천만영화 스토리 디자인 연구*

길종철
한양대학교 예술체육대학 연극영화학과

Ⅰ. 서론

2003년 12월 개봉된 영화 <실미도>(강우석감독)가 국내 최초로 극장관객 천만 명을 동원하며 천만영화 시대를 열었다. 이후 13년 동안, 총 18편의 천만영화가 등장했고 그중 한국영화는 14편, 매년 한 편 꼴로 천만 한국영화가 꾸준히 나왔다.[1)]

천만 명은 대한민국 인구의 약 20%에 해당하고 국내 경제활동인구(2,704만)[2)]의 절반에 육박한다. 정병기는 천만이라는 숫자가 대통령 선거에서 당선 확정에 근사한 수치라 말한다.[3)] 통계적으로도 엄청난 규모일 뿐만 아니라, 단일 영화의 흥행 집중도 측면에서도 전 세계에서 유래를 찾아보기 힘든 기록이다.

이제 천만영화는 대박영화의 표준이 되었고 영화시장의 성장을 견인한다. 영화인들에게는 꿈의 상징이자 성공의 표상이다. 또한 단순한 영화흥행 이상의 사회문화적 현상이고 시대적 사건이다. 이처럼 확장된 의미의 천만영화는 영화 외적인 측면에서 다양한 논의와 연구, 풍부한 비평과 담론들을 양산하는데, 오히려 영화 내적인 탐구의 깊이는 다소 미흡하다. 영화 전문가들조차도 상업적으로 크게 성공한 영화에 대해서 좋은 평가를 하는 데 인색한 편이다.

이에 본 연구는 천만영화의 평가에 있어서 영화 외적인 측면을 배제하고 순수하게 영화

* "이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2015년도)"

1) 영화진흥위원회, 2017. 2, "역대박스오피스(공식통계 기준)"

2) 통계청, 2017. 1. 11, "2016년 12월 및 연간 고용동향(보도자료)"

3) 정병기, 『천만 관객의 영화 천만 표의 정치』, 갈무리, 2016, 17쪽

www.kci.go.kr

자체가 어떻게 천만 명 이상의 관객과 소통할 수 있었는가에 주목하고자 한다. 영화의 미학적, 예술적, 비평적 접근 또한 최대한 배제하고, 오직 스토리 디자인과 관객소통의 관점에서만 분석하려 한다.

분석 대상 영화는 가급적 최근의 한국영화에 국한하고 다양한 측면의 스토리텔링을 살펴보기 위해 복수로 선정했다. 특히 영화시장의 환경과 사회문화적 맥락이 비슷한 시기에 개봉된 영화를 선정해야 의미 있는 연구가 될 거라 생각했다.

이에 멀티플렉스 극장시장이 성숙기에 이르렀고 연간 극장관람객수가 2억 명에 접어든 시점인 2012~2014년 무렵의 3년 정도가 가장 적합하다고 판단하여[4] [표 1]과 같이 총 다섯 편의 영화를 연구 대상 작품으로 최종 선정했다.

제목	감독/주연	개봉일	관객수(명)	역대순위
광해, 왕이 된 남자	추창민/이병헌	2012-09-13	12,319,542	#9
7번방의 선물	이환경/류승룡	2013-01-23	12,811,206	#7
변호인	양우석/송강호	2013-12-18	11,374,610	#14
명량	김한민/최민식	2014-07-30	17,613,682	#1
국제시장	윤제균/황정민	2014-12-17	14,257,115	#2

<표 1> 연구 대상 작품[5]

선정된 다섯 편의 한국영화는 분명 관객소통에 성공한 스토리를 담고 있다. 공감과 감동을 키워드로 각자 스토리텔링의 어떤 요소들을 중요하게 다루는지, 그리고 그 요소들이 어떻게 성공적으로 조합(디자인)되었는지를 살펴보고자 한다.

4) 영화진흥위원회, 2017. 2. 13, "2016년 한국영화산업 결산"
5) 영화진흥위원회, 2017년 2월, "역대박스오피스(공식통계기준)"

www.kci.go.kr

Ⅱ. 본론

1. 영화 <광해, 왕이 된 남자> (이하 '광해')

가. 극적 아이러니 설정

영화 <광해>는 조선 광해군 시절, 임금과 생김새가 똑같은 광대 하선(이병헌)이 암살 위협을 받고 있는 왕의 역할을 대신한다는 스토리를 근간으로 하고 있다. 가짜 임금과 진짜 임금 사이를 다루는 이야기의 기저에 바로 '극적아이러니'가 깔려 있다.

맥키(McKee)에 의하면, 극적아이러니(dramatic irony)는 관객이 캐릭터보다 더 많은 정보를 알고 있는 상황을 말하는데, 이 경우에 사건이 발생하기 전부터 모든 것을 알고 있는 전지적인 우월함이 관객에게 부여되면서 주인공의 안전을 염려(anxiety)하고 불안(fear)해 하는 것을 넘어 두려움(dread)을 갖게 되고 주인공에 대한 연민(compassion)을 품게 된다고 한다.[6]

보통 극적아이러니는 스토리 진행 중에 부분적으로 쓰이는 경우가 많은데, <광해>에서는 이야기 전체가 극적아이러니로 설정되어 관객은 주인공 하선의 가짜 임금 노릇을 아슬아슬하게 지켜보게 된다. 실제 영화에서는 발단부터 영화가 거의 끝날 때까지 그런 긴장감이 유지되어 관객이 오랜 시간 스토리에 몰입할 수 있도록 도와준다.[7]

"관객과 캐릭터가 아는 것/체험하는 것을 분리시키는 효과적인 도구를 이용하면, 당신은 캐릭터가 겪는 체험과 같은 것, 더 많은 것 혹은 완전히 반대되는 것을 관객에게 체험시킬 수 있다."[8]

결국 <광해>는 관객으로 하여금 가짜 임금 노릇의 모든 정황을 미리 알고 영화를 지켜보게 함으로써, 등장인물보다 우월한 위치에 있는 관객들에게 광대 하선이 왕의 역할을 대신하는 과정에서 들키지 않을까 하는 연민과 혹시 들키면 어떡하지 하는 두려움을 동시에 갖게 만든다. 이는 관객들이 주인공에게 깊게 감정이입하게 되고 이야기에 정서적으로 참여하도록 하는 효과가 있다. 관객의 스토리로 만든 것이다.

---

6) 로버트 맥키, 『STORY 시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 고영범・이승민, 민음인, 2002, 498쪽
7) DVD <광해, 왕이 된 남자>, 131분, 아트서비스, 2013
8) 데이비드 하워드, 『시나리오 마스터』, 심산스쿨, 한겨레출판, 2007, 71쪽

www.kci.go.kr

나. 영웅의 탄생 서사

<광해>는 천한 백성이던 하선이 왕의 역할을 진짜 임금보다 더욱 훌륭하게 수행하고, 보름 동안 병상에 누워 있던 광해를 강력한 군주로 복귀시킨다는 주인공의 영웅적인 성취를 그린다. 보통사람이 영웅으로 거듭나는 과정을 다루어 많은 관객들이 공감할 수 있는 서사를 운반하고 있다.

보글러(Vogler)는 "영웅의 여행(journey)을 모형으로 삼아 구축한 스토리는 인류가 공유하는 무의식에 내재된 보편적 연원에서 스며나와 보편적인 문제를 표현하는 까닭에 모든 사람의 공감을 이끌어 내는 마력이 있다"고 말한다.[9]

또한 그는 12단계 영웅의 여정을 통해 보편성을 갖춘 스토리텔링의 구조를 만들 수 있다고 제시한다. 보글러의 12단계 영웅의 여행을 크게 4단계로 축약해 보면 이렇다. 주인공은 모험 여행을 제안 받고 주저하다가 정신적 스승을 만나 모험여행을 떠나기로 결심하고[1단계], 모험세계에 대한 적응 또는 본격적인 모험을 위한 훈련 과정을 거쳐[2단계], 모험세계에 들어서서 온갖 고난을 겪게 되고[3단계], 모험세계의 막강한 적을 물리치고 영광스럽게 귀환한다[4단계].[10]

광대 하선이 기생집에서 임금의 흉내를 내는 공연 도중에 도승지(류승룡)에 의해 발탁되어 암살 위협을 받고 있는 광해의 역할을 대신하기 위해 궁에 들어가[1단계], 궁내 생활과 임금의 역할에 점차 적응을 하게 되고[2단계], 진짜 임금처럼 정치를 하면서 반대 세력과 맞서 싸워[3단계], 통쾌하게 승리하고 원래 자신의 위치로 돌아간다[4단계]는 <광해>의 스토리는 기본적으로 영웅의 여정을 따르고 있다.

다만 가짜 왕의 역할을 수행하는 상황이라 하선 자신이 직접 영웅이 되는 무리한 서사는 피한다. 하선이 보여준 강직하고 늘 백성을 먼저 생각하는 임금의 행적을 진짜 광해가 그대로 이어 받게 하여 실추된 왕권을 회복시키고, 자신은 아무 일 없었던 것처럼 홀로 떠난다는 결말은 이야기 전체의 리얼리티를 강화하는 선택이다. 가짜로 시작한 주인공의 여정을 통해 무엇이 진짜인지를 보여주는 스토리의 진정성이 관객의 마음을 움직인다.

9) 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 함춘성, 비즈앤비즈, 2013, 43쪽
10) 크리스토퍼 보글러, 위의 책, 45~61쪽

www.kci.go.kr

다. 캐릭터 중심 스토리

토비아스(Tobias)는 이야기에 두 가지 플롯이 있는데, 그 두 가지는 행동의 기초를 둔 액션이나 모험 이야기인 몸의 플롯(외적이야기)과 등장인물의 내면적 세계와 인간의 본질을 다루는 마음의 플롯(내적이야기)이고, 대중 시장을 겨냥하는 대부분의 소설과 영화는 몸의 플롯을 중점적으로 다룬다고 말한다.[11] 영화 <광해>에서 외적이야기(중심플롯)는 하선이 궁에 들어가 왕의 역할을 대신하면서 반대 세력인 박충서(김명곤) 일당과 맞서 싸우는 이야기이고, 내적이야기(보조플롯)는 하선이 궁내 생활에 적응하면서 점차 임금이 되어 가는 이야기이다.

여기서 <광해>는 보통 외적이야기를 좀 더 비중 있게 다루는 대중영화의 문법을 비튼다. 오히려 내적이야기에 방점을 찍고 마음의 플롯을 훨씬 더 풍성하게 보여주기 위해 다양한 보조플롯을 배치한 것이다. 주인공 하선의 내면세계와 인간의 본질을 탐구하기 위해 주변 인물들과의 관계를 파고든다. 도승지(류승룡)와의 이야기, 조내관(장광)과의 이야기, 도부장(김인권)과의 이야기, 사월(심은경)과의 이야기, 그리고 중전(한효주)과의 이야기까지 다채로운 보조플롯을 만들어 하선의 면모를 깊이 있게 묘사한다. 이런 보조플롯들은 주인공 캐릭터의 입체성을 강화시키고, 스토리가 캐릭터를 중심으로 디자인되도록 한다.

"인물에 들이는 시간이 많을수록 인물의 다양한 행동을 찾아낼 기회도 많아진다. 결과적으로 인물에 대한 관객의 감정이입이나 정서적인 끌림도 더 강해진다."[12] 결국 <광해>는 주인공이 반대파와의 싸움에서 승리하는 것보다 바람직한 임금의 모습을 보여주는 것이 더 중요함을 보여준다. 백성을 늘 어여삐 여기는 군주의 면모를 그리고, 모두가 꿈꾸는 이상적인 지도자상을 제시하면서 감동적인 서사를 완성한다.

2. 영화 <7번방의 선물> (이하 '7번방')

가. 딜레마와 아이러니

영화 <7번방>은 7살 난 딸 예승(갈소원)과 단 둘이 살고 있는 지적장애인 아빠 용구(류

11) 로널드 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 김석만, 풀빛, 1997, 71~73쪽
12) 로버트 맥키, 앞의 책, 517쪽

www.kci.go.kr

승룡)가 살인 누명을 쓰고 교도소에 들어가 무죄를 항변한다는 이야기를 외피로 삼는다. 여기서 쉽게 예상되는 이야기 방향은 온갖 어려움을 겪고 결국 무죄를 입증하고 누명을 벗게 된다는 식의 정의 회복 플롯일 것이다.

하지만 <7번방>은 다소 상투적인 권선징악 서사를 거부하고 아버지와 딸의 관계에 집중한다. 부녀사이의 극적인 효과를 위해 아빠 용구의 딜레마에 주목한다. 딜레마(dilemma)는 선택해야 할 길은 두 가지 중 하나로 정해져 있는데, 그 어느 쪽을 선택해도 바람직하지 못한 결과가 나오게 되는 곤란한 상황을 말한다.[13] 특히 영화 후반 결정적인 순간에 주인공 용구의 핵심적인 딜레마를 배치한다.

주인공 용구는 법정에서 최후 진술을 해야 하는 바로 그 순간, 혐의를 부인하느냐 인정하느냐 하는 기로에 선다. 이 순간이 딜레마가 되는 것은 무죄를 진술하기 위해 철저한 준비와 연습을 거쳐 법정에 출두한 용구에게 재판 직전에 피해자의 아버지인 경찰청장(조덕현)이 살인 혐의를 인정하지 않으면 용구의 딸 예승이도 똑같이 만들어 주겠다고 협박을 했기 때문이다. 이제 용구의 위기는 자신의 생존이냐 딸의 안전이냐 하는 딜레마적 상황으로 강조된다. 이런 중대 갈림길에서 주인공 용구는 딸의 안전과 행복을 위해 혐의를 스스로 인정하고 사형수가 되는 길을 택한다.

"진정한 성격(true character)은 딜레마에서 내리는 선택을 통해서만 표현될 수 있다. 부담스러운 상황에서 어떤 행동을 선택하느냐가 곧 그의 사람됨이다. 부담이 클수록 그 선택은 인물을 더 깊고 참되게 보여준다."[14] <7번방>의 서사는 주인공의 결정적인 위기 순간에 핵심 딜레마를 배치하여 자신을 버리고 딸의 안전을 선택하게 함으로써 아버지의 숭고한 희생과 찐한 부성애를 전달한다.

더욱이 핵심 딜레마를 전후해서 아빠와 딸의 상황은 계속 엇갈리게 된다. 용구가 살인 누명을 쓰면서 어린 예승과 생이별하고, 용구의 무죄가 거의 입증되려는 순간에는 예승이 위험해진다. 용구의 희생적 결단으로 예승은 안전해지나 용구가 형장의 이슬로 사라진다. 이런 아이러니로 인해 관객의 안타까움과 연민은 깊어진다.

결국 <7번방>은 핵심 딜레마와 아이러니한 상황 전개를 통해 관객의 관심을 지속시키면서 진정성 있는 이야기를 전달한다. 특히 주인공 용구가 지적장애인이라는 설정은 딜레마 효과를 극대화함과 동시에 시종일관 오직 딸 밖에 모르는 아버지 서사의 개연성을 한층 높인다.

---

13) 네이버, 2017. 4. 1, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=11081400>

14) 로버트 맥키, 앞의 책, 532쪽

www.kci.go.kr

나. 카타르시스와 판타지

딸 바보 아버지의 이야기, 딸의 행복을 위해 아버지가 목숨을 던진다는 이야기는 보편적 공감을 불러일으킬 만하다. 하지만 이대로만 영화가 끝난다면 관객의 입장은 어떠할까? 딱한 부녀에 대한 안타까움과 연민의 감정만을 안고 극장을 나와야 하나? 용구는 왜 억울하게 죽어야 하는가? 그 억울함을 누가 어떻게 풀어 줄 것인가? 뭔가 해소되지 않은 감정이 남는다. 카타르시스에 이르지 못 하는 것이다.

"오늘날 카타르시스(catharsis)라는 용어는 감정의 해소, 출로의 의미로 폭넓게 쓰인다. 카타르시스는 심리요법에서 억압된 사고, 두려움, 감정, 기억을 의식의 차원으로 불러와서 분노와 긴장을 풀도록 하는 치료 수단으로 활용되곤 한다. 미술과 음악뿐만 아니라 영화와 스토리도 심리적으로 건전하게 배출하는 효과를 불러일으키는 역할을 할 수 있다."[15]

여기서 <7번방>의 서사는 한걸음 더 나아간다. 아버지의 억울함을 장성한 딸이 풀어 주는 이야기를 추가한 것이다. 어른이 된 예승(박신혜)은 사법연수원 모의재판에서 15년 전 용구 사건의 변호인 역할을 맡는다. 과거 아빠가 사형으로 세상을 떠날 당시의 상황을 감당할 수 없었던 딸이 뒤늦게나마 아빠의 무죄를 밝혀낸다. 그 과정에서 어른 예승은 아빠의 사랑을 진정으로 이해하게 된다. 마치 용구의 영혼을 달래주는 한풀이 의식을 벌이는 것 같다. 관객의 감정적 응어리가 시원하게 풀어진다.

다만 무죄 입증이라는 해결은 모의재판일 뿐 논리적으로는 가짜이다. 관객을 완전히 납득시키기에 미흡하다. 이에 <7번방>은 한 단계 더 들어간다. 현실 속의 판타지를 도입하는 영화적인 마법을 부린 것이다. 교도소에서 열기구를 타고 탈출을 시도하다 담장에 걸려 실패한다는 다소 비현실적인 장면마저도 어른 예승이 벽에 걸린 풍선을 날려 보내는 에필로그 장면과 연결시키면서 한풀이 의식을 판타지로 처리한다.

결과적으로 모의재판이라는 탁월한 서사적 아이디어와 동화 같은 판타지 마무리는 관객의 이성과 감성을 하나로 묶어준다. 완전한 카타르시스에 이로도록 한다.

다. 액자구조의 효과

<7번방은>은 바보 아빠 용구가 자기 목숨을 던져서 어린 예승의 행복을 지키는 이야기와 아버지의 한을 풀어 주는 어른 예승의 이야기를 결합시켜 전형적인 액자구조에 담아낸

15) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 424쪽

www.kci.go.kr

다. 액자 구조(frame story)는 액자가 그림을 둘러서 그림을 꾸며주듯, 바깥 이야기(외부이야기)가 그 속의 이야기(내부이야기)를 액자처럼 포함하고 있는 기법을 말하는데,[16] <7번 방>에서는 어른 예승의 서사를 외부이야기(현재)로 하고 어린 예승의 서사를 내부이야기(과거)로 구성하여 다양한 효과를 만들어 낸다.

우선 두 개의 시점이 하나의 이야기로 구성된다. 어른 예승이 과거 용구에게 있었던 일을 회상하고 자연스럽게 현재로 돌아오게 하여 현재와 과거가 통일된 하나처럼 느낄 수 있도록 한다.

또한 미스테리 효과를 만들어내기도 한다. 현재의 어른 예승이 모의재판에서 용구의 무죄를 주장하는 장면에서 바로 과거 용구와 어린 예승의 이야기의 시작점으로 연결되어 영화 초반부터 관객의 궁금증과 호기심을 자극한다. 더욱이 이야기의 신빙성이 높아진다. 어른 예승의 이야기를 액자의 외부에, 용구의 이야기를 내부에 두어 액자 속 용구가 겪은 일이 좀 더 객관적으로 보이게 한다.

마지막으로 이야기의 동시대성이 강화된다. 관객은 현재의 관점으로 영화를 보고 있기 때문에 과거 시점의 상황을 납득하지 못 할 수도 있다. 만약 용구 이야기가 과거 시점으로만 존재한다면 현재의 관객에게는 저토록 억울한 일이 지금에도 있을까 하는 의문이 들 수도 있다. 예승이 현재 시점에서 전달하는 과거 시점의 용구 이야기가 자연스럽게 현재의 의미로 받아들여진다.

3. 영화 <변호인>

가. 캐릭터 아크의 승리

영화 <변호인>은 고졸 판사 출신 우석(송강호)이 변호사 생활을 시작하면서 성장하는 내적이야기와 국밥집 아들 진우(임시완)의 변호를 맡아 법정 투쟁을 벌이는 외적이야기가 조화를 이루는 구성이다. 외적이야기에 비중을 두고 액션 중심으로 이야기를 풀어가는 것이 할리우드가 보여준 대중영화 공식으로 알려져 있지만 <변호인>은 이런 상식을 뒤집는다. 재판 과정의 치열한 싸움을 통해 통쾌하게 승리하는 외적이야기 중심 서사의 전형성을 거부한다. 재판에서 승리하지 않아도 더 큰 감동을 줄 수 있다는 것을 보여주고자 한다.

16) 위키백과, 2017. 4. 1, <https://ko.wikipedia.org/wiki/액자구조>

www.kci.go.kr

<변호인>의 주인공은 진우의 재판에서 승리하지 못 한다. 외적이야기가 실패로 끝나기 때문에 내적이야기는 더욱 강조되어야 한다. 이를 위해 우석이 진우 재판의 변호인을 맡기로 결심하는 장면을 전체의 중간점(midpoint)에 배치하고, 주인공의 캐릭터를 구축하는데 스크린 타임의 절반을 할애한다. 이는 외적이야기의 본격적인 출발을 최대한 늦추고 먼저 주인공의 캐릭터 스토리를 충실하게 보여주기 위함인데, 주인공 우석이 재판이나 소송과는 멀어진 돈벌이 변호사로서 승승장구하는 모습을 충분히 보여준 상태에서 외적이야기를 출발시킨 것이다. 이런 구조는 관객으로 하여금 우석의 내면까지 깊게 다가갈 수 있도록 하고 이후 재판 과정에서 우석의 변화에 더욱 주목하게 한다. 아울러 주인공 우석의 캐릭터 아크가 스토리의 중심에 위치하게 한다.

> "커다란 재판을 치러야 하는 캐릭터를 상상해보자. 스스로의 결점에 직면하고, 자신의 장점을 발견하고, 편견과 오해와 싸우고, 숨겨진 재능을 꺼내고, 그러고도 변하지 않을 캐릭터가 있을 수 있을까? 그가 꼭 발전할 필요는 없다. 다만 여정이 어렵고 캐릭터가 내면에서 그것을 느낀다면, 어떤 식으로든 변화는 보장되는 것이다. 이 변화가 바로 캐릭터 아크(character arc)이다. 이것은 나쁜 쪽에서 좋은 쪽으로, 좋은 쪽에서 나쁜 쪽으로, 꽤 나쁜 쪽에서 좀 덜 나쁜 쪽으로의 변화일 수도 있다. 변화가 무엇이든 간에, 이것은 사건을 겪은 결과로 만들어진 캐릭터 안에서의 어떤 전환이다. 스토리를 정당화시킬 만큼 강한 종류의 역경과 맞선 내면의 체험을 겪은 캐릭터는, 그 결과로 어느 정도 변해야만 한다."[17]

주인공 우석의 변화 과정을 살펴보면 크게 네 단계로 정리할 수 있다. 먼저 부동산 등기 업무로 변호사를 시작하고[1단계], 세무 전문 변호사로 부자가 되면서 대기업의 고문변호사 자리를 제안 받지만[2단계], 진우의 재판을 맡아 법정 변호인으로서 투쟁하게 되고[3단계], 최선을 다하지만 무죄를 입증하는 데 실패하자 직접 거리로 나가 행동하는 운동권변호사로 변신한다[4단계]. 결국 우석은 고졸 판사에서 속물 변호사로 속물에서 인권 변호사로 그리고 사회운동가로 끊임없이 진화한다. 이런 드라마틱한 캐릭터 아크 자체가 감동이다.

나. 아이러니 진행의 효용

줄리노(Gulino)가 지적하듯이 캐릭터 아크는 캐릭터가 원하는 것(want)과 필요로 하는 것(need) 사이의 갈등이라 볼 수 있고, 캐릭터는 자신이 원하는 것은 알고 있지만 자신이

17) 데이비드 하워드, 앞의 책, 41~42쪽

www.kci.go.kr

필요로 하는 것은 스토리의 극점에 다다라서야 비로소 깨닫는다.[18]

<변호인>에서 주인공의 캐릭터 아크도 두 갈래로 나뉘는데, 한 축은 변호사 자격을 이용해 부를 축적하겠다는 우석 자신의 욕망(want)을 따르는 길이고 다른 한 축은 변호사 역할에 대한 세상의 요구(need)를 깨닫는 길이다. 두 방향의 욕구는 상호 모순적으로 부딪히게 되고 뒤로 갈수록 갈등은 점점 커지게 된다.

돈벌이로 승승장구하던 우석은 대기업 고문변호사를 제안 받은 시점에 진우가 체포되면서 딜레마에 빠진다. 하필 성공을 눈앞에 둔 순간, 가족 같은 진우가 어려움에 빠져 주인공을 궁지로 몬다. 게다가 <변호인>은 이런 딜레마적 상황을 길게 연장한다. 기업변호사 제안을 거절하지 않은 상태에서 진우의 재판에 임하도록 한 것이다. 이후 우석의 캐릭터 아크는 개인적인 욕망과 모순된 사회적 요구를 대비시키면서 아이러니한 상태로 전개된다. "아이러니는 이야기의 즐거움이 가장 미묘하게 표현되는 방식으로 '아, 저게 바로 인생이지'하는 달가운 느낌이다. 아이러니는 인생의 이중적인 모습을 목격한다. 보이는 것과 실질적인 것 사이의 한없는 균열을 인식하고 인간의 역설적인 존재를 가지고 장난한다."[19]

이렇게 두 갈래의 상반된 가치를 병행시키는 아이러니 진행은 우석의 인간적인 모습을 진솔하게 보여주며 관객과의 정서적인 유대감을 깊게 할 뿐만 아니라 우석의 이야기에 신빙성을 더한다. 결말에 이르러서 우석은 개인적인 욕망을 포기하고 사회적 요구를 따르기로 하면서 초반의 우석과는 완전히 다른 사람이 된다. 우석의 변화가 감동을 만든다.

다. 반대가치의 극단, 부정의 부정

영화 <변호인>이 전달하고자 하는 가치의 중심에 정의(justice)가 있다. 세상에서 정의가 제일 중요하다는 주장만 강조한다고 해서 관객을 설득할 수 있는 건 아니다. 스토리에서 "주인공과 주인공의 이야기를 지적으로 흥미진진하고 감정적으로 흡인력 있도록 만드는 것은 오로지 적대세력의 역할이다."[20] 주장하는 가치(중심가치)와 대립되는 적대세력의 가치(반대가치)를 대비시키면서 최종 결론에 이를 때 그 주장(결론)은 설득력을 갖게 된다.

정의의 반대가치는 불의(injustice)이다. <변호인>의 스토리를 가치 측면에서 보면 정의

18) 폴 조셉 줄리노, 『시나리오 시퀀스로 풀어라』, 김현정, 황매, 2009, 222쪽
19) 로버트 맥키, 앞의 책, 427쪽
20) 로버트 맥키, 앞의 책, 453쪽

www.kci.go.kr

와 불의의 충돌이고 그 승자가 바로 <변호인>이 주장하는 중심가치이다. “양극의 의한 대립은 스토리에서 유용한 도구이며, 현실을 조리 있게 보여주는 실용적인 방식이다. 그러나 꽤나 복잡해야 할 상황마저도 과도하게 단순화하면 잘못 사용하는 것이다. 오늘날의 관객은 매우 똑똑해서. 양극화된 대립의 스토리를 즐기기는 하지만 등장인물과 스토리를 더 현실적으로 느끼게 할 만한 미묘한 차이의 뉘앙스와 상충되는 모순을 더 좋아하기도 한다.”[21] 이에 <변호인>은 정의 대 불의의 단순한 양극 대립만으로 서사를 진행하지 않는다. 반대가치를 세분하고 단계적으로 충돌시켜 입체적인 서사를 보여 준다. 반대가치(negativity)에도 여러 정도가 있는 것이다.[22]

<변호인>에서 주인공이 맞닥뜨리는 반대가치를 유심히 살펴보면, 영화 초반 우석은 고졸 출신이란 이유로 판사직을 그만두게 되고, 고향에서 변호사 생활을 하는데 동료 변호사들에게 멸시를 받고, 부동산 등기 업무가 합법적임에도 불구하고 사법서사들의 항의를 받는 등 부당한 대우를 받는다. 여기서의 반대가치는 부당함(unfairness)이다. 이후 진우의 체포, 감금, 고문과 재판에 이르는 과정에서 정의의 반대가치인 불법(injustice)과 마주한다. 불법과 맞서 싸워 승부를 내는 것만으로 만족할 수도 있지만 <변호인>은 여기서 한 단계 더 밀어붙인다.

진우에게 가해진 불법적인 만행과 싸워 사법적 승리가 확실시 되는 순간, 불법보다 더 큰 반대가치가 주인공을 압박한다. 바로 국가권력의 전횡(tyranny)을 보여준다. 이런 극한의 반대가치를 부정의 부정이라고도 하는데, “부정의 부정이란 인생의 상황이 양적으로만이 아니라 질적으로도 악화되는 복합적인 부정을 말한다. 인간 본성의 어두운 힘이 닿을 수 있는 한도가 부정의 부정(the negation of the negation)이다. 정의의 측면에서 보자면 ‘힘이 곧 정의’가 되는 전횡이 이런 상태이다.”[23]

우석은 사법적 테두리 안에서 최선을 다해 싸우지만 법 위에 군림하는 국가권력 앞에 좌절한다. 다시 국가권력과 맞서 몸소 거리로 나가 시위를 주도하면서 더 큰 승리의 모습으로 되살아난다. 사회운동가로 변신한 모습에서 정의라는 가치가 강조되면서 서사를 마무리한다. 정의의 반대가치를 세분화(부당-불법-전횡)하여 부정의 부정까지 극단을 보여줌으로써 인간 경험의 한계를 시험하고 갈등을 깊게 파면서 정의의 가치를 관객에게 강렬하고 감동적으로 설파한다.

---

21) 크리스토퍼 보글러, 앞의 책, 411쪽
22) 로버트 맥키, 앞의 책, 456쪽
23) 로버트 맥키, 앞의 책, 457쪽

www.kci.go.kr

4. 영화 <명량>

가. 두려움의 서사

영화 <명량>은 이순신장군과 명량해전을 중심으로 스토리를 펼친다. 이순신장군은 우리에게 널리 잘 알려진 역사적 인물이다. 두루 존경 받는 인물이기도 하다. 대중영화의 주인공으로서 매력적인 캐릭터이다. 특히 명량해전은 극적인 드라마와 스펙타클을 동시에 보여줄 수 있는 사건이라 대작영화의 소재로 최적의 조건을 가지고 있다.

<명량>은 나름 충실한 고증과 기술적 완성도로 명량해전을 성공적으로 재현하며 오락적인 외적스토리를 그럴 듯하게 전달한다. 하지만 이런 오락적 재미가 관객소통에 있어서 필요조건은 될 수 있지만 충분조건이 될 수는 없다. <명량>은 여기서 안주하지 않고 내적 이야기를 파고들어 감동적인 스토리에 도전한다. 주인공을 비롯한 등장인물들의 마음속에서 '두려움'이라는 핵심 감정을 찾아내어 두려움의 내적 서사를 만들낸 것이다.

적장 구루지마(류승룡)는 포로로 잡혀 있던 아군 장수와 병사들을 참수하여 배에 가득 실어 보내온다. 이런 구루지마의 선전포고는 가뜩이나 불리한 전세 속에서 갈등이 깊은 아군 진영의 두려움을 증폭시키고 사기를 바닥으로 떨어뜨린다. 아군의 두려움은 마을 전체로 독버섯처럼 퍼진다. 이제 싸움은 양쪽의 전력 대결이 아니라 두려움과의 전쟁으로 바뀐다. 이순신(최민식)은 적군과 아군 모두에게 깔려있는 두려움을 이용하기로 한다. 먼저 아군의 두려움을 용기로 바꾸기 위해 솔선수범한다. 대장선 홀로 출전하여 죽기를 각오하고 싸우면서 버틴다(必死則生 必生則死). 아군의 두려움은 용기로 바뀌고 이순신에 대한 적군의 두려움은 되살아난다. 이후 아군은 마을사람들의 지원과 함께 전면전을 펼쳐 극적으로 전세를 뒤집는다.

12척과 330척의 대결에서 회오리 바다의 속성을 이용하는 전술만으로는 승리를 장담할 수 없을 것이다. 이순신은 아군의 두려움을 용기로 바꾸고 적군의 두려움을 이용하여 전세를 역전시키는 기적의 감동을 통쾌하게 전달한다. <명량>은 스펙타클한 전쟁영화에 두려움의 내적서사(심리전)를 더한 스토리 디자인으로 관객과의 대결에서도 완승한다. 극장에서 관객 1,761만 명을 동원하며 흥행기록 국내 최고의 위치에 오른다.

www.kci.go.kr

나. 아들과의 대화

두려움의 서사는 마음의 플롯이다. 영상을 통해 마음을 관객에게 전달하기란 참 어려운 일이다. 카메라로는 등장인물의 심상을 찍을 수 없기 때문이다. 나레이션을 통해 인물들

시간	대화 내용 <대사: (-)이회・(=)이순신>	시점
20분	- 아버님은 왜 싸우시는 겁니까? =...의리다. - 나라의 장수된 자로서 의리를 말씀하시는 겁니까? =...그렇다. - 저토록 몰염치한 임금한테 말입니까? = 무릇 장수된 자의 의리는 충을 좇아야 하고, 그 충은 백성에게 있다. - 임금이 아니고 말입니까? = 백성이 있어야 나라가 있고, 나라가 있어야 임금이 있다.	현재
32분	- 아버님의 복안은 정녕 저 구선이옵니까? = 복안이 문제가 아니다. 문제는 이미 독버섯처럼 퍼져버린 두려움이지. - 극복할 방안이 있겠습니까? = 없다. 특히 집단적인 두려움이란... 이용할 수는 있을 것이다.	**회상**
55분	- 아버님, 대체 이 강한 두려움들을 어찌 이용하시겠단 말씀입니까?	현재
72분	- 헌데 아버님께선 두려움을 어찌 이용하신단 말씀입니까? = 두려움은 필시 적과 아군을 구별치 않고 나타날 수 있다. - 적과 아군을 구별치 않고... 그게 두려움을 이용하는 것이 옵니까? = 만일 그 두려움을 용기로 바꿀 수만 있다면 말이다.	**회상**
83분	= 만일 두려움을 용기로 바꿀 수만 있다면 말이다. = 그 용기는 백배 천배, 큰 용기로 배가되어 나타날 것이다. - 극한 두려움에 빠진 저들을 어떻게 그런 용기로 바꿀 수 있단 말입니까? = 죽어야겠지. 내가...	**회상**
119분	- 울둘목의 회오리를 이용하실 생각을 어찌 하셨습니까? =...천행이었다. - 그렇다면 아주 낭패를 볼 수도 있지 않았습니까? = 그래, 그랬지. 백성들이 그 순간에 날 구해주지 않았으면... - 백성을 두고 천행이라 하신 겁니까? 회오리가 아니구요? = 네 생각엔 무엇이 더 천행이었겠느냐?	현재

<표 2> 영화 <명량>에서의 이순신과 이회)의 주요 대화 장면[24]

24) DVD <명량>, 128분, 아트서비스, 2015

www.kci.go.kr

의 심리 상태를 직접 설명할 수 있지만 가급적 극화(dramatize)하는 것이 관객에게는 좀 더 자연스럽다.[25]

두려움을 묘사하기 위해 <명량>은 주인공 이순신과 아들 이회(권율)와의 대화 장면을 효과적으로 활용한다. 부자간의 이야기를 보조플롯으로 구성하여 전투(중심플롯)가 진행되는 주요 고비마다 적절하게 나누어 삽입한다. 출전 직전에 나누었던 부자간 대화를 [표 2]와 같이 질의응답 식으로 극화한 것이다. 두려움의 생성(아군과 적군 모두에게 나타나...), 용기로의 전환(두려움을 용기로 바꿀 수만 있다면...), 용기로 전환시키는 방법(내가 죽어야겠지...) 등을 전투 상황에 맞게 적소에 분산 배치함으로써 관객의 마음속에 두려움의 서사가 자연스럽게 자리 잡도록 한다.

또한 <명량>에서는 유난히 등장인물들의 짧은 클로즈업을 자주 볼 수 있다. 두려움으로 가득 찬 얼굴표정들이다. 아들과의 대화 장면과 함께 인물들의 굳은 표정을 통해 두려움의 서사가 더욱 위력을 발휘한다.

다. 진짜 같은 거짓말

세상에는 깜짝 놀랄만한 일이 종종 벌어진다. 매일 뉴스에서도 볼 수 있고 역사에도 믿기 어려운 사건들이 많이 있다. 방송프로그램 <세상에 이런 일이>(SBS)는 놀랍고 믿기 어려운 일상의 실화들을 다루면서 20년째 장수하고 있다. 이런 놀랍고 충격적인 실화들은 영화인들에게도 꾸준히 사랑받는 소재이다. 실화를 바탕으로 한 영화가 매력적인 이유는 허구적 이야기(fiction)의 당면 과제인 개연성과 핍진성이 담보되기 때문일 것이다.

영화 <명량> 역시 실존 인물과 역사적 사실을 바탕으로 아주 매력적인 위치에 출발한다. 진중권이 말했듯이 <명량>의 흥행요인이 영화 자체보다 이순신장군의 인기로 해석되기도 한다.[26] 그러나 소재가 매력적이라고 해서 꼭 좋은 이야기가 되는 것은 아니고 관객소통에 성공하는 스토리가 되는 것도 아니다.

12척의 배로 330척을 물리친다는 사건은 역사적 사실이라고는 하나, 정말 그런 일이 가능할까? 비록 사실이라 하더라도 쉽게 믿기지가 않는다. 또한 충격적인 실화의 충실한 재현만으로 관객에게 감동을 줄 수 있을까? 이에 아리스토텔레스는 이야기의 목적을 성취하는 데에는 '설득력 없는 가능성'(unconvincing possibility)보다는 차라리 '설득력 있는 불

25) 로버트 맥키, 앞의 책, 473~474쪽

26) 비즈N, 2017. 4. 8, <http://bizn.donga.com/3/all/20140808/65649354/3?>

www.kci.go.kr

가능성'(convincing impossibility)이 더욱 쓸모 있다고 조언한다.[27] 사실여부와 관계없이 스토리에서는 신빙성이 중요하다는 의미이다. 허구적으로 추가한 두려움의 내적 서사가 더욱 빛이 나는 이유가 여기에 있다.

결국 <명량>의 스토리텔링은 거짓말 같은 진짜(실화)에서 시작하지만 진짜 같은 거짓말(fiction)로 마무리된다. 명량해전과 두려움을 교차시키는 스토리 디자인으로 재미와 감동이라는 두 마리 토끼를 잡은 것이다.

"실제로 일어나는 일들은 진실이 아니라 사실일 뿐이다. 진실이란 무슨 일이 일어나는가에 대한 우리의 생각 그 자체이다."[28] 작가는 역사, 뉴스, 경험, 공상 등에서 소재를 찾아내고 그걸 토대로 사건을 구성하는 방식으로 이야기를 만든다. 사건에 대한 묘사와 재현을 넘어 사건을 바라보는 작가의 생각과 의견이 중요하고, 그걸 쓰는 것이 스토리의 본질이라는 점을 영화 <명량>이 실증적으로 보여준다.

5. 영화 <국제시장>

가. 관통선의 힘

한 인물의 평생을 그리는 영화는 그다지 흔하지 않다. 인물의 생애 전체를 스크린 타임 내에 축약하여 극적으로 구성하기가 어렵기 때문이다. 그래서 "작가들은 아리스토텔레스의 가르침을 따라 사건의 중심에서부터 이야기를 시작한다. 우선 주인공의 삶에서 절정에 해당하는 사건이 일어나는 날짜를 정한 다음, 그때와 가능한 한 가장 가까운 시기에서 이야기를 출발한다. 이런 구성에는 이야기가 다루는 기간이 압축되고 발단 이전까지 인물의 과거가 길어진다."[29]

영화 <국제시장>은 주인공 덕수(황정민)의 생애를 그린다. 60여년의 긴 스토리 시간을 126분이라는 짧은 스크린 타임에 압축하는 다소 위험한 시도를 감행한다. 아리스토텔레스의 조언을 뒤로 하고 절정으로부터 가장 멀리에서 스토리텔링을 시작한 것이다. 덕수의 어린 시절부터 70대까지 평생의 삶을 그린다.

덕수는 어린 시절 6.25 전쟁을 겪고 대한민국 근현대사를 관통하면서 현재까지 살고 있는 인물이다. 특히 덕수가 전형적인 실향민이고 이산가족이라는 점에 초점을 맞춘다. 영

27) 로버트 맥키, 앞의 책, 274쪽
28) 로버트 맥키, 앞의 책, 45쪽
29) 로버트 맥키, 앞의 책, 479쪽

www.kci.go.kr

화 초반 가족의 이별과 후반 이산가족의 만남은 전체 이야기의 기둥이다. 50년대 흥남부두 철수(이별)를 발단으로 하고 80년대 이산가족 찾기 생방송(상봉)을 결말로 세운다. 중간에 60년대 파독광부 이야기와 70년대 월남파병 이야기를 배치하면서 자연스럽게 기승전결 구조가 마련된다. 10년 단위로 선정된 네 가지 사건들을 통해 덕수의 인생에서 가장 중요했던 젊은 시절을 상징적으로 보여준다.

이제 어떻게 이런 사건들을 하나의 스토리로 엮을 수 있을까? 아리스토텔레스의 조언은 주인공의 평생에 걸친 이야기에서는 전체를 꿸 만큼의 한결같은 욕망을 찾기 어렵기 때문에 절정으로부터 가까운 지점에서 이야기를 시작하라는 권고이다.[30]

<국제시장>은 덕수의 60여년의 삶을 하나로 연결하는 욕망을 찾아낸다. 신의 한 수 같은 그것은 바로 아버지와의 약속을 지키는 것이다. 영화 초반 흥남부두에서 덕수의 아버지(정진영)는 어린 덕수에게 가장의 역할을 맡기고 부산 고모네 가게(꽃분이네)에서 기다리라고 한다. 이후 덕수는 평생 아버지와의 약속을 지키기 위해 살아간다. 가장의 역할을 하고 꽃분이네 가게를 지키기 위해 자기 자신을 희생한다. 선장이 되고 싶었던 꿈도 가슴에 묻고 오직 가족을 위해 평생을 헌신한다.

결국 <국제시장>은 덕수가 평생에 걸쳐 아버지와의 약속을 지키는 이야기인 것이다. 이것이 스토리의 관통선(throughline)이 된다. 이 관통선으로 네 가지 사건을 하나의 이야기로 연결하면서 개별 사건들의 의미도 강조된다. 관객에게 관통선은 자칫 산만하고 무의미한 에피소드의 나열이 될 수 있는 이야기를 바로 잡아주는 가이드 역할을 한다. 관통선이라는 가이드는 관객이 스토리에 집중하면서 궁극적인 의미까지 이해할 수 있도록 도와준다.

나. 다섯 스토리와 트랜지션

영화 <국제시장>에는 총 다섯 편의 단편영화가 존재한다. 흥남부두 철수를 시작으로 한 50년대 이야기, 파독광부 중심의 60년대 이야기, 월남파병을 다룬 70년대 이야기, 이산가족 상봉의 80년대 이야기, 그리고 70대 덕수의 현재 이야기가 있다. 전체 스토리는 일단 현재에서 시작하여 네 개의 과거 이야기를 거쳐 다시 현재로 돌아오는 액자구조를 취한다.

문제는 네 개의 과거 이야기가 서로 직접적인 연관성도 없고 독립적이라는 것이다. 각각의 시점 차이(10년 단위)도 크다. 그래서 <국제시장>은 전형적인 액자구조에서 변주를

30) 로버트 맥키, 앞의 책, 478쪽

www.kci.go.kr

꾀한다. 현재 이야기를 잘게 쪼게 과거 이야기들 사이에 배치한다. 현재와 과거를 계속 교차시키면서 네 편의 과거 이야기가 자연스럽게 연결되도록 한 것이다.

현재와 과거를 계속 교차하다 보니 다양한 이야기 조각들이 생기는데, 총 아홉 개의 이야기 조각(현재 5개 + 과거 4개)과 사이사이 여덟 군데의 이음새가 존재한다. 이제 섬세한 박음질로 전체 스토리의 완성도를 높여야 한다. 이미 관통선이라는 바늘과 실은 준비되어 있다. <국제시장>은 [표 3]에서 보듯이 꼼꼼한 바느질 솜씨로 여덟 군데의 이음새를 정교하게 꿰맨다. 아홉 개의 이질적인 이야기 조각들이 관통선을 따라 물 흐르듯이 하나로 연결되어 마법 같은 스토리 디자인을 완성한다.

시간	전환 내용 (트랜지션)	시점전환
7분	노년 덕수&손녀에서 소년 덕수&동생 막순으로<~50년대>	현재→과거
29분	덕수&달구, 소년에서 노년으로 (배경 시간차 연결,~멀티플렉스)	과거→현재
31분	외국인 비하 청년에서 학원에서 쫓겨나는 청년 덕수로<~60년대>	현재→과거
72분	덕수처, 피로연에서 시장통 노년으로 (노래 연결, '노란샤쓰...')	과거→현재
74분	시장통, 노년 덕수에서 해양대 합격 청년으로 오버랩<~70년대>	현재→과거
98분	끝순 결혼식 촬영에서 노년 덕수 가족모임으로 (결혼사진 연결)	과거→현재
100분	폭파 흥남부두 회상에서 TV 폭파 자료화면으로<~80년대>	현재→과거
114분	막순 상봉 후 모친 사망에서 제사상으로 (나레이션 연결)	과거→현재

<표 3> 영화 <국제시장>에서의 주요 시간대별 트랜지션 내용[31]

다. 우리들의 아버지

<국제시장>은 아버지에 관한 이야기이지만 직접적인 아버지의 서사는 아니다. 주인공 덕수가 아버지로서 자신의 자식들과의 관계 속 부정을 다루는 영화가 아니기 때문이다. 덕수에게 친자식들이 있지만 서사에서 중요한 비중이 아니다. 스토리의 핵심은 덕수가 자신의 아버지를 대신해서 가장 노릇을 하는 데에 있다.

오히려 친자식을 위해 희생하는 아버지 서사의 주관적 상투성을 뛰어넘는다. 아버지도 아니면서 가장의 역할을 떠맡고 평생을 헌신하는 주인공 덕수를 통해 우리사회 기성세대의 상징을 만들고 우리들 각자의 아버지로 확대 해석이 가능하게 한다.

아리스토텔레스의 조언을 비틀면서 한 인물의 생애를 다룬 <국제시장>의 도전은 관통

31) DVD <국제시장>, 126분, 아트서비스, 2015

www.kci.go.kr

선과 트랜지션이라는 연장으로 장인의 세공을 보여줌과 동시에, 덕수라는 롤모델을 통해 보편적 아버지상을 상징적으로 그림으로써 공감과 감동의 서사를 완결한다.

Ⅲ. 결론

이제까지 다섯 편의 천만영화 스토리텔링의 주요 특징을 각기 살펴보았다. 본 연구의 마무리에 앞서 먼저 다섯 성공사례의 서사 전반에서 드러난 공통적인 특징을 다음과 같이 다섯 가지로 정리하고, 관객소통을 주 목적으로 하는 대중영화 스토리텔링에 있어서의 핵심 고려사항으로 제안하고자 한다.

1. 단독 주인공을 내세운다.

영화를 포함한 스토리 예술에서 주인공의 역할은 절대적이다. 주인공은 여러 명일 수도 있다. 다만 "두 시간짜리 극영화에서 관객이 단 한 사람의 인물하고라도 복잡하고 아주 흡족한 관계를 맺게 할 수 있다면 작가는 대부분의 영화들보다 훨씬 성공한 셈이다."[32] 단독 주인공 서사는 관객의 감정이입과 몰입을 유도하는 데에 복수 주인공보다 훨씬 효과적이다. 관객의 집중도는 높아지고 결말의 만족감은 커진다.

디섯 편 모두 단독 주인공-<광해>의 하선(이병헌), <7번방>의 용구(류승룡), <변호인>의 우석(송강호), <명량>의 이순신(최민식), 그리고 <국제시장>의 덕수(황정민)-을 내세운 스토리텔링으로 관객소통력을 극대화한다.

2. 내적이야기를 파고든다.

영화 서사는 기본적으로 외적이야기(플롯중심)와 내적이야기(캐릭터중심)를 조화롭게 디자인하는 것이다. 통상 대중적인 소통에는 외적이야기 비중을 키운다. 이는 할리우드영화의 세계화 전략이자 패러다임이기도 하다. 전 세계 관객을 대상으로 하는 할리우드는 액션 중심의 외적이야기를 강조하는 스토리텔링으로 타문화권에서도 거부감 없이 수용되도록 하고, 어디에서나 쉽게 즐길 수 있는 재미를 전달한다.

하지만 한국영화에 대한 국내 관객의 수용 태도는 할리우드영화와는 다른 측면이 있다. 문화적으로 할리우드영화는 남의 이야기이고 한국영화는 우리의 이야기이기 때문이다.

32) 로버트 맥키, 앞의 책, 516쪽

www.kci.go.kr

우리 이야기에서는 내적이야기가 강조되어야 공감과 감동에 유리하다. 동일 문화권 내의 로컬영화에 대한 로컬관객의 기대는 주인공에게 감정이입을 더 깊게 하고 재미와 함께 의미도 찾는 경향이 있기 때문이다.

다섯 사례 모두 내적이야기 파고들어 주인공의 면모와 캐릭터성-<광해> 하선의 리더십, <7번방> 용구의 희생, <변호인> 우석의 정의, <명량> 이순신의 두려움, <국제시장> 덕수의 헌신-을 강조하며 관객과의 정서적 유대감을 높인다.

3. 갈등의 층위를 입체적으로 펼친다.

맥키는 갈등을 내면적 갈등, 개인적 갈등, 사회적 갈등, 그리고 환경적 갈등으로 구분하는데 이런 여러 갈등의 층위 중에 하나에만 집중해서 이야기를 전개시킬 수도 있고 여러 가지 갈등을 조합해서 이야기를 만들 수도 있다고 말한다.[33]

다양한 계층의 관객을 유인하고자 한다면 이런 갈등의 여러 층위를 복합적으로 섞어 이야기를 전개해야 한다. 주인공의 갈등이 다층적으로 펼쳐지면 관객은 보다 깊게 감정이입할 수 있고 각각의 갈등의 층위별로 다양한 관객층을 모을 수 있어 전체적인 관객 동원을 키우는 데 유리하다.

다섯 영화는 전부 네 가지 층위의 갈등(내면-개인-사회-환경)을 모두 담아 입체적인 서사를 보여주고 있다.

4. 하나의 **중심아이디어**에 집중한다.

한 편의 영화에는 무수히 많은 아이디어가 담긴다. 다만 그런 아이디어들이 원칙 없이 나열된다면 그건 무의미한 스토리이다. 의미가 부족한 사건들의 나열을 질서 있게 정리해 주는 것이 바로 주제의 역할이다. 주제는 서사 속의 수많은 아이디어 중에 중심이 되는 아이디어라 할 수 있다.

영화 속 다양한 아이디어들이 하나의 중심아이디어를 바탕으로 정리된다면 스토리 내의 질서가 잡히고 의미가 살아나면서 관객에 대한 설득력을 높일 수 있다.

<광해>의 대사 "사람을 불쌍히 여기면 임금이 못 되지요.", <7번방>의 원제 "12월 23일, 아빠를 용서하던 날", <변호인>의 대사 "대한민국 주권은 국민에게 있고 모든 권력은 국민으로부터 나온다.", <명량>의 대사 "만약 두려움을 용기로 바꿀 수만 있다면 말이다", 그리고 <국제시장>의 대사 "아부지, 내 약속 잘 지켰지요, 진짜 힘들었거든요."에 각각 담

33) 로버트 맥키, 앞의 책, 56쪽

www.kci.go.kr

긴 상징과 의미가 개별 영화의 중심아이디어이다.

5. 익숙한 이야기 유형에 담아낸다.

영화는 영상과 소리를 통해 정보를 전달하는 매체이기 때문에 한 편에 엄청나게 많은 양의 정보가 담긴다. 만약 한 영화에 새로운 정보만 가득하다면 보통의 관객이 영화를 온전히 이해하는 데에 어려움이 생긴다. 이해해야 할 정보가 너무 많아 정보들 사이의 의미를 파악하기에 급급해지고 스토리를 소화하는 데에 무리가 따른다. 제대로 즐길 수가 없는 것이다.

그래서 익숙한 이야기 유형(genre)을 토대로 새로움을 곁들이는 것이 대중영화의 화법이다. 보드웰(Bordwell)과 톰슨(Thompson)은 장르 영화가 스토리 정보를 빠르고 경제적으로 관객과 소통할 수 있도록 도와준다고 말한다.[34)]

<광해>는 광대가 존경 받는 군주가 되는 영웅 서사이고, <7번방>은 딸을 위해 아빠가 희생하는 부녀 서사이고, <변호인>은 불의와 싸우는 변호사의 정의 서사이고, <명량>은 절대적으로 불리한 상황을 역전시키는 다윗과 골리앗 서사이고, <국제시장>은 가장의 헌신을 그린 아버지 서사이다. 모두 관객과 친숙하게 소통한다.

결론적으로 대중영화 스토리텔링의 핵심은 감정이입(empathy), 진정성(authenticity), 그리고 카타르시스(catharsis)를 통해 관객과 소통하고 공감과 감동을 만들어내는 것이다. 관객이 주인공에게 감정이입하도록 해야 하고, 주인공이 원하는 바를 응원하고 마음을 졸이면서 주인공에게 벌어진 일들을 진짜처럼 믿게 해야 한다. 결말에 이르러서는 관객에게 정서적인 만족감을 주어야 한다.

이러한 흐름을 잘 만들어낸 영화가 흥행에 성공한다고 볼 수 있는데, 성공사례 분석을 통한 결과적 요인을 다음 영화에 단순히 적용하는 것만으로 비슷한 흥행결과를 재현할 수는 없다. 다만 앞서 정리된 성공사례의 개별 특징들과 공통 요인들이 각자의 이야기에 따라 나름의 의미와 목표를 가지고 어떻게 조화롭게 어우러졌는지에 더욱 주목하길 바란다. 결국 중요한 것은 스토리와 관객소통의 핵심요소를 이해함과 동시에 그 요소들이 어떻게 디자인되는가의 문제이기 때문이다.

이에 본 연구가 앞으로 스토리텔링을 넘어 스토리 디자인에 대한 연구가 꾸준히 이어지고, 스토리를 통한 관객소통력의 실체에 좀 더 다가가는 계기가 되었으면 하는 바람이다.

---

34) Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film art: an introduction-6th ed.*, McGraw-Hill, 2001, p.97

www.kci.go.kr

참고 문헌

정병기(2016),『천만 관객의 영화 천만 표의 정치』, 갈무리.
로버트 맥키(2002),『STORY 시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 민음인.
데이비드 하워드(2007),『시나리오 마스터』, 한겨레출판.
크리스토퍼 보글러(2013),『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈.
로널드 토비아스(1997),『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 풀빛.
폴 조셉 줄리노(2009),『시나리오 시퀀스로 풀어라』, 황매.
Bordwell, D. & Thompson, K.(2001), *Film Art : An Introduction(6th ed.)*, McGraw-Hill.

영화진흥위원회(2017. 2. 13), “2016년 한국영화산업 결산”
영화진흥위원회(2017년 2월), “역대박스오피스(공식통계 기준)”
통계청(2017. 1. 11), “2016년 12월 및 연간 고용동향(보도자료)”
네이버, 2017. 4. 1, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=11081400>
위키백과, 2017. 4. 1, <https://ko.wikipedia.org/wiki/액자구조>
비즈N, 2017. 4. 8, <http://bizn.donga.com/3/all/20140808/65649354/3?>

DVD <광해, 왕이 된 남자>(2013), 131분, 아트서비스.
DVD <7번방의 선물>(2013), 127분, 케이디미디어.
DVD <변호인>(2014), 127분, 케이디미디어.
DVD <명량>(2015), 128분, 아트서비스.
DVD <국제시장>(2015), 126분, 아트서비스.

시나리오 <나는 조선의 왕이다>(2011), CJ엔터테인먼트・리얼라이즈픽쳐스.
시나리오 <12월 23일, 아빠를 용서하던 날>(2012), 화인웍스・CL엔터테인먼트.
시나리오 <변호인>(2013), 위더스필름.
시나리오 <명량, 회오리 바다>(2012), 빅스톤픽쳐스.
시나리오 <국제시장>(2013), JK필름・CJ엔터테인먼트.

투고일자 : 2017년 04월 20일
심사일자 : 2017년 05월 08일
게재확정일자 : 2017년 05월 22일

www.kci.go.kr

Abstract

Ten Million Club: A Study of Story Design in Korean Mega Blockbusters

Gil, Jong Chul
Theatre & Film, Hanyang University

In December 2003, *Silmido* (directed by Kang, Woo Suk) became the first Korean film ever to attract over 10 million moviegoers to the theaters in South Korea. This was an astounding milestone in Korean box office history that led to a new era of so called "Ten Million Club"– an exclusive group of mega blockbusters. Since then, a total of 18 films joined the "Club" in 13 years, 14 Korean films among them.

This study analyzes key success factors of five carefully selected Korean mega blockbusters in the Ten Million Club: *Masquerade* (2012), *Miracle in Cell No. 7* (2012), *The Attorney* (2013), *Roaring Currents* (2014), and *Ode to My Father* (2014).

Commercial films must deliver the following core emotions in its storytelling: empathy, authenticity, and catharsis. The Ten Million Club films analyzed in this study successfully deliver these three core emotions, and certain storytelling elements in the selected films make up the key success factors.

In conclusion, this analysis found five common storytelling elements emerging from Korean mega blockbusters in the Ten Million Club: single protagonist, character-centric story, multiple levels of conflicts, thematic unity, and application of a familiar genre. These five elements are at the core of Korean films, whose primary objective in storytelling is communication with the audience.

Key Words : Story Design, Empathy, Authenticity, Catharsis

www.kci.go.kr