

## 1990년대의 불안과 &lt;여고괴담&gt;의 공포

송아름\*

## &lt;차례&gt;

1. 1990년대에 공포영화를 본다는 것
2. 일상 속 불안과 지각의 변화
3. '학교', 익숙하면서도 낯선 공간
4. 일상의 균열과 '등 뒤'의 공간 인식
5. 신체화된 경험과 지각으로서의 공포

## &lt;국문초록&gt;

특정한 시기에 흥행했던 영화를 설명할 때, 그 시대를 살았던 관객의 감각은 중요한 위치를 점한다. 관객이 영화를 본다는 것은 단순히 내용을 따라가는 것이 아니라 영화를 '보고' 영상을 즐겼다는 것을 의미하는데, 이때 '본다'는 것은 관객들이 평소 포착했던 이미지의 특징을 영화 속 영상과 연결 시키며 능동적으로 보는 행위를 포함하기 때문이다. 즉, 영화를 본다는 것은 한 시대의 감각과 맞물리는 것으로 이를 향유할 수 있는 관객들의 감각과 함께 움직인다고 할 수 있다. 이러한 시각을 중심으로 쓰인 이 글은 1990년대의 '불안'이라는 감각과 교묘히 조응하며 흥행몰이를 했던 <여고괴담> (1998)의 공포장출 방식에 대한 고찰이다. 1998년 개봉 당시 많은 관객들을 극장으로 불러들인 <여고괴담>은 맥이 끊겨 있던 한국 공포영화의 부활을 알리는 신호탄인 동시에 변화한 한국 공포영화의 문법을 보여준 작품이었다. 이전의 한국 공포영화와 비교했을 때, <여고괴담>의 가장 두드러진 차이점은 불안을 강조하고 있다는 점이다. 1990년대는 개인이 누릴 수 있는 대중문화의 팽창만큼이나 개인을 위협하는 일들 역시 산재해 있었고, 이것은 사건과 사고의 보도, 범인과 귀신을 등장시킨 제연 프로그램들을 통해 일상으로 들어왔다. 이처럼 안방에서 감지된 불안은 개인의 지각 경험에 기초한 인지방식을 통해 수용자들의 감각 속에 자리 잡았다. 이 속에서 <여고괴담>은 익숙한 공간을 설정하고 이를 전복시킴으로써 느낄 수 있는 공포를 보여주었다. 또한 화면의 운용방식이나 음향 등을 통해 느낄 수 있는 공포는 이전의 공포영화와는 다르게 불안을 부각시키는 방식 속에서 움직이는 것이었다. 즉, <여고괴담> 속 공포는 갑작스레 등장하는 귀신을 통해 공포를 자아냈던 이전의 한국 공포영화들과는 전혀 다른 방식으로 드러나고 있었다. 그리고 이러한 변화는 1990년대 안에서 향유

하고 경험했던 감각을 통해 드러나는 흥미로운 양상의 결과로 볼 수 있다.

주제어: 1990년대, 공포영화, 능동적 관객, 개인, 일상, 불안, 공포, 전경, 배경, 영상도시

## 1. 1990년대에 공포영화를 본다는 것

1990년대는 '개인'의 삶이 중요해진 때라 할 수 있다. 1980년대의 민중에서 분리된 개인은 더 이상 공동체적 존재로서가 아닌 그 스스로 의미를 획득하면서 1990년대를 이끌어 나갔다.<sup>1)</sup> 모두가 함께 바꾸려 했던 역사의 한 장면보다 '나'가 좋아하는 것, '나'가 누리는 것이 중요해졌고, 이는 피할 수 없는 소비 가치와 맞물리면서 대중문화라는 이름으로 성장했다. 대중문화는 개인과의 상호작용을 통해 더욱 발전했고, 서로에게 상당한 영향을 미치게 된다. 텔레비전 채널의 확대나 한국영화의 흥행 등은 더욱 더 개인을 대중문화 속으로 끌어들이는 원동력이 되었다. 그러나 이를 누리던 개인의 일상이 안전성을 보장 받기 힘든 때가 이 1990년대이기도 하다. 하루가 멀다 하고 발생하는 사건과 사고들은 텔레비전이나 신문 등을 통해 '나'의 일상을 너무도 쉽게 파고들었다. 또한 이와 함께 맞물려 등장한 '공포' 장르들은 '나'가 부각되고 '나의 일상' 중요해진 때에 그리 달갑지 않은 불안감을 불러들였다.<sup>2)</sup>

- 1) 이해영은 1980년대는 모든 현상과 사물이 정치를 통해 해석되었다고 설명한다. 반과 쇼 민주화나 국가 권력이라는 것 자체가 억압의 대명사이고 그것과 대결하는 것이 곧바로 정치였다는 것이다. 이에 반해 1990년대는 모든 운동들이 생활과 연결되면서 개인이 부각되던 시기로 규정한다(이해영, 『90년대와 80년대: 하나의 정신사적 고찰』, 『문학과학』 20호, 문학과학사, 1999, 117~144면).
- 2) TV에서는 <M>으로 시작된 남량특집 드라마가 매 해 새로운 시리즈를 선보였으며, <토요 미스터리 극장>, <이야기 속으로> 등의 프로그램은 매주 늦은 밤 귀신을 텔레비전에 비추었다. 또한 학생들 사이에서는 말로만 전해져 왔던 무서운 이야기들이 『공포특급』, 『췌』 시리즈 등의 책을 통해 유행했으며, 영화계에서는 약 10여 년 동안 끊어져 있던 공포영화의 맥을 다양한 영화들이 이어가고 있었다. 이불을 뒤집

\* 서울대학교 국어국문학과 박사과정

이 시기에 등장한 영화 <여고괴담>은 당시 새로운 한국 공포영화의 등장을 알리는 신호탄이었다. 이 작품은 먼저 단절되었던 한국 장르영화의 부활이라는 점에서, 그리고 그 형식과 서사가 1960~80년대의 공포영화와 달라졌다는 점에서 크게 주목받았다.<sup>3)</sup> <여고괴담>은 당시 많은 관객을 극장으로 불러 모으면서 이전과는 단절된 공포의 관습을, 그리고 영상을 보여주었다. 특히 이 작품은 한을 품은 ‘치녀귀신’이 나오는 이전의 공포영화나 과도한 경쟁의식을 지녔거나 정신 분열을 일으킨 ‘사람’이 공포의 대상이 되는 2000년대의 공포영화와도 분명한 변별점을 지니면서 1990년대적인 공포영화로 떠오른다. 그러나 이와 같은 신선함에도 불구하고 <여고괴담>을 해석하는 관점은 그리 다양하지 않은데 이는 공포영화 자체에 대한 일관된 연구의 경향에서 비롯된 것으로 보인다.

공포영화에 대한 기존의 논의는 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 1960년대부터 유행했던 공포영화 속 귀신들을 페미니즘 관점에서 해석하고자 하는 것이고 또 다른 하나는 공포영화의 시대적 의미에 관한 것이다. 먼저 페미니즘 관점의 논의는 한국 공포영화에 특징적으로 등장하는 ‘여귀’를 통해 공포영화의 성격을 규명하고자 하는 연구로 볼 수 있다. 공포영화의 여귀는 멜로 드라마적 상상력 속에서 등장하며 가정에 포섭되지 않고 비정상적으로 죽음을 맞이한 여성들의 형상화라는 것, 때문에 여성이 결국 당대 사회의 타자로 구현되면서 괴물의 모습으로 등장하게 되었다는 것이 공포영화 속 여귀를 규정하는 것에 있어 합의된 지점이다.<sup>4)</sup> 즉,

어쓰고 볼 수 있는 안방에도, 학생들이 매일 등교하는 학교에도, 비명을 지르며 영화를 감상할 수 있는 극장에도 불안이 산재해 있던 셈이다.

3) 1998년 개봉. 박기형 연출, 김규리, 이미연, 최강희 주연. <여고괴담>은 1998년 당시 62만 명의 관객을 동원하면서 흥행 순위 2위에 오른다. 이는 흥행 순위 1위였던 <약속>의 70만 명과 큰 차이를 보이지 않는 것으로 당시로서는 상당한 관객을 불러 모은 영화로 기록되었다. 한국영화데이터베이스(www.kmdb.or.kr) 참조.

4) 백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008.

김양지, 『한국 공포영화 관습의 반복과 변화』, 이화여대 석사학위논문, 2000.

박주영, 『1998년 이후 한국 귀신영화에서의 여성 재현』, 연세대 석사학위논문, 2004.

사회적 성격에 따라 여귀들의 성향은 변하고 있으며 그 변화가 ‘여’귀로 타자화 되면서 일그러진 형태로 등장한다는 것이 주된 논점이라 할 수 있다.

기존의 연구에서 또 다른 축을 형성하는 공포영화의 시대적 의미에 관한 연구들은 시대의 부정적인 가치들이 공포영화를 통해 부각되고 있음을 밝힌다. 사회적 상황의 변화는 공포영화의 서사에도 변화를 초래하며, 이것은 시대적 비판 의식의 발현으로 볼 수 있다는 것이다. 그러나 이러한 연구들은 대부분 한 시대의 부정적인 상황들을 공포영화와 직접적으로 결부시킨다는 점에서 재고의 여지가 있다. 요컨대, 이와 같은 논의들은 1960~70년대의 급격한 사회 변화와 독재, 1980년대의 정치적 억압, 1990년대의 경제적 불황이나 세기말적 공포가 공포영화를 통해 표출되고 있다는 것을 동일한 결론으로 제시하고 있기 때문이다.<sup>5)</sup>

기존 연구들은 가벼운 오락영화로 치부되었던 한국 공포영화의 특징과 의미를 찾았다는 의의가 있지만 아직 협소한 관점에 머무르고 있다는 것을 부인할 수 없다. 기존의 연구에서 가장 중심에 두고 있는 것은 공포영화의 내용적 측면의 변화이다. 즉, 여귀와 여귀가 이끌어 가는 서사, 그리고 시대적 상황에 따른 서사의 변화에 주목함으로써 한국 공포영화라는 장르의 관습적 틀이 시대적 맥락 안에서 조용하고 있음을 밝히고 있는 것이다. 이러한 관점은 귀신, 혹은 공포라는 분위기나 서사를 사회적 의미를 지니는 하나의 코드로 보고 그것의 내재된 의미를 해석하려 한다는 점에서 기호학적 관점의 논의로 수렴된다. 이는 영화 내에 숨겨진 구조와 약호들이 담론 안에서 어떻게 ‘읽히느냐’에 답하면서 공포영화의 의미를 찾고 있기 때문이다.<sup>6)</sup> 그러나 공포영화는 금기시 되어 있던 것을

5) 홍찬이, 『한국 공포영화의 즐거움의 변화에 관한 연구』, 서강대 석사학위논문, 1999. 김훈순, 이소운, 『한국 현대 공포영화와 장르 관습의 변화』, 『미디어, 젠더&문화』 4호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2005, 5~40면.

맹수진, 『1990년대 한국 호러장르의 경향연구』, 동국대 석사학위논문, 1999.

6) 영화에서 기호학적 관점은 소쉬르의 구조언어학에서 기인한 것으로 텍스트 내에 숨

위반함으로써 벌을 받게 된다는 단순한 서사로 설명이 가능하기 때문에) 내용이나 소재의 측면에서 논할 경우 서로 다른 영화들을 결국은 같은 테두리 안에서 반복적으로 언급하게 되는 태생적 한계에 직면할 수밖에 없다.<sup>8)</sup> 무엇보다도 이와 같은 해석은 근본적으로 관객을 수동적인 위치에 두고 논의를 전개해 나간다는 점에서 더욱 큰 문제점을 지닌다.

기존의 논의들이 담론 안에서 ‘읽히는’ 공포영화에 주목한다고 할 때, 관객들은 그것을 자연스럽게 받아들이고 수용하는 수동적인 위치에 놓인다고 할 수 있다.<sup>9)</sup> 영화는 어두운 곳에서 밝은 스크린을 바라보는 특이한 관람 방식 탓에 관객들이 스크린의 영상을 꿈처럼, 환영으로 인식하면서 영화의 내용과 그에 함의된 이데올로기를 수동적으로 받아들인다고 논의되어 왔다. 그러나 관객들은 분명 영화의 내용이 픽션임을 감지하면서도 이미지를 즐기며 영화의 내용을 따라 간다. 관객들은 영화 속 주인공을 ‘나’라고 생각하며 스크린 속 괴물 때문에 극장을 뛰쳐나가는 것이 아니라, 혹은 그 괴물의 의미가 무엇인지를 ‘읽는’ 것이 아니라 쉽게 이미지를 인지하면서 영화를 ‘보는’ 것이다.<sup>10)</sup> 관객들은 영화를 볼 때

거진 구조와 약호들에 초점을 맞추고 이 텍스트가 담론 안에서 어떻게 읽히느냐에 주목한다.

- 7) 스티븐 킹은 공포이야기의 주된 목적이 금기를 어긴 이들이 얼마나 무서운 일을 경험하게 되는지를 보여주며 규범의 미덕을 재확인 시키는 것에 있다고 본다(스티븐 킹, 『죽음의 무도』, 황금가지, 2010, 645면).
- 8) 이는 기존 연구사의 두 번째 논의들이 비슷한 결론을 내릴 수밖에 없는 이유라 할 수 있다.
- 9) 기존의 연구들에서 공포영화의 관객에 관한 논의를 거의 찾을 수 없는 것을 굳이 예로 들지 않는다 해도, 영화를 하나의 코드로 보고 그 의미를 찾고자 했던 현재의 관점에서 관객의 능동적인 측면은 언급되기 힘들다. 영화의 의미를 읽어내는 것에 중심에 둔 현대 영화 이론은 관객의 문제에 있어 비판 받아왔다. 특히 주체의 위상 문제에 있어 현대 영화 이론에 내포되어 있는 행동주의적 함의는 인지주의 영화 학자들이 가장 문제시 하는 부분 중 하나이다. 행동주의적 함의에서 관객들은 영화를 처리하는 조작적 인지능력을 발휘하지 않음에도 이념적 주체로서 자동적이고 완벽한 존재로 간주되고 있기 때문이다. 보드웰(Bordwell)은 이것을 “관객을 근본적으로 수동적이게 한다고 본다.”(워런 브랜드, 조창연 역, 『영화인지지호학』, 커뮤니케이션북스, 2007, 20면)

‘답음’에 기초하여 이미지를 인식하고 내가 평소 보았던 어떠한 이미지에 대한 시각적 특징을 영화적 이미지와 연관시키는 능력을 지닌 이들이다.<sup>11)</sup> 즉, 관객들이 영화를 본다는 것은 우리가 평소 지각했던 방식대로 영화의 이미지를 보며 그것을 이해하고 있다는 의미이다. 관객은 능동적인 주체이자, 한 시대의 구성원이기 때문에 영화를 볼 때에는 한 시대를 살아가던 이들의 감각과 지각, 그리고 지식이 영화를 보는 내내 함께 작동한다고 할 수 있다.

잠시 언급했지만 <여고괴담>의 관객이었던 1990년대의 개인들은 그리 평안한 일상을 보장받지 못했다. 텔레비전에서는 연일 범죄 고발 프로그램이나, 귀신을 등장 시킨 프로그램들을 방영하고 있었고, 개구리 소년 사건을 시작으로 이어졌던 휴거설, 아파트 붕괴, 삼풍백화점 붕괴, 성수

10) 관객의 능동성을 인정할 때 현대 영화이론은 많은 부분 논쟁을 불러들일 수밖에 없다. 노엘 캐롤은 현대 영화 이론가들과 달리 영화적 이미지 그 자체가 어떤 이데올로기적 효과를 가진다고 생각하지 않는다. 이는 특정 영화나 이미지가 이데올로기를 담을 수 있다는 가능성을 부정하는 것이 아니라 현대 이론가들이 주장하는 것처럼 영화 이미지 자체가 이데올로기 효과를 지니지는 않는다는 것이다. 즉 영화에서 보여주는 원근법 상의 이미지 자체가 이데올로기적인 것이 아니라, 만일 관객이 어떤 이데올로기를 영화를 통해 수용한다면 이는 영화 감상 이전, 혹은 영화의 내용에 의해 결정하는 것이며 영상의 사실감이 그 믿음을 강화시킨 것뿐이라고 언급한다. 즉, 영화가 주는 장면 자체에서 의미를 ‘읽어내려는’ 관점은 최근의 논의들을 통해 재고의 대상이 되고 있다.

11) 현대 영화 이론이 소쉬르의 구조언어학에서 시작되었다는 것은 영화와 언어를 같은 층위에서 이해하려는 의도를 내포한다. 랑그와 파롤이 일정한 체계 속에서만 의미를 지니게 되는 것처럼 영화 역시 각 장면들의 배치나 조각들을 시각적 전이의 과정을 거쳐 담론 안에서 변화시킬 수 있는 것이다. 그러나 이미지를 인식하는 능력과 언어를 인식하는 능력은 전혀 다르다. 그레고리 커리는 ‘말(horse)’을 재인하는 과정을 예로 들어 영화적 이미지 인식에 관해 설명한다. 언어는 언어의 차이에 따라 ‘말’이라는 단어를 통해 그 이미지를 떠올릴 수 없지만, ‘말’이라는 이미지는 외양적 닮음에 의해 ‘말’로 인식할 수 있으며 이는 국가나 문화를 넘어서는 인식능력이 있다(그레고리 커리, 김숙 역, 『이미지와 마음』, 한울아카데미, 2007, 130~141면). 때문에 영화의 이미지는 특수한 방식에 의해 읽히는 것이 아니라 우리가 회화를 인식하는 것과 동일한, 그리고 우리의 현실 지각과 유사한 형태로 바라보게 된다. 그리고 이것이 영화의 보편성을 설명할 수 있는 근거가 된다. 노엘 캐롤 역시 영화의 회화적 재현과 인식에 대해 그레고리 커리와 같은 의견을 개진한 바 있다(Carroll, Noël, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, 1988 참조).

대교 붕괴, IMF, 연쇄살인 등은 개인의 삶을 끊임없이 위협했다. 특히 1990년대에 들어 늘어난 텔레비전 채널과 1990년대 후반부터 활발하게 보급된 인터넷 등은 이전 시기들과는 비교할 수 없이 빠르고 강하게 개인의 일상 속으로 불안을 옮겨 놓았다. 내가 살고 있는 공간이 더 이상 안전하지 않다는 불안감의 고조가 1990년대를 둘러싸고 있었던 것이다.<sup>12)</sup>

관객들이 영화를 보는 것이 일상의 시각 메커니즘 안에서 운용되는 시각 방식과 유사하다면 영화는 그 내용을 읽어내는 것보다 영화를 봄으로써 자극되는 감각들을 통해 설명해야 한다. 이것은 영화라는 매체를 접할 때 관객들이 인지하고 있던 시대적 감각들이 어떻게 감정을 이끌어내고 있었는지를 설명할 수 있는 방안이 될 것이다. 공포영화에서 관객들이 느낄 수 있는 공포라는 것은 시각적 인지를 포함, 생활하며 지각해 왔던 모든 감각의 자극을 통해 유발 될 수 있는 것이라 할 수 있다. 즉, 관객들이 영화를 통해 느낄 자극들은 한 시대를 살아가던 이들의 감각 운용에 있어 중심이 된다고 할 수 있다.

이를 바탕으로 이 글에서는 <여고괴담>에서 보여주는 영상이 어떻게 관객들에게 공포심을 자극하고 있었는지를 살펴보고자 한다. 이는 기존의 공포·영화에 대한 연구가 ‘읽어냈던’ 의미에서 벗어나 ‘공포·영화를 ‘보는’ 관객들의 감각을 통해 시대적 의미를 획득하려는 시도 역시 포함하는 것이다. <여고괴담>의 어떠한 요소들이 어떻게 공포심을 자극하는 기제로 활용되었는지를 살펴보는 것은 한 시대를 살아가던 이들의 감각을 자극하는 방식을 고찰하는 것과 다르지 않다. 이것은 특정 장르 속에서 수용자의 감각을 끌어내는 것으로 공포영화를 통해 한 시대를 조망하

12) 김영삼 대통령이 취임한 이후 김영삼 정부는 주로 대형사고 때문에 집권 이후 8번이나 대국민 사과문을 발표했고, 이로 인해 ‘사고공화국’이자 ‘사과공화국’이라는 자조적인 목소리까지 나왔다(강준만, 『한국 현대사 산책 1990년대』 3, 인물과 사상사, 2010, 220면). 1970~80년대에는 찾을 수 없던 ‘사고공화국’이라는 용어는 1990년대의 사건과 사고가 그 만큼 빈번하게 발생했으며 사회적 문제로서까지 대두되었음을 보여준다.

는 데에 중요한 시사점을 제공할 것이다.<sup>13)</sup>

## 2. 일상 속 불안과 지각의 변화

1990년대는 ‘나’를 내세우는 담론들이 부각되었음을 다시금 강조하고자 한다. 1970년대와 80년대의 이념에서 탈출한 1990년대는 더 이상 누군가와 함께 무엇을 만들어야 하는 거대 담론에서 벗어나면서 ‘나’가 가지고 있는 것, 그리고 ‘나’가 살아가는 곳이 가장 중요한 것으로 부각된다. ‘내 감각대로’ 살아가겠다고 ‘개성’을 부르짖던 신세대의 등장은 1990년대에 ‘나’라는 존재를 부각시키기 위해 개인이 얼마나 노력했는지를 보여준다.

이처럼 ‘나’가 부각된다는 것은 그 만큼 나의 개인적인, 그리고 일상적인 체험들이 중요한 위치를 점한다는 것을 의미한다. 즉, 내가 경험한 것, 그리고 내가 본 것들이 나의 일상을 규정할 때가 1990년대라 할 수 있는 것이다. 그러나 1991년, 개구리를 잡으러 나간 아이들이 집으로 돌아오지 않았던 것을 시작으로 항상 그 자리에 견고히 서 있을 것이라 믿어 의심치 않았던 백화점이 무너졌고, 교각이 버티고 있음에도 다리의 중간이 끊어졌다. 누군가는 연쇄 살인범에 의해 희생당했고, 어느 동네에서는 가스가 폭발하기까지 했다. 수련원과 호프집에서 발생한 화재는 어린이와 중고생의 목숨을 앗아가면서 1999년까지도 계속 되는 사건·사고 행렬의

13) 본고에서 분석하고자 하는 영화 <여고괴담>은 공포영화로 칭할 수 있는 <구미호>, <순둥>, <천년환생>, <퇴마록>, <링>, <신장개업>, <조용한 가족> 등의 작품들 사이에서 선정했다. 멜로드라마나 스릴러, 혹은 블랙 코미디 등의 성향이 강한 작품들은 제외하였고, 일본 영화 <링>의 리메이크 작품인 <링>은 일본 공포영화 특유의 느린 호흡까지도 유사하게 보여주고 있어 연구 대상에서 제외하였다. 무엇보다도 <여고괴담>은 한국 공포영화의 부활을 알리는 작품이며, (이후 상술하겠지만) 관객들이 느낄 수 있는 시대의 감각적 불안 포착되는 작품이라 판단되어 연구대상으로 설정하였다.

절정을 보여주었다. 사고의 희생자들은 내 주변 누군가가 될 수 있을 만큼 많았고, 뉴스와 신문에서는 연일 이에 대한 구체적인 경위를 추적하고 있었다.

문제는 1990년대에 이와 같은 사건·사고들이 더욱 자극적이고 빈번하게 노출될 수밖에 없었다는 점이다. 즉각적인 상황을 빠르게 보도할 수 있는 사고는 24시간의 발생주기 안에서 일어나기 때문에 높은 보도의 가치를 획득하면서 자주 텔레비전에 등장하게 된다.<sup>14)</sup> 특히 부정적인 사건·사고는 보도서열에서 높은 위치를 차지하고 있기 때문에<sup>15)</sup> 사건이 많아지면 많아질수록 더욱 빈번하게 텔레비전을 통해 보도될 수밖에 없었다. 카메라를 신속히 조작하여 만들어진 영상을 마치 사실인 것처럼 보도하던 우리나라 뉴스의 특징은 사건·사고의 보도 속에서 더욱 잘 드러나는 것이었다.<sup>16)</sup> 갑작스레 시작된 1990년대의 사건 사고들은 지속적인 탐사성 보도, 기획 특집 등의 모습으로 빈번하게 텔레비전이라는 생생한 화면을 통해 안방으로 넘어왔고<sup>17)</sup> 시청자들은 그것을 경험하지 않은 채,

14) 정은화, 「텔레비전 뉴스 시청자의 위험인식에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 국민대 석사학위논문, 2008, 12면.

15) 이창현·손승혜에 따르면 보도 서열에서 가장 높은 위치를 차지하고 있는 것은 정치외교 유형이며, 그 다음이 범죄사건사고 유형으로 전체 평균보다 중요뉴스로 취급된다(이창현·손승혜, 「뉴스 아이템의 특성에 따른 TV뉴스의 중요도 차이」, 한국언론학회, 『한국언론학보』, 1999 겨울, 412~440면 참조).

16) 1990년대 후반에는 당시의 사건·사고를 보도하는 태도, 영상방식, 현실 구성 방식 등에 대한 다양한 논의가 활발하게 진행되었다. 이는 그만큼 당시의 사건과 사고들이 1990년대의 특징적인 문제로 등장했음을 방증하는 것이라 할 수 있을 것이다. 덧붙여 이 논의들에서 상당수 합의를 이루고 있는 것은 당시 보도들이 사건의 상황 보도에 치중하여 자극적이고 선정적인 보도 태도를 지니고 있었다는 점이다(김수정, 「뉴스 객관성의 영상화」, 한국언론학회, 『한국언론학보』 5호, 2003, 377~379면).

17) 1980년대 초 30%에 불과하던 컬러 텔레비전 보급률은 1990년대에 들어 가구당 한 대의 꼴의 보급률을 보인다(『경향신문』, 1982.12.01, 1991.12.20일자 참조). 이것은 사고의 현장을 시청하는데 있어 더욱 사실적이면서도 자극적인 감각 안에서 사고를 수용하는 요인으로 작용했을 것이다. 비단 텔레비전이 아니라도 1990년대 후반 인터넷 PC 통신의 상용화는 사건·사고들을 훨씬 빠르게 접할 수 있는 통로가 되었으며, 각종 루머들이 떠돌아다니는 또 하나의 공간을 형성하기도 했다.

선별되고 편집된 자극적인 자료로 일상 속의 불안을 강하게 감지하게 되었다. 1990년대에 들어 ‘사고공화국’이라는 용어가 나올 정도로 많이 일어났던 대형 참사들은 그 보도가치로 인해 텔레비전에 자주 등장할 수밖에 없었고, 더욱 선명해진 텔레비전은 시청자들로 하여금 강한 불안을 감지하게 했다.

또한 1990년대에는 넘쳐나는 재연 프로그램들은 하루가 멀다 하고 사건과 사고를 보여주는 텔레비전 속에서 또 다른 불안을 불러들였다.<sup>18)</sup> 1990년대 초반부터 쏟아져 나온 재연 프로그램들은 소위 리얼리티 프로그램이라는 이름으로 소개되면서 많은 관심을 끌었다. 잔인한 범죄의 상황이 희극적으로, 단순한 절도 사건이 특수 절도 사건처럼 부풀려졌음에도 재연에서 보여주는 것이 곧 ‘리얼’로 인식된 것이다. 이는 재연 영상이 잘 만들어졌다거나, 혹은 배우들의 연기가 출중했기 때문은 아니었다. 어색한 재연 배우들의 연기는 오히려 몰입을 떨어뜨렸고, 화면에 뜬 ‘재연’이라는 표지는 실체가 아님을 분명히 했기 때문이다. 그러나 이 프로그램들이 시사다큐멘터리 형식을 차용하면서 그 사이사이에 재연 영상을 배치했다면 이야기는 달라진다. 시사다큐멘터리는 ‘믿을 수 있는’ 이야기를 전달한다는 시청자들의 학습이 ‘재연’을 ‘리얼’로 변화시킬 수 있었기 때문이다.

당시 각 방송국은 MBC는 <PD수첩>(1990~)과 <시사 매거진 2580>(1994~), KBS는 <추적 60분>(1983~), SBS는 <그것이 알고 싶다>(1992~) 등의 시사다큐멘터리를 오랜 기간 방영했다. 이 프로그램들을 통해 시청

18) 당시 <TV 역사 저널>, <이것이 인생이다>, <경찰청 사람들>, <TV는 사랑을 싣고>, <공개수배 사건25시>, <긴급구조 119>, <다큐 사건파일>, <토요 미스터리 극장>, <다큐멘터리 이야기 속으로> 등과 같은 프로그램들은 모두 1990년대 전반에 걸쳐 등장한 재연 프로그램들이었다. 나열한 프로그램의 제목이나 당시의 신문 기사 등을 통해서도 알 수 있듯이 1990년대의 재연 프로그램들은 범죄나 사건, 혹은 괴담 등을 재연하는 프로그램들이 상당수를 이루었고, 이 프로그램들의 선정성이나 자극성은 이 프로그램들이 종영할 때까지 문제가 되었다.

자들은 시사다큐멘터리의 구성요소를 쉽게 획득할 수 있었고,<sup>19)</sup> 해당 프로그램의 타이틀 음향만 들어도 어떤 유형의 방송이 진행될 것인지를 알 수 있게 되었다. 시사다큐멘터리에서 보여준 영상들, 혹은 제공한 정보들은 여타의 프로그램에 비해 훨씬 ‘믿을 만 한 것’으로 인식되었으며, 그것은 곧 신빙성을 획득하는 것이었다. 때문에 과거의 사건을 ‘꾸며’ 다시 보여주는 것에 불과한 재연 영상이 시사다큐멘터리의 포맷 속에서 실제인 것처럼 믿을 수 있는 사건으로 둔갑하게 된 것은 어찌보면 당연한 과정으로 생각할 수 있다. 때문에 이러한 방식들이 범죄를 고발하거나 괴담을 전하는 재연 프로그램에서 활용된 것은 이 프로그램들이 보여줬던 자극적인 것들까지도 사실로 받아들이도록 했음을 알 수 있다.

<사건25시>(1993~1994)나 <경찰청 사람들>(1993~1999)과 같은 프로그램들은 뉴스에서 단 한 마디로 언급했던 사건들을 재연을 통해 직접 보여주었고, <다큐멘터리 이야기 속으로>(이하 <이야기 속으로>(1996~1999))와 <토요 미스터리 극장>(1997~1999)과 같은 프로그램들은 우리와 같은 시대를 살아가던 사람들이 겪은 무서운 이야기 속 귀신을 안방으로 불러들였다.<sup>20)</sup> 특히 <이야기 속으로>나 <토요미스터리 극장>은 범죄

19) 시사다큐멘터리는 사회자/취재자, 기록필름, 증인 인터뷰 및 전문가 인터뷰, 자료화면, 현장화면, 컴퓨터 그래픽, 재연, 특수영상과 같은 영상구성요소와 내레이션이나 침묵, 음향효과 등의 음향구성요소 등으로 나누어 그 형식적 구성요소를 설명할 수 있다(Rabiger, *Directing the Documentary*, 1992/1997, pp.64~65, 민병현·백선기, 『TV 시사다큐멘터리 영상구성방식과 사실성 구현에 관한 연구』, 한국언론학회, 『한국언론학보』 53호, 2009, 278면에서 재인용).

20) <이야기 속으로>나 <토요 미스터리 극장>의 경우 비슷한 시기 일본에서 유행했던 텔레비전 괴담 프로그램과의 유사성을 생각하지 않을 수 없었다. 당시 많은 재연 프로그램들이 표절문제가 있었고, 표절 프로그램들은 시대적 맥락을 설명하기 힘들다는 점을 우려했기 때문이다. 일본에서도 비슷한 시기에 후지TV에서 <기묘한 이야기>(1990~1992)나 <정말로 있었던 무서운 이야기>(1998~1999) 등을 반영하고 있었고, 이 프로그램들 역시 무서운 이야기를 재연 형식으로 꾸며 보여주는 것이었다. 그러나 <기묘한 이야기>의 경우 환상성을 강조하는 장면과 내용에 큰 비중이 실려 있었으며, 괴담 보다는 미국의 <환상특급> 시리즈에 더욱 가까운 프로그램이었다. <정말로 있었던 무서운 이야기>의 경우 진행자를 두고 괴담을 재연하는 방식은 유사하지만 그 진행 형식이 우리나라의 프로그램들과는 전혀 다르다. 이 프로그램은

고발을 통해 경각심을 일깨운다는 취지를 지닌 여타의 재연 프로그램들과는 전혀 다른 층위에 있는 오락 프로그램이었다. 이 프로그램들은 그 목적이 웃음이 아닐 뿐 공포심을 통해 흥미를 유발하려는 의도를 지니고 있었기 때문이다. 그림에서 불구하고 이 프로그램들이 시사다큐멘터리의 구성 방식을 끌어들이는 것은 이 형식을 통해 부가적으로 얻을 수 있는 신빙성 확보를 통해 공포심을 유발하기 위한 것이라 볼 수 있다.

범죄를 고발하거나 귀신 이야기를 진행시키는 방식은 유사했다. 진행자의 간단한 멘트 후 제보자의 인터뷰, 혹은 모자이크 된 피해자의 영상을 보여준다. 얼굴에 모자이크 처리되어 있는 제보자는 자신이 겪었던 이야기를 설명한다. 이후 ‘이 이야기는 독특한 개인의 체험을 재구성한 것’, 혹은 ‘이 이야기는 \*\*시에서 일어난 사건을 재구성한 것’이라 표기된 자막이 나타났다가 사라지고 재연은 시작된다. 귀신이 나타나는 학교나 집, 혹은 누군가가 겪었던 사건들은 재연 영상 앞뒤로 배치 되어있는 시사프로그램의 형식, 즉 진행자의 정리 멘트나 제보자의 인터뷰 영상, 재연 영상을 설명하는 내레이션이나 전문가와의 인터뷰 등을 통해 실제로 있었던 일이라는 확고한 믿음으로 떠오르게 된 것이다.

또한 프로그램들이 보여주는 재연의 영상들은 완결된 서사를 구성한 것이라기보다는 범죄의 상황, 혹은 제보자가 겪었던 공포스러웠던 기억을 하나의 에피소드처럼 짧고 집약적으로 보여준 것이었기 때문에 그 상황을 각인시키기 위해 상당히 자극적으로 연출되었다. 만약 강도나 납치 사건을 보여주는 것이라면 어두운 골목길을 지나고 있는 한 여인이나 아이의 등장, 그를 쫓는 누군가의 시선은 흔들리는 카메라 워크나 전형적

‘혼코와 클럽’이라 불리는 SMAP의 이나가키 고로와 몇몇의 어린이들이 진행을 담당한다. 마치 쇼 프로그램과 같이 어린이들의 비명소리와 반응을 유도해내며, 재연 영상이 끝난 후 그것을 기초로 어린이들에게 교훈을 부여하는 것으로 매듭짓는다. 이처럼 <이야기 속으로>와 <토요미스터리 극장>은 일본의 괴담 재연 프로그램들과는 전혀 다르며, 우리나라의 프로그램 구성방식에서 찾을 수 있는 독특함을 가지고 있는 작품으로 보고 논의를 진행했다.

인 ENG추적샷 등이 추가되었고 이것은 마치 여자를 쫓는 범인의 시선으로 인지되면서 시청자들에게 불안감을 형성했다. 또한 빈번하게 등장하는 범행 도구들과 그로 인해 희생된 피해자의 선혈낭자한 피는 우리 주변에서 벌어진 일이라고 믿기 힘들만큼 자극적인 것이었다.

이와 같은 재연 프로그램들은 한 회의 특집 프로그램으로 구성된 것이 아니라 매주 반복적으로 시청할 수 있었다는 점에서 다시 한 번 주목을 요한다. 이러한 반복은 매번 비슷비슷한 이야기를 보여주더라도 식상하다기 보다는 오히려 자주 일어날 수 있는 일인 것처럼 느껴지면서 더욱 불안을 가중시키는 원인이 될 수 있기 때문이다.<sup>21)</sup> <경찰청 사람들>이나 <사건25시> 등은 동시대의 범죄를 보여주었고, 아직 잡히지 않은 범인이 우리 주변 어딘가에 있을 것이라며 제보전화를 요청했다. <이야기 속으로>나 <토요 미스터리 극장>에서는 더 이상 ‘옛날 옛적에 어디선가 들었던’ 이야기가 아닌 집이나 학교, 회사 등에서 누군가가 겪은 일을 보여주었다. 이것은 내 방이나 화장실, 혹은 내가 다니는 학교나 회사의 일로 여겨졌고, 매주 방영되던 텔레비전이 놓여있는 ‘나’의 일상으로 침범했다.<sup>22)</sup>

이와 같은 사건과 사고에 대한 경험들, 그리고 재연 프로그램을 통한 일상의 균열들은 친숙한 우리의 일상 속에 갑작스레 낯설게 다가온 부정적인 사건으로 인식되면서 ‘내가’ 사라질지도 모른다는 불안을 불러들인다. 불안은 ‘낯선 것’ 내지 ‘낯설어진 것’을 갑작스럽게 인지하면서 느끼

21) 텔레비전 시청자는 가장 많이 사용하는 가구들을 날마다 대하면서 - 그 가구를 비판적으로 느끼든, 지루하게 느끼든, 혹은 감동적이거나 헌신적으로 느끼던 간에 마찬가지로 - 스스로 전문가가 된다. 텔레비전은 그들과 아주 개인적으로 관계되기 때문에 시청자들은 이 물건으로부터 무언가를 알게 된다(랄프 슈벨, 강호진 역 외, 『미디어 미학』, 이론과 실천, 2005, 311면).

22) 당시 이 프로그램들은 과학적으로 증명될 수 없는 미신이나 귀신의 존재를 보여주는 것, 사회적 불안감을 조장한다는 것, 선정적이고 자극적이라는 점 등으로 논란이 되었고, 결국 같은 이유로 폐지되었다. 이것은 이 프로그램들이 그만큼 시청자들에게 많은 영향을 미쳤고, 또 미칠 수도 있는 작품이라는 점을 알 수 있게 한다.

는 기분으로<sup>23)</sup> 나의 경험 속에서 나타나는 생경함을 의미한다. 이것은 아직 닥치진 않았지만 가까운 미래에 곧 어떤 일이 일어날 것 같은 즉, 나에게 위협이 다가 올 것 같은 공포를<sup>24)</sup> 수반하는 것이기도 하다. 이러한 낯설음은 익숙함을 전복시키고 위협하면서 ‘나’라는 존재의 존속에 대한 불신을 가져오는 것이라 할 수 있다. 그러나 이보다 중요한 것은 일상 속의 불안이 단순히 감정적인 차원에 머무르고 있는 것이 아니며 지각의 과정으로 인지되는 것이라는 점이다.

우리가 어떤 것을 지각할 수 있는 감각들은 지각 메커니즘을 통해 수용된다. 이것은 우리가 직접 경험하는 것과 반드시 일치하는 것은 아니며 게슈탈트 구성을 통해 불완전한 지각정보로 전체를 구성하게 된다. 이러한 지각 과정 속에서 우리가 인지하는 방식 중 대표적인 것이 전경과 배경인데 이것은 우리가 주목하는 대상과 그렇지 않은 대상을 구분하는 방식을 보여준다. 우리가 사물을 파악할 때 바탕이 되는 것이 배경(ground), 지각적으로 현저히 두드러지는 것은 전경(figure)이라 칭할 수 있는데, 인간은 자동적으로 전경-배경 조직을 분리함으로써 지각한다.<sup>25)</sup> 이와 같은 지각 방식 안에서 1990년대의 사건과 사고, 혹은 재연 프로그램이 보여주었던 일상의 균열들은 감각의 인지에 있어 변화를 가져왔을 것으로 볼 수 있다. 평소 관심을 가지지 않았던, 늘 그 자리에 있던 백화점이 무너진다는 것은 이제 그것이 배경이 아닌 전경으로, 그것도 위협적으로 튀어나와 불안을 유발하는 것이며, 이것은 전경과 배경의 역전으로 안정적이었던 일상의 지각 체계를 흔드는 것이었기 때문이다.

이와 같은 지각의 변화는 미처 생각지도 않았던 부분들에 유의해야 한다는 것 역시 깨닫게 했다. 우리가 불안을 체득하는 것은 경험을 통해 획

23) 구연상, 『공포와 두려움 그리고 불안』, 청계, 2002, 342면.

24) 구연상, 위의 책, 64~65면.

25) 비비안 에반스·멜라닌 그린, 임지룡·김동환 역, 『인지언어학 기초』, 한국문화사, 2008, 70~71면.

특한 도식(schema)의 균열 때문이라고 할 수 있다. 우리는 우리의 지각적 상호 작용들과 신체적, 경험들, 인지작용들을 통해 반복적인 구조를 체득하는데 이것은 우리의 경험 안에서의 하나의 도식을 만들어낸다.<sup>26)</sup> 이와 같은 신체화된 도식(embodied schema)은 우리가 움직이는 방향이나 균형, 그리고 중심과 바깥 등을 구분하는 가장 근본적인 경험들을 통해 체득되는 것이다. 때문에 이 도식에는 오래 전부터 관습적으로 굳어져 있는 문화나 생활 방식들이 깃들어 있으며, 긍정적인 가치와 부정적인 가치를 지니게 된다.<sup>27)</sup> 앞서 언급한 1990년대를 다시금 상기한다면 당시의 참사와 일상 속의 불안 요소들은 우리가 안정적이라고 느꼈던 것들을 전복 시키면서 상기하지 못했던 감각들을 자극했을 것으로 볼 수 있다. 너무도 당연하게 균형을 잡고 있던 것들이 ‘아래로’ 무너지거나 ‘추락하고’, 내가 속한 공간이 누군가가 침입할 수도 있는 공간으로 부상했을 때 느낄 수 있는 불안은 부정적 가치를 지닌 영역들에 대한 인지적 반응이 된다. 때문에 평소 관심을 가지지 않았던 공간, 혹은 대상이 위협적으로 인식되면서 느끼는 두려움의 상승은 지각적으로도 감지되는 것이라 할 수 있다.

1990년대에 들어 발생한 수 많았던 사건과 사고들, 그리고 텔레비전 속 각종 범죄와 귀신은 나의 생활이 유지되지 않을지도 모른다는 불안감과 함께 안방에 침범해 들었다. 이것은 내가 인식하지 않았던 것들이 언제

26) 가령, 힘을 주어 무엇인가를 들어 올리면 우리는 이것이 위로 올라갈 것이라는 점을 알고 그것을 놓으면 아래로 떨어질 것임을 안다. 이렇게 체득된 영상 도식은 우리가 물가가 ‘올랐다’라고 말 할 수 있는 근거를 마련해준다. 즉, ‘물가’라는 추상적인 것에 상승의 이미지를 부여하는 것은 무엇인가 위로 올라가는 것이 물가를 상승시킨다는 것과 연결되는 은유적 투사라 할 수 있는 것이다. 이와 같은 신체화된 도식(embodied schema)은 그것이 영상의 추상적 구조들을 통해 만들어짐으로서 영상도식(image schema)의 근간이 된다(M. 존슨, 노양진 역, 『마음속의 몸』, 철학과 현실사, 2000, 104~109, M. 산드라 페나, 임지룡·김동환 역, 『은유와 영상도식』, 한국문화사, 2006, 58~62면 참조).

27) 예를 들어 어떤 물건이 그릇 안에 있다면 그것은 안정된 상태를 지닌 것으로 파악하지만, 그 바깥으로 튕겨져 나갔을 때에는 불안함을 느끼게 된다. 안과 밖 도식 안에서 ‘안’은 긍정적인 것으로 ‘밖’은 부정적인 것으로 드러나게 된다(임지룡, 『영상도식의 인지적 의미 특성』, 한국어문학회, 『어문학』 60호, 1997, 193~196면 참조).

어디서 나를 해칠지도 모른다는 막연한 두려움이기도 했다. 요컨대, 1990년대의 불안은 민족을 억압하거나 자유와 인권을 침해하는 대상이 제거되면 사라질 것이라 믿었던 어느 시대의 불안과는 전혀 다른 성격의 것이었다. 더군다나 이러한 불안은 텔레비전, 즉 우리의 일상과 분리할 수 없고 반복적으로 시청 가능한 매체에서 더욱 자극적인 방법으로 느낄 수 있는 것이었다.<sup>28)</sup> 자극적인 장면을 선별하여 보여주었던 뉴스나 매주 한 차례씩 방영되던 재연 프로그램들은 일상 속에 불안과 범죄, 그리고 괴담을 더욱 가까운 것으로 옮겨 놓았으며, 마치 우리 집에서도, 혹은 우리 학교에서도 이와 같은 일 들이 일어날 것 같은 불안감을 가중시켰다. 그리고 이처럼 갑자기 낮설어진 일상의 감각들은 <여고괴담>에서 관객들이 느끼게 될 공포의 배경적 경험으로 자리한다.

### 3. ‘학교’, 익숙하면서도 낯선 공간

<여고괴담>을 살펴보기 전에 1990년대 당시 가장 유행했던 괴담 하나를 먼저 언급하고자 한다. 1990년대 중반부터 등장했던 수많은 괴담집 중 하나에 맨 처음 실려 있던 이 이야기는 당시 어떤 이야기가 독자들에게 공포를 선사했는지 알 수 있게 한다.

고층 아파트에서 살고 있는 연옥이는 웬지 아파트 엘리베이터를 타기

28) 텔레비전은 ‘독특한 시각’을 제시한다. 구성된 현실, 선택된 장면과 카메라 앵글은 실제 일어난 것과는 전혀 다른 현실을 전달하는 것이다. 그러나 이를 이해한다는 것은 대량 매개된 세상에서 여러 가지 과정을 거친 결과다. 우선, 우리가 ‘바깥 세상’을 알고 해석하기 위한 매체 의존, 뉴스가 하나의 이야기로 쓰여지는 취재 보도의 실무와 선택 과정에서 선택 과정과 왜곡 효과, 그리고 정보와 허구가 혼합되고 현실 세계와 허구적 세계가 하나로 합성된다. 가장 지배적인 매체인 텔레비전의 소통 기술과 역할이 점점 중요해지고 있다는 점을 우리는 명심해야 한다(가브리엘 와이만, 김용호 역, 『매체의 현실 구성론』, 커뮤니케이션북스, 2004, 9면).



가 두려웠다. 혼자서 엘리베이터를 타면 꼭 누군가가 자기를 노려보고 있다는 느낌을 받기 때문이다. 더구나 학교 보충수업을 마치고 집으로 돌아오는 밤늦은 시간에는 너무 무서웠다.

“엄마, 엘리베이터 안에서 누가 나를 노려보는 것 같아서 무서워.”

“그럼 엄마가 마중 나갈까?”

보충 수업을 마치고 돌아오는 연옥이는 엄마가 나와 있는 것을 보고 안심이었다. 연옥이는 엄마와 함께 엘리베이터에 올라탔다. 문이 닫히고 엘리베이터는 스윽 올라가기 시작했다.

“엄마, 이제 하나도 무섭지 않아.”

엄마는 연옥이를 그윽히 바라보며, “넌 내가 네 엄마로 보이니?”<sup>29)</sup>

언제가 들었을 법한 이 이야기는 단순한 변화를 의미하지 않는다. 내가 항상 믿어 의심치 않았던 ‘엄마’라는 존재가 더 이상 믿을 수 없는 누군가, 혹은 나를 해칠 수 있는 대상으로 변화했다는 것에서 상상조차 할 수 없는 공포를 느끼게 하기 때문이다. 실체 없는 귀신이나 유령이 아닌 엄마가 공포의 대상이 된다는 것은 내가 경험하는 일상의 모든 것이 공포의 대상이 될 수 있었음을 의미한다. 이 이야기가 1990년대의 대표적인 괴담이라는 것은 일상의 전복이 당시 가장 큰 불안의 요소로, 그리고 그것이 공포의 한 방식 녹아들어 있었음을 보여준다.

이와 같은 일상의 붕괴는 <여고괴담>에서 ‘여고’라는 즉, 학교라는 공간으로 포착되는 것이었다. ‘여고’라는 공간은 이 영화를 설명할 수 있는 가장 중요한 키워드이며 <여고괴담>을 이전의 한국 공포영화들과 분리해내는 지점이기도 하다. <여고괴담>의 학교는 단순한 배경이라기보다 이 영화 전체의 중심이었다. 그리고 이것은 공포영화를 보는 관객층, 그리고 공포를 형성해 나가는데 중요한 요인이 된다.

엄밀히 말해 <여고괴담> 이전의 한국 공포영화는 젊은층을 대상으로

29) 한국공포문학연구회, 『공포특급』, 한빛, 1993, 13면.

하는 장르가 아니었다. <여고괴담> 이전의 공포영화에 나타나는 귀신들은 흰 소복에 길게 풀어헤친 머리, 긴 손톱과 피 흘리는 입술을 가진 원혼이었다. 고부간의 갈등이나 치정관계에 얽혀 억울하게 죽은 이 귀신들은 12시가 넘어야 등장하고 닭이 울면 돌아가야만 하는 옛날 옛적 그 이야기에 나오는 머리 긴 혼령이었다. 이 귀신들은 언젠가 들었을 그 이야기 속의 주인공이었을 뿐, 젊은층의 관심을 끌 수 있는 존재는 아니었다. 그러나 1980년대 후반 이러한 귀신들이 완벽하게 극장에서 자취를 감춘 후<sup>30)</sup> 관객들은 극장과 VCR을 통해 새로운 살인마들을 만나게 된다. <텍사스전기톱학살>, <사탄의 인형 1, 2>, <데드 얼라이브>, <13일의 금요일 시리즈>, <나이트 메어>, <할로윈>, <스크림>, <나는 네가 지난 여름에 한 일을 알고 있다>등과 같은 헐리웃 공포영화들, 좀 더 정확히는 슬래셔 영화들이 한국 공포영화의 부재를 대신하고 있었던 것이다. 이 영화들은 기본적으로 살인마가 등장인물을 쫓고, 등장인물을 얼마나 잔인하게 죽이느냐에 초점이 맞춰진 것이었다. 헐리웃 슬래셔 영화들은 10대에서 20대 초반의 젊은이들, 대개는 학생들이 중심인물이었으며 살인마에게 잔인하게 죽임을 당하는 모습으로 귀신 대신 극장을 침범해 들었다.

사실 1990년대 후반에 등장한 <여고괴담>은 이전의 한국 공포영화와는 분리되면서 오히려 헐리웃 슬래셔 영화의 관습이 비치는 작품이었다.<sup>31)</sup> <여고괴담>은 당대의 젊은 신인 배우들을 기용하여 누가 살인을

30) 1960~70년대에 걸쳐 장르영화로서의 입지를 굳힌 한국 공포영화는 70년대 말부터 쇠락의 길을 걷게 된다. 1966년 이후 연간 제작편수 평균 5편 이상을 상회하던 공포영화는 1978년 이후 제작편수가 급감하고, 1987년 이후로는 제작이 중단되어 90년대 중반까지 연간 평균 제작편수가 1편에도 미치지 못하는 저조한 실적을 보이게 된다 (홍주리, 『현대 공포영화의 서사성 연구』, 전북대 석사학위논문, 2008, 17면).

31) 남인영은 “결론부터 말하자면 <여고괴담>은 미국산 공포영화와 우리식 텔레비전 드라마를 보면서 성장한 이들의 영화라는 점이다. 이런 점이 이 영화를 고대 소설이나 민담의 이야기 방식을 따르고 있는 이전의 공포영화 또는 괴기영화들과 갈라내는 지점이다.”라고 언급한다(남인영, 『<여고괴담>에 얽힌 공포의 내력-내가 지금도 ‘영화로만’ 보이니?』, 사회평론, 『월간 사회평론 길』, 1998년 8월호, 219면). 이러한 남인영의 지적은 공포영화를 향유하는 세대가 달라졌음을 이야기 하는 것임과 동시에

저지르는 인물인지, 혹은 누가 죽임을 당하는 인물인지를 예측할 수 없게 했다. 실제로 잔인하게 죽이는 과정을 보여주거나, 목 매달린 시체를 직접 보여준 것은 한국 공포영화에서 <여고괴담>이 거의 처음이라 해도 과언은 아니었다.<sup>32)</sup> 즉, 이 같은 변화 속에서 <여고괴담>에서의 ‘학교’라는 공간이 떠오른 것이다. 이 ‘학교’는 슬래셔 영화에 익숙한 젊은층들을 극장으로 끌어들이는 역할을 하면서도 슬래셔 영화와는 완벽한 변별점을 마련하며 한국적인 일상 공간의 공포를 체험하게 하는 매개가 된다는 점에서 중요하다.<sup>33)</sup>

<여고괴담> 속 학교는 너무나 낯익다. 그리고 그렇기에 무섭다. <여고괴담>은 학교에서 흔히 볼 수 있는 인물들, 즉 성적에 집착하는 아이, 공부 잘하는 아이, 말없이 조용한 아이나 문제아, 폭력적이고 차별하는 선생 등 학창시절 흔히 떠올릴 수 있는 캐릭터들을 통해 가장 친숙한 일상으로 젊은 관객들을 끌어 들였다. 또한 촌스러운 교복이나 낡은 책걸상, 나무로 바닥이 깔린 교실, 귀신 이야기가 서린 미술실 등은 당시 어느 학교에서나 볼 수 있는 것으로 공간의 친밀도를 높였다. 특히 관객들

그들이 공포를 느낄 수 있는 일상적인 공간이 ‘학교’로 설정된다는 것을 타당하게 한다.

- 32) <여고괴담> 이전에 등장하는 공포영화들에서는 죽어가는 인물의 모습을 직접 보여주지 않는다. 또한 잔인하다고 느끼는 장면 보다는 귀신의 분장을 통해 공포심을 조장하는 방식이 두드러진다. 이에 대해서는 다음 장에서 좀 더 자세하게 설명할 것이다.
- 33) 관객들은 영화에 대한 기본적인 이해뿐만 아니라 영화 자체가 새워 놓은 내적 규범들에도 민감하게 반응한다. 이러한 과정을 통해 관객들은 자신이 보고 있는 영화와 이전의 영화들과 비교하기도 하고, 특히 장르영화의 경우 비슷한 장면으로 인해 식상하지 않은지, 혹은 무엇이 다른 것인지를 살피게 된다(데이비드 보드웰, 오영숙·유지희 역, 『영화의 내레이션Ⅱ』, 시각과 언어, 2007, 11~26면). 영화 <스크립>의 성공이 기존 영화들과의 반복과 차이의 변주로 평가되는 것 역시 같은 맥락이라 할 수 있다(김경옥, 『너희들은 영화를 너무 많이 봤어!』, 『KINO』, 1998.11, 169~173면). 헐리웃 슬래셔 영화가 상당수 유통된 이후 개봉했던 <여고괴담>이 성공했다는 것은 분명 헐리웃 영화와는 상응하는 부분이 있지만 관객들이 이와는 다른 점을 포착하고 흥미를 느꼈기 때문이다. 이는 <여고괴담> 보다 늦게 개봉했음에도 헐리웃 슬래셔 영화의 아류작으로 평가받았던 <찍히면 죽는다>, <하피>, <해변으로 가다> 등을 관객들이 외면한 것으로도 증명된다.

은 이 영화의 공간이나 사제 간의 관계, 친구들과의 경쟁 관계 등을 사실적인 것으로 묘사하고 있다고 평가함으로써 스스로의 학교생활을 이 ‘여고’에 투영하였다.<sup>34)</sup> 성적에 집착하는 학생의 자살이나 선생의 폭력들에 대해서도 역시 관객들은 자신의 학교 모습을 보았다. 영화에서의 공포심은 영화 속 공포의 대상이 존재할 수 있다는 상상만으로도 가능하다고 할 때,<sup>35)</sup> 이렇게 친숙한 학교의 모습은 일상성을 획득하며 공포심을 자극할 수 있는 아주 흥미로운 배경이 되는 것이다. 그렇기에 살인이 벌어지는 교실, 시체가 묻힌 미술실 등은 더욱 공포를 느낄 수 있는 공간이 된다. 때문에 영화의 도입부, 밤에 학교의 모습을 바라보며 맨발로 서 있는 학생의 모습이나 극중 늙은 여우(이용녀 분)가 졸업 앨범을 보며 어떤 비밀을 알아차렸을 때, 그의 안경에 비친 교복 입은 학생의 모습은 더욱 공포스러울 수 있다. 이는 더 이상 낮에 보던 학생의 모습이 아닌 누군가를 해칠 수 있는 존재로 인식되면서 늘 보아왔던 제자가, 그리고 교복을 입고 있는 내 친구가 자신을 해할 수도 있는 존재로 튀어나오는 것이기 때문이다.

물론 일상적인 공간을 배경으로 삼았다 해도 영화에서 공포심을 느끼도록 유도하는 것은 쉬운 일이 아니다. 잠시 텔레비전이라는 매체와 비

34) 당시 한국교원단체총연합회는 <여고괴담>이 교권을 비하하고 학교의 어두운 면만 부각시켰다는 이유로 상영금지 가처분 신청을 내기도 했다. 그러나 관객들은 이를 사실적인 묘사로 받아들이고 있었고, ‘우리 학교에서도 일어나는 일’로 받아들이며 영화를 즐겼다(이승환, 『1990년대 청소년 영화에서의 상징폭력성』, 한국영화학회, 『영화연구』, 2002.12, 267면).

35) 노엘 캐롤은 우리가 공포영화라는 픽션에서 공포심을 느끼는 것은 그 존재가 있다는 상상만으로도 가능하다고 이야기 한다. 이는 주인공과 동일시하거나, 혹은 무섭다고 생각하는 유사 공포(quasi-fear) 때문에 무서움을 느끼게 된다는 기존의 논의를 부정하는 것이다. 노엘 캐롤이 영화적 관객에 대한 재현을 ‘인식할 수 있음’에 둔다는 점을 미루어 볼 때, 픽션에서 나타나는 괴물들을 상상 하는 것만으로도 인간의 인식적 능력을 통해 막강한 영향력을 행사할 수 있음이 유추 가능하다. 두려운 존재에 대해 가지고 있는 속성들은 사건의 집합으로 존재하며 이러한 허구를 통해 감정을 느끼고 즐거움을 얻는 것은 우리들이 가지고 있는 기본적인 능력이라는 것이다. Carroll, Noël, *The philosophy of horror: paradox of the heart*, Routledge & Kegan Paul, 1990, pp.80~87.

교해 보면, 텔레비전은 일상의 불안을 고스란히 안방으로 전달하는 것에 있어 영화보다 용이하다고 할 수 있다. 동일한 방영 시간의 반복과 텔레비전이 놓여 있는 공간의 일상성은 시청자들이 쉽게 1990년대의 불안 속에 빠져들 수 있게 하는 매체적 특성을 지니고 있기 때문이다. 그러나 영화는 외부와 완전히 차단된 극장에서 스크린을 바라보는 것이기 때문에 관객들이 극장이라는 공간에서 일상을 의식하기란 쉽지 않다. 극장이라는 공간을 빠져나오면서 명확히 자신과 분리되는 스크린은 극장 안에서만 그 위력을 발휘할 수 있기 때문이다. 약 2시간이라는 짧은 런닝타임 동안 완결된 이야기로 관객들의 감정을 움직여야 하는 영화는 그렇기에 더욱 강하고, 자극적인, 혹은 극단적인 영상들을 보여주게 된다. 이것은 우리가 텔레비전 드라마나 혹은 다른 서사물과 다르게 하나의 영화가 유독 특정한 장면으로 회자되는 이유이기도 하다. 그러나 이때 <여고괴담>의 관객들은 자극적인 장면 대신 익숙하게 경험했을 특유의 분위기를 포착함으로써 공포를 느낄 수 있다.

<여고괴담>은 전체적으로 푸른 조명을 상당히 많이 사용한다. 교문이 열리는 첫 장면부터 사용되는 푸른 조명은 영화 속에서 선생님이 쫓기거나 살해당할 때, 또한 밤의 학교를 비춰줄 때에나 귀신(이라 생각되는 인물)이 등장 할 때에도 볼 수 있으며 전체적으로 지배적인 톤으로 자리한다. 이러한 분위기 조성은 <여고괴담>에서 공포를 조장하는 하나의 방법으로 작용하는데, 푸른 조명이 등장했을 때, 관객들이 불안에 떨며 눈을 가릴 수 있는 것은 시기상 먼저 등장한 재연 프로그램들의 공이 크다고 할 수 있다.<sup>36)</sup> 당시 범죄 프로그램이나 귀신을 등장시키는 프로그램 모두가 밤이라는 시간적 배경을 적극적으로 활용하고 있었는데, 이때 과도한 색 조명은 ‘밤’이라는 지표를 넘어선 의미를 부여했다. 앞으로 무슨

36) 이것 역시 인지적 측면의 전경과 배경으로 설명이 가능하다. 전경과 배경은 기본적으로 인간의 경험에 기반하는 것이며, 이것은 생경함과 익숙함을 통해 영상을 인식하는 방식 또한 설명할 수 있다.

일이 일어날 것이며, 적어도 그것이 좋은 일은 아닐 것이라는 예상까지 가능하게 하는 것은 바로 이 조명이 만든 분위기 때문이다. 범죄 프로그램 등에서도 일상적인 밤이나 어둠을 보여주는 것과는 다르게 사건이 일어나는 상황의 밤이나 어둠은 과란 조명으로 처리함으로써 불안감을 배가시키고 있었다.

<여고괴담>에서 유독 많이 활용되는 푸른 조명은 헐리웃 슬래서 영화에서도, 이후 2000년대 영화에서도 쉽게 찾아 볼 수 없는 것으로 비슷한 시기에 방영되었던 텔레비전 프로그램들의 특징이 절묘하게 녹아들어 있었다. <여고괴담>의 푸른 조명은 범죄와 귀신을 등장시켰던 텔레비전 프로그램에 익숙해진 관객들에게 안방에서 느꼈던 공포를 전이시킬 수 있는 중요한 장치로 활용되며, 이것은 극장이라는 공간에서 조차 관객들이 일상 속의 공포를 느낄 수 있는 것이 된다.

1990년대에 벌어졌던 사건과 사고들, 그리고 텔레비전을 통해 보게 된 불안한 일상이 우리가 가지고 있던 전경과 배경의 지각 메커니즘을 갑작스레 전복시켰다는 것은 이미 지적한 바 있다. <토요 미스터리 극장>이나 <이야기 속으로> 등에서 볼 수 있었던 공포스러운 이야기 들은 쉽게 잠자리에 들었던 내 침대를, 혹은 편히 드나들었던 화장실을 갑작스레 두려운 전경으로 부각되게 했다. 즉 내가 인식하지 못하는 사이에 배경이 전경으로 튀어나오는 경험을 원치 않게 하게 된 것이다. 일상 속 불안은 내가 배경으로 생각했던, 아니 의식조차 하지 않았던 그 건물이, 혹은 나의 생활공간이 나를 위협하는 존재로 다가올 수도 있다는 감각을 상기시켰다. 이는 결국 일상이라는 것을 믿을 수 없는 것으로, 그리고 불안을 상승시키는 것으로 생각해 함으로써 우리를 위협한다. “내가 네 엄마로 보이니?”라는 도시 괴담은 이러한 전경과 배경의 역전 현상이 명확히 보여주는 한 예이며 이것은 <여고괴담>에서 소복을 벗고, 말쑥한 교복을 입고 학교를 다니는 귀신이 공포스러운 이유가 된다.<sup>37)</sup>

#### 4. 일상의 균열과 ‘등 뒤’의 공간 인식

관객들이 영화를 ‘본다’는 것은 단순히 영화의 내용을 따라가는 것을 의미하지는 않는다. 영화는 시각적 과정을 모방하는 것으로 시각적 생활 자체의 재현이라는 점, 그 자신의 작용을 통해 보는 행위의 연속적인 작용을 모방한다는 점에서<sup>38)</sup> 영화를 이해한다는 것은 우리의 일상적인 시각과 동일한 선에서 설명 할 수 있다. 이때 불안해진 1990년대의 일상의 감각은 <여고괴담> 곳곳에 산재해 시각적 불안을 자극하고 있었고, 이것은 일상에서 포착되었던 균열들과 교묘하게 조응해 나갔다.

일상에서 경험했던 다양한 불안의 요소들은 우리가 안정적으로 누리고 있던 도식의 체계를 무너뜨리고 있었다. 인지적인 관점에서는 항상 ‘나’라는 존재를 중심에 두면서 도식 체계를 설명한다. 인간의 직립보행이라는 체험으로 인해 힘을 주었을 때 반응을 보이는 사물의 변화에 대한 인지는 항상 ‘나 먼저 지향성(me first orientation)’을 전제하는 것이다.<sup>39)</sup> 앞서 언급했지만 이러한 도식 속의 부정적, 혹은 긍정적 가치의 변화는 우리의 경험에서 나오는 것이었다. 1990년대에 감지되었던 불안은 우리가 인식하는 방향도 균형도 흔들려 대고 있었다. 백화점이 무너져 내렸던 ‘아래’의 방향, 혹은 내가 쉽사리 살필 수 없는 ‘등 뒤’의 공간은 갑작스레 ‘나’의 도식 속에서 의식해야 하는 것이 되었다. 이러한 부정적인 방향들은 1990년대의 발생했던 일련의 사건과 사고들이 당시의 개인에게 어떤 감각을 주었을지 예상할 수 있게 한다. 언제 무너질지 모르는 건물, 어디에서 발생 할지 모르는 화재, 누가 따라올지도 모를 골목길 등은 내

가 인지하기 어려운 부정적 공간에 대한 불안감을 가중시키고 있었던 것이다. 그리고 이것은 <여고괴담>이 조직해 내는 불안감과 맞물려 관객들이 강하게 느낄 수 있는 공포의 배경이 된다.

<여고괴담>은 스크린의 활용을 통해 영화에서의 부정적인 영역을 효과적으로 강조하는데 이것은 이전의 한국 공포영화에서 쉽게 찾을 수 없었던 스크린 외(screen off) 영역의 강조로 드러난다. 영화는 통상적으로 스크린 상(screen on)의 장면이 중심에 놓이며 관객들 역시 이를 중심으로 영화의 장면들을 구성하고 영화의 내용을 파악하게 된다. 스크린 외 영역은 가시화 되지 않은 공간으로 스크린 상에서 볼 수 없는 또 다른 인물이나 공간 등을 추측하게 하는 특수한 영역이다. 관객을 압도하는 스크린의 크기는 관객들에게 엄청난 영향을 미칠 수밖에 없으며 때문에 이 밖에 놓인 스크린 외 영역은 거대한 미지의 공간으로 관객들의 상상력을 자극하는 공간으로 활용될 수 있다. 이러한 스크린 외 영역은 관객들이 쉽게 인지할 수 있는 스크린 상 영역에 비해 부정적인 공간으로 인식되면서 공포영화에서는 불안감을 조성할 수 있는 공간이 될 수 있는 것이다. 특히 이는 한국 공포영화가 단절되는 1987년 이전의 영화들과 비교했을 때 더욱 확실히 드러나는데 이 글에서는 1980년대의 대표적인 공포영화 <여곡성>과 <여고괴담>을 비교하는 것으로 <여고괴담>에 드러나는 공포를 좀 더 면밀히 살펴보고자 한다.

<여곡성>(1986)은 특수효과를 통해 새로운 공포를 보여줬다는 평가와 함께 관객들에게도 호평을 받았던 1980년대의 공포영화이다.<sup>40)</sup> 아이를 낳지 못한 채 죽은 여자의 한으로 집안에 새로 들어오는 여자들마다 죽음을 맞이하게 된다는 내용은 여귀의 해원(解冤)을 영화의 중심에 두고 다양한 변주를 통해 이야기를 풀어나가던 기존 공포영화의 서사 안에 자리 잡고 있었다. 또한 <여곡성>은 공포를 보여주는 방식에 있어서도 이전

37) 여고생들이 주류를 이루고 있던 <여고괴담>의 관객들은 이 영화를 마치 자신들이 다니고 있는 학교, 혹은 같은 시대 어디서나 벌어질 수 있는 실화인 것처럼 받아들이고 있었다(허문영, 『공포영화가 안된다고? 예상 밖의 흥행, <여고괴담> 신드롬 분석』, 『씨네21』, 1998.6.30).

38) 더들리 앤드루, 김시무 외 역, 『영화 이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998, 57~59면.

39) 임지룡, 앞의 글, 203~208면.

40) 허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상자료원, 2011, 60~63면.

의 영화들의 특징들을 잘 조합하여 적극 활용하고 있었다. 1960~80년대 한국 공포영화들의 공포 창출 방식은 귀신의 모습에 주목하는 것에 있었고 <여곡성>은 이를 아주 효과적으로 조직해내고 있었기 때문이다.

<여곡성>에 등장하는 귀신은 우리가 익히 알고 있는 흰 소복에 머리를 풀어헤친, 입가에 피를 흘리는 모습으로 나타났다. 그들은 닭이 울면 뒷걸음질 치고, 만재(卍字)가 보이면 피하거나 연기를 내며 사라졌다. 한 옥이나 별장 등에 출현하고 있던 ‘그 들’은 저마다 다른 이유들을 가지고 등장했지만 모습은 한결같았던 것이다. 이때의 귀신들이 가지고 있는 사연은 억울하고도 슬픈 것이었고, 풀어야만 안심할 수 있는 것이기도 했다. 이 공포영화들은 귀신의 사연이 조금씩 다른 틀 안에서 움직인다는 차이는 있었지만 공포를 유발하는 방식은 시간이 지나도 거의 유사했다는 점을 생각해 봐야 한다. 즉, <여고괴담> 이전의 공포영화는 무서운 대상이라고 알려져 있는 귀신의 모습을 직접적으로, 그리고 갑자기 보여주면서 순간적인 서프라이즈로 공포심을 자극했던 것이다.

1980년대 혹은 그 이전의 공포영화들이 주목하고 있는 대상이 귀신 그 자체에 있다는 것은 귀신이 등장할 때의 장면을 통해서 더욱 확실히 드러난다. <여곡성>의 한 장면을 살펴보자. 영화의 중반, 남편이 재혼을 한 날 저녁이 되자 아이를 낳지 못하고 죽은 여자의 무덤가에서는 울음소리가 들린다. 그 후 무덤이 갈라지면서 귀신이 등장하는데 카메라는 이 귀신의 움직임을 그대로 따라가면서 귀신이 남편의 집에 도달하는 모습을 보여준다. 무덤에서 나온 귀신, 사연을 가지고 있는 원혼의 등장에 주목하면서 다른 어떤 것 보다 귀신의 모습 그 자체에 집중하고 있는 것이다. 특히 영화의 후반부, 며느리 귀신이 썩 시어머니가 닭을 잡아먹는 장면에서는 시어머니가 닭의 피를 마시는 모습을 카메라가 측면에서 고스란히 담아낸다. 잠시 후 피가 흘러내리는 귀신의 얼굴은 갑자기 클로즈업되어 날카로운 음향과 함께 화면을 가득 메운다. 이처럼 <여곡성>과 그 이전의 한국 공포영화들은 전면에 귀신을 배치하고 그 자체의 공포스러

운 모습을 강조하여 보여준다. 이것은 영화 내부의 불안을 조장하는 시간이나, 다른 방식의 장면 운용 보다는 귀신의 모습을 갑자기 등장시키는 서프라이즈에 집중한 것이라 할 수 있다.<sup>41)</sup>

<여곡성>의 음향 역시 화면 내에서 운용되는 것으로 귀신의 울음소리에 집중하거나 깜짝 놀라게 하는 소리들이 상당수를 차지한다. 귀신이 등장하면서부터 들려오는 귀신의 울음소리는 영화화면 내에 존재하는 소리이다. 귀신이 움직이면서 내는 소리, 혹은 바람 소리 등은 귀신의 등장과 함께 귀신의 퇴장으로 끝난다. 모든 음향은 화면 내에 존재하는 것으로 ‘무서운 귀신’이라는 형상을 강화하는 방식으로 작용하는 것이다. 이러한 공포의 운용방식은 그 이전 그리고 <여곡성>까지도 꾸준히 이어지는 관습으로 존재했다. 그러나 <여고괴담>은 이와 방식을 달리하면서 지속적으로 불안을 강조하는 것으로 공포를 자아낸다.

<여고괴담>은 먼저 영화 스크린 상의 부정적 방향을 강조하는 방식을 적극적으로 활용하며 불안을 증폭시키는 시간을 연장시킨다. 주관적 카메라(subjective camera)의 시점을 이용하여<sup>42)</sup> 인물은 인식하지 못하는 등 뒤를 강조하는 것은 누군가 인물을 쫓고 있다는 불안감을 증폭시켰다. 극중 미친개라 불리는 선생(박용수 분)은 한밤중 학교에서 순찰을 돌던 중 다리를 다친다. 절뚝거리면서 복도를 걷고 있을 때 선생의 뒤쪽으로 알 수 없는 소리가 들리고, 소리가 들리는 쪽으로 고개를 돌렸을 때는 또 반대쪽에서 알 수 없는 소리가 들린다. 카메라는 인물 보다 인물의 등 뒤를

41) <여곡성> 이전의 <월하의 공동묘지>나 <망령의 웨딩드레스> 등과 같은 영화에서도 귀신은 갑작스레 등장하는 것으로 관객들을 놀라게 한다. <월하의 공동묘지>의 경우 갑자기 열리는 창문이나 문틈에서 있는 귀신을 강조한다던지 <망령의 웨딩드레스>에서는 귀신(이라 믿는) 존재가 갑자기 차 뒤에서 나타나는 등의 모습이 그러하다고 볼 수 있다.

42) 주관적인 카메라는 특정한 등장인물의 시점을 제시하는데 사용되는 기법으로 등장인물의 시점과 관객의 시점을 동일하도록 만드는 것이라 할 수 있다(수잔 헤이워드, 이영기 역, 『영화사전 이론과 비평』, 한나래, 2009, 340면). 이러한 주관적인 카메라로 시점을 형성하는 경우 등장인물이 관객들이 볼 수 없는 곳(외화면)을 보고 놀란다면 관객들은 등장인물들의 불안을 함께 느낄 수 있게 된다.

훨씬 깊고 길게 잡고 있으며 소리가 나는 위치에서 아래로 인물을 내려 잡는다.

또한 선생이 쫓길 때나 한 곳에 숨어 밖을 살필 때, 스크린은 선생의 얼굴을 클로즈업하고 그의 표정에 집중한다. 화면에 보이는 선생의 얼굴은 화면 밖의 어디선가 들려오는 소리에 따라 불안을 고스란히 담고 있어 화면 밖에 존재에 대한 두려움을 관객들이 함께 느끼도록 한다. <여곡성>, 혹은 그 이전의 한국 공포영화에서는 쉽게 찾을 수 없는 스크린 외 영역을 강조하는 것은 그 자체로 관객들에게 불안을 지속시키면서 선생을 두렵게 하는 존재가 무엇인지에 대한 궁금증과 공포를 동시에 보여주는 것이라 할 수 있다. <여고괴담>의 관객들은 인물의 등 뒤를 강조하여 보여준다거나, 시선의 주체를 알 수 없는 카메라의 시점 등을 통해 불안을 느끼며 공포의 대상에 대한 두려움을 경험해야 했다.

<여고괴담>은 음향에서 역시 스크린 외 영역을 강조하면서 변화를 겪는다. 공포영화에서 음향은 관객들에게 감각적인 체험을 가능하게 하는 중요한 요소라 할 수 있다.<sup>43)</sup> 보통 영화에서는 ‘들으려는 것’을 강조하고 그 이외의 소리들은 삭제한다. 그러나 공포영화는 들으려고 하지 않아도 ‘들리는 것’을 강조함으로써 공포를 배가시키는데, <여고괴담>부터 이러한 음향의 사용이 두드러진다. <여고괴담>은 공포의 실체가 나타나기 이전부터 불안감을 증폭시키는 음향을 통해 관객들을 긴장 시킨다. 아직 아무것도 나타나지 않았지만 무엇인가 영화 속 인물을 바라보고 있는 것과 같은 느낌은 스산한 음향이 주는 효과라 할 수 있다. 또한 인물의 등 뒤에서 들리는 소리나 화면 밖에서 들리는 소리와 같이<sup>44)</sup> 극중 인물이

43) 음향은 주로 분위기를 살리기 위한 것이지만 영화적 의미의 분명한 원천으로도 볼 수 있다. 높은 음향은 대개 귀에 거슬리고 관객들의 긴장을 자아내며 서스펜스를 유도하기도 한다(루이스 자네티, 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2007, 220면).

44) 화면 속에 존재하지 않는 음향은 영상이 한정된 프레임을 넘어서게 한다. 특히 볼 수 없는 것에 대해 두려워하는 경향이 있는 관객은 화면 속에 존재하지 않는 음향 효과로 불안감을 증폭시킨다(루이스 자네티, 위의 책, 221면). <여고괴담>은 화면 내

인식하지 못하는 곳에 무엇인가 있을 것이라는 불안감은 극장에서 울리는 음향을 통해 더욱 증폭된다고 할 수 있다.

특히 <여고괴담>에서 가장 유명한 장면인 진주(최강희 분)가 앞으로 튀어나오는 장면은 이러한 우리의 일상이 전복될지 모른다는 불안 속에 마련된 도식의 전복을 매우 뚜렷이 보여주는 한 예라 할 수 있다. 진주의 실체를 알게 된 은영(이미연 분)은 도망치지만 곧 복도 끝에 선 진주가 은영의 앞을 가로 막는다. 그리고 약 10초간의 정적 후 순간적으로 진주가 앞으로 튀어나오는 장면은 탕탕탕 울리는 음향과 함께 공포감을 배가시키는 효과를 자아낸다. 이는 영화에서 속도조절(pacing)을 활용한 것으로 예측할 수 없는 속도를 통해 놀람을 유발시키는 한 방식으로 볼 수 있다.<sup>45)</sup> 귀신을 앞에 두고 정지해 있는 시간이 긴 만큼 관객들은 불안해지며 긴장한다. 그리고 짧게 앞으로 튀어나오는 장면은 인물의 움직임이 연속으로 이어질 것이라는 안정적인 도식을 깨뜨리고, 분절적으로, 그리고 갑자기 튀어나오으로써 부정적 가치를 강조하고 놀람을 유발한다. 이 순간적인 속도 조절은 작품 내에서 신체화 된 도식의 부정적 영역을 강조하는 것으로 관객들에게 공포를 느끼게 했다고 볼 수 있다.

<여고괴담>에서 보여주는 공포는 ‘불안’을 지속시키는 방식을 선행한다. <여곡성>이 귀신의 형상으로 공포를 직접 가시화시키려던 방식과는 대조적으로 <여고괴담>에서는 불안을 증폭시키는 방식을 선행하고 그 공포의 실체는 ‘언뜻’ 확인시키는 것에 그치고 있는 것이다. 이는 우리가 경험으로 체득한 방향 도식을 영화라는 한 매체 안에서 운용함으로써 드러나는 것이며, 이 도식 속의 불안함은 1990년대의 일상에서 기인했다고 할 수 있다. <여고괴담>에서 보여주는 공포는 갑자기 귀신이 튀어나오

에서만 음향을 운용했던 <여곡성>과는 전혀 다른 방식으로 음향을 사용한다. 즉 인물의 등 뒤, 혹은 아래쪽 등 화면 밖에서 들리는 알 수 없는 소리들로 불안감을 증폭시키고 있는 것이다.

45) 이주영, 『인지패러다임을 통한 호러영화 장면 연구』, 동국대 석사학위논문, 2001, 82면.

는 서프라이즈와는 전혀 다른 감각에서 비롯된 것이었다. <여고괴담>은 1990년대에 도사리고 있던 일상의 불안을 밀접한 방식으로 조직함으로써 관객들의 공포를 자극하고 있었기 때문이다.<sup>46)</sup>

## 5. 신체화된 경험과 지각으로서의 공포

<여고괴담>은 슬픈 영화였다. 죽은 진주가 9년이나 학교를 다니는 동안 그 누구도 이것을 알아차리지 못했다는 것은 돋보이는 몇몇 학생들보다 훨씬 많은 수를 차지하고 있던 평범한 학생들이 느꼈을 비애감을 잘 포착하고 있었기 때문이다. 아무도 ‘나’를 신경 쓰지 않고, 누구도 ‘나’를 봐주지 않는 학교에서 생활한 ‘진주’의 모습은 나약한 개인이 얼마나 사람들 속에서 함께 살고 싶어 했는지를 잘 보여주고 있었다. 그러나 이처럼 나약한 개인이 홀로 섰던 1990년대는 녹록치 않은 일상으로 이들을 끌어들이고 있었다.

수를 헤아릴 수도 없이 터져 나오는 사건과 사고는 연일 텔레비전 뉴스를 통해 방송되었고, 이것은 내가 살아가는 일상이 전복 될지도 모른다는 지속적인 불안감을 가지게 했다. 이렇게 사건과 사고를 방송하던 텔레비전은 마치 사실인 것처럼 보이는 범죄 행위와 귀신들을 보여주는 데 여념이 없었고, 이것은 안방 깊숙이 불안을 옮겨다 놓았다. 내가 평소 지나다니는 골목길에서도 혹은 내가 생활하는 집, 거실, 화장실, 침실에서 까지 텔레비전에서 보여주었던 범죄자의 모습, 귀신의 모습은 환영처

46) 이와 같은 과정은 일종의 도식적 상상력이다. 영상도식 내에서의 상상력은 단순히 예술과 환상, 창조성 등을 결합하는 방식을 의미하지는 않는다. 이는 정신적 표상(특히 지각, 영상, 영상도식 등)을 의미있고 정합적인 통합체로 조직화하는 능력으로 우리의 체험 안에서 구조화된 어떤 것이다(M. 존슨, 앞의 책, 37면). 즉, <여고괴담>을 통해 드러난 공포의 실체는 심정적인 차원에서의 불안이라기보다는 당시의 감각을 반영한 지각적인 차원의 상상력이라 할 수 있다.

럼 떠 다녔다. 이처럼 일상 속에서 느껴지는 불안은 <여고괴담>으로 넘어가면서 슬프지만 무서운 현실로 대면해야만 했다.

1998년 개봉한 <여고괴담>은 이러한 1998년대의 불안을 고스란히 간직하고 있는 영화였다. <여고괴담>은 이전의 공포영화와 완전히 구별되면서도 시대적인 체감을 잘 드러내고 있는 귀신을 등장시킨 공포영화였던 것이다. <여고괴담>은 내가 믿고 있던 누군가가 귀신일 수도 있다는 설정을 전제하고 있었으며, 그것은 나의 학교, 나의 집을 바탕으로 떠돌던 당시 괴담의 감각들, 그리고 텔레비전에서 보여주었던 불안 속에서 더욱 일상적 공포로 다가왔다. 스크린 상의 부정적 공간이나 스크린 외 영역의 강조, 속도 조절을 통한 서프라이즈, 화면 밖 음향의 사용 등은 이것은 당시의 사회적인 불안 요소들을 통해 인식하게 된 부정적 영역과, 전경과 배경 등의 역전을 고스란히 지니고 있던 관객들에게 공포로 전이되었다. 즉, <여고괴담>에서는 영화의 내적인 운용방식에서 1990년대라는 시대적 불안을 포착할 수 있었고, 때문에 당시를 살아가던 관객들이 이를 더욱 무섭게 느낄 수 있었던 것이다.

<여고괴담>에서 보여주는 불안의 전면화는 ‘나’라는 존재에게 위협을 가할 수 있었던 시대 안의 위협들 속에서 발생한 불안을 관객들의 신체화된 경험과 지각을 자극하면서 공포가 되었다. 안방에서 보았던 사고에 대한 감각, 침실에서 느꼈던 불안함은 <여고괴담>이 획득하려 했던 일상성과 화면 운용 방식 속에서 다시금 느낄 수 있는 것들이었다. 1990년대에 <여고괴담>을 보는 관객들이 느꼈던 공포는 비단 귀신에 대한 두려움에 국한되지 않았다. 그것은 ‘나’라는 존재를 위협했던 시대적 불안과 맞물려 있는 것이었기 때문이다.

## 참고문헌

## 1. 기본자료

인정옥·박기형 각본, 박기형 연출, <여고괴담>, Cine2000 제작, 1998.

## 2. 단행본

강준만, 『한국 현대사 산책 1990년대』 3, 인물과 사상사, 2010.

구연상, 『공포와 두려움 그리고 불안』, 청계, 2002.

백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008.

임지룡, 『의미의 인지언어학적 탄생』, 한국문화사, 2008.

최민재, 『TV뉴스와 영상이미지』, 한국언론재단, 2004.

한국공포문학연구회, 『공포특급』, 한뜻, 1993.

허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상 자료원, 2011.

Andrew, James Dudley, 김시무 외 역, 『영화 이론의 개념들』, 시각과 언어, 1998.

Bordwell, David, 오영숙·유지희 역, 『영화의 내레이션Ⅱ』, 시각과 언어, 2007.

Buckland, Warren, 조창연 역, 『영화인지기호학』, 커뮤니케이션북스, 2007.

Carroll, Noël, *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*, Columbia University Press, 1988.

\_\_\_\_\_, *The philosophy of horror: paradox of the heart*, Routledge & Kegan Paul, 1990.

Currie, Gregory, 김숙 역, 『이미지와 마음』, 한울아카데미, 2007.

Evans, V.·Green, M., 임지룡·김동환 역, 『인지언어학 기초』, 한국문화사, 2008.

Giannetti, Louis D., 김진해 역, 『영화의 이해』, 현암사, 2007.

Hayward, Susan, 이영기 역, 『영화사전-이론과 비평』, 한나래, 2009.

Johnson, Mark, 노양진 역, 『마음속의 몸』, 철학과 현실사, 2000.

King, Stephen, 조재형 역, 『죽음의 무도』, 황금가지, 2010.

M. Sandra Peña, 임지룡·김동환 역, 『은유와 영상도식』, 한국문화사, 2006.

Schnell, Ralf, 강호진 외 역, 『미디어 미학』, 이론과 실천, 2005.

Weimann, Gabriel, 김용호 역, 『매체의 현실 구성론』, 커뮤니케이션북스, 2004.

Wood, Robin, 이순진 역, 『베트남에서 레이건까지』, 시각과 언어, 1994.

## 3. 논문

김경옥, 「너희들은 영화를 너무 많이 봤어!」, 『KINO』, 1998.11.

김수정, 「뉴스 객관성의 영상화」, 한국언론학회, 『한국언론학보』 5호, 2003.

김양지, 「한국 공포영화 관습의 반복과 변화」, 이화여대 석사학위논문, 2000.

김훈순, 이소윤, 「한국 현대 공포영화와 장르 관습의 변화」, 『미디어, 젠더&문화』 4호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2005.

남인영, 「<여고괴담>에 얽힌 공포의 내력-내가 지금도 '영화로만' 보이니?」, 사회평론, 『월간 사회평론 길』, 1998.8.

맹수진, 「1990년대 한국 호러장르의 경향연구」, 동국대 석사학위논문, 1999.

민병현·백선기, 「TV 시사 다큐멘터리 영상구성방식과 사실성 구현에 관한 연구」, 한국언론학회, 『한국언론학보』 53호, 2009.

박주영, 「1998년 이후 한국 귀신영화에서의 여성 재현」, 연세대 석사학위논문, 2004.

이승환, 「1990년대 청소년 영화에서의 상징폭력성」, 한국영화학회, 『영화연구』, 2002.12.

이주영, 「인지패러다임을 통한 호러영화 장면 연구」, 동국대 석사학위논문, 2001.

이창현·손승혜, 「뉴스 아이템의 특성에 따른 TV뉴스의 중요도 차이」, 한국언론학회, 『한국언론학보』, 1999 겨울.

이해영, 「90년대와 80년대: 하나의 정신사적 고찰」, 『문학과학』 20호, 문학과학사, 1999.

임지룡, 「영상도식의 인지적 의미 특성」, 한국어문학회, 『어문학』 60호, 1997.

정은화, 「텔레비전 뉴스 시청자의 위험인식에 영향을 미치는 요인에 관한 연구」, 국민대 석사학위논문, 2008.

허문영, 「공포영화가 안된다고? 예상 밖의 흥행, <여고괴담> 신드롬 분석」, 『씨네21』, 1998.6.30.

홍주리, 「현대 공포영화의 서사성 연구」, 전북대 석사학위논문, 2008.

홍찬이, 「한국 공포영화의 즐거움의 변화에 관한 연구」, 서강대 석사학위논문, 1999.



## Abstract

Anxiety of 1990s and Terror of *Whispering Corridors*

Song Arum

When describing hit movies of a certain era, senses of the audience living in that era occupy an important place. When audience watches the movie, it means that they enjoy the images by "watching" the movie instead of simply following the story, and "watching" here means a behavior of actively watching by connecting images in the movie with characteristics of images captures by the audience on a regular basis. In other words, it can be explained as something that meshes and moves along with senses of the audience who can enjoy it. This writing, which has been written with such views as focus, is a contemplation on terror creation methods of *Whispering Corridors* (1998), which was a big box office hit by skillfully corresponding with a sense of 1990's 'anxiety'. *Whispering Corridors* brought many audience to the theater when it was released in 1998, and it was a flare that signalled the resurrection of Korean horror movies that were without a pulse, and a work that showed the grammar of changed Korean horror movies.

Compared to previous Korean horror movies, the biggest difference of *Whispering Corridors* is that it emphasizes anxiety. 1990s was studded with things that threaten individuals just as much as an expansion of popular culture that individuals can enjoy, and those things got into daily lives through incidents, incident reports and reenactment programs that presented criminals and ghosts. In such ways, anxiety detected in bedrooms settled down in senses of consumers through recognition methods based on individual's perception experience. Among them, *Whispering Corridors* draws terror by continuing the time of anxiety through the screen's management methods and sounds. Also, unlike previous horror movies, terror that is felt from setting familiar spaces and turning them

over is done within the method of highlighting fear. Unlike other Korean horror movies that induced terror by suddenly introducing ghosts, *Whispering Corridors* was revealing terror by a totally different method. Also, such change can be seen as an interesting aspect revealed from senses enjoyed and experience within 1990s.

Key words: 1990s, horror movies, active audience, individual, daily life, anxiety, terror, figure, ground, image schema

접수일: 2011년 8월 30일

심사기간: 2011년 9월 8일~10월 5일

게재결정: 2011년 10월 5일