

한국 영화에 나타난 포스트휴먼 소녀의 재현 양상 연구 —〈경성학교: 사라진 소녀들〉, 〈마녀〉를 중심으로

김은정*

1. 들어가며
2. 영화 속 포스트휴먼 소녀의 재현 불가능
3. 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀의 의미경합
 - 3-1. 기술과 공모한 싸우는 소녀들
 - 3-2. 우울한 신체와 기술-대상의 자기 파괴적 저항
4. 나가며

국문초록

본고는 시대와 사회에 따라 의미를 달리해 온 소녀가 최근 포스트휴먼 상상력과 결합하여 영화 속 싸우는 소녀로 등장한 현상에 주목하였다. 이에 포스트휴먼 소녀라는 이미지를 배태한 사회적 맥락과 그 재현 양상을 분석하고, 미래 여성 신체에 대한 한국 사회의 상상의 허용치와 '싸우는 기술증강 소녀'라는 새로운 이미지를 둘러싼 의미경합을 밝히고자 하였다.

21세기 고도로 발달한 디지털 영상기술로 인하여 영화는 기존의 상상만으로 가능했던 미래 존재를 시각적으로 구현할 수 있게 되었다. 그러나 성인 남녀와 달리 미성숙하다고 여겨진 소녀가 포스트휴먼으로 상상될 때에는 오히려 강한 실감효과를 추구하는 그 기능성으로 인해 감히 재현할 수

* 백석문화대학교 만화애니메이션학부 강사

없는 불가능한 영역이 생기게 된다. 즉, 포스트휴먼 소녀는 인간의 원형을 최대한 보존한 신체증강형에 그쳤으며, 인간과 비인간의 경계를 탈하는 비판적 형상화를 구현하지는 못했다. 그러나 기술로 증강된 미래 신체는 에로틱한 폭력에 기대지 않는, 또한 모성애와 이성애에 매몰되지 않는 싸우는 위험한 소녀의 이미지를 만들었다. 물론 인간의 순수한 프로토타입에 근거한 포스트휴먼 소녀의 이상화는 기술의 인간화를 확산하는 기술도구주의에 경도되어 있다. 근대적 휴머니즘에 영합하는 이러한 기술 사유의 한계에도 불구하고, 포스트휴먼 소녀는 자기 파괴적 대항을 통해 기술-객체의 새로운 정치성을 보여준다. 이들은 테크노크라시와 신자유주의 정치적 감수성을 표출한 우울한 신체에서 벗어나 있으며, 생명 정치의 위계에 균열을 내는 체제전복적 행위를 구사했다.

포스트휴먼은 한 사회가 고도화된 기술시대로 이행하는 과정 중에 일어나는 다양한 힘들의 경합을 예시하는 하나의 사례로 볼 수 있다. 이러한 점에서 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀는 여전히 이상화된 소녀 이미지를 고수하려는 인간형상중심주의를 예증하지만, 미시사회적 수준까지 침투한 기술생명권력의 폭압적 지배방식에 윤리적 고찰을 제공했다는 점에서 의의가 있다.

(주제어: 디지털 영화, 재현, 포스트휴먼, 소녀, 미래 신체, 기술, 기술도구주의, 기술생명권력)

1. 들어가며

AI, 사이보그, 안드로이드, 복제인간 등 다종다형의 미래 인간들이 대중매체를 통해 연일 쏟아지고 있다. 과거 이들은 인간보다 열등한 존재

이자 인간을 위협하는 대상으로 여겨졌다. 그러나 지금은 인간 이후(post)의 인간(human)이라는 새로운 명칭으로 수렴되면서 오히려 대중에게 매혹의 대상이 되고 있다. 이렇게 재현의 장에 포스트휴먼이 넘쳐나는 이유는 사물 인터넷, 자율주행, 챗봇과 같은 기술적 존재가 현대인의 일상에 들어와 친숙해졌기 때문이며, 더불어 머릿속 상상만으로 가능했던 포스트휴먼이 영상기술의 발달로 인해 실사처럼 재현되고 있기 때문이다.

사이보그를 포함해 포스트휴먼에 대한 대중의 인상을 형성하며 가장 널리 서사화한 매체는 만화다.¹⁾ 만화는 사물을 과장하고 생략하는 카툰(cartooning)을 주요 재현원리로 사용하기 때문에 사과의 제약 없이 신체를 변형하고 조합한다. “신체 경계와 육체적 윤곽을 가지고 놀며, 친숙한 이미지를 낯선 형태로 재조립하는 시각적 몽타주”²⁾ 자유롭게 행해지는 포스트휴먼화는 몸의 변형이 수반될 가능성이 크다. 이러한 기이한 몸의 변형을 하나의 캐릭터로 받아들일 수 있게 하는 시각 매체가 바로 만화인 것이다. 달리 말해 현실을 그대로 ‘찍는’ 사진을 기반으로 한 영화보다는 손으로 ‘그린’ 만화가 실재하지 않는 세계와 낯선 존재들을 표현하는 데 더 자유롭다고 볼 수 있다. 그런데 만화적 기법으로만 가능하다고 여겼던 미래 존재가 최첨단 디지털기술을 이용한 영상화로 실사처럼 재현되고 있다. 디씨 코믹스(DC Comics)나 마블(Marvel)의 만화 속 슈퍼 히어로가 실사화되고, 인간의 형태를 크게 벗어난 이종결합

1) Mark Oehlert, "From Captain America to Wolverine: Cyborgs in Comic Books: Alternative Images of Cybernetic Heroes and Villains", *The Cybercultures Reader*, David Bell & Barbara M. Kennedy (ed.), London and New York: Routledge, 2000, p.112.

2) 로지 브라이도티는 SF와 사이버펑크와 같은 장르에서 전통적 인간의 형상보다는 일탈자나 돌연변이와 같은 포스트휴먼의 기형학적 상상계가 포스트모던의 해방적 잠재력을 표현하며 대중에게 유행하고 있다고 말했다. 로지 브라이도티, 『변산: 되기의 유물론을 향해』, 김은주 옮김, 꿈꾼문고, 2020, 340쪽.

의 사이보그도 마치 진짜인 듯 실감 나게 영화화되고 있다.

여기에 몇 년 전부터 ‘맨과 ‘우먼’뿐 아니라, 성인 남성이나 성인 여성을 능가하는 강력한 ‘걸’들이 등장하기 시작했다. 물론 이전부터 일본 애니메이션의 지브리 전투 미소녀가 존재했고, 〈형거 게임〉(2012~2014), 〈다이버전트〉(2014~2017)등 할리우드 영화를 통해 10대 소녀가 여전사가 된 시리즈물도 인기였다. 이를 반영하듯 최근 한국 영화에서는 성인 남성이 아닌 어린 소녀가 액션을 수행하고,³⁾ 이제는 기술로 증강된 포스트 휴먼 소녀까지 등장했다. 물론 이전에도 ‘힘센 여성’으로 분류할 수 있는 한국 여전사 캐릭터가 몇몇 존재했으나, 남성을 압도하는 여성의 힘은 대부분 무술, 마술, 귀신 씌움, 외계인이라는 이름 아래 이해 불가능한 초-능력으로 재현될 뿐, 그것이 과학기술을 통해 이루어지는 경우는 드물었다.

더불어 기술이 개입된 신체가 다름 아닌 어린 소녀라는 점은 미래 신체로서 기존의 성인 여성과 구별되는 지점을 내포할 가능성을 의미한다. 실상 소녀란 명료하게 정의 내릴 수 없는 개념이다. 소녀는 ‘아직 완전히 성숙하지 않은 어린 여자아이’라는 사전적 정의와는 달리 시대와 사회에 따라 그 의미가 변화하며 다각화되었다. 규정하기 어렵다는 소녀의 모호한 특징은 한편으로는 그것을 규제하고 훈육하려는 시도로, 다른 한편으로는 차이를 생성하는 저항의 기표로 인식되었다. 먼저 소녀는 ‘순수, 명랑, 낭만’이라는 지배적 가치 아래 아름답고 도덕적인 인간의 형상을 간직한 자로 여겨졌다. 따라서 사회는 이상화된 소녀상(像)을 지키고자 제도화된 규범과 학교라는 장치를 통해 끊임없이 소녀의 몸을 감독

3) 가장 대표적인 예로 〈옥자〉(2017)에서 슈퍼 돼지 옥자를 구출하기 위해 모험을 감행하는 산골 소녀 미자를 들 수 있으며, 〈반도〉(2020)에서는 놀라운 솜씨로 자동차를 다루며 좀비에게서 엄마를 구하는 딸 준희가 있다.

했다. 다른 한편으로 소녀는 “가부장적 체제의 법질서에 수렴되기를 거부하는 반론과 저항의 에너지로 가득한 이질적 주체”로⁴⁾ 기능하기도 했다. 이는 어른/남성의 대척점에 선 아이/여성으로서 소녀가 나이로 한번, 그리고 성별로 또 한 번 이중적으로 타자화되었기 때문이다. 따라서 소녀는 성인 남성을 기준으로 세워진 근대적 주체에 편입되지 않고, 오히려 동일성의 논리를 탈주하는 차이의 형상으로 간주되었다. 본 연구는 오랫동안 양가적 의미로 소비되었던 소녀가 포스트휴먼 상상력과 결합했을 때, 그리고 영화로 시각화되었을 때, 미래 여성 신체로서 어떠한 재현 양식과 의미를 갖는지 살펴볼 것이다.

현재까지 포스트휴먼 소녀 영화를 분석한 논문은 그리 많지 않다. 우선 김선엽은 〈성냥팔이 소녀의 재림〉(2004)에서 게임 캐릭터인 ‘성냥팔이 소녀’를 포스트휴먼으로 상정했다.⁵⁾ 그리고 디지털화된 소녀가 마치 승자에게 주어지는 아이템이자 보상으로 다뤄지고 있음을 밝히고 소녀의 수동적 역할을 비판했다. 김소연은 〈경성학교: 사라진 소녀들(이하 경성학교)〉(2015)에서 강압적 실험을 통해 초능력을 갖게 된 소녀를 식민지와 위안부라는 역사적 트라우마를 상기시키는 민족적 알레고리로 분석했다.⁶⁾ 두 논문은 포스트휴먼화된 소녀의 서사적 의미를 도출하고자 했다는 점에서 본고가 참조할 만하다. 그러나 포스트휴먼 소녀를 미래 신체가 아닌 전통적 젠더 관념과 식민지라는 역사적 맥락으로만 제한하고 적장 중요한 소녀의 기술화, 즉 포스트휴먼화를 집중적으로 살

4) 심혜경, 『김새론: 뉴-걸 혹은 새론-소녀』, 조혜영 외, 『소녀들』, 도서출판 여이연, 2018, 132쪽.

5) 김선엽, 『모순적 복수성을 횡단하며 구축되는 2000년대 한국 영화의 포스트휴먼』, 『영화연구』 제32호, 한국영화학회, 2007, 7-40쪽.

6) 김소연, 『초능력 영화의 포스트바디의 알레고리적 존재론—〈초능력자〉, 〈경성학교: 사라진 소녀들〉, 〈염력〉을 중심으로』, 『인문학연구』 제29권, 인천대학교 인문학연구소, 2018, 243-266쪽.

펴보지 않았다.

이와 달리 장르적 관점에서 포스트휴먼 소녀 캐릭터를 연구한 박미영은 한국 여성 스릴러 장르에 등장한 소녀의 정치적 가능성을⁷⁾ 그리고 심혜경은 기존의 성인 여성 액션 영웅과 다른 소녀 ‘처럼’ 액션하기의 이질적 결을 분석해냈다.⁸⁾ 두 논문은 기존의 성인 여성 캐릭터와 달리 어린 소녀가 서사의 주인공이 됨으로써 달라지는 의미망의 파열을 명징하게 드러냈다는 점에서 의의가 있다. 그러나 이 역시도 소녀와 기술이 만나는 점을 간과한 채, ‘이탈하는’ 소녀성에만 치중하여 싸우는 소녀를 해석하는 데 그쳤다.

이에 본고는 두 가지 새로운 시각을 제시하면서 영화 속 포스트휴먼 소녀를 분석하고자 한다.

첫째, 포스트휴먼을 매체와 담론의 이중적 구성물로 보고, 디지털 영화라는 매체와 소녀라는 담론의 두 측면에서 포스트휴먼 소녀를 분석한다. 지금까지 발표된 포스트휴먼 캐릭터 연구는 서사 분석을 중심으로 그러한 형상을 구성해낸 특정 사회의 문화 실천을 밝히고 기존의 사고체계를 비판하는 데 집중했다.⁹⁾ 이는 포스트휴먼이 인간에 대한 기존의

7) 박미영, 『한국 여성 스릴러 장르와 프레카리아트의 고딕적 상상력』, 『아시아영화연구』 제13권 1호, 부산대학교 영화연구소, 2020, 33-58쪽.

8) Hyekyong Sim, “Acting ‘like a woman’: South Korean female action heroines”, *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Vol.12 No.2, 2020, pp.110-123.

9) 이는 영화 속 포스트휴먼 여성 캐릭터에 대한 논의를 보아도 알 수 있다. 대부분의 연구는 기술과 결합한 여성의 몸이 남성 중심적 재현 질서에서 어떠한 가능성과 제약을 갖는지에 관한 것으로, 다음과 같이 양분화된 결과를 보였다. 먼저는 젠더리스한 가상공간에 대한 해방적 비전으로 육체가 새로운 기술로 다시 쓰였을 때 젠더의 경계가 교란될 수 있음을 분석했다. 이와 달리 부정적 비판도 존재하는데 오히려 가상공간이 남성 중심의 폭력적 시선으로 인해 위계화된 젠더 체계를 더욱 공고히 한다는 점을 강조했다. 김소연, 『사이보그 앨리스를 성구분하기: 〈그녀〉와 〈루시〉의 포스트휴먼 젠더 정치에 대한 라캉적 주해』, 『젠더와 문화』 제9권 2호, 계명대학교 여성학연구소, 2016; 김수연, 『〈공각기동대〉(Ghost in the Shell, 1995)의 현재성과 포

가치관을 재고하고 신체의 경계에 대한 유희적 실험을 할 수 있는 질료이기 때문에 가능하다. 그러나 포스트휴먼 상상력이 재현되는 데 있어 중요한 담론의 층위는 추후 독자에게 전달되고 시각화될 때 매체의 물리적 측면, 즉 매체의 고유한 미적 특질에 영향을 받는다. 상상력을 싹틔우고 합의될 수 있는 담론의 장과 그것을 시각적으로 가시화하는 매체의 물리적 장이 모두 충족되었을 때, 포스트휴먼은 구체적 형상화(figuration)를 획득하기 때문이다. 특히나 어리고 나약한 소녀가 성인 남성보다 강한 힘을 갖는다는 면에서 상상 불가능한 영역을 재현해야 하기에 이를 구현할 시각 언어의 논리, 즉 매체의 간섭이 더욱 중요해진다. 이를 위해 본고는 우선 포스트휴먼 신체의 실감효과를 높여 리얼리즘을 극대화한 디지털 영화의 재현원리를 설명한다.

둘째, 무언가를 ‘상상할 수 있음’은 기존의 사회적 상징계 안에서 이루어지며, 그 한계선을 탈주하려는 움직임과 이를 통제하려는 힘이 만나 타협하는 과정 가운데 재규정된다. 따라서 미래 신체로 상상된 포스트휴먼을 읽어내는 작업은 이를 구성해낸 특정 사회의 문화적 상상계를 밝히는 하나의 독법이자 또한 미래 인간에 대한 기대와 불안을 현재적으로 소급하는 작업이다. 본고는 한국 영화 속 포스트휴먼의 재현 양상을 분석함으로써 싸우는 기술증강 소녀에 대한 한국 사회의 상상의 허용치 혹은 사회적 합의를 가늠해 보고자 한다. 즉, 고도화된 기술시대로 이행하는 가운데 포스트휴먼 소녀라는 이미지를 배태한 사회적 맥락과 아이이자 여성인 소녀가 미래 신체로 재현되었을 때 발생하는 가능성과 한계를 밝히고자 한다. 더불어 본고는 기존의 정립된 소녀성 연구

스트휴먼 퀴어 연구], 『비교문화연구』 제40권, 경희대학교 비교문화연구소, 2015; 박영석, 『21세기 SF 영화와 포스트휴먼의 조건—정신과 신체의 인공적 관계를 중심으로』, 『현대영화연구』 제14권 3호, 현대영화연구소, 2018 참고.

에 기술(技術, technology)이라는¹⁰⁾ 분석 축을 더하여 소녀의 기술증강된 미래 신체에 집중하고, 이를 둘러싼 의미경합을 구체적으로 분석할 것이다. 이를 위해 포스트휴먼 소녀를 주인공으로 내세워 제작된 한국 영화 <경성학교>(2015)와 <마녀>(2018)을 구체적 분석자료로 삼는다.

본 연구는 한국 영화 속 새롭게 재구축되고 있는 소녀상 연구의 일환으로¹¹⁾ '싸우는 소녀'의 포스트휴먼화라는 세분화된 주제를 다루어 기존의 소녀 이미지 연구를 심화하였다는 점에서 의의가 있다. 또한 현실 사회의 조건뿐 아니라 매체의 재현 방식도 함께 논한다는 점에서 웹툰, 드라마, 게임 등 수많은 매체전환을 통해 수익을 창출하는 현 콘텐츠 시장을 읽어내는 하나의 관점을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

2. 영화 속 포스트휴먼 소녀의 재현 불가능

20세기 후반부터 영화산업은 필름에서 디지털로 급속히 전환했다. 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 디지털 합성 이미지가 점점 아날로그 필름을 대체하면서 디지털 영화는 전과는 다른 지각과 리얼리즘을 생산하고 있

10) 기술은 보통 17~19세기 형성된 근대과학과 이를 뒷받침하는 지식체계 일반을 지칭한다. 그러나 본고가 논하는 기술은 사회적·경제적·제도적 힘들 사이에서 현대인의 몸을 혼용, 변형, 관리, 개조, 재구축하는 데 관여하는 모든 '(신체)기술들'을 포괄하는 확장된 개념이다. 다이어트, 보디빌딩, 미용성형과 같은 자기개발기술부터 신체 보철, 인공보형물, 인공 자궁에 이르기까지 문화적으로 의학적으로 행해지는 모든 몸의 기술 사례를 총칭한다.

11) 2015년 이후 여성에 중심의 규범화를 거부하는 '퀴어 소녀', 가부장적 권위에 저항하는 '새론-소녀', 사회 변혁 주체의 행위자성을 지닌 '촛불 소녀' 등 피해자와 약자를 표상하는 기존의 수동적 소녀성에서 벗어난 소녀상(像)을 연구한 논문이 대거 출간되었다.

다.¹²⁾ 이는 단순히 촬영 기법이나 재현 기술의 측면을 넘어서는 일이다. 왜냐하면 아날로그 필름은 실재 사물을 동일하게 재현한 이미지인 반면, 디지털 합성은 실재 사물을 수치적으로 조작한 이미지이기 때문이다. 다시 말해 사진이나 필름 영화가 카메라 앞에 놓인 존재물을 빛과 화학 작용을 통해 셀룰로이드 표면에 음각하여 순간을 포착하고 세계를 기록한다면, 디지털 영화는 컴퓨터 조작을 통해 수치를 조정함으로써 가상적으로 세계를 창조한다.¹³⁾ 따라서 영화의 재현 논리는 이제 ‘찍기에서 그리기’로, 마치 만화나 애니메이션처럼 점차 회화적, 상징적, 도상적으로 변하였다고 볼 수 있다.¹⁴⁾

그러나 디지털기술이 발전할수록 영화는 역설적으로 리얼리티를 강화했다. 이는 영화 속 특수효과가 잘 되었는지 평가하는 기준만 보아도 알 수 있다. 관객이 CG(Computer Graphics)와 같은 이미지 조작 기술이 사용됐다는 사실을 알아채지 못할 정도로, 즉 ‘실사’처럼 감쪽같아야 비로소 완성도 높은 영화로 인정한다는 점에서 그러하다. 즉 아무리 영화의 논리가 회화나 만화에 가까워졌다고 해도 오히려 영화는 사진의 진실성을 강화하는 방향으로 영상기술을 발전시키고 있다. 이를 두고 스티븐 프린스(Stephen Prince)는 디지털 영화가 만들어내는 실재감은 필름이 가졌던 존재론적 리얼리즘이 아니라, 경험에 의존하는 지각적 리

12) 데이비드 노먼 로도워, 『디지털 영화 미학』, 정현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2012, 141-152쪽.

13) 이것이 가능한 이유는 필름이라는 특수한 물리적 형태를 숫자 0과 1의 이진법이라는 컴퓨터 언어로 코딩하기 때문이다. 이렇게 숫자화된 이미지 정보는 수치화, 알고리즘, 시뮬레이션과 같은 자동기법을 통해 논리적으로 계산되어 새로운 시공간을 쉽게 창조하고 변형하는 데 이용된다.

14) 이를 두고 레프 마노비치(Lev Manovich)는 카메라 렌즈를 통해 세상을 바라보던 키노아이(kino-eye)가 프레임 안에서 세상을 창조하는 키노브러쉬(kino-brush)가 되었다고 표현했다. 레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 커뮤니케이션북스, 2014, 418쪽.

얼리즘(perceptual realism)에 가깝다고 했다.¹⁵⁾ 즉, 디지털기술의 이미지 재현은 현실을 그대로 복제하는 것이 아니라, 불가능한 것을 그럴듯하게 보이도록 '설득'하는 데 있다는 것이다. 아예 불가능한 것이나 아직 도래하지 않는 상상의 산물이라고 해도 관객의 지각적 경험치가 이에 충분히 상응한다면 관객은 그것을 리얼하다고 받아들여지게 된다. 따라서 디지털기술로 재현된 존재가 허구일지라도, 오히려 그 허구를 지우기 위해 물질적 지표성(physical indexicality)에 의존해 관객의 감각적 경험을 높이는 쪽에 강조점을 둔다. 이것이 바로 영화의 디지털기술과 미래 상상의 인간인 포스트휴먼이 조응하는 지점이다.

포스트휴먼은 지금까지 인간이 할 수 없다고 규정된 능력을 발휘하기 때문에 관객에게 이미지로 재현될 때 낯설다. 그렇다고 포스트휴먼의 외양과 증강된 지각을 <표 1>처럼 초현실적 재현으로 설득할 수는 없다. 왜냐하면 포스트휴먼은 유령, 악마, 신과 같은 비자연주의적 존재가 아니라, 미래에 도래할지 모르는 잠재적 휴먼이기 때문이다. 따라서 포스트휴먼이라는 익숙지 않은 인과관계를 관객이 심리적으로 받아들일 수 있게 하려면, 영화는 '실재보다 더 실재'와 같은 하이퍼리얼리티를 사용할 수밖에 없다. 즉 버추얼 카메라, 폭탄캠, 플로우모션, 모핑 기법 등 포스트휴먼의 초월적 지각과 경험의 양상을 관객에게 최대한 전달해 이

15) 1990년대 중반 이후 시작된 디지털 리얼리즘을 둘러싼 이론적 논쟁은 컴퓨터 그래픽의 합성 이미지와 영화의 사진적 지표성과의 상관관계를 놓고 이루어졌다. 스티븐 프린스는 관객의 심리적 인지에 주목하여 '지각적 리얼리즘(Perceptual realism)'이라는 용어를 사용했으며, 워렌 버클랜드(Warren Buckland)은 새로운 차원의 심리적 리얼리즘이라는 의미로 '제 4의 리얼리즘(the fourth realism)'이라는 명칭을 사용했다. Stephen Prince, "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory", *Film Quarterly*, Vol.49 No.3, 1996; Warren Buckland, "Between science fact and science fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and the new aesthetic realism", *Screen*, Vol.40 No.2, 1999 참고.

들이 낯선 지각을 수용하도록 만드는 것이다. 따라서 포스트휴먼은 존재하지 않는다는 그 사실 때문에 오히려 강렬한 실감효과를 만드는 극사실 재현에 더욱 의존한다고 볼 수 있다.

〈표 1〉 디지털 영화 속 재현 대상별 특성 비교

특성 \ 대상	인간	유령, 악마, 신	포스트휴먼
재현 세계	현실(real)	초현실(surreal)	극사실(hyperreal)
인과 관계	익숙한 인과관계	기이한 인과관계	낯선 인과관계
심리 기제	실존	기괴 ↔ 경이	기괴 ↔ 경이

이러한 현실과의 강한 연관성으로 인해 영화 속 포스트휴먼은 만화처럼 ‘자율적인 리얼리티’를 갖지 못하고,¹⁶⁾ 오히려 사회문화적인 제약과 상상의 한계치를 매 순간 시험받는다. 특히 성인이 아닌 10대 소녀가 포스트휴먼화 되었을 때는 더욱 그러하다. 이를 입증하듯 현재까지 국내 외 영화로 재현된 포스트휴먼 소녀는 인간 원형에서 크게 벗어나지 않는 선에서 재현되었다. 우선 포스트휴먼 신체는 세 가지로 나눌 수 있는데,¹⁷⁾ 먼저 인간의 외형을 그대로 보존한 채 인간의 감각, 수행능력만을 기능적으로 증강한 신체증강형, 단일한 육체의 유기체적 성장이 아닌

16) 사이토 타마키, 『전투미소녀의 정신분석』, 이정민·최다연 옮김, 에디투스, 2018, 316쪽.

17) 포스트휴먼 신체 유형을 분류하는 데 있어 지금까지 합의된 정의는 없다. 그러나 본고의 목적은 포스트휴먼 소녀의 재현 양상을 분석하는 데 있으므로, 인간형상을 기준 삼아 이를 유지·변형하는 정도에 따라 신체 유형을 분류하였다. 물론 제시된 세 가지 포스트휴먼 신체는 플라톤적 형상중심주의를 그대로 반영한 분류지만, 오히려 이를 통해 기존의 상상력이 어떻게 소녀의 몸에 침투되는지를 확연히 드러낼 수 있어 더 유용한 분석 틀이 된다고 보았다. 더불어 영화 속 포스트휴먼 소녀는 위의 세 가지 이외의 신체 유형, 즉 인간의 모습과 현격히 다른 형태의 경우로 재현된 사례가 거의 없기 때문이기도 하다.

서로 이질적인 것들의 조합을 이룬 하이브리드형, 마지막 전통적 재생산방식이 아닌 기술로 창조된 인공신체가 있다. 그런데 영화 속 가장 많이 볼 수 있는 포스트휴먼 소녀의 신체 유형은 인간의 원형을 그대로 보존한 신체증강형이다.

이에 반해 성인 여성 캐릭터는 신체증강뿐 아니라, 비유기물과 결합을 꾀하는 하이브리드형, 안드로이드 인공신체도 어렵지 않게 찾아낼 수 있다. 가장 대표적인 사례가 <킹스맨>(2015)에서 천재 악당을 돕는 미녀 조력자 가젤과 <매드맥스: 분노의 도로>(2015)의 여전사 퓨리오사다. 가젤은 무릎 아래 두 다리가 날카로운 검으로 되어있으며, 퓨리오사는 한쪽 팔을 뭉뚱한 철제 기계로 대체했다. 그러나 강화 팔이나 강화 다리라는 보철물을 사용하여 신체의 한계를 돌파하는 사이보그 인간형은 소녀에게 거의 나타나지 않는다. 일례로 할리우드 영화 <한나>(2011)의 16살 소녀 한나와 <프릭스>(2018)의 7살 소녀 클로이를 들 수 있다. 이들은 유전자 조작과 같은 생체기술로 인해 그 힘만을 향상한 경우로 외양은 여전히 아름답고 사랑스러운 소녀의 모습 그대로다.¹⁸⁾

물론 예외는 있다. 2017년 개봉한 <로건>은 엑스맨의 인기 캐릭터 울버린 시리즈의 최종편으로 울버린의 DNA를 물려받은 사이보그 소녀 로라가 나온다. X-23으로 불리는 로라는 울버린처럼 무한 재생능력이 있으며 손과 발에 아다만티움 금속 갈고리를 이식한 인공 뮤턴트다. 장난감 목마 타기를 좋아하고 꽃무늬 선글라스를 쓴 평상시 모습은 영락없

18) 한나는 연구소에 태어난 실험체로 공포심과 동정심을 없애고 근육의 힘을 강화한 군인이며, 클로이는 타인의 마음을 조정하고 다른 시공간을 TV 화면처럼 중계할 수 있는 능력을 지닌 유전자 변종체다. 두 캐릭터 모두 사람을 죽이는 일에 냉정하고 무감각하지만, 아이스크림의 유혹을 못 견디고, 예쁜 옷을 입고 싶어 하는 등 어린아이와 같은 순수한 모습을 보인다. 이러한 설정을 뒷받침하듯 두 소녀 모두 사랑스럽고 앳된 외모를 갖고 있다.

이 어린 아이인데, 적과 싸울 때는 흡사 야생동물처럼 달려들어 할컸다. 그런데 로라가 보여준 이러한 야만적 행동은 오히려 그녀의 폭력성을 우회하며 독자에게 친숙한 것으로 다가온다. 이는 야생에서 자라 문명화가 덜 된 '늑대 소녀'처럼 그녀의 폭력성이 아직 보호와 규제가 필요한 유아기의 미성숙함으로 해석될 여지를 주기 때문이다.¹⁹⁾ 무엇보다 충분한 교육을 받지 못한 아이처럼 작중 사이보그 소녀 로라는 화면에 나오는 빈도수에 비해 대사가 상당히 적고, 그 대사 또한 어눌하다.²⁰⁾

더불어 로라의 몸에 이식된 날카로운 금속의 비인간성은 가젤의 두 다리와는 다르다. 무엇보다 감추기가 가능하기 때문이다. 가젤은 싸울 때뿐 아니라 평상시 걸을 때도 날카로운 검을 주요한 신체 기관으로 사용하며, 여성 신체의 극단적 변형을 숨김없이 드러낸다. 그러나 필요할 때만 튀어나오는 로라의 금속 손톱/발톱은 마치 칼집에서 뽑은 무기처럼 언제든지 감추기가 가능하다. 즉, 몸의 통합성과 총체성이라는 점에서 로라가 보여준 보철 신체는 인간의 경계를 위협하지 않는 선에서 이루어진다. 결국, 사이보그 소녀의 포스트휴먼화는 기존에 친숙한 '늑대 소녀'라는 이미지로 전치되고 아이의 미성숙함이나 비문화화된 자연의 야생적 모습으로 이해되어 관객은 크게 불편함을 느끼지 않는다. 또한 비유기물과 유기물의 이종(異種)적 결합을 감추는 재현의 전략은 아직 덜 자란 소녀의 몸이 변형되어 미래 신체로 사유 되는 것을 회피하도록 돕는다.²¹⁾

19) 18세기를 분기로 근대적 틀 안에 재정의된 아이는 '작은 어른'이 아니라 '어린'이라는 미(未)문명화된 존재로 분절되었다. 그리고 이성을 갖춘 인간을 어른의 모습으로 규정된 이후, 미성년자를 광인으로, 즉 비이성적 존재로 여기기도 했다. 미셸 푸코, 『광기의 역사』, 이규현 옮김, 나남출판사, 2003, 747-748쪽.

20) 로라는 제약회사 실험실에서 인공수정을 통해 태어난 존재로 멕시코 간호사의 돌봄을 받고 자랐기 때문에, 스페인어를 모국어로 사용한다. 이 때문에 울버린과 대화할 때 짧고 간단한 영어밖에 하지 못한다.

21) 일본 만화를 원작으로 한 <알리타: 배틀 엔젤>(2019)에서는 '감추기'가 아닌 '들추기'

이러한 포스트휴먼 소녀의 감추기 전략은 사이보그 페미니즘 학자인 도나 해러웨이(Donna Haraway)가 예견했던 소녀의 사이보그성에 어긋나는 바다. 해러웨이는 어른과 아이의 경계에 서 있는 소녀가 사이보그의 새로운 은유가 될 수 있다고 말했다. 『사이보그 선언문』을 발표한 지 5년 후, 그녀는 ‘배드 걸 선언문(“bad girl” manifesto)’을 통해 소녀를 키메라, 코요테와 나란히 사이보그의 새로운 형상으로 배치했다.²²⁾ 이는 소녀란 어른과 아이라는 과정 중에 놓인 존재로서 태생적으로 경계성, 유동성, 미결정성을 내포하며, 따라서 유연한 몸의 변형과 경계를 선호한다고 보았기 때문이다. 이렇게 경계의 일탈을 옹호하는 ‘형태 변형자(shape-changer)’로서 소녀를 인식했던 해러웨이의 예측과는 달리 영화라는 재현의 장에서 이들은 사이보그 문화 양식과 쉽사리 결합하지 못하고 있다. 즉 포스트휴먼 소녀의 형상화는 신체증강을 비롯하여 강화 팔 혹은 강화 다리를 가진 사이보그, 그리고 인공 로봇에 이르기까지 인간의 경계를 교란하지 않는 쪽으로 작동한다. 정리하자면 영화 속 포스트휴먼 소녀의 재현은 인간과 비인간의 경계를 탈(脫)하거나, 복수의 몸을 생성하는 비판적 형상화를 이루지 못하였다.²³⁾

를 통해 소녀의 사이보그화를 무마시킨다. 즉, 알리타의 비인간성을 오히려 드러냄으로써 인간과 비인간의 경계를 사유하지 못하도록 막는다. 작품은 알리타가 인간이 아니라 로봇에 더 가깝다는 점을 보여주기 위해, 초반부터 쓰레기 더미에서 상체만 남은 부품으로, 온전한 인간 형체를 갖춘 이후에도 여전히 비인간적 외형을 강조한다. 알리타는 영화 속 인간인 아버지 그리고 남자친구와 비교될 정도로 기형적으로 큰 눈을 갖고 있으며, 서사적으로도 신체를 몇 번이나 갈아 끼우는 설정을 통해 오히려 사람이 아니라 인공 기계라는 점을 강조했다.

22) Constance Penely, Andrew Ross & Donna Haraway, “Cyborgs at Large: Interview with Donna Haraway”, *Social Text*, Vol.25 No.26, 1990, p.22.

23) 영화 속 포스트휴먼 소녀와 달리, 만화와 애니메이션이라는 매체를 통해 ‘그려진 포스트휴먼 소녀는 해러웨이가 언급한 사이보그의 혼종성을 사유할 가능성이 크다. 김은정은 만화 작법을 사용한 웹툰과 게임을 대상으로 포스트휴먼 소녀를 분석했다. 그 결과 해양 생물과의 이종결합 이후 사이보그화를 진행한 웹툰 속 포스트휴먼 소

고도로 발달한 재현 기술로 인하여 영화는 기존의 상상만으로 가능했던 미래의 세계와 존재를 시각적으로 구현할 수 있게 되었다. 그러나 성인 남녀와 달리 미성숙하다고 여겨진 소녀가 포스트휴먼으로 상상될 때에는 오히려 강한 실감효과를 추구하는 그 가능성으로 인해 감히 재현할 수 없는 불가능한 영역이 생기게 된다. 즉 상상할 수 있다고 해도 그것이 재현될 때는 기존의 사회적 상징체계 속에서 통합되고 승인받는 일련의 과정을 통해 달라진다. 그리고 무엇보다 경험의 리얼리티를 추구하는 영화는 다른 매체에 비해서 더 큰 제약을 받는다고 할 수 있다.

이렇게 재현의 측면에서는 포스트휴먼 소녀는 전복적 시선을 보여주지 못한 채 인간형상중심주의에 기대고 있다. 하지만 싸우는 여성 캐릭터라는 측면에서는 기존의 성인 여성과 다른 기술 고도화된 사회의 기술-객체로서 새로운 정치성을 보여주었다. 이를 구체화하기 위해 다음 장에서는 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀의 의미화를 분석한다.

3. 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀의 의미경합

3-1. 기술과 공모한 싸우는 소녀들

2000년 이후부터 활발하게 제작된 한국 SF 영화는 수많은 포스트휴먼을 탄생시키고 있다. 이 중 <경성학교>와 <마녀>는 초월적 힘과 염력을 가진 기술증강 여고생이 나온다. 둘 다 생체실험과 유전자 조작을 통해

녀 캐릭터를 발견했으며 이들은 특유의 입계성을 통해 좀 더 자유로운 몸의 경계를 실험했다고 밝혔다. 김은정, 「포스트휴먼 소녀의 형상에 관한 연구: 종말 SF 웹툰과 게임의 그려진 소녀를 중심으로」, 이화여자대학교 국제대학원 박사학위논문, 2021 참고

잔인한 폭력성과 파괴적 힘을 지닌 인간 병기다. 1938년 전시통제법이 시행된 시기를 배경으로 한 <경성학교>는 제국에 복무할 군인을 만들기 위해 병약한 소녀를 데려다 약을 주입해 생체실험하는 이야기다. “체력적으로 강인한 여성을 배출하”겠다는 여교장의 연설처럼 학교라는 기율 권력에 구속된 소녀들은 도쿄로 유학을 보내준다는 꿈에 부풀어 아무것도 모른 채 실험에 참여한다. 그러나 약물 부작용으로 소녀들은 하나씩 죽어가고, 주인공 차주란 역시 폭주한다. 이와 달리 21세기를 주 무대로 하는 <마녀>는 국제적 기업 연구소에서 유전자 조작된 뇌를 이식받은 구자윤이 자신을 병기로 만든 기업을 향해 복수하는 이야기다. 어릴 적 가까스로 연구소를 탈출한 자윤은 자신이 곧 죽는다는 사실을 알고 이를 해결하기 위해 실험을 주도한 닥터 백을 찾는다. 박사로부터 주사를 맞고 뇌를 활성화한 자윤은 본연의 힘을 되찾아 관련 인물을 모두 죽인 후 미국 본사를 향해 떠난다.

주란과 자윤은 보철-육체, 변이-육체, 탈-육체가 아닌 신체증강형으로 인간 외형을 보존하려는 소녀의 포스트휴먼화를 그대로 따르고 있다. 이뿐 아니라, 영화는 소녀를 가장 아름답고 순수하며 도덕적인 인간으로 이상화하였다. 주인공을 착한 딸이자 말 잘 듣는 고분고분한 여학생으로 상정하고 소녀의 미적 아름다움을 극대화하였는데, 특히 영화 <경성학교>는 상기된 뺨, 말간 얼굴, 푹 건드리기만 하면 울 것만 같은 눈망울을 클로즈업하여 소녀의 여린 감수성과 낭만화된 분위기를 연출했다. 이렇게 소녀에게 부착된 유아적 기호는 인간의 순수한 프로토타입인 근대 아동의 개념에 근간하며, 온전한 인간 형상(그것이 존재한다는 가정 아래)을 입증하는 소녀의 이상화, 도덕성, 순수성과 연관되어 있다.

물론 소녀의 유아성을 배반하듯 두 소녀가 보여준 폭력과 혈이 낭자

한 액션 신은 반사회적으로 보일 만큼 잔인하다. 그러나 영화의 결론은 여전히 소녀와 결부된 낭만적 휴머니즘을 옹호하는 상징계에서 크게 벗어나지 못했다. 영화의 첫 장면에서 나타난 주란의 여린 소녀 감성은 이후 그녀가 살인 병기로 변했을 때도 변함없으며, 기술로 얻어진 괴력은 이기심이 아닌, 좋아했던 친구를 구하지 못했다는 죄책감 때문에 발휘된다. 자운 역시 본연의 '괴물적' 힘을 되찾은 이후에도 양부모 앞에서는 여전히 착한 딸이자, 자신의 목숨과도 같은 신약을 양어머니의 치매를 위해 내어줄 정도의 도덕성과 효심을 갖고 있다. 또한 뇌 실험 때문에 생긴 자운의 유전적 폭력마저도 양부모의 사랑과 교육을 통해 충분히 '교화'할 수 있는 것으로 설명한다.²⁴⁾ 따라서 기술이 남긴 괴력은 그것이 폭주한다고 해도 착한 딸과 소녀의 여린 심성으로 인해 기술남용이 되지 않는 도덕적인 선에서 이루어지며, 오히려 소녀를 경유했을 때 비윤리적 어른의 욕망과 이기심을 징계할 수 있게 된다.

이렇게 소녀의 도덕적 이상과 결합한 미래 인간 기술은 인간·후인간에 대한 기술공포를 인간 본연의 순수함으로 해결할 수 있다는 믿음과 공모한다. 이는 올해 제작된 〈승리호〉의 꽃님이와 〈서복〉의 서복을 통해서도 알 수 있다. 둘은 초등학교 여자아이와 성인 남성이라는 연령 및 성별 차이에도 불구하고 모두 유아적 성향을 강하게 드러냈다. 꽃님은 나노 로봇을 주입해 건강해진 포스트휴먼 소녀로 나노봇이 뇌 신경과 결합하면서 다른 나노봇까지도 조종할 수 있게 된 인간-기계 결합형이다.²⁵⁾ 뽕뽕바지와 시종일관 밝고 개구진 여아의 모습을 하고 있어,

24) 자운의 양아버지 구선생은 복수를 위해 떠나는 자운에게 다음과 같이 말한다. “네가 뿔로 태어났든, 우린 널 그렇게 키우지 않았으니깐. 니 그 요상한 능력에 마녀 새끼를 데려다 키운 게 아닌가 싶어 나 솔직히 좀 무서웠다. 그런데 네 엄마가 네가 아직 애라 그런다고, 애들 다 그런다고, 우리가 이빠라, 이빠라 키우면, 이쁜 애가 된다고...”라며 자운에게 다시 평범한 딸로 돌아올 것을 부탁한다.

그녀의 전지전능에 가까운 능력에도 불구하고 전혀 무섭거나 위협적이지 않다. 마찬가지로 줄기세포 복제와 유전자 조작을 통해 만들어진 복제인간 서복은 성인 남성의 몸을 가졌으나 마치 어린아이처럼 행동한다. 이는 소년에 가까운 외양과 성격에서도 알 수 있지만, 그를 안전하게 이동시키는 임무를 맡은 성인 남성 기현의 폭력적인 성향과 대조되어 더욱 뚜렷하게 나타난다. 이들의 유아성은 물론 미래 인간이 신인류로 '태어났다'라는 점을 강조하기 위한 은유로 볼 수 있지만, 이보다는 미래 기술이 가져올 불확실성에 대한 불안감을 해소하기 위한 서사 전략에 더 가깝다고 보인다. 영화 속 결론에서 보듯 꽃님은 지구의 생태계를 치유해 인간이 살아갈 터전을 지키고, 서복은 탐욕에 물든 기업에 이용당하는 것을 거부하고 자신을 파괴함으로 비윤리적 기술오용을 막기 때문이다.

기술도구주의(*instrumentalism*)란 기술로 인해 예측되지 않는 때로는 원치 않는 효과가 발생했을 때, 인간의 행위자성에 방점을 두고 이를 해결하려는 입장을 말한다. 이는 근대적 낭만주의적 사고관에 기인한 기술 사유로, 기술은 원인에 불과할 뿐 중요한 것은 기술을 사용하는 인간의 결정에 달려있다는 관점이다.²⁵⁾ 그러나 기술에 대한 이러한 인과적 접근은 인간의 자유의지와 도덕성에만 의존하는 인간(중)중심주의로 인간의 기술통제를 확신하며 기술에 개입하는 다중의 요소를 간과하게 만든다. 다시 말해 인간의 합리적 이성과 개인의 자율을 옹호하는 기술 낙관론으로 인하여 결국 인간에게 기술은 오직 수단으로 대상화되고 기술의 행위자성을 인식하지 못하게 한다.

25) 포스트휴먼 소녀 꽃님이라도 힘을 발휘할 때만 눈동자가 파랗게 빛날 뿐, 그 외의 신체 변형은 없다.

26) Jennifer Daryl Slack & J. MacGregor Wise, *Culture and Technology: A Primer*, New York: Peter Lang Publishing, 2015, pp.53-55.

다시 말해 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀는 근대적 휴머니즘의 연장선에서 미래 기술에 대한 위협을 불식시키는 하나의 안전장치로 기능했으며, '기술의 인간화'를 조장한다는 점에서 기술을 바라보는 관점에 질적인 전환을 꾀하지는 못했다. 그러나 다른 한편으로 포스트휴먼 소녀는 기술로 창조된 힘을 이용해 '위험한 여성'의 새로운 계보를 만드는 데 일조한다. 지금까지 소녀는 유년의 천진무구함과 성인의 섹슈얼리티 사이에서 아슬아슬한 매혹을 가진 성적 존재로 소비되어왔다. 그러나 유아성이 강조된 포스트휴먼 소녀는 전부 혹은 부분적으로 탈성애화되면서 오히려 '싸우는 아이'라는 면이 더 강조되었다.

심혜경은 2000년대 이후 한국 액션 영화에 등장한 성인 여성 캐릭터의 한계를 다음과 같이 분석했다. 여주인공은 남성과 동등하게 싸울 때도 여전히 성적으로 대상화되며 서사면에서도 전통적 이성애에 대한 갈망과 모성애의 추구로 멜로드라마적 감수성을 벗어나지 못했다.²⁷⁾ 실상 90년대 할리우드에서부터 시작된 여성 영웅은 폭력의 수위가 높아지거나 남성과 같은 근육질의 몸을 갖는다고 해도 '여장(女裝)을 한 남자'라는 젠더 역전의 혐의에서 자유롭지 못했다.²⁸⁾ 그러나 '남성화된' 육체가 아닌 기술의 도움으로 탄생한 포스트휴먼 소녀는 하드바디(hard body)를 둘러싼 모방이나 수행이냐는 논제에서 벗어나 있다. 이들은 기존의 액션 영웅을 둘러싼 젠더 이분법에서 벗어나 성적 유혹을 제거한 소프트 바디를 가진 여아다. 이는 싸울 때 입은 복장만 비교해봐도 단적으로 알 수 있다. <미옥>(2017), <악녀>(2017), <언니>(2019)의 여성 주인공은 싸울 때 특히 더 스타일리쉬한 헤어와 딱 달라붙는 가죽이나 원피스를

27) Hyekyong Sim, "Acting 'like a woman': South Korean female action heroines", *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Vol.12 No.2, 2020, pp.110-123.

28) Jennifer A. Brown, "Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the 'Point of No Return'", *Society for Cinema & Media Studies*, Vol.35 No.3, 1996, pp.52-71.

입고 성적 매력을 어필한다. 이에 반해 자유편은 액션이 시작되는 시종일관 잠잘 때 입는 회색 츄리닝과 혈렁한 티셔츠를 입고 싸우며, 주란은 몸매가 거의 드러나지 않은 환자복을 입고 있다. 포스트휴먼 소녀가 에로틱한 재현을 거부하는 이유는 남성의 육체적 힘과 여성의 섹슈얼리티의 대립이라는 고착된 논리에 의존하지 않고, 대신 기술에 대한 경외와 공포에 초점을 맞추고 있기 때문이다. 따라서 자유편이 '마녀'로 불리는 이유는 마녀와 결부된 남근 거세의 파괴적 여성성 때문이 아니라,²⁹⁾ 오히려 마녀의 초자연적 저주가 과학기술의 공포스러운 힘으로 전치되었음을 보여주는 데 있다.

더불어 포스트휴먼 소녀는 이성애를 둘러싼 낡은 드라마를 쓰지 않는다. 〈마녀〉의 로맨스는 아예 삭제되어 있고, 〈경성학교〉는 여학생 기숙사가 주도하는 분위기와 함께 소녀들 사이의 동성애적 욕망을 제시한다. 따라서 포스트휴먼 소녀는 아들을 위해 총반이가 되는 엄마, 위장 결혼을 유지하고 싶은 아내, 여동생을 위해 사투를 벌이는 언니와 달리 가족, 아이, 남편과 같은 가부장적 구속이나 이성애적 로망을 습득하지 않는다. 물론 학생, 딸이라는 제도적 신분에 구속되어 있기는 하나, 기존의 서사를 답습하지 않기에 학교를 벗어난 이후 소녀들의 행로는 무한 상상이 가능하다.

정리하자면, 영화 속 포스트휴먼 소녀는 이상화된 도덕성으로 인해 잠재적 미래를 충분히 통제할 수 있다는 안도감과 기술의 인간화에 대한 확신을 준다. 동시에 여성성보다는 아이의 순수성을 강조한 싸우는 소녀는 에로틱한 폭력을 비껴가며 크로스 드레싱(cross-dressing)의 오인을 벗겨준다. 즉, 포스트휴먼 소녀의 신체는 남성 친화적이라고 여겨진

29) 바바라 크리드, 『여성과물: 억압과 위반 사이』, 손희정 옮김, 도서출판 여이연, 2017, 146쪽.

기술로 창조되었지만, 근육, 총과 같은 남성상징을 전유하지 않으면서도 한없이 강력한 몸을 상상케 한다. 결국, 소녀와 기술의 공모는 ‘힘센 여아’라는 새로운 상징체계를 만들어 미래 기술에 대한 공포를 무마시키고, 동시에 젠더에 기반한 물리적 힘의 관계를 재조정했다고 볼 수 있다.

3-2. 우울한 신체와 기술 – 대상의 자기 파괴적 저항

포스트휴먼 소녀가 보여준 통쾌한 액션과 성인 남성을 간단히 쓰러뜨리는 이색적 광경은 관객에게 해방감을 준다. 그러나 이에 반해 영화는 우울하며 그로테스크하다. 이는 영화가 ‘더 나은’ 인간(종)의 탄생이나 과학기술의 승리와 같은 기술 비전보다는 제국 혹은 기업에 의해 자행된 생체실험이라는 몸의 불안을 주요 정서로 사용하기 때문이다. 다시 말해 영화 속 포스트휴먼 소녀의 몸은 탈취되었고, 기술은 강제적으로 이식되었다.

〈경성학교〉는 일제 강점기의 제국과 근대화라는 문화적 기억이 소녀라는 기호를 통과하면서 비극적인 결말을 맺는다. 식민화 시기 기술은 지금처럼 혁신과 발전의 동의어가 아니라 침탈의 수단이자 무력의 상징으로 받아들여졌다. 당시 조선인이 경험한 기술은 거대한 군사 무기와 산업시설을 통해서였으며, 신기술 역시 근대화라는 명목 아래 강제로 전파되었다. 따라서 식민의 아픔을 간직한 역사적 상징계 안에서 포스트휴먼은 군국주의 만행을 상기하는 일종의 마루타로 해석될 가능성이 크다. 이를 보여주듯 생체실험에 실패한 소녀들은 냉동고에 얼려 박제된다. 감히 말할 수 없는 역사의 기억처럼 박제된 포스트휴먼 소녀는 민족주의 감수성 아래 용인될 수 없는 불온한 것이자 애도의 육체가 되었다.

〈마녀〉 역시 다르지 않다. 월등한 신체 유전자를 이식받고 사형수의

폭력성을 싱크하고 살인 기술을 훈련받은 자원은 기업이 만든 최고급 R&D 상품으로 취급받는다. 기업과 정부는 자원을 비롯해 실험실에서 태어난 자들을 “회수”, “폐기”, “made in USA”, “시제품”, “등급”이라는 단어를 사용해 거론하며, 자원을 찾아 뇌를 열고 유전자 정보를 꺼내기 위해 이권 다툰다. 즉, 영화 <마녀>는 현대인의 몸이 하나의 상품으로 관리, 계발되고 잉여가치의 원천으로 취급받는 새로운 신체 레짐(regime)을 보여주고 있다. 이러한 초국가적 자본주의와 기술과학이 결합한 몸의 정치를 두고 해러웨이는 ‘기술생명권력(techno-biopower)’이라는 단어를 사용해 설명했다. 기술생명권력이란 근대 인체를 해부하고 안전하게 관리해온 생명권력(biopower)과는 다른 차원의 생명 정치술로 “작은 세포까지도 추출되고 특허권이 부여되며 조달할 수 있는 원료로 간주”하려는 상품경제의 힘을 의미한다.³⁰⁾ 이러한 맥락에서 <마녀>의 포스트휴먼 소녀는 기술생명권력이 침투한 몸으로서 유전자 정보를 시장에 내다 파는 인간 신체의 내적 식민화를 비판적으로 보여주고 있다. 즉 그녀는 전지구적 권력에 의해 탈환된 현대인의 몸을 대변하는 우울한 미래 신체인 것이다.

그렇다면 이러한 기술화의 대상이 유독 10대 소녀로 설정된 이유는 무엇인가. 과거에는 “지치지 않는, 근육질의, 무적의 백인 남성의 몸”이 국가를 재건할 공공의 몸으로 추앙받았다.³¹⁾ 그러나 이제는 전지구적으로 재배치되는 자본과 노동에 따라 언제라도 동원될 수 있는 그리고 자신의 몸을 끊임없이 가공하고 변신할 수 있는 개개인의 능력이 중요하다. 이에 어떠한 변화에도 대응 가능한 유연한 몸으로 소녀가 선택되었

30) 김남옥, 『포스트휴먼 신체론』, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 제12호, 한국사회학회, 2014, 117쪽.

31) 수잔 제퍼드, 『하드바디』, 이형식 옮김, 동문선, 2002, 44쪽.

고, 극한 경쟁에 살아남고자 ‘노력’하는 사적 신체로 연일 가시화되었다.³²⁾ 이제 21세기 소녀는 자기통제, 혹독한 훈련, 체형 보정 등 신체를 끊임없이 감시하고 교정하는 젠더화된 몸의 기술(technologies of the gendered body)을 이식한 자들이다.³³⁾ 다시 말해 소녀가 기술개입을 통해 인간 최대한의 역량을 끌어내는 포스트휴먼 상상과 결합한 이유는 이들이 작금의 자기관리 시스템이라는 고도의 통치(기술)을 받아들인 대표적 기술-대상이기 때문이다.

그런데 흥미로운 점은 두 영화 모두 기술을 받아들이지 못한 자를 인간의 모습을 부정하고 훼손한 비인간으로 형상화했다는 점이다. 우선 〈경성학교〉는 풀어헤친 머리, 뒤틀린 몸, 구멍에서 흐르는 피와 찢든한 진액이라는 귀신의 기호를 가져와 기술 실패를 재현했다. 이성과 과학적 사고를 받아들이지 못한 실험 실패자는 ‘더 나은’ 미래로 이행하지 못하고 미신의 세계로 퇴행해 버린 귀신, 즉 비인간의 모습을 하고 있다. 〈마녀〉에서는 한쪽 손이 썩어들어가는 미스터 최가 기술 실패자로 나온다. 그는 자유티라는 성공 케이스를 위한 베타 버전으로, 이후 고도의 뇌실험으로 재설계된 2세대, 3세대 강화 인간으로부터 하급상품으로 홀대받는다. 이처럼 인간의 몸을 도전의 대상이자 뛰어넘어야 할 한계로 인식하고, 기술로 ‘교정’되지 못한 몸을 부정적으로 재현하는 것은 과도

32) Sarah Projansky, *Spectacular girl: Media Fascination & Celebrity Culture*, New York and London: New York University Press, 2014.

33) 앤 마리 발사모(Ane Marie Balsamo)는 과학, 의료, 생명기술이 발전한 하이테크놀로지 시대에 젠더 역시도 몸의 문화적 구성 및 기술적 개조를 통해 재구축되고 있다고 밝혔다. 이를 설명하기 위해 여성의 몸에 행해진 몸만들기 기술, 미용성형수술, 생식 기술을 예로 들어 어떻게 여성의 몸들이 기술개입을 통해 문화적으로 재구성되는지를 설명했다. 이와 동일한 관점에서 K-pop이나 스크린에 등장한 소녀의 정형화된 몸과 청순함과 섹시함을 동시에 강요하는 문화산업의 권력을 ‘젠더화된 몸의 기술들’로 해석해 볼 수 있겠다. 앤 마리 발사모, 『젠더화된 몸의 기술—사이보그 여성 읽기』, 김경례 옮김, 아르케, 2012 참고.

한 기술결정주의에 해당한다.³⁴⁾

그러나 인간형상을 우위에 두는 영화의 한계에도 불구하고 주목할 점은 기술을 둘러싼 위계적 힘의 체계에 저항하는 포스트휴먼 소녀들의 이후 움직임이다. 포스트휴먼 소녀는 자신을 창조한 ‘어머니’를 살해한다. 주란에게는 여교장이 자운에게는 닥터 백이 그들이다. 아버지의 정자 없이 기술의 힘만으로 인간‘이후’의 인간을 창조한 이들은 프랑케슈타인 박사를 모계적 상상력으로 전유한 여성 과학자다. 이들은 18세기 남성 과학자와는 달리 자신이 빚은 창조물을 자랑스러워하며, 동시에 언제든지 원한다면 제거할 수 있다는 자신감에 차 있다. 여성 특유의 히스테리와 과도한 모성애라는 젠더적 상징기호로 기술 애호증을 대변하는 두 ‘어머니’는 과학을 맹신하는 기술관료(technocrat)이자, 기술 뒤에 숨겨진 거대한 이권의 대리자라고 볼 수 있다. 이렇게 제국과 본사를 상징하는 기술-주체들은 결국 자신이 낳은 아이에 의해 처참하게 죽임을 당한다. <경성학교>에서 학교 지침에 따라 얌전하게 자수를 놓던 소녀들은 자신을 확대한 선생의 몸에 똑같은 형식으로 자수를 놓아 죽이고, 주란은 자신을 물건 취급한 여교장을 마치 옷걸이에 옷을 걸듯 못에 박아 죽인다. <마녀> 자운 역시 끔찍한 기억을 안겨준 ‘어머니’ 박사와 그녀의 명령을 따르는 실험체 ‘아이들’ 모두를 철저하게 응징한다.

물론 이들의 폭주하는 힘은 자기파괴적이라고 볼 수 있다. 그러나 기술 권력에 저항하며 싸우는 포스트휴먼 소녀는 더는 우울한 신체가 아

34) 과학기술을 통해 질병, 노화, 장애와 같은 생물학적 한계를 초월하고 인간의 특징과 능력을 증대시키는 것을 인간이 궁극적으로 추구해야 하는 진화론의 종착역이라고 여기는 트랜스휴머니즘(Transhumanism)은 전통적인 의미의 휴머니즘과 동일 선상에 있는 기술과학의 낙관론에 해당한다. 이러한 트랜스휴머니즘은 ‘진보’와 ‘개선’이라는 개념을 옹호하는 자유주의 휴머니즘에 입각한 인간(중)중심주의로 과도한 기술결정주의로 기존의 불평등한 체제를 강화한다는 우려와 비판을 받고 있다.

니다. 이들은 자신을 기술 노예로 삼았던 지배 논리에 정면으로 대항하고, 그 이면에 숨겨진 제국과 기업의 착취에서 벗어나려고 시도한다. 즉, 기술 권력에 복무하는 순응이 아닌 체제를 전복하는 행위를 보여줌으로써 생명 정치의 위계에 균열을 내고자 했다.

일본 강점기의 테크노파시즘부터 자본과 기술이 결합한 신자유주의 통치까지 자기 결정권 없이 폭력적으로 행해진 생체기술은 소녀의 몸을 우울한 대상으로 만들었다. 그러나 이에 저항하는 포스트휴먼 소녀의 피투성이 신체는 기술 창조자와 기술 수용자라는 관계, 즉 어머니/딸, 주인/노예, 개발자/상품을 유비하는 권력의 폭압을 드러내고 있다. 또한 포스트휴먼 소녀의 통제할 수 없는 자기파괴적 저항은 기술-객체의 위치에서 탈주하려는 움직임으로 미래 신체 기술에 대한 윤리를 재고하게끔 만든다.

4. 나가며

로지 브라이도티는 SF에 등장한 낯선 혹은 기형적 형상을 독해하기 위해서는 새로운 읽기 능력이 필요하다고 말했다.³⁵⁾ 이는 미디어를 통해 연일 등장하는 테크노 신체에 대한 비판적 시각을 제기하며, 무엇보다 이들의 형상이 추상적인 구조가 아니라 오히려 정치적인 존재라는 것을 말해준다. 소녀의 포스트휴먼화를 연구한 본고 역시 소녀의 형상화를 비판적으로 독해함으로써 미래 인간에 관한 기술 사유의 한계와 기술생명권력에 대항하는 기술증강 소녀의 정치성을 살펴보고자 했다.

35) 로지 브라이도티, 『변산: 뒤기의 유물론을 향해』, 김은주 옮김, 꿈꾼문고, 2020, 454쪽.

영화 속 포스트휴먼 소녀는 재현의 측면에서는 인간과 비인간의 경계를 탈하는 비판적 형상화를 구현하지는 못했다. 물론 포스트휴먼이라는 미래 인간을 제약 없이 재현할 수 있는 디지털 영상기술이 발달했지만, 여전히 지각적 경험치에 근거한 영화의 재현 논리는 10대 소녀의 미래 신체를 상상하는 데 있어 불가능의 영역을 만들었다. 즉, 성인 여성과 달리 아직 미성숙한 여아라는 사회문화적 제약으로 인해, 포스트휴먼 소녀는 인간 외형을 이탈하는 식의 사고실험을 감히 시도하지 못했다.

그러나 포스트휴먼 소녀는 남성성과 기술의 문화적 등호 관계에도 불구하고, 기술로 증강된 미래 신체를 통해 섹슈얼한 여성성에 기대지 않는, 또한 모성애와 이성애에 매몰되지 않는 싸우는 소녀 이미지를 만들어냈다. 물론 소녀의 아름답고 도덕적인 인간형상을 통해 생명기술을 도구화한다는 점에서는 인간중심적 기술 사유의 한계를 보여준다. 그런데도 기술로 인해 얻은 힘을 체제 전복을 위해 사용한다는 점에서는 충분히 전복적이다. 포스트휴먼 소녀는 자기 파괴적 대항을 하며 테크노크라시와 신자유주의로 이식된 우울한 신체에서 벗어났으며, 생명 정치의 위계적 체제에 균열을 내는 시도를 하고 있다.

포스트휴먼은 실재의 복제가 아니라, 사유의 형태가 윤곽화된 것이다. 즉, 한 사회가 포스트휴먼 시대로 이행하는 과정 중에 관여하는 무수한 힘의 촉발, 통제, 갈등을 예시(豫示)하는 사유물이라고 볼 수 있다. 이러한 점에서 한국 영화 속 포스트휴먼 소녀는 미래 여성 신체로서 계몽주의 휴머니즘에 근간한 전통적 인간상이나 기술도구론에 파격적인 질문을 던지지는 못했다. 그러나 미시사회적인 수준까지 침투한 기술생명권력의 지배방식에 대한 윤리적 고찰을 제공했다는 점에서 소녀들의 피흘리는 싸움의 의미를 찾을 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 박훈정 감독, 〈마녀〉, 영화사 금월, 2018.
이해영 감독, 〈경성학교: 사라진 소녀들〉, 청년필름, 2015.

2. 논문과 단행본

- 김남옥, 『포스트휴먼 신체론』, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』 제12호, 한국사회학회, 2014, 117-117쪽.
김선엽, 『모순적 복수성을 횡단하며 구축되는 2000년대 한국 영화의 포스트휴먼』, 『영화연구』 제32호, 한국영화학회, 2007, 7-40쪽.
김소연, 『사이보그 앨리스를 성구분하기: 〈그녀〉와 〈루시〉의 포스트휴먼 젠더 정치에 대한 라캉적 주해』, 『젠더와 문화』 제9권 2호, 계명대학교 여성학연구소, 2016, 211-240쪽.
_____, 『초능력 영화의 포스트바디의 알레고리적 존재론—〈초능력자〉, 〈경성학교: 사라진 소녀들〉, 〈엽력〉을 중심으로』, 『인문학연구』 제29권, 인천대학교 인문학연구소, 2018, 243-266쪽.
김수연, 『〈공각기동대〉(Ghost in the Shell, 1995)의 현재성과 포스트휴먼 퀴어 연구』, 『비교문화연구』 제40권, 경희대학교 비교문화연구소, 2015, 111-131쪽.
김은정, 『포스트휴먼 소녀의 형상에 관한 연구: 종말 SF 웹툰과 게임의 그려진 소녀를 중심으로』, 이화여자대학교 국제대학원 박사학위논문, 2021.
데이비드 노먼 로도워, 『디지털 영화 미학』, 정현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2012.
레프 마노비치, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 옮김, 커뮤니케이션북스, 2014.
로지 브라이도티, 『변신: 되기의 유물론을 향해』, 김은주 옮김, 꿈꾼문고, 2020.
미셸 푸코, 『광기의 역사』, 이규현 옮김, 나남출판사, 2003.
바바라 크리드, 『여성괴물: 억압과 위반 사이』, 손희정 옮김, 도서출판 여이연, 2017.
박미영, 『한국 여성 스릴러 장르와 프레카리아트의 고딕적 상상력』, 『아시아여성연구』 제13권 1호, 부산대학교 영화연구소, 2020, 33-58쪽.
박영석, 『21세기 SF 영화와 포스트휴먼의 조건—정신과 신체의 인공적 관계를 중심으로』, 『현대영화연구』 제14권 3호, 현대영화연구소, 2018, 427-458쪽.
사이토 타마키, 『전투미소녀의 정신분석』, 이정민·최다연 옮김, 에디투스, 2018.
수잔 제퍼드, 『하드바디』, 이형식 옮김, 동문선, 2002.

앤 마리 발사모, 『젠더화된 몸의 기술-사이보그 여성 읽기』, 김경례 옮김, 아르케, 2012.

조혜영 외, 『소녀들』, 도서출판 여이연, 2018.

Brown, Jeffrey A., "Gender and the Action Heroine: Hardbodies and the "Point of No Return"", *Society for Cinema & Media Studies*, Vol.35 No.3, 1996, pp.52-71.

Buckland, Warren, "Between science fact and science fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and the new aesthetic realism", *Screen*, Vol.40 No.2, 1999, pp.177-192.

Oehlert, Mark, "From Captain America to Wolverine: Cyborgs in Comic Books: Alternative Images of Cybernetic Heroes and Villains", *The Cybercultures Reader*, David Bell & Barbara M. Kennedy (ed.), London and New York: Routledge, 2000, pp.112-123.

Penely, Constance, Andrew Ross & Donna Haraway, "Cyborgs at Large: Interview with Donna Haraway", *Social Text*, Vol.25 No.26, 1990, pp.9-23.

Prince, Stephen, "True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory", *Film Quarterly*, Vol.49 No.3, 1996, pp.27-37.

Sim, Hyeokyong, "Acting 'like a woman': South Korean female action heroines", *Journal of Japanese and Korean Cinema*, Vol.12 No.2, 2020, pp.110-123.

Slack, Jennifer Daryl & J. MacGregor Wise, *Culture and Technology: A Primer*, New York: Peter Lang Publishing, 2015.

Abstract

A Study on Cinematic Representations of Posthuman Girls in South Korea-Focused on *The Silenced* and *The Witch: Part 1, The Subversion*

Kim, Eun Joung(Baekseok Culture University)

As the symbolic images of girls besides its definition have varied according to the age and society, a posthuman girl character recently appears in the digital cinema. This study aims to analyze its cinematic representations and the social contexts in which they are created. For this purpose, the study focuses on what extent the society allows its imagined figurations as a future female body and the meanings revolving around the image of 'technologically body-enhanced female fighter'.

Current digital visualization technology has developed to the extent any imaged future humans can be represented, but posthuman girls' representations have its limitation that only a human-like figuration can be allowed in accord with the traditionally idolized image of girls. It is because of the representation logic in which digital cinema is visualized based on perceptual realism that values audiences' experiences. Despite such less critical figuration which does not dare to cross the boundary between the image of human and inhuman, the posthuman girl characters create a new category of the 'dangerous girls' who are both void of sexual femininity and independent of motherhood and heterosexual romance narrative. Of course, they support the modern human-centered belief that humans can take entire control of technology with their moral behaviors and dispel the fear about the negative impact the nature of technology may have on society at large by showing their child-like figuration protecting ethical values. However, the new character of 'unruly girl' exerts her subversive act that seeks to fight against the human-centered liberal humanistic values and melancholic feeling and vulnerability that the neoliberalism and technocracy enforce.

When posthuman girl characters are considered to be a marker through which we can see how different social forces are intervening and competing each other in the upcoming posthuman age, the limited figuration of the posthuman girl characters in

South Korean movies illustrates the opinionated thoughts toward the instrumentalism in technology but their bloodshed struggles reveal how the corporate or state-governed techno-biopower has oppressively treated and appropriated the human body as the technology-object and also provide a meaningful opportunity to rethink its unethical violence.

(Keywords: Diginal cinema, representation, posthuman, girl, future female body, technology, instrumentalism, techno-biopower)

논문투고일 : 2021년 8월 31일

심사완료일 : 2021년 10월 1일

수정완료일 : 2021년 10월 11일

게재확정일 : 2021년 10월 11일