

게임의 규칙

김지훈(문화평론가)

축구가 '꿈의 구현'이라면 영화관은 '꿈의 공장(dream factory)'이다. 당신은 지금 약 2시간동안 펼쳐질 빛과 소리의 앙상블을 기다리며 극장 좌석에 앉아 있다. 당신은 설렘과 편안함을 함께 마음 속에 품은 채 영화가 시작되기를 기다린다.

그 안에서 새로운 로맨스가 싹트고, 증오에 가까운 적어도 속아오르고, 웃음과 분개 모두가 교차하지만, 그 어떤 영화가 상영되는 우리의 지친 꿈과 마음을 다정하게 안아줄 줄은 것이 영화관의 매혹이다.

이 영화관의 흥복에 관객으로 동참하기 위해서는 몇 가지 기본적인 게임의 규칙(일종의 입장 수칙)을 지켜야 한다.

이 게임의 유형은 명확하지는 않지만 치베로운 어둠 속에서 잠시나마 현실과 함께 같은 목적으로 영화관에 들어오는 수많은 관객의 최소한의 연결에서 연대 의식

을 형성하는 것이다. 영화는 제작사, 감독과 배우, 그리고 관객이 모두 별다른 의도 없이 만나게 되는 때때로 우연의 일치로 만들어진다. (사실 이 우연의 일치라는 표현은 그리기에 영화 속 인물들이 서로 만나게 하는 의도가 숨겨져 있다.) 그러나 이 우연의 일치라는 표현이 현대 사회에서 유효한 것은 영화에 관한

한 모든 스태프와 엑스트라들의 숨은 노고들은 물론, 주연 배우와 사운드트랙, 특수 효과에 이르는 영화 관련 '알짜배기' 정보들이 새겨져 있다. 화장실이 급해서 영화 상영 중에도 칭얼대는 자식들을 동반한 부모가 아니라면 엔딩 크레딧이 올라가는 그 순간까지 조금만 인내심을 갖고 앉아 영화에 대한 숨은 정보도 얻고, 영화에 참가한 이름 모를 많은 사람들의 희로애락을 상상해보기를 권하고 싶다.

그리고 다른 관객들을 위한 애절 영화 관람의 경험은 상영 시간동안 화면과 나 사이에 끊임없이 이어지는 무언의 대화다. 당신이 말을 걸고 싶을 때 유일한 대화의 대상은 지금 눈앞에 보여지고 있는 영화 그 자체가 되어야 한다. 영화를 보다가 떠오른 모든 궁금증과 의욕은 관람 이후에 풀어보아야 할 일이다.

당신이 옆의 타인과 대화를 하는 그 순간 영화와인 대화를 하고 싶은 수많은 타관 관객들과 욕망은 참내받는다.

이런 배려 의식이 싹튼다면 영화관이 전파하는 어둠의 영화를 견디기가 위한 몇 가지 기본적인 자세도 필요하지 않을까. 하지만 이 단상에서 다시 한번 생각해 보고, 부스럭거리는 옷살을 심는 자세를 다져 말자. 그런 말 하며 배신감을 안주한 영화관의 어둠 속에 침잠하며, 당신을 영화 공간에 집착하기 위한 중요한 자세를 주목하는 것이다. 2009년의 입찰로부터 영화 상 주 수입은 중요한 자료가 된다.