

한국 ‘영화의 신’과 함께 —〈신과 함께-죄와 벌〉의 죽음충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여

조형래^{*}

1. 서론—〈신과 함께-죄와 벌〉의 의외의 흥행
2. 죽음충동의 스펙터클
3. 저승도, 지옥도 아닌—삶 충동의 과잉과 스타일 조합의 형식
4. 결론—한국형 수퍼히어로 영화의 성패

국문요약

본 논문은 〈신과 함께-죄와 벌〉을 관객 일반의 ‘보는 방법(way of seeing)’과 절합하는 영화적 스타일 및 시각적 스펙터클이라는 문제와 관련하여 분석한다. 그리고 이 영화의 흥행 요인에 대해 그러한 형식적 요소와 결합되어 있는 욕망과 충동의 문제와 관련하여 해명하는 것을 목적으로 한다.

이 영화는 저승의 죄인들을 무생물로 환원하는 여러 시퀀스로 구성되어 있다. 이 경향은 영화의 후반부로 갈수록 심화되며 관객의 통각을 자극한다. 자홍은 자기 처벌의 유혹/거부에 시달리며 저승의 죄인들처럼 무생물로 환원되고자 한다. 영화는 그러한 자홍의 갈등을 자극하고 유발하는 여러 시각적 스타일을 제공한다. 그러한 죽음충동의 스펙터클은 ‘헬조선’이라고 불리는 한국사회의 현실에 시달리는 관객들의 욕망과 시각적으로 조응한다.

* 계명대학교 특성화창의인재원 연구초빙교수.

반면 차사들과 시왕 그리고 수홍 같은 저승의 존재의 액션과 언행은 과장되게 활기 넘치며 살아 있는 듯한 실감을 환기한다. 최근 한국형 블록버스터 영화에 도입되고 있는 할리우드 영화의 관습적 시퀀스/스타일이 그것에 부합한다. 그것은 한편 〈신과 함께-죄와 벌〉의 서사적 완결성을 저해하는 요인으로 작용하기도 했다. 하지만 그러한 장면들이 환기하는 시각적 형식의 친숙함과 기시감이 관객의 호응을 이끌어냈다. 나아가 그러한 기존 익숙한 스타일의 도입은 죽음충동의 스펙터클이 환기했던 향락의 가능성을 폐색한다. 또한 영화의 등장인물 전부가 사실상 죽지 않는 연출 및 대단원의 현몽 씬과 조용하여 관객 일반이 살아 있으며 처벌받지 않아도 된다는 시각적 안도감을 제공한다.

본 논문은 〈신과 함께-죄와 벌〉의 기록적인 흥행 요인을 단지 신파적 요소의 도입과 관련하여 해명하려는 기존의 논의를 극복할 수 있는 관점을 제공하고 있다. 무엇보다도 한국영화의 흥행이 그 내용적 요소에 의해서만 좌우되는 것이 아니라 시각적 형식 및 그것을 바라보는 관객 일반의 욕망 및 충동 그리고 그것을 둘러싼 문화적 맥락 등의 다양한 요인과 관계되는 복합적인 문제임을 조명했다. 또한 오늘날 한국영화에 도입/차용되고 있는 할리우드 블록버스터의 스타일이 관객 일반의 기시감을 환기하고 그러한 복합적 요인과 연동되는 욕망의 프로세스를 규명했다는 데 의의를 두고 있다.

(주제어: 〈신과 함께-죄와 벌〉, 한국영화, 흥행, 죽음충동의 스펙터클, 삶 충동, 쾌락원칙, 포스트 시네마)

1. 서론－〈신과 함께-죄와 벌〉의 의외의 흥행

2017년 겨울, 〈강철비〉, 〈신과 함께-죄와 벌〉, 〈1987〉 같은 대규모 자본이 투자된 영화들이 연이어 개봉했다. 〈강철비〉는 남북한이 전면전에 돌입할 수도 있는 일촉즉발의 위기 상황을, 〈1987〉은 6월 항쟁이라는 역사적 사건을 다루고 있었던 만큼 소재의 무게부터 남달랐다. 북한의 전직 요원과 청와대 외교안보수석이 신뢰와 우정을 확인해가는 버디무비적 형식과 조합된 〈강철비〉의 긴박감 넘치는 스펙터클은 한국형 웰메이드 블록버스터로서 손색없었다. 여러 인물이 번갈아 주역이 되는 〈1987〉의 군상극은 지극히 매끄럽고 세련되게 연결되었다. 단연 화제가 되었던 것은 〈1987〉이었지만 〈강철비〉 또한 의외의 완성도로 만만치 않게 주목받았다.

반면 〈신과 함께-죄와 벌〉에 대해서는 공개 당시부터 일정 부분 우려의 목소리가 제기되었다.¹⁾ 그러한 걱정이 무색하게도 흥행에 있어서 최종 승자는 알다시피 〈신과 함께-죄와 벌〉이었다. 이러한 사태에 대해 특히 비평가들이 황망해 했던 것 같다. “비평의 무기력을 말한다면 〈신과 함께〉를 빼놓을 수 없다. 평단의 박한 반응에도 불구하고 이번 겨울 블록버스터 대전의 실질적인 승자가 됐다”²⁾는 비평가 송경원의 언급은 그러한 당혹감을 대표한다고 해도 좋을 것이다. 그는 후에 “〈신과 함께〉가 굳이 비평의 언어를 필요로 하진 않을 것이다. 감독의 의도는 명확하고 각 시퀀스는 기계적으로 결합돼 있다”³⁾고 지적한 바도 있다. 〈신과 함

1) 『편파적인 씨네리뷰 '신과 함께' 통 큰 '재능 낭비'』, 『스포츠경향』, 2017.12.13.

2) 송경원, 『〈강철비〉 〈신과 함께-죄와 벌〉 〈1987〉, 김소희·송형국·안시환 평론가 대담』, 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.10.

3) 송경원, 『〈강철비〉 〈신과 함께-죄와 벌〉 〈1987〉이 기댄 한국적 신파라는 환상-눈물의 알파람에 대하여』, 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.30.

〈신과 함께-죄와 벌〉에 호의적인 논자들조차 이러한 결함들에 대한 지적 자체에 대해서는 부정하지 않았다. 비평가들 사이에 〈신과 함께-죄와 벌〉의 약점에 관한 대략적인 합의는 이루어진 듯하다. 그들이 공통적으로 지적하고 있는 문제점을 정리하면 다음과 같다. 즉 CG로 점철된 각 시퀀스는 관습적이며 그 연결 또한 허술한데 그것은 한국 관객들이 호응할만한 모성의 극적인 확인이라는 결말을 향해 조금하게 내닫았던 데 따른 자연스러운 귀결이라는 것이다. 그것을 일정 부분 상쇄하고 있는 배우들의 연기 또한 기존의 이미지를 소모하는 데 그치는 측면이 있다. 무엇보다도 삶과 죽음 및 선악에 관한 윤리적 근본 문제 또한 외면되고 있다는 것 등이다.⁴⁾

그럼에도 불구하고 알다시피 〈신과 함께-죄와 벌〉은 소위 천만 영화의 반열에 오를 정도로 흥행했다. 그 원인에 대해 다양한 논의가 이루어졌으나 대체로 모정(母情)의 신화를 중심으로 한 한국적 신화의 위력을 다시 한 번 확인하는 계기가 되었다는 것이 중론이다. 〈신과 함께-죄와 벌〉에 대해 불만을 제기하는 비평가들조차 김수홍(김동욱)과 어머니(예수정)가 (그리고 김자홍(차태현)까지) 함께 오열하는 현몽 씬에서 끝내 눈물을 흘렸거나 어떤 감정에 북받쳤다는 사실만큼은 긍정할 정도다. 누구나 예측 가능할 정도로 뻔한 장면 하나가 앞서 거론한 바 있었던 〈신과 함께-죄와 벌〉의 모든 약점을 상쇄할 뿐만 아니라 압도하는 것이다. 그것이 천사백만 명이라는 대규모 관객을 동원한 원동력이 되었다는 것은 말할 필요도 없다.

하지만 이러한 반전의 장치 및 모정 나아가 가족애의 확인을 조합했

4) 이상의 비판은 송경원, 『〈강철비〉 〈신과 함께-죄와 벌〉 (1987), 김소희·송형국·안시환 평론가 대담』, 『씨네21』, 2018.1.10; 김영진, 〈강철비〉 〈신과 함께-죄와 벌〉 (1987) 세편의 한국영화에 대하여-상품, 예술, 계몽의 자리 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.24 참조.

던 사례는 이전에도 허다했다. 〈헬로우 고스트〉(2010)의 경우, 이러한 조합을 통해 전반부의 지루한 전개를 단숨에 만회했다. 반면 브렛 래트너의 가족영화 〈패밀리맨(The Family Man)〉(2000)의 기본 설정을 성별 역전의 형태로 고스란히 차용한 것으로 보이는 〈미쓰 와이프〉(2015) 역시 유사한 반전을 마련해두었으나 흥행은 실통치 않았다. 특별히 반전이라고 할 것까지는 없으나 〈부산행〉(2016)의 대단원에서 서석우(공유)의 회심(回心)에 의한 극적인 자기희생 또한 그러한 맥락의 연장선상에서 읽을 수 있다. 애니메이션 전작들에서 꿈도 희망도 없는 결말을 선호했던 연상호 같은 감독조차 대규모 자본이 투자된 블록버스터에서는 그런 '신파'적 대미를 최소한의 안전장치로서 설정해 두지 않을 수 없었던 것이다. 즉 한국영화의 일반 관객들에게 소구하기 위해서는 예컨대 농아 어머니가 그날 밤의 모든 진실을 알고 있었고, 4인의 유령이 어린 시절 사별한 가족이었으며, 가족과 삶의 진정한 의미를 되돌아볼 수 있도록 다른 사람의 인생을 대신 살게끔 한 저승사자가 아버지라는 등의 사실이 최종적으로 밝혀지거나, 또는 타인에게 전혀 무정했던 아버지가 딸을 위해 기꺼이 목숨을 바치는 인물로 변모하는 식의 가족애를 확인하는 극적인 결말이 반드시 필요하다는 맹목적인 믿음이 광범위하게 퍼져 있는 것이다.

그러나 일반적으로 신파라는 두루뭉술하고도 애매한 이름으로 통칭되는 이 기이한 낯익음의 장치⁵⁾를 채택했다고 해서 반드시 흥행으로 직

5) '신파'를 둘러싼 다양한 논의 및 그 개념과 정의에 관한 대략적인 합의가 이루어진 것은 사실이다. 특히 "신파란 무엇인가"라는 문제에 초점을 맞춘 대표적인 논문으로 이영미의 「신파 양식의, 세상에 대한 태도」(『대중서사연구』 9집, 대중서사학회, 2003, 7-33쪽)와 이호걸의 「신파성이란 무엇인가?—구조, 정치, 역사」(『영상예술연구』 9집, 영상예술학회, 2006, 179-214쪽) 등을 참조할 수 있다. 신파란 "멜로드라마의 일반적 특성을 지니고 있으며, 자신의 소박한 욕구·욕망을 꺾는 세계에 대해 스스로 굴복하면서 자화하고 자기연민하고, 이로부터 발생하는 복잡한 정서를 특유의 눈

결되는 것은 아니다. 이러한 믿음을 의식한 시도 상당수는 실패했는데, 대체로 서사의 취약한 부분을 가족과 눈물이라는 전능한 장치를 도입하여 상쇄하려는 안이한 태도를 취하는 경우가 많았으므로 흥행에 성공하지 못했고 따라서 알려지지 않았을 뿐이다. 앞서 거론한 〈미쓰 와이프〉는 물론이거니와 일본 드라마 〈아빠와 딸의 7일간(パパとムスメの7日間)〉(2007)을 리메이크한 〈아빠와 딸〉(2017) 등의 영화가 대표적인 사례라고 할 수 있다. 저승사자가 본래 아버지임이 밝혀지는 반전은 메인 서사와 특별한 관련이 없다. 서로 몸이 바뀐 아빠와 딸이 화해에 이르게 되는 과정은 진부하다. 이들 영화의 서사적 결함은 〈헬로우 고스트〉나 〈부산행〉과 비교했을 때 더욱 두드러지며 가족의 소중함을 자각케 한다는 명분으로 비호될 수 없는 성질의 것이다.

하지만 공교롭게도 〈신과 함께-죄와 벌〉의 신파성은 앞서 거론한 여러 평론가가 지적한 바와 같이 〈미쓰 와이프〉나 〈아빠와 딸〉의 경우와 마찬가지로 다소 뜬금없이 그러나 예측가능하게 부각된다. 그럼에도 불구하고 알다시피 〈헬로우 고스트〉나 또 하나의 천만 영화인 〈부산행〉에 비해서도 대규모의 관객을 동원했다. 즉 신파적 요소를 채용했다거나 또는 그것이 내러티브와 성공적으로 결합했는지의 여부는 흥행의 성패를 좌우한다고 보기 어렵다. 바로 〈신과 함께-죄와 벌〉이 이러한 사실을 방증하는 단적인 사례가 된다. 그럼에도 불구하고 그것이 흥행에 직결된다는 믿음은 광범위하게 확산되어 있는 채로 여전히 완강하게 작동하며, 지금 이 순간에도 대부분의 상업영화나 드라마에 있어서 부분적으

물과 탄식으로 표현”(이영미, 「신과 양식의, 세상에 대한 태도」, 『대중서사연구』 9집, 대중서사학회, 2003, 21쪽)하며 또한 가족서사 및 윤리의 문제와 긴밀한 관련을 갖는 형식이다. 〈신과 함께-죄와 벌〉 역시 이러한 특성과 관련하여 설명될 수 있다. 그러나 동시에 이들 논문은 한결같이 ‘신파(성)’가 역사적 시공간을 막론하고 일관되게 적용되는 단일한 개념일 수 없다는 일종의 유보를 남겨두고 있다.

로나 전면적으로 채용 여부가 진지하게 고민되고 있다.

따라서 〈신과 함께-죄와 벌〉의 도무지 이해할 수 없는 흥행에 대해서 약간 다른 방식의 논의가 필요하다고 생각된다. 특히 신파(성)적 내러티브 보다는 관객 일반(의 욕망과 무의식)이 '보는 방법(way of seeing)'과 부단히 절합하는 영화적 스타일 및 스펙터클과 관계된 문제로 논점을 전환할 필요가 있을 터다. 따라서 이 글은 최근 소위 한국형 블록버스터 영화에서 현저하게 나타나거나 도입되고 있는 관습적 시퀀스가 〈신과 함께-죄와 벌〉 전반에도 관철되어 있으며, 특히 그것이 환기하는 시각적 형식의 익숙함이 이 영화에 대한 관객의 요구에 부합할뿐더러 대대적인 호응을 이끌어낸 요인이 되었다는 문제의식에서 출발하고 있다. 좀비 영화의 한국적 변안인 〈부산행〉, 지극히 잘 알려진 성웅의 분투에 의한 천행을 대단히 익숙한 방식으로 풀어낸 〈명량〉(2014) 같은 사례는 이러한 문제의식과 관련하여 의미심장하다. 그리고 〈신과 함께-죄와 벌〉을 구성하고 있는 여러 씬/시퀀스와 스타일에 대한 분석 및 그것에 잠재되어 있는 무의식적인 동기 등을 해명하는 작업은 그러한 시각적 익숙함이 그들 관객 일반을 둘러싸고 있는 현실 또는 문화적 맥락과 긴밀하게 결부되어 있을 뿐만 아니라 나아가 오늘날 '관객성(spectatorship)'의 변화 및 새로운 구성의 문제를 해명하는 데 있어서 특별히 중요한 단서가 된다고 보고 있다.

2. 죽음충동의 스펙터클

〈신과 함께-죄와 벌〉은 고층 빌딩 화재 현장에서 아이를 안고 창문으로 뛰쳐나온 소방관 김자홍(차태현)이 줄이 끊어져 추락해 죽는 모습을 부감하여 따라가는 것으로 시작된다. 고가 사다리차에 부딪쳐, 에어매

트를 이슬이슬하게 빗겨 나가 맨바닥에 그대로 내팽개쳐지는 모습을 한 테이크로 여과 없이 보여주는 것이다. 주호민의 원작과 달리, 자홍이 타인을 위해 자신의 목숨을 희생한 귀인으로서 설정된 것을 시각적으로 주지시키는 도입부로서는 적절하지만 제법 고어한 연출이라는 것을 부정할 수는 없다. 단지 그의 주점이 온전해 보이고, 이어지는 씬에서 갑작스러운 죽음에 어리둥절해 하는 자홍 및 그를 구슬리는 차사들의 모습을 유머러스하게 보여주면서 분위기를 전환시켰기 때문에 금세 잊힐 뿐이다. 남는 것은 그가 사망했다는 기정사실 및 저승으로 진입하게 될 것이라는 이후의 전개다. 그러므로 자홍의 추락사를 그렇게 처참하게 충격적으로 시각화할만한 하등의 특별한 이유가 없었다. 그저 자홍의 죽음이라는 사건 자체로 충분한 것이다. 따라서 이러한 일련의 시퀀스는 기능적으로 소모되기 위한 일종의 과잉으로 존재한다고 해도 좋다. 이후 드문드문 회상되는 소방관으로서의 자홍이 경험했던 각종 수난과도 연결되지 않는다. 오히려 별집을 제거하며, 소와 고양이를 구출하고, 멧돼지를 포획하면서 여러 차례 다쳤던 장면은 다분히 희극적으로 연출되고 있는 것이다.

물론 인간은 이렇게 죽을 수 있다. 그러나 그것을 굳이 육신이 바닥에 처박히도록 시각화한다는 것은 별개의 문제다. 공교롭게도 이렇게 하강하여 팽개쳐지는 죽음의 장면을 우리는 제임스 카메론의 <타이타닉>(1997)에서 본 적이 있다. 타이타닉의 침몰 직전, 수직으로 들린 선미에 매달려 있는 잭(레오나르도 디카프리오)과 로즈(케이트 윈슬렛) 아래로 승객들이 계속해서 추락한다. 거대한 배가 반으로 절단되어 치솟은 상태에서 수면까지의 아득한 높이로 인한 위기감이 한껏 고양된 가운데 하나둘씩 떨어져 내리는 몇몇은 철제 난간에 튕겨나가 검푸른 바다 위의 한 점으로 착수하여 사라진다. 실제로 발생했던 대규모의 해난 사고로 무력하게 죽

어가는 무수한 개인들의 모습을 재현하는 한편으로 잭과 로즈가 처해 있고 또 앞으로 처하게 될 위협을 한껏 강조하는 데서 오는 긴장감과 아직 살아 있는 두 연인에 대한 잠시나마의 안도감이 교차하는 장면이다. 그리고 〈신과 함께 죄와 벌〉의 자홍은 잭과 로즈와 달리 마치 물건처럼 무력하게 낙하하여 사망하는 쪽이다. 또한 〈타이타닉〉의 부수적 인물들의 추락을 조감하는 카메라 워크 및 앵글을 방불케 하는 방식으로 포착된다. 후에 귀인으로 명명될 자기희생적 영웅의 죽음으로서는 어울리지 않게도 부수적 인물들과 유사하게 일종의 사물처럼 대상화되는 것이다. 아니, 지면에 그대로 떨어져 죽어버리는 모습을 보여준다는 점에서 〈타이타닉〉의 경우보다 적나라하다.⁶⁾



〈그림 1〉 〈신과 함께 죄와 벌〉에서 자홍의 추락사

6) 후술하겠지만 김용화는 할리우드 블록버스터의 서사구조 및 주요 장면의 관습을 차용하는 데 대단히 능란한 감독이다. 〈미녀는 괴로워〉(2006)는 할리우드의 전형적인 성장 서사의 구조를 충실하게 따라간다. 〈국가대표〉(2009)와 〈쿨 러닝〉(존 터틀타움, 1993) 간 설정의 유사성 또한 여러 차례 지적된 바 있다. 〈신과 함께-죄와 벌〉에서 자홍이 숨을 거둘 때 눈을 통해 빨려 들어가듯 과거의 주요 기억을 연쇄적으로 소환하는 장면은 마이클 베이의 〈아마겔돈〉(1998)에서 해리 스탬퍼(브루스 윌리스)가 자기희생적 죽음을 맞이하는 순간의 연출을 단적으로 연상시킨다. 그러나 정작 이 장면 역시 이후 전개될 서사에 있어서 특별한 기능을 담당하지 않으며 하다못해 암시의 역할도 수행하지 못하고 있다는 점에서 다분히 과잉적이다.



〈그림 2〉 〈타이타닉〉에서 철제 난간 충돌 후 낙하

저승에서의 자홍의 행적 역시 마찬가지다. 그는 영웅과 거리가 멀다. 다분히 수동적이며 위축되어 있다. 그는 차사들의 인도에 따르지 않을 수 없으며 대체로 그렇게 하고 있다. 하지만 유독 스스로가 귀인이라는 사실만큼은 부정하고자 한다. 살인-나태-거짓지옥을 거치면서 그는 생전 화재현장에서 여덟 명의 목숨을 구했고, 그 반대급부로 구하지 못한 동료 소방관의 죽음에 더 없이 자책했으며, 그의 딸에게 아버지를 가장한 편지를 보내 위로하고자 했을 뿐 아니라 평소 직무에 충실하고 지극히 부지런했던 선량한 인간이라는 사실이 하나하나 밝혀진다. 하지만 영화의 후반부에 이르러 환시될 근본적인 원죄로 말미암아 죄책감에 시달리고 있었던 까닭에 차사들의 변호에 대해 위화감을 느끼고 처벌을 감수하려는 태도를 초반에는 버리지 못한다.

그로 인해 차사들 특히 일직차사 해원맥(주지훈)과 갈등하며 그들의 조언과 만류에도 불구하고 각급 지옥에서 고통 받는 중생의 대열에 합류하게 될지도 모를 위기에 몇 차례 노출된다. 특히 살인-나태 지옥에서 자홍을 둘러싸고 출몰하는 그 죄인들의 모습은 공교롭게도 용암의 불지옥으로부터 한순간이라도 벗어나고자 서로를 짓밟아 쌓아올린 거대한

탐이거나, 모로 눕혀진 세 개의 거대한 기둥에 깔려나가지 않기 위해 필사적으로 달리고 또는 물에 뛰어들었다가 인면어에게 씹어 먹히는 대규모 군중의 모습으로 형상화된다. CG를 통해 구현된 죄인들의 고통은 그러나 판타지 영화의 대규모 군중 씬을 연상케 하는 것이어서 어쩐지 현실감이 덜하며 자홍이 숨을 거둘 당시의 고통에 비해서도 강도가 약하게 체감되는 것이긴 하다. 하지만 불타고, 탐에서 추락하거나, 깔리며, 예리한 이빨에 물려 찢기는 무력한 육신의 고통을 전시하여 관객의 통각을 일정부분 자극하는 용도로서는 충분하다. 자홍 또한 그들의 대열로 추락하여 각종 형벌을 당하게 될 여러 차례의 곤경에 당면하며, 그것은 한편으로 수시로 덮쳐오는 인면어와 지옥귀와 검수림의 날카로운 이빨과 칼날의 위협이라는 형태로도 실체화된다.

이것은 단순한 스펙터클에 그치는 것이 아니다. 앞서 언급한 것처럼 그러한 육신의 물질적 훼손 바로 직전의 아슬아슬한 실감을 스크린 바깥의 관객에게 감각적으로 전이시키고 동참할 것을 촉구하는 고통의 포르노그래피를 위한 소재적 대상으로 작용한다. 실제로 죄인들이 열려지고, 부서지며, 얻어맞고, 묻히는 이후 지옥의 여러 형벌들은 그런 종류의 실감을 극대화시키는 형태로 그려진다. 즉 지옥의 죄인들은 너 나 할 것 없이 〈타이타닉〉의 대다수 익명의 승객들처럼 극심한 물리적 타격 속에 상처입거나 훼손당하는 삶과 뼈로 이루어진, 그래서 감각-신경을 자극하는 유기체 내지는 고깃덩어리처럼 시각화되고 있는 셈이다. 일체의 죄인들은 자신의 사정에 대해 단 한 번도 말하지 않으며 그럴 수도 없는 존재다. 따라서 그들에게서 내면이나 마음을 식별하기란 불가능하다. 이 점에서 〈신과 함께-죄와 벌〉은 다수의 인간을 그러한 일종의 사물처럼 취급하는 한편으로 관객으로 하여금 그러한 대상에 몰입하도록 하는데 있어서 어떠한 주저함도 없는 것이다.

애초 그렇게 죽었던 자홍 또한 어머니의 꿈에 현몽할 수 있다는 가능성이 제기되기 이전까지 그렇게 되고 싶은 부지불식간의 충동에 사로잡힌다고 해도 틀리지 않다. 가령 강림(하정우)의 충고에도 불구하고 나태지옥에서 초강대왕(김해숙)에게 말대답을 한다든가, 거짓지옥에서 태산대왕(김수안)의 거둬드는 추궁에 대해서도 침묵으로 일관한다든가 하는 행동은 물론 표면적으로는 앞서 언급한 바와 같은 보다 근본적인 죄책감을 상쇄하려는 욕망에서 비롯된 것이긴 하다. 그러나 그는 자의식적으로 자기 처벌을 요구하거나 기꺼이 감수하려는 도덕적 영웅이 아니다. 그는 자신의 실책에 가까운 선택에 의해 각종 지옥으로 떨어지거나 처벌의 상황에 직면할 때마다 영구한 고통의 가능성 앞에 주저하고 당황하며 두려워하는 인간에 불과하다. 그러므로 저승의 심판관들 앞에서의 자홍의 주저와 말대답과 침묵은 의식적인 차원에서 이루어진 것이라기보다 보다 근원적인 충동에 의한 것이다. 그리고 궁극적으로 그것은 열거한 각종 형벌을 통해 훼손·고통당하기 위한 삶과 뼈 즉 육신이라는 유기체로 환원되고자 하는 것이다. 그것은 살아 있어도 살아 있는 것이 아니라는 점에서 산주검을 방불케 한다. 공교롭게도 이는 〈신과 함께 죄와 벌〉의 영화적 설정 속에서 이미 죽어 있는 자홍을 포함한 지옥의 죄인 일반을, 역설적인 의미에서 보다 정확히 지칭하는 명명이라고 해도 과언이 아니다. 그렇다면 앞서 과잉이라고 단정했던 자홍의 고어한 죽음은 도리어 이러한 산주검의 충동에 정확히 부합하는 형식으로 이루어졌던 셈이다. 그리고 앞서 언급했다시피 그는 어머니와 다시 만날 수 있다는 차사의 말에 회심한 연후에야 그러한 충동을 가까스로 물리칠 수 있게 되며 심지어 소방관으로서의 역량을 십분 발휘하여 추락할 위기의 차사들을 구해내기에 이른다.

그러나 이미 늦었다. 초반에 불타고, 도망치며, 씹어 먹힐 육체나마 있

있던 죄인들은 자취를 감춘 대신 영원히 얼어붙거나 거울로서 깨어지고 또는 아예 바위-모래로 이루어진 인간을 닮은 어떤 무기체의 형상들이 출몰하기 시작한 것이다. 육신 및 고통마저 박탈당했으므로 심지어 산주 겸조차 아닌, '그것'들은 영화의 후반부에서 압도적인 비중을 차지한다. 그리고 자홍은 바닥없는 모래늘 속으로 파묻히게 되는 무기체화(無機體化)의 위기에서 빠져나오려 발버둥치는 대신 덕춘(김향기)을 구하는 것을 선택한다. 그러므로 이러한 자홍의 행동을 죽음충동(death drive, Todestrieb)과 결부시키지 않을 수 없다. 알다시피 그것은 "살아 있는 것을 죽음으로 이끌려는",⁷⁾ 즉 유기체를 생명 이전의 무생물적·무기체적 상태로 환원하고자 하는 타나토스(Thanatos)의 충동이다. 〈신과 함께-죄와 벌〉에서 자홍은 내내 사실상 저승 도처에 만연한 무기체들로부터 환기되는 (후에 밝혀지듯이 어머니와 동생을 부득불 살해하려 들었다는 사회적 금기의 위반에 대한) 자기처벌에의 치명적인 유혹을 통해, 살아 있어도 살아 있지 않은 산주검 대 완전한 무생물로의 환원 사이를 아슬아슬하게 줄타기하지 않을 수 없는 여정 속에 있었던 것이다.⁸⁾

이것은 비단 자홍의 여정에만 국한되는 문제가 아니다. '헬조선'이라는 유행어가 단적으로 환기하는 것처럼 개인을 한 사람의 인격이나 주체로 여기기보다 갑을 및 등수의 위계나 서류상의 수치, 기업이나 관료 시스템을 구성하고 지지하는 부품, 기계에 의해 언제든 대체 가능한 노

7) 지그문트 프로이트, 『쾌락원칙을 넘어서』, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기 역, 열린책들, 2004, 257쪽.

8) 죽음충동은 "끊임없이 보다 더 큰 통일체를 이루어 그것을 유지하려는 경향"(다니엘 라가슈 감수, 장 라플랑슈·장 베르트랑 폰탈리스, 『정신분석 사전』, 임진수 역, 열린책들, 2005, 188쪽)으로서, 성적 충동과 자기보존충동을 포괄하는 삶 충동(life instinct, Lebenstrieb)과 동시에 출현하며 부단히 길항한다. 후술하겠지만 〈신과 함께-죄와 벌〉의 결말은 이와 관련하여 특히 의미심장하다. 2장에서 이 영화의 씬/시퀀스와 스타일을 통해 시각화된 죽음충의 문제를 다루었다면, 3장에서는 주로 삶 충동과 관련하여 논의하게 될 것이다.

동력 등의 비인격적인 대상 내지는 비생명적인 무기체로 경원하거나 또는 그렇게 대우받는 것 자체를 아무렇지도 않게 여기는 등의 현상에 의한 외상 신경증(traumatic neurosis, traumatische Neurose)이 일상화된 오늘날의 한국에서 자홍을 둘러싼 이러한 죽음충동의 스펙터클을 비단 스크린을 경계로 격절된 영화적 환상으로만 치부할 수 없다는 것은 확실히 문제적이다. 소방관으로서 자기희생적 죽음을 맞이한 귀인 내지는 정의로운 망자 자홍을 굳이 생전에 무수한 아르바이트를 전전하고 여러 차례의 부상과 죽음의 위기(산업재해를 방불케 하는)를 감수하지 않을 수 없었던 비정규직 노동자처럼 다소 과장되게 묘사하고 있는 것은 의미심장하다. 그야말로 전쟁과도 같은 현실에 시달리는 천사백 만의 한국인 관객 중 상당수가 이러한 자홍의 온갖 고생과 역정에 몰입할 수 있었던 셈이다. 그것도 모자라 사후에조차 가족에 충실하지 못했다는 자책으로 인해 편히 눈감지 못한 나머지 보다 완전한 의미의 죽음 즉 무기체/무생물로의 환원을 지향하는 자기처벌에 대한 향락(jouissance)을 마치 본래의 자기 것처럼 여기고 있는 것이다. 그러므로 〈신과 함께-죄와 벌〉이 구현하고 있는 죽음충동의 스펙터클을 영화관에서 특별한 위화감 없이 응시하는 것을 자연스러운 것으로 받아들일 수 있었던 것일 터다.⁹⁾ 그것이 한국사회라는 상징계에서 통용되는 법과 금기의 준용에 의한 쾌락원칙(pleasure principle, Lustprinzip) 너머의 어떤 영역을 지향하는 측면이 전혀 없지는 않은 것 같다. 하지만 미리 말해두자면 이 영화의 결말이 단적으로 시사하듯이 그것은 미완의 가능성으로만 남았다는 것을 부정할 수는 없다.

9) 이것은 일찍이 프랑코 '비포' 베라르디가 『대량살상과 자살』(2015)에서 금융자본주의에 의한 고통의 반복에 대한 부정의 형식이 자살과 테러라는 '죽음의 스펙터클'로 재현되고 있다고 진단했던 논의와 다층적으로 관계된다. 공교롭게도 베라르디의 저서는 한국에서 『죽음의 스펙터클』(송섬별 역, 반비, 2016)이라는 제목으로 번역되었다.

3. 저승도, 지옥도 아닌—삶 총동의 과잉과 스타일 조합의 형식

〈신과 함께-죄와 벌〉의 서두부터 이미 죽어 있었던 자홍은 차사들의 도움을 받지 않을 수 없다. 그리고 소심하고 무기력한 주인공과는 대조적으로 차사들 특히 강림의 활약은 실로 눈부시다. 그는 원귀를 추적하는 한편으로 자홍의 변호에 있어서도 핵심적인 역할을 담당하는 등 이승과 저승에서 벌어진 모든 사건 및 해결에 종횡무진 개입한다. 그만큼 지혜와 언변이 뛰어나며 초월적 신체 및 마법에 가까운 물질 조작 능력을 적재적소에서 활용할 줄 아는 그야말로 문무를 겸비한 인물이다. 사실상 영화의 진주인공격에 해당하며 이야기를 풀어나는 데 있어서 주도적인 역할을 한다고 해도 틀리지 않다. 그만큼 그의 액션 비중 또한 만만치 않다.

강림의 액션이 가장 화려하고 역동적으로 연출된 장면은 아무래도 원귀가 된 수홍(김동욱)을 추적하거나 또는 그와 대결하는 장면에서일 것이다. 원귀는 사물에 갇히고, 몸을 감추며, 무서운 속도로 하늘을 날거나 전선을 따라간다. 그의 원한과 절규는 도시의 전력을 차단하고, 거대한 모래 바람을 일으켜 한 지역을 쓸대밭으로 만들 정도로 무시무시한 물리력을 행사한다. 강림 또한 그야말로 동에 번쩍 서에 번쩍한다는 말에 걸맞게 무시무시한 속도로 원귀를 추적하고 그와 격투하며 칼을 채찍처럼 휘둘러 제압하거나 포획한다. 강림과 원귀가 공중을 날며 대립하는 여러 시퀀스는 한국영화로서는 상당히 스타일리시하게 연출된 장면임에 틀림없다.

그러나 강림은 신화 속 또는 원작의 강림도령과는 전혀 다르게 변개되어 있으며 그가 준수해야 한다고 천명한 저승의 규칙 따위는 간단히 무시할 수 있는 권능을 가졌다. 수홍 또한 앞서 언급했듯이 기존의 한국

영화에서 찾아볼 수 없을 정도로 현실에 대해 강력한 위력을 행사할 수 있는 데 반해 정작 눈앞의 원동연(도경수)이나 어머니에게는 말 걸지 못하는 기이한 모습을 내포한 모습으로 형상화되어 있다.

이 점에서 그들은 사실상 전통적 의미의 차사나 원귀라기보다 차라리 할리우드 영화의 수퍼히어로 및 빌런 캐릭터에 가까운 액션을 보여준다. 강림의 검은 채찍처럼 변환되고 코트 자락은 마치 망토처럼 휘날리며, 수홍의 원한은 전기 스파크와 화염, 모래 바람을 (마치 자유자재로 다루는 것처럼) 일으킨다. 강림이 수홍을 발견하고 추적하는 과정에서 순간이동에 가까운 속도를 강조하는 시퀀스는 〈맨 오브 스틸〉(2015)의 수퍼맨(헨리 카빌)과 피오라(안체 트라우)의 대결 장면에서 잘 나타난 잭 스나이더 고유의 액션 연출 스타일을 연상시킨다. 원귀로 화한 수홍이 전선(電線)을 타고 도망치는 모습은 마크 웹의 〈어메이징 스파이더맨 2〉(2014)에서 일렉트로(제이미 폭스)의 전기가 스파이더맨(앤드류 가필드)의 거미줄을 감 전시키는 순간적인 연출과 흡사하다. 한편으로 강림이 원동연 주위를 배회하던 수홍을 쫓게 되면서 초고층빌딩에서 벌어지는 야간 액션 또한 〈어메이징 스파이더맨〉(2012)의 스파이더맨과 커트 코너스(리스 이판)의 최종 대결 장면(의 앵글)을 비롯한 여러 수퍼히어로 영화의 고공 액션 클라이맥스를 떠올리게 한다. 그 과정에서 강림이 포털을 여닫아 원귀와 스스로를 이동시키는 장면은 〈엑스맨: 데이즈 오브 퓨처 패스트〉(매튜 본, 2014)의 블링크(판빙빙) 같은 이들이 구현하는 공간조작 능력의 그것과 유사하게 연출되고 있다. 모래 폭풍을 일으키는 거대 원귀로 화한 수홍의 모습은 〈스파이더맨 3〉(샘 레이미, 2007)의 샌드맨(토마스 헤이든 처치) 자체다. 그 외에도 천륜지옥 입구 사막의 지상에서 솟아 나오는 모래 지옥귀는 〈미이라 3〉(롭 코헨, 2008)의 병마도용들의 모습과 판박이다. 이승의 원귀가 저승의 지옥(환상적인 꿈과 같은 이세계)에 연동되어 영향을 주게

되고 그로 인해 빙벽이 무너지는 등의 세계의 변화와 붕괴가 재앙처럼 닥쳐오는 것은 〈인셉션〉(2010)의 설정을 닮았다. 〈해리 포터 시리즈〉 및 〈반지의 제왕 3부작〉 같은 판타지 영화에서 한번쯤 본 듯한 캐릭터가 다수 등장하는 것을 차치하고서라도, 이천 년대 이후 할리우드 블록버스터의 관습적 장면 및 탁월한 연출들을 가장 노골적으로 참조한 부분만 열거해도 이 정도다.

즉 〈신과 함께-죄와 벌〉의 (특히 CG로 연출된) 인상적인 씬들 중 상당수는 그러한 액션과 카메라 워크, 앵글의 일부, 화면 전개의 속도나 톤 등을 차용의 혐의로부터 벗어날 수 있도록 나름대로 변형하여 편집한 결과물이다. 기존 영화에서 어디선가 본 듯한 익숙한 장면들을 계속해서 보여주기 위해 서사에 있어서의 무리쯤은 기꺼이 감수한다. 그리고 이러한 장면들에 대한 기시감이 관객들로 하여금 〈신과 함께-죄와 벌〉을 구성하고 있는 다양한 스펙터클을 익숙한 것으로 받아들이도록 하는 데 기여했다고 해도 좋을 것이다. 이것은 최근 대규모의 자본이 투자된 한국영화들이 흥행을 위한 최소한의 안전장치로서 여러 할리우드 영화의 설정이라든가 장르적 특성, 구성과 열개 등을 적극적으로 참조하고자 하는 관행과 무관하지 않다.¹⁰⁾

한편으로 이러한 장면들은 이제 극장에서 상영되는 〈신과 함께-죄와 벌〉이라는 단일한 영화의 플롯 내부에서만 의미를 갖는 것이 아니라, 오늘날 도처에 편재하는 디스플레이 장치를 통해 분할되어 중계되는 영상 이미지로서 기능하는 데 적합하다. 서동진이 G. 페들라의 『백주대낮에 - 극장 이후의 영화와 관객』을 참조하여 매체의 변화에 따른 “영화 이후의 관람 양식”으로 규정하고 있는 그러한 특성을 통해 할리우드 블록

10) 본 논문에 제시된 그림들은 (그림1과 2, 그림 3과 4, 그림 5와 6) 각 컷 간 유사성을 비교하기 위해 편의적으로 선택된 것이다. 실제 해당 영화의 시퀀스를 참조하면 그 시각적 유사성은 더욱 확실해진다.

버스터의 주요 장면 및 그것을 모방한 다양한 영상이미지가 양산되고 있다.¹¹⁾ 앞서 열거한 여러 할리우드 블록버스터의 장면들 또한 주로 그러한 영상클립의 형태로 소비되고 있다는 사실을 부정하기 어렵다. 동시에 그것을 참조한 〈신과 함께-죄와 벌〉의 (앞서 열거한 강림과 원귀가 활약하는) 여러 인상적인 장면들 또한 TV의 영화 소개 프로그램, 예고편, 각종 광고, 유튜브에 업로드된 영상클립 등을 통해 분할된 상태로 어떤 디스플레이 장치를 막론하고 도처에서 상영되는 데 용이하도록 연출되어 있다.

뿐만 아니라 원작도 그렇지만 자홍이 차사들과 함께 여러 상이한 분위기의 각급 지옥의 판결을 거쳐 가는 구성 또한 스테이지 별로 미션을 수행하고 달성해가는 (주요 장면별로 분할되기 용이한) 게임의 일반적 형식을 방불케 한다. (게임과 영화에 동원되는 CG는 이제 엄밀히 말해 상호 구별되지 않는다.) 실제로 이 영화에서 가장 인상적인 현몽 씬은 앞서 전개된 저승에서의 모험과 활극의 내러티브와 긴밀히 조율하기보다 그 도정 자체를 종결시키며 일종의 후일담처럼 주어지고 있다는 점에서 게임의 엔딩을 연상시키는 측면이 있다. 이처럼 〈신과 함께-죄와 벌〉은 여러모로 “영화 이후의 관람 양식”에 의한 반복 노출과 기시감의 환기에 대단히 부합하는 스타일의 영화다. 이것이 내러티브나 플롯의 완결성보다 중요하게 취급되고 있는 것 같다.

따라서 강림은 차사라기보다 슈퍼히어로(이며 게임의 캐릭터)다. 수홍 또한 원귀라기보다 빌런처럼 연출되어 있다. 물론 그들은 선악 구도로 대립하는 것이 아니다. 알다시피 진짜 악당은 소대장 박무신(이준혁)이다. 원동연의 오발 사고로 치명상을 입은 수홍을 생매장했고 사건을 은폐

11) 서동진, 「다중, 대중, 군중-관객성의 분석을 위한 몇 가지 주장」, 『문화연구』 4권 1호, 2016, 44-56쪽.



〈그림 3〉 〈신과 함께-죄와 벌〉의 원귀 추적



〈그림 4〉 〈맨 오브 스틸〉의 슈퍼맨과 피오라의 대결



〈그림 5〉 〈신과 함께-죄와 벌〉의 거대 모래 원귀 붕괴 직전



〈그림 6〉 〈스파이더맨3〉의 샌드맨 붕괴 직전

하기 위해 수단 방법을 가리지 않았을 뿐더러 부대에 찾아온 수홍의 어머니까지 찢박한다. 물론 그는 원동연의 실책이 초래한 최악의 사태에 연루되어 수홍이 살아있다는 사실을 알지 못한 채 생매장했다. 즉 자신의 이득을 위해 최악의 선택을 한 결과를 끝까지 밀고 나가기 위해 그렇게 했다는 점에서 그 악의 실체가 어떤 것인지에 대해서는 심사숙고해야 할 필요가 있다. 일견 그는 수홍의 죽음을 둘러싼 모든 사태의 원흉처럼 보인다. 자신의 악행이 드러날 법한 사태에 직면할 때마다 한사코 은폐하거나 외면하고 부인하기 위해 수단 방법을 가리지 않기도 한다. 하지만 한편으로 불안해하는 눈빛과 행동을 감추지 못한다. 특히 집으로 찾아온 원동연을 맞이하는 장면에서 굳이 임신한 아내의 모습을 비추는 것은 의미심장하다. 그것은 진급에 불이익이 초래되어 가정이 파탄에 이를 것을 두려워했는지도 모른다는 그의 소시민적 동기까지 어렴풋이 간접적으로나마 짐작할 수 있도록 한다. 그는 나홍진 영화에 등장하는 악인들처럼 불가사의하거나 극악무도하지 않다. 그는 스스로 악한 것이 아니라 불운하다고, 그리고 그러한 불운을 수습하기 위해 필사적일 뿐이라고 생각할 것임에 틀림없다. 그러나 그러한 생각과 언행으로 인한 타인 배제의 사태 일체가 바로 악¹²⁾이라는 것을 부정할 수는 없다.

한편으로 이와는 별도로 그 역시 나약한 인간에 지나지 않는다는 암시는 이준혁의 탁월한 연기를 매개로 곳곳에서 나타난다. 일신의 안녕을 위해 수단방법을 가리지 않는 악한으로 보이는 그는 정작 강림과 수홍이 일으키는 초자연적 위력 앞에서는 무력하다. 기무부대장으로 위장한 강림의 추궁에 동요한 기색을 감추지 못하며, 특히 원귀로 화한 수홍이 일으킨 모래폭풍에 추풍낙엽처럼 날아간다. 마치 고공에서 추락하는 자홍이나 자살을 기도했던 원동연의 육체, 저승에서 징치당하는 죄인들과 마찬가지로 일종의 사물처럼 취급되고 있는 것이다. 그것은 오늘날 만악의 근원, 앞서 언급한 바 있는 죽음충동의 스펙터클을 초래한, 타자배제의 원인이 생각보다 하잘 것 없는 것이며 용이하게 징치될 수 있는 무력한 대상이란 환상을 제공하고 있는 것이라고 해도 틀리지 않다.

그러므로 강림(과 해원맥)은 폭풍에 휘말린 무고한 병사들뿐만 아니라 박무신까지 구하기 위해 분투한다. 강림은 마치 슈퍼맨을 방불케 하는 움직임으로 동분서주하며 코트 자락을 펄럭이면서 그들 모두를 구하고 있다. 그 저승에서 온 슈퍼히어로는 선악을 가리지 않고 만인에 대해 공평하다. 그 역동적이고도 도저한 액션 앞에 박무신은 더더욱 초라하고 나약할 수밖에 없는 일개 죄인으로 격하되지 않을 수 없다.

저승에서도 마찬가지다. 매번의 재판에서 비록 강림의 지시와 도움을 받기는 하지만 일직자사 해원맥과 월직차사 이덕춘 또한 그럭저럭 활약한다. 해원맥의 능력은 강림의 하위 호환이라고 해도 좋을 정도다. 또한 매사에 시니컬하며 자홍의 구원 가능성에 대해서 회의적인 태도를 감추지 않으면서도 결국 모든 장애와 난관을 돌파해 나가는 데 있어서 (투덜거리면서도) 마지못한 척 전면에 나서는 해원맥은 (그리고 지옥에서 산 주검으로 처벌당하는 죄인들보다 더욱) 무척이나 인간적이다. 덕춘의

12) 테리 이글턴, 『악』, 오수원 역, 이매진, 2015, 158쪽.

경우 비록 특별한 초월적 신체 능력을 갖지 못했는지언정 누구보다도 깊이 자홍의 처지를 이해하며 공감하고 있다. 강림 또한 수홍의 생매장에 대해 스스로의 과거를 떠올리면서 남 일 같지 않게 여긴 나머지 저승의 규칙을 위반하면서까지 그를 돕고자 한다. 그들 모두는 심신 양면에서 인간성의 바람직한 측면으로 여겨지는 자질을 과도하게 구현한다. 자의반타의반 자신의 환생조차 수포로 돌아갈지도 모른다는 희생을 감수하면서까지 자홍과 수홍을 변호하고 돕는다. 그리고 무엇보다도 영화의 내러티브가, 그리고 앞서 언급한 바와 같이 익숙한 스펙타클의 조합과 연쇄가 그러한 살아있음 및 인간성의 과잉을 아울러 시각적으로 지지하고 있다.

그리고 그들의 대척점에서 그러한 과잉을 정확히 반복하고 있는 이가 원귀 수홍이다. 공교롭게도 그의 행동은 자홍이 속해 있는 저승에 영향을 준다. 즉 수홍이 거대한 모래폭풍을 일으키는 클라이맥스에서 잔적으로 시각화되고 있는 것처럼 그의 존재로 말미암아 이승과 저승은 연동된다. 뿐만 아니라 앞서 언급했다시피 그는 강림과 함께 대부분의 활극을 주도한다. 동시에 그는 자신을 죽인 원동연을 용서하며 강림의 힘을 빌어 그의 목숨을 구해주기까지 한다. 그것은 물론 빠져린 자책 끝에 수홍의 주검이 묻힌 장소를 어머니에게 알려주고 마침내 자살까지 시도하는 원동연을 안타깝게 여긴 나머지 그렇게 하는 것이긴 하다. 그러므로 저승의 자홍과 달리 아직 원귀로서 이승에 남아 있는 그는 차사들과 여러 모로 동질적이다. 종합해보면 사실상 이미 저승에 있거나 있어야 할 차사들과 원귀가 심신 양면으로 과도하게 인간적이며 생기 넘친다. 앞서 언급했듯이 초자연적 권능을 발휘하는 그들의 수퍼히어로/빌런적 액션이 그것을 지탱한다. 덧붙여 그는 염라대왕을 포함한 저승의 시왕들(특히 태산대왕) 및 차사·판관들과 더불어 나이와 직위를 따지는 한국

식 서열문화의 역전에 기초한 유머러스한 장면을 만들어내는 데 있어서도 일익을 담당한다.

요컨대 염라대왕을 비롯한 시왕, 차사들, 원귀 같은 (이미 죽어 있는) 저승에 속한 초월적 존재들이, 죽었어도 죽지 못한 상태로 유기체에서 무기체로 환원되고 있는 무수한 죄인들보다 더욱 인간적으로 살아 있는 듯한 모습으로 연출되는 것이다. 그것은 물론 과잉되어 있으며 영화적 환상에 불과하다. 하지만 앞서 언급한 바 있는 “영화 이후의 관람 양식”에 의해 무수히 반복되어 부지불식간에 익숙해져 버린 액션과 장면들의 기시감에 의해 단순한 환영처럼 보이지 않게 된다. 그리고 그것이 자홍이나 원동연, 박무신 등에게서 환기되는 어떤 결여를 부단히 보완한다. 즉 박무신의 생명은 보존하고, 원동연을 끝없는 자책으로부터 벗어나게 한다. 무엇보다도 자홍과 수홍을 (스스로) 구원하며 또한 환생으로 이끈다.

요컨대 삶 충동의 과잉된 스타일 조합은 이 영화 전반을 관통하고 있는 죽음충동(의 스펙터클)과 부단히 길항하면서 이들 모두를 생존의 길(개똥밭에 굴러도 이승이 낫다는 식의 현세주의를 지지하는)로 나아가도록 하는 것이다. 즉 이미 그 지경으로 떨어져버린 죄인들로 표상되는 산주검-무기체들이 환기하는 극적인 위기를 아슬아슬하게 경유할 뿐 그 누구도 처벌받거나 (다시) 죽지 아니한다. 그리고 그 과도하게 생기 넘치는 초월적 존재들의 활약을 둘러싼 환영이 죽음충동에 불가항력적으로 이끌리는 이 영화의 모든 인물들을 어떻게든 앞으로 나아가게 하며 또한 살도록 한다. 나아가 그들에게 몰입하는 스크린 너머의 관객들까지 그러한 결과에 의한 안도감에 사로잡히게끔 하는 것이다. 그리고 이러한 안도감에 의해 관객 일반은 자신들의 삶의 방식을 부지불식간에 긍정할 수 있게 된다. 물론 그것이 통속적이라는 사실을 부정할 수는 없다.

〈신과 함께-죄와 벌〉의 현몽 씬이 그야말로 테우스 엑스 마키나임에

도 불구하고 많은 이들을 올렸던 것도 이 때문이다. 그 애뜻한 모정에 의한 뜬금없는 죄의 대속은 영화의 내러티브-플롯에 의해 의미를 획득하게 되었던 것이 아니다. 이전 시각적 장면들의 누적에 의해 중인환시리에 거듭 확인된 바 있으며 따라서 누구나 예상 가능할 정도로 기정사실화된 (이미 죽은 자들에 의한) 자홍과 수홍 나아가 관객 모두의 면벌과 생존을 사후적으로 추인하는 장면이 되고 있기 때문이다. 강림의 필사적인 설득으로 수홍은 복수를 포기했으며, 모래늪 속에 완전히 파묻혔던 자홍 또한 천륜지옥/염라대왕의 부상으로 구제된다. 요컨대 짐작처럼 처벌받거나 죽어야 하는 죄인들이 차사를 비롯한 저승의 존재에 의해 살도록 보완되는 무수한 장면들이 이미 제시되어 있는 것에 대해 최종적으로 다시금 그럴 듯한 이유가 부여되는 것이다.

그것은 알다시피 본래 병어리였던 어머니가 “너희들은 아무 잘못 없어. 모든 게 다 이 못난 엄마가 잘못된 거야”라는 대속의 문장을 발설하게 되는 극적인 전회에 의해서 가능해진다. 그것은 살인지옥과 천륜지옥의 업경을 통해 공교롭게도 암석과 모래의 형상으로 재현(상연)되었던, 자홍이 가족 모두를 살해한 후 자살하려 했던 오래된 원죄가 용서되고 환생의 길로 나아가는 계기가 된다. 차사들은 자신들에게 주어진 기회를 포기하지 않아도 좋게 되며 수홍 또한 자홍을 반복하여 귀인으로서의 환생의 여정에 나서게 된다. 이미 죽어 있거나 죽음의 위기에 직면하여 사물처럼 취급되던 주요 인물 모두가, 액션에 있어서 더 없이 활력 넘치며 인간보다 더욱 인간적인 (저승의 초월적) 존재들에 의해 예외 없이 보완 내지는 구제되고 있었던 영화적 환상의 집적에 의한 부지불식간의 기시감 및 안도감이 구체적인 문장의 형식을 통해 최종적으로 승인받게 되는 장면인 것이다. 그것이 관객으로 하여금 내러티브의 허술함이나 비약점은 특별히 문제 삼지 않도록 했던 것이다. 무엇보다도 관

객 스스로가 현세에서 죽음충동의 스펙터클의 일부가 되고 있다는 사실을 속죄할 과거로, 업경 속의 환영으로, 시왕과 차사에 의한 구원을 전제로 하는 대상으로 치부하도록 하는 것을 용인한다. 물론 그것은 어머니의 희생에 대한 죄책감을 대가로 한다.

하지만 일찍이 슬라보예 지젝이 반복하여 논한 바 있듯이 “죄책감을 인정하는 것은 불안으로부터 우리를 구원하는 전략적 행동이며 그것이 존재한다는 것은 주체가 자신의 욕망에 대해 타협했음을 가리킨다.”¹³⁾ 그러므로 〈신과 함께 죄와 벌〉의 현몽 씬에서 환기되는 수홍과 자홍 나아가 관객 일반의 죄책감은 결국 그러한 불안으로부터의 구원을 도모한 결과다. 신파로 명명된 현몽 및 그 이전 무수한 기시감을 환기하는 익숙한 장면들은 “주체가 자신의 욕망에” 타협하는 데 용이한 시각적 형식을 사전에, 그리고 가장 극적인 순간에 제공하고 있었던 셈이다. 그러한 스타일의 조합은 사실상 쾌락원칙을 충족하는 기성의 형식이다. 그러므로 〈신과 함께 죄와 벌〉의 저승 또는 지옥은 사실상 지옥도, 저승도 아니다. 그곳은 산주검이나 무기체로 환원되었거나 앞으로 그렇게 될 개인들이 어떻게든 그러한 억압된 것의 회귀를 회피하거나 부정하기 위한 이유를 부여받고 확인하고자 하는 욕망에 의해 지배되는 현세의 환상이자 거울이다. 그것이 다른 형태로 시각화된 것에 지나지 않는다. 그로 인해 제공되는 위안은 ‘신파’라는 명명이 외려 정확히 지칭하고 있는 것처럼 어디까지나 기존에 다양한 형태로 주어져 있었던 익숙한 스펙터클 및 시퀀스, 일화 등을 반복한 데 따른 안도감에 기초한 것이다. 일반적인 관점에서는 좀처럼 식별되지 아니하는 이러한 형식들에 대한 기시감은 관객 일반의 욕망이 안주해 있었던 삶과 죽음, 일상에 관한 기존 인식의 재확인 및 자족에서 비롯된 것이라고 해도 틀리지 않다. 그것이 〈신과 함께 죄와 벌〉의 흥행에 있어서

13) 슬라보예 지젝, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009, 183쪽.

결정적인 요인이 되었다는 것이다.

오늘날 한국의 블록버스터 영화 대다수가 이러한 성공을 꿈꾸며 기획된다는 것은 분명하다. 하지만 그 상업적 성공은 모든 영화에 대해 허락된 가능성이 아니다. 단순히 할리우드 블록버스터를 모방한 스펙터클이나 신파 같은 코드를 끼워 넣는 기획이나 다수의 상영관을 입도선매하는 방편만으로는 충분치 않다. 〈신과 함께-죄와 벌〉이라는 이 기이한 영화의 흥행은 신파든, 익숙한 환영이든 간에 그러한 영화적 장치 및 시각적 환상의 어떤 측면이 한국인 일반의 무의식 내지는 충동의 차원과 깊이 연루되거나 접속될 때 비로소 다수의 관객에게 소구할 수 있다는 지극히 평범한 진실을 우리에게 알려준다.

4. 결론—한국형 수퍼히어로 영화의 성패

수퍼히어로적 캐릭터가 등장하는 동시대 한국영화가 또 있다. 연상호가 연출한 〈염력〉(2018)이다. 몰락한 중년남성 신석현(류승룡)이 우연찮게 초능력을 얻게 되고 개인적인 목적으로 사용하려다가 딸 루미(심은경)를 매개로 점차 각성하여 재개발 지역 주민들의 영웅으로 거듭나게 되는 이야기의 기본 얼개 자체가 〈스파이더맨 시리즈〉 같은 할리우드 수퍼히어로 영화에 대한 적극적인 패러디인 동시에 변주다. 용산참사라는 비극적 사건을 모티프로 삼은 만큼 사회적 약자를 구원하는 수퍼히어로적 캐릭터를 시각적으로 연출하는 데 중점을 두고 있다는 점은 〈신과 함께-죄와 벌〉과 유사하다. 이천년대 초반부터 할리우드에서 지속적으로 제작되고 있으며 최근 ‘마블’(디즈니)과 ‘디씨(DC)’(워너)에서 잇따라 내놓고 있는 수퍼히어로 영화에 완전히 익숙해진 관객들이 이제는

한국을 무대로 활약하는 슈퍼히어로를 보고 싶어 할 것이라는 모종의 기대가 존재하는 듯하다. 이러한 요구에 누구보다도 선제적으로 부응하고자 하는 욕망에 입각하여, 대규모의 자본이 투자된 두 편의 영화가 비슷한 시기에 경쟁적으로 개봉한 것이다.

그만큼 슈퍼히어로 영화의 내러티브에 대한 〈염력〉의 참조는 실로 노골적이다. 이에 비해 〈신과 함께-죄와 벌〉은 앞서 언급한 것처럼 시퀀스와 스타일 레벨에서 기시감을 환기하는 차원에 머물기는 하지만 적극적으로 차용하고 있다는 사실만큼은 동일하다. 주요 인물의 행동 동기에 있어서 비약이 많아 이야기 전개가 허술하다는 결점도 공유한다. 다만 〈신과 함께-죄와 벌〉의 빌런이 인격화되어 있는 개체라면, 석현의 적은 민 사장(김민재)을 위시한 철거용역 깡패 집단이며, 그 배후에 있는 홍상무(정유미)를 통해 대변되는 '태산건설', 나아가 한국사회의 구조적 모순 전체다. 용산참사를 모티프로 삼은 데서 알 수 있는 것처럼 실제의 현실을 반영하고 또한 비판하고자 하는 의욕을 숨기지 않는다.

따라서 〈염력〉의 히어로와 빌런 모두 〈신과 함께-죄와 벌〉의 강림이나 수홍처럼 우아하거나 파워풀한 액션을 구현하지 않는다. 영화가 재현하고 있는 현실 속에 갑작스럽게 비집고 들어온 초능력의 신이(神異)를 감당하지 못한다는 듯이 석현도, 용역들도, 경찰들도 비척거리며 또한 우왕좌왕한다. 철거민들을 비롯한 목격자들이 관객들보다 앞서 그러한 염력에 먼저 경악하거나 감탄하는 식으로 휘둘린다. 따라서 석현이 필사적으로 비행하고 용역과 경찰을 물리칠수록 우리는 그를 선망해야 할 객관적 영웅으로서 바라보게 되는 것이 아니라 도무지 대적할 수 없는 거대하고 무수한 집단에 맞서 승산 없는 싸움을 벌이는 한 가장의 안쓰러운 몸부림만을 보게 된다. 결국 패배(자수)하고 마는 그의 무기력한 액션에는 관객들이 자족하거나 친숙하게 여길 만한 그 어떠한 환상

의 자리가 마련되어 있지 않다. 그렇기는커녕 유일하게 남은 혈육 루미를 지키기 위해 오로지 분투하기만 하는 그의 초라한 액션에 대해 이 시대를 살아가는 우리 자신의 모습을 투영하지 않을 수 없다.¹⁴⁾ 기획 동기 및 장르적 관습의 참조는 물론이고 심지어 결함까지 공유하고 있는 이란성 쌍둥이 같은 이 두 영화의 성패가 갈린 것은 바로 이 지점에서일 것이다. 관객들 중 압도적 다수는 자신의 익숙한 환상이 투영될 자리를 찾아 끊임없이 방황하고 있는 셈이다. 결국 한국 상업영화의 성패를 가르는 신(神)은 그러한 익숙함이 시각적으로 확인되는 자리에 머물러 있는 것이다.

14) 송경원, 『〈엄력〉이 트라우마를 소환하는 방식, 주변에 일으키는 물결에 관하여』, 『씨네 21』, 씨네21(주), 2018.2.20.

참고문헌

1. 기본자료

김용화, 〈신과 함께－죄와 벌〉(2017)

2. 논문

김영진, 「〈강철비〉 〈신과 함께－죄와 벌〉 〈1987〉 세편의 한국영화에 대하여－상품, 예술, 계몽의 자리」, 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.24.

송경원, 「〈강철비〉 〈신과 함께－죄와 벌〉 〈1987〉, 김소희·송형국·안시환 평론가 대담」, 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.10.

_____, 「〈강철비〉 〈신과 함께－죄와 벌〉 〈1987〉이 기댄 한국적 신파라는 환상-눈물의 알파함에 대하여」, 『씨네21』, 씨네21(주), 2018.1.30.

_____, 「〈염력〉이 트라우마를 소환하는 방식, 주변에 일으키는 물결에 관하여」, 『씨네 21』, 씨네21(주), 2018.2.20.

서동진, 「다중, 대중, 군중-관객성의 분석을 위한 몇 가지 주장」, 『문화연구』 4권 1호, 2016, 39-67쪽.

이영미, 「신파 양식의, 세상에 대한 태도」, 『대중서사연구』 9집, 대중서사학회, 2003, 7-33쪽.

이호걸, 「신파성이란 무엇인가?－구조, 정치, 역사」, 『영상예술연구』 9집, 영상예술학회, 2006, 179-214쪽.

「[편파적인 씨네리뷰] '신과 함께' 통 큰 '재능 낭비」, 『스포츠경향』, 2017.12.13.

3. 단행본

다니엘 라가슈 감수, 장 라플랑슈·장 베르트랑 퐁탈리스, 『정신분석 사전』, 임진수 역, 열린책들, 2005.

슬라보예 지젝, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009.

알랭 바디우, 『윤리학』, 이종영 역, 동문선, 2001.

_____, 『알랭 바디우의 영화』, 김길훈 외 역, 한국문화사, 2015.

자크 랑시에르, 『해방된 관객』, 양창렬 역, 현실문화, 2016.

조운 콕젝, 『여자가 없다고 상상해 봐』, 김소연 외 역, 도서출판b, 2015.

지그문트 프로이트, 「쾌락원칙을 넘어서」, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기 외 역, 열린책들, 2004.

498 대중서사연구 제24권 3호

테리 이글턴, 『악』, 오수원 역, 이매진, 2015.

프랑코 '비포' 베라르디, 『죽음의 스펙터클』, 송섬별 역, 반비, 2016.

Abstract

“Along with the God” and Korean Movie

— A Study on the Cause of Success Based on the Visual Style of Death Drive
and Life Instinct in “Along with the God”

Cho, Hyung-Rae(Keimyung University)

This paper analyzes the film styles and visual spectacles that are articulated with the audience's 'way of seeing' “Along with the God”. The purpose of this paper is to clarify the success of the movie with regard to the problems of desire and impulse which are connected with such formal elements.

The film consists of various sequences that turn the sinners in hell into inanimate objects. This dynamic intensifies towards the latter part of the film and stimulates a sense of anxiety in the audience. The protagonist, Ja-hong, is confronted with conflicting feelings of temptation or rejection of his punishment. As a result, he wants to return to being an inanimate object like the sinners in hell. The film provides a variety of visual styles that stimulate and induce his conflicts. The spectacle of death drive corresponds visually with the desires of the Korean audience that suffers from the reality of 'Hell Jo-Seon(헬조선)'.

On the contrary, the words and actions of underworld characters such as angels of death, kings of Hell and Su-hong are overly lively and are directed as living figures. The customary sequence/style of Hollywood movies that are being introduced in recent Korean blockbuster movies makes that visual directing more verisimilar. On the other hand, it also acted as a deterrent to the narrative completeness of “Along with the God”. However, the familiarity and déjà vu of the visual form caused by certain scenes can be seen as attracting audience response. Furthermore, the introduction of existing familiar styles restricts the possibility of the Jouissance that the spectacle of death drive caused. In addition, directing all the characters in the film do not die, and the dream of ending provides a visual reassurance that has led to the audience lives and does not punishment. It means that the viewer can stay inside the pleasure principle related to life instinct.

This paper contradicts the general argument of the existing argument that the success of “Along with the God” is due to the successful application of elements of Sin-pa(신파). First of all, we have highlighted that Korean movies are not merely influenced by their content elements, but that this is a complex issue related to various factors such as the visual form, the desire and drive of the audience, and the surrounding cultural context. In addition, the style of Hollywood blockbusters that is introduced and borrowed in Korean cinema today leads to the a sense of familiarity of the audience and reveals the complex interaction with the desire of audience and reality of Korean society.

(Keywords: ‘Along with the God’, Korean movie, box-office success, spectacle of death drive, life instinct, pleasure principle, post cinema)

논문투고일 : 2018년 7월 10일

심사완료일 : 2018년 7월 29일

수정완료일 : 2018년 8월 8일

게재확정일 : 2018년 8월 13일