

<이노센스>에 나타난 몸짓의 언캐니 연구

高 旼 正*

(e-mail: kserr@naver.com)

目 次

1. 들어가며
 2. 꼭두각시 인형의 몸짓
 3. 영혼과 육체의 분리
 4. 언캐니의 근원
 - 4.1. 엔치의 언캐니
 - 4.2. 프로이트의 언캐니
 5. 나가며
-

1. 들어가며

우리의 신들도 우리의 희망도, 이미 ‘과학적인’ 현상에 지나지 않게 되었는데, 사랑 역시 과학이 되지 못할 이유가 뭐가 있겠습니까? 잊힌 전설, 과학에 의해 경멸당한 전설에 나오는 이브 대신에, 저는 과학적인 이브를 드리겠습니다.¹⁾

오시이 마모루(押井 守)는 <공각기동대>와 <이노센스>에서 “기업의 네트워크가 별을 뒤덮고, 전자와 빛이 우주를 흘러 다니지만 국가나 민족이 사라져버릴 정도로는 정보화되지 않은 가까운 미래”를 배경으로 광학미체, 전뇌(電腦), 사이보그, 가이노이드 등 첨단기술을 등장시킨다. 그러나 그 속에 있는 것은 인간의 오래된 꿈, 인공물에 생명을 부여하는 옛 신화와 전설들이다. 먼 옛날

* 중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정

1) 오귀스트 빌리에 드 릴라당, 고희선 역(2012) 『미래의 이브』, 시공사, 359쪽

피그말리온은 여신의 힘을 빌려 조각상에 지나지 않는 갈라테아를 살아 움직이게 할 수 있었다. 그러나 신화의 시대가 막을 내린 후 인간은 인공물에 생명을 부여하기 위해 신이 아닌 기술을 의지하게 되었다. <이노센스>에 등장하는 하다리(ハダリ)는 바로 이 첨단 기술에 의해 태어난 ‘미래의 이브’²⁾이다.

그런데 기술의 힘으로 생명이 없는 무생물에 생기를 부여하고 살아 움직이게 하는 것. 이것은 애니메이션 매체가 가지는 가장 중요한 특성이다. 애니메이션(animation)은 ‘생명의 숨결’, ‘혼’, ‘정령’을 뜻하는 라틴어 ‘아니마anima’, 또는 ‘생명을 불어넣다’는 뜻의 라틴어 ‘아니마투스animatus’에서 나온 말로, 프레임 바이 프레임 촬영을 통해 스스로 움직이지 못하는 물체, 그림, 인형, 그림자 등에 자연스러운 움직임을 부여하여 그들이 마치 살아 움직이는 것처럼 보이게 한다. 그런데 <이노센스>에서 기술에 의해 탄생한 과학적인 이브, 하다리는 움직이긴 하지만 살아있다는 느낌을 주지 않는다. 하다리의 걸모습은 일견 인간과 닮아 있지만, 몸짓은 인간의 그것과 다르다. 하다리의 움직임은 살아 움직이는 인간보다 생명이 없는 인형, 시체의 움직임에 가깝다. 눈 하나 깜빡하지 않는 시체와 같은 부동성, 꼭두각시 인형처럼 흔들거리는 사지, 중력의 힘에 구애되지 않는 도약. 이처럼 부자연스러운 하다리의 몸짓은 살아있으면서 죽어있는 듯한 몸짓, 유령의 몸짓이다. 오시이 마모루 감독은 인형의 이러한 움직임을 표현하는 것이 매우 어려운 일이라고 고백한다.

애니메이션에서 인형을 테마로 삼기는 매우 어렵다. 인형과 다른 살아 있는 캐릭터와의 차별감이 전혀 없기 때문이다. <이노센스>는 인형을 인형답게 움직이게 하는 것이 얼마나 어려운 일인가에서부터 출발했다. […] 즉, 영혼이 없는 인형을 그럴 수 있는가 하는 것이 고민이었다.³⁾

현실의 움직임을 촬영하는 실사영화와 달리, 애니메이션은 스스로 움직일 수 없는 캐릭터의 움직임을 하나에서 열까지 전부 만들어 낸다. 따라서 자연스럽게 생동감 넘치는 움직임을 창조하기 위해 중력의 법칙과 같은 현실의 물리법칙 뿐 아니라 과장이나 강조, 움직임의 방향과 속도, 간격을 조정하는 타이밍과 같은 여러 가이드라인이 일찍이 구축되었다. 그런데 <이노센스>는 무생물에 자연스러운 움직임을 부여하여 살아있는 것처럼 보이게 하는 애니메이션에

2) 시로우 마사무네의 원작 만화에서는 한카정밀의 토무리 안테라는 가이노이드(여성형 안드로이드)가 등장하는데, 오시이 마모루 감독은 <이노센스>에서 이 가이노이드 이름을 ‘하다리’로 변경했다. 하다리(ハダリ)는 오귀스트 빌리에 드 릴라당의 『미래의 이브』에 등장하는 안드로이드의 이름으로, ‘하달리(Hadali)’는 페르시아어로 ‘이상’을 뜻한다.

3) 김혜선(2004) 「알 수 없는 현실을 헤매는 것이 인간」, 『필름2.0』, 50쪽

서 오히려 어색하고 부자연스러운 움직임을 만들어 냈다. <이노센스>는 왜 영혼이 없는, 살아있는 것 같지 않은 인형의 움직임을, 그것도 섬뜩한 두려움을 주는 움직임을 만들어 내야 했는가? 본고는 이러한 질문에서 출발하여 <이노센스>에 나타난 하다리의 두렵고 낯선 몸짓, 언캐니한 몸짓의 근원을 탐구하였다.

오시이 마모루 감독은 <공각기동대>와 <이노센스> 두 편의 애니메이션을 통해 인간이란 무엇인가, 인간을 인간답게 만들어주는 조건이란 무엇인가 하는 문제의식을 심화시켜 왔다. 그는 <공각기동대>에서는 그것이 인간의 기억과 영혼이라고 주장했고, <이노센스>에서는 그것이 인간의 몸이라고 역설했다. 따라서 여러 연구자들이 <공각기동대>에서는 정체성이라는 부분에 집중하여 분석하였고, <이노센스>에서는 몸, 그 중에서도 사이보그와 로봇의 몸 재현에 대하여 분석하였다. 그러나 애니메이션의 매체적 특성상, 움직임이라는 것은 매우 중요한 위치를 차지하고 있고, 실제로 <이노센스> 속에서 재현되는 하다리의 움직임은 매우 기괴하고 섬뜩하기에 시선을 끌기 충분하다. 그럼에도 불구하고 하다리의 움직임은 그동안 연구의 세례를 받지 못하고 사각지대에 놓여 있었다. 본고는 엔치와 프로이트의 언캐니라는 정신분석학 개념을 차용하여 하다리의 움직임을 분석함으로써, 그간 애니메이션에서 다루어지지 않았던 움직임에 대해 새롭게 조명하고자 한다.

2. 꼭두각시 인형의 몸짓

로쿠스 솔루션사에서 제조한 가이노이드 하다리가 원인을 알 수 없는 폭주를 일으켜 소유자를 살해하는 사건이 연쇄적으로 발생하자, 공안 9과 소속 요원 바토와 토구사는 조사를 위해 해커 김과 접촉한다. 김은 가이노이드에 혼을 불어넣어 인간에 가까운 인형을 개발하려고 했던 로쿠스 솔루션사의 비밀을 이야기하는데, 이 과정에서 애니메이션 전체를 관통하는 주제가 드러난다.

인간의 자태나 동작의 우아함은... 아니, 존재 자체도 인형보다 나은 게 없지.
인간의 불완전한 인식 능력은 현실의 불완전성을 초래하지.
그리고 그런 완전성은 의식을 갖지 않거나 무한한 의식을 갖거나,
즉, 인형이나 신만이 실현할 수 있는 것이지.

김의 이야기는 클라이스트의 『인형극에 대하여』에 기반하고 있다. 1801년

겨울 일인칭 화자 ‘나’와 오페라단의 제일무용수인 C씨는 우연히 공원에서 만나 꼭두각시 인형의 몸짓에 대한 이야기를 나눈다. C씨는 인간 혹은 무용수의 움직임은 의식적인 꾸밈 때문에 우아한 아름다움에 도달하지 못한다고 하면서 의식이 없이 무게중심을 따라 움직이는 인형의 몸짓이야말로 우아한 것이라고 주장한다. 그의 말에 따르면, 의식 또는 인식이 우아미를 반감시키거나 파괴시키기 때문에, 전혀 의식을 소유하지 않거나 무한한 의식을 소유할 때에, 다시 말해 인형의 상태나 신의 상태에서만 우아미를 찾을 수 있다. 이에 ‘나’는 인간이 순수한 상태로 돌아가기 위해서는 다시 인식의 열매(認識の木の実)를 먹어야 하겠다고 대답한다. 즉, 인식의 열매를 먹음으로써 에덴에서의 순수한 상태를 잃어버린 인간이 다시 인식의 열매를 먹고 무한한 인식을 소유하게 되면 순수한 상태로 돌아가게 된다는 것이다. 바로 이 두 가지 순수한 상태-무한한 의식의 신, 무의식의 인형-가 바로 <이노센스>의 제목이 의미하는 것이다.

“오목거울에 비친 영상이 무한히 멀어졌다가 다시 나타나듯이” <이노센스>에서 신과 인형은 가이노이드 하다리에서 만난다. 전편 <공각기동대>에서 쿠사나기는 인형사와 융합하여 균일한 매트릭스 저편으로 사라진다. 타인의 전뇌를 해킹하여 꼭두각시 인형처럼 조종하던 인형사와의 융합은 쿠사나기에게 전지전능한 신과 같은 권능을 부여한다. 즉, 쿠사나기는 어떤 개인의 전뇌라도 조종이 가능하고, 어떤 기관이나 단체의 시스템에도 침입하여 시스템 자체를 무력화시킬 수 있는 능력을 갖게 된다. 그녀는 광대한 네트를 자유롭게 이동하며 바토의 흔적들을 지켜보고, 로쿠스 솔루스사의 공장에 잠입한 그를 돕기 위해 보안프로그램에 접속하여 하다리에 전투용 의체제어 프로그램을 로드시킨다. 곧 수많은 하다리가 깨어나고 쿠사나기의 고스트는 하다리의 몸들 사이를 유령처럼 옮겨 다닌다. 그녀는 균일한 매트릭스 밖에 존재하는 순전히 정신적인 존재로, “정령이 나타났다.(精靈は現れたまゝり。)”⁴⁾는 바토의 말에서도 알 수 있듯이, 살아있는 존재가 아니라 사후死後세계에 속한 존재이다. 또는 ‘정령(精靈)’과 동일한 발음의 ‘성령(聖靈)’라고 본다면, 네트 상에서 신적인 존재인 그녀의 정령이 강림했다는 뜻으로도 해석할 수 있다. 그녀의 일부가 위성을 통해 하다리에 로드되어 있다는 사실이 이것을 뒷받침한다.

여성의 형상을 한 로봇, 가이노이드 하다리는 현대판 인형이다. 인체의 이상형을 모방하여 만들어진 겉모습은 인간을 닮았지만, 알맹이는 다르다. <공각기동대>와 <이노센스>는 모두 도입부에서 사이보그와 가이노이드의 몸이 어떻게 제작되는지, 그 몸의 구성이 어떻게 다른지 여실히 보여준다. 뇌를 제외한

4) 정령(精靈)은 ‘삼라만상에 깃들어 있다고 생각되는 신령’의 뜻도 있지만, ‘죽은 사람의 영혼’이라는 뜻도 있다.

신체의 일부 또는 대부분을 기계로 대체한 사이보그는 뼈와 근육으로 이루어진 유기적인 몸의 구성을 거의 그대로 유지하고 있다. 그러나 가이노이드의 몸은 구체형의 관절과 수만 가닥의 가느다란 실로 이루어져 있다. 움직임의 범위와 한계를 결정하는 관절과 근육의 구조가 다르기 때문에 사이보그와 가이노이드의 움직임은 전혀 다른 모습으로 나타난다. 구체형태의 관절은 인간의 관절이 가진 한계를 벗어나는 것이 가능하다. 그래서 <이노센스>의 도입부에서 소유자를 죽이고 폭주한 하다리 와 바토의 전투신에서 물구나무서기를 한 하다리의 머리는 뒤쪽으로 180도 이상 회전할 수 있다. 경보를 듣고 출동한 경비원들과 전투 장면에서 쿠사나기가 조종하는 하다리의 몸짓은 클라이스트의 『인형극에 대하여』에 나오는 꼭두각시 인형의 움직임과 유사하다. 꼭두각시 인형은 하나의 중심을 가지고 인형의 사지는 생명이 없는 추로서 중심의 움직임에 따라 기계적으로 움직인다. 마찬가지로 도약하면서 경비원을 공격하는 하다리의 몸체를 제외한 사지 역시 추처럼 흔들린다. 그리고 기능이 정지하면 꼭두각시의 줄이 끊어지듯, 바닥에 쓰러져 죽음과 같은 부동 상태가 된다.

꼭두각시 인형은 자동인형처럼 내부에 있는 태엽과 톱니들의 운동으로 독립적으로 움직이는 것이 아니라, 몇 가닥의 가는 실을 통해 인간, 즉 조종자와 연결된 채로 움직인다. 그리고 꼭두각시와 조종자를 연결하는 실은 무생물과 생물이 함께 움직이는 독특한 관계를 만들어 낸다.

그러나 이 선(인형의 무게중심이 그리는 선)은 다른 한편에서 보면 대단히 신비로운 데가 있다. 왜냐하면 이 선은 바로 무용수의 혼이 가는 길이기 때문이다. 그리고 이 선은 인형을 조종하는 사람의 혼이 인형의 중심으로 옮겨짐으로서, 다시 말하면 함께 춤을 춤으로서 발견할 수 있음을 믿어 의심치 않는다고 C씨는 말하였다.⁵⁾

C씨는 인형의 무게중심이 그리는 선이 그 인형을 조종하는 사람의 혼의 움직임과 같은 것이라고 이야기한다. 즉, 꼭두각시 인형은 스스로 움직일 수 없기 때문에 인형의 움직임은 가는 실로 연결된 인형 조종자, 인형사의 혼의 표현에 다름 아니다. 인형은 인형사의 혼의 움직임에 따라 생명을 부여받아 움직이고, 인형사의 혼이 인형으로부터 떠나 실이 끊어지면 인형은 와르르 무너져 원래의 상태, 죽음과 같은 부동의 상태로 돌아가게 된다. <이노센스>에서 바토와 도구사가 해커 김의 소재를 찾기 위해 린(Lin)을 추궁할 때 건물 벽에 쓰여 있던 글 역시 인형의 이러한 숙명을 나타낸다.

5) Heinrich von Kleist(1972), "On the Marionette Theatre", The Drama Review, Vol 16, No 3, Thomas G. Neumiller (trans.), The MIT Press, p. 23.

生死去來／棚頭傀儡／一線斷時／落落磊磊。

生死の去來するは棚頭の傀儡たり。一線斷る時、落落磊磊。6)

이것은 제아미(世阿弥)가 노(能)의 연기론을 논한 「화경」(花鏡)에서 인용한 구절이다. 줄이 끊기면 와르르 무너지는 꼭두각시 인형은 인생의 허망함에 대한 비유이기도 하지만, 제아미는 이것을 노의 연기론을 설명하기 위한 비유로 사용하고자 한다. 그는 사루가쿠의 노의 다양한 표현들과 그것을 조종하는 연기자의 마음을 꼭두각시 인형의 움직임과 그것을 조종하는 인형사의 마음에 빗대어 이야기한다.

대 위에서 조작되는 꼭두각시는 조정하는 데 따라 여러 가지 동작을 보여주지만, 실제로 움직이는 것은 아니다. 이 모든 것을 조종하는 것은 한 올의 실의 것이다. 이 실이 끊기면 만사가 끝장이라는 뜻이다. 사루가쿠의 노(能)에 있어서의 다양한 표현들도 이와 같이 조작되는 것이고 이것을 조종하는 것은 마음이다. 그러나 이 마음을 관객에게 보여서는 안 된다. 만일 보여 버린다면 꼭두각시를 조정하는 실을 보인 것과 같은 것이 된다.7)

노 배우의 마음과 인형 조종자의 혼은 보이지 않는 정신적인 것이다. 이것은 실을 통해 인형의 움직임으로 나타난다. 꼭두각시 인형의 몸은 인간의 정신의 움직임을 보여주는 하나의 통로인 셈이다. <이노센스>는 이러한 관점을 더 밀고 나가, 전뇌화와 의체화를 통해 영혼과 육체의 분리가 실현된 미래 세계에서 인간의 몸짓 역시 꼭두각시 인형의 몸짓과 다를 바 없음을 보여준다. 즉, 전뇌와 사이보그로 무장한 인간의 움직임이란 인간 형태의 의체를 영혼인 고스트가 조종하는 꼭두각시 인형 놀이라는 것이다.

3. 영혼과 육체의 분리

<공각기동대>와 <이노센스>가 배경으로 하고 있는 미래 세계에서 인간은 전뇌화와 의체화를 통해 정신적·신체적 능력을 비약적으로 향상시켰다. 전뇌를 통해 정보처리가 고속화되고 확대되었으며 의체를 통해 대사제어, 지각 예민화, 운동능력과 반사신경의 향상과 같은 고도의 육체적 능력을 갖게 되었다.

6) 윗부분이 벽에 쓰여 있던 글귀이며, 아래 부분이 토구사가 그 글귀를 읽은 대사이다.

7) 제아미, 김효자 역(1993), 『풍자화전 외』, 시사일본어사, 105쪽

이는 데카르트가 주장한 심신이원론의 물리적 실현이며, 18세기의 인간기계론, 즉 기계론적 생명관의 부활에 다름 아니다.⁸⁾ 데카르트는 우주 전체를 신이 창조한 하나의 거대한 기계로 보고, 우주의 일부인 동물과 인간 역시 기계에 불과하다고 생각했다. 그러나 그는 동물이 오로지 물질로만 이루어진 기계인데 반해 인간은 보편적 도구인 이성을 통해 모든 상황에 적절히 대처할 수 있는 존재라면서 동물과 인간을 구별했다. 그리고 인간의 정신, 이성적 영혼은 기계적 법칙에 따라 작동하는 물질인 육체와 전혀 다른 것이라고 주장하며 육체와 정신 사이에 분명한 선을 그었다.⁹⁾ 이것이 바로 몸과 정신을 분리된 두 개의 실체로 보는 심신이원론이다.

<공각기동대>의 부제 <Ghost in the Shell>은 기계에 기거하는 영혼, 고스트와 그것을 감싸고 있는 껍데기shell인 의체의 분리를 드러낸다. 고스트는 개인의 본질이며 유일무이한 영혼이다. 다만 육체에 기거하는 영혼과 달리, 고스트는 유기적 뇌와 전뇌, 즉 컴퓨터를 연결하는 과정에서 기계 몸매에 맞게 변환된 영혼이다. 따라서 고스트는 이름, 엄마의 얼굴, 태어난 고향, 어린 시절의 기억 등 대부분 기억이라는 정보로 이루어져 있으며 인간의 원래 몸이 아니라 외부에 저장되어 다른 의체로 이동할 수 있다. 또는 외부에서 사이보그 안에 있는 고스트를 조작함으로써 꼭두각시 인형처럼 부릴 수 있다. 네트워크에 연결된 개인의 전뇌에 침투하여 그들의 기억, 정보로 이루어진 연속체들을 조작하거나 파괴하여 인형처럼 조종한다는 데서 붙은 인형사(人形遣い)라는 코드명은 그러한 위험이 실현가능함을 보여준다.

실체가 없는 영혼과 달리, 전뇌화를 통해 기억이라는 정보로 이루어진 고스트는 물리적인 실체가 있다. 따라서 이동, 저장, 복제가 가능하다. <이노센스>에서 로쿠스 솔루스사는 이러한 원리에 따라 인신매매한 소녀들의 고스트를 더빙하여 하다리에 혼을 부여한다. 그러나 고스트 더빙은 하나의 고스트로 열화(劣化)된 대량복제가 가능하지만 그 과정에서 오리지널의 뇌가 파괴되고 고스트가 떠난 육체는 인형과 같은 상태가 된다. 바토가 구한 소녀는 자신과 같이 온 소와나¹⁰⁾는 5단계까지 진행되어 듣지도, 대답하지도 못하는 상태, 즉 인형과 같은 상태가 되었다고 이야기한다. 이는 인간의 육체 역시 정신, 혼의 조종을 받는 인형의 몸과 같은 기계적인 것임을 보여준다.

8) <이노센스>에서 해커 김은 “18세기의 인간기계론은 전뇌화와 의체화 기술로 되살아났다.(十八世紀の人間機械論は電腦かと義体化の技術によって再び蘇った。)”고 이야기한다.

9) 고야마 게이타, 강철순역(1994) 『신과 악마의 물리학』, 개마고원, 100-101쪽 참조.

10) 소와나는 『미래의 이브』에서 앤더슨 부인의 무의식으로, 소와나가 완성된 하다리의 몸으로 옮겨가자 앤더슨 부인은 죽음을 맞는다. 만화 원작에서는 토무리의 전뇌에 SOS라고 피로 쓴 아담과 링크가 모든 계획을 생각한 것은 곤센이며, 그녀가 5단계를 지나더니 다른 사람이 되었다고 이야기한다.

검시관 해러웨이¹¹⁾는 인간과 로봇 사이의 구별은 흑백의 구별처럼 추상적이고 단순한 인식에 불과하다고 이야기한다. 오히려 그녀에 보기에 인간과 인간을 닮은 로봇은 크게 다르지 않은 존재이다.¹²⁾

인간과 로봇은 달라. 하지만 백은 흑이 아니다라는 구별처럼 인간은 기계가 아니다라는 식의 단순한 인식일 뿐이야. 공업용 로봇은 제외하더라도 적어도 애완용 로봇이나 가이노이드는 공리주의나 실용주의와는 관계없는 존재지. 왜 그들이 인간의 모습, 그것도 인체 이상형을 모방해서 만들어져야 했을까? 인간은 왜 이렇게까지 자신의 닮은 모습을 만들고 싶어하는 걸까?”

해러웨이는 또한 “확립된 자아를 가지고 자기의지에 의해 행동하는 걸 인간이라고 한다면, 인간의 전단계로서 카오스 속에 살아가는 아이들은 인간의 모습을 하고 있지만 그 알맹이는 인간과 다르다”고 이야기한다. 따라서 인간의 형상을 하고 있지만 알맹이는 다른 어린아이를 기르는 행위인 육아는 인간을 닮은 인조인간을 만들려는 고래의 꿈(古來の夢)을 가장 손쉽게 실현시켜주는 방법이라는 것이다. 이에 바토는 “인간과 기계, 생물계와 무생물계를 구별하지 않았던 데카르트는 다섯 살 때 죽은 딸과 꼭 닮은 인형을 프랑신느라 이름 짓고 친딸처럼 아꼈다”고 이야기한다.

근대 철학의 아버지라 불리는 데카르트가 설마 이런 황당한 일을 저질렀을까. 프랑신느 일화의 진실 여부는 알 수 없지만, 데카르트가 생물(인체)과 무생물(기계) 사이에 본질적인 차이가 없다고 생각했던 것은 사실이다. 데카르트의 『인간론』에는 인간의 걸모습 뿐 아니라 호흡, 소화, 배설 각성, 수면 등 인간의 모든 생리기능을 전부 모방한 기계인간이 등장한다.¹³⁾ 그리고 『방법서설』에서는 “모든 몸은 하나의 기계이고 신이라는 기술자에 의해 만들어진 기계들은 기계로 존재하는 것을 멈추지 않으면서도 가장 잘 배치되어 있다. 몸만을 생각한다면, 인간들에 의해 제작된 기계들과 신에 의해 탄생된 살아있는 몸들 사이에 원칙적인 차이는 전혀 없다. 완전성과 복잡성의 차이가 있을 뿐”이라고 이야기한다.

11) <이노센스>는 인형과 관련하여 여러 역사적 실존인물의 이름을 인용하는데, 여기에 나오는 해러웨이는 페미니스트이자 과학사가인 다나 J. 해러웨이를 말한다. 그녀는 1985년 ‘사이보그 선언문’에서 ‘남성/여성’, ‘인간/동물’ 등의 근대 이원론적 사고를 비판하면서, 기계와 유기체의 잡종인 사이보그야말로 생명과 기계, 인간과 동물의 경계가 없어져 버리는 가능성의 은유라고 주장하였다.

12) 만화 원작에서는 고양이를 연상시키는 애완용 로봇들이 로봇 검시관의 우리에게 간혀있는 모습을 보여주는 반면, <이노센스>는 한스 벨머의 구체관절 인형들을 연상시키는 인간을 닮은 인형의 모습, 그것도 부서지거나 해체된 인형의 모습을 보여준다.

13) 고야마 게이타, 강철순역(1994) 『신과 악마의 물리학』, 개마고원, 101쪽.

데카르트의 말대로 신이 자연의 법칙에 따라 만들어낸 기계가 인간이라면, 과학을 통해 자연의 법칙을 알아내기만 한다면 인간은 자신을 닮은 기계를 만들 수 있을 것이다. 이 가능성은 인간을 닮은 로봇인 안드로이드 이전에 18세기 찬란한 황금기를 맞은 자동인형에서 실현되었다. 자동인형은 해부학과 시계의 발달과 밀접한 관계를 맺고 있는데, 해부학은 인간을 움직이게 하는 자연의 법칙, 즉 인간 내부의 근육 배치 및 움직임을 파악하는 역할을 했다. 그리고 자동인형의 발달이 본격화된 17세기부터 커다란 시계탑 내부의 톱니, 태엽 등의 장치들이 점점 소형화되어 작은 크기의 인형 속으로 들어가는 것이 가능해졌다. 유명한 자동인형 제작자인 자크 드로 부자가 시계로 유명한 스위스 출신이라는 점도 우연은 아닐 것이다.

인간은 첨단 의학과 기술을 통해 점점 기계에 가까워지고 인형은 그러한 기술에 의해서 반대로 점점 인간에 가까워진다. 사이보그¹⁴⁾와 로봇은 그 대표적인 예다. 유기체와 기계의 혼종인 사이보그와 첨단기술로 움직이는 인형인 로봇은 모두 기계적인 신체를 공통분모로 삼고 있다. 인간과 로봇, 이 서로 다른 극점은 과학 기술에 의해 제작된 육체라는 중심을 향하여 서로에게 끝없이 가까워진다. 이것은 다른 한편으로, 인간이 자신을 인간답게 만들어주는 조건인 몸을 점점 잃어가고 있다는 것을 의미한다. <공각기동대> 이후 9년이라는 시간이 흐른 뒤 한 인터뷰에서 오시이 감독은 인간을 인간답게 하는 조건은 기억이 아니라 몸에 있다고 생각하게 됐다고 이야기한다. <이노센스>는 이미 손상시키고 잃어버리고 있는 몸의 문제를 다루기 위하여 꼭두각시 인형이라는 소재를 선택한 것이다.

인간을 인간이라 할 수 있는 근거는 과연 무엇일까. <공각기동대> 당시엔 그것을 기억이라고 생각했지만 10년 정도 세월이 흐른 지금은 신체라고 생각하게 됐다. 문제는 그 신체를 인간이 손상시켜 가고 있으며, 혹은 이미 손상시켜 버렸다는 사실이다. 옷을 입고, 문신을 새기고, 약을 먹고, 수술을 하기 때문이다. 또 라디오, 전화, 시계, 컴퓨터, 마이크로칩 같은 것들을 사용해 인체의 일부분을 기계와 연결한다. 이것은 현대인에게 필수불가결한 일인 동시에 인간이 사이보그화되는 과정이 이미 진행 중이라는 뜻이기도 하다.¹⁵⁾

<공각기동대>에서 사이보그인 쿠사나기의 반성적 타자는 인형사라는 프로그램이었다. 이들은 거울을 마주 보고 있는 것처럼 같은 지향점을 추구하면서

14) 뇌(腦) 이외의 부분, 즉 수족·내장 등을 교체한 개조인간(改造人間). cybernetic과 organism의 두 단어를 합성하여 만든 말이다.

15) 김해선(2004) 「알 수 없는 현실을 헤매는 것이 인간」, 『필름2.0』, 50쪽

도 이들 사이에는 유기체(인간)과 무생물(프로그램)이라는 존재론적 차이가 존재했다. 이러한 차이는 서로를 통해 자신을 비취보면서 자신을 반성하게 만드는 역할을 한다. 그런 면에서 <이노센스>에서 인간인 토구사의 반성적 타자란 인형들이다. 인간과 인형 역시 유기체와 무생물이라는 존재적 차이를 두고 서로 마주본다. 애니메이션 상에서 육안으로 구분이 되지 않을 정도로 인간과 유사한 사이보그의 신체와 달리, 인형의 신체는 어느 정도는 비슷할지 몰라도 완전히 같지 않다. 특히 이것은 인형의 움직임, 몸짓에서 극명하게 드러난다. 오시이 마모루 감독은 이러한 인형의 독특한 움직임을 만드는 데 있어서 정신마저 물질이라고 주장하는 라 메트리보다는 정신과 육체가 별개의 실체라는 데 카르트의 심신이원론을 반영했다. 즉, 무생물인 인형, 의식이 없는 인형과 인간의 영혼, 고스트가 함께 움직이는 꼭두각시 인형의 움직임을 통해, 정신과 육체의 분리를 보다 심도 있게 표현했다.

4. 언캐니의 근원

<이노센스>에서 하다리의 움직임은 조종자의 혼이 가는대로 따라 움직이는 꼭두각시 인형의 움직임이다. 그러나 C씨의 말과는 달리 하다리의 몸짓은 우아하거나 아름답다기보다 섬뜩한 느낌을 준다. 하다리의 몸짓이 주는 이러한 불쾌감(不気味さ)¹⁶⁾, 언캐니의 근저에는 의혹과 공포가 존재한다. 즉, “겉으로 살아있는 것처럼 보이지만 정말 살아있는가 어떤가하는 의혹, 반대로, 생명이 없는 사물이 살아있는 것이 아닐까 하는 의혹”이 존재한다. 이 의혹이 공포감으로 변환되는 이유를 엔치는 인간과 그 복제물 사이의 경계를 모호하게 만드는 “테크놀로지”에서, 프로이트는 억압되어 다른 형태로 나타나는 “근원적 충동”에서 찾는다. 엔치가 말한 테크놀로지는 두려운 낯설음이란 공포감을 불러일으키는 외적 요인이라면, 프로이트가 밝혀낸 근원적인 충동은 공포감을 불러일으키는 내적근원이다.

4.1. 엔치의 언캐니

프로이트는 1919년 에세이 「두려운 낯설음(Das Unheimlich)」은 이후 언캐니(uncanny)¹⁷⁾와 관련된 수많은 연구들에 이정표를 제시했다. 그는 선행연구

16) 로봇공학자 마사히로 모리가 로봇이나 인공물이 인간과 유사한 정도에 따라 느끼는 친밀도 변화를 언캐니 밸리(不気味の谷)라고 명명했다.

를 검토하는 과정에서 엔치의 연구내용의 일부를 소개한다. 엔치는 밀랍인형, 자동인형과 같이 인간과 유사한 복제물이 “겉으론 살아있는 것처럼 보이지만 정말 살아있는가 어떤가하는 의혹, 반대로, 생명이 없는 사물이 살아있는 것이 아닐까 하는 의혹”을 불러일으킨다고 보았다.¹⁸⁾ 인형이 살아있는 것이 아닐까 하는 의혹은 부메랑처럼 인간에게 돌아오는데, 인간 자신이 사실은 시계장치로 움직이는 자동기계가 아닐까 하는 의혹을 증폭시킨다. 그리고 이것은 “인간이 간단한 장치와 물질로 환원되는 게 아닌가하는” 공포로 변환된다. 따라서 뇌의 일부 제외하고 전신을 사이보그화한 바토보다 전뇌화를 했어도 원래 자신의 몸을 거의 그대로 유지하고 있는 토구사가 이 공포의 피해자가 된다. 토구사는 인형은 죽은 것이고 생명이 없다고 생각하면서도 그것이 자신과 놀랄 만큼 닮은 것이기에, 이것은 반대로 자신이 사실은 인형은 아닐까하는 공포로 이어진다. 의사체험미로에 갇힌 토구사는 이러한 불안을 구체적으로 드러낸다. 자신과 꼭 닮은 인형이 줄에 매달린 꼭두각시 인형처럼 걸어서 자기에게 다가오는 모습과 총을 맞고 쓰러진 자신의 가슴이 열리면서 인형의 내부가 드러나는 모습은 무시무시한 악몽의 형태로 나타난다.

테크놀로지는 인간과 복제물 사이의 경계를 모호하게 만들어 주체를 심리적 불확실성(psychischer Unsicherheit)¹⁹⁾속에 빠뜨리는데, 엔치는 이것이야말로 언캐니를 불러일으키는 요인이라고 보았다.²⁰⁾ 심리적 불확실성은 낯선 곳에서 길을 잃은 것 같은 방향상실감과 같은 것으로, 눈앞에 있는 살아있는 존재가 정말 살아있는 것인지 또는 죽은 사물이 정말 죽은 것인지에 대해 주체가 명확한 판단을 내리기 어려운 상태를 말한다.²¹⁾ 그리고 이러한 심리적 불확실성은 앞서 말했다시피, 테크놀로지가 재현한 인간을 닮은 형상이 인간과 구분되지 않을 정도로 유사할 때 극대화된다.

엔치가 말하는 테크놀로지를 통한 인간 형상의 재현과 그것이 야기하는 언캐니의 관계는 인물공이 “인간과 유사한 정도(human likeness)”에 따라 느껴지는 “친밀감(familiarity)”의 관계를 나타낸 모리 마사히로(森政弘)의 언캐니

17) 독일어 원어 unheimlich는 “두려운 낯설음”으로 번역된다. 그러나 본 글에서는 편의상 영어 표기인 “언캐니”로 사용하였다.

18) 지그문트 프로이트, 정장진 역(2003) 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 412쪽

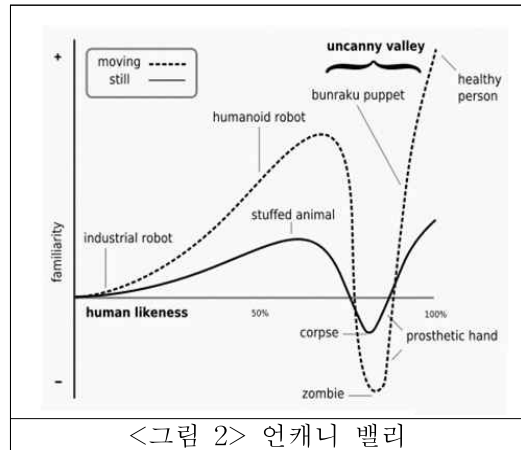
19) 프로이트는 「두려운 낯설음」에서 ‘심리적 불확실성’(psychischer Unsicherheit) 대신 ‘지적 불확실성’(Intellektuelle Unsicherheit)이라고 표현했다. 지그문트 프로이트, 정장진 역(2003) 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 406쪽.

20) Ernst Jentsch, "Zur Psychologie des Unheimlichen", Psychiatrisch - Neurologische Wochenschrift, Nr. 22(Aug. 1906), Halle a. S., Carl Marhold, p.197.

21) Ernst Jentsch, 앞의 글, p.197.

밸리(不気味の谷)와 일맥상통하는 부분이 있다. 로봇공학자 모리는 인간과 유사한 정도에 따라 느끼는 친밀도의 변화 사이에 유의미한 관계가 존재함을 그래프를 통해 보여주었다. 이 그래프를 보면 로봇이 사람과 닮아갈 수록 친밀감이 증가하다가 어느 정도를 넘어서면 되려 친밀감이 급격하게 하강하는데, 인간과 거의 구별할 수 없을 정도로 똑같아지면 친밀감이 다시 회복된다.²²⁾

언캐니 밸리의 그래프에서 보듯이, 휴머노이드, 즉 인간 형상을 한 로봇이 인간에 가까워질수록 친근감이 상승하지만, 어떤 지점에 이르면 오히려 불쾌감을 준다. 이것은 왜 <이노센스>에서 육체의 문제를 탐구하면서 사이보그가 아닌 인형을 내세웠는지를 보여준다. 애니메이션 속에서 사이보그와 인간의 몸은 겉모습과 몸짓 두 측면에서 거의 차이가 없다. 바토의 팔이 쪼개지면서 권총



<그림 2> 언캐니 밸리

이 튀어나오기 전까지, 우리는 거의 자신의 몸을 그대로 유지하고 있는 도구사와 바토의 몸이 다르다는 것을 인식하지 못한다. 그러나 인간을 닮았으며, 완벽히 닮은 것은 아닌 인형의 몸짓은 언캐니의 깊은 계곡 속으로 추락하면서 섬뜩한 공포를 일으킨다.

엔치는 살아있는 것과 죽은 것 사이의 경계의 혼돈에서 나타나는 언캐니가 죽은 것들에 생기를 불어넣으려는 충동, 즉 애니미즘의 잔재가 의식을 밀치고 나오면서 심리적인 갈등을 유발하는 과정에서 생긴다²³⁾고 보았다. 그리고 지적인 지배, 과학의 확실성으로 조명하여 낯선 것의 정체를 밝혀 익숙한 것이 되면 공포가 사라진다고 보았다. 그러나 테크놀로지가 만든 방향상실감, 즉 심리적 불확실성이 해소된 뒤에도, 공포는 여전히 남아 있었다. 이는 언캐니를 불러일으키는 또 다른 근원적인 충동이 존재한다는 것을 의미하는 것이었다.

22) 구신애(2009) 『로봇디자인의 숨겨진 규칙』, 도서출판 살림, 44-46쪽, 유현주(2010) 「두려운 낯 설음」, 『브레히트와 현대연극』, 제23집, pp.203-204쪽 참조.

23) Ernst Jentsch, "Zur Psychologie des Unheimlichen", *Psychiatisch - Neurologische Wochenschrift*, Nr. 23(Sept. 1906), Halle a.S., Carl Marhold, p.205 프로이트 역시 애니미즘적 사고 양식으로의 퇴행, 억압이야말로 익숙한 것을 낯설게 만드는 것이라고 보았다.

4.2 프로이트의 언캐니

프로이트는 언캐니를 불러일으키는 수많은 경험적 사례들에 대한 분석과 ‘heimlich’가 시간의 흐름 속에서 반의어 ‘unheimlich’의 의미를 띄게 되는 과정을 추적함으로써 ‘사람들을 불안하게 만드는 것이 새롭고 친숙하지 않은 것’이라는 옌치의 도식을 넘어선다. 즉, ‘unheimlich’는 완전히 새롭거나 낯선 것이 아니라 익숙하고 친숙하던 것이 억압 기제에 의해서 낯설고 두려운 것으로 변한 것으로, 어린아이가 성인이 되면서, 혹은 문명화되면서 억압한 원초적 믿음들, 소망들, 욕망들이 바로 언캐니를 불러일으키는 내적근원이라는 것이다.²⁴⁾

언캐니는 억압에 의해 낯선 모습으로 귀환한 친숙한 것에서 발생하는 두려움이다. 따라서 언캐니를 불러일으키는 것이 첨단기술로 만들어진 의체, 사이보그가 아니라 과거의 것들, 인형, 태엽을 감아 움직이는 오르골과 관절인형들 처럼 친숙한 것들인 것도 이러한 이유에서다. 쿠사나기의 고스트가 머무르는 하다리의 몸, 로봇의 몸 역시 낯설지만 사실은 친숙한 집이다.²⁵⁾ 즉, 어린시절 가지고 놀던 인형의 몸이다.

어린아이가 성인이 되면서, 혹은 문명화되면서 억압한 믿음들, 소망들, 욕망들은 성인, 문명인의 무의식 속에서 잠자고 있다가 어떤 계기가 생기면 의식 밖으로 튀쳐나온다. 아직 자의식을 갖지 못한 어린아이는 인형에 생명이 있다고 믿지만, 성인이 되어 자의식이 확립되면 이러한 믿음은 억압된다. 토구사의 딸, 어린 소녀에게 인형은 놀이상대이자 자신의 친구 또는 분신으로서 두려운 것이 아니다. 그러나 인형은 죽은 것이고 인간과 다른 존재라고 믿는 토구사는 자신과 자신의 동료 바토가 사실은 인형에 지나지 않는다는 사실에 비명을 지르며 악몽에서 깨어나고 다시 비슷한 악몽 속을 헤맨다. 토구사의 이러한 악몽은 성인이 되어 억압된 어린 시절의 믿음 때문이기도 하지만, 전뇌, 의체화를 통해 “완전한 하드웨어를 갖춘 생명이 되려는” 인간의 욕망 때문에 나타난 결과이다. 아이러니한 것은, 과학이 인형이 살아있다는 것이 미신임을 증명하여 어린아이의 믿음을 억압했지만, 알갭게도 바로 이 과학의 힘에 의해 살아 움직이는 가이노이드가 그러한 믿음을 다시 소환하여 공포를 불러일으킨다는 것이다. 이런 점에서 <이노센스>에서 인형의 몸짓이 주는 섬뜩한 느낌은 과학과 의학의 힘을 빌려 계속해서 자신의 몸을 잃어가는 인류에게 다가올 어두운 미래에 대한 무의식적 불안을 암시한다.

24) 지그문트 프로이트(2003), 앞의 책, 434쪽

25) 언캐니는 독일어 ‘unheimlich’의 역어인데, ‘unheimlich’는 ‘집과 같은heimlich’, ‘친밀한vertraut’같은 단어들의 반의어로, 집에 있는 것 같지 않은, 또는 낯선 집에 있는 것 같은 느낌을 의미한다. 그러나 낯선 집은 오래전부터 친숙하던 것이 억압에 의해 낯설게 된 것이다.

5. 나가며

지금까지 인간을 인간답게 만들어주는 것이 무엇인가 하는 오시이 마모루 감독의 문제의식을 중심으로 기억의 문제에 천착한 <공각기동대>와 인형을 통해 육체의 문제를 다룬 <이노센스>를 살펴보았다. 인간과 생명에 대해 정의하는 것은 일견 단순해 보이지만 사실 그렇게 간단하지 않다. 첨단 기술의 발달로 인간 또는 생명을 정의하기 위한 조건들이 변화되었기 때문이다. <공각기동대>와 <이노센스>가 그리는 미래 세계는 전뇌화와 의체화에 의해 정신과 육체가 분리된 개별적인 실체라고 주장하는 데카르트의 심신이원론이 물리적으로 실현된 세계이다. <공각기동대>는 인간을 인간답게 만드는 조건이 정신, 즉 기억에 있음을 인형사와 융합하여 육체를 버리고 순수한 정신적 존재가 되는 쿠사나기를 통해 보여준다. 그러나 <이노센스>는 인간을 닮은 반성적 타자인 인형을 등장시켜 어디까지가 인간이고 어디까지가 기계인지를 결정하는 것은 몸이 아닐까 묻는다. 현대의 사람들은 모두 첨단 의학과 기술에 의해서 사이보그화 되어가면서도, 그것이 너무나 익숙한 탓에 깨닫지 못한다. 각종 인공 보철, 수술 뿐 아니라 일상생활에서 사용하는 안경, 컴퓨터, 스마트폰과 같이 인간의 지각, 사고 능력을 확장시키기 위해 사용하는 기기들은 알게 모르게 그러한 사이보그화를 가속화시키고 있다. 인간의 기술에 의해서 사이보그화되면서 점점 기계에 가까워진다면, 반대로 인형은 기술에 의해서 점점 사람에 가까워진다. 사이보그는 바로 인간, 로봇의 두 극점이 가까워지는 과도적 단계이다.

<이노센스>는 너무나 친숙해서 의식하기 어려운 몸을 보여주기 위해 인간을 닮은 인형의 친숙하면서도 낯선 몸짓을 보여준다. 이는 조종사의 혼의 움직임에 따라 움직이는 꼭두각시 인형의 독특한 몸짓으로 나타난다. 전작 <공각기동대>에서 매트릭스 저편으로 사라진 쿠사나기 소령의 고스트와 흥진회에서 인신매매한 소녀들의 고스트가 하다리에 실려 함께 움직인다. 그러나 하다리의 몸짓은 관객에게 낯설고 섬뜩한 느낌을 안겨주고, 이것은 그동안 인식하지 못했던 몸 그 자체를 의식하게 만든다. 인간을 닮은 인형의 낯선 움직임은 살아있는 것과 죽은 것 사이의 경계를 흐리고, 이것은 인간 자신이 사실은 기계에 지나지 않는 것은 아닐까 하는 불안을 불러일으킨다. 혼을 부여받은 언캐니한 인형의 몸짓은 기계화되어 가는 인간의 반영적인 모습이며, 기계화에 대한 경고의 메시지이다.

【參考文獻】

케이비 우드, 김정주 역(2001) 『살아 있는 인형』, 이제이북스
 고야마 게이타, 강철순역(1994) 『신과 악마의 물리학』, 개마고원
 구신애(2009) 『로봇디자인의 숨겨진 규칙』, 도서출판 살림
 김혜선(2004) 「알 수 없는 현실을 헤매는 것이 인간」, 『필름2.0』 . pp.50-51
 로라 멀비, 이기형, 이찬욱 역(2007), 『1초에 24번의 죽음』, 현실문화연구
 시로우 마사무네(1998), 『공각기동대 상』, 도서출판 대원.
 , 『공각기동대 하』, 도서출판 대원.
 오귀스트 빌리에 드 릴라당(2012) 『미래의 이브』, 시공사. pp.98-119
 이상용(2004) 「오랫동안 기억될 거대한 환영」, 『필름2.0』 . pp.46-49
 제아미, 김효자역(1993) 『풍자화전 외』, 시사일본어사.
 진중권(2005) 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트
 지그문트 프로이트, 정장진 역, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2003
 한스 쿤터 가센, 자비네 미놀, 정수정 역(2007) 『인간 아담을 창조하다』, 프로네
 시스
 안영순(2005) 「<공각기동대>와 <이노센스>에 나타난 오시이 마모루의 존재 인
 식」, 『인문과학논총』 15권, 순천향대학교 인문과학연구소, pp.155-171
 여인석(2009), 「라메트리의 인간기계론과 뇌의 문제」, 『의철학연구』 제7집, 한
 국의철학회, pp.81-98
 유현주(2010) 「두려운 낯설음」, 『브레히트와 현대연극』 제23집, pp.203-221
 이선영(2003) 「생명의 스프링」, 『미술평단 통권』 제69, 한국미술평론가협회,
 pp.23-44
 Heinrich von Kleist(1972), "On the Marionette Theatre", The Drama Review,
 Vol 16, No 3, Thomas G. Neumiller (trans.), The MIT Press,
 pp.22-26.
 _____,Über das Marionettentheater, Internetausgabe Version
 12.07, Kleist-Archiv Sembdner, Heilbronn, 2007, <http://www.kleist.org>
 <공각기동대> (攻殻機動隊, 1995)
 <이노센스> (イノセンス, 2004)

要 旨

押井守は〈攻壳机动队〉、〈イノセンス〉でコンピュータ工学科、インターネット、サイボーグ、ロボット工学などのハイテクの発展のために、人類は自分の魂と体を喪失する危機に瀕している暗い未来を描いている。そして、その中で‘人間とは何なのか’、‘人間が人間として存在するための条件は何か’という、人間のアイデンティティを探求する。ハイテクはデカルトの心身二元論を物理的に実現させた。すなわち、人間の身体的・精神的能力を飛躍的に向上させたが、逆に人間の魂を演算可能な情報と記憶に、肉体を機械部品に還元させた。押井守は、〈攻壳机动队〉では分離された精神と肉体の中で、精神、記憶が、〈イノセンス〉では体こそが人間を人間らしくしてくれる条件だと考えるようになった。

〈イノセンス〉は、技術によってますます機械に近づく人間の他者としての技術によってますます人間に近づく人形、ロボットを登場させる。ハダリは、人間の姿に似ているだけでなく、外部から入ってきた魂、ゴーストによって動く。ハダリこのような動きは、一細い糸で結ばれている人形師魂の動き通どおりに動く傀儡の動きと同じである。ところが、ハダリこのような動きは不気味な感じを誘う。ハダリの不気味さは何処から来るのかと言えば、外見上は生きている様に見える物が、本当に生きているのかどうかと言う疑惑、その逆に、生命の無い事物がひょっとして生きているのではないかと言う疑惑だ。この疑惑が恐怖感に変換される理由をイェンチは慣れていることを不慣れにする「テクノロジー」で、フロイトは、隠されている「根源的衝動」で探す。

イェンチはテクノロジーで作られたロボットは、人間とロボットとの間の境界をあいまいにすることで、不気味さを呼び起こすと見た。一方、フロイトは私達が恐怖を感じることは完全に新しい、または不慣れなものではないと主張しながら、慣れていてなじみだったが、抑圧によって慣れない恐ろしいこと変化するため、不気味なものになると見た。まだ自意識を持たない子供は人形に命があると信じるが、大人になって自意識が確立されると、これらの考えは抑圧される。つまり、人形が生きているのではないかという疑惑がブーメランのように戻ってきて、人間自身が、実際には人形ではないか、機械部品に過ぎないではないかという恐怖に変わる。

ハダリの不気味さは、押井守が観客に送信する、機械化を続けながら、現代人が失ってしまっている体への警告である。

キーワード： 売机动队、イノセンス、オンケニ、オートマータ、心身二元論、押井守

투 고 : 2013. 11. 30
1차 심사 : 2013. 12. 14
2차 심사 : 2014. 1. 4