

SF영화에 나타난 디지털 사후세계와 죽음의 윤리*

- <마인드 유니버스>(2023)와 <월더랜드>(2024)를 중심으로

표유진**

1. 들어가며
2. 기억의 물성과 존재의 사후적 재구성
3. 자본화된 죽음과 애도의 박탈
4. 나가며

국문초록

본 연구는 '마인드 업로딩(Mind-Uploading)' 기술에 대한 SF영화의 서사를 분석함으로써 동시대 영화의 SF적 상상력이 제기하는 인식론적이고 존재론적인 사유가 갖는 의의와 한계를 살피고자 한다. 그리고 그로부터 죽음에 대한 포스트휴먼적 윤리의 필요성을 제기하며 SF가 이를 논의하는 대안적이고 담론적인 장이 될 수 있음을 확인하고자 한다.

SF의 주된 소재 중 하나인 마인드 업로딩 기술은 인간 존재를 기억이라는 정보로 환원한다는 점에서 신체의 문제뿐만 아니라 죽음과 관계의 문제와도 깊이 관련되어 왔다. 2020년대 한국 영화계에서도 SF영화에 대한 관심과 기대가 높아졌고 그만큼 새로운 기술을 적극적으로 활용하여 미래 기술과 사회를 사유하는 작품이 등장하게 되었다. <마인드 유니버스(Mind

* 이 논문은 2024년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임.
(NRF-2023S1A5B5A19093288)

** 이화여자대학교 국어국문학과 박사 수료

Universe)(2023)와 <원더랜드(Wonderland)>(2024)는 공통적으로 마인드 업로딩 기술을 활용하여 디지털 사후세계를 구축하는 미래 사회가 죽음을 다루고 애도하는 방식을 상상한다. <마인드 유니버스>는 정보화된 기억이 갖는 물성을 죽은 이의 기억을 토대로 구성된 AI와의 접촉을 통하여 드러내고, 사후적으로라도 존재와 시공간을 재구성하면서 애도를 완성하고자 하는 남겨진 이들의 욕망을 담아낸다. 반면 <원더랜드>는 죽은 이의 기억을 토대로 구성된 AI가 살아가는 가상세계를 구축함으로써 죽음을 넘어서는 사랑을 그리고자 한다. 그러나 죽음을 자본화하고 상실의 자각을 불가능하게 만드는 서사는 역으로 애도를 박탈시키는 생명정치적 미래를 상기시키고 있다.

두 작품의 서사와 주제를 살펴볼 때, 한국 영화계의 SF적 상상력에는 화려한 연출이나 기술적 요소 외에도 서사적인 차원에서 가족, 사랑, 관계, 그리고 죽음에 대한 대안적 사유를 충분히 제공하는가에 대한 성찰과 죽음에 대한 윤리적 고찰이 요청된다. 아울러 SF영화가 갖는 인식론적인 잠재성을 효과적으로 실현하기 위하여 대안세계를 모색하는 담론 장으로서의 SF의 의의를 지속적으로 되짚어야 할 것이다.

(주제어: 마인드 업로딩, SF, 죽음의 자본화, 애도, 생명정치)

1. 들어가며

2022년 6월 29일 영국의 홀로코스트 교육자 마리나 스미스는 AI 기반의 홀로그램으로 자신의 장례식에 참석하였으며 조문객들과 자신의 일생에 관한 대화를 나누었다. 이 홀로그램은 마리나 스미스가 생전에 자신의 아들이 운영하는 AI 회사 스토리파일(StoryFile)의 기술을 활용하여 '디지털

털 클론(digital clone)을 만들고 수많은 질문에 대한 대답이 담긴 녹음파일들을 데이터화하는 과정을 거쳐 만들어졌다.¹⁾ 이 사례에서 가장 흥미로운 부분은 가족들을 비롯한 조문객들이 생전에는 한 번도 들어본 적 없는 고인 생애의 한 단면을 죽은 고인의 복사물과의 대화 속에서 알게 되는 역행적인 체험을 했다는 사실이다. 이러한 체험에 대하여 스토리파일의 CEO이자 마리나 스미스의 아들인 스티븐 스미스는 홀로그램이 조문객들의 질문에 정직한 태도로 답하였으며 새로운 세부 기억을 전했다고 평가하였다.²⁾ 세상을 떠난 이들이 남긴 기록물을 통하여 다양한 방식으로 생전에 알지 못했던 그들의 이야기가 남겨진 이들에게 전달되는 일은 일반적이다. 그럼에도 이 사례를 특별한 사건으로 바라보아야 하는 이유는 이 기술이 일방적 전송이 아니라 상호 대화를 통한 체험을 모방했기 때문이다. 즉 이 기술은 사람들이 마치 고인과 직접 '진솔한' 대화를 나누는 듯한 불멸성의 체험을 일시적으로 제공한다. 물론 스토리파일의 기술력은 질문에 대한 답변 정보를 학습한 고인 모습의 홀로그램 AI이므로, 고인의 기억을 토대로 구성되거나 복제된 포스트휴먼과의 대화라기엔 아직 착각에 근거한 모방적 체험에 불과하다. 그럼에도 이러한 사례는 SF에서 존재의 영원성과 탈신체화된 포스트휴먼을 상상하는 한 방식이었던 '마인드 업로딩

1) 이 기술은 홀로코스트 생존자를 비롯한 역사적 인물들의 체험을 기록하고 보존하기 위한 목적으로 만들어졌으며 홀로코스트 교육에 사용되고 있다. 아울러 미래 세대를 위한 기억 유산 형성 프로그램으로 대중에게도 공개되어 유상으로 이용이 가능하다.

2) Jonathan Chadwick & Fiona Jackson, "The extraordinary thing was that she answered their questions with new details and honesty." (〈Dead woman talks to mourners at her own FUNERAL: New AI-powered 'holographic' video experience allows grieving loved ones to engage in two-way conversation with deceased grandmother〉, *MailOnline*, 2022.08.16. <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-11115547/Dead-woman-talks-mourners-FUNERAL-thanks-AI.html> (접속일 : 2024.07.02.)

(Mind-Uploading)' 기술이 실현된 근(近)미래를 엿볼 수 있게 한다.

마인드 업로딩은 기억과 자아를 디지털화하여 신체로부터 분리하고 디지털 세계에 복원하는 기술이다. 20세기 SF에서 마인드 업로딩 기술은 인간의 정신을 탈물질화하여 정보로서 복사하고 전송할 수 있다는 “탈신체화된 불멸이라는 환상”³⁾을 함축하였다. 이러한 ‘정보와 물질의 매끄러운 분리’에 대한 문제 제기를 논의의 출발점으로 삼는 캐서린 헤일스는 신체라는 물질세계와 분리될 수 없는 정보의 물성과 이를 토대로 한 포스트휴먼의 미래를 상상하도록 이끈다. 헤일스에 따르면 신체와 정보의 ‘하이픈(—)적 접근은 불완전하고 예측할 수 없다. 신체는 현존/부재의 원리에 따르고 정보는 패턴/우연의 원리에 따른다는 이분법적 사고⁴⁾는 탈신체화되고 탈물질화되었다고 믿었던 정보가 신체화되거나 물성을 갖게 되는 사이보그 서사를 통해 해체된다. 헤일스는 그러한 ‘내러티브(narrative)’를 통하여 물질성, 정보, 돌연변이, 극실재라는 포스트휴먼의 중요 개념들을 현존/부재와 패턴/임의성의 변증법으로 도식화한다. 이 도식의 가로축은 신체 경계의 문제와, 세로축은 기록 양식 및 육체를 지배하고 대체하는 능력의 문제와 관련된다.⁵⁾

헤일스의 도식을 통해 다양하게 상상되는 포스트휴먼은 신체와 정보의 경계를 가로지르는 한국문학의 SF적 상상력에서도 찾아볼 수 있다. 가령 김보영의 「촉각의 경험」⁶⁾은 촉각을 통하여 전달된 인간의 기억이라는 정보의 임의성이 정보를 지니지 않은 살덩어리로만 여겨졌던 복제신체의 현존 방식을 바꾸는 포스트휴먼적 상상력을 보여주며, 김초엽의 「관내분실

3) 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013, 29쪽.

4) 위의 책, 49쪽.

5) 위의 책, 442쪽.

6) 김보영, 「촉각의 경험」, 『다섯 번째 감각』, 아자, 2022, 63-116쪽.

」⁷⁾은 반대로 신체성이 없는 패턴화된 기억으로 구성된 AI가 살아있는 동안 부재했던 존재를 재구성하고 가상세계 바깥의 물리적인 관계를 변화시키는 서사로 독해될 수 있다. 천선란의 「옥수수밭과 형」⁸⁾의 경우처럼 패턴화된 기억을 가진 복제인간이 죽은 형의 존재를 대체하는 생명정치적 양상을 보여주는 상상력도 엿보인다. 복제인간의 발목에 새겨진 임의의 숫자들처럼 신체의 차이가 ‘패턴화된 기억에 근거한’ 존재의 연속성에 균열을 내는 서사 속에서 정보와 신체는 완전한 결합도 완전한 분리도 아닌 접합을 이루며 새로운 포스트휴먼의 양상을 탄생시킨다.

몇 편의 작품만 보아도 알 수 있듯, 마인드 업로딩 기술은 기억이라는 정보로 환원된 인간 존재와 복제기술, 그리고 죽음의 문제와 긴밀하게 결합되고 있다. 한국문학의 SF적 상상력에서 발견되는 이러한 유사성은 SF가 ‘공상’적인 과학소설이 아니라 기술과 미래 사회에 대한 담론이나 문화적 현상과 관계하는 사변적 상상력으로도 해석되어야 한다는 사실을 일깨운다. 그런 의미에서 한국문학의 SF 현상을 보다 깊이 이해하기 위해서는 다른 문화적 장과 매체에서 발견되는 SF적 상상력이 서사화되는 양상을 살펴보고 비교할 필요가 있다. 한국영화계의 경우 2020년 이후 SF영화가 다수 제작되었고 SF의 장르적 활성화에 대한 기대가 나타나기도 했다. 그 시작을 알렸던 <승리호>(2021)는 ‘한국형’ 스페이스 오페라⁹⁾와 블록버스터¹⁰⁾가 가능하다는 기술적 증명으로 호평을 받으며 SF영화의 발전에 대

7) 김초엽, 「관내분실」, 『우리가 빛의 속도로 갈 수 없다면』, 허블, 2019, 219-272쪽.

8) 천선란, 「옥수수밭과 형」, 『노랜드』, 한겨레출판사, 2022, 109-140쪽.

9) 미래 우주를 배경으로 하는 전쟁 혹은 모험을 다루는 SF 소설의 하위장르로, 미국의 펄프 잡지 시대에 큰 인기를 끌었으며 <스타워즈> 시리즈나 <들훈>을 통해 미디어에서도 인기 있는 장르로 자리잡았다.

10) 김선우, 「<승리호> 우주에서도 치열한 한국인... 한국형 SF 블록버스터의 탄생」, 『스포츠서울』, 2021.01.20., 접속일: 2024.09.03., <https://www.sportsseoul.com/news/read/1004150?ref=naver>

한 기대를 모았다.¹¹⁾¹²⁾ 그러나 쏟아지는 양에 비해 한국 영화/드라마계가 품었던 SF에 대한 기대감은 충족되지 못한 것 같다. 누적관객수만 보아도 손익분기점에 미치지 못하는 경우가 많고 OTT 서비스를 통하여 제공된 경우에도 일간/월간 순위에서 이렇다 할 성적을 낸 경우가 드물었다. 그 원인으로 SF라는 장르 자체에 대한 한국대중들의 비선호를 꼽기엔 SF적 상상력이 담긴 해외 블록버스터 영화들에 대한 대중들의 관심을 설명하기 어렵다. <승리호>, <외계+인>, <윈터랜드>를 비롯한 다수의 작품들이 수십억을 초과하는 제작비와 유명 배우들의 동원을 통한 화제성으로 개봉 전부터 주목받았던 것을 생각한다면, 자본이나 대중성의 문제 역시 흥행 실패의 직접적 원인으로 볼 수도 없다. 대중문화의 성공과 대중의 선택이 구조주의적으로 분석할 수 없는 무수한 우연성의 영향하에 있는 것은 사실이다. 그럼에도 한국 SF영화의 전반적이고 지속적인 흥행 부진은 일정한 현상으로 들여다볼 수 있는 흐름을 형성하고 있다. 그러므로 작품 외적 요소뿐 아니라 작품 내적인 요소가 사회 담론이나 시대 분위기와 맺는 관계를 통하여 한국 SF영화의 현재를 성찰하는 접근이 가능할 것이다.

11) “SF가 한국 창작자들에게 미개척의 영역일지 몰라도 관객은 할리우드의 영화와 드라마를 통해 다양한 SF 문법에 익숙해진 상황이다. 그렇다면 한국의 SF영화는 관객의 눈높이를 맞출 수 있을 것인가. 이것은 우선 기술 문제와 직결되는데, 영화인들은 한결 같이 한국영화의 기술이 이미 상당한 수준에 도달했다고 말한다.”(이주현, <SF8 스페셜> 지금 한국영화는 왜 SF를 주목하는가, 『씨네21』, 2020.08.26., 접속일: 2023.08.23., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=96066).

12) 같은 해 한국에서는 최초로 복제인간을 다룬 영화 <서복>, 코미디 SF <인첸스텔라>, 그리고 넷플릭스 드라마 <고요의 바다>가 연이어 개봉하기도 하였다. 2022년에는 흥행에는 실패하였지만 액션에 집중한 <외계+인> 1, 2부가 공개되었고, 드라마 <지금 우리 학교는> 시즌 1이 좀비 아포칼립스를 다루었으며, 2023년작으로는 영화 <정이>와 드라마 <방과후 전쟁 활동>이 있다. 이외에도 독립영화계에서도 꾸준히 SF적인 상상력을 가진 작품들이 출품되었고 <마인드 유니버스>(2023)처럼 신기술을 적극적으로 활용한 실험적 영화도 있었다. 그리고 2024년작으로는 대규모 자본과 호화캐스팅으로 주목을 받았던 <윈터랜드>가 있다.

지금까지 2020년대 한국의 SF영화/드라마에 대한 기존 논의들이 <승리호>를 비롯한 소수의 작품을 대상으로 포스트휴먼 담론에 집중¹³⁾하거나 존재 양태나 형상화 방식¹⁴⁾에 초점을 두고 그 의의와 한계를 밝혀왔다면, 본고에서는 서사적 차원¹⁵⁾에서의 접근을 통하여 최근 마인드업로딩 기술을 소재로 한 SF영화가 어떤 인식론적이고 존재론적인 사유를 던지고 있는가에 주목하고자 한다.¹⁶⁾¹⁷⁾ 이러한 문제의식하에 본고는 마인드 업로딩 기술을 소재로 한 두 편의 영화, <마인드 유니버스>(2023)¹⁸⁾와 <원

-
- 13) 김강원, 「SF영화 <승리호>의 포스트휴먼 담론」, 『한국문예창작』 제21권 3호, 한국문예창작학회, 2022, 97-129쪽.
- 14) 서의석, 「한국 SF영화 속 인공지능 캐릭터에 재현된 타자화된 표상들: 영화 <정이>를 중심으로」, 『반영과 재현』 제3권 제1호, 현대영상문화연구소, 2023, 67-101쪽.
유재용·이현경, 「최근 한국영화 속 포스트-휴먼의 두 가지 양상 : <승리호>(2021), <서복>(2021)을 중심으로」, 『문화기술의 융합』 제8권 1호, 국제문화기술진흥원, 2022, 379-384쪽.
이윤희, 「도덕적 상상력과 자아-정체성-SF 내러티브 <정이>의 알레고리적 이미지 텔링」, 『기호학 연구』 제76권, 한국기호학회, 2024, 121-154쪽.
- 15) 서사적 측면에서 동시대 SF영화를 비교하며 공통된 서사적 특징을 분석한 연구는 드물다. 그러한 연구 사례인 김정은의 연구에서는 서사 자체의 특징을 분석함으로써 SF영화의 서사가 가진 낯설게 하기의 효과를 어떻게 극대화할 것인가에 대한 문제를 제기하고 있다.(김정은, 「한중 청년세대 SF영화의 현주소-〈승리호〉와 〈유랑지구〉 비교를 중심으로」, 『중국소설논총』 제69호, 한국중국소설학회, 2023, 175-198쪽)
- 16) 한국의 SF영화가 던지는 미래사회를 바라보는 시각과 그로부터 자연, 기술, 인간과 비인간 행위자의 관계에 대한 인식에 주목한 기존 연구로는 신진숙, 「한국 SF영화를 통해 본 미래사회와의 조우 방식-〈설국열차〉와 <승리호>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제22권 2호, 한국콘텐츠학회, 2022, 665-681쪽.
- 17) 신상규는 좋은 영화란 익숙한 생각의 회로에 균열을 내는 영화이며, 탄탄한 내러티브를 통하여 낯설고 새로운 인식을 이끌어 내야 하므로 이미 현실과 다른 미래를 배경으로 하기 때문에 관객들이 상식적 판단을 유보할 준비를 한 채 영화에 접근하게 하는 SF가 매우 유리한 위치에 있다고 말한 바 있다. 그런 의미에서 SF영화의 서사적 측면에 대한 구체적인 분석은 새로운 사유에 대한 인식론적 차원에서 접근되어야 한다.(신상규, 「포스트휴먼 담론과 SF의 포스트휴먼 서사」, 『교양교육과 시민』 제4권, 숙명여자대학교 교양교육연구소, 2021, 60-61쪽)
- 18) 김진무, <마인드 유니버스Mind Universe>, 영화사빅, 2023.

더랜드)(2024)¹⁹⁾가 미래의 단면인 디지털 사후세계와 그에 반영된 욕망과 권력을 서사화하는 방식을 분석한다. 이를 통하여 기술 및 죽음에 관련된 포스트휴먼 윤리에 대한 성찰적 사유를 담론적 차원에서 시도할 수 있을 것이다.

2. 기억의 물성과 존재의 사후적 재구성

영화 <마인드 유니버스>²⁰⁾는 AI와 마인드 업로딩 기술을 소재로 죽음과 애도를 서사화한 작품이다. 영화는 79세 노인인 ‘희진’이 사별한 남편 ‘선우’를 마인드 업로딩 기술을 통하여 AI로 복원하는 서비스를 체험하는 1부 <내일의 오늘 Today from Tomorrow>과 우주탐사대원인 ‘소리’가 아버지 ‘김형석’의 디지털 장례식을 지켜보는 2부 <우리의 우주(Our Universe)>로 구성된다.

1부에서 희진이 체험하는 서비스는 임상실험 단계의 기술로, 24시간에

19) 김태용, <원더랜드Wonderland>, ㈜에이스메이커무비웍스, 2024.

20) <마인드 유니버스>는 2023년 제27회 부천국제판타스틱영화제에서 소개되어 같은 해 9월에 극장 개봉하였다. 독립영화인 만큼 소재에 비해 스펙터클이 드러나지는 않지만, 가상현실을 구성하기 위하여 감각적이고 환상적인 CG와 딥페이크 기술을 적극적으로 활용한 연출의 참신함이 스펙터클과는 또 다른 SF영화로서의 정체성을 형성한 영화이다. 서사적 완성도 측면에서 전개가 너무 느리다거나 매끄럽지 못하다는 평도 있었으나, “SF 소재를 갖고 삶과 관계의 이야기를 차분하게 풀어낸 옴니버스영화”라는 평은 영화가 전달하고자 하는 바를 잘 담아내고 있다.(임수연, <리뷰> ‘마인드 유니버스’, 마인드 업로딩 인공지능으로 완성되는 삶의 이야기), 『씨네21』, 2023.09.20., 접속일 : 2024.07.03., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=103540) 누적 관객은 648명으로 소박하나, AI 기술을 활용하여 30년 전의 연인과 만나고 디지털 장례식에서 고인의 AI가 전 세계의 추모객들을 맞이한다는 독특한 상상력과 따뜻한 가족 서사를 연결함으로써 감성을 자극하는 신선한 SF영화로 관객들로부터 괜찮은 평을 받았다.

한 번 3시간씩 남편의 AI가 반복적으로 떠올리는 기억의 공간 즉 가상세계에 접속하여 상호작용을 할 수 있다. 가상세계이지만 먹는 것을 포함하여 감각적 경험이 모두 활성화된 세계이고 40년이 넘도록 희진이 살아온 실험실을 배경으로 하고 있기에 30대의 모습으로 접속한 희진에게서 현실과 유리된 불편감은 드러나지 않는다. 오히려 모든 것이 익숙한 과거의 현실처럼 느껴진다. 유일하게 낯선 것은 희진을 기억하지 못하는 남편 선우의 AI이다. AI 선우는 매일 똑같은 모습으로 같은 장소에 서서 같은 답변을 하며 희진을 처음 보는 사람처럼 대한다. 희진은 그런 선우가 자신을 기억할 때까지 몇 번이고 같은 3시간의 일상을 반복하며 선우에 대해 자신이 알고 있는 기억을 그에게 들려준다. 희진은 자신을 사랑했던 남편과 같은 모습, 같은 성격, 같은 습관을 지녔지만 정작 결혼생활에 대해서는 아무것도 기억하지 못하는 AI와 기억 속 남편의 간극을 견디며 끈질기게 변화를 기다린다. 그런 희진에게 하루 3시간의 AI와의 만남은 점차 ‘해야 하는 일’로서 일상 속으로 들어온다. 아이러니하게도 AI가 선우의 기억을 토대로 구성되었음에도 불구하고 정작 선우를 복원하고 있는 것은 프로그램이 아니라 희진이다. 희진에게 AI는 자신이 기억하고 추억하는 형태로 끝없이 재구성해야 하는 임의적인 존재이기 때문이다. 달리 말해 AI는 입력된 선우의 기억 외에 희진과의 가상현실에서의 접촉으로 전달되는 기억에 의해서도 계속 구성되고 초기화되기를 반복하는 것이다.

AI를 자신이 기억하는 모습으로 구성하고자 하는 희진의 맹목적인 시도는 단순히 그에게 기억되고 싶다는 욕망보다 생전에 남편에게 전하지 못했던 말을 전하고자 하는 욕망에 근거한다. 희진이 AI를 복원함으로써 원한 것은 처음 인터뷰에서 말한 것처럼 ‘죽기 전에 남편을 만나고 싶다’라는 그리움의 충족만이 아니었다. 희진의 숨은 욕망은 연달아 일어난 유산에 대한 상처로 잠시 단절되었던 두 사람의 시간의 재구성을 향한다. 희진이

삼십 대의 기억 속에서 남편을 만나기로 한 선택과 이 서비스를 통하여 불면증의 개선을 기대한다는 점 역시 그러한 욕망을 방증한다. 그리고 이 욕망, 단절의 기억을 가상현실 속에서라도 극복하고 남편에게 전하지 못한 마음을 전하고 싶었던 희진의 욕망이 상호작용 속에서 구체화되었을 때 마침내 AI는 변화를 일으킨다. AI는 희진의 욕망을 확인한 후에야 희진을 기억하는 선우의 복사본으로서의 자신을 드러낸다. 희진이라는 존재와 그 존재가 가지고 있는 과거의 복원에 대한 욕망은 오로지 선우의 기억만으로 구성된 AI에게는 이해할 수 없는 데이터인 동시에 자기 존재를 탄생시킨 '최초의 코딩'이었기 때문이다.

희진을 기억 못 하는 척 속여서라도 자기 존재의 본질을 확인하고자 하였던 AI의 의지와 후회로 남은 과거를 재구성하고 이미 10년 전에 남편을 잃은 현실을 부정하고자 하였던 희진의 욕망은, 무시간적이고 물리적 현실과 유리된 것처럼 보였던 데이터의 세계가 사실은 존재론적 욕망과 원본/복사본의 경계를 넘나드는 복잡한 시공간이었다는 사실을 일깨운다. 그 복잡한 시공간성은 희진과 AI 선우가 거하는 공간의 대비로 형상화된다. 희진이 자리한 물리적 공간이 언제나 현재의 낮 정원인 반면 AI 선우의 세계는 희진의 눈에 비친 것과 달리 아무것도 없고 시간조차 흐르지 않는 어두운 디지털 우주이다. 그 빈 공간에서 AI는 희진의 욕망과 고인 선우의 기억이라는 바탕을 넘어 '끊임없이 변화해야 하는 AI의 본성'을 쫓아 79세 노인 희진과 영원한 이별을 요청한다. 희진 역시 기억 속 선우와 기억의 복사본인 AI 선우의 비동일성을 받아들임으로써 마침내 혼자라는 사실을, 남편의 죽음을 받아들인다. 그러나 물리적 시공간의 거리를 넘어 이미 지나간 과거를 재구성하려 했던 욕망은 오히려 그것이 포기되었을 때 실현된다. 희진이 홀로 남아 바라보는 AI 선우와의 추억이 담긴 사진들은 가공된 추억이면서도 재구성하고자 하였던 과거의 시간을 느슨하게 보충하기

때문이다. 이 사진과 가상세계에서의 추억은 단절도 동일성도 아닌, 기억과 물리적 기술의 접합²¹⁾을 상징한다.

1부 <내일의 오늘>이 마인드 업로딩을 통하여 기억의 시공간을 재구성하려 하는 시도였다면, 2부 <우리의 우주>는 ‘보고 싶은 마음 못다 한 이야기’를 표어로 하는 ‘바람상조’의 온라인 장례식 서비스를 통해 생전에 단절되었던 관계를 회복하고자 하는 사후적 시도를 보여준다. <우리의 우주>에서도 생전의 모습 중 30년 전의 모습으로 자신을 복원해달라는 유언에 따라 작곡가 김형석²²⁾은 30년 전 외양을 한 AI로 복원되어 3일간 조문객들을 맞이한다. 온라인 장례식은 팬데믹으로 인한 언택트(untact) 시대를 반영한 화상회의방과 실시간 채팅 기능으로 제공된다. 전 세계적으로 유명한 작곡가의 장례식장은 여러 회의방으로 나누어지는데, 가령 뉴스룸에서는 기자들이 AI로 복원된 고인과 인터뷰를 하고 스쿨룸에서는 고인의 마지막 실시간 수업이 진행된다. 그 밖에도 고인의 피아노 연주를 전 세계 관람객 겸 조문객들에게 들려주는 공연장이나 생전의 지인들과 비대면으로 술 모임을 하는 방, 접속자를 서로 알 수 없는 익명방 등 다양한 디지털 화상 공간이 실시간으로, 동시적으로 존재한다. 하지만 먼 우주에서 홀로 온라인 장례식을 바라보는 딸 ‘소리’는 어느 공간에서도 대화자로 참여하지 않고 이루어지는 대화들을 관망한다.

21) 헤일스는 울프의 『림보』를 사례로 텍스트의 신체와 텍스트 속 신체 사이보그를 재현하고 신조어적 접합에서도 상상 속 기의와 물질성이 연결된 사이보그를 형성하는 양상을 분석한다. 헤일스는 미래에 인간과 지능을 가진 기계가 통합 회로 속에서 접합되고 정보와 텍스트, 인쇄물이나 기계의 경계가 불안정해지는 복잡한 사이보그 역학이 접합된 대상들의 변화를 일으킬 것이라고 예견한다.(케서린 헤일스, 앞의 책, 237쪽) 따라서 ‘접합’은 비물질성과 물질성의 섞임과 월경(越境)을 통한 사이보그적 연결이며 불안정하고 혼란스럽지만 변화를 창발하는 연결로 이해된다.

22) <마인드 유니버스>의 2부는 딥페이크 기술을 활용하여 별세한 김형석 작곡가의 온라인 장례식을 영화의 배경으로 삼는다. 단, 사진과 인물관계는 허구이다.

〈마인드 유니버스〉가 보여주는 온라인 장례식의 가장 큰 특징은 사람들이 AI를 대하는 태도에서 나타난다. 조문객들은 AI를 가짜라고 생각하고 적당히 대하는 대신 정말로 고인과의 마지막 만남을 하고 있는 것처럼 생전에 못다 한 이야기를 늘어놓거나 함부로 묻지 못했던 민감한 질문을 끊임없이 던진다. AI 역시 진짜처럼 ‘다 지나간 일’, ‘시간이 흘러 열린 일’, ‘죽는 마당’이라는 시간적 연속성을 강조하는 표현을 사용하며, 함부로 인신공격을 늘어놓는 지인들에게 ‘너희들에게 나는 뭐냐?’와 같이 고인의 입장에서 감정을 드러내며 관계적인 질문을 던지기도 한다. 온라인 장례식장은 이미 고인이 된 존재가 죽은 후에 잠깐 머무르는 이승과 저승의 정거장처럼 살아남은 자들에게는 현실로 체험되는 것이다.

결국 온라인 장례식에서 이루어지는 것은 ‘자기만의 세계’에 빠져 딸과의 관계에 소홀했던 아버지라는 존재의 재구성이다. 소리는 자신이 몰랐던 아버지를 둘러싼 논란이나 인간관계, 아버지의 음악 세계, 그리고 전 부인이나 오래전 친구였던 첫사랑 등을 AI와 다른 조문객들의 대화 속에서 알게 된다. ‘아빠의 우주’는 무엇이었느냐는 반복되는 물음은 마인드 업로딩으로 복원된 아빠라는 존재를 사후적으로라도 재구성해 보려는, 그리고 이해해 보려는 욕망을 암시한다. 온라인 장례식 서비스 종료 5분 전, 소리는 대화에 참여한다. 이는 분명 아버지 기억의 종합적 복사본인 AI와 어른이 되어 혼자 우주를 여행 중인 소리의 만남이지만, ‘안 오는 줄 알았는데 와줬구나’, ‘왜 삼십 년 전 얼굴을 선택했어?’라는 대화를 통하여 딸을 향한 미련을 가진 아버지의 영혼과 마찬가지로 아버지를 원망하면서도 그리워했던 딸의 만남이 된다. 딸의 질문에 대한 답이자 아버지의 진짜 유언은 30년 전, 가장 친한 친구처럼 가까웠던 부녀의 과거 영상을 통해 전해진다. 이는 딸이 어른이 되면 함께 우주를 여행하자고 했던 약속을 지키지는 못했지만, 죽어서도 후회할 만큼 계속 기억하고 미안해해 왔다는 사랑의

증명이다. 이제 소리가 마주하고 있는 것은 아버지의 기억을 통해 복원한 AI가 아니라 두 사람의 추억 그 자체가 된다. 그러나 그 추억을 통하여 각자의 세계를 ‘우리의 우주’로 통합하려 하는 소리의 목소리는 서비스 종료로 인하여 아버지의 AI에게 전해지지 못한다. 진짜처럼 여겨졌던 소통이 우주와 지구의 거리만큼 먼 현실과 가상 사이의 느슨하고 불완전한 연결이었다는 진실이 드러나는 것이다. 그러나 영화는 이 불완전한 접합에도 불구하고 소리가 아버지를 ‘자기만의 세계’에 빠진 원망의 대상에서 ‘우리의 우주’에 대한 약속을 기억해 준 애정의 대상으로 새롭게 재구성하는 데 성공한다. 문제는 그러한 결말을 위하여 환상이라는 소재를 활용하여 불안정한 접합이 만들어내는 애도의 어려움을 손쉽게 극복해 버리는 데 있다. 광활한 우주에서 우주선과 함께 부유하는 고래의 환상과 울려 퍼지는 아버지의 음악은 소리가 상실한 대상을 삼십 년이라는 긴 세월의 간극을 훌쩍 뛰어넘어버린다. 다소 쉽게 용서와 애도에 성공하는 비현실적인 결말은 아쉬움을 남긴다.

〈마인드 유니버스〉는 마인드 업로딩으로 복원된 고인의 AI 즉 ‘정보화된 기억 자아’라는 실존하지 않는 대상이, 남겨진 이들의 애도에 의하여 정보 패턴에 일어난 균열로부터 새로운 존재로 재구성되는 과정을 보여준다. 1부와 2부는 공통적으로 죽은 이와의 기억에서 후회로 남은 단절의 시간을 재구성하여 상실한 대상을 명확히 재구축하고 떠나보내는 애도의 과정인 것이다. 그 속에서 AI는 무시간적으로 패턴화된 기억의 집합체, 복사본이 아니라 후회, 사랑, 감사와 같은 감정과 물리적 시공간성을 갖는다. 다시 말해 현재를 새로운 미래로 창발하는 물성을 가진 기억의 존재가 된다. 따라서 〈마인드 유니버스〉는 상실한 존재를 “정보의 비물질성과 정보 과학의 물질성을 이중 교배하여”²³⁾ 재구성하며 —비록 그 과정이 물리적 시간이라는 세월의 무게를 너무 가볍게 만들어버리기는 하지만— 기

억하고 애도하고자 하는, 죽음을 둘러싼 욕망을 SF적 상상력으로 풀어냈다고 할 수 있다.

3. 자본화된 죽음과 애도의 박탈

“우리는 알기 위해 믿는 것인가, 믿기 위해 아는 것인가”라는 스웨덴 신학자의 질문과 함께 제작되었다²⁴⁾는 〈원더랜드〉는 언택트 시대에 이루어지는 가상적 연결을 죽음과 부재에 대한 상상으로 확장한다. ‘원더랜드’는 말 그대로 놀라운 가상공간을 제공하는 서비스로, 유가족, 혹은 생전 고인의 요구에 따라 마인드 업로딩 기술로 재구축된 AI가 살아가는 새로운 세상을 설계한다. 사망 혹은 혼수상태와 같이 사망에 준하는 상태에 이른 이들을 가상공간에 복원하는 서비스 원더랜드에서 AI는 자신이 인공적으로 만들어진 존재라는 사실도, 원본의 죽음도 인지하지 못한 채 현실 세계의 지인과 영상통화를 주고받는다. 사람들은 원더랜드 서비스를 구독하여 그리운 이를 가상공간에 되살리는 것을 넘어 생전에 이루지 못한 꿈이나 영원한 평온을 이루어주고자 한다. 물론 그 바람은 자본을 통하여 이루어진다.

원더랜드 서비스는 구독경제(Subscription Economy)가 보편화된 21세기의 사회경제가 그대로 반영된 근미래를 배경으로 한다. 사람들은 여전히 출퇴근하고 비행기를 타고 여행을 가기도 하면서 살아간다. 미래라기엔 평범해 보이는 영화 속 일상에서 발견되는 미래 기술은 주로 훨씬

23) 캐서린 헤일스, 앞의 책, 347쪽.

24) 조현나, 〈[인터뷰] 알기 위해 믿는 것일까, 믿기 위해 아는 것일까, 〈원더랜드〉 김태용 감독〉, 『씨네21』, 2024.06.07., 접속일 : 2024.07.03., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=105252.

컴팩트해져서 어디서나 쉽게 사용가능한 전자기기나 반대로 벽면 전체를 스크린으로 하는 발전된 홀로그램 정도이지만, 원더랜드 서비스는 눈에 보이지 않는 AI 기술의 발전을 짐작하게 한다. 원더랜드는 도시에서 평범하게 살아가는 사람들이 죽음으로 영원히 이별한 상대를 작은 화면이나 벽면의 스크린을 통하여 계속 만나고 기억하는 세상을 가능하게 하는 구독 서비스이며 구독하는 동안에는 하루에 몇 시간이고 제한 없이 자신이 살아있는 인간임을 굳게 믿고 있는 인공지능과 상호작용을 할 수 있다. 다만 <원더랜드>가 그려내는 디지털 사후세계 서비스는 영화의 가족적인 분위기와는 달리 <마인드 유니버스>에서 상상한 것보다 위험하고 잔인한 편이다. 이 서비스의 위험성은 그것이 지속적으로 이용료를 내야 하는 구독 경제에 속한다는 점보다도 가상공간 속 AI의 삶을 바꿀 수 있는 물건과 서비스, 환경을 무한정 업그레이드할 수 있다는 데 있다. 영원히 이별한 대상에 대한 그리움을 달래기 위해 원더랜드 서비스를 결제한 할머니가 가상세계에서 손자가 꿈을 이루고 화려한 삶을 살 수 있도록 끝없이 투자하다 결국 자신의 삶을 잃고 죽음에 이르게 된다는 주변 서사는 원더랜드 서비스가 죽음을 어떻게 자본화하는지 보여준다.

물론 표면적으로 원더랜드 서비스는 그리운 대상과의 만남을 통하여 상실의 슬픔을 달래주고, 생전에 이루지 못한 꿈을 가상세계에서라도 이루기를 바라는 고인의 마지막 소원을 이루어준다는 따뜻한 목표를 내걸고 있다. 하지만 AI가 자신의 현존을 굳게 믿는 가상세계는 그 세계 밖의 현실에서 살아가는 이들의 슬픔을 더 가중하기도 한다. ‘화란’은 바쁘게 일만 하다 병사한 딸 ‘바이리’가 손녀에게 친구 같은 엄마로 계속 남고 싶다는 유언을 남겼기에 원더랜드 서비스를 구독했지만, AI에 지나지 않으면서 자신을 ‘엄마’라고 부르는 원더랜드의 바이리를 받아들이지 못한다. 또다른 주인공 ‘정인’은 뇌 손상을 입은 채 깨어난 연인 ‘태주’와 건강한 우주비행

사 AI 태주의 간극을 끊임없이 확인하며 혼란을 겪는다. 이러한 메인 에피소드 속 인물들의 모습은 ‘상실을 달래는 서비스’를 표방하는 원더랜드의 가치에 의문을 표한다. 그리고 점점 엄마와의 영상통화에 집착하며 할머니 화란과 갈등을 겪는 ‘바이지아’의 모습은 유예된 상실이 사실상 죽음의 부정에 가까울지도 모르며 상실의 아픔에 대한 마취에 증독될 수도 있다는 문제를 제기한다. 실로 이러한 슬픔과 혼란은 대상을 상실하였음에도 불구하고 그 대상을 불완전하게 대체하는 원더랜드의 AI가 대상상실을 부정하기 때문에 일어난다. 프로이트에 따르면 애도란 대상상실을 현실검증을 통하여 확인하고 받아들임으로써 상실한 대상에게 투사하였던 리비도를 회수하고 다른 대상에게 리비도를 투사하는 순환을 이룰 때 완성되는 것이다. 대상상실을 받아들이는 과정은 즉각적이지 않기 때문에, 주체는 상실하여 부재하는 대상을 심리적으로 연장하며 슬픔을 경험한다.²⁵⁾ 상실된 대상의 심리적 연장은 불완전한 애도 과정의 지속이다. 원더랜드는 AI와의 시청각적 접촉을 통하여 대상을 상실하지 않은 가상현실을 물리적으로 일상에 구현한다. 원더랜드의 구독자들이 불안과 우울 속에서 혼란에 빠진 모습은 대상을 상실했지만 이를 검증하기보다는 상실하지 않은 현실을 체험시키는 원더랜드 서비스의 근본적 부작용을 암시한다.

아울러 원더랜드 서비스는 생명뿐만 아니라 죽음마저 자본화하고 유예하거나 부정할 수 있게 된 생명정치적 미래를 비판적으로 상상할 수 있도록 한다. 미셸 푸코가 개인의 기계화된 신체를 대상으로 하는 규율권력이 18세기를 지나면서 종(種)으로서의 ‘인구’를 조절하는 생체-권력으로 전환되었다²⁶⁾고 밝힌 이래로 생명은 살거나 죽도록 관리되고 통제되는 권

25) 지그문트 프로이트, 「슬픔과 우울증」, 『정신분석학의 근본 개념』, 윤희기·박찬부 역, 열린책들, 2020, 239-266쪽.

26) 미셸 푸코, 『성의 역사 1 : 삶의 의지』, 이규현 역, 나남, 2007, 155-161쪽.

력의 대상으로 이해되어 왔다. 푸코가 자본주의의 발전과 신자유주의와 생명권력의 결합에 초점을 두고 권력이 욕망을 생산하거나 욕망과 적절히 공모하는 양상을 경계한 것처럼²⁷⁾ 원더랜드 서비스는 죽음과 상실을 두려워할 수밖에 없는 유한한 인간의 욕망을 바탕으로 생명을 넘어 죽음 그 자체를 조절하는 생명정치적 양태를 보여주는 것이다. 특히 화란과 자신의 세계에 의문을 품기 시작한 AI 바이리의 갈등, 완벽한 AI 연인과 동떨어진 태주로 인해 혼란을 겪는 정인의 내적 갈등은 상실의 고통을 면제받거나 유예받는 미래의 환상에 끝없이 균열을 일으키며 그 낙관성을 의심하게 만든다.

살펴본 것처럼 원더랜드의 양면성은 21세기 신자유주의와 결합한 생명 정치의 편재성과 AI 기술에 대한 대중의 두려움, 그리고 죽음과 애도라는 보편적인 삶의 과정과 가족, 연인 관계라는 소재를 통해 관객들로부터 충분한 공감을 자아낼 수 있을 것처럼 보인다. 그러나 〈원더랜드〉는 ‘초호화 캐스팅’²⁸⁾과 100억이 넘는 제작비에도 불구하고 손익분기점에 한참 못

27) “호모 에코노미쿠스는 현실을 수용하는 자”로서 합리적 품행 즉 “환경의 가변항 내에서의 변화들을 감수할 수 있고 거기에 대해 우연적이지 않은 방식, 즉 체계적인 방식으로 반응하는 모든 품행”을 행하는 통치이성의 상관물(370)이자 ‘비의지성’에 의해 이종으로 놓이는 존재이다.(384) 푸코는 호모에코노미쿠스가 비가시성의 원칙에 기대어 집단적 선이 아닌 개인적 이해관계에 따라 ‘저도 모르게’ 더 큰 이해관계 내부에서 작동하도록 자유방임된, 불명료한 철저함의 존재(388)라고 지적한다.(미셸 푸코, 『생명권리정치의 탄생』, 오트르망 역, 난장, 2012. 인용면은 괄호로 표기)

28) 김태용 감독과 출연진들(탕웨이, 수지, 박보검, 정유미, 최우식 등)의 역량과 유명세는 팬데믹으로 인하여 개봉이 한참 미뤄졌음에도 영화가 꾸준히 기대작으로 언급되고 개봉 전까지 대중의 관심과 기대감을 끄는 힘이 되기도 했다.

김소미, 〈회심의 한방이 온다, 2024년에 보게 될 한국영화의 이름들〉, 『씨네21』, 2024.01.12., 접속일 : 2024.08.01., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=104260&utm_source=naver&utm_medium=news.

윤규량, 〈이건 꼭 보자! 2024년 개봉되는 한국 영화 기대작 3〉, 『서울신문』, 2024.01.07., 접속일 : 2024.08.01., https://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20240107601005&wlog_tag3=naver.

미치는 누적 관객 약 62만 명으로 막을 내리면서 흥행에 실패하였다. <원더랜드>가 생각만큼 대중의 공감을 얻지 못한 이유에는 여러 인물의 서사가 산발적으로 나열되고 교차되는 가운데 “간략한 장소 재현과 함께 느슨하게 남겨진 지점은 개별자들의 사연”²⁹⁾이 다소 불친절하게 제시되고 있는 서사의 짜임과 연출의 문제도 있겠지만, 죽음의 자본화가 만들어내는 균열과 섬세하게 연출된 가상적 사후세계와 인간의 물리적 현실 사이의 간극을 너무 쉽게 봉합해 버린 탓도 있을 것이다. <원더랜드>는 “인생은 그냥 꿈이에요”라는 가사를 반복하는 노래나, 가상세계의 관리자 AI인 ‘성진’의 대사를 통하여 끊임없이 이 모든 것은 꿈이지만 믿으면 진짜가 될 수 있다는 메시지를 전달한다. 그러나 그 메시지는 작중 인물 중 자신이 진짜가 아닐 수도 있다는 혼란에 빠진 AI 바이리에게만 전달된다. 관객을 향한 메시지라기엔, 이 메시지는 모든 것이 허위이며 좁힐 수 없는 디지털 시공간과 물리적 현실 사이의 벽을 사이에 두고서라도 계속해서 딸과 엄마를 위하여 바이리로서 존재하겠다는 AI의 포스트휴먼적 각성의 근거로 명확히 작동하고 있다. 그리고 자신의 존재가 복사본이며 원본은 죽었으므로 다시 만날 수 없다는 바이리의 결연한 고백조차 딸 바이지아에게 제대로 전해지지 않는다. 바이지아는 엄마의 죽음에 대한 충격이나 상실의 슬픔을 표현하는 대신 그래도 자기 전에 책을 읽어줄 수 있냐고 물음으로써 상실 자체를 부정해 버린다. 바이리 역시 그런 딸에게 얼마든지 함께 해주리라 답하고, 화란조차도 AI 바이리를 수용하면서 바이리와 화란, 바이지아

한현정, <탕웨이→수지 ‘원더랜드’, 캐스팅만큼 원더풀할까[MK현장], 『매일경제』, 2024.05.09., 접속일 : 2024.08.01., <https://www.mk.co.kr/news/movies/11011410>.

29) 김소희, <[비평] 빈곤한 공감의 장소와 위기의 한국영화, <원더랜드>, 『씨네21』, 2024.07.04., 접속일 : 2024.07.05., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=105355.

의 갈등은 매끄럽게 봉합된다. 그 서사의 결정적 순간에 정인과 태주에 대해 전혀 알지 못하는 바이리가 원더랜드에서 건 전화가 현실의 태주에게 닿는 전개 역시 문제적이다. 이는 서로 다른 서사들을 부자연스럽게 엮어 버리면서 서사 중후반에서 쌓아온 균열과 의문들을 '사랑'이라는 명목으로 덮어버린다.

그러나 아이러니하게도, 〈원더랜드〉는 이 갑작스러운 결말로 인하여 오히려 죽음이 자본화된 생명정치적 미래가 상실의 극복을 상실하게 만드는, 애도가 박탈된 미래가 될 것이라는 경고를 확고하게 전달한다. 이 영화는 어느 누구도 진정한 애도에 닿지 못하고 죽음을 부정하거나 죽음 후에도 계속해서 관계 맺을 수 있다는 환상에 사로잡혀 상실의 고통을 영원히 마취당하는 결말을 맺는다. 이러한 서사적 봉합은 공감을 이끌어내는 데 실패함으로써 조용하게 우리의 일상과 존재를 읊어대는 21세기 생명정치의 두려움을 의도치 않게 전하고 현시대의 담론을 가시화하는 문화적 현상을 엿보는 통로가 되었다. 명백하게 행복하고 낙관적인 결말과 작품 외적 대중성을 충분히 갖추고 있음에도 불구하고 이 영화가 외면당한 이유는 담고 있는 메시지, 생명정치적 미래에 대한 낙관적인 눈속임을 받아들일 수 없는 대중의 정서를 반영한 것은 아닐까. 〈원더랜드〉가 그려낸 사랑과 죽음을 둘러싼 욕망에 대한 공감이 유예되었다는 사실, 상실을 상실하게 하는 미래가 대중이 바라는 죽음과 기술의 만남이 아님을 보여준다.

4. 나가며

새로운 기술은 사람들의 삶을 새로운 차원으로 옮겨놓는다. 인류의 생활상과 사회상을 완전히 뒤집었던 혁명들이 모두 새로운 도구와 기술의

발명으로 설명된다는 사실은, 현시대가 마주한 AI의 발달, 예측불가능하고 새로운 존재의 탄생으로까지 이어질 수도 있는 미래 기술의 달성이 4차 산업혁명이라는 표현으로는 설명되지 않는 특이점을 가져올 것이라는 예견에 신빙성을 부여한다. 그렇기에 한국 사회에서 일종의 문화적 현상이 된 SF는 도래할 미래에 대한 성찰과 대안적 사유를 가능하게 하는 사변적 상상력을 수반한 정치적이고 사회경제적인 담론으로 해석되는 편이 자연스럽다. 그러한 와중에 한국에서도 SF 블록버스터가 가능하다는 호평과 SF영화의 흥행에 대한 기대감을 불러왔던 <승리호>(2021)와 드라마 <고요의 바다>(2021) 이후 이렇다 할 성공을 거둔 한국 SF영화/드라마가 없었다는 사실은 그 자체로 어떤 현상으로 바라보아야 할지도 모른다.

<승리호>, <고요의 바다>, <서복>(2021), <정이>(2023), 그리고 <마인드 유니버스>와 <윈터랜드>에 이르기까지 상업영화, 독립영화, 드라마 할 것 없이 한국 SF가 가족의 죽음이나 휴머니즘적 사랑이라는 보편적 주제를 다룬다는 사실은 한국영화/드라마계가 SF를 통해 사유하려고 하는 대상이 무엇인지를 뚜렷하게 보여주는 듯하다. 물론 주제의 보편성과 소재의 참신성을 조합하려 하는 경향성이나 기존의 이데올로기로부터 탈주하는 보다 급진적인 상상력을 시도하기 어려운 SF 영상물의 현주소는 대중성과 자본과 기술의 제한을 더 많이 받는 대중매체가 갖는 본질적 특성을 감안하고 바라보아야 할 것이다. 그럼에도 <윈터랜드>처럼 대규모 자본과 기술, 대중적인 소재를 활용한 영화가 독립영화인 <마인드 유니버스>보다 상대적으로 더 호평을 받았다는 사실은 특기할 만하다. 이는 대중문화의 현실적 조건들에도 불구하고 영화 자체가 담아내는 상상력이 구현하는 서사와 주제가 얼마나 대중에게 공감을 얻을 수 있는가의 중요성을 일깨우기도 한다. <매드맥스>, <듄> 시리즈와 같은 서구 블록버스터 SF의 흥행 역시 '한국대중들이 SF라는 장르에 갖는 거리감'이 한국 SF영화 흥

행 실패의 원인을 다 설명할 수 없다는 사실을 상기시킨다. 그런 의미에서 한국에서 SF영화가 겪는 지속적인 하락세는 삶과 죽음, 그리고 생명정치적 현상을 새로운 기술에 대한 과학적 상상과 함께 살펴보며 존재론적이고 인식론적인 차원의 사유를 일으키는 SF적 상상력의 힘을 서사에 충분히 녹이지 못한 데서 그 원인을 일부 찾을 수 있을 것이다. 그렇기에 SF영화에서 이루어지는 다양한 시도들과 불완전하더라도 불완전함 그 자체로 의미를 갖는 서사의 성공과 실패를 문화적 현상으로 바라보는 작업은 꾸준히 요청된다. 나아가 그러한 성찰을 바탕으로 문화적 현상으로서 한국 SF영화의 지금을 바라보며 21세기를 살아가는 대중이 더 나은 미래와 더 윤리적인 미래를 상상할 수 있는 SF적 상상력의 가능성을 모색해나가야 할 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 김진무, <마인드 유니버스Mind Universe>, 영화사빅, 2023.
김태용, <원더랜드Wonderland>, (주)에이스메이커무비웍스, 2024.

2. 논문과 단행본

- 김강원, 「SF영화 <승리호>의 포스트휴먼 담론」, 『한국문예창작』 제21권 3호, 한국문예창작학회, 2022, 97-129쪽.
- 김정은, 「한중 청년세대 SF영화의 현주소-〈승리호〉와 〈유랑지구〉 비교를 중심으로」, 『중국소설논총』 제69호, 한국중국소설학회, 2023, 175-198쪽.
- 미셸 푸코, 『성의 역사 1 : 앎의 의지』, 이규현 역, 나남, 2007.
_____, 『생명관리정치의 탄생』, 오토르망 역, 난장, 2012.
- 서의석, 「한국 SF영화 속 인공지능 캐릭터에 재현된 타자화된 표상들: 영화 <정이>를 중심으로」, 『반영과 재현』 제3권 1호, 현대영상문화연구소, 2023, 67-101쪽.
- 신상규, 「포스트휴먼 담론과 SF의 포스트휴먼 서사」, 『교양교육과 시민』 제4권, 숙명여자대학교 교양교육연구소, 2021, 33-68쪽.
- 신진숙, 「한국 SF영화를 통해 본 미래사회와의 조우 방식-〈설국열차〉와 <승리호〉를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제22권 2호, 한국콘텐츠학회, 2022, 665-681쪽.
- 유재용·이현경, 「최근 한국영화 속 포스트-휴먼의 두 가지 양상 : <승리호>(2021), <서복>(2021)을 중심으로」, 『문화기술의 융합』 제8권 1호, 국제문화기술진흥원, 2022, 379-384쪽.
- 이윤희, 「도덕적 상상력과 자아-정체성-SF 내러티브 <정이>의 알레고리적 이미지 텔링」, 『기호학 연구』 제76권, 한국기호학회, 2024, 121-154쪽.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013.
- 지그문트 프로이트, 『정신분석학의 근본 개념』, 윤희기·박찬부 역, 열린책들, 2020.

3. 기타자료

- 김선우, <‘승리호’ 우주에서도 치열한 한국인...한국형 SF 블록버스터의 탄생>, 『스포츠서울』, 2021.01.20., 접속일: 2024.09.03., <https://www.sportsseoul.com/news/read/1004150?ref=naver>.
- 김소미, <회심의 한방이 온다, 2024년에 보게 될 한국영화의 이름들>, 『씨네21』, 2024.01.12., 접속일: 2024.08.01., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=104260&utm_source=naver&utm_medium=news.
- 김소희, <[비평] 빈곤한 공감의 장소와 위기의 한국영화, <원더랜드>>, 『씨네21』, 2024.07.04., 접속일: 2024.07.05., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=105355.
- 윤규량, <이건 꼭 보자! 2024년 개봉되는 한국 영화 기대작 3>, 『서울신문』, 2024.01.07., 접속일: 2024.08.01., https://nownews.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20240107601005&wlog_tag3=naver.
- 이주현, <[SF8 스페셜] 지금 한국영화는 왜 SF를 주목하는가>, 『씨네21』, 2020.08.26., 접속일: 2023.08.23., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=96066.
- 임수연, <[리뷰] ‘마인드 유니버스’, 마인드 업로딩 인공지능으로 완성되는 삶의 이야기>, 『씨네21』, 2023.09.20., 접속일: 2024.07.03., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=103540.
- 조현나, <[인터뷰] 알기 위해 믿는 것일까, 믿기 위해 아는 것일까, <원더랜드> 김태용 감독>, 『씨네21』, 2024.06.07., 접속일: 2024.07.03., http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=105252.
- 한현정, <탕웨이→수지 ‘원더랜드’, 캐스팅만큼 원더풀할까[MK현장]>, 『매일경제』, 2024.05.09., 접속일: 2024.08.01., <https://www.mk.co.kr/news/movies/11011410>
- Jonathan Chadwick & Fiona Jackson, <Dead woman talks to mourners at her own FUNERAL: New AI-powered ‘holographic’ video experience allows grieving loved ones to engage in two-way conversation with deceased grandmother>, MailOnline, 2022.08.16. <https://www.daily>

492 대중서사연구 제30권 3호

mail.co.uk/sciencetech/article-11115547/Dead-woman-talks-mourners-FUNERAL-thanks-AI.html (접속일 : 2024.07.02.)

Abstract

The Digital Afterlife and The Ethics of Death in Sci-Fi Films, <Mind Universe>(2023) and <Wonderland>(2024)

Pyo, Yu-Jin(Ewha Womans University)

This study analyses science fiction film narratives about 'mind-uploading' technology with the objective of examining the significance and limitations of the epistemological and ontological ideas that are raised by the science fiction imagination in contemporary cinema. In the 2020s, the Korean film industry has witnessed a surge in interest and anticipation for science fiction films. Works that employ cutting-edge technologies to reflect on prospective advancements and their societal implications have emerged.

Both *Mind Universe* (2023) and *Wonderland* (2024) posit a future society that utilises mind uploading technology to create a digital afterlife, thereby exploring the ways in which such a society would deal with and mourn death. In *Mind Universe*, the nature of digitally stored memory is revealed through contact with an AI constructed from the memories of the deceased. Furthermore, the film depicts the desire of those who have lost loved ones to complete their mourning by reconstructing existence and space-time, even if posthumously. In contrast, *Wonderland* seeks to portray a concept of love that extends beyond the boundaries of death through the construction of a virtual world inhabited by an AI based on the memories of the deceased. However, the narrative that exploits death and excludes acknowledgement of loss gives rise to a biopolitical future that negates the capacity for mourning.

A detailed analysis of the narratives and themes of the two films reveals that the science fiction imagination in Korean cinema calls for reflection on a number of

key concepts, including family, love, relationships, and the ethical consideration of death. This raises the question of whether the narrative dimension, in addition to the spectacular production and technical elements, provides sufficient alternative reasons for death. In conclusion, this study demonstrates the necessity for a posthuman ethics of death and illustrates how science fiction can serve as an alternative discursive platform for its discourse.

(Keywords: Mind-Uploading, SF, Capitalising on Death, Mourning, Biopolitics)

논문투고일 : 2024년 9월 3일
논문심사일 : 2024년 10월 14일
수정완료일 : 2024년 10월 17일
게재확정일 : 2024년 10월 18일