6강 - 프랑스 시적 사실주의와 이탈리아의 신사실주의(네오리얼리즘)

프랑스 영화의 황금기 1930년대

프랑스 영화는 특히 1930년대가 황금기입니다. 전위영화적인 성격이 강했는데, 1930년대에 '시적 사실주의' 영화가 나타나기 시작하면서 황금기를 구가하게 됩니다. 당시 프랑스 영화의 역사적 배경을 보면 유럽의 무정부주의적 상태에 따라 혼란기라고 할 수 있습니다. 세계적인 불황이 20년대부터 해서 30년대 본격적으로 나타나기 시작하고 또 독일은 유럽을 장악하려는 나치즘의 기치를 내건 히틀러의 전체주의가 유럽을 완전히 장악을 했기 때문에 굉장히 불안한 정세였죠. 그래서 이태리와 독일의 파시즘에 대항한 좌익 정당이 프랑스 내에서 결성이 되는데 그것을 인민전선이라고 하죠. 이 인민전선이 형성이 되고, 상대적으로 적은 작품 수였지만 예술성과 독특한 프랑스 민족성이 결합된 작품을 통해서 미국 영화와 경쟁을 하고 있었습니다.

30년대 초반의 대표적인 감독은 장 비고Jean Vigo 인데요. 이 장 비고 감독의 <품행 제로 Zero de conduite>(1933)라는 작품은 영화사에 널리 알려진 작품입니다. 이 작품은 다른 나라들에 비해서 비교적 자유로운 분위기를 갖고 있었고 그리고 사운드의 도입과 더불어서 더욱 더 그것이 활성화 되었는데요. 이러한 사운드가 활성화 된 데에는 훌륭한 문화적 전통도 있었다고 봐야 되겠죠. 장 비고의 <품행 제로>는 사운드를 많이 사용하지 않으면서도 대담하게 사용한 대표적인 예라고 볼 수 있고 그래서 본격적으로 그런 프랑스의 전통이 잘 살아 있는 과도기적인 작품으로 평가가 되고 있습니다.

문학적이고 연극적이고 회화적인 전통이 강했던 프랑스는 20년대의 아방가르드(전위) 영화의 유산을 통해서 30년대에 와서는 본격적으로 문학적이거나 연극적인 자원, 프랑스의 전통을 적극 활용한 영화들을 만들어내게 됩니다. 지방이나 도시 노동계급을 무대로 하면서 폭력과 범죄가 빈번히 일어나지만 그것은 증오나 탐욕보다는 낭만적인 열정으로 인한 프랑스적 방식으로 그려지고 있고요. 그리고 건전한 성적인 유머와 세속적인 운명주의, 슬픔, 비극과 엇갈리는 그런 영화들이 나타나게 돼서 우리가 흔히 프랑스 영화를 얘기하기를 "인생에 대한 비유와 페이소스가 강하다"라고 표현을 하는데요. 정서적인 슬픔, 비애, 멜랑콜리, 우울증 환자와 같은 그런 정서가 강하다고 표현하는데요. 이런 것들이 바로 프랑스 영화의 문학적이고 연극적인 전통을 영화 속에서 보기 때문에 그런 것이 아닌가 이런 생각이 듭니다.

당시 활동했던 주요 시나리오 작가로는 자크 프레베르Jacques Prevert라든지, 샤를르 스팍Charles Spaak 이런 사람들.. 그리고 배우들로는 장 루이 바로Jean-Louis Barrault, 아를레티Arletty, 장 가뱅Jean Gabin, 미셸 시몽Michel Simon 이런 사람들은 심리적인 깊이라기 보다는 서민이 갖고 있는 성격과 개성을 아주 잘 표현한 배우들입니다. 특히 우리가 잘 알고 있는 장 가뱅의 연기를 보면 그런 것들을 느낄 수 있고요.

주요 감독들의 세계

주요 감독들은 대표적으로 자크 페데Jacques Feyder 감독은 시적 리얼리즘 양식을 확립한 대표적인 감독으로 알려져 있고요.
줄리앙 뒤비비에Julien Duvivier 감독은 자아로부터 도피한다든지 과거로부터 도피한다든지 인생에 회한에 쌓인, 또는 과거에 대한 향수병과 같은 이러한 아주 멜랑콜리한 아주 우울증 환자 같은 작품을 많이 만들었던 감독이고요. 예를 들면 <무도회의 수첩Un Carnet de bal>(1937)이라든가, <망향 PePe le Moko>(1936) 등의 작품이 대표작이죠.

또 마르셀 파뇰Marcel Paul Pagnol감독의 마리우스 3부작은 <마리우스>, <파니>, <세자르> 세 편의 연작을 말합니다. 세 명의 인물을 말하는 거죠. 아버지와 아들 그리고 그의 연인 이렇게 세 명인데, 상당히 가족적이면서 이들의 젊은 날의 초상을 그리는 아주 서민적인 이야기 입니다. 프랑스 영화는 그 이후 아주 프랑스 영화의 전형을 이룹니다. 아주 서민적이면서 서정적인 전형, 그것이 바로 프랑스 영화인데요. 이 프랑스 영화의 전형이 바로 '마리우스 3부작'에서 시작되어 이후 많은 영화에 영향을 주었기 때문에 지금도 프랑스의 국내 영화제 이름이 "세자르 영화제"이죠. "세자르 영화상"의 이름은 바로 '마리우스 3부작' 중 한 편인 <세자르>, 그리고 세 인물 중 한 명인 세자르에서 따온 것입니다. 그만큼 마르셀 파뇰 감독의 '마리우스 3부작'은 국민적인 작품이기도 합니다. 프랑스 시골 마을에 소박하고 참을성있는 생활 방식, 서정적인 프랑스적인 생활 방식, 또 연극적인 훌륭한 연기와 문학적인 양식, 프랑스 지방색을 띤 토속적인 지혜라든가 유머.. 이런 것들이 철철 넘치는 따뜻한 서정적인 영화이죠.

그 다음에 이제 마르셀 카르네Marcel Carne 감독을 보도록 하죠. 마르셀 까르네는 자크 프레베르 작가와 공동으로 주로 작업을 많이 했습니다. 이 시적리얼리즘이라는 것이 바로 마르셀 까르네의 작품으로 본격화되었다고 볼 수 있는데요. 숙명적인 사랑의 주제, 운명에 싸인 사랑, 또 실제 현실 세계를 정말로 현실처럼 보이게끔 잘 만들어낸 스튜디오 건축물들이 미학의 중심을 이루고 있는데요. <안개 낀 부두Le Quai des Brumes>(1938) 같은 작품이 마르셀 까르네의 대표적인 시적 리얼리즘 작품이죠.

마지막으로 정말 빼놓을 수 없는, 1930년대의 가장 대표적인 감독은 바로 장 르누아르Jean Renoir 감독입니다. 장 르누아르는 한 개인으로서도 프랑스 영화사에서 아주 뛰어난 감독 중의 한 명이고, 전세계적으로도 아주 영향력있는 감독으로 평가되는 그런 대표적인 감독입니다. 장 르누아르는 인생에 대해, 삶에 대해서 아주 긍정적인 시각을 갖고, 다소 비관적인 현실이라 할지라도 진지하고 성찰적이며 진보적인 대안을 내놓는 그런 감독입니다. 특히 개인의 인생보다는 집단과 조직과 운명과 대항해서 싸우는 성향을 갖고 있었고, 특히 형식적으로도 상당히 뛰어난 연출기법을 보여줍니다. 오손 웰즈의 영화에서 나타나는 딥 포커스, 롱 테이크 기법 같은 것 또한 르누아르 감독이 연출했던 기법들입니다.

공간의 깊이감을 딥 포커스를 이용해 잘 표현해냈는데, 이것은 미학적으로 '미장센 연출'이라고 합니다. '미장센'이라는 것은 화면의 조형적 요소를 말하는 거죠. 연기라든지 조명이라든지 촬영, 세트 등의 조형적인 면을 컨트롤해서 '컷트'-편집에 의한 연출이 아니고 연기라든지 촬영에 의한 연출을 탁월하게 하는 것을 '미장센 연출'이라고 하죠. 바로 이 '미장센 연출'의 대가가 장 르누아르 입니다. 대표작으로는 <게임의 규칙La Regle Du Jeu>(1939),

<거대한 환상La Grande Illusion>(1937)을 예로 들 수 있습니다. <게임의 규칙>에서의 미장센 연출은 아주 탁월하죠. 그런 측면에서 많은 영향을 주었던 영화이고. <시민 케인>과 더불어 <게임의 규칙>은 약30년 동안 베스트 영화에서 1, 2위를 다퉜던 대표적인 걸작입니다.

이때의 프랑스 영화들은 대체로 프랑스의 국가적 혼란을 상당히 반영하고 있습니다. 장 가뱅이 연기했던 캐릭터들은 마치 미국의 험프리 보가트와 비견될 정도로 낭만적이면서도 무정부주의적이고 그리고 비극을 예감하는 예정된 운명을 지닌 얼굴로 상당히 많은 매력을 주었던 프랑스의 대표적인 배우이고, 그리고 그것이 프랑스 영화의 얼굴이라고 볼 수 있겠습니다.

이태리 네오 리얼리즘

이태리 네오리얼리즘은 지금까지 얘기했던 프랑스의 사조.. 시적 사실주의 이후에 일어난 영화 사조 입니다. 1945년도에서 50년대까지로 얘기하는 사람도 있고, 40년대 초반에서 50년대 말까지 얘기하는 사람도 있고... 대체로 40년대에서 50년대에 걸쳐있다고 보면 되겠습니다. 이 시기는 분명 전쟁과 전쟁 이후를 포함하는 시기 입니다. 그래서 2차대전과 2차대전 바로 직후의 영화들이 어떤 모습을 띠었는가 하는 것인데, 45년에 독일이 물러나고 연합군이 들어오면서 이태리는 해방이 됩니다. 해방 이전에 무솔리니 당국에서 '영화가 현실에 대한 것이면 무엇이든 만들어라'라는 측면에서 리얼리즘이라는 이름으로 만들어진 많은 영화들이 있었습니다. 그런데 그런 영화들은 권태로운 여자 주인공을 소재로 다룬 굉장히 현실 도피적인 멜로 드라마였다고 합니다. 그런 것에 대항해서, 그것이 어떤 특정한 현실이지 하층 다수의 궁핍한 현실을 보여주기에는 너무 포장됐고 진실하지 않다는 반성에서 출발한 적나라한 '현실 벗기기' 라는 측면에서의 영화들이 만들어 졌습니다. 바로 '새로운 사실주의'를 표방한 '네오리얼리즘'이 대두하게 된 것입니다.

주요한 감독들을 훑어본다면, 로베르토 로셀리니Roberto Rossellini 감독이 있고요. <무방비도시>(1945)가 있고 '빠이잔'이라고 알려진 <전화의 저편Paisan>(1946) 이런 작품들이 로셀리니의 대표작이죠.

루치노 비스콘티Luchino Visconti 감독의 <강박관념Ossessione>(1942), 이 작품을 네오리얼리즘의 시작으로 평가하는 평론가들도 있습니다. 그리고 이 <강박관념>은 미국에서 <포스트맨은 벨을 두번 울린다>로 리메이크된 영화의 원조입니다. 그래서 이 내용은 익숙하죠. 1942년도에 만들어졌고요, <무방비도시>에 앞서 네오리얼리즘의 최초의 작품으로 얘기가 되기도 합니다. 그리고 무엇보다도 루치노 비스콘티의 네오리얼리즘의 가장 대표작이라고 할 수 있는 것은 <흔들리는 대지La Terra Trema>(1948) 입니다. 2차대전이 끝나고 3년 후에 나온 영화인데요. 제재나 제작 방식에 있어서 가장 네오리얼리즘적인 영화이기도 하고 연기자 전원 100% 비직업 배우로 구성된 영화로 전무후무한 작품으로 평가됩니다. 시칠리아 어부들이 직접 연기한 기록영화가 아닌 극영화 입니다. 그런 의미에서 극영화와 기록영화의 경계를 허물어뜨린 대표적인 사실주의 영화이고요.

비토리오 데 시카Vittorio De Sica 감독을 보도록 하겠습니다. 이 감독은 <자전거 도둑 Ladri Di Biciclette>(1948)이라는 영화로 우리에게 잘 알려진 네오리얼리즘의 대표적인 감독입니다. 이 <자전거 도둑>은 역대 평론가들, 학자들이 베스트 영화 순위의 5위권 안에 올려놨던 작품 중의 하나죠. 이 영화도 역시 2차대전 이후 1948년도에 나온 영화이고, 역시 비직업 배우들을 많이 기용을 했고 또한 감동이 그 어떤 영화보다도 크기 때문에 인구에 회자되고 있는 작품입니다.

네오리얼리즘의 이론적 토대

원래 '네오리얼리즘'이라는 이 말은 시나리오 작가 세자르 자바티니Cesare Zavattini에 의해 처음 사용되었습니다. 네오리얼리즘은 "현실 속에서 드라마를 만들어 나간다"는 것이죠. 드라마를 통해서 현실을 보여주고 드라마를 인위적으로 만들어 나가는 것이 아니라 드라마가 이미 현실에 있기 때문에 만들어진 드라마가 아니라 "현실에서 드라마를 발견한다"는 원칙에 의해서 행해졌던 영화 제작 운동이었습니다.

네오리얼리즘의 특성은 테마나 스타일-양식적인 측면에서 인본주의적인 세계관이 작용을 합니다. 또 비직업인-연기자가 아닌 일반 사람을 연기자로 캐스팅한다든지, 스튜디오 촬영보다는 주로 실생활의 터전-실제 세트를 활용해 현실을 그대로 마치 다큐멘터리를 찍듯이 이용을 한다는 특징이 있습니다. 촬영이나 조명도 마찬가지로 인위적이지 않은 자연광 그대로를 사용합니다. 이러한 형식을 통해서 네오리얼리즘은 당시의 레지스탕스 영화 정신을 이어받아서 사회적인 문제를 소재로 택했습니다. 빈곤이라든지, 매춘이라든지, 실업 문제, 또는 정치적 혼란, 소외된 사람들에 대한 문제-노인이라든지 어린이라든지 ... 이렇듯 모든 테마들이 사회적 테마이거든요. 그래서 개인적인 주관적인 영화가 아니고 사회로 다시 환원될 수 있는, 사회 문제를 환기시키고 다시 대중들과 같이 그 고민들을 나눌 수 있는 그런 영화라는 점에서 특이한 점을 갖고 있습니다. 결국은 그것이 다른 나라에도 많은 영향을 주었다고 볼 수 있겠죠.

네오리얼리즘을 이태리 자체에서 60년대에 들어와서는 중산층 이하의 사람들에게 많이 어필했던 그런 소재가 이제 중산층과 유복한 사람들이 정신적으로 방황하는 이야기 형태로 바뀌게 되고 그것이 '이탈리아 뉴시네마'로 발전하는 계기가 됩니다. 그래서 정치적 무정부주의를 다루게 되고 현실적으로는 등장하는 인물들이 하류층이 아니고 중산층 이상으로 올라가게 됩니다. 급격히 이태리가 산업화됨으로 인해서 그런 식의 변화를 갖게 됩니다.

네오리얼리즘이 다른 나라로 넘어가서 어떤 영향을 미쳤는지를 살펴보면, 특히 제 3세계 권에 많은 영향을 주는데 아시아, 중남미, 아프리카 이런 쪽에서는 실제 현실을 토대로 한 영화 제작이 환상적이고 오락적이고 도피적인 미국영화의 고전적인 방식에 비해서 훨씬 더 호소력이 강하다는 판단 하에 네오리얼리즘이 적극적으로 받아들여졌고 많은 영화들이 제작되었죠. 그런 측면에서 보면 네오리얼리즘의 정신은 상당히 자국보다도 타국에서 제 3세계에서 더 많이 꽃피웠다고 이렇게 정리 할 수 있겠습니다.

<무방비 도시> 분석

로베르토 로셀리니의 <무방비도시>를 어떤 평론가들은 비스콘티의 <강박관념>보다도 훨씬 더 네오리얼리즘의 전형이라고 평가를 하는 경우도 있습니다. 이 영화는 1945년도에 이태리가 해방되면서 바로 나타난 영화인데요. 이 영화는 1943년부터 이미 제작에 들어갔습니다. 다시 말하면 언더그라운드 제작을 했던 것이죠. 그러니까 그 당시에 독일 치하에 있던 이태리가 어렵게 레지스탕스 활동을 하면서 살고 있고 민중들의 삶은 굉장히 가난하고 피폐하던 그런 시점에서 이미 촬영을 하고 있었던 것입니다. 이것은 독일 치하에서 레지스탕스 활동을 하는 독립 운동가들의 이야기를 그린 영화인데요. 그런 영화의 내용과 실제 현실, 실제 현실은 아직 해방되기 전입니다.

말하자면 우리가 일제 식민지 시대에 레지스탕스 영화가 있었다는 것을 상상해 본다면 8.15 해방 전에 이미 언더그라운드에서 이런 영화를 만들고 있었다는 것이고 개봉은 8월 15일 이후 해방된 이후에 개봉이 되었지만 그 이전부터 만들고 있었고 그때 찍었던 장면이 다수 들어가 있었다고 생각을 해본다면 이 영화의 정신은 사실 대단히 높게 평가해줄만한 것입니다. 바로 그 "레지스탕스 정신"이 영화 제작하는 사람들에게도 그대로 반영되고 실제로 그런 장면들을 몰래카메라식으로, 다큐멘터리식으로 찍어 놨다가 그것을 해방 이후에 개봉해서 상영을 했을 때 보이는 그 박진감이라는 것은 사실, 해방 이후 스튜디오에서 재현해서 찍은 것에 비교할 수 없을 정도로 그 박진감은 대단한 것이죠. 그런 식으로 만들어진 영화가 바로 <무방비도시>입니다.

이 <무방비 도시>는 유격대원들의 활동, 독일군과 이태리 경찰의 습격과 보복적 강탈, 협력자들과 저항자들, 그리고 빵과 포도주를 원했던 보통 사람들의 고통스러운 긴장들, 전쟁의 살육과 비참한 모습들을 교차 시키면서 연대기적으로 기록하면서 독일치하의 이태리 국민들의 긴장된 순간들을 생생하게 전달하고 있습니다. 마지막도 상당히 비극적으로 끝나죠. 마지막 장면을 예를 들더라도 레지스탕스 편에 가담했던 카톨릭 사제의 순교에 가까운 고귀한 죽음과 그것을 바라보던 아이들의 뿔뿔이 흩어져 가는 뒷모습. 이런 것들은 정말 영화사에 길이 남는 장면입니다. 동시에 암울한 현실에서 미래의 희망을 어린이에게 거는 그런 로베르토 로셀리니 감독의 애국자적인 혹은 현실 비판자이면서 예언자로서의 면모를 여실히 보여주는 명장면이라고 볼 수 있겠습니다.

있는 그대로의 삶에 대한 애착심은 무엇보다도 네오리얼리즘적인 정신이라고 얘기할 수 있는 것이고요. 어제라는 역사적 사건을 다루는 것이 아니라 지금이라는 현재적 사건을 지극히 인간적이며 사회적 관점으로 포착하려는 그런 현실성에 대한 집착이야말로 참다운 리얼리티를 의미하는 것이겠죠. 이것이 바로 네오리얼리즘의 본질적인 가치인 것입니다.

로셀리니는 "사물은 본질 그대로 있어야 할 곳에 있다. 왜 그것을 재창조하려고 애쓰는 것일까?"라고 설명을 했습니다. 또 극작가인 세자르 자바티니는 "인간적 삶의 한 순간을 포착하고 그 순간이 얼마나 인상적인가를 보여주는 것, 즉 그것을 찾아서 확인하고 그것이 진동하는 울림을 세상의 다른 곳으로 보내는 것이다." 라고 역설한 바가 있습니다.

이러한 네오리얼리즘의 특성상 <무방비 도시> 같은 경우는 한편으로 스튜디오 촬영도 많이 했기 때문에 어떤 평론가들은 그런 인위적이고 작위적인 스튜디오 촬영 부분을 두고 네오리얼리즘의 미학에서 벗어난 작품이라고 부정적인 견해를 보이기도 합니다. 이야기는 헐리우드식의 멜로 드라마적인 요소도 있고 한편으로는 코믹한 요소도 있고 또 직업배우를 좀 많이 쓴 영화에 속하기도 해서 여러 가지 인위적인 요소들이 있지만, 아까 말씀드린 대로, 이 <무방비 도시>가 갖고 있는 장점은 실제 현실에서 일어났던 레지스탕스 활동, 그 사람들의 움직임과 상황을 담아냈다는 점에서 그리고 그것이 이미 해방되기 전에 몰래 숨어서 언더그라운드 제작 방식으로 독일치하의 이태리 민중들의 삶을 기록한 장면을 삽입했다는 점에서 네오리얼리즘의 정신을 형식과 더불어서 다분히 갖고 있는 영화라고 볼 수 있습니다.

그 정신이라는 것은 무엇이겠습니까, 일종의 피지배 민족으로서 지배 민족의 억압에 대한 반항과 분노의 표현이겠죠. 이러한 것이 다분히 들어간 작품이기 때문에 다소 헐리우드 영향의 요소들이 있을지라도, 그런 요소가 있다고 해서 형식적으로만 평가하지 않으려는 학자들의 네오리얼리즘에 대한 견해를 <무방비 도시>를 통해서 알 수 있습니다. <무방비 도시>는 그런 측면에 있어서 네오리얼리즘 사조에서 대단히 높게 평가되는 작품 중에 하나입니다.

그런 점에서 네오리얼리즘의 형식적인 특징-로케이션 촬영이라든지 비직업 배우의 기용이라든지 느슨한 각본이라든지 이러한 형식적인 공통점을 훨씬 초월하는 "네오리얼리즘 정신"이라는 점에서 그 이후에 전개된 제3세계 현실영화들에 상당히 많은 영향을 줬다는 측면을 꼭 강조하고 싶습니다.

<자전거도둑> 분석

네오리얼리즘의 대표작이라고 알려진 <자전거 도둑>의 마지막 장면도 역시 우리에게 가장 인상적인 장면 중의 하나 입니다. 자전거를 통해서 생계를 유지하던 사람이 자전거를 잃어버렸을 때 그것을 찾기 위해서 집요하게 로마 시내를 헤매지만 결국은 자전거를 훔친 범인을 잡지 못하고 결국 자기도 남의 자전거를 훔쳐서 도망가는 그런 상황에 놓이게 됩니다. 결국 그는 시민들에 의해 붙잡히게 되고 마지막에는 어떤 시민에 의해 뺨을 맞기도 하고 욕지거리도 먹게되는 비참한 서민의 모습으로 그려지는데, 바로 그 모습을 그의 아들이 지켜보게 됩니다. 그리고 그 아들을 보고 분노한 시민들이 아버지의 죄를 용서해주고 뿔뿔이 흩어집니다. 이러한 마지막 장면을 봤을 때, 영화는 그 이상의 해피엔딩 내지 어떤 완벽한 결말을 주지 않습니다. 그

것을 우리가 미학적으로 "불확실한 엔딩" - "ambiguous ending" 이라고 하죠. 애매모호한 결말 또 다른 말로는 "개방식 결말" - "open ending" 이라고도 합니다. 이것은 종래의 헐리우드 영화에서 보여줘 왔던 완결된 구조의 결말, 아주 비극이거나 아주 희극인 결말을 보여주는 것과는 상반된 입장을 보여주는 것이죠. 다시 말하면 현실은 이미 던져져 있고 그 현실에 대한 것을 관객들이 스스로 결론을 찾아서 의미를 해석해야 하는 것이지, 이미 던져진 현실을 작가가 새로 재구성 하고 왜곡시킨 형태로 관객들에게 제시하는 것은 현실을 왜곡시키는 것이라는 입장인 것입니다.

있는 그대로의 현실을 생생하게 전달해야 하는 것이고, 그것을 비극으로 느낀다면 비극이고 희극으로 느낀다면 희극인 것입니다. <자전거 도둑>의 결말 처리가 바로 그런 것인데 작가는 그것이 비극인지 희극인지 어떤 결말을 내리지 않죠. 단지 상황만을 제시한 것입니다. 그런데 그 상황은 '사실'이라는 것이죠. 이것은 머릿속에서 만들어진 인위적인 드라마가 아니고 로마에 그런 현실이 이미 질펀하게 널려져 있는 것이고 그런 현실의 한 조각을 뜯어서 관객에게 제시한 것이라고 볼 수 있습니다. 그런데 그것은 현실의 다양한 삶의 모습의 한 부분이긴 하지만 동시에 그것은 대표성을 띠는 것입니다. 그런 의미에서 <자전거 도둑>의 서술 방식은 탄탄하지는 않지만 인위적이지 않기 때문에 관객들에게 삶에 대한 무한한 해석을 가능하게 하고 그로 인해 깊은 감동을 주는 영화로 평가 받고 있습니다.

플롯이 굉장히 단순하고, 어디까지가 사실이고 어디까지가 허구인지 구별하기 어렵고, 그리고 이 사람이 전문배우인지 일반인을 캐스팅 한 것인지 구별하기 어렵고, 또 이것이 정교하게 짜여진 세트인지 아니면 실제로 거기 가서 찍은 것인지 이런 것들이 구별되지 않습니다. 이러한 특징들이 네오리얼리즘 미학의 전형을 보여주는 것인데요. 비록 그 당시 가난하고 제작 여건이 좋지 않았기 때문에 자연발생적으로 그런 방식을 택해서 영화 제작을 할 수밖에 없었다고 하지만, 그러나 그것이 결과적으로 굉장히 위대한 미학을 만들어낸 것입니다. 다시 말하면 인위적으로 현실적인 조건을 맞춘 것이 아니라 너무나 생생하게 자연스럽게 그런 것들이 포착이 되기 때문에 기록영화와 극영화, 허구와 실제를 잘 배합시킨 대표적인 미학 사조라고 볼 수 있겠습니다.