

“마인드 게임” 드라마 속 새로운 문화기억 서사와 시간 경험 구조에 대한 고찰*

— <시그널>과 <눈이 부시게> 분석을 중심으로

강 경 래**

[초 록]

2016년 방영된 <시그널>은 1980년대 후반부터 발생하였던 한국의 다양한 범죄사건들을 다룬다. 특히 이 드라마는 1980년대의 과거와 2015년의 현재가 다소 초현실적인 설정을 통해 조우하며, 이를 통해 기존의 우리 사회 내 문화기억 속에 내재하던 다양한 사건들을 새롭게 소환하고 이들을 해결한다. 이렇게 볼 때, <시그널>의 서사는 토마스 엘새서가 지적한 바와 같이 “마인드게임” 서사적 형태를 띠며, 이러한 새로운 서사 양식을 통해 그간 우리 사회 내 지속되어 온 문화기억에 대한 담론들을 새로운 형식으로 변경시킨다. 이에 더하여 <눈이 부시

* 이 연구는 서울과학기술대학교 신입교수 연구정착비 지원으로 수행되었습니다.

** 서울과학기술대학교 기초교육학부 조교수

주제어: 마인드 게임 서사, 디지털 미디어 생태계, 시간여행 서사, 토마스 엘새서, 문화기억

Mind-game Narrative, Digital Media Ecology, Time-travel Narrative, Thomas Elsaesser, Cultural Memory

게>는 알츠하이머를 앓는 주인공의 얘기를 시간여행서사의 구조를 통해 제시함으로써 또 다른 형태의 마인드게임 서사이자 (사적) 기억에 대해 서사를 전개한다. 본 연구는 이들 드라마의 서사 양식에 주목하며, 이들이 새로운 양식으로서 “마인드게임” 서사를 한국의 문화기억 서사와 결합시키는 방식을 설명하고자 한다. 특히 본 연구는 이러한 최근의 서사 방식은 디지털 미디어 생태계의 변경과 함께 등장한 복잡화된 서사방식과 새로운 관객성 형태와 밀접한 관련성이 있음을 지적한다. 나아가 본 연구는 기억서사가 지닌 집단과 개인의 정체성에 대한 관심은 마인드게임 양식으로 수정된 기억 서사에서 두드러진다는 사실을 지적한다. 특히 변화된 미디어 환경 속에서 혼란이 증폭되어 온 기억과 정체성의 문제는 마인드게임 양식을 통해 이러한 사회 문화적 불안을 드러내는 동시에 새로운 관객성과 행위자의 도입을 통해 이러한 혼란을 다시금 통합하는 형태로 변형되고 있음을 지적한다. 나아가 이러한 서사의 변경은 무엇보다도 우리 사회 내 변경된 시간성의 경향을 드러내는 과정이자, 새로운 시간성으로 지속적으로 변화해 가는 현실에 대한 은유라고 말할 수 있다.

1. 서론

2016년 방영된 케이블 텔레비전 드라마 <시그널>(tvN)은 2015년 현재에 머무는 박해영 형사(이제훈 분)가 1980년대부터 2000년까지를 살아가는 과거 속 이재한(조진웅 분) 형사와 우연한 기회에 무전을 하게 되며 서사가 시작된다. 특히 드라마가 반복하는 장면으로서, 낡은 무전기를 통해 과거와 교신이 이뤄진 순간은 마치 시간여행 서사나 판타지 영화의 한 장면에서와 같이 일상의 논리로는 이해하기 어려운, (그리고 우연한 계기로 발생한) 인지적, 지각적으로 다소 혼란스러운 전제들을 활용한다. 그럼에도 불구하고 이 드라마는 서사 속 두 형사의 대화, 즉 현재와 과거를 연결하는 가상의 대화를 통해 사건의 실마리를 찾고 과거에는 해결하

지 못했던 미제 사건들에 대한 기억을 수정한다. 이러한 서사 속 장치들, 가령 기억의 재소환, 현재와 과거의 환상적 소통은 과거의 사건들을 변형 가능한 잠재태로 변경시킨다. 이 과정에서 관객들은 새롭게 가능해진 선택지들을 함께 따라가면서, 서사 속 등장인물들이 현재에서 내리게 되는 결정들을 함께 검토하거나 과거의 시간에서 밝혀지지 않았던 연결고리들이 현재에 영향을 끼치는 방식에 놀라기도 한다. 이와 같이 <시그널>의 관객들은 과거의 사건들을 결정된 것이 아니라 변형 가능한 것으로 이해하며, 선택지로서의 과거를 재조합하고 이들에 대한 새로운 결정이 현재의 시점에 영향을 끼치는 과정을 지켜보는 “게임” 속으로 들어간다.

토마스 엘새서(Thomas Elsaesser)는 최근 다양한 장르에 걸쳐 등장하는 새로운 경향으로서 “마인드게임”(mind-game) 서사에 대해 논의한다. 다소 느슨하게 정의된 이 개념은 무엇보다도 등장인물이 스스로 그 사실을 인지하건 인지하지 않건 하나의 게임에 연루되어 그 게임을 풀어나가는 과정을 그리거나(예: <트루먼쇼>(피터 위어, 1998), <양들의 침묵>(조나단 드미, 1991)) 혹은 관객이 등장인물보다 더 많은 정보를 지니고, 복잡하고 비연대기적으로 제공되는 정보를 통해 서사의 의미를 퍼즐 게임과 같이 맞춰가는 서사(예: <메멘토>(크리스토퍼 놀란, 2000), <이터널 선샤인>(미셸 공드리, 2015)) 등을 포함한다. 특히 <메멘토>는 퍼즐 게임 구조를 지닌 채 실제 기억이나 마음(mind)을 탐구하는 과정을 서사의 중심에 놓기도 한다. 다시 말해 이들 영화에서 주인공은 자신의 과거 속으로 돌아가거나 되돌아간 과거 속 상황이 변경되는 설정을 통하여 ‘영원히 끝나지 않는 순환’으로서의 게임과 같은 서사를 제공한다. 그리고 이 과정에서 마인드게임 서사는 관객들을 혼란스럽게 하거나 잘못된 길로 인도하는 데 즐거움을 느낀다.¹⁾ <시그널>의 경우, 무전을 통한 과거와 현

1) Thomas Elsaesser (2009), “The Mind-Game Film”, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Warren Buckland (ed), Blackwell Publishing, pp. 13-16.
이들 서사는 관객들 (그리고 등장인물들)이 똑같이 의미가 있으나 궁극적으로는

재의 소통, 그리고 과거의 변경을 통해 현재의 모습을 바꾸는 시나리오는 현재와 과거의 관계에 대해 다시 질문하고 퍼즐처럼 제시되는 이들의 관계를 함께 풀어내도록 관객을 초대한다는 점에서 앨라이어지 지적한 마인드게임 서사의 형태를 띤다고 말할 수 있다.

이에 더하여 <시그널>이 시간여행 서사를 통해 등장시키는 사건들은 1980년대와 90년대에 발생하였지만 현재까지 해결되지 않은 채 남아 있는 한국의 미제 사건이다. 또한 이들 범죄 사건은 그간 한국 영화에서 재현됨으로써 주목 받아왔다. 가령 <시그널>에서 “경기남부 연쇄 살인 사건”으로 설정된 범죄는 <살인의 추억>(봉준호, 2003)에서 재현되었고, “홍원동 사건”으로 설정되었던 연쇄 살인 사건은 <추격자>(나홍진, 2008)와 동일 사건을 다룬다. 또한 “인주 여고생 사건”은 <한공주>(이수진, 2013)에서 다뤄진 집단 성폭행 사건을 재현한다. 이를 통해 <시그널>은 1980년대 후반부터 2000년대까지의 시간 속에서 해결되지 못한 채, 아픈 기억으로 남아 관객들에게 멜랑콜리와 죄의식을 던져 주었던 우리 사회 내 병리적인 사건들을 다시 무대 위로 올려놓는다. 이렇게 볼 때, 이 드라마는 지난 2~30년 동안 우리 사회 내 문화 담론에서 지속적으로 재현되어 온 일련의 사건들을 다시 읽어내고, 이를 통해 우리 사회 구성원들의 정체성과 문화기억²⁾ 협상 과정에서 지속적으로 소환되어 온 “시

다른 가치를 지닌 “현실들” 혹은 “다중세계”들 사이에서 선택하게끔 하기도 한다 [〈부티플 마인드〉(론 하워드, 2001), 〈매트릭스〉(와초스키 형제, 1999) 등이 그 예이다. 또한 의식과 기억의 속성이나 다른 마음들의 현실, 그리고 가능하거나 평행하는 세상의 존재 등 또한 이러한 영화의 주제이다[〈웨이킹 라이프〉(리처드 링크 레터, 2001), 〈이터널 선샤인〉(미셸 공드리, 2004), 〈슬라이딩 도어〉(피터 호윗, 1998) 등이 그 예들이다.

- 2) 얀 아스만(Jan Assmann)에 따르면 문화기억(Cultural Memory)은 과거 사실에 대한 인간 기억이 외재화하거나 물화된 형태로 폭넓게 정의된다. 집단 기억(Collective Memory)이 기억을 공유하는 특정 집단을 중심으로 작동하는 반면 문화기억은 사회 내 집단들의 경계를 넘어서 소통되는 다양한 기억 형태들을 포괄하는 유연한 개념이다. 가령 문화기억은 한 사회 내 지정된 의례나 기념행사, 언어나 문화 상징

간적 공간”(chronotope)³⁾ 으로서의 1980년대 (혹은 그 이후의 시간들)에 대한 기억들을 새롭게 정의하려는 시도라 할 수 있다.

실제 여러 대중이론가들이 지적하듯이 한국 영화나 드라마는 지난 2~30년 동안 역사와 기억의 문제에 주목해 왔다. 그 시작점으로서 한국 영화는 1980년대 후반부터 우리 사회 내 트라우마적 사건을 재현하고 이와 관련한 사회 구조적 문제점들에 대해 비판해 왔다. 예를 들어 <아름다운 청년 전태일>(박광수, 1995)이나 <꽃잎>(장선우, 1996)의 경우, 상실된 문화기억으로서의 광주항쟁이나 노동문제를 한국 대중 담론 속으로 끌어냄으로써, 한국 사회에서 억압된 기억들을 이끌어 내는 주요한 담론의 장으로 기능하였다. 이후 2000년대를 거쳐 오늘에 이르기까지 한국 영화는 공식 서사에 담기지 않은 망각된 문화기억, 대안의 역사를 다양한 방식으로 재현해 왔다. 앞서 언급된 <살인의 추억>이나 <한공주>와 같은 영화가 초기 트라우마적 기억의 계보를 잇는다면, 오늘날 범람하는 역사 블록버스터 영화들, 허구와 환상의 스펙터클로서의 영화적 기억들이 그 다른 한 축을 장식한다. 또한 최근 노스탤지어 영화와 드라마 또한 1980년대와 90년대라는 우리 역사에서 문제적 시간들을 ‘향수’라는 이름으로 새롭게 봉합해낸다.⁴⁾ 이렇게 볼 때, <시그널>은 기존의 영

물 등을 통해 집합적 지식을 전승하고 보존하거나 혹은 이를 통해 후세대들이 문화 정체성을 재구축하고 사회적 연속성을 보증하는 과정 등을 포함한다. Jan Assmann (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge University Press. pp. 1-8; 또한 강경래(2018). 『미디어와 문화기억』, 커뮤니케이션북스, pp. 2-3 참조.

- 3) 김원(2009), 「1980년대에 대한 두 가지 접근 — 민중, 기억 그리고 자기 역사 쓰기」, 『실천문화』, 2009. 2; 김지미(2014), 「1980년대를 ‘기억’하는 스토리텔링의 전략 — <씨나>와 <변호인>을 중심으로」, 『대중서사연구』, 20(3). 또한 본 연구는 1980년대가 한국 사회 문화기억 내에서 작동하는 방식을 설명하기 위해 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 개념 Chronotope을 차용한다. Mikhail Bakhtin (1981). “Discourse in the Novel”, *The Dialogic Imagination: Four Essays by M.M. Bakhtin* (ed. by Michael. Holquist), Austin: University of Texas Press.

4) 강경래(2018).

화나 드라마에서 재현되었던 1980년대 이래 범죄 사건들을 하나의 서사 속에 옮겨 놓음으로써 한국 사회 내 범죄 병리적 기억의 요약본이자 이들 과거 기억에 대한 새로운 이해를 시도한다. 나아가 드라마가 설정하는 두 형사의 대화, 즉 현재와 과거를 넘나드는 가상의 대화는 연대기적 시간성을 따라 전개되는 고전적 서사가 아니라, 이 서사는 시작점과 중간, 그리고 마지막이 하나의 뫼비우스 띠와 같이 순환적 구조를 지닌다. 그리고 이 속에서 관객들은 우리 사회 내 병리적 기억으로 남아 있던 사건들을 현재의 시간에서 (적어도 자신의 지각 경험 속에서나마) 변경 가능한 것으로 체험한다. 그리고 이들 서사 속에서 과거 사실을 수정하고 과거에 대한 가능한 잠재적 양식들과 이에 대한 새로운 가정들을 새롭게 조합해 보는 일종의 게임과 같은 구조로 들어간다.⁵⁾

최근 방영된 작품들, <수상한 그녀>(황동혁, 2014)나 <나인>(tvN, 2013), 그리고 <시그널>이나 <눈이 부시게>(JTBC, 2019) 등의 경우, 마인드게임 서사 형식을 따르고 있으며, 이를 통해 우리 사회 내 문화기억 담론을 확장한다. <시그널>이 1980년대 이래 우리 사회의 문화기억을 새로운 형식으로 조직해 낸다면, <눈이 부시게>의 경우, 최근 문화기억 서사가 자주 다루었던 소재로서 ‘개인의 기억’에 대한 탐구 혹은 ‘노년의 기억’으로서 (알츠하이머와 같은 병리적 형태의) 기억 상실 문제를 다룬다. 하지만 이 드라마는 기존의 알츠하이머를 소재로 한 작품들과 달리

5) <시그널>이 드러내는 이러한 서사의 방식은 실제 다양한 공상과학영화나 시간여행 영화들을 통해 관객들에게 익숙한 서사 구조라 할 수 있다. <시그널>을 분석한 기존의 연구들에 따르면 이들은 (실제 주인공이 시간이동을 하지 않지만) 과거에 위치한 이제한 형사와 현재에 위치한 박해영 경위간의 시간적 간극을 넘어선 대화를 통해 시간여행 서사의 구조를 따른다. 또한 <시그널>은 <도깨비>나 <신과함께> 등의 영화/드라마와 유사한 시기에 방영됨으로써, 2010년대 중반에 유행한 여러 판타지 영화의 한 부류로 생각되기도 한다. 하지만 장르적 구분이 갖는 경계적 모호성과 중첩성은 그간 많은 영화 학자들에 의해 지적되어 왔다. 다시 말해 장르는 개념 정의적, 혹은 산업 내외적 변천의 과정에서 하나의 일관된 형태로 정의되기 어려우며, 그 경계는 모호하고 중첩된다.

25세의 젊은이인 혜자가 우연한 계기로 80대의 노인으로 변한다는 환상적인 설정으로 인하여 이러한 병리적 상황을 은폐한다. 그리고 이러한 환상적 상황에 처한 주인공이 겪는 인지적, 지각적 혼란 상황은 혜자라는 인물의 실체가 무엇이며, 그녀가 속한 시간대가 어느 곳인지에 대한 의문을 던짐으로써, 앨세서가 지적하듯이 고전 서사에서 인물이 지녔던 안정적 정체성에 의문을 던진다. 그럼에도 불구하고 병리적 인물로서의 혜자의 시점은 다른 인물들보다 특권화되며, 관객들은 주인공의 상황을 이해하기 위해 그녀가 제시하는 망상적 사고를 지속적으로 탐구하고 재조직해 나가는 게임과 같은 상황 속으로 들어간다. 그리고 자신만의 망상적 세계에 갇힌 주인공을 마인드게임 서사를 통해 설정함으로써, 이 드라마는 현대 사회의 수많은 정보 속에서 느끼는 현기증적 불안감과 이로 인한 기억과 정체성의 불안정성이라는 문제를 유쾌하고 코믹한 방식으로 탐구한다. 본 연구는 <시그널>과 <눈이 부시게>를 중심으로 마인드게임 서사의 등장인물 1980년대 이래 지속되어 온 우리 사회 내 문화기억에 대한 담론을 어떻게 변경시키고 확장하는지 살펴본다. 특히 본 연구는 새로운 서사 양식으로서의 마인드게임 서사가 우리 사회 기억 담론을 수정하는 방식이 갖는 문화적 의미에 대해 고찰하고 이를 통해 오늘날 한국 사회에서 변모하고 있는 문화기억 담론과 시간성의 의미에 대해 살펴보고자 한다.

2. 디지털 미디어 생태계의 새로운 서사 전략과 문화기억 서사 (그리고 마인드게임 서사)

그간 급속도로 변화하는 미디어 환경에서 영화의 서사방식은 지속적으로 복잡해지고 불안정한 모습을 띠어 왔다. 이는 비단 실험영화나 예

술영화에 국한된 현상은 아니며, 상업 극영화, 블록버스터, 독립영화, 텔레비전 드라마 등에서도 꾸준히 이러한 경향이 증가하고 있다. 단일의 혹은 복수의 이야기들, 신뢰할 수 없는 보이소버 내레이션과 누구의 것인지 알 수 없는 시점 쇼트들, 다중화된 서사나 혹은 이중 서사 구조, 역전된 서사 형식 등이 이러한 복잡화된 서사의 예들이라 할 수 있다. 학자들은 이러한 현상에 대해 연구를 진행해 왔으며, “나뉘어진 길”[forking-path narrative, Bordwell, 2002) 서사나 퍼즐 영화(Elliot Panek, 2006), 복잡화된 서사(Janet Staiger, 2006), 혹은 데이터베이스 서사(Marsha Kinder)에 대한 연구가 그 사례로서 포함된다. 특히 <롤라 런>(툼 티크베어, 1998)이나 <사랑의 블랙홀>(해롤드 래미스, 1993)에서와 같이, 두 갈래로 나뉘어진 길에서 끊임없이 선택을 하거나, 삶의 일정한 사건들이 유사한 방식으로 반복되는 순환의 과정으로 설정된 서사들을 마주할 때, 관객들은 자신이 목격하고 있는 현실이 더 이상 안정적이지 않으며 변형 가능한 것으로 이해한다. 이와 같이 이들 서사는 때때로 시간에 대해 직접적으로 성찰적이며, 관객들에게 복잡한 미디어 읽기를 요청한다.

마인드게임 서사의 등장 또한 이러한 새로운 서사양식들의 연장선상에서 생각할 수 있다. 특히 마인드게임 서사는 자신이 이해할 수 없는 사건에 연루된 주인공을 등장시키며, 이를 통해 고전적 서사 속 연대기적 진행이 역전되거나 혹은 원인과 결과의 유기적 관계에 균열이 생긴다. 그리고 이 과정에서 주인공은 현실과 상상을 구분하는 데 어려움을 겪으며, 때때로 자신의 과거와 기억을 되돌아보는 게임의 구조 속으로 들어간다. 이와 같이 마인드게임 서사는 시간성을 의식과 정체성으로부터 분리된 차원으로 이해하며, 비선형적이거나 전복된 인과성을 설정하거나 우연성과 동시성을 강조하고, 이러한 변화된 시간성이 등장인물이나 인간관계에 미치는 효과를 유희적으로 설정한다는 점에서 전통적인 서사와 확연히 구별된다. 또한 마인드게임 서사는 이러한 퍼즐 게임 구조를 지닌 채 실제 기억이나 마음 상태에 대한 관심을 서사의 중심에 놓

기도 하는데, 이 과정에서 등장인물들의 정신은 대체로 극도로 불안정하거나 병리적인 것으로 설정되기도 한다. 하지만 이들 서사는 등장인물을 병리적으로 취급하기 보다는 그들이 세상을 보거나 다른 사람들과 상호 작용하는 방식, 그리고 그들이 “세상 속에 거주하는” 방식을 정상성의 형태로 그려낸다. 이 과정에서 서사는 관객들의 (그리고 등장인물들의) 현실에 대한 지각을 지속적으로 교차 점검하고 맞추어 보는 ‘게임’을 하며 이를 통해 관객들이 서사 속 등장인물과 관계 맺는 전통적인 방식을 수정한다.⁶⁾

여기서 지적될 수 있는 사실은 마인드게임 서사는 미디어 생태계가 고도화된 오늘날 우리 인간의 삶을 조직해 내는 새로운 의미작용망으로 기능할 수 있다는 점이다. 그간 평자들은 미디어 기술의 발달이 가져오는 새로운 문화 현상으로서 덧없이 흘러가는 시간과 속도감에 주목해 왔다. 이들은 한결 같이 아날로그 문화에서와는 달리 시간은 우리의 경험 구조와 함께 놓여 있지 않으며, 우리가 지각하지 못하는 사이에 “지나가 버리는” 것으로 그린다.⁷⁾ 이에 더하여 비디오 게임이나 컴퓨터 시뮬레이션과 같은 기술적 진보는 파편화된 형태로 존재하는 이미지들의 순서를 역전시키거나 결말과 시작점을 변형시킴으로써 연대기적이고 고전적인 시간 경험을 벗어나게 한다. 나아가 다양한 미디어들을 통해 생산된 이미지와 기록들은 컴퓨터와 같은 저장고 속에 지속적으로 축적되며, 이를 통해 오늘날 거대해진 사회적 아카이브는 기억을 부유하는 ‘발견된 이미지’(found image)의 형태로 변모시키고 있다.⁸⁾ 이와 같이 우리의 환경을 변화시키

-
- 6) 마인드게임 서사에 대한 보다 상세한 논의는 Elsaesser (2009), pp. 13-18 참조.
 7) 가령 2000년대 초반의 영화 <인 타임>(앤드류 니콜, 2011)이나 <루퍼>(라이언 존슨, 2012)의 경우, “시간은 돈”이며, “시간을 사는” 과정이 등장한다. 동시에 이들은 디지털 문화 속 “시간 없음”과 “흘러가 버리는 시간”에 대한 관념들을 묘사한다.
 8) 가령 다양한 기념관과 박물관에 전시된 파편화된 시각의 흔적이나 이미지들이 보편적인 사례라 할 수 있다. 또한 한국 드라마 <응답하라> 시리즈에 등장하는 복고 풍의 오브제들 또한 과거의 맥락에서 탈각된 파운드 오브제들의 조합이라 할 수

는 디지털 미디어 생태계에 대해 안드레아 후이센(Andreas Huyssen)은 다양한 이미지와 데이터가 범람하는 오늘의 미디어로 포화된 세상은 시간적 불안정성을 가속화시키고 공간을 파편화시킨다. 이런 의미에서 후이센은 현대 서구 사회에서 유행해 온 사적 기억과 공적 기억에 대한 과도한 관심은 실제로는 현실의 높아진 불안정성과 증대된 망각(혹은 기억의 조작) 가능성에 대한 문화적 불안감의 표출이라고 지적한다.⁹⁾

이에 더하여 페피타 헤셀버스(Pepita Hesselberth)와 로라 슈스터(Laura Schuster)는 마인드게임 서사가 인기를 얻는 현상 또한 이러한 디지털 미디어 생태계가 야기한 현대 사회의 변화 중 하나라고 설명한다.¹⁰⁾ 마인드게임 서사에서 관객들은 고전 서사에서와 같이 주어진 서사를 따라가는 것이 아니라 서사가 제시하는 퍼즐과 같은 선택지들을 마주하고 게임을 한다. 또한 마인드게임 서사는 시작과 중간지점, 결말이 선형적이지 않으며, 결말 또한 모호하다. 따라서 관객이 의미를 이해하기 위해서는 서사를 역행적으로 수정해 나가며, 자신의 현실과 비교하거나 시간성을 재조직해 보는 적극적인 개입이 필요하다. 이렇게 볼 때, 마인드게임 서사는 급속도로 발전해 온 비디오 게임이나 컴퓨터 시뮬레이션에 익숙한 오늘의 관객들에게 잘 맞는 서사라 할 수 있다. 나아가 마인드게임 영화는 대체로 정신적으로 불안정한 인물들을 중심으로 서사가 전개되는 경향이 있으며, 이들은 편집증, 분열증, 기억상실 등의 형태로 그려진다.¹¹⁾

있으며, 서사 속에서 과거의 순간들을 지표하는 하나의 거대한 기억의 박물관을 형성한다. 보다 상세한 논의는 강경래(2018) 참조.

9) Andrea Huyssen (2003), *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford: Stanford University Press.

10) Pepita Hesselberth & Laura Schuster (2008), "Into the Mind and Out of the World: Memory Anxiety in the Mind-Game Film", *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser* (ed. by Jaap Kooijman, Patricia Pisters, & Wanda Strauven), Amsterdam: Amsterdam University Press.

11) Elsaesser (2009), pp. 21-24.

이에 대해 헤셀버스와 슈스터는 마인드게임 서사에 지속적으로 등장하는 병리적 현상들은 무수한 데이터가 범람하는 현대 사회에서 개인들이 느낄 법한 현기증을 반영하는 것이라 설명한다. 다시 말해 이 같이 수많은 정보가 조작되고 가변적인 사회에서는 개인이나 집단 정체성을 보증해 주는 장치로서의 기억이 그 기능을 완벽하게 수행하기 어렵다. 마인드게임 서사의 주요 모티프로 등장하는 혼란스러운 기억과 정체성, 그리고 행위자의 문제는 이러한 변모된 기억과 불안정한 정체성의 감각을 낳는 디지털 미디어 현실에 대한 은유라 할 수 있다.¹²⁾ 이런 의미에서 마인드게임 영화는 오늘의 미디어 환경에서 관객 호명과 참여 방식의 변화를 드러내는 주요한 지점이라 할 수 있다.¹³⁾

그렇다면, <시그널>이나 <눈이 부시게>와 같은 작품이 마인드게임 서사를 활용한다는 사실은 어떤 의미가 있을까? 이들 작품은 무엇보다도 그동안 진행되어 온 기억 서사의 연장선상에 있다. 특히 이들은 트라우마적 서사로부터 발전해 온 한국의 기억 서사를 새로운 경향으로 변모시킨다. 앞서 언급된 바와 같이 <시그널>이 새로 정립하려는 기억은 1980년대부터 2000년대까지의 시간으로서, 이 시기는 오늘날 우리 사회 문화 담론에서 새롭게 정의되기를 요청받는 시간들이다. 다시 말해 1980년대는 광주 항쟁으로부터 시작한 국가 폭력의 역사가 지배했던 시기이며, 동시에 1987년 민주화 혁명을 이끌어 낸 동력으로서의 민중의식이 정점에 달했던 시간이다. 하지만 1980년대가 표상하던 민주화의 가치는 최근 새로운 국면을 맞고 있으며, 오늘날 기억 정치에서 이 시기는 가장 문제적 시간으로 떠오르고 있다.¹⁴⁾ 이러한 사회 문화 담론의 변화를 반영하

12) Hesselberth & Schuster (2008).

13) Elsaesser (2008), “Contingency and Agency: Cinema after the Image”, Unpublished paper 3, Cited in Hesselberth & Schuster, pp. 10-11.

14) 이와 관련하여 천정환은 일베의 등장과 이들의 5.18 항쟁에 대한 부정과 조롱은 최근 우리 사회 내 1980년대에 대한 문화 담론이 재정립되는 과정을 극단적으로 보여주는 경우라 지적한다. 천정환(2014), 「1980년대와 ‘민주화운동’에 대한 ‘세대

듯, 광주 민주화 항쟁에 대한 문화적 재현 방식 또한 변화해 왔다. 가령 <오래된 정원>(임상수, 2006)의 경우, 영화 속 광주항쟁은 더 이상 재현 불가능한 과거의 상흔을 담아내지 않는다. 오히려 영화 속 과거는 의식과 이데올로기로만 점철되었던 시간들로서, 30여년이 지난 현재의 시간을 살아가는 주인공에게는 지속적으로 부대끼고 갈등을 겪게 하는 과거로 남아 있다. 또한 박명진이 지적하듯, 이 영화는 광주항쟁에 대한 기억을 아물지 못한 상처로 담아내기 보다는 주인공의 영혼을 치유해주는 여인의 존재로 인해, 기존 영화에서와 달리 1980년대를 “치유의 공간, 구원의 공간”으로 재설정한다. 더불어 <화려한 휴가>(김지훈, 2007)는 이러한 트라우마적 사건을 보다 전면적으로 재구성하고자 하지만, 오히려 내러티브적 봉합으로 귀결되면서 광주항쟁이 지닌 혁명적 성격이 퇴색한 느낌마저 준다.¹⁵⁾

이와 유사하게 <시그널>은 1980년대 이래 우리 사회 내 트라우마를 재소환하고 미완으로 남은 기억을 다시 읽어내고자 함으로써, 현재 요청되고 있는 1980년대 다시 읽기를 실천한다. 특히 이 드라마는 이러한 병리적 사건에 대한 기존의 문화기억들(가령 <살인의 추억>)과 달리 과거의 순간들과 적극적으로 교섭하고 이들 과거의 기억을 새로운 가능성의 순간으로 변경한다. 이 과정에서 관객들은 등장인물들과 함께 과거를 새롭게 바라보고 새로운 선택을 함으로써 미제로 남아 있던 과거의 사건들

기억’의 정치, 『대중서사연구』, 20(3), p. 190.

- 15) 박명진(2007), 「한국영화의 역사 재현방식 — 광주 항쟁 소재 영화를 중심으로」, 『국제어문』, 41. 미리엄 한센(Miriam Hansen)과 같은 영화 학자에 따르면 원래 재현 불가능한 것로서의 트라우마적 기억이 허구적 서사 속으로 삽입됨에 따라 마치 정신분석에서 그러하듯 그 상흔이 봉합되는데, 즉 관습화된 서사 속으로 편입된 트라우마는 그 억압된 부분을 언어를 통해 재연(acting out)함으로써 증상이 해결되는 것과 같은 효과를 갖는다. 이런 점에서 허구화된 관습 속으로의 편입은 문화적 봉합 효과를 갖는다고 말할 수 있다. Miriam Hansen (1996), “‘Schindler’s List’ Is Not ‘Shoah’: The Second Commandment, Popular Modernism, and Public Memory”, *Critical Inquiry*, 22(2), pp. 292-312.

을 해결한다. 이렇게 볼 때, 마인드게임 양식으로 변경된 문화기억은 무엇보다도 과거의 사실을 우리의 문화적 무의식이 “그러하기를 원했던 상태”로 수정하거나 해결되지 못했던 사건을 초현실적 설정을 통해 완결시킴으로써 과거의 상흔을 봉합한다. 다시 말해 이 드라마가 마인드게임 서사를 차용함으로써 우리 사회의 기억을 되돌아보는 방식은 어쩌면 이전의 문화기억 담론이 보여주던 퇴행적이고 봉합적인 성격을 답습하는 것이라 말할 수 있다. 그럼에도 불구하고 관객들이 마인드게임 서사를 통해 과거를 변경 가능한 것으로 인지하고, 등장인물들과 함께 행위자로서 이러한 역사 변경의 주체가 된다는 설정은 우리가 과거를 바라보는 관점의 변경을 의미하며, 새로운 시간성을 경험하게 하는 것이라 말할 수 있다. 지적되어 왔듯이 마인드게임 서사는 관객들이 텔레비전 게임쇼나 컴퓨터 게임과 유사한 방식으로 서사를 이해하게 하며, 이를 통해 관객들이 서사를 완결시키는 데 보다 능동적으로 참여하게끔 한다.¹⁶⁾ 이렇게 볼 때, 이들 관객들은 더 이상 영화를 관음증적이거나 몰입하여 감상하는 것이 아니라 스스로 서사를 완성하는 과정에 개입하며, 이런 점에서 마인드게임 서사가 제공하는 새로운 기억 만들기의 과정에 참여한다. 나아가 <눈이 부시게>의 경우, 대중 기억 담론의 최근 관심으로서의 기억 자체에 대한 탐구, 그리고 충분히 논의되지 못했던 시간성으로서의 노년의 문제를 다룸으로써 불안정한 정체성과 인간 행위자의 문제를 마인드게임 서사 속에서 담아낸다. 이렇게 볼 때, 기억 서사의 마인드게임 양상으로서의 변화는 현재의 미디어 생태계에서 관객들이 느끼는 기억에 대한 불안의 정서를 담아내는 동시에 기존의 기억 서사를 확장하고 변경한다고 말할 수 있다. 다음 절에서는 이러한 가정을 토대로 <시그널>과 <눈이 부시게>가 제공하는 기억 서사의 변형과 새로운 시간성의 경험이 갖는 의미에 대해 살펴본다.

16) Elsaesser (2009), p. 16.

3. <시그널>: 시간여행과 마인드게임 서사를 통한 공적 기억의 변형

우리 사회 내 문화기억을 다루는 마인드게임 서사의 대표적인 드라마로서 <시그널>은 현재 시간인 2015년 박해영과 차수현(김혜수 분)이 등장하는 진양경찰서에서 시작된다. 유명 배우들의 연예 기사와 관련한 가벼운 만남으로 설정되었던 두 경찰관의 만남은 진양경찰서로 공간을 이동하면서 변화한다. 박해영이 진양경찰서 수사과의 로비를 걸어 나올 때 그는 로비 거울 앞에서 초조한 모습으로 서 있는 어린 자신의 모습과 조우한다. 그리고 겹쳐지는 두 시간대를 가시화하면서 서 있는 어린 해영과 현재의 해영의 이중화된 모습을 통해 박해영은 자신이 자리했던 현재로부터 떨어져 나와 과거의 순간들로 들어선다. 과거의 장면을 연상시키는 공간인 경찰서에서 어릴 적 자신과 조우하는 이 장면은 회상이나 꿈시퀀스, 플래시백과 같은 고전적 영상 관습에서 자주 활용되어 왔으며, 이런 점에서 이 회상의 순간은 여전히 유기적 서사로 짜여 있다.

이와 대조적으로 <시그널>의 서사가 이러한 관습적 회상 구조를 넘어서는 지점은 박해영이 경찰서를 나서면서이다. 진양서를 출발하려던 박해영은 우연히 습득하게 된 오래된 낡은 무전기를 통해 2000년이라는 과거에 자리한 이재한과 ‘주파수’가 연결된다. 서사 전반에 걸쳐 지속적으로 반복된 이 순간을 통해 2015년이라는 현재에 위치한 박해영이 1989년, 2000년, 2005년에서 범죄 사건을 수사하고 있는 이재한과 소통한다. 다소 초현실적으로 설정된 이 상황은 다른 시간대에 위치한 박해영과 이재한을 교차편집을 통해 재현하거나 혹은 분할 화면 속에 동시적으로 전시되는 미장센을 통해 이들간의 소통이 동시적이라는 사실을 강조한다.¹⁷⁾ 나아가 이러한 과거와 현재의 조우를 통해 과거 사실을 변경하고,

17) 과거와 현재를 시각적으로 병치하는 것은 기존의 사고 체계에서 설정된 과거의 모습을 시각화하는 것이다. 하지만 이 같이 다른 시간대의 동시적 병치는 그 자체

새로운 과거, 그리고 현재가 만들어진다는 설정은 전형적인 시간여행 서사를 차용한 것이다. 가령 최초의 사건으로 설정된 ‘진양시 어린이 유괴 사건’의 경우, 무전을 통해 전달된 과거로부터의 정보는 미제로 남아있던 사건을 해결하는 데 결정적 기여를 한다. 또한 박해영이 1989년의 이재한에게 전달한 정보를 통해 과거 범죄에서 피해자가 구조되는 장면은 전형적으로 역사적 수정주의를 통해 사건과 플롯을 그들이 “그러해야만 했던 형태”(what they should have been)로 복원하는 순간이다.¹⁸⁾ 나아가 현재의 정보를 활용해 1989년의 과거를 변경하는 순간, 2015년 현재에 남겨져 있던 범행 현장을 촬영한 낡은 사진 속 피해 여성의 모습은 흐릿하게 지워진다. 그리고 이내 이 사진은 다른 피해자의 모습으로 전치되는데, 이러한 영상 기법은 우리가 <백투더퓨처>(로버트 저메키스, 1985)와 같은 시간여행 서사에서 익숙하게 보아온 관습이다.

여기서 <시그널>은 1980년대 후반부터 2000년까지 우리 사회 내 다양한 사건들의 궤적을 좇아 서사를 형성하고 있다는 사실이 강조될 필요가 있다. 이렇게 볼 때, 드라마 속 박해영과 이재한 사이에 연결된 주파수는 개개 인물들이 지닌 기억들이라기보다는 한 사회 내에 축적된 지속으로서의, 앙리 베르그송(Henri Bergson)적인 의미에서의 “과거 전체”¹⁹⁾ 혹은 집단 기억으로서의 무의식적 기억이라 할 수 있다. 그리고 이러한 무의식적 기억이 돌아오는 순간은 잠재태로 존재하던 과거의 기억이 의식적 노력 없이 떠오르는 회상(reminiscence)²⁰⁾의 순간이라 할 수 있으며,

로 새로운 시간성의 도래를 의미하며, 동시에 관객들이 새로운 시간성을 자연스럽게 수용하게 한다.

18) 시간여행 서사의 역사수정주의적 성격에 대해서는 David Wittenberg (2006), “Oedipus Multiplex, or, The Subject as a Time Travel Film: Two Readings of ‘Back to the Future.’”, *Discourse*, 28 (2/3) p. 66을 참조.

19) Henri Bergson (1913), *Creative Evolution*, New York: Macmillan.

20) 이는 질 들뢰즈나 베르그송적 의미에서 의식적인 기억과 다른 무의식적 작용으로서의 기억이라 할 수 있다. 보다 상세한 논의는 황수영(2006), 『물질과 기억, 시간

드라마 서사에서는 잠재태로 존재했던 과거 사건에 대한 (집단) 기억이 어떤 계기로 (개인으로서의) 박해영에게 상상 혹은 지각 이미지의 형태로 현실화된 것이라 말할 수 있다.²¹⁾

이에 더하여 <시그널>에는 반복되는 몇 가지 유형이 있다. 특히 드라마의 초반부 등장하던 박해영이 지닌 자신의 형, 박선우에 대한 기억, 이재한 형사의 죽음의 순간(1, 2, 8, 15, 16회) 등은 서사가 마무리될 무렵까지 박해영이 이 서사와 관계하는 견인체로 기능한다. 특히 10~20초가량의 상대적으로 짧은 쇼트들로 설정된 박선우가 소년원으로 끌려가는 장면은 드라마를 가로질러 흩뿌려지면서 종종 연대기적 서사 바깥으로 빠져나온다(1, 4, 12, 13부). 무엇보다도 이러한 장면들은 트라우마적 사건을 재현하는 영상에서 자주 활용되는 관습으로서, 과거 경험의 의미망 속에서 해소되지 못한 치명적 경험들이 개인의 의식으로 돌아오는 과정을 재현한다.²²⁾ 나아가 이들 영상은 날카롭고 반복적 형태로 인하여 되풀이될 때마다 서사에 지속적으로 균열을 가한다. 또한 관객들은 이러한 결정적 장면들을 반복적으로 마주하며, 이를 통해 자신들이 지닌 과거에 대한 기억과 시간성을 이중화한다. 다시 말해 관객들은 이 장면이 다시금 되돌아 올 때, 최초의 장면에서 지닌 자신의 기억을 수정하는데, 그들은 자신들이 목격했던 사건에 대한 기억과 기존에 알고 있었던 기억, 그리고 가장 가까운 지점에서의 기억 등을 함께 종합하며, 이를 통해 그

의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, pp. 206-207 참조.

21) 서사의 유기적 시간에 균열을 가하는 이러한 설정에도 불구하고 <시그널>에서의 시간은 전반적으로 연대기적 전개 과정을 따른다. 실제 형에 대한 기억은 10여초 가량의 짧은 순간들로 설정되면서 박해영이 위치한 공간들 (가령 경찰서나 형의 무덤과 같은)이 가능하게 해 준 회상의 장면들이다. 또한 무전기를 통해 이재한 형사와 조우하는 순간은 전형적인 시간여행 관습을 차용한다는 점에서 서사를 다시 유기적 형태로 조직해 놓는다.

22) 이러한 트라우마 재현에 대한 영상 관습에 대해서는 Janet Walker (1999), *Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust*, Berkeley: University of California Press 참조.

사건에 대한 시간성을 다중화한다.²³⁾

이와 같이 <시그널>은 과거와 현재가 공존하는 장면들을 병치하고 과거의 특정한 순간들을 반복함으로써, 완결된 서사로 존재하던 우리 사회 내 기억들을 재확인하고 기존의 연결고리를 해체한다. 또한 과거는 완결된 것이 아니라 다양한 잠재태들이 공존하는 변형 가능한 시간성으로 변모한다. 이 과정에서 관객들은 잊혀진 간극의 순간에 의문을 던지며, 자신이 지닌 과거에 대한 기억과 새로이 가능해진 잠재태들을 조합해 보고 이를 통해 새로운 선택과 결정을 하는 ‘마인드게임’을 실천한다. 가령 <시그널>이 우리 사회 내 잘 알려진 기억으로서의 ‘경기 남부살인사건’을 재현할 때, <살인의 추억>(봉준호, 2003)을 감상한 관객들은 어떤 서사가 등장인물들이 이 장면으로 이끌었는지 기억한다. 또한 관객들은 1980년대의 시간을 지나오면서 스스로 경험한 이 범죄에 대한 사건 보도나 기록들을 기억할 수도 있다. 이에 더하여 1980년대를 재현한 다른 영화나 드라마 혹은 추념의 형태로 등장한 여러 작품들을 떠올릴 수도 있다. 이와 같이 관객들은 이들 사건에 대한 기존의 서사에 노출되고 이에 대해 지닌 자신들의 정보를 활용하여 새롭게 추론을 진행하며, 드라마는 과거의 문화기억들이 그 미세한 디테일을 잡아내지 못한 채, 그 추격의 논리가 멈춰 선 지점에서 다시 서사를 시작한다.

더욱이 서사가 전개되어 갈수록 <시그널>의 마인드게임 구조는 점차 기존의 시간여행 관습이 지닌 역사 수정주의를 넘어선다(실제로 이러한 가변성이 극대화되는 순간은 서사의 중반부에 등장한 ‘대도사건’이다). 이 지점에서 과거는 더 이상 실제 사건을 지칭하지 않으며, 새로운 (혹은 가능태로서의) 명칭들로 등장한다. 또한 관객들은 잠재태들로 복수화된 과거를 마주하면서 과거와 현재간의 동시적 공존이나 선택 가능한 과거라는 설정을 더 이상 초현실적인 것으로 받아들이지 않는다. 오히려 이

23) Wittenberg (2006). pp. 65-66.

들은 현재적 시점에서 새롭게 씌여지는 과거의 장면들을 자유롭게 연상하고 다양화된 정보와 관점을 조합하여 추리를 시작한다. 이렇게 볼 때, <시그널>이 제안하는 시간성은 어쩌면 거대한 기억의 아카이브로 변모해 온 오늘날의 미디어 환경을 연상시킨다고 말할 수 있다. 안나 에버렛(Anna Everett)은 디지털 기술로 생산된 텍스트들은 무한히 연결 가능한 기표들로 연결되는 상호 인용과 중첩의 과정 속에서 의미를 형성한다는 사실을 강조한다. 나아가 에버렛은 디지털 이미지로 범람하는 현대 사회에서 텍스트의 의미가 형성되는 과정을 설명하기 위해 “디지털텍스트성”(digitextuality)이라는 개념을 고안하는데, 이 개념은 기존의 콜라주나 상호텍스트성이 디지털 기술의 보편화와 함께 확장된 것이라 말할 수 있다.²⁴⁾ <시그널>에서 과거를 반복하고 이에 대한 다양한 대중적 기억을 활용하는 방식, 그리고 이러한 과거와 현재가 동시간대에 배치되는 미장센 등은 이 같은 디지털텍스트적 성격을 드러내는 순간이다. 동시에 이러한 장면들은 관객들이 디지털 이미지의 범람 속에서 익숙한 것으로 이해하고 있던 다양한 시간대의 공존, 기억들의 겹침, 그리고 이들의 현재에서의 재생 가능성들에 대한 변화된 감각들을 서사적으로 은유한다.

이와 같이 <시그널>이 활용하고 있는 마인드게임 서사는 조작 가능해지고 변경 가능해진 기억의 시대에 느끼는 불안정한 정체성과 행위자, 그리고 이로 인한 현기증적 상황을 담아낸다. 그럼에도 불구하고 <시그널>은 마인드게임 서사를 활용하여 현재의 시점에서 변경 가능한 과거에 대해 강조함으로써 행위자의 역할에 대한 믿음을 지속한다. 무엇보다도 <시그널>이 설정하는 주인공들은 모두 사건의 피해자나 목격자, 혹은 유가족으로서 사건에 깊이 연루된다. 다시 말해 피해자-행위자로서의 주인공들은 다시 소환된 과거 사건에 적극 개입하며, 이를 통해 과거 기억

24) Anna Everett (2003), “Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence Media in the Digital Age”, *New Media: Theories and Digitextuality* (ed. by Anna Everett and John T. Caldwell), New York: Routledge. p. 7.

에 대한 기존의 관점을 변경한다. 가령 <살인의 추억>이나 <한공주>에서 과거 범죄 사건들은 느와르적 표현이나 트라우마 영화 기법을 통해 1980년대 한국 현실의 피폐하고 암울한 시대상을 그려내거나 2000년대 성폭행 희생자가 겪었을 죽음 같은 공포를 그대로 전달함으로써 관객들에게 죄의식과 윤리에 대해 성찰하게끔 한다. 반면 <시그널>에서 다루어진 동일 범죄 사건들은 마인드게임 속 선택지들로 변경되고, 이 과정에서 기존의 어둡고 패배적인 분위기는 사라지고, 현실에서 미제로 남아있던 사건들은 ‘해결’된다. 이런 의미에서 서사는 조작과 변경이 가능해진 기억의 시대에 기술적/서사적 장치의 도움을 받아 과거 기억을 새롭게 리셋하고 변경하고자 하는 의지를 보여주는 것이라 말할 수 있다. 또한 이러한 변화의 시대에 혼란을 느끼는 행위자는 스스로 변화를 주도하는 주체로 설정되며, 이를 통해 새롭게 안정적 정체성을 부여받는다. 이와 같이 <시그널>은 마인드게임 서사를 통해 한국의 기억 담론이 1980년대를 재현하는 방식을 변화시키며, 이 과정에서 우리 사회의 근현대사에 남아 있는 트라우마적 기억에 대한 태도를 변화시킨다.²⁵⁾ 실제 1990년대 코리안 뉴웨이브 영화 속에서 트라우마적 형식으로 아프게 기억되었던 1980년대의 기억은 2000년대의 향수영화와 블록버스터 영화 속에서 점차 관습적이고 퇴행적인 방식으로 변모되어 왔다. <시그널>은 2010년대의 시간에서 혼란스러운 현실을 넘어선 행위자가 과거를 리셋하고 변경

25) 이와 관련하여, 바비 젤리저(Barbie Zelizer)가 수행한 트라우마적 사건이 한 사회 문화 담론에서 변모되는 과정에 대한 연구는 참조할 만하다. 젤리저에 따르면, 트라우마적 경험은 그 발생 시점에서는 망각되는 경향이 있지만 이후 관습적 의미망에서는 포착되지 않는 파편화된 기억들로 돌아온다. 또한 이러한 치명적 기억의 파편들은 다시 일정 기간이 지나 사람들의 의미망 속으로 통합되는데, 한 사회 내에서의 트라우마는 이러한 통합 과정으로서의 서사를 통해 재생되고 이해된다. Barbie Zelizer (2000), *Remembering to forget: Holocaust Memory through the Camera's Eye*, Illinois: University of Chicago Press. 이는 마치 정신분석에서 트라우마를 겪은 한 개인이 겪는 반복 강박(Repetition Compulsion)의 병리적 증상과 유사하다.

하여 ‘그러했어야 할 과거 (혹은 현재)’를 새롭게 설정하려는 집단 무의식의 충족이라 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 이러한 기억의 리셋 과정은 항상 행위자의 의도대로 결말지어지지 않는다. 수차례 반복되던 이재한의 죽음이라는 사건은 서사의 마지막에 이르러 다시 한번 반복된다. 이후 15년이 지난 2015년에 도착한 (실종된) 이재한의 편지, 그리고 결정적인 과거의 증거물이 오늘에서야 안전하게 도달할 장소를 찾았다는 설정은 사회구조적 병폐로 인해 미완으로 남았던 사건들이 현재의 시점에서 해결되기를 바라는 일종의 소망실현 서사로서 기능한다. 하지만 <시그널>이 제시하는 과거로의 회귀와 미래로의 투사를 통한 과거와 현재의 변경은 하나의 완결된 형태에 도달하지 않는다. 다시 말해 <시그널>의 마지막 엔딩 시퀀스가 지향하는 바는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 말한 “열린 전체로서의 생성”이라 할 수 있으며, 이를 통해 우리가 살아가는 시간과 역사는 “새로운 것의 창조를 위해 항상 회귀하는 가능성으로 정의되는 사건”이라는 사실을 분명히 한다.²⁶⁾ 나아가 마인드게임 서사를 통해 길러진 새로운 시간성에 대한 감각과 과거와 현재에 대한 다양한 잠재태들의 존재로 인하여, 관객들은 이러한 열린 과거에 대해 자유롭게 추론할 수 있으며 이를 통해 미완의 기억을 통합하려는 의지를 지속한다. 이제 <시그널>에서의 기억의 통합은 게임으로서의 서사를 좇아 온 관객들의 몫으로 남는다. 그리고 드라마는 이 서사의 최종적 행위자가 관객이라는 사실을 분명히 한다. 이와 같이 이 드라마는 디지털 미디어가 양산해 온 시간성의 변경과 현기증적 감각에도 불구하고 여전히 행위자들이 과거와 현재를 나눈 방향으로 이끌 능력을 지닌 것으로 생각하며, 따라서 디지털 미디어 생태계에서의 기억과 정체성에 대한 긍정적 태도를 드러낸다. 그리고 마인드게임 서사의 초현실적 설정을 통해 미완의 사건들을 통합하고 새로운

26) 들뢰즈의 시간 개념에 대한 상세한 논의는 데이비드 노먼 로도워(2005), 김지훈 역, 『질 들뢰즈의 시간기계』, 그린비, p. 154 참조.

미래로 나아간다는 점에서 이 드라마는 기존의 (집단) 기억 담론이 추구해 오던 정체성 재정립 노력의 연장이자 보다 강력한 형태라 말할 수 있다.

4. <눈이 부시게>: 마인드게임 서사를 통한 주체 혹은 기억 상실(시대)에 대한 긍정

<눈이 부시게>의 서사는 <도깨비>(tvN, 2016), <나인>, <신과 함께>(김영하, 2017), <수상한 그녀>에서와 같이 과거의 시간으로 이동하는 시간여행 서사나 혹은 노년의 주인공이 젊은 모습으로 변모하는 판타지 서사의 형태를 띤다. 특히 이 드라마의 도입부는 이러한 서사가 지닌 다층적 구조와 시간성을 드러낸다. 드라마의 시작은 노년의 혜자의 얼굴과 함께이다. 인터넷 방송을 하는 영수의 컴퓨터 스크린 위로 80대의 혜자(김혜자 분)가 등장한다. 이내 혜자는 자신이 스물다섯이라 말하는 젊은 목소리로 오버랩되는데, 이후 드라마는 바닷가 모래사장을 걷고 있는 25세의 혜자(한지민 분)의 모습을 보여준다. 여기서 두 목소리의 교차는 꿈이나 회상과 같은 영상적 장치를 활용하지 않으며, 이를 통해 곧 이어질 초현실적 환상 구조를 예비한다. 그리고 바닷가에 도착한 혜자가 어린 시절 자신이 모래사장에서 주웠다고 주장하는 낡은 손목시계에 대한 이야기를 들려준다. 시간여행을 가능하게 해 주는 장치로서의 낡은 손목시계는 전통적인 판타지 서사에서와 같이 신비롭게 보인다. 그리고 이내 서사는 미용실을 운영하는 엄마, 아빠와 함께 보냈던 단란했던 어린 시절, 철부지 오빠의 모습에 이어 준하(남주혁 분)라는 자신의 연인을 만나 사랑에 빠지는 짧은 시간, 그리고 재능 없는 아나운서 지망생으로서의 갈등과 같이 25세 김혜자가 지나왔을 법한 순간들을 빠르게 나열한다.

하지만 드라마의 2회 후반부에 이르러 급작스럽게 닥친 아빠의 사고

는 트라우마적 상황을 보여주듯 느린 속도로 그려진다. 응급실로 실려 온 아빠의 병실 앞에서 서사는 아빠의 사고 상황을 재연하고, 헤자는 아빠를 구하기 위해 낡은 시계의 힘을 빌린다. 하지만 전형적인 시간여행 서사에서와 달리 헤자의 과거로의 회귀는 좀처럼 자신이 원하는 결과를 가져다주지 않는다. 헤자는 아빠를 구하기 위해 수만 차례에 걸쳐 동일한 사건으로 되돌아가며, 그 반복의 끝에서 마침내 아빠를 구한다. (실제 이러한 설정은 <사랑의 블랙홀>과 같은 영화에서 활용된 서사와 구조적으로 유사하다). 그리고 아빠를 구한 다음 날 헤자는 자신이 더 이상 25세의 청춘이 아니라 80대 노인의 모습을 하고 있음을 깨닫게 된다. 아침에 일어난 그녀가 거울에 비친 자신의 늙은 얼굴을 발견하게 되는 순간, 그녀는 25세의 헤자라는 자신의 내면적 믿음과 타자라는 사회적 거울에 비쳐진 80대로서의 자신의 모습 사이에서 절망한다. 여기서 헤자의 기억과 망상적 사고의 혼란은 헤자 자신의 외부 환경과 내면 상태의 불일치를 가져오고 이 과정에서 관객들의 불안감은 증폭된다. 그럼에도 불구하고 헤자가 아빠를 살리기 위해 반복적으로 되돌아가는 이 장면은 무엇보다도 그 간절함과 반복성으로 인하여 트라우마의 영상적 재연과 유사하다. 그리고 이 트라우마는 서사의 후반부에 이르러 (실제 헤자가 알츠하이머를 앓고 있는 80대 노인이라는 사실이 밝혀질 때) 드러나듯이, 자신이 겪었던 실제 트라우마로서의 남편의 상실과 아들의 교통사고를 은폐하는 유사 트라우마라 할 수 있다.²⁷⁾

기존의 문화 서사에서 알츠하이머는 환자-주인공이 일상의 삶에서 벗어나 자신만의 새로운 시간성으로 들어서는 일련의 과정을 추적하는 장치로 활용되어 왔다. 특히 환자-주인공은 자신이 살아 낸 과거의 한 지점

27) 다시 말해 이 사고로 인하여 헤자는 노년의 모습으로 변하지만, 이후 그녀는 아빠가 다리를 절단했다는 사실을 알게 된다. 그리고 서사의 마지막에서 밝혀지듯이 다리를 저는 아빠는 실제로는 어릴 적 교통사고로 인해 다리를 저는 자신의 아들이며, 아들의 사고와 장애가 헤자의 삶을 옥죄어오던 트라우마적 기억이었다는 사실이 드러난다.

에 집착하는데, 무엇보다도 이는 삶에서의 트라우마적 순간, 혹은 자신의 삶에서 가장 찬란했던 순간으로 설정된다. <눈이 부시게>에서 알츠하이머는 이러한 고전적 관습을 따르며 동시에 마인드게임 서사를 통해 그 의미가 확장된다. 엘새서에 따르면 마인드게임 서사의 주요한 경향 중 하나는 편집증, 분열증, 기억상실 등과 같이 정신적으로 불안정한 인물들을 중심으로 서사가 전개된다는 사실이다.²⁸⁾ <눈이 부시게>의 경우, 김혜자라는 인물이 겪는 인생역정이 알츠하이머라는 질병으로 인하여 왜곡되고 환상적 형태로 변형된다. 더욱이 드라마는 병리적 인물로서의 혜자의 목소리를 보이소버 내레이션으로 전달하는데, 이를 통해 혜자의 시점은 특권화된다. 다시 말해 알츠하이머를 앓고 있는 혜자의 관점에서 서사가 진행됨으로써, 망상적 구조 속의 젊은 시절이 마치 실제와 같이 여겨지는 동시에 혜자가 늙고 병든 자신의 모습을 인지하는 짧은 순간들은 (말실수와 같은) 삶의 왜곡된 시점으로 설정된다. 이 같이 역전된 서사 구조는 하나의 ‘속임수’로서, 우리가 혜자라는 인물의 실체가 무엇이며 그녀가 속한 시간대가 어디인지에 대해 의문을 던지게 하며, 이를 통해 드라마 속 인물은 고전적 서사에서와 달리 안정적 정체성을 확보하지 못한다. 동시에 이러한 서사는 일상적인 범주로서의 정상성과 비정상성, 범인과 행위자의 구분을 교란시키며, 이를 통해 관객들은 서사에서 보여지는 것과 말해지는 것들에 대해 지속적으로 회의하며, 과연 진실이 무엇인지를 고민하는 게임 속으로 초대된다.²⁹⁾

여기서 <눈이 부시게>가 제공하는 정신분열적 마인드게임, 혹은 젊은 이가 노년을 살게 되는 환상에서 서사는 점차 노년의 모습을 한 25세의 혜자가 늙어버린 자신을 인정하고 이해하는 과정에 주목한다. 그리고 혜자의 병리적 망상이 왜곡하는 타인들과의 관계는 서사 속에서 삶에 대한

28) Elsaesser (2009), p. 24.

29) 마인드게임 서사 속 행위자의 불안정한 정체성에 대한 논의는 Elsaesser (2009), pp. 24-25 참조.

코믹한 주석으로 그려지며, 이러한 ‘시선의 역전’을 통해 세상에 대한 새로운 시각을 전달한다. 가령 젊은 혜자가 한순간 늙어버렸다는 설정은 철부지 오빠나 친구들과의 관계들 속에서 다양한 에피소드들을 생성하며, 이를 통해 학업이나 취업과 같은 삶의 무게로 인하여 번민하고 있을 20대의 청년들이 자신의 청춘이 갖는 의미를 되돌아볼 수 있는 기회를 제공한다. 나아가 젊은이의 모습으로 바라본 늙은 주인공과 다른 노인들과의 관계를 통하여 서사는 우리 사회에서 고민의 범위를 넓혀가고 있는 노년의 문제 또한 구체적으로 그린다. 혜자가 노쇠한 신체로 인해 겪는 불편함이나 멀지 않은 순간으로서의 죽음에 대한 단상, 샤넬 할머니를 통해 그려내는 노인 복지의 그늘, 여러 술한 질병들과 젊은 날에 대한 애뜻한 추억들, 그리고 갑작스런 죽음을 맞는 이들에 대한 애도의 장면들이 나열된다. 여기서 이러한 사회적 이슈들은 제3자의 시선이 아니라 자신이 25세라 믿고 있는 혜자의 시선으로 그려지는데, 이를 통해 서사 속 혜자의 노년은 슬프거나 우울한 것으로만 묘사되지 않는다. 가령 늙은 자신이 겪는 신체적 노쇠함을 안타깝게 독백하는 젊은 혜자의 목소리는 (훨씬 더 가까이에서 애뜻하게 바라보는) 젊은이의 시선으로 노년을 이해하는 과정일 수 있다. 가령 4부 전반부에 바꾸니 한가득 담긴 약봉지를 바라보며 한숨짓는 노년의 혜자 위로 젊은 혜자의 보이소버 내레이션이 전치된다. 그리고 이 목소리는 늙은 자신을 위로한다. 이와 같이 <눈이 부시게>에서 관객들은 주인공이 지닌 정신적 불안정 상태에 초점을 맞추기 보다는 이러한 서사의 게임 속에 숨겨져 있던 비가시성의 층들이 해체되는 과정을 지켜본다.

그리고 서사는 자신이 25세라 믿는 혜자가 무심결에 자신이 80세의 노인임을 드러내는 순간을 삼입한다. 시장이나 아파트 경비실에서 마주하는 이웃들이 혜자가 자신의 부모나 오빠, 친구들과 맺는 관계를 아들과 며느리, 손자와 손녀로 불러줄 때, 서사는 이들 장면을 마치 혜자가 내뱉는 재치 있는 농담으로 설정하지만, 실은 혜자의 망상적 구조 속에

서 언뜻언뜻 드러나는 현실의 균열이다. 그리고 이러한 진실의 얼굴들이 코믹한 상황을 연출해낼 때 생겨나는 아이러니의 효과는 혜자의 병리적 판타지가 형성해 놓은 세계가 완벽하지 않으며, 이러한 균열이 현실 속에서 자리를 찾을 때 깨어질 수 있음을 보여준다. 또한 서사의 마지막에 이르면, 관객들은 혜자가 알츠하이머를 앓고 있다는 사실, 다시 말해 서사 전반을 이끌어 온 혜자의 환상적 세계는 실상 그녀가 최근 기억을 상실하였으며, 타자와 외부 세계를 망상적으로 인지하게끔 하는 그녀의 질병에 기인한 것임을 알게 된다. 앞서 설명되었듯이 그녀의 병리적 상태는 서사에서 그녀가 자신의 삶을 옥죄었던 트라우마적 시간이자 눈이 부시게 아름다웠던 그 시절로 (망상적 형태로나마) 돌아갈 수 있는 길을 열어준다. 더불어 그녀의 병리적 상태는 혜자에게 평생 가능하지 않았던 자신의 아들과 며느리, 그리고 굴곡진 삶으로서의 자신의 과거와 화해할 수 있는 기회를 마련한다. 나아가 그녀의 판타지는 관객으로서의 젊은이들에 대한 위로를 제공하고 동시에 노년의 삶에 대해 고민하게 한다. 이렇게 볼 때, 혜자가 겪는 최근 기억의 상실과 이를 전제로 한 마인드게임 서사는, 엘새서가 지적하였듯이 “생산적인 병리현상”으로 작동한다고 말할 수 있다. 엘새서에 따르면, 마인드게임에서 주인공들이 지닌 정신 질환은 세상에 대한 제어력을 잃게 한다. 하지만 이들은 타자 그리고 자신을 둘러싼 세상에 대하여 다른 종류의 관계를 형성한다(이들은 시간여행이나 신비한 마술적 힘과 같은 “우주적” 에너지를 부여받기도 한다). 또한 마인드게임 서사에서 이러한 병리적 주체들은 행위자로 설정되며, 이를 통해 관객들은 이들 주인공들이 의학적인 시선 아래 놓여있을 때와는 다른 시선으로 그들의 세계를 이해하게 된다.³⁰⁾

나아가 헤셀버스와 슐스터가 지적하였듯이, 이러한 기억의 병리적 형태를 통한 서사의 성장은 미디어 기록과 기억이 편재하는 현대 사회에서

30) Elsaesser (2009), p. 31.

기억과 기억상실에 대한 (다소 문제성 있는) 매혹과 관련이 있다고 말할 수 있다. 이러한 매혹은 편재하는 미디어라는 현상이 주체를 수동적으로 만든다는 점에서 근대적 주체성에 대한 공격이 되거나 혹은 이를 약화시킨다. 그럼에도 불구하고 사적 기억은 여전히 개인성을 보증하고 욕망을 추동하며 위협적이고 혼란스러운 상황에서 행위자를 지탱해주는 주요한 장치이다. 이러한 미디어 현실과 (사적) 기억의 사회적 역할 사이의 긴장감이 무엇보다도 마인드게임 서사의 대중적 유행을 낳게 한 원인이라 할 수 있다.³¹⁾ 여기서 주목할 점은 우리가 세계를 이해하는 데 있어 기억과 기억 상실이라는 서로 상반된 두 기제가 동시적으로 작동한다는 사실이다. 이와 관련하여 후이센은 수많은 정보가 범람하고 더 많은 정보를 기억하도록 요청받는 오늘의 시간에서 우리는 더 많은 ‘망각’이 필요하며, 망각할 위험성에 처해 있다는 사실을 지적한다.³²⁾ <눈이 부시게>는 후이센의 주장에서와 같이 기억과 망각이라는 상반된 두 작용이 우리를 둘러싼 세계를 이끌어가는 동시적 기제로 작동한다. 그리고 이러한 기억 문화의 모순을 서사 속에 드러냄으로써, 기억과잉 시대에 사람들이 느끼는 혼란을 은유한다.

그럼에도 불구하고 이 드라마는 단지 기억 서사의 변형으로서 디지털 미디어 환경의 변화와 행위자의 불안한 정체성을 보여주는 데 그치지 않는다. 젊은이가 우연히 노년의 삶을 살게 되는 서사가 절정으로 치닫던 10부의 마지막 장면에 이르면, 서사는 혜자와 요양원 노인들이 함께 버스를 타고 해변으로 향하는 모습을 그린다. 석양이 버스를 비추는 순간, 몰려오는 피로에 눈을 감은 노인들 각자의 뒤로 그들의 젊은 시절 한 순간을 촬영한 낡은 사진이 전시된다. 카메라는 이들 노인의 청춘의 얼굴과 노년의 얼굴을 차례로 병치하며, 이를 통해 노년의 모습에 숨겨져 있던 시간으로서 그들에게 “눈이 부시게” 찬란했던 과거의 장면들을 애트

31) Hesselberth & Schuster (2008), p. 97.

32) Huyssen (2003), pp. 16-18.

하게 재현한다. 동시에 이 시간성은 서사 속에서 늙은 헤자가 망상적으로나마 청춘의 자신으로 돌아가기를 꿈꾸고 절망하던 순간들을 상기시킨다. 그리고 이들 시간대가 서서히 하나로 겹쳐질 때, 그리고 이들 얼굴이 관객들에게 자신들을 바라보기를 요청할 때, 이 장면은 우리가 망각하고 있었던 시간들을 떠올리게 한다.

서사의 마지막에 이르러 드라마는 1960년대를 살아가는 20대의 헤자를 등장시킨다. 그녀가 실제 겪었던 사랑, 결혼, 남편과의 사별과 아이의 사고의 순간들이 주마등처럼 지나가면, 드라마는 서사의 마지막 장면으로서 노년의 헤자와 젊은 헤자의 얼굴을 번갈아 클로즈업한다. 12부 시리즈 서사를 좇아오면서 관객들은 헤자의 다른 두 시간대 속에서 지속적으로 진동했지만, 이제 동시간대에 위치한 젊은 헤자와 노년의 헤자를 번갈아 바라본다. 그리고 이 두 시간대가 하나의 얼굴로 겹쳐질 때, 이렇게 드러난 타자의 얼굴을 마주하는 관객들은 서사를 통해 알게 된 그녀의 노년의 아픔과 그녀가 살아냈을 한국 근대기의 굴곡, 그리고 서사가 제시한 그녀의 개인사적 비극까지 함께 떠올린다. 이렇게 볼 때, 서사의 마지막에서 관객들이 헤자의 겹쳐지는 두 얼굴을 마주하는 시간은 어쩌면 에마뉘엘 레비나스(Emmanuel Levinas)가 지적한 바와 같이 관객들이 타인의 얼굴을 마주하며 자신들 안에 잠재된 책임감과 윤리의식을 상기하는 순간이라 말할 수 있다.³³⁾ 다시 말해 이 장면은 관객들로 하여금 완전히 이해할 수 없는 불가능성으로서의 타인의 고통, 영원한 불가능성으로 존재하는 타자의 시간을 마주할 기회를 제공하며, 이를 통해 자신

33) 레비나스는 시간, 윤리학, 존재론의 관계를 재설정하는데, 무엇보다도 시간을 자아와 타자간의 비대칭성과 비동시성의 관계로서 위치시킨다. 다시 말해 레비나스에게 있어 타자는 영원한 불가능성으로 존재하며, 이는 나와 타자의 시간은 완전히 합일되기 어렵다는 사실에 있다. 이렇게 볼 때, 완벽한 타자로 존재하는 미래에 대해 우리는 겸허한 태도를 취할 수밖에 없다. Emmanuel Levinas (1981), *Otherwise than Being, or Beyond Essence* (trans. by Alphonso Lingis), The Hague: Martinus Nijhoff Publishers.

이 망각하고 있던 윤리의 감각, 타인과 사회에 대한 책임감을 일깨운다. 나아가 혜자가 자신의 삶과 고통의 시절을 긍정하며 던지는 위로의 메시지는 1960년대 이후 한국 근대기의 굴곡을 함께 살아낸 슬한 익명의 삶들을 겹쳐낸다. 이와 같이 혜자의 얼굴과 그 위로 (주제적으로) 전치되는 익명의 얼굴은 현대의 관객에게 타인의 아픔과 멜랑콜리의 감정을 전달하며, 이를 통해 우리 사회의 과거와 고통에 대한 윤리의식을 재고하게끔 한다. 앞서 논의되었듯이 마인드게임 서사로서 <눈이 부시게>는 기억 상실 시대에 대한 문화적 불안을 드러낸다. 하지만 드라마에서 기억과잉 시대가 낳은 불안하고 유동적인 등장인물은 현실에 대한 새로운 관점을 제시하고, 이 과정에서 새로운 윤리의 가능성을 열어준다는 점에서 <눈이 부시게>는 기억과잉과 상실의 시대를 다시금 긍정하는 서사라 말할 수 있다. 나아가 이 드라마는 기억에 대한 문화적 강박의 또 다른 양식으로서 ‘노년’이라는 새로운 시간성의 발견이자 이러한 미지의 시간에 대해 오늘의 관객들이 지녀야 할 윤리적 시선을 일깨운다.

5. 결론

본 연구는 최근 방영된 두 드라마 <시그널>과 <눈이 부시게>를 분석함으로써 우리 사회 내 문화기억 담론이 변화하는 모습을 살펴보았다. 특히 이들 드라마는 디지털 미디어 현실에서 마인드게임 서사를 통해 변화된 시간성의 감각과 불안정한 정체성에 대해 성찰한다. 앞서 논의되었듯이, 자유의지를 지닌 근대적 의미의 행위자에 대한 믿음이 사라져가는 현재의 시점에서, 디지털 미디어 환경이 제공하는 거대한 기억의 저장고는 오늘날 관객들에게 과거와 기억에 대한 생각들을 변경시킨다. 이들은 무엇보다도 ‘과거로 (그리고 미래로) 여행한다면’이라는 가정이 훨씬 더 용이하고 개연성 있게 다가오는 오늘의 맥락에서 가능해진 새로운 시간성

의 감각이다. 그리고 본 연구에서 논의된 두 드라마는 이러한 변경된 시간성 속에서 우리가 기억을 대하는 태도는 어떠해야 하는지를 질문한다. 이들 드라마가 명시적으로 드러내듯, 이들은 불안정한 행위자와 기억 방식의 변경이라는 오늘의 상황을 부정적으로 여기지 않으며, 오히려 이러한 변화 속에서 요청되는 새로운 윤리에 대해 고민한다. 다시 말해 이들은 마인드게임 서사와 기억 담론의 접합을 통해 한국 사회의 기억이라는 게임으로 관객들을 초청하며, 관객들이 그 사건의 행위자로서 서사의 순간들을 결정하게 함으로써, 기억이 무한히 축적되고 변경 가능한 디지털 미디어 현실에서 행위자의 의지가 향해야 할 방향성에 대해 질문한다.

나아가 엘새서는 오늘날 마인드게임 서사를 미셸 푸코(Michel Foucault) 적 의미에서 새로운 “훈육”과 “통제”³⁴⁾의 패러다임으로 이해할 필요가 있다고 주장한다. 다시 말해 마인드게임 속 병리적 개인들은 자신들의 신체와 감각들을 새로운 통제사회에 대비한 형태로 준비한다. 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler)는 자신의 저서 『축음기, 영화, 타자기』에서 글쓰기, 기록, 상상을 포함한 미디어 실천의 생리학적 효과를 체계적으로 분석한다. 마인드게임 서사는 이러한 일반화된 통제 조건과 실시간, 영속적인 피드백이라는 조건 하에서의 “입력 체계”(inscription systems)의 서사라 할 수 있다.³⁵⁾ 그리고 이를 푸코적 의미로 이해한다면, 마인드게임은 어떻게 질병으로 인한 병리 현상으로서의 지각적, 신체적 비정상 “사회화”되는가를 보여준다. 그들은 (집단적) 문제에 대해 (개인적인) 해결책을 제시하는 것일 수도 있고, 혹은 질병은 새로운 일련의 사회적 과제나 정치적 관계들에 맞추어 신체를 작동하게끔 하는 과정을 제시하는 것일 수도 있다. 이렇게 볼 때, ‘비정상성의’ 정신상태는 오늘날의 세계

34) Michel Foucault (1995), *Discipline and Punishment: the Birth of the Prison*, New York: Vintage Books; Elsaesser (2009), p. 32에서 분석된 내용 참조.

35) Friedrich Kittler (1999/1986), *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford: Stanford University Press; Elsaesser (2009), p. 32 에서의 분석된 내용 참조.

에 과도화된 감각들에 대한 우리 신체의 반응들을 재조직하고 정비하는 과정, 다시 말해 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 영화와 사진이 도래한 시기에 지적하였던 바와 같이 미디어로 인한 “충격”들에 대해 우리의 “감각을 단련하는 것”일 수 있다.³⁶⁾ 나아가 <시그널>이나 <눈이 부시게>에서 볼 수 있듯이 오늘의 마인드게임 서사는 복잡화된 시간성과 불안한 행위자에도 불구하고 이들의 서사를 새로이 유기적 형태로 재편한다. 이렇게 볼 때, 마인드게임 서사는 디지털 생태계 속에서 사람들이 느끼는 새로운 시간성으로서의 과거에 대한 감각을 새로운 운동-이미지의 형태로 유기적으로 그려낸 것으로 말할 수 있다.

마지막으로 마인드게임 서사가 변형시키는 관객성 모델에 대해 다시 한번 논의한다면, 디지털 미디어 환경에서 관객은 자유롭게 영화를 감상하며, 중간에 정지시킬 수도 있고, 좋아하는 부분으로 옮겨갈 수도 있다. 이와 같이 기술이 허락한 오늘의 미디어 감상 환경은 영화의 시간적 흐름을 해친다. 이에 대해 로라 멀비(Laura Mulvey)는 “영화 속의 시간이 시각화된 순간들에 보다 적극적으로 관여하는 생각하는 관객”과 “인간 신체의 이미지들에 몰신적으로 몰입된 관객”으로 구분한다.³⁷⁾ 멀비의 구분에서 생각해 볼 때, <시그널>과 <눈이 부시게>의 관객들은 지속적으로 등장하는 과거와 현재의 조우, 그리고 이질적인 시간들이 하나의 화면 속에 동기화되는 장면들을 연속적으로 바라보면서, 관객들은 더 이상 “몰입된 관객”이 아니라 오히려 “생각하는 관객”(pensive spectator)으로 이중화된다. 다시 말해 이들 서사는 여전히 캐릭터 전개나 안정적 주제 포지션, 그리고 일관되고 뚜렷한 사건들이나 서스펜스의 종결과 같은

36) Walter Benajmin (1968). The work of art in the age of its technological reproducibility, in *Illuminations: Essays and Reflections* (ed. by Hannah Arendt, trans. by Harry Zohn), New York: Schocken; Elsaesser (2009), p. 32.

37) Laura Mulvey (2005), *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, p. 11.

고전적 서사 관습을 따른다. 하지만 동시에 이들 드라마를 감상하는 관객들은 서사를 하나의 게임과 같이 이해하고, 현재의 선택을 통해 펼쳐질 새로운 서사를 예상해나가는 능동적 관람을 실천한다. 이와 같이 마인드게임 서사는 관객들이 새로운 선택을 통한 변형된 기억을 가능하게 할 뿐 아니라, 과거의 기억과 현재의 역사가 오늘의 선택에 따라 달라질 수 있다는 사실을 강조한다.³⁸⁾

그럼에도 불구하고 마인드게임은 하나의 지정된 형식으로 구성되지 않는다. 오히려 마인드게임 서사는 현재 우리가 처한 다양한 기억 담론과 미디어 환경을 반영하며, 따라서 구체적으로 형상화되는 서사 방식은 언제나 새로운 포맷을 찾는 과정 속에 있다.³⁹⁾ 이렇게 볼 때, <시그널>이나 <눈이 부시게>의 서사가 마인드게임 구조로 수렴되는 과정을 살펴보는 것은 오늘날 우리 사회에서 기억 서사가 변형되는 것에 대한 현재적 의미를 진단하는 것으로 한정되어야 한다. 나아가 이들 드라마가 마인드게임 구조를 통해 제시하는 트라우마의 봉합은 어쩌면 오늘의 우리 사회에서 신자유주의의 영향을 통해 새롭게 달궈지고 있는 계층 갈등과 균열의 지점들을 서사 속에 (가령 <눈이 부시게>에서 영수와 젊은 혜자, 그리고 준하를 통해 지속적으로 형상화된 청년들의 힘겨운 세상살이나 늙은 혜자와 노년의 인물들과의 만남에서 드러나는 노년 복지의 그늘에서와 같이) 간헐적으로 채워 넣으며, 이러한 현실의 갈등을 어루만지고 봉합한다. 이후의 연구에서는 이들 서사가 지닌 사회 계층적 갈등에 대한 문화적 의미에 대해 보다 구체적으로 분석할 필요가 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 마인드게임 서사로 변모한 기억 서사의 사례들을 살펴봄으로써 우리 사회 내 기억 담론이 어떻게 변화하고 있는지, 그리고 이를 통한 시간경험 구조의 변형이 갖는 의미가 무엇인지에 대해 살펴보고자 한다는 점에서 의의가 있다.

38) Mulvey (2005). p. 105.

39) 마인드게임 서사의 성장에 대한 논의는 Elsaesser (2009), pp. 37-39 참조.

참고문헌

【논 저】

- 강경래(2018), 『미디어와 문화기억』, 커뮤니케이션북스.
- 김원(2009), 「1980년대에 대한 두 가지 접근 — 민중, 기억 그리고 자기 역사 쓰기」, 『실천문학』 2. pp. 260-274.
- 김지미(2014), 「1980년대를 ‘기억’하는 스토리텔링의 전략 — <씨니>와 <번호인>을 중심으로」, 『대중서사연구』 20(3).
- 로도익 · 데이비드 노먼(2005), 김지훈 역, 『질 들뢰즈의 시간기계』, 그린비.
- 박명진(2007), 「한국영화의 역사 재현방식 — 광주 항쟁 소재 영화를 중심으로」, 『국제어문』 41, pp. 217-254.
- 장성규(2016), 「87년 ‘이후’를 둘러싼 세대론과 기억 투쟁의 서사학」 『문학과 사회』 20호, pp. 209-239.
- 천정환(2014), 「1980년대와 ‘민주화운동’에 대한 ‘세대 기억’의 정치」, 『대중서사연구』 20(3).
- 황수영(2006), 『물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비.
- Assmann, J. (2011), *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*, Cambridge University Press.
- Bakhtin, M. (1981), “Discourse in the Novel”, *The Dialogic Imagination: Four Essays by M. M. Bakhtin* (ed. by Michael Holquist), Austin: University of Texas Press.
- Benjamin, W. (1968), The work of art in the age of its technological reproducibility, in *Illuminations: Essays and Reflections* (ed. by Hannah Arendt, trans. by Harry Zohn). New York: Schocken.
- Bergson, H. (1913), *Creative Evolution*, New York: Macmillan.
- Elsaesser, T. (2009), “The Mind-Game Film”, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (ed. by Warren Buckland). Blackwell Publishing.
- _____ (2008), “Contingency and Agency: Cinema after the Image”, Unpublished paper 3, Cited in Pepita Hesselberth and Laura Schuster.

10-11.

- Everett, A. (2003), “Digitextuality and Click Theory: Theses on Convergence Media in the Digital Age”, *New Media: Theories and Digitextuality* (ed. by Anna Everett and John T. Caldwell), New York: Routledge.
- Foucault, M. (1995), *Discipline and Punishment: the Birth of the Prison*, New York: Vintage Books
- Hansen, M. (1996), “‘Schindler’s List’ Is Not ‘Shoah’: The Second Commandment, Popular Modernism, and Public Memory”, *Critical Inquiry* 22(2), pp. 292-312.
- Hesselberth, P. & L. Schuster (2008), “Into the Mind and Out of the World: Memory Anxiety in the Mind-Game Film”, *Mind the Screen: Media Concepts According to Thomas Elsaesser* (ed. by Jaap Kooijman, Patricia Pisters, & Wanda Strauven), Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Huyssen, A. (2003), *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, F. (1999/1986), *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford: Stanford University Press.
- Levinas, E. (1981), *Otherwise than Being, or Beyond Essence* (trans. by Alphonso Lingis), The Hague: Martinus Nijhoff Publishers.
- Mulvey, L. (2005), *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books.
- Walker, J. (1999), *Trauma Cinema: Documenting Incest and the Holocaust*, Berkeley: University of California Press.
- Wittenberg, D. (2006), “Oedipus Multiplex, or, The Subject as a Time Travel Film: Two Readings of ‘Back to the Future’”, *Discourse* 28 (2/3), pp. 51-77.
- Zelizer, B. (2000), *Remembering to Forget: Holocaust Memory through the Camera’s Eye*, Illinois: University of Chicago Press.

318 인문논총 제77권 제1호 (2020.02.28)

원고 접수일: 2020년 1월 10일

심사 완료일: 2020년 2월 11일

게재 확정일: 2020년 2월 12일

ABSTRACT

The Arrival of Mind-Game Narrative and New Tendency
in Narrativizing Cultural Memory:

Considering Contemporary Korean TV Dramas, *Signal* (tvN, 2016)
and *The Light in Your Eyes* (JTBC, 2019)

Kang, Kyoung-Lae*

The recent Korean TV drama *Signal* stages two contemporary policemen who investigate several unresolved crime cases that actually took place in Korea during the 1990s. In contrast to the actual unresolved murders, *Signal* succeeds in resolving the crimes, particularly through the male protagonist's accidental connection with another policeman who lives in the past temporality of the 1990s — a fictional (and even surrealistic) encounter between the present and the past that makes it possible to arrest the criminal and then revise cultural memories of corrupted pasts. This paper examines this new tendency in Korean cultural narrative, especially as embedded in two TV dramas. In particular, I borrow Thomas Elsaesser's concept of a “mind-game film”, which denotes a narrative that revolves around psychologically unstable figures, such as those who suffer from schizophrenia, amnesia, or dementia, thereby providing a temporally reversed and convoluted narrative. In so doing, I address how this new

* Assistant Professor, School of Liberal Arts, Seoul National University of Science and Technology

mode of narrative extends cultural memory discourse and revises contemporary spectators' perceptions of temporality in Korea.