

## 포스트휴먼 시대의 ‘주적(主敵)’들의 재현: 스페인 영화와 괴물들

서 은 희  
(한양대학교)

### ◆ 국문초록

한 사회가 주적을 괴물에 비유하는 수사는 사회 구성원들을 단결시키는 효율적인 수단으로 세계 보편적으로 사용되어 왔으나, 이는 적으로 정의된 집단의 다양한 구성원들을 단순화하고 대상화하며 나아가 비인간화하는 폭력적인 인식을 만든다. 본 연구는 이를 극복하기 위해 포스트휴먼 주체의 특징인 의식의 유연성과 복수성(複數性), 차이를 긍정하고 포용하는 태도가 필요하며, 주적-괴물을 다루는 세 편의 영화 〈벌집의 영〉, 〈야수의 날〉, 〈판의 미로〉에서 그런 포스트휴먼 주체의 특징을 구체적으로 볼 수 있음을 논한다. 〈벌집의 영〉은 내전 직후 스페인 사회가 절대적으로 타자화하고 배척한 공화파에 속했던 사람들의 죽음을 애도함으로써 주적-괴물을 인간의 위치로 귀환시키고, 〈야수의 날〉은 괴물에게 투영된 스스로의 믿음을 의심하고 서로 대립하는 현실의 해석들을 동시에 유지하는 경험을 제공하며, 〈판의 미로〉는 의식 안에 존재하는 낯선 관점들의 대립을 통해 성장하고 부조리에 맞서는 주체를 재현한다. 세 작품의 주인공들은 모두 괴물への 두려움을 극복하고 괴물에게 접근해서 새로운 앎과 가치를 성취한다. 이들은 선과 악 또는 정상과 비정상이라는 경계의 한쪽을 택하는 대신 경계 위에 머물며 이분법의 한계를 넘어서는 의식의 능력을 보여준다.

주제어 : 주적-괴물, 포스트휴먼 주체, 스페인 영화, 『벌집의 영』, 『야수의 날』, 『판의 미로』

## 1. ‘주적’의 재현으로서의 괴물

고대로부터 전해지는 신화와 전설에서 오늘날의 할리우드 블록버스터와 재패니메이션과 한국 드라마에 이르기까지, 인류의 삶과 함께 해온 이야기들 속에는 괴물이라고 불리는 존재들이 끊임없이 등장해 왔다. 그들은 인간보다 강하거나 연약하기도 하고, 인간을 위협하거나 도움을 주기도 하며, 추하고 혐오스럽거나 반대로 매혹적이기도 하다. 이들은 어느 날 울타리 밖에 나타나 공동체를 위협하거나, 공동체 내부에서 생겨나 외부로 추방당했다가 돌아오기도 하고, 공동체 안에 이질적인 대상으로 자리매김한 채 살아 가기도 한다. 이들의 공통점은 우리가 이들에게 부여하는 절대적인 타자성이다. 이해와 공감의 대상은 더 이상 괴물이 아니기 때문이다. 우리는 괴물을 배척하거나, 괴이하게 여겨 구경하거나, 우호적인 경우 신격화하여 숭배의 대상으로 여긴다. 어떤 경우에도 괴물이 ‘우리’와 같은 대우를 받으며 삶을 공유할 수는 없다는 것, 집단의 타자로만 존재한다는 것이 공통점이다.

괴물이 극단적인 배제의 한 형태라는 정의를 입증하기라도 하듯,<sup>1)</sup> 오늘날 가장 빈번히 괴물의 이미지가 나타나는 장소 중 하나는 허구가 아닌 현실 정치의 장이다.<sup>2)</sup> 전체주의적 성격을 띠는 집단이 종종 모든 악의 근본 원인으로 지목하곤 하는 특정한 인물이나 집단, 즉 ‘주적’<sup>3)</sup>을 지칭할 때 사용하는 괴물 이미지가 그것이다. 종종 주적은 프로파간다를 통해 대중의 시선 앞에 사악하고 혐오스러운 모습으로 묘사되고, 이것이 반복되면서 공동체의 의식 속에서 절대악의 자리를 차지한다. 예를 들어 볼셰비키는 러시아 왕실과 손잡은 자본주의 유럽을 흡혈귀의 이빨을 가진 괴물로 묘사했고, 미국 만화의 슈퍼히어로 캡틴 아메리카는 1940년대에는 나치와 싸웠으나 50

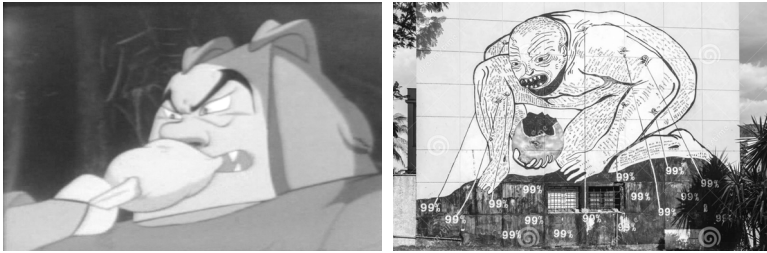
1) Jeffrey Jerome Cohen (ed.), *Monster Theory*, University of Minnesota Press, 1996, p.ix.

2) 국가나 집단이 적대하는 정치세력을 괴물로 표현한 여러 사례에 대해서는 Sam Keen, *Faces of the Enemy: Reflections of the Hostile Imagination*, New York: Harper & Row, 1986을 참고하라.

3) 영어의 main enemy에 해당하는 ‘주적’이라는 용어는 세계적으로 널리 사용된다. 본 연구에서는 국립국어원이 발행한 『표준국어대사전』(<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>)의 정의인 ‘주되는 적’이라는 넓은 의미 안에서 공동체의 근간을 위협한다고 여겨지는 대상이라는 뜻으로 사용한다.

년대에는 매카시즘과 손잡고 공산주의 몬스터들을 무찔렀다. 한국의 70년대 어린이 애니메이션 <퐁이장군>은 김일성을 인간의 가면을 뒤집어쓴 돼지 괴물로, 북한군은 늑대의 모습으로 그렸고, 사람을 학대하고 착취하는 사악한 짐승들을 호쾌하게 물리치는 정의의 퐁이장군을 응원하며 자라난 어린이들은 나중에 TV에서 북한 군인들을 보고 그들이 실제로 늑대가 아니라 사람이었음에 놀라고 속은 기분을 느끼기도 했다.

물론 이는 세계대전이나 냉전시대에만 해당되는 전략은 아니다. 2011년 월가 점거 시위를 시발점으로 세계 곳곳으로 번진 점거 운동(Occupy movement)이 쿠바에 건너갔을 때, 아바나 대학 인문대학 벽에는 부의 상위 1퍼센트를 지구를 먹는 괴물로 표현한 벽화가 그려졌다. 2016년 미국 대선 전 로버트 케이건(Robert Kagan)은 『워싱턴포스트』에 트럼프는 공화당이 만들어낸 프랑켄슈타인의 괴물이라는 제목으로 칼럼을 썼고<sup>4)</sup>, 할로윈에는 트럼프 반대자들이 트럼프 지지자들을 좀비라고 조롱하는 시위를 했다.



좌: 돼지와 괴물 가면을 조합해 재현한 <퐁이장군>의 김일성  
우: 아바나 대학의 점거 운동 벽화

적을 비인간화하고 악마화하는<sup>5)</sup> 프로파간다 전략은 상대를 구성하는 다

4) [https://www.washingtonpost.com/opinions/trump-is-the-gops-frankenstein-monster-now-hes-strong-enough-to-destroy-the-party/2016/02/25/3e443f28-dbc1-11e5-925f-1d10062cc82d\\_story.html?tid=a\\_inl&utm\\_term=.2c015a7bdc2](https://www.washingtonpost.com/opinions/trump-is-the-gops-frankenstein-monster-now-hes-strong-enough-to-destroy-the-party/2016/02/25/3e443f28-dbc1-11e5-925f-1d10062cc82d_story.html?tid=a_inl&utm_term=.2c015a7bdc2). (검색일: 2017. 12. 3.)

5) 주적의 괴물화는 특히 비인간화(dehumanization)와 악마화(demonization)라는 개념들 안에서 찾아볼 수 있다. 이들은 인류의 갈등의 역사 속에서 보편적으로 나타나는 행동 혹은 전략으로 널리 인식되고 연구되고 있다. 비인간화라는 개념에 대한 개괄은 Nick Haslam, “Dehumanization: An Integrative Review,” *Personality*

양하고 복잡한 요소들을 의도적으로 외면함과 동시에 특정한 면모를 증폭시켜 일반화한다.<sup>6)</sup> 이런 방식으로 단순하고 자극적으로 재구성된 적의 이미지는 대중의 인식 속에 쉽게 각인되고, 시급히 제거해야 하는 존재로 인식되면서 강한 애국적 반감을 불러일으킨다. 이런 효과를 얻기 위해 여러 사회에서 주적의 괴물화라는 수사는 권력집단과 언론에 의해 널리 사용되어 왔다. 문제는 그 배제와 왜곡의 수사 안에서 주적-괴물로 형성된 집단이 인간으로서의 권리를 상실하게 된다는 점, 그래서 방어 이상으로 그들을 박해하는 행위까지도 정당화된다는 점, 이런 문제를 제기하는 목소리마저 폭력적인 이분법에 갇혀서 주적-괴물에 대한 옹호이자 공동체에 대한 위협으로 간주되곤 한다는 점이다.

본 연구에서 다루는 세 편의 영화는 위에서 개괄한 주적-괴물이라는 낯익은 개념을 중심으로 서사를 진행시키되, 위와 같은 문제를 재생산하는 대신 다른 관점에서 이 개념을 접하게 한다. 균일한 정상성을 지닌 ‘우리’와 역시 균일하게 사악한 ‘주적-괴물’이라는 허구적인 대립구도를 비판하거나, 이 구조를 더 복잡한 방식으로 이용함으로써 그렇게 한다. 본 연구는 이런 비판과 변주를 통해서 내가 속한 사회가 적대시하는 집단의 인간성을 기억하는 연습을 할 수 있으며, 결과적으로 타인을 대할 때 덜 폭력적이고 더

---

*and Social Psychology Review*, Vol. 10, No. 3, 2006을 참조하라. 히네르-소로야 등 (Roder Giner-Sorolla, Bernhard Leidner and Emanuele Castano, “Dehumanization, Demonization, and Morality Shifting,” Michael A. Hogg and Danielle L. Blaylock (eds.), *Extremism and the Psychology of Uncertainty*, Oxford: Wiley-Blackwell, 2011)은 비인간화와 악마화를 다음과 같이 설명한다. 비인간화는 특정 집단을 1) 이성, 윤리, 문화가 결여된 동물처럼 여기는 동물적 비인간화, 2) 감정이 없는 기계처럼 보는 기계적 비인간화로 구분되며, 이 두 범주는 종종 같은 대상을 향해 동시에 쓰인다. 악마화는 대상을 처벌해야 할 악당으로 재현함과 동시에 대상에 대한 폭력을 정당화한다. 주적의 괴물화 전략은 악마화 개념과 상당부분 겹치며, 동물이나 기계의 이미지를 적에게 부여한다는 점에서 전형적인 비인간화의 특징을 보인다.

- 6) 안네 마스(Anne Maas) 등의 집단 간 언어 사용에 대한 연구에 따르면, 한 집단이 상대 집단을 은유를 사용해서 호명할 때는 종종 상대 집단을 이질적인 개인들의 모임이 아니라 예외가 없고 균일한 하나의 개체로 변화시키는 일반화 작용이 일어난다. Anne Maass, Luciano Arcuri, and Caterina Suitner, “Shaping Intergroup Relations Through Language,” *The Oxford Handbook of Language and Social Psychology*, Oxford University, ed. by Thomas M. Holtgraves, 2014, p. 160.

윤리적이며 인권을 존중하는 태도를 추구할 수 있다고 주장한다.

세 편의 영화가 주적-괴물에 대해 제시하는 관점은 서로 다르나, 모두 포스트휴먼 담론의 기본 전제들과 방향을 같이한다는 공통점을 가진다. 특히 포스트휴먼 주체의 의식이 적과 갈등을 인식하고 반응하는 방식을 구체화 한다는 점에서 그러하다.

## II. 포스트휴먼: 근대적 자아와 타자 구도의 해체와 재구성

20세기 말경 나타난 ‘포스트휴먼’<sup>7)</sup>이라는 용어는, 인간에 대한 전통적 개념이 오늘날 정보기술과 생명과학의 발전 속에서 끊임없는 해체와 재구성의 과정 속에 놓여 있음을 보여준다. 1970년대 등장한 포스트구조주의는, 보편적 이성으로 내적 통일성을 유지하고 하나의 방향으로 진보해 가는 계몽주의적인 주체 개념을 언어의 차원에서 해체했다. 그보다 조금 늦게 다나 해러웨이(Donna Haraway)의 「사이보그 선언」<sup>8)</sup>과 함께 80년대에 출발하여 활발히 전개되어 온 포스트휴먼 담론의 흐름은, 포스트구조주의의 해체된 주체라는 유산을 물려받은 데 더하여 이미 오래전부터 기술과 환경은 인간의 육체와 인지와 뚜렷한 경계 없이 섞여서 기능해왔음을 지적하고, 인간은 근대 유럽의 자유주의, 합리주의 철학이 모델로 제시한 이상적이고 순수한(남성) 자아가 아니라 혼종적이고 상호 이질적인 요소들로 구성된 존재임을 천명한다. 또한 인간이 스스로가 세계의 중심이고 생명 위계의 꼭대기에 위치한다고 믿으며 기술 권력을 이용해서 생태계를 착취한 기간인 인류세(anthropocene)를 벗어나 새로운 삶의 방식을 만들어갈 것을 요구하며, 인간

7) 다나 해러웨이의 1984년 에세이 “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”이 포스트휴먼 담론의 문을 열었고, 캐서린 헤일즈가 1999년 발표한 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』는 이 분야의 고전으로 통한다. Donna Haraway, “A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s,” Linna J. Nicholson (ed.), *Feminism/Postfeminism*, Routledge, 1992; Katherine N. Hayles, *How We Became Posthuman*, University of Chicago, 1999(『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013)를 참고하라.

8) 주 7 참조.

이라는 종(種)과 동물, 식물, 세균 등 다른 종들의 평화롭고 유익한 공존을 상상한다.

단일하고 통일적이라고 인식되던 인간의 자아가 유동적이고 복수성을 띤 것으로 인식되면서, 나와 타자를 구분하는 경계 또한 점차 다른 곳으로 이동하거나 모양이 변한다. 포스트휴먼 담론은 존재론과 인식론 양쪽에서 나/타자, 인간/비인간의 경계를 재정의하려 시도한다. 그에 따르면 내가 속한 공동체의 가장 강력한 타자인 주적의 정체성, 그리고 나의 공동체와 주적 사이의 관계를 보는 시각 또한 변화해야만 하고, 나와 타자 사이에 존재하는 차이를 우열의 관계로 치환하여 수직적 위계를 개입시키는 사고를 벗어나야 한다. 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 포스트휴먼 윤리학의 핵심이 서구 근대 철학과 달리 차이를 부정적이지 아니라 긍정적으로 보는 것이며, 이 관점이 이분법적 사고방식, 특히 그 이분법적 사고 기저에 놓여 있는 서구의 이성주의에 입각한 자아/타자의 구분을 거부한다고 말한다.<sup>9)</sup>

크리스테바의 애브젝트(abject) 즉 ‘비체(非體)’ 개념은 포스트휴먼 담론에서의 괴물-적이 어떤 존재인가를 잘 설명한다. 비체는 내가 아닌 나, 즉 내가 나의 주체성을 지키기 위해 나의 경계선 밖으로 내쫓아서 타자화한 존재이고, 마정미에 따르면 명확해야 하는 나/타자의 경계를 위협하면서 정체성, 체제, 질서를 교란시키는 존재이다.<sup>10)</sup> 괴물은 공동체의 비체로, 현재는 공동체 구성원들에게 철저히 배척당하지만 그 배척 이전에 그들의 과거는 서로 긴밀히 연결되어 있었으며, 그 사실은 상대가 본질적이고 영속적으로 적대할 대상이라고 믿기 위해서 공동체에 의해 의도적으로 망각된다.<sup>11)</sup> 괴물화한 주적, 혹은 사회의 특정 권력집단이 의도적으로 괴물의 이미지를 입히면서 주적으로 형성해낸 존재를 어떻게 인식하고 대해야 할 것인가라는 문제는 공동체가 해결해야 하는 윤리적 질문이다.

9) Rosi Braidotti, "Posthuman Critical Theory," *Critical Posthumanism and Planetary Futures*, ed. by D. Banerji and M.R. Paranjape, New York: Springer, 2016, p. 25.

10) 마정미, 『포스트휴먼과 탈근대적 주체』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2014, 33-34쪽.

11) 비체로서의 공동체의 적에 대해서는 Jeffrey Stevenson Murer, "Constructing the Enemy-Other: Anxiety, Trauma and Mourning in the Narratives of Political Conflict," *Psychoanalysis, Culture & Society*, Vol. 14, 2, 2009, pp. 115-117을 참고하라.

본 발표에서 다루는 세 편의 영화는 그런 탐구의 장으로 기능한다. 스페인 감독 빅토르 에리세(Victor Erice)의 <벌집의 영 El espíritu de la colmena>(1973), 역시 스페인 감독 알렉스 텔 라 이글레시아(Alex de la Iglesia)의 <야수의 날 El día de la bestia>(1995), 멕시코 감독 기예르모 텔 토로(Guillermo del Toro)의 <판의 미로 El laberinto del fauno>(2006)는 20세기 후반에서 21세기 초에 만들어졌고 스페인 사회를 배경으로 한다. 이들 영화에 등장하는 괴물들은 허구의 존재이지만 관객들이 쉽게 알아볼 수 있는 구체적인 시간적, 역사적 맥락을 지닌 사건들 속에 위치하며, 실존하는 공동체의 적으로 구현되어 관객들에게 그들에 대한 새로운 시각과 더 나은 행동을 요구한다.

### III. 주적-괴물의 포스트휴먼적(的) 재현

#### 1. <벌집의 영>: 주적을 재정의하고 애도하기

빅토르 에리세의 1973년작 <벌집의 영>은 그의 첫 장편영화로 시카고영화제에서 2등상에 해당하는 실버휴고상을 수상했으며, 첫 작품임에도 개성적이고 완성도가 높은 스타일과 깊이를 보여주며 에리세를 스페인을 대표하는 영화감독의 위치에 올려놓았다.

이 영화는 프랑코 총통의 파시즘적 독재가 노년기의 평화로운 죽음으로 끝나기 2년 전인 1973년에 발표되었으나, 영화의 내용이 위치하는 시공간은 스페인 내전이 끝난 직후인 1940년의 시골 마을이다. 텅 빈 들판에 뻗은 철로 옆에 자리한 이 작은 마을에서 어느 날 영화 <프랑켄슈타인 박사>가 상영된다. 온 마을 사람들이 모여와 영화를 보는 가운데에는 각각 6살과 8살인 아나와 이사벨 자매가 끼어 있고, 동생 아나는 영화에 깊이 매료된다. 그녀가 가장 인상적으로 본 부분은 프랑켄슈타인 박사가 만든 괴물이 우연히 한 소녀를 만나고 소녀가 그에게 함께 놀자고 청하는 대목이다. 소녀와 괴물은 함께 꽃을 강물에 던지며 놀고, 꽃이 다 떨어지자 괴물은 소녀를 물에 던져 버린다. 익사한 소녀의 시체가 발견되자 사람들은 괴물을 추격하여 살해한다. 영화를 본 날 밤 아나는 언니 이사벨에게 영화에서 왜 괴물이 소

녀를 죽였고 그 후 또 사람들이 괴물을 죽였는지 묻는다. 이사벨은 졸음에 겨워 대답하기 귀찮아하지만 아나는 진지하게 답을 요구한다. 이사벨은 아무도 영화에서는 정말로 죽지 않으며 그러므로 괴물도 죽지 않았고, 실제로 자신은 마을 외곽의 버려진 집에 그 괴물이 있는 것을 봤다고 대답한다. 아나는 그가 유령(*fantasma*)이냐고 묻고 이사벨은 유령이 아니라 영(*espíritu*)이다, 영은 눈에 보이지 않지만 친구가 되면 대화할 수 있으니 자꾸 말을 걸어보라고 동생을 놀린다. 아나는 언니의 말을 그대로 믿고 버려진 집에 가서 정말로 한 남자가 숨어 있는 것을 발견한다. 영화는 그가 누구인지 따로 설명하지 않지만, 관객은 그가 전쟁이 끝난 후 프랑코파의 보복이 두려워 은신중인 공화파 병사임을 짐작할 수 있다. 두 사람은 거의 말을 나누지 않지만 아나는 집에서 음식과 옷을 몰래 가져다 주고 남자는 고마워한다. 그러나 남자는 곧 마을 사람들에게 발각되어 총격전 끝에 죽고, 아나는 그의 죽음을 깨닫고 충격에 빠져 집에 돌아가지 않고 들판과 강가를 헤맨다. 마을 사람들이 밤늦게까지 아나를 찾아다니는 와중에 아나는 영화 속 괴물이 강가에서 소녀를 물에 던질 때처럼 자신에게 다가오는 환각을 본다. 장면이 바뀌어 사람들은 의식을 잃은 아나를 발견하고 집으로 데려가고, 며칠간 아나는 삶과 죽음의 경계에서 심하게 앓는다. 병상에서 일어난 뒤에는 주변을 관찰하면서 고독한 시간을 보내며, 밤에는 창을 열고 마치 자신이 영인 듯한 모습으로 달빛을 쬐다.

이 영화에서 패잔병이 철저히 몸을 숨기는 모습에서 보이듯, 내전 직후는 물론 40년에 가깝게 지속된 프랑코 통치기가 끝날 때까지, 전쟁 전 혹은 전쟁 중에 공화파에 우호적이었던 이들은 전쟁이 끝난 후 마치 6·25 이후 한국에서의 ‘빨갱이’처럼 건강한 사회를 위해 철저히 배척해야 할 존재로 여겨졌다.<sup>12)</sup> 공화파를 적극 지지하지 않았더라도 프랑코와 국민파에 비판적 입장을 취한 정치인과 지식인들은 해외로 망명을 떠나야 했고, 그러지 못한 많은 이들과 전후에 반정부 활동을 한 사람들은 보복성 옥살이를 하

12) 실제로 빨간색을 의미하는 ‘로호(rojo)’라는 단어가 정부의 방침에 순응하지 않는 사람들을 고발하는 데 쓰였고, 이 부정적인 뉘앙스 때문에 실제 빨간색을 지칭할 때는 ‘색깔 있는(*colorado*)’이라는 단어가 보편적으로 대신 쓰였다. 프랑코 통치기를 겪은 스페인의 노인들은 현재도 빨간색을 가리킬 때 후자를 널리 사용한다.



나 처형당했다. 정치와 관계없이 살아가던 대부분의 사람들은 사이가 나쁜 이웃으로부터 '빨갱이'로 마녀사냥을 당할까봐 항상 말과 행동을 스스로 검열했다. 언론과 문학, 예술은 정부의 검열 아래서 어용의 길을 걷거나 사회와 정치에서 눈을 돌리는 도피적인 내용을 만들어냈다. 위와 같은 억압적인 상황은 프랑코 정권 말기가 다가올수록 조금씩 느슨해지기는 했으나, 여전히 스페인은 군사정권의 독재정치 아래 있었고 사회 분위기는 반민주적이고 반인권적이었다.

<별집의 영>은 이런 당대의 사회적 맥락에서 의미를 갖는다. 이 영화에 삽입된 실제 1931년작 영화 <프랑켄슈타인 박사>의 괴물은 프랑코 치하의 스페인에서 불가촉의 괴물이었던 반대 진영의 사람들에 대한 비유이다. 두 자매가 밤에 나누는 천진난만한 속삭임을 통해, 영화는 국가의 주적-괴물인 공화파 병사를 이사벨의 입을 빌려 괴물이나 유령이 아닌 '영'으로 정의내리고, 그 뒤에 무고하고 순수한 아나가 병사의 죽음이라는 트라우마를 겪고 자신의 생명을 거는 극단적인 경험을 함으로써 그 정의를 진실로서 받아들이는 과정을 보여준다. 아나는 현실과 영화를 구분하지 못하기에 프랑켄슈타인 박사가 만든 괴물의 소녀 살해를 진실로 여기지만, 그럼에도 불구하고 그와 유사한 '괴물'을 발견했을 때 그에게 망설임 없이 우정을 베푼다. 아나가 그가 죽자 괴로워하며 트라우마의 극단적인 형태인 죽음을 체험하고, 그 죽음은 살해범이자 그 자신도 죽은 영인 괴물의 접근을 아나가 기꺼이 받아들이는 행동을 통해서 이루어진다. 강가에 앉은 아나의 환각 속에서 카메라는 괴물과 아나가 마주보는 모습을 제 3자의 시선에서 잡고, 관객은 아나가 이 때 양손을 벌려 그를 받아들이는 자세를 취하는 모습을 볼 수 있다. <프랑켄슈타인 박사>의 소녀가 익사할 운명을 모른 채 괴물을 편견 없이 받아들이는 사건 이후에, 아나가 살해범임과 동시에 살해당한 괴물-영을 받아들이는 사건은 영화 속에서 연장선상에 놓인다.



좌: <벌집의 영>에 삽입된 영화 <프랑켄슈타인 박사>의 한 장면  
우: 강가에서 아나가 자신에게 접근하는 괴물의 환각을 보는 장면

아나에게 괴물의 죽음은 자신의 죽음이고, 아나는 결국 그와 같은 영의 자리에 선다. 요약하자면 첫째로 괴물의 살해행위를 용서하고, 둘째로 괴물을 우정으로 받아들이며, 셋째로 공동체의 경계로 나아가 괴물의 자리에 자신을 놓는 것이다. 이런 아나의 행동과 변화가 이 영화의 핵심적인 긴장감과 카타르시스를 유지한다.

아나와 대조되는 주체가 마을 사람들로, 이들의 행동은 영화의 배경인 1940년 스페인의 시골 주민이 실제로 취할 법한 현실적인 모습으로 재현된다. 총통, 군대, 경찰, 언론에 의해 주적-괴물로 정의되는 대상의 살해는 정당화되며, 이 살해를 통해 국가는 동질성이라는 파시즘적 질서를 회복한다. 주디스 버틀러가 『불확실한 삶』에서 9·11 이후의 미국에 대해 말하는 바와 마찬가지로<sup>13)</sup> 죽음을 애도할 수 있는 대상과 그래서는 안 되는 대상, 즉 가치 있는 삶과 가치 없는 삶은 주류 권력의 기준에 의해 구분되어 있었다. 그런 상황에서 영화는 국가의 공식 담론을 거슬러 현 정부가 살해한 적들을 가치 없는 생명인 괴물이 아닌 기려야 할 ‘영’으로 정의하고, 죄 없는 아이의 고통을 통해 깊은 공감과 애도를 공표한다. 영화가 발표된 70년대에도 내전이나 정부를 비판하는 내용에 대한 검열은 계속되었기에, 국가의 적의 죽음을 슬퍼하기 위해서 에리세 감독은 천진한 아이를 중심인물로 놓고 은유와 상징을 통해 전체 서사를 암시적으로 풀어갔고, 이는 검열을 피하며 작품성도 획득한 성공적인 전략으로 남게 되었다.

13) 주디스 버틀러, 『불확실한 삶』, 양효실 역, 경성대학교출판부, 2008, 61-65쪽.

이렇게 <별집의 영>은 당시 스페인 주류 사회가 비정상적이고 악한 집단이라고 규정한 사람들과 연대했고, 아나가 눈을 감고 영을 부르며 달빛을 받는 모습이 비치는 스크린을 그들을 위한 초혼의 장으로 만들었다. 이는 특정 집단을 비인간화하는 전체주의에 대한 불복종이며, 정상의 기준점인 나/중심이 아니라 정상성이 희박해지는 장소인 타자/바깥을 향해 나아가는 움직임이다. 규범과 위계의 폭력성을 거부하면서 순수하고 배타적인 내부를 비체들이 자리한 외부로 향해 여는 것은, “식식과 권력과 주류 시스템의 휴머니즘적 기능 안에서는 온전히 실현가능하다고 등록되지 않는 억눌린 삶의 장소”에 방점을 찍는<sup>14)</sup> 포스트휴먼 윤리의 기본 전제를 실천하는 수행이다.

## 2. <야수의 날>: 스스로에 대한 의심을 유지하기

알렉스 델 라 이글레시아 감독의 <야수의 날>은 1995년작으로, 이 시기는 프랑코의 군사 독재가 끝나고 민주정으로의 전환기와 가장 큰 문화적 전복의 혼란기 역시 지나갔으며 정치적 안정을 바탕으로 유럽 경제 공동체에 가입하고 경제적으로도 성장한, 스페인이 나라 안팎으로 선진 유럽의 일부라는 정체성을 안착시킨 시기이다. 그러나 동시에 대중은 독재자의 부재, 민주주의적 의회, 총리 직선제가 곧 유토피아의 도래를 의미하지는 않는다는 깨달음을 얻었고, 그로 인한 허무감과 환멸을 겪었다. 프랑코와 기독교가 합심해서 강요했던 절제라는 덕목 대신에 대중은 정반대 방향인 쾌락과 소비를 택했고, 부패한 교회를 대신할 도덕적 가치는 보이지 않았으며, 청년들 사이에서는 실업과 마약중독이라는 사회문제가 떠올랐다. 그런 시대 상황 속에서 등장한 <야수의 날>은, 고전문학을 영화로 옮기거나 개인의 심리와 욕망을 탐구하는 등 주로 개인적이고 작가주의적인 흐름을 이루었던 당대의 주류 스페인 영화와 완전히 맥을 달리했다. 리얼리티와 판타지를 B급 센스로 혼합한 호러 액션 코미디로, 이후 델 라 이글레시아 영화의 일관된 분위기를 대표하게 될 작품이었다. X세대는 처음으로 영화 안에서 자신들과 동일시할 수 있는 정서를 발견하고 열광했고, <야수의 날>은 평단과

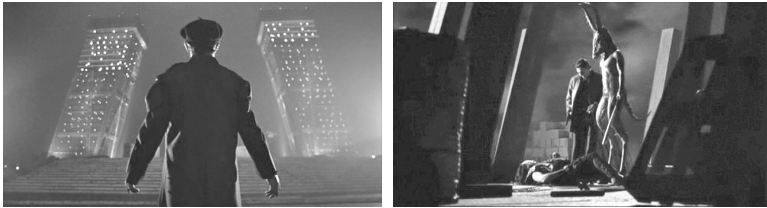
14) Patricia MacCormack, *Posthuman Ethics*, New York: Routledge, 2016, p.1.

대중 양쪽에 스페인의 20세기 말을 대표하는 작품으로 남게 되었다.

바스크 소도시에 사는 앙헬 신부는 자신이 요한묵시록을 해독해서 적그리스도, 즉 인류를 멸망시킬 사탄이 강림하는 날짜와 장소(성탄절과 마드리드)를 알아냈다고 믿는다. 그는 적그리스도가 태어날 구체적인 장소를 찾아 내서 사탄을 만나고 그를 죽이겠다고 마음먹고 시외버스를 타고 목적지로 간다. 마드리드는 군사독재의 기억을 멀리 하고 자유롭고 풍요로운 유럽의 메트로폴리스가 되었으나, 한편 새롭게 나타난 빈부의 격차, 힘오와 폭력, 물질 숭배, 타인에 대한 무관심이 두드러지는 곳이 되었다. 앙헬 신부는 데스메탈과 LSD를 즐기고 마음은 따뜻하지만 시민의식이라고는 결여된 호세 마리아, 대중적 명성을 누리는 가짜 오컬티스트 카반과 동행하게 되고, 마치 돈키호테와 두 사람의 산초처럼 크리스마스 직전의 마드리드 거리에서 사탄을 찾아 헤매며 온갖 우여곡절을 겪는다. 결국 그들은 사탄과 대결하고 무찔러서 적그리스도의 출현을 막지만 그 과정에서 호세 마리아는 사탄의 손에 죽는다. 남은 두 사람은 만신창이가 되어 공원에서 노숙자 신세로 헛 별을 찌고, 앙헬 신부는 호세 마리아의 희생적인 죽음을 기억한다.

델 라 이글레시아는 <야수의 날>을 비롯한 여러 영화에서 인간의 존엄을 돈 앞에 희생시키는 자본주의의 탐욕, 그것을 유지시키는 대중의 맹목적인 소비, 자신의 쾌락에만 몰입하고 타인과 사회에 무관심한 사람들의 태도를 꾸준히 고발한다. 고도로 복잡하며 책임이 구조에 분산되어 있어서 인지가 어려운 포스트모던 자본주의 사회의 문제를, <야수의 날>은 사탄이라는 서구에서 가장 전통적이고 강력한 이미지에 투영하여 ‘악’으로 선명하게 주적화(化)하기를 택했다. 악과의 싸움이 일어나는 시공간이 모두의 일상임을 보여주기 위해 이 영화는 대중적으로 널리 알려진 실제 장소들을 공간적 배경으로 선택했는데, 특히 적그리스도가 탄생할 사탄의 본거지는 ‘유럽의 문(Puerta de Europa)’이라고 불리는 쌍둥이 고층빌딩으로 설정되었다. 다국적 기업들의 사무실이 모여 있어 마드리드 안에서 거대 자본주의의 상징과도 같은 장소이며, 두 건물에는 각각 은행과 부동산 회사의 로고가 눈에 띄게 붙어 있다. 감독은 등장인물들을 통해 그곳이 바로 사탄의 서명인 염소의 발굽 형태를 띤 악의 탄생지라고 코믹하면서도 비장하게 제시한다. 성탄절을 시간적 배경으로 선택한 데에는 기독교의 핵심인 타인에 대한 사랑을 이행하는 날이 아니라 가장 상업적인 날로 변했다는 비판적 의미가 있다.

물질주의, 생명 경시, 타인에 대한 무관심 등에 대한 비판과 함께, 이 영화가 악마-괴물로 형상화하는 중심 대상은 약자 혐오와 비인간화를 행하는 네오나치들이다. 주인공들이 마지막에 마주치며 호세 마리아를 죽이는 악마와 그 동료의 정체는 영화 초반부터 간헐적으로 등장하는, 무작위로 노숙인들을 찾아 살해하고 “마드리드를 청소하라(Limpia Madrid)”라는 구호를 벽에 남기는 중년의 잘 차려입은 백인 남성들이다. ‘청소’라는 단어에서 그들이 노숙인들을 정상적인 사회를 오염시키는 비체로 타자화, 비인간화함을 볼 수 있다. 이런 시각은 나치즘과 같은 극단적인 특정 집단만의 문제가 아니라 근본적으로 생명들 사이에 위계를 설정하는 더 보편적인 차별적 가치관에 뿌리를 두기에, 사회가 연대해서 시급히 막아야 하는 주적으로서의 악이다. 영화는 이 악을 괴물의 역겨운 냄새와 모습으로 강력하게 재현하여 관객의 의식화를 의도한다.



좌: 사탄의 발굽 모양을 한 악의 본거지로서의 ‘유럽의 문’  
우: 양헬 신부의 눈에 비친 사탄과 그의 동료

그러나 폭력의 주체를 괴물화하는 전략은 폭력의 효율적 가시화라는 장점의 이면에 또 다른 타자화와 비인간화의 위험을 항상 동반한다. 아무리 그것이 먼저 폭력을 행사한 자에 대한 ‘정의로움’ 타자화와 비인간화 전략이라고 정의의 수행자들이 확신한다 해도 그렇다. 어떤 개인의 시야도 완전하지 않으며 나와 타인 사이에는 필연적으로 차이가 있고, 그러기에 타인에 대한 완전한 앞에 이르는 것은 불가능하기 때문이다. 영화는 우리가 불의와의 싸움에 있어서 이렇듯 위험한 줄타기를 한다는 점을 명확히 보여주기 위해 곳곳에 주인공들이 틀렸을 수도 있다는 애매한 가능성들을 배치한다. 예컨대 사탄과의 조우는 세 사람이 사탄 소환 의식의 일부로써 LSD를 복용한

후에 일어나이기에 환각이라고 의심할 여지가 있고, 양헬 신부가 사탄을 추적하는 과정에서 전개하는 추리와 그가 일으키는 온갖 소동은 얼핏 광기로 여겨질 만큼 허황되고 종종 폭력적이다. 그래서 관객은 주인공들에게 공감과 연민을 느끼고 그들의 승리를 빌면서도, 동시에 그들의 논리의 정당성을 의심하는 분열된 의식을 영화의 마지막 장면까지 유지한다.

그러므로 <야수의 날>은 관객에게 하나의 논리에 대한 믿음과 의심이라는 모순된 두 입장의 경계 양쪽에 머무르는 경험, 즉 여집합인 두 영역에 동시에 속하는 일종의 모순적인 체험을 제공한다. 배척하는 대립항들 안에 의식을 분산시켜 머무는 체험으로부터 우리의 인식이 모순 속에서 결정을 보류하며 대기할 수 있다는 앎이 생긴다. 이 앎은 매우 중요한데, 그 이유는 사회 속에서 일어나는 사건들이 해석되고 인과관계와 의미를 부여받는 과정에서 서로 배척하는 의미들이 생겨나기 때문이며, 그 중 하나를 수동적으로 받아들이는 대신에 복수의 집단이 제시하는 여러 의미들을 구성원들이 능동적으로 숙고한다면 현실을 더욱 포괄적으로 인지하고 미래를 위한 더 나은 가능성을 모색할 수 있기 때문이다. 특히 선택한 의미에 따르는 공동체의 행보가 타자화와 비인간화라는 결과를 가져오게 될 경우 더욱 그렇다. 우리의 현실 속에서 이런 인식 능력은 인과관계를 단순화하고 종속시키려 드는 진영논리에 대한 경계심, 또는 널리 퍼진 문화적 편견으로 인해 배척당하는 소수의 관점에서 서서 상황을 바라보는 자세로 발현될 수 있으며, 이는 나아가 타자화와 비인간화 행위에 대한 비판과 저항의 실천으로 연결될 수 있다. 이렇게 ‘나를 지지하지 않으면 나의 적’이라는 폭력적인 이분법의 구축을 벗어난 복수의 관점을 포함하는 유연한 의식은 포스트휴먼 주체의 특징이며 포스트휴먼 윤리의 전제조건이기도 하다. 이런 의식은 차이를 열등함이라 믿으며 타자를 정복의 대상으로 보는 계몽주의적, 1세계 중심적, 제국주의적 시각을 극복해야만 얻기 시작할 수 있다.

### 3. <판의 미로>: 괴물에게 괴물로 불복종하기

이 영화의 배경은 스페인 내전이 끝난 후이고 <별집의 영>과 시간적으로 가까운 1944년이다. 멕시코인인 기예르모 델 토로 감독은 어린 시절부터 스페인 내전을 그린 여러 편의 영화를 접했고, 프랑코 정부로부터 망명해온

스페인인들이 멕시코와 라틴아메리카의 문학과 예술에 미친 영향에 대해서도 지식이 있었기에 스페인 역사의 이 시기에 대해 늘 흥미를 느꼈다.<sup>15)</sup> 그의 초기 장편영화 <악마의 등뼈 El espinazo del diablo>(2001)는 내전의 마지막 해인 1939년의 스페인을 배경으로 한다. 또한 파시즘과 그에 대한 저항 또한 델 토로가 자주 다루는 소재로 꼽히는데, 파시즘에 저항하는 인간의 의지가 자신에게 중요한 주제라고 감독 스스로 밝힌 바 있다. 2006년작 <판의 미로>는 이 두 가지 요소를 중심으로 진행되는, 내전 직후의 파시즘 안에서 희생당하거나 저항하는 스페인 사람들의 이야기이다.<sup>16)</sup>

상상력이 풍부하고 요정 이야기를 좋아하는 소녀 오펠리아는 몸이 약하고 임신 중인 엄마와 함께, 전쟁이 끝난 후 산 속에 은신한 공화파 병사들을 수색중인 계부 비달 대위와 함께 살기 위해 그의 주둔지인 시골로 이사한다. 밤에 나타난 환상적인 요정의 인도로 오펠리아는 집 근처에 있는 미로 형태의 신비로운 정원에 들어가서 반인반수인 괴물 판을 만난다. 판은 그녀가 원래 지하 왕국의 공주이며, 세 가지 위험한 임무를 수행해서 여전히 강한 의지와 깨끗한 품성을 지녔음을 증명한다면 타락한 인간 세계를 떠나 다시 지하세계의 공주로 받아들여질 것이라고 말한다. 판이 지시하는 첫 번째 임무는 나무가 꽃을 피우지 못하게 방해하는 더러운 괴물 두꺼비에게서 열쇠를 빼앗는 일이고, 두 번째 임무는 아이를 잡아먹는 괴물이 지키는 방에서 열쇠를 써서 숨겨진 단검을 빼내는 일이며, 마지막 임무는 오펠리아의 엄마와 비달 대위 사이에서 태어난 남동생을 미로에 있는 판에게 데려가는 것이다. 엄마는 점점 쇠약해져 출산 과정에서 세상을 떠나고 비달 대위의 잔학함은 더욱 심해지는 가운데 오펠리아는 모든 임무에 어렵게 성공한다. 그러나 판이 아이가 피를 흘리게 해서 그 피로 지하왕국의 문을 열어야만 돌아갈 수 있으니 아이를 넘기라고 명령하자 그녀는 단호하게 거부하고, 복종하지 않으면 지상에서 모든 고통을 겪으며 살 수밖에 없다는 판의 협박에도 굽히지 않는다. 그때 오펠리아의 뒤를 밟아 미로에 들어온 비달 대위가

15) 스페인 『엘 파이스 *El País*』지의 델 토로 인터뷰. [https://elpais.com/diario/2006/10/06/cine/1160085601\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/10/06/cine/1160085601_850215.html). (검색일: 2017. 11. 1.)

16) 스페인 대중문화 웹진 <판타지문도 *FantasyMundo*>의 델 토로 인터뷰. <http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467>, (검색일: 2017. 11. 1.)

아이를 빼앗고 오펠리아를 총으로 쏜다. 죽어가는 그녀의 몸에서 흘러나온 피로 지하왕국의 문이 열리고, 그녀는 지하왕국의 궁전에서 왕 부처와 재회 하며, 잘못된 명령에 복종하기를 거부하는 마지막 시험에 훌륭하게 통과했다는 설명과 함께 판의 축하를 받는다. 한편 공화파 저항군은 미로 입구에서 비달 대위를 죽이고 아기를 데려간다.

오펠리아는 오직 그녀에게만 보이는 판과 요정들의 세계와 비달 대위 등 어른들이 좌지우지하는 두 세계를 동시에 살아간다. 전자에는 무서운 괴물들이 많지만, 가장 끔찍한 괴물은 전자가 아니라 후자 속에 존재한다. 인간으로서의 죄책감이나 연민이 결여된, 약자에게 오직 복종만을 요구하는 비달 대위는 파시즘이 낳은 괴물이다. 그는 이 이야기의 또 다른 주인공들인 공화파 게릴라들을 건전하고 순수한 스페인에 대한 위협으로 보고 청소해 버리고자 한다. 또한 자신의 부인과 오펠리아를 포함한 모든 타인들을 수단으로 보며, 쓸모가 없거나 자신에게 불복종하는 경우 주저 없이 살해한다. 그는 가정부로 일하던 메르세데스가 공화파의 일원이었음을 깨닫고 그녀를 위협하다가 반격당해 입 한쪽이 길게 찢어지는 상처를 입는데, 스스로 상처를 꿰맨 후 그의 얼굴은 판의 세계에 있는 괴물들처럼 두려움을 주는 존재로 완성된다. <야수의 날>에서처럼 이 영화에서도 타자화와 비인간화의 주체가 괴물로 재현된다고 볼 수 있다.

비달이 지배하는 세계에서 불복종을 실천할 수 있도록 오펠리아를 성장시키는 것이 판의 세계이다. 외부의 고난에 맞서기 위해 그녀만이 볼 수 있는 내면의 괴물이 생겨났다고 볼 수 있다. 판은 자신이 시키는 일에 전적으로 순종해야만 본래 신분으로 돌아갈 수 있음을 오펠리아에게 위협적으로 주지시키고, 그녀는 판의 말이 사실인지 혹은 숨겨진 다른 의도가 있는지 불확실한 상황에서 두려움과 혼란을 겪으면서도 괴로운 현실을 떠나 환상의 세계에서 공주가 되고 싶다는 욕망으로 그에게 순종한다. 이 욕망의 실현은 오펠리아가 많은 것을 희생하고 생명의 위협을 무릅쓰면서 추구하는 가장 중요한 목표이다. 그럼에도 불구하고, 언제 개인적 욕망을 제어하고 권위에 대한 복종을 멈춰야 하는지를 그녀는 명확히 보여준다. 피를 흘리기 위해 동생을 내놓으라는 판의 명령 앞에서 그녀는 자신의 욕망보다 동생의 생명을 우선시는 불복종을 행한다. 이는 나의 안위와 타인의 생명 중 후자의 무게가 더 크다고 믿으며 행동하는, 타자의 유일성에 응답하고 책임을



져야 한다는 엠마누엘 레비나스(Emmanuel Levinas)의 관점과 상통하는 윤리적 선택이다.<sup>17)</sup> 자신의 내면의 괴물인 판을 상대하면서 이런 선택을 실천한 경험이 있기에, 오펔리아는 그 직후에 나타나 아이를 넘기라고 요구하며 그녀를 총으로 위협하는 외부 세계의 괴물 비달 대위에게도 암전히 복종하지 않을 수 있다.



좌: 괴물 판과 그의 이야기를 듣는 오펔리아

우: 판으로부터 아이를 보호하는 오펔리아와 총을 겨누는 비달 대위

생명을 댓가로 치른 오펔리아의 불복종은 현실 세계에서 개인의 안위를 희생하여 파시즘에 저항했던 사람들의 불복종과 저항에 대한 비유이다. 그 만큼 힘든 선택을 실천에 옮기기 위해서 개인은 내적 갈등과 변화의 과정을 겪어야 할 것이고, 이 영화에서는 오펔리아-판의 관계에서 그러한 자아 내부에서의 대립과 소통을 읽을 수 있다. 낯선 괴물 판은 오펔리아의 의외성을 띤 일부로서 그녀를 시험하여 단련시키고, 격려하면서도 위협하며, 태만과 이기심을 꾸중하고 숭고한 결정을 찬미한다. 한 개인의 내면을 구성하는 다양한 목소리들이 사회적 편견이나 외압에 의해 통일되고 묵살되는 대신, 능동적인 개인 주체에 의해 예민하게 인식되고 서로 충돌하고 변화하는 과정 속에서 새로운 가능성을 모색해 나가는 포스트휴먼 의식의 형상화로 오펔리아-판의 관계를 볼 수 있다.

17) 본 연구에서는 상세히 다루지 않으나, 포스트휴먼 윤리학의 타자에 대한 관점은 레비나스의 타자윤리학과 상당부분 맥을 같이한다. Steven Benko, "Ethics, Technology, and Posthuman Communities," *Essays in Philosophy*, Vol. 6, Iss. 1, 2005, p.3.

#### IV. 주적-괴물과 포스트휴먼 윤리

현실 정치 속에서 사용되는 주적의 괴물화 전략은 이야기의 상상력 안에서 비인간화, 배제, 공격의 대상이라는 위치를 벗어나는 폭넓은 용법들을 얻는다. 사회의 주류 담론이 규정하는 정상성과 정의의 영역 바깥을 서성대는 존재로서 괴물들이 모습을 드러낼 때, 각 집단의 구성원들은 그 영역의 경계를 재발견하고 엄격하게 수호하거나, 반대로 경계에 서서 괴물의 영향 안에서 다른 종류의 정상성과 정의를 향해 문을 열기도 한다. 말하자면 이야기 속에서 괴물로 재현된 존재들은 그 낯설음을 통해 우리를 평화로운 상태에서 끌어내어 상황을 관조하고 재해석하도록 이끈다.

본 연구에서 다른 영화의 주인공들은 공통적으로 주류 사회가 주입하는 믿음을 수동적으로 수용하지 않고 자발적으로 판단하며, 괴물에 대한 두려움을 극복하고, 안전한 관습과 복종의 영역인 경계 안쪽과 금기, 탐험, 저항의 영역인 경계 바깥쪽 양편에 발을 디딘다. 이런 면에서 그들은 복수의 관점과 유동적 정체성을 갖춘, 이제까지보다 더 윤리적이고 이타적인 인간이 되려고 노력하는 포스트휴먼 주체에 대한 실마리를 제공한다고 볼 수 있다. 세 영화의 출현 사이에는 각 22년과 11년이라는 긴 시간이 놓여 있지만 헤일즈의 말처럼 포스트휴먼은 갑자기 나타난 것이 아니라 역사의 여러 맥락 속에서 상대적으로 존재해 왔고<sup>18)</sup> 포스트휴먼을 구성하는 특징들 또한 인간에게 언제나 내재되어 있었다. 에리세의 주적-괴물을 향한 애도, 텔 라 이글레시아의 주적-괴물과의 싸움에서 스스로의 믿음을 의심하기, 텔 토로의 낯선 다성성(多聲性)을 내면에 유지하는 강하고 예민한 의식 역시 항상 인간이 소유한 능력이었고, 인간이 이제까지와는 다른 윤리적 공존의 방식을 획득해야만 하는 포스트휴먼 시대에 도달한 지금 더욱 보편적으로 요구되는 능력이다. 이는 해러웨이가 최근 저서 『문제와 함께 머물기 *Staying with the Trouble*』<sup>19)</sup>에서 제안한, 어떤 문제나 위험을 즉시 우리 곁에서 제거하는 대신 함께 머물면서 상호간에 유익한, 함께 유능해질 수 있는 공존의 방

18) 캐서린 헤일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 29쪽.

19) Donna Haraway, *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University, 2016.

식을 찾는 능력과도 연결된다.

이런 흐름은 비단 스스로를 포스트휴먼 범주에 넣는 담론의 요구만은 아니다. 한 예로 제프리 뮐러(Jeffrey S. Murer)는 국제관계와 사회심리학 관점에서 집단 간 갈등에 더 현명하게 대처하고 더 나은 공존을 실현하려면 대상의 양가성을 견딜 수 있는 능력(ability to tolerate ambivalence), 즉 같은 대상에 대해 사랑과 증오, 욕망과 역겨움, 연결과 거리를 동시에 느끼는 상태를 지속할 수 있는 능력이 필요하다고 말한다.<sup>20)</sup> 본 연구는 뮐러의 주장과 같은 입장에서, 여러 현실 층위의 사회적 관계를 살아가는 모든 주체는 각자의 인식을 구성하는 다양한 경계 위에서 긴장을 놓지 않는 윤리적인 훈련을 계속해야 한다고 호소한다.

---

20) 주 11 참고.

## ■ 참고문헌

- 마정미, 『포스트휴먼과 탈근대적 주체』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 주디스 버틀러, 『불확실한 삶』, 양효실 역, 경성대학교출판사, 2008.
- 캐서린 헤일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013.
- Benko, Steven, "Ethics, Technology, and Posthuman Communities," *Essays in Philosophy* 6, 1, 2005.
- Braidotti, Rosi, "Posthuman Critical Theory." ed. by D. Banerji and M.R. Paranjape, *Critical Posthumanism and Planetary Futures*, New York: Springer, 2016.
- Cohen, Jeffrey Jerome (ed.), *Monster Theory*, University of Minnesota Press, 1996.
- Giner-sorolla, Roder, Bernhard Leidner and Emanuele Castano, "Dehumanization, Demonization, and Morality Shifting," ed. by Michael A. Hogg and Danielle L. Blaylock, *Extremism and the Psychology of Uncertainty*, Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.
- Haraway, Donna, "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980's," ed. by Linoa J. Nicholson, *Feminism/Postfeminism*, New York: Routledge, 1992.
- \_\_\_\_\_ , *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Duke University, 2016.
- Haslam, Nick, "Dehumanization: an Integrative Review," *Personality and Social Psychology Review* 10, 3, 2006.
- Keen, Sam, *Faces of the Enemy: Reflections of the Hostile Imagination*, New York: Harper & Row, 1986.
- Maass, Anne, Luciano Arcuri and Caterina Suitner, "Shaping Intergroup Relations Through Language," ed. by Thomas M. Holtgraves, *The Oxford Handbook of Language and Social Psychology*, Oxford University, 2014.

Maccormack, Patricia, *Posthuman Ethics*, New York: Routledge, 2016.

Murer, Jeffrey Stevenson, "Constructing the Enemy-Other: Anxiety, Trauma and Mourning in the Narratives of Political Conflict," *Psychoanalysis, Culture & Society* 14, 2, 2009.

[https://elpais.com/diario/2006/10/06/cine/1160085601\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2006/10/06/cine/1160085601_850215.html) (검색일: 2017. 11. 1.)

<http://www.fantasymundo.com/articulo.php?articulo=467> (검색일: 2017. 11. 1.)

[https://www.washingtonpost.com/opinions/trump-is-the-gops-frankenstein-monster-now-hes-strong-enough-to-destroy-the-party/2016/02/25/3e443f28-dbc1-11e5-925f-1d10062cc82d\\_story.html?tid=a\\_inl&utm\\_term=.2c015a7bdcd2](https://www.washingtonpost.com/opinions/trump-is-the-gops-frankenstein-monster-now-hes-strong-enough-to-destroy-the-party/2016/02/25/3e443f28-dbc1-11e5-925f-1d10062cc82d_story.html?tid=a_inl&utm_term=.2c015a7bdcd2) (검색일: 2017. 12. 3.)

<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp> (검색일: 2017. 10. 30.)

❖ ABSTRACT

“Main Enemies” in the Posthuman Era:  
Monsters in Three Spanish Films

Seo, Eunhee

It is commonly emphasized that the metaphor of the monster is a rhetoric universally used to identify the “main enemy” of a society, for its effective function is seen as useful for the uniting of citizens to bend together to survive or succeed before the external threat. The problem of this metaphor is that it homogenizes and dehumanizes the heterogeneous individual members of the subsequently identified enemy group. This study emphasizes the importance of some traits of the posthuman subject, such as the flexibility and the multiplicity of consciousness, to overcome the otherizing binary perspective which is commonly held regarding the concepts of good and evil. To observe specific dimensions of the posthuman consciousness, we analyze three films based on Spanish history and reality: *The Spirit of the Beehive*, *The Day of the Beast* and *Pan’s Labyrinth*. All of these films progress around the figure of the enemy-monster(s), showing how to transgress the dichotomous structure of consciousness that defines the self/good dividing it from the other/evil. The heroes in the films seek to overcome the fear about the monster, and approach him to discover new ethical horizons, that can emerge only when an individual’s consciousness chooses to stay on the border between the established beliefs and the unfamiliar voice of the dangerous stranger(s).

Key Words : Enemy-monster, posthuman subject, Spanish cinema, *El espíritu de la colmena*, *El día de la bestia*, *El laberinto del fauno*

- 논문접수일 : 2018. 02. 10
- 심사완료일 : 2018. 02. 28
- 게재확정일 : 2018. 03. 01

