

# 사이언스픽션의 마음에 대한 영화적 컨벤션\*

이수진\*\*

## 【 차례 】

- I. 여는 말
- II. 사이언스픽션의 관습적인 인간 규정
  - 데이터로서의 마음과 대체된 몸
- III. 사이언스픽션 영화에 등장하는 몸/마음
- IV. 몸/마음과 영화적 기표
- V. 맺는 말

## 국문초록

이 글은 최근 영화 산업에서 가장 중요한 장르로 고착되고 있는 사이언스픽션의 영화적 기표들을 주의깊게 관찰하고, 그 심층에 자리한 인간관을 분별하는 작업을 목표로 한다. 영화의 탄생과 궤를 같이하며 인간과 과학기술 환경의 관계를 사유했던 사이언스픽션은 과학 이론이라는 한정된 범위에서 생겨난 이야기들을 더욱 넓은 범위로 확장시키는 역할을 수행하며, 문화적 맥락에서 과학 이론과 기술이 갖는 의미를 적극적으로 형성한다. 이에 첨단 과학기술 시대를 살면서 점점 그 중요성과 영향력이 증가하는 시점에서 사이언스픽션에 관한 연구는 절실하다고 하겠다. 이 글은 이러한 시대적 요구를 반영하는 글로서 크게 3장으로 구성된다.

1장에서는 인간의 본질을 마음으로, 마음의 본질을 정보 패턴으로 규정하는 입장에 대해 역사적으로 계승 과정을 추적하면서 서구 철학 및 과학 담론이 사이언스픽션 영화에 미치는 영향 관계를 살펴보고 있다. 2장에서는 마음이 다양한 다른 몸들로 이동하는 작품이나 인간의 자연 몸이 아닌 다른 종류의 몸을 지닌 존재들을 다루는

---

\* 이 글은 제3회 세계인문학포럼에서 발표된 논문의 핵심 내용을 인공지능을 다루는 사이언스픽션 영화를 중심으로 재구성 및 수정, 보완한 것임을 밝혀 둔다.

\*\* 서강대학교 프랑스로 문화 전공 연구교수

작품들을 관점에 따라 분류하고, 몸과 마음의 분리 혹은 상호작용에 대해 설명한다. 3장에서는 1장과 2장에서 제시된 관점들을 반영하는 영화적 기표들을 중심으로 외적 초점화, 내적 초점화, 내면상태 초점화, 무 초점화 등의 초점화 개념을 적용하여 구체적인 분석 사례를 제시한다.

열쇠어 : 사이언스픽션, 첨단 과학기술, 체화된 마음, 상호작용, 트랜스휴머니티, 영화기호학  
내포

## I. 여는 말

현 시점이 과학기술의 시대이며, 삶의 양식이 급속도로 변화하는 시대임은 자명하다. 과학기술의 영향력으로 인해 우리 일상의 경험과 지각방식 역시 달라지고 있는 것도 사실이다. 이러한 맥락에서 첨단 과학기술이 가져올 변화에 대해 문제의식을 지니고 새롭게 인문학의 역할을 강조하는 시대적 요구가 확산되고 있다. 비판적 견해만 내세운 채 바깥의 관점으로 과학기술과의 관계를 멀리할 것이 아니라, 과학기술이 인간 내부에 깊숙이 작용하는 현재적 조건에 기반한 ‘안의 관점’이 필요하다는 공감대가 형성중인 시기라 하겠다. 사실 과거의 기술은 인간을 둘러싼 외부 환경을 바꾸고 개선하는 기술로서 바깥 세계를 향하고 있었고 그리하여 인간과 과학기술 환경을 구별하는 것이 어느 정도 가능했다고 볼 수 있다. 반면 현재의 기술 즉 생명공학, 분자나노 기술, 인지 과학, 로봇 공학, 클라우드 컴퓨팅 등으로 대변되는 첨단 과학기술은 인간의 마음, 신체, 본성을 변형시킬 수 있는 우리의 내부를 향한 기술이라 할 수 있다. 즉 “과거의 기술이 인간의 지성이나 육체적 능력을 도구적으로 보완해 주는 단계에 머물러 있었다면, 미래의 기술은 인간의 외형을 포함하여 육체나 마음의 구조 및 그 능력을 근본적으로 변형하고 향상시키는 기술이다.”<sup>1)</sup> 이러한

---

1) 신상규, 「트랜스 휴머니즘, 세상에서 가장 위험한 생각」, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교 출판부, 2013, 173쪽.

시대적 맥락에서 과학기술은 인간 깊숙이 침투하게 되었으며, 변화에 대한 희망 혹은 공포를 반영하는 수많은 담론 및 미래에 대한 예측 담론이 범람하는 문화적 환경이 구성되었다고 볼 수 있다.

과학기술과 인간의 삶, 문화적 환경을 포함하며 거기에 예술적 상상력을 더한 사이언스픽션은 1902년 조르주 멜리에스의 <달세계 여행>의 등장과 함께 영화의 역사와 궤를 같이 하였으며, 이후 100여년 동안 지속적으로 영화의 중요한 장르로 자리잡고 있다. 미셸 시옹을 따르자면, “사이언스픽션 영화에는 과학적 지식에 근거한 물리적 힘과 기계(machine) 등이 등장하는데, 이때 기계는 새로운 관점에서 구축된 구체적이고 사실적인 세상의 구성 요소로서 작동한다. 비록 이 기계가 환상적인 부분을 포함하고 있을지라도 현실적인 면모를 드러내기 때문에, 인간을 자유롭게 만들기도 하고 동시에 소외시키기도 하는 감정을 전달할 수 있다.”<sup>2)</sup> 뿐만 아니라 과학 이론과 픽션은 서로 영향 관계에 놓이기도 하는데, 캐서린 헤일즈는 픽션이 “과학 이론이라는 한정된 범위에서 생겨난 이야기들이 정치적 통일체 전체에 더욱 널리 퍼지는 경로들을 보여주고, 많은 과학자들은 이러한 절충에 자기 이론의 공식적인 범위가 허락하는 것보다 더 광범위한 전체가 포함되어 있음”<sup>3)</sup>을 알고 있으며, 픽션이 “문화적 맥락에서 과학 이론과 기술이 갖는 의미를 적극적으로 형성한다”고 설명한다.

안타깝게도 국내 학계에서는, 사이언스픽션이 과학적 흥미를 허구화한 것이라고 정의되면서 ‘허구’ 혹은 ‘공상’적 측면이 부각되는 경향이 있다. 따라서 사이언스픽션의 철학적 사유는 평가되지 못한 채 그저 흥미거리에 지나지 않는다고 치부되곤 한다. 이 글은 바로 이러한 문제의식에서 출발한다. 첨단 과학기술 시대의 문화적 환경 및 과학과 픽션의 관계를 염두해두며, 사이언스픽션에서 재현된 인간의 육체적, 정신적 측면을 중심으로, 영화적 기표 속에 내재된 코노테이션을 추적하고자 한다.<sup>4)</sup>

2) Michel Chion, *Les films de science-fiction*, Paris: Cahiers du cinéma, 2008, p. 41.

3) 캐서린 헤일즈, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013, 54쪽.

## Ⅱ. 사이언스픽션의 관습적인 인간 규정

### - 데이터로서의 마음과 대체된 몸

포스트모던 시대를 이미 경험 중인 우리는 이제 더 이상 ‘단 하나의 지식’을 믿지 않게 되었다. 근본적인 지식이라는 개념은 해체되었고, 그 자리에 국지적이면서 개별적인 복수의 지식들이 들어차게 되었다. 우리는 첨단 과학기술의 발전으로 인해 인간이 더 이상 동일한 종으로 유지되지 않을 것이며, 새로운 형태의 인간으로 변화할 것이라는 생각들이 제시되는 전환의 시대를 살고 있다. 단일한 우주, 절대적 인간, 단 하나의 ‘휴머니티’가 무너지고, 그 자리에 들어차게 될 다양한 ‘트랜스휴머니티들’을 고려하는 시대를 살고 있는 것이다. 그런데 트랜스휴머니티에 관한 정의는 현재 과학 및 인문학 담론에서 존재론적인 특정 지위를 부여받은 상황이라기 보다는, 상상력을 통해 재현되는 다양한 형태로 가늠되는 ‘진행중인 상태’라고 할 수 있다. 따라서 “과학기술의 최신 발전 정도가 어떻게 트랜스휴머니티를 둘러싼 무궁무진한 가능성의 형태를 새롭게 만들어낼 수 있는지 질문해야 할 시점”이라 하겠다.<sup>5)</sup>

윌리엄 깁슨의 『뉴로맨서』(1984)에서 현실의 몸을 떠나 사이버스페이스 안으로 의식이 옮겨가는 설정이나 <매트릭스>(1999)에서 현실의 몸을 떠나 가상현실 속 가상 몸 안으로 의식이 옮겨가는 설정을 비롯하여, <블레이드러너>(1982)에서 기억을 기술로 만든 몸에 주입하거나, <문>(2009)

4) 이 글에서는 사유의 대상을 대략적으로 2010년대 최신 글로벌 개봉 영화에 국한했고(간단히 언급만 한 작품들은 다른 시기에 제작된 경우도 있다), 우주 탐사, 바이러스, 좀비, 타임 패러독스, 외계 괴물, 스마트 약품 등과 같은 소재는 제외하였다. 또한 <설국열차>(2013, 봉준호), <다이버전트>(2014, 닐 버거), <더 기버 - 기억전달자>(2014, 필립 노이스) 등과 같이 과학기술에 대한 직접적인 언급보다 미래 사회에서 발생하는 인간 관계나 권력 투쟁, 전체주의에 주목하는 작품 역시 제외하였다. 따라서 이 글이 사유하는 사이언스픽션 영화는 혐의의 의미로서, 작품 전체적으로 과학기술 자체와 밀접한 연관성을 드러내는 영화에만 해당한다.

5) Isabelle Moindrot et Charles Ramond, “Avant-propos”, *Transhumanités*, Paris: L'Harmattan, 2013, p.7.

에서 복제된 몸에 주입하는 설정은 모두 과학 담론에서 주장하는 인간을 규정하는 정보의 중요성, 패턴의 중요성, 데이터의 중요성을 반영하는 허구적 결과물이다. 뿐만 아니라 <아바타>(2009)에서는 ‘타고난 몸’과 ‘기술로 만든 몸’을 등장시키고, 서로 다른 두 몸 사이를 오가는 동일한 의식을 이야기한다. 심지어 <트렌센던스>(2014)에서는 사라진 몸, 가상의 몸, 기술로 만든 몸 등 미래에 가능할 법한 여러 층위의 몸을 가정하고 동일한 의식이 다른 몸들 사이를 이동하는 면모를 보여준다. 대다수의 사이언스픽션이 같은 몸에 담겨 있을 필요가 없는 마음을 이야기하며, 타고난 몸이 아닌 테크놀로지로 대체 가능한 몸을 재현하고 있는 것이다.<sup>6)</sup>

## 1. 인간의 본질은 마음, 마음의 본질은 패턴

이러한 관습적인 인간관은 어디에서 기인한 것일까? 주지하다시피 플라톤 이후 서구 철학 및 과학적 탐구의 특성은 논리적으로 형상은 질료와 분리될 수 있다는 것이었다. 형상은 질료보다 우위를 갖는데, 형상은 생명의 본질이지만 물질적 바탕은 생명을 예화할 뿐이라는 주장이 있었다. 형상/질료의 이분법은 인간의 신체를 질료에, 의식(혹은 자아<sup>7)</sup>) 및 주체성을 형상에 대응시키면서 신체보다 의식을 중요하게 여겼다는 점에서 자유주의적 휴머니즘 전통의 근간이라고 할 수 있을 것이다. “고정된 본질로서의 자아를 상정하는 전통은 데카르트나 칸트의 입장으로 설명이 되는데, 데카르트가 언급했던 사고하는 실체인 사고자(res

6) 이 글에서는 인간을 구성하는 비물질적 층위에 대해 주로 ‘의식consciousness’, ‘마음mind’이라는 두 가지 용어를 사용할 것이다. 인공지능이나 정보기술 과학 이론에서는 주로 ‘의식’을 사용하는 경향이 강하며, 그레고리 베이트슨, 프란시스코 바렐라, 돈 이디, 케서린 헤일스 등과 같은 현상학적 인지과학자, 기술철학자, 문화이론가 등은 ‘마음’을 사용하는 경향이 강하다. 반면 프랑스에서는 esprit(마음, 정신, 영혼, 생각, 주의력, 기지 등)라는 다의적인 용어를 사용하는 경향이 있다.

7) 인지과학자 프란시스코 바렐라는 “마음이 무엇이며 어디에 존재하는가? 하는 물음을 보다 개인적인 차원에서 제기하다 보면 자아에 대한 질문으로 연결된다.”고 설명한다. 이러한 맥락에서 이 글에서 몸과 마음의 문제를 논의할 때 마음과 유사한 의미로 자아 혹은 주체성의 문제가 연결될 수 있음을 미리 밝히고자 한다. 프란시스코 바렐라 외, 『몸의 인지과학』, 석봉래 역, 김영사, 2013, 115쪽 참조.

cogitans), 칸트가 정의했던 선험적(transcendental) 자아 개념<sup>8)</sup>을 떠올릴 수 있다. 순수하고 원래적이며 변화하지 않는 의식에 관한 믿음은 이후 1940년대 사이버네틱스 이론에서 정보의 본질을 물질적 형식과 분리된 별개의 개체로 개념화<sup>9)</sup>시키는 과정에서도 찾아볼 수 있다.

1940년대, 노버트 위너로 대표되는 사이버네틱스 이론가들은 인간을 규정하는 중요한 특성으로 커뮤니케이션과 제어(control)의 문제를 주목하였으며, 신호와 상징, 관련 코드의 시스템을 기반으로 작용하는 정보를 규정하고자 하였다. “인간은 자신의 감각 기관을 통해 지각한 세계 속에 빠져 있다. [...] 정보란 우리가 외부 세계에 적응하고 또 우리의 적응이 외부 세계에 감지되는 상황에서 외부 세계와 교환되는 내용을 일컫는 말이다. 정보를 받고 사용하는 과정은 우리가 외부 환경의 우발성에 적응하는 과정이며, 그 환경 내에서 우리가 효율적으로 살아가기 위한 과정이다. 커뮤니케이션과 제어는 인간 생명의 핵심에 속하는 것이기도 하다.”<sup>10)</sup> “우리는 머물러 있는 한 순간의 존재가 아니라 스스로 영속화하려는 패턴이다. 패턴은 메시지이고 따라서 메시지로 전달될 수 있다. [...] 우리가 만일 인간 몸의 패턴 전체 혹은 기억력과 상호연결성을 가진 인간의 두뇌를 전송할 수 있게 된다면 어떤 일이 벌어질지 상상해 보는 것은 흥미<sup>11)</sup>롭다고 주장한다. 여기에 덧붙여 인간의 패턴을 한 장소에서 다른 장소로 보낼 수 없다는 사실은 다만 당시의 과학기술이 도달하지 못한 한계일 뿐 아이디어 자체는 문제될 것이 없다고까지 설명한다.

1970년대 사이버네틱스 담론을 계승하면서, 물질적 형태의 사물들 속에 구현된 패턴, 정보, 관념을 추적하고 체계화했던 그레고리 베이트슨 역시 “정신의 과정이나 개념, 커뮤니케이션, 조직, 분화, 패턴과 같은 것들은 물질보다는 형태의 문제이다”<sup>12)</sup>라고 주장하면서, 패턴을 커뮤니

---

8) 위의 책, 129-131쪽.

9) 노버트 위너, 『인간의 인간적 활용』, 이희은, 김재영 역, 텍스트, 2011, 117-126쪽.

10) 위의 책, 23쪽.

11) 위의 책, 118쪽.

케이션의 핵심이자 존재 이유라고 간주한다. 우리는 “자료나 정보라고 부르는 다양한 종류의 매핑(mapping)을 전달받는다. 이를 받아서 행동한다. 하지만 행위들, 즉 우리의 근육 수축들은 입력 자료의 차이에 대한 변형일 뿐이다. 그리고 우리는 다시 행위의 변형인 데이터를 전달받는다. 이와 같이 우리는 우리의 통상적인 물질 세계의 모습으로부터 풀려나서 도약한 다른 차원의 정신 세계의 모습을 얻게 된다.”<sup>13)</sup> 베이트슨의 주장이 이전 세대의 사이버네틱스 이론가들과 차별되는 점은, 요컨대, 한 개체의 정보 시스템(즉 마음)이 피부로 국한된 한 개체 내부에서 폐쇄적으로 작동하는 것이 아니라, 더 복잡한 정보 시스템들(즉 환경)과의 피드백 및 순환을 통해 작동한다는 주장<sup>14)</sup>에 있다. 전체적으로 상호 연결된 사회 시스템을 주목하면서, 개인의 마음이 내재적이긴 하나 육체에만 내재하는 것이 아니라 육체 밖의 통로들과 메시지에도 내재한다는 주장, 몸으로부터 마음을 분리하거나, 내부와 외부를 분리하는 일이 옳지 못하다는 지적 등은 베이트슨의 독창성을 드러내는 면이라 하겠다. 하지만, 마음에 대한 규정만큼은 사이버네틱스의 데이터, 패턴 개념을 그대로 계승한다고 해도 과언이 아니다.

사이버네틱스의 마음에 관한 정의는 1980년대 후반 한스 모라벡과 같은 인공지능 과학자들에 의해서 지속적으로 계승되는데, “인간의 실체가 본질적으로 신체화된 행동이 아니라 정보 패턴이며 따라서 인간 의식을 컴퓨터에 다운로드할 수 있다”<sup>15)</sup>는 주장이 대표적이다. 이상에서 언급된

12) 그레고리 베이트슨, 『마음의 생태학』, 박대식 역, 책세상, 2006, 46쪽.

13) 위의 책, 685쪽.

14) 베이트슨의 유명한 예시를 떠올려 보자. “가령 내가 맹인이고, 지팡이를 사용한다고 가정해보자. 나는 땅을 툭툭 두드리며 간다. 나는 어디서 시작하는가? 나의 정신 시스템은 지팡이 손잡이에서 경계가 그어지는가? 나의 피부에 의해 경계가 그어지는가? 지팡이 중간쯤에서 시작되는가? 지팡이 끝에서 시작되는가? 그러나 이는 터무니없는 질문들이다. 지팡이는 차이의 변형이 전달되는 통로다. 그 시스템의 윤곽을 정확히 서술하는 방법은 설명할 수 없는 사물은 무시하고 이 통로들을 어떻게든 절단하지 않는 방법으로 한계선을 긋는 것이다. 만약 여러분이 설명하려는 것이 맹인의 걷기처럼 일정한 행동의 한 부분이라면 이를 위해 여러분은 길거리, 지팡이, 사람, 길거리, 지팡이 등을 돌고 돌아야 할 것이다.” 위의 책, 691쪽.

일련의 과학 담론들에서 생명체의 본질이 물질적 기저와 구분된, ‘독립적인 논리적 형태’라는 공통적인 논지를 도출할 수 있다.

## 2. 가치절하된 몸, 육체적 한계를 극복하는 테크놀로지

이상에서 언급한 철학 및 과학 담론에서 보면, 인간을 구성하는 물질적 차원과 비물질적 차원 중에서, 비물질성에 기반한 마음이 몸에 우세하며, 물질성에 기반한 몸은 지배의 대상으로서 육체적 한계는 언제나 인간에게 걸림돌로서 작용한다. ‘만약 마음을 몸에서 분리시켜, 늙거나 병들지 않는 몸에 고스란히 옮길 수 있다면...’이라는 가설은 대다수 사이언스픽션의 심층에 자리한 코노테이션이며, 수많은 트랜스휴머니티들의 형태로 재현되고 있다. 가령 앞서 언급했던 <트랜센던스>는 이와 같은 가설을 극단으로 밀고 간 사례인데, 저명한 인지과학자가 심각한 방시능 노출로 곧 죽게 될 상황에 처하자, 그의 뇌에 담긴 모든 정보를 컴퓨터로 옮긴다는 설정에 근거한다. 성공적으로 옮겨진 과학자의 뇌 정보는 인공지능 프로그램과 만나 지구에서 가장 뛰어난 존재로 거듭나고, 이후 인간으로서는 불가능한 일들, 신과 같은 초월적 존재만이 가능할 것 같은 일들을 성공시킨다.

크리스토퍼 랭튼의 견해에 따르자면, 인공생명이 가능한 이유는 “유기체의 논리적 형태를 물질적 기반과 분리할 수 있으며, 살아 있다는 특성은 물질적 기반이 아니라 논리적 형태에서 발견될 것이라는 가정”<sup>15)</sup>때문이다. 만약 정보 인식, 처리, 저장의 정신 작용 및 신경계 시스템을 컴퓨터 프로그램과 시스템으로 시뮬레이션한다면, 기계가 궁극적으로 인간 의식의 저장소가 될 수 있다는 주장은 인간의 생물학적 유기체와 인공지능 매커니즘 사이에 구분이 없다는 주장, 나아가 인간 몸의 역할은 축소되고 다른 몸으로 얼마든지 대체 가능하다는 주장으로까지 확장시킬 수 있다.

15) Hans Moravec, *Mind Children : The future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge: Havard University Press, 1988, pp.109-110.

16) Christopher Langton, *Artificial Life*, California: Addison-Wesley, 1989, p.1.



사실 지금까지 인간 개개인에게 몸은 여전히 대체가 불가능한 유일한 몸이었다. 그런데 앞서 언급한 담론들에서 보자면, 미래의 몸은 인공생명의 외부를 둘러싸는 껍질이나 표피 나아가 장식물에 불과할 것이다. 여러 가지 다른 물질로 혹은 다른 모습으로 대체가 가능하기 때문이다. 이 가설을 수용하는 다양한 사이언스픽션 영화들이 (시뮬레이션 환경의) 가상개체나 로봇, 사이보그, 아바타가 마치 의식이 연결된 인간과 동일한 존재처럼 활동하도록 설정하는 것이다.

이때 주목할 점은 인간 몸에 대한 가치 절하이다. 마음이 몸에 비해 우세하고, 나아가 마음을 몸에서 분리할 수 있다는 이분법적인 사고를 받아들이면서, 테크놀로지를 통해 인간 몸을 향상시키는 영화들은 대부분 등장인물들을 (지적 혹은 육체적) 장애인이거나, 늙거나 병든, 즉 무엇인가 부족한 인간으로 표현한다. 이는 인간 몸에 대한 가치 절하를 극단적인 형태로 구체화하는 사례라 할 수 있다. 방사능 노출로 죽기 일보 직전인 몸(<엘리시움>, <트렌센던스>), 하반신 마비(<아바타>), 3년의 수명이 전부인 복제된 몸(<더 문>, <오블리비언>), 늙고 병약한 몸(<써로게이트>), 사고로 절단된 사지(<로보캅>), 상실감에 의해 무기력해진 몸(<그녀>). 지금-여기의 현실적 조건 속에 놓인 쓸모없는 몸은 버려지고 대신 복제된 새로운 육체, 기계로 변형된 몸, 아바타, 컴퓨터 등으로 대체된다.

과학기술이 몸을 달라지게 하는 경우는 일반적으로 인간의 현재적 조건을 결핍 상태로 간주하고 기술이 부족한 부분을 보충해줄 것이라는 기술애호주의적 관점을 포함하고 있다. 요컨대 ‘인간의 불완전성’을 기술로 극복하자는 ‘테크노 판타지’가 작용하는 지점이다. “테크놀로지 문화 속의 우리는 유토피아적 상상력으로 창조된 테크놀로지를 이용해 우리의 물리적 제약이나 사회적 문제를 극복할 수 있는 방법들에 대한 판타지”<sup>17)</sup>를 가지곤 하는데, 몸에 대한 우리의 욕망과 테크놀로지라는 해결책이 교차하는 지점에서 테크노 판타지가 생겨난다고 할 수 있을 것이다.

17) 돈 아이디, 『테크놀로지의 몸』, 이희은 역, 텍스트, 2013, 26쪽.

테크노 판타지는 결국 테크놀로지를 우상으로 삼고 인간의 유한성을 넘어서게 해주는 대단한 무엇으로 상상하게 만든다.

### Ⅲ. 사이언스픽션 영화에 등장하는 몸/마음

사이언스픽션 영화들은 1990년대부터 이미 매우 적극적으로 트랜스휴머니티들에 대한 생각을 시작하였다. 고도로 발전된 컴퓨터 그래픽 기술 덕분에 기존의 리얼리즘 영화의 사실적인 이미지와 동등한 수준으로 미래의 상상적 이미지를 디지털로 재현할 수 있게 되었기 때문이다. 자주 사용되는 소재와 내러티브 전개 방식, 결말에 내재한 이데올로기, 경험을 재현하는 초점화 방식 등을 고려하면서 몸과 마음의 재현 양상을 중심으로 다음과 같은 분류를 시도할 수 있을 것이다.

예를 들어 <코드명J>(1995, 로버트 롱고), <13층>(1999, 조세프 루스낙), <엑시스턴즈>(1999, 데이빗 크로넨버그), <매트릭스>(1999, 워쇼스키), <아일랜드>(2005, 마이클 베이), <써로게이트>(2009, 조나단 모스토우), <더 문>(2009, 던칸 존스), <오블리비언>(2013, 조셉 코진스키), <엘리시움>(2013, 닐 블롬캠프) 등은 첫 번째 범주, **몸과 마음을 분리**할 수 있으며, **마음을 다른 몸에 이동시켜도 변화가 전혀 없다**는 주장을 반영한다. 즉 인간의 의식을 데이터화하여 복제인간(<아일랜드>, <더 문>, <오블리비언>), 가상객체(<13층>, <엑시스턴즈>, <매트릭스>), 사이보그(<써로게이트>), 마이크로칩(<코드명J>, <엘리시움>) 등 다른 물질적 기반으로 아무런 문제 없이 이식시킬 수 있다는 입장이다.

두 번째 범주의 사례로는 <아바타>(2009, 제임스 카메론), <로보캅>(2014, 호세 파딜라), <트렌센던스>(2014, 윌리 피스터)의 경우로서, **몸과 마음을 분리할 수 있으나 다른 몸에 이식된 마음은 변화를 겪는다**는 주장을 반영한다. 세 작품은 각각 외계인 몸, 컴퓨터 몸, 기계 몸으로

마음을 옮겨 담는 설정으로 출발하지만, 전개 과정에서 등장인물이 새로운 테크놀로지 몸을 경험하면서 이전과는 다르게 변화하는 과정이 상당량 포함되어 있기 때문이다. 장애를 겪고 있는 인간의 몸 대신 외계인의 몸으로 다른 행성에서 다른 생명체와 살기를 선택하는 인물, 파괴된 몸에 보철물을 붙여 로봇으로 재탄생했으나 인간의 감정이 시스템에 영향을 미치는 인물, 사랑하는 여인과 함께 인공지능의 무한한 초월적 능력으로 세상을 구하려는 인물 등, 이는 모두 테크놀로지 몸과 자아의 영향 관계에 관심을 기울인다고 할 수 있다.<sup>18)</sup>

이상의 영화들은 ‘탈육체화된(disembodied) 의식의 본질성’만을 주장하는 입장(이에 대해서는 앞에서 철학 및 과학 담론의 역사적 흐름을 추적하면서 이미 언급한 바 있다)과 ‘몸과 마음의 상호작용’을 고려하면서 환경 속에서 몸으로 ‘체화된(embodied) 마음’을 주장하는 입장으로 연결시켜볼 수 있다. 물론 안타깝게도 상당수의 사이언스픽션 영화들이 상업적인 측면에 초점을 맞춰 테크놀로지로 대체된 몸을 부각시키는 것이 사실이다. 총알보다 빨리 움직이는 사이버 육체, 활동성이 강한 외계 종족의 몸, 번쩍거리는 금속의 몸 등 미래에 가능할 법한 화려한 볼거리가 최우선에 놓이는 것이다. 따라서 체화된 마음 이론을 적극적으로 반영하는 작품을 만나기란 쉬운 일이 아니다. 이 글에서 구분한 범주 역시 몸과 마음의 상호작용을 전혀 고려하지 않았는가, 혹은 약간이라도 고려했는가 차원에서 분류했을뿐, 진정한 의미의 체화된 마음을 주제로 삼고 있는

---

18) 마음을 몸에 이식하는 문제보다, 테크놀로지의 발전으로 변화할 사회와 그 속에서의 상호작용으로 경험하게 될 낯설고도 어려운 고민거리들에 관해 보다 적극적으로 사유하는 경우도 있다. <슬립딜라>(2008, 알렉스 리베라), <천상의 피조물>(2011, 김지운), <그녀>(2013, 스파이크 존즈) 등. <슬립딜라>는 멕시코 노동자들이 시뮬레이션 시스템에 접속하여 미국의 로봇을 조종한다는 새로운 노동환경을 설정하고, 이때 발생할 수 있는 개인의 체험적 차원을 묘사한다. <천상의 피조물>은 사찰에 판매된 로봇이 부처의 깨달음을 이해하고 실천한다는 설정으로 인간만이 고차원적 정신활동을 할 수 있는지에 관해 다루고 있으며, <그녀>는 인공지능 운영체제를 탑재한 컴퓨터 시스템과 그 사용자 간의 감정적 교류를 이야기하는데, 물질적 기반의 유무와 관련된 정서적 차원을 질문한다.

작품은 부재한다는 점을 밝혀둘 필요가 있을 것이다.

몸을 부차적인 것으로 간주하는 입장과 몸과 마음을 모두 중요하게 고려하는 입장에 대해 캐서린 헤일즈는 다음과 같이 요약하여 설명한 바 있다. “나의 악몽이 신체를 존재의 장이 아니라 패션 악세서리쯤으로 생각하는 포스트휴먼들이 사는 문화라면, 나의 꿈은 무한한 힘과 탈신체화된 불멸이라는 환상에 미혹되지 않고 정보 기술의 가능성을 받아들이는 포스트휴먼, 유한성을 인간 존재의 조건으로 인정하고 경축하며 인간 생명이 아주 복잡한 물질세계에, 우리가 지속적인 생존을 위해서 의지하는 물질세계에 담겨 있음을 이해하는 포스트휴먼”<sup>19)</sup>이다.

헤일즈가 꿈이라고 지칭한 두 번째 입장, 즉 몸과 마음의 이분법적 입장을 비판하는 지점에, 인간의 의식, 자아 혹은 주체성이 신체와 불가분의 관계에 놓여 있다는 주장이 놓인다. 물질과 비물질은 분리된 것이 아니라, 서로 복잡하게 혼합되고 얽혀 있으므로 마음은 언제나 맥락화되고 신체화될 수 밖에 없다는 것이다. 다시 말해 마음 혹은 자아가 그 어떤 물질적 기반과 별도로 온전하고 완결된 형태로, 독립적으로 선험적으로 존재하는 것이 아니라 상호작용 속에서 구성되는 것임을 강조한다. “지각은 사람들이 이를테면 인과성의 범주를 적용할 수 있는 세계의 사건으로서가 아니라, 매순간 세계의 재창조나 재구성으로서 주어진다.”<sup>20)</sup> 나아가

- 
- 19) 캐서린 헤일즈, 앞의 책, 29쪽. 이 글에서는 포스트휴먼 담론에 대해 상세히 언급하지는 않을 것이나, 다만 헤일즈의 관점에 동의하는 입장을 견지하고 있다는 것은 밝혀두고자 한다. 헤일즈는 인간이 변화하고 있으며 앞으로 다른 종의 인간이 등장할 것이라고 예견하지만, 그렇다고 해서 이 예측이 묵시록적인 전망은 아니라고 밝힌다. 인간 종이 사라진다는 생물학적인 멸종을 의미하는 것도 아니다. 헤일즈가 규정하는 포스트휴먼이란 주체성이 구성되는 방식에 의해 정의될 수 있는데, 본질적 주체를 강조하는 자유주의적 휴머니즘 입장의 인간에게서 ‘자연적’ 자아를 말소하고, 이질적 요소들이 결합된 혼합물로서의 주체, 경계가 계속해서 구성되고 재구성되는 물질적-정보적 개체로서의 포스트휴먼을 주장한다. “포스트휴먼이란 지능을 가진 기계와 짝을 이룬다는 뜻이며, 그 결합이 너무나 강력하고 다면적이므로 생물학적 유기체와 유기체에 얽힌 정보 회로를 구분하는 것이 불가능”해질 어떤 단계를 의미한다. 위의 책, 79쪽.
- 20) 메를로 퐁티, 『지각의 현상학』, 류의근 역, 문학과지성사, 2002, 317쪽. 체화된 마음과 상호작용의 중요성을 강조하는 상당수의 기술철학자들은 메를로 퐁티의 현상학을 계승하고 있다. 그는 1940년대부터, 몸과 마음의 이분법적 전통을 비판하고 ‘공존재로

과학기술의 발전으로 인해 변화하는 환경과 인간의 관계를 바라보는 관점에서는, 기술환경을 지배하거나 혹은 기술에 의해 지배당하는 지배-피지배의 관계로 파악하는 것이 아니라 인간과 기술환경이 혼합되는 구성요소로서 인식하고자 한다.

‘체화된 마음’은 1980년대 인지과학 분야에서 일종의 대안처럼 새롭게 제시되면서, 몸을 마음 안으로 되돌려 놓는 역할을 했다고 하겠다. 그간의 철학 및 과학 담론이 ‘몸을 버리고’, 마음만 선택했었다면, 체화된 마음을 주장하는 입장에서는 우리의 몸을 물리적 구조로뿐만 아니라 살아 있는 경험의 구조로, 요컨대 외적으로뿐만 아니라 내적으로 보게 한다. 또한 몸은 생물학적인 동시에 현상학적인 것이라 설명하면서, 몸의 두가지 측면은 대립되는 쌍이 아니라 끊임없이 상호순환하는 쌍이라고 말한다. 이 주장에 따르면, “살아 있는 경험의 구조로서의 몸과 인지과정이 벌어지는 맥락으로서의 몸이라는 이중성을 동시에 인정할 경우, 인지과학과 인간경험을 연결할 수 있게 되고, 그리하여 그동안 서구 철학 및 과학 담론에서 분리시켜왔던 몸과 마음, 물질과 비물질, 경험과 이론을 하나로 통합할 수 있게 된다”<sup>21)</sup>는 것이다.

앞서 언급했던 것처럼, 몸과 마음의 이분법적 이데올로기를 내재하는 사이언스픽션 영화들은 대부분 마음이 완결된 논리적 형태로 존재하기 때문에, 이 마음을 다른 몸에 이식시킨다고 해도 변화가 일어나지 않는다고 가정한다. 반면 환경과 환경에 속한 유기체를 공동운명체로 파악하는 경우, 유기체는 환경을 이끌며 동시에 환경에 의해 구성된다는 전제를

---

서의 감각함, 감각적인 것에 달라붙어 있는 의식, 신체에 의한 감각들의 통일성’ 등의 개념으로 ‘체화된 의식(conscience incarnée)’을 설명한 바 있다. “우리가 능란적인 것과 소산적인 것, 의식 상태로서의 감각과 상태 의식으로서의 감각, 즉자 존재와 대자 존재의 양자택일에서 벗어날 수 없다면, 지각의 주체를 이해할 수 없게 될 것이다. 따라서 감각으로 되돌아가서 그 감각으로부터 지각하는 자와 그 신체 및 그 세계와의 생생한 관계를 자세히 살펴보자.” 위의 책, 319쪽.

21) 바렐라, 앞의 책, 19쪽. 여기에 덧붙여 바렐라는 이론과 경험의 통합을 위한 대안적 접근으로 서양의 인지과학이 불교의 실천철학적 탐구와 명상적 수행을 받아들여 보다 새로운 방식으로 사유해야 한다고 주장한다.

영화적으로 적절하게 표현하고 있다. 특히 인간과 테크놀로지의 관계를 쌍방향 관계로 설정하면서, 인간이 테크놀로지를 사용하는 한, 테크놀로지 역시 인간을 사용하며, 인간의 몸이 테크놀로지 맥락에 적응하며, 테크놀로지 역시 인간의 몸에 적응하는 사실을 드러내고 있다.

#### IV. 몸/마음과 영화적 기표

인간의 본질을 비물질적 존재로 규정하는가 아니면 인간을 비물질과 물질적 차원이 서로 얽혀든 존재로 규정하는가 하는 관점의 차이는 사이언스픽션 영화들의 심층에 자리하며 재현 양상을 결정한다고 볼 수 있다. 지면의 제약을 고려하여 이 글에서는 영화기호학의 초점화(focalization) 개념을 중심으로 이상에서 언급된 이론적 관점에 따른 몇 가지 간략한 분석을 제시하고자 한다.

영화는 테크놀로지로 매개된 시각(과 청각)의 집합장이라 부를 수 있을 것이다. 영화는 주지하다시피 카메라+영사기+스크린과 함께 탄생하였으며, 매체 특성상 직접 눈으로 관찰한 풍경과 카메라 렌즈를 통해 매개된 풍경의 차이는 이 환경에 대한 우리의 감각을 변환시킨다고 할 수 있다. 테크놀로지가 개입되면서 시공간을 현상학적으로 감각하는 과정에 변화가 일어나는 것이다. 가령 카메라가 피사체에 굉장히 근접한 상태에서 클로즈업으로 보여준다는 것, 혹은 줌인으로 거리를 좁힌다는 것, 혹은 클로즈업 뒤에 이어붙는 장면에서 넓은 평야를 멀리서 보여준다는 것 등, 즉 관객과 대상 사이에 놓인 거리의 즉각적인 변형은 몸의 위치 또한 변화함을 의미한다. 렌즈를 통해 확대하기도 하고 축소하기도 하면서 다양한 크기로 보이는 대상은 관객이 직접 멀리 떨어지기도 하고 가까이 가기도 하는 관객의 위치와도 연계된다.

사실 영화 관객의 위치는 카메라 렌즈의 위치와 거의 동일시된다. 카메라 위치와 연결되는 주체의 문제는 영화 이론의 역사에서 이미 수없이

이야기되었던 주제이므로, 이 글에서 반복할 필요는 없을 것이다. 다만 이 글은 카메라가 외부 세상과 대응 관계를 맺는다고 믿는 것 다시 말해 영화 이미지가 현실 세계에 있는 사람, 로봇, 기계 등을 똑같은 모습으로 스크린에서 재현한다고 믿는 것은, 이를 지각하는 주체가 근대적 주체 즉 판단하는 주체의 존재를 상정하기 때문이라는 점만 상기시키고자 한다. 현실과 재현 이미지가 정확히 일치한다고 판단하는 것은 바로 인식론적으로 진리를 알고 있는 주체의 존재 덕분이다. 이러한 매체의 본질적 특성을 영화 내적인 차원에서 더 강력하게 드러내는 경로는 ‘관찰자의 비관점적 초점화’를 통해서이다. 절대자는 세상을 어디에서나 볼 수 있으나, 어디에나 있을 수 있기 때문에 결국은 어디에도 있지 않은 것과 동일하게 인식된다. 이를 영화기호학의 개념 중 ‘무(zero) 초점화’와 연결시킬 수 있을 것이다.

초점화는 시점(視點, perspective, point of view)에 해당하는 개념인데, 시점 혹은 관점이란 용어 자체에 눈으로 본다는 의미가 너무 강하게 포함된 것을 우려한 일련의 서사학자들이 제안한 용어이다. 특히 제라르 주네트<sup>22)</sup>에 의해 체계화되었고, 이후 크리스티앙 메츠, 앙드레 고드로, 프랑수아 조스트 등이 영화기호학에 도입하면서 시각(visual) 초점화, 청각(auditive) 초점화, 내면상태(mental) 초점화 등으로 더욱 세분화된다.<sup>22)</sup> 시각 초점화는 카메라 앵글이나 샷의 종류를 중심으로 화면에서 보이는 것이 누구에게 초점맞춰져 있는가와 연관되는 것이고, 청각 초점화는 음악, 대화소리, 음향 등 들리는 것이 누구에게 초점이 맞춰져 있는가와 연관된다. 반면 내면상태 초점화는 등장인물의 생각, 기억, 감정 상태 등을 직접적으로 드러내는 방식으로 연출되는 경우를 지칭한다. 가령 예전 기억을 회상하는 장면에서 화면 색감이 현실과 다르게 변한다거나, 우울한 감정을 느낄 때 화면이 흔들린다거나 하는 식의 영화적 기표들에

---

22) Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris: Méridiens Klincksieck, 1991, pp.113-133.

해당한다.

초점화 분류는 다시 초점의 대상이 등장인물을 기준으로 내적(internal)인가 외적(external)인가 혹은 특정 대상이 아닌 모두에게 있을 수 있는가(=무zero)로 구분되는데, 1인칭, 3인칭 관찰자, 전지적 등의 통용되는 표현으로 바꿔 이해할 수 있다. 외적 초점화(=3인칭 시점)가 등장인물의 생각이나 감정을 직접적으로 드러내는 대신 일정 정도의 거리를 유지하면서 관찰하도록 그리하여 관객 스스로 유추하도록 이끄는 경우라면, 내적 초점화(=1인칭 시점)는 내러티브가 전개되는 동안 한 등장인물에게만 초점이 맞추어진 경우를 지칭한다. 이에 반해 현재 상업영화에서 가장 대중적으로 사용되는 무 초점화, 다시 말해 전지적 시점의 경우, 이야기를 전달하는 화자의 신체적 한계는 사라지고 그 어디에도 있을 수 있으며, 그 누구의 행동과 말을 보고 들을 수 있는 편재성을 의미하게 된다. 하지만 영화의 매체 특성상 본질적으로 ‘카메라’라는 인간 ‘눈의 기술적 대체물’이 개입될 수 밖에 없으며, 이 기계-눈이 움직이는 것에 따라 신체화의 특징이 어느 정도는 드러날 수 밖에 없다고 하겠다. 앞서 언급한 근대적 주체의 흔적이라고도 볼 수 있을 것이다. 따라서 이러한 초점화 방식을 자주 사용하는 사이언스픽션 영화는 인간을 규정하는 육체적, 정신적 측면을 근대적 관점으로 해석하는 경우가 일반적이라 할 수 있다(물론 영화 매체의 본질적 특성과 인식론적인 주체의 전제 때문에, 거의 모든 영화에서 무초점화 장면이 언제나 존재하기 마련이다. 또한 최근 영화일수록 빠른 리듬의 전개 방식과 잦은 편집, 비교적 다양한 화면 연출 등의 트렌드로 인해 무 초점화 외에 다른 초점화 방식을 사용한다고 하더라도, 한 가지 방식의 초점화를 고집하는 경우는 드물다. 이러한 맥락에서 무 초점화를 배제하는 사이언스픽션 영화를 찾기란 쉽지가 않다).

앞서 언급했던 15편의 사이언스픽션 영화 대다수의 장면은<sup>23)</sup> 무 초점화

---

23) 이 글에서 언급한 영화들을 분석하여 내린 가설이므로 절대적인 기준이 아님을 밝혀두고자 한다.



혹은 외적 초점화가 주를 이룬다고 할 수 있다(물론 사이언스픽션 영화뿐만 아니라 대다수의 상업영화들이 무초점화를 사용한다고 언급한 바 있다). 주인공 한 사람에게만 특별히 관심을 부여하여 그의 내면적 경험을 드러내는 일에 관심을 두는 경우에는 내적 초점화와 내면상태 초점화가 중심을 이루겠으나, 이렇게 연출될 경우 작품 전체적으로 다른 인물들에게 발생하는 사건이나 내적 경험은 간과하기 마련이다. 가령 <그녀>의 경우는 비교적 예외적인 경우로서 작품 전체적으로 내적 초점화와 내면상태 초점화를 빈번하게 사용하는 경우로서, 주인공 남자에게만 초점을 맞추고 있다. 이 영화에서 첨단 테크놀로지로 변화된 사회의 전반적인 양상은 전면에 드러나지 않고, 오히려 기술을 사용하는 사람의 경험이 강조된다. 반면 외적 초점화와 무 초점화의 빈번한 사용은 주인공 및 관계 맺는 모든 인물들이 동일한 수준에서 취급되는 경우에 해당하며, 전체적인 사건의 향방을 꿰뚫어보는 전지적 주체의 상정과 관련된다.

가령 <트렌센던스>에서 사망 직전인 생물학적인 몸 대신 컴퓨터 몸에 마음을 이식하는 장면은 침대에 누워 약간의 시술을 통해 접속 장비를 머리에 붙이기만 하면 되는 식으로 간단하게 외적 초점화로 표현된다. 그가 겪는 육체적 고통은 테크놀로지와의 결합에 따른 경험이라기보다는 방사능 중독으로 인해 겪는 생물학적 신체의 병약함에서 기인한 고통이며, 얼마큼의 고통일지 직접적으로 느끼게 하기 보다는 외부에서 관찰하도록 만든다. 설사 내적 초점화를 사용한다고 하더라도 경험에 주목한다기 보다는 사실의 확인 차원에서 보여주기 식일 때가 많다. 컴퓨터로 다운로드 된 주인공이 다시 살아난 것처럼 인식되는 순간, 주인공의 부인이 그의 목소리를 확인한다. “너무 어두워.”/ “앞이 보이질 않는거야.” 부인은 바깥을 볼 수 없는 것을 알아차리고 즉각적으로 카메라를 연결한다. 그리고 그 혹은 그것이 카메라를 통해 볼 수 있다는 사실을 입증하듯 내적 초점화로 부인과 친구를 보여준다. 매우 순식간에 이 화면은 의미 없이 사라지고, 다음 컷은 바로 컴퓨터와 부인, 친구가 있는 건물의 외부로

이어진다. 이후 컴퓨터에 옮겨진 인간 마음이 그 어떤 결끄러움이나 불편함도 없이 자유롭게 본인이 원하는 것, 진단 프로그램을 실행하고 코드를 재배열하고 더 많은 공간과 전력, 인터넷 네트워크 접속 등을 얻어내는 과정을 외적 초점화로 보여준다. 이때 우리는 주인공의 입장에서 그와 함께 하는 것이 아니라, 그 외부에서 관찰하는 부인과 친구의 편에 놓이게 된다. 이어서 주인공의 생전 얼굴이 화면에 등장하고, 이제 관객은 부인이나 그 친구와 마찬가지로 대화하는 장면에서 시선을 고정시킬 대상을 얻게 된다. 이 순간에 몸과 마음의 결합은 더 이상 문제가 되지 않는다. 육체는 사라지고 없지만 인간이 생명을 유지하는 데에는 아무런 문제가 없는 것처럼 보이며, 인공지능이 실현된 놀라움을 주목할 뿐이다. <트렌센던스>는 후반부로 갈수록 주인공의 자연적 몸을 스크린에 재현된 사실적 이미지로, 급기야는 생전과 동일한 모양새의 나노분자 몸으로 대체하면서 관객의 인식 대상을 물질화한다. 하지만 생물학적인 자연 몸에서 컴퓨터 몸으로 그리고 나노분자 몸으로 이동하는 동안 마음과 다른 몸들이 결합 과정에서 발생할 수 있는 내적 경험은 결코 이야기하지 않는다. 결국 <트렌센던스>의 내러티브 결말 및 초점화 방식은 강력한 힘을 얻게 된 인공지능을 타자화하면서 인간의 두려움을 반영하는 것으로 끝이 난다.

드물기는 하지만 다행히, (내러티브 전개나 액션의 빠른 리듬보다) 테크놀로지와의 관계 혹은 몸과 마음의 상호작용을 주요 관심사로 두면서 비교적 많은 시간을 할애하여 상세히 표현하는 작품(<슬립딜러>, <그녀> 등)도 있다. 이러한 작품들의 경우 내적 초점화 혹은 내면상태 초점화가 종종 사용되곤 하는데, 마치 등장인물이 보는 장면을 관객이 보는 것처럼 혹은 등장인물만 듣는 소리를 관객도 들을 수 있는 것처럼 제시한다거나, 등장인물의 마음에서 지각되는 것들을 관객에게 보여주곤 한다. 사실 우리는 일상에서 절대자의 관점을 체험할 수 없다. 몸으로 경험하는 내적 초점화에 기반하여 살고 있으며, 복수로 체현된 내적 관점들이

세계를 구성하고 있다고 할 수 있다. 우리는 우리가 세계를 보고 경험하는 상황에 놓이면서, 즉 내 몸의 위치를 통해 그 순간에 동시적으로 발생하는 세계를 경험하는 것이다.

앞서 언급했던 <그녀>는 내면상태 초점화와 내적 초점화를 통해 운영체제와 사랑에 빠진 주인공의 감정 상태를 직접 경험하게 만든다. 전반부에서 <그녀>는 부인과 이혼한 뒤 감정적 빈곤과 고독 속에서 생활하는 주인공을 클로즈업을 통해 매우 자주 보여준다. 영화 시작 후 10여분동안 카메라는 그만을 쫓아다니며 그의 일상을 추적한다. 출퇴근길을 비롯하여 회사에서 편지 대필 일을 할 때, 집에서 혼자 게임을 할 때, 전 부인과의 추억을 회상할 때, 인터넷 채팅을 통해 폰 섹스를 할 때, 길을 건너나 지하철을 탈 때 혼자 생활하는 그를 가까이서 보여준다. (당연한 이야기겠으나) 독거남의 생활 대부분 주인공은 말이 없고, 대신 주변의 소리들 가령 광고 혹은 게임 속의 연출된 소리, 전화 상대방의 목소리, 추억 속에서 들리는 부인의 목소리 등이 더 부각된다. 이 주인공이 새로운 운영체제를 구입하여 집 데스크탑에 설치할 때, 관객은 처음으로 대화하는 생생한 그의 목소리를 듣는다. 이후 관객은 주인공과 그의 컴퓨터 운영체제 사만다의 대화를 지속적으로 듣게 되는데, 귀에 꼽은 이어폰으로 그녀의 목소리를 듣는 내내 내적 초점화를 유지한다고 할 수 있다. 즉 그가 어떻게 하는지를 외부에서 지켜보는 것이 아니라 함께 느끼는 것이다.

내적 초점화나 내면 초점화와 같은 형식은 인간의 정신작용과 경험이 외부에서 관찰할 수 있는 대상이 아니란 점을 인식하고 실제 주관적으로 목격되는 특질을 강조하는 기표라 하겠다. ‘테크놀로지 몸과 자아의 영향 관계’에 관심을 기울이는 작품이나 ‘테크놀로지의 발전으로 변화할 사회와 그 속에서의 상호작용’에 주목하는 작품 중에는 테크놀로지 몸을 경험하는 인물들의 생각과 감정을 대사를 통해서 혹은 이미지를 통해서 관객이 공유할 수 있도록 만드는 경우가 종종 발견된다. 뿐만 아니라 내면 독백이나 대화를 통해 본인의 생각과 감정을 직접 이야기하는 장치도

종종 등장하는데, 언어를 통해 보다 자세히 경험을 언급한다. 이와 같은 장치들은 영화에서 묘사(description)를 구성하는 방식이라 할 수 있다. 행동이 중심에 있지 않으며 시간은 거의 고정되어 천천히 진행되는데, 내적 초점화를 통해 과정을 관찰하고, 독백을 통해 그 순간의 마음을 공유하는 것이다. 묘사가 중심이 되는 장면은 느린 리듬으로 차분하고 조용한 분위기를 만든다. 결국 테크놀로지 환경 속에서 인간의 경험을 향해 작품 자체가 얼마큼 관심을 보이며, 그와 함께 시간을 보내고 그의 이야기를 들어주는가와 연결시켜 볼 수 있다. 반면 몸/마음을 이분법적인 관점에서 표현하는 영화적 기표들은 대부분 행동과 사건의 서술(narration)에 관심을 두고, 이야기의 시간을 빠르게 전개시킨다. 서술이 중심이 되는 장면은 빠른 리듬과 짧은 신(scene)들의 연결로 활동적인 분위기를 조성한다. 쉽게 설명하자면 액션과 스펙터클을 훨씬 더 강조하는 경우이다.

## V. 맺는 말

사이언스픽션 영화에서 미래의 가능 세계를 현실화하는 과정은 다시 말해 허구적인 가정을 실재화하는 단계라 할 수 있다. 여기에는 문화적 약호code 혹은 영화적 약호가 개입되기 마련이다. 이론적으로야 모든 상징과 의미를 배제한 상태를 가정할 수 있으나, 이미지 자체가 갖는 특성상 프레임 안에 담을 수 있는 영역은 한정되고 현실적으로 어떻게 담는가 하는 문제가 곧바로 연결되기 때문이다. 글자로 쓴 ‘컴퓨터’, ‘로봇’ 등과 이미지로 재현한 ‘컴퓨터’, ‘로봇’은 다를 수 밖에 없다는 뜻이다. 이미지를 생산할 때에는 반드시 어떤 대상, 어떤 프레임, 어떤 앵글, 어떤 조명, 어떤 색감, 어떤 초점화 등 문화 및 영화적 근거를 기반으로 선택이 이루어지고 이 선택에는 창작자의 배경 속에서 축적된 약호화 과정이 개입된다. 암묵적으로 창작자들 사이에서, 관객들 사이에

서 수용되고 반복되는 기호들의 체계에 기반하여 코노테이션을 내재하는 기표들이 탄생되는 것이다. 반복은 늘상 관습을 만들고, 관습은 고정관념을 답습하며 재생산되기 마련이다. 몸과 마음을 마치 대립되는 것처럼 배치할 것인가, 아니면 상호작용 관계에 놓인 분리불가분의 결합체처럼 배치할 것인가, 체화된 마음을 관객에게 인식시키도록 할 것인가 아니면 몸은 버려도 되는 소모적 대상으로 타자화시킬 것인가 그 모든 선택은 영화를 생산하는 문화적 환경에 내재한 코노테이션에 근거한다. 따라서 어떤 영화적 기표들에 기대는가를 주의깊게 관찰해서 그 심층에 자리한 인간관을 분별하는 작업이 요구되는 이유라 할 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 그레고리 베이트슨, 『마음의 생태학』, 박대식 역, 책세상, 2006.
- 노버트 위너, 『인간의 인간적 활용』, 이희은·김재영 역, 텍스트, 2011.
- 돈 아이디, 『테크놀로지의 몸』, 이희은 역, 텍스트, 2013.
- 메를로퐁티, 『지각의 현상학』, 류의근 역, 문학과지성사, 2002.
- 이화인문과학원, 『인간과 포스트휴머니즘』, 이화여자대학교출판부, 2013.
- 프란시스코 바렐라 외, 『몸의 인지과학』, 석봉래 역, 김영사, 2013.
- 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트 휴먼이 되었는가』, 허진 역, 플래닛, 2013.
- A. Brooks Rodney, “Intelligence without Representation”, *Artificial Intelligence* 47, 1991.
- Michel Chion, *Les films de science-fiction*, Paris: Cahiers du Cinéma, 2008.
- Christopher Langton, *Artificial Life*, California: Addison-Wesley, 1989.
- Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris: Méridiens Klincksieck, 1991.
- Isabelle Moindrot et Charles Ramond, “Avant-propos”, *Transhumanités*, Paris: L'Harmattan, 2013.
- Hans Moravec, *Mind Children : The future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge: Havard University Press, 1988.

# Signifiers of body/mind in science-fiction films

Lee, Soo-Jin

In this paper we present a semiotic reflection on the representation of the human and non-human in science-fiction films reflecting the transhumanity in connection with the technoscientific progress. Denotative signifiers in the narrative context leads us to observe and analyze the connotative meanings. It is in this idea that we look at scenes from the sci-fi of two thousand years, which talk about the existence of human and his ontological relationship with technology. This kind of film contains various proposals faced with a mysterious and problematic phenomenon, produced by future technology. We propose to analyze the different meanings such as a dualism of body and mind, a fantasy to overcome physical limits by the use of technology, the embodied mind, and a interaction in the technological environment. It is possible to apply this interpretation to other sci-fi and offer a reading and writing that can guide our thinking about the future, without fear or excitement.

Key Words : Science-fiction, high technology, embodied mind, interaction, transhumanity, film semiotics, connotation

투고일 : 2014.08.15 / 심사일 : 2014.09.01 / 심사완료일 : 2014.09.12