

“아빠의 화장실” 영화 공간에 나타난 맥락적 의미

A Study on the contextual meaning in "Dad's bathroom" Movie Space

장은주
동서대학교

Jang eun ju
Dong seo Univ.

요약

영화 속 공간의 개념은 각 영화의 감독에 따라 많은 의미가 부여된다. 그 공간은 영화 속의 이야기가 만들어지는 곳이기도 하며 주인공의 성격을 알려주는 장치로 사용되기도 한다. 또한 영화 속의 시대를 말하기도 하고 일상의 삶과 스타일을 반영하면서도 허구의, 즉 감독의 상상 속을 표현하기도 한다. 그 공간에 대한 맥락적인 의미를 영화 ‘아빠의 화장실’의 ‘화장실’이라는 공간에 초점을 맞추어서 해석하고 궁극적으로는 디자인 스토리텔링에 대해 연구하고자 한다.

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

영화의 요소는 다양하다. 인물과 사건, 시간과 배경에 따라 영화는 진행된다. 영화 속에서의 공간은 영화를 진행시켜 나가는 인물과 인물이 만나 사건이 이루어지고 혹은 인물 하나를 표현하기 위해 관객에게 전달하고자 하는 메시지를 모두 담아내고 있기도 한다. 또한 한 공간이 각 영화마다 다른 의미를 내포하고 있으며 보편적인 시각으로 해석되는 장소가 아닌 전혀 다른 의미를 가지고 영화 속에서 등장하기도 한다.

영화가 특정한 시대, 사회의 사람살이의 모습을 담아내고 있다는 점에서 관객들은 특정 영화를 감상하면서 그 영화 속에 설정된 공간이 영화 속 서사의 시간적 배경 속에서 어떤 의미를 담고 있는가에 자연스럽게 관심을 쏟게 된다. 왜냐하면 영화 속 공간의 의미는 보편적 일상적 공간의 의미를 뛰어 넘는 상징적 의미를 담고 있는 경우가 많기 때문이다.[1]

이러한 공간의 의미를 영화 ‘아빠의 화장실’에서 영화적 배경과 이야기에 따른 맥락에서 ‘화장실’이라는 공간

에 대해 이해하고, 공간에 관한 스토리텔링에 대해서 이해하고자 한다.

II. 공간의 맥락적 의미

1. 맥락의 의미

맥락의 사전적 의미는 1.<의학>혈관이 서로 연락되어 있는 계통. 또는 2. 사물 따위가 서로 이어져 있는 관계나 연관을 의미한다. 또 문장의 문맥, 혹은 사건 따위의 정황을 의미하고 있다. 맥락의 개념은 건축, 철학 분야, 언어학 및 문학 분야, 심리학 분야에 사용되어 진다.

이와 같이 맥락의 정의가 추상적이기 때문에 관련 연구에 따라 자의적이며 다양하다.[2]

2. 영화 ‘아빠의 화장실’의 ‘화장실’

영화 ‘아빠의 화장실’은 다소 생소한 우루과이를 배경으로 한 영화이다. 이 영화는 1988년 교황 요한 바오르 2세의 순방길에 일어났던 실제 사건을 소재로 하고 있

다. 우루과이와 브라질의 국경마을 멜로에 교황이 방문한다는 계획이 알려지면서 조용한 시골마을에서 일어난 해프닝을 그려내고 있다. 주인공 비토는 가난한 살림에 관광객들을 위한 '유료 화장실'을 직접 만들어 돈을 벌겠다는 생각으로 다리가 아프고 온갖 수모를 겪으면서도 자전거로 브라질과 우루과이 사이를 오고가며 밀수품을 운반한다.

'화장실'이라는 공간을 떠올리는 사람들은 대개 용변을 보는 곳이라고 밖에 생각하지 않을 것이다. 물론 현대 사회에서 '화장실'이라는 공간은 점점 발전하고 있다. 더 이상 '화장실'은 냄새나고 더러운 공간이 아니라 사람간의 친목의 공간, 휴식의 공간이 되어 가고 있으며 멀티미디어의 발달로 인한 장치들이 설치되어 오락성을 띄고 있는 공간으로 발달하고 있다. 하지만 이미 오래 전부터 '화장실'은 배변의 장소로 사용될 뿐, 사람들의 인식 속에서 많은 변화를 찾아볼 수는 없을 것이다.

영화 '아빠의 화장실'에서 '화장실'의 공간은 영화적 이야기의 흐름에 따라 맥락적으로 처음에는 주인공 비토의 돈벌이 수단이며 가족들의 유일한 희망으로 표현된다. '화장실'이 완성되면 자신의 딸의 꿈을 이루기 위한 학비를 마련할 수 있고 또한 불편한 다리를 이끌고 자전거를 타지 않고 오토바이를 이용해서 더 많은 돈을 벌 수 있으며 아내에게는 좀 더 나은 집을 만들어 줄 수 있게 된다.

영화 '아빠의 화장실'의 러닝 타임은 약 94분이다. 94분이라는 시간 중 80분가량을 화장실을 만들어 내는 과정을 그리고 있다. 돈을 벌려고 화장실 벽을 직접 만들고 비싼 돈을 들여 나무문을 다는 것 까지만 영화의 반 이상을 차지하고 있다. 정작 가장 중요한 변기는 교황의 방문하는 그 날에 도착하지도 못한 채, 결국 주인공 비토는 자신과 가족의 희망을 완성하지 못했다. 한순간에 희망이 절망으로 바뀌었다. 하지만 아이러니하게도 이 영화의 '화장실'에 참된 의미는 80분을 훨씬 지나 마지막 10분에 나타나 있다. 처음에는 그저 돈벌이를 위한, 돈이 곧 희망이라는 의미로 '화장실'이 만들어졌다면 정작 필요한 날에 쓰이지 못한 절망으로 바뀐 그 공간 덕분에 가족의 의미, 가족 간의 사랑의 의미를 깨닫게 해주는 공간이 되었다. 영화 속에서 공간은 분명히 허구적인 것이지만 현실을 바탕으로 이루어진 스토리에서 꼭 있을 법한 것으로 만들어져 보는 관객들로 하여금 동감을 불러일으키게 된다. 가족과의 대화가 점점

줄어들고 가족애라는 것은 더 이상 찾아볼 수 없게 되는 현 상황에서 '아빠의 화장실'의 '화장실'이라는 공간은 잃어버린 가족애를 상기시켜주고 흔히 용변을 보는 장소에서 한 가정의 희망과 인생, 절망 속에서도 살아가는 삶의 애환까지 담겨져 있는 곳으로 사용된다.

그리고 영화의 마지막 1분 정도의 시간에 주인공 비토는 더 이상 희망이 아닌 '화장실'에 앉아서 크게 외친다. "여보! 좋은 생각이 났어!" 이 외침 속에서 사람은 무차별적인 절망의 공격 속에서도 또 다른 희망을 품고 살아간다는, 희망은 사라지는 것이 아니라 절망으로 다듬어져 또 다른 희망을 낳을 수 있다는 감독의 작은 희망을 전달하고 있다. '화장실'은 바로 그것을 말하고자 하는 공간적 매개체이다.

III. 결론

공간이라는 것은 그 자체로도 무수히 많은 의미가 있으며 전 세계적으로 동시다발적으로 지금 이 순간에도 무수히 많은 공간에서 무수히 많은 사건들과 이야기들이 벌어지고 있다. 영화는 그러한 사건들의 아주 작은 일부분을 감독의 시각적인 상상력과 작가의 문학적 상상력이 더해져서 기초를 다지고 그 위에 영화 스토리의 맥락에 따라 배경과 시간의 시각화, 즉 공간이 세워진다. 그리고 그 공간에서 이야기를 전개해나가는 인물이 나타나고 사건이 발생한다.

하나의 영화에서도 공간을 하나의 측면으로만 이해할 수 없으며, 제한할 수 없다. 영화 '아빠의 화장실'의 구성을 맥락적인 측면에서 하나의 공간을 연구하고 그 공간이 의미하는 바를 이해하면서 '화장실', 일반적으로 배변 활동의 공간으로서 인식하고 있던 이 공간이 영화 안에서는 주인공뿐 아니라 가족 전체의 이야기를 담고 만들어져 있었다. 그리고 크게는 문명의 혜택을 받지 못하고 자신이 이루고자 했던 것을 이루지 못한 채 한마디로 희망이라는 단어를 품지 못하고 살아가는 사람들의 이야기를 고스란히 담고 있다.

이러한 것을 통해 보았을 때 공간이 주는 많은 사건, 그 공간에서 생길 수 있는 사람간의 이야기들을 또 다른 디자인 혹은 광고에 적용하여 모든 사람들이 공감할 수 있는 새로운 디자인 스토리텔링이 가능할 수 있을 것이라고 생각된다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김정호, 영화 따라잡기, pp. 24, 평민사, 2007.
- [2] 우운택·전문구·남택진·이상국·조위덕 공저, CAMAR: 맥락인식 모바일 증강현실 기술, pp. 28, jinhan M&B, 서울, 2009.