

‘열려진 영화론’으로 본 <성냥팔이 소녀의 재림>

:장선우 영화의 연속성을 위한 시론

조보라미***

〈차례〉

1. 장선우 신화의 종언
2. 영화적 형식에 대한 실험과 도전
3. 가상현실과 실제현실의 혼란과 착종
4. 시스템의 지배와 인간소외에 대한 문제제기
5. 장선우 영화의 연속성

국문초록

본고에서는 ‘열려진 영화론’의 관점에서 <성냥팔이 소녀의 재림>을 분석하고 그 의미를 해석하였다. 장선우에 따르면 ‘열려진 영화’는 폐쇄된 구조를 통해 관객이 영화 서사에 몰입함으로써 감정을 배설하고 소비하는 기존 영화와 달리, ‘낮설게 하기’ 기법을 통해 영화의 흐름에 개입하고 참여하게 함으로써 관객의 변화를 꾀하는 것이 핵심이다. <성냥팔이 소녀의 재림>은 엔딩의 다변화를 통해 서로 다른 결말 선택이 가능함으로써 관객의 능동성을 강화한다. 또한 자막을 통해 관객에게 직접적으로 말을 걸으로써 영화에 메타적 시선을 추가하고, 다양한 작품을 인용·참조하여 중심이 아닌 주변적인 것에 끊임없이 관심을 두게 한다. 그리고 가상현실과 실제현실을 착종하여 혼란을 가중함으로써 관객이 인식적으로 영화에 ‘참여’하게끔 한다. 그렇다면 이러한 ‘열려진 영화’의 기법을 통해 궁극적으로 관객의 변화를 유도하고자 한 지점은 무엇일까. 이것은 영화 속 ‘시스템’의 존재에 그 비밀이 숨겨져 있다. 즉 실제현실과 가상현실, 제3의 세계를 막론하여 편재하는 ‘시스템’의 존재, 그리고 ‘시스템’의 폭력에 순응화된 인간의 모습을 통해, 사회를 지배하는 시스템 일반에 대한 경각심을 불러일으킨다는 것이다. 시스템의 지배와 인간소외에 대한 이러한 문제의식은 장선우의 실질적 데뷔작 <성공시대>에도 엿보이는 것으로, ‘열려진 영화’의 기법과 함께 장선우 영화세계의 연속성을 논할 수 있는 단서를 제공한다.

주제어: 장선우, <성냥팔이 소녀의 재림>, 열려진 영화, 가상현실, 시스템

* 영남대학교 국어국문학과 교수

** 이 연구는 2020년도 영남대학교 학술연구조성비에 의한 것임.

1. 장선우 신화의 종언

운동권 출신 영화감독 장선우. 그는 선우완 감독과 공동연출한 <서울 예수>로 혹독한 검열을 겪고 <성공시대>(1988)로 화려하게 (재)데뷔한다. 그리고 이후 발표한 <우묵배미의 사랑>(1990)은 서민의 삶과 사랑을 리얼리즘적으로 보여준 수작이다. 물론 이들 작품은 풍자는 있으나 비판은 없다거나¹⁾ 사회문제를 정면으로 보여주지 못했다²⁾는 한계가 있다. 그러나 ‘운동의 시대’였던 1980년대, 사회변혁적 영화이론인 ‘열려진 영화론’을 제시한 것이나 운동권의 종적·횡적 역사를 담아내고자 했던 <붉은 방>, <남한강>의 존재를 감안하면,³⁾ 그는 분명 당대 문화예술운동 중 영화계를 담당한 기대주였으며 많은 이들의 관심과 애정을 받은 것도 무리가 아니다.

그러나 여기까지가 코리안 뉴 웨이브의 대표 주자로 각광받는 장선우의 면모였다면, 그는 1991년 갑자기 섹슈얼리티의 문제를 전면으로 내세우며 한국사회·심지어 운동권의 세계관을 조롱하고 냉소하는 일련의 영화를 발표하게 된다. 이로 인해 ‘사회파 리얼리즘’ 감독 장선우에 대한 기대가 무너진 반면 새로운 시대를 준비하는 ‘포스트 코리안 뉴 웨이브’의 선구가 된다.⁴⁾ 그리고 그의 영화는 사회적으로 대중적으로 더욱 뜨겁게 화제의 중심이 되었으며 호오가 극명히 갈리는 논쟁의 중심에 서게 된다.

1) 이것은 <성공시대>에 대한 김의수(「80년대 한국의 성공신화」, 『씨네21』, 제153호, 1998.6, 72면)의 비판이나 마찬가지의 비판이 <서울예수>에도 가능하다.

2) 이효인 편저, 『한국의 영화감독 13인』, 열린책들, 1994, 206-08면.

3) <붉은 방>은 임철우의 단편 『붉은 방』을 원작으로 80년대 고문의 현장을 생생히 보여주는 작품이며, <남한강>은 신경림의 『남한강』을 원작으로 구한말부터 해방기에 이르는 한국 근현대사를 민중의 관점에서 다시 쓴 작품이다. 이들 작품은 각각 1989년과 1990년 제작단계까지 갔으나 정권의 외압으로 좌초되어 현재 시나리오로만 남아있다(조보라미, 「장선우 시나리오 <붉은 방>, <남한강> 연구」, 『문화과영상』, 제20권 1호, 2019 봄, 87면).

4) 박윤희, 「장선우의 외설 논란 영화를 통해 본 포스트시대 한국영화의 동향」, 『드라마연구』, 제48호, 2016, 228-29면.

실로 <경마장 가는 길> 이후 장선우 영화 치고 이슈를 불러일으키지 않은 작품이 없다고 하겠는데, 그 중에서도 <성냥팔이 소녀의 재림>(2002)은 단연 수위를 차지한다. 장선우가 액션 영화를 한다는 세간의 호기심, 100억 원대에 이른 막대한 제작비, 계획한 일정보다 늦어진 데서 오는 여러 소문들-실제로 장선우는 한때 잠적하기도 하여 이러한 소문은 더욱 증폭되었다. 이 영화는 개봉일도 한 차례 미뤄지고 시사회도 감독 몰래 열렸으며, 개봉 후 엄청난 흥행 참패를 기록했다.⁵⁾ 투자자의 손실은 물론 장선우 신화의 종언이었다.

그런데 이러한 일련의 사건이 장선우 연구에도 영향을 미쳐 오랫동안 제대로 된 학술적 접근이 이루어지 않았다는 점은 문제이다. 이는 논란은 있을지언정 ‘미적 퇴보나 반동성은 없었던’ 작가 개인으로서나,⁶⁾ 코리안 뉴 웨이브에서 그가 차지하는 핵심적 위상을 보아도 그렇다. 일례로 장선우 영화는 소재적 진폭만이 강조될 뿐 일관적이지 않다는 평가가 지배적인데, 이는 ‘한국 사회의 혼란스러운 변화와 이것에 끊임없이 동요하는 장선우 영화가 코리안 뉴 웨이브의 가장 전형적 모습’⁷⁾이라는, 코리안 뉴 웨이브에 대한 인식으로 직결되고 있다. 이렇게 볼 때 장선우 영화에 대한 학술적 연구는 장선우 자체에 대한 연구를 넘어 코리안 뉴 웨이브의 실체에 대한 논의와도 연결된다는 점에서 긴요하지 않을 수 없다.

‘열려진 영화론’의 관점에서 <성냥팔이 소녀의 재림>을 보고자 하는 본 연구는 이러한 문제의식 아래 놓여있다. 기존에 이 작품은 게임과 영화의 장르 교차에 대한 연구⁸⁾, 촬영지 부산에 대한 지역성 연구의 일환⁹⁾

5) 문석, 「정말 장선우 감독이 ‘액션의 종합선물세트’를 만드나요?」, 『씨네21』, 2001.9.14; 문석, 「장선우 감독의 <성냥팔이 소녀의 재림> 편집실을 급습하다」, 『씨네21』, 2002.2.8.; 임범, 「진기한 브록버스터 <성냥팔이 소녀의 재림> 시사기」, 『씨네21』, 2002.8.31.

6) 이효인, 「한국영화사의 사건, 장선우」, 『씨네21』, 2008.9.7.

7) 이효인, 『영화미학과 비평입문』, 한양대학교출판부, 1999, 186면.

8) 장성규, 「게임 서사와 영상 매체의 결합 가능성」, 『스토리앤이미지텔링』, 제12집, 2016.12.

으로 다루어졌을 뿐 영화 텍스트에 대한 본격적 연구는 거의 이루어지지 않았다. 물론 이런 상황에 이르게 된 데는 작품 자체가 가진 복잡함과 난해함도 한몫한다. 이 작품은 현실과 가상현실 간의 현대적 문제를 소재화하면서도 장선우가 오랫동안 관심을 가져 온 불교적 주제를 다루고 있으며, 블록버스터 액션물이자 다양한 문화코드를 조합·합성한 키치적 영화로, 어느 하나의 관점으로 작품의 모든 것을 아우르는 것은 무리가 있다.

‘열려진 영화론’ 역시 <성냥팔이 소녀의 재림>의 모든 것을 아우를 수는 없겠으나 기존에 <나쁜 영화>¹⁰⁾, <거짓말>¹¹⁾, <꽃잎>에 대한 연구¹²⁾가 그랬듯 작품의 핵심에 닿는 데 소용이 될 것으로 본다. 기존에 ‘열려진 영화론’에 대한 연구에서 ‘민족을 위한 민중영화라는 이상은 장선우의 초기작에 국한된 반면 이것을 실현하기 위한 영화적 방법론은 그의 영화 전반에 걸쳐 영향을 미쳤다는 관점이 제시된 바 있다.¹³⁾ 이에 따르면 기존 영화는 폐쇄된 구조를 통해 관객이 감정을 배설하고 소비하는 데 그친다면, ‘열려진 영화’는 관객이 영화의 흐름에 개입하고 참여함으로써 관객의 변화를 꾀하는 것이 핵심이다. 장선우가 오랫동안 몸담아온 마당극의 기법과도 상통하는 이것은, 서사극이 극적 환상을 지양하고 관객의 관심을 현실로 돌리려 한 것 같이 영화적인 소격효과(낯설게 하기, *Verfremdungseffekt*)를 목표로 한다고 할 수 있다.¹⁴⁾

9) 박훈하, 「새로운 인터페이스: ‘광안대로’에서 바라보기」, 『오늘의 문예비평』, 2003.3; 김필남, 「‘부산영화’로 보는 부산 공간의 의미」, 『로컬리티 인문학』, no.2, 2009.10.

10) 김수남, 「‘좋은 감독’의 패배주의인가? ‘나쁜 감독’의 선정주의인가? 아니면 ‘열린 영화’의 모험주의인가?: 장선우의 <나쁜 영화>」, 『공연과리뷰』13, 1997.9.

11) 장희철, 「장선우 감독의 <거짓말>에 나타난 금기에 대한 악의 저항성」, 부산대학교 석사학위논문, 2018.

12) 조보라미, 「‘열려진 영화론’으로 본 장선우의 <꽃잎>」, 『문학과영상』, 제20권 3호, 2019 겨울.

13) 위의 글, 686면.

14) 장선우는 「카메라의 인간선언」에서 자신의 영화론을 서사극의 소격효과에 빗대며 영화의 현실 참여를 강조한다(고은 외, 『문학과 예술의 실천논리』, 실천문학사, 1983, 274-83). 그런가 하면 「열려진 영화를 위하여」에서는 무대극과 마당극을 대비하며, ‘열려진 영화’는 마당극처럼 무대극의 환상을 거부하고 극적 공간을 개방함으로써 관객이

이에 본론에서는 먼저 <성냥팔이 소녀의 재림>에 나타난 ‘열려진 영화론’의 기법에 대해 살펴보겠다(2,3장). 그리고 이를 바탕으로 관객이 영화에 일반적으로 종속되는 것을 지양하고 적극적으로 관객을 변화시키고자 한 점이 무엇인지¹⁵⁾에 대해 논의해 보고자 한다(4장). 이러한 논의는 더 나아가 장선우의 이전 작품과의 연관성으로 이어짐으로써 장선우 영화의 연속성을 밝히는 데도 기여할 수 있으리라 기대한다(5장).

2. 영화적 형식에 대한 실험과 도전

<성냥팔이 소녀의 재림>은 월간 『키노』(1998)에 실린 한 편의 시를 원작으로 한다. 김정구의 「성냥팔이 소녀의 재림2」가 그것으로, 서울의 한 구석에서 라이터를 팔다 우울하게 죽어가는 소녀의 이미지가 장선우의 영화적 상상력을 발동시켰다.¹⁶⁾ 그리고 여기에 게임과 가상현실에 대한 관심이 덧붙여져, <성냥팔이 소녀의 재림>은 영화적 서사에 게임의 서사를 접목하는 새로운 방식으로 재창조되었다. 주인공 주는 프로게이머를 꿈꾸는 가난한 짜장면 배달원으로, 오락실에서 일하는 희미를 짝사랑한다. 그러던 어느 날 희미를 닮은 성냥팔이 소녀(이하 ‘성소’로 표기함.)에게 라이터를 사고 라이터에 적힌 전화번호에 전화를 걸으로써 게임에 접속하게 된다. 게임의 이름은 ‘성냥팔이 소녀의 재림’으로, 성소가 다른 이들에게 라이터를 파는 것을 막고 그녀가 동화에서처럼 일어죽게 하되 게이머에 대한 사랑을 품고 죽으면 승자가 되는 게임이다.

개입하고 참여하는 영화를 지향한다고 설명한다(서울영화집단 편, 『새로운 영화를 위하여』, 학민사, 1983, 315-16면). 이 두 글에 장선우의 영화론이 가장 압축적으로 제시되어 있다.

- 15) 장선우에 따르면 기존의 영화는 폐쇄적 구조로 관객을 영화에 종속시킴으로써(이는 ‘수직적 관계’라 표현된다.) 감정을 배설·소비하는 데 그친다. 반면 ‘열려진 영화’는 영화와 관객의 관계가 ‘수평적’이며 관객은 영화를 통해 대상을 진실하게 만남으로써 동적인 연대감을 갖고 변화로 나아간다(『카메라의 인간선언』, 앞의 책, 269-72면).
- 16) 문석, 『정말 장선우 감독이 ‘액션의 종합선물세트’를 만드나요?』, 앞의 책.

다음은 <성냥팔이 소녀의 재림>의 서사를 현실과 게임으로 구분하여 시간과 함께 표시한 것이다.



표 11

이것을 보면 주가 게임에 접속한 22분 이후 본격적으로 게임이 시작되며 게임은 STAGE 1, 2, 3로 나뉜다. 그리고 중간에 잠시 다시 현실로 돌아오는 부분(107'-109')을 제외하면 영화는 대부분 게임의 서사로 이루어진다. 나중에 다시 설명되겠지만 현실과 게임 속 인물이나 배경은 큰 차이가 없으며, 현실에서 게임으로 서사가 바뀔은 간헐적으로 나타나는 다음과 같은 게임 화면 창으로 암시된다.



이미지 1

이미지 2

이미지1은 주가 게임에 처음 접속한 STAGE 1의 화면으로, 게임의 목적과 주의사항이 내레이터의 설명과 함께 제시된다. 그리고 이미지2는 게임에 등장하는 인물을 소개하는 화면으로 돈 많은 늙은이, 오인조(5명으로 이루어진 단체 접속자), 오비런 일파, 라라 등이 보여진다. 이들 게임의 캐릭터는 서사가 진행됨에 따라 각각의 이름과 이미지, 특징, 전투력 등이

마치 게임의 그것처럼 소개되며(이미지3), 주가 점수를 얻을 때 레벨 업 화면이 표시(이미지4)되는 등 그 형식은 게임과 매우 유사하다.



이미지 3

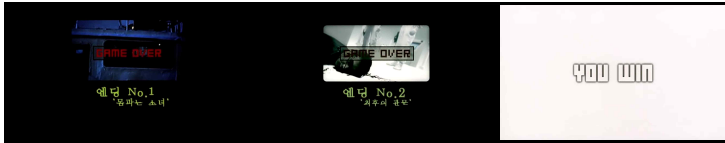
이미지 4

그런데 기존에 영화와 게임을 결합하는 데 있어 (1)게임의 스토리를 영화화하거나 (2)영화의 스토리를 기반으로 게임화하는 경우가 있었을 뿐 (3)<성냥팔이 소녀의 재림>처럼 영화와 게임을 합성 조합하는 것은 드문 일이다.¹⁷⁾ 게다가 영화의 대부분이 게임 속 서사로 이루어짐으로써 기존에 영화를 이해하고 수용하는 방식에 큰 변화가 있다. 이것이 성공적이었느냐 하는 점은 논의가 끝난 후에 검토될 문제이나 <성냥팔이 소녀의 재림>이 기존 영화의 문법에 실험과 도전을 가하고 있음은 분명해 보인다. 그리고 이때 ‘실험과 도전’은 관객이 영화에 능동적으로 반응하며 참여하는 방향으로 모아지고 있다.

<성냥팔이 소녀의 재림>의 이러한 면모는 먼저 엔딩의 다변화에서 찾을 수 있다. 장성규가 지적했듯 일반적인 문학 서사 텍스트가 특정한 사건과 사건의 연쇄 과정을 통해 하나의 플롯을 구성하며 전개된다면, 다수의 수용자가 동시에 인터넷 상의 게임에 접속하여 수행하는 ‘실시간 다중 접속 롤 플레잉 게임(MMORPG)’의 경우 유저의 선택에 따라 다양한 서사가 가능하다.¹⁸⁾ <성냥팔이 소녀의 재림>은 이것을 ‘엔딩 NO.1,2,3’를 통해

17) (1)의 예로는 <슈퍼마리오>를 비롯하여 <툼 레이더>, <사일런트 힐>, <워크래프트:전쟁의 서막> 등이 있으며 (2)의 예로 영화 <해리 포터>, <배트맨>, <스파이더 맨> 시리즈가 게임화된 것을 들 수 있다. 반면 (3)의 예는 <아바론>, <레디 플레이어 원> 정도라고 수가 얼마 되지 않는다. 이 중 <아바론>은 3장에서 다시 언급될 것이다.

결말의 서로 다른 선택지를 제시하고 있다(표1 참조).



이미지 5

이미지 6

이미지 7

이 중 첫 번째 엔딩(이미지5)은 주가 성소에게 라이트를 사고 그녀가 희미와 닮아있다는 사실에 혼란을 겪는 와중에 성소가 낯선 남자를 따라 감으로써 갑작스럽게 끝난다. 그러나 이것은 주가 게임에 본격적으로 접속하기 전에 이루어진 일이라 제대로 된 엔딩이라 볼 수 없다. 반면 2번째 엔딩(이미지6)은 주가 시스템 본부로 진격하여 죽음을 맞는 것으로, 이후 영화는 다시 현실로 돌아와 중국집 배달원의 일상으로 복귀하여 ‘그저 그렇게’ 끝나게 된다(선택1: ‘그저 그렇게’ 끝나는 버전). 그리고 3번째 엔딩(이미지7)은 주가 다시 게임에 접속하여 성소의 사랑을 얻게 되는 ‘선택2: 주와 성소가 행복하게 살게 되는 버전’이다. 이렇게 볼 때 게임은 형식상 3개의 엔딩으로, 영화는 크게 2개의 버전으로 다변화되며, 관객에 따라 서로 다른 결말을 선택할 수 있음이 암시된다. 이것은 영화의 서사구조가 완결된 것임을 당연시해온 기존 관습을 이반한 것으로, 독특한 구성 속에 관객이 개입할 수 있는 여지를 열어주고자 하는 의도¹⁹⁾로 볼 수 있다.

한편 영화에 등장하는 자막도 주목할 필요가 있다. STAGE 1에서 2로 넘어가기 직전, 땅바닥에 쓰러져 첫사랑 가소를 부르고 있는 성소를 보고 주가 “자기 이름을 부르는 것으로 착각한다.”는 자막이 뜬다. 이로써 주는 반색하며 성소 구하기에 나서게 된다. 그런가 하면 추풍낙엽 캐릭터 소개 화면에선 “진짜진짜 원조 정보 복덕방. 방장 추풍낙엽_시스템을 구축한

18) 장성규, 앞의 글, 199면.

19) 장선우, 「열려진 영화를 위하여」, 앞의 책, 317면.

고수....시스템에게 오히려 배신당하고 은거... 바다 낚싯대를 드리우고 때를 기다리고 있습...무슨 때? 시스템을 탈환하거나 뭐 그런...”과 같은 다소 장난기 섞인 구어체의 자막이 뜬다. 이것은 게임의 일부라기보다 감독 혹은 제작자가 영화의 관객을 염두에 두고 던지는 말이라고 볼 수 있다.²⁰⁾ 이렇게 볼 때 <성냥팔이 소녀의 재림>은 영화 자체의 서사를 넘어 감독/제작자가 관객에게 말을 던지는 메타적 요소가 존재한다고 할 수 있고, 이는 장선우 영화에서 제작진이 출연한 경우와 유사한 차원으로 볼 수 있다.²¹⁾

이와 비슷한 맥락에서 <성냥팔이 소녀의 재림>이 다양한 영화와 게임을 인용, 참조하고 있는 점도 눈에 띈다. 영화 속 인물 라라는 게임이자 영화인 <툼레이더>의 라라 크로프트를 모방했으며, 오인조는 홍콩 영화의 코메디 버전에서 익히 본 것 같은 인물이다. 또한 ‘오뎅’의 포장마차에 레옹과 마틸다(뤽 베송 감독, <레옹>)가 등장하며, 영화의 마지막 장면인 해변가에서 주와 성소가 아이를 안고 있는 모습은 <트루 로맨스>(토니 스콧 감독)의 엔딩을 패러디한 것이다.²²⁾ <매트릭스>(릴리 위쇼스키·라나 위쇼스키 감독)와는 STAGE 3 주와 이의 대결에서 총알을 피하는 장면, 시스템에 진입했을 때의 백색 공간 등이 유사하며, 빗속에서 주와 이가 벌이는 격투신 역시 <인정사정 볼 것 없다>(이명세 감독)의 명장면을 연상시킨다. 이러한 작품의 인용과 참조는 중심적 이야기 외에 ‘주변적인 것’에 끊임없이 관심을 둬으로써 관객이 나름대로의 정서를 환기하여 개입

20) 이러한 판단은 자막이 관객을 대상으로 보다 적극적으로 구현될 가능성이 있었다는 사실에서 뒷받침된다. 문석에 따르면 STAGE 1 라라가 등장하는 장면에서 “원래 의도는 이러한데……”라는 자막과 함께 라라가 공중으로 붕 떠 몇 바퀴를 돈 후 오토바이에 밋지게 안착하는 장면이 보여지고, 다음으로 필름이 리와인드된 뒤 다시 라라가 공중으로 날아오르나 땅바닥에 엉덩이를 찰는 우스꽝스러운 장면이 이어졌다. 그러나 이것은 최종 편집에서 제외되었다(「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>:게임 매뉴얼」, 『씨네21』, 2002.9.7).

21) 장선우 감독은 <성공시대>에서 광고 촬영기사로 등장하며 <꽃잎>의 마지막 장면에서는 ‘우리’가 탄 버스의 승객으로 나온다. <나쁜 영화>나 <거짓말>에도 제작진이 출연한다.

22) 문석, 「지금도 희망을 못 버려요, 병신같이」, 『씨네21』, 2001.9.14.

할 여지를 열어주는²³⁾ ‘열려진 영화론’의 맥락에서 이해할 수 있다. 또한 여기에는 영화 자체의 서사를 넘어 다른 영화들과 관계 짓는 메타적 시선이 개입되어 있다고 할 수 있다.²⁴⁾ 이러한 특성은 앞에서 설명한 것들과 함께 소격효과를 불러일으켜, 관객이 영화를 수동적으로 보기보다 영화의 흐름에 개입하고 참여하게 함으로써 관객의 인식적 각성을 꾀하려는 의도로 볼 수 있다.²⁵⁾

그렇다면 이러한 다양한 ‘열려진 영화론’의 기법을 통해 장선우가 의도하는 것은 무엇일까. 앞에서 ‘열려진 영화’는, 폐쇄적 구조를 통해 감정을 배설하고 관객에 영합하는 ‘소비적 영화’를 지양²⁶⁾하고, 궁극적으로 관객의 관심을 현실로 돌려 모종의 변화를 꾀한다고 설명했다. 그렇다면 그 변화의 방향은 무엇인가. 이것을 논하기 위해서는 먼저, 감독 스스로 <성냥팔이 소녀의 재림>을 시작하게 된 동기라고 밝힌 가상현실의 문제에 대해 검토할 필요가 있다.

3. 가상현실과 실제현실의 혼란과 착종

23) 장선우, 「열려진 영화를 위하여」, 앞의 책, 318면.

24) 여기서 패트리샤 위의 메타픽션(열음사, 1989)을 참조할 수 있다. 메타픽션이란 픽션의 이야기 차원을 넘어 픽션 자체가 하나의 인공품을 의식적으로 드러내는 소설로, 메타픽션의 중요한 기법 중 하나가 패러디와 유희기법이다.

25) 여기서 (영화 흐름에) ‘개입’하고 ‘참여’한다는 것은 장선우 글에 자주 사용되는 표현으로, 기존 영화가 관객의 몰입을 유도함으로써 “감정을 소비하고 배설”할 뿐 인식적 각성을 주지 못하는 것과 대비하여 이해할 필요가 있다. 이때 ‘개입’과 ‘참여’는 ‘주어진 피사체에 관객이 종속적으로 끌려다니는 것이 아니라 직감적 판단을 통해 부단히 감동을 주체화하고 현실화하는 것’을 의미한다. 이를 위해 영화는 설명적이지 않고 암시적, 압축적, 입체적으로 조직되어야 하는바, 장선우는 영화상의 경험이 지적 과정이 되어야 함을 역설한다(장선우, 「새 영화를 위하여(1)」, 『마당』, 1982.3, 259면).

26) 장선우는 사회 분위기와 유행, 열기, 호기심에 따라 즉흥적으로 떠도는 관객을 ‘소비적 관객’이라 부르고 여기에 영합할 때 ‘영화 예술의 자기 소외’를 낳는다고 하거나(「소비적 관객과 창조적 관객」, 『마당』, 1984.9, 28-29면), ‘열려진 영화’와 상반되는 이러한 영화를 본고에서는 ‘소비적 영화’라 칭하였다.

앞에서 <성냥팔이 소녀의 재림>의 시작이 한 편의 시에서 비롯되었다고 했지만, 이와 함께 장선우는 2000년대 초반 인터넷과 게임이 당대의 속제로 다가와 영화를 통해 이 문제를 풀어보고 싶었다고 여러 차례 밝히고 있다.²⁷⁾ 그렇다면 가상현실이란 어떤 것이며, 현대의 어떤 문제를 담지하고 있는 것인가.

가상현실(virtual reality)이란 원래 전자장비를 이용해 실제와 맞먹을 만큼의 인공경험을 가능케 하는 기술장치를 의미했으나, 현재는 실제현실(actual reality)에 버금가는 몰입을 제공하는 환경이라는 포괄적 의미로 사용된다. 즉 가상현실은 사물에 대한 공간감과 입체감, 대상과의 상호작용은 물론 나와 같은 사람이 존재한다는 실재감을 주는 것으로, 컴퓨터를 매개로 한 사이버 공간(cyberspace)이 가상현실을 가능케 하는 가장 발달된 형태이다.²⁸⁾ 그런데 가상현실은 현대 철학의 관점에서 다음과 같은 문제를 제기한다. 첫째, 가상현실이 현실보다 더 현실 같은 것을 창조함으로써 ‘실재가 과연 무엇인가 하는 물음을 던진다. 그리고 이것은 모든 것이 뇌 조작으로 가능하다는 현대 뇌과학의 관점에 따라 더욱 논쟁적인 문제로 부상한다. 더불어 이것은 육체이탈, 가상현실 속에서 새로운 육체(아바타) 획득²⁹⁾ 등 인간의 정체성에 대한 문제를 야기한다.³⁰⁾

그렇다면 <성냥팔이 소녀의 재림>은 가상현실의 문제를 어떻게 형상화하고 있으며 어떠한 비전을 제시하고 있는가. 단적으로 말해 <성냥팔이 소녀의 재림>은 게임 서사를 통해 가상현실 문제를 다루고 있으며, 2

27) 문석, 「지금도 희망을 못 버려요, 병신같이」, 앞의 책; 임범, 「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>:STAGE1」, 『씨네21』, 2002.9.7.

28) 김희정, 「가상현실」, 미학대계간행회, 『현대의 예술과 미학』, 서울대학교출판부, 2007, 424-430면. 본고에서 ‘가상현실’은 ‘가상세계’와 혼용되며, ‘실제현실’은 ‘현실’ 혹은 ‘실제세계’와 혼용되어 사용될 것이다.

29) 배정희, 「과학기술혁명과 문학」, 『뷔히너와 현대문학』, vol.17, 2001, 299-301면.

30) 마이클 하임, 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1997, 17-18면.

장에서 제시한 로딩 화면과 게임 및 캐릭터 소개 화면 등은 실제세계와 가상세계를 가르는 인터페이스 구실을 한다. 그런데 이때 가상세계는 인터페이스 화면을 제외하고는 현실의 인물, 배경과 큰 차이가 없다는 점이 문제적이다. 즉 영화 촬영지인 부산 시내 거리와 백화점 앞, 창고 등 게임이 설정하는 배경공간은 현실의 그것과 다름없으며, 성소에 관심을 보이는 늑은이, 오인조, 라라, 오비런 등도 경우에 따라 옷차림이 튀고 액션이 화려할 뿐 가상현실임을 알려주는 조작적 처리가 미흡하다.

다시 말해 이것은 허구적 현실(여기서는 게임 속 가상현실)을 그럴 듯하게 받아들여지도록 하는 픽진성(verisimilitude)의 원리가 제대로 작동하고 있지 않다는 것으로,³¹⁾ 이러한 점은 STAGE 2에서 한층 뚜렷이 나타난다. 여기에서 주가 성소를 구한 후 피신하는 곳은 현실세계에서 주가 일하는 중국집이며 그 다음 날 성소가 거리를 배회하며 기관총을 난사하는 곳도 지하철역, 카페, 주차장 등 현실적 공간이다. 또한 성소를 잡으려 출격하는 경찰과 군대의 모습은 현실세계의 그것과 너무나 유사하여 관객은 혼란을 일으키지 않을 수 없다.

그런데 이것은 가상현실을 소재로 한 다른 영화들과 사뭇 다른 방식이다. 여기서는 <성냥팔이 소녀의 재림>과 비슷한 시기에 개봉된 <매트릭스>와 <아바론>(오시이 마모루 감독)을 예로 들면, 먼저 <매트릭스>는 고도로 발달한 인공지능(A.I.)이 뇌조작을 통해 인간에게 그럴 듯한 가상현실을 제공한다고 설정된다. 이러한 사실을 이미 알고 있는 모피어스는 반신반의하는 네오에게 꿈과 실재를 어떻게 구분할 수 있는지 묻고, 느끼고 냄새 맡고 보는 것은 모두 뇌가 해석하는 전자신호일 뿐이라고 말한다. 그런가 하면 <아바론>의 주인공 애슈(Ash)는 가상세계에 자신의 정체

31) 허구적 세계에서 현실은 '현실임 직하게' 표현됨으로써 그에 걸맞은 진리가를 갖고 독자/관객에게 현실로 받아들여진다(곽상순, 「한국 현대소설의 픽진성 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2003, 6-24면 참고). 마찬가지로 허구적 세계에서 다루는 가상현실 역시 '픽진성의 원리'가 적용된다고 할 수 있다.

성을 두고 살아가는 게임 폐인 중 하나로, 영화 속에서 실제세계는 음울한 회색빛으로 현실감이 전혀 없는 데 반해 ‘Special A’라 불리는 게임의 최상위 단계는 총 천연색을 띠며 현실보다 더 현실적으로 그려진다.³²⁾ 이로써 우리가 사는 세계가 실은 가상세계일 수도 있으며 실제세계에 사는 것이 가장 좋은 선택이 아닐 수 있다는 사실을 충격적으로 전달한다.

이렇게 볼 때 <아바론>과 <매트릭스>는 현대과학으로 구현되는 가상현실의 가능성을 형상화할 뿐 아니라 이로부터 비롯된 철학적 문제를 적절하게 제시하고 있다고 하겠는데, 이는 모두 실제세계와 가상세계의 묘사 방식을 달리하여 서사전개상 둘을 명확히 구분함으로써 가능했다. 반면 <성냥팔이 소녀의 재림>은 서사상 가상세계와 실제세계의 구분 자체를 명확히 하지 않는다. 즉 이 작품은 가상세계와 실제세계에서 유사한 인물과 배경을 취해 두 세계를 명확히 구분하지 않음은 물론 각각의 세계에 걸맞은 진리가(truth value)를 확정하려는 노력을 하지 않음으로써 영화 마지막까지 관객은 혼란감을 가지고 영화를 보게 된다.³³⁾

그런데 바로 이 점, 가상세계와 실제세계의 구분을 의도적으로 혼돈상태에 놓아둠으로써 그것의 분별을 관객의 판단에 맡기고 있는 것은, 영화에 반복해서 등장하는 ‘若見諸相非相 卽見如來’라는 금강경의 문구와 접목된다. 즉 ‘모든 형상이 형상이 아님을 보면 곧 여래를 보리라’라는 뜻의 이 글귀는, 가상세계와 실제세계가 시청각적으로 구분되지 않되 영화를 보는 관객 스스로 분간해야 하며, 그것이 곧 ‘여래를 보는’ 득도의 경지임

32) 허영은, 「사이버 공간과 신화적 상상력의 만남: 오시이 마모루의 <아바론>을 중심으로」, 『일본어문학』, 제52집, 2011, 368-69면 참조. 이런 점에서 ‘Special A’가 ‘Class Real’이라고도 불림은 의미심장하며 주인공의 이름이 ‘재’를 뜻하는 ‘Ash’인 점도 영화에서 묘사된 현실 분위기와 맞아 떨어진다.

33) 사회에 참여한 기자 역시 혼란감을 토로하며(임범, 「진기한 블록버스터 <성냥팔이 소녀의 재림> 시사기, 앞의 책) 『씨네21』에서 <성냥팔이 소녀의 재림>을 설명하는 기사를 연달아 내보낸 것도 이와 관련될 터이다(「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>_stage 1/2/3/4/5」, 「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>_게임 매뉴얼 1.0」, 앞의 책). 그러나 이러한 노력에도 불구하고 얼마 지나지 않아 <성냥팔이 소녀의 재림>의 실패가 가시화된다(문석, 「<성냥팔이 소녀의 재림>·홍행 실패 진단」, 『씨네21』, 2002.9.30.).

을 말해준다. 이렇게 본다면 관객이 영화를 보는 행위 자체가 ‘若見諸相 非相 卽見如來’라는 메시지를 실천하는 행위요, 관객의 능동성을 최대한으로 요청한다고 할 수 있다. 그리고 이같은 점에서 <성냥팔이 소녀의 재림>은 ‘열려진 영화론’을 최대한으로 실험하고 있는 영화라 해도 과언이 아니다. 그러나 이것이 실제로 영화를 보는 관객 대중에게 얼마나 이해되었는지는 의문이다. 또한 위의 논의에서 보듯 <성냥팔이 소녀의 재림>이 가상 현실에 대한 철학적 문제에 유효한 답을 제시하고 있다고 보기도 어렵다.³⁴⁾ 이런 점에서 가상현실이라는 이슈는 ‘열려진 영화론’의 목적이 아니라 2장에서 거론한 다른 기법들과 함께 ‘열려진 영화’의 기법으로 활용되던 관객과의 소통에 실패했으며, 관객의 주의를 끄는 맥거핀적 요소로 기능한다고 할 수 있다.

그렇다면 2장 말미에서 제기한 질문은 아직 답해지지 않은 셈이다. <성냥팔이 소녀의 재림>에서 감독이 ‘열려진 영화’의 기법을 확대 적용하면서 궁극적으로 관객의 변화를 이끌고자 한 것은 무엇일까? 이것은 영화 속 ‘시스템’의 존재에 그 비밀이 숨겨져 있다고 보이는데, 이에 대해서는 다음 장에서 살펴보도록 한다.

4. 시스템의 지배와 인간소외에 대한 문제제기

<성냥팔이 소녀의 재림>에서 ‘시스템’은 게임을 창안하고 운용하는 존재로, 처음에는 목소리로 나타나지만 STAGE 3 마지막에 컴퓨터 화면으로 나타남으로써 AI적 존재임이 암시된다. 주지하듯 인공지능은 4차 산업혁

34) 기존에 장선우에 호의적 입장을 취해온 이효인도 현실과 가상현실의 혼동 속에 그 순간을 결정짓는 진정한 계기가 부재함을 지적하고(「슬픈 시선을 지닌 액션게임영화를 발견하다」, 『씨네21』, 2002.9.19.) 정성일은 관객을 호도하는 사이버 영화라며 한층 극단적으로 비판한다(「성냥팔이 소녀의 재림, 주해: 연을 짓도 없고 설할 것도 없다」, 같은 책).

명을 이끄는 현대 과학의 핵심기술로, 미래 사회에 A.I.가 인간과 대결 관계에 놓일 것이냐 협력 관계에 놓일 것이냐가 첨예한 관심의 대상이 된다.³⁵⁾ <매트릭스>는 이것을 형상화한 대표적 SF영화로, 고도로 발달한 A.I.가 인간을 에너지원으로 삼는 대신 뇌조작을 통해 가상현실을 제공함으로써 인간이 가짜 현실을 살게 된다고 설정한다. 이를 통해 A.I.의 인간 지배라는 디스토피아적 미래를 경고하고 있음은 물론이다. 그러나 <성냥팔이 소녀의 재림>은 ‘시스템’이라는 A.I.적 존재가 어디에서 어떻게 비롯되었는지, 현실과 맺고 있는 관계는 무엇인지 설명이 부재함으로써, 앞서 다룬 가상현실과 마찬가지로 현대 과학에 대한 본격적인 탐구를 위해 제시되었다고 보기 어렵다. 그렇다면 작품 속에서 ‘시스템’은 무엇을 위해, 어떤 이유로 존재하는가? 이것을 알아보기 위해 ‘시스템’이 지니는 속성과 특징에 대해 살펴보도록 하자.

먼저 ‘시스템’은 많은 이들을 유인하여 ‘성냥팔이 소녀의 재림’ 게임에 참여하게 함으로써 이득을 취하는 존재이다. 이것은 게임을 유지·운용하기 위해 경찰과 군대를 동원할 수 있는 권력을 지녔으며, 실제로 ‘시스템’에 반하는 저항 세력과의 싸움에서 적지 않은 폭력을 행사한다. 그러나 무엇보다 ‘시스템’의 이러한 속성을 잘 보여주는 것은 바로 성소에게 행한 다음과 같은 사건이다. 게임의 법칙에 따라 누구에게도 동정받지 못한 성소는 급기야 라이터의 부탄가스를 마시며 추위를 달랜다. 그리고 이 과정에서 플래시백으로 성소가 사랑한 기준오의 존재가 알려진다. 둘은 순수한 사랑을 이어갔으나 오비련이 성소의 눈앞에서 기준오를 죽이고 성소는 세뇌를 거쳐 게임의 희생양이 되었다. 이런 이유로 성소는 오비련을 원수로 여기고 그에게 총구를 겨누는데, 성소를 진심으로 사랑하던 오비련은 총알받이가 되면서도 그녀에게 숨겨진 진실을 말한다.

35) 이종관 외, 『인공지능과 미래인문학』, 산과글, 2018, 26-45면 참조.

오비련: (충성) 난 죽어도 좋아. 아니, 니 손에 죽고 싶어. (충성) 가
준오를 죽인 건 내가 아니야. (충성) 가준오를 죽인 건 시
스템이야.

즉 가준오를 죽인 것은 자신이 아니며 모든 것은 시스템의 명령에 따
른 것이라는 사실이다. 이에 성소는 큰 충격을 받고, 진실을 폭로한 죄로
오비련은 ‘시스템’(보다 정확히는 ‘시스템’의 수하)에 의해 사살된다. 이를
통해 ‘시스템’이 ‘시스템’ 자체의 이익을 위해 개인의 사랑을 말살하고 살
인과 세뇌를 불사하는 존재임이 드러난다. 그리고 오비련이 죽임을 당한
데에서 보듯 일반인에게는 ‘시스템’의 이러한 악이 감추어져 있다는 사실
도 알 수 있다.

아닌게아니라 인간들은 ‘시스템’의 진실이 가려진 채로, 혹은 진실을 알
더라도 적당히 타협, 순응하며 살고 있다. 현실세계(표1, 회색 표시)도 마
찬가지지만, 특히 가상세계(표1, 백색 표시)에서 성소에 버그가 발생하여
대낮에 충격사건을 일으킨다거나 그녀가 다시 붙잡혀 시스템으로 이송중
이라는 사실이 전광판에 실시간으로 보도된다. 그럼에도 이들 세계 속 인
물들이 큰 무리 없이 일상을 살아가는 모습을 통해 ‘시스템’을 용인하고
있음을 알 수 있다. 한편 ‘시스템’ 역시 그 자체로 절대악으로 상정되어
있지는 않은데 이는 무엇보다 ‘시스템’이 성소의 사랑을 획득, 게임에서
이긴 승자에게 보상한다는 게임의 룰을 지키고 있기 때문이다. 다음은 두
번째 도전에서 게임의 승자가 된 주의 보이소버 내레이션이다.

주: 그녀는 아무것도 기억하지 못한다. 그녀의 불행일까 행복
일까. 어떻게 우리가 살아남았는지. 오뎅이 배를 태워준
것 같기도 하고 그래서 다시 큰 배에 옮겨 탄 것인가. 아
니면 UFO를 탄 걸까. UFO를 본 것 같기도 하다. 여기는 은
하계 다른 별인가. 여기는 아무것도 이름을 붙이지 않아

서 모든 것에 이름이 없다. 날짜도 모른다. 근데 우리 통
장에는 돈이 계속 쌓이고 있다, 시스템으로부터. 그런 걸
보면 지구 어디인 것 같기도 하고 (웃음) 아무튼 우린 행
복하다.

위의 인용에서 주는 가상세계에서 승자가 되어 “은하계 다른 별” 혹은 “지구 어디인 것 같기도” 한 제3의 공간(표1, 사선 표시)으로 옮겨 와 있다. 이곳이 어디인지, 어떻게 이곳에 도착했는지도 모르며 이곳은 “아무것도 이름을 붙이지 않아서 모든 것에 이름이 없”는 곳이다. 거기에서 주와 성소는 ‘시스템’에서 입금되는 돈으로 행복하게 살고 있다. ‘시스템’은 약속을 지킨 것이다. 여기에서 우리는 현실세계와 가상세계, 제3의 세계를 막론하고 지배력을 행사하는 ‘시스템’의 무소불위함은 물론 이것의 연속성에 대해 알 수 있다. 그리고 이 3개의 공간에 살고 있는 인간들은 ‘시스템’의 ‘적당한’ 지배에 타협하고 순응하며 살고 있음도 드러난다. ‘시스템’에 저항했던 추풍낙엽도 사멸되었다. 그의 후계자 격이던 주 역시 희미/성소를 얻은 이상 더 이상의 정의를 추구하려는 노력 없이 소소하지만 확실한 행복을 추구하며 살고 있다. 기준오를 죽인 존재가 ‘시스템’이라는 충격적 사실을 알아버린 성소 역시 ‘시스템’의 재교정 덕분인지 과거를 잊고 주에게만 충실하다.

그러나 과연 이것은 해피엔딩인가? 위장된 해피엔딩은 아닌가? 영화 내내 ‘시스템’은 주 및 성소와 대립해 왔고, 게임에서 주가 승리하고 주와 성소가 결합되었음에도 불구하고 ‘시스템’의 지배는 여전하다. 그렇다면 여기서 관객은 카타르시스를 느끼기보다 아이러니를 느끼지 않을까.³⁶⁾

36) 장선우는 카타르시스를 ‘감정 배설’이라 칭하며 부정적으로 인식한다. 그에 따르면 카타르시스는 관객의 인식을 마비하고 문제의식을 무마하며 영화예술의 자기 소외를 낳는다. 반면 ‘열려진 영화’는 아리스토텔레스적인 비극 구조를 넘어 관객에게 현실 관련성을 인식하게 함으로써 관객을 창조적인 자신(‘창조적 관객’)으로 돌아가게 한다(장민승(장선우의 필명), 『애마 부인과 보디 히트』, 『마당』, 1982.4; 장선우, 『소비적 관객과 창

더욱이 이때의 관객은 가상현실과 현실의 혼란과 착종을 경험하며 영화에 인식적으로 ‘참여’해 있다. 러닝타임 109분 지점에서 통상적인 엔딩과 다른 ‘선택적 엔딩’(표1, ‘선택1’)을 경험하고, 게임 재접속을 통해 또 다른 엔딩(120분 지점, 표1, ‘선택2’)이 존재함을 경험한 관객. <성냥팔이 소녀의 재림>의 관객은 영화의 결말에 이르기까지 불가불 능동성이 약화되기는 커녕 오히려 강화된 채로 영화에 ‘참여’해 온 터이다. 이것을 감안한다면 관객은 무소불위의 ‘시스템’의 존재와, 거기에 순응하여(세뇌되어) 살아가는 인간의 모습에 아이러니를 느끼고, 한발 더 나아가 관객 자신을 둘러싼 현실 역시 마찬가지로 아닌가 하는 반성적 성찰로 이어질 가능성이 있다.

이런 점에서 STAGE 2에서 성소가 공격 대상으로 삼는 ‘천사의 집’은 심상치 볼 수 없다. ‘천사의 집’은 사이버 종교의 가르침 아래 수용자들의 노동력을 착취하는 곳이다. ‘쉽 없이 일하라. 꿈속에서도 일하라. 천사의 나라로 인도하리라.’라는 벽에 걸린 문구는 이것이 세뇌를 통해 이루어짐을 보여주고, 수용자들을 통제하는 엄격한 감시자들도 존재한다. 그런데 영화에는 왜 하필 이런 곳이 나타나며 성소는 왜 특히 그곳을 대상으로 공격을 감행하는가? ‘천사의 집’은 나름의 원칙과 미명 아래 거기에 속한 사람들을 세뇌시켜 이익을 보는 ‘시스템’과 같은 곳이며, 더 나아가 관객이 살고 있는 현실의 운용 방식도 이와 다르지 않음을 은밀히 알레고리화하고 있다.

한편 <성냥팔이 소녀의 재림>에서 이러한 시스템에 대한 문제의식은 장선우의 이전 작품과의 연속성을 감지케 하는데, 이는 다음 장에서 다루도록 한다.

조적 관객, 앞의 책, 28-29면). 이것은 브레히트가 카타르시스적 효과를 비판하며 ‘비(非)아리스토텔레스적인 극’으로서의 자신의 서사극 이론을 전개한 것과 유사하다.

5. 장선우 영화의 연속성

장선우의 영화 중 <성냥팔이 소녀의 재림>과 유사한 주제의식이 나타난 작품은 그의 실질적 데뷔작인 <성공시대>이다. 주지하듯 이것은 주인공 ‘김판축이’ 자본과 성공을 향해 달려가다 경쟁에서 좌초하는 이야기를 그리고 있다. 이때 주인공은 물론 김판축의 연인인 ‘성소비’, 김판축이 입사한 ‘막강그룹’, 성소비가 운영하는 술집 ‘성공시대’ 등 그 이름에서부터 이 작품이 그리는 세계가 자본과 성공이 물신화된 사회임을 보여준다. 이 영화의 결말은 김판축의 비극적 죽음이나 애초 장선우의 의도는 이것과 달랐다. 제작비 문제로 영화에는 반영되지 못했지만 그가 의도한 결말은 김판축이 죽은 후 도달하는 저승(천국)이 이승과 마찬가지로 자본주의화됨을 보여주는 것이었고, 여기에 <성공시대>의 핵심 메시지가 있었다.³⁷⁾ 다시 말해 애초에 의도된 <성공시대>의 주제는 물신화된 자본주의의 연속성을 보여줌으로써 관객에게 경각심을 주는 것이었다고 할 수 있다.

바로 이 점에서 <성공시대>와 <성냥팔이 소녀의 재림>의 주제는 유사하다. <성냥팔이 소녀의 재림> 역시 시스템에 의해 지배되는 사회를 보여주고, 이것이 현실을 넘어 제3의 공간까지 확대됨으로써 시스템의 지배와 인간소의 문제를 다루고 있다. 물론 이때 영화에서 묘사되는 세계(특히 영화의 주된 서사를 이루는 게임세계)가 경쟁에 의해 지배되며 가난한 자에 대한 동정을 외면한다는 점에서 자본주의와 유사한 측면이 존재한

37) 애초의 결말은 시나리오 <성공시대>(장선우, 『성공시대』, 학민사, 1987, 58-60면)에서 확인할 수 있다. 영화의 결말 변화에 대해 장선우는 다음과 같이 말한다: “그런데 사실 그 장면이 내게는 가장 중요한 장면이었거든요. 그 장면은 김지하 시인과 이야기하면서 나온 장면이었고, 난 바로 그 장면을 위해서 영화를 만들고 싶었던 말이지요. 바로 이 점이 내가 그 영화에 대해 아직까지도 불만을 갖고 있는 점입니다. 영화는 원래 반자본주의 영화이고자 했는데, 그 장면을 찍지도 않았으니 영화가 대기업체의 광고 영화로 사용되고 만 것이지요.”(다비데 카사로, 「이제 거짓말을 그만 대다: 장선우와의 인터뷰」, 연세대학교 미디어아트연구소, 『한국 뉴 웨이브의 정치적 기억』, 연세대학교출판부, 2007, 379면).

다. 그러나 그렇다고 이때의 시스템이 반드시 자본주의에 국한되어 있다고 볼 수는 없으며, 오히려 <성냥팔이 소녀의 재림>에서 문제 삼는 것은 사회를 운용하는 일정한 조직과 규범을 갖춘, 일반적 의미의 시스템(체계/체제)³⁸⁾이라 보는 것이 옳을 듯하다. 이런 점에서 <성냥팔이 소녀의 재림>의 A.I.적 존재를 ‘시스템’이라 이름한 것³⁹⁾은 감독의 문제의식을 명시적으로 드러내기 위한 의도로 보인다.

여기서 비판을 감수하며 거칠게 일반화하자면, 장선우 작품세계 1기는 자본주의에 대한 비판적 시각이 주를 이루었다면, <경마장 가는 길>로 시작되는 2기는 (자본주의를 포함한) 한국사회의 시스템에 대한 저항과 도전이 나타나며,⁴⁰⁾ <성냥팔이 소녀의 재림>은 시스템의 지배 일반에 대한 경고의 메시지를 던진다고 할 수 있다. 이렇게 볼 때 기존에 ‘종잡을 수 없는 필모그래피’⁴¹⁾, ‘예측불허의 감독’⁴²⁾이라 불리던 장선우는, 그 소재적 진폭에도 불구하고 ‘시스템의 지배와 인간소외’라는 문제의식을 이어간다고 할 수 있다.

이상의 논의에서 <성냥팔이 소녀의 재림>은 ‘열려진 영화’의 기법이 매우 다양한 형태로 나타나되 관객과의 소통에 실패한 것도 일부 존재함

38) 여기서 설명한 ‘시스템’은 일차적으로 ‘체계’ 또는 ‘체제’라 번역되는 사회학적 용어이 되, 월러스틴의 세계체계(world-system) 이론에서 제시된 정치·경제·사회·역사를 망라하는 통합적 개념으로 사용했다(I. Wallerstein, 이광근 옮김, 『월러스틴의 세계체계 분석』, 당대, 2005, 1장 참조). 그러나 더 나아가 장선우 작품세계에 있어 시스템은 근본적으로 철학적 의미를 내포한 것으로 보인다. 즉 ‘말 중심주의=소리중심주의=종족중심주의=남근 중심주의’로 이어지는 서구 형이상학을 바탕으로 한 모더니즘적 세계관(이성원 엮음, 『데리다 읽기』, 문학과지성사, 1997, 36-40면 참조)에 대한 비판적 문제의식이다. 이것은 장선우의 관심이 정치사회적인 것을 넘어 보다 근본적인 것을 지향하고 있다는 판단에 따른 것으로, 그의 영화가 불교적 세계와 맞닿아 있는 점이나 <성냥팔이 소녀의 재림> 이후 창작한 <천 개의 고원>(미발표 원고)이 들뢰즈적 세계관을 지향하고 있다는 것에서도 알 수 있다.

39) 일반명사 ‘시스템’과 A.I.의 이름 간의 혼동을 피하기 위해 후자의 경우 본문에서 작은 따옴표 처리하였다.

40) 조선희, 『클래식 중독』, 마음산책, 2009 참조.

41) 이연호, 영화감독 장선우, <우묵배미의 사랑>(해설), 영상자료원, 2017.

42) 조선희, 앞의 책, 82면.

을 알 수 있었다. 또한 이를 통해 장선우가 말하고자 하는 바가 홍보된 바와 같이 미래사회의 화두인 가상현실 문제가 아니라 ‘시스템의 지배와 인간소외’라는 그의 영화 본연의 메시지였음도 드러났다. 이렇게 볼 때 낯설게 하기 기법을 통해 관객을 변화시키고자 하는 ‘열려진 영화’와 블록버스터라는 형식의 충돌로 <성냥팔이 소녀의 재림>은 애초부터 실패가 예정되어 있었던 것인지도 모른다. 그러나 본고에서 보다 의미를 두는 것은 장선우 영화의 연속성을 논할 지점을 마련했다는 점이다. <꽃잎>을 비롯하여 장선우의 여러 작품에 나타난 ‘열려진 영화’의 기법은 <성냥팔이 소녀의 재림>에도 핵심적인 기제로 작용하고 있으며, 전혀 다른 작품이라 여겨졌던 <성공시대>와 <성냥팔이 소녀의 재림> 사이에 주제적 유사성이 존재한다. 이러한 연구가 장선우 영화의 연속성을 논하는 데 하나의 디딤돌이 되길 바란다.

참고문헌

기본자료

- 장민승, 「애마 부인과 보디 히트」, 『마당』, 1982.4.
 장선우, 「새 영화를 위하여(1)」, 『마당』, 1982.3.
 ———, 「카메라의 인간선언」, 고은 외, 『문학과 예술의 실천논리』, 실천문학사, 1983.
 ———, 「열려진 영화를 위하여」, 『공동체문화』, 제1집, 도서출판 공동체, 1983. (서울영화집단 편, 새로운 영화를 위하여, 학민사, 1983 재수록)
 ———, 「소비적 관객과 창조적 관객」, 『마당』, 1984.9.
 ———, <성공시대>, 『성공시대』, 학민사, 1987.
 ———, <성냥팔이 소녀의 재림>, 기획시대, 2002.

2. 단행본

- 마이클 하임, 여명숙 옮김, 『가상현실의 철학적 의미』, 책세상, 1997.
베르톨트 브레히트, 김기선 옮김, 『서사극이론』, 한마당, 1989.
이매뉴얼 윌러스틴, 이광근 옮김, 『윌러스틴의 세계체제 분석』, 당대, 2005.
이성원 엮음, 『테리다 읽기』, 문학과지성사, 1997.
이효인 편저, 『한국의 영화감독13인』, 열린책들, 1994.
이효인, 『영화미학과 비평입문』, 한양대학교출판부, 1999.
조선희, 『클래식 중독』, 마음산책, 2009.

3. 논문 및 기사

- 김수남, 「‘좋은 감독’의 패배주의인가? ‘나쁜 감독’의 선정주의인가? 아니면 ‘열린영화’의 모험주의인가?: 장선우의 <나쁜 영화>」, 『공연과리뷰』 13, 1997.9.
김의수, 「80년대 한국의 성공신화」, 『씨네21』, 제153호, 1998.6.
김필남, 「‘부산영화’로 보는 부산 공간의 의미」, 『로컬리티 인문학』, no.2, 2009.10.
김희정, 「가상현실」, 미학대계간행회, 『현대의 예술과 미학』, 서울대학교출판부, 2007.
다비데 카사로, 「이제 거짓말을 그만 뒤야 장선우와의 인터뷰」, 연세대학교 미디어아트연구소 편, 『한국 뉴 웨이브의 정치적 기억』, 연세대학교출판부, 2007.
문석, 「정말 장선우 감독이 ‘액션의 종합선물세트’를 만드나요?」, 『씨네21』, 2001.9.14.
_____, 「장선우 감독의 <성냥팔이 소녀의 재림> 편집실을 급습하다」, 『씨네21』, 2002.2.8.
_____, 「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>: 게임 매뉴얼」, 『씨네21』, 2002.9.7.
_____, 「지금도 희망을 못 버려요, 병신같이」, 『씨네21』, 2001.9.14.
_____, 「<성냥팔이 소녀의 재림> 흥행 실패 진단」, 『씨네21』, 2002.9.30.
박유희, 「장선우의 외설 논란 영화를 통해 본 포스트시대 한국영화의 동향」, 『드라마연구』, 제48호, 2016.
박훈하, 「새로운 인터페이스, ‘광안대로’에서 바라보기」, 『오늘의 문예비

평』, 2003.3.

배정희, 「과학기술혁명과 문학」, 『뽀히너와 현대문학』, vol.17, 2001.

손성우, Collective Memory and Busan Movies, Journal of the Korea Entertainment Industry Association, vol.12.no.4, 2018.6.

이연호, 「영화감독 장선우」, <우묵배미의 사랑>(해설), 영상자료원, 2017.

이효인, 「한국영화사의 사건, 장선우」, 『씨네21』, 2008.9.7.

_____, 「슬픈 시선을 지닌 액션게임영화를 발견하다」, 『씨네21』, 2002.9.19.

임범, 「진기한 블록버스터 <성냥팔이 소녀의 재림> 시사기(1)」, 『씨네21』, 2002.8.31.

_____, 「장선우와 <성냥팔이 소녀의 재림>:STAGE 1」, 『씨네21』, 2002.9.7.

장성규, 「게임 서사와 영상 매체의 결합 가능성」, 『스토리앤이미지텔링』, 제12집, 2016.12.

장희철, 「장선우 감독의 <거짓말>에 나타난 금기에 대한 악의 저항성」, 부산대학교 석사학위논문, 2018.

정성일, 「성냥팔이 소녀의 재림, 주해:얻을 것도 없고 설할 것도 없다」, 『씨네21』, 2002.9.19.

조보라미, 「장선우 시나리오 붉은 방, 남한강 연구」, 『문학과영상』, 제20권 1호, 2019 봄.

_____, 「‘열려진 영화론’으로 본 장선우의 <꽃잎>」, 『문학과영상』, 제20권 3호, 2019 겨울.

채희상, 「영화 속 게임 세계재현에 관한 연구」, 『애니메이션연구』, 제15권 4호, 2019.12.

허영은, 「사이버공간과 신화적 상상력의 만남:오시이 마모루의 <아발론>을 중심으로」, 『일본어문학』, 제52집, 2011.

Abstract

A Study On Resurrection of the Little Match Girl
In the View of the Open Film Theory
: Continuity of Jang Sunwoo's films

Zoh Borami

This thesis deals with *Resurrection of the Little Match Girl* (2002) in the view of the open film theory presented by Jang Sunwoo in the 1980's. According to this theory, contrasted to the consumptive film which asks subordinate relation between object and audience, the open film asks the audience involve in the film relating objects and audience horizontally and aims at changing people and society. In *Resurrection of the Little Match Girl* many techniques of the open film are used such as multiple endings, addressing to the spectators through subtitles, referring to many films such as *Leon*, *Matrix*, *True Romance*, etc. In addition, spectators are asked to participate in the film, distinguishing actual reality from virtual reality. Then what is the purpose of these techniques of the open film? It is related with the existence of the 'system' in this film: 'System' is omnipresent in actual reality, virtual reality and the 3rd world, in which people adapt themselves to the violence of the 'system' and experience human isolation. Through this, this film gives warning against the system and human isolation, which appeared in the Director Jang's actual debut film, *the Age of Success*. So we can say that the theme of warning against system and human isolation is repeated in Jang's films, along with the techniques of the open film.

Key words: Jang Sunwoo, *Resurrection of the Little Match Girl*, open film, virtual reality, system

접 수 일: 2021년 1월 31일

심사기간: 2021년 2월 19일~2021년 3월 6일

게재결정: 2021년 3월 17일