

한국사극 속 좀비 캐릭터 연구

- <창궐>과 <킹덤>을 중심으로 -

최지운* 이종훈**

*대덕대학교 연극영상과

**대덕대학교 연극영상과

e-mail : choijiwoon@hanmail.net, leelim@ddu.ac.kr

A Study on the Zombie Character in Korean Historical Drama

Ji-Woon Choi* Jong-Hoon Lee*

*Dept of Theater and Film, Daeduk University

**Dept of Theater and Film, Daeduk University

요 약

기존의 한국콘텐츠에서도 좀비는 꾸준히 등장했었다. 그렇지만 최근에 선보인 <창궐>, <킹덤>과 같은 한국사극 속에 등장하는 좀비는 이와는 다른 다양한 등장이유나 함의들이 담겨져 있음을 확인할 수 있다.

1. 머리말

현재 ‘좀비(Zombie)’는 동서양을 막론하고 TV드라마, 영화는 물론 게임, 애니메이션, 웹미디어에 이르기까지 무수히 다양한 콘텐츠에서 소구되고 있는 인기 캐릭터이다. 이처럼 많은 콘텐츠 제작자와 수용자들이 좀비에 대해 관심을 보이는 까닭은 좀비에게서 발견되는 여러 특성들이 현대사회의 어둡고 씁쓸한 단면이나 자화상을 형상화시키며 교감을 불러일으키기 때문이다.

이에 대해 많은 연구자들이 정리해 놓은 것들을 요약하면 크게 다음과 같다.[1] 첫째, 끊임없이 인간을 잡아먹으며 생존해나가는 좀비들의 모습을 통해 무한경쟁사회로 치달은 오늘날의 현실을 오버랩 한다. 자신의 생존을 위해 남들을 짓밟거나 희생시켜야 하는 사회현실이 좀비로 인해 끊임없이 먹고 먹히는 가상의 세계와 다를 바가 없다는 것이다. 둘째, 자신의 주관과 의지를 상실한 현대인을 상징한다. 본연의 의지와 목적을 잊고 단지 본능과 정해진 일과에 따라 행동하는 현대인들의 모습이 오직 식욕에 따라 움직이는 좀비들과 똑같다는 것이다. 셋째, 공격성의 표출이다. 좀비는 남녀노소를 막론하고 인간들을 무자비하게 물어뜯으며 공격하는 행동을 보인다. 그것이 흡사 감정을 다스리지 못하고 상대방과 사회를 향해 여과 없이 공격성을 드러내는 현대인의 훼손된 심리를 반영한다는 것이다.

한국에서는 좀비를 소재로 한 <창궐>과 <킹덤>이라는 작품이 비슷한 시기에 각각 관객과 시청자에게 선보였다. <창궐>은 2018년 10월에 개봉한 영화로 밤에만 활동하는 좀비인 ‘야귀’의 창궐을 막고 조선을 구하기 위한 왕자 이

청의 사투를 담아낸 액션 블록버스터이다. 2016년에 개봉한 <부산행>의 뒤를 잇는 또 하나의 한국형 좀비액션영화로 기대를 받았으나 관객과 평단으로부터 그리 좋은 반응을 이끌어내지는 못했다.

<킹덤>은 2019년 1월 ‘넷플릭스’에서 공개된 6부작 미니시리즈 드라마이다. <시그널>의 김은희 작가와 <터널>의 김성훈 감독이 연출했으며 미국 외 국가의 넷플릭스 오리지널 드라마 중에서 가장 많은 제작비(회당 약 20억원)가 소요되었다. 국내는 물론 해외에서도 작품성과 대중성 모두에서 높은 평가를 받으며 현재 시즌2를 제작 중에 있다.

비단 <창궐>, <킹덤> 뿐만 아니라 많은 한국콘텐츠에서도 이전부터 꾸준히 좀비를 주요한 캐릭터로 삼아 등장시켰다. 하지만 이들 작품의 차별점이라고 한다면 바로 사극 안에 녹여냈다는 점이다. 좀비가 엄연히 서양요괴의 일종이며 바이러스나 유전자 조작 등에 의해 탄생되는 비교적 과학이 발전된 근현대에 더 어울리는 캐릭터인 까닭에 <창궐>과 <킹덤>이 가지는 공통된 스토리라인, 즉 ‘조선 시대에 출몰하는 좀비의 위협’은 매우 이질적인 요소임에 틀림없다. 그럼에도 불구하고 제작자들이 이에 주목해 작품을 생산해내고 수용자들이 반응을 보였던 데에는 중요한 등장이유나 함의가 담겨져 있다고 판단되었다. 이를 전체적으로 살펴보는 것이 바로 본고의 궁극적인 목적이다.

2. 기존 한국콘텐츠 속 좀비의 특징과 역할

1장에서도 언급했다시피 좀비는 수많은 한국콘텐츠 내

에서 다양한 방식으로 소비되었다. 대표작으로 <좀비의 시간(2007, 웹툰)>, <이웃집 좀비(2009, 영화)>, <나는 살아있다(2011, TV드라마)>, <기묘한 가족(2018, 영화)> 등이 존재한다. 그런 까닭에 일부 연구와 언론에서는 이를 'K좀비'라고 지칭하기도 했다.[2]

K좀비가 서양의 좀비와 가장 큰 차이를 보이는 지점은 바로 '인간성'의 부여이다. 서양의 좀비는 대부분 자의식을 상실한 채 오로지 인간을 잡아먹겠다는 식욕에만 충실해 공포감을 조성하며 그들을 공격한다. 따라서 인간들의 입장에서 이들은 퇴치나 박멸의 대상으로 인식되며 무자비한 처단이 이루어진다. 설령 좀비들을 공격대상으로 삼지 않더라도 치유가 필요한 비정상적인 존재로 인식한다.

반면 K좀비들은 일부 좀비의 습성을 지니고 있는 어느 정도의 의식을 갖고 있으며 따라서 식욕에 따라 인간들을 무자비하게 공격하지 않는다. 때로는 이들이 좀비로 변모하게 된 씁쓸하거나 슬픈 사연을 부여하기도 한다. 이에 수용자들은 좀비에게 동정심을 느끼게 되며 이는 작품의 인간들도 마찬가지로 공경해 퇴치하기보다는 공존을 모색한다. K좀비에게서 드러나는 이런 정서를 통해 한국콘텐츠는 좀비를 허리우드 영화에서처럼 단순히 액션영화의 소품으로 활용하지 않았다. '살아 있지만 쓸모없는 존재'로서의 고찰을 모색하며 88만원 세대, N포 세대의 자아 투영을 모색하는 오브제로 활용했다.

하지만 2016년에 개봉해 큰 화제를 불러 모았던 <부산행>과 스핀오프인 <서울역>, 그리고 본고에서 다루려는 <창궐>과 <킹덤>은 위에서 언급한 K좀비와 궤를 달리하며 전형적인 서양 좀비의 특성을 보인다. 추후의 한국콘텐츠에서 선보이는 좀비들이 기존의 K좀비를 유지할지 아님 최근에 여러 작품들에서 큰 화제성을 불러 모은 서양의 좀비로 방향을 선회할지는 지켜볼 필요가 있다.

3. 한국사극 속 좀비 캐릭터의 등장이유나 함의

(1) 기존 판타지사극, 픽션사극과의 차별화

기존의 한국사극은 판타지 장르를 표방하고자 할 경우에 주로 한국의 전통요괴를 활용했다. <전설의 고향>이 대표적인 작품으로 한국의 민간 전설이나 설화에 등장하는 구미호, 도깨비, 처녀귀신, 저승사자 등과 같은 요괴들을 활용하며 판타지사극을 구축했다. 하지만 이런 요괴캐릭터들은 현대화를 거치면서 오늘날까지도 많이 소구된 까닭에 수용자들에게 피로감과 식상함을 주는 것 또한 사실이다.

이를 극복하고 기존 판타지사극과의 차별화를 모색하고자 <창궐>과 <킹덤>은 과감히 서양 요괴인 좀비를 조선시대로 소환했다. 좀비는 이미 많은 허리우드 영화나 미드를 통해 한국 대중에게도 친숙해진 존재이다. 그러므로 한국사극에 좀비가 등장해도 수용자들은 이를 이질감이나

거부감으로 받아들이지 않고 새로운 시도나 결합으로 받아들이는 것이다.[3]

또한 요괴들이 등장하는 사극들은 사료를 바탕으로 하지 않기에 자연스럽게 가상의 역사 속에서 극이 진행되는 '픽션사극'을 표방하게 된다. 좀비가 등장하는 <창궐>과 <킹덤> 역시 우리가 알고 있는, 우리민족이 겪었던 역사와 궤를 달리하는 일종의 대체역사 혹은 평행우주를 만들어내며 픽션사극의 특징을 갖추었다. 비록 작품에서 백성들은 좀비의 창궐이라는 국가적 재난을 겪긴 하지만 주인공으로 대표되는 뛰어난 지도자나 영웅의 영도 아래 이를 물리치면서 지금보다 밝은 미래를 기대할 수 있다. 여기서 좀비는 픽션사극이 추구하는 권선징악과 해피엔딩의 결말에 이르기까지 주인공과 백성들이 극복해내야 하는 일종의 장애물 역할을 수행한다.

(2) 전쟁사극 속 타도대상의 대체

기존의 전쟁사극에서는 주인공이 속한 진영이나 국가가 물리쳐야 할 대상이 대개 현 정부를 전복하려는 반란세력, 국경을 어지럽히는 오랑캐, 한반도를 집어삼키고자 대군을 이끌고 쳐들어오는 중국이나 일본의 군사들로 한정되었다. 진영과 국가가 다를 뿐 어찌되었든 같은 인간이기에 휴머니즘과 인류애를 강조하고 콘텐츠가 자유롭게 수출입이 되는 세계화 속에서 적이라고 무자비하게 처단하는 대상으로 삼는다는 한계나 어려움을 가질 수밖에 없다. 페르시아 전쟁을 배경으로 한 영화 <300>에서 스파르타의 용맹과 기상을 강조하고자 상대적으로 적국인 페르시아 제국의 병사들을 잔악한 괴물로 묘사해 비판을 받은 경우가 대표적이다.

허리우드에서는 무기의 발달로 살상의 효과나 범위가 커진 현대전을 다룬 전쟁영화에서 마구 죽임을 가해도 도덕적 측면에서 덜 비판의 소지를 받고자 외계인을 설정하는 경우가 빈번해졌다. <인디펜던스 데이(1996)>, <스타쉽 트루퍼스(1997)>, <월드 인베이전(2011)> 등과 같은 영화들이 이에 해당된다. 좀비 역시 마찬가지로 장대한 액션과 스펙터클이 가미되는 영화에서 자주 등장시키는 캐릭터가 되었다.

<창궐>과 <킹덤>에서도 이러한 전략과 효과는 발견된다. 주인공과 그의 일행들은 뛰어난 무예실력으로 좀비들을 호쾌하게 물리치면서 스타일리시한 액션장면을 수용자들에게 선보인다. 이미 자의식을 잃어 인간이 아닌 존재로 전락했기에 액션을 강조하는 소도구로 이용하는 것에 대한 결끄러움이나 비난이 사라지는 것이다.

(3) 전염병이나 재해에 속수무책인 백성들을 형상화

동서양을 막론하고 좀비가 등장했던 수많은 콘텐츠를 살펴보면 좀비로 변하는 이들은 대개 평범한 시민들이었다. 이를 조장했거나 혹은 미리 위협을 감지할 수 있는 사

회지도층들은 저마다의 요새에서 안전을 유지했다. <창궐>이나 <킹덤>과 같은 사극으로 넘어와도 마찬가지이다. 대개 가난하고 힘없는 백성들이 좀비가 된다.

<창궐>과 <킹덤>에서는 작중에서 인간이 좀비로 변하는 현상을 역병으로 지칭했다. 마땅한 치료법도 없이 빠른 속도로 전염되기에 과거 동서양의 역사에서 백성들을 공포로 몰아넣었던 역병, 흑사병과 비견된다고 할 수 있다. 사극 속 속수무책으로 좀비가 되는 백성들의 모습은 과거의 역사에서 굶주림과 열악한 보건, 빈약한 치료시설에 의해 허망하게 목숨을 잃어야 했던 백성들의 비극을 형상화한 것이다.

이것은 현재성을 지니며 오늘날의 수용자들에게 감정의 울림을 전하는 바가 크다. 의학과 과학의 발전으로 질병에 의해 수많은 인명이 목숨을 잃는 일은 줄어들었지만 대신 더욱 강력해진 자연재해와 인위적인 사고, 재난 앞에 시민들의 생명과 안전은 여전히 속수무책으로 방치되고 있는 실정이다. 그리고 이를 살펴야 할 정부나 국가기관은 무관심하거나 무책임하다는 생각을 지울 수 없게끔 만드는 작태들을 많이 보여주었다.

따라서 좀비로 변한 백성들이 관아나 궁궐을 공격하는 장면은 부정하고 부패한 정권이나 집권세력에 대한 민중들의 항거를 오마주한 것이라고 설명이 가능하다.

(4) 국가적 재난을 당리당락에 이용하는 정치인들에 대한 신랄한 고발

<창궐>과 <킹덤>에서는 좀비와 더불어 주인공과 그의 동료들을 괴롭히는 안타고니스트들이 공통적으로 존재한다. 바로 권력을 탐하는 조정의 중신들이다. <창궐>에서는 병조판서 김자준이, <킹덤>에서는 영의정 조학주가 이들을 대표적인 인물이다.

이들은 국가적 재난이라 할 수 있는 좀비의 창궐을 오히려 자신의 정권탈취나 강화의 수단으로 사용한다. <창궐>에서 김자준은 자신의 쿠데타에 좀비를 중요한 소도구로 사용하고자 일부러 좀비를 만들어내는 짓을 저지른다. <킹덤>에서는 세자에게 보위가 넘어가는 걸 막고자 왕을 좀비로 만들고는 자신의 딸인 왕비를 배후조종해 조정을 농단하는 패악을 저지른다. 두 작품 모두 권력자들이 재난을 이용하려다 조기에 수습하지 못해 결국은 국가적인 피해로 확장시키는 우를 범한다.

이 역시 현재성이 발현되는 극적 장치이다. 국가적 재난을 자신들의 당리당락에 이용하는 모습은 오늘날의 정치인들에게서도 쉽게 발견되는 작태들이다. 세월호 사건, 천안함 폭침, 미세먼지, 폭염, 최근의 고성 산불에 이르기까지 야당은 정부와 집권 여당의 무능을 심판하고자 했고 반대로 정부와 여당은 야당이 원활한 정책 집행에 발목을 붙잡는다며 질타를 가했다. 초당적인 자세로 국가적 재난을 극복하지 못해 커다란 피해나 재산상의 손실을 입은 국민들의 모습은 좀비로 변해버린 사극 속 백성들의 다른

모습이다.

따라서 <창궐>에서 좀비에게 궁궐이 유린당하고 그런 좀비들을 물리치고자 저마다 횃불을 들고 궁궐로 향하는 백성들을 모습은 2017년의 촛불시위를 연상시킨다. <킹덤>에서 문경새재를 군사력으로 틀어막으며 경상도 백성들을 포기하는 조학주와 정치인들과 대비되어 좀비와 맞서 싸우려는 세자 이창과 안현 대감에게서는 오늘날 지도자들이 가져야 할 자세나 민중들을 대하는 태도에 대해서 생각해볼게끔 만든다.[4]

4. 맺음말

앞으로도 많은 콘텐츠에서 좀비를 캐릭터로 소비될 것으로 추정된다. 따라서 콘텐츠 속 좀비에 대한 연구도 보다 활발하게 이루어질 것으로 여겨진다. 본고도 연구의 필요성을 느껴 서술했지만 사실 사극에만 초점을 맞추었다는 한계를 지닌다. 그러므로 보다 심도 있는 연구를 위해서는 콘텐츠 전체로 연구대상의 범위를 확장시켜 그 안에서 발견되는 좀비 캐릭터의 등장목적이나 함의를 살펴봐야 한다는 추후 과제가 남아있다.

더불어 동서양의 가치관 차이에서 비롯된 좀비에 대한 접근방식의 차이를 살펴보는 것도 필요하다. 좀비는 인간의 상상력으로 만들어진 캐릭터인 만큼 당연히 그 속에는 좀비를 통해 표출하고자 하는 내적의미가 담겨있는 까닭이다.

참고문헌

- [1] 김민오, 「좀비영화의 시대반영성 연구 : 장르발전사와 뱀파이어 장르와의 비교를 중심으로」, 성균대학교 대학원 석사학위논문, 2014, 66~73쪽. / 장하나, 「좀비서사의 스토리텔링 연구 : 소설, 웹툰, TV드라마를 중심으로」, 단국대학교 대학원 석사학위논문, 2016, 59~62쪽. / 후지타 나오키, 『좀비사회학』, 요다, 2018.
- [2] 송아름, 「괴물의 변화 - ‘문화세대’와 ‘한국형 좀비’의 탄생」, 『대중서사연구』 제19권 2호, 대중서사학회, 2013. / 김경학·이유진·김지혜, 「‘K좀비’ 밭에서 노는 좀비, 남친 좀비, 한복입은 좀비...귀엽고 짱하고 별종이네」, 『경향신문』, 2019.2.18.
- [3] 김경목, 「대흥행 드라마의 조건 : 드라마의 친숙성, 주연배우 지명도, 인터넷 기사 등이 시청률에 미치는 영향」, 『전략경영연구』 제12권 1호, 한국전략경영학회, 2009, 25~54쪽.
- [4] 박형준, 「‘킹덤’ 욕망의 독초가 만든 참상, 처연한 좀비 아포칼립스」, 『로디프』, 2019.2.1.