

# 영화에서 나타나는 비가시적 공포요소의 카니발적 표현 연구

## Research on the Cannibal Expression of Invisible Horror Elements in Films

이윤석\*, 진주현\*\*

홍익대학교 영상대학원 부교수\*, 홍익대학교 일반대학원 메타디자인학부 석사과정\*\*

Timothy Yoonsuk Lee(snowtea@paran.com)\*, Juhyun Jin(nanunski@hanmail.net)\*\*

### 요약

시각적 공포요소가 등장인물과 직접적으로 대치하고 물리적으로 영향을 끼치는 것과 달리 비가시적 공포요소는 암시와 상상을 통해 표현되며 그 실체가 드러나지 않는다. 비가시적 공포요소가 실체를 드러내기 위해서는 '디아더스'와 같이 공포의 주체와 피해자의 관계가 전복되거나, '해프닝'과 '파라노말 액티비티'에서처럼 신체강탈이라는 방법으로 표현된다. 관계의 전복은 갑작스러운 성격의 변화를 야기하고, 신체강탈은 타인의 신체를 취한다는 점에서 식인행위와 연결된다. 식인행위와 성격의 변화는 카니발리즘에서 따르는 하위질서의 공식화와 비논리성에 속하는 것이다.

영화에서 나타나는 비가시적인 공포요소가 지니는 의미는 유토피아적 자유의 영역으로 들어간다는 카니발리즘의 본래의 의미와는 상반되어 보이지만 역할을 뒤집어 공포로 인한 갈등과 긴장이 해소되고 공포로부터 해방된다는 면에서 볼 때, 카니발의 정신인 '자유의 영역'으로 들어간다는 것과 의미가 상통할 것이다. 저자는 본 연구에서 비가시적 공포요소가 나타나는 영화의 표현과 플롯이 카니발리즘과 어떠한 관계를 가지는지 분석해 보려고 한다.

■ 중심어 : | 카니발 | 공포 | 비가시성 | 기호학 | 영화 |

### Abstract

Different from visible horror elements that confront the characters directly and do physical harms, invisible horror elements are expressed through suggestion and imagination and their realities are not disclosed. For the disclosure of the realities of invisible horror elements, they are expressed through the overturned relation between the subject and victim of horror as in 'The Others' or through body snatching as in 'The Happening' and 'Paranormal Activity'. The overturn of relation and body snatching are connected to cannibalism in that the former causes a sudden change of personality and the latter takes the body of others. Cannibalism and the change of personality belong to the formalization and illogic of lower order resulting from cannibalism.

The meaning of invisible horror elements in films seems to be contradictory to the original meaning of cannibalism, which is entering the sphere of utopian freedom, but considering that the reversed role resolves conflicts and tensions from terror and gives relief from fear, the meaning may be consistent with the spirit of cannibalism, namely, entering 'the sphere of freedom'. In this study, the author attempted to analyze how the expression and plot of films showing invisible horror elements are related with cannibalism.

■ keyword : | Cannibal | Horror | Invisible | Semiotics | Film |

## I. 서론

영화에서 등장하는 공포요소는 관객의 공포심을 자극하고 곤경에 처한 주인공과 관객을 동일시시킨다. 공포의 뿌리는 미지의 존재에 대한 인간의 무력함에서 나오며, 영화 속의 공포요소 또한 인간의 무력함을 자극시킨다. 무력함에 대한 공포는 돌연변이와 수성화(獸性化)<sup>1</sup>에 관한 영화들에서 다루는 주제인데, 이는 인간이 알 수 없는 미지의 존재에 대한 공포와도 밀접하다. 이러한 영화들에서는 ‘지킬박사와 하이드’에서의 통제할 수 없는 폭력성처럼 늑대인간, 좀비, 흡혈귀 등으로 변한 인간이 공포의 대상에게 불가항력적으로 정복당하고 인간성이 파괴되는 것에 대한 두려움을 표현하고 있다.

공포란 불안에서 시작되며 불안은 공허함에서 태어난다. 아무도 없는 텅 빈 장소의 사진들이 불안감을 불러일으키는 이유는 익히 봐왔던 장소에 아무도 없다는 낯설기 때문이다. 영화에서 다루지는 돌연변이, 수성화 등이 가져오는 공포 또한 공허함에 근거한 공포이다. 공포감은 거대한 집단 앞에서 개인이 상실되고 인간의 가치가 부정될 것이라는 예감으로 인한 혼란에서 생겨난다. 불가항력적인 주술이나 전염병 등으로 인해 야기되는 인간성의 부재, 육체에서 인간의 영혼이 빠져나가고 이성이 무너질 때 인간은 불안과 공포를 느낀다. 영화에서는 이러한 막연한 두려움들이 구체화되면서 다양한 유형의 공포를 만들어낸다[1].

“공포요소가 가장 중요한 소재가 되는 호러영화에서 일반적으로 나누어지는 공포의 세 가지 유형은 다음과 같다. 첫째, 인간이 외부에서 온 괴물과 싸운다. 둘째, 인간이 괴물을 창조해내는데, 선의에 의해 만들어졌지만 통제가 불가능해지고 결국 파괴해야만 한다. 셋째, 인간 자체가 괴물이다. 인간은 스스로의 사악한 내면과 맞선다.”(스튜어트 보이털라, *영화와 신화* 147-149)[2].

이러한 공포의 유형을 볼 때, 비가시적인 공포요소는 보이지 않는 외부의 요소이라는 점에서 ‘인간이 외부에

서 온 괴물과 싸우는’ 첫 번째 유형에 해당되는 것으로 볼 수 있겠지만, 인간의 내면으로 공포의 대상이 잠식하여 인간 스스로를 파멸시킨다는 면에서 ‘인간 스스로의 내면과 맞서게 되는’ 세 번째 유형에 가깝다고 볼 수 있다.

또한 비가시적인 공포요소의 특성은 등장인물들의 급작스러운 성격변화와 비상식적인 폭력이 특징인 카니발리즘과도 연관된다고 본다. 카니발리즘은 사람들이 세상을 뒤집어엎어 놓음으로써 잠시나마 유토피아적 자유의 영역으로 들어갈 수 있는 민간 축제인 ‘카니발’의 정신을 문학 속에 옮겨놓는 일을 말한다. 문학에서 반영되는 카니발리즘은 영화에서도 나타난다. 비가시적인 공포요소가 인간이 인간의 모습을 그대로 유지한 채 폭력성과 사악함을 지니게 하고 공포 그 자체가 되게 한다는 것으로 볼 때, 비가시적인 공포요소에 대한 표현은 공포의 요소와 희생자 사이의 구분이 모호해 진다는 점에서 카니발적 이라고 할 수 있다.

영화에서 나타나는 비가시적인 공포요소가 지니는 의미는 유토피아적 자유의 영역으로 들어간다는 카니발리즘의 본래의 의미와는 상반되어 보이지만 역할을 뒤집어 공포로 인한 갈등과 긴장이 해소되고 공포로부터 해방된다는 면에서 볼 때, 카니발의 정신인 ‘자유의 영역’으로 들어간다는 것과 의미가 상통할 것이다. 따라서 저자의 이러한 주장을 밝히기 위한 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 공포요소는 영화에서 어떻게 표현되고 작용하는가?

둘째, 비가시적 공포요소의 특성은?

셋째, 카니발리즘은 영화 서사구조에서 어떻게 표현되는가?

넷째, 비가시적 공포요소가 나타나는 영화의 표현, 플랫폼은 카니발리즘과 어떠한 관계를 가지는가?

연구방법으로는 먼저 영화에서의 비가시적인 공포요소의 특성을 파악하기 위해 상반된 개념인 시각적 공포요소에 대해서 알아본 후, 비가시적인 공포요소에 대해 고찰해보기로 한다. 카니발리즘과 영화에서 적용되는 카니발리즘에 대한 고찰도 필요하다.

연구대상이 되는 작품들에서 나타나는 비가시적인

1 수성화(獸性化)란, 인간의 몸에 동물의 성질이 섞이는 것을 말한다. 대표적으로 늑대인간 전설이 이에 해당된다. 수성화에 대한 전설은 개에게서 전염되는 공수병(恐水病)에서 비롯되었다.

공포요소에서 발견할 수 있는 카니발적인 특성을 발견하기 위해서는 대상간의 관계와 서사구조 중심의 분석방법이 필요할 것이다.

연구대상이 되는 작품은 비가시적인 공포요소가 등장하는 영화인 '디아더스'(The Others), '해프닝'(The Happening), '파라노말액티비티'(Paranormal Activity)이다. '디아더스'에서는 저택에서 주인공과 함께 공존하는 보이지 않는 존재들이 공포 요소이며, '해프닝'에서는 사람들에게 자살을 유도하는 '바람'이 공포요소이다. '파라노말 액티비티'에서는 주인공들이 보이지 않는 악마와 맞선다. 이 작품들에서 나타나는 비가시적 공포요소는 공포를 느끼는 인물과 동화되어 인물이 더 이상의 공포를 느끼지 않는 상태로 스스로 죽음 또는 과멸에 이르게 한다. 이 작품들에서는 공포와 동일시된 주인공이 여전히 인간의 모습을 유지한 채 배신과 폭력을 행하며 갈등구조를 뒤엎고 공포에 대한 가해자와 희생자 사이의 경계를 모호하게 한다. 이러한 등장인물의 모순적인 행동과 비현실적이고도 급작스러운 성격변화는 카니발적 작품에서 볼 수 있는 특징이다.

## II. 카니발리즘

카니발리즘이란 사람들이 세상을 뒤집어엎어 놓음으로써 잠시나마 유토피아적 자유의 영역으로 들어갈 수 있는 민간축제인 카니발의 정신을 문학 속에 옮겨 놓는 일을 말한다. 카니발에서는 상상력과 환상이 힘을 차지하고, 주변적이고 소외되었던 모든 것들이 중심을 차지한다. 가난한 사람, 동성애자 등 모든 주변적인 자들이 상징적 중심을 차지하게 되는 전도의 특권 장소이다. 카니발을 통해 물질적인 신체 원칙, 특히 육체의 '하위 질서'인 배고픔, 목마름, 성교, 배설 등이 긍정적이면서 잠식적인 세력으로 자리 잡고 축제의 웃음은 죽음에 대해, 신성시되는 모든 것과 모든 억압적이고 제약적인 것에 대해 상징적인 승리를 누리게 된다[3].

따라서 일반적인 통념인 사회윤리나 상식, 도덕관념을 뒤엎는 카니발적 영화들에서는 무차별적인 폭력과 모순적인 행동을 하고 동정심, 두려움 등의 감정 이입

이 불가능한 심리적 실체가 결합된 인물들이 등장한다. 예를 들면 '한니발'(Hannibal)에서 등장하는 렉터 박사는 인육을 즐기고 저녁식사에 초대된 오케스트라 단원에게 그들의 동료를 요리한 음식을 대접하는 등 상식을 벗어난 행동들을 보인다. 또한 '둠스데이'(Doomsday)에서 쏘이 인육으로 바비큐파티를 벌이는 장면은 축제로서의 카니발을 더욱 적나라하게 표현하는 장면이다. 야만스러운 히피들이 모인 거대한 축제의 장소에서 히피들의 우두머리인 쏘이는 경찰을 산채로 불에 구워 먹는데, 인육을 먹기 전에 접시를 나눠주며 즐거워하고 게걸스럽게 인육을 탐하는 장면은 공식적인 질서로 자리 잡고 있는 도덕성과 질서를 끌어내리고 잔혹성을 일상화시키며, 탐식과 탐욕 등 육체의 하위질서를 잠식적인 세력으로 올려놓고 있다. 특히 같은 영화의 후반부에서 쏘이를 처단한 주인공인 경찰이 쏘이의 머리를 들고 히피집 단으로 찾아와 쏘이의 인육을 권하며 그들과 동질화되는 장면은 정의와 폭력에 대한 가치를 전복시키는 좋은 예이다.

이처럼 카니발적인 영화에서는 폭력과 살인이 거리낌 없이 표현되며 심지어 해학적으로 묘사되기도 한다. 현실세계에서는 불쾌하고 소름끼칠 수 있는 장면들이 카니발리즘이 반영된 영화에서는 현실의 억압된 규범에 대한 배출구의 역할을 하는 것처럼 과감하게 표현되는 것을 발견할 수 있다.

그러나 식인과 폭력이 등장하는 영화가 모두 카니발리즘이 반영된 영화라고 할 수는 없다. 카니발적 영화에서는 그러한 폭력들이 대립하고 지양해야 할 요소가 아니라 갈등해소를 위한 돌파구로써 작용해야 한다. 그리고 그 갈등해소란 영화에서의 인물이 자신과 대립관계에 놓여있던 요소를 받아들이고 자신의 가치관과 동일시시키면서 이루어진다. 그로인하여 카니발리즘의 핵심인 '전복'이 성립되는 것이다.

이러한 기능으로 인해 영화 속의 주인공과 대립되는 대상 사이의 경계가 모호해지게 되는데, 비가시적 공포요소가 등장하는 영화에서는 공포와 동일시된 주인공이 여전히 인간인 채 행하는 배신과 폭력은 갈등구조를 뒤엎고 공포에 대한 가해자와 희생자 사이의 경계를 모호하게 한다. '디아더스'에서 보이지 않는 존재를 두려

워하던 주인공과 보이지 않는 존재의 입장이 거꾸로 되어 공포의 주체가 뒤바뀌는 것과 ‘해프닝’에서 죽음을 두려워하던 등장인물들이 갑작스럽게 태연히 스스로 죽음을 맞이하는 것, ‘파라노말 액티비티’에서 악마의 존재를 두려워하던 여자주인공이 자신과 함께 악령과 맞서던 남자친구를 살해하는 것은 카니발리즘의 전복성을 보여준다.

### III. 영화에서의 비가시적 공포요소

비가시적인 것은 눈에 보이지 않는 어떤 것을 뜻한다. 그것은 사람들이 그 실체를 확인하고 싶어 하고, 보기 위해 애쓰는 무언가 이다. 가시적인 것이 빛 속에 존재하며 시선이 닿는 곳에 존재하는 것이라면 비가시적인 것은 어둠 속에 존재하며 눈으로 확인할 수 없는 것이다. 비가시적인 것은 어둠과 연결되며 어둠은 무지, 무력감, 소외, 죽음 등 인간의 가장 원초적인 공포를 연상시킨다. 가장 오래된 공포는 모르는 것에 대한 공포, 즉 미지에 대한 공포이며 비가시적인 존재는 그 실체가 무엇이 되었든 그것을 접하는 인간에게 두려움을 유발시킨다.

“신음소리는 커졌다 작아졌다 하다가 다시 시끄러워져 지하실 전체가 그 소리로 가득 찼는데 갈기갈기 찢기는 것 같은 고통과 무시무시한 열정이 합쳐진 추상적인 소음이었다.”(스티븐 킹, *다크타워* 158)

이 텍스트는 스티븐 킹의 ‘다크 타워’(*The Dark Tower*)중 주인공이 어두운 지하실에서 미지의 존재와 직면한 상태를 묘사한 장면이다. 이 장면에서 주인공은 미지의 존재의 실체를 확인하기 직전까지 긴장된 상태를 유지한다. 문학뿐만 아니라 영화에서도 보이지 않는 대상에 대한 공포가 표현된다. 공포는 실체가 없는 추상적인 감정들로부터 발생한 것이며, 공포의 대상이 모습을 드러내지 않고 긴장감이 지속될수록 불안감은 극대화된다. 그렇기 때문에 보이지 않는 공포는 눈으로 확인되어진 공포보다 원초적인 불안감을 자극한다. 영화에서의 비가시적 공포요소로 인해 상상되어지는 두려움은 실제로 보이는 공포요소로 인한 두려움보다 더

크게 작용할 수 있다.

영화에서 등장하는 시각적인 공포요소 중 돌연변이, 외계인, 늑대인간, 좀비 등은 무지, 무력함, 공허함 등 공포를 유발하는 요소들이 시각적으로 형상화된 것이다. 미지에 대한 무력함, 무지가 불러일으키는 공포는 이교도에 대한 침략 전쟁, 오지의 야만인으로 표현되는 식인종 등의 형태로 나타났다. 영화 속에서 등장하는 외계인이나 늑대인간과 같은 미지의 존재들은 이성 존재하는 문명사회를 침략하여 공포를 전염시켜가고, 공포의 대상에게 잠식당한 인간이 인간의 모습에서 벗어나게 되는 과정을 시각적으로 보여준다. 하지만 영화 속에서 등장하는 공포요소가 비가시적인 것일 때, 공포 대상에게 잠식된 주인공은 시각적으로 드러나는 변화를 보여주지 않는다. 주인공은 공포와 맞서며 두려워하던 자신의 모습을 그대로 유지한 상태로 공포의 대상과 동화된다. 그리고 집단속에 침투한 새로운 공포요소가 되어 공포를 전염시킨다. 이러한 행동은 주인공이 공포에 굴복하고 희생되었다는 것을 의미하지만, 동시에 공포와의 대결에서 해방되고 공포로부터 자유로워졌다는 것을 의미하기도 한다. 이처럼 공포의 가해자와 피해자 사이의 역할이 전복됨으로써 갈등이 해소되고, 피해자가 공포에서 벗어나 자유의 영역으로 들어가게 되다는 것은 카니발리즘의 구조와 연결된다.

### IV. 사례분석

#### 1. 디아더스

영화 ‘디아더스’는 2차 세계대전 당시 전쟁터로 나간 남편을 기다리는 영국 귀부인과 그녀의 아이들이 자신들의 저택에서 겪게 되는 기이한 현상을 다룬 영화다. 딸 앤이 자신의 상상 친구에 대해 구체적으로 설명하고 갑작스럽게 가구들의 위치가 바뀌어 있는 장면들은 보이지 않는 존재가 단지 상상 속에서 존재하는 것이 아니라 실존하고 있다는 것을 강조하면서 불안감을 극대화시킨다.



그림 1. 비명을 지르는 그레이스

영화가 시작되자마자 주인공 그레이스가 비명을 지르며 잠에서 깨는 장면이 나온다. 이 장면은 그레이스가 이전부터 계속 끔찍한 악몽에 시달려왔으며 앞으로 악몽처럼 실체가 없는 대상과 마주하게 될 것을 암시한다. 그 후, 그레이스의 저택으로 새로 일할 하인들이 찾아오게 되는데 그들이 등장하는 배경은 안개가 자욱한 몽환적인 풍경이다. 그리고 갑작스럽게 바뀌게 된 하인들에 대해 아무런 의문도 가지지 않고 그들을 받아들이는 그레이스의 태도 또한 몽환적이고 비논리적이다.

그레이스는 하인들에게 자신의 아들과 딸을 소개시켜주며 그들이 빛에 노출되면 안 되는 병에 걸려있기 때문에 항상 문을 잠그고 커튼을 쳐놓아야할 것을 당부한다. 문을 잠그거나 커튼을 치는 행동은 앞으로 등장할 보이지 않는 존재에 대한 존재감을 확인시키기 위한 도구로 작용하게 된다.



그림 2. 상상 친구에 대해 설명하는 앤과 열려있는 문을 보고 놀라는 그레이스

내러티브 전개 of 흐름은 아이들의 생활과 아이들을 교육시키는 그레이스의 일상적인 모습을 보여준다. 평범한 일상 속에서 자신의 상상 친구에 대해 이야기하는 앤이 그레이스와 의 갈등구조를 만드는데, 이 갈등관계는 보이지 않는 존재에 대한 앤의 설명이 구체화될수록 심해진다. 앤과 그레이스의 갈등은 그레이스가 문이 열려있는 것을 확인하게 되면서 잠시 해소된다. 이 문은 그레이스가 항상 잠그고 다니던 문으로 아이들은 열 수 없기 때문에 앤이 말하는 상상 친구가 정말로 실존하는

지에 대해 생각하게 만든다.



그림 3. 앤이 그린 그림

영화의 초반부부터 상상 친구에 대해 언급하던 앤은 자신만이 볼 수 있는 존재들의 모습을 그린 그림을 보여준다. 그들은 전부 4명인데 3명은 평범한 가족의 모습이지만 1명은 흉측한 노파의 모습이다. 그림에 그려진 각각의 인물과 함께 적힌 숫자는 그들이 앤에게 모습을 보였던 횟수인데, 노파의 횟수가 가장 많다. 어린 아이가 그린 비교적 부정확한 그림은 아직 실체가 밝혀지지 않은 대상에 대한 상상을 자극한다. 노파의 옆에 적힌 높은 숫자는 가장 두려운 모습을 한 존재가 가장 많이 등장인물들을 주시하고 있음을 암시하며 비가시적 존재에 대한 공포를 유발한다.

비가시적 존재에 대한 불안감이 커져갈수록 저택에서 일어나는 기이한 현상의 횟수와 강도도 늘어난다. 인기척을 느끼고 문틈 사이를 엿보던 그레이스가 갑자기 닫힌 문에 밀려 넘어지거나 딸 앤에게서 낯선 노파의 환영을 보기도 한다. 그리고 어느 날 저택의 모든 커튼이 사라지는 일이 생기고 그레이스는 극도로 흥분한 상태로 하인들을 불러 추궁한다. 하지만 흥분해 있는 그레이스와 상반되게 하인들은 차분한 상태이며, 그들은 아이들의 병이 불치병이라는 것을 알면서도 병이 나왔을 수도 있지 않느냐고 반문한다. 그들은 아이들의 건강을 걱정하는 그레이스의 행동을 오히려 비정상적으로 보는데, 이 장면은 관객에게 아이들의 병을 걱정하는 그레이스의 행동이 정말 옳은 것인지에 대한 가치관의 혼란을 일으키게 한다.



그림 4. 침착한 상태의 하인들과 분노하는 그레이스

그레이스의 하인들에 대한 불신과 갈등이 심화된 후, 그레이스는 저택에서 발견한 옛 사진 속에 하인들이 있는 것을 보고 그들이 이미 오래전에 죽은 자들이라는 것을 알게 된다. 그레이스는 지금까지 저택에서 기현상을 일으켰던 유령들이 바로 그 하인들이라고 생각하고 아이들과 함께 하인들로부터 도망치려고 한다. 그리고 도망치는 도중 한 곳에 모여 있는 낯선 사람들을 발견하게 된다.

낯선 사람들이 강령의식을 하고 있는 장면이 등장함으로써 공포를 일으키고 있는 주체는 한순간에 뒤바뀌어버린다. 강령의식을 치르고 있는 자들은 앤의 그림에서 등장했던 인물들으로써 지금까지의 내러티브전개과정에서 비가시적 공포요소의 역할을 수행하던 자들이다. 그들이 주고받는 대사를 통해 유령은 그레이스와 그녀의 아이들이었다는 것이 밝혀지게 된다. 그리고 그레이스가 강령의식에 쓰이고 있던 종이를 빼앗아 찢는 장면이 아무것도 없는 허공에서 종이가 찢어지는 장면과 겹쳐지면서 순식간에 그레이스를 비가시적 공포요소로 만들어버린다.



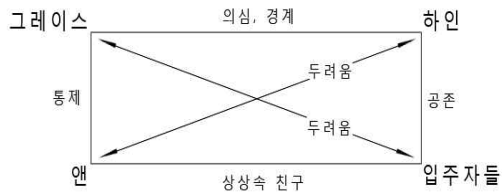
그림 5. 자신의 정체를 알고 분노하는 그레이스

자신들이 이미 죽었다는 것을 깨달은 그레이스와 아이들은 갑작스러운 혼란에 두려워하지만 곧 현실을 받아들이고 안정을 되찾는다. 아이들은 더 이상 빛이 자신들을 해칠 것을 걱정할 필요가 없고, 그레이스가 품고 있던 하인들에 대한 오해와 의심은 해소된다. 보이지 않는 존재들의 실체가 살아있는 사람들이고, 그들 입장에서 그레이스와 아이들이 유령이라는 것이 밝혀짐으로써 지금까지 내러티브가 진행되면서 축적되어 온 모든 갈등과 긴장의 요소가 해결된다. 마지막 장면에서 영화가 진행되는 동안 저택을 감싸고 있던 안개가 사라지고 저택 주변의 전경이 맑게 드러난다. 안개에 가려져 미지의 장소로 여겨졌던 외부 세계가 드러났다는 것은 등장인물들이 죽음을 받아들임으로써 살아있

는 자들과 죽은 자들의 관계가 정상으로 돌아오고, 공포의 장소였던 저택이 안식의 장소가 되었다는 것을 의미한다.

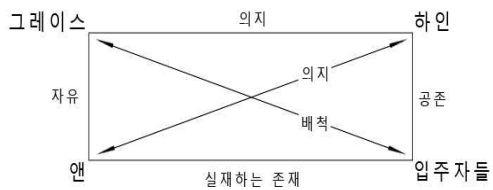
다음은 기호학적 사각형에 따른 '디아더스'의 인물간의 대립구조를 나타낸 표이다.

표 1. '디아더스'의 대립구조 1



위 표는 중반부까지 나타나는 인물간의 관계를 보여주고 있다. 앤 이외에는 입주자들을 볼 수 없기 때문에 입주자들은 앤의 상상 속 친구로 취급된다. 저택에서 일어나고 있는 모든 기현상은 실제로는 입주자들에 의해 벌어지고 있는 일들이며, 입주자들은 비가시적 공포요소로 작용한다. 하인들은 사건의 전모를 파악하고 있기 때문에 입주자들과 공존해야한다는 것을 알고 있다. 앤은 빛에 민감한 병에 걸려있으므로 그레이스로부터 행동의 제약을 받는데, 아이에 대한 그레이스의 민감한 태도와 그와 상반되게 침착한 하인들의 태도는 그레이스로 하여금 하인들에게 거리감을 느끼고 그들을 경계하도록 만든다.

표 2. '디아더스'의 대립구조 2



후반부에 접어들면서 그레이스는 입주자들이 자신을 부르는 강령의식을 행하는 모습을 보고 자신과 아이들

이 죽은 자들이라는 것을 깨닫게 된다. 하인들은 그레이스와 같은 죽은 자들로서 그레이스에게 의지의 대상이 되고, 죽음을 인지하면서 앤은 병으로부터 자유로워졌기 때문에 그레이스는 앤의 행동을 통제하지 않는다. 입주자들은 상상 속 존재에서 실재하는 존재가 되었으며, 두려움의 대상이었던 입주자들은 배척의 대상이 되어 저택으로부터 쫓겨나게 된다.

이 작품에서 나타나는 카니발적 요소는 죽음과 삶을 상징하는 공간의 가치전복이다. 삶의 장소가 되어야 하는 저택은 주인공들에 의해 죽은 자들의 장소가 되어버리고, 저택에 입주하려했던 살아있는 사람들은 저택 밖의 안개와 무덤을 지나 저택으로부터 멀리 내쫓긴다. 그리고 이러한 전복은 표를 통해 알 수 있듯이 비가시적 요소에 의한 대립구조의 변화를 중심으로 이루어진다.

## 2. 헤프닝

‘헤프닝’은 사람들을 자살로 몰아넣는 정체불명의 화학물질에 대한 영화다. 영화 속에서 공포요소가 되는 화학물질은 식물에서 분비되며 바람을 통해 전달되는 설정이다. 이 화학물질은 눈에 보이지 않으므로 이유 없이 자살을 하는 사람들의 모습은 당혹감과 혼란을 불러일으킨다. 그리고 영화가 진행되면서 자살하는 사람들이 늘어나고 혼란이 가중되면서 이성과 질서가 무너지고 사람들 사이에서 무차별적인 폭력과 죽음이 만연하게 된다.

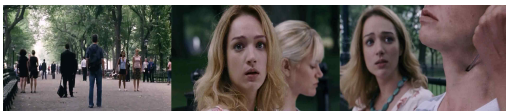


그림 6. 자살하는 사람들

이 영화에서 자주 사용되는 공포요소는 낮섬에 대한 공포이다. 익숙한 풍경 속에서 모든 사람들이 행동을 멈추고 있는 모습은 아무도 없는 풍경보다 훨씬 이질적인 감정을 불러일으킨다. 사람들이 갑작스럽게 행동을 멈추고 무표정한 얼굴로 두서없는 말을 하기 시작하는 것은 자살하기 직전에 보이는 증상이다. 무표정으로 멈춰있는 사람들을 통해 느껴지는 공포함과 이어서 스스

로를 파괴하는 자살이라는 행위는 자아와 지성이 사라지고, 스스로를 보호하고자하는 인간으로서의 기본적인 본능까지 침해당하는 과정을 보여준다.

사람들은 자신들의 직업과 관련된 다양한 방법으로 자살을 시도한다. 공사장의 인부는 건물 아래로 몸을 던지고, 동물원의 사육사는 맹수에게 자신의 몸을 먹게 하며, 정원사들은 나무에 목을 매인다. 자신들에게 매우 익숙한 방법으로 죽어가는 사람들의 모습은 지능적이고 효율적으로 보인다. 죽음에 대해 두려워하던 사람들이 갑작스럽게 태도가 변하여 신속히 자신의 목숨을 처리하는 장면은 삶과 죽음에 대한 가치를 뒤바꿔버린다. 그리고 등장인물 중 누군가가 잠시라도 행동과 말을 멈추게 되면 곧이어 닥쳐올 자살에 대한 불안감으로 보는 이를 경악에 이르게 한다.



그림 7. 자살하는 사람들과 경악하는 사람들

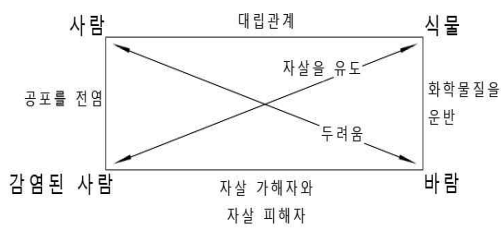
하지만 자살하려는 사람 본인은 아무런 감정의 변화도 보이지 않으며 신체가 심각하게 훼손되어도 통증을 느끼지 않는다. 이러한 장면들을 통해 육체는 생명을 담는 그릇이 아니라 목숨을 끊기 위해 사용되는 도구로 전락하고, 인간은 자살을 유도하는 외부의 의지를 대행하는 꼭두각시가 된다.

무차별적으로 전염되는 자살은 혼란과 공포로 인한 폭력을 불러일으키게 되고, 주인공들을 위협하는 요소는 ‘바람’뿐만 아니라 같은 인간으로까지 확장된다. 화학물질을 실은 바람을 피하기 위해 찾아온 주인공 일행에게 문을 열어주지 않고 총을 쏘는 사람과 잠시 주인공 일행을 받아들였다가도 금방 격분하며 쫓아내려고 하는 여자는 비이성적이고 상식을 벗어난 행동을 하고 있다. 총을 쏘 사람은 화학물질 때문에 문을 닫고 있지만 여자는 사람들에게 대한 불신 때문에 스스로를 고립시킨 존재다. 이들은 일상화된 폭력과 잔혹성을 반영하는



요소이며, 특히 주인공에게 화를 내던 여자는 공포요소에 잠식되어 스스로가 공포의 요소로 전환되는 역할을 하고 있는데, 화학물질에 감염되어 자살을 하면서 주인공이 피신해있던 집의 창문을 부수는 행동이 그것이다. 그 결과 화학물질을 실은 바람이 집안으로 들어오고 주인공은 피난처를 잃게 된다. 피난처를 제공했던 사람이 오히려 피난처를 파괴하는 모순적인 행동을 하고 있다. 다음은 기호학적 사각형에 따른 '해프닝'의 대립구조를 나타낸 표이다.

표 3. '해프닝'의 대립구조



비가시적 공포요소인 식물로부터 나오는 자살을 유도하는 화학물질을 운반하는 바람은 사람들을 불안하게 만드는 요인이다. 화학물질에 감염된 사람들이 공허한 표정을 하고 말없이 자살하는 모습은 주변으로 경악과 공포를 확산시킨다. 식물이 사람들에게 감염시키는 것은 자살이지만, 감염된 사람들이 다른 사람들에게 감염시키는 것은 혼란과 폭력이다. 이들로 인하여 사람들 간에 불신이 생기게 된다. 감염되지 않은 사람들은 연이여 목숨을 끊는 사람들을 보며 자신에게도 닥칠 감염에 대해 두려워하지만 감염된 후에는 스스로 공포가 되어 '죽음'으로써 공포를 전염시킨다.

해프닝에서 주로 표현되는 신체강탈은 카니발적 요소 중 하나인 식인행위에서 확장된 것이라고 본다. 그 전에 신체강탈을 식인행위의 확장으로 설명하기 위한 예로 '우주의 침입자'(Invasion Of The Body Snatchers)를 들 수 있다. 그 작품에서 등장하는 외계생명체는 희생되는 인간의 신체를 복제하여 자신의 몸으로 사용하는데 이것은 먹히는 자의 힘을 얻기 위한 주술적 의미로써의 식인의 의미와 유사하다. 하지만 이것

은 단순한 식인행위의 확장이며 카니발적 의미로서의 식인이라고는 보기 어렵다. 해프닝에서 나타난 신체강탈은 비가시적 존재에 의한 신체강탈이며 강탈하는 자와 완전히 동질화된다. 그리고 모호해진 대립구조는 '자살을 유도하는 바람'과 희생자의 관계뿐만이 아니라 같은 희생자의 입장에 놓은 인간들 사이에서도 나타난다. 서로가 서로에게 불안과 불신을 유발하며 또 다른 강탈과 희생의 관계를 구축하는 것이다. 이 새로운 대립관계는 표에서 확인할 수 있듯이 희생자들로 인하여 전염된 공포로 인한 것이며 그것은 '전염의 피해자'가 '전염의 가해자'로 전복되었다는 것을 뜻한다.

### 3. 파라노말 액티비티

'파라노말 액티비티'는 한 집에서 동거하는 젊은 남자가 겪게 되는 초자연적인 현상을 보여준다. 남자가 집안에서 일어나는 사건들을 카메라로 기록하는 설정으로 진행되며 집안의 소품들을 이용한 사실적인 공포 묘사가 특징이다. 바람, 문의 움직임, 발자국 등으로 악마의 존재감을 표현하지만 악마의 실체는 보여주지 않으면서 공포를 자극한다. 악마가 출몰하는 시간이 등장인물들이 자고 있는 시간이기 때문에 등장인물들은 악마와 마주할 수 없지만, 카메라의 기록을 통해서 시간이 지난 후에야 악마가 왔다 갔다는 것을 알 수 있다는 설정은 무방비상태에 놓여있는 등장인물들을 불안하게 한다.

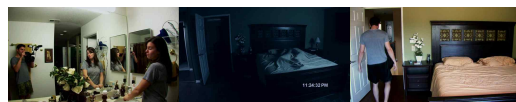


그림 8. 케이티를 촬영하는 미카

케이티가 악마의 존재에 대해 느끼기 시작하고 사건이 시작되었던 발단에 대해서는 심령술사와의 대화를 통해 드러난다. 미카가 악마에 관련된 서적을 읽으면서 악마와 관련된 이미지들을 보게 되지만 실제로 악마의 모습이 나타나지는 않는다. 그러나 상상된 이미지의 악마그림은 관객이 실제 악마에 대한 이미지를 상상하도록 자극하는 요소가 된다. 알 수 없는 존재, 보이지 않



는 환상에 대한 공포는 실제로 보이는 공포요소로 인한 두려움 보다 더 크게 작용할 수 있다. 그리고 상상되어 지는 공포요소는 실존하는 사물의 변화와 합쳐져 두려움을 증폭시킨다.



그림 9. 촬영된 영상을 확인하는 미카

악마는 케이티와 미카가 자는 동안에 출몰해왔기 때문에 자는 동안 촬영되었던 영상을 통해서만 악마의 존재를 확인할 수 있었다. 악마가 왔을 때 일어나는 현상은 꽃병이 흔들리거나 문이 움직이는 정도로 미미했지만, 심령술사가 다녀간 이후로 케이티가 악몽에 시달려 깨어나거나 거실에 불이 켜지는 등 강도가 세지기 시작한다. 같은 구도에서 촬영되는 방의 모습을 반복적으로 보여주면서 공포의 현상은 점차 강하게 하는 것으로 일어날 사건을 상상하게 한다.

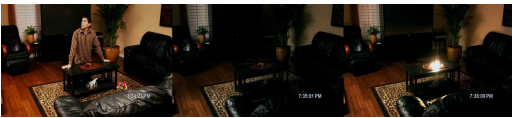


그림 10. 강령의식을 시도하는 미카

미카는 심령술사의 만류에도 불구하고 악령의 존재를 확인하기 위해 위지보드(Ouija Board)를 준비한다. 끝내 위지보드를 사용하지는 않지만 미카가 자리를 비운 사이에 카메라에 위지보드가 혼자 움직이고 불이 붙는 모습이 촬영된다. 영화가 진행되는 동안 수시로 악마와 접촉하려는 미카의 시도는 악마를 자극시키는 계기가 된다. 관객은 미카의 무지에서 비롯된 행동을 지켜보며 불안해하고, 이것은 공포로 연결된다.

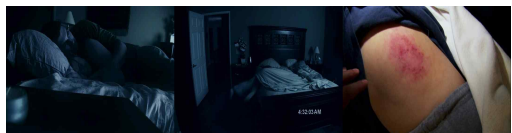


그림 11. 자는 도중 케이티의 몸에 난 상처

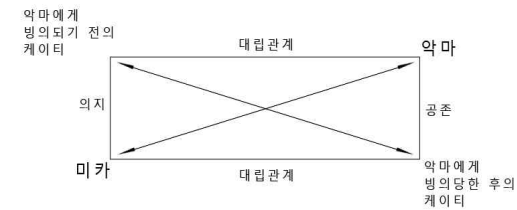
위 이미지는 악마와의 접촉이 가장 적극적이며 직접적으로 드러나는 장면이다. 케이티와 미카가 자는 동안 문 쪽에 뭔가의 그림자가 나타나고 케이티는 보이지 않는 존재에게 끌려 침대에서 떨어진 뒤 비명을 지른다. 그리고 케이티의 몸에는 상처가 나있는데 짐승 같은 것이 문 것처럼 보이는 자국이다. 이 자국으로 짐작할 수 있는 이빨의 크기와 날카로운 형태는 비가시적 공포요소에 대한 간접적인 시각적 표현이다.

이 사건 이후로 케이티는 이유를 알 수 없이 안정을 찾게 되고, 더 이상 악마에 대한 두려움을 보이지 않는다. 이런 케이티의 모순적이고 갑작스러운 성격변화는 더 큰 불안감을 고조시킨다. 날카로운 이빨자국에 의한 상처는 감염을 연상시키고 그 감염의 주체는 악마다. 그렇기 때문에 케이티가 보여주는 행동의 변화는 다음 날 밤을 촬영할 때 가장 끔찍한 클라이막스의 사건이 벌어질 것임을 암시한다.

마지막으로 케이티는 잠에서 깨어나 오랜 시간동안 잠자는 미카를 내려다본다. 그 후 케이티 혼자 방 밖으로 나가고, 이어서 케이티의 비명이 들려온다. 놀라서 깨어난 미카는 케이티를 찾아 방 밖으로 뛰쳐나가지만 뭔가에 맞고 방 안으로 던져진다. 그리고 옷에 피가 흥건한 케이티가 나타난다. 미카를 던진 것이 케이티라는 뜻이며 케이티가 이제 인간이 아닌 다른 존재가 되었다는 것을 뜻한다. 하지만 케이티의 모습에는 변화가 없으며 약간의 미소를 띠고 카메라를 노려볼 뿐이다. 케이티는 악마와 동화되어 공포를 일으키는 주체가 되었다. 케이티가 기괴하게 웃으며 카메라를 향해 달려드는 마지막 장면은 그녀가 더 이상 공포를 느끼지 않으며 그 상황을 즐기고 있다는 것을 알려준다.

다음은 기호학적 사각형에 따른 ‘파라노말 액티비티’의 대립구조를 나타낸 표이다.

표 4. ‘파라노말 액티비티’의 대립구조



전체적인 대립구도는 악마에게 맞서려는 케이티와 미카 사이의 관계로 나타난다. 미카는 악마를 조롱하며 악마와 대적하려고 하지만 케이티는 대적하기 보다는 두려워하는 쪽에 가깝다. 케이티는 미카에게 의지하며 미카는 케이티가 자신에게 의지할수록 더욱 강력하게 악마와 대적할 의사를 보여준다. 하지만 악마와의 접촉이 잦아지고, 케이티가 악마에게 병의당하는 현상이 강해질수록 미카와 의견 차이를 보이며 미카와의 마찰이 심해진다. 그리고 케이티가 악마에게 신체를 강탈당하고 난 후, 미카는 악마가 된 케이티에게 처참하게 살해당함으로써 악마에게 도전했던 것에 대한 대가(代價)를 치르게 된다.

이 영화의 중후반부에서부터 나타나는 케이티의 성격변화는 그동안 관객이 몰입해있던 감정의 흐름에 혼란을 주는 역할을 한다. 공포를 가장 많이 느끼던 케이티의 갑작스럽게 공포로부터 벗어난 행동은 카니발리즘의 근간이 되는 역할의 전복을 보여주고 있다. 그와 동시에 케이티를 보호하던 미카는 케이티로부터 살해당하는 희생자가 되며 케이티를 괴롭히던 악마는 케이티와 공존하는 위치에 온다.

## V. 결론

서론에서 제기하였던 연구문제에 대한 결과는 다음과 같다.

첫째, 공포 자체는 형체가 없는 추상적인 개념으로 영화에서 표현되는 공포요소는 내러티브적 특성에 따라 그에 부합하는 상징적인 이미지를 가지게 된다. 그것은 대체로 피, 흉기, 괴물 등 대다수의 사람들이 공포를 느낄 수 있는 보편적인 요소로 표현되며, '사이코'에서의 샤워실과 같이 밀폐된 공간이나 관음증적인 시각을 통하여 공포를 유발하기도 한다. 영화에서의 공포요소는 관객들의 동일시를 이끌어내어 무력함, 낯설, 불안감 등의 감정을 통해 공포를 느끼게 한다.

둘째, 영화에서 나타나는 비가시적 공포요소는 실체를 드러내지 않는 존재이기 때문에 그것이 표현되기 위해서는 주변의 사물이나 간접적인 암시 등이 이용된다.

'디아더스'에서는 열릴 수 없는 문이 열려있거나 발소리가 들리는 것으로 존재감을 느끼게 하고, 직접적으로 등장하지는 않지만 어린 아이가 그림으로 그린 단순화된 이미지를 통해 비가시적 존재의 구체적인 형상을 상상하게 한다. '파라노말 액티비티'에서도 악마의 목소리를 들려주거나, 악마와 관련된 책에 그려진 악마의 이미지들을 보여주는 방법으로 비가시적 공포요소의 실체를 상상하도록 유도하고 있다. '디아더스'에서 갑작스럽게 가구의 배치가 바뀌어있거나, '해프닝'에서 군중들이 일제히 정지되는 장면들은 낯설과 불안을 느끼게 한다. '해프닝'에서 사람들이 비가시적 존재의 힘에 의해 조종당하고 있는 모습은 인간성의 부재라는 공허함에서 비롯되는 두려움을 일깨운다. 보이지 않는 공포란 가장 원초적인 공포인 '미지에 대한 공포'와 밀접하게 연관되며, 상상되어지는 공포요소는 실제로 눈으로 확인된 공포요소보다 더 큰 긴장감을 유발할 수 있다.

셋째, 카니발적 작품들에서는 일반적인 통념으로 자리 잡고 있는 가치와 물질적인 하위질서가 전도되며, 등장인물들이 무차별적인 폭력을 일삼고 급작스러운 성격변화를 보이는 등 모순적인 행동을 한다. 이들은 아무런 양심의 가책을 받지 않고 도덕적 금기를 이탈한다. 카니발적 영화에서는 도덕성과 질서를 끌어내리고 잔혹성을 일상화시키며, 잠식적인 세력이 된 탐식과 탐욕 등 육체의 하위질서를 보여주기 위한 방법으로 식인행위에 대한 묘사를 자주 이용한다. 낯설고 야만적인 존재의 행동으로 간주되는 식인행위는 도덕적 금기를 깨는 상식에서 벗어나는 행위로 인식된다. 그렇기 때문에 카니발적 영화에서 식인행위는 '전복'이라는 카니발리즘의 특성과 결부되어 해석적으로 묘사된다.

넷째, 시각적 공포요소가 등장인물과 직접적으로 대치하고 물리적으로 영향을 끼치는 것과 달리 비가시적 공포요소는 암시와 상상을 통해 표현되며 그 실체가 드러나지 않는다. 비가시적 공포요소가 실체를 드러내기 위해서는 '디아더스'와 같이 관계가 전복되거나 '해프닝'과 '파라노말 액티비티'에서처럼 신체강탈이라는 방법으로 표현된다. 관계의 전복은 갑작스러운 성격의 변화를 야기하고, 신체강탈은 타인의 신체를 취한다는 점에서 식인행위와 연결된다. 식인행위와 성격의 변화

는 카니발리즘에서 따르는 하위질서화는 식화와 비논리성에 속하는 것이다. 외부로부터 온 미지화는 침략자가 살인과 식인을 일삼는 것은 영화에서 나타나는 공포요소 따르 일반적인 행위이며, 비가시적인 존재가 사람따르 정신에 침투행위와 조종하는 것도 이와 같은 맥락이다. 물리적인 식인행위는 희생자를 눈앞에서 사라지게 하지만 비가시적 존재에 의한 정신으로화는 침입은 공포의 존재와 희생자를 는 하시키고, 희생자의 위치를 공포의 주체로 올려놓는다. 비가시적 공포요소에 의해 희생자의 역할에서 벗어난 등장인물은 배신과 모순으로 가득차게 되는데, '디아더스', '해프닝', '파라노말 액티비티'를 분석한 결과로 알 수 있듯이 공포요소와의 관계가 전복된 등장인물들은 아무런 심적 제약에 구애받지 않고 자기 파괴와 살인을 행한다. 특히 '디아더스'에서 주인공이 자신이 유령이라는 것을 알게 된 이후부터 두려움의 대상이었던 저택의 입주자들을 내쫓는 것은 저택이라는 삶의 장소에서 주체가 되어야 할 대상을 뒤엎고 있다.

카니발적 작품이 보여주는 비정상적인 폭력은 비가시적 공포요소가 불러일으키는 미지의 존재에 대한 공포와 어우러져 보이는 것 이상의 두려움을 낳는다. 악마의 이미지가 인간의 내재된 본성이었던 혼란과 무절제에서부터 탄생되었듯이 카니발리즘과 비가시성의 조합은 인간의 가장 오래된 공포를 일깨워준다.

공포라는 감정은 인간이 기피하면서도 호기심을 갖게 하는 감정이다. 하지만 문명화된 현대인에게 있어 죽음, 재앙, 미지 등의 원초적인 공포는 점차 멀어지고 있다. 공포영화는 현대인들에게서 잊혀져가는 감정을 되살려주는 역할을 하기 때문에 사라지지 않고 지속되고 있는 것일지도 모른다. 앞으로도 공포영화의 카니발적 표현에 대한 분석뿐만이 아니라 다양한 기호학적 분석이 필요할 것이다.

참 고 문 헌

[1] 장 루이 뒤트라, *영화의 환상성*, 동문선, 1995.  
 [2] 스텐워드 보이틸라, *영화와 신화*, 을유문화사, 2005.

[3] 로버트 스텐, *자기반영의 영화와 문학*, 한나래, 1998.  
 [4] 그레이엄 터너, *대중영화의 이해*, 한나래, 1994.  
 [5] 앙드레 바쟁, *잔혹영화*, 현대미학사, 1995.  
 [6] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가*, 시각과 언어, 1998.  
 [7] 필립 루이에, *고어영화*, 정주, 1999.  
 [8] 피터 라만, *영화에 대해 생각하기*, 명인문화사, 2009.  
 [9] 한스 아스케나시, *식인문화의 수수께끼*, 청하, 1995.  
 [10] 제프리 버튼 러셀, *악마의 문화사*, 황금가지, 1999.  
 [11] 김시광, *김시광의 공포영화관*, 장서가, 2009.  
 [12] 백선기, *영화 그 기호학적 해석의 즐거움*, 커뮤니케이션북스, 2007.

저 자 소 개

이 윤 석(Timothy Yoonsuk Lee)

정회원



- 1997년 8월 : 미국 Art Center College of Design Film 영화연출/제작(예술학사)
- 1999년 12월 : 미국 Art Center College of Design Film 영화연출 M.F.A(예술학석사)

- 2001년 ~ 2004년 : 상명대학교 예술대학 영상학부 교수

- 2004년 ~ 현재 : 홍익대학교 영상대학원 영상디자인 전공 교수

<관심분야> : 영화, 디지털미학, 미디어콘텐츠, 영상 기획

진 주 현(Juhyun Jin)

준회원



- 2009년 2월 : 홍익대학교 디지털 미디어디자인전공(미술학사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 일반대학원 메타디자인학부 영상디자인 전공(석사)

<관심분야> : 영화, 영상연출, 방송, 미디어콘텐츠