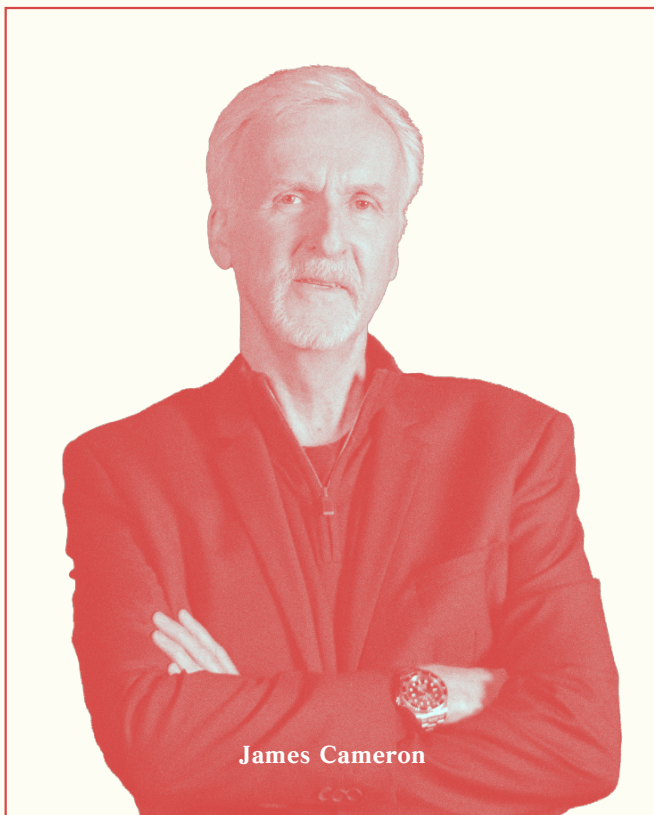


위대한수업
GREAT MINDS

● ONE GREAT MINDS
● THREE GREAT QUESTIONS

미래에서 온 영화

제임스 카메론



본 교재는 교육적인 목적으로 제작되었습니다. 저작권법에 따라 보호받는 저작물이므로 저작자의 허락 없이 무단으로 복제하거나 전재할 수 없습니다.

차례

프롤로그

강사 소개 제임스 카메론	5
미래에서 온 영화	7

강의 속 핵심 개념	9
세 가지 위대한 질문	11
- 스토리텔링의 핵심은 무엇인가요?	
- 작품에 강한 여성 캐릭터가 자주 등장하는 이유는 무엇인가요?	
- 스트리밍이 보편화된 시대에도 사람들이 영화관을 찾는 이유는 무엇인가요?	

〈위대한 수업, 그레이트 마인즈〉 강연 시리즈	17
---------------------------	----

프롤로그

〈아바타2〉와 함께 돌아온 우리 시대 최고의 영화 거장

할리우드 테크놀로지 발전의 한 획을 그은 제임스 카메론!
이번엔 과연 어떤 이야기와 테크놀로지로 세상을 놀라게 할 것인가

강사 소개

강사 연보

- 캐나다 출신 할리우드 영화감독
- 1998년 아카데미 시상식 감독상, 작품상
- 1998년 미국 감독 조합상 감독상
- 2010년 골든글로브 시상식 감독상, 작품상
- 2011 일본 아카데미상 우수 외국작품상
- 2019년 캐나다 훈장 최고등급 동반자 수훈

주요 기록

- 2012년 세계에서
가장 깊은 <마리아나 해구> 탐사
- 전 세계 박스오피스
1위 <아바타>, 3위 <타이타닉>

James Cameron



제임스 카메론

● 할리우드에서 스토리텔링과 테크놀로지의 조화를 가장 잘 이룬다는 평가를 받는 제임스 카메론은 어린 시절 우주와 바닷속 세계에 관심을 보이며 과학과 SF 소설에 빠져 살았습니다. 1968년 <스페이스 오디세이>를 본 후 영화감독의 꿈을 꾸기 시작한 제임스 카메론 감독은 홀로 도서관을 돌아다니며 영화 이론을 독학했습니다.

1989년 영화 <어비스>에서 최초로 살아 움직이는 물 CG를 만들며 영화 CG의 비약적인 발전을 불러왔으며 2009년에는 CG 캐릭터가 주인공인 <아바타>를 개봉해 지금까지 전 세계 박스오피스 1위라는 기록을 세웠습니다. 당시 디지털 3D로 <아바타>를 촬영한 제임스 카메론은 영화 업계가 필름에서 디지털로 전환하는 데 결정적인 역할을 했습니다.

테크놀로지에 대한 업적이 워낙 탁월하다 보니 사람들은 제임스 카메론이 ‘스토리를 잘 쓴다는 사실을 종종 잊어버리곤 합니다. 그를 흥행의 제왕으로 만들어준 전 세계 박스오피스 1위 <아바타>, 3위 <타이타닉> 역시 제임스 카메론이 직접 각본을 쓴 작품들입니다. <터미네이터> 시리즈, <에이리언 2> 등 그는 자신만의 확고한 ‘스토리텔링’ 철학으로 내놓는 작품마다 관객들로부터 큰 사랑을 받고 있습니다.

미래에서 온 영화

전 세계 박스오피스 1위는 <아바타>, 3위는 <타이타닉>으로 모두 제임스 카메론 감독의 작품입니다. 전 세계 영화 팬들은 그의 스토리텔링과 남다른 테크놀로지에 열광했습니다. 제임스 카메론은 어떻게 시나리오를 쓰고, 어떤 방식으로 연출할까요? 또 어떻게 영화 속 테크놀로지를 만들어낼까요?

제임스 카메론은 할리우드의 테크놀로지를 발전시킨 인물로도 손꼽힙니다. 1989년 <어비스>를 통해 살아 움직이는 물을 CG로 만들어내며 영화 업계에 'CG 혁명'을 불러왔고 영화가 필름에서 디지털로 전환하는 데 선구적 역할을 했습니다. 이에 대해 제임스 카메론 감독은 "영화 제작 중 필요한 기술은 손에 넣을 수 있어야 하고 넣지 못하면 실패한다"고 강조했습니다. 당시의 부족한 기술력을 보완하기 위해 직접 관련 회사를 설립해 CG와 특수효과, 디지털 카메라 등을 개발하기도 했습니다.

40년이 넘도록 지금까지 12편의 영화 시나리오를 쓰고 그중 8편을 직접 연출한 제임스 카메론 감독. 그의 영화는 테크놀로지 뿐 아니라 스토리 분야에서도 평단과 관객의 열렬한 지지를 받았습니다. 휴머니즘과 테크놀로지

두 마리 토끼를 모두 잡은 세계적인 영화감독 제임스 카메론의 비결은 무엇 일까요.

〈위대한 수업-그레이트 마인즈〉 제임스 카메론 편에서는 〈아바타〉 프로젝트에 대한 비하인드 스토리와 함께 거장 제임스 카메론 감독의 남다른 영화 철학을 확인해보실 수 있습니다.

* 본 강의 영상은 웹사이트 www.kmooc.kr에서 만나 보실 수 있습니다.

1

세계관

이야기의 무대가 되는 가상의 세계와 그 세계를 바탕으로 한 여러 설정을 '세계관'이라 합니다. 세계관은 본편과 속편을 잇는 장치 역할을 합니다. 제임스 카메론 감독은 '익숙함'과 '신선함'의 조합이라는 속편 공식을 활용해 작품 속 세계관을 확장 시키곤 합니다.

2

건설적 편집증

심각한 걱정이나 두려움으로 의심을 반복하는 병적 편집증과 달리 '건설적 편집증'은 가능성이나 희망에 의존하는 것이 아닌 지속적인 실험을 통해 원하는 결과를 얻어내는 것을 말합니다. 제임스 카메론 감독은 심해 탐사, 잠수정 개발 등 도전 과정에서 '건설적 편집증'으로 모든 문제에 대비할 수 있었다고 합니다.

3

검증된 신화

신들을 소재로 사랑, 우정 등 보편적인 이야기를 다루는 '신화'는 현대에 들어 신화는 '슈퍼 히어로물'의 형태로 사람들에게 오랜 시간 사랑받고 있습니다. 제임스 카메론 감독은 사람들이 영화 선택에 실패하지 않기 위해 재미가 보장된 '검증된 신화'를 선호하는 경향이 있으며, 이에 따라 새로운 소재나 아이디어로 영화가 제작되기 어렵다고 설명합니다.

1

스토리텔링의 핵심은 무엇인가요?

제임스 카메론

“결론부터 말하자면 스토리텔링은 장르와 전혀 상관없다는 겁니다. 어떤 장르건, 영화적 기법을 사용하는 건 모두 같아요. 근본적으로 전부 같은 공식을 따라 제작된다고 봅니다. 빈 종이를 앞에 둔 작가는 캐릭터를 만들어야 합니다. 관객들은 영화를 보러 와서 등장인물들을 보거든요. 영화 속 스토리텔링을 따라가며 인물과 자신의 공통점을 찾으려 하죠. 관객들이 공감할만한 사람에 관한 이야기를 쓰면 그들의 흥미와 관심을 끌 수 있습니다. 스토리텔링의 십계명 같은 것을 정확히 설명하기란 어렵습니다. 핵심은 특별한 상황을 겪는 평범한 사람들의 이야기가 곧 스토리텔링의 본질이라는 겁니다. 관객들은 그런 평범함을 좋아하거든요. 사람들은 대체로 자신이 평범하다고 생각합니다. 평범한 일상을 살아가면서도 일탈을 꿈꾸곤 하죠. 그래서 영화 속 캐릭터의 상황에 감정을 이입하는 겁니다. ‘나에게 만약 이런 일이 일어난다면?’ 간단한 질문부터 시작해보세요. 스토리텔링의 기본은 질문입니다. 친숙한 문제를 겪는 인물을 등장시켜 관객들의 공감을 사는 거죠. 또는 아주 특별한 상황이나 독특한 배경을 가진 인물이어도 좋습니다. 어쨌든 관객이 공감할 부분이 필요해요. 등장인물이 어떻게 문제를 해결할지, 애초에 문제 자체를 해결할 수 있을지 없을지 계속해서 궁금하게 만들어야 합니다.”

여러분의 생각을 적어보세요.



2

작품에 강한 여성 캐릭터가 자주 등장하는 이유는 무엇인가요?

제임스 카메론

“제가 작품에 계속해서 강한 여성 캐릭터를 등장시킬 이유는 많았습니다. 우선 여성들과 관객들이 그런 캐릭터를 좋아했어요. 그리고 저는 피해자로 그려지는 캐릭터에게 투지가 있었다는 전개를 좋아합니다. ‘너 사람 잘못 건드렸어’라는 일종의 고전적인 클리셰죠. 왜 꼭 그런 역할을 남자가 해야만 하나요? 어린 시절 저는 강한 여성상을 두 사람이나 보며 자랐습니다. 한 분은 예술가였던 제 어머니인데 아주 의지가 강하고 존경할만한 분이셨습니다. 또 다른 한 분은 할머니예요. 강철같은 의지로 집안을 이끄신 분이었습니다. 할머니는 아주 권위적인 분이셨어요. 제 어머니도 권위적인 분이셨지만 할머니와는 조금 달랐어요. 예술을 아는 분이라 제 예술에 대한 호기심을 적극적으로 응원해 주셨죠. 그러니까 전 강한 여성 캐릭터의 좋은 모델들을 보며 자란 거예요. 저는 영화 속 여성 캐릭터를 좋아합니다. 여성 그 자체나 세상을 보는 여성들의 관점에 매료됐습니다. 어찌면 전 어릴 때부터 저도 모르게 페미니스트였나봐요. 딱히 의식했던 것은 아닙니다만 중요한 건 유명한 감독이 되려고 여성 캐릭터를 만든 건 아닙니다. 그저 이야기꾼으로서 재밌고 흥미로운 쪽을 택한 결과예요.”



여러분의 생각을 적어보세요.

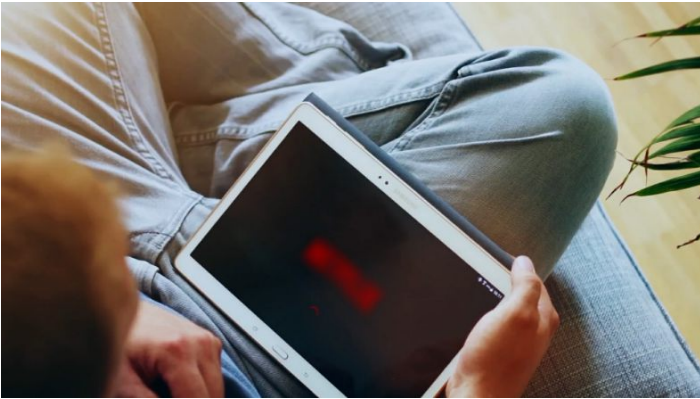
3

스트리밍이 보편화된 시대에도 사람들이 영화관을 찾는 이유는 무엇인가요?

제임스 카메론

“스트리밍 서비스는 시간의 제약이 없어요. 6시간짜리, 10시간짜리 영화도 가능하죠. 심지어는 멈춰두고 나중에 볼 수도 있어요. 흥미로운 경험에 제한이 없어졌습니다. 제 생각엔 사람들이 계속해서 영화관에 가는 이유에는 변치 않는 한 가지가 있습니다. ‘영화관에선 이상한 짓을 하지 않겠다’라는 사회적 합의가 생기거든요. 영화관에서는 옆 사람과 떠들거나 휴대전화를 보거나 영화가 상영되는 중에 게임을 하지 않을 거예요. 친구나 가족들과 함께 스트리밍 영상을 볼 땐 쉽게 딴짓을 하잖아요. 멈추고 화장실을 가기도 하죠. 물론 생리적 욕구도 중요하지만, 영화관에선 모든 것을 잠시 멈추게 하는 사회적 합의가 있습니다. 조용히 일어나 화장실에 다녀오면 그동안 영화는 흘러가 있을 거예요. 좋은 영화와 의미 있는 시간. 파도 같은 것들은 우리를 기다려주지 않습니다. 영화관엔 리모컨이 없어서 멈출 수 없죠. 그게 핵심이에요. 사람들은 통제받길 원합니다. 우리는 볼 영화와 시간을 정하고 영화관에 가면 2시간에서 2시간 30분 정도 영화에 몸을 맡기죠. 사람들은 계속해서 그런 경험을 원할 거라고 봅니다.”

여러분의 생각을 적어보세요.



〈위대한 수업, 그레이트 마인즈〉 강연 시리즈

제인 구달 | 나의 이야기

슬라보예 지젝 | 자유론

스티브 맥커리 | 한 컷의 세계

장 티롤 | 플랫폼 제국의 비밀

스콧 갤러웨이 | 빅테크 기업의 흥망성쇠

피에르 가니에르 | 미식의 세계

에바 일루즈 | 사랑의 사회학

맥스 부트 | 역사를 바꾼 무기들

조 말론 | 조향의 세계

뤼트허르 브레흐만 | 인간의 두 얼굴

웬디 도니거 | 힌두학 개론

헬레나 호지 | 다시, 오래된 미래

마리아나 마추카토 | 국가는 무엇을 해야하나

엔리코 모레티 | 도시는 어떻게 성공하는가