

오시이 마모루 작품에 나타난 시뮬레이션 연구

A Study on Simulation -Analysis of the cinematic world of Oshii Mamoru

주저자 : 고은영 (Koh, Eun Young)

한양대학교 디자인대학

이 논문은 한양대학교 교내 연구비에 의해 연구되었음

1. 들어가기

- 1-1 연구의 목적
- 1-2 연구의 내용, 범위, 방법

2. 탈근대적 개념으로서의 시뮬라크르 이론전개

3. 장 보드리야르의 시뮬라시옹

- 3-1. 장보드리야르의 학문적 여정
- 3-1. 세 단계의 시뮬라시옹 질서

4. 오시이 마모루의 영상세계

- 4-1. 공각기동대 Guest in the Shell (1995)
- 4-2. 아바론 (2001.)
- 4-3. 공각기동대 II - 이노센스 (2004)

5. 나오기

참고문헌

(요약)

시뮬라크르는 플라톤 이래 서양 철학에 있어서 중요한 화두 중 하나이다.(각주 6 참조) 20세기 까지 서양철학은 플라톤의 이데아론을 바탕으로 한 '절대진리'에 대한 합리주의에 근거하고 있다. 시뮬라크르 개념은 근대에 이르기까지 철저히 외면되거나 배척되어 왔다. 그러나 이미지의 시대, 시뮬라크르의 시대인 오늘날에 와서 시뮬라크르는 구제되고 있다.

발터 벤야민에서 시작된 탈근대적 시뮬라크르의 개념은 귄터 안더스, 자크 데리다, 질 들뢰즈, 그리고 장 보드리야르에 의해 발전된다. 본 고에서는 장 보드리야르의 시뮬라크르의 개념을 중심으로 우리 시대의 시뮬라크르의 현상을 검토해 보고, 그 개념을 영상 속에서 풀어내고 있는 오시이 마모루의 작품세계를 분석해 보았다.

오시이 마모루를 포함해 최근에 발표된 '시뮬라크르'를 주제로 한 영상작품들을 첨단 특수영상기법이나 화려한 화면 등의 표피적인 방법으로 분석하여 평가하는 것은 결국 우리 스스로를 '시뮬라시옹'(매트릭스)의 부속물로 전락케 하는 우를 범하는 것이다. 그러한 방법으로는 그들 영상세계가 담고 있는 시각 인식론의 메시지를 읽을 수 없다.

'시뮬라크르'는 우리 생활 세계 속에 산재해 있다. 그 실체에 대한 탐구와 예술작품들의 분석은 새로운 대안을 제시하는 밑거름이 될 것이다.

(Abstract)

Simulacre is one of the major topics in the Western philosophy since Plato. Since the 20th century, the Western philosophy is based on rationalism toward 'absolute truth' founded on Platonic Ideas. The concept of Simulacre is ignored and rejected until the modern days. However, Simulacre is gaining its attention at this time of image. and the time of Simulacre.

The concept of postmodern Simulacre started from Walter Benjamin is developed by Gnter Anders, Jacques Derrida, Gilles Deleuze, and Jean Baudrillard. This study, based on the Jean Baudrillard's concept of Simulacre, examines today's Simulacre phenomena and analyzes the cinematic works of Oshii Mamoru who displays the concept of Simulacre in his films. Analyzing and evaluating his recent visual works based on Simulacre theory with such superficial methods as advanced special visual effects is a mistake that demeans Simulation? (Matrix).

Today, Simulacre phenomena are scattered all over our life. The search of its substance and the analysis of his artworks will be a foundation that makes a new alternative suggestion.

(keyWord)

Simulacre, Simulation, Animation

1. 들어가기

예술사 전반에 걸쳐 기술의 발전은 예술의 변화를 초래했고, 변화를 꾀하는 예술가들에 의해서 기술이 개발되어지기도 했다.¹⁾ 예를 들어 '빛'을 표현을 시도했던 인상주의는 프리즘 연구와 사진술의 발달이²⁾ '움직임', '운동'을 주제로 했던 미래주의는 동력의 발견(기차)이³⁾, 또한 큐비즘은 아인슈타인의 '상대성원리'가 그 탄생배경이라는 점⁴⁾ 등이 그 것이다.

오늘날 기술의 변화에 예술가는 어떻게 반응하고 있으며, 무엇을 예견하여 작품에 표현 하였는가에 대한 많은 담론들이 제시되고 있다. 전자매체의 발달로 우리는 이미지의 시대, 영상의 시대에 살고 있다.

이미지의 시대인 오늘날의 현상은 시뮬라크르(Simulacre)의 개념으로 설명하려는 시도들은 벤야민 이후 여러 철학자에 의해 이루어져 왔다.

시뮬라크르⁵⁾는 플라톤 이래 서양 철학에 있어서 화두 중 하나이다.⁶⁾ 시뮬라크르 개념은 근대에 이르기까지 철저히 외면되거나 배척되어 왔다. 플라톤이 주장하는 시뮬라크르의 개념은 '가짜', 즉 '진짜'를 모방한 '진짜'의 모조품으로서 이데아의 함량이 부족하거나, 거의 이데아의 모습을 내재하지 않은 눈속임으로 배척의 대상이였었다.

시뮬라크르를 '있다/없다'는 존재론 입장에서 파악하기 보다는 순간적인 것, 지속적이지 않은 것, 자기 동일성이 없는 것이라는 딱지를 붙여 '가짜'라는 낱어가 암암리에 내재하는 식으로 격하시켰기 때문이다 이런 의미를 지닌 것으로 이미지를 들 수 있다. 그러나 이미지의 시대, 시뮬라크르의 시대인 오늘날에 와서 시뮬라크르는 구체되고 있다.

1-1. 연구목적 (필요성)

오늘날 '시뮬라시옹'(Simulation)을 담론화하여 시각적으로 제시하고 있는 대중 시각문화 장르가 만화, 애니메이션, 게임 등의 분야라 할 수 있다. 그러나 이들 분야에 대한 기술적인 접근은 활발히 이루어지고는 있는 반면, 시각문화의 예술적

1) John Manfredi, : The Social Limits of Art, The University of Massachusetts Press. 70-71 (1982).

2) 오병남 : 인상주의 연구, 189, (1999).

3) 필립 B. 맥스, 월간디자인편집부역 : 그래픽디자인의 역사, 디자인하우스, 276, (1985).

4) 전혜숙 : 큐비즘 비평에 나타난 과학 및 철학적 개념에 관한 고찰, 현대미술논집, 3권, 13-22, (1993).

Eliane Strosberg, 김승윤역 : 예술과 과학, 을유문화사, 108-115, (2002).

5) 시뮬라시옹(Simulation) : 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 만들어 놓아 실제와 가상이 혼란스러워진 상황

시뮬라크르 (Simulacre) : 신의 소상(塑像)이나 화상(畫像), 혹은 표상, 이미지 일반을 가리키는 말

시뮬라시옹은 대상물의 재현이나 복사라는 작용, '원본보다 더 실제적인 복제'를 의미하고, 시뮬라크르는 그런 시뮬라시옹 작용에 의해 만들어진 결과물, 그런 복제들로 이루어진 세계를 가리킨다.

6) 플라톤 철학의 기본 개념인 이데아론에 따르면 완벽한 이데아를 모방하는 것이 현실이고, 예술은 현실을 다시 한 번 모방, 복제하는 '복제의 복제'다. 가령 사람을 그린 회화 작품은 이데아를 복제한 불완전한 인간을 다시 또 복제한 것이기 때문에 더욱 불완전한 '가짜', 즉 시뮬라크르라는 것이다.

Bertrand Russell, 최민홍역 : 서양 철학사-고대편, 집문당, (1979)

관점에서 분석하는 시도가 부족한 것이 현실이다. 오시이 마모루를 포함해 최근에 발표된 '시뮬라크르(Simulacre)'를 주제로 한 영상작품들을 첨단 특수영상기법이나 화려한 화면 등 표피적인 방법으로 분석하여 평가하는 것은 결국 우리 스스로 '시뮬라시옹'(매트릭스)의 부속물로 전락하는 우를 범하는 것이다. 그러한 방법으로는 그들 영상세계가 담고 있는 시각 인식론의 메시지를 읽을 수 없다.

이에 필자는 시뮬라크르의 개념을 시각화하고 있는 오시이 마모루(Oshii Mamoru)의 영상 세계를 분석함으로써 오늘날 시뮬라크르의 시각문화에 대해 인식론적 접근을 시도하고자 한다.

1-2 연구 내용, 범위, 방법

우리시대의 '시뮬라시옹' 현상은 무엇인가? 라는 의문에서 본 연구를 시작하고자 한다. 이런 점에서 탈근대적 개념으로서 시뮬라크르 이론을 전개한 벤야민 이후의 담론의 전개 양상들을 살펴볼 것이다. 장 보드리야르의 이론을 살펴보기 위하여 그가 어떠한 학문적 여정을 거쳐 시뮬라크르의 개념을 정리하게 되었는지? 검토할 것이다.

오늘날 우리시대의 대중 시각예술 장르인 영상 작품에서 '시뮬라시옹'이 어떻게 시각화되어졌는지를 살펴볼 것이다. 그 분석대상의 범위는 오시이 마모루의 작품들 중 시뮬라크르를 작품의 주제로 삼고 있는 <공각기동대 I> <아바론>, <공각기동대 II-이노센스> 이 3편의 영상작품을 임의 선정하였다.

연구방법은 1차 자료는 관련 문헌을 분석하였고, 2차 자료로 영상을 중심으로 이미지 분석과 내러티브 분석을 병행하였다. 또한 담론으로서 '시뮬라시옹' 작품 읽기를 위해 관련 애니메이션에 대한 신문 잡지 등에 발표된 비평적 자료 및 인터뷰 등을 보조 텍스트로 참고하였다.

2. 탈근대적 개념으로서의 시뮬라크르 이론 전개

시뮬라크르의 탈근대적 개념(각주 7 참조)을 담론화하는 단초는 발터 벤야민(Walter Benjamin)에 의해서 제공되었다 발터 벤야민은 그의 소논문 <기술시대의 예술작품>에서 '기술복제'는 인간의 지각 방식을 변화를 초래하고, 그 변화에 적응하게 하는 매체로서 영화와 사진을 꼽고 있다.⁸⁾ 산업혁명 이

7) 플라톤 이래로 서양철학에 있어서 복제란 원본을 흉내 낸 것으로서 진짜, 즉 이데아의 상대 개념이라 할 수 있다.(근대적 개념)

1933년 이후 독일에서 발표된 벤야민의 논문들은 이러한 인식의 틀을 깨고, '복제'의 개념을 새롭게 전개시키고 있다. 이것은 근대적 '복제', 즉 가짜의 개념에 반대되는 것이었다. 즉 시뮬라크르의 탈근대적 개념이란 산업사회 이후 기술의 발달로 생산되는 복제품에 대한 인정에서 비롯된다고 할 수 있다. 벤야민의 언어관에서 그 개념을 보다 분명하게 이해 할 수 있다. 벤야민에 의하면, 기존에는 원본이 번역되고 복제될수록, 즉 근원에서 점점 멀어질수록 본래의 의미가 손상된다고 여겨왔다.(플라톤의 이데아론에 입각한 근대적 개념) 그러나 그는 원작과 복제 사이의 위계를 허문다. 하나의 의미는 한 번의 특권적인 번역이 아닌 여러 복제들(시뮬라크르)간의 놀이를 통해 더욱 생생하게 전개된다는 것이다. 원본의 무한한 가능성을 뜻한다.

8) 발터 벤야민, 반성원역 : 발터벤야민의 문예이론, 민음사, 199-252, (1995).

후 우리가 소비하고 있는 물건들, 우리를 둘러싸고 있는 환경이란 복제들의 조합이라 해도 과언이 아닐 것이다. 예를 들어 우리가 입고 있는 옷, 신발, 사용하는 컴퓨터, 타고 다니는 교통수단 등 우리가 소비하는 모든 것이 일정한 코드에 의해 대량생산된 복제품인 것이다. 심지어는 맥도날드, KFC 등 음식물마저도 복제품이다. 우리 현실의 모습이 바로 시뮬라크르의 세계인 것이다. 벤야민은 마치 지금의 우리의 현실을 예견이라도 하듯, 기술복제시대에 있어서 인식론의 변화를 주장한다. 과거의 데카르트적인 인식론⁹⁾은 20세기 이후의 기술복제시대에 그 효력을 상실한다. 기술복제로 인해 세계는 변화하였고, 세계를 바라보는 인간의 눈도 변화한다는 것이다.

'사건'의 등장으로 회화가 갖는 재현의 기능은 점차 축소되고, '회화' 자체에 대한 근원적인 의문을 제시하기 시작하였다. 회화의 역할은 재현으로서가 아니라 '새로움'에 대한 추구로 변화하였다. 마르셀 뒤샹의 <계단을 내려오는 나무>와 같이 입체파의 다시점적인 표현이나, 사물의 형태가 완전히 사라져버린 말레비치의 모노크롬 등을 이해하기 위해서는 회화가 재현적 표현 방법을 포기해야 했던 그 배면의 시대적 변화상을 읽어야 한다.

벤야민의 시뮬라크르의 개념은 귄터 안더스(Gnther Anders)의 팬텀과 매트릭스¹⁰⁾에 와서 더욱 명료해진다. 귄터 안더스는 인간이 만들어 낸 기술생산품과 인간의 통제력 사이에 괴리감을 설명하면서, 결국 인간의 통제력을 벗어난 인간의 생산품에 의해 인간이 지배되는 상황에 대해 언급한다.¹⁰⁾ 그는 벤야민이 극찬했던 대중매체에 대해 비판적인 입장을 표명한다. '매체일반의 세계가 팬텀과 매트릭스의 세계'로서 매체는 사실을 날조하고 해석을 왜곡한다는 것이다. 안더스에 따르면 대중매체는 새로운 존재층을 만들어낸다. 가상도, 현실도 아닌 이 제3의 존재층을 안더스는 '팬텀' (환영)이라 부른다. 실제로 대중매체가 등장한 이래로 우리의 세계는 점점 더 관념적인 팬텀으로 변해가고 있다. '팬텀'을 재료로 세계를 짜는 원리가 바로 '매트릭스'다. 일반 대중은 매체에 의해 짜여진 매트릭스 안에 갇힌 기계 부속품과 같은 조작 가능한 존재로 전락한다고 비판한다.

벤야민과 안더스에 의해 단초가 제공된 탈근대적 시뮬라크르의 개념을 미셸 푸코(Michel Foucault)는 와서 구체적으로

<기술시대의 예술작품>은 1930년 이후 쓰여진 발터 벤야민의 예술이론에 관한 논문들 중의 하나로, 반성완 씨가 벤야민의 글을 엮어 펴낸 "발터벤야민의 문예이론"의 3부에 실려 있는 글이다.

9) K. 해리스, 오병남, 최현희역 : 현대미술 - 그 철학적 의미, 서광사, 36-53, (1988).

데카르트적 인식론 : 데카르트에 의하면 참된 인식을 위해서는 인간은 수학자만큼 명석하고 판명하게 사유할 때 실재를 가장 올바르게 인식한다 것이다. 따라서 감각적인 것에 대해 평가절하 할 수 밖에 없는데, 예술이 감각적인 것에 의존하고 있다는 점에서 이러한 평가 절하는 결국 예술에 대한 평가 절하이다. 만약 인간은 어떠한 존재이어야 하는가에 대해 예술이 정당하게 다루려고 한다면, 우리는 예술이 명석하고 판명하기를 요구해야한다. 즉 예술은 가능한 한 사유와 같이 되어야 한다. 그러나 데카르트적인 전통에 의해 제기되는 이러한 요구는 예술가에게는 일종의 역설일 수 밖에 없다. 왜냐하면, 예술이 사유와 같은 것이 되는 것은 예술이 감각적인 것, 예술이기를 중단하지 않고서는 불가능한 일이기 때문이다.

10) 진중권 : 미학 오디세이 3, 휴머니스트, 309-321, (2004).

설명하고 있다. 미셸 푸코는 원본과 복제, 대상과 표상, 실제와 사유의 일치를 근거로 하는 현전의 형이상학의 유사성의 개념과는 구별되는 '상사(Simulitude)개념으로 현대의 예술작품을 해석한다.¹¹⁾ 즉 원본 없는 복제인 '상사'는 근대적 형이상학의 붕괴를 함축한다는 것이다. 원본이 없다면 그것을 증언해야 할 인식론적 의무도 사라진다. 때문에 '유사'의 개념이 세계에 대해 유일하게 올바른 객관적 기술이 존재한다는 믿음을 전제한다면, '상사'의 개념은 그런 절대적 기술이란 존재하지 않으며, 존재하는 것은 오직 서로 조금씩 차이를 내며 무한히 반복되는 다양한 해석들의 놀이뿐이라는 믿음 위에서 있다.¹²⁾ 그는 유사를 가지고 재현을 파괴한 르네 마그리트의 그림을 시뮬라크르의 예로 선택하고 있다. 마그리트의 그림들 속에 등장하는 검정 모자를 쓴 남자의 모습은 각각의 그림 속에서 차이의 놀이를 통해서 작품의 진리를 표현하고 있다 이 놀이에는 원본과 위계질서가 존재하지 않는다고 설명한다.

한편, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 역사적인 큰 사건이 아니라 우주에서 일어나는 모든 사건, 즉 순간적이고 지속성과 자기 동일성이 없으면서도 인간의 삶에 변화와 의미를 줄 수 있는 각각의 사건을 시뮬라크르로 규정하고, 여기에 커다란 가치를 부여하였다.¹³⁾ 들뢰즈는 이를 '사건의 존재론'으로 설명하는데, 들뢰즈가 생각하는 시뮬라크르를 단순한 복제의 복제물이 아니라, 이전의 모델이나 모델을 복제한 복제물과는 전혀 다른 독립성을 가지고 있다. 이는 모델의 진짜 모습을 복제하려 하지만, 복제하면 할수록 모델의 모습에서 멀어지는 단순한 복제물과는 다르다는 것을 의미한다. 들뢰즈의 시뮬라크르는 모델과 같아지려는 것이 아니라, 모델을 뛰어넘어 새로운 자신의 공간을 창조해 가는 역동성과 자기정체성을 가지고 있기 때문이다. 따라서 단순한 흉내나 가짜(복제물)와는 확연히 구분된다. 들뢰즈가 시뮬라크르를 의미와 연계시켜 사건으로 다루면서 현실과 허구의 상관관계를 밝힌 이후, 시뮬라크르는 현대철학의 중요한 개념으로 자리잡았다.

3. 장 보드리야르의 시뮬라시옹

3-1. 학문적 여정

장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 시뮬라시옹 개념이 펼쳐지는데 있어서 크게 두 번의 변화를 보여준다. 보드리야르는 네오 맑시스트로서 소비사회에 대한 관심으로 그의 학문적 여정을 출발했다. 이 당시 사물, 광고, 소비사회, 패션, 성, 육체, 욕망, 사상의 체계에 대한 분석을 통해 모더니즘을 이론화한다. <사물의 체계(1968)>, <소비사회(1970)>, <기호의 정치경제학 비판을 위하여 (1972)>들의 저서가 이런 목적에 이바지했다.¹⁴⁾

그러나 1970년대 중반에 포스트모더니스트로서 입장을 선회하면서 그의 저작들은 일관성 있는 체계를 이루면서 문화이

11) 미셸 푸코, 이광래역 : 말과 사물, 민음사, 147-156, (1997).

12) 진중권 : 진중권의 현대미학, 서울: 아트북스, 156, (2003).

유사(Ressemblance) : '원본과 복제 사이의 닮음의 관계'를 말하고
상사(Simillitude) : 복제들 사이의 조금씩 차이를 내며, 무한히 반복되는 닮은 꼴을 의미한다.

13) 클레어 콜브룩, 백민정역 : 질 들뢰즈, 태학사, 163-170, (2004).

14) Richard J. Lane. : Jean Baudrillard, Routledge, 9-27, (2000).

론과 현대의 미디어, 예술, 그리고 사회에 관한 논의에 집중되었다. 이 때의 저작들은 크게 두 가지 유형으로 분류되는데 하나는 현대사회와 문화현상에 대한 분석이고, 다른 하나는 초기에 내재하던 비판이론으로부터 숙명적 이론으로의 방향전환이다. 전자에는 <상징적 교환과 죽음(1976)>, <시물라크르와 시물라시옹(1981)> 등이 속하는데 이 저작들에서 현대사회의 새로운 현상들이 인간경험의 새로운 영역과 역사의 새로운 단계를 구성하게 되면서 이제까지 지배적이던 기존의 가치와 범주와 경계를 무너뜨리고, 나아가 새로운 유형의 사유방식의 필요성을 강조했다. 후자에는 <유희에 대하여(1979)>, <숙명적 전략(1983)> 등이 속하는데 이 저작들을 통해 새로운 유형의 사유방식으로서 숙명적 이론을 주장했다. 이렇게 함으로써 보드리야르는 포스트모더니즘에 입각한 형이상학자로 스스로를 위치 지운다.¹⁵⁾ 이런 변신을 어떻게 받아들일 것이냐에 따라 보드리야르에 대한 평가는 완전히 달라진다. 인식론적으로 냉소주의와 허무주의에 빠졌다는 비판이 있는가 하면 오늘날의 문화이론과 사회이론에 새로운 사유방식을 요청했다는 긍정적 평가도 있다. 따라서 '보드리야르의 형이상학'이 어떤 의미를 갖는지, 즉 그를 어떻게 읽어내는가 하는 것은 우리의 시각과 판단에 달려 있다고 본다.

3-2. 세 단계의 시물라시옹 질서

오늘날 전화, 라디오, 영화, 텔레비전, 컴퓨터를 비롯해서 그 모든 것의 통합체인 멀티미디어가 개체성의 새로운 구성체를 퍼뜨리기 위해 언어, 소리, 이미지들을 재구성하고 있다. 이것은 리얼리티의 언어패러다임을 무너뜨리고, 시물라크르, 꾸며낸 이야기, 상징적인 것들에 의해서 대체되고 있다. 따라서 멀티미디어에 의해 형성되고 있는 담론구조가 상징적 소통의 구조와 그 토대를 이루는 조건을 바꾸어 놓고 있다.

우리의 현실을 돌아보면 오히려 '테크놀로지 파시즘'에 대한 우려가 증폭되고 있다. "우리는 시물레이션에 들어가기 위해 역사를 탈출했다"는 보드리야르의 주장도 이와 비슷한 맥락에 있다. 전자미디어가 일상화되는 사회에서는 맥루한의 주장처럼 메시지만 소멸되는 것이 아니라 미디어와 실체가 같이 함몰될 수 있다. 즉 미디어가 어떤 사회적 의미도 담지 못하고, 메시지와 함께 함몰 내지 소멸될 수 있다는 것이다.¹⁶⁾

보드리야르는 미디어가 이런 경향을 부추기는 것으로 파악했다. 그는 미디어를 통한 기호와 정보의 확산이 미디어가 구성한 내용과 현실을 구별하지 못하게 함으로써 모든 콘텐츠를 분해하고 의미를 없애 버린다고 설파했다. 따라서 현실과 이미지, 또는 시물레이션간의 경계가 내파 되고, 그 결과 현실은 기호에 종속되어 현실마저 해체한다. 이는 궁극적으로 현실이 현실을 분해하는 작업으로 파악할 수 있다. 이것은 '재현의 시대'가 아닌 시물라시옹이 무한히 재생산되는 '시물라시옹 시대'에 살고 있는 우리들의 자화상인 것이다.¹⁷⁾

따라서 미디어가 만들어 낸 하이퍼리얼리티, 또는 버추얼리얼리티 속에서 모든 커뮤니케이션 내용물의 의미가 용해되는데 이 경우 비의사소통체계까지 생겨날 수 있다. 이는 사람들이 과잉정보와 의미의 범람으로 말미암아 발생하는 극단적 무관심과 침묵 속에 존재하는 무반응의 구조화에 기여할 뿐이다.

보드리야르는 시물라시옹이 역사적으로 어떻게 사회생활을 지배하게 되었는지를 세 단계의 시물라시옹 질서로서 설명했다.¹⁸⁾ 보드리야르는 중세의 신분사회를 바탕으로 한 고정된 사회질서의 시대가 끝나면서 비로소 첫 번째 단계의 시물라시옹 시대가 열렸다고 주장했다. 이 시기는 이른바 '자연법의 가치'가 지배한 시기로서 신의 질서에 대한 절대적 믿음에서부터 자연권에 대한 믿음으로 옮겨갔고, 그 결과 '홍내 내기'가 자연히 재현의 양식이 되었다. 예술은 자연을 흉내 내고자 했고, 이 때부터 싹트기 시작한 정치에서의 대의제 민주주의는 자연권의 이념을 구현하는 것처럼 흉내 냈다.

두 번째 단계의 시물라시옹 사회는 산업혁명 중에 등장한 것으로 '시리즈'의 형태로 무한한 재생산이 가능하기 시작했을 때이다. 생산은 기계화되고, 일괄생산라인과 자동화의 과정을 거쳐 똑같은 물건들이 정확히, 그리고 무한히 만들어지게 되었다. 첫 번째 단계와 두 번째 단계의 차이점은 전자가 인간의 자동화에 의거해서 원형을 흉내 내는데 머문 시물라시옹의 시대였다면 후자는 기계에 의한 자동화로 흉내낸 것을 대량으로 복제해 낼 수 있게 된 시물라시옹 사회였다고 말할 수 있다.

그리고 오늘날 우리는 세 번째 단계의 시물라시옹 질서를 맞이하고 있다. 이것이 진정한 의미의 시물라시옹 단계이다. 이것은 현실로부터 현실의 이미지가 만들어지는 것이 아니라 가상적 현실 모델로부터 현실이 생성되는 단계이다. 이 단계에서는 현실과 현실의 이미지간의 관계가 전도된다. 이러한 질서 속에서 현실과 허구 사이의 경계는 애매 모호해질 수밖에 없다. 허구가 현실에 종속되는 것이 아니라 현실이 허구에 종속되는 상황이 전개되기 때문이다.

4. 오시이 마모루의 영상세계

오시이 마모루는 1951년 8월 8일 일본 도쿄[東京] 태생이다. 영화광이었던 어린 시절부터 장래 영화감독이 될 것을 꿈꾸었다. 대학 시절 영화예술연구회를 만들어 16mm카메라로 단편영화를 제작하였고, 그 과정에서 어렸을 때부터 좋아했던 SF영화의 특수촬영에 매력을 느껴 그때까지 만들어진 거의 모든 특수촬영 영화들을 섭렵하였다. 대학졸업 후 라디오 프로듀서로 일하던 중 어느 날 TV용 애니메이션으로, 한국에서

화면에 비친 시물라시옹을 통해서만 걸프전을 인식한 셈이다.

여성잡지나 생활잡지에서 나타나는 이상적인 가정, 또 섹스에 관한 매뉴얼이나 책자들에서 묘사되는 이상적인 섹스, 광고나 패션 쇼에서 예상되는 이상적인 패션, 컴퓨터 매뉴얼에서 제시되는 이상적인 컴퓨터 기술 등과 같은 현상들도 마찬가지이다. 이 경우들에 있어서 모델은 현실의 결정요소가 되고, 나아가 과잉현실과 일상생활간의 경계를 허물어뜨린다. 따라서 하이퍼 리얼리티가 도래함에 따라 시물라시옹은 현실 그 자체를 구성할 뿐 아니라 시물라시옹은 현실과의 구분이 점점 더 어려워진다.

18) Jean Baudrillard, 하태환역 : 시물라시옹, 서울: 민음사, 2001, (2001)

15) Richard J. Lane : Jean Baudrillard, Routledge, 121-133, (2000).

16) Jean Baudrillard, Edited by Mark Poster, : Jean Baudrillard: Selected Writings, Stanford University Press, 166-185, (1988).

17) 걸프전은 미디어에 의한 완전한 하이퍼리얼리티의 흔적이라고 할 수 있다. 요컨대 걸프전은 전쟁이 아니었다. CNN의 특점방송에 의한 전쟁화면일 따름이며, 결국 걸프전의 실재는 가려지고 사람들은 CNN

는 <독수리 5형제>로 알려진 <과학닌자대 갓차맨>을 보고 애니메이션의 가능성에 매료되어 제작사인 타츠노코사에 입사하였다.

철저하게 실력만을 중시하고, 오리지널 창작만화를 주로 제작하였던 타츠노코 프로덕션은 그때까지 만화영화에 대한 경험이 전혀 없던 오시이를 라디오 방송국 연출 경험과 앞으로의 가능성만을 내다보고 과감히 스태프로 채용하였다. 이때부터 오시이는 사사가와 히로시라는 대감독 아래에서 만화영화의 제작 과정을 기초부터 배우게 되었다. 몇 년 후 실력을 인정받아 <과학닌자대 갓차맨>의 제2기 시리즈를 연출하게 된 오시이는 27%의 경이적인 시청률을 기록하며 성공적으로 출발하였다.

1983년 극장용 애니메이션 <우르세이 야츠라 Urusei Yatsura 1 : Only You>의 대성공으로 명성을 얻게 된 오시이는 1989년 작인 <기동경찰대 패트레이버 機動警察>로 일본 애니메이션계의 선두주자로 부각되었다. 이후 <토크 헤드 Talking Head>(1992)와 <기동경찰대 패트레이버 2 機動警察2>(1993) 등을 연출하였고, 1995년 그의 대표작으로 꼽히는 <공각기동대 攻殻機動隊>를 발표하였다. 이 작품은 일본 애니메이션으로는 최초로 세계에서 동시 개봉되었으며 컴퓨터가 지배하는 미래사회를 배경으로 인간 본질에 대한 심오한 철학을 담아내어 세계적으로 크게 주목을 받았다.

오시이 마모루의 영상세계에서 '시물라크르'의 개념이 본격적으로 다루어진 작품이 <공각기동대>이다. <공각기동대> 이후 2001년에 발표된 실사영화 <아바론>에서는 오늘날 우리 시대의 엔터테인먼트인 컴퓨터 게임을 소재로 시물라크르의 세계를 다루고 있다. 그의 최근작인 2004년 발표된 <공각기동대 II-인노센스>는 시물라크르인 인형사의 진화를 보다 심오한 철학으로 발전시키고 있다.

4-1. 공각기동대 Ghost in the Shell (1995) 19)

이 애니메이션은 서기 2029년 뉴포트(New Port: 새로운 항구)라는 일컬어지는 아시아의 한 국가를 배경으로 하고 있다. 전 세계는 고속의 광대한 정보네트워크로 연결된 변혁의 시기이다. 인간은 사이보그²⁰⁾화된 기계육체를 이용하여 육체의 한

19) 부제는 <Ghost in the Shell>이다. 1995년 일본의 반다이와 고단샤, 프로덕션 IG가 공동으로 제작하였으며, 원작은 2권으로 구성된 시로우 마사무네[士郎正宗]의 만화이다. 감독은 오시이 마모루[押井守], 각본은 이토 가즈노리[伊藤和典]가 맡았다. 감독은 11개의 파트 가운데 인형사라는 캐릭터와 네트워크 및 정보의 바다에서 발생한 '생명'이라는 주제를 관찰할 수 있는 3개의 파트만을 뽑아 원작과 같지만 전혀 다른 내용으로 재창조했다.

20) 생물과 기계장치의 결합체를 뜻한다. cybernetic과 organism의 두 단어를 합성하여 만든 말이다. 이미 근전류(筋電流)로 움직이는 의족(義足)·의수(義手) 등 생체기능대행(生體機能代行) 로봇이 개발되었으며, 인공지능장이식도 행해지고 있다.

인간보다 월등한 인공지능의 로봇이 개발되어 인간을 지배할 수도 있으리라는 막연했던 공포는 더 이상 먼 미래의 일이 아니다. 뿐만 아니라 인간과 컴퓨터의 결합이 결코 영화나 애니메이션에서 만날 수 있는 가상의 판타지가 아닌 현실 속에 우리는 살고 있는 것이다. 1998년 영국에서는 '인류 최초의 사이보그'라 불리는 케빈 워릭 박사가 자신의 팔에 실리콘 칩을 이식함으로써 세계 과학계를 깜짝 놀라게 했다. 4년 후인 2003년에는 보다 업그레이드 된 칩으로 재 이식함으

게를 벗어나게 되었고, 네트워크를 이용한 각종 범죄가 성행한다. 정보가 가장 큰 가치로 떠오르게 되면서, 고스트 해킹이 공공연하게 벌어지게 되자 외부부는 프로그램 2501을 개발하여 각국의 네트워크를 통해 전뇌(전지두뇌)로 침입하여 고스트 해킹을 준비한다. 이 과정에서 프로그램인 인형사(프로그램 2501)가 자의식을 가지게 되면서 생명을 요구하게 되는데, 이를 해결하기 위해 투입된 주인공인 쿠사나기와 융합하게 된다²¹⁾

이 작품은 생명체가 되어버린 프로그램이 자기 정체성을 확립하기 위해 자체 재생산을 통해 진화되어 실제와 가상을 전복시키는 보드리아르의 시물라시옹의 세 번째 단계를 설명해주는 사례라 할 수 있다. '거대 정보네트워크시대의 정체성'이라는 다소 무거운 주제를 다루고 있는 이 작품에서 시물라시옹의 대한 두 가치를 화두로 삼고 있다.

첫째, 인간을 원형으로 한 시물라크르인 인형사²²⁾(프로그램 2501)가 진화한다는 가상체의 진화를 들 수 있다. 과학기술의 발달에 의해 만들어진 고도의 인공지능을 지닌 인형사(로봇)는 더 이상 인간에게 종속될 존재일 수 없음을 선언하고, 정체성을 요구할 뿐만 아니라 또 다른 사이보그(쿠사나기)와의 결합을 시도함으로써 진화한다는 점이다.

둘째, 인간이 인간이기 위한 근거는 무엇인가? 오시이 마모루는 인간이 인간일 수 있는 이유를 '기억'에서 발견하려 했다. 자신의 고스트를 해킹당한 청소부가 그토록 고집하고 자 하는 자신의 기억! 그것은 기억이 한 인간의 정체성을 구체화하고 있기 때문이다. <공각 기동대 I>에서 작가는 인간은 기억에 의해 주체의 자리를 유지하고 있음을 표현한다. 또한 망명을 요구하는 프로그램 2501이 그를 단순한 자기복제 프로그램에 지나지 않는 것으로 폄하하는 인간들을 향해 이야기 한다.

"그렇게 말한다면 당신들의 DNA 역시 자기보존을 위한 프로그램에 지나지 않는다. 생명이란 건 정보의 흐름 속에서 태어난 결절점과 같은 것이다. 종으로서의 생명은 유전자란 기억 시스템을 가지고 사람은 단지 기억에 의해 개인일 수 있다. 설명 기억이 환상의 동의어였다고 해도 사람은 기억에 의해 사는 법이다. 컴퓨터의 보급이 기억의 외부화를 가능하게 했을 때 당신들은 그 의미를 더 진지하게 생각해야 했다."

인간 혹은 주체의 자리는 관계에 의해 규정되며, 그 관계는 인간의 본질이라고 명명될 수 있는 어떤 본질에 상응한다. 인간은 그러한 흐름의 교차점에 위치한다. 인간과 세계를 구성

로써 그의 행동경로와 그의 생각은 몸 속에 내장된 칩을 통해 컴퓨터에 자동 전송·기록되었고, 더 나아가 그와 부인은 음성을 통하지 않고도 부분적 의사소통에 성공하기에 이른다. 워릭박사는 그의 저서 <나는 왜 사이보그가 되었는가?(2003)>에서 자신이 사이보그가 된 가장 큰 이유를 미래 사회에 대비하기 위해서라고 밝히고 있다. 그는 미래에는 기계가 인간보다 훨씬 뛰어난 지능을 갖게 될 것이고, 인간이 아닌 로봇이 중요한 의사결정을 하게 될 것이라고 주장한다.

21) <매트릭스>의 앤디 워쇼스키(Andy Wachowski)와 래리 워쇼스키(Larry Wachowski) 감독이 인터뷰에서 이 작품의 영감을 받았다고 밝혀 화제가 되기도 하였다.

22) 인형사(Puppet-Master)

하는 것은 힘들이다. 더 엄밀하게 말하자면 인간과 세계를 구성하는 것은 힘들의 생성(becoming) 양식이다. 인간의 본질은 힘의 반동적(reactive) 생성이라고 할 수 있다. 그것은 주어진 관계 안에 멈추어 선 정체성(identity)이다. 그것은 외부적 자극에 대해 대항하면서 자신의 위치를 유지하려는 고집이다. 사회는 주체의 자리를 지정하고 그 자리는 주체의 이름이다. 그 자리를 '누가' 차지하느냐는 중요한 문제가 아니다. <도둑맞은 편지>²³⁾에서 자크 라캉(J. Lacan)이 말하는 것처럼 중요한 것은 삼각형의 꼭지점이 그 자리에 서 있는 사람이 아니다.

쿠사나기는 기계로 연장된 자신의 정체성에 대해 의문을 갖는다. 인간은 자기정체성에 기반 한 사회적 존재이다. 쿠사나기가 직면하는 인간과 기계의 중간자로서의 '자기정체성'에 대한 궁극적 물음과 고민을 표현하기 위해 오시이 마모루는 잠수장면을 선택하고 있다. 수중에서 비취지는 자신의 반사체는 쿠사나기가 되기를 갈망했던 인간 원형, 즉 진짜 '기억'을 간직하고 있는 존재이다.

이 잠수장면은 자크 라캉의 욕망이론의 상상계, 상징계, 실재계를 시각화하고 있다고 보여진다.²⁴⁾

수중의 잠수상태는 상상계를 표현한다고 볼 수 있다. 자신의 정체성에 대한 모든 의문을 잊을 수 있는 시간들로 언어로 구조화된 사회에 자신을 적응시킬 필요를 불식시키는 상태로 돌아가는 단계이다.

다음 단계는 쿠사나기의 몸이 수면으로 가까워지면서 생성되는 수면에 비취진 반사체이다. 라캉이 정의한 욕망의 대상으로서 오시이 마모루의 새로운, 그리고 이상적 존재로서의 쿠사나기를 배치한다. 이 단계가 라캉이 설명하는 상징계이다. 그러나 쿠사나기의 희망은 수면과 맞닿으면서 깨진다. 자신의 능력과 기능을 정확히 수행하는 사이보그로 돌아오는 것이다. 이것이 라캉이 설명하는 실재계인 것이다. 실재라고 믿고 싶었던 반사체는 사라지고, 그것이 허상임을 깨닫는 순간인 것이다.

<공각기동대>의 하이라이트라 할 수 있는 쿠사나기와 프로그램 2501과의 결투장면은 고풍스런 성당을 배경으로 연출되고 있다. 니체의 초인으로서의 변이를 위한 준비작업을 위해 결투장소의 중앙에 배치되었던 인류진화도가 파괴된다. "칸트 이래로 두 세기도 채 되지 않은 발명품의 종말이 선언되며, 인간은 미래에 존재할 수 없다. 미래는 초인에게만 속한다"²⁵⁾는 푸코(M.Foucault)의 주장은 <공각기동대>를 관통하는 중요한

23) J. Lacan, 권택영역 : 자크 라캉의 욕망이론, "도둑맞은 편지", 문예출판사, 96, (1994).

24) 라캉은 욕망의 구조를 세단계의 발전과정으로 설명한다. 첫째 상상계, 이 단계에서는 대상을 실재라고 믿고 다가서는 과정이다. 두 번째는 실재의 대상을 얻게 되는 순간으로 상징계라 치칭하며, 주체가 언어의 세계에 접하게 되어 통시성에 대해 인식하게 된다. 주체가 자기 자신과 언어를 연결시키는 과정을 통하여 그 때까지 참여하지 못했던 관계의 세계 안으로 들어가게 되는 것이다 즉 언어는 주체의 존재 이전에 선재(先在)하던 역사의 하부구조를 전해준다.

마지막으로 세 번째 단계로 주체가 실재라고 신뢰했던 대상이 허구라는 것을 깨닫고, 그 다음 대상으로 찾아나서는 단계이다.

25) A.D.Schrift, : Foucault and Derrida on Nietzsche and the End(s) of 'Man, Exceedingly Nietzsche, 136, (1988).

철학적 화두라고 할 수 있다. 電腦化(사이버네틱)를 이룬 최후의 인간(the last man)²⁶⁾은 어떻게 변이에 성공할 수 있는가? 혹은 왜 최후의 인간은 변이에 실패하는가?

자기극복(self-overcoming)을 택한 쿠사나기 소령은 변이에 성공하지만 그와는 달리 자기보존(self-preserving)을 택한 바토는 변이에 실패한다. 그는 죽음에 대한 공포로 자신의 정체성을 파괴하지 못한다.

4-2. 아바론 (2001.)

현실의 게임 중독자를 성배를 찾아 나선 기사에 비유한 이 작품은 가상현실이 이제는 단순한 기술적 측면을 넘어서 인간의 세계관, 존재론 자체에 변모를 보이고 있음을 상징적으로 표현하고 있다. <아바론>은 프로 게이머 애슈가 가상세계에서 전투를 하는 장면에서 시작한다. 화면 자막에 다음과 같은 내용이 등장한다.

가까운 미래, 현실에서의 절망을 잊으려는 듯, 젊은이들은 가상 전투게임에 열중하고 있다.

가상의 세계에서 반복되어지는 죽음, 게임의 단계를 올라갈 때마다 얻게 되는 흥분과 대가는 수많은 젊은이들을 열광시켜, '파티'라 불리는 비합법집단의 무리와 수많은 게임중독자를 낳았다. 때로는 뇌를 파괴하고, 미귀환자라 불리 우는 폐인을 만들어 내는 위험한 게임. 사람들은 이 게임을 영웅의 혼이 잠들어 있는 곳, '아바론'이라 불렀다.

주인공 애슈는 무적으로 불리던 '위저드'라는 파티의 구성원이었으나 '위저드'는 뚜렷한 이유 없이 돌연 해산하게 되었고, 이후 그녀는 자신의 레벨을 높여가며 고독한 여전사로 매일같이 가공의 전장에서 싸우고 있다 어느날 애슈는 위저드의 구성원이었던 스테너와 재회하고, 위저드의 리더였던 머피에 대한 소식을 듣게 된다. 머피는 게임 아바론의 최종 단계로 알려진 클래스SA(Special A)에 도전했다가 의식을 되찾지 못하고 미귀환자가 되어 정신병원에 수용되어 있다는 것이다. 클래스SA는 현실과 구분이 어려울 만큼 리얼한 가상 현실의 단계로 임무를 완수하지 못하면 현실 세계로 돌아올 수 없는 위험한 곳이다. 머피는 리셋(reset)이 불가능한 환상의 필드, 클래스SA의 숨겨진 비밀을 쫓다가 미귀환자가 된 것이다.

애슈는 위저드 해체의 비밀을 쥐고 있는 머피를 만나기 위해 게임의 마지막 단계에 도전하고 마침내 그곳에 들어가게 된다. 그리고 그 단계 다음의 리얼클래스(Real Class)와 아바론 입성을 암시하며 영화는 끝난다.

<아바론> 제목에서 암시하듯이 오시이 마모루가 얘기하고자하는 것은 이상향으로서의 가상공간이다.

컴퓨터 게임 속에서 주인공 애슈의 욕망과 의지는 생동한다. 애슈에게 있어서 현실이란 또 다른 컴퓨터 게임을 위한 휴식을 취하는 정도의 의미만이 있는 뿐이다. 오시이 마모루는 현실세계, 그리고 그와 연결된 가상세계(리셋이 가능한 전투 시

26) 니체는 [짜라투스트라]에서 "스스로 죽음을 원하는 인간"과 "최후의 인간"을 구분한다. 최후의 인간은 허무주의의 극한의 지점에서 스스로를 보존하는 방식을 취하는 반면, 스스로 죽음을 원하는 인간은 최후의 인간을 관통하면서도 거기에 머무르지 않고 인간을 넘어서는다.

몰레이션 게임의 세계)를 모노톤으로 처리한 반면, 현실세계로 귀환이 불가능한 리얼 클래스(Real Class)의 세계를 칼라로 표현하고 있다.

리얼 클래스(Real Class)와 아바론은 인간의 기술이 만들어 낸 가상공간이자, 또 하나의 현실, 현실보다 더 현실적인 세계인 것이다. 현실세계에서는 식물인간이 되어 병동에 누워 있는 머피가 실제(實在)인가? 미귀환자가 되어 리얼 클래스(Real Class)에 있는 머피가 실제인가?

“눈에 보이는 것에 현혹되지 말아야 한다”

애슈에게 남긴 머피의 마지막 대사를 통해 오시이 마모루는 오늘날 우리시대의 ‘실재(實在)’에 대해 묻고 있다.

영화 속에서 우리의 눈을 현혹하는 칼라의 세계(리얼 클래스)가 이미지(하이퍼리얼리티)일 뿐인 허상이라는 것을 인식하라는 것인지? 영화 밖으로 빠져 나와 보이는 현실세계의 이미지에 현혹되지 말라는 것인지? 모호한 의문을 던진다. 장자(莊者)는 꿈에서 깨어나 혹시 나비가 장자를 꿈꾼 것이 아닐까 자문한다.²⁷⁾ 어느 세계가 꿈인 것인가? 우리가 속한 현실이 어찌면 거대하고 정교한 시물라크르로 구성된 세계는 아닌가? <아바론>은 보드리야르의 세 번째 단계의 시물라시옹 질서를 보여주고 있다. 현실과 현실의 이미지간의 관계가 전도되고, 현실과 허구 사이의 경계는 애매모호해질 수밖에 없는 단계이다. 허구가 현실에 종속되는 것이 아니라 현실이 허구에 종속되는 상황이 전개되기 때문이다.

또한 오시이 마모루는 이 영화에서 음성언어와 문자언어에 대한 테리다의 이론²⁸⁾을 실험한다. <아바론>의 촬영 장소는 폴란드이다. 모든 배우가 폴란드인이며 폴란드어로 영화는 진행된다. 오시이 마모루가 폴란드를 고집한 것이 의도적이었음은 작품 곳곳에 드러난다. 폴란드 개봉을 목적으로 한 것도 아닌데 관객의 대부분이 폴란드어를 모르는 상황에서 <아바론>의 등장인물들이 구사하는 폴란드어, 즉 영화의 발화(음성언어)는 단지 음향의 차원에서만 기능할 뿐이다. 그 내용은 감상자가 알고 있는 언어의 자막(문자언어)에 의해 파악된다. 즉 시니피에(signifie)로서의 문자와 시니피양(signifiant)으로서의 목소리가 분리되어 존재한다. 폴란드어를 알아들을 수 없는 막막함으로 인해 작품의 공간은 현실성에서 괴리된다. 영화에서는 등장인물의 언어와 동작에 의해 의사소통이 되기 때문에 의사소통이 본질적으로 구술적이다. 그러나 외화에서 자국어 자막으로 처리되는 경우에는 음성이 주는 분위기와 등장

인물의 몸동작 등이 자막의 문자성과 합쳐져서 총체적인 의미 구성을 이룬다. 이 방식은 테리다가 말한 ‘언어와 관련된 일체의 이질적 개념들과 범범이 된 상태’로서 통합적 언어 개념에 가까운 것이 된다. 그야말로 발화자의 영혼에 더 가까운 목소리와 빠롤(parole)이 아닌, 랑그(langue)²⁹⁾로서의 보편적 의미를 지닌 문자성이 합쳐진 언어인 것이다.³⁰⁾

언어에 대한 새로운 모색이 가상공간 연구에서 이루어진다는 사실을 염두에 둘 때 마모루의 의도적인 연출은 가상공간과 현실공간, 말과 문자, 인간과 기계의 이분법의 경계를 넘나드는 사유에 기인한다고 볼 수 있다.

4.3. 공각기동대 II - 이노센스 (2004)

전뇌(電腦), AI, 로봇 기술 등의 발달에 따라 인간이 전뇌(전자두뇌)로 사고(思考)하고 커뮤니케이션을 하게 된다. 자신의 육체를 스스로 기계화하는 것이 가능한 시대. 인간과 사이보그(육체를 기계화한 인간), 인간형 로봇이 공존하는 사회. <공각기동대 II-이노센스>의 세계이다

<공각기동대> I편의 시간인 2029년에서 3년이 흐른 2032년인 <공각기동대 II-이노센스>의 배경이다.

2032년 어느날, 섹스 전용으로 프로그래밍 된 가이노이드(소녀형 로봇)가 갑자기 이상을 일으키며, 인간들을 살해하는 사건이 발생한다. 버트와 그의 파트너 토그사는 이 로봇을 만들어낸 제조업체 로커스 솔루션즈의 내력을 조사하게 된다.

이들은 조사과정에서 ‘인간이란 무엇인가’ ‘인간은 왜 로봇을 인간의 모습과 감정을 지닌 존재로 만들려고 하는가’ 등에 대한 화두를 던지는 다양한 인물들을 만나게 된다. 스스로 자살을 선택한 안드로이드³¹⁾, 로봇에 더 가까워진 여성, 축제 기간에 인형(로봇)을 불태우는 인간들, 스스로 육체를 버리고 네트에 융합해 인간을 초월했다고 자만하는 남자... 이들을 통해 버트는 살인 사건의 진실에 점점 다가간다.

인간만이 세상의 중심이 아니라는 오시이 마모루의 미래관은 로봇을 단순히 인간이 되고 싶어 하는 피노키오처럼 그리고 있는 할리우드 블록버스터들과 차별화된 어떤 경지에 도달하고 있다.

인간, 사이보그, 로봇의 경계는 너무도 모호하고, <이노센스>는 그 모호함이 현실이 될 수도 있다는 메시지를 전달한다. 오시이 마모루는 <이노센스>에서 금속성 로봇이 아닌 구

29) 복잡하고 혼질적(混質的)인 랑그주(언어활동)를 랑그(langue)와 파롤(parole)로 식별하고, 랑그를 본질적·등질적(等質的)·사회적인 언어 체계로 규정하였다. 한국인 사이에 한국어로 의사전달이 가능한 것은 성원(成員) 모두에게 등질적이고 공통적인 한국어의 규칙이 서로 인식되어 있기 때문이라고 보는 견해이다. 이 때 언어행위 및 발화된 음성 연속을 파롤이라 한다. 소쉬르의 랑그와 파롤의 구별은 애매한 점이 있으나, 언어현상에서 되풀이해서 나타나는 것과 1회적인 것을 구별해서 지적하였다. 랑그와 파롤의 구별은 구조주의의 언어학의 출발점으로서 간주된다.

30) 최혜실 : 디지털 시대의 영상문화, 소명출판, 192, (2003).

31) Android 어원은 그리스어로서 ‘인간을 닮은 것’이라는 뜻이며, 과학 소설용으로 처음 사용한 것은 19세기 프랑스의 작가 빌리에 드 릴라당(Villiers de L'Isle-Adam) 다. 그의 소설 <미래의 이브>에 등장하는 여성 로봇 아다리를 이렇게 불렀다. 로봇 중에도 우수한 전자두뇌와 인공피부까지 갖추어 외관상 인간과 똑같이 보일 정도로 발달한 로봇을 안드로이드라고 하는 경우가 많다.

27) 호접몽(蝴蝶夢) : 장자의 내편(內篇) 중 제물론(齊物論)에 나와 있는 꿈 이야기. 전문은 다음과 같다. 단편가 장자는 나비가 된 꿈을 꾸었다. 필멸 날아다니는 나비가 되어 유희하게 즐기면서도 자기가 장자임은 알지 못했다. 갑자기 꿈에서 깨어나 보니 엄연히 자신이 장자였다. 그러나 장자가 꿈에 나비가 되었던 것인지 나비가 꿈에서 장자가 되어 있는 것인지 알 수가 없었다.

28) 자크 테리다는 음성언어가 문자언어 보다 우위에 있다는 고전적인 언어학적 해석을 깨트렸다. 언어, 즉 말과 글에 대한 고전적인 견해는 말은 화자가 말하면서 ‘현존’하는 것으로 여겼고, 글은 무한히 반복될 수 있어서 ‘불순’한 것으로 보았다. 그러나 테리다는 이를 ‘폭력적인 서열제도’라 하면서 비판을 가한다. 테리다는 ‘글은 말을 보충할 뿐만 아니라 말을 대신한다’라고 주장하고 있다.

체관절인형³²⁾을 미래의 모티프로 삼았다는 것이 흥미롭다. 이에 대한 그의 설명은 이러하다.

“로봇처럼 그 자체로 과학 기술을 연상시키는 존재와 비교하면 인형이 보다 보편적인 개념이다. 구체관절인형은 완벽함을 추구하는 현대인의 존재에 가장 어울리는 모티프다. 구체관절인형은 옛날부터 굉장히 좋아했던 것이기도 하고. 애니메이션에서 인형을 테마로 삼기는 매우 어렵다. 인형과 다른 살아 있는 캐릭터와의 차별감이 전혀 없기 때문이다. 그래서 <이노센스>는 인형을 인형답게 움직이게 하는 것이 얼마나 어려운 일 인가에서부터 출발했다. 동화 속 피노키오조차도 처음부터 이미 영혼이 들어가 있었다. 즉, 영혼이 없는 인형을 그릴 수 있는가 하는 것이 고민이었다. 또한 애니메이션을 만드는 것이야말로 실사와는 달리 영혼이 없는 것을 움직이게 하는 것이라는 생각도 한다. 애니메이션은 인형극 같은 것이다. 소리를 넣으면 캐릭터가 영혼을 얻는다. 말하자면 애니메이션이나 연출가는 일종의 인형사인 셈이다.”³³⁾

<이노센스>가 오시이 마모루 이전의 작품들과 두드러지게 차별화를 보여주는 또 하나의 특징이 2D와 3D의 철학적 융합이라고 할 수 있다. 곳곳에서 치밀하게 계산된 3D와 2D의 위화감이 <이노센스>의 세계관을 더더욱 잘 드러낸다. 실사를 공격하고 실사와 애니메이션의 경계를 무너뜨리는 카메라 워킹과 편집, 구도는 애니메이션의 상식을 뒤엎는 비주얼을 완성해냈다.³⁴⁾ 그러나 중요한 것은 3D와 2D의 방법적인 통일이나 질감의 일치가 아니다. 오히려 그가 보여주고자 했던 것은 이질적인 것들의 혼재나 방법의 불일치야말로 표현을 풍부하게 하고 가능성을 넓혀줄 수 있다는 점이다. 오시이 마모루가 이질적 표현방법을 통해 전달하고자하는 것은 하이브리드 개념이다. <이노센스>가 가장 두드러지게 내세우는 하이브리드는 애니메이션의 기술적 스타일에 있다. <이노센스> 화면이 매혹적으로 느껴지는 이유 중의 하나가 2D와 3D 애니메이션 기법을 절묘하게 혼용하고 있다는 점이다. 2D의 고전적이면서도 평면적인 캐릭터 느낌과 3D의 치밀하고 섬세한 필치가 독특한 조화를 이룬다. 소품들을 묘사한 3D의 질감은 너무나도 섬세하여 마치 살아 있는 실사 화면을 보는 것 같은 착각을 일으키기도 한다. 스크린 위에 투영되는 영화와 애니메이션은 본질적으로 2차원적인(2D)인 공간을 만들어내지만, 새로운 테크놀로지를 통해 3D는 그 영역을 넓히고 있다.

<아바론>에서 이미 선을 보였듯이 오시이 마모루는 3D만으로 하나의 작품을 완성할 수도 있었을 것이다. 그러나 <이노센스>의 2D는 전체 화면을 장악하는 기조로 뿌리를 이룬

다. 이러한 차원의 정의는 단순히 2D와 3D 기법 구분을 문제 삼는 것이 아니라 스크린을 통해 무엇을 보여 주고, 더 나아가 어떻게 보여 줄 것인가 하는 물음과 연결된다. <아바론>을 통해 3D의 가능성을 실험한 오시이 마모루가 기술력의 하이브리드 효과를 통해 애니메이션의 미래를 제시하고 있는 것이다. 평면적인 기계들의 내부를 인간의 내장 기관처럼 세밀하게 그려내는가 하면, 어떤 추억의 대상들은 생생히 살아 있는 존재들로 그려진다. 허구와 현실, 실사와 그림의 질감을 오가며 <이노센스>는 마구 뒤섞여 있는 지각의 차원들을 혼용하고 있다. 이는 작품의 본질적인 차원을 인간과 기계의 결합이라는 ‘하이브리드’ 차원으로 옮겨 놓는다.

휴머니즘과 기계 철학을 접목시키는 <이노센스>의 논리들은 ‘하이브리드’, 즉 ‘잡종’에 가깝다.³⁵⁾ 이러한 잡종 혹은 ‘혼성’이라는 뜻으로 사용되는 하이브리드는 현대 문명의 한 특질을 이루는 말이기도 하다. 예를 들어, 하이브리드 컴퓨터는 디지털 컴퓨터와 아날로그 컴퓨터의 장점을 결합시킨 복합 연산 처리 컴퓨터를 가리키며,³⁶⁾ 가솔린과 전기 자동차의 장점을 결합시킨 것으로 하이브리드 자동차 등이 그것이다.

오시이 마모루는 <이노센스>를 주인공 버트의 러브스토리로 읽어주기를 관객에게 요청한다. 그의 요청대로 <이노센스>를 러브 스토리로 읽는다면 더더욱 중요한 사실이 드러난다. 즉, 몸은 사라지고 정신만이 남아 네트워크를 떠돌고 있는 쿠사나기를 이미 죽은 존재로 생각한다는 것은 오시이 마모루가 인간을 인간답게 만들어주는 것이야말로 기억이나 영혼이 아닌 인간의 ‘몸’이라고 주장하고 있는 것이다.³⁷⁾

인간이 인간일 수 있는 이유를 기억에서 발견하려 했던 <공각기동대> 시대의 논쟁이 왜 이렇게 변형된 것일까? 그의 주장에 따르면 인간을 인간이라 할 수 있는 근거는 바로 육체성(몸)이라는 것이다. 문제는 그 신체를 인간이 손상시켜 가고 있으며, 혹은 이미 손상시켜 버렸다는 사실이다. 옷을 입고, 문신을 새기고, 약을 먹고, 수술을 하기 때문이다. 또 라디오, 전화, 시계, 컴퓨터, 마이크로칩 같은 것들을 사용해 인체의 일부분을 기계와 연결한다. 이것은 현대인에게 필수 불가결한 일인 동시에 인간이 사이보그화 되는 과정이 이미 진행 중이라는 뜻이기도 하다.

35) 이상용: 오랫동안 기억될 거대한 환영 문제적 미래 철학 이노센스, 필름 2.0, 2004. 10.

36) 컴퓨터는 처리하는 데이터의 형태나 처리방법에 따라 디지털 컴퓨터, 아날로그 컴퓨터, 하이브리드 컴퓨터로 나눌 수 있다. 아날로그 컴퓨터는 미분방정식과 같은 수식을 빨리 해결하는데 적합하나 논리판단 기능이 약하고, 논리판단·제어·자료의 입출력은 디지털 컴퓨터에 적합하므로 이 둘의 장점을 따서 설계 제작한 것이 하이브리드 컴퓨터이다.

디지털 신호를 입력하여 아날로그 형태의 신호로 출력하거나, 아날로그 형태의 신호를 입력하여 디지털 형태의 신호로 결과를 얻고자 할 때 유용하다. 이때 데이터가 처리되고 출력될 수 있도록 아날로그/디지털(AD)변환기나 디지털/아날로그(DA)변환기가 필요하다. 이밖에 아날로그 컴퓨터에 부여하는 계수의 설정이나 디지털 컴퓨터에 아날로그 컴퓨터의 출력을 보내기 위한 특별한 제어신호를 보내는 프로그램 제어기도 사용된다.

아날로그 컴퓨터만을 사용해서 얻을 수 있는 정확도보다 훨씬 정확하며 디지털 컴퓨터만으로 이루어진 컴퓨터보다 속도가 빠르다.

37) 이상용 : 오랫동안 기억될 거대한 환영 문제적 미래 철학 이노센스, 필름 2.0, 2004. 10.

32) 구체관절인형의 시초를 이야기할 때 가장 빈번하게 언급되는 작품이 있다. 바로 독일 출신의 초현실주의 작가 한스 벨머(Hans Bellmer)의 관절인형들이다. 오시이 마모루 역시 그의 작품에서 모티브를 얻었다고 한다.

33) 이상용 : 알 수 없는 현실을 헤매는 것이 인간, 필름 2.0, 2004. 10.

34) <킬빌>의 미술감독이었던 하네다 요헤이가 참여한 공간 설정도 힘을 보탰다. 뉴욕, 상하이, 타이베이, 라오스 등 여섯 개국에서 찍어온 배경 사진들을 바탕으로 만들어낸 2032년의 거리 배경도 빼어나다. 고딕 시대의 화려함과 암울함이 한데 어울려 있다. 이 모든 비주얼을 구현한 걸 보면 4년간 400억 원의 제작비가 투입될 만했다. 가와이 겐지의 음악이 주는 효과도 크다.

4. 나오기

앞에서 살펴본 3편의 작품들에서 오시이 마모루가 줄곧 제시하는 문제는 첫째 미래란 무엇인가? 둘째 인간이란 무엇인가? 또 인간다움이란 무엇인가? 셋째, 현실과 가상현실의 경계에 대해서 묻고 있다. 그러나 이 세 질문은 결국 '시물라크르'라는 답론으로 하나가 된다. 관객들은 답을 찾을 수 없다. 이는 우리시대의 시물라크르 현상이, 또 이 개념을 담론화하고 있는 예술작품들이 생성 중인 생명체와 같기 때문이며, 오늘날의 시물라크르 현상을 감고 있는 작품들이 과거의 절대적 가치의 근사값에 접근을 목적으로 하는 것이 아니라 각각의 작품들 속에 내재된 차이를 통해서 드러나는 '상사(Similitude) 개념³⁸⁾으로 접근하고 있기 때문이다. 굳이 본고에서 3편의 영상작품을 분석한 결과를 서술하자면 다음과 같다.

첫째, <공각기동대>, <아바론>, <공각기동대 II-이노센스>는 탈근대적 개념으로서의 장 보드리야르의 시물라시옹의 개념에 근거하고 있다.

둘째, 3편의 영상작품을 통해 오시이 마모루는 그의 철학적 개념을 시각화하기 위해 표현 기술적 실험을 보여주고 있다.

<공각기동대>에서는 잠수장면과 인류진화도 장면을 통해서 라캉의 욕망이론에 근거하여 주인공의 정체성 혼란을 시각화하고 있으며, 2501과의 합치장면에서 보여주는 인류진화도는 니체의 최후의 인간으로의 변이를 시각화하고 있다. <아바론>에서는 현실을 모노톤으로 가상을 칼라로 표현하는 아이러니컬 한 시도를 통해서 가짜로서의 '시물라크르'를 진짜로 전복시키고 있다. 또한 <공각기동대 II-이노센스>에서는 2D와 3D의 하이브리드를 통해 현대 문명의 한 특징을 표현하고 있다.

'시물라크르'는 우리 생활 세계 속에 산재해 있다. 그로 인해 인간의 의식구조가 급변하고 있는 현상은 우리가 직시해야 할 현실임에 틀림없다. 따라서 그 실체에 대한 탐구와 예술작품들의 분석은 새로운 대안을 제시하는 밑거름이 될 것이다. 본 연구가 그러한 인식의 단초를 제공할 수 있기를 기대하며, 영상표현의 방법이 예술가나, 디자이너 개인의 역량에만 의존한 채 막연한 답습의 상태에 머무르지 않고, 구체적인 이론적 도구를 통한 학습의 가능성을 제시할 수 있기를 기대한다.

38) 미셸 푸코의 저서인 <말과 사물>을 읽은 르네 마그리트가 푸코에게 편지를 보내, 책에 나오는 유사(Ressemblance)와 상사(Similitude)의 구별에 대해 묻는다. 여기에 대해 미셸 푸코는 답신에서 '상사(Similitude)'의 개념을 다음과 같이 설명한다. 원본이 없는 복제들 간의 관계에서 각각의 복제들이 조금씩 차이를 내며, 무한히 반복되는 닮은 꼴의 형태가 '상사'이다

모네(Claude Monet)의 그림에서 '상사'의 개념을 찾아볼 수 있다. <아침 인상, 흰색과의 조화>, <아침 햇빛, 푸른색과의 조화>, <갈색과의 조화>, <밝은 햇살, 푸른색과 황금색의 조화> 등의 부제를 각각 달고 있는 <루앙 대성당>의 연작들은: 제 각각 <루앙 대성당>의 모습을 담고 있지만 서로 같지는 않다. 다만 닮음의 차이들 사이에 <루앙 대성당>의 실재가 드러나는 것이다.

푸코는 마그리트의 그림 또한 이와 같다고 보고 있다. 마그리트의 그림들은 유사의 방식을 취하지만 유사를 거부하면서 상사를 지향한다고 그의 텍스트 <이것은 파이프가 아니다>에서 설명하고 있다. 즉 마그리트의 작품에 '닮음'이 있다면 시물라크르들 사이의 닮음, 즉 상사일 뿐 이라는 것이다.

참고 문헌

- Bertrand Russell, 최민홍역 : 서양 철학사, 집문당, (1979)
- John Manfredi, The Social Limits of Art, The University of Massachusetts Press. (1982).
- Waler Benjamin, 반성완 역 : 발터 벤야민의 문예이론, 서울: 민음사, (1983).
- 필립 B. 맥스, 월간디자인편집부역 : 그래픽디자인의 역사, (1985).
- A. D. Schrift, : Foucault and Derrida on Nietzsche and the End(s) of 'Man', Exceedingly Nietzsche, (1988).
- Jean Baudrillard, Edited by Mark Poster, : Jean Baudrillard: Selected Writings, Stanford University Press, (1988).
- J. Lacan, 권택영 역 : 욕망이론, 서울: 문예출판사, (1994).
- 강길호, 김현주 : 커뮤니케이션과 인간, 서울: 한나래, (1995).
- 박성봉 : 대중예술의 미학, 서울: 동연, (1995).
- Michel Foucault, 이광래역 : 말과 사물, 민음사, (1997).
- Karsten. Harries, 오병남, 최연희 역 : 현대미술 -그 철학적 의미-,서광사, (1988).
- 오병남 : 인상주의 연구, (1999).
- Richard J. Lane, : Jean Baudrillard, Routledge, (2000)
- 이원곤 : 영상예술, 서울: 조형미디어, (2000).
- Jean Baudrillard, 하태환역: 시물라시옹, 서울: 민음사, (2001).
- Eliane Strosberg, 김승윤역, : 예술과 과학, 을유문화사 (2002)
- 최혜실 : 디지털 시대의 영상문화, 서울: 소명출판. (2003)
- Félix Guattari, 윤수중 역: 기계적 무의식, 서울 : 푸른숲, (2003).
- 권택영 : 잉여패락의 시대, 문예출판사, (2003).
- 진중권 : 진중권의 현대미학, 아트북스, (2003).
- 존 A 워커, 사라 캐플린, 임산역, : 비주얼 컬처, 루비박스, (2004).
- 그레고리 플렉스먼 엮음, 박성수역 : 뇌는 스크린이다, 이소출판사, (2003).
- Jean Baudrillard, 이상률 역 : 소비와 사회, 문예출판사, (2004).
- Friedrich Nietzsche, 장희창역 : 짜라투스트라는 이렇게 말했다, 서울: 민음사, (2004).
- 진중권 : 미학 오디세이 3, 휴머니스트, (2004).
- 클레어 콜브룩, 백민정역 : 질 들뢰즈, 태학사, (2004)
- 이상용 : 알 수 없는 현실을 해매는 것이 인간, 필름 2.0, 2004. 10,