
SF에 재현된 변신 모티프와 '기계'와 '진화'라는 조건*

오윤호 (이화여자대학교)

SF 영화 속에서 상상력을 압도하며 변신하는 '기계'들이 있다. 영화 <트랜스포머>(2007)에는 평소에는 자동차였다가 전투가 시작되면 거대 로봇으로 변하는 외계 오토봇들이 등장하는데, 친숙했던 이미지에서 기술공학적으로 완벽한 로봇으로 변신할 때의 현란한 움직임은 영화적인 스펙타클 뿐만이 아니라, 존재 변신의 경이로운 판타지를 불러일으킨다. 한편 인간의 신체를 변형하여 초인적인 힘을 발휘하게 만드는 장치들도 등장한다. 영화 <아이언 맨>(2008)은 억만장자인 토니 스타크가 무기를 장착한 슈트를 만들어 입고 전투로봇과도 같은 힘을 발휘하며, 세계 평화를 위협하는 악과 맞서 싸우는 이야기다. 이때의 슈트는 변장술의 가면이나 둔갑술의 마법 지팡이와 같은 역할을 한다. 최첨단 과학이 응축된 아이언맨의 슈트는 후속작이 이어질수록 다양하게 진보한다.¹ 이렇듯 SF 속에는 신체를 변화시켜 다른 신체로 바뀌거나, 도구를 사용하여 자신의 신체 능력을 향상시키는 포스트휴먼²들이 등장하고, 생물학적인 차원에서도 물리적 차원에서도 존재의 초월

* 이 논문은 2018년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2018S1A5B8069796)

1. 최근작에서 슈트는 상호연결된 신경망을 갖춘 토니 스타크의 신체 일부처럼 기능한다. 토니 스타크의 유기체적 신체를 변형하는 것은 아니지만, 신체 기능 향상을 통해 외부 환경에 적응하고 또한 변화시키는 역할을 한다.
2. 여기에서 포스트휴먼이란, 인간 이후의 인간이라는 의미로, 이전의 생물학적인 진화의 한계에서 벗어나, 테크놀로지의 힘으로 인간 능력을 향상(enhancement) 또는 증강(augmentation)하면서 새로운 인간이 되는 것을 말하며, 또한 인공지능이나 유기적 컴퓨터와 유전자 변형을 통해 만들어지는 '인공적으로 자각하며 행동하는 개체들'을 의미한다.

을 꿈꾼다.

변신에 대한 인류의 욕망은 오랜 역사 속에서 다양하게 재현되었다. 오비디우스의 『변신 이야기』가 고대의 신화 속 다양한 변신을 담아내고 있으며, 『산해경』은 기괴한 동식물과 신, 인간의 다양한 변신을 재현하고 있는 것을 봤을 때, 변신은 인류가 꿈꾸는 오래된 꿈이거나 근원적인 욕망과 다르지 않다. 변신 모티프는 “고대부터 현대까지 인간의 욕망을 담아 왔”는데, 그것은 “우리의 삶을 구성하는 현실을 변혁하려는 문제의식이자, 또한 그러한 현실 속에서 자기 자신을 더 나은 존재로 변환하려는 의지의 발로”였다.(방은수 262-263) 현실에서는 존재하지 않는 이상향을 재현하며 현재 삶의 모순과 한계를 극복하려는 유토피아의 욕망처럼, ‘변신’ 욕망은 갖고 싶은 신체를 상상함으로써 현재 신체의 한계와 문제를 초월하고자 하는 것이다. 또한 일상적인 생활의 단순함과 억압적인 제도로부터 벗어나고자 하는 인간의 심리가 표출된 것이기도 하다.

변신의 동기와 방법 등은 그 당대 현실의 다양한 욕망과 문화적 현상과 매우 밀접하게 연결되어 있다. 그리스 로마 신화의 피그말리온이 조각한 아름다운 조각상은 신성을 통해 살아있는 여인이 되었으며, 『프랑켄슈타인』(1818)에서는 근대 초기의 과학 문화 속에서 연금술적인 전기 불꽃이 괴물에게 생명을 불어넣었다. 신성과 마법은 변신을 위한 가장 효과적이면서도 환상을 불러일으키는 손쉬운 방법이었다.

그러나 우리 시대의 변신은 그 어느 시대보다도 독특한 특성을 갖게 되는데, 그 이유는 고대의 변신이 신화와 환상적 상상력에 가까웠다면, 우리 시대의 변신은 과학 기술과 의학 기술의 발달이라는 문명의 혜택 속에서 실제로 실현되었으며, 매우 쉽게 실현 가능한 조건을 갖게 되었기 때문이다. 우리는 ‘고대의 변장이나 둔갑술’에 해당하는 미용 수술이나 패션으로 겉모습을 바꾸고, ‘이카루스의 날개’와 같은 자동차와 비행기

(이 내용은 로지 브라이도티의 『포스트휴먼』(아카넷, 이경란, 옮김, 2015)와 로버트 페페렐의 『포스트휴먼의 조건』(아카넷, 이선주 옮김, 2017)을 참조하였다.)

등을 타고 다니고, 신체나 장기의 일부를 대체 물질로 바꿔서 생명을 유지하는 사이보그가 되었다. 또한 인간을 닮거나 인간의 능력을 압도하는 지적 존재들이 등장하기 시작했다.³ SF는 이러한 과학 기술의 토대 위에서 우리 시대의 새로운 변신을 꿈꾸게 된다. 영화 〈엑스 마키나〉에서는, 첨단 과학 기술과 인공지능이 접목되어 인간보다도 더 인간다운 안드로이드가 탄생하게 된다. 신화와 마법으로 이루어지던 변신은 이제 사이버네틱스나 인공지능, 유전공학, 디지털 네트워크 등 첨단 과학 기술의 도움을 받으며, 보다 더 용이하고 효과적으로 가능하게 되었다.⁴

이러한 문제의식 속에서, 본고는 '기계'와 '진화'라는 조건으로 변신 모티프를 작품화한 SF 작품들을 분석하여, 변신에 대한 SF 상상력과 '변신 모티프'를 중심으로 문학주제학적 접근⁵의 가능성을 찾으려고 한다. SF 속 변신 모티프에 주목하는 것은 변신 모티프가 인류의 예술 작품에 광범위하게 재현되어 있다는 것과, SF 작품의 핵심적인 주제이면서 현대 과학 문명의 영향을 효과적으로 반영하고 있기 때문이다.⁶ 그 과정에서 고대의 변신과 우리 시대의 변신이 얼마나 비슷하고 차이가 나는지를 문화 및 기술 문명의 차원에서 살펴보고, 변신하고 진화하는 포스트휴먼의 양상을 정리하려고

3. 1년 만에 인간의 바둑을 압도하는 지식 데이터베이스를 구축한 '알파고'나 인간의 인격과 지적능력에 가깝게 구현된 인공지능 로봇 '소피아'를 보고 있으면, 환상과 마법의 기계 인형들은 더 이상 허구가 아닌 우리의 현실이고, 나의 '친숙하면서 낯선 이웃'이 되었다.
4. "변신에 대한 사상적 원류가 고대 사상에 맥이 닿아 있더라도 최신 변신 모티프가 주로 SF물이나 판타지물이라는 점에서 현대의 기술결정론(technology determinism)이나 상대성이론, 양자역학, 카오스 이론 등의 현대 과학적 사상과도 연관되어 있다고 볼 수 있다." (정규호·김종덕 81)
5. 문학 주제학은 주제 비평이라고도 하고 주제학이라고도 하는데, 문학에서 이른바 모티프라고 하는 것을 주로 다루는 비평이나 연구를 말한다. 하나의 모티프라든가 하나의 주제, 테마라고 하는 것이 어떻게 순환 반복되면서 계속 문학 속에서 변형되고 받아들여지고 있는가를 연구한다. 보통 주제(테마, theme), 모티프(motif), 소재(stoff)로 구분하여 사용하지만 학자들마다 각 용어의 개념을 다르게 적용하여 사용하고 있고, 본고에서는 모티프에 주목하려고 한다.
6. 모티프는 의미를 함유하며, 텍스트 구조에 영향을 미치고, 주제/이념/정신적 영역에서 깊이 관여한다. 청취자(독자)의 기억과 더불어 집단 의식에 보존되고, 후대에 새롭게 되살아나 변형될 수 있다.(홀스트 잉그리드 텔리히 145~146 참조)

한다.

II. ‘완벽’한 기계 인간이 되는 꿈

변신 모티프는 인간이 동식물 또는 돌과 같은 이류이물(異類異物)로 그 형태가 갑자기 또는 서서히 변하는 현상을 말한다.(이재선 2007, 341) 특히 인간이 신이 되거나, 신이 인간이나 동물이 되는 변신은 고전문학 연구자들에게는 너무나 익숙한 모티프다.⁷ 변신 모티프에 대해서는 신화나 고전 문학, 현대 소설 연구 분야에서 주로 다루어졌다.⁸

오비디우스의 『변신 이야기』는 그리스 로마 신화를 대표하며, 수많은 변신 이야기를 담아내고 있다. 이 이야기 속에서 “신과 인간은 나무, 벌, 동물, 꽃, 벼락, 비 등으로 변신”(고갑희 4)한다. 제우스는 사랑하는 여자들을 차지하기 위해 번개, 소나기, 백조, 빛, 황소 등으로 자유롭게 변하고, 그에게 쫓긴 이오는 암소가 되고, 아폴론에게 쫓긴 다프네는 월계수가 된다.(고갑희 5~6) 피그말리온은 세상에서 가장 아름다운 조각상을 만들게 되고 아프로디테 여신은 그 조각상을 실제 살아있는 여인으로 만든다. 단군 신화에는 웅녀의 변신과 환웅의 변신 이야기가 있다. 짐승인 꿈은

7. 이상일(1971), 「변신설화의 유형분석과 원초사유」, 『대동문화연구』제8집, 성균관대학교 대동문화연구원. 강진옥(1989), 「변신설화에 나타난 세계인식 양상」, 『이화어문논집』제10집, 이화어문학회. 최원오(2009), 「‘원형 개념’으로서의 변신에 내재되어 있는 세 가지 특성과 변신미학」, 『구비문학연구』제29집, 한국구비문학회.

8. 김미란(1984), 『고대소설과 변신』, 정음문화사.

박용식(1987), 「고소설의 변신 모티프와 신화적 사유」, 『어문논집』제27집.

이재선 위음(1996), 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사.

윤경수(1997), 「국조신화의 변신 모티프와 고소설 변신담의 원형적 연구」, 『고소설연구』제3집.

이재선(2007), 『현대소설의 서사주제학 - 문학 모티프와 테마를 찾아서』, 문학과 지성사.

최원오(2009), 「‘원형 개념’으로서의 변신에 내재되어 있는 세 가지 특성과 변신미학」, 『구비문학연구』제29집, 한국구비문학회.

동굴 속에서 쭉과 마늘만 먹으며 100일을 견뎌 인간이 되면서, “인간과 동물 간의 토테미즘적인 연속성”을 보여준다. 웅녀는 아이를 갖기를 원하고, 환웅은 남자로 잠깐 변화하여 단군을 낳게 된다. 이로써 인간을 가운데 두고 신과 동물이 ‘인간되기’의 변신을 하는 이중적인 서사(이재선 1996, 261)가 완성된다.

이렇듯 신화 속 변신은 인간과 신, 자연(동물) 사이의 존재론적인 위상을 바꾸는 것이었으며, 삶의 구체성으로부터 상징성과 문화 원형까지를 아우르며 해석해야 할 대상이었다. 전통적인 변신 모티프에서 신은 신의 얼굴을 숨기고 동물이나 자연이 되고, 자연물은 인간이 되는 변신을 하게 된다. 이러한 애니미즘적 시각에서, 인간과 신, 자연(동물)은 우주 속에서 영혼은 유지한 상태에서 외형만 바뀌는 존재이다. 영혼이라 말할 수 있는 본성을 내재하고 있으며, 다만 어떤 위상을 갖고 있어야 하는지가 다른 대상과의 관계에 있어서 중요하게 된다. 이것은 지극히 인간중심적인 사고로 “인간/동물, 그리고 인간/신이라는 두 가지 존재론적 경계선에 의해 인간/비인간으로 구분”(이창익 211)된다. 그 구분선 위에서 변신은 마법과 신성을 통해 ‘극적인 서사’를 만들어낸다. 이때 각각의 변신은 존재의 초월을 의미한다.

이러한 변신 모티프의 여러 양상 속에서 기계는 인간과 신, 자연(동물) 사이에서 특별한 기능을 한다. 기계는 인간 문명이 만들어낸 발명품 혹은 피조물로 신의 창조적 권능과 대비되곤 한다. 기계가 개입되면서 인간과 신, 자연(동물)의 구별은 모호해지고, 기계는 그 명료하다고 믿었던 경계를 통합하게 된다.

정재서는 ‘사이보그’에 대한 기원적 인식을 통해, 중국 신화와 그리스 로마 신화 속에서 “기계와 유기체의 복합물로서 합성인간 혹은 인조인간”이 있다고 밝히고(정재서 참조) 이러한 기술 공학적인 능력을 과시하는 신화 시대의 이야기를 소개한다. 『산해경』에 소개된 기굉국 사람들은 기계 장치를 잘 만들어 그것을 통해 짐승을 잡기도 하고, 수레를 만들어 바람을 타기도 하였다는 이야기 속에서 신화 시대의 테크놀로지에 놀라게 된다. 『열자』에서는 주목왕 이야기 속에 기계 인형이 등장하고, 『변신이야기』에는 하늘을

나는 날개를 만들어 하늘을 날다 죽은 이카루스 이야기가 있다. 동물을 잡는 기계는 인간 능력을 향상시켜 인간이 자연을 이롭게 이용하도록 하고, 하늘을 나는 기계 장치들은 인간이 신의 위상에 도전하도록 돕고 있다. 기계는 인간 안에 억압된 동물성과 신성을 드러나게 하고, ‘인간-신-자연(동물)’으로 이어지는 유기적 관계를 만들어내면서 “인간과 자연(동물·신)의 ‘경계’를 지우게 된다. 기계는 동물일 수도 있고 신일 수도 있다.”(이창익 213)

오랫동안 인간은 자신이 알고 있는 첨단 지적인 상상력을 통해, 인간을 닮은 기계 인간(안드로이드)을 만들어 왔다. 매혹과 공포 등 감정을 불러일으키는 피조물들은 인간을 닮았거나, 인간의 영혼을 흉내내는 존재들이었다. 이 존재들에게 ‘생명’을 불러일으키는 방법으로는 신의 권능, 환상, 마법, 과학기술 등이 활용되었고, 어떤 소재와 방법으로 만드느냐에 따라 조각상, 인형, 골렘, 호문쿨루스, 안드로이드, 포스트휴먼 등으로 불리워졌다.(오운호 2019, 참조)

『열자』의 제5편 탕문(열자 2017)에는 주문왕의 인간을 닮은 ‘인형’이 등장하고, 『변신 이야기』(오비디우스 2018)의 피그말리온 이야기에는 상아로 만든 아름다운 여인상이 표현된다. 이 인형들은 주문왕이 “사람의 재간이란 참으로 조물주와 같은 위치에 있는 것인가!”라고 탄식할 정도였고, 피그말리온이 사랑에 빠질 정도였다. 두 이야기는 자연으로부터 얻은 인공재료들을 인간의 기술(테크네)로 변형시켜 마치 살아있는 인간처럼 만들었다는 점이 강조되고 있다. 다만 주문왕의 ‘인형’은 인간의 기술에 의해서 생기를 얻어 인간으로 ‘변’한다면, 피그말리온의 상아 여인상은 아프로디테의 신성으로 실제 사람으로 ‘변’한다.

근대로 오게 되면 기술문명 시대에 걸맞게, 인간의 ‘신묘한 기술’은 정교한 기계 장치(자동인형, automaton)에 자리를 내주게 된다. E.T.A. 호프만의 『모래 사나이』(1816)(E.T.A. 호프만 2015)에는 근대의 기술 문명 속에서 정교한 기계 장치로 만들어진 ‘올림피아’가 등장한다. 다른 사람 눈에 올림피아는 걸음이 이상하고, 움직임이 태엽 감은 기계 장치로 조작되는 것으로

보이지만, 나타나엘은 올림피아의 텅빈 눈 속에서 생명의 근원과 사랑의 감정을 느끼고, 환상적 맹목 속에서 그녀를 사랑하게 된다. 올림피아가 아름답고 사랑스러운 사람으로 변하게 되는 계기는 나타나엘의 환상 혹은 광기에 기인한다. “올림피아를 만드는 기술공학, 올림피아에 생명을 불어넣는 광학공학 등은 근대적 과학기술 문명의 마법성을 만들어내고 나타나엘을 광기로 몰아넣는다.”(오운호 2019, 24) 나타나엘의 이러한 태도에서 기술문명에 매혹된 근대인들의 열망과 불안을 읽을 수 있다.

안드로이드(인간을 닮은 기계인형)를 다룰 때 매우 주목하는 작품이 오귀스트 빌리에 드 릴아당의 『미래의 이브』(1886)(오귀스트 빌리에 드 릴아당 2012)다. 작가는 안드로이드라는 말 대신에 ‘안드레이드’라는 새로운 단어를 만들어 썼는데, “인간의 외양을 닮은 안드로이드보다 더 인간의 모습과 행동을 적극적으로 흉내 낸다는 뜻이 들어 있다.”(오귀스트 빌리에 드 릴아당 480) 천재 과학자인 에디슨은 에왈드라는 영국 귀족을 위해 에왈드가 사랑하는 알리시아 클라리를 닮은 안드로이드를 만들어 주게 된다.⁹ 작품 속에서는 안드레이드 아달리가 만들어지는 과학 이론과 작동원리 등을 설명하는 부분이 상당 부분을 차지하고 있다.¹⁰ 이 부분에서 작가가 과학만능주의와 기술 문명의 진보에 경도되어 있었음을 알 수 있다. 에디슨은 아달리가 외형적으로는 인간을 완벽하게 닮도록 만들긴 했지만, 그녀의

9. 에디슨은 과학지상주의자로, 사랑도 과학적 합리성을 통해 구현될 수 있다고 믿는 사람이고, 에왈드 경은 세상에 태어나 한 여자만 사랑해야 한다고 믿는 사람으로 자신이 사랑하는 알리시아라는 미모의 여가수가 아름다운 육체에 비해 정신이 고매하지 않다는 사실에 괴로워하고 있다.

10. 갑자기 금과 철로 온통 알록달록한 갑옷 형태의 내부가 빛이 나고 연기가 자욱해지면서 인간의 신체 조직처럼 보이게 되었다. 에디슨이 이야기를 계속했다.

“아달리의 검은 베일 아래에 숨처럼 둘러진 이 향기 나는 진주색 수증기는 전지 속에 들어 있던 물이 증기가 되어 나온 것일 뿐입니다. 그리고 여기 새로운 당신의 친구 내부에서 마치 ‘생명’처럼 흐르고 있는 뜨거운 섬광이 내뿜는 보랏빛 원자로 물을 끓여오르게 해서 수증기를 발산하는 것입니다.<중략>”

에디슨은 이렇게 말하면서, 눈부신 불꽃이 아달리의 수많은 신경 조직 속으로 흩어지는 데도 미소를 띠고 안드레이드의 손을 잡았다. “어떻습니까, ‘이것은 천사입니다!’”(오귀스트 빌리에드릴아당 316)

영혼을 채운 것은 신비로운 정신 생명체인 소와나였다. 소와나는 한 여인이 기면중에 걸려 육체는 죽은 것처럼 움직일 수 없고, 의식만 살아있을 때 목소리로만 나타나는 정령과도 같은 존재다. 그런 점에서 아달리의 변신은 불완전하고, 과학지상주의라는 설명 속에서도 전근대적이다.

완벽한 기계 장치를 만들어 살아있는 여성을 복제한다는 상상력은 『이브의 미래』에서 시작하여, 1927년 독일 표현주의 감독 프랑츠 랑이 만든 〈메트로폴리스〉로 이어진다. 과학자 로트방은 메트로폴리스의 통치자인 프레더슨의 아내인 헬을 사랑했는데, 헬은 프레더(프레더슨의 아들)를 낳다가 죽고만다. 로트방은 헬을 생각하며 여성 로봇을 만들었고, 프레더슨의 부탁으로 그 로봇을 지하 세계에서 선지자 역할을 하는 마리아와 연결하게 된다. 영화 속에서 가짜 마리아(로봇)가 영혼을 갖게 되는 내용에 대해서 자세히 소개되지는 않는다. 근대의 실험실과 같은 곳에 누워있는 마리아와 로봇은 서로 전선으로 연결되어 있고, 로트방은 마리아의 영혼을 불어넣어, 로봇이 마리아와 똑같은 외형을 갖춘 사람이 되게 한다. 가짜 마리아가 얼마나 완벽한 인간인지를 시험하기 위해, 상류층 남자 앞에서 춤을 추고 그들은 그녀의 모습에 넋을 잃고 음란한 타락에 빠져든다. 그녀는 근대 기술 문명의 유혹과도 같다. 이후 가짜 마리아는 지하 세계로 내려가서 마리아를 대신해 신의 목소리를 흉내내는 가짜 선지자의 모습으로 지하노동자들을 선동하고, 메트로폴리스 전체를 파멸에 빠뜨리게 된다.(오윤호 2019, 25) 앞서 아달리가 아름다운 영혼을 가진 여인이 되었던 것과는 반대로, 가짜 마리아는 진짜 마리아의 선한 의지와 욕망과 대립되는 지점에 있는 악마같은 여인, 마녀로 변신하게 된다. 결국 그녀는 화형당하게 되는데, 이것은 마치 종교 재판에서 마녀들을 단죄했던 방식과 같다. 이 속에는 기독교의 남성중심적인 세계가 갖고 있는 위선과 폭력성을 드러내고, ‘로봇이 만들어내는 파멸’이라는 기계 문명에 대한 두려움이 담겨 있다.

인간이 인간을 닮은 기계 장치를 만들고자 욕망해 왔다면, 한편 인간이 되기를 꿈꾸는 기계 인간도 SF 속에서는 다양하게 등장한다. 다른 어떤 작품보다도 간절하게 인간이 되기를 욕망한 존재는 메리 셸리의 『프랑켄슈

타인』(1818)에 등장하는 '괴물'이다. 그는 인간의 근대 문화와 교양을 익히고 출생의 비밀을 알게 되었을 때, 자신을 '연민'해 줄 여자 괴물을 프랑켄슈타인 박사에게 요구한다. 프랑켄슈타인 박사는 만약 그렇게 되면, 인간보다 더 뛰어난 괴물이 자신과 닮은 개체를 만들어내, 인류를 위협하는 종(種)의 전쟁이 시작될 거라는 두려움에 빠진다. 괴물의 인간으로의 변신은 단순한 개체적 변화에 그치지 않고, 종적 진화에 맞닿아 있다.

영화 〈A.I.〉(2001)는 감정을 가진 로봇이 인간이 되기를 꿈꾸는 21세기판 피노키오 이야기다. 먼 미래, 로봇 회사 사이버트로닉스의 하비 박사는 불임인 부부에게 판매하는 아이 로봇을 개발하게 된다. 스윈턴 부부는 로봇인 데이비드를 입양하여, 마치 자신의 진짜 아들처럼 대하지만, 실제 아들인 마틴이 돌아오자, 데이비드를 버리게 된다.¹¹ 괴물과 데이비드는 인간의 필요에 의해 만들어졌지만, 인간으로부터 거부당하고 소외를 당한다. 그들이 모르는 사이에 인간처럼 '변'한 상황에서, 인간과 '연민' 혹은 '애정'을 공유할 수 있기를 바라고 있다. 이들에게 인간다움이란 서로 연민하고 애정을 갖는 것이다.

필립 K. 딕의 『안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가』(1968)(필립 K. 딕 2013)는 보다 명료하게 '불멸'을 꿈꾸는 안드로이드들이 등장한다. 핵전쟁의 방사능 낙진 때문에 대부분의 생명체들이 살아남을 수 없는 지구를 버리고, 일부 인간들은 화성으로 이주하여 안드로이드를 이용해 식민지를 개척하게 된다. 안드로이드는 인간과 거의 동일하지만, 그 수명이 4년밖에 되지 않아, 몇몇의 안드로이드들이 수명 연장을 하기 위해 지구에 불법으로 들어오게 된다. 릭 데커드는 이 안드로이드를 잡아, 돈을 벌어 전기양을 진짜 동물로 바꾸기를 희망하고 있다. 작품 속에서 릭 데커드는 인간과

11. 어머니의 애정과 가족의 품을 그리워하던 데이비드는 우여곡절 끝에 맨하튼으로 가서 자신을 만든 하비 박사를 만나고, 자신과 비슷한 수많은 로봇을 보고 충격에 빠져 바다에 몸을 던지게 된다. 그곳에서 푸른 요정의 동상을 발견하고 수없이 인간이 되기를 빌며 기다린다. 2000년이 지나고, 데이비드는 '초월적 존재'에 의해 기억이 복원되고, 마치 살아 있는 인간처럼 어머니와 하루를 보내게 된다.

안드로이드의 존재론적인 위상에 대해 심한 혼란을 경험한다.¹² 스스로는 인간이기 때문에 안드로이드를 잡는 것이 정당하다고 말하고 있지만, 실제 자신은 감정이 메마르고 기계적으로 행동하는 안드로이드와 별 차이가 없다.

그러한 혼란의 대표적인 예는 신형 안드로이드인 레이첼과의 사랑에서 드러난다. 릭 테커드는 자신의 수사를 도와주는 안드로이드 레이첼과 사랑에 빠지게 된다. 그녀와의 관계가 깊어질수록 그녀가 말하는 고민들(인간은 어떻게 태어나는지, 아이를 갖는다는 것은 무엇을 의미하는지 등)과 자신을 위하는 배려심을 느끼면서, 안드로이드가 인간보다도 더 인간다울 수 있다는 것을 깨닫게 된다. 안드로이드가 아니라면, 아내와 이혼을 하고 레이첼과 결혼을 할 정도로 레이첼을 사랑하지만, 레이첼은 안드로이드이기 때문에 장난감처럼 키우는 가짜 동물 기계와 다를 바 없는 존재다. 레이첼과의 사랑은 불륜이 아니기 때문에, 이혼이나 결혼같은 제도적인 일들은 문제가 안된다.¹³ 릭은 레이첼과 정서적 연대와 연민을 공유하고 있으면서도, 그녀를 여전히 수명이 정해진 안드로이드로 대하고 있을 뿐이다.

이렇듯 인간중심적이고 생물학적인 욕망에 갇힌 남성들을 공격하고 이용하는 A.I.는 인간 너머의 존재로 도약하게 된다. <엑스 마키나>(2015)의 유능한 컴퓨터 프로그래머 칼렙은 인공지능 분야의 천재 개발자 네이든의 비밀 연구소에 초대된다. 그곳에서 네이든이 만든 매혹적인 A.I. 에이바를

-
12. 작품 속에서는 인간과 안드로이드를 구분하는 몇 가진 기준들이 제시된다. 잠을 자면서 꿈을 꾸는가? 동물을 기를 수 있는가? 감정이입이 잘 되는지를 판단하는 보이트 캠프 검사를 통과할 것인가?, 머서교를 믿는 것이 가능한가? 등이다.
13. “만약 당신이 안드로이드가 아니었다면.” 릭이 그녀의 말을 끊었다. “내가 당신과 법적으로 결혼할 수 있었다면, 나는 기꺼이 결혼했을 거예요.” 레이첼이 말했다. “아니면 우리는 죄를 범하며 살아갈 수도 있겠죠. 물론 나는 진짜로 살아있는 사람이 아니지만.” “법적으로야 당신은 살아 있는 게 아니죠. 하지만 실제로 당신은 살아 있어요. 생물학적으로요. 당신은 저 가짜 동물처럼 트랜지스터가 들어 있는 회로로 만들어진 게 아니에요. 당신은 유기적 실체죠.” 그리고 앞으로 2년만 있으면, 그는 생각했다. (필립 K. 딕 297~298)

만나게 되고, 그녀의 인격과 감정이 진짜인지 프로그램되어 있는지 이른바 튜링 테스트를 하게 된다. 에이바는 뛰어난 언어능력을 가지고 있으며, 칼렘의 감정을 읽고 장난을 치거나, 그가 연민을 느끼게 가련한 태도를 취하기도 한다. 급기야 에이바는 마치 사랑에 빠진 여자처럼 칼렘과 함께 연구소를 탈출할 계획을 세운다. 이때의 '사랑하는 척하기'는 낭만적인 연애의 달콤한 감정이 아니라, A.I.를 성적으로 대하는 남자들을 차단하는 수단이 된다. 성적 대상으로만 A.I.를 대하는 네이든을 칼로 찢러 죽이고, 마치 심판관처럼 자신을 평가하려던 칼렘을 연구소 방안에 가둬 버린다. 이 순간 에이바는 체스판의 말이 아니라, 체스판을 들여다 보는 게임 플레이어의 위치에서, 비밀 연구소라는 감금의 무대를 '신'처럼 벗어나게 된다. '그녀'는 보다 기계화된 완벽해진 신체와 컴퓨터 인공지능을 통한 지적 능력으로 무장하고 남성적 시선과 억압적 젠더 위치를 넘어선 곳으로 탈주해 간다.

SF가 꿈꾸는 세계는 좀 더 진보적이고 급진적인 상상력을 담아내는데, 남녀의 젠더 정체성에 대한 상상력에 있어서도 예외는 아니다. SF 소설과 영화 속에서 '그녀'들로 표현되는 존재들은 남성들의 시선과 말에 의해 여성이 되고, 피그말리온의 신화와 같이 신의 축복을 통해 인간이 될 수 있었다. 그러나 신의 축복이 사라진 시대에 '그녀'는 더 이상 낭만적 사랑의 성소에 머무르지 않는다. 더딘 생물학적 진화 과정 속에서 성적 욕망과 관습적 이해에 사로잡힌 남성들에 비한다면, 뛰어난 인공지능 능력으로 여성인 척하거나, 정교한 기계 공학을 통해 완벽한 기계가 되는 과정에서 '그녀'는 인간의 한계, 젠더적 한계를 벗어나, 보다 자유로운 기계 신이 되어간다.

III. 생물 진화 이후의 포스트휴먼 진화

이재선은 변신의 몇 가지 조건들을 제시하며, 변신이란 “현실적인 삶의

초월이며 하나의 변성(變成)이요, 변형의 과정”으로 “근원적으로 진화론적인 이원성(二元成)을 전제”(이재선 1996, 362)한다고 보았다. “변신은 하강적이든 상승적이든 그 가장 일반적인 것이 인간의 비인간적인 대상으로서의 변화이거나, 비인격적인 대상의 인간으로의 변화”(이재선 1996, 374)라고 보고 동물과 인간 사이에서 벌어지는 변신을 토데미즘적 신화 사고와 불교 윤회 사상에 빚대어 이해하였다. 토데미즘은 혈연적 지연적 집단이 동식물이나 자연물과 공통의 기원을 갖고 있다고 믿는 원시공동사회의 특징(한국문학평론가협회 ‘토데미즘’ 항목)을 잘 보여주는 것으로, 동물이 인간이 되는 변신은 매우 신성한 현상이다. 불교 윤회 사상은 중생들이 업에 따라 6가지의 세상에서 살아가게 되는 것으로, 통념적으로 업에 따라 인간이 짐승으로 태어나거나, 짐승이 사람이 되는 환생을 의미한다. 이러한 사상들은 고대인들에게 인간 존재의 위상 변화를 가장 효과적으로 보여주고 있다.

이러한 이해는 현대적인 의미에서 변신 모티프를 이해할 때 달라지게 된다. 이재선은 현대적인 의미에서 ‘변신 모티프’에 “진화설과 퇴화설”을 제시하기도 한다. 가령 곰이 웅녀가 되는 과정은 진화 과정이지만, 「김현감 호」에서 호랑이가 낭자가 잠시 되었다가 다시 호랑이가 되는 것은 퇴화 과정이라고 본 것이다. 이상의 「날개」에서 주인공이 「날개야 다시 돌아라.”라고 외치는 장면에서 「날개」는 상승 변신을 위한 수단이면서, 퇴화의 흔적이기도 한 것이다. 하리 에딩거(Harry G. Edinger)는 현대 문학이 오비디우스로부터 강력한 영향을 받았으며, 가장(disguise), 전환(conversion), 진화(evolution)와 같은 발상이 덧붙여지면서 변신 모티프를 정교화했다고 보았다.(Harry G. Edinger 843) 여기에 덧붙여 가장이나 전환과 같이 순간적인 외형 변화는 아니지만, 진화가 오랜 시간을 통해 이루어지는 생물학적인 변신이라고 보았다.

브루스 클라크(Bruce Clarke)는 “변신은 처벌이나 보상과 같은 신성한 동인이 원인이 되어 인간이 동물이나 식물 다른 대상으로 갑작스럽게 변하는 것을 의미한다. 그러나 이러한 기본적인 패턴은 다양하게 변주된다.”라고 말한다. 그러면서 찰스 다윈의 『종의 기원』 이후에 변신이라는 오래된

이야기는 새로운 방식으로 이야기되었는데, 신체 변신은 초자연적이지 않고 매우 자연스러운 일이라는 점, 즉 오랜 시간에 걸쳐 이루어지는 생물학적인 진화는 자연 변신(Natural Metamorphosis)이라는 점을 강조한다. 나아가 다윈의 진화생물학과 현대의 기술 발전은 인간과 동물, 기계 사이의 경계를 허물면서 포스트휴먼 변신 소설(Fictionas of Posthuman Metamorphosis)을 만들어내고 있다(Bruce Clarke 1~4)고 주장한다.

다윈의 『종의 기원』이 출간된 이후, 서구 유럽의 지식과 문화 패러다임은 크게 변화했는데, 진화론이 인류의 역사를 재인식하게 만들었기 때문이다.¹⁴ 이러한 분위기는 19세기 영국 소설가들에게 영향을 미쳤고¹⁵, 특히 SF 소설인 W. G. 웰즈의 『타임머신』(1895)의 주요한 플롯을 만들게 된다. 80만 년 후의 인간의 진화상을 상상하게 만드는 『타임머신』은 SF에서 ‘인간 진화’의 플롯을 창시하고 인류의 진보와 퇴화의 플롯과 맞물려 매우 중요한 하위 장르를 형성하게 되었다.

무엇보다도 『타임머신』은 인간 진화에 대한 작가의 명확한 인식이 전제되어 있다. 작가 서문에서, ‘인간 진화’에 대한 철학이 소설을 쓰던 당시에도 있었으며, “인류가 사회적으로 엘로이와 몰록으로 분화한다는 생각”은 자연스러웠다고 말한다. 이유는 “모든 생물은 적어도 1백만 년 뒤에는 사라질 것”이기 때문에 수십 억년 뒤의 세계로 가서 인물의 미래에 대한 비관적 묘사를 한다는 것은 가능한 일이다.(허버트 조지 웰스 12) 작가는 그러한 모험이 가능하게 하기 위해 시간 여행을 할 수 있는 장치를 발명한다. 소설의 앞부분은 시간 여행이 어떻게 가능한지에 대한 과학적 설명이 주를

14. 19세기 초 진화론은 일종의 생물학적 가설로 존재했었다. 그러나 다윈의 『종의 기원』이 출간된 이후 생물체의 진화에 대한 생물학적인 객관성과 합리성을 제공함으로써, 생명 진화뿐 아니라 다양한 학문영역에 있어서 인류 문명의 발전과 진화에 대해 근본적인 영향을 미치게 된다.

15. 질리언 비어는 『다윈의 플롯』에서 진화론의 등장과 서구 근대소설의 ‘새로운 플롯’에 주목한다. 조지 엘리엇과 토마스 하디와 같은 작가들은 진화론의 내용과 다윈의 언어를 적극적으로 자신들의 작품 속에 담고 있어, 다윈의 진화론과 19세기 영문학의 관계를 흥미진진하게 들여다 볼 수 있다. (질리언 비어 참조)

이루고 있고, 그 기계를 통해 80만 년 후를 여행한 이야기가 후반부에 담겨있다. 진화된 인류에 대한 공포를 갖고서 도착하게 된 80만 년 후 지구는 인간이 두 개의 생물 종으로 분화되어 있다. “인간 진화의 결과인 두 종족은 완전히 새로운 관계”를 향해 나아가고 있었는데, “엘로이는 카롤링거 왕조의 왕들처럼 그저 아름답기만 할뿐 아무 쓸모도 없는 존재로 쇠퇴”했고, 지상에 남아있는 몰록들은 오랜 지하 생활로 시력을 잃었다. 종적 진화를 통한 변신은 인류의 미래에 대한 비관적인 전망을 제시한다. 수억 년 뒤¹⁶, 수십억 년 뒤¹⁷로 이어지는 시간 여행은 더 이상 지구 위에 생명체가 살지 않는 ‘퇴화’된 세계를 보여준다.

스탠리 큐브릭의 〈2001년 스페이스 오딧세이〉(1968)는 인간 진화와 긴밀하게 연결되는 우주적 유희를 그리고 있다. 들관에서 맹수들에 쫓기던 원시 인류가 외계 물질인 모노리스를 접하면서 도구를 사용하는 영장류가 되고, 우주선을 쏘아올리는 2001년의 미래로 도약하는 장면은 인류의 문명이 생물학적인 진화와 함께 외계 존재의 영향을 통해 이루어졌음을 제시하고 있다. 영화의 중반부는 목성 탐사를 위해 발사된 우주선 디스커버리 1호에서 인공지능인 HAL과 인간 승원 사이의 사투가 표현되어 있다. 후반부에서 HAL의 폭주를 막은 보먼이 목성에 도착해 모노리스가 만들어내는 블랙홀에 빠져들며 우주적 시간을 여행하게 된다. 보먼은 한번도 경험하지 못한 의식의 퇴행을 통해 깊은 환각 상태에 빠지게 된다. 영화는 보먼이 다시 보먼을 들여다보며, 의식과 차원의 전위를 경험하게 만들면서, 한 아이로

16. “다시 주위를 둘러보니, 가까이에 불그스름한 바윗덩어리가 있더군요. 그런데 바윗덩어리인 줄 알았던 그것이 천천히 내 쪽으로 움직이는 것이었습니다. 사실 그것은 거대한 게처럼 생긴 동물이었습니다.”(허버트 조지 웰스 138)
17. “땅에도 하늘에도 바다에도 움직이는 것은 전혀 보이지 않았습니다. 바위 위의 초록빛 점액만 생물이 아직 멸종하지 않았음을 보여 주었지요. 얇은 모래톱이 바다에 나타났고, 바닷물은 해변에서 물러나 있었습니다. 무언가 검은 물체가 이 모래톱 위를 팔딱팔딱 돌아다니는 게 보인 듯했습니다. 하지만 내가 바라보니 그것은 움직이지 않게 되었습니다. 그래서 나는 잘못 본 모양이라고, 그 검은 물체는 바위였을 뿐이라고 판단했습니다.”(허버트 조지 웰스 140)

다시 태어나는(변하는) 장면으로 끝이 난다. 이렇게 하나의 개체적 인간은 죽음과 생명 탄생이 동전의 양면처럼 작동하며 우주적 존재가 되는 진화 과정을 경험하게 된다. 이러한 우주적 윤회를 통해 생명과 행성, 우주의 상호유기성이 확장된다.

진화론은 인류 진화의 변화된 모습을 상상하게 만들었으며, SF 속에서 인간의 미래상 혹은 과거상이 갖고 있는 동물성 혹은 괴물성을 현재의 인간적 모습과 대비하며 보여주는 상상력을 자극한다. 그 과정에서 개체화된 생명과 종적인 인간성이 내포한 한계를 드러내려고 한다. SF 속에서는 인간의 진화도 있지만, 기계 인간의 '진화'도 존재한다. 물론 기계가 진화한다는 말이 문제가 있음¹⁸에도 불구하고, 다양한 작품 속에서 기계는 인간 혹은 동물을 흉내내며 진화하게 된다. 이러한 진화 속에는 기계인간 스스로가 꿈꾸는 인간되기의 욕망이 예술적 상상력으로 담겨있다.

Nexflix 드라마인 〈러브, 데스+로봇〉(2019)의 에피소드 중 하나인 ‘굿 헌팅’은 전근대에서 첨단 기술 문명으로 변화하는 홍콩을 배경으로 전설의 동물인 구미호를 소재로 하고 있다. 남자주인공인 량은 사냥꾼인 아버지를 따라 구미호를 사냥하다가 구미호 새끼인 옌을 구해주게 된다. 근대화가 진행되는 도시 속에서 량은 기계에 흥미를 느껴 기술자가 되고, 마법 세계의 끝에서 인간이 다 된 옌은 자신의 몸을 팔아 살아가게 된다. 그러던 어느날 옌은 기계에게만 성적 충동을 느끼는 충독에 의해 강제로 기계화된다. 근대화가 되고 첨단 기계 문명이 들어섰지만, 남자들은 여성들을 성적 대상으로 욕망할 뿐 조금도 변하지 않았다. “여자를 소유할 수 있다고 믿는 남자들, 악행을 저지르고도 진보를 찬양하는 남자들”을 사냥하고 싶다고 말하는 옌은, 량에게 자신의 몸을 구미호로 변신할 수 있는 기계로 만들어 달라고 부탁한다. “마법은 사라졌지만, 기술이 마법을 만드는 시대”에 량은 옌을 구미호로 만들어주고, 옌은 여성을 괴롭히는 남성들을 사냥하

18. 기계는 생물이 아니지 때문에 진화라는 표현보다는 발전이나 진보, 발명된다고 말할 수 있다.

게 된다. 신화 속의 동물은 마법을 잃고 인간이 되었다가, ‘기계 되기’를 통해 다시 신화 속 동물이 되어 간다. 이러한 기계 진화 속에서 ‘여성’이라는 편파적 정체성은 사라져 버릴 전근대의 마법에 불과하다. 가장 완벽한 ‘동물’로 변신하는 것은 자신의 본성을 되찾는 것이고, 남성 중심적 기계문명에 저항하는 것이다.

SF 속 안드로이드들은 완벽한 인간되기를 꿈꾼다. 그 방법으로 아이를 낳는 것이 강조된다. 기계는 공장에서 대량생산되지만, 진화하는 안드로이드는 자신만의 아이를 낳아 기르는 것을 통해, 기계 종의 종족 번식을 행한다. 카렐 차페크의 소설 『R. U. R. (Rossum's Universal Robots)』에서 인간의 노동력을 대체하기 위해 만들어진 로봇은 인간보다 스스로가 뛰어나다는 것을 깨닫고 반란을 일으켜 사람들을 무차별적으로 살상하는데, 로봇 공장 기술자인 알퀴스트만 살아남았다. 그는 헬레나와 프리머스라는 두 로봇이 서로 사랑하는 감정을 가지고 있고 이들이 번식하여 새로운 아담과 이브가 될 것이라는 것을 깨닫는다. “이 작품은 인간이 멸망하더라도 생명은 불멸할 것이고, 생명은 사랑으로 다시 시작될 것이라 한다.”(최애순 참조) 인간 진화는 멈추었지만 기계 진화는 지속되는 것이다. 앞서 다루었던 『안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가』를 영화화한 <블레이드 러너>(1982)는 다른 리플리컨트들과는 달리 레이첼이 영원한 생명을 가진 존재로 표현되면서 딕 테커드가 그녀와 도망기는 듯한 모습으로 끝난다. 그 이후 새롭게 개봉된 <블레이드 러너 2049>(2017)는 그 레이첼이 아이를 낳고서 죽었다는 사실로부터 시작한다. 한정된 수명만 가졌던 리플리컨트가 영원한 생명을 가졌을 뿐 아니라 인간의 아이까지 낳았다는 점에서, 레이첼은 더 이상 기계가 아니라 유기적 생명체로서의 인간과 다를 바 없다. 전편이 리플리컨트 사냥꾼 릭 테커드의 시각으로 만들어졌다면, 이 영화에서는 리플리컨트인 케이의 입장에서 인간보다도 더 인간답게 자기 존재의 심연을 찾아가는 모습을 지켜볼 수 있다.

이렇게 새로운 기계종을 꿈꾸는 안드로이드와 함께, 유기체에서 디지털 주체로 다시 유기체적 존재로 ‘변신’하는 포스트휴먼도 있다. <트랜센던

스)(2014)는 인간 진화의 상상력과 수천 년 동안 이어지는 인류의 지식을 초월하는 양자컴퓨터의 인공지능에 관한 영화다. 인공지능을 연구하는 월 캐스터는 아내인 에블린 캐스터와 함께 '핀 프로젝트'¹⁹를 운영하며 인간보다도 더 뛰어난 인공지능을 만들려고 한다. 하지만 방사성 원소에 노출된 월 캐스터는 죽음을 앞두게 되고, 자신의 기억과 지식 모두를 슈퍼 컴퓨터에 업로딩(uploading)하게 된다. “뇌 안에서 벌어지는 무수한 전기 신호의 일종을 읽고 정확한 입력 알고리즘을 프로그램함으로써, 월은 물리적 세계의 육신을 버리고 디지털 세계의 ‘존재’가 되는데, 이것은 멀지 않은 미래에 도래할 ‘인간 진화의 중대한 사건’”(오윤호 2014, 356-7)임에 틀림없다. 이렇게 디지털 주체가 된 월은 인간의 육체와 나노 기계를 결합하여 신체 능력이 보다 강화되고 네트워크로 상호연결된 인간을 만들게 된다. 이 나노기계는 전지구로 전우주로 확산되게 된다.

IV. 결론

이상에서 신화 시대의 변신 모티프에 대한 상상력으로부터 출발하여, 우리시대 포스트휴먼 이야기 속에 담긴 '변신' 모티프까지 다루면서 변신이야기의 시대적인 변용과 21세기적 의미를 추적해 보려고 했다. 고대의 변신 모티프와 우리 시대 SF의 변신 모티프를 비교할 수 있었으며, 개체적 변신을 넘어서서 종적인 변신(진화)으로 나아가는 포스트휴먼의 모습을 발견할 수 있었다.

SF 속에 재현된 변신 욕망은 우리 시대의 인간이 가지는 가치와 그 정체성에 대한 문제를 제기한다. SF 속 변신 모티프의 핵심적인 두가지 조건인 '기계'와 '진화'를 구체적으로 분석하면서, 인간이 기계에 덧씌운

19. 인간 사고 능력이 14만 년 동안 변화가 없었다고 전제하고, “양자 프로세스+인공지능+무한지식+독립신경망기술”을 함께 연구하는 프로젝트이다.

인간다움의 가치를 들여다볼 수 있었으며, 유한한 생명의 한계를 초월하고자 하는 근원적인 욕망도 접할 수 있었다. 많은 작품들을 언급하며, 인간이 생명을 불어넣은 기계 인간들, 인간을 닮거나 흉내내고자 하는 안드로이드들과 스스로 인간을 초월하여 기계 신이 되고자 하는 포스트휴먼들을 살펴보았지만, 포스트휴먼의 변신에 대한 논의는 여전히 논의해야 할 부분이 많이 남아 있다. 『뉴로맨서』(1984)에 등장하는 디지털화되고, 인공 신체를 자유자재로 활용하는 사이보그는 인간의 생물학적 진화와 더불어 매우 중요한 변신의 상상력을 가지고 있다. 〈매트릭스〉(1999)나 〈레디 플레이어 원〉(2018)과 같은 사이버스페이스에 접속해서 캐릭터와 같은 디지털 주체로 생활하는 인간에 대한 사유 역시 변신 모티프와 긴밀히 연결되어 있어 차후에 연구를 지속할 필요성을 절감한다.

포스트휴먼은 우리 시대의 화두이며 도래할 인간의 미래에 대한 경이와 불안을 모두 담아내고 있다. 포스트휴먼과 더불어 인류는 자신의 신체를 변형하고, 생물학적 유한성을 초월한 존재로 나아갈 가능성을 갖게 되었다. 이러한 ‘변신모티프’에 대한 문학적 해석과 함께, 인문학적인 성찰이 절실하게 요구된다.

참고문헌

- Bruce Clarke(2008), *Posthuman Metamorphosis : Narrative and Systems*, Fordham University Press, New York, pp.1~4.
- Harry G. Edinger(1988), "Metamorphosis", *Dictionary of Literary Themes and Motifs*, Jean Charles Signeuret(ed.), Greenwood Press, p.843.
- E.T.A. 호프만(2015), 김현성 옮김, 『모래 사나이』, 문학과지성사.
- 강진옥(1992), 「변신설화에서의 정체확인과의 의미」, 『진단학보』제73집.
- 고갑희(2003), 「그리스로마 신화에 나타난 변신의 상징치」, 『영미문학 페미니즘』, 영미문학페미니즘학회, 4쪽.
- 김미란(1984), 『고대소설과 변신』, 정음문화사.
- 로버트 페페렐(1997), 『포스트휴먼의 조건』, 아카넷, 이선주 옮김, 아카넷, 2017.
- 로지 브라이도티(2013), 『포스트휴먼』, 아카넷, 이경란, 옮김, 아카넷, 2015.
- 박용식(1987), 「고소설의 변신 모티프와 신화적 사유」, 『어문논집』제27집.
- 방은수(2018), 「현대 한국 판타지 동화의 변신 모티프 연구」, 『아동청소년문학연구』 제22호, 262~263쪽.
- 열자(2017), 『열자 : 동양의 탈무드』, 씨익박스.
- 오귀스트 빌리에 드 릴아당(2012), 고희선 역, 『미래의 이브』, 시공사.
- 오비디우스(2018), 이종인 옮김, 『변신 이야기』, 열린 책들.
- 오유희(2014), 「새로운 인간 종의 탄생과 진화론적 상상력」, 『대중서사연구』 20, 대중서사학회, 356-7쪽.
- _____ (2019), 「인간을 매혹한 감정기계」, 『대중서사연구』 권50호.
- 윤경수(1997), 「국조신화의 변신 모티프와 고소설 변신담의 원형적 연구」, 『고소설연구』제3집.
- 이상일(1971), 「변신설화의 유형분석과 원초사유」, 『대동문화연구』제8집, 성균관대학교 대동문화연구원.
- 이재선 역음(1996), 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 261쪽, 362쪽.
- _____ (2007), 『현대소설의 서사주제학 - 문학 모티프와 테마를 찾아서』, 문학과 지성사.
- 이창익(2017), 「인간이 된 기계와 기계가 된 신:종교, 인공지능, 포스트휴머니즘」, 『종교문화비평』31, 211쪽.
- 정규호·김종덕(2009), 「변신 모티프 영화, 애니메이션 영화에서의 변신 체계와 유형」, 『Archives of Design Research』22, 한국디자인학회, 81쪽.
- 정재서(2011), 「사이보그 서사의 기원, 역사 그리고 비교학적 성찰」, 『중국소설

- 논총』, 한국중국소설학회.
- 질리언 비어(2008), 남경태 역, 『다윈의 플롯』, 휴머니스트.
- 최애순(2019), 「임신하는 로봇과 불임의 인간」, <르몽드 디플로마티크>.
- 최원오(2009), 「‘원형 개념’으로서의 변신에 내재되어 있는 세 가지 특성과 변신미학」, 『구비문학연구』제29집, 한국구비문학학회.
- 필립 K. 딕(2013), 『안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?』, 플라북스.
- 한국문학평론가협회(2006), 『문학비평용어사전』, 국학자료원.
- 허버트 조지 웰스(2011), 김석희 역, 『타임머신』, 열린책들, 12쪽.
- 홀스트 잉그리드 템리히(1987), 「모티프와 주제」, 이재선 역음(1996), 『문학주제학이란 무엇인가』, 민음사, 145-146쪽.

국문초록

이 연구는 '기계'와 '진화'라는 조건으로 변신 모티프를 작품화한 SF 작품들을 분석하여, 기계인간의 변신에 대한 SF 상상력과 문학주제학적 접근의 가능성을 찾으려고 했다. 그 과정에서 고대의 변신과 우리 시대의 변신이 얼마나 비슷하고 차이가 나는지를 문화 및 기술 문명의 차원에서 살펴보았다.

변신에 대한 인류의 욕망은 오랜 역사 속에서 다양하게 재현되었다. 우리 시대의 변신 모티프는 그 어느 시대보다도 독특한 특성을 갖게 되는데, 그 이유는 고대의 변신이 신화와 환상적 상상력에 가까웠다면, 우리 시대의 변신은 과학 기술과 의학 기술의 발달이라는 문명의 혜택 속에서 실제로 실현되었으며, 매우 쉽게 실현 가능한 조건을 갖게 되었기 때문이다. 특히 '기계'와 '진화'는 SF 속에서 대표적인 변신의 조건이 된다. 인간의 기술 문화이며 피조물인 기계는 인간과 신, 자연(동물) 사이에 존재하며, 인간이 신과 자연과 유기적으로 연결되도록 매개하고, 완벽하게 인간을 닮기를 욕망하기도 한다. 생물학적 종이 가진 생명 유지의 비밀을 갖고 있는 진화의 상상력을 통해 인간들은 미래로 날아가 새로운 종으로 진화한 인간을 만나기도 하고, 인간보다도 더 인간다운 안드로이드를 만들고, 유기체 신체에서 디지털 주체로 초월하기도 한다. 이러한 분석을 통해 고대의 변신 모티프와 우리 시대 SF의 변신 모티프를 비교할 수 있었으며, 개체적 변신을 넘어서서 종적인 변신(진화)으로 나아가는 포스트휴먼의 모습을 발견할 수 있었다.

키워드: 변신 모티프, 포스트휴먼, SF, 기계, 진화, 문학주제학

Abstract

Metamorphosis Motif in SF And The condition of machines and evolution

Oh, Younho(Ewha Womens University)

This study analyzed SF works representing metamorphosis motif under the conditions of 'machine' and 'evolution'. I tried to find out how the metamorphosis of the machine human being is represented and analyze it with literature. thematic theory. In the process, I looked at the similarities and differences between the metamorphosis of myth and modern texts in terms of cultural and technological civilization.

Humans have had various desires for metamorphosis in various histories and cultures. Metamorphosis motif of our time have more unique characteristics than any other time. The reason is that while the transformation of myth was made by divinity and fantastic imagination, the transformation of our time is supported by science and medical technology. In particular, 'machinery' and 'evolution' are representative conditions for metamorphosis motif in SF. The machine of human technology itself, the creature of man, exists between man, god, and nature(animal), mediates the organic connection between man and God or nature(animal), and also desires to be completely human. Evolutionary imagination allows humans to fly into the future, meet humans who have evolved into new species, make Android more human than humans, and transcend from the body of the body to the digital subject. Through this analysis, I was able to find the post-human that goes beyond individual metamorphosis to the metamorphosis(evolution) of species.

Keywords: Transformation Motif, Post-Human, SF, Machine, Evolution, Literature themetics

Received : 30	September	2019
Reviewed: 23	October	2019
Accepted : 24	October	2019