
애니메이션에 나타난 '현대 사이보그' 특성

-〈공각기동대〉와 〈이노센스〉를 중심으로-

Characteristics of 'Modern Cyborg' in Animation

-Focused on Animations of 〈Ghost in the shell〉 and 〈Innocence〉-

서수정

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과

Soo-Jung Seo(susoojung@hanmail.net)

요약

우리의 세계가 점점 더 똑똑해지고 우리를 점점 더 잘 알아 갈수록 어디가 세계의 끝이고 어디에서 자아가 시작되는지 분간하기 어려워진다는 앤디 클라크의 지적은 디지털 시대를 살아가는 우리에게 매우 의미심장하다. 거대한 테크놀로지의 힘이 노아의 방주처럼 지구를 휩쓸고 있는 현대에 인간들은 역사상 유례없는 새로운 환경, 새로운 인간신체를 속에서 파편화되어 다양한 방향으로 표류하고 있다. 그럼에도 현대를 가능하게 하는 몇 가지 특징들을 살펴 볼 수 있는데 본 논문은 이 특징들을 금단을 향한 인간 욕망과 테크놀로지가 낳은 사생아인 사이보그라는 코드를 통해 접근해 보고자 한다. 경계 해체와 혼종, 변형, 융합, 이미지 커뮤니케이션 디지털적 감수성과 사고방식, 여성성 등과 같은 특성들은 현대에 와서 기계와 인간의 혼종이란 협의의 의미를 넘어 디지털 세상의 다양한 성격들을 지칭하는 광의의 의미로 확장되고 있는 사이보그 특성들과 공명한다. 디지털 시대에 가장 각광받고 있는 매체 중 하나인 애니메이션을 통해 현대 사이보그의 역사를 추적하고 이러한 사이보그 개념의 확장을 촉발, 담론화 시킨 오시이 마모루의 사이버펑크 애니메이션 <공각기동대>와 <이노센스>의 작품분석들 통해 그 특성들을 확인해 볼 것이다. 후속 작업을 통해 본 논문의 문제제기가 현대라는 시대와 현대인들이 각자 삶의 현주소를 진단하는 하나의 계기로 나아갈 수 있으리라 기대해 본다.

■ 중심어 : | 현대 사이보그의 특성 | 경계해체 | 혼종 | 디지털적 감수성 |

Abstract

The remark by Andy Clark that the cleverer our world is, the more difficult we perceive our world and ourselves, is very significant to us living in digital world. As the huge power of Technology are dominating the world, the people are drifting with their body fragmented in diverse kinds of chaos, being are faced with the situation that they should reorganize themselves about personal life and ways of thinking in a new technological environment. This paper approach some characteristics of contemporary society through 'Cyborg' which is the product of limitless human desire and technology. The characteristics in modern times, such as boundary disjoint, hybridity, transformation, fusion, communication with image, digital sensitivity, womanness correspond to those of the Cyborg. This paper also investigates the history of modern Cyborg through animation, one of the remarkable medium in digital age and analyze the cyber punk animation, <Ghost in the Shell> and <Innocence> by Oshii Mamoru, which provoked the extension of the concept of Cyborg. This paper will give a moment to diagnose what this age is like and to present a reference line of our contemporaries exposed to the surplus images and technology.

■ Keyword : | The Characteristics of Modern Cyborg | Boundary Disjoint | Hybridity | Digital Sensitivity |

I. 서론

컴퓨터를 직접 자신의 신경계에 연결시키고 팔에 RFID칩을 이식한 영국 레딩대학의 케빈 워윅 교수는 컴퓨터 바이러스가 인간까지 감염시킬 날이 올 것이라고 전망한다. '소프트웨어 바이러스와 생물학적 바이러스가 하나로 합쳐지게 될 것'이란 그의 예언은 실제로 실행되고 있으며 미국 식품의약국(FDA)은 최근 인체에 RFID 칩¹⁾을 사용하는 것을 허가했다. 만약 이런 일이 일반화된다면 오시이 마모루 감독의 애니메이션 <이노센스>에서처럼 인간의 신체는 각종 질병이나 사고뿐 만 아니라 '해킹'이란 신종 질병에 까지 위협받게 될 것이다.

인간의 신체를 기계화, 컴퓨터화, 즉 사이보그로 만드는 이런 시도들은 테크놀로지의 황금기를 누리고 있는 21세기에도 환영보다는 비판을 더 끌어내고 있지만 인간의 신체가 그 생물학적 순수성을 잃은 것은 이미 오래전이다. 치료나 재활이란 목적 아래 의학 분야와 손을 잡은 테크놀로지는 의수, 의치, 인공 망막, 인공 심장을 발명했고 유방과 남근의 보조 삽입물까지 탄생시켰다. 머지않아 우리 두뇌 속에 직접 삽입할 수 있는 바이오칩까지 완성된다면 그야말로 인간의 다음 진화 단계는 바로 '기계'가 되는 셈이다.

'만물의 영장'인 인간의 자존심과 정체성에 큰 훼손을 입히고 인간의 생존 본능 또한 위협하는 이 '기계로의 진화'는 따라서 테크놀로지의 시대인 현대에도 많은 사람들에게 강한 거부감을 일으킨다. 그럼에도 우리에게 인간적 한계를 뛰어넘어 초월적 힘을 가진 신체에 대한 꿈은 여전히 매혹적이다. 인간의 상상에서 출발하여 그림, 문자, 텔레비전, 영화, 애니메이션 같은 영상매체 속에서 아톰으로, 슈퍼맨으로, 태권브이로, 육백만물의 사나이로 예언처럼 실현되었던 그 달콤한 꿈은 '지금' 역사상 현실과 가장 가까운 거리에 놓여있다. 현대인들은 누구든지 육백만물의 사나이처럼 사고로 다친 몸의 일부를 기계로 대체 할 수 있고 비행기 같은 테크놀로지의 도움으로 슈퍼맨처럼 하늘을 날수 있다. 이미

엄청난 가속도가 붙어버린 테크놀로지의 발달은 디지털과 컴퓨터, 인터넷을 통해 무한 속도로 확장하며 역사상 유례없는 '새로움'들을 창조해내고 있으며 그 '새로움'들을 표현하는 역할의 선두에 서 있는 영상매체 특히 영화나 애니메이션은 인간의 상상을 곧바로 상상 이상의 가시적 이미지로 전이시키는 테크놀로지의 힘을 분명하게 확인시켜 준다.

현대에 오면서 '금단의 신체' 라는 인간의 오랜 꿈을 대신 구현해 오던 영상매체들이 들려주는 그 꿈에 대한 이야기들이 많이 다양해지고 있다. 그런데 흥미로운 것은 테크놀로지가 인간의 꿈을 상상 이상으로 실현해 낼수록 그리고 사이보그가 더 이상 특별한 존재가 아닌 평범한 현대의 인간형이 되어갈수록 인간의 오랜 그 꿈 역시 점점 악몽이 되어갈지도 모른다고 얘기한다는 점이다.

본 논문은 현대에 와서 새로운 의미로 확장, 진화되고 있는 사이보그의 개념과 특징을 점검해보고 '사이보그'를 통해 현대라는 시대의 특성과 감수성의 담론을 촉발시킨 오시이 마모루 감독의 사이버펑크 애니메이션 <공각기동대>와 <이노센스>분석을 통해 보다 구체적으로 확인해 보자고 한다.

II. 사이보그

1. 사이보그의 개념과 역사

뇌 외의 인간 신체에 기계를 결합, 인간의 신체적 잠재력을 확장하기 위한 의도로 만들어진 사이보그의 역사는 3천 5백 년 전 이집트 귀족들이 치아를 보정하는 보철물을 썼었다는 기록으로 시작된다. 그 후 종교와 군사적인 면에서 주로 발달하다가 20세기 중반부터 의학의 한 분야로 흡수되며 급속한 성장을 이루게 되는데 현대에 들어서면서 사이보그는 테크놀로지와 연계된 현시대의 특성들 중 몇몇 단면을 보여주는 개념으로 확장하게 된다. 손상된 신체를 대신하는 테크놀로지의 바탕 위에 순전히 인간의 '미적 욕구'만을 위한 성형수술 테크놀로지 그리고 시각을 확장시켜주는 안경이나 공간을 확장시키는 핸드폰 같은 일상생활 테크놀로지가

1) 이를 이용하면 환자의 몸에 이식된 칩을 통해 의료진이 정보를 얻을 수 있다.

지 아우르면서 사이보그는 개념적 측면에서도 사회, 문화적 현상과 이데올로기를 흡수하게 된 것이다.

사이버스페이스라는 새로운 환경에서 태어난 뉴시민 사이보그(Cyborg)는 사이버네틱스(Cybernetics)²⁾와 오거니즘(organism)의 합성어로서 일반적으로는 사이버네틱스의 원리에 따라 제작된 기계-유기체를 의미[1] 하며 1960년 미국의 만프레드 클라인즈와 나단 클라인이 함께 쓴 논문에서 처음 사용되었다. 그 후 오랫동안 주로 공상과학소설이나 영화에서 신조어 정도로 사용되어 오다가[2] 1985년 다나 헤러웨이가 '사이보그를 위한 선언문'을 통해 남성도 여성도 아닌 제3의 성, 인류의 대안적 인간으로 명명하면서 세상의 주목을 받기 시작한다. 그 후 사이보그는 정보기술, 생명공학, 인지과학 같은 과학 분야에서부터 정신분석, 여성학, 나아가 소설, 영화, 애니메이션 등 서사, 영상매체에 까지 다양하게 연계되며 '사이보그학'까지 등장하게 된다.

'인간과 기계의 혼합종'이란 사이보그의 초기 개념은 다나 헤러웨이를 통해 '인공 두뇌의 유기체로, 허구의 피조물일 뿐 아니라 사회적 실재의 피조물'로 진화되었는데[3] 21세기 현재는 '기술적으로 변형시킨 모든 유기체' 뿐만 아니라 '사회라는 하나의 시스템 안에서 인간과 기계가 상호 작용하는 모든 형태의 인터페이스'[2]까지 포함하여 통칭하는 말로 사용되고 있다. 전통적 의미의 인간 신체만으로는 더 이상 이 시대를 만족스럽게 표현할 수 없는 지금, 사이보그는 한편에서는 인간 신체와 동의어가 되어 가고 있고 다른 한편에서는 '자본', '테크놀로지', '이미지'와 같은 현대의 주된 이데올로기가 가장 활발히 재현되는 공간이 되어 가고 있다. 전지전능함을 향한 인간 의지의 집결점이며 스스로 신이 되겠다고 선언하는 인간의 무의식적 욕망의 실험장이기도 한 사이보그는 현대와 현대인의 모습을 드러내는 지표라는 또 하나의 개념으로 지금 진화중이다.

2. 현대 사이보그의 개념과 특성

2.1 사이버펍크와 현대 사이보그의 개념

디지털과 포스트모던, 영상매체와 가상현실이 주된

문화 영역으로 자리 잡아가고 있는 현대에 사이보그는 더 이상 단순히 기계화된 인간의 몸을 지칭하는 협의의 용어가 아니다. 다나 헤러웨이가 '비위계적이고 이질적인 차이들의 융합체로 과학과 기술로 표현되는 허구적 지식 체제의 교란행위자 즉, 과학 기술로 대변되는 지식과 권력의 체계에서 소외되지 않는 여성 페미니스트 주체[4]' 로 사이보그의 정의를 다시 쓰면서 사회 문화적, 그리고 여성학적 시각이 첨가되었고, 날마다 인간신체의 한계를 한 뼘씩 확장시켜주는 각종 첨단 테크놀로지 덕분에 사이보그는 또한 과학, 의학적 시각에서 현대인을 보는 새로운 척도가 되었다. 즉 새로운 시대적 현상을 설명하는 하나의 개념으로 정착되고 있는 셈인데 이러한 현대 사이보그의 개념적, 이론적 효시는 1980년대 말 미국에서 움트기 시작한 '사이버펍크'에서 찾아 볼 수 있다.

본 논문의 분석 텍스트인 <공각기동대>와 <이노센스>의 역사적 근간이기도 한 사이버펍크(Cyberpunk)는 처음에는 온갖 컴퓨터 사고를 일으키는 컴퓨터 카우보이들의 비뚤어진 문화쯤으로 인식됐으나 이제는 복합적인 문화현상으로 성격이 달라졌다[5]. 최첨단 하이테크 성격을 규정한 말인 사이버네틱스와 사회문화적 반항이나 이단을 나타내는 의미인 펍크3)(punk)의 합성어인 사이버펍크는 컴퓨터나 첨단기계로 대표되는 정보기술에 지배되는 사회에 저항하는 사람들이나 그들의 운동이라는 뜻과, 그러한 문제를 다룬 문화장르, 문학, 영화 등을 동시에 말하기도 한다[6].

사이버펍크라는 말을 처음 대중적으로 퍼뜨린 윌리엄 깁슨의 1984년 소설 『뉴로맨서』는 포스트 모던한 배경, 테크놀로지화된 세계, 기계화된 인간 등을 통해 미래에 대해 강렬한 인상을 심어주며 사이버펍크의 확실한 이미지를 제공하였고 이후 영화, 애니메이션, 사이버펍크 아트로 이어지면서 이 시대의 대표적인 문화 아이콘 중 하나로 자리 잡는다.

과도한 물질문명과 소비문화에 대한 반발로 탄생한 60,70년대 히피에 비해 80년대의 여피는 그것을 오히려

2) 자동제어와 통신을 통해 외부의 지원없이 스스로 효율적으로 움직이는 어떤 시스템을 만들어 내는 것.

3) 원래 마른 풋내기, 불량배란 뜻, 1970년대 말에 기존 사회에 반항하는 메시지를 담은 과격한 가사와 강렬한 비트를 가진 록 음악을 가리킬 때 쓰였다.

자신들의 정체성으로 활용하였고 90년대에는 핑크가 갈수록 몰신화되는 현대사회에 대항하였다. 그 뒤를 잇는 사이버핑크는 과학적 담론과 문화적 담론의 결합 즉 첨단 하이테크 문화와 반사회적 저항문화의 결합[7]이라는 독특한 성격을 갖는데 이는 디스토피아적 비전의 압도적 우세 속에서도 유토피아의 가능성을 추구하며 숨겨진 내면에도 주목하는 현대 사이보그 속에서도 발현되고 있다.

2.2 현대 사이보그의 특성 - 경계해체, 혼종

정신과 육체, 남성과 여성, 이성과 감성 등 선명한 위계질서로 나뉜 채 가치 판단의 척도로서 세상을 지배해오던 전통적인 이분법들이 해체되고 있음에도 여전히 그 자리를 대신할 '무엇'은 발견되지 않은 혹은 그 자리를 대신할 '무엇'이 너무 많이 발견된 이 시대는 말 그대로 경계 해체의 시대다. 또한 무수한 의미와 가치, 규칙과 원칙들이 계속 와해되고 있지만 아직 하나로 명확히 규정되거나 통합되지 않은 채 각각의 파편화된 개체들이 다양하게 공존하고 있는 이 시대는 하나로 규합하여 단일한 정체성을 형성할 수 없는 특징으로 그 정체성이 정의되기도 한다.

따라서 다양성을 근본 속성으로 품은 채 사회적 흐름과 유동적으로 융합, 진화하는 존재인 '현대 사이보그'는 경계를 이끄는 혹은 경계 그 자체의 존재, 끊임없이 정체성을 변형시키고 있는 미완의 존재, 테크놀로지의 힘과 관계가 끊임없이 시행착오를 거치며 시뮬레이션되고 있는 존재로서 현대와 공명한다.

2.3 현대 사이보그의 특성- 디지털적 감수성

오랫동안 한낱 부질없는 허상에 불과하던 가상이 현대에 들어와 점차 현실의 일부분으로 부상하기 시작했지만 그럼에도 순수한 가상조차 현실을 얼마나 비슷하게 재현해 내느냐에 강박적으로 매달려 있었을 만큼 가상은 현실과 지표적 관계로 묶인 것들 보다 열등했다. 즉 예술이든 기술이든 인간의 손으로 만든 모든 것들은 자연이 만든 현실과의 유사성인 리얼리티라는 가치에 의해 검증한 심판을 받아왔던 것이다.

그러나 디지털이 등장하여 미디어를 통합, 세력을 확

장해 가면서 이런 가상과 현실의 위계질서에도 점차 균열이 일기 시작했다. 즉 오염된⁴⁾ 현실 이미지들이 디지털 기술로 점령된 미디어들을 통해 매일의 일상 속에 노동과 놀이의 새로운 장으로 깊게 침투하는 동안 환경과 상호작용하는 인간의 본성은 자신들의 반응체계를 소리 없이 변화시켜 놓은 것이다.

아날로그 기술에서 이미지로 전환될 때 나타나는 순차적이고 연속적인 시간과 속도는 인간의 지각, 감각체계가 세상과 교류하는데 요구하는 시간과 속도와 비교적 유사한 범주 안에 머물러 있었다. 그러나 비트로 구성된 디지털 기술은 모든 텍스트, 이미지들을 0과 1이라는 이분적인 이항코드에 무차별적으로 흡수해버리면서 인간의 전통적 지각, 감각체계가 점점 더 따라잡기 힘든 속도로 변신, 혼종, 혼합을 반복한다. 따라서 고유의 자기 모습을 잃고 비트라는 디지털 단위로 전환되어 변신과 통합의 반복 놀이에 몰두할 수밖에 없는 텍스트와 이미지들처럼 그 디지털 기술을 이용하고 향유하는 현대인들 역시 디지털이 제공하는 새로움 감수성에 노출될 수밖에 없다.

현대 테크놀로지들 간의 필수적인 의사소통 수단으로 차용되고 있는 디지털은 융합, 변형에 열려있고 완결된 결과보다는 끊임없는 변화와 시도 그 자체와 기표를 기의로 즐기며 비트속에서의 개인적 익명성을 즐기는 디지털적 감수성을 낳는다. 비물질성⁵⁾으로 존재하면서 재현의 질서에서 벗어나 현실의 법칙과 가치에서 독립, 독자적인 질서로 움직이는 디지털 이미지와 성격은 특히 애니메이션 속에서 사이보그의 형상을 통해 효과적으로 발현된다.

2.4 현대 사이보그의 특성-여성성

디지털 테크놀로지는 기존의 관습적 표현과 기법을 깨뜨리는 서사로 환원할 수 없는 일종의 과잉이자 재현의 한계를 넘어서는 무한의 수사적 구성이라는 점에서 관객에게 충격과 놀람, 경외와 같은 숭고한 감정을 불러일으킨다[8]. 따라서 전통적 가치체계나 고정관념, 역

4) 있는 그대로의 순수한 현실을 제외한 모든 이미지

5) 오직 컴퓨터 안에서만 존재하므로 디지털은 근본적으로 비물질적이다

사 속에서 대물림 되어온 특정 이데올로기나 원칙들도 디지털 테크놀로지에서는 대상으로 전환되어 다양한 변주와 새로운 창작의 자료로 격하된다.

디지털 테크놀로지를 통해 새로운 커뮤니케이션 문화가 형성된 후 수직적, 일방적 소통 코드는 수평적 통합적 소통 코드로 전이 되었다. 또한 주체와 대상, 현실과 가상이 평등하게 융합된 디지털 환경이 인간의 인식에 많은 영향을 미치면서 고정 불변의 진리 혹은 진실로 계승되어 온 기존의 여러 가치들과 절대적 명제들 역시 해체되고 있다.

그 대표적인 사례 중 하나가 바로 남성성, 여성성으로 대변되는 젠더적 가치다. 남성과 여성은 타고 나는 것이 아니라 사회적으로 만들어지는 것이라는 페미니스트들의 견해를 품고 있는 '젠더'는 가부장적 문화 속에서 남성을 위해 존재하는 객체, 즉 대상이었던 '여성' 뿐만 아니라 주체이기를 강요당했던 '남성' 까지 변화시키는 추동의 에너지로 작동했다. 그리고 더 나아가 이성을 바탕으로 한 질서, 조직, 추진 등의 원리 속에 이어져 온 '남성적' 역사의 흐름을 복원된 감성을 바탕으로 한 평등, 나눔, 융합 등의 원리로 무장한 '여성성' 흐름으로 바뀌가고 있기도 하다.

이와 같은 역사적 흐름 속에서 이제 '남성', '여성'이란 용어는 '사이보그'의 경우와 마찬가지로 성별만을 지칭하는 협의의 의미에서 인간 속에 내재한 다양한 기질, 성향, 본성들을 지칭하는 광의의 의미로 확대 사용되고 있다. 즉 '전복과 해체'라는 현대적 징후를 통해 '여성=자연=신화=육체=불변'이라는 계열과 '남성=문화=역사=정신=변화'[9]계열이 낡은 수직적 이분법 대신 더 큰 의미로 통합되어야 한다는 새로운 움직임 속에서 '감성, 수평성, 다양함, 초현실적, 나눔과 공존, 다원화'라는 코드를 가진 '여성성'이 부각되었고 그 결과 현재 '여성성'은 새 시대의 준거틀로 의미조정 중이다. 우리는 지금 '얼마나 더 발전된 테크놀로지, 혹은 사이보그를 가질 수 있을까'라는 '남성성' 보다는 '사이보그의 몸으로 테크놀로지가 만든 왕국 속에서 어떻게 살아야 하는가'라는 '여성성'에 대해 더 많은 고민을 하는 시대를 살고 있다.

III. 애니메이션에 나타난 사이보그

1. 애니메이션에 나타난 사이보그

'사이보그'란 용어가 공식적으로 등장한 해는 1960년이지만 이전부터 공상과학소설이나 영화, 애니메이션에서 이미 등장하고 있었던 사이보그는 1818년 메리 셸리의 『프랑켄슈타인』이나 1886년 스티븐슨의 『지킬 박사와 하이드씨』로 대표되는 소설들에서 '생명창조'라는 신의 영역에 대한 인간의 도전을 경고하기 위한 하나의 재앙으로 그려진다. 당시 대표적 매체로서 주류 계층의 이데올로기를 그대로 반영했던 소설과는 달리 비주류이자 하위 문화장르로 인식되던 만화는 사이보그에게서 인간 욕망의 실현장으로서의 긍정적 가능성을 본다. 그 결과 불멸의 초인으로 새롭게 탄생한 사이보그는 미국에서는 1938년 제리 시겔과 조 슈스터에 의해 '슈퍼맨'으로 일본에서는 1963년 데즈카 오사무 감독에 의해 자의식을 가진 로봇 '아톰'으로 처음 세상에 나오게 된다.

1920년대 셀애니메이션의 발명과 함께 상업애니메이션 세계시장이 형성되는데 미국의 대표주자 디즈니는 대공황으로 황폐해진 당시 사람들에게 가족과 꿈에 대한 희망을 효과적으로 보여주는 의인화된 동물캐릭터와 동화, 전설속의 영웅 캐릭터들을 주로 등장시켰고 이는 가족, 사랑, 정의와 같은 미국적 이상과 잘 부합되면서 큰 성공을 거둔다. 따라서 '슈퍼맨'을 필두로 한 사이보그 캐릭터는 주로 코믹북을 통해 출판만화시장에서 명맥을 유지하게 되는데 1938년 배트맨, 1941년 원더우먼, 1963년 '엑스맨' 그리고 TV 시리즈로 등장한 '육백만 불의 사나이'와 '소머즈' 등이 미국적 사이보그의 계보를 잇는다.

미국이 주도해 오던 세계 애니메이션 시장은 1960년대에 들어서면서 '아니메, 혹은 제패니메이션으로 불리는 일본 애니메이션의 도약으로 새롭게 재편된다. 기독교 사상에 뿌리를 두고 있는 유럽이나 미국에 비해 초인화된 신체 개념에 비교적 자유로웠던 일본은 국수적 이데올로기의 바탕 위에 서양에 대한 사대의식, 패전 이후 실추된 자국민들의 자존심을 초인화된 신체 사이보그를 통해 해소, 극복하려 하였고 그 결과 '로봇메

카물'이란 일본 애니메이션만의 유일한 장르가 만들어진다.

<철인28호>에서 출발 <마징가>시리즈로 이어지는 전투로봇들은 <신조인간 캐산>, <에이트맨>와 같은 작품을 통해 인간적 정체성을 가진 사이보그들로 진화하고 1979년 <기동전사 건담>을 필두로 이후 일본 애니메이션에서 사이보그는 인간적인 주제를 다양하게 변주하는 은유적 캐릭터로 즐겨 사용된다.

2. 애니메이션에 나타난 현대 사이보그

세계 유일의 '로봇메카물'이란 장르를 형성하며 사이보그 애니메이션에서 독보적인 전통을 구축해온 제페니메이션은 현대에도 계속 그 전통을 이어가는데 1987년 <기동경찰패트레이버> 1995년 <공각기동대>, <신세계에반테리온> 2004년 <이노센스> 등은 그 중 특히 주목할 만한 작품들이다. 이들 작품 속에서 사이보그는 현실과 허구, 기계와 인간의 경계가 모호해진 이 시대의 인간상을 보여줄 뿐 아니라 가치관과 정체성의 변화, 돌연변이적 혼종, 인간 소외, 파편화 등과 같은 현대의 철학적 담론을 양산하는 기제로서의 역할도 성공적으로 수행한다.

무한대의 에너지를 회구하며 철저히 '스스로 잘난', 그래서 다양한 인종, 계급으로 이루어진 미국인들을 '힘' 하나로 합칠 수 있는 독립적인 절대적 영웅들[10]인 미국 애니메이션 속 사이보그들에 비해 제페니메이션에 나타난 사이보그들은 테크놀로지를 통해 전지전능의 욕망에 도달하고자 하는 욕망의 키워드로서의 기능이 더욱 강화된다. 바로 그 때문에 제페니메이션에서는 사이보그라는 인간의 운명을 뛰어넘는 도전이 불러오는 또 다른 필연적 결과들 역시 더욱 두드러지게 드러난다. 자본과 테크놀로지를 존재 자체로 품고 있는 사이보그의 특성을 일찍부터 간파하고 사이보그를 이 시대의 현상들을 표현하는 창구로서 적극 활용해 온 제페니메이션은 따라서 현대 사이보그 캐릭터들의 진원지로서 기능하고 있다. 그리고 제페니메이션의 이러한 현대 사이보그 성격은 애니메이션 뿐 만 아니라 영화, 게임, 콘텐츠 등 다양한 나라, 다양한 영역에서 재생산되고 있다.

IV. 애니메이션 작품 분석

사실적인 영상과 치밀한 심리묘사, 사회적 주제의식을 일관되게 작품에 담고 있는 오시이 마모루 감독의 사이버펑크 애니메이션 <공각기동대>와 <공각기동대 2: 이노센스>는 사이보그의 정신과 육체를 통해 현대인들이 주목해야 할 철학적 사유들을 제공하고 그 후 계속 재생산되고 있는 논쟁적인 담론들을 제기한 문제작들이다.

1. 두 작품 속에 나타난 '경계해체'와 '혼종'

<공각기동대>는 정보와 테크놀로지가 인간의 육체와 기억마저 점령했지만 정신은 아직 점령하지 못한 세계를 배경으로 하고 있다. 국가와 민족이 사라질 정도는 아니지만 모든 정보는 네트에 공유되고 네트 속에서 자유의지를 가진 새 생명체가 탄생하는 그곳에서 사이보그는 인형처럼 언제든 구입할 수 있는 상품이 된 채 '기계와 인간의 경계'에 대한 질문 자체를 진부한 것으로 만든다.

전편인 <공각기동대>보다 더 첨단화된 테크놀로지와 묵시록적인 이미지가 강화된 <이노센스> 역시 전편의 기본 설정을 그대로 계승한 채 확장된 경계해체와 혼종의 세계를 그리고 있다. 인간 살해범 로봇 추적을 기본 축으로 하고 있지만 이 작품이 진짜 추적하는 것은 몸과 마음의 관계, 기억과 존재의 관련성, 낯선 세계와 구원의 성찰, 경계를 넘어 폭주하는 변화들 등이다

그러므로 '경계해체'와 '혼종'은 <공각기동대>와 <이노센스> 전체를 관통하는 대표적인 특징이자 작품의 기본 정서로 작동한다. 그 중에서 경계해체와 혼종의 이미지를 특히 더 극명하게 보여주는 것은 <공각기동대>에서 여자 사이보그 쿠사나기가 도시 배경과 하나로 융합하는 도입 시퀀스이다 [그림 1][그림 2][그림 3][그림 4].



그림 1. <공각기동대>



그림 2. <공각기동대>



그림 3. <공각기동대>

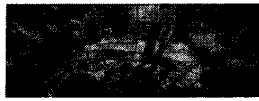


그림 4. <공각기동대>

도시의 형상과 녹아들듯 융합하는 쿠사나기의 육체는 더 이상 인간의 육체가 고유한 독자적 존재가 아닌 물질, 기계와 언제든지 연계되는 동일선상의 것이라는 것을 암시한다.

또한 정체성을 향한 쿠사나기의 첫 여정이 시작되는 고스트 해커 추적 시퀀스에서는 '경계해체'와 '혼종'이 공간을 통해 나타난다. 주변부로 밀려났으나 아직 사라지지 않는 낯은 공간이 신기루 같은 최첨단하이테크 공간과 선명한 대조 속에서 해체되어 있지만 동시에 묘한 조화를 이루며 혼종하고 있는 그 공간에서 하이테크 노로 무장된 육체들이 벌이는 결투는 혼종과 변형, 그로인한 다원화가 일상화된 현대의 모습을 고스란히 반영하고 있다[그림 5][그림 6][그림 7].



그림5. <공각기동대>



그림 6. <공각기동대>

그림 7. <공각기동대>

눈이 부실 만큼 현란한 수사적 이미지로 가득한 <이노센스>에서 경계해체와 혼종은 고딕 미학적 성격을 보여주는 공간과 그 구성물들에서 주도적으로 드러난다. 고딕 미학은 르네상스 시대에 저급 문화로 폄하되었던 중세의 문화양식인 고딕이 억압적인 빅토리아 시대의 사회 분위기속에서 대항과 모반의 정서와 결함, 어두운 전복과 해체의 코드로 거듭난 것으로 '고딕의 수직성과 스테인드글라스 같은 거대하고 장엄한 건축

물들'을 통해 시각화되고 있다[그림 8][그림 9].

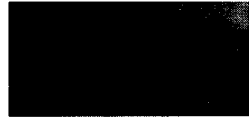


그림 8. <이노센스>

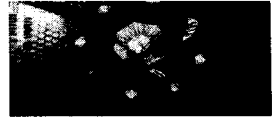


그림 9. <이노센스>

배경을 넘어 하나의 캐릭터 역할을 하는 '공간과 건축물들'은 '경계해체' '혼종'과 본질적으로 연계된 고딕 미학적 성격 즉 '현실로 규정된 한계를 수용하지 않고 안정된 행위 도식과 판단지표들, 인식 영역의 잠정적 확정 등을 거부하고 모든 제한을 넘어서려고 시도[11]' 그 자체이다.

2. 두 작품 속에 나타난 '디지털적 감수성'

<공각기동대>는 에드 레이시의 표현 대로 '완전한 지식과 절대 권력, 인간과 지구, 우주 전체를 개조할 수 있는 힘에 대한 욕망'[12]이 한층 노골화된 세계이다. 그러나 오시이 마모루가 쿠사나기의 심리 시퀀스를 통하여 말하고 있는 것은 그 세계의 근원적인 고뇌이자 공포인 해체, 분열, 융합, 혼종하는 돌연변이적 현실 그 자체이다[그림 10][그림 11][그림 12][그림 13][그림 14].



그림 10. <공각기동대>

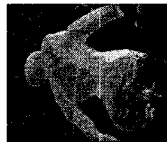


그림 11. <공각기동대>

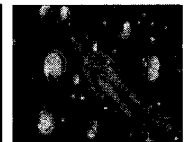


그림 12. <공각기동대>



그림 13. <공각기동대>

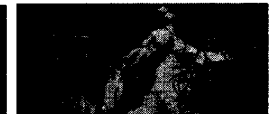


그림 14. <공각기동대>

이런 이미지들은 분열, 혼종이라는 시대적 특성을 외적으로 형상화한 것이자 현상 그 자체가 기표이자 기의가 되는 내적 현실을 반영한 것이기도 한데 이는 또한

기표와 기의의 간극을 변형과 혼중으로 재생산하고 그 과정을 즐기며 공명하는 디지털적 감수성을 동시에 형상화하고 있다.

사이버스페이스의 존재로 인한 인간의 불안증과 사이보그 메카니즘에서 비롯되는 정체성, 즉 허상과 실상의 차이가 불명확해짐으로써 느끼는 혼란을 통해 현대인의 자아 정체성을 드러내고 있는[13] <공각기동대>는 디지털적 감수성과 결합된 오염된 현실 이미지[그림 15][그림 16]들이 끊임없이 자가 번식한다. 정체성을 찾기 위해서 쿠사나기는 결국 그 세계 대신 인형사와의 융합이라는 새로운 세계를 선택하는데 오시이 마모루는 역사 속 여러 이미지가 혼중된 제3의 공간을 그 융합의 장소[그림 17][그림 18]로 선택함으로써 '생명체는 다양성을 통해 불멸한다' 라는 인형사의 대사에 방점을 찍는다.



그림 15. <공각기동대> 그림 16. <공각기동대>



그림 17. <공각기동대> 그림 18. <공각기동대>

<이노센스>에서 특히 공들여 묘사되고 있는 디지털적 감수성은 모호하면서도 독자적인 형상을 내포하는 수면에 비친 이미지, 입김, 담배연기, 빛의 움직임 등과 같은 실체성 없이 느껴지는 일시적인 존재들이다[14]. 비물질성⁶⁾으로 존재하면서 현실의 법칙과 가치에서 독립, 독자적인 질서로 움직이는 디지털적 성격은 오염된 현실 이미지였던 가상이 현실을 넘어 현실 자체를 오염시키는 전복의 정서와 연계하며 현대 사이보그의 한 단면을 보여준다[그림 19][그림 20][그림 21].

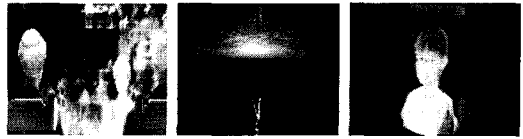


그림 19. <이노센스> 그림 20. <이노센스> 그림 21. <이노센스>

또한 <이노센스>에서는 해체와 전복, 다원화, 기표와 전이 등의 특성 자체가 고스란히 캐릭화 된 인물들이 등장하는데 이 역시 독자성을 잃고 비트라는 디지털 단위 즉 기표로 전환, 변신과 통합의 기의 놀이에 몰두하는 디지털적 감수성과 연계된다. 따라서 버트가 사건을 추적하며 만나는 대부분의 등장인물들은 현실과 가상의 불분명한 경계선 주변을 서성거리며 기의 없는 기표 놀이에 열중하는 고스트 같은 존재들이며 이는 완결된 결과보다는 끊임없는 변화와 시도 속에서 실체없는 익명성을 즐기는 디지털적 감수성의 반영이라 할 수 있다[그림 22][그림 23][그림 24].



그림 22. <이노센스> 그림 23. <이노센스> 그림 24. <이노센스>

3. 두 작품 속에 나타난 '여성성'

'기계화된 신체 속에서 회열이 아닌 혼돈과 상실로 고뇌하는 사이보그'를 본격적인 담론의 수면위로 끌어올린 <공각기동대>는 따라서 기본적으로 '무엇을'에 천착하는 '남성성'이 아닌 '어떻게'에 천착하는 '여성성'에 관한 작품이다. 그러므로 절박한 긴장을 내포하며 작품 전체의 서사를 이끌어 가는 것은 정체성에 대한 쿠사나기의 고뇌이며 이는 여성의 나신으로 타이틀 시퀀스에 등장하는 쿠사나기의 모습을 통해 구체화된다. 육체의 새로운 융합에 아직 합류하지 못함으로 유발되는 쿠사나기의 소외와 외로움은 어둡고 무거운 분위기 속에서 차갑고 중성적인 이미지로 표현되고 있다[그림 25][그림 26].

6) 오직 컴퓨터 안에서만 존재하므로 디지털은 근본적으로 비물질적이다



그림 25. <공각기동대>



그림 26. <공각기동대>

<이노센스>에서 ‘여성성’은 불완전한 신체 속에서 분열과 환각에 시달리고 있는 모든 등장인물들에게서 찾아 볼 수 있으나 그 중 유독 두드러지는 인물은 창백한 멍한 눈의 여자 인형들이다. 잔혹한 살인무기이지만 소녀를 연상시키는 가냘픈 외모의 그들은 기계성과 대척점인 인간성 즉 ‘여성성’의 시각적 이미지를 극대화하고 있다. 최첨단 하이테크사회에서 세상과 인간을 이끌어 줄 새 가치나 법칙이란 테크놀로지가 만들어준 환상 속에서나 존재하는 것이 아닐까 라는 디스토피아적 비전을 제시하고 있는 <이노센스>는 그러나 현실과 환상이 어지럽게 공존하고 있는 인공 공간 속에서 그 어떤 테크놀로지로도 정복될 수 없을 것 같은 고독, 두려움, 행복, 죽음 등이 고스트처럼 변함없이 배회하고 있음을 또한 포착하고 있다.

IV. 결 론

애니메이션에서 신체는 늘 변화하는 복잡한 현대 사회와 공명한다[15]. 현대에 와서 애니메이션이 특히 더 주목하고 있는 신체는 사춘기를 맞은 사이보그 신체이다. 슈퍼맨이나 태권브이의 신체를 꿈꾸던 오랜 유년기에서 벗어나 현실 속에서 사회, 인간들과 공명하고 있는 사이보그는 엘리베스 그로츠가 『불안한 신체』에서 표현한 것처럼 지금 ‘육체적으로 이상화한 자기 이미지와 신체적 변화들 사이에서 주체가 가장 큰 불일치를 느끼는’ 사춘기 특유의 혼란을 겪고 있다. 기존의 모든 가치, 체계 등에 대한 모반과 전복의 에너지로 형성된 ‘포스트모던’ 적 분위기 속에서 사이보그가 주요 구성원의 일부로 합류한 현대는 따라서 사이보그의 사춘기적 성격 역시 흡수하며 독특한 시대적 특성을 형성하고 있다.

<공각기동대>와 <이노센스>에서 확인한 현대의 몇

몇 특성들 즉, 그동안 구축해온 경계들이 해체되는 자리를 채우고 있는 혼종과 다양성, 디지털의 힘을 빌어 현실과 현대인의 모습을 가장 잘 반영하는 거울로 격상된 가상, 그리고 수평적, 감성적인 여성성의 부상 등은 ‘몸을 통제할 수 있는 다양한 수단과 기술을 개발할수록 그만큼 몸의 의미는 더 미궁 속에 빠지게 되는’[16] 아이러니에 빠져있는 현대의 몇몇 단면들을 일깨워 준다.

그러나 사이보그가 이 사춘기를 어떻게 겪어낼 지 아직은, 여전히 알 수 없다. 오시이 마모투의 작품 속에서 처럼 영원한 사춘기를 겪을 수도 있고 인류 역사의 가장 탁월한 성공 중 하나로 기록될 수도 있다. 다만 한 가지 분명한 사실은 사이보그가 죽음이란 자연의 법칙을 테크놀로지를 통해 극복하더라도 동시에 자연의 한계를 극복하는 일의 이면에 놓인 위험성을[17] 보여주고 있고 또 앞으로도 계속 보여줄 거란 점이다.

“우리 사회의 타자는 자본주의 이전의 사회에서처럼 더 이상 자연이 아니다. 그것은 우리가 이제 확인해야 할 뭔가 다른 것”이라는 프레드릭 제임슨의 지적을 빌려 표현하자면 이제 우리가 확인해야 할 타자는 기계화되어 가는 인간 즉 자기 안에 동시에 타자를 품고 있는 인간 자신이다.

금단을 향한 인간 욕망과 테크놀로지가 낳은 사생아 사이보그가 환상이 아닌 현실의 아이콘이 되어가고 있는 현대에 우리는 사이보그에게서 인간들의 일상적 삶과 실현 가능한 꿈의 얘기를 듣는다. 가상이 넘치는 현대에 사이보그는 우리를 현실로 인도한다.

참 고 문 헌

- [1] 홍성태, *사이보그 사이버 컬처*, 문화과학사, 1997.
- [2] 이인식, *21세기 키워드*, 김영사, p.176, 2002.
- [3] 심혜경, *사이보그 영화로 고찰하는 사이보그 여성 주체*, 중앙대석사학위논문, p.2, 2003.
- [4] 해러웨이, 민경숙, *유인원 사이보그 그리고 여자*, 동문선, p.267, 2002.
- [5] 이진우, *하이테크 시대의 SF 영화*, 한나래, p.234,

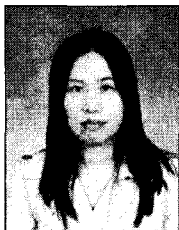
1995.

- [6] 방형찬, *사이버펑크 영화에 관한 연구*, 중앙대석사학위논문, p.13, 2000.
- [7] 이진우, *하이테크 시대의 SF 영화*, 한나래, p.13, 1995.
- [8] 문재철, "3D컴퓨터 애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구", *애니메이션연구*, 제1호, p.124, 2003.
- [9] 김호기, 김영옥, 이정우, 전진삼, *홍육희 외 55인, 책으로 읽는 21세기*, 도서출판 길, p.271, 2004.
- [10] 심영섭, *영화 내 인생의 순례, 세상의 창*, p.318, 2002.
- [11] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, p.187, 2005.
- [12] 캐더린 헤일즈, 홍성태, *사이버공간의 유희*, 사이보그 사이버 컬처, 문화과학사, p.42, 1997.
- [13] 박세환, "애니메이션 작품에서의 사이버펑크 특성에 관한 연구", *영상미디어학*, 제4권, 제1호, p.60, 2006.
- [14] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, p.189, 2005.
- [15] 수전 J. 네피어, *아니메*, 루비박스, p.75, 2005.
- [16] 김호기, 김영옥, 이정우, 전진삼, *홍육희 외 55인, 책으로 읽는 21세기*, 도서출판 길, p.273, 2004.
- [17] 박인하, *아니메미학에세이*, 바다출판사, p.45, 2003.

저자 소개

서수정(Soo-Jung Seo)

정회원



- 1995년 ~ 1998년 : 방송작가
- 2000년 ~ 2002년 : 라디오작가
- 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 애니메이션이론 석사 수료

<관심분야> : 애니메이션, 영화