

교실로 들어온 대중예술 - 공포물을 대화로 풀어가기

박성봉*

1. 들어가며
 - 1-1. 연구의 목적
 - 1-2. 연구의 배경
 - 1-3. 연구의 방법
 - 1-4. 연구의 효용과 한계
2. 본론: 공포물에 관한 질문지의 구성과 분석
 - 2-1. 간추린 16가지 질문들
 - 2-2. 16가지 질문들의 의도와 학생들 반응의 요점
3. 나가며

국문요약

교실에서 학생들과 함께 하는 공포물 수업은 공포라는 장르뿐만 아니라 대중예술 전반에 관한 수업이라 할 수 있다. 대중예술은 청소년들 일상의 삶의 한 부분이다. 학생들은 교실에서는 대중예술에 비판적인 듯싶다가도 학교를 벗어나면 여전히 대중예술의 주요한 소비집단이다. 일반적으로 청소년기는 이제 더 이상 어린아이가 아니면서도 영향력이 없다. 하나의 집단으로서 집결된 힘을 느낄 가능성도 없다. 청소년기는 한 인간으로서 자신의 존재의미를 치열하게 고민하는 시기이기도 한데, 대부분의 청소년들에게 학교는 억압과 무의미함의 산실일 뿐이다. 동시에 사회는 급격히 전통적인 가치와 결별하고 있다. 청소년

* 경기대학교 다중매체영상학부 교수

들은 민감하게 새로운 가치를 추구한다. 그러나 그들은 어디에서 그들이 동일시할 수 있는 대상을 찾을 수 있을까? 어른들은 여전히 전통적인 제도의 잣대를 청소년들에게 들이대고 있다. 그들 스스로 더 이상 확신할 수 없는 전통의 잣대를 말이다. 범지구적 대중적 문화산업은 청소년들이 처해 있는 이런 상황에 발 빠르게 대처한다. 물론 문화산업의 입장에서 상업적인 이해타산이 결정적인 동기이다. 청소년들도 그걸 느끼지만 어른들은 그들이 무엇을 느끼는지 귀를 기울이지 않는다. 여타의 대중예술과 마찬가지로 공포물은 청소년들에게 커다란 영향력을 행사한다. 청소년들에게 공포물 경험은 일종의 현대적 의미의 통과례일 수도 있고, 동료집단과의 일체감일 수도 있다. 문제는 공포물 체험에 대한 청소년들의 수동적 자세이다. 공포물은 대중예술의 다른 영역처럼 교실로 들어와야 한다. 일단 공포물을 공포물 그 자체로서 받아들이고 그 위에서 무언가 생산적인 작업을 고민할 필요가 있다. 무엇보다도 수평적인 대화의 방식을 통해 교실로 들어온 공포물 수업은 결국 가능성의 지평을 확대하는 일이며, 동시에 모든 것이 급속히 변하는 시대에 새로운 가치의 지향점을 찾는 일이기도 하다. 이런 맥락에서 이 연구는 스웨덴의 한 경우를 참조하면서 우리나라의 교실에서 직접 전용될 수 있는 공포물 수업의 한 구체적인 모델을 제시하고자 한다.

주제어

대중예술, 교실로 들어온 공포물, 질문지에 의한 수평적 대화수업, 미적 의식, 새로운 가치의 지향점

1. 들어가며

1-1. 연구의 목적

경험적으로 공포물¹⁾은 청소년층에게 강력한 호소력을 발휘한다.²⁾ 필

자 자신만 해도 지금까지 평생 영향을 미치는 일련의 공포물의 기억을 갖고 있다.³⁾ 그런데 요즘 특히 영상 쪽에서 전개되는 지나칠 정도로 잔인한 폭력적 묘사는 필자를 상당히 불편하게 한다. 공포물에는 확실히 우리의 말초각각을 자극하는 독특한 호소력이 있으며, 그 호소력은 선정성에서 갈수록 극단으로 치달아가면서 청소년들 사이에 호기심을 불러

- 1) 여기에서 공포물은 보통 '호러'라고 하는 장르이다. 거의 모든 장르구분이 그렇지만 '호러'라는 장르도 아주 다양한 작품들로 이루어진 세계라 할 수 있다. 어쨌든 대략적으로 분류해보면, 1) 『여고괴담』같은 전통적인 귀신물, 2) 『오멘』같은 악령물, 3) 『스크림』같은 슬래셔물, 4) 『호스텔』같은 고어물, 5) 『데드 얼라이브』같은 스피레터물, 6) 『살아있는 시체의 밤』같은 좀비물, 7) E.A. 포의 소설이나 이토 준지의 만화같이 음산하고 섬뜩한 그로테스크물, 8) 『골렘』, 『프랑켄슈타인』, 『드라큘라』, 『웨어울프』류의 傳奇적 괴물물, 9) 『지킬박사와 하이드』같은 다중인격물, 10) 『디센트』류의 유전적 변종 괴물물 11) 『더 씽』같은 에일리언 괴물물, 12) 『무서운 영화』같은 패러디물. 여기에는 『양들의 침묵』이나 『극락도 살인사건』같은 스틸러까지 가세하면 '호러'라는 장르를 완벽하게 정의하려는 어떤 시도도 무모해 보인다. 그래서 필자는 '공포물'로 소름이 돋는 심리적인 공포와 염기적인 폭력의 육체적인 공포를 모두 자연스럽게 아우르는 용어사용의 전술적인 방식을 취한다.
- 2) James B. Twitchell은 공포물이 남자 청소년들에게 행사하는 매력에 주목하면서 공포물을 특히 성과 관련되어 일종의 교육적 기능을 담당하는 제의의 양식으로 파악한다. (James B. Twitchell, *Preposterous Violence*, Oxford Univ. Press, 1989, 47쪽. 또는 *Dreadful Pleasures: an anatomy of modern horror*, Oxford Univ. Press, 1985, 65쪽.) 이보다는 좀 더 현실적인 방식으로 스웨덴의 사회학자 케이트 로에는 청소년들의 공포물 수용을 다음과 같이 설명한다. 1) 비용이 적게 들고 접근하기가 쉽다. 2) 동료집단과의 일체감을 조성한다. 3) 기성세대의 통제를 벗어나는 대리체험을 제공한다. 4) 자신의 용기를 과시할 기회가 된다. 5) 기성 세대의 권위에 대해 반사회적 저항의 이미지를 제공한다. Keith Roe, 『스웨덴 청소년들의 비디오 수용실태』(Svenska Ungdomar och deras relationer till video, stencilrad rapport inom projektet Mediapanel), 1983, 참조.
- 3) 이미 거의 반세기 전에 스웨덴의 영화학자 레이프 퀴르함마르는 『백설공주』같이 무해해 보이는 디즈니 애니메이션에서 마녀와 관련된 공포스러운 장면들이 어떻게 아이들의 밤잠을 설치게 하는가를 연구했다. 이 부분에 관해서는 그가 1965년 영화의 영향과 검열이라는 제도에 관해 사회심리학적 관점에서 접근한 초기연구 참조. Leif Furhammar, 『영화영향연구』(Filmpåverkan), pp.124-134. Stockholm, 1965.

일으킨다. 기성세대 특유의 보호주의일 수도 있지만 감당하기 어려운 도발성, 이것은 확실히 문제가 있다. 그래서 필자는 공포물이 교실로 들어와야 한다고 생각한다. 문제는 교실에서의 접근방식이다. 무조건 공포물에 소독약을 잔뜩 뿌려대도 안 되겠고, 그렇다고 교실이 또 하나의 공포가 되어서도 안 될 일이다. 어떤 의미에서 공포물의 역사는 인간의 역사이므로,⁴⁾ 공포물은 앞으로도 계속 존재할 것이다. 그렇다면 공포물에 관심이 있는 청소년들의 공포적 상상력을 함양하기 위해 교실이 창조적으로 기능해도 좋은 일이다.⁵⁾ 이 논문은 공포물이 교실로 들어올 때 그 효과적인 교육적 방법론을 모색한다. 가능하면 논문 그대로 직접 교실에 적용할 수 있는 구체적인 하나의 모델로 기능하기를 바란다.

- 4) 삶은 공포물의 또 다른 얼굴이라는 입장에 대해서는 Les Daniels, *Living in Fear: A History of Horror in the Mass Media* (New York, 1975) 참조. 잠자는 어린아이의 모습은 천사 같다고 읊은 시인이 있지만, 사실 자고 있는 어린아이가 꾸는 꿈의 대부분이 악몽이라는 연구결과도 있다. (P.M. Pickard, *I Could A Tale Unfold: violence, horror & sensationalism in stories for children*, London & N.Y., 1961 참조) 이런 입장들에 따르면 공포물은 현실의 악몽을 공포물이라는 허구의 관습적인 세계에 옮겨놓을 것일 뿐이다. 왜 악몽을 꾸는가는 또 다른 문제이다. 미국의 헐리웃을 제외하고 폭력적 공포물의 삼대 강국으로 꼽히곤 하는 일본, 독일, 이탈리아가 모두 제 2차 세계대전의 패전국이라는 공통점이 암시하는 바가 있다면, 우리나라 장르의 전통에서 공포물이 비교적 활성화되고 있는 영역이라는 점도 생각해볼만한 지점이다.
- 5) 일반적으로 아직까지 예술로서 공포물은 주로 문학의 영역이다. 문학에서 메리 셸리나 E.A. 포의 작품 같은 공포물의 고전들이 하나하나 번역되고 있는데, 특히 최근에 H.P. 러브크래프트의 소설들이 번역된 것은 고무적이다. 어쨌든 스티븐 킹의 소설은 엄청난 분량으로 세계 도서관의 서가를 채우고 있다. 우리나라에도 그의 작품들이 대부분 번역되어 있다. 그리고 그의 대부분의 소설들은 영화로 제작된다. 대단한 영향력이다. 이런 맥락에서 공포적 상상력 교육은 흥미롭다. 『블레이 워치』같이 저예산이지만 신선한 공포물의 가능성도 좋은 자극이고, 『어딤션』이란 영화는 철학적 사유가 거의 현학적인 한계에 이른 영화이다. 교사의 관심에 따라 다양한 공포적 상상력을 교실로 끌고 올 수 있다. 상상력은 여러 영역에서 서로 통하는 법이라 악명 높은 공포물인 『이블 데드』의 샘 레이미 감독은 나중에 『퀵 앤 데드』나 『스파이더 맨』을 만들고, 『데드 얼라이브』의 피터 잭슨 감독은 『반지의 제왕』이나 『킹콩』 같이 대중의 사랑을 받는 영화들을 만든다.

1-2. 연구의 배경

공포물에 대한 연구는 다양한 영역에서 상당 부분 집적되어 있으나 어떻게 공포물을 학교의 교실로 끌고 올 것인가에 대한 연구는 필자의 견문이 부족한 탓인지 1988년 스웨덴의 문화연구가 올레 홀름베르지가 펴낸 『교실로 들어온 비디오 폭력물』(Videovåld och Undervisning)이 유일한 것으로 보인다. 이 연구는 고등학교 교실에서 학생들과 폭력적인 공포영화를 비디오로 시청한 후 격의 없이 주고받는 이야기를 녹취해서 책으로 엮은 작업이었다.⁶⁾ 1980년대 후반이면 비디오가 본격적으로 보급되기 시작해 청소년들이 기성세대의 걱정을 살만큼 폭력적인 공포물을 대량으로 소비할 때이다. 올레 홀름베르지도 이런 맥락에서 공포물에 대해 청소년들과 대화를 시도한다. 올레의 수업에 참여한 학생들은 스웨덴 풀햄 고등학교 전기-통신의 2년제 과정에 다니는 학생들이다. 모두가 남학생들이고, 16명 중에 12명이 노동계층의 가정배경을 갖고 있다. 올레는 공포물 소비를 노동계층 학생들의 단조로운 일상과 단쳐진 미래에 대한 일종의 징후현상으로 본다. 필자는 올레와 같은 이념적 배경은 없다. 공포물의 존재 이유와 예술적 가능성에 대한 청소년들의 생각을 듣고 싶었던 필자의 관심은 차라리 미학적이라 할 수 있다. 필자 자신이 공포물 체험과 예술적 가능성에 대해 제한된 경험을 갖고 있지만, 이 연구를 통해 공포물의 미래에 대한 전망이 확보될 수 있기를 기대하는 마음도 있다.

1-3. 연구의 방법

6) Olle Holmberg, *Videovåld och Undervisning*, Stockholm/Lund, 1988.

필자는 교실로 들어오는 공포물의 출발점은 대화라고 생각한다. 공포물은 교실이 무언가를 일방적으로 가르쳐주는 장소로서 기능하기보다는 대화의 장소로 기능하는 것이 적절한 영역이기 때문이다. 필자는 공포물에 대한 자신의 가치판단과 상관없이 올레가 교실에서 학생들과 나누는 철저하게 수평적인 방식의 대화에 깊은 인상을 받았다. 그래서 필자도 올레와 비슷한 성격의 수업을 구상하기 시작했다. 올레의 수업은 국어시간을 빌어 일주일에 4시간 씩 한 학기 도합 16시간의 수업이었는데, 우리나라의 현실에서는 어려운 일이다. 필자는 일단 필자가 강의하는 대학에서 한 학기 한 번에 세 시간씩 두 번의 수업을 구상했다. 따라서 학생 수는 차치하고, 시간이라는 측면에서 올레처럼 영화를 통째로 교실에서 볼 수도 없고, 편안한 호흡으로 대화를 풀어갈 수도 없다. 그래서 필자는 대화의 틀로서 질문지의 방식을 택했다. 먼저 300쪽 분량의 올레의 작업을 토대로 16가지 질문들을 포함한 A4로 18쪽 분량의 질문지를 마련했다. 올레의 수업을 분석해서 그 핵심적인 부분을 자연스럽게 질문들 속에 담아내는 한편, 올레와 학생들 간의 대화중에 우리 학생들에게 참조가 될 만한 대화들을 번역해서 질문들 속에 포함시켰다. 물론 스웨덴과 우리나라의 교실 분위기가 많이 다를지 모르고, 20년 가까이 시간의 차이도 있으며 고등학생과 대학생이라는 차이도 있다. 그러나 어느 나라나 10대에서 20대 초반의 청소년들이 학교에서 겪는 경험들은 비슷한 양상을 보이며, 공포물의 소비 실태 또한 서로 많이 다르지는 않을 것이다. 우리나라의 학생들이 스웨덴 학생들의 생각을 참조하며 자기 생각을 정리하는 가운데 장르수업의 경계를 넘는 또 다른 교육적 의미가 파생될 수도 있다. 질문지가 촘촘하게 18쪽 분량이라 학생들은 한 학기 내내 대답을 고민하면서 필요하면 의식적으로 공포물을 체험하기도 했는데, 질문지 수업은 현실적으로 우리나라 상황에서 공포물을

교실로 가져오는 효과적인 대안이 아닐까 싶다. 필자가 학생들에게 던진 16가지 질문들이 교육방법론적으로 치밀하게 구성되었다고 말하기는 어렵다. 그래도 일련의 사유과정을 밟아가게끔 구성되었으며, 그 과정이 교육적인 의미를 확보하기를 기대한 작업이었다.

1-4. 연구의 효용과 한계

이 논문에서 필자가 제안하는 질문지는 잠정적으로 고등학생까지를 포함하지만 일단 대학생들을 염두에 둔 것이다. 먼저 필자는 학기 초에 필자의 <대중예술과 미학> 수업에 참여한 200여명의 대학생들에게 질문지를 나눠주었다가 학기 중반에 세 시간 한 번의 수업으로 함께 질문지를 검토했다. 학생들의 대답은 보고서의 성격으로 제출되었고, 필자는 세 시간 또 한 번의 수업으로 학생들과 함께 제출된 보고서의 내용을 서로 확인하는 시간을 가졌다. 필자의 수업은 주로 예술대에 속한 학생들이 주를 이루지만 실제로는 다양한 전공의 학생들을 포괄한다. 필자는 무엇보다도 공포물이라는 장르의 존재이유와 예술적 가능성에 대한 학생들의 생각이 궁금했다. 필자는 본문에서 질문들의 요약과 의도, 그리고 학생들의 보고서에서 드러나는 흥미 있는 지점들을 간략하게 검토할 생각이다. 그리고 결론 부분에서 이번 질문지 수업의 성과가 비판적으로 정리될 것이다. 이 연구는 필자와 비슷한 이유에서 교실로 공포물을 끌어오고 싶은 교사들을 위한 하나의 제안으로 기능할 수 있다. 그러나 필자의 교실 경험이 대학의 강의실뿐이라 그 점에서 이 연구의 한계가 있을 거라 생각한다. 따라서 이 연구가 초, 중, 고등학교 현장에서도 적절한 변화와 함께 생산적으로 응용되려면 교사의 적극적인 교육적 상상력이 필요하다. 이 연구가 그럴 수 있는 자극이 되기를 기대한다. 뿐만 아니라 이 논문에서 부분적으로 소개되는 울레 홀름베르의 작업 또한

우리나라의 교사들에게도 흥미로운 자극이 될 것이라 믿어 의심치 않는다. 이 논문의 무게중심은 일단 교육현장에서 직접 운용할 수 있는 16가지 질문을 포함한 질문지의 구성에 있다. 분량관계로 질문지 전체를 수록할 수는 없었지만 질문의 요약을 참고로 교육현장에서 저마다의 질문지가 만들어지면 그것이 더 효과적일 것이라 생각한다. 청소년 공포물 수용의 실태에 대한 엄밀한 설문작업과 통계분석의 실증주의적 접근이 필요한 교사는 다른 연구논문을 참조하시라 부탁드린다.

2. 본문: 공포물에 관한 질문지의 구성과 분석

필자의 작업에 직접적인 영감을 준 울레의 수업은 모두 세 단계로 이루어져 있다. 첫째 단계에서 학생들은 교실에서 비디오를 감상한다. 그리고 자신의 경험을 이야기한다. 울레 또한 적극적으로 자신의 경험을 이야기한다. 둘째 단계에서 폭력적인 공포물의 효과를 연구하는 사회학자를 초빙해 이야기를 들어본다. 그리고 학생들 스스로 학교에서 인터뷰나 설문작업을 시도해 본다. 그 결과를 기존의 다양한 이론들에 접목시켜 본다. 학교의 선생님들 또한 그 조사에 적극적으로 동참할 수 있다. 셋째 단계에서 교실에서 개인적인 경험에서 출발한 논의를 일상의 삶과 대중문화 전반에 걸친 상호 영향관계로 발전시켜 본다. 문화소비와 일상의 관계가 역사의 흐름에 따라 어떻게 변해왔는가를 구체적으로 보여주기 위해 학교 선생님들의 청소년 시절의 이야기를 복사해 학생들에게 돌린다. 그리고 이와 같은 경험을 바탕으로 학생들 스스로 미래의 매체 환경에 대한 작문을 쓰게 한다. 울레가 특히 주의했던 점은 대화가 너무 분석적이 되면서 갑자기 학생들이 대화에서 소외되는 기분이 들어버릴

위험성이었다. 우리나라의 교육현실에서 울레의 수업방식을 택하기는 어렵다. 한 학기 16시간의 수업으로 진행한 스웨덴 폴햄 고등학교의 경우를 면밀히 검토하면서 필자는 즉발적인 주관적 체험에서 미적 거리두기를 거쳐 거시적 관점에 이르기까지 비교적 유기적으로 구성된 16가지 질문들을 포함한 18쪽 분량의 질문지를 구상했다. 이제 본문에서는 16가지 질문들의 요약과 질문에 담긴 필자의 의도, 그리고 학생들의 반응에서 나타난 흥미로운 측면들이 간단하게 정리될 것이다.

2-1. 간추린 16가지 질문들

필자가 강의실에서 학생들에게 나눠준 질문지에는 울레와 스웨덴 학생들이 나누는 대화가 상당 부분 포함되어 있다. 따라서 필자의 질문지를 통해 학생들은 자신의 생각과 스웨덴 학생들의 생각을 비교해볼 수 있다. 여기에서 필자는 16가지 질문들의 뼈대만 간추린다. 스웨덴 학생들과의 비교가 필자가 구성한 질문지의 주요한 특징 중 하나이지만 교실에서 교사들은 필자의 질문들을 토대로 저마다의 장점이 내포된 다양한 질문지를 구성해볼 수 있다.

- 질문1) 많은 공포물에서 생명체의 육체는 마치 고기 덩어리인 것처럼 묘사됩니다. 그리고 인간 내면의 잔인한 폭력적 충동이 그 극단적인 모습으로 드러납니다. 혹시 이전에 봤던 영화들 중에 기억나는 장면이 있는지요?
- 질문2) 공포물에 대한 울레의 우려와 의도적으로 대립하려는 한 스웨덴 학생은 공포물 체험을 롤러코스터와 같은 단순한 기분전환으로 이야기합니다. 여러분의 생각은 어떻습니까?
- 질문3) 스웨덴 학생들의 대화를 참고로 공포물에서 여러분이 특별히 불편했던 장면들이 있다면 어떤 장면인가요?

- 질문4) 공포물에서 “누가? 왜?”라는 질문은 “흥분을 고조시키는” 효과의 중요성 앞에서 무색해집니다. 공포물에서 제대로 마무리되지 않는 자극은 정신적으로 해로울 수도 있지 않나요?
- 질문5) 혹시 공포물을 접하고 난 후 작품 속 특정 장면의 의미에 대해 되새김질 해본 경험은 없는지요?
- 질문6) 공포물을 접할 때 흥분이나 혐오 같은 즉각적인 반응너머 무언가 작품의 예술적 측면에 대한 미적 거리두기의 경험이 있는지요?
- 질문7) 공포물에서 ‘예술적으로 좋은 작품’하면 떠오르는 작품이 있는지요?
- 질문8) 웃음과 공포의 결합에 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?
- 질문9) 폭력공포물의 영향과 금지에 대해 몇몇 이론들과 스웨덴 학생들의 생각을 참조하여 여러분의 생각을 부담 없이 정리해볼 수 있겠는지요?
- 질문10) 만일 여러분이 폭력공포물에 대한 사람들의 생각이 궁금해서 설문을 준비한다면, 설문에 꼭 포함시키고 싶은 특별한 항목이 있는지요?
- 질문11) 공포 체험의 맥락에서 은퇴한 늙은 광부들과 10대의 청소년들을 무의식의 차원에서 함께 엮어보려는 울레의 의도에 대한 여러분의 생각은 어떻습니까?
- 질문12) 혹시 여러분에게 공포물에 대한 대안이나 미래에 대한 비전이 있는지요?
- 질문 13) 여러분은 어떤 스웨덴 학생들의 유형에 자신을 포함시킬 수 있는지요? 혹시 자기와 입장이 비슷한 누군가가 존재하는지요?
- 질문14) 여러분은 이런 방식의 수업이 우리나라 고등학교 교실에서 적절하다고 생각하는지요?
- 질문15) 혹시 질문에 대답을 하는 중에 공포물로 인한 내면의 억압으로

부터 무언가 조금 자유로워진 것 같은 느낌이 들지는 않으셨는지요?

질문16) 여러분이 받은 질문들에 대해 뭔가 의견이 있으시면 기탄없이 말씀해주세요. 혹시 중요한데 빠져있다 싶은 질문은 없는지요?

2-2. 16가지 질문들의 의도와 학생들 반응의 요점

1) 인간 내면의 잔인한 폭력적 충동과 인간 육체의 훼손에 관한 첫 번째 질문은 울레 수업의 출발점이기도 하다. 울레가 교실에서 학생들과 함께 본 Cannibal Holocaust는 실제로 대단히 폭력적인 공포물이다. 필자는 스웨덴 학생들의 대화를 우리 교실로 끌어오기 위해서 짧게 편집한 영화의 몇 장면을 학생들과 함께 시청했다. 폭력 공포물이든 심리 공포물이든 공포물에서 피나 육체에 대한 묘사는 의도적으로 충격적이고, 잔인하다. 학생들은 내심 불편해하면서도 인간의 육체에 대한 잔인한 폭력적 충동을 당연한 듯 받아들이고 있었다. 인간의 육체가 고기 덩어리처럼 다루어지는 공포물의 경험으로 학생들은 대체로 비교적 최근에 개봉된 『호스텔』이나 『쏘우』같은 영화들을 떠올렸다. 학생들 중에는 『이치 더 킬러』나 『기니피그』시리즈 같은 극단적인 일본영화를 언급하는 학생도 있었다. 공포물이라는 장르의 경계가 애매하기는 하지만 공포물에서 훼손되거나 부식되는 인간의 육체는 그 물질적 성격과 정신적 성격이 기묘하게 어긋나면서 공포라는 특정체험영역을 창출한다. 학생들의 보고서를 검토하는 자리에서 필자는 미국 드라마 『CSI』 시리즈나, 『인체의 신비』 같이 인간육체를 표본화한 전시회나, 인터넷의 시체 사이트 등을 거론하기도 했다. 일반적으로 자연계에서 죽은 몸은 일상적으로 그렇게 노골적으로 드러나지 않는다. 코끼리의 무덤이나 엄청난 양의 하루살이의 주검 정도를 생각해봐도 그렇다.⁷⁾ 이런 의미에서 이 질문의 근본적인 의도는

인간의 폭력적 충동과 함께 인간의 부식되거나 훼손된 육체를 드러내는 방식과 수준에 대한 문제의식의 환기라고 할 수 있다.

2) 필자에게 공포물 체험은 쾌와 불쾌의 복잡한 상호작용으로 보인다. 금기와 욕망의 상호작용이라 해도 좋다⁸⁾ 가끔 사람들은 내면에 억압되어 있던 것을 터트릴 때 '카타르시스'라는 말을 쓰곤 한다. 아리스토텔레스 이래 많은 미학자들이 카타르시스로서 비극체험을 이야기해왔는데,⁹⁾ 필자의 경우 비극이나 공포물에서 카타르시스의 경험은 제한적이다. 『새벽의 황당한 저주』같은 코믹 좀비영화가 해피엔딩을 전제로 부식하는 육체가 폭발하는 통쾌감 정도에서 롤러코스터 비슷한 긴장과 이완이라는 기분전환의 효과가 있다고 이야기한 학생은 있었지만, 쾌적한 체험으로서 공포물의 가능성을 묻는 두 번째 질문에 대한 학생들의 대답 또한 전반적으로 제한적이었다. 결국 작품 속에서 묘사되는 모든 죽음은 저마다 미학적 배경을 갖는다. 이 질문과 관련된 필자의 문제의식은 일련의 공포물에서 추구하는 자극적인 효과와 더불어 사람들이 잔혹하게 죽임을 당하는 장면을 미적으로 어떻게 범주화할 것인가에 관한 것이라 할 수 있다.

3) 세 번째 질문의 의도는 일단 공포물이 인간의 다양한 불안감에 구체적인 실체를 부여한다는 전제에서 출발한다. 개인적인 취향의 문제일 수도 있겠지만, 필자는 현대 공포물에서 충격적인 묘사의 정도가 갈수록

7) Lewis Thomas, "Death in the Open", F.D. Burt & E.C. Want eds. *Invention & Design*, Random House, 1978, 참조.

8) Franz Rottensteiner의 *The Fantasy Book: an illustrated history from Dracula to Tolkien*. New York, 1978. 특히 introduction 참조.

9) 왜 사람들은 파국을 경험하기 위해 비극을 찾는가라는 문제가 아리스토텔레스의 책 『시학』의 출발점이다. 아리스토텔레스는 그 책의 한 지점에서 비극의 정의를 시도할 때 카타르시스라는 개념을 언급한다., 천병희 역, 『시학』, 문예출판사, 2005, 53쪽 참조.

심해지고 있다고 생각한다.¹⁰⁾ 어떤 의미에서 공포물 체험이 현실의 불안감을 더욱 증폭시키는 악순환의 고리를 형성할 수도 있다. 필자 자신도 인과관계를 명확히 설정하기는 어렵지만, 현실의 불안과 공포물의 불편함에는 상호 밀접하게 관련되는 부분이 있다. 많은 학생들이 고통스러웠던 공포물 체험에 대한 질문에 대답하기 힘들어 했다. 여학생들의 경우 성적 폭력과 관련된 장면들이 싫었다는 대답이 지배적이었다. 인육을 먹거나, 신체절단도 많은 학생들이 언급한 장면이었고, 동물 학대 장면을 굉장히 싫어한다는 대답도 있었다. 벌레나 쥐, 또는 뱀 같은 동물을 혐오스러워 하는 학생도 있었다. 『링』이나 『주온』처럼 귀신이 등장하는 순간을 유리판을 날카로운 것으로 긁을 때 나는 소리 같은 것으로 비유한 학생도 있었다. 지금까지 불편한 장면에서 눈을 가리거나 책장을 넘겨 버리는 수동적인 자세였다면 이 질문을 통해 학생들은 자신의 현실 경험과 공포물 체험 사이의 관련성에 대해 사유하게 된다.

4) 올레의 수업 중에 한 스웨덴 학생이 심리적으로 불편했었다고 토로한 『도구통 살인광』의 엔딩을 학생들과 함께 보면서 필자는 공포물 엔딩의 한 관습, 즉 끝을 흐지부지하게 만드는 기법에 대해 형식체험이라는 미학적 관점에서 문제를 제기했다. 솔직히 네 번째 질문을 준비할 때 필자는 어느 정도 학생들이 필자의 문제 제기에 동조할 거라 짐작했었다. 그러나 학생들의 반응은 좀 달랐는데 절반이 넘는 학생들이 그런 엔딩이 여운이 있어 좋다는 것이었다. 속편을 만들려는 상업주의적 속셈에 대해서도 비교적 관대했다. 필자는 마무리되지 않은 정서체험의 위험성에 대해서도 언급했지만 필자 자신 과학적으로 입증할만한 어떤 데이

10) 이것은 이미 공포물 가이드 편집자들이 80년대 초 주목했던 부분이다. The editors of consumer guide, *The Best, Worst, and most Unusual: Horror Films*, Random House, 1984, pp.9-10.

터도 갖고 있지 않아서 별다른 설득력이 없었다.

5) 다섯 번째 질문은 의미의 다층구조로서 공포물 체험의 가능성에 관한 것이다. 필자는 평소에 되새김질의 예술체험을 중요하게 생각하는데, 되새김질을 통해 우리는 표면적 체험으로부터 심층적 체험까지 다양한 의미영역을 경험할 수 있다. 예를 들어 W.P. 블래티의 소설 『엑소시스트』 마지막 부분에서 젊은 신부가 악마를 몸에 품고 죽는 순간 그가 마지막에 본 것이 신이었을까, 악마였을까를 놓고 한 동안 되새김질을 했던 기억이 있다. 대부분의 학생들의 경우 되새김질을 통한 흥미 있는 공포물의 의미 맛보기 경험은 비교적 제한되어 있다. 그래도 질문에 대답을 고민하면서 학생들은 『장화, 홍련』, 『궁녀』, 『알포인트』, 『분홍신』, 『쏘우』, 『1408』 혹은 ‘사이코패스’를 다룬 『검은 집』 등 다양한 공포물들을 언급했다. 공포물이라 하기에 좀 적절치는 않지만 이와이 순지 감독의 『언두』라는 영화의 상징성이나 『배틀로얄』의 주제의식을 나름대로 꽤 깊이 있게 언급한 학생들도 있었다. 비록 이러한 되새김질이 단지 충격적 효과에 의한 순간적인 반응일지라도 어쨌든 공포물 체험에 일정거리를 두는 의미 찾기의 해석적 경험은 중요하다. 앞으로 이 지점에서 교육의 역할이 기대된다.

6) 앞에서 거론한 허구의식이나 되새김질 체험은 작품의 예술적 측면에 대한 미적 거리두기의 여섯 번째 질문으로 이어진다.¹¹⁾ 공포물 체험에 대해 학생들이 맺는 관계는 한 마디로 즉각적이라 할 수 있다. 체험을 함목적적으로 구축해가는 형식적 의지는 별로 보이지 않는다.¹²⁾ 따라서

11) 여기에서 미적 거리두기라 하면 우리의 주관적인 체험을 객관적인 세계 속에서 어떤 힘의 지점과 고리 지으려는 의식적인 태도라 할 수 있다. 대중예술과 미적 거리두기와 관련된 논의를 위해서는 박성봉, 『대중예술의 미학』, 동연, 1995, 270-295쪽 참조.

12) 미적 거리두기가 중심에 있는 쉐러미학을 한 마디로 하자면 감각충동(또는 물질

학생들이 되새김질에 대한 질문과 마찬가지로 이 질문에도 대답을 찾으려 애를 썼던 것은 교육적으로 의미가 있다. 『장화, 홍련』의 음악과 색감, 『기담』의 영상, 또는 『여고괴담』의 특수효과가 거론되었고, 황병기의 음악 『미궁』을 예로 들면서 공포물에서 음악이나 음향의 중요성을 언급한 학생도 있었다. 공포물이라기보다는 상황이 공포스러웠던 영화 『리턴』에 출연한 연기자들의 연기력을 칭찬한 학생도 있었는데, 이와는 조금 다른 측면에서 복선과 반전과 같은 미학적 접근을 통해 『식스센스』를 거론한 학생도 있었다. 나중에 함께 보고서를 검토하는 자리에서 『장화, 홍련』에서 ‘새엄마’의 존재에 미적 의미를 부여해보려 시도한 학생으로 미루어 교사의 능력에 따라 공포라는 효과를 거두는 다양한 미학적 장치들과 지점들에 대한 학생들의 능동적인 수업은 도전해볼 직 하다. 어쨌든 많은 학생들은 공포물 자체가 '미적'까지는 아니어도 '거리두기'는 확실했다고 고백한다. 즉, 공포체험이 워낙 고통스러워서 끊임없이 “이건 영화일 뿐이야.”를 자신에게 속삭인다는 것이다. 『주온』이나 『링』 또는 『셔터』와 같은 귀신물에서 원한이나 저주가 응축된 지점들이나 음산한 배경음악과 함께 어떤 악의에 의해 계속 쫓기는 장면들이 이야기하는 공포체험에 관해 쫓기는 자가 아닌 쫓는 자의 관점으로 시점을 바꿔보면 적어도 심리적 거리는 유지할 수 있을 거라고 제안한 공포물 마니아 학생도 있었다.

7) 거의 대부분의 학생들이 공포물의 예술적 가능성에 대한 일곱 번째 질문에 대답을 찾기 어려워했다. 사실 예술성이란 것 자체가 어려운 개

충동·형식충동·놀이충동의 삼각형이라 할 수 있다. 감각충동은 소재에 대한 즉발적 반응이고 형식충동은 그 반응을 합목적적으로 구축해가는 의식이며 놀이충동은 그 두 충동의 유기적인 조화라 할 수 있다. 학생들의 보고서를 쉐러미학적으로 판단하면 학생들의 공포물은 그 성격상 감각충동이 지배적이고, 형식충동을 이루는 문장이나 연기 또는 주제나 스타일은 공포물 체험에 부수적인 셈이다. 쉐러 미학에 관해서는 프리드리히 쉐러, 안인희 역, 『인간의 미적 교육에 관한 편지』, 청하, 1995, 특히 제13편지 참조.

념이다. 필자는 예술성을 ‘우리 마음속에 닫힌 병마개의 뚜껑을 생명 쪽으로 열게 해주는 성질’ 정도로 정의한다. 여기에서 공포물에 대한 필자의 고민이 시작되는데, 생명심과 공포라는 주제를 통해 필자는 학생들에게 질문지 수업을 구성한 필자의 의도를 확실하게 밝힐 수 있다. 어쨌든 예술성은 주관적이며 상대적인 개념이다. 스웨덴의 한 학생이 커다란 관심을 보인 『비욘드』를 강의실에서 일부 보았는데, 인상적이라고 생각한 학생은 없었다. 그밖에 여기저기서 확보한 리스트 등을 소개했지만 학생들로부터 별 반응이 없었다. 올레는 히치콕 감독의 『사이코』가 좋은 공포물이라 생각했고, 필자는 스탠리 큐브릭 감독의 『샤이닝』을 좋은 공포물의 예로 들면서 학생들과 엔딩장면을 함께 보았다. 필자가 『샤이닝』을 언급하자 『메신저』라는 영화를 좋은 느낌으로 떠올린 학생이 있었다. 그러나 그냥 뒤끝이 깔끔했다는 정도지 진심으로 예술이라 생각하는 것 같지는 않았다. 예술적인 공포영화로 여러 학생들이 거론한 『알포인트』나 『장화, 홍련』은 장르적 전통이 척박한 우리나라에서 그래도 공포물이 차지하는 문화적 위상을 말해준다. H.P. 러브크래프트의 원작을 존 카펜터가 감독한 『매드니스』를 현실과 악몽이 교차하는 구성과 연출이 돋보인 영화로 높이 평가한 학생이 있었고, 태국 공포물 『셔터』를 언급한 학생도 있었다. 이런 예들에도 불구하고 현재로서는 공포물이 예술일 수 있다고 진지하게 생각하는 학생이 아주 드물다. 그러나 이제 공포문학이 고전의 반열에 오르고 있는 현상을 보면 어느 정도 학생들이 아직 예술에 대한 전통적 관념으로부터 자유롭지 못한 측면도 있어 보인다.

8) 함께 수업한 학생 중에 웃음과 공포의 결합에 큰 기대를 거는 공포물 마니아가 있었다. 공포물에 관심을 보이는 미국의 미학자 노엘 캐롤이 몇 년 전 우리나라를 방문해 강연을 할 때 그의 주제도 웃음과 공포였

다.¹³⁾ 영화평론가 듀나는 코믹 호러 『세브란스』를 코미디와 호러 모두 ‘날이 바짝 서 있고’ 그 조화도 훌륭하다고 높이 평가한다.¹⁴⁾ 수업시간에 듀나의 평가를 소개하자 한 학생이 웃음과 공포가 잘 조화를 이룬 작품으로 『프라이트너』를 떠올렸는데, 여러 학생들이 고개를 끄덕였다. 수업시간에 몇 장면 감상한 극단적인 엽기 좀비물 『데드 얼라이브』에 대한 학생들의 열띤 반응도 흥미롭다. 웃음과 공포의 결합에 관심을 보이는 여덟 번째 질문의 배경에는 공포 체험의 새로운 지평에 대한 필자의 관심이 작용한다. 공포체험이라는 측면에서는 『킹덤』과 같이 호흡이 긴 TV 시리즈를 제외하고는 웃음이 공포와 결합할 때 공포적 성격을 잃어버리기 쉬운 것은 사실이다. 그러나 필자가 짐작했던 것보다 더 많은 학생들이 윤리적인 측면에서 웃음과 공포의 결합이 오히려 위험할 수도 있다는 우려를 표실했다. 이런 맥락에서 수업에서 『톰과 제리』가 거론되자 어린 시절의 체험과는 다른 흥미를 보이는 학생들이 여럿 있었다. 어쨌든 패러디 공포물이 끊임없이 제작되는 현실적 배경에는 정서적 차원에서 웃음과 공포의 흥미로운 관련성이 존재하는 것으로 필자에게는 보인다.

9) 필자에게는 문화혁명 시기에 태어나 과학자가 된 중국인 친구가 있다. 그런데 이 친구는 왜 어른들이 아이들에게 무서운 이야기를 들려주는지 이해를 하지 못한다. 아이들이 무서운 이야기를 듣고 나면 화장실을 혼자 가지 못하는데 당장 생활이 불편해지지 않는다는 것이다. 한마디로 이 친구는 무서운 이야기를 우리 사회에서 철저히 뿌리 뽑아야 한다는 입장을 갖고 있다. 이런 입장에 대해 보고서를 제출한 학생들은 철저한 연령제한제의 관리를 전제하면서 100% 만장일치로 공포물

13) 그의 공포미학을 보려면 Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, N.Y.&London, 1990, 참조.

14) 듀나, 「호러&코미디 절묘한 조화」, 『메트로 신문』, 2007. 11. 2.

금지에 반대한다. 공포물 금지에 반대하는 이유로 금지가 오히려 더 강한 호기심을 불러일으킬 거란 지적이 주를 이룬다. 모든 금지는 범죄라는 극단적인 입장도 있지만, 상식적인 차원에서 공포물을 보고나면 별다른 죄의식 없이 곤충들을 괴롭힐 수 있다고 대답한 학생도 있었다.¹⁵⁾ 공포 체험의 일반화를 시도하는 이론들에 대해서는 대체로 긍정적이었으며, 일부 학생들은 구체적인 공포 체험을 중심으로 문화이론에 대한 가능성을 보기도 했다.¹⁶⁾

10) 스웨덴 학생들은 수업시간에 완성한 설문을 실제로 같은 학교의 학생들에게 배포하고 수집해서 분석까지 한다. 설문 자체는 대체로 고등학생들이 생각할만한 전형적인 것들이라 여기에서 다를 필요는 없지만, 우리도 현실적으로 가능만 하면 학생들이 스스로 만든 설문을 통해 다른 누군가의 이야기를 들어봐도 좋다. 열 번째 질문은 일단 그런 실천을 가정해본 것이다. 요약해서 말하자면, 대다수의 학생들이 제안한 설문은 도대체 왜 공포물을 보는가, 또는 본다면 어떤 태도로 보는가에 관한 것이었다. 학생들 스스로도 자신의 공포물 수용의 확실한 이유가 잘 파악이 안 되는 것으로 보이며, 공포물에서 카타르시스를 느끼는 사람이나

15) 한국형사정책연구원에서 연세대 심리학과 윤진교수에게 의뢰한 연구 보고서를 보아도 필자에게는 그 직접적인 영향관계가 애매하게 느껴진다. 91년 연구라 그 이후에도 얼마나 많은 연구들이 있었는지 모르겠지만 필자는 여전히 단정적인 결론에 대해서는 유보적인 입장이다. 윤진, 『대중매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향 - 사회인지이론에 의한 실험적 접근』, 한국형사정책연구원, 1991.

16) 울레 홀름베르에게도 영향을 준 멜빈과 산드라의 책에는 영향관계의 이론들이 넷으로 정리되어 있다. 1)catharsis theory, 2) aggressive cues theory, 3) observational learning theory, 4) reinforcement theory. Melvin L.De Fleur&Sandra Ball-Rokeach, *Theories of Mass Communication*, pp.221-230, N.Y&London, 1975. 여기에서 네 번째 이론은 필자가 질문지에서 제시한 증폭이론과 전혀 다르다. 강화이론이라 번역할 수 있는 이 이론은 대중매체를 통해 자신이 갖고 있는 가치관과 세계관을 더 한층 강화한다는 입장이다. 증폭이론은 공포물이 현실의 불안을 더욱 증폭시킨다는 입장이다.

공포물 마니아들에 대한 호기심도 보인다.

11) 공포물 수업의 맥락에서 올레는 학생들과 독일 작가 막스 폰 데어 그룬의 소설 『다리에서의 조망』을 함께 읽는다.¹⁷⁾ 이 소설을 통해 올레는 죽음에 대한 인간의 보편적인 공포라는 관점에서 학생들에게 말을 건넨다. 죽음에 대한 학생들의 반응은 방어적이지만 올레는 계속해서 은퇴한 늙은 광부들과 10대의 청소년들을 무의식적 차원에서 함께 엮어 보려고 시도한다. 그리고 대화 속으로 프로이트의 무의식이라는 개념을 가져온다.¹⁸⁾ 16가지 질문들 중에 늙은 광부들과 10대의 청소년들에 관한 이 열한 번째 질문이 학생들에게 가장 어려운 질문이었다. 실제로 학생들의 입장에서 자신의 죽음을 기다리며 젊은이들의 죽음을 기대하는 노인들의 파괴적인 심리에 내포되어 있는 보편성이 자신의 문제라고 생각하기 어려운 것은 사실이다. 올레는 특히 노동계층의 청소년들이 무의식적 차원에서 자신의 닫힌 미래에 대한 불안을 공포물에서 허구적 등장인물들의 죽음을 통해 대리적으로 충족한다고 생각하는 것 같다. 다시 말해 올레에게 청소년들의 공포 체험은 일종의 도피주의의 양상을

17) 필자의 제한된 정보의 범위에서 독일 작가 Max von der Grün의 소설들이 한국어로 번역된 것은 없어 보인다. 본문에서 언급한 단편은 스웨덴어로 번역된 그의 소설집 Enebärskungen och andra berättelser, Stockholm, 1981,에 실려 있다. 꽤 음울한 이 소설의 내용을 한 마디로 요약하면 은퇴한 광부들이 고속도로가 지나가는 다리 위에서 고속으로 달리는 차들을 바라보며 교통사고가 일어나기를 기대하는 심리를 묘사하는 이야기라 할 수 있다.

18) 일반적인 공포 미학의 출발점으로 프로이트가 1919년 논문에서 사용한 'Das Unheimliche'라는 개념 또한 이론가들에 의해 자주 언급된다. 영어로는 'uncanny'인데, '익숙한 속에 낯선' 정도의 의미이다. (Walter Kendrick, *The Thrill of Fear*, New York, 1991. introduction 참조.) 프로이트의 1919년 논문은 프로이트전집14에 「두려운 낯설음」이란 제목으로 번역되어 있다. (지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003.) 프로이트가 말년에 커다란 관심을 보인 '죽음에의 충동'도 공포 미학적 맥락에서 흥미로운 입장이다. 지그문트 프로이트, 김석희 역, 『문명 속의 불만』, 열린책들, 2003, 참조.

된다. 일상적인 어법에서 공포물과 도피주의의 관계는 납량특집 드라마가 여름의 더위를 잊게 해준다는 정도에서 학생들도 쉽게 받아들일 수 있겠지만, 자신보다 잘 나가는 사람들의 파국을 기대한다는 비관적인 인간 이해와 공포물 체험의 상관관계는 필자 자신 쉽게 단정 지을 수는 없다. 좀 더 충분한 시간을 갖고 학생들과 이야기해볼만한 흥미로운 사유의 출발점이라 생각한다.

12) 열두 번째 질문은 10년 후 학생들 스스로가 부모가 되었을 때 공포물에 대한 입장과 관련된 질문이었다. 많은 학생들이 필자가 사용한 '비전'이란 용어를 공포물의 가능성으로 이해하고 공포물에서 어떤 비전도 볼 수 없다는 식으로 대답했다. 몇 학생이 스포츠나 레저 활동을 대안으로 제시했다. 필자 자신도 교실로 들어온 공포물을 제외하고는 명쾌한 대답을 할 수 없는 질문이지만, 어쨌든 지금 한 순간의 체험을 삶의 거시적인 맥락 속에 놓아보는 일은 교육적으로 중요하다. 매체환경의 변화에 따른 공포물의 미래라는 주제도 흥미롭다. 80년대 비디오가 본격화될 때 공포산업이 그 결정적인 수혜자였는데,¹⁹⁾ 이제 전자오락게임을 비롯한 멀티미디어의 변화가 어떤 식으로 작용할지 주목된다. 장르로서 SF와 공포의 결합을 주목한 학생도 있었고, 마니아 장르로서 공포물의 미래를 내다보는 학생도 있었다.

13) 열세 번째 질문은 우리나라 학생들이 스웨덴 학생들에 빗대어 자신의 입장을 확인하는 데 도움이 될까 해서 포함시킨 것이다. 질문지 앞부분에 스웨덴 학생들의 유형을 다섯으로 나누어 소개한 것은 무엇보다도 질문지에 나오는 스웨덴 학생들의 이름에 우리나라 학생들이 익숙해지게끔 하기 위한 것이었다. 덧붙여 질문에 대답하기 위해 학생들이

19) Richard Meyers, *For One Week Only: the world of exploitation films*, New York, 1983, p.253.

질문지 텍스트를 재독할 필요성도 염두에 두었다. 한 학생만이 왜 올레가 학생들의 계층적 배경을 중요하게 생각했을까 궁금해 했다. 어떤 유형구분도 거부한 소수의 학생들도 있었다.

14) 공포물 수업에 대해 묻는 열네 번째 질문에 대한 학생들의 대답은 필자에게는 의외였는데, 대다수의 학생들이 고등학교 교실에서 공포물 수업에 회의적이었다. 그 이유는 학교나 학생들이나 대학입시에 목을 매고 있는 상황에서 비현실적이라는 이유에서였다. 기본적인 교육적 동기에 대해서는 긍정적이었다.

15) 질문지의 효용에 대한 열다섯 번째 질문에 포함된 '자유'라는 표현이 학생들에게 너무 무거운 것 같았다. 어쨌든 필자는 체험에 대한 사유의 중요성과 그 과정을 자신만의 언어로 표현해 보는 것이 공포물 수업의 핵심이라고 생각한다. 그 과정에서 우리는 체험에 일정 부분 거리를 둘 수 있다.²⁰⁾ 수업에서 자유라기보다는 차라리 또 다른 구속을 느낀 학생이 많은 것은 상당 부분 학생들의 대답이 보고서 성격으로 제출되었기 때문이었던 것 같다. 단순하게 즐기던 것에 대한 생각이 복잡해져서 오히려 내면의 억압이 증가되었다고 대답한 학생도 있었다. 이것은 필자의 의도라고 이야기할 수 있다.

16) 질문지의 문제점이나 보충하고 싶은 부분을 묻는 마지막 열여섯 번째 질문에 대한 대답으로 장르에 따른 공포물의 서로 구별되는 특정체험이나, 공포와 성별에 따른 취향의 차이, 영화, 문학, 만화, 애니 등의

20) 공포물 마니아인 청소년기의 딸아이와 『더 로드』라는 영화를 놓고 신과 악마에 대한 대화를 나눈 후 필자는 딸아이에게 『신화로 보는 악과 악마』라는 책을 건네준 적이 있다. 얼마 전에 보니 밑줄을 그어가며 열심히 읽고 있는 것 같았는데, 대화를 통해 자신의 체험을 또 다른 의미영역의 맥락에 놓아보려는 자발적인 계기가 만들어진 경우가 아닐까 생각한다. 이경덕, 『신화로 보는 악과 악마』, 동연, 1999.

다양한 매체와 공포 등에 대한 관심사항들이 제안되었는데, 공포물 수업이 진행되면서 질문은 이처럼 세분화되어 계속 던져지게 된다. 질문지의 성격이 전체적으로 공포물에 부정적인 것 같았다는 불만도 있었지만, 공포물에 대한 필자의 수업 의도가 학생들로 하여금 공포물을 덜 시침하게 하자는 데 있었던 것은 아니었다. 이 수업의 진정한 목적 중 하나는 학생들이 자신의 삶의 어느 한 부분을 좀 더 넓은 맥락에 놓고 지금과는 좀 다른 각도에서 조명을 던져보게 하자는 데 있었다. 선생은 학생들의 이야기에 귀를 기울이고, 학생들의 개념을 발전시키고, 거기에서 어떤 흥미로운 의미영역의 윤곽을 잡는 데 도움을 주는 방식으로 기능하는 역할을 수행할 수 있다. 문제는 공포물 수업을 또 다른 공포로 받아들인 학생들이 필자의 짐작보다 많았다는 점이다. 공포물을 수업에서 다룰 필요에 대한 선생의 동기부여가 효과적으로 학생들과 공감대를 형성한 것 같지 않았다는 점도 작용했다. 좀 더 시간을 두고 효과적인 방식을 모색할 필요가 있다.

3. 나가며

왜 사람들은 고통스러워하면서도 비극이라는 극형식을 찾을까? 아리스토텔레스 이래로 지금까지 계속 던져지는 이 물음이 모든 비극론의 출발점이다. 이 연구도 공포에 대해 비슷한 출발점을 갖고 있었는데, 일단 질문지를 받은 학생 이백여 명의 대답은 필자의 예상을 한참 벗어났다. 일부 극소수의 학생들을 제외하고 공포물 체험의 긍정적 측면을 적극적으로 거론한 학생이 거의 없었다. 우리나라의 빈약한 장르 전통에서 흥행성과 작품성 양 쪽에서 그나마 공포물이 꾸준히 보이고 있는 성과

와 『쏘우』나 『호스텔』같은 폭력적인 공포물에 보이는 청소년 세대의 일반적인 관심을 생각하면 이런 반응은 뜻밖이었다. 어쩌면 필자의 질문지가 장르적 상상력이라는 관점에서 공포물에 접근하는 데 적절하지 않았을지도 모른다. 보고서에 의하면 일부 학생들에게는 수업 자체가 공포였다. 대다수의 학생들에게 공포물의 체험은 불쾌한 것이었고, 일상을 불편하게 하는 체험이었다. 미적 반응이랄 만한 것도 주로 공포의 감정을 조금이라도 견뎌내기 위한 것이었고, 공포물과 예술성을 연결 짓는 일도 대부분의 학생들에게는 자연스럽지 않았다. 공포를 웃음과 결부시키는 것도 별로 바람직해보이지 않았으며, 공포와 관련된 미래의 전망은 온통 혼돈스러운 것이었다. 필자의 수업을 듣는 학생들이 주로 예술계열의 대학생들이라 좀 더 폭넓은 영역과 세대를 아울러야 좀 더 현실적인 결론이 나오겠지만, 어쨌든 필자의 질문들이 학생들을 공포 체험의 기억으로부터 자유롭게 해준 것 같지는 않았다.

그럼에도 불구하고 거의 모든 학생들이 지속적인 공포물의 경험을 갖고 있으며 공포물을 금지하는 일은 바람직하지 않다고 생각하는 점이 필자에게 흥미롭다. 학생들에 따르면 나이제한은 철저하게 유지해야겠지만 금지하는 현실적으로 불가능할 뿐만 아니라 상황을 더욱 나쁘게 할 뿐이다. 대다수의 학생들은 고등학교 교실에 공포물 수업이 들어오는 것 또한 현실적으로 적절치 않다고 생각했다. 입시와 직접적인 상관없이 때문에 학교 측만이 아니라 학생들 스스로가 입시 관련 수업을 요구할 거라는 이유에서이다. 한 마디로 청소년들이 공포물을 지금까지쯤 꾸준히 보기는 하겠지만 그들이 공포물에 대해 생각하고 이야기할 기회는 지극히 제한되어 있는 것으로 보인다. 필자와 수업을 함께 한 대학생들의 경우에도 질문지를 충실히 읽은 것 같지 않고, 무엇보다도 학생들이 자신의 체험에 대해 사유하고 그것을 언어로 표현하는 데 서툰 점이

전반적으로 드러난다. 그런 점을 고려하면 필자는 이번에 세 시간 씩 두 번에 걸친 수업 시간이 아무래도 부족한 것이 아니었나 생각한다. 다시 말해 필자는 학생들의 반응이 썩 적극적이지 않은 점이 교실에서 공포물 수업의 필요성을 역으로 드러내고 있다고 생각한다. 누군가에서 의해서 언제부터인지 우리 주위에 관습적으로 존재해온 공포물이 관성적으로 소비되고 있는 상황이 이번 연구에서 필자가 받은 인상이라면 여전히 교육에 희망을 걸어볼 수 있다. 현실세상이 곧 공포이기 때문에 공포물이 존재할 수밖에 없다는 입장을 이해하지만 바로 그렇기 때문에 서라도 여전히 교육은 필요하다.²¹⁾

전통적인 학교교육의 잣대로 보면 청소년들의 공포물 수용은 비교육적이다. 오로지 상급학교 진학만을 염두에 두고 있는 학교교육은 청소년들의 공포물 수용을 교실로 끌어올 여유가 없으며, 지식과 감성 사이에서 요구되는 균형의 중요성을 이해하지 못한다. 독일의 사회학자 토마스 쾨어는 학교교육에서 이러한 지식과 감성의 균형을 강조한다. 쾨어는 이 균형을 진보(progressive)와 퇴행(regressive)의 변증법이라 부른다.²²⁾ Yi-fu Tuan 같은 인류학자의 지적처럼 불안은 개인사적이든 인류사적이든 인간의 삶에 중요한 한 국면이다.²³⁾ 불안에 대처하는 인간의 다양한

21) 올레는 자신의 작업의 결론 부분에서 공포물 교육이 지향하는 세 가지 지점들을 제안한다. 첫째는 '자기 반성성', 즉 학생들이 자기 내면의 소리에 귀를 기울이는 시간을 갖게 하는 일. 둘째는 '실천성', 즉 실제로 무언가를 바꾸게 하는 실천적인 역량을 함양하는 일. 이 실천성은 책임감의 형성과 밀접하게 결부되어 있다. 셋째는 '자기 존재화', 즉 학생들이 유전적으로나 제도적으로 자신에게 주어진 조건들로부터 근본적으로 자유로워질 수 있게 힘을 실어주는 일. 이것은 실존적 의미에서 결단의 문제이기도 하다. Olle Holmberg, *Videovåld och Undervisning*, Stockholm/Lund, 1988, pp.261-269 참조.

22) Thomas Ziehe, 『새 시대의 청소년: 특이한 교육과정들』(*Ny Ungdom - om ovanliga läroprocesser*), Stockholm, 1986.

23) Yi-fu Tuan, *Landscapes of Fear*, Oxford, 1979.

방식이 인간의 문명이자 문화라고도 할 수 있다. 공포물도 마찬가지로인데 물론 그 방식을 우리가 지식에 바탕을 둔 진보라고 말하기는 어렵다. 이런 맥락에서 짜에의 용어를 빌리자면 공포물은 거의 감성에 바탕을 둔 퇴행이라 할 수 있다.²⁴⁾ 지금까지 우리의 교실 교육이 지식중심의 진보에 전적으로 무게중심을 두어온 것이 사실이고 앞으로도 여전히 진보는 중요하다. 그러나 인간을 이해하기 위해서는 상징적인 의미에서 진보와 퇴행의 두 측면을 모두 아우르는 것이 필요하다. 이 두 측면은 스탠리 큐브릭의 영화 <2001 스페이스 오디세이>의 마지막 장면처럼 퇴행 속에 내재하는 진보적 의미를 암시하기도 한다. 뿐만 아니라 꼭 인류학자가 아니더라도 우리가 상식적으로 이해하는 인간에게는 집을 떠나 미지의 세계를 찾아가는 모험의 충동과 다시 편안한 집을 찾아오는 안정의 회귀 두 측면이 모두 존재한다. 인간은 불안으로부터의 자유를 추구하면서도 인간 내부의 그 무엇인가가 인간으로 하여금 끊임 없이 불안의 한 복판으로 뛰어들게도 한다. 미학적으로 공포물은 이 두 측면이 상당히 복잡한 방식으로 얽혀있는 세계라고 할 수 있다. 진보와 퇴행, 모험과 안정이라는 커다란 두 축에서 교실로 들어온 공포물은 무언가 흥미진진한 교육적 의미영역으로서 우리의 관심을 기다린다.

토마스 짜에나 영국의 사회학자 폴 윌리스²⁵⁾는 대체로 어른들이 의심

24) 가령 Yi-fu Tuan은 모든 것이 불확실한 속에서 그 모든 불안들에 구체적인 실체를 부여하는 것으로 미신을 이해하는데, 미신은 우리가 일반적으로 퇴행으로 보는 현상이다. 이와 비슷한 논의는 공포물에도 적용 가능하다. Yi-fu Tuan, *Landscapes of Fear*, Oxford, 1979, p.9. 이와는 조금 다른 맥락에서 영국의 문학이론가 J. Sutherland는 70년대 소위 '악마의 아이들' 유형의 베스트셀러들과 '스포크 박사의 유아일기 부모세대의 형성과 밀접한 상관관계를 지적하는데, 그의 지적이 근거가 있는 것이라면 이런 현상도 다분히 퇴행적이라고 말할 수 있다. John Sutherland, *Bestsellers: popular fiction of the 1970's*, London, Boston & Henley, 1981, p.71.

25) 수평적 대화의 한 경우로서 폴 윌리스, 김찬호·김영훈 역, 『교육현장과 계급재생산』, 민맥, 1994, 또는 조혜정의 작업 참조. 조혜정, 『탈식민지 시대 지식인의

스러운 시선으로 훑어보는 청소년들의 문화소비 속에서 무언가 적극적인 것을 찾아보려 한다. 필자 또한 대중예술 전반에 걸쳐 학교의 적극적인 관심을 환기시키려는 입장을 취한다. 아직 공포물의 예술적 기능성이나 공포적 상상력에 관해서 필자의 입장이 명확하게 정리되지는 않았지만, 공포물이 청소년들의 마음속에 역설적으로 생명심을 불러일으킬 수 있는 가능성을 접어버릴 수는 없다. 공포물에서 묘사되는 끔찍한 죽음에 대한 반발로 청소년들이 자신들의 삶을 느낀다는 것이 조금 과장된 이야기라면 적어도 공포물들은 청소년들의 마음 밑바닥에 쌓여 돌이 되어 가는 양금들을 다시 휘저어 어쨌든 지금 살아있다는 느낌을 청소년들에게 줄 수 있다. 청소년들과의 대화에서 이것은 대단히 중요하다. 결국 모든 대화는 곧 생명심으로 통하는 것이 아닐까? 우리가 교실에서 학생들과 나누는 대화를 통해 학생들 내면에 잠들고 있는 창조적 영혼이 깨어난다면 상당히 바람직한 일이겠지만, 그냥 누군가와 대화를 나누는 체험만으로도 교실로 들어온 공포물의 체험은 특별한 것이 된다. 선생들과 학생들이 어깨를 나란히 하고 나누는 이러한 대화는 공포물만이 아니라 문화와 사회 전반의 문제들을 아우를 수 있다.

원래 필자의 의도는 16가지 질문을 포함한 질문지로 이 논문의 본론을 구성하는 것이었다. 질문지가 촘촘히 A4로 18쪽 분량이라 그 질문들의 아주 작은 부분만이 간추린 형태로 본론에 실려 있지만, 그래도 필자는 질문지의 전체적인 구성이나 의도는 충분히 전달되었으리라 생각한다. 이 논문이 현장의 교사들에 의해 다양하고 효과적인 방식으로 전용될 수 있기를 필자는 기대한다.

글읽기와 삶읽기: 바로 여기 이 교실에서』, 또 하나의 문화, 1994.

참고문헌

- 듀나, 「호러&코미디 절묘한 조화」, 『메트로 신문』, 2007. 11. 2.
- 박성봉, 『대중예술의 미학』, 동연, 1995.
- 아리스토텔레스, 천병희 역, 『시학』, 문예출판사, 2002.
- 윤진, 『대중매체의 폭력성이 청소년에게 미치는 영향 - 사회인지이론에 의한 실험적 접근』, 한국형사정책연구원, 1991.
- 이경덕, 『신화로 보는 악과 악마』, 동연, 1999.
- 조혜정, 『탈식민지 시대 지식인의 글읽기와 삶읽기: 바로 여기 이 교실에서』, 또 하나의 문화, 1994.
- 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003.
- 지그문트 프로이트, 김석희 역, 『문명 속의 불만』, 열린책들, 2003
- 폴 윌리스, 김찬호·김영훈 역, 『교육현장과 계급재생산』, 민맥, 1994.
- 프리드리히 쉴러, 안인희 역, 『인간의 미적 교육에 관한 편지』, 청·하, 1995.
- Franz Rottensteiner, *The Fantasy Book: an illustrated history from Dracula to Tolkien*. New York, 1978.
- James B. Twitchell, *Dreadful Pleasures: an anatomy of modern horror*, Oxford Univ. Press, 1985.
- James B. Twitchell *Preposterous Violence*, Oxford Univ. Press, 1989.
- John Sutherland, *Bestsellers: popular fiction of the 1970's*, London, Boston & Henley, 1981.
- Leif Furhammar, *Filmpåverkan*, Stockholm, 1965.
- Les Daniels, *Living in Fear: A History of Horror in the Mass Media*, New York, 1975.
- Lewis Thomas, "Death in the Open", F.D. Burt & E.C. Want eds. *Invention & Design*, Random House, 1978.
- Melvin L.De Fleur & Sandra Ball-Rokeach, *Theories of Mass Communication*, N.Y. & London, 1975.
- Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, N.Y. & London, 1990.
- Olle Holmberg, *Videovåld och Undervisning*, Stockholm/Lund, 1988.
- P.M. Pickard, *I Could A Tale Unfold: violence, horror & sensationalism in stories for children*, London & N.Y., 1961.
- Richard Meyers, *For One Week Only: the world of exploitation films*, New York, 1983.
- The editors of consumer guide, *The Best, Worst, and most Unusual: Horror Films*, Random House, 1984.
- Thomas Ziehe, *Ny Ungdom-om ovanliga läroprocesser*, Stockholm, 1986.
- Yi-fu Tuan, *Landscapes of Fear*, Oxford, 1979.
- Walter Kendrick, *The Thrill of Fear*, New York, 1991.

Abstract

The Popular Arts Appropriated for the Classrooms in the School - Horror as A Concrete Case Approached by Way of a Swedish Model through the Open Conversation

Park, Sung-Bong

In a sense the classroom concerning the genre of horror deals with the popular arts on the whole. The popular arts are part and parcel in the young generation's daily life. The students in the classroom seems to agree with the negative criticism on the popular arts, but once they are out of the school they are still the very important group of consuming the popular arts. Generally speaking the youth-students do not exercise any serious influence upon any other groups of society at the same time they are not any more children. Besides they have difficulty to ascertain their own identity as a human-being in distress for surviving life itself, not to mention that they possibly have power of influence. Power is located on the other side of schools and institutions. At the same time the traditional system of value is radically changing. The youth-students responds sensibly this radical changes in search for the new system of value. But where they can find the object of their identification? The schools and institutions still demand the youth-students to follow the traditional way of discrimination, which the schools and institutions themselves do not believe any longer. On the other

hand, the global cultural industry copes with the situation very effectively. To be sure, for the cultural industry it is a matter of commercial interest. The youth-students are fully aware of that, but the senior generation does not listen to what the younger generation really feels in their heart. In this circumstance the genre of horror has made a considerable impact on the younger generation. To the youth-students their experience of horror may be an initiation ceremony, or a demonstration of peer-group experience. The problem is the passive attitude the youth-students usually assume concerning the horror. The genre of horror should be appropriated to the classroom like any other areas of the popular arts. It is unquestionably required that the horror is to be understood as it is in the classroom on the condition that the due consideration should be paid constructively. First and foremost, it is the horizontal conversation between the school and the youth-students through which the cultural significance of the classroom dealing with the horror is to be acquired not only as an expansion of productive horizon but also as a new value-orientation in the era of uncertain prospect. In this context, this paper proposes a concrete model directly appropriated to the classroom for the discussion of horror inspired by and constantly referring to a Swedish case which is really thought-provoking.

Key Words

the popular arts, the genre of horror appropriated for the classrooms, the horizontal conversation by means of the questionnaire, the aesthetic consciousness, a new value-orientation

* 위 논문은 2008년 3월 24일에 투고되어, 2008년 5월 28일 심사 완료 후 6월 5일 게재가 확정되었음.