

미래 동화

- 종언(이후) 서사로서의 영화 「엘리시움」 비판

문강형준

1.

하나의 유행이 오늘의 문화를 배회하고 있다. 세상의 끝(the end of the world)이라는 유행이. ‘세상의 끝’은 최근 유행하고 있는 일련의 특정한 서사를 지칭하는데, 그것의 형식은 다양하나 내용을 관통하는 주제는 일관적이다. 이 서사들은 공히 세상의 종말과 문명의 종언 과정을 그리거나, 혹은 종언 이후의 삶을 상상하고 있다. 전자를 종언 서사(apocalyptic narrative), 후자를 종언이후 서사(post-apocalyptic narrative)라고 칭할 수 있다.¹⁾물론 세상의 끝에 대한 상상이 최근에만 비로소 등장한 것은 아니다. 종교적 서사(조로아스터교, 유대교, 기독교, 이슬람교)에서부터 문학적 서사(판타지, 사이언스 픽션)에 이르기까지 ‘세상의 끝’이라는 주제는 오래 전부터 인류의 상상력을 자극해 왔으며, 때로 상상의 차원을 떠나 실질적 믿음으로, 현실 변혁 운동의 차원으로까지 확장되기도 했다.²⁾ 아무리 유구한 역사를 가지고 있다 해도, 세상의 끝에 대한 종교적 열망은 서구에서 근대 이후 수그러들었고,³⁾ 문학 영역에서도 소위 ‘주류’가 아닌 사이언스 픽션의 하위 장르로서 근근이 명맥을 유지해왔다고 볼 수 있다. 하지만, 최근 들어 세상의 끝에 대한 상상력은 문화 영역 전반에서, 레이먼드 윌리엄스(Raymond Williams)의 표현을 따르자면, 확실히 ‘부상(浮上)하는’(emergent) 것으로 보인다.⁴⁾ 사이언스 픽션 장르나 그래픽 노블 장르에서는 말할 것도 없고, 소위 ‘장르문학’과는 관계없었던 작가들이 종언(이후) 소설을 활발히 써내고 있는 것은 그 한 예다.⁵⁾ 영화 분야에서는 몇 년 전부터 꾸준히 지구 멸망, 지구 황폐화, 문명 종언 등을 소재로 삼은 영화들이 제작되어 인기를 끌고 있고, 가장 대중적인 매체인 텔레비전과 비디오 오락물에서도 세상의 끝에

1) 한국에서 이 용어는 주로 ‘묵시록적 서사’로 통칭되어 쓰이는데, ‘apocalypse’의 번역어를 ‘묵시록’으로 할 경우 구체적으로 「요한계시록」이라는 ‘책’을 환기시키고, ‘post-apocalypse’의 경우 역시 ‘묵시록-이후’라는 단어로 쓰기에는 어색하기에 각각 ‘종언 서사’, ‘종언이후 서사’라는 명칭으로 쓰기로 한다. 다만 ‘종언’과 ‘종언이후’가 혼재되어 있을 경우, 혹은 둘 모두를 통칭할 경우에는 ‘종언(이후) 서사’로 표기한다.

2) 종언 서사에 대한 최근의 문화사회학적 연구로는 John R. Hall, *Apocalypse: From Antiquity to the Empire of Modernity* (Cambridge: Polity 2009)를 참조. 이 책에서 홀은 서양의 고대, 중세, 근대, 현대를 거치며 아포칼립스적 상상력이 변화하는 양상을 통시적으로 개관하고 있다.

3) 현대사회에서도 종말에 대한 열망이 빚어낸 사건은 종종 나타나곤 한다. 하지만 그 영향력은 크지 않으며, 대개 소수의 종교적 컬트 집단으로 한정되어 있다. 한국에서는 종말론 집단인 다미선교회의 ‘1992년 10월 28일 휴거’ 소동이 여전히 대중의 기억에 남아 있다.

4) Raymond Williams, *Marxism and Literature* (Oxford and New York: Oxford UP 1977) 8장.

5) 2000년대 이후의 대표적인 몇 작품으로는 맥카시(Cormac McCarthy)의 『로드』(*The Road*, 2007), 우엘벡(Michel Houellebecq)의 『어느 섬의 가능성』(*La Possibilité d'une île*, 2005), 이시구로(Kazuo Ishiguro)의 『나를 보내지 마』(*Never Let Me Go*, 2005), 크레이스(Jim Crace)의 『페스트하우스』(*The Pesthouse*, 2007), 애트우드(Margaret Atwood)의 『매드아담 3부작』(『인간 종말 리포트』(*Oryx and Crake*, 2003), 『홍수』(*The Year of the Flood*, 2009), 『매드아담』(*MaddAddam*, 2013)), 창래 리(Chang-rae Lee)의 『충만한 바다에서』(*On Such a Full Sea*, 2014) 등이 있다. 종언(이후) 서사의 인기가 뜸했던 한국에서도 최근 들어 김현영의 『러브 차일드』, 윤이형의 「큰 늑대 파랑」, 황정은의 「옹기전」, 김경옥의 「소년은 늙지 않는다」 등 문명의 종언을 다룬 소설이 등장하고 있다. 종언(이후) 서사를 다룬 최근의 평론집으로는 문강형준의 『파국의 지형학』과 복도훈의 『묵시록의 네 기사』가 있다.

대한 서사는 끊임없이 등장하는 중이다.

물론 이러한 유행이 윌리엄스적인 의미에서의 ‘부상하는 문화’와 동격이 되는 것은 아니다. 윌리엄스에게 있어 그것은 “단순히 새로운 것이라기보다 엄격한 의미에서 부상하는 것, 즉 지배문화에 대해 상당한 정도로 대안적 혹은 저항적인” 문화를 의미하기 때문이다.⁶⁾ 세상의 끝에 관한 서사를 어떤 관점에서 바라보느냐에 따라 해석이 갈릴 수는 있겠지만, 기존 문명에 대한 의심과 회의, 나아가 철저한 부정을 서사의 뼈대로 삼고 있다는 점에서 묵시록적 상상력은 부상하는 문화에 요청되는 “대안” 혹은 “저항”의 요소를 텍스트 아래에 내면화하고 있다고 할 수 있다. 세상의 끝에 관한 최근 서사들은 전 지구적인 위기에 대한 불안을 표면화시키는데, 이 위기는 크게 자본주의, 생태, 자원의 차원에서 나타난다. 정기적으로 터지는 전 지구적 경제위기, 쓰나미·지진·기후변화의 대형화, 화석연료의 고갈과 대체연료의 부재 등이 드리우는 그림자는 음모론자들의 판타지가 아니라 많은 학자들이 심각하게 접근하며 토론 중인, 매우 실질적이고 구체적인 위기다.⁷⁾ 이 세 차원의 위기요소들은 공히 자본주의 체제가 토대로 삼는 탐욕의 메커니즘과 관련 있으며, 1970년대 말부터 전 지구적 헤게모니를 장악해오고 있는 신자유주의적 자본주의에 의해 더욱 자극되고 있다.⁸⁾ 이런 의미에서, 세상의 끝을 다루는 종언(이후) 서사의 부상은 자본주의라는 지배적 체제가 만들어내는 지구적 위기상황에 대한 문화적 저항이자 대안 제시의 성격을 가진다. 하지만, 언제나 그렇듯, 소재의 적실성이 텍스트의 품질을 보증하는 것은 아니다. 전 지구적 위기라는 국면으로 인해 종말과 파국의 서사가 부흥했지만, 텍스트 하나하나를 따져보면 파국의 분위기를 가벼운 흥밋거리로 삼거나 혹은 이를 진지하게 다룬다고는 해도 제대로 된 문제제기를 하지 못한 채 표피적 차원의 접근으로 끝나는 경우가 많다는 점을 지적할 필요가 있다.

닐 블롬캠프(Neill Blomkamp) 감독의 「엘리시움」(*Elysium*, 2013)을 끌어들이는 것은 바로 이런 문제의식에서다. 이 영화는 현 문명의 종언 이후에 관한 서사이자, 2154년의 로스앤젤레스를 배경으로 삼는 사이언스 픽션이다. 미래의 황폐화된 지구에 초점을 맞추으로써 이 영화는 자연히 현재의 여러 위기요소들이 어떤 결과를 낳게 될 것인지를 선명한 이미지로 환기시킨다. 영화의 시작과 함께 카메라는 뿌연 공기에 완전히 슬럼화된 로스앤젤레스의 모습을 비춘다. 나무 한 그루 없는 평지는 낮은 주택으로 가득하고, 이곳저곳의 공장 굴뚝에서는 검은 연기가 피어오른다. 한때 찬란했을 상업용 빌딩은 그을리고 낙서로 어지럽혀진 거주지로 변해 있으며, 언제 무너질지 모를 정도로 아슬아슬하다. 화면 위로 뜨는 자막은 지구의 상황을 이렇게 전한다. “21세기 후반, 지구는 병들고 오염되었으며 심각한 인구과잉에 시달렸다.” 바로 다음 컷은 지구 밖에서 바라본 파란 지구의 모습이다. 이 아름다운 이미지 그 어디에도 병들고 오염된 지구의 내부 상황은 나타나지 않는다. 다시 떠오르는 자막. “지구의 가장 부유한 거주자들은 자신들의 생활방식을 지키기 위해 지구를 떠났다.” 이어서 카메라는 지구 바깥

6) Williams, 앞의 책, 123면.

7) 각 차원에서의 대표적인 위기 담론을 소개하자면, 신자유주의적 자본주의의 작동 방식이 만들어내는 고유의 위기에 대해서는 David Harvey, *The Enigma of Capital and the Crises of Capitalism* (Oxford: Oxford UP 2010)을, 생태의 위기와 인류 절멸의 가능성에 대해서는 James Lovelock, *The Vanishing Face of Gaia: A Final Warning* (New York: Basic Books 2009)을, 석유의 고갈이 자본주의와 지구에 끼칠 전면적 영향에 대해서는 James Howard Kunstler, *The Long Emergency: Surviving the Converging Catastrophes of the Twenty-First Century* (New York: Atlantic Monthly Press 2005)를 참조.

8) 자본주의는 그 자체의 불안정성을 만들어내면서, 동시에 자원의 고갈을 촉진하고, 생태적 균형을 깨뜨리는, 전 지구적 위기의 핵심 요소다. 세 차원의 위기가 만들어내는 재난에 대한 이론적 개관으로는 문강형준 「왜 ‘재난’인가?: 재난에 대한 이론적 검토」, 『문화/과학』 72호(2012년 겨울)를 참조.

에 마련된 거대한 인공 루프를 비추고 그 안으로 들어간다. 지구와는 달리, 이곳은 나무와 풀, 수영장을 갖춘 호화로운 저택들로 꾸며진 최상의 환경을 갖추었다. 최고의 부자들이 지구를 떠나 살고 있는 곳, 고대 그리스 신화에서 신들의 선택을 받은 의로운 영웅들이 사는 ‘축복받은 자들의 섬’(Isles of the Blessed)라고 불렸던 그 곳, 엘리시움이다. 황폐한 지구와 쾌적한 엘리시움의 대비는 대변에 오늘날 사회갈등의 원인이 되고 있는 극심한 빈부 격차의 문제, 곧 자본주의가 만들어내는 불평등의 문제를 우리에게 환기시킨다. 이 대비야말로 블룸캠프 감독이 「엘리시움」을 통해 전면화하려는 우리 시대의 파국적 전조다.

문제는 이 텍스트가 소재로 삼는 전 지구적 불평등의 심화를 비롯한 환경 문제, 노동 문제, 나아가 혁명의 가능성 등이 얼마나 제대로 직조되어 전달되는가이다. 「오블리비언」(*Oblivion*, 2013), 「애프터 어스」(*After Earth*, 2013) 등 최근 등장하고 있는 할리우드산 종언이후 영화들이 공히 황폐화된 지구, 인류의 운명을 구원하는 영웅적 자기희생을 서사의 핵심에 위치시키고 있으며, 「엘리시움」 역시 같은 패턴을 따른다. 「엘리시움」이 할리우드 대형 제작사들의 종언이후 서사와 다른 점이 있다면, 그것은 이 영화가 특히나 자본주의의 불평등, 자본과 노동 또 부자와 빈자의 갈등이라는 소재에 집중하고 있고, 나아가 인구 과잉, 슬럼화, 의료복지, 이주자 문제 등과 같은 오늘날 소위 선진국, 특히 미국이 당면한 사회적 화두들—따라서 전 지구적 화두가 되는—을 표면 위로 끌어올리고 있다는 데 있다. 「엘리시움」이 이런 현실적 소재를 어떤 식으로 다루는지를 살펴봄으로써, 이 글은 「엘리시움」 뿐 아니라 오늘날 종언(이후) 서사 전반에서 발견할 수 있는 가능성과 문제점을 함께 점검해보려 한다.

2.

닐 블룸캠프 감독은 인상적인 데뷔작 「디스트릭트 9」(*District 9*, 2009)에서 슬럼 지대에 격리 수용되어 인간의 차별을 받는 외계인, 그리고 이들을 수용소로 이주시키기 위해 온 공무원 비커스(샬로 리플리)가 외계물질에 감염되어 서서히 외계인으로 ‘변신’하는 이야기를 통해 인간의 폭력성 뿐 아니라 자신의 모국인 남아프리카공화국의 흑백 분리 정책(*apartheid*)을 싸이언스 픽션의 형식 속에 녹여낸 바 있다. 「디스트릭트 9」에서 외계인으로 변해가는 지구인을 통해 관객으로 하여금 타자의 시선으로 인간 스스로를 바라보게 만들었다면, 「엘리시움」에서 블룸캠프는 이 ‘외계인’의 자리를 지구인 전체로 확장시킨다. 이제, 엘리시움으로 떠난 극소수의 최고 부유층을 제외한 지구인 전체가 슬럼화된 지구에 ‘격리’되어 엘리시움 사람들의 “생활방식”을 위협하지 못하는 ‘외계인’의 위치에 놓이게 된 것이다. 그러나 제대로 된 저항도 못 해 보고 결국 격리된 외계인으로 살아가게 된(그러나 정신은 여전히 인간인) 비커스의 이야기는 「엘리시움」에서 한 단계 도약한다. 말하자면 ‘외계인’인 노동자 맥스(맷 데이먼)는 자신을 희생시킴으로써 외계인 전체를, 즉 엘리시움에 들어가지 못한 채 방치된 타자들 전체를 ‘해방’시키는 것이다. 맥스의 행위는 영화의 마지막 부분에서 지구인 모두에게 엘리시움의 시민권을 부여하는 방식으로 시스템을 리부팅시킴으로써 완결된다.

하지만 지금은 우선 맥스가 살아가는 미래의 지구에 대해 먼저 살펴보자. 2154년의 지구는 앞에서 말했듯 환경오염과 과밀인구로 인해 “병들어있다”(diseased). 종언(이후) 서사에서 자주 등장하는 질병의 모티프가 이 영화에도 핵심을 이룬다는 점에 주목할 필요가 있다. 가령 애트우드의 『인간 종말 리포트』(*Oryx and Crake*, 2003)에서는 인류를 혐오하는 크레이크가 새로운 세상을 건설하기 위해 ‘블리스플러스’(BlyssPluss)라는 이름의 치명적 바이러스 약을 유통시킨다는 설정이 등장하고, 스티븐 소더버그 감독의 「컨테이션」(*Contagion*, 2011)에서는

중국에서 발생한 바이러스가 세계화를 등에 업고 순식간에 미국 등 세계를 마비시키는 과정이 그려진다. 종언이후 서사의 대표적 장르 중 하나인 좀비영화에서도 인간은 좀비에게 물림으로써 일종의 좀비 바이러스에 감염된다는 모티프가 주로 등장한다.⁹⁾ 질병은 오래 전부터 인류에게 종말의 표상으로 사용되었으며, 인류는 질병을 문명의 쇠퇴와 연관지어왔다.¹⁰⁾ 질병, 그리고 그로 인한 수명의 단축은 오늘날 사회의 불평등을 나타내는 전형적인 척도이기도 하다. 세계보건기구(WHO)의 2007년 조사에 따르면 소위 ‘부자 나라’들의 모임이라 불리는 경제개발협력기구(OECD) 회원국 국민의 평균수명이 78.8살인데 비해, 아프리카 사하라 사막 남쪽의 가난한 나라 국민들의 평균수명은 46.1살로, 거의 30년 차이가 난다.¹¹⁾ 이는 한 국가 내에서도 마찬가지다. 한국의 경우, 경제적 수준에 따라 인구집단을 10등분 했을 때, 경제적 수준이 최하위 10%에 속하는 사람들이 사망할 위험은 최상위 10%인 사람들에 비해 최대 2.48배 높다고 하고,¹²⁾ 헝가리 부다페스트의 경우, 부유한 동네인 ‘2구역’과 가난한 동네인 ‘10구역’ 간의 평균기대수명은 6년 차이가 난다고 한다.¹³⁾ 「엘리시움」에서 경제와 수명 간의 불평등은 병든 지구와 건강한 엘리시움의 대비로 극명히 나타난다. 지구는 생태적으로 병들었을 뿐 아니라, 제대로 치료받지 못해 죽음만을 기다리는 수많은 지구인들 역시 병들어있다. 반면, 엘리시움에는 ‘의료대’(Med-Bay)라는 이름의 의료기구가 집집마다 있는데, 이 기구 위에 누우면 그 어떤 질병이라도 모두 치료가 가능하다. 흥미롭게도, 이 의료대에는 그리스 신화의 괴물인 메두사가 새겨져 있다.¹⁴⁾ 얼굴을 정면으로 바라보는 사람은 누구나 돌로 만들어버리는 메두사가 이 신비의 의료기구에 새겨져 있는 이유는 이 의료기구가 수행하는 배제의 역할 때문이다. 메두사가 자신을 보는 사람과 보지 않는 사람을 구분하여 삶과 죽음을 결정하듯이, 이 의료기구는 엘리시움인을 택하고 지구인을 배제한다. 병원의 부족으로 인해 병에 걸리는 순간 죽음을 각오해야 하는 지구인들에게 엘리시움이 갖는 최대의 매력은 그곳에서는 결코 아프거나 병들지 않는다는 데 있다. 공장 노동 중 우연히 방사능에 노출되어 5일 후에 죽는다는 선고를 받는 맥스와 백혈병으로 앓는 딸을 고치려는 맥스의 친구 프레이가 그토록 엘리시움에 가려고 하는 것은 이 때문이다. 나아가, 그 어떤 병도 모두 고치는 의료대가 존재한다는 사실은 지구와 엘리시움 간의 불평등이 경제의 문제를 넘어 결국은 권력의 문제임을 말해준다. 치료비가 없어 제대로 된 치료를 받지 못하는 상황이 순전히 경제적 문제라면, 모든 병을 고치는 기술이 분명 존재함에도 불구하고 지구에 산다는 이유로 치료를 받지 못하는 상황은 정치적 문제가 된다. 본질적으로 배제의 역학에 의해 오로지 작동하는 엘리시움이 영화에서 정치적 타도의 대상이 될 수밖에 없는 것은 이 때문이다.

9) 영국 BBC의 텔레비전 시리즈인 「살을 입은 몸으로」(*In the Flesh*, 2013~)는 아예 좀비를 감염으로 형상화하고 있으며, 백신의 등장으로 좀비에서 인간이 되는 과정에 있는 이들을 부분사망증(PDS, Partially Deceased Syndrome) 과정에서 치료를 받아야 하는 ‘환자’로 묘사하고 있다. 「디스트릭트 9」에서도 비커스는 외계물질에 ‘감염’된 이후 비-인간 취급을 받는데, 「살을 입은 몸으로」에서도 역시 부분사망증 환자들은 다른 인간들로부터 좀비 취급을 받으며 생명의 위협에 시달린다.

10) 질병과 감염을 자본주의와 종말의 메타포로 바라보는 연구로는 Stephanie Boluk and Wylie Lenz, "Infection, Media, and Capitalism: From Early Modern Plagues to Postmodern Zombies," *Journal for Early Modern Cultural Studies*, 10.2 (Fall/Winter 2010)을 참조.

11) 「부자 나라-가난한 나라 국민 평균수명 30년 차이」, <한겨레> 2007년 9월 10일자.

12) 「최하 빈곤층 사망위험, 최상 부유층의 2.5배」, <한겨레> 2012년 12월 20일자.

13) Judit Bodnár, "Becoming Bourgeois: (Postsocialist) Utopias of Isolation and Civilization," *Evil Paradises: Dreamworlds of Neoliberalism*, Eds. Mike Davis and Daniel Bertrand Monk (New York: New Press 2007) 140면. 보드나르는 2구역과 10구역의 수명 차이를 벨기에와 시리아의 수명 차이라고 설명한다.

14) ‘메드-베이’의 ‘메드’(Med)는 따라서 ‘의료’(medical)이자 동시에 ‘메두사’(Medusa)의 약자이기도 하다.

지구와 엘리시움의 대비는 그 외에도 거의 모든 차원에서 나타난다. 배경이 된 로스앤젤레스는 오늘날 멕시코의 초대형 슬럼가와 놀랍도록 흡사하고, 사람들은 스페인어와 영어를 섞어 쓴다. 백인은 눈에 잘 띄지 않으며, 라틴계가 대부분이다.¹⁵⁾ 반면 엘리시움의 주류는 백인이고 동양인과 흑인이 소수 섞여 있는데, 이들이 쓰는 언어는 영어와 프랑스어다. 맥스가 도움을 구하러 찾아가는 갱 두목 스파이더의 아지트에서 테크노 음악이 시끄럽게 쏟아진다면, 엘리시움의 가든 파티장에서는 바하의 「무반주 첼로 협주곡」이 흐른다. 이 대비는 우리에게 백인 제국주의자들의 본토와 이들이 지배하는 식민지 간의 차이를 환기시킨다. 야만적이고 미개하고 황폐한 지구는 문명화되고 풍요로운 엘리시움의 식민 지배를 받는 셈이다. 19-20세기의 식민지 문맥과 다른 점이 있다면, 이제 문화적 동화를 통한 지배라든가 야만인을 문명인으로 만들겠다는 제국주의자의 사명감(White Man's Burden) 따위의 거추장스런 이데올로기 장치는 아예 사라졌으며, 남은 것은 오직 직접적이고 노골적인 경제적 착취뿐이라는 데 있다.

맥스가 일하는 공장은 이를 잘 보여준다. 엘리시움에서 온 사장 칼라일은 로봇을 만드는 조립라인이 내려다보이는 쾌적한 컨트롤 룸에서 끊임없이 수 개의 모니터에 떠있는 주식 시세에 집중하고, 맥스와 노동자들은 안전장비 하나 없는 더러운 공장에서 일한다. 마치 빅터 헬퍼린(Victor Halperin)의 「화이트 좀비」(*White Zombie*, 1932)에 등장하는 아이티의 좀비화된 노예노동자와 이들을 조종하며 귀족 행세를 하는 악독한 고용주-마법사처럼, 이 선명한 대비는 엘리시움과 지구 간의 식민지적 관계를 명확히 형상화한다. 자본가와 노동자의 환경은 달라도 둘 모두 엄청난 압박에 시달린다. 자본가 칼라일이 화상통화를 통해 “수익성이 올라가지 않으면 투자자들의 신뢰를 잃게 될 것”이라고 압박하는 엘리시움의 이사진들에게 시달린다면, 노동자 맥스는 “모든 노동자는 생산성을 달성하라”는 계속되는 방송에 시달린다. 노동수요가 많아 조금이라도 불만을 표출하면 바로 해고될 수 있는 이 공장은 노조는 말할 것도 없고, 노동자들의 안전이나 복지 등에는 전혀 관심이 없다. 스피커에서는 심지어 “화장실은 1회로 제한한다”는 방송마저 나오는 중이다. 최첨단 로봇을 생산하는 이 22세기의 공장은 거의 산업자본주의 초기의 야만적 공장의 모습을 떠올리게 하는데, 노동자는 여기서 생산성 향상을 위해 모든 위험을 감수하고 일만 해야 하는 노예에 가깝다. 짧은 공장 장면은 자본가와 노동자 모두에게 가해지는 성과에 대한 자본주의적 압박이 극단화된 양상을 압축적으로 보여준다. 블룸캠프가 그리는 미래는 이런 점에서 대단히 현재적이다. 안전장비 없이 도로 공정에 강제로 투입되었다가 방사능 피폭을 당하는 맥스에게 로봇이 와서 5일 후에 사망할 예정이라며 약을 던져주는 장면은 오늘날 한국의 어떤 글로벌기업에서 일하다 백혈병에 걸려 죽어가는 노동자들을 연상케 만든다.

의료도, 복지도, 인권도 존재하지 않는, 노동 아니면 범죄만이 가능한 최악의 상황에서 어떤 집단적 시위나 저항도 일어나지 않는다는 점은 아이러니하다. 하지만 저항을 한다 해도, 과연 누구에게 한단 말인가? 이곳에는 정치제도도 없을뿐더러, 엘리시움과 지구의 관계 역시 어떤 정치적, 외교적 관계로 묶여 있지 않다. 통치는 로봇이 맡고 있고, 사장은 셔틀을 타고 엘리시움으로 가버리면 그만이다. 공장은 있으되 사장을 만날 수는 없고, 거주지는 있으되 대표자는 없는 이런 상황은 신자유주의 하에서 점점 분명해지는 탈정치적 분위기를 극단화한 것이다. 웬디 브라운(Wendy Brown)은 신자유주의적 경제이데올로기가 일종의 “정치적 합리성”(political rationality)으로 활용되면서 정치 영역에서의 국가, 민주주의, 시민성 등을 공동화(空洞化)시킴으로써 궁극적으로는 정치 자체를 자본주의의 도구로 변모시킨다고 주장한다. 신자유주의의 정치적 합리성은 법과 국가의 개입을 통해 자유무역, 자유시장, 기업가적 합리

15) 주인공 맥스 다 코스타(Max Da Costa) 역시 성에서 알 수 있듯 라틴계로 설정되어 있다.

성을 규범화하고, 이전에 시장의 영역에 속하지 않았던 교육, 감옥, 경찰, 군대, 심지어 주체성 등 사회적이고 개인적인 영역까지도 경제적 논리에 따라 통합시키며, 결국 생산성과 수익성의 기준이 사회 전 분야의 원칙이 되도록 만들어낸다는 것이다.¹⁶⁾ 다시 말하면, 신자유주의의 궁극적 목표는 정치 자체를 경제로 대체하는 데 있으며, 이는 「엘리시움」에서 완벽한 탈정치 사회로 그려진다. 삶에서 지킬 것이라곤 없는 이들이 사는 곳에서는 정치라는 제도 자체가 무의미할 수밖에 없다. 이렇게 볼 때, 부자들이 사는 엘리시움에는 대통령, 장관, 위원회 등을 비롯한 정치 형식이 존재하고 있는 것 역시 자연스럽다.

불평등은 있으되 이를 해결할 정치적 수단은 없는 곳에서 남는 선택지는 오직 하나다. 이 곳을 떠나는 것, 즉 탈북자와 난민과 이민자의 선택. 살 수 있는 날이 5일밖에 남지 않은 맥스가 기필코 엘리시움에 들어가려고 하는 것이나 격추의 위험을 무릅쓰고 병자들이 엘리시움행 비행선을 타는 것은 바로 이런 마지막 선택이다. 엘리시움에 무단으로 가는 비행선을 운행하는 스파이더는 필사적으로 비행선을 타려 하는 맥스에게 칼라일을 납치해 그의 뇌에 저장된 금융정보를 맥스의 뇌로 다운로드하라는 조건을 내건다. 맥스의 머리에 저장된 정보가 엘리시움을 리부팅할 수 있는 프로그램임을 알게 된 스파이더는 먼저 떠난 맥스를 따라 엘리시움으로 떠나고, 엘리시움 시민의 안전을 지키는 한 편 온건파 대통령에 맞선 쿠데타를 일으키려는 국방장관 델라코트(조디 포스터)는 용병 크루거(샬토 리플리)를 시켜 맥스를 저지하려고 한다. 맥스의 뇌에 든 정보를 알고 있는 스파이더, 델라코트, 크루거는 각기 자신이 엘리시움의 프로그램을 차지하려 달려든다. 크루거가 델라코트를 제거하고, 맥스가 크루거를 죽임으로써, 결국 프로그램은 스파이더의 차지가 된다. 그 사이에 맥스는 의료대로 가지 못하고 대신 프레이의 딸을 보내 치료받게 만들며, 스파이더는 엘리시움의 시스템을 리부팅해 지구인 전체를 ‘엘리시움의 시민’으로 전환시킨다. 결국 맥스는 죽음으로 프레이의 딸을 살리고 엘리시움을 지구인에게 선사하는 것이다. 생존을 위한 맥스의 불가피한 선택이 궁극적으로 엘리시움이라는 특권층의 공간을 공통의 것으로 만든다. 죽음으로 달성한 혁명인가? 이 문제는 조금 후에 다루자.

3.

우리 시대의 화두인 신자유주의적 자본주의하에서의 깊어가는 불평등의 문제를 알레고리로 형상화하면서, 이를 한 주체의 생존에 대한 열망으로, 공공성의 회복이라는 문제로 해결하려는 「엘리시움」의 서사전략을 어떻게 봐야할까. 일단 이 영화가 현재의 전 지구적 화두를 싸이언스 픽션이라는 형식 속에 녹여냈다는 점은 꽤 긍정적으로 볼 수 있을 것 같다. 다코 수빈(Darko Suvin)의 정의처럼 싸이언스 픽션이 “낯설(estrangement)과 인식(cognition)이 존재할 뿐 아니라 서로 작용하는 것을 필요충분조건으로 삼는” 장르라고 한다면, 이 영화는 황폐해진 지구와 천국 같은 엘리시움 간의 괴리를 2154년의 미래로 형상화함으로써 관객을 낯설게 만들지만 동시에 이 낯설이 현재 우리의 상태를 재인식하게 만드는 방식으로 작용하도록 하는, 싸이언스 픽션 장르의 서사적 요건을 만족시키는 텍스트다.¹⁷⁾ 수빈의 정의가 말하는 브레히트적인 ‘인식의 낯설게 하기’가 비단 형식적인 측면이 아닌, 서사 자체의 계몽적 측면을

16) Wendy Brown, "American Nightmare: Neoliberalism, Neoconservatism, and De-Democratization," *Political Theory* 34.6 (December 2006) 694-5면.

17) Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre* (New Haven: Yale UP 1979) 7-8면.

담고 있음을 상기한다면, 「엘리시움」 역시 현실에 대한 각성을 촉구하고 어떤 방식으로든 행동할 것을 요청하는 계몽적 성격을 갖고 있음을 알 수 있다. 수빈을 수용하면서 사이언스 픽션이 구체화하는 ‘유토피아적 상상력’을 우리 시대의 역사에 담긴 정치적 무의식으로 해석하려는 제임슨식 시각으로 봐도 이 영화는 다른 블록버스터 영화들에 비해 그 유토피아적 열망의 강도가 상당히 높고 직접적이다.¹⁸⁾

문제는 이 ‘유토피아적 열망’에만 기대기에는 텍스트 자체의 피상성이 두드러진다는 데 있다. 그리고 이 피상성은 나아가 요즘 유행하는 종언(이후) 서사 전반에서 공히 발견되는 문제이기도 하다. 「엘리시움」이 왜 피상적인 텍스트인지를 짚어보자. 먼저 눈에 띄는 것은 미래의 세계에 대한 불충분한 정보다. 문자 텍스트가 묘사하는 세계가 작동하는 방식을 구체적인 문장으로 전달해야 하는 것과 달리 영상 텍스트는 ‘그저’ 보여줌으로써 세계를 묘사할 수 있다. 그렇다고 해서 이러한 영상 텍스트의 성격이 논리적 불실성함을 덮지는 못한다. 가령 우리는 이런 질문을 해볼 수 있다. 엘리시움의 쾌적함과 풍족함은 어떤 자원으로 운용되는가? 영화는 이에 대해 어떤 힌트도 주지 않는다. 그저 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 찬란한 엘리시움의 모습만이 눈에 들어올 뿐이다. 엘리시움 같은 거대한 인공 구조물이 유지되기 위해서는 반드시 에너지 자원이 필요할 텐데, 만약 그것이 석유라면 석유는 지구에서 조달하는 것일까? 2154년에도 과연 지구에 석유가 남아 있을까? 만약 원자력이라면—맥스가 겪었던 도료작업에도 방사능 유출이 발생한다면 원자력을 흔히 사용하고 있을 수 있다—그것은 어디에서 얻을까? 분명 엘리시움 안에서 원자력을 만들 리는 없고, 그 역시 지구에서 끌어온다면 지구의 원자력 시설은 어디서, 어떻게 운용될까? 원자력 제조와 생산 시설은 엄청난 기술, 장비, 인력이 필요할 텐데, 병들고 낙후한 지구에서 이러한 시설의 운용이 가능할까? 엘리시움은 차치하고라도, 지구의 저 광활한 슬럼은 어떤 자원으로 유지되는가?

이런 사소한 물음은 영화의 서사와 별 관계가 없을 수도 있어 보인다. 하지만, 자원의 희소성이 현재 지구의 자본주의 시스템 자체를 붕괴시킬 수도 있을 대격변과 직접 연관되어 있는 상황에서,¹⁹⁾ 자원의 문제를 허술하게 다룬다는 것은 사이언스 픽션 장르 자체에서 뿐 아니라 이 텍스트가 현재를 바탕으로 미래를 그리는 이야기라는 점에서 문제가 아닐 수 없다. 미래에 관한 서사의 경우, 사회를 유지하고 지탱하는 에너지의 정체와 그것의 통제권에 대한 질문은 미래 사회의 본질적 성격을 드러내는 중요한 요소로, 간과되기 힘들다. 존 부어먼(John Boorman) 감독의 「자도즈」(*Zardoz*, 1974)는 「엘리시움」과 마찬가지로 문명 종말 이후의 지구를 그리고 있으며, 다수의 지구인들을 야만 상태로 묶어둔 채로 분리된 공간 속에서 풍족한 문명을 누리며 영원히 사는 영생자들(Eternals)이라는 이름의 소수 특권층을 다루고 있다. 이 영생자들이 노동 없이도 풍요를 누리는 물질적 수단은 이들이 노예화된 지구인들에게서 거두어들이는 곡물로부터 나온다. 곡물의 조달은 지구인들을 두 부류, 곧 일하는 노예와 이 노예를 통제하는 전사로 분리시켜 지배하는 데서, 또 전사에게 총과 살인을 숭배하게 하고 섹스를 멀리하게 하는, 종교와도 같은 일종의 세뇌를 수행하는 전략을 통해서 궁극적으로 가능하다. 이러한 서사의 장치들은 영생자들이 사는 사회의 물질적 토대를 설명할 뿐 아니라, 이들이 (섹스를 혐오하게 만드는 가르침을 통해) 지구 인구를 일정 부분 조절함으로써 지구인들의 멸종을 막고 나아가 수의 우세에 의한 반란을 불가능하게 만드는, 고도의 ‘생명정

18) Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions* (London and New York: Verso 2007) 4장.

19) 이런 주장을 하는 대표적인 글로는 Imre Szeman, "System Failure: Oil, Futurity, and the Anticipation of Disaster," *South Atlantic Quarterly* 106.4 (Fall 2007)을 참조.

치'(biopolitics)를 통해 지구를 식민지로 장악하고 있음을 보여준다. 그런 의미에서 「자도즈」는 황폐함과 풍요로움으로 갈린 미래의 두 사회가 어떤 식으로 유지될 수 있는지를 가장 본질적인 곳, 즉 자원의 생산과 조달이라는 영역을 통해 한 번에 이해할 수 있게 만드는 것이다. 봉준호 감독의 「설국열차」(2013) 역시 마찬가지다. 문명의 몰락과 계급의 분할이라는 동일한 주제를 다루는 이 영화는 식량 및 에너지 자원의 조달이라는 핵심 요소를 달리는 기차의 거대 엔진과 식량 생산을 위한 열차 칸 묘사를 통해 설명해준다. 당연히, 엔진 칸을 장악하려는 정치적 시도 역시 이러한 물적 조건과 밀접히 관련되어 있다.

문명-이후의 세상을 그리는 서사에서 자원의 문제는 미래 사회의 물질적 토대라는 조건을 통해 그 사회의 정치적 성격까지 파고들어갈 수 있는 핵심적 장치라고 할 수 있다. 이는 조달할 자원 자체가 없는 것으로 묘사되는 경우에도 중요하다. 가령 좀비 서사가 이런 사례일 텐데, 자원의 결핍과 일차원적 생존의 급박성이라는 상황은 다양한 정치적 모델을 사유해볼 수 있는 조건을 제공한다. 모든 이가 각자도생을 펼치면서 정치 자체가 사라지는 완벽한 탈정치적 공간, 안전과 자원을 제공하는 강력한 개인(혹은 집단)에게 충성을 바치며 다른 인간을 약탈하는 제국주의 정치의 공간, 혹은 소수의 공동체가 함께 안전과 자원을 확보하면서 호혜적 관계를 유지하는 민주주의적 공간 등을 예로 들 수 있겠다. 로버트 커크먼(Robert Kirkman)의 좀비 그래픽 노블 『워킹데드』(*The Walking Dead*, 2003-)는 대표적이다. 물론, '모든' 종언이후 서사에서 자원의 문제를 직접적으로 다뤄야 하는 것은 아니겠으나, 미래 사회의 구조에 대한 논리 확보의 차원에서 자원의 문제는 일종의 하위 텍스트의 층위에서라도 어떤 방식에서든 언급되거나 암시되어야 한다.

4.

자원문제에 대한 「엘리시움」의 피상성은 어쩌면 상상력 자체의 피상성을 예비하는 지표일지도 모르겠다. 가령, 부서진 얼굴을 복구하고 백혈병을 고치고 부러진 뼈까지 재생시켜 영생을 보장해주는 '의료대'의 존재는 엘리시움이라는 공간이 가진 거의 신성(神性)에 가까운 성격, 즉 부유한 특권층이 가진 권력의 최대치를 보여준다. 하지만 이로부터 매우 간단한 의문이 도출된다. 왜 엘리시움 사람들은 이러한 최첨단의 기술을 통해 지구 자체를 엘리시움으로 만들지 못할까? 왜 지구 밖의 외딴 공간에서만 살려고 할까? 영생의 의료대를 만들 기술, 무한대의 로봇을 통한 통제력, 과잉에 이른 노동공급이라면 충분히 지구의 일부분 혹은 전체를 엘리시움화하면서 영토를 확대할 수 있지 않을까? 이에 대한 반론은, 엘리시움 사람들의 '안전'에 대한 강박일 것이다. 지구에서 온 "불법 이민자들"을 '모르게' 격추하지 않은 데 대해 분노하는 엘리시움의 대통령 파텔에게 매파 국방장관 델라코트는 말한다. "하나만 물어보죠. 자녀가 있으신가요? 만약 자녀가 있으시다면, 이 거주지의 지속에 좀 더 기여하는 방식으로 행동하십시오. 물론 저도 제 방식이 이곳에서 유행하는 방식이 아니라는 점을 이해하고 있습니다. 그러나 불법 이민자들이 당신이 자녀들을 위해 지은 그 집, 그리고 그 자녀들의 자녀들이 살 그 집에 들어 닥친다면, 이들을 몰아내야 하는 것은 바로 접니다. 대통령의 캠페인이나 홍보가 아니라고요." 안전에 대한 이 강박은 충분히 이해할 만하고, 그것이 또 현재 우리 시대의 빈부격차에 대해 부자들이 갖는 근원적 공포와도 연관된다는 점도 잘 드러나지만, 안전이라는 문제는 "이 거주지의 지속"(longevity of this habitat)에 있어서는 부차적일 뿐이다. 더 핵심적인 문제는 이것이다. 병든 지구가 말 그대로 죽어 버린다면, 즉 자원과 노동과 상품의 조달지인 식민지가 사라진다면, 엘리시움은 어떻게 유지될 것인가?

이 질문은 다른 방식으로 반복될 수 있는데, 이는 엘리시움이 지구를 식민화함으로써 유지하는 소위 ‘자본주의’라는 것이 어떻게 지속될 수 있는가 하는 질문이다. 엘리시움의 프로그램 설계자이자 지구에 위치한 공장에서 로봇을 제조하는 자본가 칼라일은 엘리시움 투자자들로부터 이윤을 향상에 대한 압박을 받으며, 모니터에 뜬 다우지수의 추세를 파악한다. 다시 말해, 오늘날 지구의 자본주의 시스템이 엘리시움에도 매우 유사한 형태로 존재한다는 것이다. 하지만 겉보기에 전혀 문제없어 보이는 이 자본주의는 사실 심각한 모순을 감추고 있다. 도대체 엘리시움의 자본주의는 생산과 공급과 소비의 문제를 어떤 방식으로 처리하고 있을까, 하는 질문이 제기되는 것이다. 슬럼화된 지구가 노동을 공급한다 한들, 지구인이 소비를 할 수 없을 정도로 가난할 때, 과연 칼라일의 공장은 생산한 로봇을 저 소수의 엘리시움에만 공급함으로써 유지될 수 있을까? 황폐화된 지구와 풍요로운 엘리시움이라는 이 영화의 핵심적 대비는 오늘날에 대한 알레고리로서는 선명할지 모르나, 영화 자체의 생산과 소비의 메커니즘 차원에서는 불가능한 이야기가 아닐 수 없는 것이다. 엘리시움이라는 폐쇄 공동체는 몰락한 지구를 개척하지 않고는 성장의 한계에 부딪힐 수밖에 없다. 마르크스가 『공산당 선언』에서 이미 파악한 바 있듯, 자본은 그 확장을 위해서 끊임없이 영토를 확장해야만 하는 것이다. 우리가 현재 목격하는 세계화된 자본주의가 바로 이 자본의 확장성을 보여준다. 만약 시장 자체가 한정되어 있어 팽창할 수 없다면, 자본주의 역시 더 이상 성장할 수 없다. 그런 점에서 「엘리시움」이 묘사하는 자본주의는 몰락한 지구를 놓고서는 실현 불가능한 장면이라 할 수 있다. 주체가 타자를 끊임없이 필요로 하듯, 제국은 식민지를, 자본은 이윤이 실현될 시장을 요구한다. 따라서 타자, 식민지, 시장이 모조리 황폐화될 때, 주체도 제국도 자본도 그 “지속”을 보장받을 수 없음은 당연하다. 자본이 언제나 달콤한 쾌락을 약속하면서 소비자를 유혹하는 것은 바로 이런 이유에서다. 노예를 살게 해 줌으로써만 주인은 노예를 영원히 지배할 수 있는 법이다. 이 영화는 이를 간과하면서 엘리시움의 부유층과 지구의 하층민들을 단순히 이항대립으로 병치시키는 데 그친다.

자본주의에 대한 이런 피상적 이해는 단 한 명의 ‘지구인’도 존재하지 않는 엘리시움이라는 공간의 피상성과도 겹친다. 영화 속 엘리시움 사람들은 로봇의 서빙을 받는 것으로만 그려지는 것이다. 그러나 한 번 생각해보자. 인간은 자신보다 열등한 인간을 옆에서 바라볼 때 비로소 자신의 우월함을 음미할 수 있지 않은가? 역사상 모든 지배계급이 그랬듯, 피지배계급의 존재를 옆에 둘 때 지배계급은 자신의 경제적·정치적·도덕적 우위를 확인하면서 체제에 더욱 만족할 수 있는 것 아닐까? 「엘리시움」은 이런 질문을 제기하지 않고, 부자와 빈자를 완벽히 분리시킴으로써 인간의 본성에 대해 성찰할 수 있는 기회를 제거한다. 엘리시움이라는 공간의 일상이 몇몇 지나가는 장면 외에는 전혀 그려지지 않는 것도, 지구에서의 일상 역시 전혀 구체적으로 묘사되지 않는 것도 연장선상에 있다.

대신 이 영화가 하는 일은 엘리시움과 지구, 부자와 빈자, 지배와 피지배를, 그 이항대립 사이에 존재하는 복잡한 메커니즘의 속살은 드러내지 않은 채로, 가장 전형적인 방식을 통해 대비시키는 일이다. 이 피상적 대비의 궁극적 목적지는 맥스의 숭고한 희생을 통한 엘리시움 체제의 리부팅, 곧 어떤 혁명의 사건이다. 어찌 보면, 이 혁명의 서사야말로 블룸캠프가 「디스트릭트 9」과는 확연히 다른 방식으로, 오늘날 자본주의가 만들어내는 다층적 위기에 대해 내리는 정치적 선택이라고 할 수 있다. 그러나 영화의 핵심인 이 혁명의 서사 역시 아쉽게도 피상적이기는 마찬가지다.

종언(이후) 서사에서 지배집단이나 지배국가(제국)에 대한 혁명적 전복이라는 시도는 그 기원에서부터 존재하는 중요한 요소다. 존 홀(John R. Hall)이 말하듯, “차라투스트라의 추종자

들이 있던 시절 이래로, 하나의 지속적인 이야기가 현대까지 이어져오고 있다. 제국(empire)은 신의 이름으로 반드시 성공해야만 하는 성스러운 대의, 혹은 견디거나 탈주하거나 저항해야만 하는 적그리스도인 것이다.”²⁰⁾ 문명의 종말을 다룬다는 것 자체가 기존 질서에 대한 거부를 전제하는 행위다. 홀이 말하는 ‘제국’은 이 기존 질서의 현현이거나 혹은 기존 질서 너머의 새로운 질서 양쪽을 모두 의미할 수 있다. 「요한계시록」에서 그 제국이 ‘천년왕국’이라는 이름의 “성스러운 대의”였다면, 「엘리시움」에서는 ‘엘리시움’이라는 이름의 “적그리스도”다. 이 영화에서 엘리시움이라는 체제는 지구를 황폐화시킨 원흉이기도 한 자본가·관료 집단이 모든 첨단기술을 집적하여 하늘 위에 세운 (그들의) 천년왕국이지만, 동시에 그 첨단기술을 지구와 나누지 않은 채로 지구를 몰락의 땅, 죽음의 땅으로 만들어버리는 (지구인들의) 적그리스도이기도 하다.

지구인을 ‘불법 이민자’로 배제하고 최첨단 기술의 과실을 혼자만 누려온 엘리시움의 부자들에게 맞서, 맥스의 머리에 ‘우연히’ 담긴 엘리시움의 시스템 프로그램을 리부트(reboot)하는 스파이더의 행위와 그 결과로 지구인들이 모두 엘리시움의 ‘시민권’을 획득하게 되는 「엘리시움」의 클라이맥스는 자신을 배제하고 억압해 온 제국이라는 시스템을 뒤엎고 새로운 시스템을 만들어낸다는 점에서 혁명이라는 이름에 값하는 것처럼 보인다. 물론 이것은 일반적인 의미에서다. 좀 더 명확한 학술적 의미에서 따지자면 엘리시움의 리부트는 ‘혁명’(revolution)이라기 보다는 ‘해방’(liberation) 혹은 ‘반란’(revolt)에 가까워보인다. 가령, 한나 아렌트(Hannah Arendt)는 혁명을 쿠데타나 반란, 내전과 구체적으로 구분한다. 아렌트에게 혁명이란 ‘자유’와 ‘새로움’이라는 두 가지 요소가 결합된 폭력행위를 의미하는데, 여기서 ‘자유’란 권력의 억압으로부터 시민적 권리를 얻어내는 ‘해방’과는 다른 것이다. 해방은 완전히 새로운 체제로의 변환을 의미하지 않으며, 따라서 역사적으로 새롭지 않기 때문이다. “만약 혁명이 오직 시민권의 확보만을 목표로 했다면, 그것은 자유가 아니라, 민중의 힘을 짓밟고 오래 전에 확립된 권리를 침범했던 정부로부터의 해방을 목표로 한 것이다.”²¹⁾ 혁명을 규정하는 ‘자유’란 단지 억압으로부터 벗어나려는 해방의 열망과 다른, “정치적 삶의 방식”(political way of life)을 하나의 새로운 체제를 통해 구체화하는 행위다.

오직 새로움이라는 파토스가 현존하고, 이 새로움이 자유라는 관념과 결합할 때만 우리는 그것을 혁명이라고 칭할 수 있다. 이 말은 당연히 혁명이 성공적 봉기 이상이라는 점을, 모든 쿠데타를 혁명이라고 부르거나 심지어 각각의 내전으로부터 혁명을 추출해내는 것은 부당함을 의미한다. (...) 변화가 새로운 시작이라는 의미로 발생하고, 그 과정에서 완전히 다른 정부 형태를 구성하고 새로운 정치체의 형성을 가져오기 위해 폭력이 사용될 때, 억압으로부터의 해방이 최소한 자유의 제정을 목표로 할 때, 오직 그 때 비로소 우리는 혁명을 말할 수 있다.²²⁾

요컨대 아렌트에게 혁명이란 반드시 정치적이고 법적인 자유의 제정과 확립을 통해 새로운 체제를 만든다는 의지가 결합된 사건에 대해서만 붙일 수 있는 말이다. 이렇게 보면, 「엘리시움」에서 벌어지는 시스템 리부트 사건을 과연 ‘혁명’이라 부를 수 있을 지에 대해 의문이 든다. 맥스의 행위에는 시민권의 확보라는 해방의 계기를 넘어서 이전과는 다른 자유의 계기를

20) John R. Hall, 앞의 책 206면.

21) Hannah Arendt, *On Revolution* (London: Penguin 2006) 22면.

22) 같은 책 24-5면.

확립하려는 의지는 없어 보이기 때문이다. 맥스의 행위가 가진 핵심은 그가 백혈병에 걸린 프레이의 어린 딸 마틸다를 처음 만났을 때, 마틸다가 들려주었던 동화에 담겨있다. ‘정글에 작고 배고픈 미어캣이 살고 있었는데, 어느 날 크고 힘 센 동물들이 와서 나무에 열린 모든 과일을 따먹었고, 그래서 미어캣은 하마의 등을 타고 올라가 과일을 따먹을 수 있었다.’ 미어캣은 지구인을, 크고 힘 센 동물은 엘리시움 사람들을, 하마는 맥스를 의미한다. 시스템 리부트 직전, 죽기로 결심하고 프레이에게 전화한 맥스는 말한다. “마틸다에게 동화 재밌었다고 전해 줘. 이제야 하마가 무슨 일을 했는지 알았다고.” 다시 말해, 이 영화는 힘세고 큰 동물의 독점에 맞서 작고 약한 동물들이 일어나 모든 동물은 평등하다고 선언하면서 모두가 과일을 공평히 먹을 수 있는 체제를 정치적으로 구성해내는 자유의 사건이 아니라, 강한 동물의 독점 때문에 달지 못한 과일을 약한 동물들에게 나눠주는 사건, 곧 침해받은 권리를 확보해주는 해방의 사건을 묘사하고 있는 것이다. 그런 점에서 「엘리시움」은 의지를 가지고 일으키는 혁명 자체가 아니라, 시민권의 회복을 만들어낸 ‘성공한 반란’을 그리고 있다고 하는 게 더 정확하다. 반란과 달리 혁명은 한 사람의 ‘살신성인’으로 이뤄낼 수 있는 것도 아니며, 프로그램을 다운로드해서 리부트하는 방식으로 가능한 것도 아니다.

맥스의 행위가 혁명이나 반란이나는 논란은 그리 중요하지 않을 지도 모른다. 하지만 이 구분이 중요한 이유는 바로 이 구분을 통해서 이 영화가 체제의 변환을 바라보는 시선을 드러내기 때문이다. 2011년부터 미국에서 시작해 전 세계로 퍼져나갔던 ‘월가 점거운동’(Occupy Wall Street)을 콘텍스트로 삼고 있는 이 영화는 그 점거운동의 핵심 주장이었던 ‘불평등’에 대한 문제제기를 형상화하긴 하지만, 동시에 가장 수동적인 의미의 ‘점거’(엘리시움의 빈 집에 들어가 의료대에 환자를 누이기)와 ‘반란’(배제된 지구인들에게 시민권을 돌려주기) 이상의 것을 고려하려 하지는 않는다. ‘월가 점거운동’이 단순히 ‘월가를 점령하자’는 순진한 언설을 넘어 자본주의 체제의 고질적인 문제들에 대한 집단적 저항으로 확장되었던 반면, 이 영화는 이를 개인의 희생정신과 우정의 약속으로, 동화의 실현으로, 달리 말하면, 낭만화한다. 엘리시움의 의료선이 지구의 환자를 실어 나르는 마지막 장면을 어떤 유토피아적 완성인 것처럼 감동적인 방식으로 처리하면서, 이 영화는 오바마 미대통령이 밀어붙이는 국민의료보험의 완전한 실행을 혁명의 사건인 것처럼 다룬다. 전 지구적 자본주의라는 우리 시대의 화두 앞에서 급진적 좌파의 제스처만을 가져옴으로써, 「엘리시움」은 오바마가 표상하는 자유주의적 휴머니즘 앞에서 멈춰서버린 듯 보인다.

5.

이 영화에 깃든 이러한 부드러운 리버럴리즘, 영웅적 개인주의, 그러면서 혁명적 낭만성을 찬양하는 등의 태도 아래에는 시스템을 ‘진정으로’ 바꾼다는 것이 의미하는 매우 지난한 투쟁의 과정, 집단적 봉기와 폭력의 메커니즘, 혁명-이후의 현실에 대한 세밀한 고찰 등과 같은 문제들을 회피하려는 게으름이 도사리고 있다. 반란이 성공하는 절정의 순간에 끝맺는 전략이 정치적 올바름을 지키면서도 복잡한 지점에 대한 성찰은 넘길 수 있는 영리한 방식인지도 모르겠지만 말이다. 그러나 이러한 전략이야말로 서사적으로나 정치적으로나 피상적이라는 느낌은 피할 수가 없다. 다시 말해, 이 영화는 클라이스트(Heinrich von Kleist)의 『미하엘 콜하스』(Michael Kolhaas)처럼 사회적 부조리에 맞서 모든 것을 던지는 개인을 그리고 있지만 그 개인이 가지고 있는 복잡다단한 모순적 측면들을 간과하고 있고, 앨런 무어(Alan Moore)의 『와치맨』(Watchmen)처럼 세계 전체를 뒤흔드는 정치적 선택을 다루고 있지만 유토피아적 결과

를 낳는 이 선택이 전제하고 있는 엄청난 폭력의 문제에는 고개를 돌리며,²³⁾ 어슐러 르 쿤(Ursula K. Le Guin)의 『빼앗긴 자들』(*The Dispossessed*)처럼 메커니즘이 완전히 다른 두 행성의 상황을 그리고 있지만 두 행성의 구체적 일상도, 물질적·사회적 작동방식도, 내부의 정치경제적 모순도 담아내고 있지 않은 것이다.

종언(이후) 서사 일반과 관련해서, 이러한 「엘리시움」의 피상성은 묵직한 시사점을 던진다. 앞에서 말했듯, ‘세상의 끝’이라는 거대한 주제를 다루는 종언(이후) 서사는 결국 기존 체제에 대한 저항과 대안 제시라는 요소를 (어쩌면 강박적이라 할 만큼) 내면화하고 있다. 이러한 요소로 인해 종언(이후) 서사는 오늘날 신자유주의적 자본주의라는 전 지구적 헤게모니, 그리고 그것이 촉발시키는 자원과 생태의 위기라는 당대적 문제에 대한 문화적 대응, 혹은 제임슨적 의미에서의 ‘사회적으로 상징적인 행위로서의 서사’라는 특징을 갖는다. 당대에 존재하는 헤게모니를 상상적인 방식으로 제거하고, 그 과정에서 아직 오지 않은 새로운 질서를 묘사하는 종언(이후) 서사는 그리하여 “기존의 모든 사회적 질서에 대한 총체적 비판”이라는 정치적 성격을 부여받게 된다.²⁴⁾ 문제는 많은 종언(이후) 서사들에서 이 “총체적 비판”이 매우 낭만적이고 순진한 ‘열망’으로 나타나기 일쑤라는 데 있다. 「엘리시움」을 비롯한 최근 할리우드의 블록버스터 영화들에서 발견할 수 있듯, 이 ‘열망’은 단지 서사의 차원에서 순진할 뿐 아니라, 자본주의를 비판하는 몸짓을 보임으로써 오히려 인기 있는 상품으로 팔리기도 한다. 세상의 끝이라는 미래를 상상하면서 그 상상을 현실의 복잡다단한 문제, 인간의 모순적 본성과 결합시키지 않은 채 낭만적인 혁명의 동화를 컴퓨터 그래픽에 실어 나르는 일은, 매우 현실적이고 실질적인 전 지구적 위기라는 문제를 두 시간짜리 액션 판타지로 압축하여 궁극적으로는 그 문제를 없애버리는 일이다. 그런 의미에서 이것은 어쩌면 반란과 비판의 형태를 띤 고도의 니힐리즘일지도 모른다. 수많은 우연들의 ‘중층결정’으로 생겨난 반란의 절정에서 끝을 맺음으로써 반란-이후의 사회정치적 묘사 대신 맷 데이먼의 화려한 액션만을 각인시키는 「엘리시움」은 대표적인 사례다.

그래서 다시, 중요한 것은 서사의 피상성을 넘어서는 일이다. 종언(이후) 서사의 정치적 성격이 낭만적 좌파의 부박한 혁명찬가가 아닌, 역설적으로, 지극히 구체적인 현실에 기반을 둔 현실주의적(realist) 태도를 요청하는 것은 이 때문이다. ‘환상’을 거두고 “현실을 다루려는 시도” 말이다.²⁵⁾ 마키아벨리가 일찍이 간파했듯, 현실은 해결될 수 없는 문제들로 가득한, 끊임 없는 전쟁이 지속되는 그런 곳이다. ‘현실을 다룬다’는 것은 이러한 현실을 인정한 상태에서, 최선이 아닌 차악들 중에서 선택할 수밖에 없음을 받아들이는 것이다. 수많은 결점과 모순으로 가득 찬 인간 존재, 그리고 인간으로 구성된 현실의 동일한 결점과 모순 앞에서, 현실주의는 이를 순식간에 뛰어넘을 수는 없다고, 우리는 오직 그 결점과 모순 속에서 살아갈 수밖에

23) 미국과 소련의 갈등이 치달으며 지구가 핵전쟁이라는 공포에 떨고 있을 때, 오지만디아스는 외계인으로 가장된 물체를 보내 맨해튼을 폭파시켜 수만 명의 미국인을 일거에 죽인다. 외계인의 공격이라는 이 치명적 사건으로 인해 소련과 미국은 갈등을 봉합하고 ‘지구인’으로서 단합하는 길을 택한다. 오지만디아스의 선택은 유토피아의 달성은 참혹한 폭력을 수반할 수밖에 없음을, 즉 언제나 이중적일 수밖에 없음을 보여준다. 이에 대한 보다 정교한 분석으로는 Peter Y. Paik, *From Utopia to Apocalypse: Science Fiction and the Politics of Catastrophe* (Minneapolis: U of Minnesota P 2010) 1장을 참조.

24) James Berger, *After the End: Representations of Post-Apocalypse* (Minneapolis: U of Minnesota P 1999) 7면.

25) John Gray, *Black Mass: Apocalyptic Religion and the Death of Utopia* (New York: Farrar, Straus and Giroux 2007) 192면. 정치적 현실주의(political realism)에 관한 최근의 대표적 저작으로는 Raymond Geuss, *Philosophy and Real Politics* (Princeton: Princeton UP 2008)을 참조.

없다고 말한다. 현실주의가 “현재의 조건 속에 상상력을 매어두는 것”으로 여겨지는 것도 이 때문이다.²⁶⁾ 이러한 현실주의적 태도는 분명 종언(이후) 서사에 담긴 비판적 성격을 상쇄하는 듯 보인다. 하지만 제대로 된 종언(이후) 서사는 반드시 현실주의적인 태도 혹은 관점을 서사 속으로 끌어들이는다. 현대 문명은 어떻게 그 안에 이미 종언을 품고 있는지(발라드(J. G. Ballard)의 『밀레니엄 피플』(*Millennium People*)), 세상의 끝 이후의 인간은 이전의 인간과 어떻게 다른지(『워킹데드』, 쿤슬러(James Howard Kunstler)의 『손으로 만든 세상』(*World Made by Hand*), 대니 보일(Danny Boyle)의 『28일 후』(*28 Days Later*)), 반란 혹은 혁명은 얼마나 어려운지(『와치맨』, 장준환의 『지구를 지켜라!』), 혁명-이후의 사회는 어떤 문제에 부딪히는지(『빠앗긴 자들』), 종언-이후의 지배는 어떤 모습일지(『자도즈』)와 같은 질문들은 가장 현실적인 문제의식을 통해 세상의 끝과 그 이후를 상상하고 그려낸다. 가령 르 권의 『빠앗긴 자들』의 경우는 경제적으로 풍요로우나 정치적으로 이상적이지 않은 우라스와 정치적으로는 이상적이나 자원의 결핍으로 고통을 겪는 아나레스를 모두 겪은 과학자 세백이 두 행성의 결합과 연대라는 어떤 열망을 추구하는 과정을 다루고 있다. 이 열망은 작품 전체를 관통하고 있지만 그와 동일하게 두 행성 각각이 어떤 구조로 이루어져 있는지, 그 속에서 구성원들은 자신의 행성에 대해 어떤 뼈아픈 질문을 던지는지, 두 행성은 어떤 모순을 갖고 있는지 등을 매우 자세하게 다룬다. 다시 말해, 이 소설은 열망을 드러내면서도 그 열망의 현실성을 끊임 없이 점검하는 데 큰 공을 들이는 것이다. 쿤슬러의 『손으로 만든 세상』 역시 석유문명의 종언 이후를 다루지만 그것을 스펙터클로서가 아니라 지극히 현실적인 질문으로서 다룬다. 석유 이전의 세계로 돌아간 세상에서 발생할 다양한 일상의 문제와 집단 간의 대립을 정교한 상상력으로 묘사하는 이 소설은 그래서 이야기 자체의 재미 뿐 만이 아니라 오늘의 문명을 보는 시각 자체를 새로이 되돌아보게 만든다. 다시 말해, 종언이후의 상상력을 현재적 조건과 결합 시키려는 서사적 노력이 이 소설을 이루고 있는 것이다. 그에 반해 『엘리시움』을 비롯한 최근 할리우드의 종언(이후) 서사들은 유토피아적 열망이 현실주의적 태도와 결합함으로써 발현될 이러한 중요한 사유와 질문의 지점들을 간과하면서, 미래에 관한 하나의 화려한 동화의 생산에 그치기 일쑤다. 『엘리시움』의 피상성에 대한 이 글의 비판 역시 현실주의적 태도의 결여가 유토피아적 열망을 ‘쉽게’ 재현함으로써, 궁극적으로는 그 열망 자체를 비현실적인 것으로 넘겨버리는 어떤 정치적 효과에 대한 문제제기다.(끝)

文炯竣 위스콘신대(밀워키) 영문학과 박사과정 수료. 문화평론가. 최근 논문으로 "What Zombies Want: Apocalyptic Exigency and the Anticipation of New Beginning"(2012)이 있다.

26) Shannon Brincat, "Reclaiming the Utopian Imaginary in IR Theory," *Review of International Studies* 35 (2009) 585면.