

Loop-Rupture: Narrative Structure in J. G. Ballard’s *Super-Cannes*

Pilljin Yoo*
(Sungkyunkwan University)

ABSTRACT: Ballard’s surreal “speculative fantasy” of *Super-Cannes* offers the imaginary business park Eden-Olympia, which represents his characters’ psychological “inner-space.” The oxymoronic harmony of two different cultural ideas of heaven implies the unexpected side of this pure dream-like space: violence, drug addiction, and perverted sexuality. This article explores the relationship between the circulative narrative frame and the theme of *Super-Cannes*, with the premise that the narrative structure conveys the meaning of the story. Central factors are the events that divert the linear narrative stream into a recursive loop route. These meaningful points are also relevant to the protagonist’s change from a bystander to a participant, which ruptures the circular narrative and creates a spiral loop form. By removing the novel’s decisive conclusion, the ending is directed towards the beginning of the story, generating an endless spiral. The loop narrative structure plays a significant role in concealing as well as revealing the hidden nature of the multinational companies’ science park, Eden-Olympia. The psychopathic violence of the group, ingrained in the hierarchical power of capitalism in Eden-Olympia, poses the question of whether abuse of power can ever be a justifiable means of maintaining social goals and morality. This research will ultimately argue that Ballard’s loop offers us an opportunity to reconsider the meaning of the repetitive nature of life, thus opening up a possibility of change in the future narrative.

Key Words: loop, spiral, violence, will, Nietzsche

* 본 연구는 2020년 한국연구재단 성균관대학교 BK21 사업지원으로 수행되었음.

Copyright© 2021 ELLAK

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 non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

루프의 균열: J. G. 발라드 『슈퍼-칸』의 서사 연구

유 필 진

I. 서론

영국의 소설가 J. G. 발라드(J. G. Ballard)는 1987년 할리우드의 영화감독 스티븐 스필버그(Steven Allan Spielberg)가 제작한 『태양의 제국』(*Empire of the Sun*)의 원작자로 잘 알려져 있다. 1984년 출판한 이 작품은 발라드가 어린 시절 중국 상하이에 살면서 겪었던 2차대전의 기억을 바탕으로 쓴 역사물에 가까운데 정작 비평은 발라드를 SF(Science Fiction: 공상과학소설) 작가로 논하는 경향이 강하다. 실제로 발라드는 1960년대 본격적으로 작가의 삶을 시작한 이래 SF 장르에 대한 나름의 작품세계를 꾸준히 구축해왔다. D. 할랜 윌슨(D. Harlan Wilson)에 따르면 발라드는 SF가 막연한 우주보다는 지구로 시선을 돌릴 것을 주장하면서(4), 해당 장르를 시대의 “변화에 반응하는 문학”으로 정의한다(12). 이는 발라드가 추구하는 SF의 상상적 세계가 우리가 사는 현재와 무관하지 않음을 함축한다. 같은 맥락에서 발라드는 현재 여기에 사는 우리의 내면을 시각화하여 나와 타인, 개인과 사회와의 역학 관계에 집중한다. 외계가 아닌 지상의 익숙한 곳 혹은 그 주위에 자리한 낯선 폐쇄적 공간을 의미하는 발라드의 이너 스페이스(inner space) 역시 이런 의도를 포함한다.¹ 『슈퍼-칸』은 프랑스의 대표적 휴양지 칸(Canne)에 상상의 이너 스페이스를 상정하여 개인과 집단의 심리에 대해 파고든 소설이다.

본 연구는 『슈퍼-칸』(*Super-Cannes*)의 루프(loop)서사, 즉 원형 및 나선의 구조가 작품의 주제와 밀접하게 연결된다는 주장에서 출발한다. 2000년 출판된 『슈퍼-칸』은 『밀레니엄 사람들』(*Millennium People*, 2003), 『킹덤 컴』(*Kingdom Come*,

* 이 글이 세상에 나올 수 있도록 해주신 익명의 심사위원분께 지면을 통해 진심으로 감사드린다.

¹ 이너 스페이스는 발라드가 태어난 장소이자 『태양의 제국』의 배경이기도 한 상하이 공공조계(上海公共租界, Shanghai International Settlement)의 성격과도 유사성이 있다. 상하이 조계는 1863년 미국과 영국의 조계가 통합되면서 생긴 곳으로, 광수경에 따르면 “거주와 상업 활동을 위해 주요 무역항이나 도시의 일정 구역의 토지를 임대하여 외국인이 관리권을 행사”하는 “치외법권”이었다(99). 상하이에서의 기억은 『태양의 제국』을 포함한 발라드 전작에 깊은 영향을 끼친다.

2006)과 함께 밀레니엄 3부작을 구성하는데², 세 작품 모두에서 발라드는 각각의 이너 스페이스를 상정한다. 『슈퍼-칸』의 이너 스페이스인 슈퍼-칸과 그 속의 에텐-올림피아는 울퉁불퉁한 거울처럼 현실을 뒤틀어 반영하는 공간이다. 또한 이너 스페이스는 초현실주의 화가 르네 마그리트(René François Ghislain Magritte)의 작품처럼 등장인물의 의식 너머와 충실하게 맞닿아있다.³ 발라드는 이 가상의 장소에서 독자를 힘과 폭력의 도덕적 정의에 대한 철학적 혼란으로 끌고 간다. 특히 작품 속 인물이 주장하는 힘에 대한 옹호와 약자를 향한 경멸, 관습적 도덕 가치의 전도 및 새로운 이상적 세계에 대한 추구는 낡은 것을 부수고 사상의 새로운 토대를 구축하려 했던 독일의 철학자 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche)를 연상케 한다. 본 연구에서는 발라드의 수사적 장치가 작품 속 등장하는 이상향과 니체의 사상을 교묘하게 대조하고 있다고 전제하였다. 그리고 『슈퍼-칸』의 서사가 자기초극의 고통과 집단폭력을 두고 그 방향성의 차이를 부각하여 니체가 생각하는 사회적 병폐에 대한 비판을 전경화한다는 결론에 이른다. 이후 논의할 기존 비평이 지역성과 서사, 그리고 인물의 성격을 주로 『슈퍼-칸』에서 묘사된 소비상업주의나 신제국주의의 이데올로기로 연결했다면 본 고에서는 이를 서사구조와 연결하여 분석한다.

가상의 공간 속 통제된 사회 시스템 안에서 나타나는 사회적 증상, 집단행동 및 자의식에 대한 작가의 상상적 재현은 루프 형태의 서사로 형상화된다. 『슈퍼-칸』 서사의 루프는 결말의 삭제, 사건의 반복을 통해 이루어진다. 완결의 부재는 상상력을 요구하는 하나의 지점으로 남게 되며 전체 서사구조는 결정적 사건과 인물의 발언에 어떤 의미를 부여하느냐에 따라 변형된다. 논의를 위해 이 글에서는 먼저 루프 서사의 일반적인 특징을 살핀 후 다시 『슈퍼-칸』의 서사 특징에 대해 탐색한다. 다음으로 작품 해석을 근거로 하여 서사의 루프구조가 형성되기 위한 조건과 서사의 전환 가능성을 분석, 『슈퍼-칸』의 서사가 루프의 순환과 파열 중 어느 쪽에 더 근접하는지 답을 구한다. 결론으로 작품에서 묘사된 집단폭력과 고통을 니체 철학의 관점과 비교/대조하고 이것이 어떻게 루프구조와 연관성을 갖는지에 대해 밝힌다. 궁극적

² 발라드의 작품과 상하이의 연관성에 대해 논한 제임스 그레이(James Gray)를 포함 다수 비평가는 그 의미적 유기적 연관성을 들어 1996년 출판한 『코카인의 밤』(*Cocaine Night*)을 포함하기도 한다.

³ 『슈퍼-칸』에서도 르네 마그리트의 초현실주의 세계에 대한 비유가 등장한다(53). 발라드와 초현실주의에 관한 논의는 자넷 백스터(Jeanette Baxter)가 저서 『J. G. 발라드의 초현실주의의 상상력』(*J. G. Ballard's Surrealist Imagination: Spectacular Authorship*)에서 자세히 다루고 있다.

으로 본 연구는 2000년에 출판된 발라드의 SF 작품이 현시점에 유의미한 이유를 밝히려 시도하였다.

II. 루프 서사구조와 삶의 루프 “에텐-올림피아”

루프의 사전적 정의는 “끝이 처음과 맞물리는 어떤 구조나 연속 과정”⁴이다. 서사의 루프구조 역시 이야기의 처음과 끝이 맞물려 순환되는 형태를 취한다. 따라서 루프 서사의 작품은 사건의 단정적 결론이 생략되는 것이 대부분이다. 루프에 대해 문학 서사 이론가인 브라이언 맥해일(Brian McHale)이 저서 『포스트모더니스트 픽션』(Postmodernist Fiction)에서 다룬 논의를 인용하면 다음과 같다. 먼저 결말이 없는 서사구조의 경우 “이중(다중) 결말”(double[multiple]-ending)과 루프로 구분하는데 (109), 전자의 경우 작품을 종결하는 결정적인 사건을 반복해서 각각 다른 결말을 만들어내는 형태다. 후자인 루프의 경우 결말과 처음이 어떻게 만나는지 그 방식에 따라 고리인 환(circularity)과 나선(spiral)으로 나눈다. 환의 경우 원점으로 향하며 나선의 경우 같은 반복이 아닌 상승 또는 하강 구조를 이룬다. 이를 간단히 도식화하면 다음과 같다.

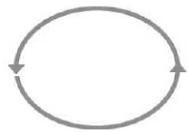
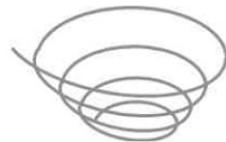


표 1) 환형



2) 나선형

맥해일에 따르면 나선형은 환형과는 달리 “처음으로 되돌아가면서 동시에 메타언어의 더 높은 층위로 상승하는 구조” (but a spiral, returning it to its beginning while at the same time ascending to a higher level, that of metalanguage) (111)다. 다시 말해 작품 내 서사를 기준으로 했을 때 환형이 인물의 변화나 사건의 전환에 대한 여지 없이 흐르는 서사구조라면 나선형에서는 특정 사건이나 생략된 부분의 해석에 따라 의미 층위가 달라지는 형태다.⁵ 작품에서 자주 차용되는 루프구조의 친숙한 예로 시간의 반복인 타임 루프(time-loop)를 들 수 있다. 보통 타임 루프

⁴ “loop.” Def. 2. Lexico.com, 2020. Web. 26 Oct. 2020.

⁵ 서사를 기준으로 한 것은 이야기와 이를 읽는 독서행위가 서로 다른 서사구조의 성취에 이를 수 있기 때문이다.

소재는 주인공에게 같은 하루가 매일 반복되거나 특정한 구간의 시간여행이 계속되는 설정으로 나타난다.⁶ 타임 루프의 특징 중 하나는 처음 시점으로 돌아오면 그전에 생겼던 변화가 모두 사라진다는 점이다. 출발 지점에 이르거나 상황이 종료되면 처음 위치로 되돌아간다는 설정은 미국의 파커 브라더스(Parker Brothers)가 개발한 모노폴리(Monopoly) 유형의 보드게임이나 장기, 바둑, 체스 등 대부분 게임의 규칙과 유사하다.⁷

『슈퍼-칸』에서 형성되는 루프는 의미적 관점에서 나선형과 환형, 모두를 취한다. 전체 서사는 처음과 끝이 맞물리는 형태로, 고정된 결말이 삭제되며 루프구조가 형성된다. 비어있는 결말은 작품의 시작 부분에서 이루어지는 주인공의 독백을 어떻게 해석하느냐에 따라 달라지며 이에 따라 서사는 나선형과 환형으로 나뉜다. 이 중 고정된 결말이 먼저 제시되는 환형의 서사 형식은 결정론(Determinism)의 세계관과 연결된다. 넓게 말해 결정론은 현상이 “자연의 법칙과 함께 선행사건과 조건에 의해 필연적으로 이르게 된 것”으로 여기는 사상으로 이들은 사건이 자연의 물리적 인과관계 안에서 이루어진다고 본다.⁸ 한편 조셉 칠더스(Joseph Childers)에 따르면 문학 비평에서 결정론은 “인간의 선택과 의지가 인간의 행동을 제한하거나 명령하기까지 하는 그 밖의 힘에 비하면 중요하지 않다고 보는 철학”이다(147). 이때 말하는 결정론은 주체가 개인의 의지보다는 사회 문화, 언어 등 이미 주어진 조건을 통해 결정된다는 사상이라 할 수 있다.

알리 스미스(Ali Smith)가 지적한 것처럼 발라드는 루이스 캐럴(Lewis Carroll)의 작품, 그리고 체스를 『슈퍼-칸』의 중요한 모티브로 차용하며 (Smith x), 결정론은 『슈퍼-칸』의 상호텍스트인 캐럴의 작품 『거울 속으로』(Through the Looking-Glass)의 세계관과 밀접한 관련이 있다. 『이상한 나라의 앨리스』(Alice's Adventures in Wonderland)의 후속작인 『거울 속으로』는 전도와 대칭의 세계로 이 나라에서는 사건의 결과가 먼저 발생한 후 인물들이 이에 맞춰 행동한다. 한 예로 유니콘과 사자

⁶ 2016년 개봉한 마블 스튜디오 작품 『닥터 스트레인지』(Dr. Strange)가 해당한다. 제목처럼 시간의 스트레인지 루프(strange loop)를 소재로 다룬다.

⁷ Joe Gazdula, and Richard Farr. “Teaching Risk and Probability: Building the Monopoly® Board Game into a Probability Simulator.” 모노폴리는 흔히 국내 “부루마블”로 알려진 보드게임의 원형으로 친숙하다. 주사위를 던져 나온 숫자에 따라 말을 움직여 세계 각국을 돌며 땅을 사거나 건물을 짓는 방식이다. 한편 바둑, 장기, 체스는 두 명이 규칙에 따라 네모난 판 위의 말을 움직여 대결한다.

⁸ Hoefler, Carl. “Causal Determinism”. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. Ed. Edward N. Zalta. Spring 2016 ed, 2016. Web. 17 May 2021.

에게 케이크를 잘라 나눠주기 위해서는 먼저 케이크를 접시에 나눠준 후 잘라야 한다.

“벌써 여러 조각으로 잘랐는데, 케이크가 계속 다시 붙어!”

“넌 거울 속 나라에서 케이크를 어떻게 잘라야 하는지 모르는구나,” 유니콘이 말했어요. “먼저 나눠주고, 그 다음에 잘라야지.”

“I’ve cut several slices already, but they always join on again!”

“You don’t know how to manage Looking-glass cakes,” the Unicorn remarked. “Hand it round first, and cut it afterwards.” (271)

이에 대해 김일영은 『거울 속으로』가 “기하학적으로 정돈된, 즉 체스판처럼 고정되고 그 틀 안에서만 움직이는 세상”으로 등장인물은 체스판의 말처럼 규칙과 통제 속에 움직인다고 주장한다(28). 결정론적 세계는 『슈퍼-칸』에서 거대 자본의 글로벌 기업체들이 모여있는 가상의 지역, 에덴-올림피아(Eden-Olympia)의 체스판 같은 시스템을 통해 재현된다. 여기서 루프는 결정론적 세계관의 형상화이자 동시에 파열의 가능성, 그리고 그 속에서 살아가는 사람들의 ‘삶’에 가깝다.

작품의 무대인 에덴-올림피아는 프랑스의 명소 칸에 자리 잡은 최첨단 기업단지로 묘사된다. 발라드는 작가 노트에서 에덴-올림피아를 구상할 때 프랑스 안티베(Antibes) 북쪽에 있는 소피아 안티폴리스(Sophia-Antipolis)에서 영감을 받았다고 밝힌다.⁹ 관련 비평은 에덴-올림피아를 자본주의 체제하에 구축된 신제국주의 측면에서 분석하는 관점, 그리고 거주민들의 반사회적 행동과 심리에 대한 논의로 압축된다. 전자의 경우 발라드 전작을 아우르는 지역성과 제국주의 함의에 대해 폭넓게 다룬 이안 패디(Ian Paddy)의 『J.G. 발라드의 제국: 상상의 지형도』(*The Empires of J.G. Ballard: An Imagined Geography*)와 오스트로비즈키(Eric A. Ostrowidzki)의 『J.G. 발라드의 소설 속 뉴라이트 유토피아』(“Utopias of the New Right in J. G. Ballard’s Fiction”) 등이 해당한다 볼 수 있다. 이들은 논의에서 신자유주의 시장 경제하에 득세한 다국적 기업 단지의 권력, 그리고 에덴-올림피아와 제3세계 이민자가 사는 지역 사이에서 불거지는 폭력을 제국주의의 식민지 구도와 연결한다. 후자의 경우 가시오렉이 저서 『J.G. 발라드』(*J. G. Ballard*)에서 폭력이라는 반사회적 행동에 대한 병리적 분석과 함께 고립된 엘리트 사회에 나타나는 증상에 주목한다.

⁹ J. G. Ballard. “Author’s note.” *Super-Cannes*, London: Fourth Estate, 2014: ii.

그러나 에덴-올림피아의 성공지상주의와 병폐, 폭력의 수단화가 기존의 역사문제와 긴밀하게 맞물려있는 만큼 양자 모두를 한 논의에서 다루는 경우가 적지 않다. 한편 제임스 피쳇(James Fitchette)은 「상품화된 사디즘: 『슈퍼-칸』과 소비문화」(“Marketing Sadism: *Super-Cannes* and Consumer Culture”)에서 예전부터 부유층 사이 존재해왔던 자극적 사디즘이 소비주의와 맞물려 사디즘의 상업화를 이룬 것이라고 주장하는데, 그렇다면 발라드의 『슈퍼-칸』이야말로 잘 조리된 상업적 자극의 종합세트인 셈이다. 그러나 초자연적 존재, 오래된 성(城)에서 벌어지는 잔혹한 살인을 소재로 하는 고딕 소설의 그로테스크적 수사가 관점에 따라 사회 고발적 은유로 해석되듯, 『슈퍼-칸』의 폭력 역시 소비와 환상, 자본적 봉건제도의 부활, 사회 권력 강화를 위한 테러리즘 전용이라는 새로운 관점의 해석이 가능하다.

장르적 특징으로 대다수 비평은 『슈퍼-칸』의 추리소설적 성격에 초점을 맞춘다. 이는 주인공 폴 싱클레어(Paul Sinclair)가 사건의 전모를 파헤쳐가는 방식으로 이야기기가 전개되는데 기인한다. 조종사인 폴은 비행기 충돌 사고로 무릎을 다친 이후 치료를 위해 입원한 런던의 병원에서 의사 제인(Jane Gomersall)을 만나 결혼한다. 제인이 칸에 있는 에덴-올림피아의 소아과 의사였던 데이비드 그린우드(David Greenwood)의 후임으로 갈 것을 결정하면서 폴 역시 프랑스로 향한다. 그린우드는 세간을 떠들썩하게 한 총기 난사 사건의 주인공으로, 뉴스 보도에 따르면 사냥총으로 에덴-올림피아 임원을 포함 열 명을 살해한 뒤 자살한 인물이다. 이후 폴이 우연히 총기 난사 사건의 단서를 발견하면서 비극의 비밀 그리고 그린우드의 살인 동기에 대한 반전이 드러난다.

유럽의 실리콘 벨리로 불리는 첨단도시 에덴-올림피아는 집단 거주지인 “게이티드 커뮤니티”(gated-community)로 외부인이 철저히 통제되는 곳이다. 이곳의 내부는 옅은 안개가 뒤덮은 호수, 유리로 두른 벽에 반사되는 은은한 태양 빛과 함께 새로운 베르사유에서 펼쳐지는 빛과 음향의 일루미네이션 쇼 “송-에-뤼미에르”(a Son et lumière vision of a new Versailles)처럼 몽환적이다(8).¹⁰ 아름다운 풍경과 세련된 건물이 조화를 이룬 에덴-올림피아의 특징은 변화를 허용하지 않는다는 점이다. 어제와 오늘의 아침은 같은 시간 같은 장소에서 시작되며 삶은 회사무라는 단 하나의 행위로 압축된다. 회사에 근무하는 거주민의 건강, 취미활동은 에덴-올림피아의 시스템에서 관리한다. 모든 것이 회사의 업무에 집중된 이들의 삶은 에덴-

¹⁰ J. G. Ballard, *Super-Cannes* (London: 4th Estate, 2014). 이후 페이지만 표기.

올림피아의 정신과 의사이자 시스템의 핵심인 와일더 펜로즈 박사(Dr. Wilder Penrose)의 설명에서 구체적으로 드러난다.

[펜로즈] 만약 사람들이 자기 일에 만족한다면 여가 같은 구시대적 발상은 필요 없을 겁니다. 그 누구도 뉴턴이나 다윈이 어떻게 휴식을 취했는지, 바흐가 어떻게 주말을 보냈는지 묻지 않아요. 에덴-올림피아에서는 일이 결국 놀이고, 놀이가 바로 일입니다.

If their work is satisfying people don't need leisure in the old-fashioned sense. No one ever asks what Newton or Darwin did to relax, or how Bach spent his weekends. At Eden-Olympia work is the ultimate play, and play the ultimate work. (94)

즐길 수 있는 일은 휴식이나 취미생활과 다름 하지 않다는 펜로즈의 주장은 에덴-올림피아 내 기업에서 일하는 사람들의 일과를 단적으로 암시한다. 아름다운 풍경과 멋진 수영장, 훌륭한 운동시설은 효율적 업무를 위한 도구이자 공간을 그럴듯하게 꾸미는 실내장식처럼 배치되어 있다. 노동의 구원 아래 곳곳에 설치한 보안 CCTV는 에덴-올림피아를 구석구석을 감시, 통제한다. 폴이 “부유층의 감옥”(executive-class prison)이라고 묘사한 건물의 거주민들은 안락한 삶을 보장받기 위해 가장 사적인 공간에까지 기꺼이 CCTV의 침범을 허용한다(133-34). 안정과 통제에 대한 섬뜩한 모습은 죽은 그린우드의 집에서 머물던 폴이 우연히 살인의 흔적을 찾는 모습에서 드러난다. 펜로즈는 예전 그린우드가 살던 집을 제인과 폴에게 제공하면서 살인은 다른 장소에서 벌어졌으니 안심하라고 하지만 사실은 그 집이 바로 살인사건의 벌어졌던 곳 중 하나였기 때문이다(63-64).

반면 에덴-올림피아는 고요했다. 회사 임원과 직원들은 아직 사무실에 남아있을 터였다. 제인은 7시 30분에 마지막 간부 미팅이 끝날 테니 그때쯤 데리러 와달라고 부탁했다.

정원으로 돌아왔을 때 양팔과 가슴팍은 식은땀으로 젖어있었다. 차고에서의 두려움 때문이었다. 공포의 방이라도 될 줄 알았는데 안 쓰던 차고라는 평범함이라니 피투성이의 처형장보다 더 소름 끼쳤다.

But Eden-Olympia was silent, as the senior executives and their staffs remained at their workstations. Jane had asked me to collect her from the

clinic at 7.30, when the last of her committee meetings would end.

A fine sweat covered my arms and chest as I walked back to the garden, a fear reaction to the garage. I had expected a chamber of horrors, but the ordinariness of the disused space had been more disturbing than any blood-stained execution pit. (63-64)

폴이 추적 끝에 발견한 살인의 증거는 언론을 통해 접한 그린우드 사건과의 괴리를 강력히 드러낸다. 이에 대해 자넷 백스터(Jeanette Baxter)는 저서 『J.G. 발라드의 초현실주의 상상력』(J. G. Ballard's Surrealist Imagination: Spectacular Authorship)에서 기업의 전체주의와 그린우드의 비극을 상업화하는 언론의 결탁이 “역사의 기억”과 문화를 지워버리고 새로운 도덕을 만들어 사람들을 상업적 권력에 복종하도록 만든다고 주장하며 그린우드 사건의 침묵이 이를 상징한다고 말한다(200-01). 에덴-올림피아의 안위를 위해 은폐된 그린우드의 살인사건은 광기에 어린 피의 살육으로 포장되어 뉴스를 소비하는 대중이 가장 원하는 방식으로 제공된다.

그린우드의 사건이 은폐된 것은 총기 난사 사건의 전말이 에덴-올림피아에 존재하는 비밀스러운 폭력과 관계가 있다는 점에 기인한다. 이들은 볼링클럽의 가죽 재킷 복장을 하고 외국인 이민자에게 폭력, 방화, 성적 학대를 저지른 후 타임 루프를 닮은 삶으로 어제의 어둠을 숨긴 채 질서정연한 백색으로 돌아간다. 펜로즈가 주장했던 즐기는 일의 이상과는 다르게 에덴-올림피아 사람들은 자신만의 은밀한 여가를 만들어낸 것이다. 다수의 결속으로 형성된 에덴-올림피아의 화려한 걸모습을 짜낸 찌꺼기는 이면이 되어 “수색”(ratissage)이라는 또 다른 “집단”(ring)의 가면을 이룬다. 수색은 알제리가 프랑스 식민지였던 당시 일어났던 프랑스 경찰의 폭력적 수색 및 진압을 가리키는 단어로 열강이었던 프랑스와 식민지였던 알제리 사이의 갈등, 잔인한 폭력, 전쟁의 역사가 함축되어 있다.¹¹

수색단이 생긴 것은 에덴-올림피아 사람들이 겪던 특정 증상에 기인한다. 펜로즈는 사건의 전모를 알게 된 폴에게 자신이 처음 정신과 의사로 왔던 때의 이야기를 꺼낸다. 당시 에덴-올림피아의 상급자 대부분이 심각한 호흡기 질환을 앓고 있었으며, 정밀 검사 결과 면역력이 매우 낮은 수치임에도 불구하고 의료진은 그 원인을 밝히지 못하는 상황이었다(253). 해결책을 찾던 펜로즈는 한 환자가 여성을 괴롭히는 노상강도를 잡기 위해 폭력을 행사한 후 증상이 개선된 사례를 알게 되고, 이를 계기

¹¹ “ratissage.” *Lexico.com*, 2020. Web. 28 Oct. 2020.

로 에덴-올림피아 사람들에게 치료제로 사이코패스적(psychopathy) 폭력¹²을 처방한다(259-60). 이들은 악덕의 소탕이라는 목적하에 구시가지인 루 발렌타인(Rue Valentin)에 폭력을 자행하고 점점 그 대상과 방법을 확대하여 급기야 에덴-올림피아 안으로까지 향한다. 변태적 성행위의 탐닉, 약물 남용 역시 쉽 없이 반복되는 천국의 고통에 처방된 극약으로 등장한다. 자극은 에덴-올림피아에 빠르게 침투하는데 경비팀장이자 훗날 수색단에 살해되는 이방인 파스칼 젠더(Pascal Zander)는 그 원인으로 지나치게 하얗고 투명한 이곳의 특징을 지목한다(85).

에덴-올림피아에서 우리는 스스로 치안을 담당합니다 . . . 우리는 너무 믿고 있어요, 싱클레어 씨. 온통 유리 바닥에 흰색 벽들이죠. 타락할 가능성이 매우 커요. 권력, 돈, 기회. 사람들은 죄를 저지르고도 이를 자각하지 못합니다. 어떤 면에서는 니스나 라 보카(La Bocca)가 여기보다 더 나을 수 있어요-거기서는 선이 있고 그것을 넘으면 대가를 치른다는 것을 알거든요. 여기는, 규칙 없는 게임판이에요.

At Eden-Olympia we are self-policing . . . we are too trusting, Mr Sinclair. So many glass floors and white walls. The possibilities for corruption are enormous. Power, money, opportunity. People can commit crimes and be unaware of it. In some ways it's better to be like Nice or La Bocca—the lines are drawn and we cross them knowing the cost. Here, it's a game without rules. (85)

자율적 규제는 집단을 위한 도덕을 창조해낸다. 에덴-올림피아가 추구하는 새로운 유럽에 대한 이상은 이들을 엘리트 집단으로 특권화한다. 펜로즈에게 “통제된 사이코패스는 사람들을 재사회화하고 상호 협력하는 집단으로 동족화하는 방법”(A controlled psychopathy is a way of resocializing people and tribalizing them into mutually supportive group)(265)이다. 사이코패스, 광기로 묘사되는 수색단의 폭력은 얼핏 보기에는 펜로즈의 주장대로 이성에서 벗어나 처벌 가능한 대상에게 억제되었던 감정을 분출하는 것으로 보인다. 그러나 수색단의 행위는 반이성이 아닌 오히려 극단적 이성주의 문명사회에서 이루어지는 이익적 집단행동과 유사하며 펜로즈는 개인의 폭력을 집단적 욕망으로 대체하도록 지시하는 역할을 맡는다. 그들이 규정한 악 역시 단지 불특정 다수를 향한 폭력의 명분에 불과하다는 것이 화려한 명

¹² 이 글에서는 반이성적이라는 의미를 살리기 위해 반사회적인격의 의미 대신 사이코패스라는 용어를 그대로 사용한다.

품 패션쇼 현장에서 자행된 폭력과 같춰, 젠더에게 가해진 살인, 그리고 아랍계 부유층을 대상으로 한 테러를 통해 밝혀진다. 바꿔 말하면 이들이 주장하는 ‘교화, 처벌’이라는 명목은 그저 가학적 폭력 뒤에 따르는 양심의 가책을 삭제, 혹은 정당화하는 타임 루프 작업인 셈이다. 우리가 소설, 영화라는 테두리 안에서 사회적 금기를 마음껏 섭취하듯 에덴-올림피아의 사람들은 자신들이 저지른 폭력을 카메라로 촬영하여 시청하면서 펜로즈가 제시한 ‘명분’과 약물의 환상으로 현실을 가린 채 지시된 욕망을 받아먹는다(237).

한편 폴은 추적을 통해 그린우드의 살인이 펜로즈가 찬양하던 의미 없는 사이코패스적 폭력이 아니라 집단행동과 개인의식 사이 갈등이 전면화 한 것임을 밝혀낸다. 한때 펜로즈의 사이코패스 처방에 동의한 그린우드는 칸의 서쪽 외곽의 산업지역인 라 보카에 있는 이민자 캠프의 미성년 소녀들을 대상으로 성적 환상을 즐긴다. 그러나 펜로즈에 대한 신뢰와 최첨단 기업에서 새로운 세상을 만든다는 사명감으로 눌러왔던 그린우드의 감정이 어떤 계기로 인해 깨어나고 그로 인해 괴로워한다. 선택의 갈림길에 섰던 그린우드는 뜻을 같이하는 3명의 동료의 협조를 받아 폭력과 향락을 탐닉했던 에덴-올림피아의 간부들을 살해한 뒤 재판 과정에서 모든 것을 폭로하기로 계획하지만, 실행 과정에서 경비팀에 의해 사살된다. 그러나 실패한 반란으로 보였던 그린우드의 죽음은 에덴-올림피아에 봉합될 수 없는 틈을 생성한다. 경비팀 소속이자 독일인과 아프리카계 미국인 혼혈인 프랭크 할더(Frank Halder)는 가까운 관계였던 그린우드의 죽음에 고통스러워한다. 또한 그린우드의 애인이었던 자산 관리인 프란시스 베어링(Francis Baring)의 등장, 폴과 제인이 에덴-올림피아에 오게 된 계기 모두 그린우드의 살인 및 죽음과 깊은 관계가 있음이 드러난다. 결국 프란시스는 지금까지 자신이 펜로즈의 지시를 따라왔으며 폴을 이용해 에덴-올림피아의 실체를 폭로하려 했음을, 그리고 그린우드 역시 희생자이며 자신도 수색단의 폭력(살인)에 가담했음을 고백한 이후 살해된다(338, 341). 할더 역시 폴에게 자신이 그린우드를 사살했음을 실토한 이후 게릴라식 반체제 운동을 꾀해 에덴-올림피아의 유토피아 계획에 저항하기 시작한다(359, 378). 에덴-올림피아가 빛의 성(城)을 짓기 위해 밖으로 쏟아낸 절반의 어둠이 안팎으로 썩고 그 거름으로 새로운 토양이 조성된다.

III. 루프의 파열: 자각, 사건의 전환, 변화의 가능성

첫 번째 서사구조의 전환은 사건의 밖에서 에텐-올림피아의 비밀을 깨고 있다고 여겼던 폴이 추적자가 아닌 참여자로 바뀌면서 이루어진다. 그리고 폴이 그린우드의 살인을 다시 재현하게 될 가능성을 암시하면서 작품은 사건의 해결이 아닌 반복의 루프구조로 변형된다. 이때 루프구조가 결론을 삭제하여 고정된 의미에 틈을 만든다면, 일인칭 시점에서 사건을 서술하는 주인공의 성격과 서술 방식은 작품 해석에 대한 의미 다양성을 자아내는 요소로 작용한다. 작품 초반부의 폴은 전지전능한 능력으로 사건을 해결하는 기존 탐정물의 주인공과는 다르게 상황 판단에 서툴며 주위의 설득이나 유혹에 쉽게 흔들린다. 신뢰할 수 없는 화자의 서술은 바바라 푸시만-날렌츠(Barbara Puschann-Nalenz)가 대화적 서술의 작품의 특징으로 논한 “쓸 수 있는”(writeable) 텍스트, 다시 말해 직접적으로 전달된 내용 외에 새로운 의미를 생성할 수 있는 창조의 독서행위와 유사한 효과를 낼 수 있다(24). 한편 『슈퍼-칸』의 주인공은 신뢰할 수 없는 일인칭 화자의 전형성에서 한 걸음 더 나아가 성격의 변화를 겪는 입체적 인물(round character)을 형성한다. 그리고 변화를 가능케 하는 요소가 바로 폴이 경험하는 외적 지각과 자기반성행위다.

자극과 사고는 프란시스와의 은밀한 정사, 제인이 준 약물에 빠져들던 폴이 어두운 환상 속에 완전히 휩쓸리지 않도록 돕는다. 전자인 지각의 침범은 사고 후 낯지 않는 무릎 통증, 그리고 부촌에 어울리지 않는 낡은 샌들의 시각적 이질감으로 나타난다. 특히 이유 없이 낯지 않는 무릎의 통증은(277) 폴이 에텐-올림피아에서 겪는 가치의 혼란, 그리고 제인이 준 강력한 진통제로 흐려진 의식에서 벗어나기 위한 계기가 된다.

캐럴은 주인공 소녀가 제정신을 유지하기 힘들 만큼 위협을 가했지만, 소녀는 불굴의 분별력으로 모두 헤쳐나갔다. . . . 염증 난 인대와 무릎뼈를 꼭 움켜쥔 철심이 필요했다. 나는 생각이 필요했고, 고통이 필요했다.

Carroll had furnished his young heroin with ever manner of threats to her sanity, but she had survived them all with her unstoppable good sense . . . I needed my infected ligaments and the metal pins clawing at my kneecap. I needed to think, and I needed pain. (322-23)

폴이 의식을 놓지 않기 위해 고통에 몰입하는 모습은 중요한 울림이 있다. 에텐-올

림피아 사람들이 사이코패스의 가면을 쓴 채 ‘타자에 가하는 고통’을 수단 삼아 현실을 환상으로 대체했다면, 폴은 ‘자신의 고통’으로 환상에서 벗어나 현실을 자각하려 했기 때문이다.¹³ 시각적 자극으로 작용하는 폴의 낡은 샌들과 그 사이로 보이는 맨발의 우스꽝스러운 에텐-올림피아를 파고든 이질적인 요소로 묘사된다(53). 이는 폴이 아내 제인을 찾으러 수색대의 파티가 열리는 빌라 그리말디(Villa Grimaldi)에 들어가기 위해 프란시스에게 그린우드의 택시도를 빌려 입는 장면에서 강조된다. 그린우드의 대역을 수동적으로 수행하던 폴이 아이러니하게도 샌들만은 갈아신지 못한 자신을 보고 경악하기 때문이다(289).¹⁴

앞서 말한 외적 지각이 신체적 통증 감각과 시각적 이질성으로 함축된다면 자기반성 행위는 주로 거울 이미지로 나타난다. 루프의 구조가 반복과 동시에 균열의 가능성이듯, 거울 역시 수동적 자아인 동시에 나를 비추는 자기 반영의 타자로 기능한다. 물리적 형태의 거울은 정사를 나누는 방 사방에 놓여 관음증적 응시를 가능케 하고(229), 그린우드의 죽음에 대해 캐던 폴이 거울을 보며 하는 아래의 독백에서는 현재의 상황을 투영하는 역할을 한다(206).

사무실 건물 외벽의 거울 통유리벽에 비친 내 모습은 마치 잘못된 문을 통해 위험이 도사리고 있는 고요한 투우장으로 가고 있는 신중치 못한 관광객처럼 보였다.

In the mirror curtain-walling of the office building, I could see my self reflected like an unwary tourist who had strayed through the wrong door into the danger-filled silences of a bullring. (206)

폴의 거울이 현재에 대한 반영 및 앞으로의 사건에 대한 복선으로 작용한다면, 펜로즈의 방에 놓인 커다란 거울은 펜로즈의 자기 분열적 내면을 투사하는 장치이자 동시에 에텐-올림피아의 유아론적 세상을 상징한다.

[펜로즈]는 나에게 선부른 판단을 경고하며, 마지막까지 [라 보카의 이민자인] 어린 나타샤를 구하고 있었다. 거울 속 자신의 모습을 관찰하던 펜로즈는 돌아서서 나를 지

¹³ “반사회적 인격의 현실은 평범한 사람의 악몽이다. 평범한 사람의 현실은 사이코패스의 악몽이다” (The antisocial personality’s reality is the normal person’s nightmare; the normal person’s reality is the nightmare of the psychopath)(Kernberg 84).

¹⁴ 이는 아직 폴이 그린우드 그리고 에텐-올림피아의 환상에 완전히 동일시되지 않았음을 암시한다.

곳이 바라보았다. 그의 얼굴에 나타난 갈등의 요소, 의례적인 미소와 강철같은 눈은 내게 커다란 두개골 속 여러 개의 인격이 서로 충돌하고 있는 듯한 느낌을 주었다.

He had been saving little Natasha to the last, warning me from any rush to judgment. After inspecting himself in the mirror, he turned to stare down at me. The warring element in his face, the ready smile and steely eyes, gave me the sense that several personalities were jostling for space in his large skull. (265)

펜로즈는 폴에게 에덴-올림피아의 시스템에 대해 설득하기 위해 수색단의 폭력이 길거리에서 몸을 팔거나 이를 알선하는 사람들을 성실한 삶으로 돌려보내는 역할을 하고 있으며 라 보카의 성적 착취를 당한 이들이 정당한 금전적 보상을 받는다고 강조한다. 그러나 폴의 묘사를 통해 목적을 위한 수단의 정당화에 대해 확신하지 못하는 펜로즈의 내적 갈등이 드러난다. 펜로즈가 내놓은 사이코패스적 폭력에 대한 변명은 폴뿐만이 아니라 자신의 내부에 존재하는 또 다른 인격을 향한 설득이자, 한때 그린우드가 공조했으나 그를 파멸로 이끈 신념에 가깝다. 이상의 실현에 대한 자기 애적 도취(262), 반대로 인간의 마음을 연구하고 치료하는 학자로서의 느끼는 회의감 사이에서 펜로즈는 또 다른 그린우드를 통해 어떤 확신이 얻으려 하고(266), 펜로즈의 이상에 흔들린 폴은 사건은 해결에서 방향을 틀어 교착상태에 이른다.

특권집단인 에덴-올림피아 사람들과 수색단, 소아성에 거래 중간책임 러시아인, 그리고 수색단이 폭력을 자행했던 루-발렌타인 사람들 모두 폭력과 섹스를 욕망의 수단으로 사용한다. 그러나 칸의 에덴-올림피아 사람들이 선택 가능한 물질적 권력을 쥐었다면 폭력의 대상인 이민자들의 불법 행위는 삶의 강요를 선택지가 없는 상태에서 수용한 것에 가깝다. 따라서 수색단이 주장하는 뒷골목 범죄에 대한 도덕적 처벌은 설득력이 없다. 부촌과 빈민가, 두 지역의 성격은 에덴-올림피아의 회계사이자 가학적 취미를 즐기는 인상의 델러지(Alain Delage)가 제인을 창녀로 분장해 ‘연극’을 시키는 장면에서 전도된다. 제인의 화려한 옷과 어려 보이는 외모는 난민캠프의 소녀를 연상케 하며, 제인을 돈을 주고 사면서 폭력을 가하는 거리의 프랑스 남자 역시 그린우드의 엘리스 서재를 통해 소녀를 사고팔았던 사람들과 크게 다르지 않기 때문이다(381-84). 제인이 저항하자 폴은 구출하기 위해 뛰어든다. 폴을 알아본 제인이 이제는 더 이상 게임같지 않다고 말하자 폴은 단 한번도 게임인 적이 없었다고 대답한다(“Jane, dear-it never was a game”)(384).

프랑스의 죽음, 제인의 위기를 계기로 폴은 본격적으로 그린우드의 루프로 전환, 외부에 에덴-올림피아의 실체를 폭로하기로 한다. 그러나 이는 지금까지 현실 감각을 유지하려 애쓰던 폴이 집단살인을 통한 정의 구현이라는 또 다른 환상으로 선회한 것에 가깝다.

해안 도로 옆 해변에 사람들이 두고 간 영화 잡지, 다 쓴 선텐 크림 병이 여기저기 널려 있었고, 꿈의 잔해가 유목 사이의 해안가를 씻어냈다. 나는 제인과 프란시스 베어링, 그리고 펜로즈를 생각하면서 데이비드 그린우드가 시작한 임무를 끝내기 위해 차를 몰았다.

The beaches beside the coastal road were littered with forgotten film magazines and empty bottles of suntan cream, the debris of a dream washed ashore among the driftwood. I drove on, thinking of Jane and Frances baring and Wilder Penrose, ready to finish the task that David Greenwood had begun. (392)

악마의 꿈 같았던 환상이 시들고, 앞서 논의에서 언급했듯 이야기는 제인과 할터를 보낸 폴이 총기로 무장한 채 에덴-올림피아로 향하면서 멈춘다. 그리고 폴의 생각이 펜로즈로 향하면서 이야기는 처음과 이어지는 루프구조로 바뀐다.

펜로즈 박사는 우리의 상냥한 프로스페로이자, 우리의 가장 어두운 꿈을 밝은 별으로 몰고 가는 저승길의 안내자였다. 나는 우리가 인사를 나누었을 때 보았던 펜로즈의 열정적인 미소를 기억했다. 그의 꺾꽂이를 듯한 두 눈은 자기의 손아귀에서 멀리 달아나라고 경고하고 있었다. 이 문제 많은 위험한 사내를 칭송할 방법을 알았을 때 비로소 나는 그를 죽일 생각을 할 수 있었다.

Dr Wilder Penrose was our amiable Prospero, the psychopomp who steered our darkest dreams towards the daylight. I remember his eager smile when we greeted each other, and the evasive eyes that warned me away from his outstretched hand. Only when I learned to admire this flawed and dangerous man was I able to think of killing him. (3)

삭제된 결말의 해석에 따라 루프는 환형과 나선형으로 나뉜다. 전자의 경우 그린우드의 사건은 재현되고 에덴-올림피아의 쳃바퀴는 계속 굴러간다. 후자의 경우 폴의 살인이 멈추면서 그린우드의 사건은 재해석되어 한 단계 나아간다. 만약 폴이 살인

을 자행한다면 펜로즈는 욕망의 극단이자 에텐-올림피아의 부작용인 인물들, 즉 통제에서 벗어난 수색단을 제거하고 풀이 만든 공포를 통해 에텐-올림피아의 과도한 폭력성을 억누르는 효과를 거둘 수 있다. 이 경우 살인의 반복은 환형 루프의 형태가 되며 펜로즈가 구축한 에텐-올림피아의 질서는 계속된다. 반대로 풀이 살인이 아닌 다른 방향을 택하면 에텐-올림피아의 실제 및 그린우드의 살인 동기가 세상에 드러난다. 폭로에 대한 가능성은 작품의 시작 부분에서 찾을 수 있다. 마치 그린우드가 살인 당시 펜로즈와 마주했을 때 읊었을 법한 이 대사는 셰익스피어의 마법사 프로스페로가 맞은 결말 역시 가능성을 암시한다. 그 근거는 풀과 그린우드가 처한 상황의 차이에서 더 명확하다. 그린우드의 충격이 선택지가 없는 극단의 상황에서 자기 파괴적 행동을 통해 수행한 것이라면 풀의 도전은 비행기 사고 이후 무기력했던 삶의 루프의 파괴이자 그린우드가 이루지 못했던 무엇이다. 결정적인 요소가 될 펜로즈의 변화 역시 거울 속에 반영된 내적 갈등을 통해 하나의 가능성으로 남는다.

IV. 힘에의 의지

에텐-올림피아의 극단적 삶을 고착화하는 루프는 사이코패스적 폭력과 향락을 생산하는 동시에 은폐한다. 그리고 발라드는 풀의 선택이 펜로즈의 계획일 수 있음을 강력히 암시함으로써 제삼자로 여겨졌던 풀 역시 이 루프에서 자유롭지 않음을 전달한다. 그러나 에텐-올림피아의 강력한 루프를 형성하는 축이 펜로즈라고 단언하기는 어려운데, 사이코패스적 폭력을 처방한 펜로즈 역시 에텐-올림피아의 고용인 중 한 명일 뿐이며 시스템을 위협하는 총기 난사의 비극을 예측하지 못했기 때문이다.¹⁵ 여기서 무기력했던 풀을 움직이게 만든, 그리고 에텐-올림피아의 루프를 만든 힘의 근원에 대한 의문은 작품의 챕터 제목("Nietzsche on the Beach")에 등장하기도 하는 니체와 그의 사상인 "힘에의 의지"(Will to Power)로 향한다.

발라드가 폭력과 탈선적 쾌락, 강자의 힘에 대한 옹호, 그들만의 도덕과 새로운 세계를 향한 이상을 쏟아부은 『슈퍼-칸』의 용광로는 마치 니체의 사상을 마구잡이로 섞어놓은 듯한 인상을 풍긴다. 특히 에텐-올림피아의 집단을 가리키는 영어 단어 "ring"(347)은 원형, 순환, 반지를 말하는 "ring"의 의미 중 하나로 니체가 저서 『짜라투스트라는 이렇게 말했다』(Thus Spoke Zarathustra)에서 언급한 영원회귀에서 상징적으로 등장하는 단어("Oh Eternity!," "the Ring of Recurrence!")이다(245).

¹⁵ 이는 펜로즈가 풀을 통해 그린우드 사건의 복기를 꾀했던 이유로도 해석 가능하다.

펜로즈가 약육강식을 합리화하는 대목 또한 힘에의 의지와 동정에 대한 비판 등 강자와 약자의 도덕에 대한 니체 사상 해석과 관련이 있다. 이에 대해 가시오렉은 의미 없는 폭력과 문명의 진보, 변칙적 쾌락에 대한 발라드의 서사가 니체의 사상에 담긴 자연주의(naturalism) 및 본능에 대한 옹호와 관련이 있다고 언급하고, 니체식 개인주의 예찬이 "공동체의 결속을 느슨하게 하며 행위와 결과 사이의 연결을 단절하는 사고방식에 대한 여지를 준다"고 주장한다(197).

적지 않은 철학적 사상, 답론이 그렇지만 니체의 사상만큼 해석자의 위치에 따라 양날의 검이 되는 경우도 드물다. 그러나 니체의 철학적 자연주의를 사회적 다원주의와 연결하여 힘에 대한 약육강식의 논의로 간주하거나 사실주의 문학의 자연주의로 이해하는 것은 지금까지 니체의 사상에 가했던 논란의 또 다른 변주일 수 있다. 가시오렉도 지적했듯(190) 펜로즈의 힘은 집단의 결속을 통해 생성되는, 인종주의적 차별과 약자에 대한 강자의 지배를 정당화하기 위한 니체 사상의 오용에 가깝다. 전경진에 따르면 니체의 자연주의 사상은 "그동안 도덕을 지배했던 편견에 가득 찬 가정들에서 벗어남으로써 도덕의 자연성을 회복"하는 데서 출발한다(363). 이때 편견은 오랜 관습과 권력이 생성한 억압적 가치라 할 것이다. 이에 대해 『선악의 저편』(Beyond Good and Evil)에서 니체는 세속적 도덕을 쫓아 우두머리의 지시에 맹목적으로 "복종"하는 집단을 특정하여 "무리"(herd)로 규정, 다수의 분별없음과 위선을 비판한다(120). 한편 우두머리에 대해 니체는 『인간적인 너무나 인간적인』(Human, All Too Human)에서 천재인 혹은 무리로부터 그렇게 숭배된 개인이 "스스로를 어떤 초인이라고 믿기 시작"하면 "자기에 대한 비판적 자세를 잃게" 된다고 주장한다(113). 그리고 나폴레옹을 예로 들어 시대의 천재라고 숭배된 개인이 "자신에 대한 믿음으로 인해 거의 광적인 숙명론에 빠져 날카로운 안목을 잃고 파멸"하는 것에 대해 경고한다(Human 114). 펜로즈가 니체가 말한 나폴레옹적 개인으로 향하는 인물이라면, 에텐-올림피아는 개인주의의 정점이 아닌 개인의 몰개성화를 통해 결속한 '무리'이자 이윤적 가치를 기준으로 하는 도덕의 세계에 가깝다. 이때 펜로즈나 텔러지가 주장하는 힘은 세속의 권력이 이룩한 약육강식의 피라미드에서 정점에 설 수 있는 미덕인 셈이다.

니체가 『짜라투스트라는 이렇게 말했다』에서 언급한 "힘에의 의지"(will to power)는 타인을 향한 강압적 권력이 아닌 자기초극의 의지로 해석된다. 홀링데일(R. J. Hollingdale)에 의하면 이 의지는 "내가 나의 주인"(the Superman, the man who is master of himself . . . to master oneself)이 되는 힘을 지향한다

(26-27). 여기서 니체의 개인은 페로즈와는 다른, 낮은 도덕의 부당한 강요에 굴종하지 않는 힘을 갈망하는 자아에 가깝다. 그렇다면 주인공 폴 싱클레어가 집단의 권력이 내어놓는 환상 속에서도 끊임없이 사고하며 육체적 고통을 자극삼아 분별력을 유지하려는 행위야말로 니체가 말한 힘에의 의지에 가깝다 할 수 있다. 그러나 니체는 자기 '고통'의 긍정이 집단과 사회의 이익을 위한 개인의 자기 상실적 희생과는 다름을 분명히 한다. 『즐거운 지식』(*Gay Science*)에서 니체는 어떤 청년이 집단과 사회를 위한 덕목인 근면함으로 인해 “정신의 독창성이나 신선함에 해를 입었어도” 사람들은 이 청년의 훌륭함을 칭송할 것이라고 언급한다(*Gay Science* 43-44).¹⁶ 이웃들에게 젊은이의 죽음은 사회를 위한 당연한 희생이며, 단지 사회에 이익이 되는 “헌신적인 도구”를 잃은 것이 애석할 뿐이기 때문이다(*Gay Science* 44). 이들이 주장하는 이타주의는 사회적으로 유용할 때 통용되는 것으로, 니체가 말한 낮은 도덕은 이런 도구적 미덕으로 해석할 수 있다. 의지는 종교, 관습의 권위에 대한 복종의 역사에서 인류를 해방하기 위한 철학적 성찰로, 이를 통해 니체는 사회적 선, 혹은 죄의식을 불모로 삼아 굴종을 요구하는 형이상학적 내세사상을 위해 현재의 삶을 저당 잡히지 말 것을 당부한다 볼 수 있다.

또한 문명이 영위했던 이성의 중지, 본능의 발현 역시 니체의 사상과 에텐-올림피아의 것은 서로 다른 곳을 향한다. 페로즈가 이성의 중지를 통해 분출하고자 했던 본능은 폭력과 쾌락만 남은 성욕이며 집단결집의 수단이다. 그러나 페로즈의 주장과는 다르게 그린우드의 총격을 포함한 『슈퍼-간』의 모든 폭력은 의미 없는 광기가 아닌 뚜렷한 목표 및 대상이 존재하는 의식적 행위에 가깝다. 니체에게 이성의 정지로 인해 나타나는 본능은 “고귀한 인간”의 특징으로, “목숨을 걸고 자식을 지키거나 죽을 위기에 처하면서까지 짝을 찾아 나서는” 동물들의 행위다(*Gay Science* 31).

종족 보존과도 연결되는 ‘사회적, 생물학적’ 후계자는 니체의 사상에서 공동체의 고착된 정신을 존속하기도, 반대로 굳건한 껍질에 균열을 일으킬 수도 있는 존재다. 사회적 이익을 위한 근면함, 공동체의 경직화에 대한 니체의 주장은 개인이나 집단 모두 타성에 젖었을 때 처음의 생기를 잃고 그 빛이 바랜다는 생각에 기인한다. 동질화된 공동체는 “차츰 세습에 의해 고양되는 우둔화”에 이르며 그 속에서 “새로운 것,

¹⁶ “Genius and Empty”: 니체는 독창적인 사람들이 스스로에게 내쳐지면, 즉 자기를 상실하게 되면 재주꾼들과는 다르게 기억은 아무런 도움이 되지 않고 작품은 공허해진다고 말한다(*Human* 114). 또한 같은 책에서 교육자가 가르치는 것에만 몰두하여 자신을 교육의 도구로 간주하게 된다고 말하는데(123), 이 역시 도구적 유용함으로 자신을 잃는 예가 될 것이다.

그리고 다양한 것을 시도하는 사람들”은 그 연약함으로 인해 무수히 멸망해간다(*Human* 138).¹⁷ 그러나 니체는 “이 사람들이 후계자를 갖게 되면 단결이 약화되고 공동체의 안정적 요소에 상처를 가하면서” 마치 새로운 것을 “접종”하듯 변화를 일으킨다고 말한다(*Human* 138). 다시 말해 후계자가 현재의 삶을 살아가는 낮은 혹은 연약한 개인을 새롭고 강하게 만들며 나아가 개인이 속한 공동체를 새롭게 바꾸는 것이며 이는 교육을 하는 자에게도 해당한다. 후계자가 진화의 결과가 아닌 현재의 진보를 끌어내는 존재라는 니체의 주장은 진화에 대한 새로운 시각을 제시한다. 한 세대의 죽음이 더는 새로운 변종의 탄생에 위한 전제조건이 아닐 수 있기 때문이다.

니체 사상과 에텐-올림피아의 이상의 차이는 삶의 방식에서 역시 극적인 대조를 이룬다. 페로즈가 강조한 삶의 가치는 새로운 유토피아를 위한 노동에 집중되어 있으며, 왜곡된 상관계와 자극적 감각은 노동의 부작용을 다스릴 도구에 불과하다. 이는 폴이 페로즈와 에텐-올림피아의 이상을 두고 미국의 초기 정착 시기에 이민자를 이끌며 종교적 근면성을 강조한 청교도 목사 윈쓰롭(Winthrop)의 청도교적 유토피아 “City of a Hill”에 비유한 것과 겹친다(357). 반면 니체는 『즐거운 지식』에서 일에 쫓겨 휴식과 명상의 여유 없이 사는 당시 미국인의 삶을 야만적이라고 비판한다.

여가와 게으름. - 미국인들이 금을 찾으려 애쓰는 모습에는 왠지 모를 인디언 혈통 특유의 야만성이 있다. 그리고 일에 있어 숨 쉴 틈 없이 서두르는 방식 - 새로운 세계의 진짜 악덕 - 은 벌써 오랜 역사의 유럽에 퍼지기 시작해서 유럽을 야만스럽게 만들고 매우 기괴한 정신의 부재함으로 뒤덮었다. 이미 유럽인은 가만히 있는 것을 부끄러워하고 있으며, 오랜 반성의 사색에 대해서는 양심의 가책까지 느낀다. . . . 무엇보다도 그 어떤 여가를 위한 시간과 활력이 더 이상 없다. . . . 우리는 곧 자기 경멸이나 양심의 가책 없이는 사색하는 삶(사상 그리고 친구와 함께 산책하는 그런 삶)에 대한 욕망을 따르지 못할 지경에 이를 것이다.

Leisure and idleness. - There is something of the American Indian, something of the savagery peculiar to the Indian blood, in the way the Americans strive for gold; and their breathless haste in working - the true vice of the new world - is already starting to spread to old Europe, making it savage and covering it with a most odd mindlessness. Already one is ashamed of keeping still; long reflection almost gives people a bad conscience . . . one no longer has time and energy . . . in general for any otium[leisure] . . . Soon

¹⁷ 그러나 교육자 역시 [가르치는 사람들] “상치입히거나 그 상처를 이용해야” 한다는 주장(*Human* 153)에 대해서는 논란의 여지가 있다 사료된다.

we may well reach the point where one can't give in to the desire for a vita contemplativa[the contemplative life] (that is, taking a walk with ideas and friends) without self-contempt and a bad conscience. (183-84)

사색 없는 삶을 야만으로 보는 니체식 인종주의의 관점에서 바쁨은 새로운 악덕이다. 나를 위한 여가를 즐길 때 느끼는 양심의 가책은 니체가 말하는 사회적 관습이 우리를 옥죄는 방식인 셈이며, 이때 우리는 쉽이 일을 더 잘하기 위해서라고 마음속으로 합리화하게 될 것이다. 평생 많은 시간을 저술에 할애하고 후대를 위한 교육적 열정 역시 강했던 니체는 이처럼 나를 잃을 위기에 처한 사람들에게 마약(opium) 대신 여가(otium)를 처방한다. 그렇다면 여유 없는 이성적 노동을 위해 반이성적 폭력을 행한 에텐-올림피아는 새로운 니체의 사상을 거울처럼 뒤집은, 닮았으면서도 다른 세상인 셈이다.

주인공 폴이 과거의 나를 해석하면서 반영을 통해 현재를 인식하는 모습은 주체의 변화가 과거의 의미와 무관할 수 없음을 시사한다. 이는 에텐-올림피아가 왜 변화 없는 평탄화된 삶을 지속하는지에 대한 근거이자 능동적 자아의 삶을 획득하기 위한 개인의 각성이 사회의 변화 이전에 선행될 조건임을 암시한다. 그 종착지는 지상에 사는 그 누구도 벗어나기 어려운 '반복적 삶'이다. 다만 굳은 가치와 타성에 굴복하지 않고 현재의 삶을 "나의 주인"으로서 살아내는 것이 고통스러운 삶에 대한 니체의 힘에의 의지인 셈이다. 또한 발라드는 『슈퍼-칸』을 통해 나의 고통이 아닌 '타자, 약자를 향한 폭력이 만드는 환상의 한계'를 분명히 한다. 루프의 반복에 갇힌 폴의 열린 결말은 이야기의 완성이 아닌, 어떤 행위에 대한 힘의 가능성이다. 어두운 꿈이 끝난 루프는 변화의 가능성 앞에서 파열하고 또 다른 루프를 생성한다.

V. 결론

루프는 에텐-올림피아인들에게 욕망을 숨기는 장치이자 폴의 정신을 '위협'하는 환상의 서사이며 의미 재해석의 가능성을 열어놓는 반복이다. 시작에서 결말이 제시되는 서사구조는 형식적 루프를 형성하는 조건이자 결정론적 세계관을 포함하지만, 발라드는 사건을 종결하는 결말을 삭제함으로써 폴의 독백에 대한 해석의 여지를 남겨 환 루프에 균열을 만든다. 폴의 행동 이후 에텐-올림피아 시스템의 루프가 파열된다면 무차별 살인으로 기록되었던 그린우드의 행위에 대한 의미 층위는 달라진다. 이 글에서는 그린우드와의 차이를 고려하여 폴이 또 다른 살육을 저지르기보다는 새

로운 방향성을 찾는 해석에 무게를 두었다.¹⁸

게임은 패트리샤 워(Priscia Waugh)의 저작을 비롯, 여타 포스트모더니즘 비평서 및 문학작품에 적지 않게 등장하는 소재이다.¹⁹ 맥해일에 따르면 자신이 게임판의 말임을 깨달은 주체가 처음 겪는 감정은 분노이며, 이후 주체는 계속 장기 말로 남을지 아니면 스스로 판을 움직일지 결정하게 된다고 말한다(127-28). 상호텍스트인 『거울 속으로』의 주인공 엘리스가 장기판 끝에 도달해 퀸이 된 후 거울 나라에서 벗어난 것을 보면 발라드의 주인공 역시 긍정적인 결론을 가질 수 있다. 그러나 엘리스가 현실에 돌아와서도 거울 세계 속 붉은 여왕처럼 말하는 장면을 보면(Carroll 314) 폴이 에텐-올림피아의 영향에서 완벽히 벗어날 수 있을지 확신하기 어렵다.

『슈퍼-칸』 서사의 거울구조는 2003년 출간된 『밀레니엄 사람들』(Millennium People)과 다시 한번 만난다. 전작이 몽환적인 헤테로토피아, 즉 현실과 중첩된 이중의 세계처럼 묘사되었다면 『밀레니엄 사람들』은 런던을 배경으로 『슈퍼-칸』과 유사한 성격의 인물을 재등장시켜 직업이나 사회적 위치를 서로 전도하면서 폭력의 서사를 재조합한다. 이 작품에서 폭력을 감행하는 집단은 중산층이라는 사회적 프레임이 갇힌 채 화려한 빈곤 속에서 살아가는 새로운 프롤레타리아 계급이다. 『밀레니엄 사람들』에서 발라드는 『슈퍼-칸』과는 다르게 19세기 사실주의 소설처럼 복잡한 사건을 말끔히 해결하고 주인공을 집으로 귀환시켜 독자 앞에 내놓는다. 또한 폭력 집단에서 펜로즈와 유사한 역할을 하는 인물인 굴드(Gould)를 죽음으로 이끌어 『슈퍼-칸』에서 보여줬던 폭력의 긍정/부정에 대한 모호한 서사를 어느 정도 해소한다.²⁰ 결국 발라드는 『밀레니엄 사람들』을 통해 현실에서 환상 및 폭력이 정당화될 가능성을 차단하면서 모험의 끝에서 우리가 도달하고자 하는 지점이 어디인지 독자에게 우울하게 확인시킨다. 자신이 다음 작품 『킹덤 컴』(Kingdom Come)에서 다시 삶과 폭력에 대해 의문을 던지며 새로운 항해를 시작했지만, 인간으로서의 유한한 삶에 마침표를 찍으며 처음으로 복귀한 것처럼.

¹⁸ 에텐-올림피아의 변화의 또 하나의 가능성으로는 인종적 갈등의 봉합점이 될 수 있는 할더를 생각해 볼 수 있다.

¹⁹ Patricia Waugh, *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, Methuen, 1984.

²⁰ 그러나 굴드는 펜로즈와는 다르게 그린우드와 폴의 역할 및 성격과도 유사점이 있는 인물이다. 발라드는 또 다른 폭력의 희생자이면서 무고한 목숨을 앗아간 테러의 주동자로 지목되었던 목사를 굴드와 대비시켜, 개인이 대항할 수 없는 폭력 속에서도 인간적 존엄을 지켜내는 길이 무엇인지 독자에게 묻는다.

2000년 출판되었을 당시 에텐-올림피아 사회 시스템 내에서 이루어지는 건강진단 및 개인 의로기록 관리, 사회 치안 유지라는 명목하에 사방에 설치된 감시카메라는 미래의 환상이었지만 20년이 지난 지금은 현실에 가깝다. 작품에서 묘사한 업무 중심의 단조로운 삶, 가치의 소비와 엘리트주의, 왜곡된 자극의 추구로 탈출구를 찾는 모습이 섬뜩하게 다가온다면 이런 점에서 이유를 찾을 수 있다. 수많은 SF적 상상력이 그러하듯, 당시에는 미래에나 있을법한 가상의 도시가 이제는 익숙한 현재이다. 현재 과학기술은 에텐-올림피아인들도 극복하지 못한 노화의 멈춤과 생명의 연장을 목표로 한다. 지금도 상상력이 열여놓은 미래는 계속되어, 이제 작가들은 또 다른 인류의 모습을 꿈꾸고 있는지도 모른다.

〈성 균 관 대〉

주제어: 루프, 나선, 폭력, 의지, 니체

Works Cited

- Ballard, J. G. *Millennium People*. London: Flamingo, 2003. Print.
- . *Super-Cannes*. London: Fourth Estatic, 2014. Print.
- Barbara, Puschmann-Nalenz. “The Interactive Reader, Or: The Writeable in Narrative Texts.” *The Journal of English Language and Literature* 65.1 (2019): 19-48. Print.
- Baxter, Jeannette. *J. G. Ballard’s Surrealist Imagination: Spectacular Authorship*. Farnham: Ashgate, 2009. Print.
- Carroll, Lewis. *Alice’s Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*. Ed. Kim Il-Yeong. Seoul: Shinasa, 2009. Print.
- Childers, Joseph, and Gary Henzy. *The Columbia Dictionary of Modern Literary & Cultural Criticism*. New York: Columbia UP, 1995. Print.
- [칠더스, 조셉, 게리 헨치. 『현대 문학 · 문화비평 용어사전』. 황종연 옮김, 파주: 문학동네, 1999.]
- Fitchett, J. “Marketing Sadism: Super-Cannes and Consumer Culture.” *Marketing Theory* 2.3 (2002): 309-22. Print.
- Gasiorek, Andrzej. *J. G. Ballard*. Manchester: Manchester UP, 2016. Print.
- Gazdula, Joe, and Richard Farr. “Teaching Risk and Probability: Building the Monopoly® Board Game into a Probability Simulator.” *Management Teaching Review* 5.2 (2000): 133-43. Print.
- Gray, James. “J G Ballard and the Phenomenology of the Absence of Law.” *Law & Humanities* 13.2 (2019): 148-76. Print.
- Hofer, Carl. “Causal Determinism.” *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Ed. Edward N. Zalta. Web. 17 May 2021.
- Hollingdale, R. J. “Introduction.” *Thus Spoke Zarathustra: A Book for Everyone and No One*. Trans. R. J. Hollingdale. London: Penguin Books, 2003. Print.
- Kernberg, Otto F. *Aggression in Personality Disorders and Perversions*. New Haven: Yale UP, 1992. Print.
- Kim, Il-Yeong. “Introduction.” *Alice’s Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*. Ed. Kim Il-Yeong. Seoul: Shinasa, 2009. Print.
- Jeon, Kyung Jin. “Naturalistic Implications of Nietzsche’s Moral Philosophy.” *Journal of the New Korean Philosophical Association* 86 (2016): 335-75. Print.
- [전경진. 「니체 도덕철학의 자연주의적 함의」. 『철학논총』 86 (2016): 355-75.]
- Kwak, Sukyoung. “Research Status and Projects of the Inflow and Formation of Modern Culture in Open Port Cities – a Focus on the Films of Busan and Shanghai.” *Studies in Humanities and Social Sciences* 20.2 (2019): 93-113. Print.
- [곽수경. 「개항도시의 근대문화 유입과 형성 – 부산과 상하이의 영화를 중심으로」. 『인문사회과학연구』 20.2 (2019): 93-113.]

- “loop.” Def. 2. Lexico.com, 2020. Web. 26 Oct. 2020.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. London: Routledge, 2003. Print.
- Mohamed Salah, Nesma and Hany M. Ayad. “Why People Choose Gated Communities: A Case Study of Alexandria Metropolitan Area.” *Alexandria Engineering Journal* 57.4 (2018): 2743-53. Print.
- Nietzsche, Friedrich Wilhelm. *Beyond Good and Evil: Prelude to a Philosophy of the Future*. Trans. R. J. Hollingdale. London: Penguin Books, 2003. Print.
- . *Human, All Too Human*. Trans. Marion Faber and Stephen Lehmann. London: Penguin, 2004. Print.
- . *The Gay Science*. Trans. Josefine Nauckhoff. Cambridge: Cambridge UP, 2001. Print.
- . *Thus Spoke Zarathustra: A Book for Everyone and No One*. Trans. R. J. Hollingdale. London: Penguin Books, 2003. Print.
- Ostrowidzki, E. A. “Utopias of the New Right in J. G. Ballard’s Fiction.” *Space and Culture* 12.1 (2009): 4-24. Print.
- Paddy, David Ian. *The Empires of J. G. Ballard: An Imagined Geography*. Canterbury: Gylphi, 2015. Print.
- Smith, Ali. “Introduction.” *Super-Cannes*. London: Fourth Estatic, 2014. Print.
- Wilson, D. Harlan. *J. G. Ballard*. Champaign: Illinois UP, 2017. Print.

Notes on Contributor:

Piljin Yoo is a Doctoral student in English Literature, Sungkyunkwan University, Korea. Her research interests include English literature in transition time and the relation between individuals and society revealed in the literary texts. She has studied the regressive and the constitutive narrative structure in terms of the thinking process and self-formation in English Literature.

Email: jinyoo555@gmail.com

Received: February 17, 2021.

Reviewed: March 5, 2021

Accepted: March 11, 2021.

