

강풀의 ‘조명가게’에 나타난 서사적 특성 분석 : 추리소설기법을 활용한 미스터리 퍼즐 게임

한상정*

1. 서론
2. <조명가게>의 서사구조 분석
 - 2-1. <조명가게>의 플롯구조
 - 2-2. <조명가게>의 시공간구조
 - 2-3. <조명가게>의 등장인물
3. 독자에게 제공하는 미스터리 퍼즐 게임방식에 대한 예 :
지영과 현민의 서브스토리를 중심으로
4. 추리소설적 기법으로서의 미스터리 퍼즐게임
5. 결론

국문요약

강풀의 웹툰은 많은 대중들의 사랑을 받고 있다. 그 중요한 이유들 중 하나는 그가 제공하는 이야기가 인간들 사이의 감동적인 스토리라는 점이다. 그러나 혼할 수 있는 감동스토리가 독자들을 끌어들이는 이유는 이 스토리의 제시방식 덕분이다. 이 논문에서는 이 제시방식을 추리소설의 전통적인 기법을 활용한 ‘미스터리 퍼즐 게임’ 방식이라고 본다. 미스터리와 그 해결을 조금씩 연속적으로 제시함으로써 독자들에게 끊임 없는 추리를 요구하고, 이를 통해 독자들은 마치 추리게임을 하는 것 같은 즐거움을 느끼는 것이다. 이는 강풀 작품에서 일반적으로 드러나는 특징이지만, 그의 작품들 중 이 논문에서 다루고 있는 <조명가게>에서

* 상지대학교 인문사회과학대학 문화콘텐츠학과 조교수

가장 강하게 나타난다. 강풀의 〈조명가게〉의 미스터리 퍼즐은 어떤 작품보다도 촘촘한 편이다.

이를 보여주기 위해 우리는 우선 작품의 서사구조상의 특징을 분석한다. 전체적으로 보면, 30화 중 절반이 미스터리 제기, 나머지가 해결과정이며, 22화에서 반전이 일어난다. 시공간과 등장인물의 복잡한 구성 역시 분석대상이다. 이어서, 미스터리와 암시 및 복선들이 어떤 식으로 제시되고 해결되는가, 그리고 미해결된 미스터리들이 어떤 역할을 하는가를 서브스토리의 서사적 분석을 통해 보여준다. 강풀의 대중적 인기는 이러한 서사적 복잡성과 더불어 그림체의 단순성 덕분에 형성된 것이 아닐까하는 의문은 향후 연구과제로 남겨두려고 한다.

(주제어 : 강풀, 〈조명가게〉, 추리소설기법, 미스터리 퍼즐 게임, 독자의 참여)

1. 서론

강풀의 만화는 독자들을 끊임없이 유혹한다. 동시대 대표적 이야기꾼인 그의 만화는 견고한 팬층을 형성하고 있으며, 대부분의 작품들이 영화화될 정도로 이야기로서의 매력은 탁월하다. 이러한 그의 작품의 특성 중의 하나가 독자들을 실 새 없이 작품 안으로 흡입하는 능력이며, 이 능력은 독자들에게 적극적으로 이야기를 구성하게 만드는 역할을 부여하는데서 기인한다고 본다. 이 연구는, 이런 독자역할을 끌어내는 것이 그의 만화서사가 지니는 '추리소설 기법' 덕분이라는 전제에서 출발한다. 물론, 전통적인 추리소설이란 범죄를 중심으로 그 범죄를 저지른 범죄자, 그리고 그를 발견해내는 탐정이나 형사를 중심축으로 한다. 그러나 꼭 범죄자-범죄-해결자라는 구조를 지니지 않더라도 미스터리의 제

시와 추론을 통한 해결을 서사의 핵심으로 가지고 있다면 이를 추리적 기법을 활용했다고 볼 수 있다. 독자들이 그의 작품에 열광하는 이유 역시 이러한 미스터리를 풀기위해 고민하고, 그것을 해결했을 때의 즐거움이 다른 어떤 작품들보다도 강력하게 제공되기 때문이라고 본다.

이러한 전제를 논증하기 위해 우리는 우선 <조명가게>의 서사 구조를 분석하고, 어떤 식으로 미스터리들이 제기되고 해결되는지 핵심적인 서브스토리의 서사구조 분석을 통해 제시해보려고 한다.

2. <조명가게>의 서사구조 분석

2-1. <조명가게>의 플롯구조

<조명가게>는 강풀의 5번째 '미스터리 심리 썰렁물(이하 '미심쩔'로 언급)'로 2011년 8월 8일부터 2011년 11월 20일까지 4개월을 넘는 기간 동안 포털사이트 '다음'에서 소개된 웹툰이다. 첫 번째 미심쩔은 <아파트(2004.5.25. ~ 2004. 9.15)>이며, 이 작품에서는 '저승사자'라는 비현실적 존재가 마치 당연한 것처럼 드러난다. 어쩌다보니 저승사자가 되어 버린 양성식 형사가 처음 등장한 곳이기도 한다. 두 번째 미심쩔은 <타이밍(2005.6.20- 2005.10.28)>, 세 번째는 <이웃사람(2008.6.9- 2008.10.29)>, 네 번째는 <어게인(타이밍 2 : 2009.7.6 - 2009.11.20)>이다.

이 작품의 부제는 "가장 환한 곳의 공포. 낯선 사람들의 이야기"로, 전체 30화이며 1부 15화, 2부 15화로 나뉜다. 크게 본다면 1부는 미스터리의 제시, 2부는 미스터리의 해결이다. 1화부터 14화까지는 등장인물들과 얽힌 이해할 수 없는 미스터리를 제시하고, 15화는 14화까지의 미스

터리들을 이제 천천히 해결해나가겠다는 여지를 보여주는 중간 장치이다. 16화부터 30화까지는 제기된 미스터리들의 원인이 하나씩 드러나는 구조이다. 16화는 병원 중환자실에서 시작하는데 특이한 것은 대부분의 등장인물들이 얽혀있는 교통사고와는 무관한 ‘모래남’의 사연을 보여주는 것이다. 이는 조명가게가 특수한 사건과 관련된 특수한 시공간이 아니라는 것을 암시한다. 17화부터 23화까지는 교통사고와 관련된 지금까지 등장했던 모든 등장인물들의 사연들을 보여준다. 22화에서 산사람에게 죽은 사람이 이상하게 보이듯, 죽은 사람에게도 산 사람이 이상하게 보인다는, 이 세계가 살아있는 세계가 아니라 사후세계라는 반전이 이뤄진다. 24화에서도 작은 규모의 반전이 계속된다. 지금까지 독자들이 봐왔던 공간들이 전혀 별개의 두 개의 장소, 즉 사후세계와 현실세계라는 것, 그리고 조명가게는 이 두 세계 사이의 중간지점이라는 것이 밝혀진다. 25화부터 29화까지는 각 등장인물들이 어느 세계에서 살아갈 것인가를 선택하는 것을 보여주고, 30화는 현실세계를 선택한 사람들의 상황을 보여주며, 마지막으로 양성식 형사가 질서를 무너트리는 귀신들을 정리하려고 등장하면서 마무리한다.

2-2. 〈조명가게〉의 시공간구조

우선 공간적인 측면에서 보자면 〈조명가게〉에는 두 종류의 세계가 존재한다. 현실세계와 사후세계이다. 완전히 현실세계에 속해있는 사람은 사후세계로 갈 수 없지만, 중간상태에 있는 사람(코마에 빠진 사람)은 사후세계에 갈 수 있다. 자신의 죽음을 완전히 받아들인 사람은 사후세계에서 일상을 살고 있지만 현실세계에는 갈 수 없다. 현실 세계에 갈 수 있는 것은 자신의 죽음을 거부하고 현실세계에 있는 이와 관계를 지

속하려고 하는 귀신들뿐이다. 코마에 빠진 사람은 사후세계에서 계속 이상한 경험들을 하고 있다. 살아나겠다는 의지의 표현은 조명가게에 와서 자신의 전구를 요구하는 것이다. 사후세계나 조명가게가 독자의 현실세계처럼 제시되었기 때문에 상반부에서는 그 곳이 사후세계라고 인지하지 못하며 이

공간이 두 종류인 것처럼, 시간 역시 두 종류로 구분할 수 있다. 현실 세계에 흐르는 시간과 사후세계에서 흐르는 시간이다. 이 작품에서 날짜가 언급된 사건들 중 가장 먼 과거는 현주의 학교에 다니는 소녀가 실종된 날인 '2011년 7월 7일 21경'이다(그러나 제일 마지막화인 30화의 벽보에서 등장한다). 그리고, 이 작품의 핵심사건은 중석이 모는 배달트럭과 중만이 모는 버스가 충돌한 교통사고이다. 이 버스 안에 대부분의 주인공들이 타고 있었다. 사고 시간은 정확히 등장하지 않지만, 이 사고에서 현민이 죽었다는 현민 부모의 말에 목을 매어 자살하고 있는 지영의 눈앞에 그들이 보낸 문자가 핸드폰에 도착한다. 지영의 핸드폰위에 표기된 날짜는 2011년 8월 1일이다. 현실세계에서의 교통사고 이전 시간, 모든 등장인물들의 과거는 추정하기 힘들다. 현민과 지영이 언제부터 사귀었는지, 선해와 언니가 언제 만나고 언제 이사를 했는지 알 수 없다. 단, 소녀가 실종된 날짜가 2011년 7월 7일이므로, 적어도 이 작품은 7월 7일보다는 훨씬 이전시기부터 다루고 있다는 것을 추측할 수 있다. 현실세계에서의 시간은 이때부터 2011년 8월 1일 이후 죽은 지영이 살아난 현민에게 찾아오는 시기까지이다. 정확한 날짜는 알 수 없으나, 현민보다 먼저 전구를 찾아간 선해의 사망일자가 11월 7일 08시 40분이므로 그 이후라고 추정할 수 있다. 그 다음에 현민이 전구를 찾아 현실 세계로 넘어가기 때문이다.

다음 사이트에서 <조명가게>가 연재되기 시작한 날짜는 2011년 8월

8일이다. 이러한 근접성은 독자들이 이 작품에서 느끼는 현실적인 체감도를 높여준다. 이는 독자들의 참여를 위해 유리한 조건이기도 하다. 전용갑이 지적하는 것처럼 현실성의 효과는 환상문학작가들이 추리소설 기법을 활용할 때 목적하는 바 중의 하나이며, 이를 위한 장치들은“우리가 사는 곳과 같은 일상적인 공간적 배경, 과거나 미래가 아닌 현재형의 시제, 영웅적 초인이 아닌 평범한 주인공, 지나친 수사나 비유에 의지하지 않는 구어체의 묘사 등¹⁾”이 해당된다.

사후세계의 경우 적어도 교통사고가 발생한 8월 1일 이후부터 양형사가 조명가게에 들러 현실세계에 방황하는 귀신인 지영을 잡으러 출발하는 시기, 즉 현실세계에 지영이 나타난 시기인 11월 7일 이후의 어떤 지점 이후 현민이 돌아간 이후, 즉 현실세계의 시간보다 좀 더 멀리 까지를 다루고 있다. 사후세계에서는 실종된 소녀에 대한 언급은 되고 있지 않고, 오로지 교통사고로 인해 배회하는 사람들과 상관적으로만 언급되고 있기 때문이다.

이 시간들이 스토리상의 시간이라면, 각 화별로 다루는 시간은 시기와 순서 배열, 지속성이 다양하다. 예를 들어 1화는 현민과 지영 두 사람이 서로를 인지하여 함께 가자라는 말을 하게 되는 시간까지, 오로지 사후세계의 특정 시기를 시간의 흐름에 맞게 보여준다. 2화와 3화 각 화도 마찬가지로 보인다. 그러나 4화에 오면, 3화의 주인공인 지용이 골목 중간에 붙여진 창문에서 누군가를 보았고, 이 누군가가 선해라는 것을 알 수 있다. 둘이 창문을 통해 서로 마주보았기 때문인데, 이를 통해 3화와 4화는 동시적 시간이라는 것을 알 수 있게 된다. 5화는 시간순서를 순차적으로 배치하지 않는다. 근과거를 넘나들며 선해가 반조각난 현민

1) 전용갑, 『사실주의적 환상성의 전략으로서의 추리소설기법-아돌포 비오이 카사레스의 <또다른 미로>를 중심으로』, 『외국문학연구』 17호, 2004년 8월, p.333.

을 펜션에서 일일이 바느질한다는 끔찍한 공포를 보여준다. 9화까지는 사후세계만 보여주고 있으므로 부분적으로 비선형적 시간 배열을 배치하는 것 정도에 불과하다면 10화부터는 서서히 현실세계도 함께 등장하기 때문에 화별 시간구조가 복잡해진다.

12화를 예로 들어 보자. 사후세계. 현주가 학교에서 돌아와 아파트 엘리베이터를 탔는데 창문으로 무언가를 보고 깜짝 놀라 9층에서 내려 계단으로 내려 가보지만 아무것도 없다(시기 1). 다음 날, 하교길 엘리베이터 앞에서 또 울음소리가 들린다. 또 울고 있는 누군가가 또“어제와 같은 일”을 시도할까봐 용기를 내서 천천히 계단위로 올라간다(시기 2). 계단은 철문이 잠겨있어 점점 어두워진다(시기4). 밑에서 지영이 손톱을 긁으며 따라오는 걸 보고 소리를 지르려는 현주를 현주엄마가 막는다(시기 5). 어제 현주가 본 것은 누군가가 목을 매달려 있는 것이었다(시기 1). 현주가 막 아파트 계단으로 올라간 뒤 엄마가 엘리베이터를 타고 올라가다 현주가 계단으로 올라가는 모습과 지영이 숨어서 그것을 지켜보고 있는 것을 발견한다(시기 3). 현주엄마가 현주 입을 막고(시기 5), 그를 본 지영이 추적을 멈추고 계단에 서있다(시기 6). 현주가 과거(시기 -1)를 회상한다. 현주가 늦을 때마다 엄마는 말없이 화를 냈다. 언제부터였는지 엄마가 말을 하지 않는다고 깨닫는다(시기 7). 현실세계 10화에서 보여줬던 엮히던 장면이 다시 나타난다. 2화에서 보여줬던, “소리도 없이 언제 오셨지요?”라던 장면이 다시 나타난다(시기 -2). 손톱긁는 소리가 멈추고 현주는 엄마가 계단문을 열고 들어오는 소리도 못 들었다고 생각한다. 현주의 궁금증은 커진다(시기 8)

시기1(사후) → 시기2(사후) → 시기4(사후) → 시기5(사후) → 시기1(사후) → 시기3(사후) → 시기5(사후) → 시기6(사후) → 시기-1(사후) → 시기7(사후) → 10화(현실) → 시기 2(사후) → 시기8(사후)

가장 복잡한 시간구조 스타일은 현실세계와 사후세계가 번갈아 등장하고, 종종 그 시간이 동시적으로 진행되며, 여러 등장인물 차원에서 서술되며, 과거와 현재 순서가 섞이는 경우이다. 27화가 대표적이다. 중석이 창틀을 떼어내고 골목길 안으로 들어가 창에 다가가서 선해언니 앞에 선다(사후. 시기1). 누구인지 궁금해 하다가 선해언니는 곧바로 기억을 떠올린다(현실. 시기1) 운전사임을 확인하고 '너 때문에 우리가!'라고 분노한다(사후. 시기2). 중석의 회상(현실. 시기1). 중석은 계속해서 선해언니에게 사과한다. 한참을 듣던 선해언니의 분노는 중석이 죽었으면 서로 사과하기 위해 이런 모습으로 헤맸다는 것을 깨닫고 서서히 가라앉는다(사후. 시기3) 중환자실에 누워있는 선해의 맥박이 점점 약해지는 것을 볼 수 있다(현실. 시기 2). 어두운데서 촛불하나 켜두고 책을 읽고 있는 선해에게 선해언니가 나가서 전구를 사와 달라고 부탁한다(사후. 시기 4/현실 시기2와 일치 가능). 조명가게에 온 선해는 전구를 달라고 하고 전구를 받는다(사후. 시기 5) 중환자실 선해의 맥박이 멈췄다(현실. 시기 3). 골목길 집으로 돌아온 선해의 손에는 전구가 없고 다녀왔다고만 말한다(사후. 시기 7) 의사들이 선해의 사망을 선고한다(현실. 시기 4) 조명가게주인이 문밖에 선해가 버리고 간 전구의 잔해를 발견한다(사후. 시기 6/현실 시기 3과 일치 가능). 장례식장에서 장의사가 선해를 염하며, 왜 죽음을 선택했는지 묻는다(현실. 시기 4). 선해는 중석과 언니의 대화에서 언니가 죽었다는 것을 알아챘다(사후. 시기3) 잠시만이라도 같이 있고 싶었을 뿐이라고 대답하며 좋은 얼굴로 떠난다(현실 시기 5) 환한 대낮의 골목길, 창가에 두 개의 화분이 나란히 놓여있다(사후. 시기 8). 조명가게 주인, 평온한 얼굴로 전구 두 개를 함께 하나의 상자에 넣어서 보관한다(사후. 시기 9)

시기1(사후) → 시기1(현실) → 시기2(사후) → 시기1(현실) → 시기3(사후) → 시기2(현실) → 시기4(사후: 현실 시기2와 일치 가능) → 시기5(사후) → 시기3(현실) → 시기7(사후) → 시기6(사후: 현실 시기3과 일치 가능) → 시기4(현실) → 시기3(사후) → 시기5(현실) → 시기8(사후) → 시기9(사후)

화별 분석도 이렇듯 복잡한데, 30화 전체를 시간순서별로 정리하는 것은 이 논문의 분량상 불가능하다. 여기선 단지 시간배열구조가 이처럼 아주 복잡하게 배열되어있다는 것을 제시하는 것으로 만족하려고 한다.

2-3. <조명가게>의 등장인물

등장인물들은 크게 두 종류로 분류할 수 있다. 정상적인 형태의 사람들과 비정상적인 형태, 또는 비정상적인 장소에 갇힌 사람들이다. 먼저 사후세계부터 보자. 이 세계에서 정상 형태로 묘사된 사람들은 죽음을 받아들인 사람들로 대부분의 조연들이다. 버스기사 아저씨인 종만, 현주 친구인 여학생들, 펜션을 운영하는 부부, 조깅하는 노인, 영화관의 청소부 등이 모두 여기에 포함된다. 비정상적인 형태나 비정상적인 장소에 갇힌 사람은 두 종류이다. 첫 번째는 현실세계에서 코마상태에 있는 사람들이다. 현민은 허리 부분이 잘려지거나 피가 항상 베어 나오고 있고, 모래남은 귀에서 모래가 툭툭 떨어진다. 알고 봤더니 현주의 얼굴에는 그림자가 없으며, 골목길에서 나오지 못하는 지웅은 머리카락이 상당히 성글다. 골목길에 있는 집에 사는 선해는 언젠가부터 집안에 갇혀 있다. 두 번째는 죽었으나 다양한 이유로 미련을 가지고 죽음을 거부하는 사람들이다. 손톱이 손 안에 달려있는 지영, 입에 염할 때 사용하는 숨이 들어가 있어 말을 하지 못하는 현주엄마, 몸에서 언제나 물이 툭툭

떨어지고 있는 중석, 언제나 그림자처럼만 선해의 뒤에만 나타나는 선해의 언니, 교실에서 벗어나지 못하고 어떤 학생도 자신을 인지하지 못하는, 현주가 다니는 학교의 실종소녀가 그러하다. 이들은 죽었으나 사후세계에 적응하지 못하고 계속 살아있는 인간들에게 미련을 표현한다. 그렇기에 귀신처럼 보인다.

현실세계에서 이 곳에서 이상하게 나타나는 사람들 역시 두 부류의 사람이다. 코마에 있는 사람(모래남)과 죽었으나 미련을 버리지 못하는 사람들(중석, 지영, 실종소녀)이다. 정상적인 형태의 사람들은 당연히 살아있는 멀쩡한 인물들이거나 중간자적 역할을 하는 사람들이다. 양형사와 장의사가 현실세계에 있으면서 사후세계와 소통하는 자로써 멀쩡한 모습을 하고 있고, 조명가게 주인역시 중간세계에서 자신의 역할을 수행하며 정상적인 모습을 하고 있다.

물론, 등장인물에 대한 이러한 분류를 작가가 작품내에서 제시하는 것은 아니다. 독자들은 등장인물들에 대해서도 명확하게 이해하기 위해서는 이런 방식으로 의문을 제시하고 풀어야만 하는 것이다.

3. 독자에게 제공하는 미스터리 퍼즐 게임방식에 대한 예

: 지영과 현민의 서브스토리를 중심으로

〈조명가게〉에 등장하는 미스터리리는 두 종류이다. 첫 번째는 등장인물들이 직접, 언어적 표현이나 신체적 표현, 또는 신체 자체를 통해 제기하는 의혹이거나, 등장인물들은 제기하지 않으나 재현된 모든 것들을 읽어나가면서 독자들이 품게 되는 의혹들이다. 두 번째는 이와는 다르게 처음에는 스쳐지나갔지만 뒤쪽에 가서야 의미가 있었다는 것을 깨닫

고 다시금 떠올리거나 뒤져보게 되는 요소들이 있다. 첫 번째는 의혹으로, 두 번째의 경우는 처음부터 의혹을 느끼게 되는 요소들과 구분하기 위해 암시나 복선으로 지칭하려고 한다. 크게 보면 의혹에 포함할 수 있겠지만, 서술자가 의도적으로 처음 대면했을 때 의혹을 느끼지 않게끔 설계했다는 점에서 구분할 수 있을 것이다.

이 미스터리들은 어떤 식으로 해결되는가? 등장인물들의 설명에 의해 해결되는 경우가 있고, 독자들이 스스로 추론을 거쳐 해결해야 하는 경우가 있으며, 특정한 경우는 작품이 끝날 때까지 해결되지 않는 경우가 있다. 시간적으로는 각 화 내에서 해결되는 경우가 있고, 한참 뒤에 가서야 해결되는 경우가 있다. 이 작품의 서브스토리 중의 하나인 지영과 현민의 이야기를 통해 1화부터 30화까지 어떻게 미스터리가 제시되고 해결되는지 살펴보자. 각 화 내부에서 제기되고 해결되는 의혹을 q로 표기, 내부에서 해결되지 않는 의혹을 Q로 표기, 각 화 내부에서 해결되는 암시나 복선은 f, 해결되지 않는 것은 F라고 표기하겠다.

1화. 어둠속에 비가 오는 것도 아닌데, '톡, 톡'이라는 소리가 들린다. 무슨 소리일까(q 1). 마을버스 정류장으로 버스가 다가온다. 수염이 덩수룩한 현민이 내려 혼자 앉아있는 여자를 보고 이상하게 생각한다. 톡 톡 소리가 이 여자가 나무의자를 치는 소리라는 걸 보여준다(q1 부분 해결). 다음 날도 또 같은 장면. 말을 걸어볼까 하다가 돌아서버리는 현민의 등 너머로 지영이 쳐다보고 있다가 바로 고개를 숙인다(F1). 계속 반복되자 묘한 설레임을 가진 현민이 용기를 내서 말을 걸어본다. 늦었으니 누구에게라도 전화해서 찾으러 오라고 하는데, 지영은 오래전에 핸드폰을 잃어버렸다고 한다(F2) 지영이 구가 내미는 전화기를 묘하게 낚아챈다(q2). '드르륵'소리(q3)를 내며 이거 안된다는 지영을 텃치폰을 몰라서 그런 거려니하고 이해한다. 갑자기 지영이 '혹시 저 모르시겠어

요?(F3)라고 묻는다. 현민이 당황하자 핸드폰을 이상한 동작으로 돌려준다(q4). 새벽에 첫차가 올 때까지 마냥 기다리겠다는 지영에게 현민이 어디 가서 이야기나 하자라고 한다. 지영이 “같이 있자구요?”하며 좋아한다(F4). 숙 일어나는 그녀의 손톱이 손바닥에 달린 것이 보인다(Q1). 툭툭 소리가 난 것이 손가락 끝으로 친 것이 아니라 손 안쪽으로 의자를 두드렸다는 것을 보여준다(q1의 진짜 해결, q2~4 해결) 독자들은 지영이 귀신이며 현민이 곧 그녀에 의해 죽겠다고 추측한다.

2화. 조명가게에 지영이 들른다. 조명가게 주인은 그녀에게 ‘또’오셨다고 인사하고, 현주에게 ‘요즘 들어’(F5) 이상한 사람들이 많이 나타나는데, 그 중 예로 ‘손톱이 안에 달려있다거나’를 든다. 그런 사람들을 만나면 절대로 아는 체 하지 말라고(F6) 신신당부한다. 1화에 이어 독자는 지영이 이상한 사람, 즉 귀신이라고 확신한다.

5화. 전화소리와 더불어 안경 두 개가 보인다(f1). 노부부가 운영하는 펜션에 밤 12시반에 누군가 예약도 없이 찾아와서(q1), 남편이 열쇠를 주러 간다. 열쇠를 주고 온 남편이 부인에게 저 손님 “뭘 못봤냐느니, 절대 방에 올라오지 말라느니(q2)”같은 이상한 말을 한다면서 혹시 자살하려 온거냐(F7)아닌지 불안해서 좀 지켜보겠다고 한다. 무언가를 하고 있는(q3) 손님을 빗속에서 멀리 지켜보는데 부인이 나와서 ‘당신은 멀리 있는 거 잘못보니 내가 보겠다’고 한다. 부인을 그냥 들여보내고 아침까지 깜박 준다. 인터폰으로 퇴실하겠다고 말하는 손님의 머리카락이 길다. 지영일까? 방을 치우러 올라가던 부부가 멀리가고 있는 지영(q2 해결)이 빈손이라며 놀란다. 남편은 원시이고 부인은 근시(f 해결)로, 어제 지영이 왔을 때 남편은 열쇠를 건네받는 지영의 손톱을 보지 못했다(q2 해결). 분명히 큰 가방을 두 개 가지고 올라갔었는데(q4), 방에 올라가보니 거기엔 껌메진 현민이 있다(q3, m4 해결) 다시 어제밤. 방안. 밖에서

지켜보는 남편이 눈이 나쁘다는 걸(f1해결) 안 지영이 계속 바느질을 하고 있다. 우리는 지영이 현민을 토막내서 다시 꺾매는 귀신이라고 판단한다. 그냥 토막내면 될 일을, 왜 꺾매는 건지 그것이 그녀의 손톱과 관련있는지(Q2) 궁금해한다.

14화. 현주가 집에 가는데 현민이 같이 엘리베이터에 탄다. 죽었던 현민이 되살아났단 것인가?(Q3) 현주가 12층을 누르는데 현민은 가만히 있다. 자세히 보니 와이셔츠에 피도 묻어있다. 알고 봤더니 옆집이다. 현주는 기억에 없는데, 현민도 그렇다며 자기가 언제부터 여기서 살았는지 모르겠다(F8). 문을 열다 현민이 쓰러지자 현주가 도와주려는데 뒤에서 누군가가(q1) '그냥 뒤'라고 한다. 지영이다(q1 해결) 왜 자기를 쫓아다니냐는 현주에게 지영은 '널 쫓은게 아니야. 넌 지금 니가 사는 곳이 이상하지 않았나?(Q4)'라는 말을 남기고 쓰러진 현민을 끌어낸다. 보고 있는 현주에게 보지 말라는 그녀의 눈에 눈물이 가득 고여있다. 현주는 너무나 슬프게 우는 그녀의 울음소리를 듣는다. 도대체 지영은 무엇 때문에 현민을 쫓아다니며 우는걸까? (Q5)

15화. 지영이 큰 가방을 끌고 엘리베이터 1층에서 내리다가 현주엄마를 만난다. 현민이 가방 속에 들었을까?(Q6) 지영은 처음 만났던 버스정류장에 가서 차를 기다린다. 처음 만났던 순간을 회상한다. 1화에서 머리를 계속 숙이고 있었던 이유가 그녀가 울고 있었기 때문이라는 것을 보여준다(F1 해결). "내가 늘 이곳에서 기다렸다는 것을 당신은 왜 기억 못하지?"라는 독백에 이어 다음 칸에선 환한 곳에서 밝은 얼굴로 누군가를 기다리고 있는 지영을 보여준다(F3, F4의 부분적 해결). 지영이 누구고 현민이 누구며 둘은 무슨 관계인지에 대한 의문은 계속된다.

16화. 대반전. 모래남과 지웅이 중환자실에 누워있는 코마상태의 환자라는 것을 알게 된다. 이를 통해 지금까지 봤던 '이상한 사람들'이 사

실은 살아있는 사람이 아닌지 의문이 증폭된다.

19화. 드디어 대부분의 수수께끼가 풀린다. 현민이 의식을 잃을 때마다 지영이 데려가서(Q6 해결). 다시 께메서 그들만의 추억의 장소에 갖다놓은 것이다. 현민은 자기를 따라다니고 있는 지영에게 이야기를 듣는다. 지영은 현민의 연인이었다(Q5 해결). 중환자실의 간호사가 현민이 위독할 때마다 되살아난 것이 본인의 강력한 의지이거나 누군가가 지켜준 것이라고 한다(Q2와 Q3 해결) 지영의 손톱과 현민의 몸이 왜 그런 것인지 지영에게 묻는다. 우리가 죽은거냐고 하자, 자신은 죽었지만 현민은 살아있다고 한다(Q7). “너무 늦게 알았어요”라는 지문과 더불어 피묻은 손톱들이 떨어져있다(Q8)

20화. 둘의 결혼을 반대하던 현민의 시부모가 현민은 죽었으니 연락하지 말라고 한다. 흐느끼는 지영의 모습이 사라지고 바로 전날 버스정류장에서 현민을 기다리는 지영이 보이고 택배트럭이 지나간다. 다와 간다던 문자를 보낸 현민이 도착하지 않자 불안한 지영에게 엠브란스 소리가 들린다. 그가 죽었다고 생각한 그녀는 목을 매고, 그녀가 자살할 거라는 걸 알아챈 현민 부모들이 현민이 살아있다는 문자를 보낸다. 이미 목을 맨 그녀의 다리 밑으로 핸드폰의 문자가 보이지만, 이미 늦었다. 줄을 끊으려고 노력하다가 손톱이 다 뜯긴 것이다(Q1, Q8 해결). 맨 마지막에 1화에서 현민이 전화번호를 알면 전화를 걸어주겠다는 장면이 다시 등장한다(F2 해결 왜 그녀가 전화 걸 곳이 없어졌다고 했는지 이해한다, F 7부분해결)

22화와 24화를 거치는 반전에 따라 지영과 현민이 지금 거주하고 있는 곳은 사후세계임이 드러난다. 조명가게 주인은 살아있는 사람이 이곳에 있으면 이상하게 보인다고 말한다. 현민은 살아있기에 모습이 이상하고, 지영은 죽었지만 미련을 가져서 손톱이 이상한 것이다(Q7 부분

적 해결). 또한 조명가게 주인이 아는 체하지 말라고 했던 이유는 현주를 위해서가 아니라, 코마에 있는 사람들이 이상하다는 것을 깨닫지 못한 채로 온전히 현실세계로 돌아가게 하기 위한 배려라고 설명한다(Q4, F6 해결). 교통사고 때문에 사후세계에서 헤메는 코마에 빠진 이들이 많아졌던 것이다(F5 해결). 펜션부부들이 지영이 자살이라도 할까봐 걱정하는 것은 어울리지 않는 일이다(F7 해결)

28화. 쓰레기를 버리려던 현주는 비가 와서 다시 집안으로 들어간다. 복도와 엘리베이터안에 물이 흠어져있는 걸로 봐서 중석이 다녀간 듯하다. 하지만 왜 들어오지 않았을까?(q1) 그가 쓰레기통 옆에 널려있다(q1 해결) 죽음을 받아들이지 않으면 모습이 비정상적이라고 중석이 설명한다(Q7 전체 해결 : 즉 미련을 가진 죽은 자들 역시 모습이 이상하다. 지영이나 현주모처럼). 기억을 되살린 현민은 눈물을 흘리고, 지영은 조명가게에 가서 전구를 받아오라고 시킨다.

29화. 현민은 조명가게에서 전구를 받으러왔다. 무조건 다짐을 받은 현민은 자신의 의지냐고 묻는 조명가게 주인에게 그렇다고 한다. 네 개 짜의 전구를 꺼내 그에게 건네주면서 이상하다고 생각하지만 문밖에서 지영이 기다리는 것을 보고 이해한다. 그가 전구를 받자 현실세계의 병원에서 맥박이 뛰는 모양으로 바뀐다.

30화. 현실에 돌아간 현민은 9층에 산다(Q9. 사후세계에서는 12층에 살았었다. 현주 옆집에). 정신과 치료를 받고 있다는 현민이 엘리베이터를 타고 내려간 후에도 현민의 집 앞의 센서등이 꺼지지 않는다(Q10). 현민이 다시 올라오면서 지영을 잊기로 결심한다. 집앞 센서등이 켜진 걸 발견한다. 가까이 다가가자 집앞 센서등은 꺼지고 지나온 곳의 센서등이 안 꺼진다(Q10 연속) 왜 안 꺼지는지 궁금해하다 그만 현관문 열쇠를 떨어트리는데 센서등이 꺼져버린다(Q10 연속) 다시 센서등을 켜려고

계속 센서등을 손을 흔드는데, 복도 다른 편의 센서등이 꺼진다. 계속 손을 흔들자 불이 켜지고, 곧바로 조명가게 주인과 지영의 대화 장면으로 넘어간다. 기다리면 만날거라는 말에 그녀는 잘 알고 있지만, 그가 없는 세상은 내 세상이 아니라고 말한다. 갑자기 눈이 온다(Q11). 주인은 갑자기 그럼 현민을 왜 계속 살렸는지 의문이 들어 그 이유를 묻는다(q1). 옆집 모녀는 죽어서도 서로 기억하는데 현민이 자기를 기억하지 못했고, 자기를 사랑하긴 한 건지 의심하고 있다는 것(F3, F4, F8 해결)을 밝히며 그가 자기를 부를 때까지 기다릴 거라고 말한다(q1 해결). 다시 과거의 한 장면처럼 보이는 곳에서 현민이 지영을 열심히 부르고 있다. 지영의 모습에 흰색 테두리가 쳐져있다(Q12). 불러줘서 고맙다고 그리 갈게요라는 말은 복도의 현민으로 이어진다. 복도의 센서등이 차례로 켜지고, 현민의 바로 위 센서등이 켜지는 순간, 바닥에는 피 묻은 손톱들이 보인다(q2). 지영의 눈물이 현민의 손위로 떨어지고(q2 해결 : 지영이 현실세계로 넘어왔다), 과거에 보여줬던 목매단 지영의 모습이 다시 나타난다. 마지막엔 양형사가 나타나서 부서진 전구를 모은 통들을 받는다. 즉, 현실세계에서 귀신들을 잡으러 간다. Q10은 후기를 보면 바로 이해하나(그림 1 참조), Q9, 11, 12는 온전히 독자들의 추리의 몫이다.



그림 1. 후기에만 등장한 이미지

지금까지 우리가 본 것은 지영-현민 커플의 스토리일 뿐이다. 여기에 현주-현주엄마, 선해-선해언니, 지웅-종석, 현주-현주학교 친구들, 그리고 개별관계로 환원되지 않는 스토리들이 상호 얽여있다. 거기에 더해 앞에서 보았던 복잡한 시간배열방법까지 결합되어있다. 이 모두가 미스터리의 제시와 암시나 복선의 촘촘한 그물망을 형성하는 데 기여하며, 독자들이 풀어내야 하는 퍼즐이기도 하다.

표 1. 지영과 현민의 관계를 중심으로 정리한 미스터리 및 암시 정리

화	화내 해결	의혹 제기, 암시 출현	의혹 해결, 암시 이해
1	q1~q4	F1	15화
		F2	20화
		F3	15화, 30화
		F4	15화, 30화
		Q1	20화
2		F5	24화
		F6	24화
5	q1~q4	F7	24화
	f1	Q2	19화
14	q1	Q3	19화
		F8	30화
		Q4	24화
		Q5	19화
15		Q6	19화
19		Q7	20화, 24화, 28화
		Q8	20화
30	q1~q2	Q9	미해결
		Q10	후기
		Q11	미해결
		Q12	미해결

4. 추리소설적 기법으로서의 미스터리 퍼즐게임

현재 읽고 있는 이야기의 그 다음이 어떻게 전개되는지를 알고 싶도록 만드는 것은 모든 서사물의 공통적인 특성이다. <조명가게>의 핵심적 서사 전술은 독자에게 일종의 미스터리 퍼즐게임을 제공하는 것이다. 지금까지 우리가 분석했던 것처럼, 작가는 1화부터 30화까지 끊임없이 의혹과 암시, 복선을 제공한다. 그리고 플롯 구조와 시공간적 구조, 또한 등장인물들의 설정에 이르기까지 전체적으로 서사적 구성이 상당히 촘촘하며 세밀하다. 15화부터 천천히 의혹을 해결할 수 있는 실마리들을 보여주지만, 결코 단 한 번에 모든 해결점을 제시하지 않는다. 독자들은 마지막까지 도달해야만 그 전에 제기했던 미스터리를 대부분 해결하고 전체적인 퍼즐을 완성할 수 있다. 퍼즐을 완성하는 과정에서 처음엔 별 것 아닌 것처럼 제시되었던 부분들이 나중에 가면 중요한 의미를 지니고 있었다는 것을 발견하는 경우가 일어난다. 몇 가지 미스터리들은 작품이 끝나도 여전히 해결되지 않고 남아 있다. 추정 가능할 뿐, 확실하게 답하기는 힘들다. 달리 말하면, 어떤 식으로 해석하더라도 작품 전체의 해석에는 커다란 영향을 끼치지 않는다. 예컨대 미해결로 표기한 Q11, ‘갑자기 눈이 내리는 이유’를 살펴보자, 여자가 한을 품으면 오뉴월에도 서리가 내린다는 의미일 수 있다. 또는, 30화에서 현실세계로 돌아온 현민과 현주에게 각각 귀신이 따라붙는데, 현주가 귀신과 대면하는 학교에도 눈이 쌓여 있다. 따라서 사후세계에 갑자기 내리는 눈은 지영이 현실세계로 건너가려고 한다는 의미로 볼 수도 있다. 어느 쪽으로 판단하건, 전체적인 서사구조에 큰 영향을 미치지 않는다. 논리적으로 모든 것이 해결되지 않는 것, 이것이 좀 더 의혹을 남긴다.

독자들로 하여금 논리적 추론을 통해 미스터리를 추적하게 하며, 그

를 위해 다양한 단서들, 암시들을 남겨두는 것, 그리고 마지막에 와서야 전체 그림이 완성되게 만드는 미스터리 퍼즐게임이라는 기법은 새로운 것은 아니다. 이러한 기법의 기원은 추리소설이다. 전용갑은 카사레스의 소설을 분석하면서 “흩어져 있던 여러 가지 일화들을 귀납과 논리적 추론에 의해 재구성하는 지극히 이성적이고 논리적인 방법을 사용하는 것”과 “탐정(그리고 독자)이 발견할 수 있게 사전에 암시되어진 복선과 징후들”을 추리소설의 고유한 기법이라고 제시한다. 이렇게 해석하는 사람은 전용갑만이 아니다. 추리소설은 “하이메 레스트의 말처럼 연역과 귀납, 가정적 추론 등 분석적이고 논리적인 방법론을 중심으로 짜여진 ‘구조의 유희’이며 윌러드 헌팅턴 라이트에 의하면 문학이라기보다는 차라리 ‘소설의 형식을 빌린 수수께끼 풀이’이다²⁾”. 물론 <조명가게>는 19세기 에드가 엘런 포우에서 시작했다고 보는 전통적인 추리소설은 아니다. “추리소설의 중심에는 범행의 시공간적 미스터리가 놓여있으며, 그것을 푸는 추론적 과정(범인-용의자-탐정)이 소설의 중심서사를 끄는 것³⁾”이기 때문이다. 비록 추리소설은 아니지만, 추리소설에서 일상화된 서사 기법은 다양한 장르로 확장가능하다. 정희모는 추리가 서사를 이끌어가는 가장 중요한 역할을 할 때 그것을 “추리의 서사적 기능화⁴⁾”로 지칭할 수 있으며, 이는 “추리적 형식을 논리적 추론과정으로부터 서사적 추론의 과정으로 전환시킴으로써 가능해졌다⁵⁾”고 정리한다.

“그렇다면, 추리소설적 기법이 추리소설이라는 제한적 장르의 벽을 넘어 다양하게 활용되고 있는 이유는 무엇일까? 사실상 추리란, ‘미지의

2) 전용갑, *ibid.*, p. 326.

3) 정희모, 『추리기법의 변용, 서사화의 가능성』, pp. 166-183, 『추리소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 1997, 북코리아, 2004, p. 170.

4) 정희모, *ibid.*, p. 181.

5) *Idem*.

것에 대한 번민과 수수께끼를 풀었을 때의 환희⁶⁾이며, 이러한 기법은 독자들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다는 장점을 지니고 있다. 즉 강풀은 논리적 유추가 필요한 미스터리와 암시 및 복선을 활용해서 독자들이 직접 퍼즐을 구성하는 즐거움을 제공하고 있는 것이다. 이러한 독자의 적극적인 참여를 내포하고 있는 것이 강풀적 스토리텔링의 주된 매력중의 하나이다. “독자는 매순간 이야기의 타당성을 따지고 논리적 증명을 요구하는 것이 아니라, 단서의 연결에 따라 또 다른 이야기의 짜맞춤을 요구하게 된다⁷⁾” 물론 이 짜맞춤, 즉 퍼즐구성의 주체는 독자이다. 작가는 그를 위한 세심한 장치를 설치해줄 뿐이다.

5. 결론

사실상 강풀에 있어서 미스터리 퍼즐식 구성은 이 작품이 처음이 아니며, 정도의 차이는 있더라도 그의 모든 작품에서 나타난다고 볼 수 있다. 그러나 <조명가게>는 강풀의 모든 작품들 중에서도 하나의 획을 긋는 작품으로 보인다. 5번째 ‘미스터리 심리 썰렁물’로써 기본적인 주제가 인간들 사이의 다양한 형태의 애정이라는 점에서 강풀의 개성은 여전히 살아있다. 작품의 부제인 “가장 환한 곳의 공포. 낯선 사람들의 이야기” 처럼, 처음엔 마치 조명가게가 있는 세계의 공포를 다루는 것처럼 보인다. 그러나 뒤로 갈수록, 이런 사후세계라기 보다는, 우리가 살고 있는 세상, 또는 사랑이라는 환희의 무서운 뒷면, 그 공포를 보여준다. 그러

6) 브왈로 나르스작, 김정곤 역, 『추리소설의 기원』 pp. 18-28, 『추리소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 1997, 북코리아, 2004, p. 19.

7) 정희모, *ibid.*, p. 177

면서도 물론 강풀은 실직과 생활고로 자살로써 가족들을 보호하려는 모래남의 꺾밥을 계속 파주는 간호사나, 자신 때문에 코마에 빠진 이들을 구하러 다니는 종만을 통해 휴머니즘을 포기하지는 않는다.

이전의 작품들에 비하면 썰렁한 요소는 부재하지만 '미스터리 퍼즐구조'는 훨씬 더 촘촘하고 탁월하다. 단 한 번의 독해로는 도저히 이 미스터리를 모두 해독할 수 없으며, 또 다양한 층위의 암시나 복선을 놓칠 수 있으며, 퍼즐을 완성할 수 없다. 이는 상당히 중요한 부분이다. 즉, <조명가게>는 웹툰 형식으로서 감당하기 힘든 수위까지 도전하고 있는 작품이다. 지금까지 강풀의 어떤 웹툰도 이렇게 여러 번의 독해를 강제하지 않았다. 아래로 내리는 스크롤을 활용한 웹툰은 출판만화와는 달리 양면 페이지를 꼼꼼하게 분석하게 만들어주지 못한다. 대부분의 경우 스크롤을 위에서 한번 아래로 내리는 과정으로 독해가 끝난다. 그러므로 퍼즐이 복잡하면 할수록 독자들이 그것을 따라잡기 힘들며, 독해를 포기할 확률이 높아진다. 바로 그러한 이유로 작가는 다른 그 어떤 작품보다도 도전의식을 부추기는 꼼꼼한 미스터리 퍼즐을 구성했는지도 모른다. 또한, 그의 어떤 작품들보다도 이 작품은 시각적으로도 공포감을 제공한다. 결코 잘 그린 그림은 아니지만, 작가의 연출력이 그림체의 부실함을 충분히 보상한다.

그러나 사실상은 그 반대이지 않을까 하는 차후의 연구주제를 제시할 수 있다. 강풀의 단순하기 그지없는 그림체가 가장 필수적인 정보만 제공하기 때문에 공포감을 더 자아내는 것이며, 미스터리해결과 복선을 읽어내게 하는데 기여하는 것이 아닐까? 달리 말하면, 강풀의 그림체야말로 부차적인 요소들은 모두 제외해버린, 기본적인 정보만을 제공하여 독자들에게 미스터리 퍼즐에 집중하게 만드는 가장 적합한 방식이 아닐까. 강풀이 언제나 고백하는 것처럼 그림을 못 그려서 웹툰을 시작

한 것도 있겠지만, 미스터리 퍼즐에 가장 적합한 그림체, 또는 자신의 그림체에 가장 적합한 스타일의 서사를 구축해낸 것은 아닐까. 그렇다면, 강풀이 동일한 스타일의 그림체를 유지하는 동안 독자들은 계속 미스터리 퍼즐 게임을 즐길 수 있는 것이 아닐까. 이 논문은 서사구조의 복잡성에 조금 더 포커스를 맞추었고, 강풀의 연출방식과 미스터리 퍼즐게임의 상관성에 대해서는 향후의 연구과제로 남겨두려고 한다.

참고문헌

1. 기본자료

- 강풀, 『아파트(2004.5.25. ~ 2004. 9.15)』
『타이밍(2005. 6.20- 2005. 10.28)』
『이웃사람(2008.6.9- 2008.10.29)』
『어게인(타이밍 2 : 2009. 7.6 - 2009. 11.20)』
『조명가게(2011.8.8.-2011.11.20)』

2. 논문과 단행본

- 전용갑, 「사실주의적 환상성의 전략으로서의 추리소설기법-아돌포 비오이 카사레스의 <또 다른 미로>를 중심으로」, 『외국문학연구』 17호, 2004년 8월.
정희모, 「추리기법의 변용, 서사화의 가능성」, pp. 166-183, 『추리소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 1997, 북코리아, 2004.
브왈로 나르스작, 김정곤 역, 「추리소설의 기원」, pp. 18-28, 『추리소설이란 무엇인가』, 국학자료원, 1997, 북코리아, 2004.

Abstract

Analysis of the narrative characteristic in 〈The lighting store〉 of Kangful
: Mystery Puzzle Game using the detective novel technique

HAN, Sang-jung(Sang-ji University)

Kangful's webtoon is widely loved by the public. One of the most important reasons of his popularity is his touching and heartwarming story between people. But the reason why such a evident story can attract the public is the way this story is presented. In this thesis, we think that this way of presenting is using the traditional technique of detective novels, called the 'Mystery Puzzle game' technique. By showing gradually the mysteries and the solutions, it asks for the readers' continuous inference, and through this, it makes the readers feel a pleasure as if they were playing a mystery game. This technique is a common point in Kangful's works, but it is the most remarkably revealed in this piece, 〈The lighting store〉, which we are talking about. The mytery puzzle in Kangful's 〈The lighting store〉 is more detailedly organized than any other works.

In order to prove this, we should first analyze the work's characteristic in its structure of narration. With a general view, half of the 30 chapters are bringing up the mystery, and the others are the process of solution, when a twist happens in the 22 chapter. The complex composition of the space and time and the characters are also worth to analyze. They show how mysteries, hints or other indications are proposed and solved, and what are the roles of the unsolved mysteries. Finally, it as well indicates that this mystery puzzle technique uses the structure of narration of detective novels, and that it can in any degrees extend into various genres,

(Key Words : Kangful, 〈The lighting store〉, Detective novel technique,
Mystery Puzzle game, Participation of the readers)

투고일 : 2012년 10월 29일 투고

심사일 : 2012년 11월 5-23일 심사

수정보완일 : 2012년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2012년 12월 10일 게재확정