

디스포지티브 영화의 다양한 가능성*

김 채 희

부산대학교 예술문화영상학과 석사

목차

-
1. 서론
 2. 디스포지티브의 대두
 3. 디스포지티브 영화의 개념
 4. 디스포지티브의 다양한 계열체
 5. 결론

* 본 연구는 석사학위논문 일부를 발췌 요약한 내용입니다.

요약문

본 논문은 포스트 시네마 시대가 도래함에 따라 영화 매체에 대한 재사유와 동시대 영화들의 특정한 경향들을 포섭할 수 있는 개념이 필요하다는 각각에서 출발했다. 최근, 새롭게 등장한 도전적이면서 변화무쌍한 실험적인 영화들은 고전적인 미장센과 몽타주 분석만으로 접근하기 힘든 미학을 선보인다. 고전적 개념 틀로 분석하기가 곤혹스러운 영화들을 본고에서는 에이드리언 마틴이 제시한 디스포지티프 논의를 수용해서 고찰했다. 디스포지티프적 움직임은 디지털 테크놀로지가 기반이 되는 현대의 미디어 환경 속에서 급격히 늘어나긴 했지만 이 흐름이 어떤 특정한 시대에만 국한된 현상은 아니다. 일부 고전영화에서도 그 움직임이 감지됐으며 1920년대 아방가르드 영화들, 1960년대 모더니즘 영화들 일부에서 디스포지티프 경향은 계속 존재했었다.

영화적 디스포지티프의 명확한 개념화를 위해 본 논문은 오늘날 영화이론에 유입되고 있는 디스포지티프 논의의 근원을 살펴보았다. 하지만 인문학적 차원에서 논의되는 디스포지티프 이론은 분명 영화에서 거론되는 것과는 차이가 있다. 따라서 본고는 마틴의 노고로 가시화된 디스포지티프의 시네마틱한 요소를 부각시키면서 논의를 진행했다. 푸코가 정초한 디스포지티프의 기본적 의미는 이질적인 요소들로 구성된 장치의 배치와 배열이다. 때로는 이질적인 요소들의 앙상블 그 자체를 가리키기도 한다. 디스포지티프 논의를 촉발시켰던 푸코의 개념을 빌어 디스포지티프 영화를 정의한다면, 고전적 영화의 조건들을 구성하는 이질적 요소들의 재(탈)배치와 배열로 이루어진 새로운 '고안물(constraption)'이라고 할 수 있을 것이다. 어떤 것이 새로운 고안물이 되기 위해서는 그것을 이루는 요소들, 즉 힘들의 배열과 배치에 변화가 일어나야 한다. 당연히 그 요소들은 내적인 요소와 외적인 요소들을 아우른다. 내적인 요소는 주로 영화의 컨벤션에 대한 것이며 외적인 요소는 영화를 둘러싼 정치, 문화, 사회적인 조건과 영화를 가능하게 하는 광학적, 물리적 토대 모두를 포함한다.

영화는 어떤 매체보다도 빠른 속도로 다른 매체와 손쉽게 '네트워킹'하며

새롭게 ‘고안된’ 미학 양식을 만들 수 있다. 상호매체성으로 정의되는 디지털 시대의 두드러진 특징을 디스포지티브 개념으로 바라본다면 영화뿐만 아니라 예술 전반에 걸쳐 발생하는 새로운 흐름들을 이해하는 데 도움이 될 것이다.

주제어	디스포지티브, 영화의 자기반영성, 장 루이 보드리, 미셸 푸코, 21세기 영화, 디지털 영화, 디지털 미학
-----	-------------------------------------------------------------

1. 서론

1895년 파리의 시민들을 놀라게 했던 영화가 탄생¹한 이후 한 세기가 훌쩍 지나갔다. 하지만 많은 사람들이 21세기가 되자마자 ‘영화의 죽음’을 선언했다. 영화(cinema) 주변을 감싸고 있는 새로운 기술의 발전과 미디어 플랫폼의 변화에 따른 영향이 ‘죽음’의 원인이 될 것이라고 진단한 것이다. 특히 미국의 예술비평가이자 영화감독인 수잔 손탁(Susan Sontag)은 영화 패러다임의 변화에 따라 시네필(cinephile)의 존재가 소멸하고 ‘영화적인 것(the cinematic)’들이 사라졌다고 생각했다.² 영화는 간헐적 운동(intermittent movement)과 그림자 유희를 동력 삼아 명멸했던 18~19세기의 수많은 변종 애니메이션들의 최종 결과물로서 태어났다. 영화는 여타 예술 장르보다 가장 늦게 출현했지만 막강한 파급력으로 20세기 초반에 이미 대중예술의 제왕의 자리에 올랐다. 하지만 애니메이션을 구축(驅逐)하고 자신만의 이름으로 독자적인 영역을 만들어낸 영화는 마노비치(Lev Manovich)가 명명한 키노 브러쉬(kino brush)의 디지털 혁명 앞에서 새로운 패러다임의 전환을 기획해야 할 필요성이 대두되었다.

¹ 기네스북에 의하면 최초의 영화는 1888년 10월 14에 영국에서 촬영된 루이 르 프랑스(Louis Le Prince)의 <라운드헤이 정원 장면 Roundhay Garden Scene>이다. 이 영화는 감독인 프랑스의 아들과 지인들이 출연한 영화로써 약 2초가량 지속되는 푸티지이다. 현존하는 가장 오래된 ‘모션 픽처(motion picture)’이지만 셀룰로이드가 아닌 페이퍼 필름에 기록되었다. 1891년 미국의 에디슨(Thomas Edison)도 디슨(W. K. L. Dickson)을 고용해 코닥(Eastman Kodak)의 셀룰로이드 필름을 이용해서 영화(Kinetoscope)를 만들었다. 에디슨은 2년 후인, 1893년 이를 상용화해서 피쇼(peep show) 형태로 대중에게 공개했다. 독일에서도 1895년 11월 1일, 스클라다노프스키 형제(Max & Emil Skladanowsky)가 영화(Bioscope)를 만들어 베를린의 윈터가르텐(Wintergarten music hall)에서 대중에게 유료 상영했다. 그러나 스클라다노프스키 형제의 시도는 기술적으로 루미에르에 비해 미성숙했고 이후 영화산업에서 배제되면서 ‘최초’ 기록을 추진 받지 못했다. 빔 벤더스(Wim Wenders)는 1995년 <스클라다노프스키 형제 Die Gebrüder Skladanowsky>라는 다큐드라마를 만들어 이 당시 상황을 재연(再現, reenactment)하기도 했다. 이처럼 세계 각국은 경쟁적으로 영화를 자국의 유산으로 기록하고 있다. - <https://en.wikipedia.org/wiki/Cinematography> 및 Stephen Brockmann, *A Critical History of German Film*, Camden House, 2000, p.13 참조.

² Susan Sontag, *The Decay of Cinema*, New York Times, February 25, 1996 참고.

지난 100년여 동안 영화의 변방에서 웅크리고 있었던 애니메이션은 거의 모든 것이 가능한 디지털 터치(digital touch)의 가공할 위력을 앞세워 다시 영화를 품을 수 있게 되었다. 이러한 변화 앞에서 영화는 자신의 개념을 스스로 새롭게 진화시켜야 했다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)를 전유한 선택에 의해서 ‘영화의 죽음(Death of Cinema)’³이 비평의 화두가 될 무렵, 한편에서는 영화의 미래를 떠올렸다. 몽타주와 미장센이라고 하는 영화 고유의 양대 요소로 이루어진 ‘고전적인 영화’ 개념이 죽음을 맞이하게 되었다면 이 죽음을 면할 논리를 개발하는 것이 바로 ‘포스트 시네마’ 시대를 사는 비평가의 사명일 것이다. 그렇다면 새롭게 등장하게 될 영화적인 것은 무엇일까?

³ 지금까지 ‘영화의 죽음’을 이야기하는 수많은 담론들이 있었다. 선택에 이어서 이탈리아의 영화 학자 파올로 우사이(Paolo Cherchi Usai)는 저서 *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*(2001)를 통해서 영화의 죽음을 예견했다. 그는 영화사에 기록된 결정적인 변화의 순간들이 가지는 의미를 매체의 진화 관점에서 파악했다. 우사이는 디지털 패러다임과 영화의 정체성이 충돌한다고 주장하면서 영화의 ‘죽음’이 필연적이라고 단언했다. 밀레니엄에 들어서자마자 뉴욕 비평가 협회의 회장이었던 갓프리 체셔(Godfrey Cheshire III)도 ‘죽음’ 논쟁에 뛰어 들었다. 그는 지난 100년 동안 영화를 지속시킨 3대 요소를 카메라, 영사기, 필름(camera, projector, celluloid)이라고 주장하면서 21세기 디지털 시대에는 이들 요소로 구축된 아날로그 시스템이 완벽하게 무너질 것이라고 예견했다. (비평문 ‘The Death of Film/The Decay of Cinema’의 전문은 <http://www.nypress.com/the-death-of-film-the-decay-of-cinema> 참조) 감독들 역시 ‘죽음’ 담론에 동참했다. 1994년 <펄프 픽션 *Pulp Fiction*>으로 황금종려상을 수상한 이래로 거의 매해 칸을 찾았던 미국의 퀘틴 타란티노(Quentin Tarantino)는 2014년 제67회 영화제 오프닝 인터뷰에서 디지털 기술에 대한 강박과 지나친 의존이 결국 영화를 소멸시킬 것이라고 주장했다. (디지털 프로젝트는 많은 대중이 보는 TV일 뿐이다. 내 생각에 이는 곧 영화의 죽음을 의미한다. “Digital projection in cinemas was just television in public. “As far as I am concerned digital projection is the death of cinema.”

- <https://www.movidiom.com/blog/232/tarantino-and-the-death-of-cinema> 참조) 영화의 정체성이나 패러다임의 변화를 거론하진 않지만 마틴 스코세지(Martin Scorsese)도 한 온라인 매체와의 인터뷰에서 영화의 ‘명복’을 빌기까지 했다. (영화는 이제 예전과 같지 않다. 영화는 나와 함께 성장했으며 나는 그것을 만들기도 했지만 영화는 죽었다. 영화여 편히 잠드소서.(1895~2016) “Movies just ain’t what they used to be. The cinema I grew up with and that I’m making, it’s gone, Rest in peace cinema, 1895-2016”

- <https://qz.com/878002/the-movies-are-dead-according-to-martin-scorsese-and-ridley-scott/>) 이 밖에도 수많은 비평가, 감독들이 ‘영화의 죽음’ 논쟁에 뛰어 들었다.

2. 디스포지티프의 대두

호주 출신의 비평가 에이드리언 마틴(Adrian Martin)⁴이 주목받게 된 이유는 그가 몽타주와 미장센의 변증법적 관계로 정의되던 기존 영화 개념과 결별하고 영화적 ‘디스포지티프(dispositif)’를 제시했기 때문이다. 사실 영화적 디스포지티프라는 것이 완전히 새로운 이론은 아니다. 디스포지티프적 움직임은 영화사 초기부터 존재했으며 여러 학자들에 의해 논의되어 왔다. 하지만 디지털 환경에서 영화적 디스포지티프를 활용한 작품들이 늘어남에 따라 기존의 영화이론만으로 그 전모를 파악할 수 없게 되었다. 새로운 분석틀의 필요성을 느낀 영화학계는 디스포지티프를 재도입해 활발히 논의하게 된 것이다.

영어권에서 dispositif는 보통 장치(apparatus), 기구(device), 기계(machine), 배치(disposition), 배열(arrangement)⁵로 번역된다. 하지만 비트겐슈타인의 가족유사성(family resemblance)⁶ 개념으로 디스포지티프의 정의를 살펴봐

⁴ 에이드리언 마틴(1959~)은 호주 출신으로, ‘De Filmkrant’와 ‘Caiman: Cuadernos de cine’에 정기적으로 칼럼을 쓰고 있다. 그는 현재 Monash University의 영화 문화와 이론학과 부교수로 재직 중이며, 영·미권에서는 최근 몇 년 동안 가장 눈에 띄는 영화이론가로 부각되고 있다. 전 세계의 신문, 저널에 실린 방대한 마틴의 저술은 학문적 깊이와 정확성이 결합되어 통찰력이 돋보인다는 평을 듣는다. Byron Kennedy Award(Australian Film Institute)와 Molloy Holman Award를 수상한 바 있다. 본 연구는 20개국 이상에서 번역된 그의 저서 ‘*Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*’와 *Screening the Past*에 소개되었던 글을 유운성이 옮긴 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로 (1), (2)」를 주요 텍스트로 참고한다.

⁵ <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=16064200> (검색일: 2017.04.11) 네이버 국어사전에 따르면 배치는 “사람이나 물자 따위를 일정한 자리에 알맞게 나누어 둠”, 배열은 “일정한 차례나 간격에 따라 벌여 놓음”의 뜻을 갖는다. 배치와 배열은 한국어에서는 혼용된다. 하지만 영어권에서 배치는 특정한 위치에 어떤 요소를 놓는다는 의미이며, 배열은 요소들을 정리, 조정, 분배한다는 의미로 주로 사용된다.

⁶ 서로 다른 사람인 A, B, C, D가 있다고 가정했을 때, A와 B가 특징 1로 인해 닮았고, B와 C가 또 특징 2를 공유함으로써 닮았으며, C와 D가 특징 3, A와 D가 특징 4로 인해 닮았다면 이들을 모두 포괄하는 공통되는 특징은 없지만, 서로 교차하는 유사성 때문에 그들을 가족으로 인식할 수 있다. 마틴이 영화에 적용한 디스포지티프 개념도 비트겐슈타인의 가족 유사성 개념처럼 이론들 사이에 각각 유사한 지점이 존재하지만 디스포지티프 이론 모두를 포괄하는 개념을 도출하는 것은 사실상 불가능하다. - 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 역, 책세상, 2006. 13-17쪽 참조.

도 그 개념을 쉽게 파악하기 힘들다. 마틴이 정초(正礎)한 영화적 디스포지티프를 이해하기 어려운 이유는 디스포지티프를 둘러싼 논의가 매우 폭넓게 다방면에 걸쳐서 최근 몇 십 년 동안 이어져 왔기 때문이다.

마틴에 따르면 지금까지의 디스포지티프 연구에는 다음과 같은 다섯 가지의 방향이 존재한다. 먼저, 영화 분야에서 오래전부터 언급되던 장 루이 보드리(Jean Louis Baudry)의 이론과 이에 따른 후속 연구들이 있다. 두 번째로는 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)를 경유해, 미셸 푸코(Michel Foucault)의 사유를 재전유(re-appropriation)한 조르조 아감벤(Giorgio Agamben)이 2006년 「장치란 무엇인가? What is an Apparatus?」라는 논문을 통해 발표한 연구가 있다. 아마도 푸코-들뢰즈-아감벤으로 이어지는 위의 인문학적 연구가 오늘날 가장 널리 알려진 디스포지티프 연구의 경향일 것이다. 세 번째는 체코 출신의 빌렘 플루서(Vilém Flusser)가 『사진의 현상학을 위하여 Für eine Philosophie der Fotografie』(1983)에서 주장한 것으로써, 그는 테크놀로지에 의해서 생산된 기술 이미지의 정체성을 파악하는데 '장치이론'을 도입하였다. 네 번째는 장 프랑수아 리오타르(Jean François Lyotard)의 『리비도적 경제 Économie Libidinale』(1974)에서 주장한 논의로써, 사회의 만연한 리비도적인 욕망의 정치적인 역학 관계로 파악하기 위해 이 용어를 사용했다. 마지막 방향은 안느 마리 뒤게(Anne-Marie Duguet)가 설치 미술(installation)과 관련한 미술 비평에 디스포지티프를 적용하면서 파생되었다. 뒤게의 연구 이후 설치하는 디스포지티프의 또 다른 실행 가능한 변역으로 기능할 수 있었다.⁷

영화이론 혹은 영화미학 강의의 한 챕터를 이루는 보드리의 장치이론을 접하는 다수의 전공자들조차 디스포지티프를 '영화의 기본 장치(appareil de base)'로 받아들이면서 그 의미를 축소시킨다. 보드리는 영화를 현상학적으로 바라보면서 도구와 기계로 구성된 기본적인 영화장치를 디스포지티프로 이해했다. 보드리가 맨 처음 정초한 영화의 장치이론은 잠시 휴지기를 맞이했지만 디스포지티프는 맹렬히 분화하기 시작했다. 푸코가 제안한 사

⁷ Adrian Martin, *Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014, 207~208쪽 / 이하 미장센&필름스타일로 표기한다.

회, 정치적인 장치이론⁸이 영화학에 유입되면서 이제 장치이론은 좀 더 큰 테두리에서 논의될 수 있게 되었다. 즉 보드리의 장치이론은 영화적 속성을 파악하기 위해서 시작되었지만, 여기에 푸코의 디스포지티프가 더해지면서 영화를 가능하게 하는 비가시적인 요소들의 배열과 배치까지 떠올릴 수 있게 된 것이다. 영화를 구현하는 보이지 않는 힘들 예컨대, 욕망, 경제학, 구별 짓기, 헤게모니, 여가, 유희, 필름 페스티벌, 기술의 발전, 계층의 분화, 교육적 요소, 대중의 취향 등등은 영화라는 현상을 가능하게 하고 오늘날 우리가 향유하는 영화 문화를 낳는 개별요소들로 파악된다. 그것들의 배열과 배치로 인해서 지금 우리 앞에 존재하는 영화가 작동되는 것이다. 어두운 극장에 고정되어 있는 의자와 관객의 몸, 흰색 스크린과 명멸하는 빛과 어둠, 이를 시각적 감각으로 유도하는 영사기 그리고 영화(cinema)를 둘러싼 경제, 사회, 정치, 문화적인 환경들이 디스포지티프에 포섭되었다. 보드리가 구상한 장치(device, machine) 개념에 푸코가 기틀을 마련한 사회, 정치학적인 디스포지티프 이론이 더해진 결과가 바로 최근 영화학에서 거론되는 장치이론의 핵심이다. 하지만 푸코의 사유가 고전적 장치이론과 융합되면서 부르디외(Pierre Bourdieu)의 장이론(field theory)과 유사한 구조를 가지게 되었다.⁹ 마틴은 정치적인 벡터(vector)들의 경연장으로 기울어진

⁸ *The Confession of the Flesh* (1977) interview. In *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings* (ed Colin Gordon), 1980, pp.194-228. 푸코는 1977년 그의 저서 『*The confession of the flesh*』에 관한 인터뷰에서 디스포지티프에 대해 다음과 같이 정의 내리고 있다. "What I'm trying to pick out with this term is, firstly, a thoroughly heterogeneous ensemble consisting of discourses, institutions, architectural forms, regulatory decisions, laws, administrative measures, scientific statements, philosophical, moral and philanthropic propositions—in short, the said as much as the unsaid. Such are the elements of the apparatus. The apparatus itself is the system of relations that can be established between these elements."

⁹ 피에르 부르디외에 따르면 사회는 경제, 정치, 법, 교육, 학문, 예술, 언론 등등 그 안에서 인간 행위자들의 '실천'이 전개되는 다수의 '장(field)'들로 이루어져 있다. 즉 사회는 다양한 실천적 장의 결합체이고, 장은 사회적 실천이 전개되는 다양한 영역이다. 부르디외는 이러한 장의 개념을 통해 사회적 삶의 각 영역마다 고유한 논리가 작동하고 있음을 주목했다. 동시에 그는 사회 전체적 차원에서 다양한 세력 간에 펼쳐지는 경합과 투쟁의 영향이 각각의 개별적 영역에서의 경합과 투쟁의 양태에도 삼투하게 되는 관계를 포착하려 했다. 부르디외는 이와 같은 장의 개념으로 상호 세력 간의 경합 내지 권력 투쟁(power struggle)의 역동성을 강조하고 문화와 계급 간의 관계를 밝히는 데 집중했으며 어느 정도 성과를 거두기도 했다. 그러나 이 개념을

푸코의 디스포지티브 이론과는 다른 무엇, 즉 영화적인 것을 이 안에서 찾기를 원했다. 그는 몽타주와 미장센으로 구축(構築)된 오래된 영화미학을 해체하고, 그것들로 파악할 수 없는 현상이나 사태를 이해할 수 있는 결정적인 배경을 영화적 디스포지티브로 결론 내린다.

‘영화적인 것’은 장 루이 보드리가 자신의 논문에서 주장했던 것처럼 기본적인 영화장치와 사회적인 기제 모두를 포함한다. 즉 카메라, 필름 등의 도구로 구성되는 기본적 영화장치 뿐만 아니라 어두운 극장, 관객석 앞에 배치된 스크린, 관객석 뒤의 영사기, 프레임의 연쇄로 구성되는 움직이는 이미지, 의자에 고정되어 있는 관객의 신체 등이 이에 속한다. 하지만 오늘날 셀룰로이드 필름이 소멸하고 디지털 테크놀로지가 그 자리를 대체하면서 영화 제작과 상영 과정에서 발생한 변화는 ‘영화적인 것’의 쇠퇴를 초래했다. 또한 유튜브, 페이스북, 스마트폰 문화는 영화보기 방식의 다양화를 불러 왔다. 이처럼 영화를 둘러싼 변화무쌍한 움직임 속에서 동시대 몇몇 영화들은 이전과 다른 ‘이후(post)’의 사유를 우리에게 요구한다.

영화 매체에 대한 재사유가 필요하게 된 시점에 동시대 영화들의 특정한 경향은 미장센과 몽타주의 개념만으로 포섭할 수 없는 어떤 특징들을 보여 주었다. 예를 들면 압바스 키아로스타미(Abbas Kiarostami), 아피차퐁 위라세타쿤(อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล), 레오 카락스(Leos Carax), 미겔 고미쉬(Miguel Gomes), 페드로 코스타(Pedro Costa)와 같은 감독들은 일반적인 영화 개념으로는 기존의 사유를 뛰어넘을 수 없음을 깨달았다. 그래서 도전적이고 새로운 방식으로 영화를 재구성하려고 했다. 이들의 작업은 디지털 민주주의라는 21세기 영화적 풍토에서 꽃을 피웠다. 물론 디스포지티브 영화가 꼭 디지털 시대 이후에 등장한 것은 아니다. 하지만 분명한 점은 자유로운 변화와 왜곡이 가능한 포스트 시네마 시대에 디스포지티브 경향의 영화들이 급격히 늘어났고, 그것들이 확산될 수 있는 배경은 디지털 플랫폼

통해 개별 예술에 관한 상세한 부분까지 논의하기에는 구체성과 체계적인 부분이 부족하다고 평가받았다. 여기에서 장이론을 언급한 것은 힘들의 투쟁 결과로 형성된 ‘장’이 힘들의 배열, 배치의 결과로 만들어진 디스포지티브와 유사한 알고리즘을 지니고 있다고 판단했기 때문이다. - 전재성 외 9명, 『사회과학 명저 재발견 3』, 서울대학교출판문화원, 2012, 273-276쪽.

(digital platform)이라는 사실이다.

본 연구자는 이와 같은 상황에 주목하여 ‘이전’ 개념의 대안으로서 ‘디스포지티브’ 개념을 도입하고, 그것을 바탕으로 ‘디스포지티브 영화’의 새롭고 다양한 가능성을 모색하고자 한다.

3. 디스포지티브 영화의 개념

내러티브는 영화를 논할 때 제외시킬 수 없는 매우 중요한 요소이다. 선형적 시간관과 인과적인 이야기로 구성된 고전적 내러티브 영화는 영화의 탄생 이래, 현재까지 줄곧 주류의 흐름에서 이탈한 적이 거의 없었다. 2시간 남짓한 영화 상영 시간이 막바지에 이르면, 내러티브 역시 어떤 정해진 결말로 향했으며 이미지와 사운드는 통일적으로 작용하여 완결된 이야기 구조를 형성하는데 일조했다. 영화는 지난 세월 동안 특정한 시·공간적 무대를 배경으로 펼쳐지는 ‘한 편’의 이야기였다. 이 고전적 영화미학은 “영화를 제작하는 감독은 어떤 상황에 의미를 부여하거나 강조하기 위해서 사실성을 깨트리기 보다는 주어진 디제시스 안에서 이를 부각시키는 방향으로 작업해야 한다.”는 하스미 시게히코(蓮實重彦)의 리얼리즘적 분석론과 상통한다.¹⁰

반면에 탈내러티브 영화는 ‘이야기하는 방식’에 있어서 고전적 미학을 뒤집는 것을 사명으로 삼았다. 지금껏 많은 평자들이 현대영화의 특성에 대해서 언급했다. 그 중에서 세르주 다네(Serge Daney)는 ‘시간의 구멍’이라는 개념으로 현대 영화의 특이성을 파악했다. 다네는 순차적이고 인과적으로 진행되는 고전적 서사와 현대영화가 결별하는 지점을 ‘불연속적인 시간’에서 발견한 것이다. 들뢰즈가 다네의 책에 붙인 서문에 따르면 현대영화에서 이미지의 결합은 하나의 중심을 향하여 일방향적 질서를 따라 구축되는 것이 아니라, 중심을 벗어난 ‘잘못된 연결(faux-raccord)’의 형태로 이루어진

¹⁰ Hasumi, Shigehiko, "Movies are but Variants on the Silent Film", *LOLA*, Issue 1, 2011.

다.¹¹ 기존의 장르나 단일한 제작 규범에서 벗어난 영화들은 크리스탈 이미지(image-crystal), 순수한 시청각적 기호(signe optique et sonore)와 같은 시간 이미지(image-temps)의 계열체들을 통해, 감각운동도식(shémas sensori-moteurs)을 파괴함으로써 서사의 시너 역할에서 벗어나려 했다. ‘어떤’ 영화들은 자신의 내적인 구성 요소들과 매체적 특성에 집중하여 영화만이 가질 수 있는 미학적 논리를 펼쳤다. 고전적 미학에서 벗어난 영화들은 ‘시간 이미지’로 요약되는 ‘현대영화’의 출현을 촉발시켰고, 좀 더 순수한 교조주의자들은 감각적 효과들로 이루어진 시각 영화(Visionary Film)¹²로 모여들었다. 물론 ‘시간 이미지’와 ‘시각 효과’에만 예술적 의미를 부여하면서 탈내러티브적 속성을 찾는 것은 그것에 의존하지 않는 많은 감독들과 그들의 작품을 도외시할 수 있는 위험한 이분법이다. 그렇기 때문에 시간 이미지와 시각 효과 이외에도 점프컷, 자유간접화법, 반주관적 이미지, 반복된 구조, 죽은 시간과 같은 내러티브의 해체적 요소가 매우 다양하다는 사실을 잊지 말아야 한다.

그렇다면 아벨 강스(Abel Gance), 고다르, 부르스 코너(Bruce Conner), 홍상수, 아피차퐁, 압바스 키아로스타미를 관통하는 개념은 무엇인가? 고전적 내러티브를 벗어나기 위해 노력했던 찬란한 예술가들을 한데 묶을 수 있는 개념을 에이드리언 마틴은 디스포지티브로 명명한다. 그렇다면 디스포지티브는 탈내러티브인가? 순수한 시각적 효과를 위해 복무하는 영화들인가? 아니면 들뢰즈가 시간의 직접적 출현을 가능하게 했다고 주장한 일련의 모더니즘 영화들인가? 결론적으로 말하자면 디스포지티브는 이 모든 영화들을 아우를 수 있지만 각각의 경향 그 자체를 말하지는 않는다. 모더니티와 포스트-모더니티 모두를 포괄하며 새로운 흐름이 출현하도록 자극을 주는 것이 바로 영화적 디스포지티브 개념이다.¹³ 따라서 디스포지티브

¹¹ 박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004, 164쪽.

¹² 프린스턴 대학에 재직했던 Adams Sitney의 저서에서 빌려온 개념이다. 시트니는 실험영화, 전위영화, 순수영화, 구조영화, 확장영화라는 여러 가지 이름으로 불리던 경향들을 시각영화라고 통칭했다. - 아담스 시트니, 『시각영화』, 박동현 외 역, 평사리, 2005, 옮긴이 후기 참조.

¹³ 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티브로(2)」, 『인문예술잡지 F』 제7호, 문지문화원사이, 2012, 68쪽.

개념은 오늘날 영화 비평이 텍스트에 대한 새로운 방식의 접근을 가능하게 한다. 마틴은 실제로 모든 형태의 현대영화에서 정도의 차이를 가지고 디스포지티브적 요소가 나타난다고 주장한다.

‘이전’의 영화들에서 비평가들이 가장 면밀히 탐구한 것은 배우의 연기, 배경, 소품, 특정 색채의 사용, 조명, 카메라 움직임, 해석 코드 등과 같은 미장센적 요소와 충돌, 연결, 견인, 속도와 같은 몽타주적 요소들이다. 그러나 디스포지티브 영화의 등장은 전통적 미장센, 몽타주 분석을 때로는 무용하게 만든다. 마틴에 따르면 이제 미장센 분석은 대부분의 할리우드 영화에도 적합하지 않은 것처럼 보이는데, 이는 디지털 합성에 의해서 하나의 쇼트가 공간 몽타주로 구성되는 경우가 일반화되었기 때문이다. 생각해보면 이 주장은 지극히 합당하다. 키노 브러쉬로 인해 수많은 레이어(layer)가 발생하는 영화에서 각각의 레이어는 그 자체가 하나의 미장센으로 기능한다. 다층적 레이어가 한 쇼트에 들어있는 현상은 이미 고전적 미장센과는 전혀 다른 개념으로 이를 해석해야 한다는 사실을 주지시킨다. 몽타주와 미장센의 구분과 경계가 사라짐으로써 어떤 경우에는 오히려 몽타주적 미장센 혹은 미장센적 몽타주라 지칭하는 것이 더 적합할 것이다. 게다가 키노 브러쉬는 쇼트와 쇼트의 연결로 정의되는 몽타주마저 부정한다. 고전적 영화가 지니는 수평적 몽타주는 디지털의 신기한 손길(touch)¹⁴ 속에서 쇼트를 ‘병치(juxtaposition)’가 아닌 한 화면에 ‘집적(convergence)’할 수 있게 한다. 몽타주와 미장센이라는 영화적 속성을 통한 미학적 고찰화가 불가능해지면서 디스포지티브 개념은 동시대 영화이론의 대안으로 부각되었다. 마침내 비평이론이 연극의 장면 분석틀에서 해방되어 여러 층들이 겹쳐진 구조에 대해 생각할 수 있게 된 것이다. 동시에 몽타주와 미장센 개념을 모두 배치의 문제로 바꿈으로써 때로는 디지털 합성 여부로 몽타주와 미장센을 구분해야 하는 기묘한 상황으로부터 자유로워질 수 있게 되었다.

영화학자 레이몽 벨루(Raymond Bellour)에 따르면, 전통적 미장센 비평은 1960년대 이후 출현한 이른바 ‘현대영화’의 미학을 설명하는 데 실패했

¹⁴ 재프레이밍화, 빛, 색 보정, CG(Computer Graphics), D.I.(Digital Intermediate) 등을 활용한 이미지의 변형을 말한다.

다. 왜냐하면 미장센(Mise-en-Scène)이라는 용어에서 장면(scène)은 지나치게 주목받은 반면, 요소들을 조직화하고 구조나 틀에 자리 잡게 하는 기본적인 과정인 배치(mise)는 비교적 관심을 받지 못했기 때문이다. 연극에 기원을 두고 있는 미장센 비평은 배치보다 장면을 우선시함으로써, “연속성, 필진성, 연기에서의 앙상블 효과, 서사적 표현, 부드러움과 유사함의 필요성, 집중화, 가독성과 형식적 균형”¹⁵과 같이 개별 요소들의 기능적인 역할을 분석하는데 집중했다. 하지만 벨루의 비평 체계에서 정의된 미장센은 ‘특정 요소’에 의해서 화면화가 진행되는 mise(배치)의 다양한 가능성 중에 하나일 뿐이다. 벨루는 scène 이외에 영화에서 발생 가능한 여러 가지 종류의 mise의 방식을 떠올렸다. 여기에는 ‘직사각형 화면의 그래픽 디자인’을 일컫는 ‘mise en place’, 그림, 사진과 같은 영화 속 시각 이미지 내부의 구성 요소들의 배치에 주목한 ‘mise en image’, 일정 시간 이상 지속되는 쇼트¹⁶의 구성에 주목한 ‘mise en plan’, 그리고 마치 주름을 만들 듯이 영화 속의 인물이나 사건의 중첩된 상황을 가리키는 ‘mise en pli’ 등이 있다.¹⁷ 벨루가 언급한 다양한 mise의 방법론은 고다르의 〈영화사 *Histoire(s) du cinéma*〉(1997)나 알랭 레네(Alain Resnais)의 〈멜로 *Melo*〉(1986) 그리고 아피차퐁의 〈영클 분미 *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*〉(2010)을 떠올리면 어느 정도 가늠이 될 것이다.

‘영화’라는 디스포지티프는 외적 구성과 내적 구성으로 나눌 수 있다. 영화적 디스포지티프의 외적 구성에는 첫째, 카메라 디스포지티프라고 명명할 수 있는 기본적인 영화장치 1(appareil de base 1)이 존재한다. 여기에는 카메라, 필름, 영사기, 스크린, 간헐적 운동 장치(intermittent movement)가 포함된다. 둘째, 극장 디스포지티프라고 할 수 있는 기본적인 영화장치 2(appareil de base 2)가 존재한다. 고정된 의자, 입장료, 어둠과 빛으로 이루어진 특정한 공간 등이 여기에 해당된다. 세 번째 구성 요소는 푸코의 디스포지티프 개념의 영화적 버전이라고 할 수 있는, 영화(cinema)를 가능

¹⁵ 에이드리언 마틴, 앞의 글, 71쪽.

¹⁶ mise en plan은 주로 플랑세캉스의 배치를 지칭한다.

¹⁷ 에이드리언 마틴, 앞의 글, 73쪽.

하게 만드는 사회, 문화적 환경을 들 수 있다. 여기에는 영화와 관련된 제도, 산업적 요소, 영화를 타 예술 장르와 구분 짓는 담론 등이 있다. 다음으로 영화적 디스포지티브의 내적 구성은 극장에서 상영하는 영화(feature film)의 경우, 쇼트·리버스 쇼트의 컨벤션, 장르, 인과적 내러티브, 미장센과 몽타주 미학, 기승전결(발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 프라이타크 곡선, 아리스토텔레스의 시작, 중간, 끝의 구조 등등)의 구조 등으로 이루어져 있다.

디스포지티브 영화는 구성 요소 중 일부의 전면적인 변화와 함께 등장한다. 영화적 디스포지티브는 일반적으로 보드리와 푸코의 주장을 융합한 것으로서 영화(film과 cinema 모두)를 가능하게 하는 광학적, 시·공간적, 사회학적 요소들의 배열과 배치를 뜻한다. 기본적으로 디스포지티브는 일련의 행동을 유발하고, 안내하며 조직하는 방식이다. 그것이 함축하고 있는 의미는 첫째, 도구로서의 장치이며 둘째, 배치와 배열, 셋째, 이질적인 것들의 앙상블이다. 장치는 그 자체가 특별한 형식을 파생시키고 배치와 배열은 이질적 요소들을 특정한 자리에 위치시킴으로써 그 요소들이 자율적 체계를 형성하도록 만든다. 무엇인가를 배치해서 어떤 개념을 생산하려면 배치 방식에 법칙이 존재해야 한다. 관객 뒤에 영사기가 위치해야 하며 그들 앞에는 스크린이 존재해야 한다. 어두운 공간은 각종 장치들과 관객을 감싸는 배치여야 한다. 이러한 배열과 배치가 특정한 방식으로 구조화 될 때 비로소 이 불특정한 공간이 극장이 되는 것이다. 만약 어둠의 공간을 삭제하게 된다면(삭제 역시 배치의 기본적 방법론 중에 하나이다) 우리는 그 공간을 극장으로 부를 수 없을 것이다. 마찬가지로 갤러리는 갤러리로 정의되기 위한 요소들의 배치가 필요하다. 새로운 공간이 의미를 획득하여 그에 걸맞은 이름을 갖기 위해서는 요소들의 배열, 배치가 바뀌어야 한다. 결국 배치가 바뀌면 개념이 바뀌는 것이다. 이 과정을 영화에 적용시켜보자.

1895년 12월 28일 파리의 그랑 카페에서 루미에르 형제가 최초의 영화를 상영했다. <공장을 나서는 노동자들 *Sortie des Usines Lumière à Lyon*>(1895)로 시작된 1분 남짓한 10편의 영화를 영사했던 그날을 우리는 '영화(cinema)의 시작'이라고 인정한다. 그렇다면 그보다 앞서서 영화를 만든 에디슨(Thomas Alva Edison)은 왜 영화의 아버지로 추인 받지 못했는가? 에

디슨은 1894년 4월 14일에 브로드웨이에서 〈Edison Kinetoscopic Record Of A Boxers〉라는 제목의 1분 정도 길이의 영화(film)를 유료 상영했다. 물론 에디슨의 상영 방식은 루미에르와는 달랐다. 그의 영화는 극장과 스크린 그리고 의자가 필요 없는 1.5미터 높이의 영사 상자(peep-show machine)를 통해 상영하는 형태였다. 일 년 이상 루미에르 형제에 앞서 영화(film)라는 매체를 발명했지만 영화(cinema)를 구성하는 요소들의 배치와 배열의 문제 때문에 에디슨은 ‘최초의 영화’라는 타이틀을 얻는데 실패했다.

그림을 관람하기에 적당한 공간의 분할과 배치, 도슨트(docent) 혹은 큐레이터(curator)의 존재 유무, 전시된 그림 등은 무제(無題)의 공간을 갤러리라는 장소로 명명될 수 있게 만드는 회화적 디스포지티브의 요소들이다. 마찬가지로 연극 공연장은 막, 의자, 조명, 배우들의 등·퇴장로, 프로시니엄 무대 등이 자신을 구성하는 요소들일 것이다. 그렇다면 우리의 주요 관심 대상인 극장을 떠올려보자. 극장을 이루는 요소들 중 어느 것이 삭제되거나 덧붙여질 때 우리는 새로운 극장을 언급할 수 있게 된다. 배열과 배치는 특정 개념 안에서는 고정적이지만 그 개념에서 벗어나기 위해서는 동시에 탈고정적이어야 한다. “빛과 어둠을 이용해서 영화가 영사되는, 불특정 다수가 함께할 수 있는 어두운 공간”이라는 극장의 정의는 20세기에 유용했다. 우리는 조만간에, 어쩌면 21세기 끝나기 전, 밝은 조명 아래 홀로그램이 텅 빈 공간에 영사되는 영화를 보게 될 것이다. 과거에 극장을 구성하던 디스포지티브가 해체되면서 우리는 새롭게 등장한 요소들을 재배치해야 한다. 그전에 홀로텍이나 증강현실을 구현하는 공간이 우리에게 먼저 극장에 대한 재사유를 요구할 수도 있다. 영화를 구성하는 디스포지티브의 급격한 변화를 상상하기 어렵다면 현재 영화 관람의 형태를 떠올려보자. 스크린을 컴퓨터 모니터가 대신하고 영사기는 미디어 재생기가 그 역할을 이어받았다. 셀룰로이드 필름은 디지털라이징된 파일로 전환되었다. 컴퓨터 화면이 극장 스크린을 대신하는 공간(방, 사무실 등 개인화된 공간)은 더 이상 어둠이 필요 없다. 이 공간에는 관습적으로 관객을 묶어두었던 지정된 좌석도 없다. 비슷하지만 새롭게 진화한 요소들이 ‘영화(film)’를 보는 행위 안에 포섭되어 ‘영화(cinema)’를 형성한다. 새로운 요소들이 배치되고 기존의 요

소들이 탈배치되면서 21세기 영화 개념은 생성중이다. 그러므로 ‘what is cinema?’라는 질문을 충족시켜줄 불변의 답은 없다.

여기에서 우리는 다시 뤼미에르와 에디슨의 차이를 상기할 필요가 있다. 그리고 현재의 영화 관람 방식이 어느 쪽에 더 가까울지도 생각해 보아야 한다. 20세기에 영화의 아버지로 추앙받았던 뤼미에르는 21세기의 개인화되고 디지털화된 플랫폼 하에서는 다시 에디슨에게 그 자리를 내주어야 할 운명일수도 있다. ‘새롭게’ 등장한 일단(一團)의 영화들을 위의 사유 과정에 대입해보면 디스포지티프 영화가 무엇인지 그리고 영화적 디스포지티프가 무엇인지 명백해질 것이다. 아래 문단의 분류는 우리가 일반적으로 극장에서 볼 수 있는 영화(industrial film, main stream)의 ‘디스포지티프’이다.

- ① 대략 2 시간가량의 러닝 타임을 가지며 기승전결의 구조를 지니고 있다.
- ② 극을 이끌어가는 주요 배역이 존재하며 시작과 끝이 분명하다.
- ③ 언제나 그러한 것은 아니지만 산업으로써 제작된 영화(industrial film)의 경우 장르 영화일 가능성이 매우 높다.
- ④ 미장센과 몽타주로 이루어져 있으며 세부적인 사항은 일반적으로 영화적 컨벤션에 지배를 받는다.

이 기준을 좀 더 면밀하게 분석해 보자. 영화가 2시간 남짓한 러닝 타임을 가지게 된 것은 다분히 경제적인 이유 때문이다. 기승전결의 구조는 아리스토텔레스(Ἀριστοτέλης)와 프라이타크(Gustav Freytag)¹⁸가 주장한 시학의 결과물이며 오랜 경험의 산물이다. 주요 배역이 인간이 아닌 어떤 존재일 때도 있지만 대부분은 남녀 주인공이 극을 이끌어간다. 왜냐하면 남녀 주인공을 내세우는 방식이 관객의 몰입도를 높이고 공감대를 형성하는데 있어서 최적의 역할을 하기 때문이다. 장르는 대부분 익숙한 결말을 제공하

¹⁸ 아리스토텔레스는 『시학』(詩學, Poetica)에서 모든 서사물의 구조를 ‘시작-중간-끝’의 3단계로 구분하였고 이것은 이후 모든 스토리텔링 이론에서 플롯을 제시하는 근간이 되었다. 동양 시학의 ‘가승-전-결’의 4단계 구조나 ‘발단-전개-위기-절정-결말’의 프라이타크(Gustav Freytag) ‘곡선(curve)’은 모두 내러티브가 가져야 하는 일정한 구조를 지칭한다.

지만 관습을 수행하는 데 따르는 쾌도 상당하다. 반대로 장르의 관습이 뒤틀리면서 발생하는 반전(peripeteia)의 묘미도 이에 못지않다. 장르는 자신의 규칙을 유지하거나 해체할 때 각기 다른 차원에서 관객에게 쾌를 제공한다.

장르의 일반적인 형태인 웨스턴(Western)을 떠올려보자. 고집 세고 외톨이인 정의의 수호자 보안관, 그와 적대적인 위치에 있는 악당들(악당은 대체로 복수로 등장한다) 선한 의지를 가진 힘없는 목회자, 악당들의 협박을 두려워하는 대다수 주민들, 그들이 저지른 횡포의 희생자가 되는 술집 주인, 여급, 은행원, 총포 가게 주인이 등장한다. 영화는 대부분 우여곡절 끝에 다수의 악당에 맞서 선한 의지를 가진 고집 센 보안관이 그들을 물리치는 것으로 끝난다. 그 과정 중에 사람들은 악당들의 협박에 굴복해서 숨거나 도망친다. 보안관을 돕는 사람은 오히려 그 사회의 타자들, 이를테면 이교도(몰몬이나 퀘어커 교도)거나 히스패닉이거나 멸시받던 창녀거나 또 다른 악으로 묘사되던 인디언이다. 이러한 인물들 각각은 웨스턴을 구성하는 디스포지티브의 기본적인 요소들이다. 감독은 특정한 배열과 배치의 공식에 따라서 극을 변형시키거나 답습한다. 웨스턴의 배열과 배치는 이미 장르의 컨벤션에 속해 있다. 극을 이루는 요소들을 살짝 바꾸고(재배치), 항상 있을법한 사건과 인물들의 배열에 약간의 변화를 주면서 장르가 답습된다. 우리는 어쩌면 이처럼 고정적인 배치가 완성된 영화, 처음에는 디스포지티브로 자신을 구축했지만 그 자체가 컨벤션이 되어버린 영화를 반(反)디스포지티브 영화라고 부를 수도 있을 것이다. 그렇다면 디스포지티브적 웨스턴은 기존의 개념을 구성하던 요소들을 재배치하거나 탈배치하면서 발생한 행위의 결과가 예술적 당위성을 획득할 때 시작된다고 말할 수 있을 것이다. 기존 요소들을 고려하여 웨스턴을 재(탈)배치해보자.

- ① 무대를 서부개척시대에서 다른 시대로 이동시킨다.
- ② 프로타고니스트와 안타고니스트의 관계를 전도시킨다.
- ③ 선악의 구분을 재배치한다.
- ④ 내러티브에 적용되던 컨벤션을 뒤집는다.
- ⑤ 프라이타크 곡선 구조를 따르지 않는다.

웨스턴에 적용되던 일종의 ‘게임의 규칙’이 붕괴되면서 이 장르를 관통하던 요소들의 배치와 배열에 균열이 생긴다. 즉 고전적인 영화의 조건을 구성하는 컨벤션적 요소들이 새롭게 재(탈)배치, 배열됨으로써 새로운 구조나 시스템이 만들어 진다. 이때 어떤 요소들은 탈각되기도 한다. 그러는 와중에 새로운 배열과 배치로 이루어진 이전과는 다른 ‘고안물’이 생성되고, 그것이 미학적 의미를 쟁취한다면 우리는 이를 디스포지티프 영화라 부를 수 있을 것이다.

그러나 이것만으로 디스포지티프의 의미를 매듭짓기에는 미진하다. 왜냐하면 세부적 요소들의 재배열(배치)이 ‘큰 틀’을 바꿀 수 있을 때에 비로소 디스포지티프 영화로 규정될 수 있기 때문이다. 수용자 입장에서는 영화적 경험의 획기적 변화가 수반되어야 하며 영화 예술가 입장에서는 새로운 미학적 기준을 제시해야한다. 단순히 새로운 이야기 방식이나 구성으로 만들어진 영화를 디스포지티프 영화로 부를 수 없는 이유가 여기에 있다. ‘새로운 흐름’과 ‘디스포지티프’의 차이점은 제작과 수용에 있어서 ‘게임의 규칙(rules of the game)’의 존재 유무이다. 이 개념을 이해하기 위해서 ‘법정(法庭)’을 떠올려보자. 법정은 법이 집행되는 공간이다. 법정에는 원고와 피고, 재판관이 존재하며 이들을 식별하기 위한 특별한 배치, 즉 구획이 존재한다. 또한 그들이 생산해내는 다양한 주장과 담론이 있으며, 이 주장과 담론이 제대로 전달되기 위해 법정은 효율적인 구조를 가지고 있다. 이처럼 전적으로 이질적인 요소들이 앙상블을 이룰 때 우리는 이 공간을 법정이라고 부를 수 있다. 여기에서 피고인석과 원고인석 그리고 재판관의 구분이 사라진다면, 즉 배치가 달라진다면 우리는 대학교 강의실과 법정을 구분하기 어려울 것이다. 법정이 법정으로 기능하기 위해서는 분명 특별한 규칙이 있어야 한다. 법정이 세미나실이나 대학교 강의실이 되기 위해서는 이질적인 요소들이 다시 특별한 규칙 아래 재구성되어야 한다. 마틴은 이를 게임의 규칙이라고 불렀다. 마작이 화투와 구분되는 이유는 언뜻 보기에는 그것들의 외양에 기인한 듯하지만 실제로는 화투와 다른 방식으로 작동되는 마작의 규칙이 존재하기 때문이다. 디스포지티프는 이처럼 새롭게 정립된 게임의 규칙에 의해서 작동되며 이때 비로소 존재론적인 의미를 획득할

수 있다. 다음은 이 게임의 규칙이 영화에 적용된 예이다.

〈다섯 개의 장애물 *The Five Obstructions* (2003)〉은 덴마크 감독 라스 폰 트리에(Lars Von Trier)와 요르겐 레스(Jørgen Leth)가 합작한 작품이다. 트리에에는 레스가 오래전에 만들었던 단편 영화 〈완벽한 인간 *The Perfect Human* (1967)〉을 트리에가 자신이 부과한 복잡한 규칙들을 가지고 현재 시점에서 다시 만들어 보자고 레스에게 제안했다. 〈다섯 개의 장애물〉에서 트리에가 제안한 규칙들은 어떤 결과와 답을 산출하는데 힌트를 주지만 때로는 그 자체가 영화의 구조가 되기도 하고 내러티브의 발생(작동) 조건이 되기도 한다.¹⁹ 트리에가 던진 규칙은 이처럼 하나의 ‘고안물(contraption)’이 되면서 디스포지티프를 발생시킨다.

지금까지 루미에르와 에디슨, 갤러리와 극장, 웨스틴 영화, 법정 등의 예를 통해 영화적 디스포지티프 개념에 근본적으로 내재되어 있는 ‘배열과 배치’ 그리고 ‘게임의 규칙’에 대해서 알아보았다. 특정한 요소들의 체계적인 구성과 배열에 관한 문제가 게임의 규칙으로 작용할 때 비로소 영화적 디스포지티프가 발생한다. 이때 수용자도 감독이 만든 미학적 지침인 게임의 규칙에 따라서 영화를 관람해야 한다. 디스포지티프 영화는 ‘기발한 착상(conceit)’인 동시에 ‘장치(apparatus)’이고, 구성 요소를 재(탈)배치, 재(탈)배열한 결과물이며 미학적으로 분명한 동기를 지니고 있어야 한다. 하지만 이 새로운 ‘고안물(contraption)’도 시간이 흐르면 일반적 혹은 고전적 범주에 편입되기 마련이다. 장르 영화도 애초에는 디스포지티프였다. 그러나 지금 장르 영화를 이 용어로 지칭하지는 않는다. 새롭게 등장한 규칙에 의거해서 영화를 구성하는 요소들의 배열과 배치가 이루어지고 그것이 예술적 의도에 맞아 떨어질 때 우리는 비로소 디스포지티프 영화에 대해서 이야기할 수 있다.

¹⁹ Adrian Martin, *Mise en Scène and Film Style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014. pp.198-199.

4. 디스포지티브의 다양한 계열체

앞장에서 살펴보았듯이 ‘디스포지티브’ 개념과 함의는 결코 단일하지 않으며 포괄적이고 복잡하다. 따라서 이를 구체적인 작품에 적용하면 자의적인 분류와 분석이 되기 쉽다. 그럼에도 불구하고 작품 제작과 수용에 있어서 실천적인 면이 중요하다고 생각하기 때문에 디스포지티브 이론을 텍스트에 적용해 볼 것이다. 최대한 자의적인 부분을 배제하기 위하여 마틴과 물레 그리고 벨루의 논의를 참고하여 디스포지티브 영화의 계열 분류를 시도할 것이며 영화 속에 사용된 세부 전략들은 개별 텍스트의 분석을 통해 살펴볼 것이다.

첫 번째, 고전적 영화 경험을 구성하는 요소들의 재(탈)배치와 배열.

- 예1) 영화관에서 영화를 상영하지 않고 갤러리에서 상영하거나 영화관이 라는 플랫폼을 완전히 버리고 모바일과 케이블 TV로 이동한다.
- 예2) 싱글채널이 아닌 2채널 3채널 혹은 5채널로 스크린을 다중화한다.
- 예3) <안더스 몰루시아 *Differently, Molussia*>(2011)처럼 더미(stack)들의 몽타주로 이루어진 영화는 부동의 영화 한 편이 아닌 무한대의 영화가 된다. 결국 배열과 배치로 인해 작품은 탈결정화(de-crystalizing) 된다.
- 예4) 데이터베이스 내러티브에 기초한 다양한 인터랙티브 영화들

어쨌든 물리적으로 순서를 정해주었기 때문에, 지금까지 나왔던 영화들은 모두 완벽한 디스포지티브 영화는 아니다. 그것은 랜덤 프로세스가 가능한 디지털 아카이브에서 가능하다. 프랑스 실험영화 작가 니콜라 레의 <안더스, 몰루시아>(2012)는 9개의 독립적인 더미들로 이루어져 있다. 2012년 전주영화제에서 이 영화는 정해진 순서가 없이 때와 장소에 따라 무작위 순서로 상영되었다. 즉 1,2,3,4,5,6,7,8,9의 순서로 볼 수도 있고 5,3,2,7,4,6,8,1,9의 어떤 순서로 봐도 상관없는 것이다. 각각의 단편들이 우리가 흔히

보는 처음부터 끝까지 순서가 변하지 않는 특정 영화에 복무하는 것이 아니라, $f(n)$ 의 영화가 될 가능성의 요소로 복무한다. 그렇게 되면 관객이 주체적으로 영화 속 알레고리의 과정으로 들어가 해석하는 영화일 수밖에 없다. 이것은 고전적인 예술 작품에서 주는 작가와 관객의 관계를 전복시킨다. 전통적으로는 작가가 창조자의 입장에서 완성된 하나의 작품을 생산했다면, $f(n)$ 의 영화들은 생성과 유동의 가능성을 지니고, 각각의 $f(1)$, $f(2)$, $f(3)$ 모두 다 의미를 가지는 것이다. 이와 같이 터미들의 상호작용은 개인에 최적화된 영화, 데이터뱅크 영화와 같은 복수의 내러티브를 구성하는 데 중요하다.

두 번째, 영화적 컨벤션의 해체.

- 예1) 쇼트와 리버스 쇼트의 고전적 관계를 해체한다. 예를 들어 상탈 아커만의 대부분의 영화들은 리버스 쇼트가 부재한다. 그렇기 때문에 매우 평면적인 화면이 대부분이다. 수동적인 관객은 아커만의 의도를 따라갈 수밖에 없다. 아커만의 강압적 태도는 오히려 관객의 상상력을 자극하고 사유의 자유를 제공한다. - “과연 잔느 디망(Jeanne Dielman)이 바라보는 대상은 무엇인가?”
- 예2) 압바스 키아로스타미의 〈쉬린 *Shirin*〉(2008)에서처럼 영화적 요소들을 새롭게 배치한다. 〈쉬린〉에서는 줄리엣 비노쉬를 비롯한 이란의 유명 여배우 114명이 「코스로우와 쉬린」이라는 연극을 보고 있는데, 영화를 보는 관객은 영화 속에서 상연되는 소리만 들을 수 있다. 즉 관객은 무대를 보는 여배우들의 얼굴만 볼 수 있을 뿐 무대를 확인할 수 없다. 왜냐하면 쇼트(여배우들의 모습)는 있지만 그녀들의 시점의 대상이 되는 리버스 쇼트(연극무대)는 부재하기 때문이다. 그 속에는 ‘시점의 철저한 제약’이라는 고안(contraption)도 있고, 게임의 규칙도 존재한다. 키아로스타미는 리버스 쇼트를 드러내지 않게 하는, 즉 편집 과정에서 삭제했거나 처음부터 촬영하지 않았거나 하는 일종의 새로운 배치의 개념을 도입한다. 최종적으로

키아로스타미가 노린 것은 무엇일까? 그것은 바로 복수(plural)의 내러티브 전략이라고 할 수 있을 것이다. 관객이 보는 것은 보이지 않는 화면 속 사운드와 여배우 114명이 보여주는 n(1), n(2), n(3)...n(114) 까지 (이 개념을 확대하면) 수천, 수만 개의 가능성이 다. 감독은 관객에게 배우들이 관극 행위를 하는 동안의 감정을 ‘리버스 쇼트가 삭제된 쇼트’를 통해 보여줌으로써 관객의 능동적인 참여와 재구성을 요구하는 것이다

세 번째, 미장센 역할의 제한 또는 포기.

미장센(mise en scène)의 문자적 의미는 “장면(scene)에 무엇(소도구, 인물, 인물의 동선, 조명, 배경, 카메라의 무브먼트를 포함하는 모든 기계적 조작(operation) 등등)을 배치하다.”이다. 영화의 가장 기본적 요소인 미장센을 포기한다는 것은 감독의 연출 권한을 포기한다는 뜻이다. 어떤 장면을 미장센한다는 것은 일정한 규칙의 배열과 배치가 존재하며 이 배열과 배치는 감독의 통제 하에 있다는 것을 의미한다.

예1) 키아로스타미는 <텐 Ten>(2002)에서 소형 카메라를 택시에 매단다. 이것만이 게임의 규칙이며 이 특별한 배치로 인해서 키아로스타미는 우연의 효과가 포착한 생생한 삶의 편린을 통해 리얼리티를 얻을 수 있었다.

예2) 수많은 파운드 푸티지(found footage) 영화들.

네 번째, 화면(plan)의 하이퍼텍스트화.

예1) 웹에서 상영되는 수많은 공간 몽타주 영화들, 디지털 세계에서 몽타주는 일종의 콜라주가 된다. 따라서 시간이 근원적 배경이 되는(time based) 이날로그 몽타주와는 태생부터 다르다. 디지털 몽타주는 기본적으로 하나의 거대한 공간 안에서 벌어진다. 그렇기 때문에

디지털 세계에서는 시간의 몽타주가 가능했던 토대가 사라지게 된다.

예2) 로드리고 구디뇨(Rodrigo Gudiño)와 빈센트 마르코네(Vincent Marcone)가 2008년 선보인 하이퍼텍스트 영화 <할로우씨 사건의 진실 *The Facts in the Case of Mister Hollow*>(2008)은 본질적으로 하나의 프레임으로 구성된 영화이다. 단 하나의 프레임은 디지털 효과로 줌인, 줌아웃 되면서 마치 여러 개의 쇼트의 역할을 한다. 단일 공간 안에서 기이한 방식으로 몽타주되는 이 영화는 줌인 할 때마다 관객에게 하이퍼텍스트 놀이를 하게 만든다.

다섯 번째, 고전적 몽타주 개념 해체.

그리피스가 시작해서 소련에서 꽃핀 몽타주의 가장 기본적인 원칙은 쇼트 사이의 작용이다. ‘충돌’, ‘연결’, ‘견인’으로 대별되는 쇼트 사이의 화학작용은 영화의 의미 작용을 이해하는 데 필수적인 요소이다. 그렇다면 고전적 몽타주가 해체된다는 것은 무엇을 의미하는가? 그것이 바로 쇼트 사이에 벌어지던 사태가 시퀀스의 일종인 더미(stack) 사이 혹은 작품과 작품 사이에서 발생하는 것을 의미한다.

독립적이고 이질적, 파편적, 유동적인 그 더미들로 이루어진 디스포지티브 영화는 일반적인 몽타주 보다 훨씬 느슨하게 관계 맺고 있기 때문에 관객이 주체적이고 능동적으로 연결고리를 찾아 이어야 한다. 따라서 더미들로 이루어진 디스포지티브 영화의 토대는 디지털 민주주의라는 21세기 영화적 풍토에서 가능하며, 인터랙티브 영화(Interactive Cinema)와 밀접한 관련이 있다. 왜냐하면 샷이나 시퀀스와 같은 인터랙티브 영화의 요소들은 결국 디지털 시대의 아카이브를 구성할 수 있기 때문이다.

예1) 2010년 칸에서 황금종려상을 수상한 아피차퐁의 <영클 분미>는 6개의 더미로 구성되어 있다. 이 더미들의 기존의 시퀀스와 달리 내러티브상으로 보면 특별히 연관성을 지니고 있지 않다. 이 더미들의 의미를 파악하는 것은 관객의 능동적 관극 행위와 역사에 대한 인

식, 아피차퐁의 전작에 대한 이해가 동반되어야 가능하도록 설계되어 있다. 몽타주 효과는 쇼트 사이보다는 터미 사이에서 확연하게 드러난다.

이 영화는 수집이 곧 아카이빙이 아니라고 하는 데리다의 말²⁰의 영화적 버전으로 보인다. 아피차퐁은 비디오 설치미술 작업인 〈프리미티브 프로젝트〉와 영화 〈엥클분미〉를 통해서, 과거 역사에 대한 필름과 사료를 모으는 단순 수집으로는 진정한 의미의 아카이빙이 불가능함을 드러낸다. 파일링만으로 아카이브는 영원히 충족될 수 없는 세계인 것이다. 그렇다면 그 한계를 넘어서 보다 큰 이야기에 도달할 수 있는 지점은 어떤 것일까? 바로 여기에 디스포지티프 영화와 아카이브의 결합점이 있다. 즉 쇼트와 시퀀스 등 모든 요소들이 결국 각각의 아카이브를 구성할 수 있고, 아카이브들끼리 터미를 형성해서 다양한 이야기를 할 무한한 가능성을 열어놓을 수 있는 것이다.

- 예2) 차이밍량(Tsai Ming liang)이 〈행자 行者〉 시리즈로 극적인 변화를 하기 전, 그의 전작은 서로를 비추는 거울로 기능했으며, 작품들 사이에서 몽타주 효과가 극적으로 이루어졌다.
- 예3) 몽타주 개념을 해체한다는 것은 몽타주가 가능한 배경을 해체하는 것이다. 비록 트릭이긴 했지만 히치콕의 〈로프 Rope〉(1948)에서 시작된 시간 몽타주의 해체는 디지털 시대에 완전히 꽃을 피웠다. 알렉산더 소크로프(Aleksandr Sokurov)의 〈러시아 방주 Russian Ark〉(2002)는 완전한 미장센으로 향하는 퇴행 혹은 불가능한 플랑 세퀀스(plan sequence)의 구현으로도 읽힐 수 있다는 점에서 매우 치열한 논쟁이 되기도 했다.

²⁰ 조선령, 「아카이브와 죽음충동: 데리다의 정신분석학의 관점에서」, 『한국미학예술』 49권, 2016, 10쪽.

5. 결론

플랫폼이 달라지면 기존 스크린 상영에 최적화된 조건들, 이를테면 화면 비율에서부터 촬영기법, 사운드, 조명에 관한 컨벤션이 많이 달라질 수 있다. 비슷한 맥락에서 영화가 미술관에서 전시되거나 모바일 플랫폼으로 이동하는 풍경도 이제는 낯설지 않다. 우리에게 익숙한 영화감독의 작품을 미술관에서 접하거나 미술작가가 작품(fine art) 활동의 일환으로 영화를 제작하는 상황은 영화의 개념에 대한 재정립의 필요성을 수반한다. 이러한 상황은 자연스럽게 ‘영화와 영상은 어떤 차이점이 있는가?’와 같은 질문을 우리 자신에게 제기한다. 그렇기 때문에 앞으로는 미디어 환경의 변화를 주제로 하는 영화 담론이 꽃이 필 것이며 이에 발맞추어 콘텐츠의 변화 혹은 진화는 더욱 심화될 것이다.

쇼트만 존재하던 초창기 영화에 리버스 쇼트라는 개념이 들어오면서 영화는 새롭게 도약했다. 클로즈업이 도전적으로 사용되면서 발라즈(Béla Balázs) 같은 학자는 영화 인상학(Film Physiognomy)을 도입했다. 또한 토키 영화(Talkie film)가 발명되면서 그 전의 영화와는 다른 기준이 마련되었다. 영화는 새로운 디스포지티브를 앞세우면서 진화했다. ‘시간의 구멍’이라는 개념으로 현대 영화의 시초를 설파했던 세르쥬 다네 그리고 그의 아이디어에서 출발해서 운동 이미지와 시간 이미지 개념으로 정초된 들뢰즈의 영화 존재론 그리고 이후에 진행된 현대 영화 담론 중 일부를 우리는 디스포지티브라는 개념으로 설명할 수 있다. 여기서 나아가 몇몇 현대영화가지니는 공통적이면서 핵심적인 요소, 즉 고다르의 <영화사>나 아피차퐁의 작업들에서 우리가 보았던 확연히 다른 이질적인 더미들의 결합 또는 결합 그리고 랑시에르가 ‘이접(disjunction)’이라고 부르는 미학적 체계까지도 디스포지티브 개념 안에서 설명 가능하다. 하지만 마틴이 말했듯이 디스포지티브 개념 역시 영원불변한 것은 아니다. 다른 용어들처럼 디스포지티브도 개념적 한계에 부딪히게 되면 휴면 상태로 존재하다가 더 큰 흐름 속에 편입될 것이다. 영화는 ‘이질적인 것들의 결합’인 디스포지티브의 본래적 의미를 따라서 연극, 라디오, 설치미술, 픽션, 다큐멘터리 등과 합종연횡을

거듭할 것이다. 어쩌면 영화 매체는 다른 예술 장르들과 차별화되는 고유한 정체성을 가지지 않음으로써 자신과 타자를 구별할 것이다. 미학적 예술 체제(régime esthétique des arts)의 특성을 오롯하게 담고 있는 영화는 이질적인 힘들의 배열과 배치가 이루어지는 장소이며 그 자체가 하나의 거대한 디스포지티프이다.

독일 극작가이자 예술비평가인 레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 예술이 본질적으로 고유한 특성을 가져야 한다고 말했다. 그린버그(Clement Greenberg) 역시 다른 매체와 구별되는 회화의 특성을 자기 지시적인 2차원의 평면성이라고 주장한다. 그러나 예술의 3단계 진화를 이야기한 랑시에르에 따르면 특정 예술 장르의 정체성은 결코 미학적 체제에서는 존재할 수 없다. 그리고 마틴은 랑시에르의 주장을 살짝 비틀어, 디스포지티프의 진실은 영화의 '불순함'에서 출발한다고 역설한다.

디스포지티프를 한마디로 정의하자면 새로운 '고안물'이다. 어떤 것이 새로운 고안물이 되기 위해서는 그것을 이루는 요소들, 힘들의 배열과 배치에 변화가 일어나야 한다. 이 과정을 거친 이후 예술은 특정한 패러다임으로 고착된다. 그리고 이 힘과 요소들에 변화가 생기면 또 다시 새로운 고안물이 등장하게 된다. 이 새로운 고안물은 21세기에 들어서면서 기존에 선보였던 '예술적 흐름들'과 차별되는 경향을 보여주고 있다.

디스포지티프 영화는 앞 장에서 살펴본 것처럼 아카이브적 가능성과 감독의 역할에 대한 성찰, 능동적이고 창의적인 관객의 위상 재정립, 영화라는 매체에 대한 사유, 그리고 이데올로기적 성찰의 가능성마저 내포하고 있다. 이 모든 가능성은 관객과의 상호작용 속에 존재하며 이는 '카메라'라는 (기계적) 디스포지티프의 속성이 파생시킨 것이다. 랑시에르의 지적처럼 카메라 자체에는 능동성(감독의 연출)과 수동성(카메라의 객관적 재현 능력)이 혼재한다.²¹ 능동과 수동이라는 이질적인 것들의 접합을 가능하게 하는 이 기묘한 기계장치는 디지털 세계에서 상호매체성을 견인하는 첨병 역할을 담당한다. 이제 막 태동한 새로운 민주주의(digital democracy)에서

²¹ 자크 랑시에르, 『영화 우화』, 유재홍 역, 인간사랑, 2001, 200쪽.

는 창작자와 감상자 사이의 위계가 벌어지고 마침내는 능동과 수동에 따른 역할 분담과 그것에 따른 위계도 사라질 것이다.

본 논문은 하나의 논리나 서사에 포섭되지 않는 채, 서로 다른 요소들이 '자율적 체계'를 만들어가는 새로운 영화적 흐름들에 대한 연구의 발판으로서 디스포지티프를 도입했다. 본고는 영화적 디스포지티프 논의의 토대가 되는 고전적 영화미학의 두 가지 흐름을 살펴본 후 명확한 개념화를 위해서 오늘날 영화이론에 유입되고 있는 디스포지티프 논의들의 근원을 검토해 보았다. 이 과정에서 장 루이 보드리와 미셸 푸코의 이론이 큰 도움이 되었다. 또한 에이드리언 마틴의 개념을 참조하여 '디스포지티프 영화'의 정의에 대해 고찰하였다. 이렇게 진행된 이론적 탐색을 바탕으로 이 새로운 영화들을 규정할 수 있는 몇 가지 기준을 마련할 수 있었고 여기에 의거해 구체적인 분석을 시도했다.

디스포지티프는 매우 포괄적이며 넓은 함의를 갖고 있는 탓에, 세밀하게 규정되기 힘든 부분이 존재한다. 하지만 역으로 이러한 점은 앞으로의 디스포지티프 연구가 활성화되는데 긍정적으로 작용할 것이다. 또한 디스포지티프의 근원을 탐색한 부분에서 몇몇 이론에만 치우친 점, 지나치게 형식적인 부분에 치중한 나머지 미장센의 대안적 개념으로 디스포지티프를 한정 한 점은 본 논문의 한계로 작용할 것이다. '디스포지티프 영화의 다섯 가지 계열체'는 마틴이나 벨루에 의한 분류가 아니라, 그들의 논의를 바탕으로 해서 연구자의 시각을 반영한 것이기 때문에 다소간 논리적 오류가 있을 것이라 예상된다. 계열체 분석에서 '주류' 영화가 빠졌는데, 이는 미학적 분석을 목적으로 진행된 본 논문의 특성상 논점을 일관되게 유지하기 위한 선택이었음을 밝힌다. 여러 가지 한계와 부족한 논리에도 불구하고 본 연구는 기존의 '장치' 이론에서 벗어나, 마틴이 제안한 '영화적 디스포지티프'를 검토해 뒤, 텍스트에 구체적으로 적용시켰다는 점에서 다소나마 의의를 찾아볼 수 있을 것이다.

회전식 손잡이가 달린 이 작고 멋들어진 기묘한 고안물은 우리의 삶 - 그리고 작가들의 삶 - 에 획기적인 변혁을 가져올 것이다. 이것은 낡은 방식

의 문학에 대해서도 직접적인 타격을 가할 것이다. 이 신속한 장면 전환, 이 감정과 체험의 혼합 - 이것은 우리에게 익숙하고 따분하고 장황한 글쓰기보다 훨씬 더 좋다. 그것은 우리의 삶과 더 가깝다. - 톨스토이²²

19세기 러시아 문학을 대표하는 세계적 문호 톨스토이(Лев Никола́евич Толсто́й)는 영화를 ‘기묘한 고안물’이라고 명명하면서, 이것이 문학의 성취를 능가할 것이라고 예언했다. 그의 논평에서 알 수 있듯이 영화는 시작부터 디스포지티브였다. 영화는 ‘고안물’로서 디스포지티브이며 여러 매체들이 혼합된 것의 ‘양상블’의 의미에서도 디스포지티브이다. 푸코에 따르면 디스포지티브에는 ‘기능상의 중층결정’과 ‘전략적 구상’이 있다. 전자를 디스포지티브 영화에 적용시켜 보면 이접된 이질적인 요소들은 ‘서로 공명하거나 모순을 일으켜 역동적인 변화를 야기’할 것이며, 후자는 디스포지티브가 ‘어떤 방향으로 진화하는지 예측해보자.’라고 하는 탐구 정신을 작동시킬 것이다. 디스포지티브에 내재된 본질적 속성으로 인해 디스포지티브 영화는 “새롭고, 예기치 못한, 의외의 효과들과 정감들을 생산해내면서 이를 심화”²³시킬 것이다. 바야흐로 21세기 영화의 시작과 끝에는, 오래된 영화미학을 해체할 핵심 요소로서 영화적 디스포지티브 개념이 자리하게 될 것이다.

²² 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, k-books, 2008, 3쪽.

²³ 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티브로(1)」, 『인문예술잡지 F』 제6호, 유운성 역, 문자문화원 사이, 2012, 158쪽.

참고문헌

단행본

- 루이스 자네티, 『영화의 이해』, 박만준, 진기행 역, k-books, 2008.
- 박성수, 『들뢰즈』, 이룸, 2004.
- 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 역, 책세상, 2006.
- 아담스 시트니, 『시각영화』, 박동현 외 역, 평사리, 2005.
- 에이드리언 마틴, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로(1)」, 『인문예술 잡지 F』 제6호, 유운성 역, 문지문화원 사이, 2012.
- _____, 「페이지를 넘겨라: 미장센에서 디스포지티프로(2)」, 『인문예술 잡지 F』 제7호, 유운성 역, 문지문화원사이, 2012.
- 자크 랑시에르, 『영화 우화』, 유재홍 역, 인간사랑, 2001.
- 전재성 외 9명, 『사회과학 명저 재발견 3』, 서울대학교출판문화원, 2012.
- Adrian Martin, *Mise en scène and film style: from classical hollywood to new media art*, Palgrave Macmillan, 2014.
- Bellour Raymond, *The Analysis of Film*, Indiana University Press, 2000.
- _____, *The Film We Company*, Rouge, Issue 3, 2004.
- Brockmann Tephenn, *A Critical History of German Film*, Camden House, 2000.
- Susan Sontag, *The Decay of Cinema*, New York Times, February 25, 1996.
- Shigehiko Hasumi, *Movies are but Variants on the Silent Film*, LOLA, Issue 1, 2011.

논문

- 조선령, 「아카이브와 죽음충동: 데리다와 정신분석학의 관점에서」, 『한국미학예술』 49권, 2016.
- The Confession of the Flesh* (1977) interview. In *Power/Knowledge Selected Interviews and Other Writings* (ed Colin Gordon), 1980.

기타

네이버 국어사전 <http://krdic.naver.com>

뉴욕프레스 <http://www.nypress.com>

무비디엄 <https://www.movidiam.com>

퀵츠미디어 <https://qz.com/878002/>

Abstract

Various Possibilities of Dispositif Film*KIM, Chaehee**Pusan National University**Master's degree*

This study begins with the necessity of the concept of reincarnation of film media and the inclusion of specific tendencies of contemporary films as post - cinema comes. Variable movements around recent films Challenging and experimental films show aesthetics that are difficult to approach with the analysis of classical mise en scene and montage. In this way, I review the dispositif proposed by Martin in films that are puzzling to criticize with the classical conceptual framework. This is because the concept of dispositive is a conceptual pile that extends more than a mise en scene and a montage. Dispositif films tend to be non-reproducible and non-narrative, but not all non-narrative tendencies are dispositif films. Only the dispositif film is included in the flow. Dispositif movement has increased dramatically in the modern environment on which digital technology is based, but it is not a tendency to be found in any particular age. The movement has been detected in classical films, and the dispositif tendency has continued to exist in avant-garde films in the 1920s and some modernist films.

First, for clear conceptualization of cinematic dispositif, this study examines the sources of dispositif debates that are being introduced into film theory today.

In this process, the theory of Jean Louis Baudry, Michel Foucault, Agamben, Flusser, and Deleuze will help. The concept of dispositif was discussed by several scholars, including Baudry and Foucault, and today the notion of dispositif is defined across all these definitions. However,

these various discussions are distinctly different from the cinematic *dispositif* or *dispositif* films that Martin advocates. Martin's proposed concept reminds us of the fundamentals of cinematic aesthetics that have distinguished between the *mise-en-scene* and the *montage*. And it will be able to reconsider those concepts and make it possible to view a thing a new light or create new films.

The basic implications of *dispositif* are apparatus as devices, disposition and arrangement, the combination of heterogeneity. Thus, if you define a *dispositif* film in a word, it is a new 'constraint' consisting of rearrangement and arrangement of the heterogeneous elements that make up the conditions of the classical film. In order for something to become a new design, changes must be made in the arrangement and arrangement of the elements, forces, and forces that make up it. Naturally, the elements encompass both internal and external factors. These *dispositif* films have a variety of possibilities, such as reflection on the archival possibilities and the role of supervision, the reestablishment of active and creative audience, the reason for the film medium, and the ideological reflection. films can also 'network' quickly and easily with other media faster than any medium and create a new 'devised' aesthetic style. And the *dispositif* film that makes use of this will be a key keyword in reading the films that present the new trend of modern film.

Because *dispositif* are so comprehensive and have a broad implication, there are certainly areas that are difficult to sophisticate. However this will have a positive effect on the future activation of *dispositif* studies end for end. *Dispositif* is difficult to elaborate the concept clearly, so it can be accessed from a wide range of dimensions and has theoretically infinite extensibility. At the beginning and end of the 21st century film, the concept of cinematic *dispositif* will become a decisive factor to dismantle old film aesthetics.

Keywords

Dispositif, Jean Louis Baudry, Michel Foucault, Digital Cinema, 21st Century film, self-reflexivity, digital aesthetics
