

# 시네마의 변화와 존속

## - 『뤼미에르 은하계』와 포스트-시네마 연구\*

김지훈\*\*

1. 서론
2. 『뤼미에르 은하계』의 7가지 키워드
3. 플랫폼과 역사: 포스트-시네마 연구 속 『뤼미에르 은하계』의 위치
4. 유일함과 다수 사이

### 국문초록

이 논문은 프란체스코 카세티의 2015년 저서인 『뤼미에르 은하계: 도래할 시네마에 대한 7가지 키워드』(The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come)를 포스트-시네마 연구(post-cinema studies)의 맥락에서 살펴본다. 포스트-시네마 연구란 표준적인 시네마를 규정해 온 셀룰로이드, 렌즈-기반 이미지, 단일 스크린, 영사, 관객의 고정성 등의 구성요소가 디지털 기술 및 영화관 이외의 경험적 플랫폼에 의해 변하면서 표준적인 시네마의 경계가 해체되고 재구성되는 조건인 포스트-시네마 조건(post-cinematic conditions)에 반응하는 1990년대 이후의 영화연구 및 담론을 포괄한다. 이 논문은 포스트-시네마 연구의 경향을 재료와 형태(material and form), 플랫폼(platform), 역사(history), 철학

---

\* 이 논문은 2021년도 중앙대학교 연구년 결과물로 제출됨.

\*\* 중앙대학교 영화미디어연구 교수

(philosophy)이라는 네 가지 키워드로 요약하면서 『뤼미에르 은하계』가 두 번째와 세 번째 경향, 즉 플랫폼과 역사의 관점에서 포스트-시네마 조건을 시네마의 존속과 변화가 이루는 이중 운동으로 바라볼 것을 요청한다는 점을 주장한다. 한편으로 카세티는 포스트-시네마 조건을 전통적인 시네마의 경험, 그리고 이를 구성하는 장소와 장치가 전례 없이 변동되는 상황으로 진단한다. 그럼에도 불구하고 그는 다른 한편으로 이와 같은 변동이 전통적인 시네마의 경험을 다른 장소와 기기에서 재발견, 재구성, 재창안하게끔 하는 계기를 제공한다는 점을 강조함으로써 포스트-시네마 담론 중 하나의 목소리인 ‘영화의 죽음’ 담론, 그리고 이 담론의 인식론적 근거로서 포스트-시네마라는 용어를 시네마와 시네마 이후의 단절을 강조하는 시대구분으로 이해하는 관점에 도전한다. 이와 같은 카세티의 주장을 면밀히 검토하기 위해 이 논문은 『뤼미에르 은하계』가 제시하는 7가지 키워드인 재배치(relocation), 성유물/도상(relic/icon), 결합체(asmontage), 확장(expansion), 하이퍼토피아(hypertopia), 디스플레이(display), 수행(performance)의 의미를 살펴본다. 이를 통해 이 논문은 카세티의 이론이 포스트-시네마 연구에 기여하는 바를 점검한다.

(주제어: 포스트-시네마, 시네마, 프란체스코 카세티, 『뤼미에르 은하계』, 재배치, 플랫폼, 경험)

## 1. 서론

1996년 2월 저명한 비평가이자 시네필, 영화감독이기도 했던 수잔 손택은 『뉴욕 타임스』에 “시네마의 몰락”(The Decay of Cinema)이라는 도발적인 제목의 평문을 기고했다.<sup>1)</sup> 영화의 탄생 100주년을 기념했던

1995년이 지난 지 얼마 되지도 않아 출간된 이 글은 세기말적인 분위기와 어우러져 영화가 직면한 중대한 위기를 식별한 담론으로 지금까지 자주 인용되어 왔다. ‘시네마의 죽음’으로 알려진 그 담론의 가장 대중적인 버전은 셀룰로이드 기반 매체이자 예술로서의 시네마가 새로운 디지털 기술의 도입으로 인해 급격하게 쇠퇴(obsolescence) 일로에 놓여 있다는 경고음이었다. “20세기 예술로 한때 알려진 시네마는 이제 세기가 숫자상( numerically) 끝나 감에 따라 몰락하는 예술이 되어가는 것 같다”<sup>2)</sup>라는 손택의 선언과 공명하듯, 1999년 평론가 고드프리 체샤이어가 『뉴욕 프레스』에 기고한 2부작 칼럼인 “필름의 죽음/시네마의 몰락”(The Death of Film/The Decay of Cinema)은 ‘시네마의 죽음’ 담론을 증폭하면서 시네마를 셀룰로이드와 등치시키는 공식을 강화했다. 체샤이어는 1990년대 후반부터 도입되기 시작한 디지털 영사 시스템이 영사의 기법 및 방법에 있어서는 필름 영사 시스템을 모방하더라도 이 대체 과정에서 필름의 물질적 속성은 물론 이것이 지지하는 사진 이미지의 존재론적인 속성이 제거된다는 점을 지적한다. 즉 디지털 영사 시스템의 이미지는 “셀룰로이드 위에 연속적으로 펼쳐지는 사진적인 투명성을 통해 발광하는 빛으로 생산되지 않고,” “스크래치, 급격한 움직임 비롯한 필름의 다른 불완전성도 제거”<sup>3)</sup>한다. 이와 같은 비교를 근거로 체샤이어는 필름의 소멸이 20

1) 이 글에서는 cinema의 역어로 ‘영화’ 대신 ‘시네마’를 쓴다. 이는 카세트가 이 책에서 개별 영화 작품이자 셀룰로이드라는 재료와 연관된 필름 영화(film)와 구별하여, 영화의 장치로서의 차원 및 제도적인 차원(즉 영화관과 상영 실천, 관람 양식) 모두를 포괄하는 단어인 cinema를 사용하기 때문이다.

2) Susan Sontag, “The Decay of Cinema,” *The New York Times*, February 25, 1996, <https://www.nytimes.com/1996/02/25/magazine/the-decay-of-cinema.html> (접속일: 2022.12.1.)

3) Godfrey Cheshire, “The Death of Film/The Decay of Cinema,” *The New York Press*, August 11, 1999, <https://www.nypress.com/news/the-death-of-filmthe-decay-of-cinema-DFNP1019991230312309999> (접속일: 2022.12.10.)

세기에 가파르게 성숙했던 예술 형태로서의 시네마가 소진되는 결과로 이어질 것이라고 비관적으로 전망한다. 대중 엔터테인먼트로서의 영화(movie)는 남겠지만, 셀룰로이드 기반 촬영 및 영사로 지탱되었던 시네마는 사라지고, 그렇게 남은 21세기의 영화는 “필름 이후의 기술인 텔레비전과 컴퓨터에 점점 더 강하게 영향을 받으면서...현재 누리고 있는 미학적 특유성과 문화적 중심성을 갖지 못할 것”<sup>4)</sup>이다.

체샤이어의 등식. 즉 ‘필름의 죽음은 곧 시네마의 몰락’이라는 등식은 2000년대 이후 북미에서 (그리고 한국에서도) 상영 시스템이 디지털 영상으로 빠르게 대체되고 2010년대 초 35mm 필름 및 16mm 필름을 현상할 수 있는 현상소와 랩이 감소했으며 코닥(Kodak)이 파산 위기에 몰리는 등의 일련의 변화와 반응하며 대중적으로 확산되었다.<sup>5)</sup> 그러나 셀룰로이드 포맷의 대표적인 옹호자로 알려진 크리스토퍼 놀란은 물론 폴 토마스 앤더슨, 켄틴 타란티노, 아핏차퐁 위라세타쿤 등의 감독과 타시타 딘(Tacita Dean) 등 동시대미술의 맥락에서 활동하는 영상작가들이 지금까지도 필름을 자신의 작업에 활용하는 여러 사례가 입증하듯, 필름은 여전히 시네마의 형태를 구축할 수 있는 가능한 재료로 남아 있다. 이와 같은 국면은 ‘시네마의 죽음’이라는 тезе의 함의가 제작과 상영에 있어서 필름에서 디지털이라는 물질적 기반의 교체만으로는 충분하게 해석될 수 없음을 뜻한다. 시네마의 죽음을 필름의 몰락과 직접적으로 등치시키기 어렵다는 한계는 사운드의 도입, 색채의 도입, 텔레비전과 홈 비디오 시스템의 도입 등 새로운 기술이 시네마에 도입될 때마다 반복적으로 연주되고 증폭되었던

4) Godfrey Cheshire, “The Death of Film/The Decay of Cinema,” *The New York Press*, August 11, 1999, <https://www.nypress.com/news/the-death-of-filmt-he-decay-of-cinema-DFNP1019991230312309999> (접속일: 2022.12.10.)

5) 이와 같은 일련의 상황에 대한 요약은 다음을 참조. John Belton, “If Film Is Dead, What Is Cinema?”, *Screen* 55.4, 2014, pp.460-470.

여러 ‘죽음들’의 코러스를 고려하면 더욱 분명해진다. 2022년 세상을 떠난 장-뤼크 고다르는 이와 같은 기술적 요인에 더해 홀로코스트의 공포에 직접적으로 대면하지 못한 2차 대전 중의 영화, 그리고 1968년 혁명 당시 자신을 비롯한 동료 감독과 지식인들이 부정했던 반동적인 문화적 형식으로서의 부르주아 영화를 지적함으로써 시네마를 반복적인 몰락을 겪어 온 예술 형식으로 바라보기도 했다.<sup>6)</sup> 이때의 몰락이란 시네마가 탄생 이후부터 겪어 온 일련의 기술적, 형식적, 문화적 변동일 것이다. 그렇다면 1990년대 중반 이후 제기된 ‘시네마의 죽음’의 일차적인 원인으로 지적되어 온 필름에서 디지털로의 이행은 시네마의 물질적, 기술적 차원에만 해당되지 않는 더 커다란 변동으로 읽을 수 있다. 손택의 “시네마의 몰락”을 좀 더 자세히 음미해 보면 그가 물질적 기반으로서의 필름으로만 환원되지 않는 이와 같은 변동을 지적함을 알 수 있다.

애도가 아무리 많아도 어두워진 영화관의 (성애적이고 성찰적인) 사라진 제의를 되살릴 수는 없다. 시네마가 공격적인 이미지로 축소되는 것, 더 많은 관심을 끌기 위한 원칙 없는 이미지 조작(더 빠르고 더 빠르게 커팅하기)은 누구의 완전한 관심도 요구하지 않는 탈육체적이고 가벼운 시네마를 만들어냈다. 이미지는 이제 모든 크기와 다양한 표면에 나타난다. 영화관의 스크린, 디스코장 벽, 스포츠 경기장 위의 대형 스크린에 나타난다. 무빙 이미지의 편재성은 사람들이 한때 예술로서의 시네마와 대중 엔터테인먼트로서의 시네마에 대해 가졌던 표준을 꾸준히 약화시켰다.<sup>7)</sup>

즉 이 글에서 손택은 시네마의 변동을 포괄적으로 지적하고 있다. 형태

---

6) 고다르의 ‘시네마의 죽음’ 이념에 대해서는 다음을 참조. Michael Witt, “The Death(s) of Cinema According to Godard,” *Screen* 40.3, 1999, pp.331-346.

7) Sontag, “The Decay of Cinema.”

의 차원에서 볼 때 이미지는 자신의 강렬한 시청각적 자극으로 관객의 육체적 감각에 호소하지만 '원칙 없는 조작'으로 지배된다. 여기까지는 뮤직비디오를 연상시키는 빠른 편집과 CGI(computer-generated imagery)가 카메라와 피사체 간의 직접적인 접촉에 근거한 전통적인 영화 이미지를 대체한다는 점에서 '시네마의 죽음'의 대중적인 판본을 따른다. 그러나 무빙 이미지가 "영화관의 스크린"을 넘어선 스크린, "모든 크기와 다양한 표면"을 포함하는 스크린에 출현하는 "편재성"의 국면은 필름에서 디지털로의 이행으로 인한 시네마의 물질적, 존재론적 변동만으로는 설명될 수 없다. 무빙 이미지의 편재성은 시네마를 구성하는 장치(apparatus)의 문제, 즉 셀룰로이드라는 질료를 넘어 영사 시스템과 영화관을 포함하는 기술적, 문화적 체계의 문제다. 그 체계는 제작, 배급, 상영으로 이루어지는 제도적 영화의 산업적인 실천을 넘어 관람성의 문제, 즉 20세기 시네마를 특정한 예술이자 매체로서 지탱했던 관객의 경험 및 취향의 문제와도 관련된다. 손택이 이 글의 후반부에서 시네마의 죽음 못지 않게 시네필리아(cinephilia)의 죽음을 강조하는 이유도 이 때문이다. 영화관이 더 이상 영화적인 무빙 이미지를 경험할 수 있는 유일한 장소가 되지 않게 된 상황, 즉 홈 비디오와 케이블TV의 보급을 넘어 무빙 이미지를 사적 공간과 공적 공간 어디에서나 대면할 수 있는 상황은 "고유하고, 반복될 수 없으며, 마법적인 경험으로서의 영화"에 대한 사랑으로 규정되었던, 즉 영화관으로의 보러가기와 상영이라는 사건과의 일회적인 대면을 포함했던 정전적인 시네필리아를 약화시킨다. "위대한 영화를 텔레비전에서만 본다는 것은 그 영화를 보지 않은 것이다. 이는 이미지의 차원에 대한 문제만이 아니다. 이는 영화관에서의 당신보다 큰 이미지와 가정 내 TV 수신기 앞에서의 작은 이미지 간의 불일치다."<sup>8)</sup>

손택의 이 문제적인 글은 영화미디어학에서 '포스트-시네마'(post-cinema)

라는 용어가 배치되고 활용된 복합적인 함의와 연결된다. 21세기 영화미디어학에서 본격적으로 활용되어 왔지만 포스트-시네마라는 용어는 한편으로는 20세기의 시네마, 좀 더 좁게 말하자면 사운드의 도입부터 텔레비전의 보급 및 확산에 이르는 시기를 포함하는 표준적인 시네마와 그 시네마의 경험을 고유한 것으로 받아들였던 시네필리아 문화가 더 이상 유일하고도 보편적인 구성물이 아니라는 인식을 반영한다.<sup>9)</sup> 이와 같은 인식 속에서 시네마의 죽음은 셀룰로이드라는 변별적인 매체에 근거한 고유한 예술 형식의 죽음이라기보다는 “미디어의 대합창 속 시네마라는 매체의 몰락, 그리고 시네마가 전반적인 헤게모니를 실행했던 상황의 종언을 가리킨다.”<sup>10)</sup> 이와 같은 종언의 감각은 빈젠츠 헤디거가 말하듯 전통적인 시네마를 구성한 정전(canon), 지표성(indexicality) 장치라는 세 가지 차원의 위기와 연결된다.<sup>11)</sup> 이때 위기란 이 세 차원이 완전히 시네마라는 구성체 내에서 소멸되는 것이 아니라 각 차원에 속하는 요소들인 작가영화(정전), 렌즈 기반의 사진적 이미지(지표성), 그리고 상영 시스템뿐 아니라 영화관이라는 제도적 공간 및 이와 결부된 관람성(장치)이 시네마에 유일하고 필수적인 것으로 더 이상 설정되지 않는 상황을 말한다. 이와 같은 상황을 고려한다면 ‘포스트-시네마’라는 용어의 접두사인 포스트(post)는

8) Sontag, “The Decay of Cinema.”

9) 이와 같은 인식을 반영하면서 이 시기의 시네마를 ‘유일한 시네마’(le cinéma seul)로 일컫은 이는 레이몽 벨루다. 다음을 참조. Raymond Bellour, “Cinema Alone/ Multiple ‘Cinemas’”, *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* 5. 2013, <https://doi.org/10.33178/alpha.5.08> (접속일: 2022.12.10.)

10) André Gaudreault and Philippe Marion, *The End of Cinema?: A Medium in Crisis in the Digital Age*, trans. Timothy Barnard, New York: Columbia University Press, 2015, p.13.

11) 다음에서 인용, Miriam de Rosa and Vinzenz Hediger, “Post-what? Post-when?: A Conversation on the ‘Posts’ of Post-media and Post-cinema,” *Cinéma & Cie* 26-27, 2016, pp.13-14.

포스트모더니즘이라는 용어가 가리키는 이중성, 모더니티와의 단절과 모더니티의 갱신된 지속이 복잡하게 공존하고 경합하는 이중성과 공명하는 것으로 해석될 수 있다. 따라서 21세기 영화미디어학에서 포스트-시네마는 손택과 체사이어 등의 비평적인 수사가 강조하는 급진적인 단절의 감각 대신, 오늘날의 시네마와 이를 둘러싼 미디어 및 예술의 경관이 표준적인 시네마와 관련하여 제시하는 모호하고 복합적인 상태를 가리키는 방향으로 해석되어 왔다. 셰인 덴슨과 줄리아 레이다가 말하듯 포스트-시네마는 한편으로는 디지털 기술이 실행하는 “진행 중이고 불균등하며 비결정적인 역사적 변동”을 가리키기 때문에 새로운 미디어 체제가 일으키는 근본적인 변화에 주목하지만, 다른 한편으로는 “새로운 미디어 체제와 이전 미디어 체제와의 관계”<sup>12)</sup>를 질의한다. 연속성과 단절의 이와 같은 중첩으로 포스트-시네마를 인식하는 관점은 도미디크 샤토와 호세 무루에의 언급에서도 드러난다. “포스트-시네마는 영화 형식과 관련된 절대적인 변화, 새로운 매체의 출현, 시네마 디스포지티프(dispositif)의 절대적인 변화, 영화관, 영사, 영화관 가기의 종언을 포괄하는 것으로 여겨지지 않는다. 포스트-시네마는 원래의 존속하는 시네마 디스포지티프와 영화(film)를 고려하는 새로운 방식 간의 불안정한 평형 상태에 있다.”<sup>13)</sup>

포스트-시네마라는 용어가 이와 같은 역동적인 모호성과 복합성을 띠게 되기까지는 표준적인 시네마의 이미지를 이루는 기술적, 물질적 구성 요소와 그 이미지의 경험을 구성하는 장치 및 제도에 디지털 기술이 미친

12) Shane Denson and Julia Leyda, “Perspectives on Post-Cinema: An Introduction,” in *Post-cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane Denson and Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books, 2016, p.2.

13) Dominique Chateau and José Moure, “Introduction,” in *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*, eds. Dominique Chateau and José Moure, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020, p.14



영향, 그리고 이와 연동되어 표준적인 시네마를 변별적이고 특정한 매체이자 예술로 설정했던 경계의 약화(즉 손택이 말한 ‘무빙 이미지의 편재성’)를 다룬 많은 이론적, 역사적 성찰과 접근이 있었다. 이 성찰은 영화학(cinema studies)이 미디어연구와 미술사연구를 포함하면서 영화미디어학(cinema and media studies)으로 재편되어 온 과정과 연동된다. 손택과 체샤이어의 비평과 비슷한 시기에 출발하여 지금까지 이어진 이와 같은 성찰과 접근을 논쟁을 넘어 포스트-시네마 연구(post-cinema studies)라 부를 수 있다. 앤 프리드버그가 1997년 쓴 논문은 손택과 체샤이어의 글과 유사한 제목인 “시네마의 종언”(The End of Cinema)을 채택하면서 포스트-시네마 연구의 출발점을 알렸다. 이 글에서 프리드버그는 시네마가 이를 둘러싼 새로운 미디어 기술에 의해 자신의 정체성을 상실하고 있다고 말하면서, 이와 같은 변동의 원인을 비디오, 케이블 TV, 컴퓨터 미디어로 이어지면서 본격화되는 미디어 융합(media convergence)에서 찾는다. “영화 스크린, 가정용 텔레비전 스크린, 컴퓨터 스크린은 자신의 서로 다른 장소를 유지하지만 당신이 각각에서 보는 이미지는 스스로의 매체-기반 특정성(medium-based specificity)을 상실하고 있다.”<sup>14)</sup> 프리드버그는 이와 같은 미디어 융합이 이미지의 형태를 넘어 스크린과 관객의 위상에도 중대한 영향을 미친다고 생각한다. 즉 스크린의 차원에서는 시네마의 스크린이 디스플레이와 전송을 위해 기능하는 컴퓨터 스크린으로 통합되고, 영화관에서의 관객은 VCR의 리모컨을 경유하여 컴퓨터 인터페이스와 상호작용하는 사용자로 변모한다는 것이다. 이처럼 기술결정론적인 관점에서 시네마의 약화와 경계 소멸을 강

14) Anne Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change,” in *Reinventing Film Studies*, eds. Christine Gledhill and Linda Williams, London: Arnold, 2000, p.439.

조하면서도 다른 한편으로 프리드버그는 이와 같은 변화로 인해 영화연구가 전환기(transitional moment)에 있으며, 영화라는 학문적 대상은 물론 영화사와 영화 관람성 등의 기존 가정을 새로운 기술적 변동을 포용하는 방식으로 재창안할 필요가 있음을 강조한다. “우리는 컴퓨터 스크린(과 디지털 기술)과 텔레비전 스크린(과 인터랙티브 비디오 포맷)을 시네마와 그 스크린에 대한 역사적, 이론적 개념화에 추가해야 한다.”<sup>15)</sup> 프리드버그 이후 포스트-시네마 연구의 틀 안에 묶일 수 있는 학자와 이들의 저작은 20세기 말과 21세기 초로 이어지면서 강조점을 이동했고, 이 과정에서 시네마의 전반적인 구성요소, 시네마가 속하고 시네마를 변동시키는 디지털 및 컴퓨터 미디어, 그리고 표준적인 시네마로 환원되지 않으면서도 시네마의 요소를 포함하는 무빙 이미지의 폭넓은 생태계로 관심의 권역을 확장해 왔다. 말테 하게너가 적절히 요약하듯 1990년대 중반부터 2000년대 초까지 포스트-시네마 논쟁의 첫 번째 시기가 “매체의 지표적 본성을 중심으로 다루면서 매체의 존재론적(ontological) 차원에 집중했다면”, 2000년대 중반부터는 “시네마가 자신의 변동 과정에서 이주하는 공간과 장소”를 포함하는 “지형학적(topological) 고려사항들”<sup>16)</sup>에 관심을 기울였다.

이 글에서 소개하고 논평할 프란체스코 카세티의 저서 『뤼미에르 은하계: 도래할 시네마에 대한 7가지 키워드』(The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come, 2015)는 바로 이 두 번째 시기의 포스트-시네마 연구 패러다임을 대표하면서 포스트-시네마 조건

15) Anne Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change,” in *Reinventing Film Studies*, eds. Christine Gledhill and Linda Williams, London: Arnold, 2000, p.440.

16) Malte Hagener, “Thinking Inside and Outside of the (Black) Box: *Bird Box* and Netflix’s Algorithmic Operations,” in *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*, pp.175-176.

(post-cinematic conditions), 즉 표준적 시네마의 구성적인 경계가 와 해되고 시네마가 인접 미디어 및 예술과 서로 영향을 주고받으면서 내적으로 변모하는 동시에 외부로 개방되고 이주하는 조건을 포괄적으로 성찰한다. 그 성찰의 결과 카세티가 궁극적으로 제시하는 주장은 포스트-시네마 조건이 시네마를 유지와 변동, 변화와 존속의 변증법으로 파악할 수 있게 하는 계기를 제공한다는 것이다. “시네마는 새로운 장소와 기구들로 움직이고 있고 이 과정에서 스스로를 유지하기를 추구한다...우리는 어떤 연속성을 믿고, 시네마의 재배치(relocation)가 영화사 내에서의 또 다른 도약일 뿐이라는 믿음에 따라 어떤 대가를 치르더라도 이를 찾고자 한다. 그런데 연속성의 이름으로 우리는 종종 ‘시네마의 이념(idea of cinema)’ 또한 조정한다.”<sup>17)</sup>

## 2. 『뤼미에르 은하계』의 7가지 키워드

시네마의 변화와 존속이 이루는 변증법을 입증하기 위해 『뤼미에르 은하계』가 제시하는 7가지 키워드 중 가장 핵심적인 것은 **재배치**다. 재배치는 매체의 특정 요소가 그 매체의 표준적인 구성을 지탱하는 장소를 벗어나 다른 장소에 존재하게 되는 국면을 말한다. 이렇게 볼 때 시네마의 재배치란 시네마의 특정 요소가 표준적인 시네마를 규정했던 영화관을 떠나 다른 환경과 플랫폼에 이주하여 여러 모습으로 존재하는 것을 뜻한다. 재배치 개념을 통해 카세티는 시네마가 매체의 물질적이고 기법적인 요소란

---

17) Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press, 2015, p.14. 앞으로 이 책은 LG로 표기하고 본문 내 인용한다.

규정되지 않음을 강조한다. 재배치 개념에서 문제가 되는 것은 시네마의 경험(experience)이기 때문이다. “매체는 지지체나 기구인 것만이 아니다. 매체는 하나의 문화적 형식이기도 하다. 즉 매체는 무엇보다도 그것이 세계 및 다른 사람들과 우리를 관계 맺게 하는 방법에 의해 정의되며, 따라서 그것이 활성화하는 경험의 유형에 의해 정의된다”(LG 19). 시네마의 경험은 스크린 위의 이미지와 사운드가 관객의 감각을 자극하는 것에서 출발한다. 그러나 경험은 시각의 활동으로 환원되지 않는다. 스크린의 이미지와 사운드로 제시되는 세계가 그 감각적 풍부함에 힘입어 특별한 대상으로 취급된다면, 이는 그 세계가 무엇인가에 대한 질문, 나아가 그 감각적 풍부함을 구성하는 관람의 상황 자체가 무엇이고 왜 특별한가에 대한 성찰을 촉발하기 때문이다. 이런 점에서 카세티는 영화적 경험을 “감각적 또는 인지적 ‘과잉’(당연하게 받아들이는 것 바깥에서 우리를 건드리고 우리에게 말을 거는 무언가가 있다)이 우리가 노출된 것과 우리가 거기에 노출되었다는 사실에 대한 ‘인식’(우리로 하여금 우리 자신과 우리의 환경을 재규정하게끔 하는 인식)과 결합되는 상황”<sup>18)</sup>으로 설명한다. 과잉과 인식을 포함하는 경험을 중심으로 시네마를 관찰하는 것이 어떤 의미가 있는가? 카세티는 포스트-시네마 조건이 촉발한 이중적인 반응을 반영하는 방식으로 이 질문에 답한다. 한편으로 경험은 시네마가 20세기에 행했던 위상과 역할을 재조명하고 시네마의 역사는 물론 영화이론의 역사를 다시 살펴볼 수 있는 계기를 제공한다. 시네마는 현대성의 충격, 속도, 리듬, 운동감을 체화한 감각적 경험으로 출현했고, 이 경험을 통해 현대성 이전의 시공간 경험을 동요시켰다. 이처럼 과거의 경험을 대체하는 새로운 경험은 영화관이 구성한 특정한 유형의 시각, 이미지의 실물보다 큰 풍부함, 그

18) Caestti, “Filmic Experience,” *Screen* 50.1, 2009, p.57.

이미지의 감각적 역량을 강화하는 영화관의 어둠, 그리고 영화관의 집단적 관람 상황과 긴밀히 결부되었다. 카세티는 영화적 경험의 과잉적인 면모와 이를 구성하는 요소들에 대한 성찰적인 인식이 20세기 초 영화이론 및 비평에서 발달한 양상을 발터 벤야민과 지그프리트 크라카우어의 잘 알려진 논의는 물론,<sup>19)</sup> 영화를 ‘제7의 예술’로 명명했던 리치오토 카누도와 장 엽슈타인, 벨라 발라즈, 그리고 안토넬로 제르비(Antonello Gerbi) 등의 이탈리아 영화 비평가 등을 거론하며 설명한다. 다른 한편으로 경험은 시네마가 어떻게 가변적으로 오늘날의 미디어 환경에서 존재하는가를 살펴보게끔 한다. 즉 우리가 한 편의 영화를 유튜브나 태블릿을 통해 또는 홈시어터 안에서 관람한다는 것은 시네마가 자신의 전통적인 경험을 구성했던 영화관과 영화 장치의 경계를 벗어나는 것을 뜻하지만 자신의 정체성을 일정 부분 상실할 수도 있다는 것을 뜻한다. 2차 세계대전 이후 텔레비전의 보급과 1980년대 이후 홈 비디오 시스템의 정착은 영화가 새로운 공간, 새로운 플랫폼으로 이주할 수 있는 가능성을 열었고, 1990년대 후반부터 보급된 DVD와 오늘날의 스트리밍 서비스는 그 가능성을 충분히 실현한 것처럼 보인다. 이때 재배치 개념은 이와 같은 가능성의 실현을 어떤 방식으로 설명하는가?

이 질문에 대하여 카세티는 시네마의 재배치가 관객의 경험에 가져오는 이중적인 효과를 설명한다. 한편으로 관객은 컴퓨터 및 태블릿 스크린, 휴대전화 스크린, 미디어 파사드에서 영화를 볼 때 이들이 구성하는 시각적, 인지적 경험의 조건을 활용한다. 휴대용 스크린 기기를 다룰 때 필요한 사

19) 카세티는 이 책에서 벤야민의 「기술복제시대의 예술작품」, 그리고 크라카우어가 1920년대 바이마르 공화국 시기 대형 영화관의 건축과 관람성을 논의한 「정신분산의 승배: 베를린의 대형 영화관에 대하여」(Cult of Distraction: On Berlin's Picture Palaces) 등을 논의한다.

용자의 감각적, 물리적 이동성, 네트워크로 연결된 스마트 기기가 제공하는 멀티태스킹과 시간-제어(요즘 식으로 말하자면 스트리밍 비디오의 빨리감기로 보기와 같은) 기능 등이 이 조건에 해당된다. 이와 같은 조건 하에서 영화를 관람하는 관객이 “TV, 컴퓨터, 휴대전화, 소셜 네트워크에서 배운 기술을 채택하는 경향”을 띠는 점을 고려할 때, 여기에서의 경험은 ‘시네마를-넘어선-시네마(cinema-beyond-cinema)’(LG 31)의 경험이다. 다른 한편으로 이와 같은 관객은 이처럼 전통적인 영화관을 벗어난 장소와 기기, 플랫폼에서도 외부 “환경에서 스스로를 격리시키고, 이미지의 웅장함을 회복시키며, 이야기에 집중하고, 이 새로운 스크린들에 다시 나타나는 현실을 즐기는 데 성공”할 수 있다. 이때 획득되는 경험은 ‘시네마로의-회귀(back-to-the-cinema)’(LG 31) 경험이다. ‘시네마를-넘어선-시네마’ 경험이 표준적인 시네마 외부의 미디어가 제공하는 기술적, 환경적 속성에 의한 시네마 경험의 변화라면, ‘시네마로의-회귀’는 바로 그 속성을 전용하면서 관객이 존속시키는 전통적인 시네마의 경험일 것이다. 시네마의 재배치를 시네마의 변동과 존속이 이루는 변증법이라는 관점에서 파악할 수 있는 이유가 바로 이 때문이다. 이와 같은 변증법을 수립할 수 있는 이유는 경험이 갖는 두 가지 역할 때문이다. 첫째로 경험을 중심으로 사유할 경우 시네마는 물질적 기반(예를 들어 셀룰로이드와)과 기술적 지지체(예를 들어 필름 영사기와 단일 스크린)의 속성을 통해 그 효과가 직접적으로 결정되는 매체라기보다는, 그 경험을 구성하기 위한 문화적, 제도적, 담론적인 실천인 배열(configuration)로 파악될 수 있고 이때 물질적 기반과 기술적 지지체는 그 배열을 이루는 구성요소로 포함된다. 둘째로 이와 같은 배열로서의 시네마는 시네마를 물질적, 기술적 요소와 특정한 형태를 넘어 ‘이념’으로서 사유한다는 것을 뜻하는데, 카세트의 논의를 고려하자면 이는 경험이 지각뿐 아니라 인식과 연결되기 때문이다. 즉 ‘시

네마를-넘어선-시네마'와 '시네마로의-회귀' 경험은 시네마가 무엇이었고 전통적인 시네마를 이루는 구성요소가 무엇으로 이루어져 있으며 어떻게 서로 연결되는가에 대한 인식을 포함한다. 시네마의 이념은 바로 이 질문에 대한 답을 제공하고, 시네마가 다른 장소와 스크린, 플랫폼에 재배치되는 과정은 바로 이 이념을 재생하고 재구성하는 감각적, 인지적 과정을 유도한다. 이와 같은 과정을 통해 시네마가 존속한다면, 그 재배치된 시네마의 진정성은 어떻게 보증되는가. 이 질문에 답하기 위해 『뤼미에르 은하계』가 제시하는 두 번째 키워드가 **성유물(relic)**과 **도상(icon)**이다. 카세트는 시네마의 재배치 국면 중 전통적인 영화를 가장 근사하게 보존하는 두 가지 형태, 즉 DVD는 물론 케이블 TV, 스트리밍 플랫폼이 관객이 어디에 있는 시네마의 콘텐츠(즉 작품으로서의 영화)를 전달하는 전송(delivery), 그리고 홈시어터 구축의 사례처럼 영화관 이외의 다른 장소를 시네마의 경험을 위한 환경으로 재조직하는 환경설정(setting)을 설명한다. 전송을 통해 재생되는 영화 작품은 비록 영화관에서의 표준적인 영사 환경을 떠나기 때문에 “단순한 잔여물이라 할지라도,...그 영화를 보며 보면서 [관객이] 영화적 상영(cinematic presentation)의 역사 및 양식들과 다시 연결”될 수 있기 때문에 성유물(이때 개별 영화는 시네마라는 “성자의 몸의 일부, 또는 그 성자에 속했거나 가까이 있던 대상”[LG 62]으로 취급된다)로 기능한다. 성유물로서의 개별 영화 작품이 환유의 논리를 따른다면 환경설정 과정으로 구축된 새로운 관람 환경은 유사성의 논리를 따른다는 점에서 도상으로 간주된다. “홈시어터는 영화관의 사본이며, 영화관의 모델과 많은 특성을 공유하기 때문에 정확하게 작동한다. 따라서 우리는 다른 것을 대신하는 사물, 그런 가운데 그 본질을 회복하는 사물을 다루고 있는 셈이다”(LG 62). 이처럼 불완전하면서도 다른 기기와 환경 속에서 변화하는 동시에 존속하는 시네마의 경험이 제기하는 진정성의 문

제는 영화관에서 덧없이 사라지면서도 강력한 이미지의 숭배적이고 제의적인 경험으로 설명되었던 전통적인 시네필리아 경험, 그리고 사진과 영화 이미지의 진정성을 현실의 모방을 넘어 현실의 전이라는 관점에서 파악했던 앙드레 바쟁의 사유를 다시금 소환한다.

시네마를 경험과 이념을 구성하는 배열 및 재배치의 관점에서 사유한다는 것은 시네마를 구성하는 장치(apparatus), 그리고 시네마의 형태를 가변적인 것으로 재고한다는 것을 뜻한다. 이와 같은 전제에서 『뤼미에르 은하계』의 세 번째, 네 번째 키워드가 파생된다. 세 번째 키워드인 **결합체(asmblage)**는 영화의 기계적인 차원을 1960년대와 1970년대의 스크린 이론(Screen Theory)이 개념화한 ‘장치’ 대신 ‘디스포지티프(dispositif)’로 간주할 것을 요구한다. 장-뤼이 보드리, 크리스티앙 메츠, 스티븐 히스 등이 체계화한 스크린 이론에서 장치는 특정한 유형의 관객 성향, 즉 관람성을 생산하는 기술적, 제도적, 문화적 구성요소들의 안정적이고 통일적인 복합체로 설명된다. 이 요소에는 영화관의 어둠, 관객의 부동성, 관객 뒤편에서의 영사, 이미지와 사운드의 강렬함 등이 포함된다. 반면 미셸 푸코, 질 들뢰즈, 조르지오 아감벤 등의 사유를 경유하여 ‘장치’의 프랑스 원어인 ‘dispositif’를 ‘apparatus’ 대신 부각시킴으로써 21세기 영화이론이 제기하고 발전시켜 온 ‘디스포지티프’ 개념은 시네마를 “미리 결정되고 폐쇄적이며 구속력이 있는 구조가 아니라 요소들의 개방적이고 유연한 집합”(LG 69)으로 재구성한다.<sup>20)</sup> 이런 맥락에서 볼 때 결합체로서의 시네마는 시네마의 구성요소를 표준적인 시네마를 구성했던 한정적

20) 이처럼 전통적인 장치 이론과 거리를 두는 동시에 장치 이론을 포스트-시네마의 맥락에서 수정한 결과인 디스포지티프 개념의 정교화 과정에 대한 요약은 다음을 참조. 김지훈, 「다큐멘터리의 확장된 디스포지티프: 동시대 다큐멘터리 설치작품과 이주 및 재분배 작용」, 『영화연구』 제78호, 한국영화학회, (2018), 5-67쪽.



인 요소를 넘어 다른 기기, 플랫폼, 장소의 기술적, 경험적, 문화적 요소를 포함하는 것으로 사유함을 뜻한다. 재배치된 시네마에서 변화하는 동시에 존속되는 경험은 바로 이와 같은 요소들을 포용하고 상황에 맞게 개조함으로써 시네마의 존재를 개방적이고 유연하게 재편한다. 따라서 복합체로서의 디스포지티프 개념이 제시하는 주장은 [장치이론이 말하듯] 기계가 주체를 구성하는 것이 아니라, 주체의 경험이 기계를 (재)구성하는 것이다. 이와 같은 주장을 뒷받침하기 위해 카세티는 결합체로서의 시네마가 갖는 열림과 가변성을 입증하는 두 개의 트랙을 따라간다. 하나의 트랙은 1920년대 구체(spherical) 스크린을 구상한 라즐로 모홀리-나기, 1930년대 정사각형 스크린을 표준적인 영화 포맷에 대한 대안으로 제안한 세르게이 에이젠슈테인,<sup>21)</sup> 1960년대와 70년대 가변적인 스크린 설치와 퍼포먼스로서의 영사를 포함한 일련의 비-표준적인 영화 실천을 가리키는 ‘확장영화’(expanded cinema)<sup>22)</sup>, 그리고 1990년대 이후 갤러리에서의 다양한 스크린 설치 및 영사 시스템으로 구현되어 온 ‘전시의 영화’로 이어지는 계보다.<sup>23)</sup> 두 번째는 오늘날 관객이 영화관 바깥에서 다양한 외부 환경 및 새로운 기기 또는 서비스와 협상하면서 영화적 경험을 개조하는 수선 전략(strategies of repair)의 다양한 유형이다. 카세티에 따르면 이 두 트랙에서 예술가 또는 관객은 “자신들의 손에서 발견하는 일군의 요소를 재배열하여 구성성분을 추가하고 교체하거나 새로운 대상을 낳음”으로써 “시

21) 1930년대 에이젠슈테인의 비-규범적 스크린 구상이 갖는 예술적, 정치적 함의에 대한 연구로는 다음을 참조, 김수환, 「유리 집(Glass House)의 문화적 계보학: 세르게이 에이젠슈테인과 발터 벤야민 겹쳐 읽기」, 『비교문학』 81호, 한국비교문학회, 2020, 51-87쪽.

22) Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York: Dutton, 1970.

23) 이 계보에 대해서는 다음을 참조, Jihoon Kim, *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-media Age*, New York: Bloomsbury Academic, 2016, chapter 5.

네마의 디스포지티프가 지속적으로 재조직될 수 있는 불안정한 실재라는 사실을 증명한다”(LG 92).

네 번째 키워드인 ‘확장’(expansion)은 3장에서 제시한 두 번째 트랙에 대한 탐구를 심화하면서 1960년대와 70년대의 확장영화와는 다른 방식으로 시네마의 형태와 경험이 쪼개지고 변주되는 양상을 진단한다. 여기에는 시네마가 광학적인 경험을 위한 시스템을 넘어 공감각적인 경험을 제공하는 미디어 환경으로 재구성되는 차원, 그리고 유튜브에서 볼 수 있는 가짜 예고편과 리믹스 영상이 예시하듯 시네마를 이루는 서사와 이미지, 캐릭터 등의 구성요소가 사용자의 풀뿌리(grassroots) 실천에 의해 전용되고 가공됨으로써 확장되는 트랜스미디어 스토리텔링(transmedia storytelling)의 차원이 있다.<sup>24)</sup> 이 두 차원이 영화관 바깥의 장소와 스크린, 플랫폼으로 이주하는 21세기 영화적 확장의 경관이라면, 카세티는 더 나아가 시네마의 존속과 변화를 각각 입증하는 영화적 형태의 두 가지 유형을 마셜 매클루언의 ‘뜨거운 미디어(hot media)’와 ‘차가운 미디어(cool media)’ 개념을 적용하여 식별한다.<sup>25)</sup> 한편에는 전통적인 시네마의 유산이자 매클루언이 영화를 ‘뜨거운 미디어’로 규정하는 근거이기도 했던 시청각적 정보의 강렬함을 다시 강화하고자 하는 경향, 즉 21세기 블록버스터 영화의 상영 양식으로 다시 복권한 3차원 입체영화 포맷이 있다. 다른 한편에는 매클루언이 영화에 비해 시청각적 정보가 빈약한 저화질로 간주했기 때문에 영화와 구별되는 ‘차가운 미디어’로 분류한 전자 미디어 이후의 미디어 이미지를 적극적으로 포함하는 21세기의 영화들이 있다.<sup>26)</sup> 브라이언 드 팔마의 <리덱티드>(Redacted, 2007), 캐서린 비글로

24) 이를 설명하는 과정에서 카세티는 헨리 젠킨스의 『컨버전스 컬처』(김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008)를 논의하고 활용한다.

25) 마셜 매클루언, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 박정규 역, 커뮤니케이션북스, 1999.

우의 〈제로 다크 서티〉(Zero Dark Thirty, 2012), 그리고 감옥, 원격 전쟁, 작업장 등에서의 감시와 관리, 판독을 위해 생산되고 확산된 전자적이거나 컴퓨터 기반의 작동 이미지(operational image)를 오늘날의 시각적인 새로운 표준을 구성하는 분석과 성찰의 대상으로 진지하게 다루었던 하룬 파로키의 작업이 후자의 계보에 속한다.<sup>27)</sup> 이 두 경향의 미학적, 정치적 함의에 대해 카세티는 다음과 같이 설명한다. “고화질(특히 3D)에 의존하여 시네마가 관객이 말 그대로 손끝으로 느낄 수 있는 방식으로 세계를 재현할 수 있었다면, 보안 시스템, 핸드헬드 카메라, 스마트폰, 인터넷 등에서 가져온 이미지들과 더불어 저화질을 포용함으로써 시네마는 고화질의 시네마와 동일한 관객을 깨우고, 그들에게 경고하고, 오늘날 세계를 재현하는 것이 무엇을 의미하는지 그들이 성찰하도록 하는 역할을 한다”(LG 119). 인터넷을 포함한 네트워크화된 미디어 공간에서 진행되는 시네마의 확장과 더불어 이 두 경향은 포스트-시네마 조건을 존속(시네마로 남는 것)과 변화(다른 미디어의 시네마-되기)의 변증법으로 파악할 수 있게 하는 동시대 시네마의 삼중적인 존재를 입증한다.

다섯 번째와 여섯 번째 키워드는 시네마의 재배치와 확장이 가져오는 결과를 전통적인 시네마가 상정했던 공간과 스크린 개념의 변화라는 논의한다. 다섯 번째 키워드인 ‘하이퍼토피아(hypertopia)’는 미셸 푸코의 헤테로토피아(heterotopia)와 개념과 대비되는 방식으로 제시되고 정교화

26) 카세티는 히토 슈타이얼의 개념을 빌려와 이와 같은 경향의 영화들을 ‘빈곤한 이미지(poor image)’를 전용하고 이와 같은 이미지의 존재 및 효과에 대한 관객의 성찰(즉 ‘뜨거운 미디어’가 촉진하는 몰입과는 구별되는)을 유도하는 것으로 여긴다. 슈타이얼의 ‘빈곤한 이미지’ 개념에 대해서는 다음을 참조, 「빈곤한 이미지를 옹호하며」, 김실비 역, 『스크린의 추방자들』, 워크룸프레스, 2018, 41-60쪽.

27) 파로키의 ‘작동 이미지’ 개념에 대한 파로키 본인의 설명 중 하나로는 다음을 참조. Harun Farokci, “Phantom Images,” *Public* 29, 2004, pp.12-22.

된다. 푸코의 헤테로토피아 개념은 병원, 묘지, 기차, 정원, 호텔 객실, 정신 병원, 교도소 및 극장 등 그 자체로 양립 불가능하거나 이질적인 요소들을 포함하면서 일상의 흐름을 중단시키고 ‘다른 곳’을 개방하는 사회적 공간을 가리킨다. 푸코가 말하듯 “헤테로토피아는 사람들이 전통적인 시간과 완전한 절대적인 단절 속에 있을 때 제대로 기능하기 시작한다.”<sup>28)</sup> 영화관은 독립적인 상영 공간, 스크린, 서사화된 세계와 같은 이질적인 요소를 포함하면서 관객의 일상적 시간을 중단시키고 일상적 공간과는 다른 곳으로서의 서사 공간을 관객에게 제공한다는 점에서, 그리고 영화관에 간다는 것은 관객의 일상적 공간에서 일시적으로 벗어난다는 것을 의미한다는 점에서 헤테로토피아 모델에 부합한다. 그렇다면 시네마의 재배치, 즉 시네마가 영화관을 넘어 개인용 기기의 스크린에, 공공 스크린에 다양한 모습으로 존재한다는 것은 영화관이 구현한 헤테로토피아 모델과는 다른 공간 모델을 상정해야 함을 뜻한다. 본래 근시(myopia)와 구별되는 ‘원시’를 뜻하기도 하는 하이퍼토피아는 시네마의 재배치가 도입한 공간의 위상 변화는 물론 시네마와 관객의 관계 변화를 가리킨다. 즉 헤테로토피아 모델이 일상적인 장소를 떠나 ‘다른 곳’으로 가는 관객을 가리킨다면, 하이퍼토피아 모델은 시네마가 오히려 관객이 있는 스크린과 장소 앞에 가까이 오게 되는 양상을 설명한다. 카세티가 말하듯 “전통적인 극장이 우리의 일상적 세계와는 다른 세계를 경험하기 위해 들어가는 장소, 즉 ‘다른 곳(elsewhere)’으로 우리 자신을 데려가기 위해 ‘이곳(here)’을 떠나면서 들어가는 장소라면, 시각의 이 새로운 환경들에서 시네마는 우리가 이미 있는 곳에 도달함으로써 ‘다른 곳’을 우리의 ‘이곳’으로 데려온다”(LG 131). 한편으로 이와 같은 위상 변화는 사적 공간과 공적 공간 간의 경계가 불분

28) Michel Foucault, "Of Other Spaces," *Diacritics* 16, 1986, p.26 (국역본, 미셸 푸코, 「다른 공간들」, 『헤테로토피아』, 이상길 역, 문학과지성, 2014, 53쪽).

명해지고, 스크린의 위상이 건물 전체를 차지할 정도로 거대화되는 동시에 사용자의 손에서 조작 가능할 정도로 축소되며, 시네마의 경험이 영화관에 '보러가기'에서 관객이 다양한 기기와 인터페이스를 통해 자신의 손 안에 영화와 동영상을 끌어당기는 접근(access)으로 이행하는 양상에 근거한다. 그러나 카세티는 이와 같은 변화를 하나의 공간에서 다른 공간으로의 급진적 변화, 혹은 하나의 관계에서 다른 관계로의 질적인 이행만으로 생각하지 않는다. 카세티는 전통적인 시네마가 한편으로는 관객을 자신 안으로 끌어들이면서 다른 곳으로 데려가는 헤테로토피아의 역량을 행사하면서도 다른 한편으로 관객에게 다가가거나 관객의 공간 속으로 침입하는 하이퍼토피아의 잠재력 또한 선보였다고 주장하면서 후자의 뿌리를 무성영화 시기 유럽의 영화 비평, 그리고 톱 거닝이 개념화한 어트랙션의 영화(cinema of attraction)가 촉진하는 관람성에서 찾는다. “어트랙션의 영화’는 하이퍼토피아의 논리와 멀지 않은 논리를 나타낸다. 그 이미지는 관객대중을 다른 세계로 초대하지 않고 오히려 그들을 놀라게 하고, 끊임없는 과잉으로 압도하고, 그들의 감각과 마음에 범람한다. 관객들은 다른 곳으로 가도록 요청받지 않는다. 오히려 그들은 이미 자신을 찾은 어디서든 자극에 휩싸인다”(LG 150).

하이퍼토피아 개념의 연장으로서 여섯 번째 키워드인 **디스플레이(display)**는 포스트-시네마 조건 하에서 스크린의 변화된 위상을 가리킨다. 전통적인 시네마의 스크린은 영화적 세계와 현실을 구별하는 동시에 전자를 매개되지 않은 세계처럼 제시하는 창(window), 이미지를 주어진 자료가 아니라 작가의 구축물로서 제시하는 프레임(frame), 관람자의 욕망을 왜곡하는 동시에 반영하는 거울(mirror)의 은유로 설명될 수 있었다.<sup>29)</sup> 그러나 네트워크화되고 다양한 디지털 시각 기계와 연동된 오늘날의 스크린은 이와 같은 은유로 설명될 수 없는 새로운 기능들

을 활성화하면서 정보의 흐름을 일시적으로 포착한다. 스크린은 세계를 관찰하고 제어할 수 있게끔 하는 모니터, 세계의 재현 대신 행동 지침으로서의 정보를 수신하고 보여주는 칠판 또는 게시판, 자신의 표현과 공유된 정보를 복잡하게 한데 모은 스크랩북처럼 기능한다. 이와 같은 새로운 기능은 데이터의 흐름과 연결되어 있지만 시네마의 스크린처럼 이미지에 주목하는 관객을 필요로 하지 않고, 사용자의 욕망과 정체성을 반영하는 방식으로 작동하지도 않는다. 이 기능으로 설명될 수 있는 스크린의 새로운 위상을 강조하기 위해 카세티는 디스플레이라는 용어를 채택한다. “디스플레이는 (창처럼) 보이는 것과 보이지 않는 것, (프레임처럼) 표면과 구조, 또는 (거울처럼) 전용과 탈취(dispossession) 사이의 변증법에 이미지를 포함하지 않는다. 디스플레이는 단순히 이미지를 ‘현전하게 만든다.’ 그것은 우리가 이미지를 사용하고 싶을 경우를 대비하여 우리 앞에 그 이미지를 놓는다”(LG 168). 카세티는 디스플레이로 의 이와 같은 변화가 전통적인 시네마 스크린에서의 이미지의 위상을 설명했던 현현(epiphany)과는 구별되는 이미지의 위상, 즉 정보로서의 이미지를 반영한다고 보면서 그 변화가 오늘날 우리를 둘러싼 미디어 경관의 커다란 변화와 연결된다고 진단한다. 그러면서도 카세티는 정보의 무차별적인 디스플레이를 위한 표면으로 대체되는 스크린 속에서 시네마의 자리가 일정한 저항을 위해 마련될 수 있을 것이라고 전망한다. 비록 디스플레이의 논리 속에서 시네마의 형태와 경험이 변하더라도 존속의 관점에서 볼 때 시네마는 여전히 재현으로서의 이미지-세계를 신뢰하고, 그 이미지를 서사적인 논리에 따라 조직하며, 특정한 관객을 위해 그 이미지-세계를 전달하는 체계를 갖고 있기 때문이다. “사실주의 전통

29) 이 은유에 대해서는 다음을 참조. 토마스 엘세서, 말테 하게너, 『영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계를 맺는가』, 윤종욱 역, 커뮤니케이션북스, 2012.

의 무게, 내레이션의 강점, 배급의 방향성. 이 세 특성으로 인해 데이터의 순환을 열어놓는 것으로 기우는 시대에 시네마는 참조를 향해, 텍스트를 향해, 잘 설정된 수신자를 향해 이미지를 보내고 전달하는 것처럼 보인다”(LG 173-174).

마지막 일곱 번째 키워드는 재배치되는 시네마의 변모하는 관람성을 가리키는 **수행(performance)**이다. 카세티는 영화가 영화관을 벗어나 이주함으로써 표준적인 영화의 관람성을 지탱했던 참석(attendance)의 모델이 더 이상 지배적으로 적용되지 않게 되었다고 주장한다. 참석은 일상적 장소를 떠나 정해진 상영 시간에 영화관에 자리함만을 뜻하지 않는다. 오늘날 DVD, 스트리밍 플랫폼, 유튜브를 통해 영화를 보는 관객들은 영화관이 부과하는 주목하는 응시만을 따르지 않는다. 컴퓨터나 스마트폰이 제시하는 다른 정보와 창을 마주하는 가운데 영화를 흘끗 볼(glance)수도 있고, 스트리밍 플랫폼을 통해 영화나 시리얼을 함께 보면서 실시간으로 채팅하는 관객들의 경우에서 알 수 있듯 영화는 상영 시간 동안의 일관된 집중을 요하는 텍스트보다는 관객의 다른 활동을 촉진하는 촉매제로 기능하기도 한다. 무엇보다도 개별 영화가 다른 기기와 스크린에서 다루어지고 다른 정보, 다른 사용자와 네트워크로 연결된다는 것은 참석과 집중만으로 충분했던 영화관에서의 행위와는 다른 종류의 행위, 즉 감각적 행위(기기들을 손으로 만지고 제어하는 것), 기술적 행위(그 기기들의 기술적인 기능을 파악하고 제어하는 것), 표현적이고 관계적인 행위(영화에 대한 감상 및 반응을 소셜 미디어에 공유하는 다양한 텍스트 생산 및 리뷰 비디오, 리액션 비디오와 같은 미디어 인공물 창조 행위)를 포함한다. 새로운 스크린, 디스플레이로서의 스크린과 하이퍼토피아로서의 미디어 공간은 이처럼 극장이라는 공간에서의 관찰적인 활동으로 환원할 수 없는 수행자(performer)로서의 관람성을 준비한다. 그렇다면 이와 같은 관람성 내에

서 시네마의 경험을 추구하는 관객을 어떻게 설명할 수 있는가? 카세티는 영화와 영화관 바깥의 미디어 행위가 전통적인 시네마의 경험 내부에서 다시 배치되고 이를 통해 시네마의 경험과 대상이 다시 소환되고 사유되는 과정을 재-재배치(re-relocation)이라 부름으로써 이 질문에 답한다. 즉 재-재배치는 이미 새로운 환경 및 장치로 이주한 시네마를 시네마의 전통적인 형태, 경험, 장소와 관련하여 다시 음미하는 행위이며, 그 행위는 미디어화된 수행자에게 주어진 기술적, 감각적, 표현적, 관계적 행위를 포함한다. 그래서 재-재배치는 자신의 집을 떠난 영화적 대상과 경험이 '모국으로 돌아가는 것(back to the motherland)'<sup>30)</sup>을 뜻한다. "재-재배치는 정확히 이중 운동을 의미한다. 새로운 영토를 찾기 위해 영화관에서 출발(재배치)하는 것, 그리고 새로운 유산(patrimony)으로 풍성해진 극장으로 귀환하는 것(재배치에 추가된 '재-')"(LG 195). 재-재배치의 국면 내에서 영화관예의 참석에 근거한 영화적 경험이 완전히 회복될 수는 없다. 이것은 포스트-시네마 조건이 낳은 변동의 불가피한 결과다. 그럼에도 불구하고 표준적인 시네마의 풍부한 가변성과 영화관의 강력한 힘을 기억하는 관객에게 새로이 주어진 행위의 가능성은 자신의 전통적인 경험을 받추하게 하고 이를 어떻게 새로운 장치와 스크린, 환경으로 연장시킬까를 고민하게끔 이끈다. 이와 같은 방식으로 시네마의 경험은 유지와 변화의 역동적인 협상 과정에 놓이고, 이는 '영화의 죽음'을 한탄하는 포스트-시네마 담론의 일부 목소리와는 달리 시네마의 경험이 갱신될지언정 사멸하지는 않음을 함축한다. "전통과 혁신을 한데 엮는 재-재배치는 경험적 차원에 대한 다른 어떤 몸짓보다 더 개방적이다. 이러한 경험의 차원은 정말로 위태로운 것이며, 시네마가 이것을 유지할 수 있는 한 그것은 살아남을

30) Casetti, "Back to the Motherland: The Film Theatre in the Postmedia Age," *Screen* 52.1, 2011, pp.1-12.



것이다”(LG 200).

### 3. 플랫폼과 역사: 포스트-시네마 연구 속 『뤼미에르 은하계』의 위치

지금까지 일곱 가지 키워드를 중심으로 살펴 본 『뤼미에르 은하계』는 포스트-시네마 연구에서 어떤 지형에 놓이고 이 지형 내에서 어떤 시사점을 제공하는가? 이 질문에 답하기 위해 나는 포스트-시네마 연구를 네 가지 경향으로 요약하면서 이 책의 주요 개념 및 주장이 각각의 경향과 맺는 관계를 논평할 것이다.

첫 번째 경향은 시네마의 ‘재료와 형태(material and form)’에 주목하는 경향으로, 손택과 체사이어의 비평이 ‘시네마의 몰락’ 원인으로서 공통으로 지적했던 필름에서 디지털로의 이행이 낳는 결과에 주목한다. 레프 마노비치가 2001년 『뉴 미디어의 언어』에서 시네마를 ‘지표의 예술’(art of index)로 설명하면서 디지털 시네마를 “실사 이미지를 자신의 여러 구성요소 중 하나로 포함하는 애니메이션의 특수한 사례”<sup>31)</sup>라고 말한 다소 도발적인 규정에 영향을 받아 학자들은 전통적인 영화 이미지의 본성으로 설명되어 온 지표성 개념을 재조명했고, 이 과정에서 카메라와 피사체의 물리적인 접촉에 근거한 렌즈-기반 이미지를 표준적인 시네마의 가장 일차적인 형태로 가정했다. 즉 여기서의 표준적인 시네마는 “현실의 어떤 기록도 요구하지 않는 표현적 내용을 창조할 수 있는 가능성을 가진 디지털

---

31) Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001, p.302.

시네마”<sup>32)</sup>와 대비된다. 메리 앤 도앤과 D. N. 로도윅은 필름과 디지털의 차이를 실사 이미지의 카메라 기반 기록 대 디지털의 회화적, 그래픽적인 이미지 조작과 합성이라는 패러다임을 넘어 매체의 물질적인 차이에서 찾는다. 도앤은 “필름의 화학적, 사진적인 기반에 대한 강조는 이제 시네마를 디지털 미디어와 구별하는데 기여하며, 지표성이 현실, 지시성(referentiality), 물질성과의 특권적인 관계를 보증해주는 것임을 반복적으로 환기시킨다”<sup>33)</sup>라고 주장한다. 이와 같은 관점을 따른다면 디지털은 픽셀 단위에서의 이미지 조작 가능성을 통해 필름 기반의 사진적 이미지를 지탱했던 재현과 지시체 간의 물질적이고 인과적인 연속성을 단절시키고, 결과적으로 매체의 물질적 한계에 구속되지 않는 탈물질적인 변형의 환상을 실현한다 로도윅 또한 아무리 디지털 시네마가 필름 영화와 시각적으로 유사하더라도 이는 “완전히 알고리즘의 기능으로 창조”되고 “출력 매체와 무관하게 모든 기호를 등가적으로 표현하는 수학적 추상화”에 근거하기 때문에 필름 영화가 유지한 “실체와 지표성 모두에서 풀려난”<sup>34)</sup> 것이라고 주장한다. 매체 유물론(media materialism)이라 부를 수 있는 이와 같은 입장은 “디지털 기술이 시네마를 근본적으로 변경했을 뿐 아니라 시네마가 다른 매체 속으로 포함되었기 때문에 더 이상 변별적 매체가 아니다”<sup>35)</sup>라는 주장으로 연장되기도 한다. 이와 같은 주장을 전개한 앙드레 고드로와 필리프 마리온은 디지털화가 시네마에 제기하는 정체성 위

32) Berys Gaut, *A Philosophy of Cinematic Art*, London: Cambridge University Press, 2010, p.50.

33) Mary Ann Doane, “The Indexical and the Concept of Medium Specificity,” *Differences: A Journal of Feminist Media Studies* 18.1, 2007, p.132.

34) D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007, p.10.

35) Ted Nannicelli and Malcolm Turvey, “Against Post-cinema,” *Cinéma & Cie* 26-27, 2016, p.34.

기를 두 가지 양상으로 제시한다. 하나는 디지털 전환을 “미디어들 간의 경계를 흐리는 일종의 혼합(intermingling)을 낳고 인터미디어, 하이퍼미디어, 그리고 다른 혼종적 미디어 세계를 생성하는”<sup>36)</sup> 포괄적인 논리로 파악하고, 그 전환이 영화의 제작은 물론 상영과 배급에 있어서도 표준적 시네마의 정체성을 동요시킨다는 주장이다. 두 번째는 이미지의 본성에 관한 것으로, 고드프로와 마리온은 마노비치와 유사하게 디지털 시네마에서는 이미지의 기록보다 이미지의 인코딩(encoding)이 선행하게 되고 이로 인해 디지털 시네마는 필름 영화에서 가능했던 카메라에 의한 포착과 그 포착된 기록 흔적의 저장을 더 이상 보증하지 못한다고 주장한다. “현실 세계의 이미지는 이제 픽션의 가능 세계 이미지와 조화를 이루는데 이들이 동일한 방식으로 구축되고 지각되기 때문이다.”<sup>37)</sup>

이처럼 디지털 시네마를 매체 유물론의 관점에서 필름 영화와의 근본적인 단절로 평가하는 입장의 포스트-시네마 연구는 이들 간의 연속성을 강조하는 여러 반론들을 소환해 왔다. 그 반론의 방식은 다양했다. 도앤과 로도윅이 상정한 필름 영화가 카메라의 렌즈 기반 기록에 근거한 영화(서사 영화뿐 아니라 실험영화 또한 포함)에 한정된다는 점을 고려할 때, 일군의 학자들은 디지털 시각효과가 적용된 동시대 블록버스터 영화가 관객의 감각적 반응에 호소하는 필름 시기 어트랙션 시네마의 스펙터클 미학을 계승하는 동시에 증강하는 방식에 주목했다.<sup>38)</sup> 댄 노스와 스티븐 프린스는 시각효과와 렌즈 기반 이미지의 미학적 효과를 환영주의와 사실주의로 구

36) Gaudreault and Marion, *The End of Cinema?* 44.

37) Gaudreault and Marion, *The End of Cinema?* 69.

38) 이에 속하는 연구로는 다음을 참조. Michele Pierson, *Special Effects: Still in Search of Wonder*, New York: Columbia University Press, 2002; Lisa Purse, *Digital Imaging in Popular Cinema*, Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2013; Dan North, Bob Rehak, and Michael S. Duffy (eds.), *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*, London: BFI Publishing, 2015.

분하는 영화이론의 전통에 문제를 제기하며, 디지털 시각효과가 한편으로는 환상적인 대상을 제공하는 필름 시각효과와 전통을 연장하는 동시에 다른 한편으로는 물리적 대상과의 인과관계 없이도 사실적 이미지에 대한 관객의 지각을 만족시키는 리얼리즘(프린스의 용어로는 지표적 리얼리즘과 구별되는 ‘지각적 리얼리즘[perceptual realism]’)을 성취한다는 점을 주장한다.<sup>39)</sup> 지표성 개념을 셀룰로이드의 물질적 토대 및 카메라와 지시체 간의 직접적인 유대라는 관점에서 벗어나 재구성하는 프린스의 관점은 디지털 이미지의 존재를 사진 및 영화 이미지와의 근본적인 단절로 단언하지 않는 다른 학자들의 견해와 공명한다. 필립 로젠은 디지털 이미지 제작 프로세스가 선형 원근법을 비롯한 아날로그 미디어 형태와 규범을 익속하면서도 낯선 방식으로 모방하는 역량을 ‘디지털 모방(digital mimicry)’으로 설명하면서 지표성의 요소가 디지털 이미지에도 일정 부분 존속한다는 점을 밝히고, 이를 통해 디지털을 이전 미디어와 지표성과 대립하는 전적으로 새로운 이미지 체제로 간주하는 견해에 도전한다.<sup>40)</sup> 톰 거닝은 디지털 카메라와 데이터 저장 시스템이 지시체와 이미지 사이의 물리적 관계를 완전히 제거하지 않는다는 점, 그리고 프린스의 지각적 리얼리즘 개념과 유사하게 사진과 영화에서 지표성이란 이미지와 지시체의 시각적 유사성으로 형성되는 도상성(iconicity)과 항상 결부된다는 점

39) Dan North, *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*, London: Wallflower Press, 2008; Stephen Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2012. 프린스의 연구에 대한 상세한 소개는 다음을 참조. 정찬철, 「『영화 속 디지털 시각효과』의 테크놀로지와 미학과 서사를 읽다」, 『대중서사연구』 24권 1호, 대중서사학회, 2018, 483-515쪽.

40) Philip Rosen, “Old and New: Image, Indexicality, and Historicity in the Digital Utopia,” in *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2001, pp.301-349.

을 들어 매체 유물론의 디지털에 대한 가정을 반박한다. “이미지를 ‘변형’ 시키는 디지털, 또는 심지어 전통적 사진의 힘은 본래 이미지의 시각적 정확성과 인식가능성과 같은 그 무엇을 유지하는데 달려 있다.”<sup>41)</sup> 나아가 거닝은 기호학적 개념인 지표성에 근거하여 영화의 본질과 영화적 리얼리즘의 효과, 그리고 디지털 이미지의 차이를 설명해 온 관점의 근본적인 한계를 지적하며, 영화 이미지에서 디지털 무빙 이미지로 이어지는 현실감(impression of reality)의 계보를 재구성하기 위해서는 고전 영화이론 및 현대 영화이론에서 다루어졌지만 상대적으로 체계화되지 않은 운동(motion)을 살펴보는 것이 중요하다고 말한다. “시네마가 애니메이션의 형태로 접근되어야 한다면, 사진적 이미지보다는 시네마의 운동이 일차적인 것이 된다.”<sup>42)</sup> 존 벨튼의 견해를 빌리자면 프린스, 로젠, 거닝의 주장은 지표성이 “시네마를 정의하는 많은 척도 중 단지 하나일 뿐”이며 “디지털 시네마의 도래는 전통적 시네마의 죽음이 아니라 디지털 형식 내에서 그것의 부활을 표시한다”<sup>43)</sup>라는 것으로 요약될 수 있다. 달리 말하면 디지털 시네마를 필름 시기의 시네마와 관련하여 형성하는 유사성과 차이, 연속성과 단절의 교차와 공존으로 이해할 필요가 있으며, 시네마를 셀룰로이드(재료)와 사진적 이미지(형태)에 의해 그 효과가 본질적으로 결정되는 매체와 예술로 간주하는 위험을 넘어설 필요가 있다.

카세트 또한 프린스, 로젠, 거닝, 벨튼의 견해와 공명하면서도 이들과는 구별되는 관점의 전환을 『뤼미에르 은하계』에서 제시한다. 그 전환이란 ‘영화란 무엇인가(what is cinema)’에 한정되지 않는 ‘영화는 어디에 있

41) Tom Gunning, “What’s the Point of Index? or, Faking Photographs,” *Nordicom Review* 25.1/2, 2004, p.41.

42) Gunning, “Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality,” *Differences: A Journal of Feminist Media Studies* 18.1, 2007, pp.38-39.

43) Belton, “If Film Is Dead, What Is Cinema?”, 466.

는가(what is cinema)로의 전환이다. 이와 같은 전환에 속하는 연구가 포스트-시네마 연구의 두 번째 경향인 ‘플랫폼(platform)’에 주목하는 연구다. 여기서 나는 플랫폼이라는 용어를 디지털 콘텐츠의 제공과 접근, 공유를 포함한 디지털 상호작용 및 데이터 교환을 가능하게 하는 컴퓨터와 네트워크 기반의 물질적, 제도적 공간을 넘어, ‘땅(ground)’, ‘평면도(ground plan)’를 뜻하는 어원학적인 기원과 호응하는 방식으로 쓴다. 이때 플랫폼은 특정한 형태 또는 행위를 가능하게 하는 장소와 공간, 그리고 그 공간의 배치와 사용 방식을 결정하는 요소들의 배치를 포함한다. 따라서 이는 시네마를 포함한 미디어가 설치되는 동시에 그 미디어를 통해 변화하는 장소, 그리고 그러한 장소를 근거로 현실화되는 디스포지티프를 가리킨다. 이와 같은 관점에서 볼 때 플랫폼에 주목하는 포스트-시네마 연구는 영화관의 다양한 건축술, 영화관에서의 다양한 스크린과 상영 포맷은 물론 영화 및 인접 무빙 이미지가 존재하는 영화관 이외의 다른 장소, 실물보다 큰 단일 스크린을 넘어선 스크린과 기기들의 복잡하고 분산적이면서도 서로 네트워크로 연결된 생태에 관심을 기울인다. 카세트의 ‘재배치’ 개념이 바로 이와 같은 관심을 응축한다. 카세트 스스로가 말하듯 재배치 개념은 시네마의 표준적인 재료와 형태로 환원되지 않는 디스포지티프의 가변성과 관람의 다양한 실천에 주목한다. 이를 강조하기 위해 카세트는 재배치 개념이 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신의 영향력 있는 재매개(remediation) 개념, 즉 새로운 미디어가 이전 미디어의 형태와 관습을 전용하는 방식과 구별된다는 점을 덧붙인다.<sup>44)</sup> 재매개 개념이 재현의 층위에서 이전 미디어와 새로운 미디어 간의 연속성을 강조한다면, 재배치 개념은 “매체의 연속성을 보증하는 것이 물리적 측면의 영속성이 아니

44) 제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006.

라 그것의 보고 듣고 감각하는 방식이 갖는 영속성”임을, 그리고 “기존 지형 바깥으로의 매체의 이행이 경험의 유형 및 물리적·기술적 공간을 포함한다는 것”(LG 28-29)임을 강조한다. 따라서 재배치는 표준적 시네마의 형태와 장치, 경험이 더 이상 유일하고도 통일적이며 지배적이지 않게 되고 상대화되는 상황, 영화관을 벗어난 다른 장소, 기기, 스크린으로 시네마의 요소가 분산되고 인접 미디어 이미지와 공존하는 동시에 그 이미지에 의해 영향을 받는 상황을 분석하고 시네마의 경험이 다른 미디어 및 플랫폼의 관람 경험과 협상하는 방식을 설명하고자 한다. 『뤼미에르 갤러리』에서 결합체 개념이 재배치 개념이 가리키는 장소와 기기의 다양성과 호응하여 시네마를 구성하는 디스포지티브의 열림과 가변성을 가리킨다면, 확장 개념은 온라인과 오프라인, 미술관과 디지털 플랫폼, 디지털 카메라와 감시 카메라를 포괄하는 이미지의 분산을, 하이퍼토피아와 디스플레이 개념은 스크린과 스크린 건축술의 변모하는 양상을, 수행 개념은 디지털 기기와 네트워크가 전통적인 영화관에서의 관람성을 대체하면서 제공하는 다른 형태의 관람 행위를 설명한다. 이와 같은 방식으로 『뤼미에르 갤러리』는 2000년대 중반부터 본격화된, 표준적인 시네마의 형태와 디스포지티브에 환원되지 않는, 영화사에서 주변화되어 있거나 유사-영화적이라 부를 수도 있는 이미지와 스크린의 실천을 탐구하는 연구와 연결된다. 여기에는 표준적 영화관의 특정성과 한계를 고려하면서도 다른 스크린-기반 미디어와의 경계와 전통적인 관람성 개념에 문제를 제기하는 연구,<sup>45)</sup> 인터넷 참여문화에서의 영화의 재활용과 디지털 주문형 비디오가

45) Gertrude Koch, Volker Pantenburg, and Simon Rothöhler (eds.), *Screen Dynamics: Mapping the Borders of Cinema*, Vienna: Austrian Film Museum, 2012; Craig Buckley, Rüdiger Campe, and Francesco Casetti (eds.), *Screen Genealogies: From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.

영화문화를 개인화된 양상으로 변동시키는 방식에 대한 척 트라이온의 일련의 연구,<sup>46)</sup> 그리고 1990년대 이후의 동시대미술의 중요한 경향으로 ‘전시의 영화(cinema of exhibition)’ 등의 이름으로 지칭되어 온 ‘영화적’ 무빙 이미지 설치작품이 시네마의 형태, 역사, 관람성을 계승하는 동시에 이로부터 구별되는 방식에 대한 많은 논의들이 포함된다.<sup>47)</sup>

『뤼미에르 은하계』에서 제시하는 7개의 키워드가 공통적으로 주장하는 시네마의 변동과 존속은 디지털 기기와 네트워크, 스크린, 이미지뿐 아니라 초기영화 시기의 시네마의 매혹과 경이에 대한 담론, 1960년대와 70년대의 확장영화 등 시네마의 역사를 경유하여 전개된다. 따라서 플랫폼 중심의 연구는 포스트-시네마 연구의 세 번째 경향인 ‘역사(history)’에 대한 주목을 자연스럽게 포함한다. 비록 명시적으로 이와 같은 방법론을 취하여 활용하지는 않지만, 『뤼미에르 은하계』가 제시하는 연속성과 변동의 다층적인 면모는 초기영화의 제도적, 미학적, 기술적 특정성을 재조명한 1980년대의 영화사 연구를 발전적으로 계승하여 21세기부터 영화미디어 학에서도 본격적으로 수용되어 온 미디어 고고학(media archaeology)의 전제 및 인식과 교섭한다. 이와 같은 경향을 대표하는 토마스 엘새서가 말하듯, 미디어 고고학은 디지털 미디어를 기존 미디어에 질적인 변화를 초래하는 기술적인 도구가 아니라 영화사를 포함한 미디어의 역사를 새롭

46) Chuck Tryon, *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009; Tryon, *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013)

47) 영화미디어학에서 ‘전시의 영화’에 대한 가장 잘 알려진 연구로는 Maeve Connolly, *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*, London: Intellect, 2009, 그리고 Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013을 참조. 이 논의들의 상이한 쟁점과 입장을 포괄적으로 점검한 연구로는 다음을 참조. Kim, *Between Film, Video, and the Digital*, chapter 5.



게 볼 수 있는 타임머신, 또는 인식론적 전환의 계기로 받아들인다. 즉 이는 디지털 미디어를 “역사적 변화라는 관념 자체, 포용과 배제, 지평과 경계는 물론 (파열[rupture]과 대립되는) 출현, 변동, 전용이 의미하는 바를 재고할 수 있는 기회”<sup>48)</sup>로 삼는다는 뜻이다. 이에 따라 미디어 고고학은 19세기의 광학기구와 대중적 시각문화 장치(파노라마, 디오라마, 입체경 등)를 시네마의 출현 이전이라는 관점을 넘어 오늘날 디지털 미디어 문화를 구성하는 “연결과 파열이 출현하는 다양한 방식들”이라는 관점에서 재해석하고, 관객의 감각적 참여를 촉진하는 어트랙션 미학과 같은 특성들이 “초기영화에서 컴퓨터 게임 문화에 이르기까지 작용하는”<sup>49)</sup> 방식을 추적한다. 엘새서가 제안하고 발전시킨 미디어 고고학의 이와 같은 인식은 마노비치가 『뉴 미디어의 언어』에서 컴퓨터 스크린의 고고학을 영화 스크린과의 유사성 및 차이라는 관점에서 구성하는 방식, 그리고 시각적 재현 체제로서의 창(window) 개념이 르네상스 원근법의 프레임과 영화의 역동적으로 움직이는 프레임을 거쳐 컴퓨터 운영 체제의 다수 윈도우로 이어지면서 변동되는 과정에 대한 앤 프리드버그의 연구<sup>50)</sup>와 공명한다. 또한 이는 19세기 이후 개인용 광학 기구와 공적 엔터테인먼트, 영상과 디스플레이, 휴대용 스크린과 대형 스크린으로 분산되어 온 다양한 스크린의 기술적, 개념적 차원을 탐구할 것을 제안하는 에르키 후타모의 스크린학(screenology),<sup>51)</sup> 그리고 오늘날 개인용 디지털 기기를 이루는 터치스크린의 고고학을 시도한 완다 스트라우벤의 연구<sup>52)</sup>로 구체화되었다. 사실

48) Thomas Elsaesser, “Film History as Media Archaeology,” *CINÉMAS* 14.2/3, 2004, p.78.

49) Jussi Parikka, *What Is Media Archaeology?*, London: Polity, 2012, p.10

50) Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

51) Erkki Huthamo, “Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen,” *ICONICS: International Studies of the Modern Image* 7, 2004, pp.31-82.

미디어 고고학을 포함한 역사적 관점의 포스트-시네마 연구는 플랫폼에 주목하는 포스트-시네마 연구와 긴밀하게 중첩되고 연동된다. 역사적 관점의 포스트-시네마 연구가 디지털 이전의 시네마를 유기적으로 통일된 매체와 예술로 보는 대신, 시네마의 경계를 인접 미디어 및 예술과의 관련성 속에서 열린 동시에 탄력적인 것으로 재고하게끔 촉진하는 다양한 기술적, 경험적, 문화적 형태들, 즉 다양한 디스포지티브와 장소를 탐사하기 때문이다. 다만 플랫폼을 살펴보는 학자들이 시네마의 공시적(synchronic) 발산과 변형에 관심을 둔다면 미디어 고고학적 관점을 취하는 학자들은 시네마의 통시적(diachronic) 연장과 굴절, 변동에 주목한다고 말할 수 있다.

이처럼 플랫폼과 역사를 포스트-시네마 조건을 성찰하기 위한 연구의 대상으로 삼음으로써 『튀미에르 은하계』는 두 가지 측면에서 포스트-시네마 연구를 심화시킨다. 첫째, 재배치 개념이 주목하는 영화적 경험의 복합적인 측면, 즉 시네마 경험의 연속성과 새로운 미디어 경험의 삽입 및 전용이라는 이중성은 시네마의 재료와 형태에 주목하는 포스트-시네마 연구, 그 중에서도 매체 유물론에 설득력 있게 도전한다. 테드 나니셀리와 말콤 터비는 매체 유물론을 전개하는 학자들의 주장을 ‘단일매체(monomedium) 버전’의 포스트-시네마 테제라고 부르며 이들이 “재료의 모음으로서의 매체와 특정 매체의 활용(use)을 관장하는 실천들의 집합으로서의 매체”를 개념적으로 혼동<sup>53)</sup>하고 있음을 지적한다. 이와 같은 비판에 따르면 매체 유물론의 논자들은 자신의 의도하지 않았더라도 시네마가 한정적인 수의 물질적, 기법적 요소를 포함하며 그 요소가 시네마의

52) Wanda Strauven, *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices*, Lüneburg, Germany: meson press, 2021.

53) Nannicelli and Turvey, “Against Post-cinema,” p.42.

본성은 물론 시네마의 형태와 경험을 직접적으로 결정한다고 전제한다. 이와 같은 비판에 동조하듯 카세티는 『뤼미에르 은하계』의 서문에서 마셜 매클루언과 프리드리히 A. 키틀러를 기술결정론의 전통을 대표하는 것으로 파악하고, 이 책에서 탐구하는 경험 개념이 매체가 기술적 지지체로 환원되지 않는다는 점, 매체 개념은 그 지지체가 활성화하는 감각과 실천의 양식들을 포함한다는 점을 강조한다. “하나의 매체를 식별하는 것은 무엇보다도 보기, 느끼기, 성찰하기, 반응하기의 양식으로 이는 더 이상 반드시 단일한 ‘기계’에 엮이는 것도 아니고 매체와 전통적으로 연관되었던 기계에 엮이는 것도 아니다.”(LG5). 시네마는 개별 영화 작품의 관람 관점에서건 무빙 이미지의 제작과 유통의 관점에서건 간에 여러 가지 형태와 경험으로 존속할 수 있다. 그 여러 형태와 경험은 당연하게도 제도적인 시네마와 완전히 동일할 수 없으며, 일정 부분 그 본성의 상실을 감수한다. 휴대폰이나 태블릿, 스트리밍 플랫폼을 통한 영화 관람은 표준적 영화관에서 의 영화 관람을 구성하는 몇몇 요소들(화질, 스크린의 크기, 관객의 주목하는 응시 등)을 포기하는 것을 대가로 치러야 한다. 그러나 그 포기의 대가를 인식한다는 것은 표준적인 시네마 장치가 구성했던 경험이 이념이자 기억으로 남아, 그와 같은 상실 속에서도 새로운 장치와 환경 속에서 그 경험을 재구성하는 방식을 창안하기 위한 출발점이 된다. 카세티가 재배치 및 이와 연관된 다른 키워드를 통해서 설득력 있게 주장하는 것이 상실과 재구성의 변증법, 그리고 이와 같은 변증법으로 파악될 수 있는 시네마와 유사-시네마의 역동적인 생태계다. 이와 같은 생태계는 존 벨튼이 강조하듯 시네마를 장치를 넘어 장치의 경험이라는 관점에서 살펴볼 것을 요구한다. “우리의 활동사진 경험은 그것을 관람하는 스크린의 크기에 따라 다양할 것이다. 우리는 이 스크린 위의 이미지 및 사운드와 더불어 우리가 가지게 되는 경험들 간의 차이를 탐구하기 시작해야 한다.”<sup>54)</sup> 『뤼미에르 은

하계』는 그 차이를 탐구하기 위한 동시대의 스크린 지도와 인식론적, 개념적 지형도를 제시한다.

둘째, 역사 지향의 포스트-시네마 연구 차원에서 볼 때 『뤼미에르 은하계』는 포스트-시네마를 선형적 역사를 뒷받침하는 시대구분의 징표로 받아들이는 견해에 도전한다. 대신 이 책은 포스트-시네마를 시네마가 역사적으로 발산해 온 가변성과 불안정성의 다양한 계기와 국면을 사유하기 위한 인식론적 전환의 도구로 활용한다. 이와 같은 도구를 통해 시네마의 과거와 현재가 맺는 관계는 전-디지털 기술에서 디지털 기술로의 이행이라는 인과적이고 발전론적인 모델로 파악되지 않는다. 엘사서는 미디어 고고학의 관념이 “불연속적이고, 이질적이며, 다르게 야기되고, 상호 연결된 디지털 미디어의 출현을 전제한다는 의미에서 선형적 역사 및 단일 인과관계보다 수용하기 쉽고 직관적으로 그럴듯해 보인다”<sup>54)</sup>라고 말한다. 이와 같은 관점에서 볼 때 역사 지향의 포스트-시네마 연구는 디지털이 시네마의 과거와 현재에 제기하는 역설적 상황에 생산적으로 접근한다. 즉 디지털은 “이미지 제작을 위한 고유한 기술로서의 시네마”<sup>56)</sup>를 벗어나는 정보 생산과 전송, 수용의 모델을 제공하고 확산하기 때문에 의미 있는 단절이지만, 이는 시네마의 디스포지티프를 표준적인 영화장치의 경계를 넘어선 다른 디스포지티프와의 이질적이고 다층적인 관계 속에서 확장된 방식으로 다시 규정할 수 있는 계기를 제공한다. 신체와 자연의 감지와 분석을 위한 과학적, 의학적 디스포지티프, 세계와 인간의 통제를 위한 군사적 용도와 감시 용도의 디스포지티프는 디지털 기술에 힘입어 오늘날의 이미

54) Belton, “If Film Is Dead, What Is Cinema?”, p.470.

55) Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016, p.39.

56) Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016, p.265.

지 제작 및 시각성을 전통적인 시네마에 국한되지 않는 방식으로 재편하고 있는 기술적, 문화적 힘이지만, 이는 19세기 말 시네마의 출현 이후는 물론 2차 대전 이후에도 다양한 모습으로 시네마의 안팎에서 존재하고 변동했던 것이기도 하다. 여기에 20세기의 실험영화가 표준적인 시네마 장치를 비평하거나 해체하거나 극복하기 위해 인접 예술, 문화, 기술의 요소를 활용하여 창안하고 변주했던 비-표준적인 디스포지티브의 역사를 더할 수도 있을 것이다.<sup>57)</sup> 시네마 장치의 이와 같은 “비-엔터테인먼트 활용에 주목함으로써” 엘사서는 “시네마에는 많은 역사가 있으며 그 중 일부만이 영화(movie)에 속한다”<sup>58)</sup>라는 점을 강조한다. 여기서 포스트-시네마라는 용어는 시네마의 상대화와 경계 붕괴를 가져온 유일한 기원적 현상이 아니라, 다시금 분명하게 연속과 불연속의 공존으로 파악된다.<sup>59)</sup> 이때의 연속은 현재의 관점에서 해체되고 새롭게 구성되는 의미의 연속이다. 시네마의 역사는 현재를 통해 다시 쓰이고, 그와 동시에 현재를 과거와의 가능한 여러 접속이라는 관점에서 바라보게 하는 계기를 제공한다. 미리엄 드 로사가 말하듯 시네마가 “기억의 강력한 저장소이자 과거의 아카이브”라면, 오늘날 시네마의 다양한 형태들은 시네마가 “가변적이고 (공정적

57) 이와 같은 비-표준적 디스포지티브의 풍부한 역사에 대해서는 다음을 참조. Andrew Uroskie, *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Post-war Art*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 2014); Jonathan Walley, *Cinema Expanded: Avant-garde Film in the Age of Intermedia*, New York: Oxford University Press, 2021).

58) Elsaesser, *Film History as Media Archaeology*, p.259.

59) 따라서 포스트-시네마를 특정한 현상으로 환원하면서 이 현상의 유일한 기원을 시네마와 미디어의 어떤 특정한 시기(예를 들어 21세기가 아니라 가정용 비디오가 보급된 1980년대가 포스트-시네마의 기원이다)로 환원하는 것은 포스트-시네마 조건이 제기한 이와 같은 수정주의적 역사 쓰기의 기획과 전제를 고려하지 않은 단견이다. 이와 같은 단견을 예시하는 연구로는 다음을 참조. 윤혜경, 「사후적 개념으로서의 포스트-시네마: 1980년대 미디어 환경의 변화와 전통 관객성의 해체」, 『미학』 88권 3호, 한국미학회, 2022, 155-198쪽.

인 의미에서) 불안하며 변화 가능하다는 것을 지속적으로 입증”<sup>60)</sup>한다. 『뤼미에르 은하계』의 결론에서 카세티는 이와 같은 이중적인 인식을 발터 벤야민의 어조로 강조한다.

우리는 연대기적 감각을... 깨고 각각의 순간을 다른 순간의 결과로 만든다. 본질적으로 재배치는 ‘변증법적 상황’으로 기능하는 도발적인 사례들을 제공한다. 이 사례들 덕분에 우리는 시네마와 그 역사를 다시 사유할 수 있다. 우리는 진보적이고 인과적인 논리로부터 멀리 떨어져 있으며 반대로 우리를 다양한 방향으로 움직이게 하고 다양한 경로를 열어주는 성좌의 시간성을 창조한다 (LG 213).

그런데 카세티가 이와 같은 역사적 탐색을 통해 궁극적으로 주장하는 논점 중 하나가 시네마의 이념을 구성하는 “경험 형식의 영속성”(LG 214) 이라면, 『뤼미에르 은하계』에서 시네마의 재배치를 일으키는 새로운 디지털 기기 및 네트워크와 결부된 관객-사용자(즉 ‘수행자’)의 행위들은 어떻게 되는가? 시네마의 경험 형식이 이 새로운 행위들을 포함함으로써 재창안되는 방식으로 유지된다고 말하는 것으로 충분한가? 이와 같이 가정할 경우 이 새로운 사용자 행위들은 시네마의 경험이 갱신되는 계기를 마련하는 도구에 불과한가? 그렇지 않으면 이와 같은 행위들을 포함하여 디지털 기기 및 네트워크가 시네마의 경험 모델을 근본적으로 동요시키는 양상은 무엇인가? **포스트-시네마 연구의 네 번째 경향인 철학(philosophy)적 접근을 배치함으로써 논점을 확장하고 이와 같은 질문이 제기하는 논점을 심화할 수 있다.** 스티븐 샤비로, 셰인 덴슨, 마크 B.N. 헨슨 등이 대표하는 이와 같은 접근에서 철학적 프레임은 인간중심주의를

60) 다음에서 인용, de Rosa and Hediger, “Post-what? Post-when?,” pp.10-11.

넘어서고자 하는 21세기 인문학의 ‘탈인간적 전환(nonhuman turn)’에 속하는 정동 이론, 포스트-현상학, 그리고 컴퓨터 미디어에 대한 기술적이고 유물론적인 접근 등을 포괄한다.<sup>61)</sup> 이 세 명의 학자가 주목하는 동시대의 미디어 체제는 사진과 영화의 이미지 제작 및 유통 방식은 물론 사진과 영화 장치가 구성하는 인간의 지각 모델에서 증대하게 이탈한다는 점에서 미디어 경험을 근본적으로 변동시킨다. 샤비로는 토니 스코트와 마이클 베이의 영화에서 가속화된 이미지의 극단적인 파편화와 비일관적인 전환에도 불구하고 유지되는 연속성의 감각을 고전 할리우드 시네마와 구별되는 의미에서 포스트-연속(post-continuity)이라 말한다. 이때 포스트-연속은 할리우드 영화에서 시공간의 등질성과 서사의 일관적인 조직화를 뒷받침하는 연속성이 “파열되고 가치절하되고 파편화되되고 비일관성으로 환원된 상태”를 넘어, 그 연속성 자체가 “더 이상 중요하지 않게 된 상태”<sup>62)</sup>를 말한다. 이는 할리우드의 연속 편집 자체가 과거처럼 체계적이고 중심적이며 편재적인 규범으로 작동하지 않음을 뜻한다. 샤비로는 연속 편집으로 대표되는 전통적 시네마의 이와 같은 상대화가 기술적 변화는 물론 글로벌 자본주의 강렬화와 가속화를 포함하는 정치적, 경제적, 문화적 변화의 표현이라고 생각한다. “예전에 할리우드 연속 편집 시스템이 포드주의 생산 양식의 핵심적인 부분이었던 디지털 비디오 및 영화의 편집 방법과 형식적 장치는 동시대 신자유주의 금융의 연산-정보-기술 인프라 구조에 속한다.”<sup>63)</sup> 질 들뢰즈와 펠릭스 과타리의 사유, 그리고 레이먼드 윌리엄스의 감성 구조(structure of feeling) 개념을 연장하여 샤비로는

61) 이와 같은 방법론에 대한 요약은 다음을 참조. Richard Grusin (ed.), *The Nonhuman Turn*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015.

62) Steven Shaviro, “Post-Continuity: An Introduction”(2012), in *Post-cinema: Theorizing 21st Century Cinema*, pp.55-56 (강조는 원저자).

63) Shaviro, *Post-cinematic Affects*, New York: Zero Books, 2010, p.3.

디지털과 네트워크 미디어 시스템이 시네마의 재현 패러다임과는 구별되는 방식으로(통제사회, 금융자본주의, 문화의 게임화 요소를 도입함으로써) 시네마의 형식과 경험을 변화시킴으로써 “살아가는 경험을 제조하고 접합하는 새로운 방식”을 예시하고, 그 경험의 양태를 정동(affect), 즉 “특정한 주체로 귀속시킬 수 없는 일종의 분위기적이고 자유롭게-흐르는 감수성(sensibility)”<sup>64)</sup>으로 규정한다. 여기서 주체의 의도성 또는 의식을 벗어나는 식으로 주체성을 생산하는 흐름으로서의 정동 개념은 헨슨이 말하는 ‘21세기 미디어’(twenty-first-century media) 개념이 지적하는 바와 접촉한다. 헨슨에 따르면 소셜 미디어, 데이터 마이닝(data mining), 마이크로센서, 클라우드 컴퓨팅(cloud computing) 등을 포함하는 21세기 미디어는 우리의 세계에 심층적으로 스며들어 우리의 의식과 행동을 규정하면서도 인간의 지각을 넘어서는 방식으로 작동한다는 점에서 이전 미디어와 구별되는 체제를 구성한다. 즉 네트워크로 연결된 이와 같은 미디어 객체 또는 구성체는 인간의 의도성 속으로 동화되지 않고 인간의 능력을 연장하는 방식으로 작동하지도 않는다. 이와 같은 객체와 구성체 속에서 인간은 환경으로부터 초월적이고 자율적인 행위자가 아니라, 네트워크로 연결된 요소들을 포함한 환경의 내부로부터 출현한다. 헨슨은 이와 같이 환경적, 대기적(atmospheric)인 방식으로 존재하는 21세기 미디어의 인간 행위자성(agency)이 이전 미디어와 구별되는 양상을 다음과 같이 설명한다. “21세기 미디어가 인간 경험을 향상시키는 확장된 감수성(sensibility)의 영역을 개방한다면, 이는 또한 절대적으로 비-인공기관적인(non-prosthetic) 기술적 매개의 새로운 형식을 부과한다.”<sup>65)</sup>

64) Shaviro, *Post-cinematic Affects*, New York: Zero Books, 2010, p.2.

65) Mark B.N. Hansen, *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 2015, pp.4-5.



헨슨의 21세기 미디어 개념에 호응하여 헨슨은 디지털 시각효과, 스트리밍 미디어의 시간성 등으로 제시되는 이미지가 아날로그 시네마가 상정하는 관객의 시공간적 관계를 근본적으로 변형시키는 방식을 강조하기 위해 탈상관적 이미지(discorrelated image)라는 개념을 고안한다. 여기서 탈상관성(discorrelation)이란 “주체와 객체가 더 이상 서로 연결되지 않고, ‘시점(perspective)’과 의도성의 관계에 따라 정렬되지 않는”<sup>66)</sup> 것을 말한다. 즉 이미지와 이미지 간의 알고리즘에 의한 트랜지션, 감시 카메라처럼 컴퓨터의 명령으로 자동화된 응시, 컴퓨터 연산의 타임코드와 간격으로 매개되는 네트워크의 실시간성은 기존의 영화 장치에 대한 현상학적인 설명이 가정했던 인간 지각의 능력과 한계로 설명될 수 없다. 그럼에도 불구하고 탈상관적 이미지는 기존의 이미지와는 다른 방식으로 시공간적 관계를 조직하고, “구성된 주체의 지각 이전의 힘을 행사하여 가시적 대상과 관계하는 주체의 형성에 변환적으로, 미시시간적으로 영향을 미침”<sup>67)</sup>으로써 주체성과 경험을 재구성한다.

이 네 번째 포스트-시네마 연구 경향은 디지털, 나아가 연산적이고 네트워크적인 미디어의 기술적인 특정성을 다시금 강조한다는 점에서 첫 번째 연구 경향인 ‘재료와 형태’에 주목하는 학자들이 강조했던 불연속성과 근본적 변동의 목소리, 나아가 매클루언과 키틀러로 이어지는 기술결정론의 테제를 재생하는 것처럼 보이기도 한다. 그러나 ‘새로운 감수성’이 탈인간적으로 결정되는 방식에 대한 이들의 주장은 『뤼미에르 은하계』가 중요하게 관여하고 전개하는 시네마의 경험 개념을 보다 세밀하게 다듬을 필요

66) Shane Denson, *Discorrelated Images*, Durham, NC: Duke University Press, 2021, p.22.

67) Shane Denson, *Discorrelated Images*, Durham, NC: Duke University Press, 2021, p.89.

성을 제기한다. 카세트의 ‘수행’ 개념을 구성하는 여러 ‘행위들’은 표준적 시네마 경험과의 유사성 및 차이라는 관점에서 논의될 때 관객-사용자의 의식과 의도라는 관점에서 설명된다. 포스트-시네마 장치와 환경에서 시네마 경험이 모색되고 재구성되는 방식으로 카세트가 설명하는 ‘수선 전략’도, 그리고 그가 궁극적으로 기술의 내재적인 본성보다는 관객의 사용 관점에서 정의하는 디스포지티브 개념도 이와 같은 관점을 따른다. 그러나 이와 같은 관점은 포스트-시네마 조건을 구성하는 새로운 관람 인터페이스와 미디어 환경이 갖는 이중성, 즉 사용자의 참여와 자유도 확대가 수반하는 탈-의지적인 통제의 양상을 간과할 가능성이 있다. 비록 출간 시기 상이 책에서 본격적으로 다루고 있지는 않지만 넷플릭스의 사례를 생각해볼 수 있다. 한편으로 넷플릭스는 사용자의 영화 및 시리얼 취향에 맞는 개인화된 추천 시스템(personalized recommendation system: PRS)과 영화관 및 TV에서의 구속적인 관람 시간성에서 자유로운 스트리밍의 시간성, 그리고 관람 속도 조절과 다양한 범주의 영화 선택을 가능하게 하는 인터페이스를 통해 새로운 엔터테인먼트 경험을 부각시킨다. 그런데 이와 같은 경험을 이루는 사용자의 취향에는 사용자의 의도적인 선택뿐 아니라, 사용자의 넷플릭스 서비스 이용 데이터를 자동적으로 추출하고 분류하고 분석하여 다른 사용자 취향 데이터와의 상관관계를 연산하는 ‘협업 필터링(collaborative filtering)’ 알고리즘이 작용한다. 새러 아놀드가 말하듯 여기에서의 이용자는 “더 이상 시청자나 개인의 집합으로 인식되지 않는...데이터 집합으로 분류되고,” 여기에서 “경험적(empirical) 연구, 해석, 판단, 분석은 더 이상 관련이 없거나 필요하지 않다.”<sup>68)</sup> 즉 아

68) Sarah Arnold, “Netflix and the Myth of Choice/Participation/Autonomy,” in *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, eds. Kevin MacDonald and Daniel Smith-Rowsey, New York: Bloomsbury Academic,

놀드의 관점에서 볼 때 넷플릭스의 알고리즘적인 추천 시스템은 전통적인 인간 행위자성과 개성을 초월하는 방식으로 사용자의 주체성을 데이터화하고 예측적인 방식으로 재구성하는 커다란 미디어 통제 방식의 일부다. 이와 같은 맥락에서 볼 때 카세트의 경험 개념은 표준적인 시네마의 모델로 환원되지 않는 장치와 스크린 미디어를 고려하면서도, 이와 같은 장치와 미디어를 통해 새로이 도입되는 포스트-시네마적인 경험과 이로 인해 변동되는 시네마의 경험 모두를 결정하는 이질적이고 복잡한 기술적 차원을 심도 있게 분석하는 데까지 나아가지는 않는다는 점에서 경험주의(empiricism)로 읽힐 가능성이 있다. 따라서 시네마의 재배치가 야기하는 중요한 결과, 즉 시네마 경험의 다면적인 연속성과 단절을 보다 세밀하게 이론화하기 위해서는 연산화 미디어의 탈인간적인 면모를 함께 고려해야 한다.

#### 4. 유일함과 다수 사이

이와 같은 한계에도 불구하고 『뤼미에르 은하계』가 일곱 개의 키워드라는 나침반으로 탐사하는 포스트-시네마 조건의 여러 경관은 이 조건의 또 다른 역설적인 상황을 심도 있게 성찰할 수 있게 하는 계기를 마련한다. 그 역설이란 시네마의 분기하는 존재 양상과 관련된다. 레이몽 벨루의 설명을 빌리자면 오늘날 포스트-시네마 조건은 ‘유일한 시네마’와 ‘다수의 시네마’의 공존이라 말할 수 있다. 벨루가 말하는 ‘다수의 시네마’란 전통적인 시네마, 즉 ‘유일한 시네마’를 구성하는 디스포지티브의 바깥에서 ‘유일한

시네마'의 역사와 형태, 기법을 참조하고 재활용하고 변형시키되 이와 동일하지는 않은 시네마 결합체를 말한다. “특정 설치작품들은 거의 동시에 디스포지티브들이라는 개념으로 진화했는데, 그 안에서 우리는 시네마 디스포지티브와 경쟁하는 점점 더 분명한 요소를 매우 다른 방식으로 보게 된다. 시네마 디스포지티브의 특정 요소를 해체하고 재활용함으로써, 그리고 그 디스포지티브의 역사와 전사에서 영감을 받음으로써 말이다.”<sup>69)</sup> 벨루가 2010년대 이후의 논의에서 궁극적으로 강조하는 바는 ‘유일한 시네마’가 ‘다수의 시네마’와 비교하여 띠게 되는 환원불가능한 차이이다. 이때 ‘유일한 시네마’는 1930년대에서 텔레비전의 등장 이전까지 군림했던 표준적 내러티브 시네마라는 역사적인 형태만으로 설명되지 않는다(사실상 벨루는 실험영화를 포함한 비-내러티브 영화의 전통 또한 고려한다). ‘유일한 시네마’의 변별성은 시네마 디스포지티브를 이루는 복합적인 면모, 그리고 그것이 형성한 특정한 관람성에 있다. 시네마 디스포지티브는 관객을 자극하는 이미지의 흐름, 그 이미지를 조직하면서 기억의 작용을 활성화하는 몽타주, 그리고 그렇게 조직된 이미지를 관객에게 제시하는 영화관의 어둠 속 영사 시스템 모두를 포함한다. 이 모든 요소가 결부되어 발생하는 시네마의 효과를 벨루는 최면(hypnosis)이라 부르고,<sup>70)</sup> 갤러리에서의 영화적 설치작품을 포함한 ‘다수의 시네마’는 이와 같은 최면의 일정한 효과를 전용하거나 재생할 수는 있더라도 ‘유일한 시네마’와 동일할 수는 없다고 단언한다. 디지털 전환이 표준적인 시네마의 종언을 가져왔다는 견해에 맞서 벨루는 “1916년 이래로 시네마-디스포지티브와 상황은 어떤 의미에서 변화하지 않은 채 남아있다”고 말하면서 그 상황이 제공하

69) Bellour, “‘Cinema Alone’/Multiple ‘Cinemas.’”

70) 벨루의 최면 개념은 다음을 참조. Bellour, *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, Paris: P.O.L., 2009.

는 경험인 “침묵, 어둠, 그리고 시간성을 측정하게끔 하는 균일한 시간 (uniform time: 상영 시간을 의미한다)”<sup>71)</sup>이 ‘유일한 시네마’에 특정한 것임을 강조한다. 이와 같은 관점에서 볼 때 ‘다수의 시네마’, 예를 들어 갤러리에서의 설치작품에서 관람성은 유일한 시네마를 구성하는 균일한 시간성(갤러리에서의 설치작품은 반복 재생되고 스크린이 다수일 경우 시간성은 분산된다), 부동의 관객(갤러리에서 관람객은 움직일 수 있고, 상영 시간으로 제약을 받는 영화관과 달리 자신이 어떤 작품을 얼마의 시간 동안 관람할 지를 결정할 수 있다) 등으로 규제되지 않기 때문에 시네마 관객 (cinema spectator)의 경험과는 완전히 동일하지 않은 경험을 예비한다. “시네마 관객이 무엇인지를 우리가 안다고 생각하거나 안다면...우리는 이러한 방문자(visitor)가 누구인가라는 관념에 대해서는 보다 덜 아는 셈이다...그는 더 이상 미술관이나 갤러리를 방문하는 누군가가 더 이상 아니다. 그는 설치작품 관람자(watcher)다.”<sup>72)</sup>

‘유일한 시네마’의 특정성을 강조하는 벨루의 입장은 진 영블러드의 확장영화 개념을 21세기 미디어 환경에 적용하여 모든 스크린과 플랫폼으로 산포되는 무빙 이미지의 형태 모두를 시네마로 취급하는 필리프 뒤부아의 연장된 시네마(cinéma entendu) 개념에 맞선 것이었다. “극장 바깥, 벽 바깥, ‘그’ 디스포지티브 바깥의 시네마. 끝난 것은 어둠, 좌석, 침묵, 부과된 지속이다. 운동하는 발광하는 이미지의 형태들이 터무니없이 증가한다. 필름(pellicule)은 더 이상 척도가 아니며, 극장도, 단일 스크린도,

71) Bellour, “The Cinema Spectator: A Special Memory,” in *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, ed. Ian Christie, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012, p.213.

72) Bellour, “The Quarrel of the Dispositifs: Reprise,” *Senses of Cinema* 86, 2018, <http://sensesofcinema.com/2018/cinema-and-the-museum/the-quarrel-of-the-dispositifs/> (접속일: 2022.12.10.)

영사도, 심지어 관객 또한 마찬가지다. 그렇다. 그것이 시네마다(oui, c'est du cinéma).”<sup>73)</sup> 뒤부아의 포괄적인 확장주의에 맞서 벨루는 “주목하는 응시, 상상적 포착, 몰입, 자동적으로 파악할 수 있는 픽션, 조우(rencontre)를 포함하는 시네마의 특정한 가치들이 스스로 소멸할 것으로 생각하지 않는다”<sup>74)</sup>라고 말하며, 이는 (뒤부아라면 ‘연장된 시네마’ 중 하나라고 말했을 법한), 인터랙티브 다큐멘터리를 “리듬의 관념, 시간 속 형식의 관념이... 사라진, 영화(film)가 아닌 것”<sup>75)</sup>으로 단정한 자크 오몽의 지원을 받기도 했다.

이와 같은 논쟁의 지형 속에서 『뤼미에르 은하계』는 어떤 입장을 취하는가? 얼핏 보기에 카세티는 시네마의 재배치 국면에 해당되는 여러 기기와 장소, 플랫폼을 탐사함으로써, 그리고 “뒤부아가 시네마를 이미 확산된 존재로 보게 만든 것은 많은 상황에 자신을 부과하는 시네마의 이념이 가진 능력”(LG38)이라고 말함으로써 ‘다수의 시네마’를 인정하는 것처럼 보인다. 그러나 뒤부아와 달리 카세티는 “그렇다. 그것이 시네마다”라고 말하는 것이 결코 자명하지 않으며, 시네마의 이념이 다수의 시네마로 이행하는 방식은 복잡한 인식론적 작업을 필요로 한다고 말한다. 이와 같은 작업은 벨루와 오몽의 주장, 즉 시네마의 유일한 경험은 어두운 영화관과 그 안에서 시간을 점유하면서 전개되는 특정한 이미지 경험이라는 주장을 인정하는 것을 포함한다. 그러나 카세티는 벨루와 오몽처럼 영화를 다른 기기와 환경에서 관람하는 경험이나 영화관 바깥 플랫폼에서의 영화적인

73) Philippe Dubois, “Introduction,” in *Oui, C'est du Cinéma*, eds. Philippe Dubois, Lucia Ramos Monteiro, and Alessandro Bordina, Paisan di Prato: Campanotto, 2009, p.7.

74) Jacques Aumont, “Que reste-t-il du cinéma?” *Trafic* 79 (2011), p.12. 이 논문은 뒤부아의 주장에 대한 반론을 심화한 다음 동명의 저서에 포함되었다. *Que reste-t-il du cinéma?*, Paris: Vrin, 2012.

75) Jacques Aumont, “Que reste-t-il du cinéma?” *Trafic* 79 (2011), p.10.

무빙 이미지 형태를 ‘유일한 시네마’가 아닌 것으로 엄밀히 구별하는 제스처를 취하지는 않는다. 즉 ‘유일한 시네마’와 ‘다수의 시네마’(어쩌면 유일한 시네마의 입장에서 볼 때는 유사-시네마, 파생-시네마라 할 만한 것들)를 이것이나 저것이나의 양자택일의 문제로 보는 것도 아니고, 이 둘 간의 경계는 물론 이들 각각의 경계를 엄밀하고 고정적인 것으로 가정하지도 않는다. 카세티가 재배치 개념을 통해 제시하는 주장, 즉 시네마의 변동과 존속이 이루는 변증법은 이 둘 간의 지속적인 교환과 왕복 운동이라는 관점으로 당대의 포스트-시네마 조건과 시네마의 과거를 동시에 조망할 것을 요청한다. “재배치된 시네마는 100% 시네마가 아니다. 그러나 가치가 있음을 증명하는 것은 정확히 거기서 실종된 것이다”(LG 38). 따라서 이 책이 제시하는 모델은 (벨루의 표현에 따르면) ‘디스포지티브들의 갈등’<sup>76)</sup>을 불화보다는 생산적인 협상으로 바라볼 수 있는, 미디어 환경의 변화 속에서 시네마가 본원적인 조건을 유지하는 가운데 그 조건을 넘어서는 외부에 의해 움직이고 열리는 방식을 설명할 수 있는 제3의 길을 개방한다. 이를 통해 “시네마는 항상 자신의 경계를 넘어설 찰나에 있으면서도 항상 기본 특성을 재확인할 준비가 되어 있는 하나의 역동적인 실재”(LG 88)로 파악된다.

---

76) Bellour, *La querelle des dispositifs : cinéma—installations, expositions*, Paris: P.O.L., 2012.

## 참고문헌

### 1. 기본자료

Casetti, Francesco. *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press, 2015.

### 2. 논문과 단행본

김수환. 「유리 집(Glass House)의 문화적 계보학: 세르게이 에이젠슈테인과 발터 벤야민 겹쳐 읽기」, 『비교문학』 제81호, 한국비교문학회, 2020, 51-87쪽.

김지훈. 「다큐멘터리의 확장된 디스포지티프: 동시대 다큐멘터리 설치작품과 이주 및 재분배 작용」, 『영화연구』 제78호, 한국영화학회, 2018, 5-67쪽.

마셜 매클루언. 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 박정규 역, 커뮤니케이션북스, 1999.

윤혜경. 「사후적 개념으로서의 포스트-시네마: 1980년대 미디어 환경의 변화와 전통 관객성의 해체」, 『미학』 88권 3호, 한국미학회, 2022, 155-198쪽.

제이 데이비드 볼터, 리처드 그루신. 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 이재현 역, 커뮤니케이션북스, 2006.

정찬철. 「『영화 속 디지털 시각효과』의 테크놀로지와 미학과 서사를 읽다」, 『대중서사연구』 24권 1호, 대중서사학회, 2018, 483-515쪽.

토마스 엘세서, 말테 하게너. 『영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계를 맺는가』, 윤종욱 역, 커뮤니케이션북스, 2012.

헨리 젠킨스. 『컨버전스 컬처』, 김정희원, 김동신 역, 비즈앤비즈, 2008.

히토 슈타이얼. 『스크린의 추방자들』, 김실비 역, 위크룸프레스, 2018.

Arnold, Sarah. "Netflix and the Myth of Choice/Participation/Autonomy," in *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, eds. Kevin MacDonald and Daniel Smith-Rowsey, New York: Bloomsbury Academic, 2016, pp.49-62.

Aumont, Jacques. *Que reste-t-il du cinéma?*, Paris: Vrin, 2012.

\_\_\_\_\_. "Que reste-t-il du cinéma?" *Trafic* 79 2011, pp.1-12.



- Balsom, Erika. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- Bellour, Raymond. "The Quarrel of the Dispositifs: Reprise," *Senses of Cinema* 86, 2018, <http://sensesofcinema.com/2018/cinema-and-the-museum/the-quarrel-of-the-dispositifs/>
- \_\_\_\_\_. "Cinema Alone'/Multiple 'Cinemas'", *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* 5, 2013, <https://doi.org/10.33178/alpha.5.08>.
- \_\_\_\_\_. *La querelle des dispositifs : cinéma—installations, expositions*, Paris: P.O.L., 2012.
- \_\_\_\_\_. "The Cinema Spectator: A Special Memory," in *Audiences: Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, ed. Ian Christie, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012, pp.206-217.
- \_\_\_\_\_. *Le Corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, Paris: P.O.L., 2009.
- Belton, John. "If Film Is Dead, What Is Cinema?", *Screen* 55.4, 2014, pp.460-470.
- Buckley, Craig, Rüdiger Campe, and Francesco Casetti (eds.), *Screen Genealogies: From Optical Device to Environmental Medium*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2019.
- Casetti, Francesco. "Back to the Motherland: The Film Theatre in the Postmedia Age," *Screen* 52.1, 2011, pp.1-12.
- \_\_\_\_\_. "Filmic Experience," *Screen* 50.1, 2009, pp.56-66.
- Chateau, Dominique and José Moure. "Introduction," in *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*, eds. Dominique Chateau and José Moure, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020, pp.13-24.
- Conolly, Maeve. *The Place of Artists' Cinema: Space, Site and Screen*, London: Intellect, 2009.
- Denson, Shane. *Discorrelated Images*, Durham, NC: Duke University Press,

2021.

- Denson, Shane and Julia Leyda. "Perspectives on Post-Cinema: An Introduction," in *Post-cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane Denson and Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books, 2016, pp.1-19.
- de Rosa, Miriam and Vinzenz Hediger. "Post-what? Post-when?: A Conversation on the 'Posts' of Post-media and Post-cinema," *Cinéma & Cie* 26-27, 2016, pp.9-18.
- Doane, Mary Ann. "The Indexical and the Concept of Medium Specificity," *Differences: A Journal of Feminist Media Studies* 18.1, 2007, pp.128-152.
- Dubois, Philippe. "Introduction," in *Oui, C'est du Cinéma*, eds. Philippe Dubois, Lucia Ramos Monteiro, and Alessandro Bordina, Paisan di Prato: Campanotto, 2009, pp.7-12.
- Elsaesser, Thomas. *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.
- \_\_\_\_\_. "Film History as Media Archaeology," *CINÉMAS* 14.2/3, 2004, pp.71-117.
- Farokci, Harun. "Phantom Images," *Public* 29, 2004, pp.12-22.
- Foucault, Michel. "Of Other Spaces," *Diacritics* 16 (1986), pp.22-27 (국역본, 미셸 푸코, 「다른 공간들」. 『헤테로토피아』, 이상길 역, 문학과지성, 2014, 41-60쪽).
- Friedberg, Anne. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- \_\_\_\_\_. "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change," in *Reinventing Film Studies*, eds. Christine Gledhill and Linda Williams, London: Arnold, 2000, pp.438-452.
- Gaudreault, André and Philippe Marion. *The End of Cinema?: A Medium in Crisis in the Digital Age*, trans. Timothy Barnard, New York: Columbia University Press, 2015.
- Gaut, Berys. *A Philosophy of Cinematic Art*, London: Cambridge University

- Press, 2010.
- Grusin, Richard (ed.), *The Nonhuman Turn*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015.
- Gunning, Tom. "Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality," *Differences: A Journal of Feminist Media Studies* 18.1, 2007, pp.29-52.
- \_\_\_\_\_. "What's the Point of Index? or, Faking Photographs," *Nordicom Review* 25.1/2, 2004, pp.39-49.
- Hagener, Malte. "Thinking Inside and Outside of the (Black) Box: *Bird Box* and Netflix's Algorithmic Operations," in *Post-cinema: Cinema in the Post-art Era*, pp.175-192.
- Hansen, Mark B.N. *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 2015.
- Huthamo, Erkki "Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen," *ICONICS: International Studies of the Modern Image* 7, 2004), pp.31-82.
- Kim, Jihoon. *Between Film, Video, and the Digital: Hybrid Moving Images in the Post-media Age*, New York: Bloomsbury Academic, 2016.
- Koch, Gertrude, Volker Pantenburg, and Simon Rothöhler (eds.), *Screen Dynamics: Mapping the Borders of Cinema*, Vienna: Austrian Film Museum, 2012.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Nannicelli, Ted and Malcolm Turvey. "Against Post-cinema," *Cinéma & Cie* 26-27, 2016, pp.33-43.
- North, Dan. *Performing Illusions: Cinema, Special Effects and the Virtual Actor*, London: Wallflower Press, 2008.
- North, Dan, Bob Rehak, and Michael S. Duffy (eds.), *Special Effects: New Histories/Theories/Contexts*, London: BFI Publishing, 2015.

- Parikka, Jussi. *What Is Media Archaeology?* London: Polity, 2012.
- Pierson, Michele. *Special Effects: Still in Search of Wonder*, New York: Columbia University Press, 2002.
- Prince, Stephen. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2012.
- Purse, Lisa. *Digital Imaging in Popular Cinema*, Edinburgh, UK: Edinburgh University Press, 2013.
- Rodowick, D. N. *The Virtual Life of Film*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2007.
- Rosen, Philip. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2001.
- Shaviri, Steven. "Post-Continuity: An Introduction"(2012), in *Post-cinema: Theorizing 21st Century Cinema*, pp.51-64.
- \_\_\_\_\_. *Post-cinematic Affects*, New York: Zero Books, 2010.
- Strauven, Wanda. *Touchscreen Archaeology: Tracing Histories of Hands-On Media Practices*, Lüneburg, Germany: meson press, 2021.
- Tryon, Chuck. *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of Movies*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2013.
- \_\_\_\_\_. *Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009.
- Uroskie, Andrew. *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Post-war Art*, Chicago, IL: University of Chicago Press, 2014.
- Walley, Jonathan. *Cinema Expanded: Avant-garde Film in the Age of Intermedia*, New York: Oxford University Press, 2021.
- Witt, Michael. "The Death(s) of Cinema According to Godard," *Screen* 40.3, 1999, pp.331-346.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*, New York: Dutton, 1970.

### 3. 인터넷 자료

- Cheshire, Godfrey. "The Death of Film/The Decay of Cinema," *The New York Press*, August 11, 1999, <https://www.nypress.com/news/the-death-of-filmthe-decay-of-cinema-DFNP1019991230312309999>.
- Sontag, Susan. "The Decay of Cinema," *The New York Times*, February 25, 1996, <https://www.nytimes.com/1996/02/25/magazine/the-decay-of-cinema.html>.

## Abstract

### Cinema's Change and Persistence - *The Lumière Galaxy* and Post-cinema Studies

Kim, Ji-Hoon(Chung-ang University)

This paper positions Francesco Casetti's 2015 book, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, within post-cinema studies. I define post-cinema studies as a set of scholarly approaches and discourses since the 1990s that have responded to the post-cinematic conditions: conditions in which the boundaries of normative have been dismantled and dynamically redrawn as its constitutive components, such as celluloid, lens-based imagery, single screen, projection, and the fixity of spectators, are changed by digital technologies and non-theatrical experiential platforms. Summarizing the tendencies of post-cinema studies as four keywords (material and form, platform, history, and philosophy), I argue that *The Lumière Galaxy*, based on its emphases on platform and history, demands us to consider the post-cinematic condition as a dual movement of cinema's persistence and change. On the one hand, Casetti diagnoses the post-cinema conditions as a situation in which traditional cinematic experience, and the place and apparatus that constitute it, are undergoing unprecedented changes. On the other hand, he nevertheless stresses that such a shift provides an opportunity for rediscovery, reconstruction, and reinvention of the traditional cinema experience in other places and devices. In so doing, he challenges the so-called 'death of cinema' discourse, as well as its epistemological basis that posits the term post-cinema as marking a fundamental, periodizing break from cinema. In order to closely examine Casetti's argument, this paper elucidates the seven keywords suggested by *The Lumière Galaxy*: relocation, relic/icon, assemblage, expansion, hypertopia, display, and

performance. This leads to underline Casetti's contribution to post-cinema studies.

**(Keywords: Post-cinema, cinema, Francesco Casetti, The Lumière Galaxy, relocation, platform, experience)**

■ 논문투고일 2023년 1월 6일

논문심사일 2023년 1월 27일

수정완료일 2023년 2월 20일

게재확정일 2023년 2월 6일