

시뮬라크르의 전형(典型)으로서 매트릭스(Matrix)의 가상 세계

The Cyber world of the Matrix as a typical type of 'Simulacre'

이종한(LEE JONG HAN)

호서대학교 디지털문화예술학부 애니메이션전공 조교수

I. 서론

- 연구 목적 및 방법

II. 본론

- 1-1. 매트릭스에서의 가상 현실
 - a. 신세계 매트릭스
 - b. 아우라의 세계와 가상 현실
- 1-2. 시뮬라크르의 전략
 - a. 이미지의 폭력
 - b. 저지 전략
 - c. 거리(distance) 없음

III. 결론

참고 문헌

(要約)

가상현실을 비교적 치밀하게 다룬 워쇼스키 형제 감독의 영화 '매트릭스(Matrix)'는 영화 개봉 이후 많은 매니아 층을 확보하면서, 다양한 형태의 문화 상품으로 차용되었다. 여타의 영화나 방송 프로그램에서 패러디됨은 물론이고 영화 속에 차용된 의상이나 소품 등은 문화의 트렌드로 상품화되었다. 이런 인기의 원인은 영화의 세련된 영상미와 주인공들의 매력적인 외모 덕도 있었겠지만, 무엇보다도 영화 내용의 신선함이 많은 반향을 일으켰기 때문이다.

주인공이 실재라고 믿어 왔던 세계가 진실이 아니라는 데서 오는 혼동, 그리고 그 진실을 파헤치고 다른 이들을 허상의 세계에서 구원하려는 자유에의 의지, 육체의 감각이 받아들이는 진실과 마음(정신)의 진실들 사이에서 갈등하는 주인공의 모습은 이데아를 갈망하며 살아가는 영화 밖 사람들의 이야기와 맞물려 있다. 결국 실재에 대한 확신이 없어지고 현실과 비현실의 차이가 무의미해진 첨단 기술의 시대의 위조된 이미지의 전복이 일어나는 상황을 제시하면서 많은 이들에게 공감대를 얻고 있다.

본 연구에서는 이것을 장 보드리야르가 강조하는 '파생실재, 과도실재(hyperéel)'와 연관시켜 실재의 이미지가 그 이상으로 과도하게 복사되어 소비되는 현실에 대해 논의하고자 한다. 매트릭스의 세계에서는 현실의 대상이 기술적인 프로그래밍으로 대체되면서 본질이 이미지에게 살해당하는 이미지 폭력이 일어나고 있다. 현실보다 더 현실적인 재현, 원본보다 더 원본의 행세를 하는 세계에서는 오로지 기호만 소비되고 생산된다. 즉, 모든 것이 완벽하게 프로그래밍 되고 조작되는 이미지들은 지시 대상, 즉 목적이 없기 때문에 조작된

위기와 같은 저지 전략으로 생산된다. 그것이 실재를 인위적으로 부활시키는 시뮬라시옹의 단계인 것이다. 본 연구는 매트릭스의 가상 세계에 대한 분석을 통해 현실과 위조된 모사 사이의 경계가 흐려지거나 사라진 현재의 포스트모던적 상황을 보드리야르의 시뮬라크르 이론에 기반하여 연구하고자 한다.

* 중심어

가상 현실, 파생실재 혹은 과도실재(hyperéel), 시뮬라시옹

(Abstract)

Matrix, produced by Larry & Andy Wachowski, was relatively precisely dealt with the cyber world. After the movie was released, it had a mania for the movie and was adopted into a various forms of cultural products. It was remade not only into the parodies of the other movies and TV programs, but also the clothes and miscellaneous items of the movie were reincarnated as an unique cultural trend.

The cause of the popularity is the fresh storyline as well as the sophisticated visual effects and good-looking actors.

The agony of the protagonist was connected with the people outside the movie who are yearning for the ideal world. He was confused at the fact that his circumstances which were believed as the real world were not totally true, complicated between the sensually physical truth and the spiritual truth and had an will for the freedom that would ransack the truth and save the other people from the fictitious world. Consequently, the movie has got sympathies with many audiences suggesting the situation that has no a firm belief of the reality, the difference between the real and the cyber world is meaningless and the faked images of the high-technology are overturned

This thesis tries to study the present that the real images are excessively duplicated and consumed, related to the Jean Baudrillard's theory, 'Hyperréel'. Replaced the real objects by a technical programming in the Matrix world, there happens the image-violence that the true nature is slaughtered by images. In the world where the reproducts are more actual than the reality and pretends to be real, only semiotics are consumed and produced. That is to say, the totally programmed images has no references and aims, therefore should be produced in an 'impediment-strategy' like a faked crisis. That is the step of 'Simulation' that artificially reincarnates the real.

Based upon the Baudrillard's theory, 'Simulacre', this study tries to research today's post-modern situation that the boundary of the real world and the faked copy is vague and vanishing, through the analysis of the cyber world of the movie 'Matrix'.

(keyword)

Cyber world, Hyperréel, Simulation

I. 서론

- 연구 목적 및 범위

모든 것이 가시화되고, 조작된 이미지가 대량으로 소비되는 현실에서 보이지 않는 진실을 찾기란 쉽지 않은 문제이다. 지금까지의 미학이 본질과 본질을 흉내내는 이미지에 대한 끊임없는 관계 설정이라면 '본질(本質)'은 플라톤 주의와 기독교적 전통에서 항상 정신적인 것을 지칭하면서 그 우위를 지켜왔다. 즉, 본질적인 것은 그것을 흉내내는 추상화된 이미지와 이원적 대립을 이루었다. 천상과 지상의 대립, 정신적인 것과 물질적인 것의 대립, 상상과 현실을 대립, 추상과 구체의 대립이 여기에 속한다. 이 대립의 축 중 후자는 원칙적으로 본질적인 전자로부터 유래한 변형물이거나 반영물에 불과하다.¹⁾ 여기서 본질적인 것으로부터 이미지라는 추상물을 뽑아내는 작업이 추상 작업이다. 이것은 현실의 이미지가 아니라 어디까지나 원본이 있는 실체의 그림자로 모든 기호와 예술 활동은 일종의 추상 작업이라 할 수 있다. 그러나 추상은 사실성이 결여 되어 있는 이미지로써 본질을 반영한 결과물인 것이지 본질은 아니다. 하지만, 오늘 날의 추상은 더 이상 영토를 따라 그렸던 지도나 복제, 원 실체를 반영하는 거울 또는 본질의 추상적인 개념으로써의 추상이 아니다. 실제로 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물들을 지칭하는 '시물라크르'(동사형: 시물라시옹)는 독자적인 하나의 현실을 지칭하는 말로 이 상황이 역전된 현상을 이르는 말이다. 이제 시물라크르는 본질의 원 실체를 가정하지 않고, 스스로 이미지를 창출하고 본질의 역할을 자칭하는 독자적인 또 하나의 현실인 셈이다.

본 연구의 분석 대상이 된 영화 매트릭스의 가상 세계는 바로 이 현실이지만 현실이 아닌 또 하나의 현실에 대한 이야기이다. 이러한 영화가 만들어지고 관객에게 공감을 얻게 된 것은 조작된 이미지에 많이 노출되어 실체에 대한 감각을 상실해 가는 현대인들의 생활과 무관하지 않다. 대상과 이미지 사이에 있어 왔던 '상징과 상상'의 거리는 사라지고 곧바로 이미지가 현실로 전이되는 상황은 현실과 가상세계에서 혼돈했던 매트릭스의 주인공 네오에게 두 세계는 구별할 수 없는 비구분의 상태인 것이다.

본 연구에서는 이 두 세계가 일치되면서 이미지가 본질을 앞서면서 그 역할을 빼앗아 가는 시물라시옹의 단계에서 출발한다.

본론 1장에서는 실체에 대한 확신이 없어지고 현실과 비현실의 차이가 무의미해진 세계에 대한 분석이다. 이는 스펙터클이라고 하는 경이로운 환타지 덕분에 본질에 대한 진위보다는 오감이 느끼는 소비에 집중되어 있는 물질계의 직접성과 연관지어 논의된다. 또한 실체의 이미지를 그대로 보여주어 본질이 담당했던 역할을 갈취하고 있는 '파생실체'에 대해 분석하면서 영토와 지도가 일치되어 더 이상 영토가 필요 없어진 상황에서 굳이 영토를 찾아 헤메이는 것이 무의미해진 상황을 플라톤의 '동굴의 수인(囚人)'과 비교하여 분석한다.

2장에서는 현실의 대상이 이미지의 기술적인 프로그래밍 안

으로 자취를 감추면서 본질이 사라지는 이미지 폭력이 일어나는 과정을 분석한다. 이것은 지시대상은 사라지고 오로지 기호만 소비되도록 조작되는 시물라크르의 전략이다. 모든 것이 시물라크르로 대체되어 버린 상황에서 시물라크르가 아니라 실제인 척 보이도록 하기 위하여 자신의 부정적인 요소까지도 드러내면서 우발적 상황이 발생하는 것을 저지하는 저지전략인 셈이다. 매트릭스가 무미건조한 낙원으로 실패하는 것을 막기 위하여 고통과 불행까지도 선사하는 가상 세계의 치밀함이 보드리야르가 강조하는 저지 전략과 일치한다.

영화 매트릭스는 너무나 방대한 양의 철학 이론과 맞물려 있어 어느 점에 중점을 두느냐에 따라 다양한 철학적 해석이 가능하다. 본 연구에서는 보드리야르의 시물라시옹 이론에 입각하여 논의를 시작하려 했다. 매트릭스의 영화가 등장하게 된 것과 그 대중적 인기는 아마 현실의 삶과 무관하지 않으리라 본다. 이런 이유에서 본 연구는 기존의 형이상학적 이상향에 중점을 둔 데카르트적 사상들의 위치 변화하는 현상 상황을 매트릭스의 가상 세계, 즉, 진짜가 아니라고 간파했던 세계, 타자에 대한 의미 부여에 일조하는데 그 목적이 있다.

II. 본론

1. 매트릭스에서의 가상 현실

a. 신세계 매트릭스

영화 '매트릭스(Matrix)'에서 주 배경으로 나오는 가상 프로그램의 세계 '매트릭스'는 사전적인 의미로 '자궁(womb)', 그리고 이 의미로부터 파생되어 '무언가 그 안에 둘러 싸이거나 담기는 토대'를 형성한 모형을 의미²⁾한다. 이것은 영화 전반의 배경이 되는 가상 현실 세계를 뜻하는 것이며, 동시에 영화 주제이자 감독 워쇼스키 형제가 관객에게 제시한 멋진 신세계³⁾의 은유적 표현이다.

세계적 경영 컨설턴트 피터 드러커(Peter F. Drucker)는 그의 저서 <다음 사회(Next Society)>에서 국경이 없고 휴대가 가능하며 한 곳에 고정적이지 않는 정보를 통해 네트워크화하는 새로운 인간형인 '디지털 노마드(digital nomad-정보화 유목민)'를 언급했다.

즉, 디지털은 인간 의식의 추상적 표현을 가능하게 하고, 컴퓨터의 네트워크를 통해 소통하도록 하는 환경을 만들어, 우리의 의식 세계를 디지털의 경이로운 환영(幻影)으로 즐길 수 있게 하였다. 이러한 측면에서 영화 <매트릭스>의 가상 세계는 부유하는 의식 세계를 보여준다.

2) 그 밖에도 매트릭스의 사전적 의미는 1. 세초와 세초 사이의 물질, 세초 간질(間質) 2. 광산의 모암 모체, 모암(母岩), 맥석(脈石), 3. 인쇄소의 자 모형(母型), 지형(地型), 주형(鑄型) 4. 레코드의 원판 5. 수학의 행렬, 컴퓨터의 행렬(입력 도선과 출력 도선의 회로망)등의 다양한 뜻으로 쓰인다.

3) 울더스 허슬리(A.L.Huxley, 1984~1963)가 1932년에 발표한 미래 소설 '멋진 신세계(Brave new world)'에서는 인간 본연의 감성보다는 과학의 발달로 인하여 모든 감정과 본능이 통제되고 인공적으로 제조되는 미래사회를 풍자적으로 그리고 있다. 20세기에 쓰여진 미래소설 가운데 가장 현실감 있는 작품으로 손꼽히는 이 책에서는 인간의 원시적 욕망을 추구하는 사람들을 야만인(野蠻人)으로 분류하고 현실(여기서는 인공 도시)에 적응하지 못하고 자살하는 결말을 보여준다.

1) 장 보드리야르, 하태환 역, <시물라시옹>, 서울: 민음사, 2001, p.10 주3) 재인용

그렇다면 꿈이라고도 할 수 있는 이 가상 세계에 대해 진지하게 고민하는 이유는 무엇일까?
이러한 고민은 매트릭스에서만이 아니라 과거 <장자>⁴⁾에 나오는 <계물론(齊物論)>에서도 있었다.

혼돈의 꿈

언제인가 장주는 나비가 되는 꿈을 꾸었다.
훨훨 날아다니는 나비가 되어 유쾌하게 하고 싶은 대로 하면서 자신이 장주라는 것을 알지 못하였다.
그러다 문득 깨어나 보니 장주 자신이 되어 있었다.
도대체 장주가 꿈에 나비가 된 것일까, 나비가 꿈에 장주가 된 것일까.
장주와 나비 사이에는 반드시 어떤 차이가 있을 것이니.
이런 것을 일컬어 '물화(物化)'라 한다⁵⁾

현실과 꿈의 몽롱한 경계로 하여금 장주는 꿈의 유쾌한 여행을 아쉬워 하면서 어느 쪽이 진짜 세계인지 혼동 했다. 매트릭스에서는 더 나아가 '나비의 유쾌한 삶'과 '진실의 사막'을 선택해 영원히 살 수 있는 두 개의 알약 앞에서 고뇌하는 한 인간을 보여주고 있다.

"이건 현실이 아닌가요?"

처음 가상 현실 훈련 프로그램을 경험하고 네오는 모피어스⁶⁾에게 묻는다. 모피어스는 잔인하면서도 극명하게 대답한다.
"현실이 뭐지? 현실을 어떻게 정의 내리나? 만일 느끼고, 맛보고, 냄새 맡고, 보는 그런 것들을 현실이라고 하는 거라면, 현실은 그저 뇌에서 해석해 받아들인 전기 신호에 불과해"

결국 실체에 대한 확신이 없어지고 현실과 비현실의 차이가 무의미해진 첨단 기술의 시대의 위조된 이미지의 전복이 일어나는 세계를 보여주고 있다. 보르헤스(Jorge Luis Borges, 1899-1986, 아르헨티나 작가)의 우화를 빌자면, 지도 제작자들이 극도로 정밀한 지도를 만들어서 결국은 지도가 제국의 전영토를 거의 정확히 덮어 버려 영토는 더 이상 지도를 선행하거나, 지도가 소멸된 이후까지 존속하지 않는다. 이제는 지도가 영토에 선행하고 심지어 영토를 만들어 내면서 이미

4) 중국 전국시대의 사상이 장자(莊子:莊周)의 저서
5) 이정우 외, <철학으로 매트릭스 읽기>, 이름:서울, 1997, p.81
6) 주인공 토마스 앤더슨의 해커명. 네오는 그리스어로 '새물다'는 뜻인데, 영화에서 네오는 세상의 진실에 눈을 뜨고서 정말로 '새로운' 존재가 된다. 이것은 'one'의 애너그램(anagram-철자비꾸기)이기도 하다. 'Neo'의 철자를 뒤집어 발음하면 'one'의 발음과 같은데 이는 the one, 즉 절대자인 '그' 또는 '예수'를 상징하게 된다. 또 매트릭스 안에서 네오가 거주하는 방 101호 역시 일자(一者)라는 뜻을 형성함으로써, 절대자로서의 네오에 대한 암시를 강화한다. 한문화 편집부, <매트릭스로 철학하기>로 영화읽기, 한문화:서울, p.28
7) 모피어스(Morpheus) : 네오가 예수라면 모피어스는 선지자 세례 요한이다. 세례 요한은 예수가 구원자임을 선언하고 알리는 예언자이며 그에게 세상에서 해야 할 임무를 일깨우는 선각자이다. 모피어스 역시 세례 요한이 예수에게 그랬듯이, 네오가 인류를 구원할 '그'임을 공표하며 네오에게 전폭적인 신뢰를 보낸다. 한편 모피어스라는 이름은 그리스 신화에 등장하는 꿈의 신에서 따온 것이다. 어린이 되는 '모프'는 유동적인 형태, 혹은 뭔가를 변화시키는 것을 의미한다. 영화 속에서 모피어스가 맡은 역할이 바로 그것이다. 모피어스는 토마스 앤더슨을 인류를 구원할 네오로 변화시킨다. 안의 책, p.38

지와 본질에 대한 순서가 뒤바뀌는 시뮬라크르의 자전(自轉) 현상(순환)이 일어나는 것이다. 이 시뮬라크르의 원 뜻은 우리말로 가장(假裝)이라고 할 수 있고, 그 동사형 시뮬라시옹은 '시뮬라크르 하기'이다. 이는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 이와 비슷한 어휘로 '위장'이 있을 수 있겠으나, 이는 '실제로 있는 것을 없는 것처럼 감추는 행위'를 지칭하기에 전혀 반대 뜻이 된다. 또 흉내와 모방과도 다른데 흉내와 모방이 원대상을 베끼는 행위라면 시뮬라크르는 흉내낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다.⁸⁾ 영화 <매트릭스>에서 디지털 정보를 필요로 하는 해커들이 네오의 아파트에 방문했을 때 네오는 책 가운데를 파내어 감추어 두었던 디스크를 꺼낸다. 이때 화면에 보이는 책이 있는데 이것이 바로 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 <시뮬레이션과 시뮬라크르>이다. 조작된 이미지들이 현실을 대체하는 상황에 관한 저작이다. 이러한 가상 현실로의 기술어짐은 멀티미디어의 영향과 무관하지 않다. 텔레비전이라는 식단으로 꾸준하게 '양육된' 최초의 어린이 세대가 기술(technology)의 시대에 이르러 성년이 되었다. 그리고 텔레비전의 뒤를 이어 케이블, 비디오, 팩시밀리, 향정성성 의약품, 컴퓨터, 휴대전화 그리고 인터넷이 확산되면서⁹⁾ 실제적인 공간에 대한 감각이 없는 사이버 세계의 정신적인 유혹만이 되었다. 이전에 존재했던 강력한 현실의 위력은 상실되고, 한낱 하룻밤 꿈에 보고 들었던 세계를 현실이라고 믿게 된 것이다. 그 꿈도 자신의 무의식에서 출발한 것이 아니라 인공적으로 매트릭스처럼 통제된 세계에서 조정된 것이다.

포스트모더니즘 이론가들은 오늘 날 인간이 언어와 그림을 통해 이루어진 재현들로 포화된 세계에서 살고 있다고 주장한다. 말, 기호 그리고 특히 이미지들이 도처에 존재하여 물질계의 직접성을 찬탈하기 때문에, 우리가 경험하는 세계는 물체들로 가득 찬 시공 연속체로서보다는 '스펙터클(spectacle)'로서 더 잘 묘사될 수 있다. 이런 이유로 기 드보르(Guy Debord, 1931-1994)는 그의 저서 <스펙터클의 사회(The Society of the Spectacle)>(1967)에서 다음과 같이 적고 있다.¹⁰⁾

현대적인 생산 조건들이 지배하는 모든 사회에서 삶 전체는 스펙터클의 거대한 축적물로 나타난다. 직접적으로 경험하던 모든 것들은 표상으로 물러난다. 삶의 모든 측면에서부터 분리된 이미지들은, 삶의 통합이 더 이상 회복될 수 없는 공통의 흐름 속에서 융합된다. (.....) 스펙터클은 단순한 이미지들의 집적(集積)이 아니다. 그것은 이미지들이 매개하는 사람들 사이의 사회적인 관계이다.¹¹⁾

8) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.9
9) 안의 책, <철학으로 매트릭스 읽기>, p.261
10) 안의 책, <매트릭스로 철학하기>, p.267
11) 기 드보르(Guy Debord), <스펙터클의 사회(The Society of the Spectacle)>(디트로이트: 블랙&레드, 1983)5쪽, 원본 La societe du spectacle프랑스어 판(파리 : 에디시옹부셰-사텔, 1967).

이 스펙터클의 경이로운 환타지는 보는 이들에게 그것의 진위보다는 소비하는 데 집중되어 있어, 인간의 오감(五感)에 맞추어 구성되고 생산된다. 그랜드 캐년을 실제로 방문하는 것보다 아이맥스에서 영화를 통해 보는 것이 더 그럴 듯하다. 영화 <매트릭스>나 <애니-매트릭스>의 현실은 초록의 낡은 컴퓨터 모니터 화면을 떠 올리게 한다. 칙칙하고 암울한 '종말(Doom's day)'을 연상시키는 폐허와 같다. 하지만, 가상의 사이버 공간은 눈부시게 하얗고 아름다운 여자와 고급 레스토랑의 먹음직스런 스테이크까지 인간의 욕망이 원하면 성냥팔이 소녀의 성냥처럼 모든 것을 보여준다. <매트릭스>의 사이퍼는 정말 인간답게 진실을 마주할 용기를 스펙터클의 달콤함과 맞바꾸었다.

드보르가 말하는 스펙터클의 세계는 일종의 이미지의 집적으로서, 삶의 각각의 측면에서 떨어져 나온 이미지들이 공동의 흐름 속에 융합되는 것을 말한다. 그러나 스펙터클은 분리된 것을 분리된 상태 그대로 결합시킨다. 그 흐름 속에서 삶의 동일성은 사라지고 파편적인 현실이 한갓 관조의 대상으로 펼쳐진다. 스펙터클은 헤겔이 화폐의 원칙으로 이해한 원칙, 즉 '자신 내에서 운동하는, 죽어있는 것의 삶'으로서 살아있지 않은 것의 자율적인 운동을 말한다. 그것은 모든 사회적 삶으로 확장된다.¹²⁾ 보드리야르는 이것이 노동에도 적용되어 더 이상 노동의 실재가 존재하지 않음을 강조한다. 실재의 부재(不在)를 감추기 위해 자본은 사실성의 기호들만을 증폭시키며 시뮬라시옹의 유희를 가속화할 따름이다. 즉, 노동 시나리오는 노동의 실재, 생산의 실재가 사라졌음을 감추기 위하여 거기 있다. 그리고 파업의 실재도 이제는 노동의 중지가 아니고, 매년 사회의 의례적인 리듬 속에서 노동에 대한 대체극으로 존재할 뿐이다.¹³⁾

<매트릭스>의 가상 세계는 '진실의 사막'에서 험겨워하는 시온¹⁴⁾의 전사들이 회멸전 죽으로 연명하며 진실한 자아를 지키는 것에 비해, 탐닉적이며 쾌락의 낙원으로 그려지고 있다. 이런 이유로 두 세계를 선택하라는 것은 잔인한 일처럼 보인다. 하지만, 결국 그 선택도 의미없는 것임을 암시한다. 네오의 진실찾기도 가상세계의 프로그래밍의 일부일 수 있는 것으로 추론된다.

b. 아우라의 세계와 가상 현실

<매트릭스>의 가상세계는 모피어스가 말했듯이 '컴퓨터 프로그래밍에 의해 생성된 꿈의 세계'이다. 그러나 앤더슨(네오)은 모피어스가 진실을 말하기 전까지는 가상의 세계와 실재의 세계를 구분할 수 없었다. 우리는 외부 세계의 정보를 감각 기관에 의존해서 받아들이고 그것에 의해 판단한다. 인간의 감각 정보의 약 70%를 담당하는 시각 경험의 경우 시각 대상들이 있는 그대로 보이지 않는 경우가 종종 있다. 예를

들어 원근법에서 드러나듯이 사물이 변형되고, 다른 사물로 착각되고 심지어는 있지 않은 것을 보게 되는 환각의 경우도 있다. 컵에 물을 가득 채운 다음 젓가락을 집어 넣으면 물에 잠긴 젓가락의 부분은 휘어 보인다. 하지만, 우리는 젓가락이 휘어 보이는 현상과는 달리 실제로 젓가락은 곧다는 점을 알고 있다. 즉, 우리의 감각 기관에 보이는 현상을 구별할 필요가 있고, 실재와 현상은 동일하지 않을 가능성이 매우 높다는 사실을 주지해야 할 것이다.¹⁵⁾ 따라서 감각기관으로 받아들인 판단도 100% 정확하다고는 볼 수 없는 것이다. 그런데 우리가 지각한 것이 사실과 완전히 다른 존재였다면 어떤 일이 벌어질까?

<매트릭스>의 네오는 여태껏 진실이라고 살아왔던 세계에서 빠져나와 처음으로 현실의 세계를 보게 된다. 그런데 그는 사이버 세계의 에너지를 공급하느라 온 몸에 케이블을 꽂고 캡슐 속에서 응크리고 있는 인간의 참 모습들을 보고 경악하지 않을 수 없었다. 현실의 끔찍한 상황도 상황이지만, 여태껏 진실이라고 믿고 살아 왔던 세상이 모두 허구였다는 사실에 더욱 분노하게 된 것이다. 네오는 결국 인간 대다수가 건전지로 착취당한다는 현실을 다른 사람들에게 깨닫게 해야 하는 종교적 임무를 수행하게 되면서 '구원'의 예수가 된다. 이 보다 더 상황이 잘 좋았던, 그래서 네오와 좋은 비유가 되는 '동굴의 수인(囚人)' 이야기가 있다. 이것은 플라톤(Platon, BC 429?~BC 347)의 <국가(Republic)>에 나오는 '동굴의 알레고리'로, 동굴 밖의 진실을 모르고 사는 동굴 안의 수인(囚人)들에 대한 우화다.

그들 가운데 한 사람이 풀려났다고 하자. 그리고 갑자기 일어나서 고개를 돌려 걸어나와 불빛 쪽을 쳐다보도록 강요되었다고 하자. 이러한 움직임 하나하나가 그에게는 괴롭기 짝이 없는 일일 것이다. 그럼자만 보는 데 익숙해져 있던 그는 아무리 실물을 보려고 해도 너무 눈이 부셔 제대로 볼 수가 없을 것이다. 그때 만약 누군가가 그에게 "이전에 보았던 것은 의미 없는 환영에 불과하다. 하지만 지금 너는 실재에 접근하고 실물을 향하고 있으므로 사물에 대한 참된 시각을 얻을 수 있을 것이다" 라고 말한다면 그가 무슨 말을 할 것 같은가? 그는 무척 혼란스러워 하는 동시에 이전에 보았던 것이 오히려 지금 그의 눈에 비치는 것보다 더 진실하다고 믿지 않았는가?¹⁶⁾

동굴 안의 수인들은 자신들이 간혀있다는 사실을 인식하지 못하고 자신들이 경험하는 현실 이외의 다른 현실이 존재할 수도 있다는 생각은 전혀 하지 못한다. 그러던 어느 날 그들 가운데 한 명이 속박에서 풀려나 세상 밖으로 나오면서 사물의 실제 모습을 보게 되고 다시 동굴 안으로 돌아가 그들에게 이 사실을 알린다. 하지만 아무도 그 말을 믿지 못하고 그는 조소와 비난으로 좌절한다. 하지만, 매트릭스의 네오에 비해 이 갈등은 훨씬 더 간단해 보인다. 동굴 안에서 살아왔던 수인에게 동굴 밖, 환한 햇빛아래 비쳐지는 따스한 현실과 상큼한 바람은 어둡고 갑갑한 동굴 안과 비교할 수 있는 세계이며 두 세계 중 하나를 결정해야 한다면 그리 어렵지 않게 동굴 밖을 선택할 것이다. 하물며, 환한 밖의 세상은 그

12) 기 드보르(著), 이경숙(譯), '스펙터클의 사회', 현실문화연구, p198.

13) 안의 책, 시뮬라시옹, p.58~65

14) 시온(zion): 하나님이 이스라엘 민족에게 약속한 도시이며, 예루살렘의 꼭대기에 위치한다고 전해지는 전국과도 같은 장소다. 유대 민족주의를 뜻하는 '시오니즘'도 여기서 유래했다. <매트릭스>에 나오는 시온 역시 기계에 쫓긴 인류의 마지막 보루이자 희망의 근거지로 '온기가 남아 있는' 곳이다. 안의 책, <매트릭스로 철학하기>로 영화 읽기, p.58

15) 안의 책, <매트릭스 읽기>, pp.116~117

16) 안의 책, <매트릭스로 철학하기>, p.36

가 찾던 진실의 세계가 아닌가? 이에 반해, 네오의 선택은 정 반대이다. 진실이라고 살아왔던 세계는 어둡고 찌든 찌든한 캡슐 안에서 동굴 안 수인들처럼 웅크리고 사는 암흑의 세계이지만, 가상 세계는 그야말로 깨끗하고 환할 뿐더러, 그의 욕망을 충족시키는 모든 것이 존재한다. 바로 그가 현실이라고 믿어왔던 형태를 그대로 보여주고 있다.

보드리야르는 이렇게 실재의 이미지를 그대로 혹은 그 이상으로 과도하게 보여주어 본질이 담당했던 역할을 갈취하고 있는 '과생 실재, 혹은 과도 실재(hyperéal)'에 대해 실재와 이미지가 동일한 단계가 되는 시뮬라시옹의 단계로 보고 있다. 네오는 동굴 안과 밖의 극명한 차이가 아닌 그가 믿어왔던 현실과 하나의 오차도 없이 그대로 재현된 가상 현실 앞에서 혼동할 수 밖에 없었다. 영토와 지도가 일치되어 더 이상 영토가 필요 없어진 상황에서 굳이 영토를 찾아 헤메이는 것이 무의미해진 상황에 처해진 것이다.

바로 이 본질과 이미지의 <다름>이 사라져 버린 상태, 즉, 다름과 차이(difference)의 제거가 포스트모던 사회현상의 대표적인 특징이다. 데카르트적 합리주의 전통에 연결된 모더니즘 사회는 바로 이 다름에, 개별성에, 개인성에 기초를 하고 있다고 볼 수 있다. 이성의 두 모순적 축들 중 하나인 공동된 전체성, 단일화에 반대하여 대두된, 새로운 진보의 축은 각자의 개별성을 해방하고 그 바탕 위에서 사회는 급격히 팽창하였다.¹⁷⁾ 하지만, 이 지고(至高)의 <다름>이 사라지면, 지도의 서정과 영토의 매력, 개념의 미술과, 실재의 매력이 모두 사라졌다. 더 이상 존재와 그 외양을 나누던, 실재와 그 개념을 나누던 거울이 없어지고, 이제 실재는 조작적일 뿐이다. 시뮬라시옹의 시대에는 모든 지시대상은 소멸되고 조작된 기호체계 속에서 사라진 지시대상이 인위적으로 부활된다. 문제는 실재가 그의 기호들로 대체되어, 실재로 우발적인 사건이 일어나는 것을 모두 차단해 버린다. 완벽하고 프로그래밍되며 변화를 느낄 수 없을 정도로 안정된 신호 기계와 실재의 조작적인 본성에 의하여 모든 실제 과정을 저지하도록 한다.¹⁸⁾

"매트릭스가 뭐냐? 통제야. 매트릭스는 컴퓨터가 만들어 낸 꿈의 세계지. 그것은 우리를 끊임없이 통제하기 위해 건설된 거야." -모피어스가 폐허의 진실을 보고난 네오의 질문에 대답하는 말.

지시대상의 아우라¹⁹⁾는 없고 조작된 기호의 과잉 현실에서 주체가 스스로 결정하는 것은 아무것도 없다. 주체는 스스로 결정한다고 믿고 있지만, 자신이 스스로 결정한다고 믿는 것 자체가 이미 짜여진 각본에 불과하다. 하지만, <매트릭스>에서는 매트릭스가 허구라는 사실과 통제된다는 사실만으로 지나치게 악의 세계로 묘사된다. 이것은 이데아에 대한 선망, 현실의 아우라에 대한 집착이 영화에서는 여전히 남아 있는 것으로 분석된다.

17) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.13, 주7)재인용

18) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.18

19) 미술작품의 유일무이성에서 느껴지는 '분위기'나 '우광' 같은 것, 존스토리, 박 모 譯, <문화 연구와 문화 이론>, pp.158~159

어쩌면 우리는, 자신들의 일상적 삶을 통하여 지각되고 경험되는 세계가 실재라고 생각하는 매트릭스안의 사람들처럼 상실한 기능과 잃어버린 원시적 자연성을 위하여 고안된 결핍과 기호 창출에 갇혀 디즈니랜드 밖으로 영원히 빠져나오지 못하는 세계에 살고 있음을 증명하고 있다.

2. 시뮬라크르의 전략

a. 이미지의 폭력

폭력의 일차적인 형태는 공격, 억압, 강간, 알력, 모욕, 강탈 등이라 할 수 있다. 이는 강자가 행하는 일방적인 폭력이다. 이에 대응하는 것도 일종의 폭력인데 그것은 반론의 폭력이다. 역사의 폭력, 비평의 폭력, 부정의 폭력이 그것들이다. 이렇게 그 원인과 결과를 밝힐 수 있는 폭력의 형태들은 모종의 우월성과 관련이 되어 있다. 역사의 권력이나 견해로부터 기인하는 우월성 말이다. 하지만, 이것과는 다른 순전히 동시대적인 폭력이 있다. 공격의 폭력보다 더 교묘한 것, 극단성을 없애 버리려는 투명성과 무독성의 폭력, 제3형의 폭력, 폭력의 제록스 단계가 이루어지는 스펙타클의 폭력이 그것이다.²⁰⁾

정보, 미디어, 이미지, 스펙터클은 투명성, 완벽한 가시성으로 실재가 사라지도록 한다. 모든 것이 보여져야 하고, 모든 것이 가시적이어야 한다. 모든 실재는 이미지가 되어 그 자체는 사라지는 댕가를 치른다. 우리가 상상한 이미지 또는 그 이상이 폭력적으로(과도하게) 현실로 드러나면서 실재적인 본질은 사라진다.

이미지에 가해진 최신 폭력, 즉 이미지 왜곡은 바로 합성 이미지의 폭력, 또 영상이 드러내는 모든 최신 미디어 테크놀로지의 폭력이다. 컴퓨터의 디지털 계산으로 무(無)에서부터 갑자기 솟아오른 듯하게 실험실에서 트립되어 촬영되고 수정된 사진이나 영상 속에는 이미지의 상상력이 없다. 이미지가 가지는 근본적인 '환상'이 필요 없어졌다. 이미지를 합성하는 과정에서 지시대상이 더 이상 존재하지 않게 되기 때문이다. 이미지를 직접 사진이나 여타의 미디어로 찍는 동시에 이미지 속의 지시대상은 죽고 새로운 이름으로 인위적인 부활을 보장받는다.

매트릭스의 가상 세계는 이렇게 현실의 대상이 이미지의 기술적인 프로그래밍 안으로 자취를 감추면서 본질이 사라진 경우이다. 순수 인공물들인 이미지로 채워진 가상 세계는 어떠한 실재를 반영하지 않은, 상징과 상상²¹⁾이 살해된 이미지 폭력의 장(場)이다. 말 그대로 이미지가 현실 그 자체로 100% 전이된 셈이다. 현실보다 더 현실적인 재현, 원본보다 더 원본의 행세를 하는 세계에서 새로운 질서를 지배하고 신사회를 구성하게 꿈 된 것이다. 매트릭스의 네오가 실재와 가상 세계를 깨닫지 못하듯 지시대상은 사라지고 오로지 기호만 소비되는 현사회를 우리도 조작되었다고 느끼지 못하는 것과 같다.

b. 저지 전략

다시 처음에 나왔던 <장자>의 꿈 얘기로 돌아가 보자. 장주

20) 장 보드리야르, '이미지의 폭력', 미디어 시티 서울 2002 국제 학술 심포지움, 2002.9 p.46

21) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.15, 주9) 재인용

에게 꿈은 달콤하고도 유쾌한 시간이다. 우리가 흔히 너무 기쁜 일을 맞이했을 때, '이게 꿈이야, 생시야'라고 하거나, 안좋은 일이 있을 때는 '제발 꿈이었으면.' 하고 말한다. 이 말속에서 꿈이라고 하는 것은 너무 황당한 일도 일어날 수 있는 비현실의 세계이며, 이것은 현실과 연결될 수 없는 단절을 의미한다. 하지만, 매트릭스의 세계에서 가상현실은 한층 더 전략적이다. 매트릭스 세계가 오로지 쾌락과 안위만 있었다면 그 세계를 의심하는 수 많은 네오가 생겼을 것이다.

스미스 요원: 첫 번째 매트릭스는 완벽한 인간들의 세상으로 디자인 되었다는 것을 자네는 알고 있지? 고통이 없는 곳, 모든 사람이 행복할 곳, 한 마디로 낙원이었지. 그러나 실패작이었어. 사람들은 그 프로그램에 적응을 못했지. 그래서 다 죽고 말았지. 사람들은 우리가 프로그램에 적응을 못 시켰다고 불평을 했지. 그러나 내 생각은 달라. 인간은 고통과 불행을 통해서 삶의 의미를 찾지. 완벽한 세상은 꿈과 같았어. 그러나 인간의 원시 대뇌는 그것에 적응을 하지 못했지. 그래서 현재의 매트릭스로 다시 제작되었지.

영화에서 매트릭스 세계는 실제로 죽기도 하고, 현실의 고통과 불행이 그대로 존재한다. 가상세계에서의 죽음은 현실의 죽음으로 연결되어 있다. 사이피가 에이팍의 목에서 플러그를 뽑자 그대로 죽는 것도 그렇고 네오가 가상세계에서 스미스 요원과 싸울 때 죽지 않으려고 안간힘을 다하는 것을 보더라도 그렇다. 매트릭스의 세계가 그저 한낱 꿈이라면 그렇게 필사의 의지로 싸우지 않아도 될 텐데 말이다. 그러나 그렇게 되면, 사이피의 말처럼 무조건한 낙원은 실패작으로 끝난다. 매트릭스가 밋밋한 낙원으로 끝나지 않게 하는 것이 보드리야르가 말하는 저지전략²²⁾이다.

보드리야르가 보는 미국 사회도 일종의 저지전략으로 가득 찬 세계인 것이다. 모든 종류의 얽히고 설친 시뮬라크르들의 완벽한 모델의 대표적인 공간인 디즈니랜드는 이러한 저지전략의 대표적인 전형을 보여준다. 우선 환상과 공상의 유희이며 실제의 축소판이다. 축소된 미국의 공간을 그리고 있는 디즈니랜드는 실제의 나라, 실제의 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 감추기 위하여 거기 있다. 이것은 마치 감옥 이외의 사회전체가 선한 곳이고, 감방이라는 사실을 감추기 위하여 거기 있는 것과 유사하다. 디즈니랜드는 다른 세상을 사실이라고 믿게 하기 위하여 상상적 세계로 제시된다. 그런데 사실은 그를 감싸고 있는 로스앤젤레스 전체와 미국도 더 이상 실체가 아니고 파생실재와 시뮬라시옹 질서에 속하는 것이다. 하지만 이 실체가 더 이상 실체가 아니라는 사실을 숨기고, 따라서 사실성의 원칙을 구하기 위하여 이러한 저지전략이 필요하게 된 것이다. ²³⁾

디즈니랜드 뿐 아니라 로스앤젤레스 전체가 사실은 이런 상상 발전소로 이루어져 있다. 유아적이고 위조된 환상의 기호로 된, 교감 신경계와 같은 낮은 상상 세계를 필요로 한다. 그들은 더 이상 견지 않지만 조깅을 한다. 도처에서 사람들은 상실한 기능들 또는 잃어버린 신체, 잃어버린 사회성, 잃어버린 입맛을 재교육한다. 사람들은 궁핍, 금욕, 사라져 버

린 자연성을 재개발한다. 자연식, 건강식, 요가 등 결핍을 퍼뜨리는 것은 결코 자연이 아니라 시장 경제이다. 바로 여기, 기세등등한 시장 경제의 첨단에서 결핍/기호, 결핍/시뮬라크르가 다시 고안된다.²⁴⁾ 즉, 시뮬라크르된 저개발의 결핍 행위가 일종의 저지전략을 필요로 하면서 환경보호주의, 에너지 위기, 자본 위기라는 핑계로 실제의 질서가 살아남도록 개발되고 위기의 담론으로 생겨나는 것이다.

이것은 실제적인 목적이 아니라 오로지 기호들의 총체로서 작용한다. 즉, 에너지 위기, 환경 보호론적인 연출은 전체적으로 보아서 그 자체가 현재 할리우드에서 제작되는 영화들과 똑같은 스타일의 하나의 대재난 영화이다. 객관적인 사회적 위기 또는 차라리 대재난의 객관적인 환상과의 관계에서 이 영화들을 열심히 해석하려 하는 것은 소용없는 일이다. 현행의 담론 속에서는 사회 자체가 대재난 영화의 각본에 따라서 조직된다.²⁵⁾ 이러한 원시적인 욕구의 결핍과 결여(위에 언급한 잃어버린 신체의 기능 등)는 도처에 실재와 지시물적인 것을 재 주입하고, 사회적인 것의 사실성에 대하여 경제의 심각성과 생산의 목적성에 대하여 우리를 설득하는 것이다. 권력은 현실을 연출하고 위기를 연출하며, 사회적, 경제적, 정치적인 인위적 목표들을 재생산하는 연기를 한다.

c. 거리(distance) 없음

요즘은 젊은 이들에게 인기 있는 동영상은 유명한 영화나 애니메이션이 아니라 자기들끼리 캠코더나 PC용 카메라로 찍은 아마추어 영상물이다. 간혹 야한 사진이나 동영상물은 상당한 값으로 팔리기도 하고 그중에 인기있는 인물은 '일짱'이라고 불리거나 팬카페를 갖게 되기도 한다. PC용 카메라의 깨끗하지 않은 화면과 조악한 편집 등 젊은이들이 스스로 자체제작한 것이 명백해 보이는 그 영상물들은 오히려 그러한 측면이 더욱 사람들에게 호기심을 불러 일으킨다.

이와 비슷하게 국내 공중파 방송에서도 한 공간에 카메라만 설치하고 등장 인물들이 방송 대본에 상관없이 생활하고 말하는 것을 그대로 드러내서 의도하지 않은 우연한 상황을 즐기는 '몰래 카메라(candid camera)'식 방송이 인기가 있었다. 또, 평범한 사람들의 진솔한 모습을 오랜시간 촬영한 뒤, 제작진과 상의 없이 이루어지는 그들의 일상을 아무 여과 없이 보여주는 다큐멘터리 방송도 여전히 인기를 끌고 있다. 외국도 마찬가지로 영국의 텔레비전 채널 4의 <빅 브라더(Big Brother)>²⁶⁾류의 방송을 통해 다른 사람들의 가공되지 않은 생활을 그대로 보여주는 리얼리티 프로그램들이 인기가 있다.

이러한 것들은 우리의 옛보기 취미를 이용한 방송들이다. 이것들은 특별한 이야기나 인물이 아니라 우리 옆집, 혹은 내 자신의 생활을 보듯, 너무나 평범하고 무의미하거나 무가치하다. 그야말로 진부한 스펙터클을 보여주고 있다. 그러나, 사람들은 이 볼 것 없음, 말할 것 없음, 똑같은 것에 대한 무관심, 똑같은 실존에 매료되고, 호기심이 발동되면서 그것이

22) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.28

23) 안의 책, <시뮬라시옹>, pp.39~41

24) 안의 책, <시뮬라시옹>. pp.41~42

25) Cf. M. Makarius, <비극의 전략>, p.115

26) 영국 텔레비전 채널 4의 리얼리티 쇼맨 형식의 프로그램. 월간미술, '장 보드리야르의 이미지 비평', 2002, 9월호, pp.137~138

자신과 닮은 모습이기 때문에 다시 TV앞에 앉게 되는 것이 다.

그러나, 모든 것이 보이는 바로 그때 볼 것이 없음을 깨닫게 된다. 그것은 평범함의 거울, (영)도의 거울이다. 거기에서 합성적인 사회성, 잠재적인 사회성이 꾸며진다. 빅 브라더의 신화, 즉 완벽한 탐정적 가시성의 신화가 구경꾼, 심판으로 동원된 관객의 사건임이 덧붙여지면서 마치, TV가 거기 없었던 듯이 영상물들은 거꾸로 우리를 모습을 투영시킨다.

<빅 브라더>류의 사람들은 카메라가 있던 없든 허식을 부리지 않고 평상시대로 생활하며, 보는 이가 마치 그 옆에 있는 것처럼 자연스런 모습들을 보여준다. 이는 없음과 있음이 동가로 되는 과도한 투명성의 전율이다. 대상과 보는 이의 엄격한 거리를 유지했던 원근법적인 공간의 깊이감의 거리는 사라지고 그대로의 실재를 (마치 당신이 거기 있었던 것처럼) 본다.²⁷⁾ 매트릭스의 사람들은 모든 인공적으로 조작된 가상 세계에서 살고 있다. 그런데 그것은 재현적인 시선의 공간에서 존재하는 대상과 재현의 '거리(distance)'가 없다. 즉, 조작된 꿈과 같은 현실은 꿈과 현실이 일치되면서 둘 사이의 대립적인 관계, 결코 하나로 합쳐지지 않았던 선을 넘어 결합한다. 더 이상 원인과 결과 사이의, 주체와 객체 사이의 최소한의 거리가 없다. 또한 원인과 결과, 에너지, 결정, 메시지의 진행이 없다. 재현의 인공물이 곧 현실로 합체되면서, 시작과 끝, 하나의 극과 다른 극이란 의미가 없어지게 되었다. 네오의 고민은 바로 여기서 시작되는 것이다. 이것이 의미의 함열²⁸⁾이며 여기서 시뮬라시옹이 시작된다.

III. 결론

지금 까지 매트릭스에 나오는 가상 현실에 대하여 장 보드리야르의 '시뮬라시옹'의 개념과 연관해서 살펴보았다. 사실, 대부분의 영화는 영화에 나오는 장면과 대화에 수 많은 코드와 약호들이 중층적으로 겹쳐져 있어서, 어떠한 이론을 선택해서 논리를 펼치느냐에 따라 수도 없이 다양한 색을 펼친다. 특히, 워쇼스키 형제 감독의 이 영화는 더 더욱 그러해서, 개봉 날짜도 부활절 다음날에 정하는 것을 비롯하여, 등장 인물, 배경, 에피소드 등이 성경의 그것과 매우 직접적으로 연관되어 있다. 하지만, 이 영화가 유독 기독교적 특징만을 갖는 것이 아니라, 그레고리 바샴(Gregory Bassham, 펜실베이니아 킹스대학 철학과 교수)이 <매트릭스>를 '종교의 카페 테리아'라고 부를 만큼 다양한 종교적 서사를 지니고 있다. 많은 철학서에서 다루어진 <매트릭스>는 이러한 종교적 다원주의 뿐 아니라, 라캉, 헤겔, 장자, 칸트, 마르크스 등 다양한 관점에서도 다루어지고 있다.

본인이 선택한 시뮬라시옹은 이미지가 과잉으로 소비되는 현재 가장 많이 논의되고 있는 이론으로 플라톤적인 절대적인 실재가 지상의 허무적인 그림자와의 힘 겨루기에서 전복되는 지점에서 논의를 시작해 보았다. 이전 까지 기표에 대해 기의는 항상 절대적 우위를 차지하고, 기의는 신적인 면을 향해 존재했었다. 그것이 전복되어 기호가 지시물의 권한을 갈취하여, 혹은 완전하게 대체하여 스스로 지시물적인 위

치에 오름을 주목하고자 한다.²⁹⁾

2장에서 나오는 시뮬라크르들의 전략은 미국 사회에서 일어나는 시장 경제의 저지 전략들, 즉, 지시 대상물이 사라진 기호들의 순환으로 본질인 척, 실제인 척하기 위하여, 혹은 조작된 프로그래밍에서 벗어나는 우발적인 현실이 일어나지 못하도록 하는 것들이다. 매트릭스에서는 오직 쾌락만 존재하는 맛있는 낙원이 아니라 (그렇게 되면 현실을 의심하는 네오는 더 많아질테니) 일종의 저지 전략으로 인간에게 고통과 좌절 등의 부정적인 요소들을 조작하여, 시뮬라크르로 대체된 상황을 유지시키려 하는 점에서 유사성을 찾아 논의를 펼쳐 보았다.

앞에서 밝힌 바와 같이 <매트릭스>가 갖고 있는 심오한 철학적 깊이 때문에 시각 예술의 측면을 어떻게 끌어내느냐가 가장 큰 숙제였다. 하지만, 시각적이고 예술적인 형식의 영화로 이렇게 깊이있고 심오한 문제들을 언급할 수 있다는 데서 시각 예술이 지향해야 할 지점을 다시 한번 깨닫게 해주는 계기가 되었다. 지루한 강의를 하듯 문제를 제시하는 것이 아니라, 비주얼적인 세련됨, 카메라 앵글의 형식적 진보와 컴퓨터 그래픽의 놀라운 기술이 곳곳에 배치되어 영화가 종합 예술임을 다시 한번 증명하는 순간이었다. 특히, 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론은 현재 시각 예술 담당자들이 주목하고 있는 본질을 넘어서는 환타지, 비주류, 다양성 등의 포스트모던적인 현상으로 분석되고 있다.

본질보다 기호가 더 중요시되는 현실에서 영화 매트릭스는 보드리야르의 시뮬라시옹 이론이 단순히 허무주의적인 발상만은 아니었다는 것이 물화(物化)된 좋은 예로 그 연구의 가치가 있다. 이에 시각 예술이 단순히 보기 좋은 외양만을 추구하는 것이 아니라 철학적 내용을 적절히 순화시켜 보다 진보적이고 새로운 문화 담론을 펼칠 수 있는 풍토를 이루는데 본 논문이 일조했으면 하는 바이다.

참고 문헌

- 기 드보르(Guy Debord), <스펙타클의 사회(The Society of the Spectacle)>(디트로이트: 블랙&레드, 1983), 원본 La societe du spectacle프랑스어 판(파리 : 에디시옹부셰-샤텔, 1967)
- 기 드보르(著), 이경숙(譯), <스펙타클의 사회>, 현실문화 연구 장 보드리야르, 하태환(譯), <시뮬라시옹>, 서울: 민음사, 2001
- 존 스토리(著), 박모 역, <문화 연구와 문화 이론>, 서울 : 현실문화 연구, 1994
- 이정우 외, <철학으로 매트릭스 읽기>, 이룸:서울, 1997
- 슬라보예 지젝 외, <매트릭스로 철학하기>, 한문화, 2003
- 한문화 편집부, <매트릭스로 철학하기'로 영화읽기>, 한문화:서울, p.28
- 장 보드리야르, 발표논문'이미지의 폭력', 미디어 시티 서울 2002 국제 학술 심포지움, 2002.9.23
- 월간미술, '장 보드리야르의 이미지 비평', 2002, 9월호, pp.136-13

27) 안의 책, <시뮬라시옹>, pp.66-67

28) 함열(implosion)은 폭발(explosion)과 방향이 반대인 같은 힘이다. 안의 책, <시뮬라시옹>, p.42, 주35) 재인용

29) 안의 책, <시뮬라시옹>, p.260