



기억과 망각

: 봉준호의 <마더>

심은진*

- I. 히치콕과 봉준호
- II. 시간의 미로: 편집
- III. 기억을 보여주는 시선: 시점
- IV. 반복과 변주
- V. 기억과 망각

I. 엄마와 살인사건

봉준호의 <마더>(2009)는 어둡고 충격적이며 강렬하다. “엄마와 살인사건이라는 잘 어울리지 않는 조합”¹⁾의 이야기는 충격적이다. 엄마라는 단어가 담고 있는 푸근함과 따뜻함 대신 살인과 섹스가 영화의 이야기를 끌고 간다. 봉준호 감독은 한 인터뷰에서 이 영화는 관광버스에서 춤을 추는 아줌마들의 모습에서 출발했다고 말한다.²⁾ 달리는

* 청주대학교 연극영화학부 부교수

1) ‘<마더>의 봉준호 감독 인터뷰’, 《익스트림무비》, <https://extmovie.com/article/51450>, 2009.06.25.

2) 봉준호 감독은 인터뷰에서 이렇게 말한다. “어릴 때 오대산에 갔는데 버스가 입구에 도착했는데도 아줌마들은 그 자리에 차를 세워놓고 1시간 넘게 춤을 추더라,

버스의 좁은 공간에서 미친 듯이 몸을 흔드는 엄마들의 모습에서 감독이 발견한 것은 무엇일까?

〈마더〉는 봉준호 영화 중 사회적인 풍자가 가장 적은 작품이다.³⁾ 영화는 사회적인 시스템에 대한 문제를 제기하고, 계층 간의 갈등을 보여주기보다 엄마와 아들의 관계에 집중한다. 이 영화에서 엄마는 이름이 없다. 동네 사람들에게 엄마로만 불릴 뿐이다. 이야기의 공간도 지역적 특색을 피하려고 지방 여러 장소에서 촬영되었다. 등장인물은 거의 사투리를 쓰지 않는다. 엄마와 아들의 관계만을 보여주기 위해 아버지의 존재도 등장하지 않는다.

우리에게 ‘엄마’는 어떤 존재인가? 이 영화는 ‘엄마’가 지닌 이면의 모습, 혹은 엄마의 내면세계를 보여주고자 한다.⁴⁾ 비록 살인과 섹스를 통해 이야기를 극단까지 끌고 가지만, 이러한 상황은 엄마와 아들의 관계를 더 잘 보여주는 장치이다. 봉준호 감독은 시간을 통해 엄마의 내면을 표현한다. 더 정확히 말하면 기억을 하는 것과 애써 기억을 지우는 것, 시간의 문제를 다룬다. 기억은 과거의 시간을 현재로 불러오는 것이다. 망각은 현재에 도달하지 못한 과거의 시간이다. 〈마더〉는 기억을 지워야만 현재를 살아갈 수 있는 엄마의 슬픈 이야기이다. 과거에 엄마는 사는 일이 힘들어 아들과 농약을 먹고 자살하려 했다.

그때는 어려서 그랬는지 추태라고 생각했다. 근데 나이가 드니까 좀 달리 보더라. 웃기기도 하고 슬프기도 하고. 각자에게 다 사연이 있겠지 하는 생각이 들더라.” 위의 글.

3) 봉준호는 인터뷰에서 이렇게 말한다. “사회적인 풍자를 많이 배제해서인지 시나리오를 쓸 때부터 자연스럽게 인물들의 성적 히스테리에 대해 많이 생각하게 됐다.” 위의 글

4) 〈마더〉에 대한 선행연구는 대부분 주제와 서사에 관한 것이다. 백지연, 〈시간 속을 여행하는 어머니 : 봉준호의 〈마더〉를 중심으로〉, 『안과 밖』, 27권, 2009, 김기만, 〈봉준호의 〈마더〉 읽기 : 〈마더〉, 오인하는 사람들과 순환하는 죄〉, 11권, 영상문화, 2009, 전문희, 〈〈마더〉 : 모성의 괴기함 또는 신성함〉, 한중인문학연구, 31권, 2010 이러한 선행연구는 〈마더〉의 형식적 스타일을 분석한 본 연구와 직접적인 연관성이 없어 본문에서 언급하지 않는다.

이제 아들과 자신은 살인자가 되었다. 죄 없는 사람이 아들 대신 감옥에 갇다는 사실은 엄마만이 알고 있다. 봉준호 감독의 표현을 빌리자면 “과거와 미래가 다 봉쇄된 거다.”⁵⁾ 이런 엄마에게 기억을 없앤다는 것은 살아가기 위한 처절한 몸부림이다.

〈마더〉의 강렬함은 시각적 연출에서 나온다. 이야기의 내용뿐 아니라, 이야기를 보여주는 탁월한 연출이 영화의 강렬함을 만든다. 왜냐하면 관객은 엄마의 기억 속에, 엄마의 내면으로 들어갈 수 있기 때문이다. 〈마더〉는 엄마의 기억이 만들어 낸 이야기이다. “기억이란 사실상 이야기로 유도되는 것이다.”⁶⁾ 영화는 엄마의 기억과 의식 속으로 관객을 끌고 간다.

봉준호는 히치콕을 자신의 롤 모델이라고 말한다. 들뢰즈가 히치콕 영화에서 지적한 ‘정신적 이미지’, “관객을 영화에 포함시키고 다시 그것을 정신적 이미지 속에 포함시켜 시네마를 완성시킨”⁷⁾ 히치콕적인 탁월한 연출을 봉준호의 〈마더〉에서 찾을 수 있다. 봉준호 영화에서 가장 히치콕적인 요소를 들자면 관객을 통제하는 시각적 연출이다. 〈마더〉는 대사가 아닌 시각적인 요소, 영화적인 연출을 통해 관객을 영화에 몰입시키고 관객 스스로 영화를 해석하고 사유하게 한다.

본 연구는 〈마더〉에서 엄마의 기억이 어떻게 연출되었는가를 편집과 시점을 중심으로 살펴보고자 한다.

5) 〈마더〉의 봉준호 감독 인터뷰, 《익스트림무비》, <https://extmovie.com/article/51450>, 2009.06.25.

6) Gilles Deleuze, *Cinéma II: L'Image-temps*, Les Editions de Minuit, Paris, 1985, p. 111.

7) Gilles Deleuze, *Cinéma I: L'Image-mouvement*, Les Editions de Minuit, Paris, 1983, p. 276.

II. 시간의 미로

〈마더〉는 누명을 쓴 아들을 구하려는 엄마의 이야기를 두 개의 장르로 보여준다. 영화는 1부와 2부로 나눌 수 있다. 각각은 다른 방식으로 이야기를 전달한다. 드라마와 서스펜스 스릴러 장르의 결합이다. 두 장르를 나누는 부분은 진태가 엄마에게 범인을 직접 찾으라고 말하는 장면이다. 비오는 밤, 검고 푸른 어둠 속에서 엄마가 아정의 시체가 발견된 폐가의 옥상으로 뛰어가는 장면부터 영화는 변한다. 1부의 이야기가 아들의 무죄를 밝히기 위해 동분서주하는 엄마의 모습을 다소 블랙 코미디적인 방식으로 보여준다면 2부의 이야기는 살인의 비밀을 밝히고 범인을 찾으려는 서스펜스 스릴러로 전개된다.

1부와 2부를 나누는 것은 무엇보다 시간을 표현하는 방식이다. 시간의 사용은 두 장르의 특징을 잘 보여준다. 1부의 이야기는 사건의 순서대로 제시된다. 여고생 살인범 누명을 쓴 아들을 구하기 위해 동분서주하는 엄마의 이야기는 ‘모성’이라는 주제를 중심으로 펼쳐진다. 다섯 살짜리 아이의 지적 수준에 머문 20대 아들에게 맹목적인 사랑을 보여주는 엄마의 이야기이다. 성인이 다 된 아들은 여전히 엄마의 젖가슴을 만지며 잠든다.

1부의 이야기는 살인의 비밀과 같은 음침하고 어두운 내용과 거리가 있다. 1부의 시간은 마치 미래를 향해 펼쳐지는 현재의 이야기, 일상적인 이야기, 혹은 파스칼 보니체르(Pascal Bonitzer)의 말을 빌리자면, “위장된 자연의 겉면”⁸⁾이다. 그것은 사소하거나, 친숙하거나 관습적인 모습으로 일상을 보여준다. 범죄를 보여주기 위해서는 우선 자연스러운 질서가 필요하다. “범죄는 사물들의 자연스러운 순서와 영화의 자연스러운 순서를 일탈시키며 얼룩지게 하는데 이 얼룩은 시선을 끌어당기며 픽션을 만든다. 악은 얼룩이다.”⁹⁾ 얼룩의 지점은 바로 폐

8) Pascal Bonitzer, *Le champ aveugle*, Cahiers du cinéma Gallimard, 1982, p. 55.

가와 골목길이다.

2부의 이야기는 비밀을 밝혀내는 과정이다. 사건의 이면에 숨겨진 비밀은 과거의 시간을 향한다. 진태가 엄마에게 ‘엄마가 범인을 직접 찾아’라고 말하는 장면은 이러한 점에서 흥미롭다. 현재의 나열처럼 전개되던 이야기는 이 순간부터 흐트러진다. 비 오는 밤 엄마 집에서 진태가 문아정의 시체가 있던 폐가를 설명하자 장면이 바뀐다. 비가 세차게 내리는 어두운 밤 급하게 폐가를 향해 뛰어가는 엄마의 모습이 등장한다. 시체가 발견되었던 옥상에 올라간 엄마가 마을을 바라볼 때 이 장소를 설명하는 진태의 목소리가 보이스 오버로 들린다. 이어 다시 장면이 엄마의 집으로 바뀐다. 마주 앉은 진태가 엄마에게 ‘아무도 믿지 마, 나도 믿지마, 엄마가 직접 찾아 범인을’이라고 말한다. 그리고 다시 카메라는 어둠 속에서 불빛이 보이는 집들을 바라보는 엄마의 뒷모습을 보여준다.

현재형으로 진행되던 이야기는 한순간 질서가 와해되고 혼란스러운 시간의 형상을 만든다. 사운드와 이미지 사이의 어긋난 편집도 시간의 혼란을 보여준다. 진태의 목소리가 들리는 사운드 영역은 이전 쇼트와 이어지며 연속적인 시간의 진행을 따라가지만, 이미지는 시간을 건너뛴다. 진태의 목소리가 현재에 속한 것이라면, 시각 이미지는 미래에 속한 것이다. 왜냐하면 엄마는 진태의 말을 듣고 폐가를 찾아왔기 때문이다. 그러나 이미지가 현재에 속한 것이라면 진태의 목소리는 과거에 속한 것이 된다. 이처럼 이미지와 사운드 사이에서 시간이 어긋나고 현재와 미래, 혹은 과거가 혼란스럽게 뒤섞인다.

시간이 뒤섞이는 이 장면은 장르의 전환을 알려주는 표시이다. “서스펜스는 영화적 시간의 변형체이다. 등장인물은 모르는 채, 죽음의 그림자를 인식하는 장면의 지점으로 관객을 이동시킨다.”¹⁰⁾ 범죄의

9) *Ibid.*, p. 55.

10) *Ibid.*, p. 55.

흔적을 찾고 비밀을 알아내는 것은 과거로 향하는 시선, 시간에 대한 탐색이다. “탐정 이야기는 과거를 향하며 시간 속으로 시선을 돌린다.”¹¹⁾

〈마더〉의 편집은 추적의 이야기, 시간에 대한 탐색을 형상화한다. 비 내리는 폐가의 장면 바로 다음에 엄마가 아정에 대한 비밀을 알아내는 이야기가 등장한다. 이 장면의 편집 방식은 독특하다. 각 쇼트는 서로 다른 공간과 시간에 속한 이야기이지만 마치 말 잇기처럼 혹은 질문에 대한 대답처럼 대사가 연결된다. 엄마는 문아정 주변을 탐색하기 위해 그의 사진을 방에 붙이며 ‘예쁘게 생겼네’라고 혼자 말한다. 이어 다음 쇼트에서 엄마에게 침을 맞는 한 여자가 ‘미인박명이라더니’라고 말한다. 다른 여자가 ‘누가?’라고 말하자 다시 쇼트는 바뀌며 남학생들이 모여있는 학교 앞 문구점에서 한 학생이 ‘문아정이에요?’라고 말한다. 엄마가 학생들에게 문아정에 대해 ‘더 기억나는 것 없어?’라고 물어보자 다음 쇼트가 이어지며 면회실에서 도준이 ‘뒷모습만 기억나’라고 말한다. 면회실에서 엄마는 도준에게 ‘맨하탄에서 거기 가는 동안 아무도 못 본거야?’라고 질문하자 다시 쇼트가 바뀐다. 교도소 운동장에서 한 채소자가 다른 채소자에게 ‘채 보이지?’라고 말하며 도준을 가리킨다.

침을 놓는 방에서 학교 앞 문방구로, 그리고 면회실에서 교도소 운동장으로 공간은 바뀌지만, 인물들의 대사는 마치 서로 연결된 것처럼 이어진다. 다른 시간과 공간을 언어로 빠르게 연결한다. 질문과 대답으로 이어지는 이러한 편집은 마치 증거와 흔적을 더듬어가며 탐문 수사를 하듯 쇼트를 연결한다. 이 장면의 편집은 추적의 이야기를 형상화하는 장치이다. 관객은 편집이 만들어낸 추적의 형식과 탐문의 과정을 즐긴다. 시각적인 이미지의 불연속성과 말의 연속성이 만들어낸 이질적인 두 층위를 연결하는 것은 관객이기 때문이다.

11) 로라 멀비, 『1초에 24번의 죽음』, 이기형, 이찬욱 옮김, 현실문화연구, 2007년, 118쪽.

추적의 이야기는 또한 시간의 미로를 탐색하는 일이다. 추적의 이야기가 시작되는 곳은 문아정이 죽은 폐가, 폐가가 있는 골목길이다. 폐가는 또한 도준의 기억이 사라진 곳이다. 기억을 찾는 것은 과거 속으로 들어가 빈 곳을 찾고 채우는 일이다. 엄마는 이제 현재와 과거를 오가며 증인과 범인을 찾기 위해 시간의 미로를 헤매야 한다. “탐정 이야기나 스릴러 이야기는 미궁에 관한 이야기이다.”¹²⁾ 어둡고 좁은 골목길에서 사라진 기억을 찾는 일은 미궁을 빠져나오는 방법이다. 엄마가 빠져나오려는 미궁은 공간의 미로가 아니라 시간의 미로이다.

시간의 미로는 복잡하다. 망각을 기억으로 이끌어야 하는 곳, 비밀을 풀 수 있는 곳은 현재와 과거가 갈라지고 겹쳐지는 지점, ‘시간의 분기점’이다. “시간이 분기되는 때 지점에서 플래시백은 자신의 근거를 발견한다.”¹³⁾ 엄마가 직접 범인을 찾아 나선 이야기부터 플래시백이 자주 등장한다. 플래시백은 “과거로서만 얘기될 수 있는 이야기”이다.¹⁴⁾ 플래시백을 통해 비밀이 밝혀지는 이 지점들은 엄마가 시간이라는 미로를 빠져나오는 여정이다.

중요한 비밀이 밝혀지는 장면에서 시간은 늘 현재에서 과거로 이동한다. 문아정 핸드폰은 비밀을 밝혀 줄 수 있는 중요한 단서, 미궁을 빠져나오게 하는 첫 번째 열쇠이다. 사진관 주인이 문아정과 핸드폰을 기억하는 장면은 플래시백으로 표현된다. 현재에서 과거를 회상하는 장면의 편집은 독특하다. 마치 현재와 과거 사이의 구분이 없는 것처럼 한 쇼트에서 시간이 이동한다. 엄마의 부탁으로 도준의 사진을 인화하던 사진관 주인은 문아정이 친구와 사진관에 왔던 것을 기억한다. 이 쇼트는 어둡 속에서 컴퓨터 화면을 보는 사진관 주인의 모습을 보여주다 갑자기 문 열리는 소리와 함께 환한 빛이 들어오고 아정과

12) *Ibid.*, p. 79.

13) Gilles Deleuze, *Cinéma II: L'Image-temps*, p. 111.

14) *Ibid.*, p. 110.

친구가 사진관에 들어온 과거의 시간이 된다. 과거는 현재에 빗처럼 스며들며 하나의 쇼트 속에서 이어진다. 기억이란 이처럼 과거의 시간 속에 묻힌 것이 현재 속에 들어오는 것이다.

핸드폰 속 사진의 비밀이 밝혀지는 장면에서도 현재와 과거가 나란히 등장한다. 엄마는 놀이공원에서 문아정과 친했던 남학생을 위협해 핸드폰 속 사진의 비밀을 듣는다. 현재에 속한 남학생의 무릎 위에 과거에 속한 아정의 모습이 보인다. 하나의 쇼트 속에 현재와 과거가 나란히 등장한다. 진태에게 맞아 피 흘리는 남학생은 과거의 아정과 이야기를 나눈다.

하나의 쇼트 속에서 현재와 과거가 동시에 제시되는 것, 현재와 과거 사이의 경계가 사라진 것은 어떤 의미일까? 현재와 과거의 구분이 없는 시간, 두 시간은 이미 모두 지나간 시간이 아닐까? 이 두 시간은 모두 과거의 이야기, 현재인 과거와 과거의 과거에 속한 이야기가 아닐까? 현재와 과거의 경계가 사라진 장면은 떠오르는 기억을 이미지로 표현한 장치이다. 이것은 누구의 기억인가? 그렇다면 현재의 이야기처럼 진행되던 1부의 시간도 과거에 속한 것인가? 〈마더〉의 편집은 이처럼 관객을 추적의 여정에 끌어들이고 시간의 미로 속에 집어넣는다. “스릴러는 뛰어난 미로의 장르이다.”¹⁵⁾

III. 기억을 보여주는 시선

봉준호 감독은 〈마더〉에서 폐가와 작은 집들 사이의 작은 골목에 모든 진실이 응축되어 있다고 말한다.¹⁶⁾ 엄마가 시간의 미궁을 빠져나

15) Pascal Bonitzer, *op.cit.*, p. 79.

16) ‘〈마더〉의 봉준호 감독 인터뷰’, 《익스트림무비》, <https://extmovie.com/article/51450>, 2009.06.25.

올 수 있는 곳은 진실이 응축된 곳, 혹은 얼룩이 있는 지점인 폐가이다. 이곳은 영화에서 네 번 등장한다. 처음에는 도준이 문아정을 따라갈 때, 두 번째는 엄마가 진태의 말을 듣고 범인을 찾을 결심을 하며 폐가를 찾았을 때, 그리고 도준이 아정이 죽던 날을 떠올리며 폐가 안쪽에 있던 고물상 노인을 기억해 낼 때, 마지막으로 살인을 목격한 고물상 노인의 이야기 속에서도이다. 폐가와 골목을 보여주는 방식은 독특하다. 이 공간에서는 주체를 알 수 없는 시선이 등장하고, 시점의 혼란이 생긴다. “죽음, 살인, 범죄의 중압감은 시선의 곁에서만 의미를 지닌다.”¹⁷⁾ 폐가와 골목길에서의 모호한 시선은 범죄의 진실을 알려주는 방법이다.

도준이 폐가 앞까지 문아정을 따라가는 장면에는 모호한 시점이 등장한다. 술에 취해 집으로 가던 도준은 길에서 여고생 문아정을 보고 뒤를 따라간다. 아정을 뒤에서 따라가는 시선은 도준의 시점이다. ‘남자가 싫으니?’라는 도준의 말에 아정은 골목에 숨는다. 이때 카메라는 도준의 시점에서 벗어나 갑자기 도준의 뒤로 와 천천히 뒷모습을 보여주다 그의 옆을 지나간다. 그리고 검은 문처럼 보이는 어두운 골목길을 보여준다. 이 시선은 누구의 것일까? 이어 카메라는 더 가까이 골목으로 다가가다 쇼트가 바뀌면서 골목 안에서 밖을 바라보는 시선이 된다. 잠시 후 카메라는 골목을 바라보는 도준의 모습을 골목 안쪽에서 보여준다. 이처럼 도준을 따르던 카메라는 도준에게서 독립해 골목 안으로 들어가 이곳에서 도준을 바라본다. 잠시 후 골목 안쪽에서 도준을 향해 돌덩이가 날아오고 놀란 도준은 잠시 머뭇거리며 어두운 골목을 바라보다 집으로 간다.

엄마가 폐가의 옥상에서 마을을 바라보다 내려 올 때의 카메라 움직임도 독특하다. 카메라는 엄마보다 먼저 폐가 안에 들어와 있다, 어둠 속에서 계단을 뛰어 내려가는 엄마의 모습을 다 낚고 부서진 창문 사

17) Pascal Bonitzer, *op.cit.*, p. 50.

이로 바라본다. 이 시선은 엄마의 움직임에 따라 천천히 이동한다. 뛰 어가는 엄마의 모습이 창문들 사이로 보인다. 어둠을 가르며 뛰어가는 엄마의 모습을 지켜보는 이 시선은 누구의 것인가? 안에서 밖을 바라보는 시선, 어둠 속에서 자신의 모습은 감춘 채 창문을 통해 밖을 바라보는 시선은 누구의 것인가?

시간의 미로가 시작된 폐가가 있는 공간은 또한 시점이 바뀌는 곳, 시점이 혼란스러운 곳이다. 인물을 따르던 카메라는 독립해서 움직이고, 인물보다 먼저 공간에 도착해 인물을 기다린다. 이러한 카메라 움직임은 카메라의 현존을 표현하는 장치이다. 이러한 시점은 ‘카메라의 자의식’을 의미한다. “카메라는 인물과 혼동되지 않고, 인물의 바깥에 있는 것도 아니며 인물과 함께 있다.”¹⁸⁾ 카메라의 자의적인 시선은 인물이 본 것과 카메라가 본 것 사이에 관객을 위치시킨다. 관객인 우리는 주인공을 통해 세상을 본다. 또한 우리는 인물의 시점에서 독립된 카메라의 시선을 지각한다. 카메라의 시선을 의식할 때 관객은 카메라와 함께 본 세계, 인물의 이야기가 펼쳐지는 허구의 세계 밖에 있게 된다. 인물은 ‘카메라-시선’을 의식하고 있지 않기 때문에 이 시선은 관객을 위한 것, 관객을 끌어들이는 장치이다. ‘카메라-시선’에 이끌린 우리는 허구이지만, 허구가 아닌 척하는 서사의 외부에 위치하게 된다.

이러한 점에서 시점의 분화는 일종의 이중적 프레임이다. 관객인 우리가 스크린에서 보는 것은 카메라의 시선을 통한 것, “카메라의 자의식 내부에서 이루어지는 이미지의 반영이기 때문이다.”¹⁹⁾ 폐가의 공간에 등장하는 시점의 분화는 이중적 프레임을 만든다. 이중적 프레임에는 관음증적인 시선이 들어있다. 자신의 모습을 보이지 않으며 인물을 관찰하는 시선은 관음적이다. 도준을 따르던 카메라의 시선, 폐가의 내부에서 엄마를 바라보던 시선, 바라보는 이의 정체를 알 수

18) Gilles Deleuze, *Cinéma I: L'Image-mouvement*, p. 106.

19) *Ibid.*, p. 108.

없는 이 시선에는 관음증적인 욕망이 담겨 있다. 문아정이 죽은 폐가는 관음증의 공간이다.

도준이 노인을 기억해내는 장면 또한 흥미롭다. 아정의 핸드폰을 찾으러 뛰어나가는 엄마의 모습과 폐가에 있던 노인을 기억해 내는 도준의 모습이 교차편집 된다. 아정의 할머니 집으로 뛰어나가는 엄마의 모습 다음에 폐가 앞을 걸어가는 아정의 모습이 이어진다. 공간을 이어 주던 편집이 현재와 과거라는 시간을 연결하는 편집으로 바뀐 것이다. 더 흥미로운 건 도준이 과거를 기억해 내는 장면이다. 골목으로 들어갔던 아정은 다시 나와 뒷걸음을 치며 걷는다. 이미지를 되돌려 보는 것처럼 카메라는 뒤로 빠지며 도준이 지나친 곳을 다시 보여준다. 무엇인가를 본 도준의 모습에 이어 창문 저쪽 폐가 안에 있는 노인의 모습이 보인다. 마치 필름을 되감는 것처럼 과거의 기억을 떠올리는 이 장면은 카메라 움직임에 의해 거슬러 가는 시간, 과거의 기억을 보여주는 탁월한 연출이다. 한 공간 속에 시간이 분화하는 모습, 현재와 과거로, 현재였던 과거가 그 이전의 과거와 분화하는 순간이다.

아정이 살해되던 날 밤에 몰래 창문 밖을 지켜보던 노인의 시선은 과거의 것이다. 이 시선은 처음 도준이 아정을 쫓아가며 폐가의 골목이 등장할 때 그리고 엄마가 옥상에서 내려 올 때, 등장하던 자의식적 카메라의 정체를 알려준다. 관음적인 시선에는 시간이 담겨 있다. 감독은 엄마가 옥상에 올라갔다 내려올 때 누군가가 지켜보고 있는 시선 속에, 도준이 아정을 쫓아 갈 때 등장한 자의식적인 카메라의 움직임 속에 이미 과거의 시선을 함께 보여준 것이다. 카메라의 자의식적인 움직임이 만드는 이중적인 프레임 속에는 과거와 현재의 시간이 분화한다. 들뢰즈는 플래시백의 회상-이미지에 대해 이렇게 말한다. “분기 지점들은 대부분, 사후에만 그리고 주의 깊은 회상을 통해서만 드러날 정도로 지각이 불가능하다. 그것은 오직 과거로서만 말할 수 있는 이야기이다.”²⁰⁾ 관음적인 시선, 카메라의 자의식적인 움직임은 진실

이 응축된 폐가와 골목길의 장면들을 과거를 회상하는 이야기로 만든다. 흘러가는 현재의 시간처럼 보이던 1부의 이야기도, 과거를 추적하는 2부의 이야기도 실은 모두 과거를 회상하는 이야기이다. 그렇다면 이 장면들은 누가 회상하는 과거인가? 누구의 시점으로 만들어진 이미지, 혹은 이야기인가?

고물상 노인의 진술은 우리가 보지 못한 것들, 엄마는 알지 못하고 도준은 잊고 있는(혹은 잊으려 한) 것들을 알려준다. 골목길에서 아정은 도준에게 돌을 던진다. 바보라는 소리를 들은 도준은 이 돌을 던져 아정을 살해한다. 도준은 당황해하다 아정의 시신을 옥상으로 끌고 간다. 보이스오버로 시작한 노인의 설명은 이미지의 시간과 소리의 시간을 분리한다. 보이스오버의 소리는 화면 밖에 있지만, 화면 밖의 공간은 프레임의 연장은 아니다. 보이스오버는 프레임을 감싸며 이중의 프레임을 만든다. 이미지 층과 소리의 층은 일치하지 않는다. 또한 각각의 층위는 서로 다른 시간의 차원을 갖는다. 노인의 소리는 현재에 있지만 이미지는 과거를 보여준다. 낡은 모기장과 흐릿한 창문 너머로 보이는 아정과 도준의 모습은 폐가의 내부에서 밖을 바라보는 노인의 시점을 표현한다. 그런데 아정이 돌을 던지고 이것에 놀라는 도준의 모습을 보여주는 쇼트에서 다시 한번 시점의 주체가 변한다. 돌을 던지는 아정의 모습은 건물 안에서 흐릿한 창문 너머로 바라본 이미지, 노인의 시점으로 표현된 것이다. 이어지는 쇼트는 건물의 밖에서 본 모습이다. 돌이 날아와 놀라는 도준의 모습은 건물 밖에서 선명하게 보인다. 이 쇼트는 이미 우리가 본 이미지이다. 1부에서 도준이 아정을 따라갈 때 등장한 것과 같은 쇼트이다. 그렇다면 이 장면은 노인이 본 것과 도준이 본 것, 노인의 기억과 도준의 기억, 노인의 이야기와 도준의 이야기가 합쳐진 장면이다.

이어 뒤돌아 가려는 도준의 모습이 흐릿하게 보인다. 도준에게 '바

20) *Ibid.*, p. 110.

보 자식아'라는 말을 하는 아정의 모습은 이보다 선명하다. 더 흥미로운 것은 이 말을 듣는 도준의 모습을 흐릿한 클로즈업으로 포착한 점이다. 도준의 얼굴은 너무 흐릿해서 거의 인물을 구분할 수 없을 정도이다. 흐릿한 얼굴은 자신을 바보라고 부른 아정에게 돌을 던진다. 낯은 창문으로 본 모습이라 해도 지나치게 흐려서 알아볼 수 없는 얼굴, 그러나 클로즈업으로 제시된 얼굴이다. 왜 클로즈업 쇼트인가? 클로즈업 쇼트는 주관적인 감정을 표현하는 카메라 촬영거리이다.²¹⁾ 확인할 수 없는 얼굴, 흐릿한 얼굴은 알고 싶지 않은 사실, 지우고 싶은 기억이다. 도준의 흐릿한 클로즈업 얼굴은 노인의 시점이 아니다. 노인의 이야기를 듣고 떠올리는 엄마의 시점이다. 물어버려야 하는 진실, 망각해야 하는 기억은 흐릿한 이미지로 영화에 등장한다. 도준이 범인이라는 사실을 잊고 싶어하는 엄마의 기억이다. 범인이 드러나는 이 장면은 <마더>의 이야기가 어떻게 복잡한 시간의 미로처럼 구성되어 있는지, 기억이 어떻게 떠오르고 은폐되는지를 잘 보여준다.

흐릿한 시점은 한 번 더 등장한다. 엄마가 종팔이를 면회하는 장면에서이다. 종팔이는 아정을 죽인 범인으로 몰려 감옥에 간다. 도준 대신 아무 죄없는 종팔이가 범인이 된 것이다. 종팔이가 면회실에 들어오는 모습은 흐릿한 시점으로, 도준이 아정을 죽일 때와 비슷한 이미지로 제시된다. 엄마만이 진실을 알고 있는데, 그 진실을 밝힐 수 없는, 지우고 싶은 기억이다. 지우고 싶은 종팔이의 얼굴은 엄마의 기억 속에서 흐릿한 모습으로 등장한다. 종팔이는 울고 있는 엄마에게 '울지 마라'라는 말을 하고 면회실을 떠난다. 이때 카메라는 인물들을 떠나 면회실 옆쪽으로 가서 여러 층의 유리창 프레임이 겹쳐진 저편에서 울고 있는 엄마를 보여준다. 카메라는 마치 엄마를 깊은 기억의 심연 속으로 밀어 놓듯, 시간의 이편에서 심연 속에 혹은 깊은 망각 속에 묻어

21) 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 『영화 예술』, 주진숙·이용관 옮김, 지필미디어, 2011, 242쪽.

두고 싶은 엄마의 기억을 표현한다.

또 다른 살인이 일어나는 고물상에서도 폐가에서와 같은 모호한 시선이 등장한다. 도준이 목격한 고물상 노인이 살인자가 아니라 도준의 살인을 목격한 증인이라는 것을 아는 순간 엄마는 아들의 죄를 숨기기 위해 살인을 저지른다. 엄마가 노인을 살해하는 장면에서도 시점의 분화가 생긴다. 이 장면에서 카메라의 앵글과 시점은 독특하다. 노인이 경찰서에 전화를 걸어 도준을 신고하려 하자 엄마는 노인을 둔기로 때려 살해한다. 엄마는 광기어린 모습으로 노인을 둔기로 여러 차례 내리치다 바닥에 흥건히 고인 피를 보고 비명을 지른다. 우발적으로 살인을 한 엄마가 자신의 죄를 알게 되는 순간이다. 이 순간 클로즈업으로 엄마의 얼굴을 보여주던 카메라는 멀리 물러나 마치 누군가가 지켜보는 것처럼 겁에 질린 엄마의 모습을 보여준다. 엄마의 시점은 관찰자의 시점으로 변한다. 이어 카메라는 피를 닦아내려 애쓰는 엄마의 모습을 극부감으로 보여준다. 극부감 쇼트는 피할 수 없는 상황에 빠진 나약한 인물의 모습을 표현한다.²²⁾ 마치 신과 같은 존재가 인간의 삶을 내려다보는 것처럼, 모든 것을 다 보고 다 알고 있다는 시선으로 살인의 흔적을 지우려는 엄마의 모습을 보여준다. 다음 쇼트에서 카메라는 위치를 바꿔 피를 닦는 엄마의 모습을 창살 너머로 보여준다. 창살 저쪽에서 울면서 피를 닦는 엄마의 모습이 보인다. 노인이 폐가 안에서 창문을 통해 도준의 살인 장면을 목격했던 것처럼 창살은 보는 사람과 보이는 대상을, 이쪽과 저쪽으로 나눈다.

시점이 바뀌는 때, 카메라가 엄마에게서 물러나 부감으로 인물들을 내려보고, 또 창살을 통해 바라보는 시선이 등장한 때는 엄마가 자신의 범죄를 깨닫는 순간이다. 엄마가 자신의 죄를 객관적으로 바라보는 순간 카메라는 창살 이편으로 와 엄마의 모습을 바라본다. 누군가가 지켜보는 듯한 시선은 엄마가 불타는 고물상을 나와 숲으로 갈 때

22) 같은 책, 242쪽.

도 이어진다. 숲속에서 해매는 엄마의 모습이 나무들 사이에서 보인다. 창살 너머의 모습, 나무들 사이에서 보이는 엄마의 모습은 폐가에서 보았던 관음의 시선처럼 이중적 프레임을 만든다. 이쪽에서 엄마를 바라보는 시선은 누구의 것일까? 살인 현장을 바라보는 시선은 누구의 것인가?

IV. 반복과 변주

엄마가 고물상 노인을 살해하고 들판에 나왔을 때, 하나의 이야기가 완성된 것처럼 보인다. 몽환적인 둥근 들판과 꿈에서 깬 듯 몽롱한 엄마의 모습을 우리는 영화의 오프닝 시퀀스에서 이미 보았기 때문이다. 처음 시작한 곳과 만나며 영화는 원을 그리듯 완결된 형태를 취하는 것 같다. 그러나 이야기는 다시 시작한다. 약재상에서 작두로 약재를 자르는 엄마의 모습을 보여주며, 영화의 처음에 등장한 비슷한 장면을 반복하면서 다시 이야기가 시작된다. 엄마가 들판에 나온 이후의 이야기는 에필로그의 기능을 한다. 에필로그는 하나의 이야기는 완성되었지만, 그 이후 캐릭터가 어떻게 되었는지를 효과적으로 알려주며 스토리를 완성하는 역할을 한다.²³⁾

〈마더〉의 에필로그는 이전에 등장한 비슷한 장면을 반복하지만 변주한다. 특히 엄마와 도준이 식사하는 장면과 잠자는 장면은 반복과 변주가 만들어 낸 차이를 잘 보여준다. 도준이 골프장 폭행 사건으로 경찰서에서 조사를 받고 나왔을 때 엄마는 삼계탕을 먹이며 몸보신해야 한다고 말한다. 도준이 살인 누명을 벗고 교도소에서 나온 후에도 두 사람은 삼계탕을 먹는다. 카메라는 같은 구도로 두 장면을 보여준

23) 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2019, 280쪽.

다. 엄마가 붉은색 옷을 입고 도준은 푸른색 옷을 입고 있는 것도 유사하다. 에필로그에 등장하는 식사 장면은 엄마와 도준이 예전의 일상으로 돌아온 것을 의미한다. 그러나 이들의 삶은 같을 수 없다.

두 사람이 잠자는 장면의 반복은 이전과의 차이를 잘 보여준다. 술에 취해 아정을 골목길에서 쫓아갔던 날 도준은 집에 와 엄마의 가슴을 만지며 잠이 든다. 엄마와 도준은 서로 마주 보며 잠을 잔다. 홍경표 촬영감독은 부감으로 촬영된 이 장면을 “연인처럼 애뜻하게”²⁴⁾라고 표현한다. “엄마에게 아들은 이 세상의 모든 것이다. ... 서로가 서로에게 필수 불가결한 존재다.”²⁵⁾ 편집은 엄마와 도준이 보이지 않은 끈으로 이어진 듯 표현한다. 엄마가 범인을 잡겠다고 결심하며 비오는 날 폐가 옥상에서 내려오는 쇼트는 감옥에서 잠자고 있는 도준의 모습으로 편집된다. 도준이 폐가 안에 있던 노인을 기억해내는 장면은 엄마가 아정의 핸드폰을 찾으러 아정의 할머니 집으로 가는 장면과 빠르게 교차 편집된다. 엄마가 노인을 죽이고 당황할 때 아정을 죽이고 당황하는 도준의 모습으로 이어진다. 이처럼 살인의 비밀을 풀어 나가는 중요한 장면에서 엄마와 도준은 연결되어 있다. 두 사람은 같이 있는 것처럼 행동하고 반응한다. 결국 아들이 살인을 한 것처럼 엄마도 살인을 한다.

도준이 감옥에서 나온 후 두 사람이 잠자는 모습은 예전 같지 않다. 두 사람은 마주 보고 있지 않다. 도준은 등을 돌리고 잔다. 엄마는 아들의 모습을 어둠 속에서 바라본다. 엄마는 두려운 눈빛으로, 의혹의 눈빛으로 아들을 본다. 엄마의 두려움은 아들의 기억과 망각이다. 자신의 살인은 기억 못하지만, 동반자살하기 위해 어릴 적 엄마가 건넨 박카스는 기억한다. 망각해야 할 것과 기억해야 할 것이 바뀐 것이다.

24) 홍경표, “〈마더〉의 홍경표 촬영감독에게 직접 듣는 포토 코멘터리”, 《씨네21》, 2009. 6. 4, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=56475

25) 같은 글.

엄마는 도준을 다 안다고 생각했는데, 전혀 알 수 없는 존재가 되었다. 엄마와 도준은 예전처럼 같이 밥을 먹고 잠을 자겠지만 이전으로 돌아갈 수는 없다.

도준이 불탄 고물상에서 발견한 침통을 엄마에게 건네는 순간, 엄마의 살인은 비밀로 묻어 둘 수 없게 된다. 도준은 엄마에게 ‘이런 걸 흘리고 다니면 어떻게’라고 말한다. 침통은 엄마가 살인 현장에 있었다는 증거이다. 침통을 건네는 도준은 엄마의 살인을 알고 있는 것일까? 엄마에게 도준은 자신이 저지른 살인의 유일한 증인이나 다름없다. 고물상 창살 사이로 바라보던 시선, 숲속에서 멀리 엄마를 지켜보던 관음적인 시선은 이미지로 표현된 플래시백이다. 이중의 프레임에서 시간이 분화된다. 창살 저편의 공간, 숲 속 나무들 사이에서 보이는 저편의 공간은 과거의 시간이다. 창살 이쪽에서 나무들 사이에서 엄마를 바라보던 시선에는 도준이 있다. 그 시선은 내가 살인한 것을 도준이 알고 있으리라는 엄마의 생각이 만들어 낸 시선이다. 엄마는 지우려, 잊으려, 망각 속에 넣으려 애를 쓰지만, 그 시선은 늘 엄마 옆을 따라다닐 것이다. 폐가에서의 관음적인 시선이 현재였던 과거를 표현한다면 고물상에서 숲으로 이어지는 시선에는 미래의 현재가 담겨 있다. 엄마는 늘 도준의 시선을 두려워 할 것이다. <마더>의 시선은 이처럼 복잡한 시간의 미로를 보여준다. 엄마는 다시 시간의 미궁 속에 갇혔다. 과거와 미래가 모두 막혀버린 현재를 살아가는 엄마는 어떻게 살아야 할까?

V. 기억과 망각

<마더>의 에필로그는 오프닝 시퀀스에 대한 의문점을 해결해준다. 이 영화의 첫 장면과 에필로그는 관객을 영화에 끌어들이는 장치이다.

같지만 다른 두 장면의 의미를 해석하는 것은 관객이다. <마더>의 오프닝 시퀀스는 강렬하다. 중년의 여자가 들판에서 춤을 춘다. 춤출 때의 표정이 이상하다. 봉준호 감독의 표현을 빌리자면 “이상한 고통이 느껴지기도 하고 유체 이탈된 사람 같기도 하고 어찌면 그것 자체가 광기인 것 같기도 하다.”²⁶⁾ 엄마는 슬프고 고통스러운 표정으로 곧 울음이 쏟아질 것 같지만 춤을 춘다. 이어 제목이 뜨고 엄마는 왼손을 오른쪽 가슴의 옷 속에 감춘다. 고통스러운 표정으로 들판에서 춤을 춘다는, 손을 옷 속에 감춘다는 전혀 조화를 이루지 못하는 기이한 장면은 관객의 호기심을 끈다. 엄마는 왜 춤을 추는가? 봉준호 감독은 <괴물>의 예를 들면서 프롤로그는 관객의 관심을 끌기 위한 장치로 설명한다. “그(프롤로그) 두 장면은 뭐랄까, 관객을 버스에 태우는 행위 같은 거죠. 일단 관객을 태우고 나면 그 이후에는 제가 데려가고 싶은 곳을 향해 마음대로 운전하려는 속셈이라고 할까요.”²⁷⁾ <마더>의 오프닝 시퀀스도 관객의 호기심을 끌고 의문을 만들며 관객을 영화라는 버스에 올라타게 하는 장치이다.

엄마가 살인을 저지르고 들판에 나왔을 때 관객은 오프닝 시퀀스에서 춤추는 엄마의 모습을 기억하게 된다. 같은 옷을 입고 같은 등근 벌판에 나와 잠에서 깬 듯, 주변을 두리번거리는 엄마의 모습을 관객은 이미 영화의 처음에 보았기 때문이다. 그러나 엄마는 춤을 추지 않고 멈춰 서서 피 묻은 손을 바라본다. 이제 관객은 벌판에서의 춤이 엄마의 살인과 연결되어있다는 것을 알 수 있다. 감독은 관객에게 천천히 오프닝 시퀀스의 의문점을 풀어준다. 처음에 본 그러나 영화의 이야기가 전개되면서 잊었던 장면을 다시 떠올리며 관객은 하나씩 답을 찾아간다.

26) ‘<마더>의 봉준호 감독 인터뷰’, 《익스트림무비》, <https://extmovie.com/article/51450>, 2009.06.25.

27) 이동진, 『이동진이 말하는 봉준호의 세계』, 위즈덤하우스, 2020, 365쪽.

춤의 의미가 무엇인지를 알게 되는 것은 영화의 엔딩 씬에서이다. 도준에게서 침통을 받은 엄마는 금방이라도 울 것 같은 모습으로 관광 버스에 오른다. 자신의 허벅지 위에 나쁜 기억을 잊게 하는 춤을 놓고 버스의 좁은 통로에서 사람들과 춤을 춘다. 춤은 침과 같은 것이다. 흔들리는 버스 안에서 여러 사람과 서로 엉켜 춤을 추는 엄마의 얼굴은 역광으로 촬영하여 볼 수 없다. 그러나 우리는 엄마의 표정을 알고 있다. 영화의 처음 들관에서 춤을 추던 엄마의 얼굴, 슬프고도 고통스러운 얼굴을 이미 보았기 때문이다. 춤은 엄마의 처절한 몸부림이다. 춤은 맹목적인 모성이 만들어낸 처절하고 슬픈 이야기를 담고 있다. 〈마더〉는 “과거였던 지나간 현재”²⁸⁾를 재현하며, 떠오르는 기억과 망각 속으로 집어넣으려는 끈직한 기억을 보여준다. 우리가 본 영화는 흔들리는 버스 안에서 미친 듯이 몸을 흔드는 엄마의 기억이다.

〈마더〉는 정교한 시간의 배치를 통해 관객을 통제한다. 영화의 처음과 끝을 피비우스 띠처럼 연결시키고 장면의 반복과 변주를 통해 관객의 기억을 지우고 다시 꺼낸다. 영화를 본다는 것은 앞에서 본, 그러나 곧 잊게 되는 것들을 다시 기억해내서 미로와 같은 공간을 헤쳐 나오는 것이 아닐까? 영화는 미궁 같은 것이다. 봉준호 감독은 〈마더〉에서 망각과 기억이라는 관객의 정신을 조정하고 통제하며 관객과 놀이를 즐긴다.

28) Gilles Deleuze, *Cinéma II: L'Image-temps*, p. 116.

■ 참고문헌

- 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, 『영화 예술』, 주진숙, 이용관 옮김, 지필미
디어, 2011.
- 로라 멀비, 『1초에 24번의 죽음』, 이기형, 이찬욱 옮김, 현실문화연구, 2007.
- 이동진, 『이동진이 말하는 봉준호의 세계』, 위즈덤하우스, 2020.
- 크리스토퍼 보글러, 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈, 2019.
- 홍경표, “〈마더〉의 홍경표 촬영감독에게 직접 듣는 포토 코멘터리”, 《씨네21》
2009. 6. 4, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=56475
- Bonitzer, Pascal, *Le champ aveugle*, Cahiers du cinéma Gallimard,
1982.
- Deleuze, Gilles, *Cinéma I : L'Image-mouvement*, Les Editions de
Minuit, Paris, 1983.
- Deleuze, Gilles, *Cinéma II : L'Image-temps*, Les Editions de Minuit,
Paris, 1985.
- ‘〈마더〉의 봉준호 감독 인터뷰’, 《익스트림무비》, [https://extmovie.com/
article/51450](https://extmovie.com/article/51450), 2009.06.25.

■ 국문초록

봉준호의 <마더>(2009)는 어둡고 충격적이며 강렬하다. 이 영화는 ‘엄마’가 지닌 이면의 모습, 혹은 엄마의 내면세계를 보여준다. 이 영화는 기억을 하는 것과 애써 기억을 지우는 것, 시간의 문제를 다룬다. 봉준호 감독은 시간을 통해 엄마의 내면을 표현한다. <마더>가 만들어 낸 강렬함은 시각적 연출에서 나온다. 이야기의 내용뿐 아니라, 이야기를 보여주는 탁월한 연출이 영화의 강렬함을 만든다. 왜냐하면 관객은 엄마의 기억 속에, 엄마의 내면으로 들어갈 수 있기 때문이다. <마더>는 대사가 아닌 시각적인 요소, 영화적인 연출을 통해 관객을 영화에 몰입시키고, 관객 스스로 영화를 해석하고 사유하게 한다.

편집과 시점을 통한 연출은 엄마의 기억을 표현하는 영화적 장치이다. 질문과 대답으로 이어지는 편집은 마치 증거와 흔적을 더듬어 가며 탐문 수사를 하듯 쇼트를 연결한다. 플래시백을 통해 비밀이 밝혀지는 장면들은 엄마가 시간이라는 미로를 빠져나오는 여정이다. 이러한 편집은 추적의 이야기를 형상화한다. <마더>의 편집은 관객을 추적의 여정에 끌어들이고 시간의 미로 속에 집어넣는다. 편집은 <마더>의 이야기가 어떻게 복잡한 시간의 미로처럼 구성되어 있는지, 기억이 어떻게 떠오르고 은폐되어야 하는지를 잘 보여준다.

<마더>의 시선은 복잡한 시간의 미로를 보여준다. 관음적인 시선, 카메라의 자의식적인 움직임은 진실이 응축된 폐가와 골목길의 장면들을 과거를 회상하는 이야기로 만든다. 흘러가는 현재의 시간처럼 보이던 1부의 이야기도, 과거를 추적하는 2부의 이야기도 실은 모두 과거를 회상하는 엄마의 이야기이다. 우리가 본 영화는 흔들리는 버스 안에서 미친 듯이 몸을 흔드는 엄마의 기억이다.

<마더>는 정교한 시간의 배치를 통해 관객을 통제한다. 영화의 처

음과 끝을 피비우스 띠처럼 연결하고 장면의 반복과 변주를 통해 관객의 기억을 지우고 다시 꺼낸다. 영화를 본다는 것은 앞에서 본, 그러나 곧 잊게 되는 것들을 다시 기억해내서 미로와 같은 공간을 헤쳐 나오는 것이다. 영화는 미궁 같은 것이다. 봉준호 감독은 〈마더〉에서 망각과 기억이라는 관객의 정신을 조정하고 통제하며 관객과 놀이를 즐긴다.

주제어 ● 봉준호, 〈마더〉, 편집, 시점, 들뢰즈, 히치콕

| Abstract

Memory and Oblivion:Bong Joon-ho's *Mother*

Sim, Eun Jin

Bong Joon-ho's <Mother> (2009) is dark, shocking, and intense. This film shows another side of the mother, or the inner world of the mother. This film deals with remembering and erasing memories, namely the matter of time. Bong Joon-ho expresses the mother's inner world through time. The intensity created by <Mother> comes from visual direction. It is not only the content of the story but also the outstanding directing that shows how the story builds the intensity of the film. This is because the audience can enter the mother's memory and the mother's inner world. Instead of dialogue, <Mother> immerses the audience through visual elements and cinematic directing and allows the audience to interpret and think about the film themselves.

Directing through editing and point of view is a cinematic device that expresses the mother's memory. The editing, which leads to questions and answers, connects shorts as if they are searching for evidence. The scenes where secrets are revealed through flashbacks are the mother's journey through the maze of time. This editing embodies the story of a chase. The editing of <Mother> draws the audience into the journey of pursuit and places it in a maze of time. The editing shows how the story of <Mother> is structured like a complicated maze of

time and how memories should be remembered and hidden at the same time.

The gaze of <Mother> also shows a complicated maze of time. It is because of the voyeuristic gaze and the self-conscious movement of the camera that make scenes of abandoned houses and alleys condensed with truth and stories that recall the past. The story of Part 1, which seems like the passing of present time, and the story of Part 2, which traces the past, are both stories of the mother who recalls the past. The film we watched is the memory of the mother who wildly dances in a tourist bus.

<Mother> controls the audience through elaborate time arrangements. The beginning and the end of the film are connected like a Mobius strip, and through repetition and variation of the scene, the audience's memories are erased and brought out again. To watch a movie is to navigate a maze-like space by recalling but also forgetting the things you saw before. Movies are like labyrinths. In <Mother>, Bong Joon-ho adjusts and controls the audience's memory and oblivion - and as a result, plays with the audience.

Keyword ● Bong Joon-ho, *Mother*, editing, point of view, Deleuze, Hitchcock

■ 논문투고일 : 2020. 11. 20 ■ 심사완료일 : 2020. 12. 9 ■ 게재확정일 : 2020. 12. 19