박찬욱 감독의 복수 삼부작에 활용된 보이스오버 전략 분석

Analysis of Voice-over Strategy of Chan-wook Park's Vengeance Trilogy

장 우 진
아주대학교

Chang woo-jin
Ajou University

요약

〈복수는 나의 것〉, 〈올드 보이〉, 〈친절한 금자씨〉는 죄와 복수, 구원의 문제를 다룬 박찬욱 감독의 복수 삼부작으로서, 보이스오버를 활용한다는 공통점이 있다. 이 연구는 박찬욱 감독의 복수 삼부작이 각 내러티브의 주제에 따라 내러티브 정보를 통제하고 관객의 심리적 거리감을 조절하기 위해 보이스오버 전략을 어떻게 구사하는지 논의한다. 이를 위해 각 작품의 플롯, 초점화 유형, 보이스오버의 특징들을 분석한 결과, 보이스오버를 통해 관객의 정서적 참조점을 형성하고, 인물과 이야기에 대한 동일시나 감정이입을 통제하는 복수 삼부작의 특성을 확인하였다.

Ⅰ. 서론

박찬욱 감독의 영화 〈복수는 나의 것〉(2002), 〈올드 보이〉(2003), 〈친절한 금자씨〉(2005)는 죄와 복수와 구원을 문제를 다룬 일명 '복수 삼부작'이다. 복수 삼부작에 관련한 기존의 연구는 크게 두 가지 경향을 띤다. 하나는 이들 영화의 이야기를 분석하고 해석하면서, 영화가 다루는 복수, 폭력, 속죄, 구원의 문제를 통해 작품의 주제의식 또는 감독의 세계관을 설명하는 경향이다. 다른 하나는 박찬욱 감독의 감각적인 영상 스타일과 과잉의 미학에 대해 탐구하는 경향이다. 그간의 선행연구가 복수 삼부작의 심오한 주제의식과 매력적인 스타일 미학에 대해 폭넓게 논의해 온 것은 사실이지만, 그에 비해 보이스오버를 활용하는 이 시리즈의 독특한 스토리텔링 방식에 대해서는 거의 연구가 이루어지지 않았다.

이 연구는 박찬욱 감독의 복수 삼부작이 모두 보이스오버를 활용하고 있다는 점에 착안하여, 이들 각 작품이 내러티브 정보를 통제하고 관객의 심리적 거리감을 조절하기 위해 보이스오버 전략을 어떻게 구사하는지 논의하고자 한다. 구체적으로는 보이스오버 목소리의 주체와 주동인물과의 관계, 보이스오버가 이야기하는 내용이 지닌 정보의 제한과 신뢰성에 대한 문제 등을 검토한 후 그러한 특성들이 결과적으로 어떠한 서사 효과를 창출하는지를 논의할 것이다.

Ⅱ. 초점화와 보이스오버

'초점화'는 제라르 주네트가 제안한 용어로서 서술자가 어느 정도 수준과 범위의 스토리 정보를 제공하는가를 다룬다. 캐릭터가 알고 있는 것보다 더 많은 것을 서술하는 경우는 무초점화(zero focalization), 특정 캐릭터가 알고 있는 내용에 한정하여 서술하는 경우는 내적 초점화(internal focalization), 외부에서 관찰한 것만 서술함으로써 캐릭터가 알고 있는 것보다 더 적게 서술하는 경우는 외적 초점화(external focalization)로 구분된다. 그리고 내적 초점화는 다시 한 인물로 고정되어 있으면 고정된(fixed) 내적 초점화, 사건이 서술되면서 초점화 대상이 바뀌면 가변적(variable) 내적 초점화, 동일한 사건이 여러 캐릭터의 관점에서 여러 차례 반복 서술되면 다중적(multiple) 내적 초점화로 구분된다.[1] 중요한 점은 내러티브 전체에 걸쳐 한 유형의 초점화가 지속적으로 유지될 필요가 없다는 점이다. 또한 서술자는 앞으로 전개될 이야기를 모두 알고 있는 것으로 간주되기 때문에, 초점화는 서술 '태도'와 관련이 있다고 할 수 있다.[2]

사라 코즐로프에 따르면, '보이스오버 내레이션(voice-over narration)'은 세 단어로 이루어진 합성어이다. '보이스(voice)'는 매개자가 누구인지를 알려준다. 즉 우리는 누군가가 말하는 것을 듣는다. '오버(over)'는 그 목소리의 원천과 화면 상 이미지 사이의 관계에 관련이 있다. 우리는 목소리가 이야기하는 것을 듣는 동안 화면에서 말하고 있는 그/그녀를 볼 수 없다. 이 목소리는 화면에서 제시되는 스토리(story)의 시공간과 다른 차원인 담론(discourse)의 시공간에서 나오는 것이기 때문이다. 마지막으로, '내레이션(narration)'은 누군가가 이야기를 전하는 행위를 하고 있음을 내포한다. 따라서 서술된 발언은 현재 시제가 아닌 과거 시제를 사용하게 된다.[3]

이 연구에서는 사라 코즐로프의 개념을 차용하되, 마지막 단어인 내레이션을 제거한 '보이스 오버'라는 개념을 활용한다. 화면에서 제시되는 스토리의 시공간과 다른 담론의 시공간에서 특정인물의 목소리를 통해 발언되는 것을 다루되, 그것이 사건을 서술하는 것인지 아니면 단지 마음 속 생각을 소리내어 말하는 것인지를 굳이 구분하여 후자를 배제하지는 않을 것이다.

Ⅲ. 〈복수는 나의 것〉의 보이스오버 전략

〈복수는 나의 것〉은 복수의 가변성을 다룬다. 영화가 다루는 복수는 류의 복수, 동진의 복수, 영미 조직의 복수로 총 세 가지이며, 류는 동진의 복수 대상이 되고, 동진은 영미 조직의 복수 대상이 된다. 따라서 이 영화가 주목하는 것은 어떤 상황에서 복수를 감행하는 주체가 다른 상황에서 복수의 대상이 되는 아이러니이다.

영화가 핵심적으로 다루는 것은 세 가지 복수 중 동진의 복수이다. 이 복수 상황에서, 복수의 주체는 동진이고 복수의 대상은 류이다. 일반적인 복수 영화라면 복수의 주체를 초점화의 대상으로 하여 서사를 전개한다. 하지만 이 영화는 영화의 전반부에서 복수의 주체인 동진을 거의 다루지 않고 복수의 대상인 류를 중심인물로 다룬다. 류를 초점화의 대상으로 하여 내적 초점화를 통해 서사를 전개하기 때문에, 영화가 시작하여 중반부에 이르기까지 관객은 류가 얼마나 착한 인물인지 확인하면서 그의 상황에 연루감을 느끼게 된다. 그 결과 복수의 주체가 복수를 감행하는 후반부의 서사가 전개될 때, 관객은 후련함보다는 정서적 불편함을 겪게 된다. 이미 정서적 참조점이 복수 주체(동진)에게 형성된 것이 아니라 복수 대상(류)에게 형성되었기 때문이다. 따라서 이 영화의 주된 아이러니는 관객의 감정이입 대상이 어긋나게 형성된 결과라 할 수 있다.

〈복수는 나의 것〉의 보이스오버는 류에 대한 관객의 연루감 형성에 크게 일조한다. 이 영화의 보이스오버 목소리는 사실 존재하지 않는다. 보이스오버의 주체가 되는 류가 농아이기 때문에, 그것은 자막으로 대체된다. 이 영화의 자막이 모두 보이스오버를 대체하는 것은 아니지만, 보이스오버의 대체를 포함한 자막은 관객의 동일시를 류에 대한 동일시로 유도한다. 이 자막들은 전반부에 집중되어 류에 대한 내적 초점화로 서사가 전개될 수 있게 한다. 반면 동진이 중심인물이 되는 후반부에는 동진의 보이스오버를 사용하지 않는 외적 초점화 방식을 취하고 있어 관객으로 하여금 복수의 대상인 류에 대해 연민과 아이러니를 느끼게 한다.

Ⅳ. 〈올드 보이〉의 보이스오버 전략

〈복수는 나의 것〉에서는 특정 인물이 한 상황에서는 복수의 주체가 되고, 다른 상황에서는 복수의 대상이 되는 가변성을 다루었다면, 〈올드 보이〉에서는 복수의 주체와 대상의 관계가 서로 역전되는 복수의 가역성을 다룬다. 영화가 전개되는 동안 우리는 우진에 대한 대수의 복수극에 함께 가담하는 느낌을 받는다. 하지만 극의 종반부에 이르렀을 때, 이 복수극은 오히려 대수에 대한 우진의 복수극이었음을 깨닫게 된다. 이 깨달음은 소포클레스의 〈외디푸스 왕〉으로 대표되는 그리스 비극의 반전을 동반한다.

〈올드 보이〉는 철저하게 오대수에 대한 고정된 내적 초점화의 방식으로 서사를 전개한다. 복수 주체-대상의 관계를 형성하는 우진과 대수 중 대수만을 내적 초점화의 대상으로 한정하는 것은 크게 두 가지의 기능을 수행한다. 첫째는 관객으로 하여금 대수에게 감정이입을 하게 하여 강한 동일시로 이끄는 것이고, 둘째는 스토리 정보를 대수의 인식 범위로 제한함으로써 객관적으로 신뢰하기 어려운 수준에 머물게 하는 것이다.

〈올드 보이〉에서 보이스오버 목소리로 활용되는 것은 대수의 목소리만이 유일하다. 대수의 보이스오버를 통해 관객은 대수의 의식, 생각, 다짐을 공유한다. 우진-대수의 상호 복수 관계에서 보이스오버의 유무는 인지적 불평등을 유발한다. 그리고 그 인지적 불평등으로 인해 영화 후반부의 충격적 반전과 깨달음이 발생한다.

Ⅴ. 〈친절한 금자씨〉의 보이스오버 전략

〈친절한 금자씨〉의 내러티브는 금자가 과연 복수를 통해 스스로 구원받을 수 있을까 하는 질문을 다룬다. 요컨대 이 작품은 속죄로서의 복수와 복수를 통한 구원의 가능성을 탐문한다.

이 영화에서는 크게 두 층위의 보이스오버가 활용된다. 하나는 무초점화 형태로 서사를 처음부터 끝까지 이끌어가는 외적 서술자(성우)의 보이스오버이며, 다른 하나는 금자의 주변 인물들에 의한 보이스오버로서 다중적 내적 초점화의 형태로 그녀의 복수극에 대한 정보를 제공한다. 전자가 전지적인 목소리로 금자의 죄와 과거 그리고 속죄와 구원에 대한 그녀의 열망 등을 이야기한다면, 후자는 대체로 금자의 복수에 가담하게 된 주변인물의 증언을 들려준다.

이 영화에서 초점화의 대상이 되는 금자의 목소리는 보이스오버를 수행하지 않는다. 그로 인해 이 영화는 금자에 대한 감정이입을 차단하는 한편, 관객과 금자의 거리감을 유지하면서 금자에 대한 일종의 변론과 증언을 경청하며 비판적 판단을 하도록 유도한다. 뿐만 아니라, 전지적 보이스오버의 주체가 사실은 제니였음을 마지막에 드러냄으로써 금자 자신의 생각과 달리 그녀가 구원받았음을 암시한다.

Ⅵ. 결론 및 후속 과제

박찬욱의 복수 삼부작은 각각 복수의 가변성, 복수의 가역성, 복수를 통한 구원 가능성을 고찰하는 과정에서 가변적 초점화, 고정된 내적 초점화, 무초점화 및 다중적 내적 초점화의 위계 등을 전략적으로 활용한다.

■ 참 고 문 헌 ■

[1] Gerard Genette, Narrative Discourse: An Essay in Method, pp.188-194, Trans. by Jane E. Lewin, Cornell University Press, Ithaca, New York, 1980.

[2] 앙드레 고드로, 프랑수아 조스트, 영화서술학, p.238, 송지연 옮김, 동문선, 서울, 2001.

[3] Sarah Kozloff, Invisible Storytellers: Voice-over Narration in American Fiction Film, pp.2-3, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London, 1988.