

영화 <올드보이>의 주체 소멸에 관한 서사론적 연구

서 은 선*

차 례

- | | |
|---------------|---------------------|
| I. 머리말 | 4. 근친상간과 징벌 모티프의 반복 |
| II. 서사 분석 | III. 답론 분석 |
| 1. 복수와 게임 | 1. 텍스트 시점과 거리의 변화 |
| 2. 최면 모티프 | 2. 기억/망각과 주체 소멸 |
| 3. 기억과 반전(反轉) | IV. 마무리 |

I. 머리말

인간에게 기억이란 소중한 자산이다. 인류 문화는 기억의 연속성 덕분에 형성되었다고 할 수 있고, 개인에게는 기억이 행복한 것이든 불행한 것이든 주체를 형성하는 중요한 역할을 한다. 그래서 기억은 인류 공동체에게는 특유의 문화적 관습을 계승하게 해 주고, 개인에게는 추억으로 자리바꿈하면서 성숙과 발전이 있게 한다. 만일 이러한 기억이 망각된다면 많은 문제가 생길 것이다.

영화 <올드보이>(Old Boy)는 액션 스릴러 장르의 범주에 속하지만, 인간의

* 부산대학교 강사

심연(深淵)과 실존 문제를 다루고 있어서 문화 비평적인 고찰이 필요한 것 같다. 복수하려는 인간 본능의 스틸러물 플롯에, 근친상간 모티프를 내세워 인간의 문화적 관습과 기억/망각에 대하여 생각할 거리를 제공하였기 때문이다.

서사의 전개 과정에서 <올드보이>의 영상 형식을 분석해 볼 때, 조명이나 카메라 위치에서는 별다른 특징이 없지만, 플롯이나 시점의 측면에서는 특색이 있다고 할 수 있다. 즉 복수극을 게임으로 설정하는 플롯이나, 인물 시점 위주로 전개하면서도 시점의 변화를 추구하는 서사 형식이 스틸러물의 서사를 휴먼 드라마로 전환시키는데 기여하고 있다. 그러므로 이 영화의 분석에는 서사론적 연구가 필수적이라고 하겠다.

텍스트의 서사 형식을 연구하는 방법을 서사론(Narratology)이라고 할 때, 서사론은 이야기(서사)¹⁾와 담론²⁾ 두 부분의 형식 연구가 된다. 인물과 사건, 시공간적 환경과 이 세 요소를 결합하여 형성하는 플롯이 이야기 부분의 구성 요소가 되며, 이 이야기를 전달하는 방식인 시점과 서술, 거리 등이 담론의 구성 요소라고 할 때, 영화의 경우 이 담론의 연구가 이야기 전달의 효과를 다루고, 감독의 의도와 메시지를 알려주므로 빠뜨릴 수 없는 부분이 된다. 이 논문에서는 <올드보이>를 서사론적으로 분석하되 이야기와 담론 두 부분으로 나누어 분석하고자 한다.

II. 서사 분석

영화 <올드보이>는 박찬욱이 감독한 영화이다. 2003년 11월 21일에 개봉 상연하였고 2004년 칸 영화제 본선에서 수상함으로써, 일찍이 <공동경비구역 JSA>를 감독하여 히트한 바 있던 박찬욱 감독의 또다른 히트작이라고 할 수 있다. <올드보이>는 복수극에 액션을 가미하여 활약하는 액션 스틸러물 영화처럼 제작되었는데, 주인공 오대수(최민식 粉)와 이우진(유지태 분)이 대립 갈등 관계를 이루며, 그 사이에서 미도(강혜정 분)는 스무살 가량의 처녀로 희생

1) 이때 이야기란 단순한 스토리가 아니라 진술된 이야기 즉 narrative를 말한다.

2) discourse, 이야기를 전달하는 서술행위에 해당한다.

역할을 하고 있다. 그러나 중심 이야기에서 근친상간 모티프가 인물의 기억/망각과 연관되면서 인간 주체의 심연을 드러내고 있으므로, 휴먼 드라마로서의 요소도 지니고 있다고 할 수 있다. 서사 분석은 플롯을 중심으로 분석하고자 한다.

1. 복수와 게임

<올드보이>의 플롯은 전통적인 인과 관계로 짜여 있다. 오대수가 밤중에 술 취한 목소리로 어린 딸에게 공중전화를 거는 과정에서 실종되어, 이후 15 년 동안 감금되었다가 복수를 피한다는 등의 중심 이야기는 원인과 결과가 분명한 인과적 플롯이라고 할 수 있다. 게다가 근친상간 모티프를 핵심 모티프로 설정하여, 이 모티프가 없는 일본의 원작 만화보다 감금에 대한 이유를 더 명확하게 제시하고 있다.³⁾

그러나 <올드보이>는 사건이 먼저 터지고, 주인공이 원인을 추적하여 범인을 체포하는 스릴러물의 플롯에서는 약간 벗어나 있다. 즉 주인공이 피해자로서 범인을 알고 추적하여 복수를 실현하는, 발단-추적-위기-범인 징벌-결말의 플롯이 되지 못한다. 오히려 스스로를 징벌하게 되는 인과응보형인 발단-추적-진상 폭로-자기 징벌-결말의 플롯에 가깝다고 할 수 있다. 그 이유는 오대수에게 게임을 제안한 이우진으로 인하여, 피해자/가해자의 관계가 해체되고 역전되는 반전이 있기 때문이다.

사건의 발단은 오대수가 7.5층인 사설 감금방에 감금되어 복수를 결심하는 것으로 시작된다. 이 감금과 관련된 장면(시퀀스)의 요지를 도표화하면 아래와 같다.

3) <올드보이>의 원작은 Tsuchiya Garon의 글을 Minegishi Nobuaki가 그린, 같은 제목의 일본 만화이다. <올드보이>는 원작 만화에서 사설 감금방인 7.5층, 최면술, 복수극의 게임화 등의 아이디어를 빌려왔지만, 근친상간 모티프와 PC방, E 메일 등의 제재는 독자적으로 고안하였다.

원작 만화의 감금 이유는, 범인은 완벽한 인간이고 싶었는데, 어린 시절 부른 노래로 주인공이 자신의 고독을 눈치채자 폐인으로 만들기 위해서였다.

<ol style="list-style-type: none"> 1. 오대수가 납치당함. 2. 8평의 방에 감금되면서 최면을 당함. 3. TV에서 자신의 아내가 살해당하고 용의자로 쫓기는 상태임을 알게 됨. 4. 자해를 피하나 살아남. 5. 복수를 위해 방에서 무술 단련을 함. 6. 탈출을 위해 벽을 뚫는 작업을 함. 	<p>납치, 감금</p>
---	----------------------

그런데 일반 복수극과 플롯이 다른 점은 출옥 부분에서 시작된다. 관객의 예상밖으로 15년 후 오대수는 탈출에 성공한 것이 아니라, 풀려난 것이다. 그는 납치범의 배려로 얼마간의 돈과 휴대폰도 얻게 되고 서울 도심 한복판의 옥상에 놓인다. 우여곡절 끝에 오대수는 미도의 E 메일을 통해 범인인 이우진을 대면하게 되자 살의를 느끼게 된다. 그러나 이우진은 오대수에게 게임을 제안한다. 5일(7월 5일) 안에 자신의 정체와 감금의 원인을 알아내면 스스로 죽겠다는 것이다. 그 이유가 궁금해 오대수는 게임 제안을 받아들인다.

스릴러 장르로서의 <올드보이>의 묘미는 복수극을 게임으로 바꾸는 플롯에 있다. 이야기의 진행이 오대수 위주의 분노의 표출에서, 이우진이 등장해 약 올리는 듯한 숨바꼭질의 게임으로 바뀌자, 관객은 더 흥미를 느끼면서 사건 진상을 알기 위한 상상력을 발동하게 된다. 이러한 전개 과정의 시퀀스의 요지는 아래와 같다.

<ol style="list-style-type: none"> 7. 석방됨. 8. <지중해>로 찾아가 미도를 알게 됨. 9. 미도의 도움으로 고아가 된 딸이 입양되었음을 알고, 복수를 다짐함. 10. 중국음식점의 만두 맛으로 감금방을 알아냄. 결투 끝에 “오대수는요, 말이 너무 많아요”라고 녹음된 테이프를 찾아내고 범인을 추리해 봄. 11. 감금방 깡패들과 싸우다가 칼을 맞은 오대수를 택시에 태워주는 청년에게서 “잘가라 오대수”란 말을 듣고 범인임을 짐작. 12. 미도의 E-메일에서 에버그린이란 ID를 알게 되어 범인 이우진과 대면함. 13. 이우진의 게임 제의를 받아 들임. 	추적, 게임
--	-------------------

2. 최면 모티프

<올드보이>에서 최면 모티프는 오대수의 한 많은 복수극이 손쉽게 게임으로 바뀌도록 도와주는 서사 장치이다. 물론 그외에도 현대 과학기술적인 상황을 반영한 도청 장치와 컴퓨터도 적극 활용되었지만, 최면 모티프는 독자의 흥미를 돋우는, 일종의 수수께끼 역할을 했다고 할 수 있다.

텍스트에서 최면술은 다양하게 활용되었다. 영화의 시간 진행상 불필요한 장면을 없애기 위하여, 감금방에 때때로 가스(최음제)가 투여되는데, 이 경우 오대수는 의식을 잃게 되고, 나중에 머리 이발, 옷 바뀔, 청소 등의 행위가 있었음을 알게 된다.

그런데 이러한 최면술의 사용에서 놀랍도록 관객의 흥미를 끄는 것은 전반부 최면술사의 등장이다. 감금방의 오대수의 생활을 관객에게 빠른 속도로 보여주는데, 그 중 낯선 한 여성이 딱 한 컷 등장한다. 관객은 사건이 진행됨에 따라 그 여성이 최면술사로서 오대수에게 최면을 걸었음을 짐작하게 된다. 즉 최면의 내용이 관객에게 던지는 수수께끼로서 서사를 진행시키는 원동력 역할임을 알게 된다.

이러한 최면 모티프에 의하여 감독은 관객에게 그 진상을 쉽사리 알려주지 않고 보류, 지연하는 게임의 플롯을 만들게 되는 것이다. 이 최면술사가 오대수에게 건 최면의 정확한 내용은 의도적으로 지연되면서 조금씩 밝혀진다. 먼저 그 암시는 오대수의 휴대폰에 걸려온 이우진의 통화에 드러나게 된다.

“누구나?”

“웃은 마음에 들어요?” “누굴 것 같아요?”

“누구야?”

“학자요, 전공은 당신이요” “……명심해…… 인생을 통째로 보고 싶다. 모래알, 바윗덩어리든 물에 가라앉긴 마찬가지……”

“ 최면 걸었지?”

“ 보고 싶어요. 빨리 오세요.”

이우진의 의미심장한 목소리에서 관객은 오대수와 마찬가지로 최면 내용을 궁금해 하며, 스릴러물 특유의 호기심을 느끼고 사건을 추리하게 되는 것이다.

그런데 최면술사의 최면 모티프가 <올드보이> 외의 다른 텍스트와 다른 점은, 스릴러물을 넘어서 휴먼 드라마에 꼭 있어야 할, 인간의 심연(深淵)과 실존에 관한 무엇인가를 전달하고 싶은 감독의 메시지와 연관되어 있다는 점이다. 다시 말해서 오대수는 반강제적으로 그 무엇인가를 기억하게 되었는데, 이 강제적 기억 주입은 인간 오대수의 실존에 지대한 영향을 미치는, 일종의 주체 소멸을 예고하고 있는 것이다.

기억이란 인간 주체를 형성하는 중요한 요소로서, 개인의 성향과 무의식적인 생존 본능에 의하여 필요한 것은 선택하고 나머지는 망각하게 된다. 그런데 인간 존재가 이 기억/망각의 선택을 자발적으로 하지 않고 최면에 의해 강제적으로 주입한다는 것은, 인간의 정체성을 부정하고 수동적인 존재로서 살아야 하는 것을 의미하므로, 실존의 기쁨을 상실한다고 보아야 할 것이다. 따라서 텍스트 후반부에서 오대수가 감금보다 더한 근친상간의 고통에 휩싸이는 것은 당연한 일이다.

그러므로 <올드보이>의 플롯에서 최면 모티프는 게임화를 도와줄 뿐 아니라, 주체 소멸을 예고하는 서사 장치라고 할 수 있다.

3. 기억과 반전(反轉)

<올드보이>의 이야기 구조에 반전이 일어난다. 스릴러물의 인과적 플롯에서는 당연한, 추적-범인 징벌의 이야기 구조가 역전된다. 알고보니 이우진의 게임 제의—암시와 기회 제공은 피해자 오대수를 가해자 오대수로 인식시키기 위한 고도의 전략이었다. 오대수가 까마득히 망각하고 있었던 과거 기억을 떠올리게 하여 그에게 사건의 책임을 물으려는 전략이었다.

즉 오대수는 범인을 징벌하기보다는 오히려 이우진이 누구인지, 왜 자신을 감금했는지의 진상 추적에 나서게 된다. 그러다가 ‘에버그린’ 기업 관련 용어에서 자신의 모교인 상록고등학교를 발견하게 되어 이우진이 고등학교 동문임을 알게 된다.

진상 추적을 하면서 오대수가 알아낸 감금 원인은 그가 이수아의 연애 스캔들을 소문내었기 때문이었다. 그는 이우진이 이수아와의 근친상간으로 임신을 하자 이우진이 입막음으로 이수아를 살해했다고 추정한다. 그러나 이우진은 이수아가 임신 소문이 돌자 상상임신을 하게 되어 자살했다고 말하며 “오대수의 헛바닥이 누나를 죽였어.” 라고 하면서 그 관계를 부인한다. 오대수가 기억을 되살리자 가해자로 역전되는 상황이 된 것이다.

진상 추적의 시퀀스 요지는 아래와 같다.

<ol style="list-style-type: none"> 14. 오대수는 고등학교 앨범을 뒤지다가 이우진이 동문임을 알게 되고 그의 누나 이수아의 존재를 알게 됨. 15. 이수아가 합천댐에서 자살했다고 알려주면서 ‘걸레’였다고 전화로 말하던 오대수의 친구는 이우진에게 피살당함. 16. 오대수는 절규하고 이우진은 눈물 흘림. 17. 오대수는 미용실 동창을 찾아가 이수아의 임신 소문의 발원지가 오대수 자신임을 알게 됨. 18. 이우진의 펜트 하우스로 찾아가 복수하려고 함. 19. 이우진이 이수아가 임신 소문이 나자 상상 임신을 하다가 자살한 것임을 알려줌. 20. 오대수는 서울로 전학하던 날 실험실에서 한 소녀 연애 장면 목격담을 친구에게 말한 것을 기억함. 	진상 추적
--	------------------

4. 근친상간과 징벌 모티프의 반복

<올드보이>에서 반전의 플롯이 성립할 수 있었던 이유는 문학과 영화에서 때때로 소재 삼았던 근친상간 모티프를 적절하게 구성했기 때문이었다.

본래 근친상간 모티프의 근원인 설화에서는 항상 징벌-자기 징벌 모티프가 따라다녔다. 예를 들면 외디푸스 신화에서 여러 해 흉년이 드는 신의 징벌 때문에 진상을 규명하려고 한 외디푸스 왕이, 왕비 요카스테가 어머니임을 알게 되자 스스로 눈알을 뽑고 미친 장님이 되어 광야로 떠났다는 것은, 그만큼 근친상간이 인류에게 금기로서 작용하고 있음을 의미한다. 그래서 여러 텍스트에서도 사랑의 열망이 아무리 강했더라도 근친상간임을 알게 되는 경우, 어느 한 쪽이 결국 죽음으로 속죄하는 속죄양 모티프가 전통적인 결말이 되고 있다. 이것은 인간이 금기에 대한 의식(意識)을 기억으로 물려받았기 때문이다.

바타이유는 『에로티즘』에서 금기가 없는 의식이란 있을 수 없다고 말한다.

금기는 밖에서 주어진 것이 아님을 알 수 있으며, 알아야 한다. (...) 그것을 범하는 순간 우리는 고뇌를 느끼며, 고뇌와 함께 금기가 의식되고, 죄의식도 체험하게 된다. 이러한 고뇌와 죄의식 끝에 우리는 위반을 완수하고, 성공시킨다. 그런데 역설적인 것은 우리의 의식은 그 위반을 즐기기 위해 금기를 지속시킨다는 것이다. 금기를 어기려는 충동과, 금기의 밑바닥에 깔려 있는 고뇌를 동시에 느낄 때 비로소 에로티즘의 내적 체험은 가능한 것이다. 욕망과 두려움, 질은 쾌락과 고뇌를 긴밀히 연결짓는 그것은 종교적 감정과도 다르지 않다.⁴⁾(강조: 인용자)

스스로 금기임을 인식하는 인간이기 때문에 금기 위반에는 가책을 느끼고, 그러나 고통을 맛보면서도 쾌락을 포기하지 못한다. 그런데 이러한 고통/쾌락의 근원이 되는 금기 중에서 “근친상간 금기가 가장 보편적인 금기인 동시에 근친상간의 욕망은 집요한 감정 중의 하나”라고 바타이유는 말한다.⁵⁾

집요한 열망 속에 일어난 금기 위반, 이 점에서 이우진은 분명히 쾌락만큼 고통을 느꼈음이 틀림없다. 가장 큰 고통은 사랑하던 누이가 속죄양이 되어 스스로 합천 댐에 뛰어들어 일일 것이다. 그는 복수를 꾀한다. 그래서 그 진원지였

4) 조르주바타이유, 조한경 역, 『에로티즘』, 민음사, 1989, 41쪽.

5) 바타이유, 같은 책, 56쪽.

던 오대수를 최면으로 자기암시를 걸어 근친상간의 또다른 속죄양으로 만들려고 하였다. 이우진은 “누나하고 난 다 알면서도 사랑했어요. 너희도 그럴 수 있을까?” 란 말을 던지고 자살하고, 오대수의 고통이 시작된다. 이렇게 해서 근친상간과 징벌 모티프가 반복된다.

반전의 플롯 이후 텍스트에서 반복 전개되는 근친상간/징벌 모티프를 요약하면 아래와 같다.

<ol style="list-style-type: none"> 21. 이우진이 오대수에게 왜 15 년이 지나서 풀어줬을까를 생각해 보라고 한다. 22. 이우진이 미도의 앨범을 보여주자, 오대수는 미도가 자신의 딸임을 알게 됨. 23. 미도와의 사랑이 감금 때 최면 후 세뇌시킨 결과임을 알게 됨. 24. 혀를 끊으면서 미도에게 사실을 말하지 말아달라고 애원함. 25. 이우진은 자살함. 	<p>징벌</p>
--	------------------

Ⅲ. 담론 분석

담론(Discourse) 분석의 목적은 이야기와 감독의 메시지를 관객에게 어떤 방식으로 효과적으로 전달하는가를 알기 위해서이다. 박찬욱 감독은 게임의 플롯에 근친상간 모티프를 결합하여 주체 소멸이라는 인간 실존의 문제를 제기하고자 하였다. 그 제기 과정은 서사 분석에서 보았듯이 반전의 플롯으로부터 비롯한다.

정통 스릴러 같으면 이우진이 자살한 것으로 오대수의 복수는 끝이 나와야 하는 것이지만, 반전의 플롯 이후 오대수는 오히려 복수의 대상이 되었다. 이우진은 “오대수는 진짜로 미도를 사랑하게 되는 걸까요?”하면서 반신반의하다가 그것을 확인하자 자살하는데, 오대수에게 근친상간이라는 고통스런 문제를 남겨주어서 영원한 복수를 한 셈이다. 미도 또한 최면에 빠져 오대수와 사랑에 빠

지게 된 것이다.

<올드보이>에서 이러한 이야기 구조를 효과적으로 전달하여 감독의 메시지를 살리는 영상 형식이 시점 변화와 클로즈업이다. 특히 클로즈업은 자기 징벌로 고통스런 오대수와 이우진의 표정과 심정을 섬세하게 보여주는 기법인 동시에 시점 변화와 관객과의 거리 조절을 유도하고 있다.

텍스트의 담론 중 시점과 거리의 변화가 플롯의 진행과 인간 실존의 문제를 형성하는 데에 어떻게 연관되는지 분석해 보기로 한다.

1. 텍스트 시점과 거리의 변화

본래 영화의 시점은 인물이 아닌 카메라의 시점이라고 할 수 있다. 즉 영화는, 대부분의 근대 소설에서 이야기가 특정 초점화자의 시점으로 일관되게 전달되는 것과는 달리, 다양한 인물의 다양한 입장을 전달하고 있어서 특정한 초점화자의 시각 위주로 사건이 전달되는 경우는 거의 없다. 회고록일지라도 회상 장면인 중심 이야기에서는 다양한 초점화자가 등장하여 그들의 입장과 시각을 반영해 준다. 따라서 카메라와 인물, 관객과 인물 사이에는 일정한 거리가 있게 마련이다.

그러나 감독은 때로는 인물의 주관적인 시점을 카메라 시점과 일치시키는 인물적 서술상황⁶⁾을 의도할 때가 있다. 채트먼은 이런 경우는 다음 두 가지 현상으로 나타난다고 하였다.

연기자가 그에 대한 우리의 연관을 강조하기 위해 화면 속에 나타날 수도 있다. 예컨대, 그의 등이라든가 옆모습이 화면의 가장자리에 나타날 수도 있다. 그가 무대 배경을 바라볼 때 우리는 그와 함께 그것을 보는 것이다. 또 하나의 관습 (또는 몽타주)은 간단한 패합을 사용한다. 즉, 만일 첫 장면에서 인물이 화면 밖의 좌우든지 앞뒤에 존재하는 것으로 보인다면, 다음 장면에서는 그의 눈에 보이는 것이 뒤따르는 것이다. 그때 우리는 그가 실제로 그것을 그와 함께 그것을 보고 있는 것이다.⁷⁾

하지만 그도 이런 인물 시점이 명확한 것은 아니고 ‘지각적 공감’만을 확신하

6) 슈탄젤의 용어이다. 슈탄젤은 인물적 서술상황에서는 반성자 인물의 비중이 크다고 하였다. 슈탄젤(김정신 역), 『소설의 이론』, 문학과 비평사, 1993, 9-20쪽 참고.

7) 시모어 채트먼 (김경수 역), 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990, 193쪽.

는 것이라고 했다.

<올드보이>의 시점 처리를 보면, 채트먼의 말처럼 전반부에서 카메라는 특정 초점화자를 화면 속에 나타내어서 그의 시점으로 사물을 보는 것처럼 위장하여⁸⁾ 인물 시점을 형성한다. 그러면서 후반부에 가서는 다른 인물을 초점화하여 역시 그의 시점을 반영하고, 이것이 기술적으로 불가피한 상황에서는 그를 클로즈업하여 중심 인물로 만들어, 영화의 시점이 변화하도록 한다.

즉 전반부의 오대수의 감금 생활과 추적의 에피소드에서, 카메라의 시점은 오대수의 시점과 대체로 일치하지만, 반전 부분에서는 이우진을 클로즈업시키고, 결말 부분에서는 다시 오대수의 화면 밖 목소리를 내보내는 식으로 시점의 변화를 보인다. 관객과 특정 인물과의 거리는 이 시점의 변화에 따라 조절된다.

좀 더 상세히 살펴보면, 텍스트 전반부에서 오대수는 지난 세월을 회상하는 화면 밖 나레이터로서의 목소리를 내면서 감금 생활의 장면을 보여주고 있다. 그러므로 카메라는 오대수를 초점화하여 그의 입장과 시각을 반영하는 것이므로, 오대수의 시점이 형성되었다고 할 수 있다.

또 카메라가 오대수를 초점화자로 삼을수록, 관객과 오대수와의 거리도 가까워진다. 그래서 관객은 15 년간의 감금 생활에서 자살을 피하기도 하고, 철심으로 손등에 피를 내면서 햇수를 기록하기도 하는 그의 울분에 감정이입하여 복수의 결의에 동의하게 되고, 그와 더불어 범인을 추적하는 마음이 된다. 관객은 오대수를 선의의 피해자로 생각하는 것이다.

한편 진상 추적에 나서게 된 오대수가 고향의 고등학교를 방문하면서 과거의 기억 한 자락을 떠올리는 장면에서도 카메라의 시점은 오대수의 시점과 동일하다. 그는 기억에서 한 소녀의 뒤를 밟다가 실험실에서 남학생과 벌이는 성희롱을 엿보게 되었다. 이때 관객도 오대수와의 거리가 가까워지면서 그의 시선과 거의 일치하여, 10대 사춘기 시절의 호기심이 작동하고, 아슬아슬한 위태로움과 욕망, 불안과 같은 묘한 긴장감을 느끼게 된다. 성희롱을 훔쳐보던 오

8) 화면 밖 나레이터로 기능하는 오대수가 등장하더라도 카메라의 시점은 완벽하게 오대수의 시점으로 고정되지는 못한다. 오대수가 자해 후 쓰러져 있는 장면과 최면술사가 등장해 최면을 거는 장면에서는 오대수의 시점은 사라지고 카메라 시점으로 돌아간다. 소설과 영상 담론의 차이라고 할 수 있다. 그래서 오대수의 화면 밖 목소리를 종종 들려주어서 상상한 회상 장면인 것처럼 위장한다.

대수는 놀라지 않을 수 없었고, 그 소녀가 누구인지 궁금하기 짝이 없다. 그래서 오대수는 친구에게 그 소녀가 누구인지 물으면서 사건을 폭로하게 되는데, 관객은 오대수의 시점에 서서 이러한 오대수의 행위를 별 비난하지 않게 된다.

그러나 <올드보이> 후반부에서 카메라 시점은 바뀐다. 카메라는 이우진을 클로즈업하여 초점화한다. 이우진이 초점화자가 되면서 그의 시점으로 오대수를 보게 되자, 피해자 오대수는 오히려 가해자가 된다. 이우진이 오대수에게 “그냥 잊어버렸어. 남의 일이니까 잊어버렸어.”라고 하면서 오대수의 망각을 일깨우고, ‘오대수의 헛바닥’이 누나를 죽였다고 비난한다.

또 카메라는 악당의 면모와는 다른, 누나 이수아만 회상하면 눈물 흘리는 이우진의 모습을 클로즈업한다. 이우진은 미도의 신원을 알려주는 것으로 오대수를 위협하는데, 그가 사죄하고 혀를 끊자 살려주면서, 지극히 쓸쓸한 표정을 짓는다. 이처럼 이우진의 시점으로 바뀌거나 눈물짓는 이우진, 쓸쓸한 표정의 이우진이 화면에 클로즈업될 때 이우진과 관객과의 거리도 바뀐다. 특히 카메라가 복수를 끝내고 엘리베이터에 탄 이우진의 울먹이는 표정을 클로즈업할 때 더욱 그렇다.

이때 카메라가 이우진이 누나의 손을 붙잡고 있던 고1 시절을 반영하는 순간, 관객은 이우진의 시점과 완전히 일치하여, 이우진이 악당이 아니고 피해자인 것 같은 착각을 한다. 이수아는 이우진이 그녀를 붙잡고 있는 최후의 순간에서 “우진아, 그동안 무서웠지? …… 나 기억해줘야 해. 알았지?” 하면서 그에게 매달려 있던 카메라 셔터를 누르고 물 속으로 사라져 버린 것이다. 이어서 이우진의 울부짖는 모습을 클로즈업하는 카메라 때문에, 남매간의 욕망의 관계는 순진하면서도 아름답고, 그러면서 비극적인 순수한 감정으로 격상된다. 누나의 희생으로 근친상간의 욕망은 정화(淨化)되고, 비극적 애정 문제로 승화된 것이다.

결말 부분에서 시점은 다시 바뀐다. 오대수의 화면 밖 목소리가 들리고, ‘아무리 짐승만도 못한 놈도 살 권리는 있는 것 아닌가요?’와 같은 편지 내용이 화면에 떠오르면서 오대수의 시점으로 서사는 복귀한다. 그는 미도와와의 관계를 잊을 수가 없다. 근친상간의 금기를 위반한 것을 그는 의식한다. 혀를 끊는 징벌로서도 부족하다. 인류공동체의 금기와 징벌을 기억하기 때문이다. 관객과의

거리도 다시 가까워져서 관객은 다시 오대수의 고통에 동참하여 해결 방법을 모색하게 된다.

결론적으로 <올드보이>가 오대수의 시점으로 일관했다면, 이우진은 단순히 복수의 광기를 지닌 살인범에 불과하여 스릴러 영화의 범주를 벗어나지 못했을 것이다. 그러나 텍스트가 이우진의 시점으로 변화했기 때문에 관객은 그의 고통에 동참하여 오대수의 말의 책임도 묻게 되었다. 더 나아가서 관객은 오대수, 이우진 어느쪽도 아닌 제 3의 입장으로 사건을 바라보게 되어서 스릴러를 넘어서 존재하는 인간 실존의 문제를 겨안게 되는 것이다.

2. 기억/망각과 주체 소멸

시점의 변화는 <올드보이>에서 기억과 망각이라는 또 다른 실존의 문제를 부각시키고 있다.

시점과 거리의 변화는 <올드보이>에서 피해자/가해자를 해체하는 반전의 플롯을 가능하게 하였다. 그런데 이 반전의 플롯은 오대수의 기억/망각의 상황과 밀접하게 연관되어 있다. 오대수가 이수아의 임신 소문의 진원지로서 가해자의 위치로 바뀌는 것은 이우진이 오대수의 기억을 되살렸기 때문이다. 만약 이우진이 오대수의 망각을 일깨워 기억을 되살리게 하는 게임 제시를 하지 않았고, 또 화면의 시점이 오대수에게서 이우진에게로 이동하지 않았다면, <올드보이>는 반전의 플롯 자체가 불가능해져서 오대수의 자기 징벌이나 실존의 무게가 실린 휴먼 드라마로서의 의미는 반감되었을 것이다.

게다가 기억/망각의 문제는 텍스트 결말 부분의 시점의 변화로 인하여 한층 심각한 실존 문제 즉 주체 소멸의 문제를 부각시키게 된다.

이우진의 죽음 이후 결말 부분에서 오대수의 화면 밖 목소리가 들리자 오대수의 시점으로 변화하게 되는데, 이때 관객이 보는 것은 오대수의, 딸과의 근친상간 관계에 대한 기억이 주는 고통이다. 오대수는 이 고통을 이기지 못하여 최면에 의한 망각을 스스로 원하게 된다. 앞의 서사 분석에서 최면에 의해 주입된 기억이 주체 소멸을 예고한다고 말했듯이, 최면에 의한 망각 또한 주체 소멸과 밀접한 관계가 있다.

여기에 대해 부연 설명한다면, 본래 인간 존재가 소중한 것은 자신만의 고유

한 세계가 있기 때문이다. 그 세계는 갖가지 체험과 그것에 대한 기억으로 채워진다. 그 기억을 인간은 되살리기도 하고 재구성하기도 하고 때로는 초월, 망각하기도 한다. 인간은 기억이 있기 때문에 정체성이 생기고 문화적 인간이 되는 것이다.

그런데 <올드보이>에서 기억 모티프는 부정적으로 활용된다. 시점의 변화에 의해 차례로 강조되는 이우진, 오대수의 고통의 원천은 기억에 있는데, 기억이 개인 발전의 추동력이 되지 못하고, 개인을 억압하는 요소로, 마침내는 주체 소멸을 초래하는 기제로서 작용하고 있다.

그 이유는 텍스트에서 의도적으로 이들의 근친상간 상황을 개인적 쾌락의 추억보다는 금기 위반에 대한 문화적 기억과 연관지었기 때문이다. 이런 의미에서 <올드보이>의 근친상간 모티프는 인간의 심연과 실존 문제를 전달하고 싶은 작가를 위해 새롭게 구성되었다고 할 수 있다.

본래 인간 공동체에서 개인은 사회화를 위하여 문화적 관습을 강제로 기억해야 하긴 했지만, 이러한 문화적 기억은 인류 문화를 계승할 수 있는 원천이 되었고, 개인에게도 생존의 추동력으로 작용해왔다. 라캉이 말한 상징계-인간의 법과 제도의 세계-는 결국 인간의 기억에 의하여 계승되는 것이다. 그러나 작가들은 때때로 거부 반응을 보이기도 했는데, 카프카가 대표적인 예이다.

카프카는 <학술원에 드리는 보고>에서 이 비자발적인, 강제적인 기억에 대해 기록하고 있다. 원숭이가 인간 세상에서 빨간 페터라는 이름을 얻어 인간으로서의 수업을 하게 되는 과정에서 “사람들은 가차없이 배웁니다. 자기 스스로를 채찍으로 감시하고, 아주 사소한 저항에도 자신의 살을 갈기갈기 찢습니다.”라고 하면서 “사회적 관습들”을 익히는 어려움을 말하고 있다.⁹⁾ 이 경우 카프카는 강제적인 기억-인류의 문화적 관습에 대한 고통을 상징화하고 있다고 볼 수 있다. 그러므로 카프카는 여러 텍스트에서 사회화 이전의 기억을 행복하게 생각하고 망각의 공포를 인식한 작가였다.¹⁰⁾

그러나 아이러니하게도 카프카의 글에서 알 수 있듯이, 인류는 강제적인 사

9) 박은주, 『기억과 망각의 역설적 결합으로서 글쓰기』, 최문규 외, 『기억과 망각』, 책세상, 2003, 329쪽 참고.

10) 박은주, 위의 논문, 352-353쪽 참고

회화된 기억을 문화적 기억으로 만들어 지향하고, 망각을 부정적인 것으로 보았다는 점이다. 즉 “망각은 극복되어야 할 부정성으로서의 위상을 지니는 동시에 거꾸로 그 부정성으로 인해 기억을 촉발시키고 강화시키는 추동력으로서” 작용해 왔다.¹¹⁾

오대수와 이우진, 그들의 고통은 결국 이 사회화된 기억, 문화적 기억의 후유증이라고 할 수 있다. 이우진에게 이수아가 “나 기억해줘야 해” 하면서 마지막 모습의 사진을 남긴 것은 사랑의 상실 이상으로 고통을 주었는데, 누나의 속죄양으로서의 죽음이 어린 동생에게 금기 위반은 자기 징계가 필요하다는 사회화된 기억을 심어주었기 때문이다. 거의 나이 들지 않은 이우진의 외모는 그러한 상실과 기억에 얽매어 있다는 상징이다. 그는 상징계의 금기 위반에 대하여, “알면서도 사랑했다”는 말을 남겼지만, 결국 초월하지 못하고 자살하고 만다. 결과적으로 이우진의 기억은 주체 소멸을 초래한 것이다.

한편 오대수의 고통의 원인도 문화적 기억으로 인한 것이다. 근친상간 사실을 아는 이우진은 이미 죽었고, 오대수는 자신의 혀를 끊어 말 못하므로 비밀을 유지할 수 있다. 그럼에도 불구하고, 오대수는 스스로 의식하면서 괴로워해야 하는 문화적 기억에 침몰된다.

따라서 오대수의 시점에서 생존의 추동력은 기억이 아니라 망각이 된다. 그는 이우진과 마찬가지로 사랑만으로 자기 징벌이라는 의식을 뛰어넘지 못한다. 미도를 속죄양으로 만들지 않고, 미도와 이별하는 상처를 주지 않고, 고통을 초월할 수 있는 방법, 오로지 기억의 소멸, 망각을 열망할 뿐이다.

일찍이 니체는 인간도 동물처럼 권태 없이 고통 없이 살기를 바라지만 그렇게 되지 못하는 것은 바로 역사, 과거의 기억에 얽매여 살고 있는 방식, 과거를 망각하지 못하는 태도에 기인한다고 보았다.¹²⁾ 그러면서 “동물처럼 거의 기억 없이, 행복하게 사는 것은 가능하지만 망각 없이 산다는 것은 전적으로 불가능하다”고 말하였다.¹³⁾

니이체가 말한 것처럼 개인이 기억만으로 사는 것은 전적으로 불가능하다.

11) 조경식, 『망각의 담론, 기능 그리고 역사』, 최문규 외, 같은 책, 260-261쪽 참고.

12) 조경식, 같은 논문, 294-295쪽.

13) 조경식, 같은 논문, 296쪽.

앞에서 말했듯이 문화적 기억의 억압성 때문이다. 그런 의미에서 망각은 당연히 인간 주체의 권리이자, 기억처럼 삶의 원동력이기도 하다. 이런 맥락에서 박찬욱 감독은 카프카와 유사하게 <올드보이>에서 망각이 모든 사회화된 기억, 문화적 기억의 억압을 물리칠 수 있는 달콤한 해독제인 것처럼 그렸을 것이다.

<올드보이>의 결말은 눈발에서 최면에 의해 기억을 소멸한 오대수가 미도와 만나서 떠나는 장면으로 되어 있다. 현대 문명은 오대수의 기억을 소멸시킴으로써 행복한 여생을 보장해주는 것처럼 보인다.

문제는 오대수의 망각이 고통을 초월한 망각이 아니라 최면에 의해 행해진 완전한 망각이라는 점이다.

프롬은 『건전한 사회』에서 인간은 슬픔과 고통을 피할 수 없는 존재로 보았다.

생기 있고 민감한 사람은 슬퍼질 수 있으며, 그의 일생에 있어서 여러 차례 슬픔을 느낄 수도 있다. 이것은 우리의 사회적 장치의 불완전성에 의해 야기되는 불필요한 괴로움 때문에 그렇기도 할 뿐만 아니라, 상당한 고통이나 슬픔이 없이 인생에 반응하는 것이 불가능한 인간 존재의 본성 때문에 그렇기도 하다. (...) 그것을 피하려는 노력은 우리가 우리의 감수성과 반응과 사랑을 감소시킬 때 그리고 우리의 마음을 단단히 먹고 우리 자신뿐만 아니라 타인에 대해서도 관심과 감정을 갖지 않을 때야만 비로소 가능하다.”¹⁴⁾

이러한 프롬의 말을 참고하면 망각은 고통의 감소를 가져다주지만, 근원적으로 감수성과사랑이 감소할 때 가능한 것이다. 결국 인간은 사랑의 상실보다는 고통의 삶을 택한 것으로 보인다. 인간 주체가 문명을 이어온 힘은 사랑과 고통의 기억에서 비롯된 것이기 때문이다.

또한 개인에게 고통보다 소중한 것은 사랑과 일의 흔적-정체성이었을 것이다. 타자와 차별화된 흔적을 간직하고 싶은 욕망의 결과가 인간 실존이 아닌가. 세월이 흘러 사랑과 고통을 초월하는 망각이 있더라도 그 흔적은 남게 마련이고 그때 인간 주체는 형성되는 것이다. 그런데 오대수는 최면으로 사랑과 고통의 흔적조차 없는 완전한 망각을 열망한 데서, 이우진의 기억과 마찬가지로 주

14) 에리히 프롬(김병익 역), 『건전한 사회』, 범우사, 1999 2판, 203-204쪽.

체성을 소멸했다고 할 수 있다.

인간은 기억만으로 살 수 없듯이 망각만으로도 존재할 수 없다. 즉 완전한 기억은 인간을 고통에 빠뜨려 죽음에 이르게 하고, 완전한 망각은 인간의 흔적과 정체성을 해체하므로, 모두 인간 주체의 소멸을 초래하게 된다.

그러므로 결말에서 오대수로 시점이 이동하지 않고 이우진의 시점 그대로 끝났다면, 기억/망각의 문제는 그토록 심각한 주체 소멸이라는 실존의 문제로 떠오르지 않았을 것이다. 이런 점에서 시점의 변화는 감독이 근친상간 모티프와 주체 소멸이라는 인간 실존의 문제를 결합하기 위하여 의도적으로 설정한 영상 형식이라고 할 수 있다.

결론적으로 텍스트의 시점과 거리의 변화는, 기억/망각의 모티프를 주체 소멸과 같은 인간 실존의 문제와 결합하여, <올드보이>를 휴먼 드라마로 자리매김하는 데 크게 기여했다고 할 수 있다.

IV. 마무리

박찬욱 감독의 영화 <올드보이>(Old Boy)는 액션 스릴러 장르의 범주에 속하지만, 복수와 근친상간 모티프를 소재로 삼아서, 인간의 심연과 기억 소멸을 논의하려고 한 휴먼 드라마로서의 요소도 작용하고 있다.

본론에서 서사 분석과 담론 분석 두 부문으로 나누어서 분석하였는데, 정리하면 다음과 같다.

우선 서사의 플롯은 추적-범인 징벌의 스릴러물의 플롯이 아니고 스스로를 징벌하게 되는 인과응보형의 플롯인 추적-진상 폭로-자기 징벌-결말의 플롯에 가까운데, 복수극을 게임으로 설정하여 피해자/가해자를 역전시키는 반전(反轉)이 있기 때문이다.

이 반전의 플롯에는 이우진, 오대수 두 인물이 제각기 근친상간의 금기를 위반하게 되어 자기 징벌을 해야 하는, 근친상간과 징벌 모티프가 핵심으로 설정되어 있고, 이 부분에서 인간의 심연을 표출하면서, 텍스트가 휴먼 드라마의 요소를 지니게 된다.

한편 담론 분석은 시점과 거리의 변화에 관한 것이다.

텍스트 시점은 일반 영화와는 달리 인물 시점을 유지하지만, 전후반부에 그 초점화자가 바뀌게 된다. 전반부는 화면 밖 나레이터로서 오대수의 목소리를 들려주는 등 오대수가 초점화자가 되어 그의 시점을 반영하게 된다. 그러다가 후반부에서는 주로 이우진의 시점으로 서사를 진행한다. 그러다 결말에서 다시 오대수의 시점으로 전환된다. 이러한 시점의 변화에 따라 관객과 오대수, 이우진과의 거리도 변화하게 된다.

텍스트 시점의 변화는 기억/망각의 문제와 밀접하게 연관되어 있다. 텍스트의 시점의 변화는 결과적으로 오대수, 이우진이 기억으로 인하여 받는 고통을 관객에게 강조하기 위해서이다. 이들의 고통은 인간의 기억이 사회화된 기억, 문화적 기억으로 강제되면서 금기 위반자에게 주는 고통으로 인한 것이다, 그러나 결말에서 최면으로 기억을 제거하여 고통을 망각하는 방식은 결국 인간의 감수성과 정체성을 소멸시키는 주체 소멸로 해석할 수밖에 없다.

주제어 : 올드보이, 서사론, 주체 소멸, 플롯, 담론, 복수극, 게임, 최면, 근친상간, 자기 징벌, 시점 변화, 클로즈업, 거리, 기억, 망각, 문화적 기억

참고문헌

- 서인숙, 『영화비평의 이론과 실제』, 집문당, 1998.
- 서은선, 『최인훈 소설의 서사 형식 연구』, 국학자료원, 2003.
- 슈탄젤(김정신 역), 『소설의 이론』, 문학과 비평사, 1993.
- Tsuhya Garon 글 Minegishi Nobuaki 그림, 『Old Boy』~전 8권, 아설미디어, 2003, 12.
- 시모어 채트먼 (김경수 역), 『영화와 소설의 서사구조』, 민음사, 1990.
- 에리히 프롬(김병익 역), 『건전한 사회』, 범우사, 1999 2판.
- 조경식, 『망각의 담론, 기능 그리고 역사』, 최문규 외, 『기억과 망각』, 책세상, 2003.
- 쥘르쥬바파이유 (조한경 역), 『에로티즘』, 민음사, 1989.
- 주창윤, 『영상 이미지의 구조』, 나남 출판, 2003.

<Abstract>

A Narratological Study on 'Self-Effacement' in the Film, <Old Boy>

Seo, Eun-Seon

<Old Boy>, a film directed by Park Chan Wook, is an action thriller. But it is also a human drama that discusses the deep inside and memory extinction of man by using retaliation and incest as motifs.

This study reviewed the movie through narrative and discourse analyses to get the following results.

The narrative of the film has a plot regarding karma that is developed from chasing to revelation, self-punishment and to conclusion, rather than that as in a thriller which is characterized with chasing and criminal punishment. It illustrates the process of retaliation in form of a game in which the victim and the assaulter are reversed with each other. Incest and punishment are key motifs of the reverse in which two main characters, Lee Woo-Jin and Oh Dae-Soo violate the taboo, or incest and punish themselves. In the plot, the abyss of man is revealed, positioning the film text as a sort of human drama.

The discourse analysis of the movie focuses on changes in the point of view and distance found in the work.

Unlike in other movies, the text of the film keeps using character's point of view, but has difference in the focalizer between its early and later parts. In the early part of the film, Oh Dae Soo becomes a focalizer as an outside narrator reflecting his point of view in the movie. In its later part, however, the movie is developed mainly from Lee Woo Jin's point of view. This is substituted by Oh Dae Soo's point of view at the end of the film. These

changes also bring changes in distance between the movie viewers and Oh Dae Soo and between the viewers and Lee Woo Jin.

Changes in the point of view of the film text are closely related with two aspects, memory and forgetfulness. They ultimately seek to show Oh Dae Soo and Lee Woo Jin's sufferings from their memories to the movie viewers more clearly. Such sufferings are pains experienced by taboo breakers who have been forced to remember socialized and culturally acceptable things. Shown at the end of the movie, making forgotten pains by removing memory through hypnosis cannot avoid being interpreted as 'self-effacement' in which the sensitivity and identity of man are extinguished.

Key Words : Old Boy, Self-Effacement, narrative, plot, discourse,
self-punishment ,game ,point of view, memory, forgetfulness