“ 피곤하다. ”

‘ 요즘 내내 그런 생각만 한 것 같다. 시간은 더디게 가고, 공무원이라 그런지 할 일은 너무 없고. ’

얼마 전에 드디어 M.A.M 사용 자격증을 따고 일자리를 얻게 될 수 있었다.

M.A.M은 기억을 추적할 수 있는 기계인데, 필요한 곳에서 사용 요청을 보내오면

먼저 스캔 부서에서 데이터를 만든 뒤, 우리 부서에서 이를 목적에 맞게 분석하는 일을 한다.

참, 처음에 M.A.M이 공개되었을 때가 떠오른다.

‘ 게임에라도 쓰이게 될까.. ’

생각하면서 흥미 있게 관련 기사들을 살펴보고 있었던 나는,

기억에 관련된 기계라는 말을 듣고 재밌을 것 같다는 생각이 들었다..

‘ 프로그램으로 구현된 피험자의 기억을… ’

이라는 구문을 보곤 결국 프로그래머가 된 내가 할 수 있는 일이겠다 싶어서

그날로 점점 설 자리를 잃어가는 프로그래머를 그만두고,

국가 자격증이지만 허들이 낮다고 평가받던 M.A.M 자격증을 따기로 했다.

M.A.M에 대해서 좀 더 이야기하자면,

피험자의 무의식과 연관된 기억을 알아서 찾고 잘 맞춰지지 않는 기억은 퍼즐로 구현해서 이를 사용하는 사람이 퍼즐을 풀어나가며 기억끼리 맞출 수 있게 해준다.

잡다한 생각들을 하면서 가만히 M.A.M의 모니터만 바라보며 멍때리던 나에게, 이메일이 도착했다.

“ 스캔 부서 복 팀장..? ”

부서와 이름을 듣자마자 나는 새로운 일이 생겼다는 사실을 깨달을 수 있었다.

‘ 마침 심심하던 차인데 잘됐다. ’

라고 생각하며 이메일을 다 읽었다.

별 내용은 없었지만 정리하자면 소망병원이라는 작은 정신병원에서 의뢰가 왔고, 흰색에 공포감을 가지는 증상을 가지고 있다고 한다.

여기 사람 표시 아이콘을 누르면 됐었지. 참 맥없는 UI의 OS다. 누가 만들었는지 참.

‘ 화가인데 흰색에 거부감을 느낀다고?

참 기묘한 증상이네 ’

그렇게 생각하며 천천히 VR을 쓰고, 기억에 접속할 준비를 했다.

다른 사람의 기억에 들어간다는 느낌, 참 묘한 느낌이라고 생각하던 차에 접속에 성공했다.

접속에 성공하자마자 보이는 건 가정집인 것 같았다.

“ 투룸에 침대도 킹사이즈고.. 꽤 돈이 많은 사람인가?

요즘 집세가 엄청나게 올라서 혼자서 이렇게 사는 건 힘들 텐데? ”

현실에 대해 불평하다가, 서재로 보이는 방에 들어가자 세 개의 캔버스가 놓여 있었다.

그 중 하나의 캔버스에는 그림이 그려져 있었다.

이 그림과 상호작용 할 수 있을 것으로 보여서, 다가가서 상호작용해보니 역시나 다른 기억으로 이어져 있었다.

잠깐의 생각 후, 나는 주변을 살펴보다가, 기억 복제본이

“ 아마 이때 생애 처음으로 나루터에 와봤던 것 같아. 평소엔 오지 않으니까. ”

라고 말하는 것을 들을 수 있었다.

‘ 누군가랑 같이 나루터로 여행 온 건가? ’

라고 생각하며 주변을 살펴보니 주변에 흰색 물감 튜브가 놓여 있었다.

아마 이걸로 무언가 할 수 있을 것 같다는 생각을 하던 차,

어떤 물체는 기억 속의 다른 물체들과 상호작용하여, 환자의 기억을 끄집어낼 수 있다는 정보가 떠올랐다.

한참을 헤맨 후에, 나는 이 물감 튜브가 물체의 색깔을 흡수할 수 있다는 것을 알아냈다.

텐트 앞의 놓여 있는 캔버스의 스케치에 가까이 가자,

색깔을 흡수한 물감 튜브에서 색이 빠져나가 그림으로 들어갔다.

“ 그림으로 들어갈 수 있는 색을 모으면 되는 건가 ? ”

어찌저찌 텐트와 의자의 색깔을 빼낸 나는 한가지,

해가 떠오르는 호수의 그림이 색깔이 차오르지 않았다는 사실을 깨달았다

‘ 무슨 호수 색깔이라도 빠지나? . ’

색깔을 어디서 찾을 수 있을까 고민하던 나는, 부둣가에 멈춰있는 나룻배를 보았다.

‘ 설마 이 배를 타고 저기 떠있는 해라도 가봐야 하는 건가? ’

하지만 다른 수가 없던 터라, 결국 나는 나룻배에 타고 노를 젓기 시작했다.

그렇게 한참을 젓고 보니, 해가 그렇게 멀리 있지 않고 계속 가까워진다는 사실을 깨달았다.

해에 마침내 배가 닿아 멈추자, 처음 듣는 여자의 목소리가 들렸다.

‘ 노을 지는 해는 정말 예쁜 것 같아. 그렇지? ’

이어서 기억도 한 마디 하는 것을 들을 수 있었다.

‘ 그런가.. ’

‘ 들린 목소리는 아마 기억의 주인과 같이 여행 온 사람 같은데… ’

아마 이 기억에서 중요한 위치를 차지하고 있는 사람 같아 보였다.

말이 끝나기 무섭게 해의 색깔이 전부 물감 튜브 속으로 들어가기 시작했고,

이내 물감 튜브를 전부 채웠다.

그와 동시에 주변이 어두워졌다.

“ 이거면 노을 지는 호수가 그려지려나? ”

나는 다시 노를 힘겹게 저어 부둣가로 돌아와서 그림 근처로 향했다.

“ VR인데 왜 힘들게 내가 노를 저어야 하는거야.. ”

투덜거리면서 나룻배에서 내려, 그림 근처로 가니 물감 튜브에서 색이 빠져나가

그림의 마지막 남은 빈 공간을 채웠다.

‘ 노을 지는 저 해를 보며 저 해가 잡고 싶다고 말했었어. ’

기억의 말에 대해 생각할 시간도 없이, 섬광이 반짝이더니 다른 공간으로 이동되었다.

주변을 돌아보니 아까 봤던 풍경의 집 안이었다..

“ 왜 집에 돌아온거지? ”

알 수는 없었지만 기억은 원래 중구난방이니, 다시 달라진 건 없는지 살피기 시작했다.

얼마 지나지 않아, 서재에 있는 그림 세 개 중에 하나의 그림이 더 그려진 걸 확인했다.

“ 에메랄드 그림인가? ”

그림을 살펴보던 차, 그림과 상호작용해보자 다시 다른 기억으로 이어졌다.

주변을 살펴보니 일종의 미술관 같은 장소인 것 같았다.

이번 기억도 분명 환자와 관련됐을 거라고 생각해서 천천히 움직이기 시작 할 때쯤.

‘ 여자친구와 미술관에 가곤 했었어. ’

기억이 말하자, 나는 지나온 나루터에서 들렸던 여성의 목소리는 이 사람의 여자친구일 것이라고 금방 추측해낼 수 있었다.

‘ 쳇.. 부럽네.. ’

잠깐 딴 생각을 하긴 했지만, 나는 앞에 보이는 그림 앞으로 다가섰다.

가까이 다가가자, 그림 밑에 버튼들이 놓여져 있고 오른쪽에는 완성된 그림이 작게 배치되어 있음을 알 수 있었다.

어디에 쓰는 버튼인지 알 수가 없어서, 한번 눌러보기로 했다.

찰칵.

버튼 눌리는 소리와 함께, 앞에 있던 그림의 작은 부분만 색깔이 변했다.

‘ 아마 버튼마다 각자 구역의 색깔을 바꿀 수 있게 되어 있는 거 같은데? ‘

완성 되어 있는 그림에 맞게 색깔을 바꾸자, 기억이 말하는 것이 들렸다.

‘ 오래된 작품이야. 추상화. ’

기억이 말했다.

‘ 추상화가 오래됐다니 신기하네. ’

라고 생각하며 주변에 걸려있는 다른 그림들도 색깔을 맞추기로 했다.

나머지 두 그림들의 색깔을 맞추자, 다음 구역으로 가는 길을 막던 벽이 사라졌다.

‘ 아마 이 벽이 기억들을 막고 있는 벽이겠지? ’

라고 생각하며 다음 구역으로 움직이기 시작했다.

구역 사이의 코너를 돌자, 슬라이드 퍼즐이 눈에 띄었다.

‘ 아.. 퍼즐은 질색인데.. ’

주로 이런 물체들에 기억이 많이 담겨있기 때문에 나는 투덜대면서도

어쩔 수 없이 퍼즐을 풀기 시작했다.

수십 번을 움직이고 움직이며 뜯어낼까 생각도 했지만,

몇 번의 시도 끝에 겨우 한 그림을 맞출 수 있었다.

“ 중학생 쯤엔 이런 퍼즐도 좋아했었는데 ”

기억이 중얼거리는 것이 들렸다.

‘ 아마 이 사람의 어릴 적 추억과 원래 있던 그림이 합쳐진 것 같아 ’

그렇게 생각하며, 나는 다음 그림으로 발걸음을 옮겼다.

다음 그림을 딱 마주치자, 나는 머릿속에서 무언가 떠오르는 듯 했다.

‘ 어디서 많이 본.. 그림인데? ’

그러자 기억이 끼어들었다.

“ 빈센트 반 고흐의 작품이야. 별이 빛나는 밤 ”

“ 알고 있다고.. ”

나도 모르게 대답을 한 나는 퍼즐을 맞추기 시작했고,

이번 퍼즐도 다 맞춘 후엔 다음 그림도 다 맞출 수 있었다.

‘ 으.. 역시 퍼즐은 질색이야 ’

귀찮은 퍼즐을 지나고 보니, 다음 구역에는 그림이 아닌 조형물이 있었다.

“ 언젠가는 나도 이런 작품을 하나 정돈 만들고 싶었어 ”

기억이 말하는 것을 듣고 그림을 보며 생각하였다.

‘ 흠.. 앞에서 보면 하나의 그림처럼 보이는 그런건가? ’

자세히 보니 그림끼리 각도가 맞지 않는다는 사실을 알 수 있었다.

‘ 설마 내가 돌려서 맞춰야 하는거야? ’

그렇게 어려운 작업은 아니었지만, 귀찮게도 수작업으로 전부 맞췄다.

“ 휴.. 드디어 다 맞췄네 ”

다 맞추고 보니 일종의 나비 그림 같았다.

“ 언젠가는 할 수 있을거야. ”

기억 속 여자친구의 목소리가 들렸다.

‘ 확실히 이번 기억에선 여자친구가 큰 위치를 차지하고 있나보네 ’

라고 생각하며 다음 구역으로 이동하기로 했다.

이번엔 그림들이 조각조각 나뉘어져 아래에 떨어져 있는 것이 보였다.

‘ 기억을 떠올리려면 원래 그림대로 맞춰줘야겠지.. ’

반쯤 포기한 채, 그림 조각들을 하나하나 그림에 끼워 맞추기 시작했다.

하나같이 특이한 그림들이어서 맞추기 힘들었지만, 다 맞추고 보니 다들 추상화였다.

‘ 아마 기억의 주인은 추상화를 좋아했나 보네. ’

그림 세 개를 전부 맞추자, 가운데에 놓여있는 에메랄드에 접근 할 수 있는 길이 열린 것을 알 수 있었다.

‘ 이번 기억의 중점은 가운데 전시된 에메랄드겠지? ’

에메랄드가 전시된 케이스에 가까이 가자, 빨간 버튼이 있는 것을 확인 할 수 있었다.

별 생각 없이 우선 버튼을 누르자, 케이스의 유리가 내려가며 에메랄드가 내 앞으로 떨어졌다.

“ 에메랄드는 변하지 않는 행복은 상징한다고 했었나. ”

기억이 말하는 것이 들렸다.

잠깐의 화면 점멸 후, 다시 집으로 돌아왔다.

다시 집 안으로 돌아왔지만, 거실의 큰 그림에 한 부분이 더 그려진 것을 알 수 있었다.

‘ 아마 그림 하나하나가 이 큰 그림의 기억조각이 되는 것 같아 ’

라고 추측하며, 다시 서재로 돌아가 무언가 변한 게 있나 살펴보았다.

세 개의 그림 중에서 남았던 하나가 그림으로 채워진걸 확인했다.

‘ 이제 마지막 그림인가 ’

나름 비장한 각오를 다진 나는 마지막으로 채워진 나비 그림 속으로 들어갔다.

다시 한번 더 화면 점멸이 일어 난 후, 나는 다시 주변을 살펴보았다.

‘ 아마 산속의 공원 같은 느낌인데. ’

라고 생각하자, 기억이 말하는 것이 들렸다.

“ 자주 같이 들렀던 공원이야. ”

아마 이번 기억이 마지막 순서를 차지한 만큼, 여러가지 정보가 있을 수 있을 거라고 생각하며,

산책로처럼 된 길을 앞으로 걸어갔다.

그러자, 앞에 놓여져 있던 나비가 가려는 방향으로 날아간 뒤 사라졌다.

‘ 아마 저 나비가 기억의 이정표 같은 역할이겠지? ’

나비가 갔던 방향으로 계속 가자, 앞에는 기억의 벽과 나무 그루터기가 있었고 나비가 그 위에 앉아있었다.

“ 그루터기에 같이 걸쳐 앉아 있는 것도 좋아했어. ”

“ 밤에는 사람이 많이 다니지 않았거든 ”

“ 왜 놔둔건진 모르겠지만. ”

기억이 말하는 것을 들었다.

‘ 아마 헤어진 직후에도 이 장소에 왔었던 걸로 보이네 ’

‘ 그렇다면 뭔가 많은 기억이 얽혀있을지도 몰라 ’

그렇게 생각하며 계속해서 앞에 놓여진 길대로 나아가기로 했다.

길이 꽤 길어서 그런지 벤치가 둘 놓여있는 것이 보였다.

‘ 체, 나름 공원이라고 벤치도 있군 ’

그냥 벤치라기엔 좀 별난 디자인의 벤치를 지나치며, 가운데에 뭔가 올려져 있던 흔적이 있는 공간에 도착했다.

‘ 조각상 같은 게 놓여져 있었을 거 같은데? ’

그냥 지나치려고 생각을 하던 나는 기억이 막혀있음을 알 수 있었다.

‘ 이 조각상을 어떻게든 해야 지나갈 수 있겠는데 ’

라고 생각하며 주변을 돌아보자, 조각상이 조각조각 흩어져 있는 것을 발견할 수 있었다.

‘ .. 원래 모양으로 붙여달라는 거겠지. ’

금방 주변에 흩어져있던 조각들을 모두 맞추자, 나비가 날아가는 것을 볼 수 있었다.

“ 이런 조각상에 무슨 의미가 있나 싶어 ”

“ 의미는 보는 사람이 붙이기 나름 아닐까? ”

기억 속에서 서로 대화하는 듯한 소리가 들려왔다.

‘ 정말 이런 것 때문에 흰색이 싫어졌다고? ’

무언가 의아함을 느꼈지만, 나는 이번 그림도 마무리하기 위해 계속해서 앞으로 나아갔다.

조금 긴 길을 따라 쭉 나아가자, 이번엔 팔각정자가 눈 앞에 들어왔다.

‘ 이번 기억은 길이가 좀 긴 편이네 ’

그렇게 속으로 생각하면서 정자의 계단에 발을 디뎠다.

“ 공원에서 가끔 보이는 나비는 정말 예뻤는데. “

아마 아까부터 보였던 파란 나비에 대한 이야기 인 것 같았다.

‘ 정자 안에 캔버스가 놓여있네? ’

정자 안으로 올라오자 눈 앞에 캔버스가 보였고, 난간에는 붓과 물감이 보였다.

“ 그 나비가 꼭 그리고 싶었어. ”

기억이 이런 말을 함과 동시에, 난간의 빈 공간에 파란 나비가 앉았다.

캔버스에 가까이 다가가자, 캔버스에 이미 스케치가 되어 있음을 알아챘다.

‘ 음.. 설마 내가 그려야 하는 건 아니겠지? 그림은 영 소질이 없었는데.. ’

잠깐 당황하긴 했지만 어떻게든 해보려고 옆에 있는 붓에 물감을 묻혀 캔버스 가까이 대자,

붓에서 색깔이 빠지며 알아서 그림에 색깔이 채워지기 시작했다.

‘ 내가 그리진 않아도 되네.. 다행이다 ’

살짝 안심하며 이내 옆에 놓여있던 물감들을 하나씩 찍어, 그림을 전부 완성시켰다.

“ 나비.. 그림을 그렸네 결국 ”

“ 뭘까.. 왠지 허망한데. ”

기억이 그렇게 말했다.

‘ 헤어진 것만 문제가 아닐 것 같은데.. ’

무언가 아직 풀리지 않은 문제가 많다고 생각하던 차, 번쩍하고 섬광이 지나갔다.

다시 기억 속의 집으로 돌아왔다.

이번엔 침대 앞에 놓여있던 큰 그림이 완성된 것을 알 수 있었다.

‘ 아마 이 그림이랑 상호작용 하면 끝이겠군 ’

그렇게 생각하며 다시 한번 집 안을 둘러보았지만, 별 다른 차이점은 찾지 못했다.

기억 속에 중요한 부분이 빠져있는 느낌이 들지만, 별 수 없으니 나는 기억을 그대로 종료하고

일을 끝마치기 위해 보고서를 적기 시작했다.

“ 쳇, 사건은 계속 바뀌는데 왜 보고서 양식은 똑같냐고.. ”

여기서 잠깐만 보고서의 양식을 간략하게 설명하자면,

첫째, 기억 분석 요구기관에서 보낸 질문에 답한다.

둘째, 내가 적고 싶은 말들을 적을 수 있는 공간이 있다.

‘ 기억에서 주인 외에 자주 보인 인물이 있습니까? ’

잠시 생각해보니 여자친구 외엔 다른 인물이 없다는 걸 깨달았다.

그 질문 외에도 여러 가지 질문에 대해 작성하고 보니, 여자친구에 대한 언급이 하나도 없다는 점을 발견했다.

‘ 하시고 싶은 말씀이 있으면 적어주세요 ’

‘ 여자친구에 대한 언급이 없다는 점을 중점으로 관련 기억을 좀 더 알아봐주세요 ’

보고서를 다 썼다. 나는 이제 좀 쉬어야겠다.

.

.

.

며칠 뒤, 내가 썼던 보고서를 받은 곳에서 연락이 왔다.

‘ 안녕하세요, 저번에 기억 분석 관련해서 의뢰를 했던 소망병원의 상담사입니다.

결론부터 말하자면, 지난번에 분석해주신 부분은 환자의 치료에 큰 도움이 되었습니다.

환자의 기억이 충격으로 사라진 부분이 있어, 환자의 주변인에 대한 이야기를 못 들었습니다.

환자의 개인 정보라서 이야기 해드리진 못하지만, 주변인에 대한 언급이 상담의 실마리가 되어 상담의 방향을 잡을 수 있었습니다. 감사합니다. ’

“ 음.. 역시 기억이 잘려있던 게 맞았네. ”