

좀비 영화 속 여성 재현의 문제: 조지 로메로 영화를 중심으로

김 태 형*

〈국문요약〉

본 연구는 조지 로메로의 영화를 중심으로 좀비 영화 속 여성 재현 양상을 분석한다. 로메로는 현대 좀비를 정의하고, 성격화, 플롯, 사회 비판의 측면에서 공포영화를 발전시킨다. 그가 20세기에서 21세기에 걸쳐 제작하고 연출한 7편의 좀비 영화는 미국 사회의 인종, 성, 성 역할, 계급 문제를 비판한다. 로메로의 20세기 3부작과 리메이크작은 공포영화 속 여성의 재현 문법을 재확립하고, 사회적 역할 변화를 반영한 여성 서사를 발전시킨다. 또한 이 작품들은 감독이 생애 마지막까지 비판한 미국 사회의 자본주의, 기술만능주의, 인종차별 문제를 담아낸다. 로메로의 21세기 3부작은 20세기 3부작에 비해 비평적 성과나 상업적 성공을 거두지 못하는데, 본 연구는 그 원인을 좀비 영화 산업의 변화에서 찾는다. 상업영화의 서사를 수용한 좀비 영화는 규모와 속도를 강조한 새로운 좀비를 창조하지만, 현재의 여성 담론과 동떨어진 여성상을 제시한다. 로메로의 후기 3부작은 이전의 사회 비판을 반복하고, 현대 좀비 드라마의 약화된 여성 재현 경향을 따른다.

주제어: 좀비 영화, 조지 로메로, 여성 재현, 공포영화, 미국 사회

* 군산대학교 영어영문학과 조교수 (thkim11@kunsan.ac.kr)

1. 들어가며

좀비는 미국에서 탄생한 괴물이다. 아프리카의 좀비 민담이나 제의를 유럽과 미국에 전파한 사람들은 서인도 제도에 정착한 아프리카 출신 노예다(Luckhurst, 2015: 9-10). 식민지 농업에 종사한 노예들은 자신의 몸과 노동력을 강탈하는 식민 지배자와 토착 권력자에 복종하면서도 반항한다. 식민지 지배자와 피지배자가 힘겨루기를 하는 가운데, 망자를 위한 제의에 가까웠던 아프리카 좀비 의식은 독가루를 사용해 산 자를 반송장으로 만드는 노예 만들기로 탈바꿈한다. 식민지 민담에 따르면 주술사 보코(bokor)가 사용하는 약을 섭취해 가사 상태에 빠졌다 깨어난 원주민은 강제 노동을 하거나 혼령처럼 인간 세상을 떠돈다(Bishop, 2010: 47). 아이티(Haiti)와 마티니끄(Martinique)를 비롯한 서인도제도에서 탄생한 좀비 이야기는 루이지애나(Louisiana)를 비롯한 미국 남부, 즉 노예제 옹호 지역에 퍼진다.

식민지를 방문한 여행자, 탐험가, 학자는 변화한 좀비 개념과 서사를 본국에 전파했고, 식민 담론을 통해 재정의된 좀비는 미국에서 대중화, 상업화된다. 미국이 유럽에 비해 지리적으로 서인도제도에 가깝고, 드라큘라(Dracula)나 프랑켄슈타인(Frankenstein)의 괴물 등의 전통이 없어서 좀비가 (재)탄생하는 토양이 되었을 수 있다. 좀비 이야기를 본격적으로 생산한 아이티가 20세기 초 미 군정(軍政) 아래 있었기에 미국인이 프랑스인을 이은 지배자로서 간주되었을 가능성도 있다. 어쨌든 좀비는 미국 연극과 영화의 소재로 활용되어 정극이나 전통적 공포 영화의 틈새 시장을 메운다. <화이트 좀비(White Zombie)(1932)>, <나는 좀비와 걸었다(I Walked with a Zombie)(1943)> 등의 예에서 볼 수 있듯 초기 드라마 속 좀비 개념은 인간을 공격하는 혼령이나 주술사에 종속된 인간을 소개한 민담에 기초한다.

미국 연극과 영화의 소재로 쓰였음에도 좀비는 대중에게 깊은 영향을 끼치지 못했다. 인간에 가까운 외형을 유지한 채 죽음과 사랑, 인간의 욕구에

대해 질문을 던지는 드라큘라나 과학에 대한 인간의 신념과 윤리, 과학과 종교의 연계를 고민하게 하는 프랑켄슈타인의 괴물에 비해 좀비가 인간에게 던질 생각거리는 없었다. 멍한 눈으로 식민지의 사탕수수밭을 떠도는 반 인간, 반 송장인 괴물은 의지와 사고력을 상실한 노예였다. 유럽인이 주술을 거쳐 좀비가 되더라도 인간과 교류나 접촉이 없다면 한 그들은 주도적으로 이야기를 이끌거나 논쟁을 도출하지 못했다. 오히려 좀비들을 노예로 이용하는 주술사들이 극적 서사를 이끌었다고 봐도 무방하다.

조지 로메로(George A. Romero)는 식민지 노예, 의지를 상실한 인간 이상의 의미를 좀비에 부여한 최초의 감독이다. 로메로는 묘지를 돌아다니며 시체를 파먹는 고울(ghoul)과 초기 좀비 영화 제작 당시 출판된 『나는 전설이다(*I am a Legend*)(1954)』 속 뱀파이어에게 영감을 받아 새로운 좀비를 창작한다(Bishop, 2010: 32). 그는 죽었다가 살아나 인간을 습격하고, 습격을 받은 인간이 좀비가 되는, 현대적 좀비 개념을 창조해 “좀비 영화의 대부”가 된다. 로메로는 영화 내의 서사를 이끌지 못 하는 좀비가 영화 외의 서사를 반영하게 만든다. 즉 좀비가 가져온 세계 종말 혹은 사회 붕괴와중 벌어지는 인간, 사회, 문화권의 갈등과 여기에서 파생되는 담론을 극의 화법으로 활용한다. 서두에서 좀비를 미국이 낳은 괴물로 표현한 이유는 미국 드라마 시장이 적극적으로 좀비를 극의 소재로 이용했고, 미국 영화감독 로메로가 현대에 통용되는 좀비를 창작했기 때문이다.

로메로는 1960년대에서 2000년대까지 자신이 제작하거나 감독한 좀비 영화를 통해 미국 사회의 인종, 성, 계급을 비판한다. 그는 60년대의 민권운동과 반전운동, 70년대의 소비주의, 80년대의 냉전, 9/11 이후 경찰국가 체제, 소셜네트워크서비스(Social Network Service)가 대표하는 미디어의 범람과 영향, 세계화 속 강화되는 부족주의 등의 주제를 50여 년에 걸쳐 제작된 7편의 좀비 영화에 그려낸다. 본 연구는 로메로가 제작과 연출에 참여한 영화를 주제로 좀비 영화가 재현하는 여성상을 분석하고자 한다. 로메로가 20세기에 제작, 감독한 좀비 영화 3부작, 즉 〈살아있는 시체들의 밤(*Night of the Living Dead*)(1968)〉, 〈시체들의 새벽(*Dawn of the Dead*)(1978)〉, 〈시체들

의 낮(*Day of the Dead*(1985))은 그의 대표작으로 간주된다. 그 외 4편의 영화, 즉 로메로가 각본과 제작에 참여한 〈살아있는 시체들의 밤〉의 리메이크작(*Night of the Living Dead*(1990))과 21세기에 연출한 〈시체들의 땅〉(*Land of the Dead*(2005)), 〈시체들의 일지〉(*Diary of the Dead*(2007)), 〈시체들의 생존〉(*Survival of the Dead*(2009))은 그의 20세기 3부작에 비해 비평적, 상업적으로 낮은 평가를 받는다. 하지만 상업화, 대중화된 좀비 영화 속 여성 재현을 비판하는 관점에서 보자면 후자들 역시 논의할 가치가 있다.¹⁾

본 연구는 로메로 영화를 중심으로 좀비 영화 속 여성이 재현되는 경향을 관찰하고, 그 연장선에서 선행연구가 빈약한 후기 영화 3편에 대한 연구를 보완한다.²⁾ 인물의 성격화와 서사를 중심으로 영화를 분석하고, 로메로 영화에 대한 종합적 고찰을 통해 현대 좀비 영화 산업에서 관찰되는 여성 재현 경향 또한 살핀다. 20세기에 상업적으로 유의미한 성과를 거둔 최초의 좀비 영화를 연출한 로메로가 21세기에 마주한 여성 재현 문제는 점차 규모가 커지는 좀비 영화 산업의 여성 서사와 관련해 고민해 볼 주제다.

2. 〈밤〉과 〈밤〉의 리메이크작이 변화시킨 여성 재현

로메로는 〈밤〉의 서사를 이끄는 주인공으로 흑인 남성 벤(Ben), 벤과 갈등을 일으키는 상대로 백인 남성 해리 쿠퍼(Harry Cooper)를 설정한다. 좀비 사태를 피해 농장 집 지하실에 숨은 쿠퍼 가족은 거실을 차지한 벤과 바

1) 이후 각 영화의 표기를 〈밤〉, 〈새벽〉, 〈낮〉, 〈땅〉, 〈일지〉, 〈생존〉으로 한다.

2) 비숍(Kyle Bishop)은 〈새벽〉부터 〈땅〉에 반영된 좀비와 좀비 영화의 특성을 분석한다. 파펜로흐(Kim Paffenroth)도 〈새벽〉부터 〈땅〉에 반영된 미국 사회와 종교에 대한 로메로의 비평에 주목한다. 럭허스트(Roger Luckhurst)는 로메로의 20세기 3부작과 이들에 영향받은 이탈리아 호러 영화들을 비교 분석한다. 아이오사(Elizabeth Aiossa)는 20세기 3부작이 21세기 좀비 영화에 끼친 영향을 여성주의 관점에서 살핀다. 그랜트(Barry Keith Grant)도 여성의 역할을 중심으로 20세기 3부작과 〈밤〉의 리메이크작을 분석한다. 여성주의 관점을 택한 아이오사와 그랜트의 분석은 로메로의 20세기 3부작을 대상으로 수행되어 현 시점에서 후속작에 대한 보완 연구가 필요하다.

브라(Barbra)와 갈등한다. 벤과 바브라가 좀비의 습격을 받았을 때 해리는 지하실 밖으로 나가 돕기를 주저하고, 같이 있던 톰(Tom)과 주디(Judy) 역시 지하실에 머문다. 하지만 지하실을 나간 두 남성은 다른 행동 양상을 보인다. 톰은 좀비의 공격에 대비해 문과 창문을 봉하는 벤을 적극적으로 돕는 반면, 좀비를 퇴치하지 않고, 마지막 피신처일 수 있는 지하실을 개방하지 않는 해리는 가족과 다른 생존자들을 위험에 빠뜨린다. 가족과 공동체의 수장 역할을 하지 못한 해리는 영화의 반 영웅이 된다.

벤은 영화 속 유일한 영웅이지만, 그의 최후는 영화가 비판하는 인종 갈등을 재현한다. 좀비에 맞서 싸우지 않는 해리를 우연히 처단한 벤은 농장 집안으로 몰려든 좀비 떼를 피해 지하실로 피신한다. 다음 날 아침 좀비 퇴치를 위해 꾸러진 자경단이 도착해 지하실에서 빠져나오는 벤을 발견한다. 자경단은 벤을 좀비로 착각해 원거리 사격으로 사살하고, 그의 시체를 다른 좀비들과 함께 불태운다. 자경단이 벤을 죽인 후 처리하는 과정은 단색 스틸사진(still picture)으로 제시된다. 송곳으로 꿰어 옮겨지는 벤의 사체, 그 시체를 보는 백인 남성들의 얼굴, 벤의 몸에 붙여진 불 등은 흑인들에게 여전히 가해지고 있던 린치(lynch)를 상기시킨다. 흑인을 중심으로 한 시민권 운동이 활발했던 1960년대의 사회·정치적 분위기를 고려하면 <밤>은 당대의 인종 담론을 반영한다.

벤이 인종 서사를 체현한다면, 바브라는 극의 여성 서사를 구성한다. 영화 도입부에서 바브라는 오빠 조니(Johnny)와 함께 아버지의 묘를 방문한다. 긴 여정에 대해 불만을 표시하는 조니와 달리 바브라는 차분히 아버지를 애도하고 기도를 드린다. 묘지에서 좀비의 습격을 받아 황망하게 오빠를 잃은 바브라는 농장 집을 찾아 들어가고, 자신과 마찬가지로 좀비를 피해 들어온 벤을 만난다. 벤은 가구를 옮기며 방어책을 준비하느라 바쁘지만, 조니를 잃은 바브라는 마비상태(catatonia)에 빠져 비명을 지르고 울며 어찌할 바를 모른다. 죽은 조니를 구하러 밖으로 나가야 한다며 난동을 부리던 바브라는 벤에게 얼굴을 맞고서야 진정한다. 그녀는 해리와 톰이 지하실에서 나와 좀비 방어책을 두고 벤과 언쟁을 벌일 때에도, 좀비가 창과 문을 통해 집 안으로

들어오려 할 때에도, 가족을 잃은 충격에서 빠져나오지 못한다.

영화 전반부, 바브라는 공포영화 속 전형적 여성상을 제시한다. 바브라는 가족 공동체의 남성을 잃지만, 또 다른 남성인 벤에게 의지함으로써 아버지, 오빠, 벤으로 이어지는 남성 연대에서 벗어나지 못한다. 그녀는 좀비를 물리치던 톱과 주디, 벤과 언쟁을 벌이던 해리가 좀비의 습격을 받고 사망한 후에야 정신을 차리지만, 의식을 되찾은 후에도 정상적 행동을 하지 않는다. 그녀는 소파 끝에 앉아 레이스를 조물거리며, 벤과 해리가 피신처의 주도권을 두고 다툰 때도 화면 구석에 앉아 있다. 벤의 의견을 따라 조용히 지하실로 대피하는 그녀는 주디와 헬렌 쿠퍼(Helen Cooper)처럼 동행한 남성과 논의를 하거나 언쟁을 벌이지 않는다. 바브라는 헬렌이 좀비의 습격을 받자 잠시 정신을 차리지만, 좀비가 된 조니를 보자 공격 의지를 상실한 채 그에게 끌려 나간다. 현실과 분리된 환자와 같은 모습을 보인 바브라는 오빠를 잃기 전까지 영화의 서사를 이끌던 역할을 박탈당하고 주변 인물로 자리한다.³⁾

수동적이고 무기력한 바브라와 달리, 벤은 영화 중반 이후의 서사를 이끈다. 그는 가족을 잃은 충격과 시체가 부활하는 현실을 인지 못 하는 바브라를 보호하며 적극적으로 상황에 대처한다. 정신을 잃은 바브라의 끈 외투 끈을 풀고, 정신을 차린 바브라가 움직이기 편하게 낮은 굽의 신발을 신겨주는 침착함도 보인다. 불을 사용해 좀비를 퇴치하고, 창과 문을 막아 대피처를 보호하는 그는 생존자들의 지도자 역할을 한다. 이런 적극성과 현실 인식을 갖추었기에 벤은 생존한다.

결과적으로 바브라는 아버지를 위한 애도, 오빠를 잃은 멜랑콜리에 빠져 목숨을 잃는 여성으로 묘사된다. 함께 극적 서사를 구성하는 벤이나 여성성을 공유하는 주디 및 헬렌과 비교해 그녀가 좀비 종말에서 수행하는 역할은 없다. 아파 누워 있다가 좀비가 되는 쿠퍼 가족의 딸 카렌과 다를 바 없는, 극적 상징성 측면에서는 카렌보다 못한 모습을 보인다. 좀비 카렌은 아버지

3) 다른 여성들 역시 비슷한 운명을 맞는다. 해리의 아내 헬렌은 남편의 폭력에 굴복한다. 그녀는 딸 카렌(Karen)을 위해 남편에게 맞서기도 하지만, 좀비가 된 딸의 손에 죽음을 맞는다. 남자친구 톱을 돕던 주디 역시 가스 폭발 사고로 함께 죽는다.

의 시체를 뜯고, 칼로 어머니를 죽여 상징적 부모 살인을 수행하지만, 바브라는 아버지와 오빠, 그리고 벤의 남성 화법에 종속된 여성을 재현한다. 바브라는 현실을 인지하지 못하고 공포에 떨다가 최후를 맞는 여성, 다시 말해 좀비 영화와 그 상위 장르인 공포영화에 관습적으로 등장하는 여성성(Williams, 2015: 23)을 대표한다.

〈밤〉 원작의 특수효과를 담당한 톰 사비니(Tom Savini)가 연출한 리메이크작 〈밤(1990)〉에서 로메로는 대본을 담당한다. 로메로가 감독을 하지 않았지만 대본 창작과 연출 작업 공유가 가능한 연출진이 이전부터 함께 작업한 사실을 고려하면, 리메이크작은 로메로의 의중이 반영된 작품으로 평가해도 무방하다(Luckhurst, 2015: 214).

원작과 다른 리메이크작의 설정은 도입부부터 관찰된다. 바브라에서 바바라(Barbara)로 이름을 바꾼 여성과 그녀의 오빠 조니는 아버지가 아닌 어머니의 묘를 방문한다. 조니는 먼 거리를 와야 하는 상황을 불평하지만, 바바라는 어머니를 존중하길 원한다. 좀비의 습격을 받은 바바라는 꽃으로 때리고, 발로 차며 좀비를 물리친다. 아버지, 오빠로 이어지는 가부장의 억압이 아닌 어머니로 대표되는 여성성을 이어받은 바바라는 도망가기 바빠던 원작과 다르게 상황에 대처한다. 꼭 잠근 블라우스, 브로치, 안경을 통해 억압된 여성상을 구현한 바브라와 달리 바바라는 치맛자락 사이로 다리를 드러내며 섹슈얼리티를 강조한다. 좀비에 오빠를 잃은 바바라는 원작처럼 멍하게 앉아 있기도 하지만, 벤과 통성명을 한 후 정신을 차린다. 바바라는 싸워나가는 벤의 말을 들은 후 치마를 바지로 갈아입고, 전투화를 신는다.

바바라는 외양뿐 아니라 행동을 통해 적극적으로 상황에 대처하려는 의지를 보인다. 그녀는 뛰어서 좀비를 따돌릴 수 있다며 집 밖으로 나서려 한다. 집 안에 머물거나 지하실에 숨는 원작의 바브라와 다른, 집 밖으로 나가는 여성을 재현하는 셈이다. 바바라는 좀비가 된 이웃 매그루더(Magruder)를 처치 못 하는 주디를 대신해 그를 제거하는 냉정한 투사의 모습을 선보인다. 그녀는 좀비의 존재를 부정하는 해리 쿠퍼와 주디에게 증명이라도 하려는

듯 좀비의 몸을 쏜다. 좀비 몸을 맞히지 못하면 총알을 잃는 셈이라고 지적 하던 벤은 다음 같은 바바라의 반박에 할 말을 잃는다.

뭘 잃었든 이미 오래전에 잃었어. 난 더 이상 뭔가를 잃지 않을 거야.
두 살배기처럼 서로 소리치는 거나 멈추고 나한테 물어봐라 말라고 해.

Whatever I lost, I lost a long time ago. And I do not plan on losing anything else. You can talk to me about losing it when you stop screaming at each other like a bunch of two-year-olds.

바바라는 좀비를 보고 어쩔 줄 몰라 비명만 지르는 주디를 다잡고, 서로 싸우는 벤과 해리에게 훈계한다. 가족을 잃은 슬픔에 잠기기보다 현실을 파악한 바바라는 힘 겨루기에 바빠 상황을 악화시키는 남성들에게 경고한다. 상황이 변하기 전 관계에 얽매이지 않고, 좀비가 된 인간에게 총을 쏘는 바바라는 문제를 타개하는 “전문성”(Grant, 2017: 218)을 갖춘 여성이다.

벤과 해리는 리메이크작에서도 피신처의 주도권을 두고 다툰다. 지하에 머물 것인지 거실로 대표되는 지상 공간에 머물 것인지 여부는 피신처의 존립을 결정하는 사안이지만, 두 남성은 서로 양보할 생각이 없다. 서로 협력하기보다 일종의 영역 다툼을 벌이는 남성들의 갈등은 원작에서 우연히, 실용적으로 벤의 승리로 끝난다. 그러나 리메이크작에서 두 사람의 다툼은 공멸을 가져온다. 벤은 좀비가 된 해리의 딸 사라(Sarah)을 처단하려다 해리의 총에 맞는다. 바바라는 딸의 변화를 부정하는 해리 대신 사리를 처치한다. 바바라에게 총을 겨누다가 벤의 총을 맞은 해리는 다락방으로 숨고, 벤은 밀려오는 좀비를 피해 지하실로 피신한다. 상대방의 영역으로 피신한 두 남성은 집 안에 밀려 들어오는 좀비를 마주한다. 즉 남성 간 권력다툼은 좀비 종말을 헤쳐나가기보다 인간의 몰락을 가져온다.

자신이 발견한 생존 전략을 써서, 즉 좀비 떼 사이를 뛰어 농장 탈출에 성공한 바바라는 펜실베이니아(Pennsylvania) 서부 지역을 수색하는 자경단에 의해 구출된다. 그녀는 자경단 본거지에서 남성들의 무심함과 잔혹함을 목격한다. 자경단은 핫도그를 먹으며 좀비를 사냥하고, 가둔 좀비와 인간을 대결

시키며, 과거 흑인을 린치하듯 나무에 매단 좀비에 총을 쏜다. 바바라는 나무에 달린 좀비를 바라보며 “그들은 우리다. 우리가 그들이고, 그들이 우리(They are us, We are them, and they are us)”라고 중얼거린다. 그녀는 좀비 드라마가 품은 태생적 아이러니, 즉 누구든 좀비가 될 수 있는 현실을 깨닫는다.⁴⁾ 여성인 바바라가 좀비 종말의 비극성, 그리고 좀비와 다를 바 없는 인간의 현실을 폭로하면서 〈밤〉의 리메이크작은 원작과 다른 성격화를 달성한다.

자경단을 따라 농장 집에 되돌아간 바바라는 좀비가 된 벤이 자경단에 의해 제거당하는 현장을 목격한다. 살아남은 해리를 발견한 바바라는 생존자들을 위협에 빠뜨린 그를 처단한 뒤 중얼거린다. “불태울 게 하나 더 있네”(That’s another one for the fire). 원작에서 벤을 죽인 보안관이 내뱉는 이 대사는 리메이크작에서 바바라의 입을 통해 재현된다. 흑인 벤이 백인 해리를 죽이는 원작이 1960년대의 인종 담론을 반영했다면, 1990년에 제작된 리메이크작은 백인 여성이 가부장적 백인 남성을 처단하는 결론을 제시한다. 좀비 영화의 여성이 여전히 수동적으로 묘사되던 상황에서 바바라의 역할 바꿈은 권력 관계를 뒤집는다.

좀비를 불태우는 자경단을 바라보는 바바라의 얼굴이 클로즈업되다가 스틸사진으로 변하며 영화가 마무리된다. 원작과 마찬가지로 단색 스틸사진은 올라가는 엔딩 크레딧(ending credit)의 배경으로 활용된다. 좀비를 불태우고 갈고리로 끄는 남성들을 찍은 사진은 그들을 바라보는 바바라의 얼굴, 그리고 클로즈업된 그녀의 눈과 교차 편집된다. 윌리엄스(Linda Williams)는 보는 것은 욕망하는 것이고, 공포영화 속 여성들은 보는 행위를 거부당한다고 지적한 바 있다(Williams, 2015: 17). 공포영화 속 여성들이 희생자로서 관찰되고 욕망을 표출하지 못했다면, 바바라의 시선은 이런 희생자 되기를 거부한다. 원작은 좀비 몸을 갈고리로 찍어 불태우는 자경단, 베트남전을 연

4) “그들이 우리”라는 자각은 이후 모든 좀비 영화에서 변주되며 등장한다. 예를 들어 미국 텔레비전 시리즈 〈워킹 데드(The Walking Dead)〉의 초반 에피소드에서 좀비 바이러스의 실체를 깨달은 주인공 릭 그라임스(Rick Grimes)는 “우리가 워킹데드(We Are the Walking Dead)”라고 선언한다.

상시키는 하늘 위 헬리콥터 소리, 좀비를 소각하는 자경단을 비추며 전지적 작가 시점으로 이야기를 마무리한다. 이에 비해 리메이크작은 바바라의 눈을 확대한 사진으로 끝이 난다. 여성의 이야기, 여성 중심의 서사를 암시하는 영화의 결말은 달라진 바바라의 성격화와 더불어 좀비 영화 속 여성 재현의 변화를 시사한다. 성차별적 수동성을 반영하거나 감정에 휘둘린 비이성적 모습은 보이지 않는 여성은 좀비 서사의 유일한 생존자가 되면서 남근 중심 사회, 가부장적 이데올로기의 몰락을 지켜본다.

3. 〈새벽〉과 〈낮〉이 발전시킨 여성 서사

로메로의 두 번째 좀비 영화 〈새벽〉은 〈밤〉과 더불어 비평적 성과와 상업적 성공을 동시에 달성한 작품이다. 〈새벽〉이 기념비적 좀비 영화로 평가 받는 이유는 좀비 출현 후 몰락하는 인간 사회를 자본주의의 실패와 연결해 묘사했기 때문이다. 자본주의를 상징하는 방승국과 쇼핑몰이 영화의 배경으로 제시되며, 현대인의 삶을 지배하는 미디어와 자본은 좀비 종말과 맞물려 극의 서사를 구성한다. 〈밤〉에서 몇몇 좀비가 산발적으로 인간을 공격했다면, 〈새벽〉에서 좀비는 거대한 무리를 형성해 인간을 공격한다. 때를 지어 다니는 좀비는 배가된 공격성을 제시하는 동시에 개성을 잃은 현대 군중을 상징한다. 즉 개별성을 상실한 인간/좀비는 쇼핑몰을 떠돌며 소비 욕망을 드러내는 대중과 유사하다.

〈새벽〉은 좀비 출현 후 인간이 좀비의 존재를 인지하기 시작하는 시점을 시간적 배경으로 삼는다. 원인 모를 전염병이 퍼졌다는 텔레비전 스튜디오의 보고로 시작하는 영화의 도입부, 뉴스 프로듀서는 사건 보도보다 상황 파악에 바쁜 연출진을 통제 못하고 있다. 긴급 상황에서 시민들을 안정시켜야 할 경찰과 군대 역시 제 기능을 못하기는 마찬가지다. 경찰 특수부대와 군인들은 죽은 가족을 인도하길 거부하는 슬럼가의 사람들, 즉 히스패닉과 흑인이 대다수인 사회적 약자들과 다투다가 그들을 향해 발포한다. 우왕좌왕하는 시

민들을 뒤로하고 프로듀서 프란(Fran)은 연인 스티븐(Stephen)을 따라 방송국을 빠져나온다. 경찰 특수부대원 피터(Peter)와 로저(Roger)가 합류해 피츠버그(Pittsburgh) 동쪽의 쇼핑몰 먼로빌(Monroeville)로 피신한다.

쇼핑몰을 떠도는 좀비들을 발견한 피터는 “그들은 우리를 쫓는 것이 아니라 장소를 따르고 있다. … 그들은 우리다”(They are not after us, They are after the place. … They are us)라고 언급한다. 인간의 소비 행태를 재연하는 좀비는 너무나 인간적이며, 굶픈 걸음으로 다가오는 좀비를 미주한 남성들은 긴장을 푼다. 그들은 장난삼아 좀비를 사냥하고, 더 이상 쓸데없는 돈을 수집하고, 쇼핑몰에 남아도는 물건을 카트에 주워 담는다. 물건을 처음본 아이처럼, 소비에 중독된 어른처럼, 생존자들은 좀비들이 떠도는 쇼핑몰을 배회한다. 식민 자본가의 욕망의 대상으로 기능한 좀비(Lauro, 2017: xi)는 현대에도 자본주의에 종속된 인간의 욕망을 드러내는 매개로 작동한다. 돈을 내지 않아도 되는 인간은 사지 못했던 물건을 탐하는 동시에 필요하지 않은 물건을 수집한다. 종말의 순간에 좀비뿐 아니라 상품에 대한 인간의 욕망도 되살아난다.

남성들은 쇼핑몰을 점령하고 좀비를 처리하는 과정에서 프란을 소외시킨다. 피터와 로저는 프란이 임신한 사실을 알고 그녀를 다르게 대한다. 임신한 여성을 배려하는 것이 아니라 방해물, 대상으로 간주하는 사실은 남성들만 모여 프란의 중절을 고민하는 장면에서 드러난다. 프란도 요리를 하고, 다친 로저를 치료하는 등 가부장제 속 여성 역할을 수행한다. 그녀는 〈밤〉의 바브라와 다를 바 없는 여성이다.

그러나 영화 중반부 이후 프란은 변화한다. 그녀는 2층 피난처를 보강하고, 피난처가 사라질 경우를 대비해 스티븐으로부터 헬리콥터 조종법을 배운다. 태어날 아기의 미래를 고려한 행동일 수 있지만 어쨌든 프란은 술 마시고, 소비하고, 폭력적 비디오 게임에 몰두하는 남성들보다 공동체의 미래를 고민한다. 그녀가 학습하는 기술이 남성이 수행하는 헬리콥터 조종법이고, 영화 속 남성들이 그녀가 맡았던 가사를 대행하지 않는 점에서 프란의 성 역할 탈피 시도는 한계를 보인다. 그럼에도 프란은 피신처의 일시적 안락함에

안주하지 않는다.

좀비에 대한 감정 이입 측면에서도 프란은 남성들과 다르다. 생전의 관심, 직업, 활동 영역을 상징하는 옷을 입은 좀비들은 서로 구분할 수 없는 무리처럼 보이다가도 개성을 가진 개체로 제시된다. 야구 글러브를 낀 좀비, 신부와 수녀 좀비, 크리슈나교(Krishna) 좀비는 외양상 인간이었을 때와 별반 다르지 않다. 피터가 좀비의 행동 양상을 분석하고, 부두교의 논리를 들어 좀비와 인간을 동일시한다면, 프란은 어린 아이처럼 서툰 좀비의 행동을 보며 측은지심을 가진다. 단힌 유리문 너머에서 프란 자신을 바라보는 좀비, 총에 맞아 마치 인간처럼 바닥에 널브러진 좀비는 이상한 친밀함, 프로이트(Freud)가 제안한 낯선 친밀함(unheimlich)을 일으킨다(Freud, 1919: 245). 좀비를 바라보는 프란의 얼굴은 낯선 존재에서 나를 발견하는 깨달음과 감성을 담고 있다. 그녀는 또한 직접 위협이 되지 않으면 좀비를 죽이지 않으므로써 좀비를 타자이자 적으로 간주하는 남성들과 대조된다.

쇼펜홀러라는 갇힌 공간에서 유지되던 좀비와 인간의 동거를 방해하는 무리는 바이커(biker)들이다. 행동이 굼뜬 좀비를 처리하고, 같은 인간에게 총을 겨누어 약탈하는 등 폭력을 행사하는 이 마초들은 인간과 좀비가 형성한 기존 질서를 위협한다. 〈밤〉의 자경단이나 벤과 해리와 마찬가지로 〈새벽〉에서도 남근적 문화는 야만적이고 감수성 없이 그려진다(Grant, 2017: 219-220). 이런 남근적 폭력을 거부하는 여성은 생존을 위한 또 다른 투쟁을 지속할 수밖에 없다.

〈새벽〉에서도 좀비 세계의 진실을 파악하지 못한 인간, 다시 말해 남성들은 영화 서사에서 사라진다. 좀비를 유희의 대상으로 삼던 바이커들과 로저는 좀비에 물려 최후를 맞는다. 남성들 중 유일하게 피터가 살아남는 이유를 프란의 서사에서 찾을 수 있다. 피터는 다친 로저를 돌보며, 프란의 영향을 받아 로저나 스티븐과는 다른 행동을 한다. 애초 그는 자신을 방어하는 총 쏘는 법을 배우라고 프란에게 충고를 했고, 헬리콥터 조종술을 배우겠다는 그녀의 말에 동의한다. 피난처의 가사를 돌보는 동시에 총 쏘는 법과 조종술을 익힌 프란이 여성과 남성의 성 역할을 동시에 수행한다면, 좀비를 처단하

다 다친 로저를 돌보고, 프란과 스티븐을 위한 파티를 열어주는 피터 역시 동일한 역할을 수행한다.⁵⁾

영화의 결말부에서 피신처에 몰려드는 좀비를 때어낸 프란과 피터는 헬리콥터를 타고 쇼핑몰을 탈출한다. 폭력적 남성성을 통해 좀비를 처단하는 인물들은 생존을 보장받지 못하고, 좀비를 포함한 타인을 고려하는 인물만 살아남는다. 이런 맥락에서 벤이 사건을 주도적으로 해결했음에도 사살된 〈밤〉의 결말을 인종주의에 대한 비판으로 읽을 수도 있지만, 좀비 영화 속 생존의 기제를 드러내는 증거로 받아들일 수도 있다. 결국 좀비와 인간이 다를 바 없음을 깨달은 인간이 영화의 서사를 이어가는데, 〈밤〉의 리메이크작 속 바바라, 그리고 〈새벽〉의 피터와 프란이 이 사실을 증명한다.

〈낮〉은 로메로의 20세기 좀비 3부작 중 마지막 작품이다. 전작에서 관찰된 성 정치학이 여성 등장인물과 그녀의 역할을 통해 분명하게 제시된 작품이기도 하다. 영화는 좀비 발생 원인을 규명하려는 과학자 사라(Sarah)가 헬리콥터에서 잠을 깨는 장면으로 시작된다. 사라는 헬리콥터 조종사 존(John), 군인인 남자친구 미구엘(Miguel), 라디오 기사 빌(Bill)로 구성된 남성들과 함께 생존자들이 은신한 지하 군사시설에 잠입한다. 좀비를 연구하는 과학자들과 그들을 지키는 임무를 띤 파견 군인들이 군사시설의 운영권을 두고 힘겨루기를 하고 있고, 이 두 무리를 이끄는 인물은 로건 박사(Dr. Logan)와 로즈 대위(Captain Rhodes)다. 그들은 사라가 과학자로서 지닌 지적 능력과 남성 동료들을 군사시설로 인솔한 지도력을 무시한다. 남성들이 주도하는 법과 과학이라는 권력이 충돌하면서 여성뿐 아니라 좀비도 그 희생양이 된다.

전작인 〈새벽〉에서 로메로가 좀비에게 가진 측은지심은 〈낮〉에서 최고조에 달한다. 좀비는 수용소 죄수처럼 갇혀 군인에게 고문을 당하고, 로건의 실험 대상이 된다. 좀비가 발생하는 원인을 밝히기보다 프랑켄슈타인의 괴물을 만들려는 욕망에 사로잡힌 로건은 신체 일부를 조합해 “버브”(Bub)라는

5) 이런 성 역할의 구분 역시 전형적이지만, 최소한 그 역할의 혼종이 존재하는 캐릭터나 공간을 암시하는 지점을 짚을 필요는 있다.

좀비를 탄생시킨다. 좀비를 사회화할 수 있다고 믿는 로건은 버브에게 면도, 인사, 책 들기, 경례하기 등을 가르친다.

비숍(Kyle Bishop)이 제시한 “좀비 주체성(zombie subjectivity)”(Bishop, 2010: 34), 즉 인간처럼 생각하고 기억하는 능력을 지닌 좀비는 버브를 통해 구현되는데, 버브는 로건의 명령을 따르고, 로즈의 행동을 흉내 낸다. 제한된 인지와 사고력을 지녔다고 믿은 좀비가 인간과 비슷한 행동을 하면서 그는 기대와 두려움의 대상이 된다. 버브는 로즈를 향해 총을 쏘는 흉내를 내면서 자신이 욕동 이상을 지닌 존재임을 증명한다. 로메로는 1인칭 시점으로 실험실의 좀비를 묘사해 관객이 좀비가 당하는 폭력을 간접적으로 경험하게 한다. 좀비의 몸을 해체하고 재결합하는 로건의 잔인한 실험은 그가 가진 폭력성을 노출하는 동시에 좀비에 대한 관객의 공감을 일으킨다.

로건의 실험은 그를 보조하려 파견된 군인들의 반발을 사고, 군인들을 이끄는 로즈는 폭력을 통해 좀비와 인간을 지배한다. 자신의 통제에 반대하는 로건을 제거하고, 사라와 빌을 좀비 소굴로 밀어 넣는 로즈는 좀비를 해체하는 로건과 다를 바 없는 행동을 한다. 로건과 로즈는 로메로가 전작부터 비판해 온 남성성, 다시 말해 기존 사회 체제에서 형성된 남성의 무지와 폭력을 체현한다. 로메로 영화에서 이런 남성적 폭력이 가해지는 대상은 유색 남성과 백인 여성이고, 〈낮〉에서는 존과 사라가 그 예가 된다.

〈낮〉의 사라가 좀비를 대하는 태도나 남성과 맺는 관계는 바브라나 프란의 그것과 다르다. 그녀는 군인들이 생포한 좀비를 능숙하게 다루고, 미구엘이 좀비에 물리자 바이러스 확산을 막으려 그의 팔을 자른다. 또한 좀비 때문에 신경증을 앓는 미구엘을 끝까지 돌보는 성숙함도 보인다. 파펜로흐(Kim Paffenroth)가 지적하듯 미구엘은 현실에 적응하지 못하는 자신의 상황, 즉 상처받은 남성성 때문에 사라에게 폭력을 행사하지만(Paffenroth, 2006: 80), 사라는 그 남성성에 순응하지 않는다. 사라의 강단이 단순히 남자친구에 대한 애정에 기초하지 않은 사실은 성희롱을 하고 총을 겨누는 로즈의 폭력에 굴하지 않는 그녀의 태도에서 알 수 있다.

사라는 신체적, 정신적 강인함과 지적 능력에 기초해 사건을 처리함으로써

써 존과 빌리를 통솔한다. 그들은 좀비만큼 위협적인 로즈의 폭력성과 죽은 인간을 좀비 실험에 사용하는 로건의 잔인함을 받아들이지 못한다. 군대와 현대 과학 중 어느 편도 들 수 없는 소수자인 여성, 자마이카 출신 조종사, 아일랜드계 라디오 기술자는 헬리콥터를 타고 지하병커를 탈출한다. 존이 그린 이상향인 섬에 도착한 그들은 프란과 피터보다 한 발 더 나아간 인간의 여정을 꿈꾼다.

“그들이 우리(They are us)”라는 깨달음은 〈낮〉에서도 반복된다. 로건이 인간과 비슷한 행동 양상을 보이는 좀비를 보며 해당 대사를 내뱉지만, 영화 서사 측면에서 이 대사는 로건의 관찰 이상의 의미를 가진다. 면도하는 흉내를 내던 버브가 거울 속 자신을 발견하는 모습은 인간이 거울 속 자신에게 동화하는 순간만을 연상시키지 않는다. 우리는 좀비를 통해 좀비와 인간의 유사성뿐 아니라 좀비보다 못한 인간의 속성을 발견한다. 로즈의 총에 쓰러진 로건을 보고 슬퍼하는 버브, 로건의 복수를 위해 로즈에게 총을 쏘는 버브는 인간적이다. 로건의 실험실과 영화의 맥락에서 “우아한 야만인(noble savage)”으로 취급받는 버브지만, 그는 생각하고 공감하는 인간의 흔적을 지니고 있다. 오히려 좀비, 여성, 유색인, 그리고 동료 인간에게 폭력을 행사하는 백인 남성이 더 야만적이다.

좀비 종말을 맞은 인간은 좀비에 비친 자신의 모습, 인간 사회와 남근 문화의 체계적 폭력을 마주한다. 〈낮〉의 유일한 여성이자 인간적 감정과 이성을 지닌 사라는 좀비와 함께 백인 남성의 타자가 됨으로써 이런 바라보기를 가능케 하는 거울로 작동한다. 〈낮〉의 군대와 현대 과학은 남근적 문화가 가진 폭력성을 상징하는 두 축이다. 이들의 희생물인 좀비가 인간에 가까운 모습을 보이면서 폭력성은 배가된다.

〈밤〉과 〈새벽〉이 높은 비평적 평가와 상업적 성공을 획득한 반면, 〈낮〉은 상대적으로 관객의 호응을 얻지 못한다. 〈밤〉은 민권운동과 반전운동의 담론을 다루었고, 〈새벽〉은 자본과 소비주의의 폐단을 담은 우화다. 군국주의와 과학 이데올로기를 비판한 〈낮〉은 냉전시대에 제작되어 상대적으로 냉담한 반응을 얻는다(Wood, 2003: 287-290). 그래도 성 정치나 성격화의 측

면에서 발전한 여성을 묘사한 점은 〈낮〉이 거둔 성과다. 이런 재현 방식과 극적 구성이 좀비 영화 장르에서 보기 드문 사실을 역설적으로 로메로의 다음 연작에서 확인할 수 있다.

4. 〈땅〉, 〈일지〉, 〈생존〉이 약화시킨 여성 담론

〈낮〉 이후 21세기에 제작된 3편의 좀비 영화 〈땅〉, 〈일지〉, 〈생존〉은 이전 영화들의 주제를 반복하면서 좋은 평가를 받지 못한다. 〈땅〉은 미국 사회를 통제하는 거버넌스(governance), 〈일지〉는 미디어의 일상 침투, 〈생존〉은 좀비의 존재 의미를 고찰한다. 로메로는 전작을 관통하는 비판 의식을 유지하지만, 본인 영화의 관습을 반복하고, 여성 인물의 성격화에 실패한다.

〈땅〉은 지배 계층과 피지배 계층의 갈등, 그리고 인간과 유사한 행동 양상을 보이는 좀비를 그려내 대중의 주목을 받는다. 비슷한 시기 잭 스나이더(Jack Snider)가 연출한 〈새벽〉의 리메이크작(2004)이 상업적으로 성공하면서 로메로는 스타 배우 데니스 호퍼(Dennis Hopper)를 주요役に 캐스팅할 수 있었다(Luckhurst, 2015: 154). 호퍼는 인간들의 피난처인 타운(town)을 지배하면서 좀비 종말 전 일상을 회복하려는 폴 카우프만(Paul Kaufman) 역할을 맡는다. 강, 울타리, 지하 터널, 군대에 의해 보호받는 타운은 상류층이 거주하는 피들러 그린(Fiddler's Green)과 하류층이 거주하는 빈민촌으로 구성된다. 카우프만은 험한 일을 도맡는 민간 부대를 고용해 타운 외부의 위협 요소를 통제하는 방식으로 피들러 그린을 운영한다. 그는 출로(Cholo) 같은 해결사에게 피들러 그린으로의 이주를 약속하는 등 좀비 종말 후 재건되는 사회에 이전과 비슷한 신분제와 권력 관계를 정착시키려 한다.

〈땅〉에서도 〈낮〉과 같이 간단한 의사소통을 하고, 운동 능력을 보유한 좀비가 등장한다. 단, 버브 같은 특정 사례가 아닌 대부분의 좀비가 서로 소통하고, 도구를 사용해 자신들을 제거하려는 인간에 대응한다. 집단행동을 하는 좀비를 이끄는 인물은 생전 주유소 직원이었던 빅 대디(Big Daddy)다.

흑인이자 노동자인 빅 대디는 로메로의 좀비 시리즈에서 소수자 유형을 대표했던 유색인종 남성과 좀비를 융합한 인물이다.

빅 대디가 이끄는 좀비 무리는 인간과 별도의 플롯을 형성하면서 인지능력과 운동능력을 갖춘 좀비의 진화, 좀비가 중심이 된 서사를 제시한다. 피들러 그린을 운영하는 카우프만이 인간 사회의 권력을 두고 민병대와 빈민층 사람들을 이끄는 라일리(Riley)와 다룬다면, 빅 대디는 인간이 차지한 땅, 좀비들이 인간이었을 때 살았을 땅을 되찾으려 한다. 때문에 타운에 침입한 좀비들은 인간을 향한 공격성만을 내비치지는 않는다. 인간 살을 먹는 육동을 추구하는 동시에 무언가를 바라는 듯 피들러 그린을 보는 좀비는 자신이 동물 이상의 존재임을 암시하는 듯하다. 영화의 결말부에서 빅 대디는 카우프만과 출로리는 금융 권력과 군사주의의 상징을 제거한 후, 좀비들을 이끌고 도시로 진입한다. 멀리서 망원경을 통해 빅 대디 일행을 관찰하던 라일리는 인간과 마찬가지로 좀비도 자신만의 땅이 필요함을 깨닫고 그들을 향한 공격을 멈춘다. 라일리는 추종자들을 이끌고 북쪽 이상향인 캐나다(Canada)를 향해 떠나고, 좀비들은 타운을 차지한다.

전작들과 달리 〈땅〉에는 서사나 성격화의 측면에서 주목할 만한 여성이 부재한다. 영화는 혼돈에 빠진 인간 세계를 바라보는 좀비의 시선으로 시작한다. 1인치 좀비 시점은 이내 3인치 카메라 시점으로 바뀌고, 빅 대디와 좀비들, 그리고 좀비를 사냥하는 민간 부대를 이끄는 라일리와 출로가 등장한다. 여성이 서사를 시작하거나 여성의 시선으로 관찰되는 전작들과 비교되는 지점이다. 민간 부대의 일원인 여성들이 등장하지만, 극적 서사에 기여하는 여성은 없다. 부대원이 아닌 여성 슬랙(Slack)은 좀비를 이용한 여흥을 위해 철제 우리에 갇혔다가 라일리의 도움을 받아 자유의 몸이 된다. 그녀는 인간이 없기에 차별이 없는 땅, 캐나다로 탈출하려는 라일리의 계획에 동참하려 한다. 그러나 라일리는 창녀가 된 경위를 털어놓고 총을 쏠 줄 안다는 슬랙의 말을 막으면서 “누구나 과거시는 있고 난 그런 얘기 듣고 싶지 않다(Everyone's got a story, and I am sick of hearing it)”고 답한다. 만나자마자 좀비와 마주한 경험을 공유하고 생존자 공동체를 구성한 전작의 남녀와

달리, 〈땅〉의 남녀는 상호 교감 없이 좀비 제거에 집중한다.

바바라, 프란, 사라에 비견할 만한 여성이 존재하지 않는 〈땅〉은 라일리와 출로, 출로와 카우프만, 그리고 빅 대디와 라일리의 대결을 중심으로 전개된다. 로메로의 전작에서 여성은 생존을 위해 폭력을 행사하는 남성적 행동 양상을 수용한다는 비판을 받지만, 남성적 역할을 융합한 여성이라는 긍정적 평가도 받았다(Aiossa, 2018: 50). 그러나 〈땅〉에는 성격화를 논할 수 있는 여성이 존재하지 않는다. 여성과 유리된 고독한 남성 영웅 라일리가 카우프만과 출로를 상대로 투쟁하고, 인간과 다름없는 좀비의 존재를 인정할 뿐이다.

좀비 종말 후 형성된 사회는 종말 이전 사회와 비슷하지만, 여전히 존재하는 권력 관계의 약자는 감정 이입의 대상이 되지 못한다. 이는 여성뿐 아니라 좀비의 경우도 마찬가지다. 좀비와 인간의 유사성은 인간이 자신의 운명을 깨닫는 아이러니를 일으키기보다 분리된 상호공존, 즉 각자의 영역을 유지한 채 멀찍이서 바라보는 양상으로 끝난다. 슬랙의 고백을 생존자의 진부한 과거사 토로로 여기는 라일리는 좀비 역시 건드리지 않고, 그들이 타운을 차지하도록 내버려 둔다. 결과적으로 분리된 상호공존을 추구하는 영화의 서사에서 자기 안의 타자를 발견하는 깨달음은 존재하지 않는다. “우리가 그들”이라는 대사가 등장하지 않는 〈땅〉은 남성과 여성, 인간과 좀비의 관계 역전을 찾을 수 없는 영화이기도 하다.

독립영화로 제작된 로메로의 초기 좀비 영화는 상업영화 못지않은 성공을 거둔다. 20세기 3부작, 특히 초기 2편은 제작비 대비 높은 수익을 거두고, 〈낮〉과 〈땅〉도 나쁘지 않은 흥행 성적을 거둔다. 이와 비교해 로메로의 마지막 좀비 영화 〈일지〉와 〈생존〉은 국내 흥행에서 투자 원금을 회수하지 못한다(Nash Information Services). 영화 외부적으로 짚을 수 있는 실패 요인으로 좀비 영화의 상업화를 들 수 있다. 〈나는 전설이다(*I am a Legend*)(2007)〉, 〈월드 워 Z(*World War Z*)(2013)〉는 블록버스터 좀비 영화가 제작되어 세계적 이목을 끌 수 있음을 입증한다. 케이블 네트워크 산업에서도 〈윙킹 데

드(*The Walking Dead*)(2010-present)), 〈Z 네이션(Z Nation)(2014-2018)〉과 같이 장기 방영되는 좀비 드라마가 등장한다.

주류 영화시장에 편입한 좀비 영화는 상업영화의 문법을 따른다. 그 결과 좀비의 운동 능력은 진화하고, 좀비 바이러스의 전파 속도는 빨라진다. 한 마을이나 도시가 아닌 지구를 배경으로 한 재해가 영화 한 편에 그러지면서 관객에게 공포와 쾌감을 선사한다. 피츠버그의 작은 농장 집, 쇼핑몰, 군사 기지를 배경으로 연출되던 좀비 종말의 규모는 스펙터클을 추구하는 상업영화의 틀 안에서 커진다. 비틀거리며 걷는 좀비 대신 뛰면서 덮치는 좀비가 등장해 더 큰 긴장과 공포를 선사하고, 생존자는 능숙하고 빠르게 좀비를 제거한다.

빨라진 속도와 커진 규모 속에서 좀비 종말의 원인과 좀비 존재의 이유를 고민할 여유는 사라진다. 그런데 로메로는 21세기 들어 달라진 좀비 영화계에서 이전 세기와 다름없는 좀비를 상대하는 인간의 투쟁을 그린다. 사실 그의 문제는 달라진 좀비 세계의 크기와 속도를 따라가지 않은 데에 있기보다, 좀비를 매개로 사회를 비판하고, 성, 인종, 성 역할의 전복을 고민하는 작법을 유지하지 못한 데에 있다. 로메로는 상업 좀비 영화의 스펙터클과 경쟁할 만한 독립영화의 강점을 유지하지 못했고, 이 사실을 후기 영화 2편에서 확인할 수 있다.

〈일지〉는 우연히 발견한 기록물을 관객에게 제시하는 발견 영상(found footage) 형식을 따른다. 피츠버그 대학교(University of Pittsburgh) 영화학과 학생들이 좀비가 된 가족과 지인에 대응하는 과정이 영화의 주요 플롯을 구성한다. 여느 좀비 영화와 마찬가지로 인간은 좀비의 희생양이 되거나 다른 인간의, 영화에서는 예비군의, 약탈 대상이 된다. 공식 뉴스는 현실과 동떨어진 정보를 제공하는 반면, 주인공들이 즐겨 찾는 소셜네트워크서비스는 사건의 이면 정보를 제공하는 동시에 개인의 관점이 담긴 영상들을 공유한다. 로메로의 극적 세계에서 생존자의 이야기는 좀비의 공격을 받으면서도 녹화를 멈추지 않은 제이슨(Jason)의 영상을 통해 관객에게 제공된다. 극 중 인물들이 참고하는 인터넷 영상처럼 생존자들의 일지는 사건에 대한 하나의

기록으로서 좀비가 불러온 재난의 사실성을 더한다.

〈일지〉는 좀비 종말이 시작될 무렵 인간 사회의 혼란을 기록한 영상 형식을 취한다. 20세기 좀비 3부작에서도 미디어와 기록 문화는 좀비 종말의 시작과 원인을 밝히는 매개로 작동한 바 있다. 〈밤〉의 농장 집에서 상황이 어느 정도 진정되자 생존자들은 텔레비전을 시청한다. 뉴스는 방사선의 영향을 받았는지 모를 우주 탐사선의 귀환이 좀비 출현의 원인일 수 있다고 지적한다. 〈새벽〉의 쇼핑몰에서 생존자들은 좀비의 발생 원인과 정체를 놓고 토론을 벌이는 텔레비전 프로그램을 본다. 〈낮〉의 과학자들은 좀비를 대상으로 한 실험을 기록하고, 사리는 달력을 만들어 종말 이후 세계의 시간을 계산한다.

전작들에서 잠깐씩 언급된 미디어의 역할과 인간의 기록 요구를 체현하는 주체는 제이슨과 데브라(Debra)다. 제이슨은 동료들의 비난과 좀비의 공격에도 굴하지 않고 카메라를 대상에 들이댄다. 좀비 종말의 현실을 알리려는 사명감에 취한 제이슨은 생존자들의 감정과 행위를 기록하는 동시에 발견 영상의 형식을 가진 영화의 주요 서사를 제공한다. 그의 여자친구 데브라는 영화의 등장인물이자 내레이터의 역할을 수행한다. 영화의 처음과 끝에 등장하는 데브라의 내레이션은 좀비 종말의 시작과 본질, 위기를 대응하는 인간의 행동 양상을 관찰하고 그들의 존재 이유를 묻는다.

영화는 인터넷에서 다운받은 좀비 영상에 대한 데브라의 내레이션으로 시작한다. 뉴스에 방송되지 않은 사건을 개인이 기록해 인터넷에 공유한 영상은 사건의 기록이자 좀비 종말의 서사다. 이후 영화의 본편은 제이슨의 카메라를 통해 전개된다. 데브라의 내레이션은 좀비 종말과 기록 영상 촬영이라는 영화의 두 플롯을 동시에 진행시키면서 연결한다. 다큐멘터리 형식을 가진 가짜 다큐멘터리인 제이슨의 영상과 데브라의 내레이션은 영화의 결말부까지 이어진다.

가짜 다큐멘터리의 내러티브를 이끄는 인물은 제이슨과 데브라다. 제이슨은 촬영자이고, 데브라는 촬영자이자 사건의 관찰자다. 데브라는 영화와 사건 전체의 내레이터 역할을 수행하면서 끝까지 살아남지만, 그녀의 사건 언급은 영화의 시작과 끝에 한정된다. 영화의 결말부에 좀비를 피해 친구 리들

리(Ridley)의 집안 대피소(panic room)에 들어간 테브라는 인터넷에서 다운 받은 영상을 평가한다. 나무에 매단 좀비를 장난삼아 죽이는 두 남성을 촬영한 영상을 본 테브라는 “인간은 구할만한 가치가 있을까?”(Are we worth saving?)라고 자문한다. 인간의 본질에 대한 그녀의 마지막 질문은 유효하지만, 이는 로메로의 다른 좀비 영화에서도 반복되는 깨달음이다.

기존 로메로 영화의 여성 역할을 고려할 때 테브라가 가지는 한계는 분명하다. <일지>가 현대 1인 미디어와 소셜네트워크서비스의 역할을 제시하는 데에 집중하면서 테브라는 내레이터로서만 서사에 기여한다. 영화 시작과 끝의 자각을 제외하면, 테브라는 다른 생존자처럼 좀비의 출현에 당황하고, 좀비의 공격에 혼비백산한다. 즉 관찰자 역할을 맡으면서 성격화가 생략된 그녀는 좀비 사태로부터 거리를 둔, 기묘한 사건 참여자가 된다. 카메라를 통한 보기에 집착하고 대상으로부터 거리를 두는 주인공은 카메라 밖의 대상에 공감하지 못할 수밖에 없다(Albert, 2015: 22). <일지>의 여성 주인공은 서사를 이끄는 환상만 심은 채 유사 1인칭 시점으로 그려진 좀비 종말의 공포와 혼란을 받아들이기만 한다.

<생존>은 <일지>에 등장한 예비군과 델라웨어(Delaware) 해변 가까이 위치한 플룸섬(Plum Island)에 거주하는 오프린(O'Flynn)과 멀둔(Muldoon) 가문을 주인공으로 내세운다. 좀비가 된 거주민을 제거하려는 오프린과 살려두려는 멀둔의 갈등은 과거부터 이어온 섬의 주도권 다툼의 연장선에 있다. 외부인인 크로켓(Crockett)이 이끄는 예비군은 좀비의 치료 여부를 둘러싼 두 가문의 전쟁에 말려들었다가 거주민들이 공멸하다시피 한 섬을 빠져나온다. 오프린과 멀둔은 좀비가 된 후에도 서로에게 총을 겨누며 인간의 사라지지 않는 욕망을 드러낸다.

<생존>은 좀비 종말 이후 재등장한 부족주의(tribalism)가 생존의 방법이 될 수 있는지 묻는다. 부족주의는 종말 이전 인간 사회의 원초적 형태고, 이를 이끄는 인물은 오프린과 멀둔이다. 두 가부장이 이끄는 부족의 여성들은 아버지의 인정과 사랑을 요구한다. 이 사실을 아버지 오프린의 인정을 바라면서 좀비가 된 쌍둥이 제인(Jane)을 질투하는 자넷(Janet)에서 발견할 수 있

다. 서사를 이끄는 주인공으로서 여성이 기능하는 지점은 이 자매의 플롯에 한정된다. 또 다른 여성인 예비군 톰보이(Tomboy)는 극의 스펙터클을 담당 하면서 〈땅〉의 민병대원들과 유사한 역을 수행한다.

21세기 제작된 두 전작과 비교해도 〈생존〉의 주제 의식이나 여성 성격화는 분명하지 않다. 영화는 좀비 종말 후 세계를 살아가는 전략과 좀비 바이러스의 치유 가능성에 의문을 제기하지만, 이 고민들은 산발적으로 등장했다 사라진다. 좀비가 되어서도 서로에게 총을 쏘려는 두 부족의 우두머리, 인간 대신 말을 끄는 좀비의 변이를 제시한 영화의 결말은 서사 상 어떤 변화도 가져오지 않는다. 변이 좀비가 된 제인을 발견하는 자넷의 역할은 관찰자에 머물며, 이는 〈일지〉의 데브라가 맡은 역할과 유사하다. 좀비의 정체와 존재 가치에 대한 두 가문의 전쟁에 의구심을 품는 크로켓은 가부장제에 반발하기보다 또 다른 가부장제를 설립하는 인물이다. 〈생존〉은 좀비 종말에 대한 존재론적 고찰이 부재하고, 여성 주인공의 성격화와 발전이 없는 점에서 로메로의 좀비 연작 중 가장 평범한 작품으로 평가할 수 있다.

5. 나가며

로메로가 좀비 영화를 통해 체제 비판을 할 수 있었던 이유 중 하나는 그가 주류 영화계에서 떨어져 있었기 때문이다. 그의 좀비 영화 속 배경은 피츠버그이고, 이는 실제로 영화를 제작한 지역이기도 하다. 할리우드와 동부의 영화 권력에서 자유로운 로메로와 연출진의 독립영화 제작 방식(Brueggemann) 덕분에 로메로 영화가 미국 사회의 불의와 소수자에 대한 차별을 비교적 자유롭게 다룰 수 있었다는 가정도 가능하다.

로메로의 20세기 좀비 영화 3부작과 리메이크작은 현대 좀비를 정의한 동시에 체제 전복적인 로메로의 주제 의식을 제시한다. 이에 반해 그의 21세기 좀비 영화 3부작은 감독이 이전에 논의한 성과 인종, 계층 담론을 희석시킨다. 우연의 일치인지 몰라도 로메로만의 규범 비판이 약해지는 지점과 그가

상업영화 시장에 진입한 시기가 맞물린다. 저작권이 기재되지 않아 상업적 성과를 가능할 수 없는 〈밤〉이나 제작비 대비 가장 큰 수익을 거둔 〈새벽〉은 전형적 독립영화다. 〈땅〉은 독립영화 제작 방식을 고수했지만, 상업영화 수준의 제작비를 투입한다. 이 영화는 박스 오피스(box office)에 집계된 로메로의 작품 중 가장 높은 매출을 올린 작품이다. 제작 규모가 작은 마지막 2편은 상업적 측면에서 성과를 판단하기 힘든 작품인데, 어쨌든 이전과 비교해 상당한 제작비가 투입된다(Nash Information Services). 결과적으로 21세기에 로메로가 제작, 연출한 작품들은 이전 세기에 좀비 영화의 전형을 확립한 작품들보다 쉽게 상업영화 시장에 진출했지만, 비평적 측면에서 성공을 거두지 못한다. 본 연구의 관점에서 보자면 여권이 신장함에 따라 여성의 극적 재현에 수정이 가해지는 21세기 현재의 담론 측면에서 오히려 퇴보한 여성을 선보인다.

로메로의 후기작들은 21세기 들어 상업시장에 진입한 좀비 영화의 제작 경향과 궤를 같이 한다. 〈28일 후(28 Days Later)〉(2002)는 빨라진 좀비의 전형을 확립한 기념비적 작품이지만 이성애 중심의 핵가족 이데올로기를 지지한다는 비판을 받는다. 〈월드 워 Z〉는 미국이 주장하는 세계 지배와 국제연합의 부각 같은 전형적 할리우드 이데올로기를 반영한다(Roth and Shoultz, 2015: 231-232). 〈나는 전설이다〉는 좀비 종말 속 인간의 고독한 투쟁을 서술하지만, 가족주의와 가부장적 남성 주인공을 내세운다. 제작 규모가 커진 좀비 영화는 할리우드 상업영화의 이데올로기를 따라가고, 21세기 제작된 로메로의 좀비 영화도 이성애, 가부장, 가족 중심의 서사 구조에서 자유롭지 못하다.

좀비 영화가 체제 비판적이거나 진보적 성향을 가진다는 평가 역시 좀비 영화 장르에 대한 정확하지 않은 판단일 수 있지만, 제작 여건이나 장르의 특성상 좀비 영화 연출가들이 비주류적 성향을 가진 점은 사실이다. 문학적 원형이 없기에 관객의 선호도를 미리 확인할 수 없는 좀비는 B급 영화 시장에서도 선호하지 않는 괴물이었다. 장르의 비주류성은 상업적 측면에서 불이익으로 작동했고, 이런 좀비 영화를 연출, 제작한 사람들은 자연 기존 사회

에 대해 비판적일 수밖에 없다. 로메로도 비주류 장르 영화의 연출 성향을 지녔고, 이는 그의 초기 3부작에 잘 드러난다.

그러나 로메로의 성공 이후, 아니 좀비 영화의 주류 시장 진입 이후, 좀비 영화는 상업영화의 틀을 따른다(Platts, 2013: 550). 대중에게 알려진, 상업적 좀비 영화들은 이전보다 더 체제 친화적이 되고, 현대 좀비 영화의 창시자로 추앙받는 로메로도 이전과 같은 서사 문법을 고수하지 않는다. 그의 영화 속 여성은 역할이 축소되어 전과 같은 성격 발전이나 성 역할 전복을 보여주지 못한다. 반어적 인종 비판 역시 〈땅〉 이후 사라진다. 체제 전복적 서사가 사라지면서 로메로의 마지막 좀비 영화 2편은 제작 규모가 작음에도 상업 영화와 다름없는 가부장제를 내세우고, 여성을 단면적으로 묘사한다.

로메로가 서사와 성격화 측면에서 좀비 영화 장르에 기여한 부분을 무시할 수 없다. 그의 좀비 영화가 수행한 사회 비판은 최근 제작된 좀비 영화와 비교해 더 신랄하고 논쟁적이다. 이를 부각하기 위해 여성 재현의 측면에서 로메로의 초기 연작을 분석하고, 상업화, 대중화된 그의 후기 연작을 전작들과 비교했다. 로메로가 지향한 비판 의식이 21세기 들어 희석된 점, 그리고 그가 짚은 여성과 인종, 성 역할과 성, 계급 문제가 여전히 영화 안과 밖에 존재하는 점은 아쉽다. 로메로의 후기 영화는 더 이상 새롭지 않은 주제를 과거의 명성에 기대 재생산한 좀비 같은 존재일 수 있다.

참고문헌

- Aiessa, E.(2018), *The Subversive Zombie: Social Protest and Gender in Undead Cinema and Television*, Jefferson, NC: McFarland.
- Albert, R.(2015), "George Romero's *Night of the Living Dead* and *Diary of the Dead*: Recording History", *CineAction*, 95, pp. 16—25.
- Bishop, K.(2010), *American Zombie Gothic*, Jefferson, NC: McFarland.
- Brueggemann, T.(2017), "How George A. Romero Changed the Course

- of American Independent Film”, <https://www.indiewire.com>(검색일: 2021.11.7.).
- Freud, S.(1919), “The ‘Uncanny’”, *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud Vol XVII*, ed. J. Strachey, London: Hogarth Press, pp. 219—253.
- Grant, B.(2017), “Taking Back the Night of the Living Dead”, in *Zombie Theory: A Reader*, ed. S. J. Lauro, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 212—222.
- Keetley, D.(ed.)(2018), *The Politics of Race, Gender and Sexuality in The Walking Dead*, Jefferson, NC: McFarland.
- Lauro, S. J.(2017), “Introduction”, in *Zombie Theory: A Reader*, ed. S. J. Lauro, Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. vii—xxiii.
- Luckhurst, R.(2015), *Zombies: A Cultural History*, London: Reaktion Books Ltd.
- Nash Information Services(2021), “Box Office History for George A. Romero’s Dead Series Movies”, <https://www.the-numbers.com>(검색일: 2021.10.3.).
- Paffenroth, K.(2006), *Gospel of the Living Dead*, Waco, TX: Baylor University Press.
- Platts, T. K.(2013), “Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture”, *Sociology Compass*, 7, pp. 547—560.
- Romero, G.(1968), *Night of the Living Dead*, Timeless Media Group(2009. DVD).
- _____ (1978), *Dawn of the Dead*, Anchor Bay(2004. DVD).
- _____ (1985), *Day of the Dead*, Starz Media(2007. DVD).
- _____ (2005), *Land of the Dead*, Universal Studios(2005. DVD).
- _____ (2007), *Diary of the Dead*, Genius Products(2008. DVD).
- _____ (2009), *Survival of the Dead*, Magnolia Home Entertainment

(2010. DVD).

Roth, L. and K. Shoults(2015), “Three Men, and the Place is Surrounded”, in ... *But If a Zombie Apocalypse Did Occur*, ed. Thompson, A. L., and A. S. Thompson, Jefferson, NC: McFarland, pp. 227–245.

Savini, T.(1990), *Night of the Living Dead*, Columbia Pictures(2006. DVD).

Thompson, A. L. and A. S. Thompson(eds.)(2015), ... *But If a Zombie Apocalypse Did Occur*, Jefferson, NC: McFarland.

Williams, L.(2015), “When the Woman Looks”, in *The Dread of Difference*, ed. B. Grant, Austin, TX: University of Texas Press, pp. 17–36.

Wood, R.(2003), *Hollywood from Vietnam to Reagan . . . and Beyond*. New York: Columbia University Press.

〈Abstract〉

On the Representation of Women in Zombie Films: Focusing on George Romero's Films

Kim, Taehyung

This study analyzes the representation of women in zombie films by focusing on George Romero's two trilogies and the remake of one of them. Romero defined modern zombies and developed the horror genre through characterization, plot development, and the critique of modern society. Seven zombie films produced or directed by him in the 20th and 21st centuries investigated race, sex, gender, and class issues in American society. His 20th-century trilogy and a remake of one of them reestablished the grammar of female representation in horror movies and developed women's narratives that reflected the changing roles of women in society. They also touched on the issues of American capitalism, technocracy, and racism, which the director kept a keen eye on until the end of his career. Romero's 21st-century trilogy did not receive high critical acclaim or commercial success compared with his 20th-century trilogy, which this research argues can be attributed to the changing trends in the zombie film industry. Commercialized and popularized 21st-century zombie movies generated new zombie types in terms of speed and scale but degenerated in terms of female representation. Romero's last trilogy repeated his social criticism of the

previous century and reflected on less poignant and controversial representations of women in current zombie dramas.

Key words: zombie film, George Romero, female representation, horror movie, American society

논문접수일: 2021년 11월 12일, 심사완료일: 2021년 12월 14일, 게재확정일: 2021년 12월 20일