

# 시뮬라크럼에 의한 블레이드 러너의 포스트 모더니즘 특성분석\*

## Analysis of Postmodern Characteristics of Blade Runner based on Simulacrum

**Author** 최호식 Choi, Hyo-Sik / 정회원, 한양여자대학교 인테리어디자인과 조교수, 건축학박사

**Abstract** This study set out to figure out the tendencies of the staff members participating in the space design of Blade Runner and compare and analyze its set and location characteristics with its narrative based on Gilles Deleuze' Simulacrum, one of the basic theories of Post modernism, thus identifying the characteristics of postmodern space inherent in it. The findings were as follows: first, the spaces in a Late modernism tendency in Blade Runner seem to have been created by the cinematic imagination of Syd Mead and Douglas Trumbull rather than being influenced by the old Late modernism architecture. Second, the postmodern spaces of the movie were designed to depict a more realistic future by reinforcing the old ornamental elements or adding the mechanical aesthetics of Late modernism based on a prediction of future cities. Third, the characters representing Late modernism and Post modernism in the narrative of the movie embrace the tendencies of the parties objected by Model and Simulacrum in the scenes where they deny the tendencies of the spaces to which they belong, thus exhibiting a dual trend. Fourth, the dual narrative of Model and Simulacrum holds duality even in the space and architecture of the movie, which is the reason why the movie chose postmodern spaces reflecting historical contexts instead of inner spaces in the tendency of minimalism, which was in vogue when SF movies were made those days. Finally, the spaces of the movie can be categorized according to the Late modernism and Post modernism tendencies from the perspective of the 1980s and be understood to show the architecture and space of future Post modernism feasible through the layering of historicity, locality, and mechanical aesthetics from ancient Maya to a future city in Los Angeles, the background of the movie, from the perspective of 2019.

"This research was supported by Basic Science Research Program through the National Research Foundation of Korea(NRF) funded by the Ministry of Science, ICT & Future Planning(No.NRF-2014R1A1A1002507)"

**Keywords** 블레이드 러너, 시뮬라크럼, 포스트 모더니즘, 영화, 내러티브  
Blade Runner, Simulacrum, Post modernism, Movie, Narrative

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

리들리 스콧(Ridley Scott) 감독의 1982년작인 '블레이드 러너(Blade Runner)'는 영화뿐만 아니라, 예술 전반 분야에 많은 영향을 준 문제작으로 21세기까지 그 지위가 유지되어오고 있다. 건축분야에 있어서도 '블레이드 러너'는 여러 건축가들의 언급을 통해서 중요한 텍스트 중에 하나로 인식되어오는 작품 중 하나라 할 수 있다.

그럼에도 불구하고, '블레이드 러너'를 건축이론적인

관점에서 연구된 예는 많지가 않다. 이와 같은 결과가 초래된 것은 '블레이드 러너'뿐만 아니라 건축과 영화를 비교분석하는 연구 자체가 아직까지도 많이 이루어지고 있지 않는 것이 첫 번째 이유이다. 두 번째로는 건축과 영화가 많은 유사성을 가지고 있는 예술분야이지만, 동시에 두 분야의 차별성이 명확하기에, 이 두 분야를 원활하게 비교분석할 수 있는 새로운 이론의 적용이 원활하지 못한 것도 그 이유로 들 수 있다.

이에 본 연구에서는 '블레이드 러너'의 영상 속 공간의 디자인에 참여한 스태프들의 성향을 파악하고, 포스트 모더니즘의 기본이론 중에 하나인 쥘 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)의 시뮬라크럼(Simulacrum)을 중심으로 세트와 로케이션의 공간의 특성을 영화의 내러티브와 비교분

\* 이 논문은 2014년도 정부(미래창조과학부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 기초연구사업임. (No.NRF-2014R1A1A1002507)

석하여 그 속에 내재된 포스트 모더니즘(Post Modernism) 공간의 특성을 도출하는 데에 연구의 목적을 둔다. 그리고 이를 바탕으로 향후 건축과 영화를 비교분석할 수 있는 새로운 연구 방법론을 제시한다.

## 1.2. 연구 방법 및 절차

‘블레이드 러너’에서 포스트 모더니즘 건축 공간의 특성을 유추하는 데에 있어서 들뢰즈의 시뮬라크럼 이론을 도입하는 주요한 이유는 크게 2가지를 들 수 있다. 첫 번째 이유로는 양식적인 전통건축에 대해 부정적이었던 모더니즘(Modernism) 건축과는 반대의 입장을 견지한 포스트 모더니즘 건축이론의 근간으로서 시뮬라크럼 이론이 활용된 사실을 들 수 있다. 두 번째로는 시뮬라크럼이 포스트 모더니즘 시대에 제한되지 않고, 21세기 지금 현재까지도 현대건축이론에 지대한 영향을 미치고 있는 포스트 구조주의(Post Structuralism)의 주요 이론 중에 하나라는 점이다. 즉, 시뮬라크럼을 통해서 ‘블레이드 러너’의 포스트 모더니즘 건축의 특성을 유추해낼 수 있다면, 이를 기반으로 향후 현대 건축공간이론에 새로운 시각을 제공할 수 있는 연구로 발전할 수 있는 가능성이 있는 것이다.

이와 함께 본 연구에서는 항간에 ‘블레이드 러너’에 관하여 부정확하게 알려진 사실들에 대해 여러 자료들을 비교 검토하여 수정한다. 처음 ‘블레이드 러너’가 한국건축계에 회자되었을 때에 영화 속 미래 공간들이 현실의 레이트 모더니즘 건축과의 유사성 때문에 이에 영향을 받은 건축가 혹은 그와 관련된 그룹이 세트 디자인에 참여했다고 알려져 있었다. 그럼에도 불구하고 이 영화를 포스트 모더니즘을 대표하는 작품으로 국내에 알려진 것은 ‘블레이드 러너’의 콘텍스트(Context)적인 측면의 여러 연구를 통해서였다. 그러나 실질적인 공간에 대한 분석에 있어서 포스트 모더니즘적인 차원에서 연구한 사례는 찾기 어렵다. 이에 ‘블레이드 러너’의 제작 과정과 영상 속 공간의 디자인에 참여한 스태프들의 경향들과 세트, 로케이션 장소에 대한 정확한 자료들을 가지고 연구를 진행한다.

이에 본 연구는 다음과 같은 방법으로 연구를 진행할 예정이다. 첫 번째로는 포스트 모더니즘 건축의 일반적 특성과 함께 들뢰즈의 시뮬라크럼 개념과 이 이론과 연관성이 엮보이는 ‘블레이드 러너’의 레플리컨트라는 용어에 대해 고찰한다. 두 번째로는 ‘블레이드 러너’ 이전의 SF영화들과 ‘블레이드 러너’의 영상 속 공간 디자인에 참여한 감독과 스태프들에 대한 경향을 검토하고, 세트와 로케이션 공간을 비교한다. 마지막으로 위의 내용들을 바탕으로 ‘블레이드 러너’의 내러티브와 공간 속에 내재되어 있는 모델과 시뮬라크럼의 개념을 분석하고,

이를 근간으로 이 영화 속 공간의 포스트 모더니즘 공간의 특성을 유추한다.

## 2. 포스트 모더니즘과 시뮬라크럼

### 2.1. 포스트 모더니즘 건축의 일반적 고찰

처음 포스트 모더니즘 운동은 미국과 프랑스를 중심으로 학생운동·여성운동·흑인민권운동·제3세계운동 등의 사회운동과 전위예술, 해체주의(Deconstruction) 혹은 포스트 구조주의의 사상으로 시작하였다. 이후 이성중심의 모더니즘에 대한 비판을 수용하면서, 서구의 합리주의를 추구한 모더니즘의 근대에 대한 도그마에 반기를 들면서 포스트 모더니즘의 사상적인 체계가 구축된다. 문화예술의 경우는 시기구분이 좀 더 세분화 되는데, 19세기 사실주의(Realism)에 대한 반발이 20세기 전반 모더니즘이었고, 다시 이에 대한 반발이 포스트 모더니즘으로 규정하고 있다.<sup>1)</sup>

건축에 있어서도 포스트 모더니즘이 가지는 의미는 문화예술의 시기적 구분과 유사하다. 모더니즘 건축도 서양전통건축에 대한 반발이 그 출발이 되었고, 전통양식을 부정하고 새로운 건축어휘를 찾기 위해 많은 모더니즘 건축가들이 노력을 통해, 서양전통건축에서는 주요한 건축재료가 아니었던 철과 유리, 그리고 새로운 건축재료로 떠오른 콘크리트를 기반으로 모더니즘 건축이 완성된다.

그 결과로 대표될 수 있는 것이 모더니즘 건축의 국제주의 양식(International Style)이다. 철근 콘크리트 라멘 구조를 통해 서양 전통건축의 구조벽에서 벗어나 자유로운 평면을 추구할 수 있는 전면 유리창 혹은 흰 색의 장식벽은 네모 난 형태의 매스와 함께 각 지역의 특성을 벗어나 국제적인 통용이 가능한 건축을 추구했다.<sup>2)</sup>

건축에 있어서 포스트 모더니즘은 일반적 문화예술의 정의처럼 상기된 모더니즘 건축에 대한 반발이 그 출발점이 된다. 포스트 모더니즘 건축가들은 모더니즘 건축의 시각적인 지루함에 대해 반기를 들기 시작했고, 그 해결방법으로 모더니즘 건축의 어휘를 다른 것과 결합시키려는 시도를 하였다. 그러나 포스트 모더니즘 건축은 모더니즘 건축의 건축재료인 철과 유리, 콘크리트를 벗어나지 못했기에 받은 모더니즘적인 것이며 받은 그와 다른 서양 전통건축의 양식들을 재해석하면서 이중적인 기호화의 성격을 가지게 된다.<sup>3)</sup> 그 대표적인 예로 마이클 그레이브스(Michael Graves)가 설계한 <그림 1>의

1) 네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163925&cid=40942&categoryId=31433>

2) 윤장섭, 서양근대건축사, 보성문화사, 1995, p.161

3) 윤장섭, 서양현대건축사, 보성문화사, 1996, p.159



<그림 1> 포틀랜드 빌딩

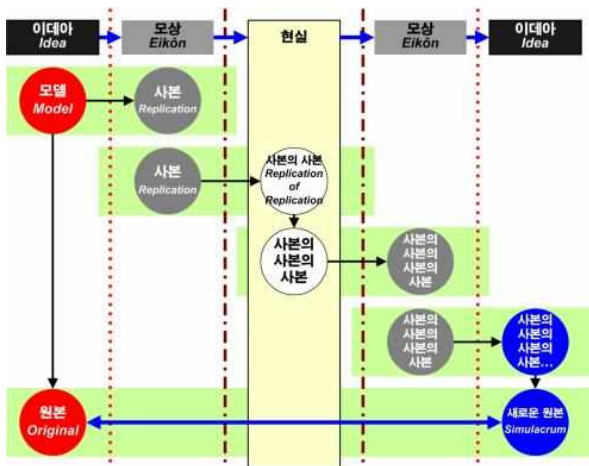


<그림 2> 팔라초 세나토레

포틀랜드 빌딩(Portland Public Service Building, 1982)을 들 수 있다. 이 건물의 중요한 디자인 모티브는 <그림 2>의 팔라초 세나토레(Palazzo del Senatore, 1600)와 같은 성기 르네상스 양식을 기반으로 하고 있다.<sup>4)</sup> 즉 이 건축물은 서양전통건축양식에서 벗어나고자하는 모더니즘 건축의 정신에 반발하면서도, 동시에 이 건축물은 모더니즘 건축의 주요건축 재료인 철과 유리, 콘크리트를 기반으로 전체적으로 사각형의 매스 형태를 가지고 있어 포스트 모더니즘의 이중성을 고스란히 드러내고 있다고 볼 수 있다.

물론 포스트 모더니즘 건축의 특성을 상기된 전통성의 재인식으로 국한하는 데에 이견이 있을 수 있다. 모더니즘에 반하여, 각 지역의 특성을 중요시했던 지역주의, 팝(Pop) 운동의 영향을 받은 대중주의, 보편성은 물론이고 다양성에 대한 고려도 포함한 신험리주의 건축 등도 포스트 모더니즘 건축에 있어서 중요한 한 축을 담당했다.<sup>5)</sup> 그러나 본 논문에서 건축과 영화에 있어서 공통적으로 적용될 수 있는 포스트 모더니즘의 특성은 전통성에 대한 자세라고 할 수 있다. 이는 곧 재현에 대한 문제로 귀결되고, 이를 이론적으로 뒷받침할 수 있는 대표적인 사상으로 들뢰즈의 시물라크럼을 들 수 있다.

## 2.2. 현대철학 속의 시물라크럼



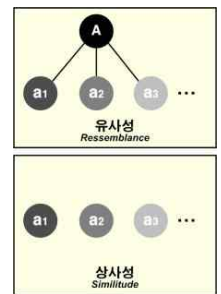
<그림 3> 들뢰즈의 모델과 시물라크럼간의 관계

원래 시물라크럼(불어로는 시물라크르(Simulacre))의

개념은 플라톤에게서 기인한다. 플라톤은 「국가·정체」 10권에서 이데아(Idea), 즉 원형에서 출발하여 모상(eikôn)을 거쳐 시물라크럼으로 변화하면서, 시물라크럼이 본질에서부터 세 번째의 산물임을 주장하였다. 그러면서, 원형을 그대로 모방하는 모상에 대해서는 별반 문제 삼지 않았지만, 대상에 대해 어떠한 작은 변형을 가하면 이를 시물라크럼이라 명명하면서 인간이 대상을 잘못 감각하게 함에 대해 비난하였다.<sup>6)</sup> 그러나 쥘 들뢰즈는 그의 논문인 「Plato and the Simulacrum」에서 플라톤과 반대의 입장을 취한다. 들뢰즈는 시물라크럼을 원형 모델의 “사본(replication)의 사본의 사본...”으로 확대하여 새로운 의미를 부여했다. 즉, 사본의 사본의 관계가 반복되면서 결국 시물라크럼은 원형인 모델 없이도 그 자체로 존재의의가 생긴다고 하였다. 이에 대해 브라이언 마수미(Brian Masumi)는 「Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari」에서, 들뢰즈가 플라톤의 이데아를 해석하는 방식에서 언급한 “무한히 느슨해진 유사점”에서, 사본의 과정 속에 함축된 유사점들이 논리적으로 오리지널(이데아)에서부터 너무나 동떨어진 사본의 관념으로 귀결되어 중국에는 원본과는 다른 그 무엇인가가 재탄생하게 되는 것으로 주장했다고 이해했다.<sup>7)</sup>

<그림 3>은 플라톤의 시물라크럼에 대한 관점을 들뢰즈의 관점을 더해서 해석한 개념도이다. 이 그림을 보면 이데아에 속하는 모델이 모상의 과정을 통해, 현실의 사본으로 발전하게 되고, 이것이 또 다른 사본의 사본으로 발전하게 되면서 결국 또 다른 모상의 과정을 통해서 원래의 이데아에서 벗어나 완전히 다른 이데아의 세계 속에서 새로운 원본, 즉 시물라크럼을 형성한다는 것이 들뢰즈의 주장이었다.

그럼에도 원본과 시물라크럼은 연관성을 가지고 있게 되는데, 이는 원본과 얼마나 유사한 것이 아니라 원본과 사본의 다름에 기초하고 있다. 플라톤 철학에서는 유사성(Resemblance)을 중요시하였는데, 이를 전통적 예술의 기본원리와 같이 살펴보았을 때 사실성, 즉 리얼리티(Reality)의 구현과 그 맥을 같이하고 있다. 이에 따르면 과거 미술이나 건축은 원본을 전제하는 한에서 그 원본과의 가까움을 가치의 척도로 삼았다. 그러나 현대미술에서는 이 현실성의 정의가 변화하게 되는 데, 이에 대해



<그림 4> 유사성과 상사성의 개념 (출처: 이정우, 『시물라크르의시대』, 거름, 1999, p.60)

4) 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용연구, 홍익대 박사논문, 2008.6, p.159  
5) 윤장섭, 앞의 책, p.185, 187, 190

6) 김기정, 들뢰즈의 시물라크르를 통한 문화분석서론, 인문컨텐츠 Vol.22, 인문컨텐츠학회, 2011, pp.36-37  
7) Meagan Morris著·Beatriz Colomina編·강미선 외 3인 譯, 『섹슈얼리티와 공간(Sexuality & Space)-사회적 등정의 위대한 순간들: 킹콩과 인간파리』, 동녘, 2005.11, pp.65-65



<그림 5> 마릴린 먼로

서 미셸 푸코(Michel Paul Foucault)는 유사성과 구분되는 상사성(Similitude)의 개념을 정립하면서 새로운 가치를 부여했다. <그림 4>는 유사성과 상사성의 개념을 도식한 것으로서, 유사성은 그림의  $a_1, a_2, a_3 \dots$  위에 대문자 A가 있어서,  $a_1, a_2, a_3 \dots$ 의 가치가 대문자 A를 얼마만큼 잘 모방하느냐에 따라 가치가 결정되는 것이고, 상사성에서는  $a_1, a_2, a_3 \dots$ 만 있을 뿐, 이를 넘어서는 초월적인 것, 원본이 따로 없는 것이다.<sup>8)</sup>

그래서 현대에서는 수직적 유사성이 아닌 각 사물들 사이의 수평적인 동일성과 차이에서 예술의 가치를 찾게 된다. 그 대표작으로 <그림 5>의 팝아트(Pop Art)를 주도했던 앤디 워홀(Andrew Warhola, 1926~1987)의 ‘마릴린 먼로(Marilyn Monroe)’을 들 수 있다. 이 그림을 보면 동일한 이미지에 다른 색깔을 사용하여 반복적으로 사용하고 있는데, 이는 고전적인 의미에서 재현 개념을 패러디한 것으로서 고대의 가치와 존재론 관계의 부정과 함께 새로운 예술적 가치에 대한 탐구가 엿보이고 있다.<sup>9)</sup>

### 2.3. 레플리컨트

‘블레이드 러너’는 미국의 저명한 SF 작가인 필립 K. 딕(Philip K. Dick, 1928-1982)의 ‘안드로이드는 전기양을 꿈꾸는가(Do Androids Dream of Electric Sheep)?’를 원작으로 하고 있는 영화이다. 2019년 환경오염으로 황폐화된 로스앤젤레스를 배경으로 인조인간과 이를 척결하는 블레이드 러너라는 직업을 가진 인간과의 대립을 다룬 이 영화는 SF(Science Fiction)영화의 한계를 넘어서 창조주인 인간과 피조물인 인조인간의 관계를 신과 인간의 관계로 비유하면서 여러 다양한 해석이 가능한 영화적 플롯을 통해 지금까지도 많이 회자되어오는 걸작 중에 하나이다.

이 영화에서 특히 살펴봐야 할 내용은 바로 레플리컨트(replicant)라는 단어이다. 영화를 기획할 당시, 시나리오 감수를 맡았던 필립 K. 딕은 수많은 시나리오를 거절하여 제작을 거의 할 수 없는 상황까지 이르렀다. 그 때, 햄튼 팬처(Hampton Fancher)와 데이비드 피플즈(David Peoples)가 함께 쓴 시나리오를 선택하게 되는 데, 이 시나리오는 원작과 내용도 상당히 차이가 있었고 제목도 원제와 다른 것이었다. 그럼에도 필립 K. 딕은 자신의 원작에서 인조인간을 지칭한 안드로이드를 대체한 용어로서 사용된 레플리컨트라는 단어를 만족하여 이 시나리오로 영화를 제작하도록 허가하였다고 전해진다.<sup>10)</sup> 여기

서 한 가지 주목할 만한 내용은 시물라크림에서 원본 모델에 대한 사본의 영어단어가 바로 ‘replication’이라는 점이다. 비록 ‘replicant’는 시나리오 상으로 만든 신조어이기 는 하지만, ‘replication’과 함께 복제하다는 의미의 ‘replicate’을 같은 어원으로 두고 있다.

시물라크림과 연관이 있는 레플리컨트를 원작의 안드로이드(Android)라는 용어로 대체한 것은 이 단어가 인간이 창조한 피조물이 인간의 단순한 복제품이라는 뉘앙스를 가지고 있다고 평소에 필립 K. 딕이 생각하고 있었다고 추정할 수 있다. 원래 안드로이드는 모습과 행동이 인간을 닮은 로봇을 지칭하는 단어로써 그 어원은 그리스어인 andro(인간)와 eidos(형상)의 합성어로서, 인간의 모습을 닮은 기계인간이란 뜻으로 광범위하게 사용되고 있다. 그런데 실제로 필립 K. 딕의 원작에 나오는 안드로이드는 영화 ‘블레이드 러너’에서 등장하는 레플리컨트와 마찬가지로 생체기술을 통해 인간과 거의 동일한 생체조직을 가진 대상으로 묘사되어 있다. 즉 인간보다 더 인간다운 안드로이드를 통해서, 그들을 기계로 인식할 수 있도록 하는 인간과의 유사성의 불완전함이 사라지도록 소설의 플롯이 설정되어 있는 것이다. 이들의 완벽한 유사성은 원작과 영화에서 나오는 인조인간이 인간의 시물라크림이 되는 동시에, 이 존재들이 안드로이드를 만들어낸 위대한 인간의 확실성을 위협하는 것이 되며, 인간이 이들을 제거할 수밖에 없는 당위성으로 제시되어 있는 것이다.<sup>11)</sup> 이와 같은 차원에서 시나리오 작업을 했던 팬처와 피플즈가 선택한 레플리컨트라는 신조어가 필립 K.딕의 관점에서는 자신의 소설 속에 설정되어 있는 인조인간의 성격을 대변하는 데에 더 적합하다는 판단을 한 것으로 추정될 수 있다.

동시에 이 용어를 사용하면서 또 다른 SF영화의 주요 주제로 다루는 사이보그(Cyborg)의 개념과도 차별성을 자연스럽게 가질 수 있다. 사이보그는 인간의 몸과 기계의 융합을 통해 기계인간을 뜻하는 단어로써 인간과 기계의 이원론적인 대립이 완전히 붕괴되어, 인간과 비인간의 경계를 넘어서는 존재라 할 수 있다. 그런 차원에서 사이보그는 기계적, 생물학적 서사의 관점에서 불안정한 위치를 점하고 있기에, 많은 SF 장르에서 괴물과 같은 공포의 대상으로 다뤄지고 있다.<sup>12)</sup> 즉, 미셸 푸코의 유사성과 상사성의 관점에서 보자면, 사이보그는 인간과의 불안정한 유사성을 통해서 인간과 다름이 강조되는 존재인 반면에, 인간을 원본으로 하는 수많은 복제를 통해서 인간과 다른 존재로 거듭 발전하여 새로운 원본이

10) 최병근, 건축사조의 흐름과 SF영화, 영화연구 Vol.20, 한국영화학회, 2002, pp.424-425

11) 노명우, 데카르트와 블레이드 러너의 테카트, 문화과학 No.26, 문화과학사, 2001, pp.210-211

12) 피종호, 사이보그 영화와 포스트 모더니즘, 카프카연구, Vol.16, 2006.12, 한국카프카학회, pp.231-233

8) 최효식, 앞의 박사논문, p.158

9) 이정우, 앞의 책, pp.59-60



된 복제인간을 상징하는 레플리칸트는 상사성을 대변하는 용어로서 포스트 모더니즘의 시뮬라크림이 가지는 상징성이 부여되었다고 볼 수 있다.

### 3. '블레이드 러너'의 세트와 로케이션

#### 3.1. '블레이드 러너' 이전의 SF영화 디자인 경향



<그림 6> '지구 최후의 날' 우주선 외관



<그림 7> '2001년 스페이스 오디세이' 우주선 외관



<그림 8> 폼피두 센터



<그림 9> '스타 워즈 IV' 죽음의 별 표면



<그림 10> '2001년 스페이스 오디세이' 우주 정거장 내부공간

위의 미래 건축에 대해 다른 내용은 전무하다. 그럼에도



<그림 11> '스타 워즈 IV' 우주선 내부 공간

이 영화를 통해 '메트로폴리스'와 차별되는 새로운 SF영화의 세트 디자인에 대한 방향이 제시되었는데, 이는 <그림 6>의 로버트 와이즈(Robert Wise)감독

의 '지구 최후의 날(The Day the Earth Stood Still, 1951)'에 등장한 우주선과 <그림 7>의 '2001년 스페이스 오디세이'에 나온 우주선을 비교해보면 알 수 있다. 상기된 내용에서 살펴본 바와 같이, '메트로폴리스'의 영향으로 그 다음의 영화들에서 미래 또는 외계의 존재를 표현하는 데에는 모더니즘 건축을 연상시키는 매끄러운 표면이 주가 되었는데, '2001년 스페이스 오디세이'는 각종 주요 덕트와 설비가 노출된 우주선을 선보여 차별성을 선보였다.

이처럼 표면에 기계설비를 노출시키는 방법은 1963년 아키텍그램(Archigram)에 의해 제시된 극도의 모더니즘과 기계미학을 추구하는 레이트 모더니즘(Late Modernism)의 이미지를 현실화시킨 첫 작품이라 일컬어지는 <그림 8>의 폼피두 센터(Pompidou Center, 1972-77)<sup>15)</sup>보다 먼저 시각화했다고 볼 수 있다. '2001년 스페이스 오디세이' 이후, 주요 설비와 덕트를 노출시키는 레이트 모더니즘적인 수법이 SF 영화 세트와 우주선 디자인에 주요 경향으로 자리 잡게 된다. 이는 조지 루카스(George Lucas)의 '스타 워즈 IV-새로운 희망(Star Wars: Episode IV-A New Hope, 1977)'의 주요 무대 중에 하나인 <그림 9>의 죽음의 별(Death Star)의 표면을 보면 확인할 수 있다.

SF영화의 내부 공간에 있어서도 '2001년 스페이스 오디세이'는 새로운 이정표를 제시했다. <그림 10>의 '2001년 스페이스 오디세이'에서의 우주 정거장 내부공간에서 알 수 있듯이, 기계미학적인 측면의 외관과 달리 모더니즘 건축의 단순성을 확대한 레이트 모더니즘의 미니멀리즘(Minimalism)적인 측면의 접근이 돋보이는 데, 이 역시도 <그림 11>의 '스타 워즈 IV'의 우주선 내부 공간에 그대로 적용되어 그 이후 수많은 SF영화 내부 세트 디자인의 기준이 된다.

이처럼 '2001년 스페이스 오디세이'는 모더니즘 건축을 미래의 사회로 예상했던 '메트로폴리스'의 SF세트 디자인을 레이트 모더니즘 건축의 경향으로 바꾸는 데에 큰 역할을 한다. 그러나, 이들 영화들이 다룬 세계는 대부분 우주나 외계의 존재와 같은 것으로, '메트로폴리스'처럼 실현 가능한 미래의 건축과 도시에 대한 제안까지는 보여주지 못하였다. 그와 같은 차원에서 '블레이드 러너'는 '메트로폴리스' 이후 SF영화에서 실종된 현실적인 미래의 도시를

13) 최병근, 앞의 학술지논문, pp.419-420

14) 정성일編, KINO, 월간 키노, Vol.1 No.5, 1995.9, p.117

15) 윤장섭, 앞의 책, p.173

그린 작품으로서 그 의미가 매우 중요하다고 할 수 있다.

### 3.2. 리들리 스콧과 시드 미드

원래 ‘블레이드 러너’의 원작에서는 배경이 되는 도시는 로스앤젤레스가 아닌 샌프란시스코였다. 그리고 감독인 리들리 스콧은 뉴욕과 시카고를 연상시키는 미래 도시를 영화에서 그리고자 했다. 그림에도 시나리오의 각색과정에서 로스앤젤레스가 선택된 것은 당시 로스앤젤레스가 미국의 도시로서 가지고 있는 위치와 성격 덕분이었다. 로스앤젤레스는 영화가 제작되던 1980년대 미국에서 가장 호황을 누리고 있는 도시 중에 하나였다. 이에 ‘블레이드 러너’의 제작에 참여한 이들은 당시 미국적 도시의 쇠퇴, 유전공학, 환경오염과 같이 당장의 해결책을 찾지 못하고 있었던 문제점들이 고스란히 드러나는 미래의 도시로서 현재와의 차별성을 극대화시켜 보여줄 수 있는 도시가 로스앤젤레스로 판단한 것이다.<sup>16)</sup>

이에 대해서 감독인 리들리 스콧의 의견은 달랐다고 전해져 오고 있다. 리들리 스콧은 뉴욕과 시카고를 연상케 하는 대도시를 영화의 주요배경으로 삼으려고 했다. 그는 ‘블레이드 러너’에서 그려지는 미래도시가 보다 현실성이 있게 그려지기를 위해서, 번영기의 로스앤젤레스보다는 쇠퇴기에 접어들고 있다고 판단된 미국의 도시들이 더 어울린다고 판단했던 것이다.<sup>17)</sup> 그림에도 불구하고, 영화의 주배경이 로스앤젤레스로 선정되었다. 하지만 스콧은 <그림 12><sup>18)</sup>에서 보이는 바와 같이, 직접 스케치를 해서 주요 세트디자인에 대한 아이디어를 별만큼, 자신이 그리고 싶은 미래도시의 모습을 ‘블레이드 러너’에서 투영하고자 하는 노력을 영화제작 동안 끊임없이 되풀이 한다.

이에 스콧은 ‘블레이드 러너’ 이전, 자신의 또 다른 SF 걸작으로 칭송받고 있는 ‘에어리언(Alien)’을 작업했을 때 개념설정에 참여하여 세트디자인의 발전에 큰 기여를 했



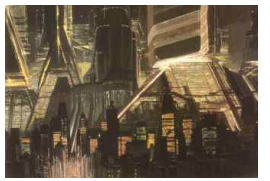
<그림 12> ‘블레이드 러너’에 대한 리들리 스콧의 제안 스케치

던 일러스트레이터를 이 영화에 참여시키고자 하였다.<sup>19)</sup> 이 때 투입된 일러스트레이터가 바로 시드 미드(Syd Mead)였다. 처음 ‘블레이드 러너’에 참여하여 미드가 작업을 한 것은 수직이착륙과 비행이 가능한 자동차인 스피너(spinner)를 디자인하는 것이었다. 스콧은 스피너의 컨셉에 매우 흡족했을 뿐만 아니라, 그가 스피너를 좀 더 사실적으로 표현하기 위해 디자인한 <그림 13><sup>20)</sup>의 미래 도시의 건축과 거리풍경에도 관심을 가지기 시작하였다.<sup>21)</sup> 이에 <그림 14><sup>22)</sup>와 같은

미드의 일러스트레이션을 바탕으로 세트 스케치를 맡은 로런스 G. 폴(Lawrence G. Paul)과 멘터 휴브너(Mentor Huebner) 등이 참가하여 ‘블레이드 러너’의 전체 세트디자인이 완성되어져 갔다. 이 영화의 대부분의 외관 씬은 버뱅크(Burbank)에 있는 워너 브러더스 스튜디오 뒤편에서 야경으로 촬영되었는데, 여기서는 새로 세트를 제작하기 보다는 다른 영화의 세트를 해체하여 덕트와 네온 사인으로 개조하여, 동양 또는 라틴계의 저잣거리와 같은 느낌이 나도록 세세한 소품에도 정성을 들여 디자인하였다. 주요 영화 로케이션 장소로는 로스앤젤레스 중심가에 있는 브래드버리(Bradbury, 1893) 빌딩과 유니온역(Union Station, 1931-39)과 함께 할리우드에 위치한 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright)의 에니스 브라운 저택(Ennis Brown House, 1923)을 들 수 있다. 각각의 촬영에 있어서도 스튜디오 내에 세워진 세트와 일치하도록 <그림 15><sup>23)</sup>와 같이 거대한 높이 매트 페인팅(matte painting)<sup>24)</sup>들이 세워 촬영을 진행하였다.<sup>25)</sup>



<그림 13> ‘블레이드 러너’의 스피너와 거리풍경 이미지 보드(시드 미드 작)



<그림 14> 2019년 로스앤젤레스 도시전경 이미지 보드(시드 미드 작)



<그림 15> 브래드버리 빌딩 앞 매트 페인팅 로케이션 세트

16) 당시 뉴욕과 시카고와 같은 도시들이 과거의 영광에만 의존하고 있었다면, 로스앤젤레스는 대중문화와 우주산업으로 호황을 누리는 동시에 좋은 날씨와 쾌적한 도시환경을 바탕으로 1980년대 미국을 대표하는 도시로 성장하고 있었다.

Donald Albrecht, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“New York, Olde York: The Rise and Fall of Celluloid city”, Prestel, 1999.9, p.42

17) Michael Webb, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner, Prestel, 1999.9, p.44

18) 그림 출처: Paul M. Sammon, Future Noir: The Making of Blade Runner, It Books, 1996.5, p.72

19) Michael Webb, 앞의 에세이, p.45

20) 그림 출처: Dietrich Neumann, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“Blade Runner”, Prestel, 1999.9, p.154

21) 캘리포니아 아트센터를 졸업한 시드 미드는 원래 포드 자동차에서 컨셉카를 디자인하던 이로써, 이미 1979년 영화 ‘스타 트렉(Star Trek)’에서 외계인의 우주선인 V’Ger의 개념화 작업에 참여한 경력을 가지고 있었다.

Paul M. Sammon, 앞의 책, p.78

22) 그림 출처: Dietrich Neumann, 앞의 책, p.151

23) 그림 출처: Dietrich Neumann, 앞의 책, p.151

24) 영화에서 실제 사진이나 영상에 합성되는 그림 기법을 지칭한다. 주로 실제 장소나 세트를 마련하기 어려운 큰 풍경 등에 쓰이게 된다.



### 3.3. 영화 속 공간 비교

‘블레이드 러너’에 배경이 되는 영상 속 공간은 크게 2 가지 축으로 나뉘서 살펴볼 수가 있다. 하나는 메가스트럭처(megastructure)로 상징될 수 있는 로스앤젤레스의 거대건물들로 인해 레이트 모더니즘(Late Modernism)의 성격을 보여주는 공간들이고, 다른 하나는 브래드버리와 같이 로스앤젤레스의 지역성을 대표하는 포스트 모더니즘의 공간들이다.



<그림 16> ‘블레이드 러너’의 2019년 로스앤젤레스 도시 전경



<그림 17> 피터 쿡의 트리클링 타워

전자의 성격을 극명하게 보여주는 장면이 도입부에 나오는, <그림 16><sup>26)</sup>의 일명 ‘하데스(Hades)’로 명명된 2019년의 로스앤젤레스 도시 풍경이다. 이 장면은 ‘블레이드 러너’에서 가장 공을 들인 특수효과 장면으로써 더글라스 트럼블(Douglas Trumbull)과 리차드 유리키치(Richard Yuricich)의 EEG(the Entertainment Effects Group)가 담당을 하였다.<sup>27)</sup>

‘블레이드 러너’에서 EEG는 컴퓨터 그래픽이 이제 영화의 보편적인 특수효과로 자리 잡은 현대에 있어서도 재현하기 힘들 정도의 완성도를 보인 썬을 선보였다. 그런데, 여기서 한 가지 주목해야 할 것은 이 미래 도시의 풍경에 대한 제안에 있어서 전문적인 건축가의 자문은 어디에서도 보이지 않는다는 것이다. 이에 대해서 주요 설비 덕트들이 그대로 노출되면서 극도의 기계미학적인 성향을 보여왔던 아키텍처의 피터 쿡(Peter Cook)이 제안했던 <그림 17><sup>28)</sup>의 트리클링 타워(Trickling Tower)와의 유사성을 지적한 이도 있었지만,<sup>29)</sup> 가스 석유 불덩어리를 쏟아내고 있는 거대한 굴뚝설비들이 도시의 주요한 위치를 차지하고 있는 ‘하데스’의 풍경은 이와는 거리감을 가지고 있다.

도리어, ‘하데스’의 형상은 EEG가 이전에 작업을 했던

25) Michael Webb, 앞의 에세이, p.45  
 26) 그림 출처: Dietrich Neumann, 앞의 에세이, p.149  
 27) EEG는 ‘블레이드 러너’의 작업을 위해서 2명의 새로운 스태프를 고용하는 데, 최고의 모델메이커로 알려져 있는 마크 스테트슨(Mark Stetson)과 촬영과 관련된 다양한 특수효과를 고안해낸 데이비드 드라이어(David Dryer)가 이들이었다. 컴퓨터 그래픽 기술이 없었던 당시, EEG는 다양한 스케일의 모델들을 수없이 만들고, 스모그를 재현하기 위해서 미네랄 오일의 실제 연기로 가득채운 스모크 룸(Smoke room)을 만들어 그 안에서 촬영을 진행하였다. Paul M. Sammon, 앞의 책, pp.227-235  
 28) 그림 출처: Dietrich Neumann, 앞의 책, p.158  
 29) Dietrich Neumann, 앞의 책, p.152

SF 영화에서 근원을 찾을 수 있다. 트럼블은 EEG를 설립하기 이전에 ‘2001년 스페이스 오디세이’와 ‘스타트랙: 더 모션 픽처(Star Trek: The Motion Picture, 1979)’에서 주요한 특수효과를 맡았던 스태프였다. 앞서 언급한 바와 같이 ‘2001년 스페이스 오디세이’는 ‘메트로폴리스’의 영향 아래에 모더니즘 건축의 이미지들, 유리의 투명성과 철의 매끄러움 등을 미래사회 혹은 외계를 표현하는 기존의 SF영화의 세트 디자인을 기계미학과 미니멀리즘으로 대표되는 레이트 모더니즘 건축으로 일변시킨 중요한 작품이었다. 이 영화에 참여했던 트럼블은 <그림 7>에서 우주선 외부에 각종 설비 덕트들을 드러나게 했던 디자인을 통해 레이트 모더니즘적인 수법에 익숙해져 있었고, 기존에 자신이 해왔던 특수효과 작업의 연장선상으로 미드가 제안한 미래 도시의 풍경을 ‘블레이드 러너’에서 재현했던 것으로 볼 수 있다. 즉, 메가스트럭처를 통해 투영된 ‘블레이드 러너’의 레이트 모더니즘의 기계미학적 성향은 건축적인 기원보다는 SF 영화 본연의 성향으로 기인된 것으로 보는 것이 합당할 듯싶다.

반면, 포스트 모더니즘적인 성향을 보이는 공간들은 기존의 건축가와 건축물이 가지고 있는 특성을 다양한 방식으로 활용하고 있는데, 이는 앞서 언급한 바와



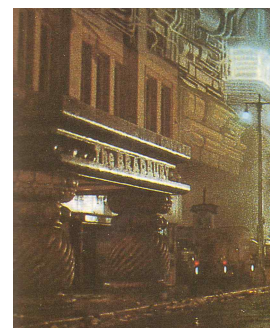
<그림 18> ‘블레이드 러너’에서 브래드버리 빌딩의 상부 유리천장을 통해 보이는 광고 비행선의 모습

같이 감동인 리들리 스콧이 ‘블레이드 러너’에서 그려지는 미래 도시가 보다 현실성 있게 그려지기를 원했던 결과로 볼 수 있다. 이를 확인할 수 있는 대표적인 공간으로 로스앤젤레스의 역사적 랜드마크라고 할 수 있는 브래드버리 빌딩을 들 수 있다. ‘블레이드 러너’에서는 브래드버리 빌딩에서 가장 많이 회자되는 장면은 유리로 된 천장으로 들어오는 <그림 18>의 광고 비행선 모습일 것이다. 브래드버리 빌딩은 조지 허버트 위먼(George Herbert Wyman)이 이탈리아 르네상스 양식을 참고로 한 복고주의 건축물로서 ‘블레이드 러너’ 이외에도 ‘500일의 썬머(500 Days of Summer, 2009)’ 등의 영화에 주요배경으로 등장하고 있다. 이 건물이 다수의 할

(a) 기존의 브래드버리 빌딩입구



(b) 영화 속 브래드버리 빌딩입구



<그림 19> 기존과 영화 속 브래드버리 빌딩 입구 비교

리우드 영화의 주촬영 장소로 활용되는 것은 르네상스의 팔라초 양식을 표방한 외관과 장식과 동시에, 엘리베이터를 비롯하여 유리화 철로 된 중정의 천장 등이 다양한 건축 역사를 축적하여 보여주고 있기 때문이다. 즉, 로스앤젤레스라는 도시의 건축 역사를 보여주는 건물이 바로 브래드버리 빌딩이기 때문이다. 그런데 <그림 19>에서 기존의 입구와 ‘블레이드 러너’에서 나온 변형된 입구를 보면, 앞쪽의 브래드버리라는 건물명 이외에는 많은 부분에서 달라져 있음을 알 수 있다. 특히 구(球) 형태의 기괴한 기둥은 건물표면에 침식되어 있는 지저분한 설비 덕트와 강한 대비를 일으키면서 르네상스 전통건축을 참고로 한 브래드버리의 양식적 특성을 한층 더 강화 시켜주고 있다. 이처럼 ‘블레이드 러너’에서 로스앤젤레스의 역사와 지역성을 인지시켜주는 영화 속 배경이 되는 건축물들은 단순히 그 공간을 그대로 활용하지 않고, 감독인 스콧을 중심으로 새로운 영상미학을 추구하는 미드와 같은 여러 창의적인 스태프들을 통해서 여러 가지로 변용되어 새로운 상징성을 확보하고 있다.

#### 4. 영화의 내러티브와 공간 비교분석

##### 4.1. 모델과 시뮬라크럼의 대비



<그림 20> ‘블레이드 러너’에서 레플리컨트 조라의 사살 장면

한 인물로서, 비록 복제인간이지만 도망가는 여자를 등 뒤에서 총을 쏘 정도이다. 서부극의 전통이 있는 할리우드에 있어서 사람을 그것도 여자를 등 뒤에서 총을 쏘는 영화는 그 유례를 찾아보기 힘들다. 그런데 이 장면들에서 한 가지 주목해야 할 것은 <그림 20>에서 알 수 있듯

‘블레이드 러너’의 영화 속 공간이 라이트 모더니즘과 포스트 모더니즘의 성향을 보여주는 공간으로 상호대비 되는 것처럼, 영화의 내러티브는 인간과 복제인간을 서로 극명하게 대비시켜서 각각의 특징을 확연하게 드러나도록 짜여 있다. 이 중 가장 극적 대비를 보이는 인물들로 경찰이기보다는 현상급 사냥꾼에 가까운 데커드(헤리슨 포드 분)와 레플리컨트의 수장인 로이(룻거 하우어 분)를 들 수 있다.

인간인 데커드는 자신의 직업에 매우 충실

이, 레플리컨트인 조라(조안나 캐시디 분)를 사살하는 장면에서 총을 맞은 그녀가 거리 아케이드에 있는 여러 장의 유리창을 깨고 나가는 씬이다. 이 장면은 ‘블레이드 러너’에서 보기 드물게 저속으로 미장센을 중시하여 촬영하여 강조를 하고 있다.



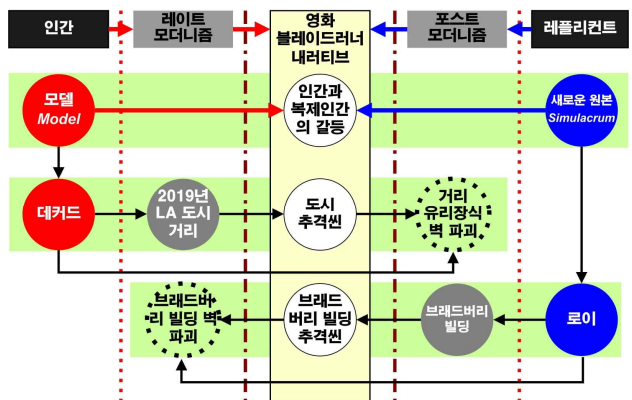
<그림 21> ‘블레이드 러너’에서 욕실벽을 뚫고 나오는 로이

우리는 철과 콘크리트와 함께 그 투명성으로 내외부 공간의 확장을 이끌면서 과거 서양전통건축과 모더니즘 건축의 차별성을 확립한 중요한 재료였고, 모더니즘의 특성을 극대화한 라이트 모더니즘에서는 더욱 중요한 위치를 차지하였다. 그런데 모더니즘 건축에 반기를 든 포스트 모더니즘 건축에 있어서도 우리는 여전히 중요한 건축 재료 중에 하나였다. 이와 관련해 앞서 2장에서 포스트 모더니즘 건축의 이중성에 대해 언급한 바가 있다.

이에 건축적인 시각에서 ‘블레이드 러너’의 조라의 사살 장면에서 여러 유리창들이 깨지는 장면에 대한 강조를 분석해보면, 현실적으로 재료적인 측면에서 모더니즘 건축을 벗어나지 못한 포스트 모더니즘 건축의 한계를 넘어, 진정한 모더니즘 건축에 대한 부정을 표현하는 영화의 상징성이 내포된 것이라 볼 수 있다.

이와는 반대로 영화 후반에는 브래드버리 빌딩을 배경으로 <그림 21>과 같이 벽을 뚫어가면서 로이가 데커드를 추격하는 장면들이 여러 번 나온다. 서양 전통건축에 있어서 벽은 건물의 구조체일뿐만 아니라, 모더니즘 건축과 차별성을 가지는 중요한 상징성을 지니고 있는 건물의 구성요소이다.<sup>30)</sup> 그런데 ‘블레이드 러너’에서 포스트 모더니즘적인 내러티브의 한 축을 담당하고 있는 로이에 의해서 파괴되는 것이다.

이를 ‘블레이드 러너’의 내러티브 구조 속에서 비교한 것이 <그림 22>이다. 앞의 언급한 바와 같이 레플리컨



<그림 22> ‘블레이드 러너’ 속 내러티브 구조 비교

30) 최효식, 앞의 박사논문, p.113



트는 인간을 모델로 하는 시물라크럼이라 할 수 있다. 그리고 인간을 대표하는 데커드는 영화에서 레이트 모더니즘적 성향을 보이는 자신의 아파트와 경찰본부 등이 속해있는 2019년의 로스앤젤레스 거리에 속해져 있도록 설정되어 있고, 그 반대에 속하는 레플리컨트를 대표하는 로이는 브래드버리 빌딩과 같은 포스트 모더니즘적인 공간에 거주하는 것으로 그려져 있다. 그런데 전술한 바와 같이, 각 공간을 대표하고 있는 두 인물은 이 영화에서 벌어지는 주요한 추격씬 모두에서 각각이 영화의 내러티브 상 설정된 공간의 건축적 사조를 상징하는 벽을 파괴함으로써 자기부정적인 경향을 보이는 것이다. 즉, 레플리컨트를 동경하는 인간과 인간이 되고 싶은 레플리컨트의 심적 내러티브를 반영한 것이라고 볼 수 있다.

## 4.2. 공간의 이중성

(a) 타이렐 본사 외관



(b) 타이렐 본사 사무실



(c) 타이렐 본사 회장 침실



<그림 23> 타이렐 본사의 외관과 내부공간

에는 이 영화의 다른 로스앤젤레스의 건물들처럼 파이프와 덕트와 같은 미래 기술을 상징하는 파편들로 뒤덮여져 있다. 여기서 감독인 스콧은 2019년 로스앤젤레스 도시 디자인의 핵심개념으로서 개조(retrofitting) 혹은 레이어링(layering)을 제시한 것으로 볼 수 있다.<sup>31)</sup> 이는 전술한 바와 같이 감독이 이 영화의 미래도시를 보다 현실성 있게 표현하기 위해서 뉴욕과 같은 도시를 배경으로 하고 싶었던 의도하고도 일맥상통한다고 볼 수 있다. 즉, 스콧은 역사적인 매스형태를 가지면서도 표면에서는 미래적인 기계미학의 성격을 동시에 타이렐 본사 건물에서 드러나게 함으로써 자신이 영화 속에서 창조한 미래 도시에 역사성과 현실성을 함께 부여하고 싶었던 의도가

‘블레이드 러너’의 대표적인 두 추격씬의 내러티브를 비교함으로써 유추된 모델인 인간과 시물라크럼인 레플리컨트의 이중성은 실제로 이 영화의 공간 속에 구체화되어 나타난다. 그 대표적인 사례가 바로 타이렐 본사의 외관과 내부 공간이라 할 수 있다. <그림 23-(a)>의 타이렐 본사의 외관은 고대 마야의 피라미드의 형태를 가지고 있지만, 표면

있었던 것이다. 이는 <그림 23-(b)>의 타이렐 본사 사무실과 <그림 23-(c)>의 회장 침실 공간과 ‘블레이드 러너’ 이전의 SF 영화를 대표하는 <그림 10>의 ‘2001년 스페이스 오디세이’에서의 우주 정거장 내부공간과 비교해보면 명확해진다. 이 그림에서처럼 ‘블레이드 러너’ 이전의 SF 영화에서 내부공간들은 금속적이며 청결한 미니멀리즘인 성향을 보이면서, 현실 세계와는 동떨어진 미래의 공간을 그리기 위해 노력을 했다.

이에 비해, 역사적인 콘텍스트를 적층하면서 이루어진 ‘블레이드 러너’의 타이렐 본사는 비록 1980년대의 로스앤젤레스에는 없는 건축물이지만 당시의 발전 속도로서 40년 이후에는 실현 가능성이 있는 건물이라고 스콧은 생각했던 것이다. 이를 위하여 세트 스케치를 비롯해서 ‘블레이드 러너’의 전체 미술을 담당한 로렌스 G. 폴은 1992년 한 인터뷰에서 이 영화의 세트디자인을 위해서 아케이드와 열주, 그리고 전통건축에 대한 사진들을 밀라노에서 입수하여 이집트와 모더니즘 건축까지 모두 섭렵을 했다고 회상을 했다.<sup>32)</sup> 이런 노력들이 이집트 신전 건축을 연상케 하는 타이렐 본사 사무실과 중세풍의 회장 침실의 디자인을 창안해낼 수 있었다. 즉, 타이렐 본사는 이 영화에서 인간과 레플리컨트의 관계처럼, 고대에서부터 현대건축 모두를 모델로 하면서도 미래건축으로서 새로운 가치를 획득한 시물라크럼인 존재로서 이중성을 가지고 있다고 볼 수 있다.

역사적인 콘텍스트 이외에도 ‘블레이드 러너’의 실현 가능한 미래를 영상 속에서 재현하기 위해 로스앤젤레스의 지역적인 콘텍스트도 적절하게 활용하였다. 그 대표적인 사례로 앞서 언급한 로스앤젤레스의 지역적인 랜드마크라고 할 수 있는 브래드버리 빌딩 이외에 로스앤젤레스 경찰본부와 데커드의 아파트를 들 수 있다. 2019년 로스앤젤레스의 경찰본부 외관은 ‘블레이드 러너’에서 <그림 24-(a)>에서 알 수 있듯이 레이트 모더니즘의 성향이 뚜렷한 타워형태의 건물로 설정되었지만, 내부는 <그림 24-(b)>에서도 알

(a) 로스앤젤레스 경찰본부 외관



(b) 로스앤젤레스 경찰본부 내부 전경



(c) 유니온역 내부 전경



<그림 24> ‘블레이드 러너’의 로스앤젤레스 경찰본부 외관과 내부 및 로케이션 장소

31) Dietrich Neumann, 앞의 책, p.152

32) Dietrich Neumann, 앞의 책, p.152



으로 나눠볼 수 있지만, 이 영화의 배경이 되는 2019년의 시점으로 보았을 때는 포스트 모더니즘적인 경향이 존재한다고 볼 수 있다. 이를 확인할 수 있는 것이 1980년대 현실에서 존재하지 않는 타이렐 본사라 할 수 있다. 앞서 분석한 바와 같이 타이렐 본사는 감독과 이 영화에 참여한 스태프들의 입장에서 2019년에는 실현 가능한 건축물로서, 고대에서부터 현대, 그리고 40년 이후의 건축적 발전까지 모두 망라한 이중적인 성격을 통해, 각 요소들에 대한 유사성이 아닌 어떻게 다르게 발전해 나갈 것이라는 포스트 모더니즘의 상상성에 기초한 시뮬라크럼적 가치를 획득한 새로운 원본이라고 볼 수 있다.

## 5. 결론

들뢰즈의 시뮬라크럼 이론을 중심으로 ‘블레이드 러너’의 세트와 로케이션을 이 영화의 내러티브와 비교분석한 결론을 정리하면 다음과 같다.

첫 번째, ‘블레이드 러너’에서 레이트 모더니즘적 성향을 보이는 영상 속 공간들은 이 영화에 참여한 시드 미드와 더글라스 트럼블의 성향을 살펴본 결과, 기존의 레이트 모더니즘 건축의 영향을 받았기 보다는 이들의 과거 SF영화에서의 경력을 기반으로 영화적인 상상력을 통해 형성된 것으로 추측할 수 있다.

두 번째, 포스트 모더니즘적 성향을 보이는 영화 속 공간들은 기존의 장식적 요소를 강화시키거나, 미래 도시의 모습을 예상하여 레이트 모더니즘의 기계적 미학을 더하여 보다 현실적인 미래를 그릴 수 있도록 하였다.

세 번째, 영화의 내러티브 상 각각의 레이트 모더니즘과 포스트 모더니즘을 대표하는 인물들이 자신이 속한 공간들이 가진 성향을 부정하는 장면들을 통해 원본과 시뮬라크럼이 반대하는 축의 성향을 포함으로써 이중적인 경향을 보여주고 있다.

네 번째, 원본과 시뮬라크럼의 이중적인 내러티브는 영상 속 공간과 건축에 있어서도 이중성을 내포하게 되는데, 이는 ‘블레이드 러너’가 그 당시의 SF 영화들에 유행한 미니멀리즘적인 성향의 내부 공간 대신 역사적인 콘텍스트가 반영된 포스트 모더니즘적인 공간을 선택한 이유라 할 수 있다.

다섯 번째, ‘블레이드 러너’의 영상 속 공간은 1980년대 시점으로는 레이트 모더니즘과 포스트 모더니즘적인 성향으로 나눌 수 있지만, 2019년의 시점으로 보았을 때는 배경이 되는 로스앤젤레스를 고대 마야에서부터 미래의 도시까지 이어지는 역사성과 지역성, 그리고 기계미학 등의 레이어링을 통해서 실현 가능한 미래의 포스트 모더니즘의 건축과 공간을 보여주었다고 할 수 있다.

들뢰즈의 시뮬라크럼 이론은 원본과 이를 모델로 새롭

게 탄생한 시뮬라크럼과의 관계에서 이 둘의 유사성이 아니라 상상성을 더 살펴야한다는 주장을 견지하고 있다. 이 이론을 적용한 ‘블레이드 러너’를 살펴본 결과, 이 영화의 레이트 모더니즘의 건축적 성향은 포스트 모더니즘적인 성향에 대비되는 한 축이 아니라, 이 영화가 만들어진 시대에서 40년 이후의 미래를 현실성 있게 보이도록 보완해주는 역할을 하였다. 즉, ‘블레이드 러너’는 레이트 모더니즘과 포스트 모더니즘의 관계성에 대한 새로운 시각을 제시해주는 중요한 텍스트로서 향후 건축과 영화, 각 분야에서는 물론이고 이 두 분야를 연계, 융합하는 연구에 있어서 많은 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다.

## 참고문헌

1. 윤장섭, 서양근대건축사, 보성문화사, 1995
2. 윤장섭, 서양현대건축사, 보성문화사, 1996
3. 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 1999.4
4. Meagan Morris著·Beatriz Colomina編·강미선 외 3인 譯, 『섹슈얼리티와 공간(Sexuality & Space)-사회적 등정의 위대한 순간들:경공과 인간파리』, 동녘, 2005.11
5. Vincent Scully著·조대성譯, 현대건축론, 기문당, 1986.2
6. 정성일編, KINO, 월간 키노, Vol.1 No.5, 1995.9
7. Paul M. Sammon, Future Noir: The Making of Blade Runner, It Books, 1996.5
8. Dietrich Neumann, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“Blade Runner”, Prestel, 1999.9, pp.148-159
9. Donald Albrecht, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“New york, Olde York: The Rise and Fall of Celluloid city”, Prestel, 1999.9, pp.39-43
10. Michael Webb, Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner-“Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner, Prestel, 1999.9, pp.44-47
11. 최효식, 건축구성원리의 정신분석학 적용연구, 홍익대 박사는 문, 2008.6
12. 최병근, 건축사조의 흐름과 SF영화, 영화연구 Vol.20, 한국영화학회, 2002 pp.415-434
13. 노명우, 데카르트와 블레이드 러너의 데카드, 문화과학 No.26, 문화과학사, 2001, pp.206-215
14. 피중호, 사이버그 영화와 포스트 모더니즘, 카프카연구, Vol.16, 2006.12, 한국카프카학회, pp.227-245
15. 네이버 지식백과  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1163925&cid=40942&categoryId=31433>

[논문접수 : 2014. 12. 23]

[1차 심사 : 2015. 01. 26]

[2차 심사 : 2015. 02. 04]

[게재확정 : 2015. 02. 13]