

# 세상의 사라진 타자를 찾아가는 길 : <언노운 걸>과 <시>

## I. 잊혀 가는 타자를 말하는 영화

내 걸의 모든 타자는 나와 함께 호흡하며 연약한 나의 여정을 돕는다. 우리는 모두 누군가의 타자가 되고, 내가 타자 없이 존재할 수 없듯 타자 또한 나 없이는 존재할 수 없다. 이로 인해 ‘타자성’은 여러 문화적 실천행위들에서 자주 발견된다. 현실 친화적 매체인 영화도 카메라의 눈을 빌려 다양성 이슈와 결부된 소수자들과 제도권 바깥에 놓인 사람들을 응시한다. 이때 영화의 타자성 재현에 있어서 중요한 건, 카메라의 시선에 담긴 윤리적 태도와 피사체를 대상화하는 방식이다. 이러한 영화들은 타자의 삶을 담아내고, 그들이 처한 상황과 그들 주변의 환경을 그려내면서 사회와의 소통 가능성을 살핀다. 이렇듯 타자를 포착하는 현대의 영화들은 확장되는 타자성을 담론화하는 과정에 집중하는 경향이 있다.

이런 맥락에서, 다르텐 형제의 <언노운 걸(La fille inconnue)>(2016)과 이창동의 <시>(2010)에 특히 주목할 필요가 있다. 두 영화가 공통으로 품은 요소는 바로 ‘사라진 타자’다. 두 영화는 모두 타자를 다루는데, 정작 그들의 모습을 지워버린 채로 극을 전개한다는 점에서 기존 타자의 영화들과 분명하게 차별화된다. 즉, 두 영화를 추동하는 힘은 사망으로 인해 세계에서 소거된 피해자의 존재를 기억하고 복원하려는 두 주인공의 윤리적 분투에서 나온다. <언노운 걸>의 주인공 제니는 근무 시간이 아니라는 이유로, 병원 정문의 벨소리를 무시한다. 다음날 형사들은 제니를 찾아와 어젯밤 벨을 눌렀던 소녀가 죽었다는 소식을 전한다. <시>의 주인공 양미자는 외손자가 성폭력 사건의 가해자라는 사실을 알게 된 후, 자살한 피해자를 향한 속죄의 가능성을 탐색한다. 이때 제니와 미자는 모두 타자화의 과정을 겪는데, 이는 사라진 타자와 두 인물 사이의 물리적, 심리적 거리를 좁히는 요소로 작용한다.

현실 세계에서는 두 영화 속 타자 윤리의 숭고한 도정이 성취되기 어렵다. 그렇다면 우리는 사라진 타자를 환기하는 <언노운 걸>과 <시>를 비현실적이라는 이유만으로 스크린에 남겨두어야 할까? 그래서 안 된다. 사실 현대 사회는 사라진 타자들의 사연에 무감하다. 타자성은 각종 매체에서 생산되고 파생되지만, 정작 소거된 타자들, 은폐된 죽음들에 관한 이야기는 화젯거리가 되지 못하고 소멸로 향한다. 이민자나 경제적 빈곤층과 같은 소외된 이웃들, 성폭력 사건의 피해자들, 위협에 노출된 근로자들의 죽음은 여전히 사각지대에 가려진 채로 사회와 멀어져 간다. 지난 4월 말, 평택항에서 컨테이너 작업 중 사고를 당한 젊은이의 사연은 미디어의 주목을 받지 못한 채 사회에서 잊혀 갔다. 6월에는 공군 내 성폭력 사건의 가해자들이 진실을 은폐해왔다는 소식이 들려왔다. 이런 모습들이 바로 소외된 타자들을 소거하려는 병든 우리 사회의 초상이다.

이 상황에서 <언노운 걸>과 <시>는 성찰의 기회를 제공한다. <언노운 걸>의 제니는 사라

진 타자의 죽음에 관한 진실을 파헤친다. 마침내 사건의 진상이 밝혀지고, 익명의 소녀가 이름을 획득하는 순간에, 관객은 제니를 매개로 공동체 차원에서 윤리성을 점검할 수 있다. <시>의 미자 역시 사라진 타자를 찾고자 한다. <시>는 집단적 성찰을 유도하던 <언노운 걸>에서 한 걸음 나아가, 미자가 윤리적 주체로 거듭나려는 과정을 관객 각자의 내면과 동기화시키려고 한다. 두 영화는 관객에게 윤리적인 판단을 요청하고 난처한 질문들을 구체화한다. 감독의 사유로부터 출발하는 영화들은 인물의 여정에 함께하는 관객을 통과한 뒤 세상과 만나면서, 사라진 타자들에 무감했던 우리 사회를 자극하는 매개체로 작용한다.

## II. 타자를 향한 사유와 시선

### 1. 다르덴 형제의 타자성 구현

먼저 타자를 향한 다르덴 형제(이하 ‘다르덴’)의 사유 체계를 살펴보자. 형제 감독인 벨기에의 장 피에르 다르덴(Jean-Pierre Dardenne)과 뤽 다르덴(Luc Dardenne)은 일상 속의 타자를 집요하게 따라간다. 초창기의 다르덴은 핸드헬드로 피사체를 클로즈업하여 타자를 추적했고, 최근의 다르덴은 서사 내 인물들을 통해 타자를 향한 사랑과 환대를 지지하고 있다. 스타일에 차이는 있어도 그들 영화에선 항상 타자가 서사의 중심에 놓인다. <프로메제(La Promesse)>(1996)에서 다르덴은 사회 제도권과 격리된 타자, 즉 불법 체류 숙박 사업을 꾸려나가는 아버지와 소년, 그리고 불법 체류자들을 영화의 중심인물로 설정했다. 종교적 이데올로기로 인한 갈등을 내세운 근작 <소년 아메드(Le jeune Ahmed)>(2019) 역시 이방인으로 취급되는 급진적인 이슬람주의자 소년이 중심인물이었다.

초기의 다르덴은 다큐멘터리의 질감을 살려 서사성을 신경 쓰지 않고, 피사체와의 거리를 조절하고 응시하는 데에 관심을 둔다. 인물의 처지를 강조하는 음악을 배제하고, 인물의 시공간을 공유하려는 핸드헬드 롱테이크를 고집한다. 피사체를 쫓는 클로즈업 쇼트가 주를 이루던 다르덴의 초창기 영화를 통해 우리는 무엇을 느낄 수 있는가. <로제타(Rosetta)>(1999)와 <아들(Le Fils)>(2002)의 클로즈업에 담긴 타자의 얼굴은 그 자체가 감정적 표지로 기능하지만, 사실 다르덴은 그들의 감정을 극적 맥락에 맞게 가공하는 데는 전혀 관심이 없다. 거칠게 잘려나간 외화면 영역을 상기시키면서 어떤 판단이나 개입도 없이 인물이 처한 상황만을 나열하고 따라가는 카메라. 이것이 초창기 다르덴이 타자를 대하는 법이다.

<로나의 침묵(Le Silence De Lorna)>(2008)에서부터 다르덴 특유의 인장이 서서히 열린다. 피사체로 화면을 가득 채웠던 전작들과 달리, 다르덴은 이 영화에 프레임 내부로 비교적 많은 것들을 집어넣을 수 있는 미디움 혹은 풀 쇼트를 줄곧 배치한다. 이는 곧 타자를 향해 무심하게 관조하지 않고 다른 방식의 접근을 시도하겠다는 의지의 발현이다. <자전거 탄 소년(Le Gamin au vélo)>(2011)의 주말 위탁모 사만다는 그 이전까지 지속해 온 다르덴의 세계에선 이방인처럼 보인다. 타자를 향한 무조건적 환대로 시릴을 교화하는 사만다는 윤리성의 결여가 전제되던 기존 다르덴의 영화 속 인물들과는 다른 층위에 놓인다. 이러한 다르덴의 스타일 변화는 <내일을 위한 시간(Deux jours, une nuit)>(2014), <언노운 걸>, <소년 아메드>를 거치면서 실험을 거듭하는 과정에 있다.

<언노운 걸>의 독특한 면모는 이런 배경에서 출현한다. 주인공 제니는 사만다처럼 다르덴

세계의 불청객이다. 의사 제니는 로제타(청소년 실업자), 로나(불법 이민자), 산드라(복직을 앞둔 노동자)와 명확하게 구별되며 타자들의 타자가 된다. 다르텐은 <언노운 걸>에서 제니가 ‘언노운 걸(Unknown Girl)’을 찾아가는 노정을 조명한다. 더 나아가 두 명의 타자가 매개하는 동네 이웃 간의 갈등과 이해관계를 다루기도 한다. 다르텐은 <로제타>에서 로제타만을 프레임 내부에 가두던 때와는 다르게, <내일을 위한 시간>에선 산드라뿐 아니라 주변인까지 넓게 담는다. 이렇듯 다르텐의 변화하는 흐름을 통과하면서도, 그들이 다뤄온 타자성이 다르게 표현되는 영화가 바로 <언노운 걸>이다.

## 2. 이창동의 타자성 구현

이창동의 영화들에는 그가 천착하는 뚜렷한 테마가 드러난다. 큰 틀에서 보자면, 사회구조와 개인 간의 관계가 낳는 산물들이나 얽힌 관계들의 틈을 응시하는 작업이다. 조금 좁혀 말하자면, 이창동의 관심사는 역시 타자다. <초록물고기>(1997)부터 <버닝>(2018)에 이르기까지, 그의 장편 극영화 6편 모두 타자들의 영화다. 다르텐의 타자들처럼 이창동의 타자들 또한 사회에 녹아들지 못하고 튀겨 나가거나 불가해한 고통에 사로잡힌다. <초록물고기>의 막동은 신도시 개발 사업으로 대표되는 90년대 한국 사회의 변화에 적응하지 못한 순수한 영혼이고, <박하사탕>(1999)의 영호 역시 시대를 지배했던 구조적 폭력에 희생된 존재다. <오아시스>(2002)는 뇌성마비를 앓는 공주와 교도소에서 출소한 사회 부적응자 종두를 통해 사회 윤리와 결부된 도발적인 담론을 형성한다. 이창동은 <오아시스>에서 기존 위계질서를 무너뜨리고 소외된 타자를 전면부에 부각할 때 벌어지는 파열적 양상을 포착했다.

문제적인 타자 담론을 생성했던 <오아시스> 이후, 이창동의 타자들은 본격적으로 윤리적 딜레마에 처한다. 이창동은 인물의 고통을 가시적으로 재현하는 방식을 어느 정도 걷어내고 그 자리를 질문들로 채운다. <밀양>(2007)의 신애는 종교와 결부된 인간 내면의 모순과 윤리성을 형상화하며 영화를 이끈다. <밀양>에서 이창동은 신애의 고통을 다루면서 고통을 기만적으로 대상화하는 대신, 존재론적으로 타자윤리에 관한 심층적인 고찰과 관객을 향한 담론 제시에 집중한다. 리얼리즘 성향을 띠는 이창동의 영화에서는 클로즈업 쇼트 대신 피사체와 주변부까지 넓게 잡는 쇼트가 많이 동원되는데, 이런 접근법이 전작에서도 잘 활용되었지만, 특히 <밀양>에 이르러 형식과 서사적 맥락을 한데 묶어 사유할 수 있게 만든다.

<밀양>에 이어 윤리의 딜레마를 내세운 <시>가 이창동의 세계에서 독특한 영역을 구축하는 영화라고 말할 수 있는 이유는, 그가 매달려 온 테마를 집대성함과 동시에 타자성을 다르게 형상화하는 영화이기 때문이다. <시>의 미자는 알츠하이머에 걸린 할머니로, 주변 사람들과의 소통에 어려움을 겪는 타자로 설정된다. 이창동의 세계에서 미자는 전작과 비교하여 또한 다른 층위에 놓인다. 미자는 세계 내 존재로 기능하기보다는 세계에서 떨어져 나와 주변을 배회하는 인물이다. 극의 중심인물이 사회 속에서 타자화된 존재의 지위를 부여받는다. 미자는 제니와 유사한 차원에서 사라진 타자를 만나고자 한다. 이제 우리는 <언노운 걸>과 <시>를 비교하는 과정을 통해, 두 영화의 타자성이 감독의 사유를 거쳐 관객과 어떤 관계를 맺는지, 더 나아가 스크린 외부와 어떻게 호응하는지 파악할 수 있다.

### Ⅲ. 소거된 타자의 복원

#### 1. 보이지 않는 타자의 실체화

타자성에 주목하는 영화들은 주로 타자의 서사를 탄탄하게 전경화하는 방식, 주체-타자 관계의 전도를 구축하는 데 관심을 가진다. <언노운 걸>의 타자성은 이런 유형을 답습하지 않는다. <언노운 걸>의 사라진 타자는 끝내 그 모습을 관객에게 현시하지 않는다. <언노운 걸>이 죽은 소녀를 매개로 하는 죄책감의 연쇄적인 전이를 통해 속죄와 교화의 가능성을 묻는 영화임에도, 그 타자를 내세우기는커녕 오히려 소거해버렸다는 점이 예상롭지 않다. 다르텐은 제목에 ‘언노운 걸’이라는 익명의 타자를 불러내지만, 언노운 걸이 영화 속에 직접 묘사되는 순간이 언제였던가. 그녀는 관객에게 CCTV로 촬영된 화면 속의 픽셀화된 이미지로만 잠시 등장하므로, 도무지 실감할 수 있는 존재가 되지 않는다. 역설적으로 제니가 죄책감에 사로잡혀 언노운 걸에게 집착하고 매달릴수록, 소거된 소녀는 오히려 존재감을 또렷하게 드러낸다.

사실 제니 개인의 미약한 움직임이 집단적 성찰로 이어지는 과정은 그 자체로 위태로워 보인다. 다르텐이 극을 이끄는 타자를 소거한 이유가 바로 이와 맞닿아 있다. 공동체적 연대를 논하기 위해선 개인 간의 개별적 관계 대신 집단적 차원에서의 관계 설정이 필요하다. 만약 <언노운 걸>의 윤리 실험장에서 다르텐이 소거된 타자 대신 가시화된 타자를 내세웠다면, 그 타자는 반드시 어느 시점에, 어떠한 성향에 치우치도록 서사 속에서 맥락화되어 극 중 인물들과 개별적으로 상호작용하게 된다. 공동의 윤리를 논하는 집단적 성찰은 훨씬 포괄적인 차원에서 이루어져야 한다. 따라서 영화 속 익명의 타자 언노운 걸은 그 자체로 상징적인 집단으로 기능하며, 공동체적 윤리를 고찰하는 방향으로 인물들을 이끌 수 있다.

<시>도 <언노운 걸>과 마찬가지로 타자에 의한 타자성을 살피는 작업에 주목할 때 발견되는 특징적인 지점이 있다. 이창동이 <시>에서 회진을 드러내는 몇몇 구간을 살펴보자. 강에 떠내려가는 시체의 모습, 추모식장에 있던 사진 속 회진의 모습, 마지막으로 관객을 바라보는 회진이 현시된 모습을 카메라가 응시하는 순간이다. 가장 먼저 회진이 관객에게 노출되는 순간, 관객은 그 강에서 떠내려온 시체가 회진이라는 사실을 알지 못한다. 정보가 전혀 제공되지 않았기 때문이다. 그때의 회진은 흡사 언노운 걸이다. 하지만 영화 내내 언노운 걸을 스크린에 현시하지 않는 다르텐과 다르게 이창동은 집단 성폭행 사건의 피해자인 여고생 회진을 관객에게 분명하게 인지시키고자 한다.

<언노운 걸>은 제니라는 윤리적 주체를 설정하긴 하지만, 끝내 달라지는 건 없이 병원 진료라는 일상으로 복귀하는 제니의 모습을 담으며 끝난다. 따라서 <언노운 걸>은 서사적 주체로서의 제니의 성장보다는, 제니를 매개로 하는 공동체적 연대와 성찰 가능성에 무게를 둔다고 보는 편이 합당하다. 그러나 <시>는 그보다 개인적 차원에서의 윤리적 딜레마를 논한다. 즉 <시>는 미자가 회진의 사연에 귀 기울이고, 공감하고자 하는 노력을 거쳐 윤리적 주체로 거듭날 수 있는지 탐색하는 영화이기 때문에 타자와 매개되는 과정 자체를 강조해야만 한다. 이런 맥락에서 강을 떠내려가던 <시>의 시체는 신원 미상의 소녀에서 회진으로 변모하고, 미자는 보이지 않는 타자를 회진으로 탈바꿈시키는 존재가 된다.

## 2. 타자화된 주체가 맺는 관계들

<언노운 걸>과 <시>는 주체와 타자의 관계보다는 타자와 타자의 관계가 연쇄적으로 얽히는 데 방점이 찍히는 영화다. 특히 사라진 타자를 찾아가는 데 있어 주인공들이 타자화된다는 점 또한 중요하게 작용한다. 두 영화에선 주인공들이 타자들과 맺는 관계에서 유사한 지점이 발견된다. 우선 <언노운 걸>의 제니는 영화 속에서 철저하게 타자로 묘사된다. 제니는 마을의 작은 클리닉의 원장을 임시로 맡고 있었는데, 소녀의 죽음 때문에 책임감을 느껴 정식으로 클리닉의 원장이 된다. 이후 제니는 마을에서 종종 어려움을 겪는다. 제니의 인턴은 그녀의 손길을 거부한다. 마을의 일부 불법 체류자들은 정상적인 절차대로 진료를 받으라는 제니의 권유를 무시하고 그녀에게 위협을 가하며 억지를 부린다. 진실을 추적하는 제니에게 사람들은 종종 의문을 표시하거나 그녀에게 선을 넘지 말라며 경고를 날리기도 한다. 제니가 의지할 대상은 어쩌면 철저하게 고립된 또 다른 타자, 익명의 소녀뿐이다. 제니와 소녀의 관계는 우연이라기보단 필연에 가깝다.

<시>에서 시신이 떠다니는 강은 곧바로 미자의 세계로 전환된다. 미자가 병원을 나서며 통화할 때, 낯이 나간 여자(희진의 엄마)가 미자의 시선에 잡히는 장면이 있다. 카메라는 프레임에 이 여자만을 담지 않는다. 여자와 미자가 동시에 한 프레임 안에 담기는 순간이 있다. 이때 영화는 두 사람을 모두 응시하고, 미자는 여자를 바라본다. 여자를 향한 카메라의 시선에 미자가 끼어든다. 이 지점은 영화가 여자의 고통을 대상화하지 않고, 여자를 바라보는 미자의 처지 또한 함께 구현하겠다는 암시로 읽힌다. 이 상황에서 미자의 시점 쇼트가 끼어들지 않으므로, 미자의 주체성이 흐려진다. 카메라는 롱테이크로 타자화된 미자와 나머지 타자들을 같은 공간에서 바라본다. 미자가 타자화되는 순간은 이후에도 영화에서 계속 제시된다. 약국에서 미자가 이야기를 늘어놓을 때, 점원과 손님들은 미자를 전혀 신경 쓰지 않는 장면처럼 말이다. 영화는 미자를 타자의 영역으로 내몰고, 미자는 세상 속에서 고립된다. 따라서 미자는 혼자서라도 세상이 잊은 희진의 흔적을 찾아 나선다.

<언노운 걸>의 제니는 미자와 어떻게 호응하는가. <시>의 가해자 부모나 학교 선생님은 죄책감을 간접적으로 느껴야 하지만, 이들에게는 죄책감보다도 자식들의 안위와 미래를 신경 쓰는 일, 상황을 유연하게 극복하는 일이 훨씬 중요하다. 이들은 속죄가 합의금으로 교환 가능하다고 여긴다. 하지만 제니는 이 인물들과 완벽히 어긋나는 유형의 간접적 가해자가 되면서, 진짜 가해자인 외손자가 품어야 할 죄책감을 전이 받은 것처럼 괴로워하는 미자와 가까워진다. 제니와 미자는 모두 간접적인 가해자의 처지에서 사라진 타자의 사정에 관해 사유하고 행동하지만, 그들이 어쩌서 그런 마음을 먹게 되었는지 주변인들이 잘 알아차리지 못한다는 점으로 보아도, 이들은 각자의 영화 속 세계에서 철저하게 타자화된다.

한편으로는 타인을 향한 제니의 영향력이 세상을 변화시키고 진실을 파헤치려는 숭고함으로 구체화된다는 점에서, 제니의 행동과 미자의 행동은 다른 속성을 띠기도 한다. 미자는 주변인을 교화하는 제니처럼 영향력을 행사하지 않는다. 미자의 고뇌와 속죄는 그녀 자신을 윤리적 주체로 탈바꿈시키지만, 미자는 사실 제니가 그랬던 것처럼 이웃을, 주변인들을, 더 나아가 세상을 바꾸지 못한다. 하지만 속죄를 향한 미자의 결단은 도발적으로 가공되면서 특별한 순간을 만들어낸다. <시>는 영화와 현실의 경계를 지워 타자의 모습을 세상에 편입시키려 한다. <시>는 미자의 목소리를 희진으로 전환하는 그 순간에, 허구와 맞닿은 영화 속 판타지에 매몰되는 안일함을 포기하고, 세상과 직접 소통하려는 도발적인 의지를 그러한

독특한 타자성을 통해 표상한다.

## IV. 타자 윤리에 관한 물음

### 1. 인물의 도정에 동참하려는 관객

<언노운 걸>은 죄책감에 사로잡힌 제니가 죽은 소녀에 얽힌 사연에 매달리는 단선적인 서사가 중심을 이루는 영화다. 제니가 왕진을 다니며 동네 주민들을 진찰하는 모습들이 제시되긴 하지만, 이 또한 언노운 걸의 죽음을 추적하는 과정으로 편입되기 때문이다. <언노운 걸>에서 관객은 제니의 심리에 이입하는 데에 어려움을 겪는다. 서사는 치밀하지 않아 극의 흐름에 몰입하기 어렵고, 인물의 의중을 알아차리기도 힘들다. 한편 <시>의 미자는 플롯의 병치로 인해 각 서사에 내포된 속성에 따라 다층적인 면모를 발현한다는 점에서 제니와 차별화된다. 이처럼 서사를 추동하는 극적 요소들이 느슨하고 불친절하게 구성된 <언노운 걸>과 이질적 서사들의 병치로 인물을 독특하게 가공하는 <시>의 작법을 통해, 관객은 타자화된 주체들이 처한 상황과 그들이 내리는 선택에 관해 능동적으로 접근해 간다.

<언노운 걸>에서 관객은 죽은 소녀의 흔적을 찾아 나서는 제니의 도정을 따라간다. 하지만 사람들의 가공된 이야기, 제니를 위협하는 정체불명의 사람들은 제니뿐만 아니라 관객의 혼란을 가중한다. 게다가 제니는 교화의 주체이면서 동시에 죄책감에 사로잡힌 채 일상에서 벗어난 불완전한 존재로 묘사된다. 관객은 제니가 눈에 띄게 변모한 모습을 발견할 수도 없다. 그렇다면 관객은 이 도정을 통해서 무엇을 느낄 수 있는가. 제니를 괴롭혀온 소녀의 잔상은 캠핑카 판매상 아버지를 통해, 브라이언 아버지를 통해, 소녀의 언니를 통해 점층적으로 구체화되며 점점 또렷해진다. 진실이 드러나는 순간에, 인물들은 서로 시선을 교환하고 신체를 접촉하여 죽은 타자를 감각한다. 이런 맥락에서 관객은 익명으로 존재해온 타자를 둘러싼 관계의 양상을 파악할 수 있다.

<시>의 서사는 크게 두 축으로 구성된다. 하나는 미자가 가해자들 부모와 함께 피해자 측과의 합의점을 찾아 대응하는 과정이고, 다른 하나는 그녀가 동네 문화원의 시 쓰기 강좌를 수강하며 시를 완성해 나가려는 과정이다. 전자의 미자는 윤리적 딜레마에 놓인 인물이고, 후자는 창작의 고뇌에 사로잡힌 예술가의 속성을 머금은 존재와 같다. 언뜻 보면 두 플롯 구조의 결합은 이질적으로 보이지만, 결국 미자가 완성한 시가 피해자 회진과 상호작용한다는 측면에서 양자의 연관성이 분명해진다. 미자는 두 영역에 몸담으며 노정을 지속한다. 미자가 가해자의 아버지들 틈에 낀 채 고립된 순간들은 회진을 향한 미자의 죄책감을 심화하는 계기로도 작동하고, 미자를 둘러싼 타자들의 형상은 그녀를 고뇌에 빠트린다. 주변에서 시상을 찾고, 아름다운 걸 발견하여 시를 잘 쓰고자 하는 미자는 이런 상황에서 고민을 거듭하며 질척거리는 진실과 진정한 승고의 결실로 향한다.

마침내 관객이 추적하던 미자는 화면 밖으로 나가고, 사라졌던 타자 회진이 내화면으로 들어온다. 이처럼 관객은 한 편의 시를 매개로 치환된 두 타자를 떠나보내고 맞이한다. 이때 회진을 위로하는 ‘아네스의 노래’는 속죄를 달성하는가? 사실 그녀를 향한 속죄는 성취되기 어렵다. 진정한 속죄가 이행되려면 가해자들의 빠져린 반성과 진심 어린 사죄의 마음이 있어야 한다. 하지만 <시>에선 미자를 제외한 그 누구도 속죄의 도정에 몸담지 않는

다. 따라서 덩그러니 남겨진 미자가 할 수 있는 건, 그저 시를 완성해서 읊어주는 일뿐이다. 이제 희진의 얼굴로 전환된 미자의 목소리, 그리고 희진과 미자가 발을 내딛던 공간을 차례대로 비추는 스크린을 통해, 관객은 성찰의 시공간을 응시한다. 미자는 희진으로, 산 자는 죽은 자로, 추모식장의 사진은 한 편의 시로, 그리고 타자는 다른 타자로 전환되어 급작스러운 합일을 이룬다. 클로즈업되어 관객과 온전히 마주하는 희진의 얼굴 형상은 그 자체로 각인된다. 이후 스크린으로부터 떨어져 나온 관객의 시선과 사유는 세상 속 타자들의 사연으로 향한다. 또 다른 사라진 타자, 즉 소거된 미자가 내놓은 한 편의 시와 함께.

## 2. 관객에게 질문을 던지는 존재들

<언노운 걸>에서 괴로워하던 브라이언의 아버지는 제니에게 진실을 고한다. 제니를 향해 고백하는 아버지의 모습은 성당의 고해성사를 연상시키는데, 이때 제니의 얼굴은 노출되지 않는다. 아버지의 고백을 정면으로 마주하는 건 관객의 몫이다. 영화 내내 제니를 쫓던 카메라의 시선은 정확히 그 순간, 진실을 털어놓는 아버지의 모습을 탐닉한다. 이후 제니는 본인 또한 죄책감을 떨쳐낼 수 없다고 고백한다. 죄책감을 공유하는 두 사람의 모습을 통해, 관객은 내면의 짐을 함께 나누는 두 존재에 동참한다. 제니를 매개로 아버지의 죄책감이 발현되고, 사라진 소녀가 죽은 그날의 진실이 그를 통해 발화된다. <언노운 걸>은 관객을 윤리적 판단의 장으로 이끈다. 과연 관객이 아버지의 윤리관에 의문을 표할 수 있는가? 관객은 이들을 보며 무슨 생각을 할 수 있는가?

맹목적인 판타지로 보이는 <언노운 걸>이 사회와 관객을 매개할 가능성이 여기에 있다. 제니의 죄책감이 승화되어 영화 속 인물과 관객을 연쇄적으로 자극하는 영화가 바로 <언노운 걸>이다. 마침내 죽은 소녀의 언니가 제니에게 사실을 털어놓는 장면에서, 카메라는 언니만을 포획하고 제니는 프레임으로부터 이탈시킨다. 관객은 제니를 의식하지 않은 채 진실이 터져 나오는 순간을 목도하고, 제니의 죄책감은 언니의 죄책감을 들춰내어 관객에게 가 닿는다. 제니의 죄책감으로 인해 다른 사람들의 죄책감이 연쇄적으로 발현된다. 어쩌면 제니는 사건에 얽힌 모든 이들의 죄책감을 짊어진 인물이다. 다시 말해 타인의 죄책감은 처음부터 숨겨진 채로 제니에게 전이된다.

원점으로 돌아가 보자. 제니와 미자는 왜 죄책감에 사로잡히는가? 사실 여기서 원인 규명은 중요하지 않다. <시>는 <언노운 걸>과 마찬가지로 미자가 죄책감을 품은 원인을 조명하지 않는다. 그렇다면 우리는 미자의 죄책감이 어떻게 기능하는지 살펴야 한다. 즉, 죄책감에 매달리는 일이 과연 무슨 의미가 있는가? 미자의 죄책감은 그를 윤리적 결단으로 이끈다. 이 결단은 딜레마의 상황에서 회피하지 않고 선택하는 일이다. 미자는 가해자 부모들끼리 말을 맞춘 뒤, 합의금 문제를 해결했는데도 끝내 외손자를 경찰에 넘기기로 한다. <언노운 걸>의 몇몇 장면처럼, 카메라는 미자와 경찰과 외손자를 한 프레임 안에서 동시에 바라본다. 경찰이 외손자를 차에 태울 때 미자의 얼굴은 관객에게 드러나지 않는다. 카메라는 미자의 뒤통수를 응시한다. 미자는 차에 타는 외손자의 모습을 본다. 그리고 관객은 그 모든 상황을 관찰자의 시선을 빌려 받아들인다.

<시>는 줄곧 미자를 타자로 취급하며 관객의 능동성을 강화해왔지만, 매우 결정적인 순간에 시점 쇼트를 통해 관객의 심리와 미자의 심리를 동기화하려고 한다. 희진의 엄마가 가해

자의 아버지들과 만나는 장면에서, 미자는 희진의 엄마를 똑바로 보지 못하고 그만 그 자리를 박차고 뛰쳐나간다. 이때 바깥에서 건물의 창유리를 통해 미자가 희진의 엄마를 바라보는데, 카메라가 포착하는 희진 엄마의 얼굴은 미자의 시점 쇼트로 제시된다. 관객은 유리창에 비친 바깥의 행인들과 자동차의 흐릿한 형상을 강렬하게 뚫고 나오는 희진 엄마의 표정에 직면한다. 그리고 미자의 시선을 매개로 희진 엄마를 바라보면서 미자가 처한 딜레마의 상황, 그간 짊어져 왔던 심적 부담감이 관객에게 단번에 고스란히 전이된다. 희진 엄마는 관객에게 질문하고, 관객은 미자의 심리를 짊어진 채로 답을 해야 하는 상황에 놓인다. 이 질문은 미자-희진의 전환과 합일을 통해서도 더욱 심화되며 관객을 사유의 장으로 데려간다. 관찰하고 응시하는 기조를 유지하는 <언노운 걸>의 질문과는 다르게, <시>는 과감하게 관객의 심리를 코너로 몰아 직접 묻는다. 과연 우리는 어떻게 답할 것인가.

## V. 세상의 ‘언노운 피플’ 을 향하여

공동묘지에 묻힌 익명의 소녀, 아니 펠리시 콤파(죽은 소녀의 본명)는 제니의 노력을 거쳐 비로소 가족의 품으로 돌아간다. 언노운 걸이라는 익명의 타자에서 펠리시 콤파라는 한 인간 존재로 끝나는 <언노운 걸>은 지나치게 작위적이라는 비판에도 불구하고 그 생명력을 잃지 않는다. <언노운 걸>은 현시된 타자가 아닌, 모호함에 사로잡힌 익명의 타자, 즉 싸늘한 신체와 사연을 품은 망령으로서의 타자가 마침내 제니와 만나는 과정을 묘사하여 사회적인 담론을 유도한다. 관객들 가운데 상당수는 문을 열지 않아 소녀가 죽었다고 생각하는 제니를 보며 의아해할지도 모른다. 그러나 이젠 관성에서 벗어날 때다. 지금까지 우리는 사라진 타자들이 겪는 어려움에 너무 둔감해지지 않았는가.

펠리시 콤파의 시체는 <시>의 검푸른 강물을 지나 희진의 발화된 목소리와 얼굴 형상으로 전이되어 강렬한 질문으로 구체화된다. <언노운 걸>이 그간 다뤄온 타자성에 경종을 울렸다면, <시>는 관객을 난처한 딜레마의 장으로 직접 인도한다. 관객은 미자의 선택에 전부 동의할 수 없을지 몰라도, 그녀의 내면을 짐작해가는 과정을 통해 자신 각자에게 질문할 수 있다. 사라진 타자들의 은폐된 죽음을 헛되이 하지 않기 위해서, 우리는 고뇌와 선택의 짐을 짊어진 미자의 결단을 지향함과 동시에 가해자의 아버지들과 같은 이기적인 타자가 되지 않도록 주의를 기울여야 한다. 보편적인 윤리적 성찰을 요구하는 게 아니다. 이걸 잊혀 버린 타자들을 향한 개별적인 공감과 이해에 관한 문제다.

<언노운 걸>과 <시>는 비자발적으로 은폐되는 타자들, 즉 ‘언노운 피플(Unknown People)’ 을 향한 외침이다. 제니가 공동체적 성찰의 (불)가능성을 묻는다면, 미자는 개인이 타자들의 마음을 어루만지는 공감의 (불)가능성을 환기한다. 두 영화는 불편하고 무거운 감정을 관객에게로, 더 나아가 세상과 매개한다. 이는 영화 속 인물들의 선택에서 비롯되기도 하고, 감독의 시선과 영화적 기법에 의존하면서 가공되기도 한다. 사실 영화 그 자체가 더 나은 세상을 만들어주지는 않는다. 그러나 우리는 감독의 사유를 거친 카메라와 스크린이라는 필터를 빌려, 무심하게 지나쳤던 사회 속 타자들의 모습을 발견할 수 있다. 그때 영화는 관객과 세상을 매개하는 힘을 강력하게 발산하여, 나로부터 타자에게로 향하는 사유를 경험하게 한다. 이것이 바로 우리가 영화를 보는 수많은 이유 중 하나가 아닐까.

식별 가능한 타자와 마주하는 방식이 아닌, 보이지 않는 타자를 끈질기게 추적하는 <언노



운 길>과 <시>는 포스트 코로나가 예정된 우리에게 유의미한 시사점을 던져준다. 실낱같이 연결되어 있던 사회적 연대의 네트워크는 팬데믹 이후 제 기능을 할 수 없을지도 모른다. 대면과 접촉이 끊겨버린 시대에 사회적 손길에서 벗어난 수많은 타자는 이전보다 더욱 빠르게 사라져 가고 있다. 이러한 시국에, 다시 소환한 <언노운 길>과 <시>는 독특한 방식으로 타자성을 확장함으로써 세상 속 사라진 타자들의 사연을 들여다볼 수 있도록 한다. 이제라도 우리는 제니와 미자처럼, 무수히 양산되어왔고 또한 양산될 언노운 피플의 존재를 기억하려고, 그들의 목소리를 들으려고, 그들을 찾아내려고 노력해야 한다.