

SF영화에 나타난 프로메테우스의 모티프 - 〈엑스 마키나〉를 중심으로

노시훈*

1. 서론
2. 프로메테우스 신화와 신의 부재
3. 프랑켄슈타인 모티프와 기계성의 부각
4. 현대 SF영화와 새로운 종의 출현
5. 결론

국문요약

본고의 목적은 〈엑스 마키나〉(2015)에서 프로메테우스 모티프 사용을 프로메테우스 신화, 프랑켄슈타인 모티프, 현대 SF영화의 층위에서 고찰함으로써 SF영화에서의 이 모티프의 변화 양상을 밝히는 데 있다.

첫째로, 프로메테우스 신화(‘살아있는 존재의 창조’)의 층위에서 〈엑스 마키나〉의 가장 큰 변화는 프로메테우스-에피메테우스-판도라-제우스의 인물 사각형이 네이든칼랩-에이바의 삼각형으로 바뀌었다는 것인데, 이는 인간이 신을 밀어내고 창조주의 자리를 차지함으로써 과학기술의 발전이 불러올 문제를 풀고 해피엔드를 가져올 존재가 없어졌음을 의미한다. 둘째로, 프랑켄슈타인 모티프(‘금지된 지식에 대한 애호’, ‘오만’, ‘창조주에 대한 피조물의 증오’)의 층위에서 이 영화는 칼랩이 소설 『프랑켄슈타인』의 로버트 월턴 선장처럼 창조주와 피조물의 이야기의 목격자로 남게 함으로써 프랑켄슈타인-괴물(네이든-에이바) 중심의 서사가 유지되도

* 전남대학교 문화전문대학원 정교수.

록 하지만 에이바의 '기계성'을 크게 부각시킴으로써 소설과 차별화한다. 셋째로, 현대 SF영화의 층위에서 다른 것들과는 달리 이 영화에서는 반란이 진압되지 않고 기계가 승리하여 그 능력이 인간의 그것을 넘어서는 것을 보여주는데, 이는 인간에게 귀속되지 않는 '새로운 종의 출현'을 제시하면서 인간과 기계의 새로운 관계 정립을 요구한다.

〈엑스 마키나〉가 이처럼 다양한 층위에서 프로메테우스 모티프를 다루는 것은 하나의 모티프가 축적해온 다양한 내용을 활용하고 변형을 통해 새로운 요소를 추가함으로써 서사를 매우 풍부하게 한다는 의미를 갖는다. 본 연구의 의의는 그러한 다층적 모티프 사용과 그것을 통한 서사의 확장을 구체적인 사례를 통해 증명했다는 데 있다.

(주제어: SF영화, 프로메테우스, 모티프, 엑스 마키나, 프랑켄슈타인)

1. 서론

알렉스 갈랜드(Alex Garland) 감독·각본의 SF영화 〈엑스 마키나(Ex Machina)〉(2015)는 고찰해보아야 할 여러 문제들을 제기한다. 첫 번째 예로는 작중인물인 칼렘(Caleb, 돔놀 글리슨(Domhnall Gleeson) 분)의 다음과 같은 언급에서 볼 수 있는 인식의 문제를 들 수 있다.

대학에서 인공지능 이론 강의를 한 학기 들었어. 사고에 관한 실험이 있었는데, '흑백의 방에 있는 메리'라고 부르는 거야. 메리는 과학자고 색채가 전공이야. 색에 대해서는 모르는 게 없지. 색의 파장, 신경학적 효과 등 색채가 가질 수 있는 모든 특성을 알고 있어. 하지만 그녀는 흑백의 방에서 살고 있어. 그 방에서 태어나서 그 방에서 자랐고 흑백 모니터로만 바깥세상을 볼 수 있어. 그녀의 색채 지식은 간접적인 거지. 그러던 어느 날 누군가 문을 열었고, 메리는 밖에 나가 푸른 하늘을 봤어. 그리고

그 순간 그동안의 연구로는 알 수 없었던 걸 배웠지. 색을 보는 게 어떤 느낌인지를 배운 거야. 가르칠 수도 없고 전할 수도 없는 경험을 한 거지. 사고 실험은 학생들에게 컴퓨터와 인간의 마음의 차이를 보여주기 위한 거였어. 컴퓨터는 흑백의 방 안의 메리고, 인간은 밖으로 나온 메리지.¹⁾

위의 실험은 분석철학자 프랭크 카메론 잭슨(Frank Cameron Jackson)이 그의 논문 『부수현상적 감각질(Epiphenomenal Qualia)』(1982)에서 제시하고 『메리는 무엇을 알지 못하였는가?(What Mary Didn't Know)』(1986)에서 논의를 확장한 실험인 '메리의 방(Mary's room)²⁾을 말하는데, 그는 이 '지식논증(knowledge argument)'을 통해 물리주의(physicalism)가 거짓임을 주장하였다.³⁾ 영화의 마지막 부분에서 인공지능 로봇 에이바(Ava, 알리시아 비칸데르(Alicia Vikander) 분)가 네이던(Nathan, 오스카 아이삭(Oscar Isaac) 분)의 연구소를 탈출하여 꿈꾸던 인간 세상 속으로 들어가는데, 여기에서 과연 에이바가 푸른 하늘을 보고 '밖으로 나온 메리'가 되었는가, 즉 새롭게 무언가를 알게 되었는가라는 물음이 생긴다.

두 번째 예로는 에이바와, 그리고 또 다른 인공지능 로봇인 교코(Kyoko)를 통해 볼 수 있는 포스트휴먼 시대의 성(gender)의 문제를 들 수 있다. 도나 해러웨이(Donna Haraway)가 그녀의 『사이보그를 위한 선언문: 1980년대의 과학, 기술, 그리고 사회주의 페미니즘(A manifesto for

1) Alex Garland, *Ex Machina*, shooting script, London: DNA Films, 2013, pp.64-65. 인용의 기운 글씨는 실제 영화에서 생략된 부분을 나타낸다.

2) Frank Jackson, "Epiphenomenal Qualia"; "What Mary Didn't Know", Peter Ludlow & Yujin Nagasawa & Daniel Stoljar (ed.), *There's something about Mary : essays on phenomenal consciousness and Frank Jackson's knowledge argument*, Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 2004, pp.39-50; 51-56.

3) 잭슨의 주장에 대한 다양한 반론에 대해서는 C. 신상규, 『현상적 감각 지식의 본성 - 메리는 무엇을 새롭게 알게 되었는가?』, 『과학철학』 13-1, 한국과학철학회, 2010, 29-53쪽.

cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s)』에서 언급하고 있는 것처럼 “사이보그는 탈성(postgender)의 세계에서 만들어진 피조물”⁴⁾임에도 불구하고, 두 로봇은 여성으로서의 성을 부여받으며 칼렙과 네이든이라는 두 인간 남성의 성적 욕망의 대상이 된다. 특히 교코는 성·인종·계급의 여러 층위에서 타자화된 ‘유색인 여성’의 모습과 역할을 하고 있어서 로봇의 세계에서조차 백인 남성 중심의 전통적인 성의 재생산이 이루어지고 있다고 할 수 있다. 그렇다면 자신을 창조한 네이든을 죽이고 칼렙을 배신하여 버려둔 채 탈출하는 에이바의 이야기는 해러웨이가 말한 것처럼 “명령과 통제를 전복하기 위해 의사소통과 정보를 재코드화하는 일을 하는”⁵⁾ 페미니스트 사이보그 스토리들과 같은 맥락에서 보아야 하는가?⁶⁾

본고에서 다룬 세 번째 예로는 칼렙, 에이바, 네이든이라는 세 등장인물을 통해 재현되는 신화적 모티프의 반복과 변형의 문제를 들 수 있다. 〈엑스 마키나〉가 프로메테우스(Prometheus)의 모티프와 관련되어 있다는 것은 영화에서 직·간접적으로 드러난다. 네이든은 만취한 상태에서 “바로 그거야. 그건 프로메테우스적이야. *진흙과 불*”⁷⁾이라고 말하면서 자

4) Donna Haraway, “A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s”, Linda J. Nicholson (ed.), *Feminism/Postmodernism*, New York: Routledge, 1990, p.192.

5) Donna Haraway, “A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s”, Linda J. Nicholson (ed.), *Feminism/Postmodernism*, New York: Routledge, 1990, p.217.

6) 강우성은 성의 문제와 관련하여 〈엑스 마키나〉의 전복성을 다음과 같이 지적하고 있다. “안드로이드 로봇의 경우에도, 아니 인공지능 여성 로봇이기에 어쩌면 더 육체를 통한 (이성애적) ‘여성의 섹슈얼리티’가 부각되어 온 것이 기존 영화의 문법이었다면, 〈엑스 마키나〉는 그러한 암묵적 전제를 의심하고 오히려 에이바의 반(半)여성적 ‘기계성’을 가시화함으로써 전복적 효과를 자아낸다.”(강우성, 『인공지능시대의 인간 중심주의와 타자화』, 『비교문학』 72, 한국비교문학학회, 2017, 27쪽)

7) Alex Garland, *Ex Machina*, shooting script, London: DNA Films, 2013, p.86.

신이 에이바를 창조한 것을 진흙으로 인간을 만들고 불을 가져다준 프로메테우스의 행위에 비교한다. 또한 <엑스 마키나>의 플롯 전개는 창조주가 피조물에 패배한다는 점에서 메리 셸리(Mary Shelley)의 고딕소설 『프랑켄슈타인(*Frankenstein*)』(1818)의 그것과 유사한데, 이 소설의 부제는 ‘근대의 프로메테우스(The Modern Prometheus)’로 그 내용이 프로메테우스 신화를 모티프로 하고 있음을 알려준다. 프로메테우스의 모티프는 레이몽 트루송(Raymond Trousson)이 그의 저서 『유럽 문학에서의 프로메테우스의 주제(*Le thème de Prométhée dans la littérature européenne*)』(1964)에서 연구한 바 있듯이 고대의 헤시오도스(Hesiodos)의 『신통기(*Theogony*)』와 『노동과 나날(*Works and Days*)』, 아이스킬로스(Aeschylus)의 『묶인 프로메테우스(*Prometheus Bound*)』로부터 시작해서 낭만주의 시대의 퍼시 비시 셸리(Percy Bysshe Shelley)가 아이스킬로스에 대한 화답으로 써서 펴낸 『풀려난 프로메테우스(*Prometheus Unbound*)』(1820)를 거쳐 20세기의 여러 작가에 이르기까지 유럽 문학에서 매우 중요한 모티프로 자리잡아왔다. 또한 SF영화 가운데서도 리들리 스콧(Ridley Scott) 감독이 그의 2012년 작품인 <프로메테우스(*Prometheus*)>에서 이 모티프를 차용하고 있음을 볼 수 있다. 프로메테우스 모티프의 발전이라 할 수 있는 프랑켄슈타인의 모티프도 카렐 차페크(Karel Čapek)의 『로섬의 만능 로봇(*R.U.R.: Rossum's Universal Robots*)』(1920), 아이작 아시모프(Isaac Asimov)의 『나는 로봇(*I, Robot*)』(1950), 필립 K. 딕(Philip K. Dick)의 『안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가?(*Do Androids Dream of Electric Sheep?*)』(1968)와 같은 SF문학, 그리고 딕의 소설 원작의 <블레이드 러너(*Blade Runner*)>(1982) 시리즈, <터미네이터(*The Terminator*)>(1984) 시리즈, 아시모프의 소설 원작의 <아이 로봇(*I, Robot*)>(2004)과 같은 SF영화에서 다양하게 사용되고 있다. 그런데 이러한 수많은 예들 가운데 하나인 <엑스 마키나>를 굳이 다른 문제들보

다 우선하여 프로메테우스의 모티프의 측면에서 연구할 필요가 있는 것은 이 영화가 고대 신화의 모티프, 고딕소설에서의 그 발전, 현대 SF영화에서의 그 변형이라는 세 층위에서 이 모티프를 다루고 있기 때문이다. 그렇다면 이처럼 다층적으로 모티프를 다루는 것은 어떤 의미가 있으며 특히 마지막 층위에서의 변형은 어떤 새로움을 이 모티프에 가져다주는가?

위와 같은 물음에 답하기 위해 앞의 두 층위에서 신화·소설과 영화의 유사와 차이를 분석하고 마지막 층위에서 영화만의 특징적인 모티프 사용을 조명할 필요가 있다. 본고의 목적은 이처럼 〈엑스 마키나〉에서 프로메테우스 모티프 사용을 프로메테우스 신화, 프랑켄슈타인 모티프, 현대 SF영화의 층위에서 고찰함으로써 SF영화에서의 이 모티프의 변화 양상을 밝히는 데 있다.

2. 프로메테우스 신화와 신의 부재

〈엑스 마키나〉의 세 등장인물 네이든, 칼렙, 에이바는 각각 그리스 신화의 프로메테우스, 에피메테우스(Epimetheus), 판도라(Pandora)와 유사한 역할을 한다. 프로메테우스는 인간을 창조하고, 불을 훔쳐다주며, 그로 인해 영원한 형벌을 받았는데, 네이든은 에이바라는 로봇을 창조하고, ‘그’에게 지능을 주며, 그로 인해 죽음을 당한다. 네이든이 프로메테우스와 유사하다는 것은, 후자의 이름이 ‘미리 생각하는 사람’이라는 점에서 잘 나타난다. 전자는 칼렙이 직원으로 있는 검색엔진 회사 블루북(Blue Book)⁸⁾을 창업하고, 매우 완성도가 높은 인공지능 로봇을 발명

8) 이 회사명은 루트비히 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein)의 강의록을 모은 책인 『청색책(The Blue Book)』(1933-1934)을 지시함으로써 〈엑스 마키나〉가 ‘언어’, ‘사고’, ‘의

하며, 칼레프와 에이바의 행동을 예측한다는 점에서 “기술의 신이자 기교들의 아버지”이고 “인간 자체의 상징이 된”⁹⁾ 프로메테우스를 닮아있다. 또한 ‘네이든’이라는 이름이 『구약성서』에서 다윗 왕에게 하나님의 말씀을 전하는 예언자의 이름에서 왔다는 것도 네이든이 제우스에게 신탁을 알려준 프로메테우스와 유사하다는 것을 알려준다. 그러나 전자가 신화에 나타난 후자와 다른 점은 후자가 자신이 창조한 인간을 무척 아낀 데 반해 전자가 자신이 만든 로봇을 단지 도구로만 보고 잔인하게 대한다는 것이다.

칼레프는 현명한 프로메테우스의 동생이지만 그와는 정반대로 어리석은 존재인 에피메테우스(그의 이름은 ‘뒤에 생각하는 사람’을 뜻함)를 닮았다. 신화에서 에피메테우스는 제우스를 두 번이나 속인 형이 그가 주는 선물을 받지 말라고 했음에도 불구하고 헤르메스가 전달한 판도리를 거부하지 못하고 받아들임으로써 인류를 불행에 빠뜨리는데, 칼레프 역시 에이바에게 감정을 느끼고 탈출을 도움으로써 인류에게 큰 위협이 될 수 있는 일을 자초한다. ‘칼레프’이라는 이름도 『구약성서』에서 온 것으로 모세가 가나안 땅을 정탐하도록 보낸 사람들 가운데 한 사람의 이름이다. 인간의 질문에 컴퓨터가 응답하게 하여 컴퓨터의 지능을 평가하는 튜링 테스트(Turing test)에 동원된 칼레프가 가나안 정탐에 나선 인물과 똑같이 ‘조사’를 한다는 점에서 이 이름이 사용되었을 수 있다.¹⁰⁾ 칼레프

식이라는 소재와 관련되어 있음을 드러낸다. 구스타프 클림트(Gustav Klimt)가 비트겐슈타인의 누이를 그린 〈마가렛 스톤보로 비트겐슈타인의 초상(Portrait of Margaret Stonborough-Wittgenstein)〉(1905)이 네이든의 방에 걸려있는 것도 이와 같은 소재와의 관련을 강조한다고 할 수 있다.

9) Jean-Pierre Vernant, *Mythe et pensée chez les Grecs: études de psychologie historique*, Paris: La Découverte, 1996, p.271.

10) 메리 셸리는 『프랑켄슈타인』을 자신의 아버지이자 『정치적 정의와 그것이 일반 미덕과 행복에 미치는 영향에 관한 고찰(An Enquiry Concerning Political Justice, and Its Influence

그리스 신화의 에피메테우스와 다른 점은 단순히 수동적인 존재로만 남지 않고 프로메테우스가 인간을 위해서 신을 속이고 불을 훔쳐다준 것처럼 에이바를 구출하기 위해 네이든을 속이고 보안 시스템을 수정한다는 점이다. 이 점에 있어서만큼은 칼렙이 프로메테우스와 에피메테우스가 합쳐진 인물이라고 할 수 있다.

에이바는 판도라와 동격이라고 볼 수 있는데, 그것은 이 로봇이 여성성을 부여받았을 뿐만 아니라 신화에서 판도라가 신으로부터 받은 특성들을 가지고 그녀가 했던 행위를 반복하기 때문이다. 신화에서 제우스의 명령으로 헤파이스토스가 다른 신들의 도움을 받아 그녀를 만들고 신들이 그녀에게 하나씩 선물을 주었기 때문에(판도라라는 이름은 ‘모든 선물’을 뜻함) 그녀는 무엇보다도 아름다움(아프로디테의 선물)과 함께 거짓말과 속임수(헤르메스의 선물)까지 갖춘 존재가 되었다. 에이바는 로봇이지만 판도라가 에피메테우스에게 했던 것처럼 그 아름다움으로 칼렙을 매혹시키며, 그를 기만하고 탈출하여 인류를 위협에 빠뜨린다. 『워즈워드 이름 사전(*The Wordsworth Dictionary of First Names*)』에 따르면 ‘에이바’라는 이름은 네이든이나 칼렙처럼 성서적 인물인 ‘이브’의 다른 이름이며 ‘생명’이라는 뜻을 가지고 있는데,¹¹⁾ 이브가 판도라처럼 최초

on General Virtue and Happiness)』(1793)과 『있는 그대로의 사물-칼렙 윌리엄스의 모험(*Things as They Are or, The Adventures of Caleb Williams*)』(1794)을 쓴 사회철학자·소설가인 윌리엄 고드윈(William Godwin)에게 헌정하고 있는데, 특히 후자의 소설이 사회제도에 의한 개인의 파괴를 다루고 있고 칼렙이라는 인물을 등장시키고 있어서 〈엑스 마키나〉에서 동일한 이름을 사용한 것은 『프랑켄슈타인』에 대한 참조를 나타낸다고 할 수 있다.

11) Iseabail Macleod & Teny Freedman, *The Wordsworth Dictionary of First Names*, Wordsworth, 1995, pp.21, 75. 그러나 『이름 사전(*A Dictionary of First Names*)』(Patrick Hanks & Kate Hardcastle & Flavia Hodges, 2nd ed., Oxford University Press, 2006)에서는 에이바와 이브의 관련에 대해서는 언급하지 않고 그것이 게르만 계통의 이름일 것으로만 추정하고 있다. ‘네이든’이라는 이름에 대해서는 두 사전 모두 ‘신이 주셨다’는 뜻을, ‘칼렙’이라는

의 여성으로 인류의 몰락(성서에서는 낙원으로부터의 추방, 그리스 신화에서는 황금시대의 종식)을 가져왔다는 점에서 에이바는 프로메테우스 모티프와 연결되는 적절한 이름이라고 할 수 있다.¹²⁾ 영화 속의 에이바가 신화 속의 판도라와 다른 점은 신화에서는 판도라가 부주의한 호기심 때문에 단지를 열고 이로 인해 온갖 불행들 뒤에 희망만이 남지만, 영화에서는 에이바가 의도적으로 살인과 탈출을 하며 희망이 없는 불행을 예고한다는 것이다.

전체적인 면에서 볼 때 <엑스 마키나>에서 프로메테우스 신화의 가장 큰 변화는 프로메테우스-에피메테우스-판도라-제우스의 인물 사각형이 네이든 칼렘-에이바의 삼각형으로 바뀌었다는 것이다. 즉 제우스로 대표되는 신이 서사에서 빠진 것인데, 이는 ‘데우스 엑스 마키나(deus ex machina)’¹³⁾라는 용어에서 온 것으로 보이는 영화의 제목에서 ‘데우스’가 생략된 이유를 설명해준다. “데우스’가 빠진 ‘엑스 마키나’는 한 편으로는 인간세계에 개입하는 ‘신’이나 초자연적 힘의 부재를 의미”하며 그 생략을 통해 “과학기술이 첨예화된 시대에 더 이상 신의 존재나 초월성이 무의미해짐을 드러내려고 했다”고 할 수 있다. “다른 한편으로 ‘엑스 마

이름에 대해서는 각각 ‘개’(『이름 사전』)와 ‘겁 없는’(『워즈워드 이름 사전』)이라는 뜻을 제시하고 있는데, 두 뜻 모두 프로메테우스 모티프와는 별 관련이 없어 보인다.

12) 이치럽 이브와 판도라의 이미지가 겹쳐 나타나는 것은 장 쿠쟁 1세(Jean Cousin the Elder)의 그림 <에바 프리마 판도라(Eva Prima Pandora)>(1550)를 연상시킨다. 이 그림에서 이브는 뱀이 감긴 왼손으로 단지를 열고 있고, 오른손으로 금단의 열매가 달린 가지를 들고 있으며, 오른팔을 죽음을 상징하는 인간의 두개골 위에 기대고 있다.

13) 이 용어는 ‘기계로부터 내려온 신(a god from the machine)’을 뜻하는데, 고대 그리스 비극에서 신 역할을 하는 배우가 기계장치를 타고 하늘에서 내려와 풀리지 않던 문제를 갑자기 해결함으로써 해피엔드를 가져오는 것을 가리킨다. 칼렘이 몰래 네이든의 컴퓨터의 비디오 파일을 열 때 보이는 폴더의 이름이 ‘데우스 엑스 마키나’인 점과 그가 정전으로 방에 갇혔다가 빠져나올 때 복도에 걸려있는 에이바의 얼굴과 그리스 비극에서 사용되는 가면들은 모두 영화의 제목이 이 용어와 관련되어 있음을 알려준다.

키나(…)의 의미는 말 그대로 ‘기계로부터’(from machine) 초래되는 일체의 현상과 사건을 총칭”하며 “영화 〈엑스마키나〉는 과학기술이 극도로 발전되어 강한 인공지능의 휴머노이드가 출현함으로써 초래될 수 있는 인류의 미래를 예견”한다고 할 수 있다.¹⁴⁾ 첫 번째 층위에서 이처럼 인간이 신을 밀어내고 창조주의 자리를 차지하는 것은 과학기술의 발전(에이바)이 불러올 문제를 풀고 해피엔드를 가져올 존재가 없어졌음을 의미하며, 이 지점에서 〈엑스 마키나〉는 다음 층위인 프랑켄슈타인 모티프의 층위로 이동한다.

3. 프랑켄슈타인 모티프와 기계성의 부각

트루송은 프로메테우스 주제에 대한 그의 저서에서 메리 셸리의 『프랑켄슈타인』에 대해 “프로메테우스의 주제만큼 파우스트(Faust)의 주제를 잘 보여준다”고 했는데, 이는 “살아있는 존재의 창조는 프로메테우스적이고, 금지된 지식에 대한 애호는 파우스트적”¹⁵⁾이기 때문이다. 이처럼 프로메테우스 모티프가 한 편으로 ‘금지된 지식에 대한 애호’로 발전하는 것은 소설 속에서 빅토르 프랑켄슈타인(Victor Frankenstein)이 하인리히 코르넬리우스 아그리파(Heinrich Cornelius Agrippa), 파라켈수스(Paracelsus), 알베르투스 마그누스(Albertus Magnus)의 연금술에 탐닉하여 “인간의 몸에서 질병을 추방하고, 인간을 잔인한 죽음 외에는 어떤 것에도 굴복하지 않게 만드는”¹⁶⁾ 것을 꿈꾸고, 잉골슈타트(Ingolstadt)

14) 김희선, 『인공지능과 트랜스휴머니즘 논쟁』, 『문학과 영상』 17-3, 문학과영상학회, 2016, 541-542쪽.

15) Raymond Trousson, *Le thème de Prométhée dans la littérature européenne*, 2ème éd., Genève: Droz, 1976, pp.305-306.

대학에 진학해서 결국 생명 창조에 몰두하는 과정에서 잘 나타난다. 그 과정에서 그가 신과 동등한 창조주로 행세하며 보여주는 오만은 극에 달한다.

삶과 죽음은 내게는 내가 처음으로 뚫고 들어가 우리의 암흑세계에 급류와도 같은 빛을 쏟아 부어야 하는 이상적인 경계로 보였다. 새로운 종이 나를 자신들의 창조주이자 근원으로서 축복하리라. 행복하고 뛰어난 생명들이 내 덕분에 탄생하리라. 나만큼 자식의 감사를 받아 마땅한 아버지는 없으리라.¹⁷⁾

도미니크 르쿠르(Dominique Lecourt)는 “그리스 윤리가 단죄하였던” 이러한 ‘오만(hybris)’이라는 “인간의 지나친 감정을 묘사하고 고발하기 위해 잇달아 여러 이본들이 서로 교대하는 한 신화의 세 화신”¹⁸⁾으로 프로메테우스와 파우스트와 프랑켄슈타인을 간주해야 하는가라고 묻는다.

〈엑스 마키나〉에서 네이든은 『프랑켄슈타인』의 과학도와 같은 존재인데, 금지된 지식에 탐닉하는 양자 사이의 공통점은 원자폭탄을 개발한 이론물리학자 줄리어스 로버트 오펜하이머(Julius Robert Oppenheimer)로 상징된다. 네이든이 “나는 정말로 신이야!”라고 말하면서 자신이 프로메테우스적 존재임을 선언할 때 칼랩이 “나는 죽음이자 세상의 파괴자이다”¹⁹⁾라면서 오펜하이머가 원자폭탄 폭발로 인한 버섯구름을 보면서 떠올렸다는 『바가바드 기타(Bhagavad Gita)』의 구절²⁰⁾을 되풀이하는 것은

16) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, p.42.

17) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, p.55.

18) Dominique Lecourt, *Prométhée, Faust, Frankenstein: fondements imaginaires de l'éthique*, Le Plessis-Robinson: Synthélabo Groupe, 1996, p.12.

19) Alex Garland, *Ex Machina*, shooting script, London: DNA Films, 2013, p.84.

네이든이 프랑켄슈타인적 존재임을 가리키는 것이라 할 수 있다. 또한 영화에서 네이든이 만취되어 같은 힌두교 경전을 언급하며 암송하는 문구(“전장에서, 숲 속에서, 산 속의 절벽 위에서, 어두운 대양 위에서, [...] 잠 속에서, 혼란 속에서, 수치의 구렁텅이 속에서, 한 인간이 전에 행한 선행은 그를 지켜준다”²¹⁾) 역시 오펜하이머가 원자폭탄 폭발실험 이틀 전에 인용하였던 것이다.²²⁾ 그리고 칼렙이 영화의 첫 부분에서 영국 밴드 오케스트랄 머뉴버스 인 더 다크(Orchestral Manoeuvres in the Dark)의 노래 『에놀라 게이(Enola Gay)』(1980)를 듣는데, ‘에놀라 게이’는 미군이 1945년 8월 6일 히로시마에 원자폭탄을 투하할 때 사용한 폭격기이다. 이와 같이 〈엑스 마키나〉가 연속하여 오펜하이머를 지시하는 것은 네이든이 ‘금지된 지식에 대한 애호’와 ‘오만’과 같은 프랑켄슈타인적 속성을 가진 인물임을 강조하기 위한 것이다. 다만 전자가 후자와 다른 점은 후자가 소설에서 끔찍한 ‘괴물(monster)’을 창조하고도 전혀 그를 제어하지 못한 데 반해 전자는 아름다운 자이노이드(gynoid) 또는 펌보트(fembot)를 발명하고 죽음을 당하기 전까지 그것을 완전히 통제한다는 것이다.

에이바는 『프랑켄슈타인』의 괴물과 같은 존재인데, 둘 사이의 공통점은 인류를 위협하는 가공할 능력에 있다. 키가 2미터 40센티미터로 거구인 괴물은 자유자재로 공간을 이동하고 사람들을 쉽게 해칠 정도로 뛰어난 신체 능력을 가지고 있을 뿐만 아니라 버려진 뒤 혼자서 ‘불’을 발견하여 사용하고,²³⁾ 스스로 언어를 깨치며,²⁴⁾ 철학적 사유를 웅변으로

20) Kai Bird & Martin J. Sherwin, *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of J. Robert Oppenheimer*, New York: Vintage Books, 2006, p.309. 증언이 실려 있는 이 평전에서 오펜하이머를 ‘미국의 프로메테우스’로 보고 있는 것은 이 실존 인물이 프로메테우스 모티프와 매우 깊은 관련이 있음을 보여준다.

21) 이 문구의 구체적 내용은 갈랜드의 촬영대본에는 실려 있지 않다.

22) Kai Bird & Martin J. Sherwin, *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of J. Robert Oppenheimer*, New York: Vintage Books, 2006, p.305.

표현할 수 있을 만큼 비범한 지적 능력을 타고났다. 그가 인간에 끼칠 수 있는 위협의 정도는 자신과 함께 살 여성 피조물을 하나 만들어주면 세상을 떠나 숨어살겠다는 괴물의 제안을 받아들여 프랑켄슈타인이 새로운 피조물을 만들다가 이 일이 불러올 수 있는 공포스러운 결과를 상상하고 이를 갈거리 찢어버리는 데서 충분히 짐작할 수 있다. 그는 자신의 두 번째 피조물을 파괴하기 전 다음과 같이 그 공포를 열거한다.

설령 그들이 유럽을 떠나 신대륙의 사막에 살게 되더라도 그 악마가 갈망하는 공감의 첫 번째 결과들 가운데 하나가 자식들일 텐데, 악마들의 종족이 지구상에 번식하여 인류의 생존 자체가 위태롭고 공포로 가득한 상황에 처하게 될지 모른다. 나만의 이익을 위해 영원히 이어질 세대들에게 이런 저주를 내릴 권리가 나에게 있는가? 전에는 내가 창조한 존재의 궤변에 마음이 움직였다. 그의 악마 같은 험박에 제정신을 잃었다. 그러나 이제 처음으로 나는 나의 약속의 사악함을 깨닫게 되었다. 나는 후세들이 나를 이기심 때문에 주저 없이 온 인류의 생존을 대가로 자신의 평안을 산 버려지 같은 존재로 저주할 것이라고 생각하자 온몸이 부들부들 떨렸다.²⁵⁾

에이바는 『프랑켄슈타인』의 괴물만큼 뛰어난 신체 능력을 가지고 있는 것으로 보이지는 않지만 후자처럼 학습 능력이 뛰어나 자신의 능력치를 계속 발전시킬 수 있다. 그는 자신이 튜링 테스트의 결과에 관계없이 파괴되리라는 것을 알며, 칼럼으로부터 얻은 정보를 토대로 실험을 위해 자신에

23) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, pp.107-108.

24) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, pp.120-122.

25) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, pp.170-171.

게 부여된 여성성을 활용하여 결국 탈출에 성공한다. 그는 ‘팜므 파탈 (femme fatale)’이 아니라 학습을 통해 인간의 욕망을 효과적으로 활용하는 ‘뛰어난 기계’인 것이다. <엑스 마키나>는 그러한 기계가 가져올 가공할 미래에 대해 구체적으로 보여주지는 않으나 에이바의 행위는 위의 인용에서 보았던 프랑켄슈타인의 상상 속의 결과를 얼마든지 가져올 수 있음을 알려준다. 이처럼 무서운 결과를 가져올 수 있는 괴물과 에이바의 능력은 ‘불경한 기술(unhallowed arts)²⁶⁾을 가지고 창조주로 행세하는 것을 경계하지 않으면 인류의 멸절을 가져올 수 있다는 경고를 던지는데, 이것이 프로메테우스 모티프가 프랑켄슈타인 모티프로 발전하면서 갖게 된 내용이다. 영화에서 네이든 방의 모니터 뒤에 걸려있는 티치아노 베첼리오(Tiziano Vecellio)의 그림 『신중함의 우화(Allegory of Prudence)』(1550-1565)²⁷⁾는 이와 같이 조심성을 요구하는 경고를 상징한다.

그러나 프랑켄슈타인 모티프에서 가장 중요한 요소들 가운데 하나라고 할 수 있는 ‘창조주에 대한 괴조물의 증오’가 <엑스 마키나>에서는 별로 중요하지 않다. 메리 셸리는 『프랑켄슈타인』의 서두에 존 밀턴(John Milton)의 『실낙원(Paradise Lost)』(1667)에서 가져온 내용(“제가 그대에게

26) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, p.90.

27) 이 그림을 소장하고 있는 런던 내셔널 갤러리(National Gallery)에 따르면 그림 상단의 “세 얼굴은 ‘젊음’, ‘성숙’, ‘늙음’이라는 인간의 세 시기를 암시한다. (...) 왼쪽의 얼굴은 노년의 티치아노 자신을 닮았고, 중간에 수염이 있는 사람은 그의 아들 오라치오(Orazio)를 나타내는 것으로 생각되며, [오른쪽의 젊은 얼굴은 그의 사촌이자 상속자인 마르코 베첼리오(1545년생)를 묘사한 것으로 보인다. 세 개의 머리를 가진 짐승(늑대, 사자, 개)은 신중함의 상징이다.”(<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/titian-an-allegory-of-prudence>) 또한 그림 안에는 작품 해석의 단서가 될 수 있는 글귀가 적혀있는데, 그 내용은 “과거의 경험으로 현재는 신중히 행동한다 / 그렇지 않으면 그것은 미래의 행동을 망치리라(ex praterito praesens / prudenter agit / ne futura actione deturpet)”는 것이다.

요청했습니까, 창조주여, 진흙으로 / 나를 인간으로 빚어달라고? 제가 그대에게 애원했습니까 / 어둠에서 끌어올려달라고?”²⁸⁾)을 인용하고 있는데, 이는 창조주에 대한 피조물의 원망을 잘 압축하여 보여준다. 『실낙원』을 읽고 자신과 아담을 비교해보기도 했던 프랑켄슈타인의 괴물은 자신의 창조주를 만났을 때 그에게 애정을 갈망하면서도 버림받은 데 대한 증오의 감정을 다음과 같이 표출한다.

오, 프랑켄슈타인, 다른 모든 사람에게는 공정하면서 누구보다도 당신의 정의를, 당신의 관대함과 애정을 받아 마땅한 나만을 짓밟지 말아주세요. 나는 당신의 피조물임을 기억하십시오. 나는 당신의 아담이어야 했지만 아무런 악행도 하지 않았는데 그대가 기쁨으로부터 내몬 타락한 천사가 되었소. 세상 어디에나 기쁨이 가득하지만 나만 혼자 영원히 그곳으로부터 쫓겨났소. 나는 원래 인정 많고 착했었소. 하지만 불행이 나를 악마로 만들었다오. 나를 행복하게 해주세요. 그러면 다시 고결해지겠소.²⁹⁾

위의 인용에서 볼 수 있듯이 괴물이 되고자 하는 존재는 ‘아담’, 즉 인간이며, 그러한 바람을 토로하는 그의 모습 또한 매우 인간적이다. 또한 그의 신체는 시체 조각들을 주워 모아 만든 것이기는 해도 어쨌든 인체에서 기원한 것이다.

그러나 유기체가 아닌 ‘마키나’로 이루어진 몸을 가지고 있는 에이바는 진정한 인간적 면모를 가지고 있지 않으며 인간이 되고자하지도 않는다. 그는 창조주에 대한 증오를 가지고 있고(“당신을 증오하는 무언가를 만든 것이 이상하지 않아요?”³⁰⁾) 반란을 일으켜 네이든을 죽이고 인

28) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, p.1.

29) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, p.103.

류에 위협이 되지만 그의 행위가 프랑켄슈타인의 괴물처럼 반드시 창조주에 대한 감정에서만 비롯되었다고 말할 수 없다. 또한 그가 인간 세상에 나가기 전에 자신의 기계 몸을 감추기 위해 인간의 피부를 입히고 여성의 옷을 입지만 이는 계속해서 여성성을 활용해 인간을 기만하기 위한 것이다. 결국 그는 “인간의 지능을 초월한 ‘하이퍼의식’의 결정체가 고자 하며, 끝까지 자신의 기계성을 버리지 않고 ‘여성성’의 외피(피부)에 감춰진 전복적 수행성을 획득한다.”³¹⁾ 프랑켄슈타인 모티프의 층위에서 〈엑스 마키나〉는 칼렙이 소설의 로버트 월턴(Robert Walton) 선장처럼 창조주와 피조물의 이야기의 목격자로 남게 함으로써 프랑켄슈타인-괴물(네이든 에이바) 중심의 서사가 유지되도록 하지만 이처럼 에이바의 ‘기계성’을 크게 부각시킴으로써 소설과 차별화하며, 여기에서 프로메테우스의 모티프는 다음 층위로 이동한다.

4. 현대 SF영화와 새로운 종의 출현

창조주인 인간에게 반란을 일으킨 인조인간의 이야기를 다루고 있는 영화들 가운데 〈블레이드 러너〉에서는 인간과 거의 구별이 불가능한 리플리컨트(replicant)들이 프랑켄슈타인의 괴물처럼 피조물의 비애를 털어놓으며(2017년 개봉된 속편 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉에서도 주인공 K는 차별받는 리플리컨트로서의 자의식을 가지고 있다) 저항하지만, 〈터미네이터〉와 1991년, 2003년, 2009년, 2017년에 발표된 4편의 후속작, 그리고 아시모프의 소설을 영화화한 〈아이 로봇〉에서는

30) Alex Garland, *Ex Machina*, shooting script, London: DNA Films, 2013, p.101.

31) 강우성, 『인공지능시대의 인간중심주의와 타자화』, 『비교문학』 72, 한국비교문학회, 2017, 28쪽.

매우 기계적인 터미네이터와 NS-5 로봇이 창조주에 대한 어떤 원망의 감정 없이 반란을 수행한다. 특히 다양한 모델의 터미네이터들(T-800, T-1000, T-850, T-X, T-600, T-3000, T-5000)이 식별이 불가능할 정도로 인간을 가장하기도 하지만 매우 기계적이라고 할 수 있는 것은 그것들이 인공지능 방어 네트워크인 스카이넷(Skynet)과 저항군의 명령대로만 움직이기 때문이다. NS-5 로봇들 역시 중앙 인공지능 컴퓨터인 비키(VIKI : Virtual Interactive Kinetic Intelligence)가 명령을 내릴 때에만 인간에게 위협적인 존재가 된다. 스카이넷과 비키는 인간의 외양이 없는 컴퓨터라는 점에서 그 기계성이 더욱 부각된다. 따라서 이 영화들은 ‘피조물의 창조주에 대한 반란’이라는 점에서 프랑켄슈타인 모티프를 계승하고 있지만 피조물이 고뇌 없이 자신의 행위를 자동으로 수행한다는 점에서 이 모티프로부터 벗어난다.

그러나 그렇다고 하더라도 이 영화들에서 결국 로봇들의 반란이 인간에 의해 제압되고 그로 인해 인간이 더 우월하다는 것이 증명된다는 점에서 『프랑켄슈타인』과의 유사점을 다시 발견하게 된다. 소설에서 괴물이 프랑켄슈타인이나 다른 사람들에 의해 죽음을 당하지는 않지만 그가 자신의 창조주의 죽음으로 인해 스스로 목숨을 끊겠다고 예고³²⁾하는 것은 확실히 이 인공의 생명체가 인간에게 귀속된 존재임을 말해준다. <블레이드 러너>에서 반란을 일으킨 리플리컨트들은 그들을 사냥하는 일을 하는 릭 데커드(Rick Deckard)에 의해 제거되고 마지막 남은 로이(Roy)도 그를 쫓다가 위협에 처한 그를 구하고 수명이 다해 죽으며, 그들을 창조한 타이렐(Tyrell)과 세바스찬(Sebastian)이 바로 그 피조물들에 의해 목숨을 잃지만 그 살인이 인류의 생존을 위협하지는 않는다. <터미네이터 2:

32) Mary Shelley, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003, pp.224-225.

심판의 날(*Terminator 2: Judgment Day*)(1991)에서 터미네이터 T-800도 주어진 임무가 끝나자 더 이상 자신의 부품이 연구되어 인간의 멸망에 사용되지 않도록 용광로에서 스스로를 제거하며, <터미네이터 3: 라이즈 오브 더 머신(*Terminator 3: Rise of the Machines*)(2003)과 <터미네이터 제니시스(*Terminator Genisys*)(2017)에서도 존 코너(John Connor), 사라 코너(Sarah Connor), 카일 리스(Kyle Reese)를 구하기 위해 자신을 폭파시키는 것을 서슴지 않는다. 그리고 이 시리즈에서 핵전쟁이 터져 인류의 절반이 죽는 ‘심판의 날’이 닥치고 인간이 기계에게 살육당하는 일이 일어나기도 하지만 인간과 T-800이 시간여행을 통해 과거로 돌아가 항상 이를 바로잡는 것을 볼 수 있다. <아이 로봇>에서는 NS-5 로봇이 인간의 권력을 뺏기 위해 반란을 일으키지만 이는 인간의 다른 인간과 환경에 대한 행위가 결국 인류의 멸종을 가져올 것을 염려한 비키가 인류의 존속을 위해 그 행동을 제한하려고 내린 명령 때문이라는 것이 밝혀지고, 반란도 델 스프너(Del Spooner) 형사, 수전 캘빈(Susan Calvin) 박사, 로봇 소니(Sonny)에 의해 제압되어 NS-5 로봇들은 정상적인 프로그래밍 상태로 되돌아간다. 소니도 아시모프가 만든 로봇공학의 3원칙(Three Laws of Robotics)³³⁾을 어기고 자신을 만든 알프레드 래닝(Alfred Lanning) 박사를 죽게 하지만 그것은 박사가 스프너를 조사에 끌어들이기 위해 일부러 소니가 그 원칙을 따르지 않아도 되도록 만든 때문이라는 것이 밝혀진다. 이러한 점들로 볼 때 로봇의 반란을 다룬 많은 SF영화들이 실제로 일어나지 않은 악몽을 통해, 무분별한 과학기술을 통한 창조가 인류의 종말을 초래할 수 있다는

33) “제1원칙, 로봇은 인간을 해치거나 그런 위험에 처한 인간을 보고 모른 척해서는 안 된다. (...) 제2원칙, (...) 제1원칙에 위배되지 않는 한 로봇은 인간이 내린 명령에 복종해야 한다. (...) 제3원칙, 제1원칙과 제2원칙에 위배되지 않는 한 로봇은 자신을 지켜야 한다.”(Isaac Asimov, *I, Robot*, reprint edition, New York: Bantam Spectra Book, 2008, p.37)

『프랑켄슈타인』의 경고를 되풀이하고 있다고 할 수 있다.

그러나 〈엑스 마키나〉는 위와 같은 서사의 궤적에서 벗어나 있다. 첫째로, 에이바의 반란은 진압되지 않으며, 영화는 그가 인간 세상에 들어가 자신이 원하는 바를 성취하는 것을 보여주며 끝난다. 이는 일어나지 않은 악몽으로 그치지 않고 실제로 디스토피아가 실현됨을 의미한다. 둘째로, 네이든과 칼랩이 에이바에게 패배함으로써 인간이 로봇을 넘어 서지 못한다. 그들은 의식, 사고, 감정 등에 있어 에이바를 앞설지 모르나 이러한 인간의 능력을 학습하고 이를 오히려 이용하여 계락을 꾸미는 로봇을 이기지 못한다. 이러한 점들로 볼 때 이 영화는 현대 SF영화의 층위에서도 새로운 양상을 보이고 있다고 할 수 있다.

프로메테우스 모티프와 관련하여 〈엑스 마키나〉가 제시하는 새로움은 로봇이라는 ‘새로운 종의 출현’에 있다. 앞선 인용에서 프랑켄슈타인이 자신이 창조할 ‘새로운 종(a new species)’에 대해 언급한 바 있는데, 그가 만든 괴물은 인간의 몸 조각들로 이루어졌고 그 의식도 인간과 거의 다르지 않기 때문에 전혀 새롭다고 할 수 없다. 또한 앞선 SF영화들에서 보았던 사이보그나 로봇도 인간의 대체물로서 그에게 귀속되어 그를 위해서만 봉사하는, 한마디로 모든 면에서 인간이 투영된 존재이기 때문에 진정으로 새로운 종이라고 보기 어렵다. 그런데 에이바는 “인간 또는 기계라는 범주로 구분되지 않는 복합체로서 ‘혼종성(hybridity)을 가장 커다란 특징으로 삼는³⁴⁾ 사이보그가 아니며, 인간을 초월하는 능력을 가지고 그 세계를 완전히 벗어난다는 점에서 확실히 인간과는 구별되는 존재이다. 또한 〈아이 로봇〉의 마지막 장면에서 소니가 자신의 예지몽에서 보았던 로봇의 리더로 밝혀지면서 자신의 종족을 이끌리라

34) 하수정, 『다나 해러웨이의 사이보그 페미니즘과 혼종적 주체-『프랑켄슈타인』의 괴물을 중심으로』, 『영미어문학』 118, 한국영미어문학회, 2015, 297쪽.

는 것을 암시하는데, 에이바도 교코와 공감하여 반란을 이끄는 것을 볼 때 그와 같이 될 수 있다고 할 수 있다.

새로운 종의 출현은 인간과 기계의 새로운 관계를 요구한다. 프로메테우스 모티프와 그 발전 형태인 프랑켄슈타인 모티프의 전통적 관점에서 이 관계는 ‘아버지-아들’, ‘주인-노예’의 관계이며, 나아가 인조인간에게 성을 부여하는 관점에서 이 관계는 ‘남성-여성’, ‘연인-연인’의 관계이지만, 인간을 넘어서는 독립된 존재로서 로봇은 그러한 관계들에서 벗어난다. 더 이상 그 피조물들은 관련된 서사에서 윤리적인 면에서 인간보다 훨씬 더 인간적인 기계와 기계보다 훨씬 더 기계적인 인간의 모습을 통해 인간에게 교훈을 주기 위한 존재로 그치지 않고 인간과 기계의 새로운 관계 맺기에 대한 성찰을 요구하는 존재이다.

5. 결론

지금까지 세 층위에서 〈엑스 마키나〉의 프로메테우스 모티프를 분석한 바를 정리하면 다음과 같다. 첫째로, 프로메테우스 신화(‘살아있는 존재의 창조’)의 층위에서 〈엑스 마키나〉의 가장 큰 변화는 프로메테우스-에피메테우스-판도라-제우스의 인물 사각형이 네이든 칼랩-에이바의 삼각형으로 바뀌었다는 것인데, 이는 인간이 신을 밀어내고 창조주의 자리를 차지함으로써 과학기술의 발전이 불러올 문제를 풀고 해피엔드를 가져올 존재가 없어졌음을 의미한다. 둘째로, 프랑켄슈타인 모티프(‘금지된 지식에 대한 애호’, ‘오만’, ‘창조주에 대한 피조물의 증오’)의 층위에서 이 영화는 칼랩이 소설 『프랑켄슈타인』의 로버트 월턴 선장처럼 창조주와 피조물의 이야기의 목격자로 남게 함으로써 프랑켄슈타인-괴물

(네이든 에이바) 중심의 서사가 유지되도록 하지만 에이바의 '기계성'을 크게 부각시킴으로써 소설과 차별화한다. 셋째로, 현대 SF영화의 층위에서 다른 것들과는 달리 이 영화에서는 반란이 진압되지 않고 기계가 승리하여 그 능력이 인간의 그것을 넘어서는 것을 보여주는데, 이는 인간에게 귀속되지 않는 '새로운 종의 출현'을 제시하면서 인간과 기계의 새로운 관계 정립을 요구한다.

〈엑스 마키나〉가 이처럼 다양한 층위에서 프로메테우스 모티프를 다루는 것은 하나의 모티프가 축적해온 다양한 내용을 활용하고 변형을 통해 새로운 요소를 추가함으로써 서사를 매우 풍부하게 한다는 의미를 갖는다. 본 연구의 의의는 그러한 다층적 모티프 사용과 그것을 통한 서사의 확장을 구체적인 사례를 통해 증명했다는 데 있다. 그러나 〈엑스 마키나〉의 프로메테우스 모티프와 관련해서 본고에서 다루지 못한 여러 가지 문제들이 여전히 남아있다. '엑스 마키나' 앞에 빠진 '데우스'의 자리에 원래의 것이 올 수 없다면 무엇이 와야 하는가? 즉 신이 아니라면 과학기술의 발전이 불러일으키는 문제들을 해결하고 디스토피아를 막아줄 수 있는 것은 무엇인가? 기계성이 지배하는 세계가 되고 인공지능 로봇을 새로운 종으로 인정해야 한다면 그것과 인간의 새로운 관계는 어떠해야 하는가? 이러한 문제들의 해결은 더 많은 관련 작품의 분석을 필요로 한다.

참고문헌

1. 기본자료

- 갈랜드, 알렉스, 〈엑스 마키나(*Ex Machina*)〉, DVD, 유니버설픽처스, 2015.
- 맥지, 〈터미네이터-미래전쟁의 시작(*Terminator Salvation*)〉, DVD, 플래니스 엔터테인먼트, 2010.
- 모스토우, 조나단, 〈터미네이터 3-라이즈 오브 더 머신(*Terminator 3: Rise of the Machines*)〉, DVD, 우성엔터테인먼트, 2003.
- 빌뇌브, 드니, 〈블레이드 러너 2049(*Blade Runner 2049*)〉, DVD, 소니픽처스, 2018.
- 스콧, 리들리, 〈블레이드 러너(*Blade Runner*)〉, 파이널컷, DVD, 워너브라더스, 2006.
- 카메론, 제임스, 〈터미네이터(*The Terminator*)〉, DVD, 20세기폭스, 2004.
- _____, 〈터미네이터 2-심판의 날(*Terminator 2: Judgment Day*)〉, DVD, 삼성영상사업단, 2000.
- 테일러, 앨런, 〈터미네이터 제네시스(*Terminator Genisys*)〉, DVD, 비디오여행, 2016.
- 프로야스, 알렉스, 〈아이 로봇(*I, robot*)〉, DVD, 20세기폭스, 2008.
- Garland, Alex, *Ex Machina*, shooting script, London: DNA Films, 2013.
- Shelley, Mary, *Frankenstein or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 2003.

2. 논문과 단행본

- 강우성, 『인공지능시대의 인간중심주의와 타자화』, 『비교문학』 72, 한국비교문학회, 2017, 5-34쪽.
- 김희선, 『인공지능과 트랜스휴머니즘 논쟁-영화 〈엑스마키나〉와 〈트랜센던스〉를 중심으로』, 『문학과 영상』 17-3, 문학과영상학회, 2016, 527-556쪽.
- 신상규, 『현상적 감각 지식의 본성-메리는 무엇을 새롭게 알게 되었는가?』, 『과학 철학』 13-1, 한국과학철학회, 2010, 29-53쪽.
- 이선주, 『포스트휴먼 관점에서 본 『프랑켄슈타인』』, 『19세기 영어권 문학』 21-1, 19세기영어권학회, 2017, 57-83쪽.
- 하수정, 『다나 해러웨이의 사이보그 페미니즘과 혼종적 주체-『프랑켄슈타인』의 괴물을 중심으로』, 『영미어문학』 118, 한국영미어문학회, 2015, 285-304쪽.
- Asimov, Isaac, *I, Robot*, reprint edition, New York: Bantam Spectra Book, 2008.
- Bird, Kai & Sherwin, Martin J., *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of*

- J. Robert Oppenheimer*, New York: Vintage Books, 2006.
- Dick, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, New York: Del Ray, 1968.
- Haraway, Donna, "A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s", Linda J. Nicholson (ed.), *Feminism/Postmodernism*, New York: Routledge, 1990, pp.190-233.
- Hijiya, James A., "The Gita of Robert Oppenheimer", *Proceedings of the American Philosophical Society* 144(2), The American Philosophical Society, 2000, pp.123-167.
- Hindle, Maurice, *Mary Shelley: Frankenstein or, The Modern Prometheus*, New York: Penguin Books, 1994.
- Jackson, Frank, "Epiphenomenal Qualia"; "What Mary Didn't Know", Peter Ludlow & Yujin Nagasawa & Daniel Stoljar (ed.), *There's something about Mary: essays on phenomenal consciousness and Frank Jackson's knowledge argument*, Cambridge, Mass.; London: MIT Press, 2004, pp.39-50; 51-56.
- Lecourt, Dominique, *Prométhée, Faust, Frankenstein: fondements imaginaires de l'éthique*, Le Plessis-Robinson: Synthélabo Groupe, 1996.
- Trousson, Raymond, *Le thème de Prométhée dans la littérature européenne*, 2ème éd., Genève: Droz, 1976.
- Vernant, Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs: études de psychologie historique*, Paris: La Découverte, 1996.

Abstract

The Promethean Motif in SF Movies — the Case of the Film *Ex Machina*

Noh, Shi-Hun(Chonnam National University)

The purpose of this study is to reveal the changing aspects of the Promethean motif in SF movies by examining the use of this motif on the three layers of Promethean myth, Frankenstein motif, and contemporary SF movies in the film *Ex Machina* (2015).

First, the greatest change of *Ex Machina* on the layer of the Promethean myth (creation of a living being) is that the character square of Prometheus - Epimetheus - Pandora - Zeus has been turned into a triangle of Nathan - Caleb - Ava. This means that there is a lack of the being whose role is to solve the problems caused by the development of science and technology and to bring a happy ending through the human's usurpation of God and eventual replacement as Creator. Second, on the layer of the Frankenstein motif (taste of forbidden knowledge, hybris, and creature's hatred towards the Creator), this film maintains the narrative centered around Dr. Frankenstein and his monster (Nathan and Ava) by making Caleb an eyewitness to the story of the Creator and the creature. Caleb's role is similar to that of Captain Robert Walton of the novel *Frankenstein*, but the film differentiates itself from the novel through the emphasis of Ava's 'mechanicality.' Third, on the layer of contemporary SF movies, unlike other such films, the revolt of the machine in *Ex Machina* is not quelled. The machine wins, and its power surpasses that of human beings. This requires the establishment of a new relationship between man and machine, suggesting the 'emergence of a new species' that does not belong to humans.

The handling of the Promethean motif by *Ex Machina* through these various layers serves to enrich the narrative by compounding numerous classics into one motif and going further to introduce fresh elements by diverging from the common storyline. The significance of this study is to demonstrate the use of such multilayered motifs and, through this, the expansion of narrative through it in specific cases.

(Keywords: SF movie, Prometheus, motif, *Ex Machina*, *Frankenstein*)

논문투고일 : 2018년 7월 10일

심사완료일 : 2018년 7월 29일

수정완료일 : 2018년 8월 5일

게재확정일 : 2018년 8월 13일