

디지털 시대의 대중문화 현상과 트렌드 분석연구 (영화 “곡성(2016)”을 중심으로)

이태훈

경희대학교 디지털콘텐츠학과

A Study of Trend of Pop Culture in Digital Age (Focusing on the film “The Wailing”(2016))

Tae-Hoon Lee

Dept. Digital Contents Design, Kyung-Hee Univ.

요 약 디지털 기술의 발달로 모호한 감성의 자극에만 집중하며 만들어지고 있는 상업영상 들이 영상문화 전반에 트렌드 같이 번지고 있다. 2016년 한국영화의 천만관객 영화에 가까운 성공을 거둔 영화들의 모습을 살펴보면 여론 물이를 하는 사회적 현상만 존재하고 영화의 참 실체는 없다는 공통점을 찾을 수 있다. 이에 필자는 680만 관객을 동원하며 사회의 큰 관심을 받았던 영화 ‘곡성’을 중심으로 앞서 언급한 문제점을 관객들의 일반적 반응등과 같이 분석, 나열하고 이에 대한 올바른 개선점 등을 도출함으로써 영화예술이 대중예술의 격과 깊이를 계승, 발전할 수 있는 길을 모색하고자 한다. 문화, 철학, 종교, 역사 등 인류사회가 공유하는 문화유산의 깊이 있는 사실적 반영은 사회구성원의 문화적인 정서의 동질성과 공감 확보를 위한 필수 명제라고 할 수 있으며 이를 바탕으로 감독이 전하고자 하는 메시지나 내용이 표현 되었을 때 시간과 공간을 뛰어넘어 영화사에 각인되는 진정한 대중예술 콘텐츠가 만들어 질 것이다.

주제어 : 문화유산, 개연성, 곡성, 세계관, 공감대

Abstract Once, the faster the digital technology developed, the more provocative obscure commercial film has spread like a trend. Researching the aspect of the successful films, about 10 million audience in 2016, we can find the similarities that only social phenomenon, stands itself without real-existence, which makes public sentiment. I will list up all the problems that I mention above with audience's review and analyze the famous film "the wailing" with big social attention, having 6.8 million audience. I will seek the better way to develop this movie, in terms of artistic dignity and depth as a public-art. With great depth, the realistic application of cultural inheritance, holding mankind common, such as culture, philosophy, religion, history, would be an essential proposition for obtaining cultural emotional empathy from the people in the society. Based on this, the theme and message from a director, should be expressed in order to be a master piece work beyond time and space in the film history.

Key Words : Cultural inheritance, Probability, Wailing, A world view, Chemistry

Received 31 October 2016, Revised 5 January 2017
Accepted 20 February 2017, Published 28 February 2017
Corresponding Author: Tae-Hoon Lee
(Dept. Digital Contents Design, Kyung-Hee Univ.)
Email: thlee1401@empas.com

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구 목적

디지털 기술의 발달이 가속화되면서 모호한 감성의 자극에 만 집중하며 만들어지고 있는 메시지를 알 수 없는 상업영상(뮤직비디오, 광고) 등이 범람하기 시작하면서 이러한 현상이 영상문화 전반에 트렌드 같이 번지고 있다. 이렇게 중독되고 길들여진 사회구성원들의 기호에 편승, 대중예술로 일컫는 영화까지 이러한 트렌드에 호흡을 맞춰 제작되는 모습이 두드러지고 있음이 사실이다.

지난 한해 의미를 알 수 없는 팀 이름과 의성어나 의태어로 된 노래이름으로 수 백팀의 십대 여성 가수그룹이 데뷔했다 소리도 없이 사라졌다는 통계를 보아도 이러한 사회현상의 일면을 쉽게 알 수 있다. 이들의 홍보수단이라고 할 수 있는 뮤직비디오 역시 구체적인 내러티브나 메시지 없이 선정적이고 자극적인 이미지 일색이며, 공중과 방송의 연예오락프로그램 역시 체험과 도전 등을 위시, 영혼 없는 웃음 속에 중독 시키며 관객의 지성과 이성을 둔화시키는 부정적인 매체로 자리매김하고 있다고 해도 과언이 아니다.

영화의 경우 이러한 추세가 금년(2016)들어 더 가중화되고 있는데 인기영화의 척도라 할 수 있는 천만관객 영화는 그 시대의 사회현상과 성격을 그대로 드러내주는 척도라고 할 수 있다. 2016년 한국영화의 천만관객 영화에 가까운 성공을 거둔 영화의 모습을 살펴보면 여론몰이를 하는 사회적 현상만 존재하고 영화의 참 실체는 없다는 공통점을 찾을 수 있다. 흥행에는 유명감독과 배우의 존재감의 역할도 분명 있겠으나 무엇보다도 기획된 스토리 자체가 논리적이지 않거나 영화 속에서 언급된 문화적 소산물들에 대한 표현깊이의 부족 등에 본질적인 의문이 제기된다고 할 수 있다. 이러한 결여에도 불구하고 오늘날 관객들은 본질에 대한 지적탐구나 논리적 완성에 대한 희열 등에는 무관심하고 오히려 순간순간 등장하는 자극 등에 열광하며 찬양하는 모습을 보이고 있다. 문학과 미술, 음악 등이 총망라된 종합예술이라 일컬음을 받으며 ‘20세기 문화의 꽃’이라는 평가와 함께 대표적인 시대의 대중예술 콘텐츠의 명맥을 이어오던 영화의 위상에 문제가 있음을 보이고 있는 단면이라고 생각되며 더 나아가 엔터테인먼트 산업의 미래를 생각하면 지극히

바람직하지 못한 트렌드라 할 수 있다.

이와 같이 대 흥행작으로 꼽히는 영화들이 실제적인 스토리의 실체는 존재하지 않고 흥미를 중심으로 한 설정과 대결구도, 그리고 반전 등으로 구성되고, 비논리적으로 매칭된 캐릭터나 백 그라운드, 그리고 세계관 등이 실제 본질과 동떨어지게 묘사되어 있는 것이 사실이다. 그러한 비논리의 미완성에 따른 오픈 엔딩이 관객유치를 위한 설정이라는 미명하에 미화되거나 그 문제가 간과 되는 등, 올 한해 이슈가 된 영화들의 성격이 겉으로는 자극적이고 흥미로운 외형적 설정 등으로 관객의 이목을 사로잡았을 뿐 실제 사회의제나 감독의 메시지 등이 없을 뿐만 아니라 영화를 통해 조망할 수 있는 동시대의 시공간적 사회의 면모 등을 찾을 수가 없다.

이러한 사회적인 현상에 대해 이를 분석, 비평하여 인문학적 본질에 대한 지표를 회람하고 각성, 개선시킬 수 있는 연구가 어느 때보다도 필요하다. 또한 디지털시대에 감성적 자극에 만연한 관객들의 대중예술에 대한 시선과 관념을 회귀시킬 필요성이 대두되었다고 할 수 있다.

1.2 연구방법 및 의의

이에 필자는 본 연구에서 680만 관객을 동원하여 사회적 이슈를 만들며 흥행에 성공했던 영화 ‘곡성’의 설정 및 구조의 분석을 통해 대중예술의 참 지표라고 할 수 있는 세상에 대한 고찰과 진정성, 인문학적 깊이와 올바른 세계관의 차용 등을 대입, 비평할 것이다. 관객 수는 이 영화에 대한 우리사회 구성원들의 관심과 호의를 대변하고 있다. 이에 서두에서 언급한 이 영화의 문제점들을 관객들의 일반적 반응등과 같이 분석, 나열하고 이에 대한 올바른 개선점 등을 도출함으로써 영화예술이 대중예술의 격과 깊이를 계승, 발전할 수 있는 길을 모색하고자 한다.

연구방법론으로 보았을 때 온라인상의 일반관객의 의견취합보다 특정다수를 대상으로 설문한 내용이 더 객관적이고 정확한 결과를 도출할 수도 있다. 그러나 온라인 블로그에 기고한 마니아 집단의 논고가 학술적이며 일반 관객의 의식과 반응을 대변하고 있다는 판단아래, 필자는 다수 관객의 온라인상의 비평과 관점 등을 집약하여 영화상 문제점에 대한 필자의 분석내용과 비교 하면서 앞서 언급한 디지털 시대 관객들의 양상과 문제점들을 도출하려 한다.

이러한 분석을 취합하여 결론부에서는 영화를 통해 다루려 한 사회의제와 감독의 주제 메시지에 대한 보다 논리적인 표현방법을 제안함으로써 무분별한 자극과 게임 같은 설정 등으로 만연한 디지털 시대 콘텐츠에 대한 대안을 모색하고자 한다.

또한 구체적으로 본 콘텐츠의 분석을 귀결, 도출된 ‘창조주(신)의 방관 속, 악에 무방비 노출된 세상 속에 희생되는 인간들은 불쌍한 존재다.’라는 감독의 대 전체적 주제메시지에 대한 대안적인 예술적 표현 제안 등으로 대중예술로서 한국영화 콘텐츠가 나아갈 바를 도출하고자 한다.

2. 스토리 구조의 이론적 배경

앞서 서론에서 언급한 영화의 문제점 분석을 위해 본 장에서는 일반적인 영화의 용어를 정의하고 이를 사용, 본론에서 영화 ‘곡성’에 적용시킴으로써 객관적인 스토리구조의 문제점을 파악, 분석하기로 하겠다.

2.1 주인공과 적주인공의 역할

주인공(Protagonist)은 주제 부각을 위해 작가가 의도 하는 이야기의 중심인물, 이야기에서 사건을 주도하는 자질을 가진 자로 일반적으로 독자들이 공감을 느끼는 인물이다. 고대 서사 물에서 ‘히어로’라는 말이 내포하듯 영웅성과 위대한 운명의 소유자란 의미로 창안된 용어다 [1]. 주인공은 반드시 스토리 안에 부여된 갈등 안에서 뚜렷한 목적 (Objective)이 있어야 하며 그 모티브적인 이유와 달성여부가 분명히 개연성 있게 드러나야 한다. 목적 (Objective)란 캐릭터가 가지는 가시적인 목표로 이 목표는 주된 갈등요인(Main conflict)와 연관성을 가지게 되며 최선의 노력을 기울이게 됨으로써 관객들에 대한 관심과 흥미를 유지할 수 있게 된다[2]. 이를 통한 클라이맥스의 발생과 주제의 표현이 일관성 있게 진행되어야 좋은 스토리텔링이라고 할 수 있다. 이에 맞서는 캐릭터인 적주인공 (Antagonist)는 주인공과 맞서거나 적대적 위치에 있는 인물, 주인공의 의지에 대립되는 인물을 말한다[3]. 이 적주인공 또한 주인공과 마찬가지로 명확한 목적과 이유가 설정되어야 한다. 또한 적주인공은 반드시 주인공보다 강하던가 아니면 같은 정도의 능력과 힘

의 세기를 가지고 있어야 하며 그 목표에 대한 열정 또는 주인공 못지않게 강하여야 한다. 주인공과 그의 적의 행동에 혼동이 올 모호한 행동을 넣으면 안 되며 주인공은 주어진 문제를 실제로 풀려고 노력해야하고 풀 수 없으면 그 이유를 삽입하여야 한다. 이를 통해 대중 모두가 납득하고 공감할만한 해결을 삽입하여야 한다[4].

영화 ‘곡성’의 주인공 및 캐릭터들의 목표와 개연성을 살펴보면 앞서 언급한 교과서적인 내용에 상반되거나 모호한 설정으로 영화의 기초가 되는 대립구도 및 주인공의 목표설정이 올바르게 설정되어 있지 않음을 쉽게 알 수 있다.

<Table 1> confused objective

	objective	probability
protagonist	save daughter	passive
antagonist	seduce the people	obscure
moo-myung	save the village	
il-kwang	deceive the people	

2.2 캐릭터 설정과 스토리의 개연성

다양한 캐릭터들의 등장에도 제각기 자신만의 플롯과 스토리라인을 가지고 있어야 하며 결론부에서는 전체의 플롯과 캐릭터를 하나로 수렴 시킬 수 있는 통일성이 필요하다[5]. 또한 설정된 캐릭터는 일관성 있게 능동적으로 목표를 열심히 추구하면서 신뢰감을 얻어야 하며 극의 흐름에 따라 캐릭터의 일관성이 없어져서 인물은 신뢰감을 잃게 된다. 반전이 설정된다면 그에 대한 동기나 개연성이 제시되어야만 한다[6].

2.3 캐릭터의 태도

캐릭터가 갖고 있던 고정적인 태도는 극의 흐름에 따라 바뀌어가도록 설정하는 것이 바람직하지만 급작스런 변화에는 반드시 그에 대한 동기나 개연성이 제시되어야만 한다. 캐릭터의 일관성이 없어지면 인물은 신뢰감을 잃게 된다. 개연성을 바탕으로 극의 진전에 따른 변화를 겪을 때 캐릭터에 대한 공감대가 이뤄질 수 있다[7].

2.4 스토리반전의 개연성

반전이란 말 그대로 ‘관객이 예상하거나 기대했던 결과와는 전혀 다른 (또는 정반대) 상황이 보여 지는 것’

을 말한다. 일반적으로 상업적인 의도가 강한 할리우드 영화에서는 필요불가결한 요소이다. 항상 효과적인 반전은 작위적이지 않고 리얼하면서 동시에 주제나 상황을 효과적으로 표현 할 수 있어야 하며 단지 기대에 어긋났다고 해서 반전 일수는 없다. 반전된 상황을 보고 관객이 그 스토리전후의 인과관계에 대한 개연성에 공감을 표시할 수 있어야 한다[8].

영화 ‘곡성’에 설정된 반전을 살펴보면 일광이 악마를 퇴치한다더니 악마 편입이 밝혀지고, 악마는 예수인척 하더니 본색을 드러내며 무명은 일광에게 강한 힘을 보여주다가 소극적으로 변하는 등, 분명 외형상 반전은 면모를 갖추었으나 그 개연성을 분석하면 동기나 이유 등이 모호한 공감을 얻기 힘든 설정임을 알 수 있다.

<Table 2> analysis of turning-point

	contents	probability
Il-kwang	becomes devil-side man	no motivation
devil	pretending Christ Jesus	no reason
moo-myung	run away but kill the devil	no reason
	becomes passive character	

3. 본 론

3.1 혼란스런 세계관과 모순점 분석

일본 신화에는 텐구 (天狗 - 하늘의 개)라는 신이 존재하는데 일본 심산유곡에 살며 마계를 지배하는 요괴악마가 빙의한 인물이다.



[Fig. 1] The figure of Japanese devil

앞서 언급한 기본구조 론에 적용하여 분석해보면 적

주인공인 일본 외지인 악마의 목적은 곡성마을을 초토화시키는 것, 주인공 도원의 딸에 광기가 서리게 해 가족을 살해케 하는 것 등으로 볼 수 있는데 여기서 “왜?”라는 근본적인 의문점이 제기됨을 알 수 있다. 곡성이라는 특정 지역을 선정한 이유도 명확치 않고 마을주민을 초토화시키려는 이유 또한 부연설명이 없다.

<Table 3> difference of suspicion

	in the bible	in the film
meaning	suspicion of Jesus	suspicion of Satan
difference	faith to God	faith of existence

“악마니깐 나쁜 짓을 한다.”는 이유여하를 불문하고 수궁이 된다는 것은 어불성설이라고 할 수 있는데 영화의 서두에 등장하는 성경 글귀(‘예수께서 이르시되 어찌하여 마음에 의심이 일어나느냐! 내 손과 발을 보고 나인 줄 알라.’-누가복음 24장 37-39절)를 명분으로 서양 기독교 세계관 안에서 악마를 묘사하는 것이라면 이 세계관의 교과서적인 성경에 위배되는 설정이라고 할 수 있다. 성경전반에 묘사된 바에 따르면 악마의 주목적은 인간들의 영생의 구원을 방해하는 것이지 육신의 목숨을 때로 빼앗는 것이 아니기 때문이다. 또한 종구의 딸, 효진이 미치게 되는 이유 역시 주인공 종구의 “외지인이 악마가 아닐까?”하는 의심에서 도래되었다고 하며 서두에 언급한 성경구절 속 의심이라는 단어와의 매칭을 유도하고 있는데 위 구절의 의심은 믿음을 가져야 할 대상인 절대 유일신에 대한 의심을 의미하는 것이므로 논리적으로 큰 오류가 발생하게 되는 것이다.

즉 악마는 미끼를 던졌고 도원은 물었다는 식의 일차원적 무 개념의 논리, 더 나아가 이와 같은 혼미한 설정에 현혹된 관객들조차 이것이 의도된 포인트라 주장하는 등 디지털 시대 사회구성원들의 무념무상의 단면을 그대로 보여주는 예라고 할 수 있다.

<Table 4> Wrong description of satan

difference	in the bible	wrong description
comparison	Disturb the salvation	robbery of body's life
	self-praise character	give offering to God
	king of all demon	fight against demon



[Fig. 2] The figure of Satan

또한 성경에 의하면 악마는 루시퍼, 사탄이라 불리며 자신이 신이 되고자하여 추방당한 타락천사들의 우두머리로 섬김을 받는 존재라 어느 누구에게도 기도, 제물, 제사 등을 드리지 않는 존재임에도 이러한 일들에 매진하는 극중 악마의 모습은 성경 속 캐릭터와 혼동을 야기하고 있다. 또한 성경에 의하면 천사를 제외한 모든 영과 귀신들은 사탄에 속한 자로 그들은 서로를 해하지 않는다고 기록되어 있음에도(‘사탄이 어찌 사탄을 쫓아낼 수 있느냐’(마가복음 3장 23절)) 한국 전통 무속신앙인 장승 수호신 무명과의 대립구도 설정은 앞서 무계감 있게 서두에 내걸은 성경의 세계관과 맞지 않는다고 할 수 있다.

좀비를 살리는 것도 죽은 자를 살렸던 예수의 모습으로 주민들을 현혹한 것으로 보기에는 의도를 알 수 없는 그저 흥미를 위한 삽입으로만 여겨진다. 영화 ‘곡성’을 찬양하는 네티즌들은 외지인이 빙의된 악마 캐릭터를 바포메트, 베히모트, 벨제부 등으로 분석하며 디테일을 높이 평가하고 있으나, 이 역시 비성경적인 설화를 바탕으로 한 캐릭터나 내용들이다[9]. 오히려 천주교 신부와 사제의 무능력한 모습 등으로 오늘날 교회의 나약함을 표현하려 한 의도는 감독의 종교에 대한 세계관을 잘 함축시킨 측면이라고 생각된다.



[Fig. 3] The figure of shaman, Il-kwang

<Table 5> confused too much back-ground

	composition	cultural back-ground
element	zombie	U. S horror
	devil, priest	catholic
	guardian angel, totem pole	Korean tradition
	camera, buddhist image	Japanese horror

한 편의 무속인 일광 또한 의문의 대상이다. 대항할 힘이 없는 주민들을 굳이 거짓으로 기만하고, 영혼을 빼앗고 사진 속에 가두는 도구로 카메라를 이용한다는 설정은 일본의 공포영화의 설정을 차용한 것으로 감독은 한 영화 안에 세 개 이상의 세계관을 혼합, 외형적으로는 얼핏 흥미로워 보일 수 있으나 논리적 개연성을 근간으로 스토리를 설정하는 데는 실패한 구조라고 할 수 있다.

이렇듯 흥미가 우선되는 설정으로 대결구도는 마주침에 반짝 효과가 있을 뿐 강약상관구도를 매김 질할 근거가 존재하지 않으므로 오픈 엔딩의 형식을 가지게 되었고 클라이맥스 역시 무언가를 감출 이유가 영화 상 전혀 없었던 악마가 본모습을 드러내는 것으로 마무리 되는 등 설정자체가 오컬트 적인 톤과 매너를 가졌거나 마니아를 위한 슬래서 무비에 가깝다고 할 수 있다[10]. 이 같은 구조로 논리와 개연성이 결여된 내러티브의 결점이 곳곳에서 드러나고 있으며 마치 영화 ‘살인의 추억’이 영화 ‘세븐’으로 다시 마지막엔 ‘오멘’이나 ‘엑소시스트’로 바뀌는 혼란스러운 설정이라고 할 수 있다.

그럼에도 깊이 있는 사고를 회피하고 논리적 개연성에 의미를 부여하기를 꺼려하는 디지털 영상세대의 관객들은 외향적으로 묘사된 다양한 세계관 속 캐릭터들을 통해 ‘게임적인 입체적 구성’이라는 호평과 ‘반전을 위한 반전이 거듭되며 끊임없이 긴장감이 유지된다.’는 점, 매칭의 한계가 야기한 비논리적 구성의 모호하며 추상적인 오픈 엔딩 등이 주는 엔터테인먼트 성격의 구조에 열광하고 있다.

<Table 6> comparison of reality & audience's review

comparison	reality	audience's review
probability	lack of reason at end	good open ending
structure	poor turning point	keeping suspense
establishment	too much story back-ground	various setting like game
obscure	non-logic	abstract

3.2 캐릭터의 상관구조 및 일관성 분석

영화 속 초자연적인 힘을 가진 무명과 악마, 그리고 주술능력을 가진 일광 등의 상대적 강약설정을 분석해보면 반전을 위한 썬 설정에 우선순위를 둔 이유로 들쭉날쭉 개연성이 없음을 쉽게 알 수 있는데, 설정 상 마을 어귀의 장승 수호신격인 무명의 힘을 없애고자 굿판에서 살을 날리는 등 악마에게 무명을 버거운 존재로 설정하였다가 순간 무명이 악마에게 도망을 치는 설정으로 바뀌더니, 무명에 의해 외지인 악마가 죽고 마는 등 명확한 힘의 우열관계를 규정짓지 못한 것을 알 수 있다. 이러한 무질서 속에서 혼란스럽기만 한 관객들은 무의식적으로 ‘모든 납득될 논리의 설명을 3막 클라이맥스 후에 인지케 될 것’이라는 막연한 기대 속에 인내하게 된다. 그러나 무속인 일광을 몇 마디 말로 피를 쏟게 하고 도망치게 만든 수호신 무명이 주인공 도원의 가족을 돕는 장면에서 갑자기 소극적인 철학자의 태도로 돌변, “네가 새벽달이 세 번 울기 전에 네 집에 들어가면 다 죽을 것이다.” 라는 경고만 할뿐, 실제적인 도움을 주지 않는 설정 등은 개연성을 찾아볼 수가 없다. 이는 추측건대 모티브로 성경에서 차용해온 대사(베드로가 예수를 부인했을 때, 예수가 한 말)를 멋스럽게 사용하기 위한 설정으로 보인다. 그러나 혹자는 무명이 예수그리스도를 상징하는 것이며 인간을 선택할 수 있는 자유의지를 가진 인격체로 창조하였기 때문에 도원 등이 선택선택을 하길 기다렸다는 황당한 분석을 하고 있다[11]. 한국의 전통무속신앙 세계관 속의 수호신 캐릭터라면 결과적으로 너무나 소극적인 대응이 아닐 수 없다. ‘의심이 이 모든 비극을 만들었다.’고 하는 등 도대체 천사도 아니고 악마 편이 귀신도 아닌 그녀는 어디에도 존재하지 못하는 모순적인 캐릭터일 수밖에 없다[12].



[Fig. 4] The picture of guardian angel moo-myung

<Table 7> analysis probability from turing point

	logic	rack of probability
example	show off the power	become passive
	pretending helper	revival zombie
	invincibility	deceive the people
	moo-myung run away	kill the devil

일광의 굿판에서 날리는 살의 방향이 일본 외지인이 아닌 중구의 딸 효진과 무명에게 향한 것이었다는 반전과, 악마가 마치 마을을 구원하러 온 듯 한 대사 (‘내가 무엇 때문에 왔는지 사실을 말해도 너희는 믿지 않을 것이다.’)를 하며 자신이 구세주 인양 주민들을 현혹 시키고 죽은 대식을 좀비로 살려낸 후 마지막에 손에 못 자국을 보여주는 장면 등도 성경 속 말세에 세상을 현혹하는 거짓 선지자로서의 악마의 모습을 표방하기엔 설득력이 부족하다고 할 수 있다. 이는 반전을 위한 반전의 성격을 띤 설정들로 개연성을 약화시키는 결과에 일조 하고 있음을 할 수 있다[13].

3.3 디지털시대 관객들의 자의적 해석 분석

앞선 분석을 통해 나타난 여러 허점에도 불구하고 디지털 시대의 인문학적 소양이 결여된 세대의 관객들의 관점은 이와 사뭇 다름을 또한 분석을 통해 알 수 있다. 영화는 지극히 나타난 것과 보인 것을 중심으로 평가되고 분석되는 것이 정석인데 다양한 불거리를 위해 등장시킨 프롭(prop)소품, 등장요소)들을 통해 작품 속의 깊은 내면까지 추측하여 찬양하는 예를 온라인 리뷰 등에서 많이 찾아 볼 수 있다. 그 예를 살펴보면 ‘불교의 만다라는 선과 악을 떠나 영적인 힘의 추구와 깨달음에 이르려는 외지인의 탐구를 나타내고, 목이 없는 불상과 빨간 실로 주박이 된 부처상의 모습은 자신 안에 있는 욕구의 한계를 해방해 인간의 도덕관념과 속박을 벗어나려는 타락한 수행의 모습을 보여주고 있으며 타인을 해치고 그들의 기운을 빼앗으려는 비도덕적이며 위선적인 인간성과 수행에 대한 욕망을 나타냈다고 보인다[14].’며 실제로는 부족한 정보로 모호하게 묘사된 외지인 캐릭터에 대해 근거 없는 자의적인 찬양과 해석 등이 난무하고 있는 것이다.

다분히 엔터테인먼트 적 성향이 지배적인 대중문화의 흐름 안에서 고 감성 다중 매체형의 관객들은 이와 같이

양적 자극 위주로 제작된 영화를 보고 즐기며 그 안에 차용된 얇은 사회성과 문화적 내용에 대해 얇은 피상적 지식을 가지고 흥미위주의의 자의적인 해석을 하며 마치 예술적인 깊이를 공유한 듯 착각하고 자위한다고[15] 분석할 수 있는 것이다.

4. 결론

앞서 본론에서 분석한 대로 영화 '곡성'은 흥미 우선 설정으로 강약상관구도의 근거가 존재하지 않아 오픈 엔딩의 형식을 가지게 되었고 장르 역시 스릴러에서 오컬트나 슬래서 무비로 변하는 등 전체적인 톤과 매너의 색채가 확실치 않으며 한 영화 안에 세 개 이상의 세계관을 혼합, 논리적 개연성이 결여된 내러티브의 허점이 곳곳에서 드러나고 있다. 기독교 세계관 안의 악마 캐릭터 역시 성경에 위배되는 설정임이 드러나는 등 차용된 세계관에 대한 기초적인 분석조차도 이루어지지 않은 인문학 적 소양이 부족한 스토리 구조인 것이다.

이렇듯, 국적불명의 영킨 세계관 속에서 우후죽순처럼 쏟아져 나오는 S. F 영화 속에서 인문학적 관점에서의 영화 예술은 그 의미와 역할을 잃어가고 있다.

물론 사회의 관심 밖의 대중예술이라는 것은 존재가 치여부에 심각한 의문을 받는다. 하지만 문화, 종교, 역사 등 인류사회가 공유하는 문화유산의 깊이 있는 사실적 반영과 표현은 사회구성원의 문화적인 정서의 동질성과 공감 확보를 위한 필수 명제라고 할 수 있다. 이를 바탕으로 작가나 감독 자신이 이야기하고자 하는 메시지가 내용이 표현 되었을 때 시간과 공간을 뛰어넘어 영화사에 각인되는 진정한 대중예술 콘텐츠가 만들어 질 것이다.

REFERENCES

[1] Lee Tae-hoon, understanding of film & scenario, A4 media, 13p, 2005
 [2] Sim San, Writing Korean style scenario, haenaem, 105p, 2004
 [3] Kang Suk-kyun, Tasty scenario, si-gong art, 15p, 2004
 [4] Lee Tae-hoon, understanding of film & scenario, A4

media, 31p-32p, 2005

[5] Sim San, Writing Korean style scenario, haenaem, 64p, 2004
 [6] Lee Jung-kuk, scenario technique, Ji-in, 149p, 2002
 [7] Park Ji-hoon, Film-making master book, book&road, 131p, 2004
 [8] Lee Jung-kuk, scenario technique, Ji-in, 345p, 2002
 [9] Jake Kim, The analysis of symbolism in the horror film "The wailing", <https://brunch.co.kr/@nitro2red/67>, 5.18.2016
 [10] Gun-woo,Park, "The wailing, Occult, and fantasy of suspicion", <https://brunch.co.kr/@marupress/222>, 2016
 [11] qkzus6314, interpretation of ending "The wailing", <http://blog.naver.com/qkzus6314/220715936965>, 2016. 5. 22
 [12] Park Chul-woong, The wailing, <https://brunch.co.kr/@parkchulwoo/18>, 2016 5. 25
 [13] Chang, Jun-sik, The crying in the "the wailing", <http://bibleodyssey.tistory.com/568>, 2016. 7. 9
 [14] parang, story of movie, https://myhobbystory.blogspot.kr/2016/07/blog-post_5.html, 2016. 7. 5
 [15] Lee Tae-hoon, understanding of film & scenario, A4 media, 5p, 2005

이 태 훈(Lee, Tae Hoon)



- 1993년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과(미술학사)
- 2000년 8월 : 미국 아트센터 칼리지 오브 디자인 (영화학 예술석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수
- 관심분야 : 영상미학, 영화 분석
- E-Mail : thlee1401@empas.com