

## 소설과영화 기말고사

2020047029 안준영

### 11. [형식과 스타일]

소설로부터 영화가 분리되는, 차집합에 있는 요소는 무엇이 있는가? 미장센, 색조, 소품, 편집, 음향 등등의 수단을 동원하여, 우리 모두가 두 눈으로 똑똑히 보고 살아온 일상의 거리와 이야기들을 새롭게 재탄생시켜 영화라는 비디오 속에 가둬놓는 것이다. 그러므로, 각 요소가 유니크하거나, 그 조합이 색다른 영화에서 종종 미학을 느낄 수 있게 된다. 하지만 영화 [너와 나]는, 진부하고 클리셰에 가까운 직접적 의미 작용을 일으키는 사물들의 배치, 심지어는 무형적 배경이 주를 이룸에도 이동진 평론가가 2023년 한국 최고의 영화로 선정하기도 했다. 물론 그가 그렇게 선정했다는 사실이 어떠한 진실을 만들어내진 않지만, 적어도 우리로 하여금 “진부하고 장식적인 형식과 스타일의 조합이, 오히려 우리 마음에 더욱 잘 스며들 수도 있는가?”를 생각하게 한다.

글쎄, 결론적으로 “그럴 수 있다”라는 내 생각을 자세히 풀어내 보기 전에, 이를 뒷받침할 수 있는 아주 좋은 사례가 있다. 바로 내가 중학생 때 정말 지루하게 보았지만, 성인이 되어 두 번째로 봤을 때 가슴에 박혀버린 고레에다 히로카츠 감독의 [걸어도 걸어도]다. 자극적인 것, 새로운 것을 좋아할 나이였다. 그래서 소설보다는 ‘낯설게 하기’를 무기로 하는 영화를 참 좋아했던 것 같은데, [걸어도 걸어도]는 나에게 익숙한 것 그 자체였다. 방학마다 시골에 가면 볼 수 있었던 파릇파릇한 풍경 – 당시에는 시퍼런 이라는 색채적 표현이 떠오르긴 했지만 – 이 영화 내내 지속되었고, 어떠한 자극적인 요소도 없이 적당한 나이의 가족 구성원들이 하룻밤을 어떻게 재미없게 보내는지를 볼 수 있었다. 료타는 그럭저럭 우리 아버지를 닮았고, 쿄헤이는 돌아가신 우리 친할아버지를 닮았다. 숨겨진 이야기나 감정도 없고, 내 가슴을 뛰게 할 러브라인도 없다. 카메라 앵글이 신선하지도, 심지어는 그 흔한 색채 대비조차 (거의) 없다. 나에게 그 2시간짜리 영상은 ‘영화’가 아닌 ‘다큐멘터리’에 가까웠다.

그런데 중학교 때 보았던 그 수십 편의 재밌는 영화, 내 인생 최고의 기억들로 남을 것만 같았던 영화들은 도대체 왜 내 기억에 하나도 남지 않는 것인가? 내 머릿속에, 가슴속에 새겨졌다고 생각했는데 사실은 잠깐 내 뉴런에 강렬하게 다가온 자극의 순간들이었을 수도 있겠다. [해리포터 : 죽음의 성물]편은 어릴 적부터 가장 좋아하는 영화임에도 매 년마다 자세한 내용을 잊어버려 다시 시청하고 한다. 하지만 20살 때 본 [걸어도 걸어도]는 그럴 필요가 없다. 모든 이야기와 장면이 기억나는 것은 아니다. 하지만 나에게 그저 스며들어있다. 어쩌면 내가 추구하는 가치가 ‘낯선 것’에서 나이가 들어가며 ‘익숙한 것’으로 바뀌는 것일 수도 있겠다. 처음 보는 것이 익숙할 수는 없으며, 익숙한 것들은 모두 과거에 경험했거나 긴 시간에 걸쳐 우리의 성장과 함께 마주쳐왔던 것들이다. 어른이 되어갈수록 종종 향수에 젖어 드는 빈도가 늘어간다고 한다. 그렇다면 영화가 나에게 줄 수 있는 진짜 가치는, 자연스럽고 익숙한 것을 재현해 내 눈 앞에 편안하게 가져다 놓아준다는 사실일까.

익숙한 장면, 기억 그리고 서사에만 해당하는 말 같지만, 이러한 영화를 매력적으로 만드는 것은 형식과 장치 또한 익숙하게 하는 것으로부터 많은 도움을 받는다. 집안의 둘째인 료타(주인공)의 어머니인 토시코가, 죽은 첫째를 15년째 그리워하며 집안에 날아든 나비를 노망이 난 듯 손으로

잡으려 빙빙 돌며 쫓아다니는 장면이 있다. 이 장면은 아주 자연스럽게, 객관적인 카메라의 시점에서 어머니를 비추고 안타까워하는 료타를 다시 비춘다. 이 장면에서 무언가를 암시하는 사물이 배치된다든지, 이전에 깔려있던 복선과 연결된다든지 하는 것은 딱히 중요한 것이 아니며, 그저 우리의 마음을 동요시킬 뿐인 자유 모티프일 수도 있다. 만약 중요한 것이라 하더라도 영화의 미학적 요소에 부가적인 점수를 줄 수 있을 뿐, 결국 그 장면과 이야기에서 우리가 느끼는 것은 부모에 대한 사랑과 미안함, 애처로움임이 변하는 일은 없을 것이다. 많이 본 듯한 익숙한 장면 덕분에 이를 고스란히 느낄 수 있게 되는 것이다. 이것을 느낀 사람들은, 독특하고 세련된 조합의 장치나 화면 구성에서 느끼는 미학과 자극보다는 가슴에 진정으로 새겨지는 메시지를 전달받게 되는 것이다.

다만 이러한 익숙하게 하기를 통한 울림이 주는 힘이 더욱 강하기 때문에 형식이나 미학은 그리 중요하지 않다고 결론짓기는 어렵다. 영화의 주제가 [걸어도 걸어도]와 같이 우리 일상에서 많이 찾아볼 수 있는 이야기라면, 이와 연결된 (혹은 조합되어 이에 영향을 미칠) 영화의 여집합적 요소들 또한 익숙해도 문제가 없을 것이다. 하지만 [어벤저스]와 같은 영화에 앵글, 화면 구성, 음향 등이 다채롭지 못하고 익숙하다면 어떨까? 시놉시스를 어떻게 개선한다고 하더라도 이러한 흥행과 팬을 얻지는 못할 것이다. 결국 'case by case'라는 말이 이 글의 결론에서 작용하게 되겠지만, 적어도 우리는 '익숙하게 하기'의 힘이 우연히 발현되는 것이 아니라, 치밀하고 논리적인 이유가 있는 영화의 색다른 성공 요소가 될 수 있음을 알고 있어야 한다.

## 16. [인물]

지난 수업에서 악역에게 감정이입이 되고, 매력적으로 느끼게 되는 이유에 대해서 다룬 뒤 집에서도 이 주제에 대해서 생각을 해본 적이 있다. [콘크리트 유토피아]에서의 명백한 악역임에도 불구하고, 관객들이 영탁에게 감정이입하는 이유는 '우리과 비슷한 욕망'을 가졌고, 이러한 우리의 욕망을 대변해주는 하나의 가상 인물로서 생각이 되기 때문이다. 그런데, 사실 나는 한 층 더 깊이 생각해보면, 그러한 우리의 욕망이 언젠가 세상에 알려지더라도 질타받고 싶지 않은 마음에 자신도 모르게 지지하고 옹호하게 되는 마음이 생기는 것이라고 생각한다. 동시에 그 마음을 강렬하게 드러내면 오늘의 내가 질타받기 때문에, "악역이지만 이해는 된다"라는 두루뭉술한 표현으로 어느 날 어느 순간에서든 빠져나오려는 구석을 만드는 것이 인간이 아닌가 싶다.

이러한 맥락에서 소설 [인간실격]의 주인공인 오오바 요조에게 크게 감정이입이 된 시절이 있다 - 예상하지 못한 예시겠지만, 나의 주장을 이해하는 데에 큰 도움이 될 배경을 가져다줄 것이다. 나는 사이코패스나 소시오패스는 아니지만, 수학에 큰 재능이 있던 어린 시절 책을 너무 많이 읽으며 혼란스러운 시기에 이기적인 면이 크게 발전하여 스스로 인간답지 않다는 자의식을 가진 적이 있었다. 나 역시 순수한 마음으로 모두와 지내고 싶었지만, 그렇게 되지 않았고 괴짜처럼 수학적으로 분석하고 판단하여 체스를 놓듯이 살아가고 있었다. 나도 게임을 좋아하지만, 주변인들은 왜 나처럼 광적으로 수학을 사랑하지 않는지를 생각하다보면 한심함이 느껴지다가 어느 순간에는

분개하고 있는 나를 발견할 수도 있었다. 그러한 혼란 속에서 비행도 많이 저질렀지만, 나만은 스스로를 용서하고 무고함과 무죄를 증명해줄 면죄부가 필요했다 - 있다고 믿었다.

그 당시의 내가 살면서 가장 감정 물입이 되었던 인물이 영화 [향수 : 어느 살인자의 이야기]에 등장한다. 주인공 장 바티스트는, 파리의 어시장에서 태어났지만 그의 어머니는 출산 후 그를 방치하려다 붙잡혀 처형당해 고아로 살아가게 된다. 심지어 그는 양육원에서 자라나면서 다른 아이들과 달리 말이 늦고, 감정 표현이 거의 없으며, 특히 뛰어난 후각 능력을 가지고 있었다. 그는 한 소녀의 향기를 맡고 강하게 끌리게 되며, 그녀를 따라가서 결국 살해하고 향수로 만들어 인간의 향기를 보존하고 싶다는 강한 욕망의 시발점이 된다. 결국 많은 살인을 저지르고 신의 위치에 다다랐지만, 자신의 내면에 남은 공허함과 혐오감만 남을 뿐이었다.

그의 어린 시절 비극성과 천재성이 뒤섞임으로써 죽음이라는 참담한 결과와 연쇄살인이라는 악행으로 이어졌다. 하지만 그는 예술을 사랑한 것이 집착으로 변해 그러한 결과로 이어졌을 뿐, 과정에서 그 누구도 그를 돕지 않았으며 그가 인지하고 있던 것도 아니었다. 존재를 부정당하며 탄생했는데, 그 어떠한 축복도 받지 못한 그가 벌인 행동에 나는 도저히 손가락질을 하기 어려웠다. 아니, 오히려 공감하고 안타까워했다. 하지만 같이 영화를 본 친구들이 그저 '사이코패스의 만행'으로 일단락해버리는 모습을 보며, 내 생각에 더욱 확신을 갖게 되었다. 그저 꽤 많은 악역들이 사랑받는 이유는 다수의 마음 깊은 곳에서 공감 - 하지만 사회적 체면을 위해 겉으로는 드러내지 않을- 을 이끌어내도록 설계되었을 뿐이지 않나? 나를 포함한 극소수만이 장바티스트에게 연민과 공감을 느낄 뿐, 사람들이 장바티스트를 문제적 인간으로 손가락질 하는 것은 여전히 자신이 같은 문제로 손가락질 받을 일이 없을 것이라 생각해서일 뿐이 아닐까.

예술은 느끼기 전까지는 졸작일 뿐이다. 장바티스트를 사형대에서 올리고 죽이라고 환호하던 수만명의 사람들은, 그가 완성한 최후의 향을 흠뻑리자 향락과 쾌락에 젖어 서로를 탐하고 난교했다. 이전과 이후에는 장바티스트가 추구해온 예술을 느꼈는가 아닌가의 차이 뿐이다. 결국 자살한 장바티스트의 최후를 보면서, 나는 정말 말 그대로 형용할 수 없는 감정을 느꼈다.

나는 이 작품을 떠올릴 때마다 철학적이고 윤리적인 물음표를 스스로에게 던진다. 수학에 미쳐 모든 것을 계산하고, 그것이 성격과 행동에 영향을 미쳤을 뿐 나는 그저 불쌍한 사람이었나? 나의 영혼도, 그의 영혼도 그저 우리의 예술을 졸작으로만 바라보는 사람들의 눈을 통해 해석되었기에 악인으로 평가받는 것이 아닌가? 슬픔도 느껴지지만, 이제는 당시와는 달리 괴짜같은 면은 기억에만 남아있기 때문에 "왜 그랬을까" 하는 자조적인 웃음도 난다. 우리 인간은 그렇게 대단한 존재가 아니다. 각자 저마다의 욕망을 안고 살며, 내가 좇을 때는 수만 가지의 이유를 들어 정당화하지만 그렇지 않을 때는 곧장 손가락질을 시작하는 이기적인 존재이다. 영화를 보면서 악역들에 대한 알 수 없는 공감이 되거나 정신적 지지가 간다면, 우스갯소리로 "MBTI가 F여서 그렇다"라고 하고 넘길 것이 아니라, 자신이 영화 속 인물과 같이 보잘 것 없는 욕망을 갖고 살아가는 인간이라는 점을 인정해야 할 것이다. 그렇게 받아들여야만, 소위 말하는 자의식 과잉에서 벗어나 더 나은 내일의 나를 만들 수 있는 법이라고 생각한다. 그렇게 받아들여야만, 진정으로 스스로에게 더이상 부끄럽지 않기 위해 악행을 계속하는 문제적 인간이 되는 것을 경계하면서 살아갈 수 있다. 그렇지 않는다면 나는 또 언젠가의 나를 보며 손가락질하는 우스꽝스러운 모습을 하고 있게 될 지도 모른다.