

미디어 융합시대, 이라크 전쟁 영화의 반전 메시지 읽는 법: *Redacted*를 중심으로*

정 미 경
동국대학교

I. 서론

21세기 벽두에 일어난 걸프전과 이라크전은 정치, 경제, 문화적 변동을 함의한다. 냉전 체제의 붕괴이후 전지구적 질서가 미국 중심으로 재편되는 상황을 ‘제국’으로 정의한다면 걸프전은 근대 전쟁과 구분되는 ‘제국의 전쟁’의 서막이며 이라크 전쟁은 21세기 전쟁의 전형을 제시했다고 할 수 있다. 안토니오 네그리와 마이클 하트(Antonio Negri and Michael Hardt)의 정의를 빌면 제국은 개방적이고 팽창하는 경계 안에 지구적 영역 전체를 통합하는 탈중심적이고 탈영토적인 지배 장치이다(『제국』 17). 특히 미국이 주도하는 제국의 전쟁은 근대 제국주의 시대와 달리 윤리적 치안활동, 첨단 미디어기술과 융합된 군사력을 바탕으로 지난 세기와 구별되는 새로운 전쟁 풍경을 만들어낸다(네그리와 하트 『다중』 56). 본 논문에서 주목하는 것은 변화된 전쟁 지형도에 따라서 자연스럽게 전쟁영화

* 이 논문은 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2016S1A5B5A07919304)

문법 역시 업그레이드시킨다는 점이다. 이라크 전쟁 이후 헐리웃은 더 이상 전쟁 영화에 대한 낡은 정의, 테러리즘에 대한 애국주의적 방어, 정의의 승리라는 전통적 주제들을 기호화할 수 없게 된다(Matelski and Street 11). 와이드 앵글로 전쟁터를 조망하는 기존 전쟁 영화와 달리, 이라크 전쟁 영화들은 좁고 출구가 없는 골목길이나 답답한 통로를 누비고 다니고 디지털과 미디어 기술을 사용하여 전쟁 이미지를 제시하는 등 재현 형식적 차이도 두드러진다(Eberwein 134).

이러한 변화는 이라크 전쟁이 위치한 새로운 문화적 맥락에서 비롯된다. 냉전 시대 전쟁영화, 베트남 전쟁 영화와 구별되는 이라크 전쟁 영화의 특징을 꼽자면 동시대 미디어문화와 제국의 정치 질서의 결합을 자의적으로 재현한다는 점을 들 수 있다. 이라크 전쟁 영화들은 대부분 DVD, TV, 케이블 텔레비전, VOD, 컴퓨터, PMP 등 여러 미디어 기술과 융합적 환경을 미학적 바탕으로 삼고 있다. 그런데 미디어기술 영역의 융합적 특징은 영화 장르상의 독자적인 문화현상이 아니라 제국으로 호명된 정치질서에 따른 선택적 현상으로 보아야한다. 근대 제국주의와 달리 제국은 타자와 차이를 배제하지 않고 혼종적 질서 속에서 관리하고 배열한다. 그러므로 탈근대적인 제국의 정치 질서가 미디어의 융합문화를 적극 수용하여 전쟁은 물론이고 경제, 문화, 군사 등 전 방위에 걸쳐서 포용적, 차별적, 미시적 관리통치를 수행한다는 것은 우연이 아니다.¹⁾

하지만 이라크 전쟁영화에 대한 국내 비평은 영화에 반영되고 있는 제국의 정치경제 지형은 물론, 폴 비릴리오(Paul Virilio)가 ‘인지 병참술’(the logistics of perception)이라고 규정한 미디어의 위상을 종종 간과한다. “<허트로카>(The Hurt Locker)의 뛰어난 연출력과 정교한 카메라 작업이 미국의 이라크침공을 정당화하는데 활용”(최한욱 175)되었다고 비판하거나, <아메리칸 스나이퍼>(American Sniper)

1) 대표적인 예가 미 국방성이 발표한 ‘미국의 육군’ 게임 프로젝트이다. 가정용 네트워크게임으로 개발된 이 프로그램은 젊은 남성들의 호응을 얻으며 인기 게임으로 자리 잡았을 뿐만 아니라 군대에 대한 호감도를 높이는데 일조했다(젠킨스 143). 하지만 일상에 스며든 전쟁 문화는 부작용을 낳을 수 있다. 가령 전쟁 게임에 익숙해진 전직군인들은 자신의 죄의식을 대면하기 어려워져 외상 후 스트레스의 치료가 늦어질 수 있다(Pisters 243 재인용).

에서 “전우들이 죽어나가는 치열한 전투현장과 미국의 평화를 대비시킴으로써 전쟁의 정당성에 대한 논쟁은 객군들의 무의미한 입싸움”이 된다는 설명이 대표적이다(우태영). 촬영 형식을 현란하다고 보거나 탈정치적 재현으로 비판하는 것은 이라크 영화의 새로운 형식과 제국의 정치 질서의 연관성을 설명하지 못한다. 더욱이 <허트로커>, <리랙티드>(*Redacted*) 등 일부 이라크 전쟁 영화들이 미디어 형식을 자의적으로 활용하여 반전의 의미를 도출한다는 점에서 제국의 질서와 미디어 문화에 대한 고찰은 중요한 의미를 갖는다. 기존 전쟁 영화들이 치열하고 비장한 전투 장면과 인물, 주제를 통해 반전 메시지를 전달했다면 본 논문에서 주목하는 이라크 전쟁영화들은 영화적 기법이 만들어낸 이미지, 그리고 미디어와 관객의 상호작용에서 발생하는 의미, 즉 미디어 체험과정을 적극 반영함으로써 반전의 당위성을 설득하기 때문이다.

본 논문은 브라이언 드 팔머(Brian De Palma) 감독의 <리랙티드>를 중심으로 이러한 문화 정치적 융합이 영화적으로 구현되는 양상을 살펴보고자 한다. <리랙티드>에 나타난 새로운 이미지와 재현 방식을 동시대 미디어 문화의 기술적 환경으로부터 도출된 것이라고 전제하고, 미디어 문화 비평의 관점에서 이를 수용하는 관객의 역할을 생각해보고자 한다. 그리고 제국의 정치 질서와 미디어 융합을 영화적 형식에 자의적으로 반영할 때 반전영화로서 <리랙티드>가 구축하는 저항적 독법을 분석할 것이다.

II. 본론

1. 이라크 전쟁 영화에 나타난 제국의 전쟁과 미디어 융합문화

네그리와 하트는 1990년대 걸프전 이후의 세계 질서 변화를 일컬어 새로운 초국적 주권형태, 전지구적 제국으로 부른다.²⁾ 새로운 제국의 특징을 전쟁 양상

2) 제국의 시대를 정의하는 징후는 다음과 같다. 제국적 주권 권력의 형성, 자본주의

의 변화에서 읽어낸 두 사람에 의하면 근대시기에는 ‘예외상태’로 간주되던 전쟁이 제국의 시대에는 일상적이고 항구적으로 통제하는 ‘삶정치’(biopolitics)³⁾로 변하면서 전쟁은 전지구적 권력 형태의 키워드가 된다. 제국의 전쟁은 지속적 치안 행위, 새로운 소통 및 정보 기술에 근거한, 이른바 ‘방위혁명’(RMA: Revolution in Military Affairs)에 기반한 군사전략이 특징이다. 제국적 질서가 가져온 전쟁의 변화는 헐리웃의 전쟁 영화들의 재현 양상에서 쉽게 확인할 수 있다. 20세기 고전 전쟁 영화는 압도적 포격과 대규모 몸짓들에 입각한 거대 서사로 재현되지만 <리덱티드>, <그린 존>(Green Zone) 등 이라크 전쟁 영화는 위성과 컴퓨터에 기반한 최첨단 통신 장비와 원격조정 무기를 사용하는 미군을 보여준다. 그들의 주요임무는 육박전을 통해 적을 제거하는 것이 아니라 이라크 저항군이 사용하는 사제폭탄(IED: Improvised Explosive Device)을 해체하는 것이다. 이처럼 신체 접촉없이 첨단시각무기가 지배하는 이라크 전쟁 영화에서는 전쟁 영웅도 ‘람보’가 아니라 ‘IED 해체팀’으로 바뀐다(정미경 418).

걸프전과 이라크전 등에 나타난 군사과학복합체는 인류 전쟁사에서 종종 확인할 수 있는 전쟁과 기술의 만남이 극대화된 것이다. 비릴리오에 따르면 20세기 초 세계 양차대전시기를 거치면서 전쟁 기술은 생체 문화적 단계에 도달했다. 특히 시각기계의 발명은 양차 대전에 밀접한 영향을 미쳤다. 가령 전자 광학기술은 적을 감시하고 노출하고 공격할 수 있는 무기를 만들었고 전쟁의 전 과정을 실시간 중계를 통해 확인할 수 있는 시대를 열었다(신성환, 「허트로커」 259-60 재인용). 전쟁과 시각 기술의 관계를 ‘이미지의 군사 사업’(『전쟁과 영화』 20)으로 규정한 비릴리오의 통찰은 20세기 베트남전이나 걸프전에서 미디어의 역할을 이해

적 실질적 포섭의 확립에 따른 훈육사회에서 통제사회로의 이행, 비물질적 노동을 중심으로 한 소통/정보적 노동력의 새로운 구성과 새로운 코뮈니즘의 전망이다(백승욱 104).

- 3) 본 글에서는 ‘biopolitics’를 ‘삶정치’로 번역한다. 제국의 전쟁이 추구하는 ‘삶정치’에서 ‘bio-’의 의미는 생물학이나 유전학과의 관련을 갖는 생체나 생명의 개념이 아니다. 오히려 아감벤이 구분한 바이오스의 의미—이런 저런 개체나 집단의 특유한 삶의 방식—에 더 가깝다.

하는 데도 유용한 도구가 된다. 두 전쟁은 텔레비전으로 중계되었는데, 이는 전쟁이 “마술적 스펙터클”(『전쟁과 영화』 28)이 되었음을 의미한다. 1970년대 미국 가정의 거실까지 중계된 베트남전은 기 드보르(Guy Debord)가 말하는 ‘스펙터클’(spectacle)이 되어 사적인 것과 공적인 것을 합친 가상공간으로 비현실화되었다. CNN의 걸프전 폭격 중계나 9.11 테러의 실시간 중계 등 뉴스의 스펙터클화는 전쟁기술의 일상적 활용사례를 잘 보여준다.

비릴리오는 이러한 시각적 기계가 현실을 가림으로써 사라짐의 미학을 추구하지만, 미디어 전쟁에서 전쟁을 수행하고 지각하는 주체가 인간의 몸에서 시각 기계로 바뀔으로써 오히려 인간의 실존을 위협할 수 있다고 경고한다(신성환, 「허트로커」 247 재인용). 불행히도 그의 우려는 이라크 전쟁에서 현실화되었다. 미디어로 중계되는 전쟁에서 미군의 몸은 첨단 무기로 보호받는 것처럼 보인다. 시각 기술을 활용한 무기는 적군을 먼 거리에서 건조하고 차갑게 제거해버리기 때문에 미군이 개입한 전쟁을 피로 얼룩지지 않도록 만들어준다. 즉 아군의 피해 없이 정의를 실현할 수 있는 과학무기의 효율성을 입증하는 것처럼 보인다. 하지만 제국의 전쟁이 미디어를 통해 추구하는 “신체 없는 전쟁”(decorporealized warfare)은 이라크 내 저항군들의 인간자살폭탄(suicide bomb)이라는 신체적 저항에 직면하면서 한계를 노출하고 있다(네그리&하트, 『다중』 83). 조잡한 사제 폭탄의 위협에 첨단무기는 사실상 무용지물이 되어 버린다. 2010년까지 전체 미군 사상자의 40%가 자살폭탄에 의한 것이라는 결과가 보여주듯(이근욱 243-44), 인간 자살폭탄의 등장은 깨끗한 전쟁의 허구를 폭로하고 전쟁의 본질-죽음을 상기시킨다.

전쟁의 정치 문화적 맥락을 의식한 일부 이라크 전쟁영화들은 기존 전쟁영화와 다른 관점과 문법으로 현실을 재현한다. 첫 번째 특징은 첨단 기술에 입각한 제국의 방위전략이 깨끗한 전쟁 이미지를 유도했지만 결국 실패했다는 사실을 미디어의 속성과 특징을 이용하여 폭로하는 역설이다. 가령 <허트로커>는 주류 미디어를 통해 익숙해진 전쟁 이미지를 낯설게 전경화하여 전쟁의 실재에 접근한다. 이 영화의 오프닝 시퀀스는 실제 폭발물 제거반이 사용하는 원격 조종 로봇(Remotec Andros)에 탑재된 카메라가 찍는 트래킹 샷 이미지이다. 흔들리는 로봇

카메라의 일인칭 시점은 거친 화면을 통해 지뢰밭처럼 보이는 바그다드의 긴장감 넘치는 공간을 사실적으로 보여준다. 여러 대의 카메라 렌즈를 통해 핸드-헬드(hand-held) 기법으로 전달되는 다큐적 장면들이 몽타주로 빠르게 이어진다. 다각도에서 찍은 기계의 복잡한 시점들은 신경질적이고 초조한 인간의 감정을 구현하며 전체적 조망이 불가능한데서 오는 좌절감을 전달한다. 삶과 죽음이 공존하는 전쟁의 모순적 속성과 전쟁터에 던져진 사람들의 심리를 이 보다 더 정확하게 보여줄 수는 없을 듯하다(정미경 419).

두 번째 특징은 <리맥티드>를 비롯한 이라크 전쟁영화들이 시각기술의 주체 그리고 의미발생과정을 문제시한다는 것이다. 시각 기술 무기 혹은 미디어 중계를 통한 전쟁 이미지는 ‘본다’는 의미를 극대화시킨다. 그런 점에서 ‘보는 주체’(관객)에 대한 분석은 매우 중요해진다. 신성환은 “인터넷과 눈, 유튜브와 같은 새로운 매체를 통해 유통되는 전쟁 이미지들을 받아들이는 수용자의 지각방식”(33)을 분석했는데, 그의 결론은 관객들이 이러한 미디어환경을 관음증적으로 소비하고 자칫 세상과 현실을 착각하기 쉽다는 것이다(『리맥티드』 54). 이러한 우려는 디지털 산업이 주도하는 다양한 영화 형태들이 디지털 기술에 대한 물신성을 내재화하여 관객의 자유로운 주체성을 침해한다는 논리와 연결된다(정지연 102). 이를 거대 미디어 자본이 소비자/관객을 장악한다고 보는 ‘비판적 비판주의’로 본다면, ‘비판적 이상주의’ 관점은 소비자/관객이 관음증적 소비자에 머물지 않고 미디어 콘텐츠의 창작과 유통에 적극적으로 참여하고 주도한다는 점에 주목한다(젠킨스 385). 가령 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 자본주의 미디어 기업의 지배문화에 대한 대안적 실천으로서 영화 관객을 포함한 미디어 이용자들의 ‘참여문화’(Participatory Culture)에 주목하고 이를 풀뿌리(grassroots) 문화라고 평가한다.⁴⁾

4) 젠킨스의 주장은 여전히 논쟁중이다. 레프 마노비치(Lev Manovich)는 유튜브로 대표되는 이용자생산콘텐츠는 주목할 만한 현상임에 틀림없지만 미디어기업이 일반인의 참여문화를 상업적으로 브리콜라주한다는 점에서 또 다른 문화상품으로 변질될 수 있음을 경고한다(이재현 85 재인용).

젠킨스가 주목하는 ‘참여문화’가 가능해진 배경에는 뉴미디어 시대가 가져온 콘텐츠 생산의 융합과 유통과정의 변화가 있다. 미디어 콘텐츠의 융합은 기술변화뿐만 아니라 기존의 산업과 장르, 소비자들의 관계, 미디어 소비 등 다양한 영역에서 변화를 주도한다.⁵⁾ 변화양상의 특징을 보면, 첫째 미디어 융합시대의 지식문화는 기존 정보 요소를 재조합하고 이를 하이퍼텍스트, 즉 링크를 통해 무한히 확장하는 형태로 존재한다는 점이다. 새로운 텍스트는 선형구조가 아니라 비선형적 탈중심적, 평준화된 형태로 상호작용한다. 둘째, 지식이 유통되는 과정 또한 기존 올드 미디어의 엘리트 중심, 중앙 집중적 방송 모델로부터 분배되던 상태에서 뉴미디어의 개인 그리고 개개인 구성원들의 직접 교환 및 분배로 바뀐다. 셋째 디지털 시대의 지식은 전 지구적 범위로 유통되며 공통의 관심사를 형성하는 지식 주체를 개인에서 집단으로 전환한다. 이른바 집단 지성(collective intelligence)은 가상공간을 매개로 다양한 사람들이 정보를 교환하고 공유하고 생산하는 메커니즘이다(이재현 48-51).

이러한 미디어 융합문화의 특징은 제국의 전쟁을 재현하고 재생산하고 교환하는 과정 역시 기존과 다르게 만든다. 베트남전쟁 시기에는 올드 미디어가 독점적으로 이미지를 생산하고 한 방향으로 유통했다면 걸프전, 이라크 전쟁 시기는 뉴미디어들의 융합과 분산이 전쟁에 대한 담론을 좌우했다고 할 수 있다. 인터넷 네트워크는 가상공간을 만들고 전 지구적 범위로 이라크 전쟁을 논의하는 집단 지성을 가능하게 만들었다. 이라크 전쟁은 올드 미디어와 뉴미디어가 혼합되고 대결하는 양상으로 유통된다. 그 결과 올드 미디어기술로 중계된 ‘걸프전은 일어나지 않은 전쟁’이 되었지만(보드리야르 242), 미디어 융합시대의 이라크 전쟁은 다양한 콘텐츠들이 공존하는 복수의 이미지 전쟁이 되었다. 개인이 맺는 관계망

5) 가령 미디어 유저는 컴퓨터에 4개의 창을 열고 웹을 검색하고 MP3파일을 다운받아 듣고, 친구와 채팅하고 워드프로세스로 보고서를 작성하면서, 이메일에 답신한다. 시청자들은 TV프로그램 대본을 요약하거나 대본을 올리며 숨겨진 내용을 토론하기도 하며 영감을 얻어 음악이나 자신만의 동영상상을 만들어 인터넷상에서 배포한다(젠킨스 37).

에 따라 각기 다른 세계를 보여주는 다중적 실재(multiple realities)가 형성되기 때문에 이라크 전쟁은 다중적 인식체들에 의해 다중적 실재로 존재한다. 영화 <리덱티드>가 이라크 전쟁의 실체가 무엇인가라는 질문에 답하기 위해 수많은 미디어들과 사용자들의 목소리를 동시에 배열하는 이유는 바로 이러한 문화적 배경 때문이다.

2. <리덱티드>의 미디어 융합과 집단 지성을 통한 반전 메시지

<리덱티드>는 디지털 시대에 일어난 이라크 전쟁에 어떤 시각적 재현 방식이 적합할지를 화두로 삼는다(Trafton 118). 팔머 감독은 베트남전 당시 ‘192 고지 사건’으로 알려진 미군 범죄를 극화한 <전쟁의 사상자들>(Casualties of War)에서 통렬한 반전 메시지를 전달한 바 있다. 전쟁 상황 속에서 약자에 대한 폭력을 방조한 군 동료들이 국가와 애국의 미명하에 그 범죄를 집단적으로 은폐하게 되는 상황을 차가운 시선으로 그려냈다. 이와 유사하게 <리덱티드>도 2006년 이라크의 마흐무디아(Mahmudiyah) 지역에서 미군이 저지른 강간 살인 사건을 극화했다. 두 영화 모두 미군의 전쟁 범죄를 다루지만 후자의 초점은 개인의 도덕이나 전쟁의 비극성이 아니라 이라크 전쟁을 다루는 미디어들의 존재와 그들 사이의 충돌에 맞춰진다. 이를 위해 <리덱티드>는 복수의 카메라와 화면들을 통해 다양한 목소리를 전달한다. 그 결과 미군 범죄서사는 하나의 카메라로 전달될 때와 달리 여러 미디어들이 만든 서사들로 분산되면서 미디어 재현의 논의로 전환된다.

<리덱티드>는 무려 10개의 카메라 화면을 이용하여 이라크 전쟁의 다양한 면면을 조명한다. 병사 개인 비디오, 인터넷 스카이 대화 웹, 프랑스에서 제작한 다큐, 알 자지라 방송, 알카에다 테러리스트의 사이트, 미군 부대 감시카메라, 수사 기록카메라, 유럽 TV방송, 반전 단체의 웹사이트 등 이 영화의 서사를 분담하는 다양한 미디어들은 경쟁적으로 사건을 전달하고 다른 미디어가 제시한 이미지와 의미를 반박하며 이라크 전쟁의 의미와 미군이 저지른 범죄의 진실을 조각내어 보여준다. 즉 영화를 구성하는 서로 다른 화면들은 한 사건을 반복하거나 인용하

는 재미미디어화(remediation)를 수행한다⁶⁾. 이러한 구성은 최근 디지털 콘텐츠를 생산하고 유통하고 인용하고 재미미디어화시키는 미디어 융합, 가령 텔레비전 이미지를 유튜브에서 인용하고, 스마트폰에서 이미지 포맷 파일을 유통하는 상황과 유사하다. 미디어 융합이 일반화되면서 텔레비전이나 컴퓨터, 스마트폰 등의 여러 가지 유형의 스크린이 영화 속으로 융합되어 제시되는 것은 이미 새로운 현상은 아니다. 하지만 <리덱티드>에 나타난 미디어융합은 미디어와 인지기술의 관계를 전경화시켜 미학적, 윤리적 함의와 연결하고 재현 정치성을 갖게 된다는 점에서 문제적이다(Pisters 238).

영화는 이라크 사마라(Samarra) 지역의 검문을 담당하는 오븐 캠프(Camp the Oven) 부대원의 개인 카메라로 시작한다. 오프닝에서 남미출신 병사 살라자르(Salazar)는 언젠가 영화학도가 될 날을 기약하며 전쟁 다큐를 찍는 중이라고 자신을 소개한다. 실제로 이라크 전쟁 당시 병사들은 유튜브 등에 자신이 찍은 개인 동영상을 공유하는 새로운 소통방식을 시작했다. 그들의 영상은 걸프전 당시 미디어를 채웠던 원거리 이미지와 달리 주관적이고 혼란스러운 전쟁의 이미지를 근접거리에서 전달한다(Pisters 241). 이 때 맞은편에서 동료 맥코이(McCoy)가 살라자르의 촬영 모습을 스마트폰으로 찍고 있다. 카메라를 마주 대고 서로를 촬영하는 장면은 이 영화가 미디어를 통한 인지유통방식을 전경화하고 있음을 상징적으로 보여준다. 살라자르는 <진실만을 말해>(Tell Me No Lies)라고 제목 붙인 자신의 다큐 속에서 이라크 전쟁의 진실을 기록하겠다고 선언하지만, 그의 진실은 “전쟁에서 가장 먼저 희생되는 것은 진실”이라고 비웃는 맥코이에 의해 다른 각도에서 반박되며 재기록되고 있다.

6) 제이 볼터(Jay Bolter)에 따르면 재미미디어화의 원리는 ‘비매개’(immediacy)와 ‘하이퍼매개’(hypermediacy)라는 상호 모순적 원리를 동시에 작동시킨다. 비매개는 기술이 현실을 반영한다는 믿음을 바탕으로 이용자는 미디어의 내용에 몰입하고 의심없이 수용한다(318). 하이퍼매개는 이질적인 공간에서 다양한 재현물을 결합하고 이용자들에게 미디어의 존재를 환기시킨다(328). 이에 비해 재미미디어화는 새로운 미디어(new media)가 이전 미디어(old media)의 형식을 개조하려는 목적을 위해 미디어의 흔적을 은폐하는 동시에 그 흔적을 부각시킨다(340).

오프닝에 나타난 ‘마주보는 카메라’(미러링) 전략은 객관적인 혹은 절대적 진실을 의심하게 만들면서 영화 곳곳에서 주요하게 변주된다. 살라자르의 비디오 장면 뒤에 이어지는 프랑스 다큐 <검문소>(Barrage)는 이들의 일상을 또 다른 관점에서 소개한다. 검문소에 진입한 자동차를 세우고 검색하는 미군의 대응은 서툰 듯 초조해 보인다. 나레이터는 “나쁜 놈과 무고한 놈을 어떻게 구분하란 말인가?”라고 반문하며 병사들의 고충을 전달한다. 이러한 다큐의 시선은 살라자르의 비디오에 등장했던 미군들의 모습을 재미디얼화한다. 개인 처소에서 거들먹거리던 살라자르의 동료들은 다큐에서 일반인과 테러리스트를 구분하지 못해 불안하고 경직된 미군으로 바뀐다. 화면은 다시 살라자르의 비디오로 바뀌고 병사들의 대화 장면은 다큐가 만들어낸 재미디얼화의 의미를 정확하게 보여준다. 살라자르가 카메라는 거짓말을 하지 않는다고 주장하자, 다른 동료가 “카메라는 거짓말만 하던데.”라고 반농담조로 응수하는 장면은 앞서 <검문소> 다큐와 교차되면서 진실의 상대성에 대한 의심을 주체화시킨다. 이로써 <검문소> 시퀀스는 미디어란 주관적이며 해석이 개입될 수 있는 도구임을 주장하는 역할을 한다.

두 번째 재미디얼화는 임신부 총격사건이다. <검문소> 다큐는 출산이 임박한 산부를 태운 이라크인의 차가 미군의 정지신호를 오인하고 질주하다가 총격을 받는 장면을 보여준다. 나레이터는 24개월 동안 미군이 사살한 인명은 2천 여 명에 달하지만 실제 반군은 60명에 불과했고 처벌받은 미군은 없다고 담담히 설명한다. 하지만 다큐에 이어진 아랍의 <알 자지라 방송>(ATV)은 흔들리는 카메라를 통해 다큐가 마무리한 이후의 상황, 즉 피투성이가 된 임신부를 황급히 병원 응급실로 옮기는 장면을 증계한다. 미군들이 손을 흔들더니 발포했다는 오빠의 진술을 바탕으로 ATV 방송은 이 사건의 원인을 명백한 미군의 오인발포로 규정한다. 그러나 이어진 살라자르의 비디오에서는 병사 플레이크(Flake)가 교본에 따라 총을 쏘을 뿐이라고 변명한다. ATV와 다큐가 ‘오인 사격’을 바라보는 두 개의 대립되는 공적 담론을 보여준다면, 살라자르의 비디오는 병사들의 사적 담론을 드러낸다. 후자는 전쟁이라는 특수 상황에서 살인이 정당화되지만 개인이 감당하기 어려운 죄책감과 도덕적 딜레마를 하위 서사로 제시한다.

이렇듯 한 사건은 여러 미디어에 의해 재미미디어화면서 다양한 의미로 해석된다. 이러한 의미 분산은 전쟁 영화로서 <리덱티드>가 이라크 전쟁을 둘러싼 미국 정부의 공식 담론, 매스 미디어가 주도하는 이차 담론 그리고 기타의 담론들이 동시에 존재함을 보여주려는 의도로 보인다. 의미의 다양한 해석을 유도하기 위해 <리덱티드>는 전투 사실주의가 아닌 ‘논쟁’을 선택한다(Trafton 124). 리얼리즘 재현을 통해 계몽적 메시지를 전달하던 고전적인 전쟁 영화는 전쟁터의 긴장감과 병사들의 병적인 심리를 묘사하여 관객의 몰입을 이끌어내었다. 반면 이 영화는 미디어가 병사들의 심리를 재현하는 방식을 여러 차원에서 다양하게 제시한다. 이를 통해 어떤 하나의 이미지는 미디어에서 선택되고 집중한 재현의 결과물임을 보여주어 그 맥락과 이면들을 재고하게 만든다. 이러한 의도는 영화 중반 이후 등장한 미군의 전쟁 범죄와 이를 보도하는 공식 미디어들의 양태를 재미미디어화할 때 분명하게 주제화된다.

어느 날 병사 플레이크는 카드게임을 하다가 이라크 반군협약자의 부인과 딸을 성폭력하자는 제안을 하고 동료 러쉬(Rush)가 이에 적극 동조한다. 그들은 반대하는 맥코이를 겁박하여 망을 보게 하고 모든 것을 기록하기 위해 카메라를 들고 따라간 살라자르는 눈(카메라앵글)앞에서 벌어지는 강간과 살인을 방조한다. 그들은 저항하는 딸의 얼굴에 총을 쏘아 살해하고 시체를 불태우는 등 끔찍한 범죄를 저지르고 난 후, 부대로 복귀하여 범죄 은폐를 모의한다. 이 과정은 살라자르의 카메라 그리고 미군 부대 내에 설치된 감시카메라의 화면을 통해 전달된다. 이 사건은 곧 ATV의 취재장면으로 재미미디어화된다. 슬픔과 분노에 가득 찬 유가족은 이 사건을 전담한 미군 수사에 의구심을 표하면서 화면 밖 시청자를 향해 이라크법으로 점령군의 범죄를 수사해야한다고 주장한다. 미군을 민간인을 대상으로 한 전쟁범죄자로 명시하는 유가족의 항의에 여러 유형의 미디어를 통해 모든 과정을 목격한 관객은 동의하지 않을 수 없다.

미군의 범죄는 군 내부의 조직적 대응에 의해 은폐된다. 미군의 수사기록카메라라는 진실을 밝히려는 맥코이의 노력이 군 상부에 의해 축소되거나 묵살되는 모습을 보여준다. 이 지점에서 <리덱티드>는 전작 <전쟁의 사상자들>보다 한 발

더 나아간다. 전쟁이란 특수상황이 개인의 일탈을 조장한다는 전작의 메시지와 달리 <리덱티드>는 미디어와 결합된 제국의 전쟁이 우리의 일상을 지배하고 윤리에 둔감해질 위험성을 경고한다. 영상통화 장면에 등장한 맥코이의 아버지는 제 2의 ‘아부 그라이브’(Abu Ghraib)를 운운하며 아들의 양심선언을 반대한다. 붕괴된 무역센터에 대한 복수라도 하듯이 아부 그라이브 수용소의 이라크죄수들을 벌거벗겨 인간 탐을 쏘고 그 앞에서 기념 촬영한 미군의 도착적 모습은 SNS를 통해 전 세계에 알려진 바 있다. 미디어 속에서 웃고 있는 미군은 전쟁을 일상적 이미지로 받아들인 결과 초래된 비인간화, 비주체화 현상을 상징하는 것처럼 보인다. 그런데 아들이 밝히려는 진실을 ‘아부 그라이브’ 사건처럼 미국의 수치로 간주하는 아버지의 위선적 태도는 베트남전쟁이 촉발했던 미국 시민의 양심을 ‘지금 여기’의 문제로 다시금 소환한다.

살라자르가 범죄 현장을 찍은 비디오는 범죄의 결정적 증거지만 그가 알카에다 반군에게 납치, 살해되면서 수사의 증거물로 사용되지 못한다. 영화적으로 살라자르의 죽음은 주된 서사를 담당하던 미디어가 사라지면서 다른 여러 서사들이 그를 대체할 것임을 암시한다. 또 진실 기록이 목적이었던 그의 다크가 중단되면서 더 이상 진실은 존재할 수 없음에 대한 상징이기도 하다. 살라자르의 ‘진실’ 다크가 사라진 후 여러 다양한 미디어들과 그 화면들이 이전보다 더 빈번하고 날카롭게 대조를 이루며 경쟁적으로 후반 서사를 구성한다. 하지만 그 미디어들은 편집되고 삭제된 형태로 내용을 전하기 때문에 어떤 것이 진실인지 확신하기 어렵다. 이는 미군의 수사 장면에 이어서 이를 문자로 기록한 화면들이 몽타주될 때 극대화된다. 수사기록은 마치 이 영화의 제목처럼 검은 펜으로 계속 지워진다. 검게 가려진 부분이 점점 늘어나면서 수사 관련 정보는 파편화되고 이해할 수 없을 정도로 사실관계는 사라져버린다. 이 몽타주 장면은 미디어에서 이라크 전쟁의 진실이 편집되어 사라지는 과정을 강렬하게 시각화한다.

살라자르의 비디오가 사라진 후, 또 다른 전쟁 주체들의 미디어가 제시된다.

7) Redacted: to remove words or information from a text before it is printed or made available to the public(Cambridge English Dictionary)

대표적으로 SNS는 반전 메시지를 전달하는 통로가 된다. 맥코이는 아버지의 반대로 공식적인 양심선언을 하지 못하지만, 대신 반전 웹사이트에 접속하여 복면을 쓰고 동료들의 범죄를 폭로하는 동영상을 올릴 수 있게 된다. 이제 주류 미디어(ATV, CEN)와 비주류 미디어(살라자르 비디오, 알카에다 웹사이트)들은 경쟁적으로 전쟁의 모습을 보여주는 양상을 띤다. 미군이 수사 기록을 축소 왜곡하자 아랍과 서구의 주류 미디어가 이 사실을 보도하고, 알카에다 테러리스트의 웹사이트와 미국 내 반전사이트가 다시 이를 비판하는 영상이 교차되어 제시된다. 이러한 영화 구성은 공적, 사적 미디어 영역에서 이라크 전쟁을 둘러싼 다양한 담론들이 상호 작용하면서 확산되는 과정을 보여준다. 영화 속 여러 미디어들은 정보를 재편집하고 하이퍼텍스트로 확장시키면서 수많은 파편적 진실을 양산하는데, 이 때 이 영화의 제목인 리랙티드 즉 ‘편집된’이란 의미를 재고하게 된다. 공적 담론이 전쟁을 규정하고 독점적으로 재현하던 과거와 달리, 이라크 전쟁 이후 개인 미디어와 융합 기술의 발달로 인해 복수의 담론들이 등장할 수 있게 된 것이다. 단일한 공적 담론에 저항하고 전쟁 정보를 ‘재편집, 재의미화’할 수 있게 된 문화적 변화를, 영화 <리랙티드>는 또 하나의 미디어 텍스트로서 ‘편집한’ 셈이다.

다양한 미디어들이 저마다 이라크 전쟁의 진실을 주장하지만 맥코이의 말처럼 진실은 점점 더 파악하기 어려워진다. 영화 말미에 <리랙티드>는 그 이유를 미국 사회를 향해 물으며 미디어 융합시대에 요구되는 반전 메시지의 가능성을 가늠한다. 임기를 마치고 고향으로 돌아온 맥코이는 가족과 친구들이 마련한 환영파티에서 명분 없는 전쟁과 미군의 범죄를 폭로한다. 누군가가 찍고 있는 카메라 속에서 맥코이의 얼굴은 죄책감과 분노로 일그러져있다. 하지만 지인들은 돌아온 베테랑을 위해 황급히 박수를 치며 분위기를 바꾼다. 다양한 미디어들이 탈중심적이고 탈권위적인 방식으로 다양하게 진실의 가능성을 모색하지만 때로 진실은 단지 수용자의 적극적 외면 속에서 사라져버릴 수 있다는 것이 <리랙티드>가 전하는 첫 번째 메시지이다.

두 번째 메시지는 엔딩 크레딧이 올라가기 전, 클로징 시퀀스에서 유추할 수 있다. “부수적 피해”(Collateral Damage)라는 자막 뒤에 나타난 것은 미군의 폭격

으로 발생한 이라크 민간인 사망자와 부상자들의 사진들이다. 미군은 이를 ‘부수적’이라고 표현했지만 피와 절규로 가득 찬 이미지들은 이라크 지역에서 벌어진 전쟁이 현지 주민에게 실제로 어떤 것이었는지를 미국 관객들에게 전달하는데 부족함이 없다. 사진은 주류 미디어가 ‘편집해버린’ 전쟁의 참상을 관객들이 제대로 알아야한다고 요구한다. 하지만 감독 인터뷰를 통해 이 사진들은 연출된 것임이 밝혀지자 관객이 느꼈던 전쟁에 대한 분노와 죄책감은 감독과 제작사에 대한 비난으로 빠르게 대체되었다. 그럼에도 클로징 장면은 연출한 이미지에도 진실은 있을 수 있다는 역설적 결론을 암시한다. 시종일관 미디어의 진실성을 의심하던 영화는 마지막 장면에서 진실은 미디어의 투명성 때문에 전달 가능한 것이 아니라 미디어 수용자와 이용자들이 실제 피해자들에 대한 공감과 반성을 할 때 전달될 수 있다는 결론에 이른다. 첫 번째에 이어 두 번째 메시지 역시 수용자(관객)의 태도를 문제 삼았다고 할 수 있다.

이처럼 <리맥티드>는 미디어 재현을 둘러싼 생산과 소비의 상호 작용에서 반전 메시지의 도출을 기대한다. 이를 위해 디지털 시대의 지식 공간에서 미디어의 융합을 통해 반전 메시지가 생산, 공유, 유통되는 과정을 보여준다. 영화 속에서 다양한 미디어들이 만든 각각의 정보들은 또 다른 미디어 이용자에 의해 선택되어 이라크 전쟁에 대한 하이퍼텍스트로 재구성된다. 이러한 정보의 재구성은 주류 미디어에서만 일어나는 것이 아니라 비주류 미디어를 포함한 미디어융합문화 고유의 특징에 해당한다. 그러므로 이 영화 역시 또 다른 이용자에 의해 새로운 하이퍼텍스트로 바뀔 수 있다. 실제로 2011년 한 알바니아계 공항 직원이 이 영화의 강간 장면을 편집한 유튜브 영상을 보고 격분하여 미군을 향해 총을 쏜 사건이 일어났다(wiki). 이 사건은 미디어 융합시대에 메시지의 생산, 공유, 유통과정이 가진 양면성을 재고하게 만든다. 미디어 이용자의 참여는 진실과 왜곡, 확대와 축소의 가능성을 모두 가진 것이다. 그러므로 영화 안팎의 결론들은 맥코이의 우려를 한 번 더 상기하게 만든다. 미디어는 객관적이고 권위를 가진 진실의 기록을 할 수 없는 것일까. 미디어 융합시대에도 미디어 이용자는 미디어 기술의 마술에 빠져 의미의 주체가 될 수 없는 것일까.

III. 결론

영화가 끝난 후 모든 미디어는 불투명하다는 잠정적 결론에 이를 수 있다. 미디어 자체의 특성에 그치지 않고 디지털 시대의 지적 생산 메커니즘의 문제라는 현실을 상기하면 이러한 결론은 더 암울해진다. 육체가 정보 기기 조작의 주체로 전락하는 탈주체화가 가속화되면서 비판적 진리, 의미의 해석, 주체의 해방과 같은 메타 담론의 쇠퇴를 목도하기 때문이다(이재현 52-53). 하지만 다른 한편 디지털의 기술적 자동성은 인간의 자율성과 결합하여 포스트모더니즘적 불확실성과 상대주의를 넘어서는 참여와 상호작용의 문화를 기대하게 만든다. 가령 디지털 테크놀로지에 기초한 새로운 모더니즘, ‘디지털모더니즘’(digimodernism)을 주장한 앨러 커비(Alan Kirby)는 문화 콘텐츠 구성과정에서 늘어나는 관객의 지분에 주목한다. 위키피디아의 다중작가성, 페이스북의 실시간 커뮤니케이션 등은 디지털 시대의 새로운 작가성을 암시하는 문화현상이다(Kirby 124-65).

최근 넷플릭스 사이트에서 공개한 영화 <블랙 미러:밴더스 내치>(Black Mirror)처럼 영화 내용과 결말을 관객이 결정하여 관람하는 인터랙티브(interactive) 영화에 비하면 2007년 개봉한 <리택티드>는 여전히 감독의 연출과 메시지가 존재하고 관객이 의미를 해독하는 모더니즘에 가까워 보인다. 하지만 미디어 수용자 혹은 이용자의 참여문화가 확대되기 시작한 금세기 초에 이용자의 의미생산과정을 전제로 전쟁의 진실을 추구하려했다는 점에서 미디어 기술과 인간의 역할에 대한 영화적 화두를 던졌다고 평가할 수 있겠다. <리택티드>에서 미디어가 재현하는 전쟁 이미지는 마치 진실이라는 궤도를 도는 위성들처럼 느껴진다. 조각난 진실들 중 어느 것도 전체성을 갖춘 진실로 간주되지 않고 잠정 보류된다는 점에서 포스트모더니즘의 상대주의를 떠올릴 수도 있을 것이다. 하지만 <리택티드>는 이라크 전쟁에 대한 여러 가지 정보들을 어떻게 재편집하고 의미화할 것인가의 문제를 미디어 이용자들에게 질문한다. 이는 제국의 전쟁이 시도하는 미디어 융합적 전술들을 환기시키고 미디어 이용자의 주체적 반응을 요구한다는 점에서 21세기 제국의 전쟁에 대한 반전 메시지로 간주할 수 있을 것이다.

주제어 <리맥티드>, <하트로커>, 전쟁영화, 이라크 전쟁, 미디어 융합문화

인용 문헌

- Baek, Seung Wook. "Reading Empire through the Perspective of World-System Analysis: Empire', American Hegemony and Globalization." *Economy and Society* 60(2003): 101-28. Print.
- [백승욱. 「제국과 미국 헤게모니, 전지구화: 세계체계 분석을 통한 『제국』 읽기」. 『경제와 사회』 60(2003): 101-28.]
- Baudrillard, Jean. 'The Gulf War Did Not Take Place.' *Jean Baudrillard Selected Writing*. ed. Mark Poster. Cambridge: Polity Press, 231-53. Print.
- Bigelow, Kathryn. *The Hurt Locker*. Summit Entertainment, 2009. DVD.
- Bolter, Jay and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*.. Massachusetts: MIT Press, 2000. Print.
- Burgoyne, Robert. 'Embodiment in the War film: Paradise Now and The Hurt Locker.' *Journal of War&Cultural Studies* 5.1(2012): 7-19. Print.
- Choi, Han Wook. *Hollywood Action*. Seoul: Publication 615, 2013. Print.
- [최한욱. 『헐리우드 액션: 영화로 보는 미국의 두 얼굴』. 서울: 도서출판 615, 2013.]
- Eberwein, Robert. *The Hollywood War Film*. West Sussex: Wiley & Blackwell, 2010. Print.
- De Palma, Brain. *Redacted*. USA: The Film Farm, 2007. DVD.
- De Palma, Brain. *Casualties of War*. USA: Columbia Pictures, 1989. DVD.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. trans. Kim, Jungheewon and Kim, dongshin. Seoul: Vizandbiz, 2018. Print.

[젠킨스, 헨리. 『컨버전스 컬처』(*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*). 김정희원, 김동신 옮김. 서울: 비즈앤비즈, 2008.]

Jung, Mikyung. “The Hurt Locker.” *American History through Films*. Seoul: Konkuk UP., 2017. 408-26. Print.

[정미경. 「허트로커」. 『영화로 보는 미국 역사』. 서울: 건국대학교출판부, 2017. 408-26.]

Jung, Ji Youn. “A Study on the Ontology of Cinema in the Digital Era -Focusing on the Change of Spectator’s Experience in the Environment of Media Convergence.” *Korean Journal of Communication Studies* 17.1(2009): 75-106. Print.

[정지연. 「디지털 시대의 영화 존재론에 관한 연구」. 『커뮤니케이션학 연구』 17.1(2009): 75-106.]

Kirby, Alan. *Digimodernism*. New York, London: Continuum, 2009. Print.

Lee, Geun Wook. *Iraq War: From Bush’s Invasion of Iraq to Obama’s Withdrawal of U.S. troops from Iraq*. Paju: Hanwool Academy, 2011. Print.

[이근욱. 『이라크 전쟁: 부시의 침공에서 오바마의 철군까지』. 파주: 한울 아카데미, 2011.]

Lee, Jae Hyun. *Digital Culture*. Seoul: Communication Books, 2013. Print.

[이재현. 『디지털 문화』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2013.]

Matelski, Marilyn J. and Street, Nancy Lynch. “Introduction.” *War and Film: Historical and Critical Essays*. North Carolina: McFarland & Company, 2003. 3-11. Print.

Negri, Antonio and Hardt, Michael. *Empire*. trans. Yoon, Soo Jong. Seoul: Ehaksa, 2001. Print

[네그리, 안토니오 & 하트, 마이클. 『제국』 윤수종 옮김. 서울: 이학사, 2001.]

---. *Multitude*. trans. Cho, Jeong Hwan and Jung, Nam Young and Seo Chang

Hyun. Seoul: Sejong Publication, 2008. Print.

[네그리, 안토니오 & 하트, 마이클. 『다중: 「제국이 지배하는 시대의 전쟁과 민주주의」(Multitude). 조정환·정남영·서창현 옮김. 서울: 세종서적, 2008.]

Patricia, Pisters. “Logistics of Perception 2.0: Multiple Screen Aesthetics in Iraq War Films.” *Film-Philosophy* 14.1(2010): 232-52. Print.

“Redacted.” *Cambridge English Dictionary*. Web. 8 Apr 2019.

<<https://dictionary.cambridge.org/>>

“Redacted.” *wiki*. web. 12 Jan. 2019.

<<https://en.wikipedia.org/wiki/>>

Shin, Sung-Hwan. “A Study on the Interrelationship between Paul Virilio's Theory of War and Visual Technology -Focusing on the Movie <The Hurt Locker>.” *The Journal of the Humanities* 66(2012): 245-80. Print.

[신성환. 「폴 비릴리오의 전쟁론과 시각 테크놀로지의 상관성: 영화 허트 로커를 중심으로」. 『인문연구』 66 (2012): 245-80.]

---. “A study on the mode of perception in picture images of the YouTube-war times: Focusing on the Brian De Palma film <Redacted>.” *The Journal of Korean Language & Culture* 51. (2013): 27-56. Print.

[신성환. 「유튜브 전쟁 시대의 영상 지각 방식에 대한 연구 —브라이언 드 팔마의 영화 <리덱티드>를 중심으로」. 『한국언어문화』 51 (2013): 27-56.]

Virilio, Paul. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. trans. Kwon, Hay In. Seoul: Hannare, 2004. Print.

[비릴리오, 폴. 『전쟁과 영화』(*War and Cinema: The Logistics of Perception*). 권혜원 옮김. 서울: 한나래, 2004.]

Woo, Tae Young. “How to understand the Iraq War in the film of Eastwood.” *ChosonMedia* 14 Jan. 2015. Web. 12 Jan. 2019.

[우태영. 「이스트우드 감독의 이라크 전쟁 감상법」. *조선Media* 2015년 1월 14일자. <<http://pub.chosun.com/client/news/>>]

How to Read Anti-War Messages from the Iraq War Films in the Age of Media Convergence

Abstract

Jung, Mi-kyung (Dongguk Univ.)

This study notices the fact that the current Hollywood war films have been newly upgraded reflecting empire wars mainly led by America. Especially after the Iraq war, Hollywood war films no longer reveal traditional themes such as victory, patriotic defense against terrorism. Instead, they make us perceive how contemporary media culture is related to empire political system and consequently how they have a large impact on current war. This is why Paul Virilio pays attentions to the role of media as ‘the logistics of perception.’ It is important to see the relationship between media culture and empire system as some Iraq war films utilize current media mode self-reflectively on their representation in order to give audiences anti-war messages. This study delves into the way how this media-politic relationship is foregrounded in *Redacted* directed by De Palma. After arguing that some new images and representation in *Redacted* are based on the technical condition of contemporary media culture, this study examines the role of an audience or a media user as a producer of anti-war messages in the viewpoint of media culture criticism.

Key Words *Redacted*, *The Hurt Locker*, war film, Iraq War, media convergence culture

Note on Contributor

Mi-kyung Jung is a lecturer of Department of English at Dongguk University.

Email: ringguk@hanmail.net

논문투고일: 2019년 3월 14일

논문심사일: 2019년 3월 22일 ~ 4월 5일

게재확정일: 2019년 4월 19일