

독립영화 인터뷰 매거진

NOW 2018.04 / NO.15

서울독립영화제
독립영화축제

첫눈에 반했습니다

독립영화
디자인 스페셜

independent
film design
special

똑똑, 두드려 주세요

매호 NOW를 만들 때마다 안팎에서 만나고 싶은 사람들, 만나보면 좋을 사람들이 누구인지 의견을 듣습니다. 영화계에서 활동하는 디자이너는 언제나 빠지지 않고 등장하던 이들입니다. 영화, 영화제, 극장의 얼굴이며 차림새, 나아가 시선과 태도를 보여주는 이들임에도 앞뒤 이야기를 듣지 못한 채 결과물로만 만나는 경우가 많아서일까요. 지면을 통해 들은 디자이너들의 이야기는 궁금했던 만큼 흥미롭고 인상적이었습니다.

RELAY TALK의 배턴을 전해받은 주자는 올해 20주년을 맞은 독립영화 제작 및 배급사 인디스토리에서 일하고 있는 고아라 대리입니다. 독립영화를 개봉할 때 3,000이라는 관객 스코어가 갖는 의미를 생각해 봅니다. 많지 않은 숫자 같을 수도 있지만 결코 적은 숫자 또한 아닙니다. 개인의 관심 이전에 전국의 독립영화관과 독립영화 상영시간을 비롯한 인프라를 생각하지 않을 수 없습니다. 올해 들어서야 호남 지역에 첫 독립영화전용관이 생겼습니다. 이번 해에는 더 많은 독립영화가 더 많은 관객을 만날 수 있었으면 좋겠습니다.

‘다른 영화 말고 너’에서는 김태진 감독의 글을 전해받았습니다. ‘만신전에 오르는 영화가 셀 수 없는’ 시절에도, 그 영화들 사이로 동실 떠오르는 한 편의 영화가 있다는 것은 꽤 감동적인 일이 아닌가 싶습니다. 어떤 영화와 사랑에 빠지는 것은 지지할 수 있는지 없는지, 영화사적으로 대단한지 아닌지 같은 판단과 별개로 일어나 버리는 일이어서 때로는 더 말하기 어려운 것 같습니다. 나 자신에 대해 얘기할 수밖에 없어지니까요. 그렇지만 그 수줍음과 머뭇거림 뒤의 고백이 주는 후련함이랄지 충족감도 분명 존재한다고 생각합니다. 더 많은 ‘다른 영화 말고 너’를 듣고 싶은 이유입니다.

한편 이번 호에는 특별한 편지가 실렸습니다. 겨울마을에서 날아온 영화제 소식입니다. 유بار리판타스틱영화제에 다녀온 서울독립영화제 이채현 홍보팀장의 글입니다. 작은 마을에서 만난 영화 그리고 사람들과 쌓은, 포근하고 소복소복한 기억을 선명하게 전해들으실 수 있을 것입니다.

NOW가 어느덧 15호째 발행됩니다. 그동안 여러 사람과 단체, 공간을 만났지만 아직도 만날 이들이 참 많습니다. 언제나 그렇지만, 이번 호 역시 소개하지 못한 이들을 생각하면 아쉬움이 남습니다. 차곡차곡 여러 방법으로 독립영화판의 이야기를 수집할 수 있어야겠다는 생각이 듭니다. 보고 싶은 얼굴, 듣고 싶은 목소리가 있다면 언제든지 NOW의 문을 두드려 주시길 바랍니다. NOW가 언제나 가장 궁금하고 귀 기울이고 싶어지는 사람은 역시, 관객 여러분이니까요.

김송요

03

SPECIAL

04

이진아 일러스트레이터

08

콩트라플로우**황신화, 백진우 디자이너**

12

스튜디오 단단**박현지 대표****16 다른 영화 말고 너**

<오래된 열정으로 노래 부르다보면>

17 RELAY TALK**인디스토리 고아라 대리****18 FEATURE****유بار리국제판타스틱 영화제 방문기****20 TOON****어제 극장에서 토끼리를 만났어**

INDEPENDENT FILM & DESIGN

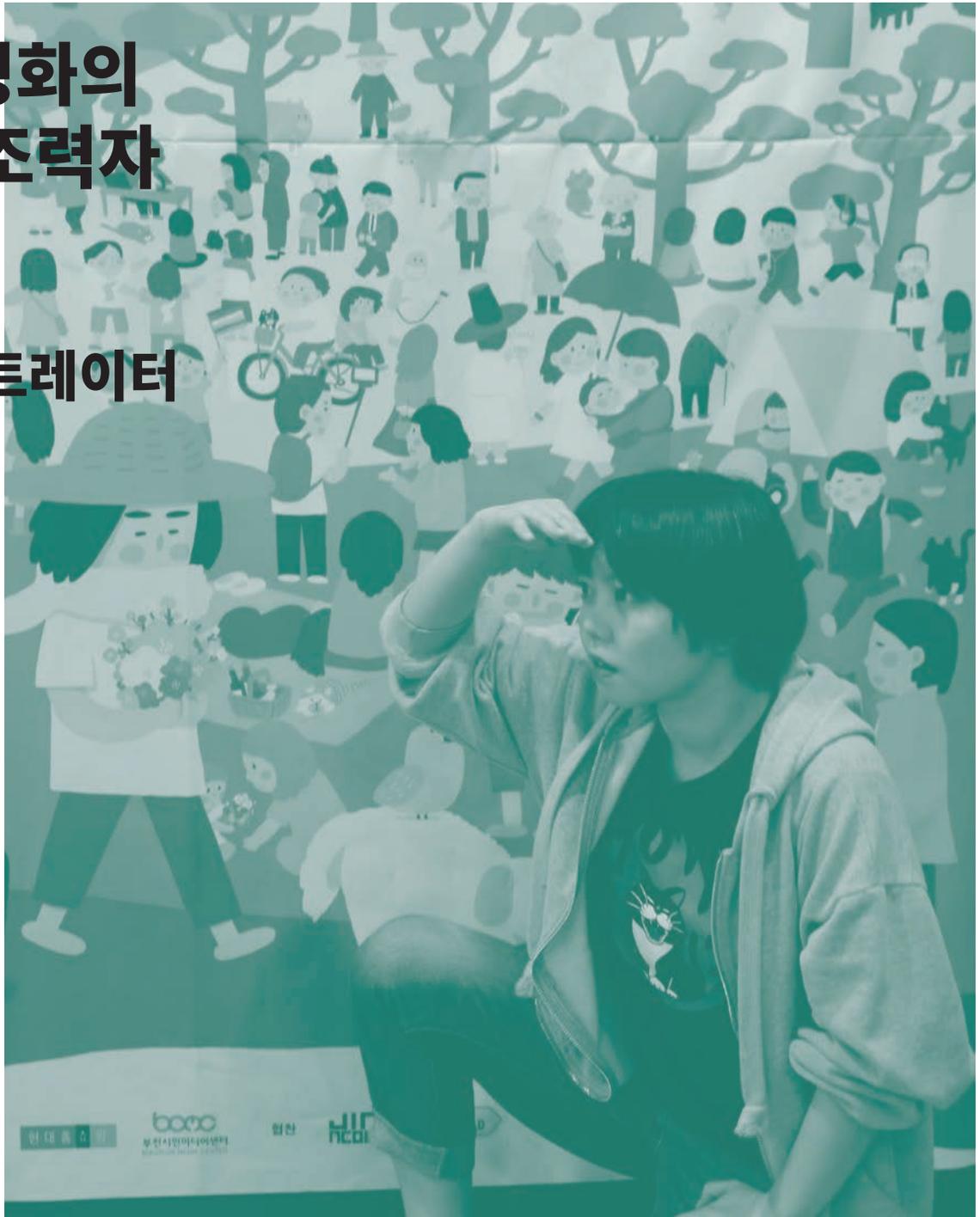
첫인상

영화, 영화제, 극장, 아니 그 무엇이랄지, 첫인상을 결정하는 중요한 요인 중 하나는 시각 이미지일것입니다. 백문이불여일견이라고, 풍문으로 들었을지라도 눈앞에 등장하는 순간 만들어지는 (말 그대로) ‘이미지’가 주는 힘은 작지 않습니다. 그렇기에 이들은 자신의 첫인상을 다른 이가 그려내 보여주게끔 부탁드립니다.

이번 NOW의 인터뷰이는 영화계에서 활약하는 디자이너입니다. 영화를 함축하고 관객을 끌어들이는 포스터를 만들고, 영화제의 아이덴티티와 비전을 시각화하고, 극장의 음색과 음성을 이미지로 만드는 이들, 첫인상을 만드는 사람들. 인디다큐페스티발과 인디애니페스트를 비롯 여러 영화제의 통통 튀는 캐릭터를 만들어내는 **이진아 일러스트레이터**, 서울아트시네마의 아트워크를 담당하며 영화와 관객 사이에서 균형을 잡는 **콩트라플로우 황신화**, **백진우 디자이너**, 독립영화 활동가 경력을 시너지 삼아 이해도 높은 디자인을 보여주는 스튜디오 **단단 박현지 대표**를 만나 보았습니다.

독립영화의 오랜 조력자

이진아 일러스트레이터



이진아의 손은 도깨비 방망이 같다. 20년 가까이 영화제 포스터 이미지를 그린 그는 영화제 이름만 듣고도 이미지를 똑딱 뽑아낼 수 있는 자타공인 이 분야의 장인이다. 그의 손길이 닿은 영화제로는 인디다큐페스티발, 인디애니페스트, 서울국제여성영화제, 국제대학생 평화영화제, 안양국제청소년영화제 등이 있다. 이야기가 있는, 동시대 분위기를 담아내는, 아기자기한 캐릭터가 살아 있는 이진아의 그림은 낯설고 멀게 느껴지는 영화제일지라도 친근하고 가깝게 만드는 영험한 마력을 갖고 있다.

‘이진아’라는 이름 뒤에 일러스트레이터 외에도 작가, 디자이너가 붙기도 한다. 어떻게 불러야 맞는 걸까? 소개를 부탁한다.

일러스트레이터인데 책 편집도 하고, 만화도 그린다. 포스터 작업할 때 직접 레이아웃을 잡고 텍스트도 올리니까 디자이너라고 할 수 있다. 그렇다고 디자인에 강한 사람은 아니다. 예전에 먹고 살기 위해 출판사에서 편집하는 일을 6개월 정도 했다. 그때 배운 편집 디자인으로 틈새시장을 공략했다. 당시 누가 시키지 않아도 일러스트 소스를 직접 만들다 보니까 그쪽 일이 계속 들어오더라. 지금은 편집 디자인은 거의 안 하고 일러스트를 메인으로 하고 있다. 최근엔 청소년 대상으로 발간되는 단행본과 영화제 포스터 작업을 주로 맡는다. 책 중에선 『생각이 크는 인문학』 시리즈를 5년째 하고 있고, 영화제는 일 년에 4개 정도 한다. 인디다큐페스티발, 인디애니페스트는 오래전부터 꾸준히 함께한 곳이고, 최근에는 콕! 애니(KOC! ANI), 안양국제청소년영화제와도 작업하고 있다.

『생각이 크는 인문학』 같은 청소년 책의 작업 과정이 궁금하다. 그림도 인상적이지만 말풍선에 들어가는 말이 유익하고 재미있다.

책이 딱 나한테 맞다. 청소년을 위한 인문학 서적인데, 원고 내용이 어찌나 귀에 쏙쏙 잘 들어오던지. 그리고 그 책에 들어간 유틸리티 있는 말풍선, 그게 내 매력이다.(웃음) 그림 그리기 전에 작가로부터 원고를 받아 일단 그걸로 공부한다. 관련된 이미지와 기사를 함께 찾아보면서 원고를 소화한 다음에 말풍선에 들어갈 글을 쓰고 그림도 같이 그린다. 편집자가 내가 쓴 멘트에 진심이 담겨 있어서 좋다고 칭찬해주더라.

영화 쪽 이야기도 좀 해보자. 지금은 사라진 십만원영화제에서 첫 포스터를 작업한 것으로 알고 있다.

1999년에 십만원영화제 스태프였다. 당시 영화제 쪽에 포스터 작업하는 사람이 거의 없는 상태였다. 십만원영화제 스태프들이 내가 그림을 그리는 걸 알고 있어서 선뜻 포스터를 맡기더라. 과시욕과 의욕을 발휘해서 열심히 했다.(웃음) 그랬더니 2001년, 인디다큐페스티발이 처음 생길 때 나한테 작업을 의뢰하더라. 그때 작업을 지금 다시 보면 도대체 무슨 생각으로 그렇게 그렸는지!

인디애니페스트와도 오랜 시간 함께했고, 영화제 일이 익숙할 법하다.

영화제 일을 하려면 만능이 되어야 한다. 틈새시장이라고 하지

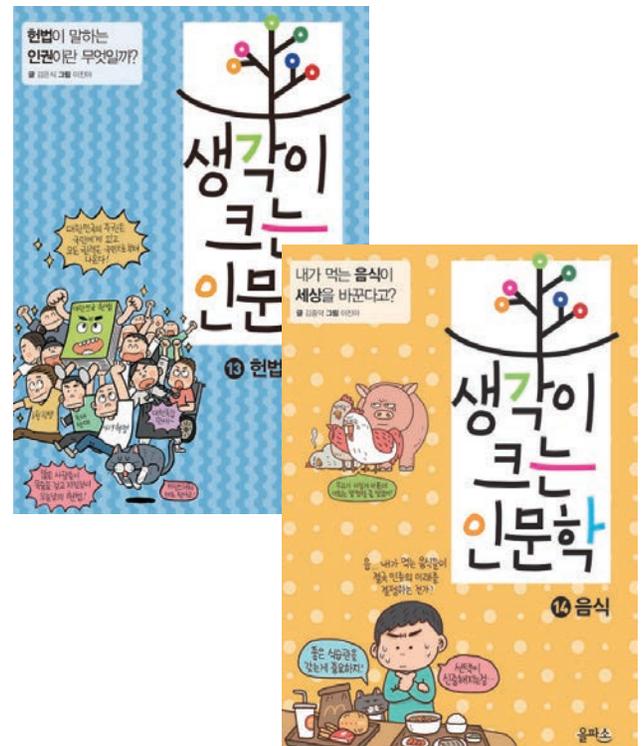
않았다. 지금도 그렇지만 예전엔 독립영화제 예산으로 포스터, 티켓, 카탈로그, 배너 등을 다 만들어낼 수 있는 디자이너가 특히 적었다. 한국독립영화협회에서 나오는 『독립영화』도 내가 편집하던 때가 있다. 완전 능력자였지. 그러다가 2010년부터는 편집디자인은 하지 않고 있다.

영화제 포스터는 곧 영화제의 얼굴이다. 포스터 컨셉은 영화제 측과 협의해서 결정하는가?

인디다큐페스티발은 함께한지 워낙 오래되어서 이제는 나를 믿고 맡기는 것 같고, 인디애니페스트는 9회면 ‘구원!’, 10회면 ‘열반’, 13회면 ‘일삼다’ 식의 유머러스한 슬로건을 바탕으로 작업을 의뢰한다. 어찌 보면 말장난 같은 슬로건과 아이디어를 가지고 포스터를 만들어낸 걸 보면 난 정말로 대단한 사람인 것 같다.(웃음) 말은 이렇게 하지만, 두 영화제 모두 성격이 뚜렷해서 작업이 재미있다. 인디다큐페스티발은 사회적 진실과 마주하는 곳이고, 인디애니페스트는 에너지가 넘치는 곳이다.

긍정적인 측면에서 보자면 두 영화제 모두 창작의 자유를 보장해주는 것 같다.

아무래도 자유와 기쁨을 만끽할 수 있다.





인디다큐페스티벌과 인디애니페스트 포스터 모두 캐릭터가 많이 들어간다는 점에서 비슷한 측면이 있다. 두 영화제 포스터를 차별화하기 위한 전략이 있나?

같은 사람이 그리니까 그렇게 느낄 수도 있다. 자세히 보면 인디다큐페스티벌은 선적인 요소를 부분적으로 강조해서 그리지만 인디애니페스트는 그런 흐름이나 강약 없이 캐릭터를 배치한다.

지금까지 작업했던 영화제 포스터 중 마음에 드는 것과 마음에 들지 않는 것을 각각 꼽아 달라.

가장 마음에 드는 건 최근에 한 거고, 가장 마음에 안 드는 건 옛날에 한 것들이다.(웃음)

초기 작업과 최근 작업을 비교해보면 크게 캐릭터가 있고 없고의 차이가 있다.

확실히 캐릭터를 그려 넣으면서 내 정체성이 잡힌 것 같다. 예전에는 간결하면서도 세련된 디자인에 대한 욕심을 냈고 그걸 위해 고민도 많이 했다. 지금은 생각이 달라졌다. 자연스러운 그래픽이 작업에 어울리는 디자이너가 있는 반면에 나는 이야기를 담아내는 그림을 그리는 편이 더 어울린다고 말이다. 작업에 대한 자부심도 생겼고.

한 장의 그림 안에 캐릭터를 많이 집어넣는다. 특히 호랑이, 판다, 곰, 수달, 강아지, 고양이 같은 동물들을 많이 그린다.

사람을 잘 못 그린다. 그리고 이런 말이 좀 이상하게 들릴지 모르겠지만 사람을 그리는 걸 싫어한다. 기본적으로 동물을 그리는 게 좋다. 평소에 동물과 관련된 영상을 많이 찾아보는 편이다. 잔인하고 불편한 영상들까지도 보려고 한다. 그 영상들을 보고 있으면 인간이랑 함께 사는 동물들이 가엾고 그들을 보호해야 한다는 생각이 든다. 그래서 인디다큐페스티벌 포스터를 보면 인간들이 가운데 있을 때 거기서부터 멀리 떨어진 구석진 자리에 동물들이 숨어 있다.

인간과 동물의 공존과 관련된 메시지를 전달하고 싶었던 건가?

인간과 동물이 같이 잘 살길 바란다. 말하고 보니, 미야자키 하야오가 전달하고자 했던 자연과 문명의 화해 같은 메시지?(웃음)

영화제 포스터를 그릴 때 캐릭터들을 뽀뽀하게 밀집시킨다. 『월리를 찾아라』처럼 어떤 숨은 캐릭터들이 있나 예의주시하게 만드는 그림이다.

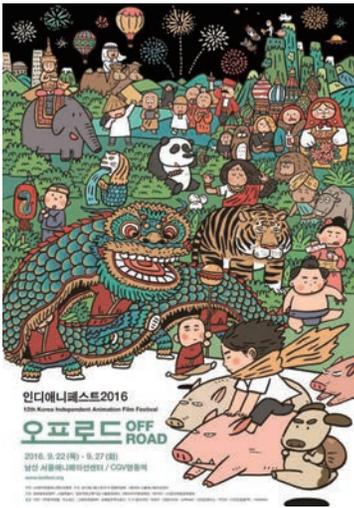
인디다큐페스티벌 2018 개막식 뒤풀이 자리에서 주변 사람들에게 포스터에 숨어 있는 캐릭터들이 누군지 한참 설명해줬다. (인디다큐페스티벌 2018 포스터 이미지를 함께 찾아보면서) 여긴 박주민 의원이고, 한복 입고 있는 분들은 위안부 피해 여성을 표현하기 위해 그린 거다. 그리고 여기 있는 건 방탄소년단 지민. 내가 좋아해서.

밀도 있는 이미지를 그리다 보면 캐릭터를 배열하는 순서에 대한 고민이 많을 것 같다.

배열이나 배치라기보다는 시선이 먼저 가는 순서를 정한다. 가장 먼저 눈에 들어와야 하는 캐릭터를 정한 다음에 두 번째로 눈에 들어와야 할 캐릭터를 정하는 식이다. 포스터는 보여주는 게 메시지가 된다. 인디다큐페스티벌 2018 포스터는 캐릭터를 강조하기보다는 색을 강조하려고 했다. 밝고 화사하게 해서 일단 색으로 사람들의 시선을 사로잡고 싶었다.

인디다큐페스티벌 포스터는 그 해의 사회적인 이슈를 반영하기도 한다.

의도한 건 아니고 슬쩍 집어넣은 경우가 많다. 인디다큐페스티벌 2017 포스터는 진짜 영험한 부분이 있다. 그 그림에서 립밤을 바르고 있는 남자가 이재용이다. 당시 검찰에 구속 여부를 두고 세간에 말이 많았다. 그런데 그 포스터를 다 그리고 딱 두 시간 지난 다음 구속되더라. 그리고 2015년부터 2017년까지 세월호를 계속 그려 넣었다. 처음 두 번은 배가 뒤집어져 있지만



2017년 포스터에는 배가 물 위에 바로 서 있다. 그 해 세월호가 인양되었다. 그 전 2014년 포스터에선 메인 캐릭터 중 하나인 파란색 말의 표정에 광기가 서려 있는데, 그해 영화제 폐막식이 4월 16일이었다. 나중에는 이렇게 어렵게 그리면 안 될 것 같아서 밝은 분위기의 이미지를 채웠다. 올해는 ‘꽃길만 걷자’는 생각으로 그렸다.

인디애니페스트 포스터를 보면 불교, 민간신앙과 관련된 이미지가 종종 쓰인다. 혹시 본인 그림에 신기가 있다는 생각을 해본 적은 없나?

안 그래도 단골 술집에 내 그림을 붙여 놓고 간 적이 있다. 평소에는 사람이 한 명도 없다가 그 그림을 붙여 주고 간 이후로는 장사가 잘 됐다고 하더라. 그런 마음으로 지인들에게 연하장도 보낸다. 일종의 개인 프로젝트다. 올해 이 사람이 잘 되었으면 좋겠다는 진심을 담아서 스케치하고 색칠까지 해서 보낸다.

오랜 시간 동안 프리랜서로 활동해왔다. 장단점이 있을 것 같다.

장점은 추운 날이건 더운 날이건 집에 있을 수 있다는 거다. 출근을 안 해서 좋다. 단점은 소속감이 없어서 불안하다는 거. 작업은 물론 영업, 재정관리 등 모든 일을 직접 해결해야 한다. 꽤 오랜 시간 동안 노력했고, 다행히 운도 따랐던 편이다. 이렇게 먹고 살 수 있다는 것 자체에 감사함을 느낀다.

의뢰 받아 그리는 그림 외에 개인 작업도 하는 걸로 알고 있다.

365일 중에 360일 정도는 그림을 그린다. 거의 하루도 안 빠지고 그림을 그리는 편이다. 스케치북에다가. 예전에는 두 달에 한 권쯤 그렸고 요즘에는 한 달에 한 권 그린다. (들고 있던 스케치북을 보여주면서) 여기에 그림도 그리고 가끔 술 먹고 낙서도 한다. 이걸 모아서 개인전도 해볼 생각이다.

그 외에 최근에 애정을 쏟고 있는 작업이 있다면.

그림 들어가는 건 다 한다. 어떤 작업을 하건 간에 고객 만족을 위해 최선을 다하려고 한다. (웃음) 지금 제일 애정을 담아서 하고 있는 것은 내 책 작업이다. 나와 나랑 같이 사는 고양이 이야기를 담은 만화책인데 6월 즈음에 나올 예정이다. 톡톡이 하느라 작업 속도가 느렸다. 거의 3년 걸렸다. 기본적으로 코믹하지만 삶의 페이지 소스가 담긴 짠한 내용이다. 캐릭터도 귀엽고 팬시해서 나중에 이 모티콘이나 굿즈를 만들 수도 있을 것 같다. 한 번은 술 먹고 작업해 놓은 걸 보는데, 아! 내가 봐도 너무 재미있더라.

요즘은 온라인으로 공개한 다음 반응이 좋으면 책으로 이어지는 경우가 많다. 그런데 책으로 먼저 내겠다는 건 뭔가 시대의 흐름에 역행하는 게 아닐까?

아날로그 세대기도 하고 기본적으로 책을 좋아한다. 일본 같은 곳에 여행을 다녀오면 캐리어가 터질 정도로 만화책이나 그림책을 수집해 온다. 인쇄된 종이에 실제 잉크가 퍼지고 그림이 놀리는 느낌이 좋다.

그림에 대한 열정이 남다르고 일 욕심도 많아 보인다. 혹시 애니메이션에 대한 욕심은 없나?

생각은 늘 하고 있다. 인디애니페스트에서 만난 감독들이 내 캐릭터가 금방이라도 움직일 것 같다는 이야기를 해 준 적이 있다. 그 영화제 트레일러를 만들 때 내 캐릭터를 쓰는데, 그러면 내가 그린 아이들이 꼬물꼬물 움직인다. 지금은 그걸 보면서 만족하는 정도다. 언젠가 때가 되면 할 수도 있지 않겠나. 그리고 기본적으로 욕심이 많다. 앞으로 다양한 책을 만들어보고 싶다. 음악도 하고 싶고, 피아노도 치고 싶고, 여행도 많이 다니고 싶고, 외국어도 2~3개 정도 더 배우고 싶다. 그걸 다 하려면 난 250살까지는 살아야 하지 않을까(웃음).

진행정리 / 이도훈 (한국독립영화협회 비평분과)

막힌 길을 뚫고 나가는 법

콩트라플로우
황신화, 백진우
디자이너



서울아트시네마 기획전 포스터부터 서울독립영화제 아트워크, 출판 디자인까지 다채로운 작업을 선보여온 디자인 스튜디오 '콩트라플로우'의 황신화 실장, 백진우 디자이너를 만나 독립영화 디자인에 대해 들어보았다. 다양한 작업이 가장 동력이 된다는 두 사람은 '콩트라플로우(역방향통행)'라는 이름처럼 걷고 있었다. 무언가 짝 막혔을 때 흐름을 이어갈 수 있는 방법은, 새로운 길을 트는 것 뿐인지도 모르겠다. 여전히 새로운 방향을 고민하고 있는 콩트라플로우가 걸어갈 앞으로의 길이 자꾸 궁금해졌다.

서울아트시네마 기획전 아트워크를 꽤 오랫동안 맡고 있다.

에릭 로메르 회고전 포스터는 품질대란(!)이 일기도 했다.

황신화(이하 황): 서울아트시네마 작업을 시작하지는 4년 정도, 여기 있는 백진우 디자이너와 함께 작업한 건 3년 정도 된다. 백진우 디자이너도 서울아트시네마 작업을 보고 '이런 작업을 하는 스튜디오구나' 하며 같이 합류하게 된 거다. 묵묵히 재미있게 작업해왔는데, 올해는 특히 반응이 있었던 것 같다. 에릭 로메르 회고전 포스터는 어떻게든 한 장이라도 구할 수 없냐는 문의에 가지고 있던 딱 한 장 갖고 있던, 접힌 포스터를 보내드리기도 했다.

서울아트시네마 아트워크는 어떻게 시작하게 되었나?

황: 원래 패션 회사를 다녔다. 패션 광고 디렉팅과 브랜딩 작업을 하다가 유학을 생각하고 퇴사했는데, 당시 영화 일을 하던 오류미 작가와 인연이 닿아 김종관 감독의 <연인들> 디자인 작업을 했다. 그렇게 아르바이트처럼 시작했다가 본격적으로 프리랜서 디자이너가 되고자 마음먹었을 때 마침 서울아트시네마에서 디자이너를 구하고 있었다. 이것저것 하고 있는 일이 많으니 극장 작업만 할 수는 없지만, 내부에 있는 것처럼 작업을 하겠다고 포부를 밝혔다.(웃음) 그렇게 시작하게 됐다. 우리가 봐도, 서울아트시네마 아트워크는 시간이 지났어도 다 예쁜 것 같다. 디자인할 때도 재미있었고, 결과물도 다양하고.

백진우 디자이너는 어떻게 처음 디자인 일을 시작했는지?

백진우(이하 백): 콘트라플로우를 통해 처음 디자인을 시작했다. 원래는 영상 관련 전공이고, 학교 다닐 때 학기말에 마지막으로 제작한 영상들을 보기 좋게 포트폴리오로 정리하는 과제를 했다. 그 작업을 하면서 영상편집보다는 레이아웃 편집하는 걸 좋아한다고 느꼈다. 졸업하고 나서 독학을 하다가 황신화 실장을 모임에서 만나게 됐다. 내가 혼자 공부하며 만든 작업물을 흥미롭게 봐 주었고, 그 계기로 콘트라플로우에서 일을 시작하게 됐다.

영화 디자인 외에도 다양한 작업을 하고 있다. 어떤 점이 다른가.

황: 영화 관련 디자인 외에도 스타트업 등 기업을 위한 작업을 한다. 디자인을 하는 게 되게 배우 같다는 생각을 한다. 어떨 때는 시크한 직장인이었다가, 비운의 멜로 주인공이었다가, 힙스터였다가...(웃음) 그런 게 재미있다. 그 중에도 영화가 주는 다양함이 아무래도 제일 큰데 상업영화의 경우 이 영화를 어떻게 셀링해야 할까 하는 부분을 많이 생각하게 된다. 서울아트시네마 작업은 어떻게 팔아야 할까 보다 이 영화가 담은 무드는 뭘까, 감독



은 어떤 기본으로 촬영했을까, 이 컷을 어떻게 더 아름답게 보여 줄 수 있을까, 감정을 집중할 수 있을까 상상력을 발휘할 수 있었다. 그 부분이 고맙고 소중한다. 우리가 느끼는 감동, 혹은 이 영화가 주는 인상을 어떻게 표현할지 소통하는 영화적인 과정이 매력적이다.

최근 작업한 <얼굴들> 포스터 작업이 인상적이었다. 일러스트 포스터가 잘 없기도 하고, 배우들이 인지도가 있는 편이라 스틸컷을 사용하지 않고 일러스트로 작업한 것이 재미있다.

황: 시네마달 김일권 대표의 요청이 있었다. 사진을 쓰게 되면 영화에서 나오는 '평범하지만 반대로 보면 평범하지 않은 느낌'은 오히려 살지 않을 것 같았다. 미팅에서 예곤 쉴레 이야기를 했는데, 예곤 쉴레는 워낙 인장이 확실하다보니 그대로 스타일을 가져갈 수는 없었다. 어떻게 캐릭터들의 느낌을 살리면서 일그러뜨릴 수 있을까, 일러스트의 회화적인 느낌을 어떻게 영화적인 느낌으로 가져갈 수 있을까 고민했다. 그래서 영화사와 디자이너, 일러스트레이터가 많이 이야기하면서 작업했고, 생각하는 인상을 뽑아내기 위해 많은 시간과 노력을 들였다. 결과적으로 영화의 느낌도 잘 가져간 것 같고, 색다른 작업을 한 것 같아서 즐거웠다.

영화는 이야기가 담긴 매체이지 않나. 디자인 안에 영화의 스토리도 잘 담으면서 비주얼적인 요소도 살려야 할 텐데, 그게 항상 일치하지는 않겠다는 생각이 든다. 어디에 주안점을 두는지 궁금하다.

황: 중요한 질문인 것 같다. 그 교집합 같은 작업이 서울아트시네마였다. 디자인적으로도 많이 포기하지 않았고, 시네마테크 쪽에서도 원하는 것을 놓치지 않을 수 있던 작업이라는 생각이 든다. 배급 영화를 위한 작업에서는 어쩔 수 없이 가져갈 것과 덜어내야 할 것이 생기는 것 같다. 대중에게 셀링되는 포인트나 여러 이해관계를 고려할 수밖에 없기에 선택해야 하는 것들이 있다. 그땐 무조건 디자이너로서 처음 떠올린 아이디어를 밀고 가겠다고 고집을 부리는 것보다는 아예 새로운 방향으로 트는 것도 방법이라고 생각한다. 그것도 중요한 경험이 된다고 본다.

영화는 직접 보기 전까지는 알 수 없는 경험제이다보니, 소개하고 가꾸는 과정이 유독 중요한 것 같다. 최근 굿즈 열풍을 비롯 디자인이 영화 홍보마케팅에 있어 빠질 수 없는 요소가 되었는데, 영화가 개봉하고 관객과 만나는 데에 있어 디자인의 역할이란 무엇일까.

황: ‘커뮤니케이션 디자인’이란 말이 많은 걸 설명해주는 것 같다. 영화를 보지 않은 관객들에게 이 영화가 어떤 영화라고 알려주는 동시에, 그 영화를 사람들이 소비할 수 있게 해야 한다. 거기서 항상 갭gap이 생긴다. 디자인의 역할에 순기능, 역기능 다 있는 것 같다. 굿즈가 인기를 끄는 건, “우리만의 방식으로 이 영화를 추억하고 가지고 놀 거야” 하는 재미를 주기 때문인 것 같다. 취향, 재미가 중요시되기 때문에 영화와 그 굿즈를 소비하는 일도 더 가치를 가지게 되는 것 같다. 그래서 무분별하고 단순하게 나오는 굿즈는 큰 의미가 없다고 생각한다. 아까 이야기한, 디자이너로서 덜어야 할 것도 있고 취할 것도 있다는 말과 이어지는 지점이다. 결국 영화 자체가 좋아야 잘 되는 거니까, 맥락 없는 디자인은 가치를 발휘하지 못한다고 본다. 디자인의 역할은 영화의 개봉 전 관객으로서 우리가 느꼈던 재미를 다른 사람들에게 힌트처럼 보여주는, 궁금증 유발이 큰 것 같다.

2013년, 14년 서울독립영화제 아트워크를 맡았다. 영화제 디자인과 일반 영화 디자인에 어떤 차이가 있는지.

황: 굉장히 다르다. 영화 그래픽디자인 작업에서는 두 눈으로 봤을 때, 처음에 오는 감정이 굉장히 중요하다. 영화가 가지고 있는 걸 잘 함축해서 하나의 이미지로 담아야 한다. 한편 영화제 작업은 그 해의 ‘아이덴티티’를 만드는 것이다. 컬러도 중요하고, 배너나 굿즈 등 실사로 완성됐을 때 주는 느낌도 중요하다. 영화제 슬로건이나 영화제가 나타내고 싶은 색깔도 전부 포함해야 하기에 좀 더 입체적이고 총체적인 경험인 것 같다.

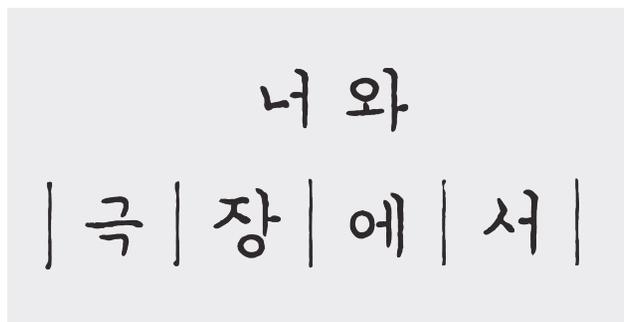
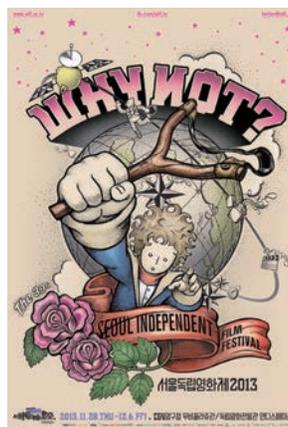
서울독립영화제는 매년 슬로건이 바뀌고, 슬로건을 중심으로 영화제 전반적인 디자인이 이루어진다. 디자이너 입장에서 슬로건이 얼마나 영향을 끼치는지 궁금하다.

황: 슬로건이 영화제 자체의 아이덴티티가 되는 것 같다. 영화제 의뢰를 받아보면 무엇을 아이덴티티로 삼아야 할 것인지에 대한 고민들이 항상 있더라. 서울독립영화제의 경우는 슬로건이 존재하고, 그 자체가 아이덴티티여서 디자인할 때 반드시 고려하고 존중해야 한다고 생각했다. 하지만 문구가 내포하는 것이 워낙 방대하다 보니 어렵기도 했다. 13년도 ‘WHY NOT?’은 이미지를 조금 더 강조했다. 당시 관심이 있던 러시아 타투

이미지를 가져왔고, 우주에서 온 어린왕자를 등장시켜 봤고, 마침 그 해 상영작 중 <망원동 인공위성>이라는 영화도 있어서 인공위성을 넣어보았다. 어린왕자와 ‘WHY NOT?’과 인공위성이 사실 상관 없을 수도 있지만, 재밌는 요소를 섞어보고자 했다. 많은 것을 담으려 하면 촌스러워질 때가 많긴 하지만, 오히려 ‘WHY NOT?’ 그게 이유 없이 더 매력적일 때도 있는 것 같다. 디자인이라는 건 눈에 보이는 것이기 때문에 모든 요소가 합쳐졌을 때 느끼는 시각적인 감정이 중요한 것 같다. 그 감정을 찾아서 우리도 상황에 맞게 카멜레온처럼 취향을 바꾸기도 한다.

작년 서울독립영화제 개막작이었던 <너와 극장에서> 타이틀 로고 작업도 했다. 영화가 극장에 대한 이야기이다 보니, 두 사람에게 극장이 어떤 공간인지 궁금해진다.

황: 극장은 놀이동산 같다. 집에서 영화 볼 수 있는데 굳이 극장에 가서 영화를 보는 이유가 딱 그렇다. 극장을 밤에 가는 걸 좋아하는데 뭔가 혼자만의 놀이동산에서 노는 느낌이 들어서다. 어떤 영화든 간에 극장에 앉아 보고 있으면 너무 신이 난다. 놀이동산에 가면 귀신의 집도 가고 디스코도 타고 그런 것처럼, 다양한 매력의 작품도 만날 수 있고. 극장은 그런 공간인 것 같다.



<너와 극장에서> 마지막 에피소드를 보면 객석이 뻣뻣하게 차 있지 않고 등성등성 관객이 앉아있는 장면이 있다. 그게 자기 땅, 자기 공간에서 영화를 보는 모습처럼 느껴져 좋았다. 큰 스크린이랑 나만 있는 것 같은 기분.

백: 동감한다. 집에서 넷플릭스로 영화를 볼 수도 있지만 친구랑, 연인이랑 극장이라는 공간에서 만나서 같이 영화를 봤을 때 생기는 감정이 있는 것 같다. 영화에 대한 추억뿐만 아니라 공간, 장소에 대한 추억도 만들어지는 것 같고. 그게 참 설렌다.

디자인은 꾸준히 자극이 있어야 하는 작업인 것 같다. 평소 영감이나 자극을 어디서 많이 받는가?

백: 실생활에서 뭔가를 볼 때 좀더 유심히, 의미있게 보려고 한다. 하고 있는 작업과 내가 본 것들을 연결지어 생각도 해보게 되고... 그 대상은 영화일 수도 있고, 뮤직비디오일 수도 있다. 대화하면서 영감이 올 때도 있고.

황: 좋은 디자인을 볼 때 자극을 받는다. 좋은 작업들 중엔 정해진 룰을 잘 따른 것도 있지만, 작가, 디자이너의 센스와 엉뚱한 면이 보이는 작업도 많다. 그런 작업을 하고 싶다고 생각한다. 자극과 영감이 하나로 집결될 수 있는 깨알같은 포인트, 이스터에그가 중요한 것 같다. 그런 포인트가 생겨야지 사람들이 관심을 가지게 된다. 하지만 결국 규칙을 잘 지킨 디자인과 예외적인 디자인을 모두 잘 참고해야만 시각이 넓어지는 것 같다. 또 시각디자인은 제품디자인이랑 다르게, 쓰고 버려지는 디자인이다. 영화 포스터도, 물론 액자에다 넣는 경우도 있지만, 다 종이로 날아가는 것들이다. 이걸 내용물이나 병을 디자인하는 게 아니라 껍데기를 디자인하는 일이라고 생각했을 때 사고가 열리는 부분이 있다. 껍데기여서 한계가 있는 것이 아니라 오히려 시각적 요소를 다양하게 펼쳐낼 수도 있다고 생각하면 매력적이다.

지금까지의, 그리고 앞으로의 동력은 무엇일까?

황: 일단은 디자인을 좋아했고, 내가 하고 싶은 디자인을 해야겠다는 생각을 가지고 지금까지 온 것 같다. 생각해보면 디자인이 결코 쉬운 일은 아니다. 하지만 누군가가 무언가를 던져주고, 그걸 우리만의 방식으로 표현해서 소통하고, 반응을 돌려받는 과정에서 느끼는 만족감과 기쁨이 있다. 매번 다른 창작물을 만들어 낸다는 게 쉽지 않지만, 그럼에도 불구하고 새로운 작업에서 새로 재미를 느끼는 것이 동력이 된다. 비슷비슷한 것만 하면 일이 익숙해지니까 몸은 편할 수 있다. 반면 다양한 작업을 하면 에너지는 더 많이 써야 하지만 성취감이 큰 것 같다. 하나하나 퍼즐을 맞춰가는 것 같기도 하고. 그 퍼즐이 완성되었을 때의 쾌감이 크다.

백: 디자인 일을 시작한 초반엔 다양한 작업을 할 수 있다는 게 가장 큰 원동력이었다. 일을 하면서 다른 분들의 격려가 중요한 에너지원임을 많이 느낀다. 디자이너는 주인공이 되기는 힘든 직업인 것 같다는 생각이 들 때가 있다. 디자인이 들어간 이미지나 물건을 보더라도 '이걸 누가 디자인했을까' 하는 생각을 잘 하지않는 게 사실이니까. 그러다 한 번씩 다른 사람들이 우리가 한 디자인을 보고 디자인 좋았다, 예쁘다 얘기해줄 때 되게 힘이 된다.

이름을 정하는 건 너무 어려운 일 같다. 정체성도 담아야 하고, 대표하는 이미지를 느끼게 해야 하니까. 그런 의미에서 '콩트라플로우'(역방향통행)라는 사명 또한 콩트라플로우가 추구하는 가치를 담은 것처럼 느껴진다. 앞으로 어떤 방향으로 작업을 이어가고 싶은지 들려주시면 좋겠다.

황: 우연적인 것, 다양한 것을 좋아한다. 그걸 표현한 말이 뭐가 있을까 고민했다. 그래서 '사고', '한 눈 팔기' 이런 단어를 찾다가 '역방향'을 검색했더니 '콩트라플로우'라는 말이 나왔다. 단순한 역방향이면 무조건 반대로만 하는 건데, 콩트라플로우는 정체성이 되어있을 때 반대로 방향을 터서 흐름을 이어주는 것을 뜻한다. 이 이름처럼 앞으로도 정체되지 않고 어떻게 하면 조금 다르고 재밌게 할 수 있을까, 핵심을 짚을 수 있을지가 중요한 작업 방향인 것 같다. 어제의 디자인과 내일의 디자인이 다르다. 요즘은 뭘 하든지간에 잘 버려야겠다는 생각을 많이 한다. 넘쳐나기가 참 쉽다. 그 안에서 어떤 걸 버리고 어떤 걸 가져갈지 슬기롭게 선택하고 제안할 수 있는 스튜디오가 됐으면 좋겠다. 또 기존에는 주로 진우 디자이너와 둘이서만 작업을 했다면, 이젠 다른 이들과 콜라보도 하고 좀 더 많이 교류하고 싶다. 그렇게 다양하고 재밌는 작업을 이어나가면 그것이 콩트라플로우의 아이덴티티가 되지 않을까 생각한다.

백: 앞으로도 많은 분들이 콩트라플로우의 작업을 재미있게 봐주셨으면 좋겠다.

진행 / 이채현 (서울독립영화제 홍보팀)

정리 / 유정미

사진 / 유수진

모든 작업이 즐겁다

스튜디오 단단 박현지 디자이너



독립영화를 보는 당신이라면 한 번쯤 봤을, 커다란 포스터부터 시선을 자극하며 타임라인을 떠다니는 수많은 이미지까지. 다양한 작업물을 만들어낸 디자인 회사 '스튜디오 단단'을 운영하는 박현지 대표의 이력은 남다르다. 한국독립영화협회 자원활동가를 거쳐 독립영화전용관 인디스페이스에서 홍보팀장으로 7년을 보내고 이제는 '스튜디오 단단'의 대표 디자이너가 되었다. 오랜 시간 독립영화 실무자로 쌓아 온 인연과 노하우를 바탕으로 많은 사람들의 관심과 애정 속에 쑥쑥 자라고 있다는 '스튜디오 단단'의 박현지 대표를 만나보았다.

간단한 자기소개와 ‘스튜디오 단단’ 소개를 부탁드립니다. ‘단단’이란 이름의 뜻이 궁금하다.

반려견 단비와 반려묘 단오의 이름을 한 글자씩 따서 지은 디자인 회사 ‘스튜디오 단단’을 운영하는 박현지라고 한다. 독립영화 전용관 인디스페이스의 홍보팀장으로 근무하다 3년 전에 그만두고 본격적으로 디자인 일을 시작하게 됐다. 일을 하려니 사업자 등록증을 만들어야 해서 급하게 ‘스튜디오 단단’이라는 이름을 짓고, 얼결에 정식 사업자 등록을 마친 디자인 회사로 구색을 갖추게 됐다.

굉장히 오랫동안 독립영화와 관련된 일을 해왔다고 들었다. 어떤 일들인가.

2004년 한국독립영화협회 자원활동가로 처음 발을 들었다. 먼저 자원활동가로 활동하던 친구의 추천으로 시작했는데, 정작 그 친구는 일찌감치 떠났고 나만 지금까지 남아있다.(웃음) 대학교 졸업과 동시에 당시 명동 중앙극장에 있던 인디스페이스에서 근무를 시작한 뒤 한 차례의 휴관과 2012년의 재개관, 2015년 종로로의 이전까지 함께하며 꽤 오랜 시간 홍보팀장으로 근무했다.

한국독립영화협회 자원활동가로 활동할 때는 주로 어떤 일을 했나.

같이 활동하던 친구들과 각자 어떤 역할을 할 수 있을지 고민했다. 방송영상을 전공하는 친구는 영상을 만들었고, 글을 쓰는 친구들도 있었다. 나는 디자인을 전공했기 때문에 디자인을 맡아 독립영화 홍보에 필요한 이미지를 만들기 위해 했는데 사실 의상전공이라 포토샵과 일러스트를 제대로 다뤄본 경험이 없었다. 그 때 서울 독립영화제 로고와 포스터 등의 작업을 하던 최정미 디자이너에게 일주일에 한 번씩 수업을 받았다. 자원활동가 활동을 위해 노트북도 사고, 디자인 수업도 받고 참 열정적이었지.(웃음) 그 때 카페 빵 독립영화 상영회 홍보물 등 작은 이미지들을 만들기 시작하면서 독립영화 디자인 업무를 시작했다.

인디스페이스에서는 어떻게 디자인 일을 이어가게 됐나.

당시 극장 예산 상 디자이너를 따로 구할 수 없기도 했고, 홍보 업무가 디자인과 물리는 부분이 많아 자원활동가 때의 경험으로 인쇄물과 웹 작업 등을 알음알음 맡아서 하게 됐다. 그때까진 시각 디자인을 전문적으로 배우지 못했기 때문에, 아무래도 주먹구구식으로 작업을 한 경우도 있었다.

예전 작업물을 보면 여러 생각이 들 것 같다.

인디스페이스 퇴사 후 실업자 교육으로 포토샵, 일러스트, 인디자인 수업을 들었다. 예전에는 프로그램을 다루기도 어려웠는데, 제대로 배우고 나니 같은 작업도 더 수월하게 할 수 있는 스킬이 생겼다. 지금 예전 작업물을 보면 우습고 창피한 것들이 많아 삭제하고 싶은 생각도 든다.(웃음) 인디스페이스에서 일하는 동안에도 종종 극장 업무 외의 포스터나 홍보물 디자인 작업 등을 부탁받았는데, 지금 생각하면 같이 일해 온 주변의 많은 사람들이 나를 키워주는 느낌으로 일을 했던 것 같다. 그렇게 한 일들이 쌓이고 쌓여 많은 도움이 됐다.

계속해서 디자인 업무를 하고 있지만, 인디스페이스에 소속되어 있을 때와 ‘스튜디오 단단’에서의 작업은 많이 다를 것 같다. 어떤 차이가 있는가?

인디스페이스 홍보팀장으로서 작업할 때는 내부 행사와 관련된 작업물을 만드는 것이 주였기 때문에 부담이 덜했다. 무엇보다도 내부에서 구성원들의 의견을 듣고 확인을 받아가며 작업하는 과정이 순조롭고 재미있었다. ‘스튜디오 단단’으로 하게 되는 작업은 사뭇 다른 책임감을 갖게 된다. 클라이언트의 제안을 받아 진행하기 때문에 감독, 출연자 혹은 제작부 등 모든 사람의 요구를 맞추려다 보면 그 안에서 내 기준을 잡는 것이 어렵다. 클라이언트를 설득할 수 있는 스킬도 있어야 할 것이고, 내 욕심을 버리고 가야 하는 부분도 있을 것이다. 그런 갈등과 부담 속에서 중심을 잡기 위한 연습을 하고 있다.

‘스튜디오 단단’은 1인 회사다. 작업 공간, 작업 과정 등이 궁금하다.

지금은 집에서 작업하고 있다. 출퇴근이 없기 때문에 자기관리가 힘들어 사무실을 갖는 것이 목표다. 작업과정의 특별한 점은 없다. 제안이 들어오면 스케줄을 조정하고 시안 작업 후 수정 과정을 거쳐 완료한다. 사실 그동안 해왔던 대부분의 일은 마감 기간이 긴박했던지라 회의를 통해 컨셉을 잡아가며 작업해본 경험이 많지 않다.(웃음) 그 부분이 조금 아쉽다. 또 혼자 작업을 하다 보니 의견을 나눌 사람이 없다는 점이 힘들다. 좀 더 역량이 되면 나의 부족한 영역을 채워줄 수 있는 동업자와 함께 서로 의견을 조율하며 일을 해보고 싶다.

‘스튜디오 단단’으로 진행했던 작업들과 현재 하고있는 작업에 대해 듣고 싶다.

개봉작 <7년-그들이 없는 언론>, <파란나비효과>, <올 리브 올리브>, <만담강호>와 촛불집회를 기록한 옴니버스 다큐멘터리 <광장>, <모든 날의 촛불> 포스터를 만들었다. 최근에는 세월호참사 4주기 416프로젝트 <공동의 기억:트라우마> 포스터 작업을 마쳤다. 인디다큐페스티발 기간엔 영화제 홍보마케팅 업무의 일환으로 웹자보, 보도자료, 데일리, SNS관리 등을 맡았다. 인디스페이스에서 홍보 일을 해왔기 때문에 디자인과 홍보 업무를 맡을 수 있는 역량이 생긴 것 같다.

일러스트, 스틸컷 활용, 별도 이미지 촬영 등 포스터 디자인에도 여러 방식이 있다. 각각의 작업방식마다 어떤 차이가 있는지, 그 중 선호하는 방식이 있는지 듣고 싶다.

장단점이 있다. 일단 일러스트는 조금 부담스럽다. 그림을 그리는 것은 좋아하지만 늘 그림체가 비슷하다는 생각에 자신감이 떨어진다. 애니메이션인 <만담강호>는 이미 만들어진 여러 캐릭터 소스를 재구성하는 작업 과정이 굉장히 재미있었다. 그런 점에서 좋은 이미지를 바탕으로 하는 작업에 좀 더 자신이 있는 것 같다. <광장>과 <모든 날의 촛불>의 경우 포스터로 사용할 수 있는 스틸이 없어서 급하게 촬영을 하게 됐는데 컨셉이 굉장히 명확했기 때문에 수월하게 작업할 수 있었다. 특히 <모든 날의 촛불> 포스터 촬영 때는 지민 감독의 아들을 급하게 모델로 섭외했는데, 마침 날씨도 좋고 모델이 기대 이상으로 잘 해줘 좋은 이미지가 나왔다.

포스터 작업에서 가장 중심을 두는 부분이 있다면.

타이틀에 대한 고민이 늘 많다. 참 어렵다. 그래서 항상 배경 레이아웃에 미리 힘을 많이 들이고, 완벽하게 배경을 만들어둔 후에 타이틀 작업에 들어간다. 때문에 타이틀을 엮기 전 다양한 효과가 들어간 배경 시안을 많이 남기곤 한다. 주어지는 이미지가 한정적이기 때문에 거기에 어울리는 타이틀을 작업하려다 보니 그런 같다. 타이틀 작업할 때는 대부분 폰트를 변형하는데, 캘리그래피도 제대로 배워보고 싶다. 최근에 작업한 <공동의 기억:트라우마>는 캘리그래피로 작업했다.

시대의 흐름이나 트렌드를 따라가는 것도 중요할 것 같다. 그런 흐름 속에서 영감을 받기 위해 특별히 하는 활동이 있는지 궁금하다.

사실 트렌드를 잘 모른다. 그것도 굉장히 역량이 필요한 것 같다. 나름의 방법이 있다면, 전시나 영화 관람을 많이 하는 편인데



어디서든 눈에 보이는 리플렛을 다 챙겨온다. 얼마 전 유럽 여행 중 독일 베를린에서 박물관 투어를 하면서 리플렛을 챙기는 것은 물론 도록도 많이 사왔다. 책상 위에 가득 쌓여 정리가 안 되는 것이 문제긴 하지만, 작업을 하다 잘 안 풀리거나 늘 똑같은 스타일로 작업하고 있다는 생각이 들 때 보면 아이디어가 확장되기도 한다.

작업이 잘 안 풀릴 때 특별히 하는 행동이 있다.

사실 조금 좋지 않은 방법 같은데, 손을 놓고 있다가 작업을 재개하면 신기하게 원하는 디자인이 나오더라. 잘 안될 때 계속 붙들고 있으면 이게 맞나 믿음도 안 가고 마음에 안 내켜 결국 처음부터 해야 하게 된다. 그래서 계속 다른 이미지나 책 등을 많이 찾아 보면서 머릿속으로 그림을 그려본다.

기억에 남는 작업물이 있다면.

<광장>과 <모든 날의 촛불>. 광화문 광장 상영회가 급하게 잡혀 포스터, 리플렛을 촉박하게 만들어야 했는데, 촬영 결과물도, 작업물도 굉장히 만족스러워 ‘해냈다’는 뿌듯함이 있었다. 2017년 인디스페이스 기획전 ‘쌈머 프라이드 시네마’ 포스터도 좋았다. 앞서 말한 것처럼 일러스트 작업에 자신이 없는데, 아이스크림 콘을 잡고 있는 손을 표현하기 위해 실제 내 손을 찍어 보고 따라 그리는 등 노력 끝에 흡족한 결과물이 나왔다.

특별히 좋아하는 이미지나 디자이너가 있는지 궁금하다.

사실 디자인보다 회화를 더 좋아한다. 디에고 리베라의 그림을 좋아해서 방에도 붙여뒀다. 얼마 전에는 우리나라 최초의 여성 서양 화가인 나혜석 전시회에 갔다가 완전히 반했다. 도록이 좀 비싸긴 했지만, 큰맘 먹고 샀다. 작품도 그렇지만 도록 자체의 디자인과 구성이 정말 좋더라.

요즘 가장 재미있는 작업은 무엇인가.

웹 디자인, 그 중에서도 코딩을 이용해 보도자료 작업하는 일이 즐겁다. 아직까지는 모든 작업이 재미있는 단계인 것 같다. 물론 할 때는 스트레스도 받고 ‘다신 안 해야지’생각하는데, 일주일 정도 지나면 재밌었다고 기억된다.(웃음) 그런 마음의 반복으로 계속 이 일을 하고 있지 싶다.

‘스튜디오 단단’이 앞으로 어떤 방향으로 나아가길 바라는지 궁금하다.

사실 인터뷰 제안을 받고 고민이 많았다. 이렇게 나서는 일이 부끄러워서. 주변에 털어놓으니 “네가 잘나서 인터뷰 하는 게 아니라 주변에서 도움을 주는 거다”라고 하시더라.(웃음) 그 말을 듣는 순간 주위 분들께 감사한 마음을 갖고 앞으로 더 잘해야겠다는 생각이 들었다. 한독협 자원활동가 때부터 극장에서 일했던 오랜 시간 동안 많은 인연을 쌓았고 그 분들이 지금 ‘스튜디오 단단’을 운영하는 데에도 큰 도움이 되어주고 있다. 앞으로도 ‘스튜디오 단단’은 여러 분들의 관심과 사랑으로 쑥쑥 더 잘 커나갈 예정이다.

진행/정리 김도란(인디스페이스 운영팀장)

장소협조 / 성영태 커피하우스



권지영, <우연한 열정으로 노래 부르다보면> (2006)



2006 / DV / color / 18min

출연: 송해나, Truong Van-Su, 정영기
상영: 제7회 전주국제영화제,
제23회 부산국제단편영화제
서울독립영화제2006 우수작품상

우리는 의욕을 가질 것이다

언제부터가 나는 좋아하는 영화가 무어나고 묻는 질문에 몰래 자릴 피하거나 열렁뚱땅 다른 얘기로 넘겨버리는 상습범이 돼 버렸다. 하루가 멀다 하고 만신전에 오를 위대한 영화가 나오기 때문에, 이런 세상에서 순애보로 살 수 없으니 한 편을 골라야만 하는 무간지옥에 빠질 바엔 비겁한 도망자가 되겠다고 각오했다. 처음 원고를 부탁 받았을 때에도 술한 영화들이 1초에 24편씩이나 스쳤지만 이 코너의 의미가 누구나 다 아는 위대한 영화의 줄 세우기가 아니라 낱 깨달았다. 그렇다면 많은 사람들의 기억 속에 잠겨 있을지 모르는, 어쩌면 아직 만나지 못한 사람들을 위한 아련함과 신비로움이 커져야 쌓인 그런 영화를 골라보자고 생각했다. 신작 코너의 딱끈한 영화도 좋지만 때로는 철 지난 영화가 하늘의 빛나는 별처럼 오랜 시간이 걸려서 내게로 올 때야 더 아름답고 소중한 법도 있지 않은가?

나는 곧장 어느 영화 한 편이 떠올랐다. 오래전에 처음 본 이후로 한 번도 다시 꺼내어 본 적 없는 영화지만 지금도 힘에 부칠 때면 나도 모르게 입버릇처럼 중얼거리는 그런 영화 <우연한 열정으로 노래 부르다보면>. 내가 부서지고 무너질 때마다 돌아오던 영화가 시기적절하게도 지금 이렇게 내게 다시 온다니 반가운 마음으로 케케묵은 DVD 속 영화를 열었다.

영화의 내용은 어떤 면에서 참 단순하다. 화창한 일요일 오후, 영주는 오랫동안 마음 깊이 간직한 준호에 대한 연정을 고백하려 재구와 광스를 핑계 삼아 함께 자리를 마련한다. 화사한 원피스까지 차려 입고 이태원으로 나서지만 준호가 제 시간에 올 수 없다는 연락을 받고 예정에 없던 동행이 시작된다. 재구는 순박한 마음씨의 소유자지만 팔뚝이 같은 성격이고 광스는 베트남에서 와 서툰 한국어를 하는 외국인 노동자다. 영주는 이 두 남자를 별로 알고 싶지도, 친해지고 싶지도 않은데 재구와 광스는 이런 영주의 마음을 알거나 하는지 마냥 즐겁기만 하다. 결국 밤은 깊고

이제는 연락조차 되지 않는 준호 때문에 가슴이 저민 영주 옆에서 재구와 광스는 목청껏 노래를 부른다.

그런데 이 우연한 열정으로 부르는 그들의 노래가 이상하게 영주의 마음을 뒤흔드는 건 왜일까? 과연 영주는 행복을 찾을 수 있을까? 저마다 다른 국적의 사람들로 북적이는 이태원은 겉으로 보기엔 낯설고 소란스럽지만 가까이 들여다보면 따스한 온정이 머무는 곳이다. 마치 재구와 광스처럼 말이다. 영화는 세 사람이 나란히 올라탄 어두운 택시를 보여주며 끝맺는다. 마이크 니콜스의 <졸업> 마지막을 떠올리게 하는 이 장면에서 나는 아무것도 이루지 못한 채 허망한 표정으로 영화가 끝나버리는 건 아닐까 조마조마했다. 덜컥 앞전, 이내 화면이 다시 밝아지면 차창 밖으로 고갯 내밀고 있는 영주가 보인다. 아스라이 피어오르는 웃음이 보일 듯 말 듯하다.

휘청거리는 택시처럼 위태롭게 내달리는 우리의 삶에는 필연적으로 순수한 열망과 완벽한 좌절이 있다. 예정에 없던 이들과의 여정 위에서 애써 모른 채하던 실패를 마주할 때, 영화에서처럼 온 힘을 다해 부른 노래의 알 수 없는 힘으로 다시 희망을 품을 수 있을까? 부디 그러길 바란다. 설령 그게 인과로는 설명되지 않는 마법 같은 일일지라도.

이 영화를 처음 보았던 십대 시절부터 좋은 영화를 만들겠다고 발발거리며 다닌 지금껏 나는 수없이 낙엽처럼 떨어지고 바스러졌다. 그럴 때마다 다시금 이 영화를 ‘진짜’라 믿으며 의욕을 가졌다. 영주와 재구, 광스는 결국 우리고 심지어 우리는 영화의 마법을 진짜라 믿는 사람들이지 않나. 우연한 열정으로 노래 부르다보면 언젠가 행복이 찾아오길 바라며..... 여기에 지금껏 개인적인 마음으로 르누아르의 말을 덧붙이고 싶다. “영화는 내게 많은 좌절과 실망을 안겨 주었지만, 그것이 준 행복이 불행보다는 훨씬 더 크다. 만약 모든 것을 다시 시작할 수 있다 해도 나는 여전히 영화를 만들 것이다.” (『나의 인생 나의 영화』)

3,000이라는 숫자에 대한 고찰

영화진흥위원회통합전산망 역대박스오피스(공식통계)에서 다양성영화 - 한국영화를 검색하면 관객 수를 기준으로 1위부터 500위까지의 한국 다양성영화가 주르륵 뜬다. (최종 기준년월 : 2018년 02월) 그 중 관객 수 1만 명 이상이 든 영화는 총 291편이다. 게다가 500위 안에는 <올드보이>(감독 박찬욱), <바람난 가족>(감독 임상수), <밀양>, <오아시스>(감독 이창동), <8월의 크리스마스>(감독 허진호) 등 거장의 영화도 대거 포함되어 있다.

1년에 개봉하는 독립영화가 100편이 넘는 상황에서 역대 흥행작 500편 중 절반을 살짝 웃도는 영화만이 “그래도 흥행에 성공했다”고들 하는 기준인 관객 수 1만 명 고지를 넘은 것이다. 일반 상업영화, 외화가 소위 “천만”이 넘으면 역대박스오피스에 진입하고, 수백 만 명을 기준으로 흥행에 관하여 분석하는 것을 생각해 볼 때, 개인적으로 참 울적하다. (물론 순제작비와 배급, 마케팅 비용(이하 P&A 비용)이 독립영화와는 비교가 안 되겠지만...) 그런데 더욱 암담한 사실은, 순위권에 든 500편의 영화 중 27편은 관객 수 3,000명조차 채 넘기지 못했다는 것이다.

여기서 3,000이라는 숫자가 참 묘하다. 한 편의 독립영화를 개봉하기 위한 최소한의 P&A비용은 보통 3,000만원 정도 된다. 정말 최소한만 했을 때의 비용이다. 포스터와 전단을 만들고, 메인 예고편과 하이라이트 영상을 제작하고, 최소한의 온라인 마케팅을 진행했을 때의 비용. 그 와중에 개봉관에 상영본과 선재물을 발송하는 일은 자체적으로 해결해야 한다.

한 편의 독립영화가 3,000명의 스코어를 넘기기도 어려운 현실에서, 개봉을 위한 최소한의 비용이 3,000만원이라는 것은 무척 아 이러니하게 느껴진다. 영화진흥위원회통합전산망 기준, 약 3,000명의 관객 스코어를 기록한 어느 영화는 약 2,400만원의 매출액을 냈다고 한다. 그 영화의 순제작비나 P&A 규모를 알 수는 없지만, 아마 손익분기점을 넘기기에는 한참 모자란 금액 아니었을까.

사실 인디스토리에 입사하기 전까지는 이러한 독립영화의 현실을 잘 알지 못했다. 2년 여의 시간 동안 10편 남짓한 작품을 직접 개봉해 보고 난 뒤에야, 이렇게 많은 독립영화가 끊임없이 개봉을 하고 있지만 정작 P&A 비용조차 회수하지 못하고 있다는 것을 알게 되었다. 나에게 3,000이라는 숫자의 장벽은 지금도 분명히 존재한다. 다만, “그럼에도 불구하고-” 독립영화 배급을 계속할 수밖에 없는 이유, 원동력은 무엇일까. 이는 작년 12월 14일 개봉했던 <메리 크리스마스 미스터 모>의 인디즈(인디스페이스 관객기자단) 남선우 님의 한 줄평으로 대신하고 싶다.

“조금만 더 버티자. 우리에게 이런 영화가 있잖아.”

마지막으로, 역대 한국 다양성영화 3위에 빛나는 <워낭소리>를 포함하여 <한여름의 판타지아>, <해화, 동>을 배급하고 <최악의 하루>, <견기왕>을 제작해 온 (주)인디스토리가 올해로 20주년을 맞았다는 소식을 전하며 글을 마칩니다.

오래오래 관객 곁에 남아주세요, (주)인디스토리!

글 / 고아라(독립영화사 (주)인디스토리 국내배급팀 대리)

영화란 뭘까? 아직 모르는 것이 너무 많습디다만,

여전히 영화를 하고 싶은 것 같습니다. 이유는

작년 배급작 <델타 보이즈>의 카피라인으로 대신합니다.

“저희 그냥 좋아서 하는 건데요?”

FEATURE

‘오카에리나사이’(어서와) 하면 ‘다다이마’(다녀왔어)하고 인사하는 영화제

유바리판타스틱영화제 방문기

유바리판타스틱영화제에 다녀올 거라고 말하면 사람들은 어디라고 했지, 재차 물었습니다. 유바리. 서울과 부산을 말하듯 입에 올리던 도쿄나 오사카와는 사뭇 달라서 저도 몇 번이고 새로 발음해보곤 했어요. 검색창에 자주 ‘유바리판타스틱영화제’를 쳤습니다. 유바리 시는 탄광마을이고 멜론이 맛있다는 정보를 얻었고, 웃고 있는 마을 주민들과 조금은 무섭게 생긴 멜론쿠마(멜론 탈을 쓴 곰 캐릭터)는 정보가 되지 못했습니다. 정보가 아닌 쪽이 더 즐거웠는데, 모두 웃고 있다는 이유로 익숙한 영화제의 풍경을 떠올릴 수 있었기 때문입니다. 유바리영화제의 하세가와 상과 차근차근 메일을 주고 받다 보니 한 번도 가보지 않은 도시가 사뭇 가깝게 느껴지더군요. 거긴 아직 겨울이라고 했고, 봄이 올 준비를 하고 있던 서울에서 저는 자주 일기예보를 켜어요. 삿포로 유바리 시에는 언제나 눈이 내리고 있었습니다.

설레고 긴장되는 마음으로 가서 건넌 첫 마디를 하나 둘 복기하는 동안 비행기는 금세 상공을 날아, 눈이 소복이 쌓인 겨울로 안내했습니다. 유바리영화제에서 즐거운 시간 보내라는 공항 직원의 인사에 정말 즐거운 일이 일어날 것 같았고, 낯선 풍경과 사람들은 말이 통한다는 이유로 금방이고 가까워졌습니다. 게이트 밖에는 초청받아 온 한국 감독들이 모여 있었고, 서면으로 이야기 하며 상상했던 얼굴들이 앞에 나타나 인사를 나누었습니다. 사무국장 토가와 상, 프로그래머 시오타 상, 하세가와 상... 열심히 이곳을 꾸리고 있는 사람들을 존경의 마음으로 바라보다가 비행기에서 준비한 번지르르한 인사말은 다 잊어버리고 말았지만, 반가움과 고마움을 전하기엔 짧은 인사로도 충분했습니다. 삿포로에서 유바리까지는 한 시간 가량 셔틀버스를 타고 들어가야 했는데 길이 운동 하아서, 지붕만 드문드문 걸쳐있는 세상을 신기하게 구경했습니다. 가는 길엔 유바리 시에 대한 이야기를 이것저것 들었는데, 원래 탄광촌이었던 유바리 시는 쇼와 중기에 매우 번성하여 삿포로 시에서도 유바리 탄광촌의 빛이 보일 정도였다고 합니다. 그런데 탄광산업의 사양화로 파산했고, 주민들이 떠나 지금은 일본에서 가장 인구가 적은 도시 중 하나라고 해요. 어떤 날 가장 찬란했던 도시의 영광과 인적이 드문 건물마다 붙어있는 낡은 영화간판들을 동시에 바라보는 동안, 도로 옆으로 마을 주민들이 나와 손을 흔들고 있었습니다. 어린 아이들부터 나이 든 노인까지 버스가 오기를 기다리고 있었을 생각을 하니 고마운 마음이 넘실거렸습니다. 행렬은 드문드문 계속되어 서로 자주 손을 흔드는 광경이 연출되었고, 그 환영에 꼭 맞는 크기로 답하고 싶어 흔드는 손이 점점 더 높아졌습니다. 손님이 되는 일은 무엇일까요, 아무 인연도 없이 살아오던 사람들이 서로에게 반가움을 전하는 풍경이 인상적이었습니다.



버스에서 내려 짧은 레드카펫(!)을 걸었는데, 모두가 목청을 높여 뭐라고 외치고 있었습니다. 자세히 들어보니 ‘오카에리나사이’(어서와, 다녀왔니) 라는 인사말이었습니다. ‘하지메마시테’(처음뵙겠습니다)도 아니고, ‘요오코소’(환영합니다)도 아니고, ‘오카에리나사이’였습니다. 그건 돌아온 사람에게 하는 인사이지, 처음 보는 사람에게 하는 인사가 아닙니다. 그러면 유بار리 시에 처음 놀러 온 손님들은 이렇게 답하면 됩니다. ‘다다 이마’(다녀왔어). 낯선 이방인에게 어서와, 하고 인사하면 다녀왔어, 하고 답하는 영화제. 자꾸 몽클해져서 이 인사말 하나로 유بار리영화제를 충분히 기억할 수 있을 것 같습니다.

숙소에 가서 짐을 풀고 개막식에 참석하기 위해 히마와리 체육관으로 이동했는데, 비 같은 눈이 내리기 시작해서 ‘히마와리(해바라기)’라는 이름 위로 눈이 흩날리는 풍경이 인상적이었습니다. 올해로 29회를 맞는 유بار리영화제는 크게 초청섹션(특별초대작품/유بار리초이스 부문)과 장, 단편 경쟁섹션(오프시어터/인터내셔널 숏필름 컴페티션 부문)으로 나뉘는데요. 서울독립영화제에서도 상영되었던 <사랑하는 사람의 아이를 낳는다>(연출 정지윤), <의자 위 여자>(연출 박준영)와 <사돈의 팔촌>을 만든 장현상 감독의 <커피 느와르: 블랙 브라운> 등이 눈에 띄어 반가웠습니다.

<스타워즈> OST 연주를 시작으로 개막식의 막이 올랐고, 사회자들은 유بار리영화제를 ‘세상에서 가장 즐거운 영화제’라고 소개했습니다. 쇠락한 도시를 다시 살려보고자 도쿄에서 내려와 7년 전 유بار리 시의 시장이 되어 많은 사랑을 받고 있는 스즈키 나옴이치가 단상에 올랐습니다. 비가 내리는 개막식은 처음이라고 입을 연 그는, “많은 사람의 힘이 모여 만들어지는 영화제에, 올해도 영화를 사랑하는 사람들이 모여주었다”고 감사의 인사를 전했습니다. 조금 경건한 기분이 되더군요. 개회선언을 하러 무대에 오른 한 소설가의 말이 특히 기억에 남습니다. “영화의 감동은 또 하나의 새로운 삶을 가능하게 한다.” 이미 이 작은 도시에서 영화제 사람들과 주민들이 하나되어 움직이는 모습을 보는 일에서 어떤 새로운 마음이 시작됐다고, 생각했습니다.

예산이 많이 줄어 규모가 한층 작아진 영화제는 보통 섹션 당 한 번 정도밖에 상영하지 못하고 있어, 시간 상 많이 보고 오지 못한 것이 아쉽습니다. 그래도 ‘판타스틱’이라는 이름에 걸맞게 다양한 장르영화들을 만날 수 있어 즐거웠습니다. 영화가 끝나고 밤이 되면 모두 당연한 듯 ‘야타이 무라’라는 술집으로 모여들었는데, 그 기다랗고 좁은 공간에 다들 오밀조밀 모여 두 볼이 뜨거워지도록 이야기를 나눴습니다. 감독들과 심사위원, 게스트 너나 할 것 없이 서로 다른 언어를 쓰는 사람들이 이리저리 섞여 앉아 같은 것을 좋아한다는 이유로 이야기를 계속할 수 있다는 게 신기하게 느껴졌습니다. 개막식의 뉴웨이브 어워드 크리에이터 부문에서 수상한 마리 오카다(<마음이 외치고 싶어해> 등) 각본가의 수상소감이 떠오르더군요. “이 일은 사람과의 만남으로 가능해지는 일, 여전히 새롭고 긴장되고 두근거린다.” 적어도 여기 모인 사람들은 같은 기분일 것이라는 생각을 했습니다.

떠나기 전날 저녁에 찾았던 카레 우동집 벽면에 한 가득 붙어있던 유명 배우, 감독들의 사인은 지난 유بار리 시의 명성을 대변하는 듯 했습니다. ‘모두 꿈, 꿈, 꿈!’ 이라고 적힌 한 배우의 사진이 인상적이라 저도 카메라에 담았습니다. 황금기가 지나간 뒤에 꾸어야 하는 꿈은 무엇일까요. 다시 황금기를 바라는 일일까요, 아니면 단지 지나간 황금기를 추억하는 꿈일까요. 무엇이 되었든 유بار리영화제가 언제나 이 곳에서 열심히 힘내고 있었으면 좋겠습니다. 그래서 언젠가 다시 봄에서 겨울로 날아오게 된다면 그때 정말 ‘다다이마’ 하고 인사할 수 있겠군요. 다녀왔다고, 다시 왔다고. 작별도 환영도 아닌 그 말을 또 하고 싶습니다.

영화를 사랑해서 극장에 출몰하는 미지의 생명체 '토끼리'. NOW에서는 매 호 토끼리만의 시각으로 바라보는 독립영화와 만납니다. 토끼리 손을 잡고 극장이라는 세계를 함께 탐험해보시길 바랍니다.

독립영화 인터뷰 매거진 NOW 배포처

서울

- CGV아트하우스 대학로
- CGV아트하우스 명동역
- CGV아트하우스 압구정
- KT&G 상상마당 시네마
- 미디액트
- 서울아트시네마
- 서울영상미디어센터
- 아디스아바바
- 아리랑시네&미디어센터
- 에무시네마
- 유어마인드
- 이리카페
- 인디스페이스
- 자체휴강시네마
- 카페 공드리
- 한국영상자료원

경기/인천

- 부천영상미디어센터
- 성남미디어센터
- 영화공간 주안
- 헤이리시네마

강원

- 강릉 물고기이발관
- 강릉독립예술극장 신영
- 속초 동아서점
- 춘천 일시정지시네마

대전/충남/충북

- 대전아트시네마
- 제천영상미디어센터 봄
- 천안영상미디어센터 비재

전북

- 익산공공영상미디어센터
- 전주디지털독립영화관(지프떼고)

광주/전남

- 광주극장
- 광주 맥거핀
- 순천 책방심다

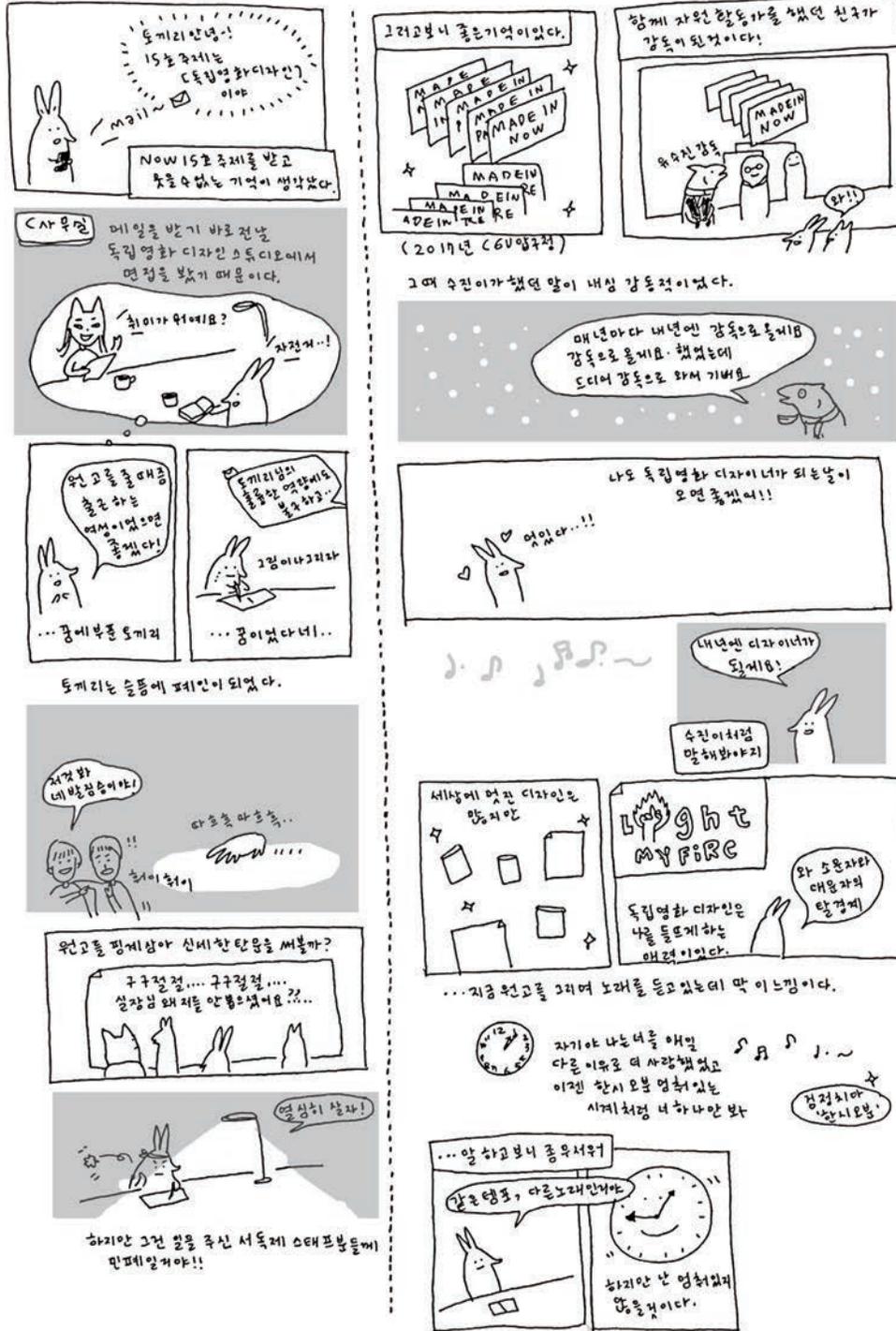
대구/경북

- CGV아트하우스 대구
- 안동 중앙극장
- 오곡극장

부산/경남

- CGV아트하우스 서면
- FROM
- 인디플러스 영화의전당
- 창원 씨네아트 리움

< 같은 템포, 다른 노래 >



NOW NO.15 2018.04

편집 서울독립영화회

자문 김동현

기획 김도란, 김송요, 김지은, 이도훈, 이은지

담당 김송요

진행 김지은 이재현

등록일 2001년 12월 10일

등록번호 제16호-2444호

주소 서울시 마포구 만리재옛길 65-5 2층 (04205)

문의 02-362-9513 / 02-334-3166 / siff@siff.kr

독립영화 인터뷰 매거진 NOW는

영화진흥위원회의 지원으로 발행됩니다.