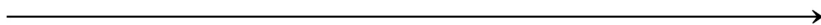


디지털-재현, 오래된 존재론적 질문의 재등장

김 성 태

서강대학교 영상대학원 겸임교수

목차



1. 서론
2. 디지털의 등장, 그 역사적 추이
3. 잃어버린 재현의 무게
4. 근심스러운 미래라는 허상

요약문

영화를 분석한다는 것은 무엇인가? 그리고, 영화연구에서 그의 역할은 무엇인가? 질문은 보다 체계적이고 학술적인 답을 요구했고, 바야흐로 영화학(Filmologie)이 분명한 자기 자리를 만들어가고 있었다. 정신분석학, 미학, 당연히 기호학, 텍스트이론들을 관통하며 ‘영화’ 개념의 정체성이 구축되어갔다. 자신의 철학적 에세이들에서 지속적으로 ‘영화’에 관한 글을 써오던 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 1983년, 드디어 『영화 1, 운동-이미지』를 출간하면서, 논의가 깊어가던 ‘이미지와 본질과의 관계’는 일차적으로 정리되었다. ‘영화’는 생각보다 빠르게 세기의 화두로 자리 잡았고, 사고방식을 선도하는 ‘장치’로 자리 잡았다. 장-루이 보드리(Jean-Louis Baudry)가 이 ‘영화’에 ‘장치(le dispositif)’라는 명칭을 붙인 것은 그렇기에 영화학 내부의 부분적인 작업이 아니다. 주목해야 하는 것은 ‘영화’에 대한 언급이 어느 틈에 철학과 인문학의 가장 뜨거운 주제인 ‘재현’ 담론의 핵심적인 자리를 차지하게 되었다는 점이다.

디지털의 시대에 이르러 다시 한 번 영화는 스스로에 대한 정의 문제를 질문 받는다. 돌이켜보면 ‘영화사’의 핵심적인 담론의 주제들은 언제나 단순하고 피상적인 기술적 변화에서 불거졌다. CG(컴퓨터그래픽)으로부터 시작된 21세기 ‘영화’에 대한 질문은 ‘재현’ 문제에 대한 철학적 논의에서 그치지 않고, 영화의 본질에 대한 논의의 초점을 ‘생산’에서 ‘배포’ 쪽으로 이동시킨다는 중대한 변화를 가져왔다.

주제어

영화, 재현, 디지털, 아날로그, 시뮬라크르, 들뢰즈, 장치

1. 서론

2000년, 아직 아날로그가 일반적 삶의 의식일 때, 디지털로의 전환에 대한 사고의 오류에 대해서 문제를 제기하는 글을 당시 ‘필름 컬처’에 실었다.¹ 정해진 하나의 위치에서 다른 위치로의 전환을 마치 특별한 가치인양 받아들이는 관점에 대해 지적했는데, 그것은 사회/산업적으로는 진보적으로 보이지만 실제로는 전통적인 주관주의가 그토록 고수하고자 했던 ‘위치’ 개념을 버리지 못한 사고방식이었기 때문이다. 물론, 구성의 질적 요소가 변화하면 ‘몸’도 달라지게 마련이다. 하지만 몸이 어떻게 변화하고 있는지를 제대로 추적하기 위해서라도 우리는 오히려 그 과정, 질적인 변이 과정이 의미하는 바를 차근차근 따져볼 필요가 있다. 영화학이든, 사회학이든, 혹은 철학이든, 이론이 냉정하고 진지하게 더듬어보기도 전에 항상 사회가 앞서 현실을 만들어내는 이런 조건에서 과정이 아닌, 도래할 ‘위치들’에 대한 해설에 그치는 일이 그나마 이론에게 주어진 역할인 것은 이런 점에서 보면 어쩔 수 없어 보이기도 한다. 이 글에서는 이러한 변화가 어떻게 시작되었고 어떤 추이를 가지고 있는가를 다시 한 번 들추어낼 생각이다. ‘영화’가 그렇듯, 과정을 몽타주 할 수 있어야 우리는 무언가를 가지고 다음 단계에 도착할 수 있다. 몸과 몸에 지닌 것들이 의식의 메커니즘을 이루는 요소이기도 하다는 점에서, 이러한 자아의 자각도 없는 상태에서의 교체는 어쩌면 정신적 질병으로 나아가지 않겠는가? 디지털로의 이행이 그토록 중요하며, ‘영화’의 개념에 그만한 변화를 이끌만한 것이라면, 우리는 뒤늦게라도 이 변화의 추이에 대해서 면밀하게 살펴볼 필요가 있다. 이런 목적을 지닌 글이고, 그렇기에 현재에 이르는 과정을 다소 역사적으로 바라보고자 했다. 물론 동시에 이 때문에 이 글은 연구 논문으로 갖추어야 할 정당한 조건에 들지 못하는 한계들이 존재한다. 그러니 이 글을 일종의 문제 제기를 위한 제언으로 읽혀지기를 기대한다.

¹ 김성태, 「디지털적인 것에 대해서」, 『필름 컬처 7 : 변모하는 영화의 풍경』, 한나래, 2000.

2. 디지털의 등장, 그 역사적 추이

띠에리 쥬스(Thierry Jousse)는 1996년, 앙투완느 드 바에끄와 함께 작은 책을 하나 낸다. 『영화의 귀환』으로, 20세기가 지나가는 시점에서 ‘영화’가 처한 입장에 대해서 생각해볼만한 것들을 약속한 책이다. 분량의 측면에서 ‘약술’이라고 했지만 그에 비해 사실 안에 담고 있는 내용은 상당히 두텁다. 당시 ‘영화’에게 밀어닥친 변화에의 고민을 담고 있기 때문이다. 변화에의 고민은 언제나 역사적이다. 이전과 현재, 그리고 도래하지 않은 미래에 관한 이야기이기 때문에 그 전체를 놓고 말을 해야 한다. 이 저자들은 나름 분명한 시네�필들(Cinephile)이었는데, 그렇기에 이 ‘변화’가 끌어낼 결과에 대해서 잔뜩 ‘고민거리’를 안고 있을 수밖에 없었고 결국에는 시네�필들이 원하는 ‘영화’의 개념에 맞추어 책을 엮었다. 20세기의 끄트머리, ‘영화’는 ‘잊혀져가고 있으며 더 이상 말해지지 않’는 상황에 처했고, ‘더 이상 영향력이 없는’ 존재가 되어버렸다고 말하며. 결국 그들은 어떤 불길함에 대해서 말했는데, 영화들이 더 이상 ‘영화’로 수렴되지 않는, ‘영화’가 추구해오던 길이 사라진 듯한 상황을 고민했다.

영화는 그에 대해서 이야기하길 원한다. 그에게 이름을 붙이고 그를 이야기하게 하는 말들과 이야기들이 바로 그에게 존재성을 부여하는 것이다. 그를 영사하는 스크린, 유일하게 그를 특징짓는 이 것은 기본적으로 정신적이다 : 영화는 꿈을 꾸기 위해, 감동을 느끼기 위해, 기억하기 위해, 그것에 대해서 의논하기 위해, 글을 쓰기 위해 보는 우리의 정신적 작용과 관련한다. 바쟁의 글이 없이, 다네의 한량없는 논의가 없이, 트뤼포의 숭고한 글이 없이 채플린이, 〈리오 브라보〉나 〈서든 피어〉가 무엇일 수 있을까? 최소한 다른 영화들과 마찬가지로 그것에 감동을 느끼는 관객들을 소유하지 못하게 될 것이다. 왜냐하면, 관객들은 그것이 가치를 지니고 있다는 것을 무시할 것이며 따라서 망각의 틈새로 밀려나게 될 것이기 때문이다.²

‘영화’에 대한 ‘말’을 문제 삼았지만 그 ‘말’들이 70년대부터 이 시기에 이를 때까지 결국 이들이 믿는 ‘영화’의 개념을 구축했다고 보면, 사실 이들이

² 띠에리 쥬스, 앙투완느 드 바에끄, 『영화의 귀환』, Hachette, Baume-les-Dames, 1996, 5쪽

근심 어리게 바라보는 것은 ‘영화’의 개념이다. 이 개념의 해체가 우려되고, 따라서 목시적 태도가 나타나는 데, 이것은 사실 그들만이 독특하게 집어낸 주제가 아니다. 말하자면 그들은 새로운 논의를 세상에 부친 것이 아니다. 80년대부터 사실 조심스럽게 거론되었는데, 처음에는 이론가들, 이론가에 버금가는 감독들, 그들로부터 시작했다. 평론은 8, 90년대 현상에 매달렸고 (평론은 늘 현상만을 다룬다), 디지털이 가져다 줄 새로운 환경에 주목하고 있었다. 하지만 솔직히 말하면 그 당시에 디지털은 결코 지금 우리가 사용하는 그 단어로 존재하지 않았다. 당시까지 이 ‘디지털’의 이름은 CG였으며, 그러니까 표현의 수준에서 찾아낸 기술적 개가이고, 특수효과였다. 배포의 측면에서는 비디오투를 대체할 만한 도구로서 받아들여졌지만 생산의 측면에서는 그처럼 기술적 단계로서 받아들여졌다. 디지털이 필름을 대체한다는 개념이 아직 성급한 예측으로 받아들여졌다. 하지만, 산업 쪽에서는 이미 이행과정이 시작되었었고, 이론과 평론은 결국, 이 책 안에서 다루는 우려에 이르게 된 것이다. 이론가들과 평론가들은 그들 앞에 난데없이 주어진 변화에 대해 약간은 ‘목시적’인 태도들을 보였다. 이미 말했듯 시네필들로서는 어쩔 수 없는 일이었는데, ‘영화’의 정체, 그리고 기껏해야 대중적인 인기 외에는 아무 것도 없었던 한갓 저열한 발명품에서 그 정체로 자라난 필연성, 그와 함께 더욱더 중요해져가던 이미지의 본질과의 관계 등이 갑작스레 사라져버릴 듯한 상황이라고 보았기 때문이다.³

³ 냉정히 보면, 이 역사적 진행에 관해서도 차근차근, 과정적으로 다루어야 하지만 역사책은 아니므로, 간단히 요약하면 20세기 ‘영화’의 개념은 한 마디로 늘 짐작도 못한 깊은 문제로 나아갔다. 처음은 우리가 다 알다시피 목적도 없는 장난감 같은 장치로 시작되었는데 그로부터 이십여 년이라는 기간 사이에 우연히, 사실은 필연적으로 ‘서사’를 차용한다. 이후, 정작 ‘영화’ 자신은 이것이 지시하는 바에 대한 자각 없이 왕성하게 서사를 하는 도구로 자리 잡았다. 20세기 중반까지, 그래서 ‘영화’의 정체성은 ‘이야기를 하는 도구’로서 전통적인 위상과 다를 바 없는 ‘예술형식’으로 초점이 맞추어졌다. 하지만 그로부터 서서히 자신을 자각하기 시작하는 데, 20세기 중후반, 70년대 중후반부터 ‘영화’는 자신이 걸려있던 거의 모든 학문적 방법들로부터 점검을 받았으며, 그 연관 속에서 더 깊은 정체성으로 나아간다. ‘이야기를 하는 도구’에서 다시 ‘움직이는 이미지의 재현’으로 나아갔으며, 그렇게 이미지의 광범위한 영역과 만나게 된다. 8, 90년대, ‘영화’에 대한 철학적 논의는 이런 상황 속에서 시작된 것이다. 즉, 기술적 발명품에서 예술형식으로 나아갔고, 다시 ‘재현’의 문제를 보여주는 도구로 건너간다. 시네필들이 보고 있던 ‘영화’의 역사적 진전과정이었으며, 이러한 성과들이 나타나기 무섭게 불분명한 산업적 조건 속에서 사라져갈 지도 모른다는 우려, 그 우려가 결국에는 『영화의 귀환』으로 나타났던 것이다.

그러나 이쯤 되면 당연히 예상할 수 있는 것과는 다르게, 이 90년대의 이 위기감은 직접 디지털과 연관을 맺지는 않았다. 이 책 어디에도 디지털의 문제가 진지하게 다뤄지지 않고 있었는데, 디지털이 새로운 환경을 만들고 있는 상황이었다는 점을 고려하면, 이는 사실 의아한 일이다. 바로, 이 의아함의 실체가 사실 당대의 이론계가 지닌 근본문제였다. 왜냐하면 그들은 위기감을 말하기 시작했는데, 정작 그 출발점에 대해서는 그다지 냉정한 성찰을 보이지 못했던 것이다.

‘영화사’를 돌아보면 문제는 언제나 단순하며 지엽적인 부분에서 불거진다. 우리는 이제, 어떻게 이들, 20세기의 시네필들이 우려하는 ‘영화’ 개념의 위기가 도래했는지를 살펴보도록 하자. 그 와중에 20세기 ‘영화’ 개념의 진면목, 철학적으로 볼 때 포장되고 확대된 의미망이 아니라 냉정하게 드러나는 진면목을 볼 수 있게 될 것이다.

디지털은 다 알다시피 70년대에 등장한다. 이전에도 부분적으로 시도되기는 했지만 정확하게 <스타워즈 *Starwars*>(1977) 와 <수퍼맨 *Superman*>(1978)의 출현이 그 시작이었다. 하지만 이미 말했듯이 그때 디지털의 이름은 ‘CG’였다. 즉, 디지털이라는 명칭으로 불리기보다는 CG의 출현으로 더 중요해졌으며, 이 CG는 오늘날 우리가 받아들이는 것보다 당시에는 훨씬 협소한 영역에 머물러있었다. 미니어처로, 어색한 분장으로, 조명과 카메라 워킹의 어지러운 혼합에 따른 기술로 처리되던 ‘특수효과’에게 주어진 가능성에 지나지 않았다. 말하자면, 당시의 디지털은 완벽하게 ‘부분적인 기술’에 지나지 않았고, 아날로그를 더더욱 빛나게 해주는, 덧입혀진 ‘레이어’였다. 물론, 우리는 당시 ‘아날로그’라는 명칭 자체가 있을 이유가 없는 상황이라는 점도 기억해야 한다. 그 명칭은 ‘디지털’이 아날로그라는 개념을 새삼스레 끌어낼 만큼의 문제로 등장해야 나타날 것이기 때문이다. 마치, 유성 영화가 나타남으로써 무성영화라는 명칭이 중요해졌듯이 말이다. 하지만 물론, 산업의 측면에서 기대감은 충분했다. 그로부터 몇 년 후, <트론 *Tron*>(1982)이 백퍼센트 디지털이라는 미명하에 나왔고, 십년 뒤에는 <론머맨 *The Lawnmower Man*>(1992)이 나온다.⁴ 모두 비상한 관심은 끌었으나 실제로는 기대감을 충족시키진 못했다. 당시까지의 기술적 완성도는 아

직은 형편없었고, 그로 인해 앞으로 한참은 보완되어야 하는 ‘특수효과’로 여겨졌다. 이로 인한 탓인지, 80년대 중반기에 이르기까지 CG의 등장은 그다지 근심거리가 아니었다. 아날로그의 이미지를 뒷받침해주는 것에 불과했고, 앞으로야 개선되겠지만 아날로그의 실사이미지와 완벽하게 구분되는 ‘재현’의 수준에서의 조악함이 오히려 관심을 반감시켰다. <트론>과 <론머맨>의 순수 디지털 이미지는 너무나 명백하게 채색 수준의 그림이었으며, 사실, 서사가 관객들의 시선을 덮었을 뿐이지, <스타워즈>와 <수퍼맨>에서조차, 현란한 광선검, 광선포의 채색 수준에 지나지 않는 것이었다. 이제까지 영화의 특수효과가 그러했듯, 결국 CG는 자신의 존재 자체를 도저히 감추지 못했다.⁵ 물론, 이점에서 볼 때, 서사 자체의 흥미여부와 상관없이, <트론>과 <론머맨>은 오히려 이 상태의 CG를 고스란히 활용했다고도 볼 수 있다.

아무튼, 기술의 발전에 대한 가능성은 충분했지만, 이런 면으로 인해, 영화 ‘안’에서의 디지털은 대단한 주목을 끌어내지는 못했다. 이미 말한 것처럼 이론계가 느낀 위기감은 완전히 다른 문제에 걸려있었다. 사실, 이를 거론하기 위해서는 보다 풍부한 자료들과 함께 다룰 필요가 있기는 하지만 이 글의 목적에 따른 문제제기를 위해서는 명백한 몇 가지 사실들만 언급해도 가능할 듯 하다.

1984년에 당시 르 몽드(Le Monde) 지의 부편집장중 하나로 영화이론의 전문가가 아니지만 영화와 관련된 왕성한 칼럼을 쓰고, 일반적인 수준의

⁴ <론머맨>은 <트론>에 버금가는 화제를 끌었던 작품은 아니다. 그 연장선에서 나왔으며, 어떤 면에서는 유사 이유적이다. 하지만 나름대로 관심을 끌지 않은 것은 아니다. 바야흐로 인터넷 전산망이 본격적으로 유포되는 시점에서, 그것을 소재로 삼아 만들어진 정도의 주목을 받고 있었기 때문이다. 따라서 <론머맨>을 특정한 지표로 삼기 보다는, 이 글에서 90년대 나타난 디지털 영화들을 대표하는 예로 다루는 정도로 이해해주기를 바란다.

⁵ 기술은 ‘영화’가 목적하는 현실감의 획득을 위해 일반적으로 그 존재가 감춰져야만 한다. 물론 경우에 따라 오히려 기술의 존재가 부각됨으로써 영화적 현실감이 더 주어지기도 한다. 그러나 대개 그런 경우는 ‘영화사’에 대한 인식 하에 가짜로서의 영화가 오히려 강조될 때이다. 즉, 일반적인 영화처럼 가짜임을 감추기 보다는 오히려 그것을 즐기도록 의도할 경우에 말이다. <스크림 *Scream*>(웨스 크레이븐, 1996)은 그 대표적인 예로, 공포영화에서의 장면전환, 요소의 배치 등을 이미 명백하게 알고 있는 관객들을 대상으로 만들어진 영화이기 때문이다. 관객들은 ‘공포감’을 즐긴 것이 아니라 그것이 유도되는 ‘장치들’을 즐겼다.

영화 사전까지 편찬한 크리스티앙 짐머(Christian Zimmer)가 하나의 상징적인 제목의 책을 편찬한다. 바로 『픽션의 귀환』이라는 책이었는데, 하늘을 나는 1978년의 '수퍼맨'이 표지를 장식했다.⁶ 앞서 언급한 피에리 주스와 앙드완느 드 바에끄의 책이 이전까지 거론되지 않았던 새로운 문제를 제기했다기보다 그 문제의 보편화에 대한 증거라고 했듯이 이 책 역시 마찬가지로였다. 70년대 중후반의 영화들과 함께 '영화계' 안에서 무언가 변화하고 있는 지형도를 '픽션'이라는 카테고리에 묶어볼 만하다는 조심스럽게 제기된 의문을 보편화시켰고, 광범위한 논의의 장으로 끌어낸 것이다. 이론가들은 처음에는 오히려 엉뚱해했다. 왜냐하면 그들은 지형도의 묘한 변화가 '픽션'에 있다고는 여기지 않았기 때문이다. 그들은 대체로 여전히 '영화' 개념의 논의가 더 진행되어야 한다고 여겼고, 이론적인 성취감에서 무르익어간다고 여겼다. 대표적인, 거시적인 예들만 몇 개 짚어보자.

이 책이 나오기 바로 전 해에 '그 책'이 나왔는데, 상당기간 동안 '그 책'이라 지칭될만한 성찰을 담고 있는 저서였다. 자신의 철학적 에세이들에서 엉뚱하게도 줄기차게 '영화'에 관한 글을 써오던 들뢰즈가 바로 1983년, 드디어 『영화 1, 운동-이미지』를 출판한다.⁷ 앞서 바로 점점 논의가 깊어가던 '이미지와 본질과의 관계'라고 말한 것은 이러한 작업들로 인해 빚어진 성과를 지칭한 것이다. 이 이전까지 전문적인 『코뮤니케이션용 Communications』지를 통해서 70년대부터 왕성하게 '영화'의 개념을 정리하고자 한 작업들이 이어졌고⁸, 80년에는 리옹 학회(Colloque de Lyon)의 세미나의 성과를 모은 책이 당당하게 『영화의 이론 La Théorie du Film』이라는 제목으로 엮여 나왔다.⁹ 바야흐로 영화학이 분명한 자기 자리를 차지해가고 있었다(세상에

6 크리스티앙 짐머, 『픽션의 귀환』, Edition 7eme Art, Paris, 1984.

7 질 들뢰즈, 『영화1, 운동-이미지』, Edition Minuit, Paris, 1983.

8 당시로서는 아직 미디어 개념이기보다는 오디오 비주얼 영역으로 구분된, 영화, 광고, TV등등의 이미지를 기반으로 한 대상들을 전문적으로 연구하기위한 목적으로 시작된 연구전문지로 프랑스 사회과학 고등연구원(EHESS)과 프랑스 국립 학제간 연구소(Centre d'Etudes Transdisciplinaires)가 함께 출판하기 시작했다(출판사 Seuil). 20세기 중후반 사회와 미학, 철학 부분에서 가장 왕성한 활동가들이 참여했던 전문지로 당시 이론계를 이끄는 중요한 결과물들 중의 하나였으며, 특히 이미지를 기반 한 문화적 형태들에 대해서는 더더욱 중요한 글들이 실렸다. 이점에서 '영화'에게는 특히 각별했는데, 당시 프랑스 사회에서 이 영역을 대표하는 형식으로 간주되었으며, 따라서 주로 '영화'에 대한 담론들이 다루어졌기 때문이다.

제시된 지, 불과 20여년 만에). 정신분석학, 미학, 당연히 기호학, 텍스트 이론들을 관통하며 ‘영화’ 개념의 정체성이 구축되어갔고, 그 결과가 곧 리용 학회의 활동으로 이어졌다. 이 활동에 참여한 이들이 바로 90년대 이후 영화 이론계를 이끌고 가는 자끄 오몽(Jacques Aumont), 장-루이 뢰트라(Jean-Louis Leutrat), 레이몽 벨루(Raymond Bellour), 미셸 부비에(Michel Bouvier), 나중에 나단 출판사에서 『1945년 이후의 ‘영화’의 이론 *La Théorie du Cinéma après*』(1945)¹⁰을 출판하는 프란세스코 카세티(Francesco Casetti), 도미니끄 샤토(Dominique Chateau), 미셸 마리(Michel Marie), 도미니끄 노게즈(Dominique Noguez), 호제 오댕(Hose Audin) 등이었다.

1979년 11월 말, 리용 2대학의 영화와 연극학과 연구센터에 의해 조직된 이 학회는 바로 뤼미에르 형제의 도시에서 다음과 같은 주제로 펼쳐졌다 : 영화분석은 어디쯤 와 있는가? 그리고, 영화연구에서 그의 역할은 무엇인가?¹¹

언뜻 이 선언을 우리는 별로 중요하게 생각지 않거나 오히려 뜬금없는 것으로 볼지도 모른다. 사실, 우리는 ‘영화학’의 태동에 대해서도 별로 그 의미를 파악하지 못하는 경향이 있다. 단지 ‘영화’가 있으니 그것도 있는 듯이 여기듯. 마치 디지털이 한국 사회에서 이미 기술적으로 결정된 것으로 써 들어온 것처럼 영화학은 이미 존재한 뒤에 수용되었기 때문이다. 하지만 이 선언은 ‘영화’의 위치를 사회적 성과물에서 인문학으로, 학문의 한 복판으로 위치시키는 중요한 사건들 중의 하나이다. 사실상 50년대부터 이어오던 ‘영화’에 대한 진지한 논쟁에 매듭을 짓는 성격이었다. 영화가 단지 가치 평가의 대상, 잡지에서 다루어지는 대중문화의 한 ‘현상’이 아니라 분명한 학문의 대상으로써 분석되어야 하는 것임을 확실하게 선포한 것이기 때문이다. 적어도 프랑스의 영화사로 보면, 바쟁(Andre Bazin)과 앙리 랑글루와(Henri Langlois)가 출범한 영화에 대한 신세대의 발걸음이 비로소 결실을

9 자끄 오몽, 장-루이 뢰트라, 『영화의 이론』, Edition Albatros, Paris, 1980.

10 레이몽 벨루, 미셸 부비에 『1945년 이후의 ‘영화’의 이론』, Edition Nathan, Paris, 1999.

11 자끄 오몽, 장-루이 뢰트라, 『영화의 이론』, Editions Albatros, 1980, p. 7.

맺은 지점이다. 이 이전까지는 ‘영화’는 늘 센세이셔널(sensational)한 사건이었지만 늘 그 상태로 머물렀고, 도무지 진지한, 더구나 독립적인 학문적 대상으로 수용되지 않고 있었다. 그 증거가 또한 학과의 명칭에서도 나타나는데, 60년대 대학에 이미 학문적으로 인정받으며 편입되었지만 한국에서와 마찬가지로 ‘연극영화학과’ 즉, 당시에 문학으로부터 독립적으로 떨어져 나올 당당한 위상을 지녔던 연극에 덧이어진 것으로 간신히 존재했다. 말하자면 이 70년대 말에서 80년대 초에 영화는 독자적인 학문적 입지를 지닌 영역으로 공식화된 것이다. 이로 인해, 이후 몇 년간 야심차게 만들어진 대학에서의 명칭은 연극을 떼어내고 ‘영화학과’거나 ‘영화와 오디오 비주얼 학과’가 된다. 이렇게 19세기 말에 불완전한 발명품으로 출발했던 ‘영화’는 이십세기의 왕성한 생산 활동을 거쳐서, 그 중후반에 분명한 정체성을 지니게 되었으며 당시의 문화산업적 위상으로 볼 때, 그것은 인류 역사에서 필연적인 것이었다. 그 후에 미셸 세르(Michel Serres), 질 들뢰즈(Gilles Deleuze), 그리고 그들 다음의 장-뤼이 쉐퍼(Jean-Louis Schefer)에 이르는 철학자들의 언급들이 줄지어 이어진 것이다.

이처럼 ‘영화’는 생각보다 재빨리(?) 세기의 화두로 자리 잡았고, 사고방식을 선도하는 ‘장치’로 자리 잡았다. 장-뤼이 보드리가 이 ‘영화’에 ‘장치(le dispositif)’라는 명칭을 붙인 것은 그렇기에 영화학 내부의 부분적인 작업이 아니다. 1975년이 또한 핵심적인 해였는데, 이때 앞서 말한 『코뮤니케이션』에서 스물세 번째의 연구 성과를 엮었고, ‘정신분석과 영화’가 곧 그 주제였다. 영화학의 자장의 끄트머리로 다루어졌던 이 제호에서 바로 보드리가 ‘영화’를 ‘장치’로 선언하는 논문을 쓰게 된다.

‘동굴의 장면은 언제나 지속 된다 : 현실적 효과, 혹은 현실감. 복사, 시물라크르, 그리고 그 시물라크르의 시물라크르. 말하자면, 플라톤에서 프로이트까지 관점은 뒤집어졌고 과정은 역전되었다. 하나는 동굴을 나와 관념들을 따져가며 그 본질을 캐들어 갔고 그 후에 다시 동굴로 돌아갔을 때, 그때는 동굴의 수감자들에게 그들은 장치(le dispositif)의 희생자라는 점을 말해 주기 위해서였다. 그리고는 그들에게 약속한다. 그 어두운 방(la salle obscure)에서 나오게 해주겠노라고. 한편 다른 이는(이에 대해서 반대의 말

을 해야 하지만 천만의 말씀이다. 이는 단순한 대답, 단순화된 대칭이 아니기 때문이다), 이는 오히려 그들을 원래 있던 그 동굴로 다시 밀어 넣는 일을 했는데, 그들이 거기에 있음을 모르고 있기 때문이며, 스스로를 외부에 있다고 여겼기 때문이다. 그들은 그렇게 오랜동안 선과 미와 참을 관조하며 즐겨 왔다.」(「장치」, 『코미니케이션』 N. 23, p. 56.)

보드리를 알튀세르(Althusser)와 한데 뒤섞어가며 이데올로기로 묶고, 할리우드에서의 영화적 도구화에 비판적 입장을 취한 자로 설명하는 것은 어떤 면에서 지나치게 현학적이다. 그것은 정작 그가 말한 내용을 보다 편리하게 사용하는 2차적 해석에 해당한다. 보드리가 ‘영화’를 ‘장치’라고 칭했을 때, 그것은 바로 위에서 플라톤과 프로이트에 대해 언급하며 규정한 개념이다.¹² 물론 그것을 현실적인 영화들에 적용시켰을 때, 보드리 역시 상업영화의 역사에서 이것이 지닌 근본적인 의미가 아니라 기능으로써 플라톤과 프로이트에게서 사용되는 것처럼 활용된데 불과하다고 지적하긴 했다. 하지만 이데올로기적이라는 것은 ‘영화’의 개념을 설명하는 보드리에게는 ‘의도하는 바에 따라 사용된다.’는 의미를 관념화한 용어였다. 여기서 ‘장치’란 그 장치의 활용에 따른 가치평가를 제외한 것으로써, 현실의 심리적 충위를 만들어내는 현실감(그것이 잘되었든 아니든 별개의 문제이다)을 제공하는 도구라는 의미였다. 보드리에 따르면, ‘영화’는 인류에게 ‘현실’에 대한 감을 구체화해 보여주는 것인데, 구체화한다고 해서 참이라는 말은 아니다. 이 글에서 핵심은 결국 ‘복사, 시뮬라크르(Simulacre), 그리고 그 시뮬라크르의 시뮬라크르’에 있으며, 이것이 곧 보드리가 보기에 ‘영화가 해온 일이고, 역사적인 추이었다. 중요한 것은 보드리가 ‘영화’를 ‘장치’로 규정했다는 사실이 아니다. 무엇보다 먼저 주목해야 하는 것은 ‘영화’에 대한 언급이 어느 틈에 이 위상에서 이루어지고 있었다는 점이다. 보드리와 알튀세르, 시뮬라크르 등의 용어들이 주는 현학적 취미에 빠져드는 일이 아니라, 먼저, 어떤 근거에서 ‘영화’에 관한 담론들이 이 층위로 확장되었는

¹² 「장치」라고 이름붙인 이 논문의 부제는 바로 다음과 같다. ‘현실감에 대한 메타심리학적 접근’ 즉 현실과 본질의 오래된 논의가 그 출발점으로 그래서 보드리는 플라톤에서 프로이트에 이르는 과정을 이 문제로 접근한 것이다.

가를 살펴봐야 한다.

‘현실’, 그것은 아주 중요한 주제인데, 애초부터 ‘영화’가 벗어날래야 벗어날 수 없는 ‘현상’의 문제였기 때문이다. 이 시기, 이에 대한 자각이 ‘영화’의 정체성을 규정하는 것으로 이어졌고, 이론가들 각자가 다른 말들로 이를 설명하고 있었지만 그것은 자신이 더 관심을 지니는 제반 학문의 영역에 따라 갈라졌을 뿐이다. 누군가에게는 상징적 체계로, 누군가에게는 기호학으로, 또 정신분석학으로, 보드리에게는 메타 심리학으로 말이다. 결국에는 모두 하나로 이어졌다. 그것이 들뢰즈 저작의 가치였다. 왜냐하면 결국 영화의 이미지는 현상의 문제에 속하는 데, 순수한 현상 자체인 운동-이미지이고, 이는 영화가 현상을 바라보는 위치 혹은 관점에 따라 지각-이미지, 감화-이미지, 행동-이미지로 나뉜다는 말이다.¹³ 달리 말하면 이 세 가지의 결합이 곧 원래의 가감 없는 운동-이미지가 된다.

역시, 주제를 벗어나진 말자. 중요한 것은 그 설명이기 보다는 이제 ‘영화’에 관한 담론이 여기에 이르렀다는 점이다. 들뢰즈의 ‘운동-이미지’, 그리고 지각, 감화, 행동 등으로 이어지는 이미지의 분류는 단지 영화를 분석하는데 필요해서 등장한 것이 아니라, 결국 원래 존재하는 세계의 재현에서 빚어지는 세 가지 층위를 문제 삼는 것이기 때문이다. 이로써 ‘영화’는 ‘재현’의 문제 안으로 들어간다. 단순히 예술적 진전과정에서의 그 ‘재현’ 개념이 아니라, ‘현상과 본질’의 복잡한 관계에서의 ‘재현’으로써 말이다. 이렇게 철학사의 깊은 갈등으로 건너가는 입장에서 영화이론계는 당연히 CG에 관심을 기울일 여지가 없었을 것이다. 이미 말했듯이 이 ‘영화’의 개념이 논의되고 있을 때, CG는 재현을 위한 것이 아니라 특수효과의 대체물에 지나지 않는 것으로 자리 잡고 있었기 때문이다. ‘영화’ 개념은 이제 어디까지 확장되고 논의되어야 할지 모를 만큼 광범위하게 다루어졌고 퍼져갔다. 그리고 80년의 리용 학회가 야심차게 주장했듯 ‘영화분석’은 이 광범위한 영역의 도움과 함께, 지난 영화들의 열개를 쪼개고 분류하여 재구성하는데 전혀 문제가 없었다.

¹³ 『영화1, 운동-이미지』의 4번째 장, 「운동-이미지와 그의 세 가지 변이들」을 참조하기 바란다.

그런데 70년대까지 잘 진행되어가던 이 상황이 어느 순간, 틀어진다. 이론가들은 상업영화의 ‘현재’에서 잠시 발을 거두고 있었는데, 그 사이에 상업영화들의 반격이 시작되었던 것이다. 게다가 68이후, 대중들의 관심은 잠시 보다 진지해지는 듯 보이다가 정치적으로 갑자기 와해되기 시작했다. 그들은 예컨대, 1, 2년 전만해도 이 ‘영화’ 개념의 탈 프랑스적인, 동시에 친 프랑스적인 생산물들에 열광했다. 그것은 곧 뉴 저먼 시네마(New German Cinema)였고, 뉴 아메리칸 시네마(New American Cinema)였다. 하지만, 80년대 중반이 되자 갑자기 관객들이 예상치 못한 곳으로 나아간다. 게다가 개념에 대한 열기도 부족 시들었다. 그들은 〈수퍼맨〉과 〈스타워즈〉에 열광하고 있었던 것이다.

당혹스런 이 상황에 대한 위기감은 «가이에 뒤 시네마»와 «포지티프», 그리고 보다 진지한 전문지, «트래픽»들에 여러 형태로 줄기차게 실리기 시작했는데, 결국에는 위에서 말한 피에리 쥬스와 바에끄의 저작으로 결산된다(물론 더 이상 거론되지 않았다는 뜻은 아니다). 따지고 보면, 『영화의 귀환』은 『픽션의 귀환』과 같은 짝처럼 보인다. 그렇다고 다네이와 바에끄가 크리스티앙 짐머의 책에 충고를 보낸 것인지는 알 수가 없다. 하지만 실제로는 ‘영화’가 어느 순간부터 픽션의 문제에 시달리고 있었다는 사실은 명백하고, 보드리가 동굴의 그림자, 즉, 이미지를 빗대어 ‘복사, 시물라크르, 그리고 그 시물라크르의 시물라크르’라고 할 때, 들뢰즈가 ‘세 개의 변이체’로 나누는 운동-이미지를 말할 때, 이미, 재현의 문제가 끼어든 상태일 수밖에 없었으며, 서사가 이미지로 펼쳐지는 것이 아니라 마치 실제 현실처럼 서사 자체가 재현되는 것임이 분명하게 논의된다. 그런데 왜 이들은 CG가 특수효과 영화에서 일반 영화 안의 효과로, 그리고 다시 효과에서 이미지 전체에 입혀지는 레이어로 변화해가는 과정에 주목하지 못했을까? 레이어는 적어도 아날로그의 재현 위에 덧입혀짐으로써 아날로그식 재현을 다른 문제로 끌고 가는 것이 되어버리지 않는가? 게다가, 90년대, 터무니없는 서사, 〈론머맨〉은 〈트론〉에 뒤이어 시물라크르가 현실화되는 문제를, 이미지가 사실을 대체하는 문제를 다루고 있지 않았는가? 사회학자와 철학자들이 걸프전과 함께 ‘시물레이션’이 더 이상 예상시도가 아니라 좌표로 환산된

현실에 적용되는 방식이라는 것에 근심하듯 접근하지 못한 것일까?¹⁴ 무엇보다, 서사가 이제 레이어(Layer)에 의존하며, 레이어와 함께 현실(아날로그)을 벗어나고, 복제하고…… 무엇보다 왜 이들은 기술이 ‘영화’의 질을 바꾼다는 사실을 그토록 잘 알고도 묵과한 것일까?

3. 잃어버린 재현의 무게

‘영화’와 관련된 디지털의 문제는 이상하게도 ‘안’이 아니라 ‘바깥’에서 밀려왔다. 생산의 문제보다는 배포의 방식으로써 무엇보다 산업질서의 변화로서 먼저 주목받기 시작했는데, 고다르(Jean-Luc Godard)는 이러한 양상에 관해 ‘디지털은 생산이 아니라 배포를 위해 태어난 것’으로 규정한 바 있다. 사실 이는 그가 비디오 시대에 했던 말을 발전시킨 것이다. 즉, 고다르는 비디오 시대에 비슷한 표현을 사용한 바가 있는데, 상대적으로 필름이 단순하게 재질의 문제에 속하는 것이 아니라 ‘영화’에서의 생산개념에 해당하는 것임을 자각한 발언이었다. 말하자면 ‘필름’을 재질로 보기 보다는 그 재질에 의해 가능했던 ‘영화’ 개념과 묶음으로써 배포 혹은 저장의 한 방식으로 나타난 비디오로부터 거리를 두기 위함이었다. 물론, 고다르는 이 비디오와 함께 그의 한 시대를 작업한다. 비디오가 가진 배포 개념에 적용한 한 사례일 텐데, 그럼에도 사실상 비디오를 ‘영화’가 지닌 ‘생산’ 개념으로 끌고 들어온 것은 아니었다. 삼각대에 머물러있어야 했던 필름시대의 무비 카메라와 어깨 위의 카메라가 가능해진 비디오 시대의 무비카메라가 보여주는 차이에 해당했는데, 이로 인해 대상에 ‘더 가까이’ 다가가고 그만큼 사회의 ‘관계망’ 안으로의 침투가 가능해진 조건을 활용했다. 이 시기, 비디오는 고다르와 함께 그렇기에 ‘참여’도구가 된다. 참여영화(cinema militant)이라고 이름 붙여진 그 영역은 그가 다루는 내용으로써 규정되기 전에 우선, 이런 배경에서 성장했다.

¹⁴ 이를테면 장 보드리야르(Jean Baudrillard)처럼 말이다.

Jean Baudrillard, *La guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Editions Galilee, Paris, 1991.

하지만 한계는 분명했다. ‘참여’는 ‘동작’일 뿐, ‘결과물’은 아니기 때문이다. 동작으로 인해 빚어진 결과들을 추적해야 ‘작품’의 주제가 살아나는 법이다. 인물들의 동작과 관계들만이 보여질 뿐이면, 선택은 이제 관객들에게 주어지는 데, 관객들은 이미지에 대해 주체적인 입장을 지닌 이들이 아니다. 그들은 관람권을 구입한 이들이며, 그것도 여전히 전통적인 범주의 영화를 보는 습관에 머물러 있는 이들이었다. 비디오 시대에는 도무지 인터랙티브(Interactive)는 불가능했고, 여전히 제시만이 가능했다. 필름시대, 영화의 의미는 언제나 몽타주로 결과 지어졌다. 하지만 이 몽타주는 대중들에게는 익숙하지 않은 장치였고 익숙하다면 그들은 몽타주 된 것의 결과로써 스크린에 정착한 결과물들(영화들)을 보는 행위가 익숙할 따름이었다.

이윽고, 1981년, 고다르는 다시 영화로 회귀한다. <할 수 있는 자가 구하라 *Sauve qui peut (la vie)*> 이었고, 물론 비디오의 경험이 그에게 무작정 손실은 아니었다. 문제는 이 ‘회귀’에 있다. 왜냐하면 만일 비디오가 하나의 생산방식으로 자라났다면 굳이 필름으로의 회귀는 이루어지지 않았을 것이기 때문이다. 긍정적인 것이 있다면 고다르는 막연한 회귀가 아니라 이때부터 역사와 이미지의 문제에 관해 주목하기 시작했다는 점이다. 그러나 그 고다르 주변에 포진하고 있던, 사실상 그럴 수밖에 없던 이론가들은 조금 달랐다. 그들은 내내 묵시적인 태도를 유지했다. 그들에게 내내 배포의 달라진 환경은 불편한 부분이었기 때문이다. 한 가지 다행스런 것이 있다면 비디오에 의한 배포는 산업적인 변화로까지 이어지지는 않았다는 점이다. 이론가들의 불만은 그래서 타당해 보였는데, 아직까지는 스크린이 지니는 ‘영화’ 개념에서의 중요성이 유효했었다. TV수상기는 상대적으로 그 시대의 TV의 개념과 엮임으로써 ‘비 영화적’인 경험으로 지적되었고 ‘영화’의 자랑거리인 ‘움직임’을 제대로 볼 수 없다는 비판 내에 머물렀다. TV의 출현에 화들짝 놀라 ‘영화’만이 보여줄 수 있는 각종 거대화면들을 내놓으며 ‘블록버스터’를 양산하던 60년대 보다는 물론 나아지긴 했다. 왜냐하면 이론가들은 더더욱 ‘영화’ 개념으로 무장해 조목조목 각종 유사 미디어들을 공격할 수 있었기 때문이다. 당시, 미디어는 오로지 선택에 따라 취해지는 단순한 수단 역할에 머물고만 있었고, ‘영화’는 오히려 자신이 그러한 미디어가 아

나라 '작품'을 생산하는 '형식'이라는 점을 강조했다.

그러나 디지털은 비디오와 다른 양상으로 전개되었다. 왜냐하면 그것은 비디오와 같이 컬렉션으로 전락할 배포형식이 아니라 진짜 배포, 즉, 상영 방식의 변화로 자라날 것이기 때문이었다. 물론, 이와 같은 변화는 CG가 디지털로 전환됨으로써 일어난다. 즉, 앞서 말했듯이 아날로그 위에 덧입혀진 레이어, 특수효과의 질료적 대체물 수준으로 보고 있던 CG가 보다 보편화되면서 순식간에 '문젯거리'로 도래한 것이다. CG의 보편화, 그것은 짐작보다 은밀하게 이루어졌다. 그렇다고 누군가가 일부러 숨겼다는 말은 아니다. 의식하지 않은 가운데, 자연스럽게 빚어졌다는 말이다. 단지 어떤 표현 수준에서의 기술적 가능성이라 보고 있던 CG는 장르들의 위계질서를 뒤흔들었다. '특수효과'가 중요한 부분을 담당하던 장르들에게 영향력을 제공했기 때문이다. SF(Science fiction)와 공포영화가 해당 장르였고, 우리가 다 알다시피 이 장르들의 산업적 위상은 그 후로 상당히 가파르게 부각되었다. 물론 공포영화는 SF에 비해 장르의 특성상 상대적으로 대중적이진 않은 탓에 SF의 부각보다는 덜했다. 그러나 우리는 이에 대해서도 좀 더 신중할 필요가 있다. 왜냐하면, 특수효과의 기술적 진보는 '공포'를 단지 장르로 묶어두는 서사에 대한 인습적 한계를 변화시켰기 때문이다. 90년대로 접어들면, '공포'는 장르로서의 공포영화에서처럼 주제가 아니라 하나의 요소로써 SF, 코미디, 드라마의 외피를 입고 나타나기 시작했다. 평론가들은 이 문제를 다만 표현의 확장이라고 보고 있었지만, 그들은 '특수효과'가 일부 장르들 안에서의 역할로 머물지 않고 일반적인 장르들 안으로 광범위하게 퍼지는 상황을 인지하지 못했다. 물론, 서사의 특징에 따라 이전에도 '특수효과'는 일반적 장르들에도 당연히 사용되는 기술적 장치였다. 하지만, CG는 이에 대한 의존도를 보다 높였으며, 보다 광범위하게 사용되게 된다. 그럼으로써 어느 틈에 사실상, '특수효과'는 더 이상 특수하지 않은 보편적 장치가 된 것이다. 그리고는 이 보편화에 힘입어 이제 기술적인 수준에서 진짜 백퍼센트 디지털 촬영들이 시도된다. 이론계는 이상하게도 터무니없을 만큼 기술에 대해 폄하했다. 디지털 이미지는 필름 이미지에 비해 평면화될 수밖에 없던 초기 수준에서, 필름의 이미지의 질적 수준을 대체하지는

못할 것이라고 ASA(American Standards Association)의 힘을 과신했다¹⁵. 그들은 역사에서의 선례들을 망각했던 것처럼 보인다. 기술의 초창기는 언제나 자기 과시적이다. 기술이 자신을 과시할 때는 표현이거나 재현할 대상을 찾기 보다는 기술 스스로의 존재 자체를 내세우고 그를 위해 영화가 만들어진다. 사운드가 그랬고, 칼라가 그러했다. 그러나 그 두 기술의 출현이 '영화'를 어떻게 바꾸어 나갔던 것인가?

사실, <트론>과 <론머맨>의 수준에서 이미 이론가들은 기술이 가져올 결과에 대해 예측 했어야 한다. 그 아날로그 시대의 채색 수준의 이미지들이 실사와의 동질감을 획득하는 순간에 벌어질 문제 말이다. 실사의 대체, 즉, 질료를 벗어 던지는 가능성은 이미 이때 내재되어 있던 셈이다. 그도 아니라면, 최소한 <스타워즈>, <수퍼맨>으로부터 '픽션의 귀환'을 고민했어야 한다. 영화의 역사로 볼 때, 이러한 작업들이 단지 1회성으로 그칠 것이 아님은 분명했기 때문이다. 물론 크리스티앙 짐머가 지적한 방식은 아니다. 그는 사실 정확하게 다시 열리는 픽션의 시대에 주목했지만, 같은 작품들을 언급했더라도 방향이 달랐다. 그는 이 문제를 정치적으로 몰고 갔다. 즉, 70년대 피곤하리만큼 정치적 견해가 녹아있는 영화생산물로부터의 탈피라고 보았던 것이다.¹⁶ 그러니까 그는 이 시대의 판타지를 네오리얼리즘(Neorealism)과 누벨바그(Nouvellevague) 이전의 픽션의 귀환으로 봤을 뿐, 이것이 새로운 픽션임을 바라보지는 못했다. 하지만 이는 단순한 서사의 회귀가 아니었다. 클래식과 모던의 갈등 안에서 불거진 인류가 지니고 있던 오래된 관습으로서의 서사와 현상의 지위에 대한 역전(이것이 모던이었는데)의 재역전이 아니라, 이제까지 없던 서사의 등장이기 때문이다. 십여 년이 훌쩍 지나, 결과적으로는 이로부터 엑스맨 시리즈와 저스티그 리그, 이른바 수퍼 히어로물이 가능해졌다. 하지만, 사실 '수퍼 히어로

¹⁵ ASA는 필름의 감광도를 수치화한 것으로 빛의 조건에 따른 감광상태를 지시한다. 영화는 오랫동안 필름의 빛에 의한 이 중속성을 나름대로 표현적인 수준에서 활용해왔는데, 빛의 조정에 따라서 미세하게 변화하는 이 감광상태를 표현의 차원으로 승격시켰기 때문이다.

¹⁶ 크리스티앙 짐머, 『픽션의 귀환』, Edition 7eme Art, Paris, 1984, p 12-18. 짐머는 특히 참여영화들의 즐거움의 빈곤에 대해 언급하며, 가치와 취미의 상관관계에 대해 언급했다.

물'이라고 부르는 것은 여전히 이 변화의 동향에 무지한 사고에서 나온다. 왜냐하면 이것은 '히어로'의 재등장이 아니라, 인류의 상상 안에 존재하지 않던 히어로의 등장이기 때문이며, 사실상 개체로서의 히어로가 중요하기 보다는 그들이 만들어낸 '세계'가 더 중요한 의미를 지닌다. 이를테면, 현재의 슈퍼맨은 70년대의 슈퍼맨과 다르다. 70년대, 그는 히어로였지만, 지금은 그가 활동하는 서사 자체가 관객들의 히어로이다. 이 문제까지를 이론가들은 주목했어야 한다. 하지만 『영화의 귀환』처럼 이론가들은 여전히 문제를 지나치게 심각한 영역으로 끌고 갔다. 전통이라는 사고방식 자체의 심각함 말이다.

사실상 '영화'는 애초부터 재현되는 대상의 문제가 아니었다. 영화 이전의 전통적인 표현수단, 그때까지는 예술형식이라 불렀는데, 그것들은 하나 같이 '생산'이 자신의 유일한 가치체계였다. 생산물이 되는 순간에 이미 가치를 획득한다는 점에서 말이다. 배포는 여전히 중요하긴 했지만 배포 여부가 그 가치를 좌지우지 하지는 못했다. 문학, 회화, 조각은 작품이 써지고 탈고되는 순간으로 가치를 부여 받는다. 인쇄상태, 종이질, 재질, 전시상태가 그것을 변화시키지 못한다. 흥미로운 것은 무용, 음악, 연극 등 무대예술들은 당연히 배포가 더 중요한 것이어야 했다. 왜냐하면 배포형식인 무대 위에서 시연될 목적으로 쓰인 것들이고, 따라서 그 위에서 가치가 획득되어야 하기 때문이다. 하지만 무대는 나름 중요하긴 했지만 그것이 그들의 가치를 결정짓지는 못했다. 연극은 문학작품으로써 대본 상태에서, 음악적 대상들은 음악작품으로써 오선지 상태에서 결정되었다. 연출가보다는 작가가, 연희하는 자들 보다는 작곡가가 가치의 정점이었다. 반면, '영화'는 그렇지 않았다. 작가보다 연출자가 중요하게 인정받게 되었다는 사실은, 그것은 그만큼 '생산'만큼이나 '배포'가 즉, 연희되는 시간이 더 중요하기 때문이다. 그리고 이 시간은 사실상 생산이 완료되는 시점이 아니라 스크린에 드러나는 순간이다. 그러니까 생산과 배포가 한 짝을 이루는 도구, 그것이 곧 '영화'였으며 인류는 19세기말 이전까지 이러한 도구는 손에 쥘 적이 없었다.

시네마토그래프

오귀스트와 루이 뤼미에르 형제가 발명한 이 도구는 일련의 즉석 프린트에 의해서 일정한 시간 동안 렌즈 앞에서 이어지는 모든 움직임을 담을 수 있도록 해주며, 그것을 있는 그대로의 크기로 모든 관객들이 볼 수 있도록 모아 놓은 것들의 이미지를 스크린 위에 영사함으로써 재생해 낸다.

1895년 12월 28일, 첫 상영회를 앞둔 뤼미에르 형제(Auguste Marie Louis Nicholas Lumière, Louis Jean Lumière)가 그들의 발명품을 소개한 홍보문이다. 언뜻 이 ‘해설’은 나름 타당하면서도 지나친 감이 있다. 자신들의 발명품의 기능에 대한 해설치고는 상당히 장황하고 세세하기 때문이다. 만일 오늘날이라면 이는 간단하게 써져도 됐을 것이다. 예컨대, ‘움직이는 이미지의 상태로 기록한 것을 스크린에서 재생해낸다’고. 하지만, 이는 우리의 착각이다. ‘움직이는 이미지’라는 말은 우리에게나 익숙한 표현이며, 당시에는 일반 대중들에게 전혀 납득되지 않는 표현이었기 때문이다. 즉, ‘움직이는 이미지’는 당시 인류에게는 아주 생소한 표현이었다. 물론 이미지의 움직임이 시도되지 않은 바는 아니다. 19세기로 접어들자 곳곳에서 이루어졌고 매 순간, 발명품으로 나타났다. 그러나, 장난감 같은 치기 어린 것이었으며, 그 모두 ‘움직이고 있는 것’에 초점이 맞춰지기 보다는 ‘animation’의 성격이었다. 이것에 의해 얻어진 이미지는 물론 움직임을 담고 있지만 개념의 중심에 움직임이 있는 것은 아니다. 그 단어의 어원이 지시하듯 정지한 것, 인간의 손으로 제작되어 멈춘 것을 ‘살아있게 한다.’, ‘생기 있게 한다.’는 의미를 지닌 용어이기 때문이다. 따라서 ‘움직이는 이미지’를 이해한다 하더라도 ‘영화’와는 정반대편, 즉, 정지한 것을 움직이게 하는 기능으로 받아들여지게 된다. 달리 말하면 ‘살아있지 않은 것’을 살아 움직이게 하는 기능에 의해 얻어진 이미지 말이다. 우리가 잘 알고 있는 베르그송이 결국 ‘영화’를 보고는 그것이 진짜 움직임이며, 속임수에 불과한 것이라고 말했을 때, 그는 지금까지 그가 보아 온 animation과 다를 바 없는 ‘영화’의 기계적 상태에 주목을 하고 있었다. 이러한 상황이니, 뤼미에르 형제는 기존의 animation

과는 구별된 발명품이라는 점을 설명할 필요가 있었던 것이다. 즉, ‘이것은 여러분이 알고 있는 그 이미지가 아니라 진짜로 렌즈 앞에 주어진 세계를 있는 그대로 담은 이미지’라고.

그렇기에 뤼미에르 형제는 이처럼 풀어 쓰는 해설을 택했는데, 그 안에서도 아주 간단한 용어를 애써 ‘움직임’에 대한 강조로 치환했다. 즉, ‘렌즈 앞의 모든 것’, 혹은 ‘세상’이라고 하는 대신에 ‘렌즈 앞의 모든 움직임’이라고 함으로써 여러분이 눈으로 보고 있는 세상, 움직이고 있는 세상(애초 정지한 손으로 그려낸 것에 부여된 움직임이 아니라)을 즉석 프린트로 기록하는 장치라고 소개했던 것이다.

물론 여기에서 ‘영화’의 정체성에 보다 깊게 들어가자면 이제 우리는 ‘움직임’의 의미를 캐고 들어가야 한다. 하지만 이 글 안에서 우리의 관심사는 ‘영화’가 하는 일과 관련된 정체이다. 아마, 이 ‘기록하는 장치’로서의 기능의 설명까지가 ‘생산’의 단계라면 이것으로 발명품은 마감되지 않았다. 뤼미에르 형제에게는 이제 두 번째 부분이 필요했는데, ‘모든 관객들이 볼 수 있도록 모아 놓은 것들의 이미지를 스크린 위에 영사’하는 장치라는 설명이었다. 첫 번째의 문구에서 ‘영화’의 기록이라는 정체성이 부각된다면, 두 번째에 의해서 모든 이들이 볼 수 있도록 해주는 장치라는 개념이 부여된 것이다. 우리가 문제를 삼을 만한 부분은 바로 이 지점으로 흥미롭게도 뤼미에르 형제는 여기에 분명하게 ‘재생(re-production)’이라는 용어를 사용했다. 하지만 스크린에 이미지로 무언가를 투영해 보여주는 것, 이 경우, 지금도 마찬가지지만 당시에 이미 ‘재현(re-presentation)’이라는 용어가 사용되고 있었다. 그런데 왜 뤼미에르 형제는 재현 대신에 재생이라는 말을 사용했을까? 이는 당시에는 ‘영화’가 결코 이미지의 문제로 의식되지 않았다는 점을 말해준다. 발명가들이 강조하고 싶었던 것은 현실 세계의 분명한 기록이며, 그렇게 나타나는 이미지 대신 그 사실 자체에 중요성을 두었기 때문에 ‘재생’이 선호되었던 것이다.

20세기의 영화사가들은 이상하게도 이 단계에서 제시되는 ‘영화’의 정체성에 주목하지 않았다. 이전에도 역사서는 나왔지만 공식적으로, 그 자료채집과 논의의 진지함으로 볼 때, 세계 최초로 존재하는 영화들의 역사에 관

심을 둔 영화사는 1949년, 조르쥬 사들(Georges Sadoul)의 작품이다. 즉, 영화의 역사에서 역사가들의 등장은 1940년대로써, 이 역시 나름 중요한 연대라고 할 수 있다. 왜냐하면 이 시기까지 생산된 영화들에 의해서 영화의 정체성이 수정되며 지향점이 결정되기 때문이다. 사들은 아주 분명하게 ‘영화’의 개념을 선언한다.

하나의 예술이 우리 눈 앞에서 탄생했다. 회화나 음악은 수백만년전부터 존재해왔다. 우리는 반면에 뤼미에르와 멜리에스를 알고 있으며, 에디슨과 레이노까지도 보아 왔다.

하나의 예술이 우리 눈 앞에서 탄생했다. 여전히 상당수의 개척자들이 생존해 있지만, 이 예술의 기원에 관한 연구는 여간 어려운 게 아니다. 그들이 어떻게 그것을 해냈는지 최소한의 기록조차 남기지 않은 채, 이 갓 태어난 예술의 초기 자료들이 거의 대부분 사라져 버렸기 때문이다. 미처 이 시네마라는 것이 하나의 새로운 언어를 만들어 내었음을 미처 깨닫기도 전에……. 그런 나머지 영화학자는 나중의 발굴이 자신의 가설을 내던져 버리는 일이 없기를 노심초사하며 몇 개의 뼈다귀만으로 하나의 동물을 재구성해야 하는 고생물학자 같은 입장이 되어 버렸다.¹⁷

우리는 ‘영화’가 결코 이 방식으로 제시되는 ‘예술’이 되고자 탄생하지 않았다는 사실을 알고 있다. 앞서 봤듯이 뤼미에르로부터 시작한 ‘영화’, 그뿐만 아니라 에디슨(Thomas Alva Edison)이든, 당시 어떠한 발명가이든 그들이 목적인 ‘영화’는 무엇보다 ‘세상의 재현’이었다. 그리고 이 재현은 생산과 제시, 즉, 배포의 짝과 함께 주어진 재현이다. 실제로 영화관 안에서의 재현의 결과물들까지 고려하지 않는다면 ‘영화’의 특수성은 도무지 설명되지 않는다. 관객들이 스크린의 이미지를 분명하게 있음직한 세상의 재현으로 받아들이지 않는다면 말이다. 바로 이런 측면 때문에 이십세기 ‘영화’의 개념이 기록한 것으로서의 영화와 제시하는 것(상영됨)으로써의 스크린의 이미지의 결합이 된 것이며, 그렇기에 시네필들에게는 영화관은 ‘영화’의 개념에서 떼어낼 수 없는 것이었다.

¹⁷ 조르쥬 사들, 『세계 영화사』 9e Edition, Flammarion, Paris, 1973. p. 5.

이처럼 자주 우리는 영화관에 출몰한다. 그 안에 어떻게 들어가게 되었는가? (미리 채비된 진짜 주목의 대상으로, 스스로 선택하고 원했으며, 연구될 영화로써) 제법 구체적인 문화적 탐색의 여지가 있는 경우를 제외하면 - 점점 더 이런 경향이 빈번해지기는 하지만 - 우리는 채무가 없는 상태에서, 여가로, 휴식을 위해 영화관을 찾는다. 결국 것처럼 영화관에 들어가기도 전에 최면의 전통적 조건들이 결합되어 있다 : 비어있는 의식에, 속박도 없이, 의도도 없이…… : 영화를 보고 있어서도 아니며 영화에 의해 꿈을 꾸어서도 아니다. 의식도 못하지만 관객이 되기도 전이다. 이것이 ‘영화적 상황’이며 그것은 선 최면적이다. 진짜 환유로써, 영화관 안의 어둠은 이미 어둠 이전의 어스름한 몽환으로 에워싸인다(프로이드와 부로이어에 의하면 최면에 선행하는 몽환). 이것이 한 인간을 길에서 길로 나서게 하고, 포스터에서 포스터를 훑게하며, 결국에는 익명으로, 어둠의 방에 무관심하게 (indifférent) 처박히게 한다. 우리가 영화라고 부르는 감화의 축제장이 만들어질 어둠의 방에……¹⁸

『코미니케이션』에 실린 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 이 글은 앞서 말한 23호에 실린 글이다. 바로 장-루이 보드리가 ‘영화’를 ‘장치(le dispositif)’라고 부르며, 그동안 ‘영화’를 서사하는 예술형식의 하나로 보았던 다분히 치기어린 관점을 재편하는 글이 실린 같은 책이다.

달리 말하면, ‘영화’ 개념에 환호하던 이론가들 모두가 사실 ‘영화’가 이미 ‘생산과 배포’의 짝이며, 생산 단계에서의 재현만이 아니라, 배포 단계에서 이루어지는 재현도 함께 고려되어야 하고, 그로 인해 단지 ‘예술형식’이 아니라 ‘재현의 장치’, 나아가 ‘재현을 나르는 장치’임을 분명히 알고 있었다는 말이다. 그랬다면, 필름이라는 재질과 현실이라는 질료의 문제는 별개로 고려했어야 한다. 마찬가지로 스크린이라는 재현이 완성되는 장소와 모니터라는 장소의 구별도 지나치게 민감하게 받아들일 이유가 없었다. 왜냐하면 재현이 이루어지기만 하면 장소는 상관없이 없기 때문이다. 필름 시대의 ‘영화’ 개념이 밀접한 관계를 맺고 있는 ‘몽환적 상태’, ‘최면적 상태’는 사실

¹⁸ 『영화관을 나오며』, 『코미니케이션』, N. 23, p. 104. (여기에서 이탤릭체로 쓴 부분은 의역이다. 왜냐하면 그 앞 단락에서 바르트는 영화관에 대해서 먼저 쓴 다음, 이 문장을 다음과 같이 시작한다. ‘그렇다면 우리는 왜 그토록 자주 영화관에서 나오는가? 즉, ‘나오는 것을 즐기는 가?’의 뉘앙스여서 그 의미를 살리기 위해 이탤릭체의 번역으로 바꾼 것이다).

장소와는 전연 상관이 없는 것이지 않은가?

결국, 이론가들이 착각한 것은 ‘필름’이라는 재질과 ‘영화’의 개념을 접목 시켰다는 데 있다. 말하자면 심한 착각이 빚어졌는데, 필름을 아날로그로 간주했다는 점이다. ‘영화’에게 아날로그는 뤼미에르가 처음 카메라를 세워 놓은 ‘그 세상’이다. ‘필름’은 단지 그것을 옮기는 재질로 이 ‘아날로그’의 문제에 끼일 틈이 없다. 실제로 애초부터, 즉, 뤼미에르의 상영부터 ‘영화 이미지’는 아날로그 상태를 벗어났다. 그가 장소를 통과해 가 닿는 지점이 재질인 스크린이었을 뿐이지, 이미지는 결코 아날로그도, 디지털도 아니다. 그는 시뮬라크르이며, 상태를 초월한 그림자이다. 그로부터 관객들이 아날로그를 의식하든, 디지털을 의식하든 그것은 다른 문제에 속한다.

디지털은 결국 적어도 ‘영화’ 자신의 수준에서는 결코 목시론적 대상이 아니다. 만일 목시론적으로 그에 대한 위기감을 거론한다면 그것은 인류의 삶과의 연관 아래 이어져야 할 것이다. 시뮬라크르가 아니라, 시뮬레이션이 현실을, 존재를 대체해가는 과정을 두고 말이다. 데이터가 존재를 규정하는 상황이 굳이 문제를 삼자면 문제이기 때문이다. ‘영화’에게는 디지털은 그의 과거와 다르지 않은 확장이다. 적어도 ‘예술형식’에의 속박에서 벗어나 미디어로서의 원래 ‘영화’가 지니고 있었던 가치(재현을 나르는 장치)를 회복하고 분명하게 해주기 때문이다. 미디어가 될 수 없어서 혼란스러운 것들과는 달리, ‘영화’는 애초부터 ‘세상’을, ‘렌즈 앞의 모든 것’을 기록해 이미지로 재현하는 장치였다. 이 장치로서 그는 자신의 가치를 획득했으며, 사실 그가 ‘이야기’를 하기는커녕, 렌즈 앞에서 구성된 이야기를 재현하는 장치가 됨으로써 전통적인 예술의 가치를 혼란한 것에 불과하다. 그리고는 다시, 존재하지 않는 렌즈로 존재하지 않는 이야기를 마치 존재하는 것처럼 ‘재현’하는 것이 되지 않았는가? 재현은 원래 보이지도 않고 ‘구름 저 편’에 있는 것을 쫓아 시작된 일이며, 그렇게 미켈란젤로 안토니오니(Michelangelo Antonioni)의 말처럼 우리는 진실에 한발 더 다가간다(〈구름 저 편〉, 1995). 애초에 말했듯이 ‘존재’를 물질적 장소와, 아날로그와 묶는 것은 진작에 이십세기 초입에서 이미 반복했던 철학적 명제일 뿐이다.

4. 근심스런 미래라는 허상

디지털은 그런 점에서 가능성이다. 그것은 표현수준에서의 개가나 산업 수준에서의 확대에 그치는 것이 아니기 때문이다. 사실 디지털을 근심스럽게 바라보는 이들은 ‘영화’의 전통적인 개념에 근거하고 있다고 여기지만 실제로는 영똥한 관점에 묶여있다. 이미 보았듯이 전통적인 개념으로 볼 때도 디지털은 전혀 문제가 되지 않는다. 디지털도 ‘재현’의 한 방식이기 때문이다. 이미지가 저장되어 존재하는 방식과는 별개의 문제라는 말이다. 이들 방식이야 어떻든 ‘이미지’는 여전히 같은 상태로 시각과 지각의 대상으로 남아있다. 오히려 디지털이 가능성인 이유는 아날로그 상태의 생산과 배포로부터 해방될 수 있는 여건을 제공하는 데 있다.

생산자와 생산시스템, 여전히 우리는 카메라와 연출과정, 극장으로부터 자유롭지 못하며, 영화 생산은 핸드폰 안으로 놀라운 카메라가 들어온 다음에도 여전히 전문화된 일부에게 할당되어 있는 작업이다. 생산 과정의 아날로그가 한 개인이 자유롭게 펜을 놀려 말할 것을 완성하는 수준에도 이르지 못하게 하기 때문이다. 그러나 디지털은 이 모든 것을 가능하게 해줄 텐데, 개인이 노트북 안에서, 그리고 자신의 독특한 카메라 안에서 세상에 던질 말을 지어내고 구성하고 편집해, 상영에 버금가는 배포까지 끝내는 가능성을 제공할 것이기 때문이다.

게다가 디지털은 음험한 개념, 즉, 매개수단이 실제로는 중요함에도 언제나 작품 단계에서 이루어진 구성체가 중요한 것으로 유지되어온 전통적 예술개념을 대체할 것이다. 언어라는, 그림이라는, 이미지라는 매개수단에 의해서 문학작품이 되고 회화가 되며 영화가 된다. 사실 문학이 되기 위해서 언어의 속성에 의존해야 하며, 회화는 점, 선, 면, 색에, 영화는 움직이는 이미지에 의존해야 한다. 즉, 그 매개수단이 그것을 특징짓고 구별하는 근본인 것이다. 하지만 전통적 미학은 어느 순간 은근히 매개수단의 중요성을 무시하고 그것을 다루는 자(작가)의 주관성으로 대체했다. 작가와 소유물로서의 작품이 바로 그러한 개념으로, 지난 세기에 유용한 가치개념이었을 뿐이다. 디지털은 그의 배포의 광범위함을 통해서 가치가 작가의 주관성에

귀속되는 대신 보는 자에게서 형성되는 것으로 바꿀 것이며, 작품의 소유에 주어진 가치개념을 해방시켜, 사용의 즐거움으로 바꿀 것이다. 전통적 가치가 허물어진다고 볼 수도 있지만 한편으로는 다른 가치로 전환되는 것에 불과하다. 단지 우리는 이 가치의 전환에 아직 익숙하지 않을 뿐이다. 디지털은 이전과 똑같이 이미지로 '눈' 앞의 모든 것을 재현한다. 아니, 이전에는 불가능했던 '눈' 앞에 없는 것까지도 재현한다. 그렇게 우리는 우리의 의식을 놓고 들여다볼 수 있는 '장치'를 얻은 것이다.

참고문헌

단행본

- 피에리 쥬스, 앙투완느 드 바에끄, 『영화의 귀환』, Hachette, 1996.
- 크리스티앙 짐머, 『픽션의 귀환』, Edition 7eme Art, 1984.
- 질 들뢰즈, 『영화1, 운동-이미지』, Edition Minit, 1983.
- 자끄 오몽, 장-루이 뢰트라, 『La Théorie du Film』, Edition Albatros, 1980.
- 프란세스코 카세티, 도미니끄 샤프, 미셸 마리, 도미니끄 노게즈, 호제 오맹, 『1945년 이후의 '영화'의 이론』, Edition Nathan, 1999.
- 조르쥬 사들, 『세계 영화사』, Flammarion, 9e Edition, 1973

논문

- 김성태, 「디지털적인 것에 대해서」, 『필름 컬처 7 : 변모하는 영화의 풍경』 2000.
- Jean-Louis Baudry, 「Le dispositif」, 『Communications』 N.23, 1975.
- Roland Barthes, 「En sortant du cinéma」, 『Communications』 N. 23. 1975.

Abstract

An Ontological Question

*KIM, Seongtae**Seogang University**Professor, Graduate School of Media*

What is ‘analyzing a movie’? And, what is ‘its role in film studies’? The question required a systematic and scholarly answer, and filmologie was making a clear place for itself. Through psychology, aesthetics, text theories and of course semiotics, the conceptualization of ‘film’ has been formed. Deleuze, who has been continually writing about ‘movies’ in his philosophical essays, ended the debate in defining the relationship between ‘image and essence’ when he released «Movie 1, Movement-Image» in 1983. ‘Film’ rapidly became the topic of the century and became a ‘device’ that leads the way of thinking. The reason why Jean-Louis Boissier labeled this ‘film’ as ‘device (le dispositif)’ was not part of film studies. What should be noted is that the mention of ‘film’ became a key part of the debate of ‘reproduction’, which was the most popular subject of philosophy and humanities.

In the digital era, the film is once again questioned about its definition. In retrospect, themes of core debates of ‘History of cinema’ have always been driven by simple and superficial technological changes. With the emergence of CG (Computer Graphics), the question of ‘cinema’ in the 21st century is not only a philosophical discussion on the problem of ‘reproduction’, but also a crucial change that shifted the focus of the debate on the nature of the film from ‘production’ to ‘distribution’.

Keywords

 Movie, Recreation, Digital, Analogue, Simulacre, Deleuze, Le dispositif
