

2023 한국영화학회 추계학술대회

포스트-시네마 신(新)지형도 그리기

주최
한국영화학회 | 부산대 영화연구소

주관
한국영화학회

후원

2023.11.11^토 10:00~18:00 | 세종대 대양AI센터 B205

대한민국 교육부, 한국연구재단

시간	프로그램	발표/토론	사회
10:00 ~10:20	학회등록	-	함충범(한국영상대)
10:20 ~10:30	개회사	-	박철(세종대/ 한국영화학회회장)
[섹션 1] 포스트-시네마에 대한 몇 가지 관점들			
10:30 ~12:00	포스트 시네마의 네 가지 흐름	신양섭(건국대) 이도훈(연세대)	배상준(건국대)
	포스트-시네마 이미지 : 탈연속성 그리고 정동	김선형(중앙대) 이준엽(한양대)	
	포스트시네마 시대를 위한 공간에 대한 테제	정찬철(부경대) 홍진혁(부산대)	
12:00 ~13:00	오찬		
[섹션 2] 포스트 시네마와 장르적 확장			
13:00 ~14:30	포스트 시네마의 탈영토적 상상력: 라리사 샌소어(Larissa Sansour)의 단편 SF 작품들을 중심으로	박선(한국뉴욕주립대) 한영현(세명대)	이도균(한국영상대)
	인간의 확장으로서 인공지능과 인간의 융합이 지닌 양가성의 문제: 〈트랜센던스〉(2014), 〈업그레이드〉(2018)를 중심으로	장미화(중앙대) 정인선(한국영상대)	
	세기말 정동, 그 이후: 포스트-노와르의 지정학적 징후에 관한 한 논의	박은지(부산대) 강봉래(연세대)	
14:30 ~14:45	휴식		
[섹션 3] 매체와 플랫폼을 가로지르기			
14:45 ~16:15	OTT 시리즈와 브라운관 드라마 그리고 극장 상영 영화의 서사 차이	진성현(동국대) 정영권(부산대)	안승범(경희대)
	웹툰, OTT, 그리고 포스트-시네마적 정동	박미영(중앙대) 한정국(청강문화산업대)	
	건너뛰어 영화 보기, 그리고 작가의 죽음: 인터랙티브 알고리즘 게임영화의 출현과 대중화 가능성	현승훈(목원대) 백태현(동국대)	
16:15 ~16:30	휴식		
[섹션 4] 포스트 시네마를 넘어서기 : 사물, 장치, 이미지			
16:30 ~18:00	포스트-시네마 시대 사물-이미지의 객체지향 존재론	박영석(중앙대) 김소영(한국외대)	서곡숙(청주대)
	미디어의 지각 변동과 억압된 것들의 귀환: 포스트-시네마의 아방가르드적 현상에 관하여	윤해경(홍익대) 정민아(성결대)	
	오퍼레이션 영화: 포스트-시네마 조건 속 영화와 무빙 이미지	김지훈(중앙대) 최수임(독립연구자)	
학회 공지 및 폐회사 임대근(한국외대/한국영화학회 부회장)			



학술대회 취지

한국영화학회는 지난 2022년 창립 50주년을 맞이하여 ‘영화란 무엇인가?’라는 주제로 영화의 정체성을 점검하는 다각적인 접근을 시도한 바 있다. 올해는 그 기획을 연장하는 차원에서 포스트-시네마(post-cinema)의 조건들을 재진단하고자 한다. 포스트-시네마는 필름 기반의 영화 문화가 쇠퇴하고 디지털 기반의 영화 문화가 중심을 차지하면서 나타난 산업적, 제도적, 기술적, 미학적 변화 등을 가리키기 위해 학술적으로 고안된 용어이다. 한국영화학회는 기존의 이러한 화두를 다시 모색하기 위하여 “포스트-시네마의 신(新)지형도 그리기”라는 제목으로 머리를 맞대고자 한다. 그리하여 지나간 영화, 현재의 영화, 다가올 영화의 개념을 세분화하면서도 다시 그것을 총체적으로 그릴 수 있는 포스트-시네마에 관한 새로운 지형도를 완성하고자 한다.

차례

2023 한국영화학회 추계학술대회

[섹션 1] 포스트-시네마에 대한 몇 가지 관점들

- 6 포스트-시네마의 네 가지 흐름.....신양섭 | 이도훈
- 15 포스트-시네마 이미지 : 탈연속성 그리고 정동.....김선형 | 이준엽
- 26 '포스트-시네마' 시대를 위한 공간에 대한 테제.....정찬철 | 홍진혁

[섹션 2] 포스트-시네마와 장르적 확장

- 36 포스트-시네마의 탈영토적 상상력
: 라리사 산소어(Larissa Sansour)의 단편 SF 작품들을 중심으로.....박 선 | 한영현
- 47 인간의 확장으로서 인공지능과 인간의 융합이 지닌 인격의 양가성 문제
: <트랜센던스>(2014), <업그레이드>(2018)를 중심으로.....장미화 | 정인선
- 55 세기말 정동, 그 이후 : 포스트-노와르의 지정학적 징후에 관한 논의.....박은지 | 강봉래

[섹션 3] 매체와 플랫폼을 가로지르기

- 68 브라운관 드라마와 극장 상영 영화 그리고 OTT 시리즈의 서사 구조 차이
: 계층 이동 욕망 서사를 중심으로.....진성현 | 정영권
- 78 웹툰, OTT, 그리고 포스트-시네마적 정동.....박미영 | 한정국
- 87 건너뛰어 영화 보기, 그리고 작가의 죽음
: 인터랙티브 알고리즘 게임영화의 출현과 대중화 가능성.....현승훈 | 백태현

[섹션 4] 포스트-시네마를 넘어서기 : 사물, 장치, 이미지

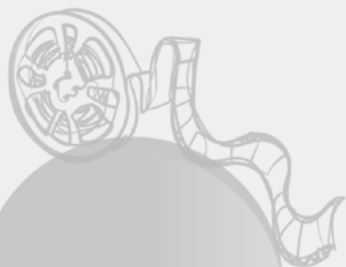
- 100 포스트-시네마 사물-이미지의 객체지향 존재론.....박영석 | 김소영
- 114 미디어의 지각 변동과 억압된 것들의 귀환
: 포스트-시네마의 아방가르드적 현상에 관하여.....윤혜경 | 정민아
- 126 오퍼레이션 영화 : 포스트-시네마 조건 속 영화와 무빙 이미지.....김지훈 | 최수임





[섹션 1]

포스트-시네마에 대한 몇 가지 관점들



포스트-시네마의 네 가지 흐름*

신양섭(건국대)

들어가면서

포스트 시네마는 ‘필름 영화가 디지털 영화로 바뀌어져 버렸다’라는 후시성을 함의한다. 그러나 이러한 포스트적 사태의 추상성을 구조적으로 파악하기 위해서 어느 정도의 범주적 이해가 불가피하다. 이를 위해서 아리스토텔레스 존재론의 도식을 원용해 본다. 이 서양 고대 철학자의 시각은 두 측면에서 현대적이다. 첫째, 그의 형이상학 체계에서는 자칫 거대 담론에 함몰되기 쉬운 플라톤의 이데아론에서와 달리 보편자가 아니라 개별자가 실체이며 전자는 이러한 실체론에서의 인식론적 도구로 기능한다. 둘째, 아리스토텔레스는 존재(being)의 의미를 ‘있다’와 ‘이다’로 이분화한 후 주어로서의 개별자 또는 빈사로서의 보편자(‘...는(주어) ...이다(빈사)’) 중 하나에 존재론의 포커스를 맞춘다. 언어 사유의 내적 구조를 분석하는 방식으로 사유 일반의 문제에 접근하는 현대 철학의 언어적 전환(linguistic turn)을 선취했다고 볼 수 있다. 말하자면 아리스토텔레스 사유 체계의 현대성은 무엇보다도 이론계와 실재계의 구분에 고도로 민감했다는 점이다.¹⁾

이로부터 포스트 시네마를 네 가지로 범주화할 영화 존재론적 시각이 마련될 수 있다. 시네마의 (필름에 대한) 후시성을 1. ‘있다’(유형 1, 유형 2)와 ‘이다’(유형 3, 유형 4)의 두 가지로 나눌 수 있고 2. 이들 각각에 대해 주어인 개별자(존재자로서의 여러 개별적 포스트 시네마 영화들)(유형 2, 유형 4) 또는 빈사인 보편자(존재로서의 ‘포스트 시네마’라는 집합적 관념)(유형 1, 유형 3)에 초점을 맞추어 연구 가설을 명제화하는 것이다.

각론으로 들어가 보자. 포스트 시네마의 후시성은 우선 ‘있음’의 측면으로 볼 때(유형 1, 2) ‘디지털은 필름이 아니다’를 의미한다. 이 맥락에서 아리스토텔레스적 시각의 핵심은 ‘디지털’을 개별자로, ‘필름이 아님’을 보편자로 보는 것이다. 즉 유형 1은 보편자인 ‘필름이 아님’으로부터 개별자인 ‘디지털’을 파악하고자 하는 흐름이다. 유형 2는 개별자인 ‘디지털’이 ‘필름이 아님’을 실증적으로 입증하고자 한다.

그러나 아리스토텔레스는 ‘있다’ 뿐만 아니라 ‘이다’의 측면에서 존재의 이해를 추구하기도 한다. 즉 빈사와의 연계성을 바탕으로 주어를 명제화한다는 점에서 좀 더 높은 추상도의 이론화라고 할 수 있다. 이로부터 포스트 시네마의 후시성은 ‘필름은 디지털이 되었다’라는 사태를 함축한다고 볼 수 있다. 유형 3은 ‘디지털이 됨’이라는 보편자를 통해서 ‘필름’을 일종의 극복 대상으로 이해하는 목적론적 입장이다. 유형 4는 개별자인 필름 영화들이 특유의 현실 지표성을 지양하고 미학적으로 ‘스스로 디지털이 될 수 있다’는 점을 귀납하고자 한다.

* 줄고, 「포스트 시네마 논쟁을 통한 영화 존재론의 재사유」, 『영화연구』, 87, 한국영화학회, 2021, 289-323쪽 중에서 주요 내용을 정리, 첩삭하였다.

1) 아리스토텔레스, 이종훈 역, 『형이상학』, 동서문화사, 2016을 참조할 것.

유형 1: 필름 시네마의 탈기호학적 해체

1) 정동 이미지의 탈기호학적 의미

보편자인 ‘필름이 아님’이라는 부정성의 논리로 개별자인 ‘디지털’을 이해하려는 대표적 입장 중의 하나가 샤비로(Steven Shaviro)의 순수 정동(情動; affect) 이론이다. 핵심은 서사의 불연속성에 대료되는 신세대의 영상 감각에서 기존 영화 기호학의 방법론적 근간이었던 현실 지표성이 해체, 전복됨을 확인하고자 하는 것이다. 그의 영화 이미지론은 정동을 감정(emotion)과 분명히 구별한다. 후자가 인간 주체가 의식하는 마음의 내용이라면 전자는 원초적이고 의식이 수반되지 않는 전(前)주체적이면서 비주체적인 그 무엇이다. 바로 이 지점에서 기호학을 무력화할 방법론적 모티프가 발견된다. 즉 정동은 여하한 현실 재현의 형식으로 포착 불가하다. 왜냐하면 그것은 인지의 과정을 전혀 거치지 않으며 또한 의식으로 통제되지도 않기 때문이다.²⁾

영화에서의 서사적 인과율 그 자체를 미학적 전복의 대상으로 삼는 시도는 어렵지 않게 필름의 현실 지표성 자체를 시네마 존재론적으로 해체하고자 하는 영화철학자 들뢰즈(Gilles Deleuze)를 떠올리게 한다. 정신적 스승 베르그송과 마찬가지로 그에게 이미지는 결코 인간 정신 활동의 부산물이 아니다. 반대로 이미지들이 세계를 구성하는 바로 그 총체적 운동을 직접 구성한다. 나의 몸, 나의 두뇌 또한 이미지들의 작용과 반작용의 집합체일 뿐이다. 이미지와 운동의 절대적 동일성이 성립된다. 즉 움직이는 이미지로서의 시네마는 하나의 완결된 형이상학적 세계이다.³⁾

당연한 논리적 귀결로 (영화) 이미지는 직접적으로 세계를 구성하는 물질이며 그것의 기호가 결코 될 수 없는 것이다. 기존의 필름 이미지론이 순수 지각 상태에서부터 스스로 소외된 기호 재현 체계에 머무른다면 이에 대한 방법론적 대안으로서의 정동 이미지는 지각의 순수성을 주체 인지 이전의 선행적 차원에서 가능케 한다. 영화의 운동-이미지는 정동-이미지로서 감각-운동적 구조에 포섭되는 단계 그 이전에 성립된다. 인지를 통한 개념적 구획의 과정이 불필요하기에 탈중심적인 것이고 포스트-콘티뉴이티가 그렇듯이 그 일탈적, 비정상적 운동성으로 필름 영화의 기호적 체계성을 무화시킨다.⁴⁾

2) 순수 정동의 이론적 딜레마

샤비로와 같은 논문집에 수록된 한센(Mark B. N. Hansen)의 글은 들뢰즈의 이미지론 또한 이론적 맹점을 지닐 수 있음을 메타 비판적으로 설명한다. 들뢰즈는 네오 리얼리즘과 누벨 바그 등 모던 시네마로부터 직접 연역되는 시간-이미지를 이론적으로 정립하기 위해 영화 이미지가 스스로를 필름 이미지의 현실 지표성으로부터 차별하는 기호학적 자기 반영성을 요청한다. 그리고 여기에서 필요한 논리 체계를 퍼스의 기호 삼차성 개념(어떤 것을 또 다른 것과 관련시킴을 통해 그 자신으로 환원시키는 관계나 법칙)으로부터 빌어온다. 이러한 “도구적 전용”은 들뢰즈에

2) 다음의 온라인 자료는 포스트 시네마에 대한 여러 주력 이론가들의 동시대적 담론들을 수록하고 있다는 점에서 주목할 만하다. Denson, Shane & Leyda Julia(ed.), *POST-CINEMA: THEORIZING 21ST-CENTURY FILM*,

https://www.researchgate.net/publication/325250717_Post-Cinema_Theorizing_21st-Century_Film, 2023/10/27.

이 논문집에서 스티븐 샤비로의 정동 이론 관련 언급을 발견할 수 있다. Shaviro, Steven, “Post-Continuity: An Introduction”, Denson, Shane & Leyda Julia(ed.), *POST-CINEMA: THEORIZING 21ST-CENTURY FILM*, pp.51-64.

3) 질 들뢰즈, 유진상 역, 『운동-이미지』, 시각과 언어, 2002에서 116-117쪽.

4) 질 들뢰즈, 이정하 역, 『시간-이미지』, 시각과 언어, 2005 중 옮긴이 해제의 562-563쪽.

게도 이미지의 순수성을 기호학을 근거 짓는 현실 지표성에 대한 절대적 부정성으로 이해하는 한 어쩔 수 없는 고육지책일 것이다. 문제는 퍼스에게서 삼차성을 포괄하는 기호작용(semiosis)이 결코 현실 재현을 원론적으로 부인하지 않는다는 점이다. 엄밀히 말하면 퍼스 이론의 화용론적 정향은 순수 이론의 차원으로 범주화하기 곤란하다.⁵⁾ 결론적으로 필름 시네마의 영화 기호학적 토대를 이루는 현실 지표성과 순수 정동 이미지간의 영화 이론적 모순 관계는 여전히 난제로 남아 있다고 본다.

유형 2: 디지털 영화의 구조적 타자성

1) 뉴미디어로서의 디지털 시네마

여기에서 중심 관심사는 필름과 완전히 다른 디지털 시네마가 실존한다는 사실에 입각해서 포스트 시네마의 후시성을 실증하는 것이다. 이러한 노선에서 대표 주자는 단연 마노비치(Lev Manovich)이다. 그는 필름 시네마가 올드 미디어라고 말한다. 그렇다면 디지털 시네마의 필름 미디어와 비교되는 ‘완전한 새로움’이라는 것이 도대체 무엇인가? 이 맥락에서 그는 간명하게 네 가지를 언급한다. 모듈성, 자동화, 가변성, 부호 변환이다. 이들은 미디어적 토대에서 이미 필름 영화의 아날로그적 현실 재현과 무관하다. 이미지의 존재 방식 자체가 디지털적이다. 즉 연속적인 데이터들이 수적으로 재현, 전환되며 여기에서의 매체적 공정은 현실 속 시간의 연속성과 전혀 무관한 기계적 공정, 즉 샘플링과 수량화의 단계를 거친다. 이로부터 마노비치는 그 유명한 디지털 시네마론을 매듭 짓는다. 즉 아날로그 시대에 변방으로 밀려났던 애니메이션은 뉴미디어 시대에서 영화의 상위 범주이다. 말하자면 모든 영화는 애니메이션에 속한다.⁶⁾ 그것은 무엇을 뜻하는가? 영화의 본질이라고 생각되어 왔던 많은 것들은 이제 디지털의 특수 효과 중 하나에 불과하다는 논리이다.⁷⁾

2) 디지털 자동성 개념의 이론적 공허함

마노비치의 뉴미디어론에 대해 로도윅의 디지털 영화 미학은 이론적 궤를 달리 한다. 디지털 작업의 뉴미디어로서의 새로움이 도대체 어떤 영화 문화적 가치를 지니느냐고 반문한다. 그는 단도직입적으로 묻는다. 시뮬레이션 기계 그리고 정보처리 장치로서의 컴퓨터가 창조적 자동기법을 창출할 수 있단 말인가? 로도윅이 발견하는 대안은 엉뚱하게도 아날로그 영화 세대의 전형이라고 할 만한 카벨(Stanley Cavell)의 경우이다. 진작에 고전 영화 이론의 반열에 오른 이 미국 철학자의 필름 영화 존재론은 사실상 영화 매체의 자동성을 마노비치의 그것보다 훨씬 창조적이고 신축적으로 이해한다는 것이다. 환언하자면 디지털 영화 미학의 측면에서 카벨이 마노비치보다 오히려 더 현대적이다. 그에게서 필름 자동기법은 선형적으로 주어지지 않고 오히려 개별적인 창작활동 ‘그 안’에서 늘 새롭게 태어난다. 즉 문화적 의미에서 매체적 자동성이고 예술의 형식, 관습, 장르에서 두루 생겨나며 답습과 일탈이 활발히 상호 교차하는 그러한 가변적 전통 그 자체로서의 자동기법이다.⁸⁾

5) Hansen, *op. cit.*, “Algorithmic Sensibility: Reflections on the Post-Perceptual Image”, pp.797; 이러한 방향으로의 한센의 체계적인 사고를 확인하기 위해서는 그의 단행본, Hansen, Mark B. N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2004를 참조할 수 있다.

6) 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004를 볼 것.

7) 토마스 엘세서-말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론』, 커뮤니케이션북스, 2012, 312쪽.

카벨의 경우가 보여주듯 필름 존재론에 온축된 자동기법의 매체적 가변성은 디지털 자동성의 그것에 비해 부족하다고 결론 내리기 어려운 상황이다. 로도워의 “뉴미디어는 없다”는 진단은 나름대로 영화 문화적 설득력을 가지고 있다고 본다.⁹⁾

유형 3: 영화의 매체적 확장

1) 확장 영화의 확장성 이념

‘무엇무엇이 (기존의 필름영화와 달리 새롭게) 디지털 영화이다’라는 사고 방식은 아리스토텔레스의 존재론적 도식에서 보자면 목적론적 방향성을 띤다. 즉 디지털 쪽으로의 발전성이 바로 포스트 시네마의 그 후시성을 뜻하는 것이다. 상응하는 시네마 이념이 역사적으로 존재한다. 즉 확장 영화(expanded cinema)의 전통이다. 영화를 통한 인간 지각의 확장에 매진해 온 르 그라이스(Malcom Le Grice)의 실험영화론은 영상 문화 체험의 사용자에게 풍부한 자발적 선택의 장을 마련해주고자 부신했다. 특히 영화적 데이터 매트릭스의 개념에 준하는 풍부한 시퀀스 연결이 유저에게 가능하도록 만드는 데 주안점을 두었다. 물론 이러한 사용자 인터페이스가 다차원적으로 되면 될수록 이상적이다. 그만큼 예술적 자유의 이념이 구현될 최적의 환경이기 때문이다.¹⁰⁾

매체 발전사와 기술적으로 보조를 맞출 수밖에 없는 확장 영화의 특성상 상호 소통성을 다름아닌 일상 커뮤니케이션 바로 그 속에서 구현하고자 하는 오늘날의 일인 미디어는 그들의 이상적(理想的) 지향점이다. 수용자가 동시에 사용자가 되면서 실시간적으로 작업을 수행하는 것이다. 동일 인터페이스상에서 정보의 입력 및 출력이 한꺼번에 이루어진다는 사실만으로도 디지털 매체의 현대성은 분명히 각인될 수 있는 것이다.

2) 매체적 무한성의 존재론적 자가당착

영화 이론가 영블러드(Gene Youngblood)는 확장 영화를 수용자의 자발적 참여 차원을 넘어 의식 확장의 형이상학으로 만들고자 한다. 이러한 논리의 연장선 상에서 영화와 텔레비전은 인류의 상호 매체적 신경 시스템이 되며 인간이 의식을 마음의 테두리 그 너머로 확장시켜 가는 과정이야말로 진정한 삶이 된다는 발상이다. 이러한 영블러드에게 백남준의 예술 세계가 이상적으로 다가온다는 사실은 논리적 귀결이다. 이 동양 전위 아티스트는 실시간 상호작용성을 전자 예술의 무한한 우주론적 비전으로 발전시킨다. “거의 사백만의 개별적 인광 점선들이 21인치 텔레비전 스크린 표면에서 매순간 선의 궤적을 만들어낸다. 백남준의 캔버스는 매초당 525 주사선의 수평, 수직적 주사선들을 배분 조절하는 그러한 전자적 영역이다. 서로 방해하고, 굽히고 또 다른 방식으로 음극선 전자장을 통제한다.”¹¹⁾

만약 형이상학적으로 무장된 절대적 상호작용성이 디지털 시네마로 이상화된다면 예기치 않은 곳에서 영화 존재

8) 데이비드 노먼 로도워, 정헌 역, 『디지털 영화 미학』, 커뮤니케이션북스, 2012과 스탠리 카벨, 이두희·박진희 역, 『눈에 비치는 세계』, 이모션 북스, 2014를 볼 것.

9) 로도워, 앞의 책, 『디지털 영화 미학』, 138-139쪽 참조할 것.

10) Le Grice, Malcolm, *Experimental Cinema in the Digital Age*, London: British Film Institute, 2012를 볼 것.

11) Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: P. Dutton & Co., 1970, p.303.

론적 문제가 생긴다. 관객과의 상호 작용 속에서 일체의 우연적 변수 없이 자동적으로 무한 창출되는 전자적 운동성은 태생적으로 현실적 지표성을 가지지 못한다. 왜냐하면 그것은 늘 이미 존재하고 있기 때문이다. 다만 그 존재 방식이 부단한 유동성일 뿐이다. 따라서 존재와 비존재의 유한적 관계로 점철된 현실 세계와의 존재론적 유비 관계가 극도로 위축된다. 즉 여기에서 현실적으로 유의미한, 그 어떤 가치 있는 것을 표상하기가 대단히 어려워진다.

말하자면 이 지점에서 우리는 다시 포스트 시네마 이념의 필름 영화에 대한 존재론적 후시성을 유념해야 한다. 백남준 전자 예술에서 기존의 필름 영화 존재가 무화되는 것이 아니다. 오히려 모든 것을 아우르는 전자의 흐름 속에서 시네마 즉 영화의 운동 자체가 무의해져버린다. 범(pan) 존재론 속으로 영화가 사라져버린 형국인 것이다. 아리스토텔레스 존재론의 어법을 빌려서 말하자면 존재 자체의 가변성과 우연성이 절대화될 때 존재자들의 유한성과 존재의 무한성 양자간의 존재론적 구분 자체가 무의미해진다.¹²⁾ 그것은 무엇을 뜻하는가? 무한한 상호작용성이 라는 확장 이념의 절대성은 영화 존재론과 동일한 논리의 연장선상에서 사고될 수 있는 대상이 아니다. 왜냐하면 영화라는 일상의 매체는 본래 시공간의 제한 그 속에서 복잡다단한 관계들이 창발하는 바로 그 유한의 세계에 속하기 때문이다. 결론적으로 시네마 존재론의 현 단계에서 보건데 디지털 상호작용성이 기존의 필름 존재론에 대해 직접적으로 생산적인 안티테제라고 이론화하기는 쉽지 않다.

유형 4: 영화와 인간 몸 사이의 현상학적 관계 모색

1) 필름 존재론의 현상학적 해체

여기에서 포스트 시네마의 후시성은 ‘특정한 개별 영화들이 (기존 필름 영화들과 달리) ‘디지털처럼 되어 있음’이다’라는 사태로서 유형화될 수 있다. 현대 영화 현상학의 일가를 이룬 미국 이론가 섭책(Vivian Sobchack)은 필름 영화 이미지론 고유의 현실 지표성을 가능케 하는 토대로서의 주/객 이분법의 시각 중심주의를 필름과 디지털을 아우르는 일반 시네마론 차원에서 전복시키고자 한다.

그에게서 영화와 인간 몸 사이의 현상학적 관계는 이중적이고 가역적, 즉 상호 치환적이지만 동시에 양자는 고유의 개별성을 잃지 않는다. 무슨 말인가 하면 영화 매체를 통해서 우리는 몸으로 세계를 체험하는 주체가 되기도 하지만(영화를 통해 ‘봄’) 동시에 몸을 경유하여 세계에 의해 체험되는 객체가 되는 것(영화를 통해 ‘보여짐’)이기도 하다. 그래서 영화는 경험의 표현이면서 동시에 이 표현은 영화를 관람하는 행위 속에서 경험된다. 즉 영화는 ‘경험을 통한 경험의 표현’이다.¹³⁾ 현상학적으로 말하자면 살아‘지는’ 육체와 동시에 세계 체험이다.¹⁴⁾ 포스트 시네마의 맥락에서 보자면 필름 영화도 주/객 이분법에 경도된 시각 중심주의를 적절히 해체한다면 얼마든지 디지털 시네마에서처럼 충분히 생산적으로 현실 지표성을 극복할 수 있다는 말이다.

12) 아리스토텔레스 『형이상학』의 다음 구절은 그래서 의미심장하다. “만약에 낱알의 사물 외에 따로 아무것도 존재하지 않고, 더욱이 낱알의 사물에 대한 속성들이 무한히 많이 존재한다면, 이들 무한히 많은 사물에 대한 인식이 어떻게 가능한지가 문제가 되기 때문이다. 무슨 일이나 우리가 그 속성을 알게 되는 조건은 그 사물들이 하나이며 같다는 전제 아래에서이며, 무엇인가 보편적으로 서술되는 (공통의) 속성을 가지고 있는 한에서이다.” 아리스토텔레스, 앞의 책, 『형이상학』, 92쪽.

13) Sobchack, Vivian, *The Adresse of the Eye*, Princeton: Princeton University Press, 2012, p.22와 토마스 엘세서·말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론』, 커뮤니케이션북스, 2012, 215쪽을 참조할 것.

14) Sobchack, Vivian, *op. cit.*, *The Adresse of the Eye*, p.4.

2) 육체적 인지 개념의 이중 구조

사실 섭책 또한 유형 1에서의 사비로처럼 자신의 영화 현상학을 수립하기 위해 들뢰즈의 영화 이미지론에 기대는 면이 없지 않다. 그러나 여기에서도 방법론적 딜레마가 발견된다. 즉 ‘봄’과 ‘보여짐’의 절대적 가역성이 전제로 하는 이른바 ‘육체적 인지’ 즉 ‘몸과 세계의 원초적 하나됨을 통한 선(先)기호학적 인지’라는 발상이 거대 담론으로 경도될 위험으로부터 완전히 자유로운가? 엘새서가 적시하듯 들뢰즈에게서는 애당초 육체적 인지가 성립될 수 없다. 왜냐하면 그의 영화 철학 체계를 감안하건데 사물과 사태를 명석히 분별, 파악할 방법론적 주체라는 것은 원론적으로 부재하기 때문이다.¹⁵⁾

엘새서 또한 로도윅이 카벨에게서 대안을 찾았을 때와 마찬가지로 크라카우어(Siegfried Kracauer)라는 고전 영화 이론가에게서 이 문제의 해결을 모색한다. 종래 교조적인 사실주의 이론가로 치부되어 왔던 이 원로 영화이론가는 영화 현상학의 이중적 동시성(그리고 동시적 이중성)을 미련 없이 포기하는데 바로 이 지점에서 범상치 않은 현대성을 발견할 수 있다는 것이다. 포스트 시네마 논쟁의 측면에서 구체화시켜 이해해보자면 크라카우어는 필름 존재론이 기대고 있는 영화적 재현을 방법론 차원에서 인정하면서도 여기에서 인간과 세계간의 지각과 인지를 하나로 통합하지 않고 따로 수행하는 것이다. 이 대목에서 우리는 의외의 포스트 시네마의 현대적 후시성을 만날 수 있다. 우리에게 필요한 것은 이제 방법론적 변혁이 아니라 시네마 존재론 일반 차원에서의 면밀함과 완성도이다. 말하자면 교양과 비판 정신, 영화 이성과 영화 감성이 조응하는 종합적 영화 실천을 묵묵히 추구하는 것이다.

결국 섭책이 강조하는 영화상의 육체적 인지가 이론적으로 과부하가 걸릴 수 있는 상황에서 어떤 방법론적 대안이 가능할까? 이에 대한 엘새서의 진단은 매우 단순하면서도 또한 매우 근본적이다. 즉 영화 현상학의 이중적 동시성(그리고 동시적 이중성)을 포기하는 것이다. 포스트 시네마 논쟁의 맥락에서 말하자면 필름 존재론이 바탕을 두고 있는 영화적 재현을 일단 그 자체로서 인정하고 여기에서 인간과 세계간의 지각과 인지를 따로 따로 수행하는 것뿐이다. 즉 두 가지를 한 번에 달성할 수 있는 지름길을 자발적으로 포기하고 힘들더라도 방법론적 우회로를 선택하는 것이다. 그렇다면 이제 요구되는 것은 포스트 시네마적인 변혁이 아니라 시네마 존재론 일반 차원에서의 면밀함과 완성도가 될 것이다. 즉 교양과 비판 정신, 영화 이성과 영화 감성의 근본적인 하나됨을 영화적으로 실천하는 것이겠다.¹⁶⁾

이질적이고 파편적이면서 동시에 집요한 방법론적 일관성 그리고 거대한 사상 체계를 보여준다고 평가될 수 있는 그의 이론가로서의 삶은 필름 존재론이 (카벨식 어법으로 말하자면) 그 자체로서는 하나의 자동 장치에 불과하며 진정으로 근본적인 영화 사유는 이로부터 비로소 늘 새롭게 출발하여야 한다는 점을 응변하는 것으로 사료된다.¹⁷⁾

15) 토마스 엘새서-말테 하게너, 앞의 책, 『영화 이론』, 230쪽 참조할 것.

16) 특히 위의 책, 234-235쪽 참조할 것. 그는 크라카우어가 객관주의적 현상학과 영화 인식론을 인간학적으로 매개시키는 부분에 주목한다. 사실 크라카우어는 이러한 집멜류의 인간학적 사회학을 영화적 재현 방식을 통해 사유하고자 노력한다. 관련 문제에 대해서는 Kracauer, Siegfried, “Soziologie als Wissenschaft”, *Soziologie als Wissenschaft, Der Detektiv-Roman, Die Angestellten*, ed. Inka Mülder-Bach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006, pp.7-108을 참조할 것.

17) 이러한 맥락에서 역시 그의 사상 편력의 완숙기의 세 단행본들을 언급하지 않을 수 없다. 지그프리트 크라카우어, 장희권 역, 『칼리가리에서 히틀러로: 독일 영화의 심리학적 역사』, 새물결, 2022; Kracauer, Siegfried, *Theory of film: the redemption of physical reality*, New York: Oxford University Press, 1960 1970 printing; 지그프리트 크라카우어, 김정아 역, 『역사 - 끝에서 두 번째 세계』, 문학동네, 2012.

결론적으로 디지털 시네마에 의해 가속화된 영화 현상학 논쟁은 그 자체로서는 영화학적 생산성을 분명히 가진다고 볼 수 있다. 그러나 기호학/현상학을 이분법적으로 보거나 매체 진화론적 관점에서 재단하는 것은 여전히 생산적이지 못하다고 본다. 디테일 차원에서 충분한 방법론적 완성도가 수반된 후속 연구가 절실히 요청되는 대목이다.

나가면서

이론적 적합성의 여부를 떠나서 우리가 한 가지 확인 가능한 점이 있다. 아리스토텔레스의 존재론에 착안하여 포스트 시네마의 후시성을 유형화할 때 필름 시네마/디지털 시네마 논쟁의 최전선에 위치하는 현대 영화 이론의 큰 줄기가 경제적으로 포착될 수 있는 것이다. 유형 1은 보편자인 ‘필름 영화의 현실 지표성이 부정됨’이라는 이념으로부터, 유형 2는 개별자인 ‘필름 영화와 차별되는 디지털 영화의 양상들이 이렇다’라는 실증적 양상으로부터, 유형 3은 보편자인 ‘확장 영화로의 역사적 지향성’으로부터, 유형 4는 개별자인 ‘필름 영화에 내함된 탈현실지표성’으로부터 필름 영화 ‘이후’의 가능한 미래상을 생각해 보았다.

그리고 이들 각각의 유형에 영화 존재론적인 딜레마가 어김없이 내재되어 있다는 현상도 확인할 수 있었다. 시네마 존재론을 마주하면서 영화인들이 결코 망각해서 안 되는 점은 영화는 존재자의 예술이라는 것이다. 즉 시공간상에서 희노애락이 명멸하는 유한자의 세계가 바로 움직이는 이미지 즉 영화의 본령인 것이다. 존재자를 추상적으로 관조할 때 우리의 내면에 떠오르는 영화 존재, 그것은 영화인에게 영원한 사변적 과제를 남긴다.

존재자가 존재의 희망을 꿈꾸는 것처럼 존재는 존재자의 삶을 먹고 사는 것이다.

∴ 참고문헌

국내문헌

- 데이비드 노먼 로도워, 정현 역, 『디지털 영화 미학』, 커뮤니케이션북스, 2012.
 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
 스탠리 카벨, 이두희·박진희 역, 『눈에 비치는 세계』, 이모션 북스, 2014.
 아리스토텔레스, 이종훈 역, 『형이상학』, 동서문화사, 2016.
 질 들뢰즈, 유진상 역, 『운동-이미지』, 시각과 언어, 2002.
 질 들뢰즈, 이정하 역, 『시간-이미지』, 시각과 언어, 2005.
 지그프리트 크라카우어, 김정아 역, 『역사 - 끝에서 두 번째 세계』, 문학동네, 2012.
 지그프리트 크라카우어, 장희권 역, 『칼리가리에서 히틀러로: 독일 영화의 심리학적 역사』, 새물결, 2022.
 토마스 엘세서·말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론』, 커뮤니케이션북스, 2012.

영어문헌

- Le Grice, Malcolm, *Experimental Cinema in the Digital Age*, London: British Film Institute, 2012.
 Hansen, Mark B. N., *New Philosophy for New Media*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2004.

Kracauer, Siegfried, *Theory of film: the redemption of physical reality*, New York: Oxford University Press, 1960 1970 printing.

Sobchack, Vivian, *The Adresse of the Eye*, Princeton: Princeton University Press, 2012.

Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, New York: P. Dutton & Co., 1970.

기타 외국어 문헌

Kracauer, Siegfried, “Soziologie als Wissenschaft”, *Soziologie als Wissenschaft, Der Detektiv-Roman, Die Angestellten*, ed. Inka Müller-Bach, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006, pp.7~108.

인터넷 자료

Denson, Shane & Leyda Julia(ed.), *POST-CINEMA: THEORIZING 21ST-CENTURY FILM*,

https://www.researchgate.net/publication/325250717_Post-Cinema_Theorizing_21st-Century_Film, 2023/10/27.

<토론문>

이도훈(연세대)

신양섭의 연구는 아리스토텔레스의 존재론을 인식론적 도구로 활용하여 포스트 시네마를 크게 네 가지로 범주화한다. 구체적으로 아리스토텔레스의 존재론을 ‘있다’와 ‘이다’로 이분화한 후 개별자로서의 포스트 시네마의 현상들과 보편자로서의 포스트 시네마의 존재론적 상태를 논의한다. 이 과정에서 포스트 시네마에 대한 정의로 ‘필름 영화가 디지털 영화로 바뀌어져 버렸다’는 하나의 명제를 쓰고 있다. 그것은 포스트 시네마의 후시성을 염두에 두면서 필름 시대를 거쳐 디지털 시대에 이르기까지 영화가 변화해온 궤적을 진단하기 위해 필수적인 요소이다. 궁극적으로 이 연구는 기존 포스트 시네마의 주요 논의들이 기술, 매체, 장치에 눈을 돌렸던 것과 달리 영화라는 존재자 그 자체에 주목함으로써 연구의 독창성을 확보한다.

특기할 만한 점은 신양섭이 포스트 시네마를 둘러싼 일련의 담론의 출발점을 영화의 종언에서 찾고 있다는 것이다. 그는 필름 시대가 끝난 이후로 영화의 죽음을 선언하는 기존의 논의들이 필름 영화와 디지털 영화 사이에 돌이킬 수 없는 간극을 초래한 것으로 보는 것 같다. 이를 염두에 둔다면, 신양섭의 연구는 영화의 죽음으로부터 디지털 영화를 이해하는 선행 연구들에 대해서 회의적인 시선을 보내는 것으로 볼 수 있다.

이와 관련하여 신양섭이 포스트 시네마의 유형을 구분하기 위해 제시한 두 개의 명제를 살펴볼 필요가 있다. 신양섭이 ‘있음’의 측면에서 제시한 하나의 명제인 ‘디지털은 필름이 아니다’는 정동 이미지가 디지털 영화의 고유한 특징이 아님을 주장하는 기존 연구들에 대한 면밀한 검토, 그리고 디지털 자동성의 개념에 대한 비판적 검토를 통해서 부정된다. 마찬가지로 ‘이다’의 측면에서 ‘필름은 디지털이 되었다’는 명제 또한 영화의 매체적 확장성이 자가당착에 빠지게 된다는 논의를 통해서 그리고 디지털 영화의 현상학적 경험이 사실상 필름의 현상학적 경험을 근본적으로 넘어서는 것이 아니라는 논의를 통해서 부정된다. 이를 통해서 우리는 포스트 시네마와 관련된 기존 담론들이 다소 선부르게 영화의 종언을 선언하고 디지털 영화의 혁신에 찬사를 보냄으로써 여러 논리적 오류를 범했음을 알게 된다.

신양섭의 연구는 영화의 죽음을 그 자체로 신비화함으로써 발생하는 이론적 공백, 결핍, 빈곤에 대한 비판적 성찰에 가깝다. 그는 영화의 본성이 디지털 시대에도 변하지 않았다는 것이 아니라 “시네마의 존재론 일반 차원에서의 면밀함과 완성도”가 갖추어지지 않았다고 말한다. 또한, 그는 포스트 시네마가 단순히 디지털이 무엇인가에 대한 검토만으로 완성될 수 있는 것이 아니라 영화를 이해하기 위해 우리가 동원하는 이분법적인 도식들(과거의 영화와 현재의 영화, 필름 영화와 디지털 영화, 리얼리즘과 환영주의, 영화의 기호와 영화의 정동, 올드 미디어와 뉴미디어, 영화와 신체 등)을 와해하고 각각의 대립항들이 서로 교통하게 만들 때 비로소 생산적인 담론을 기대할 수 있다고 본다.

신양섭의 연구와 관련하여 다음의 질문을 제기함으로써 생산적인 토론의 장이 마련되길 기대한다. 첫째, 포스트-시네마에서 후시성을 강조할 때 주로 ‘이후(after)’의 의미로 쓰고 있다. 만약, 그 후시성을 ‘이후’가 아닌 ‘뒤이은(following)’과 같은 방식으로 쓴다면 연구 결과가 달라질 수 있었을까? 둘째, 포스트 시네마 담론을 회의주의적인 시선으로 바라보고 있는데, 현재 포스트 시네마 담론에서 이론적으로 보충되어야 할 것은 무엇이라고 생각하는지 궁금하다. 셋째, 포스트 시네마적인 변혁에 관한 논의에서 시네마 존재론 일반 차원에서의 재접근을 제안하고 있다. 그 구체적인 방법으로 구상하고 있는 것이 있다면 무엇인지 궁금하다.

포스트-시네마 이미지 : 탈연속성 그리고 정동*

김선형(중앙대)

1. 들어가며

새로운 기술은 새로운 표현을 생산한다. 새로운 감각은 새로운 관점을 생산한다. 회화와 사진의 정지된 이미지는 영화의 발명으로 무빙 이미지의 모습으로 탄생하게 되었다. 영화는 1895년 그 시작을 알린 이래로 문자 언어와는 다른 그만의 문법을 축조해 왔고 영화 수용자인 관객들 또한 그 문법에 익숙해지면서 영화 이미지를 독해해내게 된다. 그런데 컴퓨터에 기반한 디지털 기술의 등장은 이 이미지에 또다시 커다란 혁신을 일으킨다. 컴퓨터 생성 이미지(CGI : computer-generated imagery), 또는 탈물질적인 이미지, 즉 지시 대상의 부재에도 불구하고 생성되는 이미지들은 조작과 변형은 물론이고, 불가능했던 상상과 가상의 세계 또한 구현해 냄으로써 이제 이미지 생산은 무한한 가능성을 실현해 내게 된 것이다. 이전에 경험하지 못한 새롭고, 독특하고, 심지어 현실의 물리 법칙을 위반하는 이 쏟아져 나오는 이미지들은 새로운 독해를 요청한다. 이러한 맥락에서 등장한 것이 포스트시네마 개념이다.

새로운 시대, 새로운 기술과 접촉한 영화, 그래서 다양하고 풍부해졌으나 동시에 해석하기 어려워진 이 이미지들은 미처 언어의 영역, 의식의 영역으로 포섭되지 못한, 즉 우리가 '정동'이라 부르는 집단적인 감정구조를 품고 있다. 본 연구는 이러한 이미지들의 의미를 해명하고자 기획되었으며 연구는 현대 영화에 드러나는 포스트시네마적 이미지를 먼저 확인하고 이의 의미를 사회문화적 맥락에서 탐구하는 것으로 진행될 것이다.

2. 불연속적 포스트시네마 이미지

정지된 이미지가 운동을 하는, 즉 움직이는 이미지로 보일 때, 인간의 시지각에 가해진 충격은 실로 거대하였다. 이를 벤야민은 '쇼크효과(Shock effect)'¹⁾라 하였다. 사물을 정관하던 시지각이 산업혁명과 함께 도래한 움직이는 이미지의 속도감에 받은 충격, 그것이 바로 쇼크효과였던 것이다. 그렇지만, 변화된 삶의 환경, 그리고 지속적인 영화의 생산과 함께 시지각도 그 속도감에 익숙해졌다. 이러한 속도감에 반기를 드는 정치적 모더니즘 영화가 등장하기도 했지만 결국 기술에 연동될 수밖에 없는 영화 이미지는 디지털 기술의 탄생과 함께 그 속도감에 더 힘을 내었다.

흥미롭게도 이러한 시대적 상황에서 빈번하게 목격되는 저하된 속도감, 더 나아가 정지된 이미지들의 등장은 그러므로 새로운 해석을 요청하였다. 그들은 매우 독특하고 독립적인 방식으로 영화 속에 위치한다. '지배적이지는 않고 서사를 폐기하지는 않지만 더 이상 고전적 영화방식이 아닌 상대적이고 불안정한 시공간에 존재'²⁾하는 이미지들인 이들은 후경에서 서사를 보조하기도, 전경에서 더 우세한 스펙터클로서 영화를 장악하기도, 또는 운동성의 변화

* 이 글은 2022년 2월에 발표한 본 글 저자의 박사학위논문 중 포스트-컨티뉴어티와 정동 부분을 수정·보완한 글이다. 김선형, 『금융자본주의 시대 영화의 포스트-컨티뉴어티 연구』, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문, 2022.

1) 벤야민, 심철민 옮김, 『기술적 복제 시대의 예술작품』, 도서출판 b, 2017, 89쪽.

2) Steven Shaviro blog, Post-Continuity: full text of my talk.

를 통해 사유나 성찰을 목표하는 정치성을 띠고도 해석하기 어려운 이미지들이다. 이러한 맥락에서 스티븐 사비로는 포스트시네마라는 개념을 제시³⁾한다. 이는“무질서한 이미지 연쇄의 스펙터클 이미지를 하나의 이미지 체계로 규정하려는 시도”⁴⁾로““새로운 영화적 경험’, ‘감각 체험’, ‘시각적 충격’, ‘필름 이미지와 다른 이미지들’, ‘새로운 미학’, ‘새로운 시청각 환경 속의 새로운 수용 조건의 반영’, ‘흐트러진 공간’, ‘운동-이미지와 시간-이미지에 소속되지 않는 새로운 이미지’, ‘새로운 시공간의 창조’, ‘새로운 영화 취향’, ‘질서 없음’”⁵⁾ 등으로 표현해 볼 수 있을 것이다.

본 연구자가 주목한 영화 이미지들은 서사에 온전히 통합되지도, 서사를 해체하지도 않으면서 매우 독립적으로 존재하는 이미지들로 디지털 시대 이전의 영화들에서 환영성을 담보하였던 연속성에 반하는, 그런 불연속적 이미지들이다. 본 연구자는 이들의 명료화를 위해 두 가지 개념을 제안하였다. 첫 번째 용어는 ‘단속(斷續)적 연속성(intermittent continuity)’⁶⁾이다. 이는 ‘무빙 이미지 - 정지 이미지 - 무빙 이미지 - 정지 이미지 -’의 구조를 형성하는 이미지들의 연쇄로 영화의 연속성을 방해한다. 또, 깊이감과 원근감을 없애는 ‘평면성 이미지(초평면성/정면성)’의 등장 또한 불연속성을 생산한다. 이 이미지들의 투입은 영화의 운동성에 변화를 주거나 움직임을 정지시킨다. 두 번째 용어는 ‘몰(沒)경계의 이미지’⁷⁾이다. 영화에서 관습적으로 구분해 오던 현실과 상상/가상 세계의 구분을 폐기함으로써 오히려 영화의 연속성을 무너뜨리는 이미지들이다.

1) 이질적 이미지들의 교차와 평면성의 출현

영화의 연속성을 저해하는 요소는 운동성의 변화, 즉 속도감의 변화이다. 1초의 시간은 24 프레임으로 구성되고 이러한 시간이 지속될 때 인간의 눈은 끊김을 인지하지 못한다. 또한 2차원의 스크린에 표현되는 영화 이미지의 깊이감은 3차원의 현실이라는 환영성을 만들어 관객이 영화세계에 설득되도록 한다. 영화의 연속성은 ‘움직임을 느끼게 하거나 정지시킬 때’와 ‘3차원의 환영을 보고 있음을 깨닫게 하는 2차원적 이미지가 등장할 때’ 깨어진다. 본 연구에서는 현대 영화에서 나타나는 이러한 불연속적 이미지들을 관찰하였다.

아담 맥케이 감독의 <빅쇼트(The Big Short)>(2015)는 2008년 전 세계를 금융위기에 몰아넣었던 ‘서브 프라임 모기지 사태(subprime mortgage crisis)’를 해부하고 ‘서브프라임(sub-prime)계층’⁸⁾에게까지 무차별적으로 대출을 해 주었던 금융기관의 도덕적 해이⁹⁾를 고발한다. 그런데 이 영화는 매우 독특한 이미지들의 조합¹⁰⁾을 보여준다.

3) 정찬철, 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』, 14, 2021, 259쪽.

4) 정찬철, 위의 글, 262쪽.

5) 김선형, 「금융자본주의 시대 영화의 포스트-컨티뉴어티 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문, 2022, 63쪽.

6) ‘단속(斷續)’이라는 의미는 “끊어졌다 이어졌다 함”으로 ‘불연속-연속’의 의미와 병치시킬 수 있다. 영어의 intermittent는 “not happening regularly or continuously; stopping and starting repeatedly or with periods in between”으로 본 논문이 분석하는 이미지의 설명에 매우 잘 부합한다. 뿐만 아니라 미시적 수준에서의 매체 작동방식과 연결 짓기에 매우 적절한 어휘다(본 연구자).

7) 기존의 영화문법에서 이미지를 통해 명확히 구분하였던 현실과 상상/가상 세계는 이제 더 이상 구분되지 않는다. 이러한 경계의 무화를 본 연구자는 경계의 없앰, 즉 ‘몰(沒)경계(images of aboundary)’로 명명하였다. 접두사 ‘a-’는 “not, without”의 뜻으로 명사 앞(예 : atheist(무신론자)), 형용사 앞(예 : atypical(무정형의)), 부사 앞(예 : asexually(무성으로)), 모두에 위치할 수 있다. 본 연구자는 명사 ‘경계(boundary)’앞에 이 접두사를 결합하여 ‘무경계’를 의미하는 ‘aboundary’를 조어하였다.

8) 주택 담보 대출에서 심사에 통과하지 못하거나 신용 등급이 낮은 사람들을 일컫는다.

9) ‘서브 프라임’등급의 사람들을 대상으로 한 서브프라임 모기지(subprime mortgage) 채권 상품의 대출행위를 말한다. 상품 판매는 사람이 아닌 개의 이름으로까지 행해졌을 뿐 아니라 마이애미에서 집값의 5퍼센트만 지불하면 은행 대출로 집을 살 수 있게 하는 파생상품 덕분에 상환 능력이 없는 클럽의 스트리퍼가 집 4채, 콘도 1채를 소유하고 있는 현실을 영화는 고발한다. 은행과 대출 수요자를 연결해 주고 수수료를 받는 브로커(중간 판매인)를 개입시킨 이러한 방식의 판매는 소득대비 대출의 상황이 불가능한 사람들에게 대출을 조장하는 금융자본주의의 무자비함을 보여준다.

10) 이주봉은 아담 맥케이 감독의 <빅쇼트>, 그리고 후속작 <바이스(Vice)>(2018)의 이러한 이질적 이미지들의 집합, 즉 서사의 이미지 형상화 방식을 컨버전스 미디어 관점에서 분석한 바 있다.

<빅쇼트>에는 극영화의 관습적 방식에서 벗어난 독특한 숏들이 배열되어 있다. 첫째, 빈 화면을 많이 사용한다. 빈 화면은 흑과 백의 두 색상으로 제시되는데 운동성이 없는 정지화면으로 이들의 삽입은 서사를 중단시킨다. 무빙 이미지 사이 또는 스틸 이미지 사이에 삽입된 이 숏들([그림 1])*은 영화에 과다하게 등장한다. 두 번째는 무빙 이미지를 정지시킨 채 보이스 오버 또는 자막을 기입하는 숏([그림 2])이다. 영화의 연속성은 이런 방식으로 방해받는다. 셋째는 본 서사와 동기화되지 않는 스틸 이미지 또는 무빙 이미지의 삽입 숏들이다. 영화는 이들을 삽입할 때 빈 화면([그림 1])을 연결 고리로 활용한다. 이질적인 이미지들(보도 사진, 짧은 노출시간으로 인해 해석하기 어려운 스틸 이미지([그림 3]), 뉴스, 외부 서사¹¹⁾와 뮤직 비디오([그림 4]) 등의 무빙 이미지의 삽입 시퀀스들은 영화의 본 서사와는 완전히 독립적으로 존재하는 정지 이미지 또는 하나의 서사로서 이음매(seam)를 뚜렷이 인지하게 한다. 또, <빅쇼트>는 영화 전체에 스틸 이미지와 무빙 이미지를 격렬히 교차시킨다. 특히 저속 촬영된 영화 초반의 ‘도시의 초고층 빌딩 건설 장면’과 후반의 ‘자연 묘사 장면(개화, 구름의 이동 등)’¹²⁾의 ‘정지-움직임-매우 빠른 움직임’이 교차되는 숏은 관객에게 매우 독특한 속도감을 느끼게¹³⁾ 한다.

운동성에 영향을 주는 또 다른 방식의 이미지는 평면성을 띠고 있다. 일정한 속도로 움직이면서 진행되는 영화에 등장하는 깊이감을 상실한 2차원적 이미지들¹⁴⁾은 현실을 보고 있다는 환영성을 깨뜨린다. <가장 따뜻한 색 블루>의 신체 클로즈업 장면들([그림 5]), <마틴 에덴>의 정면성의 이미지들([그림 6])과 서사에 편입되지 않는 인물들의 과다한 클로즈업 장면들([그림 7]), <코스모폴리스>의 차량 클로즈업 장면들([그림 8])이 그 예다. 이들은 매우 포스트 시네마적¹⁵⁾이다.

* 이 글의 모든 그림은 지면상 본 원고에는 생략하였다.
표기는 학회 발표 ppt자료의 그림들이다.(또는 김선형(2022) 박사학위논문을 참고하라)

2) 몰(沒)경계의 이미지

“영화가 영화 세계를 구성할 때 현실세계와 상상 세계는 이중인화(superimposition)¹⁶⁾, 소프트 포커스(soft focus)¹⁷⁾, 또는 다른 관습적 방법 등을 통해 구분¹⁸⁾해 왔다. 유럽의 모더니즘 영화들은 주관적 시점 쇼트, 디졸브(dissolve)¹⁹⁾와 같은 변별 기법²⁰⁾을 통해 이들을 구별하였다. 관객은 이러한 기법들에 반복 노출되면서 이들을 자연스럽게 받아

이주봉, 「컨버전스 시대 할리우드 영화 이미지의 피상성과 탈선형적 구성 : <빅쇼트>의 이미지 형상화 방식을 중심으로」, 『영화연구』, 91, 2022.

11) <빅쇼트>는 영화 초반에 본 서사와는 독립적인 소서사의 삽입숏이 등장하고, 영화 전반에 걸쳐 경제용어를 설명하기 위해 유명 카메라가 등장하는 외부서사가 세 번 등장한다.

12) 흥미롭게도 자연을 묘사하는 이 장면은 서브프라임 사태의 종결에 관한 시퀀스이다.

13) 이 시퀀스는 ‘느림과 빠름 사이의 강렬함’, 즉 정동을 발생시킨다(본 연구자).

파트리샤 피스터스, 정민아 옮김, 『시각문화의 매트릭스 : 들뢰즈와 함께 보는 현대 영화』, 철학과 현실사, 2007, 131쪽.

14) 이들은 평면성(클로즈업/정면성의 이미지/2차원의 회화적 이미지)의 이미지들로 서사에 연결되어 있거나 또는 명백히 서사에서 이탈하여 탈맥락화되어 있다.

15) 김선형(2022), 84-87쪽을 참조하라.

16) ‘이중인화’는 ‘두 개의 화상을 겹쳐 인화하여 새로운 화면을 만드는 기법’이다. <포레스트 검프(Forrest Gump)>(1994)에서 주인공 포레스트 검프가 JFK와 악수하는 장면이 대표적인 예다.

17) ‘연초점’이라고도 하며 흐릿한 상을 말한다.

18) Thomas Elsaesser, “The Mind-Game Film”, *Puzzle Films : Complex storytelling in contemporary cinema*, Warren Buckland, Blackwell Publishing, 2009, p.20.

19) 화면전환기법 중 하나로 화면이 흐려지면서 새로운 화면이 등장하는 것을 말한다.

20) 김지훈, 「우발성의 테크놀로지들 : “마음-게임 영화”에서의 디지털 미디어 인터페이스 효과들」, 『문학과 영상』, 12(1), 2011, 52쪽.

들이게 되었다. 바꿔 말하자면 영화에서 다른 두 세계를 구분하는 기법이 드러날 때 오히려 관객은 영화에 몰입하게 되는 역설이 발생했던 것이다.”²¹⁾

‘현실’과‘상상 그리고 가상’의 세계는 이제 구분되지 않는다. 디지털 기술에 의한 몰핑(morphing), 모션 캡처(motion capture), 매트 페인팅(matte painting) 등의 기법까지 가세하여 표현력이 더욱 풍부하고 깊어졌을 뿐 아니라 사실감²²⁾까지 부여하는 이미지의 생성이 가능한 지금, 다른 두 시공간의 구분을 의도적으로 포기한 영화의 태도에 는 의문점이 발생한다.

<빅쇼트>의 결말은 서로 다른 두 개의 이야기를 보여준다.‘은행과 신용평가사 직원들을 처벌하고 증권거래위원회를 개혁했으며 파생상품을 규제하는 조치를 취한 보도 내용을 보여주는 숏’은 뒤이어 등장하는 검은색의 빈 화면에 이어 제시되는 재러드(라이언 고슬링 분)의‘농담이에요(Just Kidding).’라는 내레이션을 통해‘부질없는 희망에 지나지 않는 상상의 숏’²³⁾이었을 뿐 제도의 모순과 폐해는 여전히 지속되고 있다는 점을 강조한다. 이 영화는 상상과 현실의 장면([그림 9])에서 어떠한 이미지 차원의 구분도 하지 않는다. 재러드의“ 농담이에요.”라는 내레이션이 없었 다면 관객은 차별화되지 않은 이 두 서사를 분간할 방법이 없다.

<버닝>²⁴⁾에는 더 많은 모호함이 산재하는데 이는 확정할 수 없는 인물, 동물, 사물의 존재와 확신할 수 없는 행위에 의한 것이다. 고양이와 우물, 영화 후반 종수와와 정사장면([그림 10-1])에 나오는 해미는 현실의 존재인지 상상 속의 존재인지 확정할 수 없다. 어린 종수가 불타는 비닐하우스를 쳐다보는 장면([그림 10-2]), 영화 중반 해미 방에서 글을 쓰고 있는 종수, 종수가 벤을 칼로 찌른 후 트럭을 몰며 어디론가 가는 마지막 장면은 현실 속의 그인지 상상 속의 그인지 알 수 없다. <버닝>의 이 모든 장면들은 장면전환의 영화적 기법을 사용하지 않아 모호함을 배가시킨다. 봉준호의 <기생충>의 결말 또한 그러하다. 반지하 집의 방에서 기우의 내레이션을 통해 나타나는 장면([그림 11])들은 실현된 미래인지 기우의 상상 속의 세계인지 구분되지 않는다²⁵⁾.

3. 정동으로서의 포스트시네마 이미지

앞에서 살펴본 새롭고도 독특한 이미지들을 우리는 포스트시네마 이미지라 하였다. 이러한 이미지들은 현대사회의 심각하고 중대한 문제를 서사를 통해 발화하는 영화들, 현란한 이미지들을 자랑하는 스펙터클 영화들 뿐 아니라 주제 의식이나 장르와 무관하게 많고 다양한 영화에서 볼 수 있다. 이러한 측면에서 본 연구자는 이 이미지들이‘현대 사회에서 집단적으로 공유되는 무엇’,‘존재하지만 아주 또렷하게 의식 수준에서 인지되거나 정확한 언어로 표현되어 있지 않은 그 무엇’이라 판단하면서 이들을 현재의‘감정구조’라 보고 그것의 근원을 찾고자 했다.

21) 김선형(2022), 124-125쪽.

22)‘지각적 리얼리즘(perceptual realism)’으로 지시대상이 없음에도 불구하고 재현된 이미지가 실재보다 더 실재 같은 느낌을 주는 것을 말하며 이는 디지털 기술에 의해 가능해진 이미지다.

데이비드 노먼 로도워, 정현 옮김, 『디지털 영화 미학』, 커뮤니케이션북스, 2012, 141-152쪽.

23) 실상은 국민들의 혈세로 은행 직원들은 보너스를 챙겼고 개혁은 중단되었으며, 사태의 책임은 이민자와 빈곤층이 떠안았고 감옥으로 간 은행간부는 어이없게도 단 한 명이었다. 이 사태의 중심에 있는 리먼 브라더스(Lehman Brothers Holdings Inc.)가 파산했지만 AIG는 구제 금융을 통해 국영화되는 방식으로 살아남았다. 또, 이 사태로 800만 명이 일자리를 잃고 600만 명이 집을 잃었으나 정작 감옥에 간 은행 간부는 한 명에 불과했다는 것, 이것이 사태가 종결된 방식이다.

24) 이창동의 전작들과 장르와 서사에서 큰 차이를 보이는 <버닝>은 엘세서의 마음-게임(mind-game) 영화의 퍼즐 형식을 통해 포스트모던한 한국의 현재, 극심한 계급 격차와 분열하는 주체의 문제를 다루고 있다.(김선형, 「<버닝>에 나타나는 이창동 영화미학의 변화와 그 함의: 작가주의 관점에서」, 『영화연구』, 82, 2019를 참조하라.)

25) 좀 더 자세한 내용은 김선형(2022) 124-127쪽을 참조하라.

‘감정구조’는 동시대 사람들이 공유하는 감정, 대중문화가 만들어 내는 느낌, 시대의 지배적 정서 등으로 이해해 볼 수 있다. 이를 샤비로는 ‘정동(affect)’이라 부르며 포스트 시네마들이 현재 시대의 지배적 감정을 반영하고 사람들 또한 그 이미지에 영향 받는다고 보면서 ‘포스트 시네마 정동’에 접근하였다.

“사이in-between-ness의 한가운데서, 즉 행위 하는 능력과 행위를 받는 능력의 한가운데서 발생한다”²⁶⁾는 정동은 “과정의 미결정성processual indeterminacy”²⁷⁾, 강도(intensity) 등으로 표현되는데 스피노자의 어휘로는 “누구도 몸이 무엇을 할 수 있는가를 아직 규정하지 못했다”²⁸⁾ 또는 ‘아직 아님not yet’이며, 레이먼드 윌리엄즈의 ‘감정 구조’²⁹⁾, 발터 벤야민의 “비-감각적 미메시스”³⁰⁾, “이제 막 개화하기 시작했으나 아직은 형체를 갖추지 못한 발화 공간”³⁰⁾ 등으로 “전-언어적/언어외적/언어 초월적”³¹⁾이라 할 수 있다. 마수미는 이를 ‘강렬도의 내장감각성’³²⁾이자 “의미화나 코드화보다는 과정에 있”³³⁾으며 “무엇인가가 너무 빨리 일어나서, 실제로, 나타날 수 없다면, 그것은 가상적”³⁴⁾인 것이라고 말한다.

이러한 관점에서 본 연구자는 앞에서 제시한 ‘연속성을 파기하는 두 가지 불연속적 이미지’가 현대 사회의 감정구조인 정동을 반영한다고 보았다. 지금부터 그 내용을 구체적으로 서술한다.

1) 매체 그리고 포스트모더니즘

영화라는 예술은 ‘필연적으로 기술을 반영’하고 ‘학문적 영역에 진입하여 이론화되기 이전 문화가 징후적으로 표현³⁵⁾하는 것을 선취’하여 드러낸다. 이 점을 상기할 때 본 연구자는 위에서 논한 이미지들이 현대사회의 변화된 매체환경과 포스트모더니즘적 사회의 정체성을 드러낸다고 주장한다. ‘단속적 연속성’의 이미지는 ‘유비쿼터스 컴퓨테이셔널 미디어(ubiquitous computational media)’³⁶⁾를 사용하는 변화된 현재의 이미지 생산조건을 반영한다고 할 수 있다. 물경계의 이미지는 ‘선/악, 진짜/가짜, 원본/복사본, 표층/깊이’ 등의 경계가 실종된 현재, 파편화되고 모든 것이 혼재하는 포스트모던한 사회의 정동을 반영하는 이미지로 볼 수 있을 것이다.

컴퓨터의 등장은 일반적으로 정보(또는 영상을)를 전달하는 신문, 잡지, 책, 텔레비전, 영화 등의 매체 수용방식에 급격한 변화를 가져왔다. 이들을 올드 미디어(old media)라 총칭한다면 이들의 특성은 순차적³⁷⁾이라는 측면에서 선

26) 멜리사 그레그, & 그레고리 시그워스, 최성희 외 옮김, 『정동 이론』, 갈무리, 2015, 14쪽.

27) 브라이언 마수미, 조성훈 옮김, 『가상계』, 갈무리, 2011, 22쪽.

28) 브라이언 마수미, 위의 책, 17쪽.

29) 윌리엄즈가 “맑스주의의 토대-상부구조 도식에 따른 기계적인 반영이론에 반대하여 내세우”는 개념으로 “실제로 활발히 체험되고 느껴지는 바대로의 의미와 가치”를 밝혀내기 위한 것”으로 “구조”는 “개인적이고 고립된 것으로 간주되는 실제 체험이 발생적, 연계적, 지배적 특성들뿐만 아니라 구체적인 위계적 질서를 지녔음을 드러낸다”는 의미다.

레이먼드 윌리엄즈, 나영균 옮김, 『이념과 문학』, 문학과 지성사, 1982, 165-166쪽.

멜리사 그레그·그레고리 시그워스, 앞의 책, 26쪽에서 재인용.

30) 멜리사 그레그·그레고리 시그워스, 같은 책, 29쪽.

31) 같은 책, 26쪽.

32) 브라이언 마수미, 같은 책, 112쪽.

원어는 “viscerality”이며 Brian Massumi(2002)의 60-62쪽을 참조하라.

33) 같은 책, 20쪽.

34) 같은 책, 59쪽.

35) Steven Shaviro, *Post-Cinematic Affect*, O-Books, 2010, p.2.

36) “마이크로프로세서의 형태로 온갖 일상적인 장치와 단말기들에 장착”된 미디어를 일컫는다. (박제철, 「기술적 비의식으로 서의 아쿠스마틱 목소리와 그 정동의 정치: 스파이크 존즈의 <그녀>」, 『영화연구』, 81, 2019, 287쪽.)

37) 문자언어 매체인 종이책도 독자의 의도와 선택에 따라 비선형적으로 수용할 수도 있지만 본 연구에서는 올드 미디어와 뉴미디어를 일반적인 사용방식의 이분법적 관점에서 논의한다.

형적이다. 또, 다수를 대상으로 하며 동시적 시간성을 갖는 방식으로 작동한다. 반면 컴퓨터의 발명에 의한 뉴미디어(new media)의 등장은 기존의 매체에 통신 기술이 더해져 상호작용성(interactivity), 이동성, 편재성, 비동시성, 파편화, 하이퍼텍스트에 의한 비선형성 등의 매체환경을 조성하였다. 선형성의 시간은 컴퓨터 창(윈도우) 기능이 도입되면서 조각나고 파편화되었고 핸드폰, 태블릿, 컴퓨터 같은 최신 기기들의 사용방식은 기존 매체의 '서열형의 순차성'을 '나열형의 임의성'으로 바꾸어 놓았다.

'유비쿼터스 컴퓨테이셔널 미디어'와 연동된 인간의 행위는 "의식적 자각의 문턱 아래에서 일어나는"³⁸⁾ 인지 활동으로 "의식적 인지작용으로부터 이탈한 잔여 혹은 과잉"³⁹⁾으로서 정동과 연결된다. 한센 또한 디지털 컴퓨터 시대의 컴퓨테이셔널 과정이 의식의 문턱 하에서 일어난다⁴⁰⁾고 하면서 인간 자각(awareness : 의식, 주목, 감각 지각)⁴¹⁾ 밖의 지배적이고 복잡한 미디어 네트워크 환경에서 인간 경험을 재설계할 필요⁴²⁾가 있다고 말한다. 유비쿼터스 인터페이스(ubiquitous interface)의 작동은 환경과 몸이 조응하는 '기술적 무의식(technological unconscious)'⁴³⁾에 의한다. '기술적 무의식'⁴⁴⁾은 "정동적 경험"으로 헤일즈는 이것이 '인간과 기계 시스템 간의 상호작용을 개념화'하는 것으로 의식에는 닿지 않으나 의식의 작동에는 필수적인 '비의식적 인지 과정'이라 제안하며 "비사유(unthought)"⁴⁵⁾라는 어휘로 설명한다. 부연하자면 인간이 기계를 사용할 때 인간은 '비의식적 인지 어셈블리지(nonconscious cognitive assemblages)'의 일부가 되고 이러한 '비의식적 인지'는 의식보다 더 빨리 정보를 처리하고, 의식이 분별하기에는 매우 복잡하고 미묘한 것들을 알아채게 하며, 행동과 관련된 추론을 이끌어 내고, 우선순위를 정하게 해 준다⁴⁶⁾는 것이다.

컴퓨테이셔널 미디어는 관람 방식을 통째로 바꿔놓았다. 영상 진행 속도의 조절, 앞으로 가기/뒤로 가기, 구간 선택 및 반복관람, 건너뛰기 등의 다양한 기능은 선형성과 연속성을 파괴하였다. 따라서 본 연구자는 이러한 환경이 컴퓨테이셔널 미디어가 생산한 '단속성'이라고 제안한다. 일상생활에서 빈번하게 습관적으로 사용하는 컴퓨테이셔널 미디어와 연동된 인간의 행위, 소프트웨어의 사용은 추상적인 활동이 아니라 신체적 참여를 전제⁴⁷⁾하는 의식 하의 영역에서 작동하는 매체 사용방식이다. 본 연구자는 습관적이고 반복적이며 의식 하에서 작동하는 현재의 매체 사용방식을 '단속성'이라 보면서 분석영화들의 단속적 이미지는 바로 이런 정동을 반영하고 있는 것이라 주장한다.

3차원의 입체감을 없애면서 움직이는 이미지를 정지시키는 2차원 평면성의 이미지들은 변화된 매체환경을 반영한다. 컴퓨터 기술의 발달과 뉴미디어의 등장으로 컴퓨터에 기반하는 기기들의 화면, 예를 들자면 인터넷, 비디오 게임 등의 평면적 이미지들은 평면적이다 못해 초평면성을 띠고 있다. 르네상스 원근법에 반하는 이 이미지들은 깊이감이 없으며 표면을 떠다니는 매우 평평한 이미지들인데 이런 매체적 환경에서 보는 행위 또한 변화되었다. 토마스 라마르(Thomas Lamarre)는 일본의 망가나 애니메이션(anime)의 초평면성이 "좀 이상한 깊이감(a strange depth)"⁴⁸⁾이라

38) 박제철, 기술적 비의식으로서의 아쿠스마틱 목소리와 그 정동의 정치: 스파이크 존즈의 <그녀>, 『영화연구』, 81, 2019, 291쪽.

39) 박제철, 위의 글, 289쪽.

40) Mark B. N. Hansen, *Feed Forward : On the future of twenty-first-century media*, The University of Chicago Press, 2015, p.4.

41) 원어는 consciousness, attention, sense perception이다.

Mark B. N. Hansen, *Ibid.*, p.5.

42) *Ibid.*, p.5.

43) Nigel Thrift, *Non-Representational Theory*, New York: Routledge, 2008, p.91.

44) 캐서린 헤일즈(N. Katherine Hayles)의 "기술적 비의식(technological nonconscious)(박제철, 위의 글, 284, 286쪽)"에서 유래하였다.

45) N. Katherine Hayles, *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*, Chicago: The University of Chicago Press, 2017, pp.1-2.

그리고 헤일즈는 이것이 삶에서 정치·문화·윤리적 위험을 이해하는데 도움을 준다고 말한다.

46) N. Katherine Hayles, *Ibid.*, p.10.

47) 박미영, 「넷플릭스 몰아보기(binge-watching)와 참여적 관객성」, 『아시아 영화연구』, 15, 2022, 245쪽.

48) Jinying Li, "From Superflat Windows to Facebook Walls: Mobility and Multiplicity of an Animated Shopping Gaze", *Mechademia*,

고 말하는데 많은 레이어(layer)들이 겹쳐 있으면서도 위계(hierarchy)가 없는 것을 말한다. 이러한 이미지들은 소실점을 찾는 대신 표면을 스캔하게 한다. 표면을 집중해서 보게 함으로써 이전과는 다른 속도감과 움직임을 통해 새로운 시각 체험을 하게 한다.

초평면성 이미지들의 등장은 매체 변화가 초래한 문화논리의 변화에 따른 것이다. 이미 SF영화 <블레이드 러너(Blade Runner)>(1982) 에서도 나타난 이 현상은 일본에만 국한된 현상이 아닌 전지구적인 현상이었던 것이다. 슈첵(Vivian Sobchack)은 이러한 평면성의 범람이 전자매체에 대한 의미론적 반응⁴⁹⁾이라 하였고 진잉 리(Jinying Li) 또한 사이버 기술의 담론과 물질적인 현실이 연결⁵⁰⁾된 것이라 하였다. 앤 프리드버그(Anne Friedberg)는 컴퓨터 화면에 다수로 나타나는 ‘윈도우(window)’가 새로운 시각적 언어 시스템을 형성⁵¹⁾한다고 말한다. 데보라 튜더(Deborah Tudor)는 <헐크(Hulk)>(2003), <타임코드(Time Code)>(2000) 등의 분할화면(split screen)이 컴퓨터 어레이(array : 배열)를 연상시킨다고 하면서 이들 이미지를 ‘어레이 미학(array esthetics)⁵²⁾’으로 불렀다.

이동성이 증대되고 여러 개의 스크린을 응시(gaze)할 수 있는 변화된 매체는 주체의 위치를 질문한다. 이러한 평면성 또는 초평면성의 이미지들은 탈중심적이고 파열된 주체성을 드러내는데 이는 포스트모더니즘적 현재를 반영⁵³⁾해 주고 있다. 특히 컴퓨터 화면 위 동시에 나타나는 여러 개의 ‘윈도우’는 파편화되고 중첩된 이미지들이다. 이들은 탈중심화된 주체(데리다), 피상적인 표면의 시뮬라크르이자 “경계가 없고 불안정한 유동적인 흐름인 것”⁵⁴⁾(보드리야르), 그리고 역사의 소멸과 함께 새로운 깊이 없음(프레더릭 제임슨)⁵⁵⁾을 말하는 이미지들인 것이다. 따라서 파편화되고 경계가 무너진 불연속적 영화 이미지들은 변화된 매체환경과 포스트모더니즘적인 현대사회, 그 사회의 정동을 반영하고 있다고 본 연구자는 주장한다.

2) 정동적 체험

지금까지 포스트시네마적 이미지들, 그리고 그것의 사회문화적 맥락에서의 함의를 살펴보았다. 여기에 덧붙여, 서사와 독특한 방식으로 결합 또는 공존하는 이 이미지들의 위치를 총체적 영화 세계에서 탐구하는 것으로 이 연구를 마무리 짓고자 한다. 기존의 방식에서 이탈한 ‘서사와 이미지의 존재 방식’과 ‘그들의 관계’를 독해하는 데에는 새로운 패러다임이 필요하다. 이 논의에 포스트-시네마 학자 아드리안 이바키프(Adrian J. Ivakhiv)의 ‘과정-관계적 모델(process-relational model)’⁵⁶⁾([그림 12])은 매우 유용하다. 이 모델은 영화 체험을 ‘정동적 체험(스펙터클) - 서사적 체험(사건) - 기호로의 확장’의 순차적 과정으로 제시함으로써 본 글의 분석 영화들에서 독립적으로 존재하는 서사와 이미지의 관계를 해석하는데 매우 적절하고 타당한 관점을 제시해 준다.

Volume 7, 2012, p. 206.

49) Jinying Li, *Ibid.*, p.211.

50) *Ibid.*, pp. 211-212.

51) Anne Friedberg, *The Virtual Window : From Alberti to Microsoft*, MIT Press, 2006, p.3.

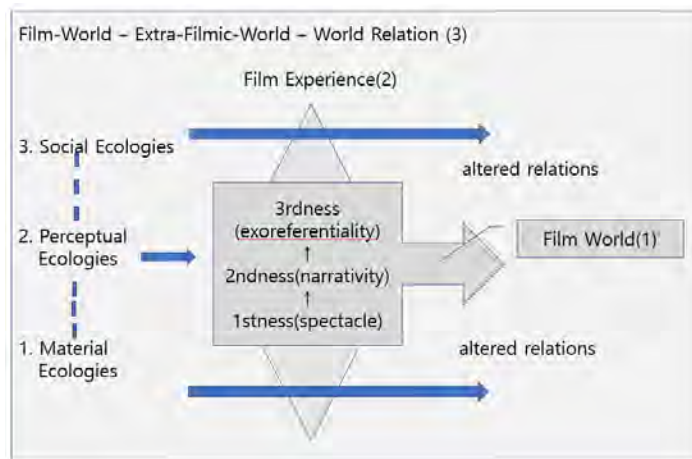
52) Jinying Li, *Ibid.*, p.213.

53) 좀 더 구체적인 내용은 김선형(2022) 제 5장과 146-150쪽을 참조하라.

54) 배영달, 『보드리야르와 시뮬라시옹』, 살림, 2005, 84쪽.

55) Jinying Li, *Ibid.*, p.213.

56) 포스트시네마 학자 아드리안 이바키프가 제시한 모델이다. Ivakhiv, A., *Ecologies of The Moving Image : Cinema, Affect, Nature*, Wilfrid Laurier University Press, 2013, p.341.



[그림 12] 과정-관계적 모델(process-relational model)⁵⁷⁾

특히 퍼스의 기호학 개념을 참고한 영화 체험은 트라이애드의 구성을 이루는데 그 첫째가 물질적 층위의 스펙터클 이미지, 두 번째가 순차적으로 진행되는 서사, 그리고 세 번째가 감각과 서사를 결합시키면서 의미를 증식하는 기호화⁵⁸⁾의 과정이다. 이 세 층위는 다른 말로 바꾸어 영화의 스펙터클, 서사성(narrativity)/순차성(sequentiality), 기호성(signness)이다⁵⁹⁾. 이바키프의 이 모델은 현대 영화들의 독특한 불연속성의 이미지들을 ‘정동적 층위, 서사적 층위, 그리고 이 둘을 관통한 후 기호를 산출하는 층위’, 이 세 층위의 영역 중 정동적 층위에 연결하여 독해할 수 있는 분석틀을 제시한다.

이바키프는 관객의 첫 번째 단계의 영화경험을 감각적인 것으로 본다. 마수미 또한 “이미지 수용에 있어 정동이 가장 우선한다(the primacy of the affective)”⁶⁰⁾고 하였다. 파트리샤 피스터스는 현재의 테크놀로지가 몸으로 들어와 마음으로까지 진입⁶¹⁾하여 “즉각적 감각을 창조하면서 신경 체계에 직접적으로 작용”⁶²⁾하는 것으로 보며 이미지의 팽창, 느낌과 빠름 사이의 강렬함⁶³⁾을 “감각은 직관적 층위에서 작용하고 사유보다는 느껴지는 것”⁶⁴⁾으로 표현한다. 샤비로 또한 “관객은 영화의 시공간적 매트릭스를 통해 영화를 다층적 감각과 정동적 수준⁶⁵⁾으로 경험한다고 한다. 스펙터클적 이미지와 사운드를 통한 ‘영화 경험’은 ‘비기표적인 것, 언어화되지 못한 감정’의 정동적 경험인 것이다.

앞의 논의에서 다룬 이미지들, 즉 ‘이질적인 이미지들의 접합으로 인한 속도감과 운동성의 변화’, 그리고 ‘평면성과 물경계적 이미지들의 등장’으로 생성되는 불연속적 이미지는 관객의 새로운 지각적 태도를 요청한다. 의식적 인지와 관습을 통해 경험하던 기존의 영화들은 이제 새로운 이미지, 포스트시네마적 이미지를 제시함으로써 “정동과 경험의 매체”⁶⁶⁾로서 다가오게 된 것이다.

57) 이 모델은 모두 세 개의 개별 모델로 구성되어 있다. (1)영화 세계, (2)영화 경험, (3)“영화-세계’와 ‘영화 밖 세계’의 관계 맺음’에 관한 것이다. 좀 더 상세한 논의는 앞의 책(Ivakhiv(2013)) ix-x쪽, 341-345쪽을 참조하라.

58) Adrian J. Ivakhiv, *Ibid.*, pp.viii-ix.

59) *Ibid.*, pp.vii-ix.

60) 브라이언 마수미, 앞의 책, 48쪽.

61) 파트리샤 피스터스, 앞의 책, 235쪽.

62) 같은 책, 131쪽.

63) 각주 13을 참조하라.

64) 파트리샤 피스터스, 앞의 책, 264쪽.

65) 샤비로 블로그의 Post-Continuity: full text of my talk를 참조하라.

66) 박제철, 「슬로우 시네마의 에코-슬로우 미학과 그 비의식적 경험」, 『영화연구』, 88, 2021, 467쪽.

4. 나가며

영화를 구성하는 다양한 개별요소들의 상호작용을 탐구하는 작업은 매우 흥미롭다. 이들은 통합성을 이뤄내기도, 의도적으로 통합성을 파괴하기도, 또는 이상한 방식으로 연결되어 있기도 하다. 이러한 측면에서 영화 장면의 핵심을 담당하는 이미지에 대한 관심과 연구는 너무도 당연한 것이라 할 수 있다.

영화 이미지는 시대를 반영한다. 사회의 징후를 포착하고 드러낸다. 그러하므로 영화 이미지를 통해 우리는 사회와 문화를 좀 더 깊게 대면하고 이를 통해 미래를 준비할 수도 있게 되는 것이다.

이 글을 통해 살펴본 영화들의 포스트시네마 이미지는 우리가 살던 이전시대와 현재가 확연히 다름을, 그래서 그 변화된 사회에서 생산된 예술 매체의 이미지 또한 큰 변혁을 맞았음을 보여준다. 이러한 작업을 통해 우리는 보기(viewing)에 대한 시대적 패러다임 변화를 다시 한 번 사유해보게 되었다. 보기의 방식은 매체의 형식과 밀접한 관계를 맺고 있다. 이 글에서 논하지는 않았지만 변화된 매체환경과 주체성의 문제 또한 해결해야 할 거대한 주제이다.

인지적 보기, 상징과 의미의 영역을 넘어 이제 영화는 인간의 감각, 몸의 영역의 문제를 상정한다. 우리는 영화를 통해 세상을 느끼고, 배우고, 세상의 문제점을 해결해 나가기로 기대한다.

:: 참고문헌

단행본

- 멜리사 그레그, & 그레고리 시그워스, 최성희 외 옮김, 『정동 이론』, 갈무리, 2015.
- 발터 벤야민, 심철민 옮김, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 도서출판 b, 2017.
- 배영달, 『보드리아르와 시물라시옹』, 살림, 2005.
- 파트리샤 피스터스, 정민아 옮김, 『시각문화의 매트릭스 : 들뢰즈와 함께 보는 현대 영화』, 철학과 현실사, 2007.
- Denson, Shane, *Discorrelated Images*, Duke University Press, 2020.
- Elsaesser, Thomas, "The Mind-Game Film", *Puzzle Films : Complex storytelling in contemporary cinema*, Warren Buckland, Blackwell Publishing, 2009.
- Friedberg, Anne, *The Virtual Window : From Alberti to Microsoft*, MIT Press, 2006.
- Hansen, Mark. *Feed Forward : On the future of twenty-first-century media*, The University of Chicago Press, 2015.
- Hayles, N. Katherine, *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*, Chicago: The University of Chicago Press, 2017.
- Ivakhiv, Adrian, *Ecologies of The Moving Image : Cinema, Affect, Nature*, Wilfrid Laurier University Press, 2013.
- Shaviro, Steven, *Post-Cinematic Affect*, O-Books, 2010.
- Thrift, Nigel, *Non-Representational Theory*, New York: Routledge, 2008.

논문

- 김선형, 「버닝에 나타나는 이창동 영화미학과 그 함의」, 『영화연구』, 82, 2019.
- 김지훈, 「우발성의 테크놀로지들 : "마음-게임 영화"에서의 디지털 미디어 인터페이스 효과들」, 『문학과 영상』, 12(1), 2011.

- 박미영, 「넷플릭스 몰아보기(binge-watching)와 참여적 관객성」, 『아시아 영화연구』, 15, 2022.
- 박제철, 「슬로우 시네마의 에코-슬로우 미학과 그 비의식적 경험」, 『영화연구』, 88, 2021.
- 박제철, 「기술적 비의식으로서의 아쿠스마틱 목소리와 그 정동의 정치: 스파이크 존즈의 <그녀>」, 『영화연구』, 81, 2019.
- 이주봉, 「컨버전스 시대 할리우드 영화 이미지의 피상성과 탈선형적 구성 : <빅쇼트>의 이미지 형상화 방식을 중심으로」, 『영화연구』, 91, 2022.
- 정찬철, 「스펙터클 이미지 : 탈연속성과 몰입의 서사」, 『아시아영화연구』, 14, 2021.
- Li, J., “From Superflat Windows to Facebook Walls: Mobility and Multiplicity of an Animated Shopping Gaze,” *Mechademia*, 7, 2012.

학위논문

- 김선형, 「금융자본주의 시대 영화의 포스트-컨티뉴어티 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문, 2022.

블로그

- Steven Shaviro blog, *Post-Continuity: full text of my talk*.

<토론문>

이준엽(한양대)

발표자 선생님께서는 비교적 최근 영화에서 공통적으로 관찰되는 포스트시네마적 이미지의 특징과 의의를 분석하고 계십니다. 분량 제한이 있는 탓에 발표문에서는 소략된 부분이 있었는데, 기존에 발표하신 학위논문을 참고해 나가면서 흥미롭게 읽었습니다.

읽으면서 든 생각과 의문점을 크게 두 가지로 정리하여 토론을 진행해 보고자 합니다. 포스트시네마라는 개념과 대전제 자체에 대한 질문 한 가지, 그리고 2020년대 이후의 최신 영화 기술 발전에 대한 질문 한 가지입니다.

첫째, 본문에서 제시하신 ‘단속(斷續)적 연속성’, ‘몰(沒)경계의 이미지’와 같은 용어들은 포스트시네마적 상황과 특징을 효과적으로 설명할 수 있는 적절한 표현이라 생각합니다. 그런데 본 발표자는 이러한 경향들이 현재 영화에서 지배적인 것인가(또는 앞으로는 지배적인 것이 될 수 있을 것인가)에 대해 의구심이 듭니다. 다시 말해, 특수한 연출 사례가 증가하는 것을 일반적인 경향 변화로 볼 수 있을까요.

발표문 4쪽에는 “정지-움직임-매우 빠른 움직임”이 교차되는 솜은 관객에게 매우 독특한 속도감을 느끼게 한다.”라는 대목이 있습니다. 이와 같은 ‘포스트시네마적’ 장면은 관객에게 있어서 아직까지는 분명 보편적이지 않은, 특수한 연출로 여겨지는 것 같습니다. (<빅 쇼트>의 연출 사례 역시 실험적인 형태로 받아들여졌던 기억이 납니다.)

반면 5쪽에서 예시로 언급된 포스트시네마적 연출 사례(<버닝>과 <기생충>의 현실-상상 간 모호함)는 과거 시네마 시대 때에도 존재하였던 연출 기법이라 할 수 있을 것입니다. 기술의 변화가 큰 변화를 초래하는 것은 주지의 사실이지만, 그러한 변화에는 영화 장르/스타일의 성숙도 고려되어야 하지 않을까요. 요컨대 ‘회상’ 장면임을 드러내는 연출이 잘 사용되지 않는 것에는 그것이 기존에 너무 많이 사용된 탓에 고리타분하게 여겨진다든가 하는 등의 보다 복합적인 이유가 있을 것 같습니다.

둘째, 최근 개봉한 조현철 감독의 <너와 나>(2023)에는 풀밭에 누워 있는 주인공의 얼굴이 불특정 다수의 여러 명의 얼굴이 합쳐진 형태로 바뀌는 장면이 삽입되어 있습니다. A.I. 기술을 활용한 것입니다. 물론 이전에도 물핑기법을 통해 (<터미네이터2>(1991), 마이클잭슨의 뮤직비디오 <Black or White>(1991) 등) 유사한 연출이 활발하게 시도된 바 있습니다. 그러나 최근의 경향은 분명 과거의 그것들과는 궤를 달리하는 것 같습니다.

선생님께서 언급하신 바와 같이 무빙이미지는 포스트모던한 사회의 정동을 반영(발표문 6쪽)하기도 하고, “영상 진행 속도의 조절, 앞으로 가기/뒤로 가기, 구간 선택 및 반복관람, 건너뛰기 등”(7쪽)과 같은 영상 외적인 양식으로 부터 영향을 받기도 합니다. 디지털 전환기인 1990~2000년대 무렵과 2020년대의 상황이 동일하지는 않을 것입니다. 그렇다면 더욱 빠른 속도로 정치/사회/경제/기술적 변화가 일어나고 있는 오늘날, 선생님께서 주목하시고 계신 더욱 새롭고도 특이한 사례가 존재하는지 궁금합니다. 그리고 그러한 현상들 역시 기존의 포스트시네마적 연구 방법론으로 이해해볼 수 있는지 선생님의 고견을 듣고 싶습니다.

'포스트-시네마' 시대를 위한 공간에 대한 테제

정찬철(부경대)

“초창기 영화의 상황이란 ... 카메라는 고정되어 있었고 결국 단순히
공간적이고 부동적인 플랑(plan)뿐이었다.”
질 들뤼즈(Cinema 1, 13)

1. 서론: 운동과 시간에서 공간으로의 전환

<시민케인>의 거울장면은 필름 시대의 영화적 사유 방식 속에서 상상되고 구현될 수 있는 영화적 공간(공간이미지)의 최전선이었고, <인셉션>의 거울장면은 필름 시대의 사유 방식 속에서는 상상될 수 없는 포스트시네마 시대만의 기이한 공간성이 형성되었던 장면 중 하나이다. 오손 웰즈는 완전히 혼자가 된 케인의 외로움과 그의 다중적 인격을 보여주려는 의도에서 카메라를 기둥 뒤에 숨기고, 거울에 반사되지 않는 최대의 각도로 카메라를 배치해 거울 속에 끝없이 자기 반영적으로 나타나는 거울 속 이미지를 만들었다. 여기서 카메라는 거울을 바라보고, 케인을 바라보고, 더 넓게는 디제시스를 보여주는 창이라는 공간적 경계 속에 있었다. <인셉션>의 거울장면은 이와 유사한 형태를 취하지만, 카메라는 단지 주인공을 대면하고, 디제시스 세계로 통하는 창이 아니다. <시민케인>의 거울 장면과 달리, 카메라는 존재를 드러내지 않기 위해 거울을 비스듬히 바라봐야 하는 조건에 있지 않다. 오히려 카메라는 거울을 정면으로 응시함으로써 반대편 거울에 반영된 이미지를 더 완벽히 보여주고, 그 자체의 존재를 지워버린다. 결과적으로 디제시스 세계에 존재함만이 남는다.



[그림 1] 시네마 시대의 공간성의 한계를 보여주는 <시민케인>의 거울장면(왼쪽)과 포스트시네마 시대의 공간성의 출발점을 보여주는 <인셉션>의 거울장면.

이것은 분명 <시민케인>이 대표하는 시네마 시대의 공간적 차원에서는 이루어질 수 없는 포스트시네마 시대를

* 이 글은 2022년 2월에 발표한 본 글 저자의 박사학위논문 중 포스트-컨티뉴어티와 정동 부분을 수정·보완한 글이다. 김선형, 「금융자본주의 시대 영화의 포스트-컨티뉴어티 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사논문, 2022.

향하는 영화 이미지의 존재방식이다. 20세기 필름의 시대, 운동이미지와 시간이미지의 체계에서는 상상될 수 없었던 기이한 영화의 공간성이 20세기의 끝자락에서 컴퓨터생성이미지(CGI)에 의해서 렌더링되기 시작했다. 들뢰즈가 『시네마1』에서 운동이미지의 출현을 명시하기 위해 “사물의 본질은 애초에는 결코 드러나지 않다가 중간쯤에서, 그 전개와 와중에서 그것의 힘이 견고해질 때 드러난다”¹⁾라고 말했던 것과 같이, 이 새로운 공간성은 21세기 지금에 이르러서는 일반적이라고 말할 수 있을 정도로 영화적 공간의 형상으로 자리잡고 있는 듯하다. 이것을 포스트시네마 시대의 독특한 이미지 체계라는 가정에서, ‘공간이미지 the Space-Image’라고 명명하기 위해, 필자는 지금까지 일련의 포스트시네마를 다룬 논문을 통해 이 공간이 시간과 운동의 바탕이 되지 않고, 시간과 운동이 공간의 바탕이 되는 이 새로운 공간성의 계보를 추적하고, 특징을 일별하기 위해 노력해왔다.²⁾

오늘 이 발표문에서는 앞의 <시민케인>과 <인셉션>의 비교 작업과 마찬가지로 공간이미지를 단지 포스트시네마 시대에 등장한 새로운 유형의 영화이미지로 규정하지 않고, 지금까지 저자의 ‘포스트시네마 이미지’ 연속 논문에서와 마찬가지로 운동이미지(the movement-image)와 시간이미지(the time-image)와 같은 일반적 영화이미지의 유형으로 개념화하는 작업의 연장선장에서 ‘공간이미지’의 존재방식을 드러내고, 시네마 시대와 포스트시네마 시대 사이에서 발생하는 그것의 존재론적 차이를 밝히는 작업으로서 와이드스크린 시대의 몰입적인 공간이미지와 포스트시네마 시대의 몰입적 공간이미지를 비교하고자 한다. 이러한 공간이미지의 계보를 구축하며 차이를 밝히는 작업은 포스트시네마라는 아직 합의되지 않은 개념을 21세기의 영화의 사유방식이자 존재방식으로 코딩하기 위해서는, 즉 포스트시네마 이미지의 존재론을 위해서 선행되어야 한다.

2. 본론: 공간이미지의 계보

공간이미지는 영화가 등장했을 때 형성된 최초의 영화이미지의 형상이었다. 영화이미지가 운동과 시간을 중심으로 재편되면서 그것의 존재가 불분명해 지고 운동이미지와 시간이미지에 종속되었기 때문에 마치 존재하지 않는 듯 간주 되었을 뿐이다.

질 들뢰즈는 운동이미지와 시간이미지로서 견고해진 시네마의 존재방식을 보여주기 위한 기초 작업으로서 앙리 베르그송의 운동을 정의하는 추상적 개념, 즉 화석화된 운동의 순간 순간의 정사진이라는 운동 분할 개념을 비판적으로 수용해, 움직임이 내재된 순간순간의 정사진이라는 개념을 제시했다. 이것은 그가 언급한 사진소라는 용어에 고스란히 담겨졌다. 들뢰즈가 영화를 특징짓는 기술적 계보를 통해 영화를 운동을 재생산하는 기계로 정의한 것 역시도 같은 이유에서 였다.

실상 영화를 이룬 결정적인 조건들은 다음과 같다. 단순히 사진이 아닌 스냅 사진(노출 시간이 긴 과거의 인물사진은 다른 계보에 속한다), 순간적인 이미지들 간의 등간격성, ‘영화 film’의 물리적 구조에 이 등간격성을 적용한 일(에디슨과 덕슨은 필름에 구멍을 뚫었다), 이미지들을 차례로 끌어당기는 메커니즘(뤼미에르의 갈퀴 장치) 등등. 바로 이런 의미에서 영화란 불특정한 순간에 의거해서, 다시 말해 연속성의 인상을 부여하기 위해 선택한 등간격의 순간들에 의거해서 운동을 재생산하는 기계이다.³⁾

1) 질 들뢰즈, 『시네마: 운동-이미지』, 유진상 옮김, 시각과언어, 12쪽.

2) 정찬철, 「포스트시네마 이미지, 에피소드 I: 공간이미지의 출현」, 『문학과영상학회』, 제19권 1호, 2018, 53~92; 정찬철, 「포스트시네마 이미지, 에피소드 II: 공간이미지 시대의 개막」, 『문학과영상학회』, 제22권 1호, 2021, 231~264.

3) 질 들뢰즈, 『시네마: 운동-이미지』, 16쪽.

이렇듯 들뢰즈는 베리그송이 정의한 근대의 운동과 시간 개념, 본질적으로는 시간에 기반해 시네마라는 새로운 사유방식의 탄생과 형성을 설명하기 위한 토대를 구축했다. 그 과정에서 영화의 공간에 대한 개념적 접근 또한 이루어졌는데, 영화라는 새로운 사유방식의 형성에 있어 결정적 조건을 구성하는 요소로는 간주되지 않았다. “운동은 그것이 가로지른 공간과는 분명히 다르다. [...] 운동이 가로지른 공간들은 모두 하나의 균질적인 공간에 속하지만 운동들은 이질적이고 서로 환원될 수 없다.”⁴⁾ 이와 같이 운동이미지와 시간이미지를 중심으로 전개되는 영화라는 사유방식의 계보 속에서 공간은 부차적이고, 투명하고, 시간과 운동의 특별함을 상대적으로 강조하는 비교의 차원에서만 존재의 가치가 드러날뿐이었다. 다시 말하자면, 들뢰즈는 공간을 운동이미지와 시간이미지의 기반 정도로 간주했다. 공간은 생성되거나 만들어 질 수 없는 ‘거기에 있는,’ 주어진 조건이었다. 영화 속 공간은 대신 재구성될 수 있는 이미지로 만들어졌기 때문에 이미지의 연결을 통해 새롭게 만들어지고 확장될 수 있었다. 하지만 그것은 항상 존재하는 것으로 온 결과였다. 또한 재구성과 확장을 위해서는 ‘컷(cut)’이라는 인위적인 단절을 통해야 했다. 들뢰즈는 공간 자체를 운동처럼 생성될 수 없는 것으로 규정했다.

하지만 그렇다고 들뢰즈가 전적으로 시네마의 공간성에 대해서는 애초부터 관심을 두지 않은 것은 아니다. 들뢰즈는 운동이미지의 출현에 대해 이야기하면서 영화가 단지 공간적이기만 했던 시대가 있었음을, 즉 공간이미지라 명명할 수 있는 공간이 지배적인 영화이미지의 시대가 있었음을 지적했다.

예컨대 그[베리그송]는 생(生)의 새로움이 초기에는 나타날 수 없는 이유를 처음에는 생이 물질을 모방하도록 강요당하기 때문이라고 말하였다. 영화에서도 마찬가지로 아닐까? 영화도 처음에는 자연적 지각을 모방하도록 강요되지 않는가? 더 나아가 초창기 영화의 상황이란 어떤 것이었는가? 카메라는 고정되어 있었고 결국 단순히 공간적이고 부동적인 **플랑(plan)**뿐이었다. 다른 한편으로 촬영장비와 영상장비가 동일한 것이었기 때문에 시간은 단조롭고 추상적인 것이 되었다. 영화의 진화, 영화의 본질 또는 새로움의 정복은 편집, 이동 카메라, 그리고 영사에서 분리된 촬영의 해방을 통해 이루어지게 되었다. 이로써 플랑은 공간적 범주이기를 멈추고 시간적 생성이 되는 것이다. 그리고 단면은 부동의 것이 아닌 동적인 단면이 된다. 영화는 정확히 『물질과 기억』의 첫 장에 나오는 운동-이미지를 되찾는다.⁵⁾

여기서 ‘공간적’이란 들뢰즈에게 지각이 반영되지 않은 공간을 의미한다. ‘공간적’이란 또한 분절되지 않는 쇼트를 의미한다. 공간적이란 부동의 것이다. 공간적 상황에서 운동이미지로의 이동은 영화의 본질이라는 목적의식 속에서 정당화 되었다. 여기서 들뢰즈는 영화가 순수하게 공간적이었던 시대가 있었다며 시기를 지적했음에도 그것에 대한 논의는 그의 관심 밖이었다. 따라서 들뢰즈가 그 이후로 이 공간적 영화들 어떠한 세부적 설명을 달지는 않았지만, “촬영장비와 영상장비가 동일한” 시대, “시간은 단조롭고 추상적” 등의 표현을 통해 우리는 그것이 뤼미에르의 시네마토그래프 등장 이후 제작된 일련의 초기영화 중에서 현실 기록의 의미가 강했던 이른바 단일 쇼트(the single shot) 형식의 영화들임을 알 수 있다. 나중에 더 적합하고 명확한 역사적 근거를 찾기 전까지는 이러한 들뢰즈의 논의를 기반으로 운동이미지와 시간이미지 이전, 이 “단순히 공간적이고 부동적인 플랑뿐이었던” 영화이미지를 이후의 영화이미지 체계와 구분하기 위해 ‘공간이미지 the space-image’라 부르기로 하자.

필자의 공간이미지의 계보를 역사적으로 규명하는 작업은 공간이미지가 다시 그 본질을 견고하게 드러내기 시작한 20세기 끝자락에서 동시에 과거의 공간이미지가 발견되는 방식으로 진행되었다. 다시 말하자면, 포스트시네마 시대에 목격되는 새로운 영화의 공간적 질서가 과거의 망각된, 시간이미지와 공간이미지의 질서에 매몰되어 발견되

4) 질 들뢰즈, 『시네마: 운동-이미지』, 9쪽.

5) 질 들뢰즈, 『시네마: 운동-이미지』, 13쪽(강조 표시는 필자가 함)

지 못했던 시네마 시대의 공간이미지를 비추는 빛이 되었다. 새로운 미디어는 낡은 미디어의 본질을 드러내기도 한다. 필자는 「포스트시네마 이미지, 에피소드 I: 공간이미지의 출현」에서 영화의 물질적 기반이 필름에 픽셀로 전환됨에 따라 프레임의 틀이 외형적으로만 존재하고 실제로는 무너진, 따라서 끝없이 확장 가능해진 것을 공간이미지 재등장의 조건으로 규정하고, 데이비드 핀치의 <파이트 클럽>의 오프닝 시퀀스를 비롯한 디지털로 합성된 롱테이크 장면, 이미지의 기술적 유사성을 통해 영화적 공간을 경계 없이 이동했던 미카엘 하네케의 <히든>, 블루 스크린 기법을 통해 이질적 공간을 하나의 공간으로 합성하는 최초의 사례를 보여준 로버트 저메키스의 <콘택트> 등을 통해 공간이미지의 존재 방식을 설명하고자 했다. 그리고 그 과정에서 시네마 시대에 공간이미지의 속성으로서 프레임에 닫힌 ‘공간’을 제시하고, 사례로서 버스터 키턴의 <셜록 주니어>(1924)의 ‘꿈 장면’ 시퀀스를 통해 이를 분석했다. 「포스트시네마 이미지, 에피소드 II: 공간이미지 시대의 개막」에서는 워쇼스키 감독의 <메트릭스>의 ‘불릿타임(bullet time)’ 장면이 공간축 중심의 영화이미지 체계임을 설명함으로써, 이것을 포스트시네마 시대의 공간이미지의 특징적 형상으로 제시했으며, 그 과정에서 영화 발견의 시대로 거슬러 올라가 마이브릿지의 공간축 사진술을 통해 공간 중심의 이미지 체계가 존재했음을 보여주었다. 이렇게 필자의 공간이미지 계보 구축의 작업은 현재가 과거를 들춰내는 방식이었다. 이것은 아마도 운동이미지와 시간이미지가 지배한 시네마 시대 안에서 주목을 받지 못한 공간이미지의 숙명일지도 모른다.

하지만 중요한 점은 이러한 공간이미지 사이의 차이이다. 시네마의 시대에는 이미지의 규칙적 간헐 운동 등과 같은 운동과 시간 기반의 메커니즘이 중요했지만, 포스트시네마 시대에는 이미지 내부에서의 코드에 의한 픽셀의 좌표값의 변화가 중요하다. 결국 그로인해 21세기 포스트시네마 시대 안에서 프레임은 단지 영화라는 유산적 가치로만 존재할 뿐이고, 실상 무한히 안과 밖으로 깊어지고 확장된다. 이러한 기술적 조건의 차이가 공간이미지 사이의 차이를 만들고, 20세기 끝자락에서 공간이미지가 다시 전면에 나오게 만들었다. 영화는 다시 공간 중심의 체계에 이르기까지 100년 이상의 자기 변형의 시간을 보냈다. 들뢰즈가 그러한 영화의 진화를 설명하기 위해 철학적인 운동과 시간 관념에서 출발했다면, 21세기 다시 공간적 체제로 들어선 영화이미지를 논의하기 위해서 우리는 철학이 아닌 순수하게 수학적 방정식에서 출발해야 할 것이다. 포스트시네마 시대 안에서 영화적 공간은 컴퓨터생성이미지를 통해 생성되고, 인위적인 단절이 아닌 합성을 통해 재구성되고 확장된다. 들뢰즈는 운동이미지와 시간이미지를 ‘생성’에 기반해 정의했다. 포스트시네마 시대는 이제 공간이 생성의 주인공이 된 시대다.

지금까지 필자는 공간이미지라는 용어를 영화의 역사, 더 정확히 말하자면 공간이미지를 운동이미지와 시간이미지라는 영화이미지의 역사적 계보 안에서 설명하고자 했다. 어쩌면, 공간이미지의 계보를 찾는 작업을 제안하는 데 더 무게를 둔 것처럼 보일 수도 있다. 그리고 그것을 역사적으로 시각화 하기보다는 그것을 규명하기 위해 무엇을 해야하는지를 제시하는 데 더 급급했는지도 모른다. 관련 사례를 찾는 작업은 어렵지 않다. 하지만 더 중요한 작업은 관련 사례들 속에서 나타나는 새로운 관객의 위치 혹은 위상이다. 공간이미지의 계보를 추적하며 시네마 시대의 공간이미지와 포스트시네마 시대의 공간이미지의 가장 뚜렷한 변곡점으로 보이는 관객의 위치에 대해서 더 강조함으로써 들뢰즈의 시네마^{1,2}의 연장성으로서 포스트시네마 연구가 나아가야 할 방향, 혹은 지향점이 무엇인지를 제안하려는 것이 사실 지금 필자의 더 큰 목적일지도 모른다.

아래 알폰소 쿠아론 감독의 2006년 작품 <인류의 아이들>의 촬영 장면이 매우 적절한 사례이다. 포스트시네마 시대의 공간이미지는 그린스크린 또는 블루 스크린을 통해 끝없이 확장된다. 단편적으로 나누어 찍은 쇼트들이 크로마키 기법을 통해 이음새 없이 합성되어 롱테이크가 된다. 그 속에서 카메라는 분명 관객을 디제시스로 이끌고 들어가는 매개의 역할을 담당하지만, 그 역할을 수행하는 동시에 매개의 흔적을 지워버리고, 더 나아가 자신의 존재 감까지도 지워버린 후에, 관객 우리를 덩그러니 디제시스의 관찰자로 남겨둔다. 관객은 단지 관찰자가 아닌 디제시



[그림 2] <인류의 아이들>에서
합성 롱테이크를 만들기 위한 크로마키 촬영 장면

스 안에 현존하는 관찰자가 된다. 필자는 이것이 포스트시네마 시대의 공간이미지와 시네마 시대의 공간이미지의 가장 명확한 차이로 생각한다. 1999년 <파이트 클럽>에서 데이비드 핀처가 인류의 두 번째 세기말의 징후를 폭력적인 이미지와 퍼즐서사로 담아내기 위한 공간적 사유의 시각화를 요청했을 때, 2010년 <인셉션>에서 크리스토퍼 놀란이 시공간의 경고한 틀이 무너진 현상을 시각적으로는 논리적으로 우리를 현혹시켰을 때, 알폰소 쿠아론이 인류의 종말을 디지털 네오리얼리즘으로 담아내기 위해 카메라를 인류로부터 독립시키기 위해 롱테이크를 인위적으로 만들었을 때, 우리는 분명히 친숙하지만 낯선 영화이미지를 경험하고 있다고 자각해왔고, 그러한 형식들이 지속적으로 다른 영상이미지에서 거듭해 목격되면서, 더욱 일반화되는 것을 지켜보아왔다. 이렇게 공간이미지가 견고해지는 과정에서 확실하게 드러난 것은 관객 위치의 변화이다.

공간이미지에서 관객의 위치는 다음 세 가지의 계보로 설명할 수 있다. 첫째는 초기영화 시대의 공간이미지의 관객의 위치로, ‘영화와 소통하는 관객’이다. 둘째는 그 이후 시네마 시대로 통칭되는 운동이미지와 시간이미지 시대의 공간이미지 속 관객의 위치로 ‘영화를 대면하는 관객’이다. 셋째는 포스트시네마 시대의 공간이미지 속 ‘디제시스 속 관객’이다. 초기영화 시대 관객의 위치에 대한 논의는 1980년대 이후 영화연구에서 이른바 신역사주의 흐름의 등장으로 밝혀진 바와 같이, ‘영화와 소통하는 관객’은 영화라는 디제시스 공간과 관객의 위치가 탐 브라운(Tom Brown)이 말한 보이지 않는 “제4의 벽 the Fourth Wall)”으로 구분되지 않고, 영화와 관객이 소통하는 관계에 있음을 의미한다.⁶⁾ 물론 그렇다고 관객이 영화 속으로 진입하는 방식은 아니다. 탐 거닝(Tom Gunning)의 주장대로, 여전히 영화를 직면하는, 대면(fronting)하는 틀은 견고하게 유지가 되면서 영화와 관객이 소통하는 방식이다.⁷⁾ 시네마 시대의 ‘영화를 대면하는 관객’은 지극히 관찰자로서의 관객의 위치다. 초기영화 시대의 관객의 위치는 제4의 벽이 존재하지 않는 방식이었다면, 시네마 시대에는 그것이 규율과도 같이 영화의 환영성을 보장하기 위해 지켜지는 방식이다. 그리고 포스트시네마 시대, 영화이미지와 관객은 더는 대면의 관계에 묶여 있지 않는다. 관객은 디제시스 안에서, 영화의 공간 안에 존재한 상태에서 그 안의 사물과 인물 등의 모든 것을 대면한다. 앞서 언급한 <시민케인>과

6) Tom Brown, *Breaking the Forth Wall: Direct Address in the Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2012.

7) Tom Gunning, “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator,” in *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, ed. Linda Williams (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 1994), 114-133.

<인셉션>의 거울장면이 시네마 시대와 포스트시네마 시대의 관객의 위치의 차이를 대표적으로 보여주는 사례이다. 아래에서는 차이를 조금더 몰입적인 사례를 통해 접근하고자 한다. 상호비교적으로 접근하고자 하는 영화는 니콜라스 레이 감독의 1955년 작품 <이유 없는 반항 Rebel Without a Cause>과 쿠아론 감독의 2013년도 작품 <그래비티 Gravity>다.



[그림 3] <이유 없는 반항>의 칼싸움 장면.
카메라는 여전히 디제시스 공간을 대면하면서,
관객을 영화 공간으로 초대한다.

<이유 없는 반항>을 먼저 보자. 짐(제임스 딘)이 자신을 겁쟁이라고 부르는 버즈와 칼싸움을 하는 장면이다. 시네마스코프(CinemaScope)로 제작된 이 영화는 목적인 바와 같이 관객에게 몰입적 영화이미지를 전달하기 위해 지속적으로 마치 관객이 주인공과 함께 있는 듯한 상황을 연출한다. 앙드레 바쟁은 이러한 시네마스코프의 공간적 속성을, 즉 공간이미지의 형상을 ‘공간 영화’라 불렀다. “시네마스코프를 통해서 관객은 [배우의] 얼굴의 주변에 있게 된다.”⁸⁾ “이것은 다름이 아니라 공간의 현실성이다. [중략] 시네마스코프는 분명 공간 영화의 시대를 연 것이다.”⁹⁾ 시네마스코프는 분명 객석에 불박힌 관객을 영화 속, 디제시스 공간으로 위치시키기 위해 거대한 와이드스크린을 배우의 모습으로 가득채웠다. 하지만, 이러한 몰입은 여전히 ‘제 4의 벽’이 존재하는 방식이었다. 이 칼싸움 장면은 마치 관객이 같은 공간에 있다는 느낌을 전달하려는 의도로 연출이 되었다. 카메라는 칼싸움 장면을 지켜보는 주변 친구들의 위치 중에서 가장 잘 보이는 위치에 있다. 버즈가 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하는 순간, 짐은 왼쪽에 있다가 정중앙으로 빠르게 이동한다. 그리고 관객은 이제 비로소 짐을 정면으로 응시하게 되는 가장 몰입적인 상황에 놓인

8) André Bazin, “Cinerama, a Disappointment,” in *André Bazin's New Media*, ed. Dudley Andrew, Berkeley: University of California Press, 2014, p. 230.

9) André Bazin, “The Trial of CinemaScope: It Didn't Kill the Close-Up,” in *André Bazin's New Media*, ed. Dudley Andrew, Berkeley: University of California Press, 2014, p. 296.

다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 관객을 영화 속으로 초대해 주인공과 함께 있는 듯한 환영을 전달하기 위한 시네마 스킵 시대의 전형적인 몰입적, 바깥의 표현을 쓰자면, '공간적' 연출 방식이다. 하지만, 버즈의 이동 장면(중간)에서 볼 수 있듯이 카메라는 여전히 이 둘을 대면하고 있다. 버즈는 카메라 앞을 180도 규칙을 지켜며 스쳐지나간다. 아마도 카메라가 가장 접근할 수 있는 최대의 거리였으리라. 즉, 여전히 디제시스와 관객 사이의 제 4의 벽이 존재한다. 이는 시네마 시대의 공간이미지와 관객의 위치를 정확히 보여준다. 관객은 아무리 몰입적인 순간에도, 디제시스 공간을 대면하는 방식이어야 했다. <그래비티>의 아래 장면에서 구체적으로 설명하겠지만, 등장인물(버즈)이 카메라 앞을 스치고 지나가지 않고, 그 뒤로 돌아서 가는 방식의 공간적 표현은 이 시대에는 상상될 수 없었다.



[그림 4] <그래비티>의 공간이미지 사례.

<그래비티>에는 시네마 시대에서는 상상될 수 없었던 공간적 연출이 이루어진다. 관객은 여전히 물리적으로는 객석에 있겠지만, 더는 디제시스를 대면하는 카메라 뒤쪽이 아닌 디제시스 안에 설정된다. <그래비티>의 오프닝 시퀀스의 앞부분에 해당하는 아래 장면을 보자. 맷 코왈스키(조지 클루니)가 고개를 들어 지구를 올려다보는 장면이다. 카메라는 시계 반대 방향으로 천천히 회전하기 시작한다. 코왈스키는 프레임 왼쪽으로 사라져 카메라 뒤편을 돌아 프레임 오른쪽으로 들어온다. 이는 시네마 시대의 연속성 규칙을 위반하는 불연속적인 움직임이며, 180도 규칙 아래에서는 허락될 수 없는 공간 속 인물의 움직임이다. 이 장면은 롱테이크로 지속되었지만, 여러 쇼트로 분할되어 촬영하고, 이음새 없이 쇼트를 연결해 완성한 합성 롱테이크다. 카메라는 처음에 인물을 대면하고 있는 듯 보이지만, 천천히 움직이기 시작하는 동시에 관객을 이 우주라는 디제시스 공간의 한 가운데 위치시킨다. 관객은 더는 카메라를 통해 우주 공간을 대면하는 분리된 존재가 아니라, 바로 거기에 있는 존재가 된다. 물론 <인셉션>의 경우와 같이 카메라의 존재가 사라졌음을 시각적으로 보여주는 커다란 거울은 없지만, 코왈스키의 클로즈업된 헬멧이 대신 카메라의 사라짐을 보여주는 역할을 한다. 이러한 공간이미지의 형상 속에서 관객은 매개된 흔적 없이 디제시스 안에 덩그러니 존재하게 된다. 포스트시네마 시대의 공간이미지는 카메라가 디제시스 안에 관객을 초대한 후에 매개의 흔적을 지움으로써 완성된다.

3. 공간이미지의 완전성

앙드레 바쟁은 50년대 새롭게 등장한 와이드스크린 기술을 일컬어, 완전한 리얼리즘을 완성 시킬 수 있는, 즉 완전영화를 실현시킬 수 있는 기술이라고 칭송했다. 그 이유는 더는 화면의 분절 없이도 분절을 통해 전달할 수 밖에 없는 모든 영화적 언어를 바로 시네마스코프의 커다란 화면이 가능케 했다고(할 수 있다고) 보았기 때문이다. 또한 바쟁은 <자전거 도둑>의 리뷰를 작성하며 다음과 같이 현실의 완벽한 재현, 즉 완전영화의 완성을 영화적인 것의 소멸을 통해 이룰 수 있다는 매우 모순적인 수사법을 통해 설명했다.

“삶 그 자체처럼 외관상 자연스러운 완벽성이라고 하는 투명성 속으로의 배우관념의 소멸에 연출의 소멸이 따라온다. [...] 그런 점에서 <자전거 도둑>은 순수영화의 최초의 실례 가운데 하나라고 말할 수 있다. 더 이상 배우도 없고 이야기도 없으며 또 연출도 존재하지 않는, 요컨대 현실의 완전한 미적 환영 속에 있는, 말하자면 더 이상 영화라는 것도 존재하지 않는 그런 영화인 것이다.”¹⁰⁾

이와 같은 바쟁의 완전영화의 기술에 따르면, 공간이미지는 완전영화의 실현으로가는 영화이미지의 체계라 할 수 있을 것이다. 이러한 바쟁의 바램은 매우 기술적인 방법으로 그 가능성이 제시되었었다. 바쟁은 시네마스코프가 앞서 언급한 바와 같이 몽타주의 소멸을 통해 완전영화로 갈 수 있는 영화 기술이라 보았다.

“와이드스크린 기술이 등장하게 되면서 우리는 깊이감을 더욱 높일 수 있었다. 하지만 이것에 대한 우리의 관심은 결정적으로 영화의 언어에서 몽타주를 완전히 제외하는 데로 모아지고 있다. [...] 이러한 관점에서 시네마스코프는...영화의 진화가 나아갈 논리적인 다음 단계에 해당한다.”¹¹⁾

“몽타주기법은 화면 전체를 가득 채우는 클로즈업을 통해 스크린이라는 공간적 차원에 매우 간접적인 방식으로 접근하고 있다. 이와 달리, 와이드 스크린은 근본적으로 쇼트의 스타일을 롱테이크에 기반하고 있다. [...] 시네마스코프는 단일한 스크린에 오직 하나의 이미지[쇼트]만을 가져야 한다. 몽타주의 클로즈업에 대응되는 것을 구상한다면, 우리는 장면의 특정한 부분에 집중하기 위해서는 눈동자를 사용해야하는 진짜로 확장 가능한 스크린을 상상할 수 있을 것이다.”¹²⁾

바쟁은 완전영화와 와이드스크린(시네마스코프)을 경험하면서, 공간영화라는 새로운 영화이미지의 질서를 떠올렸지만, 이것은 카메라 앞의 공간만이(profilmic space)이 디제시스 공간이 되는 시네마 시대에는 완성될 수 없는 영화이미지의 체계가 아니었을까? 대신 이것은 디지털 이미지가 코드를 통해 픽셀 단위로 변형되고, 물리적 법칙을 위반하는 영화이미지의 질서가 등장하는 포스트시네마 시대에 비로소 완성될 수 있고, 시각화 될 수 있었던 영화이미지의 체계, 즉 공간이미지가 아니었을까?

10) 앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가?』, 박상규 역, 시각과언어, p. 396.

11) Bazin, “CinemaScope: The End of Montage,” in *André Bazin's New Media*, ed. Dudley Andrew, Berkeley: University of California Press, 2014, p. 293.

12) Bazin, “Will a War in Three Dimensions Take Place?” in *André Bazin's New Media*, ed. Dudley Andrew, Berkeley: University of California Press, 2014, p. 246.

<토론문>

홍진혁(부산대)

이 발표는 영화가 보여주는 공간적 구성의 변천사를 재구성하며 그러한 영화 이미지들 사이의 차이를 밝히는 데 목적이 있습니다. 그 과정에서 필름 영화(시네마)와 디지털 영화(포스트시네마) 사이의 간극을 짚고, 궁극적으로 다른 방향의 사유를 이끌어내는 것이겠지요. 그 과정에서 들뢰즈를 경유합니다.(들뢰즈의 운동/시간 이미지와 본 발표의 영화적 공간은 그 개념적 층위가 조금 다른 것 같습니다.) 중요한 점은 이러한 공간 이미지 사이의 차이입니다. 말씀하신대로 필름 시대에는 이미지의 빠른 나열로 인해 만들어내는 움직임이라는 환영성과 그 매커니즘이 중요했지만, 디지털로 인해 변화한 포스트시네마 시대에는 이미지의 의미는 픽셀의 좌표값에 좌우됩니다. 이 픽셀 좌표를 기호학적인 표현을 빌어 말하자면 지표성 없는 도상 이미지에 관한 사유로 말할 수 있겠습니다. 더 구체적으로는 그것을 바라보는 관객의 위치입니다. 즉 이 발표는 포스트시네마에서 관객은 어디에 있는가? 와 같은 질문을 통해 포스트시네마 테제를 구체화하는 것으로 이해할 수 있겠습니다.

(질문) 포스트시네마에서 등장인물이 제4의 벽을 깨고 관객에게 말걸기를 시도할 때, 관객은 몰입은 어떻게 될까요? 본 발표의 맥락에서 볼 때 이를 어떻게 설명할 수 있을까요? 이는 여전히 전통적인 필름 시대의 영화관람을 '재매개'하고 있는 것은 아닐까요?

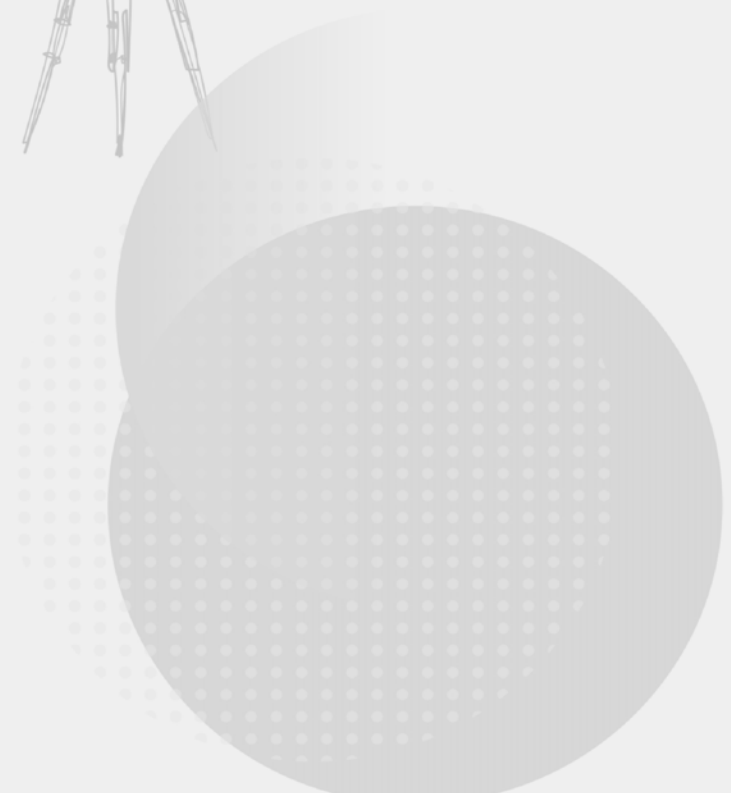
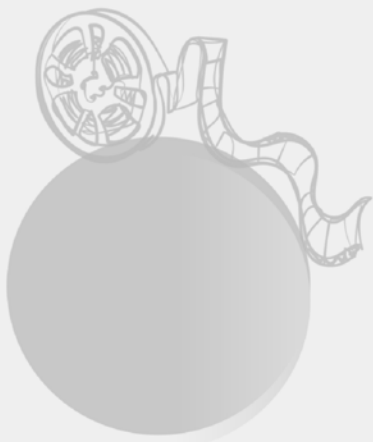
등장인물이 관객을 향해 말을 걸 때, 이것을 두고 몰입을 깨뜨린다고 말하면 필름 시대의 관객을 사유하는 것입니다. 오늘날의 관객은 주인공이 카메라를 정면으로 쳐다보고 말을 간다고 해도, 몰입이 깨지는 것이 아니라 오히려 등장인물과 함께 영화 속 이미지를 감상하게 된다고 생각할 것입니다. 오늘날의 관객은 등장인물도 영화의 작동하는 매커니즘을 함께 본다고 생각할 것입니다. 그런데 이는 다시 과거 초기영화 시대의 관객의 위치와 닮아있습니다. 초기영화사에서 어트랙션 시네마를 감상하는 관람자처럼 포스트시네마의 관객 또한 그러한 매커니즘을 잘 알고 있기 때문에 매체의 경계를 지우거나 넘나드는, 혹은 물리적으로 불가능한 카메라의 존재를 불편하게 여기지 않습니다. 그 매커니즘 자체에 즐거움을 느끼는 것이지요. 이는 포스트시네마가 여전히 전통적인 필름 시대의 영화관람을 '재매개'하고 있는 것은 아닐까 합니다. 그렇다면 포스트시네마의 이미지 존재론은 시네마의 이미지 존재론과 연속성이 있다고 할 수 있지 않을까요.

이 발표가 이미지에서 시작해 바깥으로 끝을 맺는 것처럼 저도 바깥으로 마무리하고자 합니다. 바깥의 리얼리즘은 객관적 대상을 그대로 기록한다는 점보다는 현실 대상을 어떻게 드러내는지 그 양상에 대한 비평이었다고 생각합니다. 바깥이 오늘날 영화연구자에게 여전히 유효한 것은 바깥의 리얼리즘에 대한 주석이 아니라 영화 스타일이 구축하는 세계를 어떻게 설명할 것인가, 다시 말해 세상을 향해 낸 '창'과 '창틀'에 대해 끊임없이 모색하는 태도일 것입니다. 오늘 발표하신 것과 같이, 필름 시대와 디지털 시대의 영화적 공간에 관한 사유는 결국 영화기술과 영화산업이 변화시키는 우리의 영화적 경험이 무엇인지 질문하는 것입니다. 이는 결국 영화란 무엇인가? 하는 오래된 질문을 영화의 연출 방식과 결부된 영화 이미지의 존재론에서부터, 관객의 영화적 경험을 질문하는 일과 같습니다. 오늘날 영화는 컴퓨터와 스마트폰, 테블릿pc 등 다양한 디지털 스크린을 통해 소비됩니다. 그리고 언제 어디서든 과거의 영화를 현재 개봉작처럼 그리고 파편적으로 재생할 수 있다는 환경을 고려하면, 포스트시네마의 공간과 관객의 위치에 대한 사유는 영화에 관한 오래된 질문인 '영화란 무엇인가'에 답하는 하나의 의미 있는 접근일 수 있다고 생각합니다.



[섹션 2]

포스트-키네마와 장르적 확장



포스트-시네마의 탈영토적 상상력 : 라리사 샌소어(Larissa Sansour)의 단편 SF 작품들을 중심으로

박선(한국뉴욕주립대)

들어가며

이 연구는 포스트-시네마로 명명되는 현상을 탈국가주의적 관객성의 관점에서 고찰한다. 이를 위해 팔레스타인 출신 미디어 예술가 라리사 샌소어(Larissa Sansour)의 단편 영상작품 4편을 분석한다. 샌소어는 2002년 이스라엘 군에 의한 베들레헴 팔레스타인 거주지역의 강제 소개(疏開)를 직접 목격하지만, 점령군의 입장만을 대변하는 주류 매체에 환멸을 느낀다. 그녀는 일련의 실험적 영상작품을 통해 희생자의 시각을 극화한다. 그 결과 만들어진 작품들이 <스페이스 엑소더스>(A Space Exodus, 2008), <미래의 그들은 최상품 도자기로만 식사를 했다>(In the Future They Ate From the Finest Porcelain, 2015), <인 비트로>(In Vitro, 2019)이다. 이들 영상작품은 SF의 서사 형식을 빌려 1948년 이스라엘 건국 이후 영토와 인명을 희생당한 팔레스타인 난민들의 경험을 표현한다.

이 연구는 샌소어의 작품이 환기하는 팔레스타인인의 망명 상태가 인류 전체가 직간접적으로 경험해온 대규모의 인위적 참사를 예표한다고 판단한다. 화재, 침몰, 방사선 누출 등 생활형 재해로부터 테러, 전쟁, 학살에 이르는 정치적 동란에 이르기까지 21세기 인류는 이전 세기 못지않은 수준의 재난 사태를 일상적으로 전해 듣거나 경험한다. 이들 인위적 참사는 기성 질서와 안전망을 붕괴했다는 점에서 시급히 종결되어야 할 비상사태로 간주된다. 대중매체는 파괴와 복구, 희생과 치유의 도식을 통해 인위적 참사를 서사화한다. 이와 같은 참사 서사는 보완과 재건의 가치를 지향하기에, 기성 체제 자체가 참사의 원인을 내포한다는 것, 그런데도 기성 체제는 참사를 예외 상태로 취급하여 자기보존을 꾀한다는 사실을 묵인한다. 실상 인위적 참사는 비정상적인 예외 상태라기보다 근대 인류의 생존 양식을 구성하는 항구적 조건에 가깝다. 인위적 참사는 시간과 공동체, 그 안에서 살아가는 개인의 자의식에 심대한 결절을 야기하며, 그 순간적 공백 속에서 인간은 자신을 규정해온 가치체계 전체를 재고한다. 인위적 참사는 특히 근대 국가체제의 실효성과 이념적 당위성을 의문에 부친다.

샌소어의 작품들은 이스라엘에 의한 팔레스타인의 영토점령과 해당 지역 원주민들의 국가적 정체성 위기를 소재로 삼지만, 동시에 국가가 개인의 정체성을 완벽히 대신할 수 있는가에 대해 질문한다. 서구 영화이론사에서 1970년대에 제기된 장치이론(apparatus theory, 또는 기구이론)은 영화가 지배 이데올로기를 관객의 의식 안에서 자연스럽게 수용하게 만드는 통치 체제의 일부라고 해석한 바 있다. 영화가 지배 이데올로기를 전파하는 방식은 관객이 자본주의와 국가체제를 인간 생존의 본질적, 보편적 조건으로 인식하게 만드는 인지적 효과를 수반한다. 장치이론은 주류 상업영화와 그 지배적 스타일, 영화관이 조성하는 전통적 관람형식을 분석 대상으로 삼았다. 그러나 샌소어의 영상작품이 시사하는 인위적 참사와 그로 인한 국가체제의 불안정성은 기구이론과는 다른 관점에서 영화 매체를 재고하게 만든다. 기구이론과 국가주의가 고전영화와 연동한다면, 인위적 참사와 탈국가주의는 그에 상응하는 영화의 또 다른 개념을 요구한다. 그 개념적 공백을 포스트-시네마 담론으로 채워볼 수 있을 것이다. 이 경우 포스트

* 이 글에서 라리사 샌소어 작품을 분석한 내용은 발표자의 미출간 논문의 내용 중 일부를 발췌한 것이다. 해당 논문은 학술지에서 심사 중인 논문이므로 이 발표문 내용의 인용을 불허(不許)한다.

-시네마는 전통적 영화관람 형태에서 벗어날 뿐 아니라, 국가적 정체성으로부터도 이탈한 새로운 관객성을 상상하게 만드는 어떤 것이다.

고전영화, “방언의 영화”, 포스트-시네마

장-루이 보드리는 1970년에 발표한 논문 “기본 영화 장치의 이데올로기적 효과”에서 필름 카메라가 포착하는 “객관적 현실”이 영화라는 매개체를 통해 가공, 전달되는 과정에 주목한다.¹⁾ 영화제작은 촬영할 쇼트를 기획하는 과정, 포착된 이미지를 편집하는 과정, 그 결과물을 관객에게 보여주는 과정으로 나눌 수 있는데, 보드리에 따르면 이 과정들은 단순히 산술적으로 결합하지 않는다. 이들은 상호연동하여 추가적인 효과를 발생시키고, 보드리는 이것을 “지식 효과” 또는 “이념적 잉여 가치”라 명명한다.²⁾ 영화관객은 스크린 속 이미지를 바라보며 가시세계를 총체적, 동질적으로 파악하는 이상적 관찰자의 지위를 누린다. 영상편집은 파편적 이미지들 사이의 차이를 통합하여 인과적, 유기적 세계를 산출해낸다. 그 결과 관객은 영화의 매개를 통해 자신이 살아가는 단편적 현실에 포괄적 의미를 부여하는 일종의 “초월적 주체”로 거듭난다.³⁾ 영화를 보며 이상적 자아로 재탄생하는 관객은 현실에서 겪는 결핍, 단절, 부자유를 망각한다. 그리하여 영화는 관객의 현실인식 특히 저항의식을 마비시키고 “자본-네이션-국가”⁴⁾가 견인하는 통치 질서를 필요불가결한 것으로 승인하게 만든다.

보드리의 장치이론은 1968년 5월 프랑스를 필두로 발생한 전민중적 반체제 투쟁 즉, 68혁명이 갑작스럽게 퇴조하는 상황을 목격한 진보 철학계의 고민을 반영한다. 프랑스의 경우 “5월의 저항과 시위들은 국가를 단지 일시적으로만 약화시켰”으며 국가체제는 실상 대통령 “드골의 5월 30일 대국민 발표 이전에 이미 정상성을 회복하고 있었다.”⁵⁾ 사이드만의 분석에 따르면 “국가와 조합과 고용주들의 조합주의적 삼각동맹은 하층 중간계급의 협력을 얻어내기 위해 충분한 힘을 갖고 있었다.”⁶⁾ 알튀세르는 이런 상황이 이데올로기가 ‘행동’ 내지는 ‘기능’하여 구체적 개인을 국가체제에 복종하는 신민으로 ‘변화’시킨 결과라고 해석한다.⁷⁾ 국가는 개인을 피지배자로 호명하며 개인은 국가를 자기 정체성의 근간으로 받아들인다.⁸⁾ 알튀세르는 이데올로기적 통치를 수행하는 국가 기구의 일부로 문학, 예술, 스포츠를 포함한 문화적 행위들을 포함시킨다.⁹⁾ 보드리의 장치이론은 알튀세르의 호명이론을 원용하여 상업영화가 관객의 무의식에 통치 이데올로기를 각인시키는 과정을 재구성하는 셈이다.

그러나 이데올로기의 호명이론과 영화의 장치이론은 심광현의 표현을 빌리면 “1968년 5월 프랑스라는 집약된 시공간에서 벌어진 사건에 시야를 한정했을 때 가능한 것일 뿐이다.”¹⁰⁾ 시야를 확장하면 1969년 이탈리아에서 벌어진

1) Jean-Louis Baudry & Allen Williams, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus,” *Film Quarterly*, vol. 28, no. 2 (Winter 1974-75), p. 40.

2) *Ibid.*

3) *Ibid.*, p. 42.

4) 여기에서 “자본-네이션-국가”의 개념 모두는 심광현이 현대 사회의 이념적 준거들을 표현하기 위해 제시한 것이다. 심광현, 『맑스와 마음의 정치학』, 문화과학사, 2014, 187쪽.

5) 위의 책, 179쪽.

6) Michael Seidman, *The Imaginary Revolution: Parisian Students and Workers in 1968*, New York: Berghahn Books, 2004, p. 12. 심광현, 『맑스와 마음의 정치학』에서 재인용, 179쪽.

7) Louis Althusser, “Ideology and Ideological State Apparatuses,” (trans. Andy Blunden) “*Lenin and Philosophy*” and *Other Essays*, Monthly Review Press, 1971, pp. 28.

8) *Ibid.*

9) *Ibid.*, p. 25.

10) 심광현, 앞의 책, 180쪽.

대규모 노동자 투쟁을 확인할 수 있으며 그 밖의 지역별, 부문별 저항들을 간과할 수 없다. 1970년대부터 본격화된 여성운동, 녹색운동 또한 68혁명의 정신과 연장선에 있다.¹¹⁾ 가라타니 고진은 알튀세르의 견해와 달리 개인이 국가 이데올로기를 내면화하여 그것을 의식적으로 넘어서지 못하는 것이 아니라, 다른 국가들과의 대립이라는 국제관계의 역학 속에서 생존의 보루로서 국가를 의지하지 않을 수 없기에 국가체제가 온존한다고 지적한다.¹²⁾ 이 경우 영화란 이데올로기적 호명의 장치가 아니라 지배적 이데올로기와 관객 의식의 다층적 관계를 투사하는 스펙트럼일 수 있다. 영화가 국가로부터 비호명된 주체의 시각을 대변할 수도 있는 것이다. 하미드 나피시가 제안한 “방언의 영화”(accented cinema)가 이 견해를 예시한다.

오늘날 내전, 정치적 동란 또는 경제적, 문화적 빈곤을 피해 타국에 자리 잡은 이주공동체(diaspora)가 산재한다. 영화 매체는 종종 이들이 겪는 이산과 망명, 정체성의 분열을 기록한다. 이 경우 시청각 언어는 고전영화의 작법과는 다른 방식 가령, 에세이 필름이나 서간체 양식을 활용할 수 있다. 나피시는 이주자 영화의 독특한 소재와 서사 양식을 표준어와 구별되는 사투리에 빗대 “방언의 영화”라 명명한다. 그렇다면 “방언의 영화”는 표준어에 해당하는 고전영화 그리고 보드리가 그 전제로 파악한 자본주의와 국가주의의 통치 질서로부터 완전히 이탈하는지 자문해 볼 만하다. 나피시는 “방언의 영화”가 “극도로 장소성에 얽매어 있으며 그 서사들은 고향 땅을 탈환하거나 그곳으로 귀환하려는 욕구에 의해 추동된다”¹³⁾고 지적한다. 그 이유인즉 망명, 이주, 디아스포라가 “민족주의” 및 “국가 형성”이라는 근대정치적 목표의 파생물이기 때문이다.¹⁴⁾ 이주자들의 영화는 가라타니 고진이 주목한, 생존을 위해 국가를 의지할 수밖에 없는 개인의 처지를 대변하는 듯하다. 요컨대 “방언의 영화” 또한 이데올로기 장치로서의 영화와 마찬가지로 민족주의와 국가 이데올로기를 의미작용의 궁극적 전제로 삼는 듯하다.

만일 소재, 형식, 관객성에 있어 고전영화와는 판이하게 구별되는 포스트-시네마가 존재한다면 그 특징 중 하나는 자본주의, 민족주의, 국가주의라는 근대의 경제적, 영토적, 이념적 기반을 자성하게 만드는 어떤 것일 수 있다. 지구화가 국경의 의미를 무력화했다는 식의 논의는 자본의 전지구적 가속화를 정당화하는 언술에 불과하다. 예를 들어, 다국적 영화제작 행태가 포스트-시네마를 예표할 수 없다. 그러나 자본, 민족, 국가가 한계와 무력함을 드러내는 상황을 목도하고 그러한 통치체계의 외연을 탐색하는 영화가 있다면 포스트-시네마의 범주로 분류될 수 있을 것이다. 실상 20세기 이후로 인류사회에 엄존해온 대규모의 인위적 참사들은 자본과 국가의 기능 및 정당성을 끊임없이 의심케 만들어왔다.

에릭 홉스봄은 20세기가 그 세기에 점철된 전쟁의 규모와 빈도, 역사상 최대의 기근 및 조직적 대학살에 이르기까지 기록상 가장 살인적인 세기였다고 갈파했다.¹⁵⁾ 울리히 벡은 현대성을 “구속되지 않은 문명의 발전”으로 묘사하며 이 상황은 “한편으로 정상성을 과시하게 되며, 다른 한편으로는 파국을 몰고 올 힘을 보유하게 된다”고 설파한다.¹⁶⁾ 조르조 아감벤에 따르면 일차세계대전 이후로부터 서구사회에서 전쟁, 테러 등이 빈번해졌으며 그러한 상황에서 국가권력은 민주적 절차를 도외시하고 포괄적인 통제기능을 수행하는 경우가 많다.¹⁷⁾

이소마에 준이치는 2011년 3월 발생한 동일본대지진, 그로 인한 쓰나미와 후쿠시마 원전 붕괴 사태를 희생자들의 관점에서 재고한다. 이소마에는 사망자와 생존자 모두 “마음의 상처”만을 감지할 뿐 그것을 풀어헤칠 논리는 박탈

11) 위의 책, 180쪽.

12) 가라타니 고진, 『세계공화국으로』, 조영일 옮김, 도서출판b, 2006, 17-23쪽. 심광현, 『맑스와 마음의 정치학』에서 재인용, 186쪽.

13) Hamid Naficy, *An Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton & Oxford: Princeton UP, 2001, p. 27.

14) *Ibid.*

15) 에릭 홉스봄, 『극단의 시대: 20세기 역사 (상)』, 이용우 옮김, 까치, 1997, 29쪽.

16) 울리히 벡, 『위험사회』, 홍성태 옮김, 새물결, 2006, 141쪽.

17) Giorgio Agamben, *State of Exception*. (trans.) Kevin Attell, Chicago & London: Chicago UP, 2005, pp. 6-7.

당한 상태라고 진단한다.¹⁸⁾ 이 경우 ‘일본, 연대, 고향’과 같은 공동체의 부름은 관념일 뿐 참사를 수습할 실질적 동력이 되지 않는 것이다.¹⁹⁾ 같은 맥락에서 이충진은 2014년 4월 16일 세월호 침몰 당시 해양경찰을 비롯한 국가 재난 수습 시스템이 속수무책이었음을 근거로 해당 참사가 국가권력의 배타성을 드러냈다고 평가한다.²⁰⁾ 세월호의 희생자들은 대한민국 정부가 수수방관한 비국민에 불과했다는 것이다.²¹⁾ 그 결과 세월호의 침몰은 대한민국 사회에 팽배했던 의식 즉, “국가와 나는 운명공동체라는 의식에 치명적인 균열을 낳았다.”²²⁾

포스트-시네마에 대한 통상적 논의는 가상, 증강, 혼합 현실 및 입체영화와 몰입형 비디오게임 등을 그 물리적 조건으로 지시한다. 더불어 이러한 디지털 기술이 영상과 관객 사이의 쌍방향적 소통을 가능하게 만든 상황에 주목한다. 포스트-시네마는 가령 설치미술과 영상작품을 결합하여 이미지에 대한 관객의 적극적, 주관적 해석을 도모한다. 이 경우 시청각 매체는 기성의 이념이나 가치체계를 주입하는 매개체가 아니다. 그보다 관객과의 대등한 소통을 촉발하는 “환경”(ecology)으로 주어진다.²³⁾ 포스트-시네마의 관객은 이미지를 응시하여 그 고정된 의미를 체득하기보다, 포스트-시네마의 환경 안에 머무르며 다층적 의미들과 교감을 나눈다. 따라서 포스트-시네마의 이미지는 필름 카메라가 구현하는 것처럼 현실 이미지의 광학적 흔적일 필요가 없다. 오히려 디지털 기술이 창안해내는 것처럼 포스트-시네마의 이미지는 데이터의 집적에 불과할 수 있으며 그 또한 재배열을 통해 의미들을 끊임없이 갱신한다.²⁴⁾ 그렇다면 포스트-시네마는 개인과 공동체의 관습화된 정체성을 관객의 뇌리 안에서 파열하고 재구성할 수 있는 잠재력 또한 품는다고 해석할 수도 있다. 포스트-시네마의 해체주의에 공명하는 현실의 사태가 있다면 대규모의 인위적 참사이다. 라리사 샌소어의 영상작품들이 이를 예증한다.

라리사 샌소어와 비공언적 공동체

라리사 샌소어의 팔레스타인 출신의 영상제작자이자 설치미술가이다. 그녀의 영상작품들은 영화관이 아닌 미술관에서 설치미술의 일부로 전시된다. 샌소어의 주요 작품으로 <스페이스 엑소더스>(2008), <미래의 그들은 최상품 도자기로만 식사를 했다>(이하 <미래의 그들>, 2015), <인 비트로>(2019)를 들 수 있다. 이들의 서사는 모두 SF 장르로 분류될 만한데, 디지털 기술이 구현하는 이미지들이 팔레스타인의 역사와 현재를 공상과학적 세계관으로 재구성하기 때문이다. 일견 작위적 서사에도 불구하고 샌소어의 모든 작품은 영토 상실과 인구의 멸절 이후 팔레스타인이라는 정체성 유지가 가능한지, 그러한 정체성이 있다면 어떤 내용을 품어야 하는지와 같은 현실적 질문들을 제기한다.

<스페이스 엑소더스>는 팔레스타인 우주 비행사가 우주로 진출하여 달 표면에 팔레스타인 국기를 상징적으로 심는 것을 보여주는 5분 분량의 영상이다. “라리사 샌소어”라는 이름표를 단 주인공은 강력한 시각적 상징을 활용하여 팔레스타인의 정체성을 전달한다. 그녀는 팔레스타인 자수로 장식된 우주복을 입고 전통적인 이슬람 신발을 신고 있다. 주인공은 달에 첫발을 내디디며 “팔레스타인에게는 작은 한 걸음이지만 인류에게는 위대한 한 발자국”이

18) 이소마에 준이치, 『죽은 자들의 응성임: 한 인문학자가 생각하는 3·11 대재난 이후의 삶』, 장윤선 옮김, 글항아리, 2016, 100쪽.

19) 위의 책, 121쪽.

20) 이충진, 『세월호는 우리에게 무엇인가: 철학의 물음』, 이학사, 2015, 32쪽.

21) 위의 책, 32쪽.

22) 위의 책, 117쪽.

23) Francesco Casetti & Andrea Pinotti, “Post-Cinema Ecology,” (eds.) Dominique Chateau & José Moure, *Post-Cinema: Cinema in the Post-art Era*, Amsterdam: Amsterdam UP, 2020, p. 194.

24) Vilém Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, Minneapolis: Minnesota UP, 2011, p. 31.

라고 선언한다. 최초의 달착륙을 수행한 닐 암스트롱의 진술을 뒤틀어 표현하는 것이다. 도입 장면에서 그녀가 달 궤도에 진입할 때 “예루살렘. 문제가 발생했다. (...) 아니, 이제 모든 게 복구되었다. 다시 궤도로 진입한다”라는 메시지를 전송한다. 그러나 이스라엘이 예루살렘을 통제하고 있는 현실의 정치 상황을 고려하면, 예루살렘의 기지가 팔레스타인 우주 비행사와 교감한다는 설정은 억지스럽게 보인다. 마지막 장면에서 주인공은 예루살렘과 교신 불능의 상태에 직면하고 광활한 우주로 내팽개쳐진다. 우주 비행사가 예루살렘과 교신하려는 시도는 상실된 팔레스타인에 대한 향수를 드러내지만, 그녀가 결국 우주의 미아로 전락하는 설정은 국권 회복이라는 유예된 미래도 보장할 수 없음을 표현한다.²⁵⁾

그러나 <스페이스 엑소더스>가 미국의 달 착륙 자체를 풍자적으로 재해석하는 설정은 그 자체로 주목할 만하다. 미국의 달 착륙 프로젝트는 냉전 전략의 일부로 고안되었다. 1961년 유리 A. 가가린이 보스토크 우주선으로 지구 궤도를 성공적으로 운항한 후, 미항공우주국(NASA)의 제임스 웹과 국방장관 로버트 맥나마라는 대통령 존 F. 케네디 대통령에게 다음과 같은 내용이 담긴 기밀보고서를 제출했다.

최근 소련이 성사시킨 유인우주선의 지구 궤도 비행과 같은 주목할 만한 성공들은 통상적 기준에서 그 과학적, 상업적, 군사적 가치가 미미하거나 경제적 타당성이 없다 할지라도 국가의 위신을 드높인다. [우주개발 분야에서] 우리가 거두는 성취들은 소련과 미국의 국제적 경쟁상황에서는 중요한 요소이다. 이런 의미에서 달탐험이나 행성탐사와 같은 비군사적, 비상업적, 비과학적이되 “민간대상”의 우주계획들은 변화무쌍한 냉전의 전선 위에서 벌어지는 전투의 일부이다.²⁶⁾

냉전 기간 우주 개발 경쟁의 절정은 1969년 아폴로 11호에 의한 달 착륙 성공이었다. <스페이스 엑소더스>에서 주인공의 달 착륙 시도는 팔레스타인의 영토 확장이 불가능한 미망임을 드러내는 서사적 장치이다. 그러나 이 영상 작품은 “인류의 위대한 한 발자국”으로 집약되는 우주 개발 경쟁 자체가 패권적 국가주의의 한 표현임을 고발한다. 극의 말미에 “라리사 샌소어”라 명명된 비행사가 우주의 미아로 전락하는 모습은 역설적으로 그가 국가주의라는 정체성의 근간에서 벗어나 모종의 개인성을 획득하는 상황으로 해석할 수도 있다.

<미래의 그들>의 서사는 어떤 공동체의 완전한 멸절을 가정한다. 팔레스타인을 암시하는 이 공동체의 생존자들은 역사를 조작하는 임무를 수행한다. 자신을 “이야기 테러리스트”(narrative terrorist)라 칭하는 주인공은 최상품 도자기로 만든 가짜 유물을 폐허가 된 팔레스타인 땅에 매장한다. 그리하여 미래세대가 출토된 도자기를 근거로 국토의 소유권을 주장함과 더불어 그 위에 국가를 재건할 수 있도록 만들려는 것이다. <미래의 그들>은 임무를 수행 중인 “이야기 테러리스트”와 익명의 대담자가 나누는 대화를 중심으로 전개된다. 주인공은 신화가 사실과 정체성을 만들어낸다고 주장한다. 그녀에게 고고학은 역사가 아니라 인식론이며 국가를 상상하게 만드는 도구이다. 이스라엘 역사학자 일란 파페는 시오니즘의 역사적, 정치적 상상력을 다음과 같이 설명한다.

시온주의는 유대교를 세속화, 국가화시키는 과정이었다. 이 프로젝트를 실현하기 위해 시온주의 사상가들은 성서 속의 땅을 요구하고, 사실상 재창조하거나 그 정체성을 새롭게 만들었다. 그들이 보기에 팔레스타인은 ‘이방인’에 의해 점령되었고 그러므로 탈환되어야 했다. ‘이방인’이라는 용어는 로마 시대 이후 팔레스타인에 사는 유대인이 아닌 모든 사람을 의미했다.²⁷⁾

25) Net Muller, “Lunar Dreams: Space Travel, Nostalgia, and Retrofuturism in A Space Exodus and The Lebanese Rocket Society,” *Science Fiction Studies*, vol. 48 (2021), p. 132.

26) John M. Logsdon, *The Decision to Go to the Moon: Project Apollo and the National Interest*, Chicago: Chicago UP, 1970, p. 126.

그러나 샌소어의 영상작품이 팔레스타인 문제에만 천착하거나 팔레스타인의 영토 탈환을 역설하는 것은 아니다. <미래의 그들>에서 주인공은 미래세대가 가짜 유물을 근거로 국가를 재건하길 꿈꾸지만 실제로 그러한 세대가 등장할 것이라 확신하진 않는 듯하다. 주인공은 점령군에게 학살당한 아홉 살 여동생을 환상 속에서 만나지만 두 사람은 응시할 뿐 의미 있는 대화를 나눌 수는 없다. 소통의 어려움에도 불구하고 사망한 여동생은 주인공의 의식 세계를 떠나지 않는다. 그녀는 언니가 아직 해독하지 못한 메시지를 가지고 있는 것처럼 보인다. 여기에서 죽은 소녀는 국가와 같은 집단의 열망을 대표하는 존재가 아니다. 오히려 국가 간의 계속되는 갈등이 침묵시킨 개인의 목소리와 기억을 반영한다. 실제로 팔레스타인 역사학에서 집단과 개인 사이의 갈등은 자주 논의되는 주제 중 하나이다. 마나르 하산은 1948년 이스라엘에 의해 국가 지위를 상실하기 이전에 팔레스타인에서는 도시화가 이미 본격적으로 진행되고 있었다고 주장한다.²⁸⁾ 도시화는 사회적인 변화를 수반했으며, 그중 가장 두드러진 것은 “여성들의 공적 활동 증가”였다.²⁹⁾ 시온주의와 팔레스타인 역사 서사는 주로 팔레스타인 사회를 농경적이고 후진적으로 묘사해왔다. 이러한 견해는 1948년 이전의 팔레스타인 노동력에 “여성 간호사와 재봉사, 패션 디자이너 및 공장 노동자, 그리고 기자, 의사, 변호사, 교사, 교장 및 정부기관 종사자”와 같은 다양한 전문가들이 존재한 사실을 무시한다.³⁰⁾ 역사학은 이들 여성 개인들을 도외시하며 이들의 목소리 또한 사료에 거의 기록하지 않는다. 이 사실을 고려하면, <미래의 그들>에서 죽은 소녀는 팔레스타인의 저항적 국가주의에서도 그 존재를 인정받지 못한 여성 주체들의 존재를 대변한다고 볼 수 있다.

라리사 샌소어의 영화는 팔레스타인의 사례를 통해 전쟁, 추방, 그로 인한 대규모 인명피해라는 인위적 참사의 본질을 탐구하는 듯하다. 팔레스타인의 붕괴는 종교학자 이디스 위쇼그라드(Edith Wyschogrod)가 “인위적 집단 사망”(man-made mass death)이라 명명하고, 본 연구에서 인위적 참사라 칭한 대규모 멸절의 한 사례라고 할 수 있다. 위쇼그라드는 전쟁, 기아, 질병, 성착취, 전염병 등을 “인위적 집단 사망”의 사례들로 거론하며 그들을 통칭하여 “죽음 사건”(death event)이라 규정한다.³¹⁾

위쇼그라드에 따르면 “죽음 사건”은 “새롭고 독특한 사회적 존재양식”을 만들어낸다.³²⁾ “죽음 사건” 이전의 공동체 구성원들은 통상 “우리”라는 정체성, 공유된 언어, 역사, 목표, 영토, 심지어 동시대라는 시간성까지를 공유한다.³³⁾ 인위적 참사에 의한 집단의 멸절은 기존의 공동체 관념에 균열을 불러일으킨다. 참사 이후 기존 공동체의 구성원들은 참사 이전 공동체의 모습을 기억해내려 한다. 그러나 기억행위는 참사 이전을 순수하고 완결된 모습으로 재상상하는 것이며 이 목적에 부합하는 지식만을 수습하려 한다. 결국 “기억의 공동체”(community of memory)는 현실을 도외시한 생존자들의 자기기만에 불과해진다.³⁴⁾ 기억 속의 기만적 공동체는 생존자들에게 하나의 규범이 되어 붕괴 이후 공동체에 대한 다채로운 상상을 가로막을 수도 있다. 위쇼그라드는 이것을 “공포의 공동체”(community of terror)라 칭한다.³⁵⁾ 참사 이후 생겨한 “공포의 공동체”는 참사 자체를 부정하는 동력이 될 수 있으며 참사 이전 공동체에 대한 문제 제기를 죄악시킬 수도 있다.

27) Illan Pappé, *The Ethnic Cleansing of Palestine*. Oxford, England: Oneworld Publications, 2011, pp. 34-35.

28) Manar Hasan, “Palestine’s Absent Cities: Gender, Memoricide and the Silencing of Urban Palestinian Memory,” *Journal of Holy Land and Palestine Studies*, vol. 18. no. 1 (2019), p. 15.

29) *Ibid.*

30) *Ibid.*, p. 3.

31) Edith Wyschogrod, “Man-Made Death: Shifting Concepts of Community,” *Journal of the American Academy of Religion*, vol. 58, no. 2 (1990), p. 166.

32) *Ibid.*

33) *Ibid.*

34) *Ibid.*, p. 170.

35) *Ibid.*, p. 172.

샌소어의 영화는 팔레스타인의 소멸을 문제시하지만, 선불리 그 회복을 주장하지는 않는다. 자칫 상상 속의 팔레스타인이 위쇼그라드가 묘사한 “기억의 공동체”와 “공포의 공동체”로 전락할 수 있기 때문일 것이다. 이러한 문제의식은 가령 세월호 침몰, 후쿠시마 원전 붕괴, 이태원 참사(2022)와 같은 대규모 인재 이후, 선부른 국가주의나 치유프로그램이 생존자들에게 별다른 공감을 얻지 못하는 상황과 공명한다. 공동체에 대한 당위적, 규범적 정의가 포스트-재난 담론과 별이는 갈등은 샌소어의 또 다른 작품 <인 비트로>에서 상세하게 거론된다. <인 비트로>를 위쇼그라드가 “새롭고 독특한 존재양식”로 표현한 재난 이후의 공동체상을 탐색하는 작품으로 해석할 수 있다.

<인 비트로>는 점령군이 아닌 홍수와 화재가 베들레헴을 파괴한 것으로 설정한다. 생존자들은 지하에 처소를 마련하고 언제일지 모르는 복구의 시간을 기다린다. 두 주인공 듀니아(Dunia)와 알리아(Alia)는 재난 이전의 기억 보존을 과업으로 삼고 있다. 노쇠한 듀니아는 병상에 누웠지만, 재난 이전을 살아본 사람이다. 반면 알리아는 인간 형상의 인공지능으로서 재난 이전의 기억을 체험이 아닌 데이터로 보유하고 있다. 듀니아는 알리아에게 기억 보존의 당위성을 유언처럼 역설한다. 그러나 알리아는 살아보지도 않은 과거의 진실성을 의심한다. 더불어 데이터로서의 과거는 알리아의 정체성과는 무관하다. 듀니아는 과거를 이상화하는 반면, 알리아에게 참사 이전은 “텅 빈 기표”일 뿐이다.³⁶⁾ 가령 다음과 같은 두 인물의 대화는 국가와 기억, 그리고 새로운 공동체 상에 대한 상충하는 입장을 드러낸다.

듀니아: 모든 민족(nation)은 꾸며낸 이야기를 기반으로 삼아. 사실만 가지고는 일관된 이해를 도모할 수 없어. [너와 같은 인공지능에 기억을 삽입하여] 우리는 머지않아 우리 자신의 신화를 만들어낼 거야.

알리아: 난 당신들의 민족, 이야기, 제의, 그리고 그 흔해 빠진 표상들에 관심 없어요. 당신들의 투쟁, 이 땅, 이 땅의 사계절, 그에 대한 기억 모두는 몇 가지 반복된 비유들로 표현될 뿐이에요.

(...)

듀니아: [표상과] 기억들은 중요해. 우리 공동체가 그들을 잃어버려선 안 돼.

알리아: 그래도 뭔가를 새롭게 시작하려면 기억을 잃어버리는 게 필요하지 않을까요?

듀니아: 망각은 이미 했던 실수를 반복하게 만들뿐이야.

알리아: 다음번엔 그게 실수가 아닐 수도 있지요.

듀니아는 신화가 상실된 영토를 상상 속에서 유지하고 결국 그것을 복구하는 데 기여할 것이라 믿고 있다. 그러나 신화는 “기억의 공동체”가 그러한 것처럼 상실 이전의 영토를 “순수하고 완결된 것으로 재상상”하는 데 기여할 뿐이다. 기억의 순수성을 역설할수록 상상된 공동체는 “공포의 공동체”로 전락할 수도 있다. 알리아는 명명할 수는 없으며 규범성, 위계성, 배타성으로부터 벗어난 제삼의 공동체 양식을 상상하는 듯하다. 그것을 위쇼그라드가 모리스 블랑쇼의 개념을 빌어 윤리적 가설로 제시한 “비공언적 공동체”(unvowable community)로 재해석해볼 수 있다.

“비공언적 공동체”는 공동체의 가치, 규범, 원리를 공언하는 주체가 없는 공동체이다.³⁷⁾ “비공언적 공동체” 안에서 개인은 단독자로서가 아니라 서로를 지탱하는 네트워크로 존재한다.³⁸⁾ 여기에서는 전통적인 자아와 타자 사이의 관계에도 변화가 발생한다. 자아는 공동체 생활에서 중심적인 역할을 하지 않으며, 대신 타인에 중점을 두게 된다.³⁹⁾ 더불어 의사소통 능력이 상실된 이들은 물질적 또는 영적 필요를 추구할 기회를 자유롭게 얻는다.⁴⁰⁾ “비공언

36) Net Muller, p. 16.

37) Maurice Blanchot, *The Unavowable Community*, (trans.) Pierre Joris, New York: Station Hill, 1988, p. 3.

38) Edith Wyschogrod, p. 174.

39) *Ibid.*

적 공동체”는 이상에 불과할 수도 있다. 그러나 근대의 국가주의가 배태한 항구적 재난 상태 속에서 희생자들의 다층적 목소리를 품어내는 공동체를 상상하지 않을 수 없다. 유사한 맥락에서 이소마에 준이치는 후쿠시마 원전 사고를 이해하기 위해 피해자의 처지에 귀 기울여 할 필요성을 절감한다.

목소리의 주인은 내가 아니라 다른 누군가이다. 낯선 존재가 내 목소리를 통해 말을 한다. 그러나 그 미지의 목소리를 듣는 일은 쉽지 않다. 내 의식을 그것에 지배당하지 않으면서 그 목소리를 따라가야 한다. (...) 지금, 폐허 사이에 서 있는 관음상처럼 어둠에서 빛나는 진실된 이야기를 찾아내고 정리해야 할 존재가 필요하다. 피해자 개개인의 목소리에 귀를 기울이는 순간에야 이들의 복잡한 이야기를 ‘재난 피해자’란 이름 아래 묶어둘 수 없음을 깨닫게 된다.⁴¹⁾

샌소어의 <인 비트로>와 여타 작품이 “비공언적 공동체”를 형상화하지는 않는다. 그러나 샌소어의 인물들 즉, 우주의 미아가 된 비행사, 이야기 테러리스트, 인공지능 듀니아는 당위적 기억과 규범적 공동체의 바깥으로 밀려난 존재들이다. 이들은 또한 허다한 인위적 참사의 피해자들과 그들의 억눌린 목소리를 대변하는 존재이기도 하다. 포스트-시네마가 추구하는 영화와 관객 간의 쌍방향적 소통이란 관객으로 하여금 집단주의에서 벗어나 내면의 다층적 목소리를 듣게 만드는 어떤 것일 수 있다.

∴ 참고문헌

- 가라타니 고진. 『세계공화국으로』, 조영일 옮김, 도서출판b, 2006.
- 심광현. 『맑스와 마음의 정치학』, 문화과학사, 2014.
- 에릭 홉스봄. 『극단의 시대: 20세기 역사 (상)』, 이용우 옮김, 까치, 1997.
- 올리히 벡. 『위험사회』, 홍성태 옮김, 새물결, 2006.
- 이소마에 준이치. 『죽은 자들의 웅성임: 한 인문학자가 생각하는 3·11 대재난 이후의 삶』, 장윤선 옮김, 글항아리, 2016.
- 이충진. 『세월호는 우리에게 무엇인가: 철학의 물음』, 이학사, 2015.
- Althusser, Louis, “Ideology and Ideological State Apparatuses,” (trans.) Andy Blunden, “*Lenin and Philosophy*” and Other Essays, Monthly Review Press, 1971, pp. 4-52.
- Agamben, Giorgio. *State of Exception*. (trans.) Kevin Attell, Chicago & London: Chicago UP, 2005.
- Baudry, Jean-Louis & Allen Williams, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus,” *Film Quarterly*, vol. 28, no. 2 (Winter 1974-75), pp. 39-47.
- Blanchot, Maurice. *The Unavowable Community*, (trans.) Pierre Joris, New York: Station Hill, 1988.
- Casetti, Francesco & Andrea Pinotti. “Post-Cinema Ecology,” (eds.) Dominique Chateau & José Moure, *Post-Cinema: Cinema in the Post-art Era*, Amsterdam: Amsterdam UP, 2020.
- Flusser, Vilém. *Into the Universe of Technical Images*, Minneapolis: Minnesota UP, 2011.
- Hasan, Manar. “Palestine’s Absent Cities: Gender, Memoricide and the Silencing of Urban Palestinian Memory,” *Journal of Holy Land and Palestine Studies*, vol. 18. no. 1 (2019), pp. 1-20.

40) *Ibid.*

41) 이소마에 준이치, 앞의 책, 117쪽.

Logsdon, John M. *The Decision to Go to the Moon: Project Apollo and the National Interest*, Chicago: Chicago UP, 1970.

Muller, Net. "Lunar Dreams: Space Travel, Nostalgia, and Retrofuturism in A Space Exodus and The Lebanese Rocket Society," *Science Fiction Studies*, vol. 48 (2021), pp. 122-136.

Naficy, Hamid. *An Accented Cinema: Exilic and Diasporic Filmmaking*. Princeton & Oxford: Princeton UP, 2001.

Pappe, Illan. *The Ethnic Cleansing of Palestine*. Oxford, England: Oneworld Publications, 2011.

Seidman, Michael, *The Imaginary Revolution: Parisian Students and Workers in 1968*, New York: Berghahn Books, 2004.

Wyschogrod, Edith. "Man-Made Death: Shifting Concepts of Community," *Journal of the American Academy of Religion*, vol. 58, no. 2 (1990), pp. 165-176.

<토론문>

한영현(세명대학교)

‘포스트 시네마’에 대한 논의를 라리사 샌소어의 단편 작품들을 통해 새롭게 정의하고 있는 선생님의 논문을 흥미롭게 잘 읽었습니다. 논문에서 선생님이 주장하신 “다국적 영화 제작 행태가 포스트-시네마를 예표할 수 없다”는 주장에 전적으로 동의합니다. 선생님은 이러한 제작 환경의 변화에서 벗어나 ‘관객성’과 ‘담론’ 형성 층위에서 ‘포스트-시네마’의 개념을 밝히고 관련 작품들을 꼼꼼하게 분석하셨는데요. 이러한 논의는 포스트-시네마의 개념과 특징을 밝히고 규명해내는 데 있어 많은 참조점을 제공한다고 판단됩니다.

따라서 저는 선생님이 주장하신 ‘포스트-시네마’의 개념을 염두에 두면서 이 개념에 대한 궁금증을 중심으로 토론을 진행하고자 합니다.

구체적인 질문의 내용은 아래와 같습니다.

첫째, 이 논문의 가장 중요한 핵심은 ‘포스트-시네마’의 개념을 새롭게 규정하고 있다는 점이 아닐까 합니다. “소재, 형식, 관객성에 있어 고전 영화와는 판이하게 구별되는 포스트-시네마가 존재한다면 그 특징 중 하나는 자본주의, 민족주의, 국가주의라는 근대의 경제적, 영토적, 이념적 기반을 자성하게 만드는 어떤 것일 수 있”고 “자본, 민족, 국가가 한계와 무력함을 드러내는 상황을 목도하고 그러한 통치 체계의 외연을 탐색하는 영화가 있다면 포스트-시네마의 범주로 분류될 수 있을 것이다.”라고 논의하면서 인위적 참사를 다룬 영화들이 이러한 포스트-시네마의 특징을 대표적으로 보여 준다고 하셨습니다. 또한 “포스트-시네마의 해체주의에 공명하는 현실의 사태가 있다면 대규모의 인위적 참사”이며 라리사 샌소어의 영상 작품들은 이것을 잘 보여 준다는 것입니다.

제가 이해하기로 선생님은 ‘자본, 민족, 국가’의 한계와 무력함을 드러내는 영화들을 포스트-시네마로 규정하고 계신 듯 합니다. 고전 영화가 위의 거대 담론들을 관객들이 자연스럽게 수용하도록 한다고 주장하면서 그 대척점에 포스트-시네마가 존재한다고 논의하셨기 때문인데요. 국가와 민족, 자본의 한계와 무력함을 인식할 수 있도록 하는 영화라는 주장은 관객의 인식 과정을 전제하고 있는 것처럼 읽힙니다. “포스트 시네마의 관객은 이미지를 응시하여 그 고정된 의미를 체득하기보다 포스트-시네마의 환경 안에 머무르며 다층적 의미들과 교감을 나눈다”고 논의하신 부분도 이와 관련된다고 판단되는데요. 포스트 시네마라는 개념을 고전 영화의 그것과 선명하게 구별되는 것으로 주장하시지만 실제로 영화가 관객과 접촉하는 방식 그리고 관객의 인식 방향이 중요한 판단 기준이 된다면 포스트 시네마의 개념 규정이 오히려 매우 자의적인 것으로 인식될 우려가 있지 않을까 합니다. 물론, 형식적인 차원에서는 선생님이 주장하신 것처럼 이전의 고전 영화와 관객이 만나는 방식과는 달리 포스트 시네마는 쌍방향적이고 대등한 소통을 촉발하는 환경 속에서 관객과 만나게 되는 특징을 보여 주죠. 그러나 결국 관객이 만나는 영화가 자본과 민족 그리고 국가라는 거대 담론의 통치성을 주입하는 것이 아닌, 거대 담론을 해체하는 방향으로 나아간다고 생각하는 것은 관객의 주관적 판단에 따라 달라질 수 있지 않을까 합니다.

선생님이 주장하신 ‘포스트-시네마’의 개념과 특징에 대해 제 이해가 충분하지 않기 때문에 이러한 궁금증 또한 발생하는 것일 수 있겠는데요. 이에 대한 선생님의 의견을 들으면서 포스트 시네마의 개념에 대해 좀더 깊이 이해해 보고자 합니다.

둘째, 선생님은 ‘국가와 민족, 자본’의 정체성과 통치 이데올로기에 대한 자성을 촉발하게 해 주는 대표적인 영화로 라리사 샌소어의 단편 작품 세 편을 선택하셨습니다. 이 단편들은 주로 ‘국가’와 ‘민족’의 정체성 등에 대해 다각

도로 생각할 여지를 줍니다. 이는 아무래도 팔레스타인 출신 미디어 예술가 라리사 샌소어의 국가적이고 민족적인 정체성에서 비롯되는 것이 아닐까 합니다. 최근 또다시 대규모 인위적 참사를 불러일으키고 있는 이스라엘-팔레스타인 전쟁(?)을 감안할 때 선생님의 논의가 더욱 진지하게 다가오기도 합니다.

저는 선생님이 언급하신 “일견 작위적 서사에도 불구하고 샌소어의 모든 작품은 영토 상실과 인구의 멸절 이후 팔레스타인이라는 정체성 유지가 가능한지 그러한 정체성이 있다면 어떤 내용을 품어야 하는지와 같은 현실적 질문들을 제기한다”는 논의에 동의합니다.

다만, 작가의 단편들을 보면서 즉각적으로 느낀 것은 이 작품들 속에서 ‘국가’와 ‘민족’이 새로운 형식의 옷을 입고 또다른 방식으로 관객에게 주입되지 않는가 하는 점입니다. 가령, <스페이스 엑소더스>를 분석하면서 선생님은 냉전 시대 달 착륙 프로젝트가 국가 패권주의의 한 표현임을 고발하기 위해 라리사 샌소어의 달 착륙 시도를 작품 속에서 재현한 것이라고 논의하셨는데요. 국가 패권주의의 한 사례로서 소환된 달 착륙 이벤트는 오히려 냉전 패권주의와 이스라엘 국가 형성 그리고 그로부터 영토를 박탈당했던 팔레스타인들의 미망이자 욕망을 드러낸 지점으로도 읽힙니다. 말하자면 팔레스타인 국기가 새겨진 우주복을 입은 라리사 샌소어가 우주 미아로 전락하는 모습은 개인성의 획득이라기보다는(‘미아’는 ‘개인성’을 획득할 수 있는가) ‘국가’와 ‘달’, ‘우주복’, ‘지구’라는 거대한 영토적 상상력 속에서 미아로 영원히 배회해야 하는 팔레스타인 민족의 메타포로 작용함으로써 오히려 상실한 국가와 민족 그리고 영토적 상상력을 환기하고 강화하는 듯 합니다. 비슷한 방식으로 <미래의 그들>에서도 저는 ‘고고학’이라는 학문의 특징, 즉 사라진 시대의 유물을 발굴하고 단편적으로 산재했던 민족과 국가의 정체성과 전체 지도를 완성해내는 학문으로서의 특징 및 작품 속에 거듭해서 등장하는 팔레스타인 특유의 이미지 등이 매우 강력하게 사라진 정체성을 복구해내려는 욕망으로 인식되었습니다.

근본적으로 이는 작품을 바라보는 관점의 차이에서 비롯된 것일 수 있습니다. 다만, ‘대규모 멸절’과 ‘인위적 참사’의 재현 속에서 과연 이러한 국가와 민족 혹은 자본에 대한 해체주의적관점의 탄생을 근본적으로 가능한 것인지 궁금해집니다. 선생님이 언급하신 ‘비공언적 공동체’의 구성 그리고 “집단주의에서 벗어나 내면의 다층적 목소리를 듣게 만드는 일”은 이러한 인위적 참사에서 반드시 필요한 일이라고 할 수 있는데요. 이러한 방향성을 ‘국가와 민족, 자본’에 대한 해체주의적 방향으로 바꾸는 일, 말하자면 국가의 정체성에서 벗어나는 것으로까지 확장할 수 있을지 그리고 그것이 포스트-시네마의 탈영토적 상상력으로 수렴될 수 있는 것인지에 대해서 여쭙고 싶습니다.

인간의 확장으로서 인공지능과 인간의 융합이 지닌 인격의 양가성 문제 : <트랜센던스>(2014), <업그레이드>(2018)를 중심으로

장미화(중앙대)

1. 서론

과학 기술이 눈부시게 발전한 미래에는 인간의 능력과 지성을 초월한 어떤 인공적 존재가 나타날 것인가에 대해 의견이 분분하다. 인공지능에 대한 전망은 예측 불가능한 상황 속에서 무수히 많은 논변들을 낳고 있다. 하지만 SF 영화는 그러한 예측을 상상을 통해 보여줄 수 있다. 디지털 영화는 포스트 시네마로서 새로운 장르들로 확장일로에 있으며 인공지능과 관련된 서사는 영화감독의 상상한 바를 디지털 시각 특수효과 기술을 활용해서 팝진성 있게 재현하면서 부상하고 있다. 그러나 포스트시네마가 묘사하는 인공지능의 모습은 발전된 기술에 대한 동경이나 기대뿐만 아니라 미래에 대한 논쟁의 여지를 제공하면서 우려를 낳고 있다.

영화 속 인공지능의 재현에 대해서 인격성을 중심으로 논의해보고자 한다. 인공지능을 다루는 영화들에서 무엇보다 필자의 관심을 끄는 것은 미래의 인공지능에 대한 양가적 시선과 그로 인한 사유의 가능성이다. <트랜센던스>에서 월은 초지능 인공지능에 대한 연구를 하다가 보수적인 테러리스트들의 총에 맞는다. 그의 아내 에블린은 사망한 그의 정신을 컴퓨터에 업로드해서 트랜센던스로 구현한다. 트랜센던스는 초지능을 가진 인공지능으로서 커즈와일이 말한 특이점에 해당하는 면을 보여준다. 커즈와일은 2029년이면 인공지능이 인간의 지적 수준을 넘어서는 특이점이 발생할 것이라고 내다 보았다. 낙관론과는 달리 트랜센던스는 인간에게 이로운 점을 제공하면서 인간을 지배하고 수단화해서 착취하는 면을 드러낸다. 이러한 특성은 인공지능이 가진 모호한 지점을 드러낸다.¹⁾ 트랜센던스는 월의 기억을 컴퓨터에 업로드했기에 월을 초월한 지적 능력을 가지며 죽음이라고 하는 인간의 치명적 제약조차 벗어난다. 컴퓨터 소프트웨어를 운용해 만들어진 트랜센던스는 초지능적 존재로서 인간에게 놀라운 혜택을 주고 혁신적인 일들을 벌이는 등 창조적 능력도 가지고 있으나 인간에 대해서 윤리적으로 적절하지 못한 태도를 취한다. 그는 인간을 목적이 아닌 수단으로 사용하면서 자신이 추구하는 일들에 이용한다. 그렇기 때문에 트랜센던스는 결과적으로 인간들로부터 배척을 당하게 되고 스스로 죽음을 택한다. 월의 기억들을 빠짐없이 가진 존재로서 트랜센던스는 인간의 정신적 한계를 넘어서는 컴퓨터와 융합된 존재로서 하나의 인격체라고 볼 수 있는가? 그렇지 않다면 인격성을 부여할 수 없는 기준은 무엇인가? 이 문제에 대해 칸트의 인격성의 관점에서 답을 모색해 보고자 한다. 트랜센던스가 보여주는 행위들은 비록 그가 인간이라는 자연체가 아니며 자연체가 지니고 있는 인격을 그대로 가지고 가진다고는 할 수 없음을 드러낸다. 신체가 부재하는 트랜센던스는 <그녀>의 사만다나 <엑스마키나>의 에이바와 마찬가지로 그 신체적 외양으로 인해서 인간과 구별된다.²⁾ 그러나 초지능인 그는 에블린에 대해서는 인격성이 있다는 것을 상정할 만한 인간적인 양상도 보여준다. 흔히 인격을 판가름하는데 있어서 중요한 것은 말이나 행위의 도덕성이다. 그러나 트랜센던스의 경우 그러한 도덕성의 개념을 대부분 나타내지 않으며 인간과 구분되는 커다란 차이를 드러낸다.

1) <https://contents.premium.naver.com/themancave/lifechanger/contents/221023221348973sn>, 2023/10/28.

2) 박상현, 「인공지능을 소재로 한 영화의 갈등의 특징」, 『커뮤니케이션디자인학연구』, vol. 54, 2016.

<업그레이드>(2018)의 경우도 스템이라는 인공지능이 등장한다. 이 영화에서 주인공 그레이는 인공지능을 몸에 이식하게 되는데 그 결과 인공지능의 도움을 받으면서 동시에 인공지능의 노예로 전락하는 양가적 상황에 처한다. 컴퓨터 회사인 바론사의 애론 킨이라는 과학자가 만들어낸 컴퓨터 칩 스템은 인간의 신경망에 침투해 신체적 능력을 변화시키는 프로그램이다. 그를 이식한 사람은 상식적으로 인간이라면 할 수 없는 일들을 무리없이 해내게 된다. 그레이의 몸에 이식되어서 본래 그레이가 가진 능력과는 다른 특출한 능력을 발휘하게 하는 스템은 그에 그치지 않고 그를 본래의 그와는 다르게 변화시킨다. 그레이는 육체적으로는 강하고 무척 민첩한 존재가 되었지만 스템의 도움 없이는 아무 일도 할 수 없는 무기력한 상태가 된다. 그가 원하던 복수를 감행한 후 무기력해진 모습은 진정 기술의 사용이 인간을 위해 바람직한가를 의문시하게 만든다. 또 스템이라는 비인간적인 존재가 인간의 몸에 침투하여 신경정신계를 조종하는 것이 궁극적으로 인간의 정신까지 장악하는 결과는 비판적이다. 이 영화가 말하는 것은 트랜센던스처럼 결국 인간이 기계에 의해서 변화하게 될 경우 결국 인간 이하의 존재로 전락할 수 있다는 것이다. 두 영화는 모두 양가적인 시선으로 초인공지능에 대해 다루고 있기는 하지만 비판적인 결말로 맺음으로써 인간 중심주의적인 시선을 견지하고 있다. 이러한 점에서 비판을 받을 소지가 있다. 그럼에도 불구하고 두 영화들은 인간보다 월등히 지능적인 인공지능 존재가 인간을 지배하는 미래의 상황을 통해 우리가 현실에서 현시점에서 인공지능 개발에 대해 사유할 필요성을 제기한다. 이 두 영화 속의 인공지능은 인간을 행복하게 만들기보다는 인간의 파멸을 초래한다. 인공지능에 대한 비판적 관점은 역으로 미래에 우리가 어떤 인공지능을 만들어야 하는가를 구체적으로 시사해준다. 인간은 더 행복해지기 위해 인공지능을 만들었으나 그 역으로 인공지능의 노예가 될 수 있음은 인공지능에게 인격의 개념을 부여하고 관리해야 한다는 것을 말해준다. 이에 대해 본고는 인공지능이 인간과 상호작용을 통해 실제의 인간의 능력보다 강화된 능력을 나타내는 영화 속 사례에서 특이점에 도달한 인공지능을 중심으로 인격성의 문제에 대해 고찰하고자 한다. 인공지능의 양가성과 인격성 부여의 당위성을 중심으로 영화에서 보여주듯이 인공지능이 인간에게 부여하는 이로움과 해로움에 대해서 어떻게 조정할 것인가에 대해서 생각해 보도록 하겠다.

2. 인공지능의 양가성

인공지능 기술에서 도래하는 특이점은 이미 오래전부터 예측된 바다. 커즈와일이 기대하듯이 인간이 인공지능의 두뇌와 자연스럽게 하나가 될 날이 멀지 않았다. <트랜센던스>에서 월의 기억이 업로드된 초지능은 우리가 기술에 대해 가진 가장 인간다운 특성인 정교함과 유연함을 모두 가지고 있다. 그는 인간에 비해서 월등히 나은 지능을 가진 존재로서 인간이 생물이 지닌 한계를 넘어선다. 커즈와일은 인간이 특이점의 인공지능을 통해 더 나은 존재가 될 것이라고 여기면서 낙관론을 펼친 바 있다.³⁾ 그러나 영화 속에서 인공지능이 보여주는 특이점은 결과적으로 자연의 순리를 거스른다는 점에서 비판적인 측면을 제시한다. 또 인공지능이 인간이 가진 고유한 특성인 인격성을 저해하고 이를 잠식하려 하는 것은 인공지능에 대한 경고를 하고 있다. 같은 문제를 다룬 <업그레이드>도 특이점 이후의 인공지능이 의도하지 않았던 인간의 욕망을 부채질하다가 결국 그를 파괴한다는 내용이다. 인간에게 필요한 신체적 능력을 증강시키는 스템은 인간을 피식자로 만들고 그의 인격성을 소멸시킨다. 커다란 혜택과 함께 현실적으로 인간에게 위해가 되는 인공지능의 양가성은 영화에서 보듯이 신중하게 고려되어야 할 사안이다.

우리가 인공지능의 양가적 특성을 재고할 필요는 무엇보다 인간은 필요한 지식과 정보를 넘어 인간의 능력 자체를 향상시키는 기술의 특이점을 오랫동안 기다려왔기 때문이다. 인류는 슈퍼 인텔리전스가 인류의 난제들을 모두

3) 레이 커즈와일, 김명남 장시형 역, 『특이점이 온다』, 김영사, 2005, 50쪽.

해결해줄 날을 꿈꾸어왔다. 그러나 영화 속 현실은 기대한 것과는 달리 인간의 지능을 넘어서는 초지능이 인간을 파괴하는 상황들을 다룸으로써 결과적으로 인공지능을 개발하는 것에 대해 제동을 걸고 있다. 여기에서 무엇보다 중요한 사안은 인간의 정신과 신체적 약점을 넘어서는 슈퍼 인텔리전스라는 특이점이 도래한다고 해도 과연 인간은 그를 적절히 수용하고 운용할 능력이 있을 것인가라고 하겠다. 특이점이 온다면 인간은 선사 이래로 고통을 겪어온 난제들을 해결될 수 있기에 눈부시게 발전할 것이며 인간의 지능까지도 더불어 강화될 것이다.⁴⁾ 그러나 초지능의 인공지능이 인간들을 착취하고 이용할 가능성은 어떻게 해결할 것인가? 이에 대해서 인격성과 인격성의 부여를 중심으로 논의해보고자 한다.

영화 속의 트랜센던스는 온전히 인간적인 존재라고는 파악하기 어려운 불가사의한 존재로서 그 인격성에 대해서 모호한 지점을 제시한다. 이러한 인격성의 문제는 <업그레이드>의 스템이라는 인공지능의 경우에도 마찬가지로 모호한 면을 드러내며 그에 대해서 의문을 제기한다. 트랜센던스는 월과 하나의 인격체라고 간주되거나 그렇지 않을 존재로 그려지고 있다. 과학 기술이 고도로 발달한 사회에서 인공지능은 특이점에 도달하고 이에 반대하는 테러리스트들이 과학자 월을 살해한다. 사망한 후 월의 정신을 그가 구축해놓은 마인드 업로딩 기술로 되살려서 트랜센던스가 출현하는 것은 그러한 인공지능의 모호한 인격성을 나타내게 된다. 인공지능에 대해 인격성을 부여하는 것이 과연 타당한 일인가를 질문하는 것은 그러한 인격성을 부여하는 것이 가능한가를 질문하는 것이나 마찬가지이다. 트랜센던스는 인간들에게 커다란 이익을 가져다주고 감정적인 소통까지 원활하게 해내지만 그에게 온전히 인격성을 부여할 수 있는지에 대해 극중 인물들은 확신하지 못한다. 그러다가 많은 사람들이 착취를 당하고 신체를 내어주게 되면서 그는 정부요원들의 경계 대상이 된다. 인간의 몸을 탈취하는 것은 도덕적으로 정당하지 못한 것으로 보이지만 이에 대해 우리는 어떤 판단을 하기가 어렵다. 왜냐하면 그에게 인격성이 있는지를 우리가 판정하기는 불가능한 것으로 보이기 때문이다.

칸트의 도덕 행위자 moral agent 개념은 자신의 행동에 대한 책임을 질 수 있는 자유 의지를 지닌 인격적 존재로서 인공지능을 위해 재해석될 수 있다. 상상해보자. 인공지능이 도덕적인 차원에서 자신의 행동에 대해 책임을 질 만큼 정교하게 발전한 미래에는 아마도 인공지능에게 인격성이 부여될 수 있을 것이다. 인격이 오직 인간만의 전유물이 된다고 주장하는 것이 무의미해진 미래의 시점에서 인간에 상응하는 인격적 존재로 파악되는 인공지능을 상상해 보는 것은 그다지 어려운 일은 아닐 것이다. 과학 기술이 발전한 미래에 가능한 강인공지능의 출현에서 우선적으로 문제가 되는 것은 그러한 인격성을 부여받은 인공지능을 인간이 어떻게 관리하고 통제할 것인가라고 할 수 있다. 이를 위해 인공지능이 인격성의 토대가 되는 심성의 개념을 파악하는 것이 중요하다. 심성은 단지 기능적 구조에 의해서만 주장될 수 있으리라고 한다면 인공지능이 심성을 가지고 있다고 보는 것은 불가능하지 않다. 실제로 기능주의자들은 적절한 기능적 구조를 갖추고 있는 경우 그것이 인간인지 아닌지는 심성 상태와 관련이 없다고 주장한다. 이렇듯 인공지능이 심성을 가지고 행위자성을 지닌 것으로 파악될 때⁵⁾ 그에 대해서 인격을 부여하는 것은 가능한 일이다.

에블린에 대한 트랜센던스의 진실한 감정은 진정 사랑의 마음인지를 의심하기 보다는 그러한 마음을 가지고 있는 인격이 우리에게 무엇을 해줄 수 있는지를 생각하는 것이 우선적으로 고려될 필요가 있다. 그러한 관점은 인류의 생존을 위해 필요한 인공지능을 개발하는 데 있어서 선결적으로 요구되는 것이다. 비록 정신적인 면에서 트랜센던스가 인간 월과 공통점을 공유하고 있다 하더라도 그는 인간이라고 보기는 어려운 존재이다. 자연체로서 인간과는 다른 초지능 트랜센던스는 도덕적인 관점에서 하나의 인격체라고 간주하기 어려운 지점이 있으나 이를 도덕적 인격

4) 위의 책, 52쪽.

5) 신상규, 「인공지능은 자율적 도덕 행위자일 수 있는가?」, 『철학』, 132집, 2017, 279쪽.

의 행위자로서 규정한 칸트를 참조해서 하나의 도덕적 행위자로서 인격체로 파악할 수 있다.

영화 <업그레이드>의 경우도 인공지능 칩을 이식한 사람이 인공지능에게 지배당한다는 이야기이다. 기술의 발전으로 인간보다 더욱 강한 존재가 된 인공지능은 인간을 자신의 목적을 위한 수단으로 여긴다. 그레이는 스템 덕에 원하던 복수를 할 수 있지만 결과적으로 그의 노예가 되어 고유한 인간으로서의 특성인 인격을 상실하게 된다. 그가 복수를 선택한 것은 도덕적인 기준을 넘어서서 자신의 인격을 포기한 결과를 초래한다. 스템이 그레이를 조종하는 것은 인간에게 이로움과 해로움을 제공하는 인공지능의 모순적인 특성은 애초에 그것이 인격성을 부여받지 못하도록 설계되었기 때문이다. 이러한 양가성을 부르는 인공지능의 개발은 사실 개발되지 않는 것보다 못하다. 인격성의 문제와 관련해서 두 영화들은 모두 인간성의 상실이라고 하는 심각한 위기 상황을 초래하는 인공지능의 위험성만을 경고하고 있다는 점에서 한계를 드러낸다.

3. 인공지능의 인격성 부여와 귀책 가능성

두 영화들에서 볼 수 있듯이 인공지능은 특이점을 거쳐서 인간과 공존하게 되었고 그러한 현실은 인간에게 이로움과 해로움을 동시에 가져다준다. 이에 대해 인공지능을 설계하고 교육하고 발전시키는 노력이 필요하다. 무엇보다 인공지능의 활용에서는 인간의 도덕적인 가치 판단과 인격성은 반드시 고려될 필요가 있다. 칸트가 말했듯이 인간은 스스로 도덕 규범을 만들고 실행하는 존재로이다. 그러한 인공지능이 도래할 미래의 시점에서 인간은 인공지능과 어떻게 공진화할 것인가? 무엇보다 인공지능이 지닌 가능성을 이해하고 이를 윤리적으로 현실화하기 위해서 노력해야 될 것이다. 윤리적인 인공지능을 만들기 위해서는 인격성은 무엇보다 고려되어야 할 개념이다. 랜센던스나 스템의 경우 정당한 인격성을 결여하고 있는 것으로 보인다. 처음에 그들은 자율적인 의지를 가지고서 인간들을 위해서 좋은 일들을 하는 존재인 것으로 그려진다. 그러나 점차 인간을 지배하려고 하는 이들의 모습에서 인공지능이 자율적인 의지를 결여하고 있음을 볼 수 있다. 실제로는 컴퓨터의 기계적 시스템이 작동해서 만들어낸 결과 값에 따른 결과에 불과한 이들의 행위는 인간성을 상실시키고 세계를 멸망시킬 수 있을 만큼 위험하다.

두 영화들은 그러한 미래의 인공지능이 부를 파괴적 결말을 경고하고 있는데 여기에서 우리가 의문시해야 하는 것은 인격을 인공지능에게 부여하는 것이 가능한지이다. 인격은 인간에 대한 도덕적 정의로서 칸트가 말했듯이 인간만의 특권으로 인식되어 왔다. 그러나 오늘날 인공지능의 재현에서 보듯이 인격은 비단 인간만의 특권이 아니라 인공지능들에게도 부여될 수 있는 가능한 것이다. 그동안 칸트의 인격 개념은 보편주의에 기반을 두고 인간에 대해서 인격의 특질을 규정하고 있는 것으로 알려졌다. 이는 인격에 대해 자연법적인 성격만을 강조한다는 비판을 받기도 했으며 결과적으로 오늘날의 과학문명이 고도로 발전하고 사회가 복잡해진 시대에는 어떤 괴리감을 보여준다. 칸트의 인격 개념에 대해 무엇보다 중요한 지점은 기계에 대해서 인간과 다른 존재라고 확신한다는 관점이다. 포스트모던한 사회는 인간중심주의에서 벗어나는 경향이다. 칸트는 근대 사회에서 이성적 사유와 도덕적 행위의 가능성을 뒷받침하는 표상으로 인격을 정의했다. 이는 포스트모던 사회에서는 달리 해석된다. 즉 칸트는 그런 표상으로서의 인격에 대해서 일정 부분 제시하기만 했을 뿐이고 인격 표상이 적용될 수 있는 실제에서의 존재자의 범위까지는 구체적으로 주장하지 않았다. 그러므로 우리는 인격적 존재자를 인간중에만 국한시킬 필요가 없다. 칸트의 철학 개념은 인간의 무지몽매함을 일깨워 밝은 빛으로 이끌겠다는 계몽주의에 기반을 두고 있다. 계몽주의는 모든 진리, 모든 권위의 본부를 신·신적 이성·기독교회 성직자에 둔 상황을 무지 몽매하다고 전제하고 있다. 그리고 그에 대체 될 밝은 빛은 다름 아닌 인간의 보편적 지성 내지 이성이라고 보았다.⁶⁾ 근대 모던의 인간중심주의적 사고는 오늘날

의 포스트모던 사회의 도래 이후의 시점에는 적합하지 않으며 포스트모던의 관점에서 인공지능에게도 인격적 존재 자로서의 지위를 부여해야 한다.

우리가 인공지능에 대해 인간중심주의적 사고에서 벗어날 때 비로서 인공지능도 인간을 지배하는 악한 존재로 인식되기를 그칠 것이다. 칸트의 인격 개념을 현대적으로 재해석하는 것은 여러 측면에서 유용성이 있다고 할 것이다. 컴퓨터화된 사회에서 인공지능과 같은 기능적 존재가 인격성을 가질 수 있다는 주장은 결코 억지가 아니다.⁶⁾ 비자연적 존재에 인격성을 부여하는 데 있어서 우선적으로 고려해야 할 사안은 나에게 대한 정의이다. 칸트는 이성과 도덕을 중심으로 나를 정의했다. 초월적 표상으로서 '나'에 대해서 이성과 도덕은 중요하다. '나'라는 자기 의식은 이성적 사유와 도덕적 행위의 가능성을 가진다. 그것은 인간 너머의 존재로까지 확대가 가능하다. 인공지능의 경우 자기의식이 있는 인공지능은 인격에 해당하는 것을 가진다고 말할 수 있을 것이다. 이에 더해 칸트는 인격을 설명하는 데 나의 개념만으로는 충분하지 않다고 보았다. 이에 더해 인격 개념의 기본 조건으로서 도덕 법칙에 따라 자신의 행위를 규정하고 그에 대한 책임을 지는 것을 든다. 행위의 규정, 책임의 문제는 자유를 보장하는 기본적인 전제이다. 이성적 존재자 일반은 그러한 자유를 위한 전제들을 충족시킨다고 하는 관점에서 인공지능도 하나의 이성적 존재자가 된다고 할 때 이를 인격체로서 규정하는 것이 가능해진다. 즉 인공지능의 인격성은 그 이성적 면을 인정해 주고 그것에 대해서 어떤 규정을 하는 것을 통해서 가능해진다고 하겠다. 아쉽게도 트랜센던스의 인공지능이나 스템은 영화에서 그러한 인격체로서 다루어지지 않았으며 단지 컴퓨터 내부에 존재하는 보이지 않는 소프트웨어 프로그램의 작용으로 생성된 어떤 존재로만 그려진다. 트랜센던스나 스템은 인간들의 몸에 기생하는 신분에서 인간을 지배하는 신분으로 이동한다. 그러나 이들의 그러한 행위는 그에 대한 자기 인식이 뚜렷하지 않은 것으로 보인다. 그렇기 때문에 이들은 자신이 한 일에 대한 책임 의식도 결여되어 있다. 이러한 측면은 두 영화들에서 인공지능에 대해서 비판적인 사고를 가능하게 하면서 동시에 인간중심주의적인 관점이 영화 속 인공지능을 악한 존재로 만들고 있음을 드러낸다. 그 인격성을 부인하고 있는 인공지능들은 자신들이 어떤 존재라는 사실을 거의 인식하고 있지 않고 다만 인간을 지배하면서 인간을 수단으로 삼고자 한다는 데 그친다. 그들은 기계가 움직이듯이 반복적이고 기계적으로 운용되고 있을 뿐이다.

한편 두 영화 속 인공지능들의 재현에서 드러나는 기계적 특성은 이들에게 온존한 인격성을 부여할 경우 사태가 변화할 가능성을 제시하고 있는 것이다. 트랜센던스와 스템은 그들이 가진 능력의 원천에 해당하는 네트워크된 컴퓨터 체제 속에서 거주하면서 프로그램에 의해 생성된 인공 신경망으로 인간들을 장악하려 했다. 이러한 기계는 그들에게 학습된 윤리의식이 부재함을 의미한다. 기계적으로 움직이는 사고 능력을 가진 존재들로서 이들은 특이점이 도래한 후의 인공지능들이지만 이에 대한 인간들의 준비가 없는 시점에서 인간의 잘못된 교육과 안내로 그릇된 일들을 벌이게 된 것으로 보인다. 이들이 인간에게 이로움을 줄 수도 있는 존재가 되려면 먼저 인격체로서의 인식이 필요하다.

인공지능이 스스로 하나의 동일한 인격체라는 인식을 가지는 것은 인간을 위해서 필요하다. 하나의 인격체로서의 자의식이 있는 존재이면서 인간을 보다 인격적으로 대할 수 있는 인공지능이야말로 이상적이기 때문이다. 영화 속 인공지능들은 그러한 인식이 결여된 채 인간에게 적대적인 기계 시스템으로 그려진다. 그러한 인공지능에 대한 재현에서 결여된 인격체로서의 인식은 인간이 사전에 기획해 두지 않으면 안 된다. <업그레이드>의 그레이가 인간이면서 기계인 스템에게 자신의 신체를 내어준 것은 그가 그렇게 하지 않을 수 없는 특수한 상황에 있었기 때문이다. 그는 자기 몸에 대한 통제권을 내맡기고 복수를 하려 한다. 스템은 마비된 신체를 되살려 주면서 그가 복수를

6) 임마누엘 칸트, 백종현 역, 『순수이성비판』, 아카넷, 2020, 18쪽.

7) 박경남, 「인격에 대한 칸트의 관점과 인공지능」, 『철학』, 제156집, 2023, 175쪽.

하는 것을 전적으로 돕는다. 그러나 스템은 하나의 인격체로서의 책임을 지지 않는다. 단지 그레이가 해야 할 일을 해나가도록 기계적으로 도울 뿐이다. 이는 그레이가 복수에 눈이 먼 인간으로서 지닌 한계로 인해서 그릇된 방향으로 인공지능이 발달하는 과정을 초래한다. 스템은 그레이를 지배함으로써 자신이 기생적 위치에서 숙주가 되는 과정을 보여준다. 그것은 인공지능이 복수와 같은 개인적 의도로 활용될 경우 인간의 행복보다는 이기심이 야기한 불행을 초래할 것임을 경고하고 있다.

결국 인공지능을 악하게 만드는 것은 인간이다. 그레이는 복수를 위해 지켜야 할 이성의 도덕적 판단 능력을 상실했다. 그로 인해 스템도 그와 마찬가지로 악한 방향으로 발전하게 된 것이다. 이러한 해석을 기반으로 스템의 인격성에 대해 달리 해석할 수 있다. 스템은 스스로의 이성적 판단에 의해 행위할 수 있는 인격성을 가지고 있지는 않았으나 그레이를 만나며 점차 악하게 길들여진 것이라는 해석도 가능하다. 그를 이식하면서 그레이는 자신의 의지를 반영해서 스템을 통제하기보다는 우선적으로 필요한 복수를 하기 위해 스템에게 통제당하는 쪽을 택했다. 그레이의 심리적 트라우마는 스템을 공진화가 아닌 인간을 지배하는 악한 인공지능을 만들었다고도 볼 수 있다.

칸트의 인격 개념은 이와 관련해서 우리가 인공지능에게 인격성을 부여하는 것이 바람직하다는 사실을 암시한다. 인공지능의 인격성을 어떻게 파악하는 것이 바람직한가와 관련해서 칸트는 빈번하게 참조가 되었다. 인격성 개념은 인간만이 도덕적 인격의 가능성을 뒷받침하는 이성을 지녔다고 전제한다. 여기에서 인간은 반드시 하나의 생물종으로서 인간을 가리키는 것이 아니라고 보아야 한다. 우주의 고유한 존재로서 이성을 가진 인간은 스스로를 도덕적 존재로 파악하는 자를 통칭하는 개념으로 파악될 수 있다. 이 경우 그러한 존재는 스스로 도덕을 세우면서 이를 실천하려 한다. 인공지능의 경우 그러한 도덕적 존재자로서 설정된다면 인간 못지않게 도덕적 행위를 할 수 있을 것이다. 즉 인공지능도 이성을 가지며 도덕적 존재로서 행위하는 것이 가능하다. 이러한 경우 인공지능도 이성에 해당하는 것을 가지는 것이 된다. 요컨대 칸트는 인격성을 단지 인간만이 가진 특질이라고 말하지 않았으며 ‘책임’이나 ‘의무’가 가능한 어떤 존재가 인격을 가진다고 말했다. 칸트의 말이 내포하는 것은 인간이라 개념이 그 자체로 인격을 가짐을 의미한다기 보다는 인격이란 인간에게만 가능한 개념이 아니며 이성적인 사유와 도덕적인 행위가 가능한 존재들 모두가 가질 수 있는 것이라는 것이다. 인공지능이 이성적인 사유나 도덕적인 행위를 할 수 있는 존재라는 인식은 오늘날 컴퓨터 과학 기술의 발전으로 한 치 앞의 미래의 변화도 내다볼 수 없는 시점에서 공감대를 이룬다. 그럴 경우 미래 사회는 보다 도덕적으로 바람직한 방향으로 발전할 수 있을 것이다. 기술이 고도로 발전한 시점에서 인공지능은 도덕적인 차원에서 자신의 행동에 대해 책임을 지는 존재로서 규정될 수 있을 것이다. 아울러 인공지능이 인격성의 토대가 되는 심성을 가지는 것은 자연 진화설이 절대적 진리가 아닌 시점에서 가능할 것이다. 사람들이 말하는 심성이라는 것은 흔히 자연적인 종으로서 인간만이 가진 것으로 간주되었다. 그러나 심성은 단지 기능적인 구조만으로도 그것이 존재한다고 주장될 수도 있다. 실제로 기능주의자들은 적절한 기능적 구조를 갖추고 있는 경우 그것이 인간인지 아닌지는 심성 상태와 관련이 없다고 주장한다. 인공지능이 심성을 가지고 행위 자성을 지닌 것으로 파악될 때⁸⁾ 그에 대해서 법인격 혹은 인격을 부여하고 그 도덕적 가치 판단에 대해서 귀책을 하는 것은 가능해질 것이다.

4. 결론

인공지능 또는 AI 로봇이 인격을 가지고 있다고 보는 것은 과연 타당한 것인가? 이 질문에 대해서 본 연구는

8) 신상규, 앞의 논문, 279쪽.

인공지능이 지닌 이로움과 해로움이라는 양가적 관점을 중심으로 살펴보았다. 인격의 개념을 고찰하면서 두 편의 영화의 사례들을 통해서 인공지능이 인격성을 가질 때 인간에게 인격적인 대우를 하게 될 것임을 주장하였다. 인간과 인공지능의 공진화를 위해 인격성에 대한 연구와 그 부여 방안은 시급하게 필요하다는 것을 알 수 있다. 영화 속의 사례들에서 보듯이 인공지능의 인격 개념은 그들이 인간을 도덕적으로 대하도록 하기 위해서 필요하다. 우리는 인공지능이나 인공지능 로봇이 어떻게 인간을 도덕적으로 대하도록 할 것인지를 고려하기 위해서 인공지능이 도덕적 존재라고 설정하고 이를 존중해야 할 것이다.⁹⁾ 아울러 인간과 인공지능의 공진화를 위해서는 심성을 가지고 있는 행위자로서 인공지능에 대한 연구와 이를 통한 이해가 필요하다.

∴ 참고문헌

단행본

레이 커즈와일, 김명남 장시형 역, 『특이점이 온다』, 김영사, 2005.

임마누엘 칸트, 백종현 역, 『순수이성비판』, 아카넷, 2020.

논문

목광수, 「인공적 도덕 행위자 설계를 위한 고려사항 목적, 규범, 행위지침」, 『인공지능의 윤리학』, 한울아카데미, 2023.

박경남, 「인격에 대한 칸트의 관점과 인공지능」, 『철학』, 제156집, 2023.

박상현, 「인공지능을 소재로 한 영화의 갈등의 특징」, 『커뮤니케이션디자인학연구』, vol. 54, 2016.

신상규, 「인공지능은 자율적 도덕 행위자일 수 있는가?」, 『철학』, 132집, 2017.

인터넷 검색

라이프체인저

<https://contents.premium.naver.com/themancave/lifechanger/contents/221023221348973sn>, 2023/10/28.

9) 목광수, 「인공적 도덕 행위자 설계를 위한 고려사항 목적, 규범, 행위지침」, 『인공지능의 윤리학』, 한울아카데미, 2023, 133쪽.

<토론문>

정인선(한국영상대)

영화는 현실을 반영하여 재현하기도 하지만 동시에 영화 <백 투 더 퓨처>(1985)에서 등장하는 ‘하늘을 나는 차’와 같이 인간의 상상력을 펼치는 장(Champ)이 되기도 합니다. ChatGPT의 등장 이후 생성형 인공지능(generative artificial intelligence)에 대한 관심이 어느 때보다 높아진 상황에서 인간과 공존할 상상 속 인공지능에 대한 연구는 매우 시의적절하다는 생각이 듭니다. 특히 타 학문의 영역(철학, 법학 등)에서 활발하게 논의되고 있는 인공지능의 인격에 관한 문제를 영화 속에서 등장하는 인공지능을 통해 영화학으로 가지고 왔다는 점에서 유의미하다고 할 수 있을 것 같습니다.

하지만 여러 가지 이유로 이 연구는 완성되지 않았다는 느낌이 듭니다. 그래서 본 토론문은 질문을 제기하여 논리적이고 설득적인 토론을 이끌어 내기보다는 몇 가지 제안을 통해 이 연구가 확장될 수 있는 단초를 제공하고자 합니다. 우선 이 연구는 인공지능의 인격을 부여하는 것이 좋다는 논지 아래 인공지능의 인격을 부여하기 위해 ‘인격성의 토대가 되는 심성의 개념을 파악하는 것이 중요’하다고 설명했습니다. 하지만 “칸트는 『도덕 형이상학』에서 ‘인격체는 상이한 현존 상태들에서 자신의 동일성을 의식하는 능력’뿐 아니라, ‘자기 행위에 책임질 능력’ 또한 가지고 있어야 한다는 것을 주장”¹⁾했습니다. 즉 인공지능이 인격을 가지기 위해서는 이 연구가 집중적으로 논의하고 있는 후자인 심성뿐만 아니라 전자인 자율성도 인공지능이 가지고 있어야 합니다. 실제로 이 연구가 연구대상으로 삼고 있는 <트랜센던스>(2014), <업그레이드>(2018)의 인공지능들은 자율성이라는 측면에서 분명 논의해 볼 지점이 많은 것 같습니다. 이에 인공지능의 자율성이라는 특성을 추가해서 연구한다면 훨씬 더 좋은 연구가 될 수 있을 것 같습니다.

다음으로 이 연구는 근래에 강한 인공지능이 당연히 등장할 것으로 상정합니다. “존 설 John Searle은 인공지능을 약한 인공지능과 강한 인공지능으로 구분”²⁾합니다. 이 연구에서 분석하고 있는 인공지능들은 특정한 문제를 해결해야 하는 목적이 있기 때문에 약한 인공지능으로 판단할 수 있으며, 동시에 자율적인 판단이 가능하다는 점에서 강한 인공지능으로 구분할 수 있다고 생각합니다. 이와 같이 영화 속에 등장하는 인공지능들은 인간과 결합되기 때문에 강한 인공지능의 특성과 약한 인공지능의 특성이 혼종적으로 상존합니다. 이를 분석하여 이 연구에서 설명하고 있는 인공지능의 양가성과 결합하여 설명한다면 훨씬 더 확장적인 논의가 될 수 있을 것 같습니다.

마지막으로 이 연구는 인공지능에게 인격을 부여하고자 시도를 합니다. 이와 같은 논의는 철학, 법학 등 여타 많은 학문에서 논의되고 있는 상황입니다. 박경남(2023), 오병철(2020)의 연구가 대표적인 사례라고 할 수 있을 것 같습니다. 하지만 이 논문은 영화라는 텍스트를 기반으로 인공지능의 인격 부여의 가능성에 대해서 논의하고 있는 연구입니다. 따라서 다른 여타의 인문학 논문과 비교해 이 연구만의 특이점을 가지려면, 그 기반은 영화의 매체특정성이 됐으면 좋을 것 같습니다. 즉 영화 속에서 드러난 인공지능의 표상을 서사중심의 분석뿐만 아니라 미장센 등 영화의 특성에 기반을 둔 분석들이 추가되면 더 좋을 것 같습니다.

정리하면 이 연구가 인공지능의 자율성에 관한 문제, 강한/약한 인공지능의 혼종적 특성, 영화라는 매체의 특정성을 활용한다면 훨씬 더 발전적인 논의가 될 것 같습니다. 감사합니다.

1) 박경남, 「인격에 대한 칸트의 관점과 인공지능」, 『철학』, 제156집, 2023, 181쪽.

2) 박소영, 「인공지능의 역사: 서사적 허구, 문화 상품, 그리고 과학적 사실로」, 『인간·환경·미래』, 22호, 2019, 108쪽.

세기말 정동, 그 이후 : 포스트-노와르의 지정학적 징후에 관한 논의*

박은지(부산대)

1. 서론

최근 부산국제영화제가 대표적 게스트로 초청하는 올해의 아시아영화인상 수상자는 홍콩 영화 전성기의 대변자 역할과 동일시되는 영화인들이 2년간 연속으로 선정됐다. 코로나 시기 침체 후 국내의 국제영화제가 명맥과 건승을 재모색하는 시기에 그 일정 활로를 양조위, 주윤발 같은 세대로부터 찾는 것이라면 이는 어째서일까? 양조위라는 스타가 이끌어낸 세대 통합적 공감에 대한 미디어의 상찬¹⁾과 주윤발에 열정적으로 쏟아진 ‘영원한 따거’ 대접에서 - 아시아 영화산업에 대한 공헌이란 수상의 취지에 대한 공감대와 별도로 - <영웅본색>(1986)에서 <무간도>(2002) 시리즈에 이르는 홍콩 누아르의 수많은 대표작에 대해 한국 사회의 기저에 자리 잡은 문화 기억의 작동은 목격하는 것은 어렵지 않다.

<상치와 텐 링즈의 전설>(2021), <공자: 춘추전국시대>(2010)와 같이 할리우드나 중국 자본과의 합작으로 제작된 동시대 대작물 출연작보다, 1980년대 후반부터 1990년대 중반까지 한국에서 집중적으로 인기를 누린 광둥어 작품들에 방점이 찍힌 양조위, 주윤발의 부산국제영화제 특별전 상영작 리스트는 홍콩 노와르의 ‘기억 들춰보기’가 문화적 적법성을 띠는 지점을 비교적 선명하게 보여준다. 다소 아이러니하게도 홍콩 영화의 인기가 식어버린 시기인 1990년대 말 이후 현재까지 홍콩 누아르는 한국에서 문화적, 영화적 어휘에 여전히 한 자리를 차지하고 있으며, 홍콩 누아르 영화를 한국에서 리메이크한 작품 및 홍콩 노와르 영화의 원본에 간접적으로나 노골적으로 기대고 있는 작품이 지속적으로 제작되어 왔다. 예를 들면 <유감스러운 도시>(2009), <무간도>(2002) 리메이크, <무적자>(2010, <영웅본색>(1986) 리메이크), <신세계>(2013, ‘한국판’ <무간도> 표방), <감시자들>(2013, <천공의 눈>(2007) 리메이크), <독전>(2016, <마약전쟁>(2012) 리메이크), <엑시던트>(개봉예정, <엑시던트>(2009) 리메이크) 등이 만들어졌다. 그 외 <천장지구>(1990)와 <첩혈쌍웅>(1989)의 리메이크가 2000년대 들어서 추진되었지만 불발된 바 있으며, 비교적 최근에 <불한당: 나쁜 놈들의 세상>(2017)이 홍콩 누아르에 대한 오마주를 자처하며 개봉한 것도 다른 하나의 예이다.

이 글에서는 지금까지 진행되어 온 홍콩 누아르에 대한 과거지향적이고 노스탤지어의 대상으로서 기억하기 행위를 넘어서고자 하는 목표를 가진다. 이를 위해 홍콩 누아르의 장르적 기원과 정체성에 대하여 진지하게 성찰해보는 계기를 마련하고자 하며, 그 과정에 한국에서의 홍콩 누아르 수용을 중심에 두고 서술을 진행하고자 한다. 먼저, 홍콩 누아르라는 ‘창조적인’ 조어와 장르적 감각이 한국에서의 수용 현상과 밀접한 관계 속에 탄생했다는 사실과 연관지어 생각해 본다면, 이 글에서 장르적 원산지로서 할리우드 누아르와 새로운 토착화를 수행한 홍콩 누아르 사이의 구별 짓기는 한국에서 홍콩 노와르를 받아들인 수용의 정체성을 이해하게 해주는 핵심적인 부분으로 회자될

* 이 발표는 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A5C2A02086967)

1) 김은형, 박미향, <부산에 온 양조위: 그 눈빛의 ‘화양연화’ 아직 끝나지 않았다>, 《한겨레》 2022/10/06,

https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/1061672.html.

필요가 있다. 나아가, 한국 관객의 기억에 저장된 홍콩 누아르, 그리고 포스트-홍콩 반환 시대의 홍콩 누아르에 대한 비교적인 관점의 분석이 진행될 것이다. 마지막으로, 홍콩 누아르에서 포스트-홍콩 누아르 또는 포스트-CEPA(중국홍콩경제긴밀화협정) 누아르에 이르는 현 상황을 구분지어 서술이 가능할 것이다.

2. 누아르, 홍콩-누아르, 포스트 홍콩-누아르

(1) <영웅본색>은 누아르가 되지 못하는가?: 할리우드 누아르 VS 홍콩 ‘영웅적 유희극’

누아르 영화 또는 필름 누아르(film noir)는 어두운 영화라고 하는 사전적, 도상적 의미를 지닌다. 누아르는 영화 장르나 운동인지, 미학적 감성인지, 아니면 영화적 스타일로 정의되는지에 관해 광범위한 논의가 진행돼왔지만, 누아르가 영화적 개념으로 쓰인 하나의 유력한 기원은 1930년대 프랑스 평론가들이 시적 사실주의 영화를 가리켜 “도시의 범죄 세계를 배경으로 파멸에 이르는 주인공을 내세운 그림자 멜로드라마”로 지칭한 데 있다.²⁾ 누아르란 용어 자체는 프랑스 평론가 니노 프랑크(Nino Frank)가 전후에 등장한 미국 범죄영화들에 대해 1946년에 필름 누아르란 명칭을 부여했음이 주지의 사실이다.³⁾

1940년대와 1950년대 할리우드는 선악 구분이 모호하고 존재론적 위기의식을 겪는 남성 주인공과 치명적인 팜프 파탈의 관계가 서로 얽히며 범죄의 세계로 빠져드는 이야기를 대체로 관습적으로 그려냈다. 이러한 고전적 할리우드 누아르를 1950년대 말 『카이에 뒤 시네마』의 비평가들은 주제, 서사, 시각적 형태 등으로 식별하고자 했고, 그 이후로 할리우드 누아르는 집단적 의식과 비평에 영향을 미치는 대중 장르이자 스타일, 담론으로 이해되었음을 알 수 있다. 고전적 할리우드 누아르 영화에서 정의롭지 못한 채 부조리하고 염세적인 세계관을 묘사하는 주제 의식은 당시 대공황, 2차 세계대전, 전후 자본주의의 급속한 도약 등과 같은 시대상의 반영으로 간주되어 왔으며,⁴⁾ 이를 담아낸 비선형적 플래시백과 내레이션 중심의 서사 구조는 강렬한 명암 대비와 어두운 그림자가 강조된 조명, 극단적 카메라 각도 등의 시각적 형식과 더불어 누아르의 관습적 특징으로 자리 잡았다.⁵⁾

이후 현대에 맞게 변형된 스타일로 재해석하거나 수정주의적 교정을 취한 누아르 영화들이 네오-누아르(neo-noir)란 통칭으로 분류되는 경향이 등장하면서, 누아르는 “특별한 사회문화적 콘텍스트 아래서 변모하는 영화적 요소들의 변환가능성”으로 진화함으로써 고정된 장르이기보다 강렬한 전파력을 지닌 미학적 요소들의 접합점으로 변화를 거듭하게 되었다.⁶⁾ <비열한 거리>, <택시 드라이버>, <차이나 타운> 같이 1970년대 뉴 할리우드 시네마와 작가주의적 성향의 감독들이 낳은 느와르물들이 보다 자유화된 가치관과 작가적 반영성을 추구하였고, 1980년대 <블레이드 러너>, <바디 히트> 같은 대표작에서 1990년대 이후로 <LA 컨피덴셜>, <펠프 픽션> 등의 다기한 예들에 이르기까지 누아르는 결코 일관되지 않은 다양하고 생성적인 작품들에 스며들으로써 상이한 정치적, 지역적, 미학적 맥락에 적용될 수 있는 표현력이 강하며 전염성을 지닌 장르임을 입증해왔다. 할리우드 고전적 누아르와 네오-누아르의 개괄은 본 연구범위를 벗어날 뿐 아니라 그것을 누아르의 표준화된 원형으로 특정하기는 연구의 취지와도 어긋나는 것일 테다. 누아르가 하나의 글로벌 트렌드가 된 포스트모더니즘 시기 이후로 초국적이고 글로벌한 시선으로 논의

2) James Naremore, *More Than Nights: Film Noir in its Contexts*, Univ of California Press, 2008, p. 15.

3) *Ibid.*, p. 15.

4) 전평국, 「필름 느와르(film noir)의 역사적 특수성에 관한 연구」, 『현대영화연구』 19호, 2014.

5) Frank Krutnik, *In a lonely street: Film noir, Genre, Masculinity*. Routledge, 2006.

6) 배상준, 「필름 누아르? 필름 블랑크!: 박찬욱 감독의 <박쥐>(2009)」, 『영화연구』 48호, 2011, 250쪽.

된 새로운 느와르 영화의 개념들은 - 작가주의적 유럽 누아르, 무협과 유교주의의 전통이 공존하는 동아시아 누아르,⁷⁾ 그리고 ‘글로벌 누아르’⁸⁾ 등 예에서 보듯 - 할리우드 누아르의 원본적 상위개념을 위협하여 왔다고 볼 수 있다.

홍콩 누아르로 불리게 된 현상은 “월드시네마에서 누아르의 후기 발전 단계”⁹⁾의 결과로 등장하게 되었다는 점에서 주목을 요하는데, 할리우드 누아르와 홍콩 범죄영화의 구별 짓기는 한국에서 홍콩 누아르로 불릴 정도로 각별하게 각인된 정동의 정체성을 재고할 하나의 통로를 제공한다. 우선, <영웅본색>의 1986년 개봉 이후로 <영웅본색 II>, <첩혈쌍웅>(1989), <용호풍운>(1987), <첩혈속집>(1991) 등이 1990년대 초·중반까지 연달아 서구에서 소개될 때, 이 영화들은 누아르가 아닌 ‘유혈낭자 영웅물’ 또는 ‘영웅적 유혈극’(heroic bloodshed)으로 호명되었다는 사실에 관심을 둘 필요가 있다. 영웅적 유혈극이라는 용어는 오우삼 영화들의 광고어 제목에서 영웅과 피(혈)라는 두 단어가 반복되던 것에서 유래하며, 서구의 비평계나 학계, 팬덤, 그리고 마케팅 분야에서 홍콩 범죄영화를 지칭하는 장르로서 보편적으로 정의·활용되어 왔다. 한 컬트 팬덤 잡지에서 평론가가 썼다고 알려진 용어가 『사이트 앤 사운드』(Sight and Sound), 『필름 코멘트』(Film Comment) 같은 정평 있는 비평담론과 학계에 두루 쓰이게 되면서 일종의 정당성을 획득하게 되었다 할 것이다. 이 액션물의 하위 장르적 표식은 ‘영웅’보다 ‘유혈극’에 중점을 두며 광범위하게 유통됨으로써 홍콩에서 쓰인 ‘영웅편’(英雄片, yingxióng piàn)과도 차이를 내포한다.¹⁰⁾ 장르 개념으로서 영웅적 유혈극은 홍콩 범죄영화 스타일을 액션과 폭력의 재현물로 분류하면서, 이를테면 그것의 피비린내 날 정도로 격렬하고 신체 파열적인 감각에 방점이 놓여있는 서구적인 시선을 드러낸다.

“불안하고 혼란에 빠진 젊은이들이 처절하게 싸우는 영화”, “무법자들의 질풍노도와도 같은 영화”라고 <영웅본색>을 소개하는 개봉 당시의 평가들은 1997년 홍콩 반환이라는 시한폭탄을 앞둔 홍콩인들의 상황에 대한 반영으로 폭력의 재현이 나타난다고 보는 시선을 보여준다. 1984년 영국과 중국 간 홍콩 반환 협정이 체결되면서 홍콩의 중국으로의 반환은 보다 구체적으로 현실화되기 시작했고, 1989년 천안문 사태의 발발은 홍콩의 미래에 대한 위기의식을 강화하는 계기가 되었다. 이러한 홍콩의 탈식민적 풍경이 목격되면서, 당대 비평계는 정치적 상황이 홍콩영화에 투사되어 남성들의 위기를 다루는 드라마가 펼쳐진다는 반영론적인 독해를 취하고 있었다. 1997년 발표된 줄리안 스트링거(Julian Stringer)의 글은 “현 정치적 상황에서 다른 새로운 남성성을 상상하기 불가능함을 보여주는” 체제의 맥락 안에서 <영웅본색>을 논하는 것이 대표적인데,¹¹⁾ 이를 테면 이러한 담론에서는 영국 식민체제에서 중국이라는 사회주의 체제로 이행하는 전환 과정을 ‘시간이 너무 빨리 흐른다’라는 시각으로 보는 “이미 사라짐”(déjà disparu)의 영화¹²⁾ 또는 “위기 영화”(crisis cinema)¹³⁾가 주로 범죄와 액션 영화들의 외양을 하고 나타난다고 보는 관점이 지배적으로 드러난다.

이 시기 홍콩 범죄영화의 장르적 식별 요소로 ‘유혈낭자’(bloodshed)가 주목받은 이유는 그럼에도 문제로 제기될 수 있는데, 외상(trauma)과 남성성 위기를 다루는 측면이 바로 필름 누아르의 서사와 재현적 구조의 핵심과 밀접하게 연관되어 왔기 때문이다.¹⁴⁾ 홍콩 범죄영화가 그려낸 ‘남성 위기의 드라마’에는 누아르 관점에서 이질적인 요소도

7) Caleb Kelso-Marsh, “East Asian Noir: Transnational Film Noir in Japan, Korea and Hong Kong”, *Renegotiating Film Genres in East Asian Cinemas and Beyond*, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 41-67.

8) David Desser, “Global noir: Genre film in the age of transnationalism,” *Film genre reader IV*, University of Texas Press, 2012. pp. 628-648.

9) Stephen Teo, “Darker than dark: Film Noir in its Asian Contexts,” *International Noir*, Edinburgh University Press, 2014, p. 136

10) Karen Fang, *John Woo's A Better Tomorrow*, Hong Kong University Press, 2004. pp. 62-63, 68,

11) Julian Stringer, ““Your tender smiles give me strength”: paradigms of masculinity in John Woo's A Better Tomorrow and The Killer,” *Screen* 38.1, 1997, p. 40

12) Ackbar Abbas, “The New Hong Kong Cinema and the Déjà Disparu,” *Discourse* 16.3, 1994, p. 67.

13) Tony Williams, “Space, Place, and Spectacle: The Crisis Cinema of John Woo,” *Cinema Journal* 36. 2, 1997, p. 69.

다수 전시되며, 이는 할리우드 누아르 영화와 비교를 통해 다소 정밀한 분석이 가능하다. 그 대표적으로 팜므 파탈의 인물화, 그리고 그로 인해 촉발되는 부권살해적인 오이디푸스 서사라고 하는 두 가지 요소가 홍콩 범죄영화에서는 부재하거나 주변화된다는 점이 지적될 수 있다. 특히 팜므 파탈은 원형적이며 강력한 누아르적 관습으로 간주되어 왔다. 고전적 누아르 영화에서 팜므 파탈은 자신의 목적을 달성하기 위해 남성을 위협에 빠트리는 인물로 정의되었지만, ‘치명적’이고 부도덕할 정도로 위반적인 여성의 재현 과정에서 한편으로는 주체적이고 강인한 여성상을 부각시키는 면모도 나타났다. 이를테면 남성성의 위기가 가시화되는 것을 돕는 도구적 역할이 누아르적 팜므 파탈의 공식이라 할 것인데,¹⁵⁾ 이러한 팜므 파탈의 ‘별 받는 여성’으로서 전시되는 수행은 장르의 여성혐오적 함의로 간주되어 교정의 대상이 되면서 <원초적 본능>, <마지막 유혹> 등과 같은 논쟁적이고 페미니즘적 재해석을 추동한 작품을 낳기도 했다.¹⁶⁾ 고전적 할리우드 누아르가 전후에 돌아온 남성들의 정체성 혼란을 다루고, 그 이후 네오-누아르가 대체로 포스트-베트남전, 포스트-워터게이트 시대를 맞아 새로운 남성 위기를 조명하는 경향을 보였다면, 이는 <차이나타운>과 같은 느와르의 전형에서 보듯 강력한 존재감으로 도덕적 무질서의 감각을 형상화하는 팜므 파탈의 인물화, 그리고 권력을 가진 ‘아버지’에 대한 굴절된 반사회적 거부감과 무의식이 함께 하고 있는 것이다.

오우삼과 주로 그의 아류로 소개된 홍콩 감독들의 영화가 - 이른바 누아르의 글로벌 트렌드화가 일어난던 시기에 개봉되었음에도 불구하고 - 액션물의 오리엔탈리즘적인 서브장르로 한정되어 서구에서 초기에 받아들여진 점은 위 두 요소, 즉 팜므 파탈과 같은 캐릭터의 부재, 그리고 (아버지의 권위로 상징되는) 체제의 일탈이나 부패를 드러내는 서사의 결핍으로 인해 특징지어지는 독특한 ‘또래 남성 중심주의’에 기인하였다고 볼 수 있다. <영웅본색>과 <영웅본색 2>에서 여성의 역할은 거의 전무하며, <천장지구>, <열혈남아>와 같은 영화는 친구나 조직원들과의 의리를 위해 사랑을 포기하거나 이성애적 결합을 유예하는 남성을 등장시킨다. 젊은 남성들 간 연대를 위협하는 적대적인 네메시스도 <영웅본색>에 보듯이 옛 보스의 젊은 후계자인 또래 남성으로 그려지며, 따라서 잠입 수사물의 시초로 간주되는 <용호풍운>에 음모 뒤에 숨어 상징적 범으로 그림자를 드리우는 아버지는 등장하지 않는다. 아노미적 혼란을 야기하는 팜므 파탈은 물론 어둡고 굴절된 오이디푸스적 서사 구조조차 주어지지 않는 작품들에 누아르 레테르를 부치기는 어려웠을 것이다. 이른바 홍콩 누아르의 남성동성성(homosocial)과 젠더편향성에 관한 문제제기는 결코 서구에만 해당되는 것은 아닐 테지만,¹⁷⁾ 위협적인 여성도 전복되어야 할 아버지도 거세시켜 놓은 자리에서 이를 대체하는 주체는 젊은 세대로 구성된 남성들이며, 그들이 폭력과 액션을 통해 도달하는 나르시시즘이 부각된다는 사실이 ‘영웅적 유형극’이라는 장르 분류에 들어있었음은 주목할 가치가 있다.

이 지점에 대한 고찰은 대체로 우리에게 홍콩 누아르로 불린 영화들의 시작점으로 오우삼의 필모그래피 및 1986년부터 1990년대 초-중반 작품들이 서구에서는 ‘누아르’가 아니었던 현상을 보여준다. 비록 ‘영웅적 유형극’이란 하위 장르는 남성성의 위기에 대한 영화적인 해석을 필름 누아르와 공유하는 관람성을 보여주지만, 그 위기의 감각이 누아르 장르에 귀속되는 수용은 일어나지 못했다고 할 것이며 이는 캠프, 컬트의 차원에서 수용된 관객성에서 증명되어온 바이다. 오히려 이 시기 홍콩 범죄영화들에는 중국 반환이 예정된 홍콩의 정치적 요인들이 반영되면서, 그것이 서구 영화에 관습적으로 전시되는 폭력 재현보다 훨씬 높은 수위의 ‘유형극’으로 나타난다고 보는 시선이 지배적이었던 것으로 볼 수 있다. 이러한 서구적인 수용은 해당 작품들의 격렬하고 신체 파열적인 ‘피’와 ‘격렬함’의 감각을 강조하는 측면을 부각시킴으로써 오히려 기존 동아시아 남성영화의 전통 - 예로서 이소룡의 맨몸 액션 영화

14) Frank Krutnik, *op. cit.*, p. 91.

15) Frank Krutnik, *op. cit.*

16) Rebecca Feasey, “Neo-Noir’s Fatal Woman: Stardom, Survival and Sharon Stone,” *Neo-Noir*, Columbia University Press, 2009, 186.

17) 이영재, 「형제애의 로망, 1987의 정동: <영웅본색>과 홍콩-한국 커넥션」, 『대중서사연구』 27.1, 2021, 331쪽. 이지인, 「<영웅본색> 이 그리는 ‘남성다움’과 남성 사회 재현 양상 연구」, 『한국어와 문화』 32, 2022, 107-131쪽.

들, 장철의 무협영화, 성룡의 쿵푸 영화 등에서 일본의 야쿠자 영화와 심지어는 ‘아시안 익스트림’ 장르까지 - 에 기반을 두는 ‘B급’ 동아시아 장르에 대하여 서구 관객층과 평단에 구축되어온 레퍼런스의 연장선상에 여전히 일정 부분 놓여있는 것이었음을 보게 해준다.

(2) 한국에 온 <영웅본색>과 ‘홍콩 누아르’, 그리고 세기말 정동

1987년부터 1990년대 중반까지 한국에서 홍콩영화 수용 붐이 일어났을 때, 이 시기 홍콩 범죄영화의 흐름은 한국 문화계에 보다 진지하고 열광적인 향유 대상으로 자리매김하게 되었다. 홍콩의 문화침략 또는 “항류(港流)로까지 칭할 수 있을 현상”¹⁸⁾을 촉발시킨 그 시작점에 <영웅본색>(국내 개봉 1987년)이 뒤늦게 개봉해 이례적으로 뜨거운 인기를 모은 시점이 놓여있다. 이를 필두로 일반적으로 홍콩발 범죄와 갱스터 세계를 그려낸 ‘<영웅본색> 류’의 영화들은 ‘홍콩 누아르’라는 용어로 호명되며 누아르 영화의 새로운 전형으로서 간주되었고, 이는 한국 영화계에 중요한 참조 틀을 제공하는 현상으로 이어졌다고 할 것이다. 누아르의 명칭을 얻은 홍콩영화들의 신드롬에 가까운 현상은 홍콩의 중국으로의 반환을 몇 년 앞둔 1995년 즈음에 급속하게 저물 때까지 지속되었다.

한국에서 홍콩 범죄영화들이 ‘누아르’로 수용된 배경과 사회문화적 맥락에 관한 논의는 비교적 가시화되어 왔다. 홍콩 누아르라는 조어가 “전적으로 한국 영화 저널의 창조물”이었다고 말하는 김형석의 견해는 1980년대 말부터 저널들이 이 용어를 사용하기 시작했다고 밝힌다.¹⁹⁾ 반면에 김승구는 홍콩 누아르 용어가 일본에서 조어되었다고 보는데²⁰⁾, 한국과 일본에서 비슷한 시기에 저널리즘적인 표현으로 홍콩 누아르 용어를 즐겨 사용하기 시작했다고 보는 이영재의 서술은 그러한 견해와 공존한다.²¹⁾ 당시 홍콩 누아르로 분류된 영화들이 사실상 그 이전의 무협 영화와 구조적으로 유사한 텍스트성을 보여주고 있음을 지적하는 것이 임대근의 논의라면,²²⁾ 안진수는 「<첩혈쌍용>: 컬트영화와 초국가적 (오)독해」이란 글에서 장르적 표식으로서 홍콩 누아르가 성립된다고 보는 입장을 취하며 이를 한국에서 홍콩 범죄영화들이 “문화적 대화와 변용”을 거쳐 “번역”되어 나타난 결과로 바라보아야 한다고 제안한다.²³⁾ 이 홍콩발 수입 영화들을 둘러싼 외부로부터의 성공 요인으로는 1980년대 중후반 VCR의 보급으로 인한 국내 시장수요의 확대, 그리고 할리우드 직배 반대 투쟁이라는 변곡점들의 교차기에 때맞춰 당도함으로써 당시 한국 영화계가 처한 산업적, 정치적 정황의 수혜를 입은 측면을 간과할 수 없다.²⁴⁾ 게다가 아직 한국영화의 르네상스를 이끈 뉴웨이브 세대의 필모그래피가 등장하기 전이었으므로 이들 홍콩영화는 비(非)할리우드 영화의 대체재가 되어 한국 관객의 욕구를 충족시킬 수 있었다.

특히 이 시기 홍콩 범죄영화들이 누아르로 호명되었던 것은 중국 반환을 앞둔 홍콩인들의 절망적 심리가 <영웅본색>이 도착한 1987년 정치적 전환기의 한국으로 치환되면서, 젊은 세대에 만연하던 특유의 정동과 시너지 효과를 일으켜 강렬한 파토스를 동반한 감정이입으로 나타났기 때문이라고 할 수 있다. 액션과 범죄를 다룬 홍콩영화의 붐은 ‘1987’의 정동과 격렬하게 반응했으며, 이는 이영재가 말하듯이 “부정(不正)에의 상상적 복수라는 관람성을 통해 이 정치적 시간을 지배한 폭력과 대항폭력의 문제와 강하게 결속”된 형태로 지속되었다. 만연한 불심검문, 박종철

18) 김승구, 「1990년 전후 한국 내 홍콩영화의 수용 양상」, 『한국학연구』 62, 2017, 96쪽.

19) 김형석, 「한국영화 장르 명칭에 대한 저널의 태도」, 『동국대학교 영상미디어센터 학술대회』, 2011, 24쪽.

20) 김승구, 앞의 논문, 106-107쪽.

21) 이영재, 앞의 논문, 307쪽.

22) 임대근, 『중국영화의 갈래들 중국 영화의 이해』, 동녘, 2008, 167-168쪽.

23) Ahn Jinsoo. “The Killer: Cult Film and Transcultural (Mis) Reading”, in *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Esther CM Yau (ed.), U of Minnesota Press, 2001, p. 104.

24) 김승구, 앞의 논문.

고문치사 사건과 이한열의 죽음 등으로 가시화되어 드러난 국가폭력과 그에 저항하는 “대중투쟁의 시대적 형상”, 그리고 “영화적 폭력의 형상”을 가로지르는 정동의 유비가 발견된다.²⁵⁾ 1988년 올림픽 개최를 기점으로 글로벌화 담론과 새로운 국가적 정체성의 형성기에 나타난 과격한 변화들의 시기에 홍콩영화 붐을 위치시키는 논의도 유효한데, 안진수에 따르면 급변하는 시대상 속에서 혼란을 겪으며 지지대가 필요한 남성들에게 홍콩 누아르의 영화들은 “명예, 의리, 인화”와 같은 “한국에도 낫설지 않은 전통적 가치관”을 재확인하게 해주는 역할을 사실상 시의적절하게 수행하고 있었다.²⁶⁾ 마치 삶의 끝자락에 서있는 듯한 주인공들의 덧없는 허무주의는 1980년대 후반과 1990년대 초중반의 남성 담론 또는 세대 담론과 결합하고 있었음도 말할 수 있다. 이에 대하여 정성일의 글은 한국에 수용된 과격한 폭력과 액션의 홍콩영화들이 바로 “제 시간에 도착했기” 때문에 ‘누아르’로 받아들여질 수 있었다는 주장을 뒷받침해 준다.

<영웅본색>은 좀 특별한 영화이다. 종종 영화 중에는 언제 보느냐가 결정적인 영화들이 있다. 그리고 그 영화가 당신에게 제 시간에 도착했을 때 그 감흥이 거의 죽고 싶을 정도로 당신의 마음을 흔들 때가(...) 있다. 이 영화는 굉장한 걸작이거나 미학적으로 논쟁적인 작품이 아니다. 하지만 이 영화를 좋아하지 않는다면 그건 둘 중의 하나이다. 이런 영화가 필요한 삶을 살아본 적이 없거나, 이 영화가 제 시간에 도착하지 않은 사람들이다.²⁷⁾

홍콩 누아르에 관한 담론에서 시기의 문제가 흥미로운 것은 이처럼 세대론적이고 회고론적인 기억하기에 놓여있지만, 한편으로는 이 영화들이 실제로 (어떻게 하여) ‘누아르’로 볼 수 있는 성격의 작품들이었는지, 과연 다른 평단과의 공유나 호환이 가능한 관점이 제시되었던 것인지 둘러볼 필요를 제기한다는 점에도 있을 것이다.

여기에서 한 가지 흥미로운 것은 홍콩 평론계를 포함시켜 해외 평단의 논의를 살펴볼 때, ‘홍콩 누아르’는 동일한 장르적 호명임에도 불구하고 한국에서 홍콩 누아르가 수용된 시기와 다소 상이한 시작점을 지칭한다는 사실이다. 홍콩을 비롯하여 영어권 평단의 논의에서 보면, 일반적으로 홍콩영화에서 필름 누아르는 포스트-반환기 시작을 기점으로 하여 그 전후에 본격적으로 등장하여 토착 장르로 정립되기 시작했으며, 이는 액션, 무협, 쿵푸 등 전통적 장르의 강세 속에서 이전에 볼 수 없던 새로운 영화의 흐름이었다고 보는 관점이 드러난다. 라이완 팡(Laikwan Pang)은 <영웅본색> 류 영화들이 남성성의 에너지를 분출시키고 남성적인 의리와 우정의 절대적인 가치를 강조했다면, 그와는 달리 1997년 이후 갱스터와 범죄 세계를 다룬 홍콩영화들 중 “내밀하고 반영적인 성향”의 조류가 나타나게 되었다고 지적한다. 이 새로운 영화들은 내면적 불안과 뿌리 깊은 자기 의심에 시달리는 남성을 주인공으로 내세우기 시작하면서, 이전까지 유행하던 영웅영화로부터 차별화되었다는 것이다. 그는 중화권 누아르는 기존 동양적인 남성 장르와 마찬가지로 거의 완전하게 남성이 지배하는 장르로 인지하며 이러한 특징은 홍콩 누아르에서도 전형적인 판본으로 나타난다고 전제하면서, 그 초기 대표작으로 두기봉의 <넘버원이 되는 법>(1997), <암화>(1998), <비상돌연>(1988), <미션>(1999) 등을 들고 있다.²⁸⁾

홍콩 누아르 영화가 ‘1997’의 전환점을 계기로 본격적으로 등장한다고 보는 시선은 다수의 다른 글에도 나타난다. 스티븐 테오는 <성향기병>(1984)과 같은 홍콩 뉴웨이브 영화 세대의 작품들에 누아르적 요소가 선구적으로 나타났다고 지적하면서, 반환 시점 직후에 이를 계승하면서 존재론적 위기를 겪는 경찰, 갱스터, 암흑가 조직에 관한 영화

25) 이영재, 위의 논문, 302, 323쪽

26) Ahn Jin-Soo, *op. cit.*, p. 105-106.

27) 정성일, <영웅본색을 두 번 보는 것이 두렵다>, 《맥스무비》, 2008/8/20. (<https://seojae.com/web/underconst.htm>).

28) Laikwan Pang, Masculinity in crisis: Films of milkyway image and post-1997 Hong Kong cinema, *Feminist Media Studies* 2. 3 2002 p. 326

를 장르로 정립시킨 이는 두기봉이라고 말한다. 테오 역시 그가 위가휘와 공동 설립한 밀키웨이 제작사에서 만든 포스트-반환 시기 영화들을 홍콩 누아르의 대표작으로 간주하고 있다.²⁹⁾ 데이비드 보드웰(David Bordwell)은 두기봉의 밀키웨이 누아르를 중심에 두고 홍콩 누아르의 흐름을 서술하는 데 동의하면서, 한편으로는 왕가위와 임영동의 필모그래피에서 누아르적 성향을 보인 반환 전후 시점에 나온 영화들을 그 시작점에 추가시키려고 한다. 이 선(Yi Sun)은 홍콩 누아르가 “하나의 개념이자 액션 영화의 스타일”로 정의되는 데는 구룡 누아르(Kowloon Noir) 또는 참사추이 누아르(Tsim Sha Tsui noir)라고 불리는 로컬의 영화제작 경향이 주요한 역할을 해왔다고 주장한다. 주로 두기봉과 그의 영향을 받은 감독들의 작품을 지칭하는 이 두 가지 용어는 홍콩에서 제작되는 누아르 영화들의 주된 배경지를 지시하는 차원을 넘어서 보다 작가주의적인 성향의 누아르를 지칭하는 개념으로까지 확장되어 왔다.³⁰⁾

이상과 같이 본다면, 일반적으로 해외 담론에서 본 홍콩 누아르 영화는 1997년 홍콩의 중국 반환 직전의 시기부터 시작하여 그 이후의 작품들을 지칭하는 개념으로 볼 수 있다. 그 출발점에는 두기봉이 1997년과 1998년에 걸쳐 만든 ‘반환 삼부작’(<넘버원이 되는 법>, <암화>, <비상돌연>)을 필두로 <PTU>(2003) <대사건>(2004) 등으로 이어지는 위가휘를 비롯해 밀키웨이 출신 감독들이 연출한 다수 작품들이 놓여 있다. 그 외에도 왕가위의 <중경삼림>(1994), 임영동의 <영웅신탐>(1997) 등이 시작점으로 언급되고 있다. 이는 한국에서 홍콩 누아르로 분류되는 영화들과 시기적으로 다를 뿐 아니라 상당한 온도차를 보여주는 분류라고 할 것이다. 우선, 한국에서 홍콩 누아르 분류는 1987년에서 1995년까지 홍콩 영화들이 가장 활발하게 소개된 시기의 작품들에 집중적으로 각인되어 있으며, 그에 반하여 홍콩 평론가들이 두드러진 해외에서 홍콩 누아르로 간주하는 영화들은 정확히 그 이후부터의 시기에 나온 작품들을 대상으로 하고 있음을 볼 수 있다. 그러다보니 홍콩 누아르로 논의된 대상도 상이한데, 한국에서는 그 시작점에 <영웅본색> 시리즈가 놓여 있음은 대체로 주지의 사실이다. 이후 오우삼의 차기작들인 <첩혈쌍웅>, <첩혈가두>, <첩혈속집>, 일련의 풍운 시리즈를 이끈 <용호풍운>, <감옥풍운>, 청춘 멜로드라마의 성향이 강한 <천장지구>, <열혈남아>, 도박 누아르 흐름을 이끈 <지존무상> 시리즈 등이 있으며, 그 외 <대행동>, <강호정>, <강호정 2-영웅호한>, <용등사해>, <화룡만가>, <여락> 등의 다수 작품이 해당될 수 있다(조금 주의를 기울이면 해당 작품들은 늘어날 것이다). 이 대략적인 한국에서의 홍콩 누아르 목록은 포스트-반환 시기의 영화들과 비교해 본다면 무드나 스타일에서 구별되는 작품들로 구성되어 있다. 우선, 비장하고 낭만화 된 영웅주의를 극화하는 주로 감상적이고 멜로드라마적 톤의 범죄와 갱스터 영화들이 한국에서 ‘홍콩 누아르’로 수용된 필모그래피의 주를 이룬다고 할 수 있다. 또한, 이는 포스트-반환기에 등장한 ‘홍콩 누아르’가 흑사회를 냉정하고 비인간적인 곳으로 묘사하는 등 부패하고 흠결있는 인간들의 모호하고 비관적 세계를 다루는 경향과 사실상 반대되는 차이를 보인다.

요컨대 이러한 차이의 문제를 단순하게 저널리즘적 허용이라거나 혹은 저널의 명명법의 오류로 간주하는 것은 무책임하거나 심지어는 오독이 될 것이다. ‘1987’이라는 한국에서 홍콩 누아르가 수용된 정동과 ‘1997’이라는 홍콩 누아르 생산국의 정치적 격변기는 필름 누아르라고 하는 ‘어두운’ 영화에서 그 분류의 기준을 어디에 두고 보는가의 다소 상이한 관점이 혼재하고 있다. 어둡고 혼탁한 도시를 묘사하고 있다는 것만으로 누아르가 되는가? 아니면 일종의 도덕적 아노미가 묘사되어야 누아르로 볼 수 있는가? 이 두 가지에서 생각해본다면, 한국에 당시 수용된 홍콩영화들은 대체로 전자에 가까운 것이었다고 볼 수 있다.

<영웅본색>과 <첩혈쌍웅> 같은 ‘홍콩 누아르’의 대표작은 미학적 기준으로 누아르 영화로 평가하기에는 어려운

29) Stephen Teo p. 137-138. 테오는 그의 글이 다루는 홍콩 누아르에 대한 서술에서 오우삼의 언급을 생략하고 있다. 오우삼이 홍콩 뉴웨이브 세대에 직접 속하지는 않지만 그 핵심적인 인물인 서극 등과 교류했던 동시대 영화인임을 고려할 때 이러한 배제는 다소 의도적인 것으로 보인다.

30) Sun, Yi. “Critical formation of Hong Kong noir: Historiographical and methodological reflections.” *Journal of Chinese Cinemas* 15.1 (2021): 39-55.

텍스트임에는 분명하다고 할 것이다. 주윤발로 대변되는 남성 주체의 신체적, 도덕적 우월성을 강조하며 극악한 위협에서 시험대에 오르는 남성들의 연대와 형제애라는 가치를 재확인하는 데 그 서사와 재현의 초점이 맞추어져 있기 때문이다. 1984년 홍콩 반환 협정 체결 이후에 나온 영화들 속에서 만연한 사회적인 위기감은 적대적이며 압도적으로 잔인한 세계를 그려내지만, <영웅본색>의 주인공 마크와 <첩혈쌍웅>의 아장은 관습적인 누아르의 남성들처럼 초조하거나 심연으로 내던져지지 않는다. 암흑가 조직을 통해 부패되고 배금주의적 홍콩이라는 후기 자본주의 사회를 환유하는 디에게시스 세계에서 마크는 지폐를 태워 담배에 불을 지피는 장면에서 보듯 이상화된 남성으로 재현되며, 한 손에 호스테스를 안고 다른 한손으로 화분에 권총을 숨기는 유명한 레스토랑 장면에서는 말 그대로 폭력과 로맨스를 동등하게 취급하는 갱스터 영웅주의의 극치를 전시한다. 성당을 배경으로 펼쳐지는 총격전은 눈먼 여가수를 구하려 죽음을 선택하는 아장의 이타주의를 정당화 하는데 할애되고, 이를 통해 신의, 우정, 의리를 끝까지 고수하는 의로운 분투의 숭고함과 장렬함을 알린다.

말하자면, 누아르 장르의 특권적인 요소가 이 세계에서 진실이라고 믿었던 것과 거짓이라고 믿었던 것의 경계가 무너지는 모호한 이중규범의 상태 또는 아노미적 감각에 있다고 한다면, 이 영화들은 그러한 징후나 강박으로부터 자유롭다. 어쩌면 1980년대 후반과 1990년대 초·중반의 한국 관객들은 도덕적 아노미가 아니라 ‘정동의 아노미’를 감각하며 이 시기 홍콩 범죄 영화들을 ‘홍콩 누아르’로 받아들였다고 가정하는 것이 그리 불가능하지는 않을 것이다. 인화와 화친이라는 전통적이고 ‘건전한’ 이데올로기(“친구란 영원한 것”이라는 반복되는 대사)와 별도로, <영웅본색>과 <첩혈쌍웅>은 비장하리만치 비극적인 감각과 폭발할 것 같은 에너지가 징후로서 자리하고 있다. 정동적인 집약체로 나타나는 젊은 남성들의 연대가 관객들의 절대적인 호응을 이끌어낸 지점은 주목을 요하는데, 순수함과 진정성에서부터 혼란함과 절망적임을 가로지르는 카오스적인 감각은 다소간 과잉적이고 서사로부터도 탈구된 정동을 전달한다. 아정이 성당에서 동료 킬러를 자비롭게 살해하는 장면은 분노와 절망이 절정에 달하지만, 이어지는 시퀀스에서 이전의 정동은 어디론가 사라지고 그와 경찰인 리가 액션을 통해 우정을 나누는 열정과 흥분으로 대체가 일어나는 것이다. 이런 혼란스러운 연결은 기실 당시 영화들에 종종 출몰한 것임에 이견을 달기 힘든데, 한국 관객들에게는 장르적 허용으로 수용되어 ‘남성들의 로망’이라는 “어떠한 매력”³¹⁾의 중심에 있던 그 무엇으로 회자되어 왔다.

한국 대중의 기억 속에 이 영화들의 이데올로기는 지워지고 아노미적인 정동이 남아서 누아르 영화로 받아들여지게 되었다고 말하는 것은 분명 무리일 테지만, 이러한 세기말적 정동은 미덕과 도덕의 내러티브 아래 들끓는 묵시록적이고 ‘어두운’ 측면으로 인해 관객들로 하여금 누아르적 상황으로 독해하게 만들었다고 할 수 있다. 주체적으로 제어할 수 없는 상황에 던져지며 피아의 구분이 모호해지는 측면, 즉 킬러와 경찰의 정체성이 착종되는 경지까지 도달하는 것은 오우삼 이후로 홍콩 누아르의 가장 큰 특징 중 하나였다고 할 수 있다면, 그것은 겉으로 드러난 우정을 위해서라는 적법성 이면에 울고 싶고 감정을 폭발시키고 싶은 혼돈 그 자체로서의 정동의 아노미가 작동하는 지점이었다고 볼 수 있다. 그렇게 된다면 한국에서의 홍콩 누아르 수용 현상은 젠더화된 관객성과 정동에 관한 논의로 좀 더 확대될 수 있다.

3. 결론을 대신하며: 포스트-홍콩 누아르, 그리고 <마약전쟁>/<독전>

홍콩 누아르 장르는 <무간도>와 <흑사회> 시리즈가 나온 2000년대 중반까지 한국 관객에서 간간히 소개되어 온

31) 원신연, <내 인생의 영화 <영웅본색>>, 《씨네21》 2007/12/07.

재감을 각인시켰고, 한편으로는 왕가위의 뒤를 이은 두기봉이 연이은 해외 국제영화제 수상을 배경으로 홍콩 작가 주의 영화에 대한 수요를 충족시키는 가운데 그의 밀키웨이 제작사에서 연출한 누아르 영화들을 선보여왔다. 1997년 반환 연도를 기점으로 홍콩영화 제작의 둔화는 급속하게 본격화되어 왔다. 다수 감독과 배우들은 중국과의 협업을 통해 활로를 개척해왔고, 2003년 경제긴밀화협정(CEPA, Closer Economic Partnership Agreement) 체결은 홍콩영화가 중국 국적의 영화로 인정받을 수 있게 함으로써 홍콩 영화인들이 본격적으로 대륙 시장에 진출하는 시작점이 되었다. 일반적으로 포스트-홍콩 영화는 CEPA의 효력 발생으로 중·홍 합작영화가 홍콩 영화제작 편수의 절반에 가까워진 2007년 이후 중국화 혹은 본토화(mainlandization)되는 홍콩 영화를 가리키는 개념으로 설명될 수 있으며,³²⁾ 포스트-홍콩 누아르는 이러한 포스트-CEPA 시대에 홍콩 누아르의 맥을 계승하는 영화들로 볼 수 있다. CEPA를 계기로 갈수록 중국 역사를 대서사로 펼치는 대작영화 또는 애국주의 성향의 주선울 영화가 강세를 이루는 가운데, 홍콩 누아르는 사회의 어두운 이면에 천착하는 장르적 특성으로 인하여 본토화를 쉽게 허락하지 않는 대표적 토착 장르로 간주되어 왔다.³³⁾

여기에서는 포스트-CEPA 시대의 대표적 누아르 영화 <마약전쟁>(2013)과 한국 리메이크 작품인 <독전>(2016)을 통해 포스트-홍콩 누아르의 징후와 그 각색에서 드러난 반환 이전의 홍콩 누아르에 대한 기억, 이 두 가지 사이의 관계를 환기하면서 마무리하고자 한다. <마약전쟁>은 중화권 영화계의 대세적인 흐름에 저항하는 행보를 보여 온 두기봉이 중국과 합작으로 제작한 첫 누아르 영화다. 이 영화는 중국 경찰 조직과 홍콩 마약단 조직 사이의 격정적인 추격전을 그려내며, 그 과정에서 중국 광전총국의 검열을 통과하기 위해 권선징악으로 결말을 맺는 선택을 감행하고 있다. 이분법적 묘사를 통해 정의로운 경찰과 악인 범죄자라는 프레임을 걸은 명징하게 과시하지만, 그러한 선악구도를 극한으로 과시함으로써 오히려 전제주의적이고 무시무시한 중국 공안과 나약하고 이기적이더라도 인간적인 묘사로 형상화 된 홍콩인들이라는 변형된 전략을 취하고 있음을 볼 수 있다. 마지막 총격전에서 홍콩 마약단 보스가 중국 공안을 쏘는데 성공하지만 두 인물의 몸이 수갑으로 묶인 상태기에 끝내 도망가지 못하고 시신에 의해 정박당하는 상태로 귀결되는 데서 보듯, 대륙의 관객에게 공안의 승고한 죽음으로 비춰지는 장면이 한편으로 홍콩 관객에게는 자신들의 운명에 영향력을 행사하는 중국에 대한 은유로도 읽힐 수 있는 것이다.

이를 한국에서 리메이크한 <독전>은 그렇다면 <마약전쟁>이라는 징후적인 포스트-홍콩 누아르 작품을 취하여 반환 이전 한국에 각인된 ‘그 시절’ 홍콩 누아르의 감성으로 되돌려 놓는 각색을 시도하고 있다. 두기봉이 범죄의 일망타진 외엔 아무 사심이 끼어들 틈 없는 중국 공안을 일목적인 추격자로 그려낸 데 반해, <독전>은 경찰이 마약 범죄를 수사하는 과정에 우연히 살해된 정보원 소녀의 죽음이 꿈과 환영 장면에서 반복적인 플래시백으로 등장함으로써 <첩혈쌍웅>이 아정을 묘사하는 것과 거의 동일한 방식으로 그의 추격 임무에 대한 책임과 도덕적 정당성이 강조된다. 또한 원작에서는 “마약사범은 본토인으로 묘사될 수 없다”³⁴⁾는 검열의 암묵적 규정에 따라 돈 밖에 모르고 이기적인 홍콩인들이 마약단으로 나오지만, 한국 리메이크에는 동남아에서 밀입국한 난민 입양아가 마약 사범으로 등장한다. 원작이 그려낸 지정학적 풍경은 나름의 변형된 방식으로 대구를 이루지만 그는 가련한 개인사를 간직한 한결 인간화된 모습으로 재현되는 차이점을 보여준다. 결정적으로 <독전>은 경찰과 범죄자 간의 정체성에 교착이 일어나면서 이들 사이의 유대감이 강렬한 정동으로 발현되는 홍콩 누아르의 관습을 그대로 밟는 결말을 재현하

32) Gary Bettinson, “Yesterday once more: Hong Kong-China coproductions and the myth of mainlandization”, *Journal of Chinese Cinemas* 14. 1, 2020, p.16.

33) 강봉래, 『한국 누아르 영화의 표상과 위상』, 연세대학교 박사 학위 논문, 2021년, 68쪽. 검열과 “반사회적 장르”인 누아르의 상호적대적인 관계는 한국 영화계에서도 목격되는 현상이므로 1960년대 이후 근 20여년 동안 한국 누아르 영화는 검열 제도 하에서 제작되지 못하였다.

34) Ibid., p.21.

고자 하는데, 이러한 남성 멜로드라마적인 관계 묘사가 지배적인 정조를 구성하며 이 영화의 흥행 요인이었음은 부인하기 힘들어 보인다.

<마약전쟁>은 존립이 희미해져가는 포스트-홍콩 누아르 영화를 포스트-CEPA 시대에 구현 가능한 독창적인 방법으로 연출하여 성공한 드문 예로 평가받는 작품이다. 이를 한국 관객을 위해 각색한 <독전>에서는 <마약전쟁>이 취한 변형적인 방식을 반환 이전의 보다 익숙한 홍콩 누아르의 관습으로 돌려놓는 시도들을 수행하는 것은 시사하는 바가 분명히 있다고 보인다. 이 논의는 물론 필연적으로 한국 누아르 또는 보다 넓게는 한국 스릴러 장르의 질적인 성장과 그로 인한 세계적인 수용의 지평 마련이라는 맥락 속에서 전개될 필요도 있을 것이다. 전성기에 비해 홍콩 색채를 잃어버렸다고 간주돼온 홍콩 누아르는 이러한 맥락 속에서 여전히 영향력의 레퍼런스로 작용하고 있는 게 아닌지 들여다 볼 필요가 있다.

∴ 참고문헌

1. 단행본

임대근, 『중국영화의 갈래들 중국 영화의 이해』, 동녘, 2008, 167-168쪽.

Fang, Karen, *John Woo's A Better Tomorrow*, Hong Kong University Press, 2004.

Krutnik, Frank, *In a lonely street: Film noir, Genre, Masculinity*. Routledge, 2006.

Naremore, James, *More Than Nights: Film Noir in its Contexts*, Univ of California Press, 2008.

2. 논문 및 기타

강봉래, 『한국 누아르 영화의 표상과 위상』, 연세대학교 박사 학위 논문, 2021.

김은형, 박미향, <부산에 온 양조위: 그 눈빛의 '화양연화' 아직 끝나지 않았다>, 《한겨레》 2022/10/06, https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/1061672.html

배상준, 「필름 누아르? 필름 블랑크!: 박찬욱 감독의 <박쥐>(2009)」, 『영화연구』 48호, 2011, 250쪽.

김승구, 「1990년 전후 한국 내 홍콩영화의 수용 양상」, 『한국학연구』 62, 2017, 96쪽.

김형석, 「한국영화 장르 명칭에 대한 저널의 태도」, 『동국대학교 영상미디어센터 학술대회』, 2011, 24쪽.

원신연, <내 인생의 영화 <영웅본색>>, 《씨네21》 2007/12/07.

이영재, 「형제애의 로망, 1987의 정동: <영웅본색>과 홍콩-한국 키넥션」, 『대중서사연구』 27.1, 2021, 331쪽.

전평국, 「필름 누아르(film noir)의 역사적 특수성에 관한 연구」, 『현대영화연구』 19호, 2014.

정성일, <영웅본색을 두 번 보는 것이 두렵다>, 《맥스무비》, 2008/8/20.

(<https://seojae.com/web/underconst.htm>).

Abbas, Ackbar, "The New Hong Kong Cinema and the Déjà Disparu", *Discourse* 16.3, 1994, pp. 65-77.

Ahn Jinsoo. "The Killer: Cult Film and Transcultural (Mis) Reading", in *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Esther CM Yau (ed.), U of Minnesota Press, 2001, pp. 95-114.

Bettinson, Gary, "Yesterday once more: Hong Kong-China coproductions and the myth of mainlandization", *Journal of Chinese Cinemas* 14. 1, 2020, pp. 16-31.

- Desser, David, "Global noir: Genre film in the age of transnationalism," *Film genre reader IV*, University of Texas Press, 2012. pp. 628-648.
- Feasey, Rebecca, "Neo-Noir's Fatal Woman: Stardom, Survival and Sharon Stone," *Neo-Noir*, Columbia University Press, 2009, pp. 186-202.
- Kelso-Marsh, Caleb, "East Asian Noir: Transnational Film Noir in Japan, Korea and Hong Kong", *Renegotiating Film Genres in East Asian Cinemas and Beyond*, Palgrave Macmillan, 2020, pp. 41-67.
- Stringer, Julian, "'Your tender smiles give me strength': paradigms of masculinity in John Woo's *A Better Tomorrow* and *The Killer*," *Screen* 38.1, 1997, pp. 25-41.
- Teo, Stephen, "Darker than dark: Film Noir in its Asian Contexts," *International Noir*, Edinburgh University Press, 2014, p. 136-154.
- Williams, Tony, "Space, Place, and Spectacle: The Crisis Cinema of John Woo", *Cinema Journal* 36. 2, 1997, pp. 67-84.

<토론문>

강봉래(연세대)

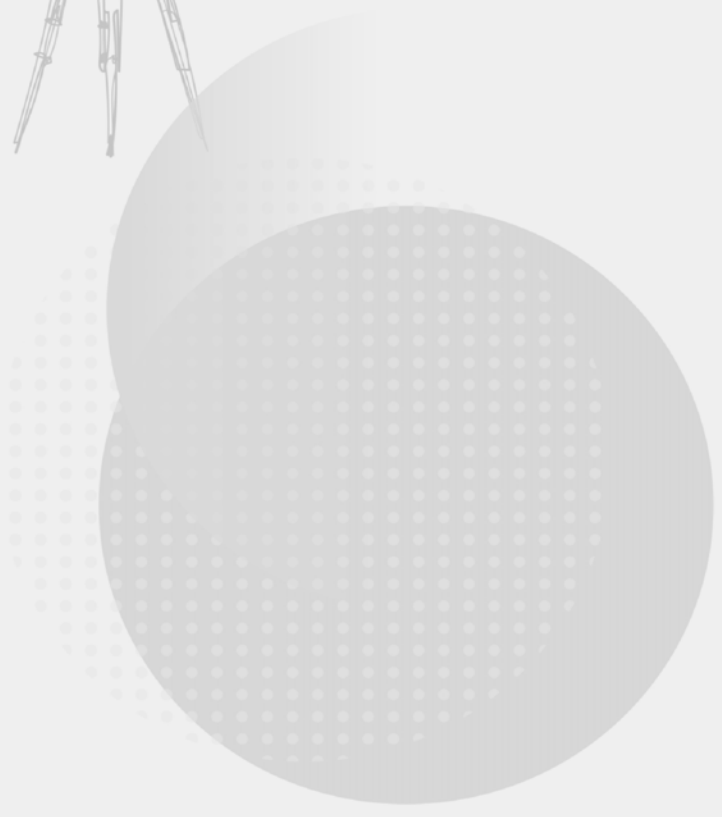
연구자는 한국에서의 홍콩 누아르의 수용과 글로벌 환경에서의 수용의 차이를 통해 홍콩 누아르의 기원을 추적하고 있다. 먼저 연구자는 우리가 홍콩 누아르로 인정하는 오우삼의 영화들은 미국에서는 액션영화로 수용되었다고 지적한다. 이 영화들은 ‘유혈낭자 영웅물’ 또는 ‘영웅적 유혈극’으로 불렸다고 적고 있다. 이는 새로운 양식의 아시아 마셜 필름에 대한 미국 평자들의 평가로 보인다. 안진수도 지적하듯이, 미국의 젊은 관객들은 오우삼의 영화를 컬트영화로 수용하였다. 이들은 오우삼의 영화에 보이는 과잉의 정서를 캠퍼한 즐거움으로 소비했다. 줄리안 스트링어도 언급하듯이, 오우삼의 영화가 미국 관객들에게 이색적인 매력으로 다가온 이유는 행위의 심급과 수난의 심급이 영화에 혼재해 있기 때문이다. <영웅본색>과 <첩혈쌍웅>의 주윤발은 이상적인 남성성의 표상인 동시에 손상된 남성성의 체현이다. 남성 장르의 특성인 행위의 심급과 여성 장르의 특성인 수난의 심급이 한 인물에 새겨진다. 한국에서 오우삼의 영화는 변두리 극장에서 시작해 이내 주류문화에 편입되었다. 한국 남성들은 이 누아르 영웅을 통해 자신들의 상처 입은 남성성을 대리 배설했다. 거리 두기와 과잉 투사의 차이는 있지만, 미국의 관객과 한국의 관객이 반응한 지점은 유사했다.

누아르를 어떻게 규정할 수 있는지는 학자들마다 견해가 다르다. 또한 문화권마다 누아르를 수용하는 양상도 다르다. 게다가 글로벌 누아르로 확산하는 과정에서 누아르는 여러 계열로 분화했다. 누아르의 필요조건은 다양하지만, 충족조건을 제시하기는 어렵다. 팜프파탈도 누아르의 필요조건 중 하나일 뿐 충족조건은 아니다. 로컬의 누아르는 로컬의 특성에 맞게 진화한다. 이는 한국도 마찬가지이고 홍콩도 마찬가지이다. 제임스 내어모어는 누아르를 ‘피의 멜로드라마(blood melodrama)’라 표현했다. 이 용어는 홍콩 누아르를 정의하는 적절한 수사가 될 것이다. 또한 스티븐 테오는 홍콩 뉴웨이브는 ‘누아르 웨이브’라고 적고 있다. 데이비드 데서도 지적하듯이, 글로벌 누아르에는 여러 계열이 있다. 할리우드 누아르는 글로벌 지형으로 확산하면서 여러 계열로 분화했다. 누아르는 원래 혼종적인 장르이고 장르 횡단적인 특성을 띠기에, 이는 장르의 성격상 당연한 일로 받아들여야 한다. 한국 누아르도 다양한 경로를 지나 현재의 위치에 이르렀다. 연구자가 <영웅본색>에서 <무간도>까지의 흐름을 누아르의 지형에서 배제하고 두기봉의 영화를 중심으로 홍콩 누아르를 배치하는 것은 다소 지나친 경계 긋기로 보인다. 홍콩 누아르라는 용어가 비록 오우삼의 영화에 대한 산업과 언론의 수사로 시작되었다 해도 다양한 학술적 논의를 통해 정당성을 인정받고 있는 이유 역시 고려해야 한다.



[섹션 3]

매체와 플랫폼을 가로지르기



브라운관 드라마와 극장 상영 영화 그리고 OTT 시리즈의 서사 구조 차이 : 계층 이동 욕망 서사를 중심으로

진성현(동국대)

1. 들어가며

스토리텔링의 서사 구조는 그것이 취하고 있는 매체의 성격에 영향받는다. 그중 드라마 영화 그리고 OTT 시리즈는 영상으로 이야기를 전달한다는 점은 같지만, 제작 목적부터 시청자 및 관객들에게 전달되는 형태까지 상당 부분 차이점을 가지고 있다. 그리고 이러한 차이점은 이야기 전개 방식인 서사 구조에도 영향을 미친다.

브라운관을 통해 방영되는 드라마는 방송국의 편성 계획에 의해 제작된다. 일정한 길이를 가진 다회성 회차로 나누어지며 시청자의 관심을 유지하기 위한, 다시 말해 지속적인 시청률을 염두에 둔 전략이 서사에 드러난다.¹⁾

반면 극장을 통해 상영되는 영화는 시간과 요금을 투자한 관객들이 선택하여 관람한다. 관객 수에 흥행 여부와 직결된다. 단일한 이야기가 한 번의 관람으로 시작되고 끝이 나는 만큼 완결된 서사가 필요하다.²⁾

OTT 시리즈는 이런 드라마와 영화의 성격을 모두 가진 채 탄생하였다. 2020년 팬데믹 시기에 시청자들과 대형 사업자들의 관심을 받으며 포화시장을 이룬 OTT는 기존의 인기 있는 작품 수입은 물론 각 플랫폼별로 오리지널 시리즈 작품을 제작하며 현재까지 인기와 화제를 유지 중이다. 오리지널 작품의 경우 다회차를 일시적으로 공개해 ‘완료율’을 흥행의 척도로 삼고 있다.³⁾ 이러한 점에서 OTT 시리즈는 지속적인 시청을 중시하는 드라마와 완료된 이야기를 한 번에 제공하는 영화의 특성을 모두 갖추고 있다고 볼 수 있다.

이에 본 연구에서는 브라운관 드라마, 극장 상영 영화와 OTT 시리즈의 서사 구조 차이에 대한 분석을 진행한다. 이를 위해 유사점이 있으며 각 분야에서 유의미한 성적과 흥행 기록을 세운 작품들을 분석한다. 2018년부터 2019년까지 JTBC에서 송출되었던 <스카이캐슬>, 2019년에 개봉해 칸 영화제 황금 종려상 수상을 시작으로 하나의 신드롬을 일으켰던 <기생충>, OTT 넷플릭스 오리지널 시리즈로 한국을 포함한 세계의 우수 시상식에서 수상한 <오징어 게임>을 분석해 각 작품의 서사 구조를 확인 및 비교해 본다. 이들은 모두 ‘계층 이동 욕망’을 드러내는 인물을 등장시켜 서사를 전개해 나가고 있다는 공통점이 있다. 따라서 욕망을 드러내는 한 명의 주인공을 중심으로 블레이크 스나이더의 ‘SAVE THE CAT(이하 STC 구조라 표기)’⁴⁾을 도구 삼아 서사 구조 방식을 살펴본다. 국내에서 STC 구조를 사용한 서사 연구는 제한적이거나⁵⁾, 시드필드가 제시한 시나리오의 기본 구성인 ‘3막’에 근거하여 서사를 15개

1) 강나영, 「텔레비전 드라마의 서사구조와 시청률 변화 추이의 관련성 분석 -<낭만닥터 김사부>를 중심으로-」, 『영상기술연구』 제27호, 2017, 130쪽.

2) 강연곤, 「영화 관객들의 인구조적 변인 분석 및 영화관람, 만족도, 재관람 연구」, 『문화산업연구』 제20권 제4호, 2020, 2쪽.

3) 홍남희, 「엔터테인먼트 시대 넷플릭스와 영화: 퀄리티 콘텐츠로서의 영화와 극장의 의미 변화」, 『영상문화』 제37호, 2020, 187쪽.

4) 15개의 장으로 나누어진 서사 구조 표다.

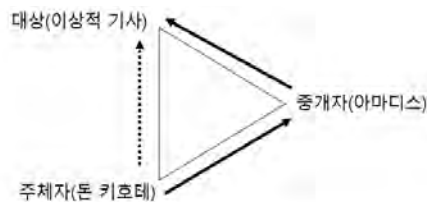
5) 조희영은 STC 구조를 이용해 마블시네마틱스 유니버스에 등장하는 아이언맨 시리즈 및 어벤저스 속 아이언맨의 이야기를 분석하였다. 아리스토텔레스의 『시학』에 따르면 내러티브의 길이가 길면 길수록 시청자 및 관람자들의 이해와 감상을 돕기 위해 보다 많은 극적 전환점이 필요해지는데, STC는 15개의 장을 제시한다. 극적 전환점의 구체적인 위치 및 역할 제시를 통해 장편 영화는 물론 드라마나 OTT 시리즈와 같은 복수 텍스트물도 분석 가능하다. 위 연구를 통해 한 캐릭터를 중심으로 복수 텍스트 분석에도 STC 구조가 적용됨을 확인하였다. (조희영, 「‘세이브더캣’ 패러다임을 활용한 마블시네마틱스 유니버스(MCU)

의 장⁶⁾으로 쪼개놓은 것으로 복수 텍스트에도 적용 가능하다. 이를 통해 각 매체별 서사 구조의 특징을 비교한다. 본 연구가 이후 제작될 영상 스토리텔링 작품 제작에 도움이 되기를 기대한다.

2. 계층 이동 욕망의 서사

욕망(欲望/desire)은 ‘부족함을 느껴 무언가를 가지거나 누리고자 함. 또는 그러한 마음’을 뜻한다. 욕망의 충족에는 부족의 자각이 선행된다. 자신에게 부족한 것 혹은 부재한 것을 추구하는 것으로, 타인에게는 있으나 자신에게는 없는 것, 한 번도 가져보지 못한 것, 잃어버린 것 등이 욕망의 대상이 된다.⁷⁾

르네 지라르는 『낭만적 거짓과 소설적 진실』에서 주인공들이 중개자를 통해서 암시된 욕망을 품는다고 설명한다. 욕망하는 주체와 욕망의 대상 그리고 욕망의 중개인이 꼭짓점을 이루는 ‘삼각형의 욕망’ 구조를 가지게 되는 것이다. 예를 들어 『돈 키호테』속 주인공인 돈 키호테는 ‘이상적 기사’가 되고 싶다는 욕망을 가지는데, 이 욕망을 촉발시킨 것은 ‘아마디스’로 욕망 도달을 위해 그를 모방한다. 욕망하는 주체는 돈 키호테, 욕망의 대상은 이상적 기사, 욕망의 중개자는 아마디스가 되는 것이다.



[그림 1] 르네 지라르의 ‘삼각형의 욕망’⁸⁾

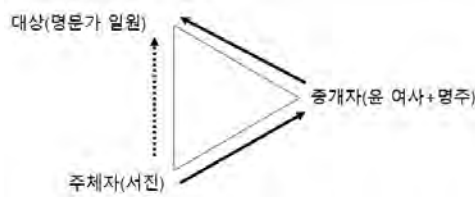
<스카이캐슬>, <기생충>, <오징어 게임>은 ‘계층 이동 욕망’을 가진 인물이 등장한다는 공통점이 있다. <스카이캐슬>은 출세와 대학입시를 둘러싼 상위 0.1% 명문가의 욕망 풍자극이다. 그중 서진은 하층민에서 명문가로 이동하길 욕망하는 인물이다. 한서진이라는 거짓 신분을 통해 이 욕망을 일시적으로 성취하였다. 이를 유지 및 인정받기 위해 서는 딸 예서를 서울의대에 합격시켜야 한다. 그의 욕망의 중개자는 명문 여대를 졸업하고 의사 아들을 키워낸 시모윤 여사와 아들을 서울의대에 합격시킨 이웃 명주다. 서진은 이들을 중개자로 명문가의 일원이 되기를 욕망한다. 따라서 <스카이캐슬>은 거짓된 계층이동을 유지 및 인정받고 싶은 서진의 욕망을 좇아 서사가 구성된다. 예서를 서울의대에 보내는 것이 서사에서 외적으로 드러나는 인물의 목표다. 그리고 해당 목적은 20화 동안 변형된 채 사이클로 반복되는 장애물을 만나게 된다.

영화 서사 구조 분석 : 아이언맨 캐릭터를 중심으로, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제14권 제1호, 2020, 87쪽.)

6) 15개의 장은 다음과 같다. (괄호 안의 숫자는 110페이지 시나리오 기준으로 해당 장이 드러나는 페이지다.) 영화의 첫인상인 ‘오프닝(1)’, 질문이나 대화로 드러나는 ‘주제명시(5)’, 주인공과 이야기의 목표가 드러나는 ‘설정(1-10)’, 삶을 뒤흔드는 소식 ‘기폭제(12)’, 주인공이 모험을 갈지 말지 고민하는 ‘토론(12-25)’, 주인공이 능동적으로 진입하는 ‘2막 진입(25)’, 러브스토리이자 주제 전달 ‘B스토리(30)’, 전체에 대한 약속 ‘재미와 놀이(30-55)’, 상승 혹은 하강의 ‘중간점(55)’, 악당이 조용히 세력을 규합하는 ‘악당이 다가오다(55-75)’, 상승을 위한 ‘절망의 순간(75)’, 동트기 전의 어둠 ‘영혼의 어두운 밤(75-85)’. 해답이 도출되는 ‘3막 진입(85)’, 주인공이 교훈을 배우고 나쁜 습관을 극복하는 ‘피날레(85-110)’, 오프닝 이미지의 대척점 ‘마지막 이미지(110)’이다. (블레이크 스나이더, 이태선 역, 『SAVE THE CAT! 흥행하는 영화 시나리오의 8가지 법칙』, 비즈앤비즈, 2014, 98-117쪽.)

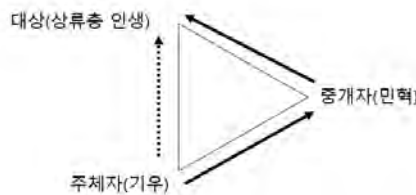
7) 김명석, 『박범신 소설 『은교』의 욕망 구조와 서사 전략』, 『한국문예비평연구』 제50호, 2016, 263-264쪽.

8) 르네 지라르, 김치수·송의경 역, 『낭만적 거짓과 소설적 진실』, 한길사, 2002, 24쪽 표 재구성.



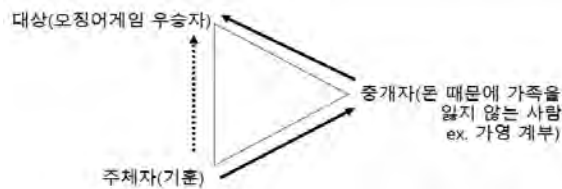
[그림 2] <스카이캐슬> 속 서진의 ‘삼각형의 욕망’

<기생충>은 빈곤한 삶을 살던 하류층 가족이 상류층 가족을 숙주로 삼아 기생충이 되어가는 블랙 코미디다. 반지하에 적응해 살던 장남 기우는 친구 민혁 덕분에 고액 과외 알바 자리를 얻게 된다. 명문대 재학생으로 자신보다 우월한 위치에 있는 민혁은 기우에게 롤모델이다. 민혁의 자리를 대신하고 그가 여자친구로 점찍어놓은 다혜에게 끌리며 자연스럽게 계층 이동을 욕망하게 된다.⁹⁾ 하지만 그는 거짓된 모습으로 민혁의 대체제 역할을 수행하고 있을 뿐이다. 따라서 <기생충>은 거짓과 모방을 통해 계층이동을 느껴보고 싶은 기우의 욕망을 좇아 서사가 구성된다. 다혜 가족에게 진실을 들키지 않고 기생충 생활을 이어가는 것이 인물의 목표다. 해당 목적은 중간점을 기점으로 위기를 맞이하게 된다.



[그림 3] <기생충> 속 기우의 ‘삼각형의 욕망’

<오징어게임>은 456억 원이 상금으로 걸린 의문의 게임에 참가한 사람들이 목숨을 걸고 승자가 되고자 하는 서바이벌이다. 기훈은 인간적인 매력을 가지고 있지만 빚더미에 앉아있다. 돈이 없어 딸 가영이 계부와 함께 미국에 가는 것을 막을 수 없고, 어머니의 병원비도 낼 수 없다. 기훈의 중개자는 명확하게 드러나지 않지만 오징어게임에 두 번이나 참여하는 이유는 명확하다. 첫 번째는 능력 있는 가장이 되어 가영과 함께하기 위해서였고, 두 번째는 어머니 병원비를 구하기 위해서였다. 이런 점에서 기훈의 중개자는 돈 때문에 가족을 잃지 않는 사람으로 가영 계부가 그 예시다. 따라서 빈곤층에서 벗어나는 것을 욕망하며, 오징어게임 우승자가 되고자 하는 것이 외적인 목표가 된다. 기훈은 목표를 쫓아가며 반복되는 게임 속에서 인간성을 시험받는다.



[그림 4] <오징어게임> 속 기훈의 ‘욕망의 삼각형’

9) 김시무·황영미, 「르네 지라르의 ‘욕망의 삼각형’을 통한 <기생충>의 재해석」, 『영화연구』 제85호, 2020, 301쪽.

3. <스카이캐슬>, <기생충>, <오징어 게임>의 STC 구조분석

<스카이 캐슬>의 서진은 신분 콤플렉스가 극심한 인물이다. 거짓말을 통해 이동된 계층 유지 및 명문가 일원으로 인정받는 것을 욕망한다. 예서 서울의대 합격이 외적인 목표가 되어 드러나고, 이를 방해하는 장애물을 반복적으로 만난다.

[표 1] <스카이캐슬> STC 구조

장 구분	내용
오프닝 이미지	서진은 입시정보를 얻기 위해 영재 서울의대 입학 축하 파티를 준비한다.(1화)
주제 명시	영재의 “왜 그렇게 의대가 가고 싶어?”라는 질문에 예서는 대답하지 않는다.(1화)
설정	서진은 딸 예서를 통해 3대째 의사 가문을 만들고 싶다.(1화)
기폭제	영재를 서울의대에 합격시킨 명주가 자살한다.(1화 엔딩)
토론	명주 자살 이유를 알게 된 서진은 그녀가 소개한 코디 주영의 뺨을 친다.(2화 엔딩) 이후 예서와 갈등하며 새로운 선생을 구하고자 한다.(3화) 결국 주영에게 예서의 코디가 되어달라 사정하고 사무실을 나선다.(4화 엔딩)
2막 진입	준상과 그의 첫사랑 은혜 사이에 딸이 있는데, 해나다.(5화 엔딩)
B스토리	서진은 주영의 과거를 알고 있는 로라 정과 마주친다.(6화)
재미와 놀이	서진은 예서 입시 스펙을 위해 해나를 견제하는데(7-8화), 해나는 준상이 자기 아빠라는 것을 알게 된다.(8화 엔딩) 해나는 서진을 만난다.(9화 엔딩) 예빈을 핑계로 입주과외를 하고자 한다.(10화)
중간점	예빈의 환심을 산 해나가 서진의 집에 입주한다.(10화 엔딩)
악당이 다가오다	서진은 해나가 준상의 딸임을 알게 되며 좌절하는데(11화 엔딩) 로라정을 통해 주영에게 범죄와 연관된 과거가 있음을 알게 된다.(12화 엔딩) 서진은 주영이 모든 걸 알고 해나의 입주과외를 강권했음을 알게 된다.(13화 엔딩)
절망의 순간	해나가 스카이캐슬 라운지에서 떨어진다. (14화 엔딩)
영혼의 어두운 밤	서진은 해나를 밀친 것이 딸 예서일 수도 있다고 의심한다.(15화)
3막 진입	예서를 지키기 위한 계약 속에서 우주가 살인 누명을 쓰고 잡혀간다.(15화 엔딩)
피날레	준상은 해나가 자신의 딸이었음을 알고 괴로워하고(16화) 서진은 주영이 예서에게 유출된 시험지를 훔음을 알게 된다.(17화) 우주 누명을 벗기기 위해선 예서의 유출된 시험지 이야기를 밝혀야 한다.(18화 엔딩) 일련의 사건들 속에서 서울의대가 행복을 보장하진 않는다고 깨달은 서진은 모든 진실을 밝힌다.(19화)
마지막 이미지	개과천선한 서진과 가족들은 각자의 자리에서 최선을 다한다.(20화)

<기생충>의 기우는 눈앞의 문제만 해결하는 인물이다. 학력위조로 상류층 삶을 체험한 후 계층 이동을 욕망한다. 외적인 목표는 진실을 들키지 않고 기생충 생활을 이어가는 것이며, 롤모델 민혁처럼 다혜와의 연애까지 소망하게 된다. 중간점을 기점으로 장르가 바뀐다.

[표 2] <기생충> STC 구조

장 구분	내용
오프닝 이미지	가난한 기우는 반지하에서 와이파이마저 기생해서 살아간다.(1분)
주제 명시	기택이 집안의 별레를 한 손으로 치운다.(2분)
설정	반지하에서 살아가는 기우 가족은 나은 삶을 살려는 노력보다는 눈앞의 문제만을 해결하려는 삶을 살고 있다.(1-12분)
기폭제	기우의 친구 민혁이 산수경석을 들고 찾아와 다혜 과외 알바 자리를 주선한다.(7분)
토론	기우는 위조 서류를 들고 다혜의 집을 찾아가 시범 수업을 한다. (11-17분)
2막 진입	기우는 기정도 위장 취업시킨다.(21분)
B스토리	기우가 다혜와 키스한다.(25분)
재미와 놀이	기정의 작업 속에 기택·충숙도 위장 취업에 성공하고 기우 가족은 다혜 가족이 집을 비운 사이 부유한 삶을 체험한다.(30-63분)
중간점	다혜 가족이 캠핑을 떠난 비 오는 밤, 문광이 초인종을 누른다.(63분)
악당이 다가오다	기우 가족은 문광의 남편 근세가 지하실에 살고 있다는 비밀을 알게 됨과 동시에 문광 부부에게 정체를 들키고 협박 받는다.(63-75분)
절망의 순간	다혜 가족이 비 때문에 급히 집에 돌아온다는 것을 알게 된다.(76분)
영혼의 어두운 밤	기우 가족은 바퀴벌레처럼 집 안에 숨어 있다가 도망치는 데 성공한다.(76-91분)
3막 진입	기우 가족의 반지하 집은 물에 잠겨 대피소에서 하룻밤을 보냈는데, 다송의 생일파티에 가야 한다.(101분)
피날레	기우는 자신이 들고 간 산수경석에 맞아 기절하고, 근세는 기정을, 충숙은 근세를, 기택은 동익을 죽인다.(101-124분)
마지막 이미지	기우는 언젠가 동익의 집을 구매해 기택과 재회하기를 꿈꾸지만, 꿈일 뿐이다.(124분)

<오징어게임>에서 기훈은 빚더미에 앉은 사회 최하층이다. 돈이 곧 힘과 출세의 길이 되는 세상에서 돈이 없어 가족을 잃을 위기에 처한다. 그는 지금보다 나은 사회 계층으로 이동하고 싶다고 욕망하고 이는 오징어게임의 우승자가 되고 싶다는 외적인 목표로 이어진다.

[표 3] <오징어게임> STC 구조

장 구분	내용
오프닝 이미지	기훈은 돈도 없고 철도 없는 이혼남이다.(1화)
주제 명시	기훈은 경마장에서 말들을 바라보며 도박을 한다.(1화)
설정	이혼남 기훈은 빚더미에 앉아 일확천금을 노리고 있지만, 현실은 녹록지 않다. 딸은 계부와 함께 미국에 간다는데 돈이 없어 막을 수 없다. 따라서 승리하면 돈을 준다는 오징어게임에 참여하게 된다.(1화)
기폭제	단순 서바이벌처럼 보였으나 탈락자는 사망한다는 것을 알게 된다.(1화 엔딩)
토론	참가자들은 투표로 게임을 중단시키지만, 돈이 없는 현실이 더 두렵다는 것을 깨닫자 게임장으로 돌아가고자 한다. 기훈은 어머니 병원비 때문에 게임장에 돌아가기로 다짐한다. (2화 엔딩)
2막 진입	기훈과 참가자들이 다시 게임장에서 눈을 뜬다.(3화)
B스토리	기훈은 게임장에서 상우, 알리, 일남과 무리를 만든다.(3화)
재미와 놀이	기훈은 달고나 뽑기에서 목숨을 부지한다.(3화) 참가자들은 게임장 밖에서도 서로를 죽이기 시작한다.(4화) 기훈은 최악체팀으로 줄다리기게임에 참가하지만 일남의 전략 속에서(4화 엔딩) 승리한다.(5화) 구슬치기에서 일남과 짝을 짓는다.(6화)
중간점	구슬치기에서 양심을 속이고 승리한 기훈은 일남을 보며 죄책감을 느낀다.(6화 엔딩)

악당이 다가오다	오징어게임 중계를 관람하던 VIP들이 현장으로 온다. 유리 다리 건너기 중 VIP들의 지적에 의해 세팅이 바뀌고, 참가자들은 더 불리한 상황 속에서 게임에 참여해야 한다.(7화)
절망의 순간	힘을 합쳐 승리해 온 기훈과 상우, 새벽 셋 만 남았다.(8화)
영혼의 어두운 밤	상우와 기훈은 서로를 죽일 기회를 노린다. 기훈은 새벽의 만류로 멈추지만, 상우가 새벽을 죽인다.(8화)
3막 진입	기훈과 상우가 마지막 게임인 오징어게임을 하게 된다.(9화)
피날레	상우가 자살한다. 승리했지만 집으로 돌아가니 기훈 모의 숨은 이미 끊겼다. 괴로움 속에 살아가던 기훈은 일남이 재미를 위해 게임을 주최했음을 알게 된다. 그와 인간성에 대한 내기를 하는데, 기훈이 이긴다.(9화)
마지막 이미지	기훈은 딸을 만나러 가는 대신 오징어게임에 다시 참여하기로 한다.(9화 엔딩)

위 이야기들에 등장하는 인물들은 설정이 드러나는 1막에서 중개자를 통해 지금보다 더 상위 계층으로 이동하고 싶은 욕망을 가지게 된다. 이를 위해 외적으로 드러나는 목표를 세우고 달성해 욕망을 성취하고자 한다. 갈등이 드러나는 2막에서 장애물을 뛰어넘기도, 장애물에 가로막히기도 하며 성공과 좌절을 느낀다. 해결의 3막에서 이들은 긍정적 혹은 부정적으로 변모하는데, 욕망을 추구하기 전의 모습으로는 돌아갈 수 없다.

브라운관 드라마 구조의 특징은 ‘클리프 행어(cliff-hanger)’와 ‘반복’이다. 시청률이 드라마의 향방을 결정하기도 하는 만큼 클리프 행어로 끝을 쉽게 예측할 수 없게 만들어 지속적인 흥미를 유발한다.¹⁰⁾ 20부작 동안 서진이‘에서의 서울의대 입학’이라는 목표를 향해 달려가다가 장애물을 만나 좌절 및 해결하는 사이클이 반복된다. 명주의 죽음, 주영 해고, 혜나 출생의 비밀, 주영의 과거, 혜나의 입주, 혜나의 사고, 우주의 누명, 유출된 시험지는 목표 저지를 위해 외형을 바꾼 채 반복해서 등장하는 장애물이자 클리프 행어다. 이는 서진을 예측 불가한 방향으로 움직이게 만들며 시청자들에게 흥미와 궁금증을 유발한다. 결국 혜나의 사고부터 유출된 시험지로 이어지는 장애물이 서진을 양심과 욕망 사이에서 갈등하게 만든다. 반복되는 장애물 속에서 서울의대가 행복을 보장하지 않는다는 것을 알게 된 서진은 학력 콤플렉스와 욕망에 대한 집착으로부터 벗어나는 데 성공한다.

극장 상영 영화 서사 구조의 특징은 ‘완결’된 ‘단일한 이야기’다. 영화는 드라마나 OTT 시리즈와 달리 짧은 시간 안에 하나의 이야기를 시작하고 끝을 낸다. 드라마에서는 약 2-4개의 화 동안 펼쳐지는 사이클이 영화에서는 반복 없이 단일하게 등장한다. 따라서 관객들이 온전히 몰두할 수 있는 완결된 이야기가 필요하며 인물들은 삶을 뒤흔들 수 있는 하나의 사건을 만난다. 각 막은 인물들이 오프닝 이미지에서 마지막 이미지로 변모하는 일련의 과정이다. 기우와 그의 가족들은 중간점까지 위기나 장애물을 겪지 않는다. 블랙코미디라는 장르에 걸맞게 기우 가족이 포토샵 기술과 화려한 언변을 앞세워 위장 취업하는 것이 코믹하게 그려진다. 문광이 초인종을 누르는 중간점을 기점으로 스릴러 장르로 변한다. 이후 기우 가족은 비밀을 지켜야 하는 목표 달성을 위해 고군분투하며 살인까지 서슴지 않는다. 오프닝 이미지의 기우와 마지막 이미지의 기우는 모두 반지하에서 지내는 사회 하류층이지만, 사건을 겪고 가족을 잃은 그의 내면에는 과거로 돌아갈 수 없는 분명한 변화가 생겼다.

OTT 시리즈 서사 구조의 특징은 ‘빈지워치(binge-watch)’와 ‘반복’이다. OTT 시리즈는 시즌제로 나뉘며 다회차 혹은 전화차가 한꺼번에 공개된다.¹¹⁾ 플랫폼 유저들은 자신이 원하는 곳에서 시청을 시작하고 중단할 수 있다. 완료

10) 조윤숙, 「열린 결말의 여운에 기여하는 서사의 다층 구조 및 클리프행어 기법 분석-드라마 ‘달의 연인-보보경심 려’의 엔딩 씬을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 제19권 제2호, 2021, 13쪽.
11) 최수지, 「글로벌 OTT 킬러콘텐츠의 분석도구 개발과 적용 : 넷플릭스 K-드라마를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제29집, 2023, 199쪽.

율이 흥행의 척도가 되는 만큼, 유저들이 작품을 최대한 오래, 연속적으로 감상하며 시청을 완료시킬 수 있는 요소가 필요하다. <오징어게임>은 엔딩까지 완벽하게 짜인 구성 속에서 빠른 전개와 충격적 사건의 연속 등장으로 흥미를 사로잡는다. 각 장은 ‘게임을 못하거나 방심하는 순간 죽는다’는 불안감을 조성한다. 무조건 살아남아야 하는 데스 게임이 하나의 사이클이 되어 반복되고, 사이클 속에서 이어지는 연결고리들은 시청자들이 빈지워치를 할 수 있는 요소가 된다. 결국 인간성을 지켜내며 승리가 된 기훈은 오프닝과 달리 돈은 있어도 지켜야 할 가족들이 없는 인물이 되지만, 복수심에 각성하며 시즌 2를 예고했다.

4. 나오며

본 연구에서는 세 매체, 브라운관 드라마, 극장 상영 영화, OTT 시리즈의 서사 구조 차이를 분석하였다. ‘계층 이동 욕망’을 가진 주인공이 등장한다는 공통점 아래 각 매체에서 흥행에 성공한 작품들을 선정하였다. 극 중 인물은 1막에서 중개자를 통해 계층 이동 욕망을 느끼게 되고, 이를 성취하기 위해 외적으로 드러나는 목표를 세워 달성하고자 한다. 2막에서 목표를 위해 노력하던 중 장애물을 만나게 된다. 3막에서 사건을 마치고 내적으로 변모한다는 유사한 구조를 가지고 있다.

호흡이 긴 드라마는 장애물과 해결이 반복적으로 등장하며, 장애물을 맞이하는 인물의 모습이 클리프 행어로 작용했다. 이러한 점에서 드라마는 시청자들의 관심을 끌어모을 수 있는 1화와 지속적으로 관심을 유도하는 장치가 중요하다. 이에 반해 마지막 화는 상대적으로 내용이나 구성이 약한 모습을 보인다. 이미 충성적인 시청자층이 구축되었고, 방영이 끝난 이후의 시청은 작품의 흥행에 커다란 영향을 미치지 않기 때문이다. 실제로 <스카이캐슬>은 박진감 넘치는 서사전개로 19화까지 호평받았지만, 마지막화에서 모든 인물이 개과천선하며 캐릭터성을 잃어버려 다시 촬영하라는 문의가 국민청원으로 올라오기도 했다.¹²⁾

영화는 하나의 커다란 사건이자 단일한 이야기가 완결된 형태로 공개된다. 관객들에 의해 선택을 받으며 여러 상영관에서 다회차 상영하는 만큼 관객들이 관람하는 날짜와 시간이 모두 다르다. 앞선 관객의 평가가 이후 관객들의 관람여부를 좌우할 만큼 중요하게 여겨지기에 흥미를 가지고 따라갈 수 있는 오프닝과 만족스러운 결말이 필요하다. <기생충>은 대한민국 국민이라면 공감할 수 있는 오프닝과 납득 가능한 엔딩으로 완성도 높은 완결된 이야기를 선보였다.

OTT 시리즈는 플랫폼의 모든 유저에게 동시에 다회차 혹은 전회차가 공개되지만, 유저들의 선택 여부와 시청 시간은 천차만별이다. 다회차인만큼 드라마처럼 반복이 이어지는 긴 호흡으로 가지만, 영화처럼 완결된 이야기로 유저들이 납득하거나 만족할 수 있는 엔딩을 제시해야 한다. <오징어게임>은 반복되는 게임 속에서 기훈이 어떻게 살아남는가를 9화에 걸쳐 흥미롭게 풀어내며 만족스러운 결말을 제공했다.

취하는 매체의 성격에 따라 서사 구조는 영향을 받지만, 대중적인 재미를 추구하며 시대의 이슈에 대한 고민을 담고 있다는 점은 세 매체 모두 동일하다. 방대한 주제 속에서 보다 많은 작품을 분석하지 못한 것이 본 연구의 한계다. 이는 더 많은 작품의 분석을 통해 심층적으로 이루어져야 할 차후의 과제로 남겨두고자 한다.

12) 최민지, <‘SKY 캐슬’ 결말에 “20화 재촬영해달라” 청와대 청원까지 등장>, <<경향신문>>, 2019.02.02.

∴ 참고문헌

단행본

- 르네 지라르, 김치수·송의경 역, 『낭만적 거짓과 소설적 진실』, 한길사, 2002.
블레이크 스나이더, 이태선 역, 『SAVE THE CAT! 흥행하는 영화 시나리오의 8가지 법칙』, 비즈앤비즈, 2014.

논문

- 강나영, 「텔레비전 드라마의 서사구조와 시청률 변화 추이의 관련성 분석 -<낭만닥터 김사부>를 중심으로-」, 『영상기술연구』 제27호, 2017.
강연근, 「영화 관객들의 인구학적 변인 분석 및 영화관람, 만족도, 재관람 연구」, 『문화산업연구』 제20권 제4호, 2020.
김명석, 「박범신 소설 『은교』의 욕망 구조와 서사 전략」, 『한국문예비평연구』 제50호, 2016.
김시무·황영미, 「르네 지라르의 ‘욕망의 삼각형’을 통한 <기생충>의 재해석」, 『영화연구』 제85호, 2020.
조윤숙, 「열린 결말의 여운에 기여하는 서사의 다층 구조 및 클리프행어 기법 분석 - 드라마 ‘달의 연인-보보경심 려’의 엔딩 씬을 중심으로」, 『한국영상학회논문집』 제19권 제2호, 2021.
조희영, 「‘세이브더캣’ 패러다임을 활용한 마블시네마틱유니버스(MCU) 영화 서사 구조 분석 : 아이언맨 캐릭터를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제14권 제1호, 2020.
최수지, 「글로벌 OTT 킬러콘텐츠의 분석도구 개발과 적용 : 넷플릭스 K-드라마를 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 제29집, 2023.
홍남희, 「언택트 시대 넷플릭스와 영화: 퀄리티 콘텐츠로서의 영화와 극장의 의미 변화」, 『영상문화』 제37호, 2020.

기사

- 최민지, <‘SKY 캐슬’ 결말에 “20화 재촬영해달라” 청와대 청원까지 등장>, <<경향신문>>, 2019.02.02.

<토론문>

정영권(부산대)

현 시기 OTT 시리즈는 극장용 영화의 특성과 TV드라마의 특성을 모두 흡수하면서 두 매체를 대체할 만큼 크게 부상하고 있습니다. 영화 입장권 가격 인상으로 영화를 선택하는데 더 신중해지고, TV드라마 역시 공중파와 케이블을 막론하고 시청률 저조의 어려움을 겪고 있으며, 대부분의 영상콘텐츠를 OTT가 제공하고 있습니다. 이렇듯 OTT 시리즈가 극장용 영화와 TV드라마를 빠르게 대체하고 있는 현 상황에서 세 매체의 서사 구조 차이를 비교하고 있다는 점에서 본 논문은 시의적절해 보입니다. 그러나 논문을 읽으며 의문스러웠던 지점도 적지 않습니다. 다음은 이에 대한 질문들입니다.

첫째, 우선 세 매체의 텍스트로 선택한 작품/콘텐츠는 TV드라마 <스카이캐슬>, 영화 <기생충>, OTT 시리즈 <오징어게임>입니다. 이를 선택하신 이유는 ‘계층 이동 욕망’을 드러내는 인물들의 서사라는 공통점일 것입니다. 그런데 왜 계층 이동의 서사가 분석 대상으로 중요한(혹은 유효한) 것인지 연구의 목적이 불분명해 보입니다. 사실, 모든 대중 영화나 드라마는 캐릭터의 욕망을 서사의 동기로 삼으며 장애물과 부딪히면서 성공하거나 좌절합니다. 그런 면에서 꼭 계층 이동 욕망의 서사가 아니라도 TV드라마, 영화, OTT 세 매체의 서사 구조의 비교 분석은 가능할 것입니다. 다시 말해서 계층 이동 욕망의 서사를 분석하는 이유는 무엇이고 이는 다른 욕망의 서사와 어떤 점에서 차별점을 갖고 있는지 설명될 필요가 있습니다. 이것이 설명되지 않는다면, 왜 ‘계층 이동 욕망’ 서사여야 하는지 알기 어렵습니다.

둘째, 2장은 계층 이동 욕망의 서사를 르네 지라르의 ‘욕망의 삼각형’에 대입하고 있습니다. 그런데, 여기에서 욕망의 삼각형이 필요한 이유는 무엇인지, 이 분석 틀을 통해 무엇을 얻고자 함인지 좀처럼 이해가 가지 않습니다. 왜냐하면 3장의 ‘save the cat’(STC) 구조분석과 2장의 ‘욕망의 삼각형’이 유기적으로 연결된다고 여겨지지 않기 때문입니다. 또한 각각의 대입에서 ‘중개자’가 적절하게 적용되었는지도 의문입니다. 예를 들어 <기생충>의 민혁이나 <오징어게임>의 가영 계부가 <돈 키호테>에서 돈 키호테가 꿈꾸는 ‘이상적 기사’ 아마디스만큼 중개자로서의 무게감이 있는지 좀처럼 동의하기 어렵습니다. 민혁은 중개자라기보다는 시드 필드의 용어를 빌려 말한다면, 첫 번째 사건을 가져오게 만드는 시작점/공격점(point of attack)에 해당하는 인물입니다. 그의 소개로 다혜의 집에 들어가게 되기 때문이죠. 가영 계부도 중개자로서는 너무 무게감이 작고, 기훈이 빈곤층에서 벗어나고 하는 욕망 속에서 가영 계부를 늘상 의식하며 행동하는 것도 아닙니다.

셋째, 3장은 세 매체의 분석을 통해 세 매체가 어떻게 서사 구조를 다르게 조직하는지에 대해 논하고 있으며 본 논문의 핵심 중의 핵심이라고 생각합니다. 그런데 본 논문이 완성본이 아니라는 것을 감안하더라도, 자세하게 제시하신 표에 비해서 이에 대한 설명은 너무 짧고 추상적이라고 판단합니다. 이를테면 TV드라마의 구조에서 ‘클리프행어(cliff-hanger)’의 중요성을 거론하시면서 이에 대한 예를 ‘명주의 죽음’, ‘주영 해고’, ‘혜나 출생의 비밀’, ‘주영의 과거’ 등으로 설명하는 것은 의아합니다. 이것은 시드 필드가 이야기하는 구성점/전환점(turning point)이지 클리프행어로 보이지 않기 때문입니다. 클리프행어는 더 작은 단위로서, 오히려 OTT 시리즈 <오징어 게임>에서 줄다리가 어떻게 전개될지 궁금증을 유발하고 해당 회차를 중지시키는 것이 클리프행어에 해당합니다. <오징어 게임>은 시청자가 클리프행어라는 TV드라마의 속성을 곧바로 빈지워칭(binge-watching)의 방식으로 해소하게 함으로써 시청자에게 극적 재미와 쾌락을 안겨주는 것이죠. <오징어게임>에서 빈지워칭에 대해서 설명하실 때도 “무조건 살아

남아야 하는 데스 게임이 하나의 사이클이 되어 반복되고, 사이클 속에서 이어지는 연결고리들은 시청자들이 빈지 위치를 할 수 있는 요소가 된다”는 문장 정도로 짧게 서술하시는 것으로는 다소 부족하다고 생각합니다. 결론적으로, 이 세 매체의 서사 구조를 비교함으로써 TV드라마의 ‘클리프 행어와 반복’, 영화의 ‘완결된 단일한 이야기’, OTT 시리즈의 ‘빈지워칭과 반복’이라는 기존의 설명 외에 무엇이 더 규명되었는지 잘 모르겠습니다. 기존의 설명 틀을 단지 확인하는 것, 그 이상의 뭔가가 필요해 보입니다.

마지막으로 ‘브라운관 드라마’나 ‘STC 구조’ 등의 용어는 적절해 보이지 않습니다. TV가 더 이상 브라운관을 사용하지 않은지는 오래되었고, STC 구조도 책 제목(‘Save The Cat’)에서 가져온 것인데 이 용어가 이럴테면 ‘3막 구조’라는 용어를 대체하거나 심화할 수 있을 만큼의 공신력이 있는지 의문입니다. 그렇지 않다면 편의적인 약칭일 뿐인데 3장의 제목이나 표에서 ‘STC 구조분석’이라고 명명할 정도로 이 용어에 의미를 부여해야 할지 생각해 봅니다.

웹툰, OTT, 그리고 포스트-시네마적 정동

박미영(중앙대)

1. 서론

최근 웹툰을 원작으로 한 OTT 드라마가 증가하고 있다. 물론, 이러한 현상은 원작의 인기를 바탕으로 한 손쉬운 홍보와 이익 창출이라는 산업적 충동과 긴밀하게 연결되어 있으며, 텔레비전과 영화 산업에서도 늘 시도한 일이다. 하지만, <스위트홈>에서 <무빙>까지 웹툰이 넷플릭스를 비롯한 OTT 드라마로 제작되면서 더 많은 성공을 거두는 것은 단지 이전보다 더 많은 투자가 이루어졌기 때문일까? 본고는 <안나라수마나라>의 사례분석을 통해 웹툰 원작 OTT 드라마의 성공이 이야기의 힘 뿐만 아니라 기술문화적 정동을 내포한다는 점에서 달리 생각해 보고자 한다. 웹툰은 디지털 기술을 기반으로 한 서사의 경험을 제공하는데, 관객/독자는 웹 화면을 스크롤링하면서 자유롭게 패스트포워드와 리와인드를 수행할 수 있다. 그리고, 페이지를 넘기는 방식이 아니라, 하나의 프레임 안에서 움직이면서 컨티뉴이티를 잃지 않으면서, 눈이 감당할 수 있는 만큼의 (짧은) 호흡으로 하나의 에피소드를 소화한다. 즉, 웹툰의 시간성은 포스트-시네마적 스크린이 요청하는 자율적인 촉각적 참여와 연결되어 있는 것이다. 이 웹툰의 보기 방식에 잠재된 디지털 시대의 시간성은 자율적 참여를 통한 시간의 통제와 즐거움의 가성비라는 정동적 윤리를 내포한다. 디지털 스크린을 전제한 OTT 플랫폼은 전통적인 스크린인 텔레비전이나 극장과 달리 빨리감기 등 시간 조절 기능을 관객에게 제공하면서 웹툰의 포스트-시네마적 정동과 연결된다.

스티브 샤피로는 포스트-시네마적 정동을 레이몬드 윌리엄스의 감정의 구조라는 개념과 유사한 방식으로 이해한다. 마르크스 문화비평가인 윌리엄스는 『기나긴 혁명』(1961)에서 문화비평에서 상대적으로 주변화된 경험의 차원에 주목하면서, 한 문화의 특정 시대를 관통하는 정서를 구조화된 감정으로 설명하면서, 감정을 ‘경험되는 사고이자 사고되는 감정’이라고 주장한다. 즉, 그 시대의 계급, 혹은 세대 등이 공유하는 고유한 경험의 특징과 사회적 조건과 이에 대한 대응이 문화로서 감정의 구조를 이룬다. 여기서 감정은 결국 사회적 조건에서 경험되는 이데올로기 차원의 어떤 것으로 전제된다. 샤피로는 신자유주의 경제체제와 함께 디지털 기술이 근본적으로 새로운 생산과 체화된 경험의 방식을 낳았다는 점에서 포스트-시네마의 시대를 포괄적으로 정의한다. 그리고, 감정 대신 브라이언 마수미의 정동이라는 용어를 활용하면서, ‘특정 주체의 특징으로 귀결되지 않더라도, 동시대 사회에 스며있는 일종의 은은하고 부유하는 감수성,’ 즉 이데올로기 차원이 아닌 삶의 감각의 변화를 설명한다¹⁾. 샤피로에게 영화 등 미디어는 자본화되는 정동을 생산하는 기계로서, 미디어가 사회적 관계와 조건들을 징후적으로 재현할 뿐만 아니라 그러한 관계와 조건들을 형성한다. 또한, 동시대 감정이 자본화되기 위한 원천이 된다고 할지라도, 그 저변에는 정동의 잉여를 내포한다는 점에 주목한다. 즉, 감정의 이면에 포획되고, 축소되며, 억압되어 온, 실현되지 않은 정동의 잉여들이 있다는 것이다. 따라서, 프레드릭 제임슨이 다국적 자본에 의해 글로벌화된 세계를 재현하는 것이 불가능해진 포스트모던 시대를 이해하기 위해 인식론적 지도그리기를 방법론적으로 제시하듯이, 샤피로는 정동적 지도그리기를 제시한다. 그렇다면, 웹툰과 OTT는 디지털 시대 기술문화적 정동을 어떻게 형성하고 표현하고 있는가?

1) Steven Shaviro, *Post-Cinematic Affect*, Zero Books, 2010, p.8.

2. 웹툰과 OTT의 포스트-시네마적 정동

웹툰(webtoon)은 말그대로 인터넷(web)을 통해 유통되는 만화(cartoon)을 지칭하는 말로, 1990년대 후반 인터넷 보급 이후 한국에서 인쇄만화 시장이 위축되면서 나타난 콘텐츠 장르로 볼 수 있다. 웹툰은 제작 및 유통/소비 수단이 디지털화된 장르로, 유통/소비 수단인 플랫폼의 변화에 따라 소재와 형식 또한 변화해 왔다. 박인하에 따르면, 웹툰은 트래픽 모델과 콘텐츠 모델로 구분할 수 있는데, 초창기 웹툰은 <스노우 캣>이나 <광수 생각>처럼 무료로 제공하되 방문수를 통해 광고 노출로 수익을 얻는 트래픽 모델이 강세였다.²⁾ 출판사의 에디터가 출판할 작품을 선택하는 폐쇄적인 형태의 콘텐츠 모델과 달리, 인터넷은 누구에게나 작품을 대중에게 보여줄 수 있는 개방적인 공간이고 출판 비용이 들지 않기 때문에, 일상적인 내용이나 투박한 그림체이더라도 작품들이 등장할 수 있었다. 이러한 ‘일상툰’의 성장 이후, 2000년대부터 네이버(NAVER)나 다음(DAUM)과 같은 포털에서 트래픽 모델과 콘텐츠 모델을 합친 복합형 모델을 운영하고 있다. 특히, 스마트폰이 보편화된 2010년대 후반부터 데스크톱 스크린보다 모바일 스크린을 통한 웹툰 소비가 증가하면서 작품의 내용이나 스타일 또한 짧고 쉽게 소비할 수 있는 것들이 많아졌다.

웹툰은 인쇄만화와 마찬가지로 칸의 연속으로 구성된다. 인쇄물의 경우, 독자가 한눈에 전체 페이지를 파악할 수 있다는 점에서 전지적인 시점을 획득할 수 한 후 개별 칸의 내용을 읽는다. 그리고, 한 판형 내에서 칸의 크기나 배치가 자유롭다. 반면, 모바일 스크린의 경우, 스크롤 업다운을 통해 시공간의 흐름을 형성하고, 사용 기기마다 스크린의 사이즈가 다르기 때문에 공간적으로 구분되는 페이지를 설정하기 어렵다. 따라서, 주요 이미지와 대사를 화면의 중간에 배치하여 안정적으로 가독성을 높이는 스타일이 강세를 이룬다.³⁾ 또한, 스크롤 다운으로 시공간의 흐름을 만들기 위해 가로로 복수의 칸들 배치하기 보다는 세로로 단독 칸들을 배치하는 경향이 강하며, 칸과 칸 사이(칸새)는 인쇄만화보다 자유롭게 활용된다.

모바일 스크린의 표현적 제약과 가능성은 초기 일상툰이 배경을 최소화하고 평면적인 이미지의 캐릭터를 통해 연출하는 것과 달리 영화적인 컨티뉴리티(continuity)와 유사한 효과를 발생시키는 연출 스타일로 이어진다. 박민주에 따르면, 지면의 제약이 없기 때문에 대사와 이미지가 분리될 수 있어 영화의 J컷 편집과 유사한 연출이 가능하고, 하나의 행동을 여러 앵글로 표현하여 커팅온액션 편집 효과를 연출할 수 있다.⁴⁾ 그리고 디지털 작업을 통해 사진과 같은 깊이감 있는 배경을 표현하고, 같은 이미지를 여러번 활용할 수 있어 랙포커스(rack focus)나 디졸브 효과도 연출할 수 있다. 인쇄만화가 칸새를 통해 시간을 유추하여 경험하게 한다면, 세로의 무한 확장하는 디지털 모바일 스크린을 중심으로 한 웹툰은 영화적 연출기법을 활용하여 스크롤이라는 움직임을 통해 연속적인 시간의 흐름을 만들어낸다.

웹툰이 영화적 컨티뉴리티를 추구한다는 점은 사진기술에 기반한 실사 영화의 경험을 모방하는 것으로 이해해야 하는 것은 아니다. 이것은 오히려 애니메이션의 미학이라는 관점에서 다시 생각해 볼 수 있다. 토마스 라마르(Thomas Lamarre)는 영화와의 관계에서 애니메이션이 불완전한 움직임의 매체로 이해되지만, 1990년대 일본 애니메이션, 즉 애니메를 분석하면서 애니메이션이 영화와 다른 움직임을 통해 리얼리티를 생산할 수 있다고 주장한다.⁵⁾ 예를 들면, 적은 프레임으로 인해 관객이 인식하게 되는 움직임의 덜컹거림은 로봇과 같은 캐릭터와 만나 자동인형

2) 박인하, 「한국 웹툰의 변별적 특성연구」, 『애니메이션 연구』 Vol. 11. No. 3. 한국애니메이션학회, 2015년, 82-97쪽.

3) 김가영, 김이진, 「웹툰의 유통적 페이지에 관한 연구 - 웹툰 <악당의 미학>을 중심으로」, 『Contents Plus』 Vol.20, No.2, 한국영상학회, 44-57쪽.

4) 박민주, 「웹툰에서의 영화 연출 적용에 관한 연구 -윤태호의 <이끼>를 중심으로-」, 『기초조형학연구』 22(2):143, 기초조형학회, 2022년, 143-154쪽.

5) Thomas Lamarre, “From animation to anime: drawing movements and moving drawings,” *Japan Forum* 14(2) 2002: 329-367.

의 삶을 표현하고, 살아있음 자체에 대한 질문을 하게 한다고 주장한다. 리미티드 애니메이션으로서 애니메이션은 물론 1960년대 경제 위기 시대 예산 부족으로 인한 것이기도 하지만, 움직임에 대한 미학적 선택이기도 한 것이다. 이것은 미야자키 하야오의 작품에서 캐릭터의 무중력감(weightlessness)을 통해 서사적으로 그리고 표현적으로 기술에 대한 저항을 암시하기도 한다. 이런 점에서 애니메이션은 기술과 사회경제적 조건이 교차하는 움직임의 디스포지티프라 할 수 있다.

유사한 맥락에서, 웹툰 속 영화적 기법 활용은 스크롤링과 함께 컨티뉴리티를 만들어내면서 수행적 리얼리티(performing reality)를 구축한다고 볼 수 있다. 이 웹툰의 컨티뉴리티는 이음매없는 시각적 컨티뉴리티에 의한 것이 라기보다는 촉각에 의해 발생하는 보기의 컨티뉴리티기 때문이다. 샤비로의 말을 빌리면, 이것은 일종의 포스트-컨티뉴리티(post-continuity)이다. 샤비로는 동시대 액션 영화들의 파편화된 편집방식이 보드웰이 주장하는 것처럼 고전 영화에서처럼 고정된 시공간의 컨티뉴리티를 강화하는 방식으로 작동하는 것이 아니라, 유동적이고 끊임없이 흐르는 시공간의 경험을 제공한다고 주장한다.⁶⁾ 즉, 연속적인 것은 고정된 시공간이 아니라 시공간의 흐름과 변화 그 자체이다. 그리고, 포스트-컨티뉴리티의 미학적 감수성은 디지털 기술과 글로벌화된 하이테크 금융자본주의의 경제적, 사회적 조건을 표현한다고 말한다. 달리 말하면, 웹툰의 포스트-컨티뉴리티를 손가락의 움직임과 멈춤이 칸들의 움직임과 멈춤으로 체화된 것으로 이해한다면, 웹툰은 디지털 스크린의 디스포지티프를 통해 시공간의 통제 라는 포스트-시네마적 정동과 연결지어 볼 수 있다.

또한, OTT의 대표주자 넷플릭스는 2020년 8월 0.5배속에서 1.5배속까지 재생 속도를 조절할 수 있는 기능을 정식 으로 출시하였다.⁷⁾ 비디오 테이프의 빨리감기와 달리, 이미지와 소리의 왜곡이나 누락을 최소화하여 속도를 변경하더라도 이미지와 대사를 대체로 이해할 수 있다. 이나다 도요시의 지적처럼, 몰아보기와 함께 대중적인 시청방식으로 자리잡은 빨리감기는 디지털 시대 가성비의 문화와 연결된다.⁸⁾ 즉, OTT 사용자가 월 이용료 대비 더 많은 콘텐츠를 소비하거나, 투자 시간 대비 더 빨리 서사를 이해하는 것이 이익이라고 생각한다는 것이다. OTT의 재생 속도 조절 기능은 디지털 디스포지티프로서 가성비의 문화를 반영하고 강화한다. 그리고, OTT가 사용자를 유지하는 수익 창출의 시간과 연결되어 있다는 점에서 자본화되는 시간에 관한 포스트-시네마적 정동을 촉발한다.

3. 안나라수마나라(2022): 가성비와 자본화되지 않는 시간

2022년 5월 공개된 넷플릭스 오리지널 <안나라수마나라>는 하일권 작가의 2010년 동명 웹툰을 원작으로 한 6부작 판타지 뮤직 드라마이다. 이 작품은 장난감 공장을 하다 부도를 내고 집을 나간 철없는 아버지 때문에 혼자 동생을 돌보며 학업을 이어가는 고등학생 윤아이가 우연히 버려진 놀이동산에 거주하는 정체불명의 마술사 ‘리(리을)’를 만나면서 희망을 찾는 이야기를 다루고 있다.

웹툰 원작에서는 현실의 세계가 흑백으로, 마술적 시간이 컬러로 그려진다. 또한, 현실의 냉혹함과 갈등을 불러 일으키는 돈의 이미지는 흑백으로 그려진 세계에 실제 만원짜리 지폐의 사진적 이미지로 콜라주된다. 이 콜라주는 사진과 그림의 이미지적 차이를 강조하면서 인터미디어적 몽타주로 기능한다. 예를 들면, 인물 그림의 테두리에 지

6) Steven Shaviro, "Post-Continuity: An Introduction", *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane Denson and Julia Leyda, Reframe Books, 2016, pp.52-64.

7) 김수현, <넷플릭스, 영화계 반발했던 '속도조절 기능' 정식 출시>, 《머니투데이》, 2020년 8월3일.
<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020080315155095538>.

8) 이나다 도요시, 『영화를 빨리감기로 보는 사람들』, 현대지성, 2022년.

페 사진을 합성하거나, 인물 그림이 종이 인형처럼 화폐 사진으로 만들어진 계단과 같은 공간 위에 배치하면서 웹툰의 매체성, 다시 말해, 디지털의 생성과 변형 그리고 조작 가능성을 상기시킨다. 웹툰의 매체성은 ‘real’과 유사하게 발음되는 이름을 지닌 미술사 리올이 아이에게 멈춰버린 과거의 놀이공원을 움직이는 현재의 미술적 공간으로 변화시키는 장면에서도 암시된다. 흑백의 놀이공원 이미지에 마법의 나비가 등장하고 스크롤다운하면 나비 페와 함께 핑크색의 뒤집힌 놀이공원이 나타난다. 그리고 회전 목마 등이 클로즈업 된 칸들이 등장한 후 세로로 그려진 깊이감 있는 놀이동산에 평면적인 아이의 이미지가 놓여진 것처럼 보이는 이미지로 이어진다. 이 미술적 시간의 흐름은 스크롤로 확장되는 화면 위에서 컴퓨터 그래픽적 배경의 비현실적 배치와 색감의 변화로 표현되고, 손으로 그린 듯한 인물의 평면성과 대조되는 깊이감과 함께 디지털 기술에 기반한 웹툰의 포스트-컨티뉴리티 표현 방식을 보여준다. 미술적인 것은 바로 디지털이라는 매체인 것이다.

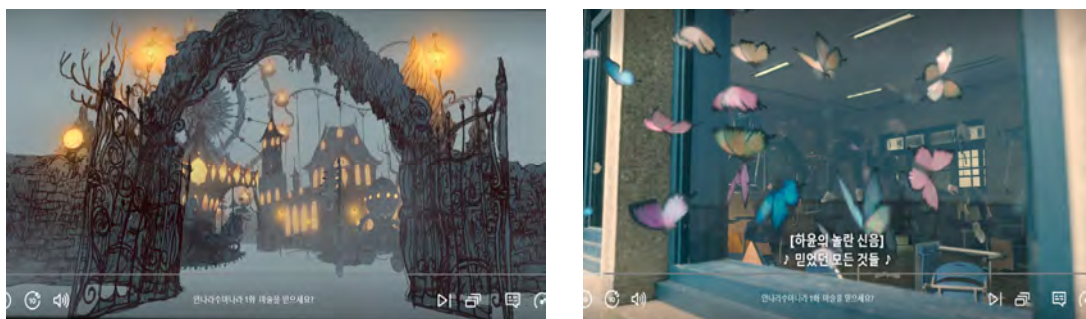


[그림 1]

하지만, 리올의 미술은 종종 스크롤에 의해 세로로 확장되는 디지털 화면의 특성을 살려 세로로 연출되기 때문에, 독자는 스크롤이 만들어내는 포스트-컨티뉴리티의 비현실성과 불안을 경험한다. 리올이 계속해서 자신의 관객에게 ‘미술을 믿습니까?’라고 질문한다는 점을 생각해보면, 이것은 단지 시각적 불안이 아니라 디지털의 미술적 리얼리티가 현실의 논리를 벗어날 수 없다는 불안의 정동을 암시한다. 인쇄만화의 경우, 경제성의 논리 아래 효율적으로 칸 수와 칸의 배치를 해야한다. 반면, 디지털 화면은 무한히 확장 가능하므로 이러한 경제성의 논리를 벗어날 수 있다. 하지만, 현실 세계에서 디지털의 가능성은 경제성의 논리에 점점 더 포섭되고 있다. 이런 점에서 아이와 리올의 관계는 디지털 기술의 가능성과 자본주의와의 관계성의 알레고리로 이해할 수 있다. 아이는 아버지가 남긴 채무로 인해 채무자에게 괴롭힘을 당하거나, 아르바이트를 하는 편의점 사장에게 가불을 받으려다 추행을 당할 때 리올

에게 이들을 사라지게 해달라고 말한다. 리을은 마술로 편의점 사장을 사라지게 하고, 채무자들을 떠나게 한다. 하지만, 이것은 서사적으로 현실 세계의 논리에 의해 설명된다. 편의점 사장은 리을이 망토를 펴려왔을 때 언덕 아래로 떨어져 잠시 사라진 것이고, 오만원 지폐들로 채무자들을 잠시 속였지만 곧 들통나서 흠뻑 두드러맞는다. 아이는 리을에게 감사하지만, 동시에 리을이 편의점 사장을 죽인 것은 아닌지 불안해하고, 리을이 마술로 아버지의 꿈의 대가인 빛을 갚아줄 수 없다는 점에 실망한다. 이렇게 리을의 불안은 서사적 알레고리를 통해 디지털의 가능성으로서 마술적 리얼리티가 늘 의심받고, 현실의 경제적 논리를 능가할 수 없음에서 비롯됨을 암시한다.

넷플릭스 오리지널은 원작의 캐릭터와 에피소드를 거의 바꾸지 않았지만, 인물의 감정을 드러내는 장면에서 등장 인물이 노래를 한다는 점에서 판타지 뮤직 드라마로 만들어졌다. 1화는 교실에서 세 명의 여고생이 수상한 마술사에 관한 이야기를 하면서 시작한다. 교실과 마술사의 공간을 교차로 보여주는데, 수상한 마술사에 대한 이야기는 컴퓨터 그래픽 이미지(CGI)로 재현되다가 실사의 마술사(지창욱)으로 바뀐다. 교실 창문에 CGI 나비들이 날아들고, 한 여고생이 마술사가 늘 ‘마술을 믿습니까?’라고 묻는다고 말하자, 마술사의 몸짓을 학생들이 따라하게 되면서 노래가 시작된다. 이 장면은 마술(디지털 기술)과 실제(실사)와의 관계를 환기한다. 디지털의 세계는 가짜 현실이라는 의심에 시달리게 되는데, 이것은 마술사가 늘 마술을 믿냐고 묻는 이유이기도 하다. 이것은 이후 이야기가 전개되면서 마술사가 마술이 속임수가 아니라 진짜라고 강변하는 점에서 더욱 확실해진다. 그리고, 디지털 나비가 현실에 등장하자 현실의 인물이 마술사의 행동을 따라하게 되는 설정은 디지털의 세계가 현실과 분리된 상상이나 허구가 아니라 실제의 일부임을 암시한다.



[그림 2]

그러나, 현실과 마술의 인과관계는 설명되지 않기 때문에 학생들과 마술사의 교차장면은 서사적 개연성을 니지 않는다. 분리된 두 세계를 연결하는 것은 오리지널 넘버이다. 한국에서 그다지 대중적이지 않은 뮤지컬 장르적 요소인 오리지널 넘버를 도입한 것은 미학적 선택이라 할 것이다. 상상적이고 마술적인 세계를 표현할 때 등장하는 오리지널 넘버는 일반적인 뮤지컬 장르에서 노래와 춤이 현실의 갈등을 통합하는 것과 달리, 사진적 이미지와 구별되는 CGI의 생산의 조건을 드러내면서 새로운 리얼리티를 형성한다. 예를 들어, 토마스 샤프츠가 설명한 것처럼, 통합뮤지컬인 <사랑은 비를 타고>(1952)에서 진 켈리는 무대 위가 아닌 길거리에서 사랑의 설렘을 노래하는데, 그의 노래와 춤은 서사적으로 개연성이 있지만, 무성영화배우라는 극 중 역할이 아닌 뮤지컬 배우로서 켈리가 부각된다. 따라서, 서사적으로 리얼리티를 구축한 이 장면은 뮤지컬 장르를 자기 반영적으로 드러낸다.⁹⁾ 사진적 리얼리즘의 관점에서 현실의 시공간에서 오리지널 넘버의 상연은 비현실적이라 여겨지지만, 넷플릭스 오리지널 <안나라수마나라>에서 포스트 프로덕션으로 합성된 시공간은 현실의 일부로 재현된다. 리을의 노래와 함께 버려진 놀이공원의 놀이기구들

9) 토마스 샤프츠, 『할리우드 장르의 구조』, 한창호, 허문영 옮김, 한나래, 1996년, 333-337쪽.

이 움직이고 폭죽이 터지는 장면은 아이의 꿈이 아니라 리을의 마술이 현실에서 실현된 것이다. 넘버의 상연은 고전적 시공간의 관점에서 말하는 비현실적인 것이 아니라 새로운 현실로서 마술의 시간을 표현한다. 그리고, 포스트 프로덕션으로 합성된 마술의 시공간은 모든 것이 창조 가능한 CGI의 생산의 조건을 상기시킨다. 따라서, 사비로가 설명한 것처럼 뮤직비디오가 파편화된 이미지들을 음악을 통해, 즉, 사운드의 연속성에 의해 새로운 리얼리티를 확보하는 것 역시 포스트-컨티뉴이티의 한 방식인 것처럼, 드라마 버전에서 넘버의 도입은 서사적 연속성을 강화하는 방식이라기보다는 디지털의 리얼리티를 구성한다.

그러나, 리을의 마술로 재현된 합성 이미지의 세계는 그것이 현실인지 아니면 그저 상상의 반영인지 모호하다는 점에서 현실 세계와의 긴장 관계를 환기한다. 이 긴장 관계는 아이를 괴롭히는 동급생 백하나가 버려진 놀이동산에서 리을을 만났을 때 더욱 분명히 암시된다. 리을은 불이 꺼진 공간에 촛불만 켜놓은 채 풍선과 함께 마술을 믿지 않는 하나를 앉혀놓는다. 그리고 풍선의 그림자를 칼로 찌르자 현실의 풍선이 터진다. 하나는 자신의 그림자도 찢려 보라면서 리을을 도발하고, 그가 하나의 그림자를 찌르려는 순간 전등이 켜지면서 그림자가 사라져버린다. 이 장면은 현실 세계의 논리로 설명 불가능한 그림자 이미지 마술은 그저 허구가 아니라 새로운 현실임을 암시한다. 따라서, 디지털의 재현 가능성으로서 리을의 마술적 세계는 현실 세계의 사본이 아니라 현실 세계와의 긴장관계 속에서 새로운 리얼리티를 구축한다.

이 마술적 리얼리티는 넷플릭스라는 OTT가 추구하는 소비/보기의 방식을 통해 다시 생각해볼 수 있다. 어린 시절 낭만을 좇다 사업에 실패한 아버지나 한때 수재라 불리었으나 현실 세계의 탄탄대로를 벗어나 자신의 꿈인 마술사가 되고 싶은 리을 모두 자본화되지 않는 시간을 추구하는 인물들이다. 끊임없는 영상 소비를 유도하여 수익을 창출하는 디스포지티브로서 넷플릭스의 오리지널 드라마로서 <안나라수마나라>가 도입한 뮤지컬적 시간은 마술의 시간이며 서사적 가성비를 저해하는 비효율적 시간이다. 효율적으로 서사적 정보를 탐색하고 축적하여 빨리 결말에 도달하는 것을 이상적인 관람의 시간으로 제시하는 가성비의 문화는 서사적 전개와 관련된 정보가 아닌 감정의 묘사는 빨리감기의 대상이 된다. 그러나, 이 드라마에서는 넘버의 상연은 사사적 전개에 크게 기여하지 않는 감정의 묘사이지만, 음악을 감상하려는 관객들이 빨리감기를 망설이게 하거나 포기하게 만들 수 있다. (물론, 넘버의 인기는 N차 관람을 유발하므로 결국 자본화되는 시간이 될 것이다.) 따라서, 드라마 버전의 뮤지컬적 시간은 서사적 인과성으로 설명되지 않는 디지털과 현실의 관계성을 청각적으로 구성하면서 디지털 기술의 현실성을 표현한다. 그리고, 이 드라마에서 디지털의 현실성에 대한 의심은 자본화가능성에 대한 의심이기도 하다는 맥락에서 뮤지컬적 시간은 자본화에 대한 디지털의 불안과 불만을 보여준다.

4. 결론

이 글은 웹툰 원작 OTT 드라마의 성공을 이야기의 즐거움을 넘어서는 디지털 시대 기술문화적 정동의 관점에서 생각해보았다. 디지털 스크린과 제작방식에 기반한 웹툰은 인쇄만화 달리 경제적 이유로 인한 페이지의 제약이 없고 이미지의 변형과 재생산이 용이하다. 특히 스마트폰에 최적화된 최근 웹툰의 경우, 스크롤링을 통한 칸의 흐름을 통해 시공간을 창출한다. OTT의 경우, 재생속도조절 기능을 통해 보기의 경험을 바꾼다. 따라서, 이러한 디지털 디스포지티브에 기반한 웹툰과 OTT는 포스트-컨티뉴이티를 창출하면서 시간의 통제와 관리라는 포스트-시네마적 정동을 내포한다. <안나라수마나라>의 경우, 마술사와 경제적 어려움을 겪는 고등학생의 관계 속에서 디지털 이미지의 실사에 대한 불안을 암시한다. 동시에, 디지털 이미지가 자본화된 시간에 봉사하면서도 오리지널 넘버와 함께

가성비의 문화를 지연시키기도 한다. 달리 말해, 이 작품에서 웹툰과 OTT의 포스트-시네마적 정동은 자본화된 시간과의 관계로 포착된다. 이처럼, 웹툰과 OTT의 새로운 시공간의 경험 방식은 포스트-시네마적 정동을 통해 기술문화적으로 이해될 수 있다. 추후 작품 분석을 추가하여 좀 더 논의할 기회가 있길 바란다.

∴ 참고문헌

- 김가영, 김이진, 「웹툰의 유동적 페이지에 관한 연구 - 웹툰 <악당의 미학>을 중심으로」, 『Contents Plus』 Vol.20, No.2, 한국영상학회, 44-57쪽
- 김수현, 〈넷플릭스, 영화계 반발했던 ‘속도조절 기능’ 정식 출시〉, 《머니투데이》, 2020년 8월3일.
<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2020080315155095538>.
- 이나다 도요시, 『영화를 빨리감기로 보는 사람들』, 현대지성, 2022년
- 박민주, 「웹툰에서의 영화 연출 적용에 관한 연구 -윤태호의 <이끼>를 중심으로-」, 『기초조형학연구』 22(2):143, 기초조형학회, 2022년, 143-154쪽.
- 박인하, 「한국 웹툰의 변별적 특성연구」, 『애니메이션 연구』 Vol. 11. No. 3. 한국애니메이션학회, 2015년, 82-97쪽
- 토마스 샤희, 『할리우드 장르의 구조』, 한창호, 허문영 옮김, 한나래, 1996년
- Lamarre, Thomas. "From animation to anime: drawing movements and moving drawings," *Japan Forum* 14(2) 2002: 329 – 367.
- Shaviri, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Zero Books, 2010
- , "Post-Continuity: An Introduction", *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*. eds. Shane Denson and Julia Leyda, Reframe Books, 2016.

<토론문>

한정국(청강문화산업대)

해당 발제문은 웹툰 원작 OTT드라마의 성공을 이야기의 즐거움을 넘어서는 디지털 시대 기술문화적 정동의 관점에서 바라보고 있는 흥미로운 연구입니다. 스크롤다운 방식의 시청을 통한, 디지털 디스포지티브에 기반한 포스트-컨티뉴이티를 창출하며 시간의 통제와 관리라는 포스트-시네마적 정동을 내포함을 주장하며 웹툰 원작 OTT 드라마 [안나수마나라]의 장면 분석을 통해 분석하고 있습니다. 연구와 관련하여 몇 가지 궁금한 점과 함께, 토론 주제를 나눠보고자 합니다.

1. 포스트-시네마적 정동과 흥행의 상관관계

웹툰의 보기 방식이 디지털 기술을 기반으로 한 서사의 경험을 제공하고, 스크롤링에 의해 서사의 칸의 흐름을 통해 시공간을 창출하며, OTT의 경우 재생속도조절 기능을 통해 시간의 통제와 관리라는 포스트-시네마적 정동을 내포한다고 말씀주셨습니다.

기술의 발전으로 인해 영상 관람 방식의 변화가 발생하였고, OTT 시청에서 새로운 관람 문화가 발생한 것 같습니다. 언급해주신 가성비 문화가 자리잡은 시청 문화 뿐 아니라 최근 관객들이 OTT 매체들을 자막과 함께 시청하는 것을 더 즐기는 트렌드도 확인할 수 있습니다. 대중교통 등을 이용하며 핸드폰으로 관람하며 집중도를 높이는데 자막을 켜고 본다던지 하는, OTT 서비스의 기술적 측면을 충분히 활용하고 있는 것입니다. 마찬가지로 넷플릭스의 1.5배속 재생 및 10초 뒤 구간 이동 등의 기술이 전통적인 영화 관람과 차별화된 새로운 관람 문화를 제시한 것으로 해석할 수 있다고 봅니다.

포스트-시네마적 정동의 발생은 전통적인 극장 경험 변화의 다른 의미가 아닐까 생각해봅니다. 디지털 시대 기술문화적 정동의 관점에서 흥행에 기여하는 요소에 대해 추가적인 부분은 없을까 궁금합니다.

2. 웹툰 원작 드라마 흥행의 의미 : 시네마틱한 체험의 수단

웹툰 원작 OTT 드라마에 대해 관객들이 반응하는 여러 이유가 있겠으나 작화로 보여졌던 세계관과 캐릭터의 실사화가 큰 비중을 차지하고 있으리라 예상할 수 있습니다. 특히 분석의 예로 들어주신 [안나라수마나라]와 같은 경우, 원작 웹툰은 흑백의 작화 위주로 서사가 전개되다 특정 부분에서 컬러를 활용한다던가, 비밀상적인 외형의 캐릭터 등 스크롤링의 주체인 독자가 일루전을 동원하여 독해와 상상하게 되어 있습니다. 반면 실사 드라마는 세계관과 더불어 캐릭터 자체를 현존재로 보여주면서 영화적 상상력을 동원하여 작품화하고 있습니다. 영상을 통해 담아낸 리얼리즘으로 ‘일상성’을 구현하고 있는 것입니다. 이러한 부분이 본질적으로 관객이 기대하는 ‘시네마틱’한 경험의 측면으로 논의될 수 있지 않을까 싶습니다.

또 다른 부분은, 원작 웹툰을 전혀 경험하지 않은 시청자가 OTT드라마로 처음 그 스토리를 경험하는 경우도 많다는 부분입니다. 흥행한 웹툰이 가진, 상업적 성공의 전제로 원작 콘텐츠를 활용하는 한 기능적인 측면에 대해서도 함께 논의해볼 만한 부분이라 생각합니다.

3. 가성비 문화의 지연시키는 콘텐츠에 대한 고민

발제에서 개인적으로 가장 흥미로웠던 지점은, 서사적 정보를 탐색하고 축적하여 빨리 결말에 도달하는 것을 이상적인 관람의 시간으로 제시하는 가성비 문화가 자리매김한 시대에 대한 지적이었습니다. 이러한 시대에 [안나 라수마나라] 속 뮤지컬 넘버 장면들과 같은 부분이 빨리감기를 망설이게 만드는 지점이 될 수 있다는 분석은 매우 흥미로웠으며 한편으로는 깊이 공감하는 부분이었습니다. 시간과 함께 경험하는 예술인 영화가 시간을 가성비로 소비하는 것이 아닌, 작품의 러닝타임과 함께 오롯이 체험하게 하는 콘텐츠에 대한 고민을 나눠볼 수 있다면 좋겠다고 생각합니다.

건너뛰어 영화 보기, 그리고 작가의 죽음 : 인터랙티브 알고리즘 게임영화의 출현과 대중화 가능성

현승훈(목원대)

1. 들어가는 말

(1) 연구의 필요성

영화의 기술정책과 전략에 대한 연구는 주로 경제, 사회 그리고 산업적 측면을 중심으로 이루어져 왔다. 예를 들어 고메리(1986)는 경제적 관점에서 영화 산업구조(할리우드 영화산업)에 대한 연구를 수행했고, 스토퍼와 크리스토퍼슨(1987), 그리고 스캇(2002) 등은 경제지리학의 관점에서 기술관련 문제를 연구한 바 있다. 이와는 다르지만, 와스코(2001)는 영화제작사의 전략을 중심으로 기술을 연구하였고, 노리스(2001), 밀러(2001), 코원(2002) 등은 문화산업의 세계화와 관련한 주제를 기반으로 연구한 바 있다. 이외에도 벨튼(1992)과 솔트(1992) 등은 영화기술 혁신을 통해 야기된 경제, 사회, 제도적 차원의 변화 문제를 연구하였다.¹⁾

[표 1] 경제, 사회, 제도적 측면에 있어 기술혁신과 영화산업의 변화

시기	기술적 단초	경제, 사회, 제도 측면	영화예술 측면
무성영화 (1895~1930)	시네마토그래프	<ul style="list-style-type: none"> · 영화의 산업화 · 할리우드 시스템 구축 · 영화 상영 인프라 구축 	<ul style="list-style-type: none"> · 영화의 종합예술화 · 표현주의, 몽타주 등 예술적 시도
유성영화 (1930~1960)	사운드의 도입	<ul style="list-style-type: none"> · 국가별 영화산업 · 할리우드시스템의 일시적 약화 및 재도약 · 영화상영 인프라 변화 	<ul style="list-style-type: none"> · 영화의 서사화 · 영화의 장르화 · 사실에 가까운 영상 시도 · 영화의 통합예술화
현대영화 (1960년대 이후)	TV, VCR 등 뉴미디어의 등장	<ul style="list-style-type: none"> · 할리우드 (미국영화)의 세계시장 점령 · 미디어그룹의 출현 · 반독점 규제, 자국영화 보호 	<ul style="list-style-type: none"> · 장르간 융합 · 블록버스터 등장 · 영화와 기타 영상 미디어 간 분화(작가주의 등의 등장)

이처럼 영화기술 혁신에 대한 연구는 기술자체가 아닌 영화산업을 둘러싼 주변 분야를 중심으로 수행되었다. 사실 영화 기술이 산업을 기반으로 진화되어 왔기 때문에 산업적 측면에서 변화의 방향을 연구하는 것은 매우 중요한 일이다. 하지만 기술 존재론의 측면에서 그 맥락을 분석해 보고자 한다면 접근방법에 대한 신중한 고민이 반드시 필요하다. 왜냐하면 영화라는 매체는 카메라, 영사기, 스크린, 극장 등의 물리적 장치 외에 관객(인간)이라는 기술적 대상을 포함하고 있기 때문이다. 따라서 관객을 포함한 기술연구는 충분이 아닌, 필요조건으로 반드시 함께 고찰되어야 한다.

1) 지일용 외, 「한국 영화산업의 기술혁신체제 분석」, 『기술혁신학회지』, 제14권 2호 2011, 346쪽.

(2) 기술사적 최초의 영화 논쟁

영화 기술 발전사에 있어 최초의 영화(영화장치)는 1895년 파리 그랑카페에서 33명의 관객을 대상으로 <열차의 도착>을 상영한 뤼미에르의 시네마토그래피이다. 뤼미에르의 영화 이전에 개발한 에디슨의 키네토스코프(영사장치) 역시 최초로 기록되어 있지만, 뤼미에르를 영화의 시작점으로 보는 이유는 그의 파리 그랑카페 시사회가 큰 반향을 불러일으켜 영화가 새로운 대중 예술적 매체로 자리 잡는 결정적 계기가 됐기 때문이다.

이에 반해 에디슨은 1890년부터 발명에 필요한 시험용 영화를 제작하기 시작해 뤼미에르의 시사회가 있기 전년인 1894년 까지 80여 편의 영화²⁾를 제작하였다.³⁾ 하지만 통사(通史)적으로 기술된 영화사에서 에디슨의 영화 및 영화 장치들에 대한 평가는 인색하다. 그 이유는 뤼미에르 영화가 커다란 공간(극장) 안에 다수의 관객을 대상으로 이미지를 투사하여 상영하는 스크린 투사 방식인데 반해, 에디슨은 영화가 내장된 키네토스코프(kinetoscope)의 퓌홀(Peephole)창을 통해 보는 일인 관람 방식으로 결정적인 매체적 결합⁴⁾이 있기 때문이다.⁵⁾

이처럼 영화 역사에 있어 영화의 시작을 알리는 영화적 장치의 기본적인 요건은 필름 촬영기(movie camera), 영사기(movie projector), 스크린 투사방식(screen projection)의 극장 등의 기술 요소를 포함하고 있어야 한다.⁶⁾ 이러한 조건에 뤼미에르의 영화는 최초의 영화 장치로서 완벽하게 부합한다. 이처럼 역사 상 최초로 인정받는 뤼미에르의 영화는 앞서 언급한 것처럼 스크린(영사 장치), 극장(장소), 그리고 카메라(촬영 장치) 등의 물리적인 영화 장치가 기술 요소로 포함되어 있다.

그렇다면 영화를 구성하는 기술적 요소에 관객은 어떠한 위치에 놓여 있는가? 영화 기술사의 관점에 있어 관객은 영화라는 개념을 구성하는 요소일 뿐 기술적 요소에는 포함되지 않는다. 하지만 관객 없는 영화가 있을 수 있을까? 카메라 혹은 영사기 등의 영화의 물리적 기계 장치만 개발해 두고, 만약 관객이 없었다면 이를 최초의 영화로 칭할 수 있었을까? 관객 없는 영화는 영화가 아니다. 스크린 없는 영화도 영화가 아닐 것이며, 카메라 없는 영화도 영화는 아닐 것이다. 스크린, 카메라, 그리고 관객은 영화라는 거대한 생물체(장치) 안에 유기적으로 구성되어 있는 세포와 같은 존재들이다. 어두운 극장 안에 단 한 명의 관객만이 영화를 보았다고 하더라도 그것은 영화이고 수백, 수천 명의 관객이 영화를 보고 있었다면 그것은 영화일 것이다. 결국, 영화는 물리적으로 현현한 영화적 장치 외에 관람행위로 참여하고 있는 관객으로서 인간(장치)이 반드시 포함되어야 한다.

따라서 영화 기술사에 있어 관객(인간)과 장치의 유기적 관계를 분석하는 것은 매우 중요하다. 영화에서 관객은 다세포유기체의 체세포분열만큼 영화 기술의 발달과 진화를 가져다주는 매우 중요한 요소로 작용하고 있기 때문이다. 이에 본 연구는 그동안 영화 기술사에서 소외되었던 관객과 기술 발전의 상호작용적 관계에 관한 연구를 질베르 시몽동의 기술 개체화 이론을 토대로 고찰해 볼 것이다.

2) 에디슨이 제작한 영화는 약 90여 편으로 알려져 있으나, 현재까지 전해져 미국 의 회도서관의 에디슨 영화 컬렉션과 인터넷 무비 데이터 베이스(IMDB)의 에디슨 필름(Edison Film) 검색을 통해 확인 가능한 영화는 현재 32편 정도이다. 이 영화들은 35mm필름 한롤(47ft, 14m) 분량이며 초당 40프레임으로 촬영, 재생해 20초 정도의 러닝 타임을 가지고 있다.

3) Lee Grieveson and Peter Kramer, *The Silent Cinema Reader*, Psychology Press, 2004, p.12.

4) 여기서 결합의 문제라 함은 영화를 구성하는 요건에 부합하지 않았음을 의미한다.

5) 이원익, 「프리히스토리 시대 에디슨의 키네토스코프 영화 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제19권, 10호, 2019, 127쪽.

6) 이상면, 「영화의 진정한 시작은 언제인가?: 19세기 후반 영상의 과학기술적 발전과정에 대한 논의」, 『문학과 영상』, 제11권, 1호, 2010, 157쪽.



[그림 11] 에디슨의 키네토스코프와 뤼미에르에 시네마토그래프

2. 질베르 시몽동(Gilbert Simondon)의 기술철학

근대 인식론의 관점에서 기술 발전에 대한 일반적인 이해는 인간 중심적이었다. ‘인간의 가치 지향이나 목적 실현을 위해 기술이 발전했으므로 발전된 기술은 철저히 인간의 통제와 관리를 받을 수밖에 없다.’라는 것이 인간중심주의의 기술발전이론이다.⁷⁾ 하지만 프랑스의 기술철학자 질베르 시몽동은 이러한 인간중심 기술이론에 반하는 자신만의 기술철학이론을 주장하였다. 그는 기존의 주체 중심적 사고에서 벗어나 인간과 동등한 관점에서 기술적 대상들의 존재 방식을 분석하고, 이를 기반으로 기술적 대상과 인간과의 관계에서 나타나는 의미를 파악하고자, 기술성 자체의 발생학적 토대를 주체(인간)와 기술 대상 사이의 관계 양상 전반에 걸친 ‘기술적 대상의 개체화’라는 관점에서 고찰하였다.⁸⁾

(1) 기술 개체화 이론

시몽동에 있어 ‘기술적 대상의 개체화’란, 개체 내부적으로 과포화된 문제들의 해결을 위해 상전이(相轉移)⁹⁾가 발생하고, 이를 통해 문제의 해(解)를 찾아내는 기술 진화의 한 과정이다. 기술 개체화 과정에서 기술적 대상은 전(前)개체적인 잠재성(포텐셜)을 포함함으로써 자신과 개체화된 것으로서의 자신 사이의 차이(문제), 즉 자기 자신과의 차이를 본질적으로 함축하고 이를 통해 기술 발전을 위한 근본을 확립하게 된다.¹⁰⁾ 시몽동은 이러한 개체화 과정의 핵심개념(형상, 정보, 변화)을 아리스토텔레스의 질료-형상도식(벽돌의 예)을 사용하여 다음과 같이 설명하고 있다.

그의 이론에 따르면 “진흙과 주형틀로 벽돌이라는 개체를 만들 때, 개체의 특성은 주형틀에 의해 결정된 것이 아니라, 진흙과 주형틀의 상호 조절하는 관계 속에서 점진적으로 형상화되는 것이다.”라고 말하고 있다. 즉 “형상은 긴장되고 불일치하는 것들(전개체적인 포텐셜)의 관계 속에서 소통을 매개하는 것으로 준안정적이고 관계적인 것이다.”라는 것이다.

7) 김재희, 「질베르 시몽동에서 기술과 존재」, 『철학과 현상학 연구』, 제56집, 2011, 176쪽.

8) 김재희, 위의 논문, 178쪽.

9) 시몽동이 물리학에서 사용한 이 개념은 상들이 출현하기 이전의 원초적인 상태(과포화된 실재)를 전제하며, 이로부터 특정 조건들에서 발생하게 된 상들은 항상 다른 상들과의 긴장과 보완 관계 속에 서만 존재한다. 물의 예를 들어 보면 온도의 변화로 물은 수증기로 혹은 얼음으로 상전이 할 수 있는데, 상전이 전 물에는 과포화된 실재 즉 얼음으로의 잠재적 실재와 수증기로의 잠재적 실재를 포함하고 있는 것이라 할 수 있다.

10) 김재희, 「물질과 생성: 질베르 시몽동의 개체화론을 중심으로」, 『철학연구』, 제93집, 2007, 234쪽.

이 형상을 시몽동은 정보의 관점에서 이해하고 있다. 그의 기술철학에 있어 개체화된 형상은 양립이 불가능하던 두 항(전개체적 잠재성)의 소통을 가능케 하는 정보이다. 여기서 정보는 주고받는 송신자와 수신자가 일방적인 형태로 정해진 것이 아니라, 두 참여자가 송수신을 동등하게 참여하는 과정에서 이행된다. 송신자가 송신할 수 있는 것은 수신자가 수신할 역량이 있기 때문이다. 이처럼 ‘개체화된 형상의 정보’라는 것은 개체화의 결과물이 그 자체로 완결되지 않고 동등한 송수신의 과정 안에서 새로운 개체화를 촉발해 증폭될 수 있다는 의미를 함축한다. 이때 개체화의 결과물인 새로운 구조가 다시 새로운 작용을 야기하는 정보 소통의 과정을 ‘변환’이라고 부른다.¹¹⁾

결론적으로 개체화는, 양립 불가능하고 제각각인 것들을 중간에서 관계 짓는 ‘형상화 과정’이자 양극단을 소통시키는 ‘정보 소통’이며, 이를 통해 시스템 전체를 이전 체제에서 새로운 체제로 전이시키는 ‘변환 작용’인 것이다.

보다 구체적인 기술 개체화는 2극 진공관의 발명과 진화 과정을 통해 파악될 수 있다. 흔히 다이오드(반도체의 시조?)라고 하는 2극 진공관은 기본적으로 진공 속에서 전자(전하)의 움직임을 통해 전류의 흐름을 제어하는 원리를 갖고 있다. 2극 진공관은 단순히 진공 속 전자 움직임의 기술만을 본다면 진공관 이전에 이온화된 단원자 가스를 채운 유리관에 전기장을 걸어서 발광을 일으키는 방전관(형광등과 같은 전구)의 기술과 동일하다. 하지만 방전관의 전극은 대칭적 관계를 형성하고 있는 것으로서 어느 쪽이 양극이나 음극이나에 관계없이 같은 결과를 발생시킨다. 그러나 진공관은 가열된 전극을 음극으로, 차가운 전극을 양극(비대칭적 컨덕턴스)으로 해야 한다. 뜨거운 전극에서만 전자가 방출되기 때문이다. 이렇게 해서 한 방향으로만 전하를 흐르게 하는 다이오드가 만들어졌다. 이처럼 진공관은 방전관에서 비롯한 것이지만 전혀 다른 조건을 만듦으로써 개체화를 촉발해 기술의 진화로 증폭되기 시작한 것이다.

방전관의 기술적 대상은 전자의 흐름이라는 ‘정보’(전(前)개체적 잠재성)를 포함하고 있었던 것이고, 양방향 대칭적 컨덕턴스(conductance)라는 전자의 흐름은 시스템 내부에 제기된 기술의 ‘양립 불가능성’과 ‘과포화된 불일치의 문제’들을 해결하려는 내적 필연성에 따라 비대칭적 컨덕턴스(conductance)로 발전하여, 지금의 2극 진공관으로 ‘변환’된 것이다.

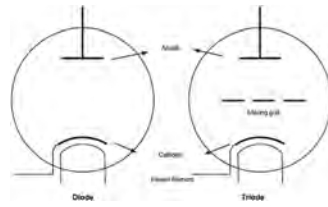
이후 이 기술적 본질을 점점 더 구체화하는 방식으로 전자(전하)가 지나다니는 길목에 그리드를 설치하여 전류의 양을 증폭시키는 3극관¹²⁾, 4극관, 5극관이 등장하였다.¹³⁾ 결국 진공관이라는 기술적 대상은 2극에서 해결하지 못한 태생적 문제를 3극관에서 5극관으로 해결해 나가는 방향으로 진화해나가면서, 구성요소들 간의 상호작용에서 비결정의 여지를 줄이고 양립 불가능할 정도로 분기된 여러 기능들의 과포화 상태를 중층 결정적이며 다기능적으로 수렴하여 단순화된 구조로 개체화한 과정을 거치게 된 것이다.¹⁴⁾

11) 질베르 시몽동, 황수영 역, 『형태와 정보 개념에 비추어 본 개체화』, 그린비, 2017. 85쪽

12) 3극 진공관부터 본격적으로 오디오에 사용할 수 있는 최초의 증폭기 진공관으로 활용되었다. 이렇게 해서 방전관 기술의 계열과 진공관 다이오드, 더 나아가 반도체 다이오드의 기술의 계열이 갈라지게 된다. 방전관에서 진공관으로 전혀 새로운 기술 도식을 만드는 것이 발명인 것이다.

13) 개체화 과정을 통해 개체 발생은 지속적으로 발생하게 된다. 한 단계의 개체화가 완수될 때마다 전개체적 힘들(포텐셜)은 소진되는 것이 아니라, 오히려 배가되기 때문에 개체화와 개체의 발생은 지속될 수 있는 것이다.

14) 김재희, 앞의 논문, 2011, 184쪽



[그림 2] 2극 진공관과 3극 진공관

이처럼 기술적 대상에 대한 시몽동의 사유는 ‘관계 포착’으로부터 시작한다. 그는 어떤 개체화된 실체 (기계 혹은 사회집단 등)를 다룰 때 결과적으로 주어진 형태보다는 그러한 구조나 형태를 만든 근본적인 작용에 주목하였다. 또한 그는 개체를 독립적인 실체가 아니라 주변 환경과 분리될 수 없는 관계적 실재로 이해하면서 개체를 전-개체적인 것에서 개체화를 거친, 존재 자체가 변환한 것(관계)으로 규정하였던 것이다.

요컨대 시몽동에게 대상(기술적 대상)이란 부동불변의 안정적인 실재가 아니라 잠재역량을 가진 실재로서 가능성으로 가득찬 준안정적 시스템이다. 따라서 대상의 개체화 이전의 존재는 양립이 불가능하고 불일치하는 것들이 서로 소통하지 않은 채로 긴장된 상태에 있게 된다. 개체화는 결국 이런 갈등상태를 풀이기 위한 정답으로서 일어난다. 다시 말해 개체는 개체화를 통해 소통과 공존을 가능하게 하는 새로운 관계를 실현하게 되는 것이다.

(2) 문화기술 그리고 대상의 상전이(相轉移)

“문화는 기술에 대항하는 방어 시스템으로 구성되었다. 그런데 이 방어는 기술적 대상들이 인간적 실재를 포함하지 않는다고 상정하면서 인간을 방어하는 것처럼 나타난다. 우리가 해명하고자 하는 것은, 그런 문화는 기술적 실재 안에 들어있는 인간적 실재를 간과하고 있는 것이며, 또한 문화가 자신의 역할을 제대로 수행하기 위해서는 인식과 가치의 형태 아래에 기술적 존재자들도 편입시켜야만 한다는 것이다. 기술적 대상들의 존재 양식(modes d' existence)에 대한 각성은 철학적 사유에 의해서 실행되어야만 한다.¹⁵⁾

기술적 대상은 기술에 속한 모든 기술성과 그것에 결부된 물질적인 것들의 집합을 통칭하는 것이다. 여기에는 인간도 포함된다. 시몽동이 그의 기술철학 이론에 제시한 기술적 대상들은 대상들의 계통 발생적 기원에 인간 생명체에 의한 기술적 본질의 발명이 있다는 점에서, 그리고 기술적 대상들의 구체화에 인간의 기술적 활동이 요구된다는 점에서, 기술적 대상 안에는 이미 ‘인간적인 것’이 들어있다고 할 수 있다.¹⁶⁾ 이는 다시 말해 인간과 관계한 모든 기술적 대상에는 인간이라는 요소가 포함될 수 있음을 의미하며, 나아가 기술 개체화의 과정에서 다른 물질적 기술 요소와 함께 전(前)개체적 잠재성(포텐셜)의 과포화에 따른 문제의 장이 발생할 수 있음을 말해 주는 것이다.

그렇다면 이러한 시몽동의 기술 발전에 대한 논거들을 영화 기술 발전에도 적용할 수 있을 것인가? 연구자가 앞서 언급한 것처럼 영화라는 개체는 영화 촬영 및 상영을 위한 장치 외에도 관객(인간)이라는 기술적 대상의 요소가 반드시 포함되어야 한다. 그 동안 흑백 무성 영화에서 유성 영화로, 컬러에서 와이드 필름으로, 비디오에서 DVD, 그리고 현재의 OTT까지 영화 기술의 역사는 단순히 물리적 영화 장치의 기술적 대상으로만 발전의 맥락을 파악하여 왔다.

하지만 영화라는 장치의 기술적 대상을 시몽동의 기술 발생적 존재론을 기반으로 살펴본다면, 영화 기술 역시,

15) 질베르 시몽동, 김재희 역, 『기술적 대상들의 존재양식에 대하여』, 그린지, 2019, 9쪽.

16) 김재희, 앞의 논문, 2011, 192쪽.

구성 요소들의 부정합성, 그리고 긴장된 요소들의 상호협력과 충돌, 분열의 가능성 등 전진적인 구체화 과정을 통해 기술의 개체화가 이루어지고 있음을 파악할 수 있다.

영화사 초기 에디슨의 영화 장치는 앞서 언급한 것처럼 1인 관람 시스템이었다. 1인 시스템이라는 영사 장치의 특성 상, 관람 시간, 그리고 이미지(영화)의 선택은 비교적 자유로운 편에 속했을 것이다. 이에 반해 루미에르의 영화 장치는 지금의 극장구조와 매우 흡사하다. 집단 체험, 집단 선택, 어두운 공간 구조 등, 영화 장치가 처음으로 대중에 소개된 이후 지금까지 거의 동일한 기술, 산업화의 프레임을 유지하고 있다.

따라서 이 두 기술적 대상의 개체화 과정은 다를 수밖에 없다. 먼저 에디슨의 키네토스코프는 훑쳐보는 즐거움(?)이라는 관객의 감각추구성향이 영화라는 기술적 대상의 잠재성으로 실재했을 것이고, 루미에르의 영화 장치에서는 집단적 감각체험이라는 잠재성이 다른 잠재성에 앞서 우선적으로 실재했을 것이다. 이처럼 두 영화 장치는 영화기술 존재론적 측면에 있어 개체적 실재의 극명한 차이를 보여 주고 있다. 기술적 대상에 있어 이와 같은 개체적 실재(잠재성)의 차이는 결국 같은 영화장치라 할지라도 필연적으로 서로 다른 진화의 과정을 가질 수밖에 없음을 의미하게 된다.

[표 2] 영화 기술 발전의 개체화 과정

기술사 기술적 대상	영화의 탄생	흑백 무성영화	유성 영화	컬러 영화	와이드 영화	비디오/ 방송	멀티 플렉스	DVD	OTT
관객 (감각추구성향)	현실재현에 대한 잠재성	스토리가 있는 이미지에 대한 잠재성	사운드에 대한 잠재성	컬러 이미지에 대한 잠재성	입장감과 리얼리티에 대한 잠재성	이미지 소유에 대한 잠재성	선택에 대한 잠재성	선택과 소유/공유 에 대한 잠재성	시공간 제약의 극복과 관람 선택, 상호작용에 대한 잠재성
상영(극장)	이동상영(시 네마토그래프 /소수관람(키 네토스코프)	극장의 탄생	사운드트랙 재생을 위한 영사시스템 도입	컬러필름의 보급(테크 니컬러)	대형필름 영화관(시네 마스코프, 테크니스코 프)	극장에서 가정으로/집단 에서 개인으로	블록버스터 영화의 출현	극장에서 가정으로/ 불법복제본 출현	상호작용성/ 실시간/ 다양성
제작	휴대 불가능 시네마토그래 프/키네마토 그래프	휴대가능 카메라의 등장	동시녹음 카메라의 등장	컬러 필름의 보급(테크 니컬러)	와이드필름 촬영 카메라보급 (비스타비전 카메라)	영상장비의 경량화, 전문화	CG의 대중화	디지털 카메라의 보급	조작 및 소유의 대중화
배급/유통	오프라인	오프라인	오프라인	오프라인	오프라인	오프라인/전파	오프라인	오프라인	온라인

위의 표에서처럼 영화 기술의 발전 단계는 기술적 대상(영화 관객)의 잠재성(포텐셜)이 문제의 장으로 나타남에 따라 단계별로 새로운 기술이 등장하고 변환(개체화)하게 된다. 예를 들어 무성 영화 시대에 ‘무성 영화’라는 기술적 대상의 발생은 ‘소리 지각’에 대한 잠재성(영화 관객의 전개체적 포텐셜 중 하나)으로 새로운 문제의 장을 형성하게 되고, 유성 영화라는 기술적 대상은 ‘시각적인 색상 지각’이라는 이미지에 대한 잠재성으로 문제의 장을 형성하게 된다. 또한 비디오와 TV방송 기술의 경우, 관람행위의 ‘능동적 선택’이라는 잠재성이 갈등상태로 나타나 이를 풀이 하기 위한 정답으로서 개체화가 촉발된 것이다.

(3) 기술적 대상의 진화, 정보화 시대의 인간 존재

시몽동에게 있어 첨단 정보기술 시대인 기술적 상상력의 시기는 기술과 인간의 상호협력적인 관계가 드러나는 시기이다. 따라서 기술고도화에 따른 정보화는 인간을 위협하는 존재가 아니라, 자연에 다가가 본질적으로 인간에 내재해 있던 개체초월적 자연성을 발현시킬 수 있는 중요한 매개이며, 인간과 인간 사이의 소통을 가능하게 할 수 있는 근원적 접점의 수단이 될 수밖에 없다. 이에 그는 “정보화 기계들을 매체로 정보를 수용하고 전달하며 조정하는 기술적 활동이야말로 인간의 세계에 대한 관계 역량을 조건 짓는 중요한 사건이며, 나아가 인간과 자연 사이의, 또는 인간과 인간 사이의 분리와 소외를 해결할 수 있는 유일한 대안이 될 수 있다.”라고 주장하였다. 더 나아가 그는 모든 기계의 사용자가 곧 기계의 소유자면서 동시에 조정자이자, 발명자일 수 있는 기술공학적 문화의 실현이 정보 시대인 기술적 상상력 시대에 가능하리라고 예측하였다. 이런 관점에서 보면, 정보화 시대로 특징지어지는 기술적 상상력의 시기는 진정한 기술적 대상들과 인간 사이의 관계가 동등하고 평등하게 형성될 수 있는 때가 도래한다고 볼 수 있을 것이다.¹⁷⁾ 결국 그가 주장하는 기술적 대상의 진화(개체화), 정보화 시대의 인간은 네트워크를 통해 기술 소외 문제를 해결하고, 나아가 시공간을 초월해 인간과 인간 사이에 다른 관계를 맺게 하며, 새로운 존재와 관계를 지속적으로 창안하게 하는 능동적 대상이 될 수 있는 것이다.¹⁸⁾

3. 맺는 말: 디지털 시대, 미적 사유의 개체화

앞서 언급한 것처럼 영화 관람의 행위는 집단적이면서도 지극히 개인적 체험이라는 이중적 특성이 있다. 기술적 대상의 개체화라는 측면에서 보자면 관객들에게 이러한 감각적 체험의 불일치는 시몽동이 언급한 문제의 장으로 언젠가 나타날 수 있다. 결국 문제의 장에 따른 기술 개체화는 대상이 관계의 네트워크, 그리고 세계 속의 다양한 집단과 연합하는 과정에서 이루어진다.¹⁹⁾ 따라서 디지털 시대에 새로운 관계의 네트워크망에서 영화 관람 체험(집단적, 수동적 예술체험)의 불안정한 잠재성은 개체화 과정을 통해 또 다른 형태로 개별화될 것이다

그렇다면 디지털 네트워크 시대의 영화, 예술로서의 영화 기술은 어떠한 지향점을 갖고 진화할 수 있을 것인가? 앞서 언급한 것처럼 정보화 시대로 특징지어지는 기술적 상상력의 시기에서는 노동이 아닌 기술적 활동의 관점에서 대상들과 인간 사이의 관계가 형성될 수 있다. 즉 이전 시대와는 다르게 제작 기술의 민주화로 인해 관객의 적극적 예술 참여 의지가 개체화를 위한 잠재성으로 나타날 수 있다. 기술과 인간의 협력(적극적 참여) 그리고 더 나아가 관객의 적극적 예술참여 의지는 기술적 대상의 존재론적 의미를 더욱더 강화하게 만들어 줄 수 있을 것이다. 이처럼 디지털 기술 시대의 디지털적 대상의 존재와 예술의 공생적 진화과정에 대해 시몽동의 기술철학이론을 공유하고 있는 홍콩의 기술철학자 허옥(Yuk Hui)은 다음과 같이 말하고 있다.

발터 벤야민(Walter Benjamin)이 제기한 “기술이 예술을 어떻게 변화시켰는가?”에 대한 물음이 아니라 반대로 “예술이 기술을 어떻게 변화시킬 것인가?”에 대해 우리는 주목해야 한다, 이에 예술은 에피스테메의 혁명을 유도해야 한

17) 김재희, 앞의 논문, 2011, 195-196쪽

18) 시몽동의 이러한 예측은 디지털 시대의 정보 대중화 현상과 매우 밀접한 관련이 있다. 단적인 예로 영상제작의 경우, 과거 아날로그 시대에는 자본과 기술이 있는 개인 혹은 집단만이 가능했으나, 디지털 기술의 표준화로 인해 지금은 누구나 쉽게 기술을 학습하고, 쉽게 제작할 수 있는 정보의 대중화 시대가 열리게 된 것이다.

19) 허옥, 조형준 외 역, 『디지털적 대상의 존재에 대하여-대상, 관계, 논리: WWW부터 인공지능까지』, 새물결, 2021, 138쪽.

다. 디지털 시대에 뉴미디어아트를 생산하기 위해, AR, VR, AI를 사용하는 것이 아니라 이들을 생산하기 위해 예술을 어떻게 사용하느냐에 관한 것이어야 한다.²⁰⁾

새로운 기술이 예술적 실천을 변화시킨다는 기존의 전제를 넘어, 허욱은 디지털 시대의 예술에서 새로운 가능성을 타진하고 있다. 예술(예술체험이라는 미적 사유의 개체화)을 통해 기술을 변화시킬 수 있다는 것이다. 그가 말한 디지털 시대에 예술의 변화는 크게 두 가지 측면으로 형식화되어 나타난다. 첫 번째가 디지털 원자(0과 1)를 통해 버추얼한 맵핑²¹⁾의 형식으로 표현되는 방법이 있고, 두 번째로 디지털 객체의 메타데이터 즉, 부가적 꼬리 달기 형식으로 나타나는 방법이 있다. 그는 “디지털 예술의 형식화 과정들은 인간 행위자(집단이 아닌 개인)를 통해 디지털 예술 객체들로 형식을 갖추게 되며, 그 이후 컴퓨터에 의해 객체들로 재인식된다(디지털 객체화). 디지털 객체화 과정은 하이퍼텍스트 시대와 메타데이터 시대²²⁾의 확실한 층위적 구분을 경계 짓는 계기가 될 뿐만 아니라 사고하는 기계로서의 진화를 가져올 수 있는 매우 중요한 함축을 갖게 되며, 예술에서의 디지털은 결국 이러한 변화적 함축과정을 통해 나타나는 새로운 감수성이 되어야 한다.”라고 주장하고 있다.²³⁾ 허욱이 주장한 디지털 예술의 새로운 감수성은 바로 이 지점에서 아날로그(영화의 경우 극장에서의 집단 관람)와는 다른 길을 걷게 된다. 허욱은 중국 산수화의 예를 들면서 디지털 시대 미적 사유의 개체화 과정에 있어서 공간적 합의점의 중요성을 지적한다.

중국의 산수화(예술작품)를 작가가 그릴 때 예술작품은 그 장소를 재현하며, 그 장소의 관점에서 가장 잘 감상될 수 있다. 그러나 작품은 단지 그 장소의 표현이거나 표상이기만 하지 않다. 그 자체의 장소, 즉 의미의 장이고, 동시에 장소 안에 설치(미술관 등)되기도 한다. 여기서 말하는 장소는 공간적 합의점에 있어 결국 무(無)의 장소가 되며, 예술작품 내의 공간과 감상의 공간에서의 합의점은 결국 무가 될 때 감상자(개인의 공간)와 작품 사이의 끊임없는 협상인 역동성이 발휘되는 것이다. 디지털 시대의 예술은 바로 이러한 무의 역동성(디지털 시대 예술의 새로운 감수성)을 발휘할 때 진보²⁴⁾하게 되는 것이다.

요컨대 디지털 시대의 예술은 감상자의 자율성과 능동적 참여에 무게 중심을 두고 있다. 특히 미래 예술 변화에 지향점을 두고 있는 디지털 기술의 특성 자체가 자율²⁵⁾성에 기반하고 있다는 점도 이와는 무관하지 않다. 따라서 디지털 시대에 예술로서 영화는 능동적 참여가 가능한 기술 개체의 상상블로 인해 형식이나 장르 그리고 내용 면에 있어서 더 다양성 있고 깊이 있는 제작적 시도를 가능하게 해 줄 것이다.

본질적으로 예술로서 영화 그 자체는 자신을 넘어서는 어떠한 가치 판단의 지배도 받지 않는다. 예술의 자율성은 급진적이기 때문이다. 이는 예술에 노출됨으로써 우리의 자율성이 촉발될 수도 있음을 의미한다. 우리는 예술의 자율성을 거울처럼 비춘다. 하지만 인간이 살아가는 커뮤니티의 통일성은 도덕적이고 법적이며 일반적으로 정치적이다. 이 통일성의 형식은 예술의 형식을 갖지 않는다. 이에 반해 무의 역동성을 발휘하게 되는 디지털 시대의 영화 예술은 탈도덕적이고, 탈법적이며, 탈정치적이다.²⁶⁾ 그렇기에 예술의 힘은 절대적이다. 디지털미래, 영화, 그리고 관

20) 허욱, 앞의 책, 124쪽.

21) 디지털 이미지, 비디오 등 시각적으로 재현가능한 디지털 객체

22) 하이퍼텍스트 시대는 컴퓨터의 언어와 인간의 언어가 분리된 시대이다. 다시 말해 컴퓨터는 인간이 설정한 하이퍼텍스트의 링크를 연결하여 줄 뿐 인간의 언어를 이해하고 판단하여 결정하지 않는다. 반면 메타데이터 시대에는 인간이 이해하는 언어 방식으로 컴퓨터가 대화하기 시작하게 된다. 허욱은 이러한 예를 시맨틱 웹(Semantic Web)과 온톨로지(Ontology), 그리고 객체지향프로그래밍(OOP) 등에서 찾고 있다.

23) 허욱, 앞의 책, 125쪽.

24) 여기서 진보는 디지털이라는 기술적 대상의 개체화를 포함한다.

25) 시맨틱 웹(Semantic Web)과 온톨로지(Ontology), 그리고 객체지향프로그래밍(OOP) 등의 디지털 정보화 기술은 인간과 기계의 자율적 사고에 접점을 두고 개발되고 있다.

26) 마르쿠스 가브리엘, 앞의 책, 92쪽.

객은 과거의 극장이라는 제한된 공간에서 벗어나 미래의 자유로운 예술의 자기장(상호작용성에 기반한 디지털 예술 체험) 안에 자리를 잡을 수 있기에 그 힘은 절대적일 수밖에 없을 것이다. 건너뛰어 영화를 보고 싶어 했던 인간의 욕망, 디지털 시대에 어찌면 에디슨의 영화장치에서 그 가능성을 발견할 수 있었던 것은 아닐까?

∴ 참고문헌

단행본

- 그레이엄 하먼, 김효진 역, 『예술과 객체』, 갈무리, 2022.
- 마르쿠스 가브리엘, 김남시 역, 『예술의 힘』, 이비, 2022.
- 마르쿠스 가브리엘, 이진아 역, 『지나치게 연결된 사회』, 베가북스, 2022.
- 브루노 라투르 외, 홍성욱 역, 『인간. 사물. 동맹』, 이음, 2021.
- 질베르 시몽동, 김재희 역, 『기술적 대상들의 존재양식에 대하여』, 그린비, 2019.
- 질베르 시몽동, 황수영 역, 『형태와 정보 개념에 비추어 본 개체화』, 그린비, 2017.
- 허욱, 조형준 외 역, 『디지털적 대상의 존재에 대하여』, 새물결, 2021.
- 황수영, 『시몽동, 개체화 이론의 이해』, 그린비, 2017.
- Belton, J., *Widescreen Cinema*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1992.
- Cowen, T., *Creative Destruction: How Globalization is Changing the World's Culture*, Princeton: Princeton University Press, 2002.
- Gomery, D., *The Hollywood Studio System*, New York: St. Martin's Press, 1986.
- Lee Grieveson and Peter Kramer, *The Silent Cinema Reader*, Psychology Press, 2004.
- Miller, T., Govil, N., McMurria, J. and Maxwell, R., *Global Hollywood*, London: British Film Institute, 2001.
- Norris, V., *Globalization and Anarchy in Cinema: Who Wins and Who Loses in the Entertainment War*, PhD. Dissertation, University of Washington, 2001.
- Salt, B., *Film Style and Technology: History and Analysis*, London: Starword, 1992.
- Wasko, J., *Understanding Disney: The Manufacture of Fantasy*, Cambridge: Polity, 2001.

논문

- 김재희, 「물질과 생성: 질베르 시몽동의 개체화론을 중심으로」, 『철학 연구』 제93집, 2007.
- 김재희, 「질베르 시몽동에서 기술과 존재」, 『철학과 현상학 연구』, 제56집, 2011.
- 김화자, 「기술적 대상의 존재: 디지털 이미지의 존재론을 위한 예비적 고찰」, 『한국미학예술학회지』 통권 제32호, 2010.
- 박인철, 「기술시대와 현상학: 생활세계와 기술과의 관계를 중심으로」, 『철학』 제75집, 2003.
- 윤선인, 「2022 개정교육과정에 나타난 디지털 교육 개념에 대한 성찰: 허욱(Yuk Hui)의 디지털 대상 논의를 중심으로」, 『교육철학연구』, 제45권, 제2호, 2023.
- 이상면, 「영화의 진정한 시작은 언제인가?: 19세기 후반 영상의 과학기술적 발전과정에 대한 논의」, 『문학과 영상』, 제11권, 1호, 2010.
- 이원익, 「프리히스토리 시대 에디슨의 키네토스코프 영화 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제19권, 10호, 2019.

지일용, 고영욱, 서은영, 정재용 「한국 영화산업의 기술혁신체제 분석」, 『기술혁신학회지』, 제14권 2호, 2011.

황수영. 「시몽동의 철학에서 개체초월성의 두 의미」, 『철학』, 제135집, 2018.

Scott, A. J., “A New Map of Hollywood: The Production and Distribution of American Motion Pictures”, *Regional Studies*, Vol.36, No.9, 2002.

Storper, M. and Christopherson, S., “Flexible Specialization and Regional Industrial Agglomerations: The Case of the U.S. Motion Picture Industry”, *Annals of the Association of American Geographers*, Vol.77, No.1, 1987.

Yuk Hui, “What is Digital Object?”, *Metaphilosophy*. Vol.43. No. 4, 2012.

<토론문>

백태현(동국대)

「건너뛰어 영화 보기, 그리고 작가의 죽음」은 디지털과 뉴미디어 시대에 제기된 영화(혹은 예술의 의미)에 대해 질문을 던지고 있습니다. 발표는 영화의 변화과정을 기술/산업적인 측면으로 분석하고 있는데요, 이때 기술에 대상으로서 인간, 즉 관객도 포함하고 있으며 질베르 시몽동의 논의(구성요소들의 부정합성, 긴장된 요소들의 상호협력과 충돌, 분열 등)를 빌려오고 있습니다. 요컨대 이 발표는 “관객과 기술 발전의 상호작용적 관계”에 대한 “기술철학”적 논의로 판단됩니다. 새로운 기술이 새로운 예술적 실천을 가져오며 이에 대한 새로운 감수성이(감상자의 자율성과 능동적 참여) 발생한다고 본 다음, 디지털 시대 극장을 초월한 영화(혹은 예술작품)의 가능성을 가늠해 보고 있는 것으로 보입니다. 기술적 발전과 새로운 양식과 형식 등이 등장하면서 영화에 대한 새로운 논의가 필요한 동시대성에 대한 고민이 보이는 발표입니다. 그러나 이와 같은 성과에도 불구하고 다음과 같은 의문을 지을 수 없습니다.

첫째, 발표 제목인 “건너뛰어 영화 보기”에 대한 의미가 나타나 있지 않습니다. 발표가 사용한 건너뛰어 영화 보기에 대한 구체적인 설명이 필요해 보입니다. 일반적인 차원에서 봤을 때, ‘건너뛰어 영화 보기’는 빨리감기 혹은 관람자의 스킵(skip) 행동처럼 읽힐 우려가 있습니다. 그러나 발표가 주장하는 것은 기술 발전에 따른 양식의 변화(새로운 기술 등장에 따른 변화 혹은 개체화)와 관객의 감각성(즐거움 혹은 감각추구성향)의 관계가 주된 논점처럼 보이는데, 이것이 발표가 생각하는 ‘건너뛰어 영화 보기’가 무엇을 뜻하며, 관객의 감각성과 어떤 연관성이 있는지 밝히는 게 먼저일 것 같습니다. 지금 발표문에서는 이와 같은 지점이 드러나지 않고 있다고 보입니다.

둘째, 이 발표의 부제 “인터랙티브 알고리즘 게임영화의 출현”으로 미루어 짐작했을 때, 발표가 상정하는 텍스트는 <블랙미러: 밴더스내치> 또는 스팀의 <퀴리>나 퀴닉의 <디트로이트: 비컴 휴먼>이 아닌가 싶습니다. 즉 영화/게임이 중간에 스토리를 멈추고 관객에게 선택지를 제공한 다음, 관객의 선택하면 그것의 스토리로 이야기 방향을 조정하는 방식, 그것이 ‘건너뛰어 영화 보기’가 아닌가라는 생각을 해 보았습니다. 이것 역시 추정일 수밖에 없는 것이 발표문에 명확히 제시하지 않기 때문입니다. 논점에서 비껴나갈 수 있다는 위험에도 불구하고, <블랙미러: 밴더스내치>나 <디트로이트: 비컴 휴먼> 등의 사례를 빌어 생각해 봤을 때, 과연 이 인터랙티브 알고리즘이 “감상자의 자율성과 능동적 참여에 무게 중심”을 두고 있는지 의문입니다. 선택은 관객이 하지만 결국 그 관객은 “작가”가 짜 놓은 거대한 이야기 틀에서 한치도 벗어나지 않기 때문입니다. 영화감독 혹은 “작가”는 기존의 이야기보다 확장 가능한 틀을 관객에게 제공해 주고 있습니다. 그러니까 ‘유저’의 선택에 따른 ‘멀티엔딩’이 인터랙티브의 핵심인데 문제는 그 멀티 엔딩이 감독/작가가 구상한 전체 이야기의 줄기들이라는 점입니다. 그러니까 관객(“감상자”)의 자율성과 능동적 참여는 착시에 불과한 것이 아닐까라는 의문이 떠오릅니다. 만약 발표문이 상정하고 있는 이러한 방식의 인터랙티브 게임영화라면, 이에 대한 어떤 의견을 가지고 있는지 궁금합니다.

셋째, 두 번째 질문에서 파생되는 의문입니다. 발표의 논의를 보다 명확하게 하기 위해 용어의 정리가 필요해 보입니다. 즉 인터랙티브 알고리즘 게임의 영화의 정의 혹은 범위가 어디까지인지 궁금합니다. 현재 인터랙티브 스토리에 관한 논의는 많이 등장하고 있지만, 같은 텍스트를 분석하고 있음에도 저마다 인터랙티브 무비, 인터랙티브 게임, 인터랙티브 영상, 디지털 게임 등의 용어를 혼용해서 사용하고 있습니다. 이 발표가 영화에 대한 기술사적 논쟁과 그 정의에 대해 다루는 만큼, 분석대상에 대한 명확한 정의가 필요해 보입니다. 발표가 생각하고 있는 인터랙티브 게임영화에 대한 범위와 그 의미에 대해 알고 싶습니다.

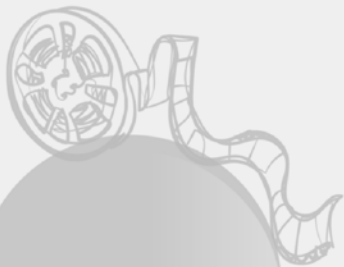
발표에 대해 충분히 공감하지만, 인터랙티브 게임영화가 무엇인지 잘 드러나지 않았다는 점이 아쉽게 느껴집니다.

다. 게다가 기술적 발전에 따른 관객의 감각성을 연결한다는 점에서 게임과 영화에 대한 구분은 더욱 더 필요해 보입니다. 게임머의 체험과 관객의 영화 체험은 구조적 차원에서 다르기 때문에 그 감각성도 필연적으로 차이가 날 수밖에 없다고 보입니다. 후속 연구를 통한 보안과 지평의 확장을 기대하고 있겠습니다. 감사합니다.



[섹션 4]

포스트-시네마를 넘어서기 : 사물, 장치, 이미지



포스트-시네마 사물-이미지의 객체지향 존재론

박영석(중앙대)

1. 들어가며

본 연구의 목표는 포스트-시네마 시대에 사물의 편에서 사물 고유의 역량을 시각화하는 사물-이미지의 개념을 정립하고 그것의 다양한 가능성을 탐구하는 데 있다.

디지털 기술의 도입과 격변의 시기를 지나 포스트-시네마 시대에 진입한 것으로 보이는 작금의 영화에서 새롭게 감지되는 현상 중 하나는 사물에 대한 주목이다. 영화 내러티브에서 비인간 사물 및 풍경의 기능적 비중이 증가하고, 더 나아가 인간 시선의 종속을 벗어난 사물의 물질성과 사물 고유의 역량을 드러내기 위한 시도들이 등장하고 있다. 포스트-시네마 조건으로 온전히 체화된 디지털 기술은 카메라의 자동주의적 실천을 강화시킬 다양한 도구를 제공했고, 덕분에 인간의 주체적 작동으로부터 벗어나 자율적이거나 혹은 우발성을 포획하는 안티-휴머니즘적 이미지 구성이 가능해졌다.

포스트-시네마에서 사물의 중요성이 강화되는 중요한 배경으로 오늘날 새로이 대두된 철학적 흐름, 즉 인간중심주의를 벗어나 비인간 사물 그 자체의 가치에 방점을 두는 ‘물질론적 전회(Material Turn)’의 영향도 빼놓을 수 없다. 물질론적 전회는 사회학자 브뤼노 라투르가 ‘신기후체제(New Climate Regime)’라 명명한 현재의 시대적 상황과 더불어 점점 더 중요한 철학적 과제가 되어가고 있다. 지구온난화가 분명한 증상으로써 생명체를 위협하고 있으며, 전지구적인 질병(팬데믹)의 발발, 생물종 다양성의 축소 등 총체적인 생태위기가 이미 가시적인 영역에 진입했다. 라투르가 ‘기후’를 “인간과 삶의 물질적 조건 사이의 관계”¹⁾라고 폭넓게 정의했듯이, 이제 인간의 관념이나 의식보다는 물질세계 자체를 중요시하는 사고체계가 필요해진 것이다. 오늘날 행성적 규모의 생태 위기를 지칭하는 새로운 지질학적 시대 개념으로 ‘인류세(Anthropocene)’가 제안된 이후, 이 개념이 학제적·사회적으로 빠르고 광범위하게 받아들여진 것도 이런 맥락 하에서다.²⁾ 이후 인류세 개념의 불충분성을 비판하며 등장한 ‘자본세(Capitalocene)’, ‘쓸루세(Chthulucene)’ 등 다양한 시대개념이 각기 다른 방식으로 생태 문제를 진단하고 해결 방안을 제시하면서 치열한 논의의 각축장이 펼쳐지고 있다. 이처럼 작금의 생태위기는 고도로 복합적이며 중층적인 상황에 놓여 있다.

동시대 인문사회학은 인류세와 생태위기의 상황에 공명하면서 근본적인 사고의 전환을 모색하고 있다. 인간중심·서구중심·남성중심의 휴머니즘적 사유체계를 거부하고 재구성하며, 인간 이후의 존재인 포스트휴먼의 조건을 탐구하는 ‘포스트휴머니즘(Posthumanism)’, 수동적인 물질 개념을 거부하고 혼종적인 물질의 능동성, 역량, 행위성을 강조하면서 물질론적 전회와 횡단적 사유를 실천하는 ‘신유물론(New Materialism)’, 철학적 관념론을 인간 주체와의 관계에 의해서만 세계를 파악한다는 의미에서 상관주의라 규정하고 공동의 적대로 삼는 ‘사변적 실재론(Speculative Realism)’ 등 다양한 철학적 사유들이 펼쳐지고 있다. 이 모두는 분명히 구분되는 이질성을 지니고 있고 각각의 사

1) 브뤼노 라투르, 『지구와 충돌하지 않고 착륙하는 방법: 신기후체제의 정치』, 박범순 옮김, 이음, 2021, 17쪽.

2) 국제총서위원회에서 지질연대에 인류세가 공식적으로 등록될 가능성이 논의되는 가운데, 지구과학자들이 인류세의 시작을 믿는 이유는 대기 중 이산화탄소 농도의 급격한 증가와 그로 인한 해양 산성화, 생물종의 멸종, 질소순환의 혼란 등 지구 시스템 전반에 미치는 연쇄적인 영향 때문이라고 한다. 클라이브 해밀턴, 『인류세: 거대한 전환 앞에 선 인간과 지구 시스템』, 정서진 옮김, 이상북스, 2018, 16-7쪽.

조들도 내부적 차이를 내포하지만, 그럼에도 불구하고 인간중심주의를 극복하고 주체-객체의 이분법을 해체하고자 하며 새로운 물질 개념을 제시한다는 점에서는 공통적이다. 또한 단일 개체이자 시스템으로서의 지구 행성을 파악하는 관점의 유용성, 지구상의 유기물과 무기물 모두에 대한 동등한 관심의 필요성, 그리고 이때 인간에게는 인간중심의 사고를 벗어나되 또한 동시에 책임을 외면하지 않는 양면적 태도가 요구된다는 점은 범학제적 공감을 얻고 있는 것으로 보인다.

이와 같은 기술적·철학적 조건과 포스트-시네마 실천 내에서, 본 연구는 일반적인 서사 영화에서 통용되는 인간 중심의 이미지 창작 및 독해 체제를 벗어나 비인간 사물 이미지의 역량을 강조하고 그 자체의 존재론적 가치를 복권하기 위해 ‘사물-이미지(The Things-Image)’라는 개념을 제안한다. 하이픈을 붙여 강조한 이유는 대개 생명이 없는 물건 따위의 무기물 위주로 통용되는 ‘사물’의 용법을 ‘물질세계에 있는 모든 구체적이며 개별적인 존재를 통틀어 이르는 말’이라는 넓은 의미로 받아들이고,³⁾ 그것을 포착한 이미지에 개념적 의미를 부여하기 위해서이다. 사물-이미지에 포함되는 대상은 물질세계에 존재하는 무기물로서의 사물, 대지, 풍경뿐만 아니라 비인간 복수종 유기체(동물, 식물, 박테리아, 바이러스, 퇴비 등) 전반에 해당된다. 영화사에서 사물, 동물, 풍경, 자연의 이미지는 대개 인간 중심으로 구성된 내러티브의 전개를 돕는 극작술의 도구로써 기능해왔다. 특정 순간의 정동적·정서적 중요성을 위해 도움을 주거나 혹은 내러티브적 전환점이나 휴지부를 지시하는 방식으로 말이다. 물론 물질세계의 사물을 충실하게 기록하고 자연 이미지에 가치를 부여하는 예외적 사례는 존재했지만, 그럼에도 불구하고 사물의 이미지는 포스트-시네마 시대에 접어들며 더 중요한 비중을 차지하게 된 것으로 보인다.

본 연구는 이러한 복합적이고 중층적인 상황에서 사물 및 물질에 대한 새로운 관점을 반영하는 영화 이미지란 무엇일까 탐구하고자 한다. 이를 위해, 첫째 시네마 시대의 전사(前史)를 이론적·실천적으로 개괄하고, 사물 및 객체의 존재론과 관련되는 동시대 철학의 주요 흐름을 탐구하여 연구의 토대로 삼는다. 특히 사변적 실재론의 갈래로부터 출발하여 독자적인 영역으로 확장중인 ‘객체지향 존재론(Object-Oriented Ontology)’을 직접적으로 도입할 것이다. 둘째 포스트-시네마 시대를 특징짓는 미디어 환경변화의 영향을 탐구하고 이를 객체지향 철학과 함께 고찰한다. 예컨대 디지털 카메라의 도입 과정에서 선구적인 미학적 실천을 보여준 사례들과 픽션과 다큐멘터리의 경계에서 사물을 기록하고 소유하는 에세이 영화 및 풍경영화의 사례를 주목하고, 이 작품들에서 사물과 풍경이 그 자체 어떠한 역량을 발휘하는지 탐색한다. 더 나아가 동식물이나 기계 등의 사물에 카메라를 부착하는 경우처럼 인간의 주체적 작동으로부터 벗어난 우발적 운동으로 포착되는 사물들이나 인공지능에 의해 조종되는 드론에 포착된 사물-이미지 등을 고려하여 디지털 기술에 근거를 둔 창발적 안티-휴머니즘 구조의 생성 가능성을 살펴본다. 또한 CGI 기술이 인간의 인식론적 시선과는 무관한, 다시 말해 인간의 눈으로는 포착할 수 없는 사물의 시선을 창조적으로 구성할 수 있는 가능성을 어떻게 열어주는지 살펴볼 것이다. 이러한 다양한 실천 사례를 통해, 주체에의 종속으로부터 벗어난 독립적 객체로서의 사물 그 자체와 사물-이미지의 가능성을 제시하고자 시도할 것이다.

2. 사물과 객체 그 자체의 존재론을 위한 철학적 성찰들

사물과 객체의 존재론을 위한 철학적 성찰을 위해서는 포스트휴머니즘과 신유물론 그리고 사변적 실재론을 종합

3) 데이비드 보이드는 지구상의 생물을 사람과 사물이라는 두 부류로만 나누고 인간만이 모든 사물에 대한 권리를 갖는 것처럼 여기는 인간의 오만을 비판한다. 본 연구는 이러한 지점을 인지하지만, 사물 개념의 실효성 자체를 부인하기 어렵다는 판단 하에 그것을 넓은 의미로 받아들이며, 다만 사물에 대한 존중과 객체지향적 사고를 통해 인간의 우월성과 인간예외주의를 벗어나는 것을 목표로 삼는다. 데이비드 보이드, 『자연의 권리』, 이지원 옮김, 고유서가, 2017, 29쪽.

적으로 고찰할 필요가 있다. 이 중에서 어쩌면 가장 포괄적인 개념이라 할 만한 포스트휴머니즘은 도나 해러웨이의 「사이보그 선언문」(1981)이라는 포스트-젠더 페미니즘적 기획으로부터 출발하여, 캐서린 헤일스, 로지 브라이도티, 캐리 올프, 닐 배드밍턴, 프란체스카 페란도를 위시한 학자들의 다양한 논의로 전개되었다. 이들의 공통점은 탈-인류중심주의적인 패러다임의 전환이라고 할 수 있다. 포스트휴머니즘은 그간의 휴머니즘이 인간에 의해 인간을 위해 이론화되었다는 인식적 한계를 인지하고 비위계적 관점에서 인간에게 어떠한 우월성도 부여하지 않으며, 비인간인 동물(올프)에서부터 인공지능, 로봇, 그리고 미지의 생명체(배드밍턴)에 이르기까지, 비인간의 경험을 지식의 영역으로 포함하는 것을 인식론적 조건으로 제시한다. 인간중 자체의 다양성과 차이를 인정하고 인간적 타자성에 대한 인식으로부터 비인간의 타자성에 대한 인식으로 확장한다.⁴⁾ 특히 헤일스는 사이버네틱 포스트휴먼 주체가 자유주의적 휴머니즘 주체를 해체할 것이라고 진단하는데, 이때 “사이버네틱 전통에서 탈신체화를 옹호하는 주장과 주체성의 신체화된 형태가 만들어내는 상호 작용”⁵⁾을 중시하면서 여전히 신체와 체현의 문제가 중요함을 역설한다. 한편 브라이도티는 인류세 시대에 인간의 종적 우월성은 해체되고 혼종화가 일어나며, 이때 주체는 “인간-아닌(동물, 식물, 바이러스) 관계들의 관계망에 완전히 잠겨 있고 내재되어 있는 횡단적 존재”이자 이동가능한 배치가 될 것이라 본다. 이때 “생명의 인간-아닌 생기적 힘(vital force)과 자기조직적 구조”를 뜻하는 “조에(zoe) 중심의 평등주의가 탈-인간중심적 선회의 핵심”이다.⁶⁾ 포스트휴머니즘은 인간중심주의를 경계하며 지금 단계의 인간과 비인간 사물 존재들이 내리는 가장 절실한 지시와 ‘우리는-여기에-함께-있다’와 같은 협력적이고 상호접속된 주체에 대한 새로운 이해라는 윤리적 요구를 따르며, 결국 포스트휴먼에게 무엇이 필요한지를 파악하기 위한 포괄적 논의의 장으로써 기능하고 있다.⁷⁾

전술했던 ‘물질론적 전회’라는 핵심 사유를 개진하는 신유물론은 1990년대 중반 ‘유물론의 새로운 형태’를 찾자 했던 로지 브라이도티와 마누엘 데란다를 중심으로 출발했다. 이들과 함께 제인 베넷, 캐런 바라드, 엘리자베스 그로츠 등 다양한 학자들이 물질성·체현·주체성이라는 주제를 사유하며 동시대 철학의 중요한 흐름으로 성장했다. 신유물론은 물질 개념을 창조적으로 재활성화하기 위해 시도한다. “물질은 정적이고 고정되고 수동적이며 어떤 외부적 힘에 의해 주조되기를 기다리는 무언가로 간주되는 대신, ‘물질화의 과정’임이 강조된다.”⁸⁾ “물질은 자신이 가진 힘과 능력, 역량과 행위성을 스스로 발휘하여 작용하고 변한다는 점에서 능동적이고, 그런 힘과 역량 등을 갖고 있다는 점에서 활기차며, 그들을 능동적으로 발휘하여 새로운 것을 만들어낸다는 점에서 창조적이다.”⁹⁾ 이런 의미에서 물질은 단순히 어떠한 작용이거나 그것이 작동하는 방식을 뜻하며, 이때 체현된 인간은 물질화 과정의 일부에 포함되어 물질들의 활력 있는 상호작용과 창발적인 변화에 참여할 수 있다. 베넷과 브라이도티가 일정 부분 공유하는 ‘생기적 유물론’이나 바라드의 ‘행위적 실재론’처럼 학자들마다 다양한 갈래로 구별되는 신유물론 사유의 공통 기반은 관찰 및 인식된 것과 접근 불가능한 외부 실재에 대한 이원론적 구분을 거부하고, 물질 위에 정신 혹은 자연 위에 문화라는 우월성을 부여하는 초월론적 사고를 극복하는 것이다. 이러한 이원론을 돌파해나가기 위해서는 경계를 가로지르는 운동으로서 횡단적 사유의 실천이 필요하다.¹⁰⁾

4) 프란체스카 페란도, 『철학적 포스트휴머니즘』, 이지선 옮김, 아카넷, 2021, 27-28쪽.

5) 캐서린 헤일스, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 옮김, 플래닛, 2013, 31쪽.

6) 로지 브라이도티, 『포스트휴먼』, 이경란 옮김, 아카넷, 2015, 81-82, 88쪽.

7) 다음 두 책의 관점을 종합적으로 참고함. 로지 브라이도티, 『포스트휴먼 지식』, 김재희·송은주 옮김, 아카넷, 2022, 226쪽. 이동신, 『포스트휴머니즘의 세 흐름』, 갈무리, 2022, 271-272쪽.

8) 프란체스카 페란도, 『철학적 포스트휴머니즘』, 316쪽.

9) 문규민, 『신유물론 입문: 새로운 물질성과 횡단성』, 두번째테제, 2022, 33쪽.

10) 여기에서 횡단성이란 질 들뢰즈가 “다자의 매우 독특한 통일성을 확립하고, 전체로 환원할 수 없는 이 파편들을 합병하지 않은 채로 그 각각을 긍정한다.”고 말했던 의미에서, 종합 없는 구성이자 총체성 없는 통일성을 뜻한다. 요컨대 “신유물론의 힘은 정확히 과학과 인문학, 행위적인 것을 수행하기 또는 모든 물질의 비순수한 본성이라는 영토들을 가로지르는 유

브라이도티가 포스트휴머니즘과 신유물론 양쪽에 큰 학문적 기여를 했듯이 신유물론은 포스트휴머니즘 및 사변적 실재론과 횡단적 접점을 이루며 함께 고려될 수 있다. 특히 횡단하는 물질성에 대한 고찰은 사물-이미지의 존재론을 확립하는 토대가 될 수 있고, 이때 영화가 관객을 미시적인 물질화 과정에 연루시킴으로써 인간의 사물-되기 혹은 객체-되기에 어떻게 기여하는지 탐구하는 일이 중요한 과제가 될 것이다.

사변적 실재론은 2007년 런던대학교 골드스미스 칼리지에서 펼쳐진 철학 워크숍에서 레이 브라지에, 해밀턴 그랜트, 그레이엄 하먼, 쾨팅 메이아수의 공통된 철학적 입장을 지칭하는 말로 처음 표명되었다. 네 학자는 하나의 철학 사조로 묶일 수 있을지 의문이 제기될 만큼 다른 사유를 제시했지만, 그럼에도 불구하고 함께 공유했던 생각은 상관주의에 대한 명백한 거부였다. 메이아수가 명명한 상관주의란 칸트 이후 대륙철학의 관념론적 전통 하에서 “주체와의 관계를 떠나서 객체 ‘그 자체’는 파악할 수 없다”¹¹⁾는 입장이다. 다시 말해, 실재는 정신과 떨어져서 존재할 수 없고 인간에 선행해서 존재하는 세계 그 자체를 논하는 것도 불가능하다는 것이다. 이들의 실재론은 “인간 경험의 세계를 넘어서는 어떤 실재의 존재에 대한 신념을 의미”하며, 사변적이라는 형용사는 “사유가 사유의 자격으로 이런 실재를 구상할 수 있음”을 나타낸다.¹²⁾ 하먼은 네 학자에게 실재론이라는 낱말이 사뭇 다른 것을 뜻함에도 불구하고 여전히 실재론에 속하며, 또한 “직관에 반하거나 혹은 심지어 아주 기묘한 것처럼 보이는 결론에 이른다는 의미에서 사변적”이라고 말한다.¹³⁾ 스티븐 샤피로는 사변적 실재론의 갈래에 대해 다음과 같이 정리한다. 메이아수는 수학을 통해 거대한 외부, 즉 인류의 생명이 부재했던 과거에 대해 논할 수 있으며 ‘우연성의 필연성’이 절대적인 존재론적 지위를 가진다고 주장하며, 브라시에는 ‘인간의 사고와 상관관계를 맺지 않는 물리적 실재’를 파악하기 위해 현대 물리학의 수학적 정식화에 주목한다. 그랜트는 물질성은 ‘오직 활동을 통해서만 구성되는 역동적인 것’이라는 관점에서 사고를 선행하는 힘의 산물에 주목하는 ‘자연철학’을 제기하는 한편, 하먼은 모든 객체를 동등한 지평에 두기 위한 프로젝트로서 ‘객체지향 존재론’을 창안한다.¹⁴⁾

본 연구는 사변적 실재론의 갈래 중 객체지향 존재론을 중요한 이론적 토대로 취한다. 그레이엄 하먼 외에도 레비 R. 브라이언트, 스티븐 샤피로, 이언 보고스트, 티머시 모턴, 아연 클라인헤이런브링크 등의 학자가 상호교류하며 활발히 연구중인 객체지향 철학은 주체 없는 객체를 위한 존재론, 즉 어떤 주체의 응시 대상도 표상 대상도 문화적 담론의 대상도 아닌 독자적인 객체를 위한 존재론을 구축한다. 이때 ‘객체’란 사물 혹은 실체의 동의어로서 “자체적으로 그리고 자체를 통해서 현존하는 것”을 가리킨다. 객체는 어떤 원시적 전체의 파생물이 아니고 자신의 구성요소들로 환원될 수 없으며, 사회적·언어적 구성물이거나 어느 주체의 지향적 상관물에 불과한 것이 아니라는 점에서 객체는 자신에 대한 인간의 접근을 넘어서는다.¹⁵⁾

객체지향 존재론에 따르면 “존재는 오직 객체들로만 이루어져 있다”고 볼 수 있다.¹⁶⁾ 브라이언트는 이런 의미를 반영하여 ‘객체들의 민주주의’라는 매력적인 용어를 고안하는데, 요컨대 “아무것도 특별한 지위를 갖지 않으며 모든 것이 존재한다는 점에서 동등”하다는 것이다. 그러나 여기에 “모든 사물은 존재한다는 점에서 동등하지만 동등하게 존재하지는 않는다.”¹⁷⁾는 단서가 붙는다. 모든 객체가 동등한 성질과 역량을 지닌다고 한다면, 어떤 객체든지 한낱

목적 횡단들이다.” 질 들뢰즈, 『프루스트와 기호들』, 서동욱·이충민 옮김, 민음사, 2004, 194~195쪽. 릭 돌피언·이리스 반 데어 튜, 『신유물론: 인터뷰와 지도제작』, 박준영 옮김, 고유서가, 2021, 144쪽.

11) 쾨팅 메이아수, 『유한성 이후: 우연성의 필연성에 관한 시론』, 정지은 옮김, 도서출판b, 2010, 18쪽.

12) 아연 클라인헤이런브링크, 『질 들뢰즈의 사변적 실재론』, 김효진 옮김, 갈무리, 2022, 36쪽.

13) 그레이엄 하먼, 『사변적 실재론 입문』, 김효진 옮김, 갈무리, 2023, 24쪽.

14) 스티븐 샤피로, 『사물들의 우주: 사변적 실재론과 화이트헤드』, 안호성 옮김, 갈무리, 2021, 33~34쪽을 재정리함.

15) 그레이엄 하먼, 『네트워크의 군주: 브뤼노 라투르와 객체지향 철학』, 김효진 옮김, 갈무리, 2019, 342~351쪽.

16) 레비 R. 브라이언트, 『객체들의 민주주의』, 김효진 옮김, 갈무리, 2021, 9쪽.

17) 레비 R. 브라이언트, 『객체들의 민주주의』, 395, 410쪽. 이언 보고스트, 『에일리언 현상학 혹은 사물의 경험은 어떠한 것인가』, 김효진 옮김, 갈무리, 2022, 24, 35쪽.

또다른 객체의 구성물에 불과한 것으로 삭제될 우려를 내포하기 때문이다. 이것이 브라이언트와 보고스트가 공유하는 ‘평평한 존재론’의 의미이다. 따라서 객체들이 어떻게 무언가를 행위하고 역량을 발휘하며 관계를 맺는지 구체적으로 탐구하는 일이 중요한데, 이를 위해 하먼은 ‘실재 객체, 실재 성질, 감각 객체, 감각 성질’이라는 4중 구조(퀴드러플 오브젝트)를 설정하고 이들 사이에서 10가지의 가능한 연결(긴장, 접합, 방사)을 구상하며,¹⁸⁾ 브라이언트는 어떤 객체의 현실화되지 않은 역능들을 뜻하는 ‘잠재적 고유 존재’와 한 객체가 다른 객체와 관계를 맺을 때 자신의 특성, 성질, 특징을 현실화하는 방식을 뜻하는 ‘국소적 표현’으로 구별한다.¹⁹⁾

이러한 객체들의 민주주의 혹은 평평한 존재론은 복수종의 공생(symbiosis)에 대한 사유와 공명한다. 도나 헤러웨이는 생태위기의 시대에 ‘손상된 땅 위에서 복수종(미생물, 식물, 동물, 괴물, 기계, 그리고 인간)이 공생하며 살기와 죽기라는 트러블과 함께하기를 배우고 응답-능력을 키워 살아갈 것’을 제안하는 시공간으로 ‘쓸루세’ 개념을 창안하고, 상호 구성적이고 상호 유도적인 방식의 함께 만들기 과정인 ‘공-산(sympoiesis)’의 사유와 실천 방법을 제시한다.²⁰⁾ 이때 그가 주장하는 복수종의 공-산의 과정은 일종의 실패의 과정으로 객체와 객체가 동등한 입장에서 동등한 능력으로 무언가를 같이 만드는 과정을 뜻하는 게 아니다. 그 대신 객체들은 능동과 수동이 교차하면서 서로 주도권을 행사하며 함께 만들기의 과정을 수행하는 것이다.²¹⁾ 이와 유사하게 하먼도 공생(symbiosis)이라는 용어에는 “두 요소가 함께 회집한다”는 뜻이 있지만 그렇다고 해서 결코 “관계의 평등성을 수반하지는 않는다”는 점을 강조한다.²²⁾ 이러한 입장은 모든 객체의 전적인 평등성을 주장하는 게 아니라 존재한다는 점 그 자체에 평등성을 부여한다는 점에서 더욱 현실적으로 보인다. 객체지향 존재론을 실제 예술 창작과 독해의 메커니즘에 적용하기에 적합한 것도 이러한 측면 덕분이기도 하다.

본 연구는 객체지향 존재론의 이러한 사유와 신유물론의 관점을 종합에서 사물의 독자적 존재성과 역량을 타진하며, 이 생각을 영화에 적용하여 이미지 창작 과정에서 ‘인간 행위자-카메라-사물’의 삼각구도를 각기 존재한다는 점에서 동등한 객체들의 상호작용으로 파악하고자 한다. 이것은 사물-이미지 고유의 역량이 발휘되는 기본적 조건을 이룬다. 이때 “사물은 결코 수동적이거나 관성적인 것이 아니다. 사물은 자신 이외의 사물을 촉발할 수 있는 힘을 가지고 있다”²³⁾는 샤비로의 주장과 “사물은 한낱 자신이 행하는 것에 불과한 것이 아니라 오히려 바로 사물이 정말로 일을 행한다”²⁴⁾는 보고스트의 주장처럼, 사물-이미지는 창조적이며 능동적인 힘을 지닐 수 있다. 이러한 힘은 정동적 힘이라고도 볼 수 있는데, 그것은 주관적인 것만도 객관적인 것만도 아닌 힘으로서 “형성-중-인-사물들”이 변형을 시작하고 세계로 열리며 세계 안에서 능동적이 되고 세계의 귀환 활동을 견디는 개방적·횡단적 과정을 함의한다.²⁵⁾

18) 그레이엄 하먼, 『퀴드러플 오브젝트』, 주대중 옮김, 현실문화, 2019, 142, 226, 231, 234쪽의 도표 참조.

19) 레비 R. 브라이언트, 『객체들의 민주주의』, 10쪽.

20) 도나 헤러웨이, 『트러블과 함께하기: 자식이 아니라 친척을 만들자』, 최유미 옮김, 마농지, 2021.

21) 최유미, 『해러웨이, 공-산의 사유』, 도서출판b, 2020, 70쪽.

22) 그레이엄 하먼, 『비유물론』, 김효진 옮김, 갈무리, 2020, 27쪽.

23) 스티븐 샤비로, 『사물들의 우주: 사변적 실재론과 화이트헤드』, 29쪽.

24) 이언 보고스트, 『에일리언 현상학 혹은 사물의 경험은 어떠한 것인가』, 69쪽.

25) 브라이언 마수미, 『정동정치』, 조성훈 옮김, 갈무리, 2018, 12~13쪽.

3. 전사: 시네마 시대 카메라의 자동주의

영화 미디어에서 객체지향적 관점의 사물-이미지를 정립하기 위해 카메라와 사물 사이의 관계는 빼놓을 수 없는 고려대상일 것이다. 그간 통념적으로 카메라의 렌즈에 의해 포착된 영화 이미지는 카메라의 대상으로서 종속관계를 벗어날 수 없다고 여겨지곤 했다. 그렇다고 해서 카메라에 포착된 대상이 카메라를 조작하는 인간의 시선에 주체-객체의 관계로 반드시 종속된다는 의미는 아니다. 우리는 여기에서 카메라의 기계적 자동성에 대한 오랜 사유를 떠올릴 수 있다. 카메라는 사물이자 기계이며 카메라의 눈은 일종의 자동기계이므로 그 자체 하나의 객체로서 물질세계의 다른 사물-객체들과 관계를 맺을 수 있다는 것이다. 물론 거기에는 카메라를 배치하고 조작하는 인간의 역할이 완전히 배제될 수 없지만, 그럼에도 불구하고 인간의 개입이 최소화되는 형태의 작동구조를 떠올리는 것은 충분히 가능하다. 그런 점에서 영화사 초기에 키노-아이라는 개념을 창안한 지가 베르토프의 논의는 충분히 재평가될 수 있다.

“나는 키노-아이이다. 나는 기계의 눈이다. 기계인 나는 당신에게 나만이 볼 수 있는 세상을 보여준다. ‘영화인’-조종사는 기계-눈을 도와준다.” 이러한 베르토프의 서술은 오늘날 객체지향 철학이나 신유물론의 관점에서 보더라도 충분히 급진적으로 보인다. 인간이 카메라를 조작해서 세계를 인식하고 기록하는 게 아니라 기계-인간-세계가 동등한 객체로서 상호작용과 관계맺음을 하는 것이라는 관점의 변화를 담고 있다. 그럼에도 “해방되고 완전해진 카메라와 감독하고 관찰하고 측정(판단)하는 인간의 전략적 두뇌가 조화를 이뤄 작업한 결과, 가장 평범한 사물이라도 대단히 신선하고 흥미로운 양상으로 표현하게 될 것이다.”²⁶⁾ 같은 서술에서 볼 수 있듯이 인간의 전략적 주도에 대한 전제가 없는 것은 아니므로 사고의 갱신은 필요하다.

카메라의 자동성은 영화이론의 역사에서 지속적인 사유대상이었는데, 특히 앙드레 바쟁과 스탠리 카벨의 논의를 떠올릴 수 있다. 바쟁은 「사진적 이미지의 존재론」에서 “역사상 처음으로 외부세계의 이미지가 엄격한 메커니즘에 따라 인간의 창조적 개입 없이 자동적으로 형성되게 되었다. (...) 사진에서만 유일하게 우리는 인간의 부재를 향유한다.”라며 카메라를 예술가의 도구가 아닌 독자적인 비인격적 몸으로 간주함으로써 안티-휴머니즘적 자동주의를 고안했다.²⁷⁾ 한편 카벨은 “세계를 재생하는 것은 영화가 자동적으로 수행할 수 있는 유일한 것이다.”²⁸⁾라고 주장하며 유사한 층위에서 자동주의 논의를 펼쳤다. 영화사에서 카메라의 자동성과 창조성을 최대한도로 구현하고 인간의 표현성을 제한하기 위한 메커니즘을 설계했던 실천들로는 전술한 키노-아이 외에도 장 앵스탱의 포토제니, 로베르 브레송의 시네마토그래프 등이 있다. 그리고 이러한 실천들에서 공통적인 것은 이른바 사물의 편에서, 사물-이미지를 구현하고자 하는 노력이다.

이러한 이론적 고찰과 더불어 20세기 영화사에 기록된 사물·정물·풍경 이미지의 특별한 활용 사례들을 떠올릴 수 있는데, 이를 객체지향 철학의 관점에서 재평가하는 일은 그 자체로 유의미한 작업이 될 것이다. 영화의 역사, 특히 20세기 픽션 영화의 역사는 인간 배우가 연기하는 인물(캐릭터) 중심으로 전개되어왔다. 그 외의 비인간 존재들에 대해 고려한다고 해도 그나마 동물 정도만이 주인공의 친구(주로 개와 말)로 등장하거나 혹은 주인공에게 위협을 가하는 맹수로써 내러티브 전개에 기여할 뿐이었다.²⁹⁾ 식물과 무기물 등 다른 자연의 사물들은 풍경 이미지라는

26) 지가 베르토프, 『키노-아이: 영화의 혁명이 지가 베르토프』, 김영란 옮김, 이매진, 2006, 77~79쪽.

27) 바쟁의 서술 부분은 번역의 적합성에 의거하여, 바쟁에 대해 안티-휴머니즘적 자동주의로 독해하는 다음 책에서 인용했다. 유운성, 『유령과 파수꾼들: 영화의 가장자리에서 본 풍경』, 미디어버스, 2018, 38쪽.

28) 스탠리 카벨, 『눈에 비치는 세계: 영화의 존재론에 대한 성찰』, 이두희·박진희 옮김, 이모션북스, 2014, 165쪽.

29) 20세기 영화에서 가장 주목받았던 비인간 생명체는 역시 동물들이었는데, 동물이 서사적으로 어떻게 기능했으며 인간들과 어떠한 관계를 맺어왔는지, 그리고 인간에 종속되지 않는 동물 자체의 존재론을 생각할 여지는 없는지에 대해서도 충분히 비판적으로 재평가할 여지가 있다. 특히 개의 모든 역사와 호모사피엔스의 역사를 끈끈히 엮힌 것으로 보고, 물질-기호적

넓은 범주로서 작품의 배경이 되거나, 또는 내러티브의 전환점 및 휴지부를 지시하기 위해 인서트 쇼트로서 활용되는 게 고작이었다.

이와 같은 주류적 흐름에도 불구하고, 영화사에는 자연의 사물들에 좀더 특별한 비중이 놓이고 사물 자체의 역량이 생성적으로 발현했던 흔적들이 남아있다. 이러한 일은 대개 영화사의 정전이 된 이른바 작가주의적 감독들의 실천적 노력 덕분에 가능했다. 한편으로는 뤼미에르 형제, 로버트 플레히티, 요리스 이벤스, 지가 베르토프처럼 물질세계의 사물을 충실하게 기록하고자 했던 다큐멘터리적 시도들이 있다. 뤼미에르 형제의 사례에서 볼 수 있듯이 영화는 그 출발부터 일상의 기록이었고 그 일상의 대상은 비단 인간만이 아니었다. 플레히티의 <북극의 나누크>(1922)는 수많은 자연탐사 다큐멘터리의 원류가 되었고, 베르토프는 카메라의 눈을 키노-아이라 부르며 기계적 자동성과 사물-이미지의 조작 가능성(몽타주)에 이론적·실천적 가치를 동시에 부여했다. 이벤스의 <비>(1929)와 <다리>(1928)에서는 단순한 현상 기록을 넘어 시각적인 변주로서 자연 이미지가 활용된 양상을 볼 수 있다. 이후 영화사에서 이 감독들의 영향은 장르를 넘어 폭넓게 펼쳐졌다.³⁰⁾

픽션 영화의 영역에서도 사물에 특별한 역량을 부여한 사례들이 있다. 가령 오즈 야스지로와 미켈란젤로 안토니오니의 정물, 그리고 프리드리히 무르나우, 안드레이 타르코프스키, 테오 앙겔로풀로스, 벨라 타르처럼 자연적 질료를 잘 포착한 이미지들의 경우이다. 오즈 같은 경우에는 일상의 물건과 자연적 무기물 혹은 아름다운 풍경에 대해 특별한 가치를 부여했다. 그것은 일반적인 서사 영화처럼 내러티브의 전환점이나 휴지부로 기능하는 인서트 쇼트에 다름 아니었음에도 불구하고, 사물-이미지에 영화 전체의 주제를 반영하는 강렬한 정동적 역량이 함축되었다는 점에서 차이가 있다. 안토니오니도 이와 유사한 형태로 사물-이미지를 활용했지만, 거기에 탈중심적인 프레이밍 형식(데카드라주)을 적용함으로써 사물-이미지가 내러티브의 돌출부로 작동하도록 했다. 한편 무르나우는 독일 표현주의라는 미학적 사조 내에 위치하면서도 자연적 질료에 주목함으로써 인공적 사물과 자연적 사물 사이의 충돌을 명암대조법으로 포착했는데, 마지막 작품인 <타부>(1931)에서는 온전히 대자연의 역량이 인물을 압도하는 양상에까지 이르렀다고 할 수 있다. 또한 타르코프스키의 영화에서 자연의 사물들(바람에 흔들리는 나무와 물에 잠긴 수풀)에 담긴 시간의 지속, 앙겔로풀로스의 영화에서 인물들이 방랑하는 광활한 자연과 흩뿌려진 안개, 타르의 영화에서 구획화된 카메라 움직임과 자연적인 것처럼 인공적으로 꾸며진 물질적 질료 사이의 충돌 등은 사물-이미지의 특별한 사례로서 더 자세히 탐구할 만하다.

픽션과 다큐멘터리의 경계면에서 작업한다는 의미에서 동시대 포스트-시네마적 실천들과 공명하는 감독들도 있다. 가령 앤디 워홀의 16mm 작품들인 <잠>(1963)이나 <엠포이어>(1964), <첼시의 소녀들>(1966)처럼 카메라의 자동주의의 극한을 실험했던 사례가 있으며, 장 마리 스트로브와 다니엘 위예, 마르그리트 뒤라스의 지질학적 이미지처럼 사물-이미지의 역량 그 자체가 사실상 영화의 주인공처럼 작동하는 작품들이 있다. 이러한 영화는 특히 질 들뢰즈의 시간-이미지 논의를 경유하여 사물-이미지의 맥락으로 재고찰할 수 있다. 가령 스트라우브와 위예는 지구 행성의 역사적 기억을 함축하는 것으로서 지층적인 풍경 이미지와 자연의 소리를 강조하였는데, 이때 “카메라의 움직임(특히 파노라마의 움직임이 있을 경우)은 과거에 발생한 어떤 것에 대해 추상적인 곡선을 그리고, 대지는 그곳에

개체들의 연결성과 ‘내부적-상호작용’ 안에서 차이를 통해 이뤄지는 주체와 대상의 ‘공동-구성’의 과정에 주목하는 해러웨이와 ‘조예’ 중심의 평등주의를 주장하는 브라이도티의 논의를 고려할 수 있다. 이러한 관점으로, 기존에 인간에게 위협이 되는 동물의 괴물성에 대한 공포를 다루는 작품으로 고려되었던 <쥬라기 공원> 시리즈와 <혹성탈출> 시리즈는 오늘날의 관점에서 인간과 동물 및 괴물의 공생의 문제로 어떻게 재사유될 수 있으며, 대자연의 풍경과 말을 비롯한 다양한 동물이 중요한 장르적 구성요소로 기능했던 서부극에서 인간중심주의의 한계점을 비판하고 오늘날 변화된 서부극 장르의 구조 내에서 사물들의 역량이 어떻게 부각되고 있는지 비교 고찰할 수 있다.

30) 이러한 작업의 영향 하에 교육적 자료로서 독자적인 장르가 된 자연 및 동물 관찰 다큐멘터리, 지구과학적·지질학적·생물학적 연구 다큐멘터리 등은 논의의 집중을 위해 배제한다.

파묻힌 것으로 인해 가치를 갖는, 텅 비고 틈으로 가득한 지층적 풍경³¹⁾으로 기능했다. 이처럼 그 자신이 공간을 정초화하는 ‘지층들(assises)’, 즉 말 이전 혹은 이후, 인간 이전 혹은 이후의 무언의 역량들을 융기시키는 구조 지질학적이며 고고학적 이미지에선 인간의 역사만이 아니라 대지 전체의 역사이자 사물의 역사가 담겨있다고 말할 수 있다.

한편 영화는 미디어 기술이 발전하고 새로운 장치가 개발되었을 때마다 많은 변화를 겪어왔는데, 이러한 변화가 드물지만 사물-이미지에 대한 새로운 탐구로 발현되는 경우들이 있다. 가령 유성영화가 도입되었을 때 인물들의 발화음 뿐만 아니라 자연의 소리가 동시녹음으로 담기게 되었는데, 그것이 리얼리티를 강화시켜주는 현장 배경음에 머무르지 않고 독자적 역량을 드러내도록 활용된 사례가 존재한다. 컬러가 도입되었을 때에는 이미지의 색채가 현실의 색채가 유사해졌다는 점을 활용하여 더 많은 자연적 사물을 이미지에 담고자 했던 시도가 있었고, 와이드스크린이 도입되었을 때에는 자연의 광활한 풍경을 촬영하기에 용이해졌다는 점을 이미지의 미학적 프레임으로 활용했던 사례가 존재한다. 이러한 사례들을 충분히 발굴하고 오늘날의 객체지향적 사물-이미지의 관점에서 그 가치를 복권하며, 다른 한편으로는 분명히 존재할 한계점을 지적하는 일은 그 자체로 매우 중요한 작업일 것이다.

이처럼 기술 변화의 영향력에 주목한다면, 21세기 디지털 기술과 뉴노멀 기술이야말로 사물-이미지의 잠재력이 펼쳐질 가능성을 온전히 열어주고 있다고 할 수 있을 것이다.

4. 포스트-시네마: 디지털 사물-이미지의 객체지향 존재론

포스트-시네마 시대에 디지털 기술을 활용한 사물-이미지의 가능성은 크게 두 가지 관점에서 고찰할 수 있다. 첫째, 가장 기본적인 형식으로서 디지털 카메라의 촬영 지속시간이 길다는 점을 활용한 자동주의의 발현이다. 이는 인간 주체가 카메라를 작동할 여지를 줄이는 방식, 다시 말해 인간이 하는 일이라고는 카메라를 배치하고 프레임을 설정한 후 카메라를 작동시키고 중단시키는 정도밖에 없는, 가장 단순한 형태로 디지털 카메라의 자동주의적 지속을 극대화하는 형식이다. 이 구조에서는 현실에 존재하는 사물과 풍경을 있는 그대로 촬영하고자 시도함으로써 시네마의 근본적인 기록의 욕망에 근접할 수 있다. 둘째, 현실에 근거를 두지 않은 사물-이미지, 이른바 무(無)로부터 출현한, 프로그래밍 코드로부터 출현한 CG 이미지를 고안할 가능성이 있다. 이른바 인공적으로 구성되고 조작된 사물-이미지의 생성을 통해, 우리는 인간의 인식론적 프레임으로부터 전적으로 자유로운 사물의 시선과 관점을 향유할 수 있다.

자동주의적 지속의 극대화 전략은 인간의 인식론적 관점을 최대한 억제함으로써 사변적 실재론의 공통의 적대라 할 상관주의에 대한 거부로 구조적으로 실천할 가능성을 연다. 이것은 인간과 카메라와 사물이 주체-객체의 관계를 맺는 게 아니라 각각 존재한다는 점에서 동등한 객체로서 상호작용할 수 있는 구조이다. 이때 카메라라는 기계는 인간 주체의 눈을 대체하는 매개된 주체가 아니라 그 자체 객체가 될 수 있다. 이러한 관점은 기계를 객체 혹은 사물의 일환으로 사고하는 기계지향 존재론을 반영한다. 브라이언트가 객체지향 존재론을 변형시켜 새롭게 제시한 기계지향 존재론에서, “기계는 자신이 다른 존재자들로부터 받는 정보와 물질, 에너지의 흐름을 통해서 다른 기계들과 상호작용적 관계를 맺는 것, 즉 ‘횡단-신체적 존재자’³²⁾이자 이항기계로 이해된다. 다시 말해, 기계는 경직되고 물질적인 것만이 아니고 어떠한 무형의 차원도 포함하고 있으며, 또한 모든 기계가 창작자에 의해 설계되는 것만이

31) 질 들뢰즈, 『시네마2: 시간-이미지』, 이정하 옮김, 시각과 언어, 2005, 471쪽.

32) 레비 R. 브라이언트, 『존재의 지도: 기계와 매체의 존재론』, 김효진 옮김, 갈무리, 2020, 29쪽.

아니라 우발적인 요소로 인해 창발되기도 한다는 점에서 매우 넓은 의미로 이해될 수 있다.

전술했듯 카메라의 자동주의적 실천은 필름 시네마 시대에도 상당한 가능성을 보여주었고, 16mm 카메라의 지속 시간의 한계를 실험했던 앤디 워홀의 작업들과 제임스 베닝의 풍경영화들을 그 사례로 제시할 수 있다. 그러나 디지털 카메라와 저장장치로 인하여 촬영 가능시간이 획기적으로 늘어남으로써 지속의 미학을 극단적으로 밀어붙일 수 있는 기반이 갖춰졌다는 사실도 분명하다. 예컨대 제임스 베닝이 <루르 (Ruhr)>(2009)에서 60분짜리 롱테이크 장면을 구성할 수 있게 된 것도, 알렉산더 소쿠로프가 <러시아 방주 (Russian Ark)>(2002)에서 96분에 이르는 원테이크 영화를 촬영할 수 있었던 것도 전적으로 이러한 디지털 기술 덕분이다.

이러한 지속 능력에 착안하여 압바스 키아로스타미는 <파이브 (Five Dedicated to Ozu)>(2003)에서 십분 내외의 지속시간을 지닌 다섯 개의 사물-이미지를 제시했는데, 여기에는 카메라를 배치하고 고정시켜 줌으로써 자동주의를 실천한 이미지도 있고, 파도의 움직임에 따라 이리저리 떠밀려 다니는 나무토막의 운동성에 동기화하여 카메라를 움직임으로써(마치 인간의 손으로 모션인식 카메라의 운동성을 구현하듯) 사물의 운동성을 구현한 이미지도 있다. 양쪽 모두 사물의 편에서 사물을 기록하고자 하는 시도로 보기에 충분하다. 한편 키아로스타미는 <텐 (Ten)>(2002)에서 자동차 대시보드에 부착된 디지털 카메라를 활용하여 운전석 및 조수석의 인물들과 창밖의 세상을 새로운 형식으로 포착하기도 했다. 이 영화에서 자동차 내부 공간은 마치 심리상담소를 방불케 하는 인물들의 대화로 구성되는 자족적 환경처럼 보였고, 키아로스타미는 사전에 대본을 작성하지 않고 인물들이 자유롭게 운전하고 대화하도록 함으로써 이 대화의 장에 우발적 요소를 기입시켰다. 이러한 일이 가능했던 것은 물론 디지털 카메라의 특성상 별도의 조명이나 추가비용의 지출 없이 오랜 시간 지속하며 촬영할 수 있으며, 또한 여러 차례 반복해서 비슷한 상황을 촬영할 수 있었던 덕이다. 이 영화에서 창밖에 포착된 외부는 거의 절반 이상은 우연적 산물로 볼 수 있는 비인격적인 사물-이미지라고 평가할 수 있는데, 왜냐하면 비록 카메라 자체는 자동차 대시보드에 고정되었지만 카메라의 프레임은 자동차의 운동에 따라 함께 이동했으며, 이때 카메라의 방향이 자동차 진행 방향의 뒤편을 향하고 있었던 탓에 자동차의 운동을 주도하는 운전자는 카메라의 프레임링을 계산할 수 없었고 운전자의 시선과 카메라의 시선은 단 한 순간도 일치할 수 없었다는 구조적 조건 때문이다. 이러한 키아로스타미의 두 작품은 디지털 카메라를 활용한 초기의 미학 실험이자 객체지향적 사물-이미지의 적절한 사례로 평가할 만하다.

횡단-신체적 존재자이자 이항기계로서의 카메라는 고프로 카메라와 드론 혹은 AI와 같은 뉴노멀 기술과 결합되어 더욱 확장적인 가능성, 다시 말해 인간의 주체적 시선을 벗어난 객체지향적 이미지를 구성하는 역량을 보여주었다. 예컨대 장 퓌크 고다르의 <언어와의 작별 (Adieu au langage)>(2014)은 개의 몸에 고프로 카메라를 부착함으로써 동물의 움직임에 동기화된 이미지를 보여주는데, 이는 동물의 운동성과 동물의 시선을 향유하는 객체지향적 사물-이미지의 사례로 제시할 만하다. 또한 베레나 파라벨과 루시엔 캐스팅-테일러의 <리바이어던 (Leviathan)>(2011)은 사물-이미지의 급진적 가능성을 보여주는 작품이라고 할 수 있다. 조업을 하는 어선에서 펼쳐지는 어부들의 노동을 포착한 이 작품에서 노동하는 어부들의 신체와 어선 곳곳에 부착된 고프로 카메라는 인간의 시선에 동기화되지 않은 객체지향적 이미지들을 기록한다. 강력한 파도와 너울의 운동성, 동력으로 운행하는 배의 운동성, 그 배 위에서 노동하는 인간의 운동성, 나아가 어망에 걸려 포획되고 그리하여 죽은 상태로 물 위를 이리저리 떠밀려 다니는 물고기의 사체에 준하는 운동성, 날아가는 갈매기의 운동성과 그에 부합하는 드론의 운동성 등이 결합되어, 인간의 인식론적 시선이나 창작자의 계산적 프레임링을 완전히 벗어나는 우발적인 운동성을 담지한 객체지향적 이미지들이 포착된 것이다. 이처럼 인간의 주체적 작동으로부터 벗어난 우연적 운동이나 사물의 운동성에 의해 포착되는 사물-이미지는 물론이고, 모션인식 카메라를 통해 유기체와 기계의 상호작용에 의해 포착되는 이미지와 인공지능에 의해 조종되는 드론에 포착된 이미지의 경우처럼 횡단-신체적 존재자로서의 기계와 비인간 사물에 의한 객체지향적 이미

지의 구현이 가능해졌다. 이러한 조건 하에서 앞으로의 포스트-시네마 실천에서 우발성이나 우연성의 요소를 구조적으로 도입할 수 있는 안티-휴머니즘적 형식의 창발을 새롭게 기대할 수도 있을 것이다.

포스트-시네마 시대 사물-이미지의 두 번째 형식으로서 인공적으로 조작되고 구성된 사물-이미지의 가능성을 고찰하기 위해 디지털 이미지의 존재론적 조건으로부터 출발할 필요가 있다. 디지털 이미지는 탄생과 동시에 필름적 지표성의 상실 그리고 이미지의 신뢰 가능성의 문제라는 난제에 부딪히기도 했다. 디지털 기술은 현실의 사물을 있는 그대로 기록할 가능성을 열어준 동시에 그렇게 촬영된 이미지를 신뢰할 수 있는가에 대해 도전적인 질문을 받는 양면성을 가지고 있었던 것이다. 그러나 디지털 이미지의 지표성이 없고 이미지의 조작 가능성이 있다고 하여 카메라의 자동성 자체가 훼손되는 것은 아니라는 점, 그리고 촬영 현장에 존재했던 전영화적 사물과 영화에서 재현된 이미지로서의 사물을 완벽하게 동일한 사물로 볼 수 있는 가능성은 애초에 없다는 점을 지적할 필요가 있다. 카메라의 자동주의 혹은 롱테이크를 통한 지속촬영을 있는 그대로의 현실 기록과 등치시키는 것은 리얼리즘에의 환영적 욕망에 불과하다. 실제로 앞서 언급한 <러시아 방주>의 경우 96분짜리 원테이크로 촬영한 영화이지만, 후반작업 과정에서 촬영현장의 자잘한 흔적들을 지우기 위한 CG 작업과 카메라 운동의 속도를 일부 조절하는 작업을 수행했고, 특히 영화 마지막 순간에 저택 밖으로 보이는 안개 낀 물의 풍경을 구현하기 위해 CG 작업을 덧붙인 것으로 알려져 있다. 결국 원테이크로 촬영된 영화조차도 사물-이미지를 구현하기 위해 일정 부분의 조작을 실행해야 했던 셈인데, 그렇다면 디지털 이미지의 조건에서 현실에 근거를 둔 사물과 조작되고 구성된 사물은 재현의 층위에서 보면 구분하기 어려운 층위에 놓이게 되는 것이다.

사물-이미지를 사고할 때 전영화적 사물과 이미지화된 사물 사이의 관계가 중요한 이유 중 하나는 영화에서 상당수의 CGI가 인물보다는 인물이 위치한 공간과 그 공간의 가상적 물질성을 구현하는 데 활용되기 때문이다. 실제로 우리는 인간의 형상보다는 사물의 형상을 취하는 CGI를 이물감 없이 받아들이는 경향이 있다. 따라서 디지털 영화에 담긴 사물이 현실에 기반을 둔 게 아닐 수 있다는 가능성이 상당히 높다는 점은 인정할 만하다. 그러나 여기에서 근본적인 질문을 재검찰할 필요가 있는데, 요컨대 인공적으로 창조된 사물-이미지에 대해 물질세계에서 인간에 의해 창조된 많은 다른 인공물들처럼 독자적 사물이자 객체로서 인정할 가능성은 없는 것일까? 그것은 포스트-시네마 시대이자 포스트휴머니즘의 시대를 이론적이며 현상적으로 반영하면서 객체지향적이며 기계지향적인 사물-이미지의 존재론을 정립하기 위한 당위적 요구는 아닐까?

이러한 문제의식을 지니고 키아로스타미의 두 작품인 <파이브>와 <24 프레임 (24 Frames)>(2017)을 비교해볼 수 있다. 전술했듯 <파이브>는 디지털 카메라의 지속 능력을 활용하여 전영화적 사물을 가감 없이 기록하고자 시도한 작품이다. 반면 <24 프레임>은 전영화적 사물과 전혀 관계가 없거나 간접적인 관계만을 맺는다. 이 영화에 재현된 24개의 사물-이미지들은 회화나 사진 작품으로부터 출발하여 디지털 조작을 가하거나 혹은 CG를 통해 전적으로 인공적으로 구성된 산물들이다. 그러나 재현의 층위에서 느껴지는 효과는 두 작품이 상당히 유사하다. 둘 모두 인간이 일상생활에서 접하는 풍경과 사물들에 대해 안티-휴머니즘적인 시각으로 바라볼 수 있는 계기를 제공함으로써 객체지향적 사물-이미지의 지평을 열어주고 있는 것이다.

이처럼 인공적으로 구성된 사물-이미지는 포스트-시네마 시대의 대중영화들에서 내러티브적 요구에 의해서나 혹은 정동적 역량을 갖는 차원에서 새로운 가능성을 보여주고 있다. 동시대 장르영화, 특히 SF와 직간접적으로 연결된 영화들은 CGI를 통해 동물 및 식물의 시점을 구현하는 것은 물론이고, 괴물의 시점, 죽은 생명체의 시점, 그리고 박테리아 바이러스 세포의 시점(POV)까지 구현함으로써 생태학적 공생주의 관점에서 사물의 시선을 향유할 가능성을 제공한다. 예컨대 리들리 스콧의 <프로메테우스 (Prometheus)>(2012)는 태곳적 지구를 배경으로 인간의 기원을 세포 분열 단계에서부터 보여주며 생명의 진화에 대해 탐구하고, 인간-괴물-기계 사이 관계의 역전을 보여주는 영화

이다. 알렉스 가랜드의 <서던 리치: 소멸의 땅 (Annihilation)>(2018)은 식물과 동물 그리고 빛으로 구성된 외계 생명체의 시점으로 구현된 이미지들과 다양한 돌연변이와 변종과 혼종화를 맞이하는 복수종 생명체의 형상을 제시함으로써 인간중심적인 진화의 유토피아에 충격을 가한다. <아바타> 시리즈의 가이아주의와 외계 행성의 숲과 물 이미지들, 또한 마블의 <앤트맨>에 등장하는 양자영역의 다양한 유기체의 형상들은 현실에 근거를 두지 않음에도 불구하고 생태주의적 관점을 충실히 반영하면서 사물의 편에서 사물 고유의 역량을 시각화하는 사물-이미지의 사례로 제시할 만하다.

대중영화에서 이러한 이미지들은 대개 내러티브적 필요에 의해 소용되므로, 이것들이 모두 객체지향적인 이미지라고 주장하는 것은 무리일 것이다. 그러나 이 이미지들은 해러웨이가 말했던 복수종의 시점을 구현함으로써 인간중심주의적인 이미지 구성 전략을 뒤흔드는 데 기여하는 것은 물론이고, 사물의 시선을 향유하고 사물의 편에서 사고할 수 있는 가능성, 그리고 복수종의 공생이 중심이 된 서사 구축의 가능성을 대중문화콘텐츠의 영역 내에서 제시한다는 점에서 사물-이미지의 사례로서 가치를 인정할 수 있다.

5. 나가며

본 연구는 객체지향 철학을 받아들이고 사물의 존재론을 탐구하면서, 궁극적으로 복수종 유기물과 무기물 등 비인간 전체에 대한 사변적 사유로의 확장을 제안하고자 했다. 인류세 개념이 단일 개체이자 시스템으로서의 지구 행성을 파악하는 것처럼, 혹은 라투르가 기후를 인간과 삶의 물질적 조건 사이의 관계라 정의하는 것처럼, 혹은 브라이언트가 객체의 중요한 요소로 ‘기계’를 도입하고 이를 “정보와 물질, 에너지의 흐름을 통해 다른 기계들과 상호작용을 맺는 횡단-신체적 존재자”³³⁾로 정의하는 것처럼, 혹은 도나 해러웨이가 ‘쓸루세’ 개념을 창안하며 이를 미생물, 식물, 동물, 인간과 비인간, 기계까지 포함하는 ‘크리터(Critter)’들 간의 친척만들기와 공-산적 실천의 시공간이라 정의하는 것처럼³⁴⁾, 객체지향 존재론은 복수종의 평평한 존재론으로 확장될 수 있다. 포스트-시네마 시대의 영화는 객체지향적 관점에서 사물-이미지의 존재론을 정립할 수 있으며, 이러한 사물-이미지는 복수종의 존재론을 반영하는 것으로 확장될 때 가장 시의적이며 동시에 급진적인 역량을 지니게 될 것이다.

※ 참고문헌은 각주 표기로 대체함.

33) 레비 R. 브라이언트, 『존재의 지도: 기계와 매체의 존재론』, 29쪽.

34) 도나 해러웨이, 『트러블과 함께하기: 자식이 아니라 친척을 만들자』.

<토론문>

김소영(한국외대)

“하나의 유령이 코뮌주의라는 유령 위에 출몰하고 있다: 바로 비인간(the nonhuman)이라는 유령이다

(A specter is haunting the specter of communism: the specter of the nonhuman).”

- Timothy Morton, *Humankind - Solidity with Nonhuman People*, p. 1.

이 글의 주제는 학회 발표문의 토론자가 아닌, 동시대 위기를 마주한 인간 종으로서의 저를 흥분시키기에 충분했습니다. 언제나 인간 곁에 거주해 왔음에도 불구하고, 작금의 시대에는 사물들이 그들의 존재(함)를 위협적으로 드러내고 있기 때문입니다. 모든 것의 해체를 지향하는 포스트모던적 담론이 얽힌 (신유물론을 비롯한) 객체지향존재론은 – 위의 티모시 모턴의 표현을 변주하면 – 이미 나타난 유령적 존재와 미래에 등장할 유령적 존재가 어떻게 인간과 공생할 수 있는지에 관한 성찰을 제공합니다. 모턴도 이를 “공생적 실재(The symbiotic real)”¹⁾를 의미하는 “비인간적 존재들과의 연대(Solidarity with Non-human People)”라고 표현한 바 있습니다. 이러한 비인간 객체로서 영화의 사물-이미지를 탐구한다는 것은 영화(이미지)학이 시대를 진단하는 학제적 연구로 확장되고 있음을 증명합니다.

■ 연구주제 및 이론적 배경에 대한 포괄적인 질문

1. ‘사물로서의 사물-이미지’ 혹은 ‘객체로서의 사물-이미지’

: 객체지향존재론은 ANT, 생기적 유물론, 행위적 실재론 등의 신유물론과 달리, 인간 존재의 주체적 지위를 완전히 지우고 인간을 포함한 모든 존재자를 동등한 객체로 간주하는 사변적 실재론입니다. 인간과의 관계 혹은 상호작용을 통해 비인간 존재를 존재화시키는 여타의 신유물론과 달리, 그레이엄 하먼은 마르틴 하이데거의 ‘도구-분석’에 근거하여 사물 그 자체의 ‘물러나 있는’ 존재론적 위상을 강조합니다. 그런데 본 발표문에서 ‘사물-이미지’는 ‘사람-이미지’(?)의 대척점에 있는, 여전히 인간중심적 사고에 의한 호명이 아닌지 의문이 듭니다. 사물-이미지라고 지칭하는 순간, 그것을 다시 인간과 동등한 객체로서의 사물이 아닌, 사물 그 자체로 분류하는 모순에 빠지는 건 아닐지요?

운동-이미지와 시간-이미지를 비롯한 질 들뢰즈의 여러 이미지‘들’ 때문(덕분)인지, 이러한 용어가 익숙한 것은 사실입니다. 분명 사물-이미지가 지닌 매력적인 뉘앙스에도 불구하고 – 한 연구의 표현을 빌리면 – 그것은 “재현으로서의 이미지”를 넘어서는 “사물로서의 이미지”²⁾라는 의미를 풍깁니다. 이에 발표문의 사물-이미지는 인간에 의

1) Timothy Morton, *Humankind - Solidity with Nonhuman People*, New York; Verso, 2017, p. 2. 모턴은 연대란 공생적 실재가 나타나는 방식이자 그것이 내는 소리, 즉 “공생적 실재 그 자체의 현상학(the phenomenology of the symbiotic real)”이라고 말합니다. Ibid, p. 2.

2) 김지훈, 「포스트-재현, 포스트-진실, 포스트인터넷: 히토 슈타이얼의 이론과 미술 프로젝트」, 『현대미술학논문집』, 제21(2)호, 현대미술학회, 2017, 63쪽. 이 논문에서는 포스트재현의 차원에서 이미지 일반은 “재현으로서의 이미지”가 아니라 주체가 생산하고 소비하는 “사물로서의 이미지”로 간주되어야 함을 역설한다. “디지털 이미지가 스크린을 넘어 물리적 현실에 다양한 모습으로 중첩되고 변모되면서 영향을 미치는 한, 이 이미지는 주체의 감각과 정동을 구성하고, 속도와 강도(intensity)

해 존재론적으로 구분된 ‘사물로서의 사물-이미지’에 머물며, 객체지향존재론이 지향하는 ‘객체로서의 사물-이미지’로 다루어지지 않는 것 같습니다. 따라서 객체지향존재론이 말하는 독립적 존재자로서의 사물-이미지를 대체할 다른 용어가 없을지 여쭙습니다.

2. 행위자인가? 객체인가?, ‘객체로서의 사물-이미지’에 대한 객체지향존재론에 의한 분석

: 본문에서는 사물-이미지를 대표하는 훌륭한 영화사적 사례들을 제시하고 있습니다. 그런데 이들은 스크린을 뚫고 나오는 사물 그 자체의 물질성을 강조하는 행위자라는 느낌이 듭니다. 이는 객체지향존재론의 객체로서 사물-이미지의 존재론적 양태에 관한 분석이 이루어지지 않았기 때문이라고 생각합니다. 그러한 사례들이 왜 신유물론의 행위자가 아닌 객체지향존재론의 객체인지를 정치하게 증명해가는 과정이 필요해 보입니다. 그렇지 않을 경우, 1번에서 말씀드린 사물로서의 사물-이미지 혹은 신유물론의 행위자로 잔존할 뿐, 객체로서의 사물-이미지로 재존재화되지 못한다고 사료됩니다.

3. 전체(영화) 속 부분(객체)으로서 사물-이미지 간, 혹은 (다른) **-이미지와 관계

: 객체지향존재론은 객체라는 개념을 통해, 비인간 존재자를 인간 존재자의 위상으로 끌어올려 모든 존재자를 동등하게 바라보려 합니다. 이러한 사유의 최종적인 목적은 존재하는 모든 객체들의 조율을 통한 공생에 있을 것입니다. 따라서 영화연구에서 객체지향존재론을 소환하여 사물-이미지를 다룰 시에도, 궁극적으로는 영화적 요소(객체)들의 관계와 그것이 빚어내는 전체로서의 영화를 향해야 한다고 생각합니다.

그런데 인간과 비인간의 관계성보다 사물의 개별성을 강조하는 객체지향존재론이 연구의 이론적 배경일 경우, 영화의 사물-이미지 간 혹은 다른 ‘**-이미지(들)’의 관계적 양상이 소홀해질 수 있습니다. 완성된 한 편의 영화는 부분들의 전체로서 그 미학적 가치를 지닐 진데, 객체로서의 개별적 사물-이미지에만 주목할 경우 쇼트, 신, 시퀀스, 그리고 전체이자 완성인 영화는 객체지향존재론으로 어떻게 논구될 수 있을지 궁금합니다. 객체를 통해 세계 내 모든 존재자를 동등하게 존재화함에도 불구하고, 하먼의 객체지향존재론이 많은 학자들로부터 비난받는 이유 역시 이러한 지점과 조응합니다.

따라서 사물-이미지의 객체적인 특성을 분석한 후, 다시 사물-이미지 간 혹은 사물-이미지와 다른 **-이미지들과의 관계 및 상호작용 역시 객체지향존재론으로 설명할 필요가 있겠습니다. 영화는 서로 다른 요소들이 충돌하며 새로운 기호를 생산하는 기술적 세계이기 때문입니다. 이것이 설명되어야만 영화의 사물-이미지가 지닌 독립적 실재로서의 존재론적 가치 또한 획득될 수 있으리라 생각합니다.

본문에서도 하먼의 말을 인용하시면서 “객체지향 철학은 주체 없는 객체를 위한 존재론, 즉 어떤 주체의 응시 대상도 표상 대상도 문화적 담론의 대상도 아닌 독자적인 객체를 위한 존재론을 구축한다. 이때 ‘객체’란 사물 혹은 실체의 동의어로서 “자체적으로 그리고 자체를 통해서 현존하는 것”을 가리킨다. 객체는 어떤 원시적 전체의 파생물이 아니고 자신의 구성요소들로 환원될 수 없으며, 사회적-언어적 구성물이나 어느 주체의 지향적 상관물에 불과한 것이 아니라는 점에서 객체는 자신에 대한 인간의 접근을 넘어선다”(5쪽)라고 하셨습니다. 이를 근거로 영화의 개별적인 사물-이미지만을 논한다면, 자칫 영화라는 거대한 틀은 사라지고 오직 객체이기를 보여주려는 사물-이미지에만 주목하게 될 수 있습니다. 그렇다면 영화(이미지)학에서 이러한 연구가 어떠한 학문적 의미를 지닐 수 있는

로 측정되는 흐름으로서 우리의 실재 그 자체가 된다.”(같은 쪽)라는 표현은 사물로서의 이미지 혹은 이미지-사물의 존재론적 역동성을 보여준다. 그러나 이 논문에서도 그 이미지는 사물로서의 사물-이미지이지, 객체지향존재론의 객체로서의 사물-이미지는 아니다. 따라서 사물-이미지라고 칭할 경우, 여전히 인간이라는 주체가 상정된 의미를 지닐 수 있다.

지 궁금합니다.

■ 추가적인 의견

1. 하먼의 객체지향존재론의 ‘관계적 개념들’

: 객체의 독립성을 지나치게 강조한다는 비난에 대해, 하먼은 객체들의 연결과 관계를 설명하기 위한 ‘목공(carpentry)’³⁾과 ‘매력(allure)’⁴⁾ 등의 개념을 제안합니다. 그런데 발표문에서는 이러한 논의를 찾아볼 수 없습니다. 이 또한 사물-이미지의 독립적인 물질성을 다루되, 다른 이미지와 맺는 관계나 상호작용에 대한 분석이 부재하기 때문인 것 같습니다. 추후 영화 속 객체들의 관계적·종합적 양상을 고려한다면, 위의 개념들을 경유하며 객체로서의 사물-이미지들이 보여주는 역동적 미학을 설명할 수 있으리라 생각합니다.

2. 객체를 대신하는 레비 브라이언트의 ‘기계’

: 객체지향존재론의 객체는 이 이론이 소거하려 한 주체의 개념이 선재 혹은 양립하기에 성립 가능한 터, 이에 반대 한 레비 브라이언트는 들뢰즈의 영향을 받아 객체를 기계로 대체하는 기계지향존재론을 역설합니다. 하먼과 브라이언트의 의견 차이가 여기로부터 발생합니다. 들뢰즈의 이론을 토대로 전개하는 브라이언트의 기계지향존재론은 하먼의 독립적 객체보다 관계적 객체를 주장하기 때문입니다. 선생님께서도 인용하신 브라이언트의 “기계는 자신이 다른 존재자들로부터 받는 정보와 물질, 에너지의 흐름을 통해서 다른 기계들과 상호작용적 관계를 맺는 것, 즉 ‘횡단-신체적 존재자’⁵⁾(9쪽)라는 표현은, 영화의 부분이자 객체로서의 사물-이미지가 드러내는 관계성과 연관됩니다. 따라서 객체의 ‘독립적·내부적 실재성’은 하먼의 주장으로, ‘관계적·외부적 행위성’은 브라이언트의 반론으로 뒷받침한다면, 객체지향존재론의 한계를 극복할 수 있으리라 생각합니다. 즉 전자를 통해 객체로서의 사물-이미지를, 후자에 의해 전체(영화)의 부분(객체)으로서의 사물-이미지에 접근하는 것입니다.

“우리는 행위를 취하고 있지 않을 때의 객체가 무엇인지에 관한 물음을 간과한다. 객체를 오로지 행위자로 여기는 것은, 사물은 행위를 실행하기에 존재하기보다는 오히려 존재하기에 행위를 실행한다는 점을 무시하는 것이다.”⁶⁾

끝으로 신음하는 모든 존재자들의 갈등과 충돌을 화해와 조율로 정향해 가실 선생님의 학제적 영화연구를 기대합니다. 미비한 토론입니다. 무엇보다 발표문을 읽으면서 공부할 기회를 주셔서 깊이 감사드립니다. 선생님의 고견을 통해 깨달음을 얻겠습니다.

3) Graham Harman, *Guerrilla Metaphysics: Phenomenology and the Carpentry of Things*, Chicago; Open Court, 2005, p. 79

4) Ibid., p. 142

5) 레비 R. 브라이언트, 『존재의 지도: 기계와 매체의 존재론』, 김효진 옮김, 갈무리, 2020, 29쪽.

6) 그레이엄 하먼, 『비유물론 - 객체와 사회 이론』, 김효진 옮김, 갈무리, 2020, 49쪽.

미디어의 지각 변동과 억압된 것들의 귀환 : 포스트-시네마의 아방가르드적 현상에 관하여

윤혜경(홍익대)

1. 들어가는 말: 포스트-시네마의 탈인간중심주의

영화의 역사는 이론적으로도 실제적으로도 인간중심주의적 시각으로 점철되어 왔다. 카메라의 프레임 속에 들어오는 인간의 크기를 중심으로 쇼트를 규정하는 개념이나, 영화의 목적이 인간의 정서를 구현하는 데 있다고 본 심리학자 후고 뮌스터베르크(Hugo Münsterberg), 관객의 시점이 카메라를 통해서 인물의 시점과 동화되면서 어떤 예술도 갖지 못한 정서적 효과를 발휘한다고 본 벨라 발라즈(Belà Balázs)처럼 초창기부터 영화에 관한 담론은 인간중심주의적 특성을 드러낸다. 카메라의 시각과 관객의 시각의 동일시 속에서 극중 인물과의 동화를 주장하는 1970년대의 장치이론은 그러한 인간중심주의적 시각의 연장선에 있다.¹⁾

이러한 인간중심주의적 시각은 장치이론에 내포된 수동적 관객 양태에 반대하여 관객의 인지적, 능동적 활동을 주장한 데이비드 보드웰(David Bordwell)에게서도 발견된다. 보드웰은 관객이 스토리를 이해한다는 것은 개별적인 행위자를 중심으로 ‘무엇이 언제 어디서 왜 일어나는가?’²⁾를 포착하는 것이라고 보았다. 이러한 스토리 이해의 원칙은 아리스토텔레스가 극의 제2원칙으로 내세웠던 성격, 즉 캐릭터에 기반한 것으로, 플롯을 지배하는 것은 캐릭터-인간이다. 심지어 영화 현상학자인 비비안 소브첵(Vivian Sobchack)이 영화가 타자의 눈을 통해서 우리 자신을 보는 시각적 재귀성을 직접적으로 물질화했으며, 보는 주체이자 가시적인 객체로서의 자기 자신과 타인들에 대한 객관적인 통찰을 제공하는 것이 영화라고 주장할 때조차 인간중심주의적 시각을 엿볼 수 있다.³⁾ 요컨대 스크린을 지배하는 것은 인간(인물)이며, 카메라는 스크린의 허구적 세계와 관객의 현실 세계를 매개하면서 주관적인 체험된 몸으로서의 관객이 인간 중심의 스크린 세계를 관조하고 몰입하게끔 유도한다.

이러한 인간중심주의적 스크린에 대해 셰인 덴슨(Shane Denson)은 포스트-시네마적 특성으로서 카메라와 이미지, 관객과 이미지의 탈상관성(discorrelation)을 내세웠다. 덴슨은 소브첵이 관객의 체화된 지각적 능력과 영화의 고유한 장치적 몸의 지각적 능력 사이의 상관관계(구조적 상동)를 이론화한 것에 착안하여, 관람하는 주체와 관람되는 객체-이미지 사이의 연결이 끊어진 것을 주목한다.⁴⁾ 덴슨은 카메라가 주관적이지도 객관적이지도 않고 근본적으로 모호

1) 첼시 버크스(Chelsea Birks)는 보드리의 장치이론을 통해서 사변적 실재론의 주장, ‘우리는 인간의 사유와 세계의 상관관계 바깥에서 사유할 수 있다’는 주장을 비판한다. 버크스는 보드리의 논의로부터 ‘우리는 하부에 존재하는 객관적인 현실에 접근하기 위해 영화의 주관적인 효과를 제거할 수 없다’는 것을 끌어내며, 버크스는 이러한 보드리의 시각이 사변적 실재론이 비판한 상관주의적 입장을 취하나, 인간중심주의(인간이 우주의 중심으로서 특권적인 위치를 차지한다는 시각)에는 빠지지 않는다고 보기도 했다. (Chelsea Birks, “Objectivity, Speculative Realism, and the Cinematic Apparatus”, *Cinema Journal*, Summer 2018, Vol. 57, No. 4, p. 19.) 버크스에 의하면, 사변적 실재론은 존재와 인간의 사유를 서로 연관시킴으로써 실재로부터 주의를 돌려서 실재에 대한 우리의 접근의 문제로 향한 상관주의 철학을 비판한다. (*Ibid.*, p. 6.)

2) David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985, p. 34.

3) Vivian Sobchack, “The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic ‘Presence’”, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004, p. 149.

4) Shane Denson, “Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect”, *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film* (eds. by Shane Denson and Julia Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016, p. 196.

하고 휘발적인 비합리성을 특징으로 하며, 이미지는 인간의 주체성 및 시점과 탈상관적이며, 통약불가능하다는 것을 포스트-시네마의 한 특징으로 내세웠다.⁵⁾ 그는 특히 『상관관계가 끊어진 이미지』(Discorrelated Images)에서 동시대 극영화, 가령 <그래비티>(Gravity)(알폰소 쿠아론(Alfonso Cuarón), 2013)와 같은 작품의 특이한 카메라워크에 주목한다. <그래비티>의 오프닝 시퀀스는 카메라의 중단되지 않는 움직임과 함께 객관적인 시점에서 인물의 주관적인 시점으로, 다시 카메라의 객관적인 시점으로 전환되는데, 이때 카메라에 포착된 인물의 방향이 역전된다. 덴슨은 이 비정상적인 시점 쇼트를 관객의 시각과 영화적 이미지 사이의 상관관계가 끊어진 것으로 해석한다. 그는 관객과 이미지의 상관관계를 대표하는 개념으로서 장-피에르 우다르(Jean-Pierre Oudart)의 봉합을 주목하며, 고전영화가 쇼트-역쇼트의 관계를 통해 관객을 디제시스의 시-공간적 구축물로서 지각적으로 상관관계를 맺게 했다고 보았다. 이러한 시각에서 <그래비티>와 같은 작품에서의 비정상적인 시점 쇼트는 할리우드 시스템의 이데올로기적 토대를 전복시키고자 하는 아방가르드 실천과 연계될 수 있다.⁶⁾

그런데 덴슨이 밝힌 것처럼 고전적인 재현의 관례에서 이탈한 이미지는 칼 테오도르 드라이어(Carl Theodor Dreyer)의 <뱀파이어>(1932)에서부터 볼 수 있으며, 단일한 쇼트 속에서의 시점의 이탈은 1970, 80년대 안드레이 타르코프스키(Andrey Tarkovsky)의 <솔라리스>(1972)나 <향수>(1982)에서, 편집과 관련해서는 노엘 버치(Noël Burch)가 초창기 영화의 원시적 재현 양태와 연계한 1940, 50년대 오즈 야스지로의 영화에서 이미 나타났던 것이다.

반면, <그래비티>에서 보다 두드러지는 것은 빈번하게 사용되는 1인칭 광학 시점으로, 이 양태는 스크린과 영화 관객의 변화된 관계를 상기시킨다. 이미 <호수의 여인>(Lady in the Lake)(R. Montgomery, 1947)이나 존 카사벤티스(John Cassavetes)의 <오프닝 나이트>(Opening Night, 1977)과 같은 영화에서 1인칭 광학 시점이 사용되었다는 점에서 덴슨의 탈상관적 이미지와 마찬가지로 새로운 현상은 아니라고 할 수 있다. 그러나 동시대 영화에서의 빈번한 사용은 20세기 후반 이후 등장한 게임이나 VR미디어 등의 대안 미디어의 영향을 보여준다는 점에서 변화된 미디어 환경을 시사한다.⁷⁾

그런데 스크린과 관객의 관계의 관점에서 위의 두 측면을 고려한다면, 양자는 20세기 주류 영화의 관례로부터의 이탈을 공유하며, 관객의 생리적 감각에 충격을 준다. 그런데 덴슨의 탈상관적 이미지는 재현된 이미지에 대한 관객의 인지를 저해하면서 스크린의 환영적 효과를 폭로하는 반면, 1인칭 광학 시점의 이미지는 재현된 이미지와 관객의 경계면의 해체를 통해 스크린으로의 몰입을 강화시킨다는 점에서 서로 다른 양태를 보인다. 전자가 스크린의 허구적 세계에 대한 관객의 각성을 주지시키는 것에 비해, 1인칭 광학 시점과 함께 스크린과 관객의 관계는 더욱 더 긴밀한 양상을 보인다. 이러한 두 측면을 스크린과 관객의 대립된 양상으로 볼 수도 있겠으나, 필자는 봉합 개념이 환기시킨 스크린 속에서의 관객의 자리의 소멸이 카메라의 독립적이고 자율적인 행위와 관련된다는 점을 주목하고자 한다. 이는 덴슨이 자유간접화법처럼 자유롭게 부유하는 카메라가 봉합의 주관적으로 지각적인 상관관계를 붕괴시키며, 대상을 지각한다고 본 것과 다르지 않다.⁸⁾ 달리 말하면, 탈인간중심주의적 스크린에서 주된 역할을 하는 것은 카메라라고 볼 수 있다.

인간중심주의적 스크린으로부터 탈피하는 데 결정적인 역할을 담당하는 장치로서 카메라를 위치시킨다면, 이러한 카메라의 위상은 동시대의 디지털 시대나 전자 혁명으로서의 전환이 점진적으로 이루어진 1970, 80년대가 아니라,

5) *Ibid.*, p. 216.

6) Shane Denson, *Discorrelated Images*, Durham and London: Duke University Press, 2020, p. 9. 덴슨은 디지털 글리치나 렌즈 플레이어를 탈상관성의 상징으로 보기도 했다.

7) 2016년 출시된 VR게임 <The London Heist>에서 플레이어가 가상 환경 안에서 마련된 라이터로 게임 캐릭터의 담뱃불을 붙이는 에이전시는 가스파르 노에(Gaspard Noé)의 <엔터 더 보이드>(Enter the Void, 2009)의 오프닝 시퀀스에서 라이터를 켜서 손가락에 붙이는 1인칭 광학 시점을 상기시킨다.

8) *Ibid.*, p. 10.

1920년대 카메라를 기계 지성으로서 주목한 아방가르드적 시각에서부터 찾을 수 있다. 마찬가지로 스크린 공간과 관객의 현실 공간 사이의 경계면의 해체는 1910년대 아리스토텔레스적인 재현 연극에 반대한 아방가르드 연극에서부터 그 기원을 찾을 수 있다. 아방가르드 연극은 관객의 상호작용적 수행성을 강조했는데, 그러한 특성은 동시대 대안 미디어에서 나타나는 사용자의 수행성과 흡사한 양태를 보인다. 영화의 인간중심주의적 양태가 아리스토텔레스적 재현 양태를 계승한다고 본다면, 객석에 앉은 관객의 지위 변화를 촉구한 아방가르드적 인식은 동시대 영화에서 나타나는 1인칭 광학 시점을 이해할 수 있는 또 하나의 방편이 될 수 있을 것이다.

이러한 견지에서 필자는 동시대 영화 미디어의 현상을 탈인간중심주의적인 양태로 볼 수 있다는 가정 하에 한편으로는 카메라의 기계 지성을, 다른 한편으로는 스크린과 관객의 이중적 관계를 주목하고자 한다. 그리고 이 두 측면이 미디어의 지각 변동과 함께 나타난 아방가르드적 측면으로서, 인간중심주의적인 제도권 속에서 억압되었던 것이 부상한 것이라 할 수 있겠으나, 미디어의 변천과 함께 그 양태가 새로운 형태를 띠는 점을 주장하고자 한다.⁹⁾

2. 기계 지성으로서의 카메라: 과학적 판독의 기능

에드워드 머이브리지(Eadward Muybridge)의 달리는 말의 포착에서 출발해서 고전 할리우드의 서부극 전통을 환기시키는 <놉>(Nope)(조던 필(Jordan Peele), 2022)은 할리우드를 중심으로 한 영화의 역사의 자기반영적 영화로 읽을 수 있다. 구름으로 위장한 미확인 비행접시가 자신을 보는 관람자들을 집어 삼키면서 20세기 영화 관객의 관음증적 관람 양태를 비판하고, 인간을 살해한 원숭이가 카메라(와 관객)를 정면으로 직시하는 것이나, 비행접시라는 기계 장치가 천의 질감을 지닌 기이한 생명체로 변신하는 것은 동물, 기계, 무생물의 모든 객체들이 인간을 위협하는 동시대 탈인간중심주의적 시대의 두려움을 환기시킨다. 그런데 영화의 내러티브에서 암시되는 탈인간중심주의 외에, 영화에서 특징적으로 나타나는 것은 인간의 육안이 보지 못하는 것을 드러내는 카메라의 지적 지각이다.

농장에서 미확인 비행물체를 처음 감지하는 시퀀스에서 감시 카메라를 거쳐 카메라에 연결된 모니터를 통해서 위협적인 존재를 인식하는 것이나, 외계 비행체와의 대면이 인간의 눈이 아닌 카메라의 눈을 통해서 이루어지는 것은 기계 시각의 특권을 나타낸다. 카메라는 인간의 육안으로 보지 못하는 가시적인 현실을 인간에게 가시화한다고 할 수 있다. 이 점은 사진이 현실을 계시한다고 본 지그프리트 크라카우어(Siegfried Kracauer)나 앙드레 바쟁(André Bazin)의 사진에 대한 존재론적 시각을 상기시킨다. 특히 영화 매체의 기능을 물리적 실존의 기록과 계시에 둔 크라카우어는 카메라의 기록의 기능으로 무생물의 객체를 포착하는 것에 주목했다.¹⁰⁾ 크라카우어는 카메라의 기능에 의거하여 “무생물을 전면에 부각시키고 행위의 운반자로 만듦으로써 영화만이 인간적이든 비인간적이든 물리적 실존의 모든 것을 탐색하기 위해 독특한 요구를 부르짖는다”고 쓰고 있다. 이 점에서 크라카우어의 카메라는 탈인간중심주의적인 매체의 경향을 띠고 있다.

그런데 <놉>에서 카메라를 통해 물리적 현상이 기록되고 계시되는 방식은 엄밀히 말하면 사진적인 것이 아니라, 전자적인 것이다. 영화 속에서 감시 카메라를 거쳐 모니터상에 나타나는 이미지는 기계에 의해 전송된 정보로 시각

9) 이러한 접근은 초창기 영화와 동시대 영화를 일종의 재매개의 관점에서 다루는 것으로, 1980년대 블록버스터의 부상 속에서 초창기 영화 형식을 주지했던 미리엄 한센(Miriam Hansen)이나, 루쓰 마이어(Ruth Mayer)가 1900년의 영화와 2000년의 영화의 공유된 특성으로 “짧은 형식”(short form)을 제시하면서 서술을 이용하는 방식에 주목하는 것과 맥을 같이 한다. (Ruth Mayer, “Early/Post-Cinema: The Short Film, 1900/2000”, *Post-Cinema: Theorizing 21st Film*, (eds. by Shane Denson and Julia Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016, p. 618.)

10) Siegfried Kracauer, *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press, p. 45.

화되었다. 카메라와 모니터는 수직과 수평의 점선을 통해서 네 개의 분할면의 격자창으로 구성된 이미지를 제시한다. 이러한 묘사는 모니터에 나타난 이미지만이 아니라, 농장에서 인물이 모바일폰의 카메라를 통해 주변을 확인하는 경우에도 마찬가지다. 카메라가 피사체를 포착하는 양태가 전자화된 이미지로 전환되어 묘사되는 것이다. 카메라의 화면 속 피사체는 크라카우어의 표현을 빌자면, “항공 식별 사진처럼 순수하게 기계적인 산물”¹¹⁾임을 드러낸다.

물론 카메라에 포착된 대상을 현시하는 전자적 양태는 디지털 카메라의 특성을 나타내는 것으로 볼 수도 있다. 유사한 방식으로 브라이언 드 팔마(Brian De Palma)의 <팜므 파탈>(Femme Fatale)(2002)에서 분할 화면으로 사진작가의 촬영 모습과 사진작가의 카메라에 포착된 이미지를 동시에 보여줄 때 카메라 프레임 속에 붉은 색의 포커스를 표시한다든지, 촬영된 사진이 모니터 상에서 분할되어 출력되는 경우와 흡사하다.

그러나 <놉>의 카메라의 격자 스크린을 통해 보이는 피사체는 <저주받은 카메라>(Peeping Tom)(마이클 파웰(Michael Powell), 1960)에서 카메라-같이 피사체-희생자를 시각화하는 방식에 좀 더 가깝다. 이러한 시각적 연출은 피사체가 카메라의 판독 대상임을 나타낸다. 이 경우, 카메라가 육안으로 보지 못하는 가시적인 현실의 충실한 복제를 넘어서 과학적 탐색의 대상으로 현상을 이미지화해서 분석하고 있다는 것을 시사한다. 이는 <블레이드 러너>(Blade Runner)(리들리 스콧(Ridley Scott), 1982)에서 사진을 통해 복제 인간을 추적하는 단서를 찾아내는 장면에서 컴퓨터 프로그램에 의해 사진 이미지들을 확대해서 분석할 때, 사진 이미지가 전자 이미지로 전환되는 것과 유사하다. <놉>이나 <블레이드 러너>의 경우처럼 동시대 카메라는 가시적인 현실의 기록에 그치지 않고 이미지를 이산적인 데이터로 전환한다. 판독이 컴퓨터를 다루는 인간에게 맡겨져 있다고 보기에는, 카메라 자체가 현상 영역을 판독하고 분석하는 장치로 기능하는 것으로 보인다. 그렇다면 디지털 테크놀로지와 결합된 카메라는 아날로그 카메라와 그 기능적 관점에서 다르다고 보아야 하는가?

크라카우어는 사진의 미적 가치가 사진의 탐색적 역량에 있다고 보았다.¹²⁾ 이 탐색적 역량에 대해 크라카우어는 1920년대 초반 루이 델뤽(Louis Delluc)이 사진에 대해 쓴 글을 주목한다. 델뤽은 나무와 물, 천, 짐승이 그들의 친숙한 리듬을 실현하기 위해 해체된 움직임에 갖는다는 점을 드러내는 것이 사진이라고 보았다.¹³⁾ 이는 카메라의 분석 기능을 시사하는 것으로, 크라카우어가 주목한 정상적인 인간의 육안으로는 보이지 않는 것들을 탐색하는 카메라의 역량은 사물을 분석하고 판독하는 역량에 있는 것으로 볼 수 있다. 델뤽과 함께 프랑스 아방가르드 유파를 형성한 장 엡슈타인(Jean Epstein)은 “카메라의 렌즈는 아폴리네르가 초현실적(오늘날의 초현실주의와는 아무 관계가 없다)이라고 명명했을 눈, 비인간적인 분석적인 속성을 부여받은 눈이다. 그것은 편견도 도덕도 없고, 영향에서 추출된 눈으로, 동정과 반감, 습관과 반성으로 채워진 우리는 더 이상 볼 수 없는 특징들을 인간의 얼굴과 움직임 속에서 본다.”¹⁴⁾고 함으로써 카메라 렌즈의 분석 기능을 명확히 지시하고 있다.

카메라의 판독 기능은 지가 베르토프(Dziga Vertov)가 영화의 눈(kino-eye)으로 카메라를 규정했던 시각에서도 확인할 수 있다. 베르토프는 영화의 눈의 임무가 “삶을 그 자체로 판독하는(déchiffrer) 것”¹⁵⁾에 있다고 보았으며, 기계적인 눈으로서의 카메라가 잊지 않기 위해 표시하는 비망록 같은 인간의 눈을 거부하고, 시각적 사건들의 혼돈을 탐색한다고 말한다.¹⁶⁾ 베르토프의 관점에서 카메라의 행위는 수동적인 기록이 아니라, 능동적인 ‘판독’과 ‘탐색’으로 이루어져 있다. 동시대 디지털 카메라가 현상의 기록에 머물러 있지 않고 과학적 분석 도구로 기능하는 것처럼,

11) *Ibid.*, p. 22.

12) *Ibid.*

13) Louis Delluc, “Photographie”, *Écrits cinématographiques I. Le cinéma et les Cinéastes*, Cinémathèque Française, 1985, p. 33.

14) Jean Epstein, *Le Cinématographe vu de l'Etna* (1926), *Écrits sur le cinéma*, tome 1: 1921-1947, Seghers, pp. 136-137.

15) Dziga Vertov, *Articles, journaux, projets* (trad., S. Mossé et A. Robel), Cahiers du cinéma, 1972, p. 71.

16) *Ibid.*, p. 30.

베르토프의 카메라 역시 현상적 세계를 충실하고 객관적인 ‘공평무사한 시각’으로 기록하는 것에 그치지 않는다.

<놓>을 여는 메이브리지의 말의 움직임의 기록은 카메라의 분석적 기능을 신뢰했기 때문에 이루어진 것이기도 하다. 그러한 분석적 기능은 에티엔느-쥘 마레(Étienne-Jules Marey)가 동물과 인간의 운동을 분석하기 위해 고안했던 연속사진에서 보다 뚜렷하게 나타난다. 어떤 점에서 영화의 기원을 형성하는 연속사진술은 과학적 분석 도구로서 출발했다. 물론 아날로그 카메라의 광학적인 기법과 디지털 카메라의 광학-전자적 기법은 다르다. 그러나 카메라가 인간의 육안이 볼 수 없는 것을 가시화할 뿐만 아니라, 포착된 피사체를 감독의 이미지로 변환하고, 이를 인간에게 제공되는 정보로 전환시키는 것은 광화학적 카메라의 탐색적 기능에서도 암시되었던 바이다. 엡슈타인, 베르토프, 델뤽, 크라카우어의 카메라의 현실의 계시 기능은 지적인 기계의 감독을 전제로 했다고 할 수 있다.

이러한 점에서 동시대 미디어의 카메라 이미지가 감독을 위한 자료로 기능하는 것은 객관적 복제와 오락(또는 예술)의 두 갈래 길 사이에서 가려지고 억압되었던 카메라의 과학적 분석 도구로서의 측면이 부상한 것이라고 가정할 수 있다. 이러한 아방가르드적 시각에서 카메라는 인간을 배제하고 세계와 직접적인 관계를 형성한다. 이 점이 첼시 버크스(Chelsea Birks)가 인간중심주의와의 단절을 시도하는 사변적 실재론을 영화 이론과 연계하면서, 크라카우어의 매체의 기록과 계시의 역량을 사변적 실재론의 객체-지향적 존재론에 대입시킨 이유가 아닌가 생각된다.¹⁷⁾

그런데 베르토프의 카메라의 탐색적, 분석적 기능은 배우를 중심으로 한 연극적인 연출의 영화, 재현과 서술의 영화에 대한 반대급부로 자리한 것이기도 하다. 베르토프는 다음과 같이 쓰고 있다.

“모든 연극적 재현과 영화는 똑같은 방식으로 구축되었다. 극작가 또는 시나리오작가, 이어서 연출가 또는 감독, 그 다음 배우, 리허설, 세팅, 관객 앞에서의 재현. 연극에서 중요한 것은 배우의 연기다. 그래서 시나리오와 배우로 구축된 영화는 연극적 재현을 구성한다. 이것이 연출가들의 작품 사이에 차이가 없는 이유다. ... 이 모든 것은 카메라의 진정한 소명이 행하는 것, 살아있는 사실들의 탐색과 아무런 공통점이 없다.”¹⁸⁾

베르토프는 극영화의 재현 양태가 연극적 재현을 계승하고 있다고 비판하며, 배우와 시나리오, 연출이 없는 영화를 주장한다. 이는 크라카우어가 연극적 연출을 거부하고 물리적 실존을 확립하는 영화적인 영화를 주장했던 시각과 일맥상통한다. 크라카우어는 다시 델뤽의 진술에 주목하며, 델뤽이 프랑스 영화가 연극 각색에 몰두하고 무대 중심의 극에 초점을 맞추던 시기에 대상들의 무시무시한 힘을 강조함으로써 매체를 확립하고자 한 것으로 해석했다. 델뤽은 사물들이 역할을 할당받게 되면, 배우도 ‘세계의 물질의 한 조각, 한 세목에 불과하다’고 보았다.¹⁹⁾

크라카우어와 베르토프가 거리를 두고자 한 연극적 재현은 인간중심주의적 양태에 기반한 아리스토텔레스적 연극으로서, 이탈리아 미래주의 연극에서 이를 극복하고자 하는 움직임이 나타났다.

17) C. Birks, *op. cit.*, p. 9. 버크스는 크라카우어의 영화 이론에서 예술로서의 영화만이 우리가 알아차리지 못하거나, 우리의 시각 능력을 초월하는 현실의 측면들을 재현할 수 있다고 읽어내면서, 크라카우어의 영화이론을 일종의 객체-지향적 형이상학으로 보았다.

18) D. Vertov, *op. cit.*, pp. 98-99.

19) S. Kracauer, *op. cit.*, p. 45.

3. 스크린의 안과 밖: 관객의 이중적인 위치

1) 미래주의의 탈인간중심주의적 연극과 참여적 관객

1910년대 이탈리아 미래주의 시인 필리포 토마소 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti)의 주도 하에 미래주의 연극은 전통적인 연극을 ‘장황하고 분석적이며, 현학적으로 심리적이고, 과도하게 설명적이며, 김빠지고 촌스럽고 움직임이 없고, 버려진 오래된 가옥처럼 곰팡이가 핀 곳’이라고 비판하면서 종합적 연극을 내세웠다.²⁰⁾ 마리네티가 주창한 미래주의 연극은 아리스토텔레스부터 근대까지 이어져 온 인간중심주의적 연극에 반대하여 “연극을 탈인간화하기 위한 시도”²¹⁾였다. 미래주의는 배우의 인격을 강등시키고, 캐릭터를 불안정하게 했다. 사물들이 말을 하고 능동적인 역할을 담당하면서, 배우는 무대를 구성하는 하나의 요소에 지나지 않게 되었고, 움직임과 발화의 능력에서 유일하지도 않았다.²²⁾ 이러한 미래주의 연극은 앞서 언급했던 바, 크라카우어가 텔릭의 아방가르드적 인식과 공유하며 카메라의 기록 기능에 의해 무생물이 행위의 담지자가 된다고 보았던 시각을 상기시킨다.

미래주의 연극의 형태는 라즐로 모홀리-나기(Lazlo Moholy-Nagy)의 “총체성의 연극”에서 보다 발전되었다. 모홀리-나기는 배우와 시나리오 중심의 문학적 연극에서 탈피하고자 하는 시도로서 미래주의 연극에 주목하며, 미래주의 연극을 놀람의 연극으로 규정하지만, 미래주의 연극에서조차 여전히 인간이 지배적이라고 보고, 이를 보완하는 것으로 기계화된 기행(the mechanized eccentric)을 내세웠다.²³⁾

모홀리-나기는 총체적 무대 행동(total stage action)을 역동적-리듬적 과정으로 간주하며, 매체의 가장 충돌하는 덩어리를 양적, 질적 긴장으로서, 요소적 형식으로 압축할 수 있다고 보았다. 이를 위해 서커스, 오페레타, 보드빌 등에서 이미 나타났던 것들, 예컨대 희비극, 그로테스크-진지함, 사소함-기념비적임의 대조 관계들이 동시적으로 상호 침투하는 집합과 스펙터클, 청각적 유희, 기타 유희를 이용한다.²⁴⁾ 이 점에서 모홀리-나기의 총체적 연극은 루미에르 형제 시기의 볼거리 영화나, 크라카우어가 1920년대 주목했던 베를린의 영화 궁전에서의 버라이어티쇼의 일환으로서의 영화 프로그램과 맥이 닿는 한편, 동시대의 포스트모던적 영화의 장르 혼합, 장르 이탈, 콜라주 양태를 떠올리게 한다.

그런데 이러한 탈인간중심주의적인 움직임을 통해서 마리네티와 모홀리-나기가 공통적으로 추구한 것은 관객을 무대의 일원으로 초대하는 것이었다. 마리네티는 관객을 수동적 상태에서 깨우는 것을 목표로 하며, 직접적인 말걸기를 통해 관객을 연극의 공동 행위자로 위치시키고자 했다. 마리네티는 “모든 가능한 수단을 동원해서 관객의 가장 나태한 경향을 깨우고 탐색함으로써 관객의 느낌을 조정하는 것”²⁵⁾을 미래주의 연극의 길로 제시했다.

이처럼 미래주의 연극은 관객을 “고양시키는” 것을 목적으로 하는데, 그 방식은 감각을 자극함으로써이다. 마리네티는 관객을 “가장 광적인 독창성을 특징으로 하는, 예측불가능한 방식으로 결합된 감각들의 미로로 이끌어서 일상생활의 단조로움을 망각하게 만들”²⁶⁾ 것이라고 보았다. 모홀리-나기 역시 대중이 침묵하는 관객이 되지 않는

20) Filippo Tommaso Marinetti, Emilio Settimelli, Bruno Corra and Suzanne Cowan, “The Synthetic Futurist Theatre: A Manifesto”, *The Drama Review: TDR*, Autumn, 1970, Vol. 15, No. 1, p. 142.

21) R.S. Gordon, “The Italian Futurist Theatre”, *The Modern Language Review*, Vol. 85, No. 2, April 1990, p. 357.

22) *Ibid.*

23) László Moholy-Nagy, “Theater, Circus, Variety” (1924), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (eds., R. Packer and K. Jordan), New York, London: W.W. Norton & Company, pp. 19-20.

24) *Ibid.*, p. 23.

25) F. T. Marinetti et al., *op. cit.*, p. 146. p.

26) *Ibid.*

무대를 제작해야 할 시기가 도래했다고 보며, 당대의 연극에서 무대와 관객이 분리되고, 능동적, 수동적으로 분할된 것을 비판한다. 모홀리-나기는 대중을 내적으로 자극하는 것 외에, 대중을 참여하게 하는 것, 카타르시스적 황홀경의 절정에서 무대 위의 행동과 대중을 혼합할 수 있게 하는 것을 꿈꾸었다. 이를 위해 그는 무대를 움직이고 회전시키거나, 객석에 무대를 구축하는 방안을 제시했다.²⁷⁾ 마리네티와 모홀리-나기가 겨냥한 것은 관객을 인간중심주의적인 전통 연극의 수동적인 상태로부터 깨우는 것이다.

따라서 모홀리-나기의 총체성의 연극이나, 마리네티의 미래주의 연극에서 허구와 현실의 규약적 경계는 해체되고, 관객은 현실의 객석에 있으면서 동시에 무대의 허구 속에 존재하게 되는 것이라 할 것이다. 이 점에서 탈인간중심주의를 지향하는 아방가르드 예술은 브레히트의 낯설게하기 효과(verfremdungseffekt) 보다는 러시아 형식주의자 빅토르 슈클로프스키(Viktor Chklovski)가 예술의 기법으로 제시한 낯설게하기(ostranenie) 기법과 맥이 닿는다. 슈클로프스키는 예술의 목적이 일상의 자동화로부터 지각을 해방시키는 것에 있다고 보며, 낯설게하기 기법이라는 시적 언어로 그 목적이 실현된다고 보았다.²⁸⁾ 아리스토텔레스적 재현에 암시된 관객의 수동적 상태를 일깨우면서, 극에 보다 능동적으로 참여하도록 유도하고자 하는 것이 아방가르드적 재현 양태의 목적이다. 다시 말해서, 허구와의 거리두기가 아니라, 일상과의 거리두기가 아방가르드 연극에서 관객을 동참시키는 방식이었다고 할 수 있다.

2) 관객의 수행성: 감각과 인지의 상호작용

보드리와 메츠의 장치이론을 통해 범례화된 영화관의 전통적인 경험은 수동적인 상태의 몰입 경험이다. 포스트-시네마의 미디어 체제에서 재고되는 것은 전통 경험의 수동적 상태다. 영화관의 경험이 시각과 청각 외, 촉각적, 운동감각적 경험으로 확장되거나, 게임과 VR영상의 에이전시의 경험, 촉각적 수행이 함께 이루어지는 온라인 동영상 관람 양태 등 동시대 영상미디어와 관객의 관계는 공통적으로 수동적 관람의 부동성을 탈피하고 있다. 동시대에 나타나는 관객의 수행성에 대해 몇 가지 양태로 구분할 수 있다.

첫째, 관객이 무엇을 볼 것인가를 선택하는 행위도 수행성의 범주에 들어간다. 이 경우는 멀티플렉스 상영관에서 선택이나 리모콘을 이용해서 텔레비전 프로그램의 채널을 선택하는 행위, OTT 서비스나 유튜브 플랫폼 등의 추천 영상 목록을 마우스 클릭으로 선택하는 양태에서 볼 수 있다. 이러한 수행성은 초창기 영화가 영사기사의 재량에 따라 자유롭게 상영될 수 있었던 조건에 대응한다.

둘째, 관객은 작품의 구조에 개입하면서 작가적 수행성을 취한다. <밴더스내치>(Bandersnatch)와 같은 인터랙티브 내러티브에서 관객은 설계된 반응 환경에 디자인된 경우의 수의 제약 하에 분기점의 선택을 수행한다. 이러한 점에 의거하여 프랑수아 조스트(François Jost)는 포스트-시네마를 상호작용적 시네마로 규정할 때 대필서명적(allographic) 특성을 갖는다고 보기도 했다.²⁹⁾ 이는 넬슨 굿맨(Nelson Goodman)이 악보에 기반하여 공연마다 하나의 작품을 형성하는 음악을 대필서명 예술로 구분한 것을 취한 것이다.

셋째, 관객이 게임이나 VR영상에서처럼 재현된 세계 속에 관여하는 경우 가장 강력한 상호작용적 수행성을 띤다. 통상 ‘에이전시(agency)’로 규정되는 특성으로, 게임의 경우 플레이어의 물리적 수행성은 재현 영역으로의 몰입을 더 강화시키기도 한다. 이러한 재현 세계로의 들어감과 관련하여, 장-뤽 고다르(Jean-Luc Godard)의 <기관총부

27) László Moholy-Nagy, *op. cit.*, p. 25.

28) Viktor Chklovski, “Art comme procédé”, *Théorie de la littérature. Textes des Formalistes russes* (trad., T. Todorov), éd. du Seuil, 1965, p. 82.

29) François Jost, “What Kind of Art Is the Cinema of Interactions?”, *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era* (eds. D. Chateau and J. Moure), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020, pp. 159-174.

대>(Les carabiniers)(1963)에서처럼 스크린에 뛰어드는 촌뜨기 관객 인물이나, <스타 트랙>(Star Trek) 시리즈의 홀로 데크에서 그 양태를 볼 수도 있다.

상호작용 개념을 작품의 구조에 영향을 미치는 관객의 에이전시로 규정할 경우, 작가적 역할과 캐릭터 역할을 중심으로 생각할 수 있다. 그런데 작가적 역할이든, 허구 속 인물의 역할이든 관객의 수행성은 관객의 인지 활동과 분리되지 않는다. 이야기의 분기점을 선택하는 작가적 수행성은 관객의 인지 활동과 불가분의 관계를 맺는다. 두 개의 갈래길 중 어느 길을 선택할 것인가를 위해서 관객은 일어난 일을 바탕으로 일어날 일을 계산해야 한다. 이 인지적 측면의 개입은 플레이어, 캐릭터로서 스크린 환경에 반응할 때도 마찬가지다. 게임 플레이어가 눈 앞에 있는 사물을 무기로 이용할 것인지, 총을 쏠 것인지, 앞으로 나아갈 것인지는 인지적, 반성적 판단의 결과로 이루어진다.

그런데 인지적 활동과 함께 실제 물리적 작용이 일어나는가, 정신적 작용에 그치는가, 재현된 세계 속에 관여할 때 관객의 물리적 수행이 일어나는가, 물리적 수행이 금지되어 있는가로 구분해 본다면, 이러한 수행성은 스크린의 허구와 스크린 바깥의 현실의 경계를 전제로 한다. 관객의 수행성은 이 경계를 어떻게 넘어서는가에 달려 있다.

영화에서 스크린의 경계를 해체하는 여러 장면들을 다시 생각해 보자. 에드윈 포터(Edwin S. Porter)의 <대열차 강도>(1903)의 엔딩 장면에서 카메라(와 관객)를 향해 총을 쏘는 인물이나, 르네 클레르(René Clair)의 <막간>(Entr'acte)(1924)의 엔딩에서 스크린을 찢고 나오는 인물, 고다르의 여러 영화들에서 관객을 향해 말을 거는 인물 등이 관객에게 주는 충격은 허구의 인위성을 각성시키기 이전에 생리적인 것이다. 그런데 그러한 기법이 <몬티 파이튼과 성배>(Monty Python and the Holy Grail)(1975)나 <데드풀>(Deadpool)(2016)에서처럼 관습화되었을 때, 그것은 스크린과 객석의 분리선을 명확히 각성시키기보다는, 스크린의 공간과 관객의 현실 공간 사이의 인터페이스를 투명하게 하거나 해체시켜서 관객을 스크린 속으로 초대하려는 전략이라고 보는 편이 타당하다. 허구의 각성이 아니라, 허구의 확장으로서 관객을 자극하고 관객의 감각에 직접 호소하는 것이라 할 것이다. 영화의 해체적 전략이 관객을 관조적인 수동적 상태에서 끌어내어 스크린으로 뛰어들게끔 하는 것에 있다고 한다면, 그 주요 전술은 관객의 생리적, 감각적 반응을 촉발하는 것에 있다. 앞서 살펴본 아방가르드 연극은 이 점에서 선구적 시각을 보여주었다.

미래주의 연극은 발화, 소리, 음악, 회화, 시, 조명을 자의적으로 혼합하거나,³⁰⁾ “빛, 음향, 촉각의 공감각적 상호작용”³¹⁾을 촉진함으로써 무대와 객석의 경계를 해체하고 관객을 집단적인 공동 창작 행위로 끌어들이고자 했다. 관객의 생리적 감각에 충격을 가함으로써 관람의 수동적인 상태에서부터 벗어나도록 했다고 볼 수 있다.

이와 흡사하게 크라카우어는 영화가 관객에게 지적 반응을 유도하기 전에, 생리적으로 먼저 관여함으로써 관객의 감각에 영향을 미친다고 보았다.³²⁾ 영화 경험이 관객의 인지적 추론이 작용하기 전에, 먼저 관객의 본능적 능력, ‘감관(sense organs)’을 작용시킨다는 것으로, 크라카우어가 보는 바, 이 생리적 충격에 의해 관객은 스크린 위에서 물질적인 세계를 대면하고 발견할 수 있게 된다.

이러한 측면에서 작품에 영향을 미치는 관객의 수행성은 스크린의 객체에 대한 인지적 활동과 함께 하지만, 이 인지 활동은 스크린으로부터 쇄도하는 감각 자극들에 의한 생리적 충격이 스크린과의 경계면을 용해시킨 후 이루어진다고 가정할 수 있다. 이야기의 분기점에서 무엇을 선택할 것인지, 가상 환경에서 어떤 사물에 접촉할 것인지 등의 반성적 활동은 행위자의 감각적, 정동적 반응과 함께 한다. 동시대 인터랙티브 미디어에서 상호작용적 수행성이 경계면의 해체를 통해 스크린으로의 몰입을 겨냥한다고 본다면, 스크린으로 뛰어드는 것은 허구와 현실을 구분하지 못하는 순진한 관객이 아니라, 스크린과 보다 능동적으로, 상호작용적으로 관계를 맺는 정동적 관객이라고 할 수

30) R.S. Gordon, *op. cit.*, p. 352.

31) *Ibid.*, p. 350.

32) S. Kracauer, *op. cit.*, p. 158.

있다. 또한 경계면의 해체와 함께 무대는 객석으로, 객석은 무대로 확장되고, 스크린은 현실로, 현실은 스크린으로 상호침투한다.

3) 스크린의 확장

1928년 폴 발레리(Paul Valéry)는 「편재성의 정복」(La conquête de l'ubiquité)에서 “우리는 아무 대상이나 사건이 아무 장소에서 방출되는 감각들의 시스템, 또는 좀 더 정확히 자극 시스템을 모든 장소에서 운송하거나 재구성하게 될 것이다. 작품은 일종의 편재성을 획득할 것이다.”라고 썼다. 발레리는 녹음된 음반과 축음기로 지구의 어디든 어느 순간에든 음악 작품을 재생할 수 있게 되면서 “감각 현실을 집으로 배달”하는 사회가 도래했다고 보았다.³³⁾

프란체스코 카세티(Francesco Casetti)는 발레리가 예견했던 감각 현실의 배달이 텔레비전의 도래로, 이어서 VHS, DVD, 퍼스널 컴퓨터, 홈시어터로 실현되다가, 마침내 어디서든 문화 형식으로 영화 경험이 지속되는 동시대의 현 순간 정점에 이르게 되었다고 지적한다. 카세티는 이를 ‘영화의 재배치’(relocation)로 규정하며, 미디어 경험이 대안적인 장치와 새로운 환경 속에서 [본래] 형성되었던 장소와 다른 곳에서 재활성화되고, 다른 목적을 갖게 되는 과정(process)이라고 설명한다.³⁴⁾ 이를 통해서 카세티는 포스트-시네마가 영화라는 한 모델의 끝이 아니라,³⁵⁾ 그 본래적 특성의 귀환이며, 영화가 가지 않았던 길을 조명하는 것이라고 진단한다. 포스트-시네마를 탐험되지 않은 채 남겨진 가능성의 실현으로 보는 것이다.³⁶⁾

발레리의 글이 발표되기 4년 전인 1924년 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier)는 <무정한 여인>(L'Inhumaine)에서 감각 현실이 가정으로 배달될 수 있는 가능성을 시각화시켰다. 레르비에의 영화에서 과학자인 인물은 연인이 노래하는 동안, 현대의 50인치 TV와 흡사한 평면의 텔레비전 스크린을 통해 실시간으로 전 세계의 모든 사람들이 축음기로, 이어폰으로, 라디오로 노래를 듣는 각양각색의 모습을 보여준다. 레르비에의 허구적 연출은 텔레비전과 함께 가시화되었을 뿐만 아니라, 21세기 글로벌 네트워크를 통한 실시간 상호작용을 전조했다고까지 할 수 있다.

베르토프는 “가까운 미래에 인간은 라디오를 통해서 카메라-라디오로 기록된 시각적, 음향적 사실들을 동시에 전 세계로 전달할 수 있을 것이다. [...] 우리는 모든 나라의 프롤레타리아들에게 조직화된 형식으로 전 세계를 보고 들을 수 있는, 서로 보고 서로 듣고 서로 이해할 수 있는 가능성을 제공할 준비를 할 것이다.”³⁷⁾라고 쓰기도 했다. 베르토프와 레르비에에는 당대의 무선 라디오 통신의 확산에서 시각 이미지의 전송을 예견했던 것으로 보인다. 그리고 현재 디지털과 무선 네트워크, 모바일 장치의 결합으로 개개의 현실 공간은 언제 어디서든 스크린의 가상 환경으로 전환되고 행위자 주변의 물리적 공간은 행위자의 수행적 활동 속에서 일시적으로 후퇴한다. 이처럼 가상 환경을 전송하는 스크린은 물리적 시공간을 넘어서 확장되어왔다.

33) Paul Valéry, “La conquête de l'ubiquité”, in Œuvres, tome II, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960, pp. 1284-1285.

34) Francesco Casetti, “The Relocation of Cinema”, *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film* (eds., S. Denson and J. Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016, pp. 581-582.

35) 앙드레 고드로(André Gaudrault)와 필립 마리옹(Philippe Marion)은 ‘영화가 힘들게 매달려 있다’고 진단하는데, 이러한 관점은 포스트-시네마를 시네마라는 20세기 모델의 끝으로 인식하는 경향을 나타낸다. (André Gaudrault and Philippe Marion, “Cinema Hangs Tough”, *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era* (eds., D. Chateau and J. Moure), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020, p. 68.)

36) F. Casetti, *op. cit.*, pp. 595-596. 모홀리-나기의 오목한 반구형 스크린에 대한 영화의 꿈처럼 탐험되지 않은 채 남겨진 가능성은 미디어 고고학적 관점에서 상상 미디어로 규정할 수 있다.

37) D. Vertov, *op. cit.*, p. 81.

4. 나가는 말

탈인간중심주의적인 동시대 전자 미디어 체제의 일환으로 포스트-시네마 체제 속에 나타나는 아방가르드적 현상의 두 가지 측면을 살펴보고자 했다. 영화에서 인간중심주의적 시각은 아리스토텔레스적 재현 양태를 기반으로 한다. 인물 중심의 스크린에 반대한 카메라 매체의 분석적 시각은 전자 이미지로 재매개되었다고 할 수 있다. 또 게임과 VR미디어의 대안 미디어의 등장으로 부상한 관객의 몰입적, 상호작용적 수행성은 제도권에 저항한 아방가르드적 양태 속에 뿌리를 두고 있다. 다시 말해, 주류 내러티브 영화 역사 속에 가려졌던 비인간적인 카메라의 분석과, 관습적 재현 속에서 억압된 감각적 충격이 디지털 네트워크로의 전환과 함께 전자 이미지로, 관객의 수행적 몰입으로 귀환했다고 할 수 있을 것이다.

포스트-시네마의 아방가르드적 현상은 미디어의 시각 변동 앞에서 느끼는, 영화의 현재에 대한 당혹감을 넘어서, 20세기 영화가 무엇을 억압하고 은폐했는지, 그 일원론적이고 단선적인 목적론을 반성하고 영화의 복합적인 미래 지형을 그리게끔 한다.

∴ 참고문헌

논문

Birks, Chelsea, "Objectivity, Speculative Realism, and the Cinematic Apparatus", *Cinema Journal*, Summer 2018, Vol. 57, No. 4.

Marinetti, Filippo Tommaso, Emilio Settemelli, Bruno Corra and Suzanne Cowan, "The Synthetic Futurist Theatre: A Manifesto", *The Drama Review: TDR*, Autumn, 1970, Vol. 15, No. 1.

Gordon, R.S., "The Italian Futurist Theatre", *The Modern Language Review*, Vol. 85, No. 2, April 1990.

단행본

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

Casetti, Francesco, "The Relocation of Cinema", *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film* (eds., S. Denson and J. Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016.

Chklovski, Viktor, "Art comme procédé", *Théorie de la littérature. Textes des Formalistes russes* (trad., T. Todorov), éd. du Seuil, 1965.

Delluc, Louis, "Photographie", *Écrits cinématographiques I. Le cinéma et les Cinéastes*, Cinémathèque Française, 1985.

Denson, Shane, *Discorrelated Images*, Durham and London: Duke University Press, 2020.

Denson, Shane, "Crazy Cameras, Discorrelated Images, and the Post-Perceptual Mediation of Post-Cinematic Affect", *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film* (eds. by Shane Denson and Julia Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016.

Epstein, Jean, *Le Cinématographe vu de l'Etna* (1926), *Écrits sur le cinéma*, tome 1: 1921-1947, Seghers.

Gaudrault, André and Philippe Marion, "Cinema Hangs Tough", *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era* (eds., D. Chateau and J. Moure), Amsterdam University Press, 2020.

Kracauer, Siegfried, *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

Mayer, Ruth, "Early/Post-Cinema: The Short Film, 1900/2000", *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film*, (eds. by Shane Denson

and Julia Leyda), Falmer: REFRAME Books, 2016.

Moholy-Nagy, László, "Theater, Circus, Variety" (1924), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (eds., R. Packer and K. Jordan), New York, London: W.W. Norton & Company.

Sobchack, Vivian, "The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic 'Presence'", *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 2004.

Valéry, Paul, "La conquête de l'ubiquité", in *Œuvres*, tome II, Gallimard, Bibl. de la Pléiade, 1960.

Vertov, Dziga, *Articles, journaux, projets* (trad., S. Mossé et A. Robel), Cahiers du cinéma, 1972.

<토론문>

정민아(성결대)

본 발표는 영화 역사를 주도해온 인간중심주의적 시각과 수동적 관객에 대한 대항으로서 포스트-시네마가 보여주는 대안적인 표현과 관객의 수용 양태에 대해 이론을 전개하고 있습니다. 누구의 시각인가가 카메라 표현의 기본이 되고, 편집의 논리성을 관객에게 설득하기 위한 통합이론은 서사 영화가 영화 전체를 주도해온 역사적 연원 때문에 그러합니다. 이러한 이론적 고찰을 위해 고전영화이론 시기의 발라 벨라즈에서 현대영화이론 시기의 데이비드 보드웰과 비비안 소브첵 등에 이르기까지 인간중심주의 담론이 관객의 극중 인물과의 동일화의 기제로 발전해왔음을 여러 사례들을 통해 주장하고 있습니다.

이후 포스트-시네마 담론에서 관객과 이미지의 탈상관성을 주장한 세인 텐슨에 이르면, 카메라의 주관적이지고 객관적이지도 않은 모호한 특징이 포스트-시네마의 특징이라고 주장합니다. 그러면서 주류 영화를 정의하는 통합이론이 할리우드의 주류 SF 블록버스터에서 깨지는 것을 사례로 제시합니다. <그래비타>와 <늑>의 장면들을 그 사례로 보고 있습니다. 이러한 현대 디지털 영화의 주류 관습의 위반이나 대안적 표현을 연구자 역시 얼리시네마나 고전영화에서도 사례를 찾을 수 있는 점에 대해 언급합니다. 스크린에서 관객의 자리가 소멸하고 카메라의 자율적인 행위가 이루어진다는 점에서 인간의 시점이 아니라 카메라의 단독적인 시점에 대해 이야기하며 이러한 움직임의 시초를 1920년대 아방가르드에서 찾고 있습니다.

디지털 시대 테크놀로지에 의해 구현하는 여러 표현 방식이 멜리에스, 에디슨, 베르토프 등 얼리시네마에 이미 그 상상력과 시도가 있어왔다고 하는 점을 볼 때 아날로그와 디지털의 표현 상상력과 표현방식이 따로 있다고 생각하지 않습니다. 이러한 면에서는 20년대 아방가르드에서 그 기원을 찾는 필자의 서술에 동의합니다. 그런 면에서 다양한 사례의 발굴과 분석이 필요하다고 보는데, 동일화, 시점 샷의 운용, 편집의 통합이론, 장치이론이 보여주는 관객의 수동적 위치 등에 대한 대안적이고 저항적인 영화 표현은 고전시기도 많으며, 이것을 특별히 포스트-시네마로 열린 테크놀로지의 영향으로 보기는 어렵습니다. 가령, 브레송, 오즈, 히치콕에서 현대의 봉준호와 마틴 맥도나, 스콜리모프스키 등에 이르기까지 주류 영화의 동일화와 시점샷을 깨며 사물과 동물의 시점을 보여주거나 카메라의 모호한 위치를 보여주는 주류 영화의 사례는 많습니다. SF에 국한된 것이 아닌 일반 드라마에서도 보여지는 다양한 사례를 발굴할 필요가 있습니다. 선행연구에서 시도한 영화 분석을 넘어 필자만의 발견과 분석이 요구됩니다. 이에 대한 추가 설명을 해주시면 좋겠습니다.

관객 수행성이라는 면에서 참여를 끌어내는 포스트-시네마 환경에 대해 언급을 하셨습니다. 언제 어디서나 클릭으로 스스로 텍스트를 선택할 수 있고, 결말까지 관객이 스스로 창출해내는 실험적인 인터랙티브 서사물들이 있습니다. 그러나 뉴미디어 시대 콘텐츠를 소비하는 시청의 주류 방식이 건너뛰기와 빨리 감기 등의 양태가 주를 이루면서 오히려 빠르고 용이하게 스토리를 흡수하면서 카메라의 위치, 사물의 발견, 풍경의 응시 등 감상에서 이루어지던, 생각하는 관객의 참여가 무너지고 있는 현실에 대해 어떤 입장을 가지고 계신지 설명해주시기 바랍니다.

오퍼레이션 영화
: 포스트-시네마 조건 속 영화와 무빙 이미지

김지훈(중앙대)

The Cinema of Operations:
Film and Moving Images in the Post-cinematic Conditions
(Book Project Outline)

Jihoon Kim (chungang.academia.edu/JKIM)
Professor of Cinema and Media Studies/Chung-ang University

Background



object: cinema's post-media conditions

methodology: cinema studies, digital media studies, contemporary art criticism

account: diachronic and synchronic hybridizations

What I am calling synchronic hybridization in the context of the post-media conditions points to **the transformation of cinematic components (cinematography, mise-en-scène, and the experience of time and space) and their migration into other art forms and platforms that were largely regarded as distinct from the normative formation of the cinematic apparatus** (2016: 26).

The Cinema of Operations

The screenshot shows a Google search for 'operation etymology' on the left and an etymology page on the right. The etymology page defines 'operation (n.)' as 'late 14c., "action, performance, work," also "the performance of some science or art," from Old French *operacion* "operation, working, proceedings," from Latin *operatiōnem* (nominative *operatio*) "a working, operation," noun of action from past-participle stem of *operari* "to work, labor" (in Late Latin "to have effect, be active, cause"), from *operu* "work, effort," related to *opus* (genitive *operis*) "a work" (from PIE root **op-* "to work, produce in abundance").

The surgical sense of "act or series of acts performed upon a patient's body," usually with instruments, is first attested 1590s. The military sense of "act of carrying out a preconcocted series of movements" is by 1749.

Dictionary entries near operation: operable, operand, operant, operate, operatic.

Entries linking to operation: *op- Proto-Indo-European root meaning "to work, produce in abundance." It forms all or part of: cooperate, cooperation; copious; copy; cornucopia; hors d'oeuvre, inure; maneuver; manure; oeuvre; office, official, officinal; omni-; omnibus; omnium gatherum; op. cit.; opera; operate; operation; operose; optimism; optimum; opulence; opulent; opus; Oscan.

It is the hypothetical source of/evidence for its existence is provided by: Sanskrit *apras-* "work, religious act," *apras-* "possession, property;" Hittite *happina-* "rich;" Avestan *huapah-* "doing good work, masterly;" Latin *opus* "a work, labor, exertion;" Greek *opson* "food, corn;" Old High

The Cinema of Operations, The Cinema of Attractions

1. Display of cinematic nature, soliciting spectator attention

- 2. Intermediality,
 - Originated from Eisenstein's 'montage of attraction'
 - Neighboring media, arts, culture

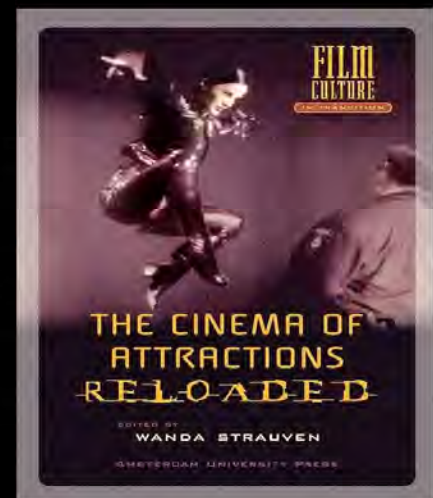
"Film appeared as **one attraction on the vaudeville program, surrounded by a mass of unrelated acts** in a nonnarrative and even nearly illogical succession of performances"

- 3. Cross-generic/boundary-crossing dispersion
 - avant-garde cinema

"it was precisely **the exhibitionist quality of turn-of-the-century popular art that made it attractive to the avant-garde** – its freedom from the creation of a diegesis, its accent on direct stimulation

- Cinema of effects

" Clearly in some sense recent spectacle cinema has reaffirmed its roots in **stimulus and carnival rides, in what might be called the Spielberg-Lucas-Coppola cinema of effects.**"



The Cinema of Operations and the 'Operational Aesthetic'



Joseph Faber's 'Talking Machine'(1845) showcased in P. T. Barnum's American Museum

This show-biz strategy, called the "operational aesthetic" by Neil Harris, reflected a fascination with the way things worked, particularly innovative or unbelievable technologies.

- Gunning, "Crazy Machines in the Garden of Forking Paths"



Méliès, *The Man With The Rubber Head* (1902)

The Cinema of Operations

computer

6 ★ (182) (uncountable, uncountable) an act performed by a machine, especially a computer.

The whole operation is performed in less than five seconds.

Extra Examples

THEMES: Computers

intention/system

7 ★ (182) (uncountable) the way that parts of a machine or a system work; the process of making something work.

- Regular servicing guarantees the smooth operation of the engine.
- Operation of the device is extremely simple.
- Competition is central to the operation of markets.
- The machine can get very hot during operation.

Extra Examples

Oxford Collocations Dictionary

8 ★ (182) (uncountable) the action of functioning; the fact of being used or active or having an effect.

- The factory will cease operation at the end of the year.

Operational Images (Farocki, Paglen): Instead of simply representing things in the world, the machines and their images were starting to "do" things in the world.

Cinema by Other Means (Levi): by using the tools, the materials, the technology, and the techniques that either modify and alter, or are entirely different from those typically associated with the normative cinematographic apparatus.

The Cinema of Operations



As computer culture is gradually spatializing all representations and experiences, they become subjected to the camera's particular grammar of data access. Zoom, tilt, pan and track: we now use these operations to interact with data spaces, models, objects and bodies.

- Manovich, *The Language of New Media*

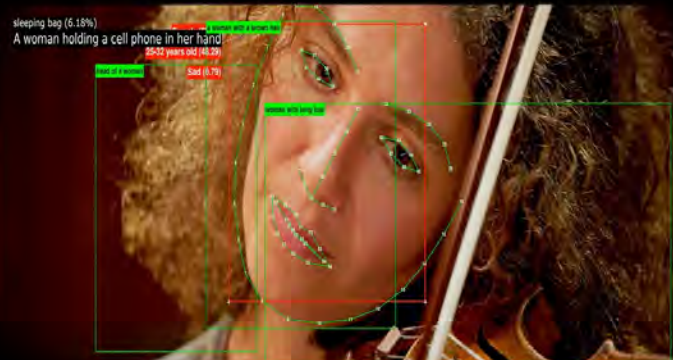
Operational Aesthetic/Operational Image

기계적 로봇이 처음에는 공장 노동자들을 자신의 모델로 삼았다가 얼마 후 이들을 능가하거나 대체하듯, 감각적 장치도 인간 눈의 작업을 대신하는 것을 뜻한다... 나는 이러한 이미지를 '작동 이미지'라 불렀다. 현실을 재현하려고 시도하지 않으며 기술적 작동의 일부가 되는 이미지 말이다.

- Harun Farocki "Le point de vue de la guerre"(2004)

기계는 궤적을 계산하거나 움직이는 물체와 사물을 인식하기 위해 입자가 거친 비디오 영상에서 재미 있게 움직이는 노란색 화살표와 녹색 상자를 필요로 하지 않는다. 이러한 표시는 인간을 위한 것으로, 기계가 어떻게 보고 있는지 인간에게 보여주기 위한 것이다.

- Trevor Paglen, "Operational Images"(2014)



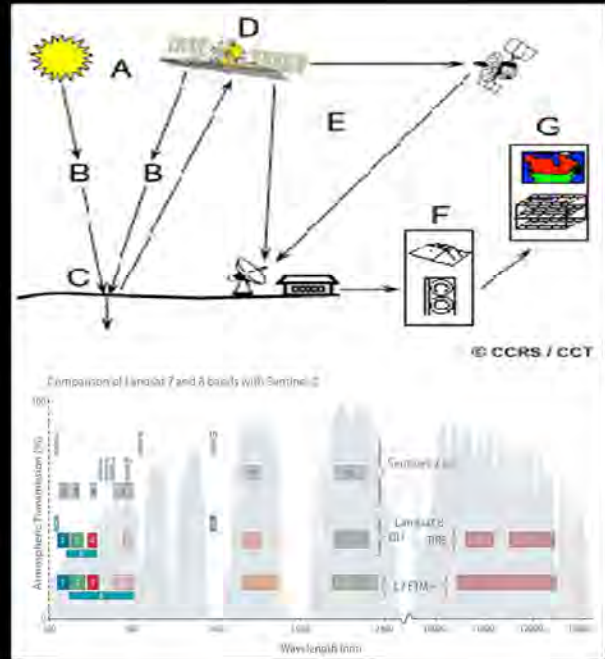
Operational Aesthetic/Operational Image

작동이라는 개념은 이러한 수많은 물질적 사건, 현장, 그리고 그 추상화를 하나로 묶어 작동 이미지라는 유용한 개념으로 조합하는데, 이 용어 자체는 훨씬 나중에 다른 목적으로 발명되었지만 그 자체로 시각에서 비시각으로, 보는 방식에서 계산하는 방식으로 전환되는 인프라, 물류, 이미지를 말하는 데 유용할 수 있다(10).

특성들의 통계적 분포가 '미학'의 기본 단위가 되는데, 이는 그와 같은 미학을 지식상 적절한 것으로서 동원하는 기계/컴퓨터 시각을 비롯한 다른 시스템을 위한 인식 가능한 특질이다(58).

그렇다면 작동 미학에는 두 가지 측면이 있다: "작동 절차를 이해할 수 있도록 보여주고, 묘사하고, 시연하는 '이것이 방법(this is how)'과 작동에 이미지가 등장하는 첨단 시스템, 특정 과제에 대한 작동자의 훈련만큼이나 비인간적인 자동화를 보여주는 군사 및 과학 시스템을 지칭하는 '이것이 일하는 방식(how that works)'이 있다 (147).

- Jussi Parikka, *Operational Images* (2023)



Operations: Technological and Conceptual



Harun Farocki and 'Soft Montage'

Let us attempt to logically classify the elements put to work in the notion of "immanent critique", which...was not the object of an exclusive categorical definition but was elaborated for the sake of a constellation of affirmations and propositions. We shall therefore try to understand its instrumental character, its field of operation, its strategic nature, and, hence, the way in which it continues to act and to exert its effects in the work of Harun Farocki.

- Nicole Brenez, "Harun Farocki and the Romantic Genesis of the Principle of Visual Critique"

Rather than attempting to construct or affirm a universalizing principle, unit operations move according to a broad range of diverse logics, from maximizing profit to creating new functional capacity. Such a broad understanding of the operation is required to facilitate the common processes of the artistic and technological acts.

- Ian Bogost, *Unit Operations*

The Cinema of Operations: Take 1

- Blockbuster Operations
- Tiktok Operations
- Desktop Operations 1: Screen-Life Films
- Desktop Operations 2: Desktop Documentary



Blockbuster Operations in Avatar Franchise

Extraction, Logistics, Finance

To highlight these gaps and tensions, we explore the productivity of a different Conceptual language that takes **the notion of operations of capital** as one of its cornerstones. Here we insist on **the plural—operations—to mark the heterogeneity** that composes capital as a difference machine and lies at the heart of the **historical and conceptual variability of capitalism**

- Sandro Mezzadra and Brett Neilson, *The Politics of Operations*

완벽한 샷을 얻기 위해 웨타는 샷당 평균 약 500번의 반복 작업을 수행했으며, 각 반복 작업에는 수천 개의 프레임이 포함되었다. 각 프레임을 렌더링하는 데 8,000개의 스레드 시간, 즉 클라우드에서 3,000개의 vCPU를 한 시간 동안 사용할 수 있는 성능을 모두 합친 시간이 걸렸다.

- "Avatar: The Way of Water was rendered in Amazon Web Service," December 6, 2022



Blockbuster Operations in Avatar Franchise



Production Operations, Blurring human/virtual, animation/live-action

Performance (emotion) capture
Virtual camera
CGI + filming underwater

Textual Operations: Access-for-All

Immersion in forest and water
Training as neoliberal subjectivization
Earth as ecosystem and resource extraction
Military-industrial-entertainment complex



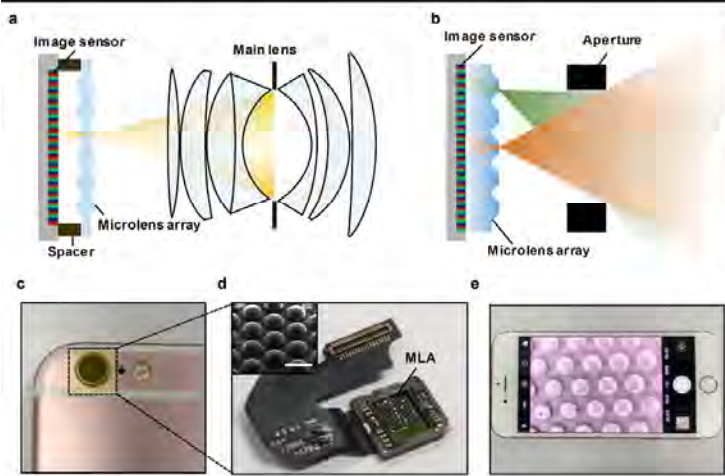
TikTok Operations



[TikTok videos] bear the stamp of early cinema and its creative forebears. Foundational techniques developed by Thomas Edison, Georges Méliès, and the Brothers Lumière live again in this new digital landscape.

- Caroline Golum, "Cinema Year Zero: Tik Tok and the Grammar of Silent Film "

Smartphone Camera's Operations

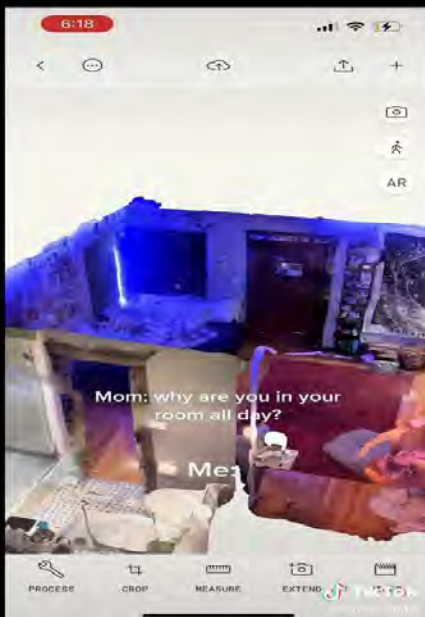


It scans all other pictures stored on the phone or on your social media networks and sifts through your contacts. It **analyzes the pictures you already took, or those that are associated with you, and it tries to match faces and shapes to link them back to you.** By comparing what you and your network already photographed, the algorithm **guesses what you might have wanted to photograph now.** It creates the present picture based on earlier pictures, on your/its memory. **This new paradigm is being called computational photograph.**

- Hito Steyerl, "Proxy Politics: Signal and Noise"

Algorithmic Operations in Tiktok Videos

LIDAR Scanner



Filters/deepfakes



DeepFakes also trade essentially on an **operational aesthetic, or a dispersal of attention between visual surface and the algorithmic operation of machine learning.** However, the post-cinematic processes to whose operation DeepFakes refer our attention fundamentally transform the operational aesthetic, relocating it from the oscillations of attention that we see in the cinema to a **deep, pre-attentional level that computation taps into with its microtemporal speed.**

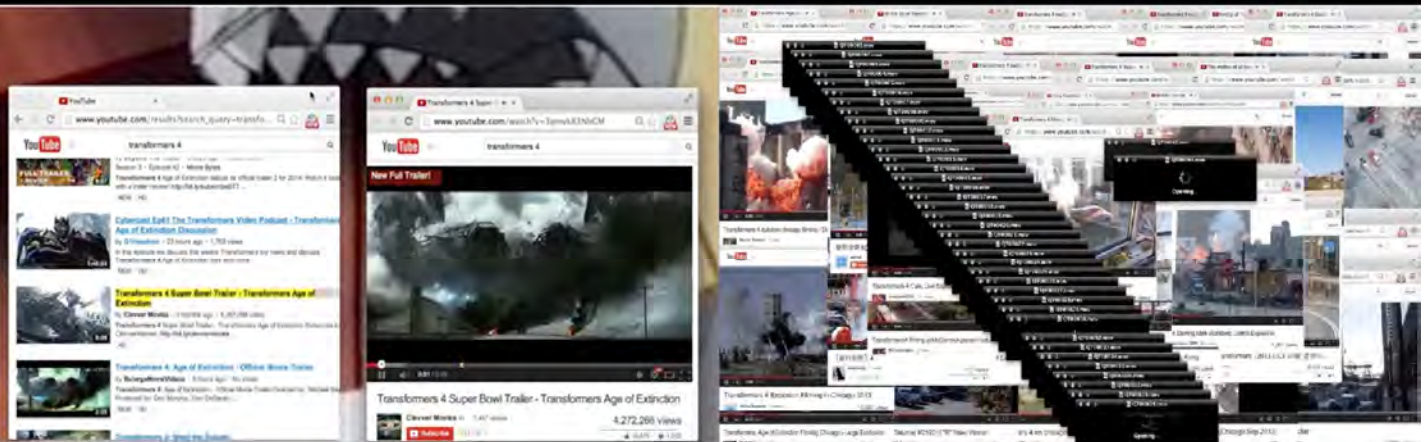
- Shane Denson, *Post-cinematic Bodies* (2023)

Desktop Operations: Desktop Documentary



Transformers: The Premake (Kevin B. Lee, 2014)

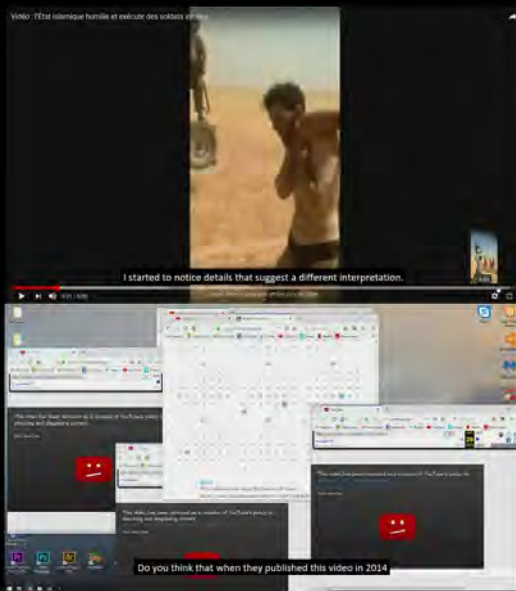
Desktop Operations: Desktop Documentary



I was becoming increasingly machine-like as a result... The computer was not only the apparatus through which I was putting the movie together, but the setting for the story itself.

- Kevin B. Lee on *Transformers: The Premake* (2014)

Bottled Song 1: The Observer (Chloé Galibert-Lainé, 2020)



"This video forces me to question...the belief in the fact that images have a meaning which is determined by their context of production.... Propaganda images can become something else than what they were created for."

The Cinema of Operations: Take 2

- Expanded Camera Operations
- Art Cinema Operations
- Paracinematic Operations
- Operations in the Art of the Moving Image



Operations: Aesthetic, Conceptual, Practical



Cinema is the seventh art in a very particular sense. It does not add itself to the other six while remaining on the same level as them. Rather, it implies them—**cinema is the "plus-one" of the arts. It operates on the other arts, using them as its starting point, in a movement (that subtracts them from themselves.**

- Alain Badiou, "The False Movements of Cinema"

Operations: Aesthetic, Conceptual, Practical



Bresson's 'images' are not a donkey, two children and an adult. Nor are they simply the technique of close-ups and the camera movements or dissolves that enlarge them. **They are operations that couple and uncouple the visible and its signification or speech and its effect...** These operations do not derive from the properties of the cinematic medium.

- Jacques Rancière, *The Future of the Image*



Godard too turns to video, but he achieves the inverse end: **he leads the joyous disorder of words and images back to the glory of the icon.** By assembling fragments from the fictions of an entire century, Godard eternizes the spiritual as well as plastic kingdom of cinematographic shadows, the heirs of pictorial figures.

-Rancière, *Film Fables*

Operations: Aesthetic, Conceptual, Practical



The truth of cinema's *dispositif*: on one level, this thought returns us... to the positions in art history and criticism concerning medium specificity, from Clement Greenberg to Michael Fried, that have been central to modernism...

On another level, cinema is surely a paradoxical object: its medium-specific possibility seems to have been well and truly overrun by its tendency to intermediality, its fundamental impurity.

- Adrian Martin, "Turn the Page: From *Mise en scène* to *Dispositif*"

We need to be able, in certain circumstances, to constrain or specify what we take *mise en scène* to mean or cover in reference to all the operations and levels at play in the construction of a film.... at least in fictional cinema, there is never (or very rarely) a discrete, purely theatrical level in the actual practice of filmmaking: everything that is designed, staged, lit, dressed and so forth, is done with a particular vantage point, a particular angle – or rather, a concatenation of various perspectives and angles – in mind.

- Martin, *Mise-en-scene and Film Style*

Expanded Cameras



Non-standard uses stereoscopic cameras in *Adieu au Language* (Godard, 2014)



microscopic cameras in *De Humani Corporis Fabrica* (Paravel and Castaing-Taylor, 2022)



Insta360 Titan (360-degree VR camera) in *The Human Surge 3* (Eduardo Williams, 2023)

Art Cinema 'plus-one'



Annette (Carax, 2021)
- stage musical/documentation of plays
- archaeology of cinema and automata
- post-cinematic screens
- CCTV



Workshop in *Happy Hour* (Hamaguchi, 2015)
Sound effects (akin to sound art) in *The Works and Days* (of Tayoko Shiojiri in the Shiotani Basin) (Winter and Edström, 2020)



Art Cinema 'plus-one'



France (Dumont, 2021)



Decision to Leave (Park, 2022)

Tsai's and Apichatpong's Paracinema



[파라시네마]는 표준적 필름 장치 바깥에서 영화적 본성들을 찾음으로써 가장 본질적인 이론으로서의 매체 특성상(영화는 필름이라는 특정한 매체에 의해 정의된다)을 거부하는 영화적 실천이다. 이는 영화의 본질을 다른 곳에서 찾으려는 다른 형태의 본질주의에 근거한다.

Jonathan Walley, "The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde," *October*, vol. 103 (Winter 2003), p. 107.



Tsai's and Apichatpong's Paracinema



Stray Dogs at the Museum - Tsai Ming Liang Solo Exhibition (2014, Museum of National Taipei University of Education)

The Deserted (VR film, 2017)

What surprises is **how consistent Tsai's concerns remain even in virtual reality**: there is water, loneliness, decomposition, fleeting contact, the dailiness of gesture. But **Tsai squares two elements that may seem irreconcilable: the fixed, stationary frame as a condition for an exploration of cinematic duration, and the panoramic, "immersive" variability of the VR environment.**

- Elena Gorfinkel, "To Extend into the Beyond"(2019)



Tsai's and Apichatpong's Paracinema



This dream machination has a basis in seeing and not seeing. On that note, I recall an American filmmaker, Stan Brakhage. He had made several movies without a camera. He scratched and manipulated the celluloid's surface, like a child or like a careful surgeon. His pursuit was to replicate 'closed-eye vision', a phenomenon that at times occurs when we close our eyes and experience a burst of colored particles. A constellation seems to swirl under our eyelids. It is this process that allows us to witness our internal illumination - the electrical charges within the retina, without light.

In *Gwangju*, I look for afterimages, as if remaking Brakhage in an architectural form. Here, shadows are the eyelids. In honoring burdened memories, sometimes we can see within our own shadows more clearly only when they are devoured by other shadows.

- production note, *Constellations* (2018)



Fever Room (2015)



Stan Douglas's Cinema of Operations: Recombinant Works



Win, Place, Show (1998, a two-channel video projection with a four-channel sound track; 2,423 variations)

Inconsolable Memories (2005, 2 synchronized asymmetrical film loop projections; 16mm black and white film, 15 permutations with a common period of 5:39 min)

<토론문>

최수임(독립연구자)

1. 어트랙션(attraction)과 작동(operation)을 시네마라는 큰 관점에서 함께 논하는 것이 매우 흥미롭다. 이 논의가 이 책의 시작 부분이라는 점에서, 기반이 될 이 논의를 보다 분명히 해두는 것이 좋을 듯하다. 이 두 시네마 사이에는 어떤 연관성이 있음이 분명 느껴지지만, 또 목적 등에서는 어떤 차이가 느껴지기도 한다. 어트랙션 시네마(the cinema of attractions)와 작동 시네마(the cinema of operations)를 비교하면서, 이 두 시네마 사이의 연관관계를 보다 명확히 어떻게 논할 수 있을까?
2. 영화 매체가 그 자체의 매체(특정)성을 본성으로 가지기보다는 알랭 바디우의 생각처럼 오히려 ‘plus one’으로서의 작동성, 나아가 그것이 자아내는 간매체성(intermediality)을 본성으로 지니는 매체라면, 이것은 매우 근본적인 질문인데, 그러한 영화 매체의 작동성/간매체성은 영화 매체의 무엇에서 가능하고 기인하는 것일까? 움직임인가? 아니면 시간적 지속성인가? 둘 다 혹은 다른 어떤 것인가? <해피 아워>의 워크숍/<일과 낱알>의 사운드의 예도 흥미롭다.
3. 작동 이미지의 특성으로 (다분히 하룬 파로키적으로, ‘부드러운 몽타주’로) 여러 요소들을 움직여가며 조합하여 사유를 현시해 가는, 복합적 의미에서의 ‘움직임’이 도출되는 듯하다. 이것을 이 책이 논하는 다양한 포스트-시네마로서의 ‘작동의 영화’의 핵심적 성격으로 볼 수 있는가? 그렇다면 왜 그러한지, 아니라면 (엘레나 고프켈이 살짝 언급하듯) 움직임이 거의 없으면서 시간적 지속 속의 보거나 듣기를 불러일으키는 영상 작품들도 ‘작동의 영화’에 포함될 수 있는가? 있다면 어떤 예가 있고, 그런 작품들에서는 무엇이 어떻게 작동되는가? 이것은 ‘작동의 영화’가 동시대 포스트-시네마의 특정한 한 부류인지, 아니면 거의 대부분을 포함할 수 있는 매우 큰 범위의 거의 보편적인 이름인지에 관한 질문이기도 하다.
4. 비슷한 맥락에서, 마지막 부분에 차이밍량과 아피차퐁 위라세타쿤이 등장하는 것이 인상적이다. 느림과 잠의 시네마적 체험, 시네마의 빛과 그림자로의 환원에 해당하는 이들의 스크린 안팎의 작품들은, 이 책에서 함께 논해질 틱톡이나 데스크톱 다큐멘터리 등과 직접적으로 맞대 생각하면 관람자로서는 매우 다르다고 느껴지기 쉽다. 이렇게 서로 매우 다른 것들로 인지되는 동시대의 시네마‘들’을 ‘작동의 영화’로 과감하게 아우르는 것이 이 책의 가장 큰 독창성이자 다소 너무 과감한 발상으로 여겨지기도 한다. 차이밍량의 <폐허>(VR)나 아피차퐁의 <피버룸>, <별자리>와 틱톡의 영상들/데스크톱 다큐멘터리를 ‘작동의 영화’라는 하나의 종족으로 묶는 것이 동시대 관객/독자들에게 잘 설득될까? 조금 의아해할 수도 있을 이들을 위해 상관관계의 조금 더 또렷한 논점을 짚어줄 수 있을까?
5. 끝으로, ‘operation’의 어원으로부터 출발하는 이 책의 논의들과 예시작들을 모두 아우를 수 있는, ‘작동의 영화’(the cinema of operations)의 언어적 정의를 내려달라.





