

괴물의 변화: ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생

송아름*

1. 낯선 괴물을 익숙하게 받아들인 한 세대
2. 의식을 가진 좀비와 명량한 자기비하 속 자신감
3. 주인공이 된 좀비의 죽음과 현실의 압연
4. 행복한 좀비에 내포된 이해에 대한 갈망
5. 좀비로서 현재를 살아가야 한다는 것

국문요약

새롭게 등장한 괴물을 논한다는 것은 그것을 탄생시킨 이들에 대한 고찰이다. 최근 우리나라에 등장한 좀비들은 이와 같은 시각 안에서 흥미롭게 풀어낼 수 있는 대상이 된다. 2000년대 중후반부터 웹툰, 영화, 텔레비전 드라마나 영화에까지 다양하게 등장하고 있는 좀비들은 신체 훼손이 거의 없는 한국의 귀신과 대척점에 있다는 점에서 먼저 등장 자체에 의미를 부여할 수 있다. 그러나 무엇보다도 좀비는 이를 대중문화 속에 불러들이고 즐길 수 있는 세대가 명확하다는 점에서 세대론적 논의를 생산할 수 있는 문제적 키워드로서의 가능성을 지닌다. 1990년대에 유년기를 관통하고 문화로 자신의 정체성을 드러내왔던 현 20-30대가 좀비의 생산주체이며, 이들의 사고와 감정이 녹아든 좀비는 익숙한 괴물의 범주를 벗어났기 때문이다. 이들이 만들어낸 좀비는 기억과 의지를 가지고, 자신들을 억압하는 질서를 고발하며, 좀비가 된 후 더욱 적극적인 모습으로 가족들과 소통하는 등 공포의 대상이었던 서구의 좀

* 서울대학교 국어국문학과 박사과정 수료

비와는 전혀 다른 특징을 보인다. 이같이 변화한 좀비의 모습은 현 20-30대가 좀비를 해석하며 녹여낸 그들의 정체성을 담고 있기에 주목할 필요가 있다. 훼손된 신체와 상관없이 자신들의 의지를 표현할 수 있다는 자신감, 좀비를 가해자에서 피해자로 전복시켜 보여준 기존 질서에 대한 불신, 좀비가 된 자신들을 이해해 주는 이들 안에서 행복해지는 한 세대의 모습은 곧 생사의 경계를 넘나드는 좀비의 모습 속에서 그들이 읽어낸 스스로의 모습이었다. 현재의 이 젊은 세대들은 정치적으로나 경제적으로 그들의 의지를 드러내지 못하고, 표류하는 것으로 평가받았다. 그러나 이들은 문화 속에서 스스로를 드러내 왔으며, 그 속에서 성장해 왔기에 정치, 경제적 틀이 아닌 유동적으로 흐르고 있는 문화 속 감정을 해석할 때 그들만의 세대론에 근접할 수 있다. 즉, 현재 한국에서 출현하고 있는 독특한 ‘한국형 좀비’들은 ‘문화세대’들의 창조물이자, 그들의 정체성을 읽어낼 새로운 키워드로 볼 수 있다.

(주제어 : 괴물, (한국형) 좀비, 세대론, 정체성, 의식, 감정의 구조, 권력, 가족, 문화세대)

1. 낯선 괴물¹⁾을 익숙하게 받아들인 한 세대

우리나라에서 좀비에 대해 언급하는 것은 익숙하지 않은 일이었다. 기괴한 움직임과 훼손된 신체, 산 자와 죽은 자의 경계에 놓인 좀비는 자신의 억울함을 밝히고자 조용히, 그것도 자신의 이야기를 들어줄 수 있는 이들 앞에만 나타났던 귀신과는 너무도 다른 괴물이었다. 한 나라, 혹은 특정한 문화권 안에서의 괴물들은 여타의 대상들이 공유되는 방식보다 훨씬 폐쇄적이기에, 느릿느릿 땅속에서 기어 나왔던 서구의 좀비가 사람들을 쫓아 달리고 공격할 수 있을 만큼 진화하는 동안, 한국에서는 <괴시>라는 작품에, 그것도 원작을 가지고 있는 이 영화에 좀비와의 유사한 괴물이 등장한 것이²⁾ 거의 전부라 해도 과언은 아니었다. 한국

1) 논의에 앞서 이 글에서 언급하고 있는 괴물, 좀비, 귀신이라는 용어에 대해 간략히 설명하고자 한다. 먼저 괴물은 '우리'라고 함의된 집단에서 배제된 부정적인 대상으로, 보통 타도되어야 할 외형이나 성질을 지니고 있는 (인간과 유사한) 생명체를 가리킨다. 이 괴물의 하위 범주로 놓을 수 있는 것이 좀비와 귀신이다. 이 글에서의 좀비는 부두교의 보코들이 불러낸 종교적인 의미의 좀비를 바탕으로 재생산된 대중문화 속에서의 좀비들을 의미한다. 이들은 기괴한 모습으로 위협적인 행동을 하며, 의식이 없는 채로 사람들을 물어뜯어 감염시키거나 무리지어 돌아다니는 언 데드, 즉 완전히 죽지 않은 상태로徘徊하는 괴물군의 한 계열이라 할 수 있다. 마지막으로 귀신은 엄밀히 말해 괴물의 계열에 있다가보다, 신령(神靈)적인 존재에 좀 더 가깝다. 그러나 본고에서 언급하는 귀신은 좀비와 마찬가지로 대중문화 전반에 걸쳐 등장하는 익숙한 원귀(冤鬼)로 이미 죽은 상태에서 인간세계와 관계를 맺고자 하는 공포의 대상을 가리킨다. 좀비와 귀신은 모두 서구와 동양에서 배제하고자 하는 부정적인 대상으로서 '괴물'의 범주로 설정할 수 있으며, 대표적인 공포의 대상이라는 점에서도 비교가 가능하다.

2) 우리나라 최초의 좀비영화라 언급되는 <괴시>(연출 강범구, 1981)는 당시 큰 반향을 일으키지 못했다. <괴시>는 '죽은 지 3일이 지난 용돌이가 되살아'나 주변 인물들을 공격하는 상황을 그려내고 있다. 해충을 박멸하기 위해 초음파 실험을 하던 중 시체들이 되살아났다는 기본적인 설정은 당시 한국의 실정과 맞아 떨어지는 것이었지만, 영화 전반적인 분위기나 스타일에 있어 관객들의 호기심을 끌 수 있는 요소는 그리 많지 않다. 특히 <괴시>는 스페인 영화 <Let sleeping corpses lie>(1974)를 카메라 앵

에서의 괴물은 아직 ‘귀신’이라는 존재를 벗어나지 못했고, 사람들은 그들의 사연에 귀 기울이는 것에 익숙했다.

그런데 최근 몇 년간, 정확하게는 2000년대 중반 이후, 우리나라 대중문화 속에서 좀비의 모습이 포착되기 시작했다. 좀비는 영화, 텔레비전 드라마, 소설, 웹툰 등에서 쉽게 언급되거나 볼 수 있는 괴물이 되었고 각종 예능 프로그램이나 문화 기사 면에서도 익숙하게 찾아볼 수 있는 코드이자 용어로 자리 잡았다. 1980년대에 언급되던 좀비족³⁾, 1990년대 후반에서 2000대 초반의 무력한 이들을 은유적으로 표현하던 기표로서 가⁴⁾ 아니라 실체로서 ‘좀비’라는 괴물의 등장은 꽤 흥미로운 현상이라 할만하다. 예나 지금이나 우리나라의 대표적인 괴물이라 할 수 있는 귀신의 등장은 늘 인과관계로 파악되는 것이었고, ‘인(因)’에 대한 강조는 복수의 합당함을 바라는 것이기에 결코 틀릴 수 없는 것이었다. 이 안에서 원인을 알 수 없는, 안다 해도 그 원인이 그리 중요치 않은 좀비가 등장했다는 것은 선과 악의 경계를 넘어서는 또 다른 두려움이 발생했다는 것을 의미한다.

사실 공포에서 윤리적 가치를 논하는 것은 지극히 보편적인 일이라 할 수 있다. ‘만약 가해자가 그렇게 하지 않았다면 나는 살아 있을 것’이라는 귀신의 가정은 가해자에게 직접적인 복수가 가능한 정당성을 획득했다. 도움을 요청하는 귀신의 말은 결코 틀린 적이 없었고, 그가 가리

글과 대사까지 모사한 작품이라는 점이 지적된 바 있다. 허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상자료원, 2010, 99-108쪽 참조.

3) 좀비족은 일본의 미쓰비시 상사의 우시바 야스히코가 붙인 것으로 그의 저서 『위기는 사람이다』에서 처음 사용한 용어이다. 우리나라에서도 좀비 증후군이라는 이름으로 44가지의 증상을 진단해 낸 바 있는데, 거대 조직에서 안주하면서 무사안일의 보신책을 추구하는 무리들을 좀비족으로 칭하고 있다. (『경향신문』, 1986.1.11. 참조) 이후 80년대 후반까지 비슷한 의미로 통용된다.

4) 복도훈, 『산주검 undead』, 『문학과 사회』, 문학과 지성사, 2007년 가을, 273-280쪽.

키는 대상은 탐욕이나 질투, 욕정에 눈이 먼 '죽어 마땅한' 이들 이었다. 비단 한국의 귀신뿐만 아니라 1970-80년대를 구가했던 서구의 슬래셔 영화들에도 젊은이들에게 바라는 윤리 의식이 담겨있다는 것은 이제 흔한 이야기가 되었다. 약물이나 섹스에 탐닉하는 인물들은 잔인하게 죽음을 당하고 가장 순결한 여성이 살아남아 살인마나 괴물을 물리친다는 설정은 당시 젊은이들에 대한 경고로 읽혔다. 이처럼 공포라는 것, 혹은 공포의 대상이라는 것은 명확히 도덕적 기준 안에서 움직였고, 여기에서 벗어나는 것은 곧 죽음이었다. 바로 이때, 흔들리고 있는 보편적 가치를 바로 잡기 위해 소환되었던 것이 잔인한 괴물이었다. 그러나 좀비는 이 같은 보편적 가치와 거리를 두면서 좀 더 현실과 가까운 독특한 괴물로 설명할 수 있기에 좀 더 면밀히 살필 필요가 있다.

죽은 사람이 살아난 존재 자체의 비확정성, 참혹하게 훼손된 육체, 게다가 물리면 자신도 그렇게 될 것이라는 전염에 대한 불안감 등은 좀비를 둘러싸고 있는 공포의 원인이었다. 죽여도, 죽여도 살아나는 좀비는 인간을 위협하는 대표적인 괴물이었다고, 좀비가 등장하는 영화의 주 서사는 좀비들 사이에서 살아남으려는 인간의 고군분투에 초점이 맞춰졌다. 결국 이와 같은 좀비 서사들이 주목하고 있는 것은 끝없이 출현하는 좀비들을 없애고 인간이 살아남아야 한다는 집념, 어떤 방식으로든 타자를 없애고 현재의 질서를 유지해야 한다는 강박이다. 때문에 '우리라는 인간 사이에 들어선 좀비라는 불청객은 급속하게 자본주의 사회로 넘어갈 때에는 돈의 명령이 되었고, 9.11테러 직후에는 어디엔가 도사리고 있을 테러범들로 대체되었다.⁵⁾ 좀비는 선악에 따른 응징, 혹은 보편

5) 조지 로메로의 <시체들의 새벽>(1978)에서 쇼핑몰을 근거지로 삼는 좀비들의 모습은 자본주의의 망령을, 9.11 테러 이후 갑자기 많아진 좀비 영화는 언제 어디서 벌어질지 모르는, 그리고 사라지지도 않을 테러에 대한 공포로 설명되었다. (두나, 「현란하고 예의바른 리메이크 <새벽의 저주>」, 『씨네21』, 2004.6.2.; 양지현, 「런던 좀비 뉴

적인 질서로의 포섭을 부르짖던 귀신이나 살인마들 보다 ‘우리’가 숨 쉬고 있는 현실과 훨씬 가까운 곳에 있다.

이처럼 전혀 다른 외형을 하고 현재성을 획득한 좀비가 우리나라에 등장했다는 것은 정체성을 위협하는 상황이나 대상, 원인이 바뀌었다는 것을 의미한다.⁶⁾ 때문에 기존의 공포의 대상이었던 귀신과 전혀 다른 편에서 있는 좀비의 출현을 단순히 유행으로 진단하는 것은 그것이 담고 있는 흥미로운 함의를 놓칠 위험이 있다. 좀비의 등장은 이미 죽은 이의 억울함이 아닌 ‘현실에서’ ‘살아갈 수도 있는 이들의 두려움을 함축하고 있기 때문이다. 게다가 최근 우리나라에 등장하고 있는 좀비들은 ‘좀비’라는 용어로 떠올릴 수 있는 비인간성과는 반대편에서 있기에 더욱 문제적이다. 우리나라를 배회하고 있는 좀비들은 생과 사의 경계에서 생을 택했고, 신체의 훼손을 기꺼이 인정한다. 기억과 의식을 가지고 있으며 가족을 만들기도, 그 사이에서 함께 살아가기도 한다. 물론 그들은 누군가를 물어 감염시킬 수 있는 존재이면서 사람을 물어뜯고 싶어 하기도 하지만 이를 참아 내고 한편으로는 인간보다 더 인간 같은 모습을 보이면서 현재를 함께 살아가는 이들로 등장하는 것이다.⁷⁾

좀비는 장르영화 혹은 장르 소설에 등장하는 것이 거의 대부분이라 할 수 있기에 이 같은 변화가 장르 변용의 한 양상으로 비춰질 수 있지

육 점거], 『씨네21』, 2003.7.14.) 최근 개봉한 〈World War Z〉에서는 좀비의 등장을 전 세계적인 ‘재난’으로 묘사하면서 더욱 공포를 배가 시켰다. 좀비는 이제 하나의 도시에 나타나 사람을 위협하는 공포영화에서의 괴물을 넘어 정치·경제·군사상의 ‘재난’까지를 일으키는 요소로 까지 활용되고 있다.

6) 리처드 커니, 『이방인, 신, 괴물』, 이지영 역, 개마고원, 2004, 13쪽.

7) 물론 서구의 좀비영화들과 유사한 영화나 웹툰들도 있었다. 영화 〈죽음의 숲〉(2004), 〈무서운 이야기-앰블런스〉(2012), 웹툰 〈지금 우리 학교는〉(2009-2011), 〈산송장〉(2011-2012) 등의 작품은 좀비가 인간을 공격하는 대상으로만 등장한다. 그러나 본고에서 언급하는 새로운 좀비는 이 작품들에서 등장하는 좀비들 보다 그 숫자가 많을뿐더러 이와 변별점을 지니고 있는 대상이다.

만, 이는 한국에서의 좀비를 논할 때 그리 적절한 방식이 아니다. 우리나라의 장르영화는 변주가 가능할 만큼 좀비에게 많은 시간을 할애하지 않았고, 오히려 장르영화에 무수히 등장해 왔던 귀신은 아직 그 틀을 변화시키지 못했다.⁸⁾ 게다가 서구의 장르영화에 등장해 온 좀비들이 자신들의 성향을 바꾸기까지 한 세기에 가까운 시간이 필요했다는 점은⁹⁾ 기존 좀비들의 특성을 전복시킨 2000년대 이후의 한국 좀비들을 매우 흥미로운 창작물로 부각시킨다. 특히 좀비가 특정 세대에게 익숙한 괴물이고, 괴물의 변화가 정체성의 위협에 대한 감지라면 서구의 좀비가 전혀 다른 방식으로 전유된 '한국형 좀비'¹⁰⁾는 이 특징을 부여한 이들에 대

-
- 8) 〈장화홍련전〉(1924)에서 시작된 복수의 서사는 〈월하의 공동묘지〉(1967)나 〈여곡성〉(1985) 등의 영화에서 완전히 자리 잡으며 현재까지도 공포영화의 중심에 놓여 있다. 빙의를 통해 복수하거나, 자신들의 사연을 들어줄 이를 찾아 한을 풀어주기 바라는 한국의 귀신은 최근까지도 큰 변화는 없어 보인다. 일본의 경우 1990년대 말 자신을 해하지 않는 이들에게 까지 복제라는 이름으로 저주를 내렸던, 그리고 기괴한 모습으로 기어 나왔던 〈링〉(1998)의 사다코가 변화된 귀신의 패러다임을 제시했지만, 아직 우리나라의 귀신은 정확히 가해자를 향한 복수 이상을 계획하지 않는다.
- 9) 서구에서의 좀비는 저주에 걸린 시체가 좀비가 된다는 설정의 영화 〈화이트 좀비〉(1932)에서부터 대중적인 괴물로서 자리 잡았다. 이후 인간을 위협하는 현재의 좀비에 대한 인식은 〈살아있는 시체들의 밤〉(Night of the living dead, 1968)에서 시작된다. 그리고 약 30년 후 사람을 따라잡을 수 있는 속도까지 갖춘 좀비들이 〈28일 후〉(2002), 〈새벽의 저주〉(2004) 등에 등장하며 공포를 유발했다. 이 같은 공격하는 좀비들 이후 좀비가 된 친구나 이웃과 함께 살아가는 〈새벽의 황당한 저주〉(2004), 사람들과 함께 살아가는 좀비의 모습을 휴먼 다큐멘터리처럼 꾸며 연출한 〈아메리칸 좀비〉(2010)나 좀비가 사랑을 나눈다는 〈웜 바디즈〉(2012) 등의 영화가 등장하기도 했다. 그러나 결국 좀비들은 공포하게 변해 인간을 제물로 바치는 카니발을 벌이거나, 주인공이 좀비를 좀비로 잘 인식하지 못하는 우스운 설정 등을 미루어봤을 때, 서구의 영화 속 좀비들은 장르의 변주 속에서도 여전히 인간을 탐하며 인간 역시 이들을 없애야 하는 대상으로 보고 있다는 점은 쉽게 바뀌지 않는 것으로 보인다. 게다가 속도가 부여되고 살아있는 것처럼 보이는 좀비가 등장하기까지는 80년 여년의 세월이 필요했다는 점 역시 간과할 수 없다.
- 10) 본고에서 사용하는 '한국형 좀비'라는 용어는 현재 우리나라 20-30대의 상상력을 바탕으로 독특하게 재탄생한 좀비를 설명하기 위해 선택한 것이다. 이 글을 통해 세대

한 논의의 대상으로 까지 확장될 수 있다.¹¹⁾

먼저, 이 독특한 좀비들을 논하기 위해서는 좀비를 접할 수 있었던 이들이 한국 공포영화가 부재하던 시기 헐리웃 공포영화를 즐기고, 〈여고괴담〉에서 자신들의 모습을 찾는 것이 어렵지 않았던 세대들이라는 점을 상기할 필요가 있다. 며느리의 한과 남녀 간의 치정을 중심으로 둔 1960-70년대의 한국 공포영화는 젊은이들의 관심을 끌지 못했을 뿐 아니라, 일반 관객들도 극장으로 불러들이지 못했다. 관객들에게 외면당한 한국 공포영화는 1998년 〈여고괴담〉이 성공할 때까지 1987년부터 약 10년간 부재하는데 당시 그 사이를 매우고 있던 것이 헐리웃 공포영화들이었다. 〈13일의 금요일〉, 〈나이트메어〉 등의 학생이 주인공인 헐리웃 슬래셔 영화들은 공포영화를 보는 연령층을 10대 후반에서 20대 초반으로 낮추는데 결정적인 기여를 했고, 1998년 〈여고괴담〉이 성공하면서 공포영화는 지금까지도 젊은이들이 보는 장르로 자리 잡았다.¹²⁾ 〈여고괴담〉의 성공이후 미국의 슬래셔 영화의 영향을 받은 한국 공포영화들은 적극적으로 젊은 층을 겨냥하기 시작했고,¹³⁾ 비디오 섹션에서는

와 좀비의 관계가 상술될 것인데, 우리나라에 등장하는 이 독특한 좀비군(群)에서 한 세대의 모습이 포착된다면, 현재를 살아가고 있는 젊은이들의 관심과 경험, 사회에 대한 이해와 불안을 진단할 수 있을 것으로 판단하여 만든 용어이다.

11) 아즈마 히로키는 일본의 서브컬처의 특성을 바탕으로 세대를 나누어 분석하고, 이 같은 문화는 일본의 전통이 무너진 후 새롭게 발견된 것이라는 점을 강조한다.(아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화 하는 포스트모던』, 문화동네, 2007.) 중요한 것은 이러한 시각이 정치·경제를 벗어나 문화 중에서도 가장 하위문화라 할 수 있는 부분에 집중하여 한 국가의 문화와 역사를 관통하고 있다는 사실이다. 즉, 거대담론에 대한 의심이 도래한 후의 역사를 이야기해야 한다면, 한 세대 혹은 한 시대나 역사를 조망하는 방식도 재정립할 필요가 있다.

12) 이 같은 양상은 지금까지도 변하지 않는 것으로, 상당수의 공포영화들이 15세 관람가로 등급이 매겨질 수 있도록 수위를 조절한다. 이에 대한 자세한 내용은 송아름, 『1990년대의 불안과 〈여고괴담〉의 공포』, 『한국극예술연구』 제34집, 한국극예술학회, 2011, 306-310쪽 참조.

서구의 좀비물들이 이들을 자극하고 있었다. 바로 이들, 1990년대를 관통한 현재의 20대 중반에서 30대까지를 아우를 수 있는 이들을 바로 좀비를 보고 즐길 수 있는 원류가 될 수 있는 것이다.

바로 이 세대들이 텔레비전이나 라디오, 영화 등과 같은 기존의 매체뿐 아니라 비디오나 인터넷, 팬덤 등 새로운 소통 방식을 주도했고, 이를 바탕으로 대중문화의 폭발을 이끌어낸 주체였다는 것 역시 놓쳐서는 안 될 부분이다. 메인 스트림에서 미처 활성화 되지 못한 좀비들은 웹툰이나 독립영화, 늦은 시간에 방영되는 단막극 등 웹에서의 의사표현이 편안하고, 매니악한 문화를 즐기는 것에 어색하지 않은 공급자와 수요자가 맞물리는 곳에서 쏟아져 나오고 있기 때문이다. 좀비가 등장하는 작품들의 주인공이(좀비까지도) 20-30대의 젊은이들만으로 설정되어 있다는 점을 차지하고라도, 작품의 분위기나 설정 등 이를 공유할 수 있는 이들만이 즐길 수 있는 독특한 감성이 여기저기 배어 있다는 점은 이를 방증한다. 즉 현재 좀비의 등장은, 게다가 엉뚱하게 변해버리기 까지 한 좀비는 대중문화 속에서 우리가 아닌 '나'를 드러낼 수 있었던 한 세대의 부상(浮上)과 다르지 않은 것이다. 공포는 집단의 컨텍스트를 바탕으로 그 세대적 특징을 드러내기¹⁴⁾ 변화한 좀비의 등장은 비슷한 공포를 즐겼던 세대의 정체성을 드러내는 유희와 맞닿아 있다.

주로 정치·경제적 분기점으로 세대적 논의를 이어온 우리나라에서 1990년대에 갑작스레 부각된 젊은이들은 늘 세대론적 범주의 주변부를 맴돌았다. 이들은 '88만원 세대'나 '삼포 세대' 등 정치·경제적 위기를

13) 미국의 슬래셔 영화가 공포영화의 새로운 패러다임을 제시한 후 우리나라에서도 슬래셔 영화를 표방한 공포영화들이 2000년대에 쏟아져 나왔다. 이 영화들은 헐리웃 영화에 크게 기대어 공감을 얻어내지 못했기에 흥행에 실패했지만 공포영화를 즐기는 연령을 낮춰놓은 것에는 크게 기여했다고 볼 수 있다.

14) Noel carroll, *The philosophy of horror or paradox of the heart*, Routledge, 1990, p.3.

극복해 온 앞 세대의 시선으로 규정지은 명칭 속에서 무능력하고 미래가 없는 세대로 규정되었고, 그들 스스로 '세대'라는 이름으로 목소리를 내지 못했다. 기존의 세대론적 기준으로 본다면 현재의 20-30대의 모습은 어디에도 위치시킬 수 없는 것이 사실이다. 정치적 격변을 경험한 세대들에게 이들은 늘 무기력하고 아무런 움직임도 보이지 않는 한심한 청년들이자, 경제적으로는 약자의 위치에 있었던 것이다. 그러나 전언했듯, 이들은 정치적·집단적 문화에 익숙했던 1980년대를 지나 개인을 내세울 수 있는 첫 세대였고, 자신들의 정체성을 문화 속에서 폭발시킨 '도무지 이해할 수 없는' 세대이기도 했다. 때문에 이들의 정체성을 익숙하지 않은 방식으로 증명하라는 것, 혹은 증명시키려는 방식은 적절치 못하다.¹⁵⁾

그들이 문화적 세례를 받은 첫 '문화세대'¹⁶⁾라면 그들의 정체성은 문

15) 이러한 맥락에서 현재 유행하고 있는 웹툰과 세대의 관계에 주목하면서, 이 세대들의 특징을 경제에서 문화로 넘어오는 것으로 보는 시각은 중요하다. 그러나 이와 같은 논의에서조차 현재 잉여의 감수성을 즐기는 세대의 보편적 감성구조가 그것을 낳은 정치경제학적 구조에 어떤 변화를 가져올지는 불투명하기에 공허한 형식 그 자체가 아니냐는 물음을 제기한다(김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계인문학』, 제4권 2호, 2011.6. 101-123쪽.). 현 20-30대를 논의할 때, 그들에게서의 문화적 가치를 인정하면서도 다시 정치, 경제적 의미 찾기로 환원되고 논의들은 기존의 세대론적 잣대를 떨치지 못한 것으로 보인다.

16) 모든 것이 정치로 환원되었고, '우리'의 힘이 중요했던 1980년대와 다르게 1990년대는 개인이 부각되던 시기였다. 이 개인들은 '나'가 좋아하는 것을 전면으로 내세웠고, '나의 취향을 드러내는 것에 크게 개의치 않았다. 본고에서는 이러한 특성을 지닐 수 있었던 세대들, 즉 1990년대에 유년기를 관통한 현재 20대 중반에서 30대 까지를 아우를 수 있는 이들을 '문화세대'로 명명하고자 한다. 이 '문화세대'는 1990년대 당시 신세대나 X세대, N세대 등 다양한 명칭으로 불렸지만, 이 명칭들에는 과도하게 자유분방하고 사회적 의식 없는 파편들이라는 교묘한 비난이 섞여 있었다. 이 글에서는 이 같은 시선을 벗어나 그들의 삶과 생활에서 문화적 세례를 직접 받은 이들이라는 점을 강조하기 위해 '문화세대'라는 용어를 사용한다. 이들은 문화를 통해 무엇을 하기보다 그 자체를 즐기던 세대였기에 그들의 문화는 기성세대와 자신들의 구분하고자 순수를 내세웠던 1970년대의 '청년문화'나 '우리가 바꾸어야 할 사회 속에서 신을

화 현상에서 파악하는 것이 타당하다. 문화 속에는 이데올로기나 세계관 등 고정적인 언어로는 규정할 수 없는 감정(feeling)이 녹아 있다. 이 같은 감정은 모두 주관적이거나 개별적인 경험들이었지만 이후 특수하거나 사회적인 체험으로 인식될 수 있는 가능성을 지니는 것으로 현재적인 것(a present kind)에 반응하며 한 세대나 시대 속에 여러 가지 연관관계에 대해 이야기 할 수 있다.¹⁷⁾ 그리고 현재에 흐르고 있는 한 세대의 독특한 감정들은 바로 새로운 좀비 속에서 포착되고 있다. 현 20-30대들이 겪었을 비애감, 혹은 묘한 자신감들은 인육을 먹고 누군가를 감염시키고, 죽었다가도 살아날 수 있는 이들에 대한 새로운 해석 속에서 흥미롭게 드러나고 있는 것이다.

해석은 곧 전유(appropriation)의 특징을 지니기에, 주체는 무엇인가를 해석하면서 자기해석의 절정에 이를 수 있으며, 이 과정에서 자신을 더 잘 이해하거나 달리 이해하게 될 수도 있다.¹⁸⁾ 산자와 죽은 자의 경계에 놓인 좀비가 새로운 모습으로 우리나라를 배회할 수 있었던 것은 이들에 대한 한 세대의 해석이, 그리고 이것으로 자신들을 드러내려는 가능성이 내재되어 있기에 가능했다고 할 수 있다. 이 새로운 좀비들에게는 직관과 상상력에 기반 한 해석학적 은유과정에 내포되어 있던 한 세대의 경험과 감정이 고스란히 녹아들어 있는 것이다.¹⁹⁾ 게다가 좀비가 현

하던 1980년대 젊은 세대의 문화와는 명확히 구분된다고 할 수 있다.

17) 윌리엄스는 유동적이고 사회적 경험으로 간주될 수 있는 가능성을 지닌 감정의 묶음(set)을 감정의 구조(structure of feeling)로 정의한다. 이는 하나의 문화적 가설로 한 세대나 시대 속에서 감정과 같은 요소들과 여러 연관관계를 이해하려는 일종의 문화적 가설이라 할 수 있다. 레이먼드 윌리엄스, 박만준 역, 『마르크스주의와 문학』, 지식의 땅, 2013, 268-270쪽.

18) 폴 리콰르 지음, 줌 톤슨 편집 번역, 윤철호 옮김, 『해석학과 인문사회과학』, 서광사, 2003, 280-281쪽.

19) 칼 심스, 김창환 역, 『해석의 영혼 폴 리콰르』, 엘피, 2009, 142-144쪽 참조.

실과 좀 더 밀접한 괴물이라는 점은 이 세대가 현재를 살아가면서 스스로를 바라보는 시선을 포착하기에 충분하다. 이 세대들이 현재를 살아가면서 느꼈던 비애와 고통, 혹은 자신감과 유쾌함은 한국형 좀비의 곳곳에 묻어 있다. 좀비의 새로운 특징들은 '문화세대' 스스로의 발견이며, 독특한 발화방식의 발현이라 할 수 있다.

이상을 바탕으로 이 글에서는 기괴한 괴물, 살점이 떨어져나간 채 온전하지 못한 모습으로 각인된 좀비라는 괴물을 통해 한 세대를 조망하려는 불편한 시도를 하려 한다. 온갖 부정적인 맥락을 짚어지고 있던 괴물들로²⁰⁾ 한 세대의 모습을 고찰하겠다는 것은 오해의 여지가 있겠지만, 현재 한국에 등장한 좀비들은 기존의 좀비들과 분명 다른 층위에 있기에 이 면면의 해석이 새로운 의미를 도출할 수 있으리라 생각된다. 명랑하고도 엉뚱한 좀비들에 대한 고찰을 통해 한 세대에 대한 이해를 꾀하고, 이후 세대를 조망하는 방식과 범위가 유연해질 수 있길 기대해 본다.²¹⁾

20) 기존의 괴물에 대한 논의들은 그 작품이 등장하던 시기의 부정적인 정치·사회적 분위기와 직결시키는 방식이 일반적이다. 한국의 경우 1970-80년대에는 폭압적 정치, 1990년대에는 세기말적 분위기나 IMF라는 경제적 위기와 연관 짓는 방식이 그러하다. 그러나 '한국형 좀비'는 이렇게 단선적으로 대응될 수 없는 또 다른 의미들이 내재되어 있는 것으로 보인다. 우선 이들은 좀비를 '공포'라는 것에서 탈출시키고 있다는 것에서부터 기존의 논의들과는 구분될 수밖에 없다.

21) 본고에서 논의하고자 하는 작품은 강풀, 〈당신의 모든 순간〉, Duam 만화 속 세상 연재, 2010.08.30.~2011.01.17. ; 이경석, 〈좀비의 시간〉, 씨네21, 2008. ; 이경석, 〈좀비의 시간2〉, Daum 만화 속 세상 연재, 2010.09.17.~2011.02.18. ; 김용환, 〈웨이크업 테드맨〉, Duam 만화 속 세상 연재. ; 오영두·류훈·홍영근·장윤정 감독, 〈이웃집 좀비〉, 키노 망고스틴 제작, 2009. ; 이수성, 〈미스터 좀비〉, LEE FILM 제작, 2010. ; 김중혁, 『좀비들』, 창비, 2010. 등이다.

2. 의식을 가진 좀비와 명량한 자기비하 속 자신감

한국에서 신체가 훼손된 괴물이 유행한다는 것은 꽤나 특이한 일이다. 비단 서구와 비교하지 않더라도 동아시아에서 깨끗한 신체를 보존하는 것은 한국의 귀신이 유일한 듯 보이기 때문이다.²²⁾ 인육만두나 인육국수와 관련된 괴담을 지금까지도 재생산하고 있는 중국이나 죽음을 미학으로까지 격상시켜 살육의 카니발리즘을 표현해 내는 일본과 다르게 한국에서의 귀신은 신체적 어그러짐과 거리가 멀었다. 귀신에게 중요한 것은 그들이 나타날 수밖에 없었던 이유였으며, 이미 죽은 이가 나타났다는 것 자체로 공포는 충분한 것이었기에 신체의 훼손은 그리 중요치 않았던 것이다. 귀신이 가지고 있는 특징 중 하나가 자신의 한을 풀면 원래의 깨끗한 몸으로 이승을 떠나는 것이라는 점도 이를 방증한다. 때문에 이 같은 귀신의 역사를 비집고 들어온 좀비의 기괴함은 한국에서 더욱 도드라질 수밖에 없다.

흥미롭게도 서구에서 절대적 공포의 대상이었던 좀비는 한국에서 그리 큰 위력을 발휘하지 못한다. 서구 공포영화에 거의 등장하지 않는 살인 도구인 총은 좀비영화에서 기꺼이 허용되었다. 슬래셔, 스피래터, 고어, 하드고어 등 잔인함을 쾌감으로 내세운 장르 영화에서 총은 장르적 재미를 상쇄시키는 나약한 도구에 불과했지만 좀비 영화에서는 필수품이었다. 언제, 어디에서 출몰할지 모르는 좀비는 멀리 떨어져 있더라도

22) 한국 귀신의 외형이 공격적인 신체, 단일하고 통합된 신체의 관념을 와해시킨다고 평가기도 하지만(백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008 참조.) 한국 공포영화에서 귀신의 형상은 아직 스스로의 파괴적 속성은 간직하지 못한 것으로 판단된다. 만약 최근 귀신의 외형이 기묘하게 보인다면(물론 그들의 신체는 온전하다. 걸음걸이나 등장의 특징이 만약 기묘하다면) 그것은 텔레비전 사이로 기어 나오던 <링>의 사다코 망령에서 한 발도 나아가지 못한 연출의 부재 탓이다.

반드시 죽어야만 하는 존재였기 때문이다. 이는 좀비가 그만큼 위험한 대상이라는 점과, 좀비가 등장하는 영화에서의 쾌감은 다른 무엇보다 좀비를 죽이는 것 자체에 있다는 것을 드러낸다. 그런데 우리나라에 들어온 좀비들은 이 공포의 속성을 잃어버리고 의식을 지니고 있는 좀비로 다시 태어났다. 죽었다 살아난 존재라는 좀비에게서 한 세대가 선택한 것은 ‘살아있음’이었고, 그것은 좀비임에도 불구하고 의식을, 그리고 기억을 지니고 있는 것으로 그려졌다.

이와 같은 독특한 상상력은 밖으로 드러난 모습이 그들의 내면에 아무런 영향도 미치지 않는다는 것을 잘 보여준다. 흥미롭게도 좀비를 즐길 수 있는 세대들, 그리고 좀비를 창조할 수 있는 세대들이 최근 보여주고 있는 자신에 대한 회화화는 이 한국적 좀비의 해석에 유효한 지점을 마련한다. 이 세대들은 현실적인 문제에 있어 가장 절망적인 상황에 놓여 있다고 언급되며 스스로도 그 굴레 안에 있음을 인식하지만 한편으로 스스로에 대한 회화화는 또 다른 담론을 만들어가고 있었다. 최근 4-5년간 인터넷 상에서 쉽게 볼 수 있는 ‘병신 같지만 왠지 멋있어’, ‘잉여’, ‘찌질함’ 등은 이 양상을 단적으로 보여준다. 분명 이상한데 이것이 오히려 무엇인가 의미를 담고 있는 듯 보이는, 혹은 아무런 의미가 없을지라도 그 자체로 멋있는 그 상태를 이들은 ‘병신같다’고 칭했고, ‘멋있다’고 표현했다. 이 같은 아이러니컬한 이름 짓기는 기승전‘병’으로 대표되는 병맛, 그리고 ‘2인자’나 ‘찌리짱’이라는 별명들로 언급되면서 의미를 넓혀 나갔다.

‘병신 같지만 왠지 멋있다’는 표현은 두 가지의 함의를 지니는 것으로 보인다. 하나는 이런 우스운 모습에도 불구하고 나를 당신 앞에 내세울 수 있다는 자신감이며, 다른 하나는 뻔한 기존의 질서 안에서는 나의 ‘멋’을 볼 수 없을 것이라는 전제이다. 2000년대 중반을 넘어서면서 만들어

진 이 같은 스스로에 대한 정의는 주류에 대한, 그리고 남의 기준으로 나를 보는 것에 대한 의식적인 거부이다. 나 스스로를 깎아내리는 것, 더 나아가서 나 자신을 훼손하는 듯한 이런 행위는 무엇인가에 짜 맞추려는 질서 밖으로 스스로를 일탈시키는 것과 다르지 않다. 그러나 간과하지 말아야 할 것은 이 같은 행위가 분명 기존의 질서를 의식하고 있기에 가능하다는 점이다. 그들이 스스로를 찌질하다고 표현하는 것은 찌질하지 않다는 것이 무엇인지를 분명 알고 있기에 가능하다. 알맹이가 있으니 찌리가 우습고 2인자는 1인자 아래에 놓여야만 발악하는 모습이 비루하게 보일 수 있다. 다른 사람들이 긍정적으로 평가할 수 있는 가치가 무엇인지 알지만, 그곳에 속할 수 없거나 속하지 않으려는 유희들은 자신만의 가치를 가지고 있다는 문화세대의 자신감을 드러낸다. 병신같 '지만' '멋있을 수 있는' 자신의 가치는 외형에서 드러나는 것이 아니기에 그들은 자신들의 잉여력을 자랑할 수도, 민망했던 상황을 공유하며 웃을 수도 있는 것이다.²³⁾

교묘한 자신감이 서려있는 이러한 육체의 비하는 앞서 언급했던 자기

23) 개인적인 견해를 덧붙이자면, 이제 새로운 담론을 생산하기에 단순히 버라이어티 프로그램이라고만 칭할 수 없는 <무한도전>에서 역시 이 세대들의 특징은 포착된다. '2인자', '찌리짱', '안 웃기는 개그맨', '못 생겼다' 등의 별명들은 그들을 스스로 깎아내리면서도 그 안에 간혀버리지 않는 묘한 자신감을 불러일으킨다. 이것은 단순한 캐릭터 만들기뿐만은 볼 수 없는데, 결점을 드러내 웃음코드로 활용한다는 것은 이 결점이 더 이상 부끄럽지 않다는 것을 보여주기 때문이다. '평균 이하'의 인간들이 모였으며 스스로를 타박하는 <무한도전>이지만 그들은 여러 가지 장기 미션들을 성공적으로 이끌어가면서 자신들이 '평균 이하'에만 머물지 않는다는 점을 늘 증명한다. 스스로 '평균 이하'임을 자처하기에 그들이 가지고 있는 인간성, 노력 등은 훨씬 더 큰 가치로 다가온다. '리얼 버라이어티'라고 말하는 그 '리얼' 사이에는 자신감 넘치는 자기 회화화가 존재하고 있는 것이다. <무한도전>은 본고에서 논하고 있는 세대들이 가장 열렬한 지지를 보내고 있는 프로그램이기도 하며 본고에서 언급하고 있는 세대들의 특징과도 정확하게 맞물리고 있다. 둘 사이의 선후관계를 따질 수는 없지만 문화세대들의 이와 같은 특징은 현재 중요한 의미를 지니는 것으로 보인다.

비하의 용어들과 연결되며, 자신의 신체를 더욱 과장하고 웃음거리로 만드는 최근의 유희 방식과 닮아 있다. 문화세대들이 육체와 상관없는 의식을 선택하고 이를 긍정적으로 해석해내고 있는 방식은 죽은 듯 보이는 시체를 살아 있게 만들었다. 한국형 좀비들은 기억을 통해 스스로를 사람들 사이에 옮겨 놓고 자신들의 존재를 증명한다. 좀비들은 기억을 가지고 자신이 사랑하는 이를 찾았고, 그들을 해치지 않았으며, 자신이 살아 있다는 것을 보여준다. 이것은 육체 즉, 외형과 상관없이 그들의 정신이 살아 있는 것만으로 충분한 의미를 지니는 것이다.

특히, 좀비들이 등장하는 상당수의 작품들이 '병맛' 특유의 분위기나 그림체를 공유하고 있기에 좀비 안에서 문화세대의 감성은 더욱 도드라진다. 비단 웹툰 뿐만 아니라 몇몇 영화들에서 찾을 수 있는 황당하고 엉뚱한 사건의 전개는 좀비를 진지한 공포의 대상으로 만들기보다 어딘가 부족해 보이고, 어수룩해 보이는 이들로 재탄생시킨다. 손발이 떨어져 나가는 것은 예사이며, 너를 물어 좀비로 만들겠다고 어설프게 위협하는 좀비의 모습은 끔찍한 상황과는 거리가 먼 웃음을 유발한다. '우리 같은 찌질이들도 할 수 있다는 걸 보여'²⁴⁾ 줄 수 있는 주체는 좀비가 되었고, 이는 문화세대의 독특한 유희를 반영하면서 특유의 속성을 강화해 나간다.

웹툰 〈좀비의 시간〉에 등장하는 좀비들은 자신이 좀비가 되어가는 과정 중에도 혹은 좀비가 되어서도 스스로가 누구인지 결코 잊지 않는다. 이때의 좀비들도 사람들을 물 수도 있고, 감염을 시킬 수도 있는 존재들이지만 선불리 공격하지 않는다. 자신의 기억을 통해 오히려 그들을 보호해야 한다는 생각이 앞서는 좀비들이었다. 이를 알 리 없던 의료진들은 좀비를 묶어 놓고 좀비의 위험성을 알리기 위해 방송을 동원한다.

24) 이경석, 〈좀비의 시간〉, 씨네21, 2008, 32쪽.

그러나 촬영 도중 아무 의식도 없을 것이라 생각한 아빠 좀비는 자신의 아이들을 알아보며 오히려 울고 있는 아이를 달랜다. 아빠 좀비는 울면서 자신을 부르는 아이들에게 '괜탄야'라고 말해주고 아파 누워있을 아내를 생각하며, 손과 머리를 스스로 절단하고 죽쇄에서 벗어나 탈출한다. 탈출한 좀비가 자신의 머리까지 들고 운전하여 도착한 곳은 아픈 아내가 누워있던 방이다.



[그림] 이경석, <좀비의 시간>, 64면.

웹툰 <좀비의 시간>의 유나는 학교에서 왕따 당하는 친구 상태를 도와줬다는 이유로 폭행을 당하고, 맨홀 속으로 던져져 좀비 바이러스에 감염된다. 20년이 흐른 후 유나는 좀비의 모습으로 세상에 나와 우연히 상태를 만나는데, 상태는 유나의 모습이 이상하다는 것을 알면서도 유나에게 용서를 빌기 위해, 그리고 학창시절 유나를 괴롭혔던 친구들이 자신들의 죄를 감추고자 유나를 죽이려는 것을 막기 위해 그들과 싸우기로 결심한다. 유나는 좀비의 본능으로 상태에게 달려들지만 자신이 상태라고 외치는 소리에 과거의 기억을 끄집어내며 상태를 알아본다. 유나는 상태가 누구였는지를 기억한 후 공격하지 않으며 상태와의 관계를 지속시키고, 상태가 위협에 처했을 때, 그를 위해 복수를 결심하기까지 한다. <좀비의 시간>은 유나가 생각하고 있는 것을 끊임없이 들려주면서 유나가 좀비라는 겉모습과는 전혀 상관없이 친구를 대하고, 원수에게 복수하려는 인간적인 모습을 보여준다.

유니버스 영화인 <이웃집 좀비>는 좀비 바이러스의 시작, 그것이 치료된 이후까지를 짧은 단편들로 보여주고 있다. 이중 <도망가자>는 좀비가 되었으면서도 자신의 여자 친구를 감염시키지 않게 위해 끊임없이



[그림 2] <도망가자> 中

좀비의 본능을 누르는 남자, 그리고 그 남자의 모습을 보다 못해 스스로 좀비가 되고 마는 여자의 모습을 그린다. 남자는 여자를 물어뜯고 싶은 본능, 밖으로 나가고 싶은 충동을 끝없이 누르며 괴로워한다.

이를 지켜보던 여자는 고통스러워하는 남자를 차마 보지 못하고 그를 물어 스스로 좀비가 된다. 그들은 서로를 물고 싶어 괴로워하고, 끔찍하게 변해가는 모습에 안타까워하지만 도망가서 함께 살 미래를 꿈꾸며 기뻐한다. 또한 <백신의 시대>에서는 이성을 가진 좀비가 좀비 백신으로 이익을 창출하려는 제약회사와 대결을 벌이기도 한다. 이 좀비는 자신이 남들을 감염시킬 것이 두려워 방독면을 쓰면서까지 제약회사와의 싸움을 멈추지 않는다.

이처럼 새로운 좀비들은 결코 자신이 누구였는지, 그리고 무엇을 해야 하는지를 잊지 않고, 이것으로 오히려 인간들이 자신을 되돌아보게 하는 것으로 까지 나아간다. 좀비들이 가지고 있는 의식과 기억은 당장 사람의 살을 탐하는 것을 막지 못할 지라도 스스로를 아빠로, 그리고 친구로 알아보는 데에는 실패하지 않는다.²⁵⁾ 의식과 기억을 통해 스스로가 누군지를 안다는 것은 주체성을 지니고 있는 것과 다르지 않다. 좀비들의 주체성은 자신들의 몸이 그들을 살아가게 하는데 그리 큰 영향을 미치지 않는다는 점을 분명히 보여주며, 불편한 것은 자신이 아닌 다른

25) 텔레비전 드라마 <나는 살아있다>(MBC 2부작 드라마, 여인준 연출, 2011.12.11.)는 기본적으로 공포를 바탕으로 한 장르물이었다. 이 드라마에 등장하는 좀비들은 인간을 물어뜯거나 공격하고, 인간들은 점차 좀비로 변해가는 모습을 보여준다. 그러나 이 드라마가 중심에 두고 있는 것은 좀비들 사이에서 자신의 딸을 구하려는 어머니 좀비, 손녀를 구하기 위해 노력하는 할머니 좀비의 모습이다. 내 딸을 해하지 않고 내 손녀를 지키고자 안고 있는 모습 등은 좀비와 모성을 연결시킨 독특한 작품을 만들어 냈다. 공포물이라 할지라도 이 같은 '한국형 좀비'의 모습은 쉽게 사라지지 않는다.

사람들뿐이라는 점을 역설한다.

앞서 언급한 웹툰이나 영화의 내용에서 짐작할 수 있는 것처럼 한국에서 좀비가 등장하는 상당수의 작품들은 공포라는 장르의 범주에서 벗어나 있다. 또한 '병맛서사'로 불리는 작품들의 서사나 분위기를 따르기도 한다. 이 같은 좀비의 변주는 좀비가 한국에서 새로운 생을 부여받았다는 점을 명확히 한다. 남들 눈에는 어딘가 결함이 있어 보여도 나에게서는 훨씬 더 많은 무엇인가가 있다는 현재 문화세대들의 자신감은 파리한 얼굴에 감염되어 버린 좀비의 외형과는 상관없는 행동의 당당함을 전면에 내세웠다. 새로운 좀비의 외형은 육체의 훼손에 대한 두려움으로 직결되는 단순한 대응관계에서 벗어나 '그럼에도 불구하고' 능동적으로 움직이는 좀비들의 행위들을 긍정할 뿐이다. 이와 같은 좀비의 모습은 이제 귀신의 사연으로 대표되던 도덕적·윤리적 붕괴에 대한 두려움과는 상관이 없다. 만약 그들이 두려워하는 것이 있다면 외형에 따라 그들을 왜곡되게 재단할 수 있는 단단한 질서일 것이다. 이 세대들은 이제 자신들의 두려움을 좀비의 형상을 빌어 내보이고자 한다.

3. 주인공이 된 좀비의 죽음과 현실의 압연

우리나라에 등장한 좀비들이 의식을 가지고 있다는 것은 비단 좀비라는 괴물 자체의 변화로 국한시킬 수는 없다. 좀비가 과거를 기억하고, 현실 속에 살아가는 이들처럼 설정되었다는 것은 좀비가 등장하는 서사에도 영향을 미칠 수 있다는 점을 시사하기 때문이다. 전언했듯이 공포 영화에 등장하는 좀비들은 공포의 대상이자 감염의 원인이었고, 그들의 죽음은 곧 인간의 생존으로 직결되었다. 공포영화에서 좀비를 죽이는

방식은 달려드는 좀비 숫자만큼이나 다양했고, 그들의 죽음은 어떤 방식으로든 쾌감을 분출해낼 수 있는 방식으로 연출되었다. 철저하게 살아남아야 하는 인간의 시선 안에서 좀비의 죽음은 당연한 것이었고, 이들을 죽이고 인간의 안전을 보장해주는 군대나, 권력·의료기구의 등장은 늘 환영할 만한 것이었다. 그러나 인간을 물어뜯고자 몰려다니던 엑스트라들은 한국으로 넘어 오면서 의지에 따라 성격이 정해지고, 행동에 따라 사건을 발생시킬 수 있는 좀비, 즉 주인공으로 그 지위가 격상되었고 인간 위해 좀비를 죽이겠다고 나선 단체들에 대한 시각을 변화시켰다.

한국형 좀비처럼, 좀비가 의식과 기억을 지니고 있지만 다만 그것을 전달하는데 미숙하거나 불편한 것뿐이라면, 혹은 자신의 의지대로 행동할 수 있지만 몸이 훼손된 것뿐이라면, 그러니까 전사(前史)를 가진 서사의 주인공이라면 인간의 안전을 보장한다는 이름으로 등장한 집단의 소탕작전은 곧 살육으로 전환된다. 분명히 살아 있는 이들을 단지 조금 더 온전하게 살아 있는 이들을 위해 죽인다는 것은 잔인한 약육강식의 논리가 전제되기 때문이다. 실제로 한국형 좀비가 등장하는 작품들 대부분은 좀비가 주인공의 위치를 차지한다. 곧 좀비가 될 상황에 놓인 인물이거나, 좀비가 되어서 현실을 살아가야 하는 인간, 혹은 과거에 좀비였지만 현재는 완전히 치료가 된 인간 등 서사를 추동할 수 있는 인물이 좀비인 것이다.²⁶⁾ 고유한 텍스트 읽기는 독자의 이데올로기와 플롯의

26) 좀비가 자신만의 서사를 가지고 있다는 것에서 익숙한 귀신 서사의 유사성이 드러나기도 한다. 해석이 '함께 모여', '갈게 만들며', '동시대적이고 유사한 것으로' 만들어 처음엔 '낯설었던' 것을 진정으로 자기 '자신의' 것으로 만드는 행위라 한다면(폴 리콰르, 앞의 책, 같은 쪽.) 낯선 괴물을 해석할 때, 한국 사람이라면 누구나 떠올릴 수 있는 공포의 대상인 귀신은 영향력은 무시할 수 없기 때문이다. 실제로 좀비가 안타까운 전사(前史)를 가지고 있는 점이나, 좀비가 된 원인을 중심에 둔 작품들은 상당부분 귀신의 영향을 인정할 수밖에 없다. 때문에 귀신의 특성은 한국만의 새로운 좀

구조를 서로 연결시키는 것을 목적으로 하기에²⁷⁾ 이 같은 서사의 전복은 좀비의 죽음을 함께 슬퍼할 수 있는 이들에게 동조를 구하는 것이기도 하다. 인간이 아닌 좀비에게 감정을 이입할 수 있도록 진행되는 서사는 그들을 죽이는 권력에 대한 반감을 드러내고, 이에 공감할 수 있게 만든다.

거대한 권력이 좀비를 '해치는 것'으로 묘사하는 것에는 자신들이 떨어져 나올 수밖에 없었던 질서에 대한 불신이 숨어 있다. 최근 1990년대가 부각되면서 당시 이를 누렸던 이를 추억하는 담론들이 생산되었지만, '문화세대'들이 1990년대를 추억한다는 것은 과거의 좋았던 때를 떠올리는 것과는 차이가 있다. 그들이 경험했을 힘겨운 IMF를 괄호치고, 몇몇 가수와 '인기가요'로 1990년대를 그려나가는 방식에서 이는 명백하게 드러난다. 그들은 스스로 문화를 이끌었다는 자부심으로 서태지와 HOT, 그리고 당시의 영화와 유행가 등을 불러냈지만, 이 사이에 놓였던 수많은 사건 사고들과 IMF는 그 자부심을 꺾기에 충분했다. 이때 무너진 서사적 삶(narrative life)²⁸⁾은 곧 현재도 미래도 예측할 수 없는 절망적인 상황을 만들어냈고, 이는 현재까지 그들을 움아매는 원인이 되었다. 이

비를 탄생시키는 데에 상당한 기여를 했을 것으로 보인다. 그러나, 좀비들은 죽은 것이 아니기에 자신이 귀신이 되었던 이들과 다르게 억울해 하지 않으며, 자신을 좀비로 만든 원인을 굳이 찾으려 하지도 않는다. 또한 좀비들은 귀신에 비해 훨씬 적극적이며 스스로 문제를 해결하는 존재들로 그려진다. 이처럼 한국형 좀비는 한편으로는 기존의 괴물의 모습을 일정부분 수용하면서도, 다른 한편으로는 전혀 다른 해석으로 새롭게 태어났음을 알 수 있다.

27) 움베르토 에코, 김운찬 역, 『대중문화의 이데올로기』, 열린책들, 2009, 54쪽.

28) 리차드 세넷은 이야기를 만들고, 이를 들려주려는 욕구와 능력이 인간의 본성이라고 보고, “연속적인 시간의 흐름 속에서 사건과 경험들이 축적되는 것으로 정의”한다. 그러나 자본주의 삶 속에서 삶의 연속적인 흐름이 보장되지 않으며 이로 인해 서사적 삶은 상실되었다고 본다. 리차드 세넷, 유병선 역, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009, 216-220쪽.

시기를 관통한 문화세대가 1990년대를 추억하는 것은 지금은, 그리고 앞으로도 다시 경험할 수 없(을 것처럼 보이)는 찬란한 시간이 이미 지나가 버렸다는 한탄에 가깝다.²⁹⁾ 설계와 준비가 불가능한 삶 속에서 이들은 자신을 둘러싸고 있는 사회가 이 불안과 위협을 해결해 줄 수 없으며, 오히려 그 자체가 공격이 될 수 있다고 본다. 이는 비단 경제에 국한된 문제라 할 수 없으며 정치에 대한 냉소, 혹은 불만 등으로 드러난다.³⁰⁾ 이 같은 불신은 곧 살아남은 자들을 위한 공권력을 아직 살아 있는 좀비를 죽이는 잔인한 권력으로 대체시키면서 표출되었다.

웹툰 〈당신의 모든 순간〉은 얼굴에 조그만 반점이 생기거나 했던 말을 되풀이 하는 등 인간이 좀비로 변해가는 과정이 마치 작은 상처나 실수의 반복인 것처럼 아무렇지 않게 시작되는 것으로 표현한다. 이 과정 중에 놓인 이들은 당연히 살아 있으며, 가족들 역시 이들이 곧 나아질 것이라 생각한다. 그러나 시간이 지나 조금씩 사람들이 좀비로 변해가고 아파트는 고립되면서, 식량을 나누어 주겠다는 명목으로 아파트를

29) 최근 많은 인기를 끈 텔레비전 드라마 〈응답하라 1997〉이나 영화 〈건축학 개론〉이 보여준 모습에서 이 같은 특징은 잘 드러난다. 강명석은 이러한 문화적 호출로만 자신들을 표현할 수 없는 세대의 비애를 서술한 바 있다. 강명석, 『2012, 11월, 1990년대를 기억하다』, 『영화천국』 vol28, 한국영상자료원, 2012, 11-12쪽.

30) 문화세대를 언급할 때 가장 강도 높은 비판 중 하나는 정치적 무관심에 대한 것이다. 투표율이 가장 낮은 연령, 정치적으로 움직이지 않는 집단이라는 비판은 1990년대 후반 이후 지속적으로 제기되었으며 이때부터 사실상 학생운동은 막을 내렸다. 그러나 정치에 무관심하여 아무것도 하지 않는 것과, 바뀌지 않을 것을 알기에 혹은 정치인들이 어느 면에서나 다 똑같이 선택하지 않는 것은 전혀 다르다는 점을 생각해야 한다. 무관심과 냉소에는 차이가 있으며, 실천을 추동하는 데에 있어서도 구분된다. 무관심은 실천으로 이어질 수 없지만 냉소는 그들이 변화의 가능성을 포착하거나, 자신들의 생각과 맞는 순간 움직일 수 있다. 웹 상에서 가장 활발하게 정치적 담론을 생산해내고 정치 기사에 댓글을 작성하는 것, 정치적 패러디를 생산하는 이들이 현 20-30대라는 점을 상기한다면 이들의 태도가 단순한 무관심이라 할 수 있는지는 판단해 보아야 한다.

방문하는 군인들은 가족들이 숨겨둔 좀비들을 사살한다. 잘린 남편의 목을 붙들고 오열하는 부인은 그들의 진압과정의 잔인함, 무자비함을 보여준다. 게다가 <좀비의 시간>에서의 의료진들은 좀비들에게서 완전히 인간성을 빼앗고 Z-1, Z-2, Z-3 등의 번호를 붙여 독방에 가두기도 한다. 좀비들은 독방에서 서로 대화를 나누고 끝말잇기를 하며 끊임없이 서로를 독려하지만 결국 외로움을 이기지 못해 자살하기에 이른다. 사망한 좀비들은 곧 실험실로 옮겨지고, 좀비 바이러스를 해결할 수 있는 사실을 아는 순간 '상부'에선 '감염자들을 전부 제거하라는 명령'이 내려온다.



[그림 3] 김용환, <웨이크 업 데드맨> 중

웹툰 <웨이크 업 데드맨>의 사후는 짝사랑 하던 주현을 구하고 죽음을 맞이한다. 그는 큰 사고 후 다시 삶의 기회를 얻지만 사고 당시 생겼던 상처가 그대로 남은 좀비로 살아났다는 것에 황당해 한다. 그러나 사후는 자신을 반갑게 맞아줄 지도 모르는 주현을 찾고자 길을 떠나는데 그때 사후를 위협하는 것은 POLICE라는 글자가 정확히 새겨진, 포돌이의 모습을 한 경찰 로봇이다. 사후는 소생자(遡生者) 즉, 거슬러 살아 돌아온 '통칭 좀비'로 '사망처리 되어 기본권과 주거권이 인정되지 않기에 강제 퇴거 및 사살조치'해야 하는 존재가 되어 버린 것이다. 그가 살아 있다는 것은 경찰 로봇에게 중요한 것이 아니며, 사람으로서의 기본적인 권리가 인정되지 않는 대상일 뿐이다. 판단을 할 수 없는 로봇으로 대체된 공권력은 사후가 스컬 아저씨라 부르는 또 다른 좀비에 의해 완전히 분해되어 버린다. '아무튼 사회 혼란을 야기하기에 '암전히 사살'당하라는 경찰 로봇을 좀비의 손에서 으스스리는 무가지한 존재가 되기 까지 한다.

더 잔인한 것은 좀비 바이러스가 치유된 후에도 이 같은 시선은 변화하지 않는다는 점이다. 좀비'였던' 것만으로도 지금 사람으로 살아가고 있는 이들의 내면은 가치 없는 것으로 전락한다. 영화 〈이웃집 좀비〉 중 〈그 이후 미안해요〉는 좀비 바이러스가 치료된 이후의 사회를 그려내고 있다는 점에서 흥미롭다. 이 작품은 좀비였던 때의 기억 속에서 고통 받는 용근의 고뇌를 통해 사회의 비정함을 잘 드러낸다. 용근은 자신이 누군가의 손을 뜯어 먹는 꿈 때문에 매일 밤 거의 잠을 자지 못한다. 그는 악몽 때문에 깨어날 때마다 주기도문을 외우고 사죄하지만 그 마음만으로는 세상이 그를 결코 용서해 주지 않는다.

면접관 : 그 전에 브린텔 해외 영업팀에서 팀장으로 일하셨네요.

용근 : 네 그때 프랑스와 5천만불짜리 계약을 체결시켰습니다.

면접관 : 대단한 경력을 가지고 계시는군요. 근데 후유증은 없으신가요?

용근 : 네, 전혀 없습니다.

면접관 : 그럼 현재 육식에 대한 충동은 없는 건가요?

용근 : 바이러스 완치 후 채식주의로 바꿨습니다. 지금은 머리도 맑아지고 완전히 정상적인 생활을 하고 있습니다.

면접관 : 다행이군요. 근데 감염 때 사람을 먹은 적이 있습니까? 그런 기억을 가지고 계십니까?

용근 : (침묵)

면접관 : 네 수고하셨습니다.³¹⁾

좀비 바이러스가 완치 된 후에도 용근은 여전히 좀비이다. 외형은 말끔해졌고, 단지 얼굴에 칼에 베인 듯한 상처 몇 개가 남았을 뿐이지만 용근을 받아주는 곳은 아무데도 없다. 혼자 사는 용근의 집에 유일하게 찾아오는 것은 용근이 바이러스에 감염됐을 때 먹어버린 이들의 딸 뿐

31) 오영두·류훈·홍영근·장윤정 감독, 〈이웃집 좀비〉 중 〈그 후, 미안해요〉 대사 일부, 키노 망고스틴 제작, 2009.

이다. 딸은 칼로 무자비하게 용근을 공격하지만, 용근은 누구냐, 혹은 왜냐 라는 물음도 없이 고통을 견뎌낸다. 용근은 여자가 아무 말 없이 자신에게 칼을 꽂는 것만으로도 그녀가 누구인지를 알고 있으며, 자신은 고통 받아야 한다고 생각한다. 비명소리 한 번 지르지 못하는 용근의 모습은 그가 느끼고 있는 비애가 잘 드러난다.³²⁾

이 영화가 주목하고 있는 것은 용근의 괴물성이 아니라 오히려 그를 소리조차 지를 수 없게 만든 사회의 잔인함이다. 이미 완치가 됐고, 외형으로도 멀쩡하지만 감염자였던 그는 철저히 격리된다. 생활고에 시달리고, 음식조차 마음대로 먹지 못하는 그들은 좀비의 이미지에서 벗어나기 위해 어떤 노력을 하던 간에 그저 좀비인 것이다. 과거에 '그랬던' 모습은 지금도 '그럴 것'이라는 판단 아래 그가 가지고 있는 가치들은 모조리 사라진다. 용근은 '우리는 감염 시켰을 뿐 누구도 죽이지 않았다는' 이야기를 듣고도 자신이 먹었던 이들의 딸이 위험에 처하자 자신이 대신 총을 맞고 죽어간다. 이 같은 용근의 모습은 결국 그를 죽인 것이 누구인가를 생각하게 한다. 용근은 면죄부 안에서조차 결코 자신을 용서하지 않는 스스로에 대한 엄격함을 보여주면서 오히려 용근에 대한 잔인한 시선들을 단번에 부끄럽게 만들어 버린다.

32) 웹툰 〈좀비를 위한 나라는 없다〉(모래인간, naver 웹툰 연재 중)의 설정은 〈그 후, 미안해요〉와 유사하다. 〈좀비를 위한 나라는 없다〉에서의 좀비들 역시 비슷한 상황에 놓여 있다. 그들은 상처를 그대로 간직한 채 백신으로 치료가 된 상태이다. 그러나 그들의 삶은 좀비의 그것과 다름없고, 어떻게 죽임을 당할지 모르는 상황이다. 자신이 좀비가 된 상황에서도 백신을 만들어낸 천재는 지금의 이 상황이 고통스러워 계속 자살을 시도한다. 그들을 괴롭게 만드는 것은 나와 달랐다는 그 과거에 대한 것이다. 결코 변할 수 없는 상황에 대한 현실의 잣대는 잔인한 것이며 그들이 설 자리는 없다. 좀비 포비아가 난무하는 세상에서 그들은 좀비 때 남은 상처 때문에 늘 사회적 다수의 눈에 쫓기며 죽음을 두려워한다. 원하지 않았던 그 상황을 맞닥뜨린 것, 그리고 그 엄청난 결과는 결국 그들의 의지와는 상관없는, 그리고 앞으로도 살아갈 수 없는 절망의 한 방식이다.

좀비를 없애 모든 것을 해결해 줄 것 같은 질서는 또 그리 견고한 것도 아니다. 오히려 절대 해결할 수 없는 문제를 좀비가 나서 스스로 해결해 견고하다고 자부하는 그 틀을 비꼬기도 한다. 영화 <미스터 좀비>에서의 영철은 생활고에 시달리는 가장이다. 더 이상 돈을 벌릴 곳이 없던 영철에게 돈을 만들 수 있는 방법은 사채뿐이다. 그러나 300만원을 빌린 것이 5000만원을 갚아야 하는 상황으로 되돌아오면서 영철은 분노하고, 돈을 받으러 온 사채업자들이 자신의 딸을 건드리려는 순간 영철은 좀비로 변해 사채업자를 처단한다. 좀비에게 물린 후 몸이 이상하다는 것을 느끼면서도 일상생활을 유지하던 영철은 내 딸이 위기에 처하는 순간 좀비가 되어 사건을 해결하는 것이다. 한 집안의 가장인 영철이 고군분투하는 이 모습은 어떤 것도 개인의 어려움을 도와줄 수 없다는 것을 잘 보여준다.

이처럼 정상이라고 판단하는 기준에서 떨어져나간 좀비들은 권력에 희생당한 약자로 그려진다. ‘감염자 주제에 감히 인간에게’ 대들려는 좀비들의 모습은 오히려 ‘감염자인 주제에 산 사람보다’ 따듯한 감성을 가지고 있기에 그들을 죽인 대상에 분노하게 되는 것이다. 좀비들이 생존을 위한 계획을 세우는 사이 군인들이 쳐들어와 그들을 죽일 때, 잔인하다고 느끼도록 진행되는 서사는 좀비를 단순히 괴물로 취급하지 않으며 오히려, 공감의 대상이 되었다는 것을 알 수 있다. 만약 좀비가 누군가를 응징했을 때 통쾌하다면, 그 역시 이와 비슷한 맥락에 놓여 있다. 이는 마지막 까지 살아남았던 주인공이 결국 죽음을 맞이하기에 안타까웠던 서구의 좀비영화들과는 전혀 다른 감정을 이끌어 내는 것으로³³⁾ 좀

33) 서구의 좀비 영화에서 좀비를 토벌하는 수색대의 공격이 지나치게 폭력적이거나 비이성적으로 보이는 것은 마지막까지 살아남은 주인공이 죽을 때에야 느낄 수 있다. 서구의 좀비 영화에서 죽어간 좀비들의 모습을 보며 슬퍼하거나 안타까워하는 이들을 찾기 힘들다. 그들에게 좀비는 더 이상 함께 살아갈 수 있는 존재가 아니기 때문

비를 죽음으로 몰아넣은 권력집단의 부정성을 드러내는 방식으로 볼 수 있다.

이렇듯 새로운 좀비는 의식을 가지고 있을 뿐만 아니라 기존 질서 안에서 무력해진 한 세대의 슬픔을 드러낸다. 자신들이 스스로 거리를 두고 있는 '마땅한 질서'라는 것은 그다지 합당한 듯 보이지 않지만, 자신들은 그 앞에서 약자라는 것을 인정할 수밖에 없는 것이 현실이다. 그들은 스스로를 주류에서 분리시키고, 유쾌하게 그 상황을 즐기는 듯 보이지만 한편으로 무기력할 수밖에 없는 스스로를 인정하고 있기도 하다. 그러나, 그럼에도 불구하고, 그들은 끊임없이 자신들을 이해해 줄 수 있는 집단을 찾으려 하며, 좀비를 둘러싸고 있는 인물들의 성격까지도 변화시켰다.

4. 행복한 좀비에 내포된 이해에 대한 갈망

결국 살아 있다는 것이 문제였다. 우리나라에 출현한 좀비들이 의식을 가지고 있다는 것도, 피해자처럼 보이는 것도 결국은 그들이 '살아있기' 때문에 가능한 일이었다. 한국형 좀비들은 좀비 자체에서 찾을 수 있는 생(生)의 비확정성에 대해 확실한 답을 내리고 있었다. 게다가 생(生)을 긍정하는 방식은 죽었다 살아났기에 영원히 살 수 있다는 무한한 갈망으로까지 확장되기도 한다. 폐가 없으니 담배를 마음껏 피울 수 있다는 아저씨나 좀비에게 자신을 물어달라는 불치병 걸린 소녀의 모습(〈웨이크업 테드맨〉), 자신이 물면 영원한 삶을 살 수 있으니 나쁜 놈들을 절대 물지 않겠다는 좀비 유나의 결심은(〈좀비의 시간2〉) 그들이 좀

이다.

비가 되었을 때 이전과는 다른 행동을 할 수도, 다른 삶을 살수도 있다고 해석하고 있음을 보여준다. 죽었다 살아난 좀비가 아닌 '죽지 않아도 되는' 좀비, 즉 이전과는 다른 삶을 살 수 있는 좀비라는 의미가 부여되는 것이다.

좀비로 '살아 있음'을 인정받고 그 안에서 행복을 찾을 수 있었다는 것은 생에 대한 갈망의 표현이자 현실의 삶에 대한 절망이다. 좀비로 살면서 더 나은 삶을 누리게 된 좀비들이 다수 등장한 것은 곧 인간으로 살고 있던 삶에 대한 의문을 제기하는 것이기 때문이다. 좀비가 되었을 때 오히려 행복할 수 있는 아이러니는 현실에 대한 불만족을 여실히 드러낸다. 현 2030세대들에게 부여된 몇몇 단어들을 굳이 떠올리지 않아도 그들의 삶은 안정과는 거리가 멀다. 컵밥을 먹으면서 하루 종일 고시원에서 공부하고, 그곳에서 쪽잠을 잔다 해도, 이 생활이 곧 끝날 것이라는 보장은 없다. 아프니까 청춘이라지만 아플 겨를도 없고, 왜 나만 아파야만 하는지 이유를 알 수도, 알고 싶지도 않다. 천 번을 흔들려도 아프기만 하다면 어떻게 해야 할지 의문을 가질 수밖에 없는 상황이 문화세대 앞에 놓인 현실의 벽이다. 자신들이 경험해왔던 안온한 유년기에 걸맞게 그들의 이상은 높지만 부딪혀야 하는 현실은 생각보다 냉혹했다. 경제적 무능력이 곧 자신의 무능력으로 대체 되면서 현 문화세대는 설 자리를 잃었다. 그러나 이들이 절망만 하고 있지 않다는 것, 자신들의 목소리를 어떤 방식으로든 내고 있다는 것은 좀비가 되어 행복한 이들의 모습에서 찾을 수 있다.

이미 해결할 수 없는 문제가 된 취업난, 경제적 자립의 불가능, 높아지는 학력, 낮아지는 연봉 등의 단어들로 현재의 20-30대를 규정짓는다는 것은 결국 사회적 현상을 완료된 과거로 보고 현재의 다양한 결들을 무시하는 결과를 낳는다.³⁴⁾ 문화세대들이 웹상에서 나름의 공동체성을

추구하고 있으며, 웹상의 만남을 오프라인으로 전환시키거나 무한한 댓글 달기로 스스로를 드러내는 소통방식을 고려하지 않는다면 이들이 한편으로 적극적이고 유연한 존재라는 것을 간과하게 된다. 자신들만이 이해할 수 있는 유행어를 만들고, 이를 공감하는 이들과 함께 즐기고 공감을 하며, 이 안에서 위로하고 위로 받는 것은 문화세대의 소통방식이라 할 수 있다. 최근 유행하는 웹툰이나 몇몇 사이트들은 그 나름의 내적논리를 이해하지 못하면 전혀 의미를 알 수 없을 만큼 패러디와 은어들로 가득 차 있다.³⁵⁾ 이들 대부분은 인터넷 상에서 자신들의 관심사, 혹은 감정에 따라 연대를 추구하고 있으며 이것은 곧 그들에게 놀이이자 생활이다. 이처럼 함께 할 이들을 찾고 자신을 이해받으려는 문화세대들은 살아 있는 좀비들에게 친구와 가족을 만들어주었다.³⁶⁾

〈좀비의 시간〉에서 친구 달수는 자신이 좀비가 될 것이라는 이야기는

-
- 34) 일반적으로 문화를 언급할 때에 제도, 형성물, 입장 등 고정적인 것으로 설명하는 경우가 많지만, 이 경우 이것, 지금, 여기, 생동하는, 능동적인, 주관적인의미를 지닌 현재적이고 동적인 것은 모두 소거된다. 레이먼드 윌리엄스, 앞의 책, 260-261쪽.
- 35) 대표적으로 웹툰 〈이말년 시리즈〉의 경우 서사의 흐름의 거의 코드로까지 볼 수 있다. 인터넷-서브컬처 코드들을 전면화 시켜 패러디함으로써 이를 이해할 수 있는 이들만이 웃을 수 있다. 이는 독자들의 개입과 참여를 유도하면서, 이것을 아는 것은 곧 너 또한 잉여짓을 하고 있다는 것, 결국 너와 나는 비슷한 존재라는 연대의식을 보이기에 이른다.(김수환, 앞의 논문, 112-114쪽.) 이처럼 웹 내부에서의 흐름은 그것을 이해할 수 있는 동조를 요하며, 그것을 통해 묘한 동질감을 가지게 되는 것이다.
- 36) 가족이 등장하여 괴물을 보호한다는 설정은 아주 독특한 상상력의 결과라 할 수 있다. 이는 서구의 좀비 영화에서도 잘 포착되지 않으며, 특히 우리나라의 귀신도 가족들에게 자신의 역할함을 고하는 경우는 드물기 때문이다. 기본적으로 공포영화에 가족이 등장하는 경우가 드물고, 귀신은 자신과 비슷한 처지의 여성들에게 도움을 청하는 경우가 상당수이다. 오히려 가족은 비정상적으로 집착하거나 악행을 일삼는 광기어린 인물로 등장하는 경우들을 더 쉽게 찾을 수 있다. 이 사이에서 등장한 '한국형 좀비'의 특징은 괴물들 사이에서 갈라져 나온 특징이라기보다는 우리나라의 끈끈한 혈연주의와 함께 문화세대가 이해를 갈구하는 방식에서 비롯한 상상력의 교묘한 결합이라 할 수 있다.



〈그림 4〉 이경석, 〈좀비의 시간〉 中

준수를 보면서 자신이 많이 괴롭혔기 때문에 준수가 이상해졌다고 생각하고 그의 여행에 동행한다. 우연히 준수와 만난 희지는 준수가 좀비가 될 것이라는 것을

알면서도 우격다짐으로 결혼하기도 한다. 이들이 준수를 받아들인 것은 좀비보다 무서운 것이 외로움이라는 점을 분명히 알기 때문이다. 설사 준수가 좀비가 된다 할지라도 그는 그대로 준수일 뿐이다.

희지 : 좀비 따윈 하나도 안 무서워. 진짜 무서운 건 버림받는 거야. 알아?

달수 : 나 달수야, 오달수. 초중고 짱 먹은 오달수라고. 그런 내가 좀비 따위 눈 하나 깜빡 할 거 같애?

준수 : 나 언제 좀비로 변해서 니들 물지도 모르는데…….

달수 : 그건 미국 좀비애기지. 머릿속으로 계속 생각해. 절대 안 물겠다. 한국사람 한다면 한다잖아..

준수 : 난 생각했다. 녀석들이 썩 괜찮거나. 아니면 나보다 더 포라이라고.³⁷⁾

희지와 달수는 준수가 좀비로 변한 후 그를 우리에 가두어 놓고 언어를 가르치며 사람을 물지 않도록, 그리고 그들을 알아보도록 훈련시킨다. 준수 역시 곧 이를 배우고, 그의 의지대로 새로 형성된 자신의 가족들을 보호한다. 희지는 준수의 머리가 떨어져나가도 준수의 머리를 제 자리에 옮겨 꿰매주고 결코 준수라는 점을 부정하지 않는다. 목이 붙어 있는 한 준수는 살아 있고, 그는 그대로 자신의 남편인 것이다. 이후 달수와 희지는 자신들만의 울타리에서 준수를 풀어주고, 어머니와 아버지, 동생에게로 데리고 간다. 그리고 준수의 가족들은 목을 기워 간신히 매달아 놓은 준수의 머리에서 잘생긴 내 아들의 얼굴을 찾는다.

37) 이경석, 〈좀비의 시간〉, 씨네21, 2008, 39-40면 부분.

〈당신의 모든 순간〉에서의 좀비들은 마지막 순간까지 남은 기억 속 가족을 찾아 자신의 집으로 되돌아온다. 딱히 사람을 해치는 것도, 그렇다고 자유롭게 움직일 수 있는 것도 아닌 좀비들은 한 빌라 앞에서 어딘가를 향해 울부짖는다. 이들이 결국 자신들의 가족을 찾고 있다는 것을 알게 된 정욱은 좀비들을, 약간 흥측하게 변한 이웃들을 그들의 집으로 데려다 준다. 정욱은



〔그림 5〕 강풀, 〈당신의 모든 순간〉中

자신이 조금씩 좀비가 되어 간다는 것을 알면서도 자신의 형이 좀비가 되어 자신을 찾아왔던 것처럼, 그들 역시 누군가의 가족이었다는 점을 이해하는 것이다. 그렇게 집으로 돌아간 좀비들은 그제야 편안히 눈을 감는다. 좀비에게 가족 혹은 그들을 이해해 줄 누군가가 존재한다는 것은, 그리고 그들로 인해 좀비가 다시금 살아 있는 존재로 인정받고 있다는 것은 좀비가 자신들을 이해해 주는 공동체 안에서 안정을 찾고 싶어 한다는 것을 보여준다.

〈좀비의 시간2〉에서는 아예 6.25 때부터 유지되어 온 맨홀 속 좀비들의 공동체가 등장한다. 좀비들은 시장선거를 나온 후보의 아들이 유나를 죽이려 한다는 사실을 알고 돕겠다고 나선다. 자신들의 몸이 온전치 못하다는 것도, 나가봤자 ‘개죽음’을 당한다는 것도 알지만 그들은 ‘우리’가 도와준다면 함께한다. 이들은 지하 공간에서 인터넷으로 자신들이 ‘감염자’가 아니라 ‘피해자’라는 동영상을 보고 공감하고, ‘죄인처럼 숨어 살지 않겠다고 결심하며 유나를 돕는 것이다. 이 같은 공동체 속 좀비들은 ‘대한민국의 모든 정보는 지하로 통하’기에 자신들이 유나를 도울 수 있다는 것을 ‘이상할 것 전혀 없다’고 이야기하기도 한다. 그들은 아무런

계획도 실행해 보지 못하고 그들의 말대로 ‘개죽음’을 당하지만, 유나를 맨홀 밖으로 올려 보내는 데에는 성공한다.

소설 〈좀비들〉에서 보여주고 있는 좀비를 둔 가족들도 결코 그들을 버리지 못한다. 이 소설은 애초부터 괴물로서의 좀비들을 등장시킬 생각이 없는 듯 보인다. ‘이것은 좀비들의 이야기가 아니다. 잊고 있던 기억에 대한 이야기다. 기억하고 싶은 사람들에 대한 이야기다. (...) 좀비들은 영원히 죽지 않을 것이다.’³⁸⁾ 라고 쓰인 묘비명 끝에는 ‘그들에겐 가족이 있기 때문이다.’라는 말이 생략되어 있을 것이다. 처음 주인공 지훈이 좀비를 목격했을 때의 태도는 괴물을 대하는 것과 다르지 않다. 기괴한 모습과 냄새에 놀라면서 그 존재가 과연 무엇이며 자신이 그것을 피하기 위해 어떻게 해야 할지를 생각한다. 그러나 좀비들을 보호하려는 가족들이 있다는 것을 알게 되면서, 또한 자신의 친한 친구 똥보130이 좀비에게 물리면서 지훈은 더 이상 좀비가 죽어 없어야만 하는 존재가 아니라고 생각한다.

나는 똥보130을 향해 뛰었다. 헤드라이트가 비추는 곳을 향해 뛰었다.(……)똥보130과 좀비 무리가 내 쪽으로 고개를 돌렸다. 똥보130이 나를 알아보기라도 한 듯이 몸을 획 돌렸다. 두 팔을 앞으로 내밀며 나를 향해 걸어왔다. 똥보 130은 웃고 있었다. 두 팔을 벌리고 걸어오는 똥보 130을 안아주고 싶었지만 그는 이제 사람이 아니었다.(……)“130이 따라오고 있어요?” 나는 싸이드 미러로 뒤를 보았다. 똥보130이 웃으며 걸어오고 있었다. 좀비 대여섯 명이 그 뒤를 따라오고 있었다. “네, 오고 있어요. 끝까지 데리고 갈 거예요.”³⁹⁾

지훈이 평소 가지고 있던 좀비에 대한 생각과 달리 그들은 ‘상처를 크게 입은 과묵한 인간’과 같은 형상을 하고 있다. 지훈은 ‘멀쩡한’ 좀비들

38) 김중혁, 『작가의 말』, 『좀비들』, 창비, 2010.

39) 김중혁, 『좀비들』, 창비, 2010, 369-371면.

을 죽인다는 것에서 살아 있는 무엇인가를 죽이는 것과 같은 미안함을 느낀다. '물고기'와 같은 나약한 존재를 죽이는 '거센 힘을 지닌 자신'에게서 '우월감' 보다는 '미안함'과 '안타까움'을 느끼고 있는 것이다.

서구의 좀비 영화에서는 거의 등장하지 않는 이 같은 설정들은⁴⁰⁾ 그들도 누군가의 가족이었을 것이라는, 적어도 이해해 줄 수 있는 누군가가 있을 것이라는 해석에서 기인한다. 거의 모든 좀비 서사에 가족이 등장한다 해도 과언이 아닐 만큼 한국형 좀비들은 가족 안에서, 혹은 자신들을 그대로 받아들여주는 공동체 안에서 평온함을 찾았다. 거대한 질서는 그들 스스로가 거부한, 믿지 못했기에 대항해야 할 것이었다면, 가족은 자신을 무한히 이해해주는, 혹은 이해를 구하고자 하는 공간인 것이다. 자신들의 말을 이해할 수 있는, 그것으로 연대의식을 느끼는 이들에게 가족은 그만큼 중요하며, 이것은 곧 좀비들이 안정을 찾고, 함께할 수 있는 곳으로 그려진다. 따지고 보면 좀비의 등장은 감염, 바이러스 등에서 비롯되는 일종의 재난이기에 거대한 집단을 배경으로 한 서사가 적절하지만, 한국에 등장한 좀비들은 가장 작은 집단 안에서 복잡거리며 자신의 이야기를 풀어내는 따뜻함을 택했다. 그리고 그들은 이 안에서 죽지 않고 살아갈 수 있다.

이처럼 가족들, 혹은 자신을 이해해 줄 수 있는 인물들을 설정한 것은 좀비들이 그들과 함께하고자 하는 욕망을 보이는 것과 다르지 않을 것이다. 좀비의 모습으로라도 함께하고 싶어 하는, 즉 내가 만약 실패하더

40) 서구에서 등장하는 좀비들을 죽이면서 죄책감을 느끼는 이들을 거의 찾아보기 힘들다는 것은 그들은 외적으로나 내적으로 이미 인간이 아니라는 것을 인정하기 때문일 것이다. 물론, 자신의 가족을 죽이면서 고뇌하는 모습이 등장하기도 한다. 그러나 이 감상적인 시간은 좀비를 피해 도망쳐야 하는 그들에게 그리 오래 주어지지 않으며, 오히려 그들이 도망가는 데에 장애가 된다. 또한 가족이 작품 전체에 등장 한다가 보다 몇몇 장면에 산발적으로, 좀비가 습격하는 초반 등장하는 경우가 대부분이다.

라도 받아들일 수 있는 그 어떤 곳을 좀비들은 찾고 있다. 흥미롭게도 ‘한국형 좀비’가 등장하는 작품의 주인공들은 백수이거나, 다발성 알러지를 앓고 있어 보살핌을 받아야 하는 유약한 이들로 그려진다. 이들은 좀비가 되거나 가족들의 보호를 받으면서 행복한 삶을 산다. 이러한 연약함까지 인정해 줄 수 있는 가족은 좀비들을 품어줄 수 있는 가장 든든한 버팀목이자, 좀비가 살아서 존재할 수 있는 이유가 된다. 설사 내 모습이 그리 훌륭하지 않더라도, 현실적 질서에 적응하지 못하는 잉여로 남을지라도 자신들을 이해해 줄 수 있는 공동체에 대한 ‘문화세대’의 욕망은 좀비를 인정하는 가족들을, 공동체를 만들어 냈다.

5. 좀비로서 현재를 살아가야 한다는 것

사실 이 글은 현 젊은이들을 세대론적 무취(無臭) 속에 밀어 넣고, 위로하거나 질타하는 시선에 의문을 가지면서 시작됐다. 이 글에서 ‘문화세대’라는 용어를 굳이 만들어 설명해야 했던 것도 이들의 정체성에 대한 (부정적 시선을 제외한) 논의를 찾을 수 없었기 때문이다. ‘문화세대’는 부정적 시선이 내재된 ‘신세대’라는 명칭 속에서, ‘88만원 세대’, ‘3포 세대’라는 현실 속에서 스스로의 목소리를 내지 못하고 허우적거리고 있었다. 그럼에도 불구하고 이들은 이상한 놈들로 자처하는 다양한 담론을 만들어냈고, 문화 전반에 걸쳐 이 분위기는 뚜렷이 나타났다. 잘 다듬어진 질서와 전혀 상관없는 ‘문화세대’의 창조물들은 한국 사회 전반으로 튀어 나갔다. 인터넷 사이에서 유행하던 ‘병맛’과 ‘웹툰’이 그랬고, 거리에서의 ‘촛불시위’가 그랬으며, 현실과 가상 사이의 ‘현피’가 그랬고, 방구석과 친한 ‘잉여력’이 그랬다. 그러나 이 창조물들은 늘 정치적 연대의

가능성이나, 생산적인 의미 도출이 불가능하다는 이유로 말 그대로의 '잉여'로 평가절하 되었다. 문화세대들은 자신들이 경험한 대로 스스로의 정체성을 문화 콘텐츠로 옮겨 놓았고, 진중해야 한다는 정치나, 생계와 직결되는 경제까지도 문화 혹은 놀이로 만들어 참여하고자 했지만, 이는 '가볍다'는 이유로 늘 무시당했다. 선거 인증샷을 찍거나, 자신들의 적자 가계부를 공개 하며 공감하는 그들의 참여와 불안은 어린애들의 장난처럼 취급되어 버렸던 것이다. 그런데, 이것은 왜 한 세대를 드러내는 방식이 되어서는 안 되는가.

그러나 한국 사회에서 세대로 인정받을 수 있는 것은 정치적 의미를 지니고 있을 때뿐이기에 이 세대들의 정체성은 늘 표류상태일 수밖에 없었다. 정치적 봉기로 일어난 이들은 4.19세대로, 386세대로 자신들의 정체성을 인정받았고, 이러한 정당성을 부여받지 못한 현 20-30대들은 짐처럼 여겨질 수밖에 없었다. 이처럼 인정받지 못하는 한 세대의 자의식은 곧 그들만의 봉기가 가능한 문화 속에서 좀비로 대체되고 있었다. 즉, 이 세대들은 자신들이 사회적으로 인정받지 못한다는 것, 그럼에도 살아있다는 것을 좀비의 경계 속에서 다시 읽어낸 것이다.

이들은 꽤나 친숙한, 그러나 결코 닮고 싶지 않은 괴물을 독특하게 해석하여 스스로의 모습을 투영시켰다. 이들의 문화 속에 숨 쉬고 있던 좀비들은 '문화세대'의 놀이를 통해 한 세대의 모습을 드러낼 수 있는 틀이 되었다. 그들은 어그러지고, 불편한 모습 속에서 생(生)의 가능성을 찾았고, 자신들을 누르는 힘을 발견했으며, 자신들을 이해해 줄 공동체를 찾기도 했다. 때문에 한국에서의 좀비는 공포의 대상이 되지 못하며, 오히려 이야기를 풀어나가는 주인공으로서 자리하고 있었다. 이 새로운 좀비들은 타자가 되지 못했고, 자신의 파괴적인 속성 역시 잔인함으로까지 나아가지 못하면서 서구의 좀비들과 거리를 두게 되었다. 이 세대

들이 좀비의 기괴한 움직임과 떨어져 나간 살점들에서 자신들의 모습을 보았을지 몰라도 좀비를 총 앞에서 무기력한 시체로 해석하지 않았다는 점은 그들이 패배주의에 빠져 있지 않음을 단적으로 보여준다. 그들은 살아 있는 '시체'라는 가장 무력한 속성 속에서도 '살아있음'을 택했고, 그 모습으로 어떻게든 현재를 살아가고 있었다. 이것으로 '한국형 좀비'는 비본래적인 삶에 대한 의식적인 거부, 그것에서 벗어나기 위한 매개로 외부에서 '좀비 같다'고 보는 시선과는 분명한 차이를 두게 된다.

이 글을 통해 밝힌 좀비와 세대의 연관성으로 '문화세대'가 견고한 세대론적 의미를 획득한 것이라고 말할 생각은 전혀 없다. 또한 이 해석들이 '문화세대'의 전복적인 정치의식이나 그들의 사회비판의식을 꼬집어 낸다고 비약할 의도도 없다. 이들이 '문화'를 접하는 것은 활용이나 목적이 아닌, 그 자체로의 유희에 집중한다는 것을 아는 이상, '한국형 좀비'들은 '문화세대'가 스스로를 드러내는 너무도 익숙한 방식의 하나일 뿐이라는 점을 인정해야 한다. 전혀 '안녕들 하지 못한' 상황에 '안녕'을 건네려는 이들의 대자보 행렬처럼, 각기 다른 곳에서 각기 다른 목소리가 다양한 방식으로 울리는 것이 '문화세대' 방식이자, 그들만의 참여이고, 공감이다. 물론, 현재까지 언급되는 세대론들 역시 처음부터 조직적이고 완벽했던 것이 아니며, 이후 신화가 덧붙여졌던 것처럼⁴¹⁾ 문화세대에 내재된 잠재적 가능성을 완전히 무시하거나 배제할 필요는 없다. '문화세대'의 문화 속에 아직 발현되지 않은 의미가 깔려 있을지 모른다. 아니, 없다 해도 상관은 없다.

41) 권보드래·천정환, 『1960년을 묻다』, 천년의 상상, 2012, 참조

참고문헌

1. 기본자료

- 강풀, 〈당신의 모든 순간〉, Duam 연재, 2010.08.30.~2011.01.17.
김용환, 〈웨이크 업 데드맨〉, Duam 연재, 2010.06.29.~2012.08.20.
김중혁, 『좀비들』, 창비, 2010.
오영두·류훈·홍영근·장윤정 감독, 〈이웃집 좀비〉, 키노 망고스틴 제작, 2009.
이경석, 『좀비의 시간』, 씨네21, 2008.
이경석, 〈좀비의 시간2〉, Daum 만화 속 세상 연재, 2010.09.17.~2011.02.18.
이수성, 〈미스터 좀비〉, LEE FILM 제작, 2010.

2. 논문과 단행본

- 강명석, 「2012, 11월 1990년대를 기억하다」, 『영화천국』 vol28, 한국영상자료원, 2012.11.
권보드래·천정환, 『1960년을 묻다』, 천년의 상상, 2012.
김수환, 『웹툰에 나타난 세대의 감성구조』, 『탈경계인문학』, 제4권 2호, 2011.6.
듀나, 「현란하고 예의바른 리메이크 〈새벽의 저주〉」, 『씨네21』, 2004.6.2.
백문임, 『월하의 여곡성』, 책세상, 2008.
복도훈, 『산주검 undead』, 『문학과 사회』, 문학과 지성사, 2007년 가을.
송아름, 「1990년대의 불안과 〈여고괴담〉의 공포」, 『한국극예술연구』 제34집, 한국극예술학회, 2011.
양지현, 「런던 좀비 뉴욕 점거」, 『씨네21』, 2003.7.14.
허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상자료원, 2010.
아즈마 히로키, 이은미 역, 동물화 하는 포스트모던, 문학동네, 2007.
레이먼드 윌리엄스, 박만준 역, 『마르크스주의와 문학』, 지식을 만드는 지식, 2013.
리처드 세넷, 유병선 역, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009.
리처드 커니, 이지영 역, 『이방인, 신, 괴물』, 개마고원, 2004.
움베르토 에코, 김운찬 역, 『대중문화의 이데올로기』, 열린책들, 2009.
칼 심스, 김창환 역, 『해석의 영혼 폴 리콥르』, 앨피, 2009.
폴 리콥르 지음, 좀 톤슨 편역, 윤철호 옮김, 『해석학과 인문사회과학』, 서광사, 2003.
Noel carroll, *The philosophy of horror or paradox of the heart*, Routledge, 1990

Abstract

A Shift in Perspectives on Monsters : the Birth of 'Cultural Generation' and 'Korean-style Zombies'

Song, A-Rum (Seoul National University)

Discussing newly emerging monsters is like considering their creators. It would be intriguing to apply such a point of view to the zombies showing up lately at home. Since the mid and late 2000s, diverse zombies have appeared in web-toons, films and TV dramas. In the sense that they are the antipode of Korean ghosts hardly disfigured, their appearance in itself should be considered significant. Yet, it should be noted that there is a generation clearly capable of enjoying zombies in its mass-culture. People now in their 20s and 30s should be viewed as the agents who have generated zombies as they spent their childhood in the 1990s going through Hollywood horror movies and culture, which have been reflected in their identity. The 2030 generation has created some idiosyncratic zombies that have memories and intentions, accuse the oppressive order and build their own communities actively, all of which aspects are completely different from their terrifying counterparts of the West. Such distinct aspects of zombies reflect the identity of the 2030 generation that has translated western zombies into their own versions. The confidence in expressing their intentions regardless of disfigured bodies, the representation of their distrust in conventional order by portraying zombies as victims not as inflictors, and a sense of happiness felt among those who appreciate them mirror their own translation of zombies crossing the borderline between life and death into what they are. The current 2030 generation has been viewed as drifting without being well positioned economically and politically. Nonetheless, they have expressed themselves and grown in culture, in which sense their own generation theory can be elicited not from the perspective of political and economic frames but from their sensibility and sensitivity flowing in their culture. In other words, the emerging distinctive 'Korean-style zombies' are the creatures of the 'cultural generation' and at the same time a new keyword pointing to the identity of the generation.

(Key words: Monsters, (Korean-style) Zombies, Generation theory, Identity, Consciousness, Structure of feeling, Power, family, Cultural generation)

투고일 : 2013년 10월 29일 투고

심사일 : 2013년 11월 5~23일 심사

수정보완일 : 2013년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2013년 12월 10일 게재확정