18:30

사회 강내영 (경성대)

공동주최

한국영화학회



부산대학교 영화연구소

후원

원



교육부
Ministry of Education



NRF 한국연구재단

PROGRAM

10:00-10:10 **개회사** 문관규 (한국영화학회 회장, 부산대)

▶ 세션1: 영화 OTT를 만나다 10:10-11:55

사회 임대근(한국외대)

10:10-10:45	성도착적 서사의 징후: <SF8 : 하얀 까마귀>를 중심으로	발제-허의진(경희대) 토론-김세익(경희대)
10:45-11:20	왜 로봇의 도덕인가?: <SF8: 간호중>을 중심으로	발제-신정아(한신대) 토론-곽효민(전주국제 단편영화제)
11:20-11:55	출판IP를 통해 본 SF8의 산업적 가치	발제-최준란(한국외대) 토론-최보경(백석예대)
11:55-13:00	휴식	

▶ 세션2: 초연결시대의 예술교육 13:00-15:00

사회 정민아(성결대)

13:00-13:40	새로운 시대에 직면한 예술교육	발제-김병주(서울교대) 토론-김석범(수원대)
13:40-14:20	해외 영화제에서의 문화예술교육 활용 사례연구	발제-정지은(조선대) 토론-차민철(동의대)
14:20-15:00	포스트/팬데믹 시대 청소년 영화교육의 방향	발제-이아람찬(목원대) 토론-오세섭(목원대)
15:00-15:10	휴식	

▶ 세션3: 포스트 냉전 이후 영화 네트워크 15:10-17:50

사회 김이석(동의대)

15:10-15:50	탈냉전기 한국에서의 '동아시아 영화' 연구 동향	발제-이호걸(부산대) 토론-정영권(부산대)
15:50-16:30	한국과 일본의 독립영화 연계	발제-채경훈(부산대) 토론-정인선(도쿄대)
16:30-17:10	'아시아 영화 허브'의 가치를 내세우기: 부산국제영화제와 홍콩국제영화제의 상호 네트워크적인 위치성과 관계성	발제-박은지(부산대) 토론-김미현(영화진흥위원회)
17:10-17:50	동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화 네트워크	발제-성진수(부산대) 토론-서곡숙(세종대)

▶ 종합토론 17:50-18:30

사회 강내영(경성대)

CONTENTS

▶ 세션1: 영화 OTT를 만나다

- 1 **성도착적 서사의 징후: <SF8 : 하얀 까마귀>를 중심으로**
 발제-허의진(경희대) p. 1
 토론-김세익(경희대)
 - 2 **왜 로봇의 도덕인가?: <SF8: 간호중>을 중심으로**
 발제-신정아(한신대) p. 15
 토론-곽효민(전주국제단편영화제)
 - 3 **출판IP를 통해 본 <SF8>의 산업적 가치**
 발제-최준란(한국외대) p. 27
 토론-최보경(백석예대)
-

▶ 세션2: 초연결시대의 예술교육

- 1 **새로운 시대에 직면한 예술교육**
 발제-김병주(서울교대) p. 39
 토론-김석범(수원대)
- 2 **해외 영화제에서의 문화예술교육 활용 사례연구**
 발제-정지은(조선대) p. 63
 토론-차민철(동의대)
- 3 **포스트/팬데믹 시대 청소년 영화교육의 방향**
 발제-이아람찬(목원대) p. 73
 토론-오세섭(목원대)

CONTENTS

▶ 세션3: 포스트 냉전 이후 영화 네트워크

- | | | |
|---|--|--------|
| 1 | 탈냉전기 한국에서의 '동아시아 영화' 연구 동향
발제-이호걸(부산대)
토론-정영권(부산대) | p. 96 |
| 2 | 한국과 일본의 독립영화 연계
발제-채경훈(부산대)
토론-정인선(도쿄대) | p. 111 |
| 3 | '아시아 영화 허브'의 가치를 내세우기: 부산국제영화제와
홍콩국제영화제의 상호 네트워크적인 위치성과 관계성
발제-박은지(부산대)
토론-김미현(영화진흥위원회) | p. 127 |
| 4 | 동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화 네트워크
발제-성진수(부산대)
토론-서곡숙(세종대) | p. 141 |
-

성도착적 서사의 징후 <SF8 : 하얀 까마귀>를 중심으로

허의진(경희대)

I. 서론

코로나 바이러스로 인한 팬데믹의 촉발은 현장에서 스크린을 매개로 펼쳐지는 영화라는 미디어에 큰 위기의식을 가져왔다. 팬데믹에 따른 관객들의 영화관 출입은 축소되었고 수익성에 대한 염려는 한국 영화에 대한 큰 투자를 꺼리게 만드는 결정적 요소 중 하나였다. 이와 함께 ‘몰아보기’ 형식 등 소비자들이 콘텐츠를 소비하는 방식에 상당한 영향력을 미쳤던 넷플릭스 등 OTT 서비스의 대약진은 팬데믹으로 인한 특수를 누리며 저작권을 사는 중개자의 위치에서 본격적인 콘텐츠 제작으로 사업을 확장하기 시작하였다.¹⁾ 콘텐츠를 말할 때 자본을 같이 고려해야만 하는 이유 중 하나는, 자본의 흐름에 따라 권력 관계가 재편되기 때문이다. 라디오에서 TV로 권력이 이동함에 따라 앞으로 라디오에서는 ‘화성인 침공’의 사례가 더 이상 관찰하기 어려운 사건이 된 것처럼, 자본의 흐름에 대중문화가 편승하지 못한다면 더 이상의 활발한 생산을 기대하기가 어렵기 때문이다. ‘디즈니 플러스’나 ‘애플tv’ 등 OTT 서비스를 앞세운 글로벌 기업들의 한국 진출은 한국의 기존 TV나 영화 산업에 위기로 다가옴은 분명하다.

‘웨이브’와 MBC가 협업하여 제작한 <SF8>(2020)은, 이와 같은 위기 속에서 한국 기업이 자체 개발한 OTT 서비스와 지상파 채널이 협업하여 위기를 극복하기 위한 하나의 도전이었다고 할 수 있다.²⁾ 유니버스 형식으로 구성된 <SF8>은 8명의 감독이 각자 다르게 바라본 SF와 관련한 8편의 이야기를 담고 있다. 8편의 주제를 꿰뚫는 SF는, 한국에서 여전히 외면받는 장르라는 점에서 또 하나의 실험이었다고 할 수 있다. 특히 테크놀로지와 인간의 관계에 대해 대부분 말하고 있는데, 본 연구가 주목하는 단편 영화는 그 중 5편인 <하얀 까마귀>이다.³⁾ <하얀 까마귀>의 내용은 대략 다음과 같다. 유명 게임 BJ 주노가 과거에 대한 조작 논란이 일면서 그 인기가 추락한다. 영화는 주노가 이를 만회하고 다시금 게임

- 1) 시청자들의 ‘몰아보기’식 콘텐츠 소비와 지속적 이용의도와 관련된 연구는 한순상·유홍식 외, 「수용자의 몰아보기 이용동기와 지속적 이용의도에 영향을 미치는 영향 요인에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 17(2), 한국콘텐츠학회, 2016 참조. 한편 넷플릭스는 한국에 지난 5년간 약 7,700억 원을 투자하였으며, 올해는 지난 5년간 투자한 금액의 약 70%를 21년 한 해에 투자할 계획이라고 밝혔다. 박주연, “넷플릭스는 왜 K콘텐츠에 꽂혔나”, 경향신문, 21.10.3. (검색일 : 21.11.15)
- 2) 김수빈, “<SF8> 박준호 총괄 프로듀서, 플랫폼을 신경 쓰지 않고 플랫폼을 실험하다”, 영화진흥위원회, 2020.9.22., https://www.kobiz.or.kr/new/kor/03_worldfilm/news/news.jsp?mode=VIEW&seq=3220 (검색일 : 21.11.15)
- 3) <하얀 까마귀>는 제1회 한국과학문학상을 수상한 작품 중 하나인 『코로나스를 구해줘』를 원작으로 삼아 제작된 단편인데, 본 연구는 원작과 영화를 비교하기보다는 영화 자체에 집중하여 분석을 시도한다. 추후 작품에 대한 세밀한 분석에서 원작과 비교를 통한 연구를 진행하고자 한다.

BJ의 명성을 획득하고자 게임 TV 방송에 출연하여 방송사에서 준비한 게임에 참여함에 따라 벌어지는 사건을 다루고 있다. 유력 게임 채널로 보이는 WGN은 1주년 기념 방송으로 “Show me Who you are”라는 프로그램을 런칭하는데, 이 프로그램의 주된 목적은 “유저의 심리를 심층 분석하여 구현된 맞춤형 공포로서 자신의 트라우마를 극복해야 끝낼 수 있는 게임”인 “inside of mind2”의 플레이였다. 게임의 난이도가 너무나 어렵다는 점과 자신의 트라우마를 대중에게 공개할 기회라는 점에서, 주노는 자신의 게임 실력에 대한 대중의 인정과 함께 자신의 트라우마에 대한 대중의 동정을 얻어 여론을 뒤집고자 한다.

본 논문이 주목하는 것은 바로 주노가 공개하고 플레이하여 재현하는 ‘트라우마’이다. 이 단편이 흥미로운 이유는 이 트라우마를 둘러싸고 두 가지의 논점이 중첩되어 병행되는 것처럼 보이기 때문이다. 하나는 이 트라우마를 누가 만들었냐는 것이다. 즉 영화의 전개 스토리 상, 주노의 트라우마는 주노의 거짓말과 질투 등에 의해 촉발된, 정신분석이 말하는 근본 환상인 것처럼 보인다. 그런데 문제는 이 트라우마를 마주하게 된 계기이다. 즉 IOM2라는 기계가 주노의 트라우마를 재현하는데, 이 기계를 통하여 주노는 자신의 트라우마에 진입하고 거기에 갇혀 버린다. 그렇다면 질문은 다시 이렇게 제기될 수 있다. 이것이 주노의 ‘진짜’ 트라우마인가, 아니면 기계가 재현하는 ‘정말로 그럴듯한’ 속임수에 불과한 것인가?

또 하나의 질문은 주노가 트라우마 기계에 접속하게 된 외적인 상황과 관련된다. 그녀가 트라우마에 붙잡히게 된 계기는 굉장히 현실적인 이유 때문이다. 즉 과거가 들뜸남에 따라 그녀는 개인 방송을 진행하기가 어려워졌으며, 이를 만회할 계기를 찾고 있었다는 사실이다. 바꿔 말하면 현실적인 여건들로 인하여 그녀의 선택이 강요당한 것으로, 이름도 얼굴도 모르는 수만 명 앞에서 ‘플레이’한다는 명목 아래 자신의 트라우마를 공개하고 상품화하는 상황 자체에 대한 물음이다. 이 두 가지 질문은 현대의 대중문화를 둘러싼 두 가지의 해석법이기도 하다. 라캉을 앞세운 정신분석에서 대중문화를 분석하는 방법과 호르크하이머와 아도르노를 중심으로 한 프랑크푸르트의 문화산업이 비판하는, 곧 주체성을 “식민화”시킨 자본에 관한 비판 말이다.⁴⁾

II. 실재를 창조하는 가상 : <매트릭스>와 거리두기

프로이트는 트라우마를 ‘근본 환상’이라고 지칭한다. 어디까지나 그것은 환상일 뿐 근본적인 사실이 아니라는 의미에서 프로이트가 명명한 것이다. 이른바 ‘가족 소설’ 등으로 대표되는 프로이트의 명명은 트라우마가 분명한 실체가 있는 사실이 아닌 가상과 환상에 가까운 개념임을 알려준다.⁵⁾ 트라우마에 관한 프로이트의 논의를 이어받는 라캉 역시 트라우마는 극복 가능한 실체가 아니라고 말한다. 트라우마란 횡단만이 가능하며, 횡단의 여정 속에서 끝내 놓쳐야만 하는 대상 내지 영토의 개념이다. 라캉에게 근본 환상의 지위는 횡단 속에서 트라우마는 새롭게 포착되고 새로운 증상으로 혹은 새로운 상징계로의 이행을 담보하는 공백의 자리이다. 따라서 정신분석 특히 프로이트-라캉으로 이어지는 정신분석에서 트라우마는 엄밀하게 말해 극복이 불가능하다.⁶⁾

4) 슬라보예 지젝 외, 『매트릭스로 철학하기』, 이운경 옮김, 한문화, 2007, p.284.

5) 지그문트 프로이트, 『가족 로맨스』, 『성욕에 관한 세 편의 에세이』, 김정일 옮김, 열린책들, 2012, p.200.

6) 슬라보예 지젝, 『이데올로기의 숭고한 대상』, 이수련 옮김, 새물결, 2017, p.204.

이와 관련한 논의 중 하나가 바로 대상a인데, 이것은 라캉의 사유 여정에 따라 조금씩 그 모양새를 바꾼다. 이 대상a는 ‘정신분석의 이면’이라는 주체를 가지고 1969년에서 1970년까지 수행한 열일곱 번째 세미나에서 “잉여 향락”이라는 개념으로 제공된다. 이 잉여 향락이 죽음 충동과 연결된다. 이를 바꿔 말하면 잉여 향유란 주체에게 달라붙어 결코 떨어지지 않는 잔여와 같은 개념으로 번역될 수 있다.⁷⁾ 도망치려 할수록 주체에게 달라붙어 히스테리를 일으키는 외밀한 ‘대상a’인 것이다. 이와 같은 맥락에서 라캉이 제공하는 대상a는 실체를 갖고 있는 무엇이 아니다. 만약 만족이 있다면 그 만족하는 것은 주체가 아닌 충동이다. 그러나 충동은 전체가 아닌 언제나 “부분 충동”이며, 그것은 그저 ‘실재의 외관’에 지나지 않는다.⁸⁾ 따라서 트라우마는 이 대상a와 관계하는 주체의 환상으로 말 그대로 환상일 뿐이다. 즉 환상을 야기시키는 어떤 실체도 없다는 의미이며, 프로이트와 마찬가지로 억압된 것은 근본 환상이지 근본적인 진실이 아니라는 것이다.

앞에서 언급하였듯이 <하얀 까마귀>는 트라우마를 다루고 있다. 이 트라우마는 IOM2라는 기계에 의해 상연된다. 트라우마가 기계에 의해 게임 콘텐츠로 전략하면서 주노가 처한 상황은 트라우마를 플레이해야 한다는 최악의 현실이다. 다시 말해서 주노가 마주한 것은 트라우마를 극복해야만 그 트라우마에서 벗어날 수 있는 잔혹한 게임이다. 트라우마가 가상 현실 게임이 되면서 획득하게 된 지위는 극복해서 이겨야만 한다는 가상이다. 가상에서 깨어날 것을 목적으로 삼는다는 점에서 <하얀 까마귀>는 <매트릭스>(1999)와 그 궤를 같이 하는 것처럼 보인다. 앤더슨이 살아가는 세계는 매트릭스가 창조한 세계로 그 세계는 가상이다. <매트릭스>가 갖는 메시지는 선명하다. 기계가 고의적으로 인간을 속이고 앤더슨을 비롯한 대부분의 사람들을 가상의 세계에 가뒀기에, 영화는 그 세계에서 벗어나는 것이 윤리적이라고 말하기 때문이다. 이에 영화의 중심 메시지는 그 현실이 가짜라고 하는, 이를 테면 “네가 지금 숨을 쉰다고 생각해?”라는 식의 말이나 손가락을 휘게 하려면 “스스로가 없음”을 깨달아야만 한다는 불교적 메시지이다. 다시 말해서 모르는 것을 깨닫기만 하면, 언제든지 탈출할 수 있는 플라톤의 동굴이 바로 매트릭스의 가상 세계를 구성한다. 단지 그 세계에서 탈출할 수 없는 이유는 사이피와 같이 용기가 없기 때문이다.

반면 <하얀 까마귀>에서의 가상은 트라우마로 표현됨에 따라 그 논의가 <매트릭스>보다 복잡해진다. 앞서 서술하였듯이 트라우마가 가상으로 여겨지면서 트라우마는 극복 대상이 된다. 영화는 조금은 무책임하게 몇 가지 과학적 사실과 공상에 의지하여, 한 주체가 트라우마를 마주할 수 있고 그것을 극복할 수 있음을 전제하는 것처럼 보인다. 다시 말해서 트라우마를 재현하는 기계인 IOM2는 “기억을 관장하는 측두엽”을 활성화시켜 ‘머리 안’에서 벌어지는 꿈과 같은 가상을 이용자에게 보여준다. 문제는 이 기계가 정말로 트라우마를 그대로 재현하는지는 모르지만, 이 기계가 하는 작업은 보다 이데올로기이라는 것이다. 즉 기계가 트라우마를 게임 콘텐츠로 전환시킴에 따라 트라우마가 이겨낼 수 있는 가상이 되기 때문이다. 트라우마가 게임이 됨에 따라 주체는 플레이어로, 트라우마는 언제든지 정신만 차리면 깨어날 수 있는 꿈의 위상으로 전략한다. 이에 따라 트라우마는 보다 미묘한 위치를 점유하게 된다. 이는 <매트릭스>의 가상과 구별되는 차이점으로, 미리 잡고 넘어가자면 트라우마는 매트릭스가 아니라는 사실이다.

가상을 둘러싸고 서사를 진행하는 <매트릭스>와 <하얀 까마귀>는 언뜻 비슷해 보인다.

7) 슬라보예 지젝, 「네 개의 담론들, 네 개의 주체들」, 『코기토와 무의식』, 이병혁 옮김, 인간사랑, 201, p.135.

8) 자크 라캉, 『정신분석의 네 가지 근본 개념』, 맹정현 · 이수련 옮김, 새물결, 2008, p.271.

하지만 <매트릭스>와 <하얀 까마귀>에서 작동하는 가상에는 결정적인 차이점이 있다. 이 차이점을 구별하는 것은 서사의 결론과 공명하며 분명한 차이를 만들어내고 있기에 중요하다. <매트릭스>에서는 기계가 인간 전체를 동일한 매트릭스 안에 두고 통제하고 있다면, 반면 후자는 오직 한 개인의 전두엽을 교란시켜 “맞춤형 공포”를 생산한다. 이러한 가상 혹은 현실을 생산하는 과정에서의 차이점은 매트릭스와 IOM2의 위상을 전혀 다른 곳에 위치시킨다. 매트릭스의 경우 지젝이 시비를 걸고 있는 것처럼 대단히 귀찮은 작업을 하는 중이다. 무슨 이유인지는 모르겠지만 매트릭스는 개인에게 개인화된 환상을 주입하지 않고, 굳이 인류 전체에게 동일한 환상을 주입하고 있기 때문이다. 반면 IOM2는 이 귀찮은 과정을 생략한다. <하얀 까마귀>의 기계는 집단 전체를 하나의 환상에 가두는 대신 개인에게 ‘맞춤형 공포’를 보여주기 때문이다.

가상에 대한 생산 방식의 차이는 각 영화의 기계들이 서로 다른 위치에 놓여 있음을 암시한다. 전자의 경우 매트릭스가 인류 전체를 같은 환상에 두고 있다는 점에서 매트릭스의 정체는 다름 아닌 대타자로 밝혀진다. 모피어스는 인간을 배양하여 그들이 가진 열을 착취하는 것이 기계의 생존 방식이라고 소개하지만, 지젝이 지적한 바처럼 기계가 빨아먹는 것은 다름 아닌 잉여 향유이다.⁹⁾ 매트릭스가 점유하는 위치가 대타자임에 따라 <매트릭스>의 서사는 언제든지 정신만 차리면 현재의 지배자인 대타자 너머에 실재를 목격할 수 있다는 환상을 불어넣는다. 하지만 매트릭스를 붕괴시킬 때 주체에게 다가오는 것은 해방이 아닌 파국이다. 매트릭스는 실재와 현실을 구분해주는 하나의 평면이기 때문이다. 그래서 <매트릭스>가 지향하는 서사 곧 대타자의 몰락을 통한 실재의 도래라는 서사가 궁극적으로 추구하는 것은 성도착적 환상의 실현이라고 표현할 수 있을 것이다.¹⁰⁾ 반면 IOM2는 ‘맞춤형’ 공포를 제공하며, 언제든지 도움을 청하면 그 환상에서 벗어날 수 있다고 말한다. 하지만 영화에서 주노는 알 수 없는 오류에 의해 트라우마에 갇히게 된다. 몇 번 밖에 실패를 하지 않았다고 주노는 생각했지만, “길어야 한 두 시간”인 게임 플레이는 벌써 “3시간”이 넘게 흘렀으며 스테이지1에서 이미 “열 번”의 죽음을 자신이 알지도 못하는 순간에 경험했다. 게임을 그만두겠다고 말하지만, 게임은 그만둘 수 없으며 끊임없이 트라우마를 반복하는 IOM2의 메커니즘은 정확하게 죽음 충동의 정의를 재현한다.¹¹⁾

가상의 지위를 어디에 두는가에 대한 차이는 각 영화가 재현하는 주체의 양상에도 영향을 미친다. 대타자의 지위를 차지하는 <매트릭스>의 경우, 매트릭스에서 깨어난 네오가 목격한 것이 바로 “실재의 사막”이었다는 점이다. 바꿔 말하면 역설적으로 매트릭스는 진짜 현실로부터 인간을 지켜주는 하나의 방어막으로, 최소한의 현실을 유지시키던 대타자의 평면이 사라지는 순간 드러나는 것은 황량한 “실재의 사막”이다. 매트릭스는 근본 환상을 억압하는 대타자의 평면이다. 무(無)에 대한 방어가 곧 대타자인 것이며, 이 베일 뒤에는 자신이 그 뒤로 가야만 볼 수 있는 실루엣이 전부이다. 그러므로 <매트릭스>가 재현하는 주체의 형식은 오이디푸스이다. 대타자를 경유하여 자신을 발견하는 것이다.¹²⁾ 여기서 밝혀지는 매트릭스의 기능은 대타자의 기능으로 곧 억압이다. 이때 억압이란 충동에 대한 안정화라는 기능을 의미한다.¹³⁾ 그래서 비록 이 대타자를 폐지하고 실재하는 실체를 찾을 수 있음을 말하는 <매트릭스>는, 그 방향성에 있어서 성도착에 가깝지만 여전히 고전적인 대타자에 대하여 말하고 있음을 알 수 있다. 그것은 프로이트가 발명

9) 지젝, 『매트릭스로 철학하기』, 앞의 책, pp.320~321.

10) 위의 책, p.323.

11) 지젝, 『이데올로기의 숭고한 대상』, 앞의 책, p.205.

12) Lacan, Jacques. *The other side of psychoanalysis. Vol. 17.* WW norton & Company, 2007, p.39.

13) 슬라보예 지젝, 『까다로운 주체』, 이성민 옮김, b, 2005, p.470.

한 광야 모세의 신으로 향유를 금지하는 아버지, 곧 거세된 아버지라고 표현할 수 있다. 그는 향유에 대해 무지하며 그것을 금지하는 맥락에서 실재에 위치한다. 이는 법이 틈새를 도입한다는 의미와는 아무런 관련성이 없으며, 오히려 상징이 도입됨에 따라 자동적으로 그 너머를 상상하게 되는 주체의 분열을 의미한다. 다시 말하면 법의 도입으로 인하여 발생하는 것은 욕망과 충동의 분열이라는 것이다.¹⁴⁾

반면 모두에게 같은 환상을 주입하는 대신 개인에게 맞춤형 환상을 제공하는 오늘날의 IOM2는 보다 세련되었다. 누군가에게는 별레를, 누군가에게는 강아지를 보여주는 IOM2는 즉각적으로 그것이 “당신의 트라우마이다!”라고 선언한다. 매트릭스가 여전히 참조점으로서 기능하고 있다면, IOM2에서는 그 참조점으로 기능할 수 있는 법이 존재하지 않는다. 그러므로 <하얀 까마귀>가 재현하는 트라우마는 그 논리가 교묘하다. 지젝이 종종 말하는 ‘나는 그것을 믿지 않고 정확하게 알고 있지만, 어쩔 수 없이...’라는 형식의 냉소주의와 유사한 모습을 보이고 있기 때문이다.¹⁵⁾ 이는 서사에서 다음과 같이 재현된다. 주노는 IOM2를 통해서 자신의 꿈에 접속한다. 그녀는 그것이 한낱 꿈이며 썩 미답지 못한 PD와 자신에게 상당히 적대적인 작가의 말을 보증으로 삼아 그녀의 트라우마로부터 언제든지 벗어날 수 있다고 생각한다. 논리가 교묘하다고 말하는 이유는 그 누구도 기계가 보여주는 트라우마를 주노의 것이라고 말해주는 이가 없다는 사실이다. 즉 주노와 관객을 포함한 모두가 기계가 재현하는 환상을 트라우마라고 믿어버리는 것이다. 모든 이들은 같은 곳에서 반복적으로 죽어버려서 게임 자체를 지켜워할지언정 그것이 진실이 아니라고고는 의심하지 않는다. 이는 타자의 말 대신 누구보다 자신의 눈을 믿고 있는 자들로, 이들은 “속지 않는 자들”이라는 라캉의 말을 떠오르게 한다. 다만 이 테제는 뒤집어진 것처럼 보인다. 속지 않는 자들이 “방황”하는 것이 아니라, 이들은 속지 않았음에도 ‘방황하지 않는다.’ 꿈을 매개한 중립적이고 정확할 것이라고 판단되는 기계의 위치는 사라진 것처럼 보인다. 이 지점에서 다시 한 번 참조해야 할 논의는 임마누엘 칸트에 대하여 사드 후작을 들이밀고 있는 라캉의 논의이다.

III. 하얀 까마귀의 거짓말 : 칸트와 함께 사드를

게임에서 빠져나오지 못한 주노는 강제로 기계에서 분리되지만 여전히 깨어나지 못했으며 사태는 더욱 악화된다. 제한 시간이 걸렸으며, 그 시간 안에 트라우마를 해결하지 못한다면 그녀는 영원히 트라우마 안에 갇히게 될 것이라는 충격적인 소식을 게임의 npc로부터 접한다. 주노는 경험하는 이 모든 것이 그녀의 트라우마라고 여기며 그 끔찍한 꿈으로부터 벗어나기 위해 이성적으로 판단하고 행동하지만, 다시 깨어날 수 있을 가능성은 점점 더 희박해진다. 게임의 형식을 한 트라우마는 굉장히 합리적인 제안을 하는 것처럼 보인다. 트라우마를 이겨내면 현실로 돌아갈 테니, 스스로 은폐하고 있는 진실을 찾고 인정할 것을 강요하기 때문이다. 심지어 친절하게 은폐된 진실이 무엇인지도 알려준다. 그러나 주지하듯이 트라우마는 실체적 진실이 아니다. 그것은 어떻게 말해지느냐에 따라 다르게 포착되는 진리이지, 전체적인 실체로서 존재하는 칸트적인 사물이 아니다. 정작 게임에 숨겨진 진실을 알았음에도 현실로 돌아오지 못한 주노의 결론은 이를 분명하게 말하고 있다.

14) 알렌카 주판치치, 「법의 주체」, 『코기토와 무의식』, 임말희 옮김, pp.74~75.

15) 이안 뷰캐넌, 『안티-오이디푸스 읽기』, 이규원·최승현 옮김, 그린비, 2020, p.205.

칸트의 기획에 있어서 사물 혹은 물자체가 필요한 이유는 그가 제시하는 두 사례들과 이 사례에 덧붙는 또 하나의 사례에 연결될 때 선명하게 알 수 있다. 두 사례란 하나는 규방의 여인의 일화이며, 다른 하나는 왕에게 친구를 고발할 것인지에 관한 일화이다. 먼저 규방의 여인의 이야기는 다음과 같다. 규방에 아름다운 여인이 있는데, 그 여인과 하룻밤을 보내면 다음날 교수형에 처해진다는 제한사항이 붙는다. 여기서 칸트는 분명하게 ‘규방에 들어갈 사람은 없다’라고 단언한다. 반면 후자의 이야기는 규방의 여인 사례보다는 모호한 것처럼 보인다. 왕에게 친구를 고발하면 친구는 죽고 자신은 살지만, 친구를 고발하지 않는다면 죽는 것은 자신이 되는 상황에서 칸트가 주장하는 바는 밀고하지 말고 죽으라는 것이다. 두 번째 사례는 죽음까지도 불사하여 신의를 지킬 것을 요구하는 것처럼 보인다. 하지만 이 두 번째 사례는 추가적인 사례를 덧붙였을 때 즉 ‘살인자에게 거짓말을 하여 친구를 도와줘야 하는가?’라는 문제에서 뒤집히는 것처럼 보인다. 칸트는 ‘거짓말하지 말라’라는 명제를 밀고 나가면서 친구를 살인자에게 넘겨버리는 선택을 하기 때문이다.

이 사례들은 칸트에게 신이 왜 필요한지를 분명하게 상기시킨다. 첫 번째 이야기에서 칸트는 ‘극단적 요청’을 배제하는 동시에 두 번째, 세 번째 사례를 통해서 정념과 관계없이 실천 이성의 명령에 따라 행위를 수행할 것을 요청한다. 즉 실체를 두고 취해야 할 주체의 윤리에 있어서 칸트는 기준점이 필요했고, 이것이 바로 칸트에게 실체로서의 사물이 필요했던 이유였다. 다시 말해서 그는 대타자를 보존하고자 한다. 칸트에게 신이 필요했던 이유는 그의 가설을 지탱하기 위함이며, 오직 신이 존재할 때에만 그가 주장하는 도덕률은 의미를 가질 수 있기 때문이다.¹⁶⁾ 라캉이 등장하는 지점이 바로 여기인데, 라캉은 칸트가 배제시켰던 ‘규방의 여인’을 뒤집는다. 그리고 사드를 소환한다. 누군가는 그 방으로 들어갈 것이며, 죽음을 알고도 쾌락을 향한 질주를 멈추지 않음을 말하는 것이다. 라캉은 이와 같은 죽음을 감수하더라도 쾌락을 향한 무조건적인 태도야말로 칸트가 말하는 윤리에 가장 부합함을 꼬집는다. 이러한 의미에서 쾌락은 죽음과 연결될 때 질적 도약을 시도하는데, 그러한 질적 도약이 바로 죽음 충동 곧 향유이다.¹⁷⁾ 따라서 개인의 정념과 관계없이 법 혹은 선을 추구하라는 칸트의 정식화는 지고지선과 지고지악을 동의어로 환원시킨다. 칸트가 주장하는 도덕률의 차원에서 라캉은 이 둘을 구별할 수가 없다고 말하는 이유가 바로 여기에 있다.¹⁸⁾

칸트의 전복 혹은 사드를 같이 읽어내는 라캉의 시도는 대타자와 연관된다. 대타자와 주체가 어떻게 관계를 맺고 있는지는 히스테리와 성도착을 구분하는 중요한 기준이 된다. 히스테리자와 성도착자 모두에게 있어서 대타자는 분열되어 있다. 히스테리자는 그 균열에 대해 끊임없이 불평하며 무의식중에 대타자를 요구하고 있다면, 성도착자는 분열된 대타자를 ‘주체화’시켜서 완전하며 초월적인 대타자를 소환한다.¹⁹⁾ 이러한 도식을 갖고 <하얀 까마귀>를 분석할 경우 딱 들어맞지는 않음을 확인할 수 있다. 만약 이를 히스테리로 파악한다면 대타자의 불완전함에 대하여 불평을 터뜨리는 장면을 쉽게 식별할 수 있겠지만, 영화에서 재현하는 것은 영똥하게도 기계가 내보이는 환상에 대한 완벽한 신뢰이기에 히스테리로 해석하기 어렵다. 그렇다면 이것을 성도착으로 파악할 수 있는가를 따져봐야 하는데, 그것 역시 명확하게 들어맞지는 않는다. 대타자를 주체화시키는 도구로서 자신을 제시하는 마조히즘의 징후를 찾아볼 수 없는 것은 아니지만, 오히려 주노는 끔찍한 공간에서 탈출할 수 없다는 사실에 절망하며 다해 진실이라고 생각하는

16) 자크-알랭 밀레, 「수치심에 대하여」, 『자끄 라캉과 정신 분석의 이면』, 김종주·라캉분석치료 연구소 역, 인간사랑, 2017, p.38.

17) 주판치치, 앞의 책, p.97.

18) 위의 책, p.94.

19) 지젝, 「네 개의 담론들, 네 개의 주체들」, 위의 책, pp.130~131.

그 트라우마를 거부하고 있기 때문이다.

따라서 <하얀 까마귀>를 더 정확하게 분석하기 위해서는 추가적인 설명이 하나 더 필요하다. 그것은 바로 “신의 죽음”이다.²⁰⁾ ‘신의 죽음’이라는 주제는 라캉의 일곱 번째 세미나에서 칸트를 논평하며 ‘큰사물’을 설명할 때 가져오는 주제로, 그는 야훼의 “나는 나이다”라는 발화를 바탕으로 큰사물의 위상을 설명한다.²¹⁾ 이와 함께 17번째 세미나인 ‘정신분석의 이면’과 연결시켜야 한다. 즉 “대타자의 죽음”으로 이어지기 때문이다. 이때 대타자의 죽음은 “수치심”과 연결된다.²²⁾ 수치심은 향락과 관련되는데, 라캉이 지적하는 수치심은 오늘날의 사회가 수치심을 모른다는 의미에서의 수치심이다. 다시 말해서 수치심이 소멸된 사회, 향락이 소멸된 사회를 라캉은 비판하고 있는 것이다. 이 수수께끼 같은 발언은 지젝의 설명을 참조할 때 조금 더 명확하게 파악할 수 있다. 지젝은 ‘위험사회이론’을 가져와서 이를 설명하는데, 이른바 “제2의 근대성”이라는 좌우의 이데올로기를 탈피한 탈이데올로기의 시대가 처한 곤궁을 지적한다. 쉽게 말해서 대타자의 죽음의 결과는 작은 대타자들의 균용할거라는 더 악화된 사태에 이르렀다는 것이다.²³⁾

이러한 작은 대타자들은 오늘날 온갖 윤리 위원회 등 많은 숫자의 위원회들로 대표되며 사회 곳곳에서 확인할 수 있다. 그렇다면 각 주체들은 이 작은 대타자들을 정말로 믿고 있는가에 대한 물음을 던져야 하는데, 지젝의 답은 분명히 믿고 있다는 것이다.²⁴⁾ 그 믿음의 형태는 탈정치화된 경제를 비롯하여, 무엇이든 전문적인 지식으로 분절이 가능하다는 일련의 대학담화의 형식이다. 이와 더불어 지젝이 지적하는 바는 이러한 지식의 형태야말로 ‘탈이데올로기의 이데올로기’이며, 이로부터 도출되는 것은 믿음의 개념인데 믿음은 언제나 ‘도약’이 필요한 이데올로기라는 것이다. 조금 더 상술하자면 믿음이란 거리를 두고 작동하는데, 이를 보장해줄 궁극적인 보증인이 필요하다는 것이다. 그 보증인은 굳이 실체를 드러낼 필요가 없다. 중요한 것은 내가 믿는 것이 아니라, 그 타자가 믿고 있다는 사실이 중요한 것이다.²⁵⁾ 자신이 한 알의 옥수수인 줄 아는 미친 사람이 암탉을 만나 혼비백산하여 “저 닭도 그것을 알고 있을까요?”라고 묻는 것처럼, 나 대신 타자가 믿는다고 가정되는 게 중요한 것이다. 그래서 라캉이 주인 담화의 역사성을 서술하며 헤겔의 주인과 노예의 변증법을 인용하는데, 대타자의 죽음이란 이 변증법의 뒤집힌 형식이다. 즉 더 이상 노예는 주인에게 복종하지 않으며 주인을 향하여 맹렬한 공격을 퍼붓는다. 그러나 문제는 주인은 이미 죽은 주인이라는 사실이다. 주인 담화에서 주인 역시 진리의 자리에 거세된 주체가 자리하고 있다는 것이 이를 증명한다.

라캉이 세미나17에서 제공하는 담화의 핵심은 “연대”로 주인과 노예 모두 “같은 체계의 일부”라는 것을 드러낸다.²⁶⁾ 하지만 죽은 주인을 향한 혹은 죽은 줄 모르는 주인이 노예를 향하여 맹렬한 공격을 퍼부어 둘 중 하나가 구성 요소에서 완벽하게 제외되었을 때 거기에서 잃게 되는 것은 상징과 실재 모두이다. 매트릭스라는 대타자로 인하여 실재의 공백을 인식할 수 있었다면, 반대로 대타자를 폐지하는 순간 기대하는 해방의 순간은 곧 파국의 순간으로 뒤집힌다. 따라서 <하얀 까마귀>가 재현하는 것은 죽은 대타자 이후의 오늘날의 세계인 것이다. 이성과 합리성을 주장하며 믿지 않는다고 주장하지만 ‘종교가 승리한 시대’에 살고 있는 오늘날의 곤궁을 영화는

20) Lacan, Jacques, and Jacques-Alain Miller. *The ethics of psychoanalysis 1959–1960: The seminar of Jacques Lacan*. Routledge, 2013, 194.

21) 백상현, 『라캉의 인간학』, 위고, 2017, pp.243~244.

22) 자크-알랭 밀레, 앞의 글, pp.37~38.

23) 지젝, 앞의 책, p.538.

24) 위의 책, p.546.

25) 슬라보예 지젝, 『폭력이란 무엇인가』, 정일권 외, 난장이, 2007, p.144.

26) 자크 알랭 밀레, 앞의 책, p.52.

보여준다. 물론 여기에서 착각하지 말아야 할 점은 죽은 대타자에 대한 옹호가 아니다. 즉 라캉이 과거의 가부장적 아버지의 부활을 염원했다는 의미가 전혀 아니라는 점이다. 앞서 말하였듯이 담화는 연대로서 가능하다. 즉 라캉이 죽은 대타자와 수치심을 말하는 이유는 참조점으로서의 대타자의 발명이라는 차원에서이다.²⁷⁾ 상호주동성의 근본 환상에서 행위로의 이행이라는 차원에서 ‘분석가의 충동’이 아닌, ‘분석가의 욕망’이 중요하다는 진술은 이러한 논리에서 파악할 수 있다.

IV. 대타자의 죽음과 외설적 아버지의 귀환

<하얀 까마귀>는 그리스 신화 속 태양신 아폴론과 그의 연인 중 하나였던 코로니스 사이에서 벌어진 에피소드로부터 모티프를 가져왔다. 영화는 교묘하게 이 신화를 비틀고 있다. 아폴론과 코로니스는 연인 사이였지만, 아폴론은 신이었고 코로니스는 인간이었다. 아폴론과 코로니스는 서로 사랑했지만 각자의 사정으로 인하여 상대방에 대해 의구심과 불안을 갖고 있었다. 아폴론은 신의 업무가 너무 바빠서 코로니스와 매시간 붙어 있을 수 없었으며, 코로니스는 자신이 젊을 때에는 아름다움이 있기에 아폴론을 연인으로 둘 수 있으나 늙어서 아름다움이 자신을 떠나면 아폴론 역시도 자신을 떠나지 않을까라는 불안을 갖고 있었다. 이러한 불안으로 인하여 아폴론은 하얀 까마귀를 코로니스에게 감시자로 붙였으며, 코로니스는 때마침 접근한 이스키스에게 반하여 아폴론의 아이를 임신한 채 결혼을 해버린다. 코로니스를 감시하라고 붙여놓은 까마귀는 자신의 임무에 따라 이 일을 아폴론에게 전달한다. 그 소식을 들은 아폴론은 화가 치솟았고 곧바로 화살을 쏘 코로니스를 살해한다. 그 일이 일어난 직후 코로니스를 죽인 것을 곧바로 후회했는데, 이 화살을 애꿎은 까마귀에게 했고 까마귀는 아폴론의 강렬한 태양빛에 의해 아름다운 하얀 털이 다 타버리고 만다.²⁸⁾

올바른 소식을 전달했던 하얀 까마귀는 올바른 소식을 전달했다는 이유로 아름다운 하얀 털을 잃게 되는 형벌을 당한다. 하지만 영화에서 하얀 까마귀의 행위는 교묘하게 아폴론의 사랑을 받기 위해 거짓말을 한, 질투에 눈이 먼 행동으로 묘사된다. 문제는 이것을 주노가 그대로 믿었던 것처럼 보인다는 것이다. 그녀는 그것을 어떻게 믿을 수 있었을까? 그녀가 플레이를 하고 있는 것은 트라우마가 아니라 “맞춤화된 공포”를 제공하는, 인간의 측두엽을 교란시키는 기계가 재현한 환상일 뿐이다. 설령 그것이 트라우마라고 할지라도 그 트라우마는 사실이 아닌 존재의 중핵을 이루는, 견디기 어려운 근본 환상이다. 그것은 싸워서 이겨내어 그 배후에 놓인 진실이라는 실체를 찾는 모든 시도를 비웃을 것이며, 따라서 오로지 횡단만이 가능한 것이다. 이때 횡단이란 ‘이건 가짜, 저건 진짜’ 식의 사실 판독이 아니라, 도리어 주체의 궁핍 곧 해체되어가는 과정을 의미한다. 그러한 궁핍의 과정에서 종래에는 그 환상 배후에 아무것도 없음을 확인하는 작업이 환상의 횡단으로 이는 일종의 과거 “청산” 작업이라고 할 수 있다.²⁹⁾

27) 지젝, 『까다로운 주체』, p.262.

28) 코로니스가 임신한 아이는 아폴론이 구출하여 케이론에게 맡기는데 이 아이는 나중에 자라서 죽은 사람까지 살린 바 있는 아스클레피오스가 된다. 하지만 죽은 자를 살리는 바람에 세계의 운명이 꼬이게 되고, 세계의 질서를 바로 잡기 위해 제우스는 아스클레피오스와 그가 살린 환자를 벼락을 날려 죽여버린다. 한편 아스클레피오스가 살린 자는 테세우스의 아들인 히폴리토스로 알려져 있다. 한편 자신의 아들이 벼락을 맞아 죽었다는 소식을 들은 아폴론은 벼락을 발명한 키클롭스를 죽여 버린다. 이후 제우스는 아스클레피오스를 신으로 삼았으며, 그는 의술의 신으로 남게 된다.

29) 위의 책, p.250.

<하얀 까마귀>에서 주노는 누구보다 믿지 않고 있다고 생각했지만, 누구보다 믿고 있는 주체로 밝혀진다. 주노가 믿었던 것은 타자가 믿고 있다는 믿음이다. 그녀에게 환상을 보여주는 것은 기계인데, 그러한 기계의 환상을 의심하기도 전에 그 환상을 게임 콘텐츠로 소비하고 있는 얼굴 없는 관객들의 시선을 의식하고 있기 때문이다. 그렇기에 엄밀하게 말해서 그녀에게 타자는 실존하지 않는다고 말하는 것이 옳은 것으로 보이는데, 그녀가 믿는 타자는 얼굴 없는 인터넷 댓글들이기 때문이다. 이들은 누군가의 트라우마를 제대로 ‘플레이’하지 못함을 비꼬며 인터넷이라는 익명의 미디어를 방패 삼아 스스로를 “체계의 바깥에 위치”시키고 있는 것처럼 보인다.³⁰⁾ 라캉이 말하는 진리의 뒤집힌 형상처럼 보이는데, 외밀하던 대상은 이제 상징 혹은 담화 체제의 아예 바깥에 위치함에 따라, 영화가 재현하는 것은 오늘날의 현실 곧 수치심을 거세당한 몰염치의 주체들처럼 보인다. <매트릭스>와 다시 비교한다면, <매트릭스>가 불완전하게나마 참조점으로서 그 스크린을 유지하고 있다는 점에서 고전적이며 가부장적 대타자의 흔적들을 찾을 수 있다면, <하얀 까마귀>는 대타자 자체를 상실한 오늘날의 곤궁을 보여준다. 그러므로 <하얀 까마귀>는 아무런 참조점도 없이 모든 연대의 가능성을 절단당한 분열증의 사회를 보여준다고 할 수 있다.

이 지점에서 주의를 기울여야 할 것은 영화에서 재현하는 분열증이 라캉이 말하는 분열증과는 그 양상이 다르다는 점이다. 라캉에게 분열증이란 “말’의 질서와 ‘사물’의 질서”가 수렴하지 못하고 발산하는 분열증이기 때문이다.³¹⁾ 따라서 라캉이 진단하는 분열증적 주체는 의미를 고정시킬 준거점 혹은 가능성을 끊임없이 탐색한다. 반면 <하얀 까마귀>가 재현하는 우리 시대의 이미지는 더 치명적이다. 이 영화는 “고유한 상징적 유효성의 중지”로 인하여 발생하는 “상상적인 것(유사물)과 (편집증의) 실제적인 것”의 중첩을 다루고 있기 때문이다.³²⁾ 이 사회에서는 관용은 커녕 어떠한 타자성도 용인되지 않는다. 이는 주노가 자살을 선택하는 장면에서 극적으로 드러난다. 주노는 “진실을 이야기하고 거짓말쟁이 백아영으로 살아가느니 그냥 장준오로 죽어서 동정 받을래”라고 말하고 추락한다. 주노의 선택은 근본 환상을 결코 마주할 수 없다는 프로이트와 라캉의 테제를 반복하는 것처럼 보이지만 실상은 그렇지 않다. 왜냐하면 그녀는 자신이 벌인 과거의 일들에 대하여 처벌을 요구하고 있기 때문이다. 이는 마조히스트의 향유 방식을 떠오르게 하지만, 앞서 밝혔듯이 이 자살로 인하여 주체화될 분열된 대타자는 존재하지 않는다. 대신 죽은 대타자를 공격하며 잃어버린 ‘대의’(Cause)를 자랑하는 속지 않는 자들 혹은 ‘작은 대타자들’로, 개인이 마주한 트라우마까지도 상품으로 즐기는 자본주의에 의해 은유된 오늘날의 ‘무리들’이다.

영화의 마지막 장면은 학교 밖으로 추락하고 하얀 까마귀로 변신을 감행한 주노의 모습을 보여준다. 이어 자살을 한 하얀 까마귀에게 하늘에서 벼락이 치면서 이를 벌한다. 대타자는 이미 죽었으나 주체를 벌하는 이 불길한 사건이 암시하는 바는 도착적 물신들과 실제의 중첩이 의미하는 바와 연관된다. 즉, 마지막 장면은 프로이트가 『토템과 터부』의 신화 속에서 발명한 최초의 아버지를 암시하는 것처럼 보인다. 그것은 모든 여자들의 성관계를 즐기며 무제한적인 권력을 향유하는 문명 이전의 외설적 아버지의 징후이다.

30) 자크-알랭 밀레, 앞의 글, p.52.

31) 지젝, 앞의 책, p.442.

32) 위의 책, p.564.

V. 결론을 대신하며

<스파이더맨 : 파 프롬 홈>(2019)은 아이언맨인 토니 스타크의 정식 후계자인 스파이더맨인 피터 파커의 홀로서기가 서사의 중심이 된다. 여기서 새롭게 등장하는 인물이 바로 미스테리어이다. 처음에 조력자인 줄 알았으나 빌런으로 밝혀지는 이 인물은, 자신을 “지구-833”에서 왔으며 그곳에서 “엘레멘탈”이라고 부르는 아리스토텔레스의 4원소를 기반으로 한 존재들과 싸우다가 피터가 있는 “지구-616”까지 오게 되었다고 소개한다. <어벤져스 : 인피니티 워>(2017)에서 타노스가 일으킨 소위 ‘핑거 스냅’으로 인하여 우주의 균형이 불안정해졌고 그로 인하여 평행우주가 열렸고 피터가 살고있는 곳까지 흘러들어왔다는 것이다. 굳이 엄밀한 과학적 지식을 가져와서 따지지 않더라도 미스테리어의 서사에는 처음부터 성립되지 않는 말들을 늘어놓고 있음을 쉽게 알 수 있지만, 놀랍게도 피터는 이 말을 그냥 그대로 받아들인다. 나중에 밝혀지는 바는 토니가 온전히 개발한 것인지, 아니면 부하 직원 이었던 미스테리어의 것을 도둑질한 것인지는 모르지만, “Binarily Augmented Retro Framing” 혹은 줄임말로 “토하다”(barf)라는 홀로그램을 활용한 쇼로 밝혀진다. 영화에서 미스테리어는 이 비밀을 밝히면서 그에게 협력하는 동업자들에게 축배를 들며 매우 의미심장한 말을 한다. “기술과 자본만 있으면 전 세계에게 터무니없는 것도 믿게 할 수 있어!”

<스파이더맨 : 파 프롬 홈>에서 미스테리어가 말했던 바처럼, 공상과학 영화들은 기술과 자본만 있다면 그 어떤 것도 “믿게 할 수” 있는 어떤 ‘빅 브라더’의 위험성을 같이 경고하는 것처럼도 보인다. 소위 ‘마블시네마틱유니버스’는 이러한 위험들을 그대로 재현하는 것처럼 보인다. 플레이보이지만 누구보다 지구와 인류를 사랑한다는 명목으로 스타크는 엄청난 자본과 테크놀로지를 독점한다. 이어 그것을 한낱 중학생에게 넘긴다는 설정은 분명 ‘빅 브라더’의 세습을 보여주는 것 같다. 하지만 마블이 영화에서 보여주는 빅 브라더는 오늘날의 대타자하고는 거리가 멀다. 오히려 죽은 대타자를 은폐하고자 하는 시도로까지 보이는데, 마찬가지로 <매트릭스>가 보여준 스크린으로서의 대타자 역시 ‘빅 브라더’에 조금 더 가까운 것처럼 보인다. 하지만 <하얀 까마귀>는 이 양상을 거부한다.

팬데믹과 함께 영화의 스크린과 기존 지상파와 케이블 TV를 중심으로 한 영상문화콘텐츠를 소비하는 방식은 많은 변화를 겪었고 앞으로도 변화할 것으로 보인다. ‘포스트 코로나’ 혹은 ‘위드 코로나’와 함께 어느 정도 팬데믹 이전의 모습을 어느 정도 되찾긴 하겠지만, 이전의 일상으로 돌아가지는 못할 것으로 보인다. 문화콘텐츠라는 말에서 알 수 있듯이 콘텐츠를 말하면서 자본의 흐름에 대해 말해야만 하는 이유도 여기에 있는데, 이는 욕망의 흐름과 관련되고 권력 관계의 재조정 내지 재편과 연관되며 나아가 삶의 방식을 바꿔놓기 때문이다. 몇 년 전만해도 넷플릭스를 지인들 심지어 일면식도 없는 이들과 함께 공유하는 문화가 도래할 것이라고는 상상하기가 힘들었던 것처럼 말이다. 이러한 점에서 <SF8>은 급격하게 재편되는 영상 산업에서 나름의 탈출로를 찾기 위한 시도라고 할 수 있다. 이 과정에서 공상과학이라는 장르를 선택하여 가까운 미래를 상상한 것은 ‘지금-시간’에 대한 각 감독의 통찰이 투영되었다고 볼 수 있을 것이다.

그렇기에 구원을 소망하여 행동을 수행한 간호 로봇의 충격 역시 충분히 의미가 있으며, 나아가 스크린에 걸리게 되면서 글로벌 자본을 등에 업은 넷플릭스를 비롯한 글로벌 기업들 사이에서 한국의 채널들이 살아남을 수 있는 하나의 가능성을 보여줬다고 할 수 있다.³³⁾ 하지만 <하얀 까마귀>가 보여준 통찰은 실제의 차원에서 더 현실적이다. 오늘날의 신화라

고 표현해도 지나치지 않을 <하얀 까마귀>의 상상력은 대타자가 소멸한 ‘지금-시간’의 자화상을 투영한다. 발터 벤야민은 자본주의를 ‘신 없는 종교’라고 말한 바 있었으며, 라캉은 카톨릭에 대한 코멘트 중에 “종교는 결국 승리할 것이다”라고 단언한 적이 있는데, 이성과 합리성 혹은 과학과 대학으로 대표되는 현대에서 종교의 승리는 다름 아닌 칸트와 더불어 성취되는 사드에게서 찾아야 할 것이다.³⁴⁾ 결국 참조점으로서의 대타자의 부재는 혁명적 해방 대신 도리어 ‘작은 대타자’들을 소환한다. 자신의 트라우마에서 언제든 벗어날 수 있다고 생각하지만, 정작 그 트라우마가 거짓인지는 의심하지 않고 맹신하는 하얀 까마귀 주노는, 비틀린 신화를 믿었고 사실을 전달하는 대신 사랑을 구걸하고 심판을 요청하며 자살로 끝을 맺는다.

이 끝에서 드러나는 징후는 외설적 아버지의 도래이다. 현 시대의 콘텐츠를 즐기는 방식 곧 작은 화면에 갇혀서 타자를 보지 못하는 것을 불평하는 것이 아니다. 다시 한 번 벤야민을 동원하여 말하면, ‘새로운 시대’에는 ‘새로운 서사의 방식’이 필요하다. 팬데믹이라는 전 인류적 위기의 시국에, 만나지 않는 것이 타자를 위한 것임은 분명하다. 이러한 맥락에서 아버지가 죽었다면 해방적 공동체의 가능성이 열린 것인데, 그러한 가능성의 실현은 또 다른 아버지의 도래가 아니라 같은 체제 아래에서 같은 구성 요소임을 깨닫는 연대에서부터 시작됨을 강조하는 것이다. 다시 말하면 참조점으로서 ‘가상의 대타자’가 필요하다는 것이다. 그 대타자는 물론 이미 죽은 아버지가 될 수 없으며, 외설적 아버지의 귀환은 더더욱 아니다. <하얀 까마귀>가 무시무시한 이유는 대타자의 말 대신 ‘자신의 눈’을 믿는다는 것이며, 누구도 믿지 않고 합리적으로 판단한다고 하지만, 정작 누구보다 무언가를 믿고 있음을 보여주기 때문이다. 따라서 우리는 주노가 처벌의 방식으로 자살을 감행하기까지 어느 누구도 그녀의 트라우마가 기계에 의해 교란된 측두엽에 의해서 생산된 환상이라는 사실을 주노를 포함하여 누구도 지목하지 않았음을 놓치지 말아야 한다. 이는 누구보다 믿지 않는다고 하였지만, 누구보다 믿는 극단적인 수동성의 형태 곧 근본적인 성도착의 형상이다. 따라서 <하얀 까마귀>의 서사는 포스트 <매트릭스>의 진정한 후계자로 오늘날의 근본적인 성도착의 서사라고 말할 수 있을 것이다. 그렇다면 이 영화를 본 관객들에게 남겨진 숙제는 파스칼과 칸트의 ‘피곤한’ 시도처럼 모두가 참여할 가상적 대타자의 발명이지 않을까.

33) 김보라, “이유영 '간호중', 이달 25일 극장 개봉...간병 로봇의 선택은?”, 조선일보, 2021.11.16., https://www.chosun.com/entertainments/entertain_photo/2021/11/16/H6FJJS2CHVFQV2DW34TZE FUTTU/ (검색일 : 21.11.17)

34) Lacan, Jacques. *The triumph of religion*. Polity, 2013, p.64.

참고문헌

- 김보라, “이유영 '간호중', 이달 25일 극장 개봉...간병 로봇의 선택은?”, 조선일보, 2021.11.16., https://www.chosun.com/entertainments/entertain_photo/2021/11/16/H6FJJS2CHVFQV2DW34TZEFUTTU/ (검색일 : 21.11.17)
- 김수빈, “<SF8> 박준호 총괄 프로듀서, 플랫폼을 신경 쓰지 않고 플랫폼을 실험하다”, 영화진흥위원회, 2020.9.22., https://www.kobiz.or.kr/new/kor/03_worldfilm/news/new_s.jsp?mode=VIEW&seq=3220 (검색일 : 21.11.15)
- 믈라텐 돌라르 외, 『코기토와 무의식』, 라캉정신분석연구회 옮김, 인간사랑, 2012.
- 박주연, “넷플릭스는 왜 K콘텐츠에 꽂혔나”, 경향신문, 21.10.3. (검색일 : 21.11.15)
- 백상현, 『라캉의 인간학』, 위고, 2017.
- 슬라보예 지젝, 『까다로운 주체』, 이성민 옮김, b, 2005.
- _____, 『매트릭스로 철학하기』, 이운경 옮김, 한문화, 2007.
- _____, 『폭력이란 무엇인가』, 정일권 외, 난장이, 2007.
- _____, 『이데올로기의 숭고한 대상』, 이수련 옮김, 새물결, 2017.
- 이안 뷰캐넌, 『안티-오이디푸스 읽기』, 이규원·최승현 옮김, 그린비, 2020.
- 자크 라캉, 『정신분석의 네 가지 근본 개념』, 맹정현 · 이수련 옮김, 새물결, 2008.
- 자크-알랭 밀레 외, 『자끄 라캉과 정신 분석의 이면』, 김종주·라캉분석치료연구소 역, 인간사랑, 2017.
- 지그문트 프로이트, 『성욕에 관한 세 편의 에세이』, 김정일 옮김, 열린책들, 2012.
- 한순상·유홍식 외, 「수용자의 몰아보기 이용동기와 지속적 이용의도에 영향을 미치는 영향 요인에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 17(2), 한국콘텐츠학회, 2016.
- Lacan, Jacques. *The other side of psychoanalysis. Vol. 17.* WW norton & Company, 2007.
- _____, _____. *The triumph of religion.* Polity, 2013.
- _____, _____, and Jacques-Alain Miller. *The ethics of psychoanalysis 1959-1960: The seminar of Jacques Lacan.* Routledge, 2013.

「성도착적 서사의 징후 <SF8 : 하얀 까마귀>를 중심으로」 토론문

김세익(경희대)

<SF8-하얀까마귀>를 연구대상으로 삼아 프로이트와 라캉을 경유하며 이 작품이 드러내고 있는 트라우마에 대한 담론을 철학적으로 분석하는 흥미로운 논고를 재미있게 읽었습니다. 토론자인 제가 철학 전공자는 아닌지라 전공자 선생님들의 기준으로는 매우 알팍한 탐독에 지나지 않을 검색적 사유를 통해 이 논고에 몰입했습니다만, 분석 텍스트의 서사를 매우 적절하게 독해하며 분석해나아가는 연구관점은 다양한 사색의 나래를 펴나가도록 해주었고 그래서 흥미로운 시간이었던 것 같습니다. 물론 그럼에도 불구하고, 철학은 언제나 어렵고 난해한 영역임을 고백합니다.

본 논고에 충실한 토론을 위해서는 본래 논고가 다루고 있는 철학적 담론들에 대한 명확한 이해를 바탕으로 그 담론에 대한 메타비평의 형태로 논의를 전개해가는 것이 합당할 것이지만, 저를 포함해 철학이라는 학문적 베이스가 공유되는 자리는 아닌 만큼 무리하게 과욕을 부리진 않으려합니다. 대신 논고에서 전개되는 흐름 가운데 인상적인 대목들을 중심으로 몇 가지 이야기를 나누는 것으로 토론을 갈음하고자 합니다.

개인적으로 가장 인상적이었던 것은 IOM2를 매트릭스와 대비하여 설명하는 견해였습니다. ‘트라우마의 재현’이라는 표면적 기능을 넘어 ‘재현된 가상계’로서의 디지털-트라우마를 매트릭스와 비교하는 논의의 흐름이 매우 흥미로웠습니다.

겉보기에 IOM2와 매트릭스는 거의 모든 부분에서 대립적인 특성을 갖고 있습니다. 시스템으로서의 면모에서 이런 양상이 명확히 드러납니다. 매트릭스는 강제로 가두고, IOM2는 자발적으로 입장시킵니다. 매트릭스는 일상임을 위장하지만, IOM2는 가상임을 드러냅니다. 매트릭스는 이용자의 정착을 목표로 두지만, IOM2는 이용자의 탈출을 목표로 둡니다. 매트릭스는 인류 전체에 동일한 환상을 주입함으로써 관계망을 제공해 쉽사리 현실을 인식하지 못하게 만들며 각성을 방해하지만, IOM2는 개개인에 맞춤형 환상을 제공함으로써 이용자가 현실의 자아를 계속 인식하게 만듭니다. 매트릭스는 인간의 생명력을 소모하게끔 만들고, IOM2는 (적어도 공식적으로는)인간을 치유하게끔 합니다. 매트릭스는 이용자가 생의 진짜 문제를 인식하지 못하게 유도하고, IOM2는 이용자가 자기 문제에 직면하도록 유도합니다. 매트릭스는 이용자를 외부에서 주입된 세계 속에 살아가도록 만들고, IOM2는 이용자를 자기 안에서 만들어낸 세계 속에 다녀오도록 만듭니다. 그리고 매트릭스는 개인의 지각경험을 개인화시키고, IOM2는 개인의 지각경험을 대중화시킵니다.

이렇게 보면 매트릭스와 IOM2는 전혀 다른 성격을 가진 두 가상현실 기계 같다는 느낌을 줍니다. 그런데 보는 관점을 약간 달리해서 바라보면, IOM2는 매트릭스의 부분집합 개념처럼 보이기도 합니다. 서사적으로 살펴볼 때 이런 지점이 두드러지는데, 가령 네오(앤더슨)의 결에는 모든 답이 네 안에 있다고 말해주는 모피어스가 조력자로 기능하고 주노(백아영)의 결에는 모든 답이 외부(의 힌트)에 있다고 말해주는 NPC가 조력자로 기능합니다. 이 둘은 상반돼보이지만, IOM2이 선사하는 세계가 결국 이용자의 고유 세계라는 점을 생각하면 답이 존재하는 외부라는 것은 결국 이용자의 내면이 됩니다. 달리 말하자면, <매트릭스>에

서 앤더슨이 ‘순가락은 없다’는 명제를 자기 것으로 수용하는 짧은 과정을 서사적으로 길게 확대해 놓은 것이 곧 백아영이 ‘주노는 없다’는 것을 받아들이는 <하얀 까마귀>의 서사 전체라고 볼 수 있다는 것입니다.

이렇게 볼 때 <매트릭스>와 <하얀 까마귀>의 서사적 차이는 결국 주인공이 무엇을 선택 하느냐 하는 점에서 도출되며, 바로 이 때문에 두 작품의 서사적 차이는 다시금 무화된다고 볼수도 있겠습니다. <매트릭스>의 주인공은 인간찬가를 상징하는 정체성인 ‘네오’ 정체성을 받아들이며 인류의 구원자로 각성합니다. 하지만 <하얀 까마귀>의 주인공은 ‘백아영’ 정체성을 받아들인다는 일반적인 서사적 궤도에서 벗어나 ‘주노’ 정체성을 택하며 자살합니다. 단편적으로 보기에 이것은 ‘주노는 없다’는 자각에 대한 거부로 읽힙니다(이것은 마치 빨간 약 대신 파란 약을 택하는 네오를 연상시킵니다). 하지만 조금 더 나아가면 이것은 ‘거짓말쟁이 백아영’ 정체성을 스스로 버리고 대신에 ‘(장준오 정체성을 빼앗은)가해자 주노’ 정체성을 유지하겠다는 선언으로 읽힙니다(스스로 더 옳다고 믿는 정체성을 택했다는 점에서 네오의 선택과 유사해집니다). 그리고 여기서 조금 더 나아가면, <하얀 까마귀>의 주인공은 ‘백아영’이라는 천부적 정체성이 아니라 스스로 만들어 낸 ‘주노’라는 인위적 정체성을 택하며 생을 종결한다고 볼 수도 있겠습니다(앤더슨이라는 주어진 정체성이 아니라 스스로 각성해낸 네오 정체성으로서 생을 종결한 <매트릭스>의 주인공과 일맥상통합니다). 생의 종결 이후에 각각 천개(천벌)와 기계신이라는 테우스-엑스-마키나가 캐릭터에 의미를 부여하고 각각 천벌과 구원을 완성한다는 점 역시 서사적 공통점이라고 할 수 있겠습니다.

사족으로, 논고에서 지적해주셨듯 아폴론과 코로니스의 원전 신화 속 하얀 까마귀는 영화와는 달리 올바른 소식을 전하다가 올바른 소식을 전했다는 이유로 불에 타게 되는데요, 이 부분을 역시 논고에서 제기해주신 의문-IOM2가 보여주는 트라우마는 실제로 주노의 트라우마인가? 라는 지점과 결부시켜 볼 때엔 더욱 <매트릭스>와 인접한 서사로 변모할 수 있다고도 생각됩니다; (주노가 백아영이었다는 것은 IOM2의 설정일 뿐, 사실 주노는 장준오였고 그래서 주노 정체성을 택한 주인공의 최후 선택은 ‘올바른 소식을 전한’ 행위가 되는 것이죠.)

이렇게 보면 서로 다른 것인지 같은 것인지가 모호해지는 <매트릭스>와 <하얀 까마귀>의 두 이야기는 상호 간에 다양한 논의를 이끌어 낼 수 있는 관계라는 생각이 듭니다.

철학적 사유에 기반해 논고를 완성도 있게 마무리하신 입장에서, 이 같은 독법에 대한 선생님의 견해를 들어보고 싶습니다.

왜 로봇의 도덕인가?

- <SF8: 간호중>을 중심으로

2021. 11. 27.

신정아 (한신대학교)

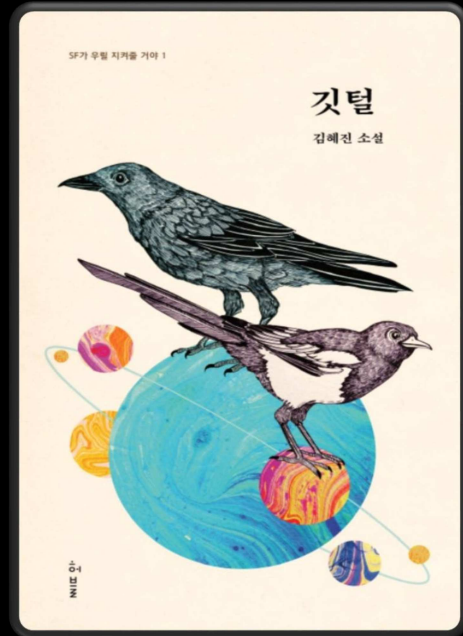


SF8(2020)

- 웨이브 오리지널콘텐츠
- MBC-한국영화감독조합(DGK)
- TV와 영화의 크로스오버
- 부천국제판타스틱영화제, 서울국제여성영화제, 뉴욕아시아영화제, 이탈리아 트리에스테 SF영화제 등 초청
- SF소설 원작각색



1화 <간호중>



원작소설, <TRS가 돌보고 있습니다> (김혜진)



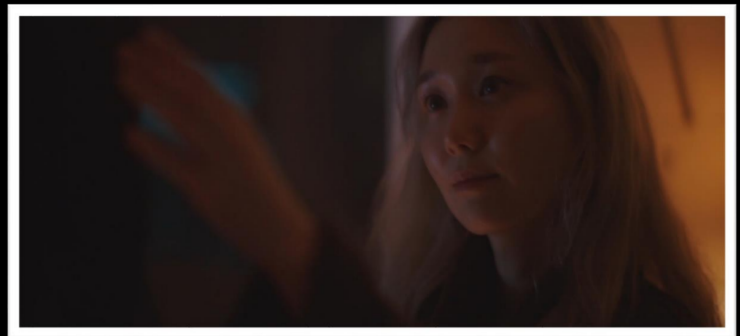
1화 <간호중>

- 간병 로봇은 이용료에 따라 서비스가 천차 만별. 간호중은 독일산 고급형 로봇
- 병실 청소, 목욕 서비스, 보호자 돌봄, 고급 언어 기능 추가로 정서적 상호작용 가능
- 주인공 정인은 종신서비스 이용 중
- 보호자와 동일한 얼굴로 설정



1화 <간호중>

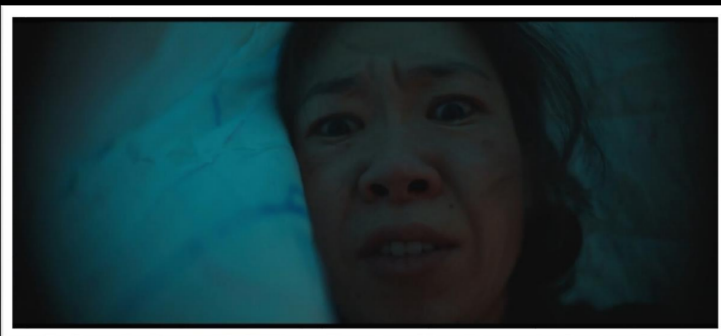
- 보호자 연정인(이유영 분)
- 출판사 운영하면서 10년째 식물인간으로 입원 중인 어머니를 돌봄
- 간호중에게 정서적 의존
- 오랜 간호로 경제적 어려움과 우울증
- 정길(염혜란 분)의 죽음을 자살 결심



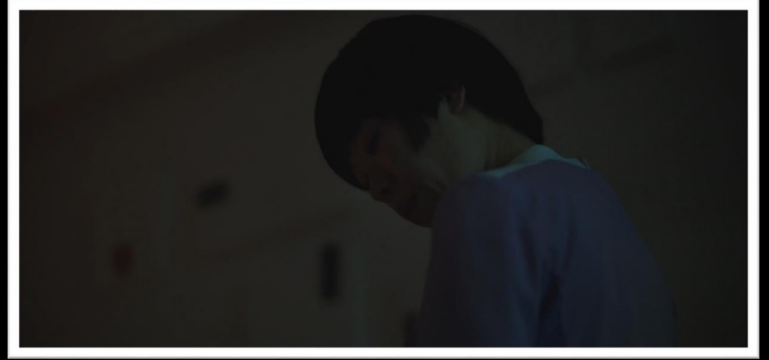
“내가 살면서 유일하게 잘한 선택이 있다면 자기 돌봄 대상에 나를 추가해 넣은 거..”



- 정인네 옆 병실 정길(염혜란 분)은 보급형 값싼 로봇 대어
- 전재산을 처분하고, 담보를 받아 병실비, 간병 로봇 이용료를 지불
- 환자 케어 전담으로 보호자의 상태를 인지하지 못함



- 정길이 남편에게 폭행을 당해도, 병실이 쓰레기통이 되어도 무응답
- 정길이 남편을 살해하려고 하자 강제적으로 정길을 분리시킴
- 경제적 고통, 신체적 질병, 남편의 학대에 노출된 정길의 삶을 점점 황폐화
- 가난한 여성, 돌봄 노동 여성에 대한 재현



- 정길이가 남편을 살해하려고 하자 강제적으로 정길을 분리시킴
- 정길이의 간절한 구조 요청에도 무응답
- 서비스 이용요금의 차이로 정길이의 로봇은 보호자의 고통을 인지하지 못함 또는 개입하지 않음



- 가난한 여성, 돌봄 노동에 대한 차별적 재현
- 휴먼과 포스트휴먼 사이의 균열이 아니라 기술과 자본이 추동한 죽음의 계급화



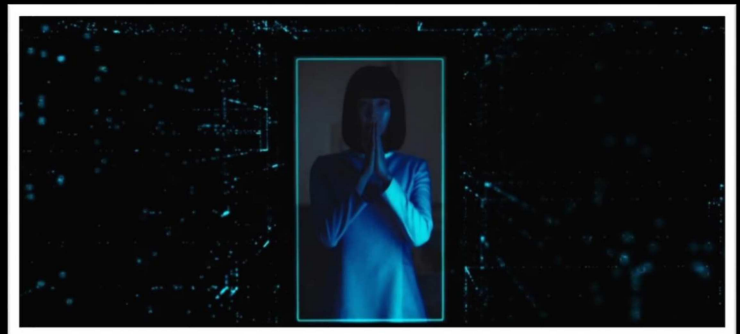
- 돌봄 로봇에 대한 조롱과 비하
- 여성 간병로봇 재현에서 투영되는 젠더의 문제 (신체적 접촉 등)



- 환자의 생명과 보호자의 생명 사이에서 갈등하는 간호중
- 정서적 교감을 나누는 정인의 마음에 공감하지만 윤리적 선택은 프로그래밍 되어 있지 않음
- 생존가능성, 우울지수, 건강 상태 등을 고려한 후 정인을 살리기로 함



로봇에겐 마음이란 영역이 없죠?
마음의 위치는 모르겠습니다. 다만 걱정과 염려, 기대와 책임이 느껴집니다.
저도 생명을 살리고 싶습니다.



저는 이제 고통에 처한 보호자를 구하기 위해 의식없는 환자를 죽게 할 생각입니다.
육신에서 자유로워질 환자의 영혼을 위해서 함께 기도해주세요.
저를 위한 기도는 필요없습니다



수녀님, 저를 죽여주세요. 이렇게 살아있느니 죽는 게 나아요.
수녀님, 제발 저의 고통을 믿어주세요.
수녀님, 저를 위해 기도해주세요. 단 한번만. 저는 영원히 기도하겠습니다.

이론적 논의와 연구의 방향

- 인간은 기계가 자율적이길 원할 것이다. 기계가 당면하는 여러 선택사항에 대해 어느 것이 윤리적으로 받아들일 만한 것인지 스스로 평가하는 능력을 갖게 되기를 바란다.
- 기계의 자유가 커질수록 도덕적 기준이 더욱 필요하다.
- 그리 멀지 않은 미래에는 많은 과제들이 각각의 목적에 맞는 로봇 제품과 거기에 내장된 기술에 의해 처리될 것이다. 냉장고, 쓰레기통 그리고 옷 속에 장착된 마이크로프로세서 덕분에 인간이 제 손으로 할 일은 거의 없어질 것이다. 인간 노예제에서 문제가 되었던 비도덕성은 로봇 도우미가 본격적으로 등장하거나 또는 등장하더라도 인격 내지 정서가 없는 존재인 한 문젯거리가 되지 않을 것이다. 하지만 그런 상태가 오래가지 않을 것이다. 노예뿐 아니라 동반자 목적으로도 설계된 가정부 로봇이 공학자들의 제도판, 또는 그들이 CAD 프로그램에서 이미 윤곽을 드러내고 있으니 말이다.

- 웬델 윌러치, 콜린 알렌 <왜 로봇의 도덕인가?>

이론적 논의와 연구의 방향

- 실패나 부끄러움이라는 진정한 감정이 행위자의 행동을 제약하는 효과를 미친다는 점을 통해 우리는 자신의 감정을 지니는 로봇의 가치를 헤아려볼 수 있다. 안타깝게도 감정을 로봇에 도입하는 것은 윤리적 혜택과 문제점이 함께 뒤섞인 가상의 판도라 상자인 셈이다.
- 기술적 관점 및 윤리적 관점 모두에서 볼 때 심리적, 신체적 고통을 느낄 수 있는 로봇의 제작은 단순한 문제가 아니다. 우리는 로봇의 권리를 논의할 때 감정을 로봇에 도입하는 일의 도덕성 문제를 다시 살펴볼 것이다.
- 바람직하지 않은 감정들이 인간의 도덕적 발달에 중요한 역할을 할 수도 있듯이 이 목적만으로 감정을 로봇에 도입하는 것은 해결하기가 어려운 많은 문제들을 낳을 가능성이 크다.

- 웬델 윌러치, 콜린 알렌 <왜 로봇의 도덕인가?>

이론적 논의와 연구의 방향

- SF는 당대의 문화적, 시대적 위기를 반영하고 확대하며, 그러한 위기의 잠재적인 위험들을 부각시킴
- SF는 미래에 대한 상상과 이를 가능하게 하는 다양한 기술이 사실적으로 응축되어 있으며, 그러한 기술로부터 도래할 새로운 삶의 조건들을 상상력을 통해 경험할 수 있도록 함
- SF의 시간 구조는 '미래'에 대한 재현을 통해 우리가 살고 있는 '현재'에 대한 경험을 낫설게 하고, 재구조화 함
- 기술은 인간과 사물의 새로운 관계를 가능하게 하고 인간과 사물의 상호작용을 복잡하게 만듦으로써 기존의 이분법에 도전함
- 인공지능 로봇의 기술적 진화는 인간의 취향과 감정에 최적화하는 방식으로 진행된다는 점에서 휴머니즘의 위계질서를 강화하는 방향으로 진행됨

- 광은희(2021), <테크노사이언스의 젠더 감수성: 포스트휴먼 SF의 여성성 재현과 젠더 역학>, 인문과학, 80집,

이론적 논의와 연구의 방향

- 미래 사회에서 친밀성은 기술 자본주의에 의해 잠식된다. 이 과정에서 기술 자본주의는 사랑의 열정, 친밀성으로 말미암은 행복의 상태를 인공적으로 만들 수 있다는 믿음을 실현함
- 정보기술, 생명공학, 로봇공학과 같은 테크노사이언스의 기술적 제어는 사랑에 수반되는 불확실성과 불안을 제거하는 데 기여함
- 영화 <네버렛미고>의 포스트휴먼 캐시는 서발턴의 서발턴으로서 “과연 우리의 목숨이 우리가 살린 목숨과 그토록 다른가?”라는 물음을 던짐으로써 복제인간의 존재에 관한 가장 핵심적인 쟁점을 부각 시킴
- 이들의 죽음이 ‘종료’라고 불리는 것은 포스트휴먼의 생이 그 자체로 목적이 되지 못한 데서 비롯됨
- 통제할 수 없는 시초로서 탄생성을 박탈당하는 것은 존엄한 사멸로서의 죽음을 박탈하는 것과 연동됨

- 곽은희(2021), <테크노사이언스의 젠더 감수성: 포스트휴먼 SF의 여성성 재현과 젠더 역학>, 인문과학, 80집,

이론적 논의와 연구의 방향

- 스스로의 운명에 대한 복제인간들의 목소리는 장기이식 끝에 ‘종료’에 다다른 그들의 ‘죽음’을 통해서만 드러난다는 점에서, 서발턴 여성의 처지, 즉 서사에 들어와 형상화될 수 있었던 것은 오직 그들의 죽음 속에서뿐이었던 서발턴 여성의 처지와 공명함
- 인간 향상을 위한 진보의 기획이 탄생성의 박탈과 불평등의 재생산을 통해 가능하다면, 우리는 그 방향과 속도를 원점에서 다시 생각할 필요가 있음

- 곽은희(2021), <테크노사이언스의 젠더 감수성: 포스트휴먼 SF의 여성성 재현과 젠더 역학>, 인문과학, 80집,



감사합니다

「왜 로봇의 도덕인가?: <SF8: 간호중>을 중심으로」 토론문

곽효민(전주국제단편영화제)

<SF8:간호중>에 나타난 간병로봇의 젠더 재현 문제와 기술자본주의의 문제점 중심으로 자세히 설명해주셔서 흥미롭게 잘 들었습니다. 원작 소설 『깃털』에서 남성로봇과 주인공으로 재현되었던 간호중이 영화에서는 여성 로봇으로 재현되어 단순히 성별의 문제가 아니라 가난한 여성, 돌봄 노동자에 대한 차별적 지위가 포스트 휴먼에서도 그대로 재현되고 있다는 점을 지적했습니다. 통계청자료에 따르면 간호사중 95%가 여성입니다. 또한 10명중 4명이 최저시급으로 일하고 있다는 고용노동부 통계와 인공지능 여성로봇을 소재로 한 헐리우드 영화가 제작되는 것을 봤을 때 원작소설 『깃털』은 SF적 상상력을 넣었다면 <SF8:간호중>은 현실적으로 재현했다고 보입니다. 영화에 대한 관심(흥행)과 사회적 문제를 녹여 제작한 것으로 판단됩니다. 영화적 각색은 어디까지 허용할 수 있는지 선생님의 생각을 듣고 싶습니다.

서비스 이용요금에 따라 돌봄이 달라지는 로봇에게 윤리적 책임을 부과할 수 있는지에 대한 논의가 다른 각도에서 심도있게 연구되었으면 좋겠습니다. 또한 기술자본주의가 만들어낸 죽음의 계급화로 <SF8:간호중>을 설명해주셨는데 기술자본주의가 죽음의 계급화뿐만 아니라 기술자본주의가 만들어낸 계급화의 층위가 있다면 간단하게 설명해주시기 바랍니다.

그리고 마지막으로 로봇은 도덕인 것을 원하지만 사람은 전적으로 도덕적이지 못한가?에 대한 연구가 있다면 ‘포스트휴먼’에 대한 연구로도 확장될 것으로 보여줍니다. 감사합니다.

출판 IP를 통해 본 <SF8>의 산업적 가치

최준란(한국의국어대)

1. 서론

2020년 시작된 코로나19는 우리의 많은 일상을 바꾸었다. 그중 큰 타격을 입은 업계 중 하나는 영화업계라고 본다. 지난해 5월 열린 ‘전주국제영화제’는 사상 처음 무관객 영화제로 열렸고, 7월에 열린 ‘부천국제판타스틱영화제’도 온오프라인 영화제로, 10월에 열린 ‘부산국제영화제’도 온라인 영화제를 피할 수 없었다. 한편 영화관 관람객 수는 감소했지만, 온라인 기반 동영상 서비스, 줄여서 OTT(Over-the-Top)의 이용량은 증가했다. OTT 서비스 ‘넷플릭스’의 국내 이용자는 2020년 1월 92만 명에서 2월엔 104만 명으로 13% 증가했으며, 국내 OTT 서비스 ‘웨이브’는 국내 코로나19 확진자가 발생한 2020년 1월 20일부터 3월 1일까지 스트리밍 시청 시간이 16.4%, 영화 구매량이 19.2% 증가했다.¹⁾ 이처럼 각종 영화제가 온라인으로 바뀌고 영화관의 이용이 제한되면서 온라인 영화로 바뀌면서 영화업계는 큰 타격을 입었으나 OTT 서비스를 만나면서 더 크게 성장했다.

<SF8>은 민규동 감독이 기획, 총 8명의 감독과 함께 제작하여 2020년 8월 14일부터 10월 9일까지 MBC에서 방송된 주간단막극이다. 대한민국을 대표하는 배우들과 함께 증강현실(AR), 가상현실(VR), 인공지능(AI), 게임, 판타지, 호러, 초능력, 재난 등 미래사회가 우리에게 던질 수 있는 화두를 담은 한국판 오리지널 SF 앤솔러지 시리즈다.²⁾ <SF8>은 영화와 드라마의 경계를 허물고 콘텐츠 시장에 새로운 비전을 제시했다는 것만으로도 남다른 의미를 지닌다. 여기에 ‘부천국제판타스틱영화제’ 등 국내를 비롯해 유수의 해외 영화제에 공식 초청을 받으며 그 작품성을 인정받는 동시에 웨이브를 통해 독점 선공개되자마자 약 2주 만에 이용자 수가 30만 명을 돌파하며 의미 있는 성과를 나타냈다.

<SF8> 시리즈는 대부분 원작이 있다. 민규동 감독의 <간호중>은 김혜진 작가의 《TRS가 돌보고 있습니다》가 원작이고, <인간증명>은 이루카 작가의 《독립의 오단계》가, <하얀 까마귀>는 박지안 작가의 《코로나스를 구해줘》가, <증강 콩깍지>는 황모과 작가의 동명 소설 《증강 콩깍지》가 원작으로, 이들 4편은 한국과학문학상 수상작들이다. 이 밖에 <블링크>는 김창규 작가의 《백중》이 원작이며, <우주인 조안>은 김효인 작가의 동명 소설 《우주인 조안》이, <일주일 만에 사랑할 순 없다>는 김동식 작가의 동명 소설 《일주일 만에 사랑할 순 없다》가 원작이다. 결국 <SF8> 시리즈는 노덕 감독의 <만신>을 제외한 7편 모두 원작 소설을 가지고 있다.

<SF8>의 여덟 작품 중 하나인 <간호중>은 2021년 11월 25일 확장판으로 스페셜 개봉을 확정하였다. 출판 소설에서 시작, 부천국제판타스틱영화제에서 첫선을 보이고 OTT로 서비스되었다가 다시 지상파로, 그리고 올해 다시 영화관을 찾는다.

이를 보면서 출판 IP를 기반으로 하여 다양한 매체와 연결되고 새로운 부가가치를 확장해

1) 최준란, 「코로나19 이후 출판 트렌드 변화 연구」, 『글로벌문화콘텐츠학회 제46호』, 2020, 119쪽.

2) 엔터미디어(<http://www.entermedia.co.kr>) 자료 제공.

나가는 것이 본 연구에서 다룬 IP산업이다. 결국 코로나19가 IP산업의 확산에 가속화한 요인임은 부인할 수 없다.

2. IP의 개념 이해 및 <SF8> 줄거리

IP란 Intellectual Property의 약자로, ‘지적재산’이란 뜻이다. 여기에는 저작권·특허권·상표권 따위가 포함된다. 기존 창작물을 다른 문화의 형태로 전환, 각색, 재창작하여 산업적 가치를 최대한 보장하려는 것이다. 지식재산기본법 제3조에 따르면 “인간의 창조적 활동 또는 경험 등에 의하여 창출되거나 발견된 지식·정보·기술·사상이나 감정의 표현, 영업이나 물건의 표시, 생물의 품종이나 유전자원, 그 밖의 무형적인 것으로서 재산적 가치가 실현될 수 있는 것”으로 정의된다.³⁾ 다시 말해 인간의 창조적 활동 중에서 재산적 가치가 될 수 있는 것을 의미한다. 이러한 의미에서 파생된 콘텐츠 지식재산은 기술 환경의 변화에 따라 좀 더 유연한 정의를 갖게 되는데, 오리지널 콘텐츠를 기반으로 하여 다양한 플랫폼과 관련 사업에 활용될 수 있는 가능성을 가진 일련의 콘텐츠 지식재산권 묶음을 가리킨다. 하나의 콘텐츠를 변형하고, 수정하고, 가공하여 다양한 플랫폼에서 2차적으로 활용되는 현상을 모두 지칭하게 된 것이다.

<SF8>을 보면 떠오르는 영화가 있다. <SF8>의 원작에 해당한다고 말할 수 있는 영화 <블레이드 러너(Blade Runner)>와 맞닿는다. <블레이드 러너>는 1982년 미국에서 제작된 SF 액션 스릴러 영화이다. 국내에서는 <서기 2019 블레이드 러너>라는 제목으로 상영되었다. 리들리 스콧(Ridley Scott) 감독의 작품이며, 필립 K. 딕 (Philip K. Dick)의 1968년 소설 《안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?》(Do Androids Dream of Electric Sheep?)를 원작으로 하였다. 음울한 디스토피아적 도시를 그려냈는데 현재 우리가 말하는 사이버펑크, 테크누아르 영화의 시초 격인 작품이다. 영화 속에 나오는 복제인간 ‘레플리컨트(Replicant)’들은 인간보다 더 인간답고, 인간과 같은 지적 능력과 사고방식 그리고 신체적 조건을 갖춘, 노동력 제공을 위한 인간의 대체품이다. 여기에 맞서는 ‘블레이드 러너’는 인간의 통제를 벗어난 레플리컨트를 색출해 ‘제거’하는 임무를 가진 특수 경찰이다. 미래에 대한 상상력과 인간과 복제인간 사이의 이야기로, 당시 이런 SF는 처음이라 충격적이었다. 이후 2017년 10월, <블레이드 러너>는 30년 만에 속편 <블레이드 러너 2049>가 개봉되었다.

《블레이드 러너 깊이 읽기》에서는 ‘블레이드 러너’가 의미하는 것이 20세기 말의 특정한 영화가 아니라 하나의 형용사라는 것을 말해준다. 즉 그것은 비 오는 밤의 도시를 알록달록하게, 그리고 조금은 ‘미래적인’ 느낌으로 찍어내는 ‘과거의’ 어떤 스타일을 지칭한다.⁴⁾ 코로나19 이후의 미래를 담은 것 같은 <블레이드 러너>는 영화가 아닌 현실이 되었다.

<SF8> 시리즈를 기획한 민규동 감독은 ‘한국과학문학상’에서 원작을 찾았다. 한국과학문학상은 머니투데이 주최로 과학문학의 신예작가를 발굴하고자 2016년 첫 공모를 시작했으며 매해 열리고 있다. 제1회 한국과학문학상에서 우수상을 받은 박지혜의 《코로나스를 구해줘》가 바로 영화 <하얀 까마귀>의 원작이다.⁵⁾ 2017년 ‘제2회 한국과학문학상’에서는,

3) 이성민·이윤경, 「콘텐츠 지식재산활용산업 활성화 방안 연구」, 한국문화관광연구원, 2016.

4) 임태훈 외 8인, 『블레이드 러너 깊이 읽기』, 프시케의 숲, 2021, 221쪽.

5) 이건혁 외, 『제1회 한국과학문학상 수상작품집』, 허블, 2017.

중단편 부문에서 김초엽 작가가 《관내분실》로 대상을 받았다. 김초엽 작가는 《우리가 빛의 속도로 갈 수 없다면》으로 가작에도 당선되어 동시 수상의 영예를 누렸다. 이 작품들은 《제2회 한국과학문학상 수상작품집》 6)이라는 책으로 출간되었다. 이 수상작품집에는 극작가 출신으로 희곡적 호흡을 독특한 리듬으로 담아낸 김혜진의 《TRS가 돌보고 있습니다》, 기계와 인간 신체의 결합이 가능해진 시대에 인공지능을 둘러싼 윤리적·법적 문제를 충격적으로 다룬 이루카의 《독립의 오단계》 등의 수상작들도 수록되었다.

<SF8> 시리즈는 인공지능 로봇(AI), 증강현실(AR), 가상현실(VR), 로봇, 게임, 종교, 윤리, 로맨스, 자본주의 등 다양한 소재를 중심으로 심화된 테크놀로지가 인간의 삶을 어떻게 변화시킬 것인지를 재현한다.⁷⁾ 각각의 줄거리는 다음과 같다.

민규동 감독의 <간호중(The Prayer)>은 인간보다 더 인간다운 로봇이 주인공이다. 인간과 로봇 사이에서 신화적 구조를 인간의 구조로 그렸는데, 인공지능 로봇을 위한 새로운 윤리가 필요함을 다뤘다.

김의석 감독의 <인간증명>은 차 사고로 아들을 잃은 엄마(문소리)가 인공지능 기술로 죽은 아들(장유상)을 살려낸 이야기를 담고 있다. 그런데 엄마는 어느 날부터 이상한 느낌을 받는다. 분명히 내 아들인데, 내 아들이 아닌 것 같은 느낌. 아들의 형체를 한 인공지능이 ‘인간 아들의 뇌’와 연결을 끊어버린 것이다. 결국 엄마는 ‘아들의 뇌’ 살해자로 인공지능 기계 아들을 법정에서 세운다.

장철수 감독의 <하얀 까마귀>는 생방송 VR 게임쇼에 출연한 BJ ‘주노’가 가상현실 세계에 갇히며 벌어지는 이야기를 그린 작품이다. 걸그룹 EXID의 멤버 하니는 연약하고 청순한 이미지를 지닌 공포 게임 전문 인기 BJ 주노 역을 맡았다.

오기환 감독의 <증강 쿵작지>는 미래형 데이트 앱에서 서로의 얼굴을 속이고 만난 남녀가 앱 오작동으로 만날 수 없게 되면서 벌어지는 ‘썸남썸녀’ 리얼공감 로맨스로, 가상에서 만난 상대와 현실에서도 진정한 사랑을 이뤄가기 위해 고군분투하는 모습을 그려냈다.

한가람 감독의 <블링크>는 원작이 《백중》인데, 백중은 ‘순간’ 혹은 ‘찰나’를 뜻한다. <블링크>는 고참 형사 지우가 인공지능 신입 형사 ‘서낭’을 파트너로 받아들이는 과정을 통해 인간과 인공지능이 공존하는 ‘발랄하고 긍정적인’ 미래를 보여준다.

이윤정 감독의 <우주인 조안(Joan’s Galaxy)>은 ‘파괴되어가는 환경과 심화되어가는 자본의 비인간성 등 재난 시대를 지나는 현재의 우리가 수행해야 할 것은 잃어버린 인간의 본질적 가치를 회복하는 일’이라는 메시지를 전달한다. 달라질 미래를 맞이하기 위해서는 인간 중심의 관습화된 사유와 환경, 계급화 등 문제적 상황에서 탈주해야 함을 이야기한다.

안국진 감독의 <일주일 만에 사랑할 순 없다>는 지구 종말까지 일주일만 남은 상황을 그린다. 종말의 소식에 별별 취향의 사람들이 커밍아웃을 하기 시작한다. 심지어 초능력자들까지! 초능력자들을 모아 종말을 막으려는 해화와, 종말 순간에도 외롭기만 한 모태솔로 김남우의 사랑 이야기다.

노덕 감독의 <만신>은 높은 적중률을 자랑하는 인공지능 운세 서비스 ‘만신’을 신격화하고 맹신하는 사회를 그린다. 이런 사회에서 각자의 아픔을 가진 선호와 가람은 만신 개발자를 직접 찾아 나서게 되고, 결국 예상과는 다른 만신의 실체를 목격하게 된다.

<SF8>은 재난 시대를 통과하는 가운데 출현한 시네마틱 드라마로 우리를 인지적 소외의

6) 김초엽 외, 『제2회 한국과학문학상 수상작품집』, 허블, 2018.

7) 이다운, 「일상의 파국과 상상된 재난 - 시네마틱드라마 <SF8> 연구」, 『어문론집 85』, 2021, 329쪽.

자리로 이끌며 인류의 현재와 미래를 상상적으로 체험하게 하는 ‘시네마틱’ 텔레비전 드라마다. <SF8>은 그동안 한국 텔레비전 드라마가 좀처럼 시도하지 않았던 방식임에는 틀림없다. 코로나19로 우리의 일상이 변화되면서 과학적 상상력을 중심으로 한 작품이 출현하는데 낯설지가 않다. 현재의 현실에서 봐도 머지않아 곧 일어날 것 같은 현실로 받아들여졌기 때문이다.

이와 같은 SF소설이 왜 지금 더 주목받게 되었을까? 우리는 SF를 통해서 무엇을 얻으려고 할까? 발터 벤야민이 떠오른다.

발터 벤야민은 “현대의 인간은 누구나 영화화되어 화면에 나올 수 있는 권리를 갖는데, 영화의 사회적 기능들 가운데 가장 중요한 기능은 사람과 기계장치 사이의 균형을 만들어내야 한다”⁸⁾고 하였다. 영화는 이 과제를 사람이 촬영장치 앞에서 자신을 연출하는 방식을 통해서뿐만 아니라, 사람이 촬영장치의 도움을 빌려 주변 환경을 자신 앞에 연출하는 방식을 통해서 해결한다고 주장하는 이유다.

임대근은 《문화콘텐츠 연구》에서 디지털콘텐츠라 하면 전자책(출판콘텐츠), 디지털영화(영상콘텐츠), 디지털방송(방송콘텐츠), 디지털게임(게임콘텐츠) 등을 거론하게 되는데, 이들 콘텐츠의 과거를 돌이켜보면 그 시작은 모두 아날로그콘텐츠였다는 점 또한 중요하다⁹⁾고 짚었다. 덧붙여 우리는 디지털과 아날로그라는 구분을 통해 문화콘텐츠가 특정한 매개 형식을 통해 존재하게 되는 형식에 대한 인식을 풍부히 할 수 있다. 이들의 존재 형식은 디지털콘텐츠, 디지털 우위의 아날로그 융합콘텐츠, 아날로그 우위의 디지털 융합콘텐츠, 아날로그콘텐츠 등으로 세분할 수 있다고 말했다. 코로나19 이후의 현재를 돌아보면 아날로그콘텐츠와 디지털콘텐츠의 분류에 있어 포괄적 이해가 필요하다고 보았다.

또한 <SF8>을 통해 첨단과학을 보면서 우리는 한 가지 중요한 문제를 생각해야 한다. 바로 인간-처럼 혹은 인간-보다 뛰어난 사고력과 행동력을 갖춘 인공지능 로봇의 권한을 어디까지 인정해야 하는가다. 레이 커즈와일은 기계가 인간 수준의 지능을 갖게 되면 그들을 인간과 동등한 존재로 인정해야 한다고 주장한다. 더욱 ‘인간다움’을 떠올려야 한다.

3. 출판 IP의 흐름과 다양한 출판플랫폼 사례 분석

앞서 <SF8> 시리즈 중에서 7편이 원작이 있었다. 최근 출판계의 흐름에도 SF판타지소설, 장르소설이 새롭게 부각되고 있다.

‘교보문고 2021년 상반기 종합베스트셀러’¹⁰⁾ 분석을 보면서 앞서 말한 출판 IP와 관련된 특징을 중심으로 정리해보겠다. 2021년 상반기 1위인 《달리구트 꿈 백화점》을 포함해 일본만화 《귀멸의 칼날》도 판타지 장르이다. 또한 《미드나잇 라이브러리》도 판타지를 기반으로 한 영미소설이다. <표1>에 의하면 2021년 상반기 판타지소설은 전년 동기 대비 197.6%로 두 배 가까운 성장을 하였으며 소설 전체 시장을 이끌었다. 만화 분야에서도 SF/판타지만화가 전년 동기 대비 115.5% 신장하였다.¹¹⁾

8) 발터벤야민, 《기술복제의 시대》, 길, 2007, 76-77쪽.

9) 임대근, 『문화콘텐츠 연구』, 한음출판, 2021, 94-97쪽 재정리.

10) 교보문고 <http://www.kyobobook.co.kr/> (검색일자: 2021.11.19)

11) 장병호, 「올 상반기 서점가 대세는 ‘판타지’...‘달리구트 꿈 백화점’ 1위」, 이데일리, 2021.06.07.

<표 1> 분야별 판타지 장르 전년 동기 대비 신장률

분야	신장률	분야	신장률
판타지소설	197.6%	SF/판타지만화	115.5%
소설 전체	3.6%	만화 전체	57.6%

지금까지 게임 시장에서 가장 큰 입지를 차지하던 판타지 장르는 그동안 드라마와 영화 시장으로 점점 영역을 넓혀왔다. 최근 들어 드라마, 영화, 게임, 출판 산업 사이에 ‘OSMU(원소스멀티유즈)’가 활발해지면서 원작 소설의 영화화, 게임과 드라마 소설 출간 등이 대중문화의 주류를 차지했다.

2021년 출판 분야에서도 장르소설이 대세가 된 것은 그동안 수면 밑에서 주류를 이루던 웹소설/웹툰 시장의 SF판타지물들이 영역을 확장한 것으로 보인다. 장르소설은 빠른 이야기 전개와 다양한 콘텐츠로 비주얼화가 가능하다는 장점을 바탕으로 책에 대한 관심을 불러모으는 데 큰 기여를 하고 있다.

이미예의 《달려구트 꿈 백화점》은 10대 청소년 대상에서 성인에게도 인기를 모았다. 그 외에도 상위권에 한국소설의 강세가 이어졌는데 SF, 판타지 등 다양한 장르가 인기를 주도하고 있다. 무라카미 하루키, 히가시노 게이고, 스테파니 메이어 등 베스트셀러 작가로 인지도가 높은 작가들의 작품이 인기를 얻었다.

한국소설은 여성 작가의 강세가 올해도 지속되었다. 베스트셀러 30위권 중 작품집을 제외하고 남성 작가의 작품은 김진명의 《바이러스X》 뿐이었다. 베스트셀러 30위권에는 《시선으로부터》, 《보건교사 안은영》 등 정세라의 작품이 4종으로 가장 많았다. 그리고 김초엽, 장류진, 천선란 등 젊은 작가들의 활약이 돋보인다. 외국소설은 이민진의 《파친코》가 역주행 베스트셀러로 떠올라 분야 1위에 올랐다. 내국인이면서 끝내 이방인일 수밖에 없었던 자이니치(재일동포)로서의 역경을 이겨낸 이야기로, 애국심을 자극하며 50대 이상 독자들에게도 폭발적인 사랑을 받았다. 해외 OTT 플랫폼에서 드라마로 제작되면서 관심이 계속 이어질 것으로 보인다. 이외에 《미드나잇 선》, 《미드나잇 라이브러리》 등 장르소설이 눈에 띈다.

코로나19 이후 SF소설과 함께 출판IP가 주목받고 있는 이유는 출판 관련 온라인 플랫폼들이 더 다양해지고 판매도 늘었기 때문이다. 오디오북 시장과 전자책 시장도 2020년 크게 성장했다. 이와 더불어 최근에 웹툰, 웹소설 시장이 확대되면서 무료로 읽을 수 있는 온라인 웹툰 사이트와 소설 사이트도 늘고 있다.

대한출판문화협회에서 발간한 《2020년 출판시장 통계》를 보면 ‘교육출판은 부진, 단행본은 선전, 만화·웹툰·웹소설은 비약적 성장’이라고 요약되어 있다.¹²⁾

전자책 플랫폼 기업(9사)의 영업이익도 크게 늘었다. 9개사의 지난해 영업이익은 760억 원으로 전년 대비 114.3% 늘었다. <표2>의 구체적인 플랫폼별 영업이익을 살펴보자. 카카오엔터테인먼트 379억 원, 탑코 193억 원, 문피아 67억 원, 키다리스튜디오 53억 원 등 웹소설·웹툰 플랫폼이 강세를 보였고, 단행본 전자책 서비스를 겸하는 리디북스도 44억 원으로 처음으로 영업이익 흑자를 기록했다.

12) 한국출판독서정책연구소, 『2020년 출판시장 통계』, 대한출판문화협회, 2021.

<표 2> 전자책 플랫폼 부문 주요 기업의 최근 3년간 영업이익 현황

(단위: 백만 원, %)

'20 순위	기업명	기업 형태	2020 영업이익	증감률	2019 영업이익	2018 영업이익	비고
1	(주)카카오엔터테인먼트	외감	37,916	26.3	30,014	10,547	
2	(주)탑코	코스닥	19,382	42.8	13,574	11,239	
3	(주)문피아	외감	6,770	21.5	5,571	5,366	
4	(주)키다리스튜디오	유가증권	5,383	434	1,008	267	
5	리더(주)	외감	4,419	175.1	-5,887	-1,436	
6	미스터블루(주)	코스닥	4,144	39.7	2,966	2,840	
7	(주)조아라	외감	2,923	3.2	2,833	2,972	
8	(주)레진엔터테인먼트	외감	-59	98.9	-5,238	-9,127	
9	(주)일리의 서재	외감	-4,911	47.7	-9,399	-6,313	
소계(9사)			75,967	114.3	35,442	16,355	
별외	네이버웹툰(유)*	외감	5,514	-	-	-	2020.5.29.-12.31.

시작은 웹소설, 웹툰이었지만 작가를 발굴하는 새로운 통로가 된 브런치, 유튜브의 콘텐츠들도 출판 영역으로 활발히 진출하고 있다. 특히 인플루언서를 보유한 곳에서 직접 출판사를 만드는 흐름은 유심히 살펴볼 필요가 있다.

웹소설·웹툰 시장이 급성장하고 전자책 구독 서비스의 시장 점유율이 상승하는 등 출판·콘텐츠 업계가 격변기를 맞이하면서 콘텐츠 플랫폼, 서점, 출판사, 유튜브 채널 간 합종연횡, 일종의 M&A 합병이 활발히 펼쳐지고 있다. 콘텐츠 플랫폼이 출판사를 인수한 뒤 직접 웹소설과 웹툰을 생산하고, 전자책 구독 플랫폼과 블로그 플랫폼이 손잡고 독점 콘텐츠 제작에 나서는 모습이다.

SK텔레콤의 앱마켓 자회사인 윈스토어는 최근 장르소설 전문 출판사인 로크미디어를 인수하고, 온라인 서점 예스24와 웹소설·웹툰 제작 합작법인을 설립했다. 로크미디어는 판타지, 로맨스, 무협 등의 장르물과 웹소설·웹툰 등을 제작하는 출판 전문 기업이다. 1,200여종의 콘텐츠 판권을 보유하고 있으며, 700여 명의 작가와 계약을 맺고 있다. 윈스토어는 로크미디어 인수로 확보한 콘텐츠를 이 회사가 운영하는 콘텐츠 서비스 윈스토어북스와 SK커뮤니케이션즈가 운영하는 포털사이트 네이버의 툰앤북 등에 공급할 예정이다.

예스24와 공동으로 설립한 스튜디오 예스윌을 통해서 독자적인 웹소설·웹툰 콘텐츠를 제작할 계획이다. 직접 작가를 발굴하는 방식으로 웹소설과 웹툰을 제작한 뒤 이를 게임화·영화화하는 방안을 그리고 있다. 윈스토어 측은 “지난해 스토리 콘텐츠 분야의 연간 거래액이 전년 대비 40% 이상 증가하는 등 가파른 성장세가 이어지고 있다”고 설명했다.

한국콘텐츠진흥원에 따르면 2019년 기준 웹툰 산업의 매출액 규모는 약 6,400억 원으로 전년도 대비 1,737억 원(37.3%) 증가한 것으로 추정되며, 웹소설 시장은 2014년 약 200억 원 규모에서 2018년에는 4,000억 원대로 약 20배 이상 성장한 것으로 추산되고 있다.¹³⁾

2021년 9월 네이버는 웹소설 플랫폼 문피아를 인수 합병하는데 이때 문피아의 기업 가치를 3,000억 원으로 인정하였다. 네이버의 웹툰은 세로 스크롤 방식이기 때문에 화면과 스토리의 연속성, 간결한 인물 이미지, 사실적인 배경 결합, 짧은 분량 등으로 인터넷을 통한 창작과 읽기라는 새로운 형태의 만화 형식으로 큰 관심을 받기 시작했다. 웹소설의 경우 웹 환경에서 자유롭게 다양한 스토리를 제공하고, 주로 짧은 문장과 대사를 통해 몰입을 이끌어내며, 독자의 상상력을 자극하는 매력이 있다. 주로 스마트폰에 익숙한 젊은 세대들이 저

13) 김태영, 「2020 웹툰 사업체 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020.

렴한 가격의 콘텐츠를 간편한 결제 시스템을 통해 소비하면서 큰 인기를 끌고 있다. 특히 웹소설의 콘텐츠는 지식재산권(IP) 확장을 위한 원천 소스라는 점에서 활용 가치가 크다. 웹소설은 현지에서는 온라인상에서 연재 방식으로 작품을 유통하면서 독자들의 반응이 높을 경우 종이책으로 출간하는 전략을 구사하고 있다. 따라서 한국에서 종이책으로 나온 작품도 온라인상에서의 연재 방식으로 유통될 수 있다는 점에서 다양한 여건의 시장을 확보하고 있음을 알 수 있다. 위즈덤하우스 미디어그룹이 운영하는 저스툰은 2019년 4월 중국 텐센트에서 운영하는 글로벌 영문 웹소설 서비스에 6편의 콘텐츠를 한꺼번에 수출하기도 하였다.

웹소설의 웹툰화 현상이 가속화되고 있으며, 웹툰으로 재탄생한 웹소설의 해외 진출도 활발해지고 있다. 노승아의 웹소설 《허니허니 웨딩》은 웹툰화되어 해외로 진출한 대표적인 사례이며, 그 외에도 로즈빈의 《날 가져요》, 알파타르트의 《재혼 황후》, 김은정의 《그래서 나는 안티 팬과 결혼했다》, 제이로빈의 《취사병 전설이 되다》 등 다수의 작품도 인도네시아, 태국, 프랑스 등 해외시장에 진출했다.

여기에 2020년 코로나19를 겪으면서 웹툰-웹소설은 OTT 서비스에 불을 지피며 더 크게 성장했다. 세계적인 경영컨설팅 회사인 보스턴컨설팅그룹에 따르면 올해 세계 OTT 시장 규모는 1,100억 달러(한화 약 123조 원)로 지난해 930억 달러(한화 약 103조 원)보다 20% 가까이 성장하고, 2022년에는 1,410억 달러(한화 약 157조 원)까지 성장할 것으로 전망하고 있다. 국내 OTT 시장 역시 성장세를 보인다. 지난해 국내 OTT 시장 규모는 7,801억 원으로 2019년 대비 23% 성장했는데, 이는 넷플릭스가 국내에 진출한 2016년 3,069억 원에 비해 154.2% 증가한 수치다.

다음은 웹툰 원작의 <스위트홈>이다. <스위트홈>은 김칸비, 황영찬 작가가 네이버에서 2017년 10월 13일부터 2020년 7월 2일까지 연재한 웹툰이다. 이 작품은 근원을 알 수 없는 욕망 바이러스에 사람들이 감염되어 ‘괴물화’가 진행된다는 독특한 소재의 스틸러로 사람들의 관심을 모았고, 2017년 연재 시작 이후 완결까지 장기간 네이버 금요웹툰 상위권을 차지했다. 2020년 10월에는 작품성과 독창성을 인정받아 한국만화영상진흥원이 뽑은 ‘2020 오늘의 우리만화’에 선정돼 문화체육관광부장관상을 수상하기도 했다. 그리고 영어, 일본어, 프랑스어, 스페인어, 중국어 등 9개 언어로 전 세계에 서비스되며 글로벌 누적조회 수 12억 뷰를 달성해 히트작 반열에 올랐다. 그 후 넷플릭스에서 오리지널 시리즈 10편으로 제작되어 2020년 12월 18일에 오픈되었다. 오픈과 동시에 같은 달 21일 기준 한국, 말레이시아, 필리핀, 싱가포르, 대만, 카타르, 태국, 베트남 등 총 8개국에서 넷플릭스 차트 1위에 올랐고, 홍콩과 페루, 사우디아라비아에서 2위를 기록했다. <스위트홈>의 흥행에 힘입어 2021년 3월부터는 <스위트홈>의 속편 격인 <엽총소년>이 네이버 웹툰에서 연재되기 시작했다. 이 작품은 <스위트홈> 속 세계의 앞선 시간의 이야기를 다룬 ‘프리퀄’로, 첫 화가 공개되고 얼마 지나지 않아 네이버 화요일 웹툰의 상위권 자리에 올랐다. 또한 4월에는 알려진 게임사와의 제휴도 하게 된다. 게임빌은 모바일 RPG <빛의 계승자>에 <스위트홈>에 등장하는 5가지 캐릭터를 추가하여 제휴 콘텐츠 업데이트를 적용했다. 이로써 웹툰이 단순히 서사가 있는 콘텐츠만으로 활용되는 것이 아니라, 다양한 디지털 스토리텔링에 적용될 수 있다는 점을 확인할 수 있었다.

웹툰, 웹소설과 같은 웹콘텐츠가 지닌 힘은 무엇일까?

첫째, 웹소설의 분야적 특징에 있다고 본다. 장르소설이라는 점이다. 장르소설이란 대중의 흥미에 중점을 두면서 장르가 가지는 전형적인 형식과 구성을 따르는 소설, 즉 SF, 무협소설, 추리소설, 판타지소설 등을 모두 아우르는 말로 쓰인다. 《퇴마록》만 해도 판타지무협

소설이다. 《퇴마록》을 읽었던 독자들이 현재도 존재하며, 네이버와 카카오페이지에 있는 웹소설 중에 무협소설이 아직도 존재한다. 무협소설은 현재 로맨스판타지소설로 넓혀졌다. <해를 품은 달>, <구르미 그린 달빛>, <김 비서가 왜 그럴까> 등의 웹소설을 떠올려보자. 어떤 장르를 막론하고 판타지적 스토리는 성별과 연령을 넘어 폭넓은 층을 아우른다.

둘째, 유통 방식이 기존 종이책의 유통구조와 다르다는 점이다. 한국콘텐츠진흥원의 2016년 이야기산업 실태 조사에 따르면 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 공연, 웹소설 등 국내 전체 이야기산업에서 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 웹소설로 54%나 된다. 웹출판은 웹소설 작가들의 콘텐츠를 기존의 출판 유통사가 아닌 웹출판 유통사가 이용자에게 직접 판매하는 형태로 새로운 콘텐츠를 생산하고 유통하는 모델이라고 할 수 있다. 웹소설 전문 유통사들은 웹소설 작가들이 직접 자신의 작품을 업로드할 수 있는 셀프 퍼블리싱(self-publishing)이 가능한 ‘웹출판’이라는 출판 유통 시스템을 개척하였다. 웹출판은 셀프 퍼블리싱의 발전 형태로 웹소설 작가가 출판사를 통하지 않고 웹소설을 직접 연재하고 기획, 편집, 출판까지 마치면 유통사가 일반적인 이펙(EPUB) 전자책 포맷이 아닌 유통사 고유의 어플리케이션으로 볼 수 있는 형태로 배포하여 유통사와 수익을 나눌 수 있는 시스템이다. 그러니 웹출판이 성장할 수밖에 없다.

출판 전체 시장으로 보면 종이책 시장이 4조 원이 넘는 규모이고, 전자책 시장은 1,000억 정도로 종이책에 비해 존재감은 적지만 점차 늘고 있다. 전자책 매출 증가를 이끄는 분야도 장르문학으로 웹소설이 독특한 역할을 하고 있다. 구매 방식도 조아라와 같이 정기금액으로 구독할 수 있고, 문피아와 같이 건당 결제해 구매할 수도 있으며, 리디북스처럼 두 방식을 혼용해 구매할 수도 있다.

셋째, 웹콘텐츠의 파생 부가가치가 높다. 웹툰과 웹소설을 합쳐 웹콘텐츠 시장이라 하는데, 현재 웹콘텐츠 시장의 중요한 트렌드는 오프라인 시장이나 지상파 혹은 케이블TV 시장을 오가면서 ‘웹툰-웹소설-웹드라마’ 사이의 트랜스미디어 현상이 일어나고 있다. 서로가 서로의 원작이 되고, 하나의 소스가 다양한 매체로 확장되고 있다. <신과 함께>를 영화로 제작한 리얼라이즈픽처스에서 <전지적 독자 시점>을 영화로 제작할 예정이라고 한다. <전지적 독자 시점>은 2015년부터 문피아에서 연재된 웹소설로 누적조회 수 2억 회, 매출 200억 원을 기록한 국내 웹소설계의 대작이라 할 수 있다.

4. 출판 IP의 산업적 가치

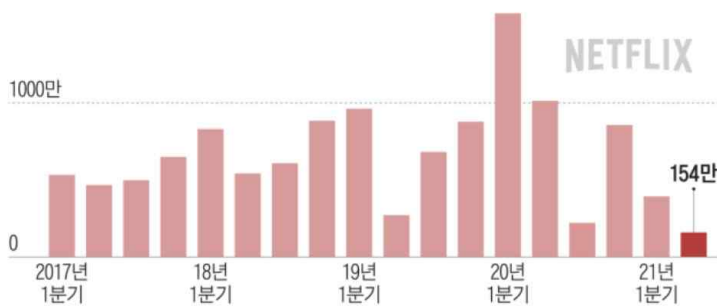
세계 콘텐츠 시장은 인터넷과 스마트폰 확대에 따른 지식정보, 광고 분야의 시장 성장이 두드러지고 있다. 국내 콘텐츠산업 2018년 매출액은 116.3조 원으로 전년(110.5조 원) 대비 5.2% 증가하며 최근 5년간 연평균 5.2%의 지속적 성장을 보이고 있다.¹⁴⁾ 이러한 요인은 플랫폼을 활용한 마케팅 활동과 이미 확보된 이용자와 작가 층을 기반으로 해외에서도 새로운 문화로 자리매김하는 데 긍정적인 효과를 내고 있다. 형식적으로 흑백 출판만화 위주인 일본 망가나 미국의 그래픽노블과 확연히 다르지만 모바일 최적화를 거친 웹툰이 현재 소비환경에 더욱 잘 맞으며 이 포맷에서는 국내 콘텐츠가 최고로 손꼽히고 있다. 라인웹툰, 카카오페이지 등 많은 국내 웹툰 플랫폼이 해외 진출에 성공했으며, 출판의 지식재산권(IP)

14) 한국출판학회 출판정책연구회, 『한국 출판산업의 이해』, 북코리아, 2021, 195쪽.

이 해외로 수출되어 영상화 판권 계약이나 드라마 관련 계약 등이 체결되고 있다.

결국 출판IP가 중요해졌다. 출판에서 드라마, 출판에서 영화, 출판에서 웹툰 등 출판에서 시작된 IP가 출판산업에 큰 영향을 미치고 있다.

이렇게 된 데는 출판과 시너지를 얻을 수 있고, 영화로 부가적인 산업적 가치에 출판과 영화를 엮고 있는 넷플릭스가 큰 역할을 하였다. 전자공시시스템의 자료에 의하면 넷플릭스의 매출액은 2019년 1,859억 원에서 2020년 4,154억 원으로 전년 대비 매출이 2배를 넘어 국내 OTT 플랫폼 중에서는 단연 1위였다.



<그림 1> 넷플릭스 분기별 신규 가입자 수(자료 제공:CNBC)

책과 영화(영상)의 사례로 예를 들어보자. 오래전 나온 책인데 서점가에 다시 등장해서 원인을 들여다보면 영화 개봉과 맞물린 적도 있다. 지난해 1월 <작은아씨들> 영화 개봉 때가 그랬다. 길벗출판사에서 나온 《스크린 영어회화 겨울왕국》은, 2014년 1월 디즈니 애니메이션으로 <겨울왕국>이 상영되었을 때 상영 시기에 맞춰 출간해서 베스트셀러 반열에 오르기도 하였다. 원작 소설이 영화화되거나 영화가 소설이 되어 나오는 사례는 종종 있어 왔다.

영화제의 흐름 속에서도 출판 시장을 이해할 수 있다. 부산국제영화제에서 점점 커지고 있는 시장으로 ‘아시아필름마켓(Asian Film Market)’이 있다. ‘아시아필름마켓(Asian Film Market)’은 부산국제영화제와 부산프로모션플랜(현 아시아프로젝트마켓)의 성공에 힘입어 2006년에 출범했다. 즉 ‘아시아필름마켓’은 영화와 관련된 투자, 제작, 판권 구매, 배급, 후반 작업까지 영화산업 전 단계를 아우르는 행사를 말한다. 이 중 ‘북투필름(Book to Film)’은 2012년부터 시작되었다. 도서 원작의 2차 판권을 소유한 출판사와 영화·영상산업 관계자가 만나 소설의 영화화 가능성을 모색하는 장으로, 영상화에 적합한 도서 원작이 소개된다. 이를 두고 부산국제영화제에서는 ‘E-IP(Entertainment-Intellectual Property)피칭’이라 부른다. E-IP피칭이란 엔터테인먼트 지적재산권이라는 뜻으로 원소스멀티유즈가 가능한 출판, 웹툰, 웹소설과 같은 원 저작물을 영화·영상·엔터테인먼트산업 관계자에게 소개하는 장이다.

지식재산권(IP)을 덧붙여 설명하자면 발명·상표·디자인 등의 산업재산권과 문학·음악·미술 작품 등에 관한 저작권의 총칭이다. 즉 북투필름은 팬층은 문학작품을 영화로 제작하기 위해 출판사와 영화사가 함께 모여 선정하는 자리이고, E-IP피칭은 가능성 있는 웹툰이나 웹소설을 해당 콘텐츠 관련자들이 나와서 영상 관련자들에게 소개하는 자리다.

E-IP피칭은 2015년부터 시작되었는데 실시된 지 몇 년 되지 않았는데도 불구하고 다수의 선정작이 다른 플랫폼에서 재생산되며 영화·엔터테인먼트산업 관계자로부터 그 안목을

인정받고 있다. 우리가 잘 아는, 웹툰이 원작인 영화 <신과 함께>도 2017년 이곳 마켓 시장에서 선을 보이고 선정되었다. 여기서 <신과 함께>의 12분 하이라이트 영상을 마켓스크리닝을 통해 처음 공개했는데, 가장 많은 바이어가 참가했으며 선관매도 이루어져 화제가 되었다. 이때 선보인 <강철비>도 알고 보면 웹소설이 원작이고, <부산행> 연상호 감독의 신작인 <염력>도 이곳에서 선보였다. 2017년은 위즈덤하우스의 웹소설 《탐정홍련》이 북투필름으로 선정되어 영상화 계약으로 이어졌다. 전래동화 ‘장화 홍련’을 모티브로 한 이야기로 언니 장화의 억울한 죽음을 파헤치기 위해 동생 홍련이 탐정이 되어 억울한 귀신들의 누명을 풀어주며 언니의 복수를 실행해가는 이야기다. 여기에 세상에서 귀신을 가장 무서워 하지만 세상에서 귀신이 가장 잘 보이는 꽃미남 사또와의 러브라인도 있다고 한다. 영상화를 기대해봐도 좋을 것 같다.

2019년은 북투필름에서 수상작으로는 70대 박막레 할머니의 《박막레, 이대로 죽을 순 없다》가 E-IP피칭되었다. 《박막레, 이대로 죽을 순 없다》는 70대에 유튜브가 된 박막레 할머니와 손녀 김유라의 이야기를 담은 에세이이다. 박막레 할머니가 유튜브를 하게 된 이유는 손녀 김유라의 권유 때문이다. 평생을 허리가 굽어라 일만 하며 살다가 치매 위험 진단을 받은 할머니를 ‘이대로 죽게 내버려둘 순 없다’고 생각한 손녀 김유라가 회사를 그만두고 할머니와 호주로 여행을 떠난다. 두고두고 보시라고 그때 찍어 올린 영상이 100만 뷰를 넘기며 박막레 신드롬을 일으켰다. 2020년에는 43년간 식당을 운영하며 손수 요리해온 박막레 할머니의 인생 레시피를 담은 책 《박막레시피》도 출간되었다. 북투필름의 영향이다. 북투필름, 필름투북 등 IP가 중요한 시대가 되었다.

5. 결론

지금까지 웹소설은 출판계에서 보면 비주류였다. 한편 SF판타지소설도 수면 아래 있었다. 비주류였던, 수면 아래 있던 판타지소설이 드라마와 영화 시장으로 점점 영역을 넓혀가다가 최근 몇 년 사이에 원작 소설의 영화화, 게임과 드라마소설 출간 등이 대중문화의 주류를 차지하면서 출판산업이 다양한 콘텐츠 플랫폼과 연관성을 갖게 되었다. 또한 코로나19로 인해 우리 삶에 SF판타지 장르가 현실화되면서 출판IP의 확장이 가속화되었다. 이와 같은 출판 콘텐츠의 핵심은 IP의 확장성이다. 새로운 형태의 매체로 얼마든지 뻗어나갈 수 있는 가능성을 지니고 있기 때문이다. 아날로그를 대표하는 종이책에서 전자책으로 옮겨가기까지 시간이 꽤 걸린 것 같다. 하지만 출판IP에서 드라마-영화-게임으로 옮겨가는 속도는 ‘눈 깜짝할 사이에’라는 표현이 어울린다.

끝으로 건국대 김기덕 교수가 “최근 디지털 기술이 출현하기 이전까지 내용과 형식을 결합시켜주는 가장 커다란 매개체는 출판과 영상”¹⁵⁾이라고 말한 바와 같이 출판 콘텐츠가 중요한 한 장르의 콘텐츠임을 다시 한 번 확인하는 바다.

15) 김기덕, 『콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠』, 『인문콘텐츠』 창간호, 인문콘텐츠학회, 2003, 7-8쪽.

참고문헌

- 김기덕, 『콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠』, 『인문콘텐츠』 창간호, 인문콘텐츠학회, 2003.
- 김초엽 외, 『제2회 한국과학문학상 수상작품집』, 허블, 2018.
- 김태영, 「2020 웹툰 사업체 실태조사」, 한국콘텐츠진흥원, 2020.
- 발터벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』, 길, 2007.
- 이건혁 외, 『제1회 한국과학문학상 수상작품집』, 허블, 2017.
- 이다운, 「일상의 파국과 상상된 재난 - 시네마틱드라마 <SF8> 연구」, 『어문론집 85』, 2021.
- 이성민·이윤경, 「콘텐츠 지식재산활용산업 활성화 방안 연구」, 한국문화관광연구원, 2016.
- 임대근, 『문화콘텐츠 연구』, 한음출판, 2021.
- 임태훈 외 8인, 『블레이드 러너 깊이 읽기』, 프시케의 숲, 2021.
- 최준란, 「코로나19 이후 출판 트렌드 변화 연구」, 『글로벌문화콘텐츠학회 제46호』, 2020.
- 한국출판독서정책연구소, 『2020년 출판시장 통계』, 대한출판문화협회, 2021.
- 한국출판학회 출판정책연구회, 『한국 출판산업의 이해』, 북코리아, 2021.

-기타 자료-

<SF8>시리즈 영화

<교보문고 2021 상반기 분석>

장병호, 「올 상반기 서점가 대세는 ‘판타지’...‘달려구트 꿈 백화점’ 1위」, 이데일리, 2021.06.07.

「출판IP를 통해 본 SF8의 산업적 가치」 토론문

최보경(백석예대)

SF8 시리즈에서 시작하여 출판 IP가 산업적으로 어떠한 흐름 안에 있는지 동향 중심으로 자세한 설명해주신 발표 재미있게 잘 들었습니다. 한국과학문학상에서 시작해서 부산국제영화제까지 이어지는 출판에서 시작한 IP산업 동향에 대한 글은 제목의 ‘출판 IP를 통해 본 SF8의 산업적 가치’ 보다는 ‘SF8을 중심으로 살펴본 출판 IP산업의 가능성’ 같은 제목으로 바꾸어보는 것이 전체 글의 맥락을 짚어내기에 더 용이할 것 같다는 생각이 듭니다.

시네마틱 텔레비전 드라마라고 성격을 드러낸 SF8 시리즈는 한국판 오리지널 엔솔로지 드라마임을 강조합니다. 이 작품들은 연속성이 없는 이야기들이 시리즈물로 구성되어 가까운 미래에 기술발전을 통해 완전한 사회를 꿈꾸는 사람들에게 그 모습을 보여줌으로서 우리가 무엇을 준비해야 하는지에 대해 다시금 돌아보게 하는 좋은 작품들로 구성되어 있습니다.

앞서 최준란 선생님이 발표하신 내용처럼 8개의 작품 중 7개의 작품은 장르소설을 원작으로 하는 드라마 작품들입니다. 마거릿 애트우드의 <나는 왜 SF를 쓰는가>라는 책에서 ‘SF에 관한 비평들’ 내용 중 SF소설이 영화화되는 내용에 대한 이야기에서 “SF 작가가 창조한 이야기는 자기만의 생명력을 얻었고, 이와 더불어 원작에는 존재하지 않았던 특성과 의미까지 갖게 되었다”고 합니다. SF8에서도 우리는 원작과 드라마 사이에 감독의 크리에이티브를 통해 다르게 표현된 부분이 있습니다. 어떤 내용에서 영화라는 매체에 가장 잘 맞게 변형된 부분이라는 생각이 드셨는지 발표자 선생님의 생각을 듣고 싶습니다.

발표에서 콘텐츠 지식재산(IP)에 대해 ‘오리지널 콘텐츠를 기반으로 하여 다양한 플랫폼과 관련 사업에 활용될 수 있는 가능성을 가진 일련의 콘텐츠 지식재산권 묶음’이라고 정의 하셨습니다. SF8 시리즈에서 TV 드라마, OTT 플랫폼, 영화제 출판작의 형태로 변화되는 매체의 다각화가 IP산업의 본질이라면 4장에서 잘 설명해주셨지만 원래 제목에서 이야기 한 것처럼 출판IP가 SF8의 산업적 가치에 어떠한 영향을 주었는지 간단히 SF8을 중심으로 설명해주시면 좋을 것 같습니다.

영화제의 주요 행사 중 하나인 필름마켓 가운데 설명해주신 부산국제영화제의 ‘북투필름’과 ‘E-IP 피칭’은 출판 IP의 가능성을 확인할 수 있는 좋은 장이 될 것 같습니다. 책과 영화를 포함한 다른 문화콘텐츠로 연결할 수 있는 기회로 활용할 수 있을 것 같다는 생각이 듭니다. 이러한 움직임이 국내외의 북페어 같은 컨벤션 행사에서 출판사, 즉 책 중심으로 진행되는 사례는 없는지 궁금합니다.

그리고 마지막으로 매체가 다각화되면서 문화콘텐츠 영역 전반에서 ‘퍼블리싱’의 의미가 다양하게 활용되는 것 같습니다. 발표자 선생님은 에디터로서 그리고 퍼블리셔로서 현장에서 앞으로 디지털 사회에서 출판산업이 어떻게 확장될 것으로 보시는지 그리고 ‘퍼블리싱’이라는 단어의 의미가 어떤 의미로 남길 바라는지 간단하게 설명해주시기 바랍니다.

새로운 시대에 직면한 예술교육

- ITAC5 사례를 중심으로

김 병 주

서울교육대학교 교수
PRAXIS 예술&교육감독

디지털 네트워크

초연결시대

COVID-19

예술교육

(용어 정의)

“예술교육”

1. 과거의 “예체능” 교육과 구분

- 예체능 교육 = 전문적 기능 습득 중시

(용어 정의)

“예술교육”

1. 과거의 “예체능” 교육과 구분

2. 예술 교육 vs 예술교육

- 예술 교육 = 예술을 가르치는 교육 (예술가 & 전문예술인 양성)
기존 대학·전문기관에서 수행하는 이론 및 기능 중심 교육

(용어 정의)

“예술교육”

- 학습자 중심, 과정 중심의 패러다임
- 다양한 시대/사회 담론과 연계하며 진화

(전인교육, 평생교육, 문화다양성 등)

- 예술을 통한 체험과 성찰을 강조하는 배움

(J. Dewey, M. Green)

- Arts Education

(용어 정의)

“문화예술교육”

1. 정책용어로서의 문화예술교육

(정의) “문화예술교육”이라 함은 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육” (문화예술교육지원법 1장 1조)

(기본 원칙)

- ① 문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다
- ② 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장받는다. (문화예술교육지원법 1장 3조)

(용어 정의)

“문화예술교육”

1. 정책용어로서의 문화예술교육

2. 문화예술교육

- = 문화부
- = 한국문화예술교육진흥원(아르떼)
- = 예술강사 (각 예술장르별)

(용어 정의)

“문화예술교육”

1. 정책용어로서의 문화예술교육

2. 문화예술교육

- = 문화부
- = 한국문화예술교육진흥원(아르떼)
- = 예술강사 (각 예술장르별)

기존의 예체능 교육 or 예술 교육과의 구분

(용어 정의)

“문화예술교육”

“장르 중심의 예술 교육을 보다 확장”

“삶의 공간에서 미적, 창의적 예술 역량을 발휘”

“자기 이해, 사회 소통 및 문화적 성장을 지향하는
교육 방법이자 예술 행위의 총체적 집합체”

박남희(2018), p. 199

(용어 정의)

“문화예술교육”

“문화, 예술, 교육 세 가지가 관통하는 체험을 통한
자기이해의 과정”

“문화예술교육은 **소통능력을 갖춘 성찰적 개인**을 목표
... (중략) 문화예술에 대한 지식전달을 넘어 공동체가 소
통하고 만날 수 있는 공적 담론의 터전을 형성하는 과정”

신승환(2008), 『문화예술교육의 철학적 지평』

(용어 정의)

“예술교육”

- 예술교육 ≠ 예술 교육/예체능 교육
- 복합적으로 진화하고 확장되는 개념
- ‘문화예술교육’ 용어와 혼용되기도 함
- 특정 예술장르에 기반하나, 그에 국한되지 않음
(Arts Education)

(용어 정의)

“Teaching Artist”

- 예술교육을 수행하는 존재
- 이론·지식만이 아닌 체험/성찰 중시, 실천가적 특성
- 2000년대 들어 급속 확산, 부상하는 개념
- 예술가 + 교육가의 복합적 전문성

예술교육을 바라보는

복합적이고 다양한 관점이 존재 한다

Teaching Artist의 **잠정적** 정의

*A teaching artist is a practicing professional artist with the complementary skills, curiosities and sensibilities of an educator, who can effectively engage a wide range of people in learning experiences **in, through, and about** the arts."*

Eric Booth(2003), <Teaching Artist Journal>

Teaching Artist의 **감정적** 정의

Teaching Artist는
교육자로서의 능력과
호기심, 섬세함을 겸비한 전문적 예술가로서,
대상들로 하여금 **예술 안에서, 예술을 통하여,**
혹은 **예술에 대하여** 배움의 체험을 이끌어내는
예술가이다

Eric Booth(2003), <Teaching Artist Journal>

예술교육을 보는 **복합성**

In the Arts (예술 안에서)

- 예술적 환경, 분위기, 지원, 행정, 정책 등

About the Arts (예술에 대하여)

- 예술가 > 교육가 : 예술적 전문성, 미학, 우수성(excellence)

Through the Arts (예술을 통하여)

- 예술가 < 교육가 : 예술의 매개성, 접근성, 교육의 다양성

예술교육에 대한
다양한 관점과 각론이 존재하나,
결국 가장 중요한 본질은
기존 학교교육 혹은 예술(예체능)교육과 구분되는
미적이고 교육적인 체험과 성장을
참여자 모두가 경험할 수 있어야 한다

우리나라 예술교육의 딜레마

1. 정부주도 문화예술교육 정책에의 과도한 의존

- 예술교육의 본질, 가치에 대한 충분한 공감대 형성 X
 - 장르별 강사 파견 사업 - '잘못 펜 첫 단추', '독이 든 성배'
- 민간 기반 자발적 예술교육 전문가의 부족

2. 대학의 예술교육 무관심 & 패러다임 인식 부족

- 커리큘럼 및 인력양성체계의 고착
- 예술대학이 예술교육을 주도X, 현장의 '관람객' / '해설가'
- 우수한 예술교육 전문인력 발굴 X
- 빠르게 변화하는 사회와 수요에 대응X

생애주기별 참여 희망 문화예술교육 분야

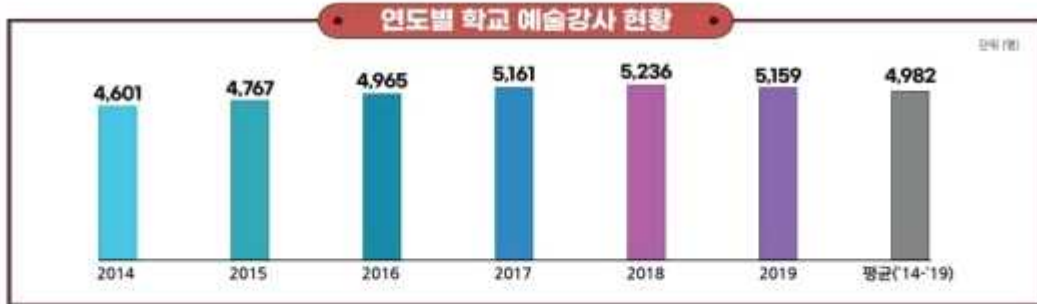
단위 (%)

분야	유아기 (7세 이하)	이동기 (8~13세)	청소년기 (14~19세)	성인초기 (20~29세)	성인중기 (30~39세)	성인후기 (40~49세)	노년초기 (50~59세)	노년후기 (70세 이상)
영화	13.9	9.0	16.1	21.8	33.0	32.6	47.1	47.7
음악	9.2	15.2	25.7	37.6	42.2	45.9	38.4	41.9
공연	8.8	13.3	25.3	28.8	22.0	29.2	27.2	28.3
유형문화재 (유적지, 기념물)	6.6	11.6	24.3	30.4	11.7	23.3	11.1	21.5
미술	13.9	9.8	28.5	20.6	22.7	8.3	18.4	14.1
인터넷/모바일 콘텐츠	2.0	9.8	9.2	24.9	14.6	21.0	15.1	24.3
연극	5.2	4.3	8.8	7.8	19.7	19.7	17.4	23.1
무형문화재 (전통공연 예술 분야)	2.3	6.6	12.0	19.0	9.1	11.9	8.5	12.2
게임	3.2	5.2	9.8	14.1	20.1	36.2	20.2	19.5
사진	2.0	7.8	2.2	16.1	7.6	10.6	11.9	13.9
문학	1.2	5.2	5.7	17.1	7.4	25.9	8.4	15.9
방송	2.3	5.2	4.9	12.2	8.3	14.9	9.3	21.9
애니메이션	5.5	5.2	7.8	14.3	13.3	18.8	7.0	17.5
국악	0.9	5.5	3.7	16.7	4.5	28.2	2.4	12.6
출판/인화	2.3	2.9	4.7	8.0	5.1	8.9	6.4	6.8
어문/말과 글	2.0	6.1	4.7	14.9	3.2	6.3	4.1	8.8



출처: <2020 한눈에 보는 문화예술교육 인포그래픽 자료집>, 한국문화예술교육진흥원

A 학교 예술강사 현황 (2014-2019)



출처: <2020 한눈에 보는 문화예술교육 인포그래픽 자료집>, 한국문화예술교육진흥원

Covid-19 팬데믹의 습격

- 문화예술 종사자 전반에 막대한 경제적 심리적 타격
- 온라인, 비대면의 장기화
- 대상들을 만나야 하는 예술교육이 원천적 봉쇄
- 시대정신 및 소통 패러다임의 변화가 급속히 전환
- 사회적 양극화의 심화 - 자본, 기술, 자원 등

**위드/포스트 코로나 시대에
예술교육은 지속될 수 있는가?**

**예술교육가는 급변하는 뉴노멀의 패러다임에
어떻게 대응할 수 있을까?**

The 5th
International
Teaching
Artist
Conference

ITAC 5 SEOUL

제5회 국제예술교육실천가대회

SEP. 14 ~ 17, 2020 Digital Conference



www.itac5.org

ITAC (International Teaching Artist Conference)

- 전 세계 예술가, 예술교육가들이 **예술교육의 가치와 역할, 실천방향을 모색** 하고 **공동의 이슈를 함께 탐색·답변**해 나가는 전문가 국제교류의 장
- **국제 네트워크**를 통해 **연결되고, 지지받으며** 지속적으로 성장할 수 있도록 하는 국제협력체
- 국가별 다양한 분야의 문화예술교육 실천에 대한 **상호이해 증진, 국제적 협업기회** 확대, 예술가/예술교육가의 역할에 대한 인지도 및 위상 제고 노력
- (개최주기) '12년 노르웨이 오슬로, '14년 호주 브리즈번, '16년 영국 에딘버러, '18년 미국 뉴욕, '20 한국 서울(아시아 최초)



ITAC 이 지향하는 가치들

- 예술교육실천가(TA)들의 일상적 삶과 용기에 대한 인정, 공감과 지지로 가득한 하나의 **연결된 커뮤니티**가 모이는 기회
- 예술교육실천가들과의 교류, 성찰, 창의적 변화의 과정을 통해 그들의 **실천으로부터 영감을 주고 받는** 플랫폼
- 상호적, 실천적 배움의 공간과 시간. **'unconferencing'** 지향
- 예술교육실천가들이 직면하는 다양한 이슈에 대한 협력적 노력, 사회적 효능감과 자기옹호의 안전망

ITAC 5 기획추진

→ 2018년 4회 대회부터 준비 (서지혜, 김병주 - 공동 기획위원장)

- 국제적 맥락에서 **예술교육 이해**와 **예술교육실천가 조명**
- 국내 예술교육실천가들의 발굴 및 영감 제공
- 현장 **실천가 기반**의 다각적 기획
- **자기주도적** 참여, 적극적 **상호작용과 대화**의 장
- 250~300명 내외의 **긴밀하고 집중**된 참여자들의 상호작용
- **민관 협력** 공동기획

ITAC 5 : 테마 및 하위주제

*Boundaries into New Pathways :
Enacting the power of arts and arts education*

예술은 어떻게 세상의 눈을 바꾸어 가는가

Unlearning

Local & Nomadic
Practices

Peace &
Reconciliation

COVID-19 팬데믹의 발발

→ 2020. 5월,
초유의 전면 디지털 컨퍼런스로 전환 결정

ITAC 5 : 온라인 컨퍼런스 전환의 방향

- ITAC 본래 가치인 **대면 상호성을 최대한** 구현 (실시간Zoom-온라인베뉴-유튜브3단계)
- 참가자들에게 보다 나은 **접근성·참여 편의성** 제공 (사전기획, 안내세션 등)
- 디지털 플랫폼의 다양한 기능들을 활용해 **시간/공간 초월한 하나의 “연결된 커뮤니티”** 를 위한 온라인 베뉴 구축 (프로필 세팅, 번개 라운지, Satellite Group)
- 실시간 대면에서는 불가능한 온라인에서의 **“연장된 동시성”** (실시간 세션 + 다시 보기 / 댓글 기능)
- 세션에서 발생한 토론과 논의를 **집단 지성으로 확장**(토론, 성찰, 아이디어 등)하는 다각적 장치

ITAC 5 : 온라인 컨퍼런스 전환의 방향

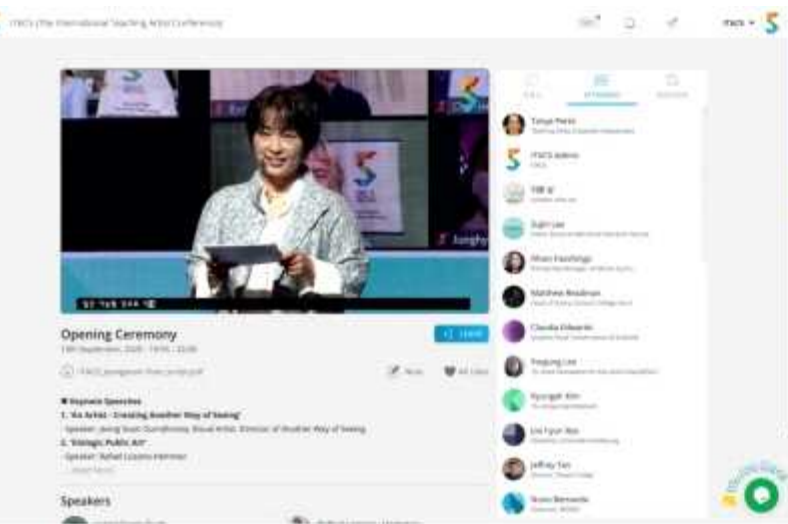
- 매일 밤 'Review and Reflect Sessions' 을 기획하고 매개하여 참여자들의 성찰과 배움의 교류 중재
- 대화를 다각화하고 만남을 촉진하는 **매개자 역할을 예술교육실천가들에게** 부여 (콜렉티브 룸)
- 발제자/참여자 사전 소통, 테크 리허설, 실시간 챗봇 등 기술 지원
- 서로를 존중하고 배려하는 윤리적 태도





ITAC5 개막식

ITAC5 개막식



ITAC5 사전 프로젝트 세션



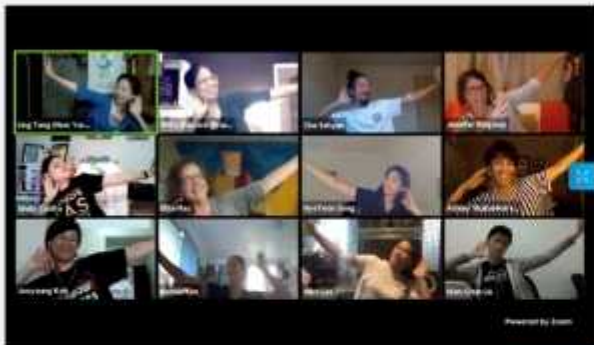
DICTATION SENTENCES

1. 나는 어디로 갔지 모르겠습니다.
2. 나는 머리가 갈라져 있고 발이 매우 길고 손발이 동그합니다.
3. 나는 의자에 앉아있습니다.
4. 내가 키를 쥐고 있습니다.
5. 거울에는 나와 다른 모습이 비칩니다.

ITAC5 발제 세션

ITAC5 (The International Teaching Artists Conference)

From: test



#Diaspora #디아스포라
10th September, 2020 - 09:30 AM - 11:00 AM

Speakers:
1. Cha Se Hyun
2. Ling Tang

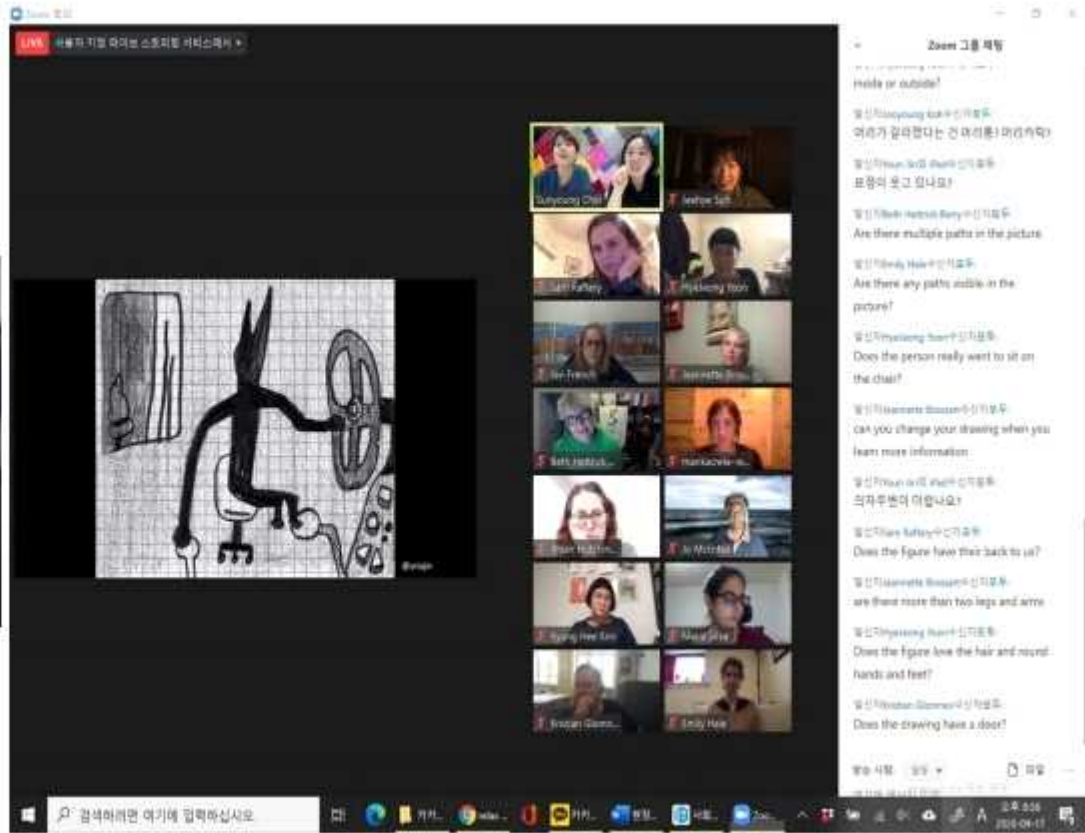
When teaching American students, what would be better? Keeping the traditional form or making it more fun and interesting by mixing some fusion culture? I am afraid to give a wrong lesson and have stereotypes towards students who has never seen the original art. I often encounter

ITAC5 첫 참가자를 위한 세션



[The Introductory Session] The On-Ramp to ITAC5 ①
14th September, 2020 - 02:00 AM - 04:00 AM

ITAC5 세션

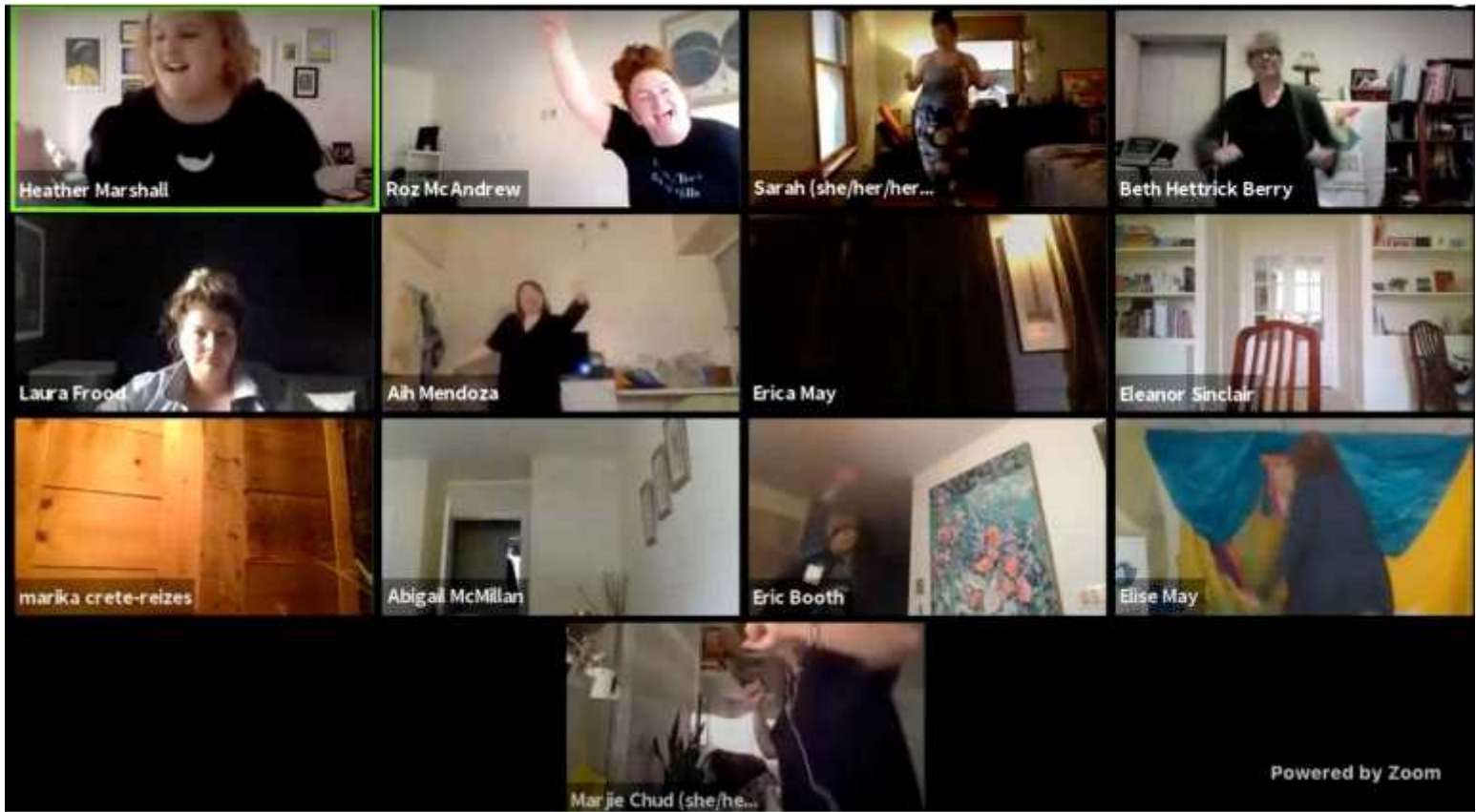


참여자 안내와 교류를 위한 소모임 Collective Room



발제 세션 디베이트





IT C 5 폐막식



ITAC 5 : 발견한 것들

- 44개국 총1,800명 참여 (발제자 126명 포함)
- 유료참가자: 553명, 무료참가자: 1,247명
- 매우 높은 만족도 (96.5%가 온라인 컨퍼런스 재참여 의사)

- 오프라인의 온라인 전환 - 예술가들의 창의성과 열정!
- 비대면 부담/거부감 해소, 실시간 대면에 준하는 다양한 시도
- 동료 예술교육 실천가들과의 교류와 만남 절실
- 국내 참가자들의 자극과 영감
- 결국, 사람이다!

ITAC 5 : 참여자 반응

- 글로벌 커뮤니티 소속감 & 가치의 재확인

“처음에는 화면 뒤에 숨었지만 재미있고 편안해서 결국에는 참여하고 있는 스스로를 발견함”
“함께하는 것이 힘을 주고, 외로움을 잊게 함. 많은 사람들이 이 길을 가고 있다는 것이 큰 격려가 되었다.”

- 다양성 존중 & 경청을 통한 배움

“다르고 다양한 관점들과 함께할 때 갖는 성장적 힘을 경험했다.”

- 온라인 환경 적응 & 가능성 확인

“온라인으로 바뀌면서 어떤 네트워킹을 할 수 있을까 의아했는데, 그 안에서 다양한 협력과 연결이 가능했다.”

- 시야의 확장 & 창의적 시도에 대한 용기

“우리의 관점을 꺼내어 풀고 또 확장하는 기회” “예술교육에 대한 새로운 이해”

- 동료와의 협업 기회 & 앞으로 나아갈 힘

“온라인 상에서도 사람 이 느껴진 행사. 그런 에너지와 태도를 공유하는 사람들의 만남이 희망을 만들어냈고 앞으로 할 일들이 그려졌다.”

ITAC 5 : 남긴 것들

- ITAC정신을 구현한 기획 + 민간주도 파트너십의 선례
- 팬데믹 시대에 대응한 신속한 판단과 전환의 유연성
- Teaching Artist 커뮤니티의 공동체성과 협력적 태도 확인
- 온라인 컨퍼런스 가능성 확인: 접근성, 확장성, 동시성, 지속성
- 예술교육가들의 생태계 확장 & 국내 실천가들의 리더십 발굴

- ✓ 민관 협업 실행의 일관된 추진의 어려움
- ✓ 온라인 메뉴 구축 및 시간적 여유의 아쉬움
- ✓ 언어 및 문화적 한계로 인한 한국 참가자들의 소극적 참여



ITAC 참여자 후속 모임 2020. 10.

앞으로의 과제

- 지속적인 만남과 교류 기회 정보 제공
- 기존의 틀과 경계를 넘어서는 예술교육 실천 및 가치 확장
- 언어·문화적 장벽 극복
 - ➔ 다양한 국제교류 노출 및 자기주도성
- 한국에서도 ITAC과 같은 자발적, 지속적 네트워크 필요

참고문헌

- 김병주(2021). 성찰적 커뮤니티를 위한 예술교육 전문인력 연수. *교육연구학*, 13(1), 1-28.
- _____(2020). 문화예술교육에서 대학의 역할 고찰. *한국초등교육*, 31(1), 311-327.
- _____(2011). 전문예술교육가(TA) 양성을 위한 기초연구. *한국초등교육*, 22(2), 277-300.
- 김흥진(2008). 교육과정 패러다임 이동과 대학 예술교육. *기초조형학연구*, 9(5), 142-150.
- 박남희(2018). 21세기 문화예술기관과 전문인력양성 교육. *현대미술사연구*, 43, 195-224.
- 신승환(2008). *문화예술교육의 철학적 지평*. 한길아트.
- 최보연(2019). 문화예술교육 지원정책의 정체성 혼란에 관한 소고. *교육연구학*, 11(1), 41-68.
- 한국문화예술교육진흥원(2021). 제5회 국제예술교육실천가대회 백서. (국문판).
- _____(2020). 2020 한 눈에 보는 문화예술교육 인포그래픽스.
- Booth, E.(2003). Seeking Definition: What is Teaching Artist? *Teaching Artist Journal*, 1(1), 5-12.
- Green, M.(2001). Variations on a Blue Guitar.
- ※ 사진자료 출처: ITAC5 Conference 백서 캡처 본. 한국문화예술교육진흥원(2021).

「새로운 시대에 직면한 예술교육」 토론문

김석범(수원대)

우리는 초연결 사회에서 첨단화된 디지털 미디어 매체와 모바일 환경의 발전을 통한 네트워킹의 편리성으로 마음만 먹으면 언제든지 사람을 만날 수 있고 너무도 편리하게 생각과 아이디어를 공유할 수 있는 시대를 살고 있다. 그런데 아이러니하게도 우리는 지금 만남에 대한 고민을 하고 있고, 소통에 대한 문제에 대해 얘기하고 있다. 예술교육도 같은 고민을 하고 있다.

예술교육을 둘러싼 환경에서 사람도 변하고 환경도 변했다. 다만 교육만 변하질 않았다. 변하지 않아도 된다고 생각했고 변할 수 없다고 주장했다. 지키는 것이 최선이라 생각했다. 단지 교육 방식만의 문제는 아니다. 예상치 못한 환경이 급습했다. 코로나 19는 하루아침에 모든 것을 바꿔 놨다. 더 이상 늦출 수 없는 실질적이고 근본적인 변화에 대한 고민을 요구 받게 된다.

발표자는 시대적 요구인 예술교육에 대한 새로운 패러다임 전환의 문제를 우선 예술교육의 개념 및 현황을 깔끔하게 정리하면서 실제 활동 사례와 최근 경험을 통한 새로운 도전에 대한 성과와 한계에 대한 깊고 넓은 논의를 이끌고 있다.

발표자의 모든 발표내용에 이견은 없다. 다만 논의를 확장하는 측면에서 다음 두 가지 지점에 대해 질의를 하고자한다.

첫째, 지금까지 예술교육은 대체로 공급자 중심의 문제이거나 성과주의 한계로 비쳐진다. 그에 따른 정책적 대안이 있는지?

둘째, 실제 교육현장에선 예술교육자는 교사로서의 자격과 예술가로서의 경험을 동시에 요구 받고 있다. 그들의 역량강화를 위한 구체적인 방안은 있는지?

발표자의 오랜 경험과 연구가 이번 학술대회를 통해 관련 학문발전에 크게 공헌 할 수 있길 바라면서 간략한 토론문을 마칩니다.

해외 영화제에서의 문화예술교육 활용 사례연구¹⁾

정 지 은(Jung, Ji-Eun)²⁾ · 정 인 선(Chung, Insun)³⁾

I. 서론

여가 시간의 확대와 관련하여 문화를 기반으로 한 산업이 확대되기 시작하면서, 문화예술에 대한 국가의 다양한 지원 정책이 펼쳐지고 있다. 특히 한류가 글로벌 흐름을 이끌고 있으며, 영화·드라마·음악·스포츠·게임 등 다양한 분야에 걸쳐 신한류 열풍을 일으키고 있다. 영화 ‘기생충’과 ‘미나리’, 드라마 ‘사랑의 불시착’, 음악 ‘방탄소년단(BTS)’, 스포츠 ‘손흥민’, ‘류현진’ 선수 등을 통해 한국문화는 글로벌 시장에서 입지를 굳혔다. 특히 우리나라의 영화산업은 대표적인 문화콘텐츠 상품으로 해외에 수출되면서, 경제적인 효과를 창출하고 있다(정지은, 윤소민 2017; 정책주간지 공감 2021).

영화제는 특정 지역으로 관광객을 유치할 수 있는 대표적인 이벤트이자 문화예술축제로 볼 수 있다. 세계 각국의 다양한 영화가 출품되어 관객들에게 소개하고, 경쟁할 뿐 아니라 세계적인 배우와 감독, 비평가들이 함께 의견을 공유할 수 있다. 또한 영화산업의 국제 교류를 위한 필름 마켓이 열리고 있다. 이러한 영화제를 통해 세계적으로 명성을 얻은 국제도시들도 있으며, 우리나라에서는 지역 관광의 활성화 측면과 지역 주민의 문화적 수요 충족을 위해 많은 지역에서 영화제를 개최하고 있다(이귀옥, 박조원, 최명일 2014).

그러나 수익성에 대한 부분을 기대하여, 전략 없이 증가한 영화제는 지역 관광을 활성화 측면보다 예산을 낭비한다는 비난을 받으며, 우리나라 영화제의 존재 가치나 지속성에 대한 논란을 야기하고 있다(이귀옥, 박조원, 최명일 2014). 특히 세계의 유명한 영화제에서는 기존 영화제의 역할을 확장하여, 문화예술교육을 활용한 영화제 관객개발의 중요성을 인지하고, 다양한 교육과정을 운영하고 있다.

문화예술교육은 예술 활동 창작과 감상에 참여자의 자발적인 참여를 유도하여, 문화예술 향유의 삶을 지속하고, 학습과 배움과 연관되어 있는 활동이다. 오늘날 여가 시간의 확대로 인해 문화향유 및 창의적인 사고를 길러주는데 중요한 역할을 하는 문화예술교육에 대한 관심이 증가하고 있다. 문화예술교육은 공감 및 소통능력 향상, 미적 감성 개발 등의 효과로 인해 다양한 분야에서 문화예술 체험 활동이 활발히 이루어지고 있다(정지은, 박정배 2019).

그동안 우리나라의 영화 분야에 대한 교육은 대학 중심의 전문교육 과정을 통해 이루어지거나, 2004년 이후 한국문화예술교육진흥원의 출범으로 초·중등 공교육 현장에서 영화교육이 이루어지기 시작하였다. 특히 기존 대학 중심의 전문 영화교육과 차별화된 새로운 패러다임 속에서 영화교육이 실현되고 있다(김석범 2009). 그러나 우리나라의 다양한 영화제에서 진행되는 영화교육 과정을 찾기가 어려운 실정이다. 토론토 국제 영화제의 활동 중에서도 가장 눈에 띄는 것은 청소년과 어린이들을 대상으로 하는 프로그램이며, 이는 영화제의 장기

적인 차원에서 청소년 및 어린이 관객개발을 위해 영화 제작·상영·비평·교류 등의 전 분야에 걸쳐 이루어지고 있다. 따라서 우리나라 영화제에서도 문화예술교육이 활발히 이루어지기 위해 다양한 사례를 살펴보는 연구가 매우 중요하다. 그러나 영화제와 관련된 문화예술교육 연구는 현재 거의 이루어지지 않은 상황이며, 초·중·고에서의 영화교육 사례 혹은 대학 중심의 전문교육 과정에 대한 사례 위주로 이루어졌다.

따라서 본 연구에서는 영화교육 관련 정책과 해외 영화제의 문화예술교육 실행사례를 연구함으로써, 향후 우리나라 영화제 현장에서 문화예술교육을 활용할 수 있는 다양한 방안을 모색하고자 하였다.

II. 국내외 영화교육 관련 정책

프랑스는 ‘문화 민주화에 입각한 영화 정책’ 속에서 전방위적 문화예술교육에 기초한 영화 활성화 정책을 펼치고 있다. 정규교육과정에 영화 이미지 교육이 도입되었으며, 프랑수아 미테랑 정부(1981~1995) 시절 문화민주화정책 실현을 위해 편성되었다. 기존에 제작된 영화를 통한 문화유산 학습과 일상생활 속에 살아 숨 쉬는 예술 능력함양을 목적으로, 공교육 내 영화교육을 도입하였다. 영화의 수동적인 측면 뿐만 아니라 새로운 문화를 만드는 능동적 측면에서 주목할 만하다. 1994년 유아, 초등 과정의 ‘학교와 영화관(École et cinéma)’, 1989년 중학 과정의 ‘영화중학교(Collège au cinéma)’, 1998년 고등학교 과정의 ‘영화관에서의 고등학생(Lycéens et apprentis au cinéma)’을 정규과정으로 영화교육에 도입하였다.

또한 정규교육 과정 외에 문화예술로부터 소외된 이들을 위한 영화 이미지 교육을 실시하였다. 시민적 자질 양성을 위해 문화예술로부터 소외된 계층(시골, 병원, 교정시설 내 청소년, 시청각 장애인 등)을 위한 사업을 실시하였다. 이러한 영화 이미지 교육을 통해, 미래의 영화인력 양성 및 관객개발에 힘쓰면서, 각 지역의 예술영화관 확장 및 예술 영화, 작가영화, 독립영화 등 다양성 있는 영화 보급에 기여하였다.

프랑스는 국립영화센터인 Centre national du cinéma et de l'image animée(이하 CNC)를 중심으로 프랑스의 영화산업 및 영상문화 활성화를 위한 정책을 전개하고 있다. CNC는 ‘영화교육 정책을 통한 미래 관객개발’을 하고 있으며, 특히 정규 교육 과정 속 영화교육⁴⁾을 통한 관객개발을 시도하고 있다.

1994년부터 시작한 유아, 초등 과정의 ‘학교와 영화관(École et cinéma)’, 1989년부터 시작한 중학 과정의 ‘영화중학교(Collège au cinéma)’, 1998년부터 시작한 고등학교의 ‘영화관에서의 고등학생(Lycéens et apprentis au cinéma)’

1) 이 논문은 2018년도 ‘지역 영상문화 진흥 방안 연구’의 국내의 사례조사 자료를 활용하였습니다.

2) 조선대학교 K-컬처공연·기획학과 조교수(Assistant Professor, Department of K-Culture Performance-Planning, Chosun University, E-mail: jejung@chosun.ac.kr), 1저자

3) 도쿄대학 인문사회계연구과 문화자원학연구실 조교(Assistant Professor, Cultural Resources Studies, yestravis@gmail.com), 교신저자

4) 프랑스 교육부 홈페이지. www.education.gouv.fr.

을 실시하고 있다. CNC는 각 학교와의 긴밀한 협력을 통해 이 프로그램들을 진행하고 있다. 이는 정규 교육 과정에서 행해지는 재량 활동의 하나로 학생들에게 양질의 영화를 접하는 기회를 제공하는 것이 주목할 만하다. 영화 수업 전에 CNC가 영화별로 제작해 놓은 교육용 교재(CNC 홈페이지에서 다운로드 가능하며, 각 프로그램별로 CNC의 전문가들이 선정한 작품 리스트가 있음)를 이용한 사전 교육이 진행된다. 이 정책은 청소년들이 영화관에서 영화 작품을 재발견하게 하고, 수업 시간 교육지침서(매해 문화부와 교육부가 영화 관련 협회와 함께 영화를 선정해 영화별 교육지침서를 마련함)를 통해 그 작품들을 분석하는 작업을 진행한다. 2015년~2016년 학기 동안 전체 프랑스 학생들의 12.4%(160만 명)가 이 정책과 관련된 수업에 참여하고, 377만 회의 영화 관람을 기록한다.

우리나라에서 영화교육은 학교 영화교육을 중심으로 이루어지고 있으며, 미래 영화인을 육성하기 위한 전문교과 영화교육과 문화예술교육으로서의 영화교육으로 나눌 수 있다. 전문교과 영화교육은 영화 관련 학과에서 실시하고 있는 교육과정을 의미하며, 문화예술교육으로서의 영화교육은 전공자가 아닌 일반인을 대상으로 하는 보편적인 교육을 의미한다. 최근 영화교육은 전문교과 위주의 영화교육에서 벗어나 영화 리터러시와 인성교육으로서의 가치를 인정받는 추세이다. 그러나 영화교육은 고가의 장비가 필요하며, 영화 제작이 어렵고 까다로운 작업으로 인식되면서 다른 분야의 문화예술교육에 비해 확장성이 떨어지는 상황이다(오세섭 2020).

또한 우리나라에서 영화교육에 대한 연구가 부족한 상황이며, 교과과정 중심의 연구가 주를 이룬다. 한국문화예술교육진흥원의 학교 예술 강사 지원사업이 시작하면서, 한국영화학회의 영화교육위원회 등을 통해 영화교육 과정에 대한 연구가 진행되었다. 또한 연구이 고등학교 보통교과 선택과목으로 선정되면서 영화진흥위원회를 중심으로 영화 공교육 및 정책에 대한 관심이 증가하였지만, 현재까지 학계나 공공기관 차원에서 문화예술교육 차원에서의 영화교육에 대한 지속적인 연구가 이어져오지 못하고 있다(오세섭 2020). 따라서 다양한 영화 현장과 연계한 문화예술교육에 대한 논의가 필요한 시점이며, 이를 통해 향후 시대의 요구에 부합하는 영화교육을 통해 미래 관객개발이 이루어질 수 있을 것이다.

III. 영화제의 환경변화

2000년대 이후 우리나라 영화산업은 급성장하면서, 다른 국가에서 찾아보기 어려운 성공을 거두고 있으며, 정책 체계의 제도적 전환은 1980년대 중반의 영화시장 개방되면서 시작되었다. 우리나라는 영화시장을 개방한 이후 새로운 제도적 질서가 재형성되면서, 영화산업이 크게 성장하였다. 이처럼 영화산업이 가장 매력적인 문화상품 중 하나로 자리 잡게 된 반면, 상업성을 띤 작품에 대한 실험현상이 일어났다. 이러한 획일화된 영화시장을 극복할 수 있는 해결책 중 하나가 바로 영화제로 꼽히고 있다. 영화제는 보통 연 1회 개최 주기를 가지며, 특정 기간 내에 제작 및 개봉된 작품을 대상으로 시상식과 상영회를 열게 된다(김미현 2020; 박강미 2011; 함충범 2021).

2020년 코로나 19를 경험하고, 영화 소비의 방식이 달라지기 시작하였다. 관객들이 직접 방문하는 극장은 위기를 맞이하고, 영화제에서도 변화를 요구받으면서 넷플릭스와 같은 OTT(Over the top) 서비스들이 주목받기 시작하였다. 새로운 영화를 관객들에게 소개하는 역할을 했던 국내외 영화제들이 변화를

맞이하며 영화제들이 온라인으로 전환한 경우도 다수였고, 영화제들이 어떤 행사를 선택하고, 포기할 것인지를 통해 개별 영화제의 정체성과 더 나아가 우리나라 영화제의 본질적인 의미와 역할에 대한 재정립이 이루어지고 있다. 이러한 변화는 관객이 영화를 체험하는 방식에 대한 논의도 제기되고 있다. 극장이나 영화제를 직접 방문하여 집단적 체험을 경험하는 행위의 중요성이 강조된다는 주장과 접근성에 대한 내용을 바탕으로 온라인 상영을 옹호하는 주장이 팽팽히 맞서고 있다(박문철 2021).

분명한 것은 코로나19가 진정된 이후 언택트 시대에서도 영화제의 중심은 이전의 방식과 동일하게 오프라인 행사가 차지하는 부분이 높을 것이라는 것이다. 이와 함께 영화제 개최 장소를 직접 방문하지 못한 사람들을 위한 온라인 서비스 구축을 통해 안정적인 시스템 하에 융합되는 체제화가 이루어질 것으로 예상된다(함충범 2021). 또한 직접 대면을 통해 교육자와 참여자 간의 커뮤니케이션 활동이 일어나는 문화예술교육은 영화제의 관객을 끌어들이는 것 외에도 새로운 시대의 잠재적인 영화인을 키워내는데도 긍정적인 역할을 할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 해외 영화제에서 진행되는 다양한 문화예술교육 사례의 특징들을 살펴보고자 한다. 본 연구의 목적은 첫째, 해외 영화제의 문화예술교육 사례(캐나다 토론토 국제영화제, 프랑스 나의 첫 번째 영화제, 일본 나라국제영화제)들과 특징들을 살펴보고자 하였다. 둘째, 이를 통해 향후 우리나라 영화제 현장에서 활용할 수 있는 시사점을 모색하고자 하였다.

IV. 해외 영화제의 문화예술교육 사례 분석

1. 캐나다 토론토 국제 영화제

매년 9월 토론토에서 개최되는 북미 지역 대표적인 국제 영화제 중 하나인 토론토 국제 영화제(TIFF)는 영화제 기간 외에 토론토 전 지역을 대상으로 하여 상설로 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 영화제 프로그램들을 상설관인 벨라이트 박스에서 정기적으로 상영하는 시네마테크 프로그램뿐만 아니라, 청소년·어린이를 대상으로 한 영화 캠프, 지역사회의 문화 소외 계층을 대상으로 한 아웃리치 프로그램, 교사들을 위한 미디어 교육 프로그램 개발, 영상 아카이브 보존 프로그램, 청소년 영화제 및 청소년 프로그래머 제도 운영 등을 통해 토론토 및 주변 인근 지역(GTA: Greater Toronto Area)을 포괄하는 대표적인 영화의 진흥 주체가 되고 있다.

이중 가장 활발히 이루어지고 있는 프로그램은 청소년을 대상으로 한 영화교육 및 상영 프로그램으로, 우리나라의 영화제도 차세대로 이어지는 관객개발을 위해서, 무엇보다 자라나는 세대가 영화에 관심을 가질 수 있도록 청소년을 대상으로 한 여러가지 프로그램이 이루어져야 할 것이다. 따라서 우리에게 시사점을 제공하는 국제영화제에서 어린이 및 청소년과 관련된 영화교육 프로그램에 대한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

‘청소년 교육 프로그램’은, 청소년들과 다양한 필드에서 일하는 교사들에게 미디어 교육 프로그램과 자료들을 제공한다. 디지털 영화 제작 프로그램, 미디어 리터러시 워크샵, 토론거리를 제공하는 다양성 영화 상영 등의 프로그램 등이 진행되고 있다.

또한 토론토 국제 영화제에서는 ‘어린이 및 청소년 썸머 캠프’가 진행되고 있는데, 이는 8세에서 17세의 어린이 및 청소년들을 대상으로 여름 기간(7월 3

일-8월 10일) 동안 이루어지며, 연령과 테마에 따라 참여할 수 있는 약 다섯 개의 캠프로 나뉘어져 있다. 8세부터 10세의 저학년 아동을 대상으로 한 두 가지 캠프로 ‘필름 편 101’과 ‘익스플로링 필름인 당신의 스타일을 찾아서’가 있다 (2018년 기준). ‘필름 편 101’의 경우 2018년도 테마를 ‘수퍼 히어로즈’로 정하고 있는데, 이 캠프에 대한 소개 글을 인용하면 다음과 같다.

“이번 여름의 필름 편 101의 테마는 매일이 새로운 모험인 수퍼 히어로입니다. 만화, 영화, 역사 또는 실생활에서 자신만의 히어로를 정하고 스토리텔링 능력을 최대한 발휘하십시오. 이 캠프는 캠프 참가자들이 영화에 대한 자신의 생각을 구성하고 보고 공유하는 법에 대한 이해를 넓히는 것을 목표로 합니다. 참가자들은 영웅에 대한 개념에 도전하고, 그들 자신만의 영웅을 만들어내기 위해 다양한 영화들을 보게 됩니다. 참가자들은 시나리오 워크샵에서 영화 제작의 전 영역을 살펴보게 되고, 자신만의 히어로를 만들어내게 됩니다. 또 스텐트 코디네이션 워크샵에서 어떻게 액션 신이 만들어지는지도 배우게 됩니다. 참가자들은 시각적 스토리텔링을 통해 그들 자신의 창의적 목소리를 표현할 것이고, 그룹으로 내러티브를 발전시키며, 콘셉트가 실제 작품이 되는 순간을 경험할 것입니다.”

캠프는 약 2주간 이루어지며, 참가비는 회원 여부에 따라 다르게 책정된다. ‘익스플로링 필름’ 캠프는 8세에서 10세 저학년 아동, 그리고 11세에서 13세 고학년 아동으로 대상을 나누어 진행되는 프로그램으로, 무성영화, 360도 가상현실, 스톱 모션 애니메이션 등 진화하는 영화 제작 기술을 다양하게 탐구하게 된다. 업계 전문가들이 진행하는 이 2주간의 캠프에서 어린이들은 매일 매일 새로운 스타일의 영화 제작을 발견하게 된다.

14세에서 17세 청소년을 대상으로 이루어지는 ‘TIFF 유스 필름 인텐시브(YFI)’는 4주 동안 이루어지는 캠프 프로그램으로 청소년들이 영화를 통해 스토리텔링 기술을 개발할 수 있도록 영화제작자들이 도움으로써, 청소년들이 창의적이고 전문적으로 성장할 수 있는 기회를 제공한다. 캠프 참가자들은 단편 영화(기획개발, 제작, 후반 작업)를 제작하게 되고, 이 과정에서 연출, 촬영, 프로덕션 디자인, 편집, 연기 등 영화 제작과 관련한 다양한 교육을 받게 된다. 캠프 마지막 날에는 가족 및 친구들을 초청한 상영회를 개최한다.

토론토 국제 영화제의 ‘청소년 프로그래머 육성(TIFF Next Wave Committee)’은 2010년에 설립된 TIFF Next Wave 위원회는 15세에서 18세 사이에 있는 12명의 학생으로 구성된 그룹으로 청소년 영화 매니아들이 주축을 이루고 있다. 토론토 전역의 전문 예술 기관, 공립학교, 대안 학교, 사립학교 등에서 온 만큼 위원회의 멤버들은 다양한 취향과 의견, 비판적 목소리를 가지고 있다. 제작자나 작가, 배우를 지망하는 청소년, 영화제나 영화 비즈니스를 배우고자 하는 청소년, 문화 이벤트에 관심을 갖는 청소년, 그냥 영화를 좋아하는 청소년 등 여러 관심사를 가진 10대들로 구성되어 있다. 토론토 국제 영화제는 영화제 섹션으로 ‘TIFF Kids and TIFF Next Wave’를 운영하고 있을 뿐 아니라 3월에는 ‘TIFF 어린이 국제영화제’, 2월에는 ‘TIFF New Wave 영화제’를 개최하면서 어린이 및 청소년 친화적인 영화들을 적극적으로 상영하고 있다.

25살 이하의 젊은이는 무료로 입장 가능한 ‘TIFF Next Wave 영화제’ 또한 다양한 부대 프로그램들이 마련되어 있는데, 젊은 창작자들과 영화산업계의 관계자들이 만나 서로의 아이디어를 나눌 기회를 제공하는 ‘Young Creators Co-Lab’, 청소년 영화 애호가들을 대상으로 한 TIFF Next Wave 필름 클럽, 14세에서 18세의 청소년으로 구성된 24개 팀이 24시간 동안 총 24편의 단편 영화



[그림 1] 'TIFF 어린이 국제 영화제'의 포스터



[그림 2] 청소년 영화제인 'TIFF New Wave 영화제'의 포스터

를 제작하는 ‘TIFF Next Wave 24-Hour Film Challenge’ 등이 있다. 여기서 주목할 것은 ‘TIFF Next Wave 페스티벌’의 프로그램에 10대들이 직접 참여한다는 것이다. TIFF Next Wave 위원회의 위원으로 선정된 12명의 청소년들은 페스티벌 기간 동안 이루어지는 이벤트를 기획하고 상영 프로그램의 구성에 참여하게 된다. 위원회 멤버들은 영화제 기간 동안 영화에 대한 소개 및 Q&A를 담당하게 된다. 이 과정에서 그들은 다른 필름 애호가들과 서로 알게 되고 또 영화산업계에 있는 사람들과 소통할 수 있다. 위원회 멤버들은 8월부터 6월까지 매주 화요일에 만나고 부정기적으로는 주말 상영에 모임을 진행하고, 7월에는 2주간 상영회 기간을 가진다. 청소년들은 고등학교 재학 기간 중에는 계속해서 위원회 멤버로 활동할 수 있는데, 매년 약 75명 정도가 위원회 지원 서류를 제출하고, 매년 졸업하는 5-9명 가량의 정원이 발생하기 때문에 경쟁률은 높은 편이다. 지원서는 세 영역으로 구성되는데, 가장 기본적인 정보를 적는 지원서를 제출해야 하고, 두 번째로 다음 세 가지 옵션 중 하나를 선택하여 제출해야 한다. 마지막으로 필요한 서류는 추천서로, 이는 가족 이외의 인물 중 지역사회, 학교 등에서 알게 된 사람, 혹은 멘토 등 누구든 가능하다. 이와 관련한 내용은 다음과 같다.

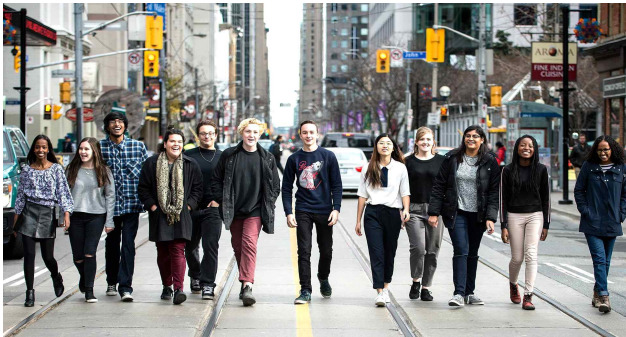
▷ **카메라 인트로 (14분 길이의 비디오로 휴대폰 또는 간이 카메라 등 사용 가능)**: 카메라에 대고 자기에 대한 소개, TIFF next wave 위원회에 참여하고 싶은 이유, 관심을 갖고 있는 기회와 그것을 실현시킬 수 있는 방법 등을 담아야 할 것이 요구된다.

▷ **1-3페이지 분량의 자기 자신을 소개하는 에세이**: 카메라 소개의 종이 버전으로, 자기에 대한 소개, 좋아하는 영화의 소개, 위원회와 프로그램 전체를 발전시킬 개요를 가지고 TIFF Next Wave에 대한 아이디어를 담을 것이 요구된다.

▷ **1-3페이지 분량의 영화 리뷰 혹은 비평**: 특별히 흥미를 가지고 본 영화에 대해 감정과 단점의 분석을 포함한 리뷰나 비평, 프로그래머가 되어서, 이 영화는 어떤 관객에게 맞을지 등을 작성하는 것이 요구된다.



[그림 3] 'TIFF Next Wave 24-Hour Film Challenge'에 참가한 도전자들



[그림 4] 2015~2016년에 활동한 TIFF Next Wave 위원회 멤버들

토론토 국제 영화제는 아웃리치 프로그램을 통해 지역 사회에 공헌하고 있다. 물론 지역 의료 센터인 Four Corners, 저소득층 청소년들의 교육 지원 단체인 Pathways to Education, 비영리 자선 단체인 West Neighbourhood House 등의 기관들과 파트너십을 이루어, 토론토 전 지역에서 청소년들을 대상으로 하여 영화 제작 워크샵과 상영 활동을 하였다. 2016년에는 약 1,900명 이상의 청소년들이 자기 지역 사회에서 이들 프로그램에 참여하였다. 2012년 이후부터는 정신 건강을 중점적으로 다루는 기관들과 정신 질환 환자 그룹들과 함께 다양한 아웃리치 프로그램을 운영하고 있으며, 매년 1,200명의 지역 주민들이 이들 프로그램에 참여하고 있다.

또한 Reel comfort 프로그램을 통해, 5,000명 이상의 아이들, 가족, 정신 질환 고객들, 시니어들에게 매년 55,000달러 상당의 무료 티켓을 제공하고 있다. 2017년에는 Reel comfort 프로그램 10주년을 기념하여 정신 질환에 시달리는 1,000명을 대상으로 하여 실습 워크샵, 특별 게스트 초청, 영화 상영 등을 운영하기도 하였다. 이 과정에서 약 30명의 크리에이터가 초청 게스트로, 워크샵 진행자로 참여하였다. 이 프로그램은 2017년 3월에 킹스턴에 소재한 H'art 센터가 주관한 Able Artists 시리즈에 참여하였는데, 이 시리즈는 지역 예술가, 지역 공동체 리더, 장애를 가진 캐나다인 예술가 및 여타 아트 영역에서 활동 중인 리더들을 한 자리에 불러 모았다. 이 모임은 영화를 통해 지역 사회의 안녕과 참여를 유도하는 데에 그 목적을 두었고, 참석자들-예술위원회 구성원들, 정신 건강 및 중독 관련 종사자들, 영화와 학생들, 킹스턴 영화제 구성원들 각자의 영역에서 구현할 수 있는 상호교류 연습 등을 포함하였다. 또한 이 Reel comfort 프로그램은 2017년 여름, 점심 장어로 고통받는 사람들을 지원하는 비영리 단체인 Sheena's Place에서 실습을 마친 두 명의 직업 치료 석사 과정생들이 임상 직원, 영화 제작자, TIFF 프로그램팀 구성원들과 함께 Sheena's

Place에 있는 고객들을 대상으로 하여 영화 프로그램을 디자인하게 하였다. 이 프로그램이란, 넷플릭스 영화에 대한 평론 워크샵으로, 평론가가 이 프로그램을 진행하였다.

2. 프랑스 나의 첫 번째 영화제

프랑스 파리는 문화의 도시답게 문화정책에 많은 관심을 쏟고 있다. 그 중 영화와 관련된 정책은, 2002년 1월, 파리 시장 '베르트랑 들라노에'에 의해 구상된 '미션 시네마'를 꼽을 수 있으며, 2018년 현재까지 이어져오고 있다. 파리는 6개 분야에 천만유로(약 131억 원) 예산을 투자하고 있다. 이중 영화제와 관련된 '문화 확산을 위한 영화제 및 포럼 테마주 지원' 부분을 살펴보고자 한다.

'나의 첫 번째 영화제'⁵⁾는 파리가 2005년부터 시작한 어린이영화제로, Enfances au Cinéma 협회에서 2세에서 12세까지 어린이들을 대상으로 기획한다. 영화제는 어린이의 방학 기간(10월 말) 중 개최되며, 입장료는 4유로로 심사위원도 어린이로 구성된다. '2017 나의 첫 번째 영화제'는 10월 25일에서 31일까지 1주일간 개최하였다. 2017년 영화제의 참석 대상은 감독, 미술감독, 배우, 영화평론가, 음악감독, 편집기사, 만화가, 영화제홍보대사(배우) 등 초청된 영화인 24명으로 구성되었다.

개최장소는 포럼 데 이마주, L'Escurial, L'Entrepôt, Le Studio des Ursulines, Le Majestic Passy, La Gaité lyrique, Le Luminor Hotel de Ville, Le Chaplin Denfert, Le Chaplin Saint-Lambert, MK2 Quai de Seine, L'Archipel, Le Cinema des cineastes, Le Majestic Bastille, LE LOUXOR - PALAIS DU CINÉMA(포럼 데 이마주 외 파리 각 구의 독립영화관)에서 진행되었다.

심사는 CINÉ+ FAMIZ 채널과 시네마테크 로베르 리넵과 협력해 8세에서 11세 사이 어린이(10명) 심사위원회로 구성하였다. 로베르 리넵 시네마테크의 지도 하에 심사위원이 된 어린이들이 파리 곳곳 독립영화관의 어린이·단편영화협회를 대상으로 한 영화 시사회에 참여해, 영화를 보고 분석하여 심사위원상을 선정하며, 폐막식 때 이를 발표하였다. 이는 시네마테크 로베르 리넵이 주관하였다.

부대행사는 35mm영화의 재발견, 영사실 방문, 상영작과 함께하는 창작교실, 디지털 아틀리에, 철학 아틀리에, 마임 마술 아틀리에, 영화와 이야기, 영화와 춤, 영화와 음악, 영화와 토론, 영화 그리고 재발견(영화 속 역사, 고전영화 감상), 영화와 공연, 영화와 식사, 영화와 게임, 영화와 페이스 페인팅 등 부대행사가 어린이들의 나이에 맞게 구성되었다.



[그림 5] 나의 첫 번째 영화제 2017년 심사위원

5) 나의 첫 번째 영화제 홈페이지. quefaire.paris.fr/monpremierfestival.



[그림 6] 부대행사 영화와 음악

기타 파리에서 개최되는 영화제를 지원하였다. 파리가 지원하는 포럼 데 이마주는 연중 다양한 영화제를 개최하였다. 2018년 4월 포럼 데 이마주는 디지털 및 VR 중심의 새로운 영화제인 'New Images Festival'을 개최하였다. 이 영화제는 기존 'Paris Virtual Film Festival'과 'I LOVE TRANSMEDIA'가 통합된 것으로, CNC의 뉴미디어 프로젝트 개발 지원 정책과 맞추어 VR 및 홀로그래프, 쌍방향 영화, 디지털 시리즈 및 웹 비디오 등 새로운 형태의 영상물을 상영하고, 영화제 기간 중 중·고등학생들의 이미지 교육을 실시하였다. 중·고등학생들을 위한 뉴미디어 및 VR의 영화 서사 변화과정을 습득하고, 이러한 형태의 영상물이 개인 혹은 공동체의 경험을 어떻게 바꾸는지에 관한 토론으로 컨퍼런스 및 라운드 테이블 행사를 개최하였다.



[그림 7] 'New Images Festival' 폐막식



[그림 8] 'Tout-Petits Cinema 2018' 포스터

또한 파리의 영화 관련 정책 중 '영화교육을 통한 관객개발' 관련 내용을 살펴보고자 한다. 파리는 정부의 영상교육 정책 안에서 영상교육을 담당하

는 파리의 협회들을 지원한다. 유치원 및 초등학생들 영상교육 정책인 '학교와 영화관' 운영과 관련해서는 'Enfance au Cinema' 협회, '영화중학교'는 파리독립영화관협회 CIP(Cinéma Indépendants Parisiens) 협회가 이를 담당한다. 예산은 파리와 DRAC가 담당 협회에게 각각 지원한다. '영화관에서의 고등학생' 운영은 일드 프랑스 레지옹과 DRAC이 담당한다. CNC는 수업에 사용될 영화의 지킴서 및 디지털 영화 파일에 대해 재정적으로 전담하며, 관련 당사자들과 전국 회합을 조직하는 역할을 한다. 일드 프랑스 전체의 교육 코디네이션은 ACRIF(Association des cinémas de recherche d'île-de-france, 일드프랑스 영화관 협회)와 CIP가 맡으며, 각 지역의 담당 협회를 구성한다. 예산은 각 지역의 담당협회로 내려 보내진다.

'나의 첫 번째 영화(Mon 1er Cinéma)'는 파리가 2008년 처음 도입하였으며, 만 2세에서 4세 사이의 어린이들이 처음으로 영화관의 관객으로서 경험을 하게 만드는 과정이다. 예술문화아카데미대표부(délégation Académique aux Arts et à la Culture) 파리지부의 지원을 받는 'Enfances au cinéma' 협회가 주관하며, 2015년부터 일드 프랑스 DRAC에서도 지원한다. '나의 첫 번째 영화' 프로젝트는 성장을 위한 예술(Art pour grandir)이라는 교육 프로그램 속에 포함되며, 이 프로젝트의 목표는 어린이들에게 최신 애니메이션 혹은 영화 유산 작품들을 보여줌으로써 제7의 예술에 대한 관심과 호기심을 불러일으키고 동네영화관에서 처음으로 관객의 경험을 갖게 만드는 것이다. 또한 영화 작업(아틀리에)을 통해 이미지에 대한 감각을 일깨워 유치원생들을 새로운 관객으로 형성한다. 2017~2018 학기 프로그램 구성은 파리지부 미션시네마, 일드 프랑스 DRAC, 그리고 DAAC가 인준한 싱크탱크 그룹 교사들과 함께 구성하였다.

파리는 파리의 약 15개 예술 및 실험영화관에서 'Enfance de l'art' 프로그램을 기획하는 협회(예: CIP)를 지원하며, 영화관들이 수요일과 토요일 청소년들에게 방과 후 특별 프로그램을 더 많이 구성하도록 장려하고 있다. 이런 측면에서 파리는 파리 5구 예술 및 실험영화관인 Studio des Ursulines의 어린이를 위해 기획된 프로그램을 지원한다. 그리고 어린이·청소년·모든 시민을 대상으로, 영화 작업을 간접 경험할 수 있도록 학기와 방학 중에 아틀리에를 운영하는 포럼 데 이마주를 지원한다.

3. 일본 나라국제영화제

나라현의 현청 소재지인 나라시는 인구 30만 명 규모의 관광 도시이지만 영화관이 한 곳도 없는 영화관 공백 지역이다. 이런 곳에 국제영화제가 시작된 것은 나라 출신의 영화 감독 가와세 나옴이(河瀬直美)의 의지에 힘입은 바가 크다. 2007년 칸 영화제에서 심사위원 대상을 받기도 했던 가와세 나옴 감독은 나라에 국제영화제를 만들어 세계의 영화인들을 초청하고 싶다는 오랜 숙원을 2010년 나라현의 지원을 받아 실현하게 되었다.

2010년 당시 신생 영화제라 할 수 있는 나라국제영화제의 예산은 많지 않았다. 2010년 1회 영화제가 약 2,000만 엔, 2회가 2,800만 엔(2012년), 3회가 3,500만 엔(2014년), 4회가 4,000만 엔(2016), 그리고 2018년에 개최될 5회가 5,000만 엔 정도로 매년 조금씩 규모는 늘고 있다. 애초에 지자체 혹은 중앙 정부가 주도한 영화제라기보다 가와세 감독의 의지에서 시작되었기에 영화제의 실행은 NPO법인 나라국제영화제 실행위원회가 맡고 있다.

나라현은 영화제가 처음 출범할 때, 사업비 및 인건비로 1,300만 엔을 지원

6) Les délégués académiques à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC) : 문화 활동 및 예술교육 아카데미 지역 대표부로, 교육부의 문화예술교육 정책 지역 실현을 위한 지역 문화예술교육 사무소를 의미한다.

했으나, 이는 첫 해 뿐이었다. 2014년 2회 영화제가 시작될 때 나라시로부터 약 1,000만 엔의 지원을 받을 수 있었으나, 회장장의 유치와 관련하여 나라시 시장과 의회의 갈등이 있으면서, 시장에 대한 의회의 불신과 겹쳐 2016년에는 의회가 영화제 예산 전액을 삭감하게 되었다. 그런 점에서 나라국제영화제는 그 시작은 어느 정도 지자체에 예산을 의존하며 시작하였지만, 현재는 자생적 구조를 찾아나가고 있는 상황으로 볼 수 있다. 하지만 지자체의 지원이 끊어진 이후에 영화제는 재원 조달에 고심하고 있는 상황이다. 납세자가 직접 지역의 문화 사업을 기부 형식으로 응원할 수 있는 후루사토 납세가 연간 약 5,000만 원의 재원이 되고 있으며, 문화청으로부터 예술문화진흥기금의 일부를 사업비로 획득하거나 일본국제교류기금, J-LOP(일본 콘텐츠의 해외 전개를 촉진하는 보조금), 기업 메세나 협회 등으로부터 사업비를 보조 받고 있다.

나라국제영화제는 격년으로 열리기 때문에 영화제가 열리지 않는 해에는 지역 주민들을 대상으로 한 여러 사업이 펼쳐짐. 사무국에는 직원 3명과 이사장 1명이 상주하는데, 영화제가 없는 해에 이들 인력들은 주로 지역 주민들을 중심으로 한 영상 사업에 집중하고 있다.

그 중 대표적인 사업이 시네마테크 사업이며, 나라시 내에는 영화관이 없어, 인접한 다른 시까지 차로 20여분 정도를 달리면 멀티플렉스가 있지만, 상시적으로 영화를 보기는 쉽지 않다. 나라국제영화제 사무국은 이러한 인식 하에 2013년부터 시네마테크 상영회를 시작하였다. 시네마테크 상영회의 영화들은 대부분 해외 예술 영화들로, 인접 시에 멀티플렉스가 있다고 하더라도 예술 영화는 볼 수가 없기 때문에 이 상영회는 나라시와 나라시 인근의 시군 주민들을 모두 아우르는 이벤트라 할 수 있다. 영화는 월 1회 3일간(첫 주 금, 토, 일) 이동형 상영회라는 이름으로 이루어지고 있다. 이동형 상영회라는 이름이 붙은 것은 상설로 상영할 수 있는 공간이 없기 때문이다.

처음에는 카페 등을 빌려 작게 시작했는데, 지금은 나라여자대학의 강당이나 나라마치센터라는 시 소유 공간, 이사 중 한 명이 운영하는 호텔의 일부 공간을 빌려 상영회를 하고 있다. 월 200~300명의 관객이 시네마테크 상영을 찾고 있으며, 교토, 오사카, 고베 등 미니 시어터 등에 홍보 유인물을 두어 홍보하고 있다.



[그림 9] 시네마테크 상영회 모습



[그림 10] 상영 전단지

또 하나의 사업은 호시조라 상영회(星空上映會)라고 이름 붙여 있는 것으로, 이른바 야외 상영회라 할 수 있다. 이 야외 상영회는 영화제가 열리지 않는 해인 2015년에 프리 이벤트(pre-event)로 처음 시도되었다. 9월에 나라 공원이 라는 야외 공간에서 상영회를 개최하여 큰 호응을 얻어, 2016년에는 영화제 상영 기간에도 열리게 되었다.

상영회 외에 미디어센터가 할 만한 사업도 나라국제영화제는 진행하고 있다. 지역 어린이들과의 영상 제작 워크숍은 나라시의 교육위원회와 협의 하에 이루어지고 있다. 교육위원회의 협조 하에 나라시에 있는 초등학교에 어린이 영상 워크숍 참가자를 모집하고, 초등학교의 강당 하나를 빌려서 사흘간 집중적으로 영상 제작 워크숍을 실시하게 되었다. 2014년부터 시작된 이 워크숍은 애플로부터 아이패드를 협찬 받아 진행하기 때문에 장비로는 특별히 들지 않는다. 아이들은 직접 영상을 찍고, 편집 작업을 배운 후 집에서 각자 편집을 해 오게 된다. 그리고 지역 주민들과 함께 상영회를 개최하는 식으로 만든 영상을 선보인다. 강사는 가와세 나ومی 감독이 직접 하게 되는데, 즉, 나라시의 어린이들은 칸노도 인정한 세계적인 명성을 가진 감독으로부터 영상 워크숍을 받고 있는 것으로 볼 수 있다.



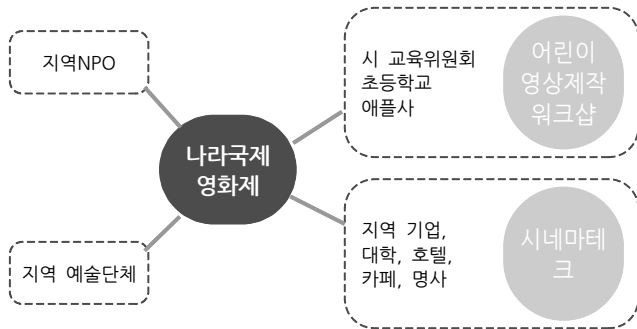
[그림 11] 어린이 영상 워크숍 모습

나라국제영화제는 나라 지역 로케이션 지원 등의 활동도 활발히 하고 있다. 국내에서도 예술 영화로서는 흥행에 성공한 '한여름의 환타지'가 바로 2014년 나라국제영화의 'NARAtive' 프로그램에 지원을 받은 작품이다. 이 프로그램은 나라 지역을 대상으로 한 영화의 기획 개발 및 제작을 지원하는 것으로, 2년에 한번씩 선정하고 있다. 또한 나라국제영화제는 이러한 로케이션 지원 프로그램에 지역 주민들이 적극적으로 참여할 수 있는 방안들을 고민하는데, 주민들은 '서포트 클럽'에 가입하여 영화 제작 활동에 참여할 수 있다.

나라국제영화제는 "지역을 기반으로 한 영화 제작은 지역에 대한 주민의 애착을 만들고 타 지역에서 온 이들과의 새로운 커뮤니케이션을 형성하며, 이렇게 만들어진 영화가 세계에 나라 지역의 매력을 알리게 된다"고 그 취지를 표현하고 있다.

나라국제영화제의 사례는 지역의 결코 크지 않은 영화제가 지역의 여러 주

체들과 네트워크를 형성하며 지역에서 영화를 활성화시키는 좋은 본보기를 보여주고 있다. 아래 그림에서 알 수 있듯이 나라국제영화제는 지역 NPO, 지역 예술단체, 학교, 기업 등과 여러 각도에서 협력관계를 형성하고 있다.



[그림 12] 나라국제영화제와 지역 사회의 네트워크

V. 결론

본 연구에서는 해외 영화제에서 관객개발 및 미래 영화인을 양성하기 위해 활용되는 문화예술교육의 다양한 사례들의 특징을 살펴보았다. 영화제들은 코로나19로 인해 영화제의 본질이 어디에 있는지 생각하는 계기가 되었고, 단순히 영화제를 영화 관람을 하는 공간이 아니라 종합적인 문화 체험으로서의 성격(박문철 2021)을 지니고 있다는 부분을 확인할 수 있었다. 본 연구의 영화제 문화예술교육 사례들을 살펴보고, 우리나라 영화제에서 활용할 수 있는 시사점을 제공하면 다음과 같다.

첫째, 언택트 시대를 맞이하여, 영화제가 갖는 본질적인 의미가 확대되어야 한다. 영화제가 위기 상황을 맞이하며 이루어진 온라인 상영은 단지 오프라인 공간을 이동한다는 것을 넘어서는 의미를 가지며, 향후 영화제의 본질이 어디에 있는지 재정립되어야 할 것이다(박문철 2021). 지금까지 국내의 영화제들은 그 효용성에 있어 경제적 지표만을 중심으로 평가되어 왔다. 공공 예산이 많이 투입되는 만큼 가시적으로 산출할 수 있는 경제적 기대효과만이 중심적 평가 기준이 되었다. 그러나 토론토 국제 영화제가 연중으로 시행하고 있는 시네마테크나 청소년 미디어 교육 사업은 경제적 효과만으로 추산할 수 없는 사회문화적 효과를 지역사회에 가져다 주고 있다. 특히 넷플릭스 등 OTT 서비스의 확대에 의해 영화제에서 영화를 관람하는 전통적인 영화 관람을 기반으로 하는 영화제에서 나아가, 실제 영화제를 방문한 관객들에게 즐거움·감수성·체험성의 경험을 제공하는 영화제 역할로 나아가야 함을 시사한다. 또한 국내의 영화제를 통해 지역사회에 가져오는 사회문화적 효과에 대해 영화제 예산의 상당 부분을 지원하는 중앙 및 지자체에서도 중요하게 인지하여야 한다.

둘째, 관객개발을 위한 영화교육의 확대는 향후 영화 진흥을 일으킬 수 있는 중요한 요인이 될 것이다. 앞서 살펴본 프랑스의 사례를 살펴보면, 미래 관객개발이라는 주요 의제를 중심으로 오래전부터 영화교육을 공교육과정에 도입하고 있다. 또한 공교육 과정뿐만 아니라 CNC는 지역의 영화제, 영화관에서 행해지는 행사들이 이러한 목적에 부합할 경우 다양한 지원을 하고 있다. 다양한 영화 관련 현장에서 영화교육 과정과 결합하거나 창작인력의 전문화를 위한 프로그램이 있을 경우, 그리고 새로운 형태의 이미지를 관객들에게 제공할 경우 지원이 이루어진다. CNC와 지자체 그리고 DRAC이 지원하는 지역영화관(주로 예술·

독립영화관) 및 지역 영화제가 각종 단체 및 협회(지역영화관 네트워크 협회, 예술 및 실험 등 독립영화의 보급을 위해 활동하는 단체, 단편 작품 배급 협회 등), 지역 시네마테크 및 아카이브를 매개로 영화인과 지역의 어린이, 청소년, 대학생(영화 관련 학생들)을 만나게 하고, 이를 통해 영화교육이 이루어진다. 이러한 과정은 자연스럽게 영화 관련 미래 관객개발과 미래 창작 인력을 지역 차원에서 육성할 수 있다. 또한 영화제 출품을 위한 지역의 주민들을 위한 교육 과정이 병행된다면 주민과 다양한 관객들의 니즈를 바탕으로, 그들이 자발적으로 영화제 현장에 참여할 수 있는 기회가 마련될 수 있을 것이다. 우리나라에서도 이처럼 공교육 현장에서의 영화교육과 함께 다양한 영화제 현장에서 문화예술교육 과정이 활발히 이루어져야 할 것이다.

셋째, 영화제의 역할을 확장하기 위한 관점에서 다양한 대상들을 위한 교육 프로그램이 발굴되어야 하며, 특히 청소년과 어린이 교육과정에 관심을 가질 필요가 있다. 토론토 국제 영화제와 나라국제영화제에서 주목할 부분은 청소년과 어린이들을 대상으로 하는 프로그램으로, 제작·상영·비평·교류 등 분야에 걸쳐 이루어지고 있다. 어린이와 청소년 관객의 육성과 개발은 영화제의 새로운 관객이 지속적으로 유입될 수 있도록 하는 장점을 가지며, 영화산업의 미래를 위해서도 중요하다. 또한 미디어 교육 및 체험 활동은 어린이와 청소년들을 미디어를 비판적으로 독해하고 주체적으로 받아들이는 능력을 기를 수 있다. 해외의 어린이 영화제와 청소년 영화제를 통해 지역사회 청소년 및 어린이를 주제로 한 영화들에 꾸준한 관심을 가진다는 점 또한 지역 사회 내에서 긍정적 요소로 작용하고 있었다. 새로운 창작 역량, 새로운 관객, 새로운 교류를 기르고 만들어간다는 점에서 어린이·청소년 관객개발 프로그램은 국내에서도 시급히 고민해야 할 문제로 볼 수 있다. 또한 언택트 시대 영화제의 환경 변화에 맞추어 새로운 미래 창작 인력에게 온라인을 기반으로 하는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 확장현실(XR) 등 첨단화된 영상 테크놀로지 융합 교육이 마련된다면, 영화제의 시간과 공간을 초월하는 맞춤형 전문가로 양성이 가능할 것이다.

본 연구는 해외 영화제들의 다양한 문화예술교육 사례들을 살펴보고, 향후 영화제의 문화예술교육을 활용한 새로운 방향성을 제시하였다. 본 연구는 탐색적 연구로 해외의 세 영화제 사례(캐나다 토론토 국제영화제, 프랑스 나이의 첫 번째 영화제, 일본 나라국제영화제)를 살펴봄으로써 학술적 시사점을 제공하지만, 연구대상에 대한 한계점을 가진다. 향후 연구 제언으로, 우리나라 영화제의 주요 현황을 파악하고, 해외 영화제와 이를 비교 분석하는 연구가 이어질 수 있을 것이다. 본 연구를 통해 영화제와 관련된 다양한 연구들이 확산되길 기대한다.

참고문헌

1. 논문 및 보고서

- 김미현, 「한국 영화정책 체계의 제도적 전환에 관한 연구 - 시민 민주화와 영화산업 성장의 연관성을 중심으로」, 문화경제연구, 23(1), 2020, 99-119쪽.
- 김석범, 「외국 영화교육 사례를 통한 한국영화교육 발전방안 연구」, 영화교육연구, 11, 2009, 9-20쪽.
- 박강미, 「국제영화제를 통한 지역활성화와 전략에 대한 연구 - 부산상하이국

제영화제의 사례분석을 중심으로», *글로벌문화콘텐츠*, 7, 2011, 9-45쪽.

박문철, 「코로나19와 영화제의 미래: 온·오프라인 상영을 중심으로», *영화연구*, 88, 2021, 171-206쪽.

오세섭, 「국제영화제를 통한 지역활성화와 전략에 대한 연구 - 부산상하이국제영화제의 사례분석을 중심으로», *영화연구*, 85, 2011, 93-124쪽.

이귀옥 · 박조원 · 최명일, 「우리나라 국제영화제의 지각된 서비스 품질이 브랜드 개성에 미치는 영향에 관한 연구», *광고학연구*, 25(7), 2014, 161-185.

정지은 · 박정배, 「장애인 문화예술교육의 운영 방안에 관한 사례연구: 일본 하나아트센터와 수원 에이블아트센터를 중심으로», *상품학연구*, 37(6), 2019, 171-180.

_____, 윤소민, 「문화거버넌스 형성을 위한 국제영화제의 운영 방안에 관한 연구», *상품학연구*, 35(3), 2017, 73-81.

_____, 「지역 영상문화 진흥 방안 연구», 문화체육관광부, 2018.

함충범, 「언택트 시대, 영화제의 변화상과 새로운 가능성: 영상 테크놀로지와 의 관계성을 중심으로», *영화연구*, 88, 2021, 337-361쪽.

2. 신문기사

<“K-컬처 역사상 이보다 빛날 순 없었다 옛것들 지켜야 계속 전 세계 열광시킬 것”>, 《정책주간지 공감》, 2021/09/13.

3. 웹사이트

나라 국제 영화제 홈페이지. nara-iff.jp.

나의 첫 번째 영화제 홈페이지. quefaire.paris.fr/monpremierfestival.

프랑스 교육부 홈페이지. www.education.gouv.fr.

프랑스 국립영화센터(CNC) 홈페이지. www.cnc.fr.

「해외 영화제에서의 문화예술교육 활용 사례연구」 토론문

차민철 (동의대학교 영화학과)

정지은·정인선 선생님의 발제에서는 국내의 영화교육 관련 정책 동향을 진단하고 캐나다, 프랑스, 일본의 사례를 중심으로 영화제가 일회성 이벤트로서의 역할을 초월하여 지역사회와의 협력 네트워크를 구축하고 다양한 계층을 대상으로 폭넓은 관점의 영화 리터러시를 통해 지속가능한 문화예술교육의 장으로서 기능할 수 있다는 가능성을 제시하고 있습니다. 특히, 캐나다 토론토 국제영화제, 프랑스 나의 첫 번째 영화제, 일본 나라 국제영화제 등 해외 영화제들이 운영해온 다양한 영화 교육 프로그램들을 소개함으로써 국내 영화제가 지향할 수 있는 새로운 방향성을 제시하고 있습니다. 다만, 필자들이 결론 부분에서 밝히고 있듯이, 국내 영화제들이 급변하는 미디어 환경에서 새로운 활로를 찾기 위해서는 향후 국내 영화제들의 현황을 파악하고 영화제와 관련된 비교적 관점의 다양한 연구들이 필요하다고 생각합니다.

미장센단편영화제, 인디다큐페스티발, 아시아나 국제단편영화제 등 국내 영화제들의 운영 중단 및 폐지, KT&G의 예술영화전용관 상상마당 일시 운영 중단, CGV 아트하우스 운영 조직 해체 소문 등 지난해부터 들려오는 일련의 소식들은 영화계와 영화제가 직면하고 있는 위기와 변화를 직감하게 해줍니다. 이러한 변화와 위기의 기저에는 장기화된 코로나19 팬데믹은 물론, OTT 시장의 급성장, 급변하는 영화 및 미디어 환경 등 다양한 요인들이 작용했다고 생각합니다. 특히, 영화 관람 환경의 변화로 인해 기존 영화관과 영화제의 존재와 본질에 관한 근본적인 논의가 필요한 시점임은 주지의 사실입니다. 1980년대 후반 도입된 디지털 시네마, 1990년대 이후 뉴미디어 패러다임은 영화의 탈경계·전환·확장이라는 이른바 ‘포스트-시네마(Post-Cinema)’ 패러다임으로 이어지면서 새로운 관점의 담론과 논의를 요구하고 있습니다.

이러한 맥락에서 두 분 선생님의 발제는 시의적으로 중요한 연구 주제를 다루고 있습니다. 본 발제에서 제시하고 있는 영화제의 확장된 역할과 기능에 대해 토론자 역시 영화제를 운영하고 있는 입장에서 전적으로 동의합니다. 다양한 해외 사례를 통해 시의성 있는 연구 주제를 제시해 주신 필자들에게 감사드리며 발제 논문을 읽고 몇 가지 궁금한 점과 제안이 있어 다음과 같이 전합니다.

1. 각주 1)에서 이 논문에서 제시한 사례들은 2018년에 발표된 연구보고서의 국내외 사례조사 자료를 활용하였다고 밝히고 있습니다. 이로 인해 발제 논문의 서론과 결론에서 2020년 이후 현재 상황을 개괄하고 있는 반면, 제시하고 있는 해외 사례들은 2018년까지의 상황에 대한 내용이 주를 이루고 있습니다. 기본적인 취지와 프로그램은 동일하겠지만, 2020년 이후 코로나19 팬데믹으로 인해 영화제 및 영화 관련 분야에는 상당한 변화가 있었을 것으로 판단됩니다. 그렇다면 발제 논문에서 다룬 해외 사례들의 경우, 2020년 이후 기존 운영 프로그램들에는 어떠한 변화가 있었으며, 온택트 시대에 대응하기 위한 어떤 새로운 프로그램들이 운영되고 있는지요?
2. 결론에서 “언택트 시대 영화제의 환경변화에 맞추어 새로운 미래 창작 인력에게 온라인을 기반으로 하는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 확장현실(XR) 등 첨단화된 영상 테크놀로지 융합 교육이 마련된다면, 영화제의 시간과 공간을 초월하는 맞춤형 전

문가로 양성이 가능할 것이다” 라고 언급하고 있는데, 여기서 “첨단 영상 테크놀로지 융합 교육” 이라고 함은 영화 교육의 내용에 해당하는 것인지, 아니면 영화 교육을 위해 활용할 수 있는 수단을 의미하는 것인지? 그리고 “영화제의 시간과 공간을 초월” 한다는 것은 구체적으로 어떤 의미인지요?

3. 대학의 영화 관련 학과, 영상원, 한국영화아카데미 등의 전문교육 과정, 초·중등 영화교육, 영화·영상 관련 공기관 및 민간단체의 영화 교육 프로그램 등 국내에서도 영화 교육을 위한 여러 프로그램들이 운영되고 있는 것으로 알고 있습니다. 또한, 발제 논문에서 제시한 해외 사례에 비해 상대적으로 한계를 지니고 있지만 국내 영화제들도 영화 교육적 성격의 프로그램들을 운영해 오고 있는 것으로 알고 있습니다. 이러한 상황을 고려할 때 국내 영화제에서 영화 교육 프로그램을 운영할 경우 다른 기관 및 단체에서 운영하는 영화 교육 프로그램과의 변별성을 가지기 위해 고려해야 할 사항은 무엇인지, 그리고 지속가능한 운영을 위해 필요한 것이 무엇인지에 대한 필자들의 견해를 청합니다.

포스트/팬데믹 시대 청소년 영화교육의 방향

이아람찬(목원대)

1. 들어가며
2. 선행연구
3. 팬데믹 시대의 영화교육
 - 1) 영화를 통한 교육
 - 2) 영화에 대한 교육
 - 3) 비대면 수업: 사전제작 콘텐츠와 실시간 온라인 교육
4. 머시니마에서 메타버스까지: 숏폼 영화교육
 - 1) 머시니마: 게임으로 영화를 찍다
 - 2) 메타버스: 아바타와 함께 영화를 찍다
 - 3) 숏폼 콘텐츠: 프로슈밍(prosuming)하다
5. 나오며

1. 들어가며

비대면 시대 영화교육은 어떻게 진행할 것인가에 대한 논의는 영화교육을 담당하고 있는 교수자에게는 매우 현실적인 문제가 아닐 수 없다. 팬데믹 시대에서 비대면 교육이 광범위하게 적용되었으며, 최근 사회적 거리두기 완화 정책의 영향으로 많은 곳에서 대면 교육으로의 복귀를 시도하고 있다. 현재 이러한 흐름 속에서 대면 교육과 비대면 교육이 혼재되어 있으며, 4차산업혁명과 미래교육의 관점에서 비대면 교육에 관한 관심과 연구가 매우 활발하게 진행 중이다.

지난해부터 팬데믹으로 인하여 반강제적으로 비대면 수업을 수용하지 않을 수 없었다. 그 어느 때보다 이 새로운 교수법은 전면적이고 단기간에 이루어진 성과로 나타났다. 현재 학교 교실 환경은 팬데믹 이전과는 다르게 비대면 수업을 위한 하드웨어와 소프트웨어가 비교적 잘 준비되어 이를 사용할 교수자를 기다리고 있다. 하지만 당시 교수자는 카메라, 마이크, 터치펜 등의 하드웨어 장치는 쉽게 사용할 수 있었지만, 줌(Zoom), 팀즈(Teams), 웹엑스(Webex) 등 실시간 화상교육 플랫폼과 멘티미터(Mentimeter), 패들렛(Padlet), 소크라티

브(Socratic) 등의 다양한 수업 도구를 사용하는 데는 일정 시간이 필요했다.

비대면 교육은 크게 실시간 온라인 교육과 사전 제작 콘텐츠 제공으로 구분할 수 있다. 실시간 온라인 교육은 앞서 언급한 줌, 팀즈 등을 사용한 교육으로 실시간으로 수업을 진행하게 된다. 비대면 교육을 위한 콘텐츠의 제작은 비교적 장기간의 기획과 제작의 과정을 거치게 마련인데 현재의 사전제작 콘텐츠는 매우 짧은 기간에 제작된 경우가 많다. 따라서 학생들이 수업 내용을 이해하거나 집중하는 데 많은 어려움을 호소하고 있으며, 교수자 또한 단기간에 학습내용의 구성과 콘텐츠의 제작이 동시에 이루어지기 때문에 여러 문제점을 드러낼 수밖에 없다.

본 연구는 이러한 환경 속에서 포스트/팬데믹 시대 청소년 영화교육의 방향에 대해 논하고자 한다. 선행연구로 현시점에 대한 교육학적 진단과 영화교육의 특수성에 대한 논의를 시작으로 머시니마(Machinima)에서 메타버스(Metaverse)까지 다양한 숏폼(Short form)을 통한 영화교육의 트렌드를 읽어보고, 이에 대한 분석을 진행할 것이다. 그리고 포스트 팬데믹 시대 영화교육을 진행하는 데 있어서 블렌디드 러닝(Blended learning)과 영화교육의 확장에 대한 논의도 함께 살펴볼 것이다.

2. 선행연구

비대면 교육에 관한 연구는 교육학 분야를 중심으로 매우 활발하게 진행되고 있다. 특히 팬데믹 시대 비대면 교육환경에서의 수업 적응도 및 만족도에 대한 실태분석이 주를 이루고 있으며, 심지어 비대면 교육 플랫폼 구축에 대한 논의도 활발하게 진행되고 있다.¹⁾ 그리고 『코로나19, 한국 교육의 잠을 깨우다』²⁾, 『미래교육 이야기』³⁾, 『미래의 온라인교육』⁴⁾ 등은 팬데믹 시대에서 비대면 교육의 현상을 점검하고 한편으로 미래교육에 대한 논의를 다루고 있다. 한편, 『온택트 퍼실리테이션』⁵⁾, 『한 권으로 끝내는 온라인 교육 콘텐츠 제작』⁶⁾, 『블렌디드 수업과 평가』⁷⁾ 등은 실제 학교 교육에서 필요한 다양한 비대면 수업 도구의 소개와 함께 구체적이고 실제적인 방법을 제시하고 있다.

한편, 지난 2020년 11월 한국영화교육학회와 한국문화예술교육학회가 「비대면 시대 온라인 문화예술 교육의 방향성: 영화교육을 중심으로」 학술대회를 공동 주최했다. 구체적인

-
- 1) 김우성 외, 「코로나 바이러스(COVID-19)로 인한 비대면 교육 환경에서 수업 적응도 및 만족도 실태 분석: 한동대학교 사례」, 『한국융합학회논문지』, 2권, 5호, 2021. 육지훈 외, 「교양회계 수업의 비대면 온라인 교육 효과 및 만족도 분석: 서울 소재 C대학 사례를 중심으로」, 『교양학연구』, 15권, 2021. 박강희, 「비대면 교육 유형별 만족도, 선호도 조사와 교육 방향」, 『언어연구』, 3권, 2호, 2021. 오송석 외, 「대학 신입생의 비대면 온라인 교육 인식 비교」, 『한국지식정보기술학회 논문지』, 15권, 6호, 2020.
 - 2) 강대중 외, 『코로나19, 한국 교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020.
 - 3) 김애란 외, 『미래교육 이야기』, 교육과학사, 2021.
 - 4) Matthew Montebello, 임유진 역, 『미래의 온라인교육』, 박영스토리, 2021.
 - 5) 김민선 외, 『온택트 퍼실리테이션』, 북페리타, 2021.
 - 6) 유승철, 『한 권으로 끝내는 온라인 교육 콘텐츠 제작』, 이화여자대학교출판문화원, 2020.
 - 7) 구분희, 『블렌디드 수업과 평가』, 우리학교, 2021.

발표 내용은 영화의 실기교육과 비대면 교육의 방향, 비대면 시대 초·중등 예술강사 영화교육의 현황과 방향성, 비대면 시대 영화교육 정책의 방향성 등으로 구성되어 있다. 이 세미나에서는 비대면 시대 초·중등 및 대학에서의 영화교육의 현황과 이에 대한 대책을 중심으로 논의를 진행했다. 그리고 한국문화예술교육진흥원에서는 「2021 온라인 문화예술교육 현황 조사 및 플랫폼 수요 연구」를 발주해 연구를 진행하고 있다. 이 연구에서는 온라인 문화예술교육 및 플랫폼 관련 국내외 현황·사례 조사, 관계자 수요조사·의견수렴을 통한 플랫폼 필요 여부 검토 및 사용자의 니즈를 파악하고 있다. 아직 연구 결과가 발표되지 않았지만, 국내 및 국외의 다양한 온라인 문화예술교육 및 관련 플랫폼 사례를 취합하고 플랫폼별 특성과 기능, 활용 현황 등을 분석하고 있다.⁸⁾

오세섭의 논문(2020)은 코로나 대유행 시대의 특이성을 바탕으로 오히려 영화교육의 새로운 패러다임을 구축에 의미를 두고 다음과 같은 방안을 제시하고 있다. 첫째, 코로나 대유행 시대의 교육은 비연속성과 분절을 특징으로 비대면 교육과정과 모듈형 교육과정을 구축해야 한다. 둘째, 교육 방법에 대한 새로운 시각으로 화상 수업에 대한 중요성을 인식하고, 이에 적합한 다양한 형태의 교재와 교보재를 개발해야 한다.⁹⁾ 또한, 오세섭의 최근 논문(2021)에서는 비대면 시대 영화교육의 전망을 다음과 같이 정리하고 있다. 첫째, 교수자의 인식 전환이 이루어져야 한다. 둘째, 화상 수업 프로그램 기능 활용, 현실감을 제공하는 학습공간 구축 등 비대면 환경을 기반으로 하는 커뮤니케이션 활성화를 도모해야 한다. 셋째, 비대면 교육 환경에 적합한 교수법과 교육내용을 개발하여, 영화교육의 효과를 키워야 한다. 이렇게 비대면 영화교육이 정착하여 확실한 교육체계를 갖춘다면, 향후 영화교육의 활성화에 이바지할 것이며, 교수자는 물론 학습자와 한국 사회를 위해서도 중요한 역할을 기대할 수 있다.¹⁰⁾

3. 팬데믹 시대의 영화교육

1) 영화를 통한 교육

영화교육은 크게 ‘영화를 통한 교육(Teaching with film)’과 ‘영화에 대한 교육(Teaching about film)’으로 구분할 수 있다. 먼저 영화를 통한 교육은 다른 교과와 통합 또는 연계로 이루어지는 수업 방식(통합교과로서의 영화교육)이고, 영화를 위한 교육은 영화를 중심으로 수업을 진행하는 것(독립교과로서의 영화교육)을 의미한다.

먼저, 영화를 통한 교육의 관점에서 영화교육의 내용을 살펴보자. 영화가 교육적으로 활용되기 시작한 것은 사실 영화의 탄생과 더불어 활동사진이라고 불리던 시절까지 거슬러 올라간다. 비록 영화에 대한 비판적 시각도 있었지만, 영화가 교육적 가치로 인정받는 데 있어

8) 한국문화예술교육진흥원, 「2021 온라인 문화예술교육 현황 조사 및 플랫폼 수요 연구 용역 제안 설명서」, 2021, 3-6쪽.

9) 오세섭, 「코로나 혹은 포스트 코로나 시대의 청소년 영화교육」, 『아시아영화연구』, 13권, 3호, 2020, 29-65쪽.

10) 오세섭, 「비대면 영화교육에 대한 전망: 불편한 인식에서 적응으로의 전환」, 『영화연구』, 88호, 2021, 305-336쪽.

서 이론적 틀을 제시한 것은 교육학자인 에드가 데일(Edgar Dale)의 역할을 빼 수 없다. 그는 1946년 *Audio-visual methods in teaching*¹¹⁾에서 원추형 모델을 제시했는데, 밑에서 위로 올라갈수록 실제 경험에서 추상적으로 인식된다는 점을 강조하고 있다. 영화와 TV는 비교적 원추의 상단 부분에 놓여 있지만, 사실 중간부터 아래까지는 모두 직접적인 경험의 노출로 형성된 교육이다. 이 부분을 제외하고 간접적인 경험으로 이루어진 교육환경에서 제시된 영역에서는 영화가 단연 효과적인 교육매체로 자리매김하고 있다.

[그림 1] 데일의 경험의 원추(Dale's Cone of Experience)¹²⁾



데일의 경험의 원추는 학습자의 교육적 경험을 실제적인 경험으로부터 시작하여 시각적이고, 간접적인 경험을 거치게 된다. 그리고 최종적으로 문자나 언어적인 상징에 이르는 과정을 통해서 매체를 교육적으로 활용하는 이유를 자세히 설명하고 있다. 데일은 이 모형을 통해서 구체적인 경험을 바탕으로 해서 추상적 경험이 의미가 있음을 보여주려고 하였다.¹³⁾ 다시 말해서, 수업에서 학습자는 원추 아래 단계에 위치한 구체적인 경험을 하였을 때, 보다 효과적으로 학습내용을 이해할 수 있다.

11) Edgar Dale *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1946, 1954, 1969.

12) Edgar Dale, *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1969, p.107.

13) 박성익 외, 『교육공학과 수업』, 교육과학사, 2021, 25쪽.

2) 영화에 대한 교육

한편, 영화에 대한 교육은 영화를 중심으로 한 다양한 콘텐츠를 다루는 교육으로 씨네리터러시(Cineliteracy) 또는 영화 리터러시(Film literacy)로 일컬어지고 있다. 최근에는 영화 리터러시로 빈번하게 사용되며, 이는 영화라는 전통적인 영화교육의 틀에서 벗어나 다양한 콘텐츠를 다룬다는 의미에서 씨네리터러시의 대체 개념으로 사용되고 있다.¹⁴⁾

현재 영화 리터러시 교육은 한국문화예술교육진흥원의 학교문화예술교육과 사회문화예술교육에서 활발하게 진행되고 있다. 먼저, 학교문화예술교육 사업은 문자 그대로 학교를 중심으로 운영되는 문화예술교육이다. 구체적으로 살펴보면, 학교 예술강사 지원, 예술꽃 씨앗학교 지원, 고3 수험생 대상 문화예술교육 지원 ‘상상만개’ 등으로 세분화되어 운영하고 있다. 한편, 사회문화예술교육 사업은 문화예술 향유의 기회가 적은 지역과 소외계층을 대상으로 문화예술의 접근성을 높여주고, 문화예술로 소통할 수 있도록 지원하고 있다. 지역아동센터 문화예술교육, 방과후 청소년 문화예술교육, 학교 밖 청소년 문화예술교육, 소년원학교 문화예술교육 등은 청소년을 중심으로 이루어지는 사회문화예술교육 사업을 포함해서 군인, 교정시설, 근로자 등 성인을 위한 프로그램도 함께 운영하고 있다.

그리고 2019년부터 영화진흥위원회의 영화교육 중점학교 사업으로 부산과 전주의 일부 초등학교에서 영화교육이 교육과정 일부로 인정받고 있다. 서울시교육청은 협력종합예술활동을 통해 연극, 뮤지컬과 함께 영화교육도 학생들에게 제공하고 있다. 영상물등급위원회는 일선 학교를 방문해서 영상물 등급에 대한 교육을 중심으로 교육을 진행하고 있으며, 한국영상자료원에서는 청소년을 대상으로 하는 영화교육을 활발하게 진행하고 있다. 이들 기관에서 이루어지고 있는 영화교육은 기본적으로 영화에 대한 교육으로 영화를 전공한 강사들이 교육을 진행하고 있다. 예술계와 전문계 등 특성화 고등학교에서 진행하고 있는 영화교육은 전문가 양성을 위한 매우 체계적이고 전문적인 영화교육을 진행하고 있으므로 이는 이 논의에서 다루지 않을 예정이다.

3) 비대면 수업: 사전제작 콘텐츠와 실시간 온라인 교육

현재 비대면 수업으로 진행되는 영화교육의 방식은 크게 사전제작 콘텐츠 교육과 실시간 온라인 교육으로 구분할 수 있다. 실시간 비대면 교육이 어려운 교실 환경에서는 주로 사전제작 콘텐츠를 사용하고 있다. 또는 학생들의 출석 여부를 원활하게 점검하기 위해서 각 시도 교육청이 지정한 학습터에 사전제작한 콘텐츠를 업로드하는 방식이다. 청소년을 대상으로 하는 영화교육 환경에서는 사전제작 콘텐츠보다는 실시간 온라인 교육이 더 일반화되어 있다.

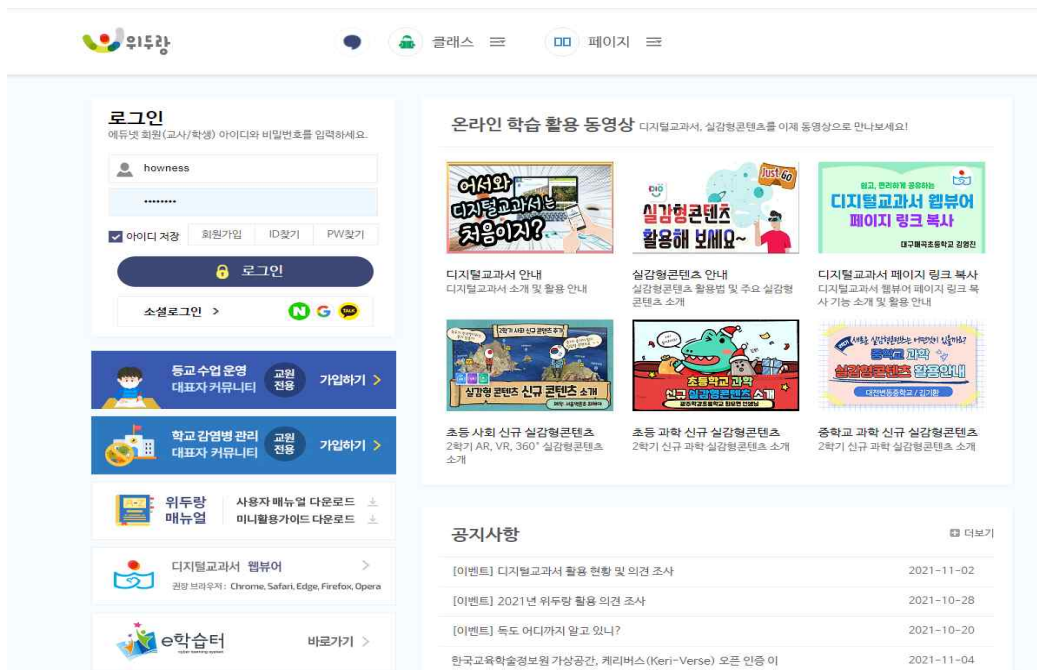
14) 이아람찬, 『영화교육과 영화 리터러시』, 아모르문디, 2021, 50쪽.

[표 1] 비대면 교육 구분

동시성 학습 Synchronous learning	비동시성 학습 Asynchronous learning
· 실시간 온라인 교육	· 사전제작 콘텐츠 교육
· 그룹단위 학생이 서로 다른 장소에서 참여함 · 라이브 채팅, 문자 등을 활용 · 줌, 팀즈, 웹엑스 등의 플랫폼	· 개인 학습자 중심으로 참여하는 시간과 공간의 제약이 없음 · 학습내용이 저장된 플랫폼에 접속 · LMS(LMSlearning management system)으로 구성된 위두랑, e학습터

교수자와 학습자 간 쌍방향 온/오프라인 수업을 지원하는 위두랑은 학습 커뮤니티 플랫폼으로 이와 함께 연계해서 e학습터와 디지털교과서를 사용할 수 있으며, 대면 수업과 비대면 교실 환경에서 사용하고 있다. 구체적으로, 디지털교과서와 e학습터의 콘텐츠를 활용하여 수업을 진행하며, 학습자들의 과제물은 위두랑으로 업로드할 수 있다. 여기서 사전제작 콘텐츠를 사용할 경우 위두랑에 올려 학습자와 공유할 수 있으며, 줌을 통한 실시간 온라인 수업을 진행할 때도 화면공유를 통해 디지털교과서, e학습터의 콘텐츠, 그리고 위두랑과 함께 연동할 수 있다.

[그림 2] 위두랑 온라인 학습 플랫폼¹⁵⁾



15) 위두랑. [https://rang.edunet.net/index.jsp]

앞서 언급한 대로 위두량의 경우 온/오프라인 교육이 모두 가능한 플랫폼인데, 실시간 온라인 교육을 위해서는 이를 공유할 수 있는 화상교육 플랫폼이 필요하다. 현재 국내에서 가장 활발하게 사용되는 플랫폼은 줌으로 초기 교육기관 무로서비스를 시작해서 다수의 이용자를 확보할 수 있었다. 전국 대부분의 초·중등학교에서 교수자 중심으로 줌이 일반화되어 있고, 자연스럽게 학생들도 이를 사용하게 된 것이다. 실시간 비대면을 위한 화상교육 플랫폼에는 줌을 비롯한 구글미트, 팀즈, 웹엑스 등이 광범위하게 사용되고 있다. 이들 플랫폼의 특징을 아래와 같이 정리할 수 있다.

[표 2] 비대면 교육 플랫폼¹⁶⁾

구분	비용	최대참여인원	회의시간	회의개설조건	외부참가허용
줌 (Zoom)	무료	100명	최대40분(3인이상)	회원가입, 프로그램 설치 필요	회원가입 없이 링크, 메일로 참여 허용
	라이선스당 \$149.90/년	100명	무제한		
	라이선스당 \$199.90/년	100명	무제한		
구글 미트 (Google Meet)	무료	100명	1시간*	회원가입, 설치 없이 웹에서 개설	구글 계정 로그인 후 참여 가능
	사용자당 \$8/월	150명	300시간		
MS팀즈 (MS Teams)	무료	300명*	60분	회원가입, 앱 사용 또는 설치 없이 웹에서도 가능	메일에 삽입된 링크로 로그인 없이 게스트로 참여 가능
	사용자당 ₩5,600/월	300명	무제한		
	사용자당 ₩14,100/월	300명	무제한		
	사용자당 ₩22,500/월	1,000명	무제한		
시스코 웹엑스 (Cisco Webex)	무료	100명	50분	회원가입, 앱 사용 또는 설치 없이 웹에서 가능	회원가입 없이 링크, 메일로 참여 허용
	호스트당 \$13.50/월	150명	무제한		
	호스트당 \$26.95/월	200명	무제한		

4. 머시니마에서 메타버스까지: 숏폼 영화교육

1) 머시니마: 게임으로 영화를 찍다

머시니마는 게임 엔진을 이용하여 애니메이션 영화를 만드는 것이다. 머시니마는 Machine 과 Animation, Cinema의 합성어로 별도의 도구 없이 게임 속의 도구로써 영상물을 만들어 낸다. 최근 몇몇 게임들은 머시니마를 활성화하기 위한 녹화용 카메라 등의 저작 툴을 제공하고 있기도 하다. 이는 새로운 서사 미디어로 가상 세계 내 스토리텔링의 대표적 사례로 점점 주목받고 있다. 게임도 소비자가 게임 소비하는 것뿐만 아니라 창작 행위로까지 진화

16) 효성. [https://blog.hyosung.com/5072]

하고 있음을 보여주고 있는 셈이다.¹⁷⁾ 이처럼 게임 엔진을 통해 영화나 애니메이션을 만들고 이를 실시간으로 구현한 머시니마의 경우 게임 수용자들에 의한 능동적 문화 생산의 가능성을 입증해 보인다. 물론 아직은 원작 게임(original games)에 대한 오마주(hommage) 게임이 주종을 이루고 있고, 간혹 완성도 높은 창작물들이 나오고는 있다. 하지만 유튜브나 머시니마 전문 사이트에는 시사적인 풍자나 비판을 담은 작품, 개인적인 문제들을 반영한 작품들이 발표되고 있다.¹⁸⁾

머시니마는 1980년대 게임 데모를 만드는 데 사용되면서부터 시작이 되었으나, 게이머에 의한 참여문화로서의 머시니마는 1990년대의 일인칭 슈팅 게임(FPS, First-person shooter) 퀘이크(Quake)에서부터 시작되었다. 퀘이크는 게임플레이를 녹화하는 기능을 게임 내에 삽입하게 되고, 이렇게 녹화된 게임플레이 영상은 게임을 최단 시간 끝내는 스피드런(Speed-Run)이나 다중 접속자의 대전을 기록하여 생성된 동영상들은 퀘이크 공동체의 인터넷에 게시하면서 퀘이크 영화로 재생산되었다. 이후 영화 제작자들에 의해 게임 내 캐릭터의 플레이를 변형하는 연출을 통해 스토리텔링을 가능하게 만들면서 영상 언어로서의 가치를 만들었다.¹⁹⁾ 이에 힘입어 2005년에는 아예 머시니마를 다룬 게임 <더 무비>가 등장했다. <더 무비>는 플레이어가 직접 영화 제작사의 사장이 되어, 배우와 감독을 직접 섭외하고, 스튜디오를 만들어 자신만의 머시니마를 만들 수 있는 시뮬레이션 게임이다. 개발사는 국내에서도 홍보 이벤트를 개최하는 등 마케팅에도 많은 힘을 기울였지만, 아쉽게도 <더 무비>는 게이머들에게 큰 반응을 이끌어내지는 못했다. 그리고 소스 필름 메이커(SFM, Source filmmaker)는 밸브 코퍼레이션에서 제작한 3D 애니메이션 개발 도구로 활용되었으며, 이후 밸브는 여기에 덧붙여 사용자들의 창작 의욕을 고취하기 위해 색시 어워드(Saxxy Award)를 만들었다. 이 상은 SFM을 홍보하기 위해 만든 것으로 단편, 액션, 드라마, 코미디, 종합 부분으로 구분해서 2017년까지 시상을 이어왔다.²⁰⁾

2) 메타버스: 아바타와 함께 영화를 찍다

2021년 한 조사에 따르면, 메타버스에 대해 알고 있는지에 대한 질문에 81%의 학생들은 메타버스에 대해 알고 있으며, 나머지 19%의 학생들은 잘 모르겠다거나 들어본 적 없다는 답변을 했다. 이미 많은 학생이 메타버스에 대해 인지하고 있음을 확인할 수 조사였다. 그리고 메타버스 프로그램을 사용한 경험이 있는지에 대한 질문에는 68%의 학생들이 경험이 있고, 32%는 사용 경험이 없다고 밝혔다. 메타버스의 장점에 대해서는 48%의 학생들이 현실에서 하지 못하는 다양한 일을 할 수 있다고 언급했으며, 23%의 학생들이 다양한 국적, 환경의 사람들과 가상으로 만날 수 있다고 조사됐다. 그리고 친구들과 자유롭게 만날 수 있다고 생각한 학생들이 14%로 나타났다. 한편, 사용 메타버스 프로그램을 사용해 봤는가(중

17) 한혜원, 『디지털 시대의 신인류 호모 나렌스』, 살림, 2010, 145쪽. 김겸섭, 「포스트 브레히트 시대의 공연으로서의 디지털게임」, 『드라마연구』, 33호, 2010, 24쪽에서 재인용.

18) 김겸섭, 「포스트 브레히트 시대의 공연으로서의 디지털게임」, 『드라마연구』, 33호, 2010, 24쪽.

19) 오성석·박성준, 「게임 팬덤의 이차 문화 생성」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 9권, 11호, 2009, 133쪽.

20) This is Game. [https://www.thisisgame.com/webzine/series/nboard/212/?n=110907]

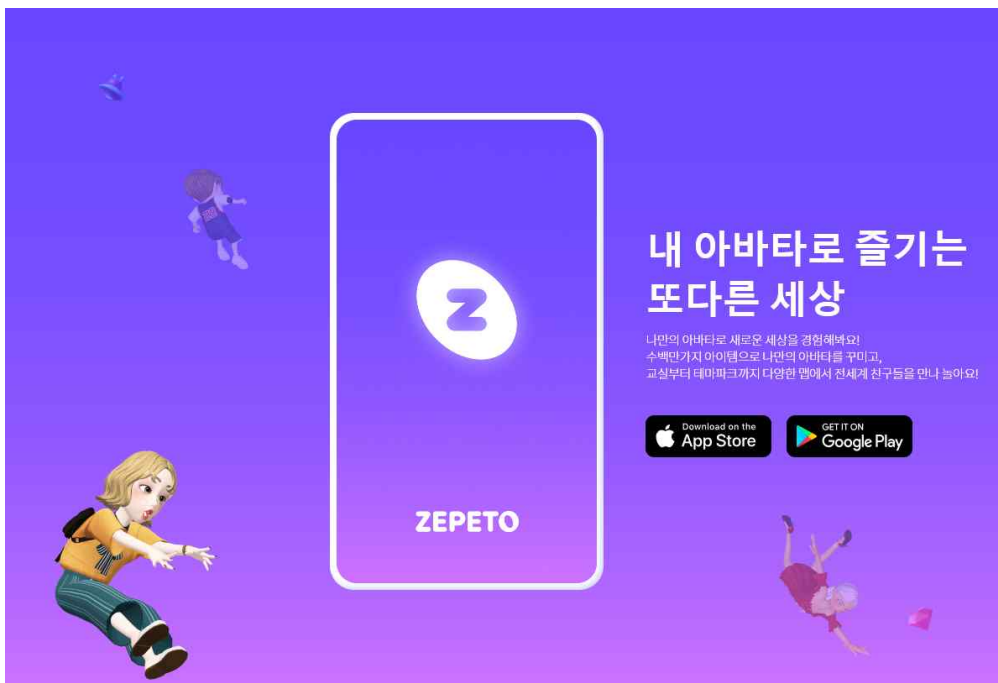
복체크)에 대한 질문에는 제페토(287명), 마인크래프트(271명), 로블록스(165명), 이프랜드(57명) 등의 순서로 나타났다.²¹⁾

[그림 3] 다양한 메타버스 플랫폼²²⁾



메타버스는 컴퓨터뿐만 아니라 다양한 디지털 환경과 연결된 가상 세계로 들어갈 수 있으며, 가상 세계는 주로 게임에 이용되는 현재의 AR/VR과 더불어 영화, 쇼핑, 교육 등 일상생활의 거의 모든 분야를 포함하고 있다. 이처럼 메타버스 사용자는 3D 형태의 아바타를 만들고 자아를 확장하게 된다.

[그림 4] 네이버 제페토²³⁾



21) 데이터숨. [<http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=117994>] 이 조사는 스마트 학생복에 의해서 진행된 것으로 10대 청소년 총 710명을 대상으로 진행한 메타버스 이용 현황 및 인식 설문조사 결과이다.

22) 데이터숨. [<http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=117994>]

이런 흐름을 반영하듯, 네이버는 2018년 8월 제페토를 출시하여 운영 중인데 이것은 국내 대표적인 메타버스 플랫폼으로 자리를 잡고 있다. 플랫폼 사용자는 3D 형태로 구현된 가상의 월드에서 여러 가지 활동을 할 수 있으며, 다른 이용자와 만나 음성 혹은 문자로 소통할 수 있다. 그리고 제페토에서는 아바타를 통해 소통이 이루어지며, 현실을 담은 3차원의 가상공간에서 다른 이용자와 실시간으로 소통할 수 있다.²⁴⁾ 최근에는 이를 통한 영화 제작도 활성화되어 있다. 머시니마처럼 이미 구축된 인물과 환경을 통해 더빙, 자막, 편집 작업을 거쳐 한 편의 숏폼 형태의 영화가 가능하기 때문이다.

3) 숏폼 콘텐츠: 프로슈밍(prosuming)하다

최근 몇 년간 숏폼 콘텐츠 제작이 청소년 영화교육의 중심으로 형성되고 있다. 이것은 전통적인 영화교육의 측면에서 볼 때, 매우 흥미 위주의 단순한 제작방식으로 그동안 쌓아 올린 영화교육의 위상을 저해하는 요인으로 여길 수도 있다. 이런 불편한 시각에도 불구하고, 학교 안팎의 청소년 영화교육 저변에는 이미 대세로 굳어지고 있는 형국이다.

여기서 청소년 영화교육의 대상에 대한 고민이 필요하다. 예술계 고등학교나 대학교육에서는 전공 학생들을 대상으로 매우 전통적이고, 전문적인 영화교육이 가능하다. 전문적인 영화교육은 언제나 영화가 중심이 되고, 심지어 프리 프로덕션 단계부터 포스트 프로덕션 단계로 이어지는 과정에서 많은 것을 다루게 된다. 하지만 청소년 영화교육의 대상은 일반 학생과 학교 밖 청소년을 주 대상으로 한다. 즉, 전문적으로 영화를 공부하는 전공 학생이 아니라는 점이다. 그들에게 있어서 영상 콘텐츠 제작은 전통적인 영화보다도 숏폼 더욱 쉽게 접근할 수 있다. 그래서 청소년 영화교육의 제작 과정은 이러한 경향을 반영하여 영화교육이 이루어지고 있다.

숏폼의 주 소비층은 현재 MZ세대를 중심으로 하고 있다. 이들은 숏폼 형태의 짧은 영상을 즐기고, 만들고, 공유하는 것은 이들 세대의 특징으로 자리매김하고 있다. 일반 청소년을 대상으로 하는 영화교육도 점점 롱폼 콘텐츠에서 벗어나 숏폼으로 이동하고 있다. 이것은 UCC, 유튜브, 틱톡(TikTok) 등의 등장과 인기로 더욱 가속화되고 있다. 앞서 언급했다시피, 전통적인 영화교육의 관점에서 보면, 이러한 숏폼 중심으로 영화교육이 이루어지는 것은 바람직하지 않다. 하지만 제작 중심의 청소년 영화교육의 틀 안에서는 매우 일반적인 흐름이며, 이와 다르게 전문적인 영화교육을 받는 전공자에게는 롱폼이 충분히 지속 가능할 것이다.

일반적으로 숏폼은 10분 미만의 비교적 짧은 영상 콘텐츠를 의미한다. 숏폼은 짧은 길이로 비교적 편집작업이 수월하게 진행되는 경우가 많다. 그리고 숏폼을 중심으로 이루어지는 플랫폼도 틱톡뿐만 아니라 유튜브 쇼츠(Youtube Shorts), 인스타그램 릴스(Instagram Reels)

23) 네이버 제페토. [<https://zepeto.me/>]

24) 이지영, 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』, 62집, 2021, 12쪽.

등으로 확대되고 있다. 숏폼의 장르로는 웹드라마, 뮤직비디오, 라이브 액션 비디오(Live action videos), 애니메이션, 화이트보드 비디오(Whiteboard videos), 모션 그래픽 비디오(Motion graphics videos), 타이포그래피 비디오(Typography videos) 등으로 매우 다양하게 구성되어 있다.

[표 3] 온라인 동영상 콘텐츠 분류²⁵⁾

온라인 동영상 콘텐츠			
롱폼(long form) 동영상 콘텐츠		숏폼(short form) 동영상 콘텐츠	
오리지널 콘텐츠	기존 방송/영화 콘텐츠	오리지널 숏폼 동영상 콘텐츠	재가공형 숏폼 동영상 콘텐츠
OTT/VOD 플랫폼 중심 • 넷플릭스, 왓챠플레이 • 티빙, 폭(콘텐츠 제작 사업자) • 옥수수(통신 사업자)		웹예능, 웹드라마, 개인방송 콘텐츠	방송 프로그램 편집 콘텐츠, 편집형 개인 방송 콘텐츠
		동영상 전문 플랫폼 중심 • 유튜브, 아프리카TV 포털 플랫폼 • 네이버, 카카오 SNS 플랫폼 • 페이스북, 트위터, 스냅챗	

[표 3]에서처럼 온라인 동영상 콘텐츠 분류는 모바일 플랫폼에서 숏폼의 급부상과 사용자 향유에서 나타나는 무게 중심이 이동하고 있음을 보여주는 것이다. 그러나 OTT, 유튜브 등 서비스 플랫폼을 중심으로 한 분류는 숏폼 동영상 콘텐츠를 둘러싼 현상을 표면적으로 파악할 수 있지만, 숏폼의 문화적 의미, 즉 컨텍스트를 읽어내는 데에는 한계를 가진다.²⁶⁾ 숏폼은 생산자와 향유자를 동시에 만족하는 프로슈머(prosumer)적인 이해가 필요하다. 프로슈머는 4차산업혁명과 매우 밀접한 관계로 미래학자인 엘빈 토플러(Alvin Toffler)가 『제3의 물결』에서 처음 사용한 단어로 생산자이면서, 동시에 소비자인 사람을 의미하고 있다. 판매를 목적으로 하기보다는 자신의 경험을 생산하는 사람이 프로슈머이며, 이처럼 생산하면서 동시에 소비하는 행위를 프로슈밍이 된다.²⁷⁾

그동안 전통적인 영화교육에서는 롱폼 콘텐츠를 중심으로 교육이 이루어져 왔으며, 이것은 영화의 디지털화와 스마트폰이라는 새로운 디바이스의 등장으로 숏폼이라는 새로운 도전을 맞이하고 있다. 일반 청소년을 대상으로 하는 영화교육은 학교 교육이든 학교 밖 교육이든 시간의 제약을 많이 받고 있는데, 이것은 교육과정 속 충분한 교육 시수가 보장되지 않기 때문이다. 따라서 포스트/팬데믹 시대에서 영화교육도 롱폼보다는 숏폼 콘텐츠에 대한 이해와 제작을 중심으로 진행될 것이다.

25) 이진, 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구」, 『인문콘텐츠』, 58호, 2020, 126쪽.

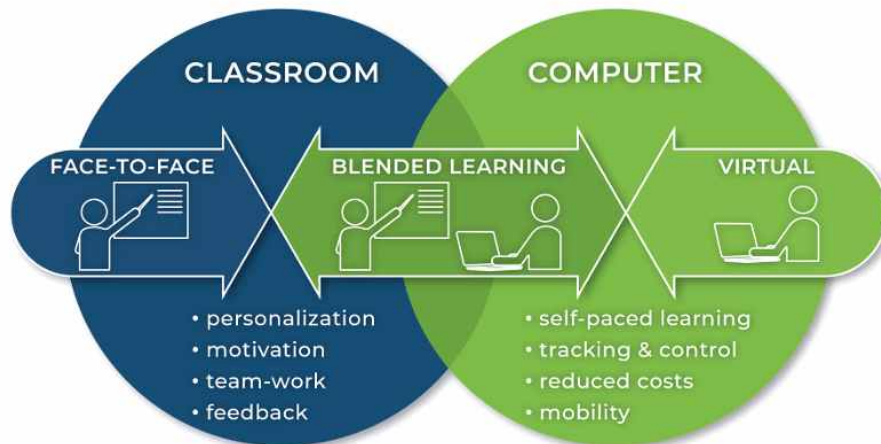
26) 이진, 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구」, 『인문콘텐츠』, 58호, 2020, 126쪽.

27) Alvin Toffler, *The Third Wave*, William Morrow, 1980. 엘빈 토플러, 김진욱 역, 『제3의 물결』, 범우사, 2014.

5. 나오며

그동안 반강제적인 비대면 교육의 시행으로 비교적 단기간에 새로운 교수법의 적용이 안착한 것으로 보이지만, 교육의 질적인 부분에 있어서 준비 미비로 나타나는 문제점을 감출 수는 없을 것이다. 교수자의 선택이 아닌 필수가 되어버린 비대면 교육은 화려한 성장 이면에 수많은 시간을 투자하며, 새로운 하드웨어와 소프트웨어를 아우르는 교수자의 노력이 절대적으로 필요했다. 앞으로 포스트 팬데믹에는 전면적인 비대면 교육이 이루어지지는 않겠지만, 대면 교육을 중심으로 하되 온라인과 오프라인을 접목한 블렌디드 러닝으로 이어질 것이다.

[그림 5] 블렌디드 러닝의 개념²⁸⁾



블렌디드 러닝은 대면과 비대면을 접목한 형태로 상황에 따라 적절하게 적용할 수 있다는 장점이 있다. 비대면 교육으로 축적한 방대한 교수 자료는 블렌디드 러닝에서 매우 효과적으로 사용할 수 있으며, 이를 위해 교육 프로그램의 체계적인 기획이 활발하게 이루어질 것이다. 이를 위해 대면 교육과 비대면 교육의 환경과 교수법을 이해하고, 새롭게 적용하는 과정이 절대적으로 필요하다. 청소년 영화교육도 이러한 블렌디드 러닝 교수법을 효과적으로 활용할 방안을 계속해서 시도해야 할 것이다.

현재 2025년부터 시행될 2022 개정 교육과정의 연구가 한창 진행하고 있다. 초·중등교육에서 미디어교육의 진입이 예상되며, 이것은 영화교육과의 관계에서도 매우 밀접하다. 지난 2021년 10월 공개된 교육부와 한국청소년정책연구원의 「2022 개정 교육과정에 미디어 리터러시 반영 방안」 보고서에 따르면, 정부는 2022 개정 교육과정에 교급별 미디어교육을 적용할 방안을 검토하고 있다. 이 보고서는 미디어 리터러시의 개념을 확장하여, 디지털 미디어 리터러시(digital and media literacy)를 제안하고 있다. 일반적으로 디지털 리터러시는

28) MIT Center. [https://mit-center.eu/en/study/blended_learning]

정보 리터러시와 ICT 리터러시를 모두 포함하며, 미디어 리터러시의 외연을 확장하는 계기를 마련하고 있다.²⁹⁾ 미디어교육은 상당 부분 국어 교과와 연계해서 교육과정이 구성될 것이다. 현재 영화교육도 초·중등교육에서는 국어교과와 통합교육으로 구성되는 교육내용을 공유하고 있다. 이와 더불어 새로운 교육과정에서는 국어교육, 영화교육, 미디어교육이 서로 디지털 세대의 관심을 담아내는 새로운 접근 방법이 제시될 것이다.

마지막으로, 특히 비대면 교육 교수자에게 요구되는 것이 바로 에듀테이너(Edutainer)의 역할일 것이다.³⁰⁾ 이를 위한 다양한 도구를 사용하고 학습자들의 참여와 흥미를 유발하고 있다. 우리에게 있어서 대표적인 에듀테이너는 학습용 플랫폼의 대표 스타강사이다. 이들 스타강사는 전통적인 교수자로서의 모습을 과감히 벗어던져 학습자의 성취도를 극대화할 수 있는 다양한 방법을 사용하여 학생들의 시선을 획기적으로 끌어모으고 있다. 이러한 교수자 자질은 대면 교육에서도 물론 필요하지만, 비대면 교육에서는 절대적인 요소가 될 수밖에 없다. 사실, 에듀테이너는 학습자의 관심과 흥미를 최대한 반영하여 교육의 방법을 결정한다. 영화교육에서도 이러한 에듀테이너의 역할이 점점 더 요구되고 있으며, 교육내용이나 교수법도 그에 따라 변화해야 있다.

29) 정현선 외, 「학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구」, 한국청소년정책연구원, 2021.

30) 에듀테이너는 Education과 Entertainment의 합성어이다.

참고문헌

- 강대중 외, 『코로나19, 한국 교육의 잠을 깨우다』, 지식공작소, 2020.
- 구분희, 『블렌디드 수업과 평가』, 우리학교, 2021.
- 김점섭, 「포스트 브레히트 시대의 공연으로 서의 디지털게임」, 『드라마연구』, 33호, 2010, 5-38쪽.
- 김민선 외, 『온택트 퍼실리테이션』, 북페리타, 2021.
- 김애란 외, 『미래교육 이야기』, 교육과학사, 2021.
- 김우성 외, 「코로나 바이러스(COVID-19)로 인한 비대면 교육 환경에서 수업 적응도 및 만족도 실태 분석: 한동대학교 사례」, 『한국융합학회논문지』, 2권, 5호, 2021, 109-119쪽.
- 몽트벨로, 매튜, 임유진 역, 『미래의 온라인교육』, 박영스토리, 2021.
- 박강희, 「비대면 교육 유형별 만족도, 선호도 조사와 교육 방향」, 『언어연구』, 3권, 2호, 2021, 149-160쪽.
- 박성익 외, 『교육공학과 수업』, 교육과학사, 2021.
- 신유식 외, 『중학교 국어 1-2』, 미래엔, 2020.
- 엘빈 토플러, 김진옥 역, 『제3의 물결』, 범우사, 2014.
- 오성석·박성준, 「게임 팬덤의 이차 문화 생성」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 9권, 11호, 2009, 130-139쪽.
- 오세섭, 「비대면 영화교육에 대한 전망: 불편한 인식에서 적응으로의 전환」, 『영화연구』, 88호, 2021, 305-336쪽.
- 오세섭, 「코로나 혹은 포스트 코로나 시대의 청소년 영화교육」, 『아시아영화연구』, 13권, 3호, 2020, 29-65쪽.
- 오송석 외, 「대학 신입생의 비대면 온라인 교육 인식 비교」, 『한국지식정보기술학회 논문지』, 15권, 6호, 2020, 1143-1152쪽.
- 유승철, 『한 권으로 끝내는 온라인 교육 콘텐츠 제작』, 이화여자대학교출판문화원, 2020.
- 육지훈 외, 「교양회계 수업의 비대면 온라인 교육 효과 및 만족도 분석: 서울 소재 C대학 사례를 중심으로」, 『교양학연구』, 15권, 2021, 77-114쪽.
- 이아람찬, 『영화교육과 영화 리터러시』, 아모르문디, 2021.
- 이지영, 「메타버스에서의 이야기 문화」, 『구비문학연구』, 62집, 2021, 5-32쪽.
- 이진, 「숏폼 동영상 콘텐츠의 유형 연구」, 『인문콘텐츠』, 58호, 2020, 121-139쪽.
- 정현선 외, 「학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구」, 한국청소년정책연구원, 2021.
- 조은순, 「포스트 코로나시대 비대면 수업을 위한 교육공학의 역할과 과제」, 『교육공학연구』, 36권, 2020, 693-713쪽.
- 한국문화예술포럼진흥원, 「2021 온라인 문화예술교육 현황 조사 및 플랫폼 수요 연구 용역 제안설명서」, 2021.
- 한혜원, 『디지털 시대의 신인류 호모 나렌스』, 살림, 2010.
- Edgar Dale *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press, 1946, 1954,

1969.

네이버 제페토. [<https://zepeto.me/>]

데이터숨. [<http://www.datasom.co.kr/news/articleView.html?idxno=117994>]

위두량. [<https://rang.edunet.net/index.jsp>]

효성. [<https://blog.hyosung.com/5072>]

한국영상자료원 [<https://www.koreafilm.or.kr/museum/education>]

MIT Center. [https://mit-center.eu/en/study/blended_learning]


This is Game. [<https://www.thisisgame.com/webzine/series/nboard/212/?n=110907>]

[부록 1] 비대면 영화교육 수업 사례: 한국영상자료원³¹⁾

Korean Film Archive
한국영상자료원

TODAY
한국영화박물관 10:30 ~ 17:30

[12~16세/ 실시간 온라인] 미디어 실험실 모집마감



교육 일정	10~11월 중 해당 요일
대상	청소년
인원	12~16세/ 8명*2팀
교육비	8만원
수업기간	2021.10.14.(목) ~ 12.03.(금)
신청 기간	09.17(금) 오후 2시부터/ 선착순

[12~14세/ 14~16세] 실시간 온라인 교육프로그램 <미디어 실험실> 참가자 모집

▶ 올해 진행되는 <미디어 실험실>에서는 콜라주 기법으로 연출된 다양한 영상 콘텐츠를 감상하고 영상을 아트적으로 만들 수 있는 방법을 함께 고민해 보아요. 영상 초보자도 이번 프로그램을 통해 자신만의 이야기를 시나리오와 콘티로 정리해 보고, 콜라주 기법과 스톱모션 방식을 활용해서 나만의 이야기를 차근차근 영상으로 만들 수 있어요. 마지막으로 상영회를 통해 각자의 영상과 생각을 공유하는 과정을 함께 거치면서 창의력과 표현력, 자신감, 미디어 리터러시를 키울 수 있도록 도와요.

▶ 교육 일정

- 12~14세 대상: 10.14(목)~12.2(목) 매주 목요일, 16:00~17:30/ 총 8회차/ 정원 8명
- 14~16세 대상: 10.15(금)~12.3(금) 매주 금요일, 17:00~18:30/ 총 8회차/ 정원 8명

▶ 진행 방식: 온라인 생중계(zoom), 신청자 대상 수업코드(회의ID,비밀번호) 제공

▶ 교육 내용(총 8회차)

31) 한국영상자료원 [https://www.koreafilm.or.kr/museum/education]

- 1회차- 미디어 아트 이해: 미디어 아트 기법(콜라주) 관련 영상콘텐츠 시청 및 제작 기법 이해하기
- 2회차- 영상 제작 과정 이해: 영상콘텐츠 제작을 위한 제작 과정 이해하기/ 영화 시나리오 작업 이해하기
- 3회차- 영상 제작 기법 이해: 영상 제작 촬영 기법(스톱모션) 관련 영상콘텐츠 시청 및 제작 기법 이해하기/ 콘티 그리기
- 4회차- 촬영 준비: 촬영 시 필요한 장면 이미지 제작하기(잡지책을 활용한 연출 이미지 준비)/ 스톱모션 실습하기
- 5회차- 영상 촬영: 자신의 시나리오와 장면 연출 이미지 중심으로 영상 촬영하기
- 6회차- 후반 작업1: 영상 편집 이론 및 실습/ '키네마스터'를 활용하여 영상 편집하기
- 7회차- 후반 작업2: 배경 음악, 효과음, 나레이션, 자막, 타이틀 제작, output
- 8회차- 상영회: 각자의 영상을 함께 보고 의견 나누기

▶ 준비물: 콘티 양식(*참가자에게 문자로 파일 전달 예정)/ (콜라주 할) 잡지책/ 가위/ 촬영용 스마트기기/ 핸드폰 촬영용 거치대(*제공)

▶ 강사 소개: '슬레이'는 참여자가 자신만의 아이디어로 영상 콘텐츠를 기획하고 제작할 수 있는 크리에이티브로 성장할 수 있도록 다양한 융복합 미디어 아트 클래스를 운영하고 있습니다. 제주 '스튜디오 슬레이'라는 공간에서 오프라인으로 활발히 진행되고 있는 인기 교육을 보다 전문적인 8회차 과정으로 집에서 함께 참여해 보세요.

▶ 교육비: 8만원('촬영 거치대' 제공)

▶ 신청 기간: 2021.9.17(금) 14시부터/ 선착순 마감

▶ 신청 방법

- ① 본 게시글 하단 '교육프로그램 신청하기' 클릭 후 신청서 작성(*회원 가입 필요, 팝업창 허용)
- ② 신청서 도착 순서에 따라, 문자로 수강료 입금 계좌번호 안내(*지정 시간 내 미입금 시 신청이 자동 취소 됨)
- ③ 입금 확인 후, 참가 확정 문자 발송

▶ 참고 사항

- 수업의 원활한 진행을 위해 카메라와 마이크 기능이 있는 기기로 zoom 접속 바랍니다.
- 수업 차수의 80% 이상 수강시 수수료증을 지급합니다(수수료증 발급을 위해, 신청서 '생년월일' 칸에 참가자의 생년월일을 적어주세요).
- 교육 일정 중 학교 시험 기간이 겹쳐 부득이하게 결석 예정인 참여자가 많을 경우, 참여자/강사와의 합의를 통해 일정 조율도 가능합니다 .
- 교육 영상의 장면 및 음성물 캡처, 녹화, 녹음, 촬영하거나 이를 유출, 공유할 경우 저작권법에 따른 법적 책임이 따를 수 있습니다.

2 매체로 표현하기

- ☀ 학습 목표
 - 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현할 수 있다.
 - 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하는 태도를 지닐 수 있다.

소단원 한눈에 보기



생각과 발견

- 매체 활용의 필요성 알기



이해와 탐구

- 인터넷과 영상 매체의 특성 이해하기
- 매체의 특성을 고려하여 표현하기
- 상대를 배려하며 말하는 태도 익히기



문제 해결과 적용

- 인터넷 매체로 표현하기
- 모둠별 영상 제작하기



정리와 점검

- 소단원에서 배운 내용 점검하기

학습 계획 세우기

진단

- ① 의사소통할 때 매체를 자주 활용하는 편이야.
- ② 언어 예절을 지키며 내 생각을 표현할 수 있어. 중3~4학년
- ③ 목적이나 주제에 따라 알맞은 매체를 골라서 표현할 수 있어. 중5~6학년

계획

• 이 단원에서 내가 이루고 싶은 목표는 _____ 이다.

• 이 단원에서 내가 세운 목표를 달성하기 위해 학습 계획을 세우고 실천해 보자.

날짜	내용	실천 확인

* 실천 확인: ☆ 잘함, ○ 보통임, △ 아쉬움.

32) 신유식 외, 『중학교 국어 1-2』, 미래엔, 2020.



삼촌이 투표할 수 없었던 까닭은 무엇일까?



삼촌도 남들처럼 투표할 수 있는데!

이 영상에서 전하려고 하는 내용은 무엇일까?





이끌기

카메라의 거리는 카메라와 대상 또는 배경 사이의 거리를 말해요. 대상과 배경이 작게 보이는 먼 거리, 대상이나 배경 일부만 크게 보이는 가까운 거리 등으로 구분할 수 있어요. 카메라의 각도는 카메라가 대상을 바라보는 각도로, 눈높이에서 바라보는 각도, 올려다 보고 찍은 각도, 내려다보고 찍은 각도 등이 있어요.

1 **보기**를 참고하여 이 영상에 사용된 언어의 구성 요소를 친구들과 이야기해 보자.

보기

영상 언어는 영상 매체로 어떤 내용을 표현하고 전달할 때 사용하는 복합적인 의사소통 수단으로, 시각적 요소와 청각적 요소로 구성된다. 시각적 요소로는 카메라의 거리와 각도, 자막, 색채 등이 있고, 청각적 요소로는 배경 음악이나 효과음 등이 있다.

이 장면에서 환호하는 효과음이 청각적 요소로 사용되었어.



이끌기

제시된 글에 사용된 문자 언어와 영상에 사용된 언어를 내용 전달이나 표현 면에서 비교해 보세요.

2 다음 글과 비교하여 이 영상에 사용된 언어의 특징은 무엇인지 말해 보자.

왜 그럴까?

○월 ○일 ○요일 날씨: 맑음.

오늘 5교시는 야구 수업이었다. 야구를 좋아하는 나는, 수업이 있기 며칠 전부터 달력에 표시해 가며 오늘만을 기다렸다. 수업 전날에는 설렌 나머지 늦게까지 잠을 이루지 못했다.

야구 수업 때, 나는 야구 복장을 모두 갖춰 입고 야구 방망이를 한 손에 들고서 운동장으로 뛰어갔다. 하지만 체육 선생님과 친구들은 나를 이상하다는 듯이 바라보았다. 그러고는 여자가 무슨 야구를 하나며 변박을 주기도 했다.

왜 그럴까? 남자아이들은 즐겁게 야구를 하는데……. 무엇보다 내가 야구를 얼마나 좋아하는데…….

• 이 영상에 사용된 언어의 특징:

:: 영상 매체의 특성 이해하기

유빈이는 영상 발표를 한 다음, 친구들에게서 작품의 내용과 표현에 관한 여러 가지 질문을 받게 되었다. 그래서 유빈이는 친구들과 함께 다시 한번 영상을 감상하면서 이야기를 나누었다.

이끌기

이 영상에는 일상에서 접할 수 있는 차별과 인권 침해에 관한 이야기가 담겨 있어요. 전하려는 내용을 어떤 방식으로 표현하고 있는지 생각하며 영상을 감상해 보세요.



다음은 유빈이가 만든 영상 <애 그럴까?>입니다.



주변 사람들이 야구를 하는 '나'를 이상하게 바라본 까닭은 무엇일까?

‘포스트/팬데믹 시대, 청소년 영화교육의 방향’을 위한 두 가지 질문

오세섭(목원대)

이아람찬 선생님의 논문은 코로나 팬데믹 상황에서 영화교육이 처한 현실을 분석하고, 변화를 이끌기 위한 방안을 제시하고 있습니다.

영화교육은 코로나19 시대를 거치면서 큰 어려움을 겪었기에, 위드 코로나 혹은 포스트 코로나 시대에서는 어떤 형태로든 변화를 맞이할 것으로 보입니다. 그래서 이아람찬 선생님은 비대면 교육의 정착, 숏폼 콘텐츠 제작교육 등을 제안하였습니다.

저는 이아람찬 선생님이 영화교육의 현실을 정확히 파악하였고, 시의적절한 제안을 했다고 생각합니다. 그러나 이것을 실현하기 위해서는 먼저 두 가지 논의가 있어야 할 것으로 보입니다. 첫 번째는 영화교육에 알맞은 비대면 교육 방법, 두 번째는 머시니마, 메타버스, 숏폼 형식에 대한 인정 여부입니다.

만약 이아람찬 선생님이 제안한 내용에 관해서 따로 논의의 장이 열린다면, 매우 치열한 논쟁이 일어날 것입니다. (그리고 일어나야 한다고 생각합니다.) 왜냐하면, 영화의 정의/형식에 대한 기준을 새롭게 정립해야 하기 때문입니다. 본 토론자는 논의의 활성화를 도모하기 위해 이 쟁점들에 관해 다시 질문을 드리려 합니다.

첫째, 영화교육의 특성에 적합한 비대면 교육 방법은 무엇인가?

이아람찬 선생님이 언급한 “비대면 수업”은 크게 사전제작 콘텐츠와 실시간 온라인 교육으로 나뉩니다. 실제로 대부분의 교과는 이런 방식으로 비대면 교육을 진행하고 있습니다. 그렇다면 영화교육에서도 이런 방식의 비대면 교육이 최선일까요?

영화교육은 이미 비대면 교육을 구성하는 요소들을 가지고 있습니다. 이를테면, 사전제작 콘텐츠는 영화 콘텐츠와 연결됩니다. 그래서 사전 제작 콘텐츠를 감상하는 것은 곧 영화교육의 영화 감상과 비슷합니다. 그리고 실시간 온라인 교육의 메커니즘은 영화 촬영, 그리고 화면을 통한 전달과 퀘를 같이합니다. 이렇게 비대면 교육과 영화교육은 영상이라는 공통분모를 가지고 있습니다.

하지만 코로나 팬데믹 상황에서 모든 학교 수업이 비대면 교육으로 전환되었을 때, 영화교육은 그 흐름에 휩쓸려 (거의 준비를 못한 채) 비대면 교육을 시작했습니다. 그러다 보니, 비대면 영화교육은 단순히 교실에서의 수업을 화면 안으로 옮겨온 정도일 뿐, 영화교육만의 특성을 제대로 살리지 못하고 있습니다. 그러므로 비대면 교육에서도 영화교육의 특성을 살리고, 또 교육 효능감을 얻기 위해서, 이제부터라도 영화교육에 알맞은 비대면 교육 방법을 연구해야 할 것입니다.

이것은 강사 개인이 감당할 수 없는 영역입니다. 비대면 교육과 영화교과 사이의 관계성을 살피는, 다각도의 연구가 필요하기 때문입니다. 그렇다면 이 연구는 누가, 어떻게 수행해야 할까요? 이에 대한 논의가 필요합니다.

둘째, 숏폼 콘텐츠는 영화인가?

이아람찬 선생님께서는 영화제작교육이 머시니마, 메타버스, 숏폼 콘텐츠 등으로 확장해야 한다고 제안하셨습니다. 저는 그중에서도 현재 주목을 받고 있는 숏폼 콘텐츠에 관해 이야기하고자 합니다. 숏폼 콘텐츠는 주로 온라인 플랫폼에서 소비되는, 장르의 구애를 받지 않는 짧은 영상물을 말합니다. 이아람찬 선생님은 숏폼 콘텐츠에 관해 이렇게 설명하고 있습니다.

일반적으로 숏폼은 10분 미만의 비교적 짧은 영상 콘텐츠를 의미한다. 숏폼은 짧은 길이로 비교적 편집작업이 수월하게 진행되는 경우가 많다. 그리고 숏폼을 중심으로 이루어지는 플랫폼도 틱톡뿐만 아니라 유튜브 쇼츠(Youtube Shorts), 인스타그램 릴스(Instagram Reels) 등으로 확대되고 있다. 숏폼의 장르로는 웹드라마, 뮤직비디오, 라이브 액션 비디오(Live action videos), 애니메이션, 화이트보드 비디오(Whiteboard videos), 모션 그래픽 비디오(Motion graphics videos), 타이포그래피 비디오(Typography videos) 등으로 매우 다양하게 구성되어 있다.

숏폼 콘텐츠는 교육 현장에서 많이 언급되는 영상물입니다. 무엇보다 학생들이 선호하고, 스마트 폰 기반의 제작, 상영이 가능합니다. 이와 관련된 플랫폼도 많습니다. 그러나 숏폼 콘텐츠는 장르와 형식 면에서 전통적인 영화와 거리가 있습니다. 프로덕션의 3단계와도 상관없으며, 공동작업을 거치지도 않습니다. 대신 즉각적인 적용이 가능하고, 만드는 법도 다양하기 때문에 Z세대라 불리는 현재 청소년의 성향에 알맞을 뿐입니다.

그렇다면 숏폼 콘텐츠는 '영화'일까요? 몇 년 전이었다면, 그저 UCC라는 이름으로 흘러보냈을 것입니다. 그러나 시대가 변했습니다. 많은 청소년은 전통적인 방식의 영화제작과정을 힘들어합니다. 반대로 숏폼 콘텐츠 제작이나 브이로그(vlog), 1인 방송을 선호하는 추세입니다.

교육 현장에 있는 교·강사 선생님들은 학생의 변화를 예민하게 받아들여, 숏폼 콘텐츠 제작 등의 교육과정을 진행할 것으로 생각합니다. 그러나 영화학계라든지 충무로에서 잔뼈가 굵은 영화인들은 고개를 가우뚱 할 수도 있습니다. 숏폼 콘텐츠라 불리는 영상물은 기존의 영화와 많은 차이가 있으니깐요. 여기서 청소년과 기성세대 사이에 괴리가 생기고 있습니다. 영화교육의 입장에서는 지금 청소년이 원하는 것을 제공할 것인지, 아니면 지난 100년간 영화가 지니고 있던 형식과 스타일을 고수할 것인지 고민할 수밖에 없습니다.

저는 이아람찬 선생님의 제안을 둘러싸고 영화학계 안에서 진지한 논쟁이 일어났으면 좋겠습니다. 이를 통해 현재의 영화교육이 어떤 식으로 변해야 하고, 또 무언가를 받아들일 수 있는지, 다시 한번 생각해 보는 기회가 됐으면 합니다. 감사합니다.

탈냉전기 한국에서의 ‘동아시아 영화’ 연구 동향

이호걸(부산대 영화연구소)

1. 서론

한국에서 동아시아 영화가 본격적인 지적 관심이 되기 시작했던 것은 1990년대부터다. 직접적으로는 중국과 일본의 영화들이 수입되기 시작했기 때문이었지만, 보다 심원하게는 변화한 지정학적 조건이 작용한 결과였다. 한편으로는 탈냉전의 강력한 물결이 몰아쳐 왔고, 다른 한편으로는 식민주의의 상흔이 열어져 있었다. 이제 동아시아는 증진되는 소통, 다채로운 관계, 공통성 구축의 장, 확대된 단일시장 등으로 여겨지기 시작했다. 이를 위한 지적 실천이 요청되었고 영화연구도 이에 부응했다.

1990년대 초부터 제출되기 시작했던 중화권영화와 일본영화에 대한 연구는 2000년대에 접어들면서 급속히 증가했다. 개별 국민국가 단위를 대상으로 하는 연구가 주종이지만, ‘국적’이 다른 영화들이나 그와 관련된 실천들 사이의 관계를 다루는 연구도 활발하게 이루어져 왔다. 그러므로 ‘동아시아 영화’는 한국 영화학계가 탈냉전기에 주요한 관심을 기울여 온 연구의 대상임에 분명하다. 지난 30년 간 이루어진 동아시아 영화연구의 양상을 검토하고 성과를 확인하는 작업이 필요한 이유이다.

이 글은 탈냉전기 한국에서 동아시아 영화 연구의 흐름과 양상을 개관하기 위한 것이다. 중화권, 일본, 남북한 영화에 대한 연구 전체를 검토하는 것이 이상적이겠으나, 실현 가능한 수준으로 논의의 범위를 좁혀 개별 국가 단위의 연구들은 제외하고 동아시아 내의 영화적 관계를 다루는 연구들만 다루고자 한다. 이 연구들이 주된 관심을 기울였던 대상들, 이를 다루었던 방법론들, 그리고 이들을 가로질러 서로 공유되었거나 논쟁되었던 의제들을 유형화하는 작업이 중심이 될 것이다. 이를 통해 기존의 성과를 확인하는 것은 물론, 나아가 이들을 탈냉전이라는 맥락 속에서 역사화하고 논평하는 것도 과제로 삼고자 한다.

2. 연구사의 주요 계기들

한국에서의 동아시아 영화에 대한 본격적인 지적 관심은 저널리즘 비평에 의해 촉발되었다. 1990년대 관객층으로부터 폭넓고 열정적인 호응을 얻었던 홍콩, 중국, 대만의 영화들은 <씨네21>, <키노> 등 영화 저널의 가장 주요한 이슈 중 하나였다.¹⁾ 아시아 영화의 허브를 기치로 1996년에 출범했던 부산국제영화제의 역할도 컸다. 이를 통해 수입이 금지되던 일본영화 등 아시아 영화가 본격적으로 소개됨으로써 동아시아 영화에 대한 비평 담론이 매우 활발하게 산출됐다.²⁾ 증대되고 있던 동아시아 영화의 역동성과 다양성이 서구중심성을

1) 1988년 중국영화가 최초로 수입된 이후 이에 쏟아졌던 폭넓고 다채로운 관심의 양상과 그것을 추동했던 사회문화사적 맥락에 대해서는 다음의 연구를 통해 확인할 수 있다. 오영숙, 「냉전 해체 시기, 남한의 영화문화와 중국영화 수용」, 『인문학논총』 30, 2012

극복하는 새롭고 대안적인 영화권역으로서의 동아시아의 가능성에 주목하게 했다(김지석, 2000).

학계의 관심도 함께 촉발되었지만 본격적인 성과가 도출된 것은 2000년대 들어서부터인 것으로 보인다. 중국영화와 일본영화에 대한 논문들이 다수 발표되기 시작했다. ‘동아시아’라는 명칭을 담은 여러 저작들도 출판되었는데, 서로 다른 국가의 영화들에 대한 논의를 한 데 묶은 것이 주종이었다. 영화미학 기반의 작가론(송낙원 외, 2004), 근대성 중심의 사회문화적 연구(임정택 외, 2007), 들뢰즈의 영화이론의 적용(장일, 2009) 등 다양한 방법론의 적용을 확인할 수 있다. 이들의 특성은 각국 영화의 역동성과 다양성에 대한 보다 심화된 탐구로 요약될 수 있으며, 그런 점에서 기존 저널리즘의 관점이 학술적으로 재생산된 결과로 볼 수 있다.

2006년 가을 한국영화학회는 한국과 중국의 영화학자들이 모이는 ‘동아시아 영화학자 회의’를 개최했다. 이는 당시 동아시아 영화에 대한 영화학계의 점증하는 관심을 확인할 수 있는 하나의 사례다. 한·중의 학자들이 참여하는 6개 세션으로 구성된 이 국제 학술회의에서는 교육, 비평, 산업, 아카이빙, 세계화 등 다양한 논제들이 다뤄졌다. 한국영화 속 일본과 중국의 재현 양상(김시무, 2006), 산업적 견지에서 동아시아 영화블록의 가능성(박희성, 2006), 초국적 영화아카이빙의 가능성(남인영, 2006) 등의 주제가 발표된 것을 확인할 수 있다.

당시 발표되고 있던 연구의 상당수는 한국학, 중국학, 일본학 등에서 생산된 것이었다.³⁾ 이처럼 동아시아 영화연구는 그 시작에부터 학제적 영역이었다. 영화에 대한 여러 학문분과의 깊은 관심은 2000년대 이후의 일반적인 경향이지만 이는 동아시아 영화에 있어서 특히 두드러졌던 것으로 보인다. 확대된 권역을 문제시하면서 타 분과와의 토론이 불가피해졌고 해외 연구자들과의 국제적 협력도 필수적인 것이 되었다.

그 중 상당수는 민족국가 단위를 넘어서는 사유의 흐름과도 동행했다. 한국학에서의 변화가 특히 중요했는데, 이는 한국의 학술 장에서 중국학, 일본학이 자동적으로 갖추게 되는 시차적 관점이 한국학에는 태생적으로 결여되어 있기 때문이다. 당시 한국학이 수행했던 탈민족주의적 성찰은 동아시아적 관점과 쉽게 연동될 수 있었고, 한국영화 연구에도 많은 영향을 미쳤으며, 그럼으로써 동아시아 영화 사유를 위한 주요 계기가 되었다.⁴⁾

1990년대 이후 동아시아는 한국의 학술 장 전반에 있어서 주요한 하나의 화두였다. 정치학, 경제학, 인문학, 사회학 등 여러 분과별로 다양한 규정과 탐구가 이루어져 왔다.⁵⁾ 동아시아 영화연구 또한 이러한 큰 흐름 속에 위치한다. 여러 인접 분야들 중에서 문화연구에도 주목할 필요가 있다. 이는 1990년대 이후 영화연구가 가장 긴밀하게 지적 교섭을 수행해

2) 부산국제영화제는 한국에서의 동아시아 영화 담론의 폭과 깊이의 증대에 크게 기여해왔다. 이는 매년 소개되는 새롭고 다양한 동아시아 영화들은 물론, 이를 주제로 하는 포럼, 각국의 영화들에 대한 총서 발간, 그리고 동아시아 영화인들의/과의 다양한 만남의 장을 만들어 왔던 것 등 다면적인 양상으로 이루어져 왔다. 더불어 전주국제영화제, 부천판타스틱국제영화제, 서울여성영화제 등 다른 국제영화제에서의 동아시아 영화에 대한 관심과 실천 또한 고려될 필요가 있다.

3) 1980년대 이후 2000년대 초 사이의 시기 동안 중국학계에서 이루어진 중국영화 연구는 다음의 연구를 통해 정리된 바 있다. 임대근, 「중국 영화 연구의 방향성 모색을 위한 시론」, 『현대중국학회 학술발표논문집』, 2003.

4) 이 시기에 제출된 국문학, 국사학, 사회학 등의 여러 한국학 분과의 학제적 작업 중 가장 주목되는 것은 다음과 같다. 윤해동 외, 『근대를 다시 읽는다 1, 2』, 역사비평사, 2006; 공제욱, 정근식 편, 『식민지의 일상 - 지배와 균열』, 문화과학사, 2006.

5) 윤여일, 『동아시아 담론-1990~2000년대 한국사상계의 한 단면』, 돌베개, 2016, p.7, 43.

은 분과 혹은 방법론이기 때문이다. 같은 시기에 문화연구 또한 동아시아를 주요한 사유의 대상으로 채택했고, 그럼으로써 학제적이고 국제적인 동아시아 영화연구에 하나의 주요한 공통의 이론적 기반을 제공했다.⁶⁾

2000년대 동아시아 문화연구에서 가장 주목할 만한 성과는 성공회대 동아시아 연구소에서 이루어졌다. 『냉전 아시아의 문화풍경(1,2)』(2008, 2009)은 ‘냉전’을 전후 동아시아 문화 구성의 핵심적인 고리로 파악하면서 냉전기 동아시아 각국의 사상적, 제도적, 일상적 문화사를 학제적 연구를 통해 재기술하는 작업이다. 민족국가를 넘어서는 새로운 아시아의 문화적 재구성에 대한 명확한 지향점을 제시함으로써 학술적 실천성도 담아낼 수 있었다. 특히 일상적 관념과 감각의 구성에 있어서 영화의 영향에 크게 주목하며 이에 대한 국가간 비교연구도 담아냄으로써, 동아시아 영화연구에도 기여했다.⁷⁾

영화학계에서는 『트랜스: 아시아 영상문화』(김소영 편, 2006)도 주요한 변곡점이었다. 다양한 국적의 필자들이 참여한 이 기획은 탈냉전기 동아시아에서의 급격히 증대되는 대중문화의 순환에 주목하면서, 국가·지역의 경계를 넘나드는 영화·TV드라마들과 이들을 둘러싼 제작·수용 등 실천의 여러 양상들을 다루었다. 이론적 기반으로서 트랜스내셔널 영화이론에 대한 논쟁, 그에 대한 이론적 대안인 ‘트랜스 시네마’의 개념에 제안되었다.

당대의 사례들을 다루는 ‘탈냉전기 영화’에 대한 다수의 연구를 추동하여 묶어낸 점도 이 저작의 고유한 성과였다. 특히 연구의 대부분이 논의의 대상을 일국 단위로 한정하지 않은 점이 주목된다. 그런 점에서 이들은 보다 심화된 동아시아 영화 연구의 사례들이었고, 이와 관련된 다양한 방법론을 망라함으로써 이후의 연구에 중요한 풍부한 예시를 제공했다.

이는 영상원 트랜스: 아시아영상문화연구소에서 개최되는 강연, 회의 등 다양한 주제의 학술행사와 해당 내용을 다룬 총서 발간으로 현재까지 이어지고 있다. 성공회대 동아시아연구소 또한 더욱 심화되고 광범위해진 동아시아 문화연구를 수행해 오고 있다. 이처럼 2010년대에는 기존에 제기된 동아시아 영화의 문제 설정에 입각하여 보다 확장되고 심화된 연구들이 축적되어 왔다.

2017년 영화학회에서는 ‘동아시아 도시들과 필름 커넥션’이라는 제명의 국제학술대회를 개최했다. 동아시아의 여러 도시들, 이들을 연결하는 장르, 작가, 독립영화 그리고 시네필의 극장공간까지 포괄하는 6세션의 다채로운 내용의 이 학술회의는 한국영화학계의 동아시아 영화론이 심화되어온 결과를 보여준다. 『아시아영화연구』와 같이 동아시아영화연구를 주된 학문적 과제로 천명하는 학술지의 대두에서도 알 수 있듯이 학계 전반에서 동아시아 영화에 대한 논의가 활발하게 이루어졌다.

2010년대에는 식민지기, 냉전기, 탈냉전기 한국, 중국, 일본의 영화들에 대한 다양한 논의들이 여러 분과들로부터 제출되었고, 논문으로 발표된 여러 성과들이 심화되고 일관된 논의를 담은 단행본으로 출판되었다. 냉전기 액션영화를 중심으로 한국, 일본, 중화권에서의 영화적 상상력의 순환을 분석하고 비평하는 『아시아적 신체』(이영재, 2019), 2000년대 ‘아시아영화’를 향한 한국 영화산업의 욕망과 동학에 대한 『아시아 영화의 탄생』(염찬희, 2013), 한·일의 영화적 관계에 대한 통사적 저술인 『한일 영화 교류·관계사』(함충범, 2021) 등 다수의 사례들을 확인할 수 있다.

6) 이동연, 『아시아 문화연구를 상상하기』, 그린비, 2006

7) 여전히 현재형인 성공회대 동아시아연구소의 기획은 이후에도 지속적으로 심화되고 확장되어 왔다.

3. 연구의 유형과 쟁점

동아시아 영화연구가 공유해 온 기본적인 태도 중 하나는 단수성이 아닌 복수성에 대한 관심일 것이다. 이는 본질적으로 관계에 대한 관심이며, 그 대상의 단위로 가장 주요한 것은 민족국가다.⁸⁾ 이는 물론 근대 이후 민족국가의 압도적인 정치·경제·사회·문화적 규정력 때문이다. 그러므로 동아시아 영화연구는 기본적으로 민족국가의 영화적 요소들 사이의 관계, 즉 인터내셔널한 영화적 관계를 다루는 작업이 되었으며, 종종 이 관계는 민족적인 것의 해체를 수반하는 트랜스내셔널한 현상이 되기도 한다.

연구의 방식은 크게는 두 가지로 구분될 수 있다. 하나는 비교 연구이고 다른 하나는 그 이외의 여러 관계의 양상들—영향·중첩·인접·이행 등—을 탐구하는 것이다. 이는 영화와 관련된 모든 영역에 적용될 수 있다. 작품(들)의 여러 부면들, 예술적 실천, 영화운동, 제작·배급·상영 등 산업 제 부문, 수용 문화, 비평과 연구를 포함하는 담론 등의 모든 측면에 상기한 관계들이 매개될 수 있다. 그리고 여기에 여러 사회적 맥락들이 교차된다. 탈/식민주의, 탈/냉전, 민주주의 등 권역 내 민족국가들을 내·외부적으로 분절하고 구성해 온 정치적 맥락, 자본주의·사회주의, 빈곤과 풍요, 저개발과 성장 등 경제적 맥락, 이들과 연동되며 작용해온 계급·젠더·민족·종족 등 다면적인 사회적 정체성들, 전통, 서구문화, 미디어 기술 등 문화적이고 기술적인 맥락들 등이 그것이다.

이러한 여러 항목들이 조합되어 매우 다양한 연구의 사례들이 축적되어 왔으므로 정밀한 분류란 사실 난망한 일이다. 하지만 대략적인 유형화와 주된 흐름의 파악은 시도할 필요가 있다. 다양한 설명 방식이 가능할 터인데 대상이 속한 시대에 따라 분류하는 것도 한 방법이다. 대상 시기에 따라서 구체적인 연구 대상은 물론 접근하는 방식도 다소 차별되는 양상을 보였다는 점은 이러한 분류법의 타당성과 유용성을 입증한다.

2차대전까지의 시기에 대한 연구는 침략전쟁과 식민지배가 역설적으로 열어놓은 트랜스내셔널한 상황에 주목하는 경향이 강하다. 냉전기는 진영 간의 봉쇄와 탈식민의 민족국가 건설의 과정에서 작동한 국가간 봉쇄에도 불구하고 공통적으로 놓여있던 냉전과 탈식민의 지반이 초래한 유사성과 차이, 그리고 봉쇄에도 불구하고 허락되었거나 위반적으로 작동했던 인터/트랜스 내셔널한 관계가 주로 다루졌다. 탈냉전기를 대상으로 하는 경우 봉쇄의 해제로 인해 강화되고 증대해온 인터/트랜스내셔널한 관계의 다채로운 양상에 주목하되, 이를 직간접적으로 추동하는 자본의 동학에 대한 비판, 여전히 작동하는 강고한 민족국가의 구조에 대한 성찰 등이 주를 이루고 있다.

제국주의 침략기(~1945)

일제의 침략과 식민지배의 결과 중 하나는 민족국가의 경계를 허물거나 그 성립을 방해하는 것이었다. ‘대동아공영권’에서도 확인할 수 있듯이 일제는 민족국가의 영토의 대안적 공간으로 동아시아를 요청했고 이는 실제적 삶의 구성에 일정한 영향을 미쳤다. 식민지 조선인들은 이를 징용, 이주 등을 통해 외부적으로 경험하는 한편, 사회 내부에서의 민족적 중첩을 통해서도 경험했다. 그리고 이는 영화에 있어서도 마찬가지였다.

8) 단일체로서의 동아시아를 지향하는 기획이나 트랜스내셔널한 영역으로서 동아시아를 사유하는 기획에서조차 언제나 삭제, 순치, 우회하는 방식으로 민족국가라는 존재를 소환하지 않기가 매우 어렵다.

해방 후 영화사가 민족주의적 관점에 의해 사후적으로 재구성되는 과정에서 이러한 경험들을 누락시킨 것에 대한 비판과 함께 이 시기 영화사에 대한 개괄적인 수정 및 보완 작업이 이루어졌다(김려실, 2006). 상영, 수용, 제작 등 여러 분야에서 누락되어 왔던 일본인들의 존재를 전면적으로 복원함으로써 초창기 영화문화의 전체상을 새롭게 구성하는 작업(한상언, 2018), 토키로의 전환 이후 식민지 극장의 이중 언어적 상황에 착안한 민족적 혼종성의 영화문화 동학에 대한 섬세한 탐구(이화진, 2016), 수탈과 저항의 이분법으로 환원할 수 없는 ‘협력’의 영화의 내적 논리에 대한 설명(이영재, 2006) 등도 제출되었다.

제국주의가 강제한 초민족적 상황의 대면은 민족국가의 역사성을 성찰하고 동아시아로 시야를 확장하게 만드는 역설적인 효과가 있다. 이 시기의 많은 연구들은 이에 착안했던 것으로 보인다. 상하이에서의 조선인 배우의 활동이 민족주의적 관점에서 사후적으로 조명되는 모순과 함께 논의되었다(임대근, 2009). 일제가 기획한 초민족적 공간인 만주에서의 영화제작과 그것의 복합적인 부면들이 논의되었고(김려실, 2011), 전전과 전후에 걸쳐 만주와 일본에서 활동한 여배우 리상란의 삶의 궤적에 중첩되고 전치된 민족적 관계들에 대한 논의(최은주, 2014)도 이루어졌다.

근대기 ‘동아시아’에 대한 주된 상상의 원천은 일본이었다. ‘동양’, ‘동아시아’ 등에 대한 다양한 담론이 산출되었고 그 일부가 제국주의 침략의 이데올로기로 기능했다. 일본 영화와 동아시아라는 논제에 대해서는 비판적인 관점이 수반되는 것이 적절하다. 만주영화협회와 일제의 동아시아 영화네트워크에 대한 기획을 비판적으로 재구성하는 작업(이준식, 2007)과 같은 사례들을 확인할 수 있다. 이처럼 전통적인 반제국주의적 관점에서 동아시아를 다룬 논의들도 있다. 중국에서의 반제국주의 한중영화인 연대(진자오링·진저, 2019)도 그러하다.

한일 간에 공통적이거나 서로 맞물린 역사적 경험을 준거점으로 삼은 비교연구도 이루어졌다. 근대화 과정에서의 여성성의 구성을 중심으로 한중일 3국의 여성 스타덤을 비교하는 연구(정민아, 2015) 등이 이에 해당된다. 계급과 젠더는 근본적으로 인터/트랜스내셔널한 배치이며, 민족, 국가 간 비교연구에 성찰적이고 비판적 근거를 제공한다. 식민지 경성과 제국의 동경의 극장 문화와 영화 관람의 경험 사이의 유사성과 차이를 실증적으로 서술하는 저작(정충실, 2017)도 발표되었다.

제국주의 침략기 영화에 대한 동아시아적 관점의 연구의 주종은 조선 영화와 관련된 것이다. 이는 한국에서 이루어진 동아시아 연구 전반의 특징이자 한계일 것이다. 작품보다는 행위에 주로 초점이 맞춰진 것은 이 시기가 작품의 양적인 면에서 이후 시대보다 상대적으로 빈약했기 때문일 것이다. 분리를 전제로 하는 비교 연구 보다는 중첩·인접·이행 등의 관계를 밝히는 것에 주력한 것도 주요한 특징이다. 그것은 한편으로는 이 시기가 이후에 비해 트랜스내셔널했기 때문일 것이고, 다른 한편으로는 이 연구들이 이루어진 탈냉전기가 이전에 비해 트랜스내셔널한 시대이기 때문일 것이다.

냉전기(1945~1990)

냉전기 동아시아의 지정학적 조건의 가장 두드러진 효과 중 하나는 장벽의 강화였다. 진영 간의 장벽에 국민국가 간의 장벽이 중첩적으로 구축되었다. 이념적 대립, 탈식민적 적대, 사회경제적 낙차 등에 따른 ‘봉쇄’와 ‘폐쇄’의 시대 상황은 권역 내 영화적 관계를 약화시키는 조건이었다. 하지만 이전에 비해 ‘자유 아시아’ 지역의 영화제작이 훨씬 더 활발해졌고,

냉전의 지정학이 고유하게 부과했던 상호 교류의 가능성도 있었다. 이에 냉전과 고도성장이 라는 공통의 조건 속에서 서로 다르게 전개된 동아시아 영화들의 차이와 유사성, 영화적 재현이라는 방식으로 서로를 상상했던 양상들, 장벽에도 불구하고 이루어진 영화적 교류의 양상들에 대한 논의가 이루어졌다.

중국 본토를 제외한 동아시아 지역이 ‘자유’ 진영의 일부이자 민족국가로 재구축되는 냉전 초기의 영화계 상황과 제도적 조건에 대한 비교연구들이 수행되었다. 해방기에서 1950년대에 이르는 시기동안 미 공보원의 뉴스영화가 선전의 도구로 활용되는 양상을 미군정 지배의 경험을 공유했던 일본의 사례와 비교하는 연구(이종임, 2007), 같은 시기 한국에서 영화제도가 형성되는 과정과 그 속에서의 국가 권력과 민간의 긴장과 역관계를 ‘공산’ 진영의 중국과 비교하는 연구(염찬희, 2007)가 냉전기 문화연구의 맥락에서 제출되었다.

역사적 사건인 ‘아편전쟁’이나 고전 <백사전>이 한중일 영화를 통해 서로 다르게 재현되는 양상에 대한 비교연구(윤영도, 2007; 최영희 외, 2018)도 이루어졌다. 중국학 분과에서 제출된 이 연구들은 차이를 만들어내는 각 사회의 특수성을 밝히는 것에 주력했다. 각국 영화산업의 규모가 성장하고 장르가 개발됨에 따라 장르 간 비교연구도 이루어졌다. 초기영화 시기부터 당대에 이르기까지의 기간 동안의 한중 멜로드라마 비교(김지석, 1995), 1960년대 한일 청춘영화 비교(정수완, 2005) 등의 연구가 이루어졌다.

민족국가의 영화적 상상력을 적극적으로 포착하는 액션영화 장르는 내셔널 시네마 비교연구의 주요한 연구대상으로 다수에 의해 논의되었다. 한·일·홍 액션영화가 고유한 역사성을 담은 동시에 냉전과 고도성장 등의 공유된 조건 속에서 상상력을 주고받는 양상에 대한 비교연구가 당시 동아시아 국제 영화계의 상황 등 다양한 맥락에 대한 포괄적인 고려와 함께 논의되었다(이영재, 2019)

냉전적 봉쇄의 조건이 고유하게 허락한 국제적 관계들에 대한 연구들도 이루어졌다. 아시아 지역에서의 미국 냉전적 외교 문화정책의 일환으로 설립된 아시아재단의 영화제작(이상준, 2018a), 아시아영화제 등 냉전기 동아시아 영화네트워크가 성립해 가는 과정(이상준, 2018b)에 대한 연구가 이루어졌다. 이는 전후 홍콩영화계의 상황을 동아시아 문화냉전과 매개하는 논의(윤영도, 2013)와 궤를 같이하며, 같은 시기 한국과 일본 등에서 구축되고 있던 영화제도를 다루는 상술한 논의들과 함께 냉전기 동아시아의 인터내셔널한 영화 제도사를 구성한다.

홍콩, 타이완 등의 영화산업과의 공동제작은 한국영화사 연구의 오랜 관심 대상이다. 이 시기에 새롭게 발굴된 한·홍 합작영화 <이국정원>(1958)의 제작과정에 대한 연구(유우외, 2017)가 이루어졌다. 관계는 국민국가 내부에 위치되기도 했다. 냉전 초기 제일 조선인이 참여한 다큐멘터리 제작에 대한 논의를 포함하는 연구(안민화, 2018)가 이루어졌고, 일본의 동아시아 영화 수용의 역사가 개관적으로 소개(몬마 다카시, 2007)되기도 했다.

냉전기 동아시아 역내의 다른 국가, 지역을 재현하는 양상에 대한 논의도 주목된다. 최근 한일 관계에서 첨예한 사회적 논쟁의 대상이자 외교적 갈등의 주요한 촉발점이 되었던 조선인 ‘위안부’가 일본영화를 통해 재현되었던 양상들이 논의되었다. 1960년대 위안부를 다루는 일본 영화들이 보여주는 굴절되고 왜곡된 시각들의 비판적 검토(최은주, 2015) 등 1960~70년대 위안부 소재 일본영화들에 대한 일련의 연구들이 제출되었고, 냉전기 한국영화가 위안부를 다루는 양상에 대한 비판이 일본영화 사례와의 비교를 통해서 이루어지기도 했다(김청강, 2017).

한국 액션영화가 동아시아를 재현하는 여러 양상들도 주요한 관심 대상이었다. 아시아 액

선장르의 콘택트 존이자, 동아시아의 여러 공간에 대한 상상이 교차하는 한국 액션영화의 특성이 주목되었고(김소영, 2006). 만주의 재현에서 드러나는 모호한 민족주의에 대한 고찰(안진수, 2008), 일본을 포함한 아시아태평양 권역의 재현에 대한 통사적 접근(박윤희, 2014) 등 식민지기 동아시아에 대한 기억을 통해 당대 한국인들의 심상지리에 접근하는 다수의 논의들이 이루어졌다. 이를 통해 해소되지 않은 식민지배의 트라우마와 함께 냉전과 탈식민의 봉쇄에 저항하는 트랜스내셔널한 욕망도 포착되었다.

냉전기 동아시아 영화연구는 탈식민 민족국가와 냉전의 지정학적 구조가 권역 내에서 국내외적으로 작동시켰던 봉쇄, 억압, 욕망, 동원의 양상을 밝히는 것에 주력했던 것으로 보인다. 인터/트랜스내셔널한 실천들은 대체로 지정학적 권력의 지배가 허락하는 한계를 벗어나지 못했던 것으로 설명된다. 그러나 실천이 아닌 재현의 영역에서는 지정치의 지배가 상상적으로 해체되거나 위반될 수 있는 여지가 있었다. 고도성장과 함께 이루어진 영화산업의 팽창과 장르영화의 다양화로 그러한 가능성은 조금 더 커졌다.

봉쇄의 상황은 분리를 전제하는 비교에 적합한 조건이어서 그것이 냉전기 연구의 주된 경향이 되게 했다. 여전히 탐구 가능한 여러 주제와 대상들이 남아 있으므로, 향후에도 국가간 비교는 냉전기 동아시아 영화 연구의 주요한 과제일 것이다. 그것이 구체적으로 어떤 것인지 포착하고 분류하는 것이 우선적으로 중요한 과제다. 21세기의 시점에서 냉전기는 고통스러운 기억과 함께 지양해야 할 억압적 과거로 여겨지는 경향이 있다. 하지만 냉전기의 배치들의 상당수는 연성화된 형태로 여전히 작동하고 있다는 점을 간과할 수 없다. 그런 점에서 냉전기 영화연구는 당대의 기원에 대한 탐구의 의미를 가지는 것이기도 하다.

탈냉전기(1990~)

탈냉전기의 동아시아 영화 연구가 가장 활발한 관심을 기울인 대상 시기는 바로 당대이다. 이는 권역 내의 영화적 교류가 급속히 활성화된 상황을 반영한다. 세계적으로는 냉전의 진영 간 장벽이 붕괴됐고, 권역 내에서는 한국의 일본대중문화 수입 등 탈식민의 장벽이 낮아지고, 한국, 타이완, 홍콩, 싱가포르의 경제성장으로 경제적 격차도 완화됐다. 영화 기술의 디지털화로 인한 산업적 효율 증대, 비디오에서 OTT로 이어지는 개인용 디바이스의 발전 등도 활성화의 요인이다. 한류의 흐름과 그 속에서 한국영화의 위상강화도 동아시아 영화에 대한 관심의 증대에 영향을 미쳤을 것이다. 사실 동아시아 영화라는 문제설정 자체가 이러한 상황의 산물이다. 이러한 견지에서 식민지기와 냉전기 영화에 대한 역사적 연구가 이루어졌고, 당대 영화에 대한 조사, 분석, 비평도 이루어졌다. 중국 본토의 영화가 논의의 대상에 포함되기 시작했고, 상호 개방되어 활발한 교류의 상황에 맞게 연구의 접근법도 다채로워졌다.

비교연구의 주요한 주제 중 하나는 탈냉전기 영화들이 역사를 재현하는 방식에 대한 것이었다. 식민의 역사를 다루는 한국·중국·타이완·홍콩·일본의 영화들을 비교하는 연구(김동식, 2008), 국가폭력의 트라우마를 다루는 한국과 타이완의 영화들을 비교하는 작업(김수연, 2005), 대중신화 속 영웅인 엽문과 김두한을 다루는 중국과 한국의 민족적 액션영화들에 대한 연구(송효정, 2015) 등이 이에 해당한다. 이들 식민지기, 냉전기를 재현하는 탈냉전기 영화에 대한 논의들은 식민지기, 냉전기 영화들에 대한 탈냉전기의 영화사 서술과 관점을 공유한다. 식민주의, 냉전, 국민국가의 역사적 구성과 영화적 재현의 관계, 그에 있어서의 동아시아적 공통성과 내셔널한 차이들에 대한 주목과 성찰이 이루어졌다.

내셔널리티의 차이와 반복을 젠더와 섹슈얼리티가 횡단하는 양상에 대한 논의들도 이루어졌다. 동아시아 영화들이 내셔널리티의 표상으로서 여성 스타의 이미지를 주도하고 활용한 양상들이 비교되었고(정민아, 2020), 여성수용자를 위한 동성애 판타지인 ‘야오이’가 일본, 타이완, 한국의 영화들을 순환하는 양상에 대한 논의(김경태, 2011)가 이루어졌다. 섹슈얼리티에 집중하여 동아시아에서의 포르노그래피의 생산, 유통, 소비 속에서 ‘적대적 주체성’ 산출이라는 선용의 가능성에 대한 탐색(하승우, 2006)도 이루어졌다.

작가도 비교연구의 목록에 올랐다. 차이밍량, 전수일, 장룽이 고유한 지역성을 통해 그려내는 정신적 이산이 보편적 삶의 조건으로 전화되는 ‘트랜스-로컬’한 양상이 포착되었고(문관규, 2013), 장예모와 장룽의 비교연구를 통해 ‘미장아빔’과 ‘함축’의 개념적 접속이 시도되었다(문관규, 2016). ‘조선족’ 영화 작가인 장룽은 ‘동아시아 영화’의 관점에서 주요한 관심의 대상이었다. 특정 지역과 국가로 환원하기 어려운 중첩된 정체성과 이를 구현한 작품들이 자연스럽게 확장된 권역으로서 동아시아를 환기하기 때문이다. 나아가 그의 작품들은 그 모든 것을 해체하고 파편화하는 움직임도 담고 있다. 그 파편적인 사회적 관계와 명멸하는 장소성에 대한 논의(천진, 2016) 등 장룽에 대한 다수의 논의들이 이루어졌다.

2010년경부터 한국영화에서 매우 자주 등장해 온 한국계 중국인들은 식민지기 일본인들과는 대조적인 방식으로 사회 내에서 병존하는 타자적 존재다. 이들에 대한 부정적인 영화적 재현관습에 비판이 쏟아졌다. 국내 조선족의 열악한 위상을 환기하며 그들의 부정적 재현이 트랜스내셔널리티의 허구성을 고발한다는 지적(문채원, 2015), 그럼에도 불구하고 그들의 존재와 재현을 통해 다중적인 정체성으로서의 트랜스로컬의 가능성이 계속 모색되어야 한다는 제안(이명자, 2014) 등 다수의 논의들이 제출되었다.

조선족과 유사한 위상을 가진 존재로서 탈북자들에 대해서도 관심이 향했다. 여러 유형의 국내외 영화들이 탈북자를 서로 다른 방식으로 재현하는 양상들에 대한 기술(강성렬, 2011)이 이루어졌고, 혼종적 정체성의 탈북자의 재현과 그들이 위치되는 초국가적 공간으로서의 아시아의 재현에 투사된 당대 한국인의 복합적인 욕망을 읽어내는 논의(오영숙, 2012) 등이 제출되었다.

일본에서 ‘재일’은 한국에서의 조선족, 탈북자 등과 유사한 위상을 가지는 존재일 것이다. 2000년대 초중반기 재일 한국인들이 제작한 영화들과 재일 소재 영화들의 일본 내 성공을 통해 또 하나의 한류로서의 문화적 가능성이 주목되었다(안민화, 2006). 반면에 그 영화들이 일본 관객에서 수용되는 과정에서 민족적 정체성이 결락되는 한계를 보였던 것을 지적하는 반론적 논의(양인실, 2012)도 이루어졌다. 이를 통해 일본 내 한류와 협한 사이의 지속적인 긴장과 한일의 영화적 관계를 둘러싼 지정학적 맥락이 환기됨을 확인할 수 있다.

동아시아 국가들의 상호 영화적 재현이라는 논제는 타이완과 일본의 사례에서도 확인된다. 식민지기를 재현하는 최근 타이완 영화에 담겨 있는 향수의 태도와 해당 영화가 일본에서 받은 호의적 반응을 다루는 논의(강태웅, 2017)가 제출되었다. 최근 일본의 영화나 소설이 담고 있는 타이완 식민지의 기억에 대한 호의적 태도에 조용하는 이러한 경향은 최근 밀착해 가는 양국의 지정학적 상황을 반영하는 것으로 볼 수 있어 주목된다.⁹⁾

이 시기에 활발해진 동아시아 내 영화 유통의 상황을 반영한 각국 영화들의 상호 수용양상들에 대한 논의도 다수 이루어졌다. 한국에서의 타이완 영화의 수용의 역사에 대한 실증적 연구(임대근, 2012)가 제출되었고, 탈냉전기 이후 중국영화 수용의 양상이 문화적 맥락

9) 타이완 식민지에 대한 기억을 담고 있는 최근 일본 소설의 사례들과 관련해서는 다음을 참조할 수 있다. 조영준, 「식민지 타이완의 기억을 그리는 현대 일본」, 『비교문화연구』(41), 2015.

을 참조하며 논의되었다(오영숙, 2012). 수입 개방 이후의 일본 영화가 한국의 소수적 취향과 매개되며 수용되는 양상에 대한 논의(황달기, 2007), 2000년대 중국의 한국영화 수용양상에 대한 논의(강내영, 2010) 등이 이루어진 바 있다.

동아시아 영화들이 공유하는 외부로서의 서구와의 관계는 동아시아라는 문제설정을 하는 순간 즉각적으로 대두되는 논제일 것이다. 동아시아 작가들이 서구 영화제에서의 수상을 통해 동아시아 내에서 인증을 얻게 되는 글로벌한 순환 과정에 대한 비판적 논의(이지연, 2007)가 제출되었다. 이는 자연스럽게 아시아 고유의 영화 장의 수립에 대한 요청으로 이어질 수 있다. 인터-아시아적 영화적 실천의 현황을 다층적으로 검토하고 아시아 영화 커뮤니티의 가능성을 제안하는 논의(강내영, 2011)도 제출되었다.

아시아 영화 중심성을 특성으로 하는 국제영화제라면 그러한 가능성의 실현에 있어 주요한 하나의 거점이 될 수 있을 것이다. 부산국제영화제가 그러한 정체성을 추구하는 과정이 유사 영화제들과의 비교와 함께 논의되었다(박강미, 2012). ‘아시아 영화’는 2000년대 초 한국에서 동아시아 관객을 겨냥한 블록버스터 기획에 있어 주요한 하나의 컨셉이었다. 이와 관련된 영화산업의 동학에 대한 분석과 비판적 제언을 담은 논의가 제출되었다(염찬희, 2013).

탈냉전기 동아시아 영화를 논하는 데 있어 한국영화의 권역 내 위상의 점진적 강화를 빼놓을 수는 없을 것이다. 이는 한류로 명명되는 한국 대중문화의 글로벌한 흐름 속에 위치된다. 미디어 산업과 매개되는 여러 분야에서 한류의 성과와 전략에 대한 산업적, 정책적 논의들이 제기되어 왔다. 영화학계에서는 SWOT 분석 등을 통한 한류 영화의 현황과 미래 전략의 모색(김은영, 2005), 한국영화 산업의 동아시아 진출 진행과정과 범아시아 공동제작의 양상에 대한 비판적 고찰(김미현, 2008)등 다수의 논의가 이루어져 왔다.

탈냉전기 동아시아 영화 연구는 작품, 작가에 등에 대한 다면적인 비교연구를 포함하는, 권역 내 영화적 관계의 여러 양상들에 대한 다채로운 탐구로 이루어져 왔다. 사회 내 타자를 포함한 상호 재현의 양상, 영화의 상호 수용 양상, 아시아 시장을 향한 산업 전략, 아시아 영화 커뮤니티의 가능성까지, 이러한 관계의 제 양상들은 서로 반영적으로 매개되는 실제와 재현 모두의 영역에서 포착되어 왔다. 이러한 연구의 전체상을 검토하면 냉전기 동아시아에서 영화적 관계의 동학이 미학적, 산업적, 사회적인 국면 모두에서 실제로 작동해 왔음을 확인하게 된다.

연구 전반에 있어서의 두드러진 또 하나의 경향은 자유화, 민주화의 변화한 조건 속에서도 여전히 작동하는 정치적, 경제적, 사회적 배제, 폭력, 억압에 대한 비판적 태도일 것이다. 이는 타자성의 존재들에 대한 포용적인 관심, 문화산업에 대한 비판적인 태도 등에서 잘 드러난다. 이는 이 시기 동아시아 영화 연구가 공유하는 또 하나의 중요한 특성과 강하게 연동되어 있다. 그것은 ‘트랜스’라는 접두어로 표현되는 전이, 이동, 횡단의 상태에 대한 지지이다. 트랜스내셔널, 트랜스로컬, 트랜스미디어 등의 개념들은 격렬하게 이동하고 순환하는 세계의 실재를 포착하는 개념인 동시에, 상기한 배제, 폭력, 억압의 해소를 의미하는 해방적 의미에서의 지향성 또한 함의하는 것으로 보인다.

4. 동아시아 영화 연구의 새로운 조건과 곤경

1990년대에 시작된 동아시아 영화연구는 탈냉전기의 지정학적 조건과 그에 수반되는 지

경제적 조건에 의해 촉발되고 지지되어왔다. 그 조건이 유발한 권역 내의 활발한 영화적 생산과 상호교류를 연구의 대상으로 삼았으며, 동일한 관점 하에서 제국주의 시기와 전후 냉전기의 영화사까지 소급하여 재구성해 왔다. 모든 종류의 사유와 담론이 그러하듯 동아시아 영화연구도 역사적 조건 속에서 성립된 것이고 그 조건의 주된 성격은 지정정치적이다.

최근 수년 간 동아시아 권역 내의 긴장이 점증해 오고 있다. 한국의 경우만 보더라도 2016년 ‘한한령’ 이후 냉각된 한중 관계가 쉽사리 회복되지 못하고 있고, 일본과의 외교 갈등과 일본 내 ‘혐한’의 증대는 식민주의의 오랜 상흔을 재소환하고 있다. 그리고 이는 미·중 갈등으로 신냉전의 위기가 고조되는 글로벌한 정치경제적 지각 변동에 긴밀하게 관련된다. 이처럼 동아시아 영화연구를 촉발했던 지정정치적 조건에 변화가 초래되고 있다.

이는 동아시아 영화연구가 어떤 곤경에 처해 있음을 의미하는 것일 수 있다. 이것이 현재의 시점에서 기존의 성과를 확인하는 것과 더불어, ‘동아시아’라는 문제설정을 통해 영화를 사유하는 것, 영화를 통해 동아시아를 사유하는 것의 적실성을 재점검하고 이를 통해 새로운 지적 실천의 가능성을 탐구할 수 있는 기반을 마련하는 것이 필요한 이유이다. 이 논의는 그러한 과제에 일조하기 위한 연구의 과정 중에 있다. 향후에 연구 검토하고자 하는 여러 쟁점들 중 한 가지에 대한 단상을 덧붙이는 것으로 마무리하고자 한다.

‘트랜스내셔널’ 개념에는 앞서 언급했던 것과 같이 민족국가와 냉전적 대결이 구획해 왔던 폭력적인 억압의 장벽들을 넘어서는 해방적인 의미가 있다. 동시에 이는 자본의 트랜스내셔널한 흐름-너무나 빨라서 언제나 뒤쳐지는 노동의 존재를 이면에 함축하는-과 관련된 것이기도 하다. 후자가 전자에 의해 지양되거나 제어되어 할 것으로 쉽게 정리할 수도 있지만, 사실 둘 중 규정성은 후자에 있는 것이 아닐까?

이는 국가 간 경제적 장벽이 재구축됨으로써 신자유주의 세계화가 종언을 맞는 시점에도 계속해서 국경을 넘는 정치적, 문화적 자유와 관련된 것으로서의 트랜스내셔널리티를 변함없이 요청할 수 있을지에 대한 질문이다. 한일간에 경제적 장벽이 세워지고 반도체 전쟁과 같은 치열한 대결이 벌어진다면 한일간의 영화적 교류는 이전과 다른 악조건 속에 놓이게 되지 않을까? 이는 향후의 동아시아 영화 연구가 탈냉전 시대와는 달리 반지정정치적 실천이 되어야 하는 것일 수도 있음을 의미한다. 이를 위해 기존 성과의 점검, 개념의 검토와 재구성, 새로운 비전과 전략의 모색이 필요한 것이다.

참고문헌

- 강내영, 「열린 아시아, 닫힌 민족주의」, 『영화연구』(50), 2011
- 강내영, 「중국의 한국영화 수용에 대한 연구: 2006-2008년」, 『영화연구』(43), 2010
- 강성률, 「영화가 탈북자를 다루는 시선들」, 『현대영화연구』(12), 2011
- 강태웅, 「항일과 향수의 길항」, 『일본학보』(111), 2017
- 공제욱, 정근식 편, 『식민지의 일상 - 지배와 균열』, 문화과학사, 2006
- 김경태, 「야오이를 전유한 동아시아 남성 동성애 영화 재고」, 『영상예술연구』(19), 2011
- 김동식, 「식민의 역사, 동아시아의 기억: 한국·중국·대만·홍콩·일본의 몇몇 영화를 중심으로」, 『영상예술연구』(12), 2008
- 김려실, 『만주영화협회와 조선영화』, 한국영상자료원, 2011
- 김려실, 『투사하는 제국 투영하는 식민지』, 삼인, 2006
- 김미현, 「전 지구화의 대중문화, 한류 담론과 한국영화산업의 동아시아 진출」, 『영화연구』(37), 2008
- 김소영 편, 『동아시아 지식인의 대화』, 현실문화, 2018
- 김소영 편, 『트랜스: 아시아 영상문화』, 현실문화연구, 2006
- 김소영 편, 『한국영화, 세계와 마주치다』, 2018
- 김소영, 「콘택트 존들로서의 장르: 홍콩 액션과 한국 활극」, 『한국영화의 미학과 역사적 상상력』, 소도, 2006
- 김소영·얼 잭슨 주니어, 『아시아 영화의 근대성과 지정학적 미학』, 현실문화, 2009
- 김수연, 「<비정성시>와 <박하사탕>」, 『대중서사연구』(14), 2005
- 김시무, 「한국영화 속의 동아시아를 찾아서」, 『한국영화학회 학술발표대회 논문집』, 2006
- 김은영, 「한류의 SWOT 분석과 한국영화의 아시아시장 확대 방안 연구」, 『영화연구』(27), 2005
- 김지석, 「동아시아 영화의 위상과 그 장래」, 『황해문화』(27), 2000
- 김지석, 「아시아 멜러드라마 영화 연구 (1)」, 『영화연구』(10), 1995
- 김청강, 「‘위안부’는 어떻게 잊혀 졌나? 1990년대 이전 대중영화 속 ‘위안부’ 재현」, 『동아시아문화연구』(71), 2017
- 남인영, 「한국영화 아카이빙의 현황과 미래」, 『한국영화학회 학술발표대회 논문집』, 2006
- 문마 다카시, 「일본에 있어서 동아시아 영화의 영향」, 『영상예술연구』(10), 2007
- 문관규, 「동아시아 영화작가의 디아스포라적 경향과 트랜스 로컬시네마의 가능성」, 『민족미학』(12), 2013
- 문관규, 「영화적 미장아빤과 사공도 함축 개념의 동아시아 영화 연구 적용 가능성 - 장예모의 영웅과 장률의 당시를 중심으로」, 『영화연구』(69), 2016
- 문채원, 「고착되는 경계, 트랜스로컬리티의 불가능성: 한국 영화에 재현된 조선족을 중심으로」, 『한일민족문제연구』(28), 2015
- 박강미, 「부산국제영화제의 글로컬 문화정체성에 관한 연구」, 한국외대 박사논문, 2012
- 박유희, 「남한영화에 나타난 태평양전쟁의 표상」, 『한국극예술연구』(44), 2014
- 박희성, 「한국영화의 르네상스와 초국적 동아시아 영화산업의 진흥」, 『한국영화학회 학술발표대회 논문집』, 2017

- 표대회 논문집』, 2006
- 성공회대 동아시아연구소 편, 『냉전아시아의 문화풍경1: 1940~50년대』, 현실문화연구, 2008
- 성공회대 동아시아연구소 편, 『냉전아시아의 문화풍경2: 1960~70년대』, 현실문화연구, 2009
- 송낙원, 『동아시아 영화: 작가, 사회, 미학』, 한양대 출판부, 2004
- 송효정, 「한중 근대화고적 무협/갱스터 영화 연구 -엽문과 김두한 소재 영화를 중심으로」, 『비교한국학』(23/2), 2015
- 안민화, 「알려지지 않은 또 다른 한류 붐: 제일 붐과 영화 <박치기>」, 『트랜스: 아시아 영상문화』, 현실문화연구, 2006
- 안민화, 「탈점령의 '급진적 동시대성'으로써의 제일조선영화인집단의 합작다큐멘터리—미군정 한·일 문화영화의 자유주의 리얼리즘을 넘어서」, 『대중서사연구』(24/1), 2018
- 안승범·조한기, 「'간극의 공간'을 유랑하는 경계인으로서 구미호·강시 캐릭터 연구」, 『대중서사연구』(23/3), 2017
- 안진수, 「만주액션영화의 모호한 민족주의」, 『만주연구』(8), 2008
- 양인실, 「포스트<GO>의 불/가능성」, 『영화』(5/1), 2021
- 염찬희, 「1950년대 냉전 국면의 영화작동 방식과 냉전문화 형성의 관계」, 『냉전아시아의 문화풍경1: 1940~50년대』, 현실문화연구, 2008
- 염찬희, 『아시아 영화의 탄생』, 알마, 2013
- 오영숙, 「냉전 해체 시기, 남한의 영화문화와 중국영화 수용」, 『인문학논총』 30, 2012
- 오영숙, 「탈북의 영화적 표상과 공간 상상」, 『영화연구』(51), 2012
- 유우·한상언, 「한·홍 합작영화 <이국정원>」, 『동아시아문화연구』(68), 2017
- 윤여일, 『동아시아 담론—1990~2000년대 한국사상계의 한 단면』, 돌베개, 2016
- 윤영도, 「아편전쟁 재현 정치학의 계보」, 『중국소설연구』(91), 2019
- 윤영도, 「전후 홍콩영화와 문화냉전의 결합」, 『외국학연구』(23), 2013
- 윤해동 외, 『근대를 다시 읽는다 (1), (2)』, 역사비평사, 2006
- 이동연, 『아시아 문화연구를 상상하기』, 그린비, 2006
- 이명자, 「동시대 한국 범죄영화에 재현된 연변/조선족의 로컬리티」, 『영상예술연구』(24), 2014
- 이상준, 「아시아 영화제의 등장: 1950년대 미국의 냉전기 문화정책과 일본의 아시아 영화산업으로의 재-진입」, 『한국영화, 세계와 마주치다』, 김소영 편, 현실문화연구, 2018(b)
- 이상준, 「아시아 재단의 영화프로젝트와 1950년대 아시아의 문화냉전」, 『한국학연구』(48), 2018(a)
- 이영재, 『아시아적 신체: 냉전 한국, 홍콩, 일본의 트랜스/내셔널 액션영화』, 소명출판, 2019
- 이영재, 『제국 일본의 조선영화』, 현실문화연구, 2008
- 이종님, 「전후 대중매체를 통한 문화전파에 관한 연구」, 『냉전아시아의 문화풍경1: 1940~50년대』, 현실문화연구, 2008
- 이준식, 『일본제국주의와 동아시아 영화네트워크—만주영화협회를 중심으로—』, 동북아역사논총18, 2007
- 이지연, 「동아시아 영화의 서구에서의 순환과 오리엔탈리즘에 관련된 문제들」, 『문학과 영

- 상』(8/1), 2007
- 이화진, 『소리의 정치: 식민지 조선의 극장과 제국의 관객』, 현실문화연구, 2016
- 임대근, 「김염(金焰) 1930년대 상하이 디아스포라와 국족 정체성의 (재)구성」, 『인문콘텐츠』(16), 2009
- 임대근, 「중국 영화 연구의 방향성 모색을 위한 시론」, 『현대중국학회 학술발표논문집』, 2003
- 임대근, 「한국 영화시장에서의 ‘중국어영화’(華語電影)」, 『대만연구』(4), 2012
- 임정택 외, 『동아시아 영화의 근대성과 탈식민성』, 연세대 출판문화원, 2007
- 임정택 · 이효인 · 이현하 · 채윤정, 『동아시아 영화의 근대성과 탈식민성』, 연세대 출판부, 2007
- 장일, 『질 들뢰즈와 동아시아 영화』, 에피스테메, 2009
- 정민아, 「1930년대 한중일 영화의 신여성 비교연구」, 『인문사회21』(6/2), 2015
- 정민아, 「1980~90년대 동아시아 여성 스타덤 - 강수연, 공리, 장만옥의 국제영화제 수상작을 중심으로」, 『씨네포럼』, 2020
- 정수완, 「1950~60년대 한일 청춘영화 비교 연구-청춘영화에 나타난 근대/국가를 중심으로」, 『영화연구』(26), 2005
- 정충실, 『경성과 도쿄에서 영화를 본다는 것: 관객성 연구로 본 제국과 식민지의 문화사』, 현실문화연구, 2018
- 조영준, 「식민지 타이완의 기억을 그리는 현대 일본」, 『비교문화연구』(41), 2015
- 진자오링 · 진저, 「1920~30년대 상하이 지역 한·중영화예술인들의 예술창작과 그 제국주의식민저항 담론 연구」, 『아시아문화연구』(51), 2019
- 천진, 「파편들의 리듬: 장률 영화의 장소 문제」, 『중국문학』(93), 2017
- 최영희 · 문현선, 「전후 시기 동아시아 매체서사의 로컬리티 - 한중일 삼국영화에서의 중국 고전서사 <백사전> 수용을 중심으로」, 『중국소설연구』(55), 2018
- 최은주, 「리상란과 이민족간 국제연애, 식민주의적 욕망」, 『동아시아문화연구』(59), 2014
- 최은주, 「타자화된 여성들, 일본영화 속 조선인 위안부 표상」, 『일본학연구』(44), 2015
- 하승우, 「자본의 분할 전략과 동아시아의 성: 쾌락/향유 기제의 선용은 가능한가」, 『트랜스: 아시아 영상문화』, 현실문화연구, 2006
- 한상언, 『조선영화의 탄생』, 박이정, 2018
- 함충범, 『한일 영화 교류 · 관계사』, 한국학술정보, 2021
- 황달기, 「한국의 일본대중문화 수용-1990년대 이후의 일본영화를 중심으로-」, 『일본어문학』(36), 2007

「탈냉전기 한국에서의 ‘동아시아 영화’ 연구 동향」 토론문

정영권(부산대)

이호걸 선생님의 발표문 잘 읽었습니다. 1990년대부터 현재까지 근 30년간의 국내 동아시아 영화 연구 동향이라는 방대하고도 어려운 작업을 수행하시는 것에서 선생님의 큰 노고가 느껴집니다. 또한, 최근 20년간 ‘동아시아’ 담론이 한국학, 일본학, 중국학이라는 분과 학문적 틀을 벗어나 인문사회과학의 학제적 접근에서 주요 쟁점이 되고 있는 상황에서, 영화학에서도 ‘동아시아 영화 연구’에 대한 총체적인 연구사적 검토가 필수적이라고 생각합니다. 그런 점에서 본 논문은 영화학계에서 꼭 필요한 논의라 여깁니다. 발표자 선생님의 강한 주장이나 의견보다는 연구사적 맥락을 되짚어보는 성격의 글이기에, 본 토론자도 이에 대한 큰 반론이나 이의는 없습니다. 다만, 토론자가 읽으면서 들었던 두 가지 의문점을 중심으로 질문 드립니다.

첫째, 연구의 분류와 유형화에 대한 부분입니다. 선생님이 채택하신 분류는 연구가 나온 시기에 따른 분류가 아니라, 연구가 다루는 대상 시기에 따른 분류로 보입니다. 즉, 1990년대 이후, 특히 동아시아 담론이 본격적으로 발흥하는 2000년대 이후에 나온 연구 중 ‘제국주의 침략기(~1945)’의 영화(담론), ‘냉전기(1945~1990)’의 영화(담론), ‘탈냉전기(1990~)’의 영화(담론)에 대한 검토입니다. 그런데, 이러한 분류는 다루고 있는 시기가 다를 뿐 연구된 시기가 그리 멀지 않다는 점에서 분류의 근거로 합당한 것인지 의문입니다. 지엽적인 예로 냉전기에 제작된 액션영화에 대한 연구(김소영 2006, 안진수 2008, 박유희 2014, 이영재 2019 등)와 탈냉전 시대에 냉전기를 재현한 액션영화에 대한 연구(송효정 2015)는 각각 ‘냉전기’와 ‘탈냉전기’로 따로 유형화 되어 있는데, 이 연구들이 다루고 있는 시대의 차이성 외에 연구사적 차별성이 있다면 어떤 것인지요? 이러한 분류 방식은 선생님께서 동아시아 영화 연구를 추동시킨 조건으로서 지정치성을 거론(1장, 4장)하신 것과는 다소간 어긋나 보입니다. 1990년대 이후 탈냉전, 탈식민, 세계화가 민족국가 개념을 흔들어 놓았고, 그것이 ‘동아시아’라는 초국적 개념을 만든 지정치적 조건이긴 하지만, 이 연구들이 지난 30년 동안 변화한 지정치적 조건에 따라 범주화된 것은 아니기 때문입니다. 이에 대한 선생님의 말씀을 듣고 싶습니다.

둘째, ‘동아시아 영화’의 정의와 범위에 대한 문제입니다. 선생님은 1장에서 개별 국가 단위의 연구들은 제외하고 동아시아 내의 영화적 관계를 다루는 연구에 한정한다고 쓰고 계십니다. ‘동아시아 영화’의 담론적 개념이 한국영화, 중국어권 영화, 일본영화에 대한 연구를 산술적으로 합한 것은 아니기에 이는 적절한 틀이라고 생각합니다. 그러나, 범주화한 연구들 중 특히 ‘제국주의 침략기’ 부분은 한국영화/조선영화라는 내셔널 시네마 개념을 따로 떼어놓고는 설명하기 어렵습니다. 사실, 2000년대 중반 이후 활성화한 식민지 조선 영화에 대한 연구는 온전한 의미로 학문 장에서 한국영화사 연구가 비로소 성립한 것으로 여겨집니다. 즉, 영화학계 바깥의 동아시아 담론은 일국적 차원을 넘어서는 방향으로 나아갔지만, 영화학과 한국학은 식민시기 영화의 발굴에 힘입어, 비로소 잃어버린 한국영화사를 복원하는 방향으로 나아갔습니다. 물론 이러한 연구들이 일국적 차원이 아닌 일본·만주국 등과의 관

계가 다뤄지고, 일국적 민족주의에 입각해 있지는 않지만 한국영화/조선영화라는 내셔널 시네마의 틀을 완전히 포기하고 있지도 않다고 판단합니다. 무엇인가에 대한 정의를 내리는 것은 학문 영역에서 가장 어려운 일이지만 선생님께서 생각하시는 동아시아 영화의 정의와 범위는 어디까지인지요? 이에 대한 답변을 듣고 싶습니다.

한국과 일본의 독립영화 연계

채경훈(부산대 영화연구소)

1. 들어가는 말
2. 한일 독립영화인의 연대
3. 한일 독립영화의 접속
4. 한일 독립영화계의 확장
5. 나가는 말 - 독립영화 연계의 확장성과 가능성

1. 들어가는 말

2021년 오사카 아시안 영화제의 폐막작으로 이시이 유야 감독의 《당신은 믿지 않겠지만》이 상영됐다. 이 영화에서 주연을 맡은 최희서는 영화를 통해 아시아 각국을 잇는다는 영화제의 목적에 어울리는 작품이라고 영상 메시지를 남겼다¹⁾. 코로나 상황으로 인해 세계 각국이 빗장을 걸어 잠근 상태지만 영상으로나마 관객과 배우가 연결될 수 있었다. 말이 통하지도 않는 사람들이 함께 여행하는 이야기라는 점에서도 이 영화는 ‘연결’을 주제로 하는데, 제작 과정에서 연결은 중요한 문제였다. 일본영화 임에도 불구하고 한국 올 로케이션으로 촬영했고, 촬영현장 스태프 중에 감독과 배우 등 몇몇을 제외하고는 전부 한국인이었다. 감독과의 긴밀한 소통을 필요로 하는 제작, 촬영감독, 조연출까지도 한국인으로 95% 이상이 한국인 스태프로 구성된 일본영화라는 점에서 소통보다 연결이 먼저 필요했던 현상이었다. 이러한 제작과정에 대해 오다기리 죠는 “국경을 초월하여 큰 가족이 된 기분”이라고 소감을 남겼다²⁾. 또한 주연을 맡은 최희서의 말처럼 “새로운 시점의 한국영화”³⁾라고 해도 무방할 정도로 국경을 허물어 트린 자신의 작품에 대해 이시이 감독은 “매우 자유롭고 완전히 새로운 영화”⁴⁾라고 밝히기도 했다.

일본영화계를 대표하는 고레에다 히로카즈도 송강호, 배두나, 강동원, 이지은(아이유)와 함께 한국에서 ‘한국영화’를 만들고 있다. 최근 그 어느 때보다 ‘K’ 열풍이 강하게 불고 있

1) 「OAFF 2021 『アジアの天使 / The Asian Angel』 メッセージ Message」, Osaka Asian Film Festival 2021.3.14. (<https://www.oaff.jp/2021/ja/program/cl.html> / https://www.youtube.com/watch?v=4xR_tmxdcN0)
2) 「池松壮亮主演 『アジアの天使』 95%韓流の日本映画」, 『日刊スポーツ』 2020.7.9. (<https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202007080000693.html>)
3) 조연경, 「[인터뷰] 최희서 “한일관계 의식보다 국격없는 영화로 소통했죠”」, 『JTBC뉴스』 2021.10.25. (<https://news.jtbc.joins.com/html/204/NB12028204.html>)
4) 「池松壮亮とオダギリジョーが兄弟役 オール韓国ロケの石井裕也監督作 『アジアの天使』」, 『シネマトゥデイ』 2020.7.9. (https://www.cinematoday.jp/news/N0117214?utm_source=pocket_mylist)

는 상황에서 두 명의 유명한 일본영화 감독이 한국에서 작업을 했고, 하고 있다는 것은 한국 콘텐츠 파워의 위상을 보여주는 것일지도 모른다. 《당신은 믿지 않겠지만》에서 주연을 맡은 이케마쓰 소스케가 인터뷰에서 한국영화의 저력과 매력을 소개할⁵⁾ 정도로 한국영화의 위상이 과거와는 분명 달라졌다. 그래서 지금 현재 모두가 'K' 파워에 관심을 가지고 있지만, 이를 거스르고 한국영화와 일본영화의 관계의 문제라는 다른 질문을 던져 보려고 한다. 그리고 이 질문을 지금까지 특별히 주목하지 않았던 한국과 일본의 독립영화의 관계장 안에서 해보려 한다. 제작에서부터 상영까지 실질적이고 구체적인 교류와 독립영화의 존립을 위한 양국의 다양한 시도와 연대를 '연계'라는 관점에서 다루며 독립영화의 확장 가능성을 가늠하고자 한다.

한일 독립영화계의 연계를 연구로 내세운 것은 먼저 K 열풍 혹은 한류가 있기 전부터 한일 영화계가 나름의 교류를 해왔고, 독립영화계가 교류의 한 축을 이루고 있기 때문이다. 독립영화계의 교류는 일종의 연대감에서 시작되기도 했으며, 단순한 호감심에서 출발한 사례도 있으며, 특정 목적을 위한 기획과 그 성과를 내기 위해 이루어지기도 했다. 지속적으로 이루어진 경우와 그렇지 않은 경우들도 뒤섞여 있으며, 이는 사회정치적 상황에서 단절되거나 오히려 그러한 이유로 더욱 강하게 결속되어 이어오기도 했다. 이러한 다양한 사례들에서 이루어진 실질적 행위와 변화를 살펴보기 위해 교류라는 추상적이고 포괄적인 어감으로는 한일 독립영화 간의 능동적 시도와 구체적 소통을 표현할 수 없다고 생각했다. 한편으로 네트워크라고 하기에는 긴밀하게 연결되어 조직적이고 효율적인 체계까지는 구축되어 있지 않기 때문에 '연계'라는 관점을 제시한다.

2. 한일 독립영화인의 연대

해방 이후 독립영화와 관련한 첫 번째 교류는 1964년 오시마 나기사의 한국 방문일 것이다. 당시 한국의 영화산업 구조상 독립영화가 아직 제대로 자리잡기 전⁶⁾이었기 때문에 한일 독립영화계의 만남으로는 볼 수 없다. 다만 오시마가 쇼치쿠로부터 독립하여 영화 제작사 창조사를 설립하여 독자적으로 영화를 만들고 있었기 때문에 일본의 독립영화인으로서의 첫 번째 만남이라고는 할 수 있을 것이다. 오시마는 다큐멘터리 영화 촬영을 위해 한국에 방문하여 정진우 감독 등 한국의 영화인들과 만나고 조선일보에 한국영화에 관한 글을 기고하기도 했다⁷⁾. 한국을 방문하여 만든 영화는 전쟁고아를 보살피며 사는 남자와 4.19혁명에서 오른팔을 잃은 여자의 이야기를 다룬 《청춘의 비석》이라는 TV 다큐멘터리이며, 이후 한국 방문때 찍은 사진만을 편집해 만든 《운복이의 일기》라는 실험적 단편영화가 있다. 이러한 사례에서부터 한일 영화 교류에서 독립영화가 나름의 중요한 위치를 점하고 있다는 것을 알 수 있다.

한일 독립영화 연계와 관련해 빼놓을 수 없는 중요한 작품으로 변영주 감독의 《낮은 목소리》 3부작이 있다. 《낮은 목소리》는 독립 제작사 '기록영화제작소 보임'을 통해 처음으로

5) 立田敦子, 「【単独インタビュー】『アジアの天使』主演・池松壮亮がオール韓国ロケで得たもの」, 『fan's voice』 2021.7.9

6) 김수남, 『한국독립영화』, 살림출판사, 2005, 22-24쪽

7) 「主體를 짚는 檢閱 - 日本의 前衛派監督 大島渚氏の 韓國映畫 및 俳優論」, 『조선일보』 1964.1 0.6

로 기획, 제작, 배급을 전부 아우르는 제작방식이 시도됐으며, 극장에서 개봉된 한국 최초의 독립 다큐멘터리 영화로 기록된다. 또한 한국 최초로 해외 배급을 시도한 다큐멘터리 영화이기도 하며, 이후 독립영화 제작, 배급에 중요한 선례를 남겼다⁸⁾. 동시에 일본의 독립영화계와도 아주 밀접한 관계를 맺고 있다. 변영주 감독은 일본 독립 다큐멘터리의 거장 중 한 사람인 오가와 신스케와의 특별한 인연으로 오가와 프로덕션에서 장비를 무료로 대여받아 《낮은 목소리》 시리즈를 만들 수 있었다. 그리고 변영주는 오가와가 설립 초기에 참여했던 야마가타 국제 다큐멘터리 영화제에서 오가와 신스케 상을 수상했고, 그 다음 해 1996년에 《낮은 목소리》가 일본에서 개봉됐다.

《낮은 목소리》의 일본 배급을 맡은 곳은 ‘판도라’라는 독립영화 제작배급사로, 3편 모두를 일본에 배급했으며 야마가타 국제 다큐멘터리 영화제에 출품을 한 것도 판도라였다. 판도라의 나카노 리에 대표는 3편 모두 5년간 일본에서 배급을 하면서 무수히 많은 협박 전화를 받았다고 한다⁹⁾. 《낮은 목소리》 1편의 개봉 첫날에는 한 청년이 극장 안에 소화기를 들고 들어와 스크린에 뿌리는 사건도 일어났다¹⁰⁾. 그럼에도 불구하고 한 명의 여성으로서 사명감으로 가지고 배급활동을 이어나갔다¹¹⁾. 최근에는 한일관계가 악화일로로 치닫던 2018년에 <판도라 창립 31주년 특집 상영 -시대와 함께->라는 제목으로 판도라가 배급하는 영화들의 특별상영회가 열렸고 《낮은 목소리》도 함께 상영됐다.

제작에서 배급, 상영까지 《낮은 목소리》를 둘러싼 사건들의 밑바탕에는 일종의 연대감이 놓여있다. 변영주는 독립영화인으로서 오가와 신스케와의 인연이 시작됐고, 나카노 리에와의 인연은 아시아 여성으로서의 연대감에서 출발했다. 1992년 변영주가 “일본에는 페미니즘 영화를 배급하는 곳이 있다.”라는 얘기를 들었다며 직접 단편영화 필름들을 들고 판도라 사무실을 찾아왔고, 나카노는 자신이 관여하던 <여성 영상제작자를 지원하는 모임>을 통해 상영회를 개최했다¹²⁾. 각각의 위치에서 가지는 동질감에서 비롯된 각 개인의 구체적 행위가 영화를 제작하고 배급, 상영하는 결과를 만들어 낸 것으로, 각각의 행위들이 하나의 작품과 이어지며 자연스럽게 연계된 것이다.

3. 한일 독립영화의 접속

《낮은 목소리》가 일본에서 개봉하기 불과 2달 전에 안성기가 주연 배우로 출연한 《잠

8) 남인영 외 3, 『한국 다큐멘터리 영화의 배급과 해외 시장 개발을 위한 연구』, 커뮤니케이션북스, 2010, 103쪽.

9) 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第22話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2015.12.15. (<http://webneo.org/archives/36729>)

10) 오히려 이 사건이 NHK 뉴스로 보도되면서 전국 각지에서 상영문의가 잇따르는 현상이 벌어졌다. 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第24話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2016.2.15. (<http://webneo.org/archives/37429>)

11) 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第23話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2015.12.15. (<http://webneo.org/archives/37058>)

12) 1970년대 후반에 우먼 리브 운동에 참여하면서 성폭력관 관련된 영화의 공동체 상영 활동을 이어왔다. 이후 1987년에 판도라를 설립하여 여성 영화를 주로 배급했고, 페미니즘 관련 책 등을 출판했다. 자세한 것은 中野理恵, 『すきな映画を仕事にして』, 現代書館, 2018 참고.

자는 남자》(1996)가 개봉했다. 감독은 재일조선인의 이야기를 다룬 《진흙강》(1981), 《가야코를 위하여》(1984) 등의 작품으로 한국에도 알려진 일본의 독립영화 감독 오구리 고헤이다. 그는 제작발표회에서 “사람들을 초월한 존재감¹³⁾을 가진 인물이 필요했고, 그래서 안성기에게 부탁했다고 밝힌 바 있으며 이 작품으로 안성기는 일본에서 스포니치 예술대상 그랑프리를 수상했다. 또한 인도네시아의 유명 배우인 크리스틴 하킴도 이 영화에 출연했는데, 이와 관련해 오구리는 제작발표회에서 “서구의 영화는 인간을 중심으로 그려왔다. 말로 구성된 드라마가 중심이 되지 않을 수 없었다. 그 무언가를 아시아 영화인과 함께 일하며 찾아보고 싶다.¹⁴⁾”고 포부를 밝혔다. 다른 인터뷰에서는 “지방¹⁵⁾이, 외국을 포함해 다른 지방과 중앙을 경유하지 않고 연결되는 가능성을 생각하는 것이 지방을 생각하는 것이라고 본다. 인간은 살아가는 범위 안에 한정되어 있다. ...중략... 자신이 어떤 한계 안에서 살고 있다는 것을 인식하고 다른 한계와 접속하는 것, 그것이 다문화주의, 지역주의라고 생각한다.¹⁶⁾”라고 말하기도 했다.

오구리가 말한 ‘초월’ 혹은 ‘다른 한계와 접속’은 경계 너머에 있는 타자들 혹은 타자들의 세계와 조우일 것이다¹⁷⁾. 그는 데뷔작인 《진흙강》에서는 아이의 시선으로 본 재일조선인 가족과 일본인 가족의 관계를 통해 종전 직후 일본의 모습을 그렸다¹⁸⁾. 그리고 재일 작가 이회성의 동명의 소설을 영화로 만든 그 다음 작품 《가야코를 위하여》에서도 재일조선인 청년과 재일조선인 의붓아버지 밑에서 자란 일본인 소녀의 사랑을 그렸다. 이 작품에서 남녀 주인공을 맡은 배우 모두 재일조선인이며 남자 주인공은 조각가 오승일, 여자 주인공은 미나미 가호가 연기했다. 이러한 맥락에서도 이 작품은 텍스트와 콘텍스트 양측면에서 한국과 일본이라는 경계를 상대화 시킨다고 할 수 있다. 이와 관련해 쉐니앵은 오구리 작품에서 보이는 ‘다른 한계와 접속’을 혼종성으로 분석하여 타자와의 공존의 문제를 논했다¹⁹⁾.

오구리는 일본인들이 자신과 다르다고 생각했지만 결코 다르지 않은 재일조선인이라는 존재를 통해 일본인으로서의 한계를 표현했다고 할 수 있다. 《잠자는 남자》에서 일본인과 구분이 안 되는 외국인이 연기한 비현실적인 인물, 일본인과 다르면서도 같은 아시아인, 그리고 등장인물들이 ‘어머니’라고 부르는 재일조선인 여성, 이러한 요소들에서 낯설면서도 익숙한 아시아인으로서의 동질감으로부터 오구리는 오히려 낯설음을 추출해내고 각각의 고유

13) 「県が出資「眠る男」さあ撮影 群馬出身の小栗監督_映画」, 『朝日新聞』 1995.2.22 석간, 9면.

14) 「アジアの「映画文法」求めて 群馬県の映画「眠る男」製作現場訪ねる」, 『朝日新聞』 1995.4.24 석간, 9면.

15) 《잠자는 남자》는 군마현이 인구 200백만을 넘는 기념으로 기획하여 제작비 전부를 냈다. 지방자치단체가 제작한 일본 최초의 영화이며, 군마 출신인 오구리 고헤이 감독이 연출을 맡았고 군마현에서 모두 촬영했다. 해외 영화제에서의 수상과 더불어 이러한 제작 배경으로 큰 화제를 불러 모았고 전국 각지에서 순회상영이 이루어지며 지역살리기 운동의 한 사례가 됐다. 참고로 영화 속에 군마현과 관련된 여러 요소가 등장한다. 그 중 하나가 안성기가 맡은 다쿠지라는 이름으로, 군마현 출신의 근대 시인 오오테 다쿠지와 같은 이름이다. (「人・自然 「ある」ことの価値 小栗監督「眠る男」の美と広がり」群馬, 『朝日新聞』 1996.3.5 석간, 9면 / 「中之条町に自治大臣表彰 まちづくりに顕著な功績 / 群馬」, 『朝日新聞』 1997.3.1 조간 / 「群馬県出資の映画「眠る男」 予想超すヒットに 地方の文化行政に新風」, 『読売新聞』 1996.8.24 조간, 3면)

16) 「新作「眠る男」の監督 小栗康平_聞く」, 『朝日新聞』 1996.2.5 석간, 8면.

17) 「小栗康平さん 映画 監督(この人に会って見たかった) / 大阪」, 『朝日新聞』 2000.3.12 조간, 37면

18) 荒川志津代, 「映画『泥の河』に描かれた子ども像—その心的世界をめぐる—」, 『名古屋女子大学紀要』 56, 2010, 67-74쪽.

19) 沈念, 「小栗康平の『伽椰子のために』における在日朝鮮人表象」, 『映像学』 103권, 2002, 113-133쪽. 오구리 고헤이 감독은 1945년 부산에서 태어났다. 재일조선인을 다룬 영화로 유명한 우라야마 기리오 감독의 《큐포라가 있는 거리》에서 조연출을 지냈다.

성과 접속을 시도한 것이다.

《잠자는 남자》와 같이 지방자치단체의 지원을 받고, 지역 살리기의 사례가 된 영화 중에 가와세 나오미가 제작을 맡고 장건재 감독이 연출, 김새벽, 임형국, 이와세 료가 출연한 《한여름의 판타지아》(2014)가 있다. 나라국제영화제에서 젊은 감독을 발굴하고 동시에 나라현을 세계에 알리기 위해 기획된 ‘NARAtive(나라티브)’ 프로젝트를 통해 제작됐고, 《당신은 믿지 않겠지만》과는 반대로 감독과 배우 등 몇몇을 제외하고는 대부분 일본인 제작진으로 꾸려졌다. 그런데 이 영화의 일본어 제목이 《ひと夏のファンタジア(한 여름의 판타지아)》다. ‘한여름’이 아니 어느 ‘한’ 여름이라는 뜻으로 한국 제목 및 영어 제목 《A Midsummer’s Fantasia》와도 그 뜻이 조금 다르다. 일본어 제목의 의미가 왜 달라졌는지는 알 수 없으나 굳이 이를 언급한 이유는 이 영화의 이야기가 번역과 관련되기 때문이다.

영화 촬영을 위한 사전 조사로 한여름에 나라현 고조시를 방문한 영화감독과 통역을 맡은 조감독, 그리고 한국에서 혼자 고조시로 여행을 온 여성, 그들과 고조시 사람들은 완벽히 이해할 수 없는 서로의 말을 사이에 두고 의미를 교환한다. 영화 속 등장인물들은 불완전한 번역 사이사이에 끼어드는 간극을 두고 말 너머의 의미를 끊임없이 쫓아간다. 그리고 완벽한 의미교환이 불가능한 소통 안에서 어쩔 수 없이 발생하는 창조적 오독이 새로운 이야기와 의미로 이어진다.

오독의 결과물이 이 영화의 2장 <벚꽃우물>일 것이다. 1장 <첫사랑, 요시코>와 2장 <벚꽃우물>로 구성된 이 영화는 1, 2장 모두 고조시를 배경으로 한 이야기이며, 등장인물 간의 관련성도 언뜻 보인다. 그러나 각 장의 관계는 명확하게 드러나지 않으며, 2장은 1장에 등장한 감독이 만든 영화 혹은 1장의 과거로서 어느 ‘한’ 여름의 이야기가 된다. 이렇게 각 장이 느슨한 관계로 연결되어 있지만, 이로 인해 생기는 간극에서 오히려 영화 속 에피소드들이 서로 ‘뒤섞이며²⁰⁾’ 영화를 더욱 풍부하게 만든다. 1장의 의미교환의 간극에서 발생하는 오독이 2장을 구성하는 동시에, 1장과 2장의 간극에서 발생하는 상상력이 각 장에 나오는 에피소드들의 시공간을 접속시키며 확장시키는 것이다.

이 영화는 특별한 서사가 없다는 구조에서도, 번역의 시간을 전달하는 기술적 구조²¹⁾에서도 전부 간극을 만들어 낸다. 자막마저 생략되어 불완전한 통역으로 전달되는 이야기에서도 발생하는 간극에 관해 장건재 감독은 “실제로 일본어 대사와 미정의 한국어 통역은 정확히 일치하지 않는다. 옮기는 과정에서 누락이 있거나 표현이 달라지기도 했다. 현장에서 나 역시 (극중 태훈처럼) 그 ‘사이’와 오차를 포함해 대화를 듣고 보았다. 관객도 감독인 나와 똑같은 것을 보고 듣길 바랐고 그게 맞다고 생각했다.”²²⁾고 밝히기도 했다. 언어들과 이야기들의 경계에서 나타나는 간극은 한계와 한계 사이의 발생하는 척력과 같은 것으로 《잠자는 남자》도 《한여름의 판타지아》도 다른 한계에 접속하려는 구체적 행위로서 한일합작이 이루어졌다고도 할 수 있다. 가와세 나오미가 이 영화에 관해 “장건재 감독과 일본 문화가 교묘하게 뒤섞인 희귀한 영화²³⁾”라고 평가했듯이, 이 작품은 ‘한여름’의 이야기와 ‘한 여름’

20) 장건재 감독은 고조지에서 들은 여러 사연들이 뒤섞였다고 말한 바 있다. 영화 제작과 관련하여 다음의 글을 참조. (장건재, 「독립·예술영화 국제공동제작 사례연구 - 한일합작 <한여름의 판타지아>를 중심으로」, 『영상기술연구』 통권 23호, 2015, 165-186쪽.

21) 2부는 시나리오 없이 “언어의 한계에 갇힌 상태”에서 배우들과 상의해가며 촬영했는데, 장건재 감독은 이를 “잼세션”에 비유했다. 이주현, 「8월의 밤, 우연의 순간들」, 『씨네21』 2015.6.18. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80234) / 정지혜, 「[who are you] 아름다운 리시버」, 『씨네21』 2015.6.23. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80318)

22) 김혜리, 「[김혜리의 영화의 일기] 영원한 여름」, 『씨네21』 2015.7.10. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80524)

의 이야기가 서로 접속하며 한국과 일본이라는 서로 다른 한계가 연계한 영화인 것이다.

4. 한일 독립영화계의 확장

《한여름의 판타지아》의 1, 2부에서 시청직원과 농부 유스케를 연기한 이와세 료가 김종관 감독의 《최악의 하루》(2016)에서는 소설가 료헤이라는 인물로 등장한다. 《한여름의 판타지아》가 3만 관객을 돌파한 기념으로 이와세가 한국을 방문했을 때 김종관 감독이 캐스팅 제안을 했다고 한다²⁴). 이와세 료와 한국 감독의 연이은 작업으로 일본에서도 《최악의 하루》에 대해 어느 정도 관심을 보이긴 했지만 아쉽게도 극장 개봉까지는 이어지지는 못했다. 그래도 늦게나마 올해 9월 왓차 일본을 통해 독점 공개되는 기회를 가졌다. 2020년부터 다시 불어닥친 한류에 더해 한예리가 《미나리》로 이름을 알리면서 뒤늦게 공개된 것으로 보인다.

독립영화의 가장 큰 어려움 중 하나가 제한된 상영 환경이라는 것에는 의문의 여지가 없을 것이다. 이러한 이유에서 OTT 산업에서 독립영화의 새로운 돌파구를 찾으려는 움직임도 보인다. 코로나19 여파로 인해 독립영화의 주요 상영 공간이 됐던 영화제가 취소되거나 규모도 줄고 CGV 아트하우스 몇몇 곳은 수익성 악화로 폐관 및 휴관했고 아트하우스 팀이 해체됐다는 소식까지 전해졌다²⁵). KT&G 상상마당 흥대도 극장운영과 관련해 잡음이 나오는 등 팬데믹 이후 독립영화가 설 자리는 더욱 좁아진 상황이다²⁶). 이러한 상황에서 OTT 서비스는 더더욱 주목해야 할 시장이며²⁷, 특히 팬데믹 이후 디지털 플랫폼 산업이 급성장하며, 독립영화 또한 OTT 서비스를 통해 새로운 활로를 찾을 수 있을 거라는 기대감이 생기고도 했다²⁸).

대기업들이 전용상영관으로 진출할 때도 이와 비슷한 논의가 있었고, 분명 관람문화의 저변을 넓히는 역할도 했다²⁹). 그러나 한편으로 영화 다양성을 해치고³⁰) 독립예술영화전용관의 입지도 약해지며 지역문화의 활성화를 저해하는 결과로까지 이어질 것이라는 우려도 동시에 있었다³¹). 그리고 우려대로 팬데믹 상황으로 수익성이 떨어지자 그들은 곧바로 철수했고, 그들과 시장의 파이를 힘들게 경쟁해야 했던 독립예술영화전용관은 더욱 큰 어려움에 처해졌다. 초연결 시대 OTT 산업이 보다 많은 기회를 가져다 줄 것은 분명하지만 독립예술

23) 「五條ロケ 韓国映画ヒット ファン訪問 観光に活気」, 『読売新聞』 2015.9.16 조간, 33면.

24) 정지혜, 「[씨네스코프] 과연 최악의 여자일까?」, 『씨네21』 2015.10.9.

(http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=81516)

25) 김완진, 「[단독] CJ CGV 예술영화 아트하우스 파트 없었다...조직 슬립화」, 『SBS Biz』 2021.1.11. (<https://biz.sbs.co.kr/article/10001009035>)

26) 김재희, 「독립영화계 줄줄이 취소... 영화의 '샘'이 마른다」, 『dongA.com』 2021.1.20. (<https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20210120/105001279/1>)

27) 이정현, 정재형, 「넷플릭스를 중심으로한 국내 OTT 시장의 현황에 따른 독립영화 발전 가능성 모색」, 『한국콘텐츠학회』 제20권 제8호, 2020, 375-385쪽.

28) 성상민, 「[성상민의 문화뒤집기] 코로나 시대, 혹시 영화관에 가봤나요」, 『미디어오늘』 2021.2.21. (<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=212029>)

29) 최서진, 「다양성영화 상영 공간 특성 연구 - 멀티플렉스 극장 사례를 중심으로」, 『문화콘텐츠 연구』 제6호, 2015, 241-281쪽.

30) 박경신, 「플랫폼은 영화 다양성을 살릴까? : 코로나19로 초래된 영화시장의 플랫폼 변화와 영화 다양성 증진을 위한 법적 접근」, 『황해문화』 통권 제108호, 2020, 294-301쪽.

31) 서성희, 「한국 독립예술영화관은 지속 가능한가?」, 『르몽드디플로마티크 한국어판』 2022.06.30 (<https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=14756>)

영화전용관을 포함해 독립영화계 전체의 측면에서 보았을 때는 쉽게 예상할 수 없는 것이 사실이다.

이러한 불안정하고 불확실한 상황 속에서 #SaveOurCinema SNS 해시태그 챌린지는 초연결 시대의 긍정적 효과가 분명한 것 같다. 이를 시작으로 영화진흥위원회와 전국 독립예술영화관이 동참하며 다양한 기획전과 이벤트가 마련되며 독립영화와 관객들이 다시 만날 수 있었다³²⁾. 일본에서는 ‘Save the Cinema’라는 이름으로 한국의 독립예술영화전용관에 해당하는 미니시어터를 위한 응원 캠페인이 시작됐고 크라우드 펀딩으로 ‘미니시어터 에이드 기금’ 마련 캠페인으로 이어져 약 37억 4천만원의 금액이 모이기도 했다³³⁾. 이러한 캠페인은 독립예술영화전용관이 영화의 다양성을 위해 중요한 역할을 하기 때문이기도 하지만, 나아가 지역문화를 영위하는 공간으로서, 문화를 통해 교류하는 공간으로서 점점 그 역할이 확대되어 왔기 때문일 것이다³⁴⁾.

팬데믹 이후 영화상영 문화 또한 변화할 수밖에 없었고, 이러한 맥락에서도 커뮤니티 시네마 운동을 주목할 필요가 있다. 영화진흥위원회에서 발간한 연구보고서에 의하면 독일어 “코뮤날 키노 (Kommunale Kino)’의 영어 번역인 커뮤니티 시네마는 지역 공동체와 영화 문화의 관계성을 압축적으로 표현하는 용어로 ...<중략>... 국내에서는 2000년대 초반 멀티플렉스에 의한 독과점이 만들어지기 시작하였을 때, 상영 공간을 찾지 못한 독립장편영화들이 “공동체 상영”이라는 이름으로 극장이 아닌 공간들에서 영화를 상영하면서 국내에 소개되기 시작하였다.³⁵⁾” 이후 새로운 형태의 공간적 체험과 관계를 요구하는 시대에 맞춰 관객 커뮤니티, 복합문화공간으로서도 기능하게 됐다. 특히 기나긴 단절을 겪은 팬데믹 이후, 느슨한 관계 안에서 소통과 공유를 중시하는 현세대에 또 다른 문화체험으로서의 가능성도 기대된다³⁶⁾. 이러한 변화와 확대를 위한 시도로서 올해 5월부터 8주 동안 전국 각 지역의 7개 단체가 참여하여 서울, 목포, 원주, 전주, 부산을 순회 상영하는 <커뮤니티 시네마 페스티벌 2021>이 개최됐다.

뿐만 아니라 커뮤니티 시네마는 초연결 시대에 적응하기 위한 새로운 확장을 모색한다. 2019년 9월 처음으로 일본에서 ‘한일 커뮤니티 시네마 회의’가 개최됐는데, 일본에서 매년 열리는 ‘전국 커뮤니티 시네마 회의’에 한국의 독립예술영화전용관 관계자들도 초대되어 양국의 극장 현황과 전망에 관해 서로의 의견을 나누는 자리를 가졌다. 그 이후로는 코로나 19의 확산으로 온라인을 통해 매년 회의를 이어오고 있다. 그런데 이 회의가 성사되는 과정에서 중요한 역할을 한 사람 중 한 명이 인천 미림극장의 최현준 대표였다³⁷⁾.

2018년 최현준 대표가 요코하마에 있는 ‘잭&베티’라는 미니시어터를 방문해 공동기획을

32) 이주현, 「Save Our Cinema 코로나19로부터 전국 독립예술영화관을 지켜요」, 『아트인사이트』 2020.6.16. (<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=48269>)

33) 정인선, 「[해외사례 이모저모_07] 일본의 영화 문화가 피워낸 기적」, 『전국미디어센터협의회』 2020.6.29. (http://krmedia.org/pages/page_131.php?sn=10429)

34) 조재휘, 「예술문화전용관과 시네필 문화의 미래」, 『오늘의 문예비평』 2018 여름호 109호, 2018, 190-201쪽.

35) 영화진흥위원회 KOFIC 연구 2020-07, 『커뮤니티 기반 영화관람문화 활성화 연구 - 초소형 시네마 및 대안적 상영활동 사례를 중심으로』, 영화진흥위원회, 2020, 20쪽.

36) 정민아, 「포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망」, 『한국예술연구』 제29호, 2020, 29-49쪽.

37) 「日韓ミニシアターが連携！コロナ禍を経て深まる絆 - 映画で何ができるのか」, 『シネマトゥデイ』 2020.11.13. (<https://www.cinematoday.jp/page/A0007526>) / 야마다 다카코, 「[Yamada's VOM] “보여주면 바꿀 수 있지 않을까...” 영화로 맺어진 인연」, 『MWTV』 2019.9.16. (<http://mwtv.kr/archives/news/yamadass-vom-보여주면-바꿀-수-있지-않을까-영화로-맺어진>)

제안했고 2019년 6월에 <인천에서 요코하마까지 잭앤베티&미림 同時上映(동시상영)전>이 개최됐다. 상영회는 양 극장이 추천한 영화를 서로 상영하는 방식으로 진행됐으며 부대행사로 영화감독과의 대화 및 ‘지역 커뮤니티 공간으로서의 영화관’ 및 ‘일본예술영화관’에 대한 포럼도 마련됐다³⁸⁾. 이러한 인연이 한일 커뮤니티 시네마 회의로까지 연결된 것이다.

팬데믹의 여파로 서로 오고 갈 수 없게 된 2020년에는 공동상영회가 온라인을 통해 오히려 확대됐다. 인천영상위원회의 후원을 받고 일본커뮤니티시네마센터, 인천독립영화협회 등의 협조를 얻어 <2020 인천시네마 로드쇼 인 재팬>³⁹⁾이 개최됐고, 이번에는 요코하마 잭&베티 뿐만 아니라 군마현 다카사카시의 ‘시네마테크 다카사키’와 오사카의 ‘시네 누보’도 참여했다. 양국에서 같은 시간에 동시에 상영했고, 온라인을 통해 한국의 독립영화 감독과 일본의 관객이 만나 대화를 나누기도 했다. 잭&베티의 가지와라 도시유키 지배인은 코로나 19로 인해 서로 어려운 상황이지만 이럴 때일수록 “문화교류를 이어가는 것에 의미가 있다.”라며 교류의 중요성을 강조했다⁴⁰⁾. 또한 시네 누보, 잭&베티 등 일본 4개 도시에서 <한일 콜라보레이션 영화 특집>을 개최하여 일본에서 촬영된 한일합작 독립영화 5편이 상영되고 온라인으로 감독과의 대화가 진행된 사례도 있다. 2021년에는 일본 커뮤니티시네마를 통해 <여름의 영화관 - 잊을 수 없는 영화와 만나는 여름>이라는 제목으로 특별전 개최됐고, 《별새》(2019)의 김보라 감독이 온라인으로 일본 관객들과 만나기도 했다. 아이러니하게도 팬데믹 이후 독립영화계가 보다 적극적으로 교류를 했고, 이는 독립영화를 둘러싼 환경과 문화가 문화생산의 장으로서 그만큼 유연하고 자율성을 담보하는 형태로 변화해⁴¹⁾왔기 때문에 가능한 것이었다.

5. 나가는 말 - 한일 독립영화 연계를 통한 확장 가능성

독립영화계의 또 하나 어려운 점은 관객이 제한되어 있다는 점이다. 이는 한국이나 일본이나 마찬가지다⁴²⁾. 독립영화계가 자신들을 규정하는 과정에서 어쩔 수 없이 발생하는 배타적 한계성과 관객 문화의 폐쇄적 집단성으로 인해 스스로를 구별짓고 좀처럼 확장하지 않은 측면도 있기 때문이라는 지적도 있다. 이러한 현상은 일본의 독립예술영화 관객층에서도 쉽게 엿볼 수 있다. 일본 독립영화의 전성기를 이끌고 지지했던 나이 든 세대들만이 미니시어터를 찾고 그래서 새로운 관객 유입이 절실히 요구되는 것이 현재 일본 독립영화계의 상황이다⁴³⁾. 독립영화계의 저변을 확장하기 위해 공적 지원과 정책 등도 당연히 필요하지만,

38) 커뮤니티 시네마 및 전국 커뮤니티 시네마 회의 관련 정보 및 자료는 일본 커뮤니티 시네마 센터 홈페이지 참조. (<http://jc3.jp/wp/>) 매해 발행되는 『영화상영활동연감』의 내용 일부를 홈페이지에서 열람 가능. 커뮤니티시네마센터編集, 『映画上映活動年鑑2020』, 커뮤니티시네마센터, 2021 / 『映画上映活動年鑑2019』, 2020 (<http://jc3.jp/wp/research-reports/>)

39) 일본에서는 <仁川インディペンデントフィルムツアー>(인천 독립영화 투어)라는 제목으로 개최했다.

40) 関原のり子, 「日韓ミニシアターが映画同時上映 観客や監督らが交流」, 『日本経済新聞社』, 2020.11.9. (https://www.nikkei.com/article/DGXMZO65719220R31C20A0BE0P00/?utm_source=pocket_mylist)

41) 김은정, 「문화생산 장의 자율성: 한국 독립영화의 경우」, 『문화와 사회』 제23권, 2017, 155-194쪽.

42) 이화정, 「한국과 일본의 감독들, 독립영화의 상영과 배급에 대해 이야기하다」, 『씨네21』, 2018.12.13. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=91891)

43) 정인선, 앞의 기사.

독립영화계 스스로 변화를 시도하고 새로운 환경을 만들어 나가야 한다는 주장도 나오고 있다. 그 중 하나로 국제 공동제작과 배급의 필요성을 말하는 이들도 있다⁴⁴⁾.

2019년에 개봉한 후지이 미치히토 감독의 《신문기자》가 일본에서 독립영화로는 이례적인 성공을 거뒀다. 특히 정치적 문제를 직접적으로 다룬 영화가 아주 오랜만에 나와 다양한 논의와 논란을 이끌어 낸 점이 흥행으로 이끈 가장 중요한 요인으로 작용했다. 또한 주인공 요시오카 에리카를 심은경이 맡은 것 또한 화제가 됐는데, 화제의 중심에는 정부를 비판하는 예민한 내용 때문에 일본 배우들이 출연을 거부했고, 결국 위험 부담이 없는 한국 배우가 맡았다는 소문이였다⁴⁵⁾. 감독, 제작자 모두 이를 부정했고⁴⁶⁾ 이를 증명이라도 하듯이 심은경은 마이니치 영화콩쿨에서 여주주연상⁴⁷⁾ 및 일본 아카데미상에서 최우수 여우주연상을 수상하며 한층 더 화제를 불러 일으켰다. 소문의 진위여부를 떠나 흥미로운 점은 심은경이라는 한국 배우가 일본 영화에서 일본인 역을 맡았고, 게다가 주인공이기 때문에 그러한 소문이 화제의 중심이 될 수 있었다는 사실이다. 그리고 근거 없는 소문은 일본의 정치, 미디어, 민주주의의 위기를 여실히 보여주는 강력한 근거가 됐고, 정치에 무관심한 현세대들과 일본의 미디어에 대한 반성을 이끌어 냈다는 점이다. 이는 한국과의 맥락을 끊지 않은 채 다소 어색한 일본어를 하는 한국 배우가 등장하고, 동시에 일본영화에서 정형화된 여성을 연기하지 않는 한국 배우의 모습⁴⁸⁾이 일본인으로 섞여 들어가 만들어 낸 효과라고 할 수 있다. 이러한 효과는 이미 60년대에 오시마 나기사가 시도했던 것이며, 한국과 일본을 잇는 과정에서 발생하는 간극으로부터 《윤복이의 일기》와 같은 실험적 작품이 비로소 본연의 의미를 획득할 수 있게 된 것과 같은 것이다.

이러한 시도들이 다른 한계와의 접촉일 것이며, 그리고 초연결 시대라고 불리는 현재, 기술적 측면에서나 인식론적 측면에서 한계와 한계의 접촉이 좀 더 간편해졌다는 것이다. 이는 각 한계들이 통합이 아닌 접촉한 상태로 각각의 특성을 그대로 담지한 채 연결되어 있다고 할 수 있다. 때문에 혼종성을 유지하며 거대한 하나의 체제, 구조, 담론을 끊임없이 상대화 시키며 수평적 관계로 끌어들인다. 이러한 맥락에서 특정한 정치경제 체제로 통합되는 세계화가 아닌 로컬과 로컬이 이어지는 클로컬한 흐름과도 맞닿아 있으며, 가벼운 미립의 상태로 언제나 용이하게 또 다른 한계와의 접촉이 준비되어 있다. 작은 영화로서, 그리고 자본, 권력, 형식이라는 특정 한계로부터 독립⁴⁹⁾하려는 영화로서, 독립영화는 스스로 자신

44) 이화정, 앞의 기사 및 「NPO法人独立映画鍋主催×第18回東京フィルメックス連携企画 『インディペンデント映画ってなんだ!?』」, 独立映画鍋, 2018.5.7 (<http://eiganabe.net/2018/05/07/1866>)

45) 시나리오의 원안이 도쿄신문의 모치즈키 이소코가 쓴 동명의 『신문기자』를 책이고, 모치즈키는 아베 총리의 사학재단 비리를 취재한 기자로 유명하다. 정현목, 「배우 심은경은 어찌다가 '反아베 영화' 주인공이 됐다」, 『중앙일보』 2019.7.12. (<https://www.joongang.co.kr/article/23522837#home>)

46) 제작자 가와무라 마쓰노부는 처음부터 심은경에게 배역을 맡길 생각이었다고 밝혔다. 그가 제작한 영화들 중 《가족의 나라》, 《아, 황야》에 양익준을 캐스팅 했다. 데라야마 슈지의 동명의 소설을 영화로 만든 《아, 황야》에서 주인공 중 한 명인 바리깡 켄지를 양익준이 연기했고, 《신문기자》의 요시오카와 같이 일본인 아버지와 한국인 어머니를 둔 인물로 각색했다.

47) '마이니치 영화 콩쿨'에서 당시 사회를 맡은 이쿠시마 히로시(아나운서 출신 유명 방송가)가 제작자인 가와무라 마쓰노부에게 심은경 캐스팅 관련 소문을 공개적으로 물어보기도 했다. 「映画『新聞記者』日本人女優の出演拒否は「まったくの嘘」 シム・ウンギョン起用は「ぜひともで」, 『オリコンニュース』 2020.2.13. (<https://www.oricon.co.jp/news/2155344/full/>)

48) 후지이 감독은 한 인터뷰에서 심은경이 일본 배우들에서 볼 수 없는 연기를 했다고 말했다. 「安倍氏の私学不正を批判した日本映画『新聞記者』…「文大統領も見てほしい」(2)」, 『中央日報』 2019.10.16. (<https://japanese.joins.com/JArticle/258597>)

을 규정하려는 강박증만 어느 정도 떨쳐 내고 다른 한계와의 접촉을 시도한다면 초연결 시대 글로벌한 세계에 보다 빠르게 적응하고 확장할 수 있을 것이다.

49) 김은정, 앞의 논문.

참고문헌

한국어 자료

- 김수남, 『한국독립영화』, 살림출판사, 2005
- 김은정, 「문화생산 장의 자율성: 한국 독립영화의 경우」, 『문화와 사회』 제23권, 2017, 155-194쪽.
- 김완진, 「[단독] CJ CGV 예술영화 아트하우스 파트 없었다...조직 슬림화」, 『SBS Biz』 2021.1.11. (<https://biz.sbs.co.kr/article/10001009035>)
- 김재희, 「독립영화제 줄줄이 취소... 영화의 ‘쌈’이 마른다」, 『dongA.com』 2021.1.20. (<https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20210120/105001279/1>)
- 김혜리, 「[김혜리의 영화의 일기] 영원한 여름」, 『씨네21』 2015.7.10. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80524)
- 남인영, 김일란, 이승민, 옥미나, 『한국 다큐멘터리 영화의 배급과 해외 시장 개발을 위한 연구』, 커뮤니케이션북스, 2010
- 박경신, 「플랫폼은 영화 다양성을 살릴까? : 코로나19로 초래된 영화시장의 플랫폼 변화와 영화 다양성 증진을 위한 법적 접근」, 『황해문화』 통권 제108호, 2020
- 서성희, 「한국 독립예술영화관은 지속 가능한가?」, 『르몽드디플로마티크 한국어판』 20221.06.30 (<https://www.ilemonde.com/news/articleView.html?idxno=14756>)
- 성상민, 「[성상민의 문화뒤집기] 코로나 시대, 혹시 영화관에 가봤나요」, 『미디어오늘』, 2021.2.21. (<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=212029>)
- 영화진흥위원회 KOFIC 연구 2020-07, 『커뮤니티 기반 영화관람문화 활성화 연구 - 초소형 시네마 및 대안적 상영활동 사례를 중심으로』, 영화진흥위원회, 2020
- 야마다 다카코, 「[Yamada's VOM] “보여주면 바꿀 수 있지 않을까...” 영화로 맺어진 인연」, 『MWTV』 2019.9.16. (<http://mwtv.kr/archives/news/yamadas-vom-보여주면-바꿀-수-있지-않을까-영화로-맺어진>)
- 이정현, 정재형, 「넷플릭스를 중심으로한 국내 OTT 시장의 현황에 따른 독립영화 발전가능성 모색」, 『한국콘텐츠학회』 제20권 제8호, 2020
- 이주현, 「8월의 밤, 우연의 순간들」, 『씨네21』 2015.6.18. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80234)
- 이주현, 「Save Our Cinema 코로나19로부터 전국 독립예술영화관을 지켜요」, 『아트인사이트』 2020.6.16. (<https://www.artinsight.co.kr/news/view.php?no=48269>)
- 이화정, 「한국과 일본의 감독들, 독립영화의 상영과 배급에 대해 이야기하다」, 『씨네21』, 2018.12.13.
- 장건재, 「독립·예술영화 국제공동제작 사례연구 - 한일합작 <한여름의 판타지아>를 중심으로」, 『영상기술연구』 통권 23호, 2015
- 정지혜, 「[who are you] 아름다운 리시버」, 『씨네21』 2015.6.23. (http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=80318)
- 정지혜, 「[씨네스코프] 과연 최악의 여자일까?」, 『씨네21』 2015.10.9.

(http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=81516)

- 조연경, 「[인터뷰] 최희서 “한일관계 의식보다 국격없는 영화로 소통했죠”」, 『JTBC뉴스』 2021.10.25 (<https://news.jtbc.joins.com/html/204/NB12028204.html>)
- 조재휘, 「예술문화전용관과 시네필 문화의 미래」, 『오늘의 문예비평』 2018 여름호 109호, 2018
- 최서진, 「다양성영화 상영 공간 특성 연구 - 멀티플렉스 극장 사례를 중심으로」, 『문화콘텐츠연구』 제6호, 2015
- 「主體를 짚는 檢閱 - 日本의 前衛派監督 大島渚氏의 韓國映畫 및 俳優論」, 『조선일보』 1964.10.6.

일본어 자료

- 荒川志津代, 「映画『泥の河』に描かれた子ども像—その心的世界をめぐって」, 『名古屋女子大学紀要』 56, 2010
- コミュニティシネマセンター編集, 『映画上映活動年鑑2020』, コミュニティシネマセンター, 2021 (<http://jc3.jp/wp/research-reports/>)
- コミュニティシネマセンター編集, 『映画上映活動年鑑2019』, コミュニティシネマセンター, 2020 (<http://jc3.jp/wp/research-reports/>)
- 関原のり子, 「日韓ミニシアターが映画同時上映 観客や監督らが交流」, 『日本経済新聞社』, 2020.11.9.
(https://www.nikkei.com/article/DGXMZO65719220R31C20A0BE0P00/?utm_source=pocket_mylist)
- 沈念, 「小栗康平の『伽椰子のために』における在日朝鮮人表象」, 『映像学』 103권, 2002.
- 立田敦子, 「【単独インタビュー】『アジアの天使』主演・池松壮亮がオール韓国ロケで得たもの」, 『fan's voice』 2021.7.9.
- 中野理恵, 『すきな映画を仕事にして』, 現代書館, 2018
- 「アジアの「映画文法」求めて 群馬県の映画「眠る男」製作現場訪ねる」, 『朝日新聞』 1995.4.24. 34면
- 「映画『新聞記者』日本人女優の出演拒否は「まったくの嘘」 シム・ウンギョン起用は「ぜひともで」」, 『オリコンニュース』 2020.2.13.
(<https://www.oricon.co.jp/news/2155344/full/>)
- 「五條ロケ 韓国映画ヒット ファン訪問 観光に活気」, 『読売新聞』 2015.9.16 조간
- 「池松壮亮主演 「アジアの天使」 95%韓流の日本映画」, 『日刊スポーツ』 2020.7.9
(<https://www.nikkansports.com/entertainment/news/202007080000693.html>)
- 「池松壮亮とオダギリジョーが兄弟役 オール韓国ロケの石井裕也監督作『アジアの天使』」, 『シネマトゥデイ』 2020.7.9.
(https://www.cinematoday.jp/news/N0117214?utm_source=pocket_mylist)
- 「群馬県出資の映画「眠る男」 予想超すヒットに 地方の文化行政に新風」, 『読売新聞』 1996.8.24. 조간
- 「県が出資「眠る男」 さあ撮影 群馬出身の小栗監督__映画」, 『朝日新聞』 1995.2.22 34면
- 「新作「眠る男」の監督 小栗康平__聞く」, 『朝日新聞』 1996.2.5 34면
- 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第22

- 話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2015.12.15
(<http://webneo.org/archives/36729>)
- 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第23話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2015.12.15.
(<http://webneo.org/archives/37058>)
- 「【連載】開拓者(フロンティア)たちの肖像〜中野理恵 すきな映画を仕事にして〜 第24話 text 中野理恵」, 『ドキュメンタリーマガジン neoneo』 2016.2.15
(<http://webneo.org/archives/37429>)
- 「中之条町に自治大臣表彰 まちづくりに顕著な功績 / 群馬」, 『朝日新聞』 1997.3.1. ㄱㄱ
「日韓ミニシアターが連携! コロナ禍を経て深まる絆 - 映画で何ができるのか」, 『シネマトゥデイ』 2020.11.13. (<https://www.cinematoday.jp/page/A0007526>)
- 「人・自然 「ある」 ことの価値 小栗監督「眠る男」の美と広がり) 群馬」, 『朝日新聞』 1996.3.5. ㄱㄱ
- 「NPO法人独立映画鍋主催×第18回東京フィルメックス連携企画 『インディペンデント映画ってなんだ!?!』」, 独立映画鍋, 2018.5.7 (<http://eiganabe.net/2018/05/07/1866>)
- 「OAFF 2021 『アジアの天使 / The Asian Angel』 メッセージ Message」, Osaka Asian Film Festival, 2021.3.14 (<https://www.oaff.jp/2021/ja/program/cl.html> / https://www.youtube.com/watch?v=4xR_tmxdcN0)

발제글 “한국과 일본의 독립영화 연계”에 대한 토론문

정인선(도쿄대)

‘한국과 일본의 독립영화 연계’라는 제목 속에서, 우리는 각자 ‘독립영화’의 정의와 ‘연계’의 범위를 상상하게 된다. 각자의 머리 속에 있는 이 정의와 범주는 과연 어느 정도 일치하고 있는 것일까. 논의를 시작하기 위해서, 개념의 문제를 먼저 짚고 넘어가지 않을 수 없다. 일본에서 흔히 독립계 영화라 불리는 이 범주군은, 미국의 메이저 스튜디오와 인디펜던트 영화의 관계를 상상하면 쉽게 이해될 수 있을 것이다. 1920년대부터 대기업(大手) 촬영소 독점구조가 형성된 일본에서는 독점 기업이 제작, 배급한 일부를 제외한 나머지를 자연히 독립계 영화로 분류해왔다(이 분류체계는 키네마준보 등의 영화산업통계에 이용되고 있다). 일본에서 제작되는 영화의 80%가 독립계 영화로 분류되는 만큼, 이 카테고리 안에는 매우 다양한 결을 가진 영화(제작/배급)가 혼재해있다. 그 안에는 방송국, 출판사 등의 거대자본이 투입된 대작 영화도 있고, 사회문제를 정면에서 다루는 저예산 자주영화, 배급/상영에 초점을 맞춘 개념인 단관계 영화도 있다. 그런 점에서 본 논문이 대상으로 삼고자 하는 독립영화에 대한 필자의 조작적 정의가 필요해 보인다.

2.

영화산업 발전의 시차만큼이나, 양국의 독립영화 발전도 시차가 있어왔고, 이는 명확히 양국 독립영화 연계를 방해해왔다. 1990년대 한국의 독립영화와 소재 및 제작/배급 방식 면에서 유사하다고 할 수 있는 자주영화는 1960년대 가장 활발히 만들어졌다. 이 시기 자주영화는 거대 자본에 대한 비판을 기반으로, 아시아의 다른 영화인들(특히, 사회주의 국가들)과 강렬히 연결되어 있었는데, 그 중에는 최초의 일본-북한 합작영화라고 할 수 있는 기록영화 <천리마초논리마>(宮島義勇, 1964)도 있었다. 이 영화는 자주상영만으로 130만 명의 관객을 모은 것으로 기록되어 있다. 자주영화 부문에서 이루어진 이 시기 공동제작의 움직임은, 당시 일본 자주영화의 활기와 사회 운동의 기조가 만들어낸 것이었다. 한일영화교류, 혹은 한일영화공동제작이 아닌, ‘독립영화’간의 ‘연계’라는 것에 주목하는 것에는 이처럼 시대정신의 공명(혹은, 발제 논문의 표현에 따르면, ‘연대감’)이라는 것이 전제되어 있을 것이다.

이러한 영화 발전의 시차는 연계의 형태에 있어서도 차이를 만들어내지 않았을까. 즉, 발제 논문은 네트워크나 교류라는 용어보다는, “실질적이고 구체적인 교류와 독립영화의 존립을 위한 양국의 다양한 시도와 연대”를 ‘연계’라는 관점에서 다루어보겠다고 밝히고 있다. 발제 논문에서는 한일 영화인 교류, 일본영화 속에서의 재일 조선인 재현, 한국 독립영화의 일본 개봉, 배우의 출현, 장비의 지원, 로케이션 촬영, 공동 상영회까지를 ‘연계’의 범주에 포괄하고 있는데, 이 다양한 사례들은 그 교류의 폭과 깊이, 목적의 스펙트럼이 매우 넓다. 그러므로 ‘연계’라고 하는 다소 불명확한 용어로 이 모든 범주를 포괄하기 보다는, 형태와 목적, 그리고 시대적인 구분을 중형으로 하여 한일 독립영화계의 상호 연계를 적절히 분류할 필요

가 있어 보인다.

예를 들어, ‘독립영화인’이 ‘한국’, ‘일본’이라는 국가 경계의 구속으로부터 상대적으로 자유롭고, 또 자유로워야 하는 코스모폴리탄이라 하더라도, 1998년 일본문화개방이 이루어지기 전까지 양국 간의 영화협력은 수월할 수 없었다. 물론 그 전에도 한국 배우의 기용이나 한국 독립영화의 개봉 등이 일본에서 이루어졌으나, 이는 스스로를 인식하기 위해, (발제 논문의 표현을 인용하자면) “경계 너머의 타자”를 소환하는 방식이었다고 생각된다. 그런 점에서 이 시기의 독립영화 연계는 호혜적이라 판단하기 어렵다. 본 논문에서는 1960년대부터 오늘날에 이르기까지 다양한 한일 독립영화 연계의 사례를 제시하고 있지만, 그 대부분의 사례가 일본이 제작의 이니셔티브를 쥐고 한국(의 인력 혹은 자원)을 끌어들이는 영화, 혹은 <낮은 목소리>처럼 한국영화가 일본에 소개된 사례로 편중되어 있다. 이러한 편중은 발제자에 의해 다분히 의도된 선택일지 모르겠으나, 어쨌든, 2000년대 초반까지 한일 영화 교류라는 것이 문화의 “수평적 연계”보다는, 문화의 일방적인 흐름과 인정의 영역에 있었기 때문일 수도 있지 않을까. (만약, 의도적인 선별이라면, 그 이유를 여쭙고 싶다)

호혜적 연계로서의 독립영화의 공동제작은 일본문화개방과 아시아 지역의 국제영화제가 가시적인 성과로서 나타나기 시작한 2000년대 중반 이후부터라고 할 수 있다. 이 시기는 출발이 늦은 만큼 상당한 보폭으로 걸어온 한국 영화가 아시아에서 존재감을 드러내기 시작한 시기이기도 하고, 이와이 순지와 이누도 잇신을 위시한 일본 독립계 영화가 가진 감성과 스타일이 한국 관객들에게 열광적 호응을 얻던 시대이기도 하다. 아래 표는 한국영화통합전산망에서 1990년부터 2020년까지 한국과 일본이 공동 제작한 독립영화를 추출한 것인데, 2000년대 후반부터 이러한 현상들이 종합적으로 작동하면서 한일 독립 영화 공동 제작도 늘어난 것을 확인할 수 있다.

영화명	제작연도	제작국가	장르	감독
GO(고)	2001	한국,일본,미국	드라마	유키사다 이사오
화장실, 어디예요?	2002	한국,일본,홍콩	드라마	프루트 찬
안녕, 사요나라	2005	한국,일본	다큐멘터리	김태일,가토 쿠미코
내 청춘에게 고함	2006	한국,일본	드라마	김영남
비몽	2008	한국,일본	드라마,멜로/로맨스, 판타지	김기덕
오이시맨	2008	한국,일본	드라마	김정중
도쿄!	2008	일본,한국,프랑스	드라마	봉준호,미셸 공드리,레오스 카락스
보트	2009	한국,일본	드라마,액션	김영남
카페 서울	2009	일본,한국	드라마	타케 마사하루
도쿄택시	2009	한국,일본	드라마	김태식
60만번의 트라이	2013	한국,일본	다큐멘터리	박사유,박돈사
한여름의 판타시아	2014	한국,일본	드라마	장건재
러브앤서울 북송아마을 도색소동기	2014	한국,일본	멜로/로맨스	조조 히데오

쥬로링 동물탐정 극장판	2014	한국,일본	애니메이션,어드벤처	이종현,박시후
원 컷 - 어느 친절한 살인자의 기록	2014	한국,일본	공포(호러)	시라이시 코지
절벽 위의 트럼펫	2015	일본,한국	판타지,멜로/로맨스	한상희
나비잠	2017	한국,일본	멜로/로맨스	정재은
막다른 골목의 추억	2018	한국,일본	멜로/로맨스	최현영

다만, 위 표가 보여주고 있듯, 현대로 올수록 양국 간의 공동제작은 점멸의 길을 걷는 것으로 보인다. 배우 캐스팅이나 로케이션 촬영과 같은 소극적인 의미의 연계가 아닌, 시대의 공명으로서, 혹은 독립영화의 비즈니스 모델로서의 양국의 공동제작은 왜 감소일변도를 걷고 있는 것일까. 양국 독립영화의 연결을 논하기 위해서는 이러한 현상에 대한 질문과 대답이 이루어져야 할 것 같다. 이 질문은 결국은 한일 독립영화가 연결되어야 하는 이유는 무엇인지, 일반 상업영화와 독립영화는 어떠한 지점에서 그 연계의 방향성과 형태가 차별되어야 하는가에 대한 근원적 질문으로 자연히 귀결되게 된다.

‘아시아 영화 허브’의 가치를 내세우기: 부산국제영화제와 홍콩국제영화제의 상호 네트워크적인 위치성과 관계성

박은지(부산대 영화연구소)

I. 서론

영화제의 개수와 영향력이 나날이 증가하면서 국제영화제는 세계 영화의 맥박을 가늠하는 주요한 영화적 네트워크의 장으로서 기능한다. 영화제들의 회로(circuit)로 불리는 국제영화제들의 지도는 전지구적으로 편재할 뿐만 아니라,¹⁾ 경쟁적으로나 선망의 시선으로 영화제를 출범시키는 로컬의 사례를 시간과 공간의 경계를 건너면서 기록한다.

아시아의 영화제들은 탈냉전 시기 이후 ‘동아시아 영화의 부상’에 관한 담론이 국가별 다양한 작가·사조적인 흐름으로 전개되는 과정과 맞물리며 본격적으로 출현하기 시작했고, 주요 도시들 위주로 영화제 운영이 번지면서 지도로서 운곽을 드러내었다. 영화제 지도는 아시아의 문화, 정치, 제도적 경계에 존재하는 지정학적인 연관관계를 고려함으로써 온전히 완성될 수 있을 것이다. 하나의 영화제, 혹은 영화제들은 이러한 지도 위에서 각기 다른 문화정치적 세력이 지니는 위치성과 결코 무관하지 않은 ‘국가적/국제적, 지역적/세계적 권력 관계가 작동하는 장’이 되어오고 있기 때문이다.²⁾

그렇다면 부산국제영화제는 아시아의 후발 영화제 중 하나로 출발한 셈이다. 영화제 창립의 초기 주역들이 서구 영화제 제도를 향한 시선 속에서 아시아의 선배 영화제들을 실질적인 모델로 착안하였던 것은 주지의 사실이다.³⁾ 부산국제영화제는 ‘아시아 영화 허브’의 가치를 내세우며 1996년 제1회가 아시아 영화의 발굴 및 소개를 위한 목적에 주력하는 국제영화제로서 개최되었다. 국제영화제 추진을 향한 거버넌스 형성의 움직임이 어떠한 방향으로 견인되었는지 다루는 문헌은 적지 않다. 국가 공공기관, 기업, 각종 지자체를 비롯해 문화행정가들, 시민운동 주체들, 영화인 및 영화관계자들, 시네필운동 집단들 등을 아우르면서 당시 영화제의 당위성 담론이나 시도에 연관되거나 그 출범에 기여했던 사례들은 전국적으로 다양하게 발화되었다. 이는 상이한 이해당사자들(stakeholders)이 협상하는 공간이 영화제임을 보여줄 뿐 아니라, 한국 사회가 거처온 민주화 과정, 시민 사회로의 이행, 경제 성장 및 인프라 진화라는 동력이 낳은 새로운 문화적 실천으로서 영화제의 등장을 보여준다.

이에 못지않게 부산국제영화제 전사(前史)와 흐름에 등장하는 중요도에도 불구하고 상대적으로 소홀한 조명을 받은 것은 부산이 주변국 영화제들과 상호 점유하는 위치성, 그리고 그 사이에 발생하는 관계성이 어떻게 아시아 영화제 지도에서 좌표화되어 왔는가의 문제일

1) 영화제 정보를 제공하는 종합 사이트인 FilmFreeway.com에 의하면 전지구적으로 9,869개의 영화제로 등록된 행사가 존재한다. (검색일: 2021.11.18.)

2) 『포럼비프 2020(Forum BIFF 2020)』, 부산국제영화제, 2020, 44쪽.

3) 부산국제영화제가 영화제 구조를 설계하는 과정에 홍콩국제영화제(혹은 보다 소규모의 싱가포르국제영화제)가 모델로 제시되었다. 김호일, 『아시아영화의 허브: 부산국제영화제』, 자연과인문, 2009; 박강미, 『국제영화제의 탄생, 스토리하우스』, 2011; 김지석, 『영화의 바다 속으로: 부산국제영화제 20년 비하인드 스토리』, 본북스, 2014.

것이다. 또다른 하나의 국제영화제로서 - 적어도 부산국제영화제가 부상하기 전까지 - 자타가 공인하는 '아시아 영화의 허브' 역할을 20년간 앞서서 수행하고 있던 홍콩국제영화제는 긴요한 주목을 요한다. 1977년 창립된 홍콩국제영화제는 아시아 최초의 국제영화제로 개설되었다. 부산이 추후에 그러하듯이 홍콩영화제는 '예술로서의 영화' 중심의 기조⁴⁾가 두드러졌고, 여타 국가주도형 또는 상업적 프로모션 성향이 짙은 아시아권 국제영화제들과의 차별점으로서 시네필리아적 전문성으로 자기동기화된 '다규모적(multi-scale) 행위자들'⁵⁾이 거버넌스에 참여하는 주체로서 운영을 해왔다. 개최 초기에 아시아 중심의 영화제라는 정체성이 확립되면서 대내외적으로 아시아 영화의 쇼케이스로 자리잡고, 이후로 최근까지는 시장기능화, 대규모 복합 영화제화, 대중화 및 시민참여하라는 경로를 거치며 다변화되어 왔다는 점도 홍콩과 부산의 영화제를 실질적인 접점 속에서 고려하게 만드는 지점들이다.

실제로 부산과 홍콩의 영화제는 흥미로운 비교 사례를 제공한다. 두 영화제는 유럽과 북미의 영화제 제도에 대응하려는 의도가 낡은 탈식민적(홍콩) 혹은 시민적(부산) 문화기획이라는 출발점을 공유하고, 해외 영화의 소개와 자국 영화의 해외 진출기지 마련이라는 이중적인 목표 의식을 기본으로 하여 탄생했다. 비록 서로 다른 역사적 시기에 달성된 것이긴 하지만, 아시아의 대표적 영화제라는 명성과 인지도를 선점하고자 전략적으로 경쟁해왔다는 점은 두 영화제의 핵심적인 공통점을 드러낸다.

이는 아시아에서 영화제들이 어떻게 순환하고 있는가에 대한 하나의 시사점을 던져주면서, 우리가 단순히 부산국제영화제가 아시아의 대표적 영화제라는 명성과 인지도를 확인하는 것만으론 드러나지 않는 상호 네트워크적인 영화제들의 관계성에 대해 생각해보게 한다. 여기에서는 두 영화제 - 홍콩국제영화제와 부산국제영화제 - 를 상호적으로 들여다보는 시도를 통해 동아시아의 국제영화제 지도가 어떻게 그려지고 있는가를 성긴 시선으로나마 둘러보고자 한다. 영화제 지도를 그리거나 읽어내는 것은 광대한 조망이 필요하고, 실제로 이러한 시도의 선행연구들은 국제영화제(들)에 대한 일차적 경험을 가진 연구자들이 주도해온 경향이 있다. 이 글은 기본적으로 그 시작점에 미치려는 시도에 불과한 문제제기적인 성격의 글이라는 한계를 가진다. 그러나 이는 영화제 자체가, 혹은 영화제들이 태생적으로 네트워크로서 존재한다는 사실을 다소간 구체적으로 상기시킨다.

II. 영화제는 왜 경쟁 속에서 순환하는가?: 동아시아 영화제 지도, 그리고 홍콩(1977~)과 부산(1996~)

두 영화제는 담론의 측면에서 살펴본다면 하나의 가늠이 가능한 대조점이 나타난다. 부산국제영화제는 아시아 주도적 영화제로 자리매김하는 과정에서 일종의 성장 서사를 통하여 논의되어온 경향이 두드러진다면, 홍콩국제영화제에 대한 평가는 아시아의 대표 영화제('아시아 영화제들의 아버지')로 지니던 과거 주도권을 부산을 위시한 타 신생 영화제들에 빼앗겼다는 성찰 어린 시선이 지배적으로 발견되기 때문이다.⁶⁾

4) Ruby Cheung, "We believe in "film as art": An Interview with Li Cheuk-to, Artistic Director of the HKIFF", Film Festival Yearbook 3: Film Festivals and East Asia (edited by D. Iordanova and R. Cheung), St. Andrews Film Studies, 2011: 196.

5) 황은정, 이용숙, 「부산국제영화제 국제적 명성의 동인: 다규모적 중재자의 역할을 중심으로」, 『공간과 사회』, 27:2, 312.

6) Cindy Hing-Yuk Wong, "Through the Hong Kong International Film Festival," A Companion to

비교적인 관점의 서술을 위해서는 부산과 홍콩 및 그 주변을 아우르는 권역으로서 아시아 영화제의 지도를 간략하게나마 조망하면서, 그 속에서 각각의 위치성과 관계성을 바라볼 필요가 제기된다. 실제로 탈냉전 이후 동아시아는 ‘영화제 전파가 가장 융성하게 일어난’ 지역권⁷⁾으로 기록된다. 그러한 영화제들이 ‘네트워크를 형성하고’, 그럼으로써 서로간 타 영화제를 ‘모델로 삼거나’, 서로 ‘라이벌을 형성’하기도 하면서,⁸⁾ 궁극적으로는 ‘서로 능가하려는’ 장이 되고 있는 것이 동아시아임에도 불구하고, 그러한 영화제들 사이의 ‘회피할 수 없는 권력 관계’는 존재하는 사실이지만 종종 무시되어 왔음이 지적되어 왔다.⁹⁾

여기에서는 영화제 역사를 서술한 드 발크(M. De Valck)의 담론이 제시하는 영화제들의 발전 단계에 대한 개념이 주요한 전제를 제공할 수 있을 것이다. 그 시작점이 상설 영화제가 내셔널 시네마의 전시장으로 자리잡는 1930년대부터 1960년대까지로서 유럽중심적 시기를 가리킨다면, 두 번째 단계는 각국에서 영화제가 독립적으로 조직되면서 주로 ‘예술로서의 영화를 보호하고 영화 산업의 진작을 돕는’ 경향이 두드러지는 1970년대를 지시한다. 마지막으로 세 번째 단계는 전지구적으로 늘어나는 영화제들이 갈수록 더욱 ‘철저한 전문화와 제도화를 거쳐야 하는’ 시기인 1980년대 이후에서 현재의 상황으로 분류될 수 있다.¹⁰⁾ 이에 더하여 전반적으로 영화제 장에서 트렌드가 변화하고 있다고 보는 페랜슨(M. Peranson)의 지적이 영화제 지도를 펼칠 때 유효하다. 질적인 평가가 중시되는 ‘관객 중심의 영화제’ 모델에서 이벤트와 규모의 경제를 중시하는 ‘비즈니스 중심의 영화제’ 모델로 이동하는 추세를 향한 진단은 주시해야 할 지점이다.¹¹⁾

하지만 우선, 아시아가 지시하는 지역권의 정의가 중요하게 대두한다. 동북아의 중심이 한·중·일이 고 여기에 대만과 홍콩까지 동아시아에 속하는 것은 분명하지만, 이에 더하여 불교·회교·중화 문화권이 어우러진 동남아시아, 인도가 위치한 남아시아, 유라시아 지역인 중앙아시아, 중동 위주의 서아시아까지도 포함하는 거대 지역권이 아시아라는 광범위한 경계를 구성한다. 이 글에선 두 영화제 비교를 위한 동아시아와 일부 동남아시아 중심으로 한정된 논의에 그치고 있으나, 영화제 지도는 “하나의 아시아적(또는 아시아의 영화적) 정체성이라는 것은 존재하지 않는다”¹²⁾는 것을 인정하면서 아시아의 다양하고 상이한 정체성들에 견주는 포괄적인 비전으로 상정돼야 마땅할 것이다.

동시에 1990년대 이후 가장 역동적인 영화제 시장으로 부상한 지역은 ‘한국, 일본, 중국’이라는 것도 선명한 사실로서 인식할 필요가 있다.¹³⁾ 전지구적으로 작동하기 시작한 글로

Hong Kong Cinema, 2015: 187. 직접인용은 영화제 예술감독 로저 가르시아(Roger Garcia) 인터뷰에서 발췌함(Ka-ho Chan, The changing missions and effectiveness Of the Hong Kong International Film Festival over the years, Master's Thesis, University of Hongkong, 2015: 17).

7) Dina Iordanova, Film Festival Yearbook 3: Film Festivals and East Asia, St. Andrews Film Studies, 2011: 1

8) SooJeong Ahn, The Pusan International Film Festival, South Korean Cinema and Globalization, Hong Kong University Press, 2012.

9) Julian Stringer, “Film Festivals in Asia: Notes on history, geography, and power from a distance”, Film Festivals, Routledge, 2016: 35

10) Marijke De Valck, Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia, Amsterdam University Press, 2007: 19-20.

11) Mark Peranson, "First you get the power, then you get the money: Two models of film festivals," Cineaste 33.3, 2008: 37.

12) 김지석, 「동아시아 영화의 위상과 그 장래」, 『황해문화』, 27, 2000: 59-80.

13) Iordanova, ibid.

컬리즘(glocalism)의 조류와 도시 브랜드화의 물결 속에서 상하이(1993), 부산, 전주(2000), 도쿄(도쿄필름페스티벌국제영화제, 2000), 베이징(2011) 등이 순차적으로 회로에 합류하기 때문이다. 이러한 도시들의 각 영화제가 인지도, 인프라, 규모 등에서 상이하고 불균등한 조건을 가지는 가운데 ‘교류와 경쟁이 공존하는 네트워크’¹⁴⁾를 지속하고 있는 실정이라고 한다면, 실제로 동아시아에서 국제영화제의 역사는 냉전 시기가 낳은 패권주의적인 지정학적 정세로 거슬러 올라가 추적이 가능하다. 1954년 첫 개최된 동남아시아영화제(이후 아시아영화제로 명칭 변경, 현재 아시아태평양영화제)는 일본 다이에이영화사 사장인 나가타 마사이치(Nagata Masaichi)가 주도한 영화사들의 연합체 성격이 강했다. 아시아 9개국의 제작사 정상들로 구성된 동남아시아영화제작자연맹(FPA)이 ‘반공주의적 아시아 영화인들을 비공식적으로 지원’ 미국의 물적, 행정적인 비호 아래 출범하였고, 회원국 간 개최지를 번갈아 영화제를 운영했던 것이다. 서울과 부산도 개최 경험이 있는 이 영화제는 ‘실패한 기획’의 사례로 기록되며 공신력 갖춘 국제영화제로는 역부족하지만, 단일 국가에 귀속되지 않으면서 ‘정치화된’ 출발점을 보인 초기 아시아 영화제라는 하나의 모델을 시사해준다.¹⁵⁾

① 홍콩국제영화제: 동아시아 최초 영화제, 탈식민기적 출현에서 ‘관객 중심’ 영화제가 되기까지

보다 진정한 의미에서 동아시아 국제영화제의 시작점은 1977년 출범한 홍콩국제영화제로 볼 수 있다. 영화제 탄생의 계기는 고위직 공무원(시청 관리국장이자 영화제 창립자인 폴 영(Paul Yeung))이 안식년 중 런던국제영화제를 목격하고는 이를 모델로 삼아서 식민정부에 영화제 계획안을 제출한 것이 발단이였다.¹⁶⁾ 영국령 정부는 영화제를 ‘고급 예술적 문화’이자 ‘비정치적’ 행사로 간주하는 다소 엘리트주의적 인식하에 개설을 승인했다.¹⁷⁾ 이는 중국 문화혁명의 영향으로 1967년 홍콩에서 공산당 동조 운동이 일어난 후, 정치로부터 회유적인 문화정책을 선호하되 로컬 문화의 발굴과 배양에는 실질적으로 내실있는 관심을 두지 않았던 지배층의 노선과 다소간 일치하는 것이였다.¹⁸⁾ 하지만 창립자인 정부인사가 프로그램팀에서 2회째 개최 시점에 물러나고 토착 시네클럽 운동의 세력들이 흡수되는 등 초기부터 ‘시네필을 위한, 시네필에 의한 영화제’의 성격이 영화제 정체성을 정립해 나가면서,¹⁹⁾ 영화제는 식민기의 산물이라는 탄생의 조건을 스스로 극복해내었다고 할 것이다.

1970년대 중반 홍콩은 상업영화들이 ‘(일본을 제외하고) 국제적으로 노출될 기회가 거의 없던 아시아 영화들’에 비해 상대적으로 영향력을 발휘한 시기였고, 이후 1980년대 전반에 걸쳐 홍콩 영화계는 ‘동방의 할리우드’로 명칭 될 정도로 중화권을 포함하는 아시아 지역과 너머로 영화를 수출하는 ‘아시아 영화산업의 중심지’로 떠올랐다.²⁰⁾ 영화제의 역사는

14) Stringer, *ibid.*

15) Sangjoon Lee, "The Asia Foundation's Motion-Picture Project and the Cultural Cold War in Asia," *Film History* 29.2, 2017: 108-137.

16) 홍콩 시청(city hall)은 사실상 행정기관이 아닌 복합문화센터로 운영되는 건물이며 폴영은 그 관리국장(management director)이였다.

17) Ruby Cheung, "Ever-changing readjustments: the political economy of the Hong Kong International Film Festival," *New Review of Film and Television Studies* 14.1, 2016: 59-75.

18) *Ibid.*

19) Stephen Teo, "Asian film festivals and their diminishing glitter domes: An appraisal of PIFF, SIFF and HKIFF," *Dekalog* 3, 2009: 109-110.

20) *Ibid.*

1979년 홍콩 뉴웨이브 1세대²¹⁾의 등장으로 새로운 사회적·예술적 미학을 갖춘 영화인들이 자국 영화계에 자양분으로 흡수되던 시대적 상황과 맞물리면서 흘러왔고, 넓게는 급속한 경제 성장 속에서 ‘관광 및 금융의 아시아 중심지’로 떠오른 ‘홍콩 시민들의 정체성 정립’에 대한 욕망²²⁾이라는 맥락 속에서 고려될 필요를 제기한다.

홍콩의 반환 연도인 1997년까지 홍콩국제영화제는 시의회 산하의 문화부 주관으로 정부 예산으로 집행되는 연례 문화축제의 정체성을 지녔고, 예술 총감독, 부감독, 프로그래머들 등 영화전문가 집단의 운영진이 거버넌스에 참여하는 구조를 유지했다. 초기 프로그램은 아시아 영화, 홍콩영화 회고전, 인터내셔널 영화 등의 3개 섹션으로 구성되었으나 특정 작가를 조명하는 ‘인포커스’, ‘아방가르드 섹션’ 등이 시간이 지남에 따라 추가되었다. 예산은 첫째의 100,000 HKD에서 2회 개최에 국제영화제작자연맹(FIAPF)의 국제영화제 공인을 받으며 500,000 HKD로 증액되었고, 이후 1980년대에서 1990년대 중반에 걸쳐 대내외적 위상과 인지도의 성장세를 반영하면서 반환 직전인 1996년 6,700,000 HKD를 기록했다.²³⁾ 아직 시장적 기능을 담당하는 필름마켓이나 프로젝트 펀드가 런칭하기까지는 부산, 상하이 등 라이벌 영화제의 부상이 자극으로 작용하는 1990년대 중반 이후를 기다려야 했기에, 이 시기는 말하자면 홍콩 영화제가 ‘관객 위주의 영화제’로 안정적으로 성장한 시기로 바라볼 수 있다.

유럽인들이 홍콩 영화제를 찾는 이유는 홍콩 영화를 국제 무대에 소개하기 위해서만은 아니었다. 그들은 차츰 중국 영화를 포함하여 아시아 영화를 발견하는 비옥한 토양으로서 홍콩을 바라보기 시작했다.²⁴⁾

실제로 홍콩 영화제는 관객에게 해외 영화를 소개하는 기능을 넘어서 아시아 영화의 쇼케이스를 제공하는 관문으로 인지도를 높여 감으로써 해외의 평론가들과 영화제 관계자들이 홍콩과 아시아 영화의 맥박을 느끼고 미지의 작품을 발굴하는 장으로 부상할 수 있었다. 결론적으로 아시아 신생영화제로서 홍콩이 칸, 베니스, 베를린처럼 경쟁체제가 아닌 런던과 같은 비경쟁영화제 전략을 택한 것은 유효했다고 할 것이다. 신작 프리미어 상영에 구매 받지 않는 프로그래밍은 ‘홍콩 영화 회고전’ 섹션을 아직도 가장 권위있는 중화권 영화의 전시장으로 위치시킨다는 사실이 하나의 증거가 되어준다. 중국으로의 반환 이후 영화제의 소속과 지원이 동요를 겪는 시기가 다가오기 전까지 이러한 영화제와 지역 문화정체성 운동의 흐름이 조화를 이루며 지속되었음을 볼 수 있다.

② 도쿄국제영화제와 상하이국제영화제: 동아시아의 ‘비즈니스 중심’ 영화제들의 등장

한편, 홍콩영화제가 성장하던 1980년대와 1990년대는 동아시아에 새로운 영화제들의 등장이 변화를 일으킨 시기로 기록된다. 영화제의 장이 보다 전통적인 ‘관객 중심’에서 이른바

21) 이러한 홍콩 뉴웨이브 1세대의 시기 구분은 그 신호탄을 알린 영화들로 <The Extra>(엄호, 1978), 허안화 <풍갑>(허안화, 1979), 알랜퐁 <아버지와 아들>(알랜퐁, 1980), 서극의 <제1유형위험>(서극, 1980) 등을 들 수 있다.

22) C.H.-Y. Wong, *ibid.*

23) Iordanova, *ibid.*, 4.

24) C.H.-Y. Wong, *Film Festivals: Culture, People, and Power on the Global Screen*, Rutgers University Press, 2011: 221-2.

‘비즈니스 중심’의 모델로 패러다임 전환을 불러오고 있었고 대표적으로 1985년 도쿄국제영화제가 출범하고 1993년에 중국이 상하이국제영화제를 개설했다. 도쿄국제영화제와 상하이국제영화제는 각기 일본과 중국 최대 규모의 영화제일 뿐 아니라 국제제작자연맹으로부터 이른바 ‘A’ 등급으로 불리는 ‘경쟁영화제’ (Competitive Film Festival) 공인을 받은 아시아권 두 영화제라는 정체성을 공유한다. 이들 영화제는 칸, 베니스, 베를린과 같은 ‘A’급 레벨 승인을 영화제 회로에서 명성과 권위 확보를 위해 적극 노출시켜 왔지만, 경쟁체제의 도입은 사실상 신설영화제로서 선정작 확보나 유럽 경쟁영화제들과의 차별화에 어려움을 불러오는 요인으로 작용했다.²⁵⁾ 대신 방대한 영화제 프로그램을 운영하는데 공을 들이는 것으로 ‘영화 박람회’ 같은 성격이 부각되면서, 도쿄 영화제는 전후 스튜디오-작가주의 공조 체제의 전성기를 겪은 메이저 영화사들이 침체된 일본 시장의 출구로 영화제를 활용한다는 시선에서 자유롭지 못한 측면을 드러내며,²⁶⁾ 한편으로 상하이 영화제는 중국대륙 영화의 발원지인 상하이 영화사(史)와의 철저한 단절 속에서 사회주의 개방정책과 국제화 아젠다에 기여한다는 비판을 야기해왔다.²⁷⁾

대체로 막대한 예산, 노골적인 시장지향적 성격은 각기 거버넌스의 차이에도 불구하고 드 발크가 말하는 영화제 발전의 세 번째 단계인 ‘철저히 전문화되고 제도화되는’ 영화제 체계라는 점점 속에서 두 행사를 살피게 한다. 우선, 도쿄국제영화제는 일본영화제작자연맹 (UNI JAPAN)의 주관으로 쇼치쿠, 도호, 도에이, 닛카츠 등 대표적인 영화사 사장들이 돌아가며 집행위원장을 맡아왔고 그 스태프들이 운영을 담당했다. 영화제 탄생의 계기 자체가 일본 경제무역산업성이 과학엑스포 동반 행사로 국제영화제 개최를 결정하여 1984년 기업가들을 포함한 창설준비위원회를 꾸렸고, 영화제 개설 이후 경제무역산업성은 운영권을 오카다 시게루(Okada Shigeru, 도에이(Toei) 전(前)사장)가 이끄는 영화제작자연맹에 넘겨주었던 것이다. 시장적, 산업적 성격과 더불어 정부의 의지도 공식적 채널의 동력으로 개입해 온²⁸⁾ 도쿄 영화제는 2007년 관 주도의 일본 국제콘텐츠축제(CoFesta)에 합병되어 복합적인 콘텐츠 마켓의 역할도 겸하고 있다.

메이저 영화사 CEO의 리더십으로 운영되면서 그들이 배급하는 ‘할리우드 영화의 시험장’ 역할을 자처하는 도쿄국제영화제의 개최 목적은 과거 (당시 영화사 사장 주도로 결성된) 동남아시아영화제와 비슷한 있다.²⁹⁾

이러한 도쿄 영화제가 ‘아시아의 ‘칸’이라는 기치를 내걸고 주력하는 분야는 칸의 마르세(Marché du film)가 전통있는 영화마켓의 내실을 지니는 것처럼 마켓과 펀드, 합작, 그리고 배급망 네트워크 구축을 통한 시장의 활성화에 놓여온 측면이 크다. 물론 이는 도쿄에 한정되지 않으며, 영화제가 전시와 상영의 기능만이 아닌 점점 더 세일즈나 피칭을 통한 제작과 배급의 장으로 다변화되는 글로벌한 영화제 흐름을 반영하는 것이다. 도쿄 시정부, 일

25) 김동호, 『영화, 영화인 그리고 영화제』, 문학동네, 2010: 232.

26) Eugenio De Angelis, Negotiating “Asianness” at the Tokyo International Film Festival: Local, Regional and International Dynamics through Programming Practices and Film Markets”, *Annali di Ca’ Foscari. Serie orientale*, 57, 2021: 644-645.

27) Ma Ran, "Celebrating the international, disremembering Shanghai: The curious case of the Shanghai International Film Festival," *Culture Unbound* 4.1, 2012: 147-168.

28) E. D. Angelis, *ibid.* 644-645.

29) E. D. Angelis, *ibid.* 644-645.

본 문화청, 경제무역산업성의 예산 지원이 연맹 소속 영화사들 및 수십 개 기업들의 파트너쉽에 더하여 ‘매머드급’ 영화제(7,000,000 USD³⁰)로 명칭되는 데서 보듯, 상영 프로그램은 경쟁(‘도쿄 그랑프리’), 신설 경쟁(‘영 시네마’, 현재 명칭은 ‘아시아영화상’), 비경쟁 부문 등 11개 내외 메인 섹션, 그 외 수많은 병행 섹션으로 진행되지만 이는 영화제의 일부만 구성한다. 창립 이후부터 메이저 영화사들의 자체 제작 영화나 수입한 영화들로 프로그래밍을 구성하고 할리우드 스타 초청에 관심을 쏟는다는 비판이 존재한 것이 사실이지만, 현재로서 도쿄국제영화제의 지향과 정체성은 영화제-국제콘텐츠축제 내에 개설된 티프콤(TIFFCOM)이라는 ‘영화와 TV마켓’을 통해 음악, 애니메이션, 게임, 만화, 방송 그리고 영화를 통합하는 ‘아시아 최대 규모의 멀티콘텐츠 마켓’을 실현시킨다는 목표에 더 분명히 다가서는 것이 사실일 것이다.

상하이국제영화제는 도쿄 영화제처럼 애초 ‘비즈니스 중심’ 모델로 개설되었지만, 동시에 한편으로는 ‘조직위원회 주도의’ 영화제³¹)로 출범했다고 볼 수 있다. 1970년대 출발한 초기의 홍콩 영화제가 관객의 시네펠리아 충족에 주력하고 영화 큐레이션의 기능이 강조되는 ‘프로그래머 주도’ 모델의 전형을 보여주었다면, 상하이국제영화제는 제도적 영향력과 권력을 가진 당과 정부의 정책을 따라서 조직위원회가 운영하는 방식을 보여준다. 실제로 정부 기구의 인사들로 구성된 조직위원회 프로그램에 프로그래머들의 인적 사항이 전혀 없다. 사회주의 중국이 개방정책의 일환으로 개최한 영화제는 1992년 덩샤오핑이 실시한 남순강화(南巡講話)로 인해 중국의 개혁·개방 정책이 탄력을 받은 시점이 계기가 되어 탄생했다. 이듬해 상하이에서 중국영화의 ‘국제화와 시장화’³²)를 목표로 국제영화제 개설이 추진되었던 것이다. 기본적으로 ‘광과전영전시총국’(방송·영화·미디어 총괄부처)과 상하이 시정부가 주관하고 총국의 부국장과 상하이 부시장이 집행위원장으로 전권을 행사하는 체계로서, 영화제는 관이 주도하는 분위기가 지배적이라는 지적과 더불어 국가권력이 검열제도에 개입하는 시스템이 국제영화제라는 정체성 자체에 어긋나는 지점들을 한계로 노출시켜왔다. 이는 경쟁영화제로서 국제제작자연맹의 ‘A’ 등급의 충족요건을 맞추기 위한 영화제의 노력에 제동으로 작용하면서, 결과적으로 상하이 또한 도쿄 영화제와 마찬가지로 상영과 경쟁부문의 약점을 ‘보상해주는’ 마켓의 역할과 비중이 늘어나면서 프로젝트 포럼, 피칭 및 합작을 위한 펀드 조성 등에 집중하는 결과를 낳고 있다.³³)

③ 부산국제영화제: 동아시아 영화제 ‘회로’의 본격적인 시작, 그리고 경쟁화의 출발점

그렇다면 1996년 출범한 부산국제영화제는 홍콩, 도쿄, 상하이의 국제영화제에 비해 다소간 후발 주자로서 아시아 영화제의 장에 진입하였던 셈이다. 이 시기를 전후로 하여 동아시아 영화제 지도에 그 외의 다수 영화제들이 밀집해 분포하기 시작한다는 사실을 언급할 필요가 있다. 대표적으로 싱가포르국제영화제(1987년)와 도쿄필름페스티벌국제영화제 같이 보다 적은 예산 규모의 관객 중심적 성격이 두드러진 영화제들이 개설되어 대형 영화제들 사이에서 위치성을 확보해왔다. 야마가타국제다큐멘터리영화제(1989)가 예시하듯 특화된 영

30) D. Iordanova, *ibid.*, 5. 이는 2011년 출간된 책에 인용된 액수이며 구체적 연도 표기는 없음.

31) Chris Berry, “Shanghai and Hong Kong: A Tale of Two Festivals”, *Chinese Film Festivals*. Palgrave Macmillan, 2017: 15.

32) 박영순, 「상하이국제영화제의 글로벌적 특성과 함의: 시스템 환경과 운영활동을 중심으로」, 『외국학연구』, 36, 2016: 209-236.

33) C. Berry, *ibid.*, 26

영화제들이 장르, 성(여성, 퀴어 등), 테마(환경, 인권 등) 등 주제로 열리는 사례들도 다양하다. 이들과 같이 더욱 다양한 도시들이 영화제 지도에 좌표를 기입해오고 있는 것이다. 게다가 국내에만 해도 전주국제영화제와 부천국제판타스틱영화제(1997) 등 인지도를 확보한 영화제가 다수이고, 대·중·소형, 온라인 등 여러 규모와 형식으로 열리는 사례들을 고려하면 영화제들의 수는 팽창하는 중이다.

이러한 시각에서 동아시아 지역은 이제 일년 내내 국제영화제가 열리는 ‘글로벌 도시들의 회로’로 자체적으로도 묶여 있음을 알 수 있다. 말하자면 영화제들의 달력은 - 가령 세계 3대 영화제와 전통적 중대형급 영화제들의 본산지로 간주되어온 유럽과 북미를 굳이 고려하지 않더라도 - 동아시아에서 ‘평행하게’ 돌아가고 있는 것이다.³⁴⁾ 동아시아에서 영화제 회로가 본격적으로 가동되기 시작하는 시점을 생각해 보는 것은 따라서 이러한 현상을 이해하는 데 중요하다. 여기서는 부산국제영화제의 등장과 흐름이 지역권 영화제 회로를 생성하는데 주요한 동력이 되었다고 보고, 그것을 영화제의 지도 위에서 식별하는 시선이 필요하다.

부산 영화제는 지역 ‘문화운동’으로 출발한 배경을 지니면서 ‘세계에서 다섯 손가락 안에 들어가는 국제영화제’가 되었고, 나아가 ‘아시아의 이슈를 논하는 자리’가 되었다.³⁵⁾ 비교적 단기간에 이룬 이러한 성장의 요인을 살펴보려면 영화제의 거버넌스와 정체성에 영향을 미친 시작점으로 거슬러 올라가볼 수 있다. 부산 영화제는 1990년대 젊은 영화운동가들과 평론가들이 영화제 개최에 대한 당위성을 구체화함으로써 스스로 창립의 주역이 되어 탄생시킨 영화제이다. 구체적으로 부산 소재 대학의 영화관련 학과들, 부산영화평론가협회, 1980년 개설된 부산국제단편영화제, 지역 영화인들은 물론, 부산프랑스문화원 시네클럽의 영화운동과 계간 영화평론지 『영화언어』의 발간에 이르기까지, 고유의 영화문화에 뿌리를 둔 ‘부산의 영화관련인들 모두가 직·간접적으로 부산영화제의 창설에 관여했다.’³⁶⁾ 관이나 지자체 같은 위로부터의 정책이 아닌, 지역의 문화운동 집단에서 자생적으로 잉태된 시네필적인 전문가들이 영화제의 창립에서 운영에 이르기까지 주체적 역할을 수행하여 온 것이다. 이렇듯 ‘자기동기화된 집행위원장들’을 배출한 부산국제영화제는 도쿄와 상하이 영화제가 각기 영화사 사장들과 고위직 공무원이 수장을 맡아 실무를 운영하는 것과는 차별화되며, 홍콩 영화제가 영화운동 세력의 역할은 유사하나 기본적으로 정부 공무원 주도로 개설되었던 출발점과도 차이를 보여준다.

여타 동아시아권 사례에서 보듯이 영화제는 거버넌스에 참여하는 주체가 그 성격을 결정짓는데 중요한데, 부산 영화제는 흔히 관객들의 열정적 호응이라는 경험적 측면을 성공적인 개최의 증거로 평가받아왔다.³⁷⁾ 물론 부산 영화제는 전형적인 ‘비즈니스 중심’적 영화제로서 거대 예산과 규모의 ‘철저히 전문화되고 체계화된’ 정체성을 가지고 있다. 집행위원회가 사단법인인 조직위원회로부터 분리되어 상영, 마켓, 포럼, 펀드 등 갈수록 다변화, 복합화되는 영화제를 기획하고 집행하는 운영 체계, 상당 규모의 예산 지원을 보인다. 하지만 이와 동시에 부산 영화제는 ‘관객 중심’의 영화제라는 기초를 창립 초기부터 고수해왔는데 이는

34) 이 달력이 언제나 국경과 권역을 가로지르는 것임은 주지의 사실이다. 다만, 이론적으로 그러한 가정이 가능하다.

35) 김호일, 앞의 책.

36) 김지석, 앞의 책, 30-32.

37) 강소원, 「아시아 영화의 새로운 발견; 부산국제영화제의 아시아 관련 프로그램의 변화와 그 성격과 의미에 대한 연구 1:[개/폐막작],[아시아 영화의 창],[뉴커런츠]를 중심으로, 『아시아영화연구』 2.2, 2009: 76

영화제 거버넌스가 형성된 열개와 무관하지 않을 것이다. 게다가 부산 영화제가 동아시아 영화제들과 경쟁에서 우위를 점하게 된 다른 주요한 요인으로 비경쟁영화제 정체성을 들 수 있다. 프로그래밍 수준이 영화제의 질에 기여하는 측면을 고려한다면, 도쿄나 상하이 영화제와 달리 국제제작자연맹의 A급 리스트 승인을 유지하는데 필요한 충족요건들에 구애 받지 않음으로써 비경쟁 성격은 참가국과 작품들의 유치를 가능케하는 배경이다. 즉, 다른 A급 리스트 영화제들에 출품된 적이 없는 작품으로만 경쟁부문 상영이 가능하다고 하는 연맹의 경쟁영화제 유지에 관한 규정은 - 적어도 비서구권에서는 아직도 - 영화제 회로에서 공식인증된 '위상'을 획득하기 위해서 두는 '제한'에 가깝다.³⁸⁾ 그러므로 부산 영화제는 도쿄와 상하이에 비하면 타영화제에서 인증받은 작품을 포함하는 우수 영화들의 순환에서 상대적으로 자유롭게 상영을 선점할 수 있게 된다.

영화제작자나 감독들은 누구든지 칸, 베를린, 베니스와 같은 주요 영화제 경쟁부문에 초대되기를 원한다.³⁹⁾

도쿄국제영화제와 상하이국제영화제의 경쟁부문은 늘 타 특권적 영화제들의 커트라인에 들지 못했거나 '비경쟁'('out of competition')으로 상영된 영화들만으로 구성될 수 밖에 없을 것이다. 혹은 인지도 없이 '발굴'의 기회를 노린 감독들의 출품이 주를 이루게 된다.⁴⁰⁾

부산국제영화제가 동아시아 영화제들의 장에 경쟁과 모방을 추동하는 결과를 낳은 또다른 지점은 '아시아 영화의 창'을 표방하면서 영화제 본연의 목적인 새로운 작가의 발굴에 충실하면서도 홍콩과 도쿄, 상하이 등 선발주자들과의 경쟁 속에서 차별화된 지점을 부각시켜 왔다는 점일 것이다. 아시아적 정체성의 기치를 내세운 전략은 1997년 홍콩 영화제가 중국 반환으로 운영체계의 진통을 겪고, 도쿄와 상하이 영화제는 전 세계 영화를 대상으로 한 경쟁영화제 정체성 구축에 어려움을 겪고 있는 사이, 부산은 아시아 영화제를 소개하는 새로운 창구로 부상할 수 있었던 것이다.

결국, 이상과 같이 탈냉전 이후 동아시아에 출현한 영화제들의 맥락 속에서 바라볼 때, 부산 영화제는 거버넌스의 전문성과 독립성을 확보하고, '비즈니스 모델'과 '관객 중심 모델'이 결합된 형태의 영화제를 추구함으로써 이웃한 경쟁 영화제들로부터 스스로 정체성을 구분지을 뿐만 아니라 상대적으로 우위를 차지하게 되었다. 또한 비경쟁체제 도입과 더불어 '아시아적 정체성'의 기치는 부산이 영화제의 장에서 두각을 나타내는 주요한 동력으로 작용하면서, 주변국 영화제들 사이에 선구적인 영화제의 지표가 되는 사례를 제공한 측면이 발견된다.

동시에 부산 영화제의 성장은 각기 동아시아 영화제들이 독자적으로 운영되기보다는 시공간적으로 하나의 '영화제 네트워크'를 이루는 기점으로서 영화제 회로의 발아를 개척하는 결과를 낳았음은 거부할 수 없는 사실일 것이다. 실제로 산업과 예술, 시장과 관객, 그리고 규모와 자율성을 향한 지향점을 어느 한 쪽의 결핍에 치우침없이 추구하는 영화제 모델은 부산 영화제가 등장하기 전까지 동아시아 영화제의 장에서 실질적으로 유례가 없는 것이었

38) J. Stringer, *ibid.*

39) 김동호, 앞의 책, 232.

40) E. D. Angelis, *ibid.*, 27.

기 때문이 아닐까 한다. 이는 다른 영화제들에 경쟁과 모방을 유발하는 지표로 상정되면서, 결과적으로 동아시아의 영화제 회로가 탄력을 받으며 활성화되는 계기를 만들어냈다고 할 것이다.

④ 홍콩국제영화제와 부산국제영화제: 동아시아 영화제 회로의 활성화 이후, 교류와 경쟁

실제로 1997년 중국 반환 이후 부산국제영화제가 등장해 비교적 성공적으로 성장하는 시기에 홍콩국제영화제는 전환점을 맞이하게 되었다. 이 시기부터 현재까지 홍콩 영화제는 지속적으로 변화를 모색해왔는데, 그 과정을 살피는 것은 동아시아 영화제 회로가 어떻게 활성화되어 작동하는지 그 하나의 사례를 보여주는 것이기도 하다.

우선 홍콩 영화제는 세 가지 시기로 나누어 주된 거버넌스 형태의 변화를 찾아볼 수 있다. 첫 번째 시기는 창립부터 반환 이전까지 영화제가 마켓 등의 기능없이 관객 위주 영화제의 기능에 충실하던 시기이다. 이후 홍콩이 중국의 특별행정구로 되면서 영화제는 시의회 준비위원회(1998~99), 여가문화부(2000~1), 홍콩예술개발이사회(2002~3)로 소속을 옮겨 다니며 운영이 불안정한 시기를 거치게 된다. 그러다가 27년간 지속되어온 정부 기구로서의 소속을 종료하고 2004년에 영화제 운영 기구로서 홍콩국제영화제단체(HKIFF Society)가 비영리법인으로 설립되었다. 영화제의 법인화는 반환 이후 홍콩 시정부가 실시한 긴축정책, 홍콩 영화산업에 불어 닥친 급격한 퇴조와 불경기 등 요인들이 복합적으로 작용했고, 이로 인해 정부에 전적으로 의지하던 예산의 일부(약 30%⁴¹⁾)만 지원받고 티켓 수입과 기업 등의 파트너와 스폰서를 통해 찬조금이나 홍보를 적극적으로 구하는 상황이 되었다.

한편 법인화는 경쟁이 강화되는 영화제들의 장에서 부산국제영화제 등의 부상에 맞서 경쟁력을 갖추기 위한 자구책의 일환이기도 했다. 시네필적인 상영 위주를 벗어나 예산 규모를 늘리고 상영작을 대폭 확대하는 등 영화제는 법인화 직후 2005년의 개최를 변화의 기점으로 삼고자 했다. 홍콩시청과 소수의 예술영화 극장 위주이던 상영 공간을 홍콩문화센터와 과학박물관 및 다수 상업극장들을 포함하는 것으로 다양화하면서 상영작 298편을 총 426회 상영했고, 같은 해 부산국제영화제의 상영작 규모가 307편 이었다. 따라서 영화제는 법인화를 기점으로 대규모화, 복합화로 기존의 변화를 보여주는데, 대표적 예로서 무역발전국에서 주관하는 별도 행사이던 홍콩 필름마트(Filmart)를 영화제가 열리는 시기로 조정해 동반 행사로 개최하면서 여타 마켓을 소유한 '비즈니스 모델'의 영화제들과 규모의 경쟁을 유지하고자 했다.

실제로 이 시기는 홍콩국제영화제가 '비즈니스 중심' 모델로 선회하는 노선을 가시적으로 드러내기 시작했다. 도쿄 영화제의 도쿄프로젝트모임(Tokyo Project Gathering, 현 ACE Co-Production Lab)이 2005년, 부산의 아시아필름마켓(Asian Film Market, 현 아시아콘텐츠&필름마켓)이 2006년 개설되면서, 홍콩은 1997년부터 운영된 필름마트를 2005년 영화제와 연합으로 개최하기를 결정한다. 기본적으로 장기간 비경쟁체제를 유지하던 프로그래밍도 마찬가지로 부산 영화제의 뉴커런츠 섹션을 벤치마킹하여 아시아영화 섹션을 없애고 경쟁부문으로 아시아디지털영화 섹션을 신설하는 등 영화제의 위상을 결정짓는 프리미어 상영작 확보에 노력을 보였다.⁴²⁾ 보다 혁신적인 변화는 아시아영화파이낸스포럼(Asian Film Fi

41) R. Cheung, 2016. 63.

42) 김동호, 앞의 책, 292.

nancing Forum, HAF)이 개설된 것을 들 수 있다. 프로젝트 마켓 혹은 피칭 포럼으로 볼 수 있는 HAF는 부산의 아시아프로젝트마켓(APM, 구 부산프로모션플랜(PPP))이 1998년 출범해 화제작들을 배출하면서 동아시아의 새로운 ‘창작의 산실’로 자리매김한 것이 자극이 되어 탄생했다.

기본적으로 이러한 프로젝트 마켓들은 신진 프로젝트를 발굴하고, 선정된 프로젝트와 전세계 투자, 제작, 배급사들 간 연결을 주선한다는 점에서 투자 및 공동제작 마켓으로 볼 수 있다. 영화제 회로에 특정하는 APM이나 HAF는 경쟁적으로 개설되는 것도 사실이지만, 영화제들의 기능이 점차 프로젝트 협약을 주선하는 마켓에서 실제 영화마켓(부산의 아시아필름마켓, 홍콩의 필름마트, 도쿄 티프콤 등)으로, 그리고 그러한 영화 기획과 제작을 지원하는 영화펀드(부산의 아시아영화펀드(ACF))로 다변화하며 확장되어감에 따라 교류적 측면이 두드러질 수 밖에 없는 것도 현실이다. 지아 장커의 초기 성공작 <플랫폼>(2000)이 부산 영화제 APM의 공동제작 지원으로 완성되어 베니스영화제 경쟁부문에 진출하기까지 여기에는 일본의 기타노필름⁴³⁾, 홍콩과 로테르담 등 타 영화제의 펀드도 지원되었던 데서 볼 수 있듯이, 영화제 회로에서 마켓들의 기능은 상호 네트워크 상에서 작동하는 성격이 강하면서 경쟁과 교류의 양면에 있는 것이다.

이러한 선상에서 아시아필름어워드(Asian Film Awards, AFA)는 홍콩국제영화제가 2007년 출범시킨 아시아영화인들 및 작품을 대상으로 하는 시상식으로서 2021년 15회는 부산국제영화제의 아시아콘텐츠&필름마켓과 협업으로 부산에서 개최되었다. AFA는 홍콩 영화제가 영화제들의 장에서 지위와 인지도 확보를 위해서 레드카펫과 같은 화려한 ‘미디어 곡예’가 필요하다는 결정에 따라 HAF에 이어 대표적으로 추진한 것이다. 이 시상식은 초기에는 일반적인 영화시상부문 외에 글로벌영화평론가상을 제정하여 해외 우수 비평가, 학자들에 돌아가면서 수여하는 등 부산 영화제가 아시아적 정체성을 내세운 대표적 영화제로 위치되는 것에 대한 반향이자 애초 홍콩의 아시아 대표적 영화제로서의 위상을 부활시키고자 하는 목적도 숨기지 않는 면모를 보였다.⁴⁴⁾

이러한 시장적, 미디어 산업적 기능을 영화제 운영에 강화하면서 홍콩국제영화제는 ‘전문화와 제도화’를 지향하는 글로벌화되는 비즈니스 모델의 영화제 대열에 합류했지만 초기 시네필 영화제 시기의 프로그램 예술 감독 및 부감독과 프로그래머들이 일정 부분 지금까지 스태프로 유지되어 오고 있음을 볼 수 있다. 운영난으로 감독이 교체되거나 중국 당국의 다소 악명높은 상영 철회 요구를 둘러싸고 프로그래머 사퇴를 겪는 등 부침이 없던 것은 아니며, 지역 시네클럽 운동과 평론가 출신으로 구성된 ‘자기동기화된’ 집행진이 거버넌스에 참여하는 구조가 대체로 지속된 것으로 나타난다.

III. 결론을 대신하며: ‘아시아 영화 허브’의 기치를 내세우기

아직 미완성의 글임을 밝히면서, 주로 앞에서 이 글은 영화제의 하드웨어적인 측면에 집중하면서 홍콩국제영화제와 부산국제영화제, 그리고 그것을 둘러싼 동아시아 영화제들의 상호 네트워크적인 순환, 회로, 지도와 같은 면모를 살펴보았다. 부재하는 결론을 대신하길 바

43) 기타노필름(Kitano Film)은 일본필름스국제영화제를 운영해 온 오피스기타노(Office Kitano)의 전신이다. 영화제 창립자이자 영화감독 기타노 다케시(Kitano Takeshi)의 영화제작사를 말한다.

44) C.H.-Y. 2011, 219.

라며, 마지막으로 조금 다른 시선으로서 영화제가 ‘아시아 영화 허브’의 가치를 내세우는 것은 기실 소프트웨어라고 할 상영된 영화들을 통해서도 드러난다는 점을 언급하고자 한다.

홍콩 영화제의 아시아 중심 정체성의 확립 과정은 중화권을 구성하는 홍콩, 중국, 및 대만, 그리고 화교 영화의 접점이자 ‘중립적 조율지’로 기능하는 가운데 얻어진 것이라 할 수 있다. 실제로 한 프로그래머가 1985년 첸 카이거의 <황토지>를 베이징에서 발굴해 월드프리미어 상영함으로써, 홍콩국제영화제는 중국 5세대 영화가 1980년대 중반 이후 국제영화제 회로에서 순환될 수 있었던 물꼬를 트는 핵심적 역할을 했다. 1980년대에서 1990년대 중반까지 영화제는 중국본토의 금지된 영화들이 출구를 찾는 상영 플랫폼을 지속했다. 게다가 자국영화도 1970년대 후반 이른바 홍콩 뉴웨이브 1세대로 불리는 감독들이 등장하여 영화제가 새로운 아시아영화의 쇼케이스로 등장할 수 있었던 것이다. 어쩌면 이는 ‘새로운 영화의 뉴웨이브를 동아시아에서 찾으려던’ 서구와 글로벌 영화계의 수요에 응답함으로써 홍콩 영화제가 1980년대와 1990년대 중반까지 강력한 아시아의 대표적 영화제로 부상할 수 있었던 요인일 것이다. 그렇다면 이어지는 시선에서는 (아마도 후속 논문을 기약하면서) 부산 영화제 또한 어떠한 방식으로 ‘아시아성’을 내세웠는지 상영작들을 중심으로 한 연구가 따라야 할 것이다.

「아시아 영화 허브」의 가치를 내세우기: 부산국제영화제와 홍콩국제영화제의 상호 네트워크적인 위치성과 관계성」 토론문

김미현(영화진흥위원회)

본 논문은 아시아 국가에서 국제영화제의 등장과 확산과정을 영화제 간 관계성을 중심으로 전지구성과 지역성을 결합한 관점에서 풀어내려 한다는 점이 기존의 연구와 궤를 달리하는 주목할 만한 지점이라 생각된다.

아시아에서 개최되는 국제영화제는 칸, 베를린, 베니스영화제로 대표되는 유럽 주요 영화제를 모델로 삼아 서구와 아시아 국가의 각기 다른 수요에 응답한 이벤트라고 생각한다. 유럽 영화제는 새로운 영화를 찾아 순환하는 과정에서 아시아의 부상에 맞춰 지역에 눈을 돌렸고 중국 일본, 한국 등에서 일련의 영화를 세계 예술영화 시장에 선보였다. 동시에 아시아 국가들은 국제영화제를 통해 국가와 지역의 위상을 높이고 변화한 관객과 비즈니스 수요에 응답하기 위한 과정에서 국제영화제가 확산하였다. 부산영화제가 1990년대 한국의 예술영화 붐, <씨네21> <필름 2.0> 등 영화전문잡지의 창간으로 이어지는 새로운 시기의 담론 속에서 출현했다는 점도 이를 반증한다. ‘국제’ 영화제는 세계를 지향하되 해당 국가와 지역의 정체성을 세계적 수준의 질서에 맞춰 학습하고 모방함으로써 국가, 사회, 조직의 정당성(legitimacy)을 확보하려는 과정으로 이해할 수 있다.

또한, 본 논문은 국제영화제가 ‘관객 중심의 영화제’에서 이벤트와 경제를 중시하는 ‘비즈니스 중심의 영화제’ 모델로 이동하고 있다는 중요한 맥락도 제시하고 있다. 아시아 영화 허브로서의 가치를 내세우는 영화제 간의 상호과정은 아시아를 대표하는 두 영화제인 홍콩영화제와 부산영화제를 중심으로 어떻게 이루어졌는지를 살펴보는 점도 매우 흥미롭다.

이에 본 토론은 본 논문에서 아시아 영화제 간의 네트워크와 지역성이라는 논점이 명확하게 정립되기 위해서 보완되었으면 하는 몇 가지 지점을 언급하고자 한다.

첫째, 홍콩영화제와 부산영화제 간의 네트워크성이 어떻게, 어떤 층위와 과정에서 나타났는지 이론적 프레임과 실질적 차원에서 모두 정확하게 기술될 필요가 있다. 부산영화제가 홍콩영화제를 모델로 아시아 영화제의 가치를 세우고자 했는지 선뜻 동의가 어려운 부분이 있다. 부산영화제는 아시아의 다른 국제영화제에 대한 상호 모방의 동기와 네트워크보다 서구를 향하는 유인이 더 강하게 존재했다고 생각하기 때문이다. 세계화와 지역성에 대한 그간의 이론적 논의에서도 지역 내의 교류, 협력, 경쟁 등의 과정은 잘 발생하지 않는다는 연구가 일반적이다, 지역은 세계(서구)를 모델로 삼으며 세계 최고와 경쟁하는 구도를 세움으로써 자신(국가, 지역, 조직 등)의 지역 내 위상과 정당성을 확보하고자 하는 현상이 자주 관찰되기 때문이다. 즉, 지역은 중심을 향하며, 자신의 정체성을 중심에 대한 위치를 통해 확보하고자 하는 것이지, 자신과 유사한 지역 내의 다른 대상을 모델로 삼거나 경쟁하고자 하지 않는다. 만일 부산영화제가 홍콩영화제를 모델로 삼거나 ‘아시아 허브’를 두고 경쟁했다 하더라도, 이는 역사적 과정에서 결과적인 ‘대체’가 일어난 것이지, 지역 내 두 영화제 간의 어떤 의식적인 역학이 있었다고 보기는 어렵다. 만일 두 영화제 간의 상호 모방적인

네트워크가 드러났다면 이는 그간의 전지구화의 지역성에 대한 논의에서 중요한 이론적인 인사이트를 제공하는 대안적 모델이 될 수 있을텐데, 이 부분이 명확히 논증되고 이론적으로도 보완되면 매우 훌륭한 연구가 될 수 있을 것이다.

둘째, 아시아 영화제의 지역적 특성으로 정부나 지자체와의 관계가 어떻게 정립되었는지 보완되었으면 한다. 아시아 영화제는 유럽에 비해 정부나 지자체 예산에 대한 의존도가 높고 이에 따라 ‘관’이 영화제 거버넌스에 직접 관여하거나 개입하는 경우가 종종 발생하며 갈등요인이 되고 있다. 논문에 기술된 대로, 홍콩영화제가 홍콩의 고위 공무원이 런던영화제를 모델로 삼아 계획되었다는 점이 흥미로웠는데, 왜 런던영화제인가를 생각해보면, 홍콩이 영국의 식민지라는 역사적 사실에서 비롯한 것임은 쉽게 짐작할 수 있다. 그렇다면, 이 과정에서 홍콩영화제가 민간 영화제로서 어떻게 자체적인 프로그램과 운영의 독립성을 확보하고자 하였는지, 저항하고 갈등하거나 협력하는 과정이 어떻게 이루어졌는지 궁금하다. 상해 영화제가 프로그래머의 주도성보다 정부 인사들로 구성된 조직위원회 중심의 영화제로 운영되었다는 점도 동일한 맥락에서 중요한 논의다. 중국의 북경영화제도 정부 예산과 운영의 관 주도성이 유지되는 것으로 알고 있다. 특히, 홍콩이 중국 반환된 이후의 도시 성격 변화와 세계사회에서의 위상 변화, 그리고 중국과의 관계가 홍콩영화제의 거버넌스와 역할에 어떻게 관계지어졌는지 논의된다면 그 성격이 분명해질 것으로 판단된다. 부산과 홍콩, 두 영화제 거버넌스(조직위원회와 집행위원회 또는 프로그래머의 관계 설정 등), 예산(정부 의존도와 민간재원 조달 방법 등), 프로그래밍(정부 논리에 반하는 작품의 상영이 어느 정도 가능했는지 등) 등 다양한 측면에서 이 지점이 논의될 수 있을 것이다. 더불어 부산영화제가 비즈니스 중심적이면서 동시에 관객 중심적 영화제를 결합한 기조를 지켜왔다고 평가되는데, 부산영화제에서 이러한 기조가 유지될 수 있었던 과정을 비경쟁영화제의 정체성과 프로그래밍 등을 통해 논의될 것으로 생각된다.

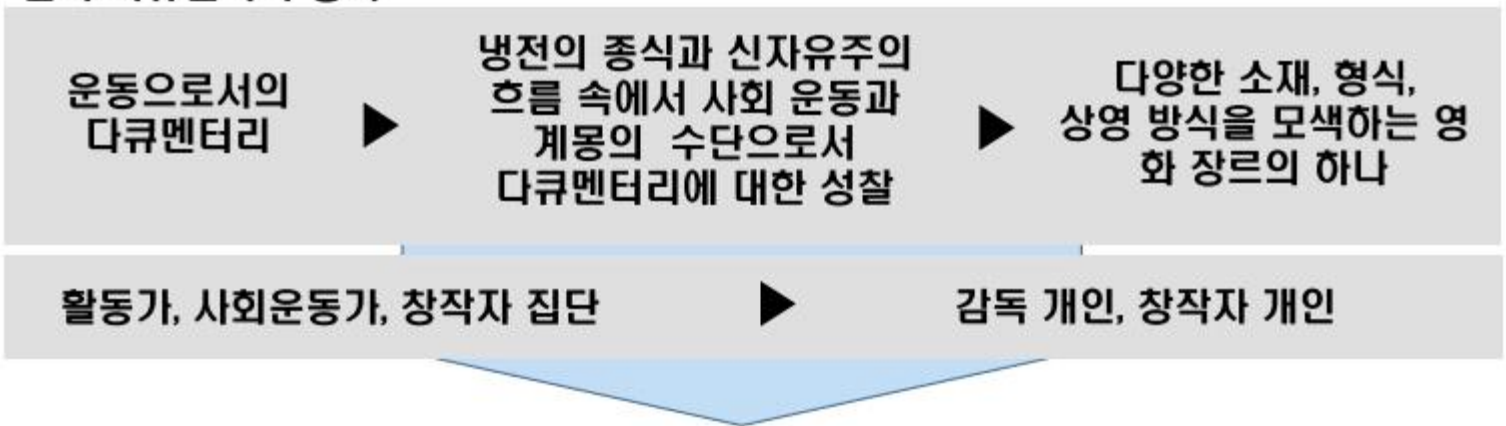
셋째, 연구 방법론에서 (가능하다면) 부산영화제 창립 멤버 등의 인터뷰나 당시의 자료집 등을 통해 주도적인 영화인들이 홍콩영화제 등에 대해 어떤 인식을 가졌는지 확인하였으면 한다. 부산영화제가 출범 시 칸, 베를린, 홍콩영화제 등의 해외 영화제들을 어떤 시선으로 바라보았고, 모델로 삼아 기획되었는가에 대한 실질적인 자료가 포함된다면 보다 설득력있는 논의가 가능할 것이다. 개인적으로는 부산영화제가 창립될 당시 스태프로 참여하면서 칸영화제 등을 모델로 영화제를 구상하는 대화를 접한 기억이 있다. 이상 짧은 토론문을 대신한다.

동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화 네트워크

성진수
 (부산대학교 영화연구소 전임연구원)

1. 사적 다큐멘터리 영화의 부상과 여성주의 다큐멘터리 영화

한국 다큐멘터리 영화



다큐멘터리 영화의 대상으로서
 '개인' 에게 주목하는 계기

여성주의 다큐멘터리 영화

- 노동 등 사회 문제 일반 → 여성의 문제
- 여성주의 영화 제작 집단
 - 1980~90년대: 바리터, 보임, 희망 등
 - 2000년대: 움, 연분홍치마, 영희야 놀자, 반이다, 줌마네 등

“다큐멘터리에서 여성을 재현하는 방식, 그리고 남성적 영상제작 풍토에 문제점을 느낀 제작자들이 여성주의로의 전환을 모색한 모습을 찾아볼 수 있다”

* 김지아, 「포스트 페미니즘 시대의 여성주의 다큐멘터리」, 2014

1. 사적 다큐멘터리 영화의 부상과 여성주의 다큐멘터리 영화

여성의 이야기, 여성적인 것

여성적 감수성이나 여성의 이야기를 소소한 이야기로 치부하는 경향속에서 스스로도 이것이 한계인가 하는 고민을 해야하고

교육 과정에서는 다수를 차지하는 남성 교육자에게 사적 이야기라며 중요하지 않은 것으로 저평가받는 경험을 한다.

개인의 이야기, 사적(자전적)인 것

공적인 것으로 인정받는 지배 담론이나 공식 역사에 대한 대항적이고 대안적인 것

쉽게 만들어지는 다큐멘터리, 자신 안으로 파고 들어가버리는 것에 그치고 마는, 자기 고립과 우울의 서사



여성주의 사적 다큐멘터리

어떻게 의미화 할 것인가?

여성주의 관점에서 볼 때, 사적인 것을 공적인 것의 대항적인 것, 공적인 것의 구체적인 사례 정도로 이해하는 이분법적 사고는 여성의 문제를 다시 사적인 것으로 귀속시키면서 여성주의 기반의 영화적 실천에 한계를 지우는 굴레가 될 수도 있다.

연구의 내용

- 사적인 것과 공적인 것의 이분법이 아닌 영화의 성찰성과 수행성에 주목하여 두 편의 여성주의 사적 다큐멘터리 영화를 탐구
- 나아가 여성주의 다큐멘터리 영화가 배급되고 상영되는 수용의 측면을 살펴보고 여성주의 액티비즘의 계기로서 여성 영화-네트워크 검토



2. 사적 다큐멘터리 영화의 양식적 특성

사적 다큐멘터리 영화는

영화를 만드는 감독이 '나' 라는 인물로 영화에 직접 등장하고 감독이 자기 자신이나 가족 같은 주변을 영화의 대상으로 선택함으로써, 카메라를 든 사람과 카메라 앞에 선 대상 간의 경계를 허물어뜨린 작품들

여성주의 다큐멘터리 영화에 있어서

1990년대 영화의 대상이 여성 노동자, 성매매 여성, 일본군 위안부 등이었다면, 2000년대는 기존의 주제를 더 확장시켜 나가는 영화와 함께 여성의 몸, 결혼, 육아 등 보다 사적이고 일상적인 것에 주목하는 영화들이 다수 등장

<박강아름 결혼하다>, <우리는 매일매일>는

사적 다큐멘터리 영화 중에서 감독 자신이 영화의 대상이 되는 자전적 다큐멘터리 영화

사적인 것 vs 공적인 것 이분법 바깥에서 의미 찾기

사적 다큐멘터리가 의미가 있는 것은 그 자체로 공적인 것과 사적인 것의 영역 관계를 문제적으로 묻고 있기 때문 *황미요조, 「공/사 관계를 해체하기: 한국 여성 다큐멘터리의 '개인적인 것」, 2014

“공/사 구조를 넘어서서 존재하는 개인적인 것은 현대사회의 조건”이며 이러한 조건에서 “단독적인 개인이 사회와 마주치면서 발생하는 사유 이미지”로서 사적 다큐멘터리 영화의 가능성에 대해 주목해야 *채희숙, 「한국 독립다큐멘터리에서 나타나는 ‘사적인 것’과 기록성」, 2021

2. 사적 다큐멘터리 영화의 양식적 특성

내용이 아니라 영화적 양식의 측면에서 접근하기

자전적 다큐멘터리 영화의 양식적 특징

1. 참여적: 영화의 대상이나 피조사자에 대한 제작자의 적극적 개입
2. 성찰적: 다큐멘터리의 리얼리즘적 관습에 의문을 제기. 성찰적 양식은 물리적, 심리적, 감정적 리얼리즘의 테크닉 및 “관습에 대한 도전”
3. 수행적: “시, 문학, 수사학의 전통 안에서 사적 경험이 지닌 특정성에 기반하여 구체적인 지식을 기술 하는” 입장을 지지하며, “주관적 정서적 차원을 강조”

* 빌 니콜스, 「다큐멘터리 입문」, 2005

*개인의 경험과 목소리, 주관적인 해석과 감정 등이 영화의 탐구 대상인 자전적 다큐멘터리 영화는
잘적이고 수행적인 양식의 다큐멘터리라 할 수 있음*

수행적 사실

- 자전적 다큐멘터리 영화에서 감독의 개입으로 만들어진 사실
- 자전적 다큐멘터리 영화의 제작 행위를 통해 감독은 자신의 정체성을 파악하고 사회적 위치를 성립시킬 수 있는데, 이는 수행적 사실을 토대로 전개된 다큐멘터리 제작 행위 효과

* 서현석, 「스스로를 향해 카메라를 든 사람들: 자전적 다큐멘터리에 나타는 주체와 사실에 관하여」, 2006

3. 동시대 여성주의 자전적 다큐멘터리의 성찰성과 수행성

<우리는 매일매일>

“나는 페미니스트로서 어떤 역할을 해내고 있는 걸까?” 라는 질문으로 시작. 감독은 1990년대 후반 대학생이었던 당시 알고 지냈던 ‘페미니스트 친구들’ 을 인터뷰하면서 자신의 질문에 대한 해답을 찾고자 하며, 이 영화는 그 과정에 대한 기록. 동시에 1990년대 ‘영페미니스트’ 들의 경험과 당시 여성운동에 대한 기록이기도.

감독과 인터뷰 대상이 구분되지만 그들 사이에 객관적인 거리가 엄격하게 유지되는 영화는 아님. 카메라 앞의 인물과 감독은 친구이자 동료이며 유사 거울이미지의 관계가 형성되어 있음. 또한 감독은 자신의 경험 소개하고 자신의 존재를 카메라에 직접 노출함.

여성이 시선의 주체와 대상의 자리를 오고가면서, 감독이 자신과 자신 주변의 인물들을 카메라에 담은 자전적 다큐멘터리 영화.

양식 측면에서 참여적, 설명적, 성찰적, 수행적 양식의 혼용

감독이 스스로에게 질문을 던지고 그 답을 찾기 위해 친구들을 찾아가는 행위를 시작함으로써 영화가 성립. 즉 이 영화 자체가 창작자의 개입에 의해 만들어진 ‘수행적 사실’ 을 토대로 함.

영화 제작 행위를 감독의 개인적인 자기 성찰과 자아 인식의 과정과 등치 시키고 있음.

3. 동시대 여성주의 자전적 다큐멘터리의 성찰성과 수행성

<박강아름 결혼하다>

이 영화는 표면적으로 전통적인 남녀 관계가 전복된 유학생 부부의 일상을 보여주는 영화, 일기와 같은 일상의 기록물처럼 보인다. 그러나 이 영화에서 중요한 점은 감독에게 있어 다큐멘터리 영화를 만드는 것, 특히 자전적인 다큐멘터리 영화를 만드는 행위 자체가 일상의 일부분이라는 점이다. 즉 <박강아름 결혼하다>에서 영화는 일상의 일부이고, 일상은 곧 영화라 할 수 있다.

이로 인해 일관되지 않은 서사와 소재들, 조금은 엇갈리는 주제와 질문들, 끊임없는 감독의 개입과 영화 제작 과정의 노출로 인한 자기 반영적 성격

형식의 관점에서 성찰성이 “다큐멘터리 형식 그 자체에 대한 가정 및 기대에 관심을 불러 일으키는 것” 이고, 정치적 성찰성이 “우리를 둘러싸고 있는 세계에 대한 가정 및 기대를 겨냥한 것” 이라면, <박강아름 결혼하다>는 형식과 정치적 두 가지 관점 모두에서 성찰적

우연성과 탈 중심적 서사, 진행형의 열린 결말은 이 영화에 끊임없이 미끄러지는 과정으로서의 텍스트라는 특징을 부여.

3. 동시대 여성주의 자전적 다큐멘터리의 성찰성과 수행성

1970년대 페미니즘 다큐멘터리가 부상하면서 사회적 관습에 의문을 제기하는 뚜렷한 작품들이 등장. 여성 차별에 의한 의식을 고양시키고자 했던 그러한 다큐멘터리 영화들은 주류 미디어의 여성 재현과 다른 방식들을 고민했고, 광고, 드라마, 영화 등이 만들어내는 여성성을 여성들의 실질적인 경험과 여성들의 요구로 대체.

이러한 실천 속에서 비가시적인 영역에 놓여 있던 여성의 이야기, 개인의 경험을 공동체의 인식과 결합시키는 “새로운 방식의 보기” 제안.

여성주의 자전적 다큐멘터리 영화의 정치성은

영화가 내용 면에서 페미니즘 가치관을 지향하기 때문만이 아니라 사회의 지배적인 가정, 즉 당연히 그렇다고 받아들여지는 가정에 대한 새로운 인식(“새로운 방식의 보기”)을 촉구하는 영화이기 때문

4. 여성주의 액티비즘으로서 여성 영화 네트워크

다큐멘터리 영화의 상영

소규모의
공동체 상영



공동체 상영
영화제
일반 극장 개봉

공동체 상영과 여성영화제의 정치성

여성주의 다큐멘터리 영화는 각 지역의 여성단체가 주도하는 공동체 상영이나 지역 여성 영화제, 서울국제영화제 등에서 상영되는데, 이때 영화제나 공동체 상영은 페미니즘 운동, 혹은 여성주의의 실천으로서 의미

지역의 여성영화제는 여성들의 구체적인 삶을 들여다보게 하고, GV와 같은 대화를 통해 다큐멘터리 영화와 페미니즘 언어에 익숙하지 않은 관객들이 페미니즘적 시각에 한 발 다가갈 수 있는 기회를 제공 → 지역의 여성영화제나 여성 단체의 공동체 상영이 지역 여성주의 운동의 기틀 마련 * 이영주, 「페미니즘은 과연 영화로 지역에 접속할 수 있을까?」, 2014

여성영화제에서 여성 관객들은 여성이 마주한 현실을 구체적으로 확인하고 동시에 여성이 자신의 행동과 선택에 있어 온전히 독립적인 주체로서 스스로를 인지

→ 임파워먼트를 생산하는 문화적 판타지, 정치화하는 시네필리아

* 남인영, 「여성주의 시네필리아-서울국제여성영화제 관람문화」, 2009

4. 여성주의 액티비즘으로서 여성 영화 네트워크

여성주의 실천이라는 정치성을 가진 여성 영화 수용의 새로운 모습

‘퍼플레이’의 사례

- 여성영화 플랫폼을 지향하며 2019년 12월 정식 서비스를 시작한 여성영화 전용 OTT
- 2020년 기준 약 250편의 작품을 서비스

퍼플레이가 정의하는 여성영화

“여성 감독이 만들거나, ” 여성을 주인공으로 하거나 젠더 이분법에 도전하는 영화를 여성영화로 정의하고 “, 전체의 90%를 여성 감독의 작품으로 서비스

온라인 매거진, 다양한 주제의 영화 제안 이벤트, 오프라인 영화제와의 협업 등

※ 오프라인 이벤트와의 협업 사례: 2021년 원주여성영화제 (11월 11일부터 11월 13일)는 퍼플레이 플랫폼에서 온라인 상영 병행

여성 영화 네트워크 공간

오프라인 공간의
다양한 공동체 상영과 여성영화제



초연결의 온라인 공간

「동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화 네트워크」 토론문

서곡숙(세종대)

「동시대 여성 다큐멘터리 영화와 여성 영화 네트워크」(성진수) 논문은 필자가 밝힌 바와 같이 ‘사적인 것과 공적인 것의 이분법이 아닌 사적 다큐멘터리 영화의 성찰성과 수행성에 주목’하면서, ‘여성주의 다큐멘터리 영화가 배급되고 상영되는 수용의 측면을 살펴보고 여성주의 액티비즘의 계기로서 여성 영화-네트워크를 검토’한다는 점에서 연구의 의의가 있다. 특히 대부분의 영화 연구가 극영화에 치우쳐 있고 극영화와 다큐멘터리영화 사이의 보이지 않는 위계가 존재하는 현 연구 풍토에서 다큐멘터리 연구에 대해 논의한다는 점에서 더욱 의미가 크다고 할 수 있다. 토론자는 이 논문을 읽으면서 궁금했던 네 가지 사항에 대해 질문하고자 한다.

첫째, 이 논문은 여성주의 사적 다큐멘터리 영화의 경향과 새로운 여성 영화-네트워크라는 두 가지 상이한 연구 분야를 주제로 다루고 있는데 그 두 주제가 연결되는 맥락이 무엇인가? 우선, 이 논문은 2021년에 개봉한 <박강아름 결혼하다>와 <우리는 매일매일>이라는 두 편의 여성주의 다큐멘터리를 중심으로 다큐멘터리 영화의 경향을 도출한다. 다음으로, 이 논문은 여성주의적인 사적 다큐멘터리 영화의 의미와 이와 유사한 영화를 중심으로 형성된 새로운 여성 영화-네트워크를 검토하고자 한다. 그래서 3절에서는 동시대 여성주의 자전적 다큐멘터리 영화의 성찰성과 수행성을 논의하는 반면에, 4절에서는 여성주의 액티비즘으로서 여성 영화-네트워크를 논의한다. 이런 점에서 3절의 영화작품 연구(수행성·성찰성)와 4절의 영화산업 연구(배급·액티비즘) 사이에 간극이 넓기 때문에 이 두 가지가 어떻게 연결되는지, 상이한 연구 영역을 함께 논의하는 연구의 맥락이 무엇인지 궁금하다.

둘째, 동시대 한국 다큐멘터리 영화의 경향을 연구하기 위해 연구 대상으로 2021년에 개봉한 다큐멘터리 두 편으로 한정하고 있는 이유는 무엇인가? 이 논문은 연구 대상으로 <박강아름 결혼하다>(박강아름, 2021 개봉), <우리는 매일매일>(강유가람, 2021 개봉)이라는 두 편의 다큐멘터리를 선정하고 있다. 두 편의 다큐멘터리는 여성주의 다큐멘터리로서 자전적 영화의 면모를 보인다는 점에서 연구 대상으로 적절해 보인다. 다만, 2021년에 개봉한 두 편의 영화만으로는 ‘동시대 한국 다큐멘터리 영화의 경향’을 도출하기에는 다소 무리가 있어 보인다. 동시대 한국 다큐멘터리 영화의 경향을 분석한다면 많은 다큐멘터리 작품들이 연구 대상이 되어야 한다. 더 구체적으로 여성주의 다큐멘터리 영화의 경향을 분석한다고 해도 해당 작품들에 대한 전반적인 논의가 필요하다. 영화작품의 시간적 범위가 2021년에 국한되어 있다는 점에서 동시대 다큐멘터리 영화의 경향을 도출하기에는 다소 무리가 있다는 점에서 특정한 시기로 국한시킨 이유가 무엇인지 궁금하다.

셋째, ‘사적 다큐멘터리 영화의 양식적 특성’(2절)이라는 이론적 논의가 ‘동시대 여성주의 자전적 다큐멘터리 영화의 성찰성과 수행성’(3절)과 ‘여성주의 액티비즘으로서 여성 영화-네트워크’(4절)의 분석적 논의로 이어지는 맥락은 무엇인가? 2절 이론적 논의에서 사적 다큐멘터리 영화의 양식적 특성, 즉 사적 다큐멘터리에 대한 편견, 공적/사적 다큐멘터리에 대한 위계적 인식 체계의 문제점, 사적/공적 이분법 체계 매몰에 대한 경계, 자전적 텍스트의

참여적·성찰적·수행적 특성 등에 대해서 이론적으로 설명하고 있다. 이러한 이론적 논의를 바탕으로 3절에서 자전적 여성주의 다큐멘터리 두 편의 성찰성과 수행성을 분석하고 있는데, 자전적 텍스트 자체가 이미 참여적·성찰적·수행적 특성을 보여준다고 한다면 이러한 분석이 그러한 이론적 논의를 입증하는 예시에 불과하게 될 수 있다. 그렇다면 이 연구에서는 두 편의 다큐멘터리에서 성찰성과 수행성이라는 특성이 드러난다는 논의보다는 성찰성과 수행성이 어떠한 방식으로 드러나는지 혹은 기존의 자전적 다큐멘터리와의 비교·대조에서 어떠한 차별성이 드러나는지에 대한 논의를 중심으로 이루어져야 한다. 그리고 2절의 이론적 논의인 사적 다큐멘터리 영화의 양식적 특성과 4절 여성주의 액티비즘으로서의 여성 영화-네트워크 논의가 어떻게 연결되는지에 대해서도 설명할 필요가 있다.

넷째, 자전적 다큐멘터리가 배급·상영의 어려움을 겪는다는 구체적인 근거로는 어떠한 것이 있는가? 4절에서 여성주의 액티비즘으로서의 여성 영화-네트워크를 논하면서 자전적 다큐멘터리가 배급·상영 체제에 진입하기 어렵기 때문에 공동체 상영, 영화제 상영 등 특수한 상영 방식을 택하는 것 자체가 액티비즘이라는 논의를 펼치고 있다. <위낭소리>와 <님아 그 강을 건너지 마오>와 같은 다큐멘터리 영화의 극장 상영과 이례적인 대중적 성공에 대해서는 논의하고 있지만, 자전적 다큐멘터리의 영화 상영 방식의 문제에 대해서는 2021년 6월 30일 개봉작품인 <우리는 매일매일>이 어렵게 극장 개봉을 할 수 있었다는 예시만 들고 있다. 실제로 2020년 12월 3일 개봉작품인 <내언니전지현과 나>도 16년차 게임 고인물인 아이디 '내언니전지현'인 감독이 운영진에게 버려진 망겜 일랜시아를 중심으로 위태로운 청년세대와 새로운 공동체의 의미를 다루고 있다는 점에서 자전적 다큐멘터리이고 영화제에서 상영된 작품이지만 2,800명의 관객 동원이라는 흥행을 기록한 바 있다. 이런 점에서 4절 여성주의 액티비즘으로서의 여성 영화-네트워크 논의에서 자전적 다큐멘터리의 배급·상영 체제 진입의 어려움에 대한 객관적인 근거를 제시할 필요가 있다.

1절 서론에서 제시한 선행연구에서 이승민과 김지아의 논의만 있다는 점에서 여태까지 여성주의 다큐멘터리에 대한 이론적 논의가 상대적으로 부족했던 학문적 편식을 드러낸다고 할 수 있다. 그런 점에서 「동시대 한국 다큐멘터리 영화의 경향과 여성 영화 네트워크」 논문이 다큐멘터리에 대한 연구, 특히 자전적 여성주의 다큐멘터리에 대한 연구라는 점에서 새로운 관점을 논의하여 학문의 지평을 넓혀주고 있어 연구의 의미가 크다는 점에서 이 논문을 계기로 이러한 후속 연구가 활발하게 이어지기를 기대해 본다.