

<공각기동대>의 현재성과 포스트휴먼 퀴어 연구*

김 수 연
(한국외국어대학교)

❖ 국문초록

본 논문은 <공각기동대>의 주인공인 사이보그 여전사 쿠사나기 소령에 초점을 맞춰, 포스트휴머니즘과 퀴어이론의 시각에서 <공각기동대>를 재해석하는 것을 목적으로 한다. 기존비평에서 쿠사나기 소령의 몸이 여성해방의 상징으로 극찬 받거나, 아니면 그 성적 함의로 인해 여성성의 상품화란 비난을 받았다면, 포스트휴머니즘과 퀴어이론은 인간/비인간, 남성(성)/여성(성)이란 이분법을 넘어 소령의 몸을 보다 급진적으로 해석할 여지를 준다. 즉, 이분법의 해체를 통해 이미지에 함몰된 현실 속에서 과연 현실이라는 것이 얼마나 “현실적”이며, 현실 속의 다양한 대립범주들이 얼마나 인위적인 것인지 재고해 보게 해주는 것이다. 이러한 해석의 틀로 본다면, 쿠사나기 소령의 몸은 현실 속 여성상의 “반영”이라기보다 그 자체로 존재의의를 지닌 애니메이션 속 허구 존재, 인간/비인간, 여성/남성의 범주에 속하는 대신 SNS와 정보화사회 속에 점점 내면을 잃어가는 현대인의 불안을 구현해주는 혼종적 존재이다.

많은 포스트휴머니즘 이론가와 퀴어 이론가들이 경고하듯, “포스트휴먼”이나 “퀴어”란 용어는 너무도 종종 인간중심적 사고를 재확인하기 위해 대중문화텍스트에서 남용된다. 이런 점을 염두에 두며, 본 논문은 소령의 혼종적 몸이 인간과 기계의 결합이기에 의미 있는 몸이라고 단순하게 주장하거나, 혹은 피상적인 포스트모던 읽기를 통해 경계를 넘나드는 해방적 몸이라고 미화하지 않을 것이다. <공각기동대>가 거두

* 이 연구는 2015학년도 한국외국어대학교 교내학술연구비의 지원에 의하여 이루어진 것임.

고 있는 성취는, 소령의 몸 속에 어지럽게 구현되고 있는 개인성, 동물성, 그리고 기술의 결합이 인간이 “언제나, 항상” 포스트휴먼적 존재였음을 깨닫게 해주는 것이다. 본 논문은 <공각기동대>가 유려한 영상을 통해 그려내는 이러한 인식의 전환, 즉 억압적인 인간중심 휴머니즘에서 귀어한 존재들과의 공존이라는 인식의 전환이 윤리적 함의를 지녔음을, 그리고 이러한 윤리적 시도가 바로 이 영화의 가장 핵심적인 성취이자 지속적인 매력임을 주장하려 한다.

주제어 : <공각기동대>(1995), 오시이 마모루, 포스트휴머니즘, 귀어이론, 아니메

1. 서론

오시이 마모루(Mamoru Oshii) 감독의 장편애니메이션 <공각기동대>는 “소령”(Major)이라 불리는 여성 사이보그 모토코 쿠사나기(Kusanagi Motoko)의 화려한 액션을 중심으로, 정신(ghost)과 그 정신을 둘러싼 몸(shell)에 대해 질문을 던지는 “사이버펑크 누아르”(cyberpunk-noir, Napier 105)물이다. 일본, 영국, 미국자본의 합작인 <공각기동대>는 미국개봉과 동시에 “획기적 돌파구를 낳은 영화”(a breakthrough film, Ebert)라는 극찬을 받으며 마니아층의 지지를 얻었고, 마침 떠오르던 사이보그관련 문화연구의 영향으로 학계의 큰 관심을 받기도 하였다. 이처럼 독특한 영상미와 철학적 주제로 소수의 광적사랑을 받아온 영화였기에, 2008년 <공각기동대>의 판권이 드림웍스(DreamWorks)사의 공동소유주인 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)에게 팔렸다는 사실에 팬들은 불안해하지 않을 수 없었다. 2014년 10월, 몇 번의 작가교체와 캐스팅 불발 끝에 스칼렛 조핸슨(Scarlett Johansson)이 천만 불의 출연료를 받고 소령역에 확정되었다는 소식이 전해지자 드림웍스는 “흰 칠하기”(whitewashing, Child)라는 비난에 휩싸였고, 원작에 가까운 배우를 캐스팅하라는 한 인터넷 사이트의 청원에는 7월말까지 55,000여명이 서명하기도 하였다.¹⁾

“난해하”(convoluted)게 꼬이다 못해 “신비스러운”(esoteric, Hollis) 오시이 감독의 명작이 할리우드공식에 끼워 맞춰진 단순한 SF영화로 전락할지 모

1) www.thepetitionsite.com/683/366/733/dreamworks-dont-whitewash-japanese-films/

른다는 걱정과 분노의 논쟁이 이어지는 가운데) 개봉 20주년을 맞은 <공각기동대>의 어떤 면모가 아직까지도 팬들을 사로잡고 있는지 궁금해질 법하다. 본 논문은 이러한 질문을 출발점으로, 2017년 실사판 <공각기동대>가 나오기 전에 원작애니메이션의 성취를 되짚어보는 것을 목적으로 한다. 2000년대 초까지 활발히 진행된 <공각기동대>에 관한 선행연구에서는, 쿠사나기 소령의 몸이 생물학적 성이나 성행위와 관련 없는 기계임에도 불구하고 소령을 분석함에 있어 여성성/남성성이라는 이분법을 벗어나지 못하였다. 그러나 2000년대 들어 본격적으로 논의되기 시작한 포스트휴머니즘(posthumanism)이나 퀴어(queer)이론은 소령의 사이보그 섹슈얼리티를 보다 급진적이고 다각도로 볼 수 있는 틀을 제공해준다. 본 논문은 <공각기동대>의 현재성을 “포스트휴먼 퀴어”라는 개념으로 설명하되 이 개념이 소령이란 캐릭터를 통해 구현(embody)되고 있음을 주장하려 한다. “포스트휴먼”과 “퀴어”는 둘 다 그 신선함으로 각광받는 용어이지만 그만큼 많이 오용되고 있기도 하다. 따라서 본론의 첫 장에서 포스트휴머니즘과 퀴어이론의 핵심을 살펴본 후 영화분석으로 넘어가도록 하겠다.

본론으로 넘어가기 전, <공각기동대>를 ‘일본’애니메이션이 아닌 ‘영미문화’ 텍스트로 보는 것에 양해를 구한다. 필자는 이 영화를 미국에서 처음 접했으며, 일본어를 모르기에 원어로 감상한 적도 없고 한글자막과 함께 본 적도 없다. 영미평론가들의 글만 접했기에 <공각기동대>에 관한 다양한 국제적 시각, 예를 들어 일본과 한국 내에서의 수용이나 다른 <공각기동대>시리즈물과의 비교연구³⁾ 등은 다루지 못해 아쉽다. 80분 남짓한 상영시간에도 불과하고

-
- 2) <www.imdb.com>의 *Ghost in the Shell* (2017) 게시판(message board) 참조.
3) 오시이감독의 <공각기동대>는 1980년대 말 연재를 시작한 시로 마사무네(Masamune Shirow)의 원작만화에 기반을 둔 것이며, 오시이 감독은 2004년 <이노센스>(Ghost in the Shell 2: Innocence)를 끝으로 <공각기동대>와의 인연을 끊는다. 이후에도 <공각기동대: S.A.C.>(Ghost in the Shell: Stand Alone Complex)와 <공각기동대: S.A.C 2nd Gig>가 2002년부터 2006년에 걸쳐 먼저 텔레비전시리즈로 두 시즌씩 방영되고, 이후 두 시리즈 다 텔레비전영화로 제작되었다. 모두 카미야마 켄지(Kenji Kamiyama)감독의 작품으로 그림체가 오시이 감독의 영화와 완전히 다르다. 이 외에도 <공각기동대: 어라이즈 보더>(Ghost in the Shell: Arise)라는 제목의 텔레비전영화들, 이 시리즈를 다시 텔레비전시리즈로 만들어 최근까지 방영 중인 <공각기동대: AAA>(Ghost in the Shell: Arise- Alternative Architect)와

<공각기동대>는 극도로 세부적인 CG기술과 무거운 주제, 아리송한 대사들로 인해 여러 번을 봐도 항상 놀랍고 복잡한 텍스트이다. 따라서 그 성취 역시 혁신적인 애니메이션 촬영 기술부터 오타쿠(otaku)문화와의 관계, 윌리엄 깁슨(William Gibson)의 사이버펑크소설 『뉴로맨서』(*Neuromancer*, 1984)와 성경, 데카르트의 경구를 아우르는 상호텍스트성(intertextuality)까지 다방면에서 고찰될 수 있을 것이다.⁴⁾ 다만 필자는 영미문학전공자로서, 영미비평의 이론적 틀을 통해 볼 때 가장 잘 드러나는 영화의 의의에 집중하고자 한다.

포스트휴머니즘과 퀴어이론에 비춰보았을 때 <공각기동대>의 가치는 독보적이다. 할리우드에서 제작되는 많은 SF영화들이 인간과 비인간이 공존하는 미래사회를 그리지만 인간중심주의, 특히 이성간의 로맨스와 끈끈한 가족애에 의해 지탱되는 보수적 휴머니즘으로부터 자유로운 영화는 극히 드물다. 일례로 <공각기동대>로부터 큰 영감을 받아 만들어졌다는 와쇼스키(Wachowsky)남매 감독의 <매트릭스>(*The Matrix*, 1999)는 목 뒤에 꽂은 연결선과 수박이 총에 맞아 터지는 장면 등을 통해 <공각기동대>에 오마주를 바치고 있으며, 동서양무술을 넘나드는 액션으로 엄청난 흥행성공을 거두었다. 그러나 기계문명에 귀속된 현대인의 삶을 컴퓨터가상현실 속의 삶에 빚대고 반란을 꿈꾼다는, 얼핏 보기에 혁명적인 <매트릭스>의 내용은 자세히 들여다보면 철저히 인간중심적 특히 백인남성 위주인 것으로 비탄받아왔다. 가상현실 속 문명사회와 매트릭스 밖의 ‘진짜’세계사이의 대립을 질서정연한 백인사회와 원시적인 유색인부족으로 치환한다든지, 인류를 구원할 주인공 “네오”(Neo)가 여주인공 “트리니티”(Trinity)의 사랑과 희생을 통해 죽을 고비를 넘긴다는 설정이 통속적 휴머니즘을 벗어나지 못한다는 지적이다.⁵⁾ 반면 <공각기동대>의 소령은 인간 뇌와 기계로 된 몸을 가진 사이보그로 남성성과 여성성을 모두 갖고 있지만 결코 이분화 될 수 없는 존재이다. 물론 복합

PlayStation 비디오게임도 여러 종류이다.

- 4) 주요장면에 애니메 평균의 세 배가 넘는 프레임을 사용하는 점이나 다양한 텍스트처용에 관해서는 스티븐 브라운(Steve Brown)의 글 참조.
5) 특히 이 지적과 관련한 논문으로는 에이미 방(Aimee Bahng), 레이너 에미그(Rainer Emig), 테레사 겔러(Teresa Geller), 잔 해밍(Jeanne Hamming), 제이슨 해즐람(Jason Haslam) 참조.

적이고 양성적이라고 무조건 초월적인 가치를 지니지는 않는다. 소령이 “포스트휴먼 퀴어”라는 획기적인 존재를 대표한다면, 그것은 단순히 인간과 기계의 결합이거나 젠더의 경계를 넘나드는 몸이어서가 아니라 인간/기계, 남성성/여성성이란 구분이 얼마나 인위적이며 비윤리적인 것인지를 재고하게 해주기 때문이다.

II. 포스트휴머니즘과 퀴어의 접점

인공지능학(cybernetics)의 탄생과 더불어 인간과 기계의 관계, 인간다움의 의미 등이 논의되기 시작한 시점은 1945년경이지만, 이 분야의 복잡한 개념들이 포스트휴머니즘이란 명칭 아래 영미문학·문화이론의 범주로 들어온 것은 1990년대 후반이다. 이 시기의 대표적 저서라 할 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』(*How We Became Posthuman*, 1999)에서 캐서린 헤일즈(Katherine Hayles)는, 무한대에 가까운 생명의 역사에 비한다면 인간이란 종의 역사는 우연과 혼돈 속에 발생한 찰나에 지나지 않음을 강조한다. 이렇게 넓은 시각에서 본다면 우리가 휴머니즘의 주인공으로 여기는 인간의 모습은 근대에 발명된 “특정한 역사적 산물”(2)일 뿐이며, 인간의 몸 역시 자연이나 기계로부터 독립적인 것이 아닌, “우리 모두 다루는 법을 배워나가는 인공보철물(prosthesis)”로 새롭게 이해된다. 몸을 인간만의 본질이나 통제의 대상이 아닌 탄생과 동시에 받게 되는 최초의 보철물로 볼 때, 이후 내 몸에 더해지거나 내 몸의 일부를 대체하게 되는 다양한 부품들 역시 적응해가야 할 나의 일부임을 깨닫게 된다. 즉, 자연을 지배하고 과학문명을 이루어낸 이성적·자율적 주체로서의 위대한 인간이란 환상에서 벗어나 포스트휴머니즘 관점에서 바라보면, 헤일즈의 주장대로 인간은 “지금까지 쪽 포스트휴먼”(291)이었다는 당연한 결론에 이른다. 헤일즈 저서의 급진성은 다나 해러웨이(Donna Haraway)의 기념비적 연구인 「사이보그 선언문」(1991)과 비교했을 때 더욱 뚜렷해진다. 해러웨이의 말을 빌리면, “기계들은 우리를 지배하지 않는다...우리는 경계들에 책임이 있다. 우리가 곧 그들이기 때문이

다”(180). 이와 같은 해러웨이의 주장은 인간(남성)의 자율성이란 환상을 거부하고 타자(여성)를 포용하려는 페미니즘적 시각을 ‘사이보그와의 공존’이란 은유를 통해 표현한다. 그러나 헤일즈의 궁극적 목표가 인간과 기계의 구별자체를 해체하는 데 있다면, 해러웨이의 사이보그는 여전히 “우리”와 다른 “그들”로서 “여성과 테크놀로지 사이의...이상화된 관계”(Orbaugh 449)를 꿈꾸는 감상적 도구에 가깝다.

헤일즈의 생각을 더욱 발전시킨 캐리 울프(Cary Wolfe)의 2010년 저서에 따르면, 보철물로 이루어진 인간은 비인간(nonhuman)영역인 기술성(technicity)과 물질성(materiality) 없이는 절대 그 인간이 될 수 없는 모순적 존재이며, 몸 역시 자생(autopoeitic)시스템을 가졌으나 주변의 복잡한 환경에 맞서지 않고서는 그 시스템을 유지할 수 없는 모순을 지닌다. 울프는 이러한 모순을 “복합성이론”(complexity theory)이라 불리는 것을 통해 설명하며, 이 이론과 데리다의 해체주의를 함께 논함으로써 인간의 핵심에 놓인 “급진적 비인간(ahuman)”(xxvi)을 강조한다. 보다 치밀해진 울프의 최신 포스트휴머니즘론은 특히 포스트휴머니즘을 가장한 여러 피상적 담론들을 가려내는 데 유용하다. 포스트휴머니즘을 “프랑스 후기구조주의”(Ruti 124)와 동일시한다든지, “포스트휴먼”을 “정체성을 거부하는 형상”(a figure that disavows identity, Toffoletti 7)으로 느슨하게 정의하는 것은 포스트모더니즘과 구별되는 포스트휴머니즘만의 특수한 관심사를 간과하는 것이다.⁶⁾ 특히 포스트모더니즘과 포스트휴머니즘의 어설론 결합은, 인간 속에 내재된 비인간을 규명하려는 후자의 윤리적 책무에 천착하는 대신 인간과 기계, 인공적인 것과 자연적인 것 사이의 경솔한 경계 넘기를 진보나 해방이란 이름으로 미화할 위험성을 지닌다. 이렇게 그릇된 혼종과 해방의 논리가 성행하는 분야중 하나가 성형산업일 것이다. 수잔 바르도(Susan Bardo)에 따르면, “변화무쌍한

6) 언급한 예들 외에도 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)의 2013년 저서 『포스트휴먼』(*The Posthuman*) 역시 제목을 ‘포스트모던’으로 바꿔도 큰 무리 없을 만큼 포스트모더니즘론을 답습하고 있다. 즉, 여성과 동물에 대한 관심을 포스트휴머니즘으로 확장해 설명할 뿐, 스스로를 “여자이자 늑대”(a she-wolf, 81), “포스트휴먼 유목적 주체”(the posthuman nomadic subject, 188)로 표현하는 것이 전작의 포스트모더니즘론에서 크게 벗어나지 못하고 있다.

(mutable) 사이보그주체를 찬양”하는 포스트모던주의자들은 성형에 반대하는 자신을 두고 “자연스러운” 몸에 대한 향수를 버리지 못했으며 비난한다. 이러한 성형예찬론자들의 궤변에도 불구하고, 보르도는 이들의 합리화가 너무나 “수지맞는”(lucrative) 장사이자 “기술적으로 매혹적”이기에 대중에게 ‘먹히는 것’을 안타까워한다.

서론에서 언급했듯, 많은 SF문학과 영화가 미래우주나 로봇 같은 포스트휴먼요소를 담고 있음에도 주체의식이나 전개방식에 있어 상투적 휴머니즘을 벗어나지 못한다. 대중SF물에서 비인간은 인류가 표상하는 휴머니즘 가치를 위협하는 존재이고, 그러한 존재를 수용하는 유일한 방식은 이성이나 혈연관계를 통해 인간중심주의로 그들을 흡수하는 것뿐이다. 물론 문학과 영화도 목적이나 청중에 따라 그 종류가 다양하기에, 모든 SF물이 인간중심주의를 해체하려는 급진적 시도일 필요는 없다. 다만 필자가 짚고 넘어가려는 것은 진지한 SF물임을 표방하는 작품들 대부분에도 낭만적 휴머니즘이 자리 잡고 있다는 점이다. <매트릭스>삼부작 외에도 할리우드사이버펄크영화의 시조라 할 리들리 스콧(Ridley Scott)감독의 <블레이드 러너>(Blade Runner, 1982)나 영국작가 데이빗 미첼(David Mitchell)의 동명소설을 영화화한 와쇼스키 남매의 <클라우드 애틀라스>(Cloud Atlas, 2012) 등은 천문학적 예산과 압도적 영상, 복제인간을 통한 묵시록적 고민을 자랑한다. 그러나 이 모든 것이 무색하게도 두 영화의 (빈약한) 뼈대를 이루는 것은 순혈인간남자와 그에 의해 구원받아야 할 복제인간여자의 사랑이다. 벤자민 키클(Benjamin Kunkel)이 주장하듯, 사랑은 대체불가능한 두 개인을 전제로 하기에 복제인간과의 사랑은 설득력이 떨어지며 “SF휴머니즘”(sci-fi humanism, 92)을 설파할 뿐이다. 수잔 네이피어(Susan Napier) 역시 잠식하는 기술문명에 맞서 “미국영화들”이 최후로 기대는 것은 “개인적 휴머니즘”(114) 뿐임을 지적한다.

네이피어가 미국영화들과 달리 기술과 영혼의 결합가능성을 시사한다며 극찬하는 <공각기동대>를 이해할 또 하나의 핵심어는 “퀴어”이다. 학문의 한 분야로서 “퀴어”라는 용어는 1993년경 등장했고 퀴어연구의 초석은 푸코에 의해 쌓였다고 하겠지만, 영미비평계에서 퀴어이론의 시작점은 주디스 버틀러(Judith Butler)의 『젠더트러블』(Gender Trouble)과 이브 코소프스키 세

즈윅(Eve Kosofsky Sedgwick)의 『밀실의 인식론』(*Epistemology of the Closet*)이 출판된 1990년이다. 우리가 본성(nature)이라 여겨온 성적체성이나 젠더가 사실은 사회규범 준수를 통해 수행적(performative)으로 형성된 것이라는 버틀러의 폭탄선언을 시작으로, 퀴어는 지난 사반세기동안 동성애라는 ‘이상한’ 성적취향을 가리키는 말을 넘어 이성애/동성애의 협소한 구분을 통해 사회질서를 유지하려는 억압적 규범들에 도전해왔다. 퀴어이론은, 성적체성을 고정시켜 우리의 다양한 욕망을 통제하고 사회유지에 기여하는 일부일체나 출산에 관련된 성만을 ‘정상’으로 못 박는 이성애규범주의(heteronormativity)를 해체함으로써 혁명적인 새 인식론을 창조해온 것이다.⁷⁾ 퀴어이론의 열풍은 같은 분야 안에서도 다양한 입장과 방법론을 낳았으며, 한때의 “퀴어하기”(queering) 열풍은 대상이나 목적에 상관없이 조금만 뼈뚫하게 텍스트를 읽으려는 모든 시도에 적용돼 결국 전혀 “퀴어”하지 않은 접근법이 되어버리기도 했다.⁸⁾ 본 논문의 목적을 위해 이 부분에서 강조하고 싶은 퀴어의 핵심은, 인간에 내재한 비인간을 들춰냄으로써 한 번도 ‘순수’한 적 없던 인간의 착각과 오만함을 무력화시키려는 포스트휴머니즘의 해체정신과 맞닿아있다. 섹스와 상관없이 보이는 소령의 몸이 중요한 까닭은, 소령의 사이보그 몸이 절대로 오롯이 이성애적이거나 모성적일 수 없는 ‘오염된’ 성적욕망을 드러내며 규범적 섹슈얼리티를 뒤흔드는 퀴어한 몸이기 때문이다. 따라서 포스트휴먼 퀴어로서의 소령은 사람의 모습을 가졌으나 포스트휴먼적인 존재, 섹스를 하지 않으나 섹슈얼리티를 논하게 하는 존재이다.

III. 섹스 없는 섹슈얼리티

영화의 신비로운 배경음악에 맞춰 시작장면부터 부각되는 소령의 몸은 수

7) 퀴어이론에 대한 개괄적 논의로는 줄고, 「<두 번의 결혼식과 한 번의 장례식>: ‘퀴어’하지 않은 퀴어 로맨틱 코미디」(『안과밖』, 2012) 참조. 성(sex)을 생물학적 성별로, 젠더(gender)를 성별에 따라 사회적으로 기대되는 성역할로 정의한다면, 섹슈얼리티(sexuality)는 개인의 성적 취향이 19세기 후반 정치적 의도에 의해 개인의 성·정체성으로 고정된 이후의 성을 의미한다고 할 수 있다.

8) 퀴어연구의 발달과정과 갈래들, 주요 이슈에 대해서는 재닛 헤일리(Janet Haley) 외, 『애프터 섹스?』(*After Sex?* 2011) 참조.

분간 이어지는 탄생/제작 장면에서 드러나듯 인간의 ‘고스트’와 모든 미래존재들이 가진 사이버뇌(cyber-brain), 인간의 피부를 입힌 강력한 티타늄소재의 몸으로 되어있다. 비현실적일 정도로 풍만한 가슴과 인종을 구분하기 힘든 서구적 얼굴은 일본SF애니메이션의 전통을 따르고 있으나, 소령의 허스키한 목소리와 중성적인 아름다움은 다른 <공각기동대>시리즈물의 보다 여성적이고 귀여운 소령들과 대비되는 오시이영화만의 특징이다. 열변화를 이용한 위장술(thermo-optic camouflage) 덕분에 빈번히 등장하는 소령의 ‘화끈한’ 나체는, 무자비한 소령의 전투능력과 어우러져 평론가들을 당혹시켰다. 리비아 모네트(Livia Monnet)는 소령캐릭터에 함의된 “성적(libidinal), 기술적, 미학적 추진력”이 20세기 영상문화에 “여성적 숭고함”(the feminine sublime, 225)을 창조했다며 극찬한다. 그러나 영화의 후반부에 등장하는, “인형조종자”(Puppet Master)라 불리는 고스트해커와 소령의 결합(merge)을 남녀간의 “결혼”이라고 표현함으로써 소령을 남성에게 의해 채워져야 할 여성으로 한정시켜버린다. 샤릴린 오바우(Sharalyn Orbaugh)는 소령이 외형상 여성임에도 불구하고 어떤 생식기능도 갖지 않음에 주목하며, 그렇다면 과연 사이보그세계 상에서 여성이 무슨 의미를 지니는지 묻는다. 그러나 오바우는 스스로 던진 중요한 질문에 답하는 대신 일본의 사이보그내러티브가 여전히 젠더이분법에 매여 있음을 지적하며 글을 맺는다. 칼 실비오(Carl Silvio) 역시 처음에는 소령의 “잠재적으로 해방적인” 측면을 이야기하지만, 결국 소령의 신체적 능력도 “구경거리”(visual spectacle, 66)에 귀속되고 만다는 결론을 내린다. 인형조종자와의 결합장면을 두고는 아예 소령의 몸이 인형조종자에게 당하는 “모성적이고 수동적인”(69) 몸이라고 폄하한다. 그러나 소령의 몸을 사이버펑크물의 “레이저걸”(razorgirl)이나 포르노이미지로만 치부해버리기에는 그 몸이 너무나 많은 존재론적 질문을 던진다. 따라서 소령이란 캐릭터를 제대로 평가하려면 소령을 여성해방적 혹은 성차별적 존재로 양분하기보다, 계속해서 분해되고 수습되는 소령의 몸이 제기하는 다양한 문제를 평가기준으로 삼아야 한다. 이 작업을 위해서는 이분화된 정규범의 언어를 벗어나 섹슈얼리티 자체를 파헤치는 새로운 비평언어가 필요한데, 바로 ‘섹스 없는 섹슈얼리티’가 그러한 표현이 될 수 있다는 것이 본 논문의 주장이다.

『아름다운 소녀전사』(*Beautiful Fighting Girl*, 2011)의 역자서문에서 키쓰 빈센트(Keith Vincent)는 비현실적이고 유치하다고 비난받는 아니메(anime)속 여전사들을 바라보는 새로운 시각을 제공한다. 빈센트에 따르면, 여전사들이 여권신장의 예로 칭송받거나 성상품화의 상징으로 비난받는 것은 여전사들이 어떤 현실 속 여성상을 “반영”(reflection)한다고 전제하기 때문이다. 그러나 현실에서 한 발짝 물러나 여전사캐릭터를 현실에 상응하는 지시물(referent)이 없는 그려진 이미지로 받아들이고, 그들을 현실의 모사가 아닌 “그 자체로서 정당한 허구적 존재”(a fictional creature in her own right, x)로 이해할 때 더 풍성한 의미를 발견할 수 있다는 게 빈센트의 주장이다. 과장되게 섹시한 몸과 국적불명의 미모, 여기에 도통 이유를 알 수 없는 치명적 전투력을 지닌 여성이 현실에 존재할리 없을 것을 알면서도 굳이 당대여성의 현실반영이란 잣대를 들이대는 것은 영화, 혹은 문학 속 등장인물이 현실의 논리로 설명 될 때에만 가치 있다는 편견을 드러낸다. 그러나 만질 수도 없는 그림여자에게 성적환상을 느끼고 다양한 감정을 투영한다는 머쓱함에서 벗어나 이미지를 통해 깨닫는 것들의 강렬함을 그 자체로 가치 있게 여긴다면, 오히려 현실이란 이름아래 권위를 휘두르는 그릇된 규범들을 발견할 수도 있다. 오늘날과 같은 초중재(hypermediated)사회에서는 ‘현실’조차 여러 겹의 이미지와 미디어를 통해 만들어지므로, 억압적 규범들이 사실은 더 가짜 이미지가 아닌지 현실과 허구의 위계질서를 종종 의심해봐야 하는 것이다.

빈센트가 역설하는 아니메여전사의 허구성과 그 허구성을 인정했을 때 열리는 현실제고의 가능성은 쿠사나기소령의 섹스 없는 섹슈얼리티를 이해하는데 결정적 도움을 준다. 만일 생물학적 성별이나 성행위를 섹슈얼리티의 필요조건으로 건다면 생식기나 성적 파트너를 가지지 않은 사이보그소령에게 섹슈얼리티란 애당초 있을 수 없으며, 애정행각이나 모유수유에 쓰이지 않는 소령의 가슴 역시 애니메이션 제작자의 짓궂은 장난에 지나지 않을 것이다. 그러나 어찌 보면 그림일 뿐인 소령에 대한 학술적 탐구는 우리가 애니메이션 속 존재들에 대해 진지한 이해의 노력을 기울이고 있으며, 이러한 노력은 우리가 허구의 존재들을 통해 얻는 감흥과 지혜가 ‘진실’한 것임을 반증한다. 비록 앞서 언급한 비평가들의 소령분석이 남성/여성이란 기존구도에 머물러

있기는 하지만, 우리 주변에 실존하지도 않는 사이보그에 대한 그들의 깊은 관심은 허구의 진정성을 통해 현실을 반성적으로 사유하게 해준다. 정리하자면, 소령의 몸은 ‘진짜’섹스와 관련은 없으나 우리가 성에 대해 가진 복잡한 생각과 욕망을 구현하고 있다는 점에서 섹슈얼리티를 가지며, 이 섹슈얼리티는 실재여부와 상관없이 그 자체로서 충분한 존재의의를 갖는다.

사적인 성을 넘어서 사회규범과의 복잡다단한 관계 속에 형성된 성적특질들을 섹슈얼리티라고 총칭한다면, 섹슈얼리티는 정치적인 것일 수밖에 없고 사회통념과 어긋나는 ‘이상한’ 섹슈얼리티는 반규범적일 수밖에 없다. 동물, 인형, 사이보그캐릭터들의 퀴어 섹슈얼리티를 연구해온 주디스 헬버스탐(Judith Halberstam)은, 애니메이션에서는 인간의 형태가 왜곡되고 변형될 수밖에 없기에 남성/여성, 인간/동물/기계, 삶/진화/죽음, 개인/가족 같은 인위적 경계가 쉽게 허물어지고 다양한 대안들이 제시된다고 한다. 비록 대부분의 대중애니메이션 속 비인간존재들이 휴머니즘을 강화하는 데 쓰이고 있기는 하지만, 그럴수록 이성애라는 휴머니즘가치를 “징그러운”(creepy, 280) 것으로 만들어버리는 “포스트휴먼” 캐릭터들을 발굴해야하다는 것이 헬버스탐의 주장이다. 쿠사나기소령 역시 기존경계로 설명이 불가능한 애니메이션 속 사이보그로서, 성별과 상관없지만 여전히 강렬한 섹슈얼리티를 통해 “구현의 대안적 정치학”(an alternative politics of embodiment, Halberstam 266)을 펼친다.

소령의 섹스 없는 섹슈얼리티가 가장 혁신적으로 구현되는 장면중 하나가 영화의 거의 끝부분인 인형조종자와의 “결혼”장면일 것이다. 인형조종자는 “프로젝트 2501”이라는 최첨단 해킹프로그램의 별명으로, 프로젝트 2501은 정부의 사이버스파이로 창조되어 무수한 이들의 고스트를 해킹하고 무한한 네트워크를 돌아다니다 점차 자의식을 갖게 된 그야말로 포스트휴먼적인 비인간 ‘생명체’이다. 미국에서 개발되어 미국인으로 통하고 성별은 “불확정상태”(undetermined)지만 편의상 “그”로 불리는 인형조종자는, 쿠사나기 소령에게 접근하기 위해 (하필이면) 금발머리여성 사이보그의 몸에 들어가 소령이 소속된 9팀(Section 9)에 붙잡혀오고 “자율적 생명체”(an autonomous life-form)로서 정치적 망명을 요청한다. 정부관계자들은 “말도 안 돼! 넌 스

스로 유지되는(self-preserving) 프로그램일 뿐이야!”라고 비웃지만, 대화를 나누고 있다는 것 자체가 인형조종자가 동물보다 더 인간에 가깝다는 아이러니를 드러낸다. 인형조종자에 “잠수”(dive, 사이버브레인을 연결해 타인의 고스트를 들여다보는 것)를 결심한 소령은, 둘을 처치하려는 정부의 화력에 에워싸인 채 도시외곽의 버려진 박물관바다에 그와 나란히 눕혀진다. 이때는 이미 소령과 인형조종자 모두 격렬한 총격전으로 팔과 하체가 떨어져나가고 몸통과 얼굴만 남은 처참한 상태여서, 소령의 오른팔인 사이보그형사 바토(Batou)가 둘을 눕히고 잠수설치를 해준다. 인형조종자가 남자목소리에 가까운 기계음으로 말한다고 그를 남자로 규정하는 것은, 여성음성이 지원되는 압력밥솥을 여성으로 정의하는 것만큼이나 말이 안 되는 일일 것이다. 기존구별에 따라 언어를 표현하는 소리는 남성적 아니면 여성적일 수밖에 없고, 인형조종자가 선택할 수 있는 사이보그 몸도 인간의 형상이라 여성 혹은 남성을 닮을 수밖에 없기 때문이다. 그럼에도 불구하고 평론가들은 몸통만 남은 두 사이보그의 결합을 관습적인 결혼모델에 끼워 맞추고자 결합제안을 먼저 한 인형조종자를 남성으로, 그 제안을 받아들이는 소령을 (수동적인) 여성으로 대비시킨다. 그러나 이러한 해석은 어떤 존재들 간의 무수하게 다양할 결합의 형태를 이성간의 결혼으로밖에 환원시키지 못하는 휴머니즘인식론의 한계를 드러낸다. 소령과 인형조종자의 결합은 그것이 인간사회의 기본단위인 이성간 결혼을 닮았기에 이해 가능한 것이 아니라, 오히려 우리가 상상하기 힘든 비인간적인 결합을 구현함으로써 규범적 섹슈얼리티에 도전한다.

소령과 인형조종자의 결혼을 주장하는 이들에게 영화의 맨 마지막에 등장하는 소녀는 2세의 탄생으로 해석되기에 안정맞춤일 것이다. 소녀의 몸은 완전히 파괴된 소령의 몸을 대신해 바토가 암시장에서 급히 구한 것이고, 소녀의 뇌 안에 들은 것은 “멸종을 막기 위해 필요한 다양성”을 획득하려는 인형조종자와 소령의 고스트결합물이기 때문이다. 그러나 소녀의 정체성은, “정보의 바다에서 태어난 생명체”인 인형조종자와 몸매만 여자인 사이보그소령의 정체성만큼이나 귀어하며 정의 불가능하다. “인형조종자라 불렸던 프로그램도 아니고, 소령이라 불렸던 여자도 아니다”라며 스스로를 소개하는 소녀를 부부애의 결실이자 미래의 희망인 자식으로 보는 것은 결합의 포스트휴먼적

의미를 퇴색시킨다. 인형조종자는, 인간이 DNA 프로그램으로 이루어진 창조물이라면 DNA처럼 정교하게 얽힌 메모리시스템으로 구성된 인공지능인 자신 역시 생명체라고 설득력 있게 주장한다. 나아가 모든 생명체가 존재해나가기 위해 증가하고 다양화해나가는 것처럼 자신도 소령과의 고스트결합을 원한다고 한다. 그렇다고 이러한 생명체의 비유나 결합욕구를 인간중심의 생물학적 번식욕구로 해석해서는 안 될 것이다. 인형조종자가 주장하는 생명의 정의는 생물학적 인간의 생사로 협소하게 정의되던 생명체개념을 과감히 확장한다는 측면에서 포스트휴먼정신을 발현하고 있다. 또한 인형조종자의 결합은 나를 쫓 빼닮은 2세를 통해 스스로를 이어나가려는 인간의 이기적 번식욕이 아닌, 근본적인 타자성의 인정이자 또 다른 타자성의 무한창조를 암시한 단 점에서 윤리적 함의를 갖는다. 이러한 관점에서 본다면 영화의 마지막 장면에서 소녀가 도시의 야경을 내려다보며 남기는 말, “네트는 광활하고 무한하다” 역시 인간의 정복욕을 불태우는 발언이라기보다 한 번도 온전히 인간만의 것이 아니었던 세상의 윤리적 재발견으로 들린다.

IV. 휴머니즘 없는 포스트휴머니즘

성정체성을 결여했기에 오히려 성정체성개념에 의심을 품게 만드는 소령의 사이보그 성을 ‘섹스 없는 섹슈얼리티’라 표현하고, 결혼을 연상시키지만 인류유지 수단인 이성애결혼과 차원이 다른 인형조종자와의 결합을 윤리적인 포스트휴머니즘의 구현으로 살펴보았다. 본론의 마지막 절에서는 <공각기동대>를 지배하는 ‘인간이란 무엇인가’라는 질문이 어떻게 포스트휴먼 관점에서 탐구되고 있는지를 논하려한다. 사이보그소령에 의해 고찰되는 이 질문은, 시공을 초월한 인간의 본질을 규명해내거나 기계문명 속 잃어버린 인간만의 고유한 그 무엇을 회복하려는 휴머니즘적 시도와 거리가 멀다. 그렇다고 소령의 존재론적 고뇌가 인간을 아예 배제하고 있는 것 역시 아님을 주지해야한다. 사실 영화의 배경인 2029년의 풍경은 낯설지 않다. 모든 인간이 자신만의 고스트 외에 이식된 사이버뇌를 갖고 있어 목뒤에 위치한 플러그에 선을 꽂아

사이버정보망에 접속하는 모습은 처음에는 다소 충격적이다. 그러나 SNS 등의 자기연장수단을 통해 나의 사생활과 내면심리를 속속들이 타인과 공유하는 오늘날을 생각해볼 때 “사이버뇌”는 적절한 은유가 아닐 수 없다. 따라서 인간의 경계와 더불어 스스로가 고유한 존재인지 계속 불안해하는 소령의 모습은, 인공관절이나 치아교정기, 안경, 애플워치를 몸의 일부로 장착하고 스마트폰에 종일 매달려 “광활한 네트”를 떠도는 우리들의 내면상실에 대한 불안이 많이 닮아있다. 소령의 물음이 포스트휴머니즘을 추구한다면 그것은 인간을 배제하고 기계를 우위에 두려고 해서가 아니라 인간중심적 휴머니즘을 배제하기 때문이다. 이런 의미에서 이 절의 제목인 ‘휴머니즘 없는 포스트휴머니즘’은 인간에 대한 관심을 잃지 않되, 인간의 엄연한 구성요소인 비인간을 낫설지만 긍정하려는 21세기적 노력정도로 설명될 수 있겠다. 네이피어가 “애도하는 동시에 최첨단을 걷는”(both elegiac and cutting-edge, 114) 영화라고 찬사를 보내듯, <공각기동대>의 고평스루우먼서도 여전히 유효한 철학적 깊이가 바로 이런 노력에서 나오는 것 같다.

인간을 인간이게 만드는 비인간에 대한 소령의 통찰은 기존의 인간중심적인 분류를 끊임없이 해체하고 인간과 비인간의 위계 또한 지속적으로 뒤흔든다. 취미로 하는 스쿠버다이빙을 마치고 배위에서 바토와 대화를 나누며, 소령은 “개인”(individual)을 구성하는 것은 “얼굴,” “목소리,” “손,” “어린 시절의 추억, 미래에 대한 느낌,” 그리고 자신의 “사이버뇌가 접근 가능한 광범위한 데이터망”이라고 말한다. 그러나 소령이 자신과 똑같이 생긴 여자를 발견하는 장면이나 데이터망이 전혀 사적영역이 아니라는 사실을 통해 알 수 있듯, 위와 같은 요소들은 모두 고유한 듯 고유하지 않기에 이것들로 이루어진 개인 역시 온전히 개인적일 수만은 없다. 즉 개인은 어떤 면에서 어느 정도까지는 고유할 수도 있겠으나 결코 유일무이한 것이 아닌, 육체와 감정과 데이터망의 지속적 확장을 통해 타자성을 공유하는 복잡다단한 집합체인 것이다. 그러나 모든 개인이 ‘비개인적’이라고 해서 내면성이나 존엄성을 완전히 박탈당한 노출상태에 있는 것도 아니다. 예를 들어 소령의 벗은 몸은 일차적으로 성적흥분을 일으키지만, 위장술이 끝난 후 바토가 얼른 외투를 벗어 소령의 몸에 걸쳐주는 장면에서는 분명 사이보그인데도 불구하고 뭔가 애뜻한

수치심을 느끼게 한다. 이와 비슷하게, 영화의 후반부에 몸통만 남은 너털너털한 소령의 몸은 연민도 일으키고 어차피 진짜 살이 아니니까 괜찮다는 안도 혹은 냉정한 거리감을 가능하게 한다. 한편 배위의 대화에서 바토는 그들이 9팀에 영혼을 판 것은 아니라며, 원한다면 공각기동대를 그만둘 권리가 있다고 말한다. 그러나 고스트만 모토코 쿠사나기의 것일 뿐, 그 외의 모든 부분이 공각기동대의 임무에 최적화된 첨단기계인 소령이 9팀을 나가는 것은 곧 “소령”이기를 포기하는 것이다. 자본주의의 꼭두각시인형에 비교되는 현대인에게 직장을 잃는 것이 곧 사회적 매장이듯, 애초에 암살자로 제작된 소령이 암살자란 사회정체성을 버리는 것은 “나”이기를 멈추는 것이다.

이렇듯 <공각기동대>의 세상은 인간의 고유성이나 우월성 같은 휴머니즘가치가 끼어들 틈 없는 포스트휴먼사회이지만, 그렇다고 모든 것이 과학기술에 완벽히 제어되어 인간의 어수선하고 비효율적인 측면이 사라진 무결점세상도 아니다. 바토는 사이버뇌를 정기적으로 점검하는 의사들 역시 “사람일뿐”이라며 사이보그들의 심리적 안정성에 의구심을 품고, 소령은 왜 자신같이 평범한 경찰을 동료대원으로 택했느냐는 토구사(Togusa)의 질문에 “보통 가족”을 가진 평범한 경찰이기 때문이라고 답한다. 필수로 이식된 사이버망 장치만 빼면 “진짜 뇌”로만 된 토구사에게, 소령은 “지나친 전문화(overspecialization)는 죽음을 낳는다”며 너 같이 기능은 떨어지지만 예측불가능한 대원도 팀에 있어야 한다고 말한다. 할리우드SF물과 뚜렷이 구별되는 <공각기동대>만의 성취라면, 이러한 ‘인간적’ 면모가 사이보그세상에도 여전히 존재함을 보여주되 그러한 면모들을 휴머니즘차원에서 미화하지 않는다는 점이다. <공각기동대>에서 고스트는 고유한 개인을 규정하는 핵심적인 그 무엇으로 묘사되지만 결코 사이버뇌나 사이보그 몸보다 우위에 있는 것으로 그려지지는 않는다. 심지어 인형조종자의 경우 복사된 고스트를 가지고 생명체임을 주장하지만, 이것이 순수한 인간의 영역을 침범한 행위로 단죄 받거나 한계를 뛰어넘은 인류의 과학적 개가로 치켜세워지지 않는다. 이러한 인간과 비인간의 상호침투에 대한 오시이영화의 담담한 태도는, <매트릭스>에서 기계문명을 함락시키고 펌박받는 인류를 구원하는 것이 ‘인간만의’ 믿음과 사랑이란 유아적 설정과 좋은 대비를 이룬다.

9팁에 붙잡혀온 인형조종자를 본 후 소령의 존재론적 불안은 더욱 커진다. “진짜 나”란 처음부터 존재하지 않고 자신이 “사이보그 몸과 컴퓨터 뇌로 된 복제인간(replicant)”에 불과하지 않은지를 걱정하는 소령에게 바토는, “너는 티타늄 두개골 안에 진짜 뇌 성분을 갖고 있잖아. 그래서 진짜 사람(real person) 취급받잖아, 안 그래?”라며 “진짜 사람” 강조를 통해 소령을 위로하려 한다. 그러나 소령이 잃을까 걱정하는 “진짜 나”는 인간취급 받는 것과 별 상관없이 없는, 이미 ‘오염된’ 고스트에 대한 자각과 더 깊은 관련이 있어 보인다. 이어 소령은 자신은 “환경”(environment)의 지시에 따라 존재하는 것 같다고 말하고, 이에 대해 바토는 “네 고스트를 믿지 않는단 말이야?”라며 여전히 고스트의 절대성을 강조한다. 소령은, “만약 컴퓨터 뇌가 고스트를 만들어 내서 영혼을 머물게 할 수 있다면? 그때는 무슨 근거로 내가 스스로의 존재를 믿지?”라고 되묻는다. <공각기동대>의 가장 핵심적 질문중 하나인 이 대사는, 얼핏 보기에 인공지능기술이 영혼을 대체할 정도로 범람해 인간의 고유성이 완전히 상실된 시대에 대한 우울한 전망처럼 읽힌다. 그러나 울프가 설명하는 “조직과 환경사이의 관계”론에 따르면, (생명)조직과 환경은 분리된 것처럼 보일뿐 존재론적으로 구별될 수 없는 관계이며, 조직의 기호들과 “모순적 자기지시라는 바이러스에 의해 전염된 환경적 복잡성” 사이의 “역동적이고 반복적인 순환”(xix)관계를 이룬다. 이러한 조직체와 환경사이의 형성관계에 의하면, “현실은 현실을 지각할 때 지각하지 못하는 것”(xix)으로 정의되며, 다른 말로 “사각지대”(blind spot)와 “외곽지대”(outside)를 포함하는 것으로 정의된다. 울프의 역설적 원리를 생명조직에 적용해보면, 생명체는 생명체가 그 고유생명체로 지각하지 못하는 사각지대와 외곽지대 환경으로 말미암아 그 생명체가 된다고 볼 수 있다. 울프의 포스트휴머니즘론에 비춰보면 고스트와 고스트를 둘러싼 사이버환경은 애당초 분리되었거나 적대적인 것이 아니다. 고스트는 스스로의 고유성 밖에 놓여있다고 여긴 사이버환경과의 전연관계를 통해서만 고유성을 갖게 되는 역설적 조직체인 것이다. 그렇다면 소령의 위의 대사는 사라져가는 고스트에 대한 휴머니즘적 향수도 아니고, 완벽한 컴퓨터뇌가 오류 많은 고스트를 대체해버릴 것에 대한 희망찬 전율도 아니다. 위 대사는 컴퓨터와 고스트의 경계가 이미 흐려진 21세기, “스스로의

존재를 믿는” 행위가 주변의 타자성을 믿는 행위와 동일한 것임을 예전하는 포스트휴먼시대의 첫 윤리적 질문이다.

V. 결론

진실과 허구를 구별 못하는 우스꽝스러운 돈키호테를 통해 세르반테스가 형상화하듯, 현실을 있는 그대로 반영하지 않고 호도할 가능성을 지닌 예술은 항상 경계의 대상이었다고 한다. 특히 애니메이션은 실사가 아니라는 이유로 진지함을 결여한 어린이장르로 치부되어 왔다. 그러나 빈센트에 따르면, 예술을 감상하는 이상적인 방식은 허구를 현실이 아니라는 이유로 무시하거나 현실과 같다고 착각하는 대신, 허구성을 인지하고 있으면서도 여전히 “뺨을 잃고”(entranced, xxv) 빠져 즐기는 것이다. 과장된 CG의 세계가 허구임을 알면서도 애니메이션에 빠져 각종 심오한 의미를 끌어내는 팬들 역시 위와 같은 이상적 감상자라 하겠다. 애니메‘오타쿠’들에 덧붙여 최근 영미학계의 활발한 연구는, 몇몇 애니메이션 속 상상의 세계가 허구로서 매혹적일뿐 아니라 현실 해체의 힘을 가졌음을 밝혀내고 있다. <공각기동대>야말로 이러한 논의를 전면적으로 펼칠 수 있는 영화라 하겠다. 쿠사나기소령을 ‘포스트휴먼 퀴어’라고 부르는 까닭은 단순히 젠더가 불확실한 사이보그이기 때문이 아니다. 포스트휴먼 퀴어는, 인간과 기계, 개인과 생명체, 성과 젠더 등의 추상적 소재를 놀라우리만치 혁신적이고 아름다운 영상을 통해 반추하되 그 어떤 억압적 이념으로도 귀결되지 않는 열림과 공존의 정신을 일컫는 말이다. 일본아니메를 넘어 글로벌 철학텍스트인 <공각기동대>가 할리우드SF영화의 공식 안에 갇혀 그 “광활한 네트”와도 같은 퀴어성을 잃지 않기를 바래본다.

❖ 참고 문헌

- BAHNG, Aimee, "Queering *The Matrix*: Hacking the Digital Divide and Slashing into the Future," *Matrix in Theory*. Ed. Myriam Diocaretz and Stefan Herbrechter. Amsterdam: Rodopi, 2006.
- BORDO, Susan, "Twenty Years in the Twilight Zone," *Cosmetic Surgery: A Feminist Primer*. Ed. Cressida J. Heyes and Meredith Jones. Burlington, VT: Ashgate Publishing, 2009.
- BRAIDOTTI, Rosi, *The Posthuman*. Cambridge: Polity P, 2013.
- BROWN, Steven, "Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2: Innocence*," *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. NY: Palgrave Macmillan, 2010.
- CHILD, Ben, "DreamWorks Accused of 'Whitewashing' *Ghost in the Shell* by Casting Scarlett Johansson," *The Guardian* 16 January 2015. Accessed on 7 July 2015. <www.theguardian.com/film/2015/jan/16/dreamworks-scarlett-johansson-ghost-in-the-shell-whitewashing>.
- _____, "Casting Conch: Scarlett Johansson Set for *Ghost in the Shell* Remake," *The Guardian* 17 October 2014. Accessed on 7 July 2015. <www.theguardian.com/film/2014/oct/17/casting-conch-scarlett-johansson-set-for-ghost-in-the-shell-remake>.
- EBERT, Roger, Review of *Ghost in the Shell*. 12 April 1996. Accessed on 7 July 2016. <www.rogerebert.com/reviews/ghost-in-the-shell-1996>.
- EMIG, Rainer, "Sexing *The Matrix*: Gender and Sexuality in/as Cyberfiction," *Matrix in Theory*. Ed. Myriam Diocaretz and Stefan Herbrechter. Amsterdam: Rodopi, 2006.
- GELLER, Theresa L, "Queering Hollywood's Tough Chick: The Subversion of Sex, Race, and Nation in *The Long Kiss Goodnight* and *The Matrix*," *Frontiers* 25.3 (2004).
- HALBERSTAM, Judith, "Animating Revolt/Revolting Animation: Penguin Love, Doll Sex and the Spectacle of the Queer Nonhuman," *Queering the Non/Human*. Ed. Giffney, Noreen and Myra J. Hird Burlington, VT: Ashgate Publishing, 2008.
- HALLEY, Janet and Andrew Parker, eds. *After Sex?: On Writing since Queer Theory*. Durham, NC: Duke UP, 2011.
- HAMMING, Jeanne, "The Feminine 'Nature' of Masculine Desire in the Age

- of Cinematic Techno-Transcendence,” *Journal of Popular Film and Television* 35.4 (2008).
- HARAWAY, Donna, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. NY: Routledge, 1991.
- HASLAM, Jason, “Coded Discourse: Romancing the (Electronic) Shadow in *The Matrix*,” *College Literature* 32.3 (2005).
- HAYLES, Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: U of Chicago P, 1999.
- HOLLIS, Kim, “Drawn That Way: *Ghost in the Shell*,” 13 May 2003. Accessed on 7 July 2015. <www.boxofficeprophet.com/hollis/animation051303>.
- KUNKEL, Benjamin, “Dystopia and the End of Politics,” *Dissent* (Fall 2008).
- MONNET, Livia, “Towards the Feminine Sublime, or the Story of ‘a twinkling Monad, Shape-shifting across Dimension’: Intermediality, Fantasy and Special Effects in Cyberpunk Film and Animation,” *Japan Forum* 14.2 (2002): 225-68.
- NAPIER, Susan, “Doll Parts: Technology and the Body in *Ghost in the Shell*,” *Anime: from Akira to Howl’s Moving Castle*, NY: Palgrave Macmillan, 2001.
- ORBAUGH, Sharalyn, “Sex and the Single Cyborg: Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity,” *Science Fiction Studies* 29.3 (2002).
- OSHII, Mamoru, dir. *Ghost in the Shell*. [1995] Manga Video, 2010.
- RUTI, Mari, “Why There Is Always a Future in the Future,” *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities* 13.1 (2008).
- SILVIO, Carl, “Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii’s *Ghost in the Shell*,” *Science Fiction Studies* 26.1 (1999).
- TOFFOLETTI, Kim, *Cyborgs and Barbie Dolls*, London: I. B. Tauris, 2007.
- VINCENT, Keith, “Translator’s Introduction: Making It Real: Fiction, Desire, and the Queerness of the Beautiful Fighting Girl,” *Beautiful Fighting Girl*. Tamaki Saito. Trans. J. Keith Vincent and Dawn Lawson. Minneapolis: U of Minnesota P, 2011.
- WOLFE, Cary, *What Is Posthumanism?* Minneapolis, MN: U of Minnesota P, 2010.

❖ ABSTRACT

The Posthuman Queer Body in *Ghost in the Shell* (1995)

Kim, Soo-Yeon

An unusual success engendering loyalty among cult fans in the United States, Mamoru Oshii's 1995 cyberpunk anime, *Ghost in the Shell (GITS)* revolves around a female cyborg assassin named Motoko Kusanagi, a.k.a. "the Major." When the news came out last year that Scarlett Johansson was offered 10 million dollars for the role of the Major in the live action remake of *GITS*, the frustrated fans accused DreamWorks of "whitewashing" the classic Japanimation and turning it into a PG-13 film. While it would be premature to judge a film yet to be released, it appears timely to revisit the core achievement of Oshii's film untranslatable into the Hollywood formula. That is, unlike ultimately heteronormative and humanist sci-fi films produced in Hollywood, such as the *Matrix* trilogy or *Cloud Atlas*, *GITS* defies a Hollywoodization by evoking much bafflement in relation to its queer, posthuman characters and settings.

This essay homes in on Major Kusanagi's body in order to update prior criticism from the perspectives of posthumanism and queer theory. If the Major's voluptuous cyborg body has been read as a liberating or as a commodified feminine body, latest critical work of posthumanism and queer theory causes us to move beyond the moralistic binaries of human/non-human and male/female. This deconstruction of binaries leads to a radical rethinking of "reality" and "identity" in an image-saturated, hypermediated age. Viewed from this perspective, Major Kusanagi's body can be better understood less as a reflection of "real" women than as an embodiment of our anxieties on the loss of self and interiority in the SNS-dominated society. As is warned by many posthumanist and queer critics, queer and posthuman components are too often used to reinforce the human. I argue that the Major's hybrid body is neither a mere amalgam of human and machine nor a superficial postmodern blurring of boundaries. Rather, the compelling combination of individuality, animality, and technology embodied in the Major redefines the human as always, already posthuman. This ethical act of revision—its shifting focus from oppressive humanism to a queer coexistence—evinces the lasting power of *GITS*.

Key Words

Ghost in the Shell (1995), Mamoru Oshii, Posthumanism, Queer Theory, Anime

논문접수일: 2015년 08월 05일

심사완료일: 2015년 09월 07일

게재확정일: 2015년 09월 08일