

## 최동훈 천만 관객 영화의 잘 짜여진 이야기 구성

### Making a Well-made Story in Choi Dong Hoon's Films with Ten Million Audiences

배상민

서강대학교 커뮤니케이션학부

Sang-Min Bae(bsm24@hanmail.net)

#### 요약

최동훈은 국내에서 학문적으로 활발하게 다뤄지지 않는 경향이 있다. 하지만 그의 작품들이 어떤 이유로 흥행에 성공하고 시장에서 살아남는가라는 관점에서 본다면 새롭게 다뤄볼 여지가 있어 보인다. 여기서는 최동훈의 오리지널 시나리오이면서 케이퍼필름 장르에 속하는 두 천만 관객 영화 <도둑들>과 <암살>을 분석 대상으로 삼아, “잘 짜여진 이야기”의 측면에서 그 성공 요인을 살펴보고자 한다. 흔히 웰메이드 영화는 장르 관습적인 면과 독창적인 면 모두를 갖추고 있다. 최동훈의 영화 역시 마찬가지다. <도둑들>과 <암살>은 케이퍼필름 장르 관습을 충실히 따른다. 동시에 이 두 영화는 여러 명의 캐릭터가 각자의 이야기 패턴을 가지고 창발적으로 작용하면서 자기조직화하는 복잡적응계적인 독창성도 있다. 그리고 <도둑들>과 <암살>에서는 관습적인 면과 독창적인 면이 적절하게 공존하기 때문에, 이 두 영화는 시장적응력이 가장 높은 상태인 혼돈의 가장자리에 있는 것으로 보인다.

■ 중심어 : | 최동훈 | 복잡적응계 | 혼돈의 가장자리 | <도둑들> | <암살> | 케이퍼필름 | 잘 짜여진 이야기 |

#### Abstract

Choi Dong-hoon's films tend to have not been well treated academically in Korea. But from the point of view that his works have succeeded in box office and survived in the market for some reason, there seems to be new possibilities to treat them. In this paper, the two movies with ten million audiences, <The Thieves> and <Assassination> that are Choi's original scenario and caper film genre are tried to examine the success factors in box office on “making well made story”. Often, well-made films have both genre-customary and creative aspects. Choi Dong-hoon's movies are the same. <The Thieves> and <Assassinations> faithfully follow the rules of caper film genre. At the same time, these two films have complex adaptive systematic creativity, in which multiple characters are self-organizing with their story patterns actively. And since there is a proper coexistence of customary and original aspects in the <Thieves> and <Assassination>, these two films are seemed to be at the edge of the chaos, which is the most market adaptable.

■ keyword : | Choi Dong Hoon | Complex Adaptive System | Edge of Chaos | <The Thieves> | <Assassination> | Caper Film | Making a well-made Story |

## I. 문제 제기

최동훈은 현재까지 다섯 편의 영화를 찍어오면서 대부분의 영화가 흥행에 성공한 이력을 가지고 있다. 게다가 가장 최근에 개봉한 두 편의 영화는 연이어 천만 관객을 넘기기도 했다. 최동훈은 흥행영화 감독으로서 국내에서 독보적인 존재감을 드러내고 있다.<sup>1</sup> 하지만 현재까지 감독으로서 최동훈에 대한 학문적 접근은 그리 많지 않은 실정이다. 이는 현재까지 학문적인 관심이 주로 어떤 감독이나 영화의 미학적 성취에 대한 논의에 집중되어 있기 때문에 벌어진 현상이 아닐까 추측된다. 그러나 최동훈의 영화들이 어떤 이유로 시장에서 살아남고, 흥행하고 있는가, 라는 질문을 던진다면 또 다른 논의의 지점이 생길 여지가 있어 보인다.

물론 한편의 영화가 흥행하기까지에는 시나리오, 연출, 캐스팅, 개봉 시기, 홍보 등 다양한 변수들이 존재한다. 그러나 여기서 가장 중요한 요소 하나를 꼽으라면 시나리오를 들지 않을 수 없다. 시나리오 단계부터 투자와 캐스팅 같이 영화 제작을 결정하는 모든 일들이 시작될 뿐만 아니라 흥미로운 이야기로 관객을 사로잡는 것은 영화의 흥행에 있어 무엇보다 중요한 요소가 된다. 그러므로 최동훈의 영화가 지금까지 계속 제작되어오고, 흥행에 성공해왔다는 것은 일차적으로 그의 시나리오가 시장에서 경쟁력이 있었다는 뜻이 된다.<sup>2</sup> 쉽게 말해 최동훈은 대중들이 원하는 이야기를 해왔던 것이다. 특히 천만 관객을 동원했던 두 영화 <도둑들>(2012)과 <암살>(2015)이 그러하다.

사실 대중들이 원하는 이야기를 만드는 것은 상업적인 콘텐츠를 만드는 곳에서는 모두가 원하는 것이기도 하다. 그러나 시장에 원하는 이야기의 형식은 매우 제한적이다. 관객은 익숙하면서도 새로운 이야기를 원한다. 다시 말해 상업적인 이야기는 기존의 익숙한 장르 관습을 따르면서도 여기에 새로움을 더해 독창성을 확보해야 하는 일종의 이중 구속 상태에 처해 있어야만 한다. 창작자의 입장에서는 진부하면서도 독창적인 이

이야기를 만들어 내야 한다는 딜레마를 안게 된다. 결국 상업적인 성공을 위해서는 이 딜레마를 극복하는 것이 과제가 된다.

딜레마가 있다고 해서 답이 없는 것은 아니다. 특히 흥행에 성공한 영화의 이야기는 이 이중구속의 딜레마를 성공적으로 극복한 것으로 보인다. 그런 면에서 데뷔 이래 계속해서 흥행에 성공해온 최동훈 영화의 이야기 즉 내러티브를 분석해 보는 작업은, 상업적인 이야기를 창작하는 이들이 안을 수밖에 없는 딜레마를 극복할 수 있는 단서를 찾을 수 있을 지도 모른다는 점에서 유의미한 일일 것으로 보인다.

본고에서는 최동훈의 영화의 내러티브에서 장르 관습은 어떻게 계승되고 있으며, 동시에 독창성은 어떻게 확보되고 있는지를 살펴보고자 한다. 아울러 이 두 가지 요소가 어떠한 상태에서 공존하고 있는 지 또한 살펴보고자 한다. 그리고 궁극적으로는 이러한 분석을 통해, 최동훈이 구사하는 내러티브가 어떻게 경쟁력을 확보하고 있는지를 알아보고, 상업적 이야기 창작자들이 안고 있는 딜레마를 극복할 수 있는 방안 중의 하나를 모색해 보고자 한다.

이를 위해 분석 대상으로 삼은 최동훈의 영화는 <도둑들>(2012)과 <암살>(2015) 두 편이다. 최동훈은 <범죄의 재구성>(2004)으로 데뷔한 이래 <전우치>(2009)를 제외하고 네 편의 영화가 흥행에 성공했다.<sup>3</sup> 그런데 <범죄의 재구성>은 최동훈이 장기로 내세우는 케이퍼 필름 caper film 장르<sup>4</sup>의 관습을 따르면서 흥행에 성공하기는 했으나, 기록적인 관객 동원을 한 편은 아니었고,<sup>5</sup> <타짜>(2006)는 원작이 있는 작품으로 다른 네 작품의 오리지널 각본을 썼던 최동훈으로서 예외적인 작품이다. 그러므로 최동훈의 작품 중 케이퍼 필름 장르

3 <전우치>는 120억이 투자되었고 예상 손익분기점이 5,000,000명이었으나 실제로는 2,437,993명의 관객을 동원해 흥행에 실패한 것으로 평가 된다.

4 케이퍼 필름은 세 단계의 내러티브 구조를 가진다. 첫 번째는 특별한 능력을 가진 범죄자들을 모집하는 것이고, 두 번째는 범죄에 대한 리허설과 실행을 하는 것이다. 그리고 세 번째는 범죄 이후의 고된 여정이다. 존 휴스턴 감독의 <아스팔트 정글>(1950)이 처음으로 이러한 케이퍼 필름의 특성을 충실하게 갖춘 영화로 평가된다[1].

5 <범죄의 재구성>은 2,129,358의 관객을 동원했다. 손익분기점을 넘겼다는 관점에서 흥행에는 성공한 것으로 보이나, 흥행에 실패한 것으로 평가되는 <전우치>보다 관객 동원은 저조했다.

1 최동훈 감독이 최근에 개봉한 두 영화 <도둑들>은 1298만명, <암살>은 1270만명의 관객을 동원했다.

2 지금까지 최동훈 감독은 각색을 한 <타짜>를 제외하고 모든 작품에서 직접 시나리오를 썼다.

의 관습을 따르면서도 천만 이상의 기록적인 관객을 동원한 영화는 <도둑들>과 <암살> 두 편이라고 볼 수 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 잘 짜여진 이야기

앞서 언급했듯 산업현장에서 원하는 이야기는 관습적이면서도 독창적이어야 한다. 따라서 영화 산업에서 성공한 것으로 간주되는 최동훈의 영화에서 제시되는 이야기 역시 그러한 면이 있다고 추측해 볼 수 있다. 그런데 기존의 관습을 따르면서도 여기에 변형을 가해 독창성을 확보하고 상업적으로도 성공한 영화들을 흔히 웰 메이드(Well-Made) 영화라고 부른다. 이를 내러티브에 한정지어 생각한다면, 마찬가지로 기존의 관습을 따르면서도 변형을 가해 독창성을 확보하고 상업적으로 성공한 이야기는 웰 메이드 스토리 즉 “잘 짜여진 이야기”<sup>6</sup>라고 부를 수 있을 것이다. 그렇다면 잘 짜여진 이야기는 관습적인 부분과 독창적인 부분 두 가지가 섞여 형성된 것으로 볼 수 있다.

따라서 잘 짜여진 이야기로서 최동훈 영화도 관습적인 부분과 독창적인 부분이 뒤섞여 있다고 추정해 볼 수 있다. 우선 앞서 언급했듯 최동훈은 갱스터 장르의 하위 장르인 케이퍼필름 장르의 영화들을 만들어 내는데 능하다. 그런데 장르 영화라는 것은 이전의 성공한 작품의 생산을 반복하면서 생긴 관습에 얽매는 것이라고 볼 수 있다<sup>3</sup>. 따라서 장르 영화의 내러티브 역시 관습적인 이야기라고 봐도 무방해 보인다. 결론적으로 최동훈은 관습적인 이야기를 만드는 데 능하다고 추정할 수 있는 것이다. 하지만 최동훈의 영화가 기존의 관

습을 따르는 것에만 머물러 있다면 그의 영화는 진부한 것이 되고 말았을 것이며 흥행에 실패했을 가능성이 높다. 그러므로 최동훈은 기존의 케이퍼필름 관습에 그만의 독창성을 추가했을 것으로 보인다. 결국 잘 짜여진 이야기로서 최동훈의 영화를 분석하기 위해서는 먼저 이론적 틀로써 잘 짜여진 이야기가 무엇인지 정의해 볼 필요가 있어 보인다.

먼저 잘 짜여진 이야기가 관습 안에 있다면, 그 관습을 먼저 들여다 볼 필요가 있다. 특히 장르 영화의 관습이 형성된 할리우드 고전적 내러티브와 관련해서 논의하자면, 아리스토텔레스의 시학에서 17세기의 신고전주의, 19세기의 잘 짜여진 극<sup>7</sup>well-made play 그리고 사실주의 연극으로 이어지는 집약희곡intensive drama 전통이 그 근간이 되었다<sup>5</sup>. 여기서 집약희곡이란 “인간의 행동을 집약된 시공간과 압축된 사건 아래서 묘사하는 이야기 형식”으로 “문화의 장벽을 넘어 세계적으로 가장 편재되어 있는 이야기 형식”이며 “할리우드 고전적 내러티브 확산에 의해 더욱 공고”하게 된 것이다<sup>6</sup>. 따라서 잘 짜여진 이야기를 논의하기 위해서는 이 집약희곡적 전통을 먼저 알아볼 필요가 있다.

집약희곡적 전통은 아리스토텔레스(Aristotle)까지 거슬러 올라간다. 그는 극의 처음은 본성적으로 뒤에 어떤 것이 생기는 것이고, 끝은 본성적으로 필연성 또는 개연성에 의해 생기는 것이라고 주장했다<sup>7</sup>. 이때 각각을 구성하는 부분들은 어느 하나라도 빠거나 옮기게 되면 뒤죽박죽이 되게끔 구성해야 한다<sup>7</sup>. 즉 아리스토텔레스는 극은 처음부터 끝까지 필연성과 개연성에 의해 구성되어야 함을 역설한 것이다.

극에 대한 아리스토텔레스의 생각은 신고전주의로 이어진다. 17세기 프랑스에서 예술은 ‘질서와 이성’에 대한 심오한 믿음이라는 성격을 지니고 있었다<sup>8</sup>. 이러한 믿음아래 시문학의 이성적인 측면을 강조하는 아리스토텔레스의 이론은 신고전주의가 당연히 따라야 할 전범(典範)이었다<sup>9</sup>. 이 신고전주의 시기는 행동, 시간, 공간의 세 가지가 일치되는 삼일치법<sup>8</sup>이 강조되

6 김용수(2000)는 “집약희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브”에서 19세기 연극 극작술 중 하나였던 ‘well-made play’를 ‘잘 짜여진 극’으로 번역한 바 있다<sup>2</sup>. 이 극작술은 사건들이 철저하게 인과성으로 연결되어 있으며, 관객이 이야기에 몰입하여 그 인위성을 의식하지 못하게 한다는 특성이 있다. 이 극작술의 특성은 사실상 문화 콘텐츠 산업에서 주로 요구되는 이야기들의 특성이기도 하다. 따라서 연극에만 한정되어 있던 이 개념을 활용하여 문화 콘텐츠 산업에서 주로 요구되는 이야기를 조작적 정의로서 ‘잘 짜여진 이야기’라고 명명하고자 한다.

7 잘 짜여진 극이란 ‘진짜 같은 환상’을 심기 위해 고용된 무대관습들의 총체라고 정의 되는 것으로 작품의 논리적 구성을 중시하였다<sup>4</sup>.

8 삼일치법에 따르면 연극은 2시간 공연이 벌어지는 시간 내에 벌어지는 일을 다루는 것을 원칙으로 하되 24시간을 넘지 말아야 하고 사건은

었는데. 그 이유는 무대 위에서의 그럴듯함을 뜻하는 박진성(verisimilitude)을 드러내기 위해서였다. 이는 무대 위의 진실성이나 신뢰감을 나타내기 위한 것이었다[10]. 때문에 이 박진성이라는 개념은 “믿음직한 인과관계를 강조하는 점”에서 개연성의 개념과 일치한다[11].

아리스토텔레스와 신고전주의에서 강조해온 개연성 즉 인과율에 따른 필연적인 극의 전개 방식은 다시 19세기 잘 짜여진 극(Well-made play)으로 이어진다. 잘 짜여진 극 시기의 작가들은 ‘필수적인 장면’이라는 새로운 기법을 개발해 낸다. 이 필수적인 장면은 “서로 반대되는 힘들이 결정적으로 충돌하는 장면”이다[12]. 즉 잘 짜여진 극에서는 개연성과 필연성아래 사건이 차례대로 이어져서 발생하되, 필수적인 장면을 향해 전개되는 것을 추구한다.

이는 오늘날의 할리우드 장르 영화의 이야기 전개와 상당히 유사해 보인다. 할리우드의 대표적 시나리오컨설턴트라고 할 수 있는 맥기는 캐릭터와 세계 사이의 관계를 설정하는 허구적 장치로써 내부적으로 일관성을 유지하는 세계를 언급하면서 이야기의 전 과정을 통해 지속적으로 유지되는 이 관계에 의해서만 의미가 창조될 수 있다고 말한다[13]. 뿐만 아니라 이야기는 반드시 개연성의 내적 법칙에 따라야 하며 작가의 사건 선택은 자신이 창조한 세계의 개연성과 가능성에 제한 받는다고 주장한다[14].

여기에 더해 할리우드 장르 영화의 구조를 크게 나눠 보면 다음과 같은 특징이 드러나는 것을 알 수 있다.

- 고유한 드라마적 갈등을 지닌 장르적 공동체의(다양한 내러티브와 아이콘화된 신호들을 통한)설정. establishment.
- 일련의 장르적 단계에 이르기까지의 관습화된 상황과 드라마적 대결에 의한 갈등의 고조. intensification.
- 물리적인 그리고 / 혹은 이데올로기적인 위협을 제거하고 현재의 질서 잡힌 공동체를 찬미하는 방식의 결말. resolution[15].

이상의 논의에 따르면 할리우드 장르 영화는 설정을 하는 처음, 갈등을 고조시키는 중간, 질서를 바로 잡는 끝으로 나뉘져 있으며, 이는 필연성과 개연성을 바탕으로 전개된다. 그리고 이 모든 사건은 대단원을 향해 가는데 할리우드 영화에서 대단원이란 “취소 불가능한 변화를 불러일으키는 마지막 장의 절정”까지 밀고 올라가는 것이다[16]. 따라서 할리우드 장르 영화는 필연성과 개연성을 중시하는 아리스토텔레스와 신고전주의 연극, 여기에 더해 필수적인 장면을 강조하는 잘 짜여진 연극의 전통을 잇고 있는 것으로 보인다. 다시 말해 집약 희곡적 전통 아래 있는 것이다. 여기에 더해 할리우드 장르 영화는 특정한 패턴을 반복함으로써 관습적인 면을 더욱 강화한다.

그러나 앞서 언급했듯 잘 짜여진 이야기는 관습적인 측면만으로 구성되지는 않는다. 관습에 기대면서도 독창성을 가지고 있어야 한다. 사실 특정한 장르 관습에 놓여 있는 이야기라 할지라도 언제나 고정되어 있는 것은 아니다. 잘 짜여진 이야기는 다음과 같은 조건 하에서 언제나 변화를 시도한다.

첫 번째 이야기 소비자들은 같은 이야기를 소비하는 것이 아니라 변주된 이야기를 소비한다. 샤프는 대중적인 영화 스토리(이야기)들은 관객의 요구를 만족시키고 제작사에 이윤을 보장해 주는 한 계속 변주되고 반복되는 것이라고 주장했다[17]. 여기서 주목할 점은 이야기는 산업적인 요구로 인해 반복되는 것은 물론 ‘변주’된다는 것이다. 결국 관객은 같은 영화를 반복해서 보기를 원하는 것이 아니라 같은 형식을 원할 뿐이다[18].

두 번째 창작자들도 새로운 이야기를 만들어 내려고 노력한다. 맥기(1997)는 뛰어난 예술가들이 보여주는 세계는 항상 예외 없이 어딘가 이국적이고 낯선 면모를 가지고 우리에게 충격을 안겨준다고 했다[19].

세 번째 이야기는 사회적인 변화에 맞춰 변화한다. 맥기는 한 사회가 매번 새로운 단계에 진입할 때마다 장르들 역시 그와 함께 변화한다고 언급하면서 이에 따라 장르의 법칙 역시 둘에 새겨져 있는 어떤 것이 아니라, 사회의 변화와 더불어 진화, 성장, 수용, 변형 그리고 자기 분할의 활동을 신속히 수행해 나간다고 주장한다[20]. 만약에 장르가 현실의 변화에 따라 끊임없이 변

화하기 않을 경우 그 장르는 화석화 된다[20].

네 번째 특정 장르 자체가 한계에 도달했을 때이다. 샤츠는 고전적 단계의 종말은 장르의 직선적 메시지가 관객을 흠뻑 젖어지게 하는 것이 이제 더 이상 불가능하게 된 지점에 위치한다고 보았다[21]. 달리 말하면 장르는 관객이 형식이 너무 유치해서 믿을 수 없으므로 보다 복잡한 것을 보여 달라고 요구할 때 생겨난다[22]. 이 경우 형식과 주제가 더 복잡하고, 스타일이 더 화려해야지는 쪽으로 변화한다[21]. 즉 장르의 변주는 오히려 장르가 지속하는데 반드시 필요한 것이다[18].

결과적으로 잘 짜여진 이야기는 집약회곡적 형식과 각 이야기의 개별적인 변주를 통해 이루어진다고 볼 수 있다. 이때 이야기의 개별적인 변주는 대체로 이야기 관습 내에서 이루어지지만, 때로 관습이 한계에 다다를 경우 관습을 변형시켜 확보하기도 한다. 이를 표로 나타내면 다음과 같다.

표 1. 잘 짜여진 이야기의 구성

관습		독창성		잘 짜여진 이야기
집약회곡적 이야기 전통, 잘 짜여진 극, 장르 관습	+	산업적, 사회적 상황에 따른 개별적인 변주	=	

## 2. 복잡적응계

앞의 표에서 보듯 잘 짜여진 이야기는 독창성 역시 가미되어 있어야 한다. 하지만 그 독창성은 관습적인 것이 아니므로 개별 작품 혹은 개별 감독 마다 다른 형태로 내재해 있다. 최동훈의 영화 역시 마찬가지다. 그의 케이퍼필름 장르 영화에서 두드러지는 점은, 주인공 만큼이나 비중이 두텁다고 해도 과언이 아닌 인물들이 여러 명 등장해 저마다의 목적을 달성하기 위해 서로 속고 속이는 사건이 이어진다는 것이다. 후에 분석·제시하겠지만 이러한 최동훈의 케이퍼필름 장르 영화는 복잡계complexity 이론과 비슷한 면이 있다. 때문에 여기서는 최동훈의 영화의 독창성을 분석하는 이론적 틀로써 복잡계 이론을 들여다보려고 한다.

복잡계 이론은 “불규칙하고 무질서해 보이는 현상 이면에 있는 규칙성을 찾는 것으로, 원래 과학 분야에서

대두되었으나 현재 모든 학문분야에 적용”되는 추세에 있다[23].

이 복잡계complex system는 다시 비적응적 복잡계 complex nonadaptive system와 복잡적응계complex adeptive system으로 구분될 수 있는데, 비적응적 복잡계는 보통 카오스 현상이라고 알려진 것으로 자연계의 카오스 체계의 행동을 지배하는 고정된 모수parameter가 있고, 일정한 패턴이 있지만 결과를 정확하게 예측할 수 없다[24].

하지만 복잡적응계는 간단히 말해 어떠한 단일한 존재의 인위적인 관리나 조절 없이 스스로 적응하고 자기조직화하면서 시간의 흐름에 따라 일관된 형태로 드러나는 시스템을 의미하며, 그 시스템 내부는 요소agent<sup>9</sup>가 존재하는데, 이 요소들은 이러한 시스템 안에서 자발적인 변화의 과정에 참여한다. 그리고 이 요소들은 각각의 스키마schema를 가지고 있으며 이 스키마는 규범, 가치, 믿음 그리고 공동체 사이에서 나누어질 수 있는 전제들assumptions이기도 하다[25].

이 요소들은 이것들이 속해 있는 시스템의 적합도 fitness를 증가시키는 방식으로 움직이는데, 이 적합도는 시스템내의 복잡한 총합의 장점well-bing으로 언급된다[26]. 다시 말해 이 적합도는 시스템이 가지고 있는 여러 면이 복잡하게 합쳐져서 상호작용함으로써 낼 수 있는 최고의 효과를 의미한다.

이상에서 복잡적응계와 그 요소들의 관계를 간단히 정리하면 복잡적응계 내에서 스키마를 가진 요소들이 자발적인 변화 과정에 참여하는데 이것들은 그 시스템의 적합도를 높이는 방식으로 움직인다는 것이다.

이러한 복잡적응계의 행동은 근본적으로 예측이 불가능하며, 변화 가능한 질서와 다양성을 만든다[27]. 그리고 복잡적응계에서 질서가 만들어지는 원리를 자기조직화self-organization라고 한다. 이 자기조직화는 어떤 시스템 그 자체 내에서 요소들이 동시적이고 평행한 행동을 함으로써 유도된다[28]. 다시 말해 외부 개입 없이 시스템 내의 요소들의 움직임으로 어떤 패턴이나 질서를 만들어 내는 것을 의미하는 것이다. 이러한 자기

9 Thomas Y Choi, Kevin J. Dooley, Manus Rungtusanatham.에 의하면 이 요소들은 식물, 원자, 새 등 어떤 존재를 의미하는 것으로 개인, 프로젝트 팀, 부서 또는 전체 조직을 뜻하기도 한다.

조직화는 아래에서 자발적으로 조직된 상향bottom-up의 질서이다[29].

이렇게 자기조직화하는 조직은 창발성을 갖게 된다[30]. 창발성emergence이란 “구성 요소들이 개별적으로 갖지 못한 특성이나 행동이 전체 구조 속에서 자발적으로 갑작스럽게 출현하는 것”으로 개미나 꿀벌 집단이 보여주는 질서가 그러하다[29].

그런데 이 창발성은 시스템이 안정된 평형상태가 아니라 그곳에서 멀리 떨어져 있는 혼돈의 가장자리edge of chaos에서 발생한다[31].

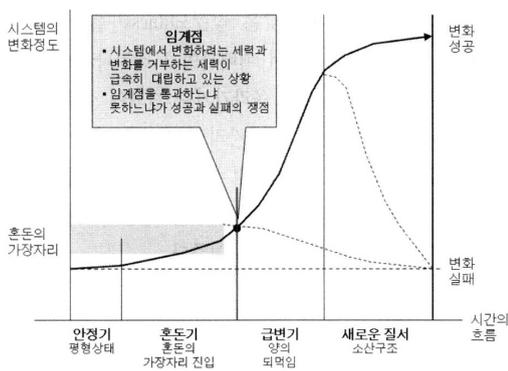


그림 1. 단절적 변화의 프로세스[32]

위의 그림에서 보면 처음은 시스템의 안정기이며, 여기서 시간이 지나게 되면 약간의 변화가 오는 혼돈기로 접어든다. 대부분의 시스템은 여기에 속한다[33]. 그런데 여기에 새로운 에너지가 유입되면 혼돈의 가장자리에 다가가는데 급변기에 임계점을 통과하면서 새로운 질서를 만들어 내게 되고, 이때 자기조직화와 공진화 coevolution가 일어난다[33]. 여기서 공진화란 상위시스템이 진화를 할 때 하위시스템이 같은 방향으로 진화하는 것을 일컫는다[33].

이에 덧붙여 혼돈의 가장자리를 조금 더 논의하자면, 일반적인 환경에서 복잡 시스템complex system은 의사-평형quasi-equilibrium 상태를 유지하려고 하는데, 이 의사-평형 상태는 완전한 질서order와 불완전한 무질서disorder 상태 사이의 균형을 의미하며, 이 의사-균형점을 혼돈의 가장자리edge of chaos라고 부른다[34]. 그리고 혼돈의 가장자리는 “환경의 질적인 변화에 반

응”하게하면서 동시에 “질서를 유지”하게 해준다[34]. 즉 혼돈의 가장자리에서는 질서를 지키면서 동시에 변화에 대응할 수 있다는 것이다. 이 혼돈의 가장자리 개념을 도표로 나타내면 다음과 같다.

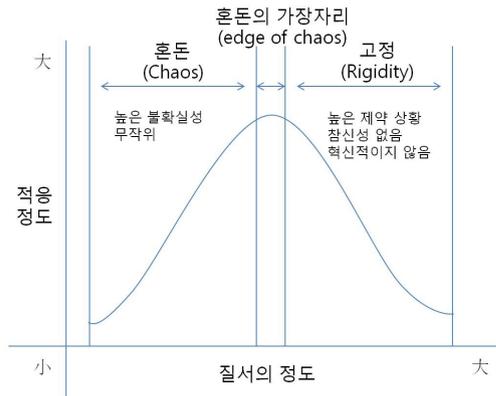


그림 2. 혼돈의 가장자리[35]

위의 그림에서 적응의 정도는 시스템의 적합도의 정도를 의미하며, 혼돈의 가장자리에서 그 적합도가 가장 높다는 것을 의미한다. 반면 질서의 정도가 너무 낮아 지거나 높아지면 적합도가 낮아진다.

### 3. 영화 분석의 틀로써 복잡적응계의 적용가능성

복잡적응계를 현재 인문학이나 사회과학에서 관심 갖는 이유는 이 이론이 오늘날 사회 변화의 특징인 무질서·불안정·다양성·비 균형성 등을 부각시키기 때문이다[35]. 영화의 경우, 완성된 영화는 “비선형nonlinear, 비평형nonequilibrium, 비가역성irreversibility을 가지는 하나의 복잡계”<sup>10</sup>로 보기도 한다[37].

그런데 완성된 영화를 하나의 복잡계로 본다는 시각과 더불어 이 영화들은 영화를 관람하는 관객을 함께 놓고 볼 때 쌍방은 복잡적응계 내에서 공진화할 가능성 대두된다.

보드웰은 관객을 수동적으로 영화를 수용하는 대상

10 “비선형은 입력과 출력의 관계가 언제나 비율을 갖지 않는 것을 일컫으며, 이러한 비선형 관계는 다이내믹스 내에서 혼동운동을 일으킨다. 비평형은 물질이나 에너지의 거시적 이동이 존재하며, 비가역성은 물에 빠진 잉크방울처럼 시간을 되돌리면 운동이 자연스럽게 지 못한 것을 의미한다.”[37]

이 아니라, 기존의 경험들을 통한 스키마를 바탕으로 사건을 순서대로 배열하고, 이야기를 이해 가능한 것으로 구성하려는 능동적인 존재로 파악한다[38]. 즉 영화를 관람하는 관객은 영화와 지속적으로 상호작용하며, 정보를 처리하고, 학습하고 적응해 나가는 행위자의 입장이 된다[39]. 이때 관객을 행위자 즉 요소로 본다면 관객은 영화 정보라는 에너지를 받아 처리하면서 하나의 이야기를 자기조직화하게 된다. 다시 말해 영화와 관객은 서로 상호작용하는 복잡적응계 내에서 상위 시스템과 하위 시스템의 관계에 놓이게 된다. 그리고 이때 관객과 영화는 서로 간의 되먹임feedback<sup>11</sup>이 발생하게 되는데, 영화의 정보 즉 에너지가 시간이 지날수록 증대되면, 관객 역시 혼돈의 가장자리에 놓이게 되고, 결국 임계점에 다다를 경우 관객의 심리적 창발이 일어날 것으로 보인다[36]. 결국 영화라는 상위 시스템이 변화하면 이에 따라 관객이라는 하위 시스템 역시 공진화하게 되는 것이다. 그러므로 영화와 관객을 포괄적으로 바라볼 때 복잡적응계의 분석틀을 활용해 볼 수 있을 것으로 생각된다.

### III. 최동훈 천만 영화의 관습적인 측면

앞서 살펴보았듯, <도둑들>과 <암살> 두 영화는 전반부의 케이퍼필름 구조와 후반부의 복수극 구조 두 가지를 동시에 가지고 있다. 그리고 후에 자세히 분석하겠지만 후반부는 복잡적응계의 틀로 분석이 가능할 것으로 보인다. 하지만 후반부를 분석하기 위해서는 전반부가 케이퍼필름 장르 관습을 얼마나 충실하게 따르는지 살펴볼 필요가 있다. 그래야 안정기로 접어들던 이야기가 새로운 에너지의 투입으로 혼돈기로 이행하는 과정을 들여다 볼 수 있다.

보드웰은 할리우드의 '표준적인 내레이션canonic narration'의 특성을 정리했는데, 순서대로 다시 나열하면 다음과 같다. 첫 번째 고전적 할리우드 영화에는 목표를 달성하기 위해 노력하는 "심리적으로 정교한 개인

들"이 나온다. 두 번째 이러한 과정에서 인물들은 다른 사람 혹은 외부 환경과 갈등에 빠진다. 세 번째 이야기는 "문제 해결" 혹은 "목표의 명백한 성취 내지는 미성취"로 마무리 된다. 네 번째 "고전적인 파블라(fabula)"를 구성할 때 중요한 구성 원리는 "인과성"이다. 다섯 번째 "고전적 수제(syuzhet)"는 대체로 이성애적 로맨스와 그 외의 일이라는 "두 개의 플롯 라인"을 제시한다. 여섯 번째 "고전적 신scene은 "인과적으로 발전"한다. 일곱 번째 고전적 내레이션은 "전지적"이고, "소통적"이며, "자기 의식적"이 되려고 한다. 간단히 말해 등장인물은 듣거나 보지 못하는 것도 관객은 알 수 있다는 것이다. 마지막으로 고전적 내레이션은 모호함 없이 제시된다[41].

위의 언급을 통해 표준적인 내레이션은 잘 짜여진 이야기의 관습적인 측면과도 맞닿아 있다는 것을 알 수 있다. 우선 중요한 이야기의 구성 원리는 인과성이며 사건이 이 인과성 즉 필연성에 의해 전개된다. 다음으로 명백한 목표를 위해 고투하는 개인은 이와 반대되는 사람 혹은 외부 환경과 갈등을 빚다가 문제를 해결하거나 목표를 성취 혹은 미성취하는 쪽으로 사건이 전개된다. 이때 목표를 두고 서로 반대되는 힘이 결정적으로 충돌하는 장면이 나오리라는 것은 어렵지 않게 추측해 볼 수 있다. 그리고 여기에 더해 할리우드 장르 영화는 작가가 창조한 개연성에 제한 받는다는 기본적인 전체 조건이 따른다. 따라서 최동훈의 케이퍼필름 영화가 표준적인 내레이션에 따른 이야기 전개, 개연성의 확보, 장르 관습 이 세 가지를 충족한다면 잘 짜여진 이야기의 관습적인 측면을 따르고 있다고 말할 수 있을 것으로 보인다.

#### 1. <도둑들>

<도둑들>의 이야기는 두 가지로 나뉜다. 첫 번째는 마카오에서 범 죄자들이 카지노에 있는 태양의 눈물이라는 다이아몬드를 훔치는 이야기이고 두 번째는 부산으로 장소를 옮겨 이 범죄의 설계자인 마카오 박이 태양의 눈물 주인이자 자신의 아버지를 죽인 웨이홍에게 복수하는 이야기이다. 이중 케이퍼필름의 장르 관습과 부합하는 이야기는 전반부라고 볼 수 있다. 따라서 전

11 되먹임은 어떤 입력으로부터 나온 출력이 다시 입력으로 되돌아가는 것으로 **음의**negative되먹임은 변화를 진정시키기는 역할을 하고 **양의**positive 되먹임은 변화를 증폭시키는 역할을 한다[40].

반부 이야기를 분석해서 <도둑들>이 어떻게 잘 짜여진 이야기의 관습 아래 있는지 알아볼 필요가 있다.

표 2. <도둑들> 전반부 플롯

No.	시퀀스
1	미술관에서 국보급 향로를 타는 뽀빠이 일당. 형사의 추적을 피하기 위해 국외로 나가 있을 생각을 할 때 마카오 박이 범죄를 제안함.
2	마카오 박에게 배신을 당한 적이 있는 뽀빠이는 역시 마카오 박에게 배신을 당해 감옥에 갇던 뽀빠이를 풀어주어 마카오 박의 뒤통수를 칠 생각함
3	팀장을 맡은 뽀빠이, 금고털이 펍시, 줄을 담당하는 잠파노, 줄을 타는 예니콜, 사기 연기 담당 씬던 껌 등은 홍콩에서 또 다른 범죄 집단 첸 일당과 조우함. 마카오 박은 이들에게 목표가 태양의 눈물이라는 다이아몬드를 훔칠 계획을 알려줌.
4	금고털이로 첸 일당에 잠입한 경찰 줄리는 이들에 대한 감시를 시작함
5	범죄자들은 카지노에 숨겨진 다이아몬드를 훔치는 연습을 하면서 서로 다이아몬드를 가로챌 궁리를 함.
6	다이아몬드가 있는 카지노 호텔에 침입했으나 금고는 비어있음. 마카오 박이 다이아몬드를 챙겨서 달아남.
7	예니콜을 대신해 경찰에 붙잡히는 잠파노
8	탈출하다 같이 죽음을 맞이하는 첸과 씬던 껌
9	경찰에 체포되었다가 뽀빠이 덕에 수갑을 풀고 극적으로 달아나는 뽀빠이, 앤드류
10	마카오 박에게 구출되는 펍시

위의 표는 <도둑들>의 첫 번째 범죄에 해당하는 플롯이다. 여기서는 범죄의 계획을 담당하는 마카오 박이 범죄의 목표인 다이아몬드를 훔칠 것을 제시하고, 여기에 각 분야의 전문가인 범죄자들이 합류한다. 그러나 이 범죄의 설계자인 마카오 박의 예상치 못한 배신으로 이들은 잡히거나 죽으면서 달아나게 된다. 이상의 줄거리를 놓고 보면 <도둑들> 역시 케이퍼필름의 장르 관습을 그대로 차용하고 있는 것으로 보인다.

다음으로 앞서 제시한 표준적 나레이션에 비취 <도둑들>이 여기에 따르고 있는지 파악해볼 필요가 있다. 첫 번째 <도둑들>에도 주인공 마카오 박은 두 가지 분명한 목표를 지닌다. 우선은 다이아몬드를 훔치는 것이고 다음으로는 이를 기반으로 웨이홍에게 복수를 하는 것이다. 이때 마카오 박은 철통보안 속에 있는 300억짜리 다이아몬드를 훔칠 수 있는 치밀한 계획을 제시함으로써 이야기의 개연성을 동시에 확보한다. 실제로 영화는 카지노를 혼란에 빠트린 틈을 타서 줄잡이 카지노의

창을 통해 두 명의 금고 털이를 들여보내 다이아몬드를 훔친다는 마카오 박의 계획에 따라 각 범죄자들이 맡은 바대로 연습을 하는 장면을 보여 줌으로써 거대한 목표가 실현 가능한 것으로 느끼게끔 관객을 설득한다. 두 번째 범죄 계획을 연습하면서 각 범죄자들은 다이아몬드를 빼돌릴 궁리를 하면서 서로를 믿지 못하는 갈등상태에 빠진다. 세 번째 영화는 마카오 박이 목표한 다이아몬드를 훔친 후 이를 기반으로 웨이홍에 대한 복수를 명백히 성공시키는 것으로 마무리 된다. 네 번째 이 모든 사건들은 기본적으로 마카오 박의 계획 하에 실현되었기 때문에 철저한 인과성을 가지면서 진행된다. 뿐만 아니라 후반부에 벌어지는 혼돈 상태의 사건들도 범죄자들이 서로가 서로를 속이기 위해 펼쳐놓은 함정의 결과 필연적으로 빚어진 것이다. 다섯 번째 <도둑들> 역시 두 개의 플롯이 제시된다. 마카오박의 웨이홍에 대한 복수 플롯과 더불어 각 캐릭터들 간의 얽힌 로맨스 플롯이 그것이다. 여섯 번째 <도둑들>에서도 각 신은 인과적으로 연결되어 발전한다. 이 모든 범죄는 웨이홍이 마카오 박의 아버지를 죽였기 때문에 비롯되었고, 마카오 박의 계획 아래에서도 범죄자들은 서로를 믿지 못하기 때문에 각자 함정을 설치했다가 분열하고 혼돈 상태에 이른다. 일곱 번째 <도둑들>에서 웨이홍을 비롯해 모든 범죄자들을 속이려는 마카오 박의 음모는 관객과 명확하게 공유되고, 각 범죄들이 꾸는 동상이몽 역시 관객에게 명확하게 제시된다. 이상의 분석결과 <도둑들> 역시 잘 짜여진 이야기의 관습적인 측면을 내포하고 있는 것으로 보인다. 그러나 부산에서 복수를 하려는 마카오 박과 다이아몬드를 다시 탈취하려는 웨이홍이라는 반대되는 양측이 격돌하는 필수적 장면은 혼돈의 가장자리 이후로 미뤄진다.

## 2. <암살>

<암살>은 범죄자들이 모여서 범죄를 모의하는 것이 아니라는 점에서 얼핏 케이퍼필름 장르에서 벗어난 것처럼 보이기도 한다. 하지만 이 영화 역시 그 줄거리를 추려보면 케이퍼필름에 속한다는 것을 알 수 있다. <암살> 역시 <도둑들>처럼 암살을 모의하고 실행하지만 실패하는 첫 번째 이야기와 마침내 안옥윤이 출생의 비

밀을 알게 되면서 복수와 더불어 암살에 성공하는 두 번째 이야기로 나누어진다. 우선 첫 번째 이야기를 먼저 정리해 보면 다음과 같다.

표 3. <암살> 전반부 플롯

No.	시퀀스
1	염석진은 친일파 강인국과 조선총독을 암살하려다 실패함.
2	강인국의 처가 염석진을 숨겨 주려다 강인국에게 살해당함. 그 일로 강인국의 딸인 안옥윤은 쌍둥이 언니와 어려서 이별하게 됨
3	21년후 김구는 염석진에게 친일파 거두 강인국과 조선주둔군사령관을 암살하라는 지령을 내림. 염석진은 저격수 안옥윤, 총기전문가 속사포, 폭탄전문가 황덕삼으로 암살단을 꾸림.
4	경성으로 가는 도중 상해에서 안옥윤은 하와이 피스톨과 우연히 만나면서 사랑의 감정으로 느낌.
5	경성으로 잠입한 암살단은 강인국과 조선주둔군사령관이 시찰을 위해 조우할 때 암살할 계획을 세움.
6	일본과 임시정부의 이중스파이이었던 염석진은 김구에 의해 정체가 탄로나게 되었다는 것을 직감하고 하와이피스톨에게 암살단의 살해를 의뢰함.
7	안옥윤은 백화점에서 쌍둥이 언니와 엇갈리고, 하와이피스톨의 추격을 받던 속사포는 사라짐.
8	염석진이 일본에 넘긴 암살 정보 때문에 거사 실행 당일 강인국은 조선주둔군사령관과 자신의 차를 바꿀 것을 제안함. 결국 암살은 실패로 돌아감.
9	황덕삼은 죽고, 안옥윤은 부상을 입고 일본 헌병에 잡히게되나 하와이 피스톨의 도움으로 달아나게 됨.
10	암살단의 거사를 도왔던 마담은 염석진으로 인해 자살함.

이상이 <암살>의 첫 번째 이야기 플롯이다. 그런데 여기서 한 가지 짚고 넘어갈 것이 있다. 오늘날의 관점에서 보면 이 암살단의 행위는 정의롭지만 일제하에서 이들의 행위는 범죄와도 같다. 따라서 이들 역시 케이퍼필름 장르의 범죄자들과 비슷한 상황에 놓인다. 이를 전제로 놓고 분석하면 <암살>은 케이퍼필름 장르의 특징을 고스란히 갖고 있다. 우선 각 분야의 전문가 세 명이 친일파의 거두와 조선주둔군사령관을 암살한다는 거대한 목표를 실행한다. 그리고 그 목표를 위해 이들은 사전에 치밀한 계획은 짠다. 하지만 암살단을 꾸린 장본인인 염석진의 예상치 못한 배신으로 죽거나 다치게 된다. 그러므로 <암살> 역시 전작들과 마찬가지로 케이퍼필름 장르에 속한다고 볼 수 있다.

다음으로 <암살>이 개연성을 확보하고 표준적인 나레이션을 따르고 있는지 파악해볼 필요가 있다. 첫 번째

째 <암살> 역시 친일파와 조선주둔군사령관 암살이라는 뚜렷한 목표를 가진 개인들이 등장한다. 그리고 영화는 이들의 암살 계획을 관객에게 소상하게 알려줌으로써 이 거대한 목표는 실현 가능한 것으로 제시한다. 강인국과 조선주둔군사령관의 차량 기름을 제거하고 서울 인근에서 주유하도록 한 다음 저격수 안옥윤이 1차 암살을 시도하고 황덕삼이 폭탄을 투척해 2차 암살을 시도한다는 계획이 소상하게 설명되는 것이다. 두 번째 암살단은 목표를 실행하는 과정에서 친일파인 염석진과 강인국 그리고 일제시대라는 외부 환경과 갈등을 빚는다. 세 번째 안옥윤은 조선주둔군사령관과 강인국 모두 암살함으로써 마무리 된다. 네 번째 <암살>은 전반부는 암살단의 암살 계획에 따라 진행되고, 염석진의 밀고로 인해 실패한다. 후반부는 안옥윤이 강인국의 딸이었기 때문에 죽은 쌍둥이 언니를 대신해 결혼식의 신부에 참석해 암살에 성공할 수 있었다. 즉 이야기는 인과성에 의해 구성된다. 다섯 번째 여기서도 두 가지 플롯이 제시된다. 안옥윤이 암살에 성공하기까지의 플롯과 더불어 안옥윤과 하와이피스톨이 짧게나마 서로 사랑하는 감정을 가지는 플롯이 함께 제시된다. 하지만 이 플롯은 하와이피스톨이 암살에 동참함으로써 첫 번째 플롯과 합쳐진다. 여섯 번째 각 신들은 인과적으로 발전한다. 예를 들어 암살단의 암살이 실패하기 이전에 염석진이 일본 측에 밀고하고 하와이피스톨에게 암살 의뢰를 하는 장면이 나온다. 이 때문에 암살은 실패하지만 안옥윤과 하와이피스톨은 경성에서 재회한다. 일곱 번째 암살단의 음모와 염석진의 음모는 모두 관객에게 숨김없이 공유된다. 이상으로 논의된 바를 살펴봤을 때, <암살>역시 잘 짜여진 이야기의 관습을 따르고 있다고 볼 수 있다. 그러나 이 영화 역시 독립군 안옥윤과 친일파 염석진이라는 반대되는 양측이 부딪히는 필수적 장면은 혼돈의 가장자리 이후로 미뤄진다.

#### IV. 최동훈 천만 영화의 복잡적응계적 측면

<도둑들>과 <암살>은 전반부와 후반부로 나뉜진 복잡한 이야기를 위기의 드라마crisis drama<sup>12</sup> 형식을

사용하여 효율적으로 통합한다. 이 위기의 드라마 형식은 다양한 인물이 저마다의 비중을 가지고 등장할 수밖에 없는 최동훈의 영화에서 플래시백과 더불어 종종 사용된다. 왜냐면 짧은 시간 내에 다양한 인물들을 소개하고 그들이 공통의 목적을 위해 행동할 수밖에 없는 개연성과 필연성을 효율적으로 부여하는 방식이기 때문이다. 그렇지만 <도둑들>과 <암살>은 이렇게 활용한 플래시백을 복선삽아 후반부의 이야기를 전개한다. 여기서는 복잡적응계적인 분석 방법으로 등장인물들이 그려내는 패턴이 어떤 형식으로 관객을 혼돈의 가장자리로 몰아가며 자기조직화된 새로운 질서 즉 완결된 이야기를 창발해 내는지 분석해 보고자 한다.

## 1. <도둑들>

<도둑들>은 한탕한 범죄자들이 경찰에 쫓기는 것에서 이야기를 끝내지 않고 무대를 부산으로 옮겨 마카오 박의 복수극이라는 또 다른 이야기를 시작한다. 그런데 등장인물들은 모두 저마다의 음모와 계획을 가지고 있다. 마카오 박의 목표는 다이몬드가 아니라 복수이고, 뽀빠이와 뽀시는 마카오 박의 뒤통수를 치겠다는 점에서 뜻을 모으지만 뽀빠이는 뽀시를 버려두고 혼자 다이아몬드를 독차지하겠다는 또 다른 꿈꾸이를 숨겨두고 있다. 예니콜은 다이아몬드를 독차지하기 위해 자신만의 '태양의 눈물' 모조품을 만들어 두고 있고, 첸 일당은 아예 다이아몬드보다 카지노의 돈을 노린다. 등장인물들이 저마다의 목표를 가지고 움직임으로써 <도둑들>의 이야기는 항상 긴장상태에 놓이게 되고, 사건의 전개가 빨라지는 것이다. 후반부로 이야기가 접어들면 등장인물들은 다이아몬드 탈취라는 하나의 목표 아래 결탁과 배신을 거듭한다. 그로 인해 관객은 그 결과를 예측하기 어렵게 된다.

<도둑들>의 이러한 면은 복잡적응계적 것처럼 보인다. 우선 <도둑들> 역시 모두 범죄자들이기 때문에 영

화 외적인 윤리적, 인간적 기준 이들의 운명을 결정지을 수 없다. 이들은 <도둑들>이라는 이야기 안에서 윤리적으로 평등하며 모두 같은 인간형이다. 뿐만 아니라 영화에서는 등장인물들 대부분이 주인공이라고 할 수 있을 정도로 비슷한 비중을 지니고 있다. 즉 각각이 하나의 요소가 된다.

이들은 '태양의 눈물'이라는 다이아몬드를 탈취하는 게임에 참가한다. <도둑들>의 등장인물들은 경비가 삼엄한 카지노에서의 범행에 부정적인 반응을 보이다가 다이아몬드의 가격을 듣고 흥분을 감추지 못한다. 뿐만 아니라 범행을 성공시키기 위한 연습에 몰입한다. 이러한 태도는 이들이 다이아몬드 탈취라는 범주를 하나의 게임으로 인식하고 있음을 보여준다.

등장인물들 즉 이 요소들은 각자 스키마를 갖고 움직인다. 이들은 도둑들이며, 서로가 믿을만한 상대가 아니라 전제 하에 다이아몬드를 탈취한다는 하나의 규칙을 공유한다. 이 요소들은 일정한 행동 패턴에 따라 서로 결탁하거나 배신한다. 즉 상호 작용하는 것이다. 이는 각각의 요소들이 어떻게 다른 등장인물과 관계를 맺는지 정리해보면 알 수 있다. 다음은 후반부의 이야기에 참여하는 요소들의 패턴을 정리한 것이다.

**마카오 박의 패턴 :** <도둑들>이라는 이야기의 전체 시스템의 설계자라고 할 수 있는 마카오 박은 다이아몬드를 탈취하기 위해 모두와 결탁하지만 다이아몬드를 독차지할 생각으로 모두를 배신한다. 마지막에는 예니콜이 차지한 다이아몬드를 훔쳐낸다.

**뽀빠이의 패턴 :** 뽀빠이 역시 다이아몬드를 차지하기 위해 뽀시와 결탁하지만 뽀시를 배신한다. 1부에서 그는 마카오 박에 의해 배신을 당하자 다시 다이아몬드를 쫓아 예니콜, 뽀시, 앤드류와 결탁한다. 하지만 다이아몬드를 손에 넣을 단계가 되자 다시 예니콜과 돌만 결탁하려고 한다. 그러다 최후에는 예니콜마저 배신한다.

**뽀시의 패턴 :** 뽀시는 다이아몬드를 차지하고 마카오 박에게 복수하기 위해 뽀빠이와 결탁하지만 마카오 박에게 속은 것을 알고 난 후에는 다이아몬드를 쫓기 위해 예니콜, 앤드류, 뽀빠이와 결탁한다. 그러나 뽀빠이가 자신을 속인 것을 알고 난 다음에는 마카오 박에게 향한다.

12 이 위기의 드라마 형식은 현재 벌어지는 사건이 절정 부근에서 시작되게 하는 것이다. 따라서 이 현재의 사건을 발생하게 된 원인이 되는 과거의 사건은 종종 플래시백 방식으로 소개된다. 예를 들어 <도둑들>에서 현재 사건은 마카오 박이 뽀빠이 일당을 끌어들이는 것으로부터 시작되지만, 마카오 박이 이들 일당을 끌어들이는 이유가 되는 과거사건 즉 웨이홍에 의한 아버지의 살해 사건은 플래시백 형식으로 소개되는 것이다.

**에니콜의 패턴** : 에니콜은 뽀빠이 팀에 합류하지만 처음부터 아무도 믿지 않는다. 그녀는 잠파노와 같이 팀을 이루지만 잠파노의 도움으로 위기에서 탈출한 후에는 역시 다이아몬드를 쫓아 다시 뽀빠이와 펄시 그리고 앤드류와 결탁한다. 이후 에니콜은 뽀빠이와 결탁하지만 마지막에는 숨겨두었던 모조 다이아몬드를 진품과 바꿔 치기함으로써 뽀빠이를 배신한다.

**앤드류의 패턴** : 앤드류는 첩 일당으로 애초에 그의 목표는 첩과 같이 카지노의 돈을 터는 것이다. 하지만 첩이 썩든 껌과 죽고 난 후에는 다이아몬드라도 차지할 생각으로 뽀빠이 일행에 합류한다. 하지만 곧이어 뽀빠이와 에니콜에게 배신을 당한다. 마지막에 앤드류는 모조 다이아몬드를 가지고 달아나는 뽀빠이를 발견하고 그를 추격해서 격투를 벌인다.

**줄리의 패턴** : 첩의 주선으로 다이아몬드 탈취에 가담한 줄리는 경찰이다. 그래서 그녀는 다른 요소들과 다르게 움직인다. 줄리의 목적은 다이아몬드가 아니라 웨이홍을 잡는 것이다. 결국 뽀빠이팀을 추격하다 웨이홍을 붙잡는다.

<도둑들>에서는 이 패턴들을 갈등의 축으로 활용한다. 예를 들어 뽀빠이와 펄시의 결탁을 마카오 박은 모르지만, 마카오 박의 계획을 들은 모른다. 하지만 에니콜은 이들의 속셈을 눈치 채고 뽀빠이, 펄시, 마카오 박이 모르는 계획을 짠다. 다이아몬드를 탈취하는 과정에서 내분이 일어나기 전까지 이들 등장인물들은 충돌하지 않는다. 하지만 서로 방향이 어긋나는 패턴들이 충돌하듯 점층 되기 때문에 관객은 끊임없이 긴장감을 느끼게 된다.

이렇게 등장인물들의 행동을 보면 다이아몬드나 금품을 탈취하는데 유리한 쪽으로 상호작용한다. <도둑들>의 후반부에 이르러 가면 각각의 요소들이 만들어내는 작은 이야기라고 볼 수 있는 패턴들이 모여서 중첩적으로 쌓인다. 따라서 이야기의 복잡성은 더욱 고도로 증가하게 된다. 이때 갑자기 마카오 박의 배신이 터진다. 보석이 있다면 금고는 텅 비어 있고, 같이 했던 동료들은 카지노에 포위된다. 그 동안 마카오 박은 동료들을 미끼로 진짜 보석이 있는 곳에 홀로 침입하여 탈취에 성공한다. 이 순간 마카오 박의 속내를 알 수 없

는 각 캐릭터들은 혼돈기로 접어들게 되고, 마찬가지로 영화에서 새로운 에너지를 투입 받은 관객도 혼돈기에 들어서게 되는 것이다. 그러므로 관객은 패턴들이 최종적으로 만들어낼 결말을 예측하기 어렵다. 그리고 이 마카오 박의 새로운 배신을 에니콜이 삼아 이야기는 부산으로 옮겨가 후반부를 시작한다.

부산에서는 한 낡은 상가아파트 건물을 중심으로 이야기가 전개된다. 이때 썩든 껌과 첩 그리고 잠파노가 퇴장하면서 줄어든 이야기의 패턴 대신, 마카오박을 잡으려는 한국의 경찰 집단이 등장하고, 경찰 측 이중 스파이였던 줄리가 홍콩의 경찰들과 합류함으로써 새로운 이야기 패턴을 추가 한다. 여기에 마카오 박과 정면 대결하게 되는 웨이홍 일당 역시 이 건물로 잠입하면서 새로운 이야기 패턴을 형성한다. 결국 이야기의 패턴은 웨이홍에게 복수하려는 마카오 박, 이 둘을 잡으려는 한국 경찰과 홍콩 경찰, 마카오 박이 독식한 다이아몬드를 재 탈취하려는 도둑들 일당의 것으로 다시 재구성된다.

하지만 이 지점에서 도둑들 일당의 이야기 패턴은 다시 분리된다. 앤드류는 상가아파트 밖에서 마카오 박을 감시하고, 뽀빠이는 엘리베이터 통로 내부에 위치하며, 마카오 박의 방으로 들어갔던 에니콜과 펄시는 펄시가 마카오 박이 빌린 다른 방으로 들어가면서 분리된다.

<도둑들>에서 이런 공간의 분리는 매우 중요하다. 전반부 이야기에서도 마카오박, 펄시, 에니콜, 뽀빠이, 첩 일당의 공간을 분리시키는데, 이들은 각각의 공간에서 보석을 독식하려는 제각각의 음모를 꾸민다. 그리고 줄을 타는 에니콜이 관객의 시선을 대신해서 각자의 공간을 오가며 각 캐릭터들의 정보를 수집한다. 이로 인해 각 캐릭터는 서로에 대한 정보를 알 수 없으나 관객은 모든 정보를 알고 있는 상황이 발생하고 스텝이 고조된다.

마찬가지로 후반부의 이야기에서 각 캐릭터들의 공간이 다시 분리되면서 이들은 서로가 서로를 속이는 일이 가능해진다. 게다가 서로의 얼굴을 보지 못한 채 무선으로 연결된 이들은, 티파니와 마카오 박의 대화를 통해 전반부 이야기에서 물에 빠져 익사할 뻔한 펄시를 구해준 이가 마카오 박이라는 것을 알게 된다. 이뿐만

아니라 과거 금괴를 탈취할 때 한 팀을 이뤘던 마카오 박, 펄시, 뽀빠이 중 뽀빠이가 배신을 하면서 마카오 박이 위기에 몰렸다는 것도 알게 된다. 당시 마카오 박이 금괴를 모두 탈취해서 잠적했다고 생각했던 펄시는 마카오 박에 대한 오해를 풀면서 이야기는 또 한 번 변곡점을 가지게 된다. 펄시는 도둑들 일당에서 이탈하고, 예니콜과 뽀빠이는 서로의 속내를 감춘 채 협력한다. 이때부터 각각의 캐릭터들은 또 다시 분열한다.

따라서 마카오 박, 한국 경찰, 줄리를 포함한 홍콩 경찰, 도둑들 등으로 시작된 4개의 이야기의 패턴이 7개로 급격히 늘어남에 따라, 영화에서 주어지는 정보들 역시 급속하게 증가하게 되고, 복잡적응계 내의 관객이 처리하는 정보도 동시에 급격하게 늘어난다. 이때 영화와 관객간의 되먹임 역시 증가하게 된다. 즉 이야기의 복잡성이 고도로 증가함에 따라 관객은 혼돈의 가장자리에 내몰리게 된다.

그리고 웨이홍이 등장하면서 이야기는 부산의 상가 아파트에 집중된다. 마카오 박과 웨이홍 일당의 추격전을 중심으로, 한국 경찰과 홍콩 경찰이 건물로 진입해서 액션 시퀀스가 이어지고, 그 와중에 보석 탈취에 성공한 예니콜과 뽀빠이는 건물을 탈출하기 위해 노력한다. 그러나 여기서도 한국 경찰이 홍콩 경찰을 배신하거나 예니콜이 뽀빠이를 배신하는 이야기가 중첩된다. 이 액션 시퀀스는 외출타기, 총격전 등 현란한 스펙터클을 중심으로 추격전과 배신이 교차하면서 혼돈의 가장자리에 놓인 각각의 캐릭터들 즉 요소들은 임계점을 돌파한다. 이에 따라 관객의 심리적 반응 역시 최고조에 달한다. 다시 말해 혼돈의 가장자리에 내몰린 관객의 심리가 창발되는 것이다.

결국 <도둑들>은 이 액션 시퀀스 이후 캐릭터들의 운명이 최종적으로 결정된다. 뽀빠이와 앤드류는 예니콜의 배신으로 보석 탈취에 실패하고, 예니콜은 보석을 독식한 채 홍콩으로 떠난다. 이어서 서로 반대되는 양측이 충돌하는 필수적 장면이 전개된다. 마카오 박은 부산항에서 웨이홍과의 결투를 통해 그를 죽이고 복수에 성공한다. 이렇게 후반부의 이야기는 새로운 질서를 창발하며 자기조직화한다. 이와 동시에 관객 역시 그동안 제공되었던 정보를 종합하고 처리하면서 혼돈의 가

장자리를 지나 새로운 이야기를 구성해 낸다. 즉 관객 역시 새로운 이야기를 자기조직화 하는 것이다.

## 2. <암살>

<암살> 역시 후반부의 이야기를 추가한다. 염석진의 예견됐던 배신이 터지면서 암살 역시 실패로 돌아가는 순간, 암살단은 혼돈기로 접어들게 되고, 이에 따라 영화에서 새로운 에너지를 투입 받은 관객도 혼돈기로 접어들게 된다. 즉 염석진의 배신으로 인한 암살 실패를 에너지 삼아 이야기는 후반부로 접어들게 되는 것이다.

후반부에서는 안옥윤과 조선주둔군사령관 아들의 결혼식을 중심으로 이야기가 펼쳐진다. 안옥윤이 강인국의 집으로 들어가 쌍둥이 언니 미즈코를 대신해서 결혼식에 참여하게 되는 것이다. 이때 황덕삼이 퇴장하면서 줄어든 이야기의 패턴은 속사포가 재등장함으로써 보충된다. 그와 동시에 암살단을 제거하려던 하와이피스톨이 암살단에 합류하면서 새로운 이야기 패턴이 생긴다. 또한 안옥윤은 출생의 비밀을 알게 되면서, 암살이라는 목표에 더해 어머니와 언니의 복수라는 새로운 목표가 생긴다.

그런데 <암살>은 <도둑들>과 달리 동일한 목표물을 두고 이전투구 하는 양상을 보이지는 않는다. 하지만 등장인물들의 정체성이 전반부와 달라지고 이를 극적 장치로 활용하면서 긴장감을 높인다. 안옥윤은 미즈코를 대신하게 되고, 염석진은 일본 경찰로 변신해 안옥윤 일행을 추격한다. 하와이피스톨 역시 청부살인자에서, 친일파인 자신의 아버지를 죽이려던 살부계의 일원이었다는 자기 정체성을 밝히면서 강인국의 암살에 동참한다. 이러한 캐릭터들의 정체성 변화는 후반부의 이야기 패턴에 새로운 변수를 주면서 관객으로 하여금 처리해야 하는 정보의 양을 늘린다.

<암살>의 이러한 면 역시 복잡적응계적인 특성을 띠는 것으로 보인다. 여기서도 등장인물들 대부분이 주인공이라고 할 수 있을 정도로 비슷한 비중을 지니고 있다. 즉 각각이 하나의 요소가 된다. 이 요소들은 각자 스키마를 갖고 움직인다. 이들은 암살자들이며, 서로가 서로를 죽여야 한다는 규칙을 공유한다. 이 요소들은 일정한 행동 패턴에 따라 서로 결탁하거나 배신한다.

즉 상호 작용하는 것이다. 여기서도 각각의 요소들이 어떻게 다른 등장인물과 관계를 맺는지 정리해보면 알 수 있다.

**안옥윤의 패턴** : 저격수로 강인국과 조선총독을 암살하러 왔다가 자신이 강인국의 딸이라는 것을 알게 된 후 강인국의 집으로 들어가 조선총독의 아들과 결혼하는 식장에서 둘을 암살하려고 한다.

**염석진의 패턴** : 암살단을 조직한 상해임시 정부의 요인이지만 실제로는 일제의 이중 스파이로 후에 일제의 경찰로 변신해 암살단을 살해하려고 한다.

**하와이피스톨의 패턴** : 염석진으로부터 안옥윤 일행의 청부살인을 부탁받고 경성으로 왔지만 일제의 만행을 지켜보고, 안옥윤에게 사랑을 느끼면서 강인국과 조선총독의 암살에 동참한다.

**강인국의 패턴** : 자신이 암살 대상이라는 것을 알고 안옥윤을 죽이려고 하나 실제로는 아끼던 안옥윤의 쌍둥이 언니, 미츠코를 죽인다. 후에 안옥윤임을 몰라보고 조선총독의 아들과 결혼식을 진행한다.

**속사포의 패턴** : 사라졌다가 후반부에 다시 등장해 강인국과 조선총독의 암살에 동참한다.

<암살>에서도 이 패턴들을 갈등의 축으로 활용한다. 여기서는 <도둑들>과 달리 각 캐릭터들이 복잡하게 얽히는 방식을 택한다. 그래서 각 캐릭터들 간의 정보의 비대칭을 유발한다. 예를 들어 강인국은 자신의 딸 미츠코를 안옥윤으로 오인해서 사살하지만 결혼식장에 들어서기까지 그 사실을 알지 못한다. 또 속사포가 결혼식장에 잠입했다는 사실은 누구도 눈치 채지 못한다. 그러나 그 때문에 염석진의 배신을 안옥윤과 하와이피스톨은 알게 되지만 속사포는 알지 못한다. 뿐만 아니라 염석진은 결혼식 하객으로 참가하지만 안옥윤이 미츠코를 대신하고 있다는 사실을 모른다. 이렇듯 각 캐릭터들이 서로 얽히면서 다양한 정보가 끊임없이 관객에게 축적된다. 그리고 서로가 서로의 상황을 모르게 됨으로써 오히려 그 모든 상황을 종합적으로 알게 되는 관객들은 스틸을 느끼게 된다.

이렇게 등장인물들의 행동을 보면 서로를 죽이기 위해 속고속이며 상호작용하는 패턴이 보인다. 이에 따라 캐릭터들이 서로 얽히면서 크고 작은 이야기들이 중첩

적으로 쌓이게 되며, 결혼식장 신에 이르게 되면 이야기의 복잡성은 더욱 고도로 증가하게 된다.

결혼식에서 모든 등장인물들은 한 공간에 모이게 되나 <암살>역시 <도둑들>과 마찬가지로 각 캐릭터의 공간을 분리함으로써 서로가 서로의 행위를 모르는 상태로 만든다. 안옥윤과 강인국은 결혼식장에 위치해 있고, 속사포는 엘리베이터 내부 통로에 자리를 잡는다. 하와이피스톨은 결혼식에 참여하지만 그의 정체를 눈치 채고 있던 염석진에 의해 끌려 나간다. 이러한 공간의 분리로 인해 각 캐릭터들은 자신들만의 이야기 패턴을 가진다. 안옥윤과 속사포는 강인국과 조선총독을 제거하려고 하고, 하와이피스톨은 안옥윤을 구하려고 하고, 염석진은 이들을 제지하려 한다. 강인국은 살아남기 위해 달아난다. 공간의 분리로 인한 효과는 자명하다. 앞서 언급했듯 각 캐릭터가 모르는 사실을 관객은 알게 되는 정보의 비대칭성이 증가하는 것이다.

결혼식장 신만 놓고 본다면, 처음에 안옥윤, 속사포, 하와이피스톨 세 개로 시작됐던 이야기 패턴은 이들에 의한 두 번째 암살시도가 일어남으로써 염석진, 강인국의 이야기 패턴이 추가된다. 왜냐하면 하와이피스톨과 염석진 그리고 강인국은 결혼식장에 참여할 당시에는 뚜렷한 목적성이 없었기 때문이다. 이에 따라 영화에서 주어지는 정보들 역시 급격하게 증가하게 되고, 복잡응계 내의 관객이 처리하는 정보도 동시에 늘어나게 된다. 이때도 영화와 관객간의 되먹임이 동시에 증가하게 된다. 즉 관객은 혼돈의 가장자리에 내몰리게 된다.

결혼식 신은 속사포의 총격으로부터 시작된다. 이 때문에 결혼식장이 혼란에 빠지면서 혼전의 양상을 띠게 된다. 속사포와 안옥윤 그리고 일본군 간의 총격전이 시퀀스가 거듭되고, 이들의 목표물인 강인국은 탈출을 시도한다. 그러나 여기서도 염석진이 속사포를 배신하는 이야기가 중첩된다. 따라서 이 결혼식 신은 총격전이라는 현란한 스펙터클을 중심으로 추격전과 배신이 교차하면서 혼돈의 가장자리에 놓인 각각의 캐릭터들 즉 요소들은 임계점을 돌파한다. 이에 따라 관객의 심리적 반응 역시 최고조에 달한다. 다시 말해 혼돈의 가장자리에 내몰린 관객의 심리가 창발되는 것이다.

결국 <암살>은 이 결혼식 신 이후 캐릭터들의 운명

이 최종적으로 결정된다. 속사포는 엽석진의 배신으로 죽고, 하와이피스톨은 안옥윤을 대신해서 강인국을 암살하게 되나 탈주 중 엽석진의 손에 죽는다. 반면 강인국과 조선총독의 암살에 성공한 안옥윤은 끝내 탈주에 성공한다. 강인국은 하와이피스톨의 총에 최후를 맞는다. 이후 서로 반대되는 양측이 충돌하는 필수적 장면이 전개된다. 광복 후 안옥윤은 반민특위에서 재판을 받고 나오던 엽석진을 끝끝내 암살한다. 이렇게 <암살>의 후반부 이야기 역시 새로운 질서를 창발하며 자기조직화한다. 이와 동시에 관객은 그동안 제공되었던 정보를 종합하고 처리하면서 혼돈의 가장자리를 지나 새로운 이야기를 구성해 낸다. 즉 관객 역시 새로운 이야기를 자기조직화 하는 것이다.

### V. 결론 : 혼돈의 가장자리로서 <도둑들>과 <암살>

지금까지의 최동훈의 두 영화 <도둑들>과 <암살>을 잘 짜여진 이야기라는 측면에서 살펴보았다. 이 두 편의 영화는 전반부와 후반부의 이야기로 나뉘어져 있으며, 전반부는 케이퍼필름 장르 관습에 충실하게 진행된다. 하지만 전반부의 중요 캐릭터 중 하나가 배신을 함으로써, 이 에너지를 바탕으로 이야기는 후반부로 넘어간다. 이때 <도둑들>과 <암살> 두 영화는 각 캐릭터들이 요소가 되어 저마다의 이야기 패턴을 그리며 복잡적응계적 특성을 띠게 된다. 동시에 관객 역시 영화 시스템 내의 하위 시스템으로 복잡적응계의 행위자가 된다. 따라서 <도둑들>과 <암살> 두 영화가 고도의 복잡성을 띠며 혼란기를 거쳐 혼돈의 가장자리에 다가 가게 되면 관객 역시 혼돈의 가장자리로 내몰린다. 여기서 다시 부산에서의 '액션 시퀀스'와 '결혼식 신'과 같은 특정한 임계점을 지나가면서 두 영화의 이야기는 새로운 질서를 창발해 낸다. 그리고 관객 역시 영화가 주는 정보를 처리하며 새로운 이야기를 자기조직화 한다. 다시 말해 이 두 영화들과 관객이 함께 공진화하게 되는 것이다. 그러므로 최동훈의 천만 영화는 케이퍼필름 장르의 관습을 따르면서도 그 관습에 복잡적응계적인 변

형을 가해 잘 짜여진 이야기로서 그의 독창성을 확보하고 있는 것으로 보인다.

이러한 최동훈의 천만 영화를 복잡계 이론의 혼돈의 가장자리 개념을 나타낸 도표에 대입하면 다음과 같다.

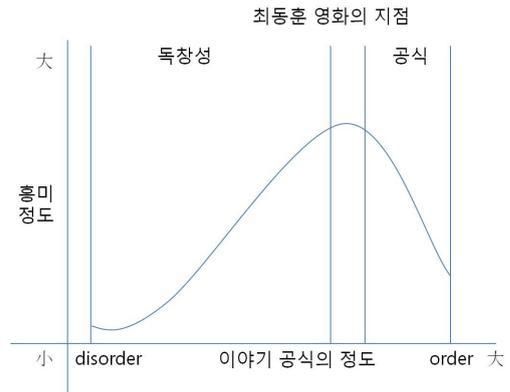


그림 3. 최동훈 천만 영화의 지점

위의 도표에서 이야기 소비자들이 익히 알고 있는 이야기의 공식 혹은 관습적인 요소를 질서order상태로 놓고 그 반대되는 개념으로 이야기 소비자들이 낯설어 하는 독창적인 요소를 무질서disorder에 놓는다고 가정할 수 있을 것으로 보인다. 이럴 경우 질서 상태가 너무 높으면 이야기 소비자들은 그 이야기를 진부해할 것이고, 무질서 상태가 너무 높으면 이야기 소비자들은 그 이야기를 낯설어할 것이다. 어느 쪽이든 단순하게 상업적인 측면에서만 보면 이야기 소비자들의 흥미를 끌기는 어려울 것이다. 즉 상업적인 환경에서의 적합도가 낮아질 것으로 예측할 수 있다.

최동훈 영화의 경우 관객의 예측을 어느 정도 충족시켜 주어야 하는 상업영화이기 때문에 상당 부분 질서의 측면이 반영되어 있는 반면에, 일정부분 무질서의 측면 즉 독창성도 가미되어 있다. 따라서 최동훈의 영화는 위의 도표와 같이 두 측면이 만나는 지점에서 의사 균형점을 유지하고 있는 것으로 추측할 수 있다. 즉 시스템 내에서 높은 수준으로 적합도를 유지하고 있는 것으로 파악된다. 또한 앞서 분석한 <도둑들>과 <암살>은 흥행 성적이 말해주듯 관객의 흥미를 끄는 데 성공했다. 그러므로 최동훈 영화가 가리키고 있는 의사

균형점은 상업적인 면에서 적합도가 가장 높은 지점에 있다고 볼 수 있으며 따라서 혼돈의 가장자리에 있는 것으로 보인다.

본 연구는 <도둑들>과 <암살> 두 영화를 잘 짜여진 이야기로 놓고, 케이퍼필름 관습과 복잡적응계 두 가지 틀에서 분석을 실시했다. 그러나 한편의 영화가 관객의 흥미를 끌고 나아가 흥행에 성공하기 위해서는 이야기 뿐만 아니라 여러 가지 요소가 복합적으로 작용한다. 예를 들어 연출, 연기 역시 무시할 수 없는 요소다. 하지만 여기서는 이야기의 분석에 초점을 맞춘 결과 위와 같은 요소의 분석을 병행하기 어려웠던 한계가 있었다. 뿐만 아니라 아직 국내에서는 복잡적응계적으로 영화를 분석하는 것이 활발하지 않아 풍부한 연구 성과를 바탕으로 논의를 끌어내는 것 역시 연구의 한계로 작용했다. 따라서 추후 연출, 연기, 관객, 제작환경 등 영화의 제반 요소들을 복잡적응계의 틀로 분석해 보는 연구를 지속해서 논의의 다양성을 확보해 나가고자 한다.

\* 본 논문은 저자의 석사논문에서 사례와 이론을 새롭게 추가·발전시킨 것입니다[42].

#### 참 고 문 헌

- [1] G. Mayer, *Historical Dictionary of Crime Films*, Row man & Littlefield Pub Inc, p.62, 2012.
- [2] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, p.28, 2000.
- [3] 토마스 샤츠, 한창호, 허문영 옮김, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, p.25, 1996.
- [4] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, p.31, 2000.
- [5] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, pp.28-29, 2000.
- [6] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, p.29, 2000.
- [7] 아리스토텔레스, 김한식 옮김, *시학*, 펄컨클래식 코리아, p.176, 2011.
- [8] 밀리 S. 배린저, 우수진 옮김, *서양 연극사 이야기 개정증보판*, 평민사, p.178, 2008.
- [9] 김용수, “이성의 연극미학: 신고전주의에서 서사극까지,” 한국연극학, 제18호, p.159, 2002.
- [10] 밀리 S. 배린저, 우수진 옮김, *서양 연극사 이야기 개정증보판*, p.193, 평민사, 2008.
- [11] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, p.30, 2000.
- [12] 김용수, “집약 희곡적 이야기 형식과 할리우드 고전적 내러티브,” 연극의 이론과 비평, 창간호, p.32, 2000.
- [13] 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가*, 민음인, p.88, 2013.
- [14] 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가*, 민음인, p.111, 2013.
- [15] 토마스 샤츠, 한창호, 허문영 옮김, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, p.60, 1996.
- [16] 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가*, 민음인, p.71, 2013.
- [17] 토마스 샤츠, 한창호, 허문영 옮김, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, p.41, 1996.
- [18] R. Warshow, *The Immediate /Experience*, Garden City, p.147, 1962.
- [19] 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가*, 민음인, p.12, 2013.
- [20] 로버트 맥기, 고영범, 이승민 옮김, *시나리오 어떻게 쓸 것인가*, 민음인, p.145, 2013.
- [21] 토마스 샤츠, 한창호, 허문영 옮김, *할리우드 장르의 구조*, 한나래, p.72, 1996.
- [22] L. Braudy, *The World in a Frame*, Garden City, Anchor Press, p.179, 1976.
- [23] 김영철, “혼돈(混沌)의 가장자리: 劉震云 소설 <一句頂一万句>의 한 가지 독법,” 중국어문학, 제

- 65호, p.192, 2014.
- [24] 장용호, 노동렬, “리얼리티 예능프로그램의 자기 조직화에 관한 연구: <1박2일>과 <무한도전>의 창의적 생산방식을 중심으로,” 방송과 커뮤니케이션, 제11권, 제2호, p.43, 2010.
- [25] Thomas Y. Choi, Kevin J. Dooley, and Manus Rungtusanatham, “Supply networks and complex adaptive systems: contrkl versus emergence,” *Journal of operations management*, Vol.19, pp.352-353, 2001.
- [26] Thomas Y. Choi, Kevin J. Dooley, and Manus Rungtusanatham, “Supply networks and complex adaptive systems: contrkl versus emergence,” *Journal of operations management*, Vol.19, p.353, 2001.
- [27] 장용호, 노동렬, “리얼리티 예능프로그램의 자기 조직화에 관한 연구: <1박2일>과 <무한도전>의 창의적 생산방식을 중심으로,” 방송과 커뮤니케이션, 제11권, 제2호, p.47, 2010.
- [28] Thomas Y. Choi, Kevin J. Dooley, and Manus Rungtusanatham, “Supply networks and complex adaptive systems: contrkl versus emergence,” *Journal of operations management*, Vol.19, p.354, 2001.
- [29] 변청자, “책순 폴록 회화에서 창발과 공진화: 복잡계 이론을 중심으로,” 현대 미술학 논문집, 제15권, 제1호, p.62, 2011.
- [30] 장용호, 노동렬, “리얼리티 예능프로그램의 자기 조직화에 관한 연구: <1박2일>과 <무한도전>의 창의적 생산방식을 중심으로,” 방송과 커뮤니케이션, 제11권, 제2호, p.48, 2010.
- [31] 문미선, “복잡적응계와 영화속 심리적 창발,” *독일문학*, 제105집, p.196-197, 2008.
- [32] 윤영수, 채승병, *복잡계 이론*, 삼성경제연구소, p.183, 2005.
- [33] 문미선, “복잡적응계와 영화속 심리적 창발,” *독일문학*, 제105집, p.197, 2008.
- [34] Thomas Y. Choi, Kevin J. Dooley, and Manus Rungtusanatham. “Supply networks and complex adaptive systems: contrkl versus emergence,” *Journal of operations management*, Vol.19, p.356, 2001.
- [35] 윤영수, “복잡계 이론의 활용,” 한국정신과학학회 학술대회 논문집, 제25호, p.175, 2006.
- [36] 김영철, “혼돈(混沌)의 가장자리: 劉震云 소설 <一句頂一万句>의 한 가지 독법,” *중국어문학*, 제65호, p.193, 2014.
- [37] 문미선, “복잡적응계와 영화속 심리적 창발,” *독일문학*, 제105집, p.203, 2008.
- [38] D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, The University of Wisconsin Press, p.33, 1985.
- [39] 문미선, “복잡적응계와 영화속 심리적 창발,” *독일문학*, 제105집, p.195, 2008.
- [40] 문미선, “복잡적응계와 영화속 심리적 창발,” *독일문학*, 제105집, p.199, 2008.
- [41] 데이비드 보드웰, 오영숙, 유지희 옮김, *영화의 내레이션II*, 시각과 언어, pp.28-41, 2007
- [42] 배상민, *최동훈 영화의 잘 짜여진 이야기 구성*, 서강대학교 일반대학원, 석사학위논문, 2013.

#### 저자 소개

##### 배 상 민(Sang-Min Bae)

##### 정희원



- 1995년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(문학사)
  - 2014년 8월 : 서강대학교 커뮤니케이션학부(문학석사)
  - 2015년 3월 ~ 현재 : 서강대학교 커뮤니케이션학부 박사과정
- <관심분야> : 스토리텔링, 내러티브, 장르영화·드라마·소설