

# 영화 <아바타>에 나타난 육체성 연구

김 호 영  
(한양대학교)

## 1. 서론 : <아바타> - 몸을 위한, 몸의 영화

영화 <아바타 Avatar>(2009, James Cameron)는 ‘몸’의 영화다. 영화 내 관객의 눈앞에 현시(顯示)되는 거대한 육체들과 그 육체들의 다양한 움직임은 관객의 시선을 압도한다. 나비족을 비롯한 판도라 행성의 각종 생명체들의 증폭된 몸과 과장된 신체 기능들, 다채로운 색채는 유려하고 자유로운 움직임을 바탕으로 일종의 몸의 향연을 이루어낸다.

그런데 <아바타>에 나타나는 이처럼 풍요롭고 증대된 몸 이미지들은 단순한 현시를 넘어 영화의 주제를 암시하고 다양한 영화적 전략을 내포하는 기능을 수행한다. 영화에 등장하는 다양한 신체적 접촉 장면들은 ‘진정한 소통 수단’으로서의 몸의 역할을 강조하며, 다채로운 색채와 다수의 기관들을 지닌 판도라 행성의 ‘빅 사이즈’ 생명체들은 문명과 원시의 대립이라는 영화의 지배 구도 하에서 원시만이 지니는 고유한 ‘풍요로움’을 지속적으로 표현해낸다. 또 ‘몸의 이동’이라는 이야기를 중심으로 구성되는 영화의 서사는 기존에 몸을 다루었던 여타 영화들과 달리 궁극적으로 의식에 대한 ‘몸의 우월성’을 강조한다. 나아가, 영화 내내 전개되는 다소 노골적인 육체성과 원시성 추구

---

\* 이 논문은 2012년 한양대학교 교내연구비 지원으로 연구되었음(HY-2012-G).

는 그 이면에 최첨단 기술들과 거대 자본으로 제작되는 3D 영화의 생존과 관련해 몇 가지 중요한 매체적 전략을 내포하고 있기도 하다.

따라서 본 논문은 <아바타>에 나타난 몸의 다양한 의미들을 구체적으로 살펴보면서 육체성의 추구가 지니는 다양한 전략들에 대해 숙고해볼 것이다. <아바타>가 국내외에 개봉된 지 아직 3년도 안 되었지만, 이미 국내에는 이 영화와 관련된 다수의 연구논문들이 발표되었다. 그러나 대부분 연구들은 이 영화가 지니는 기술적, 디자인적, 산업적 측면에 집중하고 있으며, 인문학적 시선이나 미학적 시선으로 접근하는 논문은 소수에 불과하다.<sup>1)</sup> 특히, 영화의 서사 영역과 이미지 영역 모두에서 명백하게 중요한 역할을 수행하고 있는 ‘육체성 coporality’에 관한 논문은 전무하다고 할 수 있다. 본 논문은 먼저 영화 매체에서 육체성이 갖는 근본적인 의미에 대해 살펴볼 것이며, 다음 <아바타>의 육체성이 지니는 의미들을 다각도로 고찰하면서 현재와 미래의 3D 영화에서 육체성이 수행할 수 있는 역할들에 대해 전망해볼 것이다.

## 2. 영화 매체에서의 육체성 : 가시적 언어, 보편적 언어로서의 몸

현대 예술의 모든 분야에서 인간의 ‘몸’은 가장 중요한 탐구의 대상이자 표현의 대상으로 간주되어 왔다. 근대 이후 인간의 ‘정신’에 대한 믿음이 지나치게 확고해지고 ‘이성중심주의 logo-centralism’가 사회 전체를 지배하는 원리로 작동하게 되자, 그에 대한 반발이 본격적으로 대두되기 시작한 것이다. 20세기에 들어서면서부터 상대적으로 오랫동안 억압받고 폄하되어온 ‘몸’에 대한 인식이 새롭게 부상하며, 연극, 영화, 회화 등 다양한 분야의 예술작품들에서 “몸은 이미 언어적인 것, 물질적인 것, 시각적인 것의 융합이 벌어지는

1) 국내에 발표된 기존 논문들 중 인문학적 또는 미학적 시선으로 접근한 논문들은 다음과 같다. 김희경, 「영화<아바타>의 이항 대립 구조」, 『인문과학논총』, 제27집, 2010 ; 박희채, 「영화 『아바타』에 대한 인문학적 담론」, 『인문언어』, 제12권 제1호, 2010 ; 유문무, 「<아바타>와 동양사상 그리고 생태복지」, 『동양사회사상』, 제22집, 2010 ; 정병윤, 「영화 <아바타(Avatar)>에 나타난 힌두(Hindu)도 가작 요소」, 『세계문화비교연구』, 35호, 2011 등.

중요한 장소로 기능<sup>2)</sup>하게 된다. 또한 부조리 연극, 팝아트, 포스트모던 예술 등 다양한 현대 예술운동에서도 몸의 상상력과 “몸이 보여주는 은유적인 확장성<sup>3)</sup>은 즉물적이고 현상학적인 몸의 퍼포먼스와 합류하면서 창작의 중요한 원천이 된다.

영화에서 육체성에 대한 탐구는 몸에 대한 현대 예술의 이 같은 상상력을 반영하면서, 동시에 ‘가시성’과 ‘보편성’이라는 영화 매체만의 또 다른 특성들을 강하게 부각시킨다. 기본적으로, 영화는 다른 현대 예술 장르와 마찬가지로 인간의 몸을 가장 중요한 표현의 수단으로 삼았고, 서구 이성중심주의 역사에서 오랫동안 억압되어온 ‘신체 언어’의 위상을 복원시켰다. 즉 인간의 몸은 영화사 초기부터 영화 매체만의 가장 중요한 표현기법 중 하나로 간주되며<sup>4)</sup>, 다수의 영화인들과 영화이론가들은 영화에 나타나는 ‘신체 언어’의 형식적 특징과 미학적 의미에 주목한 것이다. 특히, 발라즈 Béla Balázs는 표정과 몸짓으로 대표되는 신체 언어야말로 영화 매체를 특징짓는 가장 핵심적인 요소라고 강조하면서 영화 매체의 ‘육체성’과 ‘가시성’ 및 ‘보편성’ 간의 관계에 대해 중요한 논의들을 제시한다.

우선, 발라즈에 따르면 영화에서 등장인물의 몸을 통해 발신되는 모든 신체 언어는 일종의 ‘가시적(可視的) 언어’에 해당하며, 이러한 가시적 언어의 시각적 표현력은 빠른 속도로 기존의 서구 문화를 지배해온 문자언어, 즉 가독적(可讀的) 언어의 표현력을 넘어선다. 영화 매체의 팔목할만한 발전과 함께, 관객은 배우의 표정과 몸짓으로 전달하는 시각적 언어를 볼 수 있을 뿐 아니라 그 내적 의미와 복합적 지시대상들까지 ‘읽을 수 있게’ 된 것이다.<sup>5)</sup> 영화에서 배우의 몸은 시청각 기호들의 집합체이자 자극물로 기능하게 되는데, 배우의 몸을 통해 시선, 표정, 제스처, 움직임 등 다양한 시각 기호들이 산출되었고, 유성 영화 이후로는 음색, 어조, 운율 등 다양한 청각 기호들도 산출된다. 즉 영화에서 배우의 몸을 통해 형성되는 가시적 언어는 1920년대에 들어 이

2) 조윤경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과지성사, 2008, 33쪽.

3) 위의 책, 7쪽.

4) Michel Marie, *Le cinéma muet*, Les petits Cahiers, 2005, pp.10-11.

5) Béla Balázs, *L'homme visible ou la culture des films*(1924), traduit par Yves Duscent, Editions Seghers, 1971, p.45

미 기존의 문자언어와 유사하거나 혹은 그 이상의 표현능력을 갖추게 되며, 이러한 가시적 언어의 등장으로 문자매체에서 영상매체로의 일종의 문화적 전환이 일어나게 된다.

한편, 신체 언어와 영화 매체의 가시성에 대한 발라즈의 고찰은 영화 매체의 ‘보편성’에 대한 사유로 이어지고, 더 나아가 ‘보편 언어’로서의, 즉 “본래 인류의 모국어”<sup>6)</sup>로서의 신체 언어에 대한 사유로 발전한다. 영화사 초기부터 대부분의 감독들은 배우의 몸이야말로 물질적 기호이자 동시에 생체적 에너지의 원천이라 간주했고 정신적인 것과 신체적인 것이 통합되어 있는 ‘일체’라고 바라보았다. 특히 단어 대신 기호에 근거를 두는 신체 언어는 일종의 상형문자처럼 기능하면서 영상적 커뮤니케이션의 핵심 수단이 될 수 있다고 보았다. 사실, 표정과 몸짓과 같은 신체 언어는 선사시대부터 인류의 보편적인 소통 수단으로 사용되어온 것으로, 마르셀 모스 Marcel Mauss에 따르면 “인간에게 있어서 가장 최초의, 가장 자연스러운 테크닉의 대상이자 동시에 가장 최초의, 가장 자연스러운 테크닉의 수단은 바로 자신의 몸”<sup>7)</sup>이었다. 그러나 문자를 근간으로 하는 일반 언어가 인류의 주요 소통 수단으로 자리 잡으면서, 몸을 통한 신체 언어는 인류의 문화에서 경시되고 소외되기 시작한다. 문자언어 중심의 문화가 인간의 몸을 단순한 생물학적 기관으로 평가절하하면서 점점 더 탈-물질적이고 추상적인 문화로 발전하게 된 것이다. 그러나 영화는 그와 같이 소외되고 전락한 인간의 몸과 신체 언어를 다시 인류 본래의 모국어이자 보편 언어로 복귀시키면서 전 세계적으로 영향력을 행사할 수 있는 보편적 매체로 자리잡는다. 즉 인류 모두의 보편 언어인 신체 언어를 바탕으로 하는 영화는 탄생 초기부터 국경을 초월한 일종의 보편적 문화를 이끌어갈 수 있는 매체로 간주되며, 이때문에 발라즈는 영화야말로 “구체적인 양식의 국제주의를 창조할 수 있는 기계”라고 강조하면서 영화를 포함한 “영상문화의 우주적 보편성”을 전망하기도 한다.<sup>8)</sup>

6) *Ibid.*, p.47.

7) Marcel Mauss, *Sociologie et anthropologie*, Paris: PUF, 1950, p.18.

8) Werner Faulstich, *Medientheorien*, Gottingen, 1991, p. 24 (이상면, 「발라즈와 크라카우어의 20년대 영화문화 비평」, 『독일언어문학』, 19집, 2003, 312쪽에서 재인용).

### 3. <아바타>에서의 몸의 우월성과 매개성

영화 <아바타>는 이처럼 가시적 언어이자 보편적 언어로서의 ‘몸’의 의미를 영화의 내용과 형식의 차원 모두에서 매우 직접적으로, 그리고 적극적으로 구현한 영화라 할 수 있다. 또 영화 안에는 의식으로부터 해방된 ‘몸의 우월성’과 탁월한 소통 수단으로서의 ‘몸의 매개성’을 강조하는 다양한 암시와 상징들이 산재해 있으며, 영화 밖으로도 등장인물들의 증대된 몸과 관객의 확장적 매개능력을 근간으로 하는 ‘신체 언어적 소통’의 시도가 이루어진다. 여기서는 먼저 <아바타>의 내용 차원에서 제시되는 몸의 우월성과 탁월한 소통 매개성에 대해 고찰해본다.

#### 1) 의식에 대한 몸의 우월성

<아바타>에서는 영화 내내 ‘의식’과 ‘몸’의 팽팽한 대립이 이어진다. 이는 문명과 야생의 대립이라는 이 영화의 근본적인 서사 구조로부터 비롯되는 것이라 할 수 있다. 그런데 영화는 일차적으로 몸에 대한 의식의 우월성을 강조하는 것처럼 보인다. 기본적으로 영화의 서사구조가 ‘몸의 이동’을 다루면서 동시에 ‘몸의 상이성 안에서의 의식의 동일성’이라는 주제에 집중하는 것처럼 보이기 때문이다.

실제로 몸의 변형이나 몸의 이동을 다룬 영화들은 영화사에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있는데, <캣 피플 Cat People>(1982), <더 플라이 The Fly>(1986), <헐크 Hulk>(2003), <스파이더맨 Spider-man>(2002) 등이 이에 해당하는 유명 작품들일 것이다. 그러나 몸의 변형을 다루는 영화들은 많지만 실제로 한 몸에서 다른 몸으로의 ‘몸의 이동’을 다루는 영화는 흔치 않다. 위의 영화들 중 <더 플라이>만이 상이한 두 몸 사이의 이동을 다룬 영화라 할 수 있는데, 하나의 몸 안에서의 변형이 아니라 서로 다른 공간에 놓여 있는 두 개의 상이한 몸 사이의 이동을 다룬다는 점에서 <더 플라이>와 <아바타>는 일정한 유사성을 갖는다. 하지만 두 영화 역시 중요한 한 지점에서 차이를 보인다. <더 플라이>가 몸의 공간 이동을 다루는 것에 비해 <아바타>는 의식

의 공간 이동을 다루며, <더 플라이>가 자기 안의 동일성과 이질성이라는 문제를 다루는 것에 비해 <아바타>는 상이한 두 몸 사이에서의 의식의 동일성이라는 문제를 다루기 때문이다. 다시 말해, <아바타>는 지금까지 발표된 어느 영화보다도 ‘몸의 상이성 안에서의 의식의 동일성’이라는 주제를 치열하게 탐구한 영화라 할 수 있다.

따라서 이러한 영화의 주제와 전체 줄거리 상, <아바타>에서는 일차적으로 ‘의식’이 몸에 대해 절대적인 우위를 점하고 있는 것처럼 나타난다. 이는 무엇보다 인간의 몸과 아바타의 몸 자체가 “인간의 의식이 주입되어야만 살아 움직이고 사고와 감정을 지니는 생명체가 되기”<sup>9)</sup> 때문이다. 예를 들어, 인간과 유사한 복제인간인 <블레이드 러너 *Blade Runner*>(1982)의 ‘안드로이드’는 인간처럼 스스로 감정을 만들어내고 스스로 판단을 내릴 수 있는 ‘의식’을 지닌 존재이지만, <아바타>에서 인간이 만들어낸 아바타 몸체는 인간의 의식이 들어가기 전까지는 기본적인 호흡활동밖에 할 수 없는 무기력한 생명체이다. 파워슈트 안에 누워 있는 제이크의 몸체의 경우도 이와 마찬가지로, 의식이 빠져나간 순간 역시 단순한 호흡활동밖에 할 수 없는 무기력한 몸체이다. 요컨대, 의식이 인간의 몸과 아바타의 몸을 자유롭게 옮겨 다니는 영화의 일차적인 스토리라인에서 몸의 주체는 어디까지나 의식이며 의식이 몸에 대해 절대적 우위를 점하고 있는 것처럼 나타난다.

그러나 의식과 몸 사이의 이러한 우월관계는 영화의 마지막 순간 주인공 제이크가 인간의 몸이 아닌 ‘나비족의 몸’을 택함으로써 완전히 뒤바뀌게 된다. 새로운 몸의 경험이 제이크를 몸에 대한 자각으로 이끌며, 그는 자신의 종(種)적 정체성이 바뀌는 것을 불사하면서도 두 개의 몸 중 더 건강한 몸을 선택하는 것이다. 그런데 영화에서 문명을 상징하는 인간의 몸과 달리 나비족의 몸은 일종의 ‘원시적 몸’을 상징하며, 각자 개별적인 정체성을 갖는 개체적 몸이 아니라 집단 및 자연과 직접적으로 연결되어 있는 공동체적 몸으로 묘사된다. 또한 그들의 몸은 인간의 몸, 동물의 몸, 식물의 몸 등과 신체적 접촉을 통해 정신적 소통을 수행할 수 있는, 즉 의식과 미분(未分)된 몸이기도 하다.

9) 서정아, 「영화 <아바타>에서 의식의 공간이동에 대하여」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 60쪽.

나비족의 몸은 의식과 분리되어 있지 않으면서 그 자체로 자연의 일부를 이루는, 자연의 한 구성요소인 것이다. 나아가, 나비족에게 있어 몸은 의식에 부속된 것이 아니라 오히려 의식을 가동시키고 기능하게 하는 주체적 역할을 수행한다. 나비족은 움직이고 뛰고 활동하는 그들의 몸을 통해 세계를 느끼고 지각하며, 몸은 그들에게 자연 및 다른 영혼과 교류를 가능하게 해주는 가장 중요한 매개체이다. 이러한 나비족의 원시적이고 미분적인 몸은 한편으로 “인간은 자신의 육체와 더불어 생각한다”<sup>10)</sup>라고 강조한 마르셀 주스 Marcel Jousse의 인류학적 사유를 상기시키며, 다른 한편으로는 “인간의 경험은 인간의 몸으로 세계를 사는 것이다”<sup>11)</sup>라고 주장한 메를로퐁티 Merleau-Ponty의 몸과 감각의 존재론을 상기시킨다. 요컨대, 나비족에게는 몸이 의식에 선행하며, 지각하고 소통하는 모든 의식작용이 몸을 통해야만 비로소 가능해진다. 영화 중간에 삽입된, “내 몸을 믿어야 뭘 하지 알게 된다”라는 아바타-제이크의 독백은 의식에 대한 몸의 우월성을 상징적으로 나타내는 장치라 할 수 있다.

## 2) <아바타>와 신체 언어 : 진정한 소통수단으로서의 몸

한편, <아바타>는 진정한 ‘소통 수단’으로서의 몸의 의미를 강조하는 영화이기도 하다. 영화 내내 몸을 통한 소통이 빈번하게 부각되며, ‘제이크와 이크란의 소통’이나 ‘제이크와 차히크의 소통’에서 볼 수 있는 것처럼 일반 언어보다 신체 언어를 통한 소통이 더욱 진실하면서 효과적인 것으로 나타난다.

기본적으로, <아바타>에서 몸은 판도라 행성의 생명체들 간의 가장 중요한 커뮤니케이션 수단이다. 특히, 몸은 동물과 인간의 교신 같은 이종(異種) 생명체들 간의 교신에서 더욱 효과적이고 핵심적인 수단으로 사용된다. 영화의 가장 유명한 장면 중 하나인 제이크와 ‘다이어호스’와 첫 교신 장면은 그러한 몸의 기능과 의미를 분명하게 나타내준다. 이 장면에서 제이크는 네이키리의 지시에 따라 자신의 머리카락과 다이어호스의 촉수를 연결해 나비족이 ‘사헬

10) Marcel Jousse, *L'anthropologie du geste*, Paris: Resma, 1969, p.203.

11) Maurice Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris: Gallimard, 1964, p.48.

루'라고 부르는 결합을 시도하는데, 서로의 신체 일부를 연결시키는 이 같은 결합은 서로의 몸(네이키리의 표현에 따르면, “심장박동, 숨결, 강한 다리”)을 느끼게 해주고, 나아가 서로의 내면까지도 느끼고 이해하게 해준다. 마찬가지로, 제이크는 ‘이크란’과의 첫 대면에서도 강하게 저항하는 이크란을 사헬루를 통해 다스리면서 내적 교신과 통제에 성공하게 된다.

한편, <아바타>에서 몸은 인간과 인간의 진정한 교신을 위해서도 가장 우선적인 수단으로 사용된다. 나비족의 정신적 지주이자 에이와 신의 교신자인 ‘차히크’가 제이크를 처음 대면하는 장면이 가장 대표적인 사례인데, 이 장면은 마치 짐승들이 처음 대면하는 장면과 유사하다. 차히크는 제이크의 주변을 서서히 돌며 살펴보고 아무 말 없이 제이크의 머리를 만지고 꼬리를 만져본 다음에야, 마침내 이름을 물어본다. 그리고 송곳 같은 뾰족한 도구로 제이크의 몸을 찔러 그의 피를 맞본 다음 다시 제이크에게 질문을 던진다. 즉 인간과 인간의 첫 만남에서 가장 중요한 것은 상대의 입에서 나오는 ‘말’이 아니라 상대의 ‘몸’ 자체이며, 상대방의 이름보다 더 중요한 것 역시 상대의 신체적 특징인 것이다. 이 같은 차히크와 제이크의 교신 장면은 판도라 행성에서 인간들 간의 진정한 소통은 언어보다 몸을 통해 이루어진다는 사실을 분명하게 강조한다. “하늘의 인간들(지구인들)은 잔이 가득 채워져 있어 가르치기 힘들다”라는 차히크의 전언(傳言)은 몸보다 말과 정신을 통해 교신하려는 지구인과는 제대로 소통하기 힘들며 따라서 진정한 소통을 위해서는 무엇보다 ‘정신이 비워진 몸’이 요구된다는 것을 암시한다.

이처럼 일반 언어보다 신체 언어를 통한 소통이 더 중요한 역할을 담당하는 영화 <아바타>의 세계(즉 판도라 행성의 세계)는 크게 두 가지 시사점을 지닌다.

먼저, 이종 생명체들이 몸을 통해 자유롭게 소통한다는 점에서 이들 사이에 교환되는 신체 언어는 일종의 ‘신화적 단계의 언어’를 지시한다고 할 수 있다. 즉 다이어호스와 이크란을 비롯해 다종다양한 동물들과 인간이 몸을 통해 자유롭게 교신한다는 것은 이들의 신체 언어가 모든 종에게 소통될 수 있는 ‘단일 언어’라는 사실을 의미한다. 로트만 Yuri M. Lotman에 의하면 이러한 단일 언어의 세계는 곧 ‘신화적 세계’를 가리키는데, 신화적 세계는 원칙적으



로 모든 종(種)의 주체가 서로 소통 가능한 ‘언어적 미분’의 세계이자 만물이 각각의 이름을 갖는 ‘고유명사’의 세계이다.<sup>12)</sup> 따라서 이것은 판도라 행성이 단순히 문명의 세례를 받지 못한 원시적이고 야생적인 세계가 아니라, 비록 1인간의 위협과 침입을 받고 있지만 인간의 문명을 넘어서는 또 다른 문명을 이룬 세계, 즉 신화적 세계임을 암시한다. 실제로 우리는 영화 속에서 판도라 행성과 관련해 수많은 신화적 이미지들<sup>13)</sup>을 발견할 수 있으며, 영화의 서사 구조 자체가 ‘시련-인지-영웅 탄생’의 과정을 거치는 ‘영웅 신화’와 ‘시련-죽음-재생’의 과정을 겪는 ‘오르페우스 신화’의 정교한 교합으로 이루어져 있음을 알 수 있다.

다음, 이미 언어를 사용하고 있고 충분한 수준의 문화를 이루고 있는 나비족이 동종간의 교신에서조차 언어를 통한 소통보다 몸을 통한 소통에 더 중점을 두는 사실은, 근본적으로 ‘상징적 매개’로서의 ‘언어’ 자체에 대한 거부감을 암시한다고 볼 수 있다. 상징적 매개로서의 언어는 규칙과 이성애 근간을 두며 발전해온 인간의 문명을 대표하는데, 그러한 언어를 거부하고 몸이라는 더 근원적인 소통수단을 택함으로써 문명 자체를 거부하고 문명에 대한 일정한 거리를 유지하려는 것이다. 다시 말해, 나비족의 세계는 언어의 매개가 작동하지 못하는 세계, 즉 ‘상징계’가 온전히 작동하지 못하는 세계를 가리키며, 따라서 비-문명의 세계, 즉 ‘야생의 세계’라 할 수 있다.<sup>14)</sup> 언어가 거부되고

12) 유리 로트만, 『기호계 - 문화연구와 문화기호학』, 김수환 역, 문학과 지성사, 2008, 143-151쪽.

13) 가령, 이크란은 그리스 신화의 ‘이카로스 Icarus’를 상징하며, 하늘의 지배자로 등장하는 거대한 비룡 ‘토루쿠’는 게르만 신화의 ‘토루 Thor’ 신과 고대 이집트 신화의 ‘호루스’ 신의 결합이라 볼 수 있다. 또 판도라 행성은 그리스 신화의 ‘판도라 Pandora’와 의미상 연결되며, 푸른색 몸의 나비족은 선지자, 예언자를 뜻하는 헤브라이어 어원 ‘나비 nabi’에서 그 의미를 찾을 수 있고 아울러 동서양 모두에 공통되는 ‘푸른 인간’의 전설을 상기시킨다.

14) 이 점에서 영화 <아바타>의 육체성은 김기덕 영화의 육체성을 환기시키기도 한다. 김기덕의 영화 역시 ‘상징적 매개’로서의 언어가 제대로 작동하지 못하는 세계, 즉 ‘날것 그대로의 세계’를 표현하려 하고 또 그 세계 속에서 오직 ‘몸’의 언어만이 소통의 도구가 되고 있는 상황을 보여주려 하기 때문이다. 김기덕 영화의 육체성에 관한 자세한 설명은 Kim Soohwan, "Les invariants de l'esthétique du cinéma de Kim Ki-duk : espace, silence, corps, fantasme", in *Degrés*,

유예된 이 비-문명의 세계, 야생의 세계에서는 오직 몸만이 인간과 인간, 인간과 동물을 연결하는 유일한 공통분모가 되고 나아가 다른 만물들과도 연결되는 고리가 된다. 그런데 이처럼 상징계나 문명을 거부하고 야생 그 자체를 유지하려는 나비족의 선택은 결국 문명과 원시의 갈등이라는 이 영화의 주제의 주요 원인이 된다. 이후로는, 영화를 지배하는 문명과 원시의 대립구도 속에서 원시 혹은 야생의 기호로 작동하는 다양한 몸의 이미지들에 대해 좀 더 구체적으로 고찰해본다.

#### 4. <아바타>의 몸 이미지들 : 원시의 기호로서의 몸과 매체적 전략

##### 1) 문명과 원시의 대립 구도

<아바타>의 ‘서사 구조’는 처음부터 끝까지 ‘문명’과 ‘원시’(혹은 야생)의 대립 구도로 이루어져 있다.<sup>15)</sup> 문명과 원시 사이의 이러한 대립 구도는 영화 내내 다양한 대립적 양상들에 의해 더욱 공고히 뒷받침된다. 우선, 고도로 발달된 ‘문명’의 지구와 ‘원시’ 상태를 그대로 간직하고 있는 판도라 행성 간의 대립이 영화 처음부터 이야기 구조를 지배한다. 이에 따라 지구인들이 만들어 낸 각종 무기들 및 ‘기계’들과 판도라의 다채롭고 아름다운 ‘자연’ 간의 대립이 이어지며, 지구인들의 언행과 사고가 보여주는 ‘물질만능주의’ 및 ‘개발만능주의’와 나비족의 언행과 사고방식이 보여주는 ‘자연 친화주의’도 영화 내내 뚜렷한 갈등 구도를 이룬다. 또 지구인들의 ‘공격적’이고 폭력적인 태도와 나비족의 ‘상생적’ 태도 간의 대립 역시 인물들의 행태 양식을 지배하며, 이는 지구의 군인들과 각종 이동무기들이 보여주는 ‘직선적’이고 ‘전향적’인 동선과 판도라 생물들 및 나비족들이 보여주는 ‘곡선적’이고 ‘순환적’인 동선 간

n 138, 2009, b 9을 참조할 것.

15) 그밖에도 <아바타>에는 다양한 차원의 갈등 구조가 내재해 있다. 이에 관한 자세한 설명은 김희경, 「영화 <아바타>의 이항 대립 구조」, 『인문과학논총』, 제27집, 2010을 참조할 것.

의 대립 등으로 더욱 상징화된다.

그런데 <아바타>에서는 문명과 원시 사이의 대립 구도가 서사 차원 뿐 아니라 ‘이미지’ 차원에서도 정교하게 구현되고 있다. 즉 다양한 유형의 문명 이미지들과 야생 이미지들이 영화 내내 서로 대립적 관계를 형성하는데, 기본적으로 문명과 야생의 이미지들은 ‘직선’과 ‘곡선’이라는 점에서 서로 대립되고, ‘컬러’ 이미지와 ‘모노톤’ 이미지라는 점에서 대립되며, ‘정적’ 이미지와 ‘유동적’ 이미지라는 점에서 반대되고, ‘기계’적 이미지와 ‘생물적’ 이미지라는 점에서도 서로 대조적인 특성을 유지한다.

먼저, <아바타>에 나타나는 ‘문명의 이미지’는 크게 다음과 같은 세 가지 특성으로 요약될 수 있다. 첫째, 문명을 나타내는 상징물들인 우주선, 비행선, 우주기지, 전투기계 등은 모두 단순한 ‘직선’의 외양으로 이루어져 있으며, 움직임 자체도 나비족들의 움직임에 비해 매우 직선적이고 단조롭다. 또 나비족을 보여줄 때와 달리 상대적으로 분절적이고 단순적인 카메라 움직임은 이러한 문명의 이미지들을 더욱 직선적이고 딱딱한 이미지로 나타나게 한다. 둘째, 판도라 생명체들이 모두 몸 안에 화려한 컬러를 지니고 있는 것과 달리, 문명의 생산물들은 모두 단조로운 ‘모노톤 색상’을 지닌다. 지구인들이 타고 오는 우주선은 은색과 크롬색의 단순한 색상을 띄고 있으며, 지구인들의 의상도 단순한 두세 가지 색상으로 이루어져 있다. 특히 지구인들이 판도라 행성을 공격할 때 동원되는 각종 전쟁 도구들, 즉 전투비행선, 앰프 슈트, 셔틀, 건십, 군복 등은 모두 검은색에 가까운 어두운 국방색으로 이루어져 있는데, 이는 “미래와 희망이 없는 영원한 침묵과 같은 색”<sup>16)</sup>으로서의 ‘검은색’의 의미를 고려한 것이라 할 수 있다. 근본적으로, 검은색은 상대와의 상호작용을 필요로 하는 색채가 아니라 스스로의 생각과 정서를 고집하는 색채로 간주되기 때문이다.<sup>17)</sup> 셋째, 영화 처음부터 문명의 이미지는 ‘기계’에 의해 통제되고 기계에 종속되어 있다. ‘앰프 슈트AMP Suit’라는 장갑형 로봇의 이미지는 극단적 기계 문명을 지향하는 인간이 마침내 기계와 합일을 이루는 것을 상징

16) 칸딘스키, 『예술에 있어서의 정신적인 것에 대하여』, 권영필 역, 열화당, 1979, 83쪽

17) 신항식, 『색채와 문화 그리고 상상력』, 프로네시스, 2007, 120쪽.

하는 이미지라 할 수 있다.<sup>18)</sup> 이러한 문명 세계의 기계 이미지는 판도라 행성의 자연 이미지와 영화 내내 대조를 이룬다.

반면, 아래에서 다시 자세히 살펴보겠지만, <아바타>에 나타는 ‘원시의 이미지’는 크게 다음과 같은 세 가지 특징을 보여준다. 첫째, 판도라 행성 생명체들의 부드럽고 유연한 ‘곡선’ 이미지들인데, 나비족의 신체 및 다양한 식물들과 동물들의 몸은 모두 부드러운 곡선으로 이루어져 있다. 이러한 곡선 이미지는 다양한 생명체들이 만들어내는 유려하고 자유로운 곡선 운동에 의해 더욱 강조되고, 나아가 영화 내내 부드럽고 섬세한 이동을 멈추지 않는 카메라 이동에 의해 더욱 강화된다. 둘째, 판도라의 다양한 식물들과 동물들이 지니는 ‘다채로운 컬러’도 야생 이미지의 특징을 이룬다. 판도라의 동식물들은 지구의 유사 생물들보다 훨씬 더 다양한 컬러를 몸 안에 지니고 있으며, 특히 밤에는 야광을 발하고 있어 색채의 화려함이 더욱 강조된다. 셋째, <아바타>에는 인간과 동물, 정신과 육체, 자연과 인간이 서로 다르지 않고 동일한 성질의 것임을 암시하는 ‘미분(未分)적 이미지’가 자주 등장한다. 가령, 나비족과 짐승들은 서로의 신경계를 이어 육체적 소통 뿐 아니라 정신적 소통도 이루어내며, 나비족의 전통에는 인간과 자연이 에너지를 통해 서로 순환하고 몸과 정신이 서로 분리될 수 없는 일체라는 사유가 새겨져 있다. 이러한 ‘미분적 이미지’는 실제로 다양한 현대 예술작품들에서 서구 문명의 이성중심주의가 강요하는 이분법적 사유에 대한 거부와 상징이자 원시성의 상징으로 자주 사용되어 왔다.<sup>19)</sup>

덧붙여, <아바타>는 ‘시각적 표현방식’과 관련해서도 문명 이미지와 원시 이미지 사이에 섬세하면서도 분명한 차이를 둔다. 즉 감독은 영화 초반의 문명 세계와 영화 중반 이후의 원시 세계를 명확히 구분한 뒤, 인간들의 문명 세계는 컴퓨터그래픽스 이전의 ‘실사 3D 기술’을 통해, 나비족의 원시 세계는 컴퓨터그래픽스 이후의 ‘그래픽 3D 기술’을 통해 표현한다.<sup>20)</sup> 그런데 이

18) 조형래에 따르면, 앰프 슈트와 나비족 아바타는 각각 마일즈 퀴리치 대령과 제이크의 확장된 신체라 할 수 있다. 두 인물 다 확장된 신체의 뛰어난 운동능력에 커다란 희열을 느끼며 점점 더 그 신체와 일체가 되어간다. 조형래, 『네트워크의 이데올로기』, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, 210-212쪽.

19) Monique Borie, *Antonin Artaud. le théâtre et le retour aux sources*, Gallimard, 1989, pp.52-53.

러한 시각적 표현 기술의 차이, 엄밀히 말해 3D 기술의 차이는 두 세계의 차이를 더욱 극명하게 드러내준다. 우선, 컴퓨터그래픽스 기술이 부분적으로 가미된 ‘문명 세계’의 장면들은 입체라기보다는 ‘레이어들의 중첩’에 더 가까우며, 공간의 깊이에 따라 여러 개의 납작한 투명 원도들이 스크린 위에 떠 있는 형태를 보인다. 반면, 그래픽 3D 기술로 표현되는 ‘원시 세계’는 완전한 입체의 세계이며 오히려 실사 이미지들이 마치 컴퓨터그래픽스의 특수효과처럼 배치된다. 즉 컴퓨터그래픽스 애니메이션의 입체적 세계에서 실사 캐릭터들이 아이콘처럼 스크린 위를 떠다니는 형태를 보이는 것이다. 이러한 입체감의 차이는 원시 세계, 즉 판도라의 세계를 더 완전한 운동성과 자유로움의 세계로 만들어주며, 더 강렬한 ‘생동감’과 ‘생명력’의 세계로 부각시켜준다.

## 2) 원시 혹은 야생의 기호로서의 몸 이미지들

<아바타>를 지배하는 이러한 문명과 원시의 대립구도에서 ‘몸’은 문명이 아닌, ‘원시’ 혹은 ‘야생’의 주요 속성들을 나타내는 기호로 작용한다. 특히 판도라 행성의 생명체들의 몸 이미지들은 문명에 대립하고 문명을 넘어서는 원시성과 야생성을 극명하게 나타내주는 매우 효과적인 시각 기호들이다.

원시 혹은 야생의 기호로서의 몸 이미지들의 특성은 우선 ‘증폭된 몸’, ‘과장된 몸’에 있다. 즉 영화 <아바타>에 등장하는, 더 정확히는 판도라 행성에 사는 생명체들의 주요 신체적 특징은 그것의 ‘거대한 크기’와 ‘화려한 색채’, ‘기관’의 복수성에 있는 것이다. 나비족의 몸이나 이크란 같은 짐승의 몸은 지구의 유사 생명체들보다 훨씬 더 크고 증대된 크기를 지니고 있으며, 판도라 행성의 모든 생명체의 몸들은 지구의 생물들보다 훨씬 더 다채로운 색채를 지니고 있다. 또 팔이 네 개 달린 원숭이 프롤리머와 다리가 여섯 개인 다이어호스의 예에서 알 수 있듯이, 판도라의 동물들은 지구에 존재하는 유사 종(種)의 동물들보다 더 많은 수족과 기관들을 지니고 있다. 이러한 판도라 생명체들의 거대한 신체 사이즈 및 화려한 외양은 몸 자체가 지니고 있는 풍요로움

20) 이에 관한 자세한 설명은 박해천, 「<아바타>, 감각의 베트남 전쟁」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, 188-189쪽 참조.

과 자유로움을 나타내며, 동시에 육체의 기능이 퇴행하기 전의 시대, 즉 선사 시대나 선사 이전의 태고 시대를 가리킨다. 문명의 발달이 두뇌의 기능 및 크기의 발달과 반비례해 몸의 기능 및 크기의 퇴행을 가져왔을 것이라고 보면서, 문명의 이전의 풍요롭고 다채로웠던 ‘몸의 시대’를 환기시키는 것이다. 이는 모든 것이 소형화되고 슬림화되며 단순화되는 시대의 현대인들이 잠재 의식처럼 갖게 되는 일종의 ‘빅 사이즈 콤플렉스’ 혹은 ‘빅 사이즈 신드롬’<sup>21)</sup>을 반영하는 것이라 할 수 있다.

또한, 판도라 행성의 생명체들의 몸은 ‘자연에 순응하는 몸’이자, ‘자연과 결합하는 몸’이다. 특히 나비족들의 몸은 선사시대 원시인들의 몸처럼 철저하게 야생에 순응하며 자연의 법칙을 따른다. 영화 초반, 네이키리는 제이크를 공격한 들짐승을 죽인 후 죽은 짐승을 위해 기도를 올리고 들짐승의 불필요한 죽음을 야기한 제이크의 행동을 비난한다. 또 나비족의 구성원들은 깊은 유대감으로 ‘숲’을 대하며, 자연에서 발산되는 에너지의 조직망이 모든 생명체에 흐르고 있고 모든 에너지는 잠시 빌렸다가 죽음을 통해 다시 자연에 되돌려주는 것이라 사고한다. 즉 철저하게 자연의 순환법칙을 따르는 것이다. 아울러, 나비족의 몸은 인간의 몸보다 훨씬 더 크고 길며 부드러운 곡선으로 이루어져 있을 뿐 아니라, 곳곳에 ‘짐승의 흔적’을 지니고 있다. 말의 꼬리처럼 가늘고 긴 꼬리, 온몸을 덮고 있는 옅은 검은색의 얼룩무늬, 짐승의 귀처럼 커다란 귀, 사자나 표범의 얼굴을 연상시키는 굵고 커다란 콧대와 커다란 송곳니 등이 그에 해당한다. 또 제이크와 네이키리의 수많은 동작들에서 볼 수 있듯이 나비족의 몸은 인간의 몸보다 훨씬 더 뛰어난 운동능력을 지니고 있는데, 이는 나비족의 몸이 인간의 몸보다 짐승의 몸에 더 가까운 몸이라는 것을 나타내는 지표라 할 수 있다.

### 3) 원시적 몸과 몇 가지 전략들

이처럼 거대하고 다채로우면서도 야생에 순응하고 자연에 결합하는 판도라 행성 생명체들의 ‘몸 이미지들’은 문명과 원시의 대립이라는 영화의 지배

21) Philippe Comar, *Les images du corps*, Paris: Gallimard, 1993, p.35.

구도에서 상대적으로 ‘원시적 세계’가 지니는 풍요로움과 다채로움을 강력하게 부각시키는 매우 중요한 역할을 담당한다. 그런데 <아바타>에 나타나는 육체를 통한 원시성의 강조는 그 자체로 하나의 ‘모순된 욕망’을 내포한다고 볼 수 있다. 형식적으로 3D 기술을 포함한 다양한 최첨단 테크놀로지들을 이용하고 영화 역사상 가장 많은 자본이 투입된 영화 중 하나가, 내용에서는 정반대로 원시적이고 태고적인 야생의 세계를 동경하고, 나아가 시간적으로도 현대나 미래 세계가 아닌 원시 세계의 아름다움을 표현하려 했기 때문이다. 실제로, 현대 예술작품들에 나타나는 원시성에 대한 동경이나 추구는 대부분 현대 사회의 물질주의적이고 합리주의적인 세계관에 대한 강한 거부감으로부터 비롯된다. 현대 물질문명에 반감을 갖는 다양한 분야의 예술가들은 그들의 예술행위를 통해 문명 이전의 상태, 즉 인류의 초기 상태로의 회귀를 꿈꾸며, 일종의 “시간 속에서의 역진(逆進)”<sup>22)</sup>을 기도한 것이다. 뒤랑이 지적하는 것처럼, 현대 예술에서의 원시성 추구 경향은 “하나의 문명이 지나치게 정교화, 세련화되었을 때 인간들에게서 나타나는 퇴행의 열망 혹은 원시상태로의 열망”의 반영에 다름 아니다.<sup>23)</sup> 하지만 <아바타>에서의 육체성을 통한 원시성 추구는 적어도 이러한 퇴행의 열망과는 거리가 있어 보인다. 극도로 문명적인 수단과 도구들을 통해 판도라 행성이라는 지극히 비-문명적인 세계를 묘사하고 원시적인 몸의 아름다움과 진정성을 표현하려는 영화의 시도는 문명 역설적이면서도 독자적인 것이라 할 수 있는 것이다. 따라서 다양한 시각을 바탕으로 몇 가지 추론을 제시해볼 필요가 있다.

먼저, 서사구조상, <아바타>에서 줄곧 제시되는 원시 세계에 대한 동경과 기계 문명에 대한 반성은 서구 물질문명과 제국주의적 역사에 대한 ‘자기반성’을 내포하고 있다고 볼 수 있다. <지옥의 묵시록 *Apocalypse Now*>(1979)이나 <작은 거인 *Little Big Man*>(1970)처럼, 이 영화 역시 백인 주체가 자신이 속한 인종적 공동체를 버리고 백인에 의해 공격받고 억압받는 원주민의 편에 써서 싸우는, 일종의 수정주의적 서부극의 한 유형을 보여주는 것이다.

22) Antonin Artaud, “Manifeste pour un théâtre avorté”, in *Oeuvres complètes*, II, Paris: Gallimard, 1973, p. 32.

23) 질베르 뒤랑, 『신화비평과 신화분석』, 유평근 역, 살림, 1998. 174쪽.

특히, “테러에는 테러로 맞선다” 등의 대사들을 통해 이라크 전쟁을 상기시키면서, 현대사에 새겨진 미국의 제국주의적 태도에 대한 자기비판을 감행한다고 추론해볼 수 있다.<sup>24)</sup>

반면, 광영빈에 의하면, 너무나 당연한 자기반성을 거대한 서사로 풀어내는 <아바타>의 전략은 위와 정반대로 서구의 ‘제국주의적 노스텔지어’를 자극하는 전략일 수도 있다.<sup>25)</sup> 너무나 명백한 ‘정치적 올바름 political correctness’을 온 천하에 드러내려 하는 것은 오히려 그러한 정치적 옳음에 대한 기만이 될 수도 있다는 것이다. 영화의 결말은 해피엔딩으로 일단락지어지지만, 지구인에 의해 파괴될 수도 있었던 나비족의 운명을 구한 이가 바로 또 다른 지구인, 즉 제이크라는 사실은 이 같은 제국주의적 노스텔지어 내지는 제국주의적 과거의 ‘회석화’ 의도를 은밀하게 내비친다. 즉 영화의 자기 비판적 서사의 이면에는 백인(지구인)의 운명과 토착민(나비족)의 운명을 모두 구하고 다스릴 수 있는 이는 결국 강인한 의지와 냉철한 판단력을 갖춘 백인이라는 또 다른 백인우월주의적 논리가 숨어 있다고 볼 수 있는 것이다.<sup>26)</sup>

다음, ‘3D 영상’이라는 기술적 혹은 형식적 차원과 관련해서도, 위의 서사 차원과 마찬가지로 두 가지 상반된 관점이 동시에 제시될 수 있다. 먼저, 3D 영화 <아바타>의 원시성의 추구는 지나치게 발달한 ‘영상 테크놀로지’에 대한 자기반성’일 수 있다. 3D 영상 기술은 뉴 미디어 테크놀로지 시대에 영화가 겪는 근본적인 변화에 가장 커다란 영향을 미치고 있는 요인 중 하나다. 무엇보다, 영화가 사진적 이미지와 라이브 극 액션을 바탕으로 하는 매체에서 ‘회화적 이미지’와 ‘애니메이션’을 바탕으로 하는 매체로 바뀌어 가는데 있어 결정적인 역할을 했기 때문이다.<sup>27)</sup> 주지하다시피, <아바타>는 가장 적극적으로

24) 주성철, 「<아바타> ‘리틀 빅혼’ 전투의 재연」, 『씨네21』, 2009 12. 29.

25) 광영빈, 「혁명인가 착잔 속의 태풍인가?: <아바타>와 미래의 고고학」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, 233쪽.

26) 광영빈에 따르면, <아바타>의 이러한 태도는 자신이 파괴한 북미 인디언들의 삶을 신격화하고 그들의 자연주의적 세계를 신비화했던 19세기 후반 미국 제국주의의 태도와 유사하다. 즉 “자신이 파괴한 대상에 대한 애도”로 요약될 수 있는 이 같은 태도는 궁극적으로 환경을 파괴한 시점부터 자연을 숭배하기 시작한 인류의 모순적 태도를 상기시키는 것이다. 광영빈, 위의 글, 235쪽 참조.

27) 마노비치는 이와 관련해, 영화가 ‘키노-아이’에서 ‘키노-브러시’로 전환되어 가고



로, 가장 많은 투자를 동원해 3D 영상기술을 활용한 작품이며, 이점에서 영화 매체의 속성 변화에 중요한 일익을 담당했다고 해도 과언이 아니다. 따라서 <아바타>에서의 적극적인 원시성의 표현과 추구는 과도한 테크놀로지의 활용에 대한 일종의 자기반성 혹은 자기불안이 반영된 것이라고 볼 수 있다. 즉 지나친 컴퓨터 그래픽과 입체기술의 사용으로 영화의 애니메이션화 및 영화사의 종말을 앞당기는데 일조했을지도 모른다는 불안감이 역설적으로 작용한 것이라 볼 수 있는 것이다.

혹은 그와 반대로, <아바타>의 원시성 추구는 기술문명에 대한 자기반성이라기보다는 3D 영화의 다양하고 급진적인 기술성에 대한 ‘은폐’ 내지는 ‘회석화’의 시도라 할 수 있다. 현대 첨단기술 문명의 최종결과물이자 영화적 특수효과와 가장 진보된 단계인 3D 영화가 이미 되돌아갈 수 없는 원시 세계를 노골적으로 찬양하고 숭상하는 것 자체가 현대 사회가 점증적으로 파괴해 온 지난 문명에 대한 일종의 애도의 표시와 같을 수 있기 때문이다. 아울러, 3D 영화의 주목적은 새로운 기술과 특수효과들을 통해 실재와 똑같은 입체성을 낳는데 있는데, 실제로 <아바타>의 인위적 실재감은 적지 않은 관객들에게 심리적, 신체적 불편함을 야기했으며 심지어 현실에 대한 도전처럼 받아들여지기도 했다. 따라서 육체에 대한 과장과 미화를 통한 원시성의 추구는 3D 영화의 진보적 기술이 현실과 삶의 질서를 파괴할지도 모른다는 관객의 불안을 잠재우면서 인위적 실재감을 좀 더 편안하고 자연스러운 것으로 받아들여 하려는 일종의 전략일 수도 있다.

## 5. 결론을 대신하며 : 육체성과 감염의 경험

위에서, <아바타>의 육체성 및 원시성의 추구가 내포할 수도 있는 몇 가지 전략들에 대해 살펴보았다. 여기서 우리는 결론을 대신해, <아바타>의 육체

---

있다고 지적한다. “영화는 애니메이션에서 태어나 애니메이션을 번두리로 밀어냈지만 중국에는 애니메이션의 특수한 경우가 되어” 돌아온 것이다. 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각의 나무, 2007, 370-379쪽 참조.

성의 추구가 의도할 수 있는 ‘또 하나의’ 가능한 전략에 대해 살펴볼 것이다. <아바타>가 보여주는 과장된 몸, 증폭된 몸의 향연은 단지 원시성에만 관련 되는 것이 아니라, 3D 디지털 영화 자체의 생존 및 미래와 관련되는 전략일 수 있기 때문이다.

주지하다시피, 3D 영화가 개발해온 입체 영상기술의 목적은 무엇보다 입체감과 깊이감을 통해 현실과 똑같은 ‘실재감 presence’<sup>28)</sup>을 구현하는데 있다. 하지만 최근의 많은 연구 결과들<sup>29)</sup>은, 3D 영화가 일차 목표인 입체감과 깊이감을 구현하는 것에는 성공했지만 더 큰 목표인 실재감을 구현하는 것에는 별다른 성공을 거두지 못하고 있음을 보여준다. 3D 기술을 통해 증대된 실재감의 기술적 결정요인들- 원근감, 입체감, 색상, 움직임 등 -이 실제 영화 관람에서는 정작 실재감을 촉진시키는 요인으로 작용하지 못하며 오히려 영화 이미지에 대한 관객의 몰입을 방해하고 어지럼증과 구토증상 같은 신체적 불편함을 유발하는 것으로 드러난 것이다. 그런데 <아바타>와 같은 3D 영화에서 입체 영상기술을 통해 구현되는 ‘거대한 육체’들은 관객으로 하여금 이러한 신체적 불편함에도 불구하고 스크린 위의 이미지 세계에 몰입할 수 있게 도와준다. 무엇보다, 인물의 몸에 대한 관객의 몸의 동일시를 통해 상실된 실재감을 회복하는데 기여하는 것이다. 한 마디로 ‘육체성의 강조를 통한 실재감의 회복’ 전략이라 할 수 있는데, 그 근거는 다음과 같다.

우선, 관객의 몸에 근본적으로 내재되어 있는 ‘정념성 affectivity’과 ‘구성적 매개성 constitutive mediality’에 대해 고려해보아야 한다.<sup>30)</sup> 정념성이란 새로운 환경에 놓인 육체가 주변의 자극들에 반응하면서 수많은 이미지들 중

28) 영화를 포함한 모든 기술 매체들이 제시하는 ‘실재감’과 관련해 다양한 정의들이 존재하지만, 가장 기본적인 정의는 ‘가상의 매개된 환경 속으로 이동하는 느낌’ 혹은 ‘가상의 환경 안에 존재하는 느낌’이라 할 수 있다. 실재감의 정의와 조건, 결정요인 등에 관한 더 자세한 설명은 금희조, 「3D 입체영상의 효과: 영화 ‘아바타’의 실재감, 동일시 그리고 즐거움」, 『한국언론학보』, 54권 4호, 2010, 30-32쪽을 참조.

29) 그중에서도 위의 금희조의 논문을 참조할 것.

30) 정념성과 구성적 매개성에 대한 이후의 자세한 설명은 박선희, 「탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론」, 『언론정보연구』, 47권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2010, 222-224쪽을 참조함.

특정 이미지를 선택해 ‘프레이밍 framing’하는 능력을 가리킨다. 또 구성적 매개성은 육체가 스스로 ‘매개 media’가 되어 그러한 특정 이미지를 인식하고 투사하고 기억, 변형한 후 재생하는 일련의 과정을 수행하는 능력을 가리킨다. 즉 관객은 정념성을 바탕으로 자신의 육체적 감각에 포착되는 3D 영화의 비물질적 디지털 이미지 중 일부를 프레이밍해낼 수 있으며, 그렇게 프레이밍된 이미지들은 ‘근원적 매개 primordial mediation’와도 같은 관객의 몸을 거치며 실제적이고 물질적인 이미지로 탈바꿈될 수 있다. 이러한 관객의 육체적 정념성과 매개성 때문에, 3D 영화에서의 몰입의 척도는 이미지의 입체감이 아닌 관객의 ‘육체적 관여 정도’, 즉 가상현실에서 공간과 세계를 구성하는 관객의 ‘육체적 확장의 힘’에 달려 있다고도 할 수 있다.

그런데 영화도 상호 커뮤니케이션인 이상, ‘관객의 몸’은 스크린 위의 디지털 이미지들 중 무엇보다 ‘몸 이미지’를 찾는다. 관객 자신의 실체가 객석을 점유하고 있는 ‘물질적 육체 material body’, 즉 육체성으로부터 오기 때문에, 마찬가지로 스크린 위의 이미지 중 가장 먼저 신체적 감각이 반응하고 프레이밍하는 것은 바로 ‘육체의 이미지’인 것이다. 물질적인 관객의 몸(육체성)과 비물질적인 등장인물의 몸(육체성)의 접촉이 이루어지고, 이는 곧 비물질적이었던 등장인물의 몸 이미지를 물질적인 것으로 바꾸는 결정적 계기가 된다. 그리고 이처럼 비-물질에서 물질로 전환되는 몸의 이미지를 통해, 나머지 디지털 이미지 전체가 물질적 이미지로 전환되기 시작한다. 요컨대, 3D 디지털 영화에서 ‘몸’의 이미지는 비물질적인 영화 이미지 전체에 물질성을 부여하고 그에 따라 상실되었던 실재감을 소생해 다시 부각시키는 중요한 역할을 수행할 수 있는 것이다.

아울러, 관객은 이처럼 자신의 몸을 통해 영화 속 등장인물과 관념적 사유단체를 거치지 않는 ‘직접적인 소통’을 수행할 수 있을 뿐 아니라, 그러한 직접적 소통을 통해 등장인물과의 강렬한 ‘동일시’ 내지는 ‘감염 contamination’의 경험을 할 수 있다.<sup>31)</sup> 그런데 이러한 동일시 혹은 감염의 경험은 무엇보다

31) 영화 관람행위에서의 ‘감염 contamination’ 개념에 관해서는 Anand Pandian, “Reel time: ethnography and the historical ontology of the cinematic image”, *Screen*, n 52-2, Oxford University Press, 2011, p.198과 Ji-hoon Kim, “The

3D 영화의 정체된 ‘실재감’ 효과를 증대시킨다. 3D 영화에서 관객이 느끼는 동일시와 실재감은 서로 긴밀한 비례관계를 맺고 있기 때문이다.<sup>32)</sup> 또 이 같은 ‘몸’을 통한 ‘감염’의 경험은 일반적인 서사 중심의 영화들이 제공하는 정신적이고 관념적인 카타르시스와는 다른, 일종의 ‘물질적’이고 ‘감각적인’ 카타르시스의 경험을 제공해주기도 한다.

우리는 이미 본문에서 <아바타>에 등장하는 주요 생명체들의 몸이 모두 거대한 크기와 부피를 지니고 있음을 살펴보았다. 또 그러한 빅 사이즈 신체들이 화려한 컬러, 다수의 기관들, 뛰어난 운동능력 등으로 인해 더욱 강조되는 것을 확인했다. 이러한 육체성의 강조 경향은 최근 발표되는 3D 영화들에서 대부분 유사하게 나타난다.<sup>33)</sup> 마치 무성영화 시대의 몸에 대한 관심과 육체적 표현들이 다시 부활하는 듯한 인상을 준다. 그런데 이처럼 과도한 육체성의 현시는 기본적으로 ‘스케일의 전략’을 담고 있다.<sup>34)</sup> 거대한 크기와 탁월한 운동능력으로 이루어진 3D 영화들 속의 육체 이미지는 스크린 자체로부터 하나의 독립적인 존재가 되어 관객의 몸과 보다 직접적으로 소통할 수 있는 실체가 될 수 있기 때문이다. 객석에 앉아 있는 관객은 하나의 자족인 실체가 된 스크린 속의 거대 육체를 자신의 물리적인 몸과 직접적인 소통이 가능한 몸으로 받아들일게 된다.

요컨대, 3D 영화에서의 육체성의 ‘확대’ 및 ‘확장’은 관객이 지각하는 현실의 ‘확장’으로 이어진다. 그리고 거대한 육체 이미지들은 관람 자체를 하나의 감염의 경험으로, 즉 ‘체화된 embodied 관람’의 경험으로 만들어주면서 전통적으로 탈육체화되었던 disembodied 관객의 육체성 corporality을 복원시켜

---

post-medium condition and the explosion of cinema”, *Screen*, n 50-1, Oxford University Press, 2009, p.120을 참조할 것.

32) 김희조, 위의 글, 41-42쪽.

33) 가령, <베오울프 *Beowulf*>(2007), <쿵푸 팬더 *Kung Fu Panda*>(2008), <슈렉 포에버 *Shrek Forever After*>(2010), <타이탄 *Clash Of The Titans*>(2010) 등 최근에 제작된 주요 3D 영화들에서는 몸에 대한 부단한 집착 내지는 관심과 과도한 육체적 표현들이 공통적 특징으로 나타난다.

34) Mary Ann Doane, “The Close-up: Scale and Detail in the Cinema”, in *difference: A journal of Feminist Cultural Studies*, volume 14, No. 3, 2006, pp.105-110.;

준다. 나아가, 이러한 육체 이미지들은 과도한 혹은 아직 완성되지 못한 기술적 효과들로 인해 반감되었던 3D 영상의 실재감을 재상승시키는 데 있어 중요한 역할을 담당한다.

## ❖ 참 고 문 헌

- 박영빈, 「혁명인가 착잔 속의 태풍인가?: <아바타>와 미래의 고고학」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010.
- 금희조, 「3D 입체영상의 효과: 영화 ‘아바타’의 실재감, 동일시 그리고 즐거움」, 『한국언론학보』, 54권 4호, 2010.
- 김희경, 「영화<아바타>의 이항 대립 구조」, 『인문과학논총』, 제27집, 2010.
- 질베르 뒤랑, 『신화비평과 신화분석』, 유평근 역, 살림, 1998.
- 유리 로트만, 『기호계 - 문화연구와 문화기호학』, 김수환 역, 문학과 지성사, 2008.
- 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 역, 생각의 나무, 2007.
- 박선희, 「탈육화 담론의 비판으로서 육화 이론」, 『언론정보연구』, 47권 1호, 서울대학교 언론정보연구소, 2010.
- 박해천, 「<아바타>, 감각의 베트남전쟁」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010.
- 서정아, 「영화 <아바타>에서 의식의 공간이동에 대하여」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010.
- 신항식, 『색채와 문화 그리고 상상력』, 프로네시스, 2007.
- 조운경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과지성사, 2008.
- 조형래, 「네트워크의 이데올로기」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010.
- 주성철, 「<아바타> ‘리틀 빅혼’ 전투의 재연」, 『씨네21』, 2009 12. 29.
- 최재오, 「글로벌 시대의 문화상호주의 연극 담론 연구」, 『한국연극학』, 제25호, 2005.
- ARTAUD, Antonin, “Manifeste pour un théâtre avorté”, in *Oeuvres complètes*, II, Gallimard, 1973.
- BALAZS, Béla, *L'homme visible ou la culture des films*(1924), traduit par Yves Duscent, Editions Seghers, 1971.

- Belting, Hans, "Image, medium, body: A new approach to iconology", *Critical Inquiry*, Winter, 2005.
- BORIE, Monique, *Antonin Artaud. le théâtre et le retour aux sources*, Gallimard, 1989.
- COMAR, Philippe, *Les images du corps*, Paris: Gallimard, 1993.
- DOANE, Mary Ann, "The Close-up: Scale and Detail in the Cinema", in *difference: A Journal of Feminist Cultural Studies*, volume 14, No. 3, 2006.
- HANSEN, Mark B. N., *Bodies in Code*, NY: Routledge, 2006.
- JOUSSE, Marcel, *L'anthropologie du geste*, Paris: Resma, 1969.
- KIM, Ji-hoon, "The post-medium condition and the explosion of cinema", *Screen*, n 50-1, Oxford University Press, 2009.
- KIM, Soohwan, "Les invariants de l'esthétique du cinéma de Kim Ki-duk : espace, silence, corps, fantasma", in *Degrés*, n 138, 2009.
- KOCH, Gertrud, "Bela Balazs: The Physiognomy of Things" (trans. by M. Hasen), in *New German Critique*, No. 40, Winter, 1987.
- MARIE, Michel, *Le cinéma muet*, Les petits Cahiers, 2005.
- MERLEAU-PONTY, Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris: Gallimard, 1964.
- PANDIAN, Anand, "Reel time: ethnography and the historical ontology of the cinematic image", *Screen*, n 52-2, Oxford University Press, 2011.

❖ ABSTRACT

A study on the corporality in the film *Avatar*

Kim, Ho Young

This paper aims to look into various symbolic meanings of the body shown in the film, *Avatar* (2009, James Cameron), and to ponder over a variety of media strategies carried by the pursuit of the corporality shown in this film. In a nutshell, the body in *Avatar* is a symbol of primitiveness rather than civilization, and the body language is a fundamental and effective means of communication much better than verbal language.

A variety of physical contacts that appeared in many scenes of the movie emphasizes the role of the body as a means of real communication. Also, in the composition of the film dominated by the confrontation of civilization, numerous creatures in the planet Pandora with a variety of colors as well as a number of agencies and large body sizes express primitive richness. The narrative of the film telling the story of a 'moving' body ultimately emphasizes the superiority of the body with respect to consciousness, unlike the narrative of conventional movies dealing with the problems of the body.

In addition, the corporality pursued by this film implies several important media strategies. It may reveal a self-reflection of the material civilization and the imperialism, or, on the contrary, an attempt to conceal or dilute them. It may also represent a self-reflection of the overdeveloped media technology, or simply the dilution of it. Finally, it may be an attempt to recover the feeling of "presence", not fully supported by the 3D technology, by the identification of the spectator's body and the character's body.

---

Key Words

아바타, 육체성, 원시성, 신체 언어, 실재감

*Avatar*, corporality, primitiveness, body language, presence

논문접수일: 2012. 11. 10.

심사완료일: 2012. 12. 07.

게재확정일: 2012. 12. 21.