

‘기계/기술적 대상’에 대한 공포와 판타지의 정치적 무의식

- TV 드라마 <환상 거탑>의 경우를 중심으로 -

박명진*

<차례>

1. 머리말
2. 상품미학으로서의 판타지
3. 유니버스/반전의 형식 미학과 일상의 그로테스크
 - 3.1. 유니버스 형식과 반전(反轉)의 미학
 - 3.2. 헤테로토피아의 낯선 친숙함
4. 세계 해석으로서의 휴머니즘과 불안/불안정의 윤리학
 - 4.1. 물화(物化)된 세계에 대한 휴머니즘의 변론(辯論)
 - 4.2. 과잉 욕망에 대한 경고와 불안/불안정의 정동
5. 맺음말

<국문 초록>

이 논문은 TV 드라마 <환상 거탑>의 형식적 특징과 이데올로기적 요소를 분석하였다. 이 드라마는 웹툰을 각색한 드라마이다. 이 드라마는 유니버스 형식의 드라마이고, 플롯 장치로서 반전을 적극 활용하고 있다.

유니버스의 에피소드 나열 방식과 각 에피소드별 20분 분량으로 구성된 것은 상업성을 추구하기 위한 것이다. 그리고 짧은 분량 때문에 아리스토텔레스적 의미의 성찰을 유도하는 기능을 수행하지 못한다. 따라서 이 드라마에서 주로 활용하고 있는 반전의 플롯 기법은 단순한 ‘놀람’의 수준에서 머물며 교훈적인 메시지로 급하게 마무리된다.

이 드라마는 기계/기술적 대상과 인간이 접촉하면서 발생하는 판타지 상황을 보여준다. 이는 현대 문명에 대한 풍자와 비판 기능을 하는 것과 동시에, 인간과 비인간의 경계선을 희미하게 만든다. 그러나 기계에 의해 인간성을 잃은 주인공이 결말에서 응징을 받게 됨으로써 인과응보의 휴머니즘적 세계관을 보이고 있다.

<환상 거탑>은 기계/기술적 대상과의 접촉, 또는 초현실적인 상황의 발생 때문에 주인공이 판타지의 세계에 진입한다. 그러나 이 과정에서 주인공의 과도한 욕망이 개입되면서 윤리적인 정벌을 받게 된다. 이는 인간을 비인간과 철저하게 분리시키는 휴머니즘 이데올로기를 재현한 것인데, 텍스트는 무의식적으로 인간과 비인간의 경계선을 무너뜨림으로써 스스로의 논리를 배반한다. 이는 이 드라마가 ‘불안/불안정’의 정동을 이데올로기소로 삼고 있다는 것을 의미하는데, 이때의 ‘불안/불안정’은 미래에 대한 전망을 빼앗긴 서민들의 정동을 대표한다. 그런데 이 드라마는 텍스트 외부에 존재하고 있는 사회적 불안의 정동을 휴머니즘적 인과응보로 봉합시킨다.

주제어 : 기계/기술적 대상, 낯선 익숙함, 도시판타지, 반전, 불안/불안정, 유니버스, 판타지

1. 머리말

‘판디컬드라마’라는 장르 명칭을 내세운 <환상 거탑>¹⁾은 웹툰 <판타지 시티>를 각색하여 케이블 채널 tvN에서 방송한 유니버스형 판타지 드라마이다. ‘판디컬드라마’라는 이상한 명칭은, MBC에서 절찬리에 방송된 바 있는 <하얀 거탑>²⁾의 ‘메디컬드라마(medical drama)’라는 장르 명칭을 패러디한 <푸른 거탑>의 ‘군디컬드라마’의 연속선상에 놓인다. 사실상 <푸른 거탑>이 대놓고 <하얀 거탑>이라는 드라마 제목을 패러디한 것에 머물지 않고 ‘메디컬드라마’라는 장르 명칭을 ‘군디컬드라마’라고 작명(作名)한 것은 무리한 설정이다. ‘군디컬드라마’가 “군대에서 경험하게 되는 소소한 상황을 메디컬드라마처럼 비장미 넘치는 전개로 풀어 간다고 해서 붙여진 명칭”³⁾이라고 해도, <하얀 거탑>의 비장미를 <푸른 거탑>에서 제대로 보여준 것은 아니기 때문이다.

따라서 ‘군디컬드라마’ <푸른 거탑>를 다시 패러디해서 ‘판디컬드라마’ <환상 거탑>이라는 명칭을 부여한 것은 언어유희에 가깝다.⁴⁾ 굳이 의미

1) <환상 거탑>, 김기호·이광근 극본, 이성원 연출, tvN, 총 8부작(16 에피소드), 2013.3.17~2013.9.4.
 2) <하얀 거탑>, 이기원 극본, 안판석·송지원 연출, MBC, 총 20부작, 2007.1.6~2007.3.11.
 3) 『말년 병장이 된 ‘최코디’ 연기자 최중훈, 신고합니다!』, 『레이디경향』, 2013년 3월호. (<http://lady.khan.co.kr/khlady.html?mode=view&code=5&arrid=201302261420381&pt=rv>)

* 중앙대학교 국어국문학과 교수

를 부여하자면, <푸른 거탑>이 <하얀 거탑>의 높은 작품성을 오마주함으로써 자신의 정체성을 자의적으로 알리고자 했다면, <환상 거탑>은 <푸른 거탑>의 비교적 성공적인 시청률⁴⁾을 계승하겠다는 의지를 담고 있는 것에 불과하다. 이는 또한 <환상 거탑>이 <하얀 거탑>에서 선명하게 부각된 ‘메디컬드라마’라는 장르 개념을 판타지 장르에서도 구축하고 싶다는 욕망으로 볼 수 있다. 이는 곧 ‘판타컬드라마’가 “도시 일상에서 경험하는 환상적인 상황을 메디컬드라마처럼 비장미 넘치는 전개로 풀어”가는 것을 목표로 하는 장르 명칭임을 시사한다.

중요한 것은 ‘판타컬드라마’라는 출처 불명의 명칭 부여보다는, <환상 거탑>이 판타지라는 장르를 명확하게 선보이고자 했다는 기획 의도와 장르적 욕망이라 할 수 있다. 이는 곧 <환상 거탑>이 <하얀 거탑>의 명성과 장르적 가치를 동경하고 모방하고 싶다는 의지를 표명한 것이기도 하면서, 판타지 장르를 메디컬드라마처럼 안정적인 장르 생태계 속에 배치하고 싶다는 욕망을 드러낸 것이기도 하다.

그럼에도 불구하고 <환상 거탑>에 주목할 만한 이유들이 존재하는데, 첫째, 에피소드별 20분 내외의 짧은 분량으로 옴니버스 판타지 드라마 형식을 시도했다는 점, 둘째, <전설의 고향>이나 <구미호>류의 기존 낱량 특집 드라마처럼 귀신이나 의인화된 동물을 등장시키지 않고 현대 도시의 일상 속에서 벌어지는 비현실적인 상황들을 전면에 내세웠다는 점, 셋째, 로맨틱멜로드라마에 판타지 형식을 첨부하는 타협적 방식이 아니라 판타지만을 중점적으로 재현했다는 점이 그것이다. 이는 판타지 장르의 새로운 형식을 실험적으로 선보였다는 의미를 지닌다. 또한 시대가

4) ‘medical’은 어근 ‘med’에 접미사 ‘ic’와 ‘al’이 붙은 단어이다. 이때 어근 ‘med’의 어원은 라틴어의 ‘고치다, 치료하다, 바로잡다’의 뜻을 가진 ‘médēor’이다. 따라서 ‘메디컬’을 ‘군디칼’이나 ‘판디칼’로 활용한 것은 무의미한 패러디에 불과하다. 굳이 장르 명칭을 붙인다면 <푸른 거탑>은 ‘Military Situation Drama’, <환상 거탑>은 ‘Fantastic Omnibus Drama’ 정도가 적당할 것이다.

5) AGB닐슨 미디어 리서치에서 공개한 자료에 의하면 최고 시청률은 2.2%였다.

불명료한 과거를 배경으로 귀신의 복수나 해원(解冤)을 모티브로 삼거나, 현대 시대의 로맨틱멜로드라마에 판타지 요소를 삽입함으로써 낭만적인 사랑을 돋보이게 만들었던 것과는 달리, 현대 도시 문명의 비인간성을 풍자하고 비판한다는 점에서 <환상 거탑>은 주목할 만하다.

이 글에서는 드라마 <환상 거탑>이 ‘판타지 드라마’로서의 상품미학을 내세우고 있는 대중예술이라는 점에서 논의를 시작하고자 한다. CJ그룹 산하 CJ E&M(Entertainment & Media)의 케이블 채널 tvN에서 방송된 <환상 거탑>은 CJ그룹의 전반적인 경영 목표와 전략이라는 큰 틀 속에서 선정된 다양한 상품 콘텐츠 중의 하나이다. 우선 이에 대한 배경을 간략하게 살펴보고, 그리고 <환상 거탑>의 드라마 형식의 특징과 그 의미를 살펴보고, 드라마가 내포하고 있는 사회적 징후로서의 이데올로기적 함의를 논의하고자 한다.

2. 상품미학으로서의 판타지

주로 설탕, 밀가루, 식용유 등을 취급하던 식품업체 제일제당이 CJ로 사명(社名)을 바꾼 것은 1996년 삼성그룹에서 독립한 뒤 2002년에 이르러서이다. CJ는 2007년에 지주회사(持株會社, holding company) CJ(주)로 전환한다.⁶⁾ 이후 CJ는 “2011년 말까지 5년여의 짧은 기간 동안 수차례의 변화를 거치면서 독자적인 지주회사체제를 구축해 오고 있다. 세 차례의 분할, 한 차례의 합병, 한 차례의 인수 등을 통해 모두 5개의 주주회사가 생겨났으며, 이들을 중심으로 지주회사체제가 다단계의 피라미드식 구조를 가지면서 변화에 변화”⁷⁾를 거듭해왔다. CJ는 지속적인 인수합병과 제휴

6) 이지현·정희경, 「미디어 선도기업의 창의적 구조에 관한 연구 : CJ E&M을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 Vol. No.5, 한국콘텐츠학회, 2013, 425면.

7) 김동운, 『한국재벌과 지주회사체제 : CJ와 두산』, 예담, 2013, 181면.

를 통해 미디어 시장에서의 영역을 확장시켜갔다. 드림웍스(Dream Works SKG)와의 계약을 통해 미국영화의 아시아 배급권을 확보하고 국내 영화 투자뿐 아니라 CGV를 통한 스크린 확보까지 그 활동 영역을 넓혔다. 또한 Mnet, CGV, CJ오쇼핑, tvN 등 여러 개의 케이블 채널을 보유함으로써 케이블TV업계의 절대 강자로 서게 된다.⁸⁾

2006년에 개국한 tvN은 ‘트렌드를 이끄는 2049 세대를 겨냥하는 제4의 지상파로 키운다’는 목표를 내세웠지만, 2008년에 대대적인 재정비 작업에 들어간다. 기존의 2049 세대 공략이라는 전술을 바꿔 “‘재미있되, 지나치게 자극적이지는 않은’ 틀에서 특히 2030 트렌드세터(trend-setter)들의 마음을 사로잡을 만한 키워드들을 다시 뽑아냈다. 흥미진진한(Exciting)¹⁰⁾, 기술과 트렌드를 주도하는(Leading), 가장 참신한(Cutting-edge), 공감할 수 있는(Empathetic)의 4가지 키워드”¹¹⁾가 그것이다. <환상 거탑>의 기획과 방영은

8) 이지현·정희경, 국내 미디어 선도기업 경영전략 분석 : CJ E&M을 중심으로, 『디지털 융복합연구(Journal of Digital Convergence)』 Vol.11 No.12, 한국디지털정책학회, 2013, 43면.

9) 조성진, 『멀티플렉스의 기원과 한국형 멀티플렉스의 탄생』, 『이코노믹리뷰』, 2016.4.27.

(<http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=286098>)

“1995년 당시 제일제당 이재현 상무와 이미경 이사는 미국행 LA 비행기에 몸을 실었다. 영화 <ET>로 유명한 영화감독이자 제작자인 스티븐 스필버그, 월트 디즈니의 만화영화 왕국을 꿈꾸던 제프리 카젠버그, 음반업계의 거장 데이비드 게펜이 함께 만든 ‘드림웍스SKG’에 투자 계약을 하기 위해서였다. 제일제당은 3억 달러를 투자하며 드림웍스SKG의 대주주로 참여했다. 당시 제일제당 연매출의 약 20%에 달하는 금액을 미지의 산업에 쏟아 붓는 모험을 강행한 것이다. 당시 이재현 상무는 “이제는 문화야! 이게 우리의 미래야! 단순히 영화 유통에 그치지 않고 멀티플렉스도 짓고, 영화도 직접 만들고, 음악도 하고, 케이블채널도 만들 거야. 아시아의 할리우드가 되는 거지”라며 이미경 이사에게 했던 말은 아직도 많은 사람들 사이에 회자된다.” CJ(주)의 목표는 문화산업 분야에서 최강자가 되는 것이었다. 이후 CGV에서의 스크린 독과점 문제가 영화 다양성을 훼손한다는 비판론을 야기했고, 2016년 현재 “일각에선 CJ E&M의 독점을 우려한다. 거대 자본을 바탕으로 영화 시장에서 영향력을 발휘하듯 드라마 시장도 잠식해 가고 있다.”(『예능채널 이어 드라마왕국 10년 꿈, 스타PD 이끌고 스타작가가 굳힌다』, 『동아일보』, 2016.3.15)는 지적이 나오는 실정이다.

10) CJ E&M의 홈페이지는 ‘흥미진진’을 (Fun & Exciting!)으로 소개하고 있다.

(<http://www.cjenm.com/business/media/media.aspx>)

11) 고성연, 『CJ의 생각』, 열림원, 2016, 143~147면.

tvN의 이러한 브랜드 목표를 선명하게 보여준 하나의 사례로 볼 수 있다. 4가지 키워드에 따라 tvN만의 브랜드 가치가 구축되기 시작했는데, 그 결과 SBS플러스, Mnet, tvN 세 채널의 브랜드 이미지에 대한 조사에서, “‘재미 추구, 정보 획득, 휴식, 대화 목적, 시청자 참여, 시간 때우기’ 총 6개 항목 중에서, tvN이 ‘정보 획득’만 2위를 했고, 나머지에서는 모두 1위”¹²⁾를 차지하게 되었고, ‘현실적인, 대담한’의 항목에서는 수용자의 tvN 채널 선택에 있어 긍정적(+인) 효과를 발휘했지만 ‘지적(知的)인’ 항목에서는 부정적(-인) 영향을 미치는 것으로 조사되었다.¹³⁾ 이는 tvN이 ‘재미(Fun & Exciting!)’를 상품화함으로써 소위 ‘관심 경제’ 운영을 방침으로 내세우고 있음을 시사해 준다.

정보가 흘러넘치는 세계에서, 풍부한 정보는 다른 무엇의 결핍을 의미한다. 정보가 소비하는 것이 무엇이든 그것은 부족하다. 정보가 무엇을 소비하는가 하는 것은 다소 명확하다. 정보는 그것을 수용하는 사람들의 관심을 소비한다. 이렇게 해서 풍부한 정보는 관심의 빈곤을 창출하며, 관심을 소비할 수도 있는 정보 출처들의 과잉 속에 그러한 관심들을 효율적으로 할당할 필요를 창출한다.¹⁴⁾ (밑줄 및 진한 글자 강조는 인용자.)

tvN에서 브랜드의 드라마 가치를 각인시킨 프로그램은 2007년의 다큐 드라마 <막돼먹은 영애씨>에서 시작되었다. 이후 2009년에는 “코미디에 극화된 스토리를 입힌 <롤러코스터-남녀탐구생활>이 ‘탐구 열풍’, ‘롤코 열풍’”¹⁵⁾을 일으켰다. 여기에서 주목할 만한 사실은 2012년부터 오락프로

12) 김경남, 케이블 TV 방송 채널 브랜드 이미지가 수용자의 채널 선택에 미치는 영향 : SBS플러스, Mnet, tvN을 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문, 2011, 43면.

13) 위의 논문, 55면.

14) Herbert Simon, ‘Designing Organizations for an Information-Rich World’, in : M. Greenberger(ed.), *Computers, Communication, and the Public Interest*, Baltimore: Johns Hopkins Press, 1971. (맛테오 파스 퀴넬리, 서창현 옮김, 『동물혼(動物魂) Animal Spirits』, 갈무리, 2013, 187면에서 재인용)

15) 고성연, 앞의 책, 149면.

그럼 <롤러코스터>의 코너에 <푸른 거탑>이 삽입되었다가, <푸른 거탑>이 의외의 호응을 얻자 2013년 1월 23일부터 독립 편성되어 방영되었다는 것이다. 이후 <푸른 거탑>은 큰 인기를 끌면서 여러 시리즈를 재생산하는 기염을 토했다. <푸른 거탑>의 이러한 성공을 지속시키기 위해 기획된 프로그램이 바로 <환상 거탑>이었다. 흥미로운 사실은 같은 해에 방영된 <푸른 거탑>과 <응답하라 1997> 두 편 모두 “매회 ‘반전 엔딩’이 자리해 끝까지 시선을 떼지 못하게 하는 작품”들이었으며 “긴장감과 궁금증의 끈을 놓지 못하게 하는 예능식 편집을 도입한 것이 주효”¹⁶⁾했다는 점이다. 이것이 흥미로운 이유는 <환상 거탑>이 주요 서사 전략으로 사용하고 있는 것이 바로 ‘반전 엔딩’이기 때문이다. 이는 앞에서 tvN 채널의 브랜드 가치가 ‘재미 추구, 휴식, 대화 목적, 시청자 참여, 시간 때우기’ 등의 항목에서 시청자들에게 높은 점수를 받았다는 조사 결과와 <환상 거탑>의 콘텐츠 특성을 연관 지어 이해할 수 있는 관건이 된다. 그렇다면 <환상 거탑>의 기획 의도는 무엇이었을까? 이를 좀 더 입체적으로 이해하기 위해서 원작 웹툰인 <판타지시티>의 자체 소개 글부터 살펴보도록 하자.

“마쁜 일상, 하지만 단조로운 일상. 유쾌한 상상으로 이 지루한 생활의 탈출을 꿈꾼다. 만약 시간을 돈처럼 저축할 수 있는 은행이 있다면? 일처다부제의 세상이 온다면 어떤 일이 벌어질까? 누구나 머릿속에서 한 번쯤 **꿈꾸어왔던 세상**을 만화를 통해 독자들에게 **대리 만족**시켜줄 것입니다.”³⁾
(밑줄 및 진한 글자 강조는 인용자.)

위에서 볼 수 있는, 웹툰 제공 사이트 ‘상상마당’의 <판타지 시티> 소

16) 위의 책, 153면.

3) ‘상상마당’에 연재된 <판타지 시티> 소개 글.

(http://www.sangsangmadang.com/library/create/cartoon/seriesdetail_new.asp?SeriesSeq=737&Sopt=&Sstr=&Spn=3)

개 문구는 이 작품이 독자들에게 무엇을 원하는지, 그리고 독자들에게 무엇을 선사해 줄 수 있는지를 극명하게 밝히고 있다. 그것의 키워드는 ‘꿈꾸어왔던 세상’에 대한 ‘대리 만족’으로 정리될 수 있을 것이다. 지루한 일상으로부터의 탈출을 꿈꾸는 사람들을 위한 판타지. 그렇다면 우리는 이렇게 바꾸어 말할 수도 있을 것이다. 웹툰 <판타지 시티>가 목표로 하는 ‘일상으로부터의 탈출을 꿈꾸어 왔던 사람들을 대리 만족시켜 주는 것’은 결국 일상에는 존재하지 못하는 것, 즉 일상 속에 충족되어야 할 결핍이 존재함을 전제로 하고 있다. 이는 판타지에의 욕망이 강렬하면 강렬할수록 그 욕망이 추구하고자 하는 ‘꿈꾸어왔던 세상’이 현실 세계와 너무 다른 세계라는 것, 그리고 그 꿈은 일상 속에서 결코 실현될 수 없다는 것을 역설적으로 암시하고 있다.

웹툰 <판타지 시티>를 드라마로 각색한 tvN의 옴니버스 드라마 <환상 거탑>은 16개의 에피소드들로 이루어진 총 8부작으로 기획 의도는 원작 웹툰의 소개 글과 큰 차이가 없다.

“한 여름 밤! 당신의 상상이 뒤틀리는 20분!”

tvN 판디컬드라마 <환상 거탑>

▼ 한국형 판타지 옴니버스 드라마의 탄생!

매일 반복되는 동일한 소재와 형식의 드라마를 넘어, 만화적 상상력과 SF, 스릴러, 미스터리까지 과감한 소재가 듬뿍! <드워라이트존>(미국), <기묘한 이야기>(일본), <블랙미러>(영국)에 이은 ‘2013년, 한국형 판타지 옴니버스 드라마의 탄생!’

▼ 20분 만에 TV를 통해 즐기는 영화 한 편!

한 여름 밤. 마치 극장에서나 나올 법한 강렬한 스토리와 화려한 볼거리는 물론 20분 만에 한 편을 끝낼 수 있는 미니 드라마! <푸른 거탑>의 국민적 사랑을 이끌었던 김기호 작가가 전하는 지금껏 본 적 없는 판타지 세계로의 초대!

▼ 16개의 에피소드만큼 특별한 16명의 출연진!

매번 각 에피소드의 주인공은 바뀐다! 신인부터 아이돌까지 딱 맞는 옷을 입은 듯한 다채로운 캐릭터는 또 다른 판전 포인트⁴⁾

마치 1920, 30년대의 대중연극이나 영화 신문광고를 연상시킬 정도로 촌스러운 기획 의도는 웹툰의 소개 글처럼 노골적이다. 웹툰과 같이 이 드라마도 진지한 주제의식이나 형식적인 실험을 시도하기보다는 대중적인 흥미와 재미를 추구하고 있음을 애써 숨기지 않는다. 이 드라마가 추구하는 목표는 비교적 선명하다. 그것은 시청률의 극대화, 즉 상업적 이윤 창출의 극대화이다. <트와일라잇존>⁵⁾, <기묘한 이야기>⁶⁾, <블랙미러>⁷⁾ 등이 엄청난 인기를 등에 업고 오랜 시간 동안 시즌을 이어가거나 리바이벌된 옴니버스 판타지 드라마들이었기 때문에, <환상 거탑>의 기획의도에서 이 작품들을 거론한 이유는 분명하다. 앞에 열거한 외국 사례처럼 <환상 거탑>도 화제의 인기 드라마가 되어 시즌을 이어가는 성공작이 되고 싶다는 의지의 표현이었다.⁸⁾

웹툰은 특유의 제작 환경, 소통 과정, 수용자의 기대 지평, 텍스트의 형식적·주제적 특징 등을 지니고 있다. 웹툰은 컴퓨터 접속자가 마우스로 스크롤하여 밑으로 화면을 움직이면서 감상된다. 그에 비해 드라마 <환상 거탑>은 케이블에 가입되어 있는 상태에서 텔레비전만 틀면 손쉽게 감상할 수 있다. 무엇보다 중요한 차이는 웹툰의 도상적 이미지가 드라

4) 「기획의도」, tvN <환상 거탑> 공식 사이트
(<http://program.interest.me/tvn/fantastic/7/Board/View>)

5) <Twilight Zone>(환상특급). 1959~1964년에 CBS를 통해 처음 방영된 후, 첫 번째 리바이벌(1985~1989), 두 번째 리바이벌(2002~2003)이 방영되었다. <기묘한 이야기>, <여배 이징 스토리>의 원류로 평가받는다.

6) <世にも奇妙な物語>, 후지 TV, 1990년, 1991년, 1992년(정기 방송), 1992년 ~ 현재(봄, 가을 특별편).

7) <BLACK MIRROR>, 채널4, 2011년 12월(시즌 1), 2013년 2월(시즌 2), 2014년 12월 16일(크리스마스 스페셜 단편).

8) 그러나 CJ E&M의 대박 꿈은 <환상 거탑>에서 이루어지지 못했다. 그 꿈은 <응답하라 시리즈>(2012~2015), <미생>(2014), <시그널>(2016) 등에서 어느 정도 가시화된다.

마의 그것에 비해 추상적이며 ‘차가운 매체’에 속한다는 것이다. 드라마에는 배우, 소품, 공간, 대사와 음향 효과, 카메라 워크 등 시청각적 효과가 실현됨으로써 또 다른 환상성을 생산해낸다. 한편 드라마는 웹툰이 구상한 이미지를 원본 그대로 영상화할 수 없는 물리적 한계를 지니고 있기도 하다. 만화적 상상력이 실제 연기와 카메라 작업, 또는 의상이나 무대 장치, 특수효과 등으로 완벽하게 구현되기 어려울 수도 있기 때문이다.

실제로 <환상 거탑>은 판타지 드라마에서 필수적인 요소라 할 수 있는 특수효과를 거의 사용하지 않는 저비용 정책을 택했다. 이는 소재만 참신하다면 CG 같이 비용과 노력이 많이 드는 작업 없이도 승산이 있다고 판단한 결과로 볼 수 있다. 그러나 tvN의 이러한 영업 전략이 곧 바로 수용자들의 취향을 결정짓는다고 보기는 어렵다. 왜냐하면 영업 전략의 구축은 결국 대중들의 욕망에 맞춰 실행되는 것인데, “미디어 기구가 대중들을 세뇌시키는 것이라기보다, 소속되고자 하는 욕망의 왜곡이 미디어 기구를 유지하고 욕망⁹⁾하는 것이기 때문이다. 이는 미디어와 욕망이 만나는 장소로서의 “집합적 상상계가 대중적 과학기술들의 비디오 진화에 영향을 받을 뿐만 아니라, 인류의 자연적 본능들에 의해서도 역시 영향을 받¹⁰⁾”는다는 것을 의미하는 것이다. 결국 텔레비전은 생산자와 소비자 사이에서 불균질적으로 작동하는 욕망들의 갈등과 타협, 이른바 하나의 사건으로서의 미디어가 된다. 텔레비전은 “사회의 ‘사건-미디어’, 정동을 조정하는 자발성을 포착하는 미디어, 새로운 ‘변환=위장’의 테크놀로지¹¹⁾”인 셈이다.

상품미학(Commodity Aesthetics)을 “생산물의 상품 형식으로부터 유래하면

9) 맛떼오 파스퀴넬리, 앞의 책, 365면. 그런 의미에서 “리비도적 경제의 관점에서 볼 때, 미디어는 일대다(一對多)로 소통하는 푸시(push)미디어이기보다는 우리의 욕망을 끌어내고 응축하는 다대일(多對一)의 풀(pull)미디어”라 할 수 있다.

10) 위의 책, 364면.

11) 이토 마모루, 김미정 옮김, 『정동의 힘 - 미디어와 공진(共振)하는 신체』, 갈무리, 2016, 178~179면.

서 교환가치에 의해 기능적으로 결정된 사물적인 현상들과 이들 현상에 의해 조건 지워진 감성적인 주관-객관 관계들의 복합¹²⁾으로 정의한다면, 드라마 <환상 거탑>은 특유의 상품 형식을 통해 교환가치를 생산하는 과정에서 ‘감성적인 주관-객관 관계들의 복합’을 흔적처럼 남겨두게 된다. 기획 의도대로 이 드라마는 “만화적 상상력과 SF, 스릴러, 미스터리까지 과감한 소재”를 “20분 만에 한 편을 끝낼 수 있는” 특징으로 상업적 목적을 도모한다. <환상 거탑>은 부담 없이 즐길 수 있는 문화 상품으로서 자신의 정체성을 건고하게 세워나갔다. 말하자면 <환상 거탑>은 20분 내외로 즐길 수 있는 옴니버스 형식, 매회 반복되는 반전의 플롯 구조, 현대 도시의 일상 공간을 ‘낯선 친숙함/친숙한 낯섦(the Uncanny)’으로 재현하기 등과 같은 ‘상품 형식’으로 특유의 ‘상품미학’을 구현하는 작품이라 할 수 있다.

3. 옴니버스/반전의 형식 미학과 일상의 그로테스크

3.1. 옴니버스 형식과 반전(反轉)의 미학

‘옴니버스(Omnibus)’란 “감독과 연기가 독립적으로 출연한 단편 영화를 주제나 내용별로 한데 묶어서 발표”¹³⁾하는 내러티브 형식을 뜻한다. 이는 “독립된 짧은 이야기 여러 편을 한 가지의 공통된 주제나 소재를 중심으로 하여 엮어내는 이야기 형식”¹⁴⁾으로서, 1930년대 미국이 대공황으

12) W.F.Haug, Kritik der Warenästhtik, Suhrkamp Verlag, Berlin 2009, p.10. (백한울, 『상품미학과 일상문화』, 미술비평연구회 대중시각매체연구분과 엮음, 『상품미학과 문화이론』, 눈빛, 1995(3쇄), 20면에서 재인용)

13) 이경기, 『영화 예술 용어 사전』, 다인미디어, 1999(초판 2쇄), 343면.

14) 『옴니버스』, 『나무위키』.

로 극심한 경제난에 허덕일 때 손쉽게 읽을 수 있는 단편들을 전집 형태로 묶어 판매한 것이 큰 성공을 거두자 영화계에서 이 방식을 원용한 것으로 알려져 있다.¹⁵⁾

‘옴니버스’라는 용어는, 1827년 보드리라는 이름의 프랑스 상인(商人)이 낭트(Nantes)시(市) 교외에 온천장(溫泉場)을 개설한 뒤, 손님들을 유치하기 위해 낭트시 중심가에 ‘리세부르그의 온천마차’라는 이름의 마차를 정시(定時) 운행했다가 ‘만인(萬人)의’라는 의미의 라틴어 ‘omnis’¹⁶⁾를 차용해 ‘Omnibus’로 바꾼 것에서 유래한다.¹⁷⁾ 이후 도심이나 유흥지의 관광용 이동수단으로 확산된 ‘옴니버스’는 다양한 볼거리를 즐기려 하는 시민들이나 관광객들의 욕구를 충족시키는 기능을 수행한다.

주목할 만한 것은 ... 승합마차가 마차를 타려고 다가오는 모든 사람들의 기분을 완화시키고 진정시키는 것처럼 보였다는 것이다. ... 마치 이 무거운 차에서 초겨울에 마멋(marmot)이나 거북이를 동면시키는 힘과 비슷하게 마음을 진정시키며 잠을 부르는 나른한 감응력이라도 흘러나오거나 하는 듯이 말이다.¹⁸⁾ (밀줄 및 진한 글자 강조는 인용자.)

파리 시내의 ‘옴니버스’가 “모든 사람들의 기분을 완화시키고 진정시키

(<https://namu.wiki/w/%EC%98%B4%EB%8B%88%EB%B2%84%EC%8A%A4>)

15) 이경기, 앞의 책, 같은 곳.

16) 라틴어 ‘omnis’는 명사로는 “모든 사람, 모두, 전부”의 뜻을, 형용사로는 “모든, 전체의, 전부의, 모두를 망라한, 하나도 빠짐없는, 하나하나 모두의, 전적(全的)인, 온갖, 모든 종류의” 등의 의미를 지닌다. 따라서 이야기 형식으로서의 ‘omnibus’ 양식은 “모든 종류의, 온갖 모양의”의 뜻을 지닌 ‘옴니포르미스(omniformis)’의 뜻을 갖는다. ‘omniformis’는 ‘omnis’와 “모양, 형상, 외형, 외모, 모습, 형태” 등의 뜻을 지닌 ‘forma’가 합성된 단어이다.

17) 『옴니버스(omnibus)』, 『두산백과』.

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1129116&cid=40942&categoryId=33105>)

18) 빅토르 프르넬, 『길목에서 손님을 기다렸다가 태우는 마차의 마부, 대어마차 마부, 승합마차 마부』, 『파리의 거리에서 볼 수 있는 것들』, 파리, 1858, 283면. (발터 벤야민, 조형준 옮김, 『아케이드 프로젝트 2』, 새물결, 2005, 993면에서 재인용)

는 것 ... 잠을 부르는 나뭇한 감응력”를 불러일으킨다고 이해한 위의 문장은 <환상 거탑>의 유니버스 형식이 제공하는 드라마로서의 효과를 유추할 수 있게 해준다. ‘유니버스’라는 합승 마차에 탑승한 승객들은 서로 아무 관계가 없는 사람들이지만 이들을 하나로 묶는 요소가 있었는데 그것은 이들의 목적지가 동일하다는 것이었다.¹⁹⁾ 손님을 유치하기 위해 만든 합승 마차로서의 ‘유니버스’나, 1930년대 이후 극한의 불경기를 타개하기 위해 출판사가 시도한 ‘유니버스’ 전집의 예에서 볼 수 있듯이, ‘유니버스’는 그 탄생과 발전 과정에 있어 경제적인 이윤 창출을 최우선 목표로 삼고 있다는 사실과 분리될 수 없다. 프랑스의 합승 마차가 한 번에 여러 손님들을 유치하기 위한 것이었다면, 1930년대 미국 출판사는 한 권의 책으로 여러 짧은 이야기들을 소비할 수 있게 유도한 것이었다. 이는 tvN의 <환상 거탑>의 유니버스 형식을 이해하는 데에 중요한 근거가 될 수 있다. 프랑스의 ‘유니버스’라는 마차의 경우처럼, <환상 거탑>의 모든 에피소드들은 각기 다른 이야기를 담고 있지만 이 에피소드들을 하나로 묶을 수 있는 것은 이것들의 목적지가 동일하다는 것이다. <환상 거탑>의 목적지는 ‘판타지’라는 온천장이다. 아니, 더 정확히 말해 그 목적지는 차별화된 상품미학을 통한 이윤 창출의 극대화라 할 수 있다. <환상 거탑>의 16개 에피소드는 다음과 같다.

< 표 1 >

회차	제목	판타지 모티브
1회	에피소드1 <인권존중>	연쇄살인범에 대한 처벌, 사이보그
	에피소드2 <TIME은행>	시간저축은행.

19) 『유니버스』, 『네이버 지식백과』.
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2180623&cid=47319&categoryId=47319>

2회	에피소드3 <X프로젝트 : 제약회사의 음모>	신약 개발의 음모
	에피소드4 <메모리메이커 : 기억의 진실>	기억 이식 기계와 복수.
3회	에피소드5 <악플러>	악플러의 정신분열. 사람들의 속마음을 글자로 보게 됨.
	에피소드6 <페이스오프>	얼굴이식수술과 영혼 이동.
4회	에피소드7 <전단지>	전단지 속 인물의 현실 등장.
	에피소드8 <아이들의 도시>	낙태수술의 별로 낙태된 아이들만 사는 동네에 갇힘.
5회	에피소드9 <스포일러>	미래 예측의 초능력.
	에피소드10 <과거를 지워드립니다>	과거를 지우기 위한 청부 살인, 정신분열.
6회	에피소드11 <가상도시> (The City of Capitalism)	미래도시. 인간의 금전적 가치를 숫자로 볼 수 있는 특수 안경.
	에피소드12 <일처다부제>	일처다부제(一妻多夫制) 세계.
7회	에피소드13 <아이돌 허니>(Idol Honey)	TV 홈쇼핑을 통한 아이돌 남편을 구입함.
	에피소드14 <컴퓨터헤드>	두뇌의 컴퓨터화. 다른 사람의 기억, 능력이 업로드(upload)됨.
8회	에피소드15 <환생>	연인(戀人)들의 끝없는 환생.
	에피소드16 <아바타 앱>	스마트폰 아바타게임 앱을 통해 사람들을 원격 조종함.

<환상 거탑>은 매주 수요일 오후 11시에 각각 20분 정도 분량의 에피소드를 두 편씩 제공함으로써 다양한 이야기를 부담 없이 즐기는 시청 방식을 시범적으로 채택했다. 이는 시청자 입장에서는 매주 두 편씩 서로 다른 이야기의 판타지를 구경할 수 있고, 짧은 분량의 서사를 부담 없이 감상할 수 있는 여건을 제공한 것이다. 여름 방송가의 오랜 전통이었던 낱말 특집물의 대표격인 <전설의 고향> 포맷을 현대 도시의 일상생활을 소재로 방영한 시도는 참신한 발상이었다. <푸른 거탑> 기획 의도의 “드라마 중 유일무이한 군(軍) 시츄에이션 드라마”라는 자체 장르 정의는 <환상 거탑>의 옴니버스 형식이 “판타지 시츄에이션 드라마”로 해석될 수 있음을 시사한다. 왜냐하면 <환상 거탑>은 긴 서사를 통한 유추, 추리, 성찰, 긴장 등의 감상 효과보다는 짧은 분량의 매 에피소드별로 환상적인 상황(situation)들을 나열함으로써 백화점이나 아케이드에 상품들을 전시하듯이 나열하고 있기 때문이다.

애초 <판타지시티>의 옴니버스 형식은 “한 명의 주인공이 여러 사건을 보여주는 방식이 아니라 전혀 다른 주인공과 상황 설정을 통해 ‘판타지’라는 하나의 테마를 그려내는 독특한 방식, 즉, 일관된 테마로 기획된 단편 모음”²⁰⁾의 특징을 띠고 있다.

단편만화가 주는 재미는 장편 연재작들과는 좀 달랐다. 요컨대, 한정된 분량 속에 하나의 이야기를 완결해야 하기 때문에 구구절절한 사연들은 모두 제거되어 핵심만 드러났고, 작품을 보고난 후 깔끔함을 더해주는 **반전은 필수**였으며, 그로 인해 작품이 보여주는 주제의식 또한 단순하고 명확한 느낌이었다. 장편만화가 주인공의 운명과 사건의 정황을 낱알이 보여줌으로써 그 맛을 알게 되기까지 진득하니 숙성의 기간이 요구되는 와인에 견주어진다면, 단편만화는 마치 더운 여름날 마시는 한 모금 탄산음료 같은 느낌이랄까. 그런 깔끔함과 상쾌함이 있었던 것이다.²¹⁾ (밀줄 및

20) 김성훈, 『한국만화 미디어믹스의 역사』, 팬덤북스, 2014, 208면.

진한 글자 강조는 인용자)

위의 인용문은 웹툰 <판타지시티>의 형식적 특징과 그 효과를 요약적으로 잘 설명해 주고 있다. 위의 내용에서 주목할 만한 것은 ‘반전(反轉)’의 형식이라 할 수 있다. ‘반전’ 기법은 드라마 <환상 거탑>에서도 동일하게 적용된다. 일반적으로 반전(反轉)은 전혀 예측하지 못한 상황이 급작스럽게 등장함으로써 감상자로 하여금 충격이나 새로운 각성을 주는 효과를 가진다. 판타지라는 형식, 그리고 20분 정도의 짧은 시간의 옴니버스 형식이 도모할 수 있는 극적 효과로서 반전(反轉)이 매우 효과적일 수 있다. 반전(反轉)이 감상자가 수용한 스토리에 대한 이해를 통해 예측 가능한 사건을 빗나가게 함으로써 효과를 발생시키는 것이라면, 이러한 형식은 어쩔 수 없이 제작자의 극중 사건에 대한 지식이 감상자의 그것보다 월등히 높아야만 한다. 그런 의미에서 반전(反轉)을 중심으로 하는 이 드라마의 플롯 구성 방식은 감상자의 서사 전개에 대한 예측 능력을 제한하는 역할을 하게 된다. 그런 만큼 감상자의 수용 태도는 수동적일 수밖에 없다. 왜냐하면 각 에피소드들의 결말 부분은 감상자가 이야기를 수용하면서 앞으로 벌어질 사건에 대한 추론 및 예측 범위를 초월하는 것이기 때문이다. <환상 거탑>의 시청자는 반전(反轉)이라는 플롯 구성 때문에 자신의 예측 가능성을 발휘하지 못하고 급작스러운 결말을 받아들일 수밖에 없게 된다.

반전(또는 ‘급전(急轉)’²²⁾)이란 “사태가 반대 방향으로 변하는 것을 의미하는데, 이때 변화는 개연적 또는 필연적 인과 관계 속으로 이루어”²³⁾지

21) 위의 책, 207면.
 22) 빠트리스 파비스, 신현숙·윤학로 옮김, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999, 65면, 179면. 파비스는 이 책에서 ‘급전’을 ‘peripety’로, ‘반전’을 ‘turning point’로 분류하고 있지만, 이 책에서 설명된 ‘반전’의 개념은 ‘급전’과 차이가 없기 때문에 굳이 나누어서 설명할 필요는 없다. 따라서 이 글에서는 ‘급전’과 ‘반전’을 같은 의미로 사용하도록 하겠다.
 23) 아리스토텔레스, 천병희 옮김, 『시학』, 문예출판사, 2006(1판 5쇄), 69면.

는 플롯 형식을 말한다. 이는 곧 반전이 “전혀 예견하지 못한, 돌발적인, 그러나 줄거리의 기본바탕에서 이미 그 근거가 마련된 사건이 갑자기 밀고 들어와 주인공의 의지와 줄거리를 초반부와는 전혀 다른 방향으로 몰아가는 비극적 계기”²⁴⁾를 지니고 있음을 의미한다. 극양식에서 플롯의 두 부분이 ‘급전(Peripeteia; Reversal of Situation)’과 ‘발견(Anagnorisis; Recognition or Discovery of truth)’이라고 했을 때, ‘발견’이란 “무지(無知)의 상태에서 지(知)의 상태로 이행하는 것을 의미”²⁵⁾하는데 ‘발견’은 ‘급전’과 결합될 때 연민이나 공포의 감정을 유발하게 된다. 그런데 아리스토텔레스가 말하고 있는 ‘급전’과 ‘발견’의 플롯은 충분히 긴 분량의 비극을 전제로 한 것이었다. “비극의 가장 강력한 정서적 호소력의 수단은 ‘반전’과 ‘깨달음’”²⁶⁾이라고 했을 때, <환상 거탑>에서 주로 사용하고 있는 반전의 플롯 전략은 아리스토텔레스가 말한 바 있는 ‘급전’과 ‘발견’의 성찰적 기능과는 다른 기능을 지닌다. <환상 거탑>은 “개연적 또는 필연적 인과 관계”를 인지할 수 있는 충분한 ‘길이’를 지니지 못하기 때문이다. 따라서 <환상 거탑>의 시정자는 ‘행복→불행’의 급격한 이행을 통해 ‘개연적 또는 필연적 인과 관계’를 이해할 수 있다는 아리스토텔레스의 기대를 충족시키지는 못한다. <환상 거탑>의 반전 전략은 아리스토텔레스의 의미에서의 ‘연민’과 ‘공포’보다는 단순한 ‘놀람’을 체험하게 만드는 것에 머물게 된다. 물론 아리스토텔레스가 “연민의 감정은 부당하게 불행을 당하는 것을 볼 때 환기되며, 공포의 감정은 우리 자신과 유사한 자가 불행을 당하는 것을 볼 때 환기”²⁷⁾된다고 했을 때, <환상 거탑>의 반전 전략은 시청자에게 공포의 감정을 줄 수 있다. 왜냐하면 이 드라마에 등장하는 주인공들은 현대 도시에 살고 있는 사람들의 일상생활에서 불행을 맞이하기 때문

24) 구스타프 프라이탁, 임수택·김광요 옮김, 『드라마의 기법』, 청록출판사, 1992, 94~95면.

25) 아리스토텔레스, 앞의 책, 71면.

26) 박정자 편저, 『아리스토텔레스의 시학』, 인문서재, 2013, 76면.

27) 아리스토텔레스, 앞의 책, 78면.

이다.²⁸⁾ 그렇다고 해서 이 드라마의 파국적인 결말이 비극(Tragedy) 정신을 구현하고 있는 것은 아니다. 왜냐하면, “공포를 환기하기 위해서가 아니라 단지 기괴한 것을 보여줄 목적으로 장경을 이용하는 자들은 비극과는 아무 상관도 없”²⁹⁾기 때문이다.

그렇지만 <환상 거탑>의 반전 전략이 무의미하게 운영되고 있는 것만은 아니다.³⁰⁾ 반전은 “놀라게 하는 효과를 유발시키는 드라마의 기법적인 기능을 갖고 있다. 특히 반전은 교훈적인 영향을 미칠 수 있다. 반전은 반대 면을 제시함으로써 반박하고 승복시킬 수 있다. 이론적으로 논리 정연한 대조법으로써 반전은 꼼짝할 수 없게 만드는 증거를 제시”³¹⁾할 수 있다면, <환상 거탑>은 반전 전략을 통해 교훈적인 목적을 성실하게 수행하고 있다. 그것은 휴머니즘에 입각한 인과응보의 교훈성이다. 그러나 “선과 악의 대립에서 정의를 지켜내는 단순하면서도 명확한 메시지는 많은 캐릭터의 관계가 얽히는 장편에서는 보기 힘든, 그야말로 단편이

28) 그런 의미에서 <환상 거탑>의 대부분의 주인공들이 맞이하는 파국의 원인은 ‘하마르티아(hamartia)’라 할 수 있다. 이때 ‘하마르티아’는 ‘도덕적 및 성격적인 결함’을 뜻하기보다는 ‘단순히 판단 착오나 실수’를 의미한다. ‘하마르티아’에 대한 설명은 다음 책의 번역자 주(註)를 참조 위의 책, 78~79면.

29) 위의 책, 84~85면.

30) 마이클 티어노, 김윤철 옮김, 『스토리텔링의 비밀 - 아리스토텔레스와 영화』, 아우라, 2013(초판 12쇄), “당신이 운명의 반전, 발견을 이용하여 새로운 플롯을 창조하기로 마음먹었다면, 기억하라, 그것이야말로 아리스토텔레스가 가장 선호한 플롯 장치라는 사실을. 어떤 방식으로 그것을 사용하든 당신이 잘못된 길로 들어설 리 없다는 사실도.”(127면) 그런 의미에서 <환상 거탑>이 반전의 플롯 기법을 중심 전략으로 취한 것이 잘못일 리는 없다. 그러나, “우리가 복합플롯의 롤스로이스라고 할 수 있는 것은 그 플롯 안에서 일어난 발견이 ‘엄청난 놀람’일 때를 말한다. 그리고 그것은 그저 엄청난 놀람이 아니라 개인적인 또는 ‘예측 가능한’ 놀람이어야 한다. 그것은 관객들에게 아주 작은 단서들을 줄 때만, 하지만 지나치게 많이 주지 않을 때만 가능하다.”(129면)는 사실을 상기한다면, <환상 거탑>은 지나칠 정도로 ‘아주 작은 단서들’조차 제공하지 않기 때문에 문제적이라 할 수 있다. 드라마는 ‘그저 엄청난 놀람’만을 허용할 뿐 ‘개인적인 또는 예측 가능한’ 놀람은 제공하지 않는다. 그러기에는 드라마의 분량이 지나치게 짧고, 또한 개연성과 예측 가능성을 제공할 의도도 존재하지 않는다.

31) 피터 퀴츠, 조상용 옮김, 『드라마 속의 시간』, 들불, 1994, 319~320면.

지닌 묘미라 할 수 있다. 그러한 단순함이 그리고 변치 말아야 할 도덕성이 짧은 이야기 속에서 반전을 통해 드러날 때 우리는 상쾌함을 느낄 수 밖에 없는 것이다.”³²⁾라는 의미부여는 비판적으로 이해할 필요가 있다. 왜냐하면 반전을 통해 도덕성이 드러남으로써 상쾌함을 느낀다는 것은 반대로 그러한 효과가 보수적인 휴머니즘 윤리학을 자연스러운 것으로 설득하는 기능을 지니고 있다는 사실을 내포하기 때문이다. <환상 거탑>은 인간이 고유의 인간성을 기계나 초능력(일종의 ‘데우스 엑스 마키나(deus ex machina)’³³⁾) 또는 과도한 욕망에 종속시켰을 때 그에 해당하는 징벌을 받게 된다는 교훈을 기본 메시지로 삼고 있다. 다시 말해서, <환상 거탑>에서 즐겨 사용하고 있는 반전 플롯은 이 드라마의 효과를 교훈성으로 잡고 있는 것과 긴밀하게 연관된다. 그러나 드라마의 교훈성은 시청자에게 충분한 카타르시스(catharsis;淨化)를 주지 못한다.

이 말은 <환상 거탑>의 반전 플롯 전략이 놀라움을 제공한다기보다는 그 반전을 바라보고 있는 시청자의 정동(情動, affect) 상태 자체가 반전의 상황에 이미 깊숙이 연루되어 있음을 시사한다. 거칠게 표현하자면, <환상 거탑>의 시청자는 드라마의 반전 플롯 전략 때문에 놀란다기보다는, 드라마를 감상하고 있는 시청자가 처해 있는 일상생활 그 자체가 ‘반전에 의한 놀라움’의 연속으로 팽배해 있었다는 것이고, 이 상황이 드라마 속에 치환된 것이라는 사실을 의미한다. 카프카의 소설의 해설에 대한 비판적 독해의 경우를 통해 이를 우회적으로 이해해 보도록 하자.

사람들은 카프카의 소설의 ‘비합리적’ 세계를 갖고 카프카는 ‘과장된’, ‘환상적인’, ‘주관적인’ 방식으로 근대 관료제의 특성들을 표현했다고 말한다. 이런 설명을 통해 그들은 ‘실제적’ 관료제 자체의 리비도적 작동 안에

32) 김성훈, 앞의 책, 209~211면. 김성훈은 <판타지시티>의 특징으로 ‘판타지, 반전, 교훈, 인과응보, 도덕성’ 등을 제시하고 있다.

33) 아리스토텔레스는 비극에서 이 ‘기계 장치’의 사용을 불가(不可)하다고 선을 긋는다. 아리스토텔레스, 앞의 책, 94면.

서 활동하는 환상의 기입 장소가 바로 이 ‘과장’이라는 결정적 사실을 인식하지 못한다. 소위 말하는 ‘카프카의 세계’는 ‘사회 현실의 환상적 이미지’가 전혀 아니라, 반대로 사회 현실 자체의 한복판에서 이미 활동 중인 환상이 무대에 놓인 것이다.³⁴⁾

‘정동’을 “지속, 즉 완전성의 연속적 변이(變移)”로 정의한다면 이는 곧 정동이 개인적인 것임과 동시에 사회적인 것임을 의미하게 된다. “촉발=변용”은 사회적인 요소를 내포”할 수밖에 없는데 그 이유는 “촉발된 신체의 상(像)이나 그 관념, 나아가 그 관념의 관념은 과거의 반응과 그 반응을 만들어 낸 사회적, 문화적인 맥락과 함께 기억되고 피드백 되는 것”³⁵⁾이기 때문이다. 게다가 정동은 “몸과 몸(인간, 비인간, 부분-신체, 그리고 다른 것들)을 지나는 강도(強度)들에서 발견되며, 또 신체와 세계들 주위나 사이를 순환하거나 때로 그것들에 달라붙어 있는 올림에서 발견”³⁶⁾되는 것이기 때문에 인간과 기계, 그리고 사회를 관통하는 에너지라 할 수 있다. <환상 거탑>은 그 에너지를 불안의 감산(減算) 작용을 위해 사용한다.

<환상 거탑>은 과도한 탐욕에 의해 파멸에 이르는 인물들을 제시함으로써 미래에 대한 예측불가능성 속에서 살고 있는 대중들의 불안감을 위로해 준다고 볼 수 있다. 그러한 기능은 이른바 “창조자들과 조물주들의 통제를 벗어나 작동하는 기계 문명의 내부적인 네메시스(Nemesis)”³⁷⁾적 윤리학을 집행한다. 율법(律法)의 여신(女神)인 네메시스는 인과응보, 복수의 여신이자, 본분을 잃고 잘못된 ‘언동(히브리시, hybris)’의 행위자를 처벌하는 자이다.³⁸⁾ 과도한 탐욕에 빠진 자, 인간의 본분을 거역하는 자, 이들

34) 슬라보예 지젝, 주형일 옮김, 『가장 숭고한 히스테리 환자』, 인간사랑, 2013, 241면.

35) 이토 마모루, 앞의 책, 166면.

36) 그레고리 J. 시그워스/멜리사 그레그, 『미명(微明)의 목록 [창안]』, 멜리사 그레그/그레고리 시그워스 편저, 최성희·김지영·박혜정 옮김, 『정동 이론』, 갈무리, 2015, 14면.

37) 맛때오 파스퀴넬리, 앞의 책, 366~367면.

38) 사전에 설명된 네메시스와 히브리시를 정리하면 다음과 같다. “네메시스는 인간의 우쭐대는 행위에 대한 신의 보복을 의인화(擬人化)한 것이다. 그리스 신화에서 인간

은 자신의 욕망을 이루기 위해 어떤 것이라도 타협하지 않는다는 점에서 일종의 ‘광신적’인 존재들이다. 그러나 여기에서 우리는 “광신을 위협으로 내세우는 행위 옆에는 언제나 착취와 배제의 사회적 관계를 재생산하는 일과 모순되지 않도록 미리 틀 잡힌, 민주주의적 과정이라는 이름의 무력하고 절차적인 개념이 존재”³⁹⁾한다는 사실도 기억해야만 한다.

상품으로서의 대중문화가 “공허한 기분 전환이나 ‘단순한’ 허위의식이 아니라 사회적, 정치적 불안들과 판타지들에 대한 변형 작업이며, 따라서 그러한 불안들과 판타지들이 대중문화 속에 효과적으로 존재함으로써 ‘관리’되거나 억압되는 것”⁴⁰⁾이라면, <환상 거탑>은 불안과 판타지를 관리하거나 억압되는 것으로 재현해낸다. <환상 거탑>은 히브리스를 행하는 탐욕적인 인물들을 징벌함으로써 윤리적이고 도덕적인 사회를 상상하게 만든다. 그러나 이것은 동시에 <환상 거탑>을 시청하는 사람들의 세계가 전혀 윤리적이거나 도덕적이지 않다는 것을 역설적으로 말해주는 것이기도 하다. 왜냐하면 미적 형식이나 서사 형식의 생산은 “해결 불가능한 사회적 모순들에 상상적 또는 형식적 ‘해결들’을 제공하는 기능을 지닌, 그 자체로 이데올로기적인 행위”⁴¹⁾일 것이기 때문이다. 판타지는 위반과 전복의 가능성을 가지고 있는 것과 동시에 보수적인 감정 구조를 정당화는 기능을 지니고 있다.

의 본분을 분별하지 않고 생각나는 대로 하는 언동(히브리스, hybris)에 대한 신의 노여움과 벌을 의인화한 여신이다. 히브리스(hybris)는 고대 그리스 윤리사상의 근저를 이루는 개념으로, 가끔 ‘오만’이라고 번역된다. 아이도스(aidōs, 신중함), 소프로시네(sōphrosynē, 절제), 메트론(metron, 규칙) 등의 반대개념이다. 생각한 대로 일이 진행되어서 번영의 극치에 있는 인간이 행운에 취하거나 자신의 힘을 과신해서 때로는 신에 대해서조차 나타내는 건방진 언동이다. 이런 인간의 신분을 망각한 오만이나 교만은 반드시 천벌을 부르며, 사람을 파멸시킨다고 생각되었다.”

39) 알베르토 토스카노, 문강형준 옮김, 『광신』, 후마니타스, 2013, 18면.
40) 프레드릭 제임슨, 남인영 옮김, 『보이는 것의 날인』, 한나래, 2003, 57면.
41) 프레드릭 제임슨, 이경덕·서강목 옮김, 『정치적 무의식』, 민음사, 2015, 98면.

3.2. 헤테로토피아의 낯선 친숙함

<환상 거탑>의 에피소드들이 배경으로 하는 시공간은 ‘현대 도시’이다. 이는 ‘상위 환상(high fantasy)’으로서의 ‘2차 세계’가 아닌 ‘하위 환상(low fantasy)’으로서의 ‘1차 세계’인 동시대 현실 공간이다.⁴²⁾ <환상 거탑>은 ‘지금·여기’에서 벌어지는 일상 속의 이야기를 제공한다. 이는 이 드라마가 프로이트의 이른바 “낯선 친숙함/친숙한 낯섦(the Uncanny ; das Unheimlich)”을 기본 모티브로 활용하고 있음을 말해준다.⁴³⁾ 이 에피소드들이 배경으로 삼고 있는 현대 도시 공간은 “여기 없음”의 의미인 ‘유토피아’가 아니라 “여기 존재하지만 하나로 동일화시킬 수 없는 다른 공간들”로서의 ‘헤테로토피아(hétérotopia, 混在郷)’들이라 할 만하다. 이는 “공간 관계의 규정 및 그런 표상들이 구성된다고 할 때, 그것들에 논리적으로 선행하는 가운데, 그런 활동에서 일종의 결(缺)로 자신을 드러내는 공간”⁴⁴⁾을 의미한다. 즉 친숙하면서도 낯선 공간은 “장소의 이질성에 의해 그 사물들 모두의 기속 장소, 즉 그것들 모두의 <공통 장소>를 규정하기가 불가능”⁴⁵⁾한 공간이고, “그 안에서 실제 배치들, 우리 문화 내부에 있는 온갖 다른 실제 배치들은 재현되는 동시에 이의제기당하고 또 전도”⁴⁶⁾되는 공간이다.

42) 최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2010, 13~14면.

“하위 환상(low fantasy)’이란 ‘현재’라는 1차 세계를 무대로 하고 있으나 그 안에서 과학이나 이성으로 설명할 수 없는 비합리적 현상이 등장하는 경우를 말한다. 여기서 텍스트는 그러한 비합리적 현상에 관해 어떠한 설명도 제공하지 않는다. 반면 ‘상위 환상(high fantasy)’은 비합리적 현상이 2차 세계에서 일어나는 경우를 의미한다.”

43) 로즈메리 잭슨, 서강여성문학연구회 옮김, 『환상성』, 문학동네, 2001, 88면. “das Unheimlich는 보통의 눈으로는 보이지 않는 영역을 발견하고 폭로하고 제시하는 기능을 한다. … 그것은 감추어진 것을 폭로하고, 그렇게 함으로써 낯익은 것을 낯선 것으로 교란시켜 변형하는 효과를 지닌다. … 그것은 뭔가 신기한 것을 도입한다기보다는 오히려, 세상이 익히 ‘알려진’ 것 그대로이기를 원한다면 숨겨질 필요가 있는 모든 것을 폭로한다.”

44) 게오르크 크리스토프 툴렌, 『열린 공간과 상상력의 헤테로토피아』, 슈테판 쿤첼 엮음, 이기홍 옮김, 『토폴로지』, 에코리브르, 2010, 129면.

45) 미셸 푸코, 이광래 옮김, 『말과 사물』, 민음사, 1994(초판 5쇄), 14면.

결국 ‘헤테로토피아’는 “모든 실제공간과 사람들의 삶이 구획되어 있는 훨씬 더 환영적인 현장 모두를 드러내주는 환영의 공간을 창출하는 것이 든지 ... 아니면 반대로 완전하고 정확하며 잘 배열된 우리의 공간이 흐트러지고 불완전하며 뒤범벅된 또 하나의 실제 공간이 되는, 즉 타자의 공간을 창출”⁴⁷⁾하는 역할을 수행한다.

<환상 거탑>의 에피소드들이 현대 도시 공간을 배경으로 하면서도 판타지 효과를 발생시키는 데에는 현대 과학의 첨단 ‘기계/기술적 대상’⁴⁸⁾의 개입이라는 특징을 지닌다. 이는 결국 <환상 거탑>이 제시하고 있는 ‘헤테로토피아’들이 인간과 기계(또는 기술적 대상)의 접촉에 의한 인간의 기계화, 인간 속에 투입한 기계의 반란, 또는 인간과 기계의 착종들로 채워진 공간들임을 말해준다. <환상 거탑>은 인간과 기계/기술적 대상의 혼종성이라는 상상력을 통해 현대 도시라는 ‘친숙한’ 공간을 ‘낯선’ 공간으로 변형시킨다.

<인권존중>에서는 연쇄살인범과 여자 죄수(사이보그)를 결혼시켜 아이(사이보그)를 낳게 만든다. <악플러>의 경우 남자 주인공은 컴퓨터와 스마트폰을 통해 끊임없이 아이돌 가수에 대한 악플을 쓰는데, 이 후유증으로 주인공은 자신을 바라보는 사람들의 마음이 악플의 문자 형태로 나타나는 상황에 빠진다. <메모리메이커>는 사람에게 나쁜 기억을 삭제

46) 미셸 푸코, 이상길 옮김, 『헤테로토피아』, 문학과지성사, 2015(제1판 제2쇄), 47면.
 47) Foucault, M., ‘Of Other Space’, *Diacritics* 16, pp.22~27, translated from the French by Jay Miskowic. (에드워드 소자, 이무용 외 옮김, 『공간과 비판사회이론』, 시각과 언어, 1997, 29~30면에서 재인용.)
 48) 질베르 시몽동, 김재희 옮김, 『기술적 대상들의 존재양식에 대하여』, 그린비, 2011. “문화와 기술 사이에, 그리고 인간과 기계 사이에 세워진 대립은 거짓이며 근거가 없다. 그건 단지 무지나 원한만을 은폐하고 있을 뿐이다. 그런 대립은 값싼 휴머니즘을 표면에 내세우면서 인간의 노력들과 자연의 힘들로 풍부한 실재를 감추고 있는데, 이 실재야말로 자연과 인간 사이의 매개자들인 기술적 대상들의 세계를 구성하는 것이다.”(10면). “기술적 대상들의 존재 양식에 대한 연구는 그것들의 작동 결과들에 대한 연구, 그리고 기술적 대상들을 대면하는 인간의 태도들에 대한 연구에 의해 연장되어야만 할 것이다. 기술적 대상의 현상학은 그래서 인간과 기술적 대상 사이의 관계의 심리학으로 연장될 것이다.”(350면).

하고 새롭게 가공된 좋은 기억을 이식하는 기계를 등장시킨다. <아이돌 허니>에서는 TV 홈쇼핑을 통해 아이돌 스타를 새 남편으로 구매할 수 있고, <컴퓨터 헤드>에서는 학교 옥상에서 투신한 남학생이 컴퓨터 쓰레기더미에 머리를 부딪쳐 다른 사람들의 능력을 자신의 몸속으로 다운로드할 수 있는 초능력을 갖게 된다. <아바타 앱>에서는 스마트폰의 아바타 게임 앱을 통해 사람들을 자기의 의도대로 조정할 수 있는 상황을 제시한다. <X-프로젝트>와 <페이스오프>는 각각 불치병을 간단히 치료할 수 있는 신약(新藥) 개발과, 안면 이식수술이라는 첨단 의료 기술과 이에 따른 예기치 못한 결과 등을 소재로 한다. <가상도시(The City of Capitalism)>에서는 착용만 하면 모든 사람의 경제적 가치를 숫자로 보여주는 특수 안경을 제시한다.

이 에피소드들에 나오는 공간들은 교도소, 자취방이나 강의실 및 버스 안, 기억 이식 기계가 있는 사무실, 일반 가정집 거실의 TV 앞, 고등학교 교정과 회사 사무실, 제약회사와 병원, 그리고 서울의 도심들로 소위 ‘2차 세계’가 아니다. 이 공간들은 일일연속극이나 미니시리즈 속에 등장하는 일상 공간일 뿐이다. 그러나 <환상 거탑>의 일상 공간은 등장인물들이 기계 또는 첨단 과학 같은 기술적 대상과 접촉하면서 “낯선” 공간으로 급변한다. <환상 거탑>에 등장하는 인물들은 사이보그, 기억 이식 장치, 컴퓨터, 스마트폰, 신약(新藥), 특수 안경 등과 접촉하면서 이 기계(또는 기술적 대상)를 점유하는 것이 아니라 기계에 점유 당한다. “기계나 테크놀로지에 대한 공포를 다룬 판타지 영화는 항상 자유, 개인주의, 가정 등의 사회적 가치들을 소극적으로 긍정”⁴⁹⁾하는 데로 이행할 수 있다면, 이는 첨단 기계와 기술로 채워져 있는 현대 세계가 얼마나 부조리한 상황을 발생시킬 수 있는지에 대한 묵시록적 경고를 담고 있음을 시사한다. 다시 말해 <환상 거탑>은 현대인이 자신들이 만든 기계 때문에 기계에 먹

49) 마이클 라이언·더글라스 켈너, 백문임·조만영 옮김, 『카메라 폴리티카 下』, 시각과 언어, 1997, 133면.

허버릴 수 있다는 공포감을 내포하고 있는 것이다.

중요한 점은, 만약 세상이 인위적인 결핍, 이윤을 위한 경쟁, 노동의 소외, 당면한 문제를 해결하기 위한 새로운 기술을 자본에 봉사하는 방식으로 사용하는 것 등의 원칙들로만 전적으로 구성된다면 과연 어떻게 상상해보는 것이다. 물론 이는 상상력이 풍부하지 않을지라도 가능한 일이다. 사실상 이것이 바로 우리가 사는 세상이기 때문이다.⁵⁰⁾

에피소드들이 내세우는 판타지적 상황은 ‘2차 세계’와 같은 상상의 시공간이 아니라, 일상생활의 평범한 삶 속에서 조우할 수 있는 디스토피아적 상황을 제시하고 있다. 이때 디스토피아적 상상력을 자극하는 근거로 제시되는 것은 대체로 첨단 기계 문명에 의한 인간의 몰락과 징벌이다. 이를테면, ‘두뇌의 컴퓨터화, 기계를 이용한 기억 이식, 안면이식 수술, 모바일 앱, 인터넷 악플, TV 홈쇼핑, 사람의 경제적 가치를 숫자로 보여주는 특수 안경, 시간을 예금하거나 인출할 수 있고 마이너스 계좌도 개설할 수 있는 은행’ 등의 소재들은 첨단 과학 기술에 의존하는 인간들의 비극적인 결말을 보여주는 도구로 활용된다. 이는 ‘인간’과 ‘기계’의 명확한 구분, 다시 말해서 ‘인간’과 ‘비인간’에 대한 철저한 이분법적 휴머니즘을 전제로 한다는 점에서 근대적인 윤리관을 붙잡고 있다. <환상 거탑>은 악한 인물을 징벌함으로써 선한 인물을 꿈꾼다.

판타지 양식은 생존주의라는 보수주의 원리가 지배하는 공적 영역에서는 점점 더 통용되지 않게 되는 감정이입적 사회관계들을 투사하는 이상화의 영역이 되었다. 공적영역을 보수주의가 점유하게 된 결과 사회의 지배체도들은 점차 사람들의 이상화에 대한 느낌, ‘선한’ 존재가 되고자 하는 느낌을 만족시킬 수 없었기 때문에 판타지 장르를 특별히 두드러지게 되

었다. 교활함과 속물성은 특별히 추앙받을 만한 덕목은 아니니까 말이다.⁵¹⁾

<환상 거탑>은 인간의 삶을 지배하기 시작한 기계 문명과 인간을 교환가치의 대상으로 물화(物化)하는 자본주의 시스템의 비인간성을 비판하는데, 역설적이게도 이러한 장치들은 이 서사구조를 드라마로 채택한 tvN의 경영 전략, 더 정확하게 말해서 CJ E&M이라는 미디어 제국의 경영 전략과 아이러니한 관계를 맺게 된다.

공중파 TV나 케이블 TV 공히 시청률 확보를 통한 이윤 창출을 궁극적인 목표로 삼고 있지만 CJ E&M의 케이블 채널들은 좀 특수한 경우에 속한다. 왜냐하면 CJ E&M의 케이블 채널들 중에서 독보적인 이윤을 창출하는 채널은 CJ오쇼핑이기 때문이다. CJ오쇼핑은 CJ E&M 케이블 채널의 살림을 거의 책임지고 있을 정도로 효자 종목이다.⁵²⁾⁵³⁾

CJ E&M의 이익 창출 구조에 있어서 ‘CJ오쇼핑’이라는 홈쇼핑 채널이 일등공신 역할을 담당하고 있는 상황에서, 에피소드 13의 <아이돌 허니(Idol Honey)>가 홈쇼핑을 이용해 남편을 교체함으로써 비극을 맞이한다는 가정주부의 디스토피아적 미래상은 생산자와 생산물 사이의 균열을 내포하고 있다. 에피소드 11 <가상도시(The City of Capitalism)>, 에피소드 14 <컴퓨터헤드>는 신분 상승이나 경제적 이윤 창출의 극대화를 추구하는 인물들의 비극적 결말을 제시함으로써 물질만능사회를 비판하고 있다.

51) 마이클 라이언·더글라스 켈너, 앞의 책, 132면.
52) 고성연, 앞의 책, 190~191면. “현재(2014년 : 인용자 주) 세계 1위 TV 홈쇼핑 업체는 미국의 QVC, 2위는 CJ오쇼핑이다. ... CJ오쇼핑은 2012년부터 매출액 기준 국내 1위를 유지해오고 있다.”
53) 이지현·정회경, 「미디어 선도기업의 창의적 구조에 관한 연구 : CJ E&M을 중심으로」, 앞의 논문, 426면. “CJ그룹의 경우 탐사기획 전략과 분석기획 전략을 취하고 있는 것으로 보인다. ... 외식 등 식문화 사업과 바이오, 신유통, 엔터테인먼트&미디어 사업 등 비연관 분야로 다각화를 진행해 글로벌 생활문화기업으로 성장하는 전략을 취했다. ... CJ가 이런 공격적 전략을 택할 수 있었던 데에는 그룹 차원의 지원이 있었기 때문에 가능했다. 홈쇼핑 채널 등이 막강한 재무 창출원이 되어 주요 자회사에 대한 지원 부담이 가능했기 때문이다.”

50) 마이크 웨인, 류용재 외 3인 옮김, 『마르크스, TV를 켜다』, 한울, 2013, 25면.

경제적 이윤 창출과 신분 상승을 추구하는 주인공을 냉소적으로 비판하는 에피소드는, 끊임없이 인수합병을 통해 몸집을 늘리는 방식으로 이윤 창출의 시너지 효과를 극대화하는 전략을 채택한 CJ그룹의 경영 전략이나, CGV와 같은 대형 멀티플렉스를 통해 영화 관객의 작품 선택권을 편향적으로 규율함으로써 영화 다양성이라는 바람직한 문화 생태계를 손상시키고 있는 형국과 아이러니한 불협화음을 발생시킨다. 이는 <환상 거탑>이 명시적이고도 노골적으로 판타지 장르를 표방함으로써 장르 자체가 “가장 자본주의적인 존재양식”⁵⁴⁾임을 은연중에 내비치는 것으로 이해될 수 있다.

비록 <환상 거탑>이 <푸른 거탑>의 성공을 계승하지는 못했지만⁵⁵⁾, “상품이 아니라 트렌드와 라이프스타일을 팔자.”⁵⁶⁾는 CJ그룹의 야망에 어울리는 작품 선정이었음은 무시할 수 없다. 20분 분량의 에피소드형 드라마 형식은 이미 이 작품을 웹드라마와 연동시킬 수 있다는 경영 전략을 내포하고 있는 것이며, 젊은 계층의 소비자를 겨냥하며 모바일이나 태블릿을 이용한 드라마 수용을 감안했음을 짐작하게 해준다.

4. 세계 해석으로서의 휴머니즘과 불안/불안정의 윤리학

4.1. 물화(物化)된 세계에 대한 휴머니즘의 변론(辯論)

54) 구회영, 『영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들』, 한울, 1992(초판 3쇄), 21면.
55) AGB 닐슨 시청률(전국) 결과, <푸른 거탑>은 1.658%이었는데, <환상 거탑>의 경우 1회차~4회차(8개의 에피소드) 시청률은 0.659%에 머물렀다. 『위키백과』. 신문과 인터넷 매체에서 <환상 거탑>의 1회차와 2회차까지는 호의적인 기사를 많이 게재했는데, 그 이후로는 별다른 관심을 보이고 있지 않았던 것으로 보아 전체 시청률은 이보다 더 낮았을 것으로 추측된다.
(<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%98%EC%83%81%EA%B1%B0%ED%83%91>)
56) 고성연, 앞의 책, 183면.

종(種)으로서의 인간은 수천 년 전에 시작하여 그 발전의 끝에 도달해 있다. 그러나 종으로서의 인류는 발전의 시작에서 있다. 기술을 통해 인류에게 어떤 하나의 신체(Physis)가 조직되고 있다. 이 신체 속에서 인류가 우주와 맺는 관계는 새롭게, 그리고 민족들이나 가족들에서와는 다른 방식으로 형성되고 있다. 인류는 속도에 힘입어 시간의 내부를 향한 예측할 수 없는 여행을 준비하고 있다.⁵⁷⁾

벤야민이 말하고 있는 ‘인류’는 새로운 기술을 통해 탄생하는 새로운 종(種)으로서의 존재이다. 그가 영화라는 새로운 기술에서 “예술과 과학의 상호침투를 촉진하는 경향”⁵⁸⁾을 간파했다면, 이는 영화를 포함한 새로운 기계/기술적 대상이 “폐쇄적인 자기동일성의 논리에 갇혀 있는 인간 중심적인 휴머니즘을 넘어서 비인간적인 것과의 배타적 구분을 지양하고, ‘인간’의 협소한 세계를 폭파시키며 인간과 자연, 기술의 공진화(共進化, coevolution)를 가능”⁵⁹⁾하게 만든다는 의미를 지니고 있다. 여기에서 기계/기술적 대상은 가시적인 물질성뿐만 아니라 사회 시스템에 대한 하나의 은유로 이해할 수 있다. 인간과 기계/기술적 대상은 상호 기생(寄生)과 공생(共生) 관계에 놓여 있다.⁶⁰⁾

57) 발터 벤야민, 김영옥·윤미애·최성만 옮김, 『일방통행로|사유이미지』, 도서출판 길, 2009(제1판 제3쇄), 164면.
58) 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품(제3판)』, 최성만 옮김, 『기술복제시대의 예술작품|사진의 작은 역사 외』, 도서출판 길, 2011(제1판 제6쇄), 137면.
59) 임석원, 비판적 포스트모더니즘의 기획, 이화인문과학원 편, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교 출판부, 2014(2쇄), 79~80면. 인용문의 원문에는 ‘공진화’를 독일어 ‘Koevolution’로 표기하고 있지만, 이 글에서는 현재 통상적으로 사용하고 있는 영어 ‘coevolution’로 바꿔서 표기하도록 한다.
60) 맛테오 파스퀴렐라, 앞의 책, 117~119면. “기생체는 흡혈귀가 아니라 공생자이다. 이러한 점에서, 기계와 인간의 관계는 상호 욕망의 관계이며, 유희와 물신주의의 관계이다. ... 비물질적 기생체(디지털 기생체=기호+기술+생명 배치는)는 기호학적 영역을 생물학적 영역에 연결하는 과학기술 기반시설을 통해 잉여를 추출하는 배치(dispositif)이다. ... 우리는 비물질적 기생체가 디지털 생활과 일상생활 사이의 배치(agencement), 즉 기호적, 과학기술적, 생물학적 공간을 관통하는 기구(apparatus)라고 말할 수 있을 것이다.”

<환상 거탑>에서 인간의 존엄성이 훼손되는 원인으로 기계(또는 기술성)와의 접촉이 많이 등장한다. 컴퓨터화된 인간 두뇌(<컴퓨터헤드>), 인터넷 댓글이라는 기계 장치의 폭력성(<악플러>), 인간의 가치를 경제적 수치로 환산하는 특수 안경(<가상도시>), 인간의 기억을 삭제하거나 재설정할 수 있는 기계 장치(<메모리메이커>), 사이보그와 판옵티콘 장치를 통한 징벌(<인권존중>), 시간마저 화폐처럼 처리될 수 있는 은행 계좌 시스템(<타임은행>), 첨단 의학 기술에 의한 안면이식 수술과 그 폐해(<페이스오프>) 등이 그것이다. 즉 현대의 기술이 “대상의 본성이 자연스럽게 솟아나도록 기다리고 돌보는 것이 아니라, 저장하거나 축적될 수 있는 에너지를 내놓으라고 강압적이고 도발적으로 닦달”하는 것, 즉 “물아세움(장치)은 존재의 모든 가능성과 역량을 채취하고 모으는 것”⁶¹⁾이라면 이는 기계/기술적 대상이 인간의 가치를 훼손시키는 작인(作因)임에 틀림없다. 그렇다면 기계/기술적 대상은 일종의 탄체(彈體, Projectiles)의 육화(肉化)이다. 왜냐하면 탄체는 “맹목적성의 기계”이며 “인간의 나약함에 대한 보충물”이고 결국에는 “끊임없이 의지의 경로를 수정하려 하고 거기에 핑계를 대려 하는 인간의 가장 비순수한 의지”⁶²⁾이기 때문이다. 따라서 <환상 거탑>은 기계의 편리함에 익숙해진 현대인들의 삶이 점점 비인간화되어간다는 전체 하에 현 시대 도시인들의 비인간성을 비판하고자 한다. 그러나 그 비인간화에 대한 진단과 대응 방식은 보수적이고 전통적인 휴머니즘적 대처를 통해 해결하려고 한다는 데에 주목할 필요가 있다.

정치적으로 보자면 시민적인 이데올로기이며 자본주의적 주체를 전체로 하는 휴머니즘은 ‘자유를 지향’한다. 이 주체는 피상적인 차이점(일례

61) 양창렬, 『장치학을 위한 서론』, 조르조 아감벤·양창렬, 『장치란 무엇인가/장치학을 위한 서론』, 도서출판 난장, 2010, 118면.

62) 이영준, 『기계산책자』, 이음, 2012, 76~84면.

로 성적, 윤리적, 문화적, 지역적, 역사적 차이)들을 넘어 보편적 휴머니즘이라는 이름으로 일종의 정치적 안정을 추구한다. 또한 휴머니즘 주체는 보편타당한 가치에 대한 공격을 정치적 극단주의, 배타성 또는 ‘역행하는’ 것으로 간주하고 이를 제거해 버린다.⁶³⁾

<환상 거탑>은 인간화된 기계에 대한 경고가 아니라, 기계화된 인간에 대한 경고를 전달한다. 이때 비인간화된 인간에 대한 비판에는 근대적 의미의 휴머니즘이 기저로 깔려 있다. 이에 따라 기계와 공존하고 있는 현 시대 인류의 생존 조건에 대한 심도 있는 성찰은 보기 어렵게 된다. 이는 곧 에피소드들에서 나타나는 인간들의 욕망들이 어디에서부터 유래하고 있는지에 대한 정치, 경제, 문화적인 콘텍스트에서 발견하려고 하지 않음을 의미하고 있는 것이기도 하다.

휴머니즘 이데올로기는 인간이 외적인 질서를 벗어나면 창조자로서의 힘을 되찾게 된다고 말한다. 오직 스스로의 능력만을 따르는 인간은 자신의 법과 질서를 창안해 낸다는 것이다. ... 모든 것이 인간에 의한 것이고 모든 것이 인간을 위한 것이라는 휴머니즘적 사고는 순환적이고 동어 반복적이어서, 한 가지 이미지를 열심히 반복한다. “인간이 인간을 만든다.” ... 결국 인간학은 신학이 빈약해지고 뒤집어진 것이다. 신-인간 대신 ‘자기 자신의 신’인 인간이 나타나서 이미 자기 안에 품고 있는 영원성과 운명을 끝없이 되풀이하는 것이다. ... (그렇기 때문에 : 인용자 주) 휴머니즘적인 이데올로기는 이론이든 실천이든 그 원칙이 상당히 반동적이며 그럴 수밖에 없다.⁶⁴⁾

근대적 의미에서의 휴머니즘은 ‘성실함’, ‘자기 노력’, ‘자기 책임’에 의

63) 슈테판 헤어브레히터, 김연순·김용준 옮김, 『포스트휴머니즘』, 성균관대학교 출판부, 2012, 25면.

64) 피에르 마슈레, 윤진 옮김, 『문학생산의 이론을 위하여』, 그린비, 2014, 102~103면.

해 인간의 존엄이 지켜질 것이라는 전제를 무의식에 깔고 있다. 시간에 쫓기고, 인간의 경제적 가치를 높이려 수단과 방법을 가리지 않고, 중절 수술을 감행해야 하고, 컴퓨터나 기계 장치를 통해 자신의 개인적 욕망을 채우려고 하는 인물들의 동기와 배경에 대해서는 깊이 있게 성찰하지 않고 있는 것이다. <환상 거탑>의 주요 인물들은 끊임없이 현실 속의 결여를 보충함으로써 생존을 추구한다.

있을 수 있는 파국에 대한 불안이 과거의 불안과 아주 다른 것은 아니라 할지라도, 현대사회 특유의 불안들은 현대자본주의의 본질에서 기인하는 새로운 불안정감과 연결되어 있다. 왜냐하면 불안정은 항상 자본주의 노동시장의 도구이긴 했지만 후기 산업사회에서는 사회의 상징적 질서가 변형되었고 이로 인해 주체의 자기 인식도 변화했기 때문이다. 소비 시장주의 사회는 오늘날 사람들이 공통으로 느끼는 특정한 부족감을 토대로 변창하는 것처럼 보인다. ... 우리가 살고 있는 사회의 특징은 생존이다.⁶⁵⁾

소위 ‘현대형 도시 판타지’⁶⁶⁾라고 분류할 수도 있는 에피소드들은 현대의 도시에서 생활하고 있는 시민들의 일상 속에서 벌어지는 불가해한 사건들과 연루되어 있다. 다양한 소재들임에도 불구하고 이 에피소드들이 공통적으로 담고 있는 메시지는 현대인들의 탐욕(貪慾)을 비판하는 것이다. 현대형 판타지가 “상상하지만 일어날 것 같지 않은 즐거운 상황”이 ‘상상하는 대로 현실에서 충분히 일어날 것 같은 즐거운 상황’⁶⁷⁾을 전제

65) 레나타 살레츨, 박광호 옮김, 『불안들』, 후마니타스, 2015, 104~105면.

66) 김희경, 『판타지, 현대 도시를 걷다』, 스토리하우스, 2014, 4~5면. “현대형 도시 판타지는 ‘만일 ~하다면?’이라는 가능성과 호기심에서 시작되었다. 1차 세계와 2차 세계를 교통하는 판타지가 아닌, 우리가 사는 세상과 동떨어진 기이한 세상이 아닌, ‘우리가 사는 평범한 도시에서 환상적인 캐릭터와 기이한 일이 벌어진다면 어떨까?’라는 일반적인 판타지의 빈틈을 발견하고, 그것을 메우는 작업이 현대형 도시 판타지라고 할 수 있다.”

67) 위의 책, 91면.

로 하고 있다면, <환상 거탑>에서 제공하고 있는 판타지적 상황은 현대 도시에서 생활하고 있는 일반인들의 욕망을 상상적으로 그려내고 있는데, 그 욕망은 인과응보에 의해 비극적인 결말을 맞게 된다. 왜냐하면 “인간은 기계가 합목적으로 쓰이기를 바랐으나, 기계란 존재 자체가 맹목적이기 때문이며 “잔머리를 굴러가며 계속 경로를 바꾸고, 나아가 목적 자체를 바꾸는 간사한 인간 자신에 대한 반대급부”⁶⁸⁾를 재현하는 것이기 때문이다.

그런 의미에서 <환상 거탑>이 기대고 있는 윤리 의식은 보수적이고 교훈적이다. 이를테면 <악플러>에서는 인기 아이돌 여가수에게 집요하게 악플을 달았던 사람이 그 징벌로 사람들이 자기에 대해 갖는 악감정을 악플의 문자 형식으로 봐야만 하는 처지에 빠진다. <페이스오프>에서는 화상을 입은 자기 여동생의 얼굴을 고치기 위해 죽어가고 있던 불법 이주노동자의 얼굴 피부를 이식했다가 예기치 못한 비극을 맞이하는 여의사의 결말이 나온다. <전단지>에서 젊은 여성에 대해 성적 환상을 지니고 있는 남자 주인공은 자신의 욕정을 자제하지 못한 것 때문에 전단지 속에 봉인되는 처벌을 받는다. <아이들의 도시>에서 유명세를 지키려고 중절 수술을 감행하는 여가수는 낙태에 의해 버림받은 아이들이 사는 도시에 영원히 감금당한다. <과거를 지워드립니다>는 자신의 수치스러운 과거를 지우기 위해 연쇄살인을 저지르는 여배우의 정신분열증을 통해 인간성의 파멸을 보여준다. <가상도시>에서는 한 남자가 사람의 가치를 돈으로만 계산하는 사회에서 한국 최고의 부자가 되지만, 죽은 뒤에 병원 시체안치실 직원으로부터 “몸무게가 한 70키로 되는 것 같은데, 비누 7개 정도의 지방 12,600원, 성냥개비 2,200개 정도의 황 4,400원, 마그네슘 한 봉지가 2,000원, 연필 2,000자루 정도의 탄소가 100,000만원. 다 합해서 한 12만원 정도 하겠는데.”라는 평가를 받는 처지가 된다. <일처다부제>는 여러

68) 이영준, 앞의 책, 87면.

명의 남편들과 결혼생활을 하는 한 여인이 고통스러운 시댁생활로 괴로워하게 된다. <아이돌 허니>에서는 게으르고 낭만이 없는 남편을 대신해 홈쇼핑에서 판매하는 아이돌스타를 구입함으로써 남편을 교체하지만, 나중에 그 남편이 홈쇼핑에서 여자 아이돌스타를 새 아내로 구입함으로써 홈쇼핑 광고 속에 갇혀버린다. <컴퓨터헤드>는 학교에서 꼴찌였던 남학생이 컴퓨터에 머리를 부딪친 후 다른 사람들의 능력을 자신의 몸속으로 업로드시키면서 고속으로 신분 상승하지만 결국에는 교통사고로 기억상실증에 걸리게 된다. 이는 인간의 지나친 과욕, 즉 히브리스(hybris)를 범한 인물들이 엄중하게 처벌받는 결말로 마무리한다. 이러한 드라마의 교훈적인 메시지는 반전을 통한 인과응보 내러티브 형식뿐 아니라 엔딩신(ending scene)에 올라오는 자막 형식을 통해서 재강조된다.

- ① 알고 계십니까? 당신이 뺨은 화살이 되어 어디론가 날아가게 된다는 것을 ... 그리고 그 말이 누군가의 심장에 강하게 꽂힐 수 있다는 것을 말입니다. (에피소드 5 <악플러>)
- ② 자기 자신마저 속이고 있었던 한 성형외과의사의 마음을 들여다보았습니다. 과연, 순수한 이타적인 사랑은 어디까지 가능한 걸까요? (에피소드 6 <페이스오프>)
- ③ 순간의 욕심으로 모든 것을 잃어버리는 사람들이 있습니다. 되돌릴 수 없다는 걸 알고 있었다면 결과는 과연 달라졌을까요? (에피소드 7 <전단지>)
- ④ 그녀가 영원히 벗어날 수 없는 아이들의 도시, 그것은 영원히 벗어날 수 없는 죄책감의 굴레입니다. (에피소드 8 <아이들의 도시>)
- ⑤ 과거는 절대 지워지지 않습니다. 부메랑이 되어 되돌아 올 뿐 ... (에피소드 10 <과거를 지워드립니다>)
- ⑥ 죽음을 앞두고 돈을 더 벌지 못해서 후회하는 사람은 아무도 없다고 합니다. (에피소드 11 <가상도시>)
- ⑦ 사람들의 욕심은 끝이 없습니다. 하지만 욕심엔 언제나 대가가 따른

다는 걸 잊지 마십시오. (에피소드 12 <일처다부제>)

- ⑧ 자신의 삶에 만족 못하는 사람들은 그 이유를 언제나 남 탓으로 돌리곤 합니다. 진짜 원인은 자신에게 있다는 걸 알면서도 말입니다. (에피소드 13 <아이돌 허니>)
- ⑨ 능력보다 값진 보물은 능력을 얻는 과정이 아닐까요? (에피소드 13 <컴퓨터헤드>)

에피소드 5부터 등장하는 위와 같은 교훈적 마무리는 드라마의 반전 효과가 주는 계몽주의적 가르침을 노골화한다. <환상 거탑>은 탐욕스러운 인간의 비극적인 파멸을 통해 불안과 공포를 선사하며 이들을 윤리적으로 처벌함으로써 정상화된 사회를 상상하게 만든다. 이러한 에피소드들은 보수화된 사회의 징후로서 받아들여질 만하다.

보수주의의 승리는 특히 판타지 장르에서 광범위하게 영향력을 과시했다. 왜냐하면 판타지가 제공하는 종류의 재현적 역동성은 신보수주의의 심리적인 원리에 매우 잘 들어맞기 때문이다. ... 보수적인 감독들은 집산화(集産化)와 모더니티의 무서운 이미지들을 투사하기 위해 테크놀로지화 디스토피아 모티프를 사용했고 ... 리얼리즘의 속박으로부터의 이탈은 판타지를 성격상 좀 더 은유적으로 만들며 그 결과 이데올로기적으로 될 가능성이 다분하게 만든다. 판타지는 세계에 대한 정확한 판단 대신 그 판단을 대치하는 바람직한 이상이나 두려움의 투사 이미지를 내세우기 때문이다.⁶⁹⁾

<환상 거탑>은 정상적인 연애가 아닌 불륜이나 일시적인 쾌락을 위한 이성과의 관계를 꿈꾸는 남자를 징벌하거나, 출세욕 때문에 낙태를 선택한 여가수에게 죄책감이라는 세계에 영원히 감금되는 벌을 부과하거나,

69) 마이클 라이언·더글라스 켈너, 앞의 책, 131~132면.

여러 남편들과 결혼생활을 영위하고 싶어 하는 여성에게 현실보다 더 가혹한 결혼생활이라는 결과를 강요하고, 남편을 젊은 연예인과 바꾸고 싶어 하는 가정주부의 환상에 징벌을 가한다. <환상 거탑>은 비정상적인 (또는 비상식적인) 연애, 낙태에 대한 불감증, 일부일처제에 대한 불만, 남편을 이상형의 남자와 바꾸고 싶다는 주부의 욕망, 맹목적인 신분 상승이나 복수하기 위해 수단과 방법을 가리지 않는 이들에 대해 윤리적인 징벌을 가한다. 그러므로써 현실에 대한 불안과 공포를 위로한다.

4.2. 과잉 욕망에 대한 경고와 불안/불안정의 정동

앞에서 언급했듯이 <환상 거탑>의 내러티브는 인과응보의 휴머니즘적 세계관을 견지하고 있다. 근대의 계몽주의와 휴머니즘적 세계관에 의하면, 인간이 이성, 합리성, 윤리성 등으로 대표되는 ‘인간성’을 위반할 때 교정되거나 축출되어야 할 대상이 된다. 드라마 속의 주동인물들은 초현실적인 현상 때문에, 탐욕 때문에 판타지의 세계에 접속되고 그 세계 속에서 소위 휴머니즘적 인간성의 가치를 위협한다. 이러한 초현실적이고 신비주의적인 모티브는 “사회적인 정상성이나 기존의 제도화된 질서에 대한 위협을 표상하기 위해서 자주 악마적이거나 초자연적인 형상을 사용”하는데 이는 “사회 내부가 혼란했던 시기나 그 사회에 대한 외부의 위협이 특별히 두려워지는 때에 증가”⁷⁰⁾하는 현상의 반응으로 이해될 수 있다. 이는 또한 <환상 거탑>의 교훈적이고 보수적인 휴머니즘 메시지가 “현실 문제를 해석하고 해결의 방향을 제시해 왔던 ‘상식’의 근간이 의미를 잃고, 그 결과, ... 문화적 보수주의나 내셔널리즘을 찬양하는 사회 분위기에 의해 더욱 견잡을 수 없는 방향으로 흘러가고”⁷¹⁾ 있는 현대 사회의 암울한 풍경을 드러내고 있음을 말해준다.

70) 위의 책, 16면.

71) 다카하시 도시오, 김재원·정수윤·최혜수 옮김, 『호러국가 일본』, 도서출판 b, 2012, 62면.

합리적 현실의 신뢰성이 적어지고 그 균열이 심각해졌을 때, 표현할 수 없는 많은 잔여물의 더미들로 고통스러워하며, 우리는 실재계 차원을 표현하는 환상을 그 비현실성에도 불구하고 기꺼이 받아들인다.⁷²⁾

드라마 <환상 거탑>은 창작 주체에 의해 만들어진 특정 정보의 담지체, 즉 고정되어 있는 객체 질료에 한정되는 것이 아니라, 그 자체로 독자적인 생성 체계를 담고 있는 유동적인 존재이며, 인간 주체에 의해 간섭되거나 변형되기도 하지만 동시에 인간 주체를 형성하고 구성하는 역할을 수행하는 존재이기도 하다. 그렇다면 우리는 드라마 <환상 거탑>을 시칭함으로써 우리의 내면에 있는 ‘마음’을 작동시킨다기보다는, 드라마 <환상 거탑>이라는 기술적 대상과의 교접과 매개를 통해 형성되어가는 것일 수도 있다. 그렇다면 드라마 <환상 거탑>을 논하고자 하는 이 글은, 객체로서의 드라마 <환상 거탑>을 감상하고 해석하고자 하는 인식 체계와 마음의 체계를 내면에 선형적으로 지니고 있다기보다는, 드라마 <환상 거탑>을 매개로 하여 마음을 발생시키고 있다고 할 수 있다. 이때 만들어지는 마음은 ‘과도한 욕망을 경계하라!’는 교훈을 품게 될 것이다. <환상 거탑>은 과도한 욕망이 징벌되었을 때 사회가 정상화될 수 있다고 말해준다.

신비주의는 두려움을 투사한 것으로 읽히기도 하지만 동시에 자본제 하의 ‘실제생활’에서 거부당한 것들이 의미를 획득하는 한 방식이기도 한 것이다. 의미를 갖는다는 것은 경기침체와 같은 비합리적인 현상들의 기원과 기능을 설명함으로써 안정감을 제공해준다는 것이다. 신비주의는 사건들을 예측 가능한 질서 내에 위치 짓는 논리를 제공해줌과 동시에 악의 주체(악마)가 누구인가를 말해주는 서사를 제공한다. 그러므로써 신비주의는 극단적으로 합리적인 기능, 즉 자본주의의 기능 불량과 미숙한 민주

72) 나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2012(1판 3쇄), 38면.

주의라는 상황이 야기한 지도자의 타락이라는 정치적 신념의 위기에 의해 약화되었던 안정감을 축적하는 기능을 갖게 되었다.⁷³⁾

<환상 거탑>은 스스로를 ‘판타지 드라마’로 분류한다. 여기에서 판타지란 가장 범박한 의미로 “현실에서는 실현/발생 불가능한 사건, 상황, 시공간, 비현실적 존재를 통해 전개되는 이야기 양식” 정도로 규정할 수 있다. 이는 곧 현실에서는 일어날 수도 없고 체험할 수도 없는 사건이나 상황, 비현실적 존재들과의 만남을 뜻한다. 그런 의미에서 <악플러>, <과거를 지워드립니다>, <X프로젝트:계약회사의 음모>와 같은 에피소드들은 <환상 거탑>의 전체 판타지 장르 영역에서 매우 이질적인 존재들이다. 비록 화면상에 사람들의 마음을 글자로 읽게 되는 현상을 경험하거나, 정신분열이나 다중인격 장애로 살인을 저지르는 상황, 또는 불치병을 퍼뜨리고 신약으로 돈을 번다는 상황은 위에서 언급한 ‘범박한 의미’에서의 판타지 영역에 포함되지 않을 수도 있기 때문이다. 이처럼 <환상 거탑>의 에피소드들이 “불균질적인 텍스트(incoherent text)”라면, 그리고 전체로서 장르 자체가 해소될 수도 없고 보통 인식되지 못하는 딜레마를 향하는 특징을 보인다면 이 불균질성과 딜레마 그 자체가 궁지에 다다른 문명을 잘 대변⁷⁴⁾하고 있음을 역설적으로 보여준다. 이는 또한 <악플러>, <과거를 지워드립니다>, <X프로젝트:계약회사의 음모>와 같은 에피소드를 포함하여 <환상 거탑>의 전반적인 이미지가 “우리들의 문화에서 가장 빠르게 눈에 띄는 삶의 특징은 좌절, 불만, 불안, 탐욕, 소유욕, 질투, 신경쇠약⁷⁵⁾이라는 사실을 시사하고 있음을 의미하는 것이기도 하다.

<환상 거탑>은 기계(또는 기술적 대상)와의 관계에서 비현실적 상황을 맞이하는 인물들에서 보다 유의미한 판타지 효과를 생산하고 있다.

73) 마이클 라이언-더글라스 켈너, 앞의 책, 16면.

74) 로빈 우드, 이순진 옮김, 『베트남에서 레이션까지』, 시각과 언어, 1995(2판 1쇄), 96면.

75) 위의 책, 97면.

여기에서 ‘유의미’하다는 표현을 한 이유는 이러한 모티브들이 현대 사회 시민들의 정체성에 대한 문제의식을 더 강하게 제기할 뿐 아니라, 첨단 기술과 기계들을 매개로 함으로써 이 시대의 문명에 대한 풍자를 첨예화하기 때문이다.

후기 산업 자본주의의 이데올로기는 끝없는 진보라는 관념에 크게 기대 왔다. 그런데 이 이데올로기의 이면에는 불안, 부족감, 그리고 특히 오늘날 세계에서 성공하지 못했다는 죄책감이 존재한다. 오늘날 시대의 역설은 우리가 새로운 유형의 불안과 끊임없이 싸우면서도 동시에 더욱더 불안을 느끼고 있다는 것이다.⁷⁶⁾

프레드릭 제임슨은 19세기 이후 20세기까지의 서사문학을 관통하고 있는 하나의 이데올로기소(Ideology素)로 ‘분한(憤恨, resentment)’을 제시한 바 있지만 이 글에서는 ‘불안/불안정(anxiety/precariousness)’을 이데올로기소로 제시하고자 한다. 라깡은 1962~1963년에 진행된 「불안」 세미나에서, 불안은 감정이 아니라 정동, 즉 의심할 여지가 없는, 속이지 않는 유일한 정동이라 못 박았다. 불안은 “주체가 태타자의 욕망과 대면할 때 야기되는데, 주체는 그러한 욕망에 대하여 자신이 어떤 대상이 되어야 하는지 그것을 모⁷⁷⁾르기 때문에 발생한다. 이에 따라 라깡은 불안을 ‘결여’의 개념과 연결시키게 되는데, “모든 욕망은 결여로부터 야기되는데, 이러한 결여 자체가 결여될 때 불안이 일어난다. 다시 말해서 불안은 결여의 결여이다.”⁷⁸⁾ 여기에서 더 나아가 라깡은 불안을 거울단계와 연계시킴으로써 프로이트의 ‘기괴함(uncanny)’과 연결시킨다. 결국 ‘불안(不安)’은 유일한 ‘정동’이면서 ‘결여’ 및 ‘기괴함’과 밀접한 관계에 놓여 있다. 여기에서 우리는 ‘불안

76) 레나타 살레츨, 앞의 책, 11~14면.

77) 딜런 에반스, 김종주 외 옮김, 『라깡 정신분석 사전』, 인간사랑, 2004(2쇄), 169면.

78) 위의 책, 170면.

(不安)이 ‘불안정(不安定)’과 환유적 관계에 놓여 있음을 추측할 수 있다.

‘불안’은 주로 ‘anxiety’로 표기된다. 그런데 ‘불안’에 대한 영어 명사형 단어는 anxiety 외에 ‘apprehension, uneasiness, insecurity, unrest’ 등이 있으며, 형용사형 단어로는 ‘anxious, nervous, uneasy, apprehensive, restless, unstable, insecure, precarious’ 등이 있다. 그런데 여기에서 ‘precarious’에 주목할 필요가 있다. 이 단어는 ‘상황이 불안정한, 위태로운’ 등의 뜻을 갖고 있는데, 이는 ‘불안정 노동자’를 의미하는 신조어(新造語) ‘프레카리아트(precariat)’⁷⁹⁾의 어원이 된다. 이는 ‘불안(不安)’을 대표하는 ‘anxiety’와 ‘불안정(不安定)’을 대표하는 ‘precariousness’가 인접관계에 놓여 있음을 짐작하게 해준다. 그렇다면 이 글에서 이데올로기소로 제시된 ‘불안/불안정’은 결여로 인한 욕망에 의해 발생한 정동이며, 이 불안의 정동은 사회 시스템의 불안정성과 어떤 식으로든 접맥된다는 것을 설명할 수 있는 하나의 참조점이 될 수 있다.

판타지 양식이 “현실에서의 상실과 부정에 직면하여 표출되는 현실 극복의 욕망”⁸⁰⁾을 상상적 해결 방식으로 풀어나가는 장치라면, <환상 거탑>의 장르적 욕망은 우리 사회의 ‘불안/불안정’에 대한 상실감과 부정성을 극복하기 위한 것이라고 말할 수 있을 것이다.⁸¹⁾

그러나 <환상 거탑>의 교훈과 메시지는 결코 수용자의 윤리적인 만족을 완전하게 충족시킬 수는 없다. 왜냐하면 “다음 번 환상을 위한 욕구는 남겨놓은 채 단지 만족스럽다는 환상을 제공”⁸²⁾하는 것에 그칠 수밖에

79) 프레카리아트는 ‘불안정한(precarius)’과 ‘프롤레타리아트(proletariat)’를 합성한 조어(造語)이다.
80) 박노현, 한국 텔레비전 드라마의 환상성, 대중서사장르연구회, 『대중서사장르의 모든 것 : 5. 환상물』, 이론과 실천, 2016, 629~630면.

81) 이때 ‘불안/불안정’에 대한 징후는 <환상 거탑>에서 매우 그로테스크한 이미지로 재현되기도 한다. <인권존중>, <페이스오프>, <과거를 지워드립니다>, <아바타 앱> 등의 에피소드에서 그러한 이미지들을 엿볼 수 있다. 이는 사회 갈등이나 위기 국면에 대한 불안의 징후로 읽힐 만하다. “체제는 ‘발전주의 국면’에서 ‘금융 팽창 국면’으로 이행하는데, 그로테스크는 금융 팽창 말기 국면에 ‘체제의 카오스’가 급증하면서 함께 나타난다. ‘체제의 카오스’는 체제 전반에 걸친 사회 갈등이 급작스레 증폭되어 통치자의 집합적 권력이 심대한 위협에 직면하는 상황이다.”

이창우, 『그로테스크의 정치학』, 커뮤니케이션북스, 2015, 3~4면.

없기 때문이다. <환상 거탑>은 판타지 양식을 통해 인간의 과도한 탐욕이 기계(또는 기술적 대상)와 결합될 때 발생하는 파국과 끔찍함을 재현해 낸다. 이는 인간이 인간답지 못하게 되었을 때 어떤 비극을 맞이해야만 하는지를 교훈조로 설득하는 기능을 수행한다. 히브리스(hybris)를 감행한 자는 준엄한 처벌을 받게 되며 이를 통해 인간과 사회는 안정성을 회복한다. 그럼으로써 가정, 학교, 직장 등 일상생활 속에서 마주칠 지도 모르는 비극적 상황에 대한 불안을 위로해 준다. 그러나 <환상 거탑>이 네메시스(Nemesis)의 응징을 통해 현대인의 불안/불안정을 정상화시키려 하면 할수록 이 드라마를 감상하는 사람들의 실제 현실이 불안/불안정 속에서 벗어나지 못하고 있다는 사실도 흔적처럼 남겨둔다.

5. 맺음말

이 논문은 TV드라마 <환상 거탑>에 나타난 옴니버스 형식의 특징과 내러티브 장치로서의 반전(反轉) 기법의 의미를 파악하였다. 인터넷에서 발표된 웹툰 <판타지 시티>를 영상화한 <환상 거탑>은 원작 웹툰의 형식적 특징과 기본 서사를 거의 변형 없이 각색하였다. <판타지 시티>가 옴니버스 형식의 에피소드 나열의 이야기 전개를 했던 것과 같이 <환상 거탑>도 동일한 방식의 옴니버스 드라마로 선보였다. ‘옴니버스’라는 용어의 발생 배경에서부터 알 수 있듯이 이 방식은 태생적으로 상업성과 분리될 수 없는 것이었다. 원래의 ‘옴니버스’는 다양한 사람들을 태우고 한 목적지로 이동시키는 운송 수단이었다. <환상 거탑>의 옴니버스 형식은 여러 에피소드들을 하나의 목적지인 ‘판타지의 쾌락’으로 시청자들을 옮겨준다. 여기에 에피소드당 20분 내외의 분량으로 분절시킴으로써

82) 로빈 우드, 앞의 책, 23면.

시간적 부담 없이 즐겁게 소비할 수 있는 형식을 추구했다.

16편의 에피소드들은 모두 ‘판타지성’이라는 요소를 공유하고 있는데, 여기에서 특히 주목할 만한 것은 이 판타지적 서사의 플롯 구조가 반전(反轉) 기법을 사용하고 있다는 사실이다. 반전은 예상치 못한 사건이 급작스럽게 도래함으로써 놀라움과 성찰을 유도하는 장치인데, 반전이 이루어지기 위해서는 이 상황을 유추하고 이해할 수 있는 서사적 정보들이 주어져야 한다. 그러나 이 드라마의 각 에피소드들은 20분이라는 짧은 시간 때문에 반전을 위한 개연성과 필연성을 충분하게 제공하지 못하고 있다. 이에 따라 반전을 통한 놀라움은 의미 있는 성찰로 이어지지 못하고 단순한 놀라움에 머물고 만다. 16편의 에피소드들 중 대부분이 기계(또는 기술적 대상)와의 관계 맺음에 의해 비현실적인 상황들을 맞이하게 되는데, 모든 주인공들이 이 기계와의 관계 때문에 예상치 못한 징벌을 받고 파멸하게 된다. 그런 의미에서 반전 기법의 효과는 이 드라마가 인과응보의 윤리학을 기본적인 세계관으로 지니고 있음을 시사한다.

각 에피소드들의 주인공들은 초현실적인 상황으로 인해, 또는 첨단 기계와의 접촉에 의해 환상적인 상황에 빠진다. 주목할 만한 것은, 주로 기계와 관계를 맺음으로써 판타지를 발생시키는 인물들은 인간의 덕목을 포기한 대가를 혹독하게 치르게 된다는 것이다. 이때 기계(또는 기술적 대상)는 인간의 대립항으로 설정되어 비인간성을 상징하게 된다. 인간성의 상실을 기계, 또는 기술적 대상, 그리고 물신숭배적 가치관에서 기인하는 것이라고 설명하는 것은, 인간에 대한 근대 이후의 휴머니즘적 정의, 즉 이성, 합리성, 양심, 도덕심, 인간애가 인간의 본질임을 전제하는 것이다. 이런 휴머니즘적 인간관은 세계를 인간 중심으로 보는 근대 부르주아적 세계관의 연장으로 간주될 수 있다.

기계, 또는 초현실적 상황에 의한 판타지의 경험은 인간의 과도한 욕망이 과국의 원인이라는 교훈을 전해준다. 위에서 말한 인과응보의 보수주의적 휴머니즘은 인간 주체와 객체를 날카롭게 갈라놓음으로써 인

간과 비인간을 명확하게 가른다. 그러나 드라마 속 에피소드들이 인과응보의 휴머니즘 이데올로기를 전파하고 있음에도 불구하고, 텍스트는 텍스트의 의도와 상관없이 자체 모순과 균열 지점을 흔적처럼 남겨둔다. 인간다움과 비인간의 인간답지 못함에 대한 강력한 주장에도 불구하고, 텍스트는 무의식의 차원에서 인간과 비인간이 드라마에서는 주로 ‘기계’의 구분이 불분명해지고 있기 때문이다. 휴머니즘 이데올로기의 계몽으로서의 판타지 장치인 ‘인간/비인간’ 분리는 텍스트 스스로 위반함으로써 모순을 발생시킨다. 그럼에도 불구하고 이 드라마가 꾸준히 제기하는 주장은 인간은 인간다울 때만 인간일 수 있다는 것, 인간이 인간성을 포기할 때 징벌 받을 수밖에 없다는 것, 그리고 중요하게는 이처럼 비난 받아야 할 인물들이 ‘불안/불안정’의 정동을 무의식 속에 지니고 있음을 시사하고 있다. 죄와 벌의 짝패 개념은 휴머니즘을 원료로 하여 텍스트를 감싸고 있는 시대적, 사회적, 정치경제문화적 ‘불안/불안정’의 정동을 치유하고 윤리화함으로써 봉합 작업을 수행한다.

참고문헌

1. 기본 자료

<환상 거탑>, 김기호·이광근 극본, 이성원 연출, tvN, 총 8부작, 2013.3.17~2013.9.4.
조성진, 『멀티플렉스의 기원과 한국형 멀티플렉스의 탄생』, 『이코노믹리뷰』, 2016.4.27. (<http://www.econovill.com/news/articleView.html?idxno=286098>)
『예능채널 이어 드라마왕국 10년 꿈, 스타PD 이끌고 스타작가가 굳힌다』, 『동아일보』, 2016.3.15.
탈년 병장이 된 ‘최코디’ 연기자 최중훈, 신고합니다. , 『레이디경향』, 2013년 3월호 (<http://lady.khan.co.kr/khlady.html?mode=view&code=5&artid=201302261420381&pt=nv>)
‘상상마당’ 중 <판타지 시티> 소개 글. (http://www.sangsangmadang.com/library/create/cartoon/seriesdetail_new.asp?SeriesSeq=737&Sopt=&Sstr=&Spn=3)

「기획의도 , tvN <환상 거탑> 공식 사이트.

(<http://program.interest.me/tvn/fantastic/7/Board/View>)

「옵니버스 , 『나무위키』.

(<https://namu.wiki/w/%EC%98%B4%EB%8B%88%EB%B2%84%EC%8A%A4>)

「옵니버스(omnibus) , 『두산백과』.

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1129116&cid=40942&categoryId=33105>)

「옵니버스 , 『네이버 지식백과』.

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2180623&cid=47319&categoryId=47319>)

CJ E&M의 홈페이지. (<http://www.cjenm.com/business/media/media.aspx>)

2. 단행본

고성연, 『CJ의 생각』, 열림원, 2016.

구회영, 『영화에 대하여 알고 싶은 두세 가지 것들』, 한울, 1992(초판 3쇄).

김동운, 『한국재벌과 지주회사체제 : CJ와 두산』, 예담, 2013.

김성훈, 『한국만화 미디어믹스의 역사』, 팬덤박스, 2014.

김희경, 『판타지, 현대 도시를 걷다』, 스토리하우스, 2014.

나병철, 『환상과 리얼리티』, 문예출판사, 2012(1판 3쇄).

박노현, 「한국 텔레비전 드라마의 환상성」, 대중서사장르연구회, 『대중서사장르의 모든 것 : 5.환상물』, 이론과 실천, 2016.

박정자 편저, 『아리스토텔레스의 시학』, 인문서재, 2013.

백한울, 「상품미학과 일상문화」, 미술비평연구회 대중시각매체연구분과 엮음, 『상품미학과 문화이론』, 눈빛, 1995(3쇄).

양창렬, 「장치학을 위한 서론」, 조르조 아감벤·양창렬, 『장치란 무엇인가/장치학을 위한 서론』, 도서출판 난장, 2010.

이경기, 『영화 예술 용어 사전』, 다인미디어, 1999(초판 2쇄).

이영준, 『기계산책자』, 이음, 2012.

이창우, 『그로테스크의 정치학』, 커뮤니케이션박스, 2015.

임석원, 「비판적 포스트모더니즘의 기획」, 이화인문과학원 편, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교 출판부, 2014(2쇄).

최기숙, 『환상』, 연세대학교 출판부, 2010.

Aristoteles, 『시학』, 천병희 옮김, 문예출판사, 2006(1판 5쇄).

Benjamin, Walter., 최성만 옮김, 「기술복제시대의 예술작품(제3판)」, 『기술복제시대의 예술작품(사건의 작은 역사 외)』, 도서출판 길, 2011(제1판 제6쇄).

_____, 『아케이드 프로젝트 2』, 조형준 옮김, 새물결, 2005.

_____, 김영옥·윤미애·최성만 옮김, 『일방통행로|사유이미지』, 도서출판 길, 2009(제1판 제3쇄).

Evans, Dylan., 김종주 외 옮김, 『라캉 정신분석 사전』, 인간사랑, 2004(2쇄).

Foucault, Michel., 이광래 옮김, 『말과 사물』, 민음사, 1994(초판 5쇄).

_____, 이상길 옮김, 『헤테로토피아』, 문학과지성사, 2015(제1판 제2쇄).

Freytag, Gustav., 임수택·김광오 옮김, 『드라마의 기법』, 청록출판사, 1992.

Herbrechter, Stefan., 김연순·김응준 옮김, 『포스트휴머니즘』, 성균관대학교 출판부, 2012.

Jackson, Rosemary., 서강여성문학연구회 옮김, 『환상성』, 문학동네, 2001.

Jameson, Fredric., 남인영 옮김, 『보이는 것의 날인』, 한나래, 2003.

_____, 이경덕·서강목 옮김, 『정치적 무의식』, 민음사, 2015.

Macherey, Pierre., 윤진 옮김, 『문학생산의 이론을 위하여』, 그린비, 2014.

Pasquinelli, Matteo., 서창현 옮김, 『동물혼(動物魂) Animal Spirits』, 갈무리, 2013.

Pavis, Patrice., 신현숙·윤학로 옮김, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999, 65쪽.

Pütz, Peter., 조상용 옮김, 『드라마 속의 시간』, 들불, 1994.

Ryan, Michael/Kellner, Douglas., 백문임·조만영 옮김, 『카메라 폴리티카·下』, 시각과 언어, 1997.

Salecl, Renata., 박광호 옮김, 『불안들』, 후마니타스, 2015.

Seigworth, Gregory J/Gregg, Melissa., 미명(微明)의 목록 [창안] , 멜리사 그레그/그레고리 시그워스 편저, 최성희·김지영·박혜정 옮김, 『정동 이론』, 갈무리, 2015.

Soja, Edward W., 이무용 외 옮김, 『공간과 비판사회이론』, 시각과 언어, 1997.

Simondon, Gilbert., 김재희 옮김, 『기술적 대상들의 존재양식에 대하여』, 그린비, 2011.

Tholen, Georg Christoph., 「열린 공간과 상상력의 헤테로토피아」, 슈테판 쿤첼 엮음, 이기홍 옮김, 『토폴로지』, 에코리브르, 2010.

Tierno, Michael., 김윤철 옮김, 『스토리텔링의 비밀 - 아리스토텔레스와 영화』, 아우라, 2013(초판 12쇄).

Toscano, Alberto., 문강형준 옮김, 『광신』, 후마니타스, 2013.

Wayne, Mike., 류웅재 외 3인 옮김, 『마르크스, TV를 켜다』, 한울, 2013.

Wood, Robin., 이순진 옮김, 『베트남에서 레이건까지』, 시각과 언어, 1995(2판 1쇄).

Žižek, Slavoj, 주형일 옮김, 『가장 숭고한 히스테리 환자』, 인간사랑, 2013.
 다카하시 도시오(高橋敏夫), 김재원·정수윤·최혜수 옮김, 『호러국가 일본』, 도서출판 b, 2012.
 이토 마모루(伊藤守), 김미정 옮김, 『정동의 힘 - 미디어와 공진(共振)하는 신체』, 갈무리, 2016.

3. 논문

김경남, 「케이블 TV 방송 채널 브랜드 이미지가 수용자의 채널 선택에 미치는 영향 : SBS플러스, M.net, tvN을 중심으로 , 중앙대학교 석사학위논문, 2011.
 이지현·정회경, 「국내 미디어 선도기업 경영전략 분석 : CJ E&M을 중심으로 , 『디지털융복합연구(Journal of Digital Convergence)』 Vol.11 No.12, 한국디지털정책학회, 2013.
 _____, 「미디어 선도기업의 창의적 구조에 관한 연구 : CJ E&M을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』 Vol. No.5, 한국콘텐츠학회, 2013.

Abstract

Study on the Fear of Machine/Technological Objects and the
 Political Unconscious of Fantasy
 - focussing on TV Drama, <Huge Tower of Fantasy> -

Park Myeongjin

The purpose of this paper is to analyze formal characteristics and ideological elements of the drama <Huge Tower of Fantasy>. This drama is adapted from a Web toon, <Fantasy City>. <Huge Tower of Fantasy> is a drama of omnibus form, and uses peripety as a plot device. Listing ways of the omnibus episodes and 20 minute amount of each episode intended to pursue commercial interests.

Because <Huge Tower of Fantasy> is too short, this drama dose not induce to introspection but to surprise. This drama shows the fantastic situation that is caused by contact between humans and machines. At the same time, this makes the boundaries of humans and inhuman dim, functioning as a satire and criticism on modern civilization. However characters who lost their humanity by the machine is showing humanism of punitive justice by being punished in ending scene. Characters of <Huge Tower of Fantasy> entered the world of fantasy through surreal situations or contacting with the machine.

Protagonists should receive ethical punishment because of their excessive desire. It shows the ideology of humanism that separates human from inhuman strictly. The text violates its logic unconsciously by breaking down the border between humans and inhuman. It means that <Huge Tower of Fantasy> handles the ‘affect’ of anxiety/precariousness as

ideologeme of text. Anxiety and precariousness represent the ‘affect’ of people who lose their future prospects under the system of Neo-liberalism. But the drama sutures the ‘affect’ of anxiety and precariousness through humanistic punitive justice.

Key words: machine/technological objects, uncanny, urban fantasy, peripety, anxiety/precariousness, omnibus, fantasy

접수일: 2016년 4월 30일

심사기간: 2016년 5월 16일~5월 31일

게재결정: 2016년 6월 17일