Journal of Engineering Education Research
Vol. 18, No. 6, pp. 88~97, November 2015

영화와 공학의 소통 방식

함종호
서울시립대학교 교양교육부

The Communication Aspect of Film and Engineering

Jong-ho, Ham
School of General Education, The University Of Seoul

ABSTRACT

This is paper aims to figure out the way movies and engineering have communicated and the right direction for better communication between them. Engineering no longer should be treated as playing a key role when it comes to film making. Engineering is essential in making films look real. It means that movies gain credibility from utilizing engineering, which all other types of arts also seek after. Films can be resonated better through mutual communication with engineering. The paper takes a close look at emotional aspects to figure out what the new direction of communication between movies and engineering is. People's lives shown in films and the material world that engineering represents are mingled to attain the emotional oneness between the two. This can be easily observed in Japanese movies where robots and humans have a close relationship or recent films whose theme is emotional exchange among humans and robots. This kind of contact leads us to explore newly found humans' position that was brought about in the wake of development in engineering and existential conditions that humans need to have accordingly. Artificial intelligence and neurology sectors that the engineering field is today earnestly working on are in line with it. Therefore, this article seeks to find out the meaning and value of communication between movies and engineering when establishing the fresh mankind model based on emotions and pursuit of diversity.

Keywords: Film, Engineering, Communication, Representation, Emotion, Diversity

I. 서　론

영화는 근대화의 경향 속에서 탄생한 예술 장르이다. 근대화가 산업화, 자본화에 의해 촉발된 시대적 흐름임을 감안하면 영화 또한 산업화, 자본화의 속성에 크게 의존하고 있다는 것은 어쩌면 지극히 당연한 일이다. 그러나 영화가 지닌 산업화, 자본화의 속성을 지나치게 의식하게 되면 영화가 지닌 본래의 영역, 즉 예술 장르로서의 성격을 망각하기 쉽다.

예술에 대해서는 매우 다양하게 정의내릴 수 있다. 그 가운데 한 가지를 박이문(1983)의 『예술철학』에서 찾아볼 수 있다. 그에 의하면 예술은 물질적으로 존재하는 세계 너머의 것에 대한 진지한 탐색을 수행하며, 이를 통해 나타나는 것은 '언제나 처음으로 유일하게 창조되는 세계(가능 유일 세계-可能 唯一 世界)'이다. 영화는 시청각적 지각을 가능케 하는 쇼트들의 연속이라는, 그만의 독특한 형식을 통해 현재 물질적으로 존재하는 세계 너머의 것에 대한 새로운 인식 및 지각을 가능하게 만들어준다. 그리고 영화를 통해 구현되는 세계는 늘 언제나 새롭게 창조된다는 점에서 영화 내에서만 존재하는 유일한 세계에 해당한다. 많은 사람들이 영화가 그려내는 세계에 열광하고, 이로 인해 경제적으로 막대한 부가가치가 창출된다 하더라도, 이것이 영화를 산업적인 차원에서만 바라볼 수 없는 이유인 것이다. 사람들은 예술적 차원에서 잘 만들어진 영화, 즉 물질적으로 존재하는 세계 너머에 존재하는, 새롭고 유일한 세계에 열광하는 것이지, 이를 무시한 채 오로지 자본만을 추구하는 영화에 열광하는 것이 결코 아니다.

전 세계를 통틀어 대중성을 가장 많이 획득하고 있는 미국 헐리웃 영화조차도 '언제나 처음으로 유일하게 창조되는 세계'에 대한 열망과 탐색은 지속적으로 이어지고 있다. 단지 다른 점이 있다면, 막대한 자본을 들여 만들어낸 화면 속 볼거리가 아무런 여과 없이 대중적인 코드로 채색되어 관객의 시선을 사로잡고 있다는 점 정도일 것이다. 헐리웃 영화를 대표한다고 해도 과언이 아닌, SF 영화 장르의 경우 무한한 상상력의 극치를 사실적이면서도 대중적인 코드로 덧씌워 충분히 관객을 압도하고 있다. 예술성에서 우열의 가치를 탈각시킨다면, 가장 대중적인 헐리웃 영화에서도 '언제나 처음으로 유일하게 창조

Received October 12, 2015; Revised November 3, 2015
Accepted November 11, 2015
† Corresponding Author: space3551@uos.ac.kr

되는 세계'에 대한 지향성만큼은 얼마든지 유효하다.

영화와 공학의 상호소통은 바로 이 지점에서 이루어진다. 예술 장르로서 영화가 '언제나 처음으로 유일하게 창조되는' 세계를 원활히 펼쳐 보이기 위해서는 진보된 공학 기술과의 소통을 필요로 할 수밖에 없기 때문이다. 영화가 지향하는 '새로움'의 요소는 오늘날 공학이 추구하는 진보의 요소와 근본적으로 맥락이 맞닿아 있기 때문이다.

영화와 공학의 소통은 크게 두 가지 차원에서 전개된다. 영화가 제작되는 과정에서, 그리고 영화를 통해 드러나는 세계 내 모습의 차원에서, 각각 공학이 영화에 이바지하는 바는 매우 크다. 전통적인 예술 장르에서는 그것을 추구하기 위한 별도의 외부 기술을 필요로 하지 않는다. 가령 시나 소설을 집필하는 작가가 컴퓨터 워드 프로그램의 도움으로 글을 쓰고 있다 하더라도, 여기서 컴퓨터 워드 프로그램은 시와 소설을 집필하는 과정에서 단지 편리함을 제공하는 수단에 불과할 뿐이다. 즉 컴퓨터 워드 프로그램의 도움이 없더라도 집필 과정에서의 불편함은 다소 생길지 모르지만 시와 소설에서의 내적 의미가 전혀 다르게 구현되거나 전혀 구현될 수 없거나 하지는 않는다. 그러나 영화는 공학의 도움을 절대적으로 필요로 한다. 영화는 인간이 상상하는 세계를 마치 현실에 가시적으로 존재하는 세계인 양 구현하기 위해 여러 공학 기술의 도움을 받기 때문이다. 가령 현재 제작되는 거의 모든 영화에 컴퓨터공학을 활용한 그래픽 기술이 활용되는 것이 이를 단적으로 증명한다. 만약 공학의 도움이 없다면, 오늘날 영화에서 재현되는 세계의 모습은 극히 제한적일 수밖에 없을 것이다. 다시 말해 영화 제작 환경에서, 그리고 영화가 재현하는 내용의 차원에서 공학은 영화를 최종적으로 구현해내기 위한 필요충분조건인 셈이다.

영화와 공학 간의 만남을 통해 영화 제작 환경은 크게 변화했다. 아날로그 방식에서 디지털 방식으로의 변화가 대표적이다. 아날로그 방식이 주파수나 진폭 등의 연속적인 변화 형태를 고유한 신호 체계로 삼는 것에 비해 디지털 방식은 숫자 '0'과 '1'이라는 이항 코드로 변환시키는 신호 체계를 따른다. 디지털 방식에 적용되는 불연속적인 점(픽셀)들은 정해진 위치에 고정되어 있지 않고 유동적이어서 공간적인 제한을 전혀 받지 않는다. 불연속적인 점들은 이들 각각의 조합 방식에 따라 다양한 결과물을 재현해낸다. 이점에 주목하여, 박성수(2005)는 디지털 방식이 지시체와의 연속성 또는 인접성이라는 지표적 성격을 대부분 잃게 된다고 말한 바 있다. 여기서 디지털 방식이 지표성의 약화를 가져왔다는 것은, 영화가 구현하는 디지털화된 세계는 현실과의 직접적인 관련성이 적다는 것을 뜻한다. 디지털 방식이 적용됨으로써 영화는 인간이 가지고 있는 극히 제한적인 시각의 범위를 넘어 다양한 시공간을 창출해낼 수 있을 뿐만 아니라 이를 통해 비로소 '가능 유일 세계'를 기술적으로 창조해낼 수 있게 된 것이다. 영화에서의 비선형편집, 비동시적인 것의 동시적 병치, 프레임의 동시적 구성 등은 디지털 테크놀로지의 접목으로 인해 가능해진 것이다. 영화 제작 과정에 적용된 공학의 측면을 고려했을 때, 영화와 공학의 만남 및 상호 소통은 상상 속에서나 가능했던 세계를 마치 실재하는 세계인 양 펼쳐 보일 수 있도록 한다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 다시 말해 예술의 한 장르로서 영화가 오랫동안 꿈꿔온 '가능 유일 세계'를 공학과의 상호 소통을 통해 비로소 원활히 구현할 수 있게 된 것이다.

한편 공학의 도움을 받아 디지털 환경에서 제작된 영화는 대중과의 소통 영역을 보다 더 확대시켜나갈 수 있다. 영화는 첨단 디지털 테크놀로지를 결합시켜 실재보다 더 실재에 가까운 것을 새롭게 만들어냄으로써 대중의 상상력을 더욱 자극하고, 이를 통해 대중 스스로 기존의 것과는 다른 것을 끊임없이 욕망하도록 만들기 때문이다. 영화를 일컬어 '꿈의 공장'이라 부르는 이유가 바로 여기에 있다. 영화는 '꿈'이라 일컬어진 대중의 상상력을 자극할 뿐만 아니라, 마치 공장에서 끊임없이 재화를 생산하듯 대중이 지니고 있는 새로움에 대한 욕망을 지속적으로 재생산해내고 있기 때문이다. 즉 영화는 공학과의 만남을 통해 실재 세계와 가상의 디지털화된 세계를 혼합시켜 가상과 실재 간의 소통을 꿈꾸도록 만들고 그 속에서 대중은 끊임없이 새로운 것을 열망한다.

Ⅱ. 영화와 공학의 만남 : 욕망의 분출

영화가 가지고 있는 가장 강력한 힘은 객관적인 형태로 주어진 화면을 통해 대중들에게 즉각적인 감화를 불러일으킬 수 있다는 점이다. 가령 머릿속에서만 그려볼 수 있는 상상의 세계가 눈앞에서 직접 펼쳐지고 있다면, 이때 일어난 감화의 강도는 매우 높을 수밖에 없다. 이는 영화가 공학과의 소통을 통해 얻어낸 효과이다. 공학의 도움을 받아 영상의 형태로 현시된 가상 세계는 깊은 감화를 불러일으켜 가상과 현실 간의 경계를 무너뜨리고, 새로움을 향한 대중의 욕망을 극대화시킨다.

그런데 여기서 한 가지 주의해야 할 점은 영화와 공학의 소통, 그리고 이로 인해 야기된 욕망의 자극 형태가 '눈'이라는 감각기관에 크게 의존하고 있다는 점이다. 정신분석학자 라캉에 의하면 인간의 욕망, 더 구체적으로 주체의 욕망은 시선(eye-보는 것)과 응시(gaze-보이는 것)의 분리와 중첩에 의해 생겨난다. 그는 욕망이 바로 '눈', 즉 시각적인 자극에 의해 주어진 반응과 그 관계 양상에 따라 창출된다고 보고 있다. 마치 무대 위 배우들이 관객을 '바라보는 것'과 동시에 관객에게 '보

이듯이', 인간 주체 또한 세계를 바라보며 동시에 세계에 의해 굴절된 시각을 의식하면서 행동한다는 것이다. 시선과 응시의 차원으로 분리된 시각의 양상, 그리고 이것으로부터 야기된 욕망의 발현 양상은 영화를 이해하는 데에도 적용된다. 무대 위 배우와 그를 영상으로 옮겨 재현하고 있는 영화는 서로 동궤에 놓여 있기 때문이다. 즉 영화가 바라보는 세계와 영화를 통해 보이는 세계 간의 분리와 중첩 또한 욕망이 발현되는 주요 창구인 것이다. 다시 말해 욕망은 주체의 시선과 타자의 응시가 교차하는 지점에서 발생하고, 영화의 경우 이것은 '시선과 응시의 중개자 역할을 담당하고 있는 스크린'(권택영 편, 1994)을 통해 그 구체적인 실체를 획득하게 되는 것이다.

에반스(1998)에 의하면, 욕망은 결코 만족될 수 없는 항구적인 힘의 속성과 언제나 어떤 다른 것을 추구해나가는 지향성의 속성을 지니고 있다. 그렇다면 이러한 욕망의 속성들을 발생시키는 근본적인 동인은 무엇인가? 라캉은 이를 '결여'에서 찾는다. 주체는 늘 대타자에 비해 결여된 상태로 존재하며, 주체의 욕망은 대타자의 욕망을 매개로 이루어진다. 이에 관해 그는 자아 형성 과정의 중요 지점인 '거울단계'에 관한 설명을 예로 들고 있다. 즉 인간 주체는 '상상계'에서 '상징계'로 진입하는 거울단계를 거쳐 사회적 자아를 형성한다. 이때 거울을 바라보는 주체의 시선(eye)과 거울에 의해 보이는 타자의 응시(gaze)를 동일시하게 되면서, 주체의 욕망은 타자의 욕망에 종속된다. 그러나 거울단계에서의 동일시는 근본적으로 주체와 대상을 구별하지 못하는 오인에 의해 이루어진 것이라는 점에서 주체는 항상 타자에 비해 소외된 존재이고, 결여된 존재인 것이다. 따라서 이 결여를 채우기 위해 주체는 끊임없이 무엇인가를 욕망한다.

만약 욕망의 동인을 '결여'에서 찾는다면, 그것은 늘 타자의 응시로 대표되는 무엇인가에 의해 발현된다고 볼 수 있다. 이를 영화에 적용하면, 영화 또한 언제나 무엇인가에 의해 욕망이 발현된다고 볼 수 있다. 그렇다면 예술성에 기초한 영화에 대한 이해, 즉 가능 유일 세계에 대한 추구도 무엇인가에 의해 발현되는 것이 된다. 이와 같은 이해 방식은 영화에게서 예술성을 다시 빼앗는 결과를 초래한다. 영화는 스스로 가능 유일 세계를 꿈꾸는 것이 아니라 다른 무엇인가에 의해 인위적으로 만들어지는 것이라는 주장을 낳을 수 있기 때문이다. 여기서 '다른 무엇인가'를 대체할 수 있는 것으로 자본을 들 수도 있겠다. 영화를 산업의 측면에서만 바라보는 관점, 그리고 이러한 관점에 의해 생겨난 영화 내 예술성에 대한 의문과 폄하의 시각은 영화를 통해 발현되는 욕망을 '결여'에서 찾는 방식이 그 바탕에 놓이고 있다고 여겨진다.

그러나 들뢰즈에 의하면 욕망의 동인에는 '결여'가 아니라 '생산'이 놓인다. 라캉이 욕망을 주체가 형성되는 과정 및 이를 설명하는 개념 체계 내에서 설명하고자 했다면, 들뢰즈는 주체를 배제한 채 욕망의 비인격적 측면을 강조하여 그것의 동인을 해명하려고 노력했다. 들뢰즈에게서 욕망은 '어떤 것의 원인이 될 수 있는 힘이자 욕망하는 바의 표상을 실재로 생산하는 힘'(서동욱, 2002)인 것이다. 욕망은 그 자체로 욕망을 끊임없이 발생시키는 자기원인성을 주요 특성으로 갖는다. 즉 무엇인가에 의해(라캉 식으로 말하면 '대타자') 욕망이 생겨나는 것이 아니라 욕망 스스로 욕망을 불러일으키는 것이다. 라캉의 경우 욕망은 주체에게 종속되어 있는 것이었다면, 들뢰즈의 경우 욕망은 주체의 굴레에서 벗어나 비로소 자유를 얻는다.

들뢰즈의 욕망 개념은 영화가 지닌 예술성을 다시 회복시킬 수 있는 요인이 된다. 즉 영화에서 발현된 욕망은 무엇인가에 의해 주어진 것이 아니라 스스로 자기원인성을 가지고 작동하는 '생산'의 원리 체계를 따르는 것이라 이해될 수 있기 때문이다. 이러한 이해 방식은 커다란 차이를 불러일으킨다. 영화가 무엇인가에 의해 욕망이 발현된다고 보는 관점에서 그것은 대타자의 욕망(자본일 수도 있는)에 의존적일 수밖에 없고, 이는 영화가 추구하는 가능 유일 세계 또한 무엇인가에 의해 인위적으로 만들어지는 것이라 볼 수 있다. 그러나 생산의 측면에서 바라보았을 때 영화는 스스로 욕망을 추구하고 이로 인해 영화 스스로 가능 유일 세계를 만들어나간다고 해석할 수 있다는 점에서 영화 장르가 지닌 예술성에의 경도의 측면을 살펴볼 수 있기 때문이다.

오늘날 공학에 부여된 가치는 단순히 응용과학 분야로서의 면모라는 측면보다는 인간의 삶을 더욱 복되게 만드는 기술 개발의 측면에서 내려져야 한다. 이는 인간 문명이 오랫동안 꿈꿔온 새로운 것에 대한 욕망이 반영된 결과이다. 그렇다면 공학의 발전을 가져온 계기, 그 욕망 추구의 실체는 앞서 살펴본 두 가지 상반된 요소, 즉 라캉의 '결여'와 들뢰즈의 '생산'이 그 바탕에 놓인다고 볼 수 있다. 즉 항상 무엇인가가 부족하기 때문에(결여) 공학의 발달이 행해져야 한다고 여기거나, 아니면 태생적으로 공학은 무엇인가를 자꾸 만들어내는 힘에 의존하여 발달을 도모한다고 여길 수 있겠다.

그러나 공학의 발달이 무엇인가에 의존적이거나 기능적인 차원에만 머물러 있는 것이 아니라면, 공학의 발달을 가져온 내적인 힘을 간과해서는 안 된다. 라캉 식의 '결여'로서의 욕망이 무엇인가를 채우기 위해 타자의 응시(gaze)에 의존적이었듯이, 공학의 발달 또한 '결여'에 의해 파생된 필요에 의해 이루어진 것이라고 생각하는 것은 공학의 가치와 의의를 폄하하는 태도와 다르지 않다. 이보다는 들뢰즈의 욕망 개념에서처럼, 그 자체로 '생산'의 메커니즘 속에서 작동하는 것으로 이해하는 것

이 타당하다. 즉 '생산'의 동인에 의해 공학은 자기 스스로 진보해나가는 것이다.

공학에 대한 정의에서 '인간의 복된 삶'의 요소와 '새로움'의 요소는 결코 간과되어서는 안 되는 중요 특질이다. '인간의 복된 삶'이 괄호 쳐진 상태에서 추구되는 공학은 맹목적일 뿐이며, '새로움'이 탈각된 상태에서 추구되는 공학은 공허할 뿐이다. 공학의 발달이 자기원인성에 의해 스스로 발전해나가는 것이라 한다면, 이들 '인간의 복된 삶'과 '새로움'의 요소 또한 무엇인가에 의존하고 있는 차원에서 추구되는 것이 아니라 그 자체로 목적성과 지향성을 띠고 나타나는 행위와 다르지 않다. 그리고 이것이 곧 오늘날 영화라는 예술 장르에 공학과의 소통이 강조될 수밖에 없는 이유이다. '인간의 삶'과 '새로움'의 두 요소는 영화와 공학이 공통적으로 만나는 지점이면서 동시에 이들이 공통적으로 추구해나가는 방향성이기 때문이다.

Ⅲ. 영화가 보여주는 진보된 공학의 세계 : 무엇을 욕망하고 있는가

영화와 공학의 만남과 소통은 인간의 욕망을 반영한다. 이는 현재의 삶이 '결여'를 근간으로 한 세계에서 펼쳐지고 있기 때문이거나 아니면 욕망 스스로 자기원인성을 가지고 확대재생산되기 때문이다. 욕망의 동인이 결여에 있든 아니면 생산에 있든, 그것은 새로움에 대한 추구와 그로부터 야기된 미래 사회의 복된 삶의 형태에 대한 갈망과 공통적으로 연결된다. 진보된 공학과 이를 반영한 영화 내 세계는 인간이 보다 복된 삶을 위해 꿈꿔온 욕망 충족의 한 가능성을 모색하고 있는 셈이다. 그렇다면 영화와 공학의 소통의 자리에서 다음과 같은 물음이 자연스럽게 제기될 수 있다. '과연 미래 사회는 유토피아 세계인가?'

이상적인 사회 실현은 막연한 욕망 추구의 방식만으로는 부족하다. 본래 특정 사회는 각종 제반 요소, 그러니까 법과 제도 등과 같은 매우 복잡한 요소들이 다양하게 얽혀 있기 때문이다. 그러나 적어도 '과연 미래 사회는 유토피아 세계인가?'라는 물음에 대한 몇 가지 예시를 공상과학 영화(SF, Science Fiction Film)에서 찾아볼 수 있겠다. SF 영화란 과학적 상상력과 발전해나가는 공학 분야의 기술적 도움에 힘입어 미래 사회에 대한 전망을 담고 있는 전형적인 영화 장르이기 때문이며, 이를 통해 미래 사회에 대한 전망을 단편적으로나마 살펴볼 수 있기 때문이다.

SF 영화의 효시로는 조르주 멜리에스의 <달나라 여행>(1902)이 꼽힌다. 이 영화는 무성영화 시대에 만들어진 것으로 상영시간은 고작 14분 정도에 불과하다. 이 영화에 사용된 촬영 및 편집 기법(페이드 인, 페이드 아웃, 디졸브, 미니어처 기법 등과 같은)은 이후에 제작된 영화에 많은 영감을 불러일으켰다고 알려져 있다. 고도로 발달된 현대 SF 영화의 제작 기법과 비교해볼 때 매우 조잡한 수준에 그치고 있음에도 불구하고, 이 영화를 주목할 수밖에 없는 이유는 기술 발달 시대를 바라보는 근대적 시각의 측면 때문이다. 영화에 등장하는 즐비한 공장 굴뚝 연기와 증기선들, 그리고 달나라로 쏘아올릴 로켓을 만드는 인부들과 로켓을 타고 달나라로 여행을 떠나는 중심인물들 모두에 대해 이 영화는 시종일관 경쾌한 시선을 던지고 있다. 한편 영화 내 서사 또한 비교적 단순하다. 로켓을 타고 달나라에 간 사람들이 그곳 원주민(외계인)을 만나 포로로 잡힌다. 이내 그들은 달의 원주민(외계인)과 싸움을 벌인 후 탈출에 성공하여 지구로 귀환하고 이내 대대적인 환영을 받는다. 영화 내 서사를 이끌어가는 중심축은 과학기술 발달에 대한 낙관적인 전망이다. 뚝딱뚝딱 망치질 몇 번으로 로켓이 완성되고, 미개인과 같은 복장을 한 달나라 원주민(외계인)을 간단히 제압하며, 절벽 끝에 놓인 로켓에 밧줄을 매달고 아래로 떨어뜨려 지구로 귀환하는 모습 등은 단순히 허구적 상상력을 넘어 진보하는 과학기술에 대한 극단적인 동경과 신뢰를 반영한다. 즉 진보된 과학기술은 아무런 어려움 없이 '뚝딱' 문제를 해결할 수 있으며, 미개문명을 개척할 수 있는 고도의 수단이 된다는 점을 내포하고 있는 것이다. 더욱이 여기에 신화적 상상력이 더해져 미래 세계에 대한 낙관적 전망을 더욱 부추기고 있다.

<달나라 여행>이 만들어진 것으로부터 20여 년이 지나 프리츠 랑의 <메트로폴리스>(1926)가 만들어진다. 조르주 멜리에스가 <달나라 여행>에서 담아낸 미래의 기술 진보 시대에 대한 낙관적인 전망은 <메트로폴리스>에 와서 회의적인 시각으로 바뀐다. 이 영화에서 묘사되고 있는 미래 거대 도시는 자본가들이 살아가는 지상세계와 노동자들이 살아가는 지하세계가 철저히 구분되는 곳이다. 이는 진보된 과학기술을 소유한 자(자본가)와 그렇지 못한 자(노동자) 사이의 대비이기도 하다. 이와 같은 이분화된 세계에 균열을 가져온 인물은 '마리아'이다. 그녀는 철저히 이분화된 지상세계와 지하세계를 중재자가 나타나 화해롭게 만들어줄 것이라는 믿음을 노동자들에게 설파한다. 이를 안 지상세계의 과학자가 마리아를 복제한 로봇을 만들어 지하세계를 교란시키고 급기야 계급투쟁을 선동하게 하지만 결국 그의 음모는 실패하고 만다.

이 영화에서 기술과학의 진보는 도구화의 경향성을 띠고 나타난다. 기계문명은 거대 도시가 원활히 작동하도록 하는 토대를 제공하는 것처럼 비춰지지만, 실은 마치 부속품처럼 기능하는 인간의 처참한 삶이 밑바탕에 놓여 있기 때문에 비로소 가

능한 것이다. 더욱이 기계문명은 계층 간의 차별을 낳고, 산업화의 결과로 파생된 부가가치는 지상세계의 자본가에게 편중되어 분배된다. 이러한 환경 속에서 지하세계의 노동자들은 자의식이 부재한 상태에서 기능적으로만 존재한다. 그들은 이내 주인공 '마리아'를 복제하여 만들어낸 로봇에게조차도 조종당하는 나약한 존재에 불과하다. 그러므로 이 영화 속 인물 중 한 명이 던지는 "기계가 없으면 모두 죽는다"라는 전언은 진보된 기술과학에 의해 생겨난 미래 사회가 기계에 종속된 채 인간의 존엄성이 상실될 수 있다는 역설로 읽힌다.

<메트로폴리스> 이후 SF 영화가 본격적으로 만들어진 시기는 1950년대이다. 이 시기에 만들어진 <월세계의 정복>(1950), <지구 최후의 날>(1951), <우주전쟁>(1953) 등의 영화는 특수촬영기법의 측면에서 비약적인 발전을 보여주었다. 또한 이들 영화는 전지구적이거나 우주적인 공간을 배경으로 하고 있다. 영화 <혹성탈출>(1968)은 이러한 영화사적 전개와 맥락이 맞닿아 있다. 이 영화는 당시 미국과 러시아(당시 소련) 간에 행해진 우주개발 경쟁과 핵무기 경쟁을 사회적 배경으로 하고 있다. 서기 3978년 언어와 과학기술을 갖춘 원숭이들이 지배하는 혹성에 주인공이 탄 우주선이 불시착한다. 원숭이들로부터 탈출에 성공한 주인공은 해변을 걷다가 바닷물에 반쯤 잠긴 자유의 여신상을 보고 절규한다. 외계행성인 줄 알았던 그곳은 주인공이 떠나온 바로 지구였던 것이다. 영화 속 주인공이 던지고 있는 "이곳의 전도된 문명은 도대체 어떻게 된 것이냐"라는 물음은 인간의 기술 개발이 초래할지도 모를 문명 파괴의 모습과 이로부터 야기된 불안감 등을 압축적으로 보여준다.

조르주 멜리에스의 <달나라 여행>에서 보여준 과학문명에 대한 낙관적 전망은 <메트로폴리스>나 <혹성탈출>에서는 근본적으로 의문시된다. 각종 공학 분야의 발달로 인해 만들어진 미래 사회는 밝은 희망으로 가득한 이상적인 사회일 것이라는 믿음은 이들 영화에 비추어보면 거의 맹목에 가까운 것이다. 이는 <메트로폴리스>에서 보이고 있는 과학기술 소유의 문제(과학기술을 소유한 자본가와 그렇지 못한 노동자 사이의 철저한 이분화, 그리고 자본가들이 사는 지상세계와 노동자들이 사는 지하세계 간의 구분)와 관련이 깊다. 즉 과학기술을 소유한 사람들에게는 지상낙원이 될 수 있으나 그렇지 못한 사람에게는 지옥과 같은 세계와 다르지 않다. 따라서 과학문명이 특정 계층이나 특정 사람들이 편향적으로 꿈꾸는 욕망을 반영할 때, 그것은 디스토피아적인 세계와 조우한다. 더욱이 그것은 <혹성탈출>이 보여주고 있는 것처럼 마치 과거 냉전시대에 목도한 바 있는 과도한 경쟁으로 말미암아 생겨날 수 있는 공멸의 양상으로 나타난다.

<메트로폴리스>에 등장하는 복제인간 모티프는 <블레이드 러너>(1982)에 오면 더욱 정교하게 다듬어진다. 이 영화 속 복제인간들은 스스로가 인간이 되기를 원하고, 또한 인간과 구분되지 않고 인간 사회에서 함께 살아가길 꿈꾼다. SF 영화 초기 <메트로폴리스>의 복제인간이 도구화되고 수단화된 채 조종되는 존재로 비춰진 것에 비해, <블레이드 러너> 속 복제인간은 스스로 자율의지를 가지고 이에 따라 행동한다는 점에서 진일보한 면모를 보이고 있다. 이에 그들은 인간에 의해 창조되었음에도 불구하고 인간의 통제와 지배로부터 벗어나고자 한다. <블레이드 러너> 속 복제인간 '레이첼'은 그를 만들어낸 '타이렐'에 의해 조작된 기억을 갖게 되고, 이것으로 인해 자신이 인간이라고 믿고 있다. 그러나 인간 사회에서 살아가는 복제인간을 찾아 '폐기(retirement)'시키는 '블레이드 러너'에 의해 자신이 복제인간임을 알게 되고 이내 미래가 불확실한 도피를 감행하게 된다.

이 영화에서 묘사된 미래 세계의 모습은 암울하고 우울하다. 이 영화의 배경인 2019년 로스엔젤레스는 하루 종일 산성비가 내리고, 도시 거리는 쓰레기로 넘쳐난다. 더욱이 하늘은 늘 뿌연 안개에 젖어 있다. 을씨년스럽고 어두운 공간적 배경은 이 영화가 미래 사회를 유토피아로서의 모습이라기보다는 디스토피아로서의 모습으로 예견하고 있음을 알 수 있도록 한다. 한편 이러한 공간적 배경은 이 영화의 극 전개를 비극적인 것으로 나아가도록 만드는 효과를 자아낸다.

이 영화에서 암시되는 비극성은 인간 본성에 대한 근본적인 회의와 맞물려 있다. 그것은 복제인간 스스로 인간이 되고자 하는 욕망을 가지고 있다는 것, 그리고 인간 스스로 자신을 대체하는 복제인간을 만들고는 자의적인 기준에 따라 그들을 제거해야만 하는 자기모순의 상황에 빠져 있다는 것으로 대변된다. 이 지점에서 다시 라캉의 '결여'로서의 욕망을 읽을 수 있다. 복제인간의 경우, 그들이 꿈꾸는 인간에 대한 욕망은 허위적인 것에 불과하다. 영화 속 복제인간은 '아버지의 법칙이 지배하는 상징계로 들어오는 것이 차단'(강순규, 2011)된 존재이기 때문이다. 그들은 복제인간을 만든 '타이렐'(복제인간을 만들었다는 점에서 '아버지'와 같은 존재로 상징될 수 있는)에 의해 4년밖에 살지 못하도록 설계되었으며, 그들에게 주어진 극히 제한된 수명은 그들 스스로 사회화된 상태에서 생을 영유하지 못하도록 만드는 결정적인 요소에 해당한다. 그들은 타자로 주어진 인간에 의해, 그리고 인간이 아니라는 '결여'에 의해 결국 인간을 꿈꾸고 있는 셈이다. 한편 복제인간은 인간이 가지고 있는 신체적인 한계를 뛰어넘는 능력을 가지고 있지만 그들은 어디까지나 인간의 대체자에 불과하다. 복제인간을 만든 인간의 측면에서 볼 때 인간이 가지고 있지 않은 능력, 즉 '결여'

로서의 욕망에 의해 그들은 창조된 것이다. 그러나 라캉에 의하면 '결여'는 결코 채워질 수 없는 것이므로 인간의 대체자로서 만들어진 복제인간은 그 본연의 가치를 결코 인정받을 수 없다. 따라서 영화 속 주인공(복제인간을 찾아 폐기시키는 블레이드 러너로서의 인간 '데커드'와 인간의 대체자로서 만들어진 복제인간 '레이첼')의 만남과 도피는 '결여'로서의 욕망을 따라 계속 부유하며 미끄러질 수밖에 없다.

이상에서 살펴본 바처럼, SF 영화의 전개 과정에서 확인할 수 있었던 사실은, 공학 분야의 기술적 진보에 힘입어 상상된 미래 사회는 낙관적인 형태의 것에서 비관적인 형태의 것으로 변모했다는 점이다. 이를 인간의 욕망은 '결여'에 기초해 있으며 이것으로부터 끊임없이 욕망이 지속된다는 라캉의 이론에 견주해보면 어느 정도 이해의 토대를 마련할 수 있다. 가령 <메트로폴리스>의 경우 지하세계 노동자의 욕망은 지상세계와의 '중재자'를 희망하는 '마리아'와 지상세계로부터 조정당하는 '복제인간'에 의해 주어진다. 여기서 '마리아'와 그를 복제한 인간 등은 모두 타자로 주어진 존재에 해당한다. <혹성탈출>의 경우 겉으로 보기엔 냉전시대의 한 축을 담당하고 있는 타자와의 경쟁에 의해 파멸된 세계가 그려진다. 그러나 여기서 경쟁의 대상인 타자란 곧 타자에 의해 주어진 시각(응시, gaze)에 다름 아니다. <블레이드 러너>에 등장하는 복제인간 또한 인간과의 대비에 의해 생겨난 '결여'와 그로부터 야기된 인간이 되고 싶다는 욕망을 꿈꾼다는 점에서 그들의 욕망은 타자에 의해 주어진 것이라 볼 수 있다.

이들 SF 영화는 라캉이 주장한 바 있는, 타자에 의해 주어진 욕망을 보인다는 공통점을 가지고 있다. 그런데 그에 의하면 욕망의 주체는 "대타자의 영역에서 생겨나면서 필연적으로 기표에 의해 대치되"고, 그렇기 때문에 욕망의 주체에겐 "자신의 존재를 상실하는 소외를 넘어서는 분리의 과정"(양석원, 2003)이 필연적으로 요구된다. 타자에 의해 주어진 욕망과 '자신의 존재를 상실하는 소외와 분리'에 의해 생겨난 욕망을 바탕에 둔 상태에서, 영화와 공학이 서로 소통하는 한 그 양상은 앞서 보인 예에서처럼 비관적일 수밖에 없다. 이는 욕망의 주체가 확고히 바로서지 못한 상태에서 외부의 존재(대타자)에 의해 욕망이 주어져 있기 때문이다.

지금까지 영화와 공학의 소통 과정에서 볼 수 있었던 욕망의 양상은 다분히 디스토피아적이다. 앞서 소개한 몇몇 예들 이외에 비교적 최근에 만들어진 다른 영화들 속에서도 이러한 양상은 공통적으로 나타난다. 이를테면 <워터월드>(1995), <투모로우>(2004) 등에서처럼 급격한 환경적 재난을 초래하는 것으로, <로보캅>(1987), <가타카>(1997), <아일랜드>(2005) 등에서처럼 복제인간의 출현으로 극심한 정체성 혼란을 일으키는 것으로, <토탈리콜>(1990), <매트릭스>(1999), <6번째 날>(2000) 등에서처럼 인위적인 기억 조작으로 인해 고유한 가치를 상실한 채 수단화된 존재로 전락되는 것으로 그려지는 것이 그 예이다. 그렇다면 영화와 공학이 상호 소통하는 자리에서 타자의 욕망이 반영된 자리 이외에 주체의 자발적인 의지에 의해 창조적인 변용이 이루어지는 모습을 발견할 수는 없는 것일까?

Ⅳ. 감성을 통한 영화와 공학의 소통

최근에 전개되고 있는 영화와 공학의 소통 양상은 "영화의 경험 양식을 공적, 집단적, 강제적, 선형적, 이벤트적 성격으로부터 사적이고 개인적, 비선형적, 선택적, 즉흥적인 것으로 변모"(정지연, 2009)해가고 있다. 이는 소위 디지털 컨버전스 미디어 형태로 주어진 영화의 다양한 변주에 의해 가능해진 현상이다. 전통적으로 영화는 극장에서 관람하는 것이 일반적이었다. 여기서 극장은 많은 사람들이 한 자리에 모여 공통의 관람 행위를 한다는 점에서 공적 영역이자 집단적 영역이고, 강제적인 성격을 띤다. 그러나 최근 공학기술의 진보에 따라 극장은 TV, 컴퓨터, PMP 등과 결합하여, 과거 극장이 지닌 성격은 탈각되고 지극히 사적이면서도 개인적인 영역에서 선택적으로 영화 관람이 가능해졌다.

이처럼 공학 분야의 도움을 받아 디지털 테크놀로지 환경에서 제작된 영화는 영화 수용 과정에서 소통의 영역을 보다 더 확장시켜나갈 수 있게 되었다. 다시 말해 디지털 컨버전스 미디어 형태로 주어진 영화는 쌍방향성을 특징으로 한 네트워크 시스템이 구축된 각종 다양한 디지털 매체와 만나게 되면서 이전에는 체험해보지 못한 감성적 자극을 경험할 수 있게 된 것이다. 이제 감성은 "'나' 중심적인 소통의 문화를 실현시킬 수 있는 새로운 가치"로 부상하게 된 것이다. 그리고 이때의 감성적 자극은 "직접적인 오감의 작용에 의해 형성되는 것이 아니라 디지털 미디어와 이것에 의해 만들어진 이미지들을 통해서 재생"(윤대선, 2011)된 것이다.

오늘날 행해지고 있는 영화와 공학의 소통은 가상 세계를 영화 속에서 기술적으로 재현하는 것을 넘어 지극히 사적이며 개인적인 관람 형태를 만들어주며, 영화에서 표상된 이미지를 통해 감성적 자극을 경험하도록 하는 것으로 나아가고 있다. 영화와 공학 간 소통 과정에서 나타난 이러한 변화는 SF 영화에서 주로 다루어지는 기계인간의 모습을 바꾸어 놓기에 충분한 것이다. 그리고 그 중심에는 감화 작용 및 감성을 중심으로 한 상호 소통이 놓인다.

사실 공학의 힘을 빌려 영화에서 새롭게 그려지고 있는 인간

의 모습은 '호모 사피엔스(Homo Sapiens)'로부터 '호모 테크놀로지쿠스(Homo Technologicus)'와 '호모 바이오쿠스(Homo Bionicus)'로의 변모를 보여준다. 인간은 고도로 발달된 기계공학의 도움을 받아 얼마든지 기계로 대체된 몸의 형상을 지닐 수 있게 되었으며, 유전자 조작을 통한 생명 공학의 발전에 힘입어 변화된 신체의 모습을 갖출 수 있게 되었다. 더 이상 공학은 인간 주체 밖에서 행해지는 물질적 대상에 대한 조작만을 의미하지 않는다. 적어도 영화에서는 주체로서의 인간과 대상으로서의 공학이라는 간극은 더 이상 존재하지 않으며, 이들은 하나의 인간 주체 안에 내재된 존재론적인 조건으로서 주어져 있는 것이다. 따라서 영화와 공학 간 만남의 자리에서 감성을 중심으로 한 소통의 강화가 두드러지게 나타나는 현상이라면, 이는 감성이 인간 또는 기계인간의 존재론적 의의와 가치를 부여해주는 주요 요인이라는 점을 뜻한다. 이와 관련하여 엄창섭(2013)의 다음과 같은 논의는 좋은 참조점이 될 것이다.

> 2005년 '서울 디지털 포럼'에서 UN 밀레니엄 프로젝트 의장이자 국제미래학회 공동회장인 제롬 글렌Jerome C. Glenn은 지식정보사회의 다음에는 "의식과 기계 사이의 구분이 무의미해지는 의식기술conscius technology이 지배하는 사회인 의식기술사회가 될 것이다"라고 하였다.
>
> 의식이란 '깨어 있는 상태의 감각기에 의해 생기는 감동에 대한 정신의 반응으로 넓은 의미에서 개체가 현실에서 경험하는 모든 정신작용과 그 내용을 포함하는 일체의 경험 또는 현상'이다. …… 의식기술이란 사람의 생각이나 상상하는 바를 실제로 느낄 수 있도록 실제 혹은 가상현실 속에서 구현시켜주는 기술을 말한다. 따라서 의식기술은 근본적으로 인간을 변화시켜야 하는 기술이다. ……기술적으로 보자면 의식기술은 인간과 환경(기술)이 동시에 발전해야 하는 것이고 궁극적으로는 인간과 기계가 융합될 때 가장 효과적으로 작용할 수 있을 것이다.

위에서 행한 엄창섭의 논의처럼 감성(의식)을 중심으로 한 융합기술 개발은 비단 공학의 특정 분야에 국한된 것만은 아니다. 이러한 방향성에서 모색된 공학 기술 개발은 영화와 공학이 상호 소통하는 자리에서도 주요한 매개로 자리잡고 있기 때문이다. 감성을 중심으로 한 영화와 공학의 상호 소통은 영화 내 서사의 전개 방향을 새롭게 바꿔 놓는 역할을 수행한다. 여기에 해당하는 영화로는 <바이센테니얼 맨(Bicentennial Man)>(2000)과 <A.I.(Artificial Intelligence)>(2001)를 꼽을 수 있다. 이들은 모두 앞으로 공학이 어떤 방향에서 발전을 도모해야 하는지, 그리고 그러한 공학의 발전 양상을 토대로 영화가 미래 세계를 어떻게 묘사해나갈 수 있는지에 대한 새로운 지평을 열어 보이고 있다. 인간과 공학의 세계가 더 이상 서로 분리된 상태의 것이 아니라 인간 실체를 구성하는 하나의 존재론적 조건으로 합치될 때 감성적 차원에서의 교감이 바탕에 놓일 수 있을 것이다. 이는 우월한 지위에 놓인 인간이 물질세계를 지배하고 통제하는 것은 당연하다는 식의 근대적 휴머니즘을 반성 및 비판하고, 인간(주체)이 물질(대상)로 대체되는 포스트 휴머니즘 시대를 대비하여 인간과 물질 간의 상호 거리를 없애고 감성적 차원의 회복을 통한 합치를 꿈꿔 나가야 함을 뜻한다.

<바이센테니얼 맨>과 <A.I.>는 공통적으로 인간이 되고자 하는 로봇의 욕망을 다루고 있다. <바이센테니얼 맨>에 등장하는 '앤드루'는 가사일을 돕는 로봇으로 만들어졌다. 가사로봇으로서 그에게 입력된 명령은 '인간을 절대 해쳐서는 안 되고 인간의 명령에 복종해야 한다는 것'이다. 그런데 그가 창의적인 인지능력을 가지고 있음을 알게 된 주인 '마틴'에 의해 인간으로서 갖추어야 할 요소를 교육받게 되고 주인 가족과의 관계 속에서 그는 비로소 자신의 자아와 정체성을 하나씩 깨닫게 된다.

'앤드루'의 정체성 확인의 여정은 다음과 같은 과정을 거쳐 진행된다. 첫째, 인간과 같이 창조적인 행위를 수행한다. 그는 나무를 가지고 새로운 조각품을 만들 수 있고, 각종 다양한 시계를 만들어낼 수 있다. 둘째, 경제 활동의 주체가 된다. 자신이 만든 재화를 팔아 막대한 경제적 부를 쌓았을 뿐만 아니라 주인 '마틴'의 도움을 받아 자신의 이름으로 은행 계좌를 열어 비로소 경제 활동의 주체로서의 면모를 갖추게 된다. 셋째, 자유를 추구한다. 그는 주인과 가사 로봇(일종의 노예) 간의 관계를 청산하고 자신의 고유한 시간과 공간을 영유하게 된다. 넷째, 그는 자신의 외모를 변화시킨다. 옷을 입는 것으로 시작해 자신의 신체를 인간의 신체와 유사한 형태로 변형시키며 그 결과 인간과 같이 자연스러운 죽음을 맞이한다. 다섯째, 사랑을 갈망한다. 그가 사랑을 갈망하게 된 것은 소외 의식에서 비롯된 것이다. 따라서 자신과 같이 자아와 정체성에 대해 회의하는 동종의 로봇을 찾아 여행을 떠나는가 하면, 주인집 작은 아씨의 손녀 '포샤'와의 사랑을 완성하기 위해 인간이 되어 법적 혼인을 하고자 한다.

반면 <A.I.>에서의 '데이빗'은 자녀가 없거나 자녀를 잃은 부모를 위해 어린아이 로봇으로 만들어졌다. 그는 오로지 부모를 사랑하고 부모로부터 사랑 받기를 욕망하는 존재로 탄생한 것이다. 그의 양부모는 식물인간이 된 친아들을 대체하는 존재로 그를 받아들인다. 그런데 이내 그의 친아들이 의학기술의 도움을 받아 다시 가정으로 되돌아오고 그는 양부모로부터 버림을 당한다. 그는 버림받기 전 어머니 '모니카'로부터 전해들은 피노키오 이야기를 떠올리며 자신을 인간으로 만들어줄 이야기 속 푸른 요정을 찾아 험난한 모험을 떠난다. 그의 자아와 정체

성은 자신 스스로 진정한 인간이 되어 돌아와 다시 어머니로부터 사랑을 받고자 하는 욕망으로부터 비롯된 것이다.

'데이빗'은 여타의 로봇과 달리 창의적인 사고를 능동적으로 수행할 수 있다. 그는 그림을 그릴 줄 알고, 자신의 관점에서 동화를 이해하고, 다양한 것들에 대해 호기심을 갖고 질문하는가 하면, 마치 인간과 같이 꿈을 꾼다. 이에 대해서는 데이빗과 그를 창조한 하비 교수 간의 다음과 같은 영화 속 대화가 잘 설명해준다.

> 하비 교수 : 네가 태어나기 전의 로봇들은 너와는 완전히 달랐어. 꿈이 없었지. 데이빗, 네가 이룬 게 뭔지 알고 있니? 넌 동화를 믿고 사랑의 힘으로 희망을 품으며 여행을 떠났어. 아무도 명령하지 않았는데도 말야. …… 자발적 이성과 논리적 결론이 어디서 생기나 보려고. 인간의 약점 중 하나는 존재하지 않는 것에 희망을 갖는 거야. 인간의 장점이기도 한 건 바로 꿈이란다. 너 이전의 기계들은 가질 수 없던 거였어.
>
> 데이빗 : 저는 유일하지 않은가요?
>
> 하비 교수 : 내 아들이 유일했고 …… 넌 새로운 종의 최초야.

위의 대화 내용에서 알 수 있듯이 '데이빗'은 자발적 이성에 의지하여 능동적으로 꿈을 꾸고 있는 것으로 비춰진다. 이는 '데이빗' 스스로가 자신을 향해 내리는 해석, 즉 유일한 존재임을 드러내는 결정적 증거이다. 그러나 '데이빗'이 <바이센테니얼 맨>의 '앤드루'와 똑같은 방식으로 자의식과 정체성을 확립해나간다고 보기는 어렵다. 이는 인간이 되고자 하는 욕망의 방식이 서로 다르기 때문이다.

'데이빗'은 앞서 살펴본 라캉의 욕망처럼 타자에 의해 주어진 욕망을 자신의 욕망인양 생각한다. 겉으로 보기에 그는 자발적 이성에 의지해 인간이 되고자 하는 욕망을 스스로 갖게 된 것으로 묘사되지만, 실은 아이로봇으로 만들어지는 과정에 주입된 '사랑하고 사랑받기에 관한 명령의 틀'을 크게 벗어나지 못하고 있다. 더욱이 그가 그토록 인간이 되고자 하는 욕망을 갖게 된 결정적 이유는 양부모의 자녀가 집으로 돌아오면서부터이다. 이는 라캉의 거울단계 이론, 즉 양부모의 친아들을 통해 투사된 욕망과 타자로 주어진 그의 시각(응시)에 의해 굴절된 욕망이 '데이빗'이 추구하는 욕망의 동인이 되고 있기 때문이다. 그러므로 양부모를 향한 사랑의 욕망은 '데이빗'에 의해 일방적으로 재구성된 것에 불과하며, 그렇기 때문에 '데이빗'과 양부모 간의 소통은 요원한 것이 되고 만다.

이에 반해 <바이센테니얼 맨>의 '앤드루'가 가지고 있는 욕망은 들뢰즈의 욕망이론에서 엿볼 수 있는 것처럼 철저히 '생산'의 매커니즘 속에서 작동한다. 여기서 "생산이란 존재가 갖는 역능적 힘(스피노자적 맥락) 혹은 힘의 의지(니체적 맥락)로 이해된다. 들뢰즈에 따르면 생산이란 비유가 아니라 문자 그대로 공장에서의 생산처럼 이해되어야 한다. 욕망은 무의식, 언어, 사랑, 예술 등 삶의 모든 것을 생산하는 힘"(김석, 2006)에 해당한다. '앤드루'가 인간이 되어 가는 여정은 곧 '무의식, 언어, 사랑, 예술 등 삶의 모든 것을 생산하는 역능적 힘'으로서의 모습을 반영한다. 라캉의 욕망 이론이 타자의 욕망에 종속된 주체의 욕망을 사유하고 있는 것에 비해 들뢰즈는 욕망의 주체에서 분열 양상을 목도한다. 들뢰즈에게 있어서 욕망의 주체는 다수로 주어져 있는 것이다. 또한 라캉의 욕망이 무의식의 제한된 범주 속에 자리잡고 있는 것이라면, 들뢰즈의 욕망은 그것과 접속하는 사회적 관계 양상에 따라 얼마든지 변주 가능하다. 그렇기 때문에 이진경(2002)에 의하면, 들뢰즈의 욕망은 고정된 어떤 본성도 가지고 있지 않는 것으로 설명된다.

라캉의 욕망 이론에서와는 달리 '앤드루'의 모습에서 발견할 수 있는 '생산'으로서의 욕망의 모습은 다음의 두 가지 차원에서 여실히 드러난다. 하나는 복수로서 존재하는 욕망의 주체가 전제되어 있다는 점이고, 다른 하나는 사회적 장 속에서 욕망의 투여가 나타난다는 점이다. <A.I>에서의 '데이빗'은 양부모와 그의 친자식 간의 극히 제한적인 관계 안에서 투영된 타자의 욕망에 종속되어 있다. 이러한 상태에서 그는 오로지 어머니에게 사랑받고자 하는 욕망에만 사로잡혀 있었다. 반면 '앤드루'는 정체성 확인의 여정을 통해 다양한 대상들과 접속함으로써 끊임없이 스스로를 변화시켜 나가고 있다. 또한 그는 스스로 만든 재화를 통해 사회적 장 속에서 경제 활동의 주체가 되었을 뿐만 아니라, '포샤'와의 법적인 혼인을 통해 비로소 사회적 관계 속에서 스스로의 정체성을 확립시켜 나가고자 한다. 결국 '앤드루'는 타자에 의해 주어진 것을 욕망하는 것이 아니라 인간이 되어 가는 여정을 통해 스스로 자신의 욕망을 찾고 그것을 충실히 수행해나갈 뿐이다.

'앤드루'와 '데이빗' 간의 비교를 통해 나타난 욕망 추구의 서로 다른 방식은 "들뢰즈의 생산이 시니피앙의 억압을 벗어나 실재자체로 향하는 충만함이라면 라캉의 주체는 시니피앙에 의해 규정되면서 이를 통해 욕망하는 주체로 조건 지어진"(김석, 2006) 것이라는 설명을 통해 좀 더 깊이 있게 이해할 수 있다. 다시 말해 '데이빗'의 욕망은 그가 로봇으로 만들어지는 과정에서 주입된 명령, 즉 사랑에 대한 갈구의 형태로, 그리고 양부모와 그의 친아들로부터 주어진 시각(응시)에 의해 조건 지어진 것에서 크게 벗어나지 않고 있다. 그러나 '앤드루'는 그가 로봇으로 만들어지는 과정에 주어진 명령, 즉 인간의 명령을 절대적으로 복종해야 한다는 것에서 벗어나 스스로 주체적인 한 인간으로 성장하고 발전해나가면서 자신 스스로 자아와 정체성을 만들어가며 이내 충만해진다.

이처럼 '데이빗'과 '앤드루'의 욕망 추구 방식이 서로 다름에

도 불구하고 이들 인물과 이들 인물이 포함된 영화가 이전의 영화 내지는 영화와 공학 간 소통 방식과 비교했을 때 나타나는 차이점은, 이들이 공통적으로 추구하는 욕망의 실체, 즉 인간이 되고자 하는 바가 바로 감성적 차원에 바탕을 두고 있다는 점과 그리고 이들 영화가 각기 대상은 다르지만 모두 사랑이라는 다분히 감성적인 차원에 초점이 맞춰져 있다는 점 등이다. '데이빗'과 '앤드루'가 비록 각기 다른 양상으로 욕망을 추구하고는 있지만 감성을 중심으로 한 인간과 로봇 간의 상호소통의 노력은 급변하는 공학 분야의 발전과 이를 바탕에 둔 영화와 공학 간의 만남이 앞으로 어떤 방향에서 모색되어야 하는지에 대해 그 의미하는 바가 크다 하겠다. 이는 휴머니즘에서 포스트 휴머니즘으로 나아가는 과도기적 시대에 직면한 현 상황과도 매우 밀접한 연관이 있는 것이다. 로봇은 더 이상 인간을 위한 도구적 존재가 아니며, 완전한 신체를 갖고자 하는 인간 욕망의 대체물도 아니다. 적어도 영화에서 구현된 그것은 '접속 양상에 따라 다원화된 의미작용'(이수진, 2012)을 하는 기표로서 주어진 재현 양상을 보이고 있다. 물론 여기에는 새롭게 부각된 감성적 차원에의 강조가 자리에 놓인다.

들뢰즈(2008)에 의하면, 감성은 주체에게 향하면서 동시에 대상에게로 향하는 이중의 방향성을 갖는다. 감성에게 주어진 동시적인 방향성에 의해 다채로운 감각 결과가 생겨날 수 있다. 따라서 감성을 중심으로 한 주체와 대상, 인간과 물질 간의 합치는 기본적으로 새로움과 다양성의 영역으로 나아갈 수 있다. 또한 이것은 인간 삶을 중심으로 하여 새롭게 '가능 유일의 세계'를 펼쳐 보이고 있는 영화가, 그리고 인간 삶을 복되게 하기 위해 새로운 기술 개발에 몰두하는 공학이 서로 공통적으로 만날 수 있는 지점이기도 하다. 진화생물학자인 굴드(2002)에 의하면, 진화 또는 진보란 이미 예정된 결과만을 향해 한 가지 방향으로 나아가는 것이 아니라 다양한 변이의 출현을 의미한다. 영화와 공학의 소통, 그리고 그 소통의 발전 또한 감성을 중심으로 한 다양성의 차원에서 모색되어야 할 것이다.

들뢰즈의 논의를 빌린다면, 존재론적인 바탕에 놓여 있는 것은 '차이'와 '반복'이다. 다시 말해 주기적으로 반복되는 차이의 요소가 인간 존재를 구성하고 결정짓는 조건으로 주어져 있는 것이다. 이들 차이와 반복의 요소는 영화와 공학 모두에게도 공통적으로 요구되는 요소이며, 이러한 두 요소로 인해 영화와 공학에 있어서의 진보적인 역사가 앞으로도 끊임없이 전개될 것이다.

Ⅴ. 결 론

지금까지 영화와 공학 간 소통 방식과 그 전개 과정을 살펴보았다. 이는 앞으로 제기될 수 있는 이들 간의 바람직한 소통 방식에 관한 모색과도 연관이 깊다. 더 이상 공학을 영화 제작 과정에서의 주요 수단으로만 간주해서는 안 된다. 영화에서 공학은 리얼리티를 확보하는 데에 있어서 절대적으로 필요한 요소임에 틀림없다. 그러나 이는 모든 예술 장르가 공통적으로 추구하는 재현의 원리를, 영화는 공학의 힘을 빌려 구현하고 있음을 뜻하는 것에 불과할 뿐이다.

영화와 공학 간 상호소통이 각 분야의 상호 발전을 전제로 이루어져야 하는 것이라면, 이는 감성적 차원을 전제로 한 만남을 통해 가능해질 수 있다. 그렇기 때문에 이 글에서는 감성적 차원을 전제로 한 영화와 공학 간 만남의 양상을, 영화에서 그려지는 새롭게 창조되는 유일 세계의 모습과 이에 반영된 욕망의 문제를 결부시켜 살펴본 셈이다. 영화 발전과 공학 발전이라는 각각의 두 측면을 염두에 둘 때, 이들 간의 상호소통은 주체적이며 능동적인 내적인 힘, 즉 들뢰즈 식으로 말하면 '생산'의 메커니즘에 의해 이루어져야 할 것이다. 이를 통해 라캉의 욕망이론에 내포된 소외된 주체는 비로소 극복될 수 있다. 또한 이것으로부터 미래세계가 유토피아인가, 혹은 디스토피아인가라는 물음은 의미를 잃게 된다. 자기원인성에 의해 발현되는 새로움에 대한 욕망, 그리고 이를 통해 구현되는 미래세계의 모습은 더 이상 결과론적으로 유토피아이거나 혹은 디스토피아적인 세계로 재단될 필요가 없다. 그와 같은 재단에 앞서 주체적이며 능동적인 세계 해석 및 변혁과 다양한 변화 양상을 포용하고 수용하는 과정 중심적 사고가 이루어져야 할 것이다.

이와 같은 논의는 단순히 영화라는 재현물에 등장하는 인물과 그들 간에 벌어지는 사건 및 서사에 국한시켜 생각할 수 있는 것만은 아니다. 진보된 공학의 힘으로 인해 인간의 경험세계는 점점 넓어지고 있고, 감각기관을 통한 자극의 정도 또한 점점 높아지고 있다. 이러한 현상은 새롭게 만들어가는 미래세계에 대한 전망과 그 세계를 구성하는 각각의 대상들에 대한 새로운 관점을 필연적으로 요구한다. 이는 새로운 인간형의 모색과 그러한 인간형이 갖추고 있어야 하는 존재론적 조건에 대한 탐색과 밀접한 연관이 있다.

따라서 이 글에서 다루고자 한 감성을 통한 상호소통의 양상은 비단 영화와 공학이라는 학문 분야 간의 만남의 자리에서만 요구되는 것이 아니라, 좀 더 적극적인 사고가 가능하다면, 앞으로 펼쳐질 미래세계에 대한 예비적 단계에서 반드시 필요한 요소인 것이다. 새로운 인간형과 이를 반영한 세계관의 한 측면, 즉 포스트 휴머니즘에 관한 다양한 논의는 그렇기 때문에 매우 필요하며 그 나름의 가치와 의의가 있다 하겠다.

다시 영화와 공학 간 상호소통을 모색하는 자리로 돌아가, 새로운 인간형과 이를 반영한 세계관의 한 측면을 살펴보는

것, 그리고 그 자리에 감성을 중심축으로 세워놓는 것은 특정 영화 작품에 대한 해설과 평가로만 그칠 문제가 아닐 것이다. 오늘날 공학에서 활발하게 연구되고 있는 인공지능 관련 분야, 신경계 분야 등은 이와 맥락을 같이 한다. 따라서 본고는 다양성의 추구와 감성을 중심으로 한 새로운 인간형 모색에서 영화와 공학 간 소통 방식이 가지고 있는 의의와 가치를 찾고자 하였다.

참고문헌

1. 강순규(2011). 비인간적인 인간과 인간적인 복제인간. 영화, 4(2): 133-153.
2. 굴드, S. J.(2002). 풀하우스, 이명희 (역.), 사이언스북스.
3. 권택영 (편.)(1994), 욕망이론, 민승기·이미선·이미선 (역.), 문예출판사.
4. 김석(2006), 욕망하는 주체와 욕망하는 기계. 철학과 현상학 연구, 29: 173-202.
5. 들뢰즈, G.(2008). 감각의 논리, 하태완 (역.), 민음사.
6. 박성수(2005). 디지털 영화의 미학, 문화과학사.
7. 박이문(1983). 예술철학, 문학과지성사.
8. 서동욱(2002). 들뢰즈의 철학, 민음사.
9. 엄창섭(2013). 기계와 인간의 융합 : 미래사회 핵심 키워드는 '의식'. 브레인, 39: 34-35.
10. 에반스, D.(1998). 라깡 정신분석 사전, 김종주 외 (역.), 인간사랑.
11. 양석원(2003). 응시의 저편 : 자끄 라캉 이론에서의 주체와 욕망. 안과 밖, 15: 55-76.
12. 윤대선(2011). 디지털 시대의 문화적 감성과 소통의 연구. 해석학 연구, 21: 3-36.
13. 이수진(2012). 영화의 접속 기표와 포스트-휴머니즘의 재현. 기호학 연구, 32: 197-219.
14. 이진경(2002). 노마디즘1, 휴머니스트.
15. 정지연(2009). 디지털 시대의 영화 존재론에 관한 연구. 커뮤니케이션학 연구, 17(1): 75-106.

함종호 (Ham, Jong-ho)

1997년: 서울시립대학교 국어국문학과 졸업

2003년: 동 대학원 문학 석사

2009년: 동 대학원 문학 박사

2009년-현재: 서울시립대학교 교양교육부 강의전담교수

관심분야: 현대시 이미지 구성 원리, 영화 구조 및 작품론, 글쓰기 형식 및 방법

Phone: 02-6490-5278

Fax: 02-6490-5276

E-mail: space3551@uos.ac.kr