

멸망 이후의 ‘우리’

- 영화 <콘크리트 유토피아>(2023)의 장르와 시간의 문화 정치학

김선아*

1. 서론
2. 시간 1: 과거와 현재의 침점으로서의 스크린 이미지
3. 시간 2: 미래의 상징인 아이의 부재
4. 시간 3: ‘우리’ 욕망의 플래시백
5. 결론

국문초록

영화 <콘크리트 유토피아>는 흥행에 성공하면서 동시대 대중들의 호응을 받았고, 포스트 아포칼립스 영화 장르의 흥행 가능성을 보여주었다.

본 논문은 <콘크리트 유토피아>가 형상화한 디스토피아의 ‘미래’는 무엇을 의미하는지를 살펴본다. <콘크리트 유토피아>는 장르, 서사 시간, 영화 장치의 배치 속에서 기괴한 유토피아의 문화 정치학을 보여준다. 이는 크게 스크린 미디어의 시간성, 아이의 상징적 시간성, 그리고 플래시백의 시간성 등 세 가지 시간성을 중심으로 한다. 각각의 시간은 현재/근미래, 다큐멘터리/SF가 구분 불가능한 스크린 미디어의 시간, 미래의 상징인 아이의 부재, 되돌아가고 싶은 과거가 부재한 플래시백으로 나뉘며 이는 각

* 동서대학교 경영대학원 문화콘텐츠기획·마케팅학과 겸임교수

각 현재, 미래, 과거를 나타낸다. 아파트의 역사를 시작으로 멸망한 현재를 보여주는 스크린 미디어는 ‘아파트’를 향한 물신의 영속성을 보여준다. 멸망한 현재에서 재생산의 미래를 상징하는 아이는 부재하다. 포스트 아포칼립스 장르의 관습과 같은 ‘아이의 구원’의 자리를 <콘크리트 유토피아>는 저출산이라는 실재로 봉합하면서 장기적인 미래를 상상하는 것의 불가능성을 기호화한다. 아이의 상징성만이 아니라 플래시백의 관습 또한 ‘아파트’를 향한 욕망의 지속을 강화한다.

자본주의가 상상된 미래라는 허구적 구성을 전제로 작동하는 시스템이라면, ‘아파트’를 향한 욕망 자체가 한국 자본주의를 추동시키는 허구적 구성물이라 할 수 있다. 본 논문은 현재 대중들의 호응을 얻고 있는 포스트 아포칼립스 장르 영상물의 감응 구조를 밝히고, 지금 여기에서의 ‘미래’에 대한 영화적 표현을 분석하는 데 의의가 있을 것이다.

(주제어: 콘크리트 유토피아, 포스트 아포칼립스 영화 장르, SF 영화, 재난영화, 미래, 플래시백)

1. 서론

영화 <콘크리트 유토피아>(엄태화 감독, 2023)는 김승능 작가의 웹툰인 <유쾌한 왕따> 2부 ‘유쾌한 이웃’을 원작으로 한 영화이다. 원작 웹툰의 제목과는 다른 영화의 제목은 아파트를 통해 한국의 정치, 사회, 문화, 역사 전반을 살펴본 박해천 교수의 저서인『콘크리트 유토피아』¹⁾에서 차용했다. 웹툰과 인문학 저서를 동시에 차용하면서 동시에 매개 역할을 하는 영화 <콘크리트 유토피아>는 포스트 아포칼립스, 재난, 드라마, 액션, 블랙

1) 박해천, 『콘크리트 유토피아』, 자음과 모음, 2011.

코미디 등 여러 장르에 동시에 포함되어 있다.²⁾

영화 <콘크리트 유토피아>는 사건의 발단을 대지진으로 설정하고 있어서 재난영화 장르에, 대지진으로 인해 멸망한 세계를 배경으로 한다는 점에서 포스트 아포칼립스 영화 장르에 속한다고 할 수 있다. 대지진의 원인이 무엇인지를 밝혀 나아가는 방향이 아니라 재난 이후의 대응 방식과 뒤바뀐 인간(사회) 관계에 주목하면서 여타 장르 즉 액션, 드라마, 블랙 코미디 등의 장르적 요소가 부수적으로 포함되어 있다고 볼 수 있다.

한국 재난영화는 <괴물>(2006)로 확실하게 블록버스터의 지위를 점유한 바 있다. 그 후 <해운대>(2009), <연가시>(2012), <감기>(2013), <부산행>(2016), <엑시트>(2019) 등을 대표적인 재난영화로 꼽을 수 있다. 이들 재난영화에서 핵심어는 '생존'이다. 재난이 발생한 당시 사건에 주로 초점을 맞추고 그 재난에서 생존하는 다양한 방식을 보여주고 있어 재난영화는 굳이 '미래'를 배경으로 하지 않는다. 재난은 멸망, 붕괴, 위기의 인과 관계에 집중한다.

<콘크리트 유토피아>는 플래시백을 통해 재난 당시의 과거를 불러들이고, 재난이 발생한 바로 직후를 배경으로 한다는 점에서 재난 영화적 요소를 갖고 있으며, 재난 상황에서 '생존'하기 위한 인간들 간의 투쟁을 그린다는 점에서 더욱 그렇다고 할 수 있다.

한편 대지진이 발생해서 멸망한 미래 세계를 배경으로 한다는 점에서 <콘크리트 유토피아>는 종말물이라고 하는 포스트 아포칼립스 영화 장르라고도 할 수 있다. 지진이라는 대재앙의 아포칼립스 상황 직후 한국을 보여주고 있어서 멸망한 미래 세계를 보여주는 <설국열차>(2013)와 <황야>(2024) 등과 같은 장르에 속한다고 할 수 있다. 그렇기에 <콘크리트 유토피아>는

2) 영화 <콘크리트 유토피아>는 일반적으로 스릴러/액션 장르로 분류되어 있고, 넷플릭스에는 드라마 장르로 분류되어 있다.

재난영화의 전통을 계승한 포스트 아포칼립스 영화 장르라고 할 수 있다. 다만 재난 상황과 재난 직후의 상황을 보여주기 때문에 먼 미래가 아니라 근미래를 보여준다는 점에서 <설국열차>와 <황야>와는 사건(재난)을 다루는 시간적 차이는 존재하며, 사건(재난)의 직후 효과에 더 집중하고 있다. 그러나 아마도 가장 중요한 점은 <콘크리트 유토피아>가 재난에서 '생존'하기 위한 인간들의 투쟁에서 나아가 인간과 인간 간의 쟁투가 벌어지는 '육망'의 전쟁터로 포스트 아포칼립스 세계를 형상화했다는 점일 것이다.

본 논문은 <콘크리트 유토피아>가 형상화한 디스토피아의 '미래'가 어떻게 기존의 포스트 아포칼립스 영화 장르를 비롯해서 <콘크리트 유토피아>가 중첩된 범주의 장르 즉, 재난영화나 SF 영화 등과 비교하여 어떤 차이점을 지니는지 그것의 함의가 무엇인지를 질문한다. 본 논문에서는 이를 스크린 미디어의 시간성, 아이의 상징적 시간성, 그리고 플래시백의 시간성 등 세 가지 시간성을 중심으로 살펴볼 것이다. 개별 시간은 현재/근미래, 다큐멘터리/SF가 구분 불가능한 스크린 미디어, 미래의 상징인 아이의 부재, 되돌아가고 싶은 과거가 부재한 플래시백으로 구분되어 각각 현재, 미래, 과거를 나타낸다. 본 논문은 <콘크리트 유토피아>가 펼쳐 보이는 디스토피아와 유토피아의 아이러니 혹은 뒤틀린 유토피아를 여타 재난영화, SF 영화, 포스트 아포칼립스 영화 등 해당 장르 영화 및 OTT 드라마 영상물들과 비교 분석하면서, 그것의 독자성과 현재적 의미를 분석하고자 한다.

2. 시간 1: 과거와 현재의 침점으로서의 스크린 이미지

<콘크리트 유토피아>는 한국에서 아파트가 처음 건설되는 흑백 화면에

서 시작한다. 1960년대 주거용 초밀도 건축물인 아파트의 첫 건축 현장을 스케치한 흑백 텔레비전 뉴스 화면과 인터뷰는 컬러텔레비전 화면으로 바뀐다. 텔레비전이 흑백에서 컬러로 바뀌는 동안 아파트 또한 해를 거듭하면서 더욱 거대하고 웅장한 대규모 대단지를 이루었다. 화질이 안 좋은 컬러 화면에서 다양한 아파트 평수와 화려한 모델 하우스를 소개하면서 화면은 동시에 아파트만큼이나 깔끔해진 화질의 텔레비전 화면으로 변화한다. 도입부의 텔레비전 뉴스 시퀀스는 현재까지 변화하고 지속되고 있는 한국 아파트의 역사를 <즐거운 나의 집>이라는 노래와 함께 몽타주하고 있다. 도입부 시퀀스는 고층 아파트들이 완전히 장악하고 있는 도시의 저편에서 해일처럼 닥쳐오는 지진을 컴퓨터 그래픽 쇼트로 처리하면서 다가올 재앙을 알린 채 끝이 난다.

종말 이후의 세계를 보여주는 포스트 아포칼립스 영화는 일반적으로 영화가 펼쳐지는 시기와 배경을 알려주는 블랙 스크린의 자막으로 시작한다. 예를 들어 '서기 2024년, 한국은 대지진으로 인해 멸망하고 황궁 아파트 주민은 아파트에 격리되어 있다. 외부인이라 불리는 이들은 생존하기 위해 황궁 아파트에 끊임없이 침입하려 한다.'라는 자막으로 영화를 시작할 수 있다. 관객에게 지금의 세계와는 다른 세계로의 초대와 같은 메시지를 전달하면서 관객을 그 세계에 끌어들이기 위한 세계상 수립은 장르의 일반적인 관습이라 할 수 있다. 그렇다면 <콘크리트 유토피아>는 왜 텔레비전 뉴스 다큐멘터리 화면으로 장구한 한국의 아파트 역사에서 시작해서 멸망에 이르기까지를 보여주는지 질문해볼 수 있다. 영화는 한국 자본주의 사회가 이대로 가면 즉 모두가 아파트를 원하면 할수록 역사(진보)의 가능성은 결국 대재앙 속으로 사라진다는 것을 보여주기 위해서라고 추측해볼 수 있다. 인간의 우연한 선택의 결과로 역사가 구축되었기에 우리는 언제든지 제일 나은 선택을 해서 미래로 나아갈 수 있다는 희망, 의지, 열망이

담긴 유토피아의 꿈을 꿀 수 있다. <콘크리트 유토피아>는 그 콘크리트로 된 유토피아의 꿈에 대한 철저한 부정이다. 그곳의 현재는 아주 오래전부터 역사라는 이름으로 축적된 파멸의 이름에 불과하다. 영화의 도입부 시퀀스에서는 그러한 파멸로 가는 길을 성장, 발전, 진보의 역사로 둔갑시킨 것이 바로 한국 자본주의라는 점을 제시한다.

이러한 진보의 불가능성 혹은 더 많은 미래의 달함은 포스트 아포칼립스 영화의 일반적인 장르적 특징 중 하나라고 할 수 있다. <콘크리트 유토피아>가 두드러진 점 중 하나는 도입부 시퀀스에서 제시된 것처럼 ‘사실’과 재난의 하이브리드이다. 일반적으로 기존의 역사에 대한 대체 역사 혹은 반사실(counterfactuals)이 공상과학 영화와 이종 결합을 하는 목적은 역사적 사실을 ‘돌이킬 수 있는 것’으로 “현재의 불가능성을 낮설게 할 뿐 아니라 우리가 현재를 미래의 관점에서 보도록 촉진하는 데에 사용된다. 디스토피아는 도래하는 다수의 가능한 미래들 가운데 하나일 뿐이라는 식으로 우리의 동시대의 순간을 공상과학적 응시로 재조망하는 것이다.”³⁾

과거를 소환해서 대체할 수 있는 역사로 변형시키는 반사실적 시도는 다수의 통속적 시도들에도 불구하고 그 안에 유토피아적 소망을 담고 있다. 실패한 과거와의 단절과 지금의 상태에 대한 불복종은 대체 역사와 반사실적 재현을 구축하는 데에 중요한 목적이라 할 수 있다. 그러한 목적을 지닌 대체 역사 혹은 반사실적 역사를 허구의 양식이 아닌 다큐멘터리 양식으로 빚어내는 것은 그 목적을 더욱 강화하기 위함이라 할 수 있다.

그러나 <콘크리트 유토피아>가 뉴스 다큐멘터리 양식을 가져온 목적은

3) Sherry Vint, "The Future as History: Science Fiction Counterfactuals", Aidan Power, Delia Gonzalez de Reufels, Rasmus Greiner, Winfried Pauleit eds., *Reality Unbound: New Departures in Science Fiction Cinema*, Berlin: Bertz+Fischer, 2017, p.57.

그와는 반대된다. 영화는 미래의 재난은 이미 아주 오래전부터 우리의 과거 기억에 각인되어 있다는 듯이 시작부터 과거-현재-미래를 연결 짓고 연장한다. 아파트 자체는 한국인의 유토피아적 소망과 숭배를 담은 '물신'이다. 여기에서 뉴스 다큐멘터리 양식은 그 물신주의의 인과적이며 필연적인 결과가 한국의 멸망이라는 점을 강화한다. 이러한 역사의 연속성은 영상 매체의 수많은 변화와 아파트를 향한 가속되기만 하는 욕망이 대립을 이루면서 더욱 두드러진다. 다시 말해 <콘크리트 유토피아>의 도입부는 아파트는 60년대부터 현재까지 오랜 역사를 통해 지속되고 있는 대중들의 유토피아적 욕망이 담긴 전통적인 물신이지만 그것을 담아내는 영상 기술은 변화를 거듭하고 있다는 점을 대조적으로 보여주고 있다. 아파트를 향한 열망은 '아파트는 건강한 생활의 보금자리여야 한다'라고 말하는 흑백 텔레비전 뉴스 화면을 시작으로 컬러텔레비전 뉴스 화면, 디지털 텔레비전, 컴퓨터 그래픽 등 시각 매체 기술의 변화에도 불구하고 끈질기게 지속하고 고조되다가 멸망을 맞이하는 것이다. 해일처럼 몰려오는 지진을 컴퓨터 그래픽으로 구현한 것 또한 상징적인 표현이라 할 수 있다. 장구한 아파트 역사에 컴퓨터 그래픽의 가속을 붙이는 순간 종말을 맞이하기 때문이다. 현재를 사는 관객은 영화를 보면서 텔레비전 방송 화면으로 제시되는 과거와 재난을 맞이한 당사와 미래의 접힌 주름에 포섭되어 멸망의 시간 사슬에 함께 빨려 들어간다.

이렇듯이 <콘크리트 유토피아>는 뉴스 다큐멘터리 양식으로 과거의 '사실'을 가져오면서 유기체적 시간을 펼쳐 나가기 시작하는데, 여기에서 중요한 지점은 서사를 대표하는 이미지 즉 서사 이미지이다. <콘크리트 유토피아>는 이 서사 이미지를 통해 마치 "평균적 이미지들의 소실점을 만들어 역사의 리듬을 만든다."⁴ <그림 1>은 영화의 도입부의 텔레비전 흑백 화면이다. 초창기 아파트 건축 현장화면이다. <그림 1>은 아파트가 준비한

도시를 촬영한 컬러텔레비전 화면인 <그림 2>로 이어진다. 그런 다음 대지진을 아파트 실내 베란다 창문을 통해 바라보는 김민성(박서준 분) <그림 3>이 등장한다. 영화는 택시 운전기사인 모세범(이병헌 분)이 김영탁의 아파트에 침입해서 그를 죽인 후 대지진을 김민성과 마찬가지로 아파트 베란다 창문을 통해 마주하는 모세범의 쇼트를 보여준다. 주요 등장인물들인 김민성과 모세범이 대지진의 어두운 전조를 아파트 실내에서 화면 밖을 바라보면서 모두 마주했다면, 김민성의 간호사 아내인 주명화(박보영 분)가 바라본 오프 스크린은 무너진 성당의 깨진 스테인드글라스와 그 틈을 통해 들어오는 빛이다<그림 5, 6>.



<그림 1> 영화 도입부 : 아파트를 소개하는 과거 흑백 텔레비전 뉴스 화면



<그림 2> 영화 도입부 : 아파트 열풍을 소개하는 과거 컬러텔레비전 뉴스 화면

4) 질 들뢰즈 지음, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002, 154쪽.



<그림 3> 황궁 아파트 실내 베란다에서 대지진을 마주하는 김민성(박서준 역)



<그림 4> 황궁 아파트 실내에서 대지진을 마주하는 김영탁/모세범(이병헌 역)



<그림 5, 6> 영화 결말 부분 : 성당 스테인드글라스를 통해 보이는 외부인들과 그것을 바라보는 명화의 시점 쇼트



〈그림 7〉 무너진 아파트에서 빠져나오는 영화의 마지막 트래블링 쇼트

영화는 아파트 건립 시작과 아파트 광풍에 휩싸여 있는 텔레비전 방송 화면에서 등장인물들이 대지진의 어두운 전조를 느끼는 아파트 베란다의 어두운 ‘창문’을 통과해서 성당의 ‘스테인드글라스’를 깨뜨리고, 폐허가 된 전경만이 남은 영화 ‘스크린’에 도착한다. 서사 이미지들은 TV 화면-창문-스테인드글라스-버드 아이 스크린으로 영화 내부에 흩어져서 연대기적 시간의 이음새가 되어 준다. 강도가 압축된 순간들을 연결 지어 서사의 연속성 효과를 가져오는 것이다. 이는 아파트로 대표되는 한국의 자본주의의 욕망이 빚어낸 선이라고 할 수 있으며, 그 욕망은 TV, 창문, 스테인드글라스, 스크린 등의 미디어 혹은 단면을 관통할 만큼 강렬한 것이다.

달코 수빈 (Darko Subin)은 SF 장르는 ‘인지적 낯섦’의 장르이며 여기에서 ‘인지’는 (작가의 경험 세계로서의 실재를 전제로 한) 사실주의의 정적인 반영이 아니라, 현실에 역동적으로 변형을 가하는 창조적이며 비판적이고 때로는 풍자적으로 접근하는 장르라고 정의한 바 있다.⁵⁾ 한편 제임스 버거 (James Burger)는 포스트 아포칼립스 소설이 “기본으로 되돌아가는” 사건을 제공해서 작가가 진짜로 가치 있는 것이 무엇이었는지를 고려하도록 한다고 말한 바 있다.⁶⁾ 〈콘크리트 유토피아〉는 원래의 아파

5) Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, Yale University Press, 1979, p.10.

트, 건강한 생활의 보금자리를 위해 건설하기 시작한 아파트의 원래 의미가 무엇인지를 관객에게 질문한다. 그러면서 아파트를 향한 물질적 욕망은 결국 파멸을 맞으리라는 것을 우주의 선을 통해 '선제적'으로 보여주고 있다.

다음 장에서는 <콘크리트 유토피아>가 과거와 현재와의 첨점을 만들어내는 서사 이미지들의 연쇄적 운동을 통해 '선제적' 멸망을 제시한다는 데에서 나아가 영화에서 아이의 부재가 함축한 장르적 상징을 논할 것이다.

3. 시간 2: 미래의 상징인 아이의 부재

영화 <매드 맥스 (Mad Max)> 시리즈(1979~2024)에서 비디오 게임을 원작으로 한 아마존 프라임 비디오 제작의 드라마 시리즈인 <폴아웃 (Fallout)>(2024)에 이르기까지 포스트 아포칼립스 장르를 제 장르로 구분할 수 있는 두드러진 장르적 요소 중 하나는 '아이'의 존재라고 할 수 있다. <매드 맥스> 시리즈에서 주인공은 원치 않게 아이들을 구해야 하는 사건에 연루된다. 여기에서 아이들은 청소년까지를 포함해서 성년 혹은 어른과는 구분되는 인간종을 말하며 어른들은 아이를 책임을 질 의무를 지닌다. 아이들은 “한 발은 미래에 다른 한 발은 과거에 걸친 특별한 두 발 걸치기를 특징으로 한다... 아이의 이미지와 아이에 대한 언급은 포스트 아포칼립스 시나리오에서 인간성의 역사적 연속성의 상징들로 자주 사용된다.”⁶⁾ 포스트 아포칼립스 장르에서 아이는 종말을 끝내고 새로운 미래를

6) Mark Heimermann, “Perpetual Horizons: Reproductive Futurity in Post-Apocalyptic Films”, Debbie Olson ed., *The Child in Post-Apocalyptic Cinema*, London: Lexington Books, 2015, p.70.

향한 희망을 간직한 이상적인 이미지이다. 아이는 마치 “순진함이자 망각이고, 새로운 시작이자 유희다. 저절로 굴러가는 바퀴이고, 최초의 움직임이며, 신성한 긍정이다.”⁸⁾ 니체를 따라 말하자면 아이는 인생이라는 무거운 짐(낙타)과 자유를 위한 투쟁(사자)에서 자유로운 하나의 신성이며 그렇기에 종의 지속이자 ‘미래’ 그 자체이다.

포스트 아포칼립스 장르 주인공이 종말 이후 세상을 위해 아이를 구하고 스스로는 죽음을 맞이한다는 서사는 일종의 포스트 아포칼립스 장르의 관습과 같다. 지구의 새로운 시작은 아이의 생존에 달린 것이다. 코맥 맥카시(Cormac McCarthy) 소설을 원작으로 한 영화 <더 로드 (The Road)>(2009)에서 아버지와 아들은 원인 모를 대재앙이 닥치자 집을 떠나 미국 남부로 향한다. 생명을 위협하는 다른 생존자들과 힘겹게 싸우다가 결국 아버지는 죽고, 어린 아들은 다른 가족들과 함께 다시 길을 떠난다. 비디오 게임 원작이자 HBO 드라마 시리즈인 <라스트 오브 어스 (The Last of Us)>(2022/2023)는 세균에 감염되어 멸망한 미래 사회를 배경으로 한다. 세균에 감염된 사람은 좀비처럼 변하면서 다른 사람에게 세균을 전파한다. 생존자들은 공동체를 이루어 블로터, 클릭커, 러너 등의 변종 크리쳐들에 대항해서 힘겨운 싸움을 해나간다. 남자 주인공인 조엘은 평범한 백인 중년 남성으로 크리쳐들의 공격으로 딸을 잃은 생존자이다. 조엘은 14살 소녀인 엘리를 보호해서 생존자들의 다른 공동체로 데리고 가는 의무가 부여된다. 엘리는 전 세계를 구원할 수 있는 백신을 개발할 수 있는 원천을 지닌 세균 면역자이기 때문이다. 결국 엘리를 살리면서 조엘은 죽음을 맞이한다. 비디오 게임과 드라마 모두에서 세균에 감염된 변종 크리쳐들로 아이는 전혀 등

7) Debbie Olson, “Introduction”, op. cit., p.8.

8) 프리드리히 니체 지음, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 홍성광 역, 펍킨 클래식, 2011, 78쪽.

장하지 않는다. 한편 <칠드런 오브 맨 (Children of Men)>(2006)의 미래는 아이를 낳지 못하는 불임 사회이다. 주인공인 테오(클라이브 오웬 분)는 전 아내인 줄리언(줄리언 무어 분)의 요청으로 임신한 불법 이민자 여성을 구하면서 죽음을 맞이한다. 영화의 마지막에는 아이들이 감염병으로 인해 사라진 세상에 아이들의 웃음소리가 사운드로 들리면서 끝이 난다.

영국영화협회(British Film Institute)가 제작한 포스트 아포칼립스 독립영화인 <멜라니: 구원의 소녀 (Melanie: The Girl with All the Gifts)>(2016) 또한 '헝그리'라는 감염병으로 세상이 멸망하자 면역자인 멜라니라는 어린 흑인 소녀가 인류를 구원할 백신 개발의 유일한 희망이 된다. <콰이어트 플레이스 (Quiet Place)> 시리즈(2018, 2020)에서 주인공 가족의 아이들은 부모의 필사적인 보호 아래 생존을 유지한다. <버드 박스 (Bird Box)>(2018)에서 멜라니 헤이즈(샌드라 블록 분)는 이름이 없이 소년과 소녀라고만 불리는 아이들을 안전한 공동체로 이동시키기 위해 목숨을 건다. 특히 이 두 편의 영화의 포스터는 모두 두 아이와 함께 긴박한 상황에 놓여 있는 여성 주인공을 담고 있다. 그만큼 '아이는 과거, 현재, 미래의 상징으로서 그 교차를 체화한 존재'이다.⁹⁾ <콘크리트 유토피아>와 황궁 아파트를 미래 공간으로 함께 하는 <황야>(2024)에서도 청소년은 '희망'의 상징이다. 남산(마동석 분)은 한수나(노정의 분)를 구하기 위해 황궁 아파트를 공격하고, 그곳에서 아이들은 역사적 연속성을 위해 미래의 인간종으로 거듭나는 실험 대상이 되어 있다.

논의를 확장해서 <설국열차>(2013)에서 남궁민수(송강호 분)의 딸인 요나(고아성 분)와 흑인 소년 티미는 빙하기를 맞이한 차가운 지구에서 인간 생명을 담지한 생존자이다. 1984년에 시작된 SF 영화 시리즈인 <티미

9) Debbie Olson, "Introduction", op. cit. p.9.

네이터 (The Terminator))는 미래 저항군의 지도자인 존 코너를 제거하기 위해 미래의 스카이넷에서 과거로 되돌아온 T-800(아널드 슈워제네거 분)이 어린 소년인 존 코너를 오히려 생존시킨다는 데에서 시리즈는 시작한다. AI 시대가 도래하여 인간과 AI 간의 공존과 전쟁에 대한 SF 영화에서도 ‘아이’는 인간종의 지속이자 미래이다. <크리에이터 (The Creator)>(2023)는 이러한 관습적인 상징적 재현에 약간의 변형을 가하면서 AI의 영화적 재현이 변화하고 있음을 보여준다. <크리에이터>에서는 미래 세계의 거주 종을 AI, 인간, 시물린트라는 AI와 인간 혼합 종으로 세 가지 종을 제시한다. 영화에서 AI와 인간 간의 전쟁을 끝내고, 새로운 세계를 여는 신성과 같은 존재는 알피라는 AI 로봇 소녀이다. 알피는 연약한 어린아이의 외양을 가진 무기체와 유기체의 이종 교배 물인 시물린트이다. 인간과 AI의 이종 교배에 성공한 미래에서 전쟁을 종식하고 새로운 공동체를 건설하는 종은 이종 교배한 ‘소녀’이다.

<콘크리트 유토피아>에서 제 장르의 지배종이라고 할 수 있는 ‘아이’는 부재하다. 김민성(박서준 분)과 주명화(박보영 분)는 신혼부부인데 각각은 공무원과 간호사이다. 이들 부부는 난임 부부로 아이를 낳기 위해 1년째 시험관 시술 과정 중에 있다. 부부라는 가족 단위만이 아니라 황궁 아파트 공동체 전체에서도 아이의 존재는 (황궁 아파트 주민 규칙 등) 어디에서도 두드러지지 않는다. 서사에서는 크게 두 명의 아이들이 등장한다. 한 명은 영화 초반부에 잠깐 등장한 후 마지막에 황궁 아파트에서 색출된 이웃 아파트에서 온 남자아이다. 이 아이는 엄마와 함께 황궁 아파트에 들어와서 명화와 친밀하게 되는 데 이에 따라 관객들은 도균의 아파트에 외부인들이 숨어 있다는 정보를 알게 된다. 이 아이가 마지막까지 지켜야 하는 아이라고 하기에는 별다른 서사적 기능을 발휘하지 못하는 기능적 역할에 머물러 있다. 다른 한 명의 아이는 황궁 아파트 외부에서 살아 돌아온 고등학

교 여학생인 혜원이다. 혜원은 원래 김영탁의 옆집인 903동에 살던 고등학생이다. 혜원은 모세범의 비밀을 폭로했다는 이유로 결국 모세범에 의해 떠밀려서 죽임을 당한다. 혜원을 밀어서 죽이는 장면은 <콘크리트 유토피아>의 황궁 아파트를 배경으로 또 다른 포스트 아포칼립스 영화인 <황야>와는 대조적이라 할 수 있다. <황야>에서는 앞서 말했듯이 여고생인 한수나를 구출하기 위해 주인공들이 목숨을 걸기 때문이다.

포스트 아포칼립스 장르의 관습이라 할 수 있는 인류의 구원자로서의 아이의 등장에 대한 가장 철저한 부정은 주명화라는 인물 설정과 관계도에 있다. 이웃 아파트에서 숨어 들어온 남자아이는 명화와 종이컵으로 무전 연락을 하면서 정서적인 유대를 맺는다. 혜원 또한 죽기 전까지 명화와 친밀한 관계를 맺는다. 명화는 황궁 아파트 부녀회원들과 잘 맞지 않았던 혜원을 옹호하고 감싼다. 이렇듯 외부인이자 아이들인 타자와의 친밀한 환대나 유대는 여성인 명화의 몫으로 남겨지는데, 영화는 명화와 아이들과의 유대마저도 아이들을 추방하고 죽임으로써 단절시킨다. 결정적으로 명화가 불임의 상태에 있다는 인물 설정은 실존하는 아이들만이 아니라 미래 아이들의 존재 여부 자체를 불안하게 만든다.

<콘크리트 유토피아>는 인간종의 희망을 아이가 아니라 모르는 사람이 명화에게 건넨 '주먹밥'에서 찾는다. 그렇기에 아이는 미래의 이미지가 아니라 한국의 저출생이라는 현재의 '실재' 이미지라고 할 수 있다. 그 실재는 아이를 가볍게 여길 뿐만 아니라 생산조차 할 수 없는 실재를 말한다.

“종말 이후의 공동체는 재생산의 미래(reproductive futurity)를 강조하지 않고는 지속적인 성장을 유지할 수 없다.”¹⁰⁾ 그렇기에 종말론적 상상에는 재앙에 직면한 공동체만큼이나 아이를 담지한 미래를 보여줌으로써

10) Mark Heimermann, “Perpetual Horizons: Reproductive Futurity in Post-Apocalyptic Films”, Debbie Olson ed., op. cit., p.77.

공동체의 재생산이라는 미래를 약속한다.¹¹⁾ <콘크리트 유토피아>에서는 아파트와 약자인 아이들을 거래한다. 즉, 아파트를 향한 욕망으로 인해 아이들은 돌봄을 받지 못한 채 실종되고 죽는 것이다. 더 나아가 명화의 불임을 통해 미래의 재생산 가능성마저도 부인함으로써 종말 이후의 공동체는 그 지속 가능성에 대한 끊임없는 불안을 드러낸다. 한 마디로 종의 지속이 현재의 욕망에 몰수당한 것이다.

프레드릭 제임슨의 말대로 SF 장르의 기능이 “우리에게 미래의 이미지를 제시하는 게 아니라 오히려 우리 자신 현재의 경험을 낫설게 하고 재구성하는 데에 있다.”¹²⁾면 결국 <콘크리트 유토피아>는 현재 한국 사회가 겪고 있는 아이들이 사라진 초저출산 경험을 영화에 단단히 심어 한국에서 도래할 미래를 상상하는 것은 불가능하다는 점을 보여주고 있다고 할 수 있다. 결론적으로 지금 여기 한국 사회에서 아이(라는 상징)에 의한, 아이를 위한 장기적인 미래를 상상하는 것은 불가능하다. 대지진의 검은 미래가 도래해도 현재는 반복된다.

한국 사회에서 미래를 상상하는 것이 불가능하다는 것은 비단 아이의 상징성 부재에서만 찾을 수 있는 것은 아니다. <콘크리트 유토피아>는 ‘재생산의 미래 조건’이 철저하게 부재한 원인을 (아파트) 공동체 구성원의 욕망에서 찾는다. 그 욕망은 자연스럽게 과거로부터 지속된 ‘우리’ 모두의 욕망으로 퍼져나간다.

11) 종의 지속이자 미래의 상징으로 아이를 재현하기를 거부하는 영화는 <콘크리트 유토피아>와 더불어 <멜랑콜리아 (Melancholia)>(2011)를 들 수 있다. <멜랑콜리아>에서 자매인 저스틴(키스틴 던스트 분)과 클레어(샤를롯 갱스부르 분)는 멜랑콜리아 소행성이 지구와 충돌하던 지구 종말의 날, (클레어의) 아들인 레오와 함께 종말을 맞이한다. 세 명은 작은 텐트 오두막에 함께 둘러앉아 온몸으로 지구의 멸망을 맞이한다. 아이를 함께 죽임으로써 ‘미래’에 대한 남아 있는 희망을 취소시키는 것이다.

12) Frederic Jameson, “Progress vs. utopia, or, can we imagine the future?”, *Science-Fiction Studies*, SF-TH, Inc., 1982, p.151.

4. 시간 3: '우리' 욕망의 플래시백

앞의 두 장에서는 각각 실재와 미디어의 어긋난 현재 시간, 아이를 상징으로 한 미래 시간을 살펴보았다면 본 장에서는 주인공의 플래시백이라는 과거 회상을 통해 <콘크리트 유토피아>가 보여주고자 하는 것이 무엇인지 더 나아가 황궁 아파트 공동체의 재현적 의미를 살펴본다. <콘크리트 유토피아>는 플래시백을 통해 멸망한 미래로 과거를 소환한다. 영화에서 플래시백은 일반적으로 과거를 현재로 불러들이는 관습적인 장치이다. 동시에 플래시백은 현재라는 토대가 없으면 제 기능을 상실한 의존적인 시간 장치이기도 하다. 그렇기에 플래시백은 현재에 별 영향을 미치지 못하는 정보를 제공하거나 회상으로 분류되는 부수적인 이미지라 할 수 있다.

<더 로드>에서 남자 주인공(비고 모텐슨 분)은 아내(샤를리즈 테론 분)와 아들을 둔 행복한 가족의 가장이다. 원인 모를 재난이 닥치자 가족은 흑한을 피해 모두 집 안에서 감금 아닌 감금 생활을 하게 된다. 결국 아내는 감옥이 되어 버린 집을 어느 날 갑자기 떠나 버린다. 아버지와 아들은 흑한을 피해 남부로 길을 떠나는 데 그 길은 살기 위해 만인에 대한 만인의 투쟁이 벌어지는 참혹한 생존의 길이다. 아버지의 유일한 위로이자 죽음 직전까지 유일하게 소유했던 것, 그에게 먹을 것을 위해 서로 싸우는 동물이 아닌 인간의 자격을 준 것은 떠난 아내와 행복했던 지난 시절이다. 남자는 차 안에서 아내와 데이트했던 과거, 음악회를 아내와 함께 갔던 날 등 아내와 함께했던 돌아갈 수 없는 과거를 갈망한다. <더 로드>에서 플래시백은 남자 주인공에게 짐승이 된 인간이 아닌 인간다운 인간의 자격을 주기 위한 장치로 등장한다.

스페이스 오페라 장르인 <승리호>(2021)에서 주인공인 김태호(송중기

분)는 입양한 딸과 행복했던 지난 시절을 자주 떠올린다. 갓난아이인 딸과 품에 안고 눈을 맞추고 돌보는 장면이 하얀색 화면의 따뜻한 톤으로 등장하면서 태호의 과거가 플래시백으로 처리된다. SF 장르에서 나아가 공포 영화 장르 등 죽음에 직면하거나 죽음에 가깝거나 죽음과 삶의 사투를 다루는 장르에서 플래시백은 돌아갈 수 없는 삶의 가장 아름다운 순간의 형상이다. <부산행>(2016)에서 남자 주인공인 석우(공유 분)는 좀비와 사투를 벌이면서 딸을 구하고 자신은 좀비에게 감염된다. 자신이 좀비에게 감염된 사실을 알게 된 석우는 더 이상의 감염을 막고자 기차에 떨어져 자살하는 장면에서 석우는 미소를 띠며 한순간을 회상한다. 죽기 직전 석우가 떠올린 인생의 마지막 한 장면은 갓난아이였던 딸을 안고 함께 눈을 맞추며 행복했던 그 순간이었다.

플래시백은 이렇듯이 남자 주인공이 죽음에 직면해서 자신의 곁을 떠났거나 더 이상 볼 수 없는 가족의 일원을 회상하면서 지금과는 다른 과거와 행복과 갈망의 감정을 담은 장치로 많이 활용된다. 행복한 순간은 대부분 웃음, 눈맞춤, 신체적 접촉을 동반한다. 생존 투쟁의 잔혹한 현재와 대비되도록 흐릿하고 느린 리듬의 효과를 사용하여 그 순간을 포착한다.

<콘크리트 유토피아>에서 플래시백은 행복한 그렇지만 돌아갈 수 없는 갈망의 과거를 담고 있지 않다. 영화에서 김영탁/모세범(이병헌 분)과 김민성(박서준 분)은 플래시백의 주인공들이다. 고등학생인 혜원의 플래시백 또한 등장한다. 903호에 살던 혜원이 진짜 김영탁에게 택배를 가져다주던 과거를 회상하는 혜원의 플래시백은 영화 서사적 기능을 담당하고 있어서 김영탁/모세범과 김민성의 플래시백과는 다르다. 우선 주인공 중 한 명인 김민성의 플래시백은 등장인물의 성격화에 보다 더 치중해 있다. 김민성은 대지진이 일어나면서 거리에서 무너진 건축물에 깔린 여성을 구하려다가 죽어가는 여자를 놔두고 혼자만 살아남은 과거의 장면을 회상한다. 이는 대지

진 전에는 공무원으로 일하고 대지진 이후에는 방법대 반장으로 일하는 김민성의 남다른 책임감과 그에 따른 죄책감을 보여준다. 김영탁/모세 범을 도와 황궁 아파트를 지키려고 하는 그의 의지는 죄책감 어린 과거를 씻고자 하는 책임 있는 행동으로 보인다. 여기에서 플래시백은 공동체의 대의를 위해 희생할 수 있는 공적 인간으로 그의 성격을 구축하는 장치로 사용된다.

마지막으로 가장 복잡한 플래시백 즉 서사의 기능과 동시에 등장인물의 성격 구축으로서의 플래시백은 또 다른 주인공인 김영탁/모세범의 과거로 펼쳐진다. 그는 두 번에 걸쳐 가장 많은 과거를 소유한 등장인물이며 그렇기에 관객은 그의 정체성, 의도, 욕망에 대해 어느 등장인물보다 더 많이 가장 잘 알게 된다.

먼저 <콘크리트 유토피아>에서 가장 중요한 플래시백은 김영탁/모세범의 첫 번째 플래시백이다. 그가 왜 902호에 사는 김영탁이 되었는지 그리고 그가 왜 살인까지 해서 황궁 아파트의 주민 행세를 했는지를 보여주는 그의 첫 번째 플래시백은 등장인물의 성격화를 넘어 그의 행동을 정당화시켜 준다. 황궁 아파트 주민 파티 현장에서 노래 '아파트'를 부르는 김영탁/모세범을 카메라는 전진 트래킹으로 잡는다. 그러면서 택시 운전사인 모세범이 자신에게 사기를 친 김영탁의 집을 찾아가서 902호 안에서 그를 기다렸다가 격투 끝에 결국 죽여버린 장면이 보인다. 살인을 저지르고도 분노를 가라앉히지 못한 채 씩씩거리는 모세범에게 대지진의 어두운 전조가 아파트 베란다 창문을 통해 비춘다. 그러면서 카메라는 후진 트래킹으로 빠지면서 황궁 아파트 자치 위원회 위원장의 자격으로 노래를 부르고 있는 지금의 김영탁/모세범을 보여준다. 아파트라는 노래, 그의 과거에 빨려 들어가는 정면 카메라, 대지진으로 인한 갇힘, 사기 피해 등은 그를 수동적이고 불가역적인 상황에 대한 반응 주체로 놓음으로써 그의 행동을 정당화한다. 위원장으로 선출되는 과정과 '저는 이 아파트가 선택받았다,

그렇게 생각합니다'라는 김영탁/모세범 위원장의 말 또한 수동적인 주체로 그를 위치시킨다. <콘크리트 유토피아>가 상영된 후 관객들이 김영탁/모세범에게 가장 많은 동일시를 한 이유 또한 김영탁/모세범이 관객에게 가장 많은 정보를 노출한 등장인물이기도 하고 그 상황에서 행한 그의 수동적 반응이 정당하다고 관객들이 느끼기 때문이라고 여겨진다.

이러한 플래시백 장치는 행복한 과거 회상의 기능을 하는 게 아니라 잔혹한 생존 투쟁이 벌어지는 현재와의 연속성을 강하게 구축한다. 과거는 지금보다 더 지옥이면 지옥이거나 몰락한 현재와 구분 불가능하다. 멸망 이전의 과거와 멸망한 현재는 단절된 시간이 아닌 '지속'의 시간성을 띤다. 결국 비극의 서사의 주인공인 김영탁/모세범은 영화 도입부에서 보인 아파트의 역사적 사실을 허구의 플래시백으로 체화하고 매개하면서 시대의 '전형성'을 획득한다. 김영탁/모세범의 두 번째 플래시백은 아내와 딸의 행복한 과거의 한순간을 회상한다는 점에서 일반적인 플래시백이라 할 수 있다. 김영탁/모세범의 첫 번째 플래시백은 대지진이라는 사건보다 아파트(를 향한 그 욕망)로 영화의 벡터가 정해져 있다는 것을 보여준다. 김영탁/모세범의 첫 번째 플래시백은 아파트가 유토피아의 물적 대상이라는 것을 강화하면서 그 물신화 과정을 멸망한 미래로 확장한다고 볼 수 있다. 그렇기에 그것이 물신이며 텅 빈 욕망이라는 점을 알지 못하면 공동체는 멸망을 거듭할 수밖에 없다. 황궁 아파트라는 공동체가 실패한 원인은 거기에 있다.

파멸의 가속도를 붙이는 건 카메라의 "자동적 주관성"¹³⁾이다. <콘크리트 유토피아>에서 카메라는 유연하게 기능하는 데 김영탁/모세범의 첫 번째 플래시백에서의 트래킹 쇼트만이 아니라 황궁 아파트 주민의 홍보 영상을 찍는 카메라에서 카메라는 일종의 '자동적 주관성'을 획득한다. 카메

13) 질 들뢰즈 지음, 『시간-이미지』, 이정하 역, 시각과 언어, 2005, 365쪽.

라를 찍는 주체는 등장하지 않는 이러한 카메라의 움직임은 때로는 홍보 영상 촬영자의 카메라로, 때로는 김영탁/모세범의 기억 장치로 기능한다. 누구의 시점에서든 자유로운 주관적 카메라는 보이지 않는 동조자 내지는 참여자로 기능하면서 아파트를 사수하려는 주민 모두의 욕망을 응집하고 화면에 단단히 정박시킴과 동시에 그 욕망을 퍼뜨리고 강화한다.



<그림 8> 황궁 아파트 홍보 영상 속 아파트 주민들

“종말론적 상상력의 필수 요소’ 중 하나가 대재앙에 직면해서 다시 시작하는 공동체에 대한 상상”¹⁴⁾이라면 황궁 아파트의 주민 공동체 기획은 실패한 미래 프로젝트라고 할 수 있다. 플래시백의 괴멸적 연속성을 띤 시간과 더불어 말이다. <미스트 (The Mist)>(2007)와 같은 재난영화에서 슈퍼에 모인 주민들과 주인공의 가족 등 거의 모두가 죽은 후에야 등장하는 공권력마저도 <콘크리트 유토피아>에서는 존재하지 않는다. 공권력은 김민성이라는 공무원 개인의 역량과 자체 주민 수칙으로 대체된다.¹⁵⁾ 주민들

14) Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*, New York: Routledge, 2002, p.17.

15) 영화 증반에 부녀회장인 김금애(김선영)가 소개한 황궁 아파트 주민 수칙은 다음과 같다. 1. 아파트는 주민의 것, 주민만이 살 수 있다. 2. 주민은 의무를 다하되, 배급은 기여도에 따라 차등 분배한다. 3. 아파트에서 벌어지는 모든 일은 주민의 민주적 합의에 의한 것이며 이에 따르지 않으면 아파트에서 살 수 없다.

은 황궁 아파트 자치 위원회를 조직해서 모든 것을 함께 논의한다. 토론하고, 투표하고 대표도 선출한다. 절차적 민주주의를 시행한 주민들의 행동과 결정에 무엇이 문제였을까. 주민들의 절차적 민주주의는 잘 알지 못하는 대표를 선출하는 잘못된 결정과 외부자를 색출하는 식으로 누군가를 배제하고 단죄하며 희생시키는 잘못된 판단으로 귀결된다. 이들은 엘리아스 카네티(Elias Canetti)의 말대로 시민 의식을 모은 ‘집단지성’이 아니라 권력을 쥔 ‘무리들’로 표현된다.¹⁶⁾ 이들 무리는 민주주의를 타자를 향한 차별과 배제를 위한 제도로 악용한다. 민주주의의 과정과 절차는 차별과 배제의 거꾸집일 뿐이다.

실패한 미래 기획은 세상이 재난으로 뒤덮여 바뀌는데도 바뀌지 않으려는 이들의 정주의 의지에서 이미 그 토대를 정초하고 있었다. 이들의 ‘정주’의 의지는 황궁 아파트의 자원을 독점하고 외부와의 네트워크를 단절하고, 가진 것을 고수하려는 의지이다. 결국 새로운 사회를 창조할 수 있는 재난의 공동체는 무리의 민주주의를 행사하다가 파괴된다. <콘크리트 유토피아>는 플래시백이라는 시간적 장치와 정주의 공간을 통해서 물신적 욕망만이 살아남은 현재를 보여준다.

5. 결론

수잔 손택 (Susan Sontag) 은 「재앙의 상상력」에서 할리우드 공상과학

16) 카네티는 프랑스 혁명을 비롯한 20세기 초 독일 사회에서의 ‘군중 현상’에 주목하면서 이들의 기원을 부족, 혈족, 씨족 등이 아니라 군중보다 소규모의 행동 단위이자 보다 구체적이며 어떤 면에서는 동물적인 ‘무리(Meute)’에서 찾는다. 엘리아스 카네티 지음, 『군중과 권력』, 강두식·박병덕 역, 바다출판사, 2002 참조

영화를 비판한 바 있다. 할리우드 공상과학 영화들의 재앙의 이미지들은 “부적절한 반응의 전형이며, 이 영화들이 펼치는 환상은 전 세계인들의 불안감을 반영하며, 또 그것을 가라앉히는 데 이바지한다”라고 논한 바 있다.¹⁷⁾ 손택은 컴퓨터 그래픽 기술과 디지털 기술이 획기적으로 발전하기 이전 할리우드 공상과학 영화를 대상으로 이러한 주장을 했지만, <콘크리트 유토피아>는 손택의 주장에서 시대적으로나 관점적으로 다른 영화라 할 수 있다. 영화는 재앙에 대한 불안감을 반영해서 그것을 안전하게 해결하는 영화가 아니다. 재건의 미래 공동체는 파괴되었기 때문이다. <콘크리트 유토피아>에서 대지진이라는 재난은 아파트 공동체가 파괴되면서 마지막까지 해소되지 못한다. 그러면서 새로운 공동체에 대한 상상은 다시 무너진다. TV 화면 - 창문 - 스테인드글라스 - 영화 스크린을 관통한 아파트를 향한 사회적 욕망은 결국 재난으로 모든 것을 폐허로 만든다. 그렇기에 <콘크리트 유토피아>는 ‘재앙에 무감각하게 우리를 만들고 실제의 극단적 상황에는 별 도움이 되지 않는다’¹⁸⁾고 손택이 지적한 할리우드 SF 영화들과는 달리 프레드릭 제임슨이 말한 것처럼 ‘우리 자신의 현재 경험을 낫설게 하고 재구성해서’ 보여주는 데에 성공한 영화라 할 수 있다.

2장에서는 영화의 도입부의 아파트 역사와 시각 매체의 마주침을 통해 한국에서 아파트를 향한 물신 숭배가 얼마나 강력한지를 보여주었다. 영화는 텔레비전 다큐멘터리 양식을 차용해서 대체 역사의 잠재성이 아닌 역사의 불변성을 보여준다는 점에서 일반적인 반사실적 SF 영화와 차이를 보여준다. 과거에도 그랬고 현재도 그랬으며 앞으로도 그럴 것이라는 물신의 영속성은 아이라는 상징의 부재로 나아간다. 3장에서는 <콘크리트 유토피아>가 아이를 통한 ‘재생산의 미래’를 구축하는 상상마저도 포기한

17) 수잔 손택 지음, 『해석에 반대한다』, 이민아 역, 이후, 2002, 334쪽.

18) 위의 책, 336쪽.

것을 해당 장르 영화들에서 표현된 아이들과 비교하여 분석했다. <콘크리트 유토피아>는 일반적인 포스트 아포칼립스 영화에서 나아가 세상을 구원하는 인간과 AI 로봇의 시뮬런트 조차도 아이로 설정한 동시대 할리우드 포스트 아포칼립스 영화와도 대조를 이룬다. 지금 여기 한국 사회에서는 아이(라는 상징)에 의한, 아이를 위한 장기적인 미래를 상상하기란 불가능하다. 4장에서는 주인공들의 플래시백의 함축적 의미를 제시했다. 일반적으로 반복될 수 없는 소중한 순간을 회상하는 플래시백의 관습적인 사용은 <콘크리트 유토피아>의 주인공인 모세범/김영탁의 플래시백에서 깨진다. 수동적인 정념의 주체로 모세범/김영탁을 놓을 뿐 아니라 자동적인 주관성을 지닌 카메라가 참여해서 내 아파트를 지키려는 욕망의 지속성은 강화된다. 아파트 주민이자 외부인이며 카메라이기도 하고 관객이기도 한 ‘우리’에게 되돌아가고 싶은 (현재와 달리 행복한) 과거는 없다.

“자본주의는 ‘상상된 미래 (Imagined Futures)’ 라는 허구적 구성을 전제로 하지 않으면 작동하지 않는다... 아메리칸드림은 대표적인 자본주의의 상상된 미래이다.”¹⁹⁾ 그렇다면 <콘크리트 유토피아>가 보여주는 한국 자본주의의 상상된 미래는 무엇일까. 한국 자본주의의 미래를 추동시키는 코리안 드림은 아파트라는 물질적 대상을 향한 ‘우리’의 욕망이다. 아파트에 대한 상상된 미래가 없다면 한국 자본주의는 작동하지 않는 것이다. 과거-현재-미래를 관통한 아파트를 향한 욕망이 곧 코리안 드림이다. 한국 자본주의의 상상된 미래는 없다. 적어도 지금은 말이다.

19) Jens Beckert, *Imagined Futures: Fictional Expectations and Capitalist Dynamics*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2016, pp. 4-5.

참고문헌

1. 기본자료

영화 <콘크리트 유토피아>, 엠태화, 2023.

2. 논문과 단행본

수잔 손택 지음, 『해석에 반대한다』, 이민아 역, 이후, 2002.

엘리아스 카네티 지음, 『균중과 권력』, 강두식·박병덕 역, 바다출판사, 2002.

질 들뢰즈 지음, 『운동-이미지』, 유진상 역, 시각과 언어, 2002.

_____, 『시간-이미지』, 이정하 역, 시각과 언어, 2005.

프리드리히 니체 지음, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 홍성광 역, 펍권클래식, 2011.

Aidan Power, Delia Gonzalez de Reufels, Rasmus Greiner, Winfried Pauleit eds., *Reality Unbound: New Departures in Science Fiction Cinema*, Berlin: Bertz+Fischer, 2017.

Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*, Yale University Press, 1979

Debbie Olson ed., *The Child in Post-Apocalyptic Cinema*, London: Lexington Books, 2015.

Frederic Jameson, "Progress vs. utopia, or, can we imagine the future?", *Science-Fiction Studies*, SF-TH, Inc., 1982, pp.147-58.

Jens Beckert, *Imagined Futures: Fictional Expectations and Capitalist Dynamics*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2016.

Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*, New York: Routledge, 2002.

Joe Trotta, Zlatan Filipovic and Houman Sadri eds., *Broken Mirrors: Representations of Apocalypses and Dystopias in Popular Culture*, New York: Routledge, 2020.

Pablo Gómez-Munõz, *Science Fiction Cinema in the Twenty-First Century: Transnational Futures, Cosmopolitan Concerns*, New York: Routledge, 2023.

Abstract

The 'We' After the Apocalypse - The Cultural Politics of Genre and Time in <Concrete Utopia>

Kim, Sun-Ah(Dongseo University)

The film *Concrete Utopia* achieved box office success and gained contemporary public acclaim, demonstrating the commercial potential of the post-apocalyptic film genre.

This paper examines what the 'future' dystopia depicted in *Concrete Utopia* signifies. *Concrete Utopia* presents a cultural politics of an uncanny utopia through its genre, narrative time, and arrangement of cinematic apparatus. This is primarily centered around three temporalities: the temporality of screen media, the symbolic temporality of the child, and the temporality of flashbacks. Each of these times is divided into the present/near future, the time of screen media where documentary and SF are indistinguishable, the absence of children as symbols of the future, and flashbacks lacking a past to return to, respectively representing the present, future, and past. Screen media, beginning with the history of apartments and showing the ruined present, demonstrates the perpetuity of the fetishism towards 'apartments'. In the ruined present, children, who symbolize the future of reproduction, are absent. *Concrete Utopia* sutures the place of 'child salvation', a convention of the post-apocalyptic genre, with the reality of low birth rates, signifying the impossibility of imagining a long-term future in South Korea. Not only the symbolism of children but also the convention of flashbacks reinforces the persistence of desire for 'apartments'.

If capitalism is a system that operates on the premise of an imagined future as a fictional construct, then the desire for 'apartments' itself can be said to be a fictional construct driving South Korean capitalism. This paper is significant in

멸망 이후의 '우리' - 영화 <콘크리트 유토피아>(2023)의 장르와 시간의 문화 정치학 / 김선아 181

revealing the affective structure of post-apocalyptic genre visual media currently resonating with the public, and in analyzing the cinematic expression of 'future' in the here and now.

(Keywords: Concrete Utopia, Post-apocalyptic Film Genre, SF films, Disaster Films, Future, Flashback)

논문투고일 : 2024년 8월 28일
논문심사일 : 2024년 10월 15일
수정완료일 : 2024년 10월 17일
게재확정일 : 2024년 10월 18일