

을 겪고 환유적 실어증 환자는, “인간, 집, 산다”처럼 단어를 따로따로 이야기 할 수 있을 뿐 연결하지 못해 애를 먹는다.

개, 동물, 고양이, 개구리처럼 이 축에 위치하는 단어들은 유사성을 기반으로 선택되는 것이다. 반면, 집에 산다와 같은 문장을 구성하는 데 있어서, 문장은 인접성을 기반해서 완성된다. 그러므로 이미지의 유사성을 선택해서 전개하는 시는 은유이고 문장을 이어 나가, 구성(플롯)을 통해 메시지를 전달하는 산문이 곧 환유이다. 굳이 따지자면 은유에 기반한 예술 사조는 낭만주의나 상징주의라고 할 수 있고, 사실주의는 환유적이라고 말할 수 있다.

로만 야콥슨에 따르면 선택 작용에 고장이 난 게 은유적 실어증이고 결합에 고장이 난 게 환유적 실어증이다. 이는 반대로 말해서, 은유란 선택이며 환유는 결합임을 의미한다. 우리는 언어를 통해 세상을 이해한다. 언어로 어떤 개념을 선택하고, 그것을 결합함으로써 세상을 이해하고, 그 뜻을 전달하는 것이다. 야콥슨은 이를 가리켜, 은유의 원리를 선택이라고 보았고 환유를 인접 관계로 보았다. 그래서 환유적 실어증 환자의 말은 전보가 되고, 은유적 실어증 환자의 말은 수수께끼가 된다.

“나는 셰익스피어를 읽지 않아.”라고 말할 때, 셰익스피어는 셰익스피어의 작품을 의미하는 일종의 환유이다. 한편, “왕관의 무게를 견뎌라.”라고 말했을 때에도 왕관은 왕의 책임감을 의미하는 환유이다. 위치적 인접성이란 왕이 머리에 쓰는 것, 왕관이라는 점에서 왕관이 왕을 연상시킨다는 의미이기도 하다. 왕을 가리킬 때 용상이나 용포, 대통령을 가리킬 때 청와대나 백악관처럼 가까운 사물을 이용하는 표현도 마찬가지이다. 물리적인 가까움은 환유의 큰 동력이 된다.

반면, 은유는 선택이라 우리가 흔히 말하는 예술적인 표현이 은유일 때가 많다. “그는 내게로 와서 꽃이 되었다.”와 같은 문장이 그렇다. 우리는 “꽃” 대신에, 무지개, 햇빛, 사랑 등 다양한 단어를 대체할 수 있다. 각각의 의미는 달라지겠지만 그가 나에게 의미하는 무엇이라는 속성을 공유하는 것은 같다.

학문적으로 이야기했을 때에야, 이렇듯 구분이 가능하지만 엄밀히 말해, 일상 속에서 은유와 환유를 구분하기는 매우 어렵다. 특히 영화와 같은 종합 예술, 시간의 재구성인 서사와 시각적 선택인 이미지가 결합된 중층 구조 안에서 은유와 환유를 구분해 낸다는 것은 보통 까다로운 일이 아니다. 영화 속 은유와 환유는 매우 유기적인 맥락 가운데서 발생하고, 유통되고, 소통된다. 따라서 이 글에서는 비유, 메타포라는 좀 더 확장적인 뜻으로 영화 속 은유와 환유를 이야기해 보고자 한다.

영화는 정지된 이미지와 흐르는 시간의 결합이라고 할 수 있다. 이미지 속에서 선택된 사항들이 은유라면 편집 과정을 통해 결합되는 맥락이 곧 환유다. 그러므로 은유는 미장센(mise-en-scène)을 통해 발현되고 환유는 몽타주와 같은 편집을 통해 맥락(컨텍스트) 안에서 발견된다. 영화 속 은유와 환유를 엄밀하게 분리하는 것은 불가능하다. 다만 미장센과 편집 과정의 아래 깔려 있는 숨은 뜻(서브 텍스트, subtext)을 분석함으로써 은유와 환유는 입체적으로 조망 가능할 것이다. 따라서 이 글은 영화적 상징을 읽어 내는 서브 콘텍스트 읽기로서, 영화의 은유와 환유 읽기라고 말하는 것이 더 옳을 듯싶다.

2. 시대적 변화를 드러내는 영화 속 은유와 환유

2.1. 생존 게임과 청소년 서사의 은유

윌리엄 골딩의 1954년 작 《파리대왕》은 인간의 본성 깊숙한 모순을 드러낸 작품이다. 고립된 아이들은 이상적 해결보다는 엄포와 소문에 휩쓸린다. 나약해진 인간은 비열한 폭력으로 두려움을 모면하고자 한다. 1, 2차 세계대전을 겪었던 지성인들에게 골딩의 《파리대왕》은 곧 당시의 자화상이었다.

이런 맥락에서, 21세기 청소년들 사이에 대단한 인기를 끌었던 생존 서사들은 혹독해진 경쟁의 시대를 제유한다고 할 수 있다. 북미권에서 인기를

연고 있는 《헝거 게임》, 《다이버전트》와 같은 베스트셀러들의 경쟁 말이다. 흥미로운 것은 주요 등장인물들이 대개 10대라는 점이다. 독자층 역시 10대들이 대부분이다. 이러한 소설 원작 영화들은 하나같이 생존 서사를 바탕으로 하고 있다. 고립된 곳에서 기성세대의 계락을 이겨 내고 생존해 내는 것. 영화 〈헝거 게임〉, 〈다이버전트〉, 〈메이즈 러너〉의 상황들은 그런 점에서, 동시대를 살아가는 청소년, 젊은이들의 상황과 심리적 국면을 고스란히 은유하는 것이라 할 수 있다.

한 달에 한 명씩 승강기 속 상자에 갇혀 소년이 ‘배달’된다. 자신의 이름 외에 아무것도 기억하지 못하는 소년들은 자신들의 주거지를 ‘글레이드’라고 부르며 살아간다. 글레이드의 외부는 미로로 둘러싸여 있다. 정해진 시간에 문이 열리면 러너들이 미로를 탐색하고 돌아온다. 탐색은 한자지만, 사실상 포기한 지 오래다. 미로에는 ‘그리버’라고 불리는 괴물이 살고 있기 때문이다. 새로운 소년 토머스가 규칙을 어기고, 출구를 찾기 시작하면서 이야기는 시작된다. 말하자면, 〈메이즈 러너〉는 출구를 찾는 모험담이라고 할 수 있다.

〈메이즈 러너〉에서 가장 눈길을 끄는 것은 바로 “미로”이다. 〈메이즈 러너〉에서 생존 경쟁의 장소가 “미로”라면, 〈헝거 게임〉에서 그곳은 헝거 게임이 벌어지는 경기장이다. 미로와 헝거 게임, 사실 이는 곧 젊은이들의 현실에 대한 은유이다. 영화 곳곳에 암시되어 있듯이 미로는 누군가에 의해 만들어진 인공물이다. 그런데 인공물이라고 하기에 미로는 지나치게 비윤리적이고 난폭하다. 미로 바깥을 어슬렁거리는 그리버는 소년들의 생존 학습용 도구라기에 너무 잔인하다. 소년들은 바깥 세계를 탐구하다가 실패하면 벌점을 받는 게 아니라 목숨을 잃는다. 학습의 성취가 생존이고 징벌이 곧 죽음이다. 학습이 시행착오를 기반으로 하는 실패의 반복이라면 여기에선 허용되지 않는다. 실패하면 목숨을 뺏긴다. 아이들은 이유도 모른 채 극심한 생존 경쟁에 던져지고, 여기에서 목숨을 걸고 탈출을 감행해야 한다. 적자만이 그들의 동료가 되고, 최종 생존자는 영웅으로 대접받는다. 이 무시무시한 허구적 세계

의 개연성에 대해 10대 독자들은 오히려 환호한다. 회를 거듭할수록 게임은 더욱 잔인해지고 목숨은 더 쉽게 달아난다. 그런데도 왜 이런 생존 게임을 해야 하는가라는 질문보다 살아남는 게 우선이다.

아이들을 던져 놓고 무조건 살아남는 게 성취라고 말하는 영화 속 공간은 안타깝게도 우리의 정서에도 낯설지 않다. 입시와 취업의 체계(패러다임) 속에서 살인적 스펙 쌓기에 시달리는 우리의 현실과 크게 다르지 않은 것이다. 그런데 더 안타까운 것은 우리 역시 왜 생존해야 하느냐 묻지 못한다는 것이다.

빼앗는다는 사실보다 그럴 수 있다는 가능성이 더욱 큰 공포가 된다. 미로가 학습 공간이라면 다시 시도하면 되지만 미로가 곧 생존 여부가 나뉘는 전장이라면 재시도는 없다. 한 번 실패하면 기회는 없다. 생존하기 위해선, 경주마처럼 양쪽 눈을 가리고 출구만을 향해 뛰어야 한다. 왜 뛰어야 하는지, 무엇이 나를 채찍질하는지 물을 겨를이 없다. 공포는 맹목적 질주의 연료가 된다.

2019년 여름에 개봉했던 한국 영화 <엑시트>가 달라 보이는 점도 그런 이유이다. 은유적으로 “미로”, “생존 게임”과 같은 단어의 자리에 “엑시트”가 선택된 것도 큰 차이이다. 미로가 출구 찾기의 어려움을, 생존 게임이 적자 생존적 경쟁을 함의한다면 “엑시트”는 말 그대로 출구를 의미한다. 출구를 찾기 힘든 무한 경쟁의 시대이지만 “엑시트”는 그래도 출구를 제시하고자 한다. 이 은유적 선택의 차이가 영화의 어조(톤)와 태도(매너)를 바꾼다. 결합의 환유를 바꾸는 것이다. 즉, 미로가 절망적이라면 엑시트는 희망적이다. 이렇게 문장의 구성이 바뀌으로써 환유적 결합의 의미도 달라지고, 영화 전체의 분위기도 달라진다.

<엑시트>의 주인공 용남(조정석)은 집안의 구박당어리이다. 말이 취업 준비생이지 거둬 고배를 마시는 그는 잠정적이지만 그 잠정이 얼마일지 알 수 없는 백수이다. 대학 시절 동아리에서 익힌 클라이밍은 그런 점에서 취업엔

아무짝에도 쓸모없는 무소용 스펙에 불과하다. 심지어, 동네 놀이터에서 철봉에 매달려 있는 모습을 보며, 동네 꼬마 녀석들이 철봉에서 떨어져 죽은 여자 친구 때문에 미친 아저씨라고 놀리기까지 한다.

하지만 영화 <엑시트>는 이 무소용의 취미가 결국 용남을 살려 주는, 구원이 되는 과정을 통해 웃음을 선사한다. 심지어, 용남은 자기 혼자만 사는 게 아니라 타인들을 도와주고, 구해 주기도 한다. 각자도생의 경쟁에서는 아무 쓸모도 없는, 이력서에 한 줄 적기도 어려운 재주지만 결국 이는 그가 세상에 도움을 주고, 소중한 생명을 구하는 방책이 되어 준다. 금수저, 은수저, 흙수저로 따진다면 흙수저에 가까워 보이지만 세상을 구하는 데 있어서는 그런 계층이나 계급이 문제가 되지 않는다. 무소용한 취미의 힘, 그것이 <엑시트>가 관객에게 주는 무해한 웃음의 힘이다.

2.2. 20 대 80, 세계에 만연한 불평등이 영화적 은유로 떠오르다

여기 세 개의 비극이 있다. 하나는 “내 인생이 비극인 줄 알았는데 코미디였어.”라고 말하는 <조커>이고, 다른 하나는 행운의 연속으로 술술 풀려 가던 코미디인 줄 알았는데 비극이 되고 마는 <기생충>이다. 그리고 마지막으로 2018년 칸에서 상영되었던 이창동 감독의 <버닝>이다. 공교롭게도 이 세 작품은 모두 빛과 어둠에 대해서 다루고 있으며, 양극화된 두 계층을 목도하고, 결국 그 안에서 폭력으로 세상과 대결하는 인물들을 그려 내고 있다. 바야흐로 21세기, 최근 우리 사회의 공적 갈등은 바로 양극화의 세상이다.

그중에서도 특히 눈에 띄는 것은 바로 계단의 상징성이다. <조커>와 <기생충>에는 공교롭게도 전사법(데칼코마니)처럼 이야기의 주요한 시점에 “계단”이 등장한다. 눈길을 끄는 것은 계단이 등장하기는 하지만 그 사용법이 완전히 반대라는 점이다. 계단을 기점으로 두 영화 모두 이야기의 어조와 갈래(장르), 결말이 바뀐다. 껍질을 벗고 새로운 세계를 만나는 중심에 바로 계단

이 있는 것이다.

〈조커〉의 아서 플렉은 집에 갈 때마다 힘겹게 긴 계단을 걸어 올라간다. 시몬 배유의 말처럼 세상을 살아가는 데엔 우리의 몸을 무겁게 끌어당기는 중력과 그것으로부터 벗어나 훨훨 가볍게 나르는 은총의 힘이 있다. 아서 플렉이 계단을 걸어 올라갈 때마다 방향성으로 보자면 그는 올라가지만 은총은 없고 무겁게 종아리에 매달리는 중력만 보일 뿐이다. 커다란 광대의 신발처럼 그는 삶이라는 무게를 온몸에 달고 무겁게, 무겁게 계단을 올라간다.

그러나 그가 계단을 내려오는 순간 음악은 무거운 현악기의 저음을 벗어나 경쾌한 로큰롤로 바뀐다. 이는 관객의 귀를 통해 들어오지만 실상 아서 플렉에서 조커가 된 그의 귀에서만 들리는, 내면의 소리이기도 하다. 즉, 계단을 오를 때마다 억눌러야 했던 그의 본능을 드디어 드러내고 폭발하기로 마음먹은 것이다. 이제, 걸음은 하늘로 튀어 오를 듯 가벼워지고, 그의 움직임은 춤이 된다. 아이러니하게도, 그가 정상인의 삶을 아예 포기하고, “그렇지 않은 척을” 하며 살아가는 연기를 포기하자 그는 가벼워진다. 자기만의 리듬을 갖게 된다.

계단은 2019년 봉준호 감독의 영화 〈기생충〉에도 등장한다. 〈기생충〉의 가족 사기단은 비탈길을 유유히 거슬러, 상류층 계단을 올라간 듯했지만 한 차례의 폭우로 그 모든 것이 쓸려 내려간다. 빗물에 휩쓸려 도시의 부유물들이 낮은 곳으로 모이듯, 폭우가 쏟아지던 날 가족은 그렇게 본래 살던 곳, 서식지로 쏟아져 돌아온다. 돌아오는 과정에서 그들은 끝없이 이어지는 계단을 걸어 내려오는데, 물에 젖은 옷과 몸은 점점 더 무거워진다.

수석이 물에 가라앉듯, 잠시나마 중력에서 벗어나 더 높은 곳에 갔다고 착각했던 그들은 결코 발에서 뗄 수 없는 무거움을 확인하고 만다. 계단을 내려오는 동안 그들의 삶은 희극이 아니라 비극이라는 사실이 점차 선명해진다. 아니 희극이라 믿고 싶었던 삶이 비극으로 드러난다.

〈조커〉와 〈기생충〉은 모두 은유와 환유가 가득 찬 작품이다. 〈조커〉에서

우선 “광대”라는 은유가 그렇다. 수많은 캐릭터 중에서 아서 플렉은 “광대”로 선택되었고, 한편, 정신 분열자, 학대 트라우마를 가진 자, 틱 장애를 앓는 자, 어머니와 함께 살아가는 독신(싱글) 남성, 극빈층 등으로 선택되었다. 이 수많은 선택들은 우연한 것이 없다. 이 선택 가운데서, “광대”는 아서 플렉의 또 다른 자아이자 은유이며 결국 “조커”라는 환유적 대체물로 이름을 바꾸는 대상이기도 하다. 이 은유들이 결합되어 광대가 총을 쏜다는 환유적 결과물을 만들어 냈다. 처음에 광대는 스스로에게 총을 쏘려고 했지만 각본을 바꾸어 자신을 실망시킨 상대를 향해 쏜다. 결합 관계가 바뀌면서 아서 플렉은 악당으로 바뀐다.

〈기생충〉은 그런 점에서 다채로운 은유가 가득한 작품이다. 계단뿐만 아니라 수석만 해도 그렇다. 아들 우석 앞에 시시때때로 상징처럼 나타나는 “수석”, “인디언 텐트”, “모스 부호” 등은 영화 〈기생충〉이 가진 풍부하고도 불편한 다양한 맥락(컨텍스트)을 만들어 내는 데 영향을 미친다. 만약, 수석이 아닌 먹을 것이나 입을 것 등 다른 사물이었다면 그것은 완전히 다른 의미를 건드렸을 것이다.

사회적 불평등에 대한 메시지가 강렬한 은유와 환유를 통해 전달된 작품이 또 있다면 바로 2018년 이창동 감독의 작품 〈버닝〉이다. 이창동 감독의 영화 〈버닝〉은 무라카미 하루키의 소설 《헛간을 태우다》를 원작으로 삼고 있다.

하루키의 소설이 영화화되면서 크게 달라진 부분은 단 하나이다. 바로 주인공이다. 그런데 이 차이로 이야기는 완전히 다른 세계로 이동한다. 원작 《헛간을 태우다》의 ‘나’는 30대 중반의, 카망베르 치즈를 좋아하고, 마일스 데이비스의 ‘에어진’과 시타르 명인 라비 샹카르의 음악을 즐겨 듣는, 세련된 여피족이다. ‘나’는 재즈와 와인, 가볍지만 섹시한 관계, 추상적이지만 본질적인 의문을 사랑하는, 그래서 타인의 삶에 무심하고 적당히 거리를 둔다. 그게 사는 데 더 유리하다고 믿는 인물이다.

하지만 이창동 〈버닝〉의 주인공 종수는 20대 중반이며, 가진 게 없고, 가

지려면 건강한 육체밖에 쓸 게 없는 인물이다. 종수는 망해 버린 축사 곁에서 대담 방송과 뉴스를 들으며 잠이 든다. 소설에서는 아내가 자리를 비운 주인공의 집에 두 남녀가 찾아온다. 아내가 없는 집에 여자 친구 커플이 찾아오는 건 의외의 사건이었지만 소 한 마리 겨우 남은, 무너져 가는 축사 옆 종수의 집에 두 남녀가 찾아오는 것은 당황스러운 일이다. 같은 사건이지만 그 정서는 너무 다르다.

가장 큰 차이는 “헛간”과 “비닐하우스”일 것이다. 무라카미 하루키 소설에서 ‘헛간’은 태워도 아무도 눈치채지 못하는 것, 그 누구에게도 가치가 없는 것, 그저 재미로 없어도 되는 것을 은유한다. 아마도 사라진 여성이 바로 헛간일 테다. ‘남자는 헛간을 태우는 게 취미다.’ 이 은유를 해석하자면 존재감이 없는 여성을 없애는 게 권태를 견디는 취미가 된다. 헛간을 태우는 것 자체가 일종의 은유가 된다. 범죄적 상상력의 은유 말이다.

중요한 것은 그저 헛간이 비닐하우스로 바뀐 게 선택어의 교체 정도에 머무는 게 아니라는 것이다. 결합 과정 속에서 원작의 그 사치스러운 잔혹함은 종수와 벤의 대립을 통해 전혀 다른 계층과 계급 차에서 빛어지는 갈등을 내포하게 된다.

무엇보다 종수와 ‘나’는 계층과 연령이 다르다. 원작의 ‘나’는, 번쩍이는 은색 외제차를 가진 남자만큼 잘살지는 않지만, 그런 부에 무관심하다. 아니, 작가인 ‘나’는 그 사람과 사교 모임에서 우연히 만날 만큼 비슷한 처지다. 노는 물이 크게 다르지 않은 것이다.

인물의 연령, 계층, 경제적 수준이 달라지면서 헛간을 태우는 이야기는 완전히 다른 이야기가 되었다. 헛간이 비닐하우스로 바뀌었다는 그런 사소한 변화를 이야기하는 게 아니다. 그건 비닐하우스건 헛간이건 별 상관없다. 다만, 벤에게는 무의미하고, 쓸모없고, 태워지기를 기다리는 것이 비닐하우스일 뿐이다. 문제는 이렇듯 허무를 태우는 존재론적 채워와 메타포가 누군가에게는 소중한 모든 것을 빼앗기는 폭력이 될 수 있다는 사실이다. 벤에게는

십오 분 만에 예쁘게 타서 없어져도 될 것이 종수에게는 단 하나의 것, 유일한 것일 수 있다.

영화 속에서 인물들은 끊임없이 “메타포” 즉 비유를 말한다. 남산, 굴, 춤, 비닐하우스, 고양이. 사실 결코 이미지로 등장하지 않는 이 은유들은 영화가 말하고 싶은 중요한 진실을 비유한다. 메타포의 비유 대상이란 사실 존재하지 않는다는 것, 그 공허한 무의미 말이다.

켄 로치 감독의 〈나, 다니엘 블레이크〉나 마틴 스코세이지 감독의 〈울프 오브 더 월 스트리트〉 같은 작품들 역시 불평등을 다루고 있다. 하지만 앞선 세 작품과 차이가 있다면 〈나, 다니엘 블레이크〉나 〈울프 오브 더 월 스트리트〉가 직설적이며, 사실적인 방식으로 빈부의 격차, 계급 격차, 1퍼센트의 부독식을 신랄하게 보여 준다는 것이다. 따지자면, 이 두 작품의 방식은 불평등 사회에 대한 환유라고 말할 수 있다. 미로, 생존 게임, 헛간 태우기 등이 상징주의적 은유라면 그런 삶을 고스란히 재현하는 메시지적 접근은 환유에 가까운 것이다.

3. 시대를 관통하는 보편적 은유의 힘

시대의 증상을 예민하게 반영하는 영화적 상징, 은유가 있다면 어떤 은유와 환유는 매우 보편적인 인간의 심리와 삶의 이면을 담아낸다. 제목부터 은유적인 이용주 감독의 〈건축학 개론〉도 그렇다. 영화 〈건축학개론〉은 잘 알려져 있다시피, 첫사랑 영화이다. 대학에 들어가 처음으로 가슴을 뛰게 한 한 여학생과 사랑은커녕 연애를 비롯한 모든 것에 서툴렀던 동년배 남학생의 이야기, 첫사랑에 대한 다양한 은유와 환유가 작품 속에 가득하니 말이다.

영화 〈건축학개론〉의 서연(수지)과 승민(이제훈)은 빈집에서 첫 데이트를 한다. 데이트인 줄 모르고 하는 데이트이다. 자신이 사는 동네를 탐색하라는

과제를 하다가 같은 동네 정릉에 사는 두 사람이 우연히 만났고, 정릉 토박이인 승민이 제주도가 고향인 서연에게 이곳저곳 안내를 해 주었으니 말이다. 그런데, 서연의 마음을 단번에 끈 곳이 있었으니 그곳이 바로 빈집, 버려진 집이다. 승민은 주인이 없는 곳이라 들어가기 망설이지만 서연은 “뭐 어때?”라며 성큼성큼 걸어 들어간다. 두 사람의 성격과 닮아 있다. 서연은 그렇게 빈집의 문을 요란한 소리로 열고 들어가, 죽어 있는 시계태엽을 감아 살려 준다. 승민은 주인 없는 물건에 손을 댔다고 겁내지만, 서연은 또 한 번, “뭐 어때 죽은 거 살려 준 건데.” 라고 말한다. 그때, 승민의 마음속 첫사랑의 시계는 자신도 모르는 사이 흐르기 시작한다. 마치 죽어 있던 시계가 움직이기 시작한 것처럼.

그런데, 흥미로운 것은 둘이 그렇게 쓸모없는 공간, 말하자면 등기도 되지 않고, 사람이 살 수 없는 곳만 골라 가며 데이트를 한다는 사실이다. 다음 만남에서 두 사람은 개포동의 아파트 옥상에 올라가 서울을 내려다보며 전람회 의 ‘기억의 습작’을 나눠 듣는다. 풍광이 너무나 아름답지만, 옥상은 추억을 쌓되 살 수는 없는 곳이다. 그리고 오래되고 버려진 역사에 가서 철길을 걷고 미래를 이야기하고, 마침내 첫 키스를 나눈다. 그나마도 서연이 잠들었는지, 잠든 척했는지 모를 그런 순간에 벌어진 첫 입맞춤이다. 두 사람의 기억은 불균형하다. 두 사람이 나눈 미래에 대한 이야기도 누군가에겐 너무 소중한지만 누군가에겐 그저 이야깃거리에 불과하다.

두 사람이 데이트를 나누는 공간들은 그렇게 쓸모가 없지만 그래서 더 아름다운 공간이다. 어쩌면 추억의 아름다움은 쓸모와 반비례하는 것일지도 모를 것이다. 경제적으로 봐서도 가치가 없는 빈 곳이 많다.

강동원 주연의 <가려진 시간>에 주요 테마로 등장하는 공간도 그렇다. 두 아이들이 서로의 상처받은 마음을 보듬고, 비밀을 공유하던 집 역시 이곳저곳이 부서진, 버려진 집이다. 그렇게 소중한 것들은 등기되지 않는, 경제적 가치가 없는 것으로 묘사된다. 아니, 어쩌면 정말 귀중한 기억들은 그렇게 버려

진 곳에 가만히 보관되고, 쌓이는 것일지도 모르겠다. 기형도의 시 〈빈집〉의 한 구절처럼 가엾은 내 사랑은 빈집에 갇히는 것이다.

첫사랑부터 완숙한 사람이 어디 있으랴. 누구나 첫사랑엔 서툴고, 또 실수 투성이이다. 그렇게 해도 될 줄 알고, 첫사랑엔 쓸데없는 고집도 피우고, 해서 안 될 말도 내뱉곤 한다. 시간이 흘러, 삶을 알고 난 후 그 첫사랑의 회복 불가능을 체험하고 나서야 우리는 그것이 첫사랑이었음을 그리고 그것으로 인해 지금의 내가 여기 이렇게 있게 되었음을 알게 된다.

그런 점에서 영화 속 첫사랑은 이렇듯 돌이킬 수 없는 순수함의 은유들을 즐겨 선택한다. 가장 대표적인 것은 천편일률적으로 꾸며진 여성의 모습이다. 첫사랑의 여성들은 늘 긴 머리, 옅은 화장기, 하얀 얼굴, 하얀색 원피스, 치마와 같은 이미지로 꾸며진다. 〈클래식〉의 손예진이나 〈젊은 날의 초상〉의 이미숙이나 〈건축학개론〉의 수지나 다 마찬가지로 비슷해 보인다. 심지어, 〈로미오와 줄리엣〉 영화 속 줄리엣들도 크게 다르지 않다. 이러한 여성 배우들이야말로 순수함이라고 우리가 막연히 떠올리는 오래된 클리셰에 대한 관습적 은유라고 할 수 있다.

4. 작가주의 영화, 미장센 그리고 구성의 환유

미장센을 은유의 영역이라고 볼 수 있다면 아무래도 은유는 작가주의 감독의 영화 속에서 주로 발견된다고 할 수 있다. 앞서 예를 든, 이창동, 봉준호와 같은 감독들이 그랬다면 한국 영화 속 가장 풍부한 은유를 사용하는 감독은 아마도 박찬욱 감독이 아닐까 싶다. 박찬욱 감독을 가리켜 과잉(excess)의 감독이라 부르기도 하는데, 이 과잉이 바로 은유적 풍부함을 의미한다고 할 수 있다. 때로 박찬욱 감독의 영화가 수수께끼처럼 느껴지는 이유도 여기에 있다. 박찬욱 감독은 돌발적인 이미지의 대체를 통해 충돌하는 은유를 선

사하고, 그로 인해 현실에 대한 기분 좋은 낯센을 선사한다.

〈올드보이〉에 등장하는 다양한 시각적 이미지들도 그렇다. 보라색 벽지, 보라색 사방 무늬 패턴의 상자, 보라색 우산, 손수건 등등 보라색은 일종의 수수께끼를 가진 색채 이미지로 영화 전편을 관통한다. 기억의 문제를 다루는 작품인 〈올드보이〉에서 이우진과 그의 누이가 사진에 무척 집착했다는 것도 우연은 아니다. 사진은 기억을 박제하는 은유이며 한편 영화 속에서 과거와 현재를 잇는 환유로 등장한다. 사진은 기록이자 증명이며 한편 기억의 매개이기도 하다.

환유를 통한 영화적 의미는 편집의 과정에서 빛을 발한다. 크리스토퍼 놀런 감독의 작품은 그런 점에서 무척 인상적이다. 그의 실질적 데뷔작이라고 할 수 있을 〈메멘토〉는 현실의 흐름과 기억 속 과거의 흐름이, 컬러와 흑백으로 교차 편집됨으로써 전혀 다른 맥락을 만들어 낸다. 순간순간 선택되는 은유들이 다음 장면으로 이어지면서 배반된다. 앞선 의미가 편집, 연결을 통해 완전히 다른 의미를 만들어 내는 것이다.

〈메멘토〉의 주인공은 수많은 은유들을 손에 쥘 채 환유적 연결 고리를 만들어 내지 못하는 실어증 환자와 닮아 있다. 단기 기억 상실증 환자인 그는 넘치는 단서에 집착하지만 그것을 결합하지 못해 마치 흩어진 전보와 같은 상태로 사실을 유추한다. 이렇듯 결합의 과정을 통해 완전히 달라지는 의미와 진실은 홍상수 감독 역시 즐겨 사용하는 구성 방식이다. 영화 〈자유의 언덕〉에서 전달된 편지가 바닥에 흩어지고 난 후, 읽는 대로 전개되는 이야기가 그렇다. 원래 있었던 시간의 흐름은 흩어진 이후 완전히 파편이 되고, 의미는 결합에 따라 완전히 달라진다.

결혼을 하지 못하면 동물로 변하는 세상을 그린 요르고스 란티모스 감독의 작품 〈더 랍스터〉도 그런 점에서 영화 전체가 하나의 은유이다. 그의 문제작인 〈킬링 디어〉에서 사슴이라는 상징 역시 매우 은유적이며 영화에서 전개되는 모든 마법적이며 초월적인 상황 역시 은유적이다.

어떤 점에서, 우리가 동화 속에서 보아온 모든 것은 다 성장의 은유이기도 하다. <잠자는 숲속의 공주>에서 100년 동안의 잠이 육체적 성장을 따라잡을 정신적 성숙을 의미하는 것도 마찬가지이다. 동화로 잘 알려져 영화로도 여러 번 제작된 <푸른 수염> 속의 “열쇠”가 금지된 욕망의 은유라는 것도 이제는 공공연한 사실이라고 말할 수 있다.

말하자면, 영화 속 은유와 환유는 우리 삶의 보편성과 특수성, 동시대성을 아울러 예술적으로 응축해 낸 메타포이자 상징이라고 할 수 있다. 우리는 영화라는 간접 체험을 통해 삶의 곤란한 순간순간들을 선형적으로 이해하고 받아들이며 학습한다. 수많은 영화들이 표류와 낙오를 다루는 까닭도 여기서 멀지 않다. <마션>, <라이프 오브 파이>, <그래비티> 같은 영화 속에서의 “표류”란 곧 혼자 살아갈 수밖에 없는 인생의 은유이다.

영화 속에서 은유가 어떤 주인공, 캐릭터, 사건의 선택이라면 환유는 그것의 결합을 통해 완성되는 구성이라고 말할 수 있다. 원작의 각색 과정에서 달라지는 것은 은유라기보다는 결국 그것을 통해 전달되는 영화적 전언, 의미, 숨은 뜻으로서의 환유일 것이다. 그런 의미에서 켄 로치와 같은 사실주의적 감독들은 은유보다는 환유에 더 집중하는 감독이라고 할 수 있다. 반면, 사실주의보다는 상징주의, 메시지보다는 삶의 복잡다단한 역설을 전달하고자 하는 감독에게는 은유의 낭만주의가 훨씬 더 매력적일 것이다. 은유와 환유, 결국, 이 두 축은 우리가 세상을 이해하는 언어의 구조이기도 하지만 영화가 세상을 이해하고 재현하는 방식이기도 하다.