

라스 폰 트리에의 ‘대안적 정치비판 영화’ 고찰

－라스 폰 트리에의 ‘안티 아메리카’ 연작

『도그빌』과 『만달레이』 분석

조성덕*

1. 서론
2. 기존 ‘정치 영화’와 ‘도그마 95’의 주창자 폰 트리에만의 정치영화
3. 『도그빌』과 『만달레이』의 정치비판을 위한 서사 장치 분석
 - 3-1. 시각적 서사화: 게스투스 연기와 연극적 미장센 차용
 - 3-2. 모호함의 내러티브: ‘모호함’과 이성적 인용의 내러티브
 - 3-3. ‘지적 토론’ 장치: 3인칭 내레이션, 자막
 - 3-4. 폰 트리에 정치극의 한계: 생소화와 몰입의 공존
 - 3-5. 브레히트와의 ‘결별점’ 혹은 정치 영화의 한계: 내러티브 주제 차이, 대안의 유무
4. 결론

국문요약

영화교육에서 영화 속 정치요소는 주요 연구과제다. 유로파 3부작, 안티 아메리카 3부작 등 덴마크가 낳은 세계적 감독 라스 폰 트리에의 2011년 칸느 시상식에서 경솔하게 발언한 ‘나치 옹호’, ‘반유대인’의 발언으로 인해 그간 보여준 영화적 업적, 특히 정치 비판 텍스트의 새로운 서사 장치를 창조했다는 극찬에도 불구하고, 세계적 지탄을 받게 되는 계기가 되었다. 그럼에도 폰 트리에가 그간 보여준 독특한 작가적 가치는 탐미주의적 예술 영화의 텍스트, 혹은 동시대 정치 트렌드를 단순히 풍자

* 건국대학교 영화학과 조교수

하는 정치영화와 다른 차별성 보여줬다고 생각한다. 특히 폰 트리에 스스로 인정했지만 정치 서사극의 창시자로 유명한 독일의 극작가 베르톨트 브레히트가 주창한 '생소화 효과', 즉 관객의 감정적 몰입을 방지하고 눈앞에 펼쳐지는 사회정치적 상황을 냉정하게 분석하고 스스로 변혁을 유도하게 만드는 정치 영화의 탄생을 꿈꾼다. 이러한 현대 정치 영화의 대안으로 '안티 아메리카 연작'이라 불리는 『도그빌』, 『만달레이』 시리즈에서 감독 폰 트리에의 미국 사회의 어두운 측면, 즉 민주주의와 다수결 원칙의 부작용, 노예제도의 불합리함, 보편적 측면에서 다수결의 횡포와 계급 간 투쟁에 대해 보다 직설적으로 그려내는 영화 서사장치를 창조 하는데 성공했다. 본 논문의 주된 목적은 '안티 아메리카', '신랄한 정치 풍자의 영화'로 유명한 라스 폰 트리에의 정치영화 연작 『도그빌』과 『만달레이』가 보수적 풍자극을 넘어서서 브레히트가 한때 추구했던 '정치 서사극', 즉 수동적 관객의 시각을 넘어 생소화 효과를 주는 차세대 정치 영화로써의 가능성이 있는지 살펴보고 브레히트가 추구한 정치 영화의 가능성이 현대 영화 서사에선 어떠한 형태로 계승될 수 있는지 2편의 정치비판 서사 장치들의 구체적 분석을 통해 그 가능성을 살펴보고자 한다. (주제어: 정치극, 정치영화, 라스 폰 트리에, 생소화 효과, 안티 아메리카 연작, 대안적 정치극)

1. 서론

『도그빌』과 『만달레이』는 폰 트리에의 '안티 아메리카 3부작'의 일환이며 텍스트의 핵심은 주로 미국사회에 대한 비판, 즉 민주주의 제도 속에 숨겨진 모순점, 다수결의 정당성 뒤에 가려져 있는 소수계급에 대한

황포, 인종차별, 특히 미국 건국 시절 노예제도의 치부 등을 가장 적나라하게 역사정치극의 형식으로 성공적으로 드러낸 영화 텍스트들이다. 실제 베르톨트 브레히트의 '정치비판극 이론'이 현대 정치 영화 텍스트에 미친 영향은 연극 이상으로 크다. 이상적 '정치영화'를 꿈꾼 브레히트는 『사형집행인도 죽는다』 등 할리우드에서 시나리오의 집필을 시도하기도 했지만 이른바 '생소화 효과'를 이용한 본격적 정치극 영화는 이후 브레히트의 이론을 의식적으로 수용한 몇몇 현대 감독에 의해 다양한 방법으로 실현된다. 가령 대표적 예로 영국의 대표적 감독 피터 그리너웨이가 브레히트의 생소화 효과를 영화 매체에 투영시키는데 직접적 관심을 표한 예나 토니 커쉬너의 미국 TV 드라마 시리즈 『Angels in America』의 예들은 브레히트의 '생소화 효과'를 활용한 이른바 '정치극'을 현대 매체 속에 새롭게 살리려는 시도들이다. 그러나 영화 속에서 실제의 연극 무대 세트를 사용하고 무대 조명에서 연극 연기술의 블로킹 관습까지 극적 관습을 직접 이용하고 브레히트의 정치극 사상과 생소화 효과를 동시에 시도한 예는 덴마크 감독 라스 폰 트리에의 '안티 아메리카 3부작' 『도그빌』(2003)과 『만달레이』(2005)의 2편을 대표적으로 들 수 있다. 실제로 감독 자신은 두 편 모두 '브레히트에 의해 영감을 받은 작품들'이자 『서푼짜리 오페라』의 노래 가사에 직접적 영감을 받았다고 말한다.¹⁾ 실제 『도그빌』과 『만달레이』는 연극 무대의 미장센을 그대로 스크린에 옮겼는데 미니멀리스트적 무대, 연극적 연기 양식, 무대 조명의 사용 및 무대 관습을 영화 속에서 그대로 사용하는데 폰 트리에가 브레히트 연극의 미학 무대에 직접 영향을 받았기 때문이라고 설명한다.²⁾ 주제적

1) Peter Thomson & Glendyr Sacks, *The Cambridge Companion to Brecht*, Cambridge University Press, 1994, p.314.

2) Tanya Horeck & Tina Kendall, *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh University Press, 2011, p.163.

측면에서 브레히트의 정치극 이론과 생소화 효과를 목표로 하며 두 편 모두 ‘역사적 기록으로써의 정치 영화들’을 표방한다. 내용은 미국 근현대사라는 구체적 지역과 시대의 비판적 기록이지만 동시에 특정 지역을 넘어 개인과 정치 공동체 사이의 관계의 본질을 탐구한다는 보편적 알레고리란 측면에서 다양한 함의를 포함할 수 있는 열린 텍스트들이라 할 수 있다. 즉 『도그빌』이 9.11 이후 부시 행정부로 대표되는 미국의 해외 침공 전략 이데올로기의 모순에 대한 직접적 텍스트였다면 『만달레이』는 노예제도 및 미국 내 인종갈등의 문제를 역사적 차원에서 다룰 뿐 아니라 텍스트로 발전된다. 결론적으로 브레히트 극의 형식 장치와 이데올로기적 원리를 도입한 두 영화는 분명 기존 소재주의 중심의 정치영화들과 차별성을 갖게 되었다.³⁾

일반적으로 코스타 가브라스, 앨런 파쿨라, 켄 로치 등 현대 정치영화로 유명한 감독들은 주로 정치 상황을 소재로 삼고 대개 압제자와 피압제자의 이분법적 선악 대립 구조를 멜로드라마로 처리하는 것에 목적이 있다. 폰 트리에는 영화는 브레히트의 정치연극처럼 정서적 몰입에서 벗어나서 생소화 효과를 통해 관객이 영화 속 모순된 상황들에 대해 주체적 질문을 던지게 만든다. 폰 트리에는 새 세대의 영화는 항상 관객에게 질문을 유발시키지만 대답을 쥐선 안 된다고 주장한다. 실제 폰 트리에는 어머니가 브레히트 연극의 열광적 팬이었기 때문에 브레히트 서사극의 모든 측면, 작품 구조와 스토리, 서사극적 원리 제반이 자신의 영화 제작에 지속적으로 직접적 영향을 줬다고 증언한다. 특히 『도그빌』

3) 주류 정치 영화 예로 스티븐 스필버그의 『뮌헨』, 폰 트리에는가 ‘도덕적 정치 영화’라고 직접 비판한 켄 로치의 『보리밭을 흔드는 바람』 등의 예에서 보듯 아랍과 이스라엘의 갈등, 아일랜드의 정치적 역사 소재를 다뤘지만 ‘압제자와 피압제자 사이의 권선징악적 멜로드라마’ 구조에서 벗어나지 못한다는 측면에서 소재주의적 정치영화란 비판을 피하기 어렵다.

은 서퍽자리 오페라의 '복수극' 플롯에 이끌렸다고 말한다. 결과적으로 폰 트리에의 자신의 작가적 사고의 핵심이 브레히트 극과 가장 근접하며 브레히트 극의 생소화 효과 원칙에 대해 인터뷰에서 직접적으로 언급했으며 이를 현대적으로 구현하려는 야심을 숨기지 않는다. 그는 '자신만의 생소화 효과'를 추구하는데 가령 '이것은 바로 나만의 '생소화 효과'이며 스토리를 최대한 드러내는 장치를 통해 모든 사람들이 그 스토리가 무엇으로 이뤄졌는지 알게 만드는 것이 나만의 생소화 효과의 비결이다'라고도 설명한다. 이러한 브레히트 서사극과 정치 영화를 성공적으로 구현한 라스 폰 트리에의 두 대표작 『도그빌』과 『만달레이』의 내러티브와 주제적 측면, 그리고 영화적 장치들의 사용원리를 고찰한다면 브레히트의 현대적 정치 영화 구현의 가능성도 살펴볼 수 있다고 생각한다. 그러므로 본고는 라스 폰 트리에의 2편의 영화 『도그빌』 『만달레이』에 공통적으로 사용된 주제 및 내러티브, 영화적 장치들이 기존 정치 영화와 달리 어떠한 특성을 통해 브레히트가 꿈꾸던 '정치극 영화'를 구현해 내는지 가능성과 한계를 고찰하고 현대 영화에 있어서 브레히트의 생소화 효과가 어떠한 가치와 실제적 영향력을 가질 수 있는지 고찰해 보고자 한다.

2. 기존 '정치 영화'와 '도그마 95'의 주창자 폰 트리에만의 정치영화

일반적으로 '정치영화' (Political cinema)란 정치 역사적 상황을 주제로 삼아 사회적, 경제적 모순을 명증하게 드러내면서 영화의 작가인 감독 시각에서 명료한 정치적 위치와 주제를 전달하면서 관객들에게 정치적 변혁을 모색하게 만드는 영화들이라 정의할 수 있다. 고전적 정치영화

로 유명한 프랭크 카프라의 『스미스씨 워싱턴에 가다』(1939)라든가 70년대 워터게이트 사건을 조롱한 알란 파쿨러의 『모두가 대통령의 사람들』(1976), 코스타 가브라스의 『Z』(1969) 등은 정치적 이상향과 정치적 실화의 극적 묘사를 통해 정치적 메시지들을 효과적으로 전달하지만 형식적 측면에선 보수적 할리우드 내러티브 체계를 충실히 지키며 주로 소재주의적 접근법을 따른 정치영화들이다. 반면 기존 할리우드 제작 방식 자체를 비판하고 다양한 대안의 형식 실험을 통해 정치적 변혁을 노리는 본격적 정치영화의 원류로 제3세계 라틴 아메리카의 정치영화들이나 고다르의 정치 다큐 등의 시도의 예를 들 수 있다. 이들은 전자와 반대로 주제 뿐 아니라 형식면에서 반 할리우드적 변혁을 시도한 영화들로 볼 수 있다. 정치 영화의 형식 대안을 모색한 고다르의 경우 할리우드의 이미지 과잉 사태를 비판, 사운드와 이미지를 최대한 분리시키면서 최소한의 화면 사용이나 시네마 베리페 방식을 도입한 다큐멘터리 형식 『프라우다』 등으로 내용과 형식 모두에서 반 부르주아적 정치 영화를 실험한다. 실제 트리에에는 정치 영화의 제작측면에서 고다르나 라틴 아메리카 정치영화의 형식적 실험을 열렬히 지지했는데 그는 코스타 가브라스의 『Z』를 비판하며 정치영화가 압제자 대 피압제자의 할리우드식 갈등 드라마로 변질되거나 피 압제자가 무조건 선이라고 암시하는 것에 반대하면서 정치 개혁을 위한 내러티브에는 반드시 형식도 획기적으로 변해야 한다고 설명한다.⁴⁾ 폰트리에에는 정치 영화 뿐 아니라 자신의 영화적 작업에 대한 전반적 대안론으로 빈테베르그와 손잡고 도발적 선언을 감행한다. 그의 초기 영화를 규정할 수 있는 영화운동인 ‘도그마 95 선언’은 브레히트의 서사극 이론과 더불어 트리에만의 독자적

4) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.17.

영화 제작론의 원리를 함축시켰다고 볼 수 있다. 1995년 3월 20일 파리 오데온 극장에서 도발적으로 감행된 '도그마 95' 선언의 핵심은 새로운 규칙의 창조라기보다 기성영화에 대한 반발과 대안에 대한 도발에 가까웠다. 폰 트리에와 토마스 빈테베르그가 4명의 감독들을 대신해서 싸인 한 도그마 95 선언은 열가지 계명의 도발을 통해 할리우드 영화에 대한 탐닉과 무비판적 추종을 비판하며 대안을 모색한다. 린다 베들리는 도그마 95선언이 기존 영화유포와 달리 '담대한 도발과 선전극에 가까운 선언이자 정치적 선언'이 섞여있는 독특한 운동이라고 단언한다. 실제로 그의 선언은 덴마크의 뉴웨이브 영화를 촉진시키고 스칸디나비아 영화 산업계를 활성화시키고 독립영화에 대한 새로운 지침이 되었지만 동시에 폰 트리에 영화의 핵심적 사상으로 자리잡았다. 특히 도구적 측면의 혁신을 강조하는 도그마 95 영화집단의 특성상 핸드헬드 카메라의 자유로운 서술은 『도그빌』에서의 자유로운 카메라 시점에도 영향을 줬다.

도그마 선언에서 보여주는 특성인 '카메라의 자유로움'이나 핸드헬드 촬영이 상징하는 매체에 대한 자유로운 사용법의 가능성은 트리에의 도발적 영화제작 기법과 맞물려 도그마 선언의 폐기 이후에도 등장한다. 트리에만의 도발적 테크닉은 도그마 선언 이후 등장했는데 도그마 선언을 가장 완벽히 지킨 영화로 평가받는 『백치들』(1998)에서 촬영 스탭이 종종 드러나는 것이 문제없다고 지적하거나 감독 자신이 카메라를 직접 촬영하며 배우의 공간을 '침범'하는 걸 즐겨하는 데서도 드러난다. 도그마 선언에서 유래된 트리에의 방법론들은 실제 브레히트 의 생소화 기법 외에도 『도그빌』과 『만달레이』에서 사용된 기법들이 도그마 기법의 연장선으로 보기도 하는데 잭 스티븐슨은 『도그빌』의 카메라 기법 역시 도그마 선언의 기법에서 이미 나온 것이라 주장하며 즉흥적 촬영기법이 나 할리우드의 트릭과 속임수를 경멸하는 제작론이란 점에서 도그마 선

언의 제작법은 다이렉트 시네마의 방법론과 거의 상통한다고 주장한다.⁵⁾ 트리에에는 빈테베르크와 주도한 독자적 선언문 도그마 95 운동의 규율에서도 보듯 정치적 개혁을 염두에 둔 감독의 목적의식보다는 당대 할리우드의 인공성에 오염된 기성 영화 제작방식을 반대하고 자유로운 대안적 방법론 확립에 보다 치중한다. 도그마 선언의 핵심이 주로 ‘제작론’에 관한 것들이었으며 트리에 자신도 방법론의 개혁을 가장 중요시한다고 단언한다. 결과적으로 두 편의 정치 연작영화인들은 브레히트의 서사극 영화의 테크닉을 방법론으로 충실하게 사용하지만 동시에 도그마 선언에서 이미 드러난 카메라의 자유로움이나 즉흥적 연출 테크닉의 사용, 그리고 작가주의적 관점에서 볼 때 그의 작품 속에서 반복되어 등장하는 트리에 감독만의 주제인 인간 본성에 대한 탐구와 염세적 결론이 각기 혼합되어 있다. 이러한 브레히트의 생소화 효과의 ‘도구적 도입’, 도그마 95의 정신, 그리고 반복되는 트리에만의 주제적 일관성은 도그빌과 만달레이 두 편의 정치영화들을 이전의 정치영화와 차별화된 영화들로 만들었다.

3. 『도그빌』과 『만달레이』의 정치비판을 위한 서사 장치 분석

3-1. 시각적 서사화: 게스투스 연기와 연극적 미장센 차용

폰 트리에에는 『도그빌』과 『만달레이』에 관련된 인터뷰에서 ‘생소화 효과’의 중요성을 언급한다. 그는 정치 영화에서 생소화 효과란 기술적 측

5) Jack Stevenson, *Dogme Uncut: Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang That Took on Hollywood*, Santa Monica Press, 2003, p.31.

면 전체에서부터 일관되게 사용되어야 한다고 주장한다. 이미 데뷔 시절부터 관객의 몰입보다 객관적 시각의 주의를 환기시키는 생소화 효과에 주력한 그는 영화란 몰입을 위한 것이 아니며 관객으로 하여금 상황을 불편하게 관찰하며 스스로 문제의식을 고취시켜야 한다고 말한다. 15살 데뷔작의 오프닝에서 그는 자막으로 '탈출할 수 없는 길 알면서 왜 달아나려 하는가'란 메시지를 통해 생소화 효과를 노리거나 『에피데믹』에선 폰 트리에 감독이 스스로 출연, 상대배우에게 '영화는 신발 속의 돌과 같아야 한다'면서 영화 매체의 제작에 관한 논의를 직접 영화 속에서 드러내면서 생소화를 노렸다. 이러한 자막 장치나 감독의 출연 및 영화 제작의 직접적 언급을 통한 생소화 효과를 노린 그의 초기 영화들의 시도들이었다. 이성적 생소화 장치의 자막이나 생소화를 노린 배우의 연기, 혹은 제작 자체에 대한 직설적 언급 등은 폰 트리에만의 생소화 효과 관습 장치로 이후 『도그빌』과 『만달레이』에서도 반복되어 나타나는 생소화 효과 장치들의 전신이라 볼 수 있다. 폰 트리에에는 모든 정치적 문제의 원인을, 개인 관계가 아닌 계급을 대표하는 개인과 공동체 간 관계에 우선적으로 초점을 맞춘다. 가령 『도그빌』 초반부의 주요 내용은 아버지에게 쫓기던 그레이스가 숨기 위해서 마을주민들의 환심을 사는 게임에 동참하는 내용이며 마을사람들은 공통적으로 경계심과 상냥함, 호기심을 보인다. 이러한 우호적 관계는 점차 우월한 지위와 약자의 관계로 변모하고 점차 공동체는 '개인의 심성'과 관계없이 지배자와 피지배자의 관계로 변해간다. 브레히트 정치극의 주제처럼 폰 트리에에는 개인의 인격이나 노력과는 상관없이 지배와 피지배의 관계는 필연적으로 종속과 압제를 가져오게 된다고 냉철하게 지적한다. 이러한 냉철한 지적을 극명하게 보여주는 예는 그레이스에게 처음 선의를 베풀고 사랑했지만 나중에 갱에게 신고하고 고발하는 남자 주인공의 모습에서 극명하

게 드러난다. 이러한 계급간 관계, 지배자와 피지배자의 역전관계 등 개인과 커뮤니티의 사회정치적 관계는 연극적 미장센과 신체 연기를 통한 효과적 게스투스를 통해 드러난다. 게스투스는 인간의 사회적 관계의 힘에 의한 법칙과 규칙의 부산물로 묘사하는 것이다. 그러므로 게스투스 연기는 행동을 보여주며 묘사하기보다 인용하는 것을 목표로 한다. 중요한 점은 이러한 연기술을 통해 관객은 최종적으로 비판적 사고를 갖게 되어야 하며 캐릭터의 태도를 회고하도록 유도되어야만 한다는 것이다. 브레히트 연기술의 핵심은 게스투스 연기술, 즉 신체적 연기술이다. 관객으로 하여금 극 속의 캐릭터 간의 사회적 관계를 신체적으로 파악하게 만드는 것이다. 브레히트는 관객이 배우를 캐릭터로 착각하게 만들도록 캐릭터로 변신하는 일이 없어야 한다고 경고한다. 대신 배우란 관객이 항상 현실 사건보다 희곡의 상황을 목격하는 것이 되도록 만들어야 한다고 주장한다. 이상적 배우는 리허설의 리딩 과정에 적극적으로 참여해야 하며 캐릭터를 살아가는 대신 캐릭터를 ‘읽어줘야 한다’고 설명한다.⁶⁾ 이러한 브레히트의 ‘인용’ 연기술을 위해 브레히트극의 배우들은 대본 분석할 때 서사극의 주제와 최종 효과를 염두에 둔 후 연기 리허설에 들어가야 한다. 또한 내면적 몰입이나 캐릭터 연기보다 신체적 행동이나 제스처, 캐릭터의 자세를 어떻게 할 것인지에 먼저 신경 써야 한다. 특히 브레히트에 의하면 게스투스는 배우 개인의 신체적 행동을 통해 캐릭터의 이데올로기적, 사회적 요소들을 드러내는 제스처다. 이러한 신체적 제스처나 포즈, 몸의 위치는 서사극 속에서 캐릭터 간의 가장 중요한 사회적 관계를 드러낸다. 앙겔로스는 폰 트리에가 이전 작품에서도 사회적 측면의 게스투스를 의도적으로 삽입했다고 설명

6) J. Chris Westgate, *Brecht, Broadway and United States Theater*, Cambridge Scholar Publishing, p.37.

한다. 가령 『백치들』에서 집단 해프닝에 참여하다가 전화가 오자 직업적으로 받는 인물의 연기를 예로 들면서 이는 게스투스가 캐릭터와 사회적 존재의 간극을 시각적으로 극명하게 보여주는 것이라고 설명한다. 『도그빌』과 『만달레이』에서도 이러한 게스투스가 극명하게 시각적으로 드러나는데 『도그빌』의 주인공 그레이스가 마을 사람들에게 선의를 베풀었음에도 결과적으로 공동체의 이데올로기에 의한 '노예관계'가 되었다는 걸 시각적으로 보여주는 장면에서 드러난다. 폰 트리에의 그레이스가 노예가 되었다는 상황을 심리적 연기술이 아닌 물리적 미장센 소품(노예 사슬)과 캐릭터의 신체적 동작인 게스투스 연기만으로 담아낸다.



이 장면에서 압제자인 공동체와 피압제자인 개인의 관계는 대조적 구도에 위치하며 시각적 소품인 무거운 사슬을 끌고 다니는 구체적 신체 연기의 게스투스를 보여 준다. 결국 이러한 게스투스 연기의 사용은 사회 속에서 개인의 선의가 공동체 관계에 의해 지배 이데올로기로 변질하는 과정을 효과적으로 전달한다. 폰 트리에가 모든 영화들에서 언어보다 캐릭터의 행동을 외면화시키는 것에 집중해 왔지만 특히 『도그빌』과 『만달레이』에서 폰 트리에의 배우들은 캐릭터 내면을 표현하는 것이 아니라 캐릭터 연기의 과정 속에 있는 배우를 주로 보여주는 것이며 개

인이 아니라 하나의 계급, 가령 억압받는 노동자 계급 등을 상징하게 만든다.⁷⁾ 브레히트의 연기론에선 원래 배우는 ‘모순과 차이점을 드러내는 것을 중심으로 한다’. 즉 개성적 캐릭터의 심리묘사보다 전형을 보여주며 각 인물들은 사회 안의 다른 인물과의 관계와 위치가 강조되도록 하는 것⁸⁾이라고 주장한다. 이러한 전형적 관계의 시각화는 게스트우스의 연기술과 연극적 미장센의 조화를 통해 『만달레이』와 『도그빌』에서 반복적으로 드러난다. 『만달레이』는 『도그빌』과 유사한 예로 무대 공간은 연극의 실제 조명을 통해 구분되며 개인의 이야기가 아니라 계급과 집단 전체의 모습이 공간적으로 드러남으로써 생소화 효과와 더불어 극의 주제인 정치적 관계의 모티프를 시각적으로 선명하게 드러낸다. 이는 배우들의 신체적 연기와 더불어서 효과적으로 극의 메시지를 전달한다. 결론적으로 폰 트리에의 계급을 상징하는 신체적 게스트우스 연기와 연극적 미장센을 활용해서 계급관계라는 정치영화의 중요한 소재를 시각적 텍스트의 형식으로 효과적으로 드러낸다.

3-2. 모호함의 내러티브: ‘모호함’과 이성적 인용의 내러티브

브레히트 극 내러티브의 목표는 명료한 메시지를 전달하거나 카타르시스를 통해 정서적 해결을 취하는 대신 모순된 상황을 냉정하게 ‘인용하듯 제시하면’ 관객들은 각자 주체적 인 판단을 하게끔 만드는 것이다. 앵겔로스는 폰 트리에 영화의 내러티브가 40년대 초 브레히트가 변증법적 연극에 대해 언급한 것처럼 ‘세계의 미스터리들은 해결되지 않고 제시된다’는 맥락과 유사하다고 주장한다. 그는 하이너 뮐러의 말을 인용

7) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.128.

하며 폰 트리에에는 '포스트 브레히트'의 정신을 제대로 추구한 감독이며 이상적 정치극이란 마치 성서를 해석하는 식의 안전한 해석 시스템을 제공하거나 일방적인 정치적 메시지를 전달하지 않는 정치극이어야 한다고 주장한다. 폰 트리에의 이전 영화 『멜랑콜리아』에서도 보듯 내러티브 안에는 어떠한 선악의 확실한 대립 구조, 압제자와 피압제자의 구분 등 선악의 구조를 명확히 제시하지 않는다. 앵겔로스는 선악 간 대결 구조의 부재나 주제적 '모호성'이 폰 트리에만의 역사적 텍스트를 다루는 독자적 방법론이라 주장하는데 감독 스스로도 사회적 관계를 객관적으로 탐구하고 보여주는 것만이 자신의 정치 영화의 메시지일 뿐이라고 설명한다.⁸⁾ 그의 주장은 브레히트의 주장과 거의 동일하다. 즉 '영화관 객'이야말로 정치극의 진정한 주체이며 관객은 감독의 '일방적 메시지'를 전달받는 대상이 아니며 '의미를 구축하는 협력자'로써 받아들여야 한다고 설명한다는 것이다. 이를 위해 폰 트리에에는 '모호함'의 내러티브를 이용, 선악 구조를 극복하고 정치적, 사회적 상황을 관객이 관찰하게끔 제시하고 스스로 답을 찾게 만든다. 심지어 폰 트리에에는 역사적 인물들이나 사건역시 필연적으로 선악을 넘는 모호성을 갖고 있다고 주장한다. 『유로파』에 대한 인터뷰에서 자신이 한때 '공산주의자'였으며 모택동의 이름을 듣고 문화대혁명에 대한 이야기를 하는 것으로도 아직도 흥분된다고 토로하면서 그럼에도 레닌과 모택동은 정치적 아이콘이자 스타로 볼 수 있지만 동시에 수백만을 살해한 잔혹한 인간들에 불과하다고 말한다.⁹⁾ 이처럼 선악 대립의 부정, 모호성에 대한 강조는 폰 트리에의 정치영화의 핵심적 주제다.

8) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.197.

9) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.193.

『도그빌』의 내러티브 역시 모호함의 내러티브다. 폰 트리에의 내러티브는 지배자와 피지배자의 노예 관계가 인간의 각 개인적 본성의 결합에서 기인한 것이 아니라 사회적 공동체의 이데올로기나 관계 본질 자체에 원인이 있다고 암시하며 문제점을 ‘인용한다’. 가령 선량한 남자 주인공 톰은 영화 초반부에서부터 인간의 미덕으로 ‘수용’, 즉 받아들이는 미덕을 중시하는 사람이다. 그에게 받아들임이란 필연적 미덕이며 사회적 질서의 근간이다. 그러나 톰은 자신의 미덕대로 스스로 구원해준 도망자 여주인공 그레이스에게 매력을 느끼는 동시에 수용이란 미덕의 주제를 그녀에게 수월하게 ‘가르칠 수 있다’고 확신한다. 이러한 확신은 우월감으로 변하고 우월감은 마을 사람들 전체가 호의에서 지배자의 압력으로 변하는 전제적 내러티브의 전조로 작용한다. 반면 피지배자 계급을 대표하는 그레이스는 마을 사람이 자신을 싫어하는 것도 일종의 권리이며 그들에게 원망하는 것은 오만이며 죄악이라고 남주인공에게 말한다. 그레이스에게 미덕과 도덕은 행동의 기본적 규율이다. 반면 남주인공 톰은 타인을 구했다고 생각하고 우쭐하며 그러한 감정이 사랑으로 변해 버렸다고 나레이션은 냉정하게 설명한다. 이러한 ‘선악구조’, ‘메시지’가 부재하는 모호함의 내러티브는 선악 캐릭터의 구분의 모호함, 정치적 비극의 책임소재의 모호함을 통해 관객 스스로 냉철하게 판단하게 만든다. 영화의 마지막 부분에서 그레이스는 마을 사람들을 학살하고 불태우기로 결정한다. 그럼에도 관객은 여주인공이 단지 악에 타락했다는 가치 판단보다는 사회정치적 상황의 결말과 원인에 대해 더 집중하도록 유도된다. 이처럼 『도그빌』의 내러티브 구조는 지배자와 피지배자의 구조가 사회적, 정치적 이데올로기와 구조적 문제이며 개인의 노력이나 인성과는 거의 상관이 없다는 걸 역설적으로 암시하는데 성공하며 이러한 성공은 모호함을 유지하는 폰 트리에만의 독특한 내러티브 장치

에 기인한다. 『도그빌』과 『만달레이』의 내러티브적 특징으로 우화적 측면도 두드러진다. 이 두 편은 미국 사회의 우화이며 정치적 비판극들이다. 『도그빌』이 압제자와 피압제자 간의 관계, 즉 개인의 도덕적 의무감이나 선량함, 관념적 이데올로기로 출발한 관계도 결국 관계의 구조적 결함에 의해 파괴적 상황을 가져 올 수 있는 걸 경고하는 우화라면 『만달레이』는 미국 근대 사회의 노예제도를 통해 민주주의의 다양한 가치관들의 허점을 보여준다. 가령 미국식 민주주의의 근간인 다수결 투표 이데올로기의 허점을 우화적으로 드러내는데 여주인공이 노예들에게 민주주의의 투표가 무엇인지 가르쳐주는 회의가 끝나자 곧 다양한 사안들을 노예들은 투표에 붙이게 되고 심지어 지금 정확히 몇시인지라는 자연적 시간조차 다수결 투표를 통해 결정하게 된다. 이러한 웃지 못할 상황은 마지막 장면에서 여주인공을 영원히 노예로써의 '마님'으로 가둬 놓으려는 투표를 통해 극명하게 관객에게 제시된다. 결과적으로 『도그빌』과 『만달레이』의 내러티브 장치는 관객이 일반적으로 '옳다'고 확신하는 '민주주의의 정당함'이나 '다수결 투표의 정당성' 등을 다시 한번 생소한 것으로 제시하고 비판적으로 바라보게 한다. 미국의 이라크 침공 등 이른바 선의에 의해 이뤄진 변혁과 개혁의 시도가 실제 당사자들에게 압제자와 피압제자의 관계로 변질되서 상호가 치명적으로 실패하는 모습들을 은유적으로 표현하는데 마이클 클레링은 『만달레이』의 플롯이 남북전쟁 이후 재건의 실패하는 판토마임을 통해 미국과 나토의 이라크와 아프가니스탄 주둔의 직접적 알레고리의 정치극이라 단언한다.¹⁰⁾ 『만달레이』의 경우 다양한 함의를 암시하는데 가령 부시 행정부의 911 이후의 외교행보를 비판하는 알레고리로 결속의 위기에 빠진 노

10) Fred Hobson & Barbara Ladd, *The Oxford Handbook of the Literature of the U.S. South*, Oxford University Press, 2016, p.419.

예집단이 ‘모래먼지라는 공동의 적’을 설정함으로써 집단의 결속을 회복하는 상황이 우화에서처럼 풍자된다. 사람들에게 목화 수확을 위협하는 모래의 존재는 공동의 적이 되서 자연스러운 공동체 협력의 구실이 되었고 이들의 감정적 골은 일시적으로 사라지게 된다. 마치 자유로운 미국인으로써 공공의 목표를 달성하려는 것처럼 사람들은 힘을 합쳐 이 공동의 적과 싸웠다고 내레이션은 직접적으로 9/11 이후 미국의 국제적 외교정책의 실패와 명목만 남은 민주주의 제도의 허점들을 풍자한다고 할 수 있다.

3-3. ‘지적 토론’ 장치: 3인칭 내레이션, 자막

『도그빌』과 『만달레이』의 생소화 장치들로 3인칭 내레이션을 들 수 있다. 이들의 내레이션은 기존 영화 관습과 달리 부드러운 말투와 대비되는 독선적이며 시니컬한 내용이 주류를 이루는 내레이션은 심지어 극중 상황이 관객 앞에 펼쳐짐에도 마치 ‘과거를 인용하는 듯’ 반복해서 상황을 정리하고 재 해설하면서 생소화 효과를 강조시킨다. 이때 내레이션은 영화 사운드 전체를 완전히 장악, 배우의 대사 및 음향 등 디제스틱 사운드 자체가 거의 들리지 않는다. 어떠한 상황이며 캐릭터들이 지금 어떠한 동기와 감정을 갖고 있는지는 연기가 아닌 내레이터의 냉정하고 정확한 설명에 의해 통제되며 관객은 감정적 몰입을 차단당한다. 가령 『만달레이』에서 보이스 오버의 3인칭 내레이션은 이러한 일들이 ‘즉흥적으로 일어난 필연적 결과’가 아니라 ‘과거에 일어난 역사적 이벤트’의 서술에 불과하단 인상을 강하게 심어준다. 이러한 내레이션의 의도적 사용은 감정적으로 몰입되기 쉬운 관객들에게 상황 자체를 다시 한번 냉정한 역사적 사실의 하나로 받아들이게 만든다. 이러한 효과는

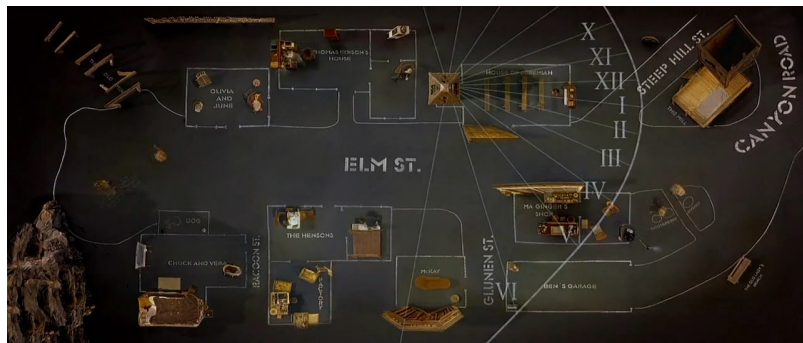
상황의 심각성을 때때로 일부러 희석시키거나 캐릭터의 대사나 연기와는 정 반대로 희화화시키는데 영화 『The Boss of It All』에선 폰 트리에가 직접 앞부분에서 '이 영화는 코미디'라고 말해버린다. 그의 정치 영화 속 내레이션은 '극중 상황'과 전혀 관계없는 생소화 장치로써 사용되는데 가령 페드로 알모도바의 정치영화에선 주인공이 죽은 이후에도 일기나 편지를 매개체로 3인칭 보이스 오버가 극 속에서 리얼리티를 깨지 않고 정치적 메시지를 전달하는데 비해서 폰 트리에의 3인칭 내레이션은 극과 전혀 상관없거나 극의 상황을 희화화시키고 끊임없이 대화와 극의 흐름을 중단시킨다.¹¹⁾

주어진 상황을 하이라이트처럼 보여주는 기법은 편집에서도 반복된다. 가령 『만달레이』 마지막 부분에서 전체 장면을 '하이라이트'처럼 영화의 장면을 과거 회상처럼 몽타주로 정리하면서 앞서 벌어진 사건들의 의미를 관객은 새삼스럽게 재수용하도록 강요받는다. 앵겔로스는 『멜랑콜리아』의 마지막 장면을 예를 들면서 폰 트리에의 전형적 편집 테크닉으로 극 상황에 관객을 몰입시키는 깔끔한 연속 편집 대신 '하나의 액션의 과정을 분절해서 보여주는 관습'라고 지적한다.¹²⁾ 이러한 파편화의 관습은 『도그빌』과 『만달레이』 두 편에서 관습적으로 되풀이 되는 '점프 컷'을 통해 두드러진다. 동일 시간과 대화의 '점프 컷'은 두 영화 전반부에서 반복적으로 사용된다. 주요 대화 씬 마다 폰 트리에의 의도적으로 점프 컷을 삽입, 관객의 주의를 환기시키면서 감정적 몰입을 차단시킨다. 『만달레이』는 거의 모든 장면마다 이러한 점프 컷을 주기적으로 삽입한다. 누벨바그의 고다르 영화 『네 멋대로 해라』를 연상시키는 점

11) Brian Michael Goss, *Global Auteurs: Politics in the Films of Almodóvar, von Trier, and Winterbottom*, Peter Lang Publishing, 2009, p.124.

12) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.186.

프 컷을 통해 관객은 끊임없이 몰입을 ‘방해’받고 눈앞의 사회적 상황을 하나의 파편화된 분절화 시킨 극의 연속으로 받아들이도록 강요받는다. 폰 트리에만의 전형적 촬영 관습으로 거친 핸드 헬드 카메라와 롱테이크, 상황을 관조적이면서 냉철하게 바라보게 만드는 롱 쇼트 관습을 들 수 있다. 앵겔로스는 폰 트리에의 전형적 관습으로 각 등장인물들의 개별적 인물 쇼트 사용을 예로 든다. 가령 그는 3명 이상의 배우들을 한 화면에 담는 경우가 드문 대신 다양한 앵글이나 배우 신체의 절반을 프레임 밖에 위치시키는 절단된 쇼트 관습을 선호한다. 특히 배우들의 전체 신체를 한 프레임에 담기보다 신체부분들, 가령 손이나 포즈들을 일부러 분리시켜 촬영하고 얼굴의 클로즈업도 따로 촬영한다. 핸드 헬드 쇼트가 폰 트리에의 말처럼 ‘수기’의 느낌을 준다면 두 편 영화에 공통적으로 사용되는 앵글로 극단적 하이 앵글을 들 수 있다. 마치 ‘신’의 시각에서 보는 듯한 부감 쇼트는 ‘2차원의 지도’와 3차원의 현실이 한 공간에서 공존하는 무대 미장센과 더불어서 철저하게 사회 공동체의 행동과 계급 사회의 관계를 냉정하게 관찰하려는 의도로 해석된다.



『도그빌』과 『만달레이』의 생소화 효과를 위한 가장 두드러진 영상 문

법은 마치 '신'의 입장에서 바라보는 듯한 극단적인 하이 앵글과 철판위에 분필처럼 그려진 '2차원 지도'가 실제 지형적 건물과 공존한다는 점이다. 『도그빌』과 『만달레이』의 마을의 '2차원적' 세계와 벽 없이 투명한 상황에서 관객은 끊임없이 환상에 대한 몰입을 차단하면서 동시에 사회적 관계와 한명의 개인이 아닌, 네트워크 속의 개인이라는 브레히트적인 관찰을 가능하게 된다. 배우의 연기는 오버헤드 쇼트를 통해 객관화된다. 이러한 화면들의 대비적 삽입은 미국 전체의 지도 화면과 연결되어 이러한 사건들이 지역적이며 개인의 문제가 아닌, 전체 사회의 관계적 문제라는 걸 끊임없이 암시한다.



배틀리는 한정된 세트와 미니멀한 장치들이 관객의 마음속에서 공간이 재구성되도록 만들면서 오직 배우들의 극단적 익스트림 클로즈업만으로도 공간과 상황에 대해서 관객의 주체적 참여를 효과적으로 이끌어냈다고 평한다.¹³⁾ 단순하지만 효과적 무대 장치는 매 순간 정치적 사건들을 드러내며 자주 하이 앵글로 변환되고 관객은 몰입 상태에서 탈피, 파편화된 에피소드의 각 의미를 냉정하게 관찰하고 사회적 관계 사이의 모순을 끊임없이 판단하게 된다. 브레히트의 연기론은 실제적 '규칙의 연기론', 즉 메소드 연기와는 달리 목적성, 즉 생소화 효과를 위해 다양하게 변형될 수 있는 방법론에 가깝다. 데이비드 바넷은 브레히트가 생소화 효과의 연기술을 하나의 고정된 '스타일'로 만드는 대신 연출과 배우간의 관계에 관한 것으로 생각했다고 설명한다.¹⁴⁾ 폰 트리에 역시 브레히트의 연기술을 직접적으로 사용하는 대신 브레히트의 서사극, 정치극의 최종 효과인 생소화를 위해 다양한 방법들을 시도한다.

폰 트리에만의 연기 연출법의 특징은 장면을 찍으면서 리허설을 가끔씩 많이 하지 않음으로 인해 배우들에게 최대한 연기의 자유를 부여하는 것이다. 그는 『도그빌』과 『만달레이』의 촬영 현장에서 배우들의 즉흥연기를 강조하는 것에 대해 로얄 셰익스피어 극단 주연 트레볼 닐의 딕킨스 작품의 TV 변안 드라마를 보며 배우들이 원작을 자유롭게 즉흥연기하도록 허락된 것을 보고 깊은 감명을 받은 후 『도그빌』 등에도 같은 방법을 썼다고 말한다. 이러한 즉흥연기를 연기 위해 스스로 핸드 헬드 카메라를 자주 사용하는데 '핸드 헬드 카메라는 손으로 쓴 글씨처럼 관객에게 많은 것을 말할 수 있다'고 설명한다. 또한 메소드 연기의 원리

13) Linda Badley, *Lars von Trier (Contemporary Film Directors)*, Zentropa Entertainment, 2011, p.104.

14) David Barnett, *Brecht in Practice: Theatre, Theory and Performance*, Bloomsbury Methuen Drama, 2015, p.109.

와 달리 즉물적 리얼리티, 즉 현장에서 '배우의 실제 감정'과 '사회적 관계'를 유지하도록 실제적 인간관계를 맺도록 유도한다. 『도그빌』에서 배우들이 실제 쇼트에 찍히지 않을 때도 마을 속의 위치에서 캐릭터로써 실제 생활을 할 것을 요구했다. 또한 현장에서 한 호텔에 묵으면서 저녁을 항상 같이 했으며 캐릭터들 간의 관계를 실제로 하도록 요구한다. 그는 현장에서 '연기를 가능한 한 적게 하시오'라는 지시를 많이 한다. 『도그빌』의 배우들은 폰 트리에가 현장에서 자신들의 연기를 지시해달라거나 설명해달라는 배우들의 요구를 거부한 채 사전 리허설 없이 오직 감독의 지시를 따르게만 했다고 설명한다. 폰 트리에가 한 것은 최소한의 개입 없이 단지 현장에서 '더 크게 더 크게'라는 말 밖에 없었다고 말한다.

그러므로 폰 트리에의 배우들은 캐릭터에 몰입된 연기술 뿐 아니라 자유로운 배우 자신으로써 즉흥연기를 유지해야 한다. 이러한 인터뷰 장치는 관객의 주의를 완성된 배우가 아니라 배우와 연기 사이의 변증법적 상호 플레이에 집중하게 만든다. 가령 『도그빌』에선 모든 연기는 사전 리허설 없이 40분까지 장시간 동안 촬영되었고 전체 배우들이 동시에 동시녹음 촬영을 통해 투명한 세트 위에서 연속적으로 연기하게 만든다. 이를 위해 사용된 영화적 장치가 '실제 배우와의 인터뷰 장면의 급작스러운 삽입'이다. 이러한 인터뷰의 삽입은 『백치들』에서 집중적으로 시도되었으며 이를 통해 관객은 인터뷰가 과연 극중인물로써의 말인지 실제 배우의 감정과 의도가 어느 정도 투영되었는지 모호한 상태를 목격하게 만든다. 이러한 모호성에 대해 폰 트리에의 촬영감독인 안소니 도드 맨틀은 『백치들』의 핵심적 미학이 '관객이 보는 연기가 '사실인지 아닌지' 모르는 급작스러운 경험'이라고 규정한다.¹⁵⁾ 폰 트리에의 『백치

15) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.128.

들』에서 의도적 ‘생소화 효과’를 위해 배우들에게 사전 리허설이나 주의 없이 촬영 도중에서 즉흥적으로 대답하도록 만들었다. 가령 인터뷰 장면을 영화 본편이 완성된 한참 뒤에 배우들의 즉흥연기로 추가시킴으로써 세미다큐멘터리의 효과를 낼 뿐 아니라 캐릭터의 연속성이 멈춘 시점에서 배우들이 인터뷰를 할 수 있도록 만든다. 또한 즉흥연기를 통해 캐릭터와 배우의 경계선을 허물도록 만든다. 폰 트리에에는 의도적으로 배우들에게 캐릭터 역할로써가 아니라 배우 자신에게 말을 걸고 그들의 반응을 유도한다. 앵겔로스는 잉그마르 베르히만의 『가을소나타』나 고다르 영화들에서도 인터뷰 관습이 사용되었지만 이는 내러티브와 깔끔하게 분리되거나 극중 인물이 인터뷰를 함으로 스토리 안에 포함되는 방식인데 반해 『백치들』에선 인터뷰가 내러티브의 일부이면서 동시에 영화 제작자가 참여하는 방식으로 ‘모호함’의 생소화 효과를 제대로 구현했다고 주장한다.¹⁶⁾ 이처럼 ‘실제 배우의 모습’을 영화 속에 그대로 담으려는 연기 연출법은 이전 작품들에도 나타나는데 영화 『킹덤』에서 폰 트리에에는 배우들의 과거 영화속 캐릭터의 이미지뿐 아니라 사생활의 이미지도 영화 속에 드러내는 걸 선호했다.¹⁷⁾ 폰 트리에에는 인터뷰에서 ‘배우는 조종될 수 없기 때문에 지시보다는 일종의 ‘게임’을 제시한다고 설명한다. 그는 정치극 속 배우는 의도적으로 조종될 수 없으므로 다양한 ‘심리적 게임’, 혹은 유도를 통해 정치극만의 독특한 연기를 끌어낸다. 가령 폰 트리에만의 연기 연출법으로 배우에게 촬영 당일 실제 사용하게 될 소품이나 상황을 알려줌으로써 즉흥적 반응과 당혹감까지 실제 연기에 보이도록 유도한다. 『도그빌』에서 ‘굴욕적 장면’을 찍게 될 줄 몰

16) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.118.

17) Jan Lumholdt, *Lars von Trier: Interviews (Conversations with Filmmakers Series)*, University of Mississippi Press, 2003, p.15.

랐던 그레이스역의 니콜 키드만 역시 촬영 당일 날 채찍이나 사슬, 특히 목의 사슬을 리허설이나 사전에 연락받은 적 없이 촬영장에서 목격했으며 이것이 실감나게 보이지 않을 것을 걱정했다고 서술한다. 또한 배우들의 '자의식'을 없애기 위해 촬영되는 것을 의식하지 못하게 만든다. 『브레이킹 더 웨이브』의 촬영감독 로비 뮐러는 당시 배우들이 자신이 촬영되는지 아닌지 쇼트 내에 포함되는지 아닌지 모르도록 했다고 설명한다. 또 하나 『도그빌』과 『만달레이』의 내러티브의 독특한 관습적 장치로 캐릭터와 전혀 어울리지 않거나 스토리를 진전하는 것과 관련 없는, 즉 철저한 '지적 토론 장면'들의 의도적 삽입을 들 수 있다. 『도그빌』 후반부 그레이스의 아버지가 자신의 관점으로 개에 대한 연설을 하게 함으로써 관객은 다양한 판단을 하게끔 만드는 것이 구체적인 예다. 폰 트리에의 자신의 영화에서 캐릭터들이 자신의 본성과 상관없는 지적 토론을 하는 관습을 '아이들의 게임'이라 부르며 캐릭터가 스스로의 관점과 정반대의 의견을 영화 속에서 다룰 수 있는 효과적 장치라고 설명한다. 『도그빌』에서 남자 주인공 톰은 지적 토론을 통해 일부러 여주인공과 논쟁을 벌이는 장면이 삽입된다. 가령 그는 마을사람의 맘을 얻기 위해 정신적인 '트로이의 목마'를 준비하자고 비유하기도 하며 『만달레이』에서도 이러한 '지적 토론'은 이어진다. 가령 여주인공은 자신이 도와주려는 순수한 동기를 의심하는 흑인노예에게 '백인들은 인류 전체에게 돌이킬 수 없는 죄를 지었으며 만달레이는 백인들이 짊어져야 할 도덕적 무게'라고 갑자기 강변한다. 때로는 피압제자가 스스로를 탓하기도 하는데 가령 노예 집사는 '미국은 70년 전에도 우리를 동등하게 안 봤고 지금도 마찬가지다. 이렇게 가면 100년후도 마찬가지이므로 한발 뒤로 물러날 것'이라고 갑자기 예언하는 장면이 삽입된다. 지적인 논쟁은 두 편의 영화에서 반복적으로 드러난다. 『만달레이』의 여주인공이 자유의 부재라는 논지로

토론하자 노예 집사는 자유에 관한 논의는 단지 철학적 문제에 불과하다고 빈축한다. 때때로 노예 스스로 노예 자신들의 문제점을 지적하기도 한다. 여자노예인 빅토리아는 토론 도중 자리에 일어나서 ‘하나님이 다른 사람 아닌 우리 흑인들을 노예로 만든 것은 당연한데 흑인은 천성이 난폭하기 때문이다’라면서 자신들을 혐오하는 발언을 일부러 토론 주제로 만들기도 한다. 이처럼 드라마의 플롯과 일정하게 유리되는 지적 토론의 삽입은 정치영화가 갖고 있는 주제적 메시지를 전달하는 동시에 캐릭터와 대화 내용의 모순된 충돌로 인해 관객의 주위를 환기하는 ‘생소화 효과’의 장치로써 효과적으로 작용한다.

3-4. 폰 트리에 정치극의 한계: 생소화와 몰입의 공존

폰 트리에의 영화들이 브레히트의 생소화 효과만을 노린 영화라고만 할 수는 없다. 켄달은 『도그빌』의 예를 들며 적어도 마지막 10분동안 보여주는 카타르시스는 분명 브레히트의 의도와는 다르다고 주장한다. 즉 『도그빌』은 브레히트의 서사극적 성격을 갖고 있지만 동시에 아르토의 잔혹극에 등장하는 초현실적 아이디어도 동시에 섞여 있다고 설명한다.¹⁸⁾ 또한 『만달레이』에 대한 인터뷰에서 폰 트리에에는 브레히트극의 최소화된 무대공간과 흡사한 최소한의 연극적 무대가 마치 아이들 놀이처럼 실제 물건의 부재를 통해 어떠한 인형 왕국보다 유쾌한 공간을 만들 수 있다고 주장한다. 켄달은 폰 트리에의 이러한 주장을 예로 들면서 비록 폰 트리에의 영화들이 브레히트의 서사극이나 정치극적 측면을 계승했지만 동시에 아르토로 대표되는 잔혹극 및 초현실주의의 장치적 측

18) Tanya Horeck & Tina Kendall, *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh University Press, 2004, p.163.

면과 아리스토텔레스 극의 전통적 몰입의 드라마도 동시에 추구한 것이라고 설명한다. 예로 켄달은 그레이스가 강간당하는 장면을 들면서 핸드헬드의 거친 카메라와 일련의 클로즈업은 오히려 관객에게 주관적 몰입을 강요시키고 있으며 동시에 원거리 쇼트의 강간 장면은 냉정한 시선과 대비되는 테크닉이라고 주장한다. 결국 이러한 핸드 헬드나 클로즈업이란 장치들은 서사극의 생소화 효과를 노리지만 동시에 역설적으로 관객의 감정적 몰입도 가져오는 것이라고 설명한다.¹⁹⁾ 켄달의 설명처럼 폰 트리에의 브레히트 극의 생소화 효과를 극의 주된 핵심이자 장치로 사용했지만 동시에 초현실주의 연극에서 보듯 전통적 감정이입의 대비적 효과도 노렸다고 볼 수 있다.

3-5. 브레히트와 폰 트리에의 '결별점', 혹은 정치 영화의 한계 : 내러티브 주제 차이, 정치적 대안의 유무

실제 폰트리에의 두 편의 정치 연작 시리즈 제작 외에도 브레히트는 트리에 감독에게 가장 강력한 영향을 준 연출이었다. 피터 슐레페른은 트리에가 『도그빌』과 『만달레이』뿐 아니라 『유로파』, 『에피데믹』 등 전 작품에서 브레히트의 영향을 받았으며 자신도 인터뷰를 통해 인정해 왔다 주장한다.²⁰⁾ 폰트리에의 브레히트와의 '공통점'에 대한 질문에 대해 자신의 전 작품의 목표는 '사건 전체 구성요소를 관객에게 남김없이 극명하게 드러냄으로써 관객이 가치를 스스로 판단하게 만드는 것'이라고

19) Tanya Horeck & Tina Kendall, *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh University Press, 2004, p.164.

20) '나에게 브레히트의 존재는 어린 시절부터 절대적 신 같았으며 그의 극 속 정서와 분위기에 대한 기억은 항상 남아있다' Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.19.

요약한다. 또한 브레히트의 생소화 효과에 비교해서 '자신만의 생소화 효과가 있다고 설명하면서 '나만의 생소화 효과란 스토리 전체의 인과관계와 내막을 관객에게 다 보여주는 것'이라 주장한다.²¹⁾ 이처럼 트리에 는 정치적 사건의 인과관계, 내막의 본질을 관객에게 '투명하게 드러내는 것'을 작가적 목표로 공언한다. 이러한 작가적 목표를 위해 브레히트의 생소화 효과 테크닉을 방법론적으로 수용하였고 특히 정치영화 연작인 두 편에서 브레히트의 서사극 형식을 직접 영화로 완벽하게 변용시키고자 노력했다. 그러나 폰 트리에의 두편의 정치 영화들은 브레히트의 서사극 영화들과 일정부분에서 분명한 변별점을 보인다. 즉 그의 정치 영화들은 내러티브 결말에서 염세적 측면을 반복해서 드러내며 브레히트와 달리 사회적 개혁의 대안을 완전히 배제시킨다. 〈도그빌〉과 〈만달레이〉의 결말은 브레히트의 서사극이라기보다 공통적으로 냉소적이며 염세주의적 세계관을 드러내며 인간 본성에 대한 조소에 가깝다. 또한 브레히트 서사극이 관객의 정치적 시각의 변혁을 촉구하는 반면 트리에에는 자신만의 생소화 효과, '즉 사건의 상황을 투명하게 드러내고 고발하지만' 모호성의 알레고리를 추구하고 최종 결론은 항상 인간 본성에 대한 우화적 이야기로 변화시킨다. 이러한 염세적 경향의 주제는 폰 트리에가 정치극을 포함, 특정 장르나 형식에 얽매이기보다 다양한 극 속에서 자신만의 일관된 작가적 세계관, 가치관, 주제 표현에 보다 치중하기 때문이기도 하지만 이미 이전 작품들 속에도 일관되어 온 주제 중 하나다. 두 편의 영화에서 트리에가 묘사하는 미국 사회란 궁극의 해결책이 보이지 않는 염세적 세계이며 인간 본성 속 결함들을 냉정하게 관찰하고 숙고하도록 만든다. 결국 두 편의 정치영화들은 공통적으로 사

21) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.1.

회정치적 문제를 인간 본성에 대한 관찰이란 해체주의적 시각으로 바라보도록 회귀하는 결말들을 공통적으로 보여준다.

그러나 본질적으로 폰 트리에 영화, 특히 정치적 영화의 핵심은 브레히트의 추종이나 브레히트 서사극의 궁극적 목표인 관객의 개혁과 변혁과 거리가 멀다. 트리에에는 오직 '방법론적'으로 과거 대가들의 테크닉과 미학을 수용했다고 토로하며 브레히트의 경우도 마찬가지였다. 실제로 트리에에는 자신의 영화기법들이 독창적이지 않으며 과거 대가들의 방법론을 다양하게 수용, 시도한 것에 불과하다고 정의한다. 마치 나무의 다양한 가능성을 실험하는 '목수'처럼 과거의 방법론을 다양하게 조합해서 가볍게 실험해 보는 것이라 주장한다. 실제 트리에에는 브레히트뿐 아니라 『멜랑콜리아』제작 당시 대가들인 안토니오니, 비스콘티, 베르히만 등에게 직접적 영향을 받았다고 토로한다. 폰 트리에의 이러한 도구론에 대해서 베인브리지는 트리에가 이념적으로 브레히트적 영화를 추종했기보다 철저하게 도구적으로만 방법론을 차용했다고 지적하며 동의한다.²²⁾ 브레히트는 막시즘의 원리에 입각, 정치와 계급간의 투쟁을 드러내고 주체적 사상을 가진 집단이 주도가 되어 관객의 의식적 변혁을 시도하는 것을 이상으로 삼는다. 반면 트리에에는 본질적 문제를 도발하고 정치 사회적 문제를 정치 차원뿐 아니라 인간의 본질적 문제, 즉 폭력성, 성적 욕망의 분석 등 보다 미시적 차원에서 접근한다. 양겔로스는 브레히트와 트리에의 '근본적 시각 차이'에 대해 언급하며 트리에가 안티 아메리카 정치극 두 편의 결말에서 보인 냉소적 태도, 즉 정치 문제에 대한 해결 가능성의 부재나 대안 가능성 자체를 거부하는 트리에의 염세적 시각을 지적하면서 이러한 시각은 복잡한 정치 이슈를 정치 시

22) Caroline Bainbridge, *The Cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, Caroline Bainbridge Press, 2007, p.6

시스템에 대한 비판 대신 ‘인간화’시킴으로 인해 정치 영화의 획일적 결말을 짓지 않고도 정치 이슈의 모순점을 드러내는데 더 집중할 수 있는 방법론이라고 긍정적으로 평가한다.²³⁾ 더 나아가 브레히트와 폰 트리에의 결별지점이자 상이점을 지적하며 트리에가 브레히트와 달리 정치적 이슈에 대한 모순과 갈등을 ‘드러내는데만 치중했다’고 지적한다. 앙겔로스는 이러한 대안부재와 정치적 개혁의 메시지 부재에 대해 트리에가 모더니티의 유토피아적 동경의 몰락을 목격한 세대이기 때문에 브레히트처럼 사회적 해결책보다 사회적 부조화 상태를 폭로하는 것에 주력하는 이유라고 단언한다. 그러나 보다 근본적으로 폰 트리에에는 영화 속 정치사회 및 다양한 주제들의 해결책을 정치적 방안으로 찾기보다 인간 본성에 대한 탐구와 드러냄을 통한 발견에 있다는 작가적 믿음에 기인한다고 보는 것이 타당할 것이다. 결론적으로 폰 트리에의 정치 연작인 2편의 영화들은 방법론적 측면에서 브레히트의 현대적 해석과 생소화 기법의 재현에서는 분명히 성공적 영화적 번안이라 결론지을 수 있다. 특히 미국의 정치적 상황이나 자본주의와 다수결에 대한 절대가치에 대해 가장 효과적으로 ‘드러내고’ 비판한 정치 영화로 평가할 수 있다. 그러나 브레히트와의 공존을 지향하며 브레히트 서사극의 테크닉을 직용하고 내러티브의 핵심적 아이디어를 오마주했음에도 궁극적으로 결말 부분에서 트리에가 보여준 결과물, 즉 염세주의적 세계관과 정치 사회적 갈등의 문제의 원인이 단지 불변하는 인간성의 결함과 욕망의 매커니즘에 기인한다는 그만의 주제적 사고는 브레히트의 개혁적 목표성과 분명한 이질적 모습을 보여준다. 이는 트리에의 영화제작의 목표가 정치개혁의 대안을 제시하는 것이기보다 동시대 존재하는 모순적 시스템

23) Angelos Koutsourakis, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015, p.190.

을 도발적으로 고발하고 시니컬한 시각에서 비판하려는 의도이기 때문이며 작가적 주제인 인간 본성에 대한 불신 역시 브레히트의 서사극의 최종 목표인 계급간 투쟁 촉발과 변혁과는 분명히 다른 것이기 때문이다. 이는 라스 폰 트리에가 정치 영화 연작에서 보여준 브레히트의 현대적 재현가능성과 대안적 정치영화의 가능성에도 불구하고 개혁을 목표로 하는 정치영화의 기준에서 본다면 일정 부분 한계점을 드러낸다.

4. 결론

폰 트리에의 2가지 측면에서 정치극 영화의 주류와의 단절을 주장한다. 즉 정치적 올바름, 혹은 선악의 대립구조나 일방적 메시지의 전달을 지양하는 대신 브레히트가 주창한 정치극의 정신대로 관객 스스로 주체적으로 의미와 주제를 찾도록 참여하게 만드는 것이다. 브레히트 자신은 특히 영화매체가 연극에 비해 인간이 자신의 결정권을 무기력하게 종속시키는 과정을 잘 보여줄 수 있는 매체로 믿었으며 영화가 '역사적 측면'의 인간을 묘사하는데 효과적이라고 확신했다. 또한 연기론에 있어서 브레히트의 초기 영화적 실험에서 보듯 그는 캐릭터들을 심리적 묘사의 대상이 아니라 사회적 기능에 의해 동기화된 유형적 캐릭터로 다루어야 한다고 강조한다. 결론적으로 『도그빌』과 『만달레이』는 브레히트가 꿈꾸던 정치극의 정신과 생소화 효과를 차용, 연극적 미장센과 모호함의 내러티브 등 브레히트 극의 효과를 노린 폰 트리에만의 서사극이다. 『도그빌』이 인간의 미덕과 성선설적 시각이 정치적 관계 속에서 잔혹한 압제의 관계로 변할 수 있다는 경고의 알레고리라면 『만달레이』는 한걸음 더 나가 당연시되는 노예제도와 민주주의 등의 기존 가치관의

정당성의 허점을 지적한다. 미국 노예제도의 원죄의 근원이 압제자인 백인 사회의 제도뿐 아니라 시스템 속에서 노예근성으로 안주하고 자유의 상태를 도리어 불안과 공포로 받아들이는 피압제자들의 수동적 의식에도 일정부분 책임 있다는 걸 강조한다. 이러한 정치극의 주제를 위해 폰 트리에에는 과감하게 연극적 미장센과 게스, 투스의 연기술을 연상시키는 신체적 연기 블로킹, 그리고 연극의 조명과 관습 장치들을 스크린에 그대로 투영시킨다. 폰 트리에가 이전에 사용했던 영화적 관습들은 브레히트의 정치극적 이론에 맞춰서 효과적으로 생소화 효과의 장치들로 작용한다. 이러한 장치들로 ‘자막과 3인칭 내레이션의 사용’, 점프컷, 핸드헬드, 하이 앵글의 생소화 장치뿐 아니라 내러티브 구성 자체도 ‘브레히트의 정치극 이상’에 맞춰서 모호함의 텍스트를 통해 일종의 현대적 정치극 영화를 시도하였다. 그럼에도 현대 영화가 갖고 있는 특성상 관객의 일정부분의 감정적 몰입이나 다양한 해석은 폰 트리에 영화가 단지 브레히트 극의 반복이 아니라 새로운 재해석이라는 의미와도 일맥상 통한다. 그러한 점에서 라스 폰 트리에의 『도그빌』과 『만달레이』는 브레히트가 추구했던 정치극과 생소화 효과를 가장 직설적으로 재현한 포스트 브레히트적 영화 텍스트라고 볼 수 있으며 이러한 테닉의 발전을 통해 브레히트의 이념을 따르는 새로운 정치적 영화들의 제작 방법론의 가능성도 넓혀질 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

- Badley, Linda, *Lars von Trier(Contemporary Film Directors)*, Zentropa Entertainment, 2011.
- Bainbridge, Caroline, *The Cinema of Lars von Trier: Authenticity and Artifice*, Caroline Bainbridge Press, 2007.
- Barnett, David, *Brecht in Practice: Theatre, Theory and Performance*, Bloomsbury Methuen Drama, 2015.
- Goss, Brian Michael, *Global Auteurs: Politics in the Films of Almodóvar, von Trier, and Winterbottom*, Peter Lang Publishing, 2009.
- Hobson, Fred & Barbara Ladd, *The Oxford Handbook of the Literature of the U.S. South*, Oxford University Press, 2016.
- Horeck, Tanya & Tina Kendall, *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh University Press, 2004.
- Koutsourakis, Angelos, *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*, Bloomsbury Publishing Press, 2015.
- Lumholdt, Jan, *Lars von Trier: Interviews (Conversations with Filmmakers Series)*, University of Mississippi Press, 2003.
- Stevenson, Jack, *Dogme Uncut: Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang That Took on Hollywood*, Santa Monica Press, 2003.
- Thomson, Peter & Glendyr Sacks, *The Cambridge Companion to Brecht*, Cambridge University Press, 1994.
- Westigate, J. Chris, *Brecht, Broadway and United States Theater*, Cambridge Scholar Publishing, 2007.

Abstract

An Investigation into the principles of 'Lars Von Trier's 'Politic films'
: Comparative analysis between 'Dogvilles' and 'Mandalay'

Chough, Song-Duk (Konkuk University)

This paper is This study will investigate into the main principles and core strategy about making truthful 'political' films in terms of 'Post-Brechtian' cinemas. As Bertolt Brecht once asserted, real political films or cinemas should not only deliver their own political messages but also make audience to determine their own opinions about ongoing nowadays political situations nearby so that they could change and improve their own political situation and society. Lars Von Trier, whom we could regard as true disciple of Bertolt Brecht, have tried so many truthful and sincere 'post-Brechtian' political films and among them two films are most influential political cinemas about 'Anti-American' political films about criticizing America's ongoing political situations nowadays.

In those films Lars Von Trier did his best to depict America's society and political community truthfully but also criticize its own system, 'democracy' itself so that audience could forget about their natural emotions but determine and judge nowadays ongoing political situation about America.

So in conclusion Lars Von Trier's two films, will clearly show how truthful 'Post-Brechtian Political cinemas' should be created for nowadays political problems. Therefore this study will mainly focus on investigating into the principles of 'Lars Von Trier's 'Politic films' and definitely will compare and focus on analyzing two main post political films, 『Dogville』 and 『Mandalay』

(Key Words: Lars Von Trier, Bertolt Brecht, Anti America films, Post-Brechtian Political cinemas, 『Dogville』, 『Mandalay』)

논문투고일 : 2016년 1월 11일

심사완료일 : 2016년 2월 12일

수정완료일 : 2016년 2월 13일

게재확정일 : 2016년 2월 17일