



AMBASSADE
DE FRANCE
EN CORÉE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

주한
프랑스
대사관

문화과

영화 정보	1
감독 올리비에 바비네, 다양한 경력	2
작품의 탄생 중학교에서의 2 년	3
서사 데쿠파주	5
장르 다큐멘터리와 경이로움	6
배경 유배의 장소, 표현의 장소	8
등장인물 11 인의 이야기	10
시퀀스 도시를 공격하다	12
몽타주 ‘듣기’의 의미	14
장면 자신과 타인	16
영감 교외와 상상	18
스웨거 이후 경험으로 얻은 것	20

● 편집장 및 문서 작성자

요하킴 르파스티에는 평론가이자 2009 년 11 월 이래로 카이에 뒤 시네마의 위원으로 일하고 있으며, 건축 및 영화 학교에서 교사도 일하고 있다.



프랑스 포스터, 2016 ©RézoFilms

● 시놉시스

프랑스 교외의 공공임대주택단지(HLM)가 모여있는 서민주택가의 밤. 꿈 많은 아이들은 각자의 방에서 밤을 지새운다. 다음 날 아침, 학생들은 중학교로 등교하고, 저마다 학교 안의 공간에 자리를 잡고 숙내를 터놓는다. 총 11 명으로 구성된 주인공들은 합창하듯 이야기한다. 때로는 유쾌하게, 때로는 비관적으로, 이들은 유년 시절, 동네, 가족, 미래에 대한 비전을 이야기하고, 그 과정에서 이들의 성격이 드러난다. 아주 내성적인 성격의 아이사투는 자신을 마치 작은 유령같다고 느낀다. 레지스는 매우 활발하며, 패션에 관심이 많다. 나일라는 더욱 인간적인 교외 환경을 만들고자 건축가가 되기를 꿈꾼다. 위탁가정에 배정된 나자리오는 로맨티스트이다... 점진적으로 학생들의 상상력이 환경을 물들이고, 영화는 다큐멘터리, 공상과학 영화, 뮤지컬, 비디오게임을 오가는 시각적 콜라주의 형태로 변한다. 중학교의 로비는 레지스와 살리마타에 의해 패션쇼장으로 변한다. 아이사투와 나일라의 미래에 대한 어두운 전망에 따라, 이들이 사는 공공주택가는 경찰 드론의 공습을 받는다. 풀은 교회 안에서 홀로 드럼 연주를 하고, 쇼핑몰에서 춤을 춘다. 아롱은 대통령이 되어 길에서 국민들에게 손을 흔드는 자신의 모습을 상상한다. 청소년들의 솔직함, 댄디즘, 유머 그리고 꿈을 모아 담은 그들의 세계인 '스웨거(영화 결말 부에 '허풍쟁이'로 번역된다)'의 세계로 빠져들어 보자.

● 영화 기본 정보

스웨거

프랑스 | 2016 | 84 분

감독

올리비에 바비네

영상

티모 살미넨

음악

장-브누아 명켈

montage(편집)

이자벨 드빈크

조감독

모 마드리

녹음

기욤 르 브라즈

크리스토프 평슈나

음향 편집

발레리 들루프

동시 녹음

크리스티넬 시를리

제작

파로 (마린 도르프만),

키담 (알렉상드르 페리에)

배급

르조 필름스

형식

2.35, 디지털, 컬러

개봉

2016년 11월 16일(프랑스)

출연

(각자 자신의 배역을 맡음)

아이사투 디아

마리아마 디알로

아부 포파나

나자리오 지오다노

아스탕 곤레

살리마타 곤레

나일라 아나피

아롱 주니어 은키암비

레지스 은키시 모지

폴 튀르고

엘비스 자누

감독

올리비에 바비네, 다양한 경력

뮤직비디오, 광고, TV 영상물을 지나 영화계로 발을
들이기까지 올리비에 바비네 감독은 언제나 놀라운 영상을
창조해왔다.

《스웨거》는 올리비에 바비네 감독의 화려하고 놀라운
경력을 고려했을 때 ‘단지’ 두 번째 장편 영화이다. 그의
경력에는 청소년기에 대한 뿌리 깊은 열정에 의한, 기민하고
복합적인 영화 《스웨거》와 유사하다고 할 수 있다.

● 창작에 대한 뜨거운 열의

1971 년 출생의 올리비에 바비네는 격동의 청소년기를
보냈다. “저는 독학을 했어요. 스트라스부르에서 자랐는데,
청소년일 때 음악, 라디오, 사진을 했고, 어리석은 짓도 많이
저질렀죠.”¹ 영화는 그의 전방위적인 호기심의 연장선상에
해당한다. 그는 이 시절 동안 Super 8mm 카메라로 단편
영화를 만들었고, “펑크스타일에서 시작해 많은 음악 스타일을
시도한 그룹”² 에 들어가 드럼을 연주했다. 창작에 대한 그의
갈증은 학교 교육을 넘어서게 되었다. 그는 대학입학
자격시험을 앞두고 학교를 자퇴했고, 전문적인 음악가가 되기
위해 파리로 향했다. 친형과 광고업계에서 일을 시작하고,
18 세에 직업적으로 빠른 성공을 맛보았다. 이로 인해, 또래가
학업을 시작할 나이에 그는 경제적으로 빠른 독립을 이룰 수
있었다.

올리비에 바비네는 광고업계에 전념하지 않고 다양한
매체를 경험했고 극영화에도 접근했다. 이사벨 리보타,
디디에 리차드, 올리비에 라뇌리와 함께, 1999-2000 년 매주
일요일 정오에 카날+ 채널에서 방영된 《르 비빌(3 분짜리,
71개 에피소드)》이라는 TV 시리즈를 연출했다. 이 프로젝트는
움직이는 사진 소설과 같은 형식을 가지면서, 당시 사회의
주요 화두를 현실에서 동떨어진 방식으로 패러디하여
독창성을 가진다. “일요일 정오에 방영된 이 시리즈의
시청자층은 꽤 넓었지만, 우린 정치적인 주제를 마음껏 다룰
수 있었어요. 감옥, 길거리 마약, 중학교 등... 이 시리즈를
하면서 전 광고계에서 벗어났어요.”³

이 시리즈의 분위기는 《스웨거》와 유사하다. 인물들은
그래픽 콜라주나 재미있는 애니메이션에 의해 지속해서
다양하게 나타나는 1970 년대 콘크리트 건축물 안에서
움직인다. 부산하고 재능있는 아이처럼, 올리비에 바비네는
동료들과 함께 간소하고, 심지어는 불안감을 자아내는 배경을
바탕으로 판타지와 엉뚱한 유머를 더해 새롭게 탄생시켰다.
이 시기에 그가 연출한 뮤직비디오를 보면 비슷한 분위기
속에 음악가들을 과감히 연출한 것을 확인할 수 있다. 그가
만든 뮤직비디오 속 그룹 리타 미츠코는 원형 교차로와
대형마트 주차장에서 연주(2000 년, ‘Alors c’est quoi’)를 하고,
그룹 스텝 인 더 사운드의 모습을 한 작은 모형은
오토바이를 타고 교외를 가로지르다 거대한 모형으로
변한다(2007 년, ‘Toy Boy’).

● 혼합과 공동연출

올리비에 바비네 감독은 이러한 작업과 동시에 극영화
작업도 진행했다. 그는 베르트랑 만디코(베르트랑 만디코는
2018 년 첫 장편 영화이자 대표작인 《더 와일드 보이즈》를
연출했다)와 공동으로, 레이먼드 카버의 소설을 각색한 첫
단편 극영화 《그건 에디의 개였어》를 연출했다.



올리비에 바비네 ©D.R.

이후 2008 년에는 수많은 영화제(앙제 프리미에 플랑,
클레르몽페랑 영화제)에서 주목받은 30 분짜리 단편 《세 빨리또
장르 조니 워커》를 연출했다. 척박한 환경(파리 외곽 순환도로
근처)을 담은 이 단편은 밤에 촬영된 미학만큼이나, 줄거리가
가진 판타지 색채로 빛난다. 실제로 주인공은 갓 수 없는
시간의 고리 속에 갇힌다. 이는 전형적인 성장 스토리를
현대적으로 변형한 것이다.

올리비에 바비네 감독은 《세 빨리또 장르 조니 워커》의
성공 덕분에 장편 영화의 문턱을 빠르게 넘을 수 있었다.
2010 년, 그는 사진작가 프레드 킨과 함께 《로버트 밋첨은
죽었다》를 공동연출했다. 로드무비 장르에 속하는 이 영화는
프랑스 동부에서 핀란드까지 네 명의 인물의 여정을 그렸다.
영화는 오늘날의 유럽(산업적 풍경에서 북유럽의 대지까지
비교적 영화에서는 잘 다루어지지 않는 생소한 풍경)의 모습을
담고 있지만, 누아르 영화를 참고하고 블루스 록에서 영감을
받은 사운드 트랙으로 1950 년대의 향수를 불러일으킨다.
독립영화 배급을 위한 단체(ACID)가 칸 영화제 병행 부문에
제출한 장편 영화 《로버트 밋첨은 죽었다》에는 올리비에
바비네 감독의 엉뚱한 취향이 잘 드러나 있다. 이러한 그의
취향은 두 번째 장편 영화이자, 공상과학 로맨틱 코미디 영화인
《피쉬러브(원제 : Poissonsex)》에서도 엿볼 수 있다. 이 영화의
흥미로운 피치는 다음과 같다. “과학계가 어류의 멸종에 대한
해결책을 모색하는 동안, 생물학자 다니엘 킵시는 부성과
아이를 갖고 싶다는 욕망에 사로잡힌다.” 2018 년 가을에 촬영을
마치고, 2019 년 개봉을 앞둔 이 영화의 시나리오는 올리비에
바비네 감독이 드뷔시 중학교 내의 인 시투(In Situ) 레지던스
생활기간 동안에 일부 쓰였다[3 페이지, ‘작품의 탄생’ 참고]. 이
기간에 학생들과 함께 어울리며, 청소년을 주제로 한 또 다른
영화를 만들어야겠다는 아이디어가 움트고, 이미 매우 혼합적인
경력 가운데 또 하나의 혼합적인 영화인 《스웨거》가 탄생하게
된다.

올리비에 바비네 감독의 필모그래피를 구성하는 다양한
작품을 이어주는 하나의 공통된 특징은 바로 ‘만남’에 대한
관심이다. 그의 작품 중 공동연출작이 다수를 차지하는 것도
우연이 아니다. 음악과 조형예술, 다큐멘터리와 극영화, 현실과
공상 등 여러 특성이 만나는 지점에 있는 그는 미학적 장벽을
유쾌하게 허물고 있다. ■

1 ‘올리비에 바비네와의 커피 한 잔’, 막심 모리소와의 인터뷰, Ty Films 온라인 사이트,
2017 년 11 월 20 일.
2 tyfilms.fr/Un-cafe-avec-Olivier-Babinet.html
“《스웨거》를 통해 저는 청소년기에 대한 영화를 만들고자 했어요”, 카롤린
3 베스와의 인터뷰, Télérama, 2016 년 11 월 16 일.
telerama.fr/cinema/olivier-babinet-avec-swagger-j-ai-avant-tout-fait-un-film-sur-l-adolescence,150195.php
Ty Films 온라인 사이트에 게재된 인터뷰, op. cit.

작품의 탄생

중학교에서의 2년

《스웨거》는 올네수부아에 위치한 드뤼시 중학교에서 2년의 학기 동안 올리비에 바비네 감독과 교사 사라 로주로에 의해 시행된 긴 교육적 여정을 구체화한 작품이다.



● 중학교, 예술가의 레지던스

제작에 있어서 《스웨거》는 '행복한 우연'에 의해 탄생한 작품이다. 2011년 가을, 올리비에 바비네 감독이 처음으로 올네수부아 지역의 클로드-드뤼시 중학교의 교정을 밟았을 때, 그는 그곳이 5년 후 자신의 두 번째 장편 영화의 장소가 될 줄은 꿈에도 몰랐다. 당시 그는 '단순히' 중학교 3학년 학급에서 영화에서의 판타지에 대한 특별수업을 진행하는 '중학교 문화 및 예술 교육'의 일환에 참여한 것이었다. 그리고 당시 학급의 프랑스어 교사는 사라 로주로였다. 첫해 동안, 그는 중학생들이 네 편의 단편 영화를 연출하는 것을 지도하는 일을 맡았다.

이듬해, 그는 센-생-드니 주의 도의회가 주관하는 또 다른 교육인 '예술가 레지던스 인 시튀(In Situ)' 프로젝트에 초대된다. 이 프로젝트는 예술가가 학업 환경 속에서, 다시 말해, 해당 학급뿐만 아니라 학교 전체를 돌아다니며 자신의 예술 프로젝트를 작업할 수 있도록 하는 것이다. 프로젝트 첫날부터 올리비에 바비네는 학교의 종소리를 자신이 고른 음악으로 바꾸었다. 이는 학교를 거대한 주크박스로 만들었고, 교실과 복도에 춤 바이러스를 퍼트렸다.

그가 장편 '공상과학 로맨틱 코미디' 극영화를 쓸 수 있도록, 그에게 한 학급이 배정되었다. 올리비에 바비네 감독은 학생들에게 과학 기사와 시나리오 발췌본을 나눠주고, 학생들이 프로젝트에 대해 마음껏 토론하거나, 극영화 집필 작업이 어떤 것인지 알아볼 수 있게 했다.

그리고 금방 비공식적인 협업이 이루어졌다. "아이들은 아주 열정적이었고, 제게 큰 수확을 가져다줬죠. 아이들은 제 영화의 주요 장면의 대사를 제 귀에 읊어주었어요. 그 대가로 저는 아이들이 네 편의 공상과학 영화 시나리오를 만들어내도록 도왔어요. 올네 주가 100년 후에 어떻게 상상해보라고 했죠. 그다음에는 다 같이 영화를 연출했어요. 아이들이 직접 찍거나 인터넷에서 찾은 사진을 기반으로요. 크리스 마커 감독의 《방파제》나 《르 비뉘(Le Bidule)》 시리즈의 방식처럼 말입니다."¹

2년간의 학교생활을 토대로 2013년 7월, 교정 내에서 학생 백여 명과 교사 몇 명의 참여로 뮤직비디오 촬영이 이루어졌다. 이 뮤직비디오(유명한 2인조 일렉트로 밴드 Air의 멤버인 장-브누아 덩켈이 속한 그룹 Tomorrow's World의 곡 'Life on Earth')와 학생들이 연출한 8편의 단편 영화는 DVD에 수록된 보너스 영상에서 감상할 수 있다.

장편 영화 전후의 짧은 작품에서 우리는 영화와 이들의 명확한 공통점, 그리고 영화의 탄생 배경을 확인할 수 있다.

● 낯선 일상

사라 로주로는 다음과 같이 말했다. "프로젝트의 첫해는 '일상의 경로와 꿈과 악몽'이라는 두 가지 과정으로 이루어졌는데, 우리는 이것들을 많이 섞었어요. (중략) 아이들은 악몽과 편집증적이고 침공 이야기에 관한 아이디어가 넘쳤어요. 올리비에 바비네 감독은 아주 흡족해했죠. 그는 학교에 굉장히 낯선 것들을

많은 사진을 가득 가져왔어요. 이 프로젝트의 이름은 곧 '낯선 일상'이 되었죠. 그는 이 주제와 연관이 있는 참고자료를 아이들에게 보여줬어요. 《로스트 하이웨이》나 《도니 다코》 같은 것 말이에요."²

2011-2012년 동안 그가 연출한 단편 영화는 매우 생생한 제목을 가지고 있다. 《He Pu !》, 《마이클 잭슨》, 《피조물》, 《아!!!!》가 그것이다. 영화의 주인공들은 꿈속 세상과 현실 사이를 혼란스럽게 '통과'하는 청소년이다. 각각의 영화는 침대에서 일어나고 학교에 가는 것과 같은 가장 평범한 일상이 비현실, 나아가 악몽 같은 상황으로 변해가는 낯섦이 주는 불안함을 담고 있다. 한 나절 동안 꽃 수염을 가진 남자를 여러 번 마주치는 것처럼 때로는 사소한 불규칙을 통해 판타지 환경 속으로 우리를 끌어당긴다.

이듬해 제작된 네 편의 또 다른 단편 영화(《차이나타운》, 《세상의 뇌》, 《좀비-수부아》, 《밥 파파》)는 그보다 더욱 순수한 공상과학의 세계를 담았다. 각각의 영화는 저마다 고유한 방식으로 올네수부아의 디스토피아적이고 인간 소외적 미래를 상상한 결과이다. 상상 속에서 올네수부아라는 도시는 외국 세력에 의해 매입되거나(《차이나타운》에서는 중국에 의해, 《세상의 뇌》에서는 카타르에 의해), 로봇의 지배를 받거나(《밥 파파》), 좀비에 의해 침공된다(《좀비-수부아》). 극영화의 규모는 더욱 커졌다. 단순한 일상적인 삶을 넘어, 한 도시, 나아가 한 사회의 운명을 다루는 것이다. 그러면서도 지역적인 색채는 더욱더 확연히 드러난다. 아이들의 상상력을 표현하는 장소(차이나타운의 쇼핑센터)나 지역 고유의 역사(푸조 공장)를 연출했기 때문이다. 재난 영화의 모티브(종말론적 파괴, 야생의 상태로 돌아간 인류)는 현대의 사회-경제적 메커니즘에 대한 인식(매입, 신흥세력의 출현)을 보여준다.

이렇게 글자만으로 보면, 위의 시나리오를 실현하는 데에는 막대한 자본(모형, 의상, 분장, 특수효과 등)이 필요해 보인다. 학교라는 틀 안에서 만들어진 영화에서 기대하기 어려운 규모의 작업으로 보인다. 이러한 어려움은 어떻게 극복되었을까? 바로 '인유법'의 힘을 믿었기 때문이다. 사라 로주로는 제약으로부터 아이디어를 떠올렸다고 한다. "프랑스어 수업에서 일종의 연구실을 만들었어요. [중략] 학생들이 이야기 하나를 만들어요. '중국인들이 올네 주를 매입했다. 그들이 올네의 도민들의 뇌를 먹어 치우고 이들을 공장에 가두었다.' 이 이야기를 어떻게 연출할까요? 저는 학생들에게 한 시간 동안 카메라를 빌려줬어요. 그리고, 아이들은 올리비에의 교실에서 특별히 초청된 올리비에의 편집자 동료와 컴퓨터로 다 함께 작업했죠."³

1 제작 문서의 '감독의 의도'에서 발췌.

2 '성화, 스테판 들로름과 요하킴 르파스티에가 작성한 사라 로주로의 인터뷰, 카이에 뒤 시네마 제 749호, 2018년 11월.

3 Ibid.



이렇게 탄생한 네 편의 영화는 학생들이 찍었거나 인터넷에서 모은 사진들로 구성된, 이미지의 편집에 기반을 두고 있다. 이미지는 포토샵을 통해 수정을 거치거나 '스톱 모션(수작업 애니메이션 기술)'의 몇 가지 효과를 거쳤다. 그리고 올리비에 바비네 감독의 첫 번째 장편 영화, 《로버트 뫼침은 죽었다》의 주요 등장인물 중 하나인 앙드레 뫼침의 설득력 있는 목소리로 보이스오버가 사용되었다. 네 편의 단편 영화는 콜라주 기법으로 전개되는데, 서로서로 멀리 떨어진 이미지들과 배경 사운드가 연결되며 새로운 의미를 만들어낸다. 올리비에 바비네 감독을 이에 대해 이렇게 말했다. "이건 공상과학 영화를 만드는 경제적인 방법이기도 합니다. 학생들의 아이디어를 완전히 자연스러운 흐름에 맡기고, 그것의 실현 가능성이나 비용에 대해 걱정하지 않아도 되게 해주죠. 이 방식을 사용하면, 할리우드 블록버스터 영화의 시나리오 작가만큼이나 자유로울 수 있어요."⁴

● 영감을 주는 스케치

돌이켜 생각해보면, 《스웨거》는 앞의 두 단편 영화 시리즈의 주요한 특징을 합친 것과 같다. 첫째에 진행된 '판타지' 시리즈에서 약간의 불규칙이 작용하는 환경 속 청소년의 일상에 대한 강조를 가져왔고, 두 번째 해에 진행된 '공상과학 재난' 시리즈에서 시각적 콜라주에 대한 흥미를 느꼈다. 시리즈마다, 극영화의 힘에 대한 믿음이 한층 강화된

것을 느낄 수 있다. '판타지' 시리즈에서 현실주의적인 토대가 더욱더 강하게 느껴지는 반면, '공상과학' 시리즈의 학생들은 이를 아무 거리낌 없이 치워버렸다. 두드러진 비현실적(그렇다고 아예 비현실적인 것도 아니다) 경향은 올리비에 바비네 감독이 공상과학의 상상력의 색채를 띤 기법을 《스웨거》에서도 사용하게 했다[12 페이지, '시퀀스' 참고].

'Life on Earth' 뮤직비디오는 《스웨거》와 분위기에서 유사성을 지닌다. 핀란드인 수석 촬영감독인 티모 살미넨은 중학교 담의 푸른색과 분홍색 페인트를 발랄하게 표현해 뮤지컬을 연상시키게 했다. 복도나 계단과 같이, 영화 속 학생들이 차지하고 있는 장소(나일라의 계단, 아부가 기대고 있는 난간)를 쉽게 알아볼 수 있다. 부드러운 음악, 여름의 햇빛, 가벼운 슬로우모션, 플로팅 카메라 등, 갑작스럽게 교정은 예상치 못한 경쾌함으로 뒤덮인다. 이러한 기법이 《스웨거》의 경쾌한 분위기에 기여한다.

이러한 점을 고려했을 때, 《스웨거》는 마치 여러 지류가 모여 규모를 더하는 강줄기처럼, 전작 영화의 경험을 통해 고유한 미학을 자연스럽게 쌓아 올린 작품이라고 할 수 있다.■

● 낮선 일상과 로스트룸 카메라로 촬영한 영화

《스웨거》 이전에 학급에서 연출된 영화의 규칙은 있는 그대로를 담거나, 교육적 목표에 따라 여러 방식으로 변형될 수 있었다.

'일상의 경로'에 대한 작업은 판타지가 볼썽 등장하는 이야기를 작업하기에 이상적인 매체가 될 수 있다. 이는 우선적으로 사실(집과 학교를 오가는 일상적 루틴을 다루면서 일상의 행위와 시퀀스를 분석한다)에 기반을 두고 있으면서, 여기에 약간의 불규칙성을 더하는 것이다. 이러한 사소한 사건을 영화적 기법(음악의 조절, 미스매치, 공간 가지고 놀기)을 통해 아이들에게 일상이 어떻게 다른 차원으로 변화할 수 있는지를 보여준다.

로스트룸 카메라로 촬영한 영화는 고정된 이미지(사진이나 텍스트)의 연속으로 구성된다. 이미지의 결합이 움직임을 만들고 순수한 영화적 리듬을 만든다. 매우 적은 자원을 가지고, 학급 활동의 여건상 '촬영될 수 있는' 장소와 매우 거리가 먼 상상의 세계를 다룬다.

영화적 작업에서 독립된 로스트룸 카메라 영화의 글쓰기는 학급 내에서 인터넷을 통한 이미지 검색에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공한다. 하나의 검색어로부터 검색 엔진이 제안하는 이미지는 어떤 것들인가? 학생들과 다양한 결과와 출처 사이트를 비교해 볼 수 있다.

또한, 정반대의 학습도 가능하다. 다양하게 주어진 이미지로부터 이야기를 상상하도록 하는 것이다. 이미지가 주는 다양한 가능성을 통해, 비록 '종이 위 편집'에 불과하더라도 편집을 경험해볼 수 있게 한다.

마지막으로, 이미지, 동음이의어(동일하게 발음되는 단어에 대한 다양한 이미지 찾기), 시각적 콜라주 혹은 그림 수수께끼 등의 놀이를 통해 다른 규칙을 떠올려 볼 수도 있다. 로스트룸 카메라로 촬영한 영화의 유희적인 가능성은 무한하다.

4 이메일로 취합한 올리비에 바비네의 인터뷰, 2019년 3월 1일.

서사 데쿠파주

1. 주택가 전경

00:00:00 – 00:03:25

밤. 카메라가 서민 주택가의 전경을 비춘다. 보이스오버로 젊은 거주민들의 이야기가 들린다. 영화의 제목 《스웨거》가 지평선 위로 등장하고, 저 멀리로 에펠탑이 보인다.

2. 중학교

00:03:26 – 00:05:55

카메라 앞, 11 명의 청소년이 소개된다. 아이사투, 마리아마, 아부, 나자리오, 아스탕, 살리마타, 나일라, 아롱, 레지스, 폴 그리고 엘비스이다. 이들이 학급으로 돌아간다. 벌써 몇몇 특징을 파악할 수 있다. 나일라의 활기, 레지스의 멋 부림, 아이사투의 고독.

3. 두려움 없는 나일라와 레지스

00:05:56 – 00:11:12

나일라와 레지스는 그들이 속한 환경이 얼마나 거친지 이야기한다. 나일라는 지금보다 더 따뜻한 분위기의 건물을 짓고 싶어 건축가가 되고 싶다고 말한다. 레지스는 오래전에 두려움을 극복했고, 겉모습을 화려하게 꾸미는 데 집중하길 원한다.

4. 폴, 아이사투, 마리아마의 고독

00:11:13 – 00:16:31

이어지는 고백은 좀 더 고독한 성격을 보여준다. 폴은 아침이면 옷과 넥타이 매무새를 정리한 뒤, 등교하는 길에 아파트 내에서 '보초(마약 딜러의 부하)'들을 마주친다. 땅에 시선을 고정한 아이사투는 유년기에 대한 추억이 없다고 말한다. 마리아마는 친구가 없다고 고백한다. 교정 풀 안, 체육 시간에 팀을 나누는 과정에서 누가 소외되는지가 드러난다.

5. 엘비스, 나자리오

00:16:32 – 00:20:16

베냉에서 태어난 엘비스는 프랑스에 도착할 때의 기억에 대해 이야기한다. 그는 외과 의사가 되기 위해 학업을 계속하고 싶어 한다. 같은 복도, 나자리오는 자신의 새로운 위탁가정과 남동생과의 관계에 대해 이야기한다.

6. 정치

00:20:17 – 00:23:40

살리마타와 레지스는 버락 오바마에 대한 동경을 재치있게 표현한다. 반면, 아부와 아롱은 자신을 대변할 수 있는 정당을 찾지 못했다고 말한다.

7. '모던 타임스'

00:23:41 – 00:24:50

헬멧을 쓰고 작업복을 입은 학생들이 로봇을 연기한다. 찰리 채플린의 《모던 타임스》의 노동 장면을 연상하게 한다. 장면의 중간중간에 노예제도와 식민지배를 기억해야 한다는 아부의 말이 삽입된다.

8. 정체성

00:24:51 – 00:29:00

아이사투와 아스탕, 그리고 폴은 그들의 이중 문화, 프랑스 국적과의 관계(특히 시민권의 취득에 대한 감정), 인종차별적인 고찰에 대한 생각에 관해 이야기한다.

9. 더 영 앤 더 레스트리스

00:29:01 – 00:30:54

레지스는 연속극 《더 영 앤 더 레스트리스》를 엉뚱하게 요약하면서 자신의 열정을 드러낸다.

10. 프랑스인

00:30:55 – 00:35:31

운동장, 폴은 아프리카인 특유의 억양을 모사하고, 학생들은 인종차별적 일상을 보여주는 장면을 연기한다. 아스탕, 나일라, 아부, 마리아마, 아이사투는 '순수한 프랑스인'을 알지 못한다고, 그들을 파리에서만 봤다고 말한다.

11. 꿈과 악몽

00:35:31 – 00:38:00

교정, 조명이 줄어들고, 아이사투는 악몽에 관해 이야기한다. 레지스의 꿈은 패션업계에서 일하는 것이다. 아스탕이 반복해서 꾸는 악몽은 가면을 쓴 살인자가 가족을 해치는 것이다. 그의 이야기에 학생들은 모두 놀라 입을 다문다.

12. 신앙생활

00:38:01 – 00:41:58

콘크리트 교회 속에서 폴이 연주하는 두 곡의 드럼 독주가 펼쳐지는 동안, 레지스, 아스탕, 엘비스, 폴, 아롱, 나일라, 살리마타, 나자리오는 매우 다채로운 종교와 그들의 관계에 관해 이야기한다.

13. 합법성의 경계에서

00:41:59 – 00:45:01

아스탕, 레지스, 폴은 주택가 내에서 일어나는 불법적인 거래에 대해 이야기한다. 범죄 영화에 가까운 시퀀스 속, 폴은 거울을 마주 보며 옷매무새를 다듬으며 마약 밀매 조직에 가담할 뻔했다 생각을 바꾼 경험에 관해 이야기한다.

14. 로맨티시즘

00:45:02 – 00:49:18

나자리오가 여자 친구에 대한 자신의 믿음을 이야기한 뒤, 학생들은 각자 사랑과 로맨티시즘에 대한 견해를 이야기한다.

15. 싸움과 패션쇼

00:49:19 – 00:54:47

살리마타는 난투극 끝에 목숨을 잃은 친구 마마두와의 추억에 대해 이야기한다. 그의 주모비는 학교 앞에 세워져 있다. 레지스는 자신도 싸움을 좋아하고, 싸움 덕분에 인기를 얻을 수 있었다고 말한다. 하지만 살리마타와 함께하는 패션쇼를 더 좋아한다. 폴과 다른 학생들은 놀라 입을 벌린다. 폴은 의상을 과시하기 시작했을 때 자신을 보는 시선이 어떻게 달라졌는지 이야기한다.

16. 협박과 야외학교

00:54:48 – 01:00:33

학생들은 부모님에게 들은 협박조의 말에 대해 이야기한다. 기숙학교에 등록한대거나 '벽촌으로 돌아가자'는 것이다. 강패들이 경보음을 깨트리고 학교를 벗어나 주택가의 고층 건물 근처의 전원 풍경을 향해 도망친다.

17. 세상의 종말

01:00:34 – 01:06:37

아이사투는 주택가가 스파이 드론 부대에 의해 공격받는 불안한 미래를 상상한다. 노숙자와 롬 족(집사)에 대한 말에서 청소년들이 이들에게 가지고 있는 편견을 엿볼 수 있다.

18. 봄

01:06:38 – 01:10:28

올네 주에 다시 햇빛이 비친다. 야외에서 진행되는 지구 생명과학 수업, 학생들은 쌍안경으로 앵무새가 도착하는 광경을 관찰한다. 아이사투의 얼굴 위로 미소가 번진다. 쇼핑센터 안, 폴은 로커빌리 음악에 맞춰 자크 드미 감독의 뮤지컬처럼 춤을 춘다.

19. 다시 찾아온 밤

01:10:29 – 01:17:49

불안하고 동시에 코믹한 방식으로 나일라는 미키와 바비인형이 주인이 된 세상을 상상한다. 학교가 마칠 시간이다. 학생들은 즐겁게 학교에서 빠져나간다. 저녁이 되고, 주택가의 일상이 이어진다. 아이사투는 창가에서 하늘을 바라본다. 나자리오는 자신의 방에서 남동생을 지켜본다.

20. 꿈속의 아침

01:17:50 – 01:24:00

아롱은 주관적인 시각에서 꿈에 관해 이야기한다. 대통령이 된 아롱이 국민에게 인사를 하고 있다. 그 후, 주택가의 일상이 다시 이어진다. 엔딩 크레딧이 나오기 전, 자막으로 윌리엄 셰익스피어가 '스웨거'의 의미를 설명한다. '허풍쟁이'라는 뜻이다.



장르

다큐멘터리와 경이로움

《스웨거》는 서로 대립하는 특징들을 과감히 혼합한 작품이다.

《스웨거》는 동시대의 영화 중에서 그에 상응하는 것을 찾기 어려운 미확인 '영화'물체(Unidentified Film Object)이다. 다큐멘터리 영화인가, 극영화인가? 교외를 다룬 영화인가, 청년기를 다룬 영화인가? 이 영화에 단 하나의 장르를 부여하는 것은 괜한 혼란을 야기할 수 있다. 강력한 다큐멘터리(오랜 시간 동안 중학교에서의 특별수업과 레지던스에서부터 청소년들과 맺어진 실제의 만남과 관계)에 기반을 두고 있으면서, 주로 미국 영화에서 찾아볼 수 있는 게임, 공상과학, 뮤지컬, 하이틴과 같은 이미지를 다룬다. 《스웨거》의 영화적 장르를 규정하려면, 다큐멘터리와 극영화의 원칙 그리고 이들의 혼합에 대해 질문해야 한다. 《스웨거》는 이야기를 전달하는 게 아니다. 영화의 아주 독특한 분위기가 생생하게 나타나지도 않는다. 초반 시퀀스 속, 학생들은 어떠한 역할을 하는 게 아닌데도 통솔되는 것처럼 보인다. 5 분이 넘어서야[00:05:36], 다큐멘터리의 규범에 맞는 원칙에 따라 촬영된 시퀀스를 볼 수 있다. 학생들은 자신만의 리듬과 태도에 맞게 중학교 아침 일과를 시작하고, 감독관은 학생들에게 후드를 내릴 것을 요구한다.

● 꿈으로의 초대

먼저, 오프닝 시퀀스는 범상치 않은 영화처럼 보였을 것이다. 영화는 도시의 야경에서 시작된다. 영상의 프레임은 멈춘 것처럼 보인다. 비행기의 시점일까? 아니면 날개를 펼치고 있는 올빼미 장면에서 유추할 수 있듯, 새의 시점인 걸까?[00:03:30] 공중에 떠 있는 시점은 영화의 배경이 되는 땅인, 영화의 주요 인물인 청소년 대부분이 살고 있는 교외의 주택가의 상공에 해당한다. 영화는 따로 '무대를 세우기'보다는 상공을 선회하며 촬영하는 것을 택했다. 카메라는 드문드문 불이 켜진 창문의 콘크리트 건물을 스치듯 지난다.

거칠고 파손된 거대한 건물이 보통은 불안감을 조성하지만, 여기서는 그와 반대로 더욱 호의적이고 아이같이 표현되었다. 마치 카메라의 부드러운 움직임처럼 들리는 땡그랑 하는 음악 소리는 졸음이 오는 순간을 연상시킨다. 이러한 접근이 엉뚱하지 않은 이유는 청소년들이 처음 등장할 때, 이들은 주로 방 안이나, 때로는 침대에서 잠에 들지 못한 채, 눈을 말뚝말뚝 뜨고 생각에 잠겨있는 모습으로 나타나기 때문이다. 이미지가 계속해서 판타지의 형태를 띠는 반면, 음향은 매우 현실적이다. 오프닝 타이틀 이후에 청소년들이 각자 개인적으로 카메라 앞에서 자신을 소개[00:03:59]하기 이전 아이들의 말이 뒤섞인 것으로 음향을 표현했고, 이는 말로 이루어진 합창의 방으로 올네라는 도시의 과거를 떠올리게 한다.

이러한 인트로는 《스웨거》가 무엇을 보여주고 싶은지를 드러낸다. 현실(주어진 사회적 상황, 인터뷰의 모습, 한 연령층에 대한 묘사)을 기반으로 하는 다큐멘터리 영화의 인트로에서 꿈과 같은 몽환적인 차원으로 전환되는 것이다. 그렇다고 해서 이러한 전환을 현실 도피로 볼 순 없다. 이는 명백하다. 그들의 생활 환경과 아무리 동떨어진 것일지라도 상상력과 꿈을 지켜나가는 청소년 그룹 공동의 초상을 그려볼 수 있다.

이들이 사는 교외 지역의 문제는 그곳에 한 번도 가보지 않은 이들도 교외 지역에 대한 특정한 이미지를 가지고 있다는 사실이다. 이러한 이미지는 1990년대 이후, 마티외 카소비츠 감독의 《증오(1995)》를 비롯해 불안감을 조성하는 TV 르포르타주에서 등장한 랩과 R&B 뮤직비디오에 의해 만들어졌다. 《스웨거》에서는 이렇게 만들어진 클리셰에 의해 증식하는 특징에 아무것도 더하지 않는다. 그런데도, 영화의 인트로에서 어떠한 불안도 느껴지지 않는 것은 아니다. 마약 밀매단의 '보초'들의 경고음과 경찰차의 찢어질 듯한 사이렌 소리 때문이다. 이러한 소리는 주민들이 살아가는 일상 속의 자연스러운 배경음처럼 은밀하게 사용되었다.

《스웨거》는 청소년의 상상을 통해 이러한 사회적 문제를 다루고자 했다. 어떻게 보면, 《스웨거》가 '민감한 교외' 문제를 돌려 말하고자 했다고 할 수도 있다. 이러한 표현 방식이 불안정한 가정을 통해 불안정한 동네를 완성법을 통해 표현하고자 한 것이라면, 영화는 11 명의 청소년이 가진 모든 '민감성'을 끝이곧대로 드러내고 있다.

영화가 개봉되고 얼마 되지 않은 2017년 2월, 올네주에서 일어난 22세 교육자에게 경찰 권력이 저지른 끔찍한 범죄가 일어났다. 일명 '테오 사건'이라고 불리는 이 사건은 미디어를 떠들썩하게 했다. 영화 《스웨거》의 출발점은 이러한 비극적인 종류의 사건과는 대척점에 있으나, 그렇다고 이를 아예 외면하는 건 아니다. 영화는 청소년들이 직접 폭력, 인종차별, 부당함에 대해 때로는 노골적으로 이야기하게 하면서, 미디어가 쏟아내는 이미지의 홍수로 인해 주로 사건사고의 '회색 영역'으로 밀려나는 경찰 권력의 불찰로 인한 사건을 전혀 다른 시각에서 보도록 한다.

● 경이로운 사실주의

오프닝 시퀀스가 끝나갈 때, 카메라는 마치 새처럼 건물의 창문을 통해 레지스의 방으로 미끄러지듯 이동한다. 레지스는 재봉틀 앞에서 분주하다. 일상적이면서 동시에 엉뚱한 이 상황은 바느질이 취미인 젊은 남성을 보여줌으로써 사회적 고정관념을 뒤집는다. 바로 이 장면에서 《스웨거》가 보여주고자 하는 바가 요약되어 있다. 유연하고 일관적인 움직임으로, 일상과 비일상의 경이로움, 친숙한 것과 낯선 것을 모두 다루면서, 기대했던 것과 정반대의 사이드스텝을 제시한다. 첫 번째는 영화 속 환경에 대한 고정된 시각에서 벗어난 카메라의 부드러운 움직임이다. 이는 수많은 허상으로 연결된 교외라는 지역을 탐험과 발견의 땅으로 계속해서 바꾸어 놓는다.

1930-40년대 프랑스 영화는 '시적 사실주의'라는 스타일의 발견을 통해 명성을 얻었다. 마르셀 카르네 감독의 《새벽(1938)》[18페이지, '영화' 참고]을 비롯해 이 사조에 속하는 영화는 민중의 환경에 뿌리를 둔 작품이었다. 주로 교외에 위치한 영화 속 장소는 분위기(석양빛, 뚜렷한 흑백의 대비, 산업적 풍경의 시화)를 다룬 예술에 의해 초월 되고, 때로는 비현실(독일 인상주의를 계승한 그림자 작업을 통한)에 가깝게 표현되었다. 《스웨거》가 명확히 이 사조에 속한다고 할 수는 없지만, 사실주의적 환경에 매우 두드러진 공상의 필터를 덧씌우는 특징적인 시도를 계승하고 있다. 핀란드인 수석 촬영감독 티모 살미넨(주로 아키 카우리스마키 감독과 작업)의 조명 작업은 대개 해 질 녘에 이루어졌다. 이를 통해 영화는 '시적 사실주의'에서 '경이로운 사실주의'로 한 단계 더 상승하게 된다.



경이로움은 두 가지 단계로 나타난다. 먼저, 영화 촬영에 있어서의 기계의 활용이다. 불과 수년 전이라면 할리우드의 크레인과 같은 촬영 장비로도 불가능했을 공중에서의 거대한 움직임을 드론의 보급 덕에 촬영 규모가 작은데도 실현할 수 있었다. '눈에 보이지 않는 특수효과'의 보급은 외부에서 내부로 이동할 때, 움직임의 연속성을 유지할 수 있도록 해주었다. 2000년대 초반에는 이러한 효과가 거대 예산 영화의 전유물(데이비드 핀치 감독의 《파이트 클럽(1999)》과 《패닉 룸(2002)》에서 다수 활용되었다)이었지만, 오늘날에는 예술 및 실험 영화를 비롯해 많은 곳에서 흔히 사용되고 있다.

경이로움을 불러일으킨다는 것은 영화에서 가장 '사실주의'적인 장면에서까지 시적인 요소를 사용한다는 것이다. 이처럼, 중학교의 상황을 보여주는 첫 번째 장면[00:03:27]에서 우리는 토끼 몇 마리가 뛰노는 안뜰을 볼 수 있다. 이후, 나일라가 가족과 피크닉을 하는 장소에서 몇 미터 떨어진 잔디밭 한중간에는 태연하게 낙타가 돌아다닌다[00:58:00]. 낙타는 《이상한 나라의 앨리스》나 초현실주의적인 콜라주를 연상시킨다. 영화의 초반부, 우리는 단순히 레지스의 창문을 넘는 것이 아니다. 우리는 거울의 반대편 세상, 우리와 분명 가깝지만 고유하고 매우 시적인 논리를 가진 세상 속으로 통과한 것이다. 청소년과 교외 지역의 세상은 각자의 코드와 자신만이 알아볼 수 있는 특별한 표지를 가진 세상이며, 관객에게는 거대한 다름이 느껴지는 곳이다. 결국 《스웨거》는 이러한 세상으로 들어갈 수 있는 열쇠를 직접적이고 유희적인 방식으로 제공한다.■

● 이미지의 특성 알아보기

《스웨거》가 가진 장르의 혼합적 성격에서 올리비에 바비네 감독의 작업 방식을 유추해볼 수 있다. 감독이 '제작 의도'에서 사용한 표현에 따르면 영화는 "우리가 마치 오류에 의해 드뷔시의 세상 속에 갇힌 것처럼 시간을 초월한 인터뷰"에 기반을 두고 있다. 이러한 초반 인터뷰는 영화의 중심인 첫 번째 편집에 기반을 제공했다. 다음으로, '연출된 현실'의 시퀀스에 해당하는 두 번째 편집이 이루어진다. 이 순간도 아이들의 인터뷰에서 출발하지만, 여기서는 극처럼 연출되었다. 운동장, 황무지 등과 같은 여정의 장면을 말한다. 다음으로는 '비전과 꿈'에 대한 연출이다. 때로는 특수 효과를 사용해야 하는 완전히 상상으로 이루어진 장면이다.

학생들과 함께 영화의 시퀀스를 다양한 특성에 따라 나누어보아도 흥미로울 것이다. 그리고 특정한 시퀀스의 특징을 탐구하는 것도 좋다. 어떤 영화적 기법(슬로우 모션, 음악 등)에 의해 한 장면이 '허구적'으로 변하는가? 또한, 몇몇 시퀀스가 의도적으로 가지고 있는 모호한 지위에 대해서도 질문해 볼 수 있다. 바로 운동장이 가지는 지위이다. 운동장에서 어떤 아이들은 자연스럽게 뛰놀지만, 어떤 아이들은 공공연하게 짜인 각본대로 움직인다. 더욱 일반적으로는, 《스웨거》를 감상한 뒤, 영화 속 청소년들의 현실적인 삶이 가깝게 느껴지는지 학생들에게 질문할 수도 있다. 이런 영화가 TV 르포르타주에서보다 더욱더 사실적이지 않은가?



배경

유배의 장소와 표현의 장소

많은 의미를 내포하고 있는 '교외'라는 장소가 또 다른 차원의 장소가 된다.

● 유배의 장소

《스웨거》는 무엇보다도 인물에 관한 영화이지만, 영화 속 인물들은 그들이 속한 장소와 뗄 수 없는 관계를 맺는다. 첫 시퀀스부터 영화는 공공 임대주택단지(HLM)를 관객이 기대하는 대로 나타내지 않고, 오히려 꿈처럼 나타냈다. 이곳의 가장 어린 주민 또한 자신의 동네가 가지고 있는 부정적인 이미지를 아주 잘 인식하고 있다. 오프닝에서 영화는 이미지와 음악이 주는 기쁨과 매우 직접적이고 약간의 불편함을 유발하는 첫 내레이션 사이의 의도적인 간극을 조장했다. 영화가 시작한 지 단 75 초 만에 어린 나일라는 마치 찬물을 끼얹듯 이렇게 말한다. “이전에는 이곳에 프랑스 원주민들이 많이 살았어요. 그런데 흑인과 아랍인들이 도착하고 나서 그들은 더는 이곳에 있고 싶어 하지 않았고, 다른 도시로 떠났어요.” 순화를 거치지 않고 전해지는 이 말속에서, 우리는 이 주택가가 마치 유배의 장소이자, 나아가서는 인종 분리의 장소처럼 여겨진다는 사실을 명확히 알 수 있다. 드론으로 올네수부아 지역의 소규모 주택이 모여있는 지역을 하늘에서 촬영한 장면[00:07:22]은 이러한 사실에 더욱 썩기를 박는다. “프랑스인들은... 물론 저희도 프랑스인이지만요... 프랑스 원주민들은 여기서 살고 싶어하지 않아요.” 올네는 두 지역으로 나뉜다. 하나는 ‘프랑스 원주민’들이 사는 소규모 주택으로 구성된 ‘안락한’ 지역이고, 다른 하나는 이주민 출신의 인구가 모여 사는 주택가의 ‘불안한’ 지역이다. 한편, 레지스의 대사는 농담조를 띠고 있지만, 나일라와 마찬가지로 경중을 올린다. “저는 두려움을 극복했어요. 오래전에 파리의 아프가니스탄과 같은 동네 맞은편에 살았거든요.” [00:08:30] “불안한 지역에서는 누구나 무기를 가지고 있으니, 언제든지 서로에게 총을 쏘아댔어요... 그리고 평온한 지역에서는 그런 일이 없었죠.”

이들의 대사를 통해 여러 가지를 느낄 수 있다. 먼저, 이러한 동네의 만성적인 불안정성이다. 다음으로는 ‘다른 이들보다 덜 프랑스인’처럼, 마치 2 등 시민인 것으로 느끼는 아이들의 감정이다. 이는 터놓고 말할 수 없는 정치적으로 매우 민감한 주제이며, 학생들과 정면으로 다루기 까다로울 수 있는 주제이다. 그런데도, 학생들에게 이러한 대사에 직접 반응 하는 것이 아니라 영화가 질문을 던지는 방식에 대해 생각하고, 공간에 대한 작업을 통해 그것에 문제를 제기하게 할 수는 있다.

몇몇 영화(자크 오디아르 감독의 《디판(2015)》)과 흥흥한 TV 리포트주의 대척점에 위치한 영화 《스웨거》는 폐쇄적인 ‘교외-게토’ 지역에서 작용하는 ‘정글의 법칙’을 사용하지 않은 흔치 않은 작품이다. 영화는 해당 지역에 덧입혀진 어두운 이미지를 변화시킬 방법을 대사와 이미지를 통해 찾고자 한다. 오두막집을 짓는 것이 취미인 나일라는 건축가가 되는 것이 꿈이라고 말한다. “대도시에 사는 건축가는 교외의 생활이 어떤지 알지 못”하기 때문이다[00:06:40]. 이 장면은 매우 느린 트래블링 쇼트로 드론을 통해 공중에서 촬영되었다. 높은 건물은 마치 위협적인 토tem처럼 보인다. 이러한 위협적인 이미지는 영화 속에서 재등장하지만[12 페이지, ‘시퀀스’ 참고], 《스웨거》 속 장소들은 거의 마법 같은 차원으로 보이게 하는 색다른 앵글로 촬영되었다. 나일라의 대사에는 수행 발화적인 무언가가 있다. 도시를 바꾸기 위해 직접 건축가가 될 때까지 기다릴 필요가 없다. 영화가 이미 나일라를 위해 작업을 시작했기 때문이다.

● 이중적 얼굴을 지닌 장소

변화는 양면적인 장소로 촬영된 중학교에서 시작된다. 조립식 콘크리트판으로 만들어진 건물의 외부에서는 건축적인 판타지가 드러나지 않는다. 반면 발랄한 색조와 팝으로 물든 장소처럼 나타나는 내부에서는 판타지를 느낄 수 있다. 긴 파란 튜브의 형태로 된 복도에 노란색 사물함이 그것이다. 이와 같은 색채 모티브가 후경을 쾌활하게 만들고 기분 좋은 분위기를 만든다. 쉬는 시간 동안, 학생들은 마치 거대한 우산처럼 보이는 형태의 콘크리트 껍데기 속에서 느리게 달린다[00:19:46]. 마치 평행 세계 속에 들어온 것만 같다. 막 착륙한 우주선처럼 말이다.

또한, 영화 속 학교라는 장소는 학생들을 보호하면서 동시에 해방하는 누에고치와 같다. 《스웨거》에서 교실 장면은 거의 촬영되지 않지만, 창밖으로 새들을 감상하는 나자리오와 같은 교실 뒷자리 몽상가들을 집중적으로 보여준다. 인터뷰 장면은 고정 쇼트 프레임으로 촬영되어, 각각의 학생에 학교의 특정한 공간(로비, 복도, 특별활동실 등)을 부여하고 그 속의 몇몇 어른들은 흐릿한 실루엣에 불과한 모습으로 나타난다. 레지스와 살리마타는 학교의 로비를 시상식 무대처럼 만들고, 친구들은 감탄하며 환호성을 지른다[00:52:38]. 이처럼 단순하고 평범한 중학교가 표현과 경쟁의 장소로 변한다.

● 리모델링된 도시

팝적이고 맵시 있는 필터를 통한 학교의 변화는 도시의 다른 장소로 옮겨간다. 아스탕이 위치한 물리학 연구소 속, 달리 인(Dolly in)으로 촬영한 회전하는 색의 음반[01:08:23 - 01:10:08]을 통해 뮤지컬과 같은 장면이 펼쳐진다. 몸에 달라붙는 정장을 입고 어두운색의 넥타이를 맨 풀은 한 손에 붉은 우산(자크 드미 감독의 《헬브르의 우산》을 암시)을 든 풀이 반쯤 버려진(상품 진열대의 수만큼 내려진 셔터도 많은) 쇼핑물에서 스윙 댄스를 춘다. 1950년대 말의 로커 벨리 노래(제리 아놀드의 'When You Said Goodbye'[18 페이지, '영향' 참고])를 립싱크로 따라 부른다. 호박으로 되돌아간 신데렐라의 마차처럼, 이 매혹적인 장면은 짧게 끝난다. 노래가 끝나갈 때, 카메라는 점점 멀어지고, 교외 지역 거리의 우울한 일상을 보여준다. 뒷모습으로 촬영된 풀은 난간 위로 우산을 던진다. 장면 뒤로 버스가 지나가고, 버스가 내는 소음이 음악과 마무리 화음을 이룬다. 마법이 단번에 끝이 난다. 꿈은 사라졌지만, 관객이 보는 도시의 모습은 결코 전과 같을 수 없다.

이 밖에도 양면적인 모습을 보이는 장소가 있다. 풀이 드림을 연주하는 교회이다[00:38:01 - 00:41:41]. 이 장면에서는 보통 명상과 침묵의 장소에서 시끄러운 악기를 연주함으로써, 장소뿐 아니라 규모에서도 간극을 활용하고 있다. 내부 장면에서 풀은 커다란 스테인드글라스 앞에서 드림을 연주하고 있는데, 이때 교회는 마치 거대한 배처럼 보인다. 하지만 드론으로 촬영된 외부 장면에서 교회 건물은 있는 그대로의 모습으로 나타난다. 콘크리트의 회색 도시 풍경 속 단조로운 단층 건물이다.



● 벽을 뚫는 사람들

운명에 순응하지 않기, 한 장소에서 다른 장소로 이동하기, 경계함을 보이기. 여기에 더해 《스웨거》의 정신은 도시의 현실적이고 상징적인 경계를 넘어 계속해서 수많은 장애물을 극복하는 것에 있다. 한 장소를 다시 소유한다는 것은 그

장소가 좋지 못한 논거의 차지였다는 사실을 드러내는 것과 같다. 이처럼, 풀은 주택이 곳곳에 포진하고 있는 마약 밀매단을 피해 “긴 우회로를 거쳐 집으로 돌아간다”고 말한다.

실제로 영화는 여러 번에 걸쳐 놀라운 인접성을 보여주고, 이를 통해 시적인 연결성을 만들어냈다. 짧고 수수께끼 같은 한 시퀀스 속에서 일부러 경보음을 울리게 하고 학교를 탈출한 가면을 쓴 도망자 무리를 볼 수 있다[00:57:18]. 이들의 이동은 시적인 몽타주를 위해 여러 장소를 연결하는 구실이 된다. 학교의 복도와 안뜰(감시카메라 시점), 낙타가 풀을 뜯는 풀밭, 롤러블레이드를 탄 한 무리가 원을 그리며 도는 운동장, 크리켓 경기 중인 커다란 잔디밭이 그것이다. 배경에 높은 건물이 보이는데, 이는 마치 갑작스럽게 평화롭고, 예측 불가능한 것과 새로운 발견에 열린 새로운 공간으로 이동한 것 같은 인상을 준다. 익명의 도망자들은 벽을 뚫는 사람들과 같은 작용을 한다. 이들은 씩씩하게 경계를 부수고, 서로 다른 세계가 만나고 연결되도록 한다. 나일라의 가족은 낙타와 가까운 곳에서 평온하게 여름의 햇살 아래 피크닉을 즐길 수 있다. 그동안, 소소한 스포츠 경기가 화면에 약간의 건강함과 역동성을 가져다준다.

영화는 매우 한정적인 구역 내에 위치하지만, 본래의 기능에서 벗어나, 장소들의 기능성에 계속해서 문제를 제기한다. 학교의 복도는 패션쇼 무대가 되고, 교회는 콘서트홀이 되고, 쇼핑물은 뮤지컬 무대가 된다. 모든 장소는 영화적 기법을 통해 표현의 무대가 된다.■

● 경로, 한계 그리고 우회

학생들에게 그들의 학교 속 장소를 인식하는 방식에 대해 질문할 수 있다. 다른 곳보다 특히 더 선호하는 장소가 있는가? 장소에 대한 각자의 인상을 바탕으로, 빈 교정에서, 밤사이 혹은 방학 동안 일어날 수 있는 이야기를 상상해 볼 수 있다. 글로 작성된 이야기나 영상을 활용하는 등, 어떤 형식을 취하든 상관없이 직접 연출해 볼 수도 있다.

올리비에 바비네 감독이 교육 첫해에 다루었던 ‘일상의 경로’라는 주제는 다양한 자원을 마련하고 있다. 일상의 경로란 반드시 가장 빠른 직행길이어야 할까? 아니면 그보다 먼 길이라도 둘러가는 기쁨을 느껴야 할까? 아이들이 자라는 환경(도시, 시골, 교외)에 관계없이, 일상을 보내는 다양한 장소가 공존할 수 있다는 사실을 깨닫게 하는 것은 흥미로운 일이다. 학생들은 자신이 사는 동네와 건물에 대한 역사를 탐구하며 시간의 흐름에 따라 변화양상을 살펴볼 수 있다.

일상의 경로는 놀라움과 숨겨진 통로를 드러낼 수도 있다. 이 주제를 통한 학습에서 다양한 학습 효과를 기대할 수 있다. 프랑스어(경로 묘사하기), 지리(다양한 축척의 지도에서 경로 그리기 혹은 찾기), 조형예술 혹은 지구 생명과학(경로에서 찾아볼 수 있는 다양한 원료 추출하기 - 길, 도로, 돌 등)이 그것이다. 또한, 학생들의 동네가 가진 다양한 물리적인 ‘한계’에 대해서도 질문하고, 문제에 대응하도록 할 수도 있다.

《스웨거》의 정신을 이어받아, 장소의 인식에 대한 학습에서 장소의 또 다른 활용법을 모색하는 것까지 나아갈 수 있다. 학생들이 사는 동네 속에 패션쇼장, 음악 공연 혹은 공상과학 영화의 무대가 될 만한 장소를 찾아보는 것이다. 상상을 통하든, 직접 그곳에서 작은 공연을 열든, 그러한 장소를 재창조하는 방법은 무엇이 있을까?



등장인물

11인의 이야기

각 개인의 이야기를 종합하는 방법.

DVD 재킷의 뒷면 속 《스웨거》의 주인공들은 파니니 카드¹처럼 소개된다. 숫자와 이름이 쓰인 테두리 있는 사진과 함께 말이다. 등장인물은 총 11 명으로, 올리비에 바비네 감독은 12 번째 등장인물이다. 감독은 하나의 축구팀을 이끄는 ‘코치’와도 같다. 하지만 각자가 특정한 역할을 맡는 스포츠팀과는 다르게, ‘스웨거 팀’은 복합적이고 예측 불가능한 특성을 드러낸다.

편의상 이 작품을 교외 지역을 무대로 한 현대판 ‘하이틴 영화’로 규정할 수도 있을 것이다. 이러한 장르는 청소년 관객이 자신을 이입할 만한 원형적 인물(스포츠맨, 모범생, 예술가, 미의 여왕 등)을 기반으로 한다. 하지만 《스웨거》는 전혀 다른 인물들을 설정하고 있다. 영화는 전형적인 하이틴 영화의 몇 가지 코드를 차용하고 있지만, 주로 학교에 대한 연출과 톡톡 튀는 색채의 활용[8 페이지, ‘배경’ 참고]에 국한된다. 등장인물들은 하나의 성격, 하나의 기질로 축조할 수 없다. 인물들이 가지는 복합성은 영화가 기반을 두고 있는 대사 짜깁기에 의해 강화된다. 청소년들의 대사 릴레이는 합창의 형태를 만들어 내고, 그로부터 각자의 개성이 빛나고, 서로 화답하며, 새로운 모습을 드러낸다.

● 대사의 분담

오프닝 타이틀 이후 인물들은 가장 단순한 방식으로 소개된다. 각자 “제 이름은...”이라고 시작되는 장면의 연속에 의해서다[00:04:30 - 00:05:00]. 마치 캐스팅 영상처럼 이러한 연속된 장면 속에서 인물에 대한 첫인상이 결정된다. 카메라 앞에서 몇몇은 편안한 모습이지만, 다른 몇몇은 그렇지 않다. 가장 먼저 말하는 인물은 아부이다. 로우앵글로 촬영된 아부는 계단의 난간에 기댄 모습으로, 평온하고 침착함을 보이고 있다. 반면, 다음으로 등장하는 인물인 아이사투는 바닥으로 시선을 고정한 뒤, 문장의 끝을 제대로 맺지 못한다. 레지스는 테이블 위에 당당히 앉은 채, 호적상의 풀네임(“제

이름은 레지스 마르뱅 메르베이유 은키시 모지입니다”)을 말하며 고개를 자랑스럽게 든다. 나일라는 해 질 무렵의 어두운 빛 속에 숨어서 거의 속삭이듯 말한다. 짝 찬 프레임 속에 위치한 나자리오는 해적 스카프를 목에 맨 채 크고 노골적인 목소리로 말한다. 엘비스의 목소리는 그보다 더 머뭇거린다. 멀리 벤치 위에 앉은 그의 모습은 여닫히는 문틈 사이로 촬영되었다. 자기소개 장면은 다시 아이사투로 돌아와 끝맺는다. “제 이름은... 어... 말 못 하겠어요...” 이 장면은 코믹하지만 조롱을 위한 것은 아니다. 영화는 이렇게 ‘강한’ 성격과 ‘신중’하고, 나아가 ‘연약한’ 성격을 번갈아 가며 보여준다. 하지만 영화는 이 상태에 만족하지 않고, 각각의 인물을 점진적으로 파헤친다. 예를 들어, 나일라의 대사는 11 명 중에서 가장 강한데, 호리호리하고 작은 소녀라는 첫인상을 무너뜨린다.

이러한 연출 방식에는 한 가지 원칙이 있다. 청소년에게는 각자의 장소, 조명, 태도가 있다. 그렇다고 모두가 단 하나의 장소에 배치되는 건 아니다. 영화 속에서 인물들은 생생한 모습으로, 혹은 짜인 각본대로 다양한 환경과 장면 속에서 나타난다. 나자리오는 위락 가족과 함께 나타나는데, 어린 남동생과 칼싸움을 한다. 이때, 움직이는 카메라에 자질구레한 장식품과 종교를 나타내는 아파트 장식이 삽입화면으로 나타난다[00:18:32]. 이와 정반대의 특성인 러닝 개그도 반복적으로 연출되는데, 레지스가 옷을 입고 준비하는 동안, 어머니가 화면 바깥에서 그를 부른다.

1 프랑스에서 유명 축구 선수들의 포토카드를 판매해서 큰 돈을 번 파니니 형제의 ‘파니니 카드’를 말한다.



《스웨거》의 순환적 구조는 조금씩 형성된다. 초반에 인물들의 간단한 소개가 끝난 뒤, 각자는 시간을 들여 서로 이야기하고, 릴레이 형식의 체계성이 줄어든다. 아스탕은 영화 시작 후 25 분이 지나서야 제대로 된 대사를 한다. 하지만 이것은 그룹의 속성이다. 몇몇은 즉시 조명을 받고 시선을 끄는 반면, 다른 몇몇은 뒤로 물러나 있다. 《스웨거》는 이러한 상황을 바로잡으려 하지 않으며, 고유의 역동성을 만들어내기 위해, 각각의 성향이 이루는 강한 대조를 적극 활용하고 있다.

확연한 성격적 차이에 기반을 두는 것은 인물의 표현에 있어서 특정한 클리셰와 맞서 싸우는 훌륭한 방법이 된다. 여자아이가 아닌 남자아이인 레지스는 누구보다도 패션과 외모에 집착하지만, 그의 개성은 비단 표상적이지만은 않다.

가장 나이 어린 나일라는 유아를 위한 상품에 가장 엄격한 태도를 가진다. 미키와 바비 인형에 대한 나일라의 장황한 이야기[01:10:29 - 01:12:15]는 악랄하게 묘사되며, 과장된 것처럼 보이지만, 웃음을 자아내기에 충분하다. 오늘날의 어린 대중이 노출된 광고의 공격성을 정확히 지적하고 있기 때문에 틀린 말도 아니다.

《스웨거》는 민주적인 방식으로 인물들의 대사를 전개한다. 영화는 가장 두드러진 성격의 인물을 억압하지 않고, 소극적인 이들에게는 참을성을 가지고 대한다. 인물들 간에 최소한의 공통분모를 찾아, 특정 나이대와 사회적 계급의 전형을 세우려는 것을 목표로 하는 게 아니라, 반대로 각각의 인물의 가장 두드러진 특성을 부각하는 것이다.

● 위업

영화는 실제 삶에서 기인한 《스웨거》의 인물들을 계속해서 고양하려고 한다. 영화는 일간지나 기사 인터뷰 같은 톤을 취하지 않는다. 하지만 이미 고통스러운 개인사를 가진 인물에 대해서 꾸며낸 톤을 취하지도 않는다. 나자리오는 폭력적인 부모로 인해 위락 가정에 맡겨진다. 베냉에서 자란 엘비스는 12 세에 프랑스에 왔고, 프랑스에 오기까지의 여정은 그의 눈에 거대한 모험처럼 여겨진다[00:16:32]. 하지만 둘은 간결하게 이야기할 뿐이다. 그렇다면 어떻게 모든 인물이 영화 속에서 고양된 것처럼 보이고, '원래의 삶보다 더욱 거대한' 차원을 가질 수 있을까?

오프닝 타이틀 이전에 등장하는 짧은 시퀀스인 프리-오프닝 타이틀에서의 꿈 같은 측면[6 페이지, '장르' 참고]을 통해 해답을 찾을 수 있다. '실제 인물'과 '영화적 인물'이 혼합된 상태로, 관객은 창문을 통해 아이사투의 모습을 본다[00:01:50]. 하늘을 바라보는 아이사투는 마치 공주님처럼 보인다. 이미 동화책에 나오는 인물이다. 어떤 친구들은 잠에 들었고(마리아마는 인형을 꼭 쥐고 있다), 또 어떤 친구들은 뜯는다(풀은 침대에 누워 근심 어린 눈을 하고 있다). 그런가 하면 다른 친구들은 스타가 된 자신의 모습을 그리고 있다(레지스와 살리바타는 페이스북을 통해 모델처럼 나온 자신들의 사진을 교환한다). 밤은 꿈의 영역이다. 꿈꾸는 청소년들은 잠든 도시를 제어한다. 《스웨거》는 일상의 삶과 '꿈속의 삶'을 모두 다룬다. 매일매일의 삶을 꿈의 삶으로 만드는 데는 별다른 게 필요하지 않다. 슬로우모션으로 나타난 집에서 학교까지 레지스의 경로[00:10:47]는 그의 주장을 뒷받침한다. "저는 모델이 워킹 하듯 걸어요."

마찬가지로, 아부가 "저는 부모님보다 더 야망이 커요"라고 말하는 장면[00:22:19]은 로우 앵글로 촬영되어 아부가 더 커다랗게 보이게 하고, 그의 야망을 고양시켰다. 하지만 바로 다음으로 이어진 장면은 커다란 뒤앙스를 남긴다. 아부는 자신의 부모님이 모두 글을 읽지 못한다고 말하는데, 이때의 아부는 공손하게 말하며, 옆 모습으로, 눈높이에 맞게 촬영되었다. 만약 이 시퀀스도 로우 앵글로 촬영되었더라면, 부모와 자식의 격차를

강조하고, 아부를 거만하게 보이게 만들었을 것이다. 실제로는 이와 반대로, 아부의 야망은 자연스럽게 보이며, 복수의 정신이나 주변인을 이기려는 의지보다는, 프랑스의 교육 정신에 더 가깝게 보인다.

프레이밍의 선택은 이처럼 중요하다. 그리고, 《스웨거》의 힘은 이중적인 움직임을 담아내는 데 있다. 인물을 고양하면서도, 현실적인 면은 유지하는 것이다. 비현실적인 것을 단순하게 담아낼 뿐만 아니라, 일상을 비상하게 만드는 것이다. 일상과 가상의 상황을 오가는 것은 인물이 인생에서 취해야 할 선택에 있어 적극적이고 의식적인 태도를 가지도록 만들어 준다. 이러한 영화의 토대는 각각의 인물이 자신만의 방식으로 필요한 순간에 자기 삶의 주인이 되는 방법을 안다는 사실에 있다. 이제까지 자신을 유령처럼 느끼고, 모든 것을 기억하지 못하던 아이사투라는 인물이 비로소 감정적인 모습을 보이는 것은 영화에 참여한 경험이 그로 하여금 처음으로 한계를 극복하도록 만들었기 때문일지도 모른다.■

● 암호명, '스웨거'

학생들은 어쩌면 '스웨거'라는 용어를 알고 있을지 모른다. '쿨(cool)'의 동의어인 '스웨거'는 수년 전부터 매우 유행하는 단어였다. 2007 년 M.I.A 의 신곡 'Paper Planes'의 가사, "No one on the corner has swagger like us"에서 인기를 얻었다. "누구도 우리처럼 품이 나지 않아"라는 뜻이다. 유행어는 퇴색하기 마련이므로, 영화의 제작 단계에서 지어진 '스웨거'라는 제목이 개봉 일에 이르러서는 촌스러워질 수 있다는 것이 문제였다. 이를 방지하고자, 영화는 영화의 결말 부에 자막을 띄워 '스웨거'라는 단어의 또 다른 의미를 설명하고 있다. 셰익스피어의 『한 여름밤의 꿈』의 한 대목과 함께 영화가 정한 '스웨거'의 또 다른 의미는 '허풍쟁이'이다. 학생들은 셰익스피어의 작품을 검색해서 어떤 부분에 해당 용어가 사용되었는지 찾아볼 수 있다. 또한, 작품 속에서 영화에서처럼 현실과 비현실이 함께 나타나지는 않는지 찾아볼 수도 있다.

스웨거라는 단어를 영어 사전에서 찾아보면 '스타일', '전리품', '방랑자'라는 번역어가 나온다. 학생들과 이 단어의 다양한 의미와 출처에 대해 질문해 볼 수도 있다. 스웨거는 '스타일이 좋은 방랑자'인가? 정확히 어떤 '전리품'을 말하는 걸까? 젊음, 스타일, 아니면 시? 아마 이 모든 것을 합한 것일 것이다. 학생들은 스웨거의 다양한 의미에 대해 어떻게 생각할까? 그리고 그건 영화의 다양한 인물들에게 어울리는가? 용어를 해석하는 활동은 영화의 다양한 장르의 혼합이 주는 아이디어와 마찬가지로 제목의 다의성에 대해 생각해볼 수 있는 좋은 방법이다. 영화를 보기 전에 이러한 활동을 수행하는 것도 가능하다.

마지막으로, 제목에 또 다른 수수께끼가 있다. 제목은 영화 속에서 한 번도 나오지 않는다. 영화의 마지막에 가서야 제목을 보여주는 영화를 보고 학생들은 어떻게 느낄까? 이에 대해 하나의 설명을 붙여볼 수 있다. 영화에 나오는 청소년들이 제목을 한 번도 이야기하지 않는 것은 그것이 그들의 공통된 자산이며, 그것을 자신을 위해서만 쓸 수 없기 때문일지도 모른다. 셰익스피어와 M.I.A, 영국의 극작품과 랩, 16 세기와 SNS 를 이어주는 비밀스러운 열쇠인 '스웍'은 그들의 '전리품'인 것이다.



1



2



3



4



5



6a



6b



7

시퀀스

도시를 공격하다

시퀀스 데쿠파주의 17 장에 해당하는 시퀀스 분석이다.

● 어두운 예언

아주 짧은 이 시퀀스(고작 2 분 길이, [01:00:07 - 01:02:11])는 영화의 흐름 중에서 확연하게 스타일의 차이를 드러내는 부분이다. 공상과학과 비디오게임의 규칙에 따라, 시퀀스는 청소년들이 자신들의 미래에 대해 가지는 회의적인 시각을 구체화한다. 특히 내성적인 소녀인 아이사투는 이 시퀀스의 비밀스러운 '화자'로 나타난다.

이 장면은 대칭으로 구성된 고정 와이드 쇼트로 나타난다[1]. 우리는 고가다리 아래에 있다. 두 개의 도로를 나누는 얇은 빛에 의해서 작품은 더욱 압도적으로 보인다. 선돌처럼 수직으로 서 있는 여러 개의 돌이 동글게 모여있는데, 이는 크롬락을 연상시킨다. 고속도로 '풍경' 아래에 숨어있는 유적일까? 이 이미지는 그 자체로 불확실성이 만들어낸 시적인 대립을 보여준다. 이 장소는 실제로 존재하는 곳일까? 아니면 영화를 찍기 위해 만들어진 걸까? 하늘을 가르는 프로펠러 소리는 아이사투의 첫 대사에서 느낄 수 있는 위협적인 분위기를 조성한다. "현재는 괴상해요." 학생들 중 가장 내성적인 인물인 아이사투는 바닥으로 시선을 고정한 채다[2]. 다른 장면보다 약간 더 와이드 쇼트로 촬영된[3, 5] 아이사투는 프레임 왼쪽 가장자리의 네온 조명에 의해 겨우 불을 밝히고 있는 불분명한 장소에 있고, 이는 마치 동굴이나 대피소를 떠올리게 한다. 아이사투의 대사는 매우 어둡다. '쓸데없는 전쟁'과 '거리의 많은 사람들'에 대한 우려가 느껴진다.

역설적이게도, 자신감이 부족해 보이는 아이사투의 모습에서 힘이 느껴진다. 시선을 회피하는 찌푸린 얼굴로 마치 제정신이 아닌 상태에서 말하는 것만 같다. 고개를 들어 카메라와 시선을 맞추는 건 찰나의 순간뿐이다[4]. 아이사투는 태연하게 이렇게 말한다. "미래요? 벌써 종말이 다가오고 있는 건 아닐까요?" 아이사투의 대사는 거의 불길하게 느껴지지만 강력하다("건물 중 절반은 파괴될 거고, 사방에 불길이 타오를 거예요"). 이렇게, 아이사투는 계시를 전하고 때로는 신들린 상태에서 어두운 예언을 전하는 현대판 무녀의 모습으로 나타난다.

● 비상사태

아이사투의 예언은 공상과학의 상상과 비디오게임 속 그래픽아트의 형태로 나타난다. 바로 드론의 공격이다.

롱쇼트로 촬영된 이 장면 속 드론 떼가 하늘 위로 날아오르고[6a], 도시의 건물 사이를 비행한다. '보초'들이 외치는 소리가 공격을 예상하게 한다. 보통 경찰의 기습을 알리는 소리이다(도시를 배경으로 지평선을 보여주는 프리-오프닝 타이틀의 장면에서 이미 나온 적 있는 소리이다[00:03:45]). 그리고 나서, 삼엄한 목소리의 보이스오버가 '비상사태'의 시작을 알린다. 공상 속으로 현실이 삽입되는 순간은 배경 음악을 통해서도 이루어진다. 다큐멘터리(보초들의 소리)와 가상적인 요소(경찰의 보이스오버)가 연결되는 것이다.

공격 장면은 흥미로운 규모의 효과를 다루고 있다. 거미 모양의 날아다니는 드론은 영상의 전경에 자리하고[6b], 카메라의 움직임은 싸우는 벌레들의 기계적인 움직임처럼 측면으로[7], 수직으로 상승한다[11]. 이러한 정복의 움직임은 장면 [8]의 구조에 의해 강화된다. 지평선의 화염은 퍼지는 혼돈을 가리킨다.

8



12



9



13



10



14a



11



14b



수직으로 뻗은 고층 건물들은 도시의 입구와 같은 역할을 하지만 도시를 보호하지는 못한다. 이제 드론은 전경을 차지하고, 공포스러운 일을 이어나갈 것이기 때문이다.

이 시퀀스는 먹이(여기서는 건물의 주민)를 마주한 날아다니는 포식자 군대의 시점[9]과 일치한다. 위협은 명백하다. 1991년 1차 걸프 전쟁 이후에 비디오게임이 얼마나 동시대 전쟁의 이미지에 스며들었는지 알기 때문에, 위협은 더욱더 신빙성있게 느껴진다. 이러한 관점에서 조준선과 수집된 데이터로 데이터 모델링된 드론의 '주관적'인 시점인 장면 [10]은 가장 현실주의적인 시퀀스로 나타난다. 이름들을 나열하는 배경음악은 마치 경찰과 법원에서 내리는 '즉시 기소' 명령을 편집증적인 방식으로 변형한 것처럼 들린다.

● 유년기의 정신의 대조

공공연하게 불안감을 자아내는 연속적인 장면 속에서 어떤 대조가 사용되었을까? 욕실에서 몸치장을 하고 있는 레지스[12]의 모습은 매우 놀랍다. 쾌활한 배경 음악에 맞춰 레지스는 화면 밖에서 자신을 부르는 어머니에게 대답한다. 촬영방식은 다시 완전히 현실적이 된다. 이전 장면에 이어 연속적으로 등장하는 미래주의적 요소(거울 앵글 속에 새겨진 디지털시계)의 존재에도 불구하고, 레지스의 모습은 아이사투의 우려뿐만 아니라 SF 공상(SF 공상은 그의 타입이 아닌 것처럼 보인다)과도 완전히 동떨어진 모습이다. 그의 등장은 코믹한 여담으로 영화를 차분하게 만들어주고, 또 다른 장면의 연속으로 넘어가는 통로가 된다. 다음 시퀀스를 책임지는 건 나일라다. 나일라는 앞의 두 명의 친구의 태도를 합친 것 같은 태도를

가진다. 나일라는 레지스처럼 유쾌하고 초연한 태도를 보이면서도, 아이사투처럼 미래에 대한 분명한 우려를 가지고 있다. 나일라의 모습은 엄격하게 다큐멘터리 형식으로 촬영되는데, 나일라는 약한 빛 속에서 계단에 서 있다[13]. 그 모습은 그림자에 의해 더욱 그래픽적이고, 아이사투보다는 더 밝다. 나일라는 주민을 공격하기보다, 데이터를 수집하는 드론의 공격에 관해 이야기한다. 대사의 생생함에 의해 대사가 담고 있는 걱정이 상쇄된다. 나일라는 그것이 이야기라는 것을 알고 있지만, 태도는 매우 진지하다. 나일라의 이야기에 등장하는 초소형 스파이 드론이 그렇게 터무니없게 느껴지지만은 않는다. 오늘날 현대의 감시 체계와 개인 데이터 수집은 매우 작고, 심지어는 눈에 보이지 않는(인터넷, SNS, 인공지능 스피커 등) 경로를 통해 대량으로 이루어지기 때문이다. 인터넷, 더 자세하게는 구글 지도와의 연관성은 마지막 장면에서 명시적으로 드러나는데[14a], 하늘에서 내려다본 드론 시점이 동반된다. 드론은 마치 인공위성처럼 지상의 모든 곳을 감시하기 때문에[14b], 더는 공격적인 태도를 취할 필요가 없다. 이제 드론은 '질서 유지' 임무에 다시 집중할 수 있다. 공격이 가지는 힘은 단 하나의 의미로 축소되지 않는다. 이를 끊임없이 경찰의 시선(그리고 의심)하에 놓이는 도시에 대한 비유로 해석할 수도 있고, 사회 전체로 확장할 수도 있다.

《스웨거》의 모든 쟁점은 이 단정적인 시퀀스에 압축되어 있다. 영상 인터뷰에서 비디오게임 기법에 이르기까지 서로 모순된 영화의 특성의 혼합과 사실주의의 유동적인 경계가 그것이다. 인물의 대사를 통해 드러내고자 하는 것은 세 명의 청소년의 각기 다른 개성이다. 근심이 많은 아이사투, 여유가 넘치는 레지스, 논리적인 나일라. 이들 각자는 공상과 생활 환경 사이에 변함없이 존재하는 다공성을 말과 이미지로 표현하고 있다.■



몽타주

‘듣기’의 의미

대사는 몽타주 효과로 인해 어떻게 전개되는가?

《스웨거》는 대사에 기반을 둔 작품이지만, 영화는 대사의 필연적인 결과인 청취에도 커다란 중요성을 부여하고 있다. 말하기와 듣기는 서로를 필요로 하는 행위이다. 그리고 두 행위의 논리는 사회 전체를 이룬다. 그런데도 영화에는 분명한 모순이 존재한다. 청소년들은 말하거나 듣지만, 영상에서는 홀로 등장한다. 말하는 사람과 듣는 사람 간의 때로는 예측 불가능한 관계를 만들어내는 것이 편집의 역할이다.

● 눈빛으로 듣다

《스웨거》의 공동체는 공간적인 불연속성을 수용하는 몽타주에 의해 구성된다. 인터뷰의 장치조차 위험성을 인식하고 있다. 인물의 대사와 생각 전체를 포함한 각자는 자신만의 공간 속에 갇혀있을 위험이 있다. 따라서 몽타주 작업은 각기 다른 공간 간에 연결성을 만들어주고, 더 나아가 창조적인 결합을 만들어낸다.

단순한 원칙을 들 수 있다. 학생들의 대사 중간중간 주기적으로 친구들 몇 명의 조용한 클로즈업 쇼트가 삽입된다. 나일라가 자신의 미래 계획(건축학 공부를 위한 돈을 벌기 위해 일찍부터 일하려는)을 언급할 때, 옅은 미소를 지으며 왼쪽을 바라보는 아부의 매치 컷이 등장한다[00:06:37]. 아부는 나일라의 대사에 반응을 보이는 게 아니다. 둘은 서로 다른 공간에서 서로 다른 순간에 촬영되었다. 하지만 여러 요소가 연속성을 이룬다. 바로, 맥락이 중요하지 않은 클로즈업된 장면, 비슷한 조도의 분위기, ‘눈으로 듣는’ 아부의 명확한 시선 처리가 두 사람을 분명하게 연결한다. 학생들에게 이러한 기법에 대해 어떻게 생각하는지 물어보는 것도 좋다. 공간에 있어서는 분명 비논리가 존재하지만, 그 안에 심오한 인간적 진실이 담겨있다. 이미지의 영화적 결합 논리는 공간의 이성적 논리를 초월하기 때문이다. 더욱 커다란 불연속성을 가지는 순간도 있다. 서로 멀리 위치하는데도 몽타주가 이들을 연결하는 데 성공한 것이다. 나자리오가 남동생을 보호하기 위해 벌인 싸움에 관해 이야기하는 장면[00:19:23]에서,

나자리오의 대사 중간에 위탁 가정의 아파트에 있는 두 남자아이를 기록한 장면이 삽입되기 때문이다. 여기에 학교의 물리 과학실에 앉아 도도한 자세로 옅은 미소를 지은 채, 이야기를 듣고 있는 살리마타의 장면도 함께 삽입된다. 각각의 공간이 저마다 공간적 조직이 다르고 조명도 다르므로, 세 공간 사이에 연속성은 더는 유지되지 못한다. 하지만 소년과 동생을 지켜주는 든든한 큰누나를 떠올리게 하는 모습의 소녀 사이에서 느껴지는 일종의 공모가 보인다.

이보다 더욱 심각한 장면[00:26:33 - 00:28:49] 속에서 풀은 가족 내에서 자신에게 부여되는 책임(“저는 가족의 모범이에요. 작성할 서류가 있으면 그건 제 몫이에요. 부모님은 프랑스어를 잘하지 못해서 제가 도와야 하죠.”), 어머니와 인도에 계신 할머니의 열악한 생활 조건, 폭력적인 아버지와 친구들의 놀림에 무력한 자신의 나약함에 관해 이야기한다. 대사의 속도는 꽤 느려져 듣기에 적합한 분위기를 만들어 낸다. 풀의 이야기는 그것을 듣는 아롱과 엘비스, 아부와 아이사투의 장면에 의해 주기적으로 끊긴다. 특이한 점은 각자가 서로 다른 방향을 바라본다는 사실이다. 엘비스가 앉아서 프레임 왼쪽을 바라보는 동안, 아부(주로 로우앵글로 촬영되기 때문에 지배적인 위치에 놓인)는 아래를 바라보고 있다. 각자 다른 방향을 가짐으로써, 풀은 이들의 중심에 위치하고, 특이한 배치를 이룬다. 마치 엘비스와 아롱이 풀의 양옆에 있고, 아부는 이들의 위에 있는 것처럼 말이다. 이러한 배치를 피라미드 구조로 이해하기보다는, 친구들에게 둘러싸인, 평등한 원형 구조로 이해해야 한다. 마치 각자가 점점 풀의 속내를 알게 되고 풀의 가까이에 자리하는 것처럼 말이다. 조용히 듣는 행위는 표현하지 않는 것을 의미하지 않는다. 오히려 정반대이다.

듣기의 특성은 말하는 사람의 의도를 강조하기 위해 침묵에 중요성을 부여하는 것이다. 영화에서는 모두가 ‘자신의 목소리를 듣는 것’이 가능하다. 아스탕이 종교와 자신의 관계에 관해 이야기할 때(“가족 다음으로 가장 중요한 건 종교예요. 저는 코란을 많이 읽어요. 위안이 되죠.”)[00:38:48], 아스탕의 대사는 보이스오버로 등장하고, 달리 인이 그의 얼굴을 다시 잡는다. 아스탕의 말들은 생각으로 변하고, 깊은 울림을 준다. 이렇듯 듣기란 매우 내밀한 행위가 되기도 한다.

● 감정의 일치

듣는 행위는 침묵 속에서만 이루어지지 않는다. 우리는 감정을 자연스럽게 표현하면서 들을 수 있는데, 청소년들이 영화 속에서 웃음이나 두려움을 통해 관계를 맺는 두 가지 순간을 예로 들 수 있다.

살리마타가 버락 오바마에 대한 존경을 드러낼 때, 문자 그대로 폭발적인 살리마타의 대사("오바마가 되는 건 좋아요... 다른 사람에게 압력을 행사하고... 독일에 폭탄을 보내고 싶어요...")^[00:20:46]와 빈정거리는 미소는 레지스의 웃게 만든다. 아버지는 더욱 거리낌없이 웃음을 터뜨린다. 여기서도 마찬가지로, 몽타주에 의해 만들어진 아이들의 즉각적인 반응은 세 명이 모두 조롱의 정신을 공유하고 있다는 사실을 말하고 있다.

그런가 하면, 감정의 일치는 더욱더 극적인 방식을 취할 수 있다. 아스탕이 반복해서 꾸는, 가족을 향해 누군가가 총을 발사하는 악몽을 이야기 할 때^[00:36:44 - 00:38:00], 나머지 열 명의 학생들의 뉘우치는 표정을 담은 고요한 장면이 이어진다. 시퀀스의 분위기는 장례식 같다고 말할 것까진 없지만, 다른 장면에 비해 확실히 어둡다. 조명의 밝기는 더 어둡고, 희미한 불빛에 의해 얼굴은 겨우 보일까 말까이다. 영화의 가장 처음에 각자의 소개 장면이 있는 뒤, 학생들이 모두 하나의 시퀀스 안에 공평하게 소환되는 몇 안 되는 드문 장면이다. 시퀀스는 1분가량의 침묵으로 구성되고, 이는 곧 화를 잘 내는 폴의 드럼 솔로 연주에 의해 깨진다. 어쩌면 아스탕은 나머지 열 명이 감히 입 밖으로 꺼내지 못한 무언가를 표현한 것일지도 모른다. 그것은 바로, 폭력적인 죽음의 망령이 교외 지역 청년의 삶과 무관하지 않다는 것. 이는 단지 공상에 불과하지만, 교문에서 매우 가까이에 위치한, 2009년에 패거리 간의 싸움에서 총상으로 사망한 마마두 포파나를 기리는 묘비가 증명하는 것처럼^[00:50:34], 아이들이 타협해야 할 대상이기도 하다.

● 픽션의 일치

또 다른 종류의 일치도 있다. 바로 다큐멘터리와 픽션의 일치이다. 영화가 두 가지 장르적 특성을 끊임없이 오가기 때문에, 때로는 몽타주를 통해 둘을 섬세하게 연결하고, 관객이 두 세계를 모두 경험하도록 만들어야 한다. 때때로 둘 사이의 결합이 거의 인식되려는 순간도 있다. 예를 들어, 계단에서 로우 앵글로 촬영된 아버지의 모습 뒤의 유리창 너머로 드론이 빠르게 지나간다^[01:00:29]. 다큐멘터리의 성격을 가진 이 장면에서 픽션의 가능성이 생긴 것이다. 이 장면은 드론 군단에 의한 도시의 공격이라는 공상 과학 시퀀스^[12 페이지, '시퀀스' 참고]를 도입할 수 있는 바탕이 된다. 무의식적인 방식으로, 이러한 종류의 일치(여기서는 영상의 특수 효과에 속한다)는 관객이 또 다른 세계로 들어가도록 만든다.

마지막으로 영화는 11 명의 학생을 제외한 반응을 개입시키기도 한다. 아버지가 자신의 감성적인 삶에 관해 이야기할 때^[00:47:26 - 00:48:11], 학교의 안뜰에서 놀고 있는 어린 여자아이들의 반응을 보여준다. 아버지의 대사("전 제가 사랑에 빠진 건지 아닌지 잘 모르겠어요.")에 한 소녀가 화면을 슬그머니 올려다본다. 시선은 서로 이야기를 나누는 다른 세 명의 소녀를 향한다. 네 명의 소녀는 같은 행동을 하고, 또 은밀하게 시선을 주고받는다. 이들의 모습이 슬로우 모션으로 촬영된 만큼, 여기에 수많은 의미(의심? 부러움? 질투? 경쟁? 유혹? 등)를 부여해 볼 수 있다. 빠르게 지나가는 몇 개의 장면일 뿐이지만, 그 자체로 이미 사진-소설을 이룬다. 몽타주의 다의성과 자세 및 몸의 언어에 대한 무한한 해석에 대해 학생들이 학습하게 하기 위해, 이 소녀들과 아버지 사이에 있을 법한 다양한 이야기를 상상해보도록 할 수 있다. 이 짧은 장면에도 얼마든지 인간 희극이 존재할 수 있다.■

"운이 좋게도, 저는 핀란드의 수석 촬영감독과 일할 수 있었죠. 그는 어린 학생들의 대화를 한 마디도 이해하지 못했고, 그래서 이미지만을 담았어요. 그가 촬영하는 인물에게 커다란 존엄성을 부여한 겁니다."

올리비에 바비네

● 몽타주와 감정

《스웨거》의 몽타주 작업은 학생들에게 영화의 몽타주가 가진 힘과 그것의 조작 기법에 대해 질문할 수 있게 한다. 올리비에 바비네의 영화 속에서 몽타주 기법은 합당하고, 등장인물의 생각을 왜곡하지 않는 방법으로 사용되었다. 하지만 언제나 그럴까? 학생들의 생각에 도움을 주기 위해, 몇 가지 포인트를 짚어줄 수 있다.

첫 번째 포인트는 영화의 핵심인 인터뷰에 대한 지도이다. 몽타주는 질문을 잘라내고, 인물들의 대사가 마치 합창처럼 이어질 수 있게 대담을 편집했다. 학생들은 질문 부분을 삭제하고 '마치' 그들의 대답이 즉각적으로 이루어진 것처럼 만든 이 선택에 대해 어떻게 생각할까? 질문은 꼭 필요한 것일까? 여기서 질문은 단지 학생들이 자유롭게 자신의 속도와 논리를 만들어 내도록 물꼬를 터주는 역할만을 한다고 가정할 수 있다. 학생들에게 인터뷰를 진행하고, 여러 오디오 편집을 진행하도록 과제를 낼 수 있다. 여기서 하나는 질문을 삭제하지 않고, 다른 하나는 삭제하도록 하는 것이다. 어떤 차이가 느껴질까?

또한, 다양한 '들기의 일치'는 학생들에게 '쿨레쇼프 효과'를 배우는 기회가 된다. 쿨레쇼프 효과란, 인물의 얼굴을 담은 두 개의 장면 사이에 대상을 삽입하는 편집 기법으로, 감정을 유추할 수 있다. 예를 들면, 허기를 나타내기 위해 암탉을 삽입하거나, 물욕을 나타내기 위해 돈다발을 삽입하는 것을 말한다. 1964년 알프레드 히치콕 감독이 CBS와 진행한 인터뷰에서 이 효과를 사용한 유명한 예시를 찾아볼 수 있다. 이 효과는 몽타주의 힘을 보여주는 아주 명백한 예시이지만, 《스웨거》에서도 적합한 예시일까? 학생들에게 이 효과가 줄 수 있는 뉘앙스에 대한 관심을 가지도록 지도할 수 있다. 쿨레쇼프의 얼굴은 대조의 효과를 부각하기 위해 무표정을 강조하고 있지만, 《스웨거》속 인물들의 얼굴은 침묵하고 있을 때도 매우 풍부한 표정을 가지고 있다.





장면

자신과 타인

때때로 거의 움직임이 없는 단 하나의 이미지만으로도 인물의 성격을 충분히 드러낼 수 있다.

초상화의 예술은 개별적이지만은 않다. 인물들 각자는 타인과 비교해서 자신을 규정한다. 《스웨거》의 청소년들도 이 규칙의 예외가 아니다. 이들 각자의 성격은 차례로 드러나지만, 함께 모여있는 순간에도 드러난다. 특정한 순간에 각자는 자신만의 공간 속에 갇혀 있을지도 모른다. 하지만 이러한 공간은 닫혀있지 않다. 서로서로 만나기도 하고, 접촉하기도 하고, 마찰도 빚는다.

● 공존의 순간성

색색의 배경과 매력적인 음악으로 전반적인 분위기는 경쾌하고, 학생들 간의 관계는 평온하게 형성되어있다. 중학교에서 항상 일어나는 격렬한 대립이나 갈등을 보여주기보다, 《스웨거》는 인물들 간의 성격 차이를 거의 사진에 가까운 순간적인 형태 속에 담아냄으로써, 매우 양식화된 형태를 취하고 있다. 이미지는 자세나 행동의 대비를 부각하기 위해 반복적으로 느리게 나타난다.

이러한 기법은 가장 신중한 성격의 인물에게도 중요성을 부여할 수 있다. 마리아마의 대사(“다들 내가 말이 없다고 해요”)가 로비 한 가운데에서 롱 셔클러 달리 쇼트에 의해 반박되는 장면[00:13:30]을 학생들과 함께 살펴볼 수 있다. 점차적으로 엘비스, 레지스, 나زاری오의 존재가 드러나는 장면의 한 가운데에 마리아마를 위치시켜, 문자 그대로 세상이 갑작스레 마리아마를 중심으로 돌게 만들었다.

비슷한 개념으로, 고정 쇼트로 촬영된 아이사투의 장면[00:15:51]을 살펴볼 수도 있다. 아이사투는 전경에서 팔짱을 낀 채 침착한 모습이지만, 왼쪽으로 살짝 치우쳐 있다. 집중하고 있지만, 근심스러운 아이사투의 태도를 통해 무엇을 말하는 걸까? 이와 대조적으로 후경은 더욱더 활동적이다.

사방으로 달리는 학생들 무리와 즐겁게 기지개를 켜는 레지스의 모습이 보인다. 영화가 끝나갈 무렵, 짧은 장면[01:12:00] 속에서 한 소녀가 나زاری오에게 목걸이를 선물한다. 뒤로는 석양이 지고, 두 학생 사이로 감상적인 순간이 형성된다. 이러한 장면은 영화의 진행상 매우 빠르게 지나가지만, 결코 중요성이 없지 않다. 사진작가의 작품과 마찬가지로, 상상의 나라를 펼쳐게 해준다. 이러한 이미지에서 서사를 만들어 활용할 수 있다. 학생들에게 이야기를 상상해내거나, 더욱더 간단하게는, 거의 멈춰있는 순간으로부터 인물이 어떤 생각을 하고 있는지 상상해보도록 하는 것이다.

“예상과 달리, 올네에서 저 자신에게서 그리고 모든 학생에게서 찾아낸 것은 반항기의 청소년이 아니었어요. 제가 발견한 것은 유년기의 힘과 아름다움이었죠.”

울리비에 바비네



● 원형과 모방

청소년기는 본래 자기주장의 시기이고, 이는 주로 모방(그리고 그와 정반대의 결과인 대립)의 과정을 거친다. 《스웨거》의 원칙은 주인공 각자가 자기주장을 하도록 이끄는 것이고, 인물들은 서로 자극을 주고받고, 서로에게 묻는다. '가짜 쌍둥이'라고 부를 만큼 레지스와 폴이 서로를 닮아가는 것에서 이러한 원칙을 엿볼 수 있다. 사실 두 소년의 성격은 오히려 정반대라고 할 수 있다. 레지스는 밝고 자신감이 넘치지만, 폴은 소극적이고 말을 할 때도 머뭇거린다. 하지만 둘에게 공통점이 하나 있다. 둘다 자신을 드러내기 위해 의상을 갖춰 입는다는 점이다.



여기서도 작은 차이가 존재한다. 레지스의 의상은 마치 커다란 나비넥타이, 모피코트, 선글라스의 콜라주처럼 보이는 반면, 폴은 몸에 달라붙는 옷에 좁은 넥타이를 맨다. 레지스에게 패션은 자신의 개성을 드러내는 수단이지만, 폴에게 패션은 점잖음의 또 다른 말이다. 폴과 살리마타의 '패션쇼'가 폴에게는 진정한 깨달음을 주는데[00:53:07], 폴은 그때부터 매일 '결혼식을 가는 것처럼' 옷을 입어도 된다는 사실을 이해한다.

레지스와 폴은 각각 비슷한 상황으로 촬영된다. 바로 거울을 마주 보고 옷을 입는 것이다. 레지스가 가장 중요하게 여기는 의식이자, 약간의 자기애적 행위이다. 어떠한 외부 세계(어머니가 그를 부르는 소리든, 외계인의 침공이든 간에)도 그를 방해할 수 없다. 반면에 이는 폴에게는 성찰적인 행위이다. '폴과 보초들'이라는 제목을 붙일 수 있는 시퀀스[00:43:06 - 00:45:19] 속에서, 폴은 자신의 삶의 터닝 포인트가 된 결정에 대해 이야기한다. 폴은 가족의 경제적 문제에 도움이 되고자 경찰의 출동에 대비해 망을 보는 것으로부터 시작해 마약 밀매 조직의 부하가 되기를 고민했던(결국에는 거절했지만) 적이 있다. 이 시퀀스는 증언의 형식하에 이루어지지만, 상황을 매우 극적으로 만드는 조명과 프레이밍의 선택에 의해 거의 가상적으로 나타난다. 이처럼 시퀀스는 교회의 제단에 무릎을 꿇고 앉아있는 폴의 모습을 비추는 것으로 시작된다. 이 장면은 기독교적 죄의식에 사로잡힌 어린 악당들의 이야기를 담고 있고, 뉴욕의 '리틀 이태리' 지역에서 촬영된 마틴 스코세이지 감독의 《비열한 거리(1973)》를 떠올리게 한다. 교회를 나서며, 폴은 보초들 앞을 지난다. 그의 조심스러운 태도에도 불구하고, 폴의 모습은 의상에서 강한 대조를 보여준다. 단정한 정장과 트레이닝복의 대조이다. 그는 여전히 매일을 함께 살고, 거주하는 건물 아래에서 인사를 주고받는 사이인 마약상 보초 무리의 일원이 될 수도 있었지만, 결국 다른 길을 선택했다. 그리고 거울 속의 자신과 마주 본다. 셔츠의 매무새를 가다듬지만, 그가 통과하고자 하는 것은 자기 자신과의 양심 테스트이다. 문자 그대로, 폴은 계속해서 "거울 속의 자신과 마주할 수 있다".

레지스와 폴은 슈퍼히어로와도 공통점이 있다. 의상이 인격의 연장선이라는 점이다. 또한, 의상이 그들의 변화와 주장을 드러내는 도구라는 사실도 말이다. ■

영감

교외와 상상

가상의 시퀀스는 예측하지 못했던 공간에 다른 영화를 떠올리게 하는 장치를 심어 놓았다.

《스웨거》의 가상의 시퀀스는 여러 장르의 영화를 참조하고 있다. 코미디 영화, 뮤지컬 영화, 하이틴 영화, 공상과학 영화, 비디오게임까지 다양하다. 이처럼 다양한 가상의 상황은 전통적이고, 때로는 매우 인위적인 형태를 취한다. 이러한 인위성은 다큐멘터리 기반의 영화에서는 적용될 수 없을까? 서로 다른 세계를

유쾌하고 재미있게 융합한 것이 바로 《스웨거》의 성과이다. 일반적으로 두 세계는 공존하지 않고, 각각의 세계를 만들어낸다. 그런데 융합은 어떻게 이루어졌을까? 그것은 아마도 파리 교외가 시대와 장르를 통해 새롭게 재탄생되는 놀랍고 시적인 땅이기 때문일 것이다.

● 모방작

장르뿐만 아니라, 《스웨거》 속 어떤 가상의 시퀀스는 영화계의 표준이 되는 영화를 떠올리게 한다. 유명한 영화 작품을 공공연하게 모방하거나, 오마주한 두 시퀀스를 예로 들어 보자.

식민지화와 노예제도에 대한 아부의 대사 다음으로, 작업복과 용접 헬멧을 쓴 한 무리의 청소년들이 작업 행위에서 기인한 기계적인 안무를 펼친다[00:23:42 - 00:24:47]. 빠르고 불규칙한 전개와 공장과 같은 작업 모습은 찰리 채플린의 《모던 타임스》를 떠올리게 한다.

오래된 영화이든, 현대적인 영화이든, 또 다른 참조를 찾아볼 수도 있다. 먼저 시적 사실주의 영화인 채플린의 동시대 영화가 있다. 마르셀 카르네 감독의 《새벽(1939)》에서 두 주인공인 아를레티와 장 가뱅의 첫 만남은 공장 안에서 이루어진다. 하지만 우리는 가면과 용접 작업복 속에 가려진 배우를 곧바로 알아보지 못한다. 시적인 효과는 두 가지다. 첫 번째는 스타가 헬멧을 벗기 전까지 얼굴을 볼 수 없도록 지연하는 효과이고, 두 번째는 배우의 몸을 전체적으로 연출하고, 무겁고 거추장스러운 작업복에 의해 행위를 더디게 만드는 것에 있다. 배우는 마치 해저를 탐험하는 잠수부나 1930년대부터 우주 정복이 시작되기라도 한 듯, 우주 비행사처럼 보인다. 산업적 분위기를 꿈 같고, 나아가 비현실적인 것으로 변형시키는 것은 시적 사실주의의 특성이다[6 페이지, '장르' 참고].

시간을 뛰어넘어 보자. 이 '로봇의 춤'은 안무가 블랑카 리와 연출가 미셸 공드리가 다크트 펑크의 유명한 곡 'Around the World(1997)'의 뮤직비디오에서 만들어 낸 안무와 무관하지 않다.

올리비에 바비네가 이들을 의도적으로 참조했던 아니든, 이들은 청소년이 가진 주요 관심사를 드러내고 있다. 시적인 박자와 춤을 통해, 작업자를 로봇으로 바꿔버린 인간 소외 속에 빠지지 않도록 노력한다.

● 야외 스튜디오

안무 시퀀스가 하나 더 있다. 바로 풀이 쇼핑몰에서 노래하고 춤을 추는 장면이다[01:08:22 - 01:10:27]. 풀은 빨간색 우산을 편다. 이 동작은 자크 드미 감독의 《헬부르의 우산(1964)》을 떠올리게 한다. 이 작품은 뮤지컬 영화의 고전으로, 《스웨거》는 여기서 두 가지 특성을 차용하고 있다.



새벽, 마르셀 카르네 감독, 1939 ©StudioCanal

도시의 자연스러운 배경으로 촬영하고, 노래는 립싱크로 더빙하는 것이다. 실제로 올리비에 바비네 감독은 수업 때 학생들에게 자크 드미 감독의 영화를 발췌해서 보여주었고, 학생들 사이에서 굉장히 대조적인 반응을 끌어냈다.

오마주는 강력하고 타당한 아이디어에 의해 함축적으로 나타난다. 시퀀스가 보여주는 것은 꿈을 떠올리게 하기 위해서는 거창한 것이 필요하지 않다는 사실이다. 청년, 노래, 의상, 우산과 같은 것만으로도 음울한 환경을 '다시' 매혹적으로 만드는 것이 가능하다. 그의 신념은 자크 드미의 신념과 같다. 뮤지컬 영화를 만들기 위해서 거대 자본도, 거대한 배경이나 영화 스튜디오도 필요하지 않다. 때로는 벽을 통통 튀는 색으로 덧칠하고, 훌륭한 음악과 춤으로 기쁨을 나누게 하는 것으로 충분하다. 도시 전체가 야외 스튜디오인 것이다. 도시는 유연해졌다. 새로운 상상력을 담기 위해서 몇 가지 요소만 수정하면 되기 때문이다. 길거리로 뮤지컬 영화를 불러낸다는 것은 꿈을 두 손에 쥐여주는 것과 같다. 여기에 《스웨거》 속 청소년들의 가장 아름다운 주장이 있지 않은가?

이 모방 시퀀스들은 영화의 전반적인 다큐멘터리 프로젝트와 그리 무관하지 않다. 존경하는 감독의 작품을 차용하는 것은 그 작품에 새로운 적절함을 부여하고, 원래는 별로 멋져 보이지 않았던 작품도 새로운 맥락 안에서 아름답게 변화시킨다.

● “심지어 추한 것도 아름답다!”

그런가 하면, 더욱 간접적인 방식으로 모방한 작품에는 자크 타티 감독의 《나의 삼촌(1958)》이 있다. 영화감독이자 배우인 자크 타티는 교외의 두 전형의 양면성을 활용했다. 하나는 현대적인 주택이자 건축가 르코르뷔지에가 말한 '살기 위한 기계'인 '빌라 아르펠'이고, 다른 하나는 여전히 시골과 같은 모습을 간직한, 오래된 건물이 모인 생-모르의 중심지이다.

자크 타티 감독의 시선은 빌라 아르펠의 전자동 시스템 부적응자만큼이나 구시가지(영성한 건물들은 장난꾸러기 아이들의 기준에는 황무지와 같다)에서의 우여곡절을 유쾌하게 담아냈다. 물론, 이 작품 속 교외의 모습은 올네의 거대 주택단지의 모습과는 사뭇 다르지만, 작품에서 담고 있는 양면성이 《스웨거》에서도 드러난다.

콘크리트 단지 속에서 자연의 모습이 간혹 튀어나오기도 한다. 학생들은 봄을 맞아 돌아온 앵무새 때[01:06:33 - 01:08:21]의 모습을 야외에서 관찰한다. 갑작스럽게 벌어진 지구 생명과학 수업에 아이들은 웃고 경탄한다. 아스팔트를 뚫고 자라는 잡초, 창문 너머로 나무 꼭대기를 관찰하는 나자리오, 웅장한 나무 아래에서 햇볕을 쬐는 레지스, 살리마타와 친구들 등, 주기적으로 전원의 이미지가 인상적인 묘사의 방식으로 몽타주를 환기하고, 순간의 나약함과 평온함을 포착해 낸다. 이 '자연적인' 측면과 반대로, 현대 건축물의 기하학으로부터 놀라운 이미지를 만들어내는 또 다른 묘사도 있다. 콘크리트 교회의 스테인드글라스 앞에서 혼자 드럼을 연주하는 폴[00:41:28 - 00:41:45]도 있지만, 그보다 일시적이고 현실과 동떨어진 순간들도 있다. 같은 교회 지붕의 네온사인으로 된 거대한 십자가 옆에 자리 잡은 보초들[00:43:15]은 마치 현대 예술의 조각품처럼 보인다. 마찬가지로 신성한 새 모스크가 야간 시퀀스에서 등장한다. 마치 금빛 글자가 적힌 거대한 순백의 신호기 같다[01:12:58]. 아주 잠시 등장하는 이 건물들은 그래픽적인 존재감을 드러낸다. 순수한 기하학과 파사드의 순백색, 은색, 금색은 맥락과 거의 무관하게 등장한다. 바로 이러한 지점에서 우리는 도시적 환경 위를 간헐적으로 떠다니는 '자크 타티식' 시선을 찾아볼 수 있다.

《스웨거》의 어려움은 1960 년대의 조립식 건축물로 대부분 구성된 배경 속에서 영화를 촬영하는 것이었다. 이는 많은 사람들에게 20 세기의 가장 추하고 낙후된 건물로 인식되는 건축물이다. 교외 지역에 대한 새로운 시각을 제공하기 위해, 때로는 저속하게 여겨질 수도 있다 해도 모든 예상 밖의 이미지(교회의 네온사인 십자가, 나자리오의 위탁가정의 아파트 내의 종교적인 그림과 자질구레한 장식품의 삽입)를 사용해야 했다. 하지만 이를 다루는 시선에는 결코 조롱이 섞이지 않았고, 영화의 흐름상 반길 만한 조형적 터치를 집약해 놓았다. 드라마 《더 영 앤 더 레스트리스》의 배경과 의상에 열광하고, 단 하나의 에피소드도 빼놓지 않고 본 레지스는 이렇게 외친다. “아무리 추한 것도 아름다워요!”[00:29:00] 이 TV 시리즈의 46 개 시즌 중 단 하나도 감상하지 않은 우리로서는 레지스의 말이 무슨 뜻인지 확인할 길이 없지만, 《스웨거》에 관해서는 이를 신중하게 인용하려고 한다. 이 영화야말로 ‘추한 프랑스’의 일부분을 시적인 영역으로 승화했기 때문이다.■



● 현대 건축의 상상력

《스웨거》는 교외의 대규모 주택단지의 콘크리트 건축물을 유쾌하고 색다르게 풀어낸 최초의 영화는 아니다. 때때로 거대한 배경 속에서 본 건물의 모습은 모방과 방향 전환에 대한 흥미를 불러일으킨다. 파리의 거대 교외 지역의 상징적인 두 건축물이 바로 그 예이다. 리카르토 보필(1978-1983)이 건축한 아브락사스 공공주택과 누네스 야노프스키가 건축한 피카소 아레나는 모두 프랑스 누아지-르그랑 신도시에 있다. 이 두 건축물은 과장된 기념비적인 성격과 부자연스러운 특징으로 자주 손가락질 받는다. 아브락사스 공공주택은 종종 교외에 있는 ‘고담 시티’로 여겨지고, 피카소 아레나는 수직으로 세워놓은 ‘거대한 카망베르 치즈’라고 불린다. 하지만 이와 동시에 만화 속 세계나 판타스틱 영화를 떠올리게 하는 그래픽적으로 뛰어난 힘을 가지고 있다. 게다가, 거액의 예산을 투입한 여러 영화에서 이 건축물들을 배경으로 선택하기도 했다는 점에 주목해야 한다. 예를 들면, 아브락사스 공공주택을 배경으로 한 테리 길리엄 감독의 《브라질》(1985)이나, 피카소 아레나를 배경으로 한 프랜시스 로런스 감독의 《헝거 게임 : 더 파이널》(2015)을 들 수 있다. 학생들에게 《브라질》의 발췌본과 《헝거 게임》의 예고편을 보여주고, 장소의 예상치 못한 사용에 대해 이야기를 나누어 볼 수 있다. 《스웨거》(혹은 《르 비빌》 시리즈)와 마찬가지로, 이 영화들은 실제 장소와 영화의 배경 사이의 모호한 경계선을 다루고 있으면서, 그보다 더욱 현저하게 불안감을 조성한다. 학생들이 느낀 바에 대해 이야기해 볼 수도 있고, 이러한 기이한 건축물에 기반이 된 ‘비인간적’ 도시화에 대한 비판적 견해에 관해 이야기해 볼 수도 있다. 또한, 학생들이 알고 있는 또 다른 ‘기이한’ 건축물이 있는지 질문하거나, 그것들이 어떤 종류의 이야기를 담고 있을지 생각해 볼 수도 있다.

● 도시의 판타스틱

올리비에 바비네 감독의 여러 영화와 프로젝트의 중심은 도시 환경 속에 판타스틱이 침투하게 하는 것이다. 학생들이 이 주제에 대해 학습할 수 있도록, 뮤직비디오(리타 미츠코나 스텝 인 더 사운드)나 《르 비빌》 시리즈 중 ‘성장’¹⁾, ‘도시화’²⁾나, 인터넷 쇼핑(당시에는 초기 단계였다)의 미래를 예측한 ‘미래’³⁾, VR, 앤드류 스탠튼 감독이 연출하고 픽사가 제작한 《월-E》(2008)를 보여주는 것도 좋다. 이중 단편 영화의 분위기와 《스웨거》의 특정한 순간과 비교할 수 있을까? 이중에서 단편과 장편 영화가 현대 세계에 대해 가지는 시선은 어떤가? 올리비에 바비네 감독 각본의 특징인 엉뚱한 유머와 미학의 결합에 주목할 수 있다. 하지만 《르 비빌》 시리즈의 어조는 《스웨거》의 분위기와 완전히 똑같은가? 《르 비빌》 시리즈의 시니컬하고 빈정거리는 측면을 학생들이 알아챌 수 있도록 지도하면 좋다. 《스웨거》의 어조는 왜, 그리고 어떻게 이보다 부드럽고 공감을 유도하는 특성을 가지는가?

- 1 [dailymotion.com/video/xbv7ww](https://www.dailymotion.com/video/xbv7ww)
- 2 [dailymotion.com/video/x2ro3ol](https://www.dailymotion.com/video/x2ro3ol)
- 3 [dailymotion.com/video/xbv8zq](https://www.dailymotion.com/video/xbv8zq)

《스웨거》 이후

경험으로 얻은 것

영화를 통해 경험한 것이 주인공들에게 무엇으로 남았을까?

영화의 DVD 출시를 위해 '까이에 뒤 시네마(제 732 호, 2017 년 4 월)'의 기사가 《스웨거》의 배우들에게 질문했다. 플로랑스 마릴리에가 기획한 2-30 대의 젊은 배우(소코, 가랑스 마릴리에, 아델 에그자르코폴로스, 닐 슈나이더 등)를 대상으로 기획한 '프랑스의 젊은 배우' 특집 기사의 일환으로 진행된 인터뷰로, 이들의 경험과 꿈에 대해 질문하고 있다. 전반적으로 극영화에서 맡은 역할에 대한 질문이 주를 이루는 반면, 《스웨거》의 경우는 특별했다. 《스웨거》의 배우들이 직업 배우가 아니기 때문이다. 그런데도, 기사의 제목인 '다큐멘터리 배우?'에서도 유추할 수 있듯이, 이들의 연기에 대한 질문도 포함되어 있다. 이러한 역설적인 상황을 가장 잘 나타낼 수 있도록 레지스, 아부, 아이사투, 나자리오의 인터뷰를 중점으로 기사의 대부분을 편집했다.

"촬영은 인터뷰 촬영으로 시작하며, 배우 중 그 누구도 어떤 질문이 나올지 알지 못한다. 이러한 방식에서 출발하여, 올리비에 바비네 감독은 각자가 들려준 이야기를 토대로 몇몇 상황을 재구성하여 시나리오를 구상했다(중략).

레지스 : 무대에 자신을 맡기다

그러나 촬영 시 레지스에게는 평소와 아무런 차이가 없었다. "항상 카메라와 마이크가 있었어요. 그렇다고 달라질 건 없었죠. 제 성격은 그대로니까요. 심지어 제가 연기한 부분도 다큐멘터리였어요. 진정한 저 자신이었죠." 그러나, "무대에 자신을 맡기는 방식"에 있어서 연기의 필요성은 존재했다. 당시 우리는 고등학생이어서, 중학교 때의 기억을 떠올려야 했죠. 영화 속의 저는 고등학생이 된 제가 연기하는 중학생 때의 저였어요." 자신에게 주어진 대사에 대해, 레지스는 즉각 이렇게 대답했다. "공공주택가 출신의 시민으로서 저 자신을 표현할 기회가 있었다는 사실에 행복해요. 테오 사건은 정말 심각한 사건이죠... 《스웨거》는 거기에 색을 입혔어요."

아부 & 아이사투 : 자신감을 얻다

아부에게 가장 기억에 남는 경험은 인터뷰 촬영이다. "처음에 저는 약간 내성적이었어요. 하지만 처음에만 그랬어요. 질문에 대답할 때, 전 뭔가를 느꼈어요. 계속 연기하고 싶고 다른 영화도 찍고 싶어졌죠."

매우 소극적인 아이사투는 카메라 앞에서 자신을 소개하지 못했다. 그가 영화에 참여하게 된 가장 큰 이유는 바로 "사람들에게 다가가기" 위해서였다. "제가 제 이름도 말하지 못하는 장면은 실제로 제가 처음으로 촬영한 장면이에요. 영화를 찍으면서 저도 제가 이렇게 자신감을 얻음지는 몰랐어요!" 아부에게도, 아이사투에게도 《스웨거》를 통해 얻은 것은 그 무엇보다도 자신감이다.

나자리오 : 배우가 되고 싶다는 욕망

나자리오는 《스웨거》를 촬영하면서 이미 배우가 되고 싶다고 생각했다. 나자리오에게는 연기한 장면도, 그렇지 않은 장면도 있다. "질문에 대답할 때보다 연기할 때 스트레스가 덜했어요. 연기를 할 때, 감독님은 우리에게 지시사항을 알려줬어요. 반면에 질문에 대답할 때는 감독님 뒤에 사람들이 많아서 무슨 말을 할지 고심해야 했어요. 진짜 배우가 된 것 같았죠. 기분이 좋았어요. 더 어렸을 때 전 배우가 되고 싶었고, 16 살이 되어서 일을 찾기 시작했어요."



그리고 마침내 꿈이 실현된 거죠!" 《스웨거》 이후, 나자리오는 단편 영화를 찍었다. "지금까지는 저와 비슷한 역할을 연기했어요. 저와 더 거리가 먼 역할도 해보고 싶어요. 더 어려울 테니까요."

나자리오는 연기에 대한 깊은 동기를 찾은 듯 보였다. "저는 인생에서 아주 다양한 것들을 해보고 싶었어요. 하지만 연기는 정말로 제가 원하는 거예요. 캐스팅을 볼 오디션을 찾으려 노력했는데, 지금은 학교 때문에 잠시 멈췄어요." 그는 시나리오도 쓰고 있다. 자유분방한 상상력과 영화의 실현 가능성 사이에서 고민이다. "제 영화의 주인공은 꿈을 가진 인물이에요. 초반의 상황은 제 상황과 비슷하죠. 저는 현실과 꿈 사이에서 길을 잃고 싶어요. 시리즈로 만들면 어떨까 생각도 했죠. 팀으로 일하면서 아이디어도 얻고, 여러 상황도 떠올려볼 수 있겠죠... 그리고 전 아직 14 살이니까 제가 쓰고 있는 게 어쩌면 별로일지도 모른다고 생각은 해요."

● 커리어의 시작

영화 이후에 스웨거들에게 무슨 일이 일어났는가? 레지스는 여러 방면에서 커리어를 키워나가고 있다. 패션, 영화, 연극... 현재 그는 패션 학교(스튜디오 베르소)에 다니고 있으며, 블랙필스(Blackpills)라는 스트리밍 플랫폼을 통해 2018 년 여름 동안 패션에 대한 조언을 담은 영상을 배포하며 계속해서 '시크한 레지스'라는 스펙을 지켜가고 있다. 연출된 시퀀스 속에서 그는 아롱의 패딩 점퍼를 골라주고, 배우 뱅생 라코스테의 셔츠 색을 골라준다. 그는 뱅생 라코스테와 함께 앙투안 드 바리 감독의 코미디 영화인 《나의 영광의 날들(2019)》에 출연했다. 마지막으로, 그는 야심 찬 프로젝트에도 참여한다. 바로 알베르 카뮈의 『정의의 사람』을 각색한 압드 알 말릭의 연극 작품이다. 2019 년 10 월에 연출한 작품으로 샤틀레 극장에서 공연된다.

나자리오는 2018 년 브리브 영화제(유럽 중편영화제)의 홍보영상¹에서 만나볼 수 있다. 2018 년, 15 번째 생일을 맞은 영화제는 똑같이 15 세 청소년의 작품을 무대에 올리기로 결정했다. 짧은 영상에는 나자리오와 여자친구 마논의 모습을 담고 있다. 그는 Super 8mm 카메라로 꿈의 이야기를 담은 영화를 만들려는 자신의 욕망을 이야기한다. 영화는 "한 소녀를 사랑하는 소년"이 현실에서는 소녀에게 말을 걸지 못하지만, 꿈에서는 성공하는" 이야기를 담았다. 이렇게 낭만적인 나자리오가 영화에 대한 열망을 키워왔다는 사실은 감동을 준다. 청소년기에 대한 영화의 마법이 여기에 있다. 영화는 청소년의 인격이 형성되려는 순간을 포착하고, 그 성격은 시간이 흘러 표명된다. 레지스와 나자리오와 마찬가지로 청소년들이 또다시 카메라 앞에 서는 날, 이들의 변화가 드러나고, 관객은 이들이 '실시간으로 성장하는' 것을 내내 지켜본 것처럼 느낀다. 어린 주인공의 성장을 담기 위해 그가 7 세부터 19 세가 될 때까지 2002 년과 2013 년 사이에 촬영된 리처드 링클레이터 감독의 《보이후드》의 원칙도 이와 같다.■

1 다음을 공식 링크에서 감상할 수 있다

↳ [dailymotion.com/video/x6grf3h](https://www.dailymotion.com/video/x6grf3h)

참고 영화

영화

스웨거, DVD, ESC 배급, 2017 년.
클로드-드뷔시 중학교 학생들이 제작한 8 편의 단편 영화와 수많은 문학적 참조를 실은 교육 문서 수록.

문서에서 언급된 영화들

모던 타임스, 찰리 채플린, DVD & Blu-ray, MK2, 2017.

새벽, 마르셀 카르네, DVD & Blu-ray, Studiocanal, 2014.

나의 삼촌, 자크 타티, DVD & Blu-ray, Studiocanal, 2014.

헬부르의 우산, 자크 드미, Arte éditions, 2010.

로슈포르의 연인들, 자크 드미, Arte éditions, 2010.

브라질, 테리 길리엄, Fox, 2012.

참고 서적

기사 및 인터뷰

카미유 뷔, '스웨거', 카이에 뒤 시네마 제 727 호, 2016 년 11 월.

'다큐멘터리 배우?', 영화 '스웨거' 배우 4 인과의 인터뷰, 플로랑스 마이야, 카이에 뒤 시네마, 제 732 호, 2017 년 4 월.

'날으는 로맨티시즘', 장-브누아 덩켈 (작곡가)과의 인터뷰, 장-세바스티앙 쇼뱅,

카이에 뒤 시네마, 제 731 호, 2017 년 3 월.

'성화', 사라 로주로 (교사)와의 인터뷰, 스테판 들로름 & 요하킴 르파스티에, 카이에 뒤 시네마 제 749 호, 2018 년 11 월.

요하킴 르파스티에, '영화와 벽을 뚫는 사람들', Architecture CREE 제 381 호, 2017 년 5-6 월.

온라인 사이트

영화 제작에 관한 사이트

"청소년을 중심으로 하고 그들과 영화 창작 아틀리에 (특별수업)를 진행한 감독 3 인", Cinémas 93 단체 사이트, 2016 년 11 월 : <http://cinemas93.org/page/demarches-trois-cineastes-qui-placent-adolescents-au-coeur-leur-cinema-menent-avec-eux-ateliers#babinet>

영화 촬영 블로그 : <http://swaggerlefilm.blogspot.com>

영화 비평

엘리자베스 프랑크-뒤마, "스웨거, 가능성에 대한 노래", Libération, 2016 년 11 월 15 일 : http://next.liberation.fr/cinema/2016/11/15/swagger-le-chant-des-possibles_1528599

이자벨 르니에, "스웨거, 교외에 발을 딛고 서서 하늘을 바라보다", Le Monde, 2016 년 11 월 15 일 : <http://www.lemonde.fr/cinema/article/2016/11/15/swagger-les-pieds-en-banlieue>

[e-les-yeux-au-ciel_5031357_3476.html](http://www.lemonde.fr/cinema/article/2016/11/15/les-yeux-au-ciel_5031357_3476.html)

올리비에 바비네와의 인터뷰

"인종차별주의자들은 이 영화가 불편할 거라 확신합니다", 클라리스 파브르, Le Monde, 2016 년 11 월 15 일 : http://www.lemonde.fr/cinema/article/2016/11/15/olivier-babinet-je-suis-sur-que-ce-film-est-troublant-pour-les-gens-racistes_5031353_3476.html

"영화 '스웨거'를 통해 저는 무엇보다 청소년기에 대한 영화를 만들고자 했어요", 카롤린 베스, Téléràma, 2016 년 11 월 16 일 : <http://www.telerama.fr/cinema/olivier-babinet-avec-swagger-j-ai-avant-tout-fait-un-film-sur-l-adolescence,150195.php>

"올리비에 바비네와의 커피 한 잔", 막심 모리소, Ty Films 단체 사이트, 2017 년 11 월 20 일 : <http://tyfilms.fr/Un-cafe-avec-Olivier-Babinet.html>

영화와 올네수부아에 관한 인터뷰

올리비에 바비네, "동네 주민들에겐 이중고나 같아요", Le Monde, 2017 년 03 월 11 일 : http://www.lemonde.fr/idees/article/2017/03/11/olivier-babinet-pour-les-habitants-des-quartiers-c-est-la-double-peine_5092994_3232.html

마루시아 뒤브뢰이, "스웨거의 영웅들과 올네로 돌아오다", Le

Monde, 2017 년 2 월 23 일 : http://www.lemonde.fr/cinema/article/2017/02/23/retour-a-aulnay-avec-les-heros-de-swagger_5084053_3476.html

로랑 델로, "테오 사건 2 개월 후의 올네수부아"(스웨거의 배부들 다수의 인터뷰 포함), Le Monde, 2017 년 4 월 7 일 : http://www.lemonde.fr/magazine/article/2017/04/07/aulnay-sous-bois-deux-mois-apres-l-affaire-theo-l_5107268_4497186.html

올리비에 바비네 영상(공식 링크)

Alors c'est quoi(리타 미츠키 뮤직비디오, 2000) : <http://www.youtube.com/watch?v=uWzux51pX9Q>

Toy Boy(스틱 인 더 사운드 뮤직비디오, 2007): <http://www.youtube.com/watch?v=CZw5mBM4PMU>

Le Bidule(카날플러스 채널에서 1999-2000 년 사이 방영된 TV 시리즈) : <http://daily-motion.com/bo-risidubidule>

영화 전수하기

영화 발췌본, 교육용 비디오, 감독 및 영화 전문가와의 인터뷰 <http://www.transmettrelecine.ma.com/>

온라인 비디오

- [가상과 현실 사이](#)
- [다큐멘터리와 특수효과](#)

국립영화센터(CNC)

CNC 온라인 사이트상의 '콜레주 오 시네마' 프로그램에 관련한 모든 자료 <http://cnc.fr/professionnels/enseignants/college-au-cinema/dossiers-maitre>

빛나는 허풍쟁이들

잠든 교외의 공동주택가 창문으로 청소년들이 밤을 지새우고 있다. 이들은 이 경이로운 영화의 새로운 주인인 ‘스웨거(프랑스어로는 ‘허풍쟁이’란 뜻이다)’들이다. 이들은 총 11 명, 중학교 교정의 곳곳에 앉아 카메라 앞에서 자신의 이야기를 털어놓는다. 어떠한 걱정거리도 빼놓지 않고 터놓는 이들의 대사에서 창의력과 결코 무너지지 않는 각자의 개성이 드러난다. 영화 《스웨거》의 허풍은 다큐멘터리의 형식을 준수한 접근방식과 빛나는 시각적 접근을 계속해서 융합한 데에 있다. 한 세대의 초상화와 코드화된 영화 장르(뮤지컬, 하이틴, SF)를 오마주한 특수효과 기법을 사용함으로써 새로운 이미지를 탄생시키고 콘크리트로 된 공간 속에서 기쁨과 생명력을 가져왔다. 청소년의 상상력에 대한 찬가인 《스웨거》는 사회적 운명 앞에 기권표를 던지는 가장 즐거운 답변을 제공한다.

프랑스 협조 기관:
문화부
국립 영화와 영상 센터
교육, 청소년, 체육부

kr.ambafrance-culture.org



@franceencoree_culture



프랑스문화원 France en Corée



French Cast