

SF 영화 <매트릭스>에 나타난 문화적 혼성성

Cultural Hybridity in SF Film <Matrix>

황혜진, 이승환

목원대학교 영화학부

Hye-Jin Hwang(whanghj1004@hanmail.net), Seung-Hwan Lee(jpk88@mokwon.ac.kr)

요약

특정 문화 콘텐츠에 대한 대중적 호응의 이면에서 펼쳐지는 정치경제학과 개인의 심리학에 이르기까지의 드라마를 완전히 이해하기란 쉽지 않다. 다만 장르영화의 흥망성쇠에서도 볼 수 있듯이 대중은 영화라는 문화 콘텐츠를 통해 새로움과 진부함이 교차하는 지점, 즉 자신이 알고 있는 세계의 현존을 확인하는 동시에 그 너머의 세계에 대한 비전을 통해 삶의 의미를 재구성하고자 한다는 것은 분명하다. 본고는 이와 같은 맥락 안에서 <매트릭스> 시리즈의 서사가 제시하는 혼성적 특징을 서사와 인물, 함축적 의미의 저장고로 존재하는 종교적/철학적 질문의 측면에서 분석하고자 한다. 이러한 분석은 새로움과 진부함의 경계 사이에서 현란한 곡예를 보여줌으로써 대중성을 획득한 동시에 SF 영화의 담론을 활성화시킨 <매트릭스> 시리즈의 전략을 이해할 수 있는 하나의 방안이 될 것이다.

■ 중심어 : | 혼성성 | 서사 | 육체 | 사이버펑크 | SF 영화 |

Abstract

It is not easy to understand that the drama with various aspects of political - economics and psychology in a certain popular cultural contents. People, however, does want to reconstruct the meaning of the real world and the hyper - reality, it means cross of oldness and newness, through the films. We try to analyze in religious/philosophical aspect with hybrid narrative, characters and condensed meaning in <Matrix> series. This try shows a good example way of understanding <Matrix> series which on the border line of newness and oldness.

■ keyword : | Hybridity | Narrative | Body | Cyberpunk | SF Film |

I. 서론: 문화 콘텐츠 생산과 혼성성의 의미

관객 점유율 50%대를 넘나드는 한국영화의 황금시대가 구가되고 있지만 외형적 규모의 확장이 불러온 문제점에 대한 비판도 만만치 않다. 자본의 집중화와 모험적 투자에 근거한 외적 성장이 소수의 거대자본가와 스타가

이윤을 독점하는 현상을 불러왔다는 점이 비판의 핵심이다. <쉬리>(강제규, 1999)에서 비롯된 이른바 한국형 블록버스터가 산업에서 주도적 위치를 점하면서 실제로 규모의 경제학은 한국영화의 화두가 되었다. 문제는 규모의 확대가 안정적 이윤을 보장해 주지 않는다는 데 있다. 영화를 통해 쾌락을 얻고자 하는 관객의 욕망은 유동적

이기 때문이다. 그것은 인기 장르와 놀라울 정도로 발전한 후반작업 기술 및 스타 마케팅만으로 담보해낼 수 없는 영역에 걸쳐 있다. 고비용으로 제작된 <성냥팔이 소녀의 재림>(장선우, 2002), <아 유 레디?>(윤상호, 2002), <2009 로스트 메모리즈>(이시명, 2002), <튜브>(백운학, 2003), <남극일기>(임필성, 2005) 등의 실패는 매우 선명하게 이러한 문제점을 드러낸다.

그렇다면 블록버스터 전략의 실패 원인은 어디에 있는가? 이 질문에 대한 답은 첫째, 기획단계에서 찾아지는데 특히 아직 미숙한 시각적 스타일 설계와 취약한 서사로 인해 영화의 설득력이 확보되지 못한 점은 한국영화의 극복해야 할 여전한 문제거리로 남아 있다. 고비용이 투자되는 블록버스터는 사전에 철저하게 계획된 특수효과가 전제되어야 함에도 불구하고 창작자와 기술진과의 의사소통 및 기술력의 부족으로 소기의 성과를 거두지 못했다는 점이 지적되고 있다[1]. 둘째, 보다 심도 깊게 논의되어야 할 문제점은 서사의 허약함이다. 여기서 서사란 충분히 개연성이 있는 플롯의 구성 외에도 복합적인 의미화 작용을 가능하게 하는 이야기 전략의 정교함, 다시 말해 대중의 상식을 이용하되 그것을 재구성하여 오락을 넘어서는 진정한 쾌락을 생산하게 하는 영화의 뼈대라고 할 수 있다. 이것은 상업영화라는 한계 안에서도 바르트(R. Barthes)의 지적과 같이 닫힌 텍스트에서 열린 텍스트로 넘어가는 틈을 내며 정치적 올바름을 지향할 수 있는 토대가 되기도 한다. 이러한 맥락에서 텍스트의 1차적 의미의 생산(incoding)은 창작/제작 주체의 몫이지만 그들이 제시한 의미를 해독(decoding)하는 것은 관객이며 그들은 자신이 처한 삶의 맥락 안에서 다의적으로 해석될 수 있는 텍스트를 열망한다고 볼 수 있게 된다[2].

위와 같은 문맥에서 “새로운 SF 영화”라는 찬사와 더불어 전 세계적 흥행에 성공한 <매트릭스> 시리즈는 한국형 블록버스터의 지향점을 설정하는 데 있어 의미 있는 참조를 제공한다. 특정 문화 콘텐츠에 대한 대중적 반응의 이면에서 펼쳐지는 정치경제학과 개인의 심리학에 이르기까지의 드라마를 완전히 이해하기란 쉽지 않다. 다만 장르영화의 흥망성쇠에서도 볼 수 있듯이 대중은 영화라는 문화 콘텐츠를 통해 새로움과 진부함이 교차하

는 지점, 즉 자신이 알고 있는 세계의 현존을 확인하는 동시에 그 너머의 세계에 대한 비전을 통해 삶의 의미를 재구성하고자 한다는 것은 분명하다. 본고는 대중의 능동적 읽기를 전제하는 가운데 <매트릭스> 시리즈에 나타난 혼성적 특징을 SF 장르와의 관계, 서사와 인물, 함축적 의미의 저장고로 존재하는 종교적/철학적 질문의 측면에서 분석하고자 한다. 여기서 혼성성이란 단순히 영화 장르간의 결합을 의미하는 것이 아니라 바바(H. Bhabha)의 맥락, 즉 주체와 타자 사이의 구분을 해체하며 새로운 창조를 지향하는 과정에서 생성된 결과물을 지시하는 것이다. 후기자본사회의 포스트모던한 상황에 근거한 혼성성이 거대담론이 아닌 문화적 실천의 미시물리학 속에서 흔히 나타난다고 볼 때, 영화는 적절한 분석의 대상이 된다. 포스트적 사유의 세계인식이라고 볼 수 있는 탈식민주의논의의 중심을 이루는 혼성성은 모방을 통해 이루어진다. 정전의 탈취가 아니라 생존을 위한 타자의 전략으로서의 모방은 주체와 닮은 타자를 만들어낸다[3]. 결국 경계가 불분명해진 것이다. 이것은 변혁의 전망을 흐리게 한다는 약점에도 불구하고 문화 콘텐츠를 통해 경쟁해야 하는 현실에서 블록버스터 영화가 도달해야 할 하나의 지향점으로 설정될 수 있다. 사실상 시장의 경계가 사라진 시점에서 서구/주체/남성이 중심이 되는 서사 혹은 그에 대한 완강한 거부와 과거로의 회귀는 더 이상 시장을 포괄하는 소구력을 갖지 못하기 때문이다.

II. SF 장르와 <매트릭스>

1. 미래에 대한 SF의 양가적 입장

군국주의로 치달은 메이지 시대의 정책이 과학을 통한 이공계 연구 진흥을 꾀하는 것을 지켜보며 메이지 시대의 소설가 소세키는 사회와 지식인의 관계를 고민하면서 “인간의 불안은 과학 발전에서 온다. 진전해도 멈출 줄 모르는 과학은 우리에게 멈추는 것을 허용한 적이 없다. 도보에서 인력거, 인력거에서 마차, 마차에서 기차, 기차에서 자동차, 그리고 배와 비행기, 어디까지 가도 쉴 틈을 주지 않는다. 어디까지 끌고 갈지 모르겠다. 참으로

두렵다” [4]라고 말했다. 러일전쟁 직후 일본의 상황을 고려한다면 그가 느꼈던 불안은 서구를 극복하려는 제국주의 일본의 세계관에서 비롯된 것이라고 볼 수 있다. 그러나 근대와 실존의 관계에 천착했던 소세키의 문학적 세계를 참조한다면 ‘불안’은 도구의 발전으로는 계량해 낼 수 없는 미래에 대한 두려움을 표현한 것일 가능성도 높다.

산업혁명 이후 가속화된 근대화와 계몽주의가 인간의 미래에 대해 장밋빛 청사진을 제시했음에도 불구하고 파시즘의 출현과 연이은 세계대전은 근대와 그것을 견인해 낸 과학기술에 대한 회의를 불러왔다. 전체주의를 초래할 수 있는 과학에 대한 의문이 국가사회와 개인의 관계를 성찰하게 한 것이다[5]. 실존주의는 이와 같은 반성의 산물이며 이후 등장한 포스트모던한 사유 역시 계몽이성에 기초한 근대의 기획을 비판하는 데서 출발한다. 그러나 과학이 인류의 행복을 보장할 수 있을 것인가에 대한 회의에도 불구하고 과학의 영향력은 멈추지 않고 있다. 물론 과학 자체는 가치중립적이라고 보는 견해도 있다. 그러나 쿤(K. Khun)에 의해 개념화된 ‘패러다임’에 대한 논의를 상기하면, 과학의 행보 역시 일정한 맥락 안에서 작동되는 지극히 역사적인 것임이 분명하다. 실제로 인간이 미래를 상상하는 데 있어 과학과 관련된 담론이 언제나 개입되는 것을 보면 과학의 가치중립성은 개념으로만 존재할 뿐, 과학과 현실 사이의 간격이 정확히 예측될 수는 없다. 여기서 인간적 현실과 과학기술의 결합태로 하나의 대립쌍이 탄생하는데 유토피아적 미래와 디스토피아적 미래가 그것이다.

SF(Sience Fiction)는 미래를 앞당겨 구상하려는 인간의 욕망이 만들어낸 장르이다. 20세기 초의 미래과 운동이 산업화를 이상화하고 그 전형적 이미지인 기계적 외형을 완벽한 미로 추켜올렸듯이 SF의 한 지류는 과학이 추동하는 미래를 유토피아적으로 상상한다. 그러나 SF적 상상력은 초기부터 디스토피아를 향해 열려 있었다. 이것은 고딕 공포소설인 <프랑켄슈타인>(메리 셸리, 1818)에서도 예견되는데, 이 작품은 생명을 창조하려는 과학자의 열망이 초래한 근대적 비극이라는 점에서 디스토피아 소설의 원조라고 할 수 있다. 그런가 하며 스탈린의 전체주의적 지배에 대한 환멸에 근거한 절대 권력이

미래를 지배할 것이라는 공포는 조지 오웰의 <1984>에서 형상화되어 디스토피아적 상상력을 고양시켰다. 과학기술이 초래할 미래에 대한 부정적 예측은 SF 영화의 초창기에 ‘사악한 과학자’에 의해 촉발된다. 이를테면 <메트로폴리스>(프리즈 랑, 1948)에서 로봇을 발명한 과학자는 자본가와 함께 신의 영역을 넘보는 오만한 존재이다. 사악한 과학자 캐릭터는 과학기술의 편재성이 강화되면서 일상화된 주변의 모든 것들, 심지어 인간의 내면으로 투사된다.

2. SF의 저항성과 포스트모던한 현실의 결합

SF 장르의 디스토피아적 성격은 변화하는 세계에 대한 비판에서 유래한다. 따라서 이 장르 내부에서 근대화된 비판의식으로 무장한 ‘사이버펑크(Cyberpunk)’가 탄생한 것은 결코 우연이 아니다. 기존의 질서와 가치관에 대해 극도의 반감을 드러내며 ‘첨단기술을 무기로 내세운 정보사회의 폐해를 부각시킨 반체제적 성향의 대중문화’로 선보인 ‘사이버펑크’ [6]의 세계관은 디스토피아 소설이나 영화와 거의 동일하다. 고도로 권력이 집중된 통제사회에서 과학이 그 한계에 대한 규정 없이 남용되었을 때 개인이 집단과 조직 안으로 증발한다는 비판의식이 사이버펑크의 근간을 이루는 것이다.

<매트릭스>는 위와 같은 SF 장르의 성과를 후기 산업사회의 포스트모던한 상상력과 결합시킨다. 트릴로지라는 시리즈의 형식에도 불구하고 <매트릭스>의 논점은 1편에 집약되어 있는데 영화 전편에 흐르는 “What is Matrix?”라는 질문은 플롯의 주축을 이루는 동시에 과학의 발전과 인류의 미래 사이에 놓인 관계의 퍼즐 맞추기로 이어진다. 모든 것이 모니터에 의해 평평하게 재현되는 세계는 제임슨(F. Jameson)이 말했던 포스트모던한 세계의 ‘깊이 없음’을 드러낸다. 이러한 특징을 더욱 결정적으로 드러내는 단서는 네오(Neo)가 토마스 앤더슨으로 살아가던 시절부터 보드리야르(J. Baudrillard)의 『시뮬라크라와 시뮬라시옹』을 소중하게 보관하고 있다는 점이다. 가상이 실재보다 더욱 실재처럼 여겨지는 후기 자본사회를 다루고 있는 이 저작물을 퍼즐의 중심에 슬쩍 흘려 놓음으로써 이 영화는 프롤로그에서 이미 메시지의 목표를 분명히 밝히고 있다. 뿐만 아니라 네오가

살고 있는 매트릭스 속의 세계는 ‘이상한 나라의 앨리스’를 상기시키며 끊임없이 현대사회의 비유로 제시됨으로써 관객을 성찰적 상황으로 몰고 간다. 영화 속 진실은 핵전쟁 후 몰락한 인류가 인공지능이 지배하는 세계, 곧 매트릭스 안에서 대뇌 감각을 통해 삶을 단지 ‘느끼며’ 존재하고 있다는 것이다. 이러한 상황을 설명하는 가장 충격적인 장면은 인체에서 에너지를 뽑아내는 거대한 생체공장의 미장센이다. 이 장면은 전통적인 인간중심주의적 관점에서는 도저히 상상할 수 없는, 난도질이 난무하는 슬래셔 영화와는 다른 차원에서 인간 존재의 철저한 대상화를 보여준다. 이를테면 연쇄살인마에 의해 희생당한 시신이 처참하게 전시된 영화 속 장면은 죽은 육체의 물질성뿐 아니라 그 안에 존재했을 생명의 존엄함을 상기시킨다. 시신은 생명의 부재증명으로서 엄연히 현존하는 것이지 생명 자체의 부정은 아닌 것이다. 이에 비해 매트릭스 안에서 인간은 스스로에게 부여해 왔던 모든 의미를 박탈당하고 주체의 파괴 상태에 이른다는 점에서 포스트적 상상력을 보여준다.

III. 전통적 서사의 반복과 변형

1. 신화적 영웅 서사의 차용

특정한 이야기가 인간의 마음을 움직인다는 것은 오래된 진실이다. 할리우드 장르영화는 이 점에 착안하여 플롯과 스토리의 규범적 공식(Formula)을 만들어냈다. 할리우드 영화의 미국주의적 발상과 지배 이데올로기를 통한 현실 유지전략을 문제 삼는 대안적 영화들은 서사의 새로운 질서를 만들고자 한다. 그러나 대부분의 흥미로운 이야기는 그 어떤 보편성을 나눠 가지고 있는 바, 완전히 새로운 이야기 구조를 짜는 것은 거의 불가능해 보인다.

최첨단의 스펙터클에도 불구하고 <매트릭스> 역시 낡은 서사에서 출발한다. 네오와 그의 연인인 트리니티(Trinity), 그들을 배신하는 사이퍼(Cyper)의 이름이 보여주듯 메시아와 성 삼위일체, 악마라는 기독교적 발상이 이 영화가 지닌 서사의 근원이다. 해방자로서의 구세주/메시아의 존재는 유한한 존재인 인간이 상상해낸 독

특한 상징으로서 비서구적 종교 또는 신화적 영웅과도 상통하는 의미를 갖고 있다. 특히 영웅 서사는 신화가 사라진 시대에도 각종 설화나 민담을 통해 재생산되는 만큼 서사로서의 뿌리가 깊다고 할 수 있다. 영웅의 탄생은 신과 달리 강렬한 후광과는 무관한 경우가 많다. 그들의 운명은 절대자의 부름이 있거나 신성한 의무가 주어지기 전까지 은폐되어 있다. 그들이 소명과 마주하는 것은 외부로부터의 부름에 의해서이다. 이것은 대개 유한자로서의 인간의 삶을 초월하거나 공동체의 고난을 해결하는 임무와 연결되며 영웅은 문제해결의 과정에서 그가 아니면 극복하지 못할 시련에 봉착한다. 이 시련의 과정이야말로 영웅이 엮어내는 드라마가 많은 사람들에게 동일시를 야기시키는 지점이 된다. 시련의 극단은 죽음에의 위협이다. 인간은 어떤 식으로든 삶 이후의 세계를 상상함으로써 죽음의 공포를 이겨내고자 한다. 따라서 생과 사, 현실과 초현실의 세계를 넘나들며 인간의 의식을 팽창시키고 두려움에서 해방시키는 임무야말로 영웅에게 주어진 본질적 과제가 된다[7].

2. 사이버펑크적 반-영웅 서사와의 결합

<매트릭스>의 영웅 네오의 삶은 자신에게 주어진 운명을 알기 전과 후로 구분된다. 그가 살고 있는 20세기 말의 세계는 관료제적 규율이 개인의 시선을 차단하며 도시를 오가는 인과 속에 개인이 묻혀 있다는 점에서 현대사회의 억압적 일상성을 보여준다. 네오는 뛰어난 컴퓨터 해커인데 이 숨겨진 직업은 사이버펑크의 전통을 차용한 것이다. 사이버펑크 SF 소설은 분명 테크놀로지가 지배하는 세계의 과시증적 질서를 거부하지만 도시의 주변부 슬럼지역에 살면서 지배계급에 저항하는 반-영웅들은 기계 밖의 삶을 알지 못한다. 그들은 기계화된 시스템 안에서 활동하는 뛰어난 해커적 인물들로서 지배계급에 속한 전문가를 조롱하는 것이다. 이른바 반사회적 기술인(Outlaw-Technologist)들인 그들은 매트릭스 시뮬레이터라는 신경변환장치를 통해 사이버 스페이스와 직접 접속하면서 스스로 정보를 실어나르는 매개체가 되기도 한다[8]. 따라서 이들이 갖고 있는 정치적 대안은 사소한 일탈이나 주체를 유지하지 못할 정도로 깊숙이 기계와 결합하는 것으로 한정된다. 이것은 주체와 탈-주

체의 관계를 드러낸다는 점에서 극대화된 혼성성의 추구 일 수 있으나 사회변혁의 가능성을 지워버린다는 점에서 현실적 비판운동과 연결되지 못한다.

주류 장르영화로 변신한 <매트릭스>에서 네오는 평크적 반-영웅에서 진지한 인류의 구원자로 변신한다. 첫 단계에서 그를 특별하게 만드는 것은 네오가 가지고 있던 본래적 의문으로 트리니티와 모피어스에 의해 구체화되며 동시에 문제해결의 방법이 주어진다. 이것은 전통적 서사에서 주인공이 자신에게 부과된 과제를 인식한 뒤 집을 떠나 미지의 땅을 향하다가 스승이나 조력자를 만나는 설정과 유사하다. 평범한 일상과 길 떠남, 조력자와의 만남은 수없이 반복되고 변주되는 플롯으로 러시아의 민담 연구자인 프롭(V. Prop)에 의해 분석된 바 있기도 하다.

3. 현대적 서사 :

성찰적 자아로의 이행과 문화적 혼성성

영웅이 과업을 수행하는 과정에서 느끼게 되는 회의와 고통은 본질적으로 스스로의 정체성을 확인하는 문제에 다름 아니다. 예를 들어 <매트릭스> 시리즈가 참조하고 있는 <이상한 나라의 앨리스>(루이스 캐럴, 1865)를 보자. 이 동화의 전언은 일상에서 탈출하고 싶은 한 소녀의 백일몽이 그녀를 미지의 땅으로 이끌지만 결국 안락한 집으로 돌아오며 그 과정에서 겪은 모험이 그녀를 성찰적 자아를 가진 존재로 이끈다는 것이다.

이렇듯 보다 완결된 자아 정체성에의 추구는 문제해결자로서의 영웅이 궁극적으로 수행해야 할 과제가 되는 바, 기든스(A. Giddens)는 근대의 기획에 대한 믿음이 폐기된 후기자본사회에서의 자아는 내면적 성찰에서 찾아져야 한다는 논의를 펼치고 있다[9]. 네오의 성찰적 자아로의 이행은 인류를 해방시켜야 한다는 과제를 수렴해야 하기에 긴장의 강도는 배가된다. 다른 영웅들과 마찬가지로 모피어스로부터 자신의 소명에 관한 예언을 들었을 때, 네오의 반응에는 확신이 없다. 더욱이 예언의 본질은 선택과 자유의지를 강조해 그를 더 큰 혼란에 빠뜨린다. 화면 안에 주어진 문자화된 정보인 “너 자신을 알라”가 암시하거나 규칙이나 운명이 아니라 스스로의 믿음과 선택이 모든 것을 결정한다는 이 시리즈의 전제

는 할리우드 포퓰라 영화로부터 거리를 두고 철학적인 주제들로 관객을 이끈다. 물론 네오의 승리는 할리우드 상업영화의 전략상 확증된 것이지만 이 영화는 자신의 정체성을 주어진 것이 아닌 생성중인 것으로 받아들이는 현대철학의 자아론에 힘입어 네오의 인간적 고뇌를 강조하고 매순간 선택의 문제를 제기해 텍스트의 평면성에 저항한다.

이와 같은 네오의 정체성 구성은 그를 소크라테스적 깨달음뿐 아니라 불교의 가르침인 무(無)와 공(空)의 사상으로까지 이끌게 된다. 불교적 교리의 도입은 이 영화를 오리엔탈리즘을 넘어서 탈식민주의적 주제론과 연결시키는데 매트릭스의 통제자인 스미스 요원과의 결투에서 보여지는 비물질과 물질 사이의 경계를 넘나드는 동시에 초월하는 동작은 <매트릭스> 추구하는 혼성성의 수준이 어디인가를 가늠케 한다. 이것은 한 문화권의 독점적이고 배타적 권리를 주장하지 않는다. 기독교적 메시아 사상과 불교의 교리, 홍콩영화와 저패니메이션(Japanimation)의 시각적 자극, 전통적 사이버펑크의 문제의식과 낭만적 사랑에 대한 열망 등을 두루 포섭하면서 구성된 텍스트는 그것의 해독과정에서도 결코 단일할 수 없는 대중의 복합적이면서 모순적인 지향점들을 폭넓게 수용한다. 위와 같은 문화적 개방성은 포스트모던한 사유의 혼성성을 보여준다. 예를 들어 서사와 이미지의 재현 속으로 사회적 타자(他者, the Other)로 일컬어지는 소수 인종을 주요 배역으로 끌어들이는 관습은 대문자로 쓰여진 영문학에서는 좀처럼 찾을 수 없는 것이었다. 특히 이 시리즈에서 낭만적 사랑은 서사를 진전시키는 추진력을 제공하는데 AI(Artificial Intelligence)의 가상적 표현물인 ‘요원들’의 메마르고 건조한 모습과 대립되는 영상이 네오와 트리니티, 시온의 젊은 커플 사이에서 전개된다. 육체적으로 접촉하는 순간의 쾌락을 배제하지 않는 그들의 사랑은 상호혼신을 출발과 목적으로 하면서 네오가 진정한 자신의 운명을 깨닫는 매개로 기능한다. 더불어 기계 안에서 변이나 변종을 촉발하는 요소가 사랑, 질투, 희망이라고 말하는 3편의 전언은 도구적 합리성이 통제할 수 없는 목적 합리적인 행위나 감정이 획일화된 세계를 구원하는 열쇠라고 주장한다. 기계 속 프로그램이 사랑을 하고 딸을 낳고 부성을 느끼는 행위가 가

능한 것도 이런 까닭에서이다.

IV. 육체와 탈-육체의 문제

1. 데카르트와 육체에 대한 서구적 담론

주변의 모든 것이 감각에 의해 지각되는 온전한 실체라는 믿음은 어디에서 오는 것일까? 이에 대한 답은 바로 사물을 지각하는 자신의 감각에 대한 확증에서 찾아져야 할 것이다. 근대로의 진입기에 놓인 서구적 사유는 신이나 절대군주가 지배하는 봉건적 질서가 아니라 사회를 구성하는 개별자로서의 개인이 합리적 판단과 행위의 주체라는 전제를 세울 필요에 봉착한다. 사실 형이상학의 토대란 알고 보면 이와 같은 시대적 필요의 산물인 것이다. 의심하는 나 자신의 존재는 의심할 수 없다고 논증한 데카르트(R. Descartes)의 회의론은 위와 같은 맥락에서 출발한 서구의 근대적 사유에 초석을 놓았다고 할 수 있다. 명석하고 판명한 이성을 가진 존재로 상정됨으로써 인간은 비합리적인 모호성의 영역에서 빠져나와야만 했는데 이러한 과정에서 개인화의 과정은 필수적인 것이었다. 그러나 데카르트적인 개인화, 즉 서구적 의미에서의 개인화는 우주 또는 타인과 단절된 육체를 전제한다는 의미에서 육체와 정신을 분리하는 이원론으로 귀결된다. 이성은 본능에 의해 좌우되기 쉬운 육체에 갇힐 수 없으므로 정신은 숭고한 것으로 취급되고 육체는 정신에 의해 통제되는 일종의 소유물로 인식되는 장구한 과정은 육체를 제도의 틀 안에 가두어왔다. 이를테면 병원이나 감옥의 탄생 역시 육체를 교정하고 수정하려는 근대적 사유의 산물인 것이다[10].

인간 주체에 대한 이원론적 시각은 한편으로 육체를 노동이나 쾌락의 수단으로 보는 관점을 생산한다. 자본주의적 산업사회의 발전 모델에 적합한 이와 같은 관점은 사드(M. de Sade)적 저항에 직면하기도 하는데 통제로부터 벗어난 육체적 쾌락의 극치를 지향했던 그의 행위들이 나폴레옹 시기의 프랑스에서 광인의 그것으로 받아들여졌던 것은 필연적 귀결이 아닐 수 없다. 논란의 여지는 있겠지만 사드는 육체와 정신이 일치된 상태로서의 성 행위를 주장함으로써 근대적으로 제도화되어가고 있

던 육체에서 이탈했던 것이다. 그러나 그의 저서들이 은밀히 유통되었던 것과는 달리 담론의 차원에서 이원론은 더욱 심화되었으며 산업사회에 접어들어 서구가 증기기관이나 기계의 피스톤 운동에서 남성적 힘을 은유해냈을 때조차 그것은 정신과 육체의 분리를 전제하고 있는 것이었다.

2. <매트릭스>와 탈근대적 육체

계몽이성에 바탕을 둔 근대의 기획이 실패한 것으로 인식되기 시작한 서구에서 탈근대적 사유가 인간의 미래를 재구성할 수 있는 대안으로 받아들여진 지 오래다. 포스트모더니즘이 근대 이후 타자로 취급되어 온 인간 육체의 문제를 새롭게 의제화하는 것은 위와 같은 맥락에서이다. 몸에 관한 논의의 활성화는 국내에서도 논의되고 있는 바, 이것은 이성의 지배로부터 벗어난 몸, 쾌락을 추구하는 몸에 대한 긍정과 함께 저급하게 여겨졌던 여성의 몸도 목소리를 가진 존재로 고려된다. SF 장르의 한 걸음 더 나아간다. 즉 문화적 게토에서 생성됨으로써 상업주의로부터 일정한 거리를 확보할 수 있다는 하위 장르의 특성을 이용, SF는 인간의 육체와 기계를 결합시킨 사이보그(Cyborg)와 유기적 생명체에 보다 근접한 안드로이드(Android)를 창조한 것이다. 실제로 이러한 상상력은 부분적으로 현실화되어 있기도 한데 이것은 데카르트적 이원론의 극단적 형태이자 동시에 이원론 자체를 지워버린 포스트적 사유의 결정이라고 볼 수 있다.

<매트릭스>는 인간 육체와 기계 사이의 경계를 지우고 사이버 스페이스에서의 모사된 삶(Simulated Life)을 살아가는 미래의 인류를 그린다든 점에서 육체와 탈-육체의 문제를 제기한다. 실제로 이 문제에 대해서는 SF 작가나 비평가, 연구자들 사이에서도 일정한 합의가 존재하지 않는다. 사이퍼가 가상적인 것이라도 좋으니 진짜 스테이크의 맛을 보고 싶다고 말했던 것을 환기해보자. 육체적 삶의 고통에서 해방되어 유토피아적 삶, 불멸의 삶을 살 수 있다는 것은 매우 유혹적인 제안이 아닐 수 없다. 결핍과 갈등 대신 충족과 평화만이 있는 대뇌의 삶! 육체가 폐기된 자리에는 심지어 가상의 성적 만족이 있으며 갖가지 모드(Mode)를 선택할 수 있어 원하는 대로 의 의도와 정체성으로 변신도 가능하다. 보드리야르가

말했던 것과 같이 각종 영상 이미지를 통해 가상적인 것이 더욱 진짜 같은 삶을 이미 경험하고 있는 현대인에게 과연 위와 같은 제안은 도덕과 윤리의 이름으로 단호히 거부할 수 있는 것일까? 육체가 단지 정신을 담는 그릇일 뿐이라고 생각한다면 답은 "Yes"이다. 비동일적인 주체를 상정한다는 측면에서 위의 입장은 비-데카르트적이라고 볼 수 있다. 사이버 스페이스 속에서 여성이 남성의 성적 쾌락을 경험할 수 있다면 가장 보수적인 영역인 성적 동일성의 관계까지도 해체되는 것이기 때문이다.

여기서 시각을 비틀어 보자. 사이버 스페이스 속에서의 노동 없는 안락한 삶이라는 상상은 과연 어디에서 온 것인가? 영화를 참조하자면 매트릭스 속에서의 모사된 삶은 인간을 배터리로 이용하려는 자들에 의해 운용되는 것이다. 이렇게 보면 <매트릭스>는 다시 근대의 기획으로 돌아간다. 즉 정신과 육체를 분리하고 정신/기계에 의해 육체가 착취되는 맑스(K. Marx)의 자본주의적 세계가 다시 펼쳐지는 것이다. 인간의 노동력을 즉자적인 대상인 생산수단의 하나로 환원시키는 주체는 그림자 속에 존재하는 보이지 않는 손이고 결국 자본을 소유한 권력자들이다. 영화 속에 존재하는 자기 재생산적인 기계의 인자들은 모든 인간을 생명을 가진 무생물로 취급하면서 그들의 노동 안에서 서식한다. 따라서 매트릭스 속의 삶은 가상적 유택함으로 빛나는 대신 전투함 느브갓네살과 시온에서의 진짜 삶, 즉 노동하는 자들의 삶은 초라하기 그지없다. 현실세계에 대한 단순하지만 정확한 유비를 이루는 이와 같은 설정은 사이버펍크 계열의 소설이나 그 영향을 받은 영화들에서도 흔히 보여진다. 자본과 관료의 결합한 거대 국가의 독재는 계급의 양극화를 지속시키는 동시에 억압된 자들이 현실을 의식하지 못하도록 거대한 가상의 세계를 작동시킨다. 현란한 이미지가 빛어낸 가상현실 속에서 노동계급은 자신의 실존을 포박당한 채 진짜 스테이크의 맛을 음미하고 있다는 환상에 젖어 살고 있다. 이러한 시각은 대중의 능동성을 폄하한다는 한계에도 불구하고 자본의 영속성과 자기 확장성을 경험하고 있는 현대인들에게 여전히 보편적 긍정을 이끌어낼 수 있다는 점에서 유효하다.

<매트릭스> 시리즈의 결론은 위의 두 입장 사이에 존재한다. 표면적인 대단원이 네오의 깨달음과 기계와 인

간 사이의 잠정적 화해로 이루어져 있다는 점에서 그러하며 네오의 조력자들 중 일부가 전자적 존재, 즉 육체를 부여 받지 못한 존재들임에도 불구하고 그들 역시 여전히 세계의 일부로 남아 있을 것이라는 전언이 그러하다. 실제로 이 시리즈의 관객이 어떤 입장에 더욱 친화성을 느낄 것인가에 대한 문제는 관객성 연구의 분야로 남겨지겠지만 두 가지 대립적 관점이 모순 안에서 혼용되어 있다는 점은 해석의 다의성을 지향하는 블록버스터 영화가 가져야 할 미덕일 것이다.

III. 결 론 : 혼성적 텍스트와 해석의 다의성

현대는 대중문화의 시대이다. 고급문화의 옹호자는 여전히 존재하지만 정치적으로나 논리적으로 약세에 놓여 있다. 대중문화는 대중이 향유하는 문화인 동시에 그들에 의해 창조되는 문화이기도 하다. 이러한 사실은 문화 콘텐츠 생산자들에게 대중의 욕망을 정확히 읽어내는 감각을 기를 것을 요구하며 대중에게는 수동적 소비자의 위치에서 탈피할 것을 설득한다. 생산자와 소비자가 만나는 접점에 시장이 존재하며 시장의 활성화 여부는 그곳에서 과연 흥미로운 담론이 만들어지고 있는가이다.

SF 문학은 과학적 원리에 대한 지식을 바탕으로 하는 하위 장르로 여겨지다가 60년대의 뉴웨이브, 80년대의 사이버펍크 운동기를 거치며 주류 담론의 말석을 차지하기 시작했다. 이와 같은 문학사적 사실은 SF 소설이 과학적 사실뿐 아니라 현실세계의 문제를 끌어안음으로써 영향력 있는 담론을 생산하게 되었음을 의미한다. 즉 과학기술의 전제적 지배에 대한 경고라는 다소 고전적인 주제를 비롯하여 포스트모던한 인간관과 스타일 실험이 대중에게 소구 가능한 지점이 되었던 것이다.

영화는 수많은 과학적 발명을 토대로 탄생했다는 점에서 근대적 테크놀로지의 집적물인 동시에 SF 문학과 같이 상상의 영역을 가시화한다는 점에서 환상에 관련된 장르이다. 영화적 환상의 창조는 영화사 초기부터 존재해왔으나 문학에서나 가능한 자유로운 표현은 특수효과 기술이 발달한 비교적 최근의 성과이다. 할리우드를 중심으로 제작되고 있는 SF 영화는 문학의 분방함에 비해 다소 보수적인 현실유지 이데올로기를 지향하기에 서사

의 형식 역시 닫힌 구조로 이루어진다. 냉전체제기에 제작된 SF물에 등장하는 외계의 괴물이 소비에트를 상징한다고 하는 해석은 이 장르가 근대적인 주체와 타자의 대립 구도를 견지하고 있음을 말해준다. 그러나 세계화와 지역화가 동시에 추구되고 있는 탈근대사회에서의 SF 콘텐츠는 바로 그 산업의 특성으로 말미암아 보다 개방적인 텍스트로 진화하고 있다. 이 진화의 과정은 서구적 주체와 비-서구적 타자라는 이분법을 해체하고 서사와 스타일은 물론 그것의 근본이 되는 사유의 차원에서 혼성성을 추구하는 전략으로 요약된다. <매트릭스>는 외부의 도전으로 인한 자아의 분열과 상실에 대한 두려움을 다루는 동시에 그것을 극복하고 성숙한 자아로 거듭나려는 성찰성으로의 이행이라는 현대적 과제를 주체와 타자의 이분법의 극복과 혼용함으로써 단순한 장르의 잡종이 아니라 탈식민주의적 혼성성을 획득한다.

역사나 사회에 대한 비판은 주식시장의 전광판 불빛 속에서 길을 잃었지만 환상성이라는 비사실적 틀 안에서 SF는 거대담론의 비판과 전망을 유지할 수 있는 장르라는 점에서 모던과 포스트모던을 혼성한다. 더불어 <매트릭스> 시리즈는 탈근대의 길목에서 자아의 위기감을 느끼는 관객들에게 매우 친근하게 느껴질 수 있는 영웅의 성장담과 다양한 장르영화의 스타일을 혼용하는 성과를 이루어냈다. 결국 이 시리즈는 인간과 테크놀로지의 관계와 미래의 전망에 관한 담론 생산에 성공한 것이다. SF 블록버스터는 한국영화산업이나 시장 규모에 적합하지 않은 장르라는 판단이 일반적이지만 확장된 SF의 담론, 즉 현실비판에 기반한 미래에의 전망은 세계화의 변방인 동시에 변화의 각축장인 한반도에서 생산 가능한 담론이다. 문제는 콘텐츠 제작과정에 문화적 개방성에 기반한 담론의 혼성성을 개입시킴으로써 대중의 다의적 해석을 전제할 수 있는 능력일 것이다.

참고 문헌

- [1]. 장중환 외, 대전영상특수효과타운 활성화방안, 대전엑스포과학공원, pp.7-26, 2004.
- [2]. 스투어트 홀, 임영호 편역, 스투어트 홀의 문화이론, 한나래, pp.287-304, 1996.
- [3]. 나병철, 탈식민주의와 근대문학, 문예출판사,

pp.119-129, 1996.

- [4]. 사토 후미타카, 정현숙 옮김, 과학과 행복, 푸른숲, pp.179-183, 1995.
- [5] Ellul, Jacque trans by Wilkinson, John, The Technological Society, Random House, pp. 284-291, 1964.
- [6]. 클라우드야 스프링거, 정준영 옮김, 사이버 에로스, 한나래, pp.58-75, 1998.
- [7]. 크리스토퍼 보글러, 함춘성 옮김, 신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기, 무우수, 2005.
- [8]. 김상훈, 사이버 펑크의 과거, 현재, 미래, 외국문학, 열음사, 1997.
- [9]. 안소니 기든스, 권기돈 옮김, 현대성과 자아정체성, 새물결, 2001.
- [10]. 다비드 드 브로통, 홍성민 옮김, 근대성과 육체의 정치학, 동문선, 2003.

저자 소개

황혜진(Hye-Jin Hwang)

정회원



- 1988년 2월 : 연세대학교 사회학과(문학사)
- 1996년 8월 : 동국대학교 연극영화학과(문학석사)
- 2004년 2월 : 동국대학교 연극영화학과(문학박사)

• 2005년 3월~현재 : 목원대학교 영화학부 전임강사
<관심분야> : 한국영화사 및 비평, 대중문화연구

이승환 (Seung-Hwan Lee)

종신회원



- 1991년 2월 : 동국대학교 연극영화학과(문학사)
- 1996년 1월 : N Y U, Media Ecology(문학석사)
- 2002년 2월 : 동국대학교 연극영화학과(문학박사)

• 2004년 3월~현재 : 목원대학교 영화학부 전임강사
<관심분야> : Digital Intermediate, 문화연구