Analysis of Discourse and Type of Body Design in SF Movies

Byunggeorl Park[1], Hyunshin Jo[2]

[1] Department of Design Studies, TED, Kookmin University, Seoul, Korea

[2] Department of Design Studies, Kookmin University, Seoul, Korea

Abstract

Background This dissertation is a study on the physical design that is shown in a SF movie. Breaking the traditional design study method based on the materials, this study was conducted on the body, an organism. In addition, this study was based on the fact that various physical design trends shown in the movie served a prophetic and thought-provoking function for the human body.

Methods Four types of physical design were suggested from an anthropological perspective and general perspective identifying the cultural and philosophical discourses on the body after bringing up a theoretical perspective on the physical design. Afterwards, SF movies were selected based basic information about them, and were analyzed in terms of how physical design occurred in the movie along with characteristics and meanings based on the design elements including form, color, and materiality.

Result Physical design has shown five codes of modification, combination, integration, duplication, and separation in the SF movie. Modification indicates a change on the body itself, and combination represents an independent physical expansion as a body using tools. In addition, integration made it feasible to connect with other entities as a body with a tool installed inside it, and duplication showed a body materialized as a resource. Separation showed a body as a totally separate entity from mentality. A common trend in the physical design shown in SF movies is that physical design is used as a source of basic power to solve problems. In addition, SF movies represent a dichotomous vision of utopia and dystopia depending on who owns a controlling power of physical designs to solve problems.

Conclusion The meaning of this study is that the concept of objects to be designed is expanded from a scope of general inorganic substance into the human body, an organism. In addition, it is meaningful to suggest the potential of creating a discourse and also analyze a new value-oriented perspective on the body and design in the future through the analysis of physical design shown in SF movies describing the future.

Keywords Body, Design, SF movie

*Corresponding author: Hyunshin Jo (lilyb@kookmin.ac.kr)

Citation: Park, B., & Jo, H. (2015). Analysis of Discourse and Type of Body Design in SF Movies. *Archives of Design Research, 28*(2), 105-119.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2015.05.28.2.105

Received : Aug. 19. 2014 ; **reviewed :** Sep. 12. 2014 ; **Accepted :** Sep. 21. 2014

pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

이 논문은 SF영화에서 나타나는 신체 디자인에 대하여 연구하고 있다. 여기서 신체 디자인은 자연적 형태로서의 몸이 아닌 인공성이 가해져 시각적으로 그 변형이 나타나는 모든 범주를 지칭한다. 이러한 기본 개념을 바탕으로 신체 디자인에 대한 분석틀을 인공물의 형상, 색채, 물성 등의 디자인의 내재적 가치와 그것이 우리의 인식이나 사회와 관계 맺으면서 파생되는 외연적 가치로 설정하여 진행하였다. 연구의 전반부에서는 신체에 관련된 다양한 정의와 담론들에 대하여 기왕의 연구 결과를 간략히 제시 하였으며, 우리의 일상에서 신체를 디자인한 실제 사례와 그 의미를 언급하였다. 연구 후반부에서는 SF영화에 관한 기본 정보를 제시한 후 구체적인 영화 장면에서 각각의 신체 디자인 코드들이 어떻게 시각적으로 표현되는지를 분석하였다. 이 결과 신체 디자인은 다섯 가지 유형으로 분류되었다. 선정된 영화는 1970년대에서 2013년까지 총 41편으로, 이 시기는 SF영화에 대한 기술 및 이론들이 발달하기 시작한 때였다. 선정기준은 현실에서는 실현이 불가능하나 과학기술의 발전으로 미래에 일어날 수 있는 일을 다루는 공상적 드라마 SF(Sciencd Fiction)로 한정하였으며, 선정된 영화들은 기술의 발달과정에 따라 순차적으로 분류하였다.

원시시대부터 채색이나 장식, 피어싱 등의 미약한 수준으로 신체에 가해져 오던 인공적 행위는 현재 빠른 속도로 그 범위와 한계를 확장하고 있다. 현실에서는 보정이나 성형수술, 다이어트 등을 통하여 완전히 다른 조형성을 지닌 신체로의 변모가 일어나고 있으며, 영화나 가상의 세계에서는 여기에 첨단 과학적 상상이 가미되어 더욱 다양하고 극단적인 신체 변형이 드러나고 있는 것이다. 과거 디자인 행위가 무기물의 구조와 형태에 대한 변형, 창조를 지칭했다면 지금의 디자인 행위는 그 경계가 흐려지고 비가시적인 것들에 대한 창조, 개념에 대한 일련의 구상 혹은 계획까지 포함한다. 이러한 현실에서 이 연구는 디자인 행위의 대상을 물질이 아닌 인간의 신체로 선정 하였다는 점, 과학과 상상, 조형성이 결합되어 인간의 신체에 가해지는 변형과 욕망에 대하여 연구했다는 점에서 의미가 있다. 또한 연구 대상을 물질과 정보의 변형과 창조 혹은 그 행위에 주로 국한시키고 있는 디자인 연구의 경계를 확장시켜, 신체에 대한 변형과 그 결과, 의미에 대한 논의를 디자인 분야가 담당해야 할 연구 과제로서 제안하고 있다는 점에서 의미가 있다.

2. 신체에 대한 담론

2. 1. 문학 속에서의 신체

신체에 대한 담론은 크게 문학적 담론과 철학적 담론으로 나누어진다. 이 중 문학적 담론은 인간의 상상력을 기반으로 하며 동양과 서양의 무수한 신화와 전설 속에서는 신체가 변형된 인간, 괴물, 신 등이 등장하고 있다. 한 예로 중국의 가장 오래된 백과전서인 〈산해경〉에는 실제를 바탕으로 기괴한 신체를 지닌 다양한 인물과 짐승들이 묘사되어 있다.(Yetaeil, Jeonbalpyeong, 2008) 우리나라의 〈단군신화〉에서는 곰이 인간이 된다는 이야기로 동물과 인간의 경계가 허물어지는 상상력이 발휘되었으며, 〈홍길동전〉에서는 신체복제를 통한 초인의 활약이 묘사되기도 했다. 또한 〈박씨부인전〉은 실존하지 않는 신체디자인의 형상을 상상을 통해 가시화한 것이다. 서양에서 대표적인 것은 프랑켄슈타인, 드라큘라, 뱀파이어, 늑대인간 등으로 이 이야기들 속에는 수많은 변형과 동물들의 결합체 속에서 초월적 힘을 지닌 인간의 이야기가 등장하면서 인간의 욕망을 대변해 오고 있다. 이렇게 과거 신체의 변형을 통한 인간의 욕망투사는 문학적 상상력의 허구 속에서만 구성되었으나, 현재는 사이보그 인간의 등장, 유전자 복제와 변형 등의 실현가능한 공학적 성과를 기반으로 더욱 다양한 방식의 문학적 상상력으로 실현되어 영화나 소설로 구현되고 있다.

2. 2. 철학적 담론

신체에 관한 철학적 담론은 서양에서는 신체를 영혼의 철창으로 보아 감각적 삶에 대한 경계를 주장한 플라톤의 이원론과 신체를 영혼의 그릇으로 여겨 자연과 합일 시켜야 할 존재로 생각한 스토아학파의 일원론 두 가지

방식으로 논의되어 왔다. 전자는 신체가 정신과 다르게 물리적 속성과 감각수용체로서의 기능을 지녔다고 보았으며 후자는 신체가 인간실현을 위한 주체이며 실체라고 보았다.(Hong, Park, 1993, p. 79) 또한 리처드 슈스터만(Richard Shusterman, 2010, p. 9)은 "몸은 사실상 스스로를 주체이면서 대상으로서 경험한다."라고 말하여 몸의 주체성을 주장하는가 하면 량얼핑 (Ryangeolping, 2010, p. 6)은 "영혼이 존재해야만 육체의 허무가 증명될 수 있다. 순수한 영혼만이 육체의 통속성을 인증할 수 있다."라고 밝혀 정신이 육체의 전제조건임을 시사했다.

이렇게 인간의 신체에 대한 철학적 사유는 이분법적 사고와 전일적 사고를 기반으로 하고 있으나, 동양에서는 전반적으로 '생사일여' (生死一如), '불이'(不二) 등의 전일적 사고에 기반하고 있으며, 이에 따라 공자의 〈효경〉(孝經)에 등장하는 신체발부수지부모 (身體髮膚受之父母)와 같이 신체에 대한 훼손 등을 극히 기피하는 태도를 보인다. 자연히 초월적 힘을 지닌 인간의 이야기는 동양에서도 영화로 만들어 지고 있으나, 과학의 성과를 앞세운 SF 장르의 영화는 서양을 중심으로 발전하고 있다. 이들 영화는 신체를 지배하고 변형하는 각기 다른 유형의 신체 디자인이 미래에 어떤 형태, 어떠한 위치를 차지하게 될 것인가에 대한 시사점을 제공하고 있다고 볼 수 있다.

3. 신체와 디자인

본 논문에서 신체 디자인이란 신체를 디자인의 대상으로 설정하여 계획하고 변화시키는 행위이며, 그로 인해 파생된 시각적 변화와 특성을 말한다. 즉 신체 디자인은 인간이 스스로 혹은 타인이 신체에 가한 모든 유무형의 인공적 행위를 의미한다. 신체에 대한 인공적인 변형 및 장식등은 원시시대부터 그 조형성과 의미, 상징성을 띠며 역사와 함께 변화하고 있다. 이 연구에서는 신체 디자인의 영역을 그 동기와 목적에 따라 범주 구분을 한 후 그 특성을 제시하였다. 신체 디자인에 대한 의식적, 무의식적인 목적의 동기는 크게 의식(儀式), 권력, 탐미, 예술의 네 영역으로 세분화 할 수 있다. 이 각각의 영역에서도 내용과 형식, 주체의 의도, 타인의 해석에 따라 신체 디자인은 그 의미가 많이 달라진다. 실제 생활에서 신체 디자인은 현재까지 대부분 장식을 통하여 이루어졌으며, 신체장식은 바디 페인팅, 화장과 같은 일시적 장식과 입묵이나 발치 등의 신체 변형, 손상, 채색의 행위 등 영속적 장식으로 나눠진다.(종교학대사전 한국사전연구사, 1998)

3. 1. 종교와 의식을 위한 신체 디자인

종교와 의식을 위한 신체디자인은 소속된 집단의 전통과 관습에 의해 재생산되거나 전승된다. 원시부족은 신성하거나 초월적인 대상에 대한 신앙을 몸의 변형이나 왜곡을 통해 표현했는데 예를 들어 인도네시아 수마트라 섬의 믄타와이족은 문신이 자신을 지켜주고 강하게 만들어주는 주술의 힘을 갖고 있다고 믿었다.(Figure1. 사진 A) 또한 에티오피아의 술마족 여성들은 부족의 율법으로서 정해진 성년의 의미와 더불어 악마가 입으로 들어온다는 미신을 믿었기 때문에 그것을 쫓기 위해 입술에 접시를 부착했고(Figure1. 사진B) 유대인과 무슬림들은 신의 의지를 실현하고 자신들과 이방인을 구분하는 방식으로서 성기의 표피를 제거하는 할례의식을 거행하였다.(Figure1. 사진C)

Figure 1 Body design for ceremony, religion, ancestral rites

정미진(Jung, 2005, p. 12)은 신체장식의 기원을 종족의 주체성 및 동일성을 유지시키는 수단으로서의 상징의미 활용으로 정의했다. 이런 시각에서 보면 의식을 위한 신체 디자인은 사회가 원하는 변공(變工)을 신체에 가하여 신체 디자인의 대상이 조직과 집단으로부터 인정을 받게 하는 통과의례의 의미임을 알 수 있다. 여기서 신체에 가해진 변형은 인간의 성장과 죽음에서 행해지는 의례의 통과를 증명하는 시각적 수단이 된다. 또한 종교적 의미에서 볼 때 절대자와의 피해갈 수 없는 절대적 언약, 혹은 추상적 명령에 대한 복종의 시각적 표식의 행위로서 신체 디자인을 행하는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 신체 변형의 결과가 어떤 미적 쾌감 혹은 용도를 지니고 있는지에 대한 해석은 디자인적 유용성, 기능과 미적 쾌감의 형태로는 설명할 수 없다. 즉 이 종교적 의식에서의 인간의 변화된 신체는 상징과 지표로서의 기능만을 수행한다고 볼 수 있으며 미적 쾌감 또한 주술적 신성함이나 공포가 주는 정신적 쾌감의 수단이라고 해석할 수 있다.

3. 2. 힘과 권력 획득을 위한 신체디자인

힘과 권력의 획득을 위한 신체 디자인은 상대에 대해 시각적으로 직접적 영향력을 행사할 수 있는 요소들로 구성된다는 면에서 의식을 위한 디자인과 구별된다. 한 예로 신라시대의 법흥왕의 유골에서 나타난 편두풍습은 권력의 상징을 나타내는 지배계급만의 풍속으로 추정되며 (Figure2. 사진A) 공격적인 시각성을 지닌 문신은 자신의 힘을 과시하고 과장하는 용도로 사용된다.(Figure2. 사진B) 또한 원시 부족들은 테러리즘의 일종으로 적을 겁주기 위해 기괴하고 괴상한 문양을 몸에 채색하기도 했다.(Figure2. 사진C)

Figure 2 Body design for power

강은주(Kang, 2006, p. 12)는 문신이 사회에서의 지위나 신분의 과시를 나타내는 사회적 표현 및 의미를 지닌다고 말하였다. 원시 부족 사회에서 문신은 현대에 비해서 아주 다양한 기능을 지니고 있었다. (Kang, 2012, p. 6) 이렇게 신체의 디자인을 통한 힘과 권력의 획득은 근육, 피부빛깔, 몸무게 등의 물리적 강건함의 표상이자 증거였던 기존의 신체와 시각적 차별성을 꾀한다는 점에서 남성 신체와 여성 신체의 차이를 나타내는 또 하나의 지점을 형성한다고도 할 수 있다. 즉 힘과 권력을 획득하는 방식의 차이가 신체를 통해서도 드러나게 되며,

이를 통한 성적인 예속화와 남여의 차별을 둘러싼 문제 또한 제기될 수가 있다.

3. 3. 탐미를 위한 신체 디자인

탐미를 위한 신체 디자인은 인간의 미를 추구하는 본성에서 시작 되었다. 발트라우트 포슈(Waltraud posch, 2004, p. 21)가 미는 사회적 조건과 평가에 따라 변한다고 한 것처럼, 미의 기준은 사회의 영향력을 받아 지속적으로 변하는 시각적, 정신적 대상물이다. 이런 시각으로 볼 때 신체를 통한 탐미 또한 개인의 취향과 더불어 거대한 사회문화적 시스템 안에서 발생한다는 것을 의미한다. 또한 미의 향유는 부와 권력에 의해 결정되어 작동되는 경우가 많다. 과거 중국에서 작은 발의 여인은 남자의 인정과 지원을 받고 그렇지 않은 여인은 천시를 받아 여성들에게 강압적으로 혹은 자발적으로 전족을 하게 한 예시는 극한의 고통과 위험까지 강요한 예라고 할 수 있다.(Figure3. 사진A) 이러한 행위의 신체적 결과는 제의적, 주술적인 것과 같다고 해도 그 동인이 오로지 남성의 관음적 쾌락을 위한 것이었다는 점에서 원시 부족에게서 공통으로 드러나는 통과의례시의 고통의 감수와는 다르다고 할 수 있다. 이렇게 신체를 대상으로 하는 탐미는 그 주체와 대상 간에 권력적 위계가 형성되는 면이 있다고 할 수 있다. 현대사회에서는 사회적인 차별대우가 원인이 되어 자발적으로 건강과 생명에까지 위협을 가하는 다이어트와 성형이 행해지며 이는 역시 탐미적 신체 변형이 권력과 부의 획득으로 이어짐을 증명하는 대표적인 예라고 할 수 있다.(Figure3. 사진 B, C)

Figure 3 Body design for estheticism

현대의 삶에서 신체디자인의 가장 큰 동기와 목적을 차지하는 것이 바로 이 탐미를 위한 것으로 그 이유는 이에 대한 사회적 보상이 그 어떤 것보다 많아졌기 때문이다.

3. 4. 예술적 창조를 위한 신체 디자인

예술을 위한 신체디자인은 인간의 순수한 장식과 표현의 욕구에서 비롯되었으며, 창조적 활동을 기반으로 한다. 예시로 유아기의 아이들은 사물과 신체를 도색하거나 채색하는 행위를 통해 만족감과 유희를 얻는다.(Figure4. 사진A) 또한 작가가 인간의 신체를 예술작품의 대상으로 이용하여 디자인 하는 것으로 바디 페인팅이 있으며(Figure4. 사진B) 작가 자신이 주체가 되어 자신의 신체를 변형하고 파괴하는 행위를 통해 예술적 메시지를 전달하는 유형도 있다. 이것의 대표적인 예는 백남준의 1967년 행위예술인 〈내 팔을 자름〉과 (Figure4. 사진C) 디자이너의 고통스런 작업상의 고뇌를 신체의 훼손으로 표현한 스테판 사그마이스터 (Stefan Sagmeister)의 포스터 작품 등이 있다. (Figure4. 사진D)

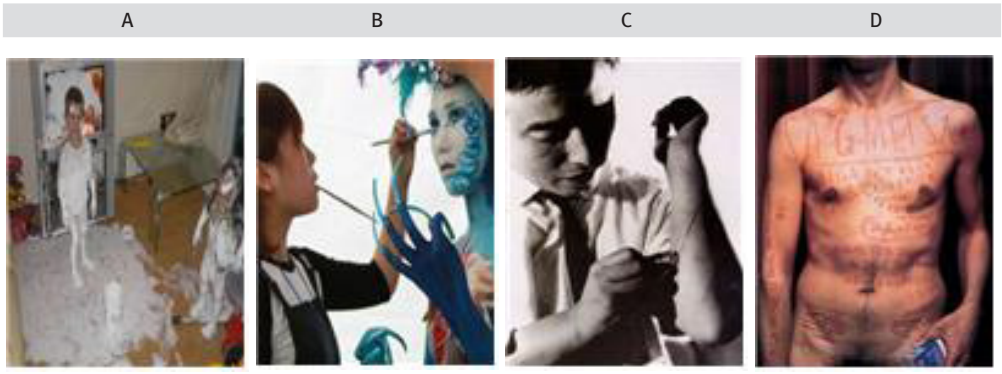

Figure 4 Body design for art

이렇게 일상적인 것들과 차별성 있는 색채나 형태, 물성의 사용으로 인간의 몸을 변형시키고자 하는 욕구에는 인간의 몸에서 그 미적 쾌락을 찾는다는 점에서 나르시시즘(Narcissism)적 요소가 있다고 할 수 있다. 즉 자기의 육체를 이성의 육체와 같이 생각하여 이를 관조하거나 변형하면서 스스로에게서 쾌감을 느끼는 과정이 내재되어 있다고 볼 수 있다. 지금까지 살펴본 의식, 권력, 탐미, 예술의 영역으로 나누어 살펴 본 신체 디자인은 실제로 우리 생활에서 행해지고 있거나 행해졌던 사례로 여전히 우리의 일상에서 복합적인 기능을 하며 영화와 현실 사이에서 서로 영향을 끼치며 공존하고 있다.

4. SF영화와 신체 디자인

Science Fiction films(이하 SF영화)은 과학적 진보를 통해 일어날 수 있는 공상적 세계를 영화화 한 것이다. SF영화의 기원은 시네마토그래프 (Cinematography)의 발명으로 시작 되었으며 최초의 SF영화는 뤼미에르(Lumiere)형제의 1895년도 작품인 〈도살기계〉(Figure5. 사진A)로 이야기된다. 하지만 특수한 촬영기법과 시각효과를 사용한 점에서 실질적인 SF영화의 원류는 조르쥬 멜리아스(Georges Melies)의 〈달세계의 여행,〉(1962, Figure5. 사진B)으로 보고 있다.

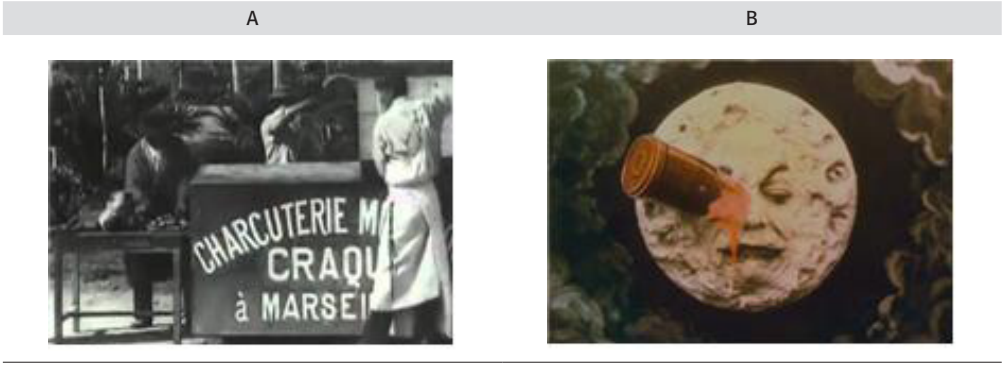

Figure 5 The first SF films

스티븐 얼리(Steven early, 1993, P. 234)는 "공상과학은 기본적으로 전설이 아닌 인류의 업적에 좌우되는 일종의 환상으로 과학적 상상력의 가능성 고찰을 시각화한 것이다."라고 하였다. 즉 SF영화는 일반적인 범주의 신화와 전설 같은 상상계가 아닌, 개연성 있는 미래이지만 현재의 과학과 기술로는 검증이나 구현이 어려운 상황을 허구적 시나리오로 표현한다는 것이다. 한국의 경우, SF영화는 1999년부터 2013년까지의 박스오피스

100위 내에 〈아바타〉를 포함해 20여 편이 포함되어 있어, 시청자에게 강한 파급력과 영향력을 행사하고 있음을 알 수 있다.(영화진흥의원회 KOFIC, 2013)

SF영화는 다양한 시나리오로 작성되지만 현실에서 불가능하거나 보기 힘든 신체디자인의 극한을 보여주는 장르로 간주된다. 이 연구에서는 41편의 영화를 선정하였는데, 동일한 주제의 시리즈나 리메이크 등에서는 최초의 영화를 선택했으며, 인간이 아닌 개체 즉 외계인 등의 판타지나 오컬트 장르에서 다루는 신체디자인은 제외하였다. 영화 41편을 분류한 결과 신체디자인의 유형은 변이, 결합, 융합, 복제, 분리의 다섯 개 범주로 나뉘며 이는 다시 10개의 갈래로 세분화 되었다. 분석의 방법은 시각적 묘사가 가장 두드러진 영화의 중요 씬(Scene)에서의 신체의 형태, 색채, 물성 등 디자인의 내재적 가치 변화가 어떻게 이루어지는 가를 분석한 후 이 시각성이 영화를 둘러싼 사회, 문화적 시각에서 어떤 외연적 가치와 연관되어 있는가를 제시하였다. 주된 분석의 대상은 시각요소이지만 필요에 따라 주제와 창작의도에 대한 연관성 또한 분석하였다.

4. 1. 신체의 변이 : 인간을 구분 짓는 신체

신체의 변이는 오로지 인간의 육체만을 요소로 하여 몸의 외부 혹은 내부에 유무형의 변화가 발생하는 상태이다. SF영화에서는 주로 히어로의 등장이나 돌연변이 탄생의 배경이 되며 대부분 인물들에게 문제를 일으키게 하거나 일어난 문제에 대하여 해결할 힘을 부여한다. 즉 영화에서 변이의 역할은 타인과 구분되는 특별한 신체를 획득하는 것으로 그 과정에 있어서 변이의 형태를 선천적으로 지니거나 사건과 사고에 의하여 후천적으로 변이된 신체를 지니는 경우도 있다.

변이의 경우 이안(Lee ang)감독의 2003년 작품인 헐크(Hulk)에서 효과적으로 보인다. 가장 큰 변화는 신체의 크기와 색의 변화이다. 주인공이 강한 분노로 인하여 변이되는 과정동안 강렬한 내적 리듬(Internal rhythm)과 함께 몸이 비정상적으로 커지고 피부색이 녹색으로 변화한다.(Figure6. 사진 A, B, C) 기형적으로 부풀고 일그러진 몸은 정상적인 크기, 조형성의 파괴를 통한 내면의 분노를 의미하며 중독을 상징하는 색채인 녹색은 대상이 불완전한 병리상태에 있음을 암시한다.(Lee, 2010, P. 22) 또한 녹색은 서구사회에서 질투와 불길함이라는 문화적 코드를 갖고 있으며 이 장면은 그러한 외연적 가치를 디자인의 내면적 요소로 형상화한 것이다. 이것은 확실하게

타인과 자신을 구분 짓는 외형의 변화를 의미하며 동시에 새롭게 디자인된 신체를 통해 특별한 능력이 생겼음을 직접적으로 보여준다. 이렇게 크기와 색채의 변화를 통한 디자인은 신체의 정상적인 조형성을 물리적 조작하는 것으로 일상생활에서 느끼는 분노의 감정이 일어날 때 보이는 신체적 변화를 극한적으로 확대한 단순한 디자인이라고 볼 수 있다. 그러나 이러한 단순성은 모든 신체 디자인의 기본으로서 작용한다.

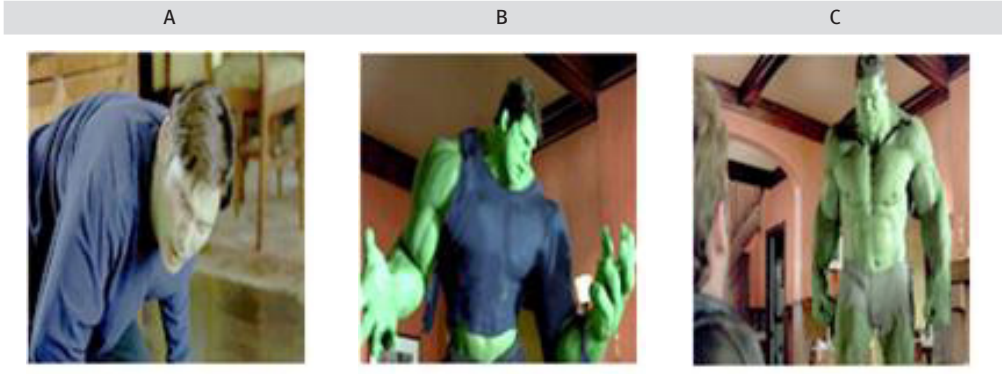

Figure 6 Hulk film

4. 2. 신체와 기계의 결합 : 도구를 이용하는 신체

신체와 기계의 결합은 일반적으로 신체의 기능을 보조하거나 강화하려는 목적으로 기계를 사용하는 경우이다. 주로 기계가 인간의 신체를 모방한 외형을 지니고 있으며 다양한 기능과 성능으로 신체기능의 확장을 돕는 역할을 한다.

제임스캐머런(James Cameron) 감독의 1986년 작품인 에이리언2 (Aliens2)에서 주인공이 기계에 탐승한 장면은 이 디자인의 핵심적 장면이다. 주인공은 외계 생명체에 대항하기 위해 극중 동력적재기 (Power loader)에 탑승하는데 동력적재기의 모습은 인간신체의 기본적인 골격을 보여준다.(Figure7. 사진A) 하지만 비정상적으로 거대화된 집게손은 물리적인 형태의 거대함이 곧 무한한 힘의 근간이 된다는 사고를 보여준다고 할 수 있다. 결과적으로 기계는 여성인간의 신체적 약점을 보완하여 악을 물리치는 행위를 돕는다.(Figure7. 사진B) 영화에서 신체는 기계와의 결합을 통하여 확장된 초인간적 신체의 사용자로 나타난다. 이러한 발상은 전능한 인간의 초기 단계로 볼 수 있으며, 기계적 공학과 기술의 발전이 인간의 능력을 외계인과도 싸울 수 있게 발전시켜 감을 의미한다. 또한 인간 손의 기능을 기계로서 확장시켜 목적을 달성하는 초보적인 단계의 물리적 변형을 보여준다고 볼 수 있다.

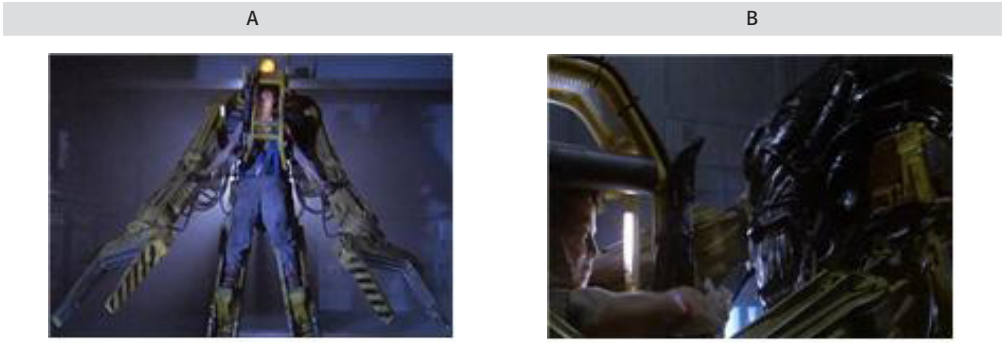

Figure 7 Aliens2 film

4. 3. 신체와 기계의 융합 : 기계가 내장되는 신체

융합이란 다른 종류의 것이 하나로 합해져 서로 구별이 없게 만들어지는 것을 뜻하는데 여기서는 신체에 기계가 이식되거나 반대로 인간의 신체가 기계의 일부로 활용되는 현상을 지칭한다. 전자의 경우는 사이보그(Cyborg)라 칭하며 많은 SF영화에서 소재로 사용되었다. 이러한 사이보그에 대하여 세계 최초의 전자 칩 이식 경험자인 케빈 워릭(Kevin worwick, 2002, P. 480)은 “사이보그는 믿겨지지 않을 정도로 정신적, 육체적으로 강력한 존재가 될 가능성이 농후하다. 왜냐하면 그들의 몸이 ‘인간’이라는 단일한 자동존재(Single autonomous entity)에 제한되지 않기 때문이다.”라고 하였다. 이것은 앞서 언급한 신체와 기계의 결합으로 발생한 신체확장과 그것으로 인한 힘의 증대가 사이보그에서는 비교적 의미가 없다는 것을 보여주며 도구와 신체의 종합적이면서 유기체적인 관계형성이 발전해 나가고 있음을 암시한다.

폴 버호벤(Paul Verhoeven) 감독의 1987년 작품인 〈로보캅1〉의 주인공에게서는 사이보그의 특징인 기계와 생체의 융합이 육안으로 명확하게 보인다. 전신을 감싸고 있는 기계장치들과 비교하여 얼굴은 신체 그대로 노출되어 있는데 이것은 주인공이 완전한 기계로서 안드로이드(Android)가 아닌 생물과 무생물이 결합된 유기체로서의 사이보그라는 것을 알려준다.(Figure8. 사진 A) 여기서 몸의 전신을 덮고 있는 금속성 물질은 냉정함과 예리함을 상징하는 기계미학의 대표적인 재료이다. 이 영화에서 사이버네틱 유기체(Cybernetic Organism)가 된 신체는 내부적으로 서모그래피(Thermography) 시스템이나 음성인식, 녹화 같은 신체 외부의 기계를 통해 행해지는 행위를 자신의 신체 내부에 형성되어 있는 시스템구축을 통해 실행한다.(Figure8. 사진 B, C) 또한 외부적으로는 융합된 신체를 외부의 기계장치에 물리적으로 연결하거나 무선방식으로 접속하는 모습도 보이고 있다. (Figure8의 사진C) 이러한 신체 디자인은 무엇과도 연결과 소통이 가능한 신체 실현에 대한 메시지를 전달하게 된다. 특히 연약하고 파괴되기 쉬우나 인간의 정체성을 보여주는 상징적인 인간의 얼굴과 그를 감

싸고 있는 강한 기계의 대비는 이질적인 구성요소들 간의 대조를 통해 인간의 초인적인 힘에 대한 욕망을 보여주는 조형적 요소라고 할 수 있다. 또한 금속의 강한 성격을 그대로 힘의 근간으로 디자인하여 소구하는 방식은 사회적인 의식이나 관계망이 아닌 물성의 본성을 직물적으로 표현한 디자인으로 볼 수 있다.

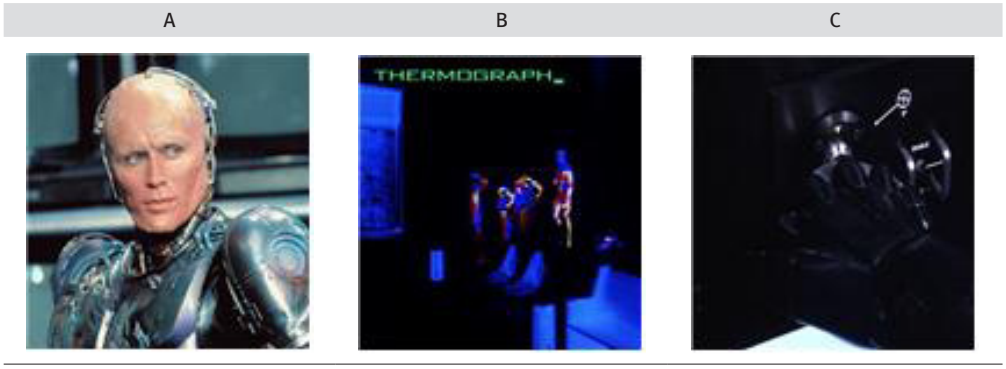

Figure 8 Robocop1 film

4. 4. 신체의 복제 : 물화되는 신체

신체의 복제는 클론(Clone)으로 명명되는데 이는 개체의 유전적 형질과 세포가 원본과 동일한 것을 의미한다. 클론이 등장하는 영화들은 주로 장기이식이나 노동력 생산을 위한 자원으로써 클론을 생산, 관리, 사용, 폐기하는 과정을 보여준다. 즉 신체의 복제는 신체가 극한으로 자원화 되는 과정의 수단이며 주로 인간성 상실을 그리기 위한 장치로 영화에서 이용된다.

마이클 베이(Michael bay) 감독의 2005년 작품인 아일랜드(The island) 에서는 자궁을 연상시키는 배양주머니에 영양공급 관을 달고 양육되는 클론들의 모습으로 드러나고 있다.(Figure9. 사진 A) 원형의 알 모양을 취한 군집들은 대량생산되는 인간의 신체를 의미하며 마치 조류로서의 생성단계로 묘사되어 인간의 존엄성은 아예 의미조차 생성되지 않는 단계를 보여준다. 배양되어 생산된 클론들은 획일적인 색과 옷으로 표현되며, 이는 관리의 효율성과 경제성을 의미한다. 하얀 제복을 입은 클론들은 항상 군집으로 이동하여서 마치 이동 중인 동물들의 다큐 필름을 보는 것 같은 인상을 주며, 이는 이를 지배하는 이들이 입은 검은 색, 즉 권력의 색과(Lee, 2010, P. 22) 대비된다. 이들의 신체는 자세히 보이지 않으며 흰색 옷, 단체 움직임 등은 이들이 어떤 개별성이나 존엄성이 없는 하나의 물체로 다루어지고 있음을 카메라의 움직임을 통해 보여준다.(Figure9. 사진 B) 영화에서 신체는 최적의 상태를 유지하여 거래되는 상품이자 자원이므로 클론에게서 장기를 적출하는 장면과 폐기하는 장면에서 그 상품화의 정도가 절정에 다다른다.(Figure9. 사진 C, D) 클론의 존재는 이제 인간의 신체가 단지 힘이나 능력의 신장이 아닌 인간의 숙명적 염원인 질병의 해소와 장생의 욕망을 실현하는 수단으로 디자인되고 있음을 보여주고 있다. 즉 기계와의 결합이나 형태의 변이 등을 통한 새로운 신체로의 전이가 아닌 신체 자체를 디자인하여 생성해내는 생명공학과 인간 이기심의 결합을 디자인으로 보여주고 있음을 알 수 있다.

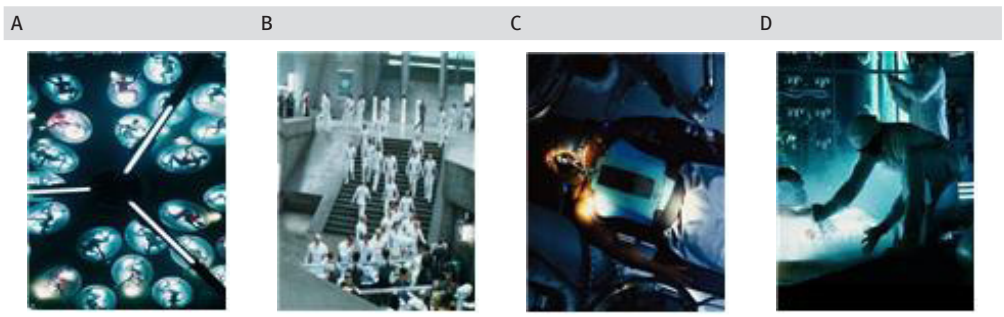

Figure 9 The island film

4. 5. 신체와 정신의 분리 : 가치를 상실한 신체

신체와 정신의 분리는 인간의 정신이 신체가 아닌 다른 가상의 세계 혹은 신체를 대신하는 대상으로 이동할 때 보인다. 여기서 신체는 모든 감각과 행위의 주체라는 지위를 상실하고 사고와 정신이 온전하게 가상의 세계에 머물러있게 하는 도구나 생명유지를 위한 물체로서 다루어진다. 이 유형에는 신체를 떠난 정신이 꿈과 같은 가상이나 혹은 디지털공간으로 이동하는 범주와 다른 유, 무기체로 이동하는 범주가 있다.

앤디 워쇼스키(Andy wachowski)와 래리 워쇼스키(Larry wachowski) 남매의 〈매트릭스〉(1999) 에서는 신체와 정신이 분리된 이원의 세계에서 기계에 의해 재배당하는 신체를 보여주고 있다. 영화에서의 가상이 아닌 현실을 구성하는 배경과 물질들은 모두 낮은 명도와 채도의 모노톤으로 표현되는데 이는 정신의 부재로 인한 생기의 실종을 상징한다. 또한 인간들이 살아가는 화면에는 신체의 안위를 위한 어떠한 장치나 도구도 존재하지 않으며 오직 최소한의 생존과 에너지 공급을 위한 배양 시스템만이 존재한다.(Figure10. 사진 A, B) 여기서 신체는 나체의 가장 원시적이며 나약한 유아의 신체로 그들은 단지 자원을 공급하기 위한 유기적 생명체로서만 존재할 뿐 인간적 존엄성을 보여주는 어떤 장치나 도구도 제공받지 못하고 있다. 또한 정신이 가상세계에서 죽음을 맞이하자 현실의 신체가 같이 죽음을 맞는 모습은 정신의 상태가 곧 신체의 상태임을 시사한다.(Figure10. 사진 C) 이 영화에서의 신체는 유기물로서의 생존만 가능하다면 어떠한 취급을 받아도 되는 미천하고 무가치한 존재로 그려진다.

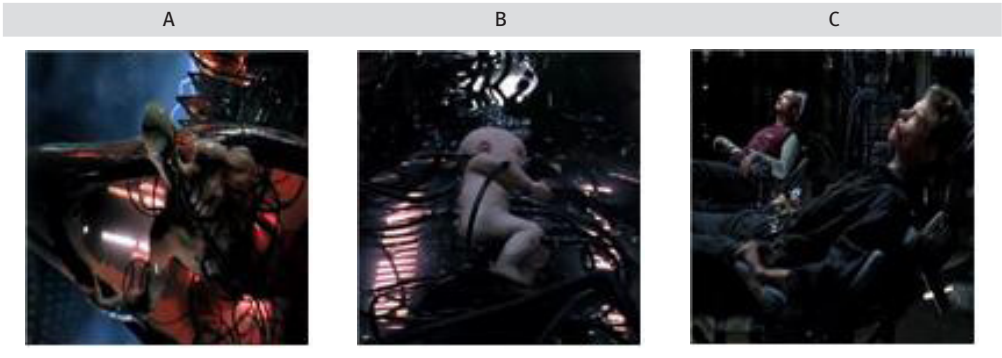

Figure 10 Matrix1 film

이와 같이 SF 영화에서의 신체는 각기 다른 형태로 디자인되면서 시각적 장치를 통해 관객에게 신체에 대한 다양한 감성적 반응과 성찰을 요구한다. 이것을 도표로 제시하면 다음과 같다.

Table 1 Classification of body design

현상	현상의 특성	영화	년도	의미	성향
신체의 변이	선천변이	엑스맨	2000	인간을 구분 짓는 신체 (문제의 발생과 해결)	유토피아적 성향
		푸시	2009		
		헐크1	2003		
	후천변이	캡틴 아메리카	2011		
		판타스틱포	2005		
		데어데블	2003		
		스파이더맨1	2002		
신체와 기계의 결합	기계 결합	아이언맨1	2008	도구를 이용하는 신체 (독립된 신체의 확장)	
		배트맨	1990		
	기계 탑승	퍼시픽림	2013		
		걸리버 여행기	2011		
		에일리언2	1986		
신체와 기계의 융합	신체에 융합되는 기계	네미시스1	1993	도구가 내장되는 신체 (다른 개체와의 연결)	
		로보캅1	1987		
		형사 가제트	1999		
		사이보그	1989		
		소머즈	1976		
		600만불 사나이	1974		
	기계에 융합되는 신체	유니버셜솔져	1992		
		바이러스	1999		
		프랑켄슈타인스 아미	2013		
		프랑켄슈타인	1931		
신체의 복제	신체만을 복제	아일랜드	2005	자원으로써 물화되는 신체 (복제를 통한 자원화)	디스토피아적 성향
		네버 렛미고	2011		
		블레이드러너	1993		
		스타워즈 2	2002		
		멀티플리시티	1997		
	신체와 정신을 복제	오블리비언	2013		
		6번째 날	2000		
		더 문	2009		
		제 5원소	1997		
		A . I	2001		
신체와 정신의 분리	가상세계와 신체	론머맨1	1992	가치를 상실하는 신체 (정신의 전이)	
		트론1	1982		
		매트릭스1	1999		
		13층	1999		
		토탈리콜	1990		
		인셉션	2010		
		성냥팔이 소녀의 재림	2002		
	또 다른 신체	아바타	2009		
		써로게이트	2009		

도표에서 보는 바와 같이 다섯 개의 코드로 분류되는 신체 디자인은 연구의 전반부에서 살펴본 인류학적 의미에서의 의식이나 종교를 위한 것이라기보다는 문제의 해결을 위한 원초적인 힘으로 등장하는 경우가 많다. 특히 코드들의 그룹화를 통해 두 개의 양분된 세계관을 볼 수 있었는데 전반부의 변이, 결합, 융합의 코드를 다룬 영화들은 대부분 신체가 인간의 특권이자 도구로써 약점을 보완하고 사람들을 발전적인 방향으로 이끄는 유토피아적인 성향의 세계관을 보였다면 신체의 복제와 분리의 코드를 다룬 영화들은 물화되어 가치를 잃어가는

디스토피아적인 성향의 세계관을 그리고 있다. 이 두 가지 상반된 시각은 신체의 디자인이 악과 모순을 철폐하는 도구로 사용되는 스토리에서는 유토피아적 비전으로 귀결되지만, 자본과 과학이 결합하여 인간이 인간의 신체를 도구로 대하는 영화에서는 디스토피아적 비전으로 귀결되고 있음을 동시에 보여주고 있다. 이러한 거시적인 비전의 대립은 현대의 첨단 기술과 물질문명의 진보가 어떤 현실을 만들어 낼 것인가를 영화적 상상력과 신체 디자인 장치를 통해 묻는 사례라고도 해석할 수 있다.

5. 결론

이 논문은 신체 디자인의 코드들이 디자인적인 관점으로 어떻게 영화 속에서 역할을 하고 있는가를 신체가 가장 극명하게 드러나는 장면의 색채, 형상성, 물성 등 다양한 디자인적 요소분석을 통해 제시하였다.

신체 디자인은 아무런 과학적 도구의 필요 없이 동서양 공통적으로 신화나 전설을 기반으로 하여 발전하였으며 현대 최고의 텍스트이자 오락의 대상인 SF 영화에서는 신체의 변형과 정복이 인간이 이룩하고자 하는 유토피아, 혹은 디스토피아 적인 세계를 그리는 대상이자 주체가 되었다. 첨단 공학의 SF적 신체 디자인은 미래의 인간 신체를 결국 시각적으로 디자인하는 과정이라고 할 수 있으며 이러한 시각적 변형과 다양한 신체 변형의 인터페이스를 통해 관객에게 새로운 신체유형의 충격을 제기하면서 인류의 신체가 지닌 운명을 암시적으로 묻고 있다고 할 수 있다.

본 논문에서는 신체가 디자인되는 코드를 다섯 가지로 분류하여 제시하였으며 이들이 각각 지니고 있는 의미에 대해 서술하였다. 영화 속 신체 디자인의 코드는 시각적인 형상과 색채를 중심으로 범주화 되었으며, 이들은 이 변화의 코드로 영화에서의 내러티브를 제시하는 시각 지표로서의 역할을 한다. 인간이 상상한 많은 것들이 현실화 되어 가는 역사적 노정을 볼 때, 이러한 허구적이며 공상적인 내러티브 속의 신체 디자인은 단지 상상만의 문제가 아니라 우리의 사고에 시사점을 제시하는 상징체라고도 할 수 있다.

본 연구가 제시한 신체디자인 개념은 앞으로 다양한 연구를 거쳐 이론적, 개념적 심화를 달성해야 하며 디자인의 수많은 분야에 관련되어 있는 신체에 대한 활발한 연구를 통해 구체적으로 보충되어야 할 것이다. 디자인의 범위와 개념이 확장되어 연구영역의 구분이 통섭되어 가는 현 시점에서 본 논문은 신체와 디자인의 관계 유형과 그 의미를 밝히고 해석을 제시함으로써 디자인 연구 주제의 확장에 있어서 새로운 분야의 단초를 제공했다고 볼 수 있다.

References

1 Body Modification. (n.d.). Retrieved September 10, 2013, from http://blog.naver.com/nadyssey?Redirect.

2 Box office of many generations. (n.d.). Retrieved September 16, 2013, from http://www.kobis.or.kr.

3 Early, S. (1993). *History of america films.* Seoul: Yeageonsa.

4 Eolping, R. (2010). *Body of fascination.* Seoul: Miraebook.

5 Hong, D., & Park, G. (2009). *Body and culture.* Seoul: Seonggyungwan University Press.

6 Human's desire for Science. (n.d.). Retrieved September 12, 2013, from http://tjddud_8976.blog.me/140171660053.

7 Jung, M. (2005). *Body ornament expression study that use flowering plant design.* (Master's thesis). Kyunghee University, Seoul, Korea.

8 Kang, E. (2006). *A Study on Legalization of Tattooing.* (Doctor's thesis). Chosun University, Gwangju, Korea.

9 Kang, H. (2012). *Study on the Digital Interface for the Application of a Tattoo Concept.* (Master's thesis). Seoultech University, Gwangju, Korea.

10 Posch, W. (2004). *Body – worship and madness.* Seoul: Woman Newspaper.

11 Shusterman, R. (2010). *Consciousness of body.* Seoul: Bookkorea.

12 The first SF films – A trip to the moon. (n.d.). Retrieved September 11, 2013, from http://smarthealing.tistory.com/1.

13 Worwick, K. (2002). *I, cyborg.* Seoul: Gimm – Young.

14 Ye, T., & Jeon, B. (2008). *Sanhaegyeong.* Seoul: anntiquus.

SF영화에 나타난 신체 디자인의 유형 및 담론 분석

박병걸[1], 조현신[2]

[1] 국민대학교 테크노디자인 전문대학원, 디자인학, 서울, 대한민국

[2] 국민대학교 디자인학과 교수, 서울, 대한민국

초록

연구배경 본 논문은 SF영화 속에서 나타난 신체디자인에 관한 연구이다. 기존의 물질중심적인 디자인 연구 방법에서 탈피하여 유기체인 육체를 대상으로 하였으며, 영화에서 보이는 다양한 신체디자인의 양상이 인간 신체에 대한 예언적, 암시적 기능을 한다는 면에 기반하고 있다.

연구방법 신체 디자인에 관한 이론적 시각을 제기한 후 신체에 관한 문학적, 철학적 담론들을 알아보고 인류학적 관점과 일상적인 관점에서 신체디자인의 네 가지 유형을 제시하였다. 이후 SF영화에 대한 기본 정보를 바탕으로 SF영화를 선정하여 영화 속에서 신체디자인이 어떻게 왜 발생하고 어떠한 성격과 의미를 지니는지를 형태, 색채, 물질성 등의 디자인적 요소를 기반으로 분석하여 결론을 제시하였다.

연구결과 SF영화에서의 신체디자인은 변이, 결합, 융합, 복제, 분리의 5가지 코드를 보였다. 변이는 신체 스스로의 변이를 의미하며, 결합은 도구를 이용하는 신체로서 신체의 독립된 확장을 지시하고 있다. 또한 융합은 도구가 내장되는 신체로서 다른 개체와의 연결을 가능하게 하였고 복제는 자원으로서 물화되는 신체를 보여주었다. 분리는 정신과 완전히 분리된 물질로서의 신체를 보여주고 있다. SF영화에서 보이는 신체디자인의 공통점은 신체디자인이 문제의 해결을 위한 원초적인 힘의 기반으로서 사용된다는 것이다. 또한 SF영화들은 문제해결을 위한 신체 디자인의 주도권을 누가 차지하느냐에 따른 유토피아와 디스토피아의 양분된 성향의 비전을 궁극적으로 보여주고 있다.

결론 본 연구의 의미는 디자인 대상의 개념을 기존의 일반적인 무기체의 범주에서 벗어나 유기체인 인간의 신체에까지 확장시켰다는 것이다. 또한 미래를 가정한 SF영화에서 드러난 신체 디자인의 분석을 통해 앞으로의 신체와 디자인에 대한 새로운 가치 지향적 관점의 분석과 담론형성의 여지를 제공했다는 의미가 있다.

주제어 신체, 디자인, SF영화