공각기동대(1995)

초월적 관점과 내재적 관점.
'창조주'를 찾는 서구인들. 내재적 사유의 동북아인들.
<블레이드 러너> <스타 트렉>

흔적, 정보, 관념, 기억, 경험
몸과 마음, 정신, 자기, 정체성
물질, 정보, 의미
정신의 외화, net. 외화라는 대전제가 무너진 세계, 전뇌화의 세계.

"기업의 정보망이 별을 덮고 전자와 빛이 보편화되어 있기는 하지만, 국가나 민족이 소멸될 정도로까지 정보화되어 있지는 않을 가까운 미래"
마음속을 직접 이미지화하기. 정보 차원에서의 '존재의 일의성'
다른 세계에서 출발. <매트릭스> <인셉션>

사이보그. "ghost in the shell". 고스트란?
데카르트적 영화인가, 라이프니츠적 영화인가?
기억이 정보로 환원되고 외화되었을 때의 결과
"의사체험도 꿈도, 존재하는 모든 정보는 현실이요 또 동시에 환상일 뿐이다."
현존하는 나와 나의 실재, 쿠사나기의 고민. "해면으로 떠오를 때, 지금까지와는 다른 내가 되는 것이 아닐까 하는 …… 그런 생각이 들 때가 있어."
"어쩌면 진짜 나 자신은 훨씬 옛날에 죽어버렸고, 지금의 나는 전뇌와 기체로 합성된 모의 인격체가 아닐까?" "아니 애초부터 '나'라는 것은 존재하지 않았던 것은 아닐까?"
기술과 운명, 역운. 시뮬라시옹의 시대.
귀신, 모나드로서의 고스트.

"너는 일개 자기보존 프로그램에 지나지 않아."
"그렇게 말한다면 당신네들 DNA 또한 자기보존을 위한 프로그램에 지나지 않아. 생명이라는 것은 정보의 흐름 속에서 태어난 돌연변이 같은 것이다."
몸의 문제. 만들어진 것과 살아온 것.

진화의 본질은?
단순한 복제와 진정한 융합/창조의 차이. 개성과 다양성.

죽음과 창조. 내재적 사유.