

【연구논문】

Avatar(2009)를 통해 본 3D 기술과의 융합을 통한 미국 서부 개척 신화의 탈신화

이정화

(동국대학교)

1. 서론

바쟁(Audre Bazin)이 영화를 인간의 분신이자 거울이라고 칭하면서 인류의 꿈을 투영해낸다고 주장했듯이 영화는 그동안 단순한 영상 텍스트 이상의 의미를 지녀왔다. 이에 더하여 21세기의 디지털 과학 기술은 가상 현실과 원격 통신의 현실을 새로이 창조해내면서 인류는 이제 가상의 공간과 시간 속에서 간접 경험을 할 수 있는 자신의 모습을 상상하는 특권을 누리게 되었다. 특히 할리우드 영화는 광활한 미국 서부를 중심으로 미국의 개척 정신을 강조하면서 세계 관객을 만나면서 역사적으로 진화해갔다. 이것은 아직도 미국 서부 영화를 떠올리면 전 세계의 영화 관객들이 카우보이나 보안관을 떠올리게 된 자동 반사적인 반응으로도 충분히 설명이 가능하다. 이처럼 미국 서부를 개척하기 위해 등장한 미국의 영웅들이 원주민이었던 인디언을 몰아내면서 그들만의 문명 집단을 만들어갔던 과정이 지금의 미국을 있게 한 역사적 토대였지만 이러한 역사는 미국 건국을 정당화하고 신화화하는 과정을 통해 그 역사적 폭력성이나 잔인함은 점점 미디어 매체들을 통해 점점 사라져갔다.

흔히 서구의 식민주의 담론은 야만인(savage)으로 비하되는 원주민들을 계몽시키고 그들의 민족과 나라를 문명화시키고 발전시키기 위해 백인들의 지배가 필수적이라는 역사적 계보의 당위성을 띠면서 전승되어왔다. 판도라(Pandora)라는 새로운 백인의 개척지에서 펼쳐지는 SF 장르와 모험 장르를 융합시킨 <아바타>(Avatar, 2009)는 3D 기술을 통해 세계 관객들을 매료시켰고 ‘미래의 서사시’(futuristic epic)라고도 불리게 되었다. <아바타>는 디지털 애니메이션 기술을 통해서 과거에는 볼 수 없었던 창조적인 가상현실의 세계, 또한 어디에선가 본 것 같은 신화적인 이야기들을 융합하여 관객들에게 낯설고도 기묘한 친숙함을 전해주었다. 바우만(James Bowman)도 <아바타>가 신화적인 특성들을 통한 특유의 향수 코드로서 관객들에게 다가갔다고 주장하는데(79), <아바타>를 본 관객들이라면 누구나 판도라를 보면서 원시의 지구, 혹은 앵글로 색슨족이 신대륙을 발견하던 그 순간을 떠올리게 되었다는 점에서 바우만의 지적은 매우 설득력이 있다. 이처럼 미국 사회에서 미국 서부는 지적 호기심의 대상이었고 때로는 일상적인 욕망의 결핍이 해소되고 욕구가 분출되는 현대적인 신화 그 자체로 미국 시민들에게 자리하고 있었으므로 미국 서부는 언제나 미국인들에게 일종의 신화적 공간이자 신화적 상상력 그 자체였다.

그런데 이러한 미국 사회의 정신적 토대를 이루어 왔던 서부 개척 신화도 미국이 베트남 전쟁에서 실패하고 세계적으로 펼쳐진 시민운동과 인권 운동 등의 등장을 통해 나타난 사회적 배경과 변화의 움직임 속에서 새로운 문화적 담론이 등장하게 되었는데 그것이 바로 수정주의 웨스턴(Revisionist Western) 장르라고 할 수 있다. 수정주의 웨스턴은 대개 서부를 배경으로 하고 있으나 미국적 신화에 대한 새로운 대안을 구현해 내면서 전통적인 미국 개척 신화를 다소 탈신화¹⁾하는 대안적인 서부 신

1) 본래 신화란 인류의 집단 무의식이 개별 문화에 정착되고 각 민족의 생활의 토대가 된 집단화된 기억이나 삶의 양식이라고 할 수 있는데 이러한 신화가 대중의 호응을 얻지 못한다면 공동체는 그들을 대변할 집단적 신화의 상실에 두려움을 느끼면서 새로운 신화를 찾거나 기존의 신화를 해체하거나 탈신화를 추구할 수밖에 없다. 신

화의 양상을 보인다. 수정주의 웨스턴이 등장하게 된 원인들 가운데 하나로 신문수는 다문화주의의 도래가 대중에게 문화의 관계적 의미를 되새기게 해주었음을 지적하면서 미국 사회에 일어난 새로운 변화들의 원인은 본래 “문화는 정태적인 것이 아니라 과거와 현재, 전통과 새로운 양식이 충돌하고 갈등하는 역동적인 것이며 미국 사회에 일어난 변화는 다문화주의 운동과 테일러(Charles Taylor)의 인정의 정치학(politics of recognition)을 통해 설명할 수 있다”(10)고 주장한다. 그리고 이러한 다문화 운동의 핵심에는 백인 문화 중심의 교육과정과 정전들에서 벗어나 여러 다양한 인종과 민족들에 대한 이해와 배려가 수반되어야 한다는 점을 전제된다.

이처럼 다문화주의의 시각이 미국 사회에서 점차적으로 형성되던 가운데 카메론(James Cameron) 감독의 <아바타>의 등장은 과학 기술과 다문화주의의 만남으로 이해되면서 전 세계 관객들의 선풍적인 관심을 불러일으켰다. 카메론 감독은 그동안 작품에 대한 철저한 구상을 통하여 단순히 일회성으로 그치는 시각적 쾌감만을 주는 오락 영화보다 관객의 뇌리에 오래도록 기억될 수 있는 감동을 전하는 영화들을 제작해왔다. 카메론 감독의 작품들은 단순한 권선징악의 구도나 미국에 대한 찬양이나 가족 드라마로 감동을 주는 전통적인 할리우드의 방식과는 차별화된 극적 전략과 메시지를 통하여 신선한 변화를 제시해왔다. 이러한 맥락에서 <아바타>는 초국가적인 관객을 대상으로 카메론 감독이 더불어 공감하고자 했던 새로운 21세기의 ‘신화 이야기’라고 할 수 있다.

흔히 과학 기술은 인류의 꿈이나 미래를 향한 욕망을 반영하고 신화란 집단화된 인류의 무의식이라는 원초적이며 원시적인 기호로서 등장하는데 이 과정에서 신화와 과학 기술이 결합되는 현상은 신화와 과학 기술이

화는 인간 행동과 사고의 근간에 자리하고 있어서 보편적인 가치를 지니며 공동의 호응과 행동을 이끈다는 점에서 사회성을 띠면서 인류의 삶을 형성하게 삶의 모티브(motive)라고 할 수 있다.

지닌 상상력을 더욱 극대화시키는 시너지(synergy)를 형성하게 한다. 그 이유는 상징적인 기호가 과학 기술이라는 구체적인 기표나 지시체를 만나면서 그 상징성은 보다 설득력 있는 지시 대상으로서의 현실성과 보편성으로 관객에게 더 설득력 있는 다가가기 때문이며, 더 나아가 집단 무의식적인 기호로서 인식되기 때문이다. 이러한 맥락에서 서부 개척 신화라는 미국 사회의 집단적인 무의식은 <아바타>에 나타난 최첨단의 3D 기술과 만나면서 초국가적인 관객들에게까지 새로운 미국 서부에 대한 상상력의 세계를 확대하게 하였다.

관객들은 과학 기술로서 영화 전면을 포장했지만 인류가 모두 보편적으로 내면화하고 있는 미국 서부 개척 신화의 향수 코드를 심층 텍스트로 두고 전개되는 <아바타>를 보면서 과거와 현재, 미래가 만나서 형성되는 색다른 가상현실을 3D 안경, 깊어진 화면의 입체감, 그리고 공명하는 사운드 시스템의 발전을 통해 새롭게 만나볼 수 있었다. 그런데 <아바타>는 표층적인 향수 코드와 더불어 심층 텍스트의 병행적 전개를 통하여 이러한 신화로부터 탈신화를 해야 함을 역설적으로 드러내는 스토리 전개 방식을 통하여 식민주의가 이식한 담론적 사고의 틀에서 탈주해야 한다고 역설한다.

이러한 연구의 시의성과 다른 수정주의 웨스턴 장르와 차별성을 지닌 <아바타>를 심층적으로 연구해보기 위하여 본 연구는 앞으로 상영될 <아바타>의 속편들을 통해서도 끊임없이 기대되는 <아바타>가 지닌 서부 개척 신화의 탈신화와 21세기 수정주의 웨스턴 장르로서의 특성들을 고찰해 보고자 한다. 특히 본 연구는 <아바타>가 3D 과학 기술과 과거에서 미래로 이어지는 융합적인 상호텍스성을 지니고 있으며, 이는 <아바타>가 인류의 미래를 조망해보게 하는 일종의 서사시이자 다문화주의를 이해하는 연장선상에 있는 텍스트임을 이어지는 본론을 통해 구체적으로 조명해보고자 한다.

2. 본 론

(1) 3D 기술로 재구성해 낸 미국 서부 신화

들뢰즈(Gilles Deleuze)가 영화에서 카메라가 바라보는 것은 카메라가 만들어내는 운동 이미지와 그 시점이 창조하는 자유로움에 있다고 했듯이(Cinema 1: Movement-Image 8), <아바타>는 특수 효과를 이용하여 관객이 영화 속 주인공이 된 듯 한 동일시를 이끌어 내고 비록 극적 시간의 배경이 서기 2154년, 판도라라는 외계 행성임에도 실제 같은 느낌을 준다. 흔히 사이버 공간에서 소프트웨어 조작자로 하여금 가상현실에서 마치 현실에 있는 것처럼 대리 만족의 경험을 주는 아바타²⁾와 공감의 동일시를 느끼는 관객은 <아바타>에 등장하는 ‘아바타의 몸’과 더불어 <아바타>의 카메라가 이동하는 가상현실의 세계에 몰입하게 된다. 비록 영화는 가상의 공간인 판도라와 새로운 외계 행성에 거주하는 등장인물인 나비(Na’vi) 부족을 현실처럼 재현해내지만 관객은 정서적으로 그들이 우리와 같은 사람인 것 같은 느낌을 가지면서 그들과 친근감을 형성하게 된다. 나비족은 큰 키에 푸른 몸집을 한 괴이한 모습을 하고 있지만 그들의 푸른 몸 색상은 푸른 색상이 상징하는 초월성과 더불어 일종의 포스트휴먼(posthuman)적 기호로 인식된다. 나비족은 또한 극중에서 인간과 외계인 사이의 간극을 초월하여 지구인들과 소통한다. 페더(Jacqueline Feather)는 나비족을 “키가 크고 액체의 민첩성을 가지고 이동하는 이들은 부족 상호 간 뿐만이 아니라 그들의 조상들과 모든 살아있는 창조물들과도 깊은 상호교감을 공유하는 반투명한 몸을 지닌 푸른 부족”(387)이라고 정의한다. 이에 반해 나비족은 지구 파견팀을 “하늘 사람”(sky

2) 아바타는 본래 분신을 의미하는 산스크리트어에서 비롯되었으며 산스크리트어인 아바(Ava)와 땅을 의미하는 테르(Terr)가 합성된 조어인 아바타라(avatara)에서 유래되면서 고대 인도들에게 신의 화신으로 상징화되었다. ‘아바’는 ‘내려오다,’ ‘통과하다’라는 의미인데 영화에서 아바타들은 인간을 대신하여 판도라 섬에서 활동하므로 ‘신격화된’ 인간의 분신이라고 해석해볼 수 있다.

people)이라고 부를 뿐 지구 파견팀이 판도라에 오는 이유를 간파하지 못한다. <아바타>는 나비족이 정의한 ‘하늘 사람들’을 두 분류로 나누는데, 하나는 무차별적으로 판도라를 공격하고자하는 부류이고 다른 부류는 나비족을 존중하고 지구 파견팀의 공격에 대비해서 이들을 인도적으로 다른 곳으로 안전하게 대피할 수 있도록 도와주고자 하는 부류이다.

관객들은 이처럼 모든 것들이 새롭고 용어들마저도 매우 낯선 <아바타>의 스토리텔링(storytelling)에 빠져들면서 ‘진짜와 가짜’를 구분하는 것에 집중하기 보다는 새로운 등장인물들이 펼쳐가는 이야기의 전개 방식과 더불어 3D 기술이 만들어내는 현실보다 더 진짜 같은 가상의 공간인 판도라에서 일어나는 이야기에 점점 시선을 응집시킨다. 이처럼 현실과 가상의 경계가 허물어지는 극적 리얼리티 속에서 관객은 모든 것들이 실재와 같다는 느낌을 가지게 되고 인간의 영혼과 아바타의 몸이 이어진 극적 설정에서 마치 메타 픽션(meta-fiction)과 같은 새로운 가상현실에 점점 빠져들게 된다.³⁾

모든 영화의 스토리는 실재하지 않는 것에 대한 이야기이기 때문에 <아바타>의 모든 공간과 아바타, 그리고 나비족 원주민들은 그들만의 온전한 ‘크리테리아(criteria)’를 지니게 된다. 즉, 관객이 응시하고 싶은 가상현실 속에서 아바타는 관객의 대리인처럼 움직이며 아바타와 동일시를 이루는 관객은 특별히 지시체가 없는 대상 그 자체로의 극적 현실을 마치 현실처럼 받아들여지게 되는 것이다. 또한 CG를 실제 동작에 현실처럼 조절한 아바타의 세밀한 움직임은 나비족이 외계인임에도 기존의 외계인들이 주던 낯선 언캐니한 감정 보다는 오히려 그들에게 기묘한 친근한 감정을 가지게 한다. 현실에 존재하지 않는 지시체들의등장이 오히려 관객들에게 현실과 영화 속 현실의 비교를 제어하고 있으며 이에 관객은 영화의 가상세계에 몰두하고 친밀감을 느끼게 된다. 또한 신비로운 모습

3) 바우만은 이러한 영화에 나타난 극적 리얼리티의 현상이 리얼리티 TV가 등장하면서 좀 더 자세하게 현실을 바라보고 싶었던 관객의 욕망에서 비롯되었다고 설명하면서 이러한 현상들이 영화에까지 미치게 되었다고 주장한다(82).

으로 오랜 시간동안 롱 샷(long shot)의 배경을 통해 화면에 들어오는 판도라는 신대륙의 느낌을 주면서 광활하게 스크린을 통해 펼쳐진다. (이정화 105)

관객의 무한한 상상력을 자극하면서 영화는 환상적인 느낌을 주는 판도라를 보여주다가 재빠르게 무기와 자본을 바탕으로 판도라를 정복하고자 하는 지구 파견팀에게로 카메라를 빨리 전환하는데 이러한 교차편집은 거듭 관객들에게 ‘판도라=미국 서부,’ ‘침공하는 백인 지구 파견팀=서부 개척 시절의 무법자들’을 연상하게 한다. 미드(Frederick A. Meade)는 “나비족은 백인 침입자의 침략에 맞설 시간적인 대비가 없었고 이에 대항할만한 최첨단 기술의 무기 등도 갖추어진 상태가 아니었으므로 반복적으로 과거의 아프리카인들, 아메리칸 인디언, 혹은 남아메리카인을 비유하고 있다”(209)고 언급한다. 이러한 신화적이면서도 역사적인 알레고리의 연상들 가운데 등장하는 판도라를 정복하고자하는 백인들은 판도라에 있는 지구의 미래 에너지 자원인 언옵테니움(Unobtainium)을 채굴하고자하는 강렬한 욕망을 내보인다. 이 가운데 이크란(Ikran)을 타고 등장하는 나비족들은 창과 활을 사용하는데 이들의 모습은 서부 개척 시절 아메리칸 인디언의 모습과 오버랩(overlap)된다.

아이맥스(IMAX) 영화의 포맷을 통해 전개되는 생생한 화면과 돌비(Dolby) 사운드의 음질과⁴⁾ 더불어 3D 기술이 제공하는 현실감이 깊어진 가상 체험의 공간 안에서 관객은 독특한 시청각적 쾌락과 상상력을 경험해 볼 수 있다. 3D 입체 기술과 합성된 생생한 음향은 현실과 같은 착각을 일으킬 정도로 관객과의 일체감을 형성하도록 도와주고, 관객은 <아바타> 속의 백인과 나비 족의 대치를 보면서 그들이 마치 타임머신을 타고 미국의 서부 개척 시대로 이동한 것 같은 착각을 하게 된다. 파란 색의

4) 아이맥스 영화의 한 프레임 당 크기는 35mm 표준 필름의 9배, 일반 70mm 영화의 1.5배에 달하며 음향도 고출력 6채널로 구성하므로 더욱 사실감과 입체감을 더하는 기술력을 지니고 있다.

큰 몸짓과 화면을 가득 채우는 큰 눈을 가진 나비 족이 외계인처럼 보이지 않고 점점 관객이 이들과 형성하게 되는 친밀감은 이들이 마치 인류의 또 다른 미래의 자아인 것처럼 보이게 한다. 또한 나비족은 마치 원시 인류처럼 순수함을 지니고 있다는 점에서 다른 전통적인 SF 영화들이 보여주던 포스트휴먼 인류의 모습들과도 확연히 다르다. 그리고 이 점이 다른 SF 영화들과 <아바타>가 추구하는 지향점이 다른 지점이며, <아바타>가 판도라라는 외계 행성에서 일어나는 단순한 모험 이야기의 범주를 넘어서 더욱 많은 관객들과 소통하게 하는 수정주의 웨스턴 장르로서의 역할을 하게 한다. 이처럼 <아바타>는 지속적으로 미국 서부 영화와 개척 신화를 탈신화화하고 수정주의 웨스턴으로서 관객으로 하여금 가상과 현실의 경계를 넘나들게 한다.

(2) 21세기 과학 기술이 재현해 낸 포스트휴먼 수정주의 웨스턴

지구는 미래 에너지 고갈 문제와 새로운 주거지를 개척하고자 지구로부터 멀리 떨어진 판도라 행성에서 무한한 가치를 지닌 에너지 자원인 언압테니움을 채굴하고 판도라를 미래 주거 지역으로 개발하고자 한다. 언압테니움은 단어의 구성으로 볼 때 얼핏 보기에는 화학 원소인 것 같지만 단어의 조합상 “un(불가능한)+obtain(획득)+-ium(원소, 자원)”이라는 의미적 합성에서 만들어진 조어임을 암시하는 듯하다. 이 단어의 조합은 결국 언압테니움이라는 지구인들이 찾고자 하는 대체 에너지는 지구인들이 감히 얻을 수 없는 자원이라는 것을 애초부터 암시하고 있다고 할 수 있다. 미국 건국 신화의 원천이 되어 주었던 캘리포니아 인근에서 채석되었던 금광을 암시하는 듯 한 언압테니움은 영화가 끝날 때까지 백인들의 주요 목표 대상으로 나타난다. 서부 개척에 성공한 영국 백인식민주의자들이 금광 채광을 통하여 막강한 부를 축적했던 것처럼 <아바타>의 백인들은 언압테니움이 지닌 가치에 상당한 기대를 보이고 판도라에 거주하는 원주민인 나비족을 그들의 주거지에서 몰아낼 계획을 세운다. 이 모습

은 모두 서부개척의 신화를 이루어 낸 백인들의 역사와 매우 흡사한 일치를 이룬다. 즉, 관객은 점점 언옵테니움 채굴=금광 채굴, 나비족=아메리칸 인디언으로 인식하면서 <아바타>의 영화적 언어들은 이제 그 의미가 모두 이러한 미국 서부 개척 신화의 토대를 둔 시니피앙의 연쇄들로 이어지게 된다. 이러한 맥락에서 나비족과 지구 파견팀이 벌이는 대치의 모습은 과거 백인 식민주의자들이 미국 서부 지역에 도착하여 무작정 인디언들을 미국 서부에서 몰아내려고 계획했던 역사를 떠올리게 한다. 셀프리지(Selfridge)의 대사는 현대로 시간을 옮겨 놓은 듯 서부 개척 시절의 백인의 모습을 투영해 보이는 양상이다.

셀프리지: 이 작은 회색의 암석이 1 킬로 당 2천만 달러에 팔리고 있어요. 이것이 바로 유일한 이유이지요. 이 암석이 우리 전부를 먹여 살리고 당신의 과학을 지탱하게 해준다는 것입니다. 저 야만인들은 우리 전체의 운영을 위협하고 있어요.

Selfridge: Because this little gray rock sells for \$20 million a kilo. That's the only reason. This is what pays for the whole party, and it's what pays for your science. Those savages are threatening our whole operation.

1 킬로그램 당 2천만 달러의 가치를 지닌 언옵테니움은 이처럼 백인 식민주의자의 대표 격으로 상징되는 셀프리지의 대사를 통해서 강조되고 있다. 언옵테니움 하나가 여러 백인들의 욕망과 얽히게 되면서 언옵테니움은 반드시 소유해야 할 대상으로 영화 전면에 자리하게 된다. 하지만 판도라는 인류가 살기에는 호홉하기 힘든 곳이기 때문에 지구 파견팀은 판도라에 거주하는 토착민인 나비 부족의 외형을 한 아바타를 인간의 뇌와 연결하여 아바타를 원격 조정함으로써 판도라를 정복할 꿈을 키운다. 퀴리치(Quaritch)는 극악무도한 대령으로서 나비족의 호홉을 멎게 할 가스를 배포하여 그들을 몰아내기로 계획하면서 “우선, 그들을 가스를 통해

몰아낼 거야”(I’ll drive ‘em out with gas first.)라고 다짐한다.

본래 아바타 프로그램에는 주인공 제이크(Jake)가 아닌 과학자인 그의 쌍둥이 형이 참가할 예정이었으나 사고로 형이 죽자 형과 유전자가 일치하는 동생인 제이크가 대신 참가하게 된다. 형과 유전자가 일치하는 제이크는 자신이 나비족의 외형을 한 아바타가 되는 비디오 게임과 같은 가상현실에서 온전히 영혼과 육체가 살아나고 자유롭게 걷고 달리면서 판도라에서는 장애가 없는 사람처럼 다양한 체험을 하게 된다. 그 가운데 그는 예상치 못한 판도라의 맹수들로부터 공격을 받게 되지만 나비족의 형상을 하고 있어서 다행히 나비족의 일원인 네이티리(Neytiri)의 도움으로 위기를 모면하고 그녀를 통해 나비족 일원들을 만나게 된다. 점점 나비족과 친근감을 형성하는 제이크를 보면서 쿼리치 대장은 “네가 그들 중 한 일원이라고 생각하는가? 꿈에서 깨어나시게!”(You think you’re one of them? Time to wake up!)라는 경고의 말을 남긴다.

<아바타>에서 파견팀은 시종일관 과학 기술을 사용하여 그들이 판도라에서 점유할 영역을 최대한 넓히고자 하고 그들의 이익에 반하는 이들을 처단함으로써 그들이 추구하는 최대 다수의 최대 행복을 누릴 수 있다고 믿는 모습이다. 김창진은 이러한 백인들의 모습은 “판도라 행성의 나비족의 외형에 탐욕스러운 인간의 의식을 주입하여 원격 조정함으로써 저항하는 토착민들을 학살하고 신성한 숲을 무자비하게 파괴하면서 자원을 약탈하고자 하는 시도”(155)라고 읽어내면서 미국의 신자본주의에 토대를 둔 신식민주의의 심리를 설명한다. 이러한 백인들의 폭력적의 모습과는 대조적으로 비취지면서 평화로운 삶을 살아가는 나비족의 생활은 자연 중심적이고 만물의 생명들이 지닌 가치를 강조하는 모습이다. 판도라에서 온전히 그 세계를 지배하고 삶의 기쁨을 누리는 인물이 지구인이 아닌 지구인이 규정한 야만인인 나비족이라는 점은 <아바타>를 수정주의 웨스턴 장르로 해석하게 하는 또 다른 일면이다.

나비족은 더 이상 미국 서부극에서 아메리칸 인디언들이 패배하여 삶

의 터전을 잃고 백인들로부터 추방당했던 역사가 구속해온 전형적인 서사의 틀에서 벗어나서, 그들을 침범하러 오는 백인들에 대항하기 위한 그들만의 리좀적(rhizome) 상호 연대를 형성한다. 그러므로 이러한 나비족의 행위는 새로운 역사를 창조하는 것에 이바지하는 ‘미시적’ 정치 행위의 일환이 된다. 들뢰즈와 가타리기(Felix Guattari)가 천개의 고원(*A Thousand Plateaus*)에서 되기의 과정은 연합의 과정에 영향을 미친다고 했듯이(238), 이들의 공동체가 추구하는 새로운 ‘되기’는 새로운 거시적 차원의 되기의 핵심이 된다.

이러한 나비족의 방어 행위에 대해 퀴리치는 “우리는 테러는 테러로 응징한다”(We will terror with terror)라고 강력히 주장하는데 이 모습은 과거 이라크 전쟁의 명분을 세우기 위해 부시(George Bush) 대통령이 주장했던 발언과 오버랩 되고 미국 서부를 개척하던 당시의 백인의 모습 과도 매우 닮아있다.

퀴리치: 우리는 나비라고 불리는 인간과 비슷한 생명체의 미개한 집단이 있어요. 그들은 여러분의 심장을 1분이면 멎게 할 신경 독이 들어 있는 화살을 좋아하는답니다. - 그리고 그들은 자연스럽게 탄소 섬유가 발생하도록 하는 강화된 뼈가 있어요. 그들은 죽이기가 매우 어렵습니다.

Quaritch: We have an indigenous population of humanoids called the Na'vi. They're fond of arrows dipped in a neurotoxin that will stop your heart in one minute - and they have bones reinforced with naturally occurring carbon fiber. They are very hard to kill. As head of security, it is my job to keep you alive.

퀴리치는 좀처럼 토벌하기가 힘든 나비족을 정복하고자 제이크에게 나비족에게 접근하여 스파이의 역할을 잘 해주면 그가 자유롭게 걸을 수 있도록 해줄 최적화된 의족을 주겠다고 약속한다. 나비족을 이해하기보다 그들을 말살할 계획부터 세우는 퀴리치의 모습은 서부 개척 시절 인디언

을 무차별적으로 몰아내던 백인의 모습과 일치하는 양상이다. 그리고 퀴리치의 모습은 베트남 전쟁이나 이라크 전쟁에서 무차별적인 공격을 했던 미국의 모습과도 닮아 있다. 그러나 최근의 미국 역사에서 보았듯이, 미국인들은 더 이상 과거의 서부 개척 신화를 단순히 갈망하거나 미국의 선제 공격에 열광하지 않았고 오히려 미국의 패배와 변화된 역사적 흐름을 잘못 인식한 정부의 결정에 수치스러움을 느껴왔었다. 이러한 맥락에서 등장하게 된 수정주의 웨스턴 장르의 등장은 바로 미국 시민들이 염원하게 된 미국의 새로운 신화이자 서부 개척 신화의 탈신화의 연장선상에서 등장하게 되었다고 할 수 있을 것이다.

과거의 미국 서부 개척 신화는 대부분 백인들이 서부 개척지에서 안주하고 안정된 정착자가 되기 위해 노력했던 모습들을 주로 보여주었지만 수정주의 웨스턴으로서의 <아바타>는 이러한 시도를 역행하는 경향을 보인다. 대표적인 예로서 제이크는 지구인이 아닌 원주민인 네이티리와 사랑에 빠지고 지구인들보다는 나비족과 그들의 자연과 더욱 교감을 이루는 삶을 선택하는 모습이다. 이러한 제이크의 모습은 냉전 시대가 종결되고 연이은 베트남 전쟁의 패배와 이라크 전쟁의 피해를 통해 국가적 가치관의 상실을 경험했던 미국인들이 선택한 대안적인 모습을 반영한다고 할 수 있다. 또한 돈과 자원이라면 무엇이든 수단을 가리지 않고 쟁취하고자 했던 신자본주의 시대를 연상시키는 퀴리치의 모습도 미국 역사에 대한 반성적 움직임에서 비롯된 모습이라고 할 수 있을 것이다. 지구인이지만 이제는 나비족을 옹호하게 된 제이크를 더 이상 신뢰할 수 없게 된 지구 파견팀은 무력으로 판도라를 공격하기에 이르고 제이크는 나비족과 더불어 지구 파견팀에 맞서 싸운다. 이 과정에서 나비족의 상당수가 죽고 제이크도 몸에 큰 중상을 입어 죽음의 직전에 이르지만 네이티리의 간절한 기도를 통해 나비족으로 부활한다.

그동안 <아바타>는 오리엔탈리즘을 답습하는 텍스트라고 주장하는 혹평들도 많았지만 <아바타>의 판도라는 실제 중국의 장가계(Zhangjiajie)

를 배경으로 촬영을 했고 그 후 CG 작업을 거쳐서 판도라라는 가상의 공간을 만들게 되었다는 점은 결코 오리엔탈리즘적 시각에서 <아바타>를 폄하할 수 없는 이유이다. 또한 <아바타>는 나비족의 활과 창을 원시 부족이 지닌 미개한 도구로 비하하지 않으며 오히려 나비족들의 정교한 광섬유(fiber optic)를 통한 집단적인 의사소통의 힘과 자연과 생명을 존중하는 사상을 높이 평가한다. 주지하다시피 판도라란 그리스 신화에 등장하는 인류 최초의 여성이며 영화도 판도라의 상징적 의미를 재현하듯이 태고적 생명의 원시적인 아름다움을 지닌 판도라의 아름다움을 강조해 보인다. 또한 <아바타>는 백인 우월주의를 부각하지 않으며 나비족과 지구 파견팀의 대립에서도 승자는 백인이 아니라 오히려 나비족에 가깝다. 또한 <아바타>의 백인들은 판도라를 파괴하는 욕망으로만 점철된 기표로서 제시된다면 본래는 ‘백인들의 타자’였던 나비족은 백인의 욕망으로 인해 파괴된 판도라를 새롭게 재건하는 강인한 부족으로 등장한다. 이러한 점들은 <아바타>가 백인 우월주의를 표방하는 텍스트라고 성급한 일반화를 할 수 없는 이유들이다.

(3) <아바타>의 심층 텍스트를 통해 본 서부 신화의 탈신화

앞서 설명한 바대로 시대적 변화에 따라 등장한 다문화주의와 후기 식민주의의 도입, 그리고 대중문화가 점차 담론의 재현이라는 미메시스(mimesis)에서 탈피하여 있는 그대로를 보여주는 ‘리얼리티’의 반영으로 변화해가면서 서부 신화는 본격적으로 그 재현 양식에서의 변화를 맞이하게 되었다. 이러한 맥락에서 본 장에서는 <아바타>가 얻어낸 대중적 성공의 원인들 가운데 하나를 영화 속 심층 텍스트에 나타난 미국 서부 신화의 현대적 탈신화의 양상을 통해 찾아보고자 한다. <아바타>에는 미국 서부라는 배경 요소는 어느 곳에도 하나도 등장하지 않지만 반복적인 탈신화의 재현은 <아바타>가 수정주의 웨스턴 장르이자 3D 기술을 통해 새롭게 만들어진 21세기 버전의 미국 신화임을 관객에게 반복적으로 보

여준다. 그리고 이렇게 3D 기술을 통해 ‘새로 쓰는’ 미국 서부 신화의 탈신화는 과거의 식민지 정벌과 원주민 학대가 아닌 후기 인종주의, 생태주의, 문화적 다원성을 인정하는 움직임의 다루고 있으므로 미국 서부 신화와는 정반대의 방향성을 취한다.

① 아바타: 21세기 미국 사회의 새로운 프론티어

과학 기술의 힘을 빌어 인간과 나비족의 중간자적 존재로 등장하는 아바타는 인간을 대신하여 판도라 섬으로 간접 탐험을 나서는 포스트휴먼이자 인간과 대상물의 중간자적 존재이다. 인간의 몸과 정신을 이어주는 과학이 만들어낸 아바타는 초능력적인 힘을 보여주며 스크린을 누빈다. 그러므로 아바타는 21세기의 과학 기술이 만들어낸 새로운 미국 신화를 추구하는 일종의 투사물이며 새로운 미국 사회의 ‘프론티어’이다. 인간의 생명이 무한함에 반해 아바타는 인간의 사고력과 산소만 이어진다면 얼마든지 인간의 유한한 능력을 무한한 능력으로 이끌어 낼 수 있다. 영화 속에서 판도라에 파견될 아바타들은 나비족의 유전자 일부와 아바타의 정신을 제어할 사람의 유전자 일부를 조합하여 만들어지므로 아바타와 나비족은 늘 서로 자연스럽게 유기적으로 연결되는 특성을 지닌다. 그러므로 아바타는 그동안의 SF 영화들이 창조해낸 단순한 기계적인 불멸의 존재와는 차별화된다.

이처럼 등장인물이나 이야기 전개 방식이 미국 사회의 인종, 젠더, 계층의 차이에 주요 중심을 두었던 전통적인 할리우드 문법과는 전혀 다른 새로운 형태를 지닌 <아바타>는 영화 장르의 새로운 탄생으로도 재정의 되었다. 카메론 감독은 융합 카메라 시스템(Fusion Camera System)이라는 신조어를 만들어냈으며 이것은 또한 영화 제작의 새로운 역사를 창조하게 되었다. 1984년과 1991년에 혁신적이었던 액체 CG기술을 통하여 기계와 기계의 대립을 보여준 <터미네이터>(Terminator) 시리즈와 스펙터클한 재난 영화로서 색다른 관람의 모미를 보여준 <타이타닉>

(Titanic, 1996)과 더불어 <아바타>는 사람이나 동물에 센서를 달아 그 대상의 움직임 정보를 인식해서 영화 영상 속에 이를 재현하는 기술인 모션 캡처(Motion Capture) 기술을 사용하였다. 이러한 융합 카메라 시스템을 실제 환경에서 적용하게 한 기술은 실제 배우의 움직임을 아바타를 통해 고스란히 재현해내게 했고, 그동안의 모션 캡처 기술이 세세한 배우들의 감정들을 그대로 재현해 내는 점에 한계를 지녔지만 모션 캡처 기술 및 가상 카메라(Virtual Camera)를 활용한 기술은 마치 감정이 살아 있는 실제 인물처럼 표정이나 감정을 스크린에 재현해내는 것을 가능하게 했다.

특히 최근에 대두되기 시작한 모션 캡처에 ‘e’를 더한 ‘e-모션 캡처’(Emotion Capture)는 사람의 감정을 CG로 처리하는 것으로 높은 평가를 받고 있는데 이 기술은 배우들에게 설치된 초소형 카메라가 배우의 모든 얼굴 표정을 캡처하고 이 모든 과정을 즉석에서 컴퓨터로 디지털화 하면서 가능해졌다. 그동안 할리우드의 많은 영화들이 최첨단의 분장 기술과 나름의 모션 캡처 기술들을 이용해왔지만 사실적인 디테일의 표현에서 어색한 점들이 있었다. 그러나 <아바타>의 이모션 캡처 기술은 아바타들이 보여준 미세한 변화와 감정까지도 관객들이 감상할 수 있게 하였다. 예를 들어 가상 카메라가 제이크 역할을 맡은 배우인 샘 워싱턴(Sam Worthington)을 비추면 화면 속에는 샘 워싱턴이 나비족으로 변신한 모습으로 바로 변환되었기 때문에 현실감을 창조해내었다. 그러므로 관객들은 아바타의 표정 변화를 보면서 마치 자신의 감정이 아바타에 표현된 듯한 동일시를 느끼면서 새로운 관람의 즐거움을 느낄 수 있었고 미지의 행성인 판도라에 살고 있는 나비족도 친근하게 인식할 수 있었다. 판도라의 배경을 이룬 세트들조차도 관객들에게는 마치 실제의 판도라처럼 보이게 되었는데 이 또한 촬영 과정이 CG 작업과 동반되는 과정에서 이루어졌기 때문에 영화의 사실성을 극대화시킬 수 있었다. 이처럼 <아바타>의 CG 기술은 가상과 현실의 경계를 허물면서 관객의 상상력을 점점

배가시키는 역할을 하였다.

기존의 디즈니사(Walt Disney Company)의 애니메이션들도 CG 기술을 이용하여 극적 현실을 새롭게 창조하는 시도를 하였으나 그러한 시도는 관객들이 가상과 현실의 간극을 더욱 높게 느끼도록 하는 결과를 초래하는 것에 그쳤다. 그러나 <아바타>는 가상과 현실의 구분이 힘들 정도의 입체감을 통하여 관객이 극적 가상현실에 몰입되게 하고 판도라로 향하는 지구 파견팀의 여정이 관객과 심리적 거리를 좁히도록 만들면서 관객에게 점점 더 현실처럼 가까이 다가갔다. 실재처럼 관객에게 점점 크게 다가오는 판도라의 크기와 깊이 있는 색채감은 딥 포커스(deep focus)를 통해 관객에게 더 강렬한 존재감을 지닌 공간으로 다가왔고, 이러한 판도라를 통해 표현된 ‘영화적 언어’(cinematic language)은 당시 미국의 이라크 침공이나 아프간 전쟁 등을 상징한다는 해석으로 이해된 경우도 있었다. 이처럼 여러 가지의 상징적 모티브를 통해 영화 전반에 강조되어 등장하는 판도라는 미국 서부 신화의 새로운 터전이자 공간적 영역으로서 작용하게 될 것이라는 추측이 분명 가능하다. 또한 반복적으로 지구 파견팀들은 나비족이 본거지에서 “이동”(relocation)되어야 함을 이야기하는데 이러한 양상은 서부 신화 개척 당시 앵글로 색슨 백인들이 인디언을 몰아내던 양상과 닮아있다. 그렇지만 수정주의 웨스턴으로서의 <아바타>는 백인의 우월함과 나비족의 피동적인 이동만을 보여주지 않고 반복적으로 판도라의 신비한 생명력을 부각시킴으로써 판도라의 주인은 이처럼 터전을 아름답게 유지해 온 나비족임을 역설적으로 강조한다.

본래 제이크는 나비족의 정보를 지구 파견팀에게 전달해서 언애타니움의 채굴을 돕는 역할로 판도라에 파견되었지만 그는 백인의 입장이 아닌 나비족의 입장에서 그들을 이해하게 되고 지구 파견팀의 무모한 도발을 막는 일에 앞장섬으로써 자신이 맡았던 역할을 스스로 전복시킨다. 나비족도 처음에는 제이크를 그들 사회에서 추방하고자 했으나 점점 그를 부족의 일원으로 수용하게 되고 제이크도 점점 지구인으로서 자신이 맡은

임무와 나비 족과의 교감 사이에서 갈등하게 된다. 이 가운데 주인공인 제이크 외에도 나비족과 교감을 이루는 과학자인 그레이스(Grace)는 나비족과 소통하는 인물로서 판도라의 생태계를 보호하고 언압테니움의 채굴 과정에서 나비족의 피해를 예방하고자 한다. 또한 그레이스는 나비족에게 영어를 가르치면서 그들과 친분을 유지하고자 하는 인도주의적인 면모를 보인다. 관객은 제이크의 아바타와 더불어 그레이스의 아바타를 통해 판도라를 여행하는 대리 경험을 하게 되므로 이러한 시점을 통해 볼 때 <아바타>의 서술자는 당연히 제이크와 그레이스로 대변되는 미국 백인 사회이다. 제이크와 그레이스의 아바타와 형성하는 동일시의 과정에서 관객은 자신이 그들의 아바타와 같아지는 듯 한 경험을 하게 되는데, 이 부분은 표면적으로는 백인 우월주의를 답습하는 텍스트로 보이는 <아바타>가 기존의 서부 영화들과 지닌 근본적인 차이점이 무엇인지를 강조하는 면모라고 할 수 있다. 무차별한 정복을 통한 영토의 확장이나 미개한 부족을 정복하는 정복자의 시선이 아니라 낯선 나비족과의 교류를 통해 백인 사회가 새롭게 이들을 이해하게 되는 사고의 변환 겪게 되고 이들에 대한 이해와 존중이라는 새로운 시각을 형성하게 된다는 점도 <아바타>가 텍스트의 유기적 흐름을 통해 지향하는 미국 서부 신화로부터의 탈신화이다.

수정주의 웨스턴은 새로운 대중 신화를 갈구하는 새로운 사회 문화적 힘의 부상이라는 시대적 요구에 부응한다. 즉 미국의 역사가 신성화된 서부 개척의 우화가 아니라 서부에서 얻고 잃은 것으로 구성되었다는 인식은 서부 신화에서 벗어난 반신화와 탈근대성의 부상을 가능하게 한다. 수정주의 웨스턴의 반신화는 이러한 새로운 사회 문화적 힘의 부상을 반영한 것으로 폭력적 수단을 기반으로 한 프런티어 신화에 대항한 신화 기술의 한 양상이다. 수정주의 웨스턴의 내러티브는 미국의 탈근대성의 재현에 있다. (홍은숙 158)

이러한 재현에 있어서 제이크와 그레이스는 마지막까지 민주주의를 수호하는 사람으로 상징되어 나비 족에게 평화를 안겨주고 미국 서부극에서 간과되었던 양심과 도덕의 문제를 회복하고자 하는 인물들이다.

② 생명 존중의 구원관

<아바타>를 보면 누구나 떠올리게 되는 것은 시오니즘(Zionism) 사상이다. 시오니즘적 세계관은 나비족이 섬기는 메시아의 출현과 여러 구원의 모습들을 통해 영화 전반에 나타난다. 나비족의 ‘나비’는 헤브라이어의 ‘나비’(Nabi)에서 비롯된 것으로 유추해볼 수 있고 그 뜻은 예언자이다. 영화에서 종종 클로즈업되어 등장하는 생명의 나무인 신성한 나무(the Sacred Tree)⁵⁾와 더불어 나비족이 믿는 에이와(Eywa) 신은 그리스 신화의 여신인 가이아(Gaia)와 바빌론 신화의 여신인 에이(Ea)를 상징하면서 나비족의 기도를 들어주는 구원자로서 등장한다. 에이와는 위기 때 마다 나비족을 구원하는데 이것은 일종의 종교적 문화원형(culture archetype)으로써 해석해볼 수 있다.

문화 원형이란 어떤 민족이나 인종이 같은 경험을 반복하면서 띠게 되는 통일된 일정한 정신적 반응의 경향성을 의미한다. 그러므로 나비족이 에이와로부터 부족의 안위를 기원하고 구원을 얻는다는 믿음은 시오니즘에서 비롯된 문화원형의 반영이라고 할 수 있다. 그리고 나비족이 내면화한 이러한 문화원형은 나비족의 집단 무의식에만 그치지 않고 관객이 가진 무의식의 영역으로까지 확대되어 나비족의 구원을 염원하는 관객의 염원으로 이어지게 되고 관객도 에이와의 출현을 나비족과 더불어 소망하게 된다. 그리고 에이와를 유일신으로 섬기는 나비족의 원시신앙은 후일 제이크와 그레이스가 죽음에 위기에 처했을 때 이들을 구하기 위해 사용되고, 제이크가 이들의 신을 그의 신으로 받아들임으로써 나비족과

5) 판도라에서 가장 큰 나무이면서 신성성을 띤 생명의 나무는 ‘Home Tree’ 라고도 불리면서 나비족에게 신앙적 토텐(totem)으로서 작용한다.

제이크의 신앙은 융합된다.

나비족은 지속적으로 “모든 에너지란 빌려온 것이므로 언젠가 우리는 그것을 돌려주어야 해요”(All energy is borrowed and one day we have to give it back.)라는 이야기를 한다. 후일 제이크는 그가 나비족의 가치관과 질서를 모두 수용하고 빠른 속도로 적응을 하면서 나비족에게 존중을 받고 “지적인 우월자”(intellectual superior, Meade 208)로서 평가받는다. 후일 제이크는 나비족에게 하늘을 지배하는 신을 상징하는 토로크막트(Torok Macto)라고 불리게 되면서 나비족의 지도자가 되고 나비족의 의사를 대변하는 인물이 된다. 원주민의 원시 신앙을 존중하면서 수용하는 제이크의 모습은 과거 서부 개척 시대에 원주민에 대한 정복을 합리화하기 위한 수단으로 영국 백인들이 건국이념으로서의 믿었던 청교도주의와도 다른 새로운 모습의 신앙이며 무엇보다 생명 존중에 중요한 가치를 둔다.

③ 에코토피아와 생태주의

나비족의 신앙적인 토대와 더불어 생태적 이상향으로 제시되는 판도라가 지닌 에코토피아(ecotopia)⁶⁾도 또 다른 하나의 생태주의의 알레고리로서 그 중요성을 함의하고 있다. 나비족의 토착 신앙이 강조하는 모든 생명체를 존중하고 중요시하는 생명관은 생태주의와 자연스럽게 연결된다. 이에 반해 지구 파견팀은 생명의 나무아래에 묻혀 있는 언압테니움을 채굴하고자 생명의 나무를 넘어뜨리고자 한다. 그리스 신화의 판도라 신화와 <아바타>의 판도라를 연결하여 설명한 페더의 주장은 이점에서 매우

6) 에코토피아는 생태를 의미하는 에콜로지(Ecology)와 이상향을 의미하는 유토피아(Utopia)의 합성어이다. 에코토피아는 말 그대로 생태적 이상향을 의미한다. 1975년 칼렌버그(Ernest Callenbach)가 『에코토피아』(Ecotopia)에서 이 개념을 최초로 제시했으며 크렌버그가 제시한 에코토피아는 과학 기술 문명에서 벗어나 자연과 합일을 이루면서 누구나 사회적 계층의 차별에서 벗어나서 평등하게 살 수 있는 이상향을 지향한다.

흥미롭게 다가온다.

그리스 신화에서 판도라는 제우스에 의해 창조된 최초의 여성이다. 그녀는 하나의 박스를 받고 그것을 절대로 열어보면 안 된다는 명령을 들지만 점점 다가오는 호기심에 그것을 열어보게 되고 모든 악들이 서서히 세상으로 흘러나온다. 오직 희망만이 박스에 남게 된다. 생명의 나무를 파괴하는 과정에서 지구인들은 판도라라는 박스를 열어보고 생태적인 균형을 파괴시킨다. 시각에 따라 다르겠지만 큰 틀에서 보면 부와 전쟁, 혹은 호혜의 태도나 공동체를 길러내게 된다는 점에서는 모든 희망이 남아서 마치 휴식을 취하는 듯 보인다.

In Greek mythology, Pandora is the first woman created by Zeus. Given a box and instructed never to open it, her curiosity gets the better of her and she opens it, setting loose all evils upon the world. Only hope remains. In destroying the Hometree, the Sky People open the Pandoran box, exploding an ecological balance. All hope seems now to rest, depending on the perspectives, in greater displays of wealth and war, or on cultivating an attitude of reciprocity and community. (389)

언압테니움이라는 욕망이 가득한 판도라의 박스를 열어보고자 하는 지구인들의 욕망과는 대조적으로 행성 판도라는 언제나 태고의 아름다움을 지닌 모습이다. 자연과의 소통과 합일을 중요시하는 나비족의 세계관은 네이티리가 제이크로 하여금 판도라의 운송 수단인 이크란을 선택하게 하는 과정에서도 나타난다.

네이티리: 이제 당신은 당신의 이크란을 선택하면 되어요 이것을 당신은 내면에서 느껴야 해요 그가 당신을 선택한다면 내가 보여준 대로 빨리 움직여요 당신은 한 번의 기회밖에 없어요, 제이크.

제이크: 그가 나를 선택한다면 나는 그것을 어떻게 해야 알 수 있는 거죠?

네이티리: 그가 당신을 죽이려고 할 거예요.

Neytiri: Now you choose your ikran. This you must feel inside. If he also chooses you, move quick like I showed. You will have one chance, Jake.

Jake: How will I know if he chooses me?

Neytiri: He will try to kill you.

네이티리가 이크란을 처음 타보는 제이크를 훈련시키는 장면은 아직도 관객의 뇌리에 깊숙이 남아있다. 화면 가득 클로즈 업(close-up)되던 이크란의 커다란 눈빛은 마치 현재 지구상에 살아있는 생명체와 같은 느낌을 주면서 관객과 친근하게 공감하였다. 동물과 형성하는 보이지 않는 교감은 사람 대 사람의 이어짐뿐만이 아니라 동물과 사람의 이어짐이라는 리좀적 네트워크를 상징한다.

그레이스 박사: 나는 진짜인 것에 대해 말하고 있고 숲의 생물학에 대한 가치 있는 것에 대해 이야기하는 중이에요.

셀프리지: 정확하게 무엇인가요?

그레이스 박사: 일종의 전기 화학적인 소통이 나무뿌리들 사이에 있다는 거예요. 뉴런들 사이에 신경 전달부들이 있듯이요... 인간의 뇌보다도 더 많은 연결체들이 있어요. 그것은 네트워크지요-전 세계적인 네트워크. 그리고 나비 족은 그것에 접속할 수 있습니다. 그들은 데이터를 올리기도, 내려 받기도 해요.

Dr. Grace: I'm talking about something real and measurable in the biology of the forest.

Selfridge: What exactly?

Dr. Grace: There's some kind of electrochemical communication between the roots of the trees....That's more connections than the human brain. It's a network - a global network. And the Na'vi can access it - they can upload and download data.

그레이스가 이해하는 전기화학적인 나비족의 소통은 인간의 두뇌보다

더 정교한 네트워크로서 나비족과 판도라의 자연이 신경과 신경이 만나는 시냅스(synapse)처럼 연결되어 있게 다. 판도라의 생명체를 연구하면서 생명체와 생명체 사이에 보이지 않는 네트워크의 흐름을 깨달은 그레이스는 이처럼 유기적으로 형성된 생명의 흐름들이 형성하는 리즘적 네트워크의 중요성을 강조한다.

④ 주체성을 지닌 여성성의 부각과 계층을 넘어선 휴머니티

<아바타>는 판도라에서 일어나는 지구인들과 나비족의 대치를 영화 전면에 내세우면서도 제이크와 네이তির 사랑을 통해 인류와 외계인의 사랑 이야기를 동시에 전개해간다. 카메론 감독은 1996년 화제작 <타이타닉>의 주인공 잭(Jack)과 로즈(Rose)의 사랑 이야기는 재난 영화로 분류되었는데 잭과 로즈는 서로의 사회적 계층이 달라서 타이타닉 호에서 로즈는 살아남았지만 잭은 대서양에서 죽음을 맞이해야 했다. 카메론 감독이 <타이타닉>과 <아바타>에서 선택한 이와 같은 서로 다른 사랑 이야기의 결말은 카메론 감독이 전작인 <타이타닉> 보다 <아바타>를 통하여 투영해내고 싶었던 계층을 넘어선 열린 평등 정신과 박애의 사상에서 비롯되었다고 해석해볼 수 있다.

제이크는 나비족이라는 공동체와 더불어 네이티리를 통해 느끼는 사랑을 구체적으로 “나는 사랑에 빠졌어요, 이 숲과 오마티카야의 사람들, 그리고 당신과, 당신과 함께...”(I fell in love. I fell in love with the - with the forest, with the Omaticaya people... with you... with you...)라고 고백한다. 제이크가 사람이 아닌 외계 생명체인 나비족과 사랑에 빠질 수 있었던 이유는 네이티리와 첫 만남에서 그가 느낀 내적인 대화를 통한 소통 때문이었다. 제이크의 대사는 <아바타>의 대본 제작에 적극적으로 개입한 카메론 감독의 주제의식을 전면화한 대목이라고 할 수 있다. 이러한 제이크를 처음 만난 네이티리는 제이크를 경계하지 않고 그의 내면을 신경 섬유를 통해 파악하고 제이크가 장애인으로서 지니고 있었

던 열등감을 치유해준다. 또한 전통 미국 서부 영화에서 나타나는 여성의 모습들이 대부분 가정에서 벗어나지 않는 수동적인 인물들인 경우가 많았으나 수정주의 웨스턴에서는 여성의 모습이 보다 독립적으로 나타났듯이, 네이티리나 그레이스 박사가 영화 내에서 수행하는 역할도 이처럼 변화된 여성에 대한 시선을 반영하고 있다.

물론 <타이타닉>과 <아바타>의 내러이터는 각각 백인 여성과 백인 남성이라는 점에서 백인 위주의 전개 구도라는 비판을 피할 수는 없지만, <아바타>는 영화 곳곳에서 나비족을 존중하고 이들과의 민주적인 의사 결정을 중요시하는 양상들을 보여준다는 점에서 이러한 비판을 무색하게 한다. 또한 이러한 인본 존중과 생명 존중의 사상은 제이크가 나비족의 부족장인 모앗(Moat)을 찾아가서 그에 대한 존경을 표하고 낮은 자세를 통해 무엇이든 배우겠다는 다짐을 보이는 모습에서도 찾아볼 수 있다.

모앗: 당신은 왜 우리에게 왔나요?

제이크: 배우기 위해 왔습니다.

모앗: 우리는 다른 하늘에서 온 사람들을 가르치기 위해 노력해왔어요. 이미 차 있는 컵을 채우기란 어렵습니다.

제이크: 저의 컵은 비어 있습니다. 저를 믿어주세요.

Moat: Why did you come to us?

Jake: I came to learn.

Moat: We have tried to teach other sky people, it is hard to fill a cup which is already full.

Jake Sully: My cup is empty, trust me.

제이크는 지구인으로서의 존재를 비우고, 새롭게 나비족의 사상을 받아들일 마음의 준비를 하면서 나비족에 대한 존중을 표한다. 그레이스도 무차별적으로 나비족의 본거지를 초토화하려는 지구 파견팀을 향해 나비족과의 설득을 통한 민주적인 합의에 토대를 둔 결정을 내릴 것을 촉구한

다. 퀴리치는 지속적으로 나비 족과의 관계를 마무리하라는 말로 “너의 진짜 다리”(your real legs)를 강조하지만, 제이크는 “여기는 우리의 땅입니다”(This is our land!)라고 말하면서 무력의 힘으로 나비족을 판도라에서 몰아낼 수 없다는 사실을 강조한다.

제이크: 제 짐작으로는 이번이 저의 마지막 비디오 접속일 겁니다. 오늘 밤에 무슨 일이 일어나는지, 나는 이 장소로는 다시는 돌아오지 않으려고 합니다. 글썄요, 제 생각에는 떠나는 것이 좋을 것 같아요. 저는 저만의 파티에 늦지 않으려고 합니다. 결국, 오늘은 제 생일이군요. 저는 제이크 설리였습니다. 녹화 종료.

Jake: I guess this is my last video log. Whatever happens tonight, either way, I'm not gonna be comin' back to this place. Well, I guess I better go. I don't wanna be late for my own party. It's my birthday, after all. This is Jake Sully signin' off.

잠시 인간의 모습으로 돌아온 제이크는 나비족과 영원히 함께하기로 결심하고 마지막 녹화 영상을 남긴다. 이후 이어지는 격렬한 지구 파견팀과 나비족이 벌이는 전투는 거대한 무기와 나비족의 활과 창이 겨루는 대치로 반복되어 보이지만 결국 승리는 활과 창으로 단합된 모습을 보인 나비족에게 돌아간다. 나비족은 최첨단 과학 기술의 무기가 아닌 그들의 단합된 정신력으로 지구 파견팀을 몰아내었고, 승리는 결국 백인 사회가 야만인으로 간주하였던 ‘타자’에게로 돌아갔다. 제이크는 나비족으로 남아서 남은 평생을 나비 부족들과 함께하기로 결심하면서 “하나의 삶이 끝나면 또 다른 삶도 시작되는 거랍니다”(One life ends, another begins.)라는 순환적인 나비족의 삶의 철학을 몸소 실천한다.

결국 치열한 전투 끝에 판도라에는 다시 평화가 찾아오고 나비족의 지도자가 된 제이크는 나비족의 일원들과 축제의 순간을 만끽하고 인간으로서의 불구 상태에서 벗어나서 새로 태어난 나비족으로서 불멸의 생명

과 움직임의 자유를 얻는다. 또한 그는 네이티리와 나비족으로서 완전히 합일된 사랑을 이룬다. 나비족과 제이크가 함께 성취해 낸 자유와 새로운 사회 건설을 위한 희망은 과거 서부 개척 신화를 탈신화하고 과학 기술이 결합된 수정주의 웨스턴 장르로서의 색다른 결말을 내놓는다. 나비족의 승리는 미국 서부 개척 신화의 이상을 ‘다시 쓰고’ 폭력과 자본의 힘으로 이루는 프런티어 신화란 이제 더 이상 존재하지 않음을 상징하는 결말을 내놓은 것이다.

3. 결 론

영상 매체의 대표적인 수단인 영화는 언제나 관객의 몰입도를 가장 효과적으로 작동시켜서 관객의 감각과 이성에 영향을 미칠 수 있는 실천적 장치가 되어왔다. 특히 관객들은 SF 영화나 AI의 문제를 다루는 과학 기술을 활용한 영화를 보면서 상징 질서 속의 집단성이나 일반화된 억압에서 벗어나 희열과 쾌락을 경험하게 된다.

<아바타>는 모든 것이 허구인 공간, 상상력만으로 구성된 판도라에서 일어나는 현실과는 동떨어진 환상의 이야기를 다루었지만 기존의 전통적인 스타일이 지향하던 우주적인 모험담이나 불멸의 존재 이야기의 틀에서 점점 벗어나게 한다. 또한 그동안 다루지 못했던 많은 이야기들은 매우 흡입력 있게 다가왔으며 그 가운데 표면적으로는 낯설지만 친숙해 보이는 <아바타>에 등장하는 다양한 시니피앙의 연쇄들은 영화를 관람하는 내내 관객들이 <아바타>의 극적 리얼리티 창조가 수정주의 웨스턴 장르의 각색된 21세기 버전임을 느끼게 하였다.

<아바타>는 판도라를 무력으로 정복하고자 하는 백인의 프런티어 신화에 토대를 둔 관습적인 폭력과 지배 심리를 전면화하면서 이러한 잠재적인 서부 개척 신화의 해체 과정을 동시에 보여주었다. 수정주의 웨스턴

장르와 3D 기술이 만난 <아바타>는 이처럼 서부 개척 신화의 이상을 탈신화화하고 서부 개척 신화의 이념 기저에 있었던 비윤리적인 실체들을 구체적으로 전면화함으로써 인간과 생명에 대한 존중의 가치를 부각시켰다. 카메론 감독은 그가 의도한 <아바타>의 극작 의도가 백인 우월주의에 대한 반성과 열린 소통의 자세를 통한 미국 사회의 새로운 이상향 추구에서 비롯된 것임을 여러 번 다양한 인터뷰들에서도 밝힌 바 있다.

<아바타>가 대중적 흥행에 성공한 이유는 바로 인간과 나비족이 상하간에 교감과 화합을 이루면서 형성한 에코토피아적인 인본적인 가치가 승리했다는 것이며, 이것은 미국인들이 탈인종주의와 초국가주의라는 시대적 변화를 거치면서 느낀 정서와 가치관의 변화를 함의한다. 이러한 맥락에서 네이티리가 반복적으로 사용하던 “나는 당신을 본다”(I see you.)라는 대사는 바로 이제야 타자적 존재나 대상들을 마음을 열고 바라보게 된 미국인들의 바뀐 인식이나 사고관을 대변한다고 해석해도 큰 무리가 없을 것이다. 이처럼 <아바타>는 과학 기술을 사용하여 과거 수정주의 웨스턴 장르가 보여주던 양상을 새롭게 각색하여 과거 앵글로색슨 백인으로 표현되는 곳에서 지구 파견팀이 인디언 사회로 표상되는 나비족보다 더 열등한 모습으로 등장하게 한다.

관객은 161분이라는 시간동안 마치 타임머신을 탄 듯 판도라로 향하는 모험에서 제이크의 아바타와 나비족을 통하여 영화 속에서 은연중에 자신과 영화 속 주인공들과 교감하게 해 줄 자신만의 아바타를 찾아내려는 노력을 하는 색다른 체험을 했다. 이것은 결국 자아를 넘어서 ‘다른 존재 되기’의 갈망을 꿈꾸는 인간의 보편적 욕망을 시사하고 새로운 세상을 꿈꾸는 인간의 심리를 대변한다. 결국 <아바타>는 제목이 암시적으로 상징해 주고 있듯이 아바타를 통해 관객이 꿈꾸는 ‘새로운 꿈’이라고 정의할 수 있을 것이다. 이처럼 반복적이고 끊임없이 이어지는 새로운 신화에 대한 기대와 간접 경험을 하면서 꿈꾸는 관객의 리비도는 아바타라는 색다른 자신의 ‘분신’을 통해 제이크의 자아를 확장시킨다.

이처럼 단순한 현실의 모방적 차원의 미메시스에서 벗어난 <아바타>가 만든 극적 리얼리티는 현실보다 더 진짜 같은 가상현실을 창조해내었고, 이에 관객은 현실과 닮아 있지만 <아바타>가 창조한 현실 너머의 현실을 통해 인류의 미래를 다시 한 번 더 꿈꾸게 되었다. 초국가적인 <아바타>의 관객들은 그들이 새롭게 만날 그들의 대리 자아인 아바타와 ‘판도라로 다시 돌아갈’(returning to Pandora) 계획을 세통해 <아바타>의 속편들을 기다리고 있다.

Works Cited

- 김창진. 「영화로 보는 제국의 역사 9」. 『민족』21. (2010). 150-55.
- 신문수. 「미국 다문화주의 운동의 양상: 성과와 전망」. 『미국학』39권 1호. (2016):1-35.
- 이정화. 「영화 <아바타>(Avatar)에 함의된 새로운 서부 신화 개척 신화화의 양상」. 『2013 신영어영문학회 겨울학술발표회 논문집』. 103-10.
- 홍은숙. 「새로운 신화기술로서의 수정주의 웨스턴: <와일드 번치>에서의 대안적 내러티브」. 『영미어문학』113. (2014): 151-69.
- Avatar*(2009). Dir. James Cameron. Sam Worthington, Zoe Saldana, and Sigourney Weaver. 20th Century Fox, 2009.
- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations*. Harcourt: New York, 1968. 217-52.
- Bowman, James. "Avatar and the Flight from Reality." *The New Atlantis* (2010): 77-84.
- Biocca, Frank. *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale: New Jersey, 1995. 57-124.
- Deleuze, Gilles and Felix Guattari. *A Thousand Plateaus*. Trans. B. Massumi. Minneapolis: Minnesota UP, 1987.
- _____. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Trans. Robert Hurley, Mark Seem, and Helene R. Lane. Minneapolis: Minnesota UP, 1983.
- _____. *Cinema 1: The Movement-Image*, Trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habblerjam. London: The Athlone, 1986.
- _____. *Cinema 2: The Time-Image*, Trans. Hugh Tomlinson and Robert Galeta. Minneapolis: Minnesota UP, 1989.
- Geomery, Douglas, and Clara Pafort-Overduin. *Movie History: A Survey*. Routledge: New York, 2011.
- Livingstone, Sonia. *Making Sense of Television: The Psychology of Audience Interpretation*. Routledge: New York, 1998.
- Meade, Frederick A. "Avatar: An Extension of White Supremacy." *The Journal of Pan African Studies* 3.6. (2010): 207-10.
- Rheingold, Howard. *Virtual Reality*. New York: Summit, 1991.
- Shapiro, Michael. *Cinematic Political Thought: Narrating Race, Nation, and*

Gender. Edinburgh: Edinburgh UP, 1999.

Silverman, Kaja. *The Accoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington and Indianapolis: Indiana UP, 1988.

Tuan, Yi-Fu. *TOPOPHILIA*. Columbia UP: New York, 1990.

Turner, Frederick Jackson. *The Frontier in American History*. New York: Henry Holt, 1920.

■ 논문 투고일자: 2017. 06. 02

■ 심사 완료일자: 2017. 06. 22

■ 게재 확정일자: 2017. 06. 23

Abstract

**Demythologizing American Frontier Myth
through the Fusion of 3D Technology:
Focus on *Avatar*(2009)**

Jeonghwa Lee

(Dongguk University)

This paper aims to find the 21st revisionist Western and demythologizing frontier myth through James Cameron's *Avatar* (2009). The revisionist western reveals the myth of America or the frontier myth should be written through a new alternative narrative. *Avatar* carefully portrays a newly worked-out revisionist western by using 3D technology and new types of cinematic language such as emotion capture and new characters like Na'vi. In addition, *Avatar* leaves such a peculiar feeling of nostalgia toward the viewers which makes them wish to remain at Pandora with Na'vi tribe. By demythologizing frontier myth, *Avatar* writes back American frontier myth not by writing it as an extension of White supremacy but as a story on universal respect for life and the environment and toward the Other as Na'vi keeps saying, "I see you."

Key Words

<아바타>, 수정주의 웨스턴, 서부 개척 신화, 제임스 카메론, 탈신화
Avatar, revisionist western, frontier myth, James Cameron, demythologizing