

SF영화 〈스타트랙〉 시리즈와 시간여행의 모티프

노시훈*

1. 서론
2. <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>: 슬링샷, 투명 알루미늄, 흑등고래
3. <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>: 워프 드라이브, 핵전쟁, 외계와의 조우
4. <스타트랙: 더 비기닝>: 블랙홀, 평행우주, 로물런족
5. 결론

국문초록

본고의 목적은 SF영화 〈스타트랙〉 시리즈에 나타난 시간여행의 모티프가 서사적 측면과 비서사적 측면에서 하고 있는 기능에 대해 고찰함으로써 SF서사에서 이 모티프가 계속 반복되는 이유를 밝히는 데 있다.

〈스타트랙 IV: 시간 초월의 항해〉(1986)는 실제로 사용되는 항법인 슬링샷으로 태양 주위를 돌파하여 그럴듯하게 시간여행을 하는 것과 당시에는 없던 투명 알루미늄의 제작 공식을 알려줘 역사에 변화를 가져오는 예정 역설을 불러오는 것을 통해 이야기에 대한 관객의 흥미를 끌고자 한다. 또한 이 영화는 흑등고래를 중심 서사에 포함시켜 고래 보호 운동이라는 당대의 현실적 문제에 부응함으로써 생태주의라는 이데올로기를 환기시키는 기능을 한다. 〈스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트〉(1996)는 빛보다 빠른 속도로의 비행을 가능하게 해주는 가상의 장치로 스타트랙을 대표하는 기술인 워프 드라이브를 시간여행을 통해 그 탄생 시점에서 다룸으로써 서사에 흥미를 더하고자 한다. 그리고 영화는 핵전쟁이

* 전남대학교 문화전문대학원 교수.

가져올 수 있는 인류의 멸망을 경고하여 평화적 노력을 계속할 것을 역설하고, 외계와의 조우로 행성연방의 창설을 예고하여 현실 세계에서의 국가 간 협력의 중요성을 강조함으로써 평화주의와 이상주의의 시각을 드러낸다. 〈스타트랙: 더 비기닝〉(2009)은 블랙홀에 의한 과거로의 시간여행과 그로 인해 생성된 평행우주라는 시간여행 서사 요소를 통해 흥미를 높인데, 특히 후자는 그동안 전개된 이야기를 그대로 유지하면서 자유롭게 새로운 시간선의 이야기를 창조하도록 해주는 리부트 기능을 한다. 더불어 이 영화는 스팩(과 연방함대)과 네로의 대립, 별컨 행성과 로물루스 행성의 파괴, 인간과 별컨족의 협력을 통해 1996년 영화에서 보여주었던 평화주의와 이상주의를 반복한다. 결국 세 편의 〈스타트랙〉 영화에서 시간여행은 서사적 측면에서 이야기에 대한 관객의 흥미를 최대한으로 끌어올리고 서사를 자유롭게 전개하게 해주는 기능을 함과 동시에 비서사적 측면에서 현재의 문제에 대해 논평하고 이상적인 해결 방안을 제시하는 기능을 한다고 할 수 있다.

본고의 의의는 위와 같은 시간여행의 기능으로 볼 때 SF서사에서 시간여행의 모티프가 앞으로도 계속해서 반복되면서 진화할 것이라는 예상을 가능하게 한 데 있다.

(주제어: 〈스타트랙 IV: 시간 초월의 항해〉, 〈스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트〉, 〈스타트랙: 더 비기닝〉, 시간여행, 모티프)

1. 서론

제임스 커크 선장(Capt. James T. Kirk)의 엔터프라이즈호(USS Enterprise)가 등장하기 10년 전의 이야기를 다룬 TV드라마 〈스타트랙: 디스커버리〉(*Star Trek: Discovery*) (2017-) 시리즈의 시즌 1이 2017년 9월 24일부터 2018년

2월 11일까지 15부작으로 방영되었고 시즌2가 2019년 1월 17일부터 13부작으로 방영 예정에 있다. 이 시리즈가 속한 프랜차이즈의 시발점이 된 TV드라마 <스타트랙: 오리지널 시리즈(*Star Trek: The Original Series*)>(1966 - 1969)가 시작된 것이 1966년이므로 이 프랜차이즈의 역사는 50년이 넘는 셈이다. TV드라마로는 <스타트랙: 오리지널 시리즈>와 <스타트랙: 디스커버리> 사이에 제작된 <스타트랙: 애니메이션 시리즈(*Star Trek: The Animated Series*)>(1973 - 1974), <스타트랙: 넥스트 제너레이션(*Star Trek: The Next Generation*)>(1987 - 1994), <스타트랙: 딥 스페이스 나인(*Star Trek: Deep Space Nine*)>(1993 - 1999), <스타트랙: 보이저(*Star Trek: Voyager*)>(1995 - 2001), <스타트랙: 엔터프라이즈(*Star Trek: Enterprise*)>(2001 - 2005)를 포함하여 총 7개의 시리즈가, 장편영화로는 1979년작인 <스타트랙(*Star Trek: The Motion Picture*)>부터 최근작인 <스타트랙 비욘드(*Star Trek Beyond*)>(2016)까지 총 13편이 만들어졌다. 이외에도 소설, 만화, 게임으로 그 영역을 확장하면서 이 프랜차이즈는 꾸준한 인기를 누려왔는데, 그 성공은 '스타트랙 현상(*Star Trek phenomenon*)'이라 불릴 정도로 열광적인 팬들의 반응을 통해 확인할 수 있다.¹⁾

그런데 SF서사를 대표하는 이 프랜차이즈에도 어김없이 등장하는 것이 '시간여행(time travel)'의 모티프이다. 이 모티프는 SF서사에서 일종의 클리셰(cliché)라고 할 수 있는데, 『스타트랙의 물리학(*The physics of Star Trek*)』(개정판, 2007)에서 로렌스 M. 크라우스(Lawrence M. Krauss)는 <스타트랙: 오리지널 시리즈>와 <스타트랙: 넥스트 제너레이션> 시리즈에서 최소 22개의 에피소드(episode: 1회분의 TV드라마)가 이 모티프를 다루고 있고, 영화 가운데서는 세 편이 이 모티프와 관련이 있으며, <스타트랙 딥 스페이

1) John Tulloch & Henry Jenkins, *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, London & New York: Routledge, 1995, pp.3-4.

스 나인), 〈스타트랙: 보이저〉, 〈스타트랙: 엔터프라이즈〉의 많은 에피소드에서 이 모티프가 매우 중요한 역할을 하고 있음을 지적하고 있다.²⁾ 근대소설에서 이 모티프의 출현은 새뮤얼 매든(Samuel Madden)의 『20세기 회고록(Memoirs of the Twentieth Century)』(1733)으로까지, 기계적 수단을 사용하는 본격적인 시간여행으로 한정하더라도 허버트 조지 웰스(Herbert George Wells)의 SF소설 『타임머신(The Time Machine)』(1895)으로까지 거슬러 올라가고 이후에 수많은 작가들이 이 모티프를 무수히 반복하였기 때문에 그 차용은 매우 진부한 것이 될 수 있다. 그렇다면 스타트랙 프랜차이즈에서 자칫 작품을 식상하게 만들 수 있는 위험을 감수하면서까지 시간여행의 모티프를 반복하는 이유는 무엇인가?

여러 이유가 있을 수 있으나 그 가운데 시간여행의 모티프가 가지고 있는 중요한 이점을 서사적 측면과 비서사적 측면에서 생각해볼 수 있다. 먼저, 서사적 측면에서 시간여행은 ‘지금, 여기’에 한정되어 있는 인간의 영역을 무한하게 확대시킬 수 있어서 이야기에 대한 독자나 관객의 흥미를 최대한으로 끌어올릴 수 있다. 현재는 실제로 시간여행이 불가능하고 이론상으로만 그 가능성을 논할 뿐이지만 SF와 같은 가상의 세계에서는 그와 같은 한계를 초월하여 과거와 미래를 자유자재로 오가면서 상상할 수 있는 모든 일을 시도할 수 있다. 그래서 수많은 작가들이 자신의 등장 인물로 하여금 시간여행을 통해 공룡이 살던 시대나 예수의 십자가형이 이루어진 당시로 돌아가게 하고, 에이브러햄 링컨(Abraham Lincoln)이나 루트비히 판 베토벤(Ludwig van Beethoven), 심지어는 과거의 자신을 만나게 하는 것이다.³⁾ 다음으로, 비서사적 측면에서 시간여행은 이와 같이

2) Lawrence M. Krauss, *The Physics of Star Trek*, New York: Basic Books, 2007, p.17.

3) Brian Stableford, *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*, New York: Routledge, 2006, pp.534-535.

상상의 범위를 끝없이 넓히는 것 외에도 다양한 기능을 할 수 있다, 예를 들어, 이 가상의 여행 모티프는 “SF가 현재 가장 시급한 문제들이나 사람들에게 중요한 주제들에 대해 은유적으로 말할 수 있도록 하는 데 필요한 낯설게 하기 효과(distancing effect)를 실제로 제공하기 때문에 이데올로기적 기능(ideological function)을 갖는다”⁴⁾고 할 수 있다. 『타임머신』에서 시간여행자(Time Traveller)가 서기 802,701년으로 이동하여 지상에서 천진난만하게 사는 낮의 종족 엘로이(Eloi)와 지하에서 엘로이를 잡아먹고 사는 밤의 종족 몰록(Morlock)을 통해 미래 세계를 체험하게 함으로써 웰스가 자신이 살던 시대의 계급과 노동의 문제를 되돌아보게 한 것을 그 예로 들 수 있다. 또한, 시간여행을 “사회적 비평과, 프랜차이즈가 지지하는 ‘유토피아적 에토스(utopian ethos)’를 강화하는 데 필수적인 도구”⁵⁾로 보는 견해도 있다.

따라서 스타트랙 프랜차이즈에서 반복되고 있는 시간여행의 모티프를 이와 같은 두 측면에서 보다 구체적으로 조명해볼 필요가 있는데, 본고의 목적은 이러한 조명을 통해 SF서사에서 식상함의 위험에도 불구하고 시간여행의 모티프가 반복되는 이유를 고찰하는 데 있다. 그 고찰을 위해 본고에서는 이 프랜차이즈의 3편의 장편영화를 분석할 것인데, 그것은 이 영화들이 TV드라마 시리즈에 비해 분석이 많이 되어있지 않은 데다 뚜렷하게 시간여행의 모티프를 드러내며 새로운 시도들을 하고 있기 때문이다. <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해(Star Trek IV: The Voyage Home)>(1986), <스타

4) Sean Redmond, “The Origin of the Species: Time Travel and the Primal Scene”, Sean Redmond (ed.), *Liquid Metal: the Science Fiction Film Reader*, New York: Columbia University Press, 2014, p.114.

5) Matthew Kimberly & Jason N. Dittmer, “To Boldly Go Where One Has Gone Before: Complexity Science and the Star Trek Reboot”, Matthew Jones & Joan Ormrod, *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, Jefferson, N.C.: McFarland & Company, 2015, p.63.

트랙 VIII: 퍼스트 콘택트(*Star Trek VIII: First Contact*)(1996), 〈스타트랙: 더 비기닝(*Star Trek: The Beginning*)〉(2009)이 그 영화들인데, 장편영화들 가운데 첫 6편은 〈스타트랙: 오리지널 시리즈〉의 등장인물들이, 7-10편은 〈스타트랙: 넥스트 제너레이션〉의 등장인물들(7편에는 이전 시리즈의 등장인물들이 카메오로 나온다)이, 11-13편은 다시 〈스타트랙: 오리지널 시리즈〉의 등장인물들(11-13편은 리부트(reboot) 영화들이어서 이들은 변화된 모습과 특징을 보여준다)이 등장한다는 점에서 서로 구별되기 때문에 각 그룹에서 한 편씩 시간여행의 모티프를 다루고 있다고 할 수 있다.⁶⁾

2. 〈스타트랙 IV: 시간 초월의 항해〉: 슬링샷, 투명 알루미늄, 흑 등고래

〈스타트랙 IV: 시간 초월의 항해〉에서 시간여행은 영화가 만들어진 1986년의 ‘과거’를 향해 이루어진다. 영화는 2286년 원통 모양을 한 정체 불명의 탐사선이 지구로 다가와 해독할 수 없는 신호를 보내는 것으로 시작되는데, 그 신호는 전 세계의 전력망을 망가뜨리고 태양을 차단하는 구름을 만들면서 큰 폭풍을 불러일으킨다. 엔터프라이즈호의 승무원들은 영화 3편에서 있었던 일로 재판을 받기 위해 벌컨(Vulcan) 행성에서 위기에 처한 지구로 돌아오는데, 경고를 수신한 스팍(Spock)은 그 신호가 지구에서 이미 멸종한 흑등고래(humpback whale)의 소리와 같으

6) 크라우스는 〈스타트랙: 더 비기닝〉이 개봉되기 이전인 2007년에 세 편의 영화가 시간여행의 모티프와 관련이 있다고 했기 때문에 〈스타트랙 VII: 넥스트 트랙(*Star Trek VII: Generations*)〉(1994)이 그의 셈에 포함되었다고 추정할 수 있다. 그러나 이 영화에서 시간여행의 모티프는 큰 부분을 차지하지 못하므로 전체 영화들 가운데 이 모티프와 관련된 영화로 세 편을 드는 것이 더 적절하다.

며 그에 대해 대답을 할 때까지 탐사선이 계속해서 지구에 큰 피해를 입힐 것임을 알아낸다. 그래서 그들은 신호에 대답할 고래를 데려오기 위해 태양 주위를 슬링샷(slingshot; swing-by; gravity assist: 행성의 중력을 이용하여 궤도를 변경하는 항법)으로 비행함으로써 20세기 샌프란시스코로 시간여행을 떠난다. 그곳에서 그들은 우여곡절 끝에 한 여성 해양학자의 도움을 받아, 야생으로 돌아가 밀렵당할 위기에 처한 한 쌍의 고래를 구해 우주선에 싣고 23세기로 돌아오게 되고, 고래가 신호에 대답하자 탐사선은 지구를 떠나게 된다.

일반적으로 시간여행에 관한 영화는 과거로의 여행, 미래로의 여행, 그리고 미래로부터 현재로의 여행이라는 세 범주로 구분되는데,⁷⁾ <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>에서의 시간여행은 가장 일반적인 범주인 과거로의 여행에 해당된다. 그런데, 커크 선장을 비롯한 엔터프라이즈호의 1세대 승무원들이 사는 시대가 23세기여서 그들이 여행하는 1986년이 그들에게는 과거이지만 실제로는 영화가 제작된 때와 같은 연도여서 관객이 이 시간여행을 통해 자신이 사는 시대를 다른 눈으로 바라보도록 하는 이점이 있다. 동시대로의 이와 같은 시간 설정은 야외촬영에 유리하기 때문에 예산 절감을 위해 이루어졌다고 볼 수 있는데, 어쨌든 승무원들이 태양 주위를 슬링샷 항법으로 돌파하는 것처럼 현재로서는 불가능한 방법을 통해 과거로 날아간 것과 고래를 운반하는 데 필요한 탱크를 얻기 위해 당시에는 없던 투명 알루미늄의 제작 공식을 알려줘 역사에 변화를 가져올 수 있음을 암시하는 것은 관객에게 흥미를 유발하는 서사 요소가 되기에 충분하다. 원래 “다른 물체나 우주선을 가속하거나 그 항로를 변화시키는 데 천체의 중력이 미치는 영향”⁸⁾을 뜻하는 슬

7) Richard B. Armstrong & Mary Willems Armstrong, *Encyclopedia of film themes, settings and series*, new ed., Jefferson, N.C.; London: McFarland, 2001, p.207.

링샷은 실제로 NASA가 태양계 탐사에 있어 우주선의 방향을 바꾸고 속도를 높이기 위해 사용해온 항법인데, 이처럼 실제로 사용되는 항법이 라는 점이 엔터프라이즈호의 승무원들의 시간여행을 그럴 듯한 것으로 보이게 한다. 또한 투명 알루미늄의 제작 공식을 알려주는 것은 예정 역설(predestination paradox)을 가져올 수 있는데, 이는 “기본적인 시간 구조에서 과거로 간 시간여행자가 결국 미래의 그가 과거로 되돌아가도록 만드는 사건을 일으키는 타임루프”로 “(과거 또는 미래의) 어떤 사건이 원인이고 어떤 사건이 결과인지가 명확하지 않게 되기 때문에”⁹⁾ 만들어지는 역설이다.

그러나 시간여행의 이 두 서사 요소는 물리학적·논리적으로 문제를 안고 있다. 먼저, 태양 주위를 슬링샷 항법으로 광속으로 돌파하여 시간여행을 하는 것은 미래라면 그럴듯하지만 과거라면 그렇지 못하다. 광속에 가까운 속도로 움직이면 시간이 느리게 갈 수 있지만 시간 간격이 마이너스가 될 수는 없다. 따라서 과거로의 시간여행을 위해서는 특수상대성이론의 시간 지체와는 다른 메커니즘이 필요하다. 쿠르트 괴델(Kurt Gödel)이 제안한 회전하는 우주에서는 과거로의 시간여행이 가능할 수 있으나 관찰된 바에 의하면 우주는 회전하는 것이 아니라 확장하고 있으므로 그의 제안은 순수한 가설로 남아있다. 역시 괴델이 생각해낸 폐쇄된 시간 곡선(closed timelike curve), 즉 같은 시간이 계속 반복되는 시간 인과성 루프(temporal causality loop)도 과거로의 여행을 위한 이론적 근거가 될 수 있으나 이 또한 SF 작가와 이론물리학자들의 상상의 영역에 머물러 있다.¹⁰⁾ 다음으로, 투명 알루미늄의 제작 공식을 알려주는 것은, 이고르

8) Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/slingshot>, 검색일 2018년 12월 31일.

9) Michael Okuda & Denise Okuda, *The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future*, updated and expanded ed., New York: Pocket Books, 1999, p.384.

노비코프(Igor Novikov)에 따르면 과거로의 시간여행이 자기일관성의 원칙(principle of self-consistency)의 제한을 받기 때문에 있을 수 없는 일이 된다. 노비코프는 시간여행이 인과관계를 위반하지 않을 때에만 이루어질 수 있어서 미래의 사건에 영향을 줄 수 있도록 과거의 사건이 바뀔 수는 없다고 주장하였다.¹¹⁾ 결국 우리는 슬링샷과 투명 알루미늄과 관련된 <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>의 시간여행이 실현되기 어려운 것임에도 불구하고 그것이 가진 그럴듯한 초월성 때문에 새로운 서사적 시도를 위해 동원된 것임을 확인할 수 있다. 이는 사실에 있어 오류일 수 있지만 아리스토텔레스(Aristotle)가 그의 『시학(Poetics)』에서 언급한 바와 같이 그 오류가 시적 기술과 관련된 본질적 잘못이 아니며, 서술자가 모방이 가져다주는 즐거움이라는 시적 기술의 목표를 달성하고 있기 때문에 그것이 충분히 용납할 만하다고 할 수 있다.¹²⁾

그렇다면 엔터프라이즈호의 승무원들이 그러한 시간여행을 통해 데려오려는 흑등고래는 어떤 의미를 갖는가? 흑등고래는 <스타트랙>의 가상 세계에서 현실처럼 학명이 'Megaptera novaeangliae'이고 지구의 대양에 살지만 21세기에 인류의 '근시안(shortsightedness)' 때문에 멸종한 수생 포유류로 정의된다. 그래서 커크와 승무원들은 20세기에서 조지(George)와 그레이시(Gracie)라는 두 표본을 구해 23세기로 데려가 종을 재생시키려 하는 것이다.¹³⁾ 그런데 시간여행이 이루어지는 환상적인 이

10) Barry B. Luukkala, *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014, p.37.

11) Barry B. Luukkala, *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014, p.38.

12) Aristotle, *Poetics*, translated with an introduction and notes by Malcolm Heath, London; New York: Penguin Books, 1996, p.43.

13) Michael Okuda & Denise Okuda, *The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future*, updated and expanded ed., New York: Pocket Books, 1999, p.198.

야기에서 왜 하필 현실적인 느낌을 주는 혹등고래를 선택해야만 했는가? 제작자 겸 작가인 하브 베넷(Harve Bennett)과 감독 겸 배우(스팍 역)인 레너드 니모이(Leonard Nimoy)에 따르면 <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>의 제작진은 시간여행으로 플롯을 정한 뒤 ‘왜’ 그 여행을 하는가의 문제에 부딪혔다고 한다. 그래서 21세기에 사라져서 23세기에 문제가 된 어떤 것을 찾아 시간여행을 가는 것으로 하기로 하고 바이올린 제작자, 유정 굴착 전문가, “열대 우림과 함께 몇 세기 전에 치료법이 없어진, 지구의 미래에 널리 퍼진 유행병, 치명적인 질병” 등을 검토하였으나, “마침내 멸종된 종에 관한 책을 읽은 니모이가 신비스러운 외계 우주선이 지구 주변 궤도에 도착하여 21세기에 멸종된 종인 혹등고래와 접촉을 시도하게 한다는 아이디어에 이르게 되었다.”¹⁴⁾

위와 같은 줄거리는 슬링샷이나 투명 알루미늄과 관련된 것에 비해 개연성이 훨씬 떨어지는 것이 사실이다. 외계 우주선이 고래의 언어를 알고 이를 통해 접촉 신호를 보낸다는 것도 그렇고 우여곡절 끝에 데려온 고래가 신호에 답하자 지구를 파괴하려던 이 우주선이 아무런 일이 없었다는 듯 갑자기 떠나는 것도 그러하다. 이와 같은 개연성 부족에도 불구하고 스타트랙 프랜차이즈의 네 번째 장편영화에 제작진이 굳이 혹등고래를 중심 서사에 포함시킨 것은 고래 보호 운동이라는 당대의 현실적 문제에 부응하기 위한 것이라고 볼 수 있다. 19-20세기에 상업적 포경으로 고래의 개체수가 심각하게 줄어들고 많은 종이 멸종 위기에 처하자 이를 막기 위해 1946년에 워싱턴(Washington D.C.)에서 국제포경규제협약(ICRW: International Convention for the Regulation of Whaling)이 만들어지고, 이의 시행을 위한 국제기구로 국제포경위원회(IWC: International Whaling Commission)가 설립되었다. 특히 이 기구는

14) David Hughes, *The Greatest Sci-Fi Movies Never Made*, London: Titan, 2002, pp.35-36.

1982년부터 상업적 포경을 일시적으로 전면 중지시키는 투표를 하여 영화가 개봉된 1986년부터 전면 금지를 시작하였다. 영화는 상업적 포경 금지라는 세계적 운동의 흐름을 반영하고 있는 것이다. 니모이가 고래들 가운데서 특별히 혹등고래를 선택한 것은 그가 인터뷰에서 밝힌 바와 같이 인간이 이해하지 못하는 이 고래의 신비스러운 노랫소리 때문인 것으로 보이고¹⁵⁾ 이 고래가 심각하게 멸종 위험에 처했던 것은 아니지만, 이 영화는 혹등고래를 밀렵꾼에 의해 살해될 위험으로부터 구하는 장면을 삽입함으로써 포경으로 인한 종의 멸종 가능성과 그로 인한 결과에 대해 경고하는 것이다. 이는 생태주의적 사고를 드러내는 것으로 앞서 언급했던 낯설게 하기 효과를 통한 이데올로기적 기능의 실현에 다름 아니다.

3. <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>: 워프 드라이브, 핵전쟁, 외계와의 조우

<스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>에서는 위에서 살펴본 4편에서와는 달리 장뤽 피카드 선장(Capt. Jean-Luc Picard)과 엔터프라이즈호의 2세대 승무원들이 시간여행에 나선다. 24세기에 인공지능을 가진 기계인간 보그(Borg) 종족이 침입하여 지구를 위협하자 6년 전에 보그에게 잡혀 동화된 적이 있는 엔터프라이즈호의 선장 피카드는 전투에서 제외되어 중립지대를 정찰하라는 명령을 받는데, 다른 전함이 위험에 처하자 명령

15) <특별 영상: 미래의 과거: 되돌아보기(Special Features: Future's Past: A Look Back)>, 레너드 니모이, <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해(Star Trek IV: The Voyage Home)>, 파라마운트 픽처스, 1986.

을 어기고 전투에 참여하여 보그 함대를 물리친다. 그런데 보그 전함 한 대가 탈출하여 시간의 소용돌이 속으로 사라지고 그로 인해 지구가 완전히 보그로 뒤덮인 곳으로 바뀌자 보그가 시간여행으로 과거를 바꾼 것을 알고 엔터프라이즈호는 소용돌이 속으로 그 전함을 쫓아간다. 피카드 일행이 도착한 시간은 2063년 4월 4일로, 이 날은 외계의 생명과 처음으로 만나는 계기가 된 제프램 코크레인(Zefram Cochrane)의 워프 드라이브(warp drive) 비행이 있기 하루 전이다. 일행은 보그의 속셈이 이를 막기 위한 것임을 알고 지구를 공격하는 보그의 함선을 파괴하고 코크레인의 우주선 피닉스(Phoenix)가 역사에 기록된 대로 발사되도록 돕는다. 역시 우여곡절 끝에 엔터프라이즈호에 침입한 보그 여왕(Borg Queen)을 비롯한 잔당은 궤멸되고, 발사는 성공적으로 이루어지며, 우주선이 비행을 마치고 귀환하자 외계인(벌컨족)이 방문하여 역사적인 조우가 실현된다. 그리고 과거가 바로잡힌 것을 확인하자 엔터프라이즈호의 승무원들은 다시 시간여행을 통해 24세기로 돌아간다.

이 영화는 보그가 변경한 과거를 피카드 선장 일행이 다시 바로잡는다는 점에서 시간여행 서사에서 일반적으로 볼 수 있는, 역설을 회피하려는 경향을 따르고 있음을 알 수 있다. 데이비드 비텐버그(David Wittenberg)는 “시간여행 역설 이야기에서 역사적 과거는 자신을 보존하거나 보호하고, 필요하다면 자신을 ‘치유’하기까지 하려는 경향이 있고”, “시간여행 이야기에서 등장인물이나 사건이 과거를 변화시키려고 하면 매우 자주 다른 등장인물과 사건이 그와 같은 변화를 미연에 방지하거나 그 영향을 없애기 위해 끼어들으로써 역설을 고치도록 할 것이다”¹⁶⁾ 라면서 역설 회피 경향이 시간여행 서사에서 보편적인 것임을 강조하고

16) David Wittenberg, *Time Travel: the Popular Philosophy of Narrative*, New York: Fordham University Press, p.150.

있다. 그의 설명에 따르자면 “등장인물이나 행동이 과거에 영향을 주지만 그것을 바꾸지는 않는 이런 종류의 플롯은 물리학자와 철학자 모두의 마음에 드는 바인데, 그 이유는 그것이 논리에도 들어맞고, 과거로의 시간여행을 가능하게 하는 일반상대성이론의 해법인 ‘폐쇄된 시간 곡선’의 이론적 가능성과도 들어맞는 것으로 보이기 때문이다.”¹⁷⁾ 그래서 “대부분의 시간여행 서사는 ‘우리의’ 시간선의 복원으로 끝나는”¹⁸⁾ 것이다. 24세기 사람들인 피카드 선장과 엔터프라이즈호의 승무원들에게는 21세기 중반에 이루어진 코크레인의 워프 드라이브 성공과 외계인과의 최초의 조우는 역사적 과거로, 비록 이 과거는 보그에 의해 일시적으로 변경되어 인류의 우주시대의 개막이 없는 일이 될 뻔하지만 과거의 수호자인 피카드 등에 의해 ‘치유’된다. 이처럼 이 영화는 노비코프가 말한 자기일관성의 원칙을 보다 잘 지키고 있어서 시간여행의 역설과 관련된 문제에 있어서는 10년 전에 만들어진 <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해> 보다 진일보한 측면이 있다고 할 수 있지만, 세부 서사에서는 클리셰를 반복하고 있는 것이다.

위와 같은 진부한 전개에도 불구하고 <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>의 시간여행이 서사에 흥미를 더할 수 있는 것은 그것이 픽션 가운데 <스타트랙> 프랜차이즈에서 가장 잘 활용되고 있는 워프 드라이브를 그 탄생 시점에서 다루고 있기 때문이다. ‘warp’는 명사 수식어로 쓰일 때 “시공간의 왜곡에 의한 (허구적이거나 가설적인) 공간 이동과 관련되거

17) David Wittenberg, *Time Travel: the Popular Philosophy of Narrative*, New York: Fordham University Press, p.150.

18) Matthew Kimberly & Jason N. Dittmer, “To Boldly Go Where One Has Gone Before: Complexity Science and the Star Trek Reboot”, Matthew Jones & Joan Ormrod, *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, Jefferson, N.C.: McFarland & Company, 2015, p.65.

나 그것을 의미하는”¹⁹⁾이라는 뜻을 갖으며, ‘워프 드라이브’는 빛보다 빠른 속도로의 비행을 가능하게 해주는 가상의 장치를 의미한다. <스타트랙> 프랜차이즈에서 이 장치가 중요한 것은 그 덕분에 엔터프라이즈호가 광활한 우주에서 원하는 곳으로 빠르게 이동할 수 있을 뿐만 아니라 그것으로부터 얻은 속도로 시간여행을 할 수 있기 때문이다. 알베르트 아인슈타인(Albert Einstein)은 일반상대성이론을 통해 엄청난 양의 물질과 에너지가 있으면 공간이 크게 왜곡될 수 있음을 주장하였고, 미구엘 알쿠비에레(Miguel Alcubierre)는 1994년에 웜홀(wormhole)없이 일반상대성이론만 가지고도 우주선이 매우 빠른 속도로 이동할 수 있도록 시공간을 변화시킬 수 있다고 설명한 바 있어서 <스타트랙> 프랜차이즈의 워프 드라이브는 가능하다고 할 수 있다.²⁰⁾ 그러나 이것은 어디까지나 이론상의 가능성이며 현재로서는 그것의 실현이 어찌될지 알 수 없는 것이다. 그것이야 어쨌든 영화는 이러한 그럴듯한 이론적 가능성에 기대 시간을 자유자재로 넘나들게 하는 서사상의 이익을 취하는 것이다.

<스타트랙> 영화 시리즈의 여덟 번째 작품에서 이루어지는 시간여행이 특이한 것은 그것이 작중인물의 관점에서는 현재에서 과거로의 이동이지만 이 영화의 관객의 관점에서는 이동된 시점이 미래라는 것이다. 형식은 <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>처럼 가장 일반적인 범주인 과거로의 여행에 해당되나 실제로 이 영화가 다루는 시점은 아직 닿치지 않은 시간인 것이다. 이는 미래 세계의 모습을 보여줌으로써 작품 발표

19) Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/warp>, 검색일 2018년 12월 31일.

20) Barry B. Luukkala, *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014, p.30. 알쿠비에레의 이론과 관련된 <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>의 워프 드라이브의 문제에 대해서는 Paul J. Nahin, *Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, 2nd ed., New York: Springer, 1999, p.485 참조.

당시의 사회적 문제를 제기하는 웰스의 『타임머신』과 닮은 점이라고 할 수 있다. 이 소설의 다음과 같은 대목은 웰스가 미래의 모습을 보여줌으로써 말하려는 바가 무엇인지를 잘 보여준다.

지상인들[엘로이]은 한 때 혜택을 받는 귀족 계급이었고 몰록들은 그들의 기계적인 하인이었을 테지만 그러한 관계는 아주 오래전에 사라졌습니다. 인간 진화의 결과인 두 종족은 완전히 새로운 관계를 향해 나아가고 있었거나, 이미 그런 관계에 이르러 있었습니다. 엘로이는 카롤링 왕조의 왕들처럼 단지 아름답기만 한 무익한 존재로 쇠퇴했습니다. 그들이 아직도 지상을 차지하고 있지만 그것은 셀 수 없을 만큼 많은 세대가 지나는 동안 지하에서 생활한 몰록들이 결국 햇빛이 비치는 지상을 견딜 수 없게 되었기 때문입니다. (...) 그러나 오래된 질서가 이미 부분적으로 역전된 것은 확실했습니다. 복수의 여신 네메시스가 우아한 이들[엘로이]을 향해 빨리 다가오고 있었습니다. 아주 오래전, 수천 세대 전에 인간은 자신의 형제를 안락함과 햇빛으로부터 내쫓았습니다. 그리고 이제 그 형제가 달라진 모습으로 돌아오고 있었습니다.²¹⁾

위와 같은 이야기 속에서 웰스는 자본 계급을 미래의 지상인 엘로이로, 노동 계급을 미래의 식인종 지하인 몰록으로 그림으로써 자신이 살던 시대의 심각한 계급 격차와 매우 열악한 노동 조건이 그대로 유지될 경우 어떤 일이 벌어질 수 있는가를 시간여행이라는 도구를 통해 보여주고 있다고 할 수 있다. 그는 그럴 경우 자본 계급이나 노동 계급 모두 비참한 상황에 빠질 수 있으며, 인류는 진보와 진화가 아닌 퇴보와 퇴화의 위기에 처할 수 있음을 경고하고 있는 것이다. 이처럼 웰스가 『타임머신』에서 자신의 시대의 계급과 노동의 문제를 부각시켰다면, <스타트랙 VIII: 퍼스

21) Herbert George Wells, *The Time Machine / The Invisible Man*, New York: Signet Classic, 2007, p.63.

트 콘택트)는 영화 발표 당시의 어떤 문제를 다루고자 한 것인가?

영화의 내용과 관련하여 1990년대 초반에 일어난 중요한 역사적 사건으로는 전략무기감축조약(START: Strategic Arms Reduction Treaty) 조인을 들 수 있다. 전략무기감축조약은 냉전(Cold War)이 1990년 독일 통일로 끝나기 전인 1972년과 1979년에 핵무기 경쟁을 제한하기 위해 미국과 소련이 맺은 조약인 전략무기제한협상(SALT: Strategic Arms Limitation Talks, 각각 SALT I 과 SALT II라고 불림)을 잇는 것으로 핵무기 제한에 그치지 않고 그것을 크게 감축하기 위해 1991년에 미국과 소련이 맺은 조약이다. 이 조약은 1994년부터 효력을 발하였기 때문에 영화가 만들어진 1996년은 군비축소를 통해 평화에 한 걸음 더 다가가는 분위기가 한창 무르익던 시기라고 할 수 있다. 영화가 이러한 분위기와 무관하지 않다는 것은 피카드 선장 일행이 도착한 2063년에 인류가 핵전쟁으로 인해 폐허가 된 지구에서 뿔뿔이 흩어져 살고 있는 것과 코크레인이 워프 드라이브 비행을 성공시키는 데 사용하는 우주선이 주로 핵탄두를 탑재하기 위해 만들어지는 대륙간탄도미사일(ICBM: Intercontinental Ballistic Missile)이라는 것을 통해 확인할 수 있다. 또한 발사되기 전 우주선이 있던 격납 시설의 촬영이 박물관으로 쓰이고 있는 애리조나(Arizona)의 대륙간탄도미사일기지에서도 이루어진 것도 그와 같은 연관을 설명해준다.²²⁾ 영화는 결국 미래 세계의 제서를 통해 핵전쟁이 가져올 수 있는 인류의 멸망을 경고함으로써 영화 제작 당시의 평화적 노력을 계속해나가야 함을 역설하고, 외계와의 조우를 통해 앞으로 행성연방(United Federation of Planets)이 만들어질 것을 예고함으로써 현실 세계에서 국가 간 협력의 중요성을 강조하고 있다고

22) 영화에서는 2063년 코크레인의 우주선 피닉스가 있는 곳이 몬태나(Montana)로 되어 있다. 우주선 이름이 피닉스인 것은 촬영지인 애리조나의 주도가 피닉스(Phoenix)인 것과 관련된 것일 수 있다.

할 수 있다. 이와 같은 <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>의 평화주의와 이상주의는 서론에서 언급했던 것처럼 시간여행이 '사회적 비평과 프랜차이즈가 지지하는 유토피아적 에토스를 강화하는 데 필수적인 도구'임을 확인하게 해준다.

4. <스타트랙: 더 비기닝>: 블랙홀, 평행우주, 로물런족

리부트 영화인 <스타트랙: 더 비기닝>에서는 <스타트랙: 오리지널 시리즈>의 등장인물들이 다시 등장하여 시간여행과 관련된 새로운 모험을 펼친다. 23세기에 우주의 번개를 조사 중이던 행성연방 함선 켈빈(USS Kelvin)호가 로물런(Romulan) 함선인 나라다(Narada)호의 공격을 받게 되는데, 이 함선에 건너갔다 목숨을 잃은 선장을 대신하게 된 켈빈호의 부선장 조지 커크(George Kirk)는 출산이 임박한 아내를 포함한 선원들을 탈출하게 하고 자신은 함선을 나라다호에 충돌시켜 자폭함으로써 그들을 구해낸다. 탈출 도중 태어나 청년으로 성장한 그의 아들 제임스 커크는 연방함대(Starfleet)의 사관생도와 싸움을 벌인 것을 계기로 사관학교에 들어가게 된다. 그 후 어느 날 별컨 행성으로부터 구조신호를 받고 사관생도들이 동원되자 그도 엔터프라이즈호의 선원이 되는데, 행성 근처에서 또다시 번개가 관찰되자 그는 그것이 함정임을 크리스토퍼 파이크 선장(Capt. Christopher Pike)에게 알린다. 엔터프라이즈호가 도착하였을 때 나라다호는 행성의 중심핵을 뚫고 있었는데, 선장은 별컨족 스팍에게 대신 지휘를 맡기고 나라다호로 건너간다. 커크는 히카루 술루(Hikaru Sulu)와 함께 드릴을 파괴하는 데 성공하지만 나라다호의 사령관인 네로(Nero)는 행성에 뚫어놓은 구멍에 적색 물질(red matter)을 넣

어 블랙홀을 만듦으로써 행성을 파괴한다. 스팩은 자신의 아버지와 여러 동족들을 구하지만 결국 어머니를 잃는다. 커크와 대립하던 스팩은 그를 델타 베가(Delta Vega)로 추방하고, 그곳에서 괴물에 쫓기던 그를 나이든 또 다른 스팩이 구출한다. 스팩은 자신과 네로가 129년 후의 미래에서 왔으며, 자신이 그의 별인 로물루스(Romulus)를 초신성으로부터 구하지 못한 것에 앙심을 품은 네로가 같은 고통을 느끼도록 별컨을 파괴한 것임을 알려준다. 우여곡절 끝에 엔터프라이즈호에 돌아와 젊은 스팩 대신 선장이 된 커크는 파이크 선장을 구출하고, 젊은 스팩은 나이든 스팩의 우주선을 몰고 가 나라다호와 충돌시킴으로써 네로를 죽음에 이르게 한다. 지구로 돌아온 뒤, 파이크 선장은 제독이 되고, 커크는 새 선장이 되어 엔터프라이즈호의 지휘를 맡게 되며, 나이든 스팩을 만난 젊은 스팩은 그의 설득에 따라 우주함대에 남아 엔터프라이즈호의 부선장이 된다.

위와 같은 이야기에서 시간여행과 관련하여 주목할 만 한 점은 나이든 스팩과 네로가 블랙홀(black hole)을 통해 시간여행을 한다는 것과 그들이 과거를 심각하게 변화시킨다는 것이다. 전자와 관련해서는, 블랙홀의 특성상 나이든 스팩과 네로의 우주선이 그것을 통과하면 시공간 구조의 극도의 비틀림으로 인해 파괴되고 둘은 죽을 수밖에 없기 때문에 시간여행과 과거의 변화는 불가능하다고 할 수 있다.²³⁾ 후자를 살펴보면, 나이든 스팩은 몽고메리 스콧(Montgomery Scott)에게 워프보다 훨씬 빠른 속도를 가능하게 해주는 트랜스워프(transwarp) 이론을 알려주고 젊은 스팩을 만나 그를 변화시키는 설득을 하며, 네로는 나이든 스팩이 대사직을 수행하고 있는 별컨 행성을 파괴한다. 이는 역설을 만들어

23) Barry B. Luukkala, *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014, p.34.

널 뿐만 아니라 노비코프가 말한 자기일관성의 원칙을 깨뜨리는 것이다. 이와 같은 문제를 피하도록 해주는 것이 평행우주(parallel universes) 이론인데, 이에 따르자면 시간여행자가 시간을 거슬러 올라가면 평행한 우주가 새로 만들어진다는 것이다. 이럴 경우 원래의 우주도 그대로 존재하기 때문에 시간여행의 역설이 발생하지 않는다. 따라서 나이트 스팩이나 네로의 행위가 전혀 문제가 되지 않는다. 그러나 이러한 이론은 순수한 추론의 영역에 속하며 실험된 적이 없는 가설로 남아있기 때문에 영화 속의 사건들에 대한 그럴듯한 설명을 제시하지 못한다.²⁴⁾ 따라서 우리는 앞 장들에서 살펴본 다른 경우처럼 <스타트랙: 더 비기닝>의 시간여행도 불가능하거나 가설 단계에 있는 이론에 의존하여 이루어진다고 할 수 있다.

그런데 서사적 차원에서 평행우주와 같은 이론은 큰 이점을 제공해준다. 이 이론은 앞선 두 장에서 보았던 것처럼 시간여행 요소가 불러일으키는 흥미를 가져다줄 뿐만 아니라 TV·영화 시리즈의 누적으로 굳어진 이야기의 세계를 해체하고 그것을 새롭게 구성할 수 있도록 해준다. 특히 평행우주 이론을 도입하면 그동안 전개되었던 이야기는 그대로 유지하면서 자유롭게 새로운 이야기를 펼칠 수 있게 된다. 원래의 이야기에서는 처음부터 커크가 선장이었지만 <스타트랙: 더 비기닝>에서는 스팩이 선장이었다가 커크로 바뀌게 되는데, 그러더라도 전혀 모순되지 않는다. 둘 외에도 레너드 맥코이 박사(Dr. Leonard McCoy), 니yota 우후라(Nyota Uhura), 몽고메리 스콧, 히카루 술루, 파벨 체코프(Pavel Chekov) 등 엔터프라이즈호의 선원들의 모습과 특징도 새로운 젊은 배우에 맞게 자연스럽게 변형시킬 수 있게 된다. 원래 컴퓨터 용어로 '재시동하다'라는 뜻을

24) Barry B. Luukkala, *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014, p.34.

가지고 있는 'reboot'은 "(어떤 과정이나 연속물, 특히 영화나 TV 프로그램 시리즈를) 다시 시작하거나 재상영하다"²⁵⁾라는 의미를 갖게 되었는데, 특히 등장인물이나 플롯을 처음부터 새로 만들어 오래된 프랜차이즈에 신선함을 불어넣음으로써 기존의 팬을 유지하면서도 새로운 독자나 관객을 끌어들이기 위한 방법으로 사용되고 있다. 그래서 새로운 시리즈의 영화를 시작할 목적으로 제작진은 제임스 커크가 태어나기 직전의 상황으로 거슬러 올라가 이야기를 시작하는데, 네로가 파괴한 함선의 이름을 따서 켈빈 시간선(Kelvin Timeline)이라고 부르는 이 이야기의 시간선이 <스타트랙> 프랜차이즈의 다른 작품들의 그것과 완전히 달리 존재하기 때문에 이 영화의 시간여행은 리부트로 인해 발생할 수 있는 모든 혼란을 없애주는 편리한 기능을 제공한다고 할 수 있다.

<스타트랙: 더 비기닝>에서 이루어지는 시간여행은 등장인물의 관점에서 미래로부터 현재로의 여행의 범주에 들어가는데, 관객의 관점에서는 시간여행으로 도달한 시점이 <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>에서처럼 미래이다. 그래서 이 영화도 미래에 벌어질 수 있는 일을 제시하면서 영화 제작 당시의 중요한 현안에 대해 발언하는 형식을 취할 것이라고 추정할 수 있다. 그러나 실제로 영화에서는 시나리오가 만들어진 즈음의 역사적 사건이나 이슈를 암시하는 내용을 찾기 힘들다. 대신 스팩(과연방함대)과 네로의 대립, 벌컨 행성과 로물루스 행성의 파괴, 인간과 벌컨족의 협력을 통해 여덟 번째 영화에서 보여주었던 평화주의와 이상주의를 반복하고 있다고 할 수 있다. 특히 평화는, 감성을 억누르고 이성을 중시하는 벌컨족과 5세기에 그것에 반대하여 그 종족으로부터 떨어져 나온 로물런족이 같은 조상을 가지고 있는 데도 전쟁을 벌이고, 대

25) Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/reboot>, 검색일 2018년 12월 31일.

립의 결과로 행성이 완전히 파괴되며, 켈빈호가 겪은 전쟁을 엔터프라이즈호가 반복하여 겪는다는 내용을 통해 강조된다. 인간, 벌컨족, 로물런족은 현실의 각기 다른 민족의 은유²⁶⁾이기 때문에 영화는 잔인한 전쟁이 끊임없이 되풀이되어 일어나며 그로 인해 완전한 파멸에 이를 수 있음을 경고하고 있다고 할 수 있다. 또한 영화는 이를 막을 수 있는 이상적인 방법은 인간과 벌컨족의 협력에서 볼 수 있듯이 평화를 수호하고자 하는 주체들의 연대밖에 없음을 환기시킨다.

5. 결론

지금까지 SF영화 <스타트랙> 시리즈에 나타난 시간여행의 모티프가 서사적 측면과 비서사적 측면에서 하고 있는 기능에 대해 논의한 바를 요약하면 다음과 같다. <스타트랙 IV: 시간 초월의 항해>는 실제로 사용되는 항법인 슬링샷으로 태양 주위를 돌파하여 그럴듯하게 시간여행을 하는 것과 당시에는 없던 투명 알루미늄의 제작 공식을 알려줘 역사에 변화를 가져오는 예정 역설을 불러오는 것을 통해 이야기에 대한 관객의 흥미를 끌고자 한다. 또한 이 영화는 흑등고래를 중심 서사에 포함시켜 고래 보호 운동이라는 당대의 현실적 문제에 부응함으로써 생태주의라는 이데올로기를 환기시키는 기능을 한다. <스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트>는 빛보다 빠른 속도로의 비행을 가능하게 해주는 가상의 장치로 스타트랙을 대표하는 기술인 워프 드라이브를 시간여행을 통해 그 탄생 시점에서 다룸으로써 서사에 흥미를 더하고자 한다. 그리고 영화는 핵

26) 예를 들어, 로물런족은 수도 행성의 이름이 로마의 건국자인 초대 왕 로물루스와 같은 점에서 로마인을 모델로 하고 있음을 알 수 있다.

전쟁이 가져올 수 있는 인류의 멸망을 경고하여 평화적 노력을 계속할 것을 역설하고, 외계와의 조우로 행성연방의 창설을 예고하여 현실 세계에서의 국가 간 협력의 중요성을 강조함으로써 평화주의와 이상주의의 시각을 드러낸다. 〈스타트랙: 더 비기닝〉은 블랙홀에 의한 과거로의 시간여행과 그로 인해 생성된 평행우주라는 시간여행 서사 요소를 통해 흥미를 높이는데, 특히 후자는 그동안 전개된 이야기를 그대로 유지하면서 자유롭게 새로운 시간선의 이야기를 창조하도록 해주는 리부트 기능을 한다. 더불어 이 영화는 스팩(과 연방함대)과 네로의 대립, 벌컨 행성과 로물루스 행성의 파괴, 인간과 벌컨족의 협력을 통해 1996년 영화에서 보여주었던 평화주의와 이상주의를 반복한다.

결국 세 편의 〈스타트랙〉 영화에서 시간여행은 서사적 측면에서 이야기에 대한 관객의 흥미를 최대한으로 끌어올리고 서사를 자유롭게 전개하게 해주는 기능을 함과 동시에 비서사적 측면에서 현재의 문제에 대해 논평하고 이상적인 해결 방안을 제시하는 기능을 한다고 할 수 있다. 따라서 세 영화에서 시간여행의 모티프는 이야기(récit)의 차원에서나 담론(discours)의 차원에서 모두 유용한 도구로 활용되고 있다고 할 수 있으며, 이로 볼 때 이 영화들은 시간여행 서사의 전형적 유형을 제시한다고 볼 수 있다. 반면, 이데올로기적 논평에 있어 유사한 대상에 빗대어 말하고자 하는 바를 풍자적·암시적으로 표현하는 알레고리(allegory)에 의존하기보다 그것을 비교적 직접 제시하는 방식은 이 영화들의 특징이라고 할 수 있다. 고래의 보호와 군축의 문제를 흑등고래와 핵전쟁을 통해 직접 보여주고 있는 것이 그 예이다. 또한 서사적 측면에서 오류의 가능성이 있기는 하나 시간여행과 관련된 영화 제작 당시의 첨단 과학·기술이론을 작품에 적용하여 사실성을 높이려고 한 점도 이 영화들의 또 다른 특징이라고 할 수 있다.

SF서사에서 시간여행의 모티프는 2009년작인 <스타트랙: 더 비기닝> 이후에도 계속 반복되고 있다. 할리우드에서 만들어진 극장용 장편 SF 영화만 보더라도 <소스 코드(Source Code)>(2011), <엣지 오브 투모로우(Edge of Tomorrow)>(2014), <인터스텔라(Interstellar)>(2014), <터미네이터 제니시스(Terminator Genisys)>(2015) 등을 그 예로 들 수 있는데, 이를 단편이나 TV용 SF영화·애니메이션 그리고 같은 장르의 소설과 TV드라마로까지 확대한다면 그 수는 이루 다 열거할 수 없을 정도로 많아진다. 또한 <엣지 오브 투모로우>처럼 등장인물이 동일한 시간을 계속 반복하여 체험하는 타임루프(time loop)²⁷⁾를 내용으로 한 것도 있고, <인터스텔라>처럼 웜홀²⁸⁾을 시간여행의 새로운 도구로 활용하는 것도 있어서 그 이야기가 매우 다채롭게 전개되고 있는 것을 볼 수 있다. 그런데 앞서 살펴본 것처럼 시간여행의 모티프는 관객의 흥미를 최대한으로 끌어올릴 뿐 아니라 서사의 가능성을 무한히 확대시키고, 나아가 현실의 문제와 미래의 비전에 대해 다양한 의견을 제시할 수 있게 해주는 매우 편리한 기능을 가지고 있기 때문에 SF서사에서 클리셰라 할 수 있는 이 모티프가 앞으로도 끊임없이 반복되고 그리고 계속 진화할 것이라고 예상할 수 있다.

27) 타임루프처럼 일반적인 시간여행과 다른 하위 장르로 타임슬립(time slip)이 있는데, 이는 알 수 없는 이유로 과거 또는 미래로 이동한다는 점에서 타임머신을 이용하여 다른 시간으로 떠나는 시간여행과 구별된다. 하지만 타임슬립은 SF보다 판타지와 같은 다른 장르에서 더 많이 볼 수 있는 시간여행 형식이다.

28) “시공간의 매우 멀리 떨어져 있는 지역들 간의 가설적인 연결”(Oxford Dictionaries, <https://en.oxforddictionaries.com/definition/wormhole>, 검색일 2018년 12월 31일)을 뜻하는 웜홀은 블랙홀과 화이트홀(white hole)의 연결 통로이다.

참고문헌

1. 기본자료

- 데이빗 카슨, 〈스타트랙 VII: 넥서스 트랙(*Star Trek VII: Generations*)〉, 파라마운트 픽처스, 1994.
- 레너드 니모이, 〈스타트랙 IV: 시간 초월의 항해(*Star Trek IV: The Voyage Home*)〉, 파라마운트 픽처스, 1986.
- 조나단 프레이크스, 〈스타트랙 VIII: 퍼스트 콘택트(*Star Trek VIII: First Contact*)〉, 파라마운트 픽처스, 1996.
- J. J. 에이브람스, 〈스타트랙: 더 비기닝(*Star Trek: The Beginning*)〉, 파라마운트 픽처스, 2009.

2. 논문과 단행본

- Aristotle, *Poetics*, translated with an introduction and notes by Malcolm Heath, London; New York: Penguin Books, 1996.
- Armstrong, Richard B. & Mary Willems Armstrong, *Encyclopedia of film themes, settings and series*, new ed., Jefferson, N.C.; London: McFarland, 2001.
- Brode, Douglas & Shea T. Brode (eds.), *Gene Roddenberry's Star Trek: The Original Cast Adventures*, Lanham: Rowman & Littlefield, 2015a.
- _____, *The Star Trek Universe: Franchising the Final Frontier*, Lanham: Rowman & Littlefield, 2015b.
- Gleick, James, *Time Travel: A History*, New York: Pantheon, 2016.
- Hughes, David, *The Greatest Sci-Fi Movies Never Made*, London: Titan, 2002.
- Johnson-Smith, Jan, *American Science Fiction TV: Star Trek, Stargate and Beyond*, London: I.B. Tauris, 2005.
- Jones, Matthew & Joan Omrod (eds.), *Time Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games*, Jefferson, N.C.: McFarland & Company, 2015.
- Krauss, Lawrence M., *The Physics of Star Trek*, New York: Basic Books, 2007.
- Luukkala, Barry B., *Exploring Science through Science Fiction*, New York: Springer, 2014.
- Nahin, Paul J., *Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, 2nd ed., New York: Springer, 1999.

- Okuda, Michael & Denise Okuda, *The Star Trek Encyclopedia: A Reference Guide to the Future*, updated and expanded ed., New York: Pocket Books, 1999.
- Randles, Jenny, *Time travel: Fact, Fiction and Possibility*, London: Blandford, 1994.
- Redmond, Sean (ed.), *Liquid Metal: the Science Fiction Film Reader*, New York: Columbia University Press, 2014.
- Sanders, Steven, *The Philosophy of Science Fiction Film*, Lexington, Ky: The University Press of Kentucky, 2008.
- Schneider, Susan, *Science Fiction and Philosophy: from Time Travel to Superintelligence*, 2nd ed., Hoboken: Wiley-Blackwell, 2016.
- Stableford, Brian, *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*, New York: Routledge, 2006.
- Tulloch, John & Henry Jenkins, *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*, London & New York: Routledge, 1995.
- Wells, Herbert George, *The Time Machine / The Invisible Man*, New York: Signet Classic, 2007.
- Wittenberg, David, *Time Travel: the Popular Philosophy of Narrative*, New York: Fordham University Press.

Abstract

SF Movie *Star Trek* Series and the Motif of Time Travel

Noh, Shi-Hun(Chonnam National University)

The purpose of this article is to elucidate why the motif of time travel is repeated in the science fiction narrative by examining the functions of this motif in the SF movie series of *Star Trek* in its narrative and non-narrative aspects.

Star Trek IV: The Voyage Home (1986) aims to attract the audience's interest in the story through the use of plausible time travel in the form of the slingshot effect which causes the spacecraft to fly at very fast speeds around an astronomical object. The movie also touches upon the predestination paradox that arises from a change of history in which it describes a formula of transparent aluminum that did not exist at the time. The film also serves as an evocation of the ideology of ecology by including humpback whales in the central narrative and responding to the real issue of the whale protection movement of the times. *Star Trek VIII: First Contact* (1996) intends to interest the audience in the narrative with the warp drive, a virtual device that enables travel at speeds faster than that of light and a signature visual of *Star Trek*, at the time of its birth through time travel. The film emphasizes the continuation of peaceful efforts by warning the destruction of humanity that nuclear war can bring. It tackles with the view of pacifism and idealism by stressing the importance of cooperation between countries in the real world by making the audience anticipate the creation of the United Federation of Planets through encounters with the extraterrestrial. *Star Trek: The Beginning* (2009) improves interest through the idea of time travel to the past, this time using a black hole and the parallel universe created thereby. The parallel universe functions as a reboot, allowing a new story to be created on an alternate timeline while maintaining the original storyline. In addition, this film repeats the themes pacifism and idealism shown in the 1996 film through the confrontation between Spock (and the Starfleet) and Nero, the destruction of the Vulcan and the Romulus, and the cooperation of humans and Vulcans. Eventually, time travel in three *Star Trek* films has the function of maximizing the audience's

interest in the story and allowing it to develop freely as a narrative tool. It also functions as an ideal solution for commenting on current problems in the non-narrative aspect.

The significance of this paper is to stress the possibility that the motif of time travel in SF narrative will evolve as it continues to repeat in different forms as mentioned above.

(Keywords: *Star Trek IV: The Voyage Home*, *Star Track VIII: First Contact*, *Star Trek: The Beginning*, time travel, motif)

논문투고일: 2019년 1월 10일

논문심사일: 2019년 2월 1일

수정완료일: 2019년 2월 10일

게재확정일: 2019년 2월 14일