

괴물과 영웅 사이 - 판타지 드라마의 초능력 인물

김경민*

1. 텔레비전 드라마에 출현한 판타지
2. 초능력 영웅의 현실 구원
3. 영웅과 괴물, 부러움과 불편함 사이
4. 거울로서의 괴물, 거울로서의 판타지

국문초록

본 연구는 한국 판타지 드라마의 여러 모티프 중 초능력을 가진 영웅 인물이 등장하는 드라마(〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘쎈여자 도봉순〉)를 대상으로, 이들은 어떤 모습으로 형상화되고 있는지 또한 이들의 탄생은 대중의 어떤 결핍과 욕망에서 비롯되었는지 살펴보는 것을 목적으로 한다.

세 편의 드라마에서 재현된 초능력 인물들의 공통점은 찬사와 존경의 대상이 되는 전형적인 영웅이 아니라 경계와 소외의 상징인 괴물로 재현된다는 것이었다. 세 편의 드라마는 모두 사법부와 검찰, 경찰과 같은 공적 권력의 한계와 부정을 비판하고 있는데, 초능력 인물들은 자신의 초능력을 활용해 이러한 문제를 바로잡고 약자와 피해자들을 돕는 영웅적 면모를 보인다. 동시에 그들은 우리가 불편해하는 이야기를 하고 누군가는 숨기고 싶어 하는 진실을 드러내는가 하면 ‘정상성’과 ‘당연의 세

* 경남과학기술대학교 교양학부 조교수

계를 향해 문제를 제기한다. 이런 점 때문에 이들은 괴물로 취급되고 소외된 것이다. 현실의 문제와 욕망을 해결하고자 영웅을 소환했지만 그들로 인해 우리 사회의 결핍과 모순을 확인하게 되는 이러한 모습은 현실의 억압된 욕망을 표출하지만 그러한 욕망을 충족시키기 위해 현실을 비판하고 전복하는 판타지의 속성과 닮아 있음을 확인할 수 있었다.

본 연구를 통해 판타지의 전복적인 특징과 함께, 그러한 속성이 텔레비전 드라마라는 매체의 특성과 결합되었을 때의 한계 또한 확인할 수 있었다. 그간 한국 텔레비전 드라마에서는 소원했던 장르이자 최근 활발하게 제작되고 있는 장르인 판타지에 주목했다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있으며, 이후 더 세분화되고 다양화된 판타지 드라마를 연구하는데 있어 많은 과제를 제시했다는 점 또한 본 연구의 의의라 할 것이다.

(주제어: 판타지, 텔레비전 드라마, 〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘센 여자 도봉순〉, 괴물, 영웅)

1. 텔레비전 드라마에 출현한 판타지

2010년 이후 제작된 한국 텔레비전 드라마에서 주목할 만한 양상 중 하나는 이른바 판타지의 유행이다.¹⁾ “근대 서사가 판타지에서 미메시스

1) 독자와 주인공의 망설임을 핵심요소로 꼽으며 판타지를 설명하는 토도로프(츠베탕 토도로프, 『덧없는 행복-무소론·환상문학서설』, 이기우 역, 한국문화사, 1996, 123-141쪽)를 비롯해 판타지를 사회적 맥락 안에서 생산되고 사회적 맥락에 의해 결정되는 것으로 보고, 결핍과 부재, 상실을 추구하는 욕망에 관한 문학으로 판타지를 규정한 로즈마리 잭슨(로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 11-12쪽), 판타지를 사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적 이탈로 규정하는 캐서린 홈(캐서린 홈, 『환상과 미메시스』, 한창엽 역, 푸른나무, 2000, 45-53쪽)의 정의까지 많은 이들이 판타지를 설명한 바 있다. 이들의 논의가 주로 판타지의 속성을 설명하는 것이라면, “비현실적이지만 자연스러운 이야기”인 과학소설과 달리 “비현실

로의 변화였다면, 탈근대의 오늘날에는 서사를 비롯한 각종 문학과 예술, 문화 영역에서 근대적 미메시스의 영토를 벗어나고 경계를 허물고자 하는 다양한 시도들이 확산되고 있는 추세다. 그 결과 과거의 환상적 요소가 부흥하고 새로운 생명력을 얻고 있다.”²⁾ 텔레비전 드라마 역시 이러한 변화의 흐름에서 예외일 리 없었다. 영화나 소설에 비해 “일상성을 미학적 기반으로 삼는 텔레비전 드라마”³⁾의 특성상, 텔레비전 드라마에는 그동안 상대적으로 판타지적 요소가 개입될 여지가 많지 않았다. 게다가 “리얼리즘 강박에 사로잡혀 있던 한국 문화의 분위기 때문에 현실에 있음직한 이야기를 ‘그렇듯하게’ 보여줌으로써 극적 환상을 조장해야 한다”⁴⁾는 불문율이 강하게 작용한 탓에 한국 텔레비전 드라마에서 판타지는 오랫동안 소외되어 왔던 것이 사실이다.⁵⁾

적이고 초자연적인 이야기”(복거일, 『복거일의 세계환상소설사전』, 김영사, 2002, 24쪽)라는 복거일의 설명은 다른 장르와 구분되는 판타지의 개념을 정리한 것이라 할 수 있다.

- 2) 오세정, 『신화, 판타지, 팩션의 서사론과 가능세계』, 『한국문학이론과 비평』 제47권, 한국문학이론과 비평학회, 2010, 435쪽.
- 3) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 110쪽.
- 4) 백경선, 『한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 의의』, 『한국문예비평연구』 제58호, 한국현대문예비평학회, 2018, 216-217쪽.
- 5) 이런 특성은 영화에서도 다르지 않게 나타난다. 김청강은 판타스틱 장르로 알려진 공포, SF, 판타지 장르가 하위문화로서 주류 영화에 비해 미적으로나 대중적으로 그다지 환영받지 못한 장르 편식의 원인으로 한국의 근대 식민지-전쟁-분단-냉전 등을 거치면서 환상성이 살아남기에는 너무나도 척박한 시공간을 지니고 있음을 첫 번째로 꼽는다. 제 1세계 국가가 그리는 환상적 공간을 그려내기에 한국의 토양은 척박할 수밖에 없으며, 따라서 미국이나 영국의 판타지 영화와 한국의 판타지 영화가 형식적으로는 비슷할 수 있으나 그 내용이 비슷하기는 어렵다고 말한다. 여기에 판타지를 구현할 수 있는 기술력의 부재와 기술력으로 무장한 외국의 판타지 영화와 드라마에 대항하기 어려웠던 점도 그 요인으로 꼽고 있다.(김청강, 『교차하는 환상영화: ‘이생망’과 모바일 판타지』, 『뉴미디어 시대, 장르의 재발견: 2019년 대중서사학회 기획 학술대회 자료집』, 대중서사학회, 2019, 107쪽 참조)

텔레비전 드라마의 이러한 태생적 속성뿐 아니라 드라마 제작 환경 역시 다양한 판타지적 요소가 충분히 재현되지 못하는 데 중요한 이유로 작용했다. 박노현은 한국의 텔레비전 드라마에서 오랫동안 판타지를 찾아보기 힘든 이유로 생산과 소비에 관한 두 가지 요인을 꼽는다. 판타지적 세계와 사 을 시 각적으로 그럴듯하게 표현하기 위해서는 상당한 수 의 분장과 과, 세 등이 요하다는 생산적 면에서의 요인과 영화와 리 일상적 시공간에서 시 되기 때문에 고도의 입과 중이 요한 화면보다 상대적으로 보기에 용이한 시의적 화면이 되는 드라마 소비 환경의 특수성이 그것이다.⁶⁾ 리얼리즘 관습이 유희 고했던 한국 사회 특유의 분위기와 텔레비전 드라마만의 특수한 생산, 소비 환경 등의 요인으로 인해 오랫동안 한국의 텔레비전 드라마와 판타지는 소원한 사이였던 것이다.

이러한 고한 관습이 바 기 시작한 것이 2010년대다. 2010년대로 아들면서부 “환상은 한국 텔레비전 드라마의 흐름을 설명하는 중요한 키 드 중 하나기⁷⁾ 되었을 정도로, 텔레비전 드라마에서도 판타지적 요소가 가미된 작 들이 많이 아지기 시작했다.⁸⁾ 2010년대를 중 으로

6) 박노현, 『한국 텔레비전 드라마의 환상성』, 『한국학연구』 제35호, 인하대학교 한국학연구소, 2014, 323-333쪽.

7) 백소연, 『OCN 수사드라마에 나타난 ‘환상’의 의미』, 『한국극예술연구』 제55호, 한국극예술학회, 2017, 284쪽.

8) 김강원 역시 한국 판타지 드라마 흐름의 새로운 분기점이 되는 시점을 2012-2013년으로 꼽는다(『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 107쪽): 이런 변화가 나타난 배경에는 다양한 요인이 있겠지만 그 중 하나로 케이블 방송과 종합편성채널들이 텔레비전 드라마 제작에 본격적으로 뛰어들면서 텔레비전 드라마의 공급과 수요가 급증했고, 자연스럽게 소재와 영역이 확장된 점도 지적할 수 있다. 제작 규모 또한 급속도로 커져 비현실적 요소를 다룬 판타지 드라마가 증가하는 변화를 가져왔다는 것이 허은의 설명이다. (허은, 『판타지 드라마 스토리텔링의 특성』, 『커뮤니케이션 과학』 제31권 1호, 고려대학교 정보문화연구소, 2015, 9쪽)

한국 텔레비전 드라마에 나타 판타지 양상을 개 한 경 은 당시 드
라마에 나타 주요 판타지 모티프를 ‘시간 공간 체 인간 역사라
는 다 가지로 유형화하고, 이를 다시 13가지의 하위 모티프로 세분화했
다.⁹⁾ 경 의 의에 르면, 이 다 가지 상위 모티프 중에서도 유 히
되었던 것은 타 (Time-Slip)이나 타 리프(Time-Leap) 등의 시
간 여행이나 환생 등을 주요 설정으로 하는 ‘시간’ 모티프와 초능력인간이
나 반/비인간을 주인공으로 하는 ‘인간’ 모티프다.¹⁰⁾ 특히 초능력과 같은
판타지적 요소를 비현실적 인물이 한국 텔레비전 드라마에 유 히
자주 등장했는데, 이는 다른 소재의 판타지의 경우 판타지적 시공간을
시각적으로 구현하는 데 대한 현실적 제약이 많기 때문이다. 그에 반해
현실의 시공간에 존재하는 판타지적 인물의 이야기는 제작 환경이라는
현실적 제약을 중 의 서사전 으로 극복할 수 있기 때문에 한국
의 텔레비전 드라마에서 특히 더 되어 왔다.¹¹⁾

경 의 의에 르면 ‘인간’ 모티프는 다시 인간형에 해당하는 ‘초
능력자’ 모티프와 반/비 인간형에 해당하는 ‘상상 존재’ 모티프로 구분된
다.¹²⁾ 물 반/비인간형 중 대부분이 초능력을 지니고 있다는 점에서
‘인간’ 모티프에 해당하는 모든 인물은 초능력이라는 합을 는다.

9) 2010년대 이후 한국 텔레비전드라마에 나타난 판타지의 유형과 각각이 지니는 의의
에 대해서는 백경선의 논의에 상세하게 나와 있다.

10) 김강원도 자신의 논의에서 한국 텔레비전 드라마에서 가장 두드러지게 나타나는 특
징으로 ‘시간’과 함께 ‘초능력’, 즉 ‘인간’ 모티프를 꼽고 있다. (김강원, 『판타지 드라
마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한국언
어문화학회, 2018, 107쪽)

11) 김강원, 『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문
화』 제66호, 한국언어문화학회, 2018, 107쪽.

12) 이후 ‘인간’ 모티프에 대한 설명은 백경선의 앞선 논의(『한국 텔레비전드라마에 나타난
판타지의 유형과 의의』, 『한국문예비평연구』 제58호, 한국현대문예비평학회, 2018)를
참고한 것임을 밝혀두는 바이다.

초능력은 판타지적 요소를 다 고 있으면서도 현실의 서와 법 을
게 벗어나지 않는 위 내에서 개연성을 구 하기 때문에 현실 세계와
이 이 많지 않다는 점에서 오랫동안 리얼리즘의 강박에 사로잡혀 있
던 텔레비전 드라마 시 자들에게 하게 다가 수 있는 모티프라는
특성이 있다.¹³⁾ 그 중에서도 인간형의 초능력자들은 일상의 시공간에서
일반인과 다름없는 모습으로 형상화되기에 리얼리즘의 세계와 판타지
세계의 경계에 인 인물이라는 점에서 더 흥미로운 대상이라 할 수
있다.¹⁴⁾ 본 연구는 이런 특수성이 반영된 한국 판타지 드라마에서 상대
적으로 많은 비중을 지하고 있는 ‘로우판타지’,¹⁵⁾ 그 중에서도 현실과
판타지의 경계 에 여 있다고 할 수 있는 초능력자 인물을 모티프로
하는 텔레비전 드라마에 중하고자 한다.

초능력 인물에 대해 의한 기존 연구들의 공통된 분 내용 중 하나
는 이런 인물의 상당수가 성 인물이며, 그들은 로 서사 내의 ‘ 자 ’
으로서의 역할에 그 는 경우가 대부분이라는 것이다.¹⁶⁾ 그러나 적

13) 백경선, 『초능력자 남성 주인공과 멜로드라마 캐릭터의 확장』, 『한국극예술연구』 제 61호, 한국극예술학회, 2018, 307쪽.

14) 반/비인간형의 인물의 경우 인간형 초능력자와 달리 현실 세계에서만 활동하지 않는다. 이들은 상황과 필요에 따라 다른 시공간의 세계로 자유로운 이동을 하는데, 가령 〈쓸쓸하고 찬란하神 도깨비〉에서의 도깨비와 저승사자, 〈별에서 온 그대〉의 외계인은 전생이나 400년 전 세계로의 시공간 이동을 비교적 자유롭게 한다는 점에서 인간형 초능력자가 등장하는 경우에 비해 좀 더 판타지적 특성이 두드러진다고 할 수 있다.

15) 판타지는 크게 ‘하이판타지(high fantasy)’와 ‘로우판타지(low fantasy)’로 나뉘는데, 하이판타지는 이차 세계(secondary world)를 무대로 삼는데 반해 로우판타지는 현실 세계를 무대로 삼는다는 점에서 차이가 있다.(복거일, 『세계환상소설사전』, 김영사, 2002, 36-37쪽)

16) “남성 주인공의 초능력은 오직 사랑을 위해 발휘되고 공적 영역으로 확산되지 않는다”(백경선, 『초능력자 남성 주인공과 멜로드라마 캐릭터의 확장』, 『한국극예술연구』 제61호, 한국극예술학회, 2018, 323쪽): “멜로장르의 드라마투르기를 초능력이라는 판타지 모티프와 결합하여 효과적인 대중적 서사로 구현해내고 있다”(김강원, 『판타지 드라마 〈너의 목소리가 들려〉의 장르 혼종 양상 연구』, 『한국언어문화』 제66호, 한

으로 힘을 가지고 태어 괴력소 가 주인공인 〈힘센여자 도봉순〉을 비롯해 후각을 시각으로 전환하는 초능력을 지 인물들 그 〈새를 보는 소〉, 신을 보는 능력을 가진 여성 인물이 등장하는 〈주군의 태양〉 등 여성 초능력자 인물이 등장하는 드라마도 적지 않다. 는 점에서 성 주인공만을 중 으로, 그리고 로 서사의 문법으로 이야기 전체를 해 하는 기존 연구의 시각은 분명 한계를 지 다. 본 연구는 초능력자 인물을 모티프로 하는 판타지 드라마가 로 서사 문법에 혀 있다는 기존 의의 편 을 기 위해 성 초능력자와 여성 초능력자 모두를 살펴 수 있는 드라마 세 편(〈너의 목소리가 들려〉, 〈당신이 잠든 사이에〉, 〈힘센여자 도봉순〉)¹⁷⁾을 대상으로, 초능력 인물의 탄생은 어떤 사회적 경에서 비롯되었으며 스 상에서 이들의 존재가 의미하는 것은 인지를 살펴보고자 한다.

2. 초능력 영웅의 현실 구원

이 편의 력에 시 려 여자가 있다. 결국 그 는 의 피아노 연주회장에서 수많은 사 들이 보는 에서 러진다. 러진 그

국언어문화학회, 2018, 119쪽): “그(〈별에서 온 그대〉의 초능력 남자 주인공)가 이 시대 여성들이 육체적, 사회적, 정서적인 관점에서 꿈꿔온 욕망에 남김없이 부합된 인물이라는 점”(박은아, 『TV드라마 속 남성 캐릭터 연구: 〈별에서 온 그대〉 인물을 중심으로』, 동국대학교 석사학위논문, 2016, 95쪽) 등이 초능력 인물을 멜로서사로 분석한 대표적인 논의들이다.

17) 〈너의 목소리가 들려〉 방송기간: 2013.6.5.~2013.8.1.(총18부작/SBS) 연출: 조수원, 신승우, 각본: 박혜련 〈힘센여자 도봉순〉 방송기간: 2017.2.24.~2017.4.15. (총16부작/JTBC) 연출: 이형민, 극본: 백미경 〈당신이 잠든 사이에〉 방송기간: 2017.9.27.~2017.11.16. (총32부작/SBS) 연출: 오충환, 박수진, 극본: 박혜련

의 라우스에는 자 구두 발자국이 가 혀 있다. 함께 있던 그 의 편은 구두 발자국을 가리며 자신의 결 을 주장하기에 급급하다. 전형적인 가정 력 사 이다. 이런 상 에 한 이들에게 대부분의 사 들은 경찰에 신고해서 범의 도 을 으라고 한다. 누군가의 행으 로 인해 피해자가 되었을 때 경찰이나 법을 찾아 도 을 하는 것이 당연하고 상 적인 대 이라고 고 있기 때문이다. 그러나 현실은 그러한 당연의 세계가 아니었다. 피해자가 을 원해야 행 가 성 된다는 하기 어려운 법의 리와 그러한 법의 허점을 이용해 피해자인 아내로부 합의서를 아 분에 편은 을 지 않았고, 그 게 가정 력은 계속된 것이다.

드라마 <당신이 잠든 사이에>에 나오는 에피소드 중 하나다. 극중 소 (가정 력 피해자의)은 합의서 한 장으로 가정 력이 마되고 또 다시 반복되는 상 을 보며 부조리한 사법 제도에 불신을 다. 검사에게 도 을 해보라는 주변 사 들의 제안에 소 은 “검사는 하 고 변 사는 영 하다”는 로 법과 검사에 대한 강한 불신을 드러내며 인 에서 ‘존속살인’, ‘ 산가리’와 같은 어를 찾아본다. “법은 고 주 은 늘 가 더라구”라는 그 의 기력한 법을 대신해 자신 이 직 사적 복수를 행하려는 것이다.

<당신이 잠든 사이에>와 <너의 목소리가 들려>, <힘쎈여자 도봉순>은 이 법을 비롯한 공적 권력이 제 역할을 못하고 정의가 부재한 상 을 다 고 있다. <힘쎈여자 도봉순>에서 드라마 전체를 관통하는 중 사 은 연 사 이다. 도봉동 일대에서 고 마른 여성만 라 하는 사 이 아 일어나지만 경찰은 속수 이다. 여 의 부 을 의 해 제대로 사 수사에 중하지 못하는가 하면, 경찰조직 내부의 권력다 으로 수사가 지연되거나 오히려 인 에 당하는 등 드라마 내에서

그러지는 공적 권력은 기력하고 능한 모습 그 자체다.

반면 〈너의 목소리가 들려〉와 〈당신이 잠든 사이에〉는 법원이 주된 이야기 공간이며 변사, 검사 등이 주요 등장인물인 만, 검사와 변사로 대표되는 사법 권력의 기력하고 부한 모습을 적나라하게 보여준다. 〈너의 목소리가 들려〉의 경우 중사는 우연히 살인사 현장에 목격한 성이 자신의 때문에 유를 고은 국의 박에게 시리고, 그런 성을 지주려는 초능력 소년 수하의 이야기다. 그러나 주요 인물들이 변사와 판사, 검사인만 이사 외에도 다양한 에피소드가 등장한다. 검사와 판사의 편에 라 기소와 판결이 이어진 이 형제 살인사과 불충분한 거에도 불구하고 아내를 인살인으로 려 형을 살아야 했던 중사는 사법부와 검찰의 부정과 한계를 보여주는 전형적인 것들이다. 한편, 오발된 때문에 억한 누명을 어성의 상과 을 당하는 구를 실문에서 어다 제한 의를 고 있는 성 의 상, 그리고 지는 노인이 도 으로 내 상 을 다 에피소드는 모두 사회적 약자에 대한 우리 사회의 인과 편 을 보여 다. 법이 사회적 약자들의 편에 있지 않으며, 억 함과 분노는 고스 히 피해자의 으로 지는 이런 상 은 정의가 결핍된 사회의 적나라한 모습이다.

〈당신이 잠든 사이에〉 역시 주요 인물들이 검사와 경찰, 기자로 설정된 만 다양한 사 과 등이 다 진다. 서 급한 가정 력 사 을 비롯해 보 을 노리고 동생을 살인한 사 과 유명 양 수의 사망사, 유명 작가이자 수의 제자 살인사, 그리고 검사의 거조작과 그것을 은 하기 위한 또 다른 살인사 등이 그려진다. 이 사 들의 중에는 자신의 이 을 위해서라면 어떤 일도 마다하지 않는 변사 이유 이 있는데, 거조작과 박, 전관예우, 여 조작 등 그가 지른

행은 모두 법의 한계와 모순을 용하는 법조계의 못된 관행과 비리를 보여 주는 공통점이 있다. 이뿐만 아니라 수사와 기소 권한을 오용하고 보신주의와 이기주의에 있는 검사들의 모습과 이들을 시하고 제해야 할 이 있으면서도 이를 시하고 으로 일관하는 기력한 의 모습이 함께 로된다. 이 드라마에서도 검사와 변 사, 기자의 못된 관행과 이기 으로 피해를 보는 이들은 상 힘없고 가 한 사 들이다.

이 듯 세 편의 드라마는 모두 사법부와 검찰, 경찰 등으로 상징되는 공적 권력의 한계와 부정을 비판하고 있다. 이때 제 역할을 다 하지 못한 공권력으로 인해 억 한 피해자가 되는 이들은 제나 사회에서 소외되고 제된 약자들이다. 누구보다 법과 공권력의 보 를 아야 할 이들이 실상은 가장 제되고 는 부당한 상 인 것이다. 정의가 부재하고 공권력에 대한 신 가 너진 이 문제적 상 에서 권 징 을 기대하고 정의를 원하는 대중의 욕망은 날이야기에나 나 법한 영웅을 소환하기 시작한다. 현실 세계에서 권 징 을 실현하고 정의를 구현하는 것은 전통적으로 법과 공권력의 역할이다. 라서 이들이 제 기능을 못하거나 오히려 부정에 장설 때는 그것을 해결할 현실적 법이 요원하다. 그 서 등장한 것이 바로 영웅인 것이다. 그것도 이러한 현실 세계의 한계를 가뿐히 극복할 수 있는 ‘초현실적’ 능력을 가진 영웅이 바로 그들이다.

서 인용한 가정 력 사 에서 소 이 “검사는 하고 변 사는 영 하다”며 법을 불신하고 사적 복수를 계 한 것은 자신의 아 지가 이전에도 여러 불기소 분을 은 전력이 있기 때문이다. 또 한 가정 력 사 이 일어나고 재찬이 그 사 을 다시 살펴보 다고 하자 부장검사는 대중 리하라고 지시하고, 이전에 불기소 분을 내

검사 또한 자신의 _____에 후회하지 않는다고 _____한다. “정의와 인권을 바로 세우고 힘없고 소외된 사람들을 보는 _____한 검사”가 되 _____다며 _____서하고 검사가 된 이들이 마주하는 현실은 기소율로 검사의 능력을 재 _____하는 관행과 _____적이고 경직된 조직문화 그리고 상사의 일 _____적인 명 _____이다. 검찰 조직 내에서는 이런 관행에 _____서 행동하는 것부 _____가 _____지 않은 _____일 수 _____에 없다. 게다가 결정적 _____거인 _____진 _____서를 조작하고 피해자를 찾아가 _____박을 하는 변 _____사유 _____의 _____행 _____지 _____더해 _____재찬은 피의자 _____박 _____모를 기소하는 것조 _____지 않다. 이러한 현실적 _____관을 극복하는데 도 _____을 주는 것이 바로 주인공들의 초능력이다. <당신이 잠 _____든 사이에>의 세 주인공은 모두 자기 _____은 서로에 관한 예지 _____을 _____는 초능력을 가지고 있다. _____주, 재찬, 우 _____은 이런 초능력을 발 _____해 자신들의 문제는 물 _____이고 다른 사 _____들의 불행 _____지 _____으려고 노력한다. _____박 _____모의 기소를 _____두고 _____주와 우 _____은 각각 다른 결 _____의 예지 _____을 _____는데, 재찬은 두 사 _____의 _____중 기소하는 것으로 결 _____이 _____나는 우 _____의 _____대로 수사를 진행하고, 그 결과 _____박 _____모의 자 _____을 _____고 기소에 성공한다. _____보 _____을 노리고 동생을 살해한 강대 _____사 _____에서도 법은 _____인의 _____를 _____히고 그에게 _____분의 _____을 내리기에는 한계가 많았다. _____음부 _____강대 _____는 변 _____사유 _____을 찾아가 _____거 _____의 _____을 내 _____으며 자신이 동생을 _____였다고 _____어 _____는다. _____인의 자 _____을 통해 검사가 공소장에 명시한 _____통 사고가 아니라 _____산거리로 살해한 사실을 _____게 된 유 _____은 공소사실 전부를 부인하고, 결국 사망시간 불일 _____로 강대 _____는 _____를 _____고 _____는다. _____미리 _____예 _____하고 수사를 한 검사의 _____못이지 자신은 변 _____사로서 자신의 일을 했을 뿐이라는 유 _____의 _____은 법의 허점과 검사들의 _____못된 수사 관행을 또 한 _____적나라하게 고발한다. 이 _____게 _____려 _____강대 _____는 자신의 _____의 _____하는 여동생과 _____주 _____지 _____이려하는데, 이 위기의 순간에 _____주를 구

하러 재찬이 나타나는 것 역시 초능력 분이다. 재찬은 주에게 위
에 하는 상 이 오면 에서 미리 수 있게 시간과 장소를 해 라
고 부 한다. 이후 재찬의 에 나타 주가 자신이 위 에 한 장소
와 시간을 려 분에 재찬은 주를 구하러 수 있었던 것이다.
이 듯 <당신이 잠든 사이에>에서 법의 허점을 용해 제대로 지
못한 이들에게 정당한 대가를 르게 하고, 피해자를 구할 수 있었던 것
은 모두 재찬과 주, 우 의 초능력 분이다.

<너의 목소리가 들려>에서도 역시 법의 모순과 한계를 극복하고 보
하는 것은 수하가 가진 특 한 능력 분이다. 이 형제 살인사 에
피소드는 모습이 같아 구분하기 힘든 이 형제가 살인사 의 인
으로 지목되고, 형과 동생은 서로를 인으로 지목하며 자신의 를 부
인하는 내용이다. 이 사 에서도 사법적 정의는 히 너진 상태로
그려진다. 검사는 중 누가 살인 인지 확신이 없다는 이유로 형제 모
두를 공동정 으로 기소하고, 판사 역시 다는 이유로 검사의 기소
에 라 이들을 공 으로 판결하려고 한다. 사 의 진실과 역 한 피해
자의 생에 대해서는 전혀 관 도 없는 모습이다. 이런 상 에 가로
혀 해하던 성은 수하에게 도 을 하는데, 법정에서 이의
속마음을 은 수하는 이 공동정 이라는 사실을 려 다. 이
동생의 변 를 아 그의 를 주장하던 성은 수하의 을 고 자
신이 음을 인정하고 이 사 을 다시 조사하여 결국 형제 이
모두 을 를 수 있게 한다.

<힘센 여자 도봉순>에서도 현실에서는 상상하기조 힘든 주인공의
초능력 분에 사 이 해결되는 상 이 그려진다. 은 여성을 대상으
로 한 사 이 아 일어나지만 경찰은 속수 이고, 이때 구
경 이 된 사실을 게 된 봉순은 자신이 직 을 찾아 나

다. 자 힘으로 의 은신 를 찾아 된 여성들을 구한 봉순은 의 계 에 속아 시한 탄이 에 이는 위기에 하기도 하지만 특유의 초능력을 발 해 그 상 을 벗어나고 결국 도 체 한다. 그뿐만 아니라 어 이나 노약자 등 약한 사 들을 괴 히는 조직 력 들을 징하거나 사고 위기에 한 사 들을 구하는 등 봉순이의 괴력 은 제나 약한 사 들을 돕는데 사용된다. 이 듯 드라마 속 영웅들은 초능력이라는 판타지의 힘을 려 현실 세계에서 게 해결되지 않는 문제들을 어나간다. 초능력을 발 해 경에 한 사 들을 구하고 사회 정의를 구현하는 이러한 모습은 정의가 부재한 사회에서 대중이 원하고 기다 던 전형적인 영웅의 모습이다.

3. 영웅과 괴물, 부러움과 불편함 사이

여기 지는 전통적인 영웅 이야기 속 영웅의 모습과 다르지 않다. 그러나 영웅 이야기에서 영웅을 바라보는 사 들의 일반적인 시 은 존경 과 찬사, 사로 가 한 반면, 텔레비전 드라마에서 영웅과 같은 활약을 괴력소 봉순과 예지 을 는 재찬, 주, 우 , 타인의 마음을 을 수 있는 수하를 향하는 주변 사 들의 시 은 영웅들을 향한 기존의 그것과는 사 다른 모습이다. 일 이들은 영웅에게 주어지는 찬사와 존경은 한 일상생활조 제대로 누리지 못한다. <당신이 잠 든 사이에>에서 주는 자신과 가족의 음을 시하는 예지 을 고 나서부 다가 불행한 미 에 대한 두려 으로 정상적인 일상생활을 하지 못한다. 자신의 음을 시하는 때문에 그 계도 아하던 기 자 일을 그만두는가 하면, 타인의 불행을 으려고 과도한 행동을 하다

미 사 으로 취급 기 일 다.

또한 에서 사고가 일어날 것을 예지하고도 아 지를 지키지 못하고
게 했다는 사실에 과 미안함에 시 리며 살아간다. “이런
는 게 다. 전생에 나라를 아 었나 싶기도 하고..”(《당신이 잠든 사
이에》, 9회)라는 주의 두리는 분명 영웅의 모습과는 거리가 어 보
인다. 주뿐 아니라 예지 을 는 다른 주인공들 역시 “ 당신 안
습니다. 기 어서... 으면 구해야 되고 살려야 되니 . 못 구하면
자 해야 하고..”(《당신이 잠든 사이에》, 3회)라는 재찬의 다른
사 을 지 야 한다는 강박에 시 리면서 살 수 에 없다. “ 날을 미리
수 있으면 복이 구나 생각한 적이 있었다. 그러나 그 복은 물
의 설레 을 아가고, 도전의 의지를 어 리고, 망의 불 를
다. 바 수 없는 미 , 정해 있는 날, 그것은 망의 또 다른 이
름이며...”(《당신이 잠든 사이에》, 24회)라는 이들에게 미 를
수 있는 초능력은 일상의 한 행복마 전히 누 수 없게 하는
불행의 대상일 뿐이다. 자신은 물 이고 타인의 불행한 미 에 대한 두
려 과 공 를 함께 안고 살아가야 하는 이들의 운명을 보면 이들에
게 주어진 초능력이 결 반가운 것만은 아니다.

더 나아가 이들은 괴물로 취급 아 소외되고 거부당하기도 한다. 아
지가 은 후 고모부에게 진 어 수하는 자신의 존재를 아
했던 고모부가 수하에게 상당한 유산이 상속된 사실을 고 아하는
속마음을 고는 자신에게 더 많은 유산이 있다고 한다. 그 순간 자신
의 속마음이 들 사실을 고 당 한 고모부는 어 수하를 보며 ‘괴물’
같다는 생각을 한다. 고모부의 이런 속마음 지 은 어 수하는 “
괴물 아니에요”라고 해보지만, 그럴수 고모부는 더 라고 당 하
며 자신의 속마음을 는 수하를 가 이오지 라며 어내고, 급기야

이공원에 리기 지 한다. 수하가 괴물로 취급 는 것은 이때만이 아니다. 오랫동안 찾아 매다 만 성으로부 도 괴물 취급을 는 다. 성 의 를 주장하는 수하에게 성은 를 입 할 거를 요 구하고, 이에 수하는 자신의 초능력을 입 하기 위해 성의 속마음을 고 그대로 한다. 수하의 다른 능력을 게 된 성이 음으로 보 인 반 역시 어 시 고모부가 보인 그것과 다르지 않았다.

: . 200 ,
 100m 9 .
 : , .
 : .
 .(< >.1)

성 역시 수하를 괴물로 여기며 그를 피하려고 한다. 타인의 속마음을 는 능력은 들과 그 조 다른 모습일 뿐 자신은 괴물이 아니라 며 변해보지만 성이 보이는 반 은 여전히 하다. 그뿐만 아니 라 성은 수하의 그런 능력이 성 의 를 입 하는데 조 도 도 이 되지 않으며, 오히려 미 사 취급을 을 것이라고 수하의 특 한 능력을 시해 다.

자신의 능력을 인정 기는 부정당하거나 숨기며 살아야하는 신 세는 봉순도 다르지 않다. 봉순은 그대로 ‘힘이 다’는 이유만으로 괴물로, 비정상으로 취급 는다.

. (...)

. (...)

. (...)

.(< >, 1)

조상으로부 물려 은 다른 재주 예도 불구하고 봉순이 자신의 특 한 능력을 숨기고 사는 이유는 세상의 구경거리, 괴물이 되지 않기 위해서다. 전통적으로 힘은 성성의 상징이었고, 또 그러해야만 했다. 라서 여성이 성성의 상징인 힘을 가지는 것은 예외적인 사 일 뿐 아니라 어떤 이들에게는 불편하고 성가신 일이기도 했다. 그 게 자 신의 특 한 능력을 숨기며 살던 봉순이 자신의 힘을 더 숨 야했던 결정적인 계기는 사 하던 국두로부 “ 하늘하늘한 스모스 같은 여자가 아 지 주고 싶게”(〈힘센 여자 도봉순〉, 4회) 을 고서 다. 이후 봉순은 자신의 능력을 숨 수에만 수 을 는 등 ‘여자다운’ 모습으로 살려고 다. 하늘하늘한 모습으로 성의 보 를 아 야하는 것이 우리 사회가 요구하는 전형적인 여성상이며 ‘정상’을 가 하는 기 이라고 했을 때, 힘센 여자 봉순은 분명 여기서 벗어 모습, 비정상적의 괴물일 수 에 없다.

이 듯 한국 드라마 속 초능력 영웅들은 찬사나 동경의 대상이 아니 라 오히려 괴물이나 비정상적으로 취급 아 소외되고 제되는 존재로 그려진다. 그 다면 이들은 ‘괴물’이 되었는가? 일반적으로 ‘괴물’은 불편하고 한 존재를 비유하는 이다. 이때 불편하고 한 정을 유발하는 전제는 그 사회가 정해 은 ‘정상성’이다. 정상의 주 에 함되지 않는 이 적인 것들을 우리는 ‘괴물’이라 부르는 것이다. 그

리고 '비정상'으로 정된 괴물들을 경계하고 두려 하며, 더 나아가 그것들을 소외하고 제하는 것이다.

사실 이들을 괴물로 만든 것은 이들이 가진 비현실적인 능력이 아니다. 설고 이 적인 것에 대해 경계하고 거부하는 것은 인간의 본능이다. 그것이 개인 은 공동체의 확고한 음과 , 관습과 문화, 안한 일상, 기 권을 형성하는 가 체계를 위 하거나 부정한다고 때는 더 강하게 제하고 경계하려 한다. 라서 우리는 다수의 행동을 부정하고 비판하며 그와 '다른' 과 행동을 하는 이들을 비정상으로, 괴물로 정하여 제하고 경계하는 것이다. 드라마 속 초능력 인물들이 괴물로 취급 는 것 또한 이 때문이다. 사 들이 그들을 괴물로 정하는 것은 그들이 가진 초능력 자체가 설고 기이해서가 아니라 그 힘이 작용하는 향이 두 고 불편하기 때문이다.

봉순이 자신의 특 한 능력을 숨기며 살아야 했던 이유는 '힘센 여자'라는 기 가 우리 사회에서는 오 관습과 기에 대한 도전의 의미로 해 되기 때문이다. 성은 보 해야 할 존재, 여성은 보 아야 할 존재라는 것이 오랫동안 당연하게 아 들었던 관습이었다. 하지만 '힘센 여자' 봉순은 살해 박에 시 리는 게 회사 대표 의 경 원으로 취 직해 성인 을 보 하고 위 으로부터 그를 지 주며 이런 관습을 보기 게 다. 그러나 여전히 많은 사 들은 이 상 을 이력서를 는 이 어지던 수 봉순이 자신의 특기를 발 할 수 있는 일자리를 찾아 취 에 성공한 스토리로 보는 것이 아니라 국두가 보인 반

도 안 되는 이상한 일로만 취급한다. 오랫동안 여성은 의 대상이 될 정도로 약하고 결핍된 기 었을 뿐 누군가를 보 하고 지키는 존재가 아니었기 때문이다. 그리고 같은 이유로 여성은 성과 사회의 보 와 가르 을 고 라야 하는 존재여야 했다. 여성운전사가 운전

이 서 다는 이유로 성운전자로부 일 적으로 모욕을 당하는 상 , 현실에서라면 대개 피하거나 당하고 있을 수 에 없는 이런 상 에서 봉순은 성운전자를 힘으로 보기 게 제압해 리면서, 여성은 성에게 가르 이나 도 을 는 존재라는 고정관 을 또 한 통 하게 역전해 다. 정상적인 여성상을 벗어 봉순의 이런 예외적 행동이 기성의 관습에 해 있던 사 들에게 편하고 자연스러 보일 수만 은 없다.

한편 <너의 목소리가 들려>에서 수하가 사 들에게 불편한 존재, 괴물로 취급 는 이유는 타인의 속마음을 는 그의 능력으로 인해 들키고 싶지 않은 자신의 부와 위 이 드러나기 때문이다. 도연에게 “

고도 인정 안 하고 우기는 너 같은 인간이 문제야”라고 아 인 성은 자신도 도연과 같은 실수를 지른 사실을 게 되자 음 에는 이를 부인하려고 한다. 그러나 성의 이런 속마음은 이내 수하에게 들키고 마는데, 자신의 부 러운 부를 들 성에게 수하는 분명 불편한 존재일 수 에 없다. 고아가 된 조 를 아 키우는 한 사 인 것 보이지만 사실은 수하가 물려 은 유산이 목적이었던 고 모부에게도 수하의 초능력은 숨기고 싶은 자신의 이기 을 드러내는 거

한 존재일 뿐이다. 이 듯 타인의 속마음을 는 수하의 초능력은 누구나 숨기고 싶어 하는 인간의 부정적인 모습들, 가 자신의 욕 때문 에 타인의 불행이나 고통을 모른 하는 이기적인 모습이나 양 있는

하지만 사실은 속물적이고 위 적인 모습들을 적나라하게 드러내기 때문에 불편하고 성가신 것일 수 에 없다. “날 구해 동아 인 았는데 내 발목을 잡는 이었어”라는 성의 , 사 들은 영웅의 초능력이 자신의 이 이나 성공을 위한 것일 때는 찬사를 보내지만, 그것이 자신의 부를 드러내는 것일 때는 괴물로 정하고 리한다.

〈당신이 잠든 사이에〉에서 주인공들이 가진 초능력 또한 많은 사들이 불편해하고 인정하기 어려운 진실을 보여 주는 점에서 문제적 대상으로 취급된다. 양수의 사망사건에 에피소드에서 양수의 딸과 가족, 화제성에만 관심이 있는 과 그런 과 여이 부스러운 검사들은 모두 사의 실제적 진실을 확인하기 보다는 화이 대상을 만들어 여을 잠재우기에 급급하다. 그런 여에서 초능력 주인공들은 예지를 통해 계된 사의 진실을 세상에리기 위해 고군분분한다. 진실보다는 사회적 복수의 대상이 요했던 대중과 자극적인 기사로 화제성을 모으는 것이 더 중요했던 의 입장에서 진실을 하는 주인공들이 불편하고 성가신 존재일 수 없다. 또한 성과와 실적, 경과을 강요하는 조직의 입장에서 사의 진실을 지고 드는 신 검사 재찬은 가시 같은 존재다. 이 〈당신이 잠든 사이에〉에서 초능력을 가진 주인공들은 많은 사들이 은하고 싶은 것 또는 반대로 고 싶은 사실의 이면에 있는 진실을 려 줌으로써 사들에게 불편하고 은 존재로 취급된다.

이 듯 초능력자들이 불편하고 비정상적인 괴물로 인하는 것은 그들의 비현실적인 능력 자체가 아니라 그것이 사용되는 상이나 목적, 그리고 그로 인한 결과 때문이다. ‘괴물’이라는 상징은 제나 “정상성과의 장 관계 속에서 판”¹⁸⁾되고, 그것을 리면 자연스 게 ‘정상성’을 환기하게 된다는 점에서 그 사회의 정상성의 주를 들고 그것의 가를 의 하고 통찰하게 만든다. 괴물로 불리는 초능력자들을 주목해야 하는 이유도 그들 자체보다 그들이 환기시키는 우리 사회의 ‘정상성’에 있다. 서 살펴본 드라마 속에서 초능력은 사들이 추고 싶어 하는 부 러

18) 이정원, 『영웅소설의 괴물 문제: 슈퍼히어로와 대비의 관점에서』, 『우리어문연구』 제 55권, 우리어문학회, 2016, 96쪽.

운 모습이나 사 의 진실을 허 정의를 이야기하는 상 , 전통과 관습 등의 이름으로 오랫동안 군 하던 과 가 체계를 부정하거나 도전하는 상 에서 발 되었다. 이런 상 은 많은 사 들을 장시키고 불편하게 만든다. 이런 이유에서 사 들은 자신들을 위 하고 자신들에게 도전하는 초능력자들을 괴물로 인 어 소외해 리는 것이다.

그 다면 텔레비전 드라마의 주인공인 초능력자들이 영웅이 아 괴물로 그려지는 이유는 일 ? ‘우리’라는 주의 바 은 경계에서 ‘우리’ 내부의 서라 할 수 있는 ‘정상성’의 실체를 아보게 하고 그것의 모순과 한계를 직면하게 한다는 점에서 ‘괴물’은 ‘타자’의 또 다른 이름과도 같다. ‘타자’는 ‘나/우리’의 영역 바 에 위 하는 존재를 의미하지만, 결과적으로는 ‘나/우리’와 ‘타자’가 분리될 수 없음을 확인하거나 ‘나/우리’를 조명하는 대상적 거 로 기능함으로써 ‘나/우리’의 영역으로 환한다.¹⁹⁾ 이 듯 우리는 아이러니하게도 우리와 다른 존재인 ‘타자’를 통해 우리의 을 확인하는데, 이러한 자각은 한 음 더 나아가 반성과 성장으로 나아가기도 한다. 이와 같은 원리로 판타지 드라마에 재현된 괴물들 역시 자신들을 ‘타자’로 정하는 존재들을 성장시키고 변화시키는 역할을 한다.

실제로 세 편의 드라마는 모두 성장소설의 궤으로 이 어 있다. 물 기본적으로 영웅이 등장하는 이야기는 모두 성장소설의 궤을 고 있다. 비정상적인 출생과 유년 시 의 시 , 조력자의 양 과 수 을 거 으로 위 을 이 고 고 한 지위와 명예를 하게 되는 일 의 이야기구조는 성장소설의 궤과 다르지 않다. 그러나 전통적인 영웅소설에서 성장의 주체는 주인공 영웅으로 한정되어 있는 데 반해, 세 편의 드라마에서의 성장은 모두 다른 양상으로 이 어진다. <너의

19) 최기숙, 『환상』, 연세대출판부, 2003, 92쪽.

목소리가 들려)에서 성장의 주인공은 초능력자 수하가 아니라 성이다. 변 사라는 직 에 대한 사명이나 리의 은 그 을 기 위해 국 변 사가 되고, 이후에도 속물적이고 이기적인 모습만 보였던 성은 드라마가 전개될수 사명 과 정의 에 충실한 변 사 로 거 나게 된다.

. (<
>, 14)

성의 이런 변화를 이 어내는 데 결정적인 역할을 한 것은 물 수하의 초능력이다. 와 경 , 속물적인 생각으로 가 한 자신의 속 마음을 수하에게 들키고, 편 때문에 제대로 살피지 못한 사 의 실체를 수하 분에 게 되면서 성은 조 스스로를 아보고 반성하게 된다. 결국 드라마의 마지 에는 진실을 보는 초능력을 가진 수하보다 더 적극적으로 진실을 는 ‘ 다르 ’로 거 나게 된다.

〈너의 목소리가 들려〉에서 초능력자의 다른 능력이 다른 주인공의 성장을 이 었다면, 〈힘쎈여자 도봉순〉에서 봉순의 괴물 같은 능력이 변화시 것은 주변 인물들의 시 이다. 물 초능력의 주인공 봉순 역시 이야기가 전개될수 나약하고 소극적이었던 모습에서 점 적극적으로 자신의 능력을 발 하면서 성장하는 모습을 보인다. 그러나 봉순의 성장 못지않게 주변 인물들의 변화와 성장도 에 게 그려진다. 봉순의 괴력을 고 있는 봉순의 부모는 에게 그 힘을 제대로 발 할 용기를 주기는

능력을 숨기고 하게 살기를 원했으며, 한 아들과 비 해 봉순을 등한 존재로 취급했다. 국두 또한 전형적인 성역할이라는 고정 관 에 혀 있었기에, 그에게 봉순은 더 나아가 모든 여성은 제나 성 의 보 를 아야하는 약하고 수동적인 존재에 불과했다.

그러나 봉순이 초능력을 발 해 사 들을 구하고 사 을 해결하는 과 정을 보면서 봉순의 부모나 국두와 같은 주변인들의 인 이 변하기 시 작한다. 여성은 성에 비해 등하거나 부족한 존재가 아니라 충분히 제 힘으로 자신을 지 수 있으며, 더 나아가 다른 사 을 보 하거나 적극적으로 문제를 해결할 수 있는 존재라는 사실을 게 된 것이다. 결국 국두와 이라는 두 성 인물을 비롯해 ‘힘’으로 상징되던 다른 성 인물들(봉순을 시하고 위 하던 조 들) 모두 봉순의 적극적인 조력자 역할을 하는 것으로 드라마는 이 다. 이 듯 봉순의 초능력 은 ‘힘’을 성의 상징으로만 제한했던 고정된 성역할에 혀 있던 주변 인물들의 인 과 행동을 변화시키는 역할로 기능한다.

〈당신이 잠든 사이에〉 역시 성장소설의 룯으로 이 어 있다. 주와 재찬은 모두 나름의 라우마를 가진 인물들이다. 이들은 아 지 의 음을 에서 목 하면서도 구하지 못했다는 사실에 자 하는가 하면, 아 지를 음으로 고 간 탈영 의 형이 자살하려는 상 에서 그를 구하지 못하고 망설였던 순간의 모습에 부 리 하며 살아간 다. 이 게 스스로에 대한 원망과 자 으로 지내던 이들은 자신들이 가 진 초능력 분에 라우마를 극복하고 강한 모습으로 거 나게 된다. 예지 을 발 해 위 에 한 다른 사 들을 구하는 경 을 통해 자신 들이 모 있는 존재 을 게 되고, 원망과 자 이라는 자신들의 라우마가 사실은 타인에 대한 과 정의에 대한 생정신의 다른 이름이었음을 이해하게 된다. 이러한 변화는 개인의 성장에서 그 지

않고 그들이 속한 의 변화를 하는 형태로 지 발전한다. 재친과 주가 자신들의 초능력을 발 해 검찰과 이라는 각자의 에 오 랫동안 리박혀 있던 부조리한 관행과 문제적인 인 을 바 기 시작한 것이다. 이러한 모습은 문제를 극복하고 해결하는 힘이 초능력 영웅 한 사 이 아니라 극적으로는 비 한 다수의 사 들에게 있음을 상징한 다는 점에서 더 유의미한 변화라 할 수 있다.

이 듯 세 편의 판타지 드라마는 주인공인 초능력자들을 전형적인 영 웅이 아 괴물로 그리고 있다. 그러나 이야기 속에서 그 괴물들은 지 부정적인 형태로만 존재하지 않는다. 설고 이 적인 타자로서의 그들 은 우리가 부정하고 싶었던 것을 드러내보이게 하고, 정상이라는 이름 으로 타성에 어 있던 우리의 모습을 마주하게 함으로써 우리를 변화 시키고 성장하게 만든다. 이 초능력 영웅이 등장하는 판타지 영웅 서사는 영웅 스스로가 강한 존재로 거 나는 기존의 이야기공 에서 벗 어나 주변의 다른 이들을 성장하게 만들고 더 나아가 세상 전체를 변화 시 나가는 형태의 새로운 영웅서사를 만들었으며, 이 과정에서 판타 지가 은 괴물은 그러한 변화와 성장을 이 어기는 중요한 이야기 동 력으로 작용한 것이다.

4. 거울로서의 괴물, 거울로서의 판타지

판타지는 부재와 상실로 경 되는 것들을 추구하는, 욕망에 관한 문 학이다.²⁰⁾ “사회적 안에서 생산되고 사회적 에 의해 결정”²¹⁾되

20) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 11쪽.

21) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 12쪽.

는 속성상 이때의 부재와 상실은 판타지가 생기는 현실의 사회적
과 아 있을 수 에 없다. 텔레비전 드라마 속 초능력 영웅들의 탄생
경도 이와 다르지 않다. 부조리한 사법 제도와 부한 공권력 등 정의
가 부재한 현실에 직면한 사들은 문제를 해결해 영웅을 소환하기
시작했고, 현실의 한계를 극복하기 위해 현실 세계의 힘이 아 그 보다
더 강한 초현실의 힘을 려 영웅을 만들어 것이다. 그런데 그 계
소환된 초능력 영웅들은 고전 이야기의 영웅들 당면한 문제들을
지게 해결해보이지 않았다. 오히려 그들은 우리가 불편해하는 사실이나
누군가는 숨기고 싶어 하는 진실을 드러내는가 하면 많은 사들이 타
성에 어 있는 ‘당연의 세계’를 향해 문제를 제기하기 시작했다. <너의
목소리가 들려>, <당신이 잠든 사이에>, <힘쎈 여자 도봉순>의 주인공
들에게 주어진 초능력이라는 판타지는 이 계 불편하고 거 한 존재
을 드러 고, 그 계 그들은 괴물과 영웅 사이의 모습으로 그려 다.
이 듯 텔레비전 드라마 속 판타지적 요소는 결핍되고 부재한 것을
향한 욕망을 충족해주는 동시에 그런 결핍과 부재의 문제를 적나라하게
마주하게 한다는 점에서 불편하고 거 한 존재로 재현된다. 그러나 이
는 텔레비전 드라마 속 판타지만이 아니라 판타지라는 장르 자체의 태
생적 속성이기도 하다. 판타지 현실에서는 불가능하거나 억압된 욕망
을 표출하는 공간이지만, 그러한 욕망을 충족시키기 위해서는 아이러니
하게도 현실의 과 결핍을 적나라하게 드러내고 신 하게 비판
하며, 더 나아가 현실을 고하게 지 하고 있던 ‘정상성’과 ‘당연의 세
계’를 전복시 야 하는 것이다. “현실이 은 하거나 억압하고 있던 이면
의 진실을 가시화함으로써 재현의 표상체계가 도 할 수 없었던 추어
진 세계, 제된 세계에 대한 존재 적 표상체계를 구 ”하는 판타지에
있어 “은 와 억압의 현실적 서에 대한 ”은 당연한 것일 수 에

없기 때문이다. 이 듯 태생적으로 “ 적이고 전복적인 장르”²²⁾인 판타지는 그 자체로 ‘괴물’과도 같다. 드라마 속 초능력자들이 현실 세계에서 려하고 불편해 하는 이야기를 하며 괴물로 취급 은 것 판타지라는 장르 역시 현실 세계의 정상성을 구성하는 관습과 이데 로기를 향한 불편하고 한 이야기, 라서 공존하기 어려운 이야기를 한다는 점에서 괴물과 다르지 않은 것이다.

판타지 드라마에서 초능력을 가진 주인공이 영웅이 아니라 괴물로 표현된 것은 텔레비전이라는 매체의 특성이 반영된 결과이기도 하다. “기본적으로 텔레비전 드라마의 미학은 현실 세계라는 일상성의 기반 위에서 성 ”²³⁾한다. 라서 다른 매체에 비해 상대적으로 리얼리티의 세계와 가장 아 있다. , 텔레비전 드라마의 판타지는 그 기나 정도가 현실 세계의 위를 게 벗어나서는 안 되며, 현실 세계의 존재자들이 수용 가능한 위 내에서 작동해야 한다는 제약을 가장 많이 는 것이다.²⁴⁾ 그러 로 초능력 영웅들이 비현실적인 능력을 발 해 사 을 해결하고 과 하게 사회를 전복시키는 스토리는 일상성과 현실성을 기반으로 하는 텔레비전 드라마의 미학에는 부합하지 않는다. 게다가 “환상성이 살아 기에는 너 나도 박한” 한국 사회 특유의 분위기가 여전히 재하다는 사실 또한 간과할 수 없다.²⁵⁾

이런 경을 이유로 판타지 드라마들은 초능력자들에게 리얼리티 세

22) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 24쪽.

23) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

24) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

25) 테스트릿 엮음, 『한국형 판타지가 어색한 이유』, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 27쪽; 김청강, 『교차하는 환상영화: ‘이생망’과 모바일 판타지』, 『뉴미디어 시대, 장르의 재발견: 2019년 대중서사학회 기획 학술대회 자료집』, 대중서사학회, 2019, 107쪽 재인용.

계의 법 을 운다. 초능력이라는 판타지적 요소를 활용해 지계 문제를 해결하고 정의를 구현하는 전형적인 영웅서사의 룯을 르지 않는다. 대신 초능력자 영웅들 또한 상 와 한계가 많은 리얼리티 세계 의 사 들과 다르지 않은 존재 을 보여주거나, 은 그들을 괴물로 그 으으로써 설고 이 적인 그들을 통해 주변의 다른 인물들이 자성하고 변화하는 모습을 보여 다. , 영웅이라는 특 한 존재와 판타지라는 예외적 능력에 대적으로 의존하는 영웅서사가 아니라 그들을 설고 이 적인 존재, 그 서 불편하고 두려운 존재로 설정함으로써 극적으로 는 그런 타자를 통해 현실 세계의 우리를 들여다보게 만들고 성장하게 만드는 것이다.

설고 이 적인 타자와의 경 을 통해 자신의 문제와 한계를 인정하고 반성하여 한 음 더 나아가게 하는 것은 분명 전형적이고 통속적인 성장소설의 이야기문법이다. 그러나 이 상 적인 서사 전 과 리 은 리얼리티의 문법에 한 텔레비전 드라마 시 자들에게 더 게, 더 많은 공 을 얻을 뿐 아니라 보다 직 적으로 메시지를 전하는 데도 과적이다. “적어도 텔레비전 드라마에서라면 환상성의 기도 인간 도의 위를 게 벗어나서는 안 된다”²⁶⁾는 불문율이 여전히 강하게 작용하고 있기에, 초능력자를 모티프로 한 판타지 드라마가 던지는 극적인 메시지 또한 리얼리티와 판타지의 경계에서 결핍과 전복을 이야기하면서도 결국 문제를 해결하는 힘은 판타지적 요소가 아 현실 세계에 존재하는 우리에게 있다는 것으로 결될 수 에 없는 것이다.

판타지는 결 현실 너 에 존재하는 것이 아니라 현실 이면에 추 어진 의 공간이며, 이 새의 공간은 “현실에서 소외되고 억압된 존

26) 양승국, 『생활세계의 경계 허물기와 공감의 소통형식: 판타지 드라마의 미학과 존재론』, 『한국극예술연구』 제58호, 한국극예술학회, 2017, 97쪽.

재들이 현실 서를 위반하면서 출 하는 ”이다.²⁷⁾ 이러한 판타지는 어 지나 현실에서 억압되고 소외된 이들의 욕망을 확인하게 할 수는 있으나 그것으로 현실의 을 전히 메 수 없는 한계 또한 가지고 있다. 라서 의 을 제대로 메우기 위해서는 다시 현실 세계로 아 수 에 없다. 그런 점에서 초능력자를 모티프로 하는 판타지 드라마는 초능력자라는 설고 이 적인 판타지적 요소를 통해 우리 내부에 잠재되어 있던 모순과 한계를 마주하게 하고 더 나아가 반성하고 성장 하도 만드는 판타지 고유의 속성에 충실한 스 라 할 수 있다. 텔레 비전 판타지 드라마의 초능력 인물들이 진 영웅이 아니라 불편하고 어 한 괴물의 모습을 함께 지 중성의 양상을 는 이유 또한 이 때문이다. 그리고 이것이야 로 판타지라는 장르의 매력과 가 이며, 많은 사 들이 판타지에 하는 이유이기도 하다.

물 이런 편적인 현상만 두고 한국 판타지 드라마의 특징과 한계 를 운운하는 것은 리다. 서 서두에서 급한 것 본 연구는 텔레 비전 드라마에서 그 동안 상대적으로 영역이었던, 그러나 최근 들 어 관 과 기대가 가하고 있는 판타지 장르 중에서도 기존의 드라마 시 자들에게 가장 한 모티프만을 대상으로 한 것이기에 연구의 음을 수 에 지나지 않는다. 보다 더 다양하고 세분화된 판타지적 요소를 아우르는 적인 연구는 이후 과제로 두는 바이다.

27) 로즈메리 잭슨, 『환상성』, 서강여성문학연구회 역, 문학동네, 2001, 241쪽.

「
」

(Keywords: Fantasy, Television Drama, 〈I Hear Your Voice〉, 〈While You Were Sleeping〉, 〈Strong Woman DoBongSoon〉, Monster, Hero)

논문투고일 : 2020년 1월 15일

심사완료일 : 2020년 2월 5일

수정완료일 : 2020년 2월 11일

게재확정일 : 2020년 2월 14일

한국 디지털 판타지 영화 연구*

— 계보, 표본, 그리고 사회적 의미

김청강**

1. 서론
2. 기술이 만들어낸 '판타지 영화의 계보
3. 디지털 판타지 영화의 어떤 표본: <신과 함께>의 경우
4. 판타지는 전복하는가?: '이생망'의 자본주의적 판타지
5. 결론

국문초록

최근 10년간 영화 산은 스나 아마존 프라, IPTV, 오 이지 등과 같은 다양한 미디어 플랫폼 서비스에 의하여 급속한 변화를 겪고 있다. 상영관을 통한 1 소비의 속도도 이전과 비할 수 없이 매우 올라 으며, 영화의 2 소비, IPTV나, PC, 모바일 으로 영화를 보는 행위를 통해 영화의 분기점이 이는 경우도 생나고 있다. 이러한 미디어 문화 지형도의 급한 변화 가운데, 한국 영화 산에서 가장 에는 변화는 연 판타스 장르 영화의 성장이다. 이 문은 최근의 판타지 영화의 급속한 성장을 주목하면서 이 현재의 '판타지 영화'를 만드는 조을 형성하는지, 그 형적 특성과 내용적 특성을 동시에 살펴보고자 한다.

이를 위해 이 문은 다음 세 가지 지점을 구할 것이다. 는 판

* 이 논문은 한양대학교 교내연구지원사업으로 연구되었음(HY-2018)

** 한양대학교 예술체육대학 연극영화학과 조교수

타지 영화가 사회, 문화, 경제적 현실과 고 있는 관계를 계보적으로 살펴보면, 판타지 영화와 현실의 관계 속에서 판타지 장르를 이해할 것이다. 이는 판타지 영화 은 리얼리즘 영화라는 장르 구분이 가로 을 수 있는 해 의 점을 어서기 위함이다. 다음으로는 최근에 개봉 하여 가장 성공을 거 판타지 영화 〈신과 함께〉 1, 2편의 형 적 특 성을 분 하며, 현재 한국에서 기 되고 생산되는 지 판타지 영화 가 만들어 영화의 새로운 영화적 재현의 형태를 분 한다. 마지 으 로 판타지 영화는 종종 '전복'의 장르로 이해되어 왔는데, 이러한 장르적 특징이 '기술로 성된' 현재의 한국의 판타지 영화를 해 할 수 있는 지 를 살펴 것이다. 흥미 계도 현재 가장 많은 자본을 입하고, 가장 많은 특수 과를 사용하였으며 가장 흥행의 성과를 〈신과 함께〉 와 같은 영화도, 조야하고도 안타 운 한국 사회의 현실 반영하는 '로우 판타지'에 해당하기 때문이다. 위와 같은 분 을 통해, 이 문은 극적 으 로 사회적으로 취약한 모습의 은 세대가 주인공으로 등장하는 판타 지 영화에 신자유주의적 한국 사회의 정서와 리가 드러 을 주장한다. (주제어: 판타지 장르, 판타지 영화, 전복, 자본주의, 정치성, 〈신과 함께-인과 연〉, 〈신 과 함께-죄와 벌〉, 디지털 기술, 디지털 플랫폼)

1. 서론

2019년 스를 통해 급된 소 아 의 신작 〈로마〉가 오스 상의 3개 부분을 권하자, 할리우드 영화의 거장 스티 스 그는 스와 같은 모바일 랫 을 통해 급되는 영화는 영화 발 전을 해한다고 발 하여 을 일으 바 있다.¹⁾ 마 스 세이지도

영화 〈아이리시 맨〉을 극장과 스포츠로 동시 개봉했으나 자신의 영화는 드림웍스의 작은 화면으로 보지 마라 라고 하여 불만을 산 바 있다.²⁾ 할리우드 영화계에서 벌어지는 이와 같은 신경전은 한국에서도 마찬가지이다. 봉준보의 〈기생충〉은 넷플릭스 오리지널 영화로 제작되었기 때문에, 국내 극장에서 개봉을 보이 못했다. 이러한 일련의 사실들은 새로운 미디어 생태계에서 드림웍스가 되어 영화계가 한 최근의 현실을 보여 준다. 과연 영화 산업은 넷플릭스나 아마존 프라임, IPTV, 유튜브 등과 같은 스트리밍 서비스에 의하여 물고 있는 것일 ?

실제로 영화를 러 미디어 환경은 급속도로 변하고 있다. 극장을 통한 1인 소비의 속도는 이전과 비교할 수 없이 매우 빨라지며,³⁾ 영화의 2인 소비, 즉 IPTV나 PC, 모바일 등으로 영화를 보는 행위를 통해 영화의 분기점이 되는 경우도 생겨나고 있다. 한국영화진흥위원회에서도 극장 개봉을 중으로 한 제작급을 중으로 내던 통계를, 2013년부터는 IPTV를 통한 영화 구매 통계 지수로 내

1) Anne Thompson “The Spielberg vs. Netflix Battle Could Mean Collateral Damage for Indies at the Oscars”, *Deadline*, Feb. 28, 2019.

2) 마틴 스코세이지는 2019년 10월에 영국의 잡지 〈제국(Empire)〉에 마블 영화는 영화가 아니라고 인터뷰했다가 큰 논란을 일으켰다. 그는 11월 4일 뉴욕 타임즈의 〈의견〉란에 투고하여, 자신이 왜 마블영화를 영화로 보지 않는지에 관해서 설명했다. 물론 “넷플릭스를 내 영화 〈아이리시맨〉을 배급하기는 했지만.”이라는 단서를 달면서도, 예술로서의 영화는 사라지고 있다는 주장을 굽히지 않았다. 현재 이 의견이 실린 뉴욕타임즈에는 1500개 이상의 댓글이 달리며, 예술로서의 영화, 오락과 영화의 경계, 배급사와 영화관의 수직통합의 문제 등 전 세계적인 영화 시장의 변화에 관한 날 선 의견들이 오가고 있다. Martin Scorsese, “Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema, Let Me Explain.”, *Rolling Stone*, Nov. 4, 2019.

3) 예를 들어 천만 영화인 〈광해〉의 경우, 천만 관객을 달성하는데 한 달이 넘는 시간이 걸렸지만, 같은 제작사에서 제작한 〈신과 함께-죄와 벌〉은 16일 만에 천만 관객을 달성하였다.

는 등 영화의 다양한 소비에 주목하고 있다. 모바일은 ‘통화보다 더 다양한 용도로’ 이고, 같은 기기를 통해, 소셜, 게임, 영화, 드라마가 동시에 소비된다. 2 시장에서의 영화 소비는 모바일이나 PC를 통해 소비되는 드라마, 동영상과 특히 구분되지 않는다. 모바일 기기에 중된 각종 미디어 플랫폼성은 OSMU(One Source Multi-Use) 마켓의 요청과 영화를 시를 두고 공개하는 이의 스포츠 프로, 4) 다음, 아마존 프라 등의 프로의 개발을 더 부추다. 이런 의미에서 전통적인 ‘영화 유통’에는 변화의 바 이 불고 있으며, 마 영화와 같은 특수 과가 강조되는 영화만이 영화관을 장 하게 될 것이라는 불안이 영화계에 도 사리고 있는 것이 사실이다.

그 에도 불구하고 한국영화는 1990년대 중반 ‘한국형 스포츠’를 만들기 시작한 르 상스기를 거 2010년대 이후부 는 자국 영화의 시장점유율이 50%이상을 지하며 탄탄한 문화산 으로 자리 잡아 왔다. 5) 또한 봉 의 <기생충>이 영화제에서 한국 최초로 그 프리 를 지하고, 아 데미 시상 에서 최고 작 상을 비롯한 4관 을 지 하는 등 한국영화는 전성기를 구가하고 있는 듯 보인다. 이런 면에서 적 어도 랫 의 변화가 영화의 소비에 있어서는 부정적인 영향만을 주는 것은 아니라는 가정은 할 수 있을 것이다. 그 다면 랫 의 변화는 영화에 어떤 변화를 주고 있는지가 가장 흥미로운 지점이 될 것이다.

4) 인터넷 페이지 <https://comic-superstring.naver.com/> 참고.

5) 최근 10년간 한국영화의 박스오피스 점유율은 다음과 같다.

〈최근 10년간 한국 영화 박스오피스 점유율(%)-출처 영화진흥위원회〉

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
한국영화 점유율	43.9	49.7	57.6	58.7	49.3	51.3	53.2	51.4	50.3	50.9

영화 장르적 면에서 살펴본다면, 흥미 계도 한국 영화에서 가장 에 는 변화는 연 판타스 장르 영화의 성장이다. 2006년 <괴물>의 만 관 이후 가능성을 엿던 판타스 장르는 2013년을 기점으로 양적으로 급 하였다.⁶⁾ 2008년 -43.5%라는 최 수 을 은 이후 잠시 위기 이 등장하였으나,⁷⁾ 자 급사들이 직 제작하는 수직통합이 본 적으로 이 어진 후부 , 수 은 더 이상 어지지 않고 있다. 경원은 2000년대 이후 한국 영화의 변 점을 “장르영화와 예술영화의 분리”가 본 화 된 2007년 이후로 한다.⁸⁾ 물 , 장르영화와 예술영화를 히 양분할 수 있을지는 의문이지만,⁹⁾ 확실히 장르영화, 그 중에서도 판타스 장르의 성장은 에 는 변화이다.

초에 영화는 문학과 리 “다른 으로도 대체할 수 없는 자율적 형 들 하”에 “영화적 환영”을 만들어 다는 특수한 매체적 특성을 가지고 있다.¹⁰⁾ 라서 영화는 어떤 면에서 대개 환영적 면을 가지고 있으며, 이미지 조작을 통해 환상적 면이 강조된, 장르로서의 ‘판타스 영화’ 또한 영화의 역사와 함께 시작하였다. 그러나 기존의 판타지 영화와 리 대형 영화사의 기 , 마 과 거대 자본의 입 속에서 탄생한 현재의 ‘ 지 ’ 판타지 영화의 ‘기 ’들은 새로운 사회학적 해 을 요구한다.

소영은 2000년대 초반 름 영화에서 지 영화로 변화하는 시기의 시각 로지에서 “특수 과가 ‘현실’의 지시적 기 를 점 지 과 동시에 역사의 시간화와 공간화에 요한 재현의 물질적 요소 자

6) <부록 2> 참고

7) 김성훈, <위기와 기회 사이: 10개의 키워드로 돌아보는 2010년대 한국 영화>, 『씨네 21』, 2020.1.14.

8) 송경원, <그들의 상상력과 도전정신에 경의를: 감독으로 읽는 2010년대 한국 영화의 흐름>, 『씨네 21』, 2020.1.14.

9) 가령, 칸에서 황금종려상을 받은 <기생충>은 장르영화인가 예술영화인가?

10) 질 들뢰즈, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2005, 8-10쪽.

체를 소 ”시키고 있다고 급한 바 있다.¹¹⁾ 2000년대 초반 본격적으로
스 영화의 수요 이 된 특수 과는 과거 로이드 영화가
보여주던 영화적 조작과는 리 물 적 요소를 초과하는 새로운 재현의
가능성을 연 것이다. 2016년 만 관 을 한 <부산행>과 2017, 2018
년도에 두 의 만 관 신화를 만들어 <신과 함께>가 입 하듯이,
지 이미지는 대중과 소통하는 새로운 재현의 영역을 었다.

라서 이 의 가장 관 사는 는 판타지 영화의 계보를 추적
하여 판타지 영화들이 그려 ‘판타지’의 기 들이 생성된 과정을 살펴
보는 것이다. 이에 문의 부분에서는 판타지 영화가 사회, 문화, 경
제적 현실과 고 있는 관계를 계보적으로 살펴보면서, 판타지 영화와
한국 사회의 관계 속에서 판타지 장르를 이해할 것이다. 이는 판타지 영
화 은 리얼리즘 영화라는 장르 구분이 가로 을 수 있는 해 의 점
을 어서기 위함이다. 다음으로는, 최근에 개봉하여 가장 성공을 거
판타지 영화 <신과 함께> 1, 2편의 형 적 특성을 분 하며, 현재 한
국에서 기 되고 생산되는 지 판타지 영화가 만들어 영화의 새로
운 판타지 재현의 형태를 분 한다. 마지 으로 판타지 영화는 종종 ‘전
복’의 장르로 이해되어 왔는데, 이러한 장르적 특징이 ‘기술로 성된’ 현
재의 한국의 판타지 영화를 해 할 수 있는 지를 살펴 것이다. 흥미
게도 현재 가장 많은 자본을 입하고, 가장 많은 특수 과를 사용하였
으며 가장 흥행의 성과를 <신과 함께>와 같은 영화도, 조야하고도
안타 운 한국 사회의 현실 반영하는 ‘로우 판타지’에 해당하기 때문이
다. 라서 문의 후반부에는 <신과 함께>가 전 하는 메시지를 분
하며, 지 로 구현된 환상적 세계가 과현 현실의 전복의 메시지를

11) 김소영, 『사라지는 남한 여성들: 한국형 블록버스터 영화의 무의식적 광학』, 『한국형
블록버스터: 아틀란티스 혹은 아메리카』, 현실문화연구, 2001, 19쪽.

고 있는지를 판 해 것이다. 특히 사회적으로 취약한 모습의 은 세대
대가 주인공으로 등장하는 판타지 영화에 과연 어떤 정서와 리가 표
출되는지 그 사회적 의미를 살펴 것이다.

2. 기술이 만들어낸 ‘판타지 영화’의 계보

일반적으로 ‘판타지’ 장르 인가를 의함에 있어서 가장 하
게 전제되는 두 가지가 있다. 는 판타지를 ‘리얼리즘’의 대 점에
고 구분하는 것이다. 토도로프는 ‘환상적인 것’을 인간의 체
을 성실하게 기는 ‘리얼리티’의 세계를 의도적으로 벗어 것이며,
라서 ‘리얼리티’적 문법을 벗어나 자와 의 ‘망설 ’이 나타나는
문학을 환상 문학의 특징으로 한다.¹²⁾ 물 이러한 구분은 다소
용할 수 있다. 이른바 리얼리즘 문학이 ‘환상’의 요소를 전혀 가지고 있
지 않다는 가정이 전제되어야 하기 때문이다. 그 에도 불구하고 토도
로프나 로 마리 ¹³⁾은 불 전성을 전제로 하는 가운데에도 장르 구
분을 시도하여, ‘환상성’이라는 개 이 도출할 수 있는 양 이나 주제(경
이로운 것, 기이한 것, 환상적인 것 등의 구분)를 추출해 다. 이에 반해,
서 은 문학의 두 가지 충동 , 미메시스 충동과 환상 충동은 동
시에 존재하는 것으로 될 수 있는 것이며, 환상 문학은 “합의된 리
얼리티”에 반하는 충동에서 발현된 일반 문학으로 수 있다고 주장한
다.¹⁴⁾ 이에 르면 판타지는 리얼리즘이 형 적으로 대 된다기보다
적으로 구 되는 장르로 인 된다. 리얼리티가 드러나는 정도에 라

12) 츠베탕 토도로프, 『환상문학서설』, 일월서각, 2013, 53-64쪽.

13) 로즈마리 잭슨, 『환상상: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.

14) 캐서린 홈, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.

판타지 장르도 “로우 판타지(low fantasy)와 하이 판타지(high fantasy)”¹⁵⁾로 구분될 수 있으며, 하나의 장르로서가 아니라 근대적 합리적 사고의 이분출하는 형태로 지주의 외연을 수도 있다.¹⁶⁾ 따라서, 토도로프나 과 같이 판타지를 장르로서 구분하는 것은 일종의 표본을 제시한다는 점에서 유용하지만, 이러한 형을 판타지의 확정적 지표로 보기는 어려울 수 있다.

영화의 경우 문학보다 의가 더 요하다. 영사관에 이미지로 존재하는 물이자 비물인 영화는 로마리 이 급했듯이 “메타와 대상 사이의 공간에 만들어지는 환영적인 것”의 그 자이고라서 그 자체로 환영적이라고 수 있다.¹⁷⁾ 그 에도 불구하고 이른바 이 제시한 “합의된 리얼리티”의 문학적 문법에 하는 영화적 리얼리티, 핏진성(verisimilitude)을 구성하는 영화 어적 특수성이 존재한다. 들가 『시마 1, 2』를 통하여 듯이, 영화는 고정된 이미지를 로이드에 압하여 새로운 시간과 내러티브를 편하여 구성한다. 영화는 새로운 운동과 시간을 영화적 시간 안에 아 핏진성을 구성하여, 우리에게 이미 한 사고 체계를 시키고 불안정화한다.¹⁸⁾ 관 은 영화적 공간에 자신들을 안 시 과 동시에 상상된 것과 실제(real)의 경계가 흐려지는 것을 보고/ 다.

그 에도 불구하고 영화를 미학적 관점에서 다 때에는 문학과 마찬가지로

15) 하이 판타지는 이른바 “이차 세계 (secondary world)”를 무대로 삼는 것을 일컫고, 로우판타지는 이 세상을 무대로 삼은 판타지 장르를 일컫는다. 복거일, 『세계환상소설사전』, 김영사, 2002, 36-37쪽.

16) 나병철은 환상의 외연을 훨씬 더 확장하여 해석하고 있다. 그에게 리얼리즘적 환상이나 환상적 리얼리즘은 따라서 환상의 외연 안에 모두 포함시킬 수 있는 개념이다. 나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2010.

17) 로즈마리 잭슨, 『환상상-전복의 문학』, 문학동네, 2001.

18) 질 들뢰즈, 『시네마 1: 운동-이미지』, 시각과 언어, 2005.

가지로 영화 매체가 가지고 있는 '환영성'과는 개로 리아스적 '환상' 전통과 미에르적 '사실' 전통은 매우 다른 것으로 화 되어왔다.

러진 대로, 미에르는 메라가 현실을 있는 그대로 든다는 면에서 영화의 리얼리즘적 면을 중시하였다면, 리아스는 최초의 SF영화로 러진 〈나라 여행〉을 통해 영화 메라의 조작적 면, 그리고 이를 통해 판타지를 가시화하였다. 그러나 미에르의 사실적 영상도

한 '사실'을 재현한 것은 아니며, 특정한 순간을 아 이미지를 편하여 영화적 팝진성을 구성한다는 점에서는 리아스가 만들어 조작적 환영과 마찬가지로 환상성을 내 한다. 그 에도 불구하고, 토도로프와 이 환상 문학의 고리를 설정할 수 있었던 것과 마찬가지로, 판타지장르로서의 리아스적 전통은 리얼리즘 전통과 분리되어 이해되어 왔다.

더구나 판타스 영화는 '상상하는 것'을 구체적 대상으로 시각화 할 수 있다는 점에서 더 구체화 된다. 예를 들어 영화의 서 장르로서의 공, SF, 판타지는 모두 '환상성 (the fantastic)'을 가지고 있으나 영화의 형 적 면에서는 매우 다른 장르로 여 진다. 그리고 각각의 서 장르가 특한 시각 관습을 구 한다. , 신이나 마가 나오는 것은 공 영화, 과학의 발전과 사이보그와 미 를 나타내는 것은 SF, 시공간의 경계를 나들며 1 세계와 2 세계를 구분 고 괴물이나 정 이 나오는 것은 판타지 영화라고 그 외형적 에 의해 적으로 구분 할 수 있다. 예를 들어 〈스 이스 오 세이 2001〉과 같은 영화는 SF영화의 관습을, 〈살아있는 시체들의)과 같은 비 영화의 관습을, 〈반지의 제) 같은 영화는 판타지 영화의 형 을 시각적으로 명확히 보여 다.

라서 영화에서의 '판타지'의 외연은 '판타스 영화'보다는 은 개 으로 이해될 수 있을 것이다.

한국 영화의 경우 이런 은 개 으로서의 판타지 영화의 역사는 서구보다 더 다. 소영은 을 인용하여 합리적 근대라는 개 이 존재할 때 이의 대 으로서의 ‘판타스 ’ 영화가 가능하고, 이런 면에서 판타지 영화는 ‘합리적 근대’에 태어 장르 을 주장한다. 라서 소영은 한국의 경우 근대화가 본 적으로 추동되었던 1960년대 한국 영화의 기가 되어야 판타스 한국영화가 나타 다고 지적한다.¹⁹⁾ 예를 들어 판타스 장르에 속하는 〈하의 공동 지〉(1967)는 공 , 〈대괴수 용가리〉(1967)는 SF와 재 장르의 중간 에 위 한다. 그러나 주지하다시피 한국영화사에서 판타스 영화는 주 주에 들지 않고 산발적으로 제작되었다.

이런 면에서 본다면 현재 우리가 지 하는 1, 2 세계를 나드는 ‘판타지 장르’는 1990년대 지 거의 존재하지 않았다고 수 있다. 그 이유로는 한국영화가 리얼리즘 미학을 하는 향으로 정전화 은 역사화 되었다는 점과 국가의 정 에 라 되는 장르를 만들 수 에 없는 여 이 있었다. 1960년대 한국영화의 기를 지나 1970-80년대 한국 영화의 기에는 직 적인 ‘환상’이 가시화된 장르 영화들은 영화 미학 의 한 외부에 위 해 왔다.

위와 같은 편 적 장르의 형성의 원인에 대해서는 여러 가지 해 이 가능할 것이다. , 한국의 근대가 자전 -분 - 전 등의 “환상성이 살아 기에는 너 나도 박한”²⁰⁾ 시공간을 지니고 있었음을 지적할 수 있다. 다시 해 제 1세계 국가가 그리는 환상적 공간을 그려내기

19) 김소영, 『근대성의 유령들: 판타스틱 한국영화』, 씨앗을 뿌리는 사람들, 2000; 비슷한 관점에서, 근대성과 여성의 위치에서의 여귀의 출현의 계보를 추적한 백문임의 글도, 근대와 판타지적인 것의 동시적 발현에 관한 중요한 저작으로 볼 수 있다. 백문임, 『월하의 여곡성: 여귀로 읽는 한국 공포영화사』, 책세상, 2008.

20) 테스트릿 엮음, 『한국형 판타지가 어색한 이유』, 『비주류 선언』, 요다, 2019, 27쪽.

에, 한국의 토양은 박할 수 없었으며, 그래서 판타스 장르가 존재하기는 하더라도 미국이나 영국의 제국주의 국가가 만들어 판타지 영화와 한국의 판타지 영화가 형적으로는 비할 수 있으나, 그 내용이 비하기 어다는 해이다. 때문에 한국의 판타지 장르는 공정한 현실에 대한 의을 드러내는 미 영화의 마술적 리얼리즘과 더 연성을 가지고 있다고 수도 있다.²¹⁾

다른 한편으로는 영화가 조하는 2 세계의 현실, 판타스 한 세계의 픽진성이 일정한 산적 조에서만 만들어 수 있다는 점도 두에 두어야 한다. 하자면 영화적 판타지 재현에 요한 픽진성을 구성하는 데에는 이를 가능하게 할 기술이 요하고, 그 기술을 추지 못한 3세계의 영화의 판타지는 그 픽진성의 조야함 자체가 조의 대상이 된다. 1967년 작 <대괴수 용가리> 제작 당시 이러한 공상과학영화를 만들 수 있는 한국의 기술력을 지속적으로 자한다거나 일본과의 합작이 강조되었던 것²²⁾도, '판타스' 영화를 만들기 위한 물적, 정적 조이 얼마나 중요한가를 보여주는 일라고 수 있을 것이다.

이런 의미에서 영화 제작의 지적 전환, 이진법 체계를 통해 탈부이용이한 지 기술은 영화의 후반작을 통해 로이드로는 부가할 수 없었던 새로운 재현의 을 만들며 새로운 영화 기들을 탄생시 다. 기존의 로이드에 대한 물리적 조작으로 구현해왔던 "합의된 리얼리티"의 경계는 어고 새로운 재현의 기들이 성하

21) 남미 국가 영화나 소설이 환상과 현실을 넘나드는 방식을 흔히 '마술적 리얼리즘'이라고 지칭하는데, 예를 들어 기예르모 델 토로의 <판의 미로, 2006>와 같은 영화도 그 예가 될 수 있다.

22) Chung-kang Kim, "Monstrous Science: The Great Monster Yonggari (1967) and Cold War Science in 1960s South Korea", Vol.23 no.2, 2018, pp.397-421.

게 탄생하게 되었다. 전세계적으로도 1993년 〈라기 공원〉의 성공 이후로 대형 판타지 영화가 쏟아 나왔다. 압도적인 디지털 기술력을 바탕으로 한 영화들이 2000년대 초반부 판타지 영화의 신기원을 이었다. 〈매트릭스〉(1999), 〈해리 포터〉(2001), 〈반지의 제왕〉(2001), 〈아바타〉(2009), 〈인스텔라〉(2014) 등의 영화는 한국에서도 대흥행했으며, 2000년대 후반부 전 세계를 압도하기 시작한 마블 영화의 히어로 시리즈는 이른바 디지털 문화 시대가 온 압도적인 판타지 장르 영화의 시대를 주도했다.

한국 사회에도 1980년대 후반부 디지털 기계장치를 도입할 수 있는 요인이 추어지기 시작했다. 조야하기는 하지만 1980년대 후반 미국의 〈우매〉시리즈는 이러한 시각 조작을 통해 만들어낸 아동용 판타스 장르의 예이다. 물론 본적으로 디지털 기술이 인 것은 1990년대 중반부인데, 특히 DI(digital intermediation)으로 불리는 기술을 통해 새로운 장르영화의 세계를 열 수 있었다.²³⁾ 〈은행나무 대〉(1996), 〈여고괴담 1〉(1998), 〈마녀〉(1998)과 같은 판타스 장르의 영화가 대 흥행할 수 있었던 것도 디지털 과 CG의 사용을 통해 구현된 새로운 시각을 통한 장르화가 가능했기 때문이다. 이후 Red Camera, Arriflex Alexa와 Sony CineAlta와 같은 디지털 카메라의 상용화는 고급 리터의 디지털 영화 영화 후반작의 용이성을 통해 장르영화의 전성기를 열었다.²⁴⁾ 이런 면에서 판타지 영화의 등장은 사회적, 문화적, 경제적, 기술적 요인들이 복합적으로 작용해야만 충분한 ‘팝진성’을 구가할 수 있다는 점이 매우 중요하게 인지되어야 할 것이다.

23) 조해진, 『한국판타지영화의 시대별 양상과 특징 연구』, 『한국디자인문화학회지』 제 17권 2호, 한국디자인문화학회, 2011, 543쪽.

24) Brian Yecies, Ae-Gyung Shim and Ben Goldsmith, "Digital Intermediary: Korean Transnational Cinema", Vol.141 no.1, 2011, p.1.

한국에 이런 조 이 상당히 추어지기 시작한 것은 2000년대 중반 이후라고 수 있다. 2006년 <괴물>의 만 와 2007년의 < >는 판타지 장르의 확실한 분기점을 만들었다. <괴물>은 해외영화사와의 기술협작을 통해 국제화의 추세를 도했고, < >도 해외 동시개봉을 추진할 정도로 지 기술을 통한 장르영화의 가능성을 다. 국내 기술 들도 성장세를 타고 있던 중국의 판타지나 예영화의 CG기술을 합작하는 데에 성과를 보였다. 대표적으로 이거의 < 게터>(2002)와 < 극>(2005)과 같은 영화가 지 기술의 합작의 예이다.²⁵⁾ 판타스 장르가 한국의 주요 미학인 리얼리즘과 부합하지 않았다는 면에서 외면 아왔던 과거에 비해 <괴물>은 장르영화와 리얼리즘 영화의 경계를 너 가능성이 있음을 설 력 있게 보여주었다. 그러나 아직은 해외의 지 영화들과 기에는 역부족이었던 한국의 판타지 영화들은 2013년 제작 과 흥행 를 동시에 보았다.

그러 로 2016년 <부산행>의 성공 이후로 비물을 비롯한 <신과 함께>와 같은 판타지 장르가 형 적으로나 대중적 성공했던 것은 이런 영화 기술적 조 이 추어진 이후에 탄생할 수 있었던 매우 최근에 형성된 장르라고도 수 있다. 흥행에 하였지만 2013년 <미스 고>의 후반작 을 한 DEXTER 스 오의 특수 과 이 실 를 고 중국의 예, 예판타지 영화에서 이력을 으며 2018년 <신과 함께>에 상당한 을 으며 ‘국산 CG’ 기술의 발전을 이 것도 최근 한국의 판타지 영화를 가능하게 한 중요한 원 이었다.²⁶⁾ 다시 해, 은 외연으로서의 판타지 영화는 1990년대 이후 ‘ 지 기술이 만들어 장르라

25) Brian Yecies, Ae-Gyung Shim and Ben Goldsmith, "Digital Intermediary: Korean Transnational Cinema", Vol.141 no.1, 2011, p.6.

26) 김성훈, <<신과 함께 죄와 벌>> 진중현 총괄 VFX 슈퍼바이저, 최완호 R&D 슈퍼바이, 『씨네21』, 2018.1.1.

고 지 할 수 있을 것이다. 이 계 현재의 지 판타지 영화는 기존의 영화 매체가 가지고 있는 “영화적 환영성”이라는 일반적 개념을 초과하는 판타지 세계를 적극적으로 그리는 계에 이른 것이다.

3. 디지털 판타지 영화의 어떤 표본: 〈신과 함께〉의 경우

이제 최근의 판타지 영화가 기, 제작되는 과정과 랫 이 가 변화를 더 자세히 살펴보 다. 대내적으로는 한국의 최근 10년간 역대 박스오피스 순위를 보더라도 지 화 된 판타지, SF 은 재 물 등 판타스 영화가 1000만 관 시대를 며 흥행의 주도하고 있음을 확인할 수 있다.²⁷⁾ 여기에 더해 박스 오피스의 성공은 다른 랫 의 같은 장르의 영화의 소비 또한 인한다. 예를 들어 판타지 영화의 시리즈 중 최신편이 개봉하면 IPTV에서 같은 시리즈의 전편들의 구매 수가 급 하였다.²⁸⁾ 다시 해, 여러 가지 랫 을 통한 다시보기 기능은 판타지물의 흥행을 지속적으로 이어나가며 문화 소비의 새로운 을 만들어 내고 있는 것이다.

또한 한국 영화 시장과 미국 시장이 국내, 국외 마 에서 경 하는 상도, 영화를 대형화하며 화려한 기술을 보이는 판타지 영화를 제작하는데 두하게 한다. 일 로 마 영화로 흥행을 주도하는 미국영화에

27) 〈부록 1〉의 2019년 9월 15일 기준 역대 박스오피스 순위 참조. [출처: 영화진흥위원회 웹사이트 표에서 어두운 부분은 판타지, SF, 재난물.]

28) 예를 들어 〈어벤져스:엔드게임〉이 개봉한다는 뉴스가 발표되면, 이미 상영된 어벤져스 시리즈물을 보고 다음 편을 보겠다는 관객이 증가하고 따라서 IPTV구매 횟수도 증가하는 것으로 보인다. 일례로 〈어벤져스: 엔드게임〉이 개봉한 2019년 4월과 5월에는 〈캡틴마블〉과 〈어벤져스: 인피니티 워〉의 IPTV VOD 이용이 각각 3, 4위를 차지했다. [자료: 영화진흥위원회 IPTV 및 디지털케이블 TV 영화 VOD 이용순위]

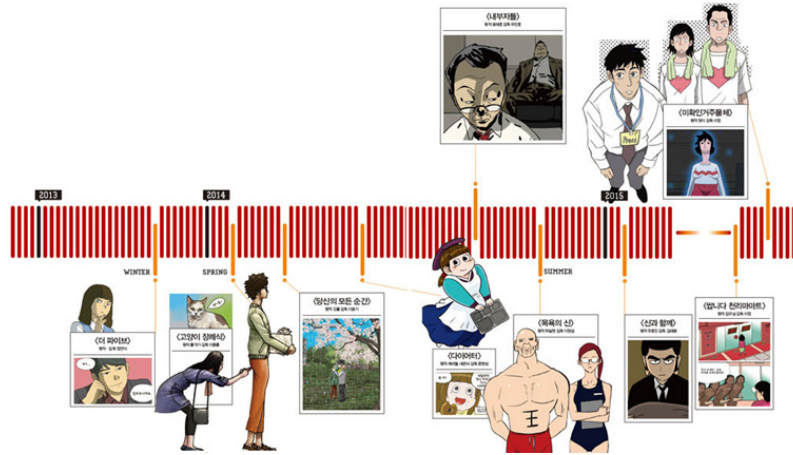
대 하기 위해 한국영화도 이에 설 만한 판타지 영화의 제작을 행하게 되고, 이는 시장 경쟁에서 이기기 위한 편으로 여진다. 〈신과 함께〉나 〈부산행〉이 아시아 지역에서 연이은 흥행을 이고 있으며, 〈신과 함께〉는 이미 4편 지기 이 된 상태다. 이제 한국 영화가 미국과 마찬가지로 세계시장에 문화자본주의적 위력을 발 하고 있는 것이다. 2010년 이후 세계적 경제대국이자 ‘한 ’의 문화 수출국이 된 한국에서 문화적 영토를 확장하는 에서, 판타지 영화는 문화 강국의 위 를 공고히 하는 중요 기가 되었다. 이 가운데 한국적 영화 를 만들기 위하여 제작사가 과 소셜 시장의 에 을 것도 새로운 문화 소비 에 조 하기 위한 중요한 편이었다.

여러 문화 중에서도 은 영화에 가장 많이 이용된 모바일 이다. 은 은 자 리 시간을 이용하여 르게 소비하는 가장 대중적인 스 로 꼽 다.²⁹⁾ 10초면 수 있는 이 영화화되고³⁰⁾ 분 성이 두드러진 소설이나 게 이 영화화된다.³¹⁾ 2015년 만

29) 스낵컬처는 주로 모바일 기기를 이용하여 “십지어 30초 안에 웹툰 한편을 보고 5분 안에 웹드라마 두 편”을 볼 정도로 빠른 시간 내에 소비되는 문화를 일컫는다. 정승은, 『스낵컬처 영상에 관한 연구:72초 대표 웹드라마를 중심으로』, 『씨네포럼』 제24호, 동국대학교 영상미디어센터, 2016.

30) 웹툰의 영화화는 2005년 강풀의 〈아파트〉를 시작으로 2015년 〈은밀하게 위대하게〉에서 상업적으로 성공했다. 웹툰의 영화화에 관한 보다 자세한 내용은 다음의 연구 참고. 이태훈, 『웹툰의 영화화 트렌드에 대한 영화산업의 대중예술성 분석 연구 (영화 “신과 함께(2017)을 중심으로)』, 『디지털융복합연구』 제16권 5호, 한국디지털정책학회, 2018; 조해진, 『한국판타지영화의 시대별 양상과 특징 연구』, 『한국디자인문화학회지』 제17권 2호, 한국디자인문화학회, 2011; 전지니, 『웹툰과 영화의 크로스미디어 기획 연구: 강철비, 창궐의 사례를 중심으로』, 『구보학회』 제20호, 구보학회, 2019.

31) 허만욱, 『디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구』, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013. 가장 최근에 〈신과 함께〉의 제작사인 리얼라이즈픽처스는 인기 웹소설 〈전지적 독자시점〉을 영화화하기로 하였다. 〈판타지 웹소설 ‘전지적 독자 시점’ 영화로 만든다〉, 『매일경제』, 2019.9.19.



〈그림 1〉 2013년 〈씨네21〉에 실린 영화화 될 웹툰에 대한 소개

관 을 모았던 비영화였던 〈부산행〉은 2-D 니메이 으로 제작된 〈서 역〉과 영상적 연성을 가지고 있고 니메이 이자 영화 인 연상 는 최근 작가와³²⁾ 드라마 작가³³⁾로도 데 하였다. 모바일 기기의 대대적 보급에 라 대중 통 안, 는 시간, 자기 전 누 서, 은 수시로 소비지는 동영상을 시 하거나 을 른 속도로 어 내 려간다. 특히 은 수직적으로 스 다운하여 관 할 수 있는 “스 미 어” 로 자리 잡았고,³⁴⁾ 수직적으로 스 다운하는 가운데, 의 이미지는 일정한 영상적 과 지 는다. 최근에는 에 소리나 스 이 를 더하여 새로운 미 어 각이 만들어지고 있다. 라서 소설 보다도 이미 이미지화 되어있는 이 가장 영화화가

32) 〈웹툰작가로 돌아온 연상호 감독〉, 『동아일보』, 2019.9.3.
 33) 〈‘방법’ 시청률 2% 출발...연상호, 드라마 도전 성공할까〉, 『뉴시스』, 2020.2.11.
 34) 손현화·전승규, 『‘스크롤’의 미디어, 웹툰의 스토리텔링 특성 연구 - 출판만화, 영화와의 비교를 중심으로』, 『한국디자인학회 학술발표대회 논문집』, 한국디자인학회, 2015.

많이 된 것은 당연한 일이라고도 할 수 있다.

영화화 된 것으로는 2005년 강 의 〈아 〉, 〈바보〉를 시작으로, 〈순정만화〉(2008), 〈이 〉(2010), 〈은 하게 위대하게〉(2013), 〈내부자들〉(2015), 〈강 비〉(2015), 〈신과함께〉(2017, 2018), 〈 〉(2018) 등을 들 수 있다. 초기에는 원작을 바탕으로 한 영화들이 실 하는 경우가 많았고, 〈그 1〉에서와 같이 기 되었던 원작 영화중에서 흥행에 성공한 것은 〈신과 함께〉와 〈내부자들〉 정도이다. 장르적으로 살펴해보자면, 상당한 상업적 성공을 이 원작 영화는 스 러, 비물, , 판타지 등이고, 로 스는 실 를 거 했다. 아 리 인기 있었던 원작이더라도 영화로 제작되었을 때 상업적 성공을 당연시할 수 없었던 것이다. 또한 영화화되었을 때 ‘영화적 흥미’를 유발할 수 있는 시각적 장 를 어 게 구현하 도 관 이었다.

현 상 에 대하여 〈신과 함께〉의 공동 제작자인 원동연은 〈 21〉과의 인 에서 “으로는 극장에서 야 할 와 그 지 않은 가 하게 구분될 것이다. 지 내가 를 할 때 가장 고 하는 문은 ‘이 아이 이 극장에서 야 하는 가다’라고 다.³⁵⁾ 다시 해, 극장에서 영화를 보는 관 형태가 영화 관 의 극히 일부만을 이 게 될 것이라는 전망이고, 라서 극장 상영과 모바일 상영을 위한 개발 전 이 다를 수 에 없음을 시사하는 것이다. 어두 한 극장에서 주어진 2시간여를 중하여 상영하고 관 하 던 의 영화문화는 소될 것이고, 소비자의 생활 대로 10분, 20분을 개서 환한 대 에 영화를 가 게 소비하는 이른바 ‘스 ’의 일부로 재편 될 것이며, 이에 라 전 적으로 영화 제작이 이 어 야

35) 김성훈, 〈〈신과 함께-죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

한다는 것이다. 이 의 에서 한 음 더 나아가 본다면, 으로의 영화 는 입과 관 충성도를 원 으로 하는 영화 관 을 위한 영화를 만들 어 과 동시에, 이것이 바 현대인이 잠시 을 내어 수 있는 영상 으로도 재편 가능한 로 소비될 가능성도 아 보인다.

이와 관 하여 조형 는 <신과 함께>의 게 편 된 동영상이 고나 은 동영상 로 나 던 상 을 지적하며, 관 의 소비 에 조 하는 을 하였던 것이 <신과 함께> 의 원인으로 했 다.³⁶⁾ 물 <신과 함께>의 원작 이 2010-11년 최고의 조회수를 기 했을 뿐만 아니라 2015년과 2017년 지 로 이미 공연이 되었고, 2016 년 라인 RPG 게 으로 만들어 던 것도 이러한 영화의 시각적 장 가 관 에게 ‘ 한 것으로 지될 수 있는 다수의 조 을 만들어 것으 로 수 있을 것이다.³⁷⁾



<그림 2> 웹툰 <신과 함께>에 그려진 지옥도

여기에 더하여 <신과 함께>가 판타지 영화로 서의 2 세계를 성공적 으로 구현한 것과 영화 를 게 적으로 재구성한 면도 모바일로 이미 를 한 관 에게 어 하였을 것이라 작 할 수 있다. 영화에 구현

36) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께 신과 함께 - 죄와 벌의 죽음충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018.

37) 최하영, 『웹툰 원작 영화의 흥행성과에 대한 탐색적 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2019, 38쪽.



〈그림 3〉 영화 〈신과 함께〉에 입체적으로 구현된 지옥도

된 이미지는 2 원의 한 상상에 물 던 을 3 원의 공간으로 인도한다. CG를 통한 2 세계의 구현은 특히 을 여행하는 장면에서 웅대하게 구성되며 실사로는 영할 수 없는 CG의 계 적 직 직 에 의해 속도 과 박 이 더해진다. 미국의 경우 〈 라기 공원〉이후, 한국의 경우 〈괴물〉이후 “ 지 리 ”가 등장하여 을 한다는 점은 판타지 장르의 특징이 되었다.³⁸⁾ 영화 〈 자〉가 지를 CG로 조한 것과 같이, 〈신과 함께〉에서는 에 등장하지 않았던 지 리 가 다수 등장하여 계 적 판타지를 만들어내는데 일조한다. 〈신과 함께〉의 경우 CG와 시각특수 과(VFX)가 들어간 은 2200개에 전체 의 88%를 이 고 지 에 인 지 함한다면 전체 영화의 90%에 하였다고 한다. 이 계 많은 VFX가 였기 때문에, 영화의 지 과는 후반작 뿐만 아니라 영부 CG를 안하지 않을 수 없 을 정도였다.³⁹⁾ 다시 해, 전통적인 의미에서의 후반작 이 영화의 본 작 을 압도할 정도가 된 것이다.

38) 허만욱, 『디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구』, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013, 360쪽.

39) 김성훈, 〈〈신과 함께-죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

그러나 〈괴물〉이나 〈자〉가 현실에 잠입한 가상의 생물로서의 모습을 지적으로 구해 것이라면, 〈신과 함께〉는 현실의 인간들이 ‘지 공간’으로 이동한다는 면에서 이를 보인다. 다시 해, 괴물과 지가 인간의 현실 세계를 문한 것과 리, 〈신과 함께〉의 주인공들은 ‘지 공간’으로 이동한다. CG 작을 통해 구현된 을 주인공이 여행을 하는 과정에서, 없이 등장하는 지 리 들과 이를 물리 는 사자들의 대결이 생동 을 더하며 〈신과 함께〉는 명실상부한 판타지 영화로서의 2 세계를, 입체적으로 구현하며, 마 관 들이 이공원의 마 에 직 입성한 듯한 마 게 한다.⁴⁰⁾ 이는 주인공의 이동에 관 이 같이 공간이동을 한 과를 으며, 게 이 게 유 들을 게 의 공간으로 불러들이는 과 같이 관 을 영화의 세계로 이동 시 다.

조형 또한 게 적 CG와 영화적 CG가 이제는 이가 없음을 지적하였는데,⁴¹⁾ 이러한 시각적 구현 외에 영화 전체의 서사가 게 화 되었다는 점은 〈신과 함께〉의 특징이다. 영화는 RPG계 과 같은 으로 세 명의 사를 레이어로 설정한다. 이들이 데리고 가는 자 , 수 두 형제는 이 의 스토리를 제공하는 역할을 할 뿐 영 의 는 사 세 명이 된다. 관 은 세 명의 사가 가 되어 게 을 레이하는 동안 이들에게 입하게 되며, 7개의 관문을 통과하게 된다. 각각의 관문을 지나기 위해서는 를 입 하는 스 를 수행해

40) 물론 여기에서 쓰인 CG기술이 할리우드에서 영화에서 보이는 CG에 훨씬 못 미치며, “유치하다” “중국 무협 영화 같다”는 평을 받기도 하였다. 최하영, 『웹툰 원작 영화의 흥행성과에 대한 탐색적 연구』, 한양대학교 석사학위논문, 2019.

41) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께, 〈신과 함께〉- 죄와 벌의 죽음 충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 481-2쪽.

야 하며, 이러한 스킴이 성공할 때 다음 관문으로 나아가게 된다. 2017년에 개봉한 〈신과 함께-인과연〉이 7개의 관문의 스킴을 성공적으로 수행하는 것을 보여 다면, 2018년 개봉한 〈신과 함께-와〉을 본 관객들은 이러한 스킴을 반복하는 게 적절하다고 느낄 것이다.

다시 해, 관객은 영화관 자로서 자과수익의 억압에 이야기를 하는 한편, 가상으로 들어가는 시점에는 마인드 RPG 게임의 레이아웃과 같은 가상으로 비매개 되어(immediate) 되어 게임적 판타지 안으로 관객 자신이 진입하게 되는 것이다.⁴²⁾ 이러한 게임적 서사가 영화에 등장한 경우는 아직 많지 않지만, 2019년 초에 중영된 드라마 〈함라-전의 추억〉은 보다 직접적으로 게임을 통해 가상의 현실과 현실을 나드는 게임 판타지를 TV화면에 보였고, 10%대 시청률 기록을 하며 전하였다. 따라서, 영화의 게임적 구성, 게임과 같은 CG를 영화의 화면에 구현하여 관객을 판타지 안으로 직접 불러들이는 것이 현재 판타지를 소재로 한 대중서사의 특징이라고 할 수 있을 것이다.

거기에 더해 〈신과 함께〉에서는 3명 중 2명은 세 명의 성주신에게 주어진 역할이 마동이라는 CG가 없는 근미래 히어로에 약된다. 마에 가는 히어로 인물을 이의 내러티브에

42) 허만옥은 재매개 현상을 다음과 같이 설명한다. “재매개 현상에는 비매개(immediacy)와 하이퍼 매개(hypermediacy)라는 두 가지의 전략이 존재한다. 비매개는 수용자가 미디어의 존재를 알고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 경우를 말하며, 이러한 비매개 미디어에서는 수용자가 주변을 알고 완벽하게 내부의 상황에 몰입할 수 있는 환경을 구축하는 것이 필요하다. 가상현실이 대표적인 예시라 할 수 있다. 이와 반대로 하이퍼 매개는 수용자에게 미디어를 환기시켜 줄 목적으로 만들어진 표상 양식으로, 메뉴 등이 뚜렷하게 표현된 웹 환경이나 어플리케이션 등이 대표적인 예시라 할 수 있다.” 허만옥, 디지털 융합시대 판타지 영화의 매체 미학과 서사 변용 연구, 『우리문화연구』 제39호, 우리문화회, 2013, 각주 22 참고.

입하여, 마동 을 마 영화의 히어로적 성 을 지 로 만들었다. 물 여기에서 마동 은 인간을 해 수 없는 힘없는 히어로로 설정이 되었지만, 마동 신체 자체는 압도적 체성이 어내며 히어로적 스를 과시한다. 조형 도 〈신과 함께〉가 보여주는 이 마 스 오의 히어로물의 시각화 을 용한 시각적 스타일에 있을 을 지적한 바 있다. 마동 이 새로운 마 시리 〈이 스〉의 주인공으로 스 된 것도⁴³⁾ 이와 같은 의 활용과 관 았을 것이다. 이 계 영화와 게 레이가 되는 구성 때문에, 사실은 매우 지 하고 ‘아시아적인’ 살인, 나태, 거 , 불의, 신, 력, 에 관한 7 가지 서사가 관 을 계하면서도, 관 들이 2시간이 는 러 타 을 수 있게 되는 것이다. 제작자 원동연이 듯이 “아시아를 관통할 수 있는 보편서사”⁴⁴⁾와 게 적 구성과 입 과를 관 에게 전 한다. 거기에 소 의 스 을 통해 스타 지 가미한 〈신과 함께〉는 -계 -영화 은 K-music의 과 지 노리며 로스 미 어 전 을 구사한 종합 인 를 구성한다. 또한 이제는 드라마에서야 어 수 없는 것으로 여 지는 PPL의 과 한 입 등⁴⁵⁾ 〈신과 함께〉는 영화의 상 성을 위해 구가할 수 있는 모든 요소를 장 하고 있다. 요 대 〈신과 함께〉가 보여주는 특징들을 살펴 때 원 적으로 기반 서사와 이미지를 통하여 생성된 판타지를 게 , 지 , 영화로

43) 〈마블 히어로 합류 마동석, 극 중 모습 최초 공개〉, 『국민일보』, 2019.8.26.

44) 김성훈, 〈〈신과 함께-죄와 벌〉 제작자 원동연 리얼라이즈픽처스 대표, ‘오늘 이 영화를 못 본 관객은 내일이라도 본다’〉, 『씨네 21』, 2018.1.18.

45) 〈신과 함께〉에 어머니가 누룽지를 자꾸 태운다며, 누룽지가 만들어지는 밥솥을 어머니께 선물하는 서사를 삽입했다. 영화에서는 보기 드문 PPL이었다. 이에 관하여 많은 댓글이 “여보, 이번 겨울에 어머님 댁에 누룽지 밥솥 하나 넣어 드려야겠어요!”라며 조소하였다. 이런 면에서 본다면, 〈신과 함께〉는 영화가 포스트-시네마 시대를 살아가기 위해 보여줄 수 있는 모든 상업적 전략을 취했다고 볼 수도 있겠다.

이동시키고 다시 이것이 모바일 의 로, 동영상으로 소비되는 구조에 적합한 판타지가 현재 지 문화에서 탄생한 판타지 장르의 생성 과정인 것이다.

4. 판타지는 전복하는가? ‘이생망’의 자본주의적 판타지

이제 지 판타지 영화의 구 을 통해 그려진 판타지의 내용을 좀 더 자세히 살펴 요가 있 다. 토도로프가 문학 스 의 내부에 존재하는 ‘환상성’에 중하여 판타지 양 의 구조주의적 분 을 시도하였다면, 이러한 양 으로서의 판타지의 특징을 사회, 문화적 속에서 일정한 ‘전복의 정 ’가 가능하게 하는 문학으로 대 한 것은 로 마리 이다. 로 마리 은 문학의 내부와 외부에 대한 정 한 분 을 통해, 환상적인 것이 근본적으로는 당대의 현실에 대한 전복적 가능성을 내 한 것으로 본다.⁴⁶⁾ 로 마리 의 이러한 해 은 상당히 위하게 아들여지고 있다. 많은 학자들이 판타지 장르가 “해체적 충동 (deconstructive impulse)”을 가지고 있다고 해 하는 경향이 있으며, 이러한 해 의 경향은 이미 리 가 되고 있다고도 수 있다.⁴⁷⁾ 그러나 이러한 해 의 이 모든 ‘판타지’에 적용된다고 보기는 어 다. 환상은 현실의 이데 로기를 강화하거나 된 모든 것을 현 상태로 려 는 보수성을 지니고 있기도 하기 때문이다. 라서 현재 대한 국에서 매체의 확장과 함께 아지고 있는 판타지 문학, 은 판타지 영화를 분

46) 로즈마리 잭슨, 『환상성: 전복의 문학』, 문학동네, 2001.

47) Nicholas Ruddick, “Introduction”,

, Greenwood Press, 1992.

함에 있어서 ‘판타지의 전복적 기능’이 존재하는가는 더 자세히 의도되어야 할 것이다.

외피만 살펴본다면 〈신과 함께〉는 1 세계와 2 세계를 오가는 중간 지점, 인간에게는 ‘환영’이라고 볼 수 있는 공간을 가시화하고 있다는 점에서 ‘하이 판타지’에 속하는 듯하다. 음의 상태에 한 주인공들이 과거로 다시 한 회 하여 지 생을 복기한다는 설정 자체는 이 지적하였듯이 현실에서 “의도적 탈출”을 그 다는 점에서 판타지적이다. 〈신과 함께〉에서 판타지를 계 되는 주인공들은 이 세상에서 망한 사 들, “이생명”의 사 들이다. 그들은 영 의 회 를 통해 에서나마 원한을 계 된다.⁴⁸⁾ 〈신과 함께〉에서 자 , 수 형제는 모두 전한 음을 기 이전에 주어진 49일 동안 자신들의 을 복기 하는 가운데 원한을 고 “이상적인 음”을 이하게 된다. 어떤 면에서 〈신과 함께〉에서 사회적으로 위태로운 사 들이 화로운 음을 이하게 되는 서사는 로 마리 이 주장한 바와 같이 판타지가 현실 에 은 된 충동을 분출시 관 에게 해 을 계 한다는 점에서 현실을 전복하는 듯하다.

그 에도 불구하고 조형 가 지적했듯이 〈신과 함께〉의 주인공들은 은 나이에 억 함을 고 거나 비정 직과 같은 사회적 약자의 모습으로 재현된다는 점을 주목할 요가 있다. 그는 이러한 지점에서 〈신과 함께〉가 ‘ 조 ’을 살아가는 한국의 관 들의 “ 음의 충동”을 사한 것이라 지적한다.⁴⁹⁾ 이와 유사하게, 이 종은 〈부산행〉의 비 서

48) “이생명”을 잘 알려져 있다시피 “이번 생은 망했어!”의 줄임말로, 젊지만 이미 실패한 인생을 자조적으로 표현한 젊은이들이 쓰는 말이다.

49) 조형래, 『한국 영화의 신과 함께, 〈신과 함께〉- 죄와 벌의 죽음 충동과 삶 충동의 시각적 스타일에 기초한 흥행 원인에 대하여』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 481-2쪽.

사를 분 하면서, 비 판타지를 프레 리아 계급, 제든지 사회의 바 으로 추 할 수 있는 위태로 을 가지고 있는 계급의 정동으로 하였다.⁵⁰⁾ 이는 복도 이 비를 “ 진자 들의 연대”로 한 것과도 일 상통하며,⁵¹⁾ 현 사회의 위태로운 자들의 모습을 판타지 장르가 우회적으로 드러내고 있다는 점을 공통적으로 지적한다. 판타지 영화는 아니지만 영화 〈화 〉가 보여주듯 에 려 현실에 존재하지만 어 순간 잠적해 수 있는 사 들의 모습, 그러한 일상적 재 의 지점이 판타지 영화에 ()의 적으로 드러 다.

이런 면에서 본다면, 판타지 영화에서 “의도적 탈출”이 사실은 현실에서 은 재 과 관하지 않다는 점, 그리고 다시 현실을 조망하는 기제가 된다는 점에서 〈신과 함께〉는 판타지 영화라기보다 개인의 재 상을 전지적 시점에서 조망하는 현실에 관한 영화라고 수 있다. 수 은 대표적인 판타스 영화인 전기 SF영화들을 과학을 표면에 “재 의 영화”이며 전이 한 현실의 사태를 이데 로기적으로 시 하는 영화라고 지적한 바 있다.⁵²⁾ 마찬가지로 한국의 판타지 영화 또한 이데 로기적 작동을 하고 있다고 가정한다면, 현재 기술의 발전과 소비의 활 과 더불어 성장하는 판타지 영화는 21세기 한국이 한 현실, 은 재 을 그려 영화라고도 수 있을 것이다. 그리고 그 재 은 과거의 재 , 전 과 기아, 재지변이 아 , 개인이 당한 사고, 음

50) 이윤중, 『좀비는 정동될 수 있는가?: 〈부산행〉에 나타난 신자유주의 시대의 정동과 여성 생존자의 미래』, 『여성문학연구』 제39호, 여성문학회, 2016.

51) 복도훈, 『빛짐의 도착적인 유대, 또는 속죄의 판타지 (없)는 좀비민국의 아포칼립스: 연상호 감독의 〈부산행〉(2016)과 〈서울역〉(2016)을 중심으로』, 『문학과 영상』 제18권 1호, 문학과영상학회, 2017.

52) Susan Sontag, “The Imagination of Disaster”, , Mick Broderick (ed.), New York: Routledge, 2009, pp.38-55.

에 해당한다. 21세기 한국의 판타지 영화는 개인적인 재 이 현실에서 해결점을 찾을 수 없는 새로운 재 상 을 피하게 해 다는 점에서 전복성이 있다.

그러나 “이상적 음”을 이하게 되는 상 의 리와 과정을 살펴본다면, 과연 이 판타지가 진정한 ‘전복’인가에 대해서는 의문이 생 다. 예를 들어, 〈신과 함께〉는 2 세계를 드러내는 환영적 이미지로 가 하지만, 이들이 통과하는 7개의 관문은 억 한 음을 ‘기소’하고 ‘변 ’한다는 이성적, 법적 작동 으로만 직인다. 다시 해, 영화가 2 세계를 다 는 이 현세의 법 행 을 르고 있다. 물 사자들이 현세와 내세를 오가는 것은 초자연적인 일이지만, 그들이 망자를 변 하는 은 억 한 부분을 추 하고, 조사하여, 마 내 이성적 변 을 한다는 점에서 ‘이성적 합리성’의 리를 보여 다. 이는 ‘이성적 합리성’이라는 근대적 가 가 현실 세계를 구 하고 ‘판타스 ’한 것이 그에 대 한다는 ‘판타지’의 ‘전복성’의 일반적 해 에 히 을 다. 관 은 이미 ‘이성적 합리성’이라는 근대적 가 가 전복된 ‘재 상 ’이 한 사회에 살고 있기 때문이다. 21세기 한국보다 역설적으로 ‘합리성’으로 작동하는 시스 에 대한 상상이 ‘비합리적 사회’를 살아가는 사 들의 판타지가 되는 이다. , 현실에서 찾을 수 없는 ‘합리성’을 찾는 것이 역설적으로 ‘판타지’인 것이다.

이런 면에서 〈신과 함께〉는 소설의 인기 장르인 ‘회 물’과 상당한 관 이 있다고 수 있다. ‘회 물’이 억 한 음을 당한 사 이 과거의 시간대로 아가서 자신의 인생을 다시 사는 스토리를 가진 소설의 장르를 지 한다. 안상원이 듯이 회 물의 특징은 “미 의 정신이 현재(과거)의 을 지 하는 것”이며, “회 모티프의 서사는 주인공이 현재의 유의미한 관계/권력 등을 상실한 데서 시작하며, 회 사

실을 안 자신의 을 회복하고자 지 을 활용한다는 점, 더 나아가 회 시점 이후의 미 를 정한다는 점”이다.⁵³⁾ ‘회 물’ 소설은 게 을 리부 하여 반복적으로 과거로 회 하며 이생을 거 살아내는 내러 티 를 생산한다.

그러나 특이한 것은 그것이 판타지 과 동시에 이미 한 살아본 인생의 현실 원리를 체 한 주인공이 들보다 우 하게 수행한다는 점이다. ‘이생망’했던 현실과 리, 이미 ‘이성적 판 ’을 통해 현실에서 해 드를 가진 자들은 다시 비합리와 재 이 그대로 아있는 현실에서의 리를 다. <신과 함께-인과 연>에서도 ‘다시 살기’의 은 존재한다. 영화에서는 수 의 억 한 음의 진실이 혀지는 재판이 진행되는 가운데, 수 이 살던 거지역의 조 가정과 그 가정을 지키는 성주신(마동 분)의 이야기가 같이 진행된다. 성주신은 거지역에서 자 주를 키우고 있는 할아 지의 음을 아주 가신()인데, 사자의 세계에서는 초 적 힘을 가지고 있지만 이 에서는 아 런 위력을 발 할 수 없다. 그 서 거반에게 아 통에 지거나, 조 가정에게 지급되는 생활비를 타기 위해 수를 부 다. 체적 힘이 없는 것과 마찬가지로, 현세의 세계에 관한 예지력도 어 반토 날 드를 사고 “ 드는 제고 오른다”라는 어리 은 만 되 이한다. 마지 에 소 될 위기에 해서는 “니 대로 드 고 부동산 살 그 어. 비 인 사거나”라는 을 내 는 그에게 억 한 사 을 지 수 있는 힘은 없어 보인다. 다시 해 은 자들이 세상의 법을 르고, 세상은 세상의 법을 르지 않아, 현실은 판타지가 당할 수 있는 부분을 초과한다. 그러나 망자들의 억 함이 2 세계에서 재판을 통해 해소되고

53) 안상원, 『한국웹소설의 회귀 모티프 연구』, 『한국문학이론과 비평』 제80호, 한국문학이론과 비평학회, 2018, 280쪽.

‘이상적 죽음’에 이르고 할아버지의 ‘다시 살기’가 가능해지자, 그 가족에게 극적인 변화가 있다. 망할 뻔했던 ‘드’가 오르는 것이다.

주인공들은 슬픔을 회하고 드가 어 ‘이상적인 죽음’에 이르지만, 그들이 살던 1 세계의 구조는 변하지 않는다. 그리고 거반이 들어 제라도 자신이 살고 있는 전을 어 수 있는 상에 한 비한 현실을 살아가고 있는 사에게 전해지는 것은 “나 사 은 없어. 상 이 나 뿐이지”라는 한 메시지이다. 그리고 그 메시지를 간직한 자에게 자본주의적 ‘상인 드 상 이 이 어진다. 드가가 상 하면서 비한 현실이 것으로 마 리되는 영화의 은 어 면 영화를 통 어 가장 ‘비전복적’이다.

다시 해, ‘이성적 원리’가 작동하지 않는 현실에는 변화가 없지만, “나 상 은 로또로 극복된다”와 같은 서사는 역설적으로 자본주의적 판타지를 전 하는 것이다. 판타지적 존재가 해결하지 못하는 현실의 , 그러니 상 이 나 뿐이니 유순하게 이 상 을 아들이라는 성주신의 메시지는, “이생망”이더라도 하게 을 아들이라고, 다음 생을 기다리라는 을 다. 이 계 <신과 함께>는 1 세계와 2 세계를 나드는 판타지보다 더 환상적인 자본주의적 판타지를 화려한 지 기술을 동원한 영화를 통하여 제공하는 것이다. 이 듯 망한 현실을 다시 되 이하여 자본주의적 리를 취한다는 욕망의 사는, 판타지 안에서도 벗어날 수 없는 신자유주의적 의 위력을 역설적으로 보여 다.

5. 결론

이 문에서는 한국의 판타지 영화의 계보를 살펴보면서, 현재 가장

성하게 생산되고 있는 판타지 영화가 2000년대 초반부 지화된 기술 속에서 자리 잡았음을 다. 또한 기술적으로 성도 높은 영화에 연적으로 오는 문화자본주의의 성장 속에서, 판타지 영화는 급속하게 변화하는 랫 환경에 발 추어 그 형 과 어를 시키며 새로운 21세기 한국 영화의 강자로 자리 잡아가고 있음을 다. 그리고 이러한 속에서 제작된 판타지 영화는 판타지 영화가 고전적으로 전제하고 있었던 사회전복적 요소를 탈 시키고, 오히려 자본주의적 환상을 그리고 있음을 다. 마지막으로 그 비전복성의 경에는 신자유주의가 압도하는 '이생망'의 현실과 그 현실을 살아가는 한국 사회의 욕망, 그리고 이러한 욕망을 부추기는 신자유주의적 의 메시지가 있음을 지적하였다.

서동진은 최근 년 동안 우리가 사리 할 수 있는 만 관 의 주체가 누구인지 묻하면서, 스 -시 마 시대의 관 의 주체성을 여하는 주체로 상정할 수 없는 상태에 하고 있음을 지적했다. 많은 영화가 “노 적으로 비 오게 과 같은 대중오 에 진 은 관 ”⁵⁴⁾ 이 소비하는 문화로 보기에선 상당히 어두운 현실을 영화가 보여주기 때문이다. 그러나 어두운 현실을 보여주는 듯한 판타지 영화의 이면에는 판타지도 극복할 수 없는 자본주의적 이 관통하고 있다. 판타지에서 그려지는 주체는 결 스스로를 정 화하거나 비와 같은 으로 사회를 위 하지도 않는다. 오히려 “나 사 은 없어”라는 한 마음으로 스스로를 다 이기를 바 다. 비물을 사극으로 재구성한 〈)에 등장하는 세자(현 분)는 “ 직히 이게 나라 ?”라는 없이 국가 비판적인 대사를 으면서도, 정 에 여하기를 지

54) 서동진, 「다중, 대중, 군중: 관객성의 분석을 위한 몇 가지 주장」, 『문화연구』 제4권 1호, 문화연구학회, 2016.

주 하는데, 자신들을 주체화 하지 못하고 있는 한국 사회의 모습을 보여 다. ‘ 주주의 취와 같이 한 향으로 사 들을 정 로 이 던 대 의가 더 이상 존재하지 않는 상 에서, 신자유주의적 자본주의 리, 스 경 등 각자의 자리에서 자신만의 으로 고군분 하고 있는 현재의 (은)세대가 추구할 수 있는 리는 찾기 힘들기 때문이다.

그 에도 불구하고 2019년 가장 흥행한 영화로 꼽히는 〈 시 〉가 보여주는 바와 같이, 탈출구가 없는 상 에서도 나보다 타자를 생각 해야한다는 리 하나로 재 을 내는 은이들의 이야기에는 동 이 존재한다. 하나의 대의와 리가 지 할 수 없는 구조화된 사회에서, 비 약자의 자리에 있지만, ‘회 ’가 아니라, 이 사회를 티며 관통하 다는 의지가 실려 있기 때문이다. 현재의 재 은 ‘판타지’가 아 현실 의 작은 실 에서 극복될 수 있다는 망을 〈 시 〉와 같은 서사 은 현실에서 찾을 수 있을지도 모르 다.

72 대중서사연구 제26권 1호

「
」
「
」
「
」
「
」

3. 기타자료

...

부록 1

순위	영화제목	제작국가	개봉연도
1	명량	한국	2014-07-30
2	극한직업	한국	2019-01-23
3	신과함께 죄와 벌	한국	2017-12-20
4	국제시장	한국	2014-12-17
5	어벤져스 엔드게임	미국	2019-04-24
6	베테랑	한국	2015-08-05
7	아바타	미국	2009-12-17
8	도둑들	한국, 홍콩	2012-07-25
9	7번방의 선물	한국	2013-01-23
10	암살	한국	2015-07-22
11	알라딘	미국	2019-05-23
12	광해, 왕이 된 남자	한국	2012-09-13
13	신과함께 인과 연	한국	2018-08-01
14	택시운전사	한국	2017-08-02
15	부산행	한국	2016-07-20
16	변호인	한국	2013-12-18
17	해운대	한국	2009-07-22
18	어벤져스 인피니티 워	미국	2018-04-25
19	괴물	한국	2006-07-27
20	왕의 남자	한국	2005-12-19
21	어벤져스 에이지 오브 울트론	미국	2015-04-23
22	인터스텔라	미국, 영국	2014-11-06
23	겨울왕국	미국	2014-01-16
24	기생충	한국	2019-05-30
25	보헤미안 랩소디	미국	2018-10-31
26	검사외전		2016-02-03

27	엑시트		2019-07-31
28	설국열차		2013-08-01
29	관상		2013-09-11
30	아이언맨		2013-04-25

부록 2

개봉연도	영화제목
2019	〈사바하〉, 〈변신〉, 〈사자〉, 〈압전〉
2018	〈신과 함께 -죄와벌〉, 〈마녀〉, 〈옥자〉, 〈엽력〉, 〈창궐〉, 〈물괴〉
2017	〈신과 함께-인과 연〉, 〈석조저택 살인사건〉
2016	〈부산행〉, 〈곡성〉, 〈시간이탈자〉, 〈가려진 시간〉, 〈서울역〉
2015	〈검은 사제들〉, 〈뷰티 인사이드〉, 〈손님〉, 〈경성학교 사라진 소녀들〉, 〈퇴마〉
2014	〈역린〉, 〈소녀괴담〉
2013	〈설국열차〉, 〈숨바꼭질〉, 〈감기〉, 〈미스터리〉, 〈무서운 이야기〉, 〈꼭두각시〉, 〈사이비〉, 〈타워〉
2012	〈늑대소년〉, 〈연가시〉
2009	〈해운대〉, 〈전우치〉, 〈박쥐〉
2007	〈더위〉
2006	〈괴물〉

(Keywords: fantasy genre, fantasy film, subversion, capitalism, politics, Along with the Gods-The Two Words, Along with the Gods -The Last 49 Days, digital technology, digital platform)

76 대중서사연구 제26권 1호

논문투고일 : 2020년 1월 17일

심사완료일 : 2020년 2월 5일

수정완료일 : 2020년 2월 12일

게재확정일 : 2020년 2월 13일