

SF 영화 세트 디자인의 표현 유형에 관한 연구

A Study on the Expression Style of the Sci-Fi Movie Set Design

김태은* / Kim, Tae-Eun

김주연** / Kim, Joo-Yun

Abstract

In the Sci-Fi movie, with future scene in its setting, how images are shown in the film is very important. Sci-Fi movie is supposed to be expressed in different way of its set design. This study suggests various types of expression in Sci-Fi movies. Sci-Fi movies construct the narrative upon the binary opposition of nature vs. culture, human vs. nonhuman. Sci-Fi movie is a contested terrain where conservative, liberal and radical ideologies are competing. While liberal Sci-Fi movies consider the opposition compatible, conservative texts show the paranoid towards science and nonhumans. And, Sci-Fi movies are expressed as utopian and dystopian. Utopian and dystopian elements are found in the history of architecture. Utopian element is often found in the religious architecture, and those buildings are geometric, orderly, and gorgeous. Dystopian element is often found in modern architecture, and those are asymmetric, distorted, and incompleted. Conservative movie, which developing of science is expressed negatively, retains both utopian and dystopian elements evenly. Liberal movie, such as Space Opera which science is expressed positively, is changed from futurist and mechanical type into more simple, geometric and orderly shrine type. Radical movie, which the boundary of human and science is expressed darkly, retains dark, complex, and incomplete dystopian expression elements.

키워드 : 세트디자인, 무대디자인, SF 영화, 공간 표현 유형

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

현대의 인간은 영화, TV, 인터넷, 광고, 잡지 등 다양한 영상매체와 인쇄매체들을 통해 수많은 이미지들에 노출되어 있다. 이런 이미지를 만드는 대중매체들 중에서도 영화, 그 중에서도 SF 영화는 현재의 과학 기술이 미래의 인간에게 어떠한 영향을 미치는지에 대한 의문을 가지고 상상 속의 세계를 관객에게 전하는 만큼 그 특성상 시각적인 이미지의 표현이 중요하다. SF 영화는 그 시대 대중의, 과학과 미래에 대한 희망 또는 두려움을 대변해준다는 큰 특징을 지니고 있는 영화이기도 하다.

이러한 SF 영화들이 표현하고 있는 이미지들이 영화가 품고 있는 인간의 사상과 세트 디자인으로 표현된 방식에 따라 어떠

한 유형을 지니고 있을 것이라는 가정 하에, SF 영화에서 그 표현방법들의 유형을 구분해 보고자 하는 것이 이 연구의 목적이다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

SF 영화는 현재의 삶을 바탕으로, 현재의 삶에 대한 회의나 미래의 삶에 대한 희망 또는 불안감을 표현하는 장르라는 특성을 지니고 있으며 그에 따라 SF 영화의 배경디자인 또한 현재의 삶의 방식에 대한 부정이나, 미래의 삶의 방식에의 상상의 파편을 영상으로 보여주고 있다. SF 영화는 영화속의 인간과 자연, 과학과 외계 등의 대립구조에 따라 세종류의 이데올로기로 나눌 수 있으며, SF 영화 배경디자인은 유토피아적인 세계와 디스토피아적인 세계로 크게 나뉘어 표현되고 있다.

이에 본 연구는 SF 영화의 이데올로기와 유토피아적/디스토피아적 표현방법의 상관관계를 찾아보자 하였다. 연구 방법은 먼저, SF 영화를 이데올로기 별로 구분을 하고, 건축사에서 나

* 정회원, 홍익대학교 산업미술대학원 석사

** 정회원, 홍익대학교 산업디자인학과 조교수

타난 유토피아와 디스토피아적인 표현요소들을 고찰해보았다. 이후 구분된 이데올로기 별로 세트 디자인에 나타난 유토피아/디스토피아적 건축 표현 요소들을 분석하여 유형별로 정리해보았다. 영화의 이데올로기의 구분을 위해 광현자의 논문¹⁾을 참고로 하였으며, 분석을 위한 영화들은 영화의 발명 이후 제작되고 발표된 수백 편의 SF 영화 중, 영화 데이터베이스 사이트²⁾와 박스오피스 히트 순위, 국내에서의 인기순위 등의 자료에 의한 15편의 영화를 그 연구대상으로 하였다.

2. SF영화의 이데올로기와 유토피아/디스토피아적 건축 표현요소

2.1. SF영화의 이데올로기

SF영화들은 크게 자연-문명, 인간-비인간(외계인·괴물·사이보그)의 대립구조를 둘러싸고 의미가 구축되는데, 이 대립항의 재현을 둘러싸고 보수적, 자유주의적, 진보적 이데올로기가 서로 경합을 벌이고 있다.

(1) 보수주의적 영화

보수적인 SF 영화들은 과학에 대해 부정적인 시각을 지니고 있는 영화들이다. 외계인과 과학, 과학자나 인공적으로 만들어진 기계나 제도 등이 속해있는 문명사회와, 인간적이며 개인의 자유와 도덕·양심을 표현하는 자연을 대립시키고 있다.

보수주의적 영화는 안정된 균형점에서 출발하지만 외계인의 침입이나 과학기술이 현실을 변화시키는 문제를 발생시키고 이는 주인공의 노력에 의해 해결이 되지만 또 다른 위협의 가능성은 남아있다는 내러티브 구조를 취한다.

(2) 자유·중도주의적 영화

자유·중도주의적인 SF 영화들은 인간과 자연, 인간이 아닌 외계인이나 사이보그와 과학문명이 대립하는 구조에서 출발한다. 그러나 자유·중도주의적 영화들은 보수주의적 영화와는 달리 과학과 기계, 외계에 대해 긍정적인 입장이다. 과학은 사용하기에 따라 좋은 것도 나쁜 것도 될 수 있으며, 외계인이라는 범주 자체도 중립적인 것이다. 외계에는 선한 존재와 그렇지 않은 존재가 모두 존재하며, 인간과도 공존할 수도, 대립할 수도 있는 존재이다.

자유주의적 텍스트의 내러티브 역시 안정된 균형점에서 시작한다. 외계인의 방문/과학기술의 사용은 불균형 상태를 만들어 낸다. 그러한 불균형은 주인공에 의해 해결되는데, 이 때 주인공은 혼자 힘이 아니라 정부기관이나 군대 등과 연대한다. 그 결과 균형이 다시 회복되는데 이러한 균형은 원래의 균형보다 질적으로 더 고양된 단계이다. 자유주의적·중도주의적 SF들은 원래의 균형점보다 더 고양된 상태의 균형점을 이루고 있

는 현재에 대해 보다 긍정적인 태도를 보이며 그러한 현재의 연장으로서의 미래에 대해서 낙관적 태도를 보인다.

과학에 대해 보다 낙관주의 자유주의적 영화는 대개 스피버그 감독과 직간접적으로 연이 닿아 있는 영화들이다.

(3) 진보·비관주의적 영화

진보·비관주의적 SF 영화들은 보수주의적 영화나 자유·중도주의적 영화의 대립구조, 즉 자연과 인공적인 것의 대립에 그 대립항을 두지 않는다. 오히려 그 경계 자체를 문제삼는 영화들이다. 이러한 영화들은 인터넷이 보편화되면서 사이버세상과 현실과의 관계조차 모호하게 만들어버리는데 모든 것이 안정적이지 않은 존재들로 묘사되고 있다.³⁾

비관적인 텍스트의 내러티브 또한 균형점에서 시작한다. 그러나 이것은 진정한 의미에서의 안정된 균형점이 아니라 거짓 균형점이라 할 수 있다. 여기에 과학기술을 매개로 해서 갈등이 생겨난다. 이런 갈등은 원래의 거짓 균형을 유지하려는 세력과 그 거짓 균형을 변화시키려는 세력을 통해 전개된다. 그 결과 원래의 거짓된 균형의 상태는 깨어진다. 그러나 이 경우 텍스트는 새로운 안정상태에 도달하지는 못한다. 이러한 진보적·비관적 SF들은 기존의 균형이 거짓이라는 점을 전제하면서, 현재의 자본주의의 모순을 미래를 통해 현재를 비판한다. 진보적 SF들에서 미래는 어떤 안정된 상태로 존재하지 않고, 대부분 디스토피아의 형태를 띠고 있지만, 그럼에도 비관적 SF는 과거에 대한 향수나 현재의 상태에 대한 안위를 지니고 있지 않다는 점에서 보수적, 자유주의적 SF들과 차이를 보인다. 비관적 SF의 대안은 어디까지나 미래인 것이다.

이렇게 서로 다른 내러티브 과정을 통해 나타나는 현재의 상황에 대한 서로 다른 이데올로기 입장과 태도는 미래를 유토피아로 볼 것인지 디스토피아로 볼 것인지의 미래관을 결정짓는다. 보수주의적 영화는 현재에 대해 보다 긍정적인 태도를 보이며 그러한 현재의 연장으로서 미래를 비교적 유토피아적으로 바라보는 것이며, 자유주의적 영화는 미래를 유토피아적으로 바라보는 시각이 와해되어 가는 단계라 할 수 있고, 비관적 영화는 현재에 대해 부정적인 태도를 가지고 현재의 부정적인 면이 극대화된 미래를 디스토피아적으로 바라보는 것이다.⁴⁾

이러한 이데올로기를 바탕으로 50여편의 영화를 분석해 본 결과, 70년대를 기준으로 보수주의적 영화는 많이 줄어들고 있으며 <스타워즈> 이후 자유·중도주의적 영화는 꾸준히 제작되고 있음을 알 수 있다.⁵⁾ 또한 진보·비관주의 영화는 80년대

3) 광현자, SF영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대 석론, pp.67-71

4) 박주현, 공상과학 영화에 나타난 복식 이미지, 서울대 석론, 1999, p.18

5) 이는 2차대전 이후 공산주의와 기계에 대한 두려움이 외계인의 침입과 부정적인 과학의 발전으로 표현되다가 1957년 소련의 인공위성 스푸트니크의 발사성공과 1969년 미국 우주선 아폴로 11호가 달에 착륙하면서 과학에 대한 기대감이 다시 살아나기 시작한 당시의 시대적 상황과도 일치한다.

1) 광현자, SF영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대 석론

2) <http://us.imdb.com/Top>의 Sci-Fi 리스트

초반 이후 급속히 늘어남을 알 수 있다. 이러한 결과는 역사적 사건에 미루어 볼 때 과학과 우주에 대한 불안감에 젖어있던 과거 과학에 대한 부정적인 성향을 나타내는 보수주의적 영화가 주로 제작되었던 것에 비해, 우주개척의 시대가 열리면서 과학과 우주에 대한 낭만과 기대감을 표현한 자유·중도주의적 영화가 제작되면서 보수주의적 영화의 제작이 줄어들었음을 알 수 있다.

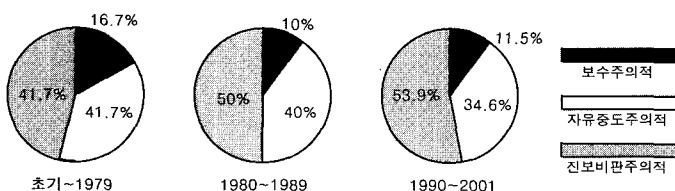
<표 1> SF 영화 이데올로기 별 구분

1926	1982	1990	1996	2000
1926 메트로폴리스 1965 알파빌	1982 천년여왕	1990 토달리콜 1991 터미네이터2	1996 화성침공 1996 인디펜던스데이 1997 제5원소	
보수주의적 영화				
1963 철완아름	1980 스타워즈2:제국의 역습 1983 스타워즈3:제다이의 귀환	1992 배트맨2	1993 대탈리선맨 1994 마크로스 플러스	2001 미래전사 런덤 2001 큐빅스
1972 솔라리스 1977 미지의의 조우 1977 스타워즈	1989 배트맨 1989 어비스			1997 맨인블랙 1997 스타십 트루퍼스 1999 에피소드1: 보이지않는 위험
자유·중도주의적 영화				
1968 2001:스페이스 오디세이 1968 흑성탈출	1971 시계태엽장치 오렌지 1979 건담 1979 에일리언	1982 플레이어러너 1985 브라질 1986 에일리언2 1988 아키라 1989 패트레이버	1990 에일리언3 1993 홍몽	1997 이벤트 호라이즌 1998 카우보이 비밥 1999 매트릭스
			1995 12몽키스 1995 공각기동대 1995 신세기 에반게리온 1996 메모리즈	2000 아바톤 2001 A.I. 2001 메트로폴리스 2001 파이널 힌타저 2001 흑성탈출
진보·비판주의적 영화				

또한 80년대부터 통신망이 보급되면서 사이버세상에 대한 관심이 높아지면서⁶⁾ 실제 세상과 사이버 세상과의 구분에 대한 사회적 문제가 거론되기 시작하면서 인간과 과학의 본질에 대한 고민이 진보·비판주의적 영화에 표현되고 있게 된 것이다.

<표 2>에서 보이는 바와 같이 2000년 전후에 제작된 영화들은 거의가 자유·중도주의적 영화들과 진보·비판주의적 영화들이며, 진보·비판주의적 영화들은 날이 갈수록 그 수가 늘어나고 있다.⁷⁾

<표 2> 시기별로 흥행한 SF 영화의 종류



6) SF영화의 첫 번째 황금기가 '우주시대'라면 두 번째 황금기는 '정보시대'에 의한 것이다. 우주선에서 컴퓨터로 과학의 상징이 바뀌어진 것이다.
7) 사이버펍크 영화들이 여기에 포함되는데, 사이버펍크는 80년대 이후 디지털혁명으로 대표되는 과학기술상의 혁명을 통해 '현실'자체를 벗어나고자 하는 대중의 근심과 희망이 기록된 종류이다.

2.2. 유토피아와 디스토피아적 건축 표현요소

과거에는 그림이나 문학 등에서 상상으로만 그려지던 유토피아와 디스토피아의 이미지들이 SF 영화속에서 현실과도 같게 느껴질만큼 다양한 시각적 이미지로 표현되고 있는데, 영화를 이루고 있는 요소들 중 가장 큰 부분을 차지하는 세트디자인에서 두드러지게 표현되고 있다. 세트디자인은 영화의 주제를 간접적으로 표현해주는 매개체이기도 한 만큼 영화에서 중요한 부분을 차지하고 있는데, SF영화의 세트 디자인 속에는 크게

유토피아적인 것과 디스토피아적인 이미지로 나뉘어 표현되고 있다. 본 연구에서는 유토피아와 디스토피아적인 이미지를 세트디자인에서 찾아보기로 하고, 그 표현 요소들을 건축 요소들과 연계해 보기로 하였다.

유토피아(Utopia)는 현실적으로는 아무데도 존재하지 않는 이상의 나라 또는 이상향(理想郷)을 가리키는 말로서 원래 토머스 모어가 그리스어의 '없음(ou-)', '장소(toppos)' 라는 두 말을 결합하여 만든 용어인데, 동시에 이 말은 '좋은(eu-)', '장소' 라는 뜻을 연상하게 하는 이중기능을 지니고 있다⁸⁾. 디스토피아(Dystopia)는 원래 어원적으로 dys-곤란(困難)이라던지 악(惡)을 나타내는 말-와 toppos(장소, 곳)에서 유래하는 말이다. 이 두 가지 말의 집합과 문맥에서 디스토피아라는 말은 안티·유토피아(Anti-Utopia)가 뜻하는 내용을 보다 정확하게 서술하고 있는데, 패링턴(V.L.Parrington)은 안티·유토피아(Anti-Utopia)의 대체어로서 일찌기 사용한 바 있다.⁹⁾

인류가 처음으로 건축 행위를 시작할 때부터 유토피아를 향한 목표는 항상 존재해 왔다. 근대 이전의 건축에서는 디스토피

8)두산대백과사전 인터넷 사이트

9)변호세, 현대건축의 디스토피아 표현에 관한 연구, 서울대 석론, 1993, p6

피아 개념이 잘 드러나지 않는다. 이는 근대 이전의 사회가 어떤 극단적인 상황을 맞아보지 않았었다는 사실에 기인한다.

디스토피아 개념은 근대 이후 과학 기술 문명의 급속한 팽창이 환경공해, 생태계 문제, 원자력 등이 인류의 평화와 안전을 심각하게 위협한다는 위기 의식의 팽배로 새롭게 대두된 미래관으로, 건축적인 면에서는 모더니즘의 공학적·기술적 추구가 가져온 무의미하고 황폐한 도시 환경에 대한 비판과 회의로 탈 모던한 경향의 현대건축 중 그 일부가 더 이상 유토피아적 비전을 갖지 못하고 오히려 그 반대되는 성향으로 나타나게 된다.¹⁰⁾

유토피아/디스토피아적인 표현요소들은 고대로부터의 건축에서 표현된 방식들에서 찾아볼 수 있는데, 인간이 생각하는 유토피아적 세계관은 주로 종교와 관련된 것이었으며 대부분 기하학적이고 규칙적이며 화려한 요소를 지니고 있다. 그러나 과학이 발전하고 세계관이 변하면서 왜곡되고, 비대칭적이며 폐허와도 같은 디스토피아적인 표현요소들이 건축에서도 나타나기 시작했던 것을 알 수 있으며, 그러한 요소들은 현대건축에서 두드러지게 나타나고 있다.

(1) 근대건축 이전

고대의 건축은 기본적으로 신비주의와 연관되어 있다. 완전함을 의미하는 원과 방위 등의 상징적인 체계를 응용한 고대의 건축으로서, 방위각에 맞추어 건설된 메소포타미아의 지구라트(Ziggurat), 이집트의 피라미드(Pyramid)를 비롯한 대부분의 분묘건축을 들 수 있다. 이후 중세에 이르기까지 신전이나 사원건축에서 규칙적이고, 화려하며 기하학적인 형태들을 찾을 수 있다. 이러한 요소들은 인간과는 거리가 먼 신의 사회를 동경하는 것이며, 유토피아적인 표현요소들로 볼 수 있다.

이 시기의 건축적 유토피아는 초월적인 신적 존재가 속한 곳이었으며, 이를 지상에 구현하기 위하여, 여러 가지 상징 체계를 구사하여 신적 존재의 법칙과 원리를 설정, 표현하였다. 인간을 위한, 인간의 유토피아는 아직 나타나지 않았던 것이다.

(2) 근대건축

바로크와 르네상스 시대로 접어들면서 인간의 동경의 대상은 신을 비롯하여 귀족들을 위한 건축물로 대상이 옮겨졌다. 궁전의 건축들은 전체적으로는 기하학적인 형태를 지니고 있으나, 기하학적인 형태를 바탕으로 변화되고 있음을 알 수 있다. 규칙적이지만 보다 화려하고 역동적인 표현방법으로 바뀌기 시작한 것이다. 이후 과학이 발전하면서 과학에 대한 동경은 기계적인 이미지로 나타나기 시작했고, 조각적이며 장엄한 건축물들이 등장하기 시작했다.¹¹⁾

모더니즘 건축은 역사적으로 내포되었던 유토피아를 표면적으로 드러낸 사조로서, 그 영향은 지대하다. 모더니즘 건축가들

10) 김민경, 현대건축에 나타난 디스토피아적 표현특성에 관한 연구, 홍익대 석론, 1994, p.2

11) Ibid, p.39

의 유토피아관은 몇 가지 형태로 표출되었으나,¹²⁾ 성공을 거둔 것은 거의 없다고 볼 수 있다. 그들의 기계적·계획적 설계안은 도시 공간에 활력을 상실케 했으며, 그들의 계획에 의거해 조성된 몇몇 계획 도시들은 상징적이고 조각적이며 장엄한 면에서는 성공했지만, 비인간적인 디스토피아라는 평을 듣고 있다. 현재의 도시 상황을 유토피아로 전환시키겠다고 할 경우 그들은 상황을 더 악화시킬 뿐이라는 것이다.¹³⁾

하지만 이 시기에 주의를 집중해야 할 것은, 디스토피아 경향이 드러나고 있다는 점이다.¹⁴⁾ 즉, 모더니즘 건축의 결과로서 생겨난 디스토피아 뿐만이 아니라, 도시화·산업화·공업화에 따른 폐해를 본격적으로 디스토피아로 표현하는 경향이 나타난 것이다. 물론 이러한 것은 전면적인 것은 아니었지만, 현대의 디스토피아적 표현 경향의 시발점이었다는 사실이 중요한 것이다.

(3) 현대건축

고대의 세계관을 지배하던 것은 종교였지만 과학이 종교를 대신하여 세계관을 지배하기 시작하고, 20세기에 접어들면서 인류는 두 번의 큰 전쟁을 맞이하게 되었으며, 비참한 전쟁은 굶주림, 공포, 폐허, 절망, 허무주의, 반전 운동, 폭력 등의 반이상적인 상황을 야기시켰다. 전쟁의 직접적인 요구에 의해 과학과 기술은 발달하였고, 이러한 사회적 배경의 직접적, 간접적 영향으로 철학, 문학, 예술 등의 분야는 커다란 변혁을 맞게 되었다. 20C의 디스토피아적인 부정적 세계를 그린 작품들은 환경적인 상황에 대한 위기 의식, 매몰되어 가는 인간성에 대한 위기 의식, 전체주의적이고 권위주의적인 정치 체제 하에서의 위기 의식 등등의 위기 의식 하에서 이를 비판하고 있다. 이는 과학 기술이 주는 부작용에 대한 저항 의식에서 비롯된 것이다.

1960년 이후의 현대건축에서는 기계론적 유토피아를 추구했지만, 결과적으로 이것은 극도의 기계주의적 표현, 해체·파괴·폐허적 표현, 그리고 파편과 단편·혼성과 이질성의 표현을 갖는 디스토피아¹⁵⁾로 나타나고 있다.¹⁶⁾

유토피아든, 디스토피아든, 그 세계는 현실과는 거리가 있는 상상의 세계라고 볼 수 있다. 유토피아가 현재의 상황보다 나은 이상적인 사회를 묘사하여 사회적, 정치적, 윤리적 발전을 꾀하는 것에서 그 목적을 찾을 수 있다면, 디스토피아는 현대의 상황보다 더 혼란하고 무질서하며 파괴적인 사회상황을 제

12) 르·코르뷔제(Le Corbusier)의 '빛나는 도시(Ville Radieuse)', 상텔리아(A. Sant'Elia)의 '미래주의 도시' 등을 들 수 있다.

13) 로버트 휴즈, 세로움의 충격-모더니즘의 도전과 환상, 미진사, 1988, p.166

14) 휴·페리스(Hugh Ferriss)의 랜더링북 '내일의 메트로폴리스(The Metropolis of Tomorrow)'에서 유토피아였던 거대한 도시를 디스토피아로 묘사했음을 찾아 볼 수 있다.

15) 사이트(SITE)의 '붕괴의 파사드(Indeterminate Facade Showroom)'와 '프랑크푸르트 근대미술관(The Frankfurt Museum of Modern Art)', 레베우스·우즈(Lebbeus Woods)의 '폐허로서의 건축', 자하·하디드(Zaha Hadid)의 'The World' 등의 작품을 들 수 있다.

16) 이일형, 유토피아와 디스토피아의 건축적 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 25호, p.189

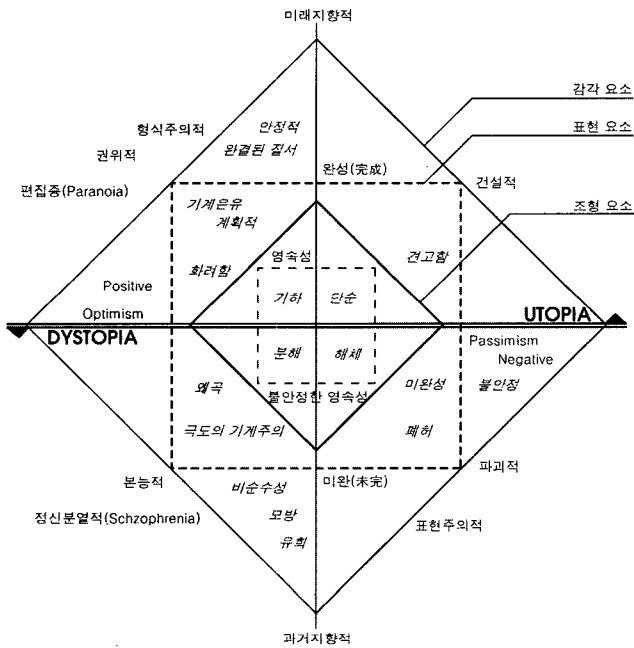
시하는 것으로 도시를 해체하고 파괴하여, 비판적이고 회의적인 미래에의 상황을 현대에 재현해 냄으로서 현실의 상황을 비판하고 또 그 역작용으로 이끄는 역할을 해 온 것이다.¹⁷⁾

유토피아는 일반적으로 사회과학적이며 정치적인 맥락에서 사용되고 이해되어 왔다. 본 논문에서는 이상향적이고 긍정적인 도시와 건축을 나타내는 어휘로 사용하고, 또 그에 반대되는 개념, 즉 실제적이며, 반·이상적인 장소를 나타내는 개념을 디스토피아라고 사용한다.

유토피아는 미래지향적이며, 완전성과 영속성을 추구하며, 계획과 형식주의에 의존하는 경향이 있고 권위적이며 전체주의적이다. 반면 디스토피아는 과거지향적이며, 완전성 추구의 의욕이 없이 미완(未完)의 상태를 유지하며, 극도의 기계주의나 표현주의, 파괴적이고 본능적이며 개체주의적인 표현에 의존하고 있다.

이런 대립적인 양상을 기준으로, 앞서 살펴보았던 인류의 건축활동 속에 보였던 유토피아와 디스토피아적 표현 요소들을 역사적으로 되짚어보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 3> 유토피아와 디스토피아의 표현요소



유토피아는 순수·단순·안정적·완결된 질서·기하학적·계획적·기계문명·역동성과 같은 단어로, 디스토피아는 미완성·극도의 기계주의¹⁸⁾·해체·분해·왜곡·유희·모방·순수

하지 못함 등의 단어로 정리할 수 있다.

이러한 단어들을 모아 정리하면 다음의 표와 같다.

<표 4> 유토피아와 디스토피아의 표현특성

	조형요소	표현요소	감각요소
유토피아	기하학적 단순	계획적, 화려함 기계문명, 견고함	순수, 안정 견고, 완결된 질서
디스토피아	해체 분해	폐허, 극도의 기계주의 미완성, 왜곡	비순수, 불안정 유희, 모방

3. SF영화의 이데올로기별 표현의 특성

SF영화에서의 디자인은 장르 특성상 가장 핵심적인 요소로 자리잡고 있으며 현실세계에서 경험하지 못한 미래의 모습들을 효과적이고 최대한 현실적으로 표현하여 관객으로 하여금 싸구려 오락 영화가 아닌 미래를 투영해주는 영화로 보이게 해 주는 역할을 한다. 또 일반적으로 생각하지 못하는 비현실적인 미래의 상황을 보다 객관적으로 묘사하기 위한 노력으로 다른 영화장르보다도 다양하고 현재의 과학기술이 접목된 영상 디자인이 필수적 요소로 자리잡게 되었다.¹⁹⁾ SF 영화의 세트 디자인은 SF 라는 그 장르적 특성상 제작 당시 유행했던 건축의 양식과 사회적·정치적 배경을 반영해 주는 한 편, 미래에 대한 막연한 기대감이나 두려움을 표현해 주고 있다. 현대 건축이 다양한 양상으로 전개되어가고 있는 만큼 SF 영화 역시 다양한 양상으로 뻗어나가고 있으며, 그 배경디자인 또한 감독이나 아트디렉터에 따라 다양하게 묘사되고 있는데, 그러한 다양함 속에서도 이데올로기 별로 구분한 큰 줄기에 맞추어 보면, 전반적인 표현양식의 공통점을 알아 볼 수 있다. <표 2>에서 분류했던 50편의 영화 중에서 15편의 영화를 간추려 유토피아와 디스토피아적인 표현 요소들의 관계에 대해서 분석하여 세트디자인의 표현방식에 대해 구체적인 연관성을 알아보았다.

<표 5> 보수주의적 영화의 사례분석

작품코드	C1	고층빌딩이 가득한 거대한 도시 획일적인 거리의 분위기와 빌딩들 흑백의 대조적인 어두운 무대장치 미래의 기계적 도시를 표현
영화제목	메트로폴리스	
제작년도	1926	
감독	프리츠 랑	
작품코드	C2	평범한 미래도시의 느낌 단순한 형태 화려한 색채의 이미지
영화제목	화성침공	
제작년도	1996	
감독	팀 버튼	

기계주의'란 인간을 위한 기계가 아닌 인간을 기계화하는, 때문에 은백색의 정갈한 기계적 이미지가 아닌 파괴적이고 녹슬고 낡은 느낌의 기계적 이미지를 뜻한다.

19)유혜경, SF영화에서의 영상디자인 사례분석에 관한 연구, 숙명여대 석론, 1999, pp.15-16

17)김민경, Ibid, p.5

18)모던 건축의 기계적 이미지에 대한 환상은 기계문명에 대한 기대로부터 시작된 것이었다. 기계는 본래 미적 표현을 의도하지 않고 설계·제작된 것이지만, 그 독자적인 미를 지니고 있다는 것에 강한 관심을 보여 온 것이다. 그러나 현재에는 이러한 것이 초기의 '기계의 은유'의 차원을 넘어서 '기계화'의 욕구를 보이고 있다. 여기서 표현된 '극도의

<표 6> 자유·중도주의적 영화의 사례분석

작품코드	F1	아르데코풍의 거대한 마천루 고딕양식의 건물
영화제목	배트맨	
제작년도	1989	어둡고 경직된 분위기
감독	팀 버튼	어두운 배경위의 현란한 조명
작품코드	F2	장식 없이 밝고 깨끗한 디자인 유기적인 곡선이 깔끔한 금속성 실내
영화제목	맨인블랙	
제작년도	1997	
감독	베리 소넨펠드	
작품코드	F3	복잡하게 짜여진 도시이미지 현란한 색채, 혼합적 이미지 깔끔한 유기적 곡선의 외계 행성
영화제목	제5원소	
제작년도	1997	
감독	뤽 베송	
작품코드	F4	곡선의 요소의 반복이 두드러짐 토속적 이미지 단순한 기하형태 세부적 장식효과
영화제목	스타워즈: 에피소드1	
제작년도	1999	
감독	조지 루카스	

<표 7> 진보·비판주의적 영화의 사례분석

작품코드	A1	흰색과 빨강, 노랑, 검정 등의 강렬한 대비 기하학적 이미지 미지의 공간을 표현하는 추상적 이미지
영화제목	2001:스페이스 오디세이	
제작년도	1968	
감독	스탠리 큐브릭	
작품코드	A2	원이나 사각형의 반복 유틸컬 아트적 화면 요소의 반복이 많음 흑백의 강렬한 대비와 화려한 색채
영화제목	시계태엽장치 오렌지	
제작년도	1971	
감독	스탠리 큐브릭	
작품코드	A3	거대한 피라미드를 연상케 하는 사육 동양과 서양이 혼재된 거리풍경 황폐하며 어둡고 음습한 분위기
영화제목	블레이드 러너	
제작년도	1982	
감독	리들리 스콧	
작품코드	A4	어둡고 고딕풍의 위압적인 건물 복잡하게 얽혀있는 배관덕트 인간의 감정마저 지배하는 획일화된 사회
영화제목	브라질	
제작년도	1985	
감독	테리 길리엄	
작품코드	A5	시간의 존재, 형태의 존재 자질구래한 소품이 뒤범벅된 미래사회
영화제목	12 몽키스	
제작년도	1995	
감독	테리 길리엄	
작품코드	A6	아시아 주요국가들의 수도를 합한 모습 현란한 간판들 복잡하게 얽혀있는 도시 이미지
영화제목	공각기동대	
제작년도	1995	
감독	오시이 마모루	
작품코드	A7	직선적이고 반복적인 기계 이미지 차갑고 어두운 금속성 실내
영화제목	에일리언 리서렉션	
제작년도	1997	
감독	폴 앤더슨	
작품코드	A8	복잡하게 얽힌 기계부품 이미지 곤충과 기계가 복합된 이미지 무채색의 화면
영화제목	매트릭스	
제작년도	1999	
감독	래리 워쇼스키	
작품코드	A9	기계적인 금속성 재질의 반복 어둡고 음울한 분위기 어두운 금속 조명으로 바뀌는 색상
영화제목	파이널 환타지	
제작년도	2001	
감독	사카구치 히로노부	

<표 8> SF 영화의 유토피아/디스토피아의 건축적 표현요소 종합 분석표

A9 파이널 환타지	진보·비판적		자유·중도적		C1	C2	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	
	A5	A6	A7	A8															

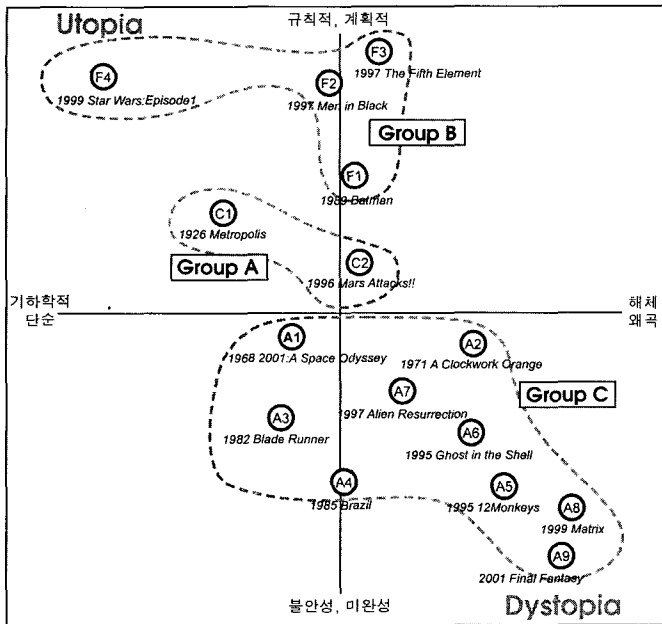
■:적극적 표현 □:소극적 표현

보수주의적 영화는 과학에 대해 부정적인 시각을 지니고 있다. 그러나 인간에 의해 그 문제들이 해결될 수 있다는 점에서 유토피아적인 요소와 디스토피아적인 요소를 함께 지니고 있다. 초기에는 '메트로폴리스' 식의 마천루와 기계적인 구조가 주를 이루었으나 '시계태엽장치 오렌지'와 '화성침공'에서는 가공된 재료, 때로는 장난스런 요소들이 가미되어 포스트모더니즘적인 표현경향을 보인다. 자유·중도주의적 영화는 미래에 대해 보다 낙관적인 태도를 지닌 영화이다. 따라서 영화에서도 대부분 유토피아적 표현요소를 많이 지니고 있다. 기계적인 표현에서 출발하였으나 '제 5원소'나 '스타워즈'시리즈로 발전하면서 형태나 재료면에 있어서 점점 과거의 토속적인 재료나 신전, 신화 속의 형태를 찾아가고 있다. 진보·비판주의적 영화는 대체로 어두운 화면과 난해한 주제로 시작된다. 인간의 존재 자체를 의심하게 되면서 미래는 더 이상 낙관적인 풍경으로 그려질 수 없었고, 복잡한 심리적 표현을 위해서 왜곡된 공간과 해체된 구조, 겹으로 드러난 철골구조와 미완성적인 형태를 지닌 형태가 대부분이다. '매트릭스'와 '파이널 환타지'에 접어들면서 극도의 기계주의, 어긋난 하이테크적 요소들이 화면에 가득해지게 되었다.

위의 표처럼 나타난 표현 요소들을 모두 정리하면 <표 8>와 같이 구성할 수 있으며, 다음과 같이 요약해 볼 수 있다.

앞에서 분석한 자료를 토대로 유토피아적/디스토피아적 표현의 정도를 묶어보면 다음의 <표 9>와 같이 정리 할 수 있다.

<표 9> SF 영화의 유토피아/디스토피아 표현요소 종합 분석표



그룹 A는 보수주의적 영화로 유토피아와 디스토피아적 표현 요소를 골고루 지니고 있고, 그룹 B는 자유·중도주의적 영화로 대체적으로 규칙적이고 계획적이며, 기하학적이고 단순한 형태의 유토피아적 표현 특성을 지니고 있다. 과거의 영화보다 최근에 제작된 영화들은 점점 더 단순화된 기하학적 이미지가 많이 보이고 있다. 반면 진보·비판주의적 영화인 그룹 C는 대부분 불안정적이고 미완성적이며, 해체되고 왜곡된 디스토피아적 표현에 치우쳐 있음을 알 수 있었다. 어둡고 탁한 극도의 기계주의적 사회상을 표현하고 있는 영화들이다.

4. 결론

이상의 연구를 다음과 같은 내용을 요약해 볼 수 있었다.

첫째, SF 영화는 크게 세 가지의 이데올로기를 지니고 있다. 과학에 대한 인간의 태도와 그 내러티브 구조에 의해 과학에 대한 불안함을 표현한 보수주의적 영화와 과학을 잘 이용하면 그만큼 인간의 생활도 풍요로울 수 있다는 자유·중도주의적 영화와 인간의 존재성을 다시 한 번 일깨워 볼 수 있는 진보·비판주의적 영화가 그것이다. 이 영화들은 당시의 시대적 상황에 따라 변화하고 있으며 현재는 오락물적인 자유·중도주의적 영화와 진보·비판주의적 영화 두 가지로 제작이 크게 양분화 되고 있다.

둘째, 건축에서의 유토피아와 디스토피아적 표현 방법은 인간이 건축활동을 시작했던 고대에서부터 존재해왔다. 고대와 중세에는 신을 향한 인간의 건축물들이 주로 유토피아적 표현

형식을 지니고 있었는데, 산업사회가 도래하고 두차례의 세계 대전을 겪으면서 철학, 문학, 예술이 변화하기 시작하면서 인간의 절망과 허무를 건축속에-디스토피아적으로- 표현하기 시작하였다.

셋째, SF 영화 속에 나타난 유토피아적/디스토피아적 표현 요소들은 영화에서 나타나는 이데올로기 별로 조금씩 다르게 나타나고 있다. 과학에 대해 부정적인 시각이지만, 인간이 극복할 수 있다는 관점을 지닌 보수주의적 영화는 유토피아적인 표현요소와 디스토피아적인 표현 요소를 고루 지니고 있으나, 그 어느쪽도 극단적인 표현으로 치우치지 않고 있다. 과학에 대해 보다 낙관적인 시각을 지닌 자유·중도주의적 영화는 '스타워즈'와 같은 스페이스 오페라물들이 대부분인데, 화려한 액션과 빠른 전개, 다양한 볼거리를 제공하고 있다. 미래적이고 기계적인 표현에서 출발하였으나 점점 과거의 유토피아적 특성, 즉 단순하고 기하학적이며, 신전과도 같은 형태를 띤 세트 디자인들이 보이고 있다. 과학과 인간, 인간과 사이보그, 그 본질적인 존재의 의문에서 출발하는 진보·비판주의적 영화들은 그 난해함을 세트디자인에서 여과 없이 보여주고 있다. 대체적으로, 가라앉은 어두운 색채와 복잡하고 뒤틀린 공간으로 묘사되고 있다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 도출할 수 있다. SF 영화는 영화의 초기부터 존재해 왔으며, 제작 당시의 시대적 상황이나 과학의 발전 정도에 따라 변화하고 발전해왔다. SF 영화는 대부분 미래를 배경으로 하고 있지만, 실은 현재 과학 기술 사회에 대해 대중이 갖는 희망과 공포, 긴장을 선명하게 드러내고 있는 장르이다. 이것이 오늘날 SF 영화가 가장 대중적인 장르로 자리잡은 이유인 것으로 보인다.

SF 영화는 미래를 표현하는 만큼 시각적으로 표현하는 부분이 다른 영화 장르에 비해 큰 부분을 차지하고 있다. 그래픽의 발달로 인해 SF 영화는 이제껏 표현하지 못했던 세상을 더욱 사실적으로 표현하고 있으며, 결국은 자연과 함께 공존하는 사회가 가장 유토피아적인 사회임을 역설적으로 강조하고 있다.

참고문헌

1. 광현자, SF 영화의 장르적 특성에 관한 연구, 서울대 석론, 1998
2. 김민경, 현대건축에 나타난 디스토피아적 표현특성에 관한 연구, 홍익대, 석론, 1994
3. 김진우, 하이테크 시대의 SF영화, 도서출판 한나래, 1995
4. 두산세계대백과 인터넷 사이트
5. 박주현, 공상과학 영화에 나타난 복식 이미지, 서울대 석론, 1999
6. 방형찬, 사이버펑크 영화에 관한 연구, 중앙대 석론, 2000
7. 변호세, 현대건축의 디스토피아 표현에 관한 연구, 서울대, 석론, 1993
8. 유해경, SF영화에의 영상디자인 사례분석에 관한 연구, 숙명여대, 석론, 1999
9. 이일형, 유토피아와 디스토피아의 건축적 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회지, 25호
10. Robert Hughes, 새로운 충격-모더니즘의 도전과 환상, 미진사, 1988
11. Tafuri Manfredo, 건축과 유토피아, 태림문화사, 1988

<접수 : 2002. 6. 28>