

Matrix



매트릭스(the Matrix) (1999년작)

미래세계를 배경으로 인공지능 컴퓨터와 이에 대항하는 인간들 사이의 대결을 그린 헐리우드 SF영화.

감독 : 앤디 워쇼스키, 래리 워쇼스키

매트릭스는 기계에 의해 인간이 양육되는 22세기 말의 세계를 배경.

매트릭스란?

자궁 또는 행렬을 의미.

- 자궁 : 거대한 가상현실을 임태하고 있는 자궁 같은 폐쇄공간
- 행렬 : 숫자들의 나열로 상징되는 디지털 세계

<줄거리>

- 토머스 앤더슨(레오:해커이름)
- 전설적 해커 모피스 만남
- 1999년이던 현재가 2199년이란 사실을 암
- AI가 가상현실을 담은 매트릭스(프로그램)을 이용
- 인간을 가축처럼 양육하면서 생체에너지를 자신의 동력원으로 사용
- 토머스는 모피스의 도움을 받아 매트릭스를 탈출하여 인류를 구원하기로 함
- AI에 의해 양육된 인간들을 봄
- 사이퍼(모피스 동료)는 기계들의 위협과 공격의 두려움으로 가상현실로 들어가기 위해 동료들을 배신
- 레오는 요원들과 부딪치게 되면서 자신이 선택 받은 자임을 깨달음



2199년.

인공 두뇌를 가진 컴퓨터(AI: Artificial Intelligence)가 지배하는 세계.

인간들은 태어나자마자 그들이 만들어낸 인공 자궁안에 갇혀 AI의 생명 연장을 위한 에너지로 사용되고 AI에 의해 뇌세포에 매트릭스라는 프로그램을 입력 당한다. 인간들은 매트릭스의 프로그램에 따라 평생 1999년의 가상 현실을 살아간다.

프로그램 안에 있는 동안 인간의 뇌는 AI의 철저한 통제를 받는다. 인간이 보고 느끼는 것들은 항상 그들의 검색 엔진에 노출되어 있고, 인간의 기억 또한 그들에 의해 입력되고 삭제된다. 가상 현실 속에서 진정한 현실을 인식할 수 있는 인간은 없다.



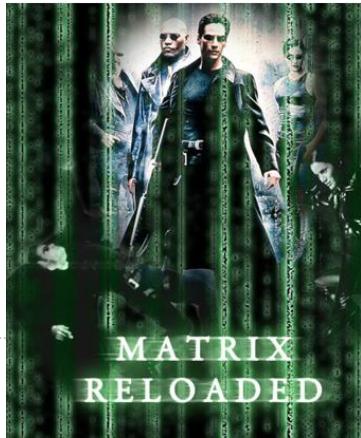
꿈에서 깨어난 자들, 그들이 세상을 지배한다.

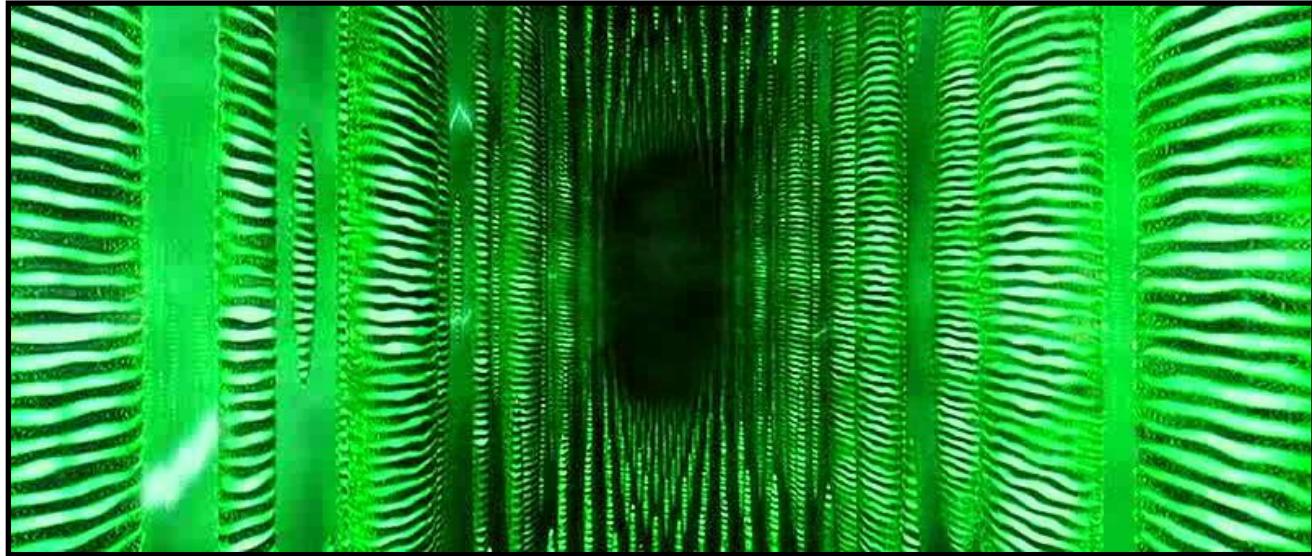
매트릭스 밖....

가상 현실의 꿈에서 깨어난 유일한 인간들이 생존해 있는 곳.
그곳엔 AI에게 인류 역사상 가장 위험한 인간으로 알려진 모피스어와
그와 더불어 AI에 맞서 싸우는 동료들이 있다.
그들은 광케이블을 통해 매트릭스에 침투하고 매트릭스 프로그램을
응용해 자신들의 뇌 세포에 각종 데이터를 입력한다.
그들의 당면 목표는 인류를 구원할 영웅을 찾아 내는 것.
그들은 AI통제 요원들의 삼엄한 검색망을 뚫고 매트릭스 안에 들어가
드디어 오랫동안 찾아 헤매던 "그"를 발견한다.



매트릭스1 이 나온 년도는 짜맞추듯 1999년이었다.
영화 속의 설정은 2199년이었고 세기말에 대한
환상...뉴밀레니움에 대한 종말론자들의
관심과는 다르게 이 영화는 1999년에 1편을 보이며
3부작임을 재천명했다.
즉 세기말에 대한 종말론자들의 이야기를 비웃은 것이다.

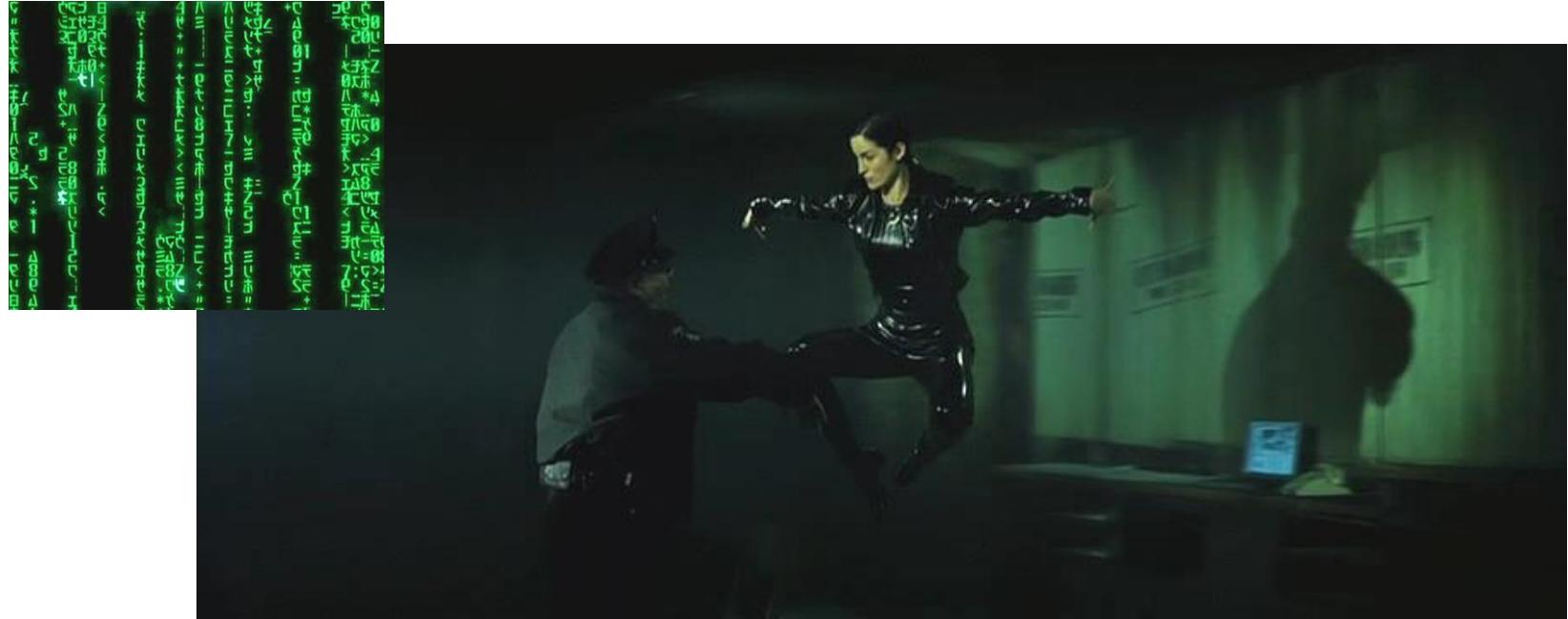




이 공간은 이동은 어디에서 어디로 가는 이동일까?

화면이 열리면 무수한 숫자-기호들이 명멸하고 어디에선가 대화가 들린다.
대화가 전화선을 통해 진행된다는 점에 착안할 때, 우리는 그 통로가 바로
숫자- 기호들이 명멸하는 곳과 방금 나타난 그 방을 연결하는 통로라는 것을
짐작할 수 있다.





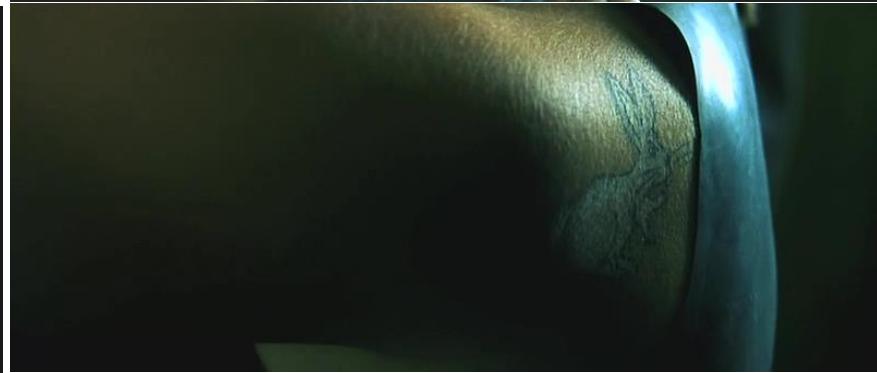
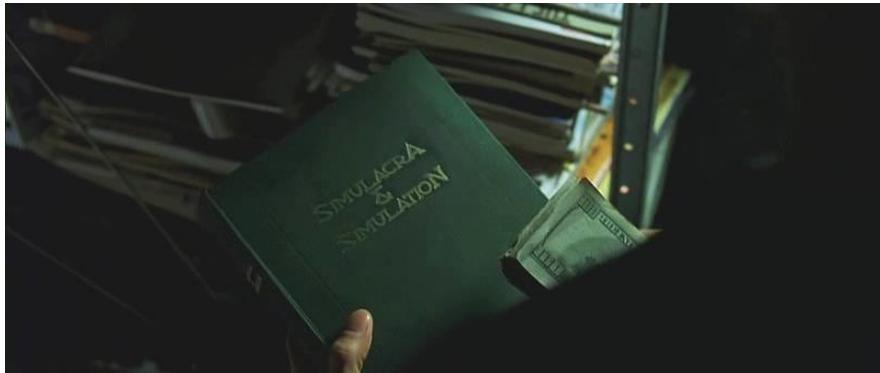
이 영화가 대중적 성공을 거둔 중요한 요인들 중 하나는 바로 **액션**이다.
이 액션은 홍콩의 액션이 할리우드 영화에 그대로 등장하는 장면에서 우리는
묘한 감정에 빠지게 된다.
위안허핑이 감독한 이 빼어난 액션 장면들은 이 영화를 동서 하이브리드의
독특한 분위기로 몰고 간다.





어떤 영화에서 비현실적인 장면들이 나올 때, 그것이 황당한 것이 되지 않기 위해서는 일정한 논리적 장치가 필요하다.(대표적인 것이 바로 꿈이다)
즉, 영화의 진실감을 뒤 받침 해 줄 수 있는 어떤 설득력이 요구된다는 것이다.
이 영화는 황당한 장면들이 차츰 전적으로 설득력을 획득하게 된다는 것,
이것이 뛰어난 구도이며 성공요인이다.





시뮬라크르와 시뮬라시오(장 보드리야르) 이라는 책의 ‘니힐리즘’이라는 장에서 디스켓을 꺼내는데, 여기서 우리는 영화 전체를 지배하는 테마를 직감할 수 있다. 책 제목을 통해서 넘지시 영화 전체의 주제를 암시하는 장면은 무척 인상적이다.



장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 “시뮬라크르와 시뮬라시옹(Simulacres et Simulation)”

장 보드리야르는 20세기 프랑스 철학자로 실재가 실재가 아닌 것으로 전환되는 과정을 설명하는 독창적인 이론 ‘시뮬라시옹’을 제시해 유명세를 얻었으며, 가장 위대한 포스트모더니즘 이론가로 평가 받는다. 그의 시뮬라시옹 이론은 대중생산과 대중매체, 인터넷 문화의 시대를 해석하는 탁월한 이론으로 받아들여 1970년대 이후 포스트모더니즘 문화이론과 철학, 미디어, 예술이론 등 폭넓은 영향을 미쳤다.



1. 시뮬라크르(Simulacra)

시뮬라크는 순간적으로 생성되었다가 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학적 개념이다. 라틴어 시뮬라시옹(가상, 거짓 그림)에서 유래한 말로, 모방, 모사 등을 뜻합니다. 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 가리키는 말이다. 시뮬라시옹은 시뮬라크르가 작용하는 것을 말하는 동사이다.

2. 시뮬라시옹(Simulation)

시뮬라시옹은 현실을 본래의 의미나 원본에서 멀어지는 과정을 나타낸다. 현실 대신 현실의 복사물, 복제물, 모방물이 현실 자체를 대표하게 되는 현상을 지칭합니다. 이것은 우리가 어떤 것을 경험하거나 인식할 때, 실제 경험보다는 이미지, 기호, 미디어 등을 중심으로 인식하는 경향이 있다는 것을 의미한다.

3. 하이퍼리얼리티(Hyperreality)

보드리야르는 하이퍼리얼리티가 현대 사회의 특징이라고 주장합니다. 이것은 현실과 시뮬라크르가 구별하기 어려운 상태를 의미한다. 미디어, 광고, 엔터테인먼트, 인터넷 등이 현실과 시뮬라크르를 혼합시켜 현실과 상상, 기호, 복제물 사이의 경계를 흐림으로써 하이퍼리얼리티를 창출한다고 주장한다.

4. 사회적 제어와 소비문화

보드리야르는 현대 사회에서 시뮬라크르와 시뮬라시옹의 확산이 사회적 제어와 소비문화에 어떤 영향을 미치는지를 탐구한다. 그는 현대 사회에서 소비, 광고, 미디어가 현실의 대부분을 조작하고 주도한다고 주장하며, 이로 인해 현실의 속성과 의미가 희석되고 상실된다고 주장한다.

출처: <https://jeongbulsae.tistory.com/30>

보드리야르는 디즈니랜드를 예시로 들었는데, 미키마우스는 본래 생쥐의 모방일 뿐이지만 디즈니의 대표아이콘이 되었다. 사람들은 미키마우스를 보면 생쥐보다 디즈니랜드를 먼저 떠올린다. 원본과 복제의 우위가 전되는 것이다.

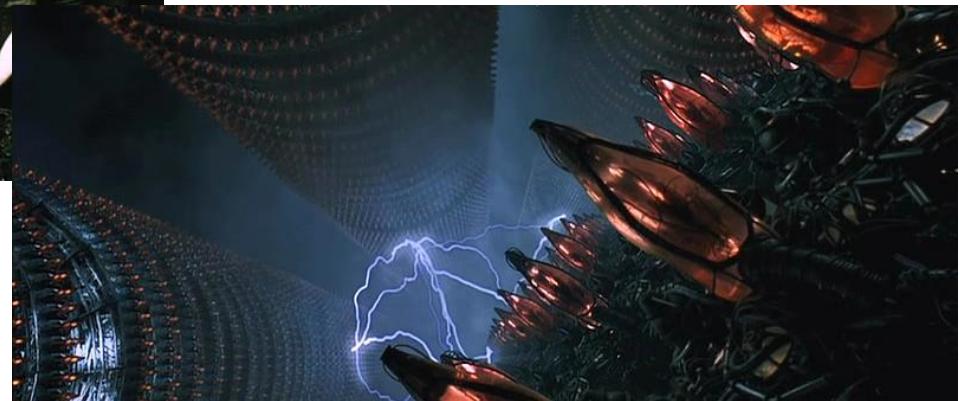
시뮬라크르와 시뮬라시옹은 모사된 이미지가 현실을 대체한다는 시뮬라시옹 이론을 이야기하고 더 이상 모사할 실재가 없어지면 모사된 이미지가 실재와 같은 하이퍼 리얼리티가 생산된다고 주장한다.



매트릭스가 무엇인지 아무도 말할 수 없다. 오직 직접 볼 수만 있을 뿐.
매트릭스는 가짜 인식의 장치이고 따라서 그 안의 누구도 매트릭스를 인식할
수 없다. 오직 한가지 방법만이 가능하다. 매트릭스 바깥으로 나가서, 즉 다른
세계로 나가서 자신이 들어 있었던 그 세계를 바라 보는 것, 그것이 유일한
방법이다.

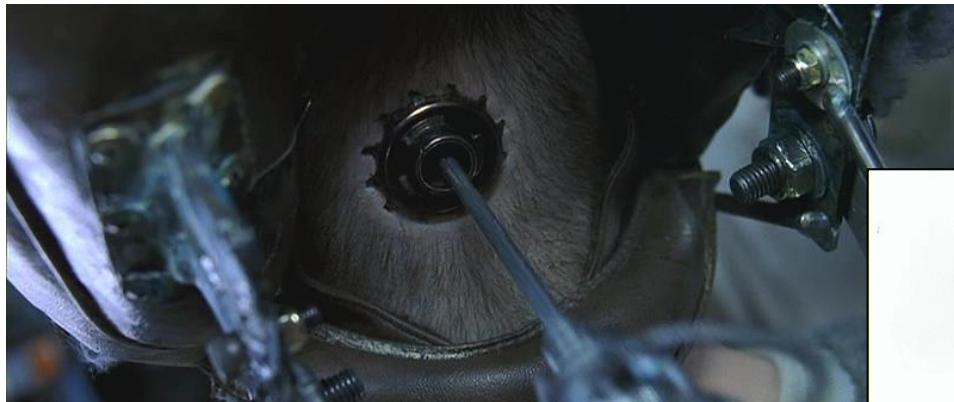
모피어스는 네오을 “진짜 같은 꿈에서 가짜 같은 현실”로 데려가려
하고 있다.





네오는 자신이 살고 있다고 믿었던 1999년 보다 200년 후의 지구로 건너왔다.
네오는 실제 시간과 관계없이 컴퓨터들이 주입한 시간 속에서 살고 있었고,
이제 비로소 실제 세계에서 눈을 뜨게 되었다.





네오의 머리에 컴퓨터를 연결하자 컴퓨터로 프로그램된 가상세계, 바로
네오가 살고 있었던 세계와 같은 세계로 떨어진다. 그것은 물질적 세계가
아니라 디지털 정보로 이루어진 세계, 인간의 마음이 직접 가상 세계와 인간의
마음이 넷을 형성해 이루는 그런 세계이다. 그 속에서 네오는 자신의 잉여자기
이미지, 즉 마음/의식이 생각으로서 존재하게 만드는 자기, ‘디지털 자아’로서
존재하고 있는 것이다.





*People love machines in 2029A.D.
Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?*

GHOST IN THE SHELL

based on the manga by SHIROW MASAMUNE
script: KAZUNORI ITO director: MAMORU OSHII animation director: TOSHIHIKO NISHIKUBO
character designer: HIROYUKI OKURA art director: HIROMASA OGURA
Produced by KODANSHA in association with BANDAI VISUAL and HANGA ENTERTAINMENT



시로 마사무네의 원작 만화를 오시이 마모루 감독의 독특한 스타일로 재창조한 이 작품은 인간의 내면과 영상 미학에 대한 심오한 철학, 테크놀로지의 극단적인 추구로 제임스 카메룬의 경탄을 자아내게 했다.

1995년 개봉 전 세계를 놀라게 했으며 미국에서 발매된 비디오는 일본 영화로는 처음으로 전미 판매순위 1위에 올랐다. 컴퓨터 기술과 네트워크의 발달로 인간의 영혼 마저도 데이터화되어 조작 처리가 가능해 진 2029년 인간의 기억과 의지를 조작하는 정체불명의 해커를 쫓는 사이보그 테러진압부대 공각기동대의 활약상을 그리고 있는 이 작품은 영화 안에 깔려 있는 심오한 철학적 대사와 묘한 분위기를 연상케 하는 어두운 톤의 색감, 그리고 나체로 비춰지는 사이보그 몸들의 등장으로 성인 취향의 애니메이션이다.

쿠사나기 등 주인공들에 대한 신비로운 설정과 홍콩 뒷골목을 연상시키는 잿빛 도시의 이미지, 베일에 쌓인 듯한 이야기와 묵시록 적인 분위기가 애니메이션 팬들을 열광"에서 최고작품상을 수상한 대표적인 재패니메이션이며 이 영화는 '제5원소', '매트릭스', '바닐라 스카이', '코드명 J', 'A.I' 등 많은 영화에 영감을 준 작품이다.

출처: <https://ko.wikipedia.org/wiki>



사이퍼는 가상 세계에서 자신이 맛있게 먹는 음식과 달콤하게 피우는 시가가 가짜라는 것을 안다. 그러나 그가 원하는 것은 진짜를 위해 그 가짜와 투쟁하는 것이 아니라, 부담스럽기 그지없는 진짜를 포기하고 차라리 진짜 같은 가짜를 선택하는 것이다. 그래서 그는 동지들을 팔아서라도 다시 매트릭스 속에 원상복구 되고 싶어한다.



매트릭스의 성공은 존재론적인 내용과 오락적인 내용을 절묘하게 혼합시킨데 있다. 한편으로 구도영화이다. 영화는 처음부터 끝까지 진실을 찾아가는 과정을 그리며, 스승(모피어스)이 자신보다 더 뛰어난 제자(네오)를 탄생시킨 과정을 그리고 있다. 관객들은 영화를 보면서 가상 세계의 존재론을 하나하나 깨닫게 된다. 영화사상 이처럼 철학적인 영화가 또 있을까? 다른 한편으로 이 영화는 뛰어난 액션 영화이기도 하다.

영화에서 가상세계와 현실세계는 날카롭게 구분되며, 전반적으로 가짜/거짓과 진짜/ 참(진실)의 이분법을 통해 이야기가 진행된다. 전반적으로 내용에서도 기존 질서에 도전 하는 혁명군 이야기 구도를 따르고 있다. 이 점에서 이 영화는 얼핏 보기와는 달리 매우 고전적인 화법을 취하고 있다. 충격적인 장면이 많음에도 영화가 끝난 후 시원하고 편안한 느낌을 가지게 되는 것은 이 때문이다. 우리는 늘 새롭다고 느끼는 곳에서 가장 고전적인 것을 발견하곤 한다.



인물분석

1. Neo



영화에 관심이 있었던 사람들은 모두 알고 있듯이 Neo는 One의 애너그램이다.

애너그램은 같은 철자를 재구성하여 다른 의미를 갖는 단어로 바꾼 것을 말한다. 절대자 나오는 하지만 굉장히 neo하다.

neo가 새롭다라는 뜻이라는 것 자체가 이미 의미심장한 설정이다.

바이블을 따르는 예수는 신격화 되어 있다.

하지만 영화 전체에서 나오는 그러한 예수와는 다르다.

그는 분명히 기적을 일으키고 결과적으로 시온과 인류를 지키지만 순교한다.



2. 트리니티

트리니티가 삼위일체라는 것 역시 매우 잘 알려져 있다.

(삼위일체(성부, 성자, 성령) : 네오, 모피어스, 트리니티)

보통 네오와 트리니티와 모피어스가 시온을 구한다는 의미로 해석되곤 하는데, 매트릭스가 '바이블'의 이야기 구조를 따왔음을 알려주는 것으로서의 역할이 가장 크다고 본다.

우리는 트리니티라는 이름으로부터 마지막 나오의 죽음까지의 이야기가 성서의 예수 이야기를 따왔다고 믿는 것이다.

트리니티는 나오와 교감하는 거의 유일한 인물이다. 그녀는 용감하고, 나오에 대해 가장 큰 믿음을 가지고 있는 '여자'이다.

전사이고, 조언자이고, 나오의 정신적, 육체적 안식처이다.



매트릭스에서 절대자 니오를 끝까지 믿고 지켜주는 것은 남자들이 아니다. 바로 트리니티인 것이고, 그녀는 절대자의 아내로서의 역할까지 한다.

시온이 침공 받을 때 햄머호 함장의 판단 미스 우왕좌왕하는 남자 사령관의 모습 등과 비교하여 여자들의 역할은 얼마나 대단하였는가!

드릴 머신을 처치한 것도 여전사 2명에 의해서 였고, 위기의 순간 시간을 번 것도 나이오베 였으며, 중요한 역할은 죄다 여자라고 해도 과언이 아니었다.

오라클, 새로운 오라클이 될 인도 여자 꼬마, 니오에게 키 메이커를 알려준 메로빈지언의 아내 페르세포네 등 매트릭스에서 여성의 존재와 그 역할은 이전에 나온 그 어떤 영화보다도 적극적이다.

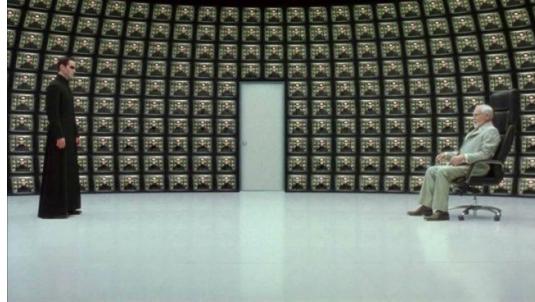


3. 모피어스

'그리스 로마 신화'에서 따온 이름들.
기독교 이야기를 따오면서 성경속의
지명이나 이름을 상징으로 사용한것
부터가 이 영화가 성서의 코드를 따르고
있다는 증거가 아닐까 한다.

모피어스의 함선이 느브갓네살로
묵시록에 나오는 유대의 왕 이름이다.





모피어스는 꿈의 신이다.

그는 밤에 꿈을 꾸듯 항상 선글라스를 끼고 있고
검은 옷을 입고, 심지어 흑인이다.

모피어스의 영향인지는 모르지만, 니오와 트리니티도 선글라스와 검은
가죽옷을 입고 다닌다. 선의 상징이 흰색이고, 악의 상징이 검정인 것을
생각해 볼 때 패션을 위해서 검정을 선택했다, 혹은 비쥬얼만을 생각했다
고는 보기 힘들지 않은가. 반대로 니오가 싸워야만 했던 존재들.,
즉 메로빈지언이나 그 수하인 트윈스(이녀석들은 머리도 흰색이다),
아키텍트가 흰 옷을 입은 백인이었던 것을 생각하면 이것 또한 의도적인
장치이고 코드가 아니겠는가.



5. 스미스

스미스는 Smith로 금속을 다루는 사람들을 지칭하고, 영미권에서 가장 혼한 성씨 중 하나이다. 스미스는 영화 내내 마치 사탄과도 같은 이미지로 보여진다.

그는 아키텍트가 만든 매트릭스내의 에이전시(요원)이었는데 이것은 어찌보면 가상세계 안에서는 천사와 같은 역할이라고 볼 수 있다. 문제를 해결하고, 창조주의 의견을 반영하고, 지키는 역할... 신의 메신저인 엔젤이 생각나지 않는가.

하지만 그는 열심히 일을 수행하는 도중 나오와의 대결 이후 시스템으로부터 독립하여 엄청난 능력을 갖게 된다.

마치 신의 가장 가까운 천사였다 사탄이 되어버린 이야기를 떠올리게 한다.



그는 인간 사이를 오고 가고, 인간을 이용하며 (싸이퍼의 몸에 침투하기까지 한다) 무한복제의 능력은 악의 이미지가 얼마나 빨리 전파되는지, 그 범위가 얼마나 넓은지 보여준다. 그는 세상을 멸망시키려 하고 나오를 적대시한다.

즉 사탄의 이미지는 지금과 다른 이미지일수 있으며, 그렇다면 이러한 이미지는 결국 각종 신화의 뒤섞임이 낳은 존재인 것이다.

Smith의 애너그램 miths는 신화들을 의미한다.

(영어로 myths이지만 miths라고도 씀)

즉 하나의 신화가 아닌 여러 신화의 파괴 신의 이미지를 가져다 놓은 등장 인물이 Smith인 것이다.

금속을 다루는 스미스는 또한 인간 문명에 없어서는 안되는 존재이기도 하다. 그리고 금속에 대한 이미지는 무기와 전쟁의 이미지를 낳기도 하고 즉 여러 가지 뜻이 뒤섞인 존재가 스미스인 것이다.



7. 나이오베

역시 그리스 신화에서 최초의 인간 여성으로 태어난 인물이다.

영화에서 여전사이며, 니오를 믿어주는 인물이다.

(그녀는 모피어스의 전 애인이고 총사령관의 여자이다.)



햄머호를 과감하게 조정하여 그 성능을 극한까지 끌어내는 능력, 이성적인 판단으로 위기를 떨치는데 게임 엔터 더 매트릭스에서 고스트와 함께 평행한 이야기 구조에서 중요한 역할을 한다.

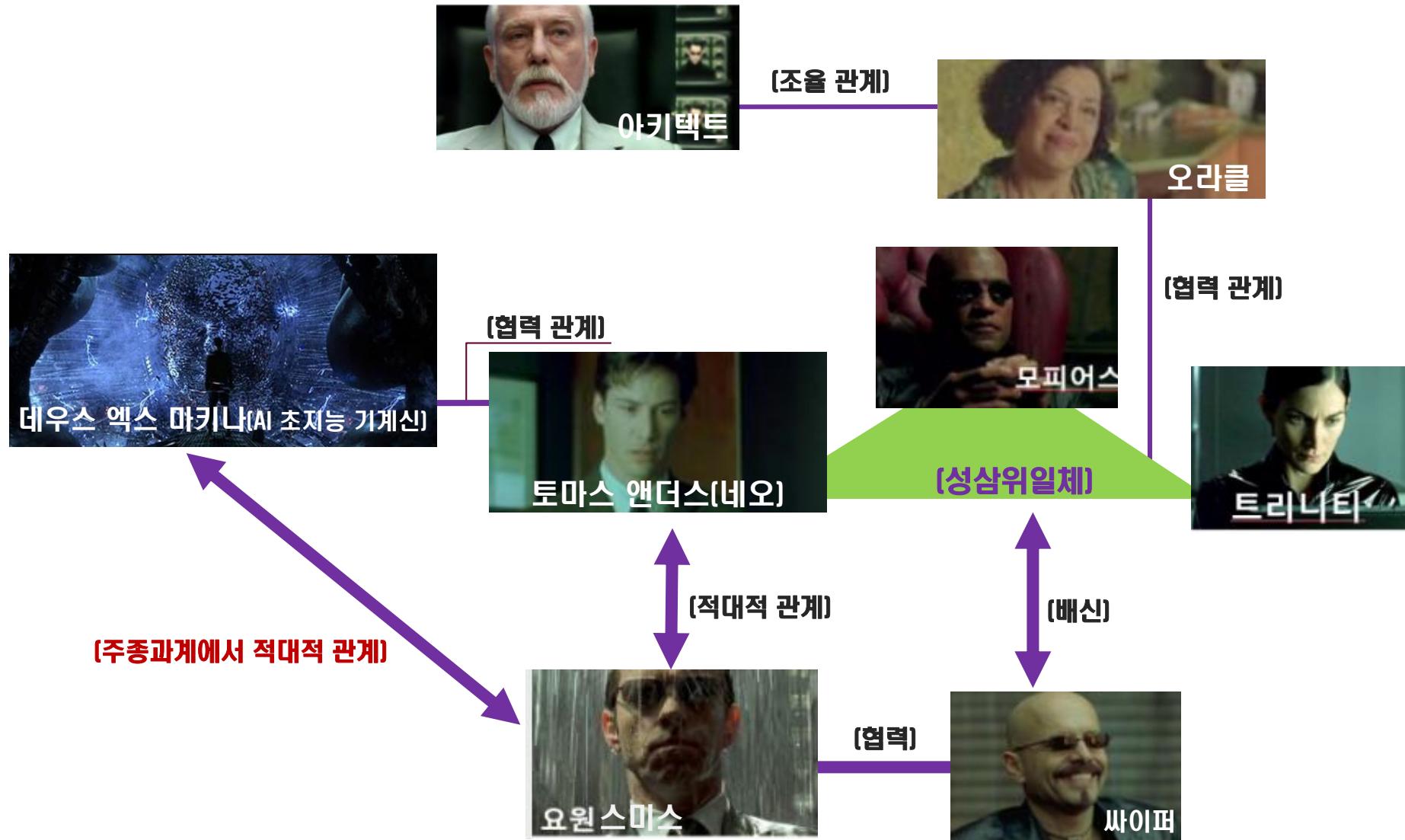
매트릭스에서 나오는 나이오베는 스스로의 판단으로 시온을 지키는 전사이다.

그녀가 함장으로 있는 함선의 이름은 '로고스호'이다.

[로고스]는 법칙과 준칙을 인식하고 이를 따르는 분별과 이성을 뜻한다.



주요 인물관계도



매트릭스 1편 명장면



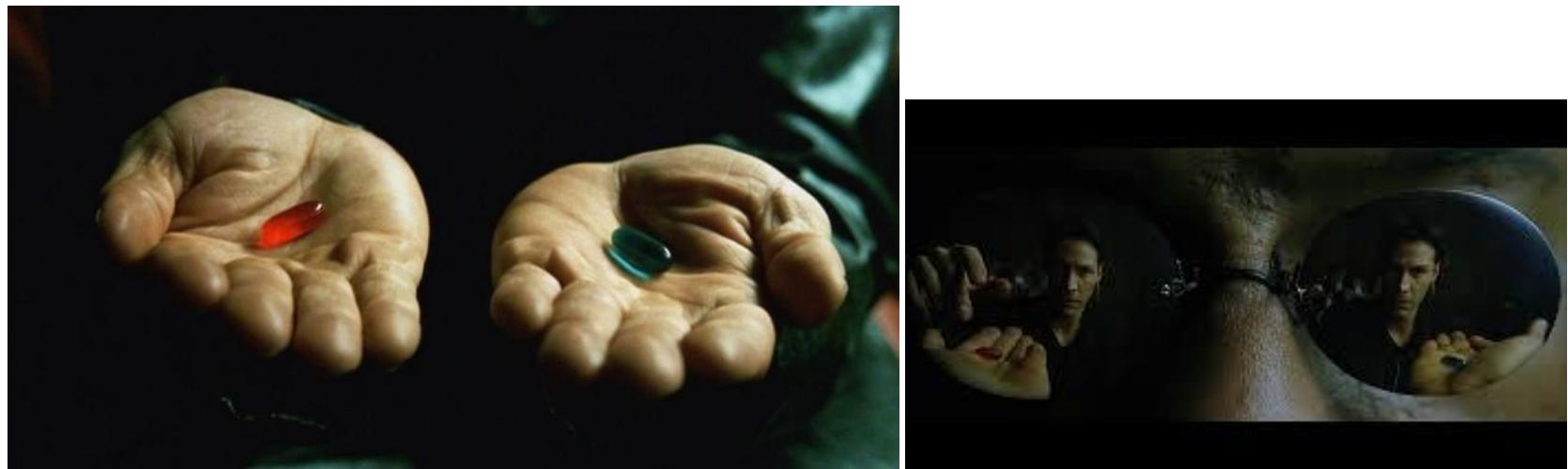
키아누 리브스가 총알을 피하는 장면(bullet time) 촬영 기법



Wire-Fu 촬영기법으로 트리니티가 공중에서 떠 있는 순간을 360도 회전 영상으로 보여줌.



네오와 트리니티가 모피어스를 구하러 가는 Lobby scene



모피어스가 네오에게 파란약과 빨간약 중 하나를 선택하게 하는 장면



네오가 스미스요원의 총에 맞아 죽었다가 트리니티의 키스로 되살아 난 뒤 매트릭스 안에서의 자신의 능력을 깨닫고 더 이상 총을 피하지 않고 날아오는 총알을 막는 장면

매트릭스가 영화계에 끼친 영향

1. 매트릭스는 시각적 혁신을 가져왔다.

영화의 특수효과와 카메라 워크는 당시에는 이례적이었고, 매트릭스 이후 많은 영화들의 제작에 엄청난 영향을 미쳤다. 슬로우 모션 액션 시퀀스, 회전하는 카메라워크, 빨강색과 파란색 필터의 사용은 다른 영화제작자들에게 영감을 주었고, 시각적으로 화려한 영화의 중요성을 강조했다.

2. 매트릭스는 사이버 평크와 철학적 요소를 결합한 독특한 스토리텔링을 제공했다.

영화는 현실과 가상 현실간의 경계를 탐구하며, 개인의 아이덴티티와 현실의 의미에 대한 심도있는 고찰을 제공했다. 이러한 철학적 주제는 다른 영화 및 예술작품에도 영감을 주었으며, 시각적인 스펙터클과 함께 심도 있는 이야기를 포함한 작품의 중요성을 강조했다.

매트릭스가 영화계에 끼친 영향

3. 매트릭스는 과학기술과 현실과 가상 혼합에 대한 관심을 촉진시켰다.

이 영화는 가상현신(VR) 및 증강현실(AR)의 가능성을 상상하게 만들었고, 이 분야의 연구와 개발에 영향을 미쳤다. 더 나아가 컴퓨터 과학과 인공지능 분야에서도 영화의 컨셉은 인간과 기계간의 상호작용 및 현실과 디지털 세계의 연결에 대한 연구를 촉진 시켰다.

4. 매트릭스는 영화산업 자체에 혁명을 일으켰다.

이 작품은 R-등급 영화로는 비교적 높은 예산을 투입하였지만, 대단한 수익을 창출하여 영화 제작의 새로운 모델을 보여주었다. 이로서 높은 예산을 투자한 영화들이 성공할 수 있다는 증거를 제시하며,

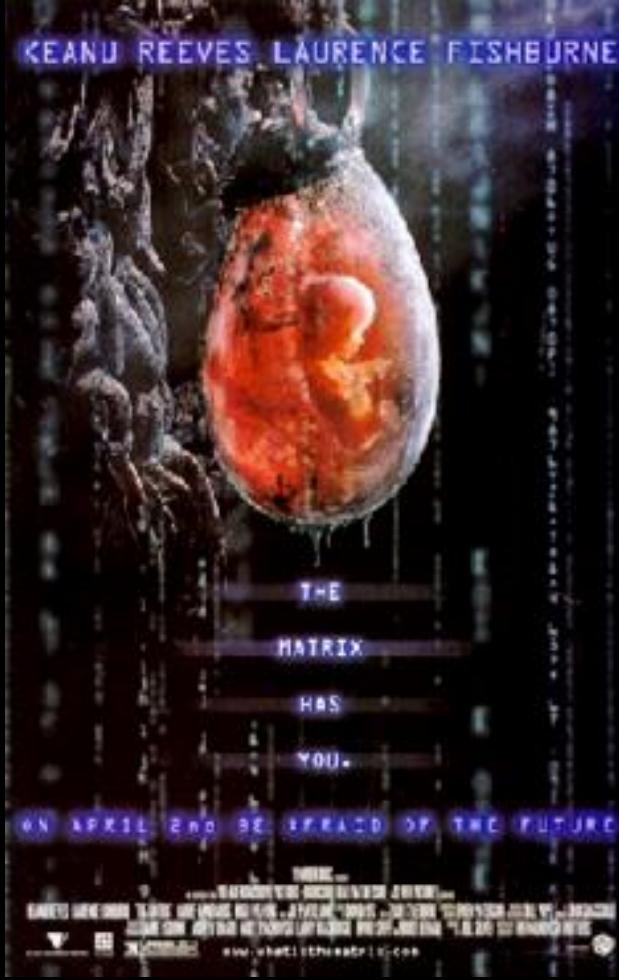
영화 산업의 경제적 모델에 대한 사고를 바꾸었다.

매트릭스는 영화계 뿐만 아니라 문화, 기술, 철학 등 다양한 분야에 영향을 미친 작품 중 하나로 그 혁신적인 요소와 고찰은 여전히 다양한 작품과 분야에 영감을 주고 있다.



MATRIX

www.17173.com
17173.com



-end-