



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

제 125 회 석사학위논문

지도교수 박 명 진

‘포스트-밀레니엄좀비(Post-Millennial Zombie)’

서사에 나타난 주체성 연구

- ‘주체의 죽음’과 새로운 주체성 사유를 중심으로 -

중앙대학교 대학원

문화연구학과 문화이론 전공

김 형 식

2016년 8월

‘포스트-밀레니엄좀비(Post-Millennial Zombie)’

서사에 나타난 주체성 연구

- ‘주체의 죽음’과 새로운 주체성 사유를 중심으로 -

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2016년 8월

중앙대학교 대학원

문화연구학과 문화이론 전공

김 형 식

김형식의 석사학위 논문으로 인정함

심 사 위 원 장 _____㉠

심 사 위 원 _____㉠

심 사 위 원 _____㉠

중앙대학교 대학원

2016년 8월

목차

I. 서론	1
1. 연구배경 및 문제제기	1
2. 선행연구 검토	6
3. 연구대상 및 방법론	13
II. 좀비의 개념과 특성	16
1. 좀비의 개념	16
2. 좀비의 분류	18
3. 좀비의 타자성과 주체성	22
III. 좀비 서사에 재현되는 주체성	29
1. 근대적 주체와 부두교좀비	29
(1) 근대적 주체	29
(2) 부두교좀비: 제국주의 시대 근대적 주체와 타자	32
2. 주체의 죽음과 로메로좀비	39
(1) 주체의 죽음	39
(2) 로메로좀비: 주체의 죽음과 괴물	48
3. 파국의 시대 속 주체와 밀레니엄좀비	58
(1) 파국의 시대와 주체	58
(2) 밀레니엄좀비: 파국 속 자기계발과 각자도생	62

IV. 새로운 주체성과 포스트-밀레니엄좀비	79
1. 새로운 주체성	79
2. 포스트-밀레니엄좀비: 새로운 좀비와 주체성	95
(1) 포스트-밀레니엄좀비 서사의 특징	95
(2) 포스트-밀레니엄좀비 서사에 재현되는 주체성	101
V. 결론	124
참고문헌	131
국문초록	147
Abstract	150

사진 목차

[사진 1] <화이트 좀비>(1932)	36
[사진 2] <화이트 좀비>(1932)	38
[사진 3] <마블 좀비즈>(2005-2006)	51
[사진 4] <살아있는 시체들의 밤>(1968)	54
[사진 5] <시체들의 새벽>(1978)	55
[사진 6] <시체들의 새벽>(1978)	56
[사진 7] <레지던트 이블>(2002)	64
[사진 8] <새벽의 저주>(2004)	66
[사진 9] <새벽의 저주>(2004)	67
[사진 10] 좀비 지도(Rogers, 2011)	70
[사진 11] <28 일 후>(2002)	73
[사진 12] 월가 점령 시위에서 좀비로 분장한 시위대	105
[사진 13] <미스 좀비>(2013)	110
[사진 14] <컨트랙티드>(2013)	113
[사진 15] <웹바디스>(2013)	120

I. 서론

1. 연구배경 및 문제제기

영화, 드라마, 소설, 그래픽노블, 웹툰 등 분야와 장르를 막론하고 사회와 문화 전반에서 좀비들이 출몰하고 있다. 너털너털한 몸뚱이와 뒤틀린 사지를 질질 끌며, 지독한 악취를 풍기면서 우리 주위를 걷고 있다. 1990년대까지만 해도 호러 영화 중에서도 비주류인 B급 장르 정도로 치부되던 좀비 영화는 2000년대 이후 그 인기가 폭발적으로 증가하였고, 이제는 더 이상 낯선 괴물이 아니라 주위에서 쉽게 볼 수 있는, 대중문화의 주류 아이콘 중 하나로 자리 잡았다. 카일 비숍(Kyle William Bishop)은 이런 현대사회의 좀비 열풍을 가리켜 이른바 ‘좀비 르네상스(Zombie Renaissance)’¹⁾²⁾라고 선언한 바 있으며(Bishop, 2010a: 12), 좀비는 이제 변방의 괴물장르에서 “전 세계적 문화적 현상”으로 자리 잡았다(김민오, 2014b: 22).

2013년 개봉한 <웜바디스>(2013)와 <월드워Z>(2013)는 각각 1억 1,600만 달러³⁾와 5억 4천만 달러⁴⁾의 수입을 올리며 전 세계적 흥행몰이에 성공하였고, 한국에서도 <웜바디스>는 110만⁵⁾, <월드워Z>는 520만⁶⁾이라는 많

1) 좀비학자로 불리는 비숍은 『아메리칸 좀비 고딕 : 대중문화 속 좀비의 부상과 쇠퇴 (그리고 부상)(American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture)』(2010)에서 조지 로메로 이후 한동안 B급 영화에서나 볼 수 있던 좀비물이 2002년 영화 <28일 후>의 개봉 이후 점차 다시 인기를 얻게 되었고 이후 다양한 블록버스터 영화와 소설, 게임 등을 통해 인기가 폭발적으로 증가하면서 2006년을 기점으로 ‘좀비 르네상스’가 되었다고 선언한다(Bishop, 2010a).

2) 이정진(2013)의 경우 <레지던트 이블>(2002)의 상업적 성공과 연이은 시리즈 제작도 좀비장르 확산에 기여하였다고 덧붙이면서, 위키피디아 ‘좀비영화 목록(list of zombie films)’을 참조하여 2000년대 초반부터 좀비영화의 제작이 급증했다고 밝히고 있다(이정진, 2013: 239-240).

3) 2013년 4월 5일 기준 \$116,980,662 (Worldwide).

『IMDb』(http://www.imdb.com/title/tt1588173/business?ref_=tt_dt_bus)

4) 2013년 11월 15일 기준 \$540,007,876 (Worldwide).

『IMDb』(http://www.imdb.com/title/tt0816711/business?ref_=tt_dt_bus)

5) 조영준, 「'웜 바디스' 110만 관객 동원... '좀비물 흥행사' 새롭게 작성」, 엑스포츠뉴스, 2013.4.4. 참조.

은 관객을 동원했다. 미국의 인기 좀비 드라마 <워킹데드>(2010-현재)⁷⁾는 시즌6⁸⁾에 이르기까지 새로운 시즌이 방영될 때마다 최고 시청률 기록을 갈아치우며 좀비 열풍을 견인하고 있다. 이 드라마는 한국에서도 선풍적 인기를 끌며 최근에 방영된 시즌5의 경우 미국에서 본방송이 방영되고 나서 불과 11시간 후에 방영이 되었는데, 이는 시차를 고려해본다면 미국과 동일한 시간대에 실시간으로 방영이 되었다 해도 과언이 아니다.

좀비의 출몰은 그 지역도 가리지 않는다. 처음에는 미국을 중심으로 등장하던 좀비장르는 곧 유럽⁹⁾을 비롯한 서구권 전체의 유행으로 자리 잡더니 이제는 아시아권을 비롯한 전 세계로 그 영향을 확대하고 있다. 한국도 이러한 좀비의 영향력 아래에서 예외는 아니다. 2011년 옥스퍼드 대학교 (University of Oxford)에서는 구글(Google)에서 ‘좀비’가 검색된 횟수를 기반으로 한 세계의 ‘좀비 지도’를 발표했는데, 이 지도에 따르면 서구권을 제외하면 일본 다음으로 가장 많이 좀비를 검색한 나라로 한국이 꼽혔다 (Rogers, 2011). 한국에서 좀비 서사의 창작은 서구권만큼 활발하지는 않지만 최초의 좀비영화 강범구 감독의 <괴시>(1980)를 이래로 다양한 좀비 서사들이 창작되고 있다. 주로 고예산의 영화와 드라마보다는 제작비용이 적게 드는 웹툰¹⁰⁾이나 단막극을 중심으로 만들어지고 있으며, 여기에 인터넷 연재소설이나 라이트 노벨까지 더하면 헤아리기 힘들만큼 수많은 좀비 서사가 존재한다.

이러한 유행은 학계로도 이어지고 있다. 비숍은 자신이 2006년 처음 좀

6) 신상민, 「브래드 피트 제작 ‘월드워Z’ 후속, 2017년 6월 개봉」, 티브이데일리, 2015.5.22. 참조.

7) <워킹데드> 시즌 5는 북미를 기준으로 18-49세의 성인시청자 1100만 명, 총 시청자 1730만 명이 시청하였다. 이 수치는 68년간 미국의 케이블 역사상 최고의 시청률 기록이며, 특히 미국 광고주들의 주요 타깃인 18-49세의 시청률은 공중파를 포함한 최고 수치에 해당한다(Bibel, 2014).

8) <워킹데드>는 2010년에 시즌 1을 방영한 이래 2016년 현재 시즌 6이 방영중이며, 2015년 8월 23일부터 10월 4일까지 스펀오프 드라마 <피어 더 워킹 데드>(2015)가 방영되었다. <워킹데드> 시즌 6가 종결된 후에 <피어 더 워킹 데드> 시즌 2가 방영될 예정이다.

9) 21세기 새로운 좀비 서사 흐름의 시작을 알린 대니 보일 감독의 <28일 후>(2002)는 런던을 배경으로 하는 영국영화이다.

10) 웹툰은 인터넷을 기반으로 한 웹 만화로 주로 네이버나 다음과 같은 포털사이트를 통해서 연재가 되고 있다. 비교적 적은 제작비용과 인력을 요하는 매체의 특성상 다양한 층위의 좀비 서사들이 존재한다.

비영화로 박사논문을 지원했을 때와는 달리 이제는 “좀비에 대한 진지한 연구가 인정받고 있다”(Phillips, 2014)고 이야기 한다. <월스트리트저널>은 최근 10여 년간 좀비와 관련된 학술도서와 논문들이 급증하고 있다고 보도하기도 했다(Phillips, 2014).¹¹⁾ 과연 미국의 유수의 대학에서는 이미 좀비와 관련된 수업¹²⁾을 개설하여 큰 인기를 얻고 있고, 영국의 글라스고 대학교(University of Glasgow)에서는 좀비에 대한 과학적이고 이론적인 연구를 위한 사이트인 ‘좀비 사이언스(www.zombiescience.co.uk)’를 개설하여 운영 중이다(김성곤, 2014 참조). 이런 경향은 단지 영화나 인문학에서만 국한된 것이 아니라, 철학과 인지과학을 넘어서 경제학이나 정치학 등 다양한 분야에서도 이어지고 있다(이정진, 2013: 240). 경제학에서 ‘좀비기업’이라는 용어는 회생 가능성이 별로 없음에도 불구하고 정부나 채권단의 지원으로 간신히 연명해나가는 기업을 뜻한다. ‘좀비경제’라는 용어는 각종 부양책에도 불구하고 회생가능성이 보이지 않는 장기불황을 의미하는 말로 최근의 그리스 부도사태와 관련하여 자주 사용되고 있다. 원래대로라면 죽었어야 할 대상인데 아직까지 죽지 않고 살아있다는 의미에서 시체에서 되살아난 ‘좀비’의 개념을 끌어와 사용하는 것이다. 하먼(Chris Harman)에 따르면 “21세기 자본주의 자체가 좀비 체제”(하먼, 2012: 14)이다. 이는 점차 파국으로 치달는 듯한 자본주의의 근본적 위기에 대한 비유로 등장하여 영화 속 좀비 묵시록과 같이 종말론적 불안감을 자극한다(하먼, 2012). IT 분야에서는 네트워크와 인터넷을 통해 수많은 PC들을 바이러스에 감염시키고 서버를 마비시키는 PC를 ‘좀비 PC’라고 일컫는다.

일상에서 좀비라는 용어는 ‘좀비 같다’라는 말로 생명력이 없는 좀비처럼 무기력하거나 시체와 다를 바 없는 처지의 곤궁함을 묘사하는 데 사용되기

11) <월스트리트저널>에 따르면 2014년 3월 기준으로 지난 5년간 ‘좀비’에 관한 학술도서가 20여권 출판됐고, 2005년 이후 39편의 관련 저널이 실렸다.

12) 센트럴 미시건 대학교(Central Michigan University)에서는 “요한계시록부터 워킹데드까지(From Revelation to the Waking Dead)”라는 과목을 개설하였고, 미시간 주립대학교(Michigan State University)에서는 “다가오는 좀비 아포칼립스에서 살아남기: 재앙과 인간의 행동(Surviving the Coming Zombie Apocalypse: Catastrophes & Human Behavior)”를, 캘리포니아 대학(University of California)에서는 드라마 <워킹데드>를 기반으로 한 온라인 강좌를 운영 중이다(김성곤, 2014).

도 하고, 정치적으로는 ‘촛불 좀비’나 ‘좌좀(좌파 좀비)’, ‘우좀(우파 좀비)’ 따위의 상대방을 정치적으로 비하하는 의미로 사용되기도 한다. 이정진(2013)은 “인간 자체를 재앙으로 선언”하는 이런 비유에는 “자율성 상실에 대한 불안과 공멸로 치닫는 경쟁적인 현실에 대한 공포가 드리워져 있다”(이정진, 2013: 241)고 진단한다. 일상까지 침투한 좀비열풍은 현실로까지 이어져 단순히 좀비를 보는 것에서 만족하지 못한 사람들은 이제 좀비로 분장하는 축제를 벌이기도 하고, 좀비가 되어 시위에 참여하기도 한다. 좀비가 이렇듯 단일하지 않고 여러 분야에서 사용되며 중층적이고 다양한 의미를 내포하는 것은, 좀비라는 괴물이 처음 등장한 이래로 당대의 불안과 공포를 반영하며 그 대상과 의미가 부단히 변화하고 새로운 이미지가 덧씌워져왔기 때문이다. 김민오(2014b)는 꾸준히 주류영화였던 뱀파이어 장르에 비해 좀비장르는 최근의 ‘좀비 르네상스’를 제외하면 언제나 비주류였고 저예산으로 제작되는 컬트나 B급 영화였지만, 오히려 그런 특징이 역설적으로 좀비영화의 전복적 성격을 유지하며 감독의 의도대로 다양한 변용이 가능케 했음을 지적한다(김민오, 2014b: 29-30). 뱀파이어 장르와는 달리 그 원형이 되는 문학작품이 부재 한다는 사실도 좀비 서사가 다른 장르영화와 달리 더욱 다채로운 이야기들을 할 수 있게 만들었다(Kavadlo, 2015: 61).

여기에 <웜바디스>(2013)¹³⁾를 비롯한 최근 일련의 좀비 서사에서 등장하는 좀비의 모습은 이전에는 볼 수 없었던 새로운 유형으로 재현되고 있다. 이들은 더 이상 죽음이나 시체의 은유, 혹은 절대적 타자로서의 대상이 아니라 주체성을 전면에 내세우며 마침내 인간임을 선포한다. 이들에 대한 본격적인 연구는 아직 찾아보기 힘들지만, 과거와는 다른 새로운 좀비들이 출몰하고 있다는 데에는 대체로 동의하고 있다(Sills, 2014; Darius, 2014). 새로운 좀비들은 점차 사유를 하고 말을 하며, 스스로의 정체성에 대해 고민한다. 이들은 자신들만의 시스템을 꾸리고 심지어 학교를 만들어 어린 좀비들을 교육하기도 하다가, 마침내 사랑을 하고 가정을 꾸리는 ‘좀비 주체’들이다. 이들에 대한 연구는 아직 미미하며 그 명칭에 대해서도 의견이 분

13) 동명의 원작소설 아이작 마리온의 『웜바디스』는 2011년에 출간되어 베스트셀러에 올랐다.

분하다. “새로운 좀비(new zombie), 인간화된 좀비(humanized zombie), 심장을 가진 좀비(zombies with heart)”(Sills, 2014)로 지칭되기도 하고, 혹은 “포스트-포스트 9/11좀비(post-post-9/11 zombie)”(Darius, 2014)¹⁴⁾로 일컬어지는 등 여러 가지 이름으로 불리지만, 분명한 것은 이전의 좀비와는 구분되는 새로운 좀비들이 나타나고 있다는 것이다. 인간성을 지닌 좀비, 주체성을 가진 좀비가 전면에 등장하고 있다.¹⁵⁾

이러한 맥락에서 본 연구는 다음과 같은 지점에 주목하여 논의를 전개하고자 한다. 첫 번째로 초기의 좀비 서사에서부터 최근에 이르기까지 변화하는 좀비의 양상을 추적해 나가며 그들의 주체성이 어떻게 변화하는지 살펴볼 것이다. 두 번째로 2000년대 이후 좀비가 급격히 유행한 것에 주목하여 좀비가 반영하는 현대사회의 불안과 공포가 무엇인지 살펴볼 것이다. 세 번째로 최근 새로운 좀비들이 노예와 괴물에서 벗어나 주체성을 획득하고 긍정적 가능성을 담지한 존재로 제시되는 것에 주목하고, 새로운 주체성의 형성과 가능성에 대해 논의하고자 한다. 또한 좀비 분장을 통한 시위와 저항이 발발하고 있는 것에 주목하여 이들이 수행하는 저항의 양상과 그 속에 내재된 의미는 무엇인지, 정치적 주체로서의 가능성도 함께 모색해보고자 한다.

14) 다리우스는 2011년 9/11 테러 이후 유행하는 좀비 서사들을 “포스트 9/11좀비(post-9/11 zombie)”로 분류하고, 이들과 구분되는 새로운 좀비들을 “포스트-포스트 9/11좀비(post-post-9/11 zombie)”로 명명한다(Darius, 2014). 이때 다리우스의 ‘포스트 9/11 좀비’는 역시 9/11 테러를 그 직접적 출연배경으로 제시하고 있는 비숍이나 덴들의 ‘밀레니엄 좀비’와 거의 일치한다고 봐도 큰 무리가 없을 듯 보인다. 그리고 포스트-포스트 9/11좀비는 밀레니엄 좀비와 포스트 9/11좀비의 등장 이후 새로운 좀비들이 나타나고 있음을 시사한다.

15) 다리우스의 경우 영화 <웜바디스>를 기존의 포스트 9/11좀비와 구분되는 최초의 ‘포스트-포스트 9/11좀비’ 영화로 꼽고 있다(Darius, 2014).

2. 선행연구 검토

좀비 서사가 가장 활발하게 창작되고 향유되고 있는 미국과 유럽을 중심으로 좀비에 대한 연구도 활발하게 진행되고 있다. 카일 비숍(Kyle William Bishop)의 『아메리칸 좀비 고딕(*American Zombie Gothic*)』(2010)과 피터 덴들(Peter Dendle)의 『좀비영화 백과사전(*The Zombie Movie Encyclopedia*)』(2001)은 국내 연구에서 인용된 바 있다. 한국의 경우 좀비 서사가 아직까지는 대중문화의 주류로 자리 잡지 못한 만큼 연구 또한 북미만큼 활발하지는 않지만, 최근 몇 년 사이 비교적 다양한 연구들이 진행되어 왔다. 철학적 좀비에 대한 연구로 김재영(2011)의 연구를 비롯해 김태량(2012), 전세라(2005), 최훈(2005), 한우진(2008)의 연구가 있다. 철학과 인지과학 분야에서 좀비란 일반적으로 생각하는 대중문화 속 좀비의 모습과는 다소 차이가 있다. 여기서 좀비란 겉으로 보기에는 인간과 다를 게 없이 보이고 자아를 지니며 주체적으로 행동하는 듯 보이지만, 사실은 의식이 결여되어 있는 존재들을 말한다. 즉, 나와 똑같이 행동을 하고 그것을 통해 정신적인 작용을 하고 있다는 것처럼 보이지만 겉으로만 그런 척 할 뿐 실제로는 어떠한 의식적인 작용도 하지 못하는 존재인 ‘좀비’가 존재한다는 가설을 가정하고 이를 통해 인간의식의 본질에 대한 규명을 시도하는 것이다.

박지웅(2010) 「지젝의 좀비 개념을 통한 좀비론 구성」은 지젝의 좀비론에 대한 연구이다. 지젝은 들뢰즈와 가타리가 제시한 ‘기관 없는 신체’¹⁶⁾의 개념과 대중문화에서 향유되는 좀비의 일부 특성에서 힌트를 얻어 ‘신체 없는 기관’으로서의 좀비 개념을 제시한다. 지젝의 좀비론은 그의 저서『신체 없는 기관: 들뢰즈와 겐탈들』(2006)에서 주로 논의되고 있는데 이에 따르면

16) ‘기관 없는 몸/신체(*corps sans organes*)’란 아르토(Antonin Artaud)가 처음 사용한 용어로 들뢰즈와 가타리는 이를 기존의 지배적 질서와 경계를 끊임없이 넘어서는 몸으로 제시한다. 이는 현재의 모습과는 다르게 변화할 잠재적인 가능성을 지닌 몸으로, 기관이 다 제거된 불모의 몸이 아닌 “모든 분화의 바탕이 되는 배아적인 몸”을 지칭한다. 이때 들뢰즈와 가타리가 ‘기관 없는 신체’라는 자극적인 표현을 사용한 것은 우리의 기존 시각을 깨기 위한 목적이다(문성원, 2007 참조).

우리는 이미 국가라고 하는 거대한 포획장치에 의해 불구가 된, 훼손된 신체로서의 좀비로 존재하고 있다. 지젝의 좀비는 태어날 때부터 이미 시스템에 종속된 노예이자 기계부품에 불구한 존재이다. 즉 그들은 영화 속 좀비들처럼 불구의 신체이지만, 영화와는 달리 추후에 좀비가 되는 것이 아니라 처음부터 불구의 신체를 타고난 존재들이다. 좀비들은 겉으로 보기에 멀쩡하지만, 사실은 신체가 존재하지 않으며 거대한 기계나 사회, 시스템의 톱니바퀴에 맞춰 돌아가는 부품이기에 시스템에 대한 아무런 고통을 느끼지 못하기에 불만도 없는 존재, 즉 ‘신체 없는 기관’에 불과하다(지젝, 2006). 국내의 몇몇 연구에서 지젝의 좀비를 곧 철학적 좀비로 지칭하고 있지만(이희수, 2014; 김민오, 2014b), 지젝의 좀비는 철학과 인지과학에서 수행하는 ‘좀비 가설’을 통한 인간 의식의 본질에 대한 연구와는 구별되는 개념이다. 두 가지 좀비 모두 겉으로는 정상적으로 보이지만 사실은 의식 활동이 없다는 점에서는 개념상 유사한 점을 보이지만, 그 목적이나 원인은 다르다. 지젝의 좀비론은 현대사회를 비판하기 위해 충격적 수사로 사용된 것으로서 좀비 자체에 대한 본격적인 연구로 보기는 어렵다. 다만 그 통찰은 여전히 유효한 측면이 있기에 본 연구에서도 참조할 것이다.

좀비소설에 대한 연구로 조선정(2012)의 연구와 이희수(2014)의 석사학위논문이 있다. 조선정(2012)의 「풍속소설 다시 쓰기 : 『오만과 편견과 좀비』 읽기」는 제인 오스터의 고전 『오만과 편견』을 좀비소설로 다시 고쳐 쓴 세스 그레이엄 스미스(Seth Grahame-Smith)의 『오만과 편견, 그리고 좀비』(2014)¹⁷⁾에 대한 연구이다. 이희수(2014)의 「현대사회의 초상으로서의 좀비: 『세계대전 Z』에 나타난 자본주의와 소비주의」는 맥스 브룩스(Max Brooks)의 베스트셀러 좀비소설인 『세계대전 Z』를 중점적으로 분석하며 이를 통해 현대의 자본주의와 소비주의를 비판적으로 진단하고 그 대안을 살펴보려는 연구이다.

한국의 좀비 서사에 대한 연구는 거의 척박한 실정에서 송아름(2013)의 연구는 국내의 좀비 서사들을 통해 한국 사회를 진단해 보려는 시도로 의

17) 이 소설은 2016년 스티어스(Burr Steers) 감독에 의해 동명의 영화로도 개봉되었다.

미를 지닌다. 송아름에 따르면 ‘한국형 좀비’는 “기억과 의지를 가지고, 자신들을 억압하는 질서를 고발하며, 좀비가 된 후 더욱 적극적인 모습으로 가족들과 소통하는”(송아름, 2013:185) 모습으로 서구의 좀비와는 사뭇 다른 모습이다. 송아름은 청년 세대 담론과 한국형 좀비 서사를 연결 지어 설명하고 있다. 이에 따르면 현재의 청년 세대는 ‘문화세대’이고 궁핍한 현실 속에서의 무력함이 내면화된 태도를 보이지만 그럼에도 불구하고 현실에 자족하려는 태도를 보이는데 이것이 ‘한국형 좀비’에서 재현되었다고 보고 있다. 그러나 이러한 비평은 다소 피상적이고 인상수준에 그치는 것처럼 보인다. 한국에서는 아직까지 좀비가 미국이나 유럽과 같이 주류 장르로 향유된 적이 없고, 그것은 청년 세대에로만 한정했을 때도 마찬가지이다. 때문에 청년을 대표하는 괴물로 좀비를 설정하는 것은 세대 담론의 지나친 일반화로 보인다.¹⁸⁾ 전반적인 사회 안전망이 붕괴된 한국사회에서 청년 세대 만큼이나 노인도 좀비일 수 있고, 10대도 좀비일 수 있으며, 중장년층도 예외는 아니다. 또한 청년세대가 그럼에도 불구하고 자신감을 지니고 있으며, 자신을 이해해주는 데서 행복감을 느끼고 있다는 지적과 이것이 한국형 좀비에 반영된다는 것은 청년 세대가 느끼는 분노와 좌절감을 희석시킬 우려가 있다. 오히려 이는 한국사회에서 인간이 아닌 좀비로서 존재하는 청년 세대들의 분노와 저항의 역능을 앗아가는 기만적인 방식의 전유 내지는 그런 현실에 대한 재현으로 파악할 수 있을 것이다.

좀비 서사에서 주류를 이루고 주도적인 장르가 영화이니만큼 영화분야에서 관련연구도 가장 활발하게 이루어지고 있다. 본 연구 역시 좀비영화를 중심으로 살펴보는 만큼 이 연구들을 검토하면서 논의를 시작해보기로 하겠다. 권혜경(2009)을 비롯한 김민오, 이준희(2013)의 연구, 김민오(2014a, 2014b, 2014c)의 세 편의 연구, 박성수(2014)의 연구에 나타나는 좀비는 주로 괴물과 타자로서의 좀비이다. 좀비라는 현대사회의 괴물이 반영하는

18) 예컨대 송아름은 “현 20-30대가 좀비의 생산주체”(송아름, 2013: 185)라고 주장하지만, 이 연구에서 분석한 작품들은 대부분 40대 작가나 감독들에 의해 창작되었다. 또한 이 논문에서 좀비를 향유하는 세대가 곧 젊은 세대라는 명제에 대한 근거들—작품의 주인공들이 20-30대의 젊은이들이라는 점, 혹은 젊은이들의 독특한 감성이 배어있다는 것도 유의미한 특성으로 보기 힘들며, 오히려 웹툰이라는 매체 자체의 특성으로 보는 것이 타당할 것이다.

사회와 문화의 특정양상에 대해 주목하는 연구들로 여기서 좀비의 주체성이나 긍정의 가능성에 대한 관점은 드러나지 않는다. 좀비 자체의 부정성 혹은 좀비가 재현하는 부정성에 집중한 연구들과 달리 좀비의 긍정적 가능성에 대한 이야기를 하는 연구로 이정진(2013)의 「좀비의 교훈 : 새로운 정치적 주체에 대한 이론적 논의에 부쳐」와 이동신(2014)의 「좀비 자유주의 : 좀비를 통해 자유주의 되살리기」가 있다. 이정진(2013)의 연구는 결론적으로 좀비가 새로운 정치적 주체로 등장할 수 있을지에 대해 회의적인 견해를 드러낸다면, 이동신(2014)은 좀비를 통해 21세기에 새로운 ‘좀비 자유주의’의 가능성을 탐색할 수 있다고 보고 있다. 김성범(2014)은 좀비 장르가 역사적으로 불확실한 결말을 통해 관객에게 불확정성의 희망을 갖게 하는, 일시적 소강상태를 알렸음을 밝히며, 왜 최근 좀비가 Sci-Fi 장르로 화려하게 복귀하며 유행하고 있는지에 주목한다.

김민오, 이준희(2013)의 연구는 비숍의 분류를 바탕으로 밀레니엄좀비의 특성과 사이버공간 상의 폭력성을 연관 지어 설명하고 있다. 김민오, 이준희는 밀레니엄좀비의 특징을 크게 세 가지로 분류하여 설명한다. 첫째는 집단성·군집성의 특징, 둘째는 인육을 먹기 위한 맹목성, 셋째는 맹목성의 동력으로서의 분노이며 이는 곧 복수와 파괴로 귀결된다고 주장한다(김민오, 이준희, 2013: 29). 이 연구에서 제시하는 밀레니엄좀비의 특징에는 몇 가지 한계점이 보이는데, 먼저 위의 특징들은 1960년대부터 면면히 이어진 ‘로메로의 좀비’가 지닌 특징과 크게 변별되어 보이지 않는다는 점이다. <살아있는 시체들의 밤>(1968)에서부터 이미 좀비는 집단성과 맹목성이라는 특징을 보이고 있다. 김민오, 이준희 역시 이러한 한계를 인지하여, 위의 특징이 이전에도 나타나지만 밀레니엄좀비 영화에서 더욱 두드러진다고 주장하지만 이전의 좀비와 변별되는 정도가 크지 않고 또 일부 적절하지 않은 부분이 있어 밀레니엄좀비가 지닌 고유한 특징으로 제시하기에는 무리가 있다.

좀비의 집단성·군집성은 어디까지나 결과적인 현상이지 김민오, 이준희의 연구에서처럼 초자연적인 힘을 지니지 못하고 지성이나 무기로 무장할 수

없는 “태생적 약점을 집단으로 뭉쳐 돌아다니는 것으로 만회”(김민오, 이준희, 2013: 29)하는 것으로 보기에 무리가 있다. 좀비는 강한 전염력을 가져 좀비 서사에서 인간은 대개 수많은 좀비에게 둘러싸여 공격당하는 상황을 맞는다. 좀비는 그저 인간을 훨씬 상회하는 개체수를 가지고, 식육이라는 한 가지 목적을 달성하기 위해 한 곳—인간이 있는 곳—으로 모여들기에 결과적으로 집단을 이루는 것처럼 보일 뿐이지, 여기에서 좀비들 간의 상호연대나 소통의 가능성은 거의 드러나지 않는다.

김민오, 이준희는 밀레니엄좀비의 세 번째 특성으로 분노를 들며 이것을 복수와 파괴의 원인으로 제시하는데, 밀레니엄좀비 영화의 시작을 알린 <28일 후>는 영화의 도입부에서 ‘분노 바이러스’를 좀비의 원인으로 제시하고 있을 뿐 예시로 든 다른 영화들에서는 좀비의 동력으로 ‘분노’를 상징할 만한 근거를 찾기 힘들다. 오히려 좀비에게 ‘분노’라는 감정적 특질이 있다면 이는 좀비의 맹목성이나 바이러스와 같은 무차별적 특성과는 대비되는 특징이라 할 수 있다. 복수의 정념 역시 감정적이며 특히 복수는 특정한 인과관계와 결부되는 것으로 좀비가 가진 피아식별이 불가능한 무차별성과는 연결되기 힘들다. 로메로의 좀비 이후 ‘시체’로 제시되는 좀비에게는 분노뿐만 아니라 여타의 감정이나 인지활동이 존재하지 않는다. 그리고 세계화와 맞물려 압도적인 숫자로 등장하며 바이러스와 같은 좀비로 등장하는 밀레니엄좀비들에 이르면 비인간성/괴물성의 특성이 강화되면서 분노와 같은 감정적인 부분은 더욱 살펴보기 힘들다.

예컨대 이 연구에서 예로 든 영화들 중 좀비가 감정을 드러내는 영화들로 제시되는 <나는 전설이다>, <랜드 오브 데드>, <웜바디스>는 밀레니엄좀비라는 분류로 설명하기에는 무리가 따른다. 밀레니엄좀비 영화들이 좀비의 공격성과 타자성을 극대화하고, 자본주의의 전지구화에 발맞추어 이런 좀비목시록의 전 세계적 확장을 특징으로 가진다면, 위의 3편은 좀비의 타자성이 아니라 주체로서의 가능성을 제시하는 영화들이다. 따라서 위의 3영화에서 좀비들이 ‘감정’을 느끼는 지점은 타자성이 아니라 주체성, 괴물성이 아니라 인간성이 드러나는 지점이다. 감정의 유무는 타자성의 극대화

와 세계의 위기를 묘사하는 밀레니엄좀비 영화와는 가장 변별되는 특징 중 하나로 들 수 있기에, 김민오, 이준희의 연구에서 밀레니엄좀비의 범주에 여타의 많은 영화들과 함께 이 영화들을 포함시키는 것은 적절치 않다고 볼 수 있다. 최근의 연구에서도 김민오(2014)는 로메로 감독의 후기 좀비영화인 <랜드 오브 데드>(2005)와 <다이어리 오브 데드>(2007)을 밀레니엄좀비 영화의 조류에 발맞춘 영화로 제시하고 있지만, 사실 로메로는 밀레니엄좀비 영화의 지나치게 묵시록적인 어조와 뛰어다니는 좀비에 대하여 공공연하게 반대한 것으로 알려졌다. 로메로 감독이 후기에 오랜 침묵을 깨고 새로운 좀비영화를 내놓은 것은 기존 밀레니엄좀비 영화의 경향에 대한 그의 불만족과 반발에서 비롯된다고 보는 것이 타당하다.

로메로는 좀비3부작의 마지막 편인 <시체들의 낮>(1985)에서 좀비의 부분적 재인간화 시도를 통해 혁명의 주체로서의 가능성을 제시하고, 그로부터 20년 후에 제작한 <랜드 오브 데드>(2005)에서는 정치적 주체의 가능성을 더욱 전면에 내세운다(이정진, 2012: 259-260). 그러나 <28일 후>를 비롯한 <레지던트 이블>, <새벽의 저주>, <월드워Z>류의 ‘밀레니엄좀비 영화’에서는 좀비의 주체성이나 긍정적 가능성은 거의 찾아볼 수 없고, 세계는 필연적이고 예정된 종말을 향해 치달을 뿐이다. “종말적 상황의 혁명적 함의는 철저하게 봉쇄”(이정진, 2012: 267)되는 <28일 후>를 비롯한 밀레니엄좀비의 연장선상에 로메로 감독을 위치시키는 것은 적절하지 않다. 밀레니엄좀비 영화는 2000년대 이후 급격히 악화된 국제정세의 위기, 테러, 자연재해, 신자유주의의 확산 및 심화가 묘사하는 위기의 풍경을 그린 것이지, 단순히 시기적으로 2000년대 이후에 나온 모든 좀비영화를 ‘밀레니엄좀비’로 뭉뚱그려 분류하는 것은 지나친 단순화이기 때문이다. 실제로 대중문화에 식인과 전염되는 좀비의 원형을 제공한 로메로 감독은 <28일 후>이후에 유행하는 ‘뛰는 좀비’에 대해 탐탁지 않게 여긴다. 예컨대 로메로는 이렇게 말한다.

그들이 좀비라면, 천천히 움직여야 한다. 좀비의 근육은 수축되었고, 사후경직도 있을 것이다. 그들이 더욱 무섭게 느껴지는 이유는 ‘느리지만 결코 멈추지 않기’ 때문이다(이정진, 2012: 266에서 로메로의 인터뷰 재인용).

로메로가 보기에 뛰는 좀비는 단순히 감각적이고 말초적인 공포를 자극할 뿐이고, 좀비 목시룩은 보다 관념적인 공포를 불러일으켜야 한다는 것이다(이정진, 2012: 266). 이에 로메로는 20년간의 침묵을 깨고 새로운 좀비 영화 <랜드 오브 데드>를 제작하는데, 여기에서 재현되는 좀비의 모습은 유행하는 뛰어다니는 좀비가 아니라 이전에 자신이 만들었던 좀비영화들 속 좀비들과 마찬가지로 여전히 느릿느릿 걷는 좀비가 등장한다. 또한 괴물성이 극대화되어 재현되는 밀레니엄좀비와는 달리 이 영화에서 좀비들은 학습을 하고 도구를 사용하는 등 일말의 ‘인간성’이 담지된 존재로 제시된다(김봉석, 임지희, 2013: 64)는 점도 큰 차이이다. <월바디스>에서 등장하는 좀비들 역시 뛰지 않고 말을 잘 듣지 않는 경직된 몸을 질질 끌며 느릿느릿 이동하는데, 이는 <28일 후> 이후의 밀레니엄좀비 영화가 빠르게 뛰는 좀비를 등장시켜, 목시룩적 파국의 모습을 재현하는 것과는 대비되는 부분이라 할 수 있다.

선행연구 검토를 통해 알 수 있듯이 기존의 연구에서 최근의 새로운 좀비와 그들의 주체성에 대한 연구는 찾아보기 힘들다. 또한 밀레니엄좀비가 개념적으로 명확하지 않게 제시되어, 60년대 이후의 로메로 감독의 좀비영화와 밀레니엄좀비 영화의 특징이 제대로 구분되지 않거나, 여러 가지 다른 좀비 서사들이 2000년대 이후에 나왔다는 이유로 밀레니엄좀비라는 분류 안에 혼재되어 제시되고 있음을 알 수 있다. 이에 본 연구는 밀레니엄좀비와 새로운 좀비를 구분하고 각각의 주체성과 그 재현 양상, 그리고 내재된 의미에 대해 알아보려한다. 이 과정에서 좀비가 어떻게 시체에서 인간으로, 타자에서 새로운 주체로 거듭나게 되는지 거시적 관점에서 그 변화의 과정을 살펴볼 것이다.

3. 연구대상 및 방법론

뱀파이어나 늑대인간과 같은 다른 고딕장르들은 신화나 민담에서 출발하여 문학텍스트를 거쳐 영화장르로 흡수된다.¹⁹⁾ 하지만 좀비는 문학을 거치지 않고 곧바로 영화장르를 통해 대중문화에 소개된 유일한 캐릭터(Kavadlo, 2015: 61)였고 이후에도 좀비는 주로 영화를 중심으로 만들어진 다. 좀비의 인기는 2002년 이후 문학, 그래픽 노블, 게임 등 다양한 장르와 대중문화 전 영역으로 확산되지만 그 변화에 있어 주도적 역할을 담당하기 보다는 영화에서 묘사되는 좀비의 특성에서 크게 벗어나지 못한 채 차용수준에 머물고 있다. 따라서 좀비 서사의 발달과 전개에 있어서 주된 역할을 한 것은 영화장르라고 볼 수 있다. 본 연구에서는 좀비영화를 중심으로 좀비가 나름의 주제성을 획득하게 되는 과정과 그 의미에 대하여 탐색해볼 것이다. 그리고 그 과정에서 유의미하고 필요하다고 판단되는 드라마나 소설도 함께 살펴보도록 하겠다.

먼저 본격적인 논의를 진행하기 위해 앞서서 좀비에 대한 기본적인 정의와 그 개념에 대하여 알아보려 한다. 또한 선행연구에서 살펴보았듯이 국내 여러 연구에서 좀비에 대한 분류가 명확히 구분되지 않고 있기에, 본 연구에 적절한 방식으로 좀비를 분류해보고 개괄적으로 그 전개과정을 살펴보도록 할 것이다. 이를 위해 피터나 덴들의 시대적 구분과 이희수(2014)의 분류, 분(2011)의 분류 등을 참조할 것이다. 다음으로 2000년대 이후 유행하던 밀레니엄좀비가 지금까지 여전히 이어지는 가운데, 최근 일련의 좀비 서사에서 새로운 형태의 좀비가 등장하는 것에 주목하여 이들에 대해 살펴보고자 한다. 이를 위해 좀비가 어떤 도정을 거쳐 변화하였는지 살펴보고, 현대 사회에서 공존하며 등장하고 있는 밀레니엄좀비와 새로운 좀비를 비교하여 살펴볼 것이다.

좀비는 인간이 가장 대면하기 두려워하고 싫어하는 ‘죽음’을 상기시키는

19) 뱀파이어의 경우 브람 스토커의 대표적인 소설 『드라큘라(Dracula)』(1897)를 비롯하여 그 이전에도 신화나 민담 등의 긴 역사를 가지고 있었다.

시체를 전면에 등장시킴으로써 절대적 타자로 기능하지만, 다른 좀비에게 물리기 이전에는 우리와 다를 게 없는 똑같은 인간이었다는 점에서 좀비는 동시에 주체이기도 하다. 좀비는 그 기원을 고려해볼 때 처음에는 노예로서 미국 대중문화에 소개되었다가, 1960년대 이후에 괴물의 형상으로 등장하고, 이후 타자성과 괴물성의 극대화가 되는 시기를 거쳐 최근에는 새롭게 주체가 되기까지 이른다. 이는 좀비 서사에서 재현되는 좀비의 주체성 변화의 양상이 곧 주체/타자의 개념과 대문자 ‘인간/휴먼(Human)’ 개념의 변화, 그리고 그 혼란의 양상과 깊은 관련이 있음을 짐작케 한다. 이정진은 “좀비는 자율적인 주체로서의 근대적 개인이라는 관념에 대한 지독한 테러”(이정진, 2012: 242)라고 지적하며 “반주체”로서의 좀비가 근대적 주체의 소멸을 보여주고 있다고 주장한다. 덴들은 “좀비가 애초에 역설적이고 모순적 존재”임을 지적한다.

좀비는 상반되는 두 가지 특징을 동시에 지닌—친숙하면서 낯설고, 살아있으면서 죽어있고, 인간이면서 비인간인 존재이다(Dendle, 2010: 175).

이처럼 좀비가 주체와 타자, 인간과 비인간, 삶과 죽음 등의 경계를 흐릿하게 만들고 양면의 특성을 모두 지닌 존재라는 점은 좀비에 대한 논의를 더욱 복잡하게 만들지만 이것은 오늘날 현대사회를 살아가는 사람들의 존재론적 고민과 주체성의 혼란, 그 변화 양상에 대한 적절한 재현이자 반영이기도 하다. 이정진(2012)은 이제 좀비가 근대적 주체를 넘어 ‘포스트휴머니즘’을 계승하며 세계의 새로운 주인으로 등장하고 있다고 설명한다(이정진, 2012: 258). ‘포스트휴머니즘(Posthumanism)’ 이론은 근대적 인간 주체의 죽음과 그 이후의 대응으로 새로운 주체성 형성에 대한 활발한 논의를 이어가고 있다. 좀비가 은유하는 것이 ‘근대적 주체의 죽음’이라면 이제 주체를 꿈꾸는 새로운 좀비들은 근대적 주체 이후를 모색하는 포스트휴먼 주체와 맞닿아 있을 것이다. 좀비의 주체성 변화 과정을 좀비 서사의 전개를 따라가며 살펴보면 이를 통해 새로운 주체성이 사유되고 있는 양태를

살펴볼 것이다.

또한 이전까지는 좀비가 되는 것은 차라리 죽기를 바랄만큼 사람들이 가장 꺼려하는 죽음보다 못한 상태가 되는 것이었다. 그러나 이제 사람들에게 좀비가 되는 것은 수동적으로 좀비에게 물려서 ‘좀비되기’를 강요당하는 것이 아니라, 자발적으로 좀비가 되어 ‘좀비하기’를 수행하고 즐기는 대상이 되었다. 이런 ‘좀비하기’의 행위는 좀비분장을 한 채 신자유주의 체제와 세계화에 반대하는 시위를 벌이게 되면서 이전에는 상상할 수 없었던 적극적인 저항의 의미까지 내포하게 된다. 좀비가 되는 행위와 시위가 함의하는 바는 무엇인지, 좀비하기에 내재하는 저항과 정치적 주체로서의 가능성에 주목하며 이를 네그리와 하트의 다중 주체와 연관 지어 논의를 전개해보고자 한다.

본 연구는 다음과 같은 구성으로 진행된다.

1장에 해당하는 서론에서는 연구배경과 문제제기, 선행연구 동향을 정리하여 연구의 대상과 방법론을 설정한다.

2장에서는 본격적 논의에 앞서 좀비에 대한 기본적 이론들을 알아볼 것이다. 좀비의 개념을 알아본 뒤 이를 통해 좀비를 분류하고, 좀비가 갖는 특성을 살펴볼 것이다.

3장에서는 좀비의 주체성을 알아보기 위해 주체가 어떻게 형성되었고 죽음에 이르렀는지 알아보고 좀비 서사에서 이것이 어떻게 재현되고 있는지 살펴볼 것이다.

4장에서는 새로운 주체성에 대한 사유를 살펴보고 이것이 새로운 경향의 좀비 서사에서 어떻게 재현되는지 살펴볼 것이다.

5장에서는 연구를 종합하고 결론을 내릴 것이다.

II. 좀비의 개념과 특성

1. 좀비의 개념

좀비(zombie)의 어원에 대해서는 몇 가지 설이 있다. 민속식물학자 데이비스(Wade Davis)에 따르면 좀비의 어원은 앙고라(Angola) 지역 북서부에서 사용되는 캄분두(Kimbundu)어의 ‘음쭌베(nzúmbe)’로, 이는 ‘유령(ghost)’이나 ‘죽은 자의 영혼(spirit of a dead person)’를 뜻한다(김민오, 2014b: 8-9). 커란(2009)은 좀비의 어원이 서부 아프리카 부두교의 ‘Le Gran Zombi’ 혹은 ‘Li Zombie’에서 왔다고 주장하는데 그 의미는 ‘최고의 로아(the supreme loa)’인 ‘담발라(Damballa 또는 Damballah)’를 뜻한다.²¹⁾ 즉 좀비는 “생과 사를 넘어서는 힘을 가진 부활과 재생의 영원한 정령”(Curran, 2009: 126; 이희수, 2014: 1-2)의 개념이다. 이러한 개념들이 흑인노예들을 통해 아프리카에서 서인도제도의 아이티섬(Haiti)으로 넘어오게 되면서 서구인들에 의해 크레올(Creole)의 단어인 ‘zôbi’와 결합하여 ‘좀비(zombie)’라는 단어로 탄생하게 된다(김민오, 2014b: 9; Bishop, 2010a: 47).²²⁾ 이때, 아이티 부두교의 좀비는 가상의 상상물이나 끔찍한 괴물이 아니라 실재하는 대상이며, 주술사에 의해 조종당하는 ‘살아있는 사람’이다. 이런 좀비의 개념이 선교사나 탐험가들의 인상기와 여행기 등을 통해 서구 사회로 조금씩 소개되다가, 1960년대 로메로 감독에 의해 본격적으로 대중 문화에 알려지게 되며 좀비는 현대사회의 대표적 괴물 중 하나로 탄생하게 된다.

21) 여기서 로아(loa)란 일종의 부두교 정령으로 신적인 정령과 죽은 조상들의 영혼이 혼합된 존재이다. 이 중에서도 담발라(Damballa)는 풍요, 뱀, 무지개의 정령에 해당한다(이희수, 2014).

22) 17세기부터 유럽열강의 식민지였던 아이티지역은 프랑스의 혹독한 식민통치로 인해 노예사망률이 높아지게 되는데, 이를 보충하기 위해 프랑스는 노예시장을 통해 아프리카에서 흑인들을 아이티로 데려오게 된다. 이 과정에서 유입된 아프리카의 부두교가 변형이 되면서 아이티 부두교라는 독특한 종교를 형성하게 되었다(이희수, 2014: 2).

『세계대전 Z』(2008)의 저자 맥스 브룩스(Max Brooks)²³⁾는 『좀비 서바이벌 가이드』(2011)에서 좀비를 다음과 같이 정의한다.

좀비: 명사. ①산 사람의 살을 먹으며 돌아다니는 시체. ②죽은 자를 깨우는 부두교 주술. ③부두교의 뱀 신(神) ④‘좀비처럼’ 흐리멍덩한 상태로 움직이거나 행동하는 사람(서아프리카어에서 유래)(브룩스, 2011: 19).

브룩스의 정의를 바탕으로 현실에서 사용되는 좀비라는 용어의 쓰임새를 살펴보도록 하겠다. 앞에서 언급했듯이 좀비는 일상에서도 ‘좀비 경제’, ‘좀비 PC’, ‘좌파 혹은 우파 좀비’ 등 여러 가지 방식으로 광범위하게 사용되고 있다. 좀비라는 용어에 내재되어있는 의미는 첫 번째로 응당 죽어야 할 대상이지만 어떤 모종의 이유로 여전히 살아있는—말 그대로 ‘살아있는 시체’로서의—좀비, 두 번째로 자신을 비롯한 주변을 무차별적으로 감염시키고 체제와 시스템을 마비시키는 바이러스로서의 좀비, 그리고 마지막으로 스스로의 주체적 판단이나 합리적 사고나 이성 없이 타인에 의해 손쉽게 조종당하고 우르르 몰려다니는 집단으로서의 대중을 뜻한다. 첫 번째 좀비의 쓰임은 ‘시체’로서의 좀비를 강조하여 브룩스의 ①번 정의에 해당한다. 이는 로메로 감독 이후 등장하는 좀비의 특징에 해당한다. 두 번째 쓰임은 감염과 확산을 주 특성으로 하는 좀비로, 감염이라는 특성은 역시 로메로 감독 이후에 나타나는 개념이지만 그것이 극대화되어 전체 시스템을 망가뜨리고 마비시킨다는 점은 대니 보일(Danny Boyle) 감독의 <28일 후> 이후의 밀레니엄좀비에서 두드러지며 본격적인 특성으로 나타난다. 세 번째 쓰임은 주로 대상을 정치적으로 비하하거나, 생각 없는 소비자로서의 대중을 지칭할 때 주로 쓰이는데 이때의 좀비는 브룩스의 ④번 정의에 해당한다. 이는 1930년대 초기 좀비영화에서 등장하는 좀비의 모습과 부두교좀비

23) 『세계대전 Z』과 『좀비 서바이벌 가이드』의 저자로 ‘좀비 르네상스의 창시자’, ‘조지 로메로 이후 가장 창조적인 좀비 전문가’로 불린다. 좀비 목시록 상황에서 필요한 일종의 생존안내서에 해당하는 『좀비 서바이벌 가이드』는 미국에서만 100만부 이상의 판매고를 올리며 큰 성공을 거두었고, 소설 『세계대전 Z』는 브래드 피트(Brad Pitt) 주연의 블록버스터 영화 <월드워 Z>(2013)로도 제작되어 많은 관객들을 끌어 모았으며 2017년에는 <월드워 Z 2>가 개봉예정이다.

의 모습에 해당한다. 로메로 감독 이후의 좀비는 타인에 의해 조종되는 존재가 아니다. 이들은 자신의 가장 본능적인 식욕이라는 동인으로만 움직이는 좀비이다. 반면에 부두교좀비는 주술사의 명령에 복종하는 꼭두각시의 모습으로 이는 세 번째 쓰임과 가장 가까운 모습이다. 이처럼 좀비는 오랜 시간에 걸쳐 변형되면서 여러 번 그 의미가 바뀌고 확장(혹은 축소)되어왔지만, 그것들이 사라진 것이 아니라 현재까지도 중첩적으로 사용되고 있음을 알 수 있다.

그러나 좀비의 변화 속에서도 여전히 변하지 않은 점이 있다면 초기의 좀비의 기원에서 비롯되었던 노예와 서발탄의 의미가 소멸되지 않고 여전히 내포되어 있다는 것이다. 좀비가 지닌 ‘억압받는 자’의 메타포, 당대 사람들의 불안과 공포의 매개체이자 ‘타자’의 의미는 지금까지 유지되고 있으며(김민오, 2014c: 84), 때문에 “좀비는 태생적으로 하층민의 핍박과 설움의 정서”를 지녔다(김민오, 2014b: 10). 좀비영화에 내재된 젠더와 인종문제 연구에 천착하는 셰라 키(Chera Kee) 역시 좀비영화 속에서 흑인노예라는 인종적 은유는 이후 식인좀비의 등장 이후에도 여전히 사라지지 않고 오늘날까지 면면히 이어지고 있음을 지적한다(Kee, 2014: 177).

2. 좀비의 분류

좀비를 분류하는 방식은 학자마다 다양하다. 케빈 분(Kevin Boon)은 좀비를 총 아홉 가지²⁴⁾로 분류하고 있으며(Boon, 2011), 덴들은 좀비를 통시적으로 구분지어 <살아있는 시체들의 밤>(1968)부터 2편인 <시체들의 새벽>(1978) 이전까지를 좀비영화의 ‘첫 번째 물결(First Wave)’, <시체들의 새벽>부터 <시체들의 날>(1985)까지를 ‘두 번째 물결(Second Wave)’로 지

24) 분의 분류에 따르면 좀비는 좀비 드론(zombie drone), 좀비 구울(zombie ghoul), 기술적 좀비(tech zombie), 바이오 좀비(bio zombie), 좀비 채널(zombie channel), 심리적 좀비(psychological zombie), 문화적 좀비(cultural zombie), 좀비 유령(zombie ghost), 아동용 좀비(zombie ruse)의 총 9가지로 분류된다(Boon, 2011: 57-60).

칭한다. 그리고 <시체들의 날>의 실패로 좀비영화가 침체기를 맞게 되고 좀비 코미디 등으로 대체되면서 ‘세 번째 물결(Third Wave)’을 일으키는 데 실패했다고 주장한다(Dendle, 2001: 8). 비숍은 덴들의 구분을 받아들이면서, 여기에 덧붙여 좀비가 세 번째 물결을 일으키는 데 실패하여 1985년 이후 한동안 침체기를 맞이한 것은 사실이지만, 2002년 <28일 후>와 <레지던트 이블>을 기점으로 다시 큰 인기를 얻으며 비로소 좀비영화의 ‘세 번째 물결’을 일으켰다고 주장하며 이후의 좀비영화를 ‘밀레니엄좀비’로 분류한다(Bishop, 2010a: 222).

이들의 연구처럼 로메로 감독의 세 편의 영화인 <살아있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>, 그리고 <시체들의 날>에서 그려지는 좀비가 각각 조금씩 다른 메타포를 내재하며 얼마간의 차이를 보이는 것이 사실이기에 이를 세분화하여 다른 시기로 분류하는 견해가 일견 타당해 보이지만, 본 연구에서 주목하는 좀비의 주체성의 측면에서는 괄목할만한 변화를 보이지 않는다.²⁵⁾ 시기상으로도 십여 년 이내에 비교적 큰 차이 없이 만들어졌기에 지나친 세분화는 전체적 흐름의 개괄에 있어 불필요하다고 판단된다. 또한 이러한 구분법은 로메로의 좀비영화가 성공을 거두기 이전의 초기 부두교 스타일의 좀비영화에서 나타나는 좀비의 모습은 포함하지 못하고 있다. 이에 본 연구에서는 로메로의 영화 이전의 초기 좀비영화들에 해당하는 시기를 좀비서사에 있어 첫 번째 시기로 분류할 것이다. 다음으로 위에서 언급한 바와 같이 비숍, 덴들이 지칭하는 ‘첫 번째 물결’과 ‘두 번째 물결’의 두 시기를 위해 함께 묶어서 두 번째 시기로 분류하되 그 안에서 세부적 내용을 살펴보도록 하겠다. 그리고 비숍이 분류한 ‘세 번째 물결’에 해당하는 밀레니엄좀비의 시기를 따라 세 번째 시기로 분류할 것이다.

25) 로메로의 세 번째 좀비영화인 <시체들의 날>은 앞의 두 영화와는 달리 좀비에게 미약하나마 인격과 주체로서의 가능성을 부여하고 있으며 정치적으로 접근한다는 점에서 변별되며 문제적이다. 하지만 이 영화는 대중의 공감을 받지 못하게 되면서 로메로의 세 번째 기획은 실패로 돌아갔으며, 이후 좀비영화에서 재현되는 좀비의 모습은 거의 대부분 <살아있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>에서 제시되는 좀비이다. 로메로좀비의 분류는 사실 ‘로메로 감독’의 좀비영화를 모두 포괄하지 못한다는 한계를 지닌다. 로메로는 <시체들의 날> 이후에도 <랜드 오브 데드>를 통해 정치적 주체로서의 좀비의 모습을 이어나갔으며 본 연구에서는 이를 로메로좀비가 아니라 ‘포스트-밀레니엄좀비’의 전사로서 파악하고자 한다.

이희수(2014)는 좀비를 크게 ‘부두교좀비’와 ‘로메로좀비’로 분류하고²⁶⁾ 여기에 세부적 분류로 ‘철학적좀비’와 ‘브룩스좀비’를 포함하여 총 네 가지로 분류한다. 철학과 인지과학에서 사용되는 좀비의 개념이나 지젝의 좀비 개념은 선행연구 검토에서 살펴보았듯이 좀비영화와 좀비 서사에 등장하는 일반적인 좀비와는 그 범주를 달리하는 개념으로, 그 논의를 이어나가기에는 적절치 않기에 본 연구에서는 따로 분류하여 본격적으로 다루지는 않기로 하겠다. 이들을 제외한 3가지 분류인 부두교좀비, 로메로좀비, 브룩스좀비라는 분류는 다소 거칠지만 좀비영화사의 전개와 그 변화과정에 대체로 일치한다. 이에 본 연구에서는 위의 세 가지로 분류를 기본적으로 따르며 좀비의 전개과정 역시 세 시기로 나누어 살펴볼 것이다.

다만 이희수(2014)의 연구에서 주된 연구 대상으로 삼고 있는 것이 브룩스(Max Brooks)의 소설 『세계대전 Z』(2008)이기에 ‘브룩스좀비’라는 표현을 사용하지만, 브룩스좀비라는 분류는 브룩스의 소설과 그를 바탕으로 한 영화만을 지칭하는 인상을 준다. 때문에 로메로좀비 이후 2000년대부터 새롭게 등장하는 ‘좀비 르네상스’시기의 수많은 좀비 서사들을 충분히 포괄하지 못하는 용어이다. 브룩스의 소설과 이를 바탕으로 한 블록버스터 영화가 큰 인기를 끌며 최근까지 좀비의 유행을 견인한 것은 부정할 수 없는 사실이지만 여러 다양한 좀비 서사들을 대표하는 분류로 사용하기에는 적절치 않기에, 본 연구에서는 비숍의 연구를 따라 보다 포괄적인 용어인 ‘밀레니엄좀비’의 분류를 사용하여 브룩스좀비까지 포함하는 용어로 사용하도록 하겠다.

정리하면 첫 번째 시기인 1932년부터 1967년까지는 최초의 좀비영화인 <화이트 좀비>(1932)를 시작으로 해서 로메로의 영화인 <살아있는 시체들의 밤>(1968) 이전까지이다. 이 시기에는 좀비의 기원인 아이티 부두교의 좀비에 가까운 좀비가 등장하는데 이를 소위 ‘부두교좀비’로 지칭하겠다. 두 번째 시기는 1968년부터 2001년으로 <살아있는 시체들의 밤>(1968)부

26) 본은 부두교좀비를 “좀비 드론”으로, 로메로좀비는 “좀비 구울”로 지칭하고 있다(Boon, 2011: 57).

터 <28일 후>(2002) 이전 시기이다. 로메로의 영화 이후 식인과 전염의 특성을 지닌 좀비들이 주로 등장하던 시기로 이를 소위 ‘로메로좀비’로 지칭하겠다. 세 번째 시기는 <28일 후>와 <레지던트 이블>이 개봉한 2002년 이후이다. 이때의 좀비는 더욱 빨라지고 괴물성이 두드러지면서 서사는 보다 묵시록적 분위기를 띄게 된다. 급격히 좀비의 유행이 확산된 시기로 소위 ‘밀레니엄좀비’에 해당하는 시기이다. 물론 이러한 분류는 칼로 자르듯 명확히 나누어진다고 보다는 얼마간 그 시기가 중첩되고 혼재되어 나타나는 양상을 보이기도 하지만, 개괄적 흐름으로 본다면 큰 무리가 없을 것으로 보인다. 이는 각각 변별되는 좀비의 분류이기도 하지만 좀비영화의 변화 과정이기도 하고, 좀비의 주체성의 변화와도 맞물려 있다.

이런 세 가지 분류와 더불어 위에서 살펴보았듯 기존의 밀레니엄좀비라는 분류로는 포섭되지 않는 최근의 새로운 좀비를 추가하여 네 가지 분류로 좀비의 주체성의 변화양상을 살펴보기로 하겠다. 본 연구에서는 부두교 좀비, 로메로좀비, 철학적 좀비, 지젝의 좀비, 그리고 여전히 지속되고 있는 밀레니엄좀비와도 구분되는 좀비, 시기상으로는 2011년 이후에 두드러지며 여타의 좀비와 확연히 구분되는 새로운 좀비들의 등장을 좀비 서사에 있어 네 번째 시기로 규정짓고 이들을 ‘포스트-밀레니엄좀비(Post-Millennial Zombie)’²⁷⁾²⁸⁾²⁹⁾라 이름 붙이려 한다. 시기상으로 본다면 밀레니엄좀비의 뒤를 이어 나타났기에 ‘포스트-’밀레니엄좀비지만³⁰⁾, 밀레니엄좀비 뿐만 아

27) 일반적으로 ‘포스트밀레니얼리즘(Postmillennialism)’이란 기독교에서 ‘후천년설’ 혹은 ‘후천년주의’로 번역되는 용어인데, 이는 오순절 이후 기독교가 온 세계에 퍼져 성장을 하는 1천년이 지나면 마침내 그리스도가 재림할 것이라고 믿는 이론이다. 이는 그리스도의 재림 이후에 천년왕국이 온다는 ‘전천년설(Premillennialism)’과 대비된다.

28) 세대론의 관점에서 포스트밀레니엄(Post-Millennials) 혹은 포스트밀레니엄 세대(Post-Millennial Generation)는 2005년 이후에 출생한 새로운 세대들을 일컫는 용어이다. 이들은 어릴 때부터 인터넷을 광범위하게 사용하며, 기술과 소셜미디어 사용에 능숙한 세대이다(Poggi, 2013).

29) 여기서 ‘포스트-밀레니엄좀비(Post-Millennial Zombie)’는 포스트식민주의, 포스트휴머니즘 등의 다른 포스트 담론과도 연결된다. 일반적으로 ‘포스트-(Post-)’라는 접두사는 두 가지로 번역된다. 첫 번째로 ‘후’ 또는 ‘후기’라고 번역되는 ‘포스트-’는 중립적 의미로 이전 사조의 이후를 의미하며, 전 사조의 연장선상에서 파악되어 이전을 완전히 극복하지 못함을 의미하기도 한다. 두 번째로 ‘탈’로 번역되는 ‘포스트-’는 이전 사조에서 벗어났음을 의미하며, 이전 사조의 한계에 대한 극복과 새로운 대안적 측면에 주목한다. 포스트-밀레니엄좀비 역시 두 가지 의미를 모두 지니고 있는데, 시기상으로 ‘밀레니엄좀비의 후기’이기도 하고 이전의 좀비에서 벗어나 시체가 아닌 새로운 주체로 거듭났다는 의미에서 좀비상태에서 벗어난 ‘탈좀비’를 의미하기도 한다.

나라 이전 시기의 좀비들이 대부분 타자성과 괴물성을 그 특징으로 지녔던 것에 비해 새로운 좀비는 이를 극복하려 시도하고 새로운 주체성을 추구한다. 이들은 시체 혹은 노예였던 기존의 좀비의 틀에서 벗어나기 위해 노력하거나 이미 벗어났음을 자처하고 있다. 즉, 포스트-밀레니엄좀비는 밀레니엄좀비뿐만이 아니라 좀비 자체에서 벗어나려고 시도한다는 점에서 좀비 자체에 대한 포스트, 즉 ‘탈/후기 좀비’를 의미하는 ‘포스트좀비(Post-Zombie)’로 볼 수도 있을 것이다.

3. 좀비의 타자성과 주체성

파커 : 도대체 저것들은 뭐야?

피터 : 저들(좀비)은 곧 우리지, 그게 전부야.³¹⁾

- <시체들의 새벽> 중

<시체들의 새벽>(1978)에서 주인공 피터는 좀비의 정체에 대한 물음에 “좀비는 곧 우리”라고 대답한다. 냄새나고 문드러진 추한 육체의 괴물인 좀비와 따뜻하고 도덕적인 듯 보이는 인간은 전혀 달라 보이지만 사실은 그 경계가 모호하다고 말하는 피터의 대사는 많은 의미를 함축한다. 일견 좀비는 생명활동이 정지된 차가운 시체이기에 인간의 범주에서 벗어나는 비인간(nonhuman)이고, 아무런 거리낌이 없이 인간을 함부로 살해하고 심지어 먹는 비인도적(inhumane) 존재이기에 따뜻하고 살아있는 육체를 지녔으며, 이성과 영혼이 있는 것 같은 인간과는 확연히 구별되는 듯 보인다. 하

30) ‘포스트-밀레니엄좀비’는 ‘밀레니엄좀비’에 대한 ‘포스트-(post-)’로 제시되는 개념이기에 ‘포스트 밀레니엄 좀비’로 표기하지 않아야 한다. 이는 자칫 ‘포스트밀레니엄’이라는 특정한 시기 혹은 특정 세대론에 해당하는 좀비로 여겨질 수 있기 때문이다. 덧붙여 ‘포스트-밀레니엄좀비’가 본 연구에서 처음으로 사용하는 용어는 아니다. 브로드만과 도안의 연구(Brodman & Doan, 2016)나 브라우닝의 연구(Browning, 2015)에서도 포스트-밀레니엄좀비라는 용어가 사용되나 이때의 포스트-밀레니엄좀비는 단순히 2000년대 이후라는 특정 시기에 만들어진 좀비물을 지칭하는 용어로, 밀레니엄좀비와 구별되지 않은 채 사용되고 있다.

31) 『IMDb』(http://www.imdb.com/title/tt0077402/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu)

지만 피터의 대사는 이런 구별에 여러 가지 의문을 품게 한다. 과연 인간/비인간(human/nonhuman)의 구분은 올바른 것이며 명확한가? 그 기준은 무엇이며 누가 정하는가? 테러와 살인 등의 끔찍한 일들이 세계 곳곳에서 생중계되는 무참한 현실 가운데 인간은 과연 비인간과 구분되는 인도적(humane)인 존재라고 말할 수 있는가?

좀비는 오래된 비인간과 타자의 형상이자 최근 들어 더욱 강력해지며 큰 인기를 누리는 괴물이다. 그렇다면 좀비의 타자성과 괴물성에 대한 논의는 그 주체성을 논하기 전에 먼저 살펴보아야할 지점일 것이다. 21세기 들어 가장 큰 인기를 얻고 있는 괴물인 좀비는 여타 대중적인 괴물인 뱀파이어, 늑대인간에 비할 바 없을 만큼의 인기와 파급력을 현재진행형으로 보여주고 있다는 점에서 문제적이다. 괴물이란 사회 혹은 “집단에서 배제된 부정적인 대상”(송아름, 2013: 187)으로 좀비는 인간, 정상, 생명/생물의 범주에서 배제된 존재로 대표적인 ‘괴물’이라 할 수 있다. 이동신은 그로스만(Lev Grossman)의 말을 인용해 좀비야말로 “대중의 괴물”이며 이를 통해 인간의 본성부터 사회에 이르기까지 다양한 문제를 살펴볼 수 있다고 말한다(이동신, 2014: 119-120). 괴물(monster)의 그 어원이 라틴어 “경고하다(monere)”에서 유래하며, 이는 예언이나 징후와 연관되어 있다(이희수, 2014: 6-7; 이동신, 2014: 123-124). 이동신(2014) 역시 괴물은 일종의 ‘전조’임을 지적하면서 무언가 중요한 것을 암시하기에, “능동적으로 찾아보고 그 의미를 탐구해야 하는 존재”라고 주장한다(이동신, 2014: 124). 좀비라는 괴물을 통해 우리는 과거부터 현재에 이르기까지의 사회와 문화의 그리고 주체성의 변화양상과 함께 그가 수행하고 있는 경고가 무엇인지도 알 수 있을 것이다.

이제는 기존 재난영화나 괴물영화에서 ‘비인간적 인간’과 ‘인간적 비인간/괴물’을 등장시켜 휴머니즘과 인간성에 대해 질문하는 방식은 나름대로 유의미하지만 이미 여러 차례 반복된 주제라 무감각하고 상당부분 그 설득력을 상실해 가는 듯 보인다. 보다 근본적인 문제점은 이런 방식이 인간/괴물 사이에 어찌할 수 없는 존재론적 구분이 있음을 전제하면서 타자를 오히려

절대화시킬 수도 있다는 점이다. 이는 우리를 인간 아닌(nonhuman) 존재들의 인도적 행위를 보며 스스로를 반성하고 전통적 방식의 휴머니즘을 강화하도록 인도하는 방식으로 타자에게까지 휴머니즘적 가치를 보상적으로 확장한다. 이때 타자에 대한 관용적 태도는 어디까지나 레비나스(Emmanuel Levinas)식의 타자의 윤리학이다. 레비나스의 주체는 타자와 대면함으로써 타자의 비참함을 통해 무한한 책임을 느끼는 “책임의 주체”이다(레비나스, 2000: 129). 타자를 절대적 존재의 자취로 보고 절대적인 환대를 요청하는 레비나스의 주체 이론은 근대적 주체에 대한 비판기능을 수행하지만 그보다 근본적인 구분을 해체하는 데까지 나아가지 못한다.

데리다(Jacques Derrida)는 이방인-타자의 존재가 토착민과 이방인의 구분 자체를 파괴하여 동일성을 파괴한다고 주장한다. 그에 따르면 본래부터 이방인인 존재는 없으며 특정한 상황, 즉 대상을 무지에 빠뜨리는 낯선 상황에 처했을 때 이방인으로 규정된다. 무지 속에서 이방인은 상황을 파악하기 위해 질문을 던질 수밖에 없고 따라서 이방인은 ‘질문하는 존재’이다. 중요한 것은 이방인과 맞닥뜨린 토착민이 겪는 상황의 양면성이다. 토착민은 이방인으로부터 질문을 받지만 동시에 이방인에게 다시 질문을 되물음으로써 양자는 모두 모호하며 무지의 상황에 빠지게 하는데, 이는 토착민을 거꾸로 이방인의 상황에 처하게 만드는 것이다(데리다, 2004). 이방인은 “내부로 들어온 외부로서 안과 밖의 구분을 무화시키는 역설적인 존재”인 것이다(서용순, 2013: 290-292). 이방인-타자로서의 좀비의 존재 역시 안과 밖의 구분을 무화시키는 존재이며 사회는 이들을 적극적으로 배제하기 위해 공포와 혐오를 자아내는 괴물의 형상을 덧씌운다. 데리다가 주장하듯이 국가는 근본적인 모호성인 이방인을 배제하여 내부의 균질성을 유지하고자 하기 때문이다.

좀비는 주체와 타자 사이의 근본적인 구분 자체를 흐릿하게 만들며 문제 삼는다. 일반적으로 좀비는 여타의 괴물과 달리 인간의 신체적 능력에서 크게 벗어나지 못하며 오히려 부패하고 경직되어 뻣뻣하다는 점에서 육체능력은 떨어진다고 볼 수 있다.³²⁾ 초월적 힘이나 지능, 불멸의 육체 어느 것

도 지니지 못한 좀비는 다수가 되고 뭉쳐있을 때에야 비로소 두려운 괴물로서 존재할 수 있다. 일반적으로 좀비는 이미 죽었기에 다시 그 기능을 완전히 정지시키기 위해서는 뇌를 파괴해야한다는 까다로움이 따르지만 인간이 좀비와 일대일로 대결해야 하는 상황은 다른 괴물들에 비해 비교적 큰 어려움이나 두려움을 유발하지는 않는다. 괴물로서의 좀비에 대한 공포는 인간이 어찌할 수 없는, 불가해한 초월성이나 힘에서 나오지 않는다. 좀비의 두려움은 그보다 근원적이다. 오히려 인간과 다르지 않다는 것이 좀비를 더욱 두려운 존재로 만든다.

내가 기꺼이 미워하는 적은 종종 가면을 쓴 내 자신인 것이다. 프로이트로부터 단서를 얻으면서 우리는 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 에일리언들이 너무나도 두렵다면, 그것은 그들이 우리와 다르기 때문이 아니라 사실은 우리들 자신보다 더 우리와 닮았기 때문이다(커니, 2004: 135).

커니(Richard Kearney)가 지적하듯 괴물이 두려운 것은 그 속에서 보고 싶지 않은 나의 모습을 목도하기 때문이다. 괴물이란 주체가 정상적 주체로 정립되기 위해서 거부하고 억압해야 했던 주체의 일부이며 “정상이나 표준으로부터의 이탈이나 변종”(김종갑, 2010: 30; 42)이다. 방금 전까지만 해도 나와 조금도 다를 게 없이 함께 웃고 이야기 나누던 인간이었다는 좀비의 정체—<살아있는 시체들의 밤>에서 부모를 살해하는 딸의 모습처럼—은 이런 괴물의 속성을 전면에 드러내는 특징이다. 한때 그것(좀비)은 친한 친구, 혹은 사랑하는 가족이나 연인이었을 수 있으며 심지어 그것은 자칫 나였을 수도 있다.

로빈 우드(Robin Wood)는 급진적인 발전이 가능하기 위해서는 괴물성이 정상성으로 귀환될 필요가 있으며, 이것은 로메로의 좀비영화들에서 두드러지게 나타난다고 주장한다(우드, 1995: 148). 우드에 따르면 일반적인 괴물

32) 2002년 대니 보일(Danny Boyle) 감독은 <28일 후>에서 기존의 전형적인 느리고 뺨뺨한 좀비에서 벗어나, 처음으로 뛰어다니고 강한 힘을 지닌 좀비를 등장시킴으로써 좀비의 타자성과 괴물성을 극대화시켰다. 그러나 이들이 보여주는 육체적 능력 역시 인간의 수준에서 크게 벗어나지 못한다는 점에서 좀비는 여전히 여타의 괴물과 구분된다.

이 ‘억압된 것의 귀환’으로서 초월적 힘이나 에너지를 지닌 채 등장한다면, 좀비에게는 그러한 에너지가 결핍되어 있으며, 긍정적인 내포를 전혀 지니지 않는다. 이것은 좀비라는 괴물을 다시 인간적인 캐릭터로 복원한다(우드, 1995: 148). 에너지와 초월적 힘을 지닌 괴물은 쉽게 타자화되고 외부화되지만, 무기력한 좀비는 조롱거리가 되고 장난감이 된다. 괴물성이 약화된 좀비의 모습은 타자화되는 것이 아니라 거꾸로 마치 무력한 자신의 모습처럼 보인다.

여타의 일반적인 공포영화에서 등장하는 괴물은 절대적 타자이자 인류 공동의 ‘적’이다. 인류의 생존을 위협하는 괴물을 무찌르기 위해 내부의 단결이 촉진되고 결국 괴물이 제거됨으로써 내부의 균질성과 정상성, 이성의 질서는 회복된다. 그러나 혼란스러운 양면성을 지닌 좀비의 정체는 상황을 이렇게 단선적으로 몰고 가는 것을 불가능하게 만든다. 어렵사리 좀비가 제거되어도 그 뒷맛은 개운하지 않다. 끝없이 출몰하는 좀비들을 제거하는 것은 곧 인간에 대한 살육과 다르지 않으며, 좀비 바이러스에 감염된 수많은 인간을 모두 죽여야만 달성될 수 있는 평화와 승리의 달성은 이미 그 안에 패배와 공멸의 속성을 내재하고 있다. 이러한 테마는 2002년 이후 밀레니엄좀비에 이르면 더욱 강화된 형태로 나타난다. 밀레니엄좀비는 로메로좀비와 달리 빠른 속도와 강한 힘을 획득하면서 괴물로서의 성격이 강화되지만, 내부의 균질성 강화나 단결의 촉진으로 나아가지 않고 오히려 공멸과 파국의 공포만을 배가시킨다. 이는 좀비가 내부와 외부, 주체와 타자, 토착민과 이방인, 삶과 죽음의 경계를 무화시키는 속성을 지녔기 때문이다. 좀비가 초래하는 세계의 종말에 대한 묘사는 곧 인간 스스로 초래하는 파국의 서사적 재현일 뿐이다.

여러 철학자들은 오늘날을 파국의 시대로 진단하고, 밀레니엄좀비의 전면적 확산과 그들의 파괴로 재현되는 풍광은 그들의 진단을 증거하는 것 같지만 그렇다고 해서 지나친 무기력함과 패배의 정념에만 머물러 있는 것은 아무런 도움이 되지 않을 것이다. 네그리와 하트는 이러한 묵시록적 비전들이 “모두 권력과 정치적으로 씨름할 수 있는 여지를 봉쇄해버린다”(네그리

& 하트, 2014: 31)고 비판하며 그 대안을 찾고 준비해야 한다고 역설한다.
데리다는 『그리마톨로지』에서 이렇게 말한다.

미래는 절대적 위험의 형식 속에서만 예기될 수 있다. 미래는 구성된 정상 상태(normalité)와 절대적으로 단절된 무엇이며, 따라서 일종의 괴물적 기형(monstruosité) 속에서만 자신을 예고하고 자신을 현전화시킬 수 있다(데리다, 2010: 29).

이는 그동안 우리가 괴물로 여기면서 배제하고 배척했던 것들에서 미래의 진리를 찾을 수 있다는 것이다(김종갑, 2010: 22). 우드 역시 우리가 무시해 왔던 장르영화야말로 사실은 의식 있어 보이는 사회비판 영화보다 급진적이며 근본적으로 토대를 위태롭게 한다고 주장한다. 현실에서 해결될 수 없는 긴장들을 영화는 도피의 형태로 해소한다. 그러나 도피에 있어서 중요한 것은 ‘무엇무엇으로부터의(from)’의 문제가 아니라 ‘무엇무엇으로의(to)’의 문제이며, 장르영화는 도피처를 환상의 방식으로 제공함으로써 보다 “우리의 의식이 참아낼 수 있는 것보다 더 급진적인 방법으로 재현”한다(우드, 1995: 105).

끊임없이 주체와 타자의 구분에 대한 문제를 제기하고 있는 좀비라는 괴물이 유행하는 것은 근대 이후 우리가 구성해낸 주체성, 단일하며 균질해보였던, 부서지지 않을 것 같던 주체성이 사실은 이미 붕괴되었음을 시사한다. 이제 “하나의 단일한 주체는 허구”(김종갑, 2010: 33)에 지나지 않는다. 그리고 급변하는 인식과 환경의 변화 속에서 주체의 취약한 토대의 붕괴는 점점 심화된다. 그럼에도 불구하고 여전히 근대적 인간 주체에 대한 부단한 집착과 회귀하려고하는 관성은 결국 주체를 괴물의 자리로까지 끌어내리게 된다. 하이데거는 주체성이 본질적으로 곧 야수성, 괴물성과 연결된다고 주장한다.

주체성의 무조건적인 본질은 필연적으로 야만적인 야수성(bestialitas der brutalitas)으로서 전개된다. 형이상학의 종말에는 호모 에스트 브루툼 베스

티알레(homo est brutum bestiale, 인간은 야만적인 야수이다)라는 명제가 제시된다. ‘금발을 한 야수’라는 니체의 용어는 우연한 과장이 아니라 그가 본질사적인 관계를 꿰뚫어보지 못하면서 그가 그 안에 자각적으로 서 있었던 하나의 연관을 특징짓는 표어다(하이데거, 2012: 182).

근대적 주체는 선형적으로 존재하지 않았으며, 특정 사회와 시대의 공모와 합의에 의해 구성된 하나의 신기루에 불과하다. 주체가 신기루라면 타자 역시 그러할 것이다. “타자성은 주체성의 부정적인 짝, 주체성을 거울처럼 반사하는 대응 짝으로 정의”(브라이도티, 2015: 26)되기 때문이다. 즉 좀비의 타자성과 괴물성의 변화는 곧 인간의 주체성의 변화와 불가분의 관계에 있으며 떼어놓을 수 없는 동전의 양면과도 같다.

III. 좀비 서사에 재현되는 주체성

1. 근대적 주체와 부두교좀비

(1) 근대적 주체

서양의 철학 전통에 있어서 주체란 “근대의 세계를 근본적으로 규정짓는 인식범주이고 존재원리로까지 격상된 개념”(김희봉, 2010: 84)으로 생각하는 주체, 인식하는 주체로서의 인간이란 모든 진리와 인식의 원천이자 토대이며 철학적 사유의 출발점이자 핵심적 요소이다. 인간, 존재, 실체, 주체란 무엇인가의 질문은 철학사 전체를 관통하는 방대하고 논쟁적인 개념이다. 본 연구에서는 주체로서의 인간 개념을 중심으로 근대 이후 인간이 어떻게 주체의 자리에 올랐고 죽음을 맞이했으며 이후 새로운 주체성의 양식은 어떻게 사유되고 마련되어가고 있는지 핵심적인 철학자 위주로 간략하게 설명하고자 한다.

주체란 철학에 있어서 핵심적인 개념이자 출발점이지만 푸코(Michel Foucault)가 그의 고고학적 작업을 통해 밝혀내고 있듯 주체란 결코 유구한 것도 지속적인 것도 아니며 비교적 짧은 역사를 지닌(푸코, 2012), 근대에 와서야 비로소 등장한 형상이다. 근대적 주체의 개념을 제시하고 인간을 주체의 자리에 올려놓는데 결정적인 기여를 한 것은 데카르트이다. 하이데거(Martin Heidegger)는 “데카르트를 통해 그리고 데카르트 이래 형이상학에서 인간은, 더 정확히 말하면 인간의 ‘자아’는 우월한 방식으로 ‘주체’가 된다”(하이데거, 2012: 130)고 주장한다. 흔히 근대 철학의 아버지로 불리는 르네 데카르트(René Descartes)는 『방법서설』에서 철학의 기초를 세우기 위해서는 조금이라도 불확실한 것은 모두 의심해 보아야 한다고 말한다. 그는 방법적 회의를 통해 “나는 생각한다, 그러므로 나는 존재한다.”(데카

르트, 1997: 186)는 명제, 즉 모든 것을 의심한다 해도 의심하고 있는 나의 존재만은 결코 의심할 수 없이 확실하다는 일반적 규칙을 확립하고 여기에서 모든 사유를 출발시킨다(데카르트, 1997).

내가 생각하고 있다는 것이 부정할 수 없는 사실이라는 것이 전제되면, 이를 통해 나의 존재 역시 부정할 수 없다는 결론이 도출된다. 즉 “나의 생각이 나의 주체를 보장하며, 주체는 어디까지나 ‘생각하는 주체(res cogitans)’”(김희봉, 2010: 84-85)이다. 데카르트의 철학은 인간의 본질을 신이 부여한 것이라고 여겼던 중세 철학 전통에 대한 전복이었으며, “근대적 주체의 적극적인 최초의 자기표현”(김희봉, 2010: 85)으로 여겨진다. 코기토(cogito) 주체의 출현은 중세의 신(神) 중심의 세계관에서 벗어나 새롭게 인간 중심의 패러다임을 열게 했던 지적 원동력으로 평가받는다(윤대선, 2014: 164). 대표적인 근대 철학자인 칸트와 헤겔 역시 주체를 자신의 철학에 있어서 핵심적 작인으로 상정하였다. 칸트(Immanuel Kant)는 경험론을 비판하며 초월적 주체와 자아의 불멸성을 통해 자신의 철학을 정립하였으며, 칸트의 철학을 계승한 헤겔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)은 ‘절대정신’이 모든 역사적 변화 과정의 원동력이라고 주장하며 이를 존재의 궁극적 본질로 제시한다. 즉 근대 철학에서 주체는 세계에 대한 인식과 실천에 있어서 전제되는 핵심적인 위치에 놓여 있다고 볼 수 있다.

근대적 주체로서 인간이 세계의 전면에 등장한 것은 중세의 신분주의 사회가 급격히 무너지는 과정에서 불가피했던 사건으로 평가되지만 이는 동시에 여러 부작용을 낳는다. 주체가 세계 인식과 실천에 있어 출발점이자 전제가 되면서 그를 제외한 나머지 세계는 모두 대상으로 전락한다. 인식과 실천의 전제로서의 근대적 주체는 곧 보편적인 주체로 상정되고 불가피하게 주체와 대립되는 ‘타자’의 구분을 배태하게 되는 것이다. 이는 곧 가치의 문제와 연관되어 보편만이 옳은 것이고 이와는 구별되는 타자는 열등한 것, 잘못된 것, 야만적인 것으로 여겨지고 배제되기에 이른다. 강내희(2010)는 근대적 주체가 동일한 정체성을 상정했으며 비인간, 비주체를 배척하고 해석의 대상으로 만들었음을 지적한다(강내희, 2010: 16).

하이데거에 따르면 데카르트와 근대 형이상학 이전까지 주체란 ‘모든 존재자’이며 “그것이 존재자인 한 수브-엑툼(sub-iectum, 주체 내지 기체)”(하이데거, 2012: 130)로 파악된다. 그리스어 ‘히포-케이메논(ὑπο-κειμενον)’은 “밑에—그리고 근처에—가로놓여 있는 것, 즉 자체로부터 이미 현존하고 있는 것”(하이데거, 2012: 130)을 의미하며, 주체를 뜻하는 라틴어 ‘수브-엑툼(sub-iectum)’은 이를 번역한 것이다. 즉 데카르트 이전은 존재하는 모든 것, 동물, 식물, 돌까지도 현존하는 것으로서 주체였지만 데카르트 이후 인간은 우월한 방식으로 유일한 주체가 되기에 이른다. 데카르트의 과제는 “그 자신을 확신하면서 자신에게 스스로 법칙을 부여하는 새로운 자유로 인간을 해방하는 것에 형이상학적인 근거를 부여하는 것”(하이데거, 2012: 134)이었기 때문이다.

인간은 존재자와 그것의 진리에 대한 모든 표-상작용의 근처에 놓여 있는 탁월한 근거이며, 모든 표-상작용과 그것에 의해 표-상된 것이 존립하려면 이러한 근거 위에 세워지고 세워져 있어야 한다. 인간은 이러한 탁월한 의미에서 기체다. ‘주체’라는 이름과 개념은 이제 이러한 새로운 의미를 갖게 되면서 인간을 표현하는 명사가 되고 인간의 본질을 표현하는 단어가 된다. 이러한 사실이 의미하는 것은 인간이 아닌 모든 존재자는 이러한 주체(Subjekt)에 대한 객체가 된다는 것이다. ‘주체’는 이제 더 이상 동물과 식물 그리고 돌에 대한 이름과 개념이 아니다(하이데거, 2012: 154)

데카르트 이후에 인간은 비로소 본래적이고 유일한 주체가 되며, 주체성은 인간의 자아와 동일어가 된다. 인간은 확실하고 유일한 주체로 거듭나게 되면서 모든 것들을 복종시킬 수 있게 되었으며, 타자를 부정하며 모든 것을 동일성의 논리 안에 포섭하고 스스로를 절대화하게 되는 것이다. 주체가 새로운 의미를 갖게 되면서 인간을 제외한 다른 모든 세계는 객체로 전락하게 된다. 이는 자신과 다른(다르다고 여겨지는) 것들을 철저히 억압하고 배제하는 결과를 가져온다. 하이데거는 “주체성은 모든 한계로부터 벗어날 뿐만 아니라 모든 종류의 제한을 설정하고 철폐하는 것을 관장한다”(하이데거, 2012: 180)고 말하며, 이제 주체가 참과 거짓을 무조건적으로 관장할 권한을 부여받고, 주체성이 진리 그리고 정의의 영역으로까지 확장되었음을

지적한다.

근대적 주체는 백인 중심, 이성애 중심, 중산층 중심, 남성, 그리고 이를 포괄하는 이성적 인간 주체를 중심에 내세운다. 그리고 이런 분류에서 벗어나는 유색인, 동성애자, 노동자, 여성, 이민자, 선주민 등은 배제되거나 분석의 대상으로 전락하고 ‘인간’의 범주가 아닌 비인간과 타자로서 존재할 수밖에 없다. 예컨대 최근까지도 남성은 이성적이고 합리적인 주체라면 여성은 감정에 치우치고 따라서 논리적이지 못한 특성을 지녔다고 여겨지곤 했다. 제국주의 시대 유럽인들은 타 대륙의 선주민들을 더럽고 야만적인 인간이 아닌 존재, 혹은 영혼이 없는 짐승과 다를 게 없다고 여겼는데, 근대적 주체는 이러한 사유의 철학적 근거로 작용하기도 했다. 또한 모든 것이 정신과 물질로 구분되는 데카르트의 심신 이원론에서는 인간만이 유일하게 영혼을 지닌 코기토 주체로 제시되는데 이런 세계에서 동물은 영혼이 없는 ‘자동기계’에 불과하며, 자연은 단지 정복과 착취의 대상으로만 여겨지게 된다.

(2) 부두교좀비: 제국주의 시대 근대적 주체와 타자

오늘날 대중적인 현대적 좀비의 이미지—감염으로 발생되고, 죽음으로부터 돌아왔으며, 인육을 탐하는—가 자리잡은 것은 그리 오래된 일이 아니다. 처음 좀비가 미국에 소개될 때의 모습은 지금의 좀비의 모습과는 매우 다른 존재였다(Kee, 2011: 9). 특수한 약물을 이용하여 사람을 가사상태로 유도해 조종하는 아이티 부두교의 의식에서 전래된 좀비는 초기 좀비영화에서 제국주의 시대 서구인들에 의해 피식민지인들을 좀비로 만들어 타자화하는 방식으로 사용되었다. 이는 여전히 근대적 주체가 강력하게 기능했던 제국주의 시절 서구인들이 자신들만이 주체이며 보편이라고 여기며, 피식민지의 타자를 비인간으로 상정했던 역사와 연결된다.

좀비에 대한 기원을 거슬러 올라가다 보면 19세기 식민시기 아이티

(Haiti) 섬의 흑인노예들과 부두(Voodoo)³³⁾교 종교의식까지 다다르게 된다. 인류학자이자 민속식물학자인 웨이드 데이비스(Edmund Wade Davis)는 『나는 좀비를 만났다』(2013)에서 좀비의 실체를 파헤치기 위해 아이티로 떠난다. 서인도제도에 위치한 아이티는 17세기부터 프랑스의 식민지였다. 가혹한 식민통치로 인하여 노예들의 사망률이 높아지게 되자 부족해진 노예를 아프리카로부터 공수해오게 되는데 이때 흑인노예와 함께 들어온 것이 바로 부두교이다. 아이티에서 부두교는 프랑스 식민정부에 의해 엄격히 금지 당했으며, 흑인 노예들은 강제로 가톨릭으로 개종해야만 했다. 이에 부두교는 탄압을 피해 지하로 숨어들게 되었으며, 가톨릭적인 이미지를 차용해 위장하게 되면서(서성철, 2013: 48) 아이티의 부두교는 여러모로 아프리카의 부두교와는 그 모습을 달리하게 된다. 아이티의 인구 구성의 대부분은 아프리카에서 강제로 이주당한 흑인들의 후손이 주민의 대다수를 구성한다. 가혹한 식민 통치 속에서 주민들은 정부나 경찰 등의 공식적 통치보다도 아이티의 토착문화와 유입된 부두교에 기반을 둔 비밀조직에 의해 통치를 받게 된다. 부두교에는 백인 지주와 정부에 대항하기 위해 자신들만의 비밀조직을 만들어 비공식적인 통치하에 살아갔던 역사의 흔적이 그대로 남아있는 것이다.

데이비스는 아이티에서 오랜 시간의 추적과 연구 끝에 본래 좀비는 우리가 익히 알고 있는 인간의 살을 탐하는 ‘살아있는 시체’가 아니라 특수한 ‘좀비 독약’³⁴⁾을 통해 유도된 약리학적 가사상태의 ‘살아있는 인간’을 지칭한다는 것을 밝혀낸다(데이비스, 2013: 182). 가사상태로 장시간 있게 되면 산소결핍에 의해 전두엽에 손상이 가게 되어 스스로 이성적 판단을 제대로

33) 부두(Voodoo)교 혹은 보두(Vodou)교로 쓰이는 이 용어는 아이티 크레올(Creole)어에서 신비한 힘이나 에너지를 의미하는 보둔(Vodun 또는 Vodoun)에서 유래한다. 부두교에 대한 최근의 연구들에 의하면, 부두(Voodoo)라는 용어가 미국의 루이지애나 부두(Louisiana Voodoo)와 혼동의 우려가 있으며 대중매체에서 재현되는 부두교의 이미지가 부정적이고 실제 아이티 지역의 종교적 실상과는 다르기에 부두 대신 ‘보둔(Vodun)’으로 지칭해야 한다고 주장한다(박병규, 2006: 182와 서성철, 2013: 47 참조). 하지만 학계의 관행상 여전히 부두(Voodoo)가 많이 사용되고 있고, 특히 좀비와 관련해서는 부두교로 표기되는 것이 일반적이기에 본 연구에서도 부두교로 지칭하도록 하겠다.

34) 복어의 독성분인 테트로도톡신을 주성분으로 한다(데이비드, 2013: 183).

내릴 수 없게 된다. 물론 데이비스는 특수한 약물의 힘만으로 좀비가 완성되는 것은 아니라고 지적한다. 아이티 주민들은 부두교와 주술사에 대한 절대적 믿음과 공포를 지니고 있으며 이런 사회적·문화적 배경이 함께 작용하여 희생자를 나약하고 무기력하게 만드는 것이다.

이렇게 탄생된 좀비는 좀비의 ‘티본 앙주(Ti bon ange)’³⁵⁾의 통제권을 쥐고 있는 자에게 절대복종하게 되며, 노예가 되어 농사일에 쓰이거나 다른 지역에 팔리게 된다. 부두교 신자들에게 좀비가 된다는 것은 사악한 힘에 영혼을 빼앗겨 죽어서까지 영원한 노예상태에 놓인다는 것을 의미하기에 이들이 가장 두려워하는 상태이다. 때문에 이들은 좀비가 되는 것을 피하기 위해 “시신의 심장을 칼로 찌르거나 목을 베어 시신을 다시 죽이는”(데이비스, 2013: 274) 등 가족의 주검을 훼손하기까지 한다. 물론 좀비가 되는 대상은 아무나 정해지는 것이 아니라 재판관을 통해 선고된다. 좀비가 된다는 것은 그들에게 있어서 가장 끔찍한 형벌이기에 함부로 선고되지는 않으며 다음과 같은 사항에 한해 고려된다.

1. 가족과 부양 식솔의 생활비 이상으로 과도하게 돈을 벌려는 욕심.
2. 동료에 대한 존경심 부족.
3. 비밀조직에 대한 중상모략.
4. 다른 남자의 여인을 탐함.
5. 타인의 행복을 비방하거나 침범하는 부정확한 소문 유포.
6. 타인의 가족원에 대한 상해.
7. 토지와 관련된 문제-부당하게 토지 경작을 방해하는 모든 행위(데이비스, 2013: 372).

아이티 정부와는 별개로 활동하는 지하 비밀조직에서 수행되는 재판에서 좀비가 되는 것은 과도한 탐욕을 부리거나, 조직에 대한 중상모략, 다른 남자의 여자를 탐하는 등의 그들이 정한 규율을 어겼을 때 처해지는 형벌로 선고된다. 이 비밀조직은 아이티의 지하에서 공공연하게 활동하는데, 상술

35) 부두교에서 말하는 영혼의 한 요소로 개인의 성격, 의지, 인격을 결정하는 요소(데이비스, 2013: 402).

한 바와 같이 이는 아프리카에서 강제 이주당한 아이티 흑인들이 정부와 백인지주들에게 저항했던 역사 속에서 파생된 것이다. 요컨대 좀비는 “제국주의, 노예제도, 그리고 부두교 의식과 종교로부터 탄생된”(Bishop, 2010a: 38) 괴물이라 할 수 있다. “전설이고 실제적인 역사이기도 한”(이희수, 2014: 11) 좀비의 기원은 서구의 제국주의와 그들이 자행한 가혹한 식민 지배, 그리고 그 속에서 살아가야 했던 노예들의 삶과 저항의 과정에서 탄생했다. 이런 부두교 속 좀비의 모습은 아이티에 주둔하던 미군과 이 지역을 연구하던 민속학자들에 의해 소개되면서 대중문화 속에서 점차 좀비의 원형을 형성하게 된다(Bishop, 2010a: 42). 좀비가 그 탄생부터 노예의 형상이었고 제국주의 속에서 억압받는 소수자이며 타자였다는 점은 이후에 좀비가 대중문화에 소개되고 다양하게 변용되는 과정에서도 지워지지 않고 내재된 중요한 근원으로 작용한다.

브룩스는 현대의 좀비와 부두교좀비가 뚜렷하게 구분된다고 주장하며, 그 차이점을 8가지로 제시한다. 그 차이점을 요약하면 다음과 같다. “부두교 좀비는 감정을 드러낸다, 부두교 좀비는 생각을 표현한다, 부두교 좀비는 고통을 느낀다, 부두교 좀비는 불을 알아본다, 부두교 좀비는 주위 환경을 알아본다, 부두교 좀비는 초월적인 감각이 없다, 부두교 좀비는 의사소통을 할 수 있다, 부두교 좀비들은 조종할 수 있다”(브룩스, 2011: 45-47). 이를 종합해볼 때 부두교좀비는 살아있으며 주위 환경에 대해 반응을 하고 생각을 하는 등 일반적인 인간보다는 둔감하고 떨어지지만 분명히 인지활동을 하고 있는 생명을 가진 존재임을 알 수 있다.

아이티 부두교에서의 좀비가 괴물이 아닌 인간이었던 것처럼, 초기 좀비 영화에서 재현되는 좀비의 모습 역시 섬뜩한 부분은 있지만 생물학적으로 인간의 범주에서 크게 벗어난 괴물적 존재는 아니었다. 비숍은 이 시기의 좀비가 캐리비안 섬과 흑인 사회에 거주했던 백인들의 공포—피식민지인들로부터의 보복—를 드러내고 있다고 지적한다(Bishop, 2010a: 207). 로메로 감독의 좀비영화 이전의 초기의 좀비영화인 빅터 핼퍼린(Victor Halperin) 감독의 <화이트 좀비>(1932), 진 야브로우(Jean Yarbrough) 감

독의 <좀비들의 왕>(1941), 자크 투르네(Jacques Tourneur) 감독의 <나는 좀비와 함께 걸었다>(1943) 등에서 재현되는 좀비의 모습은 그 기원적 모습에 보다 충실한 영화이다. 이때 좀비는 아직 완전한 괴물 혹은 시체가 되기 전으로 실재했던 부두교좀비의 모습에 가깝다. 이들은 비록 의식 활동이나 인지작용이 미미하지만 로메로의 영화에서의 좀비와는 달리 인육을 탐하지 않고 전염이 되지 않는다. 영화 속에서 부두교좀비는 특수한 약물이나 종교의식을 통해 만들어지고 특징인—좀비마스터 혹은 주술사의 명령대로 움직인다. 이들은 “괴물이 아니라 최면에 걸린 노예이며 아직 살아있는”(Bishop, 2006: 198) 존재이다.³⁶⁾



[사진 1] <화이트 좀비>(1932)

<화이트 좀비>는 최초로 제작된 장편 좀비영화로 당시 미국인들이 지녔던 부두교에 대한 부정적 편견과 부두교좀비에 대한 인상을 충실히 재현한

36) 아래의 사진을 비롯해 이후 본 연구에서 제시되는 영화 장면은 출처에 대한 별도의 표기가 있을 때를 제외하고 모두 연구자가 영화를 보며 직접 캡처한 것이다.

영화이다. 여기에서 등장하는 좀비는 마스터 ‘머더(Murder Legendre)’(벨라 루고시)가 특수한 약물과 주술을 통해 탄생시키는 존재이다. 이들은 어떠한 외부 자극에도 반응이 없고 의식 활동이 존재하지 않으며 오직 좀비 마스터의 명령대로만 움직인다. 영화의 시작부분에서 백인 주인공 일행은 마차를 타고 지나가다 좀비들을 목격하게 된다. 흑인 마차 운전사는 좀비들에 대해 이렇게 묘사한다. “살아있는 시체들입니다. 무덤에서 죽은 자들을 불러와 설탕 농장에서 일하도록 만들죠.”(<화이트 좀비> 대사 중) 부두교좀비들은 “느리고 우둔하고 느릿느릿 움직이지만 완전히 의식 활동이 없는 존재들은 아니다. 이들은 머더의 명령을 따르며 단순한 작업들을 수행하고 있다”(Bishop, 2006: 198). 위의 사진은 모자를 쓴 좀비 마스터(왼쪽에서 두 번째)와 그의 오른쪽으로 정렬해 있는 부두교좀비들의 모습이다. 무질서하고 컨트롤 할 수 없는 현대의 좀비들과 달리 이 영화에서 등장하는 좀비들은 머더의 옆에 질서정연하게 정렬해 있다. 또한 현대의 좀비처럼 다 찢겨지고 너덜너덜한 옷이나 뼈나 내장이 드러나 보이는 그로테스크한 육체로 표현되는 것이 아니라 비록 남루하지만 옷을 갖춰 입고 있으며 인간의 모습과 크게 다르지 않다. 이는 당시의 좀비가 괴물이 아니라 피식민지 노예의 형상에 가까웠기 때문이다.

영화의 한 장면에서 머더는 수많은 좀비들을 만들어 마치 공장 노동자들처럼 이들을 부리는데, 이 노동은 매우 단순하고 반복적인 기계적 작업으로 별다른 의식 활동이 없어도 가능한 노동이다. 다음 사진은 좀비 마스터가 좀비들을 조종하여 공장에서 노동을 하도록 부리는 장면이다. 사진에서 볼 수 있듯이 영화 속에서 좀비들은 줄을 맞춰 굽은 동작으로 이 노동을 수행하고 있으며 그 과정에서 분쇄기에 빠지기도 하지만 주위의 다른 좀비들, 그리고 빠진 좀비 자신조차도 여기에 반응하지 않는다. 이는 좀비가 식민치하에서 값싼 노동력을 제공해야만 했고 그 가혹한 노동 속에서 죽음이 일상적이었던 노예의 형상이었음을 잘 보여준다. 근대적 주체에 대한 믿음이 여전히 공고하게 기능했던 제국주의 시대에 백인들에 의해 노예들은 주체로서 존재할 수 없었으며 이는 좀비라는 타자의 형상으로 전유되었다. 휴

머니즘 주체는 자신의 주권적 입지를 유지하고자 모든 타자들을 타락으로 간주하고 병리화하고 정상성의 바깥으로 내몰아 비정상, 일탈, 괴물성, 야만성의 측면에 놓아둔다(브라이도티, 2015: 91). 때문에 유럽중심적인 근대 휴머니즘에서 피식민 노예들은 인간의 범주에서 존재하지 못하고 추방당한 구조적 타자였다.



[사진 2] <화이트 좀비>(1932)

이 영화에서 백인이 이성, 빛, 문명 등을 상징한다면 반면 좀비들은—마치 콘레드의 소설 『암흑의 핵심』에서처럼— 비이성, 암흑, 야만으로 제시된다. <화이트 좀비>에서 주목할 만한 장면은 주인공의 약혼녀가 좀비가 된 이후의 상황이다. 약혼녀 마델린(마지 벨라미)은 머더의 계략으로 좀비가 되지만, 다른 좀비들과는 달리 외모가 혐오스러워진다고거나 굶뜨고 둔하게 어슬렁대지 않는다. 단지 최면상태에 빠진 것처럼 멍하게 먼 곳을 응시하고 대답을 하지 않을 뿐이다. 마델린은 좀비가 되었음에도 불구하고 리스트(Franz Liszt)의 ‘사랑의 꿈(Liebestraum)’을 연주함으로써 고도의 정신활

동을 요하는 피아노 연주를 훌륭하게 수행한다. 피아노 연주는 유럽중심의 근대적 휴머니즘에서 가정하는 이상적이며 초월적 가치인 예술의 은유이다. 이는 영화의 첫 장면에서 제시되는 피식민지인들의 문화인 부두교 매장의 식과 거기서 불렸던 민요와 대비된다. 좀비가 된 이후에도 피아노를 칠 수 있는 백인 좀비와 단순한 반복 작업조차 제대로 해내지 못하는 노예 좀비들의 모습은 대조적이다.

결국 좀비가 된 백인 여성을 구해내는 것은 미국의 백인 남성이다. 백인 남성에 의해 주술사 머더가 제거되는 것은 곧 문명과 이성에 의해 야만과 무질서가 처단되는 것을 의미한다. 키(Chera Kee)는 머더의 겉모습은 백인 이지만 사실은 흑인과 야만의 은유임을 지적하는데 이는 머더가 이국적인 악센트를 사용하며, 이단으로 여겨지는 부두교 지식을 가지고 있기 때문이다(Kee, 2014: 177). <화이트 좀비>에서 좀비와 좀비 마스터가 흑인이 아니라 백인으로 제시되는 것은 흑인이 백인에게 직접적인 위협으로 제시되는 것에 대한 반감 혹은 두려움 때문이다. 머더가 제거된 이후에 상황에서 노예 좀비들과 백인 좀비(마델린)와의 대비는 더욱 극명해진다. 좀비들을 조종하던 머더가 사라지자 조종에서 풀려난 마델린은 곧 이성을 되찾고 다시 인간으로 되돌아오지만, 노예 좀비들은 마스터의 뒤를 따라 우스꽝스럽게 뒤통거리며 바다 속으로 뛰어들어 제거된다. 이는 곧 좀비를 이끌어줄 주인(유럽, 백인)이 없이는 스스로 행동할 수 있는 이성이 없다고 여겨졌던 피식민지인들과 노예에 대한 차별적 시선이 적나라하게 드러나는 대목이다.

2. 주체의 죽음과 로메로좀비

(1) 주체의 죽음

데카르트적인 코기토 주체, 근대적 주체에 대한 비판을 수행한 선구적인 철학자는 니체(Friedrich Nietzsche)이다. ‘중심은 도처에 있다’는 문장으

로 요약될 수 있는 니체의 철학은 기존의 보편적이고 동일성에 기반한 주체에 대해 비판한다(니체, 2015). 그가 보기에 데카르트의 주체 개념은 전근대의 신 중심 세계관에서 충분히 벗어나지 못하였다. 전근대가 신이라는 절대적 존재를 통해 모든 역사를 설명하려 시도했다면, 근대의 절대주체는 그러한 신에 대한 변형일 뿐이었다. 니체는 데카르트나 칸트가 여전히 보편성과 통일성의 주체를 추구한다는 점에서 플라톤의 후예라고 규정짓고 이를 비판한다. 또한 근대성과 근대과학, 헤겔의 철학은 모두 당하는 자의 입장에서만 얘기하기 때문에 노예의 철학³⁷⁾이라고 비판한다(니체, 2011). 때문에 니체가 보기에 근대적 주체는 “무력감이라는 저 날조와 자기기만 덕분에 체념하여 조용히 기다리는 미덕이라는 화려한 의상을 입은 것”(니체, 2011: 55)과 같다. 나약한 인간이 스스로를 합리화하기 위해 만들어진 근대적 주체는 제대로 된 주체라 할 수 없으며 기만적이고 억압적인 주체인 것이다.

어쩌면 그 주체(또는 더욱 통속적으로 말하면 영혼)란 것이 이 지상에서 지금까지 최상의 교리였을지도 모른다. 왜냐하면 바로 그 교리 때문에 대다수의 인간, 온갖 종류의 약자와 억압받는 자가 약함 자체를 자유라 해석하고 그저 그렇게 존재하는 모습을 공적이라 해석하는 숭고한 자기기만이 가능해졌기 때문이다(니체, 2011: 56).

이런 맥락에서 니체는 『차라투스트라는 이렇게 말했다』를 통해 “모든 신은 죽었다. 이제 우리는 초인이 나타나기를 바란다.”(니체, 2015: 394)며 ‘신의 죽음’을 선언하는데, 이는 기실 신의 죽음과 더불어 신에 기반한 기만적 주체로서의 ‘인간’의 죽음을 동시에 의미하는 것이었다.

37) 니체에게 노예란 중세적 신분을 의미하는 것이 아니라 스스로 가치 창조를 하지 못하며, 참나적인 권력이나 돈, 명예만을 쫓는 인간을 말한다. 니체가 보기에 헤겔의 철학은 타자에게 인정받는 것을 중요시 여기는데, 그것은 스스로의 부족함을 의미하기에 노예의 철학이라는 것이다. 노예는 타자를 필요로 하고 타자로부터 스스로를 정립한다면 이와 대비되는 귀족은 자신의 척도를 스스로가 쥐고 있기에 나로부터 시작하여 나 아닌 것을 발견한다(니체, 2011: 249-250)

오늘날의 사유가 필시 인간학의 근절을 위해 기울일 최초의 노력은 아마 니체의 경험에서 찾아보아야 할 것이다. 왜냐하면 문헌학적 비판을 통해, 어떤 형태의 생물학주의를 통해 니체는 인간과 신이 서로에게 속하고 신의 죽음이 인간의 사라짐과 같은 뜻을 지니고 약속된 초인의 출현이 무엇보다도 먼저 인간의 압박한 죽음을 온전히 의미하는 지점을 발견했기 때문이다(푸코, 2012: 468).

푸코는 니체가 선언한 신의 죽음이 “절대자(의 존재)에 종지부를 찍으면서 동시에 인간 그 자체를 살해하는 이중적인 살해 행위”(강미라, 2015: 9)에서 재인용)임을 지적하며, 니체를 현대철학의 선구자로 평가한다. 브라이도티(Rosi Braidotti) 역시 니체의 ‘신의 죽음’은 일종의 의도된 과장의 수사이며, “인간 본성에 부여되어 있던 자명한 지위의 종말, 유럽 휴머니즘적 주체가 형이상학적으로 안정되고 보편적으로 타당하다는 상식적 믿음의 종말”(브라이도티, 2015: 14)을 천명한 것으로 바라본다.

근대적 주체는 선형적이거나 영속적인 고정불변의 것이 아니라 중세 사회를 구성했던 규범과 사유양식들이 붕괴되는 과정에서 이를 극복하기 위한 새로운 기획으로서 구성된 것으로 자연과학의 발달이나 계몽주의 사상의 중요한 근거로 작용되었지만, 이후 근대성과 근대화 과정에서 초래된 여러 가지 부작용을 극복하려 했던 철학자들에 의해서 비판을 받게 된다. 서용순은 현대 프랑스 철학이 근대적 주체를 비판하는 것에서부터 출발했으며, 주체를 일종의 결과이자 구성된 것으로 보았음을 지적한다(서용순, 2013). 근대적인 주체 개념을 비판하고 이를 극복하려 했던 선도적인 철학자로 평가받는 미셸 푸코(Michel Foucault)는 주체 비판을 위해 ‘인간’ 개념을 문제시하며(서용순, 2013: 280) ‘신의 죽음’의 뒤를 따라 ‘인간의 죽음’을 선언하기에 이른다. 양운덕은 푸코가 근대적 주체를 해체하기 위해 초역사적인 ‘인간이란 무엇인가’의 문제를 변형시켜 새로운 문제틀로 구성한 것이라고 주장한다(양운덕, 1999). 물론 인간 개념이란 단일하게 제시되지 않으며 시대와 사회에 따라 각기 다르지만, 이때 푸코가 문제시하는 인간은 인간학에 의해 설정된 지식의 대상과 주체로서의 인간을 뜻한다(강미라, 2015: 16).³⁸⁾

38) 주체로서의 인간이란 “모든 존재자를 자기 자신의 존재와 자기 자신의 진리에 근거지우는 존재자

어쨌든 한 가지는 확실하다. 즉 인간은 지식에 제기된 가장 유구한 문제도 가장 지속적인 문제도 아니다. 누구라도 비교적 짧은 역사와 제한된 지리적 마름질(16세기부터의 유럽 문화)을 검토한다면, 거기에서 인간은 최근에 발견되었다고 확신할 수 있다. (.....) 사유의 고고학이 분명히 보여 주듯이 인간은 최근의 시대에 발견된 형상이다. 그리고 아마 종말이 가까운 발견물일 것이다. (.....) 만약 우리가 기껏해야 가능하다고만 예감할 수 있을 뿐이고 지금으로서는 형태가 무엇일지도, 무엇을 약속하는지도 알지 못하는 어떤 사건에 의해 그 배치가 뒤흔들리게 된다면, 장담할 수 있건대 인간은 바닷가 모래사장에 그려 놓은 얼굴처럼 사라질지 모른다(푸코, 2012b: 515-526).

위 인용문은 푸코의 선언이 함의하고 있는 핵심을 잘 보여주고 있다. 요컨대 ‘인간은 어떤 존재이며 어떠한가’만 한다’는 철학적 사유와 도덕적 당위, 모든 사유의 출발과 대상으로서의 인간이 사실은 모두 담론적으로 구성되었다는 점— 푸코의 표현을 빌리자면 인간은 최근의 “발견물이자 출현한 지 두 세기도 채 안 되”(푸코, 2012b: 20)였으며 이내 곧 사라질 형상이라는 것이다. 『말과 사물』이 발표된 1966년 당시 푸코의 선언은 격렬한 논쟁을 불러일으켰으며, 일부는 이를 인간 혐오나 비인도적 선언으로 여겨 한때 푸코는 히틀러의 추종자로까지 몰리게 된다. 그들이 보기에 푸코는 고귀하고 존엄한 존재인 인간을 모독했으며 공공연하게 인간의 가치를 땅에 떨어뜨린 것이었다. 그러나 철학적 안티-휴머니즘과 인간 혐오는 엄연히 다르며 구분되어야 한다. 푸코는 고정불변의 주체로서의 ‘인간’이 불과 18세기 이후에 만들어진 개념이며 한때 유효하였고 번성하였지만 이제는 파도에 휩쓸려 사라져버릴(혹은 이미 사라지고 있으며 사라져야 할) 구시대의 산물이라고 주장했던 것이다. ‘인간의 죽음’이란 특정한 생물학적 종(種)으로서의 호모사피엔스의 종말이나 개체로서의 인간 개개인의 죽음을 지칭하는 것이 아니라 담론으로 만들어진 근대적 주체로서의 인간이라는 특정 개념의 종말을 의미한다.

(이동성, 2009: 299)를 뜻한다.

푸코가 보기에 각각의 시대는 나름의 에피스테메³⁹⁾를 통해 구성되는데, 주체 역시 특정한 에피스테메를 통해 근대에 구성된 것에 불과한 것이다. 그는 고고학적 연구를 통해 르네상스 시대가 유사성(la ressemblance)이라는 에피스테메, 고전주의 시대가 동일성과 차이의 원리에 입각한 표상(la représentation)을 에피스테메로 가진다고 분석한다.⁴⁰⁾ 그리고 푸코는 근대의 에피스테메의 중심에서 ‘인간’을 발견한다.⁴¹⁾ 인간에 대한 사유가 특정 에피스테메의 산물이라는 것은 그 에피스테메의 종말이 곧 인간의 종말을 가져올 수도 있음을 의미한다. 생각하는 인간으로서 세계의 중심에서 주체로 군림하던 인간은 담론적 구성물에 불과하다는 자기한계를 직면하게 된다(천선영, 2006: 172).

이러한 맥락에서 라캉은 주체란 언어적으로 구조화된 무의식을 통해 대타자인 상징계가 구성해낸 것으로 보았으며, 따라서 주체는 총체성을 지니거나 통일된 것이 아니라 결핍되고 분열되어있다. 알튀세르는 주체가 구성되기 전에 이미 주체 안에 타자가 들어와 있다고 말한다(박명진, 1999: 18). 알튀세르에 따르면 주체란 개개인이 이데올로기 안에서 호명됨에 따라 주체로 구성되는 것이다(주은우, 2005: 39). 즉 이들은 “단일하고 절대적인 주체의 존재양식을 거부”(박명진, 1999: 18)하며 주체가 자명한 것이 아님

39) 에피스테메(épistémè)란 “일정한 시기에 있어서 인식론적 형상들, 학문들, 그리고 형식화된 체계들을 낳게 하는 담론적 실천들을 결합하는 관계들의 총체”이다(푸코, 1997: 266). 즉 상이한 담론의 양태들과 지식·사유체계들을 특정한 양상으로 배치하고 구성하여 특정 학문 분야를 형성하는 관계와 기반을 뜻한다. 푸코에 의하면 근대의 에피스테메는 18세기 후반에 형성되었으며 이 에피스테메가 종언을 고하게 되면 근대적 주체인 인간 역시 사라질 것이라고 공언한다(푸코, 2012b).

40) 방대한 그의 연구를 단순화의 위험을 무릅쓰고 거칠게 요약하자면, 먼저 르네상스 시대의 사유는 ‘유사성’의 에피스테메 위에 세워져 있었다. 세계의 모든 것은 거대한 하나의 연결망 속에서 존재한다. ‘소우주로서의 인간’이라는 개념은 이러한 유사성의 사유 속에서 등장했으며, 인간 이러한 연결망 속에서 다른 존재들과 크게 변별되지 않았다(푸코, 2012, 2장). 고전주의 시대는 유사성을 극복하기 위해 동일성과 차이를 중심으로 측정하고 ‘표상’의 에피스테메 속에서 구축된다. 모든 사물은 위계(order)와 척도(measure)를 기준으로 측정되고 배열되어 일관된 하나의 질서 속에서 배치된다. 고전주의 시대는 겉으로 드러나는 외양과 기능, 즉 표상이 더 중요하였고 그 주체에 대해서는 대체로 무관심하였다(푸코, 2012: 4장).

41) 근대의 사유는 역사를 우선적인 원리로 구성된다. 단순히 측정을 통해 모든 것을 분류하고 배치하여 세계를 구성했던 고전주의 시대와는 달리, 근대는 역사를 통해 사물과 인간을 새롭게 바라보게 된다. 그 이해의 핵심 축은 생명과 노동, 그리고 언어였으며 이제 인간은 역동적으로 움직이며 사물과 분리되어 배치의 바깥에 존재하는 고유한 대상이 되어 통일된 주체성과 특권적 지위를 확보하게 된다(푸코, 2012: 8장).

을 주장한다. 데리다 역시 중심에 위치한 주체를 해체하며 흔적, 유령, 재와 같은 배제당한 주변부에 주목할 것을 요청한다. 포스트구조주의 철학자들을 중심으로 한 이와 같은 일련의 흐름들은 데카르트 이후 근대 철학이 동일성의 논리에서 근대적 주체를 절대화하고 보편자의 위치에 올려놓는 것에 대한 공공연한 반대 선언으로 이해된다. 근대 철학이 주체를 사유와 철학의 전제이자 출발점으로 여긴다면, 현대철학에서 주체는 일종의 사유와 철학의 결과물이며 이제는 해체되어야 할 대상에 불과하다.

푸코는 우리에게 인간의 죽음을 예견함과 함께 이제는 인간학적 잠에서 깨어나야 한다고 촉구하였는데, 이때 그가 문제 삼는 인간학이란 단순히 구성된 인간의 형상과 근대적 주체성에 그치지 않고, 거기에 기반한 휴머니즘(인간주의)과 휴머니티(인문학) 전체를 아우른다. 푸코는 인간이 그러하듯 ‘휴머니즘’ 역시 만들어진 것이며 여기에서 벗어나는 것이 자신의 과제라고 공언한다(밀스, 2008: 63). 강내희(2004)에 따르면 휴머니즘이란 르네상스의 고전 연구에서 비롯된 것으로, 인간을 만물의 척도로 여기고 인간에게 최고의 가치를 두며 인간의 성취 가능성에 대한 낙관주의를 표명한다.⁴²⁾ 또한 휴머니스트는 인간의 본성으로 자율성, 자유, 의도, 언어능력, 합리성 등의 특성을 강조하며 이것을 곧 ‘보편적’ 인간의 본질로 상정한다(강내희, 2004: 4). 이러한 보편성의 기획은 필연적으로 배제를 낳는 폭력을 수반할 수밖에 없으며 결국 휴머니즘적 인간은 “부르주아-이성애-백인-중년-남성”(강내희, 2004: 5)에 한정된다.⁴³⁾ “유일무이하고 자기 규율적이며 내재적으로 도덕적인 인간 이성의 힘에 대한 믿음”(브라이도티, 2015: 24)은 휴머니즘의 핵심이며 이는 헤겔의 역사철학과 결합하여 유럽 중심의 휴머니

42) 최진석(2015)은 1808년 교육학자 니트hammer에 의해서 ‘Humanismus’라는 어휘가 처음으로 사용되었고, 이때의 휴머니즘은 단지 그리스어와 라틴어 교육을 지칭하는 신조어일 뿐 근대적 휴머니즘과는 달랐음을 지적한다. 근대적 휴머니즘이 기원으로 제시하는 인간의 존엄성과 고귀함을 이야기하는 르네상스 시대의 휴머니즘은 애초에 존재한 적이 없었던 허구이다(최진석, 2015: 389-391).

43) 이러한 맥락에서 안티-휴머니즘은 규범적 인간의 분류에서 배제당한 타자들에 주목하는 탈식민주의와 페미니즘 이론과도 긴밀하게 연관된다. 이들은 유럽 중심적이고 남성 중심적인 휴머니즘적 이상에 연동된 단일한 주체성에 대해 거부한다. 예컨대 가야트리 스피박(Gayatri Chakravorty Spivak)은 결정론적이며 단일한 주체성 개념과 마르크스주의의 집단성을 거부하며, 데리다의 해체 전략을 통해 다원적 주체성을 추구한다(스피박, 2006: 15-20).

즘을 이상적이고 보편적인 문명화 모델로 상정하게 된다. 푸코 역시 휴머니즘, 그리고 인간학은 동일하게 “권리, 특권 그리고 주체의 직접적이고 시간을 초월한 가치로서 인간됨의 본성을 만들고자 하는 것”⁴⁴⁾으로 보고 있으며, 휴머니즘이 일정한 윤리의 형식을 ‘보편성’의 이름으로 강요하고 있음을 문제 삼는다. 휴머니즘은 제국주의 시대의 유럽 열강들의 변명이자 당위로 이용되기도 하였으며, 인간의 존엄을 위한다며 인간에게 공격과 파괴를 명령할 때나 공산주의의 수용소 굴라크에서도 휴머니즘의 기치는 높이 올려졌다(최진석, 2015: 384; 브라이도티, 2015: 28).

포스트식민주의 비평가 에드워드 사이드(Edward W. Said)는 휴머니즘은 교육과 깊은 관련을 지니며 이는 “매우 제한적이고 까다로운 모임”과도 같아서 대부분의 사람들을 배제하고 엄격하게 규제하여 문학과 예술을 커다란 벽으로 분리하고 목가적 과거를 신성시했다고 지적한다(사이드, 2012c: 35-37). 그는 애초에 휴머니즘과 인문학이 “그 시기 예술이나 사상, 문화에서 새로운 진리라 할 법한 것, 새로운 것을 구성하고 그 새로움과 관계하고 또 그것을 수용하는 중요한 경험 없이 존재하지 않았다”(사이드, 2012c: 44)는 점을 강조하며 오늘날 미라처럼 굳은 휴머니즘과 인문학이 자신의 본모습을 잃고 “송배와 억압의 도구”로써 기능하게 되었음을 비판한다(사이드, 2012c: 56).⁴⁵⁾ 그가 보기에 다른 문명과 문화를 거부하는 휴머니즘은 과도한 자기찬양에 불과하다. 푸코는 인문학 역시 ‘인간’에 대한 일련의 휴머니즘적 가정으로 구성되어 있으며 보편인 척 하지만 역사 속에서 틀 지워지고 맥락 속에서 정의된 것이라고 지적한다(브라이도티, 2015: 195). 강내희(2004)는 인간중심주의와 휴머니즘에 기댄 기존의 인문학, “단맛과 빛”으로 표상되는 완벽하며 최상의 것인 매튜 아놀드의 교양으로서의 문화 개

44) D. Huisman, “Faucault”, *Dits et écrits II 1976-1988*, p. 1453(강미라, 2015: 26에서 재인용).

45) 그럼에도 불구하고 사이드는 푸코나 데리다와 같은 죽음 혹은 해체라는 급진적 입장을 취하기보다는 유보적인 입장을 취한다. 사이드는 휴머니즘이 제국주의 시대 이후 식민 지배를 받았던 지역들의 국민국가 형성에 일정한 긍정적 기여를 했음을 인정하며, 휴머니즘의 이름으로 휴머니즘에 비판적일 수 있으며(사이드, 2012c: 29), 잘못 사용되고 있다고 해서 반드시 그것을 완전히 파괴하거나 해체해버려야 하는 것은 아니라고 주장한다(사이드, 2012c: 32).

념에 기반하여 정전과 전통을 수호하려는 전통적 인문학을 비판적으로 바라본다(강내희, 2004: 6-8)⁴⁶⁾.

인문학(Humanities)에 함의되어 있는 ‘휴먼(Human)’ 개념, 다시 말해서 무엇이 인식 주체를 위한 기본 준거 단위를 구성하는가에 대해 암묵적으로 가정되어 있는 것은 비트루비우스적 모델이다. 언어에 천부적 재능이 있는 이성적 동물인 ‘인간(Man)’의 이미지다. 지난 30여 년 동안 반휴머니스트들은 ‘휴먼’에 대한 휴머니즘적 정의에 담겨 있던 자기 재현과 사유 이미지 모두에, 특히 초월적 이성이라는 관념 및 주체가 합리적 의식과 일치한다는 개념에 문제를 제기했다. ‘인간’에 대한 이 자화자찬의 자아 이미지는 자기중심적 태도를 촉진한다는 점에서 편파적이며 그래서 그만큼 더 문제가 있다. 더욱이 이 휴머니스트 주체는 가치가 점점 감소되는 위계적 저울로 차이들을 조직해서, 그가 자신의 자아 재현에 포함시키는 것과 더불어 자신의 자아 재현에서 배제하는 것에 의해서도 자신을 정의했다. 이러한 접근 방식은 가치 절하된 차이의 자리에 놓여 있던 성별화된, 인종화된, 자연화된 ‘타자들’에 대해 폭력적이고 적대적인 관계를 정당화하곤 했다(브라이도티, 2015: 186).

종합해 볼 때 휴머니즘과 인문학이 억압과 차별의 기제로 작동하였다는 비판을 피할 길은 없는 듯 보인다. 그러나 프로이트가 말했듯 억압된 것은 반드시 귀환하기 마련이다. 근대 휴머니즘적 주체에서의 억압되었던 구조적 타자들이 자신의 목소리를 내며 사회문화적 운동의 동력을 제공하며 변화를 마련해온 것은 역사적 사실이다. 그리고 이들의 등장은 “과거 휴머니즘의 ‘중심’인 지배적인 주체 포지션의 위기를 나타낸다”(브라이도티, 2015: 53). 브라이도티는 이들이 새로운 주체에 대한 기획으로 나아간다고 주장하는데 그렇다면 인간의 죽음, 주체의 죽음은 단순히 위기가 아니라 인간을

46) 강내희(2004)에 따르면 오랜 기간 동안 문화와 인간 이해의 지배적 패러다임으로 군림했던 전통적 인문학은 20세기 중엽 이후 등장한 문화연구(Cultural Studies)가 휴머니즘의 부작용을 극복하고 지식생산의 범형으로서의 인문학을 비판하는 것에 대해 비인도적이라고 치부하며 학문의 주변부로 내몰았다. 안타-휴머니즘과 비인도주의는 동일시 될 수 없음에도 불구하고 인문학은 문화연구가 인간의 고귀함과 존엄성을 무시하고 있다고 주장하며 여전히 휴머니즘 전통을 놓지 못하고 있다(강내희, 2004).

포괄적이고 다양한 각도에서 바라보게 하는 적극적 대안마련의 기회로 읽을 수 있을 것이다.

이때 주체와 휴머니즘의 해체가 단순히 인간의 본질이나 존재 근거 혹은 기존의 도덕과 윤리를 사라지게 하여 단순히 허무주의나 반-사회적 성향에 빠지게 하려는 기획이 아님을 깨닫는 것은 중요하다. 주체의 죽음, 인간의 죽음은 기존의 특권적 위치에서 스스로를 보편이며 정상이라 여기며 편안하게 안주하고 특권적 위치에서 폭력적이고 배타적이고 오만하게 군림했던 ‘인간’에게 이제 중심이 아닌 주변부, 정착이 아닌 유목, 보편이 아닌 차이, 주체가 아닌 타자의 위치에 서서 사유하고 스스로를 적극적이고 긍정의 주체로 재구성할 것을 요청하는 것으로 이해된다. 죽음은 단순히 상실이나 부정적 함의만으로 축소되는 것이 아니라 긍정과 생성의 가능성을 내포하기에 푸코는 이를 현대철학의 출발점으로 여긴다.

오늘날 인간의 사라짐에 의해 남겨진 공백 이외의 다른 곳에서 사유하는 것은 이제 가능하지 않다. 실제로 이 공백은 결여를 야기하지 않고, 채워져야 할 빈틈을 규정하지 않는다. 이 공백은 사유하기가 마침내 다시 가능한 공간의 전개 이상의 것도 이하의 것도 아니다(푸코, 2012: 468).

푸코는 인간이 끌어내려져 해체된 자리에서 출발하여 이제는 ‘새로운 주체’로 거듭나야함을 촉구한다. 그러나 필요성에 대한 그의 역설과는 별개로 푸코의 연구에서 실질적으로 주체의 저항성은 잘 드러나지 않으며 주체는 언제나 권력기술과 통치에 의해 훈육되고 복종당하여 저항성과 능동적 실천력을 상실하는 판옵티콘 속 대상일 뿐이다.⁴⁷⁾ 적극적으로 정치와 실천적 운동에 참여하기도 했던 사이드가 지적하듯이 푸코는 저항의 가능성을 거의 인정하지 않으며, 일종의 정적주의(quietism)⁴⁸⁾적 입장에 가깝다(사이드,

47) 푸코의 일련의 작업(『광기의 역사』, 『감시와 처벌』, 『성의 역사』)은 병원, 감옥, 학교, 수용소 등을 분석하여 인간이 어떻게 부지불식간에 권력 장치에 의해 통제되어 규율과 감금에 순응하고 내재화하여 저항성을 상실하게 되는가에 집중되어 있다. 그의 후기 작업 『생명관리정치의 탄생』은 국가권력이 이제는 가장 근본적 단위인 생명까지 통제하게 되었음을 역설한다.

48) 명상을 중요시한 신비주의 기독교 종파. 인간의 능동적 행위보다 신의 은총을 기다리는 수동적인 자세를 강조했다(사이드, 2012a: 93에서 옮긴이 주).

2012a: 93). 고대 그리스인의 자기관리에서 새로운 주체성의 대안을 찾으려하는 푸코의 사유는 다소 사변적이고 비정치적이며 과거 회귀적이라는 인상을 지우기 힘들다.⁴⁹⁾ 라캉과 데리다 등 다른 포스트구조주의 철학자들 역시 주체의 죽음에 대한 선언과 그 해체에 집중할 뿐 새로운 주체에 대한 언급은 그 필요성과 가능성에 대한 제시 정도에서 그치는 듯 보인다. 이후 어떻게 새로운 주체를 구성하고 실천해나가야 하는지에 대한 구체적이고 실제적인 대안이나 능동적 실천방안은 제시하고 있지 못한 채 다소 추상적인 수준에서 머물고 만다는 한계점을 지니고 있다.

(2) 로메로좀비: 주체의 죽음과 괴물

주술사에게 조종당하는 부두교좀비가 아닌 현대적 의미에서의 좀비가 탄생된 것은 컬트영화의 대가 조지 로메로(George Romero) 감독의 <살아있는 시체들의 밤>(1968)를 통해서이다. 좀비영화의 효시라 할 수 있는 이 영화는 푸코가 1966년 『말과 사물』에서 ‘인간의 죽음’을 선언하고 불과 2년 후인 1968년 제작되었다. 11만 4천 달러라는 저예산으로 제작된 이 기념비적인 영화가 크게 성공을 거두면서 좀비는 본격적으로 대중문화에 알려지게 된다. 이후에 연달아 제작된 로메로의 ‘좀비 3부작’⁵⁰⁾—<살아있는 시체들의 밤>, <시체들의 새벽>(1978)⁵¹⁾, <시체들의 날>(1985)—은 여러 차례 리바이벌되기도 하면서 좀비장르에 있어 하나의 고전으로 자리잡게 된다. 이를 통해 우리가 익히 알고 있는 좀비의 특성—예컨대 몸이 경직되어 느

49) 푸코는 새로운 주체성에 대한 대안으로 신이 절대적 존재로 등장하기 이전 시대, 즉 고대 그리스인의 도덕적 성찰과 ‘자기배려’의 에토스에서 그 대안을 모색하지만(푸코, 2007), 이는 여전히 다소 추상적이고 개인적 차원에 머무르고 있는 듯 보인다. 또한 인간에 대한 인식변화에 있어 무시할 수 없는 요인인—최근에는 주도적으로까지 보이는— 과학기술에 대한 고려는 거의 나타나지 않는다는 점에서 대안의 주체성 마련을 주도할 수 있는 이론으로 제시하기에는 미흡하다.

50) 조지 로메로의 좀비영화 중에서 초기작품인 60-80년대에 제작된 3편을 일컫는다. 2000년대 이후에도 <랜드 오브 데드>(2005), <다이어리 오브 데드>(2007), <서바이벌 오브 더 데드>(2009)를 내놓았으나 이전만큼의 큰 인기나 주목을 끌지는 못했다.

51) 이 영화의 한국제목은 <좀비들>로 표기되기도 하지만 본 연구에서는 원제에 더 가깝고 현재 널리 쓰이고 있는 <시체들의 새벽>으로 표기하겠다.

릿느릿 움직이고⁵²⁾, 제거하려 해도 끊임없이 다시 움직이며, 오직 뇌를 파괴해야만 멈출 수 있고, 무리를 지어 출현하고, 접촉이나 먹는 행위를 통한 전염되는—이 확고하게 각인된다. 여전히 살아있는 인간이었던 부두교 좀비와 달리 이들은 완전히 죽은 시체들이며 특정인의 의지에 의해 조종되는 것이 아니라 식욕이라는 가장 원초적인 본능에만 이끌려 먹이(인간)를 찾아 다닌다.

김성곤(2007)은 <살아 있는 시체들의 밤>이 제작된 1968년이 마틴 루터 킹의 암살, 로버트 케네디의 암살, 아폴로 8호의 발사 등 미국사에서 중요한 정치적 사건들이 한꺼번에 터져 나온 해이자, 컬럼비아 대학생들의 대학 점거 등 진보주의 사상이 하나의 힘으로 결집되던 해임을 지적하며, <살아 있는 시체들의 밤>이야말로 그런 “시대정신을 잘 나타내 주고 있는 1960년대의 기념비적인 수작”으로 평가한다(김성곤, 2007: 222). 권혜경(2009)은 로메로 이전에도 좀비를 소재로 한 영화들이 있었지만, 로메로는 인간의 살을 먹는 카니발리즘(cannibalism)이라는 금기시된 주제를 정면으로 다룸으로써 좀비 장르의 선구자로 손꼽히게 되었고, 좀비에 “사회적 부패에 대한 은유를 덧입힘으로써” 공포영화의 주제를 부각시켰다고 지적한다(권혜경, 2009: 537).

로메로좀비는—부두교좀비가 지녔던— 미약하게나마 남아있던 인간성마저 상실한 채 괴물이 되어 나타난다. <살아있는 시체들의 밤>에서 좀비는 영화의 제목대로 ‘살아있는 시체(living dead)’로 등장하며, 인간을 잡아먹고 물린 사람도 좀비로 만드는 전염력을 가지게 된다. 이러한 특성들은 이후에 나오는 거의 모든 좀비영화에 영향을 미치는 좀비의 원형적 이미지로 작용한다. 이전의 부두교 좀비와 확연히 다른 로메로 좀비의 특성인 식인(食人)에 대한 무한한 욕구와 타액이나 혈액을 통한 전염, 혹은 무리를 이루며 나타나는 특성은 백인의 입장에서는 이성을 잃고 대화가 통하지 않는 듯 보이는 위협적인 유색인 혹은 대중을 괴물로 만들어 타자화시키는 방식

52) 좀비의 대표적 특징인 느릿느릿하고 무기력하게 걷는 모습은 2002년 <28일 후>나 2004년 <새벽의 저주>에 이르면 뛰어다니고 인간 이상의 괴력을 발휘하는 좀비로 바뀌게 된다.

이다. 이는 아무런 주체적 생각 없이 조종당하면서 사회나 체제를 무너뜨릴 위험성을 지녔다고 여겨지는 노동자들이나 이민자들의 은유이기도 했다. 비숍은 이 시기의 로메로의 영화가 베트남전과 인종차별에 대한 은유로 기능하였다고 주장한다(Bishop, 2006: 18).

<시체들의 새벽>에서 좀비들은 죽은 후에도 살아있을 때의 습관처럼 쇼 핑물로 몰려들어 어슬렁대는데, 여기서 좀비는 자본주의의 화신이자 시장 논리와 시스템에 종속된 노예의 은유로 제시된다. 그리고 로메로 감독의 3 번째 좀비영화인 <시체들의 날>(1985)은 앞의 두 영화와는 달리 좀비에게 일말의 인간성을 부여하며 정치적 함의를 담았지만 대중의 인기를 얻지 못하고 실패하게 되면서 좀비영화는 침체기에 빠지게 되고, 불과 2000년대 초 까지만 하더라도 좀비는 B급 영화나 하위 장르, 혹은 게임에서 명맥을 이어가는, 일상에서 쉽게 보기 힘든 존재들로 전락하게 된다. <시체들의 날>은 로메로 감독이 혁명의 주체로 좀비를 내세우려 했던 새로운 형태의 좀비가 등장하는 영화이다. 하지만 이는 시대를 앞서나간 성급한 시도로 많은 사람들에게 공감을 이끌어내지 못하고 이후에 제작되는 좀비영화들은 대부분 <살아있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>에서 제시된 좀비의 특성과 그 테마에서 크게 벗어나지 못한다(Sills, 2014).

로메로의 두 좀비영화가 큰 성공을 거두고 대중문화의 새로운 아이콘으로 자리 잡게 되면서 로메로좀비는 곧 원래의 좀비(부두교좀비)의 이미지를 압도하며 좀비의 대명사로 받아들여지게 되고 이후 대중문화에 중요한 좀비의 원형적 이미지를 제공하게 된다. 좀비에 물리면 이전의 기억을 전부 잃게 되며, 인간으로서 가졌던 모든 특성이나 인간성— 예컨대 사랑이나 고상함, 명예, 신뢰 등을 모두 잃게 된다. 좀비가 되면 전에 어떤 사람이었는지, 혹은 자신이 먹는 게 누구인지는 전혀 중요하지 않게 된다. 가렛(Gragg Garrett)은 좀비의 이런 특성이 마블(Marvel)사의 코믹북인 <마블 좀비스(Marvel Zombies)>(2005-2006) 시리즈에 잘 재현된다고 이야기 한다.⁵³⁾

53) 이미지는 『Wikipedia』(https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Zombies) 참조.



[사진 3] <마블 좀비즈>(2005-2006)

위의 사진에서 볼 수 있듯 <마블 좀비즈>시리즈는 마블의 여러 히어로들이 좀비가 되었다는 평행우주 설정으로 진행되는 인기 코믹북 시리즈이다. 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 마블 세계관에서 타인을 위해 자신을 기꺼이 희생하여 인류를 악에서 구해내는 고결하고 이타적이며 높은 도덕심을 지닌 캡틴 아메리카, 스파이더맨, 토르 등의 히어로들조차도 좀비가 되면 자신의 배고픔을 이기지 못하고 인육을 탐하게 된다(Garrett, 2015: 50). 이처럼 가장 반이성적이고 반도덕적인 좀비의 존재는 근대적 인간 주체가 지녔다고 가정되며, 다른 존재들과 가장 구별되는 지점으로 제시되는 인간다움과 휴머니즘적 성품들—이성, 도덕성, 윤리 등을 철저히 짓밟는다.

헤일스(N. Katherine Hayles)는 근대적 휴머니즘의 극단적 예로 질리언 브라운의 거식증 연구를 든다. 거식증 환자들은 “신체를 자아의 고유한 부분이 아니라 지배와 제어의 대상으로 여기”는 데카르트적인 주체를 극단으

로 밀어붙인 사람들이다. 이들은 “자기제어를 극단적으로 받아들이면서 자유주의적 휴머니즘 주체의 중심이 신체가 아닌 정신에 있다는 물질적 증거인 해골같이 초췌한 육체의 이미지를 만들어 낸다”(헤일스, 2013: 27-28). 자유주의적 휴머니즘 주체들은 정신과 신체를 이분법적으로 나누고 정신을 우위에 둔 채, 끊임없이 육체를 구속하고 규율하며 지배하려 한다. 반면에 좀비들은 정신보다 오히려 육체가 내리는 절대명령인 배고픔에 굴복하며 살아있는 육체를 식인 하려한다는 점에서 철저히 반근대적 주체이다.

로메로의 영화 <살아있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>에서 좀비는 인간에서 시체로, 삶에서 죽음이라는 회복될 수 없는 실존적인 변화를 겪으면서 미약하게나마 붙잡고 있던 인간의 지위를 박탈당하고 비로소 괴물로서 거듭난다. 이는 좀비가 타자의 역할을 짊어지기 위해서는 최대한 혐오스런 모습이 요구되었기 때문이다(김예은, 2013: 17). 푸코가 지적하듯이 인간은 주체가 되는 과정에서 특정한 방법으로 타자를 포섭시키는데, 자신과 다르다고 여겨지는 것, 혹은 이해할 수 없다 여기는 것들을 제멋대로 규정 짓고 이름을 붙여 배제함으로써 특권을 획득하고 비로소 주체가 될 수 있다(푸코, 2006: 312-313).⁵⁴⁾ 하지만 역설적으로 주체와 타자, 인간과 괴물 사이의 구별은 더욱 모호해지는 상황을 맞는다.

로메로좀비는 시체가 되고, 카니발리즘(cannibalism)을 수행함으로써 더욱 끔찍하고 야만적인 괴물성을 획득하지만, 동시에 그들이 지닌 전염이라는 성질은 누구라도 순식간에 좀비로 만든다. 방금 전까지 나와 똑같은 인간이었던 등장인물들이 순식간에 좀비가 되어 인육을 뜯어먹기 시작한다. 때문에 좀비가 물고 오는 재앙은 곧 인간 스스로 초래한 파멸이다. 권혜경은 좀비 서사에서 좀비가 외부에서 온 것이 아니고, 그 원인이 구체적으로 제시되지 않기에 이는 좀비가 곧 “바로 우리들 자신으로부터 변할 수 있다”는 의미를 지니고 그래서 더 공포스러운 괴물임을 지적한다(권혜경, 2009: 540). 일반적인 재난영화 혹은 괴물영화에서 위협은 외부로부터 온

54) 예컨대 푸코에 의하면 근대 이성적 주체의 형성 과정에서 심리학과 의학은 광기를 과학적으로 설명하기 위해 비이성으로 규정짓고 침묵시키고 배제한다(푸코, 2003).

다. 그리고 그것을 해결하기 위해 내부의 단결과 균질성이 강화되지만, 좀비는 내부로부터의 위협이다.

로메로 감독은 한 인터뷰에서 자신의 영화 <살아있는 시체들의 밤>이 “대중매체, 종교, 제도화된 가족제도의 남용, 집단이기주의를 비판했으며 타인의 의견을 받아들이지 못하는 인간의 편견을 꼬집”으려 했다고 밝히고 있다(Biodrowski, 2008). 이는 로메로의 진지한 의도가 기성체제인 미디어, 종교, 제도, 인간의 편견에 저항하는 것이었음을 보여준다. 로메로의 작품은 좀비를 괴물로 재현하지만 동시에 끊임없이 좀비와 인간 사이의 경계를 문제삼음으로써 오히려 문제적인 작품이 된다. 로메로는 <살아있는 시체들의 밤>에서 흑인인 벤(두안 존슨)을 주인공으로 내세우는데 이는 1960년대에는 매우 이례적인 사례였다(권혜경, 2009: 543). 다른 백인들이 우왕좌왕하며 혼란에 빠져있거나 비인도적이며 비합리적인 행태를 보이는 와중에도 유일한 흑인인 벤은 가장 이성적이며 용감하고 고결한 행동을 보이는 인물이다. 그는 좀비들과의 처절한 사투 끝에 최후까지 생존하지만 영화의 마지막 장면에서 백인들로 구성된 좀비 토벌대에게 허무하게 살해당하고 만다.

당시 관객들의 기대와는 달리 주인공이 흑인이었다는 점, 이 흑인이 무지하거나 힘만 앞세운 감정적 인물이 아니라 백인들보다 훨씬 이성적이며 현명하다는 점, 또한 처절한 사투 끝에 최후까지 생존한 벤이 관객들의 기대와는 달리 백인 토벌대에 의해서 허무하게 살해당했다는 점은 이 영화의 문제적 지점들이다. 토벌대는 혐오스러운 좀비들을 손쉽게 처단하며 마치 구원의 십자군처럼 등장하지만 무고한 벤을 살해한다. 그리고 살해의 이유가 벤을 좀비와 동일하게 보고 구분하지 못했기 때문이라는 점은 당시 백인들이 가지고 있던 흑인들에 대한 인식을 적나라하게 폭로함과 동시에 인종차별에 대한 신랄한 비판을 수행하는 기능을 한다. 이는 좀비가 악이고 백인은 선이라는 고정관념을 해체하며, 무고하고 죄가 없는 주인공을 살해하는 불편한 방식의 결말을 통해 관객들에게 충격을 안겨준다(권혜경, 2008: 544-545). 이러한 파열들은 근대적 인간 주체와 그에 기반한 휴머니즘적 이상이 종말에 이르렀음을 보여주고 있다.



[사진 4] <살아있는 시체들의 밤>(1968)

이 영화에서는 좀비가 자신들의 가족을 살해하는 장면이 두 차례에 걸쳐 등장한다. 첫 장면에서 오빠인 자니(러셀 스트레이너)와 여동생 바브라(주디스 오디)는 아버지의 묘소를 방문한다. 그들은 이 지루하고 무의미한 연례 행사를 전혀 하고 싶지 않아하지만 늘 어머니의 성화에 못 이겨 억지로 떠밀려서 수행한다. 이 불쾌한 이벤트에 대해 직접적으로 환멸을 표시하는 자니에 비해 바브라는 보다 수동적이다. 자니는 지루함을 못 이기고 어릴 때 하듯이 괴물 흉내를 내며 바브라를 놀리다가 좀비와 맞닥뜨리게 되고 그와 싸우다가 죽게 된다. 바브라는 간신히 도망쳐 농장에 숨어들었지만, 수많은 좀비 떼와 역시 좀비가 되어 앞장서서 함께 몰려온 자니에 의해 살해당하고 먹힌다. 더욱 충격적인 장면은 지하실에서 좀비에게 공격당한 딸 카렌을 정성껏 간호하던 부모들이 좀비가 된 딸에게 살해당하는 장면이다. 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 영화의 후반부에 좀비로 되살아난 딸은 부모를 살해하고 그 살점을 뜯어먹는다. 이는 이성애적이며 규범적 가정이 맞이하는 파국의 모습과 모성애의 파멸이라는 충격적 장면을 통해 낯은 휴머니즘에게 극단적 방식으로 내리는 사형선고이다.



[사진 5] <시체들의 새벽>(1978)

<시체들의 새벽>에서는 좀비들의 추격을 피해 SWAT 팀원인 피터(켄 포리)와 로저(스콧 H. 라이니거), 그리고 방송국 직원인 프랜(게일른 로스)과 스티븐(데이비드 엠지)이 쇼핑몰로 모여든다. 이들은 쇼핑몰에 있던 좀비를 몰아내고 마음껏 값비싼 물건들을 훔치며 향락을 누리고 있다. 그러던 그들의 앞에 오토바이를 탄 갱단⁵⁵⁾이 나타나게 된다. 위의 사진에서 볼 수 있듯이 이들은 무기를 앞세워 쇼핑몰을 마음껏 약탈하여 쑥대밭으로 만들고 마치 오락을 즐기듯이 장난스럽게 좀비들을 마구 살육한다. 이 영화에서 살아있을 때의 습관대로 아무런 생각 없이 쇼핑몰로 몰려온 무기력한 좀비들 보다는 더욱 큰 위협과 타락으로 제시되는 것은 다름 아닌 갱단으로 대표되는 인간들이다. 이 장면을 보는 관객들은 자연스럽게 인간의 잔인함에 몸서리치고 오히려 순진해 보이는 좀비에게 동정심과 연민을 느끼며 감정을 이입하게 된다. 좀비가 더 인간답고 인간이 좀비보다 더욱 추하고 비인도적으로 보이는 이런 상황은 인간과 좀비의 경계를 문제 삼는다.

55) 김성곤(2007)은 이때의 오토바이족이 극우파를 의미하며 영화가 이들의 잔인성을 부각시킴으로써 정치적 성향을 띠며 좌우 이데올로기의 대립 문제를 제기하고 있다고 분석한다(김성곤, 2007: 222).



[사진 6] <시체들의 새벽>(1978)

전작 <살아있는 시체들의 밤>에서 흑인 주인공인 벤만이 진취적이고 용기 있는 인물로 그려지는 반면 여성 캐릭터가 수동적이며 무기력하게 제시된다면, <시체들의 새벽>에서 가장 현명하고 용감한 인물은 방송국 직원인 여성 프랜이다. 임신부인 프랜은 바깥이 좀비로 가득한 절망적인 상황에서도 마트 안에서 새로운 생명을 키워내고 있는 희망이자 생명력으로 제시된다. 위의 사진에서처럼 프랜은 마지막 장면에서 직접 헬기를 몰고 흑인인 피터와 함께 좀비들로 뒤덮여 생지옥이 된 쇼핑몰에서 탈출하는데 성공한다. 비록 영화는 헬기의 연료가 얼마 남지 않았음을 보여주면서 이 탈출의 끝이 과연 생존으로 이어질지는 미지수이지만, 주인공이 토벌대에 의해 살해당하는 충격적 결말을 보여주었던 전작과는 달리 <시체들의 새벽>은 탈출의 모습을 통해 일말의 희망과 가능성의 열린 결말을 제시한다. 그리고 살아남은 두 명의 인물이 각각 여성과 흑인이라는 점 역시 의미심장하다.

로메로 감독의 두 편의 좀비영화가 큰 성공을 거두게 되면서 이 장르의 잠재력을 알아본 제작사들에 의해 여러 좀비영화들이 1980년대 중반까지 제작되었으나 대부분의 작품은 아류작의 수준을 벗어나지 못한다. 게다가 1983년에 마이클 잭슨의 노래 <스릴러>의 뮤직비디오에서 좀비가 춤을 추

며 코믹한 모습으로 등장하게 되면서 이제 좀비는 무서운 괴물이 아니라 코믹의 이미지가 강해진다(Bishop, 2009: 18). 이런 상황 속에서 로메로 감독은 1985년 냉전 시대를 은유하는 새로운 좀비영화 <시체들의 낮>을 제작 하지만 관객들의 외면을 받으며 실패하게 되면서 좀비 장르는 1990년대까지 침체기를 맞이하게 된다. 비숍은 <시체들의 낮>이 실패하게 된 이유에 대해서, 좀비영화가 성공하기에는 1980년대와 1990년대의 미국 사회의 분위기가 이전만큼 불안하거나 부조리하지 않고 안정기에 접어든 것처럼 보였기 때문이라고 주장한다. 1990년대에 접어들면서 미국은 전례 없는 경제 성장을 이루게 되었으며, 동시에 국제 정세 역시 안정적이 되었다. 냉전이 끝나고 베를린 장벽은 붕괴되었으며, 걸프전 역시 해결된 것처럼 보였다. 물론 지구 곳곳에서는 국제적인 제노사이드나 참혹한 학살이 끊임없이 자행되었지만 클린턴의 성추문 사건이 언론의 헤드라인을 휩쓸게 되면서 별다른 관심을 끌지 못하게 된다(Bishop, 2009: 18). 이런 사회적 맥락 속에서 좀비는 더 이상 주목 받지 못한 채 피터 잭슨(Peter Jackson) 감독의 <데드 얼라이브>(1992)에서처럼 슬랩스틱 코미디 장르로 재현되거나, 몇몇 게임을 통해서 간신히 명맥을 이어가게 된다.⁵⁶⁾

56) 이 시기에 주목을 받은 좀비 게임으로는 이드 소프트웨어(id Software)사의 <둠(Doom)> 시리즈와 캡콤(Capcom)사의 <바이오하자드(Biohazard)> 시리즈, 그리고 세가(Seга)사의 <하우스 오브 더 데드(The house of the dead)> 시리즈가 있다. 이 게임들은 각각 <둠>의 경우 1993년, <바이오하자드>와 <하우스 오브 더 데드>는 1996년에 처음 제작되었으며 큰 성공을 거두며 현재까지 계속해서 시리즈물로 제작되고 있다. 특히 <바이오하자드>는 2002년 영화 <레지던트 이블>로 제작되며 새롭게 좀비 장르의 유행을 견인하기도 하였다.

3. 파국의 시대 속 주체와 밀레니엄좀비

(1) 파국의 시대와 주체

포스트구조주의 철학자들이 목도했던 시대를 지나 그들의 예견보다 더욱 빠른 속도로 변화하는 시대에 살고 있는 우리는 적어도 어떤 능동성과 실천력을 지닌 새로운 주체의 마련이 시급하다. 그러나 새로운 주체에 대한 전망과 필요성에 대한 여러 학자들의 역설에도 불구하고 우리는 여전히 그 실질적인 대안마련에 성공하지 못한 것처럼 보인다. 이 공백은 전 세계적 경제 문제와 과학적 진보라는 두 가지의 압력으로 더욱 파괴적인 방식으로 심화되고 있다. 신자유주의와 전 지구적 금융자본주의 체제의 강화는 인간을 소비와 욕망의 주체로만 환원·축소시키고, 끊임없는 자기계발의 주체로만 호명하고 있으며(서동진, 2009) 이에 대한 전복과 저항의 힘은 그 미미한 가능성마저도 분쇄되어버리는 것 같다. 바우만이 예리하게 지적하고 있듯이 액체처럼 녹아내리는 현대사회와 사회 안전망 속에서 모든 것은 오롯이 개인의 책임이 되며(바우만, 2009), 이런 시스템에서 낙오한 자들은 게으르고 노력하지 않은 자들이고 자기 계발에 실패했기 때문으로 치부된다.

여기에 국제적 테러리즘의 심화, 쓰나미나 지진 등의 전 지구적 규모의 자연재해, 에볼라나 에이즈 등의 세계적 유행병의 증가, 인수공통감염병⁵⁷⁾의 잇따른 확산 등은 세계와 미래에 대한 부정적 전망을 더욱 심화시킨다. 최근의 일련의 파괴적인 상황들은 주체의 취약한 실존을 그 토대부터 붕괴시키며 불가피하게 파국⁵⁸⁾과 종말에 대한 상상과 그 속에서 타자성과 괴물성에 기반한 호모 사케르⁵⁹⁾적 인간의 형상을 떠올리게 만든다. 이제 전 세계는 이른

57) 인간과 동물 간에 종을 넘어 상호 전파되는 전염병으로 한국에서도 광우병(bovine spongiform encephalopathy), 조류인플루엔자(Avian Influenza), 메르스(MERS Corona Virus) 등을 겪으며 결코 안전지대가 아님을 보여주었다. 브라이도티에 따르면 이러한 전염병은 인간과 동물 사이의 경계를 해체시키며 동시에 부정적인 방식으로 유대를 강화시킨다. 브라이도티는 이를 '포스트휴먼 조건' 중 하나로 제시한다. 이는 핵전쟁 시대의 인류의 종말이라는 유대를 넘어서, 모든 종의 종말이라는 죽음과 파괴의 유대를 강화한다고 주장한다(브라이도티, 2015: 144-145).

58) 문강형준에 따르면 '파국(破局)'은 '깨어지는 판'의 뜻을 지니며, 지진과 같이 평온한 일상에 갑작스럽게 찾아온 진동과 균열로 인해 모두가 절멸로 향하는 전례 없는 위기의 형국을 뜻한다(문강형준, 2012: 11).

바 “‘비상상태(Ausnahmezustand, 예외상태)’가 상례임을 가르쳐”(벤야민, 2008: 336-337)주며 윤리적 진공상태가 되고 있다. 타자성과 외국인에 대한 혐오, 난민에 대한 폭력, 동물에 대한 학대 등의 폭력성과 배타성의 심화는 우리시대의 주요 특징이다. 다른 한편에서 과학적 진보는 인간과 다른 생물들 사이에 존재했던—혹은 존재한다고 믿어졌던—경계선, 가장 기본적인 생물학적 근거마저도 무참히 해체해버림으로써 인간의 존엄성과 특권의 근거는 뿌리부터 해체될 위험에 놓이고 만다. 이제 인간의 신체는 기계를 통해 확장될 수 있으며, 차머스에 따르면 인간의 정신 역시 고정된 불변의 것이 아니라 신체와 더불어 확장이 가능하다고 설명된다(신상규, 2015).

2016년 3월에 이루어진 구글의 인공지능 알파고(AlphaGo)와 프로 9단 이세돌과의 바둑대결은 전 세계인의 이목을 집중시켰다. 사람들은 인간을 초월하는 인공지능의 등장에 대해 큰 관심과 함께 우려 섞인 시선을 보내며 이세돌의 승리를 기원했지만 알파고는 예상을 상회하는 성능을 보이며 3연승으로 승리를 일찌감치 확정지었다. 경우의 수가 많지 않아 일찌감치 인간을 제쳤던 체스에 비해, 바둑은 우주의 원자 수보다도 많은 경우의 수를 지녔기에 인공지능이 범접하기 쉽지 않았던 영역으로 여겨졌고, 때문에 그 파장은 생각보다 커 보인다. 이는 인류의 오래된 상상, 인간의 능력과 지능을 초월하는 인공지능의 등장이 머지않았음을 우리에게 다시 상기시킨다. 한스 모라벡(Hans Moravec)은 2030-2040년이 되면 로봇이 ‘인공적 종(artificial species)’으로 탄생하게 될 것이라고 예측하고 있다(김은령, 2013: 316-317). 미래학자이자 트랜스휴머니스트로 분류되는 레이 커즈와일(Ray Kurzweil)은 2029년이면 인간에 버금가는 인공지능이 출현할 것이며, 그가 특이점으로 제시하는 2045년이 되면 인간 지능을 훨씬 초월하는 강인공지능이 출현할 것이라고 주장한다(커즈와일, 2007: 358-360). 인공지능 혹은 인간을 뛰어넘는 존재의 등장은 얼마 전까지만 해도 일견 허무맹

59) 아감벤에 따르면 호모 사케르(homo sacer)란 고대 로마에서 범죄를 저지른 자들로 ‘사케르’란 ‘신성한’의 의미와 ‘저주받은’의 의미를 동시에 지닌다. 호모 사케르는 살해당하더라도 그를 죽인 자에게 책임을 물을 수 없다는 점에서 법적 질서에서부터 배제 당했으며, 신에게 제물로 바칠 수도 없다는 점에서 신적 질서에서도 배제당한 생명들이다(아감벤, 2008).

랑한 소리나 공상과학 소설처럼 여겨졌지만 이제는 알파고의 승리를 목도하면서 손에 잡힐 듯 가까워진 것처럼 보인다.

21세기가 끝나기도 전에 인간은 더 이상 지구상에서 혹은 우주상에서 가장 지능이 높거나 가장 뛰어난 능력을 지닌 개체가 아니게 될 것이다. 사실상 이와 같은 증언은 우리가 어떻게 인간을 정의하는가에 따라 진실 여부를 판단할 수 있다. 따라서 21세기의 중요한 정치적이고 철학적인 화두는 우리가 누구인지를 정의하는 문제가 될 것이다(커즈와일, 1999: 2).

커즈와일은 철학적 안티-휴머니즘과는 다른 각도— 기술과학의 견지에서 인간에 대한 새로운 규정과 정의가 시급하다고 보고 있다. “지금은 우리 시대의 과학과 생명 기술이 생명체의 구조와 성질 자체에 영향을 주고 있으며 오늘날 인간에 대한 기본 참조틀이 무엇이어서 하는지에 대한 우리의 이해를 극적으로 변화시키고 있”(브라이도티, 2015: 56)기 때문이다. GN R60)혁명으로 대표되는 과학적 진보는 인간과 다른 존재자들 간의 경계를 근본에서부터 허물어 자기인식의 사유를 변화시키고, 인간을 능가하는 새로운 존재의 출현을 예고하여 우리에게 강력하게 “휴머니즘(인간주의) 이후 시대를 생각하도록 요구”(강내희, 2009: 28)하는 조건들이다.

알파고의 승리는 인간의 존엄성을 구성하는 큰 요소였던 ‘이성’— 다른 동물과 구분 짓고 초월성과 우월성의 근거를 마련해 주었던 가장 큰 요소가 무너짐에 따라, 인간의 존엄성도 함께 무너져 내리지 않을까에 대한 우려가 자연히 뒤따르게 만든다. 조르그너(Stefan Lorenz Sorgner)가 주장하듯이 인간의 존엄성이란 인간과 다른 생명체 간의 범주적 구별을 함축한다. 이는 기독교적이고 칸트적인 유산으로, 신의 모습대로 창조된 인간만이 이성적 영혼과 비물질적 자의의식을 지녔으며, 인간만이 주체이고 존엄성을 가진다는 생각을 도출해낸다(조르그너, 2013: 149). 이러한 세계관은 정상적인 인간만이 주체성과 존엄성을 지니며 이와 구별되는 타자를 차별하고

60) 커즈와일이 주장하는 GNR 혁명이란 유전학(genetics), 나노기술(nanotechnology), 로봇공학(robotics)분야의 급격한 발전으로 점차 기술과 인간 지능이 융합되면서 2040년대 중반이 되면 인간 지능의 초월하는 인공지능이 등장할 것이라는 견해다(강내희, 2009).

배제하는 논리적 근거로 작용하며, 푸코나 데리다를 비롯한 여러 사상가들에 의해 공격받아 왔으나 오늘날까지 사라지지 않고 면면히 이어지고 있다. 그러나 유사 이래 처음으로 인간과 대등한, 혹은 더 우월할 수 있는 존재와 대면하게 되면서 이러한 이원론적 세계, 인간의 존엄성과 도덕, 근대적 계몽주의에 기반한 인간의 정의, 주체성은 모두 무너져 내릴 위기에 처한다.

이러한 일련의 상황들은 20세기 후반 포스트구조주의 철학자들이 ‘인간의 죽음’과 ‘탈인간중심’을 주장했을 때의 상황보다 훨씬 더 긴박하고 중대하게 우리에게 새로운 주체성에 대해 사유할 것을 요청한다. 한편으로 오늘날의 전 지구적 신자유주의는 그 바깥을 허락하지 않으며 모든 종을 시장과 자본의 논리 속으로 녹여냄으로써 그 경계를 허문다. 최근의 전 지구행성적 상황은 그뤼첸(Paul Crutzen)이 제시한 인류세⁶¹⁾라는 용어가 적절히 지칭하는 듯 보인다. 이는 원하던 원치 않든 인간뿐 아니라 인간 아닌(non human) 존재들— 동물, 바이러스, 지구, 기계를 포함한 모든 것을 하나로 엮는 강력한 유대를 형성하며 다른 존재자들을 수평적 관점에서 바라볼 것을 촉구하도록 강제한다.

문제가 되는 것은 이 해체의 방식이 긍정의 방식이 아니라 부정의 방식, 즉 인간이 지녔던 특권적 지위의 확산이 아닌 비인간이 짊어졌던 취약성과 타자의 위치가 전면적으로 확산되고 있다는 점이다. 브라이도티가 지적하듯 콘라드의 끔찍한 말 “야만인을 박멸하라!”는 이제 인간 종을 넘어 그 증오가 모든 종에게까지 확장되는 언명이 되어버렸다(브라이도티, 2015: 183). 이는 우리의 세계가 데카르트 이후 거대한 변화를 겪었음에도 불구하고, 또한 현대철학의 끊임없는 비판에도 불구하고 근대적 주체가 여전히 자신의 위치를 놓지 않으려하며 사유의 중심에 위치해 있기 때문이다. 새로운 주체성 마련에 대한 긴급한 요청에도 쉽게 사라지지 않는 공고한 인간중심주의는 결국 스스로에 대한 부정적 인식과 취약한 기반의 전면적 확대를 통해 종말론적 유대의 전 지구적 공유라는 결과를 낳게 된다.

61) 인류세(人類世, anthropocene)는 네덜란드의 노벨 화학상 수상자 파울 크뤼첸(Paul Crutzen)이 제시한 개념으로 인류가 지구의 기후와 생태계를 변화시켜 만들어낸 새로운 지질시대를 뜻한다. 인류세 개념은 인간이 초래하는 환경의 변화가 이제 지구상의 모든 생명의 생존에 영향을 미치게 되었음을 지적하며 인간과 다른 생물들 사이에 상호연계와 연결성을 강조한다.

(2) 밀레니엄좀비: 파국 속 자기계발과 각자도생

내 생각에 그들(좀비)은 이 미치고 무서운 시대를 살아가는 우리의 매우 실재적인 불안감을 잘 반영하고 있다. 좀비 서사는 사람들에게 세상의 진짜 문제를 바라보게 하는 가상의 렌즈를 제공한다(맥스 브룩스 인터뷰 중).⁶²⁾

베스트셀러 소설 『세계 대전 Z』의 작가 맥스 브룩스(Max Brooks)는 한 인터뷰에서 우리 사회의 감추어진 문제점을 폭로하는 밀레니엄좀비 서사의 사회적 기능을 잘 지적한다. 밀레니엄좀비가 브룩스의 말대로 사람들의 불안감을 반영하며 현대사회의 문제점을 드러내고 있다면 그 불안감과 문제점은 무엇이며 또 그 원인은 무엇일까?

조지 로메로 감독의 좀비 3부작 마지막 편 <시체들의 날>의 실패 이후 침체기를 맞이했던 좀비영화는 2002년 대니 보일(Danny Boyle) 감독의 <28일 후>(2002)가 크게 성공하면서 새로운 국면을 맞이하게 된다. 비숍은 <28일 후>가 비로소 좀비의 ‘세 번째 물결’을 일으켰고, 현재에도 이 물결은 지금까지도 지속되고 있다고 주장한다(Bishop, 2010: 222). 로메로의 영화에서 등장하는 좀비들은 느리고 멍청했다. 그런 그들이 무서운 이유는 단지 잘 죽지 않는다는 점—이미 한 번 죽었지만 신체적 움직임을 완전히 정지시킨다는 의미에서—과 혼자가 아니라 수많은 개체수를 가지고 끝없이 나타나 완전한 제거가 거의 불가능해 보인다는 점이였다. 이런 요소들은 중산층 혹은 극우파들이 지닌 노동계급이나 이민자들에 대한 공포의 적절한 은유였다. 그러나 <28일 후>나 조지 로메로 감독의 <시체들의 새벽>(1978)의 리메이크 영화인 잭 스나이더(Zack Snyder) 감독의 <새벽의 저주>(2004)⁶³⁾에 이르면 이제 좀비들은 더 이상 답답하게 느릿느릿 걷지 않고 인간처럼, 혹은 인간의 속도를 상회하며—<새벽의 저주>에서는 달리는 차의 속도를 따라잡는 좀비가 등장 한다— 더 빠르게 뛰기 시작한다. 좀비

62) 『Max Brooks』(<http://www.maxbrookszombieworld.com>)

63) 로메로 감독의 <시체들의 새벽>(1978)의 잭 스나이퍼 감독의 리메이크 영화인 <새벽의 저주>는 <시체들의 새벽>과 영어 원제가 <Dawn of the Dead>로 동일하다.

는 더 이상 무기력한 모습으로 등장하는 것이 아니라 주먹으로 문을 부수고 높은 벽을 뛰어넘는 등 보다 강력한 힘을 획득한다. 비숍은 <28일 후>를 기점으로 하여 2002년 이후 등장하는 새로운 형태의 좀비영화들을 ‘밀레니엄좀비 영화(Millennial Zombie Cinema)’로 통칭한다(Bishop, 2010: 12).

김민오는 2001년 알카에다에 의해 자행된 9/11테러와 이후의 중동전쟁, 대규모의 전염병, 자연재해, 신자유주의가 불러온 금융위기와 부의 양극화는 언제라도 세계가 금방 멸망할 수 있다는 불안감을 가져다주었고, 이는 2000년대 이후 쏟아져 나온 좀비영화들에서 잘 재현되었다고 지적한다(김민오, 2014a: 270). 밀레니엄좀비 영화들은 세계의 필연적인 몰락 혹은 임박한 종말에 대한 상상이다. 때문에 밀레니엄좀비 영화들은 더욱 묵시록적이며 비관적 분위기와 어조를 보이고 있으며 좀비들은 이전보다 더욱 강력한 괴물의 형상으로 등장한다. 신자유주의가 초래한 전 지구적 위기와 파국의 풍경을 좀비 묵시록을 통해 효과적으로 묘사한 것으로 평가되는 이 영화들에서 좀비는 더욱 빠르고 호전적인 모습으로 등장한다. 이는 1960년대 로메로좀비와 비교했을 때 더욱 타자성과 괴물성이 극대화된 좀비이다. 사회적인 불안과 공포가 만연한 상황이 좀비를 더욱 무섭고 강력한 괴물로 소환하게 되는 것이다. 이제 실제적인 위협으로 다가오는 밀레니엄좀비는 보는 이로 하여금 임박한 파국을 체감하게 만들며 좀비는 다시금 큰 인기를 끌게 된다. 좀비 서사는 점차 늘어나 어느새 대중문화 전반을 휩쓸며 영화뿐만 아니라 소설, 드라마, 게임에 이르기까지 전 방위로 자신들의 영역을 넓히기에 이르고 2000년대 중반 이른바 ‘좀비 르네상스’를 맞이하게 된다(Bishop, 2010).

9/11테러 이후 자신들이 사는 세계가 결코 안전하지 않으며 언제든지 무너지고 종말로 치달을 수 있음을 눈앞에서 목도한 미국인들은 더욱 빠르고 호전적인 좀비를 등장시켜 인류문명이 멸망하는 순간을 효과적으로 재현한다. 이전의 로메로좀비가 주로 한적한 집(<살아 있는 시체들의 밤>의 경우)이나 쇼핑몰(<시체들의 새벽>의 경우)과 같은 한정되고 고립된 밀실의 공간

에서 진행되었다면 다음 사진에서 볼 수 있듯이 밀레니엄좀비 서사들이 그려내는 것은 도시 전체, 국가 전체 그리고 더 나아가서 인류문명 전체가 맞이하는 파국의 풍경이다. 밀레니엄좀비 서사들의 범람 속에서 주목해야할 점은 많은 사람들에게 좀비 아포칼립스에 대한 공포가 단순히 서사적 상상이나 엔터테인먼트로만 그치는 것이 아니라 그것이 실재하는 위협이자 공포로 받아들여진다는 점이다.



[사진 7] <레지던트 이블>(2002)

실제로 언론에서는 좀비가 출몰했다는 의혹을 제기하는 뉴스가 심심치 않게 다뤄지곤 한다. 2012년 미국의 마이애미에서는 31살의 남성이 노숙인의 얼굴을 뜯어먹은 일명 ‘마이애미 좀비’ 사건이 일어났는데, 언론은 이를 두고 드디어 ‘좀비 아포칼립스’가 시작된 것이라는 보도를 쏟아냈다 (Linnemann 외, 2014: 507). 이런 식의 의혹과 공포가 계속해서 끊이지 않자 미국의 질병통제예방센터(CDC)는 “좀비 아포칼립스에 대비하고 있다면 당신은 어떤 위급사항에도 준비하고 있는 것입니다”라는 구호를 내세우며 “재난대비 기본수칙 101 : 좀비 아포칼립스(Preparedness 101 : Zombie Apocalypse)”이라는 교육 프로그램을 진행하기도 했다(이동신, 2014: 121). 미국에서는 “아포칼립스에서 살아남기”라는 슬로건을 내걸고

좀비 서바이벌 코스를 제공하는 주말캠프가 열리고 있다. 이 캠프에서는 좀비분장을 한 가짜 좀비들과 전투를 벌이고, 위험한 상황과 유해한 환경 속에서 살아남을 수 있는 기초적인 생존기술에 대해 배우고 연습한다(김성곤, 2014).

즉, 밀레니엄좀비가 선풍적인 인기를 끌고 있는 것은 단순히 장르적 재미나 시각적 쾌락 때문만이 아니라 실제 세계의 종말이 임박하고 좀비들이 출몰했을 때 어떻게 해야 살아남을 수 있는지에 대한 ‘생존전략’에 사람들이 관심을 갖기 때문이다. 그것은 오늘날의 세계가 알카에다나 IS등의 광신도나 극단주의자들의 테러, 대규모의 지진이나 쓰나미 등의 자연재해, 전 세계적 유행병—조류독감, 메르스, 에볼라 바이러스, 광우병 등—의 범람으로 치명적인 위기상황에 처해 있기 때문이다. 밀레니엄좀비의 등장은 더 이상 안전하지 않은 세계에 대한 불안감과 종말에 대한 묵시록적 공포를 반영한 것이다(김민오, 2014: 49-50). 이희수(2014) 역시 “테러리즘, 끔찍한 전염병과 같은 자연재해들이 미국인들에게 종말론적 두려움을 선사했으며, 이러한 두려움이 좀비 장르, 특히 좀비영화에 반영되고 좀비 르네상스의 원동력으로 작용한다”고 주장한다(이희수, 2014: 5). 인류가 더 이상 안전하지 않으며 언제라도 금세 멸망할 수 있다는 두려움이 급속도로 확산되면서 밀레니엄좀비 영화도 함께 전성기를 맞게 된다. 비숍에 따르면 대규모 테러나 자연재해가 일어난 시기와 좀비영화의 제작편수가 급증한 시기가 일치한다(Bishop, 2010: 14).

묵시록적인 호러 영화들은 절망과 부정론을 분명하게 표현하며 그러한 부정론이야말로 진보성이라고 주장될 수 있는 것이다. (.....) 이들 영화는 영화의 부정론이 지배 이데올로기로 회복될 수 없는 한, 지배 이데올로기가 통합될 수 없고 유지될 수 없다는 것에 대한 인식을 구성하는 한에서만 진보적이다. 즉 지배 이데올로기가 억압해 온 모든 것이 폭발하고 파열할 때에만 진보적이라고 할 수 있다(우드, 1995: 238-239)

우드는 호러 장르가 지닌 급진성, 진보성, 전복의 잠재력을 강조하지만 그럼에도 여전히 부르주아 가부장적 이데올로기로의 보수적 회귀 가능성이 있음을 지적한다. 우드가 보기에 보수적 호러 영화와 그렇지 않은 호러 영화를 구분하는 주요한 차이는 바로 호러 영화가 얼마나 묵시록적이며 부정론적이나 하는 점이다. 밀레니엄좀비 영화와 이전의 좀비영화의 차이는 밀레니엄좀비 영화가 세계화와 신자유주의에 맞물려 더욱 묵시록적 어조를 담아낸다는 점이다(메닝제, 2015: 62).



[사진 8] <새벽의 저주>(2004)

예컨대 1978년 제작된 로메로의 <시체들의 새벽>의 마지막 장면에서 로렌을 비롯한 주인공 일행은 좀비들로 둘러싸여 고립된 쇼핑몰을 헬리콥터를 타고 탈출하며 일말의 희망의 가능성을 제시했지만, 이 영화를 리메이크한 잭 스나이더의 <새벽의 저주>(2004)로 오면 더 이상 탈출은 무의미해진다. <새벽의 저주>에서 사람들은 쇼핑몰에 계속 있는 것은 희망이 없다고 여기고 차를 개조하여 탑승하고 밖으로 나간다. 주인공 일행은 여러 희생을 치르며 마침내 좀비들의 포위를 뚫고 쇼핑몰을 탈출해 배를 타는데 성공한다. 영화가 끝나고 엔딩 크레딧이 올라가면서 영화는 잠깐씩 그 이후의 상황을 비춘다. 이 짧은 영상은 새로 도착한 곳도 이미 좀비로 가득함을 보여주며 살아남은 소수의 사람들마저 결국 좀비들에게 습격당하는 장면으로 영화는 막을 내린다. 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 이 장면은 마치 직접 찍

은 것 같은 저화질과 흔들리는 화면의 핸드헬드(handheld) 카메라 기법을 동원하여 더욱 사실적이고 절망적인 분위기를 자아낸다. 이는 로메로의 좀비영화와 밀레니엄좀비 영화 사이의 차이를 단적으로 보여주는 부분이다. 우리가 사는 전 지구적 자본주의와 신자유주의 사회—네그리의 표현을 따르자면 ‘제국’—는 그 바깥을 허락하지 않으며 따라서 여기에서 벗어날 수 있는 곳은 어디에도 존재하지 않는다.



[사진 9] <새벽의 저주>(2004)

더욱 충격적인 장면은 임산부인 루다(인나 코로브키나)의 출산장면이다. 로메로의 <시체들의 새벽>에서 임산부인 프랜은 새 생명을 품은 채 탈출에 성공함으로써 일말의 희망으로 제시된다. <새벽의 저주>에서 임산부인 루다는 좀비에 감염이 되어 서서히 좀비가 되어가지만, 남편 안드레(메키 파이퍼)는 이를 받아들이지 못하고 아내를 침대에 결박한 채 출산을 시도한다. 출산과정 중에 루다는 결국 완전히 좀비가 되어버리고, 어렵게 아이가 탄생하지만 위의 사진에서 볼 수 있듯이 아기는 인간이 아닌 좀비인 채 태어난다. 새 생명마저 좀비인 채 출산된 이 장면은 절망과 파국의 상황을 더욱 극대화시키며 인류에게 아무런 희망이 없음을 시사한다. 로메로 감독은 절망적인 상황 속에서도 여성과 아기의 생명력을 일말의 희망으로 제시했지만 밀레니엄좀비에 이르면 이는 절망과 파국의 극한 상황을 더욱 극대화시킨다. 루다의 남편만이 그것을 인정하지 못하고 광기어린 집착에 빠져있

을 뿐이다. 이는 로메로의 영화에서 재현되었던 규범적, 이성애적 가정의 붕괴라는 테마가 더욱 비극적인 방식으로 심화된 것으로 파악할 수 있다.

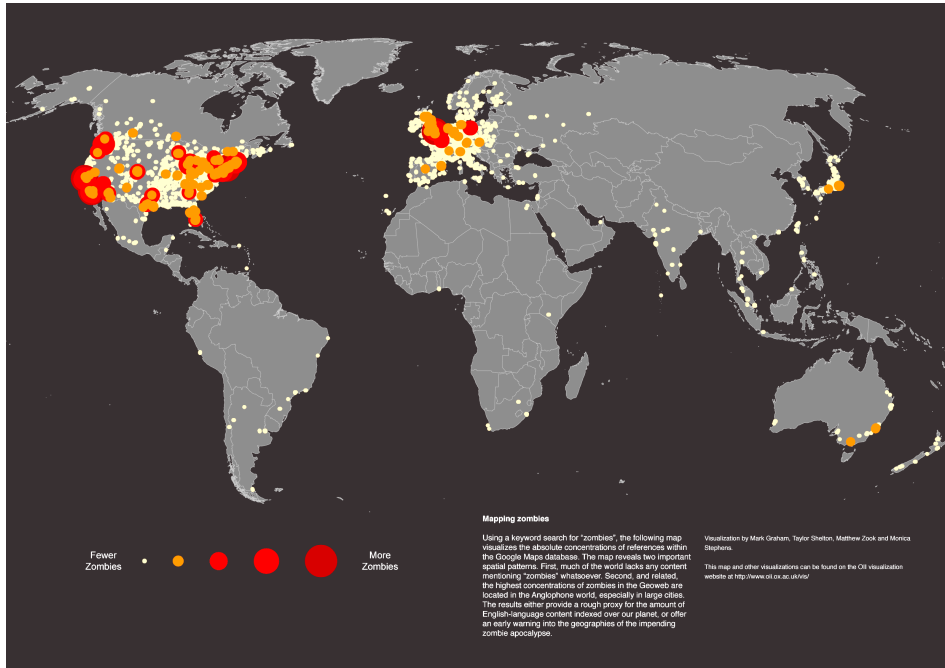
규범적 가족의 붕괴라는 테마는 <28주 후>(2007)에서도 이어진다. 로메로의 <살아 있는 시체들의 밤>에서 가족의 파멸은 몇몇 장면에서 두드러지지 <28주 후>에서는 영화 전반에서 가족의 해체와 파멸의 테마가 늘 함께 하고 있다. 이 영화는 전작 <28일 후>와 마찬가지로 영국을 배경으로 하며 전작으로부터 28주가 지난 시점을 배경으로, 좀비 바이러스가 그 전성기를 지나 점차 소멸해가는 상황을 그리고 있다. 이 영화에서 좀비는 사라지지 않고 무한정 존재하는 것이 아니라, 좀비가 되고나서 점차 시간이 지나고 인간을 먹지 못해 에너지원이 떨어지면 점점 느려지다가 결국 그 기능이 정지하는 것으로 설정되어 있다. 영화에서 살아남은 소수의 사람들은 좀비들의 눈을 피해 한적한 시골집에서 숨어 지내고 있다. 그러던 어느 날 좀비들의 습격을 받게 되고 그 와중에 돈(로버트 칼라일)은 아내 앨리스(캐서린 맥코맥)를 버리고 홀로 배를 타고 탈출에 성공하여 안전지대에 이른다. 이 안전지대는 미군을 중심으로 한 나토(NATO)군이 영국 내 좀비들의 이제 거의 소강상태에 이르렀다고 판단하여 일부 지역을 수복한 곳이다. 이 지역을 기점으로 군은 주변의 남은 좀비들을 소탕하고 복원작업을 진행 중이다. 돈은 이곳에서 지내며 캠프에 갇던 두 아이와 다시 재회하지만 아내의 생사에 대해 거짓말을 꾸며내며 변명한다. 하지만 앨리스는 특수한 유전자를 지녀 바이러스에 걸리고도 좀비가 되지 않아 생존해 있었다.

군에 의해 앨리스가 구출되자 아내를 버렸다는 사실과 아이들에게 거짓말을 했다는 부끄러움에 마음이 급해진 돈은 홀로 앨리스를 찾아갔다가 보균자인 앨리스에게 감염되어 좀비가 되고 만다. 돈은 그 자리에서 침대에 묶여 있던 앨리스를 처참하게 살해하고 이제는 아이들을 죽이기 위해 찾아 나선다. 한편 나토군의 의무 장교 스칼렛(로즈 번)과 군인 도일(제레미 레너)은 앨리스가 죽었기 때문에 이제 아이들만이 바이러스에 대한 항체를 지녔을 가능성을 지닌 유일한 희망으로 믿고 이들을 탈출시켜 백신을 개발하려 한다. 하지만 영화 내내 부단히 이들 일행을 쫓으며 살해하려고 하는 것

은 바로 아버지인 돈이다. 이성이 없기에 일반적으로 가까이 있는 사람을 습격하고 먹으려고 하는 다른 좀비의 습성과는 달리 돈은 아이들만을 추적하며 영화의 마지막 순간까지 아이들을 쫓아와 그들의 유일한 보호자인 스칼렛을 살해하는데, 이는 무차별적인 다른 좀비와는 달리 특정 목적—가족의 살해—하에 움직이는 듯한 인상마저 준다.

돈의 끈질긴 추적에 의해 아이들의 보호자였던 스칼렛마저 죽게 되고 결국 아이들만이 살아남아 헬기를 타고 탈출하게 된다. 하지만 이제 아이의 정체에 대해—아이가 특수한 유전자를 지녀 보균자이며 동시에 바이러스에 감염되고도 발병되지 않아 그를 통해 백신을 개발할 수 있다는 사실—아는 사람은 남아있지 않다. 살아남은 아이는 좀비 바이러스의 보균자이기에 희망인 동시에 바이러스의 매개체이기도 하다. 영화의 마지막 장면은 백신이 개발된 것이 아니라 오히려 아이가 매개가 되어 전 세계로 좀비가 확산되는 장면을 보여준다. <월드워Z>에서도 역시 좀비로부터 안전한 곳은 존재하지 않는다. 영화 속에서 이스라엘은 마치 파키스탄에 쌓은 장벽을 연상시키는 거대하고 높은 장벽을 국경에 둘러쌓아 좀비의 접근을 차단하지만, 끝없이 몰려드는 좀비 무리는 인산(人山)을 쌓아 장벽을 넘는다. 강지희는 이 장면이 “보수주의자들의 염원과는 상관없이 국경을 넘어 밀려들어 오는 불법 이민자들의 물결을 반영한 것”이라고 말한다(강지희, 2013: 390). 이는 세계화가 급격하게 진행된 오늘날에는 더 이상 어느 곳도—비록 영국처럼 바다로 가로막힌 섬일지라도—홀로 고립되어 존재할 수 없음을 보여준다.⁶⁴⁾ 밀레니엄좀비 영화가 로메로좀비 영화보다 더욱 묵시록적이고 비관적인 것은 이미 세계화로 인해 모든 것들이 실시간으로 전 세계에 확산되는 현대사회에서 좀비의 확산 역시 그러하기 때문이다. 이는 네그리의 진단대로 그 바깥이 존재하지 않는 ‘제국(Empire)’의 모습이며, 포스트휴먼 곤경에서의 ‘부정의 유대’이다. 밀레니엄좀비 서사에서는 가능성이나 희망은 보이지 않으며 비극적 결말을 통해 더욱 절망적 분위기를 자아낸다.

64) 여전히 전근대적 왕조체제를 유지하고 있는 북한만이 전 주민의 치아를 다 뽑아서 좀비의 확산을 막은 지역으로 제시된다.



[사진 10] 좀비 지도(Rogers, 2011)

세계 인구는 점점 늘고 있다. 세상의 중심은 전원에서 도시로 이동했다. 각종 교통수단이 눈부신 속도로 지구 곳곳을 이어 놓았다. 이 모든 변화 덕분에 온갖 전염성 질병이 다시금 전성기를 누리게 되었고, 대부분은 몇 세기 전에 이미 사라졌다고 여겨진 것들이었다. 이처럼 무르익은 환경에서 솔라눔(좀비 바이러스)이 확산되리라는 추측은 지극히 논리적이다. 오늘날 우리는 전에 없이 많은 정보를 기록하고 공유하고 또 보존하고 있지만, 이와 별개로 좀비 공격이 점점 잦아지는 것은 감출 수 없는 사실이다. 그 발생 빈도는 지구의 '발전' 속도를 그대로 반영한다(브룩스, 2011: 352).

한적한 교외나 고립된 어둠 속, 주로 변방에서 출몰하는 다른 괴물들과 달리 밀레니엄좀비는 무덤에서 막 걸어 나온 듯한 물골을 한 채 가장 이질적 장소—현대문명의 침단인 메가시티 도심 속 변화가, 혹은 공항—을 대낮에 배회한다. 옥스퍼드에서 발표한 ‘좀비 지도’(Rogers, 2011)에 따르면 좀비를 많이 검색한 국가들은 대부분 서유럽과 북미, 그리고 일본과 한국에

집중되었는데, 이는 최근의 좀비영화의 경향과도 맞물린다. 밀레니엄좀비 영화의 배경은 대부분 고도로 발달되고 인구가 집중된 거대 메가시티로 제시된다. 이는 최근의 좀비 서사에서 제시되는 좀비의 발생 원인이 주로 고도로 발달된 유전과학기술에서 비롯된다는 점과, 좀비 바이러스의 확산이 인구간 접촉이 빈번한 인구밀도가 높은 대도시에서 용이하다는 점에서 좀비의 발발과 확산의 두 조건을 충족시키는 장소이기 때문이다. 예컨대 브룩스는 ‘솔라눔(좀비 바이러스)’의 발생이 교통수단의 발달, 도시화 등 ‘지구의 발전 속도’와 연관되어 있음을 지적하고 있다(브룩스, 2011). 밀레니엄좀비 서사에서 종말의 원인으로 제시되는 기술과학의 무분별한 발전과 세계화라는 요소는 곧 우리시대에 주체의 죽음 이후 그 공백을 심화시키는 두 가지 조건, 기술공학의 발달과 신자유주의의 심화라는 요소와 일치한다.

우리와 다른 종의 멸종을 다루는 문학과 영화는 재난 영화를 포함해 그 자체로 성공적인 장르로 폭넓은 대중적 인기를 누리고 있다. 나는 이렇게 편협하고 부정적인 사회적 상상력에 ‘기술기형적’이라는 이름을 붙였다. 다시 말해, 문화적 찬양과 탈선의 대상으로서 그렇다는 말이다. 우리 시대 자본주의의 유전공학적 구조에 대한 디스토피아적 반영이 이 장르의 대중성을 설명해준다(브라이도티, 2015: 85).

브라이도티의 지적대로 여러 밀레니엄좀비 영화는 과학기술의 발전을 디스토피아적 전망으로 바라보고 멸망의 원인으로 제시한다는 점에서 무엇보다도 ‘기술기형적’이다. <28일 후>에서 좀비 바이러스의 원인은 원숭이에 대한 유전자 실험 도중에 바이러스가 유출되었기 때문으로 제시되고 있으며, <레지던트 이블>에서는 초국적 거대 기업인 엠브렐라가 군사적 목적으로 사용할 생화학 무기를 개발하던 도중에 그것이 유출되었기 때문으로 제시된다. 하지만 동시에 많은 영화에서는 과학기술이 인류의 희망이자 구원자로 제시된다. 영화 <월드워Z>에서는 주인공 제리(브래드 피트)가 우연히 병에 걸린 인간들은 좀비들에게 공격받지 않는다는 사실을 발견한다. 제리는 이 가설을 증명하기 위해 질병관리본부(CDC)에서 스스로 병원균을 주입

하여 좀비들에게 공격받지 않음을 확인하고 이를 이용해 백신을 보급함으로써 유보적인 봉합의 방식으로 결말을 제시한다. <28주 후> 역시 특수한 유전자를 지닌 아이를 이용해 백신을 개발하려고 하며 <나는 전설이다>에서도 과학자이자 군인인 네빌(윌 스미스)은 인류를 구원하기 위해 끊임없이 백신개발에 매진한다. 이는 새로운 과학기술에 대한 태도가 이중적임을, 즉 미지에 것에 대한 찬양 혹은 공포로 나타남을 알 수 있다.

바이러스로서의 좀비가 지니는 특징은 그것이 어떠한 인과관계나 원한에 얽매이지 않는다는 것이다. 전통적 괴물 서사에서 괴물은 적어도 인간의 어떠한 잘못이나 실수로 인해 탄생되고, 괴물은 원한을 가지고 있으며 그것을 해소하기 위해 보복하려 한다. 하지만 좀비는 어떠한 원한도 지니고 있지 않다. 좀비의 공격은 선인과 악인, 남성과 여성, 흑인과 백인 등 어떠한 구분도 상정하지 않는 무차별적인 공격이다. 누구도 이 공격에서 자유로울 수는 없다. 이는 좀비의 은유가 단순히 개인적인 복수의 차원을 넘어서 모두에게 적용되는 일종의 시스템적인 것에 해당함을 의미한다. 그리고 이런 위협과 불안해진 삶의 기반 속에서 국가나 사회가 응당 마련해야 할 최소한의 사회안전망 구축마저 내팽개치고, 오로지 신자유주의 이데올로기를 통해 개개인들을 고립시켜 원자화하고 끝없는 극한 경쟁과 자기계발의 논리 속으로만 밀어 넣을 때, 개인들은 아무것도 할 수 없는 무력감 속에서 절망과 공포만을 느끼고 불안한 생존기반 위에서 각자도생의 방법만을 찾게 되는 것이다.

짐: 정부는 뭘 하고 있지?

셀라나: 이제 정부는 없어.

짐: 정부는 당연히 있어! 그들은 언제나 존재해. 단지 병거나 비행기 속에 숨어 있을 뿐이지⁶⁵⁾

- <28일 후> 중

65) IMDb(http://www.imdb.com/title/tt0289043/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu)

<28일 후>의 대사는 전 국민의 생존이 위협받는 극한의 상황에서조차 정부가 아무것도 하지 않고 있음을 시사한다. 브룩스 역시 “당신을 위해 와 줄 사람은 아무도 없다”(브룩스, 2011: 390)고 단언한다. 파국의 상황에서 공권력은 무력하고 사람들을 보호하지 못한다. 그리고 정부는 단지 보호하지 못하는 것을 넘어서 오히려 사람들을 착취하고 억압하는 부정적 권력으로 제시된다. 예컨대 <28일 후>에서 주인공 일행은 좀비들을 피해 도망 다니다가 해독제와 피난처를 제공하겠다는 라디오 방송을 따라가 마침내 군인들을 만나게 되어 안심한다. 하지만 사실 애초에 해독제는 존재하지 않았으며, 절망감에 빠지고 성욕에 굶주린 군인들을 달래기 위해 성노예로 사용할 여성들을 불러 모으기 위한 거짓 방송이었음이 드러난다.



[사진 11] <28일 후>(2002)

공권력은 사람들을 보호하는 것이 아니라 오히려 진실을 은폐하거나 왜곡하여 상황을 악화시키거나,⁶⁶⁾ 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 폭력과 무기를 앞세우고 힘으로 여성을—심지어 미성년자까지도—윤간하려 할 뿐이다.

66) 소설 『세계대전 Z』(2008)와 『하루하루가 세상의 종말』(2009)은 동일하게 좀비 바이러스의 전 세계적 확산이 시작되는 국가로 중국을 제시하고 있다. 중국 정부는 좀비의 발발에도 불구하고 모든 정보를 차단하고 언론에 공개하지 않은 채 독단적으로 처리하려 했다가 상황을 도리어 악화시키기만 할 뿐이다. 이는 2003년 사스(SARS)가 유행할 당시 무능했던 중국 정부의 대응과도 일치한다.

<28일 후>의 후속작인 <28주 후>에서 나토군은 좀비의 확산이 건잡을 수 없게 되었다고 판단하자 더 이상의 확산을 막아야 한다는 명목으로 아직 감염되지 않은 사람들까지도 무차별로 학살하기 시작한다. 뒤따라오는 좀비들에게서 도망치는 와중에, 건물 위에서는 저격수들이 총을 쏘고 앞에서는 보병들이 기관총을 난사해대는 상황에서 사람들은 과연 누가 더 위험한 적인지 혼란에 빠진다. 거기에도 모자라 군은 좀비를 완전히 소탕한다는 명목으로 아직 생존자들이 많이 남아있는 지역을 전투기로 폭격하고 생화학무기까지 동원해 살아있는 모든 생명을 절멸시킨다.

로메로의 좀비영화 <시체들의 새벽>에서 힘이 없는 순진한 사람들을 약탈하고 위협하는 것은 오토바이를 타고 등장하는 갱단이었다. 그러나 밀레니엄좀비 영화에서 정부는 갱단과 별로 다를 게 없는 집단으로 묘사된다. 오히려 이들은 최신 무기와 화력으로 철저히 무장하고 사람들은 곧잘 정부를 신뢰한다는 점에서 더욱 위험하다. 이렇게 공권력이 무능하고 부패한 권력으로 묘사되는 것은 오늘날 신자유주의 체제가 개인을 위해 아무것도 하지 않고 모든 것을 개인의 책임으로 전가하기 때문이다. 신자유주의 체제는 모든 “사회적 비용마저도 모조리 사적인 비용으로 돌려버려, 즉 경쟁과 성공과 실패를 모두 ‘1인 기업’화된 개인의 역능에 맡김으로써 더욱 큰 성장이 가능하다고 주장”(문강형준, 2012: 25)한다. 국가가 아무것도 책임지지 않는 현실 속에서 개인은 1인 기업이 되어 “자신을 부단히 계발함으로써만 무한경쟁 체제 사회에서 살아남아 성공할 수 있다”(박명진, 2015: 283). 이때의 주체는 ‘자기-노예’가 되는 주체(박명진, 2015: 285)로 자신의 역능(potentia)을 추구할 수 없이 ‘체제에 예속당하는 주체’(이창우, 2015: 239)일 뿐이다.

명심해야 할 키워드는 생존이다. 승리도 정복도 아니다. 오로지 생존이다(브룩스, 2011: 12).

밀레니엄좀비의 활약은 점점 거세지는 전 지구적인 신자유주의 체제의

강화와 세계화 추세에 맞물려 더욱 곤궁해진 생존의 환경과 척박해진 세계의 모습을 반영하게 되는데 이는 최근의 <월드워Z>(2013)나 드라마 <워킹 데드>(2010-현재) 시리즈에서도 지속되고 있다. 밀레니엄좀비들은 “신자유주의적 개인주의의 최종 단계를 충격적으로 재현한다”(메닝제, 2015: 61). 좀비 르네상스 이후 가장 많은 인기를 끈 좀비 소설 작가 중 하나인 브룩스의 『좀비 서바이벌 가이드』는 실제로 좀비가 출몰하고 세계의 종말이 눈앞에 다가왔을 때 어떻게 해야 최대한 오랫동안 살아남을 수 있는지에 대한 방법을 기록해놓은 일종의 ‘생존 안내서’이다. 이 책을 읽어보면 ‘좀비 서바이벌 가이드’는 곧 ‘신자유주의 서바이벌 가이드’로 바뀌 쓸 수도 있음을 깨닫게 된다. 예컨대 파국의 상황에서 살아남기 위해 『좀비 서바이벌 가이드』가 안내하는 생존방법은 다음과 같다.

일반 규칙

1. 법을 준수하라!
2. 쉬지 말고 훈련하라.
3. 무기는 철저히 관리하라.
4. 전시용 무기에 주의하라.
5. 첫 번째 무기를 단련하라.

인간의 몸은 적절하게 관리하고 훈련하면 지상 최강의 무기가 될 수 있다. 미국인들은 형편없는 식습관, 운동 부족, 노동 절약 기술에 집착하는 기질 등으로 악명이 높다. 이들을 가리키는 별명으로는 소파에 누워 감자 칩만 퍼먹는다는 뜻의 ‘카우치 포테이토(couch potato)’가 가장 잘 알려졌다. 실은 ‘가축’이야말로 가장 정확한 표현일 것이다. 똥똥하고, 게으르고, 무엇보다 잡아먹힐 준비가 되어 있으니 말이다. 첫 번째 무기, 즉 우리 몸이라는 생물학적 무기는 먹잇감에서 포식자로 변할 수 있고 또 반드시 그렇게 되어야만 한다. 식습관을 엄격하게 통제하고 몸을 단련하라(브룩스, 2011: 60).

좀비가 창궐하고 예정되었던 파국이 도래했을 때 조금이라도 오래 살아남기 위해 요구되는 것들은 “쉬지 말고 훈련”하고 “철저히 관리”하고 계속

해서 “단련”하는 것이다. 이는 곧 신자유주의 체제가 개인에게 요구하는 부단한 자기규율과 자기통제, 자기관리술과 일치한다. 신자유주의 속에서 살아남기 위해 개인은 부단히 자기관리를 해야만 하고 각자도생을 도모해야만 하듯이, 밀레니엄좀비 서사는 이런 현대사회의 모습을 정확히 재현해내고 있다. 이 책은 신자유주의의 ‘미덕’을 실천하지 않는 사람은 좀비 아포칼립스의 상황에서 인간 이하의 “가축”에 불과하다고 이야기 한다. 부단한 자기 계발을 수행하지 않는 개인은 좀비에게 “잡아먹힐 준비가 되어 있”는 것이며 “가축”과 다르지 않다는 말은 곧 신자유주의 체제가 조장하는 무한한 경쟁의 틈바구니에서 뒤처지는 개인은 좀비에게 먹혀 마땅한 “가축”임을 시사한다.

이러한 논리는 한국판 ‘좀비 서바이벌 가이드’라고 할 수 있는 정명섭(2013)의 『좀비 제너레이션: 좀비로부터 당신이 살아남는 법』에서도 그대로 이어진다. 현대사회에서 이제 중요한 단 하나의 문제는 이 파국의 상황에서 어떻게 살아남을 수 있느냐라는 것, 즉 생존뿐이다. 오늘날 한국은 세계화와 신자유주의 체제의 공고화에 어느 나라보다 앞장서고 있는 국가 중 하나다. 또한 2015년에 있었던 메르스(MERS)⁶⁷⁾의 유행은 이제 한국도 세계적 전염병에서 결코 안전지대가 아님을 일깨워주었다. 또한 메르스의 유행은 그 과정에서 은폐와 회피로만 점철되었던 공권력의 안일한 태도와 부적절한 대응으로 인해 더욱 확산되기에 이르면서 한국의 정부 시스템이 얼마나 불투명하고 무능한지를 폭로하였다.

좀비가 나타나는 징후들

1. 특정 지역에서 굉장히 빠르게 전염병이 전파되고 있다.
2. 해당 지역의 출입을 봉쇄하고 언론을 비롯한 사람들의 접근을 막고 있다.
3. 전문가 혹은 정치인들이 미디어에 나와서 구체적인 상황 설명 없이 안심하라고 얘기한다.
4. 전염병에 대한 정확한 명칭 없이 ‘신종 바이러스’라고 보도한다.

67) 중동호흡기증후군(Middle East Respiratory Syndrome)의 약자로 감염 시 고열, 기침, 호흡곤란 등을 유발한다. 한국에서는 2015년 5월부터 12월까지 유행하며 수백 명의 감염자를 발생시키고 38 명의 사망자를 발생시켰다.

5. 신종 바이러스의 증상이 고열과 구토에 이은 갑작스러운 사망과 발병 전파가 굉장히 빠르다.
6. 정부와 언론에서 신종 바이러스에 관해 이런 저런 설명을 하지만 SNS 사용자들의 얘기는 전혀 다르다.
7. 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로 비슷한 증상이 빠르게 전파된다.
8. 신종 바이러스가 공기 중에 전파되기 때문에 타인과의 접촉을 하지 말아야 한다는 보도가 나온다.
9. 신종 바이러스에 의한 사망자들의 시신을 구체적인 설명 없이 화장하라는 지침이 내려온다.
10. 위의 상황들이 굉장히 빠르게, 구체적으로 1주일 안에 진행된다(정명섭, 2013: 25-26).

『좀비 제너레이션』은 한국 역시 좀비 아포칼립스적 상황에서 결코 예외가 아니며 여기서 살아남을 수 있는 나름의 생존 전략을 기술하고 있다. 이 책에서는 좀비가 나타났을 때 전문가나 정치인들이 정확한 설명이나 진단을 내리는 대신에 무조건 “안심하라고 얘기”하고, 단지 “신종 바이러스라고 보도”할 것이라고 예측한다. 때문에 정부나 언론보다도 SNS가 더 신뢰할 수 있는 정보원으로 기능하게 된다. 이런 정부와 언론에 대한 불신은 한국의 상황 역시 공권력과 정부의 대응에 대해 신뢰할 수 없으며 역시 각자도생을 도모해야 함을 보여준다.

이런 한국에서 세계적 추세와 달리 여전히 좀비 서사가 주류가 아닌 하위 장르에 머물고 있는 것은 주목할 만한 현상이다. 한국에서 좀비장르는 주로 독립영화나 옴니버스 영화가 소수 있으며 많은 예산이 필요하지 않은 웹툰의 창작이 두드러질 뿐, 영화나 드라마⁶⁸⁾ 등 주류 매체에서는 본격적으로 다루어지지 않고 있다. 주로 좀비의 개념을 취해 한국적 정서에 맞게 순화하고 변형된 형태로 재현해낸 작품들이 대다수를 이루고 있다. 사실 한국에서는 좀비뿐 아니라 장르서사에 대한 제작 자체가 잘 이루어지지 않는다. 뱀파이어 장르의 경우 최근 영화나 드라마 비교적 활발하게 창작이 이

68) 2011년 MBC의 <나는 살아있다>와 2015년 KBS의 <드라마 스페셜 - 라이브 쇼크>가 방영된 바 있으나 조악한 분장과 미흡한 작품성으로 인해 좀비 마니아들에게 비판받으며 별다른 주목을 받지 못하였다.

루어지고 있으나, 몸 여기저기가 너덜너덜하고 장기가 그대로 내비치며 썩고 벌레까지 꼬이는 그로테스크한 좀비의 신체는 뱀파이어보다 더 불편하기에 매니악한 장르로 취급되며 그 창작이 활발하지 않다.

한국의 좀비 서사에서 재현되는 좀비들은 그 일반적 특성과는 다르게 원한이나 인간관계, 그리고 규범적 가족담론에서 여전히 벗어나지 못하는 듯 보인다. 이는 기존의 전통적 귀신장르에서 크게 벗어나지 못한 것으로, 원래의 좀비 장르가 의도하는 이성이 없고 무차별적이고 무조건적인 공격에서 오는 시스템이나 타자에 대한 공포, 그리고 근대적 인간 개념이나 휴머니즘의 종말, 규범적 가정 이데올로기의 해체와는 다르다. 오히려 ‘한국형 좀비’는 눈물 나는 모성애나 가족에 대한 희생들을 그려내면서 이것들을 급진적으로 해체하기 보다는 규범적으로 강화하려는 쪽에 가깝다.

예컨대 두 편의 공중파 드라마인 <나는 살아있다>나 <드라마 스페셜 - 라이브 쇼크>에서 등장하는 좀비는 어설픈 인간성을 지녔다든가, 특정한 원한관계의 해소나 인과응보를 추구한다는 점에서 진정한 좀비 장르라기보다는 좀비의 탈을 쓴 전통적 귀신이나 원혼의 모습에 가깝다.⁶⁹⁾ <드라마 스페셜 - 라이브 쇼크>에서 좀비인 성우(장세현)는 다국적 제약회사의 새로운 약품의 임상실험 아르바이트 때문에 좀비 바이러스에 감염된다. 폐쇄된 방송국이라는 공간 안에서 일어나는 일들을 그린 이 드라마에서 좀비는 백신을 맞아가며 자신을 감염시킨 제약회사를 폭로하기 위해 방송을 이용하려 한다. 인과응보적인 진행과 결말을 보여주는 이 드라마에서 좀비들은 악행을 저지른 제약회사 직원들을 공격하며, 규범적 가정은 파괴되지 않고 지켜진다. 우드의 지적대로 좀비 장르의 진지한 의도는 철저한 파국적 귀결을 통해 사회의 문제점과 위선을 폭로하는 급진성과 저항에 있다(우드, 1999)면 한국형 좀비가 등장하는 드라마들은 문제점을 폭로하는 파국적 결말보다는 급작스런 휴머니즘적 귀결을 통해 문제로부터 도피하며 갈등을 일시적으로 봉합하는 데 그친다.

69) 웹툰 <좀비의 시간2>는 서울에서 전학을 온 주인공 강유나가 따돌림을 당하다가 억울한 죽음을 맞이하게 되고 20년 후에 좀비가 되어 나타나 자신을 죽인 사람들에게 복수를 한다는 내용을 담고 있다.

IV. 새로운 주체성과 포스트-밀레니엄즘비

1. 새로운 주체성

이 미래의 인간은 지금까지의 이상으로부터 우리를 뿐만 아니라, 그 이상에서 자라날 수밖에 없었던 것, 즉 커다란 구토, 무(無)에의 의지, 허무주의로부터 우리를 구원해 줄 것이다. 정오와 커다란 결단의 이 종소리는 다시 우리를 자유롭게 해주며, 대지에는 그 목표를, 인간에게는 그의 희망을 되돌려 준다. 이 안티그리스도이자 반(反)허무주의자, 신과 무(無)를 이겨낸 자—그는 언젠가 오고야 말 것이다(니체, 2011: 129-130).

니체는 『도덕의 계보학』에서 초인(超人)을 출현을 고대한다. 이때 초인은 전통적인 휴머니즘의 이상에 결부되어 있으며 신성불가침적 보편의 지위에 군림하는 인간과는 단절된 자유롭고 활력적인 ‘미래의 인간’이다. 인간 종족의 배타적인 교만함을 비웃고 있는 니체의 초인은 분명 포스트휴먼적이지만 헤이브레히터가 지적하듯 최근의 기술철학적 발전을 충분히 고려하지 못하고 있기에 새로운 주체성의 대안으로 갈음하기에는 여전히 미흡하다(헤이브레히터, 2012: 11). 니체의 예감을 뛰어넘는 현실 속에서 우리에게 니체가 취했던 ‘고대(苦待)’의 태도보다도 보다 적극적인 탐색이 요구된다. 이제 우리는 기존의 인문학과 철학에서 흔히 간과되었던 과학기술을 전면적으로 사유의 중심에 함께 놓고 동등하게 고려해야 하며, 이제는 정말로 전통적 휴머니즘과 인간개념에 대한 애착에서 벗어나 탈인간적 상황이 이제는 더 이상 피할 수 없는 현실임을 능동의 자세로 받아들여야 한다.

우리는 주체라는 본질개념으로부터 우선 ‘인간’이라는 개념을 멀리해야만 하며, 따라서 ‘자아’ 그리고 ‘자아성’이라는 개념도 멀리하지 않으면 안 된다. 인간 못지않게 식물, 동물도 주체—자체로부터 현존하는 것—다(하이데거, 2012: 130).

하이데거는 인간만이 주체라는 생각에서 벗어나 이제 배제되었던 타자, 식물과 동물들도 주체로 고려해야 한다고 역설한다. 이제 우리는 이곳에서 차이와 다양성, 균열과 혼종성을 긍정하는 방식의 주체성, 여러 주변의 타자들과의 공존의 주체성을 마련하고 개별적 주체성 차원에서 머무르지 않고 이를 바탕으로 긍정과 실천적 힘을 지닌 정치적 주체도 함께 사유해야만 한다.

전술한 바와 같이 우리 시대에 국제정세 악화와 테러리즘의 심화, 신자유주의의 확산, 기술과학의 발달 등은 주체의 공백을 더욱 심화시킨다. 브라이도티는 이를 분명 우리가 처한 ‘포스트휴먼 곤경’이지만 단지 위기만이 아니라 모두가 함께 공존할 수 있는 새로운 포스트휴먼 주체성을 형성할 수 있는 ‘기회’이기도 하다고 주장한다. 브라이도티는 우리가 원하든 원치 않든 현 시대가 이미 “포스트휴먼적 역사 조건”에 속해 있음을 일깨운다. 그리고 현재의 격심한 변화에 대응하여 새로운 주체 형성의 도식들, 새로운 사회적, 윤리적, 담론적 도식들을 고안해야 한다고 말한다. 요컨대 포스트휴먼 조건은 우리가 실제로 누구인지, 무엇인지에 대해 비판적으로 그리고 창조적으로 생각하도록 우리를 자극하는 조건들이다(브라이도티, 2015: 20-21). 네그리와 하트 역시 오늘날 우리는 쉽게 주위에서 예외상태의 증거를 찾을 수 있으며, 이를 새로운 형태의 제국주의나 파시즘이라는 묵시록적 전망으로 파악하는 경향이 우세하다고 지적한다. 하지만 이는 역설적으로 공통적인 것의 확대를 마련하고, 새로운 주체 생산의 불씨가 될 수도 있다고 주장한다(네그리 & 하트, 2014: 25-29). 이에 본 연구에서는 새로운 주체성에 대한 사유로 포스트휴머니즘과 다중 주체를 살펴볼 것이다. 포스트휴머니즘은 근대적 휴머니즘에서 탈피해 탈인간중심과 인간 이후를 사유하고 있으며, 다중 개념은 마르크스 이후 변화한 노동 환경과 사회 체제 속에서 새롭게 출현한 계층인 다중을 중심으로 정치적 주체를 구성하려 한다는 점에서 주목할 만하다.

먼저 인문학의 영역에서 흔히 오해하는 것 중 하나는 포스트휴머니즘을 기술이나 기계와 연관된 정체불명의 불온한 사조로 여기며, 미지의 것에 대

해 불안이나 의심의 눈초리를 보내거나 혹은 비난하는 태도를 쉽게 취한다는 것이다. 또한 그러한 관점에서 포스트휴먼을 기계와 결합을 적극적으로 추구하거나 사이보그, 인조인간, AI 등을 지칭하는 것으로 오해하곤 한다. 그러나 앞에서 강조했듯이 안티-휴머니즘이 수행하는 인간주체에 대한 부정이 인간혐오나 인간이라는 종(種)에 대한 죽음의 선언이 아니라 담론으로서의 인간 개념의 부정이었던 것처럼, 포스트휴먼 역시 기계와의 결합을 통한 사이보그나 인간의 종말을 초래할 자의식을 지닌 로봇 따위를 지칭하는 것이 아니라 근대적 휴머니즘으로 회귀하지 않는 새로운 인간주체를 의미한다. 1990년대 말 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가(*How We Became Posthuman*)』에서 우리가 이미 ‘포스트휴먼’이 ‘되었음’⁷⁰⁾을 선언하며 포스트휴머니즘 논의를 선도했던 캐서린 헤일스(N. Katherine Hayles)에 따르면 “포스트휴먼은 특정한 인간 개념의 종말, 개별 작인과 선택을 통해서 자신의 의지를 실행하는 자율적 존재로서 스스로를 개념화할 부와 권력, 여유를 가진 극히 소수의 인간에게만 적용될 수 있는 개념의 종말을 의미한다”(헤일스, 2013: 502-503).

중요한 것은 포스트휴먼이 되기 위해서 주체가 반드시 말 그대로 사이보그일 필요는 없다는 점을 인식하는 것이다. 즉 신체에 대한 개입이 이루어졌든 이루어지지 않았든 인지 과학이나 인공 생명 분야에서 등장한 새로운 주체성 모델에서는 생물학적 변화가 없는 호모 사피엔스도 포스트휴먼으로 간주될 수 있다는 뜻이다. 포스트휴먼을 판가름하는 결정적인 특징은 비생물적 요소의 존재 여부가 아니라 주체성이 구성되는 방식이다(헤일스, 2013: 26).

헤일스가 지적하듯 포스트휴먼을 결정짓는 가장 중요한 요건은 생물학적 변화여부가 아니라 ‘주체성이 구성되는 방식’이다. 헤일스가 보기에 기존의 휴머니즘은 “인간의 본질을 타인의 의지로부터의 자유”로 가정하지만, 사실

70) 헤일스는 이 책에서 우리는 이미 포스트휴먼이라는 의미에서 현재가 아닌 과거형의 동사 ‘되었는가(became)’를 사용한다.

은 “타인의 의지와 뚜렷하게 구분되는 자신의 의지를 정의할 수 있는 선험적 방법이 없기 때문”(헤일스, 2013: 26)에 우리는 ‘포스트’휴먼이다. 포스트휴머니즘은 안티-휴머니즘이 수행한 인간주체에 대한 부정에서 머무르지 않고 긍정의 포스트휴먼 포지션으로의 전환을 강조한다. 포스트휴머니즘은 이제는 도저히 무시하고 지나칠 수 없는 현대 과학의 발견과 성과들을 보다 적극적으로 수용하고 인문학이 학문의 중심에서 밀려났다는 우울함과 인간의 미래에 대한 부정적 전망에 머무르지 않고 적극적으로 긍정의 대안과 새로운 주체성을 모색한다는 점에서 주목해야 한다.⁷¹⁾ 오늘날 포스트휴먼에 대한 사유는 인지과학, 생물학, 인공지능, 철학 등 다양한 방면에서 광범위하고 서로 다른 방향으로 진행되고 있다. 포스트휴머니즘은 현재 그 논의와 연구가 활발히 이루어지고 있는 이론으로, 이를 한마디로 정의하기란 쉽지 않지만 그 핵심은 “무엇보다도 ‘인간중심적인 휴머니즘’의 한계를 전면적으로 비판하고 극복하는 것”이다(임석원, 2013: 64).

포스트휴머니즘은 그 정의와 범위, 영역이 광범위하고 다채롭다. 때문에 이에 대한 본격적 논의를 시작하기에 앞서 포스트휴머니즘의 담론 속에 존재하는 각기 상이하며 화해될 수 없는 다양한 양태들에 대해 먼저 살펴봐야 할 것 같다. 포스트휴먼에 대한 전망은 매혹적이지만 동시에 불안감을 자극한다. 기술의 발달이 초래할 인간 향상, 육체의 초월을 통한 탈인간의 가능성, 인간의 지능을 능가하는 인공지능의 출현에 대한 환상 혹은 염려는 포스트휴머니즘에 대한 논의를 자극시키는 가장 큰 원인 중 하나이다. 포스트휴먼 담론은 이런 전망에 매료당하는지 아니면 불안감을 느끼는지를 기준으로 나눌 수 있다. 포스트휴먼에 대한 담론에는 기술과학의 진보가 인류

71) 포스트휴머니즘은 “비판이론과 문화이론의 새로운 개척지로 찬양하거나 혹은 거슬리는 ‘포스트’유행 시리즈의 최신판으로 치부”(브라이도티, 2015 :9)되거나, “유행에 따른 ‘의심스런 신조어’”(임석원, 2013: 64)정도로 여겨지며 포스트모더니즘과 별 다른 점 없이 유행에 따라 이름만 갈아탄 것으로 오해되기도 한다. 포스트휴머니즘의 철학적 기반에서 포스트모더니즘과의 연관성을 지울 수 없는 것은 사실이다. 두 사조는 근대성을 비판하는 기획이라는 측면에서 공통점을 지닌다. 하지만 닐 배드민턴(Neil Badmington)에 따르면 포스트모더니즘이 휴머니즘이 여전히 지배하고 있는 세계를 대면하고 있었다면, 이제 포스트휴머니즘은 이미 인간의 죽음과 휴머니즘의 몰락을 염연한 하나의 사실로 경험하고 있다. 또한 과학기술에 별로 주의를 기울이지 않았던 포스트모더니즘과는 달리 포스트휴머니즘은 과학기술의 성과와 가능성을 적극적으로 끌어들이고 있다는 점에서 변별된다(Badmington, 2006: 240-241; 임석원, 2013: 80 참조).

를 무한한 확장과 발전을 통해 유토피아로 이끌 것이라는 낙관적이고 기술 애호적(technophilia) 전망⁷²⁾과, 다른 한편에서는 도리어 기술과학의 발전이 불평등과 모순, 그리고 계층과 인종간의 갈등을 심화시키고 자칫 인류를 파멸로 몰고 갈 것이라는 디스토피아적인 기술공포(technophobia)의 전망⁷³⁾이 공존한다. 하지만 오늘날 인간과 비인간, 인간과 기계의 경계는 서로의 자리를 침식해 들어가며 복잡적이며 중층적 형태를 보이고 있으며 이를 단선적인 찬양 혹은 비판 일변으로 바라보기에는 매우 복잡해졌다.

72) 기술애호적인 입장에 해당하는 대표적인 인물로 한스 모라벡, 레이 커즈와일, 닉 보스트롬, 스티븐 핑커 등이 있으며 이들은 트랜스휴머니스트로 분류되기도 한다. 트랜스휴머니스트들은 기술을 적극적으로 받아들여 신체와 정신 모든 측면에서 확장되고 강화된 인간, 불멸의 삶을 꿈꾼다. 인간과 기계, 인간과 정보의 융합을 통해 육체의 한계를 초월하며 새로운 종으로서의 '포스트휴먼'이라는 장밋빛 미래를 꿈꾸지만 근대적 휴머니즘과 인간개념의 해체에는 별다른 관심이 없다. 정신을 컴퓨터 시스템에 업로드하여 불멸의 삶이 가능하다고 보는 관점은 육체와 분리되어 존재하는 정신, 영혼을 전제한다. 인간 육체를 기계로 대체하는 것을 환대하는 이들은 계몽주의의 이상을 계승하여 기술 진보를 통해 인류의 진보를 이룩할 수 있다고 낙관적 전망을 지지한다. 트랜스휴머니즘은 포스트휴머니즘의 지향과는 달리, 계몽주의적 휴머니즘이 전제하는 정신/육체라는 이원론적 인간관을 해체시키기 보다는 도리어 강화하고 있다. 이들이 꿈꾸는 '인간의 죽음'과 이후 새로운 인간의 탄생은 철학적 담론으로서의 인간의 죽음이 아니라 실제적인 호모사피엔스로서의 생물학적 인간 종의 죽음, 그리고 그 이후 육체를 초월한 '슈퍼휴먼'적 이상에 가깝다. 트랜스휴머니즘은 근대적 휴머니즘의 인간주체를 미래와 기계, 우주전체 이르기까지 극단적으로 확장하려는 태도를 보인다. 그리고 그 과정에서 초래될 수 있는 전지구적 불평등과 모순의 심화 가능성에 대해서는 진지하게 고려하지 않거나 침묵한다. 기술애호적 입장은 흔히 과학을 정치적 분석에서 배제시키고 과학이 현실이나 가치판단과는 무관한 진공에 존재하는 듯이 사유하려는 경향이 있지만, 과거 나치즘이 과학을 어떻게 전유하였고 과학은 전체주의와 학살에 어떻게 봉사하였는지를 고려해 볼 때 이런 생각이 지니는 위험성에 대해서는 재론할 필요가 없을 것이다. 요컨대 트랜스휴머니즘은 과학과 기술에 대해 지나친 관대한 태도를 일관적으로 취하며 거기에서 파생될 수 있는 부작용은 간과한 채 낙관적 미래를 꿈꾼다. 또한 안티-휴머니즘의 유산은 고려하지 않은 채 전통적 휴머니즘을 강화시키고 있어 포스트휴머니즘 기획에 미달하며 오히려 지양하고 비판적으로 검토해야 할 부분이 많다고 할 수 있다.

73) 우리 시대에 기술공포적 입장에서 포스트휴먼 기획을 공공연하게 비판하며 우려의 목소리를 높이는 대표적인 학자는 하버마스와 후쿠야마, 그리고 마이클 샌델이다. 하버마스는 탄생의 우연성이 인간이 지닌 자유의 전제조건이며 생명공학의 발전은 우생학적 시도를 통해 인간의 자율과 자유주의의 평등원칙을 침해하게 될 것이라 주장한다. 그가 보기에 태어날 때부터 선택된 기호들로 점철된 인간은 '자기 인생 역정의 단독 저자'로 볼 수 없다(신상규, 2013: 185). 샌델은 생명공학적 향상 추구는 완전성이나 정복에 대한 갈망이며, 이는 곧 삶에 대한 감사나 개방성을 훼손시킨다고 주장한다(신상규, 2013: 184). 후쿠야마는 첨단기술이 인간에게 있는 고유한 본성을 변화시켜 인간성 자체를 훼손할 것이며 새로운 기술이 새로운 불평등을 야기할 것이라 주장하며 트랜스휴머니즘을 "전 세계에서 가장 위험한 발상"이라고 말한다(임석원, 2013: 66; 신상규, 2013: 178-179). 임석원(2013)은 이들의 관점이 과학기술의 발전에 맹목적으로 순응하지 않고 윤리적 관점에서 비판하는 계기를 마련해주었다는 점에서 긍정적이지만, 과학기술적 인간향상의 부작용만을 전면에 제시하여 포스트휴머니즘의 실질적 의도를 다루지 못하고 있음을 지적한다(임석원, 2013: 68-69).

여기서 우리가 주의해야 할 것은 포스트휴먼에 대한 전망이 자칫 근대적 인간 주체에 대한 회귀나 심지어 강화로 이어지기 쉽다는 것이다. 트랜스휴머니즘이 추구하는 불완전한 육체와 비천한 살덩어리를 벗어나 보다 완전하고 불멸하는 기계로 정신을 옮기는 것은 근대적 인간주체를 극단적으로 확장하는 것이다. 헤일스는 “치명적인 것은 포스트휴먼이 아니라 포스트휴먼을 자아를 보는 자유주의적 휴머니즘 관점에 접합하는 것”(헤일스, 2013: 503)이라고 역설한다. 기술공포적 접근 역시 근대적 휴머니즘의 특성을 마치 인간의 선형적이며 보편적인 특성으로 상정함으로써 다시금 근대적 인간주체 개념으로 회귀한다.

두 가지 입장 중 어느 한쪽에 치우치지 않으면서 기술적 성과를 받아들이고 탈인간중심적 상황에서 새로운 주체성을 모색하는 ‘비판적 포스트휴머니즘’ 담론이 자리 잡고 있다. 헤이브레히터에 따르면 이때 ‘비판적’은 이중적 의미를 갖는다.

(포스트휴머니즘은) 한편으로는 급진적으로 변해가는 기술문화에 대한 개방성을 강조하고, 다른 한편으로는 휴머니즘에 대한 비판적이며 부분적으로는 휴머니즘 전통에서 발생하여 이미 오랫동안 존속하는 사고방식의 연속성을 강조한다(헤이브레히터, 2013: 14).

즉 비판적 포스트휴머니즘은 과학기술을 충분히 고려하며, 안티-휴머니즘 유산의 비판을 계승하는 동시에 전통적 휴머니즘의 도저히 지울 수 없는 중요한 가치들을 함께 고려한 새로운 휴머니즘을 모색하는 담론이라 할 수 있다.

본 연구는 다양한 포스트휴머니즘 담론 중에서 비판적 포스트휴머니즘의 사유를 중심으로 새로운 주체성을 논의해 볼 것이다. 새로운 주체로서의 포스트휴먼과 포스트휴머니즘에 대한 다양한 논의 중에서 기술과 연관되는 이론들이 많은 것은 분명하지만, 헤일스가 지적하듯 포스트휴먼에 있어서 결정적인 요건은 기술적인 것이 아니라 “주체성이 구성되는 방식(헤일스, 2013: 26)”에 있다. 헤일스에 따르면 인간/휴먼의 개념은 고정된 것이 아

나라 부단히 다시 쓰이기 때문에 휴먼과 포스트휴먼은 엄밀히 구분되지 않으며 다양한 맥락과 지형 속에서 중첩되면서 공존한다(헤일스, 2013). 이에 본 연구는 오늘날 인간 개념의 재작성과 주체의 재설정⁷⁴⁾에 주목하여, 기술적 측면에 치중하는 것보다는 철학적 포스트휴머니즘, 즉 푸코를 비롯한 포스트구조주의 철학자들이 수행했던 안티-휴머니즘을 계승한 철학적 포스트휴머니즘⁷⁴⁾을 살펴보려 한다.

포스트휴머니즘은 근대 휴머니즘과 반휴머니즘의 대립이 끝났음을 나타내고, 더 긍정적으로 새로운 대안을 지향하며 다른 담론들을 추적하는 역사적 계기다. 나에게 그 출발점은 ‘여성/인간(Wo/Man)’의 반휴머니즘적 죽음이다. 이는 계몽주의의 몇몇 근본 전제들, 즉 ‘인간’의 완전성을 목적으로 이성 및 세속적인 과학 합리성을 자기규제적이고 목적론적으로 인가된 방식으로 사용해 인류를 진보시킨다는 전제가 쇠락했음을 나타낸다. 포스트휴머니즘 관점은 휴머니즘의 역사적 쇠락이라는 가정에 기대고 있지만 ‘인간’의 위기 수사에 빠지지 않고 더 나아가 대안을 찾고자 한다(브라이도티, 2015: 52-53)

포스트휴머니즘은 과거에 이론만으로 인간의 죽음 혹은 종말을 이야기하던 안티-휴머니즘의 시대를 지나, 오늘날 우리가 이를 실제로 목도하고 체험하고 있는 자리에서 출발하며, 이는 포스트휴머니즘이 곧 푸코가 말한 “인간의 사라짐에 의해 남겨진 공백”(푸코, 2012: 428)의 지점에서 출발하고 있음을 의미한다. 또한 포스트휴머니즘은 오늘날 급격한 기술 발전이 이미 인간의 삶을 구성하는 본질적인 요인으로 자리 잡았고, 이제 인간을 둘러싼 환경뿐만 아니라 인간 자체를 변형시키고 있다(김재희, 2015: 11)는 위기의식과 이에 대응해야 한다는 긴급한 요청에서 비롯된다. 헤일스는 자유주의 휴머니즘의 해체가 변화나 창조성 진보를 방해할 이유는 전혀 없으며 우리는 이미 기술이나 다른 맥락에서 고립되어 살 수 없다고 말한다(헤

74) 포스트휴머니즘은 광의로 볼 때 인간 이후에 대한 사유를 지칭하기에, 트랜스휴머니즘을 포괄하는 용어지만 본 연구에서는 따로 병기하지 않는 한 포스트휴머니즘을 곧 철학적인 포스트휴머니즘을 지칭하는 용어로 사용하겠다.

일스, 2016: 352). 포스트휴머니즘은 계몽주의 휴머니즘에서 인간을 이루는 요소에 기술이 빠져있다는 점을 지적하며, 기술 역시 인간을 구성하는 일부라고 본다(필백, 2013: 29). 이를 통해 포스트휴머니즘은 인간이라는 개념 자체를 비판(필백, 2013: 29)하고 또한 인간 중심적인 휴머니즘에 대한 비판도 함께 수행한다.

헤일스가 사이버네틱스 연구를 통해 인간개념의 재작성을 주장한다면, ‘박제화된 신보다는 차라리 사이보그가 되라!’고 언명하는 헤러웨이(Dana J. Haraway)는 생물학을 통해 이를 수행한다(헤러웨이, 2002). 헤러웨이는 인간/기계, 인간/동물, 자연/문화 등 이분법적인 경계를 흐리게 하는 하이브리드에 주목한다. 이런 하이브리드적 주체들을 헤러웨이는 사이보그로 지칭하며 “부적절한/부적절해진 타자”(이경란, 2016: 382)라고 주장한다. 이는 헤러웨이의 관심이 근대적 주체에서 배제되었던 타자들, 즉 경계를 무색하게 만드는 혼종성을 띤 사이보그들을 긍정하는 것에 있다는 것을 보여준다(헤러웨이, 2002).⁷⁵⁾ 요컨대 헤일스와 헤러웨이가 추구하는 주체성은 단일하지 않고 잡종적이며 차이에 기반한 주체성으로 안티-휴머니즘의 비판을 계승하고 있다.

브라이도티(Rosi Braidotti)는 이들보다 비교적 뒤늦게 포스트휴머니즘 담론에 뛰어들었다.⁷⁶⁾ 헤일스와 헤러웨이가 각각 사이버네틱스와 생물학이라는 기술과학의 영역에 기반하여 철학적인 인간 개념의 해체까지 나아가는 방식으로 포스트휴먼 담론을 전개해나간다면 브라이도티의 포스트휴먼 담론은 스피노자(Baruch de Spinoza)의 일원론과 들뢰즈(Gilles Deleuze)

75) 헤러웨이는 기술애호적인 이론들이 ‘포스트휴먼’이라는 용어를 너무 쉽게 사용함으로써 인간/포스트휴먼이라는 이분법적 구도를 형성하고 있고, 또한 사이보그들을 인간의 범주에 포함시킬 수 없는 ‘포스트휴먼’이라는 것을 전제하는 관점일 수 있다고 본다. 이에 헤러웨이는 ‘포스트휴먼’이라는 용어 대신에 ‘동반종들(Companion Species)’라는 개념을 제시하며 사이보그가 애초부터 인간과 구분되지 않는다고 주장하며 휴머니즘적 이분법을 근본적으로 뒤엎는다. 그러나 헤러웨이의 논의는 여전히 포스트휴먼과 연결되며 포스트휴먼 논의에서 참고하지 않을 수 없는 중요한 사유이다(이경란, 2016: 381-385 참조).

76) 브라이도티는 헤러웨이의 “사이보그”주체에 동의하며 “이는 주체성에 대한 탈휴머니즘적 관점에 유동적인 토대들을 제공하는 유목적인 정치적 존재론을 나타내는 것”(이소희, 2005: 119)이라고 설명한다. 이러한 입장을 고려해 볼 때 브라이도티의 관심이 페미니즘을 경유하여 이제 포스트휴머니즘으로 이행된 것은 자연스러운 귀결로 이해될 수 있을 것이다.

의 유목적 주체에 뿌리내리고 있다. 브라이도티의 포스트휴먼 주체는 여기에 안티-휴머니즘 유산과 페미니즘, 포스트식민주의가 더해지고 최신 기술 과학의 성과가 함께 고려되는 주체성이다.

포스트휴먼 유목적 주체는 유물론적이고 생기적이며, 체현되고 환경에 속해 있다—이 책에서 줄곧 내가 강조한 ‘위치의 정치학’의 근본적 내재성에 따라, 그것은 어딘가에 견고하게 위치해 있다. 그것은 다면적이고 관계적인 주체, 스피노자, 들뢰즈와 가타리의 렌즈를 통해 유목적 존재론 안에서 개념화된 주체이며, 페미니즘과 포스트식민주의론들이 더해진 주체다. 그것은 포스트휴먼 사유 자체를 특징짓는 관계적 생기성과 본질적 복잡성에 의해 현실화된 주체다(브라이도티, 2015: 240).

포스트휴먼 주체는 스피노자의 일원론에 근거한다. 앞서 살펴본 바와 같이 데카르트는 철학의 출발점으로 인간의 정신을 확고하며 고정불변의 주체로 가정함으로써, 인간의 정신은 선형적 초월성을 획득한다. 하지만 이와 구분되는 육체와 자연은 분리되어 존재하게 된다. 이는 근대철학의 요체이자 오늘날까지도 쉽게 떨쳐버리기 힘든 강력한 이원론적 세계관이다. 심신 이원론은 일견 그럴듯해 보이며 스스로를 고귀하며 초월적인 위치에 올려놓기에 인간이 버리기 힘든 강력한 유혹이다. 하지만 이는 필연적인 폭력과 배제를 수반한다는 측면에서 포스트구조주의 철학자들에 의해 많은 비판을 받았다.

한편으로 최근 과학 분야에서의 성과들은 데카르트의 이원론에 다른 방식으로 치명적 공격을 수행한다. 데카르트는 4차원 공간에 존재하는 뇌(res extensa)와 1차원에만 존재하는 정신(res cogitans)을 통합하기 위해, 즉 정신과 육체를 서로 다른 차원으로 분리시킴으로써 둘 사이의 상호작용이 어떻게 이루어질 수 있는가라는 모순을 해결하기 위해 뇌 속의 송과선(pineal gland)⁷⁷⁾이 두 가지를 연결한다는 가설을 내세우지만 이는 과학적

77) 송과선은 뇌의 중심에 있고 점의 형태, 즉 0차원에 속하는 것처럼 보였기에 데카르트는 송과선을 통해 1차원과 4차원이 서로 소통할 수 있다고 믿었다(김대식, 2014: 44).

발견들에 의해 근거 없는 낭설로 밝혀진다(다마지오, 2007: 217; 김대식, 2014: 44 참조). 현대 뇌과학과 인지과학의 발견들은 정신이 육체와 따로 분리되어 존재하는 것이 아니라 몸의 다른 부분의 구성과 다르지 않으며, 신경세포로부터 발생한다는 것을 밝혀낸다(다마지오, 2007: 221).

현대 철학과 과학은 각각 근대성의 극복과 인간에 대한 새로운 이해와 인식이라는 측면에서 이원론을 공격하고 있으며, 이는 오래전 데카르트를 비판하며 독특한 일원론의 철학을 전개했던 스피노자를 현재의 문제적 철학자로서 다시 소환한다.⁷⁸⁾ 이원론이 정신과 신체를 둘로 나눔으로써 위계를 상징하고 폭력적 배제를 가져온다면 스피노자의 일원론적 세계관에서 물질은 하나이며, 모두 자신의 코나투스(conatus)⁷⁹⁾를 지니고 존재론적으로 자유롭다.⁸⁰⁾ 스피노자에 따르면 “모든 사물은 동시에 신체이고 정신이며, 사물이고 관념이다”(들뢰즈, 2001: 103). 이러한 의미에서 모든 개체들은 영혼을 갖고 있으며, 인간과 다른 생물들은 위계적 질서가 아닌 수평적 질서에 놓인다. 들뢰즈의 표현을 빌자면 모든 신체들, 모든 영혼들, 모든 개체들은 ‘내재성의 공통 평면(plan commun d'immanence)’ 위에서 존재한다(들뢰즈, 2001: 182-183).

브라이도티가 보기에 스피노자의 철학은 매우 적극적인 일원론으로 ‘차이’를 변증법 체제의 바깥에 놓고 사유하여 변증법적 대립을 극복하려 한다. 스피노자의 일원론은 현대 프랑스 철학자들에 의해 모든 물질을 생기있고 자기조직적으로 바라보는 ‘생기론적 유물론(vitalist materialism)’개념으로 발전되었으며, 이는 최신 과학의 성과에 의해 지지된다(브라이도티, 2015: 77-78). 포스트휴먼 주체는 유물론적이고 생기론적 힘인 조에(zoe) 평등주의에 기반한 주체성이다. 이때 조에는 모든 종을 가로질러 흐르는 생

78) 스피노자는 서양 근대철학의 이성 중심적 사고와, 정신과 신체의 이분법적 사고의 커다란 흐름에서 벗어나 정신과 신체의 동등성을 이야기한 철학자로 평가된다(연효숙, 2015: 196-197).

79) 코나투스(conatus)는 라틴어 동사 conari(노력하다)의 명사형으로, 스피노자에게는 ‘자신의 존재 속에 계속 머무르려는 노력’으로 정의된다(들뢰즈, 2001: 201-202. 옮긴이 해제 참조).

80) 이런 스피노자의 철학은 전체론적이고 정치적이지 못하다고 여겨져 헤겔주의자들에 의해서 격렬하게 비판받기도 한다. 하지만 1960년대 이후 알튀세르, 들뢰즈, 마슈레, 네그리 등의 선도적인 연구에 의해 스피노자는 헤겔과 마르크스주의의 부작용을 극복하는 방편으로써 새롭게 조명된다.

명력으로, 아감벤이 제시하는 ‘벌거벗은 삶’으로 대표되고 부정적 유대로 귀결되는 조에⁸¹⁾와는 달리 긍정의 방식⁸²⁾으로 수평적이며 다양한 횡단의 연대를 마련하는 가능성을 열어준다(브라이도티, 2015: 132-136).

스피노자 철학의 핵심인 코나투스⁸³⁾는 존재를 유지하고 긍정하려는 경향으로 인간의 코나투스는 욕망이며 따라서 욕망은 인간의 본질이다. 인간은 자신의 코나투스를 자각하며 본성을 따르고 기쁨의 정동을 추구하여야 한다.⁸⁴⁾ 들뢰즈는 개체들이 지닌 저마다의 역능(potentia)⁸⁴⁾의 다양한 가능성과 변화를 제한하는 어떤 틀이나 구조에 반대하며 틀지어지지 않는 자유를 지향하고 운동과 변화에 주목한다(양운덕, 1997: 124-125). 이런 맥락에서 들뢰즈와 가타리는 우리가 유목적 주체가 되어야한다고 강조한다. 이들에 따르면 유목적(nomadic) 주체는 정착적(sedentary) 주체와 구분된다. 정착적 주체가 사회의 지배적 질서를 내면화하는 주체라면 유목적 주체는 부단한 변화와 분열을 통해 새로운 대상과 가치를 창출하는 능동적인 주체이다(이소희, 2005: 117-118).

유목적 주체는 공간을 점유하지 않고 벗어나기 위해서 끊임없이 이동하며 경계를 파괴하는 존재이다. 이들의 이동이란 단순히 물리적, 공간적인 이동만을 뜻하는 것이 아니라 하나의 태도, 사유의 방식, 존재양식을 지칭하는 것으로 그 핵심은 유목적인 주체성, 탈중심적 주체성이다. (서용순, 2013: 282-283). 포스트휴먼 주체는 인간중심주의에서 배제되었던 구조적 타자와 환경까지도 포함하는 다양체로 구성된 유목적이며 관계적 주체이다.

81) 『호모 사케르』에서 아감벤은 아리스토텔레스를 참조해 생명을 두 가지로 구분한다. 비오스(bios)가 정치적 영역 안에서 규정되는 삶의 형태나 방법이라면, 조에(zoe)는 이와 대립되는 말로 인간뿐만 아니라 모든 살아있는 존재들에 내재된 생명으로 단순히 살아있음을 의미한다. 아감벤에 따르면 조에는 비오스로부터 배제되는 형태로만 포함될 수 있다(아감벤, 2008: 33; 서길완, 2008 참조).

82) 브라이도티는 아감벤과는 달리 ‘조에’를 역동적이고 발생적이며, 인간을 넘어 존재하는 생명의 힘으로 정의한다(브라이도티, 2015: 114).

83) “유한 양태들 가운데 가장 능력이 많은 인간은, 자신의 행위 능력을 소유하게 될 때, 자신의 코나투스가 적합한 관념들에 의해서 결정될 때, 자유롭다.”(들뢰즈, 2001: 128)

84) 포텐시아(potentia)는 번역자마다 역능, 역량, 힘 등으로 번역된다. 네그리에 따르면 존재의 일반적인 형상으로서의 역능(potentia)은 모든 특이자들의 코나투스를 자신과 세계를 생산하려는 충동으로 개념화하는 것을 떠받쳐주면서 욕망(cupiditas)으로 표현된다(네그리, 2005: 37).

이는 유럽중심의 보편성과 합리성을 지녔다고 여겨지며 한 자리에 고정되어 있는 근대적 주체성과 대비되는 들뢰즈와 가타리의 ‘소수자-되기’ 혹은 ‘유목민-되기’의 기획을 통한 주체성이다. 포스트휴먼 주체는 보편주의에 기반한 민족주의, 외국인 혐오, 인종주의, 제국주의에 저항하며 탈민족주의적이고 유목적인 정체성을 추구한다(브라이도티, 2015: 68-73).⁸⁵⁾

과학적 발견들이 우리에게 물질이 자기조직적(자기생성적)임을 알려준다면, 일원론적 철학은 물질이 관계적이며 환경과 연계되어 있음을 가르쳐준다. 그리고 이러한 통찰은 인간뿐 아니라 모든 생명 물질이 지능을 지니며 자기조직적이라는 데까지 나아간다. 포스트휴먼 주체는 관계적이며 인간의 형상을 하지 않은 요소들도 포함한다(브라이도티, 2015: 91). 일원론적 유물론, 유목적 주체에 기반을 둔 브라이도티의 포스트휴먼 주체는 개별적 주체성 마련의 차원에서 머무르지 않고 유대의 중요성과 실천적 주체임을 주장하고 있다. 하지만 현시대는 인간이 그 역능을 발휘하는 것을 불가능하게 지속적으로 그 힘을 앗아가고 부단히 부정적 정동으로 이끌고 있다. 하지만 포스트휴먼 주체가 어떻게 현재의 파국적 경제상황과 환경문제를 넘어서, 철학과 기술에 매개된 탈-인간중심의 상황을 만연한 부정의 전망을 넘어서 긍정의 힘으로 딛고 생성적 힘으로 마련될 수 있을지, 어떤 방식으로 정치적이며 능동적인 실천의 주체라는 기획으로 나아갈 수 있는지에 대한 구체적인 사유에는 여전히 공백이 존재한다.

포스트휴먼 주체성은 거대하거나 단일한 중심을 상정하지 않는 주체로 분자화되고 자유롭게 흐르며 탈주하면서 사회적 구조나 제도보다는 미시적 차원에서의 개체들의 작은 연대에 주목한다. 그러나 이런 주체성은 개인적인 차원을 넘어 정치적 기획으로 나가기에는 그 실효성에 대해 여전히 일말의 의구심을 지울 수 없게 한다. 지젝이 지적하듯이 모든 인간을 태어나면서부터 ‘신체 없는 기관’—좀비라는 불구의 형상으로 만드는 현대의 거대한 사회 시스템 속에서 개체로서의 인간 개개인은 어떻게 자신의 코나투

85) 브라이도티에 따르면 유목적 주체가 되는 것은 혼종적이고 다층적인 주체들을 존중하는 것이며 궁극적으로 “모든 것들 중에서도 가장 중요한 가치인 희망을 사회적으로 건설하는 일과 관련된 다.”(브라이도티, 2004: 10)

스를 추구하며 역능을 발휘할 수 있을 것인가? 아감벤의 표현을 빌자면 ‘벌거벗은 자들’, 혹은 스피박의 표현으로는 말할 수 없는 서발턴들이 역능을 추구하는 것이 과연 어떻게 가능할 것인가?

새로운 주체성의 정치적 주체로서의 가능성을 사유하기 위해서 또 다른 네오-스피노자적 기획을 살펴봐야 할 것 같다. 네그리(Antonio Negri)와 하트(Michael Hardt)는 마르크스의 문제의식을 계승하면서 현재의 상황에 맞게 수정하고 스피노자적 사유 안에서 이를 혁명적 정치론으로 새롭게 구성해낸다. 네그리는 “스피노자의 재발견이야말로 ‘지금의 이’ 세계, 즉 이데올로기의 종말과 ‘역사의 종말’의 세계를 우리가 다시 건설해야 할 세계로 파악하도록 한다”(네그리, 2001: 240)고 주장한다. 그것은 개인을 부정적 정동으로 부단히 제한하며 고착시키는 권력(potestas, pouvoir)에 맞설 수 있는, 긍정의 역능(potentia, puissance)을 지닌 새로운 주체에서 마련된다. 이 스피노자의 개념들은 네그리에게서 각각 ‘제국(empire)’과 그에 맞설 수 있는 정치적 주체인 ‘다중(multitude)’개념으로 변용된다.

스피노자의 방대한 철학을 본 연구에서 본격적으로 다룰 수는 없지만 네그리와 하트의 이론을 살펴보기 위해 그들의 주요 개념이 근거하고 있는 스피노자의 철학을 간략하게나마 정리해야 할 것 같다. 앞서 언급한 바와 같이 스피노자의 철학에서 모든 존재는 자신에 대한 파괴에 저항하며 존재를 보존하려는 코나투스⁸⁶⁾를 가진다. 이는 존재를 긍정적인 방향으로 이끄는 경향이지만 이게 긍정의 방향으로만 이행되지 못하는 것은 부정적인 외부적 요인 때문이다. 데카르트의 세계관에서 정신은 외부적 표상, 즉 물질세계와 분리된 인식주체이며 명약관화된 주체였지만, 스피노자에게 정신은 육체와 분리되지 않고 함께 흐른다. 이를 잘 보여주는 것이 스피노자의 ‘정동(affect, affectus)’ 개념이다. 외부의 자극에 의해 불러 일으켜지는 우리 자신의 유동적 상태를 스피노자는 ‘정동’⁸⁶⁾이라고 지칭한다.

이 정동은 어떤 외부적 요인을 마주치느냐에 따라 본성에 따라 존재 보

86) 스피노자는 정동을 “신체의 활동(행동) 능력을 증대시키거나 감소시키고, 촉진하거나 저해하는 신체의 변용(affectio, affectio)인 동시에 그러한 변용의 관념으로 이해한다”(연효숙, 2015: 194에서 재인용)고 밝힌다. 이는 정동이 정신과 신체 양쪽에 다 연결되는 개념임을 보여준다.

존에 긍정적인 방향으로 흐르거나 혹은 부정적인 방향으로 흐를 수도 있다. 스피노자는 이를 각각 정동의 변용에 있어서 능동과 수동, 그리고 기쁨과 슬픔의 정동으로 연결시킨다. 때문에 우리는 자신의 코나투스(欲)를 깨우치고 유지하며 수동적 정동을 지양하고 능동적 정동을 추구해야 한다. 능동적인 정동, 기쁨과 충만의 정동이 ‘역능(potentia)’이라면, 이를 억압하여 존재를 수동적인 정동과 파괴적이고 부정적인 방향으로 이끌어, 노예가 되기를 자처하게 만드는 것은 ‘권력(potestas)’이다. 네그리는 스피노자의 역능과 권력을 중요한 개념쌍으로 제시하고 이를 각각 정치적 영역에서의 능동적 실천력으로서의 ‘다중’과 이를 억압하고 힘을 앗아가는 ‘제국’이라는 자신의 개념과 연결시키며 논의를 이끌어 나간다.

먼저 인간을 수동적 정동과 슬픔의 상태로 이끌어 억압하는 지배체제로서의 권력은 ‘제국’ 개념으로 변용된다. 네그리와 하트에 따르면 오늘날의 전 지구적 자본주의 체제는 기존의 ‘제국주의(imperialism)’라는 낡은 개념 틀로는 충분히 설명될 수 없으며 이를 대신할 ‘제국’ 개념을 제안한다. 마르크스가 정치적 주체로 제시했던 노동자 역시 현재의 제국질서를 돌파하는 데 미달한다고 보고 새로운 혁명의 주체로 ‘다중’ 개념을 제시한다. 네그리와 하트가 제시하는 제국은 세 가지 특징으로 정리된다. 첫 번째는 제국이 혼합된 구성으로 이루어져 있다는 점이다. 이는 세계은행과 같은 초국적 실체들부터, 국민국가, 국지적인 NGO에 이르기까지 이들이 자율적인 상이한 구조 및 기구 형태들이 하나의 일관된 전 지구적 구성 안에서 다 같이 함께 기능하고 있음을 뜻한다(네그리 & 하트, 2001: 12). 여기에서 제국은 그 중심이 없다는 두 번째 특징이 도출된다. 이제 권력은 혼합된 다양 구성으로 분배되며, 어떤 단일한 하나의 권력의 중심은 존재하지 않기에 미국 역시 그 중심으로 볼 수 없다(네그리 & 하트, 2001: 18). 마지막 특징은 제국의 외부가 존재하지 않는다는 것이다. 오늘날 자본주의 질서는 국민국가의 경계를 허물며 끝없이 확장된다. 이런 자본의 흐름 속에서 예외나 바깥은 존재하지 않으며, 이제 자본의 지배와 착취는 보편적인 현상이다. 전면적으로 확산된 제국적 상황은 우리를 착취하고 지배함으로써 능동적인

정동의 발현을 막는 권력으로 작동한다.

네그리와 하트(2014)는 현재의 전 지구적인 모순과 착취, 차별, 폭력적 상황들이 무질서적이고 복잡하기에 많은 사람들은 과거의 낡은 헤게모니나 다자주의적 협력의 모델 등으로 이해하려고 하지만, 이제 우리는 새로운 세계 질서를 근본적으로 새로운 관점에서 바라보아야 함을 촉구한다. 그것은 “전 지구적 협치의 맥락에서 형성”되고 있는 배치와 권력체들이며 “다양한 국가적·초국가적·비국가적 힘들의 협력을 통해서만 기능할 수 있는 새로운 제국 형성체”의 출현이다(네그리 & 하트, 2014: 328-329). 제국의 출현은 이제 노동의 양상이 ‘비물질 노동’으로 이행했기 때문으로 이해된다. 비물질 노동은 “서비스, 문화 상품, 지식, 또는 소통과 같은 비물질적 재화를 생산하는 노동”(네그리 & 하트, 2008: 382)을 의미한다.

네트워크 조직망을 통한 생산의 정보화, 서비스업의 증대, 노동에 있어서 이동의 자유와 유연성 증가라는 특성은 노동의 방식과 질적인 측면까지도 획기적인 변화를 초래하면서 산업 생산은 이제 더 이상 지배적 패러다임이 아니게 된다. 네그리와 하트가 보기에 산업 생산은 더 이상 지배력을 확장할 수 없기에 “근대화는 끝났다”고 선언한다. 이제는 비물질 노동을 통한 비물질적 재화가 이제 생산의 중심이 되었으며(네그리 & 하트, 2001: 370-380), 이는 나아가 사회 전체를 변형시키게 되는 것이다. 하지만 비물질 노동의 가장 큰 특징인 네트워크 조직망은 소통과 협동의 가능성을 증대시키기에 오히려 긍정의 상황으로 제시된다. 자본의 통제가 전면적으로 심화되면서 노동의 지위는 악화되며 노동자들은 가난과 불안정한 고용상태에 내몰리고 있지만, 이는 상호 간에 소통과 연대의 가능성을 높이기도 하는 역설을 야기한다. 때문에 네그리와 하트가 보기에 현실은 마냥 부정적인 상황이 아니다. 제국의 지배 그 이면에서 오히려 저항과 혁명의 가능성은 증대되고 있는 것이다(네그리 & 하트, 2001: 387-390).

다종의 가난은 비참함이나 발탈을 가리키는 것도, 심지어는 결핍을 가리키는 것도 아니다. 그것은 특정한 사회적 주체성의 생산을 의미한다. 이는 개

인주의와 대립하는 동시에 배타적인 유산(有産) 집단과도 대립하며 근본적으로 복수(複數)적이고 개방적인 정치 집단을 낳는 사회적 주체성이다. 바꾸어 말하자면, 빈자는 아무것도 가진 것이 없는 사람들을 지칭하는 것이 아니라, 사회 질서나 재산과 무관하게 사회적 생산 메커니즘에 편입되어 있는 모든 사람들이 구성하는 광범한 다양체를 지칭한다(네그리 & 하트, 2014: 77-78).

네그리와 하트는 전복과 혁명의 주체로서의 다중 주체를 제시하는데 이는 마르크스가 혁명의 주체로 제시했던 프롤레타리아에 대한 비판으로부터 시작한다. 이들이 보기에 마르크스가 제시했던 프롤레타리아 주체는 이제 그 시효를 상당부분 상실했으며 변화된 현실 속에서 적절하게 기능하기 힘들다. 프롤레타리아는 협의로는 산업 노동자만을 지칭하기에 농업 노동자, 서비스 노동자들을 배제하는 개념이며 광의로 본다고 해도 임금 노동자만을 지칭함으로써 가내 노동자나 여타 임금을 받지 못하는 실업자, 부랑자, 빈민 등을 배제시키는 개념이다.

앞서 지적했듯이 과거에는 산업 노동자가 주류였으며 지배적 형태였지만 이제 생산의 정보화, 비물질 노동의 확산으로 인해 프롤레타리아는 그 패권적 지위를 잃어버렸다. 이제 오늘날 노동의 형태는 보다 복합적이며 다양하다. 이런 맥락에서 다중 주체 개념이 제시된다. 다중은 인민(people)과 구별되는 개념으로 인민이 국민국가의 산물이며 단일한 동일성으로 환원된다면 다중은 하나로 환원될 수 없는 내적 차이를 지닌, 다양한 인종, 성별, 성적 지향, 노동 형태 등의 다양한 주체들을 포괄하는 개념이다. “다중은 복수성, 특이성들의 구도, 관계들의 열린 집합”(네그리 & 하트, 2001: 151)으로 제국에 대항할 역능으로서의 새로운 구성적 힘이다. 이때 다중은 자연 발생적인 주체가 아니라 정치적 구성과정이며, 때문에 우리는 ‘다중 만들기’를 준비해야하고 적극적으로 이행해야 한다.

2. 포스트-밀레니엄좀비: 새로운 좀비와 주체성

(1) 포스트-밀레니엄좀비 서사의 특징

앞서 살펴보았듯이 좀비는 늘 주변부에 머물며 배제당하는 대상이었다. 뱀파이어가 신화의 근거가 된 역사적 인물의 신분 자체가 귀족이었으며 이후에 창작되는 텍스트나 영화매체에서도 귀족성과 소수 특권층의 특성을 지닌 채 등장한다면, 좀비는 기원에서부터 드러나듯이 “철저하게 하층민이자 억압받는 신분”의 은유로 그려진다(이동신, 2014: 120). 뱀파이어도 좀비와 마찬가지로 죽음에서 돌아온 언데드지만, 이들은 생각하고 감정을 느끼는 괴물이다. 반면 좀비는 어떠한 감정이나 생각을 하지 못하고 말조차도 하지 못한다는 점에서 더욱 철저한 타자이자 서발턴의 은유이다. 그리고 밀레니엄좀비에 이르면 좀비의 괴물성과 타자성은 더욱 극대화되어 재현됨을 살펴보았다. 브룩스는 현대사회에서 좀비에 대한 관심이 급증하고 좀비를 두려워하는 이유에 대해 이렇게 설명한다.

좀비가 나를 늘 두렵게 만드는 이유는 그들에게 아무런 이성이 없다는 점이다. 절충의 여지도 없고 협상의 여지도 없다. 그것이 늘 나를 공포에 질리게 한다. 모든 종류의 무분별한 극단주의가 나를 무섭게 하는데, 오늘날 우리는 매우 극단적인 시대를 살고 있다.(Garrett, 2015: 51에서 브룩스 인터뷰 재인용)

밀레니엄좀비들은 아무런 이성도 없고 타협과 소통이 불가능한 타자이자 공포의 대상일 뿐이다. 그런 그들과 마주했을 때 선택할 수 있는 것은 죽어서 그들 중 하나가 되거나 아니면 그들을 죽이는 것뿐이다. 로메로의 좀비 영화에서 볼 수 있었던 한때나마 인간이었던 좀비를 죽일 때 느꼈던 일말의 죄책감은 밀레니엄좀비 영화에 이르면 한낱 사치에 불과하다. 우드가 좀비를 높이 평가한 것은 이들이 에너지가 없는 무기력한 괴물이었기 때문이다(우드, 1995: 148). 그러나 에너지가 넘치는 밀레니엄좀비들은 강화된 육

체와 괴물성을 통해 괴물로서의 특성은 강화되지만 이와 동시에 이들은 인간에서 더욱 멀어지게 된다. 느릿느릿한 좀비와 마주쳤을 때는 비교적 손쉽게 제거가 가능하기에 사람들은 무작정 두려워하기보다는 그들을 관찰하고 그들에 대해 생각을 하고 심지어 조롱할 수도 있다. 로메로의 좀비영화에서 관객들은 쉽게 좀비에게 동정심을 느끼며, 좀비가 희생자이며 인간이 도리어 학살자처럼 보인다.

반면 밀레니엄좀비에게는 어떤 동정이나 긍정적 감정을 느낄 여지가 없다. “좋은 좀비는 죽은 좀비뿐”⁸⁷⁾이며 그들은 야만적이며 끔찍하고 두려운 식인괴물에 불과하다. 밀레니엄좀비 서사는 강화된 괴물성을 통해 현재의 파국적 상황을 잘 재현하며 현실에 대한 비판기능을 잘 수행하지만, 이를 넘어서 새로운 대안이나 긍정성의 모색에는 이르지 못한다. 새로운 좀비들이 등장하고 이들이 주체성을 드러내며 긍정의 함의를 갖기 위해서 좀비들은 다시금 두려워야만 한다. 다시 두려지면서 괴물성이 약화된 포스트-밀레니엄좀비들은 이제 인간에 가까워진다. 이들은 도구를 사용하고 더듬거리지만 말을 하게 되고 더 나아가 자신들의 ‘좀비권’을 주장하며 차별과 억압에 저항하고 연대하기 시작한다. 좀비도 사실은 우리와 다를 게 없는 인간이었다는 인식의 전환은 우리에게 중요한 깨달음을 준다.

물론 좀비와 인간사이의 경계를 해체하는 것은 앞서 살펴보았듯이 로메로좀비와 밀레니엄좀비 서사에서도 볼 수 있는 특징이다. 로메로 감독의 좀비영화는 반복해서 단순한 욕구만 추구하는 순진한 좀비와 그보다 더욱 타락하고 비정한 인간의 모습을 비춘다. 밀레니엄좀비 영화 역시 인간 사이의 불신이나 완전히 붕괴된 가정의 모습 등을 비추면서 휴머니즘의 붕괴를 보여준다. 그러나 로메로의 좀비영화부터 밀레니엄좀비에 이르는 경계 해체에서 보이는 한계점은 인간의 추악함과 비인간성을 고발함으로써 ‘좀비보다 못한 인간’의 모습을 그리는 데서 그칠 뿐이라는 점이다. 비숍에 따르면 좀비가 무서운 이유는 인간 속의 괴물을 목도하게 만들기 때문이며, 또한 앞

87) 이 구호는 제2차 세계 대전 당시 미군에서 널리 쓰였던 “좋은 일본인은 죽은 일본인뿐”의 패러디이다(Darius, 2014).

으로 남은 것은 파국뿐이라는 것을 깨닫게 하기 때문이다(Bishop, 2006: 204). 인간 내면의 괴물성, 인간 내면의 어두운 면을 표현하기 위한 도구로 기능하는 좀비는 여전히 무기력하고 추악한 타자로 제시될 뿐이다.

여전히 좀비 열풍은 쉽게 식지 않고 있다. 주목해야 할 점은 최근의 좀비 서사에서 기존의 부정적 함의로서의 좀비—노예, 타자, 파국의 상상으로서의 좀비—에서 벗어나는 커다란 변곡점이 보인다는 것이다. 포스트-밀레니엄좀비 서사들은 이전과는 달리 인간과 좀비의 경계해체에 있어서, 인간의 좀비성, 인간의 괴물성, 인간의 부정성이 아니라 ‘좀비의 인간성’에 주목하며 좀비에게 내재된 긍정성과 밝음에 대해 이야기하기 시작한다. 밀레니엄좀비들은 좀비 바이러스가 유출되는 그 즉시 세계화의 물결을 타고 삽시간에 전 세계로 퍼져나가고 기하급수적으로 늘어나는 좀비들은 급격히 전염되어 살아있는 인간을 습격해 뜯어먹거나 감염시킨다. 압도적인 전염력으로 인류와 문명을 순식간에 절멸시키는 밀레니엄좀비의 모습은 파국 그 자체이다. 밀레니엄좀비 서사는 사람들에게 현실의 민낯을 직시하게 만들지만, 그것을 넘어서는 새로운 대안이나 파국 이외의 다른 상상에는 이르지 못하는 한계점을 지닌다. 현대사회의 전 지구적인 세계화의 물결은 도저히 거스를 수 없어 보이고, 점점 촘촘하고 교묘하게 일상의 영역에까지 침투해 들어오는 신자유주의 체제의 공고함은 결코 끝나지 않을 것만 같다.

그러나 2008년 세계 금융 위기가 닥치자 사람들은 신자유주의 체제와 세계화가 실패했음을, 그들이 제시하는 환상으로서의 자기 계발 담론과 그에 기반한 성공에 대한 신화가 명백한 허위였음을, 그리고 앞으로 남은 것은 예정된 파국뿐이라는 사실을 명징하게 깨닫기 시작한다. 밀레니엄좀비가 그려왔던 파국의 풍경은 이제 단지 막연한 불안감에 대한 상상이나 예감의 수준을 넘어서서 눈앞에 닥친 실재의 재현이 된다. 파국이 필연적이고 이미 현실에서 재현되고 있음을 목도한 사람들은 이제 파국, 그 이후를 상상하게 된다. 이전의 밀레니엄좀비 서사들에서 집중하는 것은 파국의 풍경이다.

<28일 후>부터 최근의 <월드워Z>에 이르기까지 밀레니엄좀비 서사는 좀비 바이러스가 어떻게 급속도로 확산되어 인류 문명을 빠르고 효과적으로

멸망에까지 이르게 하는지, 그 파국의 과정을 압도적인 스펙터클로 그려내는 데 집중한다. 반면에 드라마 <인 더 플래쉬>(2013-2014)나 <웜바디스>(2013)를 비롯한 최근의 좀비 서사들은 포스트-아포칼립스적 설정으로 파국을 이미 기정사실화하고 그 이후를 이야기한다. 예컨대 <인 더 플래쉬>에서는 좀비 아포칼립스 이후 마침내 백신이 개발되어 좀비들이 인간사회로 복귀한 이후의 이야기를 그린다. 그 속에서 좀비에게 가족을 잃은 희생자들과 좀비들 간의 갈등, 차별받는 좀비들의 저항 등을 현실적으로 그려내며 사회적이고 정치적인 메시지들을 던진다. 모레인간의 웹툰 <좀비를 위한 나라는 없다> 역시 좀비 치료 백신이 개발된 이후의 이야기를 통해, 그들의 죄의식과 사회적 갈등을 그려낸다. <웜바디스>의 경우 좀비 아포칼립스가 일어난 지 8년이 지난 시점을 배경으로 한다. 이미 폐허가 된 세계에서 살아가는 모습을 그리는 새로운 유형의 좀비 서사들은 파국 그 이후를 이야기한다.

또한 밀레니엄좀비 서사가 집중하는 것은 좀비가 아닌 그 속에서 어떻게든 살아남기 위해 분투하는 인간 군상들의 모습이다. 묵시록적 재앙의 현실 속에서 일어나는 인간들의 생존을 향한 몸부림과 그들 사이에서 일어나는 다툼과 갈등을 통해 추악한 인간의 본성을 고발하는 이 영화들에서 좀비는 여전히 절대적 타자와 악으로, 재앙 그 자체거나 재앙의 구실로 제시될 뿐 초점은 여전히 살아남은 인간들에게 맞추어져 있다. 밀레니엄좀비 서사에서 관객들이 살아남은 인간에게 자신을 투영했다면 이제 파국의 현실 속에서 살아가는 사람들은 좀비에게 자신을 투영하게 된다.

지젝(Slavoj Žižek)은 현대사회 속에서 인간은 이미 태어날 때부터 불구이며 시스템에 종속된 부품이고, ‘신체 없는 기관’으로서의 좀비라고 말한다(지젝, 2006). 그러나 대부분의 사람은 자신이 좀비로 존재함을 깨닫지 못한다. 그것은 현대사회가 제공하는 환상과 허위의식 때문이다. 관객들은 스스로를 ‘인간’으로 여기고 좀비를 괴물이며 악으로 타자화함으로써 미약한 인간성의 근거는 강화된다. 하지만 오늘날의 인간 주체의 취약함과 무너진 사회시스템은 이런 기만적인 타자화의 허위를 폭로하고 이를 붕괴시켜

불가능하게 만든다. 요컨대 밀레니엄좀비 서사의 묵시록적인 어조와 급속한 좀비화와 그에 비례한 인류의 멸망의 모습은 이런 기만적 착각에서 벗어나, 자신이 사실은 인간이 아니라 좀비였음을 깨닫게 한다. 이런 맥락에서 새로운 좀비 서사는 더 이상 생존한 인간이나 파국에 대한 상상 대신에 타자로 여겨졌던 좀비를 전면에 내세우며, 파국의 과정이 아닌 파국 이후에 대한 관심을 갖는다.

이제 곳곳에서 좀비가 타자나 배경이 아닌 좀비 자체에 집중한 포스트-밀레니엄좀비 서사가 출현하고 있다. 이들은 더 이상 느리고 무기력하고 나약하며, 살아있는 육체만을 탐하는 존재들이 아니다. 가장 “대중의 괴물”(이동신 2014: 119)인 좀비들은 이제 적극적으로 행동하고 시스템을 전복시키려하며 체제에 저항하는 새로운 주체로 등장하고 있다. 김성범은 이전의 좀비들은 ‘악의 평범성’⁸⁸⁾에 대한 순응이지만 최근의 좀비영화에서 좀비는 ‘역능’이라고 주장한다. 그에 따르면 <웜바디스>를 비롯한 최근의 좀비들은 부정적인 의미나, 바이러스적 존재, 삶을 포기한 존재, 비인간을 의미하는 것이 전혀 아니라, 오히려 새로운 인류이며 정치적 주체를 상징한다는 것이다(김성범, 2014: 153-154).

2011년 월가시위에서 사람들은 거대자본과 세계화, 신자유주의 체제에 맞서기 위해 좀비 분장을 한 채 시위를 벌였는데 이는 이제 좀비의 새로운 가능성과 주체성을 지니며 등장하고 있음을 잘 보여주는 사건이었다. 하먼은 자본주의의 착취와 침투가 더욱 광범위하고 거세졌지만 이런 환경이 대중을 더욱 자기의식적 계급이자 체제에 도전하는 잠재적 주체로 만들게 된다고 주장하며 이미 곳곳에서 많은 저항이 발발하고 있다고 주장한다(하먼, 2012: 459-460). 이제 좀비의 그로테스크한 육체는 기존의 체제와 부르주아 미학에 대한 저항의 의미를 지니게 되었으며 좀비들은 연대를 통해 새로운 사회를 꿈꾼다.⁸⁹⁾

88) 한나 아렌트(Hannah Arrent)는 ‘악의 평범성’이란 개념을 통해 악한 행동을 저지른 사람들이 남들과는 달리 특별히 악한 본성이 있기 때문이 아니라고 주장한다. 그들은 단지 자신이 무엇을 하는지 알지 못한 채 그저 생각 없이 체제에 순응했기 때문에 상상하기 힘든 끔찍한 악행까지도 저지르기에 이르렀다는 것이다(아렌트, 2006).

89) 밀레니엄좀비나 로메로좀비도 물론 때를 지어 출몰하기는 하지만, 이들 사이에 연대의 가능성은

좀비 분장을 한 행진이나 축제는 지금까지 계속되고 있다. 그것은 정부에 대한 시위의 형태이기도 하고, 사회문제 해결을 위한 집회일 때도 있고, 단순히 놀이나 축제의 형태를 띠기도 한다. 분명한 것은 이전에 볼 수 없었던 이러한 좀비 분장의 행사나 축제가 거듭되면서 좀비는 보는 대상에서 하는 대상이 되고, 수동적인 ‘좀비당하’기에서 능동적인 ‘좀비하기’로 변하면서 새로운 저항과 전복의 아이콘이 되었다는 점이다. 2011년은 시의적절하게도 아이작 마리온의 소설 『웜바디스』가 출간된 해이기도 하다. 『웜바디스』에 이르면 좀비들은 말을 하고, 사랑을 하고, 학교를 세워 교육을 하고, 차를 몰고, 아이들을 기른다. 이런 존재들을 우리가 계속해서 단순히 ‘시체’라고 여길 수 있을까? 끊임없이 진화해온 좀비는 이제 비로소 새로운 ‘주체’가 되기에 이른 것이다.

좀비를 전면에 내세워 대규모의 월가 점령 시위를 벌인 2011년 이후, 『웜바디스』를 통해 완전한 주체성을 획득한 2011년은 포스트-밀레니엄좀비가 본격적으로 출현하기 시작한 기점으로 잡을 수 있을 것이다. 물론 이전에도 <랜드 오브 데드>(2005)나 <아메리칸 좀비>(2007)를 비롯한 소수의 작품에서도 좀비에게 주체성을 부여하려는 시도가 조금씩 나타나지만 대중적 인기나 주목을 받지 못하였고 사람들의 공감을 얻는 데는 실패하였다. 이후 2011년 『웜바디스』에 이르게 되면 좀비의 주체성이 전면적으로 제시되고 완전히 인간이 됨으로써 주체성을 획득했음을 극적으로 보여준다. 사회적으로도 2011년 월가 점령 시위만큼 적극적으로 좀비를 등장시켜 대규모의 저항을 시도한 전례가 없었기에 2011년은 포스트-밀레니엄좀비 등장기에 있어 중요한 시점으로 볼 수 있다.

포스트-밀레니엄좀비 서사는 일반적으로 다음과 같은 특징을 갖는다. 첫째로 좀비가 초래하는 파국의 풍경에 대한 묘사나 그 과정에 집중하는 밀레니엄좀비 서사와는 달리 포스트-밀레니엄좀비 서사는 단순히 파국에 대한 묘사나 위기감의 재현에서 그치지 않고 파국 이후나 대안에 대한 이야

철저히 무시된다. 그들은 그저 식욕을 채우기 위해 인육을 탐하며 물려든 존재로 파편화되고 원자화된 개인들의 단순한 합집합에 불과하다.

기를 한다. 둘째로 좀비를 타협과 소통이 전혀 불가능한 바이러스에 가까운 절대적 타자로 묘사하는 밀레니엄좀비 서사와는 달리 포스트-밀레니엄좀비 서사는 좀비 자체를 새로운 관점에서 조명하며 좀비의 인간성과 주체성, 그리고 좀비의 긍정적 측면에 집중한다. 셋째로 좀비가 사실은 부당하게 주변부로 밀려나고 소외당한 타자라는 점에 문제를 제기하며 좀비를 새롭게 부상시키고 그들의 권리에 대한 문제를 제기한다.

(2) 포스트-밀레니엄좀비 서사에 재현되는 주체성

카이저와 톰슨은 그로테스크를 “불안한 세계를 표출하는 방식으로 죽음, 비극, 인간소외와 관련된 악마성과, 신체의 변형을 통한 놀랍고 기괴한 혐오감, 과장과 왜곡, 우스꽝스러움을 유발하는 유희성, 그리고 모순적인 요소들의 비정상적이고 불안정한 혼합하는 이질성”(김민오, 2014a: 268)으로 정의한다. 그리고 김민오는 2001년 이후 심각해진 세계정서를 반영한 밀레니엄좀비 서사가 묵시록적 세계관을 표현하는데 이런 그로테스크는 가장 적합한 미학적 특징을 가지고 있다고 설명한다(김민오, 2014a: 270). 좀비 서사에서 생생하게 묘사되는 폐허가 된 도시의 모습은 임박한 세계의 파국을 연상시키며, 너부러진 시체는 정체불명의 바이러스에 걸려 희생된 환자들이나 테러로 인해 죽은 희생자들을 연상시킨다. 좀비의 절단된 사지와 튀어나온 내장, 썩어가는 몸은 인간에게 역겨움과 원초적 공포를 자아내는 동시에 파괴된 문명의 광경을 은유하기도 한다. 이런 좀비의 그로테스크함은 부조리함과 혐오스러운 감정을 불러일으킨다. 좀비의 모습은 백인 중산층 중심의 아름답고 선명하고 깔끔한 미학에 반하며 보는 이로 하여금 불안감을 불러일으킨다. 김민오는 좀비영화 속의 그로테스크가 “피폐하고 부조리한 사회에 대한 혁명적이고 전복적인 에너지를 감추고 있”(김민오, 2014: 273)다고 이야기한다.

괴물은 ‘보여주다’인 demonstrate와 어원을 같이한다는 점에서 시위를

뜻하는 ‘demonstration’과 연관되어 있다. 괴물에는 보여주고 보는 것을 넘어서 직접적으로 행동하라는 정치적 의미가 담겨있다(이동신, 2014: 124). 대부분의 좀비 서사에서 좀비가 된다는 것은 자신의 자아와 정체성을 잃게 된다는 것이며 인간이 아닌 다른 어떤 존재, 특히 끔찍한 괴물이 되는 것으로 여겨진다. 좀비 서사에서 등장인물들은 좀비가 되기보다는 차라리 인간인 채로 죽는 것을 원하며, 좀비에게 물리면 주위 사람들에게 자신의 머리를 쏘아 죽여 달라고 부탁하는 장면은 좀비 서사에 자주 등장하는 흔한 클리셰로 쓰이기도 한다. “만약 좀비에 물리게 된다면, 당신은 그들 중 하나가 되고 만다. 아무런 생각이 없는, 오직 먹기만 하는 기계가 되어 육체라는 껍데기를 제외하고 당신의 어떤 것도 남지 않게 된다”(Gragg, 2015: 49). 이는 좀비가 아직 완전한 괴물이나 시체가 되기 전 사람이었던 부두교좀비의 경우에도 가장 꺼려지는 일이었다(데이비스, 2013: 274). 그러나 이제 사람들은 기존의 좀비 서사에서와는 달리, 능동적으로 ‘좀비하기’를 즐긴다. 드브레의 지적처럼 인류가 가장 불안에 하고 역사적으로도 끊임없이 배제하려 했던 ‘죽음’이 절대적 타자라면(드브레, 2011: 50-51), 좀비는 그런 죽음의 현현이다. 때문에 좀비는 부단히 배제와 혐오의 대상이었지만 이제는 자발적 좀비하기를 통해 주체가 되었으며, 좀비시위 혹은 좀비축제의 현장에서 엔터테인먼트를 넘어 저항의 의미까지 지니기에 이른 것이다.

처음으로 좀비하기가 나타난 영화는 에드가 라이트(Edgar Wright) 감독의 <새벽의 황당한 저주>(2004)로 알려져 있다. 이 영화는 웃고 넘길 단순한 코미디 영화로만 볼 수 없는 중요한 질문과 생각거리를 던져준다. “로맨틱 코메디 좀비(RomZomCom, Romantic-Zombie-Comedy)” 장르라는 용어를 쓰며 새로운 좀비장르를 표방한 이 영화에서, 주인공 손은 불가피하게 수많은 좀비들과 맞닥뜨리게 된 위기상황에서 색다른 선택을 한다. 기존 좀비 서사에서 좀비와 마주했을 때 인간이 할 수 있는 선택은 그들을 죽이거나, 죽임을 당해서 그들에게 먹히는 것뿐이었다. 그러나 손은 기지를 발휘해 좀비를 흉내내어 좀비 무리에 합류하고 그들에게서 무사히 빠져나오

는데 성공한다. 권혜경은 이 장면이 코미디 장르다운 해결 방식이면서도, 그 이면에 좀비하기를 통해 인간과 좀비라는 이분법적 구도를 해체하고 있음을 지적한다(권혜경, 2009: 553-554). 또한 드라마 <워킹데드>에서 주인공 일행은 자신들의 몸에 시체의 내장을 마구 덧바름으로써 좀비처럼 분장하여 좀비들을 속이는 데 성공한다. 이는 사실 좀비와 인간 사이에는 애초에 어떤 존재론적 구분이 있는 것이 아니라 사실은 쉽게 그 경계를 넘나들 수 있다는 사실을 보여준다. <워킹데드>는 반대의 방식으로 이 경계를 허무는데, 좀비인 R과 함께 인간의 마을로 온 줄리는 다른 사람들을 속이기 위해 화장품과 향수를 이용해 R을 마치 살아있는 인간처럼 혈색이 도는 것처럼 보이게 만들고 귀퉁한 냄새를 숨긴다. 영락없는 인간의 모습이 된 R이 사실은 좀비라는 것을 다른 사람들은 전혀 알아채지 못한다.

현실에서 능동적으로 좀비하기를 수행하는 ‘좀비 워크(Zombie Walk)’가 시작된 것은 이미 2000년대 초반부터 있어왔던 현상이지만⁹⁰⁾, 이것이 단순히 엔터테인먼트나 축제의 의미를 넘어서 적극적 저항과 전복의 이미지를 갖게 된 것은 2011년에 있었던 월가 점령 시위부터이다. 2011년 9월 17일부터 시작된 월가 시위는 ‘월가를 점령하라(Occupy Wall Street)’라는 구호 아래 미국 전역으로 퍼져나갔고 10월 15일 82개국·900여 개 도시에서 유사한 형태의 시위가 동시다발적으로 발생했다. 이들은 2008년 국제 금융 위기 이후 심화된 빈부격차와 청년실업 등에 문제를 제기하며 ‘우리가 99%이다(We are the 99%)’의 팻말을 들고 1% 만이 부를 독점하며, 사상 최대의 소득 양극화가 일어나고 있는 현실에 대한 분노를 표출했다. 네그리와 하트에 따르면 신자유주의는 부와 소득을 생성하기보다는 재분배하였으며, 이는 주로 공적인 것과 빈자들의 것을 강탈하여 부자들을 위한 축적의 형태로 이루어졌다(네그리 & 하트, 2014: 371).

금융위기라는 세계 경제의 파국을 초래한 자본인들이 오히려 보너스 잔

90) 좀비워크는 도시 중심가에서 좀비분장을 하고 걷는 행사를 말한다. 최초의 좀비 워크는 2001년 미국 캘리포니아에서 영화 홍보의 일환으로 열린 행사로 알려져 있다. 시민들이 자발적으로 참여하는 형태의 좀비 워크는 2003년 토론토에서 시작되었는데, 첫째 7명으로 시작된 토론토 좀비워크는 7년 만에 6,000명이 참가하는 큰 축제가 되었다(박수진, 2011). 이후 미국의 다른 주에서 뿐만 아니라 싱가포르나 유럽, 한국에서도 비슷한 형태의 좀비 워크 행사가 개최되고 있다.

치를 벌이는 심각한 도덕적 해이를 보면서 사람들은 자신들이 좀비 서사 속에서 살아남는 1%의 사람이 아니라 이미 죽은 시체인— 99%에 해당하는 좀비였음을 통렬하게 깨닫게 된다. 월가 점령 시위에서 사람들은 기꺼이 좀비분장을 하며 저항하였는데, 이는 아포칼립스적 현실 속에서 자신이 살아남은 1%의 사람이 아닌 99%의 좀비였다는 깨달음의 적극적 재현방식이라 할 수 있다.



[사진 12] 월가 점령 시위에서 좀비로 분장한 시위대

위의 사진⁹¹⁾에서 볼 수 있듯이 시위대는 “엄마! 은행원의 뇌가 맛있대 (Mom! Banker’s brains is tasty)”라는 팻말을 들고 있다. 이는 부당하게 부를 독식하고 있는 월가에 대한 분노와 경고를 직접적으로 표현하고 있는 것이다. 이정진은 좀비분장이 하나 된 99%들의 지배체제에 대한 격렬한 분노와 심판의 의지를 표출하는 데 최적의 상징이며 이는 “부자들을 먹어버리자!(Eat the Rich!)”라는 구호로 요약된다고 주장한다. 이런 좀비분장은

91) 데일리 메일 기사 참조(Daily Mail Reporter, 2011).

동시에 현시대에 닥친 파국을 시각적으로 잘 드러내는데, 시위대는 좀비로 분장함으로써 현 상황이 지속될 경우 문명의 파국은 필연적이라는 종말론적 경고를 수행하고 있다(이정진, 2012: 273). 이제 좀비는 99%의 억압받는 사람들에게 자신들의 궁핍한 현실을 적절하게 묘사하는 도구이자, 파국의 세계를 적나라하게 드러내는 도구이자, 1%의 살아있는 사람들—소수의 특권층—을 향한 강력한 경고를 수행하게 된다.

레지스 드브레(Régis Debray)는 인간이 죽음이라는 원초적 공포에서 벗어나기 위해 영원불변하다고 여겨지는 이미지를 만들어 불멸을 추구하고 죽음을 극복하였다고 말한다. 그러나 현대문명으로 오면서 죽음은 추방당한다.

오늘날 더 많은 추도비와 입상이 세워진다. 그러나 주검의 방에 장식벽화를 그리지는 않는다. 고통은 병원에, 유골은 납골당에 숨고 무시무시한 것은 인공조명 밑으로 슬쩍 피해버리며, 분장은 ‘장의사’에게 맡김”으로써 우리는 죽음을 격리시키고 배제하여 마침내 “사소한 사건”으로 축소시키는 데 성공하였다(드브레, 2011: 50-51).

그리하여 죽음으로 인해 탄생되고 죽음이라는 불안과 공포를 극복하기 위해 탄생된 이미지들은 오늘날 오히려 불안을 조장한다(드브레, 2011: 55). 좀비는 널리 쓰이는 별칭인 ‘걸어 다니는 죽음(Walking Dead)’에서도 알 수 있듯이 인간이 가장 불편하고 불안해하는 ‘죽음’이라는 절대적 타자의 현현이며 무덤에서 막 나와 여기저기를 활보하며 그들을 마주치는 인간에게 자신의 죽음을 정면으로 응시하게 만든다.

은유적으로, 이 고전적 존재는 우리가 가장 두려워하는 것들의 현현이다. 명확한 것은 좀비가 인간의 모습을 한, 우리 자신의 죽음이라는 점이다. 우리가 가장 두려워하는 것이 육체를 가지고 나타난 것이다(Kirkman, 2004: 133).

그렇다면 지금 막 무덤에서 걸어 나왔을 법한, 죽음 그 자체를 형상화한 좀비는 인류가 오랜 시간동안 부단히 추방하고 배제하려는 노력 끝에 거의 성공하여 잊은 채 지냈던 근원적 ‘아브젝시옹’의 귀환이며 이들의 전면적인 등장은 그 무엇보다도 현대인에게 큰 불안과 공포를 야기한다. 문강형준에 따르면 시체가 최악의 아브젝시옹으로서 “근본적인 오염”이며 신의 영토에서도 제외되어야 하는 것이라면, 좀비는 그 보다 더욱 나아간 것으로 “상징계의 질서가 동요하는 곳”, “주체의 불안과 공포가 극대화하는 곳”(문강형준, 2012: 40-41)이다. 좀비는 “짐승의 육식성과 인간의 신체, 살아 움직이는 생(生)과 부패하고 무기력한 사(死)(문강형준, 2012: 42)”가 결합된 존재라는 근본적 특성을 지니고 있으며 때문에 정체성, 시스템, 질서를 무시하고 뒤흔드는 존재이다. 하지만 포스트-밀레니엄좀비 서사는 좀비를 전면에 내세우고 이들을 배경이나 괴물이 아닌 주인공이자 주체로 내세움으로써 우리에게 새로운 시각을 제공한다.

전술했듯이 포스트-밀레니엄좀비는 2011년 이후에 본격적으로 대중문화에 등장하였지만, 사실은 그 이전부터 새로운 주체로서 좀비를 사유하려는 움직임이 있어왔다. 1954년 발표된 리처드 매드슨(Richard Matheson)의 소설 『나는 전설이다』(2005)는 시대를 앞서간 작품이라 할 수 있다. 2007년 프란시스 로메로 감독의 블록버스터 영화로도 개봉된 바 있는 이 작품은 조지 로메로 감독과 소설가 스티븐 킹에게 많은 영향을 끼쳤다고 알려져 있다. 소설에서 주인공인 로버트 네빌은 갑작스러운 좀비들의 창궐로 가족을 잃고 혼자 살아남게 된다. 그는 자신만의 아지트에서 날마다 낮에는 수많은 좀비—반 좀비 반 뱀파이어—들을 학살하고 밤에는 숨어 지낸다. 그에게 집 밖의 수많은 괴물들은 그저 제거되어야 할 무생물적 존재이며 그들을 학살하면서도 아무런 죄의식이나 거리낌을 느끼지 못한다. 좀비바이러스를 퇴치할 백신을 만들기 위해 그들을 산 채로 납치해 온갖 생체실험의 도구로 사용하면서도 정당한 일을 하고 있다고 믿는다. 여느 때와 같이 좀비들을 납치하고 실험하던 그는 좀비무리 대장의 여자 친구를 납치하게 되면서, 그들이 사실은 체계적인 조직과 시스템을 갖추고 있으며 자신들끼리

의사소통도 하고 있다는 것을 알게 된다. 소설의 마지막 장면에서 네빌은 좀비들이 제거되어야 할 존재들이 아니라 폐허 위에서 새롭게 등장한 신인류이며, 어쩌면 자신이야말로 오히려 이제 ‘전설’이 되어서 사라져야 하는 존재임을, 혹은 자신이 인간들의 ‘전설적 영웅’으로 존재하는 것이 아니라 좀비들에게 자신이 ‘전설적 괴물’이라는 것을 깨닫는다.⁹²⁾ 좀비를 새로운 세상의 주체이자 신인류로까지 격상시키는 매드슨의 이 소설은 중요한 통찰을 제공하며 최근의 포스트-밀레니엄좀비 서사가 제기하는 문제나 주제 의식과도 연결된다. 이정진은 매드슨의 『나는 전설이다』가 ‘포스트휴머니즘’까지도 나아간다고 주장한다(이정진, 2012: 258).⁹³⁾

매드슨의 영향을 받은 로메로의 좀비 3부작 내에서도 좀비의 주체성과 타자성의 양상은 변화한다. <살아 있는 시체들의 밤>에서 좀비는 고립된 곳에 갇힌 주인공들을 먹기 위해 끝없이 밀려오는 괴물이자 공포의 대상이지만, <시체들의 새벽>에서 등장하는 좀비는 무기력한 모습으로 소비자본주의에 빠진 우매한 대중이자 조롱의 대상이 된다. 물론 <살아 있는 시체들의 밤>에서도 영화의 마지막 장면에서 무기로 무장한 백인 토벌대에게 좀비는 사냥감이자 조롱거리지만 이들이 등장하기 전까지 좀비는 공포의 대상이다. 반면 <시체들의 새벽>에서 좀비는 영화 내내 이전만큼 커다란 위협으로 다가오지는 않는다. 그리고 아무런 지능이나 이성이 없이 부유하던 좀비들은 <시체들의 날>에 오면 총이나 도구를 이용하고, 음악을 감상하며 감동을 받고, 친구의 죽음에 대해 분노하는 등 감정적 특징을 보이면서 좀비를 괴물에서 다시 주체로 복귀시키려는 시도를 하며 일말의 회복의 가능

92) 영화 <나는 전설이다>(2007)의 경우 원작 소설과 그 결말의 내용이 완전히 뒤바뀌게 된다. 로버트 네빌(윌 스미스)은 좀비들에게 붙잡히기 직전 살아남은 인류를 만나 그들에게 자신이 연구한 백신을 전달하고 스스로를 희생하며 사람들을 탈출시킨다. 인류의 마지막 희망인 그들은 네빌의 백신을 가지고 생존자 캠프에 도착하게 된다. 이 영화에서 네빌은 원작이 가진 의미의 사라져야 할 ‘전설’ 혹은 ‘전설적 괴물’이 아닌 인류를 구하기 위해 자신을 기꺼이 희생시킨 추앙받아야 할 ‘전설’ 혹은 ‘전설적 영웅’이 되면서 원작과는 전혀 다른 의미의 ‘전설’이 된다. 김성곤(2013)은 이 영화에 대해 “전형적인 할리우드식 해피엔딩으로 끝남으로써 원작의 의도를 완벽하게 망쳐 놓았다”(김성곤, 2013: 111)고 혹평한다.

93) 다만 이정진(2012)이 언급한 포스트휴머니즘은 이후 별다른 언급이 없는 것으로 보아서 구체적인 특정한 주체성의 양식을 지칭했다기보다 단순히 ‘신인류’로서의 포스트휴먼을 일컫는 것으로 보인다.

성을 드러낸다.

하지만 역시 시대를 앞서갔던 이 시도는 성공하지 못하고 대중의 외면 속에서 좀비는 앞의 2편인 <살아 있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>에서 제시되는 괴물이나 무기력한 모습의 좀비만이 부단히 재현되기에 이른다.⁹⁴⁾ <시체들의 날>의 실패 이후 오랜 시간동안 침묵하던 좀비장르의 대부 조지 로메로는 20년 만인 2005년 신작 <랜드 오브 데드>를 제작한다. <28일 후>나 <새벽의 저주>와 같은 새로운 ‘밀레니엄좀비’들이 기존의 좀비문법을 파괴한 채 빠르게 뛰어다니는 모습을 달가워하지 않던 로메로는 직접 새로운 좀비영화를 제작하여 직접 자신의 느린 클래식한 좀비의 모습을 재현해 낸다. <랜드 오브 데드>에 이르면 좀비들은 학습을 하고 서로 의사소통을 하며 인간을 대신할 새로운 인류가 될 수 있음의 가능성을 보다 전면적으로 시사한다.

우드는 괴물을 단순히 악으로, 추하며 끔찍하고 불경스러운 것으로 재현하는 것이 전형적이고 보수적 호러 영화의 특징이라면 “명시적이든 암시적이든, 또는 의식적이든 무의식적이든 악으로서의 괴물에 변화를 가하고 문제를 제기하고 도전하거나 뒤집으려고 하는 정도에 따라 그 진보성이 평가된다”(우드, 1995: 239)고 주장한다. 최근의 포스트-밀레니엄좀비 서사들은 기존의 좀비에 대한 편견과 고정된 이미지를 넘어서 다양하고 새로운 좀비들의 모습을 그려낸다. 그 경향 중 하나는 좀비를 괴물이 아니라 억압된 타자이며 소수라는 관점에서 바라보는 것이다.

일본 영화 <미스 좀비>(2013)는 가정부 좀비 사라(코마츠 아야카)의 모습을 통해 좀비를 색다른 관점에서 그려내고 있는 영화이다. 어느 날 의사이자 사라의 주인이 될 테라모토(테즈카 토루)의 집에 커다란 나무상자가 배달된다. 그 속에는 좀비인 사라와 유사시에 사용하라는 경고와 함께 권총이 들어있다. 다음 사진에서 볼 수 있듯이 주인집에서 바닥을 걸레질하며 하녀 일을 하는 좀비 사라는 처음에는 사람들에게 혐오와 약간의 두려움을 느끼

94) 이런 맥락에서 덴들은 <시체들의 날>이 실패하여 좀비의 ‘세 번째 물결’을 불러일으키는데 실패했다고 지적한다(Dendle, 2001: 8).

게 하는 대상이다. 좀비가 있다는 소식에 마을주민은 테라모토를 찾아와 “테라모토 씨, 들리는 말에 좀비를 키운다던데. 이 마을에 그런 걸 가져오면 곤란해.”(영화 <미스 좀비>의 대사 중)라며 성토했다. 하지만 혐오와 경계는 곧 불온한 호기심과 멸시, 그리고 차별과 폭력으로 이어진다. 동네 아이들은 사라가 지나갈 때마다 아무런 저항을 하지 않는 사라에게 돌을 던지거나 몸에 칼을 꽂아 넣고, 남성들은 사라를 창고로 데려가 강간한다.



[사진 13] <미스 좀비>(2013)

어느 날 불의의 사고로 아이가 죽게 되고 아이를 잃을 수 없던 어머니 시즈코(토가시 마코토)는 사라에게 아이를 좀비로 되살려달라고 간청한다. 좀비로 되살아난 아이는 어머니를 외면하며 좀비인 사라만을 따른다. 설상가상으로 남편인 테라모토까지 사라에게 관심을 갖는 모습을 보고 질투와 증오심에 휩싸인 시즈코는 총을 찾아서 사라를 쏘려하고 사라는 아이의 손을 잡고 도망치기 시작한다. 좀비인 사라의 시점으로 진행되는 이 영화는 마치 좀비의 시선을 반영하듯 영화 내내 흑백으로 진행된다. 하지만 아이의 손을 잡고 뛰는 장면만은 컬러로 나온다. 이 장면은 영화 내내 어떠한 공격과 폭력에도 아무런 반응이나 감정을 드러내지 않으며 서발턴의 위치에 저항 없이 순응하는 듯 보이던 사라가 유일하게 감정을 드러내고 주체로서 자신의 의지대로 행동하는 장면이다. 그리고 컬러로 나오는 화면은 이 장면에 생동감을 더해 이런 설정을 극대화하려는 장치인 듯 보인다. 마치 차별

받는 자이니치(在日, ざいにち)⁹⁵⁾의 모습을 연상시키는 <미스 좀비>는 가정부로 일하면서도 아무런 대가를 받지 못하고, 늘 차별과 폭력에 노출되어 있지만 아무런 저항이나 말을 하지 못하는 서발턴으로서의 좀비 사라의 모습을 통해 인간의 잔혹함과 편견, 폭력에 대한 문제를 제기하고 있다.

게이 포르노 감독인 브루스(Bruce La Bruce) 감독의 <엽기 좀비 오토>는 좀비를 통해 성소수자들의 차별에 대한 문제를 제기한다. 이 영화는 액자구성을 통해 시종일관 현실과 가상의 경계를 혼란스럽게 만든다. 영화는 스스로를 “정치적 좀비 게이 포르노”장르라고 밝히고 있듯이, 과연 선정성과 폭력성이 두드러져 보는 이를 불편하게 만들지만 그럼에도 불구하고 중요한 정치적 메시지들을 담고 있다. 영화의 주인공이자 좀비인 오토(제이크리스파)는 아무런 폭력성이 없는 게이 좀비이다. 실직자이며 집도 없는 부랑자에 동성애자인 오토는 인육도 먹지 않고 길거리에 죽어있는 동물 사체를 뜯어먹으며 연명하고 있다. 그런 오토를 아이들은 이유 없이 폭행한다. 이런 무력하게 방황하는 오토의 모습은 직업도 구하지 못하고 집도 없이 ‘죽은 것과 다름없는’ 청년 세대의 은유이자, 우리 주변의 하층계급, 부랑자, 동성애자, 타자이며 정상인들이 기피하는 존재들이다.

정체 없이 떠돌던 오토는 레즈비언 영화감독 메데나를 만나게 된다. 메데나는 “좀비야 말로 새로운 저항의 주체”라고 주장하며 여자친구, 그리고 게이 남동생과 함께 게이 좀비들이 함께 혁명을 일으킨다는 내용의 영화 <Up with dead people>를 찍고 있다. 이 영화에서 좀비는 모두 게이라는 설정으로, 좀비는 성관계를 통해 전염된다. 영화 속 주인공의 애인이 청년들에게 집단 린치를 당하고 화형 당하게 되면서, 영화는 분노에 찬 좀비들이 좀비 저항군을 창설하고 혁명을 일으키기 전날 승리를 다짐하는 모습을 비추며 끝난다. 이 영화는 앞부분에 베트남의 틱광둥 스님의 소신공양 장면을, 그리고 <Up with dead people>의 마지막에 오토의 분신 장면을 배치하여 영화의 저항성과 정치적 주제를 드러내고 있다. 영화가 혁명의 결과를 보여주지 않고 직전에서 멈추었듯 현실에서도 과연 혁명이 성공할 수 있을

95) 일본에 거주하는 한국인 또는 조선인을 지칭하는 말.

지는 여전히 미지수이다. 그리고 오토는 다시 길을 떠난다. 다시 길을 떠나는 오토는 영화의 초반에서 목적지 없이 떠돌며 이유 없이 아이들에게 폭행당하던 오토와는 다를 것이다. 오토는 애인과 함께 안주하며 인간이라는 정상성 안으로 편입할 수 있는 쉬운 길을 거부하고 떠났다. 이제 오토는 수동적이었던 이전의 모습과는 달리 어디일지는 알 수 없지만 주체적으로 자신의 목적지를 향해갈 것이다.

성소수자를 등장시켜 좀비의 타자성을 전면에 드러내는 이런 방식은 영국 드라마 <인 더 플래쉬>에서도 드러난다. 이 드라마는 <엽기 좀비 오토>처럼 게이에 대한 혐오나 범죄를 전면에 내세우진 않지만, 좀비 치료제 개발 후 인간과 함께 어울려 살아가는 좀비들의 모습과 그 속에서의 갈등과 다툼을 통해 타자들이 느끼는 차별과 멸시를 폭로한다. 이 드라마에서 좀비는 인간들과 다른 외모, 그리고 자신이 좀비일 때 행한 살인행위 등으로 인해 인간들에게 차별받지만 좀비들 자신도 스스로 저지른 범죄 때문에 제대로 항의하지 못하고 좀비일 때의 기억에 고통스러워하는 존재로 묘사된다. 한편 일부 좀비들은 조직을 꾸려 인간들에게 저항하고 심지어는 인간들을 모두 제거하고 좀비들의 세상을 만들자며 다른 좀비들을 선동하는데, 이는 타자에 대한 증오가 또 다른 증오를 낳으며 결국은 세상을 파국으로 몰아넣게 됨을 보여주고 있다. 게이 좀비라는 이중의 억압을 받는 타자를 등장시키고 있는 <엽기 좀비 오토>와 <인 더 플래쉬>는 그들에 대한 혐오와 차별이 만연한 현실을 비판하며, 그런 현실이 결국은 폭력과 혁명으로까지 이어지게 될 거라는 메시지를 던지고 있다.

잉글랜드(Eric England) 감독의 영화 <컨트랙티드>(2013)는 질병으로서의 좀비라는 독특한 소재를 다루고 있다. 주인공 사만다(나자라 타운젠드)는 파티에 갔다가 낯선 남자에게 데이트 강간을 당하게 되고, 이후 사만다의 신체에는 알 수 없는 이상한 변화가 감지되기 시작한다. 사만다는 성관계를 통해 좀비에 감염된 것으로 이 영화는 사만다가 좀비 바이러스에 감염되어 서서히 좀비가 되어가는 3일간의 변화과정을 섬세하게 그려낸다. 사만다는 갑작스럽게 피를 쏟거나 눈 전체가 빨갛게 변하고, 이유 없이 치아

나 손톱이 빠지는 등 이상증상에 놀라서 병원에 가지만 의사는 성병의 한 종류가 아닐까 추측할 뿐 별다른 도움이 되지 않는다.



[사진 14] <컨트랙티드>(2013)

수전 손택(Susan Sontag)은 『은유로서의 질병』에서 “특히 두려움의 대상이 되는 유행병은 자비와 관용에 반대하는 격렬한 항의를 불러일으키기 마련이다—오늘날, 자비와 관용은 방종, 우유부단함, 혼란, 타락과 동일시된다(손택, 2002: 224)”고 지적한다. 이런 부정적 은유로서 이해되는 질병에 걸린 환자들은 다른 사람들의 편견에 의해 이중의 고통에 처하게 된다.

역병은 늘 사회에 가해지는 징벌로 간주된다. 에이즈를 둘러싼 은유도 일종의 징벌로 부풀려짐에 따라, 사람들은 에이즈가 필연적으로 전 세계에 확장될 것이라는 주장에 길들여졌다. 성 관계를 통해 감염되는 질병은 전통적으로 이런 식의 대접을 받기 마련이다. 즉, 개인뿐만 아니라 집단(‘전반적인 방탕함’)에 내려지는 징벌로서 묘사되는 것이다(손택, 2002: 189).

성폭행에 의해 좀비에 감염되었다는 이 영화의 설정은 마치 에이즈(AIDS)에 감염된 환자를 연상시킨다. 손택에 따르면 특히나 성과 관련된 질병은 개인에게는 타락에 대한 징벌로 여겨 신랄한 비난의 대상이 되며, 나아가 집단이나 사회의 방탕함에 대한 징벌로 여겨져 쉽게 종말이나 최후의

심판 같은 두려움을 자극하게 된다.

이 영화는 주로 사만다의 방 안이라는 작고 고립된 공간에서 진행되며, 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 카메라는 사만다의 신체가 변화하는 과정을 가까이에서 면밀히 관찰한다. 점차 좀비가 되어가는 사만다는 결국 친구나 연인에게조차 거부당하게 되고, 강해져가는 좀비의 본능과 그들에 분노로 인해 사만다는 충동적으로 그들을 살해하기에 이른다. 사만다의 모습을 통해 질병에 걸린 인간이 어떻게 인간이 아닌 괴물로 취급받고 주변의 차별 속에서 점차 소외되고 고립되어 가는지를 좀비라는 은유를 통해 그려내는 이 영화는 그 과정에서의 주인공의 심리변화를 잘 묘사하고 있다.

호프만(Sebastian Hofmann) 감독의 <헬리>(2012) 역시 좀비가 되어가는 주인공 베토(알베르토 트루질로)를 전면에 내세운다. 몸이 점차 썩어가는 베토는 직장을 그만두고 병적으로 접시나 유리잔을 닦으며 털 한 가닥까지 외모를 손질한다. 이런 깔끔함과 정리에 대한 집착은 점차 추해져가는 그의 육체와 대비를 이루며 그가 겪는 외로움과 비극을 부각시킨다. “호러 영화의 진보성은 괴물이 어느 정도 동정심을 유발할 수 있는가에 달려 있다”(우드, 2015: 239)면, 이 영화들은 좀비의 질병적인 측면을 전면에 제시하고 그 모습을 가까이에서 세밀하게 관찰함으로써 좀비를 단순히 증오나 혐오의 대상에서 벗어나 동정심과 연민을 느낄 수 있는 대상으로 바꾸어 놓는다. 이는 결국 좀비를 배제의 대상이 아닌 하나의 동등한 주체로 새롭게 바라보게 한다.

미국 드라마 <아이좀비>(2015-현재)에서 전도유망한 의과 레지던트 리브 부어(로즈 맥아이버)는 선상 파티에 초대되었다가 좀비에게 물리게 된다. <아이좀비>에서의 재현되는 좀비는 다른 어떤 좀비 서사보다도 괴물성이 약화된 좀비이다. 이제 좀비가 된다는 것은 단지 핏기 없는 얼굴이 되어 안색이 창백해지고 다크서클이 좀 심해질 뿐이다. 물론 좀비들은 뇌에 대한 강렬한 욕구를 지니고 있으며 뇌를 오랜 기간 먹지 않으면 이성을 잃게 된다. 좀비가 된 리브는 의사에서 시체 검시소로 직업을 바꾼 채 인간들과 함께 살아간다. 시체 검시소에서 일하게 되면서 리브는 뇌를 안정적으로 공급

받을 수 있게 된다. 또한 뇌를 먹음으로써 죽은 이의 기억을 읽고 억울한 사건들을 해결해 나가는 리브에게 좀비라는 것은 생각만큼 대단한 존재론적 변화가 아니라 자신의 혼종적인 주체성을 형성하는 수많은 구성요소들 중에 하나일 뿐이다. 헤일스는 포스트휴먼 주체성 모델은—예컨대 “내 수면 작인은 쉬고 싶어 하지만 음식 작인은 가게에 가야 된다고 그러네”(헤일스, 2013: 30)의 경우에서와 같이— 주체를 복합적인 집합체로 보며 “‘나’가 아니라 독립적인 작인들이 공동으로 작용하여 자아를 만드는 ‘우리’”라고 주장한다(헤일스, 2013: 30). ‘나’라는 주체를 이루는 작인에는 나이, 성별, 인종, 민족, 국적, 성적 지향, 취미, 기호 등 수많은 요소들이 있으며 이들이 한데 모여 내가 어떤 사람인지를 결정한다. 그리고 좀비는 이러한 요소들과 마찬가지로 여러 작인들 중 한 가지에 요인에 불과하다. 그렇다면 좀비가 되었다고 해서 우리가 그들을 절대적 타자로 배제하거나 공공연히 차별하거나 심지어 죽일 이유는 전혀 없다는 사실을 깨닫게 된다.

물론 좀비가 된 후 리브는 남자 친구와 헤어지고 봉사활동을 하지 않게 된다. 삶이 여러 가지로 크게 바뀌게 되면서 리브는 나는 과연 인간인가, 앞으로는 어떻게 살아가야 하나 등 자신의 정체성에 대해 계속 고민한다. 그런 리브에게 리브의 정체성을 알게 된 동료 검사관은 놀라지 않고 아무렇지도 않게 “함께 해결방법을 찾아보자”(〈아이좀비〉의 대사 중)라고 이야기할 뿐이다. 리브는 뇌를 먹어서 죽은 이의 기억을 읽을 수 있는 좀비의 능력을 이용해 오히려 미궁에 빠졌던 사건들을 해결하는 이점으로 활용한다. 이 드라마는 기존의 좀비 서사의 공식에서 벗어나 묵시록적이지 않고 오히려 가벼운 수사 드라마에 가까운 분위기를 풍긴다. 좀비가 되는 것은 이제 더 이상 타자에 대한 은유나 자신의 본질이나 정체성에 대한 완전한 상실을 의미하는 것이 아니라 포스트휴먼적인 주체성을 이루는 수많은 구성요소 중 하나일 뿐이다.

좀비가 다시 인간처럼 될 수 있다는 이야기는 황당한 이야기로 보일 수 있지만 신경과학에서는 불가능한 이야기만은 아니라고 지적한다. 신경과학자 보이텍(Badley Voytek)에 따르면 시체가 좀비가 되어 다시 움직인다는

것은 최소한 그들의 두뇌에 움직임을 위한 기능이 작동한다는 것이다. 즉 뇌의 가소성—새로운 것을 배울 때마다 뇌에 어떠한 변화가 생기고 신경이 스스로의 구조를 변화시키는 특성—이 좀비의 뇌에도 존재하며, 이는 좀비의 뇌가 충분히 변화할 수 있음을 의미한다. 때문에 시간이 지날수록 점차 인간의 특성이 증대하게 될 가능성이 충분하다. 보이텍은 좀비가 뇌의 부분적 손상으로 감정을 상실했지만 뇌의 가소성은 그 손상을 치료할 수 있으며, 때문에 좀비의 공격성이 점차 줄어들 수 있다고 본다. “만일 좀비가 우리의 가상의 세계에서 존재할 수 있다면, 그것은 좀비가 감정을 지닐 잠재력도 가지고 있음을 뜻한다”(Sills, 2014). 김성범은 “좀비는 기계와 인간의 경계선”(김성범, 2014: 150)에 있는 존재들이라고 말한다. 여기서 기계란 물체적인 것을 말한다. 그러나 현대 과학은 기계라고 하는 물체적 유기체를 정보기술이나 A.I. 와 같은 비물체적인 유전자로 변이시켰다. 그렇다면 좀비 역시 물체적인 것에서 비물체적인 것으로 변할 수 있는 존재인 것이다.

헤일스는 “포스트휴먼 사유는 우리가 인간, 동물, 기계, 사물이라고 여기는 것들 사이의 경계들을 새롭게 바라보는 데 도움을 줄 수 있(헤일스, 2016: 352)”다고 주장한다. 일원론적 포스트휴먼적 주체는 좀비를 절대적 타자가 아닌 동등한 주체로 회복시킨다. 2013년 개봉하여 큰 성공을 거둔 좀비영화 <웜바디스>(2013)⁹⁶⁾는 좀비가 감정을 갖고 사랑을 하며, 타자에서 마침내 완전한 주체로 회복되는 과정을 그리는 영화이다. 영화의 주인공인 좀비 R은 인간 여자를 사랑하게 되면서 점차 변화를 겪고 마침내 다시 심장이 뛰게 되어 인간이 된다. 실스(2014)에 따르면 이 좀비와 인간사이의 러브스토리아말로 좀비의 진화에 있어서 가장 최신단계이며 새로운 좀비의 진화 문턱에 와 있는 작품이다. 그에 따르면 스크린에 재현되는 좀비는 언제나 당대 사회에 어떤 일이 일어나고 있는지에 대한 거울로 기능하는데 이는 우리가 그동안 배제했던 절대적 타자의 포용에 대한 이야기라는 것이다(Sills, 2014).

96) 동명의 아이작 마리온의 소설 『웜바디스』(2011)를 원작으로 한다.

<웜바디스>의 배경은 좀비 아포칼립스가 발발한 이후 8년이 된 시점이다. 전 세계는 이미 좀비로 가득 찼고 소수의 인간들만이 살아남아 집단을 이루어 좀비와 맞서며 살아가고 있다. 주인공인 R은 버려진 공항에서 살고 있는 좀비로 자신의 정체성이나 이전의 기억을 모두 잃은 채 다른 좀비들과 함께 인육을 찾아다닌다. 좀비들은 인간의 뇌를 먹게 되면 그가 살아있을 때의 기억이나 감정을 체험하게 된다. R은 동료 좀비들과 함께 인간 무리를 사냥하던 중에 한 남자를 살해하고 그의 뇌를 먹게 되는데, 그 과정에서 그의 여자 친구인 줄리에게 전에 느껴보지 못한 강렬한 느낌을 받게 되면서 줄리를 사랑하게 된다. R은 다른 좀비들의 공격에서 줄리를 구해내 자신이 사는 비행기 안으로 데리고 오면서 이들의 기묘한 동거생활은 시작된다. 줄리는 처음엔 좀비인 R을 두려워하고 받아들이지 못하지만 점차 그와 이야기를 하고 여러 가지 일들을 겪으며 믿음과 호감을 갖게 된다. 줄리와 함께하면서 점차 인간일 때의 감정과 기억을 조금씩 찾아가던 R은 마침내 인간으로 거듭나게 된다. <웜바디스>에서 등장하는 좀비는 인격과 감정이 있고 사랑의 감정을 느끼며, 더 성장하고 싶어 하고 좋은 쪽으로 스스로를 변화시키고 싶어 하는 나름의 ‘코나투스’를 지닌 존재들이다. 일원론적 포스트휴먼 주체성에서는 기계 뿐 아니라 비생물, 그리고 좀비 역시 인간과 더불어 동등한 주체로 사유된다.

<웜바디스>에서 좀비들은 공항에 정착하여 살아가고 있다. 이들은 다양한 배경을 지니는 특이성들의 집합으로, 살아있을 때 청소부나 보안 요원 등 공항의 직원이었거나, 혹은 그냥 공항에 여행가기 위해 왔다가 좀비가 된 자들도 있다. 직원이었던 좀비들은 그들이 살아있을 때 했던 일들을 무의미하게 반복하고 있으며, 그렇지 않은 좀비들은 무료하게 공항을 배회하며 하루를 보낸다. 영화의 도입부에서 R은 이렇게 독백한다.

우리(좀비)들 대부분은 이 곳 공항에서 살고 있다. 왜인지는 모른다. 내 생각에 공항은 사람들이 기다리는 곳이다. 하지만 우리가 기다리는 게 뭔지는 모르겠다(영화 <웜바디스> 대사 중).

공항은 대표적인 비장소이다. 실화를 바탕으로 한 스피버그 감독의 영화 <터미널>에서 잘 그려지듯이 모국 ‘크로코지아’가 쿠데타로 인해 유령국가가 되자 졸지에 난민신세가 된 주인공 나보스키(톰 행크스)는 공항에서 나가지 못하게 된다. 그는 돌아갈 조국이 없기에 다시 비행기를 탈 수도 없고, 또 국적이 사라져 신원이 보증되지 않기에 공항 밖으로 나갈 수도 없어 공항 내에서만 머물러야 한다. 이 때 공항은 어디에도 속하지 않는 비장소이자 미결의 장소이며 언제 끝날지 모르는 끝없는 기다림의 장소이다.

아감벤은 『호모 사케르』에서 호모 사케르의 형상을 고대부터 추적해 나간다. 그에 따르면 정치란 그 시작부터 늘 예외상태와 함께해 왔으며 따라서 호모 사케르 역시 정치의 역사와 함께한다. 나치 수용소에서 유대인들의 학살을 마련 한 것도 정치였고, 오늘날에는 우리의 삶 곳곳에서 이 예외상태를 찾아볼 수 있다고 주장한다. 아감벤에 따르면 법질서에서 배제됨으로써 만들어지는 호모 사케르는 처음에는 특정 장소와 연관되어 존재하지 않았다. 호모 사케르가 장소성을 갖게 되는 것은 아우슈비츠로 대표되는 수용소가 건립되면서부터이다(아감벤, 2008: 63). 그리고 아감벤은 예외상태는 점점 확장되어 오늘날 “안보 패러다임의 유례없는 일반화에 의해 점점 더 통상적인 통치술로 대체되고 있다”(아감벤, 2009: 35)고 주장한다. 때문에 우리는 현대사회의 주변 곳곳에서 편재하는 수용소의 모습을 발견할 수 있다.

탈영토적 위치 확정으로서의 수용소는 정치의 숨겨진 모형으로서, 우리는 여전히 그러한 모형 속에서 살고 있으며, 또한 공항의 ‘대기 구역’이나 우리 도시들의 일부 외곽 지역의 형태로 완전히 변신한 수용소의 이러한 구조를 인식하는 법을 배워야만 한다(아감벤, 2008: 331).

즉 아감벤이 보기에 공항은 항구적인 예외상태가 지속되는 장소이자 호모 사케르가 격리되는 장소인 것이다. 공항은 급격히 들어가는 이민자와 난민들이 첫 번째로 마주치는 높은 벽이자 처분을 기다려야 하는 곳이다. 난민으로서의 좀비의 형상이 가장 잘 재현되는 것은 밀레니엄좀비 서사들이다. 좀비들에게 집이란 존재하지 않으며 그들은 어느 한 곳에 머무르지 않

으며 인육을 찾아 끊임없이 여기저기를 떠돈다. <월드워Z>에서 국경지대에 높은 벽을 쌓은 이스라엘의 모습과 그것을 넘어오는 좀비의 모습은 영락없이 유럽의 난민에 대한 거부정책과 그림에도 불구하고 끝없이 몰려드는 난민들의 형상이다.

하지만 포스트-밀레니엄좀비들은 난민에서 머무르지 않는다. <웜바디스>에서 좀비들은 비록 임시적이지만 공항 안에서 자신들의 거처를 마련해 놓았으며, 여기서 공항은 호모 사케르적인 항구적 예외상태가 지속되는 공간이라기보다는 일시적인 미정의 장소이다. 좀비들은 공항에 머물며 배고플 땐 도시에 나가 사냥을 하고 남은 대부분의 시간은 자신의 정체에 대해 고민한다. 살아있을 때 했던 일들을 무의미하게 반복하는 좀비들도 있고, 주인공 R은 낡은 LP판들을 모으고 옛날 음악을 들으며 스스로에 대해 고민한다. 또 일부 좀비들은 남은 살점을 모두 뜯어내고 뼈다귀만 남은 존재, 모든 인간성을 상실한 진정한 괴물 ‘보니(Boney)’가 되기를 선택한다. 스스로의 정체성에 대해 부단히 고민하고 찾아나간다는 점에서 이들은 더 이상 난민에서 머무르는 것이 아니라 유목적 주체이면서 동시에 특이성을 띤 다중 주체이다.

네그리와 하트는 『선언』에서 1999년 시애틀에서 시작된 대항지구화 시위부터 2011년의 월스트리트 점령 시위에 이르기까지 일련의 각기 다른 다양한 맥락과 배경에서 벌어난 여러 봉기들의 양상을 살펴보며 이를 통해 어떻게 오늘날 다중이 실천적 역능의 주체로 등장하고 있는지를 분석한다. 그들이 보기에 이전의 시위들이 주로 국제회의를 따라다니며 그것의 부당함과 위험성에 대한 문제를 제기하는 ‘유목적 방법’의 시위였다면 2011년의 반란들은 “광장이나 공원 혹은 거리에 터를 잡고 야영하는 ‘정주적 방법’을 취하며 정치적 금융적 대의의 문제를 제기한다.”(네그리 & 하트, 2012: 38) 그리고 이러한 특징은 2011년 월스트리트 점령 시위에서 가장 분명히 드러난다. 다양한 지식인들과 저명인사들이 지지의사를 밝히며 시위 현장에 나타났다지만 그 중 어느 누구도 지도자가 아니었으며 그들은 ‘다중의 손님’이었을 뿐이다.

우리는 곤충들처럼 떼 지어 모이고, 새로운 길을 따르고, 새로운 패턴과 무리로 합친다. 여기서는 정치적 조직(organization)의 형식이 핵심적이다. 즉 특이성들의 탈중심화된 다중은 수평적으로 소통한다. (그리고 사회적 미디어는 그들의 조직 형식에 들어맞기 때문에 그들에게 유용하다) 오늘날 시위와 정치적 행동들은 명령을 내리는 중앙 위원회에서 나오는 것이 아니라 오히려 수많은 소규모 그룹들의 결집과 그들 사이의 토론으로부터 나온다. 시위가 끝난 후에도, 이와 유사하게, 메시지들은 이웃 지역과 다양한 대도시 회로들을 통해 바이러스처럼 확산된다(네그리 & 하트, 2012: 85).

네그리와 하트가 보기에 2011년을 중심으로 최근에 일어나는 시위들은 각기 다른 맥락과 배경에서 비롯되지만 서로 영향을 주고받으며 이전과는 달리 다중적 시위의 형태를 보인다. 다중의 시위에서는 사령부나 중앙위원회 따위를 형성하지 않기에 지도자가 부재하며, 오히려 수평적 의사결정 과정과 네트워크 구조를 중요시한다(네그리 & 하트, 2012: 29).



[사진 15] <웜바디스>(2013)

이전의 좀비 서사들에서 좀비는 정착하지 못하고 먹이를 찾아 끊임없이 떠돌아야만 하는 난민이었다면, <웜바디스>에서 좀비들은 일시적이거나 정착을 한다. 정착 중에 이들은 학교를 세워서 아이들을 교육하고, 가정을 꾸리고 나름의 사회와 시스템을 구축하여 작지만 새로운 구조를 실험하고 있다. 즉 이들은 유목적 주체이면서 동시에 정주하고 있는 다중 주체의 양상

을 보인다. 처음에는 주인공인 R과 그의 친구 M정도만이 새로운 주체성의 조짐을 보여주지만, 이는 점차 확산되어 앞의 사진에서 볼 수 있듯이 영화의 후반부에는 수많은 좀비들이 자발적으로 좀비들의 무리를 떠나 인간의 마을에 합류하기 위해 몰려든다. 이들 무리에는 어떤 지도자나 중심을 찾을 수 없으며 그 구조와 확산은 수평적이고 네트워크적이다. 그러나 줄리의 아버지이자 군인인 그리지오 장군(존 말코비치)은 좀비를 결코 인간으로 인정하거나 받아들이려 하지 않는다. 아내를 좀비에게 잃은 증오심에 그는 R을 죽이려 한다. 줄리는 그런 아버지에게 이렇게 말한다.

아빠 제 말을 들어주세요. 우리는 많은 사람을 잃었죠. 아빠도 엄마를 잃었던 걸 알아요. 하지만 아빠와 저는 아직 여기 살아있어요. 우리가 이 모든 걸 바로잡을 수 있어요. 우리가 새로 시작할 수 있어요. 그들(좀비들)은 우리의 도움이 필요해요(영화 <웜바디스> 대사 중).

딸의 간곡한 설득과 총을 맞은 R이 인간과 똑같이 피를 흘리는 모습을 보고 마음을 돌린 그리지오는 좀비들을 받아들이게 된다. 이제 좀비들은 인간 군인들과 힘을 합쳐 보니들을 무찌르고, 인간들과 함께 살아가게 된다. 영화의 마지막 장면에서 R의 친구이자 좀비인 M은 굳어버린 몸 때문에 우산을 펼치지 못하고 있고, 이를 지켜보던 인간의 도움으로 우산을 펼칠 수 있게 된다. 그리고 두 사람이 우산을 함께 쓰고 나아가는 모습을 비추며 인간과 좀비가 이제는 서로 해치지 않고 공존하게 되었음을 보여준다. 이는 인류 역사에서 구조적으로 배제 당했던 타자들을 더 이상 타자의 위치가 아니라 동등하게 주체의 위치로 돌려놓고 공존의 중요성을 역설하는 포스트 휴머니즘 담론과 연결된다.

하지만 <웜바디스>가 그려내는 타자에 대한 포용에서 보이는 한계점은 좀비들을 회복시키는 대신에 또 다른 타자를 설정한다는 것이다. 이 영화는 두려움과 편견을 넘어서 인간과 좀비가 함께 공존할 수 있음을 그려내고 있지만, 동시에 ‘보니(Boney)’라는 또 다른 형태의 절대악이자 절대적 타자를 설정하여 배제하고 있다. 예컨대 <웜바디스>에서 주인공 R은 이렇게 독

백한다. “보니들도 사랑으로 치유됐다고 말하고 싶지만 그냥 전부 다 죽여 버렸다. 좀 너무한다 싶지만 아무도 크게 신경 쓰지 않는다.”(영화 <웜바디스> 대사 중) 다른 좀비들이 그나마 인간과 비슷한 모습이라면 보니들은 스스로 남은 살점을 뜯어내어 뼈만 남은 존재로 제시된다. 겉모습이 인간과 비슷한 좀비들만을 받아들이고 인간과 겉모습이 많이 다른 존재들은 여전히 배제하고 그러면서도 아무런 죄책감을 느끼지 못하는 R의 태도는 다양한 타자들 중에서도 그 계층을 나누어 일부만 받아들이는 것은 아닌지의 의구심을 품게 한다. 또한 좀비와 인간이 공존하는 방법이 단순히 좀비가 자신들의 세계를 떠나 인간의 사회에 편입의 형태로 그려진다는 것 역시 타자를 열등한 것으로 여기고 교화시켜야 한다는 폭력적인 방식이다. 하지만 적어도 우리는 이보다 더 나아가야 한다.

스피노자에 따르면 정신과 육체는 분리되지 않으며, 따라서 정동은 신체의 능력을 고양시킬 수도 혹은 저해시킬 수도 있다. 이때 정동은 외부적 요인에 영향을 받는데, R이 줄리와의 사랑이라는 정동으로 인해 긍정의 역능으로 이행하여 다시 심장이 뛰고 인간으로 회복된다면, 스스로를 파괴하고 삶을 포기해버린 보니들은 완전한 괴물로 거듭나게 되는 것이다. <웜바디스>에서 좀비들에게 감정과 인간성과 도덕성을 부여하고 다시금 심장이 뛰게 만드는 힘이 ‘사랑’으로 제시된다는 것은 다소 감상적이고 진부하다고 여겨질 수도 있다. 그러나 네그리와 하트에 따르면 사랑은 생산적이며 존재를 생산하고, 새로운 주체를 넘어서 새로운 세계 자체를 생산해내는 힘이다.

사랑은 철학적 의미에서도 생산적이다. 즉 존재를 생산한다. 우리가 사랑에 다른 아닌 주체성의 생산에 관여할 때, 우리는 단지 세계 안에 새로운 객체들을 창조하는 것이 아니며, 심지어는 새로운 주체들을 창조하기만 하는 것도 아니다. 우리는 새로운 세계자체를, 새로운 사회적 삶을 생산한다(네그리 & 하트, 2014: 262).

사랑은 단순히 신비로운 사건이거나, 우연적이거나 수동적인 것이 아니라 자연스러운 코나투스¹의 발로이며 존재를 구성하는 강렬한 힘이다. 스피노자는 『에티카』의 5부에서 사랑이 인간을 능동적인 존재로 구성하는 힘이라고 역설한다. 스피노자에 따르면 존재란 한자리에 고정된 불변의 것이 아니라 끊임없이 관계에 의해 새롭게 정의되고 외부적 요인과 연관되어 변화한다(스피노자, 2014). 누군가를 사랑함으로 우리는 그 대상과 관계를 가지게 되고, 이는 긍정과 기쁨의 역능(potentia)의 정동으로서 신체와 정신이 더 높은 활력을 지니게 하며 이를 반복하고 확대하려 한다. 네그리와 하트는 사랑은 결국 공통적인 것의 생산이며, 스피노자가 우리가 사랑을 확대하고 발전시켜 궁극적으로는 ‘신에 대한 사랑’에 도달할 수 있다고 이야기할 때, 이는 “자연 전체에 대한 사랑이며 공통적인 것의 가장 확대된 형상”(네그리 & 하트, 2014: 263)이라고 주장한다.

네그리와 하트에 따르면 사랑의 가장 끔찍하고 부패한 형태는 ‘정체성에 기반을 둔 사랑’이다. 이는 자신과 가장 가까운 사람, 가장 닮은 사람을 사랑하라는 요구이며, 그 밖의 사람들은 배제하게 만든다(네그리 & 하트, 2014: 264). 이는 곧 정상과 표준의 기준으로 작용하였으며, 좀비는 언제나 그 기준의 바깥에 있으며 절대적 타자이며 배제의 대상이었다. 하지만 우리가 추구해야 할 사랑은 “낮선 사람에 대한 사랑, 가장 먼 것에 대한 사랑, 타자성에 대한 사랑”(네그리 & 하트, 2014: 265)이다. 늘 배제와 혐오의 대상이며 죽음의 은유였던 ‘좀비’에 대한 사랑은 곧 가장 낯설고 먼 타자에 대한 사랑이다. <웜바디스>의 한 장면에서 줄리는 루시오 풀치(Lucio Fulci) 감독의 영화 <좀비 2> 블루레이 디스크 겔표지에 인쇄된 끔찍한 좀비의 얼굴을 R의 얼굴 옆에 가져다대며 비교한다. 이 장면은 전혀 다른 두 좀비의 모습을 통해 우리가 지닌 타자에 대한 편견과 적개심이 얼마나 근거 없고 폭력적인지 일깨워준다. 실제 타자의 모습은 상상과는 전혀 달랐다.

<웜바디스>의 마지막 장면은 좀비와 인간이 함께 어우러져 사는 모습을 그려낸다. 좀비와 인간은 함께 야구를 하고 있다. 몸이 굼뜬 좀비는 공을

잘 받아내지 못하지만 점차 익숙해져서 공을 받아내는데 성공한다. 이는 좀비 역시 학습능력 지닌 자기생성적 개체이며, 우리가 관심과 인내심을 갖고 지켜본다면 얼마든지 성장할 수 있음을 보여준다. 좀비 아이는 인간 아이들과 어울려 숨바꼭질을 하고, 또 다른 좀비는 인간 의사에게 진료를 받는다. ‘마커스’라는 이름을 되찾은 좀비 M이 굳어서 잘 움직이지 않는 손가락 때문에 우산을 펼치는 데 곤란을 겪고 있자 지나가던 인간 여성이 와서 우산을 펼치는 것을 도와준다. 그리고 마침내 베를린 장벽을 연상시키며 좀비와 인간 마을을 나누던 거대한 장벽은 폭파되어 무너진다. 이 장면들은 좀비라는 타자의 은유가 멀리 있는 대상이 아니라 곧 우리 주변의 노숙인 혹은 장애인으로까지 확장될 수 있음을 보여주며, 그들에 대한 근거 없는 적개심이나 두려움을 키울 것이 아니라 화해와 공존이 필요함을 역설하고 있다. 사랑은 다양한 특이성들을 하나의 단일성이나 동일한 것으로 환원시키거나 무화시키지 않고, 이들을 인정하며 하나로 모아 공존과 관계의 네트워크로 만든다. <웜바디스>에서 사랑은 R을 변화시키고 이는 곧 다른 좀비들에게 네트워크처럼 퍼지며 점점 많은 좀비들을 변화시킨다. 변한 좀비들은 자발적으로 모여 집단을 이루고 정치적 행동을 실천하며 현실을 변화시킨다.

포스트-밀레니엄좀비 서사들은 궁극적으로 우리에게 타자에 대한 사랑, 동일하지 않은 것에 대한 사랑, 가장 낮설고 먼 것에 대한 사랑의 중요성을 일깨워준다. 동일성에 대한 사랑은 비교적 쉽지만, 타자를 사랑하기 위해서는 타자에 대한 관심과 이해, 그리고 소통의 노력이 무엇보다도 절실하다.⁹⁷⁾ 우리는 이러한 형태의 사랑을 통해 주변의 소외된 타자, 빈자, 서발턴에게 관심을 갖고 그들과 관계를 맺을 수 있다. 그리고 그것이 추동하는 힘은 우리를 개인주의와 고립에서 탈출시켜 지속적으로 성장시키고 마침내 정치적 행동으로까지 이어지게 만드는 강력한 역능인 것이다.

97) 네그리와 하트에 따르면 부패한 형태의 사랑—정체성에 기반하며, 동일한 것에 대한 사랑, 동일하게 만드는 사랑—에서 벗어나기 위해서는 소통과 상호작용을 통한 사랑이 필요하다. 이는 동일성과 통일성이 아닌 공통적인 것 안에서 이루어지는 특이성들의 마주침과 실험으로 규정된다(네그리 & 하트, 2014: 266-267).

V. 결론

인간은 비록 자기 자신의 힘만으로 된 것은 아니지만 생물계의 가장 높은 정상에 오르게 되었다는 자부심을 버려야 할 것 같다. (.....) 그렇지만 우리가 인정해야만 할 것이 있다고 생각한다. 인간은 고귀한 자질, 가장 비천한 대상에게 느끼는 연민, 다른 사람뿐만 아니라 가장 보잘것없는 하등동물에게까지 확장될 수 있는 자비심, 태양계의 운동과 구성을 통찰하고 있는 존엄한 지성 같은 모든 고귀한 능력을 갖추고 있지만 그의 신체 구조 속에는 비천한 기원에 대한 지워지지 않는 흔적이 여전히 남아 있다는 것이다(다윈, 2006b: 571-572).

찰스 다윈은 『종의 기원』과 『인간의 유래』를 통해 오랜 기간 인간이 다른 생물과 범주적으로 구분되는 특별한 존재라는 믿음, 이에 기반하여 스스로에게 부여해왔던 특권의 당위성을 송두리째 뒤흔든다. 이는 인간 주체의 근원과 인식사 전반을 뒤흔드는 커다란 전환이었으며 오늘날에도 여전히 중요하고 유효한 통찰을 제공한다. 인간은 이전까지 비천하고 하등하다고 여겼던 다른 생물들과 근본적으로 다르지 않으며 범주적으로 구분되는 것이 아니라 연속선상에서 파악해야 된다는 것, 그리고 이것을 인정하는 것은 부정의 방식으로의 전환이 아니라 그럼에도 불구하고 인간이 에토스와 로고스라는 고귀한 자질을 지녔음에 대한 긍정의 의미이며 앞으로 그것을 더욱 발전시켜나갈 수 있다는 점이다. 이런 다윈의 주장은 단지 과학이나 의학 분야뿐만 아니라 철학에도 코페르니쿠스적 인식변화를 촉구했다. 이는 근대 철학이 인간을 주체로 내세우고 여기에서 모든 사유를 전개시키면서 인간을 선형적이며 확실성을 지닌 주체, 보편적이고 균질한 주체로 설정했기 때문이다. 그리고 그들이 보기에 보편에서 벗어나고 이질적인 존재들은 인간의 범주와 주체의 위치에서 제외된다. 이후 전개된 현대철학 사유의 핵심은 결국 근대적 담론에 의해 부당하게 배제되고 침묵해야 했던 타자와 소수자에 대한 조명과 근대성이 초래한 부작용의 극복으로 요약될 수 있을 것이다.

현대철학은 인간이 보편적이며 선형적인 주체의 자리에 오른 것이 불과 데카르트 이후 수백 년에 불과하다는 것을 지적하며, 근대적 주체 개념을 비판하였다. 니체는 ‘신’의 절대성에 근간한 ‘인간’의 죽음을 위해 ‘신의 죽음을 선언’하였으며 푸코는 뒤를 이어 ‘인간의 죽음’을 선언하기에 이른다. 관습적 의미에서의 근대적 주체—합리적 이성과 그에 기반한 단일한 주체성을 지녔다고 믿어져왔던—는 이제 종말을 맞이했다. 그리고 급변하는 세계정세와 금융자본주의 그리고 과학기술의 발전 속에서 주체의 공백은 더욱 심화되어가고 있으며 최근의 철학자들은 새로운 시대와 과학기술의 발전이 초래한 인식변화에 적합한 주체성 마련이 시급하다고 지적한다. 이제 우리는 더 이상 하나의 단일하거나 유일한 이성적 주체가 아니라 수많은 요소들이 조합된 혼종성의 주체이며 배제했던 타자와 동일선 상에서 함께 공존해야 하는 포스트휴먼이며 다중 주체이다.

본 연구에서는 이러한 일련의 인식변화의 과정을 관통하는 현대사회의 대중적 괴물이자 생(生)에서 추방당한 대표적인 비인간의 형상화로 좀비를 제시하였다. 그리고 좀비 서사의 변화를 통해 주체의 변화와 최근의 좀비가 재현하는 새로운 주체성의 사유를 살펴보았다. 좀비는 대중문화에 등장하는 그 어떤 괴물보다 다채로운 의미를 지니며 다양하게 변용되어왔다. 부두교에서 처음 시작되었고 1960년대 본격적으로 대중문화에 소개된 좀비는 이후 80년대 이후 20여 년간 침체기를 맞이하게 된다. 그런 좀비가 어째서 21세기에 들어서 세계적 열풍을 불러일으키고 새로운 생명력을 지니며 끊임없이 되살아나는지를 통해 우리는 현대사회가 지닌 문제점과 징후, 그리고 오늘을 살아가는 사람들의 불안과 공포에 대해 알 수 있을 것이다. 그렇다면 우리가 좀비에 대해 주목해야 하는 이유는, 단순히 좀비가 끔찍한 괴물이라거나 인기 있는 장르영화여서 뿐만이 아니다. 좀비들은 사실은 우리와 다를 게 없는 인간이었음에도 불구하고 스스로만이 보편이며 정상이라고 믿었던 주류 ‘인간’들에 의해 부당하게 대상화되고 주변부로 밀려나 타자화된 존재들이다. 때문에 좀비에 대한 연구는 결국 인간의 주체성의 변화와 불가분의 관계를 지닌다.

역사 속에서 비극적이게도 우리 중 어떤 이들은 좀비처럼 인간으로 여겨지지 못한 채 비인간으로서 존재해야만 했고 여전히 좀비인 채로 살고 있다. 근대의 지배담론이 규범적 혹은 정상적(으로 여겨지는) 인간의 형상을 구축한 이래 유색인종, 노동자, 여성 등은 인간의 범주에서 배제되었고 이들은 좀비라는 존재— 즉 삶에서 추방되었지만 여전히 노동해야만 하는 노예, 혹은 죽었지만 땅 위를 걷는 괴물로서의 좀비로 형상화되었기 때문이다. 제국주의 시대 속에서 인간으로 존재하지 못했던 피식민지의 타자들은 1930년대의 부두교좀비 영화에서 재현되었다. 1960년대 조지 로메로 감독은 좀비를 무력한 괴물로 제시함으로써 주체와 타자의 경계를 무화할 가능성을 내재한 새로운 형태의 좀비를 대중문화에 소개했다. 그리고 2000년대 이후 심화되는 세계의 종말과 파국에 대한 묵시록적 공포와 신자유주의 체제 속에서 사람들이 느끼는 불안은 밀레니엄좀비 서사의 범람 속에서 좀비들의 괴물성과 타자성을 극대화하여 세계와 인류문명의 임박한 파국을 극적으로 재현하는 양상으로 나타난다. 이는 새로운 경제체제와 새로운 세계에 대한 서사적 대응방식의 실례로 볼 수 있다. 변화한 세계체제와 환경의 변화는 사람들에게 의식적·무의식적 차원의 심리적 변화를 야기하고 다시 서사에서 재현되는 것이다.

한동안 잠행하던 좀비가 근래 급격하게 현현하는 양상을 보이는 것은 좀비가 이제 특정한 인종, 계층, 젠더의 은유를 넘어서 국가나 인종을 초월하여 전면적으로 확산되어 “‘예외상태가’ 상례”(벤야민, 2008: 336)이자 일상적인 통치술이 된 것이 아닌가(아감벤, 2009) 하는 의구심을 품게 한다. 오늘날의 교묘한 전지구적 자본주의 시스템은 ‘신체 없는 기관’인 현대판 좀비를 끊임없이 양산해내지만 동시에 기만적이게도 대다수의 사람들이—서발턴마저 포함하여— 스스로를 좀비가 아닌 인간으로 여기게 한다. 그렇다면 밀레니엄좀비의 전면적 등장과 확산은 기실 우리가 시스템 속에서 인간이 아니라 좀비로 존재했음에 대한 뒤늦은 깨달음의 서사적 재현이 절망적인 형태로 재현된 것으로 읽을 수 있다. 국경과 인종을 초월한 부정적인 형태의 전지구적 유대감의 확산은 자칫 임박한 세계의 종말 혹은 파국의 모

습처럼 보인다.

오늘날 <워킹데드>와 같이 절대적 타자로서의 좀비이자 ‘밀레니엄좀비’의 연장선에 서 있는 좀비들은 여전히 쉽게 사라지지 않고 더욱 파괴적인 형태로 부단히 등장하고 있다. 이는 우리 사회가 2000년대 목도했던 파국의 예감과 불안감을 여전히 해소하지 못했음을, 어쩌면 더욱 심화되었을 수도 있음을 의미한다. 알카에다가 사라진 자리에 IS라는 또 다른 극단주의가 더욱 조직적인 테러집단으로 나타나고, 세계적 전염병과 방사능 유출, 자연재해 등의 위협은 끊이지 않는다. 네그리의 통찰처럼 그 바깥을 허락하지 않는 ‘제국’인 신자유주의 체제의 현실 속에서 사람들의 불안감은 타자를 끊임없이 적대시하고 두려워하게 만든다. 기술과학의 급격한 발달은 인간에 대한 새로운 인식을 강요하며 다른 한편에서 전지구적 현상인 자본주의의 심화는 인간뿐 아니라 모든 종을 시장의 논리 속에 녹여냄으로써 근대에 형성되었던 인간 주체 기반의 취약성은 심화되며 기존의 인간에 대한 사유와 휴머니즘은 그 토대부터 붕괴되고 있다. 우리시대에 일련의 정치적 상황, 테러의 위협, 생명공학의 발달로 인한 인간 존엄성의 해체는 파국의 유대를 심화시킨다. 이를 가장 잘 형상화 한 것이 좀비의 형태이다.

할아버지가 나에게 해주시던 말이 있지. 마쿰바(Macumba)라고 알지? 부두교 말이야. 트리니다드(서인도 제도의 섬)의 사제셨거든. 할아버지는 우리에게 말하곤 하셨지. “지옥에 더 이상 자리가 없게 되면, 죽은 자들이 땅 위를 걷게 될 거란다.”⁹⁸⁾

- <시체들의 새벽>(1978) 중

영화 <시체들의 새벽>에서 피터는 좀비가 나타난 이유에 대해 지옥이 이미 가득 차버려서 이제는 지상까지 그 영역을 확장했기 때문이라고 설명한다. 이는 결국 우리가 사는 현실이 곧 지옥과 다름이 없음을 의미한다. 그리고 한국에서는 최근 인터넷을 중심으로 ‘헬조선’이나 ‘지옥불 반도’라는 신조어가 유행하고 있다. 물론 이전에도 현실의 곤궁함을 비유하는 용어로 ‘88만원

98) 『IMDb』(http://www.imdb.com/title/tt0077402/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu)

세대'나 '3포 세대, 4포 세대, n포 세대'등의 용어가 있었지만 이 용어들은 특정한 청년 세대를 지칭하는 용어로 대기업에 취직하거나 청년 세대가 아닌 사람들은 이 범주에서 벗어난다. 그러나 '조선' 혹은 '반도'라는 특정한 지정학적 위치 전체의 상태를 '헬(hell)'과 '지옥불'이라고 선언하는 이 신조어들에는 어떤 예외가 존재하지 않는다. 한국에서 살고 있는 사람과 다른 생물들에게까지 확장된 이 용어는 한국이라는 국가 자체를 '지옥'으로 선언한다. 이 지옥에는 세대나 지역, 직업의 편차도 존재하지 않는다. 이 지옥은 벗어날 수 없다. 벗어나는 유일한 방법은 한국을 벗어나는 것뿐인 듯 보이지만 전 세계에서 보편적 현상으로 일어나고 있는 신자유주의 체제 속에서 달리 달아날 곳은 없는 것처럼 보인다.

그럼에도 불구하고 이를 타계할 일말의 가능성과 그것을 실현해나갈 새로운 주체성 양식은 역설적지만—비록 부정적 재현일지라도—이러한 자기인식을 통한 스스로에 대한 객관적 자각에서부터 비로소 시작될 수 있다. 다윈이 지적하듯이 스스로의 비천함에 대한 인정과 자각만이 우리를 고귀함으로 이끌 수 있다. 우리가 파국의 상황을 외면하지 않고 마주할 수 있을 때 새로운 좀비 서사는 시작될 수 있다. 포스트-밀레니엄좀비의 등장은 결국 파국이 우리가 직면한 현실임을, 그리고 내가 인간이 아니라 좀비와 다르지 않았음을 자각하고 받아들이는 데에서부터 시작되기 때문이다. 포스트-밀레니엄좀비들은 과거에 볼 수 없었던 모습을 띄며 새롭게 등장하고 있다. 폐허 위에서 새롭게 등장한 포스트-밀레니엄좀비들은 이제 사회에 대한 단순한 비판을 넘어서 나름의 대안을 추구하고 있다.

물론 이들이 전면적으로 혁명적 함의를 지녔다거나 바로 체제 전복적인 정치적 운동으로 이어질 수 있다고 말할 수 있는 것은 아니다. 단지 우리는 그것을 통해 일말의 가능성을 엿볼 수 있을 뿐이다. 오늘날 포스트-밀레니엄좀비 서사들과 포스트-밀레니엄좀비들이 현실에서 수행하는 좀비 시위나 점령들은 거대한 제국과 공고한 억압과 착취의 현실을 변혁시키기에는 역부족이며 충분한 힘이나 역능을 가지지 못하는 듯 보인다. 희망이 보이지 않는다고 비관적으로 여길 수도 있다. 위압적으로 밝은 서치라이트와 같은

권력의 힘 앞에서 작고 미미하고 꺾여버리는 반딧불은 잘 보이지 않을지 모른다. 우리 시대는 점철된 폭력과 모순, 차별과 배제로 만연하여 더 이상 고쳐 쓸 수 없는 묵시록처럼 여겨진다. 그럼에도 불구하고 여전히 삶은 계속된다. 잘 보이지 않는다고 사라지거나 소멸된 것은 아니다(디디-위베르만, 2012).

네그리와 하트, 그리고 브라이도티의 통찰처럼 이는 어쩌면 새로운 주체성 마련의 조건이며 기회일 수도 있다. 네그리와 하트는 절망 속에서도 우리의 역사 곳곳에서 예기치 않을 때, 예상 불가능한 사건들이 도래해왔다는 것을 잊지 말아야 한다고 역설한다(네그리 & 하트, 2012: 158-159). 우리를 겨냥한 무력은 너무도 거대해보이고, 아무리 많은 사람들이 길거리로 쏟아져 나오더라도 아무것도 변하지 않는 것만 같다. 하지만 우리는 그것이 도래할 때까지 마냥 기다릴 것이 아니라 아직 언제일지는 알 수 없지만 “그 사건을 준비해야만 한다”(네그리 & 하트, 2012: 160). 포스트-밀레니엄 좀비들은 이전에는 볼 수 없었던 새로운 주체로서 사회의 전면에 등장하기 시작했고 앞으로 유의미한 변화를 만들어낼 잠재적 가능성을 지니고 있다.

포스트-밀레니엄좀비 서사는 파국에서 그치지 않고 그 이후에도 삶이 이어짐을 보여주며 폐허 속에서도 대안을 찾으려는 상상이다. 좀비를 주체로서 전면에 내세워 대안적 관점에서 좀비를 조명하여, 그들이 차별받고 배제당하는 현실에 대해 문제를 제기한다. 포스트-밀레니엄좀비가 궁극적으로 우리에게 일깨워주는 것은 가장 낮설고 먼 타자에 대한 사랑의 중요성이다. 이들은 절대적 타자마저도 기꺼이 끌어안고 소통과 교류를 통해 끝내 화해하려는 주체이다. 그리고 이런 사랑은 우리를 스스로만이 옳고 정상이라고 여기는 독선과 편견이라는 고립에서 탈출시키고 지속적으로 성장시켜 정치적 행동으로까지 이어지게 하는 강력한 역능이다. 이제 현실 속에서 좀비는 99%인 다중들의 분노와 저항을 표현하는 아이콘으로 전유되어 소수가 부를 독식하는 현실과 신자유주의 체제를 비판하고 새로운 사회를 꿈꾼다. 오늘날 포스트-밀레니엄좀비 서사와 포스트-밀레니엄좀비 주체들이 현실에서 수행해 나가는 정치적 운동은 배제되었던 타자와의 공존을 추구하며 동일

성으로 환원되지 않는 다양체로 이루어진 주체성과, 중심을 상정하지 않는
수평적이고 다원적이며 네트워크적 관계로 추동되는 민주주의를 그려내고,
또 실천해 나가고 있다.

참고문헌

1. 기초자료

1.1 소설

- 마리온, 아이작, 『웜 바디스』, 박효정 옮김, 황금가지, 2011.
- _____, 『뉴 형거: 웜바디스의 시작』, 박효정 옮김, 황금가지, 2015.
- 매드슨, 리처드, 『나는 전설이다』, 조영학 옮김, 황금가지, 2005.
- 본, J. L., 『하루하루가 세상의 종말 1』, 김지현 옮김, 황금가지, 2009.
- _____, 『하루하루가 세상의 종말 2』, 조영학 옮김, 황금가지, 2011.
- 브룩스, 맥스, 『세계 대전 Z』, 박산호 옮김, 황금가지, 2008.
- _____, 『좀비 서바이벌 가이드 : 살아있는 시체들 속에서 살아남기 완벽 공략』, 장성주 옮김, 황금가지, 2011.
- _____, 『세계 대전 Z 외전』, 진희경 옮김, 황금가지, 2014.
- 스미스, 세스 그레이엄, 『오만과 편견, 그리고 좀비』, 최인자 옮김, 해냄, 2009.

1.2 영화

- 라이트, 에드가(Edgar Wright), <새벽의 황당한 저주(*Shaun of the Dead*)>, 2004.
- 레빈, 조나단(Jonathan Levine), <웜 바디스(*Warm Bodies*)>, 2013.
- 로렌스, 프랜시스(Francis Lawrence), <나는 전설이다(*I Am Legend*)>, 2007.
- 로메로, 조지(George A. Romero), <살아 있는 시체들의 밤(*Night of the Living Dead*)>, 1968.

_____, <시체들의 새벽(*Dawn of the Dead*)>, 1978.

_____, <시체들의 날(*Day of the Dead*)>, 1985.

_____, <랜드 오브 데드(*Land of the Dead*)>, 2005.

리, 그레이스(Grace Lee), <아메리칸 좀비(*American Zombie*)>, 2007.

보일, 대니(Danny Boyle), <28일 후(*28 Days Later...*)>, 2002.

_____, <28주 후(*28 Weeks Later...*)>, 2007.

브루스, 라 브루스(Bruce La Bruce), <엡기 좀비 오토(*Otto; Or Up With Dead*)>, 2008.

스나이더, 잭(Jack Snyder), <새벽의 저주(*Dawn of the Dead*)>, 2004.

스티어스, 버(Burr Steers), <오만과 편견 그리고 좀비(*Pride and Prejudice and Zombies*)>, 2016.

스필버그, 스티븐(Steven Spielberg), <터미널(*The Terminal*)>, 2004.

앤더슨, 폴(Paul Anderson), <레지던트 이블(*Resident Evil*)>, 2002.

야브로우, 진(Jean Yarbrough), <좀비들의 왕(*King of the Zombies*)>, 1941.

투르뇌, 자크(Jacques Tourneur), <나는 좀비와 함께 걸었다(*I Walked with a Zombie*)>, 1943.

포스터, 마크(Marc Forster), <월드워 Z(*World War Z*)>, 2013.

풀치, 루시오(Lucio Fulci), <좀비 2(*Zombi 2*)>, 1979

플레셔, 루벤(Ruben Fleischer), <좀비랜드(*Zombieland*)>, 2009.

할퍼린, 빅터(Victor Halperin), <화이트 좀비(*White Zombie*)>, 1932.

호프만, 세바스찬(Sebastian Hofmann), <헬리(*Halley*)>, 2012

히로유키, 다나카(Hiroyuki Tanaka, 田中博樹), <미스 좀비(*Miss Zombie*)>, 2013.

1.3 드라마

- 여인준 연출, <나는 살아있다>, MBC, 총 2부작, 2011. 12. 11.
- 김동휘 연출, <드라마 스페셜 - 라이브 쇼크>, KBS, 2015. 8. 14.
- 다라본트, 프랭크(Frank Darabont) 총 연출, <워킹데드(*The Walking Dead*)>, AMC, 시즌1 6부작, 시즌2 13부작, 시즌3 16부작, 시즌4 16부작, 시즌5 16부작, 시즌6 16부작, 2010-현재.
- 디맨지, 얀(Yann Demange) 연출, <데드 셋(*Dead Set*)>, E4, 총 5부작, 2008.
- 루지어로, 다이안(Diane Ruggiero) & 토마스, 롱(Rob Thomas) 연출, <아이 좀비(*iZombie*)>, CWTV, 시즌1 13부작, 시즌2 19부작, 2015-현재.
- 스태퍼, 칼(Karl Schaefer) & 앵글러, 크레이그(Craig Engler) 연출, <Z 네이션(*Z nation*)>, SyFy, 시즌1 13부작, 시즌2 15부작, 2014-현재.
- 커크먼, 로버트(Robert Kirkman) 총 연출, <피더 더 워킹데드(*Fear the Walking Dead*)>, AMC, 시즌1 6부작, 시즌2 15부작(예정), 2015-현재.
- 힐러리, 마틴(Hilary Martin) 총 연출, <인 더 플래쉬(*In the Flash*)>, BBC, 시즌1 3부작, 시즌2 6부작, 2013-2014.

2. 저서

2.1 국내 저서

- 강내희, 『신자유주의 금융화와 문화정치경제』, 문화과학사, 2014.
- _____, 『인문학으로 사회 변혁을 말하다』, 문화과학사, 2016.

- 강신주, 이상용, 『씨네샹떼』, 민음사, 2015.
- 김대식, 「신경과학의 이해: 뇌, 현실, 기계 지능」, 『과학적 사유와 인간 이해: 시대와 새로운 과학』, 민음사, 2014.
- 김봉석, 임지희, 『좀비사전 : 당신이 좀비에 대해 알고 싶은 모든 것』, 프로 파간다, 2013.
- 김성곤, 『김성곤 교수의 영화에세이』, 열음사, 2007.
- _____, 『경계를 넘어서는 문학』, 민음사, 2013.
- 김은령, 「포스트휴머니즘/포스트휴먼 관점에서 여성의 ‘몸’ 향상 혹은 변형: 에이미 멀린스의 패싱(passing)을 중심으로」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원, 2013.
- 김종갑, 「철학적 스캔들로서의 괴물」, 『그로테스크의 몸』, 쿠북, 2010.
- 문강형준, 『파국의 지형학』, 자음과 모음, 2011.
- _____, 『혁명은 TV에 나오지 않는다』, 이매진, 2012.
- 박명진, 『한국 전후희곡의 담론과 주체 구성』, 월인, 1999.
- 서동진, 『자유의 의지 자기계발의 의지: 신자유주의 한국사회에서 자기 계발하는 주체의 탄생』, 돌베개, 2009.
- 신상규, 「확장된 마음과 자아의 확장」, 『포스트휴먼의 무대』, 아카넷, 2015.
- 양운덕, 「푸코의 권력분석과 하버마스의 생활세계이론과 관련하여」, 『전통·근대·탈근대의 철학적 조명』, 철학과현실사, 1999.
- 이수진, 「포스트휴머니즘적 상상력과 문학적 재현」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원, 2013.
- 임석원, 「비판적 포스트휴머니즘의 기획: 배타적인 인간중심주의 극복」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원, 2013.
- 정명섭, 『좀비 제너레이션: 좀비로부터 당신이 살아남는 법』, 네오픽션, 2013.

2.2 번역서 및 해외 도서

- 네그리, 안토니오, 『야만적 별종』, 윤수종 옮김, 푸른숲, 1999.
- _____, 『전복적 스피노자』, 이기웅 옮김, 그린비, 2005.
- _____ & 하트, 마이클, 『제국』, 윤수종 옮김, 이학사, 2001.
- _____, 『선언』, 조정한 옮김, 갈무리, 2012.
- _____, 『공통체: 자본과 국가 너머의 세상』, 정남영, 윤영광 옮김, 사월의책, 2014.
- 니체, 프리드리히, 『도덕의 계보학: 하나의 논박서』, 홍성광 옮김, 연암서가, 2011.
- _____, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』, 홍성광 옮김, 펍클클레식코리아, 2015.
- 다마지오, 안토니오, 『데카르트의 오류』, 김린 옮김, 중앙문화사, 1999.
- _____, 『스피노자의 뇌』, 양지원 옮김, 사이언스북스, 2007.
- 다윈, 찰스, 『인간의 유래 1』, 김관선 옮김, 한길사, 2006a.
- _____, 『인간의 유래 2』, 김관선 옮김, 한길사, 2006b.
- 데리다, 자크, 『환대에 대하여』, 남수인 옮김, 동문선, 2004.
- _____, 『그리마톨로지』, 김성도 옮김, 민음사, 2010.
- 데이비스, 웨이드, 『나는 좀비를 만났다: TED 과학자의 800일 추적기』, 김학영 옮김, 메디치미디어, 2013.
- 데카르트, 르네, 『방법서설』, 이현복 옮김, 문예출판사, 1997.
- 드브레, 레지스, 『이미지의 삶과 죽음: 서구적 시선의 역사』, 정진국 옮김, 글항아리, 2011.
- 들뢰즈, 질, 『스피노자의 철학』, 박기순 옮김, 민음사, 2001.
- _____, 『비물질노동과 다중』, 서창현 외 옮김, 갈무리, 2014.
- _____ & 가타리, 펠릭스, 『천개의 고원』, 김재인 옮김, 새물결, 2003.
- 레비나스, 에마뉘엘, 『윤리와 무한』, 양명수 옮김, 다산글방, 2005.
- 마슈레, 피에르, 『문학생산의 이론을 위하여』, 윤진 옮김, 그린비, 2014.

- 메닝제, 실베스트르, 「좀비영화의 정치학, 텅 빈 눈으로 응시한 팩스아메리카나」, 『나쁜 장르의 B급 문화』, 이진홍 옮김, 르몽드디플로마티크, 2015.
- 밀스, 사라, 『현재의 역사가 미셸 푸코』, 임경규 옮김, 엘피, 2008.
- 바바, 호미, 『문화의 위치: 탈식민주의 문화이론』, 나병철 옮김, 소명출판, 2011.
- 바우만, 지그문트, 『액체 근대』, 이일수 옮김, 강, 2009.
- 벤야민, 발터, 『발터 벤야민 선집 5: 역사의 개념에 대하여, 폭력비판을 위하여, 초현실주의 외』, 최성만 옮김, 길, 2008.
- 브라이도티, 로지, 『유목적 주체』, 박미선 옮김, 여이연, 2004.
- _____, 『트랜스포지션: 여성주의 철학, 유목적 윤리학』, 박미선, 이현, 김은주 옮김, 문화과학사, 2011.
- _____, 『포스트휴먼』, 이경란 옮김, 아카넷, 2015.
- 비포, 프랑코 베라드리, 『노동하는 영혼: 소외에서 자율로』, 서창현 옮김, 갈무리, 2012.
- _____, 『프레카리아트를 위한 랩소디: 기호자본주의의 불안정성과 정보노동의 정신병리』, 정유리 옮김, 난장, 2013.
- 사이드, 에드워드, 『지식인의 표상』, 최유준 옮김, 마티, 2012a.
- _____, 『권력 정치 문화』, 최영석 옮김, 마티, 2012b.
- _____, 『저항의 인문학』, 김정하 옮김, 마티, 2012c.
- 손택, 수잔, 『은유로서의 질병』, 이재원 옮김, 이후, 2002.
- 스피노자, 바뤼흐, 『에티카』, 황태연 옮김, 비홍출판사, 2014.
- 스피박, 가야트리, 『스피박의 대답: 인도 캘커타에서 찍힌 소인』, 이경순 옮김, 갈무리, 2006.
- _____, 『서발턴은 말할 수 있는가? 서발턴 개념의 역사에 관한 성찰들』, 태혜숙 옮김, 그린비, 2013.
- 아감벤, 조로조, 『호모 사케르: 주권 권력과 별거벗은 생명』, 박진우 옮김, 새물결, 2008.

- _____, 『예외상태』, 김항 옮김, 새물결, 2009.
- _____, 『아우슈비츠의 남은 자들』, 정문영 옮김, 새물결, 2012.
- _____, 『벌거벗음』, 김영훈 옮김, 인간사랑, 2014.
- 아렌트, 한나, 『예루살렘의 아이히만: 악의 평범성에 대한 보고서』, 김선옥 옮김, 한길사, 2006.
- 오마수나, 도날, 「인간 존엄성과 인간 향상의 윤리」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화인문과학원, 2013.
- 오타비아니, 디디에, 『미셸 푸코의 휴머니즘: 진정한 휴머니즘을 향한 푸코의 사유와 실천의 여정』, 심세광 옮김, 열린책들, 2010.
- 우드, 로빈, 『베트남에서 레이건까지』, 이순진 옮김, 시각과 언어, 1995.
- 위베르만, 조르주 디디, 『반딧불의 잔존: 이미지의 정치학』, 김흥기 옮김, 길, 2012.
- 제임슨, 프레드릭, 『정치적 무의식: 사회적으로 상징적인 행위로서의 서사』, 이경덕, 서강목 옮김, 민음사, 2015.
- 지젝, 슬라보예, 『신체 없는 기관: 들뢰즈와 결과들』, 김지훈, 박재철, 이성민 옮김, b, 2006.
- 커니, 리처드, 『이방인 신 괴물』, 이지영 옮김, 개마고원, 2004.
- 커렌, 밥, 『언데드 백과사전: 뱀파이어, 늑대인간, 좀비, 그 외의 모든 살아있는 시체들』, 정탄 옮김, 책세상, 2010.
- 크리스테바, 줄리아, 『공포의 권력』, 서민원 옮김, 동문선, 2001.
- 푸코, 미셸, 『감시와 처벌』, 오생근 옮김, 나남, 1994.
- _____, 『지식의 고고학』, 이정우 옮김, 민음사, 2000.
- _____, 『광기의 역사』, 이규현 옮김, 나남, 2003.
- _____, 『임상의학의 탄생: 의학적 시선의 고고학』, 홍성민 옮김, 이매진, 2006.
- _____, 『주체의 해석학』, 심세광 옮김, 동문선, 2007.
- _____, 『생명관리정치의 탄생』, 심세광, 전해리, 조성은 옮김, 난장, 2012a.

- _____, 『말과 사물』, 이규현 옮김, 민음사, 2012b.
- 필백, 토마스, 「포스트휴먼 자아: 혼합체로서의 도전」, 『인간과 포스트휴먼
니즘』, 이화인문과학원, 2013.
- 하먼, 크리스, 『좀비 자본주의』, 이정구, 최용찬 옮김, 책갈피, 2012.
- 하이데거, 마르틴, 『니체 2』, 박찬국 옮김, 길, 2012.
- 해러웨이, 다나 J., 『유인원 사이보그 그리고 여자』, 민경숙 옮김, 동문선,
2002.
- _____, 『겸손한 목격자』, 민경숙 옮김, 갈무리, 2007.
- 허다트, 데이비드, 『호미바바의 탈식민적 정체성』, 조만성 옮김, 앨피,
2011.
- 헤어브레히터, 슈테판, 『포스트휴머니즘: 인간 이후의 인간에 관한 문화철
학적 담론』, 김연순, 김응준 옮김, 성균관대학교출판부, 2012.
- 헤일스, 캐서린, 『우리는 어떻게 포스트 휴먼이 되었는가』, 허진 옮김, 플레
닛, 2013.
- Bishop, Kyle William, *American Zombie Gothic : the rise and fall
(and rise) of the walking dead in popular culture*, North
Carolina, McFarland & Co., 2010a.
- Boon, Kevin, “The Zombie as Other: Mortality and the Monstrous
in the Post-Nuclear Age”, *Better off Dead: The Evolution of
the Zombie as Post-Human*, Fordham Univ Press, 2011.
- Brodman, Barbara & Doan, James E., *The Supernatural Revamped:
From Timeworn Legends to Twenty-First-Century Chic*,
Fairleigh Dickinson University Press, 2016.
- Browning, John Edgar, “Survival Horrors, Survival Spaces: Tracing
the Mordern Zombie (Cine)Myth through to the
Postmillennium, *Zombie Talk: Culture, History, Politics*,
Palgrave Macmillan, 2015.

- Cocarla, Sasha, “A Love Worth Un-Undying For Neoliberalism and Queered Sexuality in *Warm Bodies*”, *Zombies and Sexuality*, McFarland & Co., 2014.
- Collins, Margo & Bond, Elson, ““Off the page and into your brains!”: New Millennium Zombies and the Scourge of Hopeful Apocalypses”, *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham Univ Press, 2011.
- Dendle, Peter, “Zombie Movies and the “Millennial Generation””, *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham Univ Press, 2011.
- Garrett, Gragg, *Entertaining Judgment: The Afterlife in Popular Imagination*, Oxford University Press, 2015.
- Kavadlo, Jesse, *American Popular Culture in the Era of Terror: Falling Skies, Dark Knights Rising, and Collapsing Cultures*, ABC-CLIO, 2015.
- Kee, Chera, ““They are not men... they are dead bodies!”: From Cannibal to Zombie and Back Again”, *Better off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, Fordham Univ Press, 2011.

3. 논문 및 평론

- 강내희, 「문화연구와 ‘새 인문학’」, 『서강인문논총』, 18집, 2004.
- _____, 「‘GNR 혁명’과 탈인간주의 시대의 지식생산」, 『문화/과학』, 57호, 2009.
- _____, 「인문학과 향연: 시학과 발명학으로서의 인문학」, 『영미문화』, 10권 3호, 2010.

- 강미라, 「‘휴머니즘이란 무엇인가?’에 대한 사르트르와 푸코의 대답」, 『현대 유럽철학연구』, 38집, 2015.
- 강지희, 「좀비 월드에서 응전하는 문학들 - 정유정과 김영하의 근작 장편들을 통해」, 『세계의 문학』, 38권 3호, 2013.
- 고지현, 「조르조 아감벤의 ‘호모 사케르’ 읽기」, 『人文哲學』, 93집, 2011.
- 권혜경, 「좀비, 서구 문화의 전복적 자기반영성 : 조지 로메로의 <살아있는 시체들의 밤>과 <시체들의 새벽>을 중심으로」, 『문학과영상』, 10권 3호, 2009.
- 김민오, 「좀비영화의 초현실주의적 미학 특성과 의미 연구」, 『인문과학연구』, 43집, 2014a.
- _____, 「좀비영화의 시대반영성 연구: 장르발전사와 뱀파이어 장르와의 비교를 중심으로」, 성균관대학교 예술학협동과정 석사논문, 2014b.
- _____, 「좀비와 뱀파이어의 영화 속 시기별 의미변화 연구 : 공포의 속성을 중심으로」, 『한국영상학회』, 12권 1호, 2014c.
- _____, 이준희, 「밀레니엄 좀비영화와 사이버 공간의 폭력성 비교 연구」, 『한국영상학회』, 11권 4호, 2013.
- 김성범, 「21세기 왜 다시 좀비영화인가?」, 『씨네포럼』, 18호, 2014.
- 김예은, 「좀비영화의 불안과 매혹」, 한국예술종합학교 영상이론과 학위논문, 2013.
- 김응준, 「만들어지는 인간, 만들어지는 정체성. 포스트휴먼 정체성?: 샤를로테 케르너의『블루프린트』의 경우」, 『인문과학』, 52집, 2013.
- 김재영, 「확장된 좀비 논변과 현상학적 사유들: 자체생성성, 기연적 접근, 둘레세계, 온생명론」, 『범한철학』, 62집, 2011.
- 김태량, 「상상가능성 논변과 최소 물리주의」, 『한국철학회』, 110호, 2012.
- 김현, 이회진, 「정치적 실천의 주체로서 프롤레타리아트와 다중 -맑스와 네그리를 중심으로-」, 『시대와 철학』, 18권 2호, 2007.
- 김환석, 「두 문화, 과학기술학, 그리고 관계적 존재론」, 『문화/과학』, 50호, 2009.

- 김희봉, 「탈근대적 주체와 기연적 사고 -라캉과 푸코를 중심으로-」, 『해석학연구』, 26집, 2010.
- 문성원, 「주변의 의미와 잠재성: 몸과 타자의 문제」, 『시대와 철학』, 18권 1호, 2007.
- 박명진, 「타임머신/시간여행 모티브 드라마에 나타난 자기 계발 이데올로기 - 텔레비전 드라마 <미래의 선택>을 중심으로」, 『한국극예술연구』, 47호, 2015.
- 박병규, 「아이티의 종교적 혼종성 - 역사적 전개와 그 양상」, 『국제지역연구』, 10권 1호, 2006.
- 박선주, 「인조인간, "혈벗은 생명", 포스트/휴머니즘: 메리 셸 리의『프랑켄슈타인』과 카즈오 이시구로의『날 보내지 말아줘』에 나타난 고아와 인간」, 『역사와 문화』, 24호, 2012.
- 박성수, 「영화에 나타난 현대 사회의 불안과 불안의 신학적 이해 : 영화 속 ‘좀비’의 유행 현상을 중심으로」, 장로회신학대학교 신학대학원 석사논문, 2014.
- 박지웅, 「지젝의 좀비 개념을 통한 좀비론 구성」, 『현대사상』, 6호, 2010.
- 브라이도티, 로지, 「새로운 노마디즘을 위하여: 페미니즘의 들뢰즈적 궤적 또는 형이상학과 신진대사」, 오수원 옮김, 『문화/과학』, 15호, 1998.
- _____, 「유목적 정치 기획으로서의 성차」, 박미선 옮김, 『여/성이론』, 5호, 2001.
- 서길완, 「호모 사케르와 그것의 변형: 아감벤의 호모 사케르, 혈벗은 삶 그리고 캠프의 개념을 중심으로」, 『비평과 이론』, 13권 2호, 2008.
- 서성철, 「보두신앙과 정치: 18세기 아이티 노예해방 운동을 중심으로」, 『이베로아메리카』, 15권 2호, 2013.
- 서용순, 「이방인을 통해 본 새로운 주체성에 대한 고찰」, 『한국학논집』, 50집, 2013.
- 송아름, 「괴물의 변화: ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생」, 『대중서사연

- 구』, 30호, 2013.
- 양운덕, 「스피노자에 관한 현대적 해석: 들뢰즈의 새로운 독해 - 능력 (potentia) 원리로 본 기쁨과 긍정의 철학」, 『시대와 철학』, 8권 2호, 1997.
- _____, 「기쁨을 산출하는 신체들의 만남」, 『시대와 철학』 21권 2호, 2010.
- 양종근, 「스피박의 현대이론에 대한 해체적 개입: 초기 저서를 중심으로」, 『영어어문학』, 82호, 2007.
- 유명숙, 「아감벤의 ‘아우슈비츠’」, 『안과 밖』, 36호, 2014.
- 윤대선, 「데카르트 이후 탈(脫)코기토 주체성과 소통 중심의 주체윤리」, 『철학논총』, 75집, 2014.
- 윤지영, 「포스트 휴머니즘의 급진적 운동성: 얼굴 형상의 탈구(dislocation)로서의 탈 인간화 작업」, 『철학논집』, 26집, 2011.
- _____, 「비판적 포스트 휴머니즘: 근대적 인간 개념의 해체와 하이브리드적 주체성」, 『시대와 철학』, 26권 3호, 2015.
- 이경란, 「포스트휴먼 시대의 포스트휴먼 담론들 - 트랜스휴머니즘과 포스트휴머니즘」, 『문학동네』, 87호, 2016.
- 이대명, 「‘촛불’은 다중(Multitude, 多衆)인가? - 2008년 촛불정국의 주체 논쟁에 대한 한 관전평(觀戰評)」, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』, 2009.
- 이동성, 「권력과 지식 그리고 주체 - 푸코의 주체사상을 중심으로」, 『정치커뮤니케이션 연구』, 15집, 2009.
- 이동신, 「좀비 자유주의: 좀비를 통해 자유주의 되살리기」, 『미국학논집』, 46집 1호, 2014.
- 이윤석, 진주현, 「좀비영화의 서사구조에 나타난 주관적 시점 연구」, 『한국디지털영상학회』, 7호 1권, 2010.
- 이정진, 「좀비의 교훈: 새로운 정치적 주체에 대한 이론적 논의에 부쳐」, 『안과 밖』, 34호, 2013.
- 이창우, 「신자유주의 시대 한국영화에서 나타나는 그로테스크의 정치학:

- ‘괴물’과 ‘근원적 세계’를 중심으로」, 중앙대학교 문화연구학과 박사논문, 2015.
- 이희수, 「현대사회의 초상으로서의 좀비 : 『세계대전 Z』에 나타난 자본주의와 소비주의」, 성균관대학교 영어영문학과 석사논문, 2014.
- 전세라, 「차머스의 좀비가설에 관한 연구」, 고려대학교 과학기술학협동과정 석사논문, 2005.
- 정낙림, 「주체의 계보학 - 니체의 주체개념 비판 -」, 『철학연구』, 98집, 2006.
- 정혜옥, 「타자의 타자성에 대한 심문: 가야트리 스피박」, 『새한영어영문학』, 46권 1호, 2004.
- 조선정, 「풍속소설 다시 쓰기: 『오만과 편견과 좀비』읽기」, 『19세기 영어권 문학』, 16권 1호, 2012.
- 주은우, 「라캉과 영화 이미지 - ‘이론’의 변호와 ‘융합’ 개념의 재론을 중심으로」, 『영상예술연구』, 6호, 2005.
- 진태원, 「대중의 정치란 무엇인가? - 다중의 정치학에 대한 스피노자주의적 비판 -」, 『철학논집』, 19집, 2009.
- 천선영, 「미셸 푸코의 근대적 죽음론 -‘인간의 탄생’과 그의 ‘죽음’, 그리고 ‘인간적 죽음’, 그 사회 이론적 함의-」, 『담론 201』, 9권 3호, 2006.
- 최진석, 「휴머니즘의 경계를 넘어서 -근대 인간학의 종언과 인간의 새로운 변형-」, 『비교문화연구』, 41집, 2015.
- 최훈, 「의식, 상상가능성, 좀비」, 『한국인지과학회』, 제16권 4호, 2005.
- 하상복, 「새로운 주체의 가능성: 포스트휴머니즘과 윌리엄 깁슨의 『뉴로맨서』를 중심으로」, 『새한영어영문학』, 2007.
- 한우진, 「좀비는 상상가능한가?」, 『철학적 분석』, 17호, 2008.
- 헤일스, 캐서린 & 피츠시, 홀거, 「포스트휴머니즘, 기술생성, 디지털 기술 - 캐서린 헤일스와의 대담」, 문강형준 옮김, 『문학동네』, 87호, 2016.

- Bishop, Kyle William, "Raising the Dead", *Journal of Popular Film and Television*, 2006.
- _____, "Dead Man Still Walking", *Journal of Popular Film and Television*, 2009.
- _____, "The Idle Proletariat: Dawn of the Dead, Consumer Ideology, and the Loss of Productive Labor", *Journal of Popular Culture*, 2010b.
- Linnemann, Travis & Wall, Tyler & Green, Edward, "The walking dead and killing state: Zombification and the normalization of police violence", *Theoretical Criminology*, 2014.
- Kee, Chera, "Good Girls Dont Date Dead Boys: Toying with Miscegenation in Zombie Films", *Journal of Pipular Film and Television*, 2014.

4. 기사 및 웹자료

- 김성곤, "Why are zombies so scary?", *The Korea Herald*, 2014. 3. 25.
(<http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140325001485>)
- 박수진 외, 「시체들이 살아 돌아왔다」, 『빅이슈코리아』, 제17호, 2011. 8. 9.
(<http://bigissue.kr/613>)
- Bibel, Sara, "'The Walking Dead' Season 5 Premiere Hits Series High Ratings, Delivering 11 Million Adults 18-49 & 17.3 Million Viewers", *TV by the Numbers*, 2014. 10. 13.
(<http://tvbythenumbers.zap2it.com/2015/03/30/the-walking->

dead-season-5-finale-is-highest-rated-finale-in-series-history-garnering-15-8-million-viewers/381342/)

Biodrowski, Steve, "Interview: George Romero documents the Dead", *Cinefantastique Online*, 2008. 2. 15.
(<http://cinefantastiqueonline.com/2008/02/interview-george-romero-documents-the-dead-part-1/>)

Daily Mail Reporter, "Wall Street demonstrators dressed as 'corporate zombies' lurch past stock exchange as protests spread beyond America", *Daily Mail Online*, 2011. 10. 4.
(<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2044983/ Occupy-Wall-Street-protesters-dressed-corporate-zombies-lurch-past-stock-exchange-protests-spread-America.html>)

Darius, Julian, "Loving the Other: Warm Bodies as Post-Post-9/11 Zombie Movie", *Sequart Organization*, 2014. 1. 6.
(<http://sequart.org/magazine/38401/loving-the-other-warm-bodies-as-post-post-911-zombie-movie/>)

Drezner, Daniel W., "This is the golden age of the zombie genre", *Washington Post*, 2014. 10. 31.
(<https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2014/10/31/this-is-the-golden-age-of-the-zombie-genre/>)

Havrilesky, Heather, "Steve Jobs: Vampire. Bill Gates: Zombie", *The New York Times Magazine*, 2011. 10. 28.
(http://www.nytimes.com/2011/10/30/magazine/steve-jobs-vampire-bill-gates-zombie.html?_r=0)

MacGillis, Alec, "The rise of zombie liberalism: Half-dead, half-alive", *Washington Post*, 2011. 7. 1.
(https://www.washingtonpost.com/opinions/the-rise-of-zombie-liberalism-half-dead-half-alive/2011/06/29/AG0934tH_story.html)

- Poggi, Jeanine, "Nickelodeon Targets 'Post-Millennials' in Upfront", *Advertising Age*, 2013. 2. 26.
(<http://adage.com/article/special-report-tv-upfront/nickelodeon-targets-post-millennials-upfront/240045/>)
- Phillips, Erica E., "Zombie Studies Gain Ground on College Campuses", *The Wall Street Journal*, 2014. 3. 3.
(<http://www.wsj.com/articles/SB10001424052702304851104579361451951384512>)
- Rogers, Simon, "The Zombie map of the world", *the Guardian*, 2011. 9. 23.
(<http://www.theguardian.com/news/datablog/2011/sep/23/zombie-map-world>)
- Sills, Davia, "The good zombie: The new zombie still eats brains, but it can think, emote and even fall in love. Why zombies with heart are on the rise", *aeon*, 2014. 11. 24.
(<https://aeon.co/essays/what-does-the-zombie-say-about-who-we-are-and-what-we-fear>)

국문초록

‘포스트-밀레니엄좀비(Post-Millennial Zombie)’ 서사에 나타난 주체성 연구

- ‘주체의 죽음’과 새로운 주체성 사유를 중심으로 -

김형식

문화연구학과 문화이론 전공

중앙대학교 대학원

좀비 장르는 2000년대 이후 급격히 유행하며 대중문화를 휩쓰는 주류 아이콘으로 자리 잡았다. 일명 ‘좀비 르네상스’로 불리는 이러한 현상은 영화나 소설 뿐 아니라 학계를 넘어 사회와 문화 전반을 아우르고 있다. 이제 일상에까지 침투한 좀비 열풍 속에서 사람들은 보는 것만으로 만족하지 않고 좀비로 분장하여 축제를 벌이며 적극적인 형태로 ‘좀비하기’를 향유한다. 나아가 좀비 분장을 한 채 저항을 하고 시위를 벌임으로써 좀비는 이제 새로운 형태로 전유된다. 무기력하고 목소리를 내지 못하는 수동적 좀비가 아니라 적극적으로 저항하는 좀비가 된 것이다. 동시에 좀비 서사에서도 노예나 타자, 괴물적인 좀비에서 주체성을 띤 새로운 좀비들이 본격적으로 등장하기 시작한다. 본 연구는 이런 맥락에서 새로운 좀비들에 주목하며 주체성의 변화와 연관하며 살펴본다.

연구의 목적은 다음과 같다. 첫 번째로 좀비 서사의 역사를 훑어보면서 좀비와 주체성의 변화 양상을 살펴본다. 두 번째로 2000년대 이후 좀비가 유행하는 이유를 사회의 불안, 공포와 관련하여 살펴본다. 세 번째로 새롭게 등장한 주체성과 인간성을 지닌 좀비들에 주목하여 이들의 주체성 양상을 살펴보고, 정치적 저항의 가능성을 모색해보고자 한다. 본 연구에서는 주체성 변화를 중심으로 좀비를 ‘부두교좀비’, ‘로메로좀비’, ‘밀레니엄좀비’ 세 가지로 분류하였다. 그리고 여기에 포함되지 않는 새로운 경향의 좀비를 ‘포스트-밀레니엄좀비’로

명명하고 이를 포함한 네 가지 분류로 좀비를 나누어 분석한다.

데카르트는 모든 것을 의심해도 생각하는 나의 존재는 의심할 수 없이 확고하다는 명제를 확립하고 여기에서 모든 철학적 사유를 전개시킨다. 이는 중세 신본주의 철학에 대한 전복으로 평가되며 인간은 확고한 코기토(cogito) 주체가 되어 선험성과 보편성을 획득한다. 하지만 스스로를 보편으로 여기는 태도는 필연적으로 자신과 다른 타자를 보편적이지 않은 것으로 전락시켜 억압하고 배제시키는 결과를 초래한다. 이는 좀비의 기원인 아이티섬의 부두교 속 노예 좀비와 연결되며, 초기좀비인 1930년대 ‘부두교좀비’서사에서 재현된다. 이때 좀비는 괴물이 아닌 피식민지 시기 인간에서 배제된 노예의 형상에 가깝다.

데카르트에 의해 확립된 근대적 주체를 비판하며 나선 것은 니체와 푸코를 비롯한 현대 프랑스 철학자들이다. 니체는 근대적 주체가 신본주의를 충분히 극복하지 못한 변형에 불과하다고 비판하며 ‘신의 죽음’을 선언하였고, 푸코는 주체의 자리에 오른 인간을 해체하며 ‘인간의 죽음’을 선언하기에 이른다. 이는 인간 개념에 기반한 ‘휴머니즘(인본주의)’와 ‘휴머니티(인문학)’에 대한 비판으로도 연결된다. 푸코의 선언 이후 2년 뒤 제작된 로메로의 영화는 이런 맥락에서 인간 주체의 죽음을 보여준다. 이성이 없고 식인에만 몰두하며 그로테스크한 육체를 끌고 다니다가 가족마저 무참히 살해하는 ‘로메로좀비’의 모습은 철저히 반근대적인 주체이며 휴머니즘의 종말을 시사한다.

현대 철학자들은 근대적 주체에서 벗어나 새로운 주체를 사유해야 한다고 역설하였지만 그 구체적 대안 마련에는 실패한 듯 보인다. 최근 국제 정세의 악화, 각종 테러, 세계적 유행병과 자연재해의 증가는 인류세(Anthropocene)를 위협하며 파국과 종말의 공포를 심화시킨다. 동시에 과학기술의 발달은 인간에 대한 인식과 이해를 송두리째 뒤흔들며, 신자유주의의 심화는 모든 것을 자본의 논리 안에 녹여내며 인간의 가치를 붕괴시킨다. 이런 일련의 상황 속에서 2002년 이후 급증한 ‘밀레니엄좀비’ 서사는 더욱 파괴적이고 괴물성이 강화된 좀비를 등장시켜 세계의 임박한 파국의 풍경을 묘사하고 주체와 휴머니즘의 죽음을 심화시킨 형태로 재현한다.

본 연구에서는 새로운 주체성으로 스피노자 철학에 기반한 포스트휴먼 주체와 다중 주체를 제시한다. 포스트휴머니즘은 주체에서 배제되었던 타자와 비생

물까지도 포함한 새로운 주체를 구성하려는 사유이다. 일원론적 포스트휴먼 주체는 이원론에 반대하며 배제되었던 존재자들을 동일선상에 놓고 공존을 추구한다. 유목적 포스트휴먼 주체는 단일하거나 거대한 중심을 상정하지 않고 분자적이고 탈주하는 주체성을 사유한다. 네그리와 하트는 변화된 노동 형태와 사회 환경 속에서 새롭게 등장한 계층인 다중 주체를 통해 정치적 기획으로까지 나아간다. 다중은 저항의 힘을 앗아가는 ‘권력’에 맞서는 ‘역능’이며, 네트워크적이고 동일성으로 환원되지 않는 수많은 개인들이 함께 만드는 다양체이다.

이런 맥락에서 포스트-밀레니엄좀비는 포스트휴먼 주체성과 다중 주체성을 현실과 서사에서 재현한다. 2011년 ‘월가 점령 시위’에서 사람들은 국제 금융 위기를 초래한 월가의 도덕적 해이와, 양극화를 심화시키는 신자유주의 체제에 분노하며 좀비로 분장을 한 채 길거리로 쏟아져 나왔다. 네그리는 이를 ‘유목적 시위’에서 ‘정주적 시위’로 변한 사례이며 중심이 없고 무엇보다도 네트워크적이며 소규모의 새로운 민주주의를 실험한 다중의 시위였다고 진단한다. 서사에서 재현되는 포스트-밀레니엄좀비는 단순히 파국에 대한 묘사나 위기감과 공포의 재현에서 그치지 않고, 그 이후와 대안을 이야기를 한다. 또한 좀비를 절대적 타자가 아닌 함께 공존해야 할 주체로 보고, 좀비를 새로운 관점에서 조명하며 긍정성과 주체성에 집중한다. 마지막으로 좀비가 사실은 부당하게 주변부로 밀려나고 소외당한 타자라는 점에 문제를 제기하며 좀비를 새롭게 부상시키고 그들의 권리에 대한 문제를 제기한다.

핵심어: 좀비, 주체, 타자, 괴물, 신자유주의, 파국, 스피노자, 포스트휴머니즘, 다중, 포스트-밀레니엄좀비

Abstract

A Study of Subjectivity in 'Post-Millennial Zombie' Narratives

- Focused on 'the death of subject' and new subjectivity -

Kim, Hyung-Sik

The Department of Cultural Studies

The Graduate School

Chung-Ang University

Zombie genre is one of the fastest growing icon of pop culture after '00s. This phenomenon, so-called '*Zombie Renaissance*', can be detected not only in cultural industries such as movie or publishing business, but in academia and whole society. Nowadays, many people even enjoy '*doing a zombie*', in which people dress themselves up as a zombie and throw a zombie walk or festival. In this regard, it can be said that zombie genre is not consumed in a passive way anymore. Furthermore, zombie is now used as a tool for resistance. For example, in '*Occupy Wall Street*' protest erupted in the U.S. 2011, many people dressed up as a zombie. Also in current zombie narrative, zombie is not anymore the absolute other or used as a metaphor of death or dead body, for it talks, thinks, and even loves. In this transition of image of zombie, zombie does not seem to be the symbol of torpor, or the voiceless anymore. Rather, now it seems to acquire subjectivity, being the subject of resistance.

Focusing on the aforementioned appearance of 'new style of

zombie', this study tried to closely examine the change of subjectivity of zombie. The specific research process was as follows. At first, through studying the history of narratives of zombie, zombie and aspect of subjectivity transition were analyzed. Second, the reason of popularity of zombie since '00s was studied in conjunction with social anxiety and social phobia. Third, with new style of zombie, which has new subjectivity and even humanity, the possibility of political resistance was analyzed. In this study, zombie was broken down into three categories: '*Voodoo zombie*', '*Romero zombie*', and '*millennial zombie*', based on the transition of subjectivity. Additionally, the style of zombie, which could not be categorized with the abovementioned three types, was designated as '*post-millennial zombie*'.

Descartes developed a philosophical speculation on the thesis that all thing could be doubtful except for myself who could 'think', saying "*I doubt, therefor I think; I think therefore I am*". This thesis rated as the overturn of God-centered philosophy in the medieval times, and from it human being became the 'cogito' subject, attaining apriority and universality. Logically, however, the philosophical perspective in which only one's oneself is regarded as universal, relegates others to non-universal existence. This point of view towards others was materialized in the description of zombie in Haiti voodoo and *Voodoo zombie* narratives from 1930s to 1960s. This type of zombie is alive, and more similar to slaves rather than monsters, especially slaves in the colonial era.

Nietzsche and French philosophers such as Foucault criticized the modern subject established by Descartes. At first, Nietzsche critically regarded the modern subject as an incomplete modify of God-centered philosophy declaring 'the death of God'. Foucault, taking a step forward, declared 'the death of Man' deconstructing

human who once acquired subjectivity. This point of view could be linked with criticism of 'humanism' and 'humanity', both of which had its base on Descartes' concept of modern subject. In the Romero' film, produced 2 years after Foucault' declaration, the death of human subject could be seen. Absorbed in cannibalism, *Romero zombie* shows us the end of humanism and the epitome of anti-modern subject.

Despite those criticisms on modern subject and contention that new form of subject should be arranged, contemporary philosophers seem to fail in coming up with a detailed alternative. In addition, deterioration of the international situation, terrorism, and growth of global pandemic and natural disaster have been threatening anthropocene, resulting in intensification of fear for apocalypse. Simultaneously, development of scientific technology shook the perception of human-being into its very foundation, while neoliberalism, where logic of capitalism rules everything, brought down a man's worth. Therefore, the description of *millennial zombie* narratives, the third type of zombie that appeared under those circumstances, tends to be more destructive. It also presents the zombie whose monstrosity is maximized, in portrait of world collapse or in reproducing the 'death of subject' much deeply.

In this study, the new subjectivity was proposed based on Spinoza's philosophy, that is to say, posthuman subject and multitude subject. In posthumanism, others and non-biological being, excluded in the course of discussion of subjectivity before, becomes an object of attention, and this is the essential of new subject. Monistic posthuman subject disagrees with dualism, pursuing coexistence with a being who has been discounted. On the other hand, nomadic posthuman subject does not assume a single and enormous center,

but molecular and escaping subjectivity. Especially, multitude subject of Negri and Hardt is much more political since it takes the emerging working class, i.e. a multitude, as the core of discussion. A multitude is a 'competence' which can stand against an oppressive authority, and is both the network and the manifold which cannot be reduced into single identity.

In this context, *post-millennial zombie* is now reproducing the posthuman and multitude subjectivity in both reality and narrative. As mentioned, in 'Occupy Wall Street' protest broken out in 2011, many people denounced the Wall Street's moral laxity and neoliberalism, pointed out as the cause of international financial crisis and the polarization, in the costume of zombie. Negri assessed this phenomenon as the case in which nomadic protest became sedentary one, and as the protest of the multitude which had the form of network and experimented the new democracy.

Post-millennial zombie materialized in narrative is not confined to a portrayal of apocalypse. Instead, it talks about an alternative for the world, setting zombie as the subject for coexistence. Zombie is now a being who has positivity and subjectivity. At last, *post-millennial zombie* brings up a question that zombie has been the other unreasonably marginalized so far, and is a being that has its own right.

Keywords: zombie, subject, the other, monster, neoliberalism, apocalypse, Baruch de Spinoza, posthumanism, multitude, post-millennial zombie