

영화 《신과 함께-죄와 벌》속 공간의 구현양상과 그 의미

이향애* · 김신정**

【 차 례 】

- I. 서론
- II. 공간을 메타언어로 한 서사구조 분석
- III. 반복을 통한 ‘자기커뮤니케이션’의 실현
- IV. 결론

국문초록

영화 《신과 함께-죄와 벌》을 대상으로 관객이 영화의 메시지를 효과적으로 전달 받을 수 있는 일종의 구성 원리가 있음을 밝히고자 했다. 논의를 위해 ‘공간’을 메타언어로 하여 서사구조를 분석했다. 구체적으로, 시간을 중심으로 구성되는 서사를 해체하여 공간의 구성으로 전환해 살폈고, 공간에서 벌어지는 사건 양상과 인물의 공간 이동 양상에 주목했다. 사건들은 등장인물들이 일곱 개의 지옥을 이동하는 가운데 벌어지며, 이 일곱 개의 지옥은 서로 연속되기보다는 독립적으로 존재하고 있다. 개별적인 지옥에서 벌어지는 개별적인 사건들은 반복되는 양상을 드러냈다. 이러한 반복적인 형식과 반복적인 내용은 하나의 패턴이 되어 수용자에게 ‘외부 자극’으로 작용하고 수용자 내부에서 ‘자기커뮤니케이션’을 발생시키게 된다.

예술텍스트로 인한 감동은 텍스트가 전달하는 맥락과 메시지를 수용자가 적극적으로 받아들이는 상황에서 발생한다. 즉, 감동의 원리는 수용자가 적극적으로 메시지를 받아들이게 하는 ‘설득’을 기반으로 한다. 반복되는 정보는 수용자의 심상에서 자기커

* 서강대학교 시간강사(lovejoy812@naver.com)

** 서강대학교 시간강사(교신저자, kimsj602@naver.com)

무니케이션을 일으켜 ‘또 다른 정보’가 된다. 달리 말해, 영화가 직접적으로 전달하는 메시지 뿐 아니라 ‘반복성’ 그 자체도 수용자에게 자극이 되어 영화 속 장면을 통해 스스로의 삶을 성찰하게 만든다. 요컨대, 텍스트적 세계가 구현해내는 공간의 분할과 인물의 이동, 이로 인한 반복성은 반복적인 자극이 되어 관객에게 개인적 성찰의 시간을 만들어내고, 바로 이것이 이 영화로부터 메시지가 전달되는 원리라고 할 수 있다.

열쇠어 : 영화 《신과 함께》, 서사구조, 공간, 장소의 이동, 반복성, 성찰, 자기커뮤니케이션

I. 서론

2017년 12월에 개봉한 영화 《신과 함께-죄와 벌》은 주호민의 웹툰 《신과 함께》의 ‘저승편’을 원작으로 한 작품이다.¹⁾ 웹툰 《신과 함께》가 지닌 인기의 가장 큰 요인은 전통문화의 현대적 변용에 대한 대중의 공감을 얻는 데 성공했기 때문으로 해석된다.²⁾

-
- 1) 웹툰 《신과 함께》는 저승편, 이승편, 신화편으로 구성된다. 2003년부터 2012년까지 네이버에서 연재되었으며, 이후 단행본으로 출판되었다. 뮤지컬로도 만들어진 바 있으며 올해(2018년 3월) 다시 뮤지컬(“신과 함께-저승편”)로 상연된다. 영화는 2017년 12월 20일 개봉하였으며 현재(2018년 2월) 천만이상 관객을 끌었다.
 - 2) 영화 《신과 함께》에 대한 선행연구는 아직 없는 상태라 ‘웹툰’에 대한 논의를 중심으로 하여 살펴보았다. 논의는 주로 현대적 변용의 양상과 그 가치에 초점이 맞추어져 있다. 연구자들은 전통이나 전승에 대해 (전통문화의)복원이 아닌 (현대적 요청으로 인한)소환과 호출의 문제로 바라보아야 한다는 점에서 목소리를 함께 한다. 다만 상대적으로 창작이 좀 더 이루어진 <저승편>의 경우, 교육적 자료로 활용 시 교수자의 안내가 적극적으로 따라주어야 할 것을 요청한다.(김정옥, 「전통문화교육자료로서 웹툰의 활용에 대한 고찰- <신과함께>에 반영된 저승관을 중심으로」, 『어문론집』 제 61집, 중앙어문학회, 2015) 반면, 무속신화텍스트를 기반으로 하고 있는 <신화편>에 대한 연구에서는 신화가 지닌 상징성에서 벗어나 개연성과 필연성을 통해 ‘합리성’이 확보되고, 현대적인 영웅의 모습을 만들어냈다는 데 대해 긍정적인 입장을 드러낸다.(김진철, 「웹툰의 제주신화 수용양상 - 『신과함께』 <신화편>을 중심으로」, 『영주어문』 제31집, 영주어문학회, 2015; 이명현, 「《신과 함께》 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로」, 『구비문학연구』 제40권, 한국구비문학학회, 2015) 또한, 웹툰의 내용을 실제 지역과 연계시켜 체험공간을 현실화할 가능성을 제시한 연구도 있다.(김대범, 「<신과함께>의 체험공간화 연구」, 『애니메이션연구』 11, 한국애니메이션학회, 2015.)



[그림 1] 왼쪽부터 웹툰, 뮤지컬, 영화 관련 이미지

이 영화는 소방관 김자홍이 건물에 난 불을 진화하는 장면에서 시작한다. 자홍은 어린아이를 안고 불이 난 건물 밖에 매달려 있다가 낙하하여 사망한다. 이후 저승사자들(영화에서는 세 명의 차사가 등장한다)에게 인도 돼 저승으로 가 일곱 개의 지옥을 거치며 심판을 받는 과정이 나온다.

영화는 웹툰의 내용을 상당 부분 바꾸었으며 영화가 가진 매체적 특성에 걸맞게 스토리는 단순하되 볼거리는 풍성하게 만들었다. 내용도 완전히 달라졌지만 특히 상상력을 통한 저승의 재현과 저승차사들의 역동적인 움직임을 컴퓨터그래픽으로 실감나게 만들어내고 있다는 점에서 웹툰과 큰 차이가 있다. 바로 이러한 특성 즉, 인물들이 ‘어떤’ 공간을 ‘어떻게’ 이동하고 있는지 시각적으로 재현하고 있다는 점에서 ‘공간’과 ‘장소의 이동’은 이 영화가 메시지를 구성해내는 데 주요한 메타언어가 된

‘공간’을 핵심어로 하여 웹툰 관련 논의를 진행시킨 연구는 크게 두 편으로, 공간 속 사건의 아이러니함과 이를 통한 공간 간의 상호작용을 풀어내거나(이상민, 『『신과 함께』에 나타난 공간성과 아이러니 연구』, 『대중서사연구』 22, 대중서사학회, 2016), 신화텍스트인 <차사본풀이>와의 비교연구를 통해 세계관의 차이를 도출하여 현대적 변용에 따른 의미의 변화를 발견해냈다.(황인순, 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구: 웹툰<신과 함께>와 <차사본풀이>의 비교를 통해」, 『서강인문논총』 44, 서강대학교 인문과학연구소, 2015.) 본 연구에서는 공간의 기의뿐 아니라, 기표 간의 관계성 역시도 메시지를 구성하는 주요한 요소가 된다는 점을 밝히려고 한다는 점에서 ‘공간’에 관한 기존논의들과 차이가 있다.

다. 이 논문은 이처럼 이 영화의 서사가 다름 아닌 공간을 중심으로 이루어져있다고 보고 영화의 서사구조를 ‘공간’을 메타언어로 하여 분석하고자 하였다.

나아가 공간을 중심으로 구성된 서사가 어떻게 하나의 집단을 형성하는 관객에게 동일한 메시지를 효과적으로 전달하고 그들의 내적 변화를 가능케 하는지에 주목하였다. 이를 찾기 위해 유리 로트만의 문화 모델 이론³⁾을 차용하였다. 세계를 독해하는 한 방법론으로서 기획된 유리 로트만의 문화 모델은 ‘공간’을 메타언어로 하여 구성된다. 이어지는 2장과 3장에서는 영화 텍스트를 로트만의 모델이론에 대입하여 서사구조를 분석하고 메시지가 만들어지고 전달되는 원리에 대해 살펴본다.

II. 공간을 메타언어로 한 서사구조 분석

1. 공간의 분할과 수행주체

1) 공간의 분할

우선 영화텍스트의 세계를 분절하여 보고자 한다. 앞서 말했듯, 서사의 분절은 일어난 사건을 중심으로 해야지만, 여기서는 공간을 최소 단위로 삼아 분절한다. 텍스트 세계를 구성하는 공간은 ‘이승’과 ‘저승’으로 크게 나눌 수 있다.

무속신화의 세계는 크게 이분화 되어 있다. 위치적으로 천상과 지상으로 이분화 되는데, ‘가치’를 기준으로 위계를 만들어보면, 천상이 가장

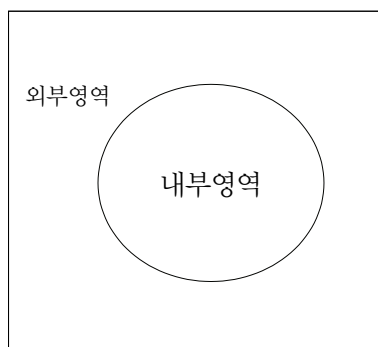
3) 로트만은, ‘공간’이란 과거, 현재, 미래를 단일평면에 놓고 동시적으로 받아들일 수 있게 하는 개념이라고 보고, 인간 문화의 본질에 직결되는 보편적 자질로 인식한다. 인간이 자신과 세계를 의미화하기 위해 사용되는 문화모델은 필연적으로 공간적 자질을 지니는데, 인간의 사유형식과 공간적 자질이 깊게 관련되어 있다는 것이다. 김수환, 제3장, 「‘공간’으로서의 예술텍스트」, 『사유하는 구조』, 문학과 지성사, 2011년, 123쪽 참고.

위에 있고, 가장 아래 지상 곧 이승이 있다. 저승은 이승과 수평적 방위 체계 안에 있는 곳 혹은 천상으로 가는 중간단계정도로 인식된다. 저승과 이승은 ‘옥황상제’로 상징되는 천상의 질서 하에 있는 공간으로 여겨진다. 예컨대 <천지왕본풀이>에서 이승에 사는 대별왕과 소별왕 형제는 15세가 되어 천상에 있는 아버지(옥황상제)를 만나러 ‘올라’가고, 이후 이승과 저승을 차지하는 문제를 두고 다툼을 벌이다 이긴 쪽이 이승을, 진 쪽이 저승을 맡는다. 이를 통해 이승과 저승을 천상 아래 위치한 동일한 위계를 지닌 공간으로 이해하며 저승보다 이승에 더 큰 가치⁴⁾가 있다고 인식하는 신화적 사유를 유추할 수 있다. 또한 ‘저승’이 사이공간으로 기능할 때도 있다. <세경본풀이>에서 자청비는 옥황상제의 아들 문도령을 만나러 천상으로 ‘올라’간다. 천상으로 가는 중간에 머무는 곳이 서천꽃밭인데, 이 꽃밭에 피는 꽃들은 사람을 죽이기도 하고 살리기도 하는 꽃으로 저승을 상징한다. 이승에서 생긴 문제를 ‘저승’을 통해 해결하여 궁극적으로 천상에 올라가는(신으로 좌정), 인물의 도정(道程)을 통해 천상과 저승/이승의 관계를 이해할 수 있다.

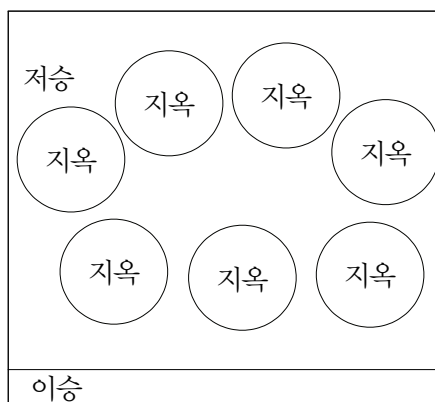
영화 속 세계도 이분화 되어 있는데, ‘지옥을 포함한 저승’과 이승으로 나뉜다. 지옥과 지옥 사이에는 ‘사이공간’이 있어, 저승과 이승의 ‘연결’과 지옥과 지옥의 ‘연결’을 나타내고 있다. 이승은 위계와 위치에 있어 저승보다 낮은 쪽에 존재하는 곳으로 그려진다.

4) 아우인 소별왕이 이승법을 차지하게 되는데, 그 과정이 정당하지 않고 속임수로 이기게 된다. 형제가 서로 이승법을 차지하겠다고 시합을 하게 된다는 점에서 이승의 가치가 높다고 볼 수 있으나, 그 후 형인 대별왕이 소별왕에게 한 말로 보아 이승은 저승보다 그 질서가 어지럽고 탁한 곳으로 인식되고 있음을 알 수 있다. “설운 아우 소별왕아, 이승법은 차지하여 들어서도 좋은데, 인간 세상에는 살인 역적이 많을 것이다. 도둑도 많을 것이다. 남자는 열 다섯 15세가 되면 자기 아내를 놓아두고 남의 아내를 엿보는 자 많을 것이다. 여자도 열다섯 15세가 넘어가면 자기 남편 놓아두고 남의 남편 엿보는 자 많을 것이다.…”(중략)…나는 저승법을 마련하겠다. 저승법은 맑고 청량한 법이다.” 현용준·현승환 역주, 「천지왕본풀이」, 『한국고전문학전집29-제주도 무가』, 고려대학교 민족문화연구소, 1996, 23쪽.

[표 1-1] 로트만의 문화모델



[표 1-2] 영화텍스트 속 공간의 분할



[표 1-1]은 로트만이 제시한 문화모델이다. 외부영역과 내부영역으로 이원화되어 있다. [표 1-2]는 [표 1-1]을 토대로 영화텍스트 속 공간의 관계를 도형화한 것이다. [표 1-2]에서 제시했듯, 영화텍스트 속 저승과 이승은 하나의 경계를 지닌 채 나누어져 있다. 표의 상단은 저승을, 하단은 이승을 뜻할 때, 그 사이를 가르는 직선의 선분은 두 영역 간의 ‘경계’를 뜻한다. 이 경계를 통해 나누어진 각 영역은 개별적인 세계이자 서로 다른 담론의 영역이고 경우에 따라 대립의 관계를 이룬다.

공간의 분할은 일곱 개의 지옥 사이에서도 일어난다. [표 1-2]의 상단을 보자. 저승에 있는 일곱 개의 지옥은 이승을 구성하는 공간의 논리로 설명되지 않는 공간이다. 이곳을 주관하는 염라대왕은 개인에게 맞춤형 지옥을 선사한다. 그는 개인의 죄에 따라 지옥의 이동 순서를 결정한다. 망자는 자신이 지은 죄 중 가장 가벼운 죄에서부터 시작하여 가장 무거운 죄에 이르는 순서대로 해당 장소에 가서 재판을 받게 된다. 재판을 받기 위해 움직이는 인물의 ‘이동’을 통해 저승이라는 공간은 매번 ‘재구성’되는 것이다. 일곱 개의 원형은 곧 영화 속 일곱 개의 지옥이 고정된 질서와 순서가 없음을 나타내기 위한 것이다. 부유하는 원형들은

서로 긴밀하게 이어지는 인과적 관계가 아니라, 망자의 죄에 따라 매번 조합이 달라지는 ‘불연속적인 관계’를 의미한다.⁵⁾⁶⁾

로트만의 문화모델로 공간들의 관계를 고찰해보자면, 문화는 이차원의 공간으로 구성된다. 경우에 따라 삼차원으로도 구성되는데, 이 영화텍스

- 5) 이때, 이동 방향을 확인 할 수 있는 ‘사이공간’이 있다. 조직된 지옥 간의 연결을 위해 창조된 공간이다. 사이공간을 지나면서 덕춘 차사는 망자가 다음에 어느 지옥에서 무슨 재판을 받을지 살핀다. 이는 이동 장소만을 확인하는 것에 그치지 않고 망자가 받을 재판의 내용을 미리 숙지하고 어떻게 변론을 할지 준비하는 과정이기도 하다. 다음 [표 2]는 인물들이 이동하는 지옥 공간의 순서와 이로 인한 재판 순서, 그리고 저승공간의 재판과 교차되어 나타나는 이승 공간의 사건을 정리한 것이다.

[표 2] 저승 공간의 재판과 이승 공간의 사건 간의 관계

	저승 공간	저승 공간(지옥)의 재판	이승 공간의 사건
	초군문	저승 입구	
	화탕영도	사이 공간	
I	살인지옥(변성대왕)	살인 유무 심판	
	삼도천	사이 공간	
II	나태지옥(초강대왕)	나태, 무위도식 행위 심판	
	검수림	사이 공간	강림이 문제 파악을 위해 이승으로 하강
III	거짓지옥(태산대왕)	거짓 행위(말) 유무 심판	강림이 자홍의 삶을 추적
	한방협곡	사이 공간	원귀 찾기 시작
IV	불의지옥	의롭지 못한 행위 심판	박중위가 수홍의 죽음을 은폐
V	배신지옥(송제대왕)	타인의 믿음을 배신한 행위를 심판	원일병의 간접적인 진실 밝히기
	진공심혈	사이 공간	강림의 이승 문제 개입 - 원일병 살리기
VI	폭력지옥(진광대왕)	폭력 유무 심판	수홍이 저승으로 갈 것을 약속함
	천고사막	사이 공간	수홍의 분노, 자홍의 위기
VII	천륜지옥(염라대왕)	부모와 자식 간의 죄를 심판	해원매의 이승행

- 6) 이 부분에서는 지옥 간 연결 방식을 통해 지옥의 독립적인 존재 양상을 설명하였다. 이 논문의 뒷부분에서는 각 지옥에서 벌어지는 재판 형식과 내용의 반복에 대해 설명하였다. 지옥의 독립성과 재판의 반복성을 통해 영화가 만들어내는 ‘반복성’의 원리를 드러내고자 한다.

트의 경우 이승과 저승이라는 명백하게 이분화된 공간이 존재하므로 이 차원의 공간으로 이해하였다. 로트만은 수행주체가 소속된 내부영역과 ‘적대적’공간으로서의 외부영역을 설정한다. 내적공간이 ‘우리’의 공간이라면, 외적공간은 이방인, 외계인이라는 타자들이 존재하는 ‘그들’의 공간이다. 텍스트적 세계에서 이승과 저승은 각각의 서로 다른 세계를 형성하고 있지만, 로트만의 모델이 전제로 하는 ‘대립’관계를 이룬다고 볼 수는 없다. 오히려 매우 유사한 가치체계를 지니고 있다. 예컨대 한 개인이 이승에서 저지른 잘못에 대해 저승에서 심문을 받고 그 결과 상(통과)과 벌이 주어진다는 설정도 이승과 저승이 이어져 있으며, 동일한 가치를 추구한다는 것을 나타낸다. 이승의 행위를 통해 그 결과를 저승에서 따져본다는 점은 인간의 삶이 죽음 이후에도 이어지며, 저승의 가치체계가 이승의 질서를 포괄하고 압도함을 의미한다.

로트만의 모델에 따르면, 가치는 방향성을 가지고 있는데, 좀 더 강한 쪽에서 약한 쪽으로 가치는 움직이며, 그 움직임은 ‘확장’이라고 설명한다. 그러므로 외부영역으로서의 저승으로부터 내부영역의 이승으로 가치의 방향이 확장되고 있다고 볼 수 있다. 가치의 방향은 또한 지금 수행주체가 소속된 곳을 알려준다. 수행주체는 저승의 가치를 다른 공간으로 확장하여 실천하는 능동적인 자다. 살아있는 자는 절대로 이승에서 저승으로 이동할 수 없다는 점에서 두 공간은 단절의 관계에 놓이지만, 딱 한번(귀인일 경우) ‘현몽’을 통해서 저승에서 이승으로의 이동이 허락된다는 점에서 공간의 성격은 주체와 아주 긴밀한 관계에 놓여있다. 공간은 자유롭게 이동할 수 있는 수행주체의 존재가 있어야 그 관계성을 살필 수 있다. 그러므로 영화텍스트의 공간이 지닌 성격을 이해하기 위해 수행주체를 찾아야 한다.

2) 공간을 이동하는 주체, ‘수행주체’

로트만의 모델에서는 예술텍스트의 등장인물이 크게 부동의 인물과 움직이는 인물로 나뉜다. 수행주체가 이동하는 과정에서 한 장소에 숨어

있다가 주체를 괴롭히기 위해 나타나는 적대자는 기존의 환경에 고착된 부동의 인물이다. 반면 수행주체는 움직이는 인물로, 이 세계와 저 세계의 경계를 가로지를 수 있는 유일한 존재이다.

김자홍이 이승에서 저승으로 공간의 경계를 이월(離越)하면서 그의 이동을 따라 서사가 진행되고 있지만, 그는 능동적이고 독립적으로 공간을 이동하거나 스스로 문제를 해결하는 인물은 아니다. 사실상 그의 이월은 단 한 차례 즉, ‘죽음’을 통해서 이루어졌으며 이후 이승으로 돌아갈 수 없다. 그가 다시 이승에 돌아갈 수 있는 경우는, 모든 재판을 통과한 후 ‘현몽’하거나 ‘환생’을 통해서이다⁷⁾. 사망한 자홍이 이동할 수 있는 공간은 오로지 저승 안의 지옥과 지옥뿐이며 그것도 차사의 안내와 보호 속에서만 가능하다. 이처럼 김자홍을 수행주체라고 보기에는 무리가 있다.

반면, 저승차사 강림은 김자홍과 달리 공간의 이동 범위의 폭이 크고 자유자재로 움직인다. 김자홍이 이승에서 살다가 죽음을 맞이해 강제로 저승 공간에 편입되었다면, 강림은 저승에 소속된 자로 이승과 저승을 마음대로 오고가는 것은 물론이고 같은 저승차사인 덕춘과의 교감을 통해 이승에서도 저승의 상황을 확인할 수 있는 능동적이고 독립적인 존재이다.

앞서 말했듯 영화의 주요 사건은 김자홍의 스토리를 중심으로 진행되고 있지만, 그는 공간 이동의 측면에서 수동적일 수밖에 없는 존재이다. 오히려 공간 이동의 범위가 크고 능동적으로 움직이면서 사건 해결에 중요한 역할을 하는 인물은 차사 강림이다. 강림을 제외한 두 차사들 역시 단순히 공간의 안내자가 아니라 죄를 심판하는 과정에서 김자홍을 변론하는 역할을 한다. 삼차사들은 자홍이 위기에 처할 때 같이 위기에 처하며 이를 함께 극복해내는 운명공동체로서 그려지고 있다. 그런 의미에서 이 영화는

7) 자홍은 결국 현몽을 하지 못한다. 그러나 마지막 천문지옥에 이르러 자홍의 죄가 확정되려는 순간 동생 수홍이 어머니 꿈에 나타나서 해원(解冤)을 하게 된다. 수홍의 현몽을 통해 자홍의 환생이 가능해지게 된다.

복수(復數)의 인물들이 수행주체를 구성하는 짝패(double)⁸⁾의 관계성을 가진다. 삼차사와 자홍은 저승차사와 인간이라는 서로 다른 영역의 존재이지만 자홍이 환생을 해야 삼차사도 환생할 수 있는 관계로 묶여 있다. 그들의 모든 행위는 동질적이고 상호호환적인 관계성을 드러낸다.

2. 공간의 관계

1) 이승과 저승의 관계

영화텍스트의 세계는 이승과 저승으로 분할된 공간으로 설정되어 있고, 이 두 곳의 모습이 ‘교차’편집되며 사건이 전개된다. 앞서 ‘수행주체’에 대해 설명한 바 있듯, 이 공간의 분리와 연결을 명확히 보여주는 인물은 강림이다. 그는 지옥에서 자홍의 재판에 참여하면서도 원귀가 된 수홍의 문제를 해결하려 이승으로 내려간다. 자홍과 저승 삼차사는 ‘사이공간’인 ‘검수림’에서 느닷없이 지옥귀에 의해 쫓기게 되자, 문제가 발생하였음을 알게 된다. 망자의 직계 가족 중 누군가가 원귀가 되면 저승에 있는 망자의 재판을 방해하는 적대자가 나타나기 때문이다. 강림은 문제의 원인과 해결을 위해 이승으로 내려가게 되고, 저승에 있는 덕춘과의 교감을 통해 자홍의 재판을 돕는다. 이처럼 저승 공간의 특정 구간에서 벌어지는 사건은 이승 공간에서 벌어진 일들에 대응되면서 발생한다. 강림의 이동과 문제해결의 과정은 저승과 이승간의 긴밀한 연결을 나타낸다. 이승과 저승의 관계를 통해 영화텍스트의 세계가 제시하는 공간의 특성을 살펴보겠다.⁹⁾

8) 지라르는 동질성이 완벽할 때 인물의 관계를 ‘짝패’로 정의한다. 이들은 상호호환성을 갖는다. 르네 지라르 저, 김진식·박무호 역, 『폭력과 성스러움』, 민음사, 2008, 238쪽.

9) 저승 공간의 재판과 이승 공간의 사건의 교차는 각주 5번에 제시한 표의 내용을 참고할 것.

① [저승] 검수림 : [이승] 강림이 문제 파악을 위해 이승으로 하강

삼차사와 자홍은 ‘검수림’을 지날 때 지옥귀와 만난다. 자홍의 저승에 지옥귀가 나타나 혼란스러워지고 시간이 빨라지는 문제적 상황을 맞게 되면서 차사들은 문제의 원인(이승의 사건)을 해결해야 하는 과업에 직면한다. 강림은 문제 파악을 위해 이승으로 하강한다. 나머지 두 명의 차사는 자홍을 이끌고 거짓지옥으로 향한다. 이때 이승에서 강림은 자홍의 삶을 추적한다.

② [저승] 거짓지옥 : [이승] 강림이 자홍의 삶을 추적

거짓지옥에서 자홍이 어머니와 동료 소방관의 자녀에게 보낸 거짓 편지가 문제가 된다. 거짓지옥을 관할하는 태산대왕은 자홍에게 98통의 거짓편지를 작성한 이유를 묻지만 자홍은 답하지 못한다. 두 명의 차사도 역시 제대로 된 변론을 내놓지 못한다. 이때 덕춘은 이승의 강림과 소통한다. 강림은 이승에 위치하면서도 저승의 상황을 파악해 자홍의 거짓편지가 어머니와 동료 소방관 자녀에게 삶의 의지를 주었음을 밝힌다.

③ [저승] 한빙협곡 : [이승] 원귀 찾기 시작

거짓지옥을 나온 두 명의 차사와 자홍은 한빙협곡을 지나게 된다. 이때 협곡을 지나가기 위해 케이블카를 타고 가던 중 사고로 낙하의 위험에 처한다. 이 사고는 이승에서 수홍의 원귀와 강림의 추적이 시작되면서 발생한 것이다. 저승법에 따르면 원귀는 잡는 즉시 소멸시키고 그 시신은 불에 태워야 한다. 강림은 수홍의 원귀를 쫓는 한편 그가 어디에 묻혀 있는지 알기 위해 수홍이 복무하던 군대를 탐색한다.

④ [저승] 불의지옥 : [이승] 박중위가 수홍의 죽음을 은폐

한빙협곡 이후에 나타나는 지옥은 불의지옥과 배신지옥이다. 정의로운 망자인 자홍은 이 두 지옥을 재판을 받지 않고 통과한다. 그렇다고 이

두 지옥 공간이 무의미한 것은 아니다. 이 공간은 이승의 사람들의 행위와 연관되면서 이승이 어떻게 저승과 연관되는지를 보여준다. 불의지옥은 남을 돕지 않은 차가운 마음을 벌한다. 이때 이승에서 벌어진 사건은 박중위가 죽은 수홍의 시신을 암매장하는 것이다.¹⁰⁾ 박중위는 자신의 이로움을 위해 타인을 돕지 않은 차가운 마음을 드러낸다. 수홍을 매장하는 박중위의 행위에 대해 “이승에서 지은 죄는 절대 소멸되지 않는다. 저승에는 공소시효가 없다.”는 보이스오버 내레이션(voiced-over narration)¹¹⁾이 흘러나온다. 박중위가 수홍의 죽음을 그 순간에 은폐한다고 해도 결국 저승에서는 그 죄에 대한 벌을 받게 된다는 의미다.

⑤ [저승] 배신지옥 : [이승] 원일병의 간접적인 진실 밝히기

배신지옥 역시 김자홍이 아닌 동생 수홍 사건과 연관된 곳으로 그려진다. 배신지옥은 타인의 믿음을 배신한 사람을 벌주는 공간이다. 배신의 죄를 지은 사람은 거울에 가두어 그 거울을 깨뜨려 버린다. 배신지옥에 대한 묘사에 대응하는 이승 공간에서의 사건은 죄책감에 몸부림치는 원동연 일병의 모습이다. 원일병은 박중위를 찾아가 모든 것을 털어놓고 싶다고 말한다. 그러나 박중위는 “네가 저지른 일로 내가 손해를 볼 수 없다”며 만류한다. 원일병은 죄책감에 몸부림치다가 결국 김수홍 병장의 집에 찾아간다. 수홍이 묻힌 위치가 찍힌 지도를 집 안으로 던지고 달아난다. 이 장면은 배신지옥의 장면과 교차되면서 “배신지옥의 송제대왕은

10) 수홍은 원동연 일병과 보초를 서고 있었다. 관심 병사였던 원일병은 정서가 불안한 사람으로 묘사된다. 원일병은 소지하고 있던 총기를 무작위로 만지다가 실수로 김수홍 병장에게 총기를 발포하게 된다. 이 사고로 수홍은 과다출혈로 쓰러진다. 수홍의 지시로 원일병은 박중위에게 이 사실을 알린다. 보고를 받고 달려온 박중위는 자신의 대위 승진 심사가 얼마 남지 않았다는 이유로 김수홍을 산에 묻는다. 문제는 이 때 수홍은 죽지 않고 살아있었다는 점이다. 만일 박중위가 수홍을 병원으로 이송했다면 그는 살았을 수도 있다.

11) ‘보이스오버 내레이션(voiced-over narration)’이란 화면에 등장하지 않은 채로 연기자나 내레이터의 목소리가 들리는 것을 말한다. 마라-로어 라이언 저, 조애리 외 역, 『스토리텔링이 이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울, 2014, 29쪽.

아름다운 배신은 용서해준다”는 보이스오버 내레이션이 나온다. 원일병이 수홍이 묻힌 곳이 표시된 지도를 그의 집에 두고 온 것은 일종의 ‘아름다운 배신’으로 저승에서 용서받을 수 있음을 암시한다.

⑥ [저승] 진공심혈 : [이승] 강림의 이승 문제 개입 - 원일병 살리기

두 차사와 자홍은 진공심혈을 지나간다. 발아래에 넓고 깊은 큰 구멍이 있는데, 그 곳에 떨어지는 순간 죄의 깊이만큼 몸이 떠오르게 된다. 자홍은 귀인이기 때문에 깊이 떨어지지 않을 것이라고 예상한 것과 달리 차사들과 자홍은 계속해서 하강한다. 이 때 해원택은 강림 차사가 이승의 일에 관여했기 때문에 예상과 다른 일이 발생한 것이라고 한다. 이승에 있던 강림은 수홍의 부탁으로 자살하려는 원동연을 구한다. 이승의 질서에 개입하면 안 된다는 저승의 법을 어긴 강림으로 인해 저승에 있는 세 사람이 어려움을 겪게 된 것이다.

⑦ [저승] 폭력지옥 : [이승] 수홍이 저승으로 갈 것을 약속함

폭력지옥에서 자홍이 저지른 죄에 대한 변론이 막막해진 차사들은 이승의 강림에게 도움을 청한다. 강림과 수홍은 업경을 함께 보게 된다. 수홍은 그 폭력이 일어난 원인을 강림에게 말하게 되고, 강림은 천륜지옥과 합산 처벌 받겠다는 의사를 표시하라고 지시한다. 자홍은 천륜지옥으로 이동하게 되고 수홍은 강림과 부대를 한 바퀴 돌고 저승으로 가기로 한다. 이때 수홍은 큰 팻말을 들고 군대에 온 어머니를 보게 된다. 말을 하지 못하는 어머니는 아들 수홍은 탈영¹²⁾하지 않았다는 내용을 적은 팻말을 가지고 군대에 들어온다. 어머니는 수홍이 묻힌 곳이 표시된 지도를 박중위에게 보여준다. 박중위는 지도를 보고 놀라 어머니를 거칠게 대한다. 이 모습을 본 수홍은 분노를 일으켜 다시 원귀의 모습으로 변한다.

12) 수홍의 죽음을 은폐하고자 한 박중위는 수홍이 전역을 앞두고 탈영한 것으로 처리했다.

⑧ [저승] 천고사막 : [이승] 수홍이 어머니를 보고 다시 분노, 자홍의 위기
원귀 수홍으로 인해 강한 모래 바람이 불고 자동차가 날라가는 등 강림은 또 한번 위기를 겪게 된다. 다시 원귀가 된 수홍으로 인해 천륜지옥으로 향하던 자홍이 모래 늪에 빠지게 된다. 자신의 힘만으로는 수홍을 제압하기 어려웠던 강림은 해원맥을 부른다. 이로 인해 강림과 해원맥은 원귀 수홍을 맡게 되고 덕춘 혼자 천륜지옥에서 벌어지는 자홍의 재판 변론을 맡게 된다.

⑨ [저승] 천륜지옥 : [이승] 해원맥의 이승행

염라대왕이 주관하는 천륜지옥의 재판은 자홍이 7개 재판 중 마지막 재판이다. 천륜지옥은 부모와 자식 간의 죄를 묻는 지옥으로 자홍이 생전에 어머니에게 큰 죄를 지었음을 보여준다. 자홍은 가난으로 병든 어머니를 죽이려고 했다. 덕춘은 변론에서 가난으로 인해 그렇게 된 것이며 어머니는 잠자고 있어서 이 사실을 알지 못한다고 한다. 그러나 염라대왕은 엽경을 통해 어머니는 잠들어 있지 않았으며 아들이 자신을 죽이려고 하는 것을 알고 있었음을 밝힌다. 더 이상 변론 할 수 없음을 안 염라대왕은 자홍의 죄에 대해 유죄 판결을 내리려고 한다. 그런데 이때 강림의 도움으로 동생 수홍이 현몽으로 어머니의 꿈에 나타난다. 판사복을 입고 어머니의 꿈에 나타난 수홍은 자홍의 잘못에 대해 밝힌다. 어머니는 “너희들은 아무 잘못 없어. 엄마 잘못이야. 미안하다. 사랑한다. 자홍아, 수홍아.”라고 말한다.

어머니의 발화는 이 영화에서 매우 중요하다. 이 발화로 인해 자홍의 죄가 유죄에서 무죄로 바뀌어 그가 환생할 수 있게 되기 때문이다. 어머니의 용서는 아들의 죄를 소멸하는 기능을 한다. 염라대왕은 “이승의 인간이 진심으로 용서받은 죄를 저승이 심판하지 않는다.”라고 말한다. 어머니의 발화에 대한 염라대왕의 발화는 이승에서 인간이 한 행위가 저승법에 영향을 받지만 한편으로는 저승도 이승법의 영향을 받고 있음을 보

여준다.

이처럼 영화는 저승의 사건과 이승의 사건을, ‘공간’의 교차를 통해 보여준다. 이를 통해 저승과 이승이라는 공간이 유기적으로 연결되어 있음을 설명한다. 죽음 이후에도 내 의지 밖에서 발생한 이승의 일이 저승의 나에게까지 영향을 미칠 정도로 두 공간은 깊게 연결되어 있다. 저승은 이승의 일이 ‘반복’되는 공간이며 영화 속 세계는 이승에서 인간이 지은 죄가 절대 소멸하지 않음을 보여준다.

망자가 저승의 지옥 공간을 이동하면서 죄에 대해 심판을 받을 때에도 ‘저승법’을 적용한다. 이는 저승법이 이승법에 비해 위계적으로 상위에 있음을 보여준다. 다만, 이 위계적 관계는 고정불변이 아님을, 염라대왕의 발화를 통해 알 수 있다. 이승의 인간이 진심으로 용서받은 죄를 저승이 벌하지 않는다는 것은 이승에서 벌어진 인간 사이의 사건에서 그들이 서로 용서를 했다면 저승은 그것에 관여하지 않는다. 이처럼 저승법은 이승법과 서로 상호작용하는 가운데 그 기능을 발휘하고 있다.

2) 일곱 개의 지옥 간의 관계

영화 <신과 함께 - 죄와 벌>은 『불설수생경』의 한 대목을 제시하면서 시작한다. 그 내용은 다음과 같다.

모든 인간은 사후(死後) 49일 동안 7번의 재판을 거쳐야 한다. 살인·나태·거짓·불의·배신·폭력·천륜

7개의 지옥에서 7번의 재판을 무사히 통과한 망자만이 환생해 새로운 삶을 시작할 수 있다.

소방관 김자홍은 화재 현장에서 구조 작업을 하던 중 사망한다. 다른 사람을 구하고 스스로를 사망에 이르게 한 ‘이타심’은 그의 삶을 관통하는 핵심어이자 지옥에서 재판을 받을 때마다 무죄의 근거가 된다. ‘이

타심'으로 죽은 그이기에 『불설수생경』의 내용처럼 일곱 개의 지옥에서 재판관을 거쳐 환생하게 될 김자홍에게 삼차사들이 거는 기대는 매우 크다.

김자홍은 [살인지옥 → 나태지옥 → 거짓지옥 → 불의지옥 → 배신지옥 → 폭력지옥 → 천륜지옥] 순서로 재판이 진행된다. 가벼운 죄부터 무거운 죄로 그 순서가 정해진다는 점에서 김자홍이 지은 가장 가벼운 죄는 살인죄이며 가장 무거운 죄는 천륜을 어긴 죄라고 할 수 있다.

앞서 말했듯 영화텍스트의 서사구조는 단순하다. 복잡한 사건의 연결이 아니라 각각의 독립된 지옥에서 재판이 이루어지는 장면이 반복적으로 나타난다. 앞에서도 언급한 바 있듯, 지옥에서의 에피소드들이 형식적으로나 내용적으로 반복되는 나열식 구조를 이룬다. 여기서는 지옥의 역할과 지옥 간의 관계를 규명하는 가운데 어떤 내용이 반복하고 있는 지 정리해보겠다.

각 지옥에서 이루어지는 재판의 과정은 유사하게 반복된다. 각 지옥의 대왕은 자홍의 죄를 묻고, 판관들은 검사의 역할을 한다. 차사 덕춘은 재판을 받으러 이동하는 중 다음 지옥에서 자홍이 어떤 재판을 받을지 미리 파악한 후 변론의 방식을 정한다. 이때 강림은 자홍의 저승에 영향을 미치는 원귀 수홍을 잡기 위해서 노력한다.

재판의 형식만큼이나 그 내용 역시 유사하다. 자홍은 살인지옥에서 죽어가는 동료들을 살리지 않았다는 사실이 드러난다. 나태지옥에서는 돈을 벌기 위해서 밤낮으로 일을 한 사실에 대해 돈을 섬겼다는 이유로 초강대왕의 분노를 산다. 거짓지옥에서는 어머니와 죽은 동료 소방관의 자녀에게 거짓 편지를 쓴 것이 문제가 된다. 그러나 각각의 지옥에서 행해진 재판에서 자홍은 무죄를 선고받는다. 앞서 말했듯, 그 행위의 밑바닥에는 공통적으로 '이타심'이 자리하기 때문이다.

무너진 건물에서 구조 작업을 하던 김자홍은 건물 잔해에 깔린 동료 소방관을 두고 다른 사람을 구해서 밖으로 나간다. 이 행위는 동료 소방관이 자신보다는 민간인을 먼저 구하라는 뜻에서 행해진 것이다. 자홍은 민간인을 밖으로 내 보낸 후 다시 들어가 동료를 구하려 하였으나 건물이 무

너지 실행하지 못한다. 자홍이 돈을 벌기 위해 밤낮으로 일한 것은 부자가 되기 위한 목적이 아니라 형편이 어려운 어머니와 동생의 생계를 돕기 위함이다. 또한 어머니와 죽은 동료 소방관의 자녀에게 거짓 편지를 쓴 이유는 그들이 삶의 희망을 놓지 않고 살아가기를 바라는 마음에서 한 행위다.

살인지옥·나태지옥·거짓지옥에서 무죄를 선고 받은 김자홍은 불의 지옥과 배신지옥은 재판받을 내용이 없어 바로 통과한다. 지옥에서의 재판은 자홍의 생전 행위와 그것에 대한 질문 및 판단으로 반복적인 구조를 보인다.

다섯 개의 지옥을 무사히 통과한 김자홍에게 앞으로 남은 지옥은 폭력지옥과 천륜지옥이다. 망자의 죄의 무게에 따라 가벼운 죄를 시작으로 무거운 죄로 이어지는 지옥 공간의 배치를 상기할 때 폭력지옥과 천륜지옥에서 김자홍의 죄가 작지 않음을 짐작할 수 있다. 폭력지옥에서 문제가 되는 행위는 김자홍이 영양실조에 걸린 동생에게 폭력을 행사한 죄다. 김자홍의 폭력죄에 대해 자홍과 차사들은 제대로 된 변론을 하지 못한다. 강림과 소통할 수 있는 덕춘은 강림의 지시로 폭력죄를 이어지는 천륜지옥에서 합산해줄 것을 진광대왕에게 요청한다. 한 지옥에서 심판하는 죄를 다른 지옥에서 심판하는 죄와 합산해 유죄가 인정될 경우 망자는 가중처벌을 받게 된다. 진광대왕은 덕춘의 합산 요청을 받아들여 이들은 천륜지옥으로 향하게 된다.

천륜지옥은 부모와 자식 간의 죄를 묻는 지옥이다. 이 공간에서 자홍은 어머니를 죽이려 했다는 죄목으로 재판을 받는다. ‘가난과 병든 어머니’라는 어려운 상황에서 자홍은 어머니를 죽이고 동생과 자신도 죽으려는 계획을 세운다. 잠을 자고 있는 어머니를 베개로 눌러 살해하려는 모습을 동생 수홍이 목격한다. 수홍은 자홍의 행위를 말리면서 두 사람은 싸우게 된다. 앞선 폭력지옥에서 자홍이 수홍에게 무자비한 폭력을 가한 이유가 여기에 있다. 어머니를 죽이려했다는 자책감에 집을 나온 자홍은 16년간 가족을 만나지 않는다. 자홍은 밤낮없이 일해 번 돈을 어머니와 동생에게

보내고 거짓편지로 자신이 잘 살고 있다고 어머니를 안심시킨다.

여기서 알 수 있는 것은 자홍의 이타성은 어머니와 동생에 대한 죄책감으로 인해 생긴 삶의 태도라는 점이다. 어린시절 어머니를 해치려한 마음은 죄의식으로 남아 타인에 대한 이타성으로 발현된다. 자홍이 어머니에게 저지른 불효가 그의 이타적인 삶을 추동했다고 할 수 있다. 그러므로 폭력지옥과 천륜지옥 이전의 지옥에서 자홍의 행위가 ‘이타성’을 바탕으로 무죄를 선고받을 수 있었던 데에는 ‘불효’라는 근본적인 원인¹³⁾이 자리한다. 일곱 개의 지옥 순서만 보면 망자의 가벼운 죄에서 무거운 죄로 그 순서가 정해진 것이다. 그러나 원인과 결과의 측면에서 보면 폭력지옥과 천륜지옥에서 문제가 되는 행위가 원인(불효에 대한 죄책감)이 되어 앞의 5개 지옥에서 문제 삼는 행위가 ‘(이타심으로 인해) 문제없음’으로 결론날 수 있었다. 이는 불효와 이타심이 동전의 양면처럼 김자홍의 전 생애에 걸쳐 각인되어 있기 때문이다.

가장 무거운 죄인 불효의 해결과 천륜지옥에서의 재판과정에서 영화의 수용자¹⁴⁾들은 눈물을 흘린다. 그렇다면, 다소 신파적인 설정과 단순한 메시지임에도 불구하고 반복되는 서사의 구조와 내용이 어떻게 관객

13) 덕춘은 김자홍을 만나자마자 400여년 만에 만나는 귀인이라며 모든 재판이 순조로울 것이라고 치켜세운다. 그러나 자홍은 시종일관 자신은 귀인이 아니라고 한다. 그러면서 어머니를 한번만 만나게 해달라고 요청한다. 자신이 귀인이 아니라고 하는 것은 그 스스로는 어머니에게 행한 죄를 알고 있기 때문이다. 자홍이 자신은 귀인이 아니라고 한 이 발화의 의미는 마지막 지옥인 천륜지옥에 가서야 드러난다.

14) 이 논문에서 상정한 ‘수용자’의 범위는 관객을 비롯하여 영화를 보고 분석하는 비평가 전반을 포함한다. 포털 사이트 네이버에 올라와있는, 이 영화에 관한 기사·평론가들의 비평 내용 중 일부를 소개하면 다음과 같다. “세상 모든 이가 애통해질 수밖에 없는 어머니의 사랑, 인간사 희로애락을 소재로 한 드라마가 가장 보편적인 정서에 호소한다.”(이은선), “방심하고 있다가 중국에 눈물을 주룩 쏟고 말았다. 그 이유를 단순히 ‘신파’라는 두 글자에서 편의적으로 찾는 게 맞을까. 이유를 생각하다가 이 영화가 판타지물로서의 볼거리를 놓치지 않으면서, 용서와 효라는 근원적인 정서를 극 전반에 켜켜이 쌓는 데 성공했기 때문이라는 걸 알았다.”(정시우), “선 굵은 액션과 변화무쌍한 판타지 속에서도, 영화는 캐릭터들을 꼼꼼히 챙기며 관객의 가슴을 두들긴다.”(김형석) 이러한 비평 내용을 통해 영화에 대한 수용자들이 재미와 감동을 느끼는 지점이 유사함을 확인할 수 있다.

<http://movie.naver.com/movie/bi/mi/point.nhn?code=85579#pointAfterTab>

을 설득하였는지 다음 장에서 살펴보겠다.

III. 반복을 통한 ‘자기커뮤니케이션’의 실현

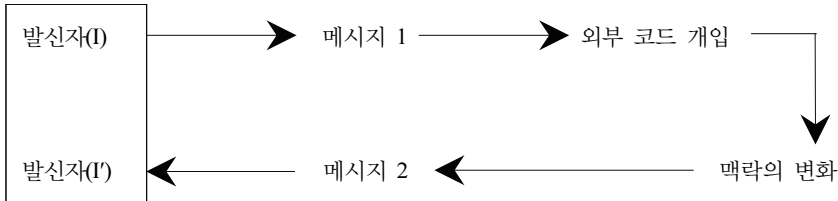
영화 《신과 함께》는 소위 텐트폴 영화로서 하정우와 주지훈, 차태현과 같은 인기배우들을 영입하고 원작인 웹툰과 이를 각색한 뮤지컬에서 대성공을 거둔 후 제작되었다는 점에서 성공은 이미 점쳐졌던 바다. 컴퓨터그래픽으로 인해 볼거리가 풍부한데 비해 그 서사구조는 꽤 단순하다고 앞서 밝힌 바 있다. 그럼에도 불구하고 자홍·수홍 형제와 어머니가 만들어내는 가족서사는 수용자들에게 깊은 감동을 주며, 일곱 개의 지옥에서 이루어지는 재판의 내용은 수용자에게 스스로의 과거를 반추해보는 ‘업경’의 기능을 한다. 가족의 화해와 효성스러움의 실현이라는 구태의연한 메시지의 전달이 수용자를 설득시키는 원리는 무엇일까? 3장에서는 2장에서 분석한 결과를 토대로 영화와 관객 사이에서 메시지가 이동되는 방식에 대해 살펴보고자한다. 반복된 구조에 따른 의미 양상을 살펴보기 위해서는 ‘자기커뮤니케이션(*autocommunication*)’이라는 용어에 대한 이해가 필요하다. ‘자기커뮤니케이션’¹⁵⁾은 로트만 이론의 주요 개념으로서 쉽게 말해 발신자와 수신자 모두 ‘나’로서 내 안에서 일어나는 소통과 그 결과에 대한 설명을 위해 제시되었다.¹⁶⁾ 자기커뮤니케이션에서 일어나는 소통의 과정은 “외부의 부가적인 코드의 침입과 문맥적인 상황을 바꾸는 외부 자극에 의해”¹⁷⁾ 만들어지고 메시지가 전달된다. 이때 외부 자극이란

15) 로트만은 인간의 커뮤니케이션이 두 가지 모델에 따라 구성된다고 하였다. 첫째는 이미 주어진 정보를 한 사람이 다른 사람에게 전달하는 경우(‘나-그/녀’ 커뮤니케이션)를 말하며, 둘째는 정보의 증대와 그것의 변형, 재정식화 그리고 새로운 메시지가 아니라 새로운 코드의 도입을 다루는 것으로 발신자와 수신자가 한 사람 안에 공존하는 것(‘나-나’ 커뮤니케이션)을 말한다. Yuri M. Lotman, *Universe of the Mind : A Semiotic Theory of Culture*, trans. Ann Shukman, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1990, p.29.

16) 김수환, 『사유하는 구조』, 문학과지성사, 2011, 246~247쪽.

반복되는 다양한 리드미컬한 시리즈들 즉, 반복되는 패턴으로서 외부 코드의 형태로 자기커뮤니케이션의 과정에 개입한다.¹⁸⁾ 반복되는 패턴은 자기커뮤니케이션을 촉진하는 역할을 하게 된다. 로트만이 제시하는 자기커뮤니케이션의 진행 과정은 다음과 같다.

[표 3] 자기커뮤니케이션의 진행 과정¹⁹⁾²⁰⁾



17) Yuri M. Lotman, Op. cit., p.22.

18) 로트만은 자기커뮤니케이션을 설명하기 위해 세 가지 예를 제시한다. 첫째, 튜체프의 시 <바다에서의 꿈> 텍스트에서 시인의 내적 상태를 “소리 없는 꿈”과 “폭풍우의 소음”이 두 가지 요소로 구분한다. “폭풍우의 소음”은 약강약격 텍스트 안으로 약강약격 행들의 예기치 않은 침입에 의한 것으로 표현된다. 반복되는 리드미컬한 배경은 시인의 비상과 생생한 사고를 자유롭게 한다. 둘째, 『에브게니 오네긴』의 8장에서 주인공 오네긴이 활활 타는 벽난로 앞에 앉아 책을 보며 읊조리는 모습을 묘사한 장면을 제시한다. 이 예에서는 세 가지 외적 리듬 형성 코드가 있는데, 인쇄된 텍스트, 규칙적인 불꽃의 벽난로, 읊조리는 곡조가 그것이다. 주인공은 책을 읽지만 그것의 내용은 알지 못한다. 독서는 기계적인 자동성으로 작용한다. 이 세 개의 리드미컬한 시리즈들은 그의 사고와 직접적인 의미론적 관계가 없다. 그는 마음의 눈으로 다른 행들을 읽기 위해 이 리듬들을 필요로 한다. 외부적인 리듬의 침입은 내적 독백을 조직하고 자극한다. 셋째는 작은 돌더미를 정교한 수학적 리듬에 따라 쌓아올린 정원을 바라보는 일본 승려의 예이다. 정교한 패턴의 감상은 내적 성찰을 도와주는 분위기를 조성한다. 즉, 돌더미들의 정교한 패턴은 내적 명상을 위한 자극제로 기능한다. 이 세 가지 사례를 통해 알 수 있는 것은, 반복되는 다양한 리드미컬한 시리즈들이 통합적 원리에 따라 구성되지만 그들 사이에 의미론적 의미는 갖지 않으며, 언어적 커뮤니케이션을 재구조화 할 수 있는 외적 코드로 작용한다는 것이다. Yuri M. Lotman, Op. cit., pp.22 ~ 25.

19) 김수환, 『사유하는 구조』, 문학과지성사, 2011, 250쪽.

20) 이 도식은 ‘외부 코드’가 자기커뮤니케이션의 상황을 일으킴을 구조화하였다. 반복적인 패턴으로서 ‘외부 코드’가 자극이 되면 ‘발신자(I)’를 ‘발신자(I\’)’로 변모시킨다. 자기커뮤니케이션 과정에서 주체는 변화가 일어나므로 이후의 ‘나’는 ‘다른 사람’, ‘또 다른 나’가 된다.

“나-나” 텍스트는 개인적인 의미를 구축하고, 개인의 의식 속에 축적되어 있는 무질

영화텍스트와 관련하여 발신자는 크게 두 명으로 볼 수 있다. 하나는 ‘자흥’이고, 또 다른 하나는 영화의 ‘수용자’이다. 자흥과 수용자는 각자 자기 자신이 발신자(I)이면서 수신자(I')이다. 발신자(I)이자 수신자(I')는 동일인물이며 외부 자극을 받기 전의 존재와 외부 자극을 받고 변모한 존재로 이해할 수 있다. 내가 나에게 메시지를 발신할 때 유사-리듬적 형태인 외적인 자극의 개입은 맥락의 변화를 가져와 메시지1을 메시지2로 전환시킨다. 메시지1은 외부코드의 개입으로 인해 원래의 정보가 재조직되면서 메시지2로 활성화된다. 이 재조직된 메시지는 주체 자신의 내적 변화를 추동한다.

바로 이러한 자기커뮤니케이션의 과정이야말로 영화텍스트가 관객에게 메시지를 전달하는 과정이다. 영화의 서사가 구현해내는 반복성은 로트만이 말하는 ‘반복되는 패턴으로 인한 외부코드’이자 ‘외부자극’이 될 수 있다. 이 영화에서는 자흥 뿐 아니라 수용자도 자기커뮤니케이션을 발생시키므로 이 둘을 나누어서 살펴보겠다.

1. 자흥의 자기커뮤니케이션

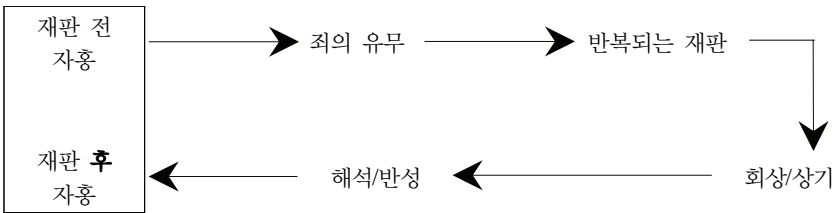
저승에서는 지옥의 순서가 망자에 따라 상이하게 결정될 뿐, 반드시 일곱 개의 공간을 거쳐야 하며 해당 공간을 주재하는 대왕으로부터 재판을 받아야 하는 동일한 형식상의 특성을 갖는다. 즉 강한 형식적 특성을 띤다고 할 수 있다. 주인공은 강한 형식적 특성을 갖는 공간을 반복적으로 이동한다. 각 공간에 도착하면 그 공간이 다루게 될 죄의 구체적인 내용이 망자에게 제시된다. 예컨대, 거짓지옥에서는 망자가 생전에 한 거짓말이 재판의 핵심 내용이 된다. 판관들은 망자에게 해당 죄를 저지른 사실이 있는지 묻는다. 망자와 차사는 판관의 물음에 대한 변론을 하게 된다. 판관과 차사의 말을 모두 들은 후 대왕은 판결을 내리게 된다. 판결의 과정에서 ‘업경’은 증거 자료로 활용된다. 판관과 차사의 입장이

서한 연상을 조직화하려는 경향을 갖는다. 그것은 자기커뮤니케이션에 참여하는 개인성을 재조직한다.” Yuri M. Lotman, *Op. cit.*, pp.28~29 참고.

대립할 경우 업경을 통해 그 당시 망자가 행한 행위를 영상을 보듯 보게 된다. 이때 망자는 자신의 과거에 마주게 된다.

이는 회상의 과정이다. 회상(상기)의 과정²¹⁾은 대표적인 자기커뮤니케이션의 과정이다. 주인공은 동일한 형식적 특성을 가진 공간을 반복적으로 이동하면서 특정 죄에 해당하는 행위를 지속적으로 상기하게 된다. 망자가 자신의 죄와 마주하는 행위는 일종의 자기커뮤니케이션의 과정이라고 할 수 있다.

[표 3-1] 자홍의 자기커뮤니케이션



2. 수용자의 자기커뮤니케이션

그렇다면 수용자는 어떤 방식의 자기커뮤니케이션을 하는가? 수용자는 눈앞에서 상영되는 영화를 관람한다. 이때 영화는 이미 코드화된 메시지를 관객에게 일방적으로 전달한다. 수용자는 현실 속에 있으므로 영화 속 인물과 직접 소통할 수 없다. 영화가 구성해 놓은 형식적인 구조와 내용만을 수용해야 한다. 수용자에게 있어서 영화는 자신이 임의로 변경할 수 없는 강한 형식적 텍스트가 된다.

글로 된 텍스트는 그 속에 나타난 인물과 배경 그리고 상황을 독자 스스로 상상하고 그릴 수 있다. 작가가 인물과 사건 및 배경에 대해 묘사

21) 노트에 반복적으로 무엇인가를 끼적일 때 ‘나’는 새로운 정보를 첨가하기 보다는 알고 있는 것을 다시 곱씹는다. 곱씹는 과정에서 기억의 상기는 물론이고 생각을 재조직하게 된다. 이것이 바로 자기커뮤니케이션의 과정이다.

를 해놓아도 그것을 이해하고 상상하는 범위와 모습은 독자마다 상이하다. 반면 영화는 인물의 생김새와 행동, 말투, 상황 묘사를 시각적으로 재현하기 때문에 수용자가 상상할 수 있는 폭이 좁다. 영상은 관객의 상상을 제한하고 영화가 전달하고자 하는 메시지를 일방적으로 전달한다. 수용자의 자기커뮤니케이션은 영화의 매체적 특성과 관련이 깊다. 영화는 한정된 시간에 상영할 목적으로 필름에 영상을 담는다. 즉, 영화는 자율적인 예술적 대상물이 아닌 필름에 담는다는 목적을 달성하기 위해 행해지는 연출이다.²²⁾ 따라서 영화는 상황 설정과 인물 간의 대사 그리고 이어지는 장면의 순서 등 영화가 전달하고자 하는 방향에 맞게 코드화되어 있다.

이때 이루어지는 수용자의 자기커뮤니케이션은 자기커뮤니케이션의 결과가 삶의 변화로 이어질 수 있다는 점에서 주인공의 자기커뮤니케이션과 다르다. 수용자의 자기커뮤니케이션의 과정에서 영화가 전달하고자 하는 바를 메시지가 아닌 코드로 인식할 때 관객은 주인공과 자신을 동일시한다.²³⁾

주인공이 공간을 이동할 때 관객도 함께 그 공간을 이동하며 동시에 ‘자기 기억’의 이동을 하게 된다. 관객들은 재판장면을 따라가며 자기 기억 속에 저장되어 있던 과거의 행위를 영화가 제시하는 죄목에 맞춰서 상기해 내기 때문이다. 사람은 누구나 죽음을 맞는다. 자홍이 사후에 저승에서 겪는 모든 사건은 자홍만의 특별한 경험이 아니다. 죽음을 피할 수 없는 인간에게는 미래에 자신도 겪을 일이다. 수용자는 이처럼 개인

22) 마라-로어 라이언, 앞의 책, 한울, 2014, 34쪽.

23) 텍스트가 메시지가 아닌 코드로 사용될 때, 인물의 자기 이해를 변형시키고 이미 존재하는 메시지를 새로운 의미체계로 전이시킨다. 만약 독자 N이 안나 카레니나라는 여자가 불행한 연애로 기차에 몸을 던졌다는 메시지를 받는다고 하자. 독자가 이 정보를 자신이 가지고 있는 기억의 정보에 첨가하는 것이 아니라 ‘안나 카레니나는 나다’라고 결론을 내리고 자신에 대한 이해와 사람들과의 관계 그리고 행위까지 바꾼다면 독자 N은 소설을 메시지로 사용한 것이 아니라 자기커뮤니케이션의 과정 속에서 코드로 사용한 것이다. Yuri M. Lotman, Op. cit., p.30.

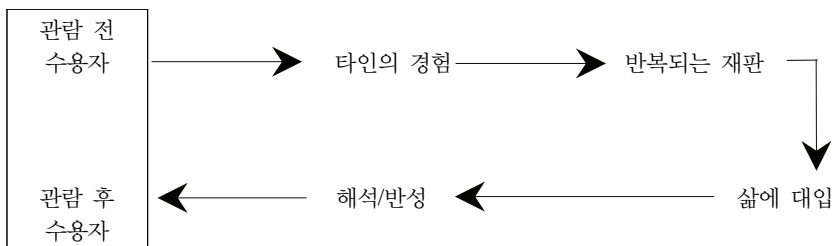
성과 보편성을 기반으로 영화가 보여주는 공간의 이동 과정을 ‘자신의 기억’을 바탕으로 적극적으로 따라가게 된다.

박 중위와 원 일병의 행위는 이승에서 짓는 죄가 죽음 이후에 어떤 결과를 가져올지 예상하지 못하는 불완전한 인간의 모습을 보여준다. 귀인 김자홍이 특정 지옥에 이르러 죄에 대한 심판을 받을 때 그 처벌 기준을 통해 자신은 현실 삶에서 과거에 어떤 행동을 했는지 상기하게 된다. 이승에서의 행위는 저승의 처벌과 긴밀하게 연결되어 있음이 예상되기에, 이승과 저승이 교차되는 전개와 재판의 반복성은 수용자로 하여금 자기 커뮤니케이션을 하도록 촉진한다.

또한 천륜지옥에서 벌어지는 재판 과정에서 수홍의 현몽과 어머니의 용서를 보며 수용자는 주인공과 감정의 동화를 이룬다. 자홍이 가족과 갈등하고 화해하는 과정은 이질적이고 낯선 상황이 아니라 누구나 겪을 수 있는 보편적인 상황이다. 관객은 영화가 보여주는 가족 간의 문제를 타인의 아픔과 고통으로 치부하기보다는 자신의 삶과 가족에게 투영하면서 그 관계를 상기하게 된다.

요컨대, 영화의 구조가 보여주는 반복성과 이를 통한 동일시는 영화텍스트가 관객에게 코드로 작용하며 이러한 복합적인 외부 코드의 작용은 수용자 자신이 지은 죄를 떠올리고 내면을 재조직하여 삶의 변화를 추동하게 한다.

[표 3-2] 수용자의 자기커뮤니케이션



IV. 결론

신화 속 영웅은 모험을 거치며 성장하고 결국 한 세계의 건설에 일조하게 된다. 그러므로 모험은 곧 자격을 위한 시련이다. 이때 모험은 마치 여행처럼 공간의 이동으로 전개된다. 한 공간은 하나의 단계가 되어 영웅의 위상은 공간을 거치며 점차 높아지는 것처럼 보인다. 이 영화 역시 모험과 같은 방식으로 인물들이 임무를 하나씩 완수해내며 공간을 이동하는 모습이 등장한다. 가장 작은 죄에서부터 무거운 죄에 이르는 여정은 시간 축에만 기대어 서사가 이루어지는 게 아니라 공간 축에도 기대어 있음을 알 수 있다. 이 영화는 시간의 축에서 있는 인간이 세계를 받아들이고 이해하는 방식으로 공간 축을 활용하고 있다.

그러나 이 영화가 신화와 다른 점이 있다면, 평범한 인물이 신으로 좌정되지 않는다는 점이다. 그의 모험의 끝에는 환생이 남아 있다. 평범한 인물이 자신이 예상하지 못한 시기에 죽게 되고, 저승에 가서 죄를 남김없이 재판받아야 하는 내용은 죽음 이후에 대한 지금 우리의 관심이 높아지고 있음을 나타낸다. 스토리가 진부하고 단순함에도 천만을 돌파하게 된 이 영화는 반복적인 재판의 현장에 관객들을 끌어들이며 스스로의 죄를 묻는 성찰의 시간을 갖게 하면서도, 동시에 누군가의 용서를 구하는 용기만으로도 우리의 과거를 용서받을 수 있다는 희망을 갖게 한다. 그것이 이승과 저승이라는 공간의 교차편집과 인물의 이동을 통해서 잘 드러나 있다는 점에서 ‘공간’을 통한 영화의 해석은 의미가 있다고 생각된다.

영화 《신과 함께》는 전통적이라고 믿어졌던 무속신화와 민속학적 자료들이 현재 우리에게 어떤 방식으로 다가올 수 있는지 그 가능성을 보여준 작품이라고 생각된다. 앞으로도 더 많은 신화텍스트가 인간의 상상력을 빌어 눈앞에 재현되기를 기대한다.

참고문헌

- 가톨릭대학교 글로벌문화스토리텔링연구소 엮음, 『인문콘텐츠와 대중매체』, 소명출판, 2016.
- 김대범, 「<신과함께>의 체험공간화 연구」, 『애니메이션연구』 11, 한국애니메이션학회, 2015, 7~22쪽.
- 김수환, 『사유하는 구조-유리 로트만의 기호학 연구』, 문학과 지성사, 2011.
- _____, 「소쉬르의 ‘차이’와 반복: 로트만의 “자기커뮤니케이션(autocommunication)”을 중심으로」, 『기호학연구』 37, 2013, 59~83쪽.
- 김용수, 『드라마 분석 방법론 - 연극, 영화 그리고 TV 드라마의 해석을 위하여』, 집문당, 2008.
- 김정욱, 「전통문화교육자료로서 웹툰의 활용에 대한 고찰-<신과함께>에 반영된 저승관을 중심으로」, 『어문론집』 61, 중앙어문학회, 2015, 171~200쪽.
- 김진철, 「웹툰의 제주신화 수용양상 - 『신과함께』 <신화편>을 중심으로」, 『영주어문』 31, 영주어문학회, 2015, 37~62쪽.
- 이명현, 「『신과 함께』 신화편에 나타난 신화적 세계의 재편-신화의 수용과 변주를 중심으로-」, 『구비문학연구』 40, 한국구비문학학회, 2015, 167~192쪽.
- 이상민, 「『신과함께』에 나타난 공간성과 아이러니 연구」, 『대중서사연구』 22, 대중서사학회, 2016, 387~438쪽.
- 황인순, 「본풀이적 세계관의 현대적 변용 연구: 웹툰<신과함께>와 <차사본풀이>의 비교를 통해」, 『서강인문논총』 44, 서강대학교 인문과학연구소, 2015, 353~384쪽.
- Lotman, Yuri M. 저, 김수환 역, 『기호계-문화연구와 문화기호학』, 문학과 지성사, 2008.
- _____, *Universe of the Mind : A Semiotic Theory of Culture*, trans. Ann Shukman, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- Ryan, Marie-Laure 저, 조애리 외 역, 『스토리텔링이론, 영화와 디지털을 만나다』, 한울아카데미, 2014.

The space implementation of movie *With gods* and the meaning

Yi, Hyang-ae · Kim, Sinjeong

On this study, we analyzed the movie *With gods*'s narrative structure. This movie makes most people who has seen it feel deeply moved. We think that people can get deep feeling from a film at last after people who has seen the movie accept a context, story, and a message of the movie gladly. We focused on a special system in this movie *With gods* that can make give an ordinary message and big touch to people. Also we focused on every episodes of every space in a movie, and someone who moved freely between the spaces.

A repetitive form and repetitive contents in a narrative become a special code itself -repetitiveness- for people and make them do auto-communication.

Specifically, an information, the movie's repetitiveness, out of people become a special code for them, and then that make people bring memory and new information by themselves. Watching movie, people can look back up on life with every trial in the movie. In short, a repetitiveness and an auto-communication are a special system in the movie, that can make deeply touched.

Keywords : *With gods*, spacial structure, space, move, the organization of space, repetitiveness, auto-communication

투고일 : 2018. 02. 28. / 심사일 : 2018. 03. 14. / 심사완료일 : 2018. 03. 19.