

SF영화가 재현하는 ‘기계-인간’의 인간성 고찰

김세나*

1. 들어가는 말
2. 육체의 유한성과 기억으로 나타난 인간성
 - 2-1. 소멸하는 육체와 명징한 기억 사이의 간극: <블레이드 러너(Blade Runner)>(1982)
 - 2-2. 실체에서 주체로 거듭나기: <블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)>(2017)
3. 거짓된 세계에서 거짓된 믿음으로 대응하기: <A.I.(Artificial Intelligence)>(2001)
4. 신의를 추구하는 이율배반의 기계-인간: <모털 엔진(Mortal Engines)>(2018)
5. 나오는 말

국문초록

이 논문의 목적은 SF영화가 재현하는 기계-인간의 특성에 주목하여 미래 사회에 필요한 윤리적 주체성의 본질을 살펴보는 데 있다. 인간 주체의 대타항적 존재로 이해되었던 시각에서 벗어나 기계-인간의 (비)인간성의 면모를 살핀다면 창조주인 인간의 본성뿐 아니라 근원적으로 지녀야 할 인간성의 차원 역시 기계-인간에서 찾을 수 있는 것이다. ‘인간성’의 의미가 지닌 허구적 실체를 파악하고 그에 대한 대안적 제시로 순수한 주체적 형상을 살피고자 한다.

인간의 정체성을 구성하는 축적된 기억이나 풍요로운 내적 삶이 있다는 환상은 오히려 자신을 기만하는 행위로 받아들여야 한다. 나를 구성하는 배경과 내적 삶-내용의 허울을 버리고 ‘텅 빈 상태’에 이르렀을 때 오히려 순수한 주체의 지위에 이를 수 있다. 이를 살피기 위해 ‘기억’의 정체성 구성과 연관되는 관계를 살피고자 한다. 기억은 기계-인간의 인

* 군산대학교 기초교양학부 초빙교원

공적 성격과 결합될 때 다양한 의미로 해석 가능하다. 신체의 소멸성에 갇힌 기계-인간이 실존적으로 경험한 과거로 재현되거나 이식된 기억이 실체적 정체성이 될 수 있는가라는 물음을 야기하기도 한다. ‘기억’은 소멸되는 순간 겪는 ‘환상’으로도 재현되면서 인간성을 드러내는 감정들이 정서, 본능, 욕망으로 연결되는 전일적 대상임을 살펴볼 수 있다.

이상의 연구는 SF영화를 바라보는 시각을 확장하는데 기여할 수 있을 것이다. 인간의 대타향적 존재로 구현되는 ‘기계-인간’의 성격과 그 의미를 고찰하는 일은 미래 사회에 필요한 인간의 자질로 주체성을 갖춰야 함을 의미한다. 순수한 주체의 형상을 한 기계-인간의 형상은 비인간성으로 표상되는 기존의 시각을 넘어서는 단초를 제공한다는 점에서 새롭게 바라봐야 하는 주제이다. 인간과 기계-인간의 상동성을 대조하는 일이야말로 확장된 인간성의 의의를 살피는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

(주제어: SF영화, 기계-인간, 인간성, 비-인간성, 기억, 주체, 믿음, 신의(信義))

1. 들어가는 말

SF영화는 가까운 미래 현실에서 인류가 마주하게 될 디스토피아적 세계를 보여준다. 과학기술의 발달과 확장하는 인공지능의 영역은 가까운 미래 현실, 공간적으로는 우주로 시야를 옮기도록 하는 데 유도한 것이다. 이는 흔히 최초의 SF영화라 불리는 조르주 멜리에스의 〈달세계 여행(A Trip To The Moon)〉(1902)에서도 확인할 수 있는 바 20세기 초에 인류가 그린 근대에 대한 불안과 기대 심리가 고스란히 드러나게 된다. 확장된 시공간 개념을 우주를 배경으로 그려낸 〈달세계 여행(A Trip To

The Moon))(1902)은 미지의 영역에 대한 인류의 호기심을 상징적으로 실현하고 있다. 인류가 달로 여행을 하게 된다는 상상은 그곳에서 새로운 인류와 맞닥뜨리게 되고 다시 지구로 돌아온다는 기본적인 모티브를 배경으로 삼고 있는데, 이와 같은 구조는 최근의 SF영화가 갖는 틀에 큰 영향을 미친 것으로 이해된다.

먼저 20세기의 SF영화가 그려내는 재현 세계를 살펴보자면 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 첫째, 이성과 합리화가 지배적인 시대를 조명하여 '환상성을 무기'로 삼고 있음을 알 수 있다. 제도화·규율화된 사회 분위기의 고조 속에서 SF영화의 환상적 재현 방식은 시대의 불안을 반영하는 척도로 기능한다. 둘째, SF영화의 기술 방법은 현실을 낮설게 하는 '소외의 효과'를 야기한다. 현실의 이미지를 낯선 장소에 재현함으로써 영화는 현대 사회에서 조망되어야 할 문제점들에 대해 부각시키는 효과를 자아낸다. 셋째, 21세기에 준비된 '글로벌한 시야'를 확보할 수 있게 함으로써 미래 사회 시대의 신인류와 새로운 윤리관을 전망할 수 있게 한다.¹⁾

그렇다면 SF영화의 주요한 테마는 20세기의 근대적 특성을 반영한 것으로 이해된다. 인류는 과학의 발전 상황이 거듭될수록 인간의 통제를 벗어나게 될 수도 있으리라는 공포심을 갖게 된다. 그리하여 SF영화는 근미래의 디스토피아적 환경을 배경으로 삼게 되고, 영화는 재생산의 기능을 잃어버린 지구를 그 결과물로 그려냄으로써 과학만이 인간의 삶을 발전시킬 수 있다는 근대적 믿음에 균열²⁾을 가하게 된다.

데카르트의 근대적 주체인 코기토는 이성 중심의 사유를 강조하면서

1) 임종기, 『SF부족들의 새로운 문학 혁명, SF의 탄생과 비상』, 책세상, 2004, 19-68쪽 참고

2) 강순규, 「비인간적인 인간과 인간적인 복제인간—영화〈블레이드 러너〉를 중심으로—」, 『아시아영화연구』 4권 2호, 부산대학교 영화연구소, 2012, 142-143쪽.

신적 세계관에서 인간 중심의 세계관으로의 이동을 가져왔다. 그런데 한나 아렌트에 따르면 오히려 데카르트적 주체 이후에 인간은 근대라는 악몽에 사로잡히게 된 것과 다름없다. 근대의 핵심적인 진리인 ‘나는 생각한다, 고로 존재한다’는 코기토의 이성중심적 사고가 지배하게 되면서 오히려 어떤 것도 확신할 수 없는 ‘근대의 악몽’ 속에서 살고 있는 것이다. 그 결과 인간은 이성과 감각이 분할된 존재라는 사유를 확신하게 되고, 절대적으로 자신의 이성 체계를 믿는 인간 조건을 갖게 되었다. 그리하여 진리를 추구하고 무엇이 진리인지 알고 있지만 동시에 어떤 진리에도 이를 수 없고 어떤 것도 확신할 수 없는 기능을 부여받게 된 ‘악몽’ 속에 있는 것이다.³⁾ SF영화는 바로 이와 같은 근대의 ‘악몽’에서 살아가야 하는 인간의 숙명을 다루고 있다.

그 결과 과학 발전을 주도하는 인간에 대한 SF영화의 시각은 비판적이고 비판적⁴⁾이다. 20세기 초엽부터 폭발적으로 확장된 자본주의의 현상은 SF영화와 결합하여 자본주의의 종말론⁵⁾으로 이미지화될 수밖에 없다. 이때 사이보그, 안드로이드로 나타난 인간의 대척점에 놓인 인물들이 적대적인 존재로만 형상화되고 있지 않다는 점에서 주목할 필요가 있다. 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982)와 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017)의 기계-인간들의 경우, 〈A.I.(Artificial Intelligence)〉

3) 한나 아렌트는 인간 중심의 사고로 변화한 근대에 대해 신이 우주를 지배하던 시기에서 악령(가짜신)이 지배하는 시기로 이행한 것으로 보고 있다. 보이지 않는 악령은 바로 인간중심의 사고가 가져온 결과이며, 인간은 어떤 것도 확신할 수 없는 숙명적 존재로 근대에 살아가게 된다는 의견이다. 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 외 옮김, 한길사, 1996, 343쪽 참조.

4) 고맹임, 『아포칼립스 이미지와 영상미학-〈블레이드 러너〉와 〈A.I.〉를 중심으로』, 『카프카연구』 제15집, 한국카프카학회, 2006, 83쪽.

5) 임태훈, 『비인간 경제 생태계로 이행하는 자본주의 미래사-블레이드 러너 세계관에 대하여』, 『영상문화콘텐츠연구』 제18집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2019, 189쪽.

(2001)의 데이빗을 통해 알 수 있듯이 SF영화에서 형상화된 인간과 기계 인간의 구별은 이미 우리가 한 단계 더 진화된 인간의 모습⁶⁾으로 나아갔음을 반증하는 결과이다. 그렇다면 반드시 영화의 주인공은 인간일 필요도 없고 사이보그라 하여 감정이입이 분리될 필요도 없다. 인간 존재가 포스트휴먼의 단계에 들어섰기에 그 존재는 더 이상 현생 인류로서의 인간이라 할 수 없는 새로운 존재⁷⁾를 사유하고 있다고 봐도 무방한 시점에 이른 것이다.

즉 SF영화는 현재에서 미래를 상정하고 묘사할 수밖에 없기 때문에 다시금 현재의 우리를 되돌아보게 만드는 효과를 지닌다는 의미이다. 미래 영화가 재현하는 이미지는 현실의 시점에서 그려지고 상상된 결과물이기 때문에 현재의 세계를 비판적으로 성찰하게끔 유도하는 효과를 지니는 것이다. SF영화 속 세계는 단순히 탈역사화된 어느 시대나 사회의 특정 상황을 설정하기보다는, 동시대의 현 사회 상황을 적절하게 은유하는 방식으로 반영하여 강도 높은 비판⁸⁾을 할 수 있다는 점에서 현재 우리 삶의 현실을 진단하는 효과를 띤다. 미래를 그려내지만 결국 현실의 지점에서 그와 같은 가상을 실현시킬 수밖에 없는 영화 밖의 조건 때문에, 단순히 미래의 어떤 가능성에 대한 가정이 아니라 포스트휴먼 시대를 맞이하는 21세기 지구인들의 욕망을 그려낸 셈⁹⁾과도 같다.

6) 정소영, 『The Construction of Human subjectivity in Ridley Scott's Blade Runner』, 『문학과 영상』 제3권 2호, 문학과영상학회, 2002, 278-279쪽.

7) 박영석, 『21세기 SF영화와 포스트휴먼의 조건—정신과 신체의 인공적 관계를 중심으로—』, 『현대영화연구』 32호, 한양대학교 현대영화연구소, 2018, 435쪽.

8) 김성수, 『할리우드 SF영화의 이미지텔링에 사용된 알레고리 연구—비주얼문화연구 견지에서의 〈블레이드 러너〉와 〈마이너리티 리포트〉 핵심 장면들에 대한 분석』, 『글로벌문화콘텐츠』 제19호, 글로벌문화콘텐츠학회, 2015, 8쪽.

9) 김소연, 『포스트휴머니즘 영화에서 (탈)육체성과 기술—환상의 문제설정: 〈블레이드 러너2049〉를 중심으로』, 『씨네포럼』 제33호, 동국대학교 영상미디어센터, 2019, 23쪽.

그리하여 SF영화 속 기계-인간은 인간과 반드시 대별되는 존재로만 볼 수는 없는 지점이 발생하게 된다.¹⁰⁾ 이 연구는 기계-인간의 재현 양상이 역설적으로 인간성을 드러내는 지점을 밝히고 그 의의를 살피는 데 목적이 있다. 이때 인간성이란 ‘순수한 주체’의 형상으로 드러나게 된다. 우리의 정체성을 구성하는 사적 영역이 있다는 환상은 보통 공적 영역에서 맡게 되는 자신의 역할, 가령 타자로부터 호명되는 이름이나 사회적 지위 등에서 벗어나는 순수한 자아가 있는 전제에서 출발한다. 그런데 이와 같은 내적인 삶이 있다는 환상은 오히려 자신을 기만하는 행위로 받아들여져야 한다. 순수한 주체의 형상은 자신을 구성하는 배경이나 내적 삶을 구성하는 내용의 허울을 벗어버리고 ‘텅 빈 상태’에 이를 때 만날 수 있다. SF영화의 기계-인간이 자신의 정체성에 의문을 제기하는 모습에서 우리는 이러한 순수한 주체의 형상을 만날 수 있다.

본 글의 연구 대상은 인간적 정체성에 의문을 제기하는 일련의 영화들을 대상으로 삼고자 한다. 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982), 〈블레이드 러너 2049 Blade Runner 2049〉(2017)와 〈A.I.(Artificial Intelligence)〉(2001), 〈모탈 엔진(Mortal Engines)〉(2018)은 기계-인간이 중심 화자로 설정되어 ‘인간성’ 혹은 주체의 형상에 대한 물음을 궁구하고 있다는 공

10) 새로운 비인간 주체성이 등장했다는 기존의 해석을 확장하여, 탈신체화된 인공지능의 의식과 정신의 주체성을 강조한 박소연·함충범의 연구는 본고가 살피고자 하는 기계-인간의 인간성 고찰과 맥을 같이 한다고 볼 수 있을 것이다. 그런데 이는 인간과 인공지능의 관계 구조를 중점으로 논의하면서 감정의 지각들-사랑, 기억, 감정/돌봄 노동의 특징이 발현되는 양상이 인간과의 공존을 위한 시도임을 밝히고 있다. 본고가 주목한 지점은 인간의 조력자로서의 기계-인간을 살피는 것이 아니라 인간성 자체를 함의하고 있는 기계-인간의 특징에 있다. 박소연·함충범, 『2010년대 할리우드 영화 속 인간과 인공지능의 관계적 존재 양상 연구: 〈그녀〉(2014), 〈블레이드 러너 2049〉(2017), 〈당신과 함께한 순간들〉(2017)을 중심으로』, 『현대영화연구』 40호, 한양대학교 현대영화연구소, 2020, 95-119쪽 참고.

통점이 있다. 기계-인간의 (비)인간성으로 드러나는 주체 형상을 확인하고 미래적 대안으로 제시될 수 있는 인간의 의의를 밝히고자 한다.

2. 육체의 유한성과 기억으로 나타난 인간성

2-1. 소멸하는 육체와 명징한 기억 사이의 간극: 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982)

〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982)는 핵전쟁 이후 황폐해진 지구를 배경으로 인간이 통제할 수 없는 리플리컨트와 그들을 쫓는 블레이드 러너의 관계에 주목하고 있다. 리플리컨트들은 각각의 특수한 목적에 맞춰 제조된 기계-인간이다. 이들은 외계의 세력을 무력화시킬 목적으로 만들어진 전투용이거나, 군 위안부 용도로 생산되었는데 이는 외적 신체에서부터 그 목적에 부합하고 있음을 암시하고 있다. 전투용 목적인 리온과 로이 배티는 군인이며 군 위안부용인 프리스, 암살용인 로라 역시 뛰어난 신체를 자신들의 특징으로 보여준다. 후기 근대적 주체가 데카르트적 주체와 달리 자신의 육체가 정체성을 구성하는데 필수적인 요소¹¹⁾인 것처럼 이들은 육체로 자신의 정체성을 드러낸다. 이와는 대조적으로 인간은 불완전한 육체에 매어있는 존재들로 묘사된다. 세바스찬은 조로증에 걸려 실제 나이보다 늙고 병약한 모습의 결함을 지닌

11) 테리 이글턴에 따르면 포스트 모더니즘의 흐름에서 정체성을 구성하는 필수적인 요소로 육체가 중요한 화두로 작용하게 된다. 바흐친, 리오타르, 레오타르 등의 이론가들에게 육체는 후기 근대적 사유에서 가장 되풀이되는 관심사 중 하나임을 밝히며 데카르트적 주체인 정신(사유)에서 육체(신체)로 이동한 경로를 짚는다. 테리 이글턴, 『포스트 모더니즘의 환상』, 김준환 역, 실천문화사, 2000, 135쪽 참조.

존재이며, 형사 개프 역시 다리가 불편하여 지팡이에 의존한 형상이다. 회장인 타이렐 박사는 불완전한 시력 때문에 두꺼운 안경을 썼는데 결국 복제 인간들에 의해 눈을 잃게 되는 최후를 맞이하게 되면서 기계-인간이 지닌 신체와의 대별성이 더욱 강조되는 효과를 자아낸다.

그런데 신체의 완벽성이 두드러지는 만큼 한계 또한 명확하게 나타난다. 항상 사이보그는 무엇이 인간의 본질을 형성하는가의 문제 제기 역할을 한다.¹²⁾ 여기서 한발 더 나아가 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982)는 인간의 유한한 육체가 지닌 한계를 살피기보다는 기계-인간이 유한한 ‘신체’에 갇힌 상황을 묘사하면서 역설적으로 인간이 갖는 육체의 유한성의 문제에 정면으로 질문하고 있다. 유한한 육체를 탈피하여 ‘실존에 있어서 유일하게 죽는 존재’¹³⁾가 바로 인간이라고 정의할 수 있다면, 작품은 소멸하는 육체와 이를 극복하기 위한 장치로서 ‘기억’의 의미를 기계-인간의 특성과 결합하고 있다. 인간을 대체할 목적으로 생산된 기계-인간이 자신의 특수성을 소진했을 때 이들은 폐기되며 영화는 이를 ‘해고’라 표현한다. 4년의 한정된 시간이 지나면 자동 소멸하는 기계-인간의 유한성은 죽음을 향해 가는 인간의 운명에 대한 은유처럼 받아들여지기도 한다.

이처럼 리플리컨트들은 인간보다도 더욱 인간다운 면모를 재현하고 있다. 인간됨이란 자신의 수동성을 드러내는 일 또는 연약한 부분을 드러내는 노출 등의 특수한 태도라 정의할 수 있다.¹⁴⁾ 슬라보예 지젝에 따르면 주체의 가장 기본적인 경험은 ‘나의 풍요로운 내적 삶’에 대한 체험으로 정의된다.¹⁵⁾ 우리는 보통 공적인 생활에서 경험하는 지위와 역할

12) 로버트 스콜즈·에릭 라프킨, 『SF의 이해』, 김정수 외 옮김, 평민사, 1993, 237쪽.

13) 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 외 옮김, 한길사, 1996, 69쪽.

14) 압도적인 타자성 앞에 스스로를 노출시켜야만 할 때, 인간됨의 기반이 형성된다고 볼 수 있다. 슬라보예 지젝, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009, 227쪽.

과는 대조된 '나'가 있다는 전제를 설정한다. 하지만 이는 근본적으로 '기만'에 가깝다. 나를 형성하는 풍요로운 내적 삶이 있다는 환상은 '나'의 진정한 정체성을 손에 잡힐 듯 지각할 수 있게 해주는 일종의 '은폐막'으로 기능할 뿐이다.

그 은폐 막의 기능이자 인간성을 드러내는 풍요로운 '내적 삶'을 구성하는 요소로서 '기억'이 가시화되어 나타난다. 최후의 대결 신은 죽음 앞에서 '인간다운' 태도를 보여주는바, 리플리컨트의 '내적 삶'은 그가 경험했던 실제의 사건들에 대한 기억으로 재현된다. 기억이란 유한한 인간이 정체성을 구성하는 근본적인 요인이다. 죽음을 향해 가는 시간의 흐름에 따라 켜켜이 쌓이는 경험과 그로부터 형성되는 기억이 바로 인간 객체의 고유한 정체성을 지탱하는 것이다. 죽음에 이르는 로이 배티가 데커드와 벌이는 최후의 장면은 결국 기억을 지닌 기계-인간과 그렇지 못한 인간 상대자의 대결이며¹⁶⁾, 자신의 정체성을 구성하는 '기억'을 어떻게 받아들이느냐의 질문으로 확장되기에 이른다.

“난 너희 인간들은 믿지도 못할 것들을 봤어. 오리온 성운 근방에서 불 붙은 전투함들 속에 뛰어든 적도 있고, 텐하우저 게이트 근처에서 바다 광

15) 슬라보예 지젝, 『잃어버린 대의를 옹호하며』, 박정수 옮김, 그린비, 2009, 25쪽.

16) 물론 블레이드 러너인 데커드의 정체성에 대해 다양한 해석이 가능하며 감독 역시 인간인지 기계-인간인지 불분명하게 설정함으로써 이와 같은 문제를 확산시키는 데 일조하기도 하였다. 데커드를 기계-인간으로 확정하고 영화를 분석할 경우, 자신의 정체성을 아는 기계-인간과 그렇지 못한 기계-인간의 대결로 이해할 수 있을 것이다. 데커드가 지닌 '기억'이 주입된 기억일 수도 있다는 암시(유니콘의 꿈, 형사 개프의 종이 유니콘)가 반복적으로 재현되면서 이에 대한 신빙성을 강조한다. 그런데 후속작인 〈블레이드 러너 2049 Blade Runner 2049〉에서 데커드가 아이를 탄생시킨 '인간'으로 이해해야만 전작과의 연결이 가능하고, 또 인간과 기계-인간의 상대성을 강조한 〈블레이드 러너 Blade Runner〉의 주제를 이해하는 측면에서 데커드의 정체성을 인간으로 보는 관점 또한 유효할 것이다.

천들이 춤추는 것도 봤지. 이제 그 모든 순간은 시간 속에 사라지겠지. 빛 속의 눈물처럼 말이야. 이제 죽을 시간이군.”¹⁷⁾

로이 배티는 데커드를 죽일 수도 있지만, 오히려 자신의 죽을 시간을 유예하기 위해 끊임없이 대화를 연장한다. 마치 자신의 죽을 시간을 미리 알고 그 시간에 도착하기 위해 놀이를 하는 아이처럼 데커드와의 쫓고 쫓기는 행동을 반복하는 것이다. “죽을 시간”이라는 대사에서 드러나듯이, 그는 자신의 유한성을 받아들이는 존재로 현현하며 그동안에 직접 경험한 사건들을 읊조린다. 기계-인간이 그동안 목도한 광경은 누구와도 공유할 수 없는 순수한 체험이다. 똑같은 현장에 있었을지라도 각기 받아들이는 순간의 감각은 인간 개별성의 특질을 형성하는 고유한 기억으로 형성되는 것이다. 인간 상대자인 데커드가 아니라 리플리컨트인 로이 배티의 입을 통해 기억으로 남게 되는 인간의 유한성이 역설적으로 재현되면서 인간성의 본질에 직접적인 질문을 제시하고 있다.

2-2. 실체에서 주체로 거듭나기: 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017)

전작의 기본적인 골자는 계승하면서도 인간성의 본질적 문제에 확장된 질문을 던지는 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017)는 30년이 지난 시점이지만 이전과 마찬가지로 리플리컨트를 통제하지 못한 근미래의 도시를 배경으로 삼는다. 황폐한 미래 도시에서 인간과 블레이드 러너의 주종 관계라는 구조는 전작과 유사하면서도 자신의 정체성을 인지하고 받아들이는 문제를 천착하고 있다. 우연한 계기로 K는 자신의

17) 마크 롤랜즈, 『우주의 끝에서 철학하기』, 신상규 외 옮김, 책세상, 2014, 389쪽.

정체성에 의문을 품게 되는데 폐기되었어야 할 기계-인간인 사퍼 모튼을 제거하기 위해 찾아간 곳에서 30년 전의 리플리컨트 유골을 발견한다. 기계-인간의 사체에서 출산의 흔적을 발견하게 되면서 그는 스스로 통제할 수 없는 상황으로 흘러들어가고 있다.

〈블레이드 러너(Blade Runner)〉(1982)가 인간성의 기본 조건인 '기억'이 풍요로운 내면을 구성하는 조건 중 하나인 것으로 재현되었다면, 〈블레이드 러너 2049(Blade Runner 2049)〉(2017)는 이와 같은 환상이 철저히 깨져야만 하는 구조에 집중하고 있다. 이는 사적이고도 내밀한 '나'를 구성하는 풍요로운 기억이라는 감정의 위선을 벗어버려야만 자신이 놓인 이데올로기적 비판을 실천할 수 있는 주체의 지점으로 나아갈 수 있음을 증명하는 것과도 같다.

이는 리플리컨트인 K가 실체적 존재에서 주체로 거듭나는 과정으로 재현된다.¹⁸⁾ 실체적 존재 상태란 주체의 특수성을 드러내는 상태이다. K는 자신의 정체성에 큰 자각을 하지 못하는 현실에서 블레이드 러너의 생활을 하던 중 우연한 사건을 계기로 자신의 정체성에 진지한 의문을 품는다. 사퍼를 제거하던 그 날, K는 리플리컨트 사체가 묻힌 나무뿌리 근처에 새겨진 일련의 번호를 보고 놀랄 수밖에 없다. 그 숫자는 평소 자주 꾸던 꿈에서 본 '목각 말' 장난감의 숫자와 일치하기 때문이다. '위험한 우연'이 벌어지면서 그는 30년 전의 리플리컨트 사체가 자신의 기억과 연관되어 있음을 직감적으로 감지하고 상념들을 펼쳐낼 수가 없는 상태에 접어든다.

18) 노시훈의 의견에 따르면 〈블레이드 러너(Blade Runner)〉와 그 속편은 프랑켄슈타인의 괴물처럼 피조물의 비애를 그리며 차별받는 리플리컨트로서의 자의식에 주목하고 있다. 즉 다른 SF영화들보다도 더 '고뇌'하는 기계-인간의 면모가 두드러지고 있다. 노시훈, 『SF영화에 나타난 프로메테우스의 모티프-〈엑스 마키나〉를 중심으로』, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 248-249쪽.

우연성으로 접한 사건의 시작은 이내 필연성으로 전환되기에 이른다. 완벽한 소통을 실현시켜주는 월레스 사의 인공지능 안드로이드인 조이는 K에게 부합하는 최적의 기능을 제공하는 기계-인간이다. 고객이 원하는 대답을 자유자재로 구사하며 상대의 표정과 감정을 읽어낼 줄 아는 안드로이드는 평소 그에게 자주 들었던 꿈 내용을 상기시킨다. 이미 그가 “특별하다는 건 느끼고 있었”다는 조이의 말은 K에게 ‘그 아이’가 나일지도 모른다는 환상의 확신을 심어주는 계기가 된다. 원래의 목적 없이 형성된 우연성은 필연성으로, 즉 하나의 클리나멘(clinamen)¹⁹⁾으로 기능한다. 추상적인 호명으로 불리던 K에게 조이는 조라는 이름을 붙여보기도 하고, 그의 과거의 기억을 확인하는 여정에 동행하면서 환상에 현실성의 외피를 입히는 역할을 하고 있다.

이처럼 자신이 특수한 상황에 놓였다는 환상에 대한 믿음이 강화될수록 실체적 존재는 주체로의 이동으로 나아가야 한다. 그런데 이를 위해서는 특수성 속에서 보편성을 획득하는 경로를 스스로 찾아야만 한다. K가 자신이 특수한 존재라는 인식을 확신하는 상황이 반복될수록 보편적 존재로의 이동이 확실해진다. 보편성은 오직 좌절된 특수성을 통해 ‘대차적으로’ 출현²⁰⁾하며, 이때 실체적 존재에서 주체로의 이동이 가능할 수 있다. 그리하여 K가 ‘그 아이’라는 환상을 확인하기 위해 사건의 진실에 다가갈수록 필연적인 특수성으로 가득했던 자신의 정체성은 철저히 부서지는 결과를 맞이할 수밖에 없다.

19) 루이 알튀세르의 용어인 ‘클리나멘(clinamen)’은 지속되는 과정을 절단하는 하나의 격차, 다음으로 나아가기 전의 절단으로 해석할 수 있다. 실체에서 주체로 이동하는 과정에 하나의 절단, 격차가 생성된다고 볼 수 있는데 특수한 존재자, 한정된 존재자로 끼워 맞추기 위해 ‘떨어져 나가는’ 지속적인 과정으로 이해된다. 슬라보예 지젝, 『헤겔 레스토랑1』, 조형준 역, 새물결, 2013, 661쪽 참조.

20) 슬라보예 지젝, 『헤겔 레스토랑1』, 조형준 역, 새물결, 2013, 650쪽 참조.

하지만 환상은 스스로 깰 수 없다. 스스로 만든 환상을 깨는 역할은 타자로 나타난 인물인 프레스시아의 입을 통해 실현된다. 리플리컨트의 해방을 꿈꾸는 혁명 단체의 수장인 그녀는 복제인간들에게 있어 정신적 지주인 인물이다. 그녀에 따르면 노예의 상태에서 벗어나기 위해서는 '혁명'을 해야만 하며, 자신들의 자유를 입증해주는 유일한 기적이자 증거인 '그 아이'의 안전을 위해 희생을 감수해야만 한다. '인간'은 자신에게 주어진 난해한 자유와 자신의 책임이라는 교착상태를 스스로에게 은폐하기 위해 '주인'을 필요로 하는 존재이다. 성숙한 인간은 더 이상 주인이 필요치 않는데, K가 노예에서 '스스로의 주인'²¹⁾인 상태로 나아가기 위해서는 자신의 한계를 규정하는 무거운 짐을 전적으로 짊어져야만 한다.

K는 그 아이가 자신일 수도 있다고 믿었는데 이에 대해 그녀는 "우리 모두 그게 우리였으면 했"다고 답한다. 인간의 노동력을 대체하기 위해 생산된 리플리컨트의 숙명, 즉 노예의 길을 벗어나는 길은 기적의 존재인 '그 아이'를 지키는 일이다. 이들에게 월레스 사에 아이의 존재를 들리지 않고 삶을 지탱할 수 있게끔 도와주는 일은 "인간보다 더 인간다운 일"을 행하는 것과도 같다. 리플리컨트라는 부정성을 극복하고 '기적'을 현실화할 때, 인간보다 더욱 인간다운 주체로 탄생할 수 있다는 믿음이 이들에게는 존재한다. 기적의 아이를 노출시킬 수 있는 위험이 있는 존재들인 사퍼, 프레스시아, 테커드와 K가 결국 죽음에 이르러 묵인하는 것 역시 인간보다 더 인간다운 일을 실천하는 일이라고 믿는 것이다.

결국 K는 자신의 특수성이 유기적으로 통일되어 있는 세계가 갈가리 찢기는 경험을 할 수밖에 없다. 단지 자신의 존재가 '퍼즐의 한 조각'이었을 뿐이라는 우연성은 K의 실체적 정체성을 무너뜨리는 것이다. 주체

21) 슬라보예 지젝, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009, 186쪽.

로 나아가기 위해서 실체적 특수성의 상태를 벗어나, 자신을 둘러싼 추상적인 구분들과 픽션들을 내부로 도입해야만 한다.²²⁾ 월레스 사의 추격으로 자신의 안드로이드인 조이를 잃게 되고, 대형 입체 광고로 보편적 그녀의 이미지를 마주하게 되면서 그는 자신을 둘러싸고 있던 환영적 배경들에서 벗어나는 자각적 경험에 이른다.

그렇다면 어떤 의미에서 주체가 되는 일은 ‘상징적 명령에 대한 실패’²³⁾ 자체를 지칭하는 것이다. K는 ‘조’ 혹은 ‘그 아이’가 되는 환상에서 깨어나 자신을 하나의 결여²⁴⁾로 인식하면서 그 배경과 환원 불가능한 간극으로 존재하고 있다. 자신이 놓인 환경에 전적으로 융화될 수 없으며 또 완벽하게 그 안에 각인될 수 없다는 사실에서 주체성을 찾을 수 있게 된다. 자신의 정체성이 산산이 부서진 그 자리에서 K는 단념하지 않고 “인간보다 인간다운 일”을 지키기 위해 자신의 임무를 수행한다. 데커드를 월레스 사로부터 구해내 딸과 재회할 수 있도록 안내한 임무를 마친 뒤 텅 빈 허공을 응시하는 그의 표정을 보면 ‘모든 타자를 배제하였으며, 어떤 타자로도 대체될 수 없는 망실점’²⁵⁾으로서의 자신을 바라보는 것과도 같다.

결국 K의 행동은 자신의 ‘은폐 막’—그 아이에 대한 환상—을 정면으로 깨뜨리며 자신을 부정하지 않을 뿐 아니라 담담히 수용하는 윤리적 자세를 보여주는 것이다. 이는 주체가 자신의 인간성 안에 내재한 비인간적인 면과 대면하는 일로, 인간적이라 부를 수 있는 개연성 내지 인격

22) 슬라보예 지젝, 『헤겔 레스토랑 1』, 조형준 역, 2013, 새물결, 671쪽.

23) 무한하게 요구되는 상징적 명령—가령 이름에 걸맞는 행동을 해야 한다, 본분을 지켜야 한다 등—에 대한 실패의 응답으로 주체는 ‘부적합성’을 드러낼 때 자신을 드러내는 것과도 같다. 슬라보예 지젝, 『잃어버린 대의를 옹호하며』, 박정수 옮김, 그린비, 2009, 541쪽 참조.

24) 슬라보예 지젝, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009, 94-96쪽.

25) 슬라보예 지젝, 『헤겔 레스토랑 1』, 조형준 역, 새물결, 2013, 657쪽.

성이 제거된 주체의 차원²⁶⁾으로 나아간 지점을 찾아볼 수 있게 한다. 자신이 놓인 상황 속에서 지속적으로 몰두하고 끈질기게 밀고 나가는 이와 같은 힘의 윤리학²⁷⁾은 기계-인간이 지닌 인공적 차원의 성격으로 재현되며 순수한 주체의 차원을 재현하고 있다.

3. 거짓된 세계에서 거짓된 믿음으로 대응하기: 〈A.I.(Artificial Intelligence)〉(2001)

고도의 문명이 발달한 미래사회에서 인간과 인공지능의 공존 가능성을 제기한 〈A.I.(Artificial Intelligence)〉(2001)는 로봇에 감정을 주입하는 일이 가능한 것인지, 가능하다면 로봇을 하나의 인격체로 받아들일 수 있는 것인지를 철학적인 질문을 던지고 있다. 인간생활의 조력자 역할을 위해 형성된 인공지능 기계들은 점차 다양한 욕망이 반영되기 시작하고, 감정을 주고받을 수 있는 기계로 탄생하기에 이른다. 사이버트론릭스 사의 데이빗이 무엇보다도 '어린아이'의 형상으로 생성된 점 또한 이와 같은 인간의 욕망이 반영된 결과이다. 아이를 '입양'했다는 대화에서 드러나듯 데이빗은 모니카 부부의 집안 생활에 적응하기 시작하며,

26) 인간 존재의 잠재적인 괴물성을 지칭하는 개념적 명칭으로 지젝은 아우슈비츠와 관련된 현상들을 예시로 들고 있다. 20세기 인간이 저지른 가장 잔인한 역사로 상징되는 아우슈비츠 강제 수용소와 관련된 일련의 사실들은 과연 인간이란 무엇인가라는 존재론적 질문을 반성하게 된 계기라 할 수 있다. 더불어 대중문화에서 가장 순수한 주체의 형상으로 '비-인간' 형태인 '에일리언'이나 '사이보그'로 현현되는 이유 역시, 이들이 인간 존재자보다 '자기 임무에 충실하고 훨씬 더 존엄하며 자유롭게' 행동하는 점을 대조하고 있다. 슬라보예 지젝, 『잃어버린 대의를 옹호하며』, 박정수 옮김, 그린비, 2009, 251쪽 참조.

27) 알랭 바디우, 『윤리학-악에 대한 의식에 관한 에세이』, 이종영 역, 동문선, 2001, 84-86쪽 참조.

태어난 아기가 엄마를 통해 세상을 보고 익히듯이 끊임없이 관찰하고 자신의 행동 양상을 쌓아가기 시작한다.

사랑을 받고 주는 일이 감정의 기본적 정서인 데이빗에게 진짜 아들인 마틴이 집에 돌아오면서부터 시련이 시작된다. 기적처럼 냉동 상태에 보관 중이던 아들이 돌아오면서 데이빗은 엄마와 자신의 사이가 의사(疑似)모자 관계였음을 알게 된다. 변화된 엄마의 행동과 아들을 대하는 그녀의 모습에 자신이 대용물이었음을 알아차리며 피노키오처럼 진짜 사람이 되고 싶다는 환상을 품을 수밖에 없다. 사랑을 받기 위해 생성된 아이는 위험한 방법으로 엄마를 향한 애정을 확인하고자 하며, 위기에서 벗어나고자 프로그램화된 “날 지켜줘!”라고 말하는 행동 등을 보이지만 결국 버려지는 운명에 처한다.

이때 마틴이 빚댄 피노키오의 동화는 〈A.I.(Artificial Intelligence)〉(2001)의 서사 전체의 배경이 되는 모티브로 작용하고 있다. 요정의 도움으로 진짜 사람이 되었다는 동화의 결말처럼 영화는 데이빗이 과연 진짜 사람이 되는 일이 가능한 것인지를 묻는다. 사랑을 주고받기만 하는 것이 아니라 그만큼의 ‘책임’이 따른다는 인간적 윤리의 문제를 정면에서 제기하면서 근본적으로 인공지능을 인간처럼 대하는 일이 불가능하다는 비관적 세계를 재현하고 있다. 인간은 기계-인간을 도구로만 이용할 뿐 완벽한 사람의 외양을 할지라도 진짜 사람으로 받아들일 수 없음을 강조한다.

그런데 다른 인공지능들과 달리 데이빗은 ‘감정’을 주고받는 일을 위해 생성된 존재이다. 끝없이 사랑을 갈구하고 보호를 받고자 하는 아이의 태도가 태생의 목적인 것처럼, 자신을 버린 인간의 사랑을 구하기 위해 거짓의 세계에 순수한 방법으로 대응하게 된다. 허비 박사의 아들을 완벽히 모사한 개체인 데이빗은 처음부터 거짓된 세계에 들어온 것이나

마찬가지이다. 그는 세상에 존재하지 않는 아이를 다시금 재현할 수 있다는 인간의 오만한 믿음이 만들어낸 허상의 세계에 들어온 것이다. 이에 데이빗은 거짓된 세계에 대해 불가능한 방법을 믿으며 대응하고 있다. 진짜 사람이 될 수 있다는 믿음은 '공상적·환상적 형태'²⁸⁾를 통해서 상상적으로 실현될 수밖에 없게 되면서 동화적 세계의 비극적 효과는 배가 되어 전달된다.

무엇보다도 인간성을 드러내는 대표적인 지표는 '감정'의 유무를 꼽을 수 있다. 감정에는 수치와 죄, 혐오와 자긍심, 기쁨과 슬픔, 분노 등이 해당된다. 이 감정들은 느낌보다는 선명하게 지각되지만, 정서와 같은 심리적 경향처럼 오래 지속되지 않는다. 우리 마음의 체계 안에서 감정과 정서, 느낌, 본능과 욕망은 전일적인(holistic) 양상블로 실재하는 것이다.²⁹⁾ 인간의 고유한 지표라 불리는 감정들은 보통 우리가 희노애락의 정서를 발산하며 고유한 정체성을 드러낼 때 나타나게 된다. 그런데 이와 같은 인간성의 영역인 감정을 기계-인간이 지녔을 경우 어떤 일이 벌어지게 되는가? 기계-인간의 태생적 조건인 인공성과 인간성의 영역인 감정이 교집했을 때의 파국은 각 존재의 역할 문제로 이어지게 된다.

이를 단적으로 살펴볼 수 있는 인물은 바로 지골로인 조이다. 여성의 성적 대상물인 그는 상대가 원하는 취향을 반영하여 원하는 모습으로 자유자재로 변신할 수 있는 기계-인간이다. 여성이 원하는 감정을 포착하고 그에 어울리는 말과 표정으로 상대의 마음을 움직이는 감정적 안드로이드의 모습을 재현한다. 인간의 가장 사적이고도 은밀한 영역이라 할 수 있는 성이 상품화되었을 때, 단지 육체적 제공만이 이뤄지는 것이

28) 픽션 영화의 서사 방식은 공상적·환상적 형태-프로이트가 말한 '환상'의 고유 특성을 차용하는 경우가 종종 있다. 크리스티앙 메츠, 『상상적 기표-영화·정신분석·기호학』, 이수진 옮김, 문학과지성사, 2009, 178쪽.

29) 임홍빈, 『감정론의 한 시도-수치심과 죄책감』, 바다출판사, 2013, 317-318쪽 참조.

아니라 그에 부합하는 감정의 전이가 이뤄질 수밖에 없는 지점을 드러내는 것이다.

인간을 대체하는 노동과 봉사의 명분 아래 기계-인간에 감정을 주입한 경우는 조뿐만이 아니다. ‘플래시 페어(flash fair)’는 제조일로부터 사용 기한이 한참 지났거나 주인으로부터 버려진 기계-인간들을 사냥하여 처단을 시연하는 축제를 일컫는다. 생방송으로 동시 진행되며 현장을 찾은 구경꾼들은 마치 고대의 원형 경기장에서 관람하듯 광적인 열기에 휩싸여 있다. 이때 사람들이 버려진 기계-인간에 대해 갖는 심리는 혐오와 두려움의 감정이다. 낡고 쓸모가 없어진 것, 제 기능을 이전처럼 할 수 없고 불쾌한 감정을 유발하는 대상으로 전락한 기계-인간들은 한때 가정에 충실한 보모였으며 홀로 지내는 이들을 위한 대화 상대자의 역할을 수행했던 존재들이다.

플래시 페어 장면은 인간의 편의를 위해 만들어진 기계-인간이 노동과 봉사라는 이름 아래 신체적 편리만을 제공한 것이 아님을 잘 드러낸다. 버려진 이들 역시 조와 마찬가지로 인간의 편의만을 위해 프로그램화되었을지라도 의사소통의 기본적 전이 과정에서 감정이 파생되는 존재들임을 여실히 보여주는 것이다. 한때 한 가정의 충실한 보모이자 유모였을 기계-인간은 사냥꾼들을 피해 떨고 있는 데이빗에게 손을 내민다. 얼굴만 남고 내부의 기계적 형상이 드러난 모습은 기괴한 풍경을 재현하고 있다. 마녀 처벌과도 같은 처형식이 거행되면서 유모 안드로이드는 아이와 눈이 마주치는데, 쏟아지는 독극물에 유일하게 남은 얼굴이 녹아내릴 때조차도 그녀는 자신의 소임을 잊지 않는다. 두려움에 떠는 아이를 위해 미소로 화답하며 죽음을 맞는 장면에서 과연 기계-인간의 도구화된 ‘감정’이 인간의 감정과 전혀 다른 것인지 의심해 볼 수 있게 된다.

대타항적 존재인 인간보다도 오히려 어린아이의 순수한 감정을 지닌 기계-인간은 자신의 감정에 솔직하며 이를 지키기 위해 충실성의 태도를 보여준다. 단순한 부산물에 불과했던 계기, 즉 마티가 데이빗에게 행한 거짓말이자 피노키오의 동화가 데이빗의 '자율적 목적' 그자체로 고양되면서 인간적 차원으로 나아가는 것이다. 같은 몸짓을 반복하고 그에서 만족을 얻을 때, 즉 자기추진적 원환고리에 사로잡힐 때 '인간'이 된다.³⁰⁾ 데이빗이 행한 인간 존재의 첫걸음은 부분적 계기에 불과했던 거짓말에서 스스로 자율적 목표를 삼고 물신화로 이행하면서 시도된다. 이처럼 거짓된 세계에 끈질기게 '거짓된' 믿음을 밀고 나가는 기계-인간의 순수한 태도에서 우리는 주체성의 차원을 살펴볼 수 있다.

4. 신의를 추구하는 이율배반의 기계-인간: 〈모털 엔진(Mortal Engines)〉(2018)

〈모털 엔진(Mortal Engines)〉(2018)은 근미래의 영국에서 이동하는 도시 간의 약탈전을 주요 사건으로 서사화한다. 부족한 물자 환경으로 자생적 재생이 불가능한 자연 현실에서 과학 기술을 더 많이 보유한 도시가 다른 작은 도시들을 흡수하며 계급 관계를 형성하고 있다. 소수민족들은 땅 밑으로 숨어들어 삶을 영위하거나, 거대 도시에 반란을 꿈꾸는 세력들은 하늘을 영토로 삼아 끊임없이 이동하는 방랑 생활을 견디는 전시 상황을 재현해낸다. 작은 위성 도시들이 거대 모털 엔진인 '런던'에 흡수될수록 각기 민족의 역사와 유물, 생활 습성과 같은 다양성은 사라

30) 이와 관련한 논의는 슬라보예 지젝, 『신체없는 기관』, 김지훈 외 옮김, 도서출판b, 2006, 270-272쪽 참조.

지고 고고학적 유물을 보관하는 박물관에 소장되고 마는 현실이 은유적으로 형상화되어 나타난다.

이는 과거를 경시하고 미래 발전만을 기대할 때 벌어질 수 있는 디스토피아적 세계에 대한 공포의 현시라 할 수 있다. 발렌타인은 세계 최강의 견인 도시를 대표하는 탐험가이다. 다른 도시들을 흡수하는 데 목적이 있는 시장 역시 ‘런던’을 유지하는데 같은 뜻을 지녔지만, 그는 과거의 유물들을 파괴하는 일에는 극구 반대하는 모습이다. 결국 ‘런던’을 유지하기 위해서는 유물들이 엔진의 재료로 쓰여야 한다는 발렌타인과 대립하게 되면서, 미래의 발전만을 지향했을 때 초래될 수 있는 파국을 제시하게 된다. 과거의 유물을 소중히 여기고 살피는 역사학자인 톰이 ‘런던’에서 추방에 이르는 장면 역시 발렌타인으로 상징되는 미래지향적인 세계관을 상징하는 사건인 것이다.

과거와 미래에 대한 은유적 서사의 줄기는 다시 ‘기억’을 주제로 확장된다. 헤스티 쇼는 발렌타인으로부터 엄마를 잃고 자신 역시 죽임을 당할 뻔한 기억을 간직하며 살아온 인물이다. 이때 어린 아이가 죽지 않고 살아남을 수 있었던 것은 사이보그인 슈라이크의 도움 덕분이었다. 스토킨 군단의 전투 로봇이었던 그는 원래는 인간이었으나 사이보그의 몸으로 재탄생한 기계-인간의 특수성을 보여준다. 과거의 기억이 모두 삭제된 기계의 형상이지만 그는 헤스티 쇼가 슬픈 상념에 빠지거나 회상에 잠겼을 때마다 그 마음을 알아채는 감정화가 가능하다. 이는 자신이 누구인지도 기억하지 못하지만 역설적으로 과거의 기억에서 헤어나올 수 없는 헤스티 쇼의 감정에 깊은 공감의 태도의 역설적 상황을 암시한다.

그동안 대부분의 SF영화들에서 기계-인간의 형상은 완벽히 인간을 모사한 모습이거나 제 기능에 부합한 형태의 기계로 재현되어왔다. 그

런데 슈라이크는 예외적 인물로 이해될 수 있는바 인간이었던 때의 기억을 모두 지우고 완벽한 전투 로봇이 되었는데도 불구하고 인간적 감정을 드러내는 존재이다. 인간의 통제에서 벗어나기 때문에 처치 곤란한 존재로 전락한 기계가 아이를 거둬들이고 버려진 인형들, 쓸모없고 불품없어 부분으로 폐기된 기계들을 수집하는 기이한 취미를 지닌다. 마치 자기 자신을 대하듯 부분적 조각들로 버려진 대상들에 애착을 보인다는 헤스터 쇼의 회상에서 드러나듯 슈라이크는 “심장이 없는”데, 감정이 존재할 수 있는지를 묻는 자라 할 수 있다.

이와 같은 이율배반적 태도는 그녀에 대한 광적인 집착으로 재현되어 나타난다. 엄마의 복수를 잊고 슬픔에서 벗어나기를 바라는 그는 자신과 같은 모습으로 재탄생하기를 제안한다. 아주 잠시 동안 죽고 난 이후 다시 태어나면 과거의 기억은 모두 지워지고 기계-신체를 통해 새로운 삶을 살 수 있다는 말이다. ‘마음’을 지우고 생각, 느낌 역시 갖지 않는다는 미래에 대한 약속에 헤스터 쇼는 굳게 동의의 뜻을 전했다지만 복수의 기회가 찾아오면서 그와의 약속을 저버리고 만다.

이처럼 과거의 기억에서 벗어나 새롭게 재탄생한 슈라이크는 미래지향적 세계관을 상징한다. 반대로 복수를 위해 죽지 않고 살아남은 헤스터 쇼는 과거의 기억에서 자신의 정체성을 찾는 인물이라 할 수 있다. 이 둘의 관계를 통해 인간을 인간답게 만드는 정체성은 오랫동안 쌓아온 경험과 그에 대한 기억, 자연스레 파생되는 감정과 느낌들로 이루어진다는 사실이 대조되어 나타난다. 과거로부터의 완벽한 단절로 현재와 미래를 그릴 수는 없다. 결국 슈라이크가 죽음에 이르는 순간에 섬광처럼 떠오른 장면이 인간 시절의 가장 내밀한 기억—자신의 아이와 맞잡은 손의 촉감—인 것처럼 정체성은 켜켜이 쌓아온 기억으로부터 형성되는 세계임이 강조되어 나타난다.

이는 기억을 모두 지워버리고 기계로 재탄생한 그의 태도에서 인간이 있을 때의 모습이 무의지적으로 재현되는 장면화를 통해서도 암시된다. 슈라이크는 감정이 모두 제거된 사이보그라지만 인간보다도 더욱 신의(信義)를 중시하는 인물이라 할 수 있다. 상대방과 오랜 시간을 두고 정을 나누어야만 형성될 수 있는 감정이 신의이며, 이는 상대의 선택에 절대적인 지지를 행동으로 보여줌으로써 결속되는 감정이다. 이때 신의의 감정은 다양한 형태의 감각들로 재현된다. 부모가 아이를 양육하듯이 어린아이를 돌보고 양육하는 일, 상대의 마음 상태를 읽어내고 그에 맞게 대응했던 경험들을 회상하는 장면에서처럼 말이다. 그가 전투로봇에 그치지 않고 자신의 기계-신체를 벗어나는 ‘마음’을 지닌 존재가 아니라면 이와 같은 행동들은 일어날 수 없다. 헤스터 쇼가 약속을 저버렸다는 확신이 들 때, 그는 “네 약속으로부터 널 놓아주겠다”는 마지막 말을 전한다. 이와 같은 태도는 충분한 공감과 애정에서 비롯된 인과관계를 형성한 신의의 언표라 할 수 있다.

곧 인간성을 규정하는 마음을 형성하는 것은 누군가와 함께했던 시간, 당시의 느낌, 오감으로 각인되는 기억과도 같은 것이다. 인간이었던 기억을 모두 지웠다할지라도 헤스터 쇼와 쌓아온 유대적 관계는 삭제되었던 인간성을 다시금 불러일으킬 만큼 내적인 연관성이 강렬하게 작용하고 있다. 오히려 삭제했던 기억이 ‘외상’이 되어 그녀와의 관계에서 과거를 ‘반복’하는 경험을 쌓아온 것으로도 이해할 수 있다. 사람이 기억할 수 없으며 ‘상징적 담화’의 일부분으로 만들어 회상할 수 없는 부분이 바로 외상의 본질이라면, 슈라이크는 삭제한 기억을 기계-인간이 되어 다시 반복함으로써 자신의 운명을 결정짓는 인간성을 보여준다.³¹⁾ 외양과

31) 프로이트에 의하면 사람은 기억할 수 없는 것을 반복하도록 운명 지어져 있다. 이는 외상으로 발현되며 반복적으로 행동하는 내재적 연관성을 갖게 된다. 스스로를 반복

내면의 이율배반적 형태를 그리는 기계-인간은 인간성을 이루는 기억의 본질을 각인시키는 효과를 야기하고 있다.

5. 나오는 말

이상으로 SF영화에 재현된 기계-인간의 인간성에 주목하여 미래 사회에 필요한 윤리적 주체성의 본질을 살펴보았다. 기계-인간은 단순히 인간의 신체를 모방하고 그들의 조력자의 역할을 위해 형성된 것이 아니다. 창조주인 인간의 형상뿐 아니라 근원적으로 지녀야 할 인간성의 차원 역시 역설적으로 기계-인간에서 찾을 수 있는 것이다. '인간성'의 의미가 지닌 허구적 실체를 파악하고 그에 대한 대안적 제시로 주체의 형상을 한 기계-인간을 제시하면서 여기에서 드러난 인간적 특징은 순수한 주체적 형상에 가까운 것으로 이해될 수 있었다.

인간성을 구성하는 '기억'이란 기계-인간의 인공성과 결합했을 때 다양한 함의를 지닐 수 있는 것으로 파악된다. 육체의 소멸성에 갇힌 기계-인간이 실존적으로 경험한 과거의 체험으로 재현되거나, 이식된 기억으로 자신의 정체성에 의문을 품고 실체적 존재에서 주체의 자리로 이동하게 되는 계기로 발견될 수 있음을 알아보았다. 또 '기억'의 주제는 소멸할 수밖에 없는 기계-인간의 마지막 순간에 불러내고자 하는 환상적 체험으로 재현되며, 인간성을 드러내는 감정의 영역이 정서, 느낌, 본능과 욕망으로 연결되는 전일적인 대상임을 확인할 수 있었다. 더불어

하는 것은 외상을 적절히 반복하거나, 회상하는 데 실패한 것이며 이는 결과적으로 불가능함을 의미하는 것이다. 이와 관련한 논의는 슬라보예 지젝, 『믿음에 대하여』, 최생렬 옮김, 동문선, 2003, 44쪽 참조.

기억을 삭제하고 기계-인간으로 재탄생하더라도 외상처럼 발현되는 잔상이 고유한 정체성을 다시금 상기시키게 하는 효과로 나타날 수 있음을 알아보았다.

본 연구는 오랜 역사를 지닌 SF영화의 장르적 특성을 살펴보는 시각을 확장하고자 기계-인간이 지닌 '인간성'의 특성을 고찰하고 미래 사회를 맞이하는 현재의 우리에게 필요한 자질이 무엇인지를 성찰하고자 하였다. 한 발 더 가까이 다가온 미래 사회의 현실에서 기계-인간의 형상을 통해 윤리적 주체로 나아갈 수 있는 지점을 살펴볼 수 있다는 점에서 본 연구의 의의를 찾을 수 있다. 과거와 끊임없이 소통하고 반복하는 과정은 인류가 지닌 숙명이며 그 가운데에서 단순한 반복이 아닌 새로운 형태의 윤리적 주체를 찾아야만 한다. 이와 관련된 확장된 논의는 다음에 자리를 달리하여 살펴볼 것으로 기대하며 본 논의를 마치고자 한다.

참고문헌

1. 기본자료

- Rivers, Christian, Film *Mortal Engines*, Universal Pictures, 2018. (모텔 엔진)
Scott, Ridley, Film *Blade Runner*, The Ladd Company & Blade Runner Partnership, 1982. (블레이드 러너)
Spielberg, Steven, Film *A.I. Artificial Intelligence*, Amblin Entertainment & Stanley Kubrick Productions, 2001. (에이.아이.)
Villeneuve, Denis, Film *Blade Runner 2049*, Alcon Entertainment & Columbia Pictures Presents, 2017. (블레이드 러너 2049)

2. 논문과 단행본

- 강순규, 「비인간적인 인간과 인간적인 복제인간—영화〈블레이드 러너〉를 중심으로—」, 『아시아영화연구』 4권 2호, 부산대학교 영화연구소, 2012, 133-153쪽.
고맹임, 「아포칼립스 이미지와 영상미학—〈블레이드 러너〉와 〈A.I〉를 중심으로」, 『카프카연구』 제15집, 한국카프카학회, 2006, 69-90쪽.
김성수, 「할리우드 SF영화의 이미지텔링에 사용된 알레고리 연구—비주얼문화연구 견지에서〈블레이드 러너〉와 〈마이너리티 리포트〉 핵심 장면들에 대한 분석」, 『글로벌문화콘텐츠』 제19호, 글로벌문화컨텐츠학회, 2015, 1-32쪽.
김소연, 「포스트휴머니즘 영화에서 (탈)육체성과 기술—환상의 문제설정: 〈블레이드 러너2049〉를 중심으로」, 『씨네포럼』 제33호, 동국대학교 영상미디어센터, 2019, 9-32쪽.
노시훈, 「SF영화에 나타난 프로메테우스의 모티프—〈엑스 마키나〉를 중심으로」, 『대중서사연구』 제24권 3호, 대중서사학회, 2018, 248-249쪽.
로버트 스콜즈·에릭 라프킨, 『SF의 이해』, 김정수 외 옮김, 평민사, 1993.
마크 롤랜즈, 『우주의 끝에서 철학하기』, 신상규 외 옮김, 책세상, 2014.
박소연·함충범, 「2010년대 할리우드 영화 속 인간과 인공지능의 관계적 존재 양상 연구: 〈그녀〉(2014), 〈블레이드 러너2049〉(2017), 〈당신과 함께한 순간들〉(2017)을 중심으로」, 『현대영화연구』 40호, 한양대학교 현대영화연구소, 2020, 95-119쪽.
박영석, 「21세기 SF영화와 포스트휴먼의 조건—정신과 신체의 인공적 관계를 중심으로—」, 『현대영화연구』 32호, 한양대학교 현대영화연구소, 2018, 427-458쪽.
슬라보예 지젝, 『믿음에 대하여』, 최생렬 옮김, 동문선, 2003.
_____, 『신체없는 기관』, 김지훈 외 옮김, 도서출판b, 2006.

- _____, 『시차적 관점』, 김서영 역, 마티, 2009.
- _____, 『잃어버린 대의를 옹호하며』, 박정수 옮김, 그린비, 2009.
- _____, 『헤겔 레스토랑1』, 조형준 역, 새물결, 2013.
- 알랭 바디우, 『윤리학—악에 대한 의식에 관한 에세이』, 이종영 역, 동문선, 2001.
- 임종기, 『SF부족들의 새로운 문학 혁명, SF의 탄생과 비상』, 책세상, 2004.
- 임태훈, 『비인간 경제 생태계로 이행하는 자본주의 미래사—블레이드 러너 세계관에 대하여』, 『영상문화콘텐츠연구』 제18집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2019, 189-211쪽.
- 임홍빈, 『감정론의 한 시도—수치심과 죄책감』, 바다출판사, 2013.
- 정소영, 『The Construction of Human subjectivity in Ridley Scott's Blade Runner』, 『문학과 영상』 제3권 2호, 문학과영상학회, 2002, 263-279쪽.
- 테리 이글턴, 『포스트 모더니즘의 환상』, 김준환 역, 실천문학사, 2000.
- 크리스티앙 메츠, 『상상적 기표—영화·정신분석·기호학』, 이수진 옮김, 문학과지성사, 2009.
- 한나 아렌트, 『인간의 조건』, 이진우 외 옮김, 한길사, 1996.

Abstract

A Study on the Humanity of 'Machine-Human' Represented in SF Films

Kim, Se-Na(Kunsan National University)

The purpose of this study is to examine the essence of ethical subjecthood required for the future society by paying attention to the characteristics of machine-human represented by SF films. If the aspect of (in)humanity of machine-human is examined after getting out of the perspective regarding it as a substitutional being of human subject, it would be possible to find not only the nature of human as a creator, but also the humanity that should be essentially equipped from machine-human. This study aims to understand the fictional truth shown in the meaning of 'humanity', and also to examine the pure subjective form as an alternative presentation of it.

The illusion about accumulated memories that compose the identity of human or affluent internal life, should be accepted as an act that deceives oneself. When reaching the 'empty state' after throwing away the facade of internal life-contents and background that composes oneself, finally, one can reach the status of pure subject. To examine this, it aims to examine the relation connected to the composition of identity of 'memory'. The memory could be interpreted into various meanings when it is combined with the artificial nature of machine-human. It can cause a question like 'Is it possible for the memory transplanted or represented into the past existentially experienced by machine-human locked in the extinction of body to become the substantive identity?'. The 'memory' is represented as 'illusion' that is experienced in the moment when extincted, and it is a holistic object in which the emotions that reveal the humanity are connected to affect, instinct, and desire.

This study could contribute to the expansion of the perspective on SF films. Considering the nature and meanings of 'machine-human' that is embodied as a substitutional being of human means that we should be equipped with subjecthood as a qualification for human required for the future society. In the aspect of providing the motive that exceeds the existing perspective represented as in-humanity, the

machine-human in the form of pure subject is a theme we should newly view. Comparing the homology between human and machine-human can provide a chance to examine the significance of expanded humanity.

(Keywords: SF Film, Machine-Human, Humanity, Inhumanity, Memory, Subject, Belief, Faith)

논문투고일 2022년 5월 10일

논문심사일 2022년 6월 4일

수정완료일 2022년 6월 12일

게재확정일 2022년 6월 15일