

공포영화의 이론과 실제

호러 무비에도 나름대로의 공식이 있다. 호러 무비는 관객에게 공포를 경험하게 하는 것이 목적이며, 정상성(normality)과 괴물(the thing)의 대립을 통해 내러티브가 전개된다는 점이 주된 특징이다. 공포영화가 장르영화로서 황금기를 맞이한 것은 1970년대 미국에서다. 당시 수많은 공포영화가 제작되었는데, 그중 <캐리> <엑소시스트> <오멘> 등과 같은 영화들은 아직까지 공포영화의 고전으로 칭송받고 있다. 이 영화들이 단순히 공포체험을 주는 데서 그치는 것이 아니라 당시의 시대상을 반영하고 있는 문제작들이기 때문이다.

요컨대 영화학자들 및 평론가들은 이들 영화들의 분석을 통해서 공포영화에 등장하는 대부분의 괴물의 실체가 '피억압자'와 '타자'라는 이중 개념을 실질적으로 극화한 것임을 밝혀냈던 것이다. 먼저 억압의 개념에 대해 살펴보자. 억압의 개념은 크게 두 가지로 나뉜다. 기본 억압(basis repression)은 보편적이고 필연적인 것으로 인간을 인간이게끔 하는 데 어느 정도 필요한 억압이다. 요컨대 만족을 유예할 수 있는 능력 내지는 타인에 대한 인지와 배려가 여기에 해당한다. 과잉억압(surplus repression)은 특수하며 선택적이다. 특정 문화에만 국한된 것 또는 특정 체제의 지배 이데올로기 등이 여기에 해당한다. 일부일처 이성애주의를 자연스럽고 유일한 결혼관으로 보고 그 밖의 것에 대해서는 인정하지 않을 경우 과잉억압이 된다. 특히 우리 문화에서는 성적 욕구, 동성애, 여성의 성, 아동의 성 등이 과잉억압을 받고 있다.

두 번째는 타자(the other)의 개념이다. 기존의 주체 중심의 철학관이 얼마나 타자를 억압해왔는가를 여실히 보여주는 개념이 바로 타자이다. 가부장적 일부일처 이성애주의를 근간으로 하는 부르주아적 세계관에서 봤을 때, 그러한 지배 이데올로기가 받아들이길 거부하거나 동화시키는 것, 즉 동성애자, 일탈자, 정신병자 등은 모두 타자에 속한다. 요컨대 부르주아지(bourgeoisie)의 입장에서는 프롤레타리아트(proletariat)가 타자에 해당되고, 백인의 입장에서는 흑인이 타자가 된다. 남성의 입장에서는 여성이, 어른의 입장에서는 어린이가 타자가 됨은 물론이다. 문명의 입장에서는 광기가 타자가 된다. 어쨌든 기존 체제는 타자로 규정된 것을 억압해왔는데, 바로 이러한 '억압된 것의 귀환'이 공포영화의 이론적 토대였던 것

이다. 결국 호러 무비는 '억압된 것'의 귀환이며(정상성에의 도전 내지는 복수), 우리들의 집단적 악몽이다. 즉 환상적 경험을 통한 오락에의 참여라고 하겠는데, 여기서 '오락'이라는 통념 때문에 기존 체제를 위협할 수도 있다.

로빈 우드에 따르면, 호러 무비에는 다음과 같은 다섯 가지 지배적인 모티브가 반복적으로 나타난다고 한다.

1) 정신병자(psychopath) : 히치콕 감독의 <사이코>나 <산타 상그레>가 그 대표적인 예인데, 이 영화들에서는 한마디로 '사이코'가 주요 등장인물로 나와서 정상인들에게 위협을 가하는 것으로 묘사된다. 두 편의 영화에서 모두 엽기적인 연쇄 살인의 장본인은 결국 극단적인 마마보이였음이 밝혀지게 되는데, 이는 이들이 어려서부터 어머니로부터 극심한 성적 억압을 받아왔다는 것을 단적으로 보여준다. 예컨대 <사이코>에서 모텔주인 노먼 베이츠(안소니 퍼킨스)는 어머니 외에는 누구도 사랑해서는 안 된다는 어머니의 명령에 따라서 자신에게 친절하게 대하는 미모의 여인 마리온(자넷 리)을 처참하게 살해한다. <산타 상그레>의 주인공도 역시 마찬가지다. 이미 죽고 없는 어머니의 망령에 사로잡혀서 자신에게 접근해오는 여자마다 살해하여 암매장 시킨다.

2) 자연의 복수(revenge of nature) : 서구문명에서 자연은 언제나 정복의 대상이었다. 하지만 자연의 황폐화를 밑거름으로 해서 쌓아올린 문명의 금자탑은 종종 그 근저로부터 위협을 받게 된다. 생태계의 파괴로 인한 자연의 가공할 반격이 시작되는 것이다. 이를 테면 우리나라의 경우 거대한 죽은 호수로 변한 '시화호' 간척 사업이 그 대표적인 예다. 고기들이 제대로 살지 못하고 악취만 풍겨나는 그 호수는 인간세상을 이롭게 하기는커녕 오히려 짐만 될 뿐이다. 자연의 순리를 거스른 무리한 개발이 초래한 자연의 복수라고나 할까. 인간의 억압에 대한 반발이라고 하겠다. 영화에서는 원자력 누출 내지는 심각한 대기오염으로 인해서 기형적인 모습을 띠게 된 개미나 벌레 같은 곤충들이 인간을 무자비하게 공격한다는 설정이 주종을 이룬다.

3) 사탄이즘(satanism) : 사탄 그 자체는 악을 상징하는 이름이다. 그러나 악은 선을 전제로 할 때만이 그 존재의 의미를 갖게 된다. 선의 부정적인 측면이라고나 할까. 어쨌든 서구의 기독교적 시각에서 볼 때 사탄은 늘 경원시되고 궁극적으로는 제거해야 할 대상(타자)이었다. 사탄의 입장에서 보자면 억압을 당해왔다고 할 수 있을 것이다. 예를 들어보자. 코폴라 감

독의 야심작인 <브람 스토커의 드라큐라>를 보면, 우리가 흔히 남의 피를 빨아먹고 사는 극악한 사탄으로 받아들이고 있는 드라큐라 백작이 본래는 충실한 기독교도였다는 것을 알 수 있다. 그런 그가 결국 적(敵)그리스도편에 서게 된 이유는 의외로 단순한 것이었다. 그토록 사랑하던 부인이 적의 간계에 속아 자살을 했는데, 자살을 금하는 교회법에 의해서 장례식마저 금지당한 탓이었다. 이에 격분한 드라큐라는 기독교를 저주하면서 평생을 피만 먹고 살리라 굳게 맹세한다. 그렇게 해서 정통(정상) 기독교로부터 배척당한 이단(비정상)인 드라큐라의 피의 복수혈전이 펼쳐지게 된 것이다.

4) 앙팡 테리블(enfant terrible) : 그야말로 무서운 아이들이 기성세대에게 냉혹한 공격을 감행한다. 심지어 부모를 살해하는 경우까지 발생한다. <오멘> <엑소시스트> <캐리> 같은 공포영화들에서 볼 수 있는 이러한 모티브는 어른들에게 억압을 당하고 살아온 아이들이 마침내 그들에게 복수의 비수를 날리게 된다는 것을 여실히 보여준다. 물론 나악한 어린이들이 자기들보다 강한 어른들을 쉽사리 제압하기 위해서는 어떤 초월적인 힘이 필요하게 되는데, 그 에너지의 원천은 다름 아닌 사탄의 권능이었다. 여고생 캐리가 지닌 염동력(念動力)도 결국 비이성(즉 광기)의 산물이었다.

5) 카니발리즘(cannibalism) : 식인풍습을 공포영화의 모티프로 삼은 경우를 말한다. 공포영화를 많이 본 관객들은 어느 정도 면역력이 생겨서 웬만해서는 공포심을 잘 느끼지 못한다. 그래서 더욱 잔인하고 더욱 충격적인 장면들을 보길 원하게 되는데, 그 극단에 이른 것이 바로 사람이 사람을 잡아먹는다는 상황설정이다. 조지 로메로는 이 방면의 대표적인 감독인데, 그가 만든 '시체시리즈' 삼부작은 카니발리즘의 진수를 유감없이 보여준다. <살아있는 시체들의 밤 Night of the Living Dead> <시체들의 새벽 Dawn of the Dead> 그리고 <시체들의 날 Day of the Dead>의 주요 갈등구조는 살아있는 자와 죽은 자간의 처절한 생존투쟁이다. 국내에 <죽음의 날>이라는 제목의 비디오로 출시되어 있는 마지막 편의 내용을 살펴보면 이렇다. 한줌도 안 되는 소수의 살아있는 자들이 이미 죽어버린 다수의 시체들(좀비들)을 마치 노예처럼 부리면서 살아가는데, 그 억압이 하도 극심하여 마침내 참다못한 시체들이 군중봉기를 일으켜서 살아있는 지배자들을 잡아다가 산채로 잡아먹는다는 황당무계하면서도 소름끼치는 이야기가 전부다.

공포 영화 속 여성상

공포 영화의 계절 여름이 돌아왔다. 공포 영화는 몇몇 캐릭터들로 기억되는 장르 영화 중 하나다. 프랑켄슈타인, 투명인간, 제이슨, 프레디 등등의 이름은 그 호명만으로도 공포의 기억을 떠올리게 할만큼 인상적이다. 그런데, 한편 공포 영화만큼 사회의 무의식에 기민한 장르도 없다. 프랑켄슈타인은 근대 문명의 발달과 1차 세계 대전의 공포가 만들어낸 조형물이었으며 흡혈귀는 오랜 성적 억압에 대한 상상력의 발현이었다.

영화적 긴장을 이끌어가던 공포의 원인을 파헤쳐 가다보면 그곳엔 억압받는 무엇이 숨어있기 마련이다. 1998년 한국 공포 영화의 부활을 선언했던 박기형 감독의 <여고괴담>도 그렇고 나이트 샤멜란 감독의 놀라운 데뷔작 <식스 센스(1999)>도 그랬다. 공포 영화 속에서 두려움을 이끌어내는 존재는 실상 현실 속에서 소외받거나 억압받는 자인 경우가 대개다. 한국 공포 영화 속 주인공 중 대개가 여자인 것도 이와 무관하지는 않을 것이다.

최초의 한국 공포 영화는 1924년작인 <장화홍련전>이었다. <전설의 고향>류의 드라마에서 익숙히 보아왔듯 한국적 공포는 대개 원한 맺힌 여귀로 진행된다. 유독 전설이나 민담에서 차용한 공포 영화가 많은 것도 마찬가지로의 까닭이다. 김지운 감독의 <장화, 홍련> 역시 계모의 핏박이라는 전설에서 시작된 작품이고 올 여름 개봉 예정인 <아랑>도 남도 지방의 아랑 전설에서 소재를 빌어왔다고 한다.

전설을 바탕으로 한 공포 영화들에서 여성은 주로 원한 맺힌 여귀로 등장하는 데, 눈여겨봐야 할 것은 그 원한이 대개 가부장적 질서 속에서 발생했다는 것이다. 시어머니로부터의 핏박, 계모의 음모, 처첩간의 갈등처럼 여귀는 오랜 동안 한국 여성을 옥죄어왔던 엄혹한 가부장적 질서에서 비롯된 것이 대부분이다. 억울한 사연을 지닌 여귀가 살아있는 누군가에게 자신의 억울함을 호소하거나 결백을 증명함으로써 원한을 푸는 구조도 이를 잘 보여준다. 산 자들의 밤을 혼란에 빠뜨리던 여귀들은 생전의 오명을 씻거나 핏박을 호소함으로써 마음을 풀고 사후 세계로 귀의한다. {여곡성}, <며느리의 한>과 같은 제목만으로도 충분히 짐작되는 바이기도 하다.

원한 맺힌 여귀의 이미지가 달라 지게 된 것은 1998년 박기형 감독의 <여고괴담>의 역할이 크다. <여고괴담>은 가정사 주변을 헤매던 공포 영화의 공간을 학교로 확장시키는 가하면 억압의 공간 역시 교육의 이데올로기로 다양화하는 데 성공했다. 3년간 학교를 다녔음에도 불구하고 누구도 기억하지 못하는 소녀라는 영화적 발상은 우리 나라 교육의 뿌리 깊은 문제를 드러내는 단초 구실을 한다. 십대 소녀들의 처한 폭력적 상황이 이 한편의 영화를 통해 입체적으로 조형된 셈이다.

2005년도 이후 최근의 공포 영화들 속에서는 여성이 피해자가 아닌 가해자나 공포의 주체로 등장하는 경우를 자주 볼 수 있다. <분홍신>, <여고괴담 4-목소리>, <가발>, <첼로> 등의 작품에서 여성은 피해자라기보다 폭력을 행하는 주체로 등장하고 있다. 문제는 주체로 등장한 여성 인물이 여성의 성장한 자의식이나 사회적 지위를 상징하는 게 아니라는 점에 있다. 오히려 피해자에서 벗어난 여성 주체들은 같은 여성을 경쟁적으로 질시하는 분열된 주체나 자의식적 주체성에 전전긍긍하는 강박적 인물로 그려져 있다.

자신이 욕망하는 것을 쟁취하기 위해 동료 여성을 죽음으로까지 몰고가는 여성상은 피억압자의 위치에 놓여있던 여성보다 더 위험해보인다. "분홍신"을 갖기 위해 딸의 생명마저 위협하는 어머니(<분홍신>)나 친구의 성공을 질시한 나머지 목숨을 앗아가는 여고생(<여고괴담 4-목소리>)과 음대생(<첼로>). 최근 공포 영화가 묘사하고 있는 여성들은 좀 더 나은 사회적 지위를 위해 서로를 질시하고 투기하고 못살게 구는 이기적 주체에 불과한 것이다.

남자 감독들이 그려낸 여성상이라는 점을 굳이 염두에 두지 않는다 해도 최근 영화 속에 나타난 이러한 여성상은 급속히 성장한 여성에 대한 기득권의 두려움을 드러낸다고 말할 수 있다. 가부장적 질서나 언어에 익숙한 기득권의 입장에서 보면 욕망을 드러내고 그것을 간취하고자 하는 여성이란 질서의 위배자에 불과하다. 여전히 공포 영화 속 여성의 이미지는 관습적 시선의 횡포로부터 자유롭지 못하다는 말이다. 그런 의미에서, 자기 자신 내부의 자의식과 길항하는 여성상이란 오히려 위태로운 가부장의 반영이라고 보는 편이 옳다. 2006년도 개봉 공포 영화들은 여러 가지 면에서의 새로움을 예고하고 있다. 형식이나 스타일의 새로움뿐만 아니라 새로운 여성상의 도래를, 한 번, 기대해본다.