

1960년대 냉전기 소년 SF괴수영화의 괴수 표상 연구

이 희 원*

차 례

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. 1960년대 냉전체제와 소년 SF영
화 | 3. 소년-괴수의 충돌과 완성되는 ‘국
(國)·가(家)’ 이데올로기 |
| 2. 괴수가 되지 못한 괴수 | 4. 결론 |

국문초록

1960년대 한국사회는 정치적으로 반공이데올로기, 경제적으로 천민자본주의적 발전 이데올로기가 당대를 주도하는 추동력이었다. 이러한 슬로건에 따라, 통치자들은 국가에 충성하는 국민을 긍정하고 경제 발전이 제안하는 풍요를 삶의 목표로 하는 것을 강조했다. 이는 통치자들의 장기집권과 이권 독점을 가능하게 하는 사회 체제를 고착화하기 위한 면이 많았다. 때문에 당시 정권은 적의 위협이 상존하는 냉전 구도 유지가 중요했다. 60년대 중반부터 반공교육이 강화되고 미디어를 통한 위의 두 이데올로기에 대한 대민선전이 확대되는 것은 이러한 맥락에 의한다.

* 부산대학교 시간강사

1967년에 개봉한 소년 SF괴수영화 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>는 이러한 60년대 중반 우리 사회의 표층과 이면을 보여주는 중요한 연구대상이다. 영화 속 괴수의 침입은 관객들에게 냉전의 긴장감을 상기시켰다. 그리고 엄청난 물량과 기술을 투입해 만든 괴수나 화려한 도시를 보여주고 동시에 그것들이 파괴되는 영상은 여러 면에서 자본논리의 존재감을 드러내 보인다. 그런 점에서 이 영화들에 대한 대중적 관심은 반공이데올로기가 국민들에게 주입한 전쟁과 적에 대한 강박적 공포, 그리고 자본주의적 욕망의 위태로운 현실 구현과 그것에 대한 채워지지 않는 욕망을 반영한다. 따라서 이 작품들은 괴수, 그리고 괴수가 파괴하는 대상을 형상화하여 당대 체제가 강력하게 지향하던 이념의 작동 방식의 실상과 그 모순점을 보여준다. 한편, 영화는 ‘소년’을 형상화 하는 모습을 통해 대민선전과 다음 세대에 대한 훈육의 기획을 보여주고 있기도 하다. 소년 세대란 완전히 사회화되지 않은 미성숙한 사회 구성원으로서, 사회 질서에 따라 교육·훈육을 받아야 할 대상이다. 때문에 60년대 중반과 같이 엄격하게 짜인 이념이 작동하는 상황 속에서 소년은 ‘체제 내’ 균열점이라 할 수 있다. 영화 속 소년들은 이러한 균열적 특성을 가지고서 ‘체제 밖’ 균열점인 괴수들과 조우한다. 결과적으로 작품 속 괴수들은 인간의 지식과 질서에 수렴하면서 인간에게 포획된다. 그리고 소년들은 국가 체제의 반복으로서의 모범적인 성인 남녀가 만드는 가족공동체를 받아들임으로 해서 그 균열적 면모를 봉합한다.

이로서 1960년대에 등장했던 특수촬영물 소년 SF괴수영화는 최종적으로 안정화 된 국가 형태를 승인·강화하면서 당대 이데올로기의 강박과 히스테리를 은폐한다. 그리고 이러한 사회체제를 내면화하고 이를 이어나갈 다음 세대인 소년들을 길러내는 것에 성공한다.

주제어 : 1960년대, SF영화, 괴수, 소년, 냉전이데올로기, 국가, 가족이데올로기, 표상

1. 1960년대 냉전체제와 소년 SF영화

냉전체제는 제2차 세계대전의 종식 이후 미국과 소련 사이의 군사적 정치적 세력 대립에서 시작되었다.¹⁾ 한반도는, 냉전을 고착시킨 첫 번째 열전(熱戰)이라 할 수 있는 ‘한국전쟁’에 의해, 미국 세력권 하의 대한민국과 소련 세력권 하의 북한으로 갈린다. 그리고 세계는 더욱 구체적인 형태로 자유진영과 공산진영으로 양분된다. 실제 전쟁이 일어나지는 않지만 전시 체제와 마찬가지로의 군사적 충돌을 예비하며 대결하는 냉전 질서가 고착화된 것이다. 군사력과 국력의 증강을 통해 두 세력 간의 무기는 날이 갈수록 강력해지고 있었고 과학기술이나 경제력의 크기도 진영 간 세력 다툼의 형태로 확대되었다. 한 번의 전쟁으로 전 지구가 위협에 처할 지도 모를 만큼의 막강한 핵무기를 보유한 두 적대 세력이 전쟁을 시작할 수도, 멈출 수도 없는 전시 상태에 돌입한 것이다.

이러한 냉전 구도는 해방 이후 우리 사회의 국민국가적 특징과 성격을 규정하는 데에 큰 영향력을 행사했다. 특히 냉전 질서에 의해 만들어진 반공·멸공 이데올로기는 한국 통치논리의 가장 중심적인 기제로서 작동한다. 한국전쟁 이후의 우리 사회에서는 기본적으로 소위 ‘공산당 빨갱이’가 아님을 증명하는 것이 곧 우리 편으로서의 ‘국민’임을 확인받는 길이라는 사고방식이 편재하게 된다. 그 과정에서 주적 ‘빨갱이’는 그 의미 자체가 구체화·명확화 되기보다는, 국가 권력자들의 의지에 반하는 자들이 ‘빨갱이’로 지목되는 방식으로 범주화된다. 이 과정에서 국가 폭력을 고발하고 비판하는 것은 독재 정권에 의해 국가를 곤란과 위협에 빠뜨리는 이적행위로 곡해·규정되는 일이 비일비재했다. 즉 권력이 폭력으로 작동하는 상태를 비판적으로 발언할 수 있는 사회적 토대를 없애는 알리바이로 반공 이데올로기가 오랜 세월 활용되었던 것이다. 물론 시대적 상황에 따라 미·소 냉전의 형태는 적대성과 친연성 사이를

1) 이근욱, 『냉전』, 서강대학교 출판부, 2012 참조.

유동적으로 오갔다. 우리사회도 세계의 냉전 지형도 변화와 연동하여 다양한 방식으로 그 의미를 자가발전하고 국가의 기조와 국민의 정체를 규정해왔다.²⁾ 그 과정에서 냉전체제와 반공주의 이데올로기는 모순되고 충돌하는 가치들마저 빨아들이며 정권 유지를 위한 통치 논리로 활용되었던 것이다.³⁾ 본고에서 주목하고자 하는 시대인 1960년대 중반 우리사회 냉전 이데올로기 체제는 위의 조건들을 종합적으로 조망할 때 그 성격이 분명해질 것으로 보인다.

1960년대는 미·소 대결 중심의 냉전구도가 약해지던 시기였다. 미국이 무리하게 베트남전쟁에 참전했음에도 불구하고 지지부진한 상황을 벗어나지 못하고 있었고, 공산권 국가 내 분열도 확산되었으며, 아프리카 등의 제3세계가 새로운 정치적 공동체로 부상하고 있었다. 이러한 상황 속에서 박정희 정권은 독재적 통치 체제를 강력하게 유지하면서 장기집권을 하기 위한 알리바이로서의 정치적 슬로건이 필요했다. 이에 박정권은 세계적 흐름과는 달리 미국의 우방국으로서의 입장을 명확히 하고 냉전과 반공의 이데올로기를 강화한다. 그리고 경제발전 제일주의를 사회의 지상 목표로 선전하면서, 그에 맞는 방식으로 반공주의가 내면화⁴⁾되어가는 시기가 이때였던 것이다. 그런 점에서 1960년대 반공주의는 한국전쟁 당시나 그 직후 보다 더 주도면밀하게 작동하였다고 할 만하며, 사회 전반에 걸쳐 통치자들의 필요에 의해 강력하게 제도화되었다고 하겠다.⁵⁾ 각종 미디어를 통한 반공대민선전과 학교에서의 반공교육

2) 김정훈·조희연, 『지배담론으로서의 반공주의와 그 변화-‘반공규율사회’의 변화를 중심으로』, 『한국의 정치사회적 지배담론과 민주주의 동학』, 함께읽는책, 2003; 후지이 다케시, 『4.19/5.16시기의 반공체제 재편과 그 논리』, 『역사문제연구』25, 역사문제연구소, 2011 참조.

3) 이하나, 『1950~60년대 반공주의 담론과 감성 정치』, 『사회와 역사』 95, 한국사회사학회, 2012 참조.

4) 이하나, 『반공주의 감성 기획, 반공영화의 딜레마』, 『동방학지』 159, 연세대학교국학연구원, 2012, 55쪽.

5) “반공주의의 강화가 전쟁기와 전쟁 직후보다는 전후 한국전쟁의 이미지를 반복하여 재생하는 과정에서 이루어”졌다. 위의 논문, 61쪽.

이 본격적으로 자리를 잡은 것이 1960년대인 것도 한국 사회에서 반공 이데올로기가 정치적으로 수단화한 결과이다. 같은 시기에 만들어졌던 일련의 영화들도 이와 같이 당대 한국 사회가 필요로 했던 방식의 반공 의식을 시민들에게 주입하기에 효과적인 매체로 부상한다.⁶⁾

본고에서 살펴보고자 하는 소년 SF괴수영화 <우주괴인 왕마귀>(권혁진, 1967)와 <대괴수 용가리>(김기덕, 1967)가 상영되어 대중적 관심을 끌었던 때는 1967년으로, 바로 이 시기 1960년대 중반이다. SF장르는 기본적으로 첨단과학기술이 집약되어 만들어지는 볼거리로서 사람들의 관심을 많이 끌었다. 1950~1960년대는 냉전체제를 중심으로 원자력과 핵무기에 대한 관심이 폭발적으로 증가하였다. 그리고 이 첨단 무기의 개발을 이끈 최고의 과학기술과, 그 결과물 중 하나인 ‘우주 개척’에 대한 사람들의 관심도 크게 확산되었던 시기였다. 핵무기나 과학지식은 냉전이 암시하는 전쟁을 승리로 이끌 수 있는 실질적인 수단이면서 동시에, 핵무기가 그러하듯, 인간이 제어할 수 없는 공포의 대상⁷⁾이라는 양가적 모순의 매력을 가지며 사람들의 관심을 집중적으로 받았다 하겠다. 영화·텔레비전·라디오·신문·잡지 등의 매체를 통해 다양한 방식으로 핵무기와 우주 시대에 대한 이미지가 다수 생산·유통되었던 것은 이러한 시대적 흐름의 결과이다.⁸⁾ 이 시기 SF영화가 “핵 시대 이후의 전쟁영화”⁹⁾라 논의될 정도로 냉전기 전쟁 서사의 주요한 형태가 되었던 것은 이 장르가 당대를 집약적으로 표상하는 매체였기 때문이다. 미국

6) 박지연, 『한국 영화 산업의 변화 과정에서 영화 정책의 역할에 관한 연구』, 중앙대학교 박사학위논문, 2008; 김태은, 『1960년대 영화, 여성의 소망이미지』, 『영화연구』 44, 한국영화학회, 2010, 66-67쪽; 이하나, 앞의 논문, 66쪽.

7) 장수경, 『1960년대 과학소설의 팽창주의 욕망과 남성성-한낙원의 우주항로와 금성탐험대를 중심으로』, 『아동청소년문학연구』 23, 한국아동청소년문학학회, 2018, 247쪽.

8) 위의 논문, 247쪽.

9) 이영재, 『1950년대 미국과 일본의 괴수영화와 핵』, 『사이』 25, 국제한국문화문화학회, 2018 참조.

등 서구세계나 일본에서 50년대부터 SF장르가 많이 창작되었던 것은 이러한 흐름과 연결된다. 한국의 경우 1950년대는 전쟁을 치르고 그 피해를 극복하기에 여념이 없는 시기였기에 자생적 문화적 결과물들이 그리 다양하지 않았다면, 경제개발을 지향하는 60년대에 접어들면서 비로소 과학 지식을 토대로 하는 SF영화들이 만들어지기 시작했다. 이런 점에서 한국의 SF장르는 당대의 한국식 냉전 표상으로서 의미를 갖는다고 하겠다.

특히 1967년에 개봉했던 소년 SF괴수영화 두 편 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>는 당시 세계적으로 인기를 끌고 있던 괴수 특수촬영물의 영향 하에서 만들어진 국내 영화의 첫 결과물이었다. 그만큼 당시 한국 사회의 특징을 압축적으로 보여주고 있다는 점에서 논의의 가치가 크다 하겠다. 이 작품들 속 괴수 표상을 통해 우리는 1960년대 한국사회를 관통하고 있던 냉전 기조의 한국적 변용의 특징을 확인할 수 있을 것으로 보인다. 물론 한국의 소년 SF영화, 게다가 괴수가 등장하는 SF영화는 미국이나 일본에서 그러했던 것처럼 하나의 장르를 구성할 만큼 많은 편수를 보유하고 있지는 않다. 때문에 장르적 입장에서 이 두 영화를 분석하는 것에는 한계가 있다. 그럼에도 불구하고 1967년에 개봉한 특수촬영물 소년 SF괴수영화라는 표현 양식에 의해 반영되었던 당대의 감성은 분명히 존재한다 하겠다. 이에, 본고에서는 이 작품들 속 괴수가 한국사회의 어떤 면모를 반영하고 표상하는지 살펴보면서 당대를 구체적으로 이해하는 기회를 갖고자 한다.

2. 괴수가 되지 못한 괴수

SF괴수영화는 냉전기가 세계적으로 고착되던 시기인 1950년대부터 일본이나 미국을 중심으로 많은 인기를 얻은 영화 장르였다. 냉전을 시

대적 배경으로 하고 있는 만큼, 영화에는 원자폭탄이나 수소폭탄이 자주 등장한다. 그리고 이러한 전대미문의 살상무기가 가져올 인류절멸의 상상력이 서사 내 갈등의 주요 원인으로 나타난다.¹⁰⁾ 영화 속 괴수들은 핵 실험을 통해 벌어진 파괴적 상황과 사건들에 의해 탄생한다. 인간이 만들었으나 그 파괴력을 조절할 수 없는 무기들의 힘에 대한 당대인들의 우려와 공포가 일정한 형태의 괴사체로 반영된 것이 괴수인 것이다. 미국에서는 <심해에서 온 괴물(The Beast from 20000 Fathoms)>(1953), <뎀(Them)!>(1954), <타란툴라(Tarantula)>(1955), <Beginning of the End(종말의 시작)>(1957) 등이, 일본에서는 <고지라> 시리즈¹¹⁾와 <가메라> 시리즈가 대표적이다. 특히 1960년대 일본의 경우 일종의 ‘붐’을 일으킬 정도로 괴수가 등장하는 영화가 상당히 많은 인기를 얻었다. <모스라>(1961), <킹콩 대 고지라>(1964), <대괴수 가메라>(1965), <대괴수 결투-가메라 대 바르곤>(1966), <괴수섬의 결전-고지라의 아들>(1967), <대괴수 공중결전-가메라 대 가오스>(1967), <우주대괴수 기라라>(1967), <괴룡 대결전>(1967), <대괴수 갓파>(1967) 등이 그것이다. 특히 미국과 일본 양국의 괴수 시리즈는 각국 괴수들이 교차 출연하기도 하고 영화 내에서 양국이 우방국으로서의 면모를 과시하는 등 상호텍스트적 영향 관계를 가지기도 했다. 작품의 수출·수입도 활발하였으며 흥행면에서도 성공적이었다.¹²⁾

한국의 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>는 이러한 괴수 영화

10) 위의 논문 참조.

11) 김려실, 『일본 재난영화의 내셔널리즘적 변용』, 『일본비평』 7, 서울대학교 일본연구소, 2012, 121-126쪽.

12) 미국과 일본에서 SF괴수영화가 비슷한 시기에 비슷한 아이디어로 만들어진 것은 분명하다. 하지만 원폭의 가해자로서의 미국과, 미국에 의해 피폭되었던 일본이라는 입장 차이는 부정할 수 없는 것으로 보인다. 이에 미국의 괴수 영화와 일본의 괴수 영화는 핵무기의 힘을 전시하고 반핵의 메시지를 전달하는지의 여부, 또는 그 방식 등에서 서사 결의 차이를 보이고 있는 점은 흥미로운 지점이 있다.

에 대한 세계적 인기 속에서 1967년에 개봉된 국산 SF괴수영화였다. 핵 무기 실험을 직·간접적 계기로 하여 땅이나 바다 속 깊은 곳에 잠들어 있던 거대한 몸집의 괴수가 깨어나고, 이 괴수가 발달된 도시를 침입해 파괴한다는 설정, 그리고 외계에서 지구를 공격해오는 모습 등은 이 두 영화가 미국이나 일본의 괴수 영화들에 많은 영향을 받았음을 보여준다. <우주괴인 왕마귀>의 내러티브는 미국의 1953년작 <우주전쟁>과 유사점이 많다. 새로운 서식지를 찾던 외계인이 지구를 발견하여 정복하기 위해 무차별적 공격을 감행한다는 점, 외계인의 화력에 속수무책으로 당할 수밖에 없는 지구인의 모습이나 외계인이 자멸하면서 지구의 평화를 찾을 수 있게 되는 것 등이 그 예다. 한편 <대괴수 용가리>에서는 핵실험에 의해 지구의 땅 아래 묻혀있던 과거의 생물이 지각을 뚫고 나오게 되는 설정으로 괴수를 등장시키는데, 이러한 설정은 미국의 <심해에서 온 괴물>(1953)이나 일본의 <고지라>(1954)와 많이 닮아있다. 괴수의 형상도 유사한 면이 많다. 이와 같이 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>는 50년대 이래로 축적되어 있던 SF괴수영화의 주요 내러티브를 차용하여 상호텍스트적 관계를 가지면서 만들어졌다 하겠다.

이처럼 거의 같은 시기, 비슷한 작품군과 영향관계를 맺으며 만들어진 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>이니만큼 이 두 작품은 함께 묶어서 논의되는 경우가 많다. 허지웅은 두 영화가 냉전기에 인기를 끌었던 우주시대에 대한 사람들의 기대가 영화화 된 것임을 간략하게 살펴본다.¹³⁾ 송효정은 이 두 작품을 영화가 아닌 시나리오를 대상텍스트로 하여 소년SF영화라는 장르적 특징을 규명하고 냉전기 국제질서의 결과물로서 한반도의 의미, 괴물이 표상하는 것, 그리고 국가검열의 문제 등을 고찰한다.¹⁴⁾ 한편 공영민은 <고지라>와의 연관성 속에서 <대괴수 용가리>가 당대 한국사회의 남북관계와 냉전 상황을 반영하고 있음을

13) 허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상자료원, 2010, 55-63쪽.

14) 송효정, 『한국 소년 SF영화와 냉전 서사의 두 방식』, 『어문논집』 73, 민족어문학회, 2015.

고찰한다. 1960년대 중·후반 무장공비 침투사건이나 베트남 파병 문제, 판문점의 의미 등이 용가리의 움직임과 함께 지속적으로 떠오를 수밖에 없도록 영화가 구성되고 있다는 것이다.¹⁵⁾

이와 같은 선행 연구들은 이 시기 괴수들을 냉전의 결과물, 공산주의 혹은 공산주의에 현혹된 존재로 의미화 한다. 이러한 연구 성과들은 괴수의 정체성을 분명히 한다는 점에서 학문적 의의가 있다. 그러나 이러한 해석은 괴수의 정체성을 냉전체제의 적대진영과 단선적으로 연결 짓는 것에서 그치는 면이 있다. 이 시기 한국사회에서 만들어지는 괴수는 60년대 중반 한국사회의 다양한 측면을 근거로 할 때 그 의미가 명확해지는 부분이 더 많아 보이기 때문이다. 이에 기존 연구 성과들을 이어받은 토대 위에서 이 작품들의 괴수 표상이 한국의 시대상황 속에서 어떤 의미를 갖는지, 그리고 어떤 사회적 작용을 하는지에 대해, 내러티브를 중심으로 좀 더 구체적으로 살펴볼 필요가 있는 것으로 보인다.

1) 60년대식 괴수 표상

먼저 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>에서 괴수가 어떤 식으로 출현하게 되는지부터 살펴보자. <우주괴인 왕마귀>의 괴수는 우주 어딘가의 '감마성'에 사는 외계인이 지구에 보낸 존재다. 이 외계인들은 방사능으로 오염된 자기 땅을 떠나 새로운 터전을 찾던 중 지구를 발견하고, 지구를 정복하기 위해 괴수를 내려 보낸 것이다. 한편 <대괴수 용가리>의 괴수는 원래 땅 속에 존재하는 '제3의 동물'로 설정되어 있다. 중동에서의 핵실험 이후 지각이 불안정해져 지진이 발생하는데 그 지진에 의해 눈을 뜨게 된 괴수 용가리가 갈라진 지각을 따라 오다가 한반도에 당도하게 된다는 것이다. 이처럼 괴수는 지구 밖 외계에서 오거나, 지각 내부 깊은 곳에서부터 지상으로 당도했다는 점에서 공동체 내부로

15) 공영민, 『공상과 과학의 시대』, 『한국학연구』 52, 인하대학교 한국학연구소, 2019, 337쪽.

침입하는 외부자라 하겠다.

이러한 괴수들이 지구, 특히 남한에 당도하여 벌이는 행동은 무자비하게 도시를 파괴하는 일이다. 두 영화는 다소 지루할 정도로 반복해서 도시의 높은 빌딩들과 전선, 다리 등이 괴수에 의해 파괴되는 모습을 보여주고 있다.¹⁶⁾ 괴수의 무차별적 공격에 무너지는 도시와, 이를 피해 도망가는 사람들의 모습은 1950년에 발발했던 한국전쟁 때 사람들의 피난행렬을 떠올리게 한다. 휴전 형태로 봉인되어버린 한국전쟁의 참담한 기억은 냉전 이데올로기가 상정하고 있는 전쟁 가능성을 떠올릴 때 당시 한국인들에게 가장 강력하게 작용하는 장면이 아닐 수 없다. 단순한 기억으로 정리해버리기에 한국전쟁은 너무 가까운 과거의 상처이기에, 열전의 재발을 상상하게 하는 괴수의 공격은 관객들에게 실질적인 공포심과 적에 대한 분노를 느끼게 한다. 그리고 이러한 공격에 대항하는 영화 속 군인·경찰·과학자들의 결연함은 구체적 현실에서 이들의 존재감을 부각시키는 효과를 갖는다. 이러한 서사를 통해 적대 세력에 대한 분노와, 나라를 지키는 국가기관에 물리적 힘을 공적인 형태로 몰아주어야 살 수 있다는 믿음이 반복 재생산된다. 이러한 방식으로 공동체 내부를 확보하고 그 결속을 위해 폭력과 희생을 정당화 하는 문제는 표면적으로 60년대의 영화 속 괴수에 대해 대중들이 느꼈을 가장 큰 의미라 하겠다.

그러나 ‘괴수’는 이러한 냉전체제의 적을 표상하는 것에 머물지 않는

16) 미국의 SF괴수 영화에서는 사람들의 피난행렬이 강조되어 드러나지는 않는다. 반면 일본이나 한국의 괴수 영화 속에서는 피난가는 사람들의 모습이 자주 장시간 비춰지고 있다. 이는 각 국가의 전쟁 경험 양상이 만들어낸 차이가 아닌가 한다. 미국의 경우 2차 대전이나 냉전시대 이후 벌어진 전쟁을 자국 영토에서 경험한 적이 없다. 때문에 국민들이 실제로 피난을 겪은 바는 없다. 그러나 일본의 경우에는 2차 대전 때 적국의 공격을 받았고 원자폭탄이 히로시마에서 터지기도 했다. 우리나라는 한국전쟁을 치렀다. 때문에 일본이나 우리나라 국민들은 피난생활을 겪어야 했다. 그렇기에 일본이나 한국에서는 온 도시가 파괴되고 끝없는 피난 행렬을 이루는 영화 속 장면에 대한 관객의 실감이 무척 강했을 것으로 보인다. 이러한 특성들이 이 영화들을 채우는 영상의 특징을 도출해내었을 것이다.

다. 리처드 커니는 한 사회 내에서 “이방인·신·괴물”로 호명되는 존재들이 “극한의 경험을 재현”함으로써 “이미 확립된 범주들을 뒤엎”는 역할을 한다고 본다. 특히 ‘괴물’은 “억제할 수 없는 잉여의 한계경험들을 가리킴으로써 에고가 결코 모든 것의 지배자가 되지 못한다는 사실을 상기시킨다”고 지적한다.¹⁷⁾ 그 결과가 성공이든 실패든 ‘괴물’은 자아 정체성의 안정된 틀을 깨부순다. 이처럼 이방인이나 신, 또는 괴물의 형상으로 자주 구체화 되는 인간 의식에 대해 우리는 그것을 “이해하고 그에 적응하든가 그것을 배타적으로 배제하여” “거부하”거나 하는 두 가지 길에서 양자택일을 할 수 있는데, 대개의 인간은 후자를 선택해왔다는 관점이 리처드 커니의 입장이다.¹⁸⁾ 이 관점에서 볼 때 1960년대 중반에 영화에 등장한 괴수가 대중적으로 큰 관심을 받고 흥행으로 이어진 것은 당시 한국 사회의 강력한 통치논리 속에 억압되어 있던 불안정하고 균열된 의식을 반영하고 있는 표상으로도 볼 수 있게 된다.

1960년대는 한국전쟁의 기억이 남아있는 시대였지만 4·19혁명을 통해 사람들의 민주주의에 대한 열망과 그 행동적 실천을 기억하고 있는 시기이기도 하다. 그러나 혁명 이후 군부독재가 이어지면서 사람들의 민주주의에 대한 열망은 정권에 대한 반항으로 옹기종기하면서 체제에 대한 불복종자가 곧 ‘빨갱이’라는 통치 방식에 의해 진압되고 있었다. 그리고 오갈 데가 없어져버린 사람들의 정치적 열정이 곧장 경제개발에 대한 긴급성과 정당성을 강조하는 정부의 슬로건으로 수렴된 시대이기도 하다. 이제 사람들은 밥을 굶고 사는 수준의 빈곤을 벗어나 제대로 인간답게 살아보자는 정부 시책에 호응하여 경제개발과 산업화, 자본주의를 위해 헌신하는 삶에 집중하게 된다. 경제 발전이 국가적 지상과제로 부상하면서 사람들의 삶에서 천민자본주의식 논리가 다른 삶의 가치들을 잠식하고 있었던 것이다.¹⁹⁾ 그러나 역사 기록이 말해주듯 60년대에 이루어졌

17) 리처드 커니, 이지영 옮김, 『이방인·신·괴물』, 개마고원, 2004, 12-13쪽.

18) 위의 책, 15쪽.

19) 이 당시가 개발독재 시기였음에 대한 설명은 김지영, 『가부장적 개발 내셔널리

던 경제발전은 부패한 권력층의 비리와, 하층 노동자들과 농민들의 희생에 의해 만들어진 비민주적인 것이었다. 사회 각층에서 나오는 정부 비판 목소리가 반공 이데올로기를 무기로 내세운 강력한 군부에 의해 진압·은폐된 것은 당연한 수순이었다. 즉 60년대 중반 한국 사회의 냉전이데올로기는, 경제개발논리와 짝을 이루어 서로를 필요로 하는 방식으로 얽히면서 사회를 이끌고 있었던 것이다.

이러한 당대 이해를 바탕으로 다시 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>로 돌아가 보자. 두 SF괴수영화는 군사적으로 평화롭고 경제적으로 풍요로운 삶을 살아가는 것으로 상정된 한국 국민들의 삶이 괴수에 의해 파괴되는 모습을 보여준다. 괴수들이 국경을 넘어 침략하면서 경제발전의 상징인 도시 마천루를 파괴하는 장면은 작품 내에서 오랜 시간, 반복적으로 조명된다. 그리고 그 과정에서 두 영화는 재난에 대응하는 사람들의 면모를 보여주고 있는데 이는 당대인의 현실 감각을 드러내는 중요한 실마리가 되는 것으로 보인다.

<우주괴인 왕마귀>의 사람들은 괴수가 등장하자 패닉에 빠진 채 도망친다. 이를 표현하기 위해 영화는 기나긴 피난 행렬을 보여준다. 그러나 사람들이 출구가 없는 마천루 안에도 가득한 것으로 묘사한다. 위태로운 건물 안에서 목적지도 없이 사람들은 서로 엉켜서 비명지르며 우왕좌왕하는 것이다. 그 와중에 어떤 사람은 사람들 틈에 끼어 대변을 보다가 그 자리에 주저앉아 낭패를 본다. 도망치던 임산부가 의사도 약품도 없이 출산을 해야 하는 상황에 처하기도 한다. 괴수 앞에서 누가 도망치지 않고 오래 버티느냐를 두고 돈내기를 거는 인물들이 코믹 요소로 형상화되고 있는데, 이들도 괴물을 피해 집 안으로 피난을 갔다가 집이 무너지면서 낭패를 본다. 이 장면들은 괴수의 침략에 사람들이 얼마

증과 낭만적 위선의 균열』, 『여성문학연구』 40, 한국여성문학학회, 2017 참조. 그리고 1960년대 사회가 경제적 층위와 정치적 층위에서 모순된 발전상을 가지고 있었음에 대한 연구로 이현경, 『1960년대의 축도, <미워도 다시 한 번>』, 대중서사장르연구회, 『대중서사장르의 모든 것』, 이론과실천 2007 참조.

나 큰 피해를 입고 있는지를 보여주기 위한 설정이지만, 재난 상황에서 벗어나 다른 곳을 향하지 못한 채 익숙한 곳을 맴도는 기묘한 군중의 모습이기도 하다. 기존의 세계, 익숙한 질서가 무너진 상태임에도 불구하고 이를 벗어나지 못하는 인물들의 모습은 체제에 순응하는 것 밖에 할 줄 모르는 강박에 사로잡힌 인간 의식을 보여준다. 예상치 못한 괴수의 등장으로 질서가 순식간에 무너지면서, 지금껏 지키지 않으면 안 되는 것으로 상정된 질서가 절대적인 것이 아니라 임의의 것임이 드러났다. 그러나 그 절대성을 맹신하지 않을 수 없는 사회 분위기 속에서 사람들은 스스로 생각하고 사태를 판단하는 사고방식이 정지되어버린 의식을 가지게 된 것이 이러한 장면 속에 반영되어 있다. 박정희 정권의 폭력적 지배구조 속에서 국민들이 내장했던 전쟁에 대한 공포와 적을 찾아내서 없애야 한다는 반공 논리라는 것이, 굳건한 인식과 사회적 합의를 토대로 한 실천이었다기보다는 사회적 분위기 속에서 조장된 ‘강박’일 수 있음이 이러한 사람들의 행위 속에서 드러나는 것이다.

<대괴수 용가리>에서도 재난 상황에서 사람들이 보이는 반응이 형상화되고 있다. <우주괴인 왕마귀>에서 사람들은 우왕좌왕 하면서 그들의 강박적 의식 구조를 보여주고 있었다면, 이 작품에서의 사람들은, 자신의 말초적 욕망을 채우면서 멸망과 절멸의 순간을 맞이하고자 하는 모습을 보여준다는 것이 특징적이다. 용가리의 출현으로 도시가 파괴되자 사람들은 괴수를 피해 거리로 쏟아져 나온다. 하지만 일군의 사람들은 음식점에 앉아 맛있어 보이는 음식과 술을 광적으로 먹어대며 이미 끝장 난 상황에서 식욕을 충족시키기에 여념이 없다. 음악이 쏟아져 나오는 클럽에서 광기에 빠져 춤을 추고 술을 마시며 괴성을 지르기는 사람들의 모습에는 일말의 이성도 찾아볼 수 없다. 또 어떤 사람은 십자가 간판을 들고 낫이 빠진 얼굴로 하느님을 부르짖으며 피난행렬 사이를 느릿느릿 역행하기도 한다. 이 인물들은 미래를 포기하고 말초적 감각이나 인간계 너머의 세계에 의존하는 모습을 보이고 있는 것이다. 괴수에

의해 만들어진 카오스 상태는 사람들이 희망하고 욕망했던 것들이 결국 이와 같은 말초적 감각임을 확인하게 한다. 절멸 직전의 상태에 처한 사람은 앞으로의 미래를, 그리고 주변 시선을 생각하지 않아도 된다. 이 상태에서 사람들이 자신의 길을 '선택'할 수 있는 상황에 처하게 된다면 이들이 원하는 것은 아마도 질서 잡힌 일상 속에서 충족되지 못하는 욕망의 대상들일 것이다. 것처럼 강력하게 원해왔던 것들이기에 죽음 직전에 그것에 매달려 현실을 잊으려 하는 것이다. 당시 사람들에게 부과되었던 욕망이 자본주의적인 것들임을 생각할 때, 이 욕망의 지향점이 결국에는 한 줌의 떡거리와 색욕일 뿐임을 보여주는 것이다. 당시 천민자본주의가 지당한 것으로 담보해 주었던 물질적 욕망에 대한 '히스테리'적 추수의 민낯이 이것임을 확인하게 되는 장면이다.

이런 점에서 볼 때 이 괴수들은 당시 사람들이 지켜야 하는 것으로 받아들였을 국민으로서의 안정된 자아정체성의 토대를 전복시켰다고 하겠다. 그리고 괴수의 등장 앞에 드러난 사람들의 강박과 히스테리적 면모는 당대 국민들이 이데올로기에 복종하면서 내장할 수밖에 없었던 정신적 균열을 의식적 무의식적으로 누설하고 있는 것이다. 이렇게 볼 때 괴수는 체제 내에 침입한 적이자 이물질이면서 동시에 사회 구성원들이 체제에 대한 복종의 이면에 가지고 있던 무질서와 내적 균열을 불러일으키는 매개체로서 위치하게 된다.

만약 이 영화들이 이러한 괴수가 불러일으키는 현실의 면모에 대해 좀 더 구체적으로 바라보았다면 당대가 만들어내고 있던 문제점들에 대한 논의로 이어질 수 있었을 지도 모르겠다. 그렇게 되었다면 고착되어 버린 사회 체제에 대해 다른 시선으로 들여다 볼 여지가 괴수들의 '괴물성' 자체와의 진지한 조우로 이어졌을 것이다. 그러나 이 괴수들의 운명은 그렇지 못했다.

2) 괴수의 인간화(人間化)와 균열의 봉합

영화의 전반부에서 이 괴수들은 한 개체만으로도 도시 하나를 파괴하고, 잠재적으로는 나라와 세계 전체를 초토화시켜버릴 수 있을 만큼 강력하고 무시무시한 괴물로서의 면모를 분명히 하고 있다. 신체 크기 자체가 인간과 비교할 수 없을 정도로 크고, 언어를 사용하지도 않는다. 힘이 너무 세어 건물도 다리도 너끈히 무너뜨려버린다. 그러나 작품이 진행되는 과정 속에서 이 괴수의 성질은 점차 인간과 모종의 공통점을 갖는 부분이 부각된다. 앞서 잠시 언급했듯이 영화 속 괴수들은 외양이나 신체를 움직이는 방식에서 인간과 유사점이 많다. 그 크기에 있어서는 비교할 수 없을 만큼의 차이를 보이고 있지만 직립보행을 하는 점이나 손과 발을 사용하는 방식, 시선을 확보하는 움직임 등에서 매우 유사하다. 괴수의 모습을 만든 인형 속에 사람이 들어가 연기를 하는 것이니만큼 이런 외양을 만드는 것이 필연적이라 할 수도 있지만, 미국의 괴수 영화에서처럼 기계 이미지나 거미, 개미, 메뚜기 등의 곤충 형태를 갖는 괴수와는 명확히 다르다.²⁰⁾ 특히 <우주괴인 왕마귀>에서는 괴수는 물론 감마성 외계인마저 인간과 비슷한 신체를 하고 있어 그 친밀도가 상당히 높다.

괴수와 인간의 유사점은 외양적 특징에 그치지 않는다. <우주괴인 왕마귀>의 경우 외계인이 스스로 지구를 떠나고 괴수도 자신들의 손으로 폭파시키기로 결정하게 되는데, 그 이유는 지구인이 지구를 철통같이 방어를 하고 있기 때문에 자신들이 지구에 계속 있을 경우 용감무쌍한 지구인들이 결국 핵무기를 쓰게 될 것이라 생각하기 때문이다. 핵무기를 쓰고 지구가 오염되면 자신들의 고향별과 같이 지구도 피폭되어 쓸모없는 땅이 될 것임을 짐작하여, 그런 지구는 자신들에게 아무 필요가 없음을 인지한다는 것이다. 이러한 외계인의 사고방식에는 자기 영토를 방위하는 것에 대한 인식, 핵과 피폭에 대한 우려, 고향 땅을 소중히 하는 마

20) 이영재, 앞의 논문 참조.

음 등이 보인다. 무자비하게 지구를 공격하는 괴수를 부리는 외계인들이면서 이처럼 인간의 감성을 이해해 지구를 떠나기로 하는 것이다. 이는 결국 인간 질서의 승리를 의미한다. 이에 의해 무한한 미지의 공간인 우주공간 역시 인간의 질서로 해석될 수 있는 존재들이 살아가는 영역이라는 의미를 확보하게 된다. 괴수나 외계인에 의한 낯선 균열은 더 이상 존재하지 않으며, 인간의 자아동일성은 유지되는 것이다. <대괴수 용가리>의 용가리는 기본적으로 지구에 있는 생명체라는 점에서 인간과 밀접한 존재로 상정되고 그 신체적 특징이 인간과 유사한 것은 물론이다. 때문에 용가리는 인간과 공통된 신체 매커니즘을 가진 것으로 상정되어 있기도 하다. 왕마귀의 경우 인간이 그 어떤 공격을 해도 생명에 지장을 받지 않는다면, 용가리는 작품 속 소년이 가려움증을 유발하는 광선에 쏘였을 때 인간과 똑같이 가려움을 느끼는 반응을 한다. 과학자 ‘일우’가 만든 약품에 의해 용가리가 ‘붉은 피’를 흐리며 죽기 직전까지 가게 되는 것도 용가리의 신체가 인간과 공통되는 기제로 움직이는 유기체임을 보여준다. 게다가 용가리가 소년과 함께 춤을 추는 듯한 움직임을 보이는 장면에서는 인간과의 정신적 교감 가능성마저 엿보인다.

이처럼 이 영화 속 괴수들은 인간과 신체적 정신적 측면에서 유사성을 가지고, 그것이 결정적으로 이들을 지구로부터 퇴치하는 중요한 근거가 된다. 결국 이 괴수들은 리차드 커니가 말하는 자아동일성을 균열시켜서 새로운 가능성을 예비하는 ‘괴물’로 존재하는 것에 실패한다. 이 괴수들의 괴수성은 내러티브 상에서 배타적으로 배제·거부되고 인간은 안전하게 자아동일성을 확보하는 것이다. 이 영화들은 타자들이 가득한 외부 세계나 내 안에 있는 타자성에 대해 관심이 없다. 타자성을 수용하는 순간이야말로 기존의 자아 정체성의 외피를 깨고 새로워질 수 있는 가능성의 시간이다. 이 영화들은 바로 그러한 균열을 확인하는 순간 그것을 거부하고, 타자 없이 자기만으로 가득 찬 안전한 인간 내부로 퇴행하는 괴수를 보여주는 것이다. 그런 의미에서 이 괴수들은 괴수 자체로

존재하는 것에 실패하고 있다 하겠다.

이러한 내러티브 구도를 통해 당시 한국사회가 가지고 있던 반공이데올로기의 강박과 히스테리적 경제 발전 욕망 구도가 가지는 분열과 균열의 징후는 동일성 논리가 작동하는 사회 내부로 통합된다. 이 내부에 있는 자들이 아군이자 국민이며 이 틀 밖의 외부자들은 적군이나 비국민이다. 괴수가 인간으로 수렴되면서 퇴치되고, 평화가 도래하는 과정을 통해 한국 사회는 안녕할 것이라는 메시지가 이 영화들 속에는 담겨 있는 것이다. 이런 점에서 볼 때 이 영화는 단순히 냉전 이데올로기를 반영한 것을 넘어서서 60년대 당시 한국사회를 장악하고 있던 독재정권의 정치 경제 사회적 이데올로기 작용 방식 전반을 드러낸다.

그런데 영화에는 괴수와 같은 외부자는 아니지만 외부자와 비슷한 효과를 갖는 존재가 또 있다. 영화는 괴수를 인간계로 동화시켰듯 이 외부자와 비슷한 존재 역시 체제 속으로 동화시키는 수순을 밟고 있다. 그 존재는 ‘소년’이다.

3. 소년-괴수의 충돌과 완성되는 ‘국(國)·가(家)’ 이데올로기

60년대 중반에 등장한 이 두 괴수 영화는 괴수를 통제 불가능해 보이는 상태 그대로 두지 않고, 인간 사회의 질서와 인간의 감각을 따르는 존재로 형상화했다. 그리고 이를 통해 괴수로 상징되는 외부적 불온 세력과 괴수에 의해 매개된 사회 내 불안 요소들을 처리함으로써 해서 체제의 적을 무찌르고 사회의 잠재적 붕괴 가능성을 봉합했다. 이는 결과적으로 강박적 반공 이데올로기와 히스테리적 경제적 발전 욕망에 의해 일그러진 한국사회의 불안요소를 은폐하는 작용을 했다. 그런데 또 한 가지 중요하게 보아야 할 내러티브의 특징은 이 괴수들이 만들어내는

균열을 봉합하는 데에 ‘소년’ 캐릭터가 매우 중요하게 역할을 한다는 점이다.

이 괴수 영화들을 ‘소년 SF영화’라는 장르명으로 분류하는 연구들이 설득력을 얻는 것도 이 작품들이 아동과 많은 연관을 가지고 있음을 해명해주기 때문이다. 일단 이 두 영화에는 내러티브 구조상 소년이 비중 있는 역할로 등장하기도 하고, 관객층을 아동으로 상정한 작품이기도 하다.²¹⁾ 1950년대 말부터 시작해서 60년대 중반에는 아동을 관객층으로 겨냥한 영화나 애니메이션이 많이 만들어졌고 대중적 호응도 좋았다. 이 두 작품도 영화 개봉시기를 학생들의 여름방학 때에 맞추어 잡아 학생들을 관객으로 유치하고자 했다.²²⁾ <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>가 비슷한 시기에 개봉을 했지만 전자보다 후자가 흥행에 더 성공을 한 것에 대해, 전자가 방학 때보다 조금 앞선 6월 30일에 개봉을 했고 후자는 방학 때인 8월 13일에 개봉함으로써 전자보다 후자가 흥행할 수 있었다고 이야기되기도 한다. 그만큼 이 두 영화는 어린이를 관객으로 상정한 가족용 오락영화라 하겠다.

1) 이방(異邦)의 존재, 소년과 괴수

소년 캐릭터가 내러티브 속에 등장하는 것은 근대 초기에서부터 확인

21) 50년대에 개봉한 미국이나 일본의 SF괴수영화에는 소년이 주요 인물로 등장하는 바가 두드러지지 않는다. 미국의 SF괴수영화의 경우 우수하고 주도면밀한 군인들의 활동을 집중적으로 보여주면서 침략자를 소탕하는 모습을 강조하는 측면이 강하고, 일본의 SF괴수영화는 반핵이라는 주제의식이 부각되는 면이 있다. 이후 60년대에 들어서면 일본 SF괴수영화가 어린이들의 흥미로운 볼거리로서의 면모를 강화하면서 어린이가 주요캐릭터로 등장하는 경향을 보인다. 60년대 중반부터 등장하는 가메라 시리즈가 대표적 예다. 우리나라의 SF괴수영화는 그 시작이 60년대 중반이었기에 이 시기 일본의 SF괴수영화로부터 받은 영향과, 어린이가 영화를 소비하는 주체로 부상하고 있던 우리나라의 특수성 등이 결합되면서 소년캐릭터가 중요하게 등장하는 소년 SF괴수영화가 만들어진 것으로 보인다.

22) 송효정, 앞의 논문, 102-104쪽.

된다. 최남선의 신체서 『해에게서 소년에게』(1908)에서 확인할 수 있듯, 소년은 소위 새 시대의 새로운 세계관을 펼쳐낼 희망의 존재로 이미지화 되어 왔다. 1930년대 김래성의 『백가면』(1938) 시리즈나 해방 이후 만들어지는 소년을 주인공으로 한 문학작품이나 영화 등에서도 이러한 소년 이미지는 지속적으로 유지된다.²³⁾ 새로운 가치관을 지니고 모험심이 강하며 정의롭게 악당을 물리치는 당찬 모습이 다양한 매체와 서사 속에서 소년을 드러내는 공통적 성격이었던 것이다. 때문에 이러한 소년 캐릭터는 서사 속에서 드러내고자 하는 가치를 긍정적인 것으로 미화하고 관객들이 그것을 받아들이기 쉽게 하는 힘을 가지고 있다. 앞서 언급했듯 1960년대는 여러 미디어들을 통해 국민들이 냉전체제와 반공이데올로기를 당연한 것으로 받아들이도록 하여 이들을 통제하고자 하는 통치 논리가 강하게 작동하던 시기였다. 이러한 국민통제를 위해서는 무엇보다도 자라나는 세대들에게 이 논리를 내면화하는 과정이 필요했다. 그래서 학교 교육과정 내에서의 반공교육이 실제로 강화되고, 문화적 측면에서 영화에도 국가 이데올로기가 지향하는 소년상이 반영되는 것이다.

소년은 아직 완전한 형태의 성격이나 가치관을 확립하지 않은 존재다. 그런 만큼 생각이나 경험이 어디로 이어질지 확정되지 않았다. 그렇게 볼 때 소년은 체제 질서를 내면화 하는 정도의 측면에서 볼 때 아직 함량이 미달하는 존재로서 일종의 사회 질서의 균열 지점에 위치한다. 그러나 한편으로 소년은 사회적으로 그 존재감이나 힘이 미약하고 어른들에 의해 통제가 가능한 상태이기도 하다. 때문에 어린이, 그 중에서도 특히 소년은 가부장적 체제로 질서 지어져 있던 기성의 가치체계를 계승해서 그 이데올로기를 이어나가야 할 대상으로서 매우 중요한 훈육의 대상이 아닐 수 없었다. 미결정적이며 다양한 가능성을 내포한 소년의 균열적인 정체성을 체제에 순응하는 쪽으로 이끌어가고자 하는 것이 교

23) 위의 논문 및 장수경 앞의 논문 참조.

육·훈육의 목적 중 하나이다. <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>에 주요 인물로 등장하는 소년들은 바로 이러한 균열점으로서의 면모가 강화되어 있다. 영화 속 괴물이 외부에서 들어온 침략자로서 사회 내 균열을 야기하는 존재라면, 소년은 체제 내 균열점인 것이다.

<우주괴인 왕마귀>에서 주요 인물로 등장하는 소년은 괴수를 피해 사람이 떠난 빈집에 먹을 것을 찾아 들어온 거지이다. 그곳에서 먹을 것을 챙기다 괴수를 만나 시선이 마주친 뒤 소년은 칼을 챙겨들고 괴수를 무찌르고자 작정하게 된다. 작품 전체적으로 괴수와 직접 몸싸움을 벌이는 유일한 존재가 바로 이 거지 소년이다. 소년은 괴물의 몸을 타고 올라 귀 속으로 들어간다. 칼로 괴수의 몸 속 여기저기를 찌르는 소년의 모습은 언제 땅으로 떨어져버릴지 모르는 위태로운 모습임에도 불구하고 전혀 주눅 들지 않고, 잔인하다 싶을 만큼 공격적이다. 이처럼 부모로부터 안전하게 보호받는 어린이가 아니라 의식주를 구걸하는 거리의 소년이라는 점, 모든 사람이 피난길에 올랐지만 그 길을 따르지 않고 홀로 남아 빈집으로 침입해 들어가는 점, 날카로운 칼을 쓰면서 듣도 보도 못한 괴수를 상대로 폭력성을 드러낸다는 점 등은 이 소년이 질서잡힌 체제에 복종하기 보다는 그 바깥에 있는 존재라는 점을 강화시킨다. 결과적으로 괴물도 소년도 서로를 죽이지 못한다. 오직 팽팽하게 대결하는 모습으로 시종일관하는 이들은 괴물과 소년이 유사한 맥락 속에 위치함을 강조한다.

<대괴수 용가리>의 소년 ‘영이’ 역시 얌전하기보다는 장난꾸러기 말썽쟁이로 그려진다. 결혼식을 올린 형님 부부에게 가려움증을 유발하는 광선을 쬐여 괴롭히는 장난을 치기도 하고 용가리를 피해 도망치는 사람들의 행렬에서 벗어나 용가리를 관찰하겠다고 달려 나가기도 한다. 여러 모로 영이는 <우주괴인 왕마귀>의 거지 소년에 비해 부유한 가정과 훌륭한 어른들의 보호막 속에 놓여 있다. 하지만 영이가 일으키는 장난이나 말썽은 어른들의 지시를 위반하고 그들을 걱정시킨다. 영이는 이처

럼 자기 의지대로 움직였기에 용가리에 유일하게 가까이 접근하는 기회를 갖는다. 그러나 그 덕분에 영이는 용가리가 석유를 먹기 때문에 용가리에게 폭탄을 쏘면 그의 힘이 더 세어질 것이라는 점을 알게 되기도 하고, 용가리에게 가려움 광선을 쏘면서 같이 춤을 추는 경험을 하기도 한다. 결국 영이가 발견한 이런 정보를 통해 과학자가 용가리를 처치할 수 있는 약품을 개발하고 영이는 용가리를 무찌르는 혁혁한 공을 세우게 되는 것이다. 하지만 한편으로는 피를 흘리며 죽게 된 용가리를 보면서 통쾌해 하는 어른들 사이로 영이만이 용가리가 불쌍하다며 죽이지 말라고 요청하기도 한다. 이처럼 영이는 용가리와 적이면서 동시에 친구이기도 한 분열된 관계를 만들어, 사회화 된 영역과 비사회화 된 영역 사이를 오가는 미결정적인 정체성을 보여준다.

<우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>에 등장하는 소년들은 이와 같이 '체제 내'에 존재하는 균열점으로서 '체제 밖'의 균열점인 괴수들과 조우한다. 체제 밖에서 온 괴수들이 만들어낸 균열은 인간의 질서에 수렴하면서 더 이상 괴수가 아니게 되고 그 균열은 봉합되었다. 그렇다면 소년들이 만들어낸 균열은 어떻게 될까. 이들의 균열은 소년들을 사회화시키는 매력적인 공동체에 대한 전망을 제시하는 것을 통해 봉합된다. 그것이 곧 사회적으로 명망 있는 훌륭한 성인 남성과 아름다운 성인 여성이 꾸리는 가족을 이상화 하는 이데올로기이다.

2) 중첩되는 이상향으로서의 국가와 가족, '국(國)·가(家)'

두 작품에서 괴수의 출현으로 곤경에 처하는 가장 직접적인 인물들은 결혼식을 앞둔, 혹은 신혼 첫날밤을 앞둔 남녀이다. 이 둘은 남성과 여성의 이상적인 결합을 통해 사회 질서에 부응하는 삶의 방식을 긍정적으로 구현한다. 그런데 이들이 침입자 괴수에 의해 심각한 위험에 처한다. 선남선녀의 결혼 수순이 이 침입자에 의해 파괴되는 것이다. 이로 인해 관객은 영화의 시작에서부터 사회의 질서정연한 평화를 깨뜨린 괴수를

적대시 하고 이를 차단해야 함에 대한 강력한 이유를 가지게 된다.

<우주괴인 왕마귀>에는 결혼을 하루 앞둔 행복한 연인이 등장한다. 그런데 이들은 왕마귀의 출현에 의해 결혼식을 치르지 못하는 곤경에 처한다. 공군인 남자는 전투기를 끌고 왕마귀를 처치하기 위해 출동하고, 남자를 기다리던 여자는 왕마귀에게 납치당하게 되는 것이다. 이러한 설정 속에서 거지 소년은 왕마귀를 공격하던 중 납치당해 쓰러져 있던 여자를 괴수의 손 위에서 만나게 된다. 소년이 여자의 집에 구걸을 간 적이 있어 여자는 소년을 알아본다. 이 둘은 우여곡절 끝에 낙하산을 타고 비행기에서 내려온 남자에 의해 구조 받고 함께 지상에 안착한다. 일련의 상황 속에서 괴수는 죽어 없어지고 소년은 남자 여자와 함께 살아남게 된 것이다. 이어서 여자는 위험에 처해있던 자신과 함께 있어준 소년에게 자기 동생으로 살자고 제안한다. 소년은 집 없는 지금 상태가 좋다고 말하지만, 늙은 남자의 자상한 모습을 보더니 남자에게 애정을 표현하며 이들과 함께 할 의지를 보인다. 소년은 이제 사회 체제가 필연적으로 만들어내는 잉여이자 균열점이었던, 그리하여 괴수와 친연성을 보여주던 모습으로서의 과거 정체성을 벗고, 아름다운 남녀로 이루어진 가족 구도 속에 안착하게 되는 것이다.

<대괴수 용가리>는 결혼식을 지금 막 마치고 신혼여행을 떠나는 남녀의 모습을 첫 장면으로 보여준다. 남자와 여자는 모두 과학자 집안의 자식으로, 남자 ‘광남’은 우주비행사이고 그의 여동생의 애인 역시 과학자이다. 그리고 남자의 막내 동생이 바로 소년 영이다. 남자의 장인은 그의 상사로서 함께 일하고 있다. 이 집안들을 보면 남자는 모두 국가수호의 책무를 짊어지고서 용가리가 나타났을 때에 동분서주한다. 그리고 그들 옆에는 매력적이고 아름다운 젊은 여인들이 있어, 남자의 애정에 기대어 남자를 걱정하는 것으로 국가 위기 상황에 대한 책임을 다한다. 소년이 긴밀하게 관계하는 어른들의 세계는 이렇게 일부일처 가부장제 논리에 따라 정연하게 질서 지어져 있다. 특히 영이는 누이의 애인인 과

학자 ‘일우’과 돈독한 관계를 맺고 있다.

영이가 이러한 사회 질서 속에 안정적으로 복속되어 가는 것을 드러내는 중요한 장면은 용가리를 처치한 뒤 영이가 사람들의 환영을 받으며 기자와 인터뷰 하는 부분이다. 기자는 영이에게 소원이 무엇인지 질문을 하는데, 이에 대해 영이는 용가리를 죽이지 말고 다른 우주로 영원히 보내는 것, 그리고 일우와 누나가 결혼하는 것이라고 답한다. 이 대답 속에는 커다란 모험을 통해 한층 성장한 소년이, 철없던 과거의 모습을 벗어던지고 사회적 질서에 복속하여 성숙해지고자 하는 마음의 결절점이 담겨 있다. 이전의 소년은 용가리와 음악에 맞춰 같이 춤을 출 정도로 마냥 철없는 모습이었다. 그랬던 소년이 인터뷰의 첫 대답에서처럼 이제 자신이 더 이상 용가리와 함께 할 수 없음을 받아들이고 멀리 보내야 한다는 것을 공언하고 있는 것이다. 이는 외부에서 온 위협 요인과는 물론 자아 내부에 있던 무질서함과도 결별하겠다는 의지를 드러내는 것이다. 그리고 두 번째 대답을 통해, 그렇게 새로워진 주체로서 새롭게 맞아들여야 할 사회 질서는 일우와 누나의 결혼이 지향하는 가부장적 가족 이데올로기임을 분명히 하고 있다. 영이는 일우에게 미래의 자기 모습을 투영하여 자신도 과학자가 되고 싶어 한다. 그리고 그런 일우가 만들 가족 공동체를 지지하는 것이다. 영이의 소원이 이 두 가지인 것은 소년 관객층에게 사회 질서를 구현하는 이상적이면서도 정상적인 모습으로서의 가족 공동체 가치를 주입한다.

특징적으로 <대괴수 용가리>는 이러한 가족의 모습을 작품 곳곳에서 부자연스러울 정도로 반복적으로 보여주고 있기도 하다. 즉 가족이라는 지극히 사적 영역의 일을 공적 영역 속에 개입시키는 장면이 계속 드러나고 있는 것이다. 광남이 탄 우주선이 날아가는 것을 작동시키는 관제탑에는 광남의 상사이자 장인어른인 자가 있고, 그의 옆에는 그의 딸이자 광남의 아내인 ‘유리’가 들어와 있다. 용가리 문제의 대책 상황실에 영이네 가족들은 무시로 드나든다. 용가리를 처치하는 약품을 만드는 실

형실에는 과학자 일우는 물론 영이, 영이의 누나이자 일우의 애인인 ‘순아’, 그리고 영이의 형 광남과 아내 유리가 함께 있다. 마찬가지로 용가리에게 약품을 살포하는 헬리콥터 안에도 이 인물들이 그대로 모여서 용가리가 약에 의해 피를 흘리고 죽어가는 모습을 바라본다. 이러한 설정에 의해 괴수 출몰이라는 국가 재난 상황은 손쉽게 가족 구성원들 내부의 문제로 치환 가능하게 형상화된다. 일개 어린 아이인 소년 영이의 행동이 열쇠가 되어 용가리로부터 사람을 구원해낸다는 설정도 공적 영역과 사적 영역의 구분이 와해된 양상을 보여준다. 이를 통해 사적 영역인 가족 공동체는 국가 스케일의 공적 영역과 직접적으로 연결되어 국가와 가족이 같은 수준의 공동체로 위치하게 된다. 즉 이 작품 속에서 공동체로 감지되는 한국이라는 국가(國家) 단위는 곧 국(國)과 가(家)로서의 의미가 중첩되어 있기에 ‘국·가’인 것이다.²⁴⁾

어린이가 구체적으로 상상할 수 있는 공동체의 최대치가 결혼을 통해 확립된 가족 정도의 스케일임을 염두에 둘 때 이러한 설정은 어린이 관객의 이해를 돕기 위한 것으로도 보인다. 이를 통해 이 영화의 주요 관객층인 어린이들은 개인 범주에서의 가족 공동체를 계승하는 것이 국가를 지키고 보호하는 일로서의 의의를 갖는 일임을 학습하게 된다. 이로써 가족이자 국가로서의 공동체는 체제에 복속된 다음 세대를 길러내는 것에 성공하게 된다. <우주괴인 왕마귀>의 경우에는 이 정도로 공적 공간과 사적 공간의 혼용되는 모습이 보이지는 않는다. 다만 괴수의 출현

24) 심혜경은 『1960년대 문화영화와 젠더, 그리고 가족-국가』(『현대영화연구』31, 한양대학교 현대영화연구소, 2018)에서 1960년대 한국을 ‘가족-국가’로 지칭하기도 한다. 이 시기 대한민국이 가부장을 우선시하는 가족주의를 지배담론으로 한 유교적 부권주의를 전승하고 있다는 것이다. 젠더적 관점에서 바라본 60년대 한국에 대한 가치 판단이 들어가 있는 표현인 것임을 소개해 둔다. 77쪽. 본고에서 ‘국·家’로 표기하는 관점은 혼육의 대상인 어린이들에게 사적 영역에서 이상적으로 상정되는 가족 공동체 모습을 공적 영역으로서의 국가와 중첩적으로 이해할 수 있도록 하여 공적 영역을 어린이 수준에서 이해할 수 있도록 하기 위한 통치 논리의 기획을 포함하는 용어이다.

에 대응하는 공적 영역의 모습 자체가 많이 드러나지 않고 개개인이 괴수와 대적하는 모습을 보여줌으로 해서 사적 활동이 국가적 문제를 해결하는 모습의 대부분으로 인지되도록 한다. 결과적으로 공과 사의 구분 자체가 부각되지 않는 것이다. 이 역시 국가 공동체와 가족 공동체를 유지·지지하는 의지가 같은 맥락으로 이해될 수 있도록 하는 설정으로 보인다.

이 일련의 과정을 통해 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>의 괴수들은 소실되고 소년은 사회화되었다. 이제 사회 내부에는 외적 내적으로 모든 균열점이 봉합되고 타자는 사라졌다. 그리고 내적으로 완결된 배타적인 공동체로서의 가족이 영화의 대미를 장식함으로 하여 가족의 확장으로서의 국가는 건재하게 된다. 이것이 60년대 중반 소년 SF괴수 영화들이 소년에게 주입한 훈육의 내용이다. 이와 같은 방식으로 두 영화는 소년을 관객으로 상정하고 이들의 눈높이에 적합한 방식으로 이들 소년을 체제 질서에 복속시켰던 것이다.

4. 결론

1960년대 우리사회는 소위 개발독재 정권이 장기간 집권하면서 정치적으로는 반공이데올로기가, 경제적으로는 천민자본주의적 발전 이데올로기가 당대의 주된 기초를 이루었다. 호시탐탐 전쟁을 노리는 공산주의자들을 처치하자는 반공 이데올로기와, 절대적 빈곤으로부터의 해방을 가능하게 할 경제 발전 논리는 사람들의 공감을 끌어내기에 충분한 슬로건이었다.

그러나 이러한 슬로건이 실제 현실과 부합하는 것은 아니었다. 국가를 적으로부터 보호하기 위한 슬로건으로서의 반공 이데올로기는 필연적으로 국가 공권력의 확대·강화를 용인하고 억압적 사회 분위기를 만들어

내었다. 이에 의해 적으로부터의 안전은 보장받았을지 몰라도 공권력으로부터 개인이 가져야 할 자유와 인권은 보장받지 못하는 경우가 허다했다. 경제 발전을 통해 절대빈곤을 없애겠다는 슬로건은 천민자본주의로 흘러가 대기업 중심의 경제 활동을 국가적으로 지원하는 방향을 정당화했다. 때문에 60년대 상황은 독재정권에 의해 통제되고 있는 만큼 많은 사회적 문제들이 상존하고 있었고 그것이 언제 터져 나올 지 알 수 없는 상황이었다. 이에 대해 통치자들은 국민들에게 국가에 충성하지 않는 것은 곧 공산주의 ‘빨갱이’라는 식의 사고방식을 강제했고, 경제 발전이 제시하는 달콤한 삶을 욕망할 것을 강조하며 경제 논리의 모순을 덮으려 했다. 이러한 이유로 당시 정권은 냉전 구도를 이어가는 것이 무엇보다 필요했고, 이를 위해 반공교육은 물론 미디어를 통해 한국전쟁의 기억을 호출하고 반공 대민선전을 강화하는 움직임이 확대되는 것이다.

이 시기에 소년 SF괴수영화 <우주괴인 왕마귀>와 <대괴수 용가리>가 등장하는 것은 이러한 60년대의 시대상황과 긴밀한 영향 관계에 의한 것이다. 미·소 진영 간 과학기술과 우주개발 경쟁이 심했던 까닭에 첨단 과학기술이 집약된 볼거리였던 SF영화는 기본적으로 많은 사람들의 관심의 대상이었다. SF, 게다가 괴수 특수촬영물이라는 이 영화들의 특징은 더욱 사람들의 호기심을 자극했다. 1967년은 국가 기조에 부합하는 영화 창작에 대한 국가 개입이 검열의 이름으로 극심했던 시기였기에 이 영화들은 당대 현실과 긴밀한 연관 관계 속에서 해석할 필요가 있는 것이다. 소년을 주인공이자 관객으로 한 이 SF괴수영화들은 핵무기 실험과 관련하여 어느 날 갑자기 서울에 침입한 괴수가 경제 발전을 통해 거대해진 도시를 파괴해버리는 모습을 보여준다. 이는 반공 이데올로기와 경제 발전 지상주의 국가 슬로건에 걸맞게, 처단해야 할 대상으로서 ‘괴물’을 표상하고 있다고 말할 수 있다. 이러한 괴수들의 등장은 냉전 체제에서 잠재적 위협으로 상존하는 전쟁 발발의 가능성을 구현한다. 때문에 이러한 장면은 관객에게 우리 사회의 반공의식이 강화되어야 한다

는 메시지를 강하게 던지는 것이다.

하지만 ‘괴물’은 당대의 두 이데올로기가 가지고 있는 많은 균열들을 호출하는 매개체로서의 역할을 하기도 했다. 즉 인간이 제어할 수 없어 보이는 거대한 괴수가 인간의 안정적인 삶의 토대를 와해시켜버리는 이미지의 반복, 그리고 그러한 재난 상황 속에서 아노미 상태에 빠진 사람들의 구체적 형상화는, 실제로 이데올로기가 어떤 효과를 내고 있는지를 폭로해버린 것이다. 즉 당시의 한국사회에서 냉전체제는 국민들에게 전쟁에 대한 공포와 적을 색출해야 한다는 신경증적 강박을 내면화하게 했으며, 다른 한편으로는 천민자본주의적 욕망이 용인되어 물질적 부에 대한 만족 불가능한 히스테리적 욕망이 만연하게 된 상황임을 드러내었다. 국경을 넘어 침입해 도시 마천루를 파괴하는 괴수들은 당대 한국사회의 강박과 히스테리에 의해 왜곡된 자아, 모순에 가득 찬 한국사회가 표출되도록 하는 효과를 내었던 것이다.

그럼에도 불구하고 이 영화들은 이를 그 자체로 드러내기 보다는 융합하는 방향으로 내러티브를 진행시킨다. 즉 괴물들은 서사 진행 과정에서 자신들이 공격했던 한국 사회의 질서와 가치를 승인하고, 그들 스스로 혹은 인간의 과학기술에 의해 침략과 파괴를 멈추게 되는 것이다. 그래서 괴수는 배제되고 사람들은 안전한 공동체를 확보하기에 성공한다. 타자성을 수용할 때 자아가 비로소 일신의 기회를 얻을 수 있다는 관점에서 볼 때 이 영화들은 타자성을 배제하고 자아동일성의 영역으로 회귀하는 선택을 한 것이다. 이를 통해 사회는 당대의 강박과 히스테리를 은폐하고 외부의 적으로부터 안전한, 기만적 평화의 공동체를 만들어 보인다.

그리고 영화는 외부의 적에 의해 만들어진 균열만이 아니라 내부에서 존재하는 균열점도 융합하는 모습을 보여준다. 그것은 괴물과 직접적으로 조우하는 소년을 형상화 하는 방식을 통해 구체화되고 있다. 소년이라는 세대는 완전히 사회화되지 않은 존재로서 무한한 변화 가능성을

내장하는 존재다. 때문에 통치 체제의 입장에서 볼 때 소년은 사회 질서에 대한 교육을 통해 가치관을 정제 받아야 할 훈육의 대상이다. 때문에 사회 질서를 내면화 하지 않았다는 점에서 소년의 생각이나 경험은 한 사회 내의 미결정적인 균열점이다.

두 작품에서 소년들은 이처럼 미완성적이며 통제되지 않는 존재로 형상화되고 있다. <우주괴인 왕마귀>의 거지소년과 <대괴수 용가리>에 등장하는 소년 영이는 모험심이 강하고 스스로의 의지대로 움직이는 과정에서 괴수와 직접 대면하고 대결하는 유일한 존재로 작품 속에서 그려지고 있다. 이는 소년과 괴수의 친연성을 보여준다. 여기서 괴수들이 인간의 질서에 수렴하게 된다면, 소년들은 훌륭한 아름다운 성인 남녀가 만들어내는 가족공동체를 국가체제와 동일시하여 ‘국·가’로 받아들임으로 해서 그 균열적 면모를 봉합한다.

결국 이 두 영화는 괴수라는 외부의 침입자와, 소년이라는 공동체 내부에 내장하고 있는 균열점을 형상화 하고 있다. 자아동일성을 훼손하는 이 타자성은 표면적으로 이데올로기가 상징하는 적을 나타낸다. 괴수가 등장하고 괴멸되는 서사구조, 그리고 질서를 따르지 않던 소년이 암전하고 훈육된 소년으로서 가족 속에 안착하는 이야기는 사회 공동체 내에서 적이나 타자를 물리치고 안전한 공동체로서의 가족이자 국가인 공동체를 지키는 과정을 보여준다. 소년 SF괴수영화는 내부적으로 안정적이고 완결된 ‘국·가’ 형태를 유지하는 모습을 보여줌으로 해서 이데올로기적 강박과 히스테리를 은폐하고 이 사회를 이어나갈 다음 세대로서의 소년들을 길러내게 된다. 이것이 60년대 중반에 만들어졌던 소년 SF괴수영화가 내장하고 있던 기획이라 하겠다. 그러나 괴물과 소년 표상이 보여주는 타자성과 괴물성은 사회의 이데올로기가 만들어낸 체제 내 불안과 모순, 강박과 히스테리를 부각시키는 역설을 보여주고 있기도 하다. 결과적으로 이러한 괴수의 타자성은 괴수를 인간화하고 소년을 훈육하는 방식으로 봉합되고 있지만 그 과정에서 타자성이 가지는 균열의

지점들은 그 존재감을 분명히 하고 있는 것이다. 한 시대가 어떤 매체를 통해 만들어내는 괴물 형상은 모종의 이데올로기나 그것에 반응하는 사람들의 무/의식이 반영되는 중요한 표상이다. 괴물을 괴물 그 자체로 두지 못하고 정상 범주 쪽으로 회수해버릴 때 괴물은 더 이상 자아정체성에 자극을 주어 새로운 가치를 생성할 수 있는 추동력으로서 역할을 하지 못한다. 60년대 등장했던 괴수는 국가의 기조에 수렴되는 방식으로 만들어졌다는 점에서 시대의 문제를 직면하지 못한 면이 있지만, 그 형상 자체가 당대 대중들에게 현실을 인식하는 새로운 감각을 일깨운 바는 분명한 것으로 보인다.

이후로 특수촬영물 영화 형태로 괴수를 등장시키는 국산 영화는 거의 등장하지는 않는다. 이 영화들이 흥행에는 성공했지만 결과적으로 경제적 타산이 맞지 않았던 점이 가장 큰 원인이었던 것으로 보인다.²⁵⁾ 그러나 대신에 이러한 주제의식을 반공 이데올로기 쪽으로 더욱 끌고 간 애니메이션들이 많이 만들어졌고, 관련 외화가 수입되어 인기를 끌기도 했다. 그런 점에서 이 영화들이 가지고 있던 기획은 이후로도 한국 사회에서 지속되었다 하겠다. 때문에 이후의 작품들에 대해서 이와 같은 괴물성이나 타자성의 관점에서 섬세한 해석을 해 볼 필요가 있을 것으로 보인다. 60년대에 많이 제작된 바 있는 소위 ‘고딕 SF영화’와의 연관관계에 대한 연구와, 일본이나 미국 등지에서 소비되었던 SF괴수영화와의 비교연구 역시 다음 과제로 남겨두기로 한다.

25) 공영민, 앞의 논문, 338-339쪽.

참고문헌

1. 대상텍스트

<우주괴인 왕마귀> (권혁진, 1967)

<대괴수 용가리> (김기덕, 1967)

2. 저서 및 논문

공영민, 「공상과 과학의 시대」, 『한국학연구』 52, 인하대학교 한국학연구소, 2019, 321-343쪽.

김려실, 「일본 재난영화의 내셔널리즘적 변용—고지라와 일본침몰을 중심으로」, 『일본비평』 7, 서울대학교 일본연구소, 2012, 114-139쪽.

김정훈 조희연, 「지배담론으로서의 반공주의와 그 변화—‘반공규율사회’의 변화를 중심으로」, 『한국의 정치사회적 지배담론과 민주주의 동학』, 함께읽는책, 2003, 123-199쪽.

김지영, 「가부장적 개발 내셔널리즘과 낭만적 위선의 균열」, 『여성문학연구』 40, 한국여성문학학회, 2017, 57-104쪽.

김태은, 「1960년대 영화, 여성의 소망이미지」, 『영화연구』 44, 한국영화학회, 2010, 65-89쪽.

리차드 커니, 이지영 옮김, 『이방인·신·괴물』, 개마고원, 2004.

박지연, 『한국 영화 산업의 변화 과정에서 영화 정책의 역할에 관한 연구』, 중앙대학교 박사학위논문, 2008.

송효정, 「한국 소년 SF영화와 냉전 서사의 두 방식」, 『어문논집』 73, 민족어문학회, 2015, 95-129쪽.

심혜경 「1960년대 문화영화와 젠더, 그리고 가족-국가」, 『현대영화연구』 31, 한양대학교 현대영화연구소, 2018, 69-105쪽.

- 이근욱, 『냉전』, 서강대학교 출판부, 2012.
- 이영재, 「1950년대 미국과 일본의 괴수영화와 핵」, 『사이』 25, 국제한국 문학문화학회, 2018, 47-81쪽.
- 이하나, 「1950~60년대 반공주의 담론과 감성 정치」, 『사회와 역사』 95, 한국사회사학회, 2012, 201-241쪽.
- 이하나, 「반공주의 감성 기획, 반공영화의 딜레마」, 『동방학지』 159, 연세대학교 국학연구원, 2012, 53-94쪽.
- 이현경, 「1960년대의 축도, <미워도 다시 한 번>」, 대중서사장르연구회 지음, 『대중서사장르의 모든 것』, 이론과실천, 2007, 246-273쪽.
- 장수경, 「1960년대 과학소설의 팽창주의 욕망과 남성성-한낙원의 우주 항로와 금성탐험대를 중심으로」, 『아동청소년문학연구』 23, 한국아동청소년문학학회, 2018, 245-277쪽.
- 허지웅, 『망령의 기억』, 한국영상자료원, 2010.
- 후지이 다케시, 「4.19/5.16시기의 반공체제 재편과 그 논리」, 『역사문제 연구』 25, 역사문제연구소, 2011, 9-34쪽.

<Abstract>

The Monster Representation in the Korean Boy SF Monster Film of the 1960s ruled by the Cold War System

Lee, Hee-Won*

In the 1960s, in the world of the Cold War system, Korea's developmental dictatorship took power for a long time. Anti-communist ideologies and capitalist development ideologies were the main trends of the time. But this slogan was not all of the real world. The rulers considered the people as a communist that they disobey the orders of the state. It also tried to justify the existing economic system by forcing the desire for the abundant life proposed by economic development. At times, anti-communist ideologies concealed the contradiction of economic ideologies and economic ideologies concealed the contradiction of anti-communist ideologies. Therefore, it became important for the regime to maintain the Cold War composition, where enemy threats exist. Therefore, anti-community education is strengthened from the mid-60s and the amount of public propaganda through the media is expanded.

Korean Boy SF Monster Film <Space Monster Wangmagwi> and <Great Monster Yongary> have been released in 1967. Since mid-60s the national censorship of film creation was severe. These films should be interpreted in close connection with contemporary situation.

* Pusan National University.

In this sense, these two movies represent “monsters” as subjects of punishment, in the name of the anti-communist ideology and economic development ground slogan. The emergence of these monsters embodies the possibility of war breaking out as a potential threat in the Cold War regime.

But the monster is also a representation of the many cracks of the two ideologies of the day. The Cold War system in Korea at the time forced the people to internalize the fear of war and the neurotic compulsions to find the enemies. On the other hand, capitalistic desire is tolerated and the unsatisfactory hysterical desire for material wealth is prevalent. The scenes of Seoul’s daily life being destroyed by monsters revealed the cracks of Korean society at that time. Besides the film is not only the crack created by the monsters as external enemies but also the boys in these films point existing the crack inside the society. A boy is a wholly unsocialized person with infinite potential for change. For this reason, boys are an indeterminate crack in society and are subject to education and training according to social order. The main narrative of the work is that the boys in the system crack encounter the monsters from out of the system crack.

The monsters in the work lose their identities as a result of convergence to the human order. And the boys are ‘countries’ as a way of identifying the family community created by the great socially successful men and beautiful women. It accepts and seals the cracked surface of Korean society.

As a result, the monster’s otherness in <Space Monster Wangmagwi> and <Great Monster Yongary> is sealed by

humanizing the monster and disciplining the boy. But in the process, the cracks of the otherness have their presence. because of this, the boy SF monster films fosters boys as the next generation to conceal ideological compulsions and hysteria and to continue this society by embodying the appearance of maintaining a stabilized state within the community. This is the discipline that the boy SF monster films appeared in the mid 60s.

Key Words : 1960s, SF Film, Monster, the Cold War Ideology, Nation, Family Ideology, Representation

■ 논문접수 : 2019년 11월 25일
■ 심사완료 : 2019년 12월 10일
■ 게재확정 : 2019년 12월 10일