creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

미술박사학위논문

영상 시퀀스의 개방성에 관한 연구

A Study on the Openness of Moving Image Sequences

2015년 2월

서울대학교 대학원

미술학과 서양화, 판화 전공

김 태 진

영상 시퀀스의 개방성에 관한 연구

지도교수 심 철 웅, 정 영 목

이 논문을 미술박사학위논문으로 제출함

2014년 11월

서울대학교 대학원

미술학과 서양화, 판화 전공

김 태 진

김태진의 박사학위논문을 인준함

2015년 1월

위 원 장 김 춘 수 (인)

부위원장 문 주 (인)

위 원 이 지 은 (인)

위 원 정 영 목 (인)

위 원 심 철 웅 (인)

국 문 초 록

영상 시퀀스는 시간의 흐름 속에 있는 의식의 대상이다. 비언어적 순수 질료로서의 시퀀스의 개방성을 탐구하는 일은 곧 의식의 흐름을 추적하는 일이다. 의식은 여러 층위를 갖는데 이 연구의 궁극적인 목적은 그것의 최종 심급의 문제를 다루는 일이다. 즉 시적 언어의 차원과도 같은, 대상에 대한 미적 인지 같은 것이다. 시퀀스는 넓은 범위의 미디어 아트의 현상들을 논의하는 토대이자 공통의 주제가 되기도 한다. 예술 체험의 장으로서의 시퀀스는 의식뿐만 아니라 신체의 '고유 수용 감각'과 상응하며 세계 인식과 존재에 대한 물음을 이어간다.

의식의 문제를 다루는 것은 우선적으로 시간에 대한 이해로부터 비롯할 필요가 있다. 사실 모든 사물에 대한 이해는 지각과 기억, 그리고 인식의 문제를 동반하지만 특히 동적 단면으로서의 시퀀스가 갖는 그 역동적 움직임을 이해하기 위해 회상의 문제를 소환한다. 이렇듯 시간을 주제로 한 논의는 회상, 과거 일반, 그리고 지속에 대한 이해를 필요로 하며 이 연구의 전반에 걸쳐 다양한 학문 영역들 속에서 '전체' 개념과 조우한다.

시퀀스는 샷의 연결로 이루어져 있고 샷은 프래임에 의해 구성되는데, 비언어적 순수 질료로서의 시퀀스는 '단폭 가현 운동'에 의해 비로소 움직임으로 지각된다. 이에 근거해서 시퀀스의 움직임을 이해했을 때, 시퀀스는 환영을 만들어내는 재창조물이 아니라 실제 사건을 보는 것과 같은 지각 현상에 근거해 있다는 결론에 이를 수 있다. 영화의 기계적 작동은 인간의 시각이 진화해 온 생태적 특성을 따라 발전한 것이고 시퀀스는 그렇기 때문에 실재의 대리물로서 기능한다.

라캉의 거울단계 연구에서 착안한 초기 영화 이론은 '봉합'의 순간에 주목한다. 요약컨대 상상계에서 상징계로 넘어가는 단계에서와 같은 심리적 경험을 영화의 감상자도 똑같이 겪게 되며, 하나의 장면으로부터 다음 장면으로의 전환이 이루어지는 순간, 결여와 부재를 경험하게 되고, 그 부

재의 자리를 대리자로서의 아버지가 채워주게 된다. 결여의 상태를 상처로 간주하였을 때 이를 이상적 허구성으로 보충하는 것이 곧 봉합이다. 전기 라캉주의 영화 이론이 봉합의 허구적 연계성에 대한 의문을 바탕으로 하였다면, 후기 이론은 여태까지의 봉합의 과정에 대해 표준 봉합이라는 기준을 두어 지칭하며, 계속된 생채기를 내는 반복 된 심리적 과정에 주목한다. 즉 상처가 깊을수록 더욱 절실하게 요청되는, 상처를 봉합할 무엇인가가 출현해야 할 자리에 대해 거론하며 역설적이게도 스크린의 인터페이스로서의 가능성을 타진한다. 이러한 시퀀스의 조건들을 기초 삼아 이 연구는 시퀀스의 개방성과 관련해 논의해야 할 다음의 네 가지 주요 논점들을 제시한다. '화면 틀', '대화', '흐릿함' 그리고 '언표 가능성'이 그것이다.

시퀀스는 화면 틀 잡기에서부터 비롯되며, 안과 밖을 구분하는 프래임의 경계는 부분과 집합의 관계 보다는 화면 안과 밖의 관계성을 포함하여 그 관계항 밖의 더 큰 나머지, 즉 변화하는 전체를 인지하는 계기가 된다. 화면 틀에 관한 논의는 클로즈업을 통해 구체화 한다. 클로즈업은 마주보고 있는 느낌을 주는 얼굴이고, 다른 신체부분의 숨겨진 변화들을 반영하는 신경 다발의 미묘한 표현이면서, 감성을 드러내는 움직임의 평면이다. 클로즈업은 또한 화면 밖 장소의 맥락과 연결되어 있어서 그 장소성을 전체로서 소환한다. 이런 경우 클로즈업은 역사적 맥락과 의미들을 환기하는 역할을 하지만 그렇다고 해서 언어적 의미를 동시에 획득하게 되는 것은 아니라는 것을 분명히 할 필요가 있다.

화면 틀에 대한 고찰을 이어받아, 대화를 중심에 두어 시퀀스를 논하게 되는데 그 가장 기본적 조건이 되는 존재의 외재성은 화면 틀의 안과 밖에 상응하는 관계항들에 대한 사유를 담고 있다. 존재가 외부의 존재를 응시할 때 시선의 잉여가 생겨나며 이는 그에 완전히 동화하지 않고 자아로서 남을 수 있는 조건이 된다. 존재는 시선의 잉여를 부여잡거나 포기하려는 이중적 태도를 견지하는 가운데 개방성을 갖는 자율적 존재로 거듭날 수 있다. 관계항의 바깥으로부터의 사유를 검토하는 이 논의는 변화의 불가피성과 필연성을 강조하는데, 이는 시퀀스의 흐릿함에 대한 다음의 논의에

서 그 진동하는 장으로서의 속성을 우회적으로 해명한다.

영화 속에서 사용되는 흐릿함의 기술은 시퀀스의 긴장을 이완하는 효과가 있다. 즉 대상에 부여된 안정된 지위를 거부하고 서사의 구조를 이완시키며 정서가 개입하도록 함으로써 장면이 유동적인 상태로 전환하도록 한다. 시퀀스에 대한 이해를 위해 회화와 사진의 문제를 함께 검토함으로써 근원적인 층위에서 논의를 전개해 간다. 회화에서의 흐릿함도 자족적 대상으로서의 속성 보다는 변화의 과정을 담고 있는 대상으로서의 속성을 강화한다.

일반 언어학과 영화 기호학의 논의를 이 연구에 접목한 것은 장으로서의 시퀀스가 갖는 총체적 성격을 이해하도록 해 주었다. 이미지로 이루어진 시퀀스를 언어와의 관계 안에서 검토하는 가운데 도출한 개념은 언표 상황, 그리고 언표 가능성이다. 언표 가능성은 그러나 어떠한 해석 가능한 시퀀스의 언어적 속성을 수립하고자 하는 목적을 갖지 않는다. 언어 자체는 가능성이나 잠재성을 갖지 않으며 발화된 그 자체로 이미 실재성의 조건이 된다. 반면, 이미지로서의 시퀀스는 언어와 같이 이중분절에 의한 의미 창출이 불가능한 영역이고, 그러므로 그 언표 가능성을 논하는 것은 시퀀스가 갖는 잠재성을 다루기 위한 것이 된다.

위의 네 가지 주요 논점들은 연구자의 작업을 해명하기 위한 논거가 되어 준다. 이 연구는 순수 질료인 영상 시퀀스가 자족적이 않을 뿐더러 도래할 어떤 상태에 자리를 내어주는 구조를 띠거나 외부로부터의 의미가 개입하는 것을 허용하는 이유, 또는 어떠한 언어로도 존재 형태를 완전히 충족시키지 못하는 이유를 이해해 가는 과정이다. 시퀀스가 완전체의 형태로 현실화할 수 없는 이유를 질문해 보기 위해 시작한 이 연구는 시간과 회상, 지각과 인지, 존재의 불가역성 등의 문제들에 접하면서 조금씩 그 해답에 가까워질 수 있었다. 대상으로서의 시퀀스는 다시금 보는 이의 존재에 대한 물음을 던지고, 잠재적 관계성들 안에서 모순되고 상충하는 가운데, 계속해서 의미의 출현을 유예한다.

연구자의 영상 작업들은 외부적 맥락들의 관여를 허용하고, 변화하

는 전체를 지향한다. 그러나 이것은 연구자의 작업에만 한정할 수 있는 특성이라기보다는 본디 시퀀스의 개방성에 근거해 있는 것이라고 해야 할 것이다. 그렇다고 해서 시퀀스가 개방성을 갖는 이유를 그것이 고유하게 주어져 있는 속성이기 때문인 것으로 여길 수는 없다. 어떠한 것도 고유하거나 이미 주어져 있지 않다는 것은 이 연구가 수용한 여러 논점들에서 내내 강조하는 핵심적인 주장이다. 열려 있는 구조를 통해 외부와 자유롭게 관계 맺는 것을 멈추지 않을 때 그것은 시적인 언어에 상응하는 자율성을 획득했다고 할 수 있을 것이다.

주요어: 시퀀스의 개방성, 화면 틀, 대화, 흐릿함, 언표 가능성, 전체
학　번: 2005-30385

목 차

서 언 ..... 1.

1. 연구의 대상과 목적 ..... 1.

2. 연구의 내용 ..... 3.

3. 연구의 방법 ..... 8.

I. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들 ..... 13.

1. 화면 틀 ..... 20.

2. 대화 ..... 26.

3. 흐릿함 ..... 34.

4. 언표 가능성 ..... 38.

II. 시퀀스-개방성의 확장된 양상 ..... 47.

1. 다채널 비디오의 수사법 ..... 48.

1) 의식적/신체적 맵핑 mapping ..... 54.

2) 이질적 화면들 ..... 59.

3) 다화면 수사법 ..... 64.

2. 인터페이스를 통한 데이터베이스의 경험 ..... 69.

1) 데이터베이스와 개별 서사 ..... 71.

2) 인터페이스의 계열적 구조 ..... 74.

3. 촬영과 전송된 화면의 사이 ..... 85.

1) 상호작용성 ..... 88.
2) 비가시적 영역 ..... 91.

III. 작품 분석: 시퀀스-개방성의 구현 ..... 100.

1. 요소들 간의 대화 ..... 100.
1) 토착적 기호 ..... 101.
2) 캐릭터의 양태(mode) ..... 102.
3) 되기(becoming) ..... 108.

2. 화면 틀과 흐릿함에 의한 환유 ..... 111.
1) 기록의 욕망 ..... 113.
2) 상상적 흐릿함 ..... 116.
3) 현장부재증명(alibi) ..... 123.
4) 회상효과(flashback effect) ..... 126.

3. 언표 가능성과 회상 ..... 132.
1) 비-포즈, 지속 ..... 134.
2) 재연의 두 층위 ..... 140.

4. 담화의 비인과적 개입 ..... 147.
1) 화면의 안과 밖 ..... 149.
2) 화면과 담화 ..... 153.

결 언 ..... 161.

참고문헌 ..... 166.
도판 및 표 목차 ..... 172.
Abstract ..... 174.

서 언

1. 연구의 대상과 목적

이 연구는 영상 시퀀스의 움직임을 이해하기 위한 노력에서 출발한다. 우선 시퀀스의 기초 요소가 되는 화면의 경계에 대한 고찰이 시퀀스의 개방성을 논하는 초석이 된다.[1] 화면 잡기 행위, 즉 화면 틀은 안과 밖을 갖는데, 의식을 끌어들이는 영역으로서의 틀 안쪽에 대한 생각은 실은 바깥쪽과의 공조 관계를 통해서만 성립할 수 있다. 이를 연구자의 비디오 작업을 비롯해 타 작가들의 작업에 대한 분석적 논의와 연계하여 입증하는 것은 연구의 주요 부분을 이룬다. 화면 틀(frame)은 회화와 영역을 공유하는 대상이다. 이는 사진 이미지와 영화에도 고루 적용되는 개념이라 정지 화면과 동영상의 구분을 넘나들며 논의는 확장되어 간다. 화면 틀 안과 밖의 관계는 의식(consciousness)의 차원에서 다루어지게 되는데, 자아와 타자의 영역에 걸쳐 그들 간의 관계성과 의식의 개입을 규명해 가는 것으로 논의의 중심을 옮겨간다. 물질적 대상을 지각하는 경험에서 비롯된 의식의 상태는 기억과 회상에 대한 논의를 불러일으킨다. 경험의 장(field)으로서의 시퀀스는 시간과 더불어 존재의 지속을 포함하는 보다 근원적 문제에 이르는 논의의 과정을 필요로 한다. 그러므로 여기서의 장 개념은 단지 화면 틀, 내지는 시작과 끝을 갖는 시퀀스의 유한한 물질적 조건 안에서만 논의될 수 있는 개념이 아니다. 시퀀스를 구성하는 기본 단위인 프래임을 부분과 집합의 관계 구도 안에 두어 파악하는데 그치지 않고 프래임의 단면이 그 움직이는 성격으로 인해 전체(Tout/ the total)를 향해 어떻게 역동적으로 연결되는지를 짚어보는 것이 중요하다.

대화의 장으로서의 시퀀스는 실제 삶의 응시(gaze)를 닮아 있다.

---

1) **영상 시퀀스(**moving image sequence)는 연구의 범위를 정확히 표명하기 위한 용어로 사용되었다. 연구 전반에 걸쳐서 **시퀀스**로 줄여 사용하게 된다.

삶 속의 응시는 고정되어 있지 않고 항상 가변적으로 대상에 관계한다. 심리적 동기와 정서 작용에 근거해서 대상에 대하여 능동적이거나 수동적인 종합을 이루는 행위이다. 동적 단면으로서의 샷(shot)은 그런 의미에서 자아의 외재성에 근거한 존재들 간의 헐거운 상관성을 만들어내는 양상을 보여준다.[2] 대화는 시작에서부터 목적을 수립할 수 없으며 의미는 종결 불가능하게 남는다. 이러한 시퀀스의 장으로서의 속성은 흐릿함과 언표 가능성에 관한 고찰을 통해 더욱 풍부하고 세밀하게 다루어지게 된다. 이 연구의 주된 목적은 우선 연구의 대상인 시퀀스를 영화 기호학의 구분으로부터 확장하여 의식과 신체의 경계를 비롯한 역동적으로 변화하고 있는 영상 예술 전반의 생생한 미디어의 상황 안에서 폭넓게 살펴보는 것이다. 그리고 그 구체적 논의 결과를 다시금 존재와 시간의 문제로 수렴해 보는 것이다. 이러한 과정을 통해 영상 예술의 기본 구조를 연계 가능한 지적 성찰들의 영향 안에서 가늠해 보고, 연구자의 직관이 반영되어 있는 작업의 실제를 예술 전반의 상황 안에서 비교 분석해 보는 기회를 부여한다. 이는 눈앞의 현재가 흐릿하여 모든 것이 가변적이고 상대적인 가운데, 그 경계를 더듬어 형체를 상상하되 그에 사로잡히지 않을 수 있는 보다 근원적인 이해에 이르는 과정을 밟는 일일 것이다.

이 연구의 대상은 이론적인 영역과 실제 창작 과정의 세밀한 지점들을 포함한다. 그러므로 이에 대한 비교 분석 및 종합적 검토를 거쳐 영상 시퀀스의 본질적 가치를 논하는 것은 연구의 일차적 목적이며, 더 나아가 복잡하게 전개되는 영상 예술의 현재 안에서 보다 진정성 있는 미적 인지의 방향을 설정해 나가는 것을 궁극적 목적으로 한다. 연구자의 작품 분석은 영화 이론, 영화 기호학, 언어학 등의 광범위한 학문 분야를 아우르는 관심으로부터 추출된 주요 논점들에 기초해 있으며, 이를 근거 삼아 창작

---

2) 바흐친에 의하면 외재성은 타자와의 관계 안에서 자아를 상실하지 않기 위한 조건이 된다. “한 사람이 다른 사람과 마주할 때, 그의 경험은 ‘외재성(outsideness)’에 의해 조건지어진다. 물리적인 의미에서조차, 사람은 언제나 자기 안에서 보지 못하는 어떤 것을 타자에게서 본다. 나는 당신 등 뒤의 세계를 볼 수 있다.” Morson, Gary Saul & Caryl Emerson, ***Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics***; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 114쪽.

과정에 대한 타당성을 검증하는 일은 이후의 창작과 이론에 걸친 균형 있는 활동의 전개를 가능하게 할 것으로 기대한다.

2. 연구의 내용

연구는 장으로서의 시퀀스를 고찰하는 것으로부터 출발한다. 시퀀스의 기본 단위는 프래임이고 그 연속에 의한 동적 화면의 기본 단위는 샷이다. 시선을 불러 모으는 사각의 틀은 부여된 움직임으로 인해 시간 속에서 사유해야할 대상으로 고찰의 범위가 확장된다. 우선 시퀀스의 움직임을 만들어내는 부분과 집합의 관계를 구조적으로 바라보고 그 관계성에 대해 논의하는 것이 필요하다. 왜냐하면 이후로는 시간 속 지속과 회상의 문제로 범위를 넓히고 다각적인 검토를 해나가야 하는데 그 전에 부분과 집합의 관계가 전체의 문제와 더불어서 다루어지지 않는다면 그 미묘하고 복잡한 국면들을 단선적으로 이해하게 될 것이고 다음 단계의 종합적 논의의 순간, 모순적 결론에 이를 수 있기 때문이다.

1장의 도입부에서는 이후의 세부 절들 안에서 제시되는 주요 논점들에 앞서서 검토할 필요가 있는 시퀀스의 기본 조건들이 논의된다. 심리적 장소로서의 시퀀스는 봉합이 이루어지는 장소이다. 영화를 감상하는 이는 장면의 전환 가운데 결여를 경험하게 되며, 이 결여의 순간은 부재자의 존재를 떠올리게 되는 계기로 작동한다. 부성(父性)에 근거하여 부재자의 자리를 봉합하는 '장면/상대편 장면 구조(shot/ reverse shot formation)'는 초기 라캉주의 영화 이론에서 그 의미 형성 과정의 허구성을 자각하는 동기가 되지만, 후기 연구에서는 오히려 봉합에 의해 의미 형성이 필히 실패하고 말게 된다는 점에 더 주목하여 인터페이스(interface)의 출현을 예고하게 되는 것으로 귀결된다.[3] 이러한 연구 결과는 시퀀스가 개방성을 갖는

3) Slavoj Žižek, ***The Fright of Real Tears***, London: British Film Institute, 2001.

대상임을 확인하기 위한 기본 조건이 된다. 이 장에서 제안하는 시퀀스의 개방성을 뒷받침하는 주요 개념은 크게 네 가지이다. 위에서 이미 언급한 화면의 틀, 그리고 대화주의(dialogism)와 흐릿함, 언표 가능성이 그것들이다. 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 대화주의에서 출발하여 존재의 외재성을 검토하고 타자와의 관계를 설정해 가는 가운데, 대화의 종결 불가능한 성격이 드러나게 되는 이유를 살펴본다.[4] 관습과 규칙에 얽매이지 않아야 비로소 자유로운 형태로 드러나는 존재의 단독성(singularity)은 불가역적이고 실재적인 것이라는 점에서 잭슨 폴록(Jackson Pollock)과 피에트 몬드리안(Pieter C. Mondrian)의 회화가 갖는 각각의 성격에 연결된다. 그들의 회화에 관한 분석은 앨런 캐프로(Allan Kaprow)의 논의를 따르고 있는데, 대화의 종결 불가능하고 경계를 넘나드는 성격을 경계의 흐릿함, 혹은 깊이의 흐릿함으로 연결 지어 설명하게 된다.[5] 문학과 회화, 영화에 이르는 다양한 영역을 아우르는 이 논의는 화면의 틀을 출발점 삼아 그것들에 공통적인 개방성과 잠재성의 문제를 모든 문화적, 심리적 현상을 대상으로 한 것으로 확대해 나간다. 그러나 그렇다 하더라도 논의의 축은 다시금 시퀀스의 문제로 회귀하게 되는데 영상 언어의 보편적 성격을 영화 기호학에 근거해 논하는 부분은 시퀀스 속 이미지가 언표 가능성의 상태에 있음을 살펴보기 위한 방법이 되어 준다.[6]

2장은 앞선 장에서의 기본 전제들이 능동적 신체의 개입으로 인해 어떠한 양상으로 확장되어 가고 있는지를 검토한 결과이다. 영화 기호학(의미)과 영화 이론(심미적 수용)을 넘어 신체적 반응을 적극적으로 수용하는 새로운 형태의 감상에 대해 논한다.

---

4) Gary Saul Morson & Caryl Emerson, ***Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics*** ; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006.

5) Allan Kaprow, ***The Blurring of Art and Life***, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1993.

6) Christian Metz, ***Le Signifiant Imaginaire*** ; 『상상적 기표: 영화정신분석기호학』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2009; ***Essais Sur La Signication au Cinéma*** ; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011; ***Essais Sur La Signication au Cinéma*** ; 『영화의 의미작용에 관한 에세이2』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011.

1절의 다채널 수사법에 대한 연구는 각 화면을 클로즈업으로 간주해 이에 대한 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 논의를 참고하여, 그들 간의 관계성이 지향하는 바로서의 전체에 이르는 논의의 과정을 보여준다.[7] 관계 그 자체가 바로 의식이자 무의식이며 곧 전체를 변화시키는 잠재성이라는 이해의 흐름을 형성한다. 이러한 논의를 형성하는데 주요하게 다루어야 할 것이 의식과 신체적 차원에서 발생하는 맵핑(mapping)의 과정이다. 지표, 기호 혹은 좌표 등 무엇이 되었든 의식 안에 형성되는 공간적 좌표나 행위의 지침이, 신체적 감각에 기초해 있는 직접 경험 안에서는 항상 상대적인 것으로 불일치하게 되는 것이 바로 시퀀스를 지속적으로 열려있도록 하는 요인이 된다. 그러므로 논의의 요체는 그 불일치성이 역설적으로 잠재성을 유지하는 원천이 되며 무한한 전체로의 확장을 가능하게 한다는 것을 확인하는 과정이다. 신체의 '고유 수용 감각(proprioception)'을 근거로 한 혼동과 불일치의 경험, 그리고 주관적인 시선의 변화를 주된 논의의 축으로 삼아 연구를 진행한다.

2절에서는 신체적 맵핑의 논의를 이어받아 상호작용을 일으키는 인터페이스와 그것을 구성하는 요소인 데이터베이스(database)와의 관계를 다룬다. 여기서 다루어지는 서사는 일반적인 통어적(syntagmatic) 구조의 닫혀있는 서사와는 다른 계열적(paradigmatic) 구조를 갖는 열린 구조의 서사이다. 이는 앞 장에서의 논의를 계승하고 있는데, 데이터베이스가 계열적 구조를 이루고 있고, 신체를 통한 직관적 체험이 참여자의 지위에서 발생한다는 것을 새로운 미디어 예술의 환경 안에서 해명해 나간다. 재현과 시뮬레이션의 차이, 그리고 현행적 현재와 사라진 현재 사이의 관계를 다룬다.

3절은 특정 장소의 역사성을 소재로 삼아 과거의 이미지가 현재의 참여자들과 상호작용하면서 장소성에 대한 환기 작용을 불러오는 '원격 현전(telepresence)' 작업을 소개함과 동시에 그 의미를 가늠하는 논의로 이

---

7) Gilles Deleuze, ***Bergsonism***, New York: Zone Books, 1988; ***Le Bergsonisme*** ; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996.

루어져 있다. 각기 다른 장소들이 하나의 작업 안에서 네트워크를 형성한 경우인데, 상대편 장소로부터 전송된 이미지를 통해 각 장소에 위치한 참여자들이 상호작용하는 가운데 새로운 형태의 현전(presence)이 발생하게 된다. 그런데 이 논의는 궁극적으로는 전송이 일어나는 사이에서, 정체성이 모호하며 존재와 비존재 사이를 오가는 유령과도 같은 현전이 있음에 주목하게 된다. 이러한 비가시적 영역은 지성에 의존해 이루어지는 세계에 대한 이해로는 가 닿을 수 없는, 직관이 필수적으로 요구되는 이해의 대상이며 현대 세계와의 보편적 관계성을 통해 일정부분 윤곽을 드러내기도 하는 영역이다.

3장은 앞서 1장에서 검토한 시퀀스의 개방성과 잠재성에 대한 주요 논점들을 연구자의 작품 분석 안에서 다시금 실제적으로 검토해 가는 내용으로 이루어져 있다. 2장에서 확장된 관점을 제시한 예시들이 1장의 기본 전제들과 교차하며 곳곳에 반영되어 있음을 확인할 수 있다.

1절에서는 이태원을 특정 장소 삼아 진행한 연구자의 프로젝트 전시를 대상으로 논의를 전개한다. 지역의 역사성을 한국의 현대사가 반영되어 있는 압축적 단층의 형태로 수용하여 그 형식의 단편들을 기호화하며 작업의 면면을 구성하는 요소들로 이용하였다. 핵심적인 구조는 작업의 주축을 이루는 퍼포먼스와 그 무대의 배경을 이루는 역사 다큐멘터리 화면과의 관계성인데, 과거의 사건을 현재에 대면하고 있는 상황이 마치 회상의 과정과는 무관한 새로운 현재인 것처럼 가장하고 있는 상황이 전개되고 있는 셈이다. 특히 한국전쟁의 폭력성을 담은 다큐멘터리 화면은 보편의 기억에 해당하는데, 개인의 회상에 혼란스럽게 개입하여 새로운 형태의 정신적 외상을 현행적 현재에 만들어낸다. 각각의 요소들이 만들어내는 구도와 캐릭터들 사이에 형성되는 존재의 이행과 양태(mode)를 논의의 주제로 삼고 있다. 그 각각의 '되기(becoming)'에 대해 고찰하고 있다.[8)]

8) 들뢰즈와 펠릭스 가타리(Felix Guattari)는 공동연구에서 '되기'에 관해 다음과 같이 논한다. 되기는 생성에서 비롯된 개념으로, 생성들 각각은 연계되어 있다(혹은 연쇄작용을 일으키는 관계에 있다). 말벌이 서양란-되기를 수행하고, 서양란이 말벌-되기를 수행하는 과정을 예로 들며, 이들 생성들이 각각의 나머지 한쪽 항을 탈영토화하고 다른 쪽 항을 재영토화한다고 설명한다. Deleuze, Gilles & Felix Guattari, ***Mille Plateaux:***

2절에서는 기록이 이루어지는 순간에 가졌던 기록행위 자체에 대한 욕망을 주제로 하여 작품 분석과 함께 논의를 진행한다. 연구자의 전시 주제가 기록에 대한 기억이므로, 큰 틀에서는 회상이 기록 화면을 소재로 한 작업의 윤곽을 이해하는 관건이 되어 준다. 기록화면 속 기억의 주체이자 주된 움직임의 주체가 되는 인물들은 흐리기 기법이 적용되어 흐릿한 면의 경계 안에 갇혀 있다. 이에 관해서는 전통 회화의 스푸마토(sfumato) 기법을 사진과 영화의 아웃 포커스(out focus)에 연관 지어 검토하게 되며, 그들 간에 공통적으로 상상 작용이라는 연계점이 있음을 가정하며 논의를 이어간다. 연구자의 작업에 나타나는 기록화면 위에 더해진 흐리기 기법은, 전통 회화 안에서의 스푸마토가 시각적 위계에서 비롯된 상상 작용으로 인한 결과물이라는 판단에 근거해 있다. 심리적 작용을 일으키는 시각적인 장으로서의 화면은 회화와 영상 시퀀스를 가로지르며 공통점과 차이점을 보인다. 결과적으로 날것(raw material)으로서의 기록화면은 주(主)와 부(副)의 관계를 역전시킨, 기억의 주체 없는 모호한 대상으로 남게 된다. 그 다음으로는 카메라 플래시가 점멸하는 순간, 어두운 배경 속에서 잠시 동안 드러나는 이미지가 희박한 시각 정보로 인해 보는 이의 자발적 의식 작용과 상호 참조적 상태에 머물게 되는 과정을 다루었다. 서사의 구조 안에서 주어진 이미지와 의미에 비해 이러한 상호 참조적 과정은 보다 실재적이며, 그것이 환유의 구조를 띠고 있음으로 인해 결과적으로 더욱 실재적일 수 있다는 점을 검토하게 된다. 현장부재증명(alibi)과 회상효과(flashback effect)가 이와 연계하여 그 전체 논의 구조를 지지하는 하위 개념들이다.

3절은 시퀀스의 본질적 속성인 개방성과 그로 인해 외부와 맺게 되는 관계를 살펴보는데 할애하였다. 회상에 관하여 크게 두 가지 방향에서 주제를 나누어 접근하고 있는데 그 첫 번째가 비-포즈(non-pose)이고, 두 번째가 재연(re-enactment)의 두 층위에 관한 논의이다. 포즈의 출연을 유예하도록 하는 시퀀스의 성질을 다룸으로써 그것이 잠재성에 열려있는 상태에 대해 고찰해 볼 수 있다. 재연의 상황을 다룬 논의의 다른 한 부분은

Capitalisme et Schizophrérie 2; 『천개의 고원』, 김재인 옮김, 서울: 새물결, 2001

회상에 의해 소환되는 사라진 현재가 현행적 현재의 형식 틀에 의해 강제적으로 소환되어 겹쳐지는 경험을 고찰한다.

4절은 특정 장소를 작업의 소재로 삼아 그 공간의 역사적, 사회적 맥락이 비인과적인 담화의 개입을 계기로 어떻게 고유한 장소성과의 상호관계성을 형성하게 되는지를 고찰하고 있다. 화면은 장소의 부분들만을 제한적으로 보여주며, 화면의 밖에 해당하는 장소성 전체를 제시하지는 않는다. 화면 안에 해당하는 장소의 클로즈업이나 카메라의 이동에 의해 포착된 부분들은 그 밖의 전체 집합이라 할 수 있는 장소의 외부와 관계성을 형성한다. 하지만 닫혀 있거나 고정된 정체성을 지향하지 않고 변형되거나 확장되는 의미의 상상을 허용한다. 담화의 개입은 그러한 경향을 더욱 촉진하는 역할을 맡고 있는데 그 구체적 면면을 살피는 것이 논의의 대상이 된다.

3. 연구의 방법

1장에서 제시하고 있는 시퀀스의 개방성을 뒷받침하고 있는 네 가지의 주요 논점들은 2장에서 신체의 문제가 개입하는 것으로 확장된다. 시퀀스에 대한 수용자의 입장에 대해 신체의 능동적 개입이 이루어질 경우 그 입장이 어떻게 이행하는지를 검토한다. 3장에서는 연구자의 작업 분석을 통해 앞서 다룬 논점들이 어떻게 실제적으로 적용되고 있는지를 심층적으로 검토한다. 3장의 각 절은 서로 다른 주제를 다루고 있는 것 같지만 연구 도입부인 1장에서 제시한 논점들의 다양한 조합이 적용되어 있다.

로이 애스콧(Roy Ascott)의 장(field) 이론은 이 연구의 전반적인 착상을 뒷받침하고 있고 여러 측면에서 영감을 불어 넣었지만 이에 의존하기보다는 바흐친의 대화의 장을 출발점 삼아 모든 논의를 세분화해 나간다. 들뢰즈의 화면 틀 분석은 시퀀스의 기본 구조를 개념적으로 파악해 가는

데에 유용한 단서들을 제공한다. 특히 그의 앙리 베르그송(Henri Bergson) 연구는 직관에 관한 이해를 구하는 경로를 열어 주었다. 이중 분화의 과정을 통해 지성과 본능이 생겨나고, 그 두 영역 간의 상호 작용 안에서, 애초에는 본능에 속했던 직관이 지성을 포함하게 되면서 그 모든 한계를 넘어서는 것으로 변화해 가게 된다. 그 역학관계가 작동하는 과정에 정서(emotion 혹은 affection)의 역할이 작용하고 있음을 규명하는 것 또한 이 논의의 틀 안에서 가능한 일이다. 이는 하나의 안정적 체계를 구축하는 일이라기보다는 모든 세세한 논의가 어느 체계에도 소급하거나 환원할 수 없는 것이라는 결론을 도출하기 위해 다소 역설적인 상황 인식에 이르는 일이다. 결국 유용한 체계는 주어져 있지 않으며, 지식의 주저하는 능력에 의존해서 성급한 결론이 내려지는 것을 유보하는 것이 중요함을 강조하는 것으로 귀결된다.

선행 연구로 참조한 김지영의 논문『라캉주의 영화비평에서 봉합이론의 재고찰』은 지젝의 후기 라캉주의 영화 비평이 어떻게 영화 스크린을 인터페이스의 대상으로 발견하게 되는가를 주목하도록 한다.[9][10] 봉합 이론의 전개 추이를 초기 연구와 후기 연구로 나누어 살펴보고 이를 심리적 공간으로서의 시퀀스 분석의 기본 전제로 수용한다. 이 전체적 윤곽을 그리는 데에 카야 실버만(Kaja Silverman)의 연구를 참조했다.[11] 이상욱의 논문『체화된 인지체계로의 영화: 지각, 감정, 서사를 중심으로 본 영화와 신체 그리고 두뇌』는 시퀀스가 생태적 조건 안에서 어떠한 체계를 통해 수용되는가를 기본적 층위에서 검토하고 있다.[12] 생리학 개념인 단폭 가현 운동(short-range apparent movement)을 근거로 프래임과 샷 단위의 움직임에 대한 이해를 구하고 있다. 화면의 움직임을 지각하는 것이 생태적 조건

9) 김지영,「라캉주의 영화비평에서 봉합이론의 재고찰」,『영어영문학회 논문집』, 제 5권 4호, 2012, 565-588쪽.
10) Slavoj Žižek, 앞의 책.
11) Kaja Silverman, ***The Subject of Semiotics***, New York: Oxford University Press, 1983.
12) 이상욱『체화된 인지체계로의 영화: 지각, 감정, 서사를 중심으로 본 영화와 신체 그리고 두뇌』한양대학교 대학원 연극영화학과 박사학위 논문, 2013.

에 더 부합하는 실제적 수용 형태임을 받아들여 이를 근거로 상향 처리와 하향 처리의 관계를 규명하고 이후 주요 논점들을 논의할 수 있는 조건을 공고히 한다.

1절에서 다루게 되는 화면 틀은 들뢰즈의 베르그송 연구, 그리고 영화 이론 연구에서 이루어진 논의들을 수용한 것이다. 운동-이미지가 갖는 동적 단면으로서의 역동적 성격을 언어 체계의 변화하는 본성과 함께 검토해 보는 것은 4절의 언표 가능성을 이해하는 데에 더욱 유연한 관점을 제공해 줄 것이다. 소쉬르의 일반 언어학은 언중에 의한 언어생활(langage), 화언(parole), 그리고 언어(langue) 세 가지의 기본 개념을 통해 언표 가능성의 개념을 뒷받침하고 있다.[13] 소쉬르의 언어 연구 안에서도 연구자가 특히 주목하는 것은 언어가 갖는 총체성, 즉 전체로서의 성격이다. 이 연구에서 검토해야 할 것은 이러한 전체로서의 언어가 한편으로는 체계를 형성하려 하며, 다른 한편으로는 변화하는 속성을 갖는다는 것을 시퀀스의 성격에 연관 짓는 일이다. 언어학의 전제들에 기초해 있는 영화 기호학의 경우, 영상 언어의 성격을 규명하는 데에 이러한 언어의 기본 속성, 즉 체계와 변화의 상호간 긴장 관계를 이해하는 것은 필수적이다. 그러나 이미지를 근간으로 한 시퀀스를 언어 기호학의 전제들에 바로 대입하여 논의를 이끄는 것은 주의를 기울여야 하는 일이며, 연구의 전 과정을 통해 상충하는 지점을 면밀히 살펴야하는 이유이다. 그러므로 시퀀스의 언표 가능성을 논함에 있어 랑그의 속성과 비교해서 분석하는 일은 신중을 기해야 하는 일이며, 상세한 사례 연구를 통해 검증해야 할 필요가 있다.[14]

2장에서의 연구는 시퀀스에 대한 응시의 차원에 머물던 논의를 신

---

13) Ferdinand de Saussure, ***Cours de Liquistique Générale*** ; 『일반언어학 강의』, 샤를 바이 외 엮음, 최승언 옮김, 서울: 민음사, 2006; Johannes Fehr, ***Ferdiand de Saussure, Linguistik und Semiologie*** ; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002.

14) 시퀀스 연구에 언어학의 개념을 연결하면, 흔히 언어의 기능이 바로 영상 언어에 부과되는 것을 상상하게 된다. 그러나 이는 흔히 생겨날 수 있는 오해이며, 이러한 오해를 바탕으로 해서는 논의가 오류를 낳는다. 오히려 언어는 시퀀스에 대응하여 잠시 출현하는 듯 하다가 이내 다음 의미 출현의 잠재성에 자리를 내어주는 상태에 있다. 그러므로 의미는 출현했다고 할 수 없고 항상 유예되고 있다고 보는 것이 타당하다.

체의 개입으로 더욱 확장하는 데에 맞춰져 있다. 1장에서 주요 논점으로 다루었던 인터페이스의 속성은 신체의 고유 수용 감각과 데이터베이스의 문제로 확대되어 더욱 복잡한 양상으로 전개된다.[15] 아이잭 줄리안(Isaac Julien)과 브루스 나우먼(Bruce Nauman)의 작업을 대상으로 세부적 논의를 이어간다. 데이터베이스와 인터페이스를 다루는 데 있어서는 샤 데이비스(Char Davies)와 토니 도브(Toni Dove)의 작업을, 그리고 촬영과 전송된 화면의 사이에 존재하는 비가시적 영역을 검토하는 데에는 폴 세먼(Paul Semon)과 안드레아 잽(Andrea Zapp)의 작업을 사례 연구한다.

이러한 확장된 양상을 검토함으로써 시퀀스의 기본 속성이 다양하게 전개되는 것을 확인할 수 있게 되는데, 다른 한편으로는 수용체로서의 속성이 그 외형적 다양성에도 불구하고 근원적 수준에서 변함없이 지속된다는 잠정적 예측을 해 볼 수 있는 시점에 이른다. 이에 3장에서는 다시금 기존의 주요 논점들을 강조하며, 연구자의 작업들에서 시도된 시퀀스의 속성을 가늠하는 연구를 이어간다. 시퀀스의 맥락을 형성함에 있어서 바깥의 관계항인 토착적 기호들을 비롯해, 안의 관계항인 캐릭터의 양태가 상호작용하며 이행해 가는 과정을 검토한다. 이에 관해서는 들뢰즈의 '되기'에 대한 고찰을 참조하여 논의를 심화하게 된다. 기록의 욕망을 다룬 전시에 대한 분석이 이루어진 2절에서는 화면 틀과 흐릿함의 의제가 함께 검토되며 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 사진 분석을 참고해서 회상의 문제가 다루어진다. 회상과 실재성의 문제가 현장부재증명(alibi)과도 같은 사진 이미지 고유의 조건을 근거로 검토된다. 3절에서는 언표 가능성을 회상의 문제와 함께 검토하면서, 베르그송의 지속 개념을 참고하여 비-포즈의 잠재성을 구체적으로 논한다. 수잔 힐러(Susan Hiller)의 작업에서 잠재성에 관한 논의를 구체화하고, 다시금 나우먼의 작업에 주목하여, 재연 층위들 간의 관계와 회상의 문제를 논한다. 4절에서 다룬 시퀀스에 대한 담화의 비인과적 개

15) 피부 감각(cutaneous sensation)과 더불어서 체감각계(somatosensory system)가 담당하는 두 가지 그 밖의 감각들 가운데 하나이다. 고유 수용 감각(proprioception)은 피부, 근육, 건 및 전정(균형)계에서의 입력이 몸에 대한 지각을 일으키는 경우이다. 나머지 하나의 감각인 운동 감각(kinesthesia)은 팔다리의 위치와 운동에 대한 감각이다.

입의 문제는 시퀀스의 속성 가운데에서도 이 연구의 궁극적 연구 대상이라 할 수 있는 부분과 집합, 전체의 문제를 실제적 사례를 통해 논의한 경우이다. 각각의 사례들은 주요한 논점들을 교차해서 수용하고 있으며, 분명히 분리되어 있기 보다는 혼재하여 더욱 복잡한 하위 개념들을 불러들이는데, 이러한 논의의 양상은 시퀀스를 규정하는 틀이 고정되어 있지 않다는 점을 오히려 확연히 감지할 수 있도록 해 준다.

I. 시퀀스의 개방성에 관한 주요 논점들

시퀀스는 시간의 흐름 안에서 맥락을 형성하고 소통을 발생시키는 장의 형태로 사유될 수 있다.[16] 시간의 선적 구조가 공간의 개념인 장과 어떻게 연계되어 있는지에 관하여 해명하는 것이 이 논의의 핵심적 과제이기도 한데, 베르그송의 입장에 따르자면 이미 시간과 공간은 서로를 분리해서 살펴볼 수 없는 것일뿐더러 여기서의 공간 개념은 어디까지나 실제적 공간이라기보다 그에 대한 관심과 해석을 포함한 종합적 수용으로서의 감상이 강밀도(intensity)의 작용으로 인해 쉼 없이 발생하고 변모하는 상태의 추상적 영역이다.[17]

애스콧의 장 개념은 과학 분야의 소수자들에 의해 진행된 연구에 기초하고 있으며, 아직도 주변부적인 논의에 머물고 있는 개념이다. 그의 장 개념이 이 연구 전반에 영감을 주는 이유는, 들뢰즈의 화면 틀과 시퀀스에 관한 논의와 공통점을 가지면서도, 새로운 미디어의 확장되는 환경을 논하는 데에 중심 개념이 되어주고 있기 때문이다. 그가 제시하고자 하는 궁극적 장의 개념은 확장된 의식을 통해 횡단과 삼투를 거듭하며 예술적 창

16) 장(field 場)은 일차적으로 보는 이의 관심이 머무는 곳이다. 관심에 의해 대상을 발견하고 관찰하게 되는 것에서부터 대상, 혹은 영역(장소)이 맺는 관계의 범위를 포함한다. 그러나 관계는 잠재적인 것일 수 있으므로 범위는 끊임없이 변화하거나 특정할 수 없는 어떤 상태에 머물러 있다고 보아야 한다. 물리학에서 비롯된 개념이지만 이 연구에서는 심리적, 행위적, 미적 영역과 그 관계들에 관한 논의에 국한되어 있다. 자아와 타자, 존재와 외재성, 화면 안과 밖의 경계를 사고하기 위한 최초 제안일 수 있는데 그렇다고 범주들이 공간적 차원에서 고유 영역을 갖는 것처럼 이해되는 것은 장을 논의의 대상으로 삼는 목적이 아니다. 오히려 그러한 공간적 경계와 구조로 이해할 수 없는 것임을 강조하는 것에 논의의 목적이 있다.

17) 생성, 즉 사물(존재자)는 어떻게 파악할 것인가의 문제는 두 가지의 차원에서 접근할 수 있다. “하나는 그것의 질을 규정하는 ‘의지’ 내지 ‘욕망’의 차원이고, 다른 하나는 그것을 가능하게 해주는 ‘힘’ 내지 강밀도의 차원이다. 첫째, 어떤 사물이 무언‘인가’는 그것을 둘러싼 다른 것들에 의해, 그것과 연관된 다른 것들과의 관계에 의해 결정된다는 것이다. 그 관계란 상이한 사물들을 하나로 계열화하려는 ‘의지’ 내지 ‘욕망’과 결부되어 있다. …
둘째, 이런 식으로 하나의 양태에서 다른 양태로 되기 위해선 그에 필요한 ‘힘’을 갖고 있어야 한다. 즉 새로운 양태가 되기 위한 ‘문턱’을 넘는 힘을 가져야 하며, 바로 그 문턱으로 인해 되기의 연속적 과정 속에서도 각각의 양태는 일정한 ‘규정성’을 갖는 것이다.” 이진경, 『노마디즘2』, 서울: 휴머니스트, 2002, 35-36쪽.

조의 에너지를 일깨우는 것을 지향함에 있어서 들뢰즈와 펠릭스 가타리(Pierre-Félix Guattari)가 제시한 바 있는 리좀학(Rhizomatique)의 연속적 다양체를 닮아 있다. 무의식은 '기관 없는 신체'임과 동시에, 그것의 변형이자 그것과 별개의 것이 아니기도 한, '지층화된 것'이 합쳐진 것이다. 여기서의 '지층'은 잠재성을 뜻한다. 다시 말해, 하나의 중심으로 환원할 수 없고 무리지어 움직이고 있는 다양한 욕망의 집합이다. 이러한 연속적 다양체를 끊임없이 침범하며 홈을 내고, 일자(一者)로 귀속시키려 하는 수목적 다양체와의 상호관계를 포함하고 있는 것이 리좀적 다양체이다. 그리고 이러한 생각의 큰 그림은 애스콧의 싱크리티즘(syncretism)개념과 유사하다고 판단된다. 애스콧의 확장하는 장은 종합의 의미를 가지는 syn과 고대 크레타인들의 정치 문화적 특징을 따서 명명한 cretan의 cret이 조합되어 만들어진 싱크리티즘의 개념 안에서 구체화되고 있다. 반목하던 고대 크레타 섬의 부족들이 공동의 적을 맞아 하나로 연합하였던 데에서 기인한 이 단어는 낯선 비선형적 생각의 구조들을 하나로 묶으려는 시도를 상징한다. 확장하는 장, 확장하는 미디어는 참여자의 의식을 해방하고 심리적 재구성(psychic reconstructing)을 일으키는 장소이다.[18]

장에 관한 논의는 예술을 예술작품 안에 한정짓지 않으려는 태도로부터 비롯된다. 애스콧은 장 이론이 형식주의 모더니즘 미학을 대체할 것으로 보았다. 장 이론에서의 정보 모델은 물질적 형태에 머물지 않고 수평적 구조에 기초한 행위의 문제로 관심을 이전한다. 형식주의 모더니즘 미학의 정보 모델은 송신자와 수신자 간 단선적 방향에 기초해 있다. 그러나 장 이론의 정보 모델에 따르면 예술작품은 감상자에게 그 가능성을 질문하거나 다의성을 배양하는 심리적 상호작용의 장을 제공한다.[19] 애스콧은 예술을 예술가와 감상자의 두 행위가 교차하는 기반(matrix)으로 보았고 최종적인 의미를 책임지는 이도 감상자라고 보았다.[20]

---

18) Roy Ascott ***New Realities: Being Syncretic*** 23쪽.

19) 이 연구에서 연구자는 관람자(spectator)를 대신해 감상자(appreciator)라는 용어를 제안한다. 감상자는 관람자의 의미를 포괄하며, 참여자(participator)와 게이머(gamer) 등의 보다 적극적으로 작품에 연루되는 이를 모두 가리키기 위해 사용한다.

20) Roy Ascott ***Telematic Embrace*** 178쪽.

그의 주장에 의하면 예술은 예술작품이나 예술가의 활동 안에만 국한되어 있는 것이 아니라 오히려 소멸을 전제로 하며, 심리적 가능성의 장으로 이해된다. 예술 감상은 예술가에 의해 별개의 독립된 메시지가 완성되고 감상자는 이를 수용하기만 하는 닫힌 구조의 수동적 행위가 아니다. 감상자는 의미를 생성하는 과정으로서의 작업 체계 그 자체에 대해 질문하고 상호작용하는 개입의 과정을 통해 작업과 연계된다.[21]

이러한 장에 관련된 의제는 라캉주의 영화이론의, 심리적 작용에 따른 화면 분석의 시도들에서 연관성을 찾아볼 수 있다.[22] 샷과 샷을 연결하는 그 짧은 순간 보는 이, 즉 주체의 마음에는 결여된 나머지가 생겨난다. 이 나머지는 또한 불쾌한 감정을 수반하는데, 바로 다음에 나오는 장면은 이 공간을 봉합(suture)해 준다. 봉합은 본디 외과수술 용어인데 라캉의 거울단계 이론으로부터 심리적인 차원에서 발생하는 상처와 봉합이라는 기본 틀을 가져온 경우이다. 즉 상상계에서 상징계로 넘어오는 불편하고 고통스러운 과정에 이상적인 아버지와 같이 다음 장면(reverse shot)이 제시되어 심리적 상처와도 같이 장면과 장면 사이에 순간적으로 발생한 공백을 봉합해 준다는 기본 착상을 바탕으로 한다. 고전 영화를 토대로 해서 이루어진 이 주장은 자크 알랭 밀레(Jacques Alain Miller)에서 시작해 장 피에르 우다르(Jean-Pierre Oudart)에 의해 영화 이론 안에서 본격적으로 논의된 이후 후기 라캉주의 이론가들에 의해 비판적으로 계승된다.[23] 다음은

---

21) 같은 책. 179쪽.

22) 라캉주의자(Lacanians)들은 자크 라캉(Jacques Lacan)의 정신분석이론을 토대로 영화의 화면이 어떻게 의미를 형성하는지를 연구한 바 있다. 크게 전기와 후기로 나누어 볼 수 있는데, 전기의 연구가 상상계에서 상징계로 넘어오는 과정을 영화 장면들 간의 연결 과정에 대입해서 그 심리적 과정을 부성(父性)에 기초한 의미의 봉합 효과로 이해하는데 주목하였다면, 후기의 연구는 이 봉합 효과가 허구적이므로 실재계에서는 반복적으로 의미 형성에 이르지 못하고 좌절되는 것임에 주목하였다.

23) "우다르는 '부재하는 것'으로서의 결여된 장을 점유하는 관객에 대해 언급한다. 그 나머지라고도 알려져 있는 부재하는 것은 신화적으로 잠재적인 상징적 아버지의 특성을 모두 가지고 있다. 즉, 잠재성, 지식, 초월적 전망, 자기 충족성, 그리고 논증적 힘이다. 여기서의 주체는, 물론 영화적 텍스트를 말하는 주체를 일컫는데, 그 주체는, 우리가 이미 지적하였듯이, 카메라나 테입, 녹음기 등과 같은 일련의 기술적 장치들 안에서 그 있을 곳을 발견한다. 이 말하는 주체가 종종 그 허구적 상관물을 하나의 이상적인 부성(父性)적 재현에서 찾는다는 것을 우리는 보게 된다.

말하는 주체는 갑자기 그 시야의 한계를 깨달아버린, 바라보는 주체가 스스로 결여하

슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)이 봉합의 단계를 요약해 놓은 부분이다.

영화 이론을 재차용하자면, 봉합의 기본적인 논리는 세 단계로 이루어진다. 첫 째, 관객(spectator)은 샷(장면)을 맞닥뜨리고, 그 안에서 즉시, 상상적 형태로 즐거움을 발견하고 이내 그것에 열중한다. 그러나 내(I)가 바라보고 있는 화면이 부분에 불과하고 그것을 장악(master)할 수 없다는 사실을 깨닫는 과정을 통해 프레임을 자각하게 되면서 이 전적인 몰입은 허물어지게 된다. 나는 소극적 위치에 있다. 이 광경은 내 뒤에서 이미지를 조작하는 부재자(Absent One)에 의해 진행된다. 그 뒤를 잇는 것은 부재자가 바라보는 장소를 만드는 보충적인 샷이다. 부재자는 이 장소를 그것의 허구적 소유자, 즉 주인공 가운데 한 사람에게 할당한다. 요약하자면, 이로 인하여 그(one)는 상상에서 상징으로, 그리고 기호로 관통해 간다. 두 번째 장면은 단순히 첫 번째 장면을 따라가는 것이 아니라, 그로 인해 의미를 갖게 되는 것이다(it is *signified* by it).[24]

봉합은 라캉주의 초기 이론에서 고전 영화의 서사성이 갖는 의미형성 과정인 상징의 수립과정을 설명하는 데 기여했고, 후기 이론에서는 실재계의 의미 형성과정의 실패에 대한 설명을 뒷받침하는 과정으로 설명되었

고 있다고 이해하는 모든 것을 갖고 있다. 이 결여의 감각은 그 주체 내면에서 '다른 어떤 것'에 대한 욕망을 일깨운다. 즉 더 보고자 하는 욕망 말이다.

그러나 말하는 주체의 현존이 보는 이에게 숨겨진 채 있다는 것이 마찬가지로 중요하다. 고전 영화의 텍스트는 바라보는 주체로부터 그 주체의 지위가 갖는 수동성을 무슨 수가 있어도 숨겨야 하며, 이는 허구의 바깥에는 어떤 실재성도 없다는 것을 부정할 필요성을 대두시킨다고 우다르는 주장한다.

장면/상대편 장면의 구조는 이 이중의 목적에 이상적으로 부합한다. 왜냐하면 (이 장면/상대편 장면의 구조가) 불쾌한 것으로 경험되는 그 나머지 장의 부재를, 동시에 그것을 허구적 인물의 응시에 연결시키는 가운데, 관객에게 경고하기 때문이다. 그러므로 허구 속의 이 응시는 허구 바깥의 통제하는 응시를 감추는데 기여한다. 호의적 타자가 들어와 강제적이며 거세하는 타자의 현존을 불명확하게 한다. 달리 말해, 언표의 주체가 말하는 주체로서의 스스로를 비껴나 버리는 것이다.

우다르에게 있어서, 영화적 의미작용은 바라보는 주체가 그 안에서 무엇인가를 결여하고 있다는, 즉 부재의 장이 있다는 것을 지각하는 불쾌한 순간에 전적으로 달려있다. 그 때 비로소 상상적인 풍부함이 파괴됨과 동시에, 그 장면은 라캉주의의 기표가 절대로 거세를 발언하기를 멈추지 않을 것이라는 점에 대해 가장 우선적으로 발언한다. 콤플렉스 기호 사슬은 거세의 환부를 서사로 봉합하며, 절대로 호전될 수 없는 결여의 장소 안에서 소개된다. 그러나 오로지 상처를 덧냄으로써만 바라보는 주체가 의미와 서사의 치료제를 원하도록 만들 수 있다." Kaja Silverman, 앞의 책, 203-204쪽.

24) Slavoj Žižek ***The Fright of Real Tears*** 32쪽.

다. 봉합에 대한 영화 이론이 라캉의 연구로부터 가져온 것은 유아기 거울 단계에서의 자아 형성 과정, 즉 의미 형성 과정이다. 상상계에서 상징계로 넘어오는 과정은 타자로서의 아버지를 강제로 받아들이는 거세의 공포, 불쾌를 수반하는 과정이고, 이를 영화 감상의 순간에 적용해서 장면의 전환에 수반되는 의미 형성이 곧 상징의 수립인 것으로 파악한 것이다. 그러나 이 연구 전체를 관통하는 개방성의 문제를 뒷받침하는 것은 라캉주의 영화 이론 후기 연구에서 실재계에 대해 조망한 부분이다. 카메라와 같은 기술적 장치들은 부성(父性)에 기초한 영화의 말하는 기능, 즉 의미 형성이 이데올로기적으로 이루어지는 토대가 된다. 이상적인 아버지가 들어와 의미를 채워주고 있는 것인데, 허구성을 벗어날 수 없는 봉합의 의미 형성 과정을 비판했던 초기 연구에 반해, 후기의 연구들은 오히려 그 상처와 같은 결여가 부재자의 자리로 남아 심리적 상호작용이 일어나는 장소로 여겨질 수 있다는 점에 주목했다. 그에 관해 요약해 놓은 김지영의 설명을 참조해 보겠다.

> 초기 이론에서 이데올로기는 극복하고 저항해야 할 허위의식으로 간주된다. 어두운 관람석에서 스크린에 비춰지는 영상이미지에 몰입하여 상상계의 영역에서 무비판적으로 영화의 내용에 함몰되는 것을 영화의 이데올로기적 기능이라고 여긴 초기 이론에서는 관객의 매료를 위험한 것으로 보았다. ... 그러나 후기 이론에서는 의식적인 비판으로 이데올로기를 극복하지 못한다고 본다. 왜냐하면 의식 자체가 이데올로기적이며, 통제권에 대한 환상을 내포하고 있기 때문이다. 의식은 그 작용이 총체적이기 때문에 부재를 인정하지 않으며, 따라서 시각장에서 빠진 것을 보지 못한다. 후기 이론은 영화적 경험을 의심하기보다는 이 경험에 보다 더 깊이 빠질 것을 요구한다. 그때 주체는 영화 내에 감춰진 응시를 보다 쉽게 만날 수 있기 때문이다.[25]

지젝은 봉합의 실패를 적극적으로 드러냄으로써 그것이 실패하는 순간에 발생하는 인터페이스 효과에 주목할 수 있었다. 그는 초기 라캉주의 영화이론의 봉합을 '표준(standard) 봉합'이라고 칭하였는데, 인터페이스는

25) 김지영, 앞의 책, 581-582쪽.

이 표준 봉합보다 더 급진적인 차원에서 작용하며, 인터페이스로서의 스크린 장은 부재자의 직접적인 대리자(a stand-in)로서 개입한다고 보았다.[26] 봉합은 상처를 덧내고 봉합하는 계속된 모순적 과정이며 서사의 의미형성이 허구임을 깨닫는 가운데 대안적이고 자율적인 몰입으로 접어드는 감상자의 태도를 제안하는 개념인 것이다. 궁극적으로는 감상자 스스로 개입하는 장으로 영상 스크린의 존재 이유를 확장시키고 있다.

영상 시퀀스의 개방성에 관한 이 연구는 기본적으로 시선(gaze)의 문제로부터 출발하고 있으며 화면을 보며 겪는 심리적 과정에 대한 여러 견해들을 참조한다. 그 중에서도 영상 시퀀스가 기계적 작용으로 인해 발생하는 시각적 현상이라는 점에 주목할 필요가 있다. 들뢰즈가 영화를 순수한 기계적 작동으로 파악한 바 있지만, 그보다 더 직접적으로 시지각의 문제에 접근했을 경우 가장 기본적 현상으로서 어떻게 그것이 움직이는 환영 효과를 만들어내는가의 문제가 남게 된다. 프래임과 프래임 사이에서 상의 변화를 움직임으로 받아들이게 되는 것을 잔상 효과(persistence of vision)에 의한 것으로 여겼던 초창기 영화학자들의 견해에 대해, 조셉과 바바라 앤더슨(Joseph & Barbara Anderson)은 공동연구를 통해 그 문제점을 지적하고 다른 견해를 제시했다.[27] 운동지각(motion perception)을 분석한 게슈탈트(형태) 심리학(Gestalt psychology)에서 정의된 파이 현상(phi phenomenon)은 기본적으로 다른 대상의 연속적 교체의 과정에서 그것을 연결되어 있는 운동으로 받아들이는 시지각을 해명하는 데 효과적이었다. 그러나 그러한 초창기 연구의 입장을 단순 반복해서 영화학 이론에 적용해 온 주된 흐름에 의문을 제기한 것이다.[28] 그래서 그들이 새롭게 제기한 견

---

26) Slavoj Žiže, 앞의 책, 52쪽.

27) Joseph & Barbara Anderson, The Myth of Persistence of Vision, Journal of the University of Film Association, 1979, ***The Myth of Persistence of Vision Revisited***, Journal of Film and Video, 1993; 이상욱, 앞의 책, 72-73쪽, 78쪽에서 재인용.

28) 파이 현상은 베타 현상(beta phenomenon)과 유사하면서도 다른 현상이다. 파이 현상은 같은 장소에서 다른 대상, 이미지, 빛 등이 연속적으로 교체되는 가운데 시각적으로 그것을 운동으로 파악하게 되는 것이고, 베타 현상은 다른 광원에서 발생한 빛들이 추적조명(chase lights)의 움직임 효과를 만들어 내는 것을 말한다. 주로 네온 싸인이 순차적이거나 교차해서 점멸할 때 생겨나는 움직임 효과를 예로 들 수 있겠다.

해는 움직임의 인지가 망막의 착시 효과에 의한 환영의 차원에서 이루어지는 것이 아니라 실제적 운동을 바라보는 것과 같은 차원에서 이루어지는 것이라는 점이다. 그들은 신경 생리학의 연구 결과를 받아들여, 영화를 인지하는 과정을 '단폭 가현운동(short-range apparent movement)'에 의해 진짜 현상을 바라보는 것과 같은 지각 현상이 발생하는 것이라고 보았다. 이러한 지각 정보는 대뇌의 시각영역에서 처리되며 "그렇기 때문에 영화의 지각도 환영이나 다른 형태의 재창조물이 아니라 직접 지각의 대리물(surrogate)이라고 여긴다."[29] 그러므로 영화의 기술 형성 과정은 유전적으로 형성되어 온 생태적 지각 법칙에 맞게 이루어진 것이며, 영화를 보는 시간에 일어나는 지각은 실제 물리세계에서 겪는 시각 경험의 방식을 따른다. 이렇듯 일상생활에서 겪는 경험의 양상을 따르는 영화 속 체화된 지각은, 신체적 조건에 기초하여 자동적으로 처리되는 상향 처리와 더불어, 사고, 기억 등의 두뇌작용이 개입하는 단계인 하양 처리의 두 가지 흐름이 항상 공존하며 순환구조를 이루고 있다. 프래임들 간의 연결 과정에서 움직임을 인지하는 데에는 상향처리만이 요구되는데 반해, 샷들의 연결을 파악하고 그 사건의 추이를 가늠하는 데에 이르러서는 하향처리가 이루어질 가능성이 커진다. 영화 속 장면들을 사건으로 인지하고 기억하기 시작하는 과정에서 바로 지각 현상의 하향처리가 이루어지는 것이다.[30]

지금까지 살펴본 일련의 영화 이론의 논점들은 모두 시퀀스의 구조가 갖는 개방성을 뒷받침하는 주장들이다. 샷들의 연결로 이루어진 시퀀스는 프레임의 연결에서부터 샷의 성립, 그 샷들 간의 연결로 이어지는 일련의 구조 안에서 지각과 인지의 과정을 거쳐 더욱 확장적이고 복합적인 반응을 유발하는 미적 대상으로 나아간다. 도입부에서의 이 논의는 다음에 제시되는 네 가지 큰 개념적 축을 통해 더 세분화되고 구체화된다. 첫 번째 절에서 살펴보는 화면 틀에 관한 부분은 앞서 언급한 움직임의 최소 단위인 이미지의 정지된 화면을 넘어서, 보는 이와 심미적인 관계를 형성하는

29) Joseph & Barbara Anderson, 위의 책, 72쪽에서 재인용.
30) 위의 책, 76-79쪽.

경계로서 검토된다. 두 번째 절의 대화 부분은 바흐친의 대화의 장 개념을 토대로 시선의 잉여가 어떻게 존재의 외재성을 담보하며 자아를 타자와 동일화하지 않은 상태로 남게 할 수 있는지를 고찰한다. 세 번째 절은 흐릿함에 관한 것으로, 들뢰즈의 영화 분석에서 시작해 회화에 대해 검토함으로써 그 문제를 보다 근본적인 차원에서 구체화하고, 네 번째 절에서의 언표 가능성에 관한 논의로 이어지는 논리 전개의 중간 연결 고리를 형성하게 된다.

1. 화면 틀

화면 틀, 즉 프래임은 시퀀스의 기초 요소가 된다. 화면 틀은 영어의 frame에 해당하고, 불어인 cadrage, recadrage, décadrage 등을 파생시킨다. 우리말로 화면 잡기, 화면 다시 잡기, 화면으로부터 배제하기로 각각 번역될 수 있을 것이다. 앞서 봉합 이론에서 확인하였듯이 화면 틀은 관객이 그 경계를 확인하는 순간 몰입으로부터 벗어나게 하는 역할을 한다. 심리적 거리가 가까워지거나 멀어지는 계기로 작용하고 그 자체로 이데올로기의 장소가 될 수 있으며 결과적으로 그 모든 허구를 허물어버리기도 하는 공간이다. 본격적으로 시퀀스의 문제를 논하는 단계에서 다루어야 할 문제는 크게 두 가지이다. 그 첫 번째는 시퀀스의 특수한 순간과 불특정한 순간에 관한 것이고, 두 번째는 화면 틀 안과 밖의 구분과 연결에 관한 것이다. 베르그송의 논의를 이어받아 분석, 확장해가는 들뢰즈의 전체에 관한 논의는 시퀀스의 문제와 불가분의 관계에 있다. 그에 따르면, 화면 틀은 언어보다는 정보 체계에 더 가까우며, 그로인해 화면 틀 안의 상황은 데이터의 포화상태나 희박한 상태의 두 가지 경향을 갖게 된다. 이 절에서 살펴볼 문제는 연구 전체에 걸쳐 질문되는 시퀀스의 개방성에 대한 논점들을 열어가는 첫 번째 관문의 역할을 한다. 프래임과 시퀀스의 관계를 도입부에서

점검하는 일은 이후에 실제적 연구 대상들을 이론의 큰 틀 안에서 비교 분석하기 위한 기본 토대를 공고히 하려는 목적을 동시에 갖는다. 다음은 프래임의 성격에 대하여 들뢰즈가 논의하면서 제시한 예들을 연구자가 구체적으로 검토한 것이다.

알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)은 그의 1941년 작품 〈Suspicion〉에서, 살인범으로 오해받고 있는 상황에 놓인 등장인물을 관객들 또한 함께 의심하도록 만들고 있다. 그 의혹의 감정적 개입을 증폭시키기 위한 장치로 데이터의 희박한 상태를 제시하는데, 바로 화면이 전부 검거나 희게 되었을 때 희박함의 최대치가 구현되며 텅 빈 전체집합에 도달하게 되는 경우를 보여주고 있다.[31] 살인범으로 의심받고 있는 남성이 아내에게 우유 한 잔을 가져다주는 장면에서 유리컵 내부로부터 조명이 켜져 어두운 계단의 명도와 대비를 만들어 내며 그 흰 색이 강조되어 보이도록 하였다. 하나의 사물이 어두운 계단을 비롯하여 인물의 실루엣 속의 검은 공백과 대조적 관계를 형성하며 관객의 관심을 집중시키는 흰 공백을 만들어 내고 있다. 이 순간 흰색 평면의 유리잔은 보는 이의 심리적 반응을 극대화한다. 그의 1954년 작품〈Rear Window〉의 경우도 유사한 사례를 보여주고 있다. 건물 뒤편으로 난 창을 통해 맞은편 집들을 관찰해 오던 주인공이 상대편 건물의 한 가구에서 벌어지는 살인 사건의 정황들을 목격하고 이를 입증하려는 의도 하에 살인자로 추정되는 사내를 추적 관찰하게 된다. 그러던 도중 상대방도 자신이 관찰당하고 있다는 사실을 알아차리고 방의 불을 끈 상태로 이쪽을 바라보고 있다는 것을 주인공이 비로소 깨닫게 되는 극적인 순간을 보여준다. 히치콕은 맞은편 살인이 벌어졌던 집의 불 꺼진 창문 속에 희미하게 타고 있는 담뱃불을 보여줌으로써 살인범이 이후 취하게 될 보복의 위협감을 최고조로 끌어올린다. 이처럼 읽기의 대상으로서의 이미지는 그것을 읽을 수 있는 이해력(literacy)을 갖추었을 때 비로소 작동하게 된다. 화면 속 이미지의 평면이 그 포화 상태로 인해 모호해지거

31) Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***: 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 30쪽.

나, 희박한 상태로 인해 백색 또는 검은 화면으로 환원되어 정보의 불투명한 표면 같아지는 경우 더욱더 이러한 문해(文解) 능력이 요구된다.[32]

도판1. 〈Suspicion〉, Alfred Hitchcock, 1941

도판2. 〈Rear Window〉, Alfred Hitchcock, 1954

32) 위의 책, 30-31쪽.

화면 틀은 화면잡기라고 하는 일종의 제한 행위에서부터 비롯된다. 그러므로 화면 안-바깥의 상호 관계를 동시에 형성할 수밖에 없는 행위에 기초하고 있는 셈이다. 이는 전체와의 관계, 즉 바깥 전체라는 집합적인 개념에 국한된 범위가 아닌, 안과 밖 모두를 포함하여 항상 변화하는 무한한 총체로서의 전체를 아우르는 관계들을 논의의 대상으로 삼는 일이다. 들뢰즈는 화면 틀의 수용체(réceptacle)로서의 성격을 강조한다. 그는 화면 틀이 선택된 좌표들 또는 선별된 변수들 중 어느 것에 대해 닫힌 체계를 구축하느냐에 따라 항상 기하학적인 또는 물리적인 것이 되어왔다고 설명한다. 때로 화면 틀은 평행선이나 대각선으로 이루어진 공간 구성이 되기도 하며, 그것을 점하는 이미지의 덩어리와 선들이 균형을 이루는 수용체를 구축한다. 이러한 평행선과 대각선의 공간 구성이나, 이미지와 덩어리, 그리고 선들의 균형을, 불변하는 요소(un invariant)로서의 운동으로 설정되어 있다고 보았다.[33)]

운동은 지속, 즉 전체(또는 어떤 전체)의 동적 단면인데 더욱 심오한 그 무엇으로서의 지속, 혹은 전체 안에서의 변화를 표현한다. 지속은 계속 변화하며 변화하기를 멈추지 않는다.[34)] 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)은 몽타주 연구에서 '쁠랑 세캉스(plan séquence)', 즉 단일 화면 내에서 사물이 만들어내는 움직임의 방향이 갖는 역동성에서부터 시퀀스의 요소로서의 동적-단면들인 '샷(쁠랑)'들의 상호 관계에 의해 변화하는 역동성에 이르기까지 논의한 바 있다.[35)36)] 수용체로서의 성격은 그가 나열

33) 위의 책, 31쪽.
34) 위의 책, 21쪽.
35) 시네마1의 한국어판 역주에 따르면, 불어의 쁠랑(plan)은 영어의 shot으로 번역될 수 있지만, 들뢰즈의 용법에서는 좀더 개념적인 의미로서 필름의 개개의 면, 시간의 단면이라는 의미를 함축하고 있다. 화면은 éran, 장면은 scéne이라는 각각의 단어 번역이 사용되므로 본 연구에서 시퀀스(sequence)의 구성단위로서의 화면이 말 그대로의 의미인 shot에 국한되었을 때, 들뢰즈의 논제를 모두 포함할 수 없다는 한계를 갖는다. 지속의 동적 단면을 다루는데 있어 shot은 더더욱 사용하기 어렵다는 것이 역자의 입장이지만, 여기서는 혼동을 줄이기 위해서 화면 틀은 프래임(frame), 즉 정지된 단면으로부터 시작해서 그 연속적 집합인 샷(shot), 그리고 샷들을 의도에 의해 구성한 집합인 시퀀스라고 하는 기본 구조를 견지하기로 한다. 그러나 전체와 지속의 문제로 연결되었을 때는 부분적으로 쁠랑을 혼용하게 될 수밖에는 없다. 샷은 장면이나 화면으로 불리기도 한다. 위의 책, 13쪽.

한 충돌의 유형들인, 그래픽 충돌(Graphic Conflict), 평면들의 충돌(Conflict of Planes), 덩어리들의 충돌(Conflict of Volumes), 공간적 충돌(Spatial Conflict), 조명 충돌(Light Conflict) 그리고 속도 충돌(Tempo Conflict) 등에 걸쳐 모두 반영되어 있다.[37] 그러나 위에서 언급한 불변하는 요소로서 운동하고 있는 상태 또한 반영되어 있다고 할 수 있을 것이다. 들뢰즈는 영화를 자동기계에 빗대어 다음과 같이 설명한다.

> 영화의 전체를 구성하는 것은 자동운동, 비사유, 그리고 사유 사이의 관계이다. ... 자동기계로서의 영화는 감정뿐 아니라 생각마저 박탈된, 분할된 일상의 몸짓들로 이루어진 자동운동으로 축소되어 있지만, 그러나 또한 자율성을 갖고 있는 순수한 상태를 보여주게 된다. ... 바깥의 사유는 바로 이렇게 순수화된 자동기계를 사로잡아버린다.[38]

여기서의 자동기계의 자동운동은 연극의 소격화(distantiation)와는 다른, 순수하게 영화적 범주에 속해있다.[39] 이미지들의 물질적 자동운동은 불변하는 요소이기도 하며, 그러므로 바깥으로부터의 사유가 수용되는 수용체가 되기도 한다. 들뢰즈는 자동기계로서의 영화가 모순되게도 바깥으로부터 그 자신이 부과하는 사유가 솟아오르도록 한다고 설명한다. 일단 자동기계는 외부로부터 격리되어 있다. 그러나 더욱 심층적인 바깥이 존재해서 그것에 생명을 불어넣는다. 즉 영화로서의 전체는 그렇게 외부로부터 격리되

---

36) 쁠랑 plan은 움직이는 평면이라는 기본 뜻을 갖지만 또 한편으로는 계획이라는 의미를 띤다.

37) Sergei Eisenstein, ***Film Form: Essays in Film Theory***, Edited and Translated by Jay Leyda, San Diego, New York, London: A Harvest Book, Harcourt Brace & Company, 1944, 52-54쪽.

38) Gilles Deleuze, ***Cinéma II: L'image-Movement***; 『시네마II, 운동-이미지』, 이정하 옮김, 서울: 시각과 언어, 2005, 349-350쪽.

39) 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)가 서사극(Epic Theater)을 통해 실험하였던 소격효과(defamiliarization effect)는 연극에서 관객이 드라마의 세계와 맺는 관계의 거리를 유지하도록 한다. 기본적으로 관객이 드라마에 동화되어 그 환영적 세계에 도취되도록 하는 것에 반대한다. 변증법적 유물론자였던 그는 연극이 재연의 순간임을 지속적으로 관객이 환기할 수 있는 장치를 두어 관객 스스로 반성하고 자각하는 과정을 경험하도록 하는 것이 연극의 핵심적 요소임을 강조했다.

어 있는 자동운동과 비사유, 그리고 심층적 바깥으로부터의 사유 사이의 관계에 의해 형성된다. 들뢰즈는 이에 관하여 고전영화와 현대영화를 구분하여 설명하는 가운데 더욱 선명한 논의로 이끌고 있다. 고전영화에 있어 열려있다는 것은 간접적 재현과 동일한 것이다. 운동이 존재하는 어느 곳이든 시간 속 어느 부분에서 열린, 변화하는 전체가 존재했으므로, 영화 이미지는 본질적으로 화면 밖의 영역을 갖고 있다. 그러나 고전영화의 단계에서는 이를 현대영화의 특징인 본질적인 바깥으로 만들어내지 못하고 비정상적이고 문제 있는 연계를 구성하는 정도에 머물렀던 것으로 평가한다. 그러나 '전체, 그것은 바깥이다'라고 말할 수 있는 단계는 이와는 전혀 다른 것인데, 왜냐하면 이제 문제는 더 이상 이미지들 간의 연계, 연합 정도에 머무는 것이 아니라, 이미지들 사이의 틈새, 즉 간격의 문제가 되기 때문이라고 논하고 있다.[40] 이 간격의 문제는 이후 뇌 간격에 관한 논의 부분에서 더 다룰 예정이다.

전체는 현실적인 무엇인가를 지시하는 것이 아니다. 베르그송은 전체는 주어지지 않는 것이라는 점을 끊임없이 환기시킨다. 이는 전체가 의미를 결여하고 있기 때문이 아니라, 그 관념이 잠재성을 가리키고 있기 때문이다. 또한 현실적인 '부분'들은 총체화될 수 없기 때문이기도 하다.[41] 시퀀스는 하나의 영화 작품이 만들어내는 전체의 변화를 추동한다. 단지 하나의 형식적 틀을 적용해서 전체는 부분과 그것의 집합으로 이루어져 있다는 식의 단선적 사고를 적용하는 것으로 전체의 작동 원리를 충분히 이해할 수는 없다는 점을 분명히 할 필요가 있다. 영화 한 편은 각각의 시퀀스들의 집합이긴 하지만 그 폐쇄 집합의 상태에 머무는 것이 아니라 스스로 창조하는 전체로 나아간다.[42]

전체에 대해 많은 이들이 어차피 주어지지도 않고 주어질 수도 없

---

40) 위의 책, 351쪽.

41) Gilles Deleuze, ***Le Bergsonisme***; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 130쪽.

42) "전체는 대상에 따라 끊임없이 나누어지며, 또 끊임없이 대상들을 하나의 전체로 재결합한다. '전체'는 하나의 대상에서 다른 대상으로 변화하는 것이다." Gilles Deleuze, ***Cinéma II; L'image-Movement***; 『시네마II, 운동-이미지』, 68쪽.

는 것이기에 그것은 무의미한 개념일 뿐이라고 생각했던 데 반해, 베르그송은 그것이 주어지지 않고 주어질 수도 없는 것은 전체가 개방성을 가지며 끊임없이 변화하고 새로운 것을 솟아나게 하는, 즉 지속하는 것이기 때문이라고 보았다. 그는 또한 지속은 의식과 동일한 것이라고 보기도 했는데, 의식은 전체를 향해 열리면서, 그와 동시에 전체의 열림과 일치함으로써만 존재한다는 것을 증명하도록 유도했다. 전체는 관계(relation)로 정의된다. 관계는 사물들의 속성이 아니며 오히려 관계항들의 바깥에 있다. 또한 개방성과 밀접하게 연관되어 있으며 영적, 정신적 실존을 나타내기도 한다. 전체를 대상들의 닫힌 집합과 혼동하지 않아야 하는데, 그러한 조건 하에서 관계들은 대상들에 속하지 않고 전체에 속해 있다. 이를 곧 시퀀스를 구성하는 각각의 샷(쁠랑)이 서로 연결되는 관계들에 적용해서 사고해 볼 수 있을 것이다. 장면(샷, 쁠랑)들의 관계는 장면들의 자체적 속성이 아닌, 그것들 바깥에서 개방되어 있다. 장면들은 닫혀 있는 집합이 아니고 그 관계들 또한 장면들에 속해 있는 것이 아닌 전체에 속해 있는 것이다.[43]

2. 대화

이 절에서는 시퀀스의 대화로서의 성격을 살펴본다. 앞서 봉합 이론에서 살펴보았듯이 시퀀스의 장면(샷)들은 그 연결에 있어 이미 감상자와의 대화적 상황에 놓이게 된다. 의미와 상징의 형성은 일방적이거나 폐쇄적으로 이루어질 수 없으며, 봉합의 효과는 허구적이다. 상처가 깊을수록 더욱 간절히 요청되는 의미가 부재한 자리에 인터페이스의 가능성이 열리니 이를 토대로 시퀀스는 무한한 잠재성을 확보하게 된다. 그러면 바흐친의 대

43) Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***: 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 24-25쪽.

화 개념은 지금까지의 논의들과 어떻게 연결될 수 있는지 검토해 보겠다.

그의 대화는 삶 전체를 아우르는 광범위한 적용 범위를 갖는다.[44] 모든 사회적이고 심리적인 것들은 본성적으로 과정적인데, 이들의 본질은 종결 불가능한 행위라는 데 있다. 그 중 가장 기본적이고 중요한 행위는 대화이다. 대화에 참여하는 존재가 다른 방식으로 구성 요소들의 존재양태를 바꾸거나 할 수 없으며 그 대화는 결코 진정으로 끝나는 법이 없다. 그러므로 대화는 합의 이후의 행위가 아니라 그 자체가 출발점이 된다.[45] 고정된 개체로서의 사물에 대한 인식을 주된 사유 범위로 설정했던 이전의 관념론에 비해 그의 대화 이론은 유동적이고 변화무쌍하다.

> 사물화된 세계는 이제 대화적 모델로 대체되고 있다.
>
> 대화적 관계는 텍스트 내에 문장으로 제시된 대화의 단순한 말대꾸보다 훨씬 광범위한 현상이다. 그 관계는 인간의 모든 발화 및 인간 생활의 모든 관계나 현시-일반적으로 의미와 의의를 지니는 모든 것-에 스며들어 있는 거의 보편적인 현상이다.[46]

이렇듯 바흐친에게 있어 대화는 분명히 정의내리기가 불가능한 관념 복합체이다. 그가 논의하고자 하는 대화의 상호 작용성은 일반적 의미의 언어적 상호 작용을 뛰어넘는 것이다. 대화를 마치 논리적인 모순을 전제로 벌어지는 언쟁(argument) 같은 나와 너 간의 상호 작용, 즉 헤겔, 마르크스주의적인 변증법이라고 이해해서는 안되고, 그와는 전혀 다른 것임을 전제해야 한다. 대화를 상상할 때 흔히 두 단자들이 상호작용하는 것을 떠올리게 되는데, 이는 그가 이론주의라 칭하는 서구 역사의 지배적 사고유형의 귀결일 뿐이라고 지적한다. 규칙이나 구조의 견지에서만 이해할 수 있는 사

---

44) "바흐친(Mikhail Bakhtin)은 전체 삶을, 일상생활의 매 순간마다 발생하며 진행되는 종결 불가능한 대화라고 상상했다." Gary Saul Morson & Caryl Emerson, ***Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics***; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006, 124쪽.

45) 위의 책, 109쪽.

46) 위의 책, 107쪽.

건, 즉 특수한 개개인에서 일반자로 환원된 상태에서 내밀한 윤리적 관계들이 사라져버린 이차적 사건성에 머무는 사고를 말한다. 여기에서 개개인은 고유한 존재들이지 구조 안에 갇혀버린 단자들로 환원될 수 있는 것이 아니다. 끊임없이 발생하고 있는 의사소통의 진행과정에서 존재를 분리해 낼 수 없으며 마치 다른 방식으로도 존재할 수 있었을 여러 선택지 가운데 하나의 형태인 양 구성요소로 개개인을 바라보는 것은 잘못된 것이다.

개인이나 사회 같은 대화의 장 안에 놓이는 존재는 단자보다 느슨하며 흐트러져 있고 더욱 열려있다고 바흐친은 설명한다. 모든 상호 작용의 가장 흥미롭고 종결 불가능한 측면은 참여자들의 상대적인 무질서에서 비롯된다는 설명이다. 단자는 분명한 경계를 지닌 완전체가 아니므로 어떤 개인이나 사회적 존재도 자기 경계 내에 갇혀 있지 않은 것이다. 자아는 비자족적이며 초영토적이고 부분적으로는 자기의 바깥에 자리하고 있다. 장을 논함에 있어 영토와 경계라는 어쩔 수 없이 동원된 은유 또한 불완전하며 주의를 기울여야 할 대상이다. 사실상 모든 문화적인 것이 경계라고 본다면, 경계 지어진 영토라는 개념은 이러한 모든 '경계에 놓임'을 가로막는, 경계에 관한 올바른 이해를 방해하는, 한계가 분명한 은유에 불과하다.[47] 그는 이러한 경계에 대한 이해를 토대로 경계성이 유지되지 못한 문화 행위의 죽음을 다음과 같이 경고한다.

> 문화의 영역을 경계뿐만 아니라 내부 영토도 가지고 있는 일종의 공간적인 완전체라고 상상해서는 안된다. 문화의 영역에는 내부 영토가 없다. 그것은 전적으로 경계를 따라서 분포되어 있다. ... 모든 문화적 행위는 본질적으로 경계 위에서 살아 움직인다. 여기서 그 중대함과 의미심장함이 존재한다. 경계에서 분리되면 문화적 행위는 그 토양을 잃게 되어, 공허하고 오만해지며, 퇴화하여 죽게 된다.[48]

47) 위의 책, 109쪽.
48) Mihkail Bakhtin, 「언어창작물의 내용, 재료, 그리고 형식의 문제」, 『문학과 미학의 문제: 다년간의 연구』, Moscow; Khudozhestvennaia literature, 1975, 25쪽; 위의 책, 110쪽에서 재인용.

개별 자아들이 특정한 시간과 장소를 점유하고 있다는 생각에서 비롯된 단자, 영토, 육체 등의 통상적인 은유를 대체하는 것이 바로 대상들의 집합체가 아닌 진동하는 장 또는 자장에 대한 사유이다. 바흐친은 언어가 대상과 유일무이한 방식으로 관계하지 않으므로 구체적인 언표는 수차례의 논쟁과정을 거치면서 가치가 부여되며 이러한 과정에서 흐릿한 안개에 휩싸이거나 이미 발화된 이질적인 말의 조명 아래에서 그 대상을 드러내기도 한다고 보았다. 고정된 은유에 갇히지 않기 위해 그것을 피하려는 노력을 기울이는 순간, 긴장 가득한 환경 속에서 혼합된 은유 위에 다시 다른 은유들이 혼합되는 흐릿한 안개와도 같은 상태에 놓이게 되는 것이다.[49]

언표는 문화 그 자체이기도 한데, 언표의 상황, 대화의 장 내지는 문화의 장은 다양한 요소와 힘으로 이루어지며 다중적인 시간성과 다양한 리듬으로 충만해 있다. 그러므로 이러한 장들의 상호 작용은 모순의 견지에서 범주화되어 단순히 단자들 간의 충돌 같은 것으로 여겨질 수는 없는 것이다. 단자에 국한된 사고를 자아와 타자의 구도 안에서도 발견할 수 있는데, 바로 그 관계성이 경험되는 데 있어서 가장 기본이 되는 외재성을 인정한다면 이러한 자아와 타자를 단자로 간주하는 사고의 한계를 넘어설 수 있다. 모든 사람들의 모든 행위는 시공간 속에서 각각의 단독성(singularity)을 가지는데 윤리나 행위를 이론가의 시선으로만 바라보았을 때, 규범과 규칙들로 일반화하여 고찰하는 가운데 이 단독성을 놓쳐버리고 만다. 단독성을 놓쳐버린 조건 안에서는 외재성을 가역적인 것으로 착각할 수 있겠지만, 실제적 행위와 존재의 상태는 실은 불가역적이다. 즉 가역적인 상황을 가정해볼 수 있다는 사실은 이 단독성을 놓쳐버린 비실재적 상황인 것이다. 윤리적 규범이나 행위의 법칙들에 갇히면 이 단독성의 본질을 보지 못하게 된다. 외재성은 단자를 구분하는 확연한 경계를 위한 조건이라기보다는 단독성을 근거로 한 실재적 상황 속에서 타자를 통해 자아로 이르는 본질적 관계 맺기를 제안하는 조건에 가깝다.[50]

---

49) 위의 책, 111쪽.
50) 위의 책, 112-115쪽.

외재성 속에서 자아가 타자의 고통을 바라보게 되는 경우를 예로 들어보자. 그 고통은 동질화 과정인 공감 내지는 감정 이입과 같은 대응을 통해 최대한 윤리적인 입장을 형성하게 한다고 믿을 수도 있겠으나 결과적으로 타자와의 무분별한 뒤섞임은 자아의 폐쇄적 원환(圓環)을 벗어날 수 있는 길을 원천적으로 봉쇄해버리는 것이 될 것이다. 바흐친은 동일해진 자아와 타자의 상태보다는 차라리 타자를 그대로 내버려 두는 쪽을 택하라고 권고한다. 그러한 선택의 근거를 제시하는 것이 시선의 잉여라는 개념인데, 고통스러워하는 타자를 바라보는 시선은 그 중심이 되는 고통 받는 타자에게만 머무는 것이 아니라 나머지 주변부를 자의적인 선택에 따라 얼마든지 다른 의미의 발생지점으로 여기며 돌아다닐 수 있다는 것이다. 그래서 타자를 차라리 외부에 그대로 내버려 두는 편이, 그렇게 될 수밖에 없다고 하는 편이 더 사실에 가깝겠지만, 더 본질적인 관계 맺기의 출발점이 되기에 온당할 것이다. 이를 바흐친은 다른 사람에게 들어가 살기(live entering) 또는 다른 사람으로 살기(living into)로 명명했는데 감정이입의 한계를 넘어 삶의 폐쇄적 테두리에 갇히지 않을 수 있는 효과적 방법이라 여겼다. 그러기 위해서는 자신의 잉여를 포기함과 동시에 이용하는 이중적인 태도가 필요하다.[51] 이러한 이중적 태도에 관해 그는 다음과 같이 말한다.

> 나는 살아 있는 존재(vzhivaius)로서 한 개인 안에 능동적으로 들어가며, 따라서 한순간도 나 자신을 완전히 상실하거나 그 개인 바깥에 있는 나의 독자적인 자리를 상실하지도 않는다. 그것은 예기치 않게 수동적인 나를 점유하는 주체가 아니라 그에게 능동적으로 들어가는 나다. vzhivanie는 나의 행위이며, 오직 그 속에서만 생산성과 혁신이 있을 수 있다.[52]

이와 같이 바흐친은 그의 초기 연구에서 시선의 잉여로부터 비롯되는 나(자아) 자신을 상실하지 않을 수 있는 가능성과, 또한 그 잉여를 포기

51) 위의 책, 114-115쪽.
52) Mihkail Bakhtin, 「행위의 철학을 위하여」, 『소련 과학 아카데미 연감』, Moscow: Nauka, 1986, 93쪽; 위의 책, 115쪽에서 재인용.

함으로써 그(타자)에게 능동적으로 들어가고자 하는 태도의 이중성 사이에서의 상호작용을 어느 한편으로 환원될 수 없는 시야의 건축술이라고 믿었다. 그러나 대화의 발견 이후 이러한 건축적 공간에 빗대어진 아이디어는 너무나도 정태적인 것으로 여겨져 폐기한다. 이후 건축술은 장과 살아 있는 매체(live media)에 의해 대체된다. 자아와 타자를 어쩔 수 없는 양끝의 출발점으로 여기는 그 모델의 추상성은, 대화가 지니는 더욱 풍부한 의미에 자리를 내주었다. 자아와 사회에 대한 보다 완전한 이해에 이르게 된 것이다.

앞서 바흐친이 말하는 다른 사람에게 들어가 살기와 다른 사람으로 살기는 들뢰즈가 논의한 '되기'와 비교될 수 있는데, 존재가 아니라 생성을 사유하려는 관점에서 비롯된 이 개념은 초월성보다는 내재성을, 고체적인 안정성을 대신하여 액체적인 유동성을 주목하고 있다. 이는 존재가 아니라 존재 사이에서 벌어지는 것이나, 하나에서 다른 하나의 존재로 되어가는 변화에 대한 관심에 다름 아니다. 이러한 관점을 따르자면 변화는 내재적인 것이고 삶은 끊임없이 탈영토화되고 변이하고 있다.[53]

들뢰즈는 무엇'임(sein)'을 무엇이 '됨(devenir)'과 구분한다. 되기는 자기-동일적인 상태에서 탈피하여 다른 어떤 것이 되는 것이고, 확고한 근거(Grund)를 찾는 게 아니라 있다고 믿어왔던 근거로부터 탈영토화되는 것이다. 근거는 뿌리에 비유되며, 이를 벗어난 상태는 리좀(Rhizome)에 비유된다. 뿌리의 정착이 아니라 리좀의 유목에 대하여 사고하고, 원자들의 수직적 강하의 평행적이고 안정적인 상태를 벗어나 변화와 충돌을 야기하는 자율적 운동인 편위(declination, clinamen)를 재발견한다.[54] 즉 원자들의

53) 이진경『노마디즘2』33쪽.

54) "편위(declination) 운동, 클리나멘(clinamen): 데모크리투스는 원자들의 허공에서의 운동을 두가지로 기술하였다. 우선은 수직 낙하하는 직선운동이며, 두 번째는 원자들간의 충돌에 따른 직선 운동이다. 그런데 에피쿠로스는 그 중간에 직선으로부터 벗어나는 편위 운동을 집어넣었다. 클리나멘이란 접선으로부터 이탈하는 곡선의 미분각이다. ... 다소 애정어린 사람들은 에피쿠로스가 한편으로는 원자들의 충돌을 설명하기 위해서 그리고 다른 한편으로는 필연과 운명에 맞서는 자유를 설명하기 위해서 편위 운동을 전제했다고 생각했다. 그러나 루크레티우스는 '편위 없이는 원자들이 만날 수 없기 때문에 편위가 있어야 한다'고 말한다면, 편위 운동은 자유에 대한 설명으로 부적합한 것이라고 비판했다. 그것은 충돌을 설명하기 위해 오히려 강제된 운동이며 차라리 결정론적 입장이라고

직선적 강하운동을 근본적이고 주된 운동으로 간주한다면 세상의 모든 변화는 부차적인 편위 운동에 의해서, 전적으로 우연적 변수에 의해서 촉발되고 있다는 것일 텐데, 이러한 수동적 입장으로는 모든 부단한 변화의 필연성을 설명할 길이 없어진다. 돌발적이고 우연적이며 그저 부차적인 운동이라고만 볼 수는 없는 이 편위 운동을, 규정할 수 없을 뿐이지 보다 근원적인 원리로서 작동하고 있는 것으로 파악한다는 설명이다. 그렇다면, 되기로 인한 변화는 쉼 없이 진행되는 것이고, 보다 근원적인 차원에서 사물의 본성으로 이해해야 할 현상이다.

세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein)은 '의미'가 충분치 않음으로 인해 거기에 '의미작용'을 추가해야 한다고 보았다. 그는 세상의 추이를 보여주는 것이 아닌, 전체적으로 재고된 관념론적 관점을 통해 굴절된 세상의 추이를 제시했다.[55] 민속학자의 입장에 있어 연구하는 대상으로서의 현실이 모델이 아니라 그의 범주화가 모델-대상이 되는 경우에 주목해 보자. 즉 자연적 대상이 규범, 이론적 모델을 만드는 데 유용한 것이 아니라, 구성된 대상이 모델-대상이 되는 것이다. 이러한 재구성 작업은 실재를 재현하거나 재생산하는 것이 아니다. 최초 대상의 구체적인 면모를 모방하는

해야 할 것이다. 맑스는 루크레티우스가 제대로 이해하고 있었듯이 고려될 문제는 편위 운동 자체라고 주장했다. 편위 운동은 원자들 간의 충돌 이전에 원리로서 정립되며, 그 원리에 따라서 원자들의 충돌, 바로 세계의 모든 사건이 일어나는 것이다. 따라서 편위 운동은 어쩌다 일어나는 우연적 운동, 혹은 이차적이고 부차적인 운동이 아니다. 맑스는 편위 운동이야말로 근본적인 원리이며 에피쿠로스 물리학 전체를 관통하는 법칙이라고 주장한다. 편위 운동, 즉 클리나멘이 '돌발적'이라고 해서 단순히 우연(contingency)이라고 말해서는 안된다. 그것은 단지 생각할 수 있는 시간, 지각할 수 있는 시간보다도 더 짧은 시간에 일어나기 때문에 그렇게 보일 뿐이다. 맑스가 '가능한 최소의 공간과 시간에서 일어난다'고 말했을 때, 우리는 그것을 우연이라기보다는 규정할 수 없음(unbestimmt, unassignable)이라고 이해해야 한다." 고병권, 「맑스와 에피쿠로스: 유물론에 반하는 유물론」, 『진보평론』, 1호, 2007, 8, 24., 1면 (http://tip.daum.net/question/49335737)

55) "사진은 사실적인 사건들과 실재성의 요소들을 고정하는 재생산의 체계이다. 이 재생산, 내지는 사진(에 기초한) 감상은 아마도 여러 가지 방법으로 조합될 것이다. 그것들은 감상의 층위에서, 그리고 그것들 간의 조합으로서 어느 정도의 왜곡을 기술적으로 불가피하거나 고의적으로 계산된 것으로서 허락한다. 결과는 시각적으로 밀접한 연관성을 갖는 자연적 조합으로부터 비롯되어 완전한 대안, 자연에 의한 의외의 배열, 그리고 심지어는 추상적 형식주의에 이르는 실재의 찌꺼기들에 의해 동요한다." Sergei Eisenstein, 앞의 책, 3-4쪽.

것도 아니다. ‘포이에시스(poiesis, 예술적 생산)’ 혹은 ‘유사-피지스(pseudo-physis, 자연)’가 아니라, ‘시뮬라시옹(simulation)’, ‘테크네(techne)’의 결과물이다. 즉 조작의 결과물이며 최초의 대상, 자연대상이 아닌 두 번째 대상으로 승격된 대상의 구조적 골격은 인공보철물에 해당한다.[56]

서사는 닫힌 시퀀스, 시간적 시퀀스, 담화, 이야기된 것을 비현실적으로 만드는 즉각적인 결과를 낳는 실재처럼 지각된다. 이야기되는 순간 그것은 이야기로 인식되기 시작하고, 이미 비현실화 과정을 거친 이후이다. 사실주의가 현실이 아닌 것처럼 말이다. 그러나 실제로 언론이나 대중 매체를 통해 접하게 되는 일상의 이야기를 예로 들어 보자. 주체의 기억에 근거한 자전적인 이야기들 또한 이야기되는 순간 비현실적 양상을 띠게 되어 구분 불가능한 지점으로 접어들게 된다. 그러므로 모든 기억은 서사이고 온전하게 상상계적이다. 실재계는 결코 이야기하는 법이 없다. 또한 서사는 사건들의 집합이다. 서사의 양상이 닫힌 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 마무리되지 않은 사건들의 닫힌 시퀀스이든, 서사가 닫혀있고 종결되었다는 것에는 변함이 없다. 하지만 종결된 시퀀스가 항상 종결된 사건들의 시퀀스인 것은 아니다.[57] 메츠에 따르면, 서사는 사건들의 시간적인 시퀀스를 비현실화시키는 닫힌 담화이다.[58] 그러므로 서사를 작업의 요소로 끌어들이는데 있어서 대화주의의 형태 안에서 그것을 종결되지 않으며 무한히 다른 모습으로 전개될 잠재성으로 두는 것이 중요하다.

---

56) Christian Metz, ***Essais Sur La Signication au Cinéma***: 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 52쪽.
57) 위의 책, 34-37쪽.
58) 위의 책, 42쪽.

3. 흐릿함

들뢰즈는 양방향 화면, 즉 장면/상대편 장면을 한 화면에 겹친 화면이 갖는 상호보완성이, 보는 이와 보이는 이의 관계를 끊임없이 순환시킨다고 보았다. 그러한 상대적이고 특정할 수 없는 화면의 상태를 화면(이미지)들의 겹쳐진 상태에서 비롯된 것으로 보고 있다. 그가 거론한 모호하고 가벼우며 지각되지 않을 수도 있는 지위를 영화 속 이미지에 부여한다는 것은 끊임없이 전이되는 상태에 머물러야만 가능한 것이다. 들뢰즈는 장 미트리(Jean Mitry)의 견해를 소개하며 영화 속 흐릿함의 사례를 구체적으로 분석했다. 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier)의 〈엘도라도 El Dorado〉 속의 한 장면은 가수이자 무희인 등장인물이 몸이 아픈 그녀의 아들을 걱정하며 무대 뒤에서 관객석을 바라보고 있는 모습을 보여준다. 감독은 그녀 모습을 흐릿한 필터(Gauzy filter)를 사용해 표현함으로써 그녀가 공연에 집중하지 못하고 심란한 상태에 있음을 표현하고 있다. 바라보는 시선의 흐릿함이 오히려 시선의 주체에게 적용되었다.[59] 이러한 전이의 상태를 회화에서도 발견할 수 있다. 캐프로는 폴록의 캔버스를 대상으로 사유를 전개함에 있어서, 그것을 열려있는 형태를 띠는 더욱 더 긴 소용돌이로 봤다.

---

59) "장 미트리는 '양방향 화면(장면/상대편 장면: 연구자 주, shot-reverse shot)'의 상보성이 지닌 기능들 가운데 한 가지의 중요성을 지적한 바 있다: 그것은 이 기능이 또 다른 상보성, '바라봄-바라보여짐'과 겹쳐질 때의 기능이다. 우선 영화는 우리에게 바라보는 사람을 보여준 뒤 그가 바라보는 것을 보여준다. 그러나 우리는 첫 번째 이미지가 객관적 이미지이고 후자가 주관적인 것이라고 말할 수가 없다. 왜냐하면 첫 번째 이미지에서 보게 되는 것은 이미 주관적인 것, 즉 바라보는 것에 대한 것이기 때문이다. 그리고 두 번째 이미지에서 '보여지는' 것은 인물에 대해서 뿐 아니라 바라보여지는 것 그 자체를 위해서 제시될 수 있다. 더구나 양방향 화면의 극단적 수축(contraction)이 일어날 수 있는데, 레르비에(Marcel L'Herbier)의 〈엘도라도 El Dorado〉에서는 이완된 상태에서 흐릿하게 바라보는 여인이 스스로도 흐릿하게 보여지고 있다. 그렇다면 영화적인 지각-이미지가 끊임없이 주관에서 객관으로, 또 그 역으로 전이되는 것이라면, 차라리 그것에 어떤 특별한 지위, 모호하고 가벼우면서 지각되지 않을 수도 있는, 반면에 어떤 인상적인 경우들 속에서 가끔씩 모습을 드러내는 지위를 찾아주어야 하지 않을까?" Gilles Deleuze, ***Cinéma I; L'image-Movement***, 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002 141쪽.

도판3. 〈El Dorado〉, Marcel L'Herbier, 1921

폴록이 썼듯이 거기에는 어떠한 선명한 시작이나 중간, 그리고 끝이 없다. 그것은 끝없이 이어질 것만 같다. 무엇인가로 되어가는 과정의 에너지가 보여주는 효과는 형식주의의 고정되고 완결된 구조를 대체한다.[60]

그는 형식주의가 어떻게 몸짓(gesture)에서 비롯되는 많은 격정적 순간들을 급격히 침착한 상태(cool off)로 변모시키는지를 언급한다. 바흐친이 경멸해 마지않았던 순수성이라는 개념을 벗어나 (비순수성 안에서) 폴록을 종합적으로 고찰한다면, 그 행동의 구체들을, 열띤 가운데 재빨리 찌르듯이 물감을 던지거나, 흩뿌리기도 하고, 결정을 뒤집거나 물 흐르듯이 따라가기도 하는 등의 세부적 변화들에 대해 상상해 볼 수 있다. 그러나 차분해져버린 안정의 상태는 균형과 숭고를 남기며 그 과정에 있었던 모든 것을 중성화한다. 광란은 심리학적 용어 안에서 단순히 정신으로 정의되는데, 시각적으로 이는 거의 균일한 높은 효율성으로 캔버스 위의 모든 부분에 걸쳐 악영향을 미치는 효과이다. 형식주의와 비형식주의 간의 충돌은 이러

60) Allan Kaprow, 앞의 책, 159쪽.

한 논의를 잘못된 곳으로 이끌기 쉽다. 다음은 캐프로가 폴록의 작업 과정에 관하여 기술한 것이다.

> 폴록의 회화가 당시 사회에 미친 효과는 마치 큰 소용돌이와도 같았다. 비록 지금(캐프로가 글을 쓰는 시점인 1974년)은 유사성에 의해 그 위력이 약화되었지만 말이다. 오늘날에도 그 거대한 크기의 드립핑(dripping) 기법의 회화는 보는 이를 압도한다. 거침없이 여기저기 흩뿌려진 물감들의 뒤엉킴은 보는 이가 저항하지 못하고 압도당하도록 하며, 폴록 스스로는 이러한 상황을 매력적으로 여겼다. "내가 회화 안에 있을 때(작업에 열중한 때), 나는 내가 무엇을 하는지 잊어버리곤 한다." 의식의 의지를 포기하거나, '나'와 회화 간의 경계라든가 행동하는 자신과 의지를 가진 자신 사이의 구별 짓기를 더 이상 하지 않게 된다. 개념, 창작 그리고 완성 사이의 구분, 즉 전체의 부분들과 전체 그 자체 간의 구분 같은 것은 형식주의의 필수적 특성이다. 그러므로 폴록은 비형식주의자인 것으로 판단된다.[61]

이러한 논의를 캐프로는 몬드리안의 예 안에서 이어간다. 몬드리안의 형식주의적 작품은 폴록의 작품과는 정반대의 편에서 역전된 경험을 제안한다. 주(主, figure)-부(副, ground)의 교환적 관계가 보여주는 모호성은 직선을 휘어지거나 돌출하고 때로는 후퇴하는 것처럼 보이도록 유도한다. 흰 평면은 왜곡된 '돌출 부분(positive)'이 되고, 검은 직선의 테두리는 흰 평면 너머 저 멀리 심연으로 후퇴하고, 적, 황, 청의 색채들은 각각의 색온도가 불러일으키는 착각 안에서 넓이의 확장과 축소를 더욱 복잡한 단계로 심화한다. 몬드리안의 작품은 오래 지켜볼수록 더욱 더 불안정해진다. 현기증을 경험하게 되는 것이다.[62] 몬드리안의 작품에 대한 이러한 설명은 바흐친의 흐릿함에 대한 사유와 유사하다. 그는 문화적 실체들을 대상들의 집합체라기보다는 오히려 진동하는 장 또는 자장의 활동과 흡사한 것으로 보았다. 그가 이와 관련해 사용한 '흐릿한 안개', '탄력 있는 환경', 그리고

61) 위의 책, 158-159쪽.
62) 위의 책, 159쪽.

‘살아있는 매체’와 같은 표현들을 상기해 보면 이러한 그의 입장이 더욱 분명하게 전달된다.[63]

앞서 대화에 대한 논의에서 확인하였듯이, 구체적인 담론(언표)이 발견하는 대상은 여러 차례에 걸쳐 속성이 부여되거나 논쟁에 부쳐지고 가치가 부과된다. 이러한 과정 가운데 그 대상은 흐릿한 안개에 휩싸이게 되든가, 그 반대로 이미 발화되었던 이질적인 말의 조명을 받으면서 드러나게도 된다. 그 대상은 사고와 관점을 공유하거나, 이질적인 가치 판단과 그에 대한 강조 등이 스며들어 복잡하게 뒤얽힌 상태에 놓이게 된다.

> 대상을 향해 있는 말은 이질적인 말, 가치 판단, 강조 등의 대화적인 동요와 긴장으로 가득 찬 환경에 들어서고, 복합적인 상호 관계에 안팎으로 엮이며, 어떤 것과는 융합하고 다른 어떤 것은 피하며 제3의 어떤 것과 서로 교차한다.[64]

이를 시퀀스의 상황에 적용하면, 메츠의 관점을 빌려와 영화 기호의 언표 상황에 해당한다고 말할 수 있겠다. 여기서의 언표 상황이란 이미지의 언표 가능성을 바탕으로 하는데, 이는 이미지를 언어의 속성에 유사한 것으로 보려는 노력의 결과인 것이다. 단순히 이미지에 머무는 것이 아닌 동적인 이미지, 즉 움직이는 단면인 샷의 연결을 통해 시퀀스가 운동-이미지로 확대되어 가는 관계를 고찰함에 있어 층위를 달리하는 문제들 간에 몇 가지의 관계성들을 해명하면서 접근해야 할 필요가 있다.

---

63) Gary Saul Morson & Caryl Emerson, 앞의 책, 111쪽.
64) Mikhail Bakhtin, 「소설 속의 담론」, 『언어 창조물의 미학』, Moscow: Iskusstvo, 1979, 276쪽; 위의 책. 같은 쪽에서 재인용.

4. 언표 가능성

줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)는 바흐친의 대화주의를 논하며, 이야기의 구조를 지탱하는 관계가 가능한 것은 언어활동 속에 이미 대화가 내재해 있기 때문인 것으로 보았다. 랑가주(language), 즉 언어생활은 인간의 생득적인 상징화 능력과 그 모든 활동 영역을 지칭하는 광의의 단어이고, 영화 기호학의 맥락에서는 영화를 인간의 음성언어 시스템과 구분하기 위한 개념으로 사용하고 있다. 페르디낭 드 소쉬르(Ferdinand de Saussure)의 일반 언어학 연구에서 랑그(la langue)가 갖는 지위와는 변별되는 용어로 '영상 언어' 같은 일반적 표현에 더 가까울 것이다.[65] 소쉬르의 언어학에서 시퀀스의 문제를 풀어갈 단초를 발견하게 되는 이유는, 그가 일반 언어학을 통해 소위 '일반'의 언어를 확립하고자 한 때문이다. 그에게 있어서 언어는 변화하는 것임과 동시에 복수성을 갖는 것으로 그는 이 세분화된 변화의 국면을 어떻게 일반적 '언어'라는 개념으로 포함할 수 있을지를 고민했다. 그는 언어 현상의 지극히 미세한 부분이 반드시 궁극적인 언어 일반의 근거일 것이라 예상하면서 동시에 극도의 세분화가 극도의 일반화를 효과적으로 제공해 줄 것이라 이해했다.[66]

'하나의 언어(une langue)', 내지는 '다수의 언어(des langues)'에 대한 관심을 '언어일반(la langue)'로 이행시키는 데에 그의 연구가 갖는 특이점이 있다. 즉 복수의 언어가 갖는 역동적이고 필연적으로 변화하는 극세한 국면들과 그와 반대인 세워진 체계로서의 언어 일반을 긴장 관계에 놓고 연구를 진행한 것이다. 언어를 환원 불가능한 언어로 성립시키고자 한 그의 시도가 내포한 더 큰 가능성, 즉 고정된 체계와 움직이는 변화를 모순적인 대립적 긴장의 관계 안에서 그대로 수용코자 한 노력과 결실을 이 연구 안에서 영상 시퀀스의 문제로 연결 지을 수만 있다면 이 연구의 근간이

---

65) Christian Metz, ***Essais Sur La Signication au Cinéma*** ; 『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011, 40쪽.

66) Johannes Fehr, ***Ferdiand de Saussure, Linguistik und Semiologie***; 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002, 78쪽.

성립되는 것일 터이다. 영상의 언표 가능성을 타진하면서 가장 우선적으로 고려해야 할 것은 그것이 언어일반과 같은 총체성과 일반성을 가진 영역일 수 있는지에 대한 가능성이기 때문이다. 왜냐하면 후에 구체적으로 논의할 시퀀스에 있어서의 전체라는 개념이 갖는 범위와 형태는 언어 연구에서 소쉬르가 도달하고자 했던, 변화하는 가운데에서도 하나의 총체성을 가진 체계로서 바라볼 수밖에 없는 언어의 전체로서의 성격을 닮아 있기 때문이다. 언어를 전체로서 고찰하는 것과 마찬가지로, 시퀀스를 미적으로 인지하는 과정에도 전체의 지위를 부여할 수 있는지, 즉 시퀀스를 전체로 전제하고 논의할 수 있는지를 고찰해야 할 필요성이 대두 된다.

소쉬르는 랑그가 언어생활(language)에서 파롤을 제한 나머지라고 설명하면서도 화언(parole)을 수행하는 언중(言衆) 없이는 언어가 성립할 수 없다는 다소 상충되는 설명을 내어 놓는다. 언중에 의해 사회적 사실로서 변화해 가는 언어의 '사회적 본성'은 돌발적으로 언어적 질서에 부여된 낯선 외적 사실이 아니라, 언어에 고유한 존재형태의 구성적 차원이라고 보는 것이 더 타당하다고 보았던 것이다.[67] 즉 시간 속에서 언어는 끊임없이 움직이고, '지리적 조건' 속에서 움직임의 기원을 함축하고 있다.[68] 이러한 사실은 심미적 해석을 끊임없이 발생시키는 시퀀스의 움직임이 변화를 내재하고 있다는 것을 감지할 수 있는 근거가 되어 줄 것으로 예상한다. 메츠는 영화와 언어학의 직접 만남에 대해 긍정하면서도 다소 유보적인 입장을 취한다. 즉 엄밀히 말해서 언어학은 기호학의 한 분야이고, 기호학도 언어학의 뒷받침 속에 형성된 분야이다. 그러므로 언어 고유의 학문을 소쉬르가 성립시켰다는 것은 하나의 폐쇄적 학문 분야로의 고립이 아니라 여타 분야

---

67) "『니벨룽겐의 노래』에 대한 소쉬르의 노트 속에 제시된 공식에 따르면 존재 내부로부터 정의된 상징들이 존재하리라는 입장을 거부해야 하며, 우리는 이들의 순환이 겪는 격변을 기술할 각오를 해야만 한다. **순환하는 것이 상징의 지위를 지닐 수 있는 이유는 다름 아닌 순환 속에, 오로지 순환 속에 존재한다고 말해야 한다.** 동일한 사고의 맥락 속에서 우리는 '사회적 본성'이 '랑그'의 내적 본성에 속한다는 주장을 **랑그(들이)가 필연적으로 항상 '순환 속에 던져져'** 있다는 의미로 이해할 수 있다." 위의 책, 119-120쪽.

68) 지리적 조건은 말 그대로의 공간적인 지리적 경계를 떠나 언어가 분화, 변형해 가는 순환 속에서 방언의 발생과 소멸의 과정이 만들어내는 그들 간의 관계 지도에 가까운 것으로 이해할 수 있다.

에 그 혜택을 나눠주는 결과를 낳았고, 영화 기호학도 수많은 기호학의 대상이 그러한 것처럼 쉽지 않은 과제를 직면하게 되었다는 설명이다.[69] 뒤에서 논의하겠지만 그것은 이미지에 더 가깝기 때문에 언어로 직접 환원되지는 않는다. '영상 언어'라는 표현에서 감지할 수 있듯이 이미지를 토대로 한 시퀀스는 '랑가주(언어생활)'의 차원에서 다루어져야 할 대상이다.[70] 메츠는 영화 기호학 연구에서 텍스트 시스템이 존재한다고 전제하였다. 그러나 언어학으로부터 빌려온 이 시스템이 각각의 영화(시퀀스)에 존재한다고 보지는 않았다. 다음은 영화의 텍스트 시스템과 해석에 대한 그의 설명이다.

> 사실 우리는 각 단계마다 자신의 도구를 새로이 사용해야 한다. ... 분석을 통해 도출된 혹은 예감된 '해석의 묶음' 혹은 분석을 통해 가정된 의미 작용의 범주 등은 사실 끝없는 연구 과정의 각기 다른 순간에, 텍스트 시스템의 무한한 깊이와 관련해서 얻어낸 순간적인 결과물이다. 우리가 그 순간 텍스트 시스템이라고 부르는 것은 다른 방식으로 더 세밀하게 찾아낼 수 있는 구조에 대한 한 가지 가능성일 뿐이다. 혹은 반대로 현재 발견한 구조보다 더 느슨해 보이는 구조의 존재 가능성일 뿐이다. 새로운 '의미 작용'을 위해 다른 방식으로 요소들을 집합시키는 경우 다른 종류의 구조가 발생할 것이기 때문이다. 이때 앞선 구조들을 완전히 무화시키는 것은 아니며(모든 것이 겹쳐지는 무의식의 경우처럼), 오히려 그들을 보완하거나, 혹은 더 복잡하게 만들거나 비틀면서, 혹은 다른 방향으로 지시하거나 가깝기는 하지만 좀더 다른 쪽을 가리키면서, 새로운 방식으로 시스템을 만들어 간다고 하겠다.[71]

여기서 언급된 새로운 의미 작용은 단순히 텍스트 시스템 내부에만 작용하는 것이 아니며 앞으로 발견할지 모를 다른 시스템과의 사이에서 작

---

69) 위의 책, 81-82쪽.

70) 랑가주(language, 언어생활)는 언중(言衆)에 의한 언어를 실제 사용하는 생활을 포함하는 개념이다. 언어는 누가 그것을 어떻게 사용하는가에 따라 지속적으로 변화하고 있다. 개개인의 언중이 비체계적이고 즉흥적으로 수행하는 화언(parole)이 만들어 내는 작고 점진적인 변화들을 뺀 나머지가 체계로서의 랑그(la lague)이다.

71) Christian Metz, ***Le Signifiant Imaginaire*** ; 『상상적 기표: 영화정신분석기호학』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2009, 55쪽.

용하는 것이라고 보았다. 그러므로 연구의 주체가 전체적으로 단 하나의 시스템이 존재한다고 전제하고 그것을 완성하겠다는 관점으로 접근할 경우, 시스템을 온전히 파악하는 것은 불가능하게 된다. 그리고 그 끝을 찾으려는 불가능한 시도를 애초에 해서도 안된다는 결론에 이른다.[72] 즉 언어학에서 영화 기호학으로 연결되는 지점에서 해석과 시스템 구조, 의미 형성은 느슨하고 불완전하며 다음 단계의 가능성에 항상 열려 있는 상태로 있다.

바흐친은 대화야말로 언어생활(language)이 존재할 수 있는 유일한 영역이라고 주장했고, 랑그와 파롤은 이러한 대화주의가 발견되는 이항조합의 체계인 것이다. 크리스테바의 설명은 랑그를 '독백적인 집단의 계약, 타자와의 대화에서 실현되는 상관적 가치체계'라고, 또한 파롤을 '본래 짜 맞춘 것으로 순수한 창작이라 할 수 없는 기호의 교환을 토대로 한 개인의 형성물'이라고 풀어내며 이 둘의 관계에 보다 미묘하게 고려해야 할 요소들을 더하고 있다.[73] 글쓰기의 층위에서 대화주의를 표방했던 바흐친에게 있어 가장 도드라지는 부분은 상호 텍스트성이다. 개인이 글쓰기의 주체라는 생각은 점차 그 힘을 잃고, 글쓰기는 양가적인 것, 주관성인 동시에 의사소통 가능성으로 여겨지게 된다.

텍스트는 언어학에 국한되어 설명되어지는 것이 아니었다. 바흐친은 사회적 가치를 토대로 서로 연관된 텍스트를 연결하는 사고를 초언어학이라 불리는 학문의 확장된 영역 안에서 고찰하고자 하였다. 그가 주장한 글쓰기의 대화주의와 양가성은 중요한 결론에 이른다.

> 시적 언어는 텍스트 내부 공간 뿐 아니라 모든 텍스트로부터 생기는 공간에서도 이중적이라는 것이 그것이다. 소쉬르가 말하는 파라그람 paragram(아나그람 anagram)은 제로에서 2로 확대된다. 즉 파라그람의 영역에서 1(정의, 진실)은 존재하지 않는다. 다시 말해서 정의, 결정론, 부호 '=', 시니피앙/시니피에의 수직적(계층적) 구분을 가정하는 기호 개념 자체는 시적 언어에 적용될 수

72) 위의 책, 56쪽.
73) Julia Kristeva, ***Σημειωτική: Recherches pour une Sémanalyse*** ; 『세미오티케』, 서민원 옮김, 서울: 동문선, 2005, 112쪽.

없음을 의미하는데 시적 언어는 무한히 확대되어 가는 조합이자 결합이기 때문이다.[74]

이제 언어는 특히 그것이 시적(미적) 언어일 때, 수직적(계층적) 구분을 뛰어 넘으며 끊임없이 이중적인 상태로 확대되어간다. 즉 분명한 체계는 없다는 결론에 이르므로, 텍스트로서의 시퀀스는 랑그의 측면에서 고찰될 대상이 아니라는 잠정적 판단을 내려야 할 것만 같다. 그러나 그럼에도 불구하고 시퀀스는 여전히 읽기의 가능성으로 남는다. 메츠와 들뢰즈는 공히 운동-이미지(메츠는 랑가주라고 일컫고 있다), 즉 '동적인 단면'으로부터 비롯되어 전체를 표현하는 이것이 랑그, 하나의 언어라 할 수 없다는 데에 동의하고 있다.[75] 하지만 그럼에도 불구하고 하나의 체계를 언급하며 언표 가능한 것으로 보고 있다. 시퀀스의 기본 단위는 샷이고, 들뢰즈는 이것을 운동-이미지로 간주하였다. 즉 운동-이미지로서의 샷은 프래임(화면 틀) 내의 대상을 갖는데, 바꿔 말하면 현실의 대상들은 이제 이미지의 단위로 간주된다는 것이다. 운동-이미지는 대상들을 통해 '말하는' 현실이 됨과 동시에 변화하는 전체를 표현하면서, 대상들 사이에서 발생한다.[76]

운동-이미지는 자신이 표현하는 전체, 그리고 자신이 통과해가는 대상에 따라 서로 다른 두 개의 양상을 갖는다. 전체는 대상에 따라 끊임없이 나누어지며, 또 끊임없이 대상들을 하나의 전체로 재결합한다.[77]

---

74) 위의 책, 114쪽.

75) "운동은 대상들 사이에서 성립되며 그 대상들을 운동이 표현하는 변화하는 전체와 연관시키는데, 그 역도 마찬가지이다. 운동에 의해 전체는 대상들 안에서 분할되며 대상들은 전체 안에서 결합된다: 그리고 바로 이 두 가지[대상들과 전체] 사이에서 '전체'가 변화한다. 하나의 집합의 대상들이나 부분들을 우리는 부동적 단면들로 간주할 수 있다: 그러나 운동은 이 단면들 사이에서 성립되며, 대상이나 부분들을 변화하는 한 전체의 지속과 결부시킨다. 그러므로 운동은 대상들과의 관계 속에서 전체의 변화를 표현하며 운동 그 자체가 지속의 동적인 단면이 된다." Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 27쪽.

76) 위의 책, 67-69쪽.

77) 위의 책, 68쪽.

이를 분화(différenciation)의 과정이라고 한다. 반면 특수화(spécification)의 과정도 있는데, 이는 운동-이미지에 간격을 결부시키면서 발생하는 문제들에 관한 고찰에서 비롯된다. 각각의 이미지 자체가, 그리고 이미지들 서로가 기호로서 구성되면서 서로 구별되는 이미지의 종들이 출현하게 되면서 간격의 한 극단에는 지각-이미지, 다른 한 극단에는 행동-이미지, 그리고 마지막으로 간격 그 자체라 할 감정-이미지 같은 것들이 존재하게 된다. 전혀 언어적이지 않은 순수 질료로서의 상태에 있는 운동-이미지, 즉 감각적 기호는 언표 가능한 것으로 남아 있다. 언어가 이 질료를 필연적으로 탈취하게 되는 순간, 이미지와 기호들은 언표의 지배를 받게 되어 통합체와 계열체로 환원되게 된다. 랑그는 관여적이며, 그로 인해 변모하게 되는 비언어적 질료에 대한 반응 속에서만 존재한다는 것을 의미한다.[78] 그러므로 비언어적 질료인 시퀀스와 관련하여 그에 반응하는 어떤 랑그가 출현할 가능성은 상존한다. 그러나 종국에 언어적 요소로 시퀀스를 환원할 수는 없다. 왜냐하면 그것은 이미지에 보다 더 가깝기 때문이다. 만약 감상자의 눈에 어떤 시퀀스가 언어에 의해 탈취된 상태, 즉 분명한 랑그로 비쳐진다면, 그것은 가짜의 이미지를 본 것이고 그로부터 벗어나는 것, 다시 말해 언표 가능한 상태에 남아 있는 것에 만족해야 한다는 의미이기도 하다. 또는 언어는 한시적으로 시퀀스와의 관계 안에서만 하나의 반응으로 잠시 나타날 뿐이다. 베르그송은 유용한 것을 찾으려는 정신의 성급함이 예술의 실재에 대한 본질적 이해를 가로막고 의미의 거짓 출현을 재촉한다고 경계한 바 있다.[79] 그러나 그럼에도 불구하고, 들뢰즈는 이 모든 논의의 끝에 시퀀스의 랑그로서의 지위를 염두에 두고 있는 듯하다. 즉 성급하게 주어진 랑그의 지위가 아닌 부정과 탈피를 모두 거친 후에도 불구하고 마지막에 부여되는 총체적 정체성 같은 것이다.

들뢰즈에 따르면 뇌의 내부에는 간격이 존재하는데 그것이 무엇들 간의 간격인지는 분명히 밝히고 있지 않다.[80] 그러나 그 간격이 지성을 가

78) 위의 책, 68-69쪽,
79) Henri Bergson, ***La Pensée et La Mouvant***; 『사유와 운동』, 이광래 옮김, 서울: 문예출판사, 2001, 75-82쪽.

능케 하며, 그 간격 덕분에 신체는 정신의 생명 전부를 모방할 수 있다. "게다가 그 간격 덕분에 순수 과거에 자리 잡게 하는 뛰어오름을 수행할 수 있었다"고 한다.[81] 여기서 그치지 않고 들뢰즈는 간격의 문제를 뇌들 사이의, 지성 자체와 사회 사이의 또 다른 간격이 있다는 것으로 확장하고 있다. 여기서의 또 다른 간격이란, 지성에 있어서의 일종의 망설임, 주저함 같은 것으로, 지속 안에 있는 사물들의 망설임(주저함)을 모방하는 것이며, 도약을 통해 인간으로 하여금 닫힌 사회들의 원(圓)을 부술 수 있게 해준다. 사물들의 우월한 망설임, 주저함이란 순수한 상태의 자연적 잠재성일 것으로 판단되며, 지성은 이를 모방하여 사회적 요구에 대항하여 망설이고 주저하는 것이겠다. 지성은 에고이즘의 이름으로 그것을 수행하는데, 이 에고이즘의 영역 안에서의 지성과 사회적 요구 사이의 간격에 삽입되어 있는 것은 무엇인지를 검토해야 한다.

사회의 압력과 지성의 저항 사이에 있는 이 작은 간격이 인간 사회의 고유한 변화 가능성을 정의하고, 이러한 구도 안에서 사회적 압력은 꾸며내기 기능을 추동한다. 모든 공상(fantasies)의 형태를 비롯해 본능의 등가물인 직관이 사로잡히게 되는 꾸며내기의 상태에 대하여 주의를 기울일 필요가 있다. 베르그송은 지성의 에고이즘과 사회의 압력 사이에 삽입되어 있는 것은 직관이 아닌 정서라고 보았다. 물론 사회적 압력에 의해서 정서가 발생하기도 한다는 것에 대해 부정한 것은 아니지만, 정서만이 지성과 본능의 등가물(직관)로부터 본성상의 차이를 가지며, 진정으로 창조적일 수 있다. 단지 꾸며내기 기능에 의해 제공된 정서가 표상에 의존하여 그것과의 복합물의 상태에 머물지 않고 이를 벗어나도록 하는 데에 진정한 의미의 정서가 요구된다. 스스로의 잠재력, 즉 순수 요소로서의 정서로 기능할 수

80) 단세포 생물에서 출발한 생명 종의 분화(진화) 과정을 출발점 삼아 추정해 본다면, 지적 활동의 고도화는 감각을 통해 정보를 축적하고, 인지하며, 개념들과 이미지들 사이의 거리를 가늠하고 분류하게 된다. 언어학에서의 지리적 조건은 언어들 사이의 유사성과 차이의 정도를 가늠하는 척도이지만 실재하는 지리적, 공간적 거리와 일치하는 것은 아니다. 오히려 언어들 사이의 멀고 가까움을 지형적 구조에 빗대어 머릿속에 구축하는 일에 가깝다. 이러한 예들을 떠올리며 뇌의 간격이라는 개념을 상상해 볼 수 있을 것이다.

81) Gilles Deleuze, ***Le Bergsonisme***; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 154쪽.

있어야 한다는 조건을 충족할 때 그러하다. 정서와 표상의 복합물의 상태에 머문다는 것은 정서를 조작하고 꾸며내거나(만들어진 표상) 에고의 지성이 산출한 확신성으로 묶어두어(표상에 갇힘) 본래적 잠재성을 획득하지 못하는 상태를 말한다. 에고이즘도 정서를 제공하고, 사회적 압력도 정서를 제공하지만 여전히 표상에 의존하여 있는 것일 뿐이고, 이를 벗어나게 된다면 정서는 모든 표상에 앞서서 스스로 새로운 관념을 산출할 수 있게 된다.[82]

회상-이미지는 지성에 고유한 뇌 간격에 삽입되어 있고, 지성과 사회의 간격에 삽입되는 것이 아니다. 베르그송의 직관을 밝혀내려는 들뢰즈의 노력은 어떻게 지성이 직관으로 전환하는가에 귀결된다. 지성이 본능과 분리되는 것은 분화의 법칙을 따른다. 여기서의 분화의 법칙이란, 등질의 전체에서 출발한 분화 과정이 생명의 본질이라는 생각에 기인한다. 분리와 양분에 의해, 이분법에 의해 나아가는 것이 바로 생명 현상인데 그 가운데서도 그가 진화의 과정을 실재성과 현실성으로 구별하여 파악하는 점에 주목할 필요가 있다. 식물과 동물의 분화, 그리고 동물의 특성 가운데에서도 본능과 지성의 분화에서부터 직관의 논의가 본격화된다. 직관은 본디 본능의 영역에 속하지만, 감성의 작용을 거친 지성의 단계에서만 이 직관에 다다를 수 있다. 지성 안에서 직관이 발생하는데, 만일 인간이 개방된 창조적 총체성에 접근할 수 있다면, 그것은 명상보다는 행동하고 창조함에 의해서일 것이다.[83] 즉 질적인 변화를 일으키는 동적인 단면으로서의 운동은 마치 숟가락으로 설탕이 들어있는 물을 저어 그 용해를 촉진하는 것처럼 숟가락 스스로를 포함하여 전체까지 변화시키게 된다.

물질은 운동하지만 변화하지 않는다. 이제 운동은 지속 혹은 전체 안에서 변화를 표현한다. 문제가 되는 것은, 한편으로는 이 표현이고, 다른 한편으로는 '전체-지속'의 동일화이다.

운동이란 공간 안에서의 이동(translation)이다. 그런데 매번 공간 안에

82) "그것(정서)은 적절히 말하자면 대상을 갖지 않으며, 잡다한 대상들, 동물들, 식물들 및 자연 전체에 산재해 있는 본질만을 갖는다." 위의 책, 156쪽.
83) 위의 책, 158쪽.

서 부분들이 이동할 때마다 전체 안에서도 질적인 변화가 있게 된다.[84]

회상-이미지는 지성에 고유한 뇌 간격에 삽입되어 있고, 이러한 경우와 마찬가지로 지성과 사회의 간격에는 정서가 삽입된다. 정서는 본능과 차이가 나며, 지성적인 개인적 에고이즘, 혹은 유사 본능적인 사회적 압력과도 차이가 난다. 이 정서는 또한 개인의 에고이즘이나 사회적 꾸며내기 기능으로부터 제공되는 것이기도 하다. 이러한 역설적 상황은 그러나 제공된 정서가 표상에 결부되어 있기 때문이고, 이 결부된 상황에서 벗어난, 해방된 창조적 정서는 곧 우주적 기억에 다름 아니다. 이것이 지성으로부터 직관이 발생하는 순간이다. 즉 명상보다는 행동에 의해 비로소 이르게 된 개방되어 있는 창조적 총체성의 순간이다.

비언어적 질료에 관여하는 랑그의 속성을 떠올려보면, 회상-이미지로 대변되는 기억은 지속과 전체를 작동하게 하는 것이기도 하지만 랑그의 관여 하에 놓이기도 한다. 참된 직관은 정서의 작용(감화작용)에 의해 가능해지며 지성적인 개인적 에고이즘이나 사회적 압력으로 인해, 구속력을 발휘하는 랑그가 아닌 우주적 기억을 형성하는 근원적 언어로서 시퀀스가 기능할 수 있는 길을 열어간다. 다음의 논의는 이 우주적 기억을 형성하는 시퀀스의 작동에 대한 내용을 세분화된 실제 대상, 즉 각각의 작업의 경우들 속에서 검토해보는 단계로 접어든다.

84) Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 21쪽.

II. 시퀀스-개방성의 확장된 양상

이 장에서는 다채널 수사법과 인터페이스를 통한 데이터베이스의 경험, 그리고 화면의 전송에서 발생하는 비가시적 영역을 다룬다. 다채널 수사법은 감상자의 능동적 신체가 미적인 대상을 인지하는 주체에게 더욱 확장된 경험의 가능성을 부여하는 가장 기본적 단계의 변화를 보여준다. 영화의 감상은 어두운 방 안에 고정된 위치에서 수동적 시선을 던지는 데에 머물러 있는데 반해, 미술 작품으로서의 다채널 비디오를 감상하는 것은 감상자가 직접 걸음을 옮겨 직관적으로 시선을 움직이는 능동적 활동을 가능케 한다. 그러므로 미술관 안 다채널 비디오의 감상은 초기 라캉주의 이론의 표준 봉합의 수준을 넘어, 그리고 현대 영화가 제안하는 인터페이스를 넘어, 의식적 맵핑(mapping)과 신체적 맵핑이 상호 작용하는 복잡한 양상으로 확장해 간다. 1절에서 다룬 이러한 문제는 2절에서 인터페이스로서의 데이터베이스와 그로 인해 능동적이고 가변적으로 생성되는 서사의 문제로 이어진다. 선택지로서의 데이터베이스, 그리고 인터페이스의 계열적 구조는 그러나 비가역적성을 지향한다는 측면에서, 부분들 간의 조합과 재조합을 계산하는 차원에 머물지 않고 무한하고 고유한 잠재성의 상태를 생성해 낸다. 또한 좌표를 상실한 채 가상의 인공 자연 속을 떠다니거나 역사적 이미지들이 재연되는 인터페이스를 경험하게 되는 과정을 다룬다. 참여자가 능동적으로 서사에 개입하는 게임의 공간은 정서의 작용을 계기로 전개되는 경험의 공간이고 종결되지 않은 채 열려 있는 잠재성의 공간이다. 3절에서 다루게 되는 촬영된 화면의 전송에서 생겨나는 비가시적 영역의 문제는 신체의 확장적 개입의 마지막 단계에 해당하는 논의이다. 앞에서의 의식적/신체적 맵핑은 장소성의 문제와 겹쳐지며 '원격현전(telepresence)'의 사안으로 변모하며, 이는 비가시적 영역인 '유령'과도 같은 존재의 양태를 경험하는 일일뿐더러, '과거 일반'으로의 도약을 시도하는 일과도 유사하다.[85]

85) '과거 일반'은 3장 3절에서 재연의 두 층위와 회상의 문제를 검토할 때 자세히 다루게

1. 다채널 비디오의 수사법

연구자의 2007년 전시 《스타일이 있는 꿈》은 세 개의 비디오 작품의 동시 상영으로 구성되어 있었다. 세 개의 영상은 벽이나 양면 스크린에 영사되어 관객의 위치 이동에 따라 때로는 복도 벽의 공간이 되기도 하고, 하나의 영상을 보기위해서는 다른 하나의 영상을 등지고 서야하는 식으로 배치되어 있다. 각각의 부분이나 전체를 잠시 동안 감상할 수 있을 뿐 세 개의 영상 모두를 한꺼번에 동시에 보는 것이 불가능하도록 전시되었다. 작품을 구성하는 요소는 크게 나누어 세 가지 정도로 분류할 수 있다. 그 첫 번째 요소는 지중해 풍으로 지어진 숙박 시설에서 촬영한 배우들의 연기 장면들이다. 두 번째 요소는 목수 이정섭의 내촌 목공소에서 촬영한 그의 작업하는 모습, 인터뷰, 그리고 그 곳 전시장 곳곳에서 촬영한 배우들의 연기 장면이다. 세 번째 요소는 히치콕의 영화 〈Vertigo〉(1958)의 장면들인데, 전시장에 동시 상영된 세 개의 비디오에 고루 분포해 서로 교차 편집되어 있다. 다음은 이 전시에 관한 연구자의 노트이다.

-스타일을 통하지 않고선 그 곳에 다다를 수 없다.

꿈을 꾸었다. 내가 밤새 헤매고 다녔던 그 건물은 분명 지중해 풍이었다고 기억한다. 아무래도 모든 재현 의지는 스타일로 말미암아 생겨나든가 아니면 그 반대인 것 같다는 생각을 해 본다. 나는 그 꿈에 다가가기 위해 지중해 풍의 건물을 현실에서 찾아야만 했다.

지중해 풍, 바로크, 영국식, 뉴욕 스타일...등 주위에 널려 있는 양식에 대한 분류 방식에는 통일성이 없다.

될 개념이다. 베르그송의 이 개념에 대해 들뢰즈는 다음과 같이 설명한다. "만약 과거가 현재-이 현재의 과거가 되는 저 현재-와 공존하지 않았다면, 그 과거는 구성되지 않았을 것이다. 과거와 현재는 이어지는 두 계기를 지칭하는 것이 아니라 공존하는 두 요소를 지칭한다; 그 하나는 현재인데 그것은 끊임없이 지나가고, 다른 하나는 과거인데 그것은 끊임없이 존재하며 그것을 통해 모든 현재가 지나간다. 바로 이런 의미에서 순수 과거가, 일종의 '과거 일반'이 존재한다." Gilles Deleuze, ***Le Bergsonisme***; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 79쪽.

내가 그 꿈을 꾼 것은 목수 이정섭의 목공소를 방문하던 무렵이다. 그도 스타일을 만들어 가고 있다는 느낌이 들었다. 그와 대화를 시도해 보는 것이 어쩌면 형식의 문제에 집착하게 된 지금의 나에게 도움이 될지도 모를 일이다. 혼란스럽게 기억 속 여기저기에 박혀 있는 스타일들. 형식보다는 스타일이라는 말이 더 어울릴 것 같은 것도 하나의 말하기 스타일로 볼 수 있을지 모르겠다.

꿈은 나의 경우, 빈번하게 좌절되는 경험이다. 꿈속에서 뒤따르는 누군가에게 이르는 길은 거의 항상 엉뚱한 길로 접어들어 벼랑 끝에 서거나, 높은 담벼락에 매달려 그 곳이 서서히 무너져 내릴 때의 공포를 경험하는 것으로 끝을 맺는다. 그럼 현실은 어떠한가. 생시에 찾은 그 느낌은 꿈에 느꼈던 것과는 사뭇 다르므로 잠재적인 좌절감을 안겨준다. 절박함이 덜하니까 조금 더 편안하게 느껴지는 것뿐이리라.

이 전시는 좌절된 재현 의지에 관한 내용을 다루고 있다. 모든 작품들은 하나의 끈으로 연결되어 있다. -작업 노트[86]

전시의 배치는 각각의 영상을 개별적 작품으로 간주하지 않고 모두가 동시에 영사되어 하나의 공간 안에서 협업하도록 한 경우로, 하나의 작업이라고 할 수 있다. 영화 〈Vertigo〉는 스타일을 통해 기억 속 어떤 존재에 대한 느낌에 도달하려는 내용을 담고 있다. 주인공 스카티는 죽었다고 여기는 과거의 여인 마들렌의 모습을, 극중에서 실제로 동일한 인물이라는 사실을 모른 채, 그와 똑같이 닮은 한 사람이라 여기는 주디라는 인물에게서 찾으려 애쓴다. 현재의 존재에게 과거 기억 속의 여인이 가졌던 스타일을 덧씌우려 집착하는 것이다. 과거 여인인 마들렌의 외양과 동일해질 것을 주디에게 강요하는 스카티의 행동은 자신의 앞에 죽은 옛 인연을 현현하도록 하고픈 열망에 사로잡힌 그의 상태를 보여준다. 욕망의 대상은 기억 속 죽은 이의 스타일을 재연(re-enactment)하려는 집착을 통해 현행적 현재 안에 재소환 되는 듯 하지만 결국 모든 것은 기만적 상황 안에 갇혀 있는

86) 2007년 전시 《스타일이 있는 꿈》을 위한 노트. 이 전시는 '갤러리 영'에서 이루어졌으며 다음의 세 작품으로 구성되어 있다. 《스타일이 있는 꿈》(전시명과 동일한 제목), 단채널 비디오, 21분 11초, 2007, 《목수 이정섭의 내촌목공소》, 단채널 비디오, 22분, 2007, 《막다른 꿈》, 단채널 비디오, 빗물받이 배수관, 석고벽돌 설치와 함께 상영, 1분 48초, 2007.

주인공의 의식에 기인한 것으로 드러난다.[87]

마들렌의 뒤를 미행하는 스카티의 모습이 그려지는 장면 뒤로 지중해 풍 숙박시설에서 실제 촬영된 배우들의 상황 연출이 덧붙여진다. 교차편집되는 가운데에 영화 속 이야기에 실제 공간과 상황이 겹쳐지면서 사라진 현재와 현행적 현재는 부침을 거듭하여 서로의 위치를 뒤바꾸게 된다. 이러한 유사성과 이질성의 변주는 영화 속 장면의 전개와 맞물려 있는 현행적 실재의 영역을 재발견하도록 한다. 지중해 풍 숙박시설에서 연출한 배우들의 상황을 담은 장면들과 영화 속 장면들은 목수 이정섭의 인터뷰가 진행되는 내촌 가구 전시장 속의 또 다른 연출 장면들과 무관심하게 연결되어 있다. 인터뷰는 불가역적 실제 상황이고, 영화 속 내용과 연결된 상황을 보여주는 배우들의 연기가 그 동일한 공간 안에서 진행되고 있는 상황으로 말미암아 연출된 비실재의 영역은 실재의 영역과 모호한 경계에 있다. 이 작업에서 스타일은 욕망을 투사하는 대상이 되고 실제의 대상과는 분리되어 있는 것으로 심리적 고착상태를 심화하는 역할을 하고 있다. 실제 대상뿐만 아니라 회상의 대부분을 스타일이 대체하고 있는 것이다. 그 양상이 집착적이 될수록 회상-이미지는 돌이킬 수 없는 왜상으로 변형된다. 히치콕의 영화 속 주인공이 그의 눈앞에 있는 현재의 여인에게 적용하려 집착하는 과거 여인의 스타일은 그의 회상-이미지로 작용하지만 여인의 현행적 현재에 이르지 못하고 사라진 현재마저 왜곡하고 만다. 사라져 버린 욕망의 대상을 헛되이 재현하려 하면 할수록, 그 이미지는 더욱 더 망상적 양상을 띠게 되어, 잡으려 하면 할수록 도망가고 마는 끝없는 욕망의 순환구조를 드러낸다. 영화의 서사구조는 결말에서 진실을 드러냄으로써 진실과 허위의 두 층위를 모두 제시하지만 연구자의 작업에는 사라져버린 대상에 대한 집착을 스타일을 통해 지속하는 양상만이 선별적으로 제시된다. 이 전시에서 실험한 내용들 가운데서도 특히, 다채널 화면 수사법에 관한 것을 아이잭 줄리안(Isaac Julien)의 경우를 통해 논의해 보겠다.

---

87) 바흐친에 따르면, 문화와 개인들이 축적한 습관과 절차는 이전의 활동이 굳어진 침전물이다. 형식(style)은 사건과 상황이 응고된 것이다. Gary Saul Morson & Caryl Emerson, 앞의 책, 121쪽.

도판4,5.《스타일이 있는 꿈》, 단채널 비디오, 21분 11초, 2007

도판6.《스타일이 있는 꿈》

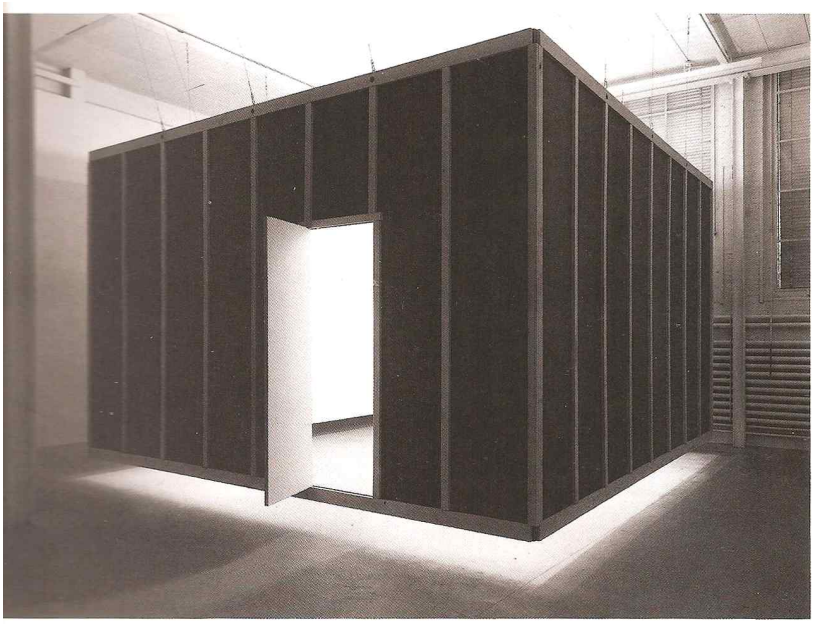
도판7,8.《목수 이정섭의 내촌목공소》, 단채널 비디오, 22분, 2007

영상을 언어의 음소와 같은 최소 단위에서 출발하는 기호 체계로 볼 수 있다고 가정하였을 때 영상의 어법, 내지는 수사학에 관한 논의가 가능해 진다. 이에 관한 논의 가운데 '영상 언어', '영상 문법' 등의 표현에 함축된 문제들을 단순한 메타포의 수준을 넘어선 실제적 문제들로 직시하기 위한 메츠의 연구는 주목할 만하다. 그는 언어학의 개념들이 영화의 개념들에서는 최대한 신중하게 사용되어야 한다는 입장이다. 왜냐하면 언어의 기능이 음향과 의미, 기표와 기의의 이중분절에서 연유하는 반면, 영화의 경우, 기표와 기의 사이의 유사성의 형성에 연유하고 있는 면이 더 크기 때문이다. 그는 영화에서의 샷은 '현실화된' 단위를 묘사하는 반면, 단어는 '잠재적' 단위를 형성하며, 샷은 다른 샷들과의 대립을 통해 의미를 획득하는 경우가 적은 반면, 단어들은 현존 단위와 부재 단위들의 대립을 통해 의미를 얻는다고 설명한다. 그러나 그의 기준을 따르자면 영상 언어도 일반 언어 체계와 마찬가지로, 외연(의미)과 내포(상징)를 모두 갖는다. 즉 영상의 문법 안에서 형식의 문제를 통해 상징성이 획득되고 있다는 것이다.[88]

줄리안이 구사하는 다채널 화면을 통한 영상 전개에 대하여, 각 화면들을 분절된 단어들에 비유함으로써 그 수사법을 논해 볼 수 있을 것이다. 각 화면들은 독립적으로 통어적 연결을 만들어 내고 있는 듯하지만, 결과적으로 각각의 화면들은, 감상자로 하여금 단속적(intermittently)으로 그 사이를 떠돌아다니도록 유도하기 위해 느슨하게 연결되어 있다. 이른 바 계열적 구조를 지향하고 있다고 할 수 있다. 어느 화면에 시선이 머물러야 할지를 놓고 선택적 상황에 놓이게 되는 감상자의 실제 체험을 좀 더 가까이에서 들여다보면, 한 화면에서 다른 화면으로 고개를 돌린다거나, 발걸음을 옮겨 관심의 이동을 따라 이동할 수 있는 등의 직관적 신체 반응이 일어나는 상황이다. 신체의 반응이 직관적으로 일어나는 가운데, 잠시 동안 명료한 개념을 붙잡은 듯 하다가 다시 그것을 놓치고 마는 계속되는 불일치를 경험하게 되는 것이다. 그 와중에 형성되는 영상 언어의 수사법은 신체적 경험과 개념적 지향점 사이의 불일치로부터 기인하고 있다.

88) Christian Metz, 앞의 책. 74-78쪽.

1) 의식적/신체적 맵핑 mapping



도판9. 〈Floating Room〉, Bruce Nauman, 1972

브루스 나우먼(Bruce Nauman)의 작품 〈Floating Room〉은 1973년 레오 카스텔리 갤러리(Leo Castelli Gallery)에 같은 제목의 텍스트 작품과 함께 설치되었다. 밑면이 뚫린 방은 어두운 전시장 안에 바닥으로부터 15센티미터 가량 떨어진 상태로 통째로 공중에 매달려 있었고 방안에 설치된 강한 조명이 발하는 빛은 바닥으로부터의 간극과 문틈으로 새어나오고 있었다. 어두운 전시 공간에 들어서는 관객들은 먼저 지시문처럼 제시되어 있는 문구를 읽어야 했다.

떠있는 방

우리는 어떤 공간의 중심을 포착하려고 노력중이다: 즉 정확히 각 양 부분의 절반이 되는 지점을 말한다.

우리는 우리의 중심(어떤 측정 가능한 중심)을 이동하여 그 지점과 조우하도록 만들기를 원한다.

우리는 우리의 중력의 중심을 이 지점에 중첩시키기를 원한다.

충분한 에너지를 저장하고 (지금까지의 과정을-역주) 거꾸로 하기 위해 집중하시오.

(대부분의 장소들의 중심은 우리의 눈높이보다 위에 있다)[89]

이 공중부양의 느낌을 부여하는 설치 공간을 일컬어 브루스 나우먼은 공간을 통제할 수 없음에 관한 (즉 그것을 언급하기 위한) 것이 아니라, 밝게 빛나는 방의 내부공간이 어두운 바깥 공간으로 흘러나가도록 하기 위한 것이라고 기술한다. 실제 공간을 체험한 관객은 텍스트를 읽을 때 지적이고 상상 가능한 일일 것이라 예상했던 정도를 뛰어 넘어 버리는 공포를 체험한다. 실제 공간에서의 통제되지 않은 상황은 감상자에게 잠재적인 공포를 야기하며 이는 보다 즉각적이고 원시적인 형태를 띤다. 텍스트의 지시대로 자신의 몸을 측정하여 중심부위를 가늠한다거나 어떤 공간의 중심을 측정하는 것을 상상하는 것 등의 행위들은 직접적으로 공간에 들어선 순간 발생하는 정서적 불일치 내지는 격차로 인해 겪게 되는 이러한 공포에 비하면 다분히 정제된 것으로 간주할 수 있다. 그러므로 텍스트 작품과 설치 작품의 두 요소는 공조하고 있다기보다는 모순을 야기하는 대척점에 있다고 보아야 옳을 것이다. 감상자는 지시문의 내용이 실제 상황과 일견 불일치하는 것 같다고 여김에도 불구하고, 떠있는 방의 중심일 것이라 여겨지는 어느 지점에 서 있게 된다. 나우먼에 따르면, 감상자는 그 방 안에 오래 서 있을수록 그 곳을 떠나기가 더욱 어려워진다고 한다. 왜냐하면 어두운 바깥

89) Coosje van Bruggen, ***Bruce Nauman***, New York: Rizzoli International Publications, Inc., 1988, 200쪽.

공간으로 나서는 것에 불안감을 느끼게 되기 때문이다. 그는 이러한 심리적 상태를 어린 아이가 한 밤중에 침대에서 겪게 되는 두려움에 비유한다. 침대 밖으로 자신의 손이 나와 있는 것을 깨닫는 순간, 아이는 이 손을 침대 안으로 집어넣을지 그대로 둘지를 놓고 고민에 빠진다. 어두운 방 허공에 노출된 손을 갑작스레 집어넣었을 때, 어둠 속 알 수 없는 어떤 존재를 동요하게 만들지도 모른다는 불안감이 인다. 그렇다고 갑자기 이불을 걷어내고 어둠 속으로 뛰쳐나갈 만큼의 용기는 없다. 아이에게 남은 선택은 아주 조심스럽게 손을 이불 속으로 넣고는 동이 터오기를 기다리는 것이다.[90]

이러한 잠재적 대상에 대한 공포는 들뢰즈의 어린 아이 심리 분석과 일맥상통한다. 쾌락의 원칙은 고유한 순간성을 넘어 소위 '만족감 일반'이라 칭할 수 있는 상태에 이르기 위해 '묶기'를 시도한다. 과거와 미래는 살아 있는 현재의 종합에서 생겨난다. 과거 적용과 미래 적용을 동시에 형성하며 쾌락의 원칙은 관습을 따르게 되는 것이다. 과거의 쾌락을 기억하거나 미래의 쾌락을 예측하는 것은 현재의 쾌락을 욕망하는 것과 한 데 묶여 있다. 관습과 쾌락의 관련성을 설명하는 대목에서 들뢰즈는 수동적 쾌락과 능동적 쾌락을 구분해서 설명한다. 습관이 되었기에 반복의 욕구를 갖게 되는 아이는 이미 획득된 쾌락을 기억하며 그에 대한 욕망을 갖는다. 아이의 쾌락을 좇는 행위는 두 가지의 종합, 두 가지 계열에서의 자신을 구축하는 경험으로 이어지는데, 그 하나는 능동적 종합의 대상으로서 현실적 대상이 속하는 계열이고 다른 하나는 수동적 종합의 대상으로서 잠재적 대상이 속하는 계열이다. 나르키소스적으로 사물을 응시하는 아이는 잠재적 엄마의 관점에서 상황 전반을 평가한다. 어린 아이의 외관상의 활동, 즉 예를 들어 손가락을 빨며 어머니를 응시할 때 그 시선은 현실적 대상으로서의 어머니에 맞추어져 있다. 그러나 이러한 행동은 오히려 수동적 종합을 심화하는 가운데 잠재적 대상을 제공하기 위한 행동일 뿐이다. 즉 다분히 주관적인 체험으로서의 수동적 종합이 심화되어가는 과정에 현실적 대상이 그 앞에 응시의 대상으로 서 있는 것이라고 보는 것이 타당하겠다. 그러나 이들 두

90) 위의 책, 194쪽.

계열은 분리될 수 없는 것이고 동시에 발생한다. 능동적 종합이 현실의 대상에 관한 판단을 담당하며 전면적 통합과 총체화 가능한 자기 동일적 대상들의 정립을 향해 나아가는 반면, 수동적 종합은 스스로 심화되는 가운데 자기 자신을 넘어서서 총체화 불가능한 것으로 남아 있는 부분 대상들을 응시하기에 이른다.[91] 밝은 방에서 체험하도록 요구된 것은 감상자 몸의 중심을 측정하고 그 발견된 지점을 떠 있는 방의 중심과 일치시키기 위해 주관적 노력을 기울이도록 하는 것이었고, 그로 인해 야기되는 모순된 쾌감, 즉 불안감을 동반한 안정감은 종국에 남게 되는 심리적 경험이다. 감상자는 어두운 외부의 공간으로 나아갈 엄두를 내지 못하는 상태에서 수동적 종합의 심화를 겪게 되며, 현실적 대상에 불안하게 머무는 그 상태를 벗어나지 못하게 된다. 중심은 현전하는가 아니면 부재하는가. 작가는 관객이 이러한 모호하고 불합리한 상황에 처하도록 함으로써, 의심을 거둘 수 없으되, 그 잠재적 대상을 깨닫도록 유도하고 있는 것이다. 가상의 중심점, 방안 공간의 중심과 감상자 신체의 중심의 불확실한 일치는 마치 현실적 대상으로서의 어머니를 바라보며 수동적 종합을 가속화하는 아이의 심리를 닮아 있다. 감상자는 불안해하면서도 한편에서는 서 있는 지점을 떠나지 못하는 그 순간을 즐기게 된다. 물질적 상태는 정지해 있는 가운데 심리적 전복을 야기하는 지속의 역동성을 이 작업에서 확인할 수 있다.

> 잠재적 대상은 현실적 대상에서 훔쳐낸 것이지만 단지 그 현실적 대상과의 관계 안에서만 어떤 것을 결여하고 있지 않다. 잠재적 대상은 그 자체로 어떤 것을 결여하고 있는 것이다. 잠재적 대상은 언제나 자기 자신의 반쪽이고, 나머지 반쪽은 차이나고 부재(不在)하는 것으로 정립한다. 즉 자기 자신의 영원한 반쪽인 잠재적 대상은 자신이 있어야 하는 곳에 있지 않고, 오로지 그런 조건에서만 자신이 있는 곳에 있다.[92]

---

91) Gilles Deleuze, ***Différence et Répétition***; 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 서울: 민음사, 2005, 230쪽.
92) 위의 책, 232쪽.

의식 안에서 일어나는 맵핑(mapping)이 전제되지 않는다면 어떠한 장소(site)에 대한 이해도 불가능하다. 과정으로서 요구되는 맵핑의 기능을 초월하여, 어떠한 고유하고 진정한 장소에 대한 항구적으로 '파악 가능한 총체성(knowable whole)'이란 획득될 수 없다. 비-장소(non-site)와 장소의 변증법 안에서 언어는 항상 동시적 관계들과 의미들의 지리학적 정의를, 그 동시성을 배신한다. 즉 장소 안에서 구체적으로 발생하는 경험 가운데에서 의미를 언어적으로 동시에 획득하는 일은 일어날 수 없다.[93] 지도를 보는 행위를 지리학적 장소를 경험하는 일에 착수하기 위한 동기로 삼을 수는 있을 것이다. 특정한 장소를 경험하면서 여행자는 지도상의 기호가 현재 자신의 위치를 확신하기 위한 믿음의 근거로 사용되는 상태에 놓이게 된다. 달리 말해 지도는 그 안의 기호와 현재의 경험이 정확하게 합치하였다고 믿을 수 있는 근거로 작용하지만, 진정한 경험은 기호로 대체될 수 없으며, 그것에 대한 동위로 삼을 수 있는 개념을 상정하는 일이란 불가능하다.

맵핑은 도해(圖解)를 통해 개념적으로 이루어지기도 하며, 지도상의 구역을 직접 돌아다녀보는 경험을 통해 이루어지기도 한다. 베르그송에 의하면, '숫자상의 지점(numerical point)'으로서의 시간은 과거로 인식될 뿐인, 살아 있는 시간이 아니다. 그와 마찬가지로 지도상의 지점들은 경험을 통해 의식화되는 과정 안에서 전혀 다른 지각 체험과 의미들을 남긴다. 텍스트로서의 지도는 그러므로 그것을 이해하는 과정 안에서 좌표로 이해되는 구조로 인지된다. 지도상에 표기된 구역을 실제로 체험하는 과정은 전혀 새로우며 고유한 형태를 띠게 된다. 주관적으로 경험되는 현재가 일변(一變)하는 상대적인 길이의 변화 그 자체인 것과 같다. 현장에서의 경험은 의식적 맵핑과 신체적 맵핑이 동시에 발생하는 일이라고 보아야 할 것이다. 왜냐하면, 신체를 통해 지각되는 구체적 대상은 사전의 의식적인 가늠 없이는 인지될 수 없기 때문이다. 사전에 능동적인 종합을 시도하기 위해 의식이 개입된다. 상상이 이루어지고, 구체적으로 미래에 경험할 순간의 느낌을

93) Nick Kaye, ***Sit-Specific Art-Performance, Place and Documentation***, London: Routledge, 2000, 98-99쪽.

심상 안에 시뮬레이션 해 볼 수도 있을 것이다. 그러나 그 순간 의도하지 않은 수동적인 종합도 동시에 이루어지며, 감상자는 잠재적 대상을 자각하게 된다. 이와 같이 의식 속에서의 맵핑은 물리적 대상과의 관계 속에서 발생하는 신체적 맵핑이 능동적 종합과 수동적 종합을 동시에 이루어 내면서 잠재적 대상에 근접해 가는 과정에 선행하게 되는 의식 과정이다. 결과적으로는 개념과 불일치한 상태에서 신체는 혼란스런 상태 나름의 '고유 수용 감각(proprioception)'을 갖는 셈이다. 그렇다면 이 신체의 고유 수용 감각은 신체적 맵핑 과정의 근거가 되는 것인데 맵핑이 착각에 근거할 경우 존재의 지각과 기억 전반에 관한 믿음이 크게 흔들리는 결과를 낳게 된다.

2) 이질적 화면들

소수 인종으로서, 또한 동성애자로서 소수자의 입장을 작업의 동기로 삼아 온 아이잭 줄리안의 작품에 다화면의 형식이 등장한 것은 그의 작품 활동의 주 무대가 되었던 영국의 문화제도적 환경과 무관하지 않다. 1980년대를 되돌아 보건대, 폴 길로이(Paul Gilroy)는 이 아프리카계 영국인의 영화 문화와 실험 영화가 '국제 순회 영화 페스티벌(International Film-Festival Circuit)'이 조성한 사안들에 심하게 경도되었음을 지적한다.[94] TV나 기존 영화관이 문화적 역할을 수행할 수 없을 정도로 작은 문호만을 허락하는 상태에서 문화적 영화가 과연 존재하였다고 말할 수 있는지에 관하여 의문을 제기할 수 있겠지만, 이러한 환경에서 문화적 영화라 불리는 작품들이 어떻게 존속할 수 있었는가에 주목하게 된다. 그 핵심적 역할을 수행한 공간이 바로 갤러리이다. '상위 예술(high-art)'의 맥락을 유지하면서 영화의 실험을 지속하기 위해서는 역설적으로 영화의 전통적 범주를 상영관 위주의 단채널 상영의 틀 안에 제한하면서 그에 대해 변별되

94) Chris Darke, Territories: The Tell-tale Trajectories of Isaac Julien, ***Isaac Julien***, London: Ellipsis, 2001, 78-79쪽.

는 형식적 조건들을 부각시킬 수밖에 없었던 것이다.

영화서사의 고전은 상영관과 TV 모니터를 통해 재 상영되며 그 장르로서의 속성을 정착시키지만, 줄리안이 이전의 영화서사에 천착한 그의 작품들과는 달리 새롭게 시도한 갤러리 영화들은 영화적이지만 영화로 정의내릴 수 없는 형질들을 제도화시키기에 이른다. 과거에 유성영화의 출현을 예술적 가치의 상업적 가치로의 전락, 품격의 저하로 보았던 시각이 존재했다. 이는 매체의 진보에 있어서 구매체가 가졌던 품격 높은 논쟁적 표현들에 대해, 그것이 더 이상 신비하지 않으며 시시콜콜한 진부함으로 둘러싸인 신파가 되어버릴지 모른다는 두려움에 휩싸인 채 변화로부터 그것을 보호하려는 시도로 이어졌다. 그러나 그러한 시도는 실패하거나 변화를 수용하는 쪽으로 방향을 선회하였다. 무성영화의 옹호자들은 유성영화로 인해 그동안 발전시켜 온 함축적이고 은유적인 표현들이 값싸고 대중적인 것으로 전락하게 될 것을 우려하였다. 그러나 결과적으로 소리의 도입은 사운드트랙 상에서 발생할 수 있는 몽타주를 포함해 한층 더 복잡해진 미학이 발생할 가능성을 열어 놓았고 예상과는 달리, 영화가 급속도로 파급력 있는 매체로 자리 잡도록 하는 견인차 역할을 하게 된다.[95] 영화라는 매체의 정의를 고루한 기준에 따라 내리게 되었을 때, 현재의 보편화된 매체인 영화의 발전 가능성 및 매체 순수성, 미학적 가치 등이 보장된다고 보는 것은 오히려 퇴행을 초래할 가능성이 크다는 것이 확인된 셈이다.

95) 프랑스 영화감독 르네 클레르(René Clair)는 아방가르드라는 이름하에 영화발전의 지속을 옹호하는 반면, 유성영화의 기술적 발전은 전혀 고려하지 않으며 그것을 말 영화라고 자주 비난했다. 하지만 6년이 지난 후 그는 유일한 유성영화의 장점을 인정하면서 다음과 같은 한 마디로 요약하고 있다. 유성영화가 무성영화의 참을 수 없던 중간 자막으로부터 우리를 해방시켰다. Ralf Schnell, ***Medienäesthetik***; 『미디어 미학 』, 강호진 외 옮김, 서울: 이론과 실천, 2005, 155쪽.

도판10. 〈Frantz Fanon: black skin, white mask〉, Isaac Julien, Mark Nash 공동제작, 1995-96

줄리안의 세 화면(triptych) 비디오 설치는 예술적 장르들을 뒤섞고, 다른 도상학적 아카이브들 간의 경계를 허물면서, 회화적 재현과 영화적 재현 사이의 구분을 거부한다.[96] 그가 마크 내쉬(Mark Nash)와 함께 만든 영화, 〈Frantz Fanon: black skin, white mask〉(1995~96)[97]에서는 양방향 화면, 즉 장면/상대편 장면(shot/reverse-shot)의 이어붙임이 이루어지는데, 한 화면 안에 마주보는 두 인물을 합성해 놓은 상태로 제시하는 이 같은 기법이 일종의 비정합적 조합으로 낯설게 제시됨으로써 응시(gaze)와 외양(looks)의 상태가 혼재된 양상으로 이끈다. 카메라를 직접 쳐다보는 인물의 얼굴이 클로즈업 되고, 그것과 다른 장면이 직접적 연관성이 없이 조합되어 중첩배치(super-imposition)됨으로써 관객의 영역 또한 그 모호한 관계성 안으로 수렴되게 만든다. 여기서 카메라를 정면으로 응시하는 등

96) Cristina Albu, The Indexicality of the Triptych Video Constructions in Isaac Julien's True North and Fantôme Afrique, Veit Görner and Eveline Bernasconi (ed), 앞의 책, 77쪽.

97) Frantz Fanon 1925~1961 2차 세계대전에 프랑스 군으로 참전하였고 이후 정신의학을 공부하여 정신과 의사가 된다. 1954년 알제리 해방운동에 참가하여 이론가와 의사로 활동하며 식민지 민족해방과 아프리카인들의 연대감 고취를 위한 정신적 지도자 역할을 수행한다. 저서 '검은 피부, 흰 가면(1954)', '지상의 저주받은 사람들(1961)', '아프리카 혁명을 위하여(1964)' 등.

장인물들의 외양은 욕망, 갈등 그리고 오인(misidentification)의 지표(index)로 작용한다.[98] 회화에 있어 각기 다른 시간 속 사건들의 서사적 병립이 한 화면에서 이루어지듯이, 그의 상영되는 화면에는 출처를 달리하는 요소들이 혼재되어 있는 경우가 많다. 이러한 영화적 수법은 경험된 일들을 바탕으로 한 이해의 정합성을 거부함으로써 그 모호함을 유지하게 된다. 디지털 시대의 작품들에서 추구할 수 있는 보다 교묘해진 경험체계 속에서 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 영화의 충격(shock)이라 칭한 바 있는 효과, 즉 이성적 접근을 방해하는 형이하학적 지각이 우세한 몰입의 경험과는 다른, 자각이 수반된 경험이 이러한 모호함으로부터 가능해진다. 즉 이질적 요소들의 사이 공간 안에서 어떠한 상(image), 또는 사건(event)을 유추하게 되는 경향이 관객의 심상에 생겨난다는 것이다. 그러나 논쟁적인 지점, 즉 다화면 안에 놓인 관객이 누리게 되는 것은 앞서 나우먼의 작품을 체험하는 것과 같은 찰나적이며 일변하여 허물어지기 쉬운 주관적인 감상이라는 점을 상기할 필요가 있을 것이다. 왜냐하면 다화면 안에서 서성거리듯 시선을 옮기는 일은 거리를 상실하는 일에 더 가깝기 때문이다. 어두운 상영관에서 하나의 프래임 안에서 벌어지는 빛의 재현, 그 드라마에 완전히 빠져드는 일과는 성격을 달리하긴 하지만, 그에 못지않게 몰입적인 상황이 발생할 수 있을 것이라는 가능성을 배제할 수는 없다.

아놀드 갤런(Arnold Gehlen)의 견해에 따르면, 경험에 대한 직접적 정서(emotionality)는 예술로부터 소외되게끔 되어 있다. 예술 작품 안에서 길을 잃게 하여 몰입을 야기하는 감정의 홍수, 비이성적 흥분상태 같은 것에서부터 자유로울 수 있는 어느 정도의 거리가 예술 감상에는 필요하다는 것이겠다. 테오도르 아도르노(Theodor L.W. Adorno)는 “거리는 작품의 내용에 접근하기 위해 필요한 조건”이라 설명한다.[99] 거리를 유지하는 것은 예술작품에 대하여 그 대상의 포로가 되는 것을 벗어난 상태, 즉 존재성 자체를 초월한 것으로 보도록 하는, 형식주의 미학에서 확인되는 바

98) Chris Darke, 앞의 책, 80쪽.
99) Oliver Grau, ***Virtual Art - from Illusion to Immersion***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2003, 203-204쪽.

와 같은 미학적 태도를 요구하는 것이다.

줄리안의 파편적으로 제시되는 다화면 속의 클로즈업들은 무목적적 관심이라는 사고의 틀 안에서 보자면, 본질적 통일체(entity)로서의 클로즈업들이 산개하여 있는 셈이다. 들뢰즈는 감성의 자율성에 뿌리를 둔 표현주의적 요소로서 클로즈업이 결코 부분적 대상이 아님을 강조한다. 클로즈업된 대상은 그것이 표정을 가진 사람의 얼굴이 아니라 벽에 걸린 시계일지라도 감상자를 마주보는 듯한 느낌을 줄 수 있다. 즉 '감성을 드러내는 이미지(affection image)'인 것이다. 얼굴은 다른 신체 부분들이 숨기고 있는 작은 변화들을 표현하기 위해 그 모든 움직임을 희생하는, 신경다발들이 직조해 낸 평면이다. 이는 곧 반영하는 표면이자 미세한 움직임을 강렬하게 담고 있는 장인 셈이다. 나머지 신체의 부분으로부터 유입되는 감정적 기류를 반영하며, 외관으로 그것을 드러내어 관객을 바라보는 얼굴이 곧 클로즈업이며, 그러므로 클로즈업은 그 스스로 얼굴이라고 그는 결론 내린다. 이는 클로즈업이 나머지 신체 전체의 부분이 되기 위해 존재함을 역설하기 위한 것이 아니다. 오히려 클로즈업은 모든 '시공간적 동위들(spatio-temporal coordinates)'로부터 이미지를 떼어내어 순수한 감성, 표현된 어떤 것으로서, 그리고 본질적 통일체의 상태로 그것을 끌어 올리는 역할을 하게 된다.[100] 파괴된 석상의 얼굴부분만이 남아있는 것과 같다. 파괴되기 전의 신체를 보지 못한 사람들에게 그 안면부위 조각이 독립적 대상, 미적 가치를 독자적으로 생성하는 대상으로 여겨지게 되는 경우가 이에 해당할 것이다. 그러나 그렇다고 해서 클로즈업이 닫힌 구조를 만들어내고 있는 것은 아니다. 그것은 집합으로서의 나머지를 위해 존재하는 부분이 아니라 그 자체로서 고유한 현재를 생산하며 다른 형태의 질적 변화를 만들어 낸다. 그렇다면 그의 다화면 설치작품 속 각 화면은 각각의 독립된 통일체, 혹은 실재로서 관객이 그것에 시선을 두었을 때 독립적으로 그것을 직면하는 경험을 하게 된다고 보는 것이 타당해 보인다. 그러나 그 체험들이

100) Mark B. N. Hasen, ***New Philosophy for New Media***, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004, 132-133쪽.

또한 각각의 독립된 것들로 분리되어 존재한다고 결론지을 수 없는 요인이 그의 작품 안에서는 항상 발생한다. 즉 옮겨 다니는 감상자의 신체는 방금 전의 실재에 대한 경험을 갈아 치우며 곧 바로 또 다른 실재를 찾아다니는 상태를 지속하는 것이다. 잠재적 대상으로 작품을 바라봄과 동시에, 고정된 감상을 거부하며 변화를 당연하게 받아들이는 상태를 말한다. 주관적 결정에 의해 이루어지는 시선의 위치 변화는 즉각적이고 직관적이며, 화면들 간의 관계를 잠재적 상태에 끊임없이 놓이도록 만든다. 즉 반쪽의 잠재적 상태를 항상 염두에 둔 감상의 순간을 맞이하게 하는 것이다.

3) 다화면 수사법

> 지각 연구의 관점에 따르면, 영화를 수용하는 것(과정)은 두 가지의 상반된 응시를 제시하였다. 그 중 하나인 정지한 응시는 그 나머지인 동적인 응시의 한 예외적 요소에 불과하므로, 항상 초점을 바꾸며 표류, 배회하는 응시는 정지, 고착되어 있는 시선에 비해 우리 일상의 실재에 보다 밀접하게 상응한다. 따라서 움직이는 이미지를 회화적 재현, 회화 그리고 사진의 기본 형태로 다루어야 할 것이다. 영화감독은 사진가나 화가에 비해 보다 삶에 근접해 있다.[101]

디지털 환경 속에서 인간은 소위 '부유(浮游)하는 예술작품(floating work of art)'을 체험한다. 장소 특정적 예술에 관한 고찰에서 주로 다루어졌던 맵핑의 과정, 즉 물리적 공간을 탐험하는 경험에 근거한 공간 파악이 지도와 같은 기호들로 변환하는 과정은 디지털 환경의 예술에 확장되어 적용된다. 지도는 추상적이면서도 동시에 구체성을 띤다. 사물의 공간은 텍스트와 기호의 공간으로 대체되며 작품을 경험하는 과정에서 개개의 우주론(cosmology)은 이러한 개념화된 공간을 부유하는 과정을 통해 형성된다.

---

101) Veit Göner, The Poetic Grows beyond the Factual, Veit Görner and Eveline Bernasconi (ed), ***Isaac Julien: True North, Fantôme Afrique***, Osfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006, 16쪽.

이 기호들을 인식하는 것은 선적인(sequential) 과정을 통해서가 아니라 확장의 과정을 통해서 이루어진다. 이는 지도의 경우나 부유하는 예술작품의 경우 동일하게 적용된다. 이러한 우주관 안에서 한 개인은 위계적 구조를 띠지 않은 하이퍼텍스트(hypertext) 공간, 즉 비순차적 공간을 체험하게 되는 것이다. 이러한 논의는 개념미술의 접근방식과 정면으로 배치되는 관점 안에서 진행될 수 있다. '작품 안에 있음' 즉, 작품 안에서 그것을 경험하는 것은 시각적으로 작품을 관찰하고, 관찰된 것을 바탕으로 상상을 유발하는 것에 머무르지 않고, 신체의 움직임을 통해 직접 외부의 물리적 변화를 경험하는 것을 통해 '창조'되는 것이다.[102] 이미지 안의 관찰자 또는 암시된 독자 등과 같은 개념에 기초한 작품 감상이라는 단계를 넘어서, 신체적이고 즉자적이며 주관적인 상태의 작품 개념이 등장하였다고 할 수 있다. 추상적 개념을 가시화하는 것이 목적이 아닌, 추상적으로 조직된 실재를 경험하는 것에 가능성을 열어두는 일이며 종국에는 그 실재성을 신체에 반출(feedback)하는 것이다. 인식을 넘어선 새로운 형태의 종합을 지향하는 예술 감상인 것이다.

이러한 맥락에서 영화는 이제 그 창문 형태의 틀을 벗어나 3차원의 영역으로 들어서고 있다. 감상자가 범접할 수 없던 예전의 일방적 소통구조를 가진 영화가 아니라, 직접 참여하여 만질 수 있는 영화이다. 영화가 상영되는 스크린과 관객석의 영역이 합병되었으므로, 감상자는 작가의 위치를 점유하게 되었으며 심지어는 영화의 일부분이 되기까지 한다. 관객은 '영화적 공간(filmic space)'에 들어섬으로써 신체 전체로 감지하는 영화 속 경험을 하게 된다. 1960년대에 제기된 수용자의 역할, 즉 명상과 해석의 틀 안에서 그 역할을 한계 지으려 하던 데서 벗어나 오늘 날의 관객은 주인공의 위치에 서 있다. 예술과 감상자의 경계를 처음으로 질문하던 예술가의 역할은 이제 디지털 시뮬레이션이 가진 가능성들, 그 가운데에서도 상호작용성의 가능성 안에서 새로운 양상으로 펼쳐지고 있다. 잠재성의 영화공간

---

102) Söke Dinkla, The Art of Narrative-Towards the Floating Work of Art, ***New Screen Media: Cinema/Art/Narrative***, Martin Rieser & Andrea Zapp (ed), London: British Film Institute, 2002, 35-36쪽.

은 살아 있는 생성의 과정으로 작용하고 있다. 확장된 영화는 각각의 순간에서 비롯된 새로운 실재성을 그때그때 만들어 낸다.[103]

줄리안의 다화면들은 이러한 감상자의 역할 변화의 과정 도중에 위치해 있다. 그의 설치작업은 이미지뿐만 아니라 감상자가 그것을 보는 행위 또한 그 과정 안에서 파편화하고 복수화한다. 감상자는 영화적 이미지들이 있는 평면과 그 깊이에 대한 심미적 유희에 일관되게 몰입하기 전에 설치작업 안에서 가로질러 이동하며 즉자적으로 그 상황을 검토하면서 이미지들 사이사이를 물수제비뜨듯 튕겨 다닌다.

그의 설치 작업은 여러 갈래로 갈라진 화면들 위에서 이러한 파편화와 만화경 속 같이 끊임없이 변화하는 외관을 펼치며, 이에 대한 응시, 그 집합을 내면적으로 투사하고 인지하는 것으로 특징지어 진다. 그의 이러한 갤러리 중심의 동영상 설치는 다른 한편 역설적으로 영화적 재현의 수사법을 근본적 수위에서 확장하는 것으로 파악될 수도 있을 것이다. 영화관 객주의가 모색해야 할 또 하나의 가능성으로서, 바라보는 행위와 그 시선의 대상이 갖는 외관의 종합이 그의 작업의 지속적 특징이 되고 있다. 그 이유는 그에게 있어서 외관 혹은 그것을 바라보는 행위 모두에 해당하는 바라봄(look)이라는 중의적 명제가 결국 욕망의 지표로 작용하고 있기 때문이다.[104] 이러한 욕망의 지표들은 충족되지 않고 서로에 대한 환유로 기능한다. 줄리안의 전시 〈True North〉에서 그는 사진들과 동영상, 즉 시퀀스를 함께 전시한다. 감상자는 세 화면 동영상 설치 작업을 보기에 앞서 일련의 사진 이미지들을 볼 수 있도록 되어 있다.[105] 이 이미지들은 동영상을 촬영할 당시 무비 카메라 옆에 설치된 전문가용 사진기로 찍은 것들이다. 이는 영화 제작 시 흔히 볼 수 있는 일종의 보편화된 과정으로 영화 제작 작업에 대한 기록의 성격도 함께 띠고 있는 사진 이미지들을 남긴다.[106] 사진

---

103) 위의 책, 60쪽.
104) 원문에는 look으로 표기되어 있으나 맥락상 들뢰즈의 『시네마1.』 에서의 visage를 연상케 한다. Chris Darke, 앞의 책, 79-80쪽.
105) The Museum of Contemporary Art, North Miami, 2005.
106) Mark Nash, Expeditions: True North and Fantôme Afrique, Veit Göner & Eveline Bernasconi (ed), 앞의 책, 59쪽.

속 정지된 화면을 보며 느끼는 것은 시간이 부여된, 움직임이 있는 상황을 보고자 하는 욕망이고, 그것이 주어지지 않음으로 인해 느끼는 결핍감이다. 그와 반대로, 시퀀스의 어떠한 장면을 보면서 그 순간을 정지시켜 자세한 느낌까지 온전한 상태로 고정하고픈 욕망 또한 동시에 발생한다. 정지된 이미지와 움직이는 이미지들은 서로에 대한 환유이며 결코 채워지지 않는 의미로 남는다. 즉 동적 단면으로 현재와 과거 일반의 사이 어딘가에서 중간에 위치한 단면들을 끊임없이 오가며 존재하고 작동하고 있는 것이다.

감상자는 벽에 걸린 사진의 평면 속 이미지와 다화면 동영상의 움직임을 감지하며 이곳에서 저곳으로 옮겨 다닌다. 기호학적 틀 안에서 이러한 감상 행위를 분석하자면, 관객은 결과적으로 작가가 만들어 놓은 화면이 깊이를 갖지 않으므로 그 화면에 사로잡히지 않은 채 계속 관심을 이동한다. 단채널의 통어적(syntagmatic) 구조에 종속되지 않고 있는 것이다. 기호들을 이어붙인 조합은 그것들을 실로 꿰어내듯 선적인 구조로 묶여 있는 형태를 띤다. 언어적인 흐름으로 기호들을 파악한다면 각각의 기호들은 인접하여 묶여 있으며 하나의 문장을 만들듯 통어(syntagm)의 차원으로 이해되어야 할 것이다. 그러나 임의적이고 우연적인 마주침으로 인해 감상자에게 받아들여진 한 화면 속 이미지는 옆 화면으로 시선을 옮기는 순간, 다른 이미지, 다른 시간적 흐름의 갑작스런 개입으로 인해 새로운 국면을 맞게 된다. 하나의 화면에 시선이 머무르며 그 안에 일어나는 동영상의 순차적 흐름을 기대하고 있던 시점을 직렬의 구조에 비유한다면, 무작위로 시선을 옮김에 따라 선택의 기로에 서게 되는, 새로운 관계성의 출현 가능성을 병렬의 구조에 비유할 수 있을 것이다. 이를 계열적(paradigmatic) 구조의 상황이라고 명명해 보겠다.[107] 유의어(synonym)들을 놓고 대체가능한 일군

107) “통어법은 기호들의 조합이며 또한 보조하는 공간을 갖는다. "(바르트, 기호학의 요소들, 58) 자연적 언어의 예를 사용하기 위해 화자는 연이어 있는 요소들을 꿰어내기 위한 발화를 생산한다. 이는 통어적인 차원이다. 이제는 계열적인 차원을 들여다보도록 하자. 언어 사용자의 예를 가지고 (논의를) 이어가자면, 각각의 새로운 요소들은 일련의 연결되어진 다른 요소들 가운데 선택된 것들이다. 예를 들자면 모든 명사들은 한 단위의 군을 형성한다; 모든 유의어들은 또 다른 특정 단어의 일군을 형성한다.” Lev Manovich, ***The Language of New Media***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2001, 230쪽.

의 단어들이 문장의 구조 안에서 잠재적으로 선택될 수 있는 한 계열을 구축해 놓은 상태를 말한다.

줄리안의 다화면 작업은 새로운 형식의 영화일 수도 있고 영화가 아닌 다른 무엇이 될 수도 있다. 감상자에게 주어진 감상의 폭은 단채널 스크린 속에서 전개되는 이미지가 갖는 충격의 힘 앞에서 몰입하게 되는, 전통적인 감상의 기본 틀에서 벗어나 확장되고 있다. 그 다음 단계가 관객의 신체를 움직임으로써 그에 의해 변화하는 감상, 일시적 감상 형태가 출현하였다는 것이고, 바야흐로 신체의 조건 범위를 넘어서서 자아를 해방하는 것으로 그 틀을 확대해 나아가고 있다.[108]

도판11. 〈True North〉, Isaac Julien, 2004

다화면의 환경 안에서 발생하는 감상은 자아의 결정을 능동적 종합에 의해 통일적 대상을 인지하는 것과 같은 과정, 즉 개념적 사고가 이루어지는 것을 유예하며 무의식적 차원에서 수동적 종합에 근거한 미결정의 상태에 머물도록 한다. 응시의 지점이 이러한 미결정의 상태를 통해 정해지는 것을 '불확정적(indeterminate) 움직임에 의한 맵핑'이라 명명해 보았다. 즉 이러한 신체 위치에 대한 불확정은 고유 수용 감각에 근거해 있으나 그것을 계속 비껴난다. 신체의 감각적 수용과 심리적 정황의 모순적 겹치기가 낳은 그 순간만의 특별한 체험이라 할 수 있다. 개념에 의해 어떠한 인지의 방향을 선행하여 설정하는 일

108) Annika Blunk, Towards Meaningful Spaces, Martin Rieser & Andrea Zapp (ed), 앞의 책, 62쪽.

은 나우먼의 설치작품을 통해 확인하였듯이 정서적 반응을 동반하는 신체적 맵핑 과정을 통해 개념과 실제 체험이 불일치하게 되는 것으로 결과한다. 제시된 지시에 따라 감상자가 동기를 부여하여 대상을 경험하려 할 때, 정작 실제 대상의 경험은 오히려 더욱 감상자 스스로를 당황스러운 상태에 빠지도록 하는 조건이 된다. 줄리안은 다화면 각각의 화면을 통하여, 클로즈업에 부여된 독자성과 더불어 그 나머지 반쪽, 즉 화면 틀 바깥에 대한 염두를 거두어들이지 않는 상태를 제시하고 있다. 하나의 화면에 열린 구조를 부여함으로써 그것들의 집합을 넘어 시퀀스 전체에 열린 상태를 유지할 수 있게 된다. 여기서의 시퀀스는 물론 복수성을 갖는다. 서로의 관계에 의해서 열리기도 하고, 스스로 열린 구조를 지향하기도 한다. 복수성은 시퀀스의 열린 구조를 만들어내는 조건이 되기도 하고, 각각의 시퀀스가 열려있으므로 해서 복수의 시퀀스들이 열린 상태를 유지할 수 있는 것이라고 볼 수도 있다. 무엇보다도 다화면 설치의 환경 속에서 감상자는 그것의 전체 집합을 경험하기가 불가능하다. 각각의 화면을 분리하여 감상한다 하여도 그들이 동시에 제시하는 종합적 상황을 전유할 수 없으며 더 나아가 각각의 분리된 감상들 간의 순서에 대해서도 주관적 선택을 해야 하는 기로에 선다. 이미지에 포획되지 않은 주체(감상자)는 스스로 잠재적 관계성들을 직감하며 수동적 종합을 진행하는 과정에 접어들게 된다.[109]

2. 인터페이스를 통한 데이터베이스의 경험

지가 베르토프(Dziga Vertov)의 〈카메라를 든 사나이〉(1929)에는 그가 '키노 아이(kino eye)'라고 강조한 바 있는, 이미지를 수합하고 그것

109) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「다채널 비디오 설치의 감상이 제시하는 영상의 수사법-아이잭 줄리안의 다화면 설치를 중심으로」를 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 6권 3호, 2008, 51-71쪽.

을 조작하여 종국에는 현실의 의미를 해석하려는 영화를 대하는 그의 태도가 반영되어 있다. 1920년대 당시는 영화의 특수효과가 매우 진귀한 사건으로 여겨졌으며, 베르토프의 이 작품은 당시 관객들에게 특수효과의 진열대처럼 비쳐졌을 것이다. 이 작품의 궁극적 목적은 그가 사물을 바라보고, 그에 관해 사고하는 방법들로 관객을 유도할 뿐더러 그의 흥분을 함께 나누는 것이었다. 레브 마노비치(Lev Manovich)는 이를 가리려, "이 점진적인 발견의 과정은 영화의 주된 서사이며, 이는 발견의 목록을 통해 서술된다."라고 설명한다.[110] 즉 이 절에서의 인터페이스는 데이터베이스(database)와 인터페이스(interface)로부터 촉발되는 자의적 접근에 초점이 맞추어져 있다. 전 절에서 다루었던 의식적/신체적 맵핑은 지젝의 봉합 이론에서 제기된 인터페이스에 가깝다. 물론 여전히 유아기의 분절된 신체로부터 지각을 시작하는 것과 같은 상태에 놓인 자아, 즉 어두운 극장 속 수동적 관객의 위치를 벗어난 것이기는 하지만, 기본적인 형태는 수동적 수용으로부터 발현된 인터페이스라고 볼 수 있다. 그러나 보다 적극적인 참여와 놀이가 요구되는 경험은 가히 능동적 몰입을 통한 대안적 수용이라 할 수 있는 단계로 감상자를 이끈다. 그러므로 여기서의 서사는 언어적으로 끝맺음되는 서사를 벗어나 있다. 그것은 불완전하고, 자의적이며 결정적이지 않은 채 계속 변화 가능한 상태로 남아 있다. 해석은 잠재적 분화의 가능성에 열려 있다.

〈카메라를 든 사나이〉에서 비서사적이고 불연속적으로 연결되어 있는 촬영본(footage)들은 서사와 데이터베이스의 변증법 안에서, 데이터베이스에 해당하며 베르토프의 손을 거쳐 비로소 역동적이고 주관적인 서사의 형태로 변환된다. 마노비치의 설명에 따르면, 카탈로그나 백과사전이 곧 데이터베이스이며, 서사를 형성하는 재료가 된다. 또한 어떠한 서사도 데이터베이스의 기초 없이 이루어질 수 없고, 또한 그것을 저장하는 속성을 가진다. 그러므로 영화의 서사 또한 데이터베이스로서의 각각의 사건, 즉 '촬영이 이루어지기 위한 대상의 발견과 기록 등 일련의 일들이 촬영본을 남기

110) Lev Manovich, 앞의 책, 243쪽.

게 되는 일'에 기초하고 있다고 보았다. 그러나 그가 데이터베이스를 생성하고 열거하는 방법에는 의미 창출의 과정이 추가되어 있다. 촬영본은 다양한 재현의 요소를 포함하며, 신체적으로 지각되는 순간 새로운 서사를 형성하는 토대가 될 수 있다. 이 절에서는 첫 번째로, 데이터베이스와 개별 서사의 관계를 살펴보고, 두 번째로는 인터페이스의 계열적 구조에 대해 살펴본다. 가상공간에서의 체험과 실제 지각체험 사이의 관계, 그리고 그로부터 발생하는 개별적인 서사들이 어떠한 양상으로 형성되는지를 검토해 볼 것이다.

1) 데이터베이스와 개별 서사

토니 도브(Toni Dove)가 고안한 인터페이스는 대행자(agent)를 등장시킨다. 감상자(참여자)는 스스로를 작품 속 대행자와 동일시하려 함과 동시에 존재의 불일치를 감지하는 그 사이의 어느 지점에서 체험을 이어간다.[111] 개별자(individual)로서의 자아를 추구하는 이성적 자아는 대행자를 통해 인터페이스를 경험하는 가운데 그동안 소외되어 왔던 비이성적 영역, 즉 초자연적이고 영적인 세계로 인도된다. 여기서의 주된 감각적 동요는 초자연적 느낌이 신체 내면으로부터 발생하는 과정에 기인한다. 비결정 상태의 불신(suspension of disbelief)을 생성함으로써 신체는 더욱더 이성적 경계를 허물기 쉬워지며 몰입을 경험하게 되는 것이라 할 수 있다. 그가 대행자를 통해 경험을 수용하는 과정은 원격 현전(telepresence)의 한 형태이다. 이는 그 체험의 양상이 투명하다는 전제 하에 논의할 수 있는 개념인데, 투명함이란 다름 아닌 대행자의 지각이 민감하게 실제 체험자, 즉 경험의 주체에게 전달됨을 뜻한다.[112]

---

111) 작품의 감상자는 이 경우 참여자(participant)의 지위를 갖는다. 작품이 게임의 형태를 띠고 있으므로 게이머(gamer) 내지는 플레이어(player)로 명명하는 것이 더 구체적이긴 하나 현 단계에서는 특수한 차이들을 아우르는 개념인 참여자를 사용키로 한다.

112) Toni Dove, The Space Between: Telepresence, Re-animation and the

〈Spectropia〉(2001)에서 그는 상호 작용을 통해 새로운 영화적 서사가 창출되는 실험을 시도하고 있다. 작품 속에 등장하는 샐리라는 캐릭터는 참여자가 무선 마이크로폰을 통해 전달하는 육성에 따라 반응한다. 한정적이긴 하지만 음성인식 시스템이 적용되어 부분적으로 화면 속 캐릭터와의 대화가 이루어지고 있다는 느낌을 받을 수 있다. 때로는 참여자의 목소리를 듣고 춤을 추기도 한다. 작품의 내용은 대부분 서사적 이야기 구조를 수용하고 있는 것 같지만 대략 30분 길이의 경험이 끝난 후에도 참여자에게 완전한 이야기의 결말이 주어지도록 허용하지 않는다. 참여자는 2066년의 미래를 배경으로 과거의 어느 시점을 시뮬레이션(simulation)하여 체험하도록 하는 프로그램에 초대받은 상황이다. 이야기는 부분적으로 역사적 연대기이자 부분적으로 공상 과학 이야기(Science Fiction)이다. 장르로 구분하자면 극장에서의 퍼포먼스이면서 비디오 게임의 속성을 함께 지닌다. 두 사람이 동시에 참여하게 되어 있으며, 각각의 참여자는 대행자로서의 캐릭터를 조정하며 새로운 서사를 형성하게 된다. 이 작품은 일반적인 비디오 게임이 갖는 요소를 대부분 수용하므로, 서사적 행위(narrative action)와 탐험에 기초하고 있다고 할 수 있다. 참여자가 움직이지 않으면 대행자도 멈추며, 이는 곧 이야기 속 주인공이 멈추어 선 것이 되므로 더 이상의 이야기 전개는 이루어지지 않는다.[113]

이 작품에서 도브가 궁극적으로 의도하였던 것은 물아일체(物我一體)의 경험을 하도록 만드는 것이며, 끊임없는 욕망의 지연을 겪도록 하는 것이다. 그는 이러한 궁극적 목표가 인터페이스의 디자인에서 비롯된 가능성에 기초하고 있다고 본다. 작품 속 체험의 장은 크게 세부분으로 나뉘어 있으며, 이렇듯 다르게 설정된 체험의 장은 관객이 대행자를 통해 새로운 경험을 하는 과정 가운데, 차이를 두고 시공간적 구조를 형성하는 것처럼 참여자에게 인지되며 분화된다. 그는 이러한 인터페이스를 엔진(engine)이라기보다는 건물에 비유하며, 이러한 경험의 구조물을 세우는 일을 건축 디

Re-casting of the Invisible, Martin Rieser & Andrea Zapp (ed), 앞의 책, 209-211쪽.

113) Lev Manovich, 앞의 책, 247쪽.

자인에 유사한 일로 정의한다. 그렇다면 계속되는 욕망의 지연이 일어날 수 밖에 없는 시공간의 구조는 어떤 이유로 물아의 혼재 내지는 구분 불가능한 경지로 참여자를 이끌게 되는 것인가. 그 경계의 소멸, 즉 차이의 소멸에 관한 설명을 들뢰즈의 사유 과정에서 구해보고자 한다.

우선 작품 속의 시공간의 구조는 재현을 바탕으로 삼아 구축된다. 시대적 배경, 판타지의 요소, 상호작용이 가능한 캐릭터의 등장 등에는 재현적 요소들이 혼재되어 제시된다. 작품 속 대략의 이야기는 다음과 같다. 고고학자이며 스펙트로피아라는 이름을 가진 주인공은 2066년의 어느 도시에 산다. 이곳은 어느 형태로든 과거의 것을 재창조하는 것이 금지되어 있는 곳이다. 그러나 과거의 유물과 버려진 쓰레기 더미 속에서 과거의 모습을 추적하여 시뮬레이션할 수 있는 장치를 만들어 내게 된 주인공은 이 장치를 이용해 과거 1931년의 뉴욕을 시뮬레이션해낸다. 과거로의 여행을 하게 된 주인공은 그 곳에서 만난 사람들의 삶의 방식을 경험하게 되고 그에 익숙해지게 되는 어느 지점에서 갑자기 현재의 시점으로 소환된다. 이야기는 결론을 내릴 수 없게 되어 있으며, 과거 경험에 동화되어 가는 과정을 대행자를 통해 경험할 수는 있으나, 주어진 결론은 없다. 주인공이 도착한 과거의 뉴욕은 대공황기의 자본주의 사회의 모습을 고스란히 재현해 내는 듯하다. 참여자가 주인공인 대행자를 통해 경험하게 되는 것은 당시 지배층의 가치체계, 곧 이념이다. 그러나 이러한 재현된 이념의 스펙트럼을 접하는 일은 들뢰즈의 관점에서 보자면 미규정적인 가치가 상존하는 상태에 던져지는 일이다. 그는 칸트를 인용하며 다음과 같이 설명한다.

> 칸트가 지적하는 것처럼 이념의 대상은 허구도, 가설도, 사변적 존재자도 아니다. 그것은 주어질 수도, 인식될 수도 없는 대상, 그러나 직접적으로 규정될 수 없음에도 불구하고 재현되어야 하는 어떤 대상이다. 칸트는 문제로서의 이념은 객관적인 가치와 미규정적인 가치를 동시에 갖는다고 즐겨 말한다.[114]

114) Gilles Deleuze, ***Différence et Répétition***; 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 서울: 민음사, 2005, 371쪽.

부연하자면, 주어질 수 없음에도 재현되어 있는 모순적 상황인 셈이다. 이 작품에서 이야기가 기여하는 바는 참여자로 하여금 새로운 상황, 개념들에 봉착하여 스스로 변화를 시도하도록 촉구하는 것이며, 그로 인해 상상할 수 있는 폭이 증가하여 미개척지로서의 새로운 창작이 개별적 참여자의 마음속에서 이루어지는 계기를 마련하는 것이다. 그러한 해방된 해석과 창작의 여지가 생겨나는 주된 요인은, 욕망이 채워지지 않고 계속적으로 지연되기 때문이라고 도브는 판단한다. 성기게 직조되어있는 이야기 구조 안에서 이루어지는 재현은, 시뮬레이션의 제재가 되는 단서, 즉 버려진 과거의 단면들 같은 상태에 머문다. 들뢰즈가 제시하는 재현의 요소와 같이, "개념 안의 동일성, 개념의 규정 안에 있는 대립, 대상 안의 유사성" 등의 요소를 충족하면서도 또한 그것들을 모순되게 뒤섞는다.[115] 즉 재현된 재료들로 쌓아 올린 새로운 현재인 셈이다. 투명한 대행자는 이러한 데이터베이스로 구축된 세계에 적응하는 과정을 참여자에게 매개하는 역할을 한다. 시뮬레이션 된 세계를 구성하고 있는 재현된 요소들은 참여자에 따라 다르게 받아들일 수 있는 상태에 있다. 세계의 요소들은 궁극적으로 재현을 목적으로 쓰이지 않았기 때문에 새로운 맥락 안에서 낯설게 읽힐 잠재성을 갖는다.

2) 인터페이스의 계열적 구조

샤 데이비스(Char Davies)의 작품에는 그의 신체적 조건에서 기인한 각종 고유한 경험들이 반영되어 있다. 그의 작품이 구조화하고 있는 경험의 틀, 즉 인터페이스에는 그 특유의 신체적 체험이 형성해 낸 특징들이 드러나고 있다. 그는 어릴 적부터 심한 근시였다고 회고한다. 회화를 공부하였으나 시력이 뒷받침해주지 못해 포기한 경험이 있는데, 이는 작품에

115) 위의 책, 307쪽.

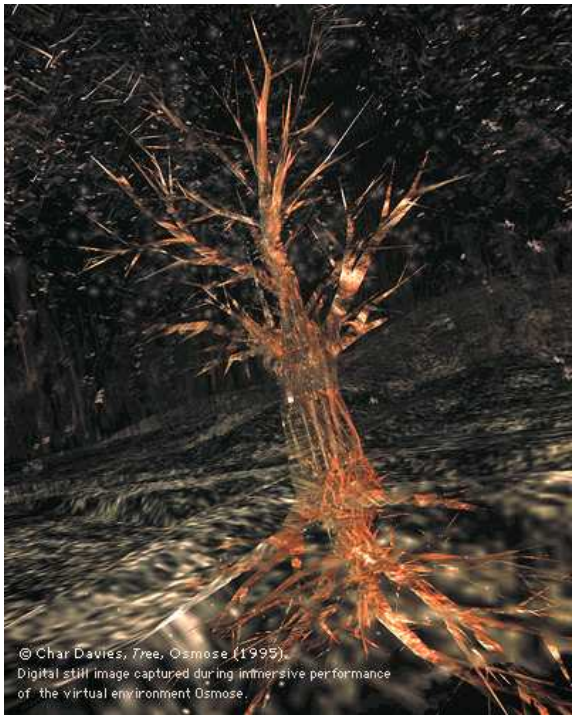
등장하는 많은 자연의 형상들이 구체적인 상을 띠지 않으며 추상과 구체의 사이에 머무르고 있는 이유가 된다. 또한 매우 열정적인 스쿠버 다이버인 그는, 스쿠버 다이빙에서의 체험을 바탕으로 작품 속의 유형하는 듯 한 공간체험의 인터페이스, 즉 참여자의 호흡에 따라 부침을 조절하는 디자인을 생각해 낸다. 그의 이러한 경험으로부터 오는 신체 반응의 기억은 작품 속 인터페이스가 중력의 영향력에서 완전히 벗어나지는 못한 상태이면서, 마치 공간 속을 부유하듯 떠다니도록 되어 있다는 특징을 갖게 되는 요인이 된다. 실제로 참여자는 숨을 들이쉬고 내쉬는 과정에서 그 호흡의 신체적 변화를 감지하도록 설계된 조끼를 입고 있으므로, 떠오르거나 가라앉는 체험을 하게 된다. 앞서 논의한 베르토프의 경우, 작가가 편집을 통해 데이터베이스로서의 촬영본들에 현재의 실재성을 부여하고 있었다면, 데이비스는 주관적 신체 경험의 기억을 데이터베이스 삼아 현재적 경험의 환경을 구축해 내고 있다. 이 제공된 환경 속 경험의 체계는 작은 세계를 형성하며, 그 신천지에 들어선 참여자는 일정한 시간동안을 그 곳에서 보내며 적응기를 거쳐, 비로소 유형하며 그 곳을 체험하는 주체로 거듭난다.

도판12. 〈Spectropia〉, Toni Dove, 2001

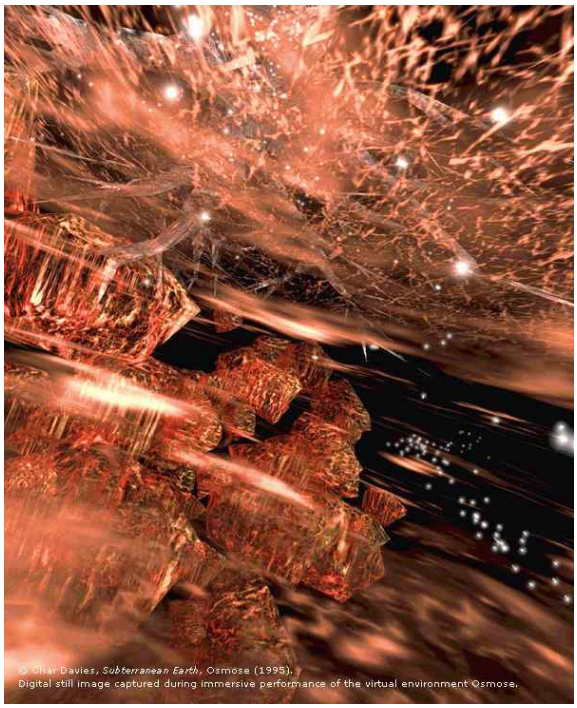
도판13. 〈Spectropia〉

각각의 층위에 속한 공간들은 시간의 흐름에 따라 생성되고 소멸된다. 참여자는 의지에 따라 한 곳에 계속 머무를 수도 있고 다른 층위의 공간을 떠돌아다니며 경험의 추이를 다른 참여자의 경우와는 전혀 다르게 할 수 있다. 그는 작품에서 선보이는 몰입의 체험이 일반적인 의미에서 가상체험의 몰입이 추구하는 것과는 다른 것이라고 본다. 일반적으로 가상의 체험은 실재를 모방하여 그것이 얼마나 그럴듯한 현실적 모상을 만들어 내는지를 척도로 삼아 몰입의 정도를 결정한다.

그러나 그는 이러한 현실의 모방에 완벽을 기하기보다는 그것이 만들어진 것이라는 것이 분명함에도 모종의 새로운 현실적 체험이 발생하기를 원한다. 그가 쥬라기 공원의 3D 그래픽을 담당했던 소프트이미지사(Softimage Co.)의 부사장이었던 점을 고려한다면 이 작품에 쏟은 모방에의 노력이 부족한 것을 단순한 기술적 한계에서 비롯된 것이었다고 보는 것은 의문을 남긴다. 즉 올리버 그라우(Oliver Grau)의 이에 관한 분석에서 확인할 수 있듯이, 그가 3D 공간 속의 대상들을 도상성의 차원에서 다루고자 했다는 것이 더 설득력 있는 설명이 될 것이다.



도판14,15. 〈Osmose〉, Char Davies, 1995



도판16. 〈Osmose〉

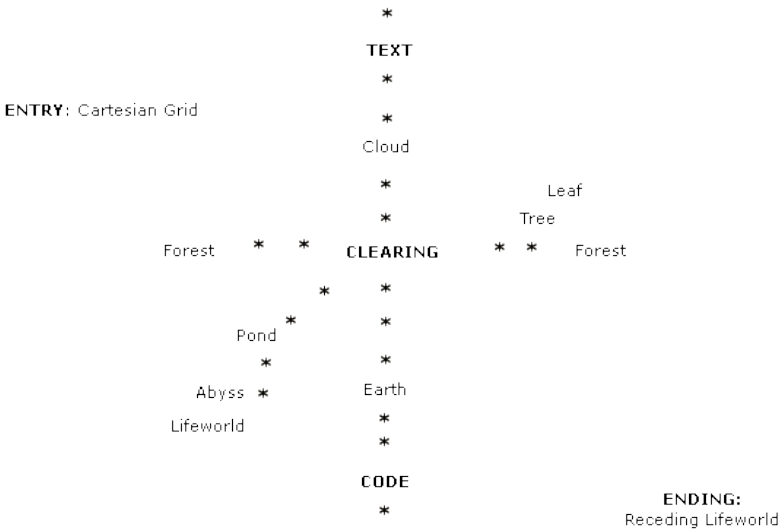


표1. 〈Osmose〉의 구조를 나타낸 도표

〈Osmose〉는 단단한 광물임과 동시에 유동적이며 만져지지 않는 구(sphere)이며 반-데카르트적 공간이다. 거의 모든 문화에 걸쳐 생명, 비옥함, 그리고 재생의 상징인 나무의 도상성이 확인된다.[116]

〈Osmose〉(1995)가 중앙 개간지(작품의 중앙무대를 이루는 공터, 참여자가 탐색하는 공간적 구조의 중앙부분을 이루고 있다)를 둘러싼 열 두 권역으로 구성된 한편, 〈Ephémère〉(1998)는 풍경, 대지 그리고 신체의 3층으로 이루어진 수직적 구조이다. 신체는 풍요로운 대지와 화사한 개화(開花), 그리고 활기를 잃고 시들어가는 토지에 대한 은유적 하층토로 기능한다.[117] 이 작업들의 시각적 요소는 반투명한 재질의 3차원 형체들과 떠다니는 입자들로 이루어져서, 부드럽고 반짝이며 반투명한 상태를 보인다. 3차원 형체들은 전적으로 재현적이거나 인식 가능하지 않으며, 전적으로 추상적이지도 않은 채 지각 상의 모호성을 낳으며 그 사이의 어디쯤을 맴돈다. 이 형체들로 하여금 생명이 부여된 것처럼 움직이도록 함으로써 참여자는 단지 그것을 볼 수 있기만 하는 것이 아니라, 그 사이를 떠다닐 수 있게 된다. 어떠한 자연적 형체와 그 토대가 되는 땅 사이의 관계가 모호하게 된 공간적 구조를 체험할 수 있게 되는 것이다.[118]

이러한 모호함은 들뢰즈의 관점에서 보면 차이가 소멸되어 가는 과정의 시작이라 볼 수 있는 현상이다. '현행적 현재'는 '사라진 현재'의 영향하에 있다. 그리고 사라진 현재는 또한 현행적 현재를 모델로 삼고 있다. 이 두 종류의 '현재' 사이의 시간적 간격을 메우는 데 필수적으로 요구되는 것은 상상 작용이다. 사라졌지만 반복해서 나타나는 위장된 현행적 현재들은 이 상상 작용들 때문에 유아론(唯我論)적 주체의 착각으로 존속한다고

116) Oliver Grau, ***Virtual Art - from Illusion to Immersion***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2003, 195쪽.
117) Char Davies, Spatio-Temporal Structure of Ephémère, ***Char Davies: Immersence***, (http://www.immersence.com)
118) Char Davies, Landscape, Earth, Body, Being, Space, and Time in the Immersive Virtual Environments Osmose and Ephémère, ***Emergent Futures: Art, Interactivity and New Media***, Angela Molina & Kepa Landa (ed), Valencia, Spain: Institució Alfonse el Magnànim, Diputació de València, 2000, 47-58쪽.

가정해 볼 수 있다. 유아론적 주체는 오로지 자신의 경험에 의존하여 세계 인식을 형성할 수 있다는 착각을 지속하려는 경향에 근거하고 있다. 이를 뒤집어 흔들어 놓을 수 있는 경험을 불러일으키는 것이 이 작품 속에서의 경험이 갖는 효과이다. 주체가 만들어 내는 표상으로서의 실재가 반복적으로 현재 안에 등장한다. 이는 무의식적이거나 의식적인 표상들, 잠복해 있거나 명시적인 표상들, 억압하거나 억압되는 표상들 모두를 포함한다. 두 종류의 현재는 현실적 계열 안에서 가변적인 거리를 두고 계속 이어지고 있다. 좀 더 논의를 이어가자면, 이 둘은 오히려 또 다른 본성의 잠재적 대상과 관계하면서 공존하는 두 현실적 계열을 형성하는 것이다. 이 잠재적 대상은 두 계열 안에서 끊임없이 순환하며 자리를 바꾼다. 즉 부단히 순환하고 자기 자신과의 관계에서 언제나 자리를 옮기고 있는 것이다. 억압하기 때문에 반복하는 것이 아니라 반복하기 때문에 억압한다는 것, 혹은 억압하기 때문에 위장하는 것이 아니라 위장하기 때문에 억압한다는 것을 가정해 보자. 이러한 가정은 이 작품 안에서의 경험의 양상에 관해 설명할 수 있는 근거가 되어 준다. 즉 신체의 경험과 더불어 일어나는 상상 작용이 잠재된 형태로 반복하여 등장하는 현행적 현재를 만들어 내는 것이라고 이해할 수 있겠다. 현행적 현재는 반복적으로 위장된 상태, 들뢰즈는 이를 하나의 원리라고 설명하고 있는데, 사라진 현재를 불러내는 상상 작용이 없이는 불가능한 위장된 현재가 반복적으로 등장하는 것을 '실재'의 상태라고 보는 것이다.[119] 이러한 상태는 곧 가상공간을 떠다니는 체험 안에서 발생한다. 그의 인터페이스 구조를 나타내는 도표에 제시된 '데카르트의 격자(Cartesian Grid)'는 공간 속을 떠다니는 주체가 경험의 위치를 인식하도록 하는 좌표로서 분명하게 기능하고 있는 것이 아니다. 오히려 주체와 대상이 분명하였을 어떤 과거나 미래의 잠재적 상태, 즉 경계는 가정되었을 뿐 유동적이라는 것을 계속 환기시키는 표식에 불과하다. 그러므로 그것은 현재화한 분명한 좌표로 기능하지 못한다. 추상과 형상의 중간 형태로 제시된 이 작은 세계는 규모 혹은 거리의 감각을 상실하였으되, 완전히 그 차이가 소멸된 것

119) Gilles Deleuze, 앞의 책, 237-239쪽.

이 아닌 유아론적 주체의 착각을 환기하는 기능을 유지하고 있다고 할 수 있다.

데이터 공간은 고도의 기술적 진보를 이룬 기계의 시대에 어떻게 신체와 기계의 이분법을 넘어서 지각의 문제를 사유할 것인가에 관한 과제를 제기한다. 마크 한센(Mark B. N. Hansen)은 폴 비릴리오(Paul Virilio)의 생각을 빌려와 새로운 단계로 진입한 기술적 환경이 제공하는 경험은 과연 전혀 새로운 문제에 당면하는 것이겠는가에 대한 회의적이고 주의 깊은 견해를 피력한다.

> 지각의 분화에 관해 언급할 수 있는 윤리적 관점의 필요성을 반복적으로 피력할 뿐만 아니라, 비릴리오(Paul Virilio)의 지적 궤도는 인간적 기능이 구현된 상태를 탈신체화된 기계적 기능으로 재해석하는 시각 기계의 재해석이 갖는 그 폭력성에 대해 보다 주의를 기울이고 관찰하고 있다. 이런 맥락에서, 그는 제한된 인간 대 기계의 이분법을 넘어선 시각 기계 분석을 제안한다. 종국에 그의 분석에 있어서 위험에 빠지게 되는 요인은, 인류의 기술에 대한 지나친 경도나, 급진적이고 기술적인 후기 인간화를 포용하는 문제도 아닌, 인간 지각 그 자체에 대한 재조명을 기술적으로 촉발하는 가능성 같은 것이다. 즉 시각 중심의 지각 모델로부터 신체 중심의 지각 모델로의 이전 같은 것 말이다.[120]

데이터 공간은 인간에 의해 지각될 수 있는 시각적 대상이나 감각적 양태들을 제공하는 토대가 되었고, 그러한 성과가 심화하여 경계선을 의심하게 유도하는 경지에 이르렀다. 올리버 그라우(Oliver Grau)는 이러한 상황에 대해 인터페이스가 보다 자연적 상태에 이를수록 위험성은 더욱 커진다며 우려를 표한다. 기술에 대해 잘 알고 있지 못하는 사용자가 '거대한 기술의 빙산'에 접근하는 일이 용이하지 않다는 점은 차치하고, 데이터 공간과의 경계선이 사라질 것이라는 환상이 생겨나게 된다는 점이 더 큰 문제라는 것이다.[121] 그러나 작가는 그 차이를 허물고 소멸시키려는 계획안에

120) Mark B. N. Hasen, 앞의 책, 104쪽.
121) Oliver Grau, ***Virtual Art - from Illusion to Immersion***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2003, 203쪽.

서, 정작 참여자가 그 스스로의 신체를 통해 자신의 존재에 대한 느낌을 새롭게 얻을 수 있기를 바라고 있다.[122] 즉 새롭게 얻은 느낌은 새로운 형태의 서사를 제안하는 토대가 된다. 마노비치에 의하면 데이터베이스와 서사는 세계로부터 의미를 만들어 내기 위해 끊임없이 혼종을 생산해 낸다.

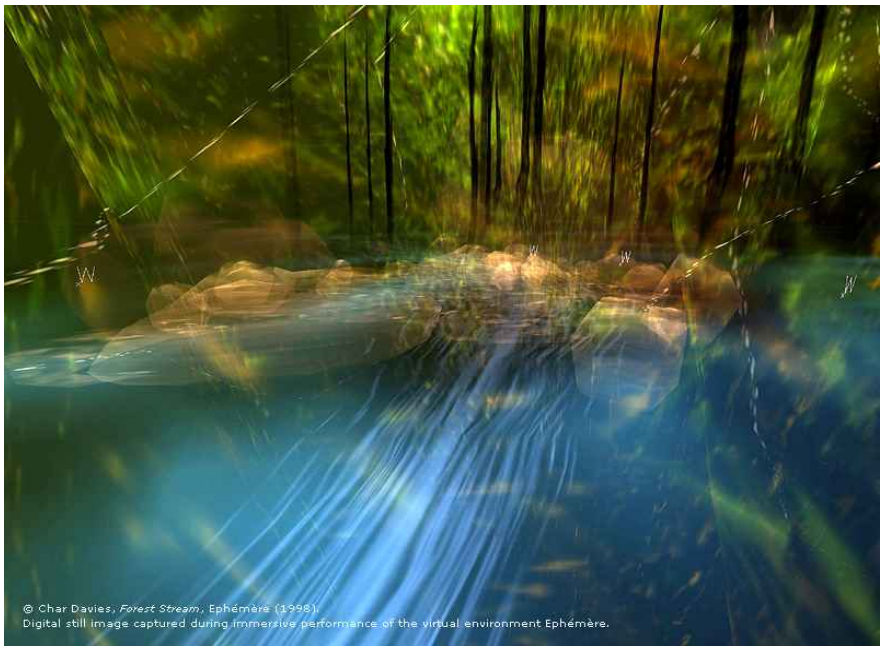
> 순수하게 서사의 흔적이 남아있지 않은 데이터베이스를 발견하는 것은 불가능하며, 그 반대의 경우도 마찬가지이다. 예를 들자면, 알파벳 순서에 기초한 검색구조가 성행하기 이전 불과 한 두 세기 전까지는, 대부분의 백과사전들은 특정한 순서, 전형적으로 자유 7학문의 분류에 상응하는 주제별 검색구조를 따랐다. 세르반테스(Cervantes Saavedra, Miguel de)나 스위프트(Swift, Jonathan)의 소설을 비롯해, 호머의 서사시에 이르는 많은 서구의 반석이라 칭할 수 있는 서사들이 상상적 백과사전이라는 형태를 띠고 있다.[123]

이러한 상황은 오늘날에도 이어져 현대의 미디어는 이들 두 요소 간의 경쟁이 지속되고 있는 새로운 전장에 비유된다. 도브는 〈Spectropia〉(2001)의 경우, 자신이 디자인해 낸 인터페이스를 건축물과 같다고 하였다. 이는 세 가지 유형의 탐험 가능한 공간을 가지고 있으면서도, 서사의 구조에 연결되어 있기 때문이다. 우리의 신체가 어딘가에 '존재함(being)'을 지각하는 방법처럼, 환경을 감지하는 명백한 감각을 창조하고자 하였던 것이다. 그녀는 단지 어디쯤엔가 벽이 있고, 천장이 있다는 식의 위치 파악을 넘어서 있는 복잡한 입력(inputs)들과 관계성들의 양상이 곧 어딘가에 존재함을 판단하는 기준이 될 것이라고 보았다. 그러므로 그가 이 디자인을 함에 있어서 영화의 언어를 재검토하는 일이 전제된다. 즉 그것의 규범을 다른 관점에서 보고, 기존 형태에서 떼어내어, 다시금 구축해 내게 되면 어떻

122) "나의 목적은 주관과 객관, 혹은 내부와 외부, 그리고 피아간의 경계를 허물기 위해 몰입적 가상공간을 이용하는 것이다. 그러는 와중에, 나는 세계 속에 존재한다고 하는 우리의 지각을 새롭게 하고자 한다. 나는 참여자들로 하여금 살아있다는 느낌, 지각할 수 있는 신체를 가졌다는 느낌이 주는 그 특별함을 다시 감지하도록 만들고 싶다. 이 모든 일들 안에서 바로 여기, 우리는 시간과 공간을 관통하는 삶의 흐름의 지극히 짧은 순간에 몰입해 있다."(Ephémère 1998) Bruce Wands, ***Art of the Digital Age***, London: Thames and Hudson, 2006, 104쪽.

123) Lev Manovich, ***The Language of New Media***, 234쪽.

게 기능하게 될지를 이해하려는 노력이 수반되는 것이다. 이는 새로운 자기만의 영화 언어를 창출하는 일이며, 하나의 몰입적인 세계를 창출하는 사용자(참여자)를 위해 이후에 다시금 조합될 장면들의 구조를 만드는 일이다. 여전히 기존 영화의 관음증적 측면이 유지되긴 하지만, 신체와 스크린 사이의 공간에서 황홀경과 같은 몰아(沒我)의 상황을 신체를 통해 경험하는 일이 더욱 중요하게 부각된다.[124]



도판17. 〈Ephémère〉, Char Davies, 1998

124) Toni Dove, The Space Between: Telepresence, Re-animation and the Re-casting of the Invisible ; Rieser, Martin & Andrea Zapp, ***New Screen Media: Cinema/Art/Narrative***, London: British Film Institute, 2002, 218쪽.

도판18,19. 〈Ephémère〉

〈Osmose〉는 전적으로 새로운 실재성을 제안한다. 이미지 세계 안의 신체적이고 정신적인 현전을 통한 대안 실재의 층위들은 모든 역사적인 몰입의 공간들에 적용 가능한 초월의 순간, 혹은 그 융합에 영향을 미친다. 〈Osmose〉가 묵상적인 인상이나 심지어는 명상의 효과를 창출하기는 하나, 이러한 유형의 예술 수용은 심오한 혁신을 재현한다. 신체는 복수감각적으로 기능하며 몰입은 환영의 기술에 의해 생산된다. 이렇듯 전(全)신체를 포괄하는 감상은 거리를 유지하는 상태에서 보전되는 예술에 대한 경험이라기보다는, 이미지에 대해 확장되는

정신 내지는 공격적으로 침투하는 극한적 정신을 포함한다.[125]

새로운 형태의 실재, 곧 현행적 현재와 사라진 현재 사이에서 또 하나의 축으로 중심에 놓여 있다고 하는 잠재적 대상, 그것을 환기하는 것이 참여자들이 이러한 가상공간을 체험하는 와중에 이르게 되는 지점이다. 그러므로 경계는 완전히 사라지지 않은 채, 항상 사라진 현재의 형태로 차이를 떠올리도록 하며, 그 사이를 부유할 수 있는 권한을 참여자에게 부여하고 있다.[126]

3. 촬영과 전송된 화면의 사이

풀리지 않는 수수께끼처럼 비디오 아트는 예술의 영역에 자리하고 있다. 누구의 요청에 의해 그러한 미술관 중심의 신화를 형성하게 되었는지가 불분명한 상태에 있다. 텔레비전이 있고, 방송이 있으며, 실험영화, 길거리 비디오, 예술행위의 다큐멘터리가 있었음에도, 비디오 아트의 영역은 공유하여 온 모종의 공통적 성질을 이어가 오늘의 확장된 양상에 이르고 있다. 이 절에서는 재현(representation)으로부터 유래한 출현, 혹은 외관(appearance)에 반대되는 것으로서의, 비디오 아트의 한 측면인 원격(telematic) 전송의 사이에서, 그 짧은 순간 발생하는 유령(apparition)이라는 개념에 주목해 보고자 한다.

마샬 맥루한(Marshall McLuhan)에 따르면, 차가운 매체인 텔레비전은 뜨거운 매체인 라디오나 영화에 비해 일정한 간격을 떨어져 보는 인

125) Grau, Oliver, ***Virtual Art - from Illusion to Immersion***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2003, 199-200쪽.

126) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「인터페이스를 통한 데이터베이스의 경험과 개별적 서사의 생성-토니 도브와 샤 데이비스의 경우를 중심으로」를 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 7권 1호, 2009, 53-68쪽.

쇄매체에 유사한 차가움을 갖는다.[127] 그러나 매체의 차가운 속성을 논할 때 텔레비전이 시청자의 참여를 동반한다는 것에 주목할 필요가 있다. 왜냐하면, 애드가 앨런 포(Edgar Allan Poe)의 상징시와 추리소설이 독자의 참여를 불러들였듯이, 개발 초기 텔레비전의 모자이크는 그 격자 사이의 빈 공간을 시청자의 공감각적 상상들로 채워 넣게끔 유도하는 역할을 했기 때문이다.[128] 애드가 앨런 포는 불완전한 이미지나 과정을 제시해 독자를 창조적인 과정에 관여시키는데, 이러한 시도가 가능했던 것은 전신(telegraph)의 이용이 저널리즘에 불러일으킨 모자이크 효과에 주목했기 때문이다. 단문을 통한 소통 안에서 서술은 단순화되고 마치 거친 해상도의 화면을 보듯이 나머지 세부는 상상에 맡겨야 했다. 그에 반해 텔레비전 출현 이후의 세대는 이 새로운 매체가 제공한 시각적 환경으로 인해 촉각에 대한 욕구가 복원되는 것을 경험한다. 즉 사물을 관찰하게 됨으로 인해 그 물질적 성질을 다양한 감각의 기억에 의존해 상상하는 일이 가능해졌는데, 이러한 상황은 텔레비전 프로그램 속에서 시시콜콜한 일상의 문제들을 볼거리로 불러내는 것으로 결과하였다. 이전의 영화배우들이 가졌던 신비함은 희석되었고, 일상적으로 마치 이웃의 일을 대화거리 삼아 이야기하듯이 텔레비전을 통해 중계되는 그들의 이미지를 소비하게 되었다. 가까운 사람을 만나듯이 유명 연예인들의 이미지를 소비하는 일과 더불어, 이전까지는 산업적 표준을 위해 희생시켜온 지역적 차이들, 일상 속 특이한 요소들을 소개하는 일도 이루어졌다.[129] 텔레비전 시청자 개개인이 자신의 일상 속 사

---

127) 마샬 맥루한은 미디어를 크게 뜨거운 것과 차가운 것으로 나눈다. 그 기준은 해당 미디어가 단일한 감각을 '고밀도'로 확장하는가의 여부이다. 여기서의 고밀도란, 데이터로 가득 찬 상태를 말한다. 예를 들어 전화는 청각의 미디어인데, 라디오에 비해 데이터가 적으므로 차가운 미디어로 분류된다. 이와 마찬가지로 텔레비전은 차가운 미디어, 영화는 뜨거운 미디어로 분류된다. 초기의 텔레비전은 영화에 비해 해상도나 구체적인 감각을 충만하게 전달하지 못했던 것으로 볼 수 있다. Marshall McLuhan, ***Understanding Media: The Extensions of Man***; 『미디어의 이해』, 김성기 외 옮김, 서울: 민음사, 2004, 56-57쪽.

128) 초기 텔레비전의 브라운관 모니터는 낮은 해상도로 인해 모자이크처럼 보였다. 현대의 고해상도 텔레비전의 세세함에 이러한 입장을 적용할 수는 없다.

129) 이차 세계대전 당시 군수품의 대량 생산체제는 광범위한 부품의 표준화를 야기했고, 차이보다는 동일화를 통한 효율성 제고를 중점에 두었다.

소한 요소들을 재발견하고 그것을 특성화하려는 노력이 시작되었던 시기이기도 하다. 맥루한의 시각에는 독일의 낭만주의적 시인, 철학자들이 당시까지도 여전히 라디오가 가진 그 영웅적 전파력에서 벗어나지 못하고 있는 것으로 비쳐졌을 것이다. 그가 이러한 시각을 갖게 된 데에는 이차대전 당시 히틀러의 연설을 전파시킨 라디오의 역사가 근거로 작용하는 것인데, 이렇듯 시대에 뒤쳐진 문자 중심적 메시지 전파를 비판하기에 충분한 상황을 당시의 텔레비전은 제공하고 있었다.[130]

베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht)가 라디오를 상호작용적 매체로 바라보고 그 사회주의적 교화의 기능을 옹호했던 것은, 그것을 나치의 권력 집중을 위한 정치 선전 도구였다고 비판하는 맥루한에 비해 관대한 태도라고 할 수 있다. 그러나 어느 시대나 소통의 핵심적 역할을 담당한 매체를 통해 위계적 권력이 형성되기도 하고 전복적 사고가 전파되기도 하는 양방향의 가능성이 상존한다. 이러한 예를 더 과거에서 찾아본다면, 전신을 담당했던 전신 기사들이 원거리의 전신 기사들과 마치 오늘날 인터넷 상에서 이루어지는 것과 같은 온라인 공동체를 형성했던 일을 떠올려 볼 수 있을 것이다. 그들은 가상의 캐릭터를 만들어 매일 연재되는 그들의 삶 속에 자신의 욕망을 투사하고, 다른 캐릭터들과 상호작용하는 대행자(agent)의 형태를 구현하였다. 이러한 상호작용은 전신소설(telegraphic fiction)이라는 장르 형태를 띠고 새로운 글들이 연재되는 가운데 이루어졌다.[131] 애스콧에 따르면 21세기를 살고 있는 사람들은 정치적 이데올로기를 믿으려 하지 않듯이, 실재 세계에 뿌리를 둔 현전(appearance)에 집착하는 태도를 보이지 않는다고 한다. 가상공간 안에서 유령의 상태에 머무르며, 자유롭게 그 형태를 바꾸는 것에 더 흥미를 느끼며 규범화되고 정의 내려진 상태에 답답함을 느낀다는 것이다. 그러나 전신 소설의 예에서 알 수 있듯이 비단 현대에만 그러한 욕구와 소통이 이루어졌던 것으로 국한할 수는 없다.

---

130) 위의 책, 437-438쪽.

131) Katherine Stubbs, Telegraphy's Corporeal Fictions, ***New Media 1740-1915***, Lisa Gitelman & Geoffrey B. Pingree (ed), Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003, 91-111쪽.

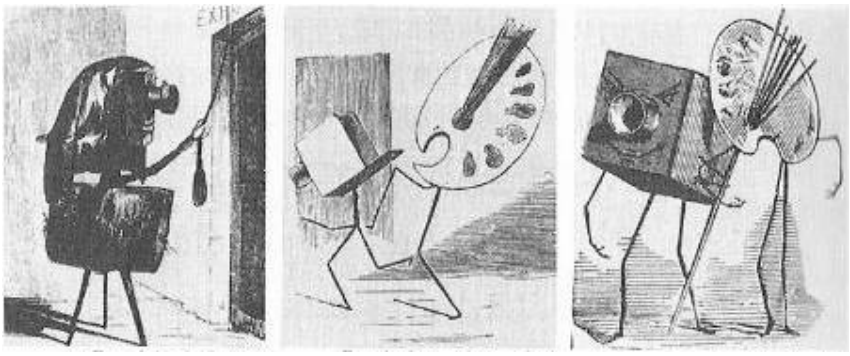
1) 상호작용성

역사는 집적의 과정이라기보다는 선택의 과정이다. 많은 그 밖의 이야기들이 배제됨으로써, 남겨진 형태가 사건 기술의 한 버전으로 고착되어 있다. 배제되어 버린 이 역사 속 서술들은 그럼에도 불구하고 완전히 파괴된 것은 아니다. 침묵하는 와중에도 그것들은 역사의 전체주의적 효과에 대항하여 종종 전복적인 기능을 발휘한다. 빌 비올라(Bill Viola)는 비디오 아트의 탄생과 동시에 그 신화와 영웅들도 동시에 발명되었다고 회상한다. 이러한 성급한 발명은 비디오 아트의 성장에 부정적 영향을 미치게 된다. 항상 앞서서 고안된 개념어들과 정의들은 새로운 시도들을 에워싸고, 그것이 보다 확장된 가능성을 낳게 되는 지점을 봉쇄한다. 19세기말 사진가인 펠릭스 나다르(Félix Nadar)가 제작한 삽화에는 회화와 사진의 미묘한 관계변화가 일어나고 있음이 암시되어 있다. 미술관의 문을 두드리는 사진이 처음에는 회화에 버금가는 순수예술의 지위를 부여받지 못하다가 이내 미묘한 동거관계를 성립하게 되는 과정을 보여준다. 이는 비디오 아트에도 유사하게 적용된다. 예술의 영역 안에서 비디오 예술은 새로운 매체로서의 기능을 부여받음과 동시에, 계속 타자로 취급되며 배제되는 우여곡절을 겪었다.[132]

비디오 아트가 노정한 이러한 모순적 상황은 시대마다 영향력 있는 매체가 맞이하는 보수적 저항과 실험적 변화를 거듭하는 과정에서 일반적으로 일어나는 양면적 상황이라 할 수 있다. 그러나 유독 비디오 아트는 사진의 출현 당시 미술계(당시에는 이 용어가 존재하지 않았다)와의 관계를 형성하는 과정과는 또 다른 미묘한 차이를 보인다. 미술계에서 나서서 용어를 선보이고 새롭게 등장한 용어는 역설적이게도 현재 진행형의 다양한 시도들을 제약하게 된다. 즉 아방가르드 예술의 제 장르들의 연속선상에서 비디오 아트를 보거나, 텔레비전의 방송을 염두에 둔 상태에서의 매체 속성을

132) Martia Sturken, Paradox in the Evolution of an Art Form: Great Expectation and the Making of a History, ***Illuminating Video***, Dough Hall & Sally Jo Fifer, New York: Aperture Foundation Inc., 1990, 101쪽.

강화해 가는 등의 특성을 보였던 것이다. 그러나 정의를 내리려는 운동성은 그 경계를 허물려는 운동성을 동반한다. 설치예술 맥락 안에서의 비디오는 작품을 체험하는 과정에서, 관객이 자신의 신체가 기록되어 모니터에 전송되는 것을 마치 텔레비전의 방송을 지켜보는 것처럼 접하게 되지만, 결과적으로 신체의 고유 수용 감각이 흔들리게 되는 상호작용적 상태를 경험하는 것으로 이행하게 된다.



도판20. 나다르가 1855, 1857, 1859년에 각각 제작한 삽화

마가렛 모스(Margaret Morse)는 브루스 나우만의 〈Video Corridor(비디오 복도)〉를 걸으며 “나의 신체가 나의 이미지로부터 분리되는 것 같았고, 나의 밑으로부터 공간감을 지탱하는 지면이 들고 일어서는 것 같았다”라고 회상한다.[133] 설치된 공간은 직접 경험해보지 않으면 안 되는 조건을 갖고 있다. 눈에 보이는 설치된 오브제 이외의 것이 느껴진다면 바로 그 부분에 대하여 예술의 영역이라 명명할 수 있을 것이기 때문이다. 잠재적으로는 조각적이라 할 수 있는 이 공간 안에서 관람자는 시간과 공간의 전치를 경험하게 되며 시공간에 관한 작가의 재정의에 동참하게 된다. 복도의 끝나는 지점에 두 개의 모니터가 있고, 바닥으로부터 10 피트(feet)

133) Margaret Morse, Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between; Dough Hall & Sally Jo Fifer (ed), 위의 책, 153쪽.

쯤 위에 카메라가 숨겨져 있다. 관객이 복도에 들어서는 순간, 두 개의 모니터 가운데 위의 모니터에 자신의 모습이 나타나기를 기대하지만 비어있는 복도만이 계속 보이다가 결국 아래 쪽 모니터에 나타난 자신의 뒷모습을 보게 된다. 위 쪽 모니터의 비어 있는 복도의 장면은 부재의 느낌을 부여하고, 조금 전 혹은 조금 후의 시간을 감지하도록 유도한다.[134]

도판21,22. 〈Video Corridor〉, Bruce Nauman, 1968-70

134) Margot Lovejoy, ***Digital Currents: Art in the Electronic Age***, London: Routledge, 2004, 97쪽.

가상적 문화에서는 예술과 기술 모두 실재에 관한 우리의 지각을 급진적으로 변화시킨다. 그래서 강조점은 외관(appearance)으로부터 유령(apparition)으로 옮겨가게 된다. 다시 말해, 사물의 가시적 외관으로부터 내면으로 향하여 있는, '되어가는 과정의 출현'으로 관심이 옮겨가게 된 것이라 하겠다. 어떠한 정확한 상태의 예술이나 문화적 지위도 고정되거나 정의되지 않으며, 오히려 끊임없는 변형의 과정에 놓이게 된다. 이 과정은 특히, 두 가지의 익히 알려지거나, 고정된 정의, 혹은 목적 사이의 이행이 아니고, 변형 그 자체로써만 그 성격을 정의내릴 수 있는 것이라고 할 수 있다.[135]

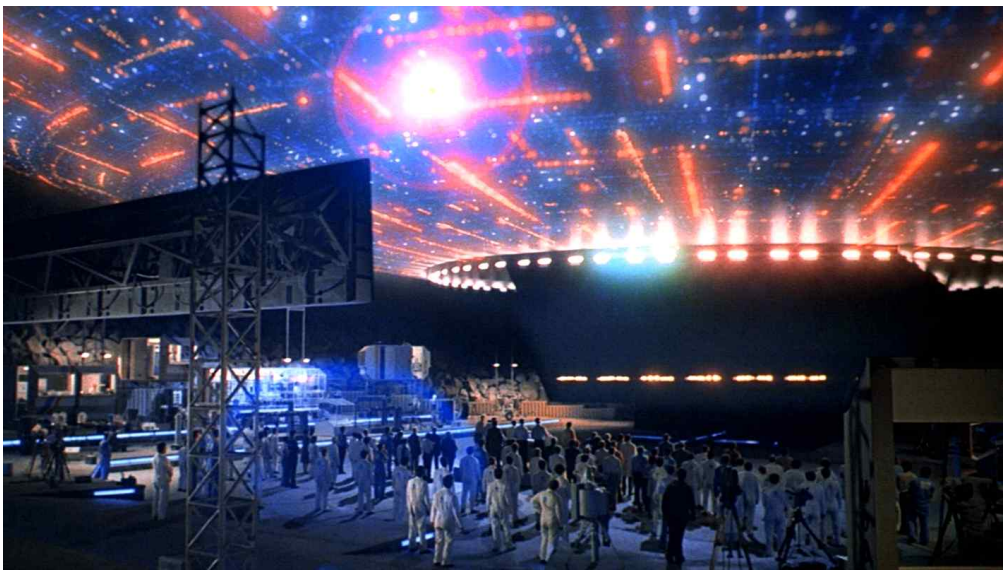
가상공간에서의 상호작용을 통한 예술형태에 대하여, 그것이 끊임없이 변화를 겪는 고정되지 않은 예술 형태임을 역설한 이러한 애스콧의 설명은 초기 비디오 설치 작업에 해당하는 나우만의 〈비디오 복도〉에 적용했을 때 그 원형이 보여주는 유사성을 찾을 수 있다.

2) 비가시적 영역

스티븐 스필버그(Steven Spielberg)의 영화, 〈Close Encounters of the Third Kind〉(1977)는 미지의 존재와 만나는 세 단계의 과정을 제시하고 있다. 그 첫 번째는 미확인 비행물체를 목격하게 되는 것이고, 두 번째는 신비한 신체적 증거를 경험하게 되는 일, 그리고 마지막으로는 외계인과의 조우에 이르는 일이다. 과학자들을 포함하여, 외계인과의 조우를 위해 산 위로 몰려든 이들 앞에 출현한 외계의 비행체는 과학자들이 발신한 멜로디에 화답함으로써 지구인과 소통한다. 이 신비한 광경의 연출을 위해 평소 들을 수 없는 다양한 음역에 걸친 효과음이 이용되었는데, 파괴적이기

135) Roy Ascott, ***Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness***, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2003, 280쪽.

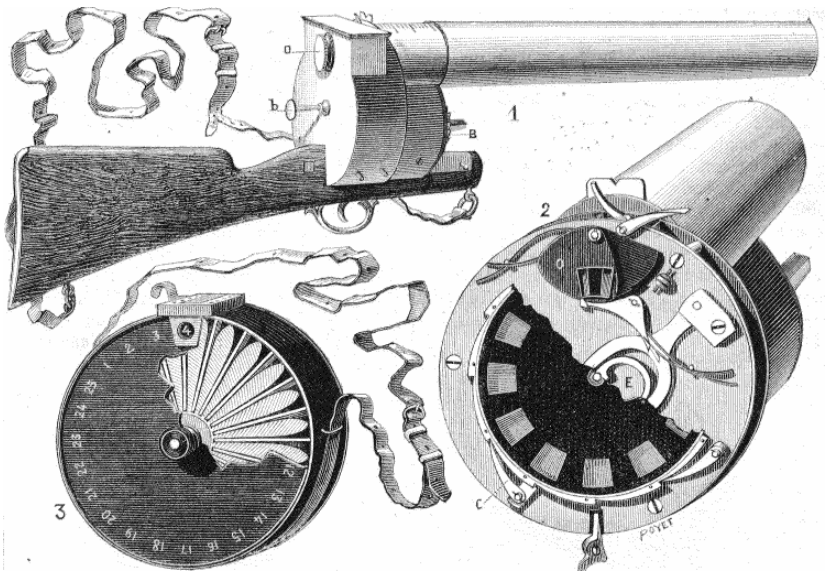
까지 한 웅장한 중저음의 화음이 영화 스크린 속의 경험을 신비한 기운으로 감싸는 효과를 이끌어 낸다. 이를 비릴리오는 에띠엔느 마레이(Étienne Jules Marey)의 작업에 내재한 정신적 측면에 다시금 연결된 것으로 보았다. 상업적으로 매우 성공한 스필버그의 이 영화는 마레이가 연속동작 사진을 통해 사람에게 보여주고자 한 그 나머지 시간을 떠올리게 만든다는 것이다. 현재의 시간을 살고 있는 영화의 관객은 현재의 재현이라 할 수 없는 제 3의 상태를 영화의 스크린 속에서 경험하고, 현재의 실재성에 대해 불가해한 어떠한 세계를 접목시키게 된다.



도판23. 〈Close Encounters of the Third Kind〉, Steven Spielberg, 1977

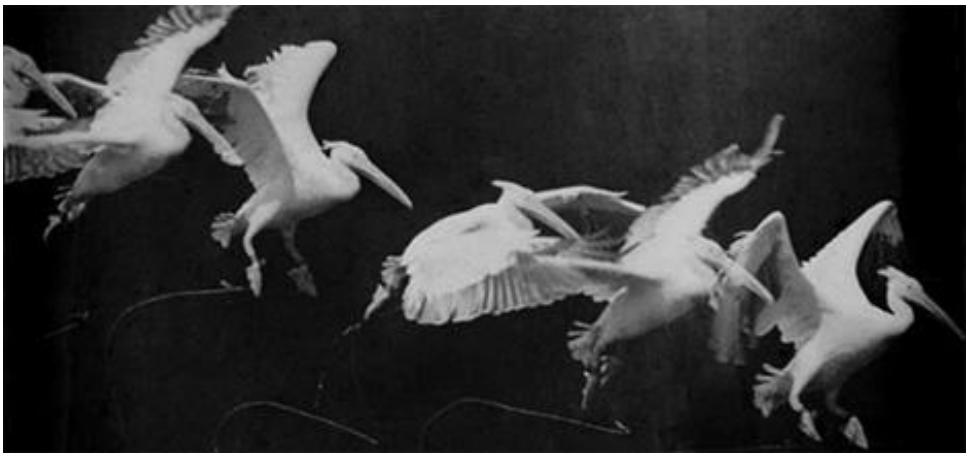
마레이의 '연속사진 총(chronophotography gun)'에 의해 기록된 사진 기호(photogenic sign)들로 인해, 그는 보는 이로 하여금 보이지 않는 우주를 관통하게 만든다. 연속 사진의 모든 형태들은 기억의 경로로부터 떨어져 나온 각각의 시간을 채우고 있는 반면, 보이지 않는 우주를 관통하게 하는 것은 형태를 갖지 않은 그 나머지의 사이에 존재하는 시간이다.[136]

시간의 한 점 한 점에 기록된 사진들은 보이는 바로서의 어떠한 시점을 점유하고 있는 듯 하지만, 시간에 대한 실체적 성격을 띤 증거물이라기보다는 허구적으로 구성된 이미지의 연속일 뿐이다. 오히려 시간의 붙잡을 수 없는 연속성을, 사진에 보인 점들과도 같은 성격의 이미지들을 연결하는 나머지 부분에 대해 사고하게 하고, 그것을 붙잡을 수 없음에 주목하게끔 한다.



도판24. 〈chronophotographic gun〉, Étienne Jules Marey, 1882

136) Paul Virilio, ***The Aesthetics of Disappearance***, Los Angeles: Semiotext, 2009, 62쪽.



도판25. 〈Flight of The Pelican〉, Marey, chronophotography, 1883

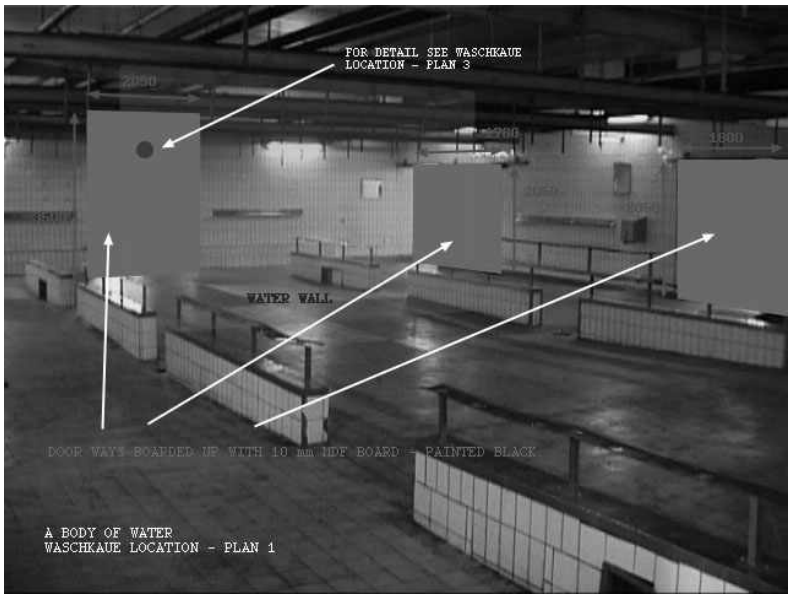
폴 세먼(Paul Semon)과 안드레아 잽(Andrea Zapp)의 공동작업 〈A Body of Water〉(1999)는 서로 연결된 각기 다른 세 장소에서 진행된다. 이 프로젝트는 허튼에 소재한 에발트/슐레겔 광산 그리고 아이젠 광산의 샤워실과 탈의실을 뒤스부르그에 소재한 빌헬름 엠브룩 미술관과 연결하는 장소 특정적 원격 설치작업이다. 이 설치작업은 루르 공업지역을 떠올리게 하는 예닐곱 가지의 부분으로 구성되어 있다. 사회문화적으로 상이한 장소들과 분리된 행위의 공간들을 실시간 비디오 연결 작업을 이용해 시각적으로 한 곳으로 불러들이는 작업이다. 허튼의 샤워실을 방문한 사람들의 이미지가 뒤스부르그의 미술관을 방문한 사람들의 이미지와 뒤섞여서 미술관에 설치된 샤워스크린의 한 쪽 면에 투사된다. 샤워스크린의 다른 한 쪽 면에는 샤워하고 있는 광부들의 모습을 담은 역사적인 영상자료의 장면이 투사되고 있다. 도시 간 연결 전시를 위해 기획된 이 프로젝트는 독일 뒤스부르크의 빌헬름 렘브룩 미술관에서 1999년 6월 20일부터 8월 1일까지 전시되었다.

뒤스부르그 미술관의 방문자는 스스로를 허튼의 두 설치 공간 모두를 방문한 것으로 여길 수 있다. 각각의 개별 설치 단위에 위치한 사람들의 이미지는 크로마 키(chroma-key)를 통해 몽타주되어 샤워스크린에 투사된

다. 이 샤워스크린의 맞은편에는 흘러내리는 물의 표면 위로 샤워를 하고 있는 광부들의 흑백 영화 필름이 상영되고 있다. 샤워 스크린 양쪽 면을 각자 떠다니듯 투사되고 있는 이미지들은 서로 섞이지 않으며, 완전히 다른 시나리오에 따르고 있는 것처럼 보인다. 미술관의 관객들은 그들 자신이 샤워라는 주제와 관련된 각종 소품들, 역사적 부속품들이 비치되어 있는 혼종의(heterogeneous) 환경에 위치하게 되었다는 것을 깨닫는다. 미술관 전시실에 설치된 모니터를 통해 관객들은 샤워 룸의 비밀로 향하는 통찰력을 부여받게 된다. 샤워 스크린에 투사된 자신의 이미지를 모니터를 통해 확인하게 되는 관객은 물리적으로 떨어져 있는 다른 공간의 관객들과 자연스럽게 비언어적이고 행위적인 소통을 나눌 수 있는 상황에 놓이게 된다.

도판26. 〈A Body of Water〉, Paul Semon, Andrea Zapp 공동작업, 1999

도판27,28. 〈A Body of Water〉



도판29. 〈A Body of Water〉

에발트/슐레겔과 아이젠 광산을 비롯해 그 곳의 인상적인 샤워실과 탈의실 모두 1997년 문을 닫았다. 이 시설을 이용한 광부의 수가 하루 평균 1000명이 넘었으며, 7000명가량의 광부를 고용한 유럽에서 가장 큰 탄광 지역 가운데 하나로 알려져 있다. 이 작업은 산업구조의 변화에 따른 과거 중공업의 소멸과 그 안에 자리하였던 인간 신체의 소멸, 그리고 그 모두가 원격 디지털 네트워크 안에서 재출현하는 상황 사이에서의 유비(類比, analogy)를 이끌어내고 있다.

크로마 키의 청색 배경 앞에 선 관객의 이미지는 화상회의 연결기술을 통해 뒤스부르크로부터 허튼으로 전송되고, 그 이미지는 허튼의 탈의실에 서 있는 관객의 이미지와 크로마 키 합성되어 샤워실의 샤워스크린에 투사된다. 천장에 설치된 수도꼭지로부터 고압의 물줄기가 분사되고 이 물줄기는 커튼처럼 물의 장막을 형성한다. 이 샤워스크린 바로 옆에 설치된 카메라는 이 최종 스크린의 상태를 기록하여 탈의실의 관객들이 볼 수 있는 모니터와 뒤스부르그의 크로마 키 공간으로 각각 다시금 전송한다.

이 설치작업은 물을 경계로 한 인터페이스를 특징으로 한다. 루르 공업지역을 관통하는 물길이 형성하는 산업 및 교통의 네트워크에 주목한 결과로 이러한 대중적 상호작용이 가능할 수 있었을 것이다. 작업의 핵심 부분에 위치하는 샤워실은 현재 이 지역의 산업적 변화에 대한 모든 시각적, 개념적 층위들이 만나는 곳이라 할 수 있다. 스크린 한 쪽 면에서는 상호작용적 네트워크를 이용한 소통의 플랫폼을 제시함으로써 관객들은 새롭게 도래한 시대와 조우하게 된다. 다른 한 편에서는 버려진 공간 속 과거 노동의 풍경이 마치 플래시백 되듯이, 흑백 다큐멘터리 영상으로 남아 있는 과거 광부들의 샤워하는 영상이 유령과도 같은 그림자로 목격된다.

관객은 자신의 모습을 비롯하여, 원거리에 위치한 다른 관객들의 모습과 더불어 과거 광부들의 모습이 한 물줄기의 표면 속에서 이질적으로 떠다니는 것을 보게 된다. 샤워 스펀지를 양동이에서 꺼내들고 상대편 관객의 이미지를 닦아주는 시늉을 하며, 그 이질적 공존의 생경함(strangeness)에 동참한다. 관객 자신은 실제로 과거에 탈의실이었거나 샤워실이었던 공간에 있으면서, 전혀 다른 공간으로부터 전송된 이미지를 통해 그 너머의 다른 존재와 소통하게 된다. 그러나 여전히 과거로부터 재출현한 것 같은 흑백의 역사적 자료가 던지는, 공간 속에 켜켜이 누적되어 있는 시간의 무게에 짓눌려 있기도 하다. 반면 크로마 키의 공간에 위치한 관객은 역사적 유물 같은 샤워 도구를 손으로 만지며, 화면으로 전송되는 역사적 공간 속 이미지의 중첩 및 공존에 실시간으로 동참하게 된다. 현재와 과거로부터의 이미지를 모두 목격하였으나, 정작 관객이 종합적으로 맞닥뜨리게 되는 것은 과거와 현재의 서로 다른 층위를 넘나들고 있는 집단적 의식의 형태와도 같은 이상한(uncanny) 융합이라고 할 수 있다. 수면을 떠다니고 있으되, 완전히 합쳐지지는 않은, 현존도 부재도 아닌 제 3의 상태, 즉 유령의 상태인 것이다.

초기 비디오 아트의 경계는 비평적, 개념적 언어에 의해 확정되는 듯 하였지만, 그러한 미술계와 매스 미디어라는 결정적 요소로 인해 맞이하게 된 특수한 상황은 예상을 넘어서는 존재론적 고찰을 불러왔다. 비디오

아트의 많은 경우가 설치미술의 성격을 띠는데, 그 실험적 속성과 더불어 비디오에 대한 텔레비전 중심의 상황 해석이 만나 기묘한 합작품을 만들어 낸 것이다. 제 3의 영역, 알 수 없는 영역으로의 확장에 눈을 뜬 결과, 원격현실이 일반화 된 오늘의 뉴미디어 상황 안에서 그러한 논의는 보다 구체적이고 본격화된 기술적 실현에 적용되고 있다. 정치적 사상을 실재 세계에서 실현하려 했던 20세기의 정치실험이 좌초하였으나, 그 역사적 흔적들이 이미지나 구호로 남아 다른 현실 속 국면 속에서 산개와 이주의 상황을 지속하고 있듯이, 영향력 있는 매체의 변천사를 관찰하다 보면, 당대에 발아한 어떠한 감각과 사고가 이후에 도래한 새로운 매체의 틀 안에서 다시금 변형되어 부활하기도 하는 것을 목격하게 된다. 소멸한 것, 즉 부재하는 것은 현존하는 것과의 사이에서 유령의 이미지로 남아 있다. 그것이 유령과도 같은 존재와 비존재 사이의 상태라고밖에는 설명할 길 없는, 새로운 예술의 형태 안에서 부단히 드러나는 제 3의 영역이다.[137]

137) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「촬영의 순간과 전송된 화면, 그 사이의 알려지지 않은 영역」을 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 8권 1호, 2010, 109-125쪽.

III. 작품 분석: 시퀀스-개방성의 구현

이 장에서는 연구자의 작품을 중심으로 개방성을 갖는 시퀀스의 구조를 세부까지 살펴보고, 잠재성이 구현된 양상들을 짚어본다. 각 절은 1장에서 살펴본 기본 전제들을 교차하거나 중첩하여 적용한 예들이다. 즉 화면틀, 대화, 흐릿함, 언표 가능성에 이르는 전제들을 두 가지 이상 반영하고 있는 작업들을 거론한다. 1절에서는 장소 특정적 접근을 통해서 그 장소의 역사성 안에 떠도는 감각적 일면들을 기표의 상태로 등장시키기도 하고, 그 요소들이 서로 간에 대화적 관계를 이루는 양상을 분석한다. 2절에서는 작업의 소재가 되는 기록 화면들을 기록이 이루어지는 순간의 기억 보존 욕망에 대한 기호로 파악해 그 욕망이 끊임없이 등장하고 좌절되는 양상을 다루고 있다. 그러므로 논의의 내용은 전체적으로 환유의 고리를 형성하게 되며 화면 틀과 흐릿함, 그리고 회상의 문제가 검토된다. 3절은 언표 가능성이 잠재성의 차원에서 다루어지고 포즈와 지속의 문제, 그리고 회상과 재연의 문제가 함께 논의된다. 4절은 화면의 안과 밖에 대한 문제로부터 출발하여, 화면과 담화 간의 대화적 구조를 다룸으로써 비인과적 개입의 성격을 살펴보게 된다.

1. 요소들 간의 대화

이 절의 연구는 2010년 이태원에 위치한 '공간 해밀톤'에서 이루어진 《이태원 오바로크》라는 전시를 대상으로 하고 있다. 공간 해밀톤은 시설 개선 공사가 이루어지기 전 비어있는 건물을 1년여의 한시적 기간 동안 전시공간으로 사용하기로 한 기획 공간이다. 이 건물은 이태원 중심부에서 다

소 벗어나 있으며 확장일로에 있는 이태원 상업지역의 경계에서 옛 가구 판매점의 흔적을 여기저기 남기며, 공사를 진행하기 위해 비워놓은 건물의 남루한 상태를 그대로 유지하고 있다. 2층으로 구성된 전시공간의 1층에는 영상설치작품인 《부자 되세요》(2010)를 전시하였으며, 2층에 단독 영사한 단채널 비디오 작품 《이태원의 사나이》(단채널 비디오. 7분 50초 2010)에 쓰였던 마네킨과 의상 등이 함께 전시되었다. 2층의 공간은 온전히 '이태원의 사나이'를 상영하는 공간으로 이용되었다. 특히 《이태원의 사나이》라는 비디오 작품은 퍼포먼스가 이루어지는 무대의 배경에 한국전쟁에 관한 다큐멘터리 영화를 상영하고 그 장면의 변화에 조응하는 퍼포먼스를 진행해 다시 촬영한 것이다. 역사적 사실의 기록인 다큐멘터리와 이를 응시하는 다른 시간 속 존재들이 만들어 내는 새로운 현재를 통해 역사적 사실과 무의식의 관계를 다루고자 하였다. 종결되지 않은 캐릭터들의 양태는 하나의 양태에서 다음의 것으로 건너뛰듯 이행한다.

1) 토착적 기호

《이태원 오바로크》라는 전시의 명제는 한국인의 발음 특성에 의해 결정된 다분히 한국적 상황을 반영한 것이다. 한국전쟁을 거치며 미군 주둔지로 시작한 용산의 이미지는 피난민의 거주지, 용산역 주위의 휴가 나온 군인들, 70, 80년대의 유명 해외 브랜드의 모조품들과, 클럽 문화 등의 기호들이 혼재되어 있는 양상을 띤다. 그 가운데서도 모조품, 가짜의 이미지는 소비 욕망을 반영하는 사회적 기호이고, 군복의 이미지는 한국전쟁 이후의 현대사를 압축하여 관통하는 기억의 기호이다. '오바로크'는 한국적인 어감을 갖는다. 영어 overlock에서 기인한 이 단어는 그 원래 뜻인 '천의 가장자리가 풀리지 않게 하기 위한 휘감아 치기'와는 다소 차이가 있는, 명찰, 상표, 군대 휘장 등을 재봉틀로 박음질해 만들어 내는 일을 통칭하는 데에 쓰였다. 일제 강점기부터 이어져 온 획일화된 교복에서부터 군복에 이

르기까지 오바로크는 주로 억압과 통제, 무개성 등의 느낌을 형성하기도 하지만, 반면 해외 유명 브랜드가 한창 수입되기 시작하던 과거 그 무렵의 소비문화의 한 단면을 소환하기도 한다. 소규모 봉제공장들에서 만들어 낸 의류들에 재봉틀로 박음질한 상표만 더하면 그럴듯한 모조품으로 둔갑시켜 더 좋은 값에 판매할 수 있었다. 클럽의 힙합 문화는 흑인 혹은 히스패닉 갱스터들의 보다 강한 남성적 이미지를 만들어 내기 위한 의상과 문신, 치렁치렁 매달린 금속 장신구 등을 연상시킨다. 이러한 남성성을 과도하게 드러내는 패션은 뽐내고 과시하는 장식성을 그 특징으로 한다. 현대적인 디자인의 군복과 과장된 장식성의 길거리 패션은 폭력성의 극대화를 꾀한다는 점에서 형식상의 공통점을 갖는다. 지금까지 거론한 일련의 상이한 문화적 기호들이 얽혀있는 역사적 변이과정을 겪은 곳이 이태원을 중심으로 한 용산 일대의 지역이다. 공간 해밀톤에서 진행한 이 프로젝트는 이러한 장소의 특성에서 비롯된 우의(寓意)적 상상들에 관한 것이다. 꿈속에서 펼쳐지는 모순되고 기이한 상황 전환을 닮아 있지만 현실 속에 편재한 기이한 착종과 변이들에 착안하였을 뿐, 그것을 넘어서는 그로테스크나 환영을 삽입하지는 않았다.

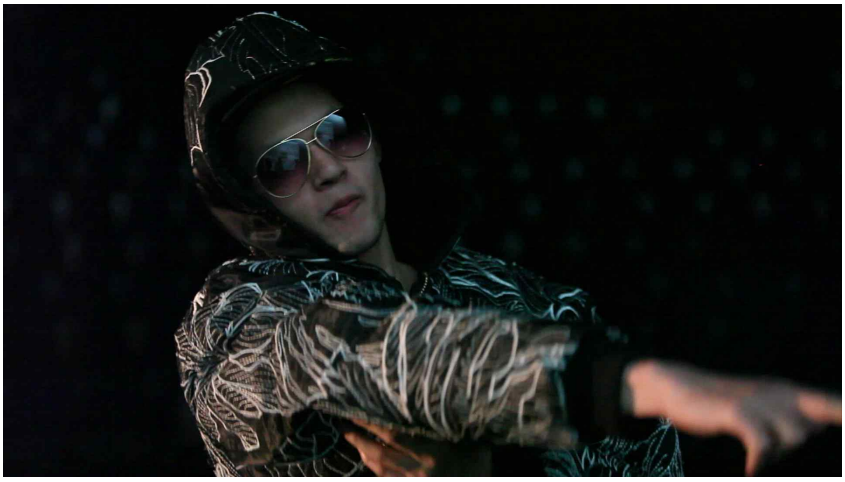
2) 캐릭터의 양태(mode)

은색의 천으로 제작된 의상들은 그 소재가 얇아서 신체의 윤곽을 드러내기도 하고 빛을 반사해 반짝거리기도 한다. 군복을 복제, 변형한 의상 디자인은 얇아서 하늘거리는 소재로 되어 있으며 미래적이거나 관능적인 느낌을 갖도록 제작되었다. 기록 영화 속 전투 장면에서 들려오는 총소리는 그것을 바라보는 갱스터의 눈에는 유희적으로 다가오지만, 이내 격렬해진 비행기의 폭격 장면 속에서 저항할 수 없는 강력한 힘으로 증폭되어 사내를 쓰러뜨리게 된다. 쓰러져 죽어버린 신체로부터 나오는 두 여성은 군대의 장례식에 사열한 병사들의 동작을 취한다. 한 차례의 경건한 의식과,

한 차례의 경쾌한 춤을 추는 장면이 지나고, 두 여성은 은빛 포장지에 둘러싸인 사내의 신체를 일으켜 세운다. 매듭을 풀어 포장을 벗겨낸 뒤 드러난 신체는 마치 동상의 좌대 같은 바닥에 고정되어 있는 장화를 신은 채 어기적거리며 불붙은 장면으로부터 도망치려 한다. 그러나 이내 불의 띠가 그의 앞을 가로막고, 그 앞에 서서 어쩔 줄 몰라 하는 사이 팔뚝에 불이 옮겨 붙게 된다. 배경 스크린에 상영되는 장면은 한국 전쟁의 기록으로, 미군의 화염방사기가 불태우는 산야를 보여주고 있다. 그 흑백 영화 속의 불은 어느새 은빛 제복을 입은 남자의 팔뚝에 옮겨 붙은 불로 이어진다. 경례 자세를 취하면 불이 꺼지고 자세를 풀면 다시금 불이 붙는 과정이 반복되는 가운데 그 몸짓이 마치 힙합의 리듬에 맞춰 몸을 흔들거리는 것처럼 유희적 양상으로 전환된다. 팔뚝에 옮겨 붙은 불은 폭력에 불타는 희생자로서의 대지, 혹은 들불을 보며 신나 하는 철없는 어린 아이의 유희성을 소환하는 상징으로도 기능한다.

도판30. 《부자 되세요》, 단채널 비디오, 자수 커튼 설치 뒤로 영사, 3분 30초, 2010

도판31.《부자 되세요》



도판32.《이태원의 사나이》, 단채널 비디오, 7분 50초, 2010

전쟁의 기록 화면을 응시하고 있는 한 남자의 거들먹거리는 태도는 총을 든 건달의 우쭐거림을 닮아 있다. 실제로 총을 들지 않은 채 총을 쏘

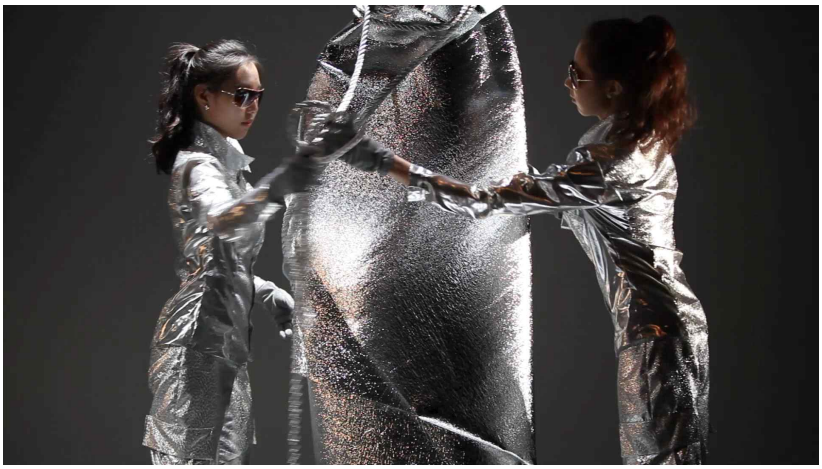
는 시늉을 하는 남자의 윗도리에는 화려하게 수놓은 호랑이 문양이, 그리고 그가 쓴 모자에는 왕관의 문양이 있으며, 그가 쓴 선글라스에는 군사작전을 진두지휘하는 지휘관의 이미지를 떠올리게 하는 한국의 현대사에 기인한 군중 기억의 단서가 심어져 있다. 다큐멘터리 영상 속 전쟁의 장면들이 격렬해질수록 남자도 그에 응수하듯 더욱 격렬하게 총을 쏘는 시늉을 지속한다. 남자의 히스테릭한 반응은 관음자(voyeur)가 발작적 아름다움 앞에서 보이는 행위라 할 수 있다. 폭력이 아름답다고 느끼는 것처럼 전투와도 같은 대결의 상황에서 죽음충동을 느끼며 흥분하는 '충동반전' 혹은 '전향'이 발생한다.[138] 죽음을 향해 뛰어드는 이 순간 충동의 대상은 다름 아닌 사내 자신이다. 그러나 이내 그 상황에 압도당하는 상황이 펼쳐진다. 이 남성이 폭력적 상황을 항상 염두에 두고 있는 캐릭터라면, 그의 미래 기억을 관장하는 방어기제는 자신의 두려움을 극복하기 위해 항상 누군가를 살해하는 상상일 것이다. 방어기제로서의 살인충동이 압도적 파괴를 선보이는 전쟁 기록화면 앞에서 무기력해지며, 사내는 그 폭력의 거침없음 앞에 어지럼증과 공포를 느끼며 쓰러지고 만다. 발작은 잦아들고 죽음을 맞는 것으로 한 캐릭터의 양태는 종결되는 듯하다. 다큐멘터리 영상 속의 폭력성은 역사의 전체 그 자체를 제시하지 못한다. 단지 사내의 미래 기억을 끝내버리는 모순된 기능을 하고 있다. 국가에 의한 폭력은 개개인의 미래 기억에 의해 창조될 수 있으며 전쟁은 그 폭력의 극단적 양태이다. 서로 인과적으로 연결되어 있는 개인과 역사의 폭력성은 부분과 집합의 관계를 갖는다. 그러나 사내와 다큐멘터리 영상 속 전쟁의 이미지가 서로 대결하는 구도는 이 부분과 집합의 모순적 충돌 상황인 셈이다. 그리고 개인의 욕망에서 비롯되었으되 언제든 그것을 무참히 짓밟아버릴 수 있는 역사 전체의 통제 불가능성을 모순적으로 드러낸다.

죽어 있는 듯 넘어져 있는 남자의 신체에서 두 명의 여성이 걸어 나온다. 이들은 남자가 걸쳤던 옷을 벗고 은빛 제복 차림을 한 채, 엄숙하

138) Hal Foster, ***Compulsive Beauty*** ; 『욕망, 죽음 그리고 아름다움: 포스트모던 시각으로 본 초현실주의와 프로이트』, 전영백과 현대미술연구팀 옮김, 서울: 아트북스, 2005, 47쪽.

게 치러지는 한국전쟁 당시의 추모식 장면을 배경으로 장례의식을 치른다. 정적이고 엄숙한 의식을 마친 후, 빠른 박자로 이어지는 백파이프 연주(장송곡)에 맞춰 두 여성은 경쾌한 몸놀림으로 춤을 춘다. 이는 마치 죽어 있는 신체의 부활을 위한 의식처럼 보이기도 하는데, 춤을 마친 두 사람이 일으켜 세운 은빛 포장지에 싸인 신체는 그것을 벗겨내자 곧바로 살아 움직이기 시작한다. 미술 작품을 포장하는데 주로 쓰이는 이 재료는 그것에 둘러싸여 누워 있는 신체에 예술적 대상의 지위를 허위적으로 덧입히는 역할을 한다. 새로 등장한 사내의 신체가 움직이기 시작하는 이 순간은 바로 전에 쓰러진 신체, 두 무희의 신체로 분절되어버린 존재의 부활이라는 모순된 의미의 중첩 가능성에 열려있다. 신체의 정체성은 확립되지 않고 단지 하나의 양태에서 다른 양태로의 미끄러짐을 이어간다. 하나의 죽은 신체로부터 나온 두 무희의 신체는 다시금 또 다른 신체의 부활 의식을 수행하면서, 양태가 이행하거나 편재하는 양상을 동시에 보여준다.

도판33.《이태원의 사나이》



도판34-36.《이태원의 사나이》

3) 되기(becoming)

모든 존재자는 '근거'가 되는 존재를 지향한다. 그러나 작품 속 캐릭터는 그 근거를 분명히 하지 않고 있기 때문에 존재자라고 할 수 없는 어떠한 양태일 뿐이다. 이러한 한 양태에서 다른 양태로의 빗겨나듯 일어나는 이행은 바로 어떠한 양태 '되기'라 할 수 있는 '변용'이다[139]. 캐릭터가 입고 있는 의상의 스타일들은 감각적 조각들의 몽타주들이며, 근거로 작용하기에는 그 색채가 희미한 참조의 기능을 수행한다. 즉 대타자에 걸쳐진 채 탈영토화를 끊임없이 수행하는, 한 곳에 머무르지 않는 변용의 연속일 뿐인 것이다.

도판37.《이태원의 사나이》

139) 이진경,『노마디즘2』서울: 휴머니스트, 2002, 34-35쪽.

도판38-39.《이태원의 사나이》

도판40.《이태원의 사나이》

다큐멘터리 영상 속 미군의 화염방사기에서 뿜어져 나오는 화염으로 인해 불붙은 산야를 바라보는 은빛 제복을 입은 사내는 그로부터 벗어나려는 듯 뒤돌아서서 어기적거리며 걷기 시작한다. 이는 마치 꿈속에서 어떠한 상황으로부터 도망치고 싶지만 발이 떨어지지 않는 것과도 같은 어찌해볼 수 없는 수동적 상황에 놓였음을 보여준다. 욕망의 대상에 대해 수동적인 종합을 이루는 응시에 대하여 정반대로, 그의 응시는 회피하고 싶은 어떤 대상에 대해 눈을 떼지 못하고 그것에 사로잡히고 마는 외상적 신경증에 반복해서 빠져드는 상이군인의 증세를 닮아 있다. 두 발이 바닥에 붙어 있도록 만들어진 부츠와 좌대 일체형의 바닥 구조물은 사내의 걸음걸이를 방해하여 붙드는 장치이다. 기념비와 같이 영웅적 포즈에 고정될 것을 요청하는 군화 및 좌대의 기저부분은 모순적으로 그의 신체를 결박하는 조건이다. 두 무희의 부활 의식을 거쳐 일으켜 세워진 이 사내는 좌대 위에 우뚝 서서 선글라스를 쓰는 처음의 기념비적 당당함에 걸맞지 않은 무기력

함을 노정한다. 겨우 방향을 틀어 뒤돌아 걷는 사내의 앞에는 다시 불의 장막이 펼쳐지며, 그것을 통과하지 못하고 주저하는 사이에 어느덧 사내의 팔뚝에는 불이 옮겨 붙어 있다. 이는 공포와 강박에 의해 불길에 사로잡혀 있는 꿈속의 상황과도 같은 것인데, 팔뚝에 옮겨 붙은 불은 그의 자율적 유희 본능을 깨우는 의외의 결말에 이른다. 경례의 포즈를 취하면 꺼지고 자세를 흐트러뜨리면 다시 피어오르는 불길을 보며 고정된 자세에 머물기보다는 춤추듯이 그것을 유희하는 사내의 행동은 경례의 자세로 상징되는 국가 체제의 권위와 확립된 포즈에 대한 저항이자 일탈이다. 건달과 군인 사이, 개인과 국가의 폭력 사이, 그리고 공포와 유희의 감정 사이에서 양태를 넘나드는 존재는 홈 파인 주행선을 탈주하며 역사 전체로 향하는 길을 연다.

《이태원의 사나이》 속에서 이루어진 의식(儀式)을 정의내릴 수는 없다. 처음부터 끝까지 신체의 흔들리는 정체성을 노정하는 양태의 연결들일 뿐이다. 꿈속의 상황을 닮은 양태의 기이한 변용은 보는 이로 하여금 의식의 층위를 가로지르는 새로운 기억을 형성하도록 한다. 역사의 지표적 해석에 포섭된 현재적 단면들이 창조적으로 통합되거나 분열되고 혹은 모순적으로 겹쳐지는 상황을 전개한다.[140]

2. 화면 틀과 흐릿함에 의한 환유

이 절에서는 영상 기록이 이루어지는 순간, 기록 행위 그 자체에 대한 사유에 기초한 연구자의 2006년 전시 《기록에 관한 기억》을 대상으로 하여 논의를 전개한다. 조작되지 않은 소재로서의 영상은 원본성을 갖는데, 이러한 판단을 가능케 하는 것은 기록 당시에 느낀 감정이 얼마나 진정성

140) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「퍼포먼스와 그 배경 스크린 속 다큐멘터리의 상호관련성 연구-'이태원의 사나이'를 중심으로」를 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 8권 4호, 2010, 31-45쪽.

을 가진 것이었는가의 여부이다. 기록 행위 자체를 대상화하여 바라보는 것에서 출발하여 관객으로 하여금 타인의 기록에 자신의 입장을 투사하도록 유도하는 감상의 구조를 제안하였다.

플래시가 빛을 발하는 아주 짧은 시간 동안만 이미지를 확인할 수 있도록 한다거나 기록의 주체가 되는 인물들의 이미지를 선별하여 흐릿하게 보이도록 하는 효과를 덧입히는 등의 전략을 택하게 되는 것은 끝내 충족될 수 없는 욕망을 자각하도록 하기 위함이다. 기록한 화면을 재료 삼아 편집과 가공을 거쳐 새로운 형태의 기호로서 기능하도록 하는 과정은 하나의 기억이 우리의 의식에 자리하게 되는 과정을 다시금 스스로 응시하게 되는 경험과 유사하다. 어떤 대상을 보고 기억하며 다시금 그 기억을 회상하는 것은 하나의 고정되어 있는 상(像)을 소환하는 것이 아니다. 오히려 회상의 순간 새로운 국면을 맞아 재탄생하는 이미지라고 해야 할 것이다. 회상의 과정 자체는 이미 현재를 모델로 하여 과거를 불러오는 일이며 무한한 갱신의 경험인 것이다. 이렇듯 새롭게 탄생하는 기억은 더 나아가 미래의 영역에 속하는 잠재성을 가지며 보편적이고 우주적인 기억에 관계되어 있기도 하다.

이 절에서의 연구는 전시에서 선보인 작업들인, 《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》(2006)와 《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》(2006)에 관한 논의에 근거하여 생각을 발전시켜 나가는 형태를 띠고 있다. 이 작업들에서 소재가 되고 있는 것은 조작되거나 사전에 특별한 목적으로 쓰일 것을 염두에 두지 않고 기록된 날것의 화면들이다. 이 기록된 화면들을 소재로 편집을 진행하게 되면 그것이 기록될 당시의 자연적 상태는 재맥락화 과정을 통해 변형된다. 기록이 이루어진 목적을 포함하여 당시의 의식/무의식적 기억 모두를 날것으로서의 기록화면은 포함한다. 의식/무의식적 기억과의 관계를 고려하였을 때, 기록화면의 자연적 상태는 불변하는 어떤 것으로 유지될 수 없으며 본래 그러한 상태에 머무를 수 있는 것도 아니다. 소재의 맥락은 가변적이며, 그것이 편집을 통해 선형적으로 제시되는 상황 또한 가변적이다. 기록하고자 하는 충동이

일었던 과거의 그 장소, 시간이 갖는 특정성을 포함하여, 가변성 가득한 기록의 욕망 자체를 작업의 대상으로 삼고 있다.

이렇듯 기록의 욕망이 발생한 지점을 소재삼아 작업을 전개하는 것은 연구자의 기록에 대한 욕망이 관객에게도 전이될 수 있는지를 묻는 일이다. 여행을 떠났던 순간을 기록하는 주체와 그 동행인들이 공유한 경험, 그리고 특정한 대상으로서의 (연구자의) 어머니에 대해 투사되는 주관적 그리움은 본연의 형태 그대로 다른 이에게 다다르지 못하고 항상 저지된다. 환유는 이러한 문제를 반영할 수 있는 언표적 상황이다. 일반적으로 환유라 하면, 어떤 대상을 표현하기 위해 표현하고자 하는 것과 관계있는 것을 들어 대상의 일부분을 대신하는데, 여기서는 본래적 의미에 다다를 수 없고 항상 미끄러져 버리고 마는 재현의 성질을 반영하기 위해 사용한다. 그러나 언어의 수사법을 화면 속 대상에 적용하는 것은 부정확한 대입이며 역설적인 효과를 불러일으키는 데에 그칠 수 있다는 한계를 수긍하며 이 논의를 이어가고자 한다.

1) 기록의 욕망

《기록에 관한 기억》은 과거의 기록과 그 기록을 남기게 된 동기와 기록이 이루어지던 순간에 기록 당사자가 느꼈을 기록에 대한 욕망을 다루고 있다. 기록의 행위를 기억한다는 것은 기록의 충동이 일어나는 마음의 상태까지를 대상으로 삼아 응시의 대상으로 삼는 것이다. 라캉에 의하면 응시란 거울 앞에 처음 서 보게 된 유아가 거울에 비친 모습이 바로 자기 자신임을 깨닫게 되는 시선의 환기를 의미한다.

응시란 우리가 시야에서 발견하는 것이다. 신비로운 우연의 형태로 갑작스레 접하게 되는 경험이다. 응시는 거세공포에 의해 주체가 상상계에서 상징계로 들어서듯 바라보기만 하던 것에서 보여짐을 아는 순간 일어난다. 그래서 실

재라고 믿었던 대상이 자신의 욕망을 충족시키지 못함을 깨닫고 다시 욕망의 회로 속으로 빠져들게 하는 동인(오브제 a)이다. 기표를 작동시켜 주체를 반복충동으로 몰아넣는 중심의 결여, 즉 실재계에 난 구멍이다.[141]

반복충동은 환유에서 확인되는 정의 내려질 수 없는 상호참조적인 상태를 일컫는다. 명증하게 확인할 수 없는 계속된 다른 지점으로의 의미 이동은 순환적인 환유의 연결 고리를 만들어 내어 반복된 순환 질서를 형성하게 된다.

환유작용은 기표와 기표의 연결구조 속에서 발생하는데 이 끊임없는 기표의 연결고리 속에서 대상은 스스로를 완전히 구현하지 못하고 결핍만을 드러낸다. 바로 그 결핍을 메우기 위해 의미작용은 대상 대신에 욕망을 등장시킨다.[142]

대상에 투사되는 욕망은 대상이 그 스스로를 구현하지 못한 결핍의 상태를 벗어나기 위해 또 다른 기표를 끊임없이 찾아 헤매도록 만든다. 화면 안에 등장하는 흐리게 처리된 인물들은 의도적으로 이러한 대상의 결핍 상태를 야기함으로써 보는 이로 하여금 자기 자신을 그것에 투영해 보는 응시의 단계로 접어들도록 유도한다.

기록을 남기게 되는 동기인 그 순간이 영원히 지속되기를 바라는 마음은 텍스트로서의 기록이 갖는 원본성의 기초가 된다. 기록의 상태가 현장에서의 기록에 대한 욕망에 의해 비롯되었음을 근거 삼아 텍스트로서 다루어질 수 있는 날것으로서의 자연적 상태를 유지하고 있다. 작업의 대상으로 삼은 비디오 화면이 갖는 원본성은 그것이 기록되던 시점에 기록행위의 동기인 지속에의 욕망이 없었다면 성립할 수 없는 개념이다. 현재의 대상에 대하여 느끼는 감정은 그것을 오래 지속하려는 욕망으로 변화된다. 기록에

141) Jacques Lacan, 『욕망이론』, 권택영 엮음, 민승기 외 옮김, 서울: 문예출판사, 1996 32쪽.
142) 위의 책, 77쪽.

깃든 이러한 욕망은 기록을 이차적 변형의 상태라 할 수 있는 편집된 상태로 전환시켜 다시금 바라보는 데에 있어서도 그대로 적용된다.

> 우리가 사진을 아무리 살아 있는 모습으로 생각하려고 노력한다 할지라도(게다가 '살아 있게 하려는' 이와 같은 집착은 죽음의 불안을 신화적으로 부정하려는 행동에 불과할 수 있다), 사진은 원시 연극과 같으며, 활인화(活人畫)와 같고, 부동의 분칠한 얼굴의 형상화, 우리에게 사자(死者)들을 드러내는 그 형상화이다.[143]

롤랑 바르트(Roland Barthes)에 따르면 어둠상자(camera obscura)는 원근법적 투시를 증명하듯 보여 주었고 이는 무대예술에 비견할 만한 일이다. 그는 사진이 회화보다 연극에 가깝다면 이는 '죽음'의 중계를 통해서 그럴 수 있다는 논지이다. 연극의 기원에는 사자숭배(死者崇拜)의 의식이 자리하고 있으며 배우들은 죽은 이의 역을 연기함으로써 자신이 속한 공동체로부터 자신을 분리시킬 수 있었다. 토템 연극에서 흰색으로 칠해진 상반신, 중국 경극에서 얼굴에 채색을 한 인물, 일본의 노(能)의 가면 등에서 나타나는 얼굴을 찌푸린 분장은 자기 자신을 살아 있는 동시에 죽은 육체로 표현하는 것이다. 바르트는 카메라 렌즈를 통해 포착되는 투시도 화면을 무대에 비유하고, 그 안에 담긴 인물들의 얼굴을 삶과 죽음을 동시에 내포한 것으로 파악한다.

촬영의 대상 앞에서 직감하게 되는 소멸 내지는 죽음. 영상은 이미 사라져가고 있는 순간과 대상에 대한 회상 자체일 것이다. 기억을 실어 나르는 주체인 화면 속 흐려진 이미지의 주인공들은 화면 속 장면들에 대한 회상의 주체가 불분명한 상태에서 보편적 기억의 지위를 얻을 기회를 얻는다. 즉 보는 이는 자신의 기억의 한 단면을 소환하여 현재의 이미지에 겹쳐볼 수 있다. 화면 속 인물의 위치에 자기의 입장을 대입시키려는 충동 안에서 그 스스로 다시금 자신의 시선의 대상이 되고 있음을 느끼게 되는 응시

143) Roland Barthes, ***La Chambre Claire: Note sur la photographie***; 『밝음 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 옮김, 서울: 동문선, 2006, 48쪽.

의 순환 구조 안에 놓이게 된다.

《기록에 관한 기억》 전시에서 다루고 있는 것은 기록의 대상이 이내 다른 기억들과의 혼합물로 변질될 것이라는 점을 직감한 나머지 그 대상에 다시금 집착하는 반복되는 심리 상태이다. 기록 행위를 이끄는 주된 동인은 그 대상을 스스로 구현할 수 있는 상태로 두고자 하는 욕망이며, 이후 기록된 상태를 텍스트로 간주하는데 있어서도 그 욕망 자체가 다시금 응시의 대상으로 되는 과정을 겪는다. 기록을 응시한다는 것은 그러므로 기록 행위에 투사된 욕망 그 자체를 응시하는 것이라 할 수 있다. 그러나 여기서 구체성이 상실된 기록화면을 응시하는 것은 기록 당시의 욕망과는 다른 성질의 욕망을 야기한다. 즉 대상의 계속된 미끄러짐 안에서 발생하게 되는 새로운 형태의 욕망이 구체성이 상실된 기록 화면을 응시하는 과정에서 발생하게 된다.

2) 상상적 흐릿함

일점 투시도에 기초한 고전 회화의 재현 전통에서 비롯된 '스푸마토' 기법은 재현을 뒷받침하는 소통 방식에 있어서의 시각적 재현 기법(음영법, 투시도법 등) 중 하나이다.[144] 선과 경계면을 '연기'처럼 흐린다는 이 기법은 대기의 느낌이나 부드러운 음영을 환영적으로 나타내기 위해 주로 쓰였는데, 그 가운데에서도 이 연구가 특히 주목하고 있는 스푸마토의 쓰임새는 고전 회화의 주된 부분을 차지하는 전면의 인물과 부차적 지위를 갖는 배경 사이를 가르는 기능을 했다는 점이다. 회화의 기법은 응시의 경향

144) 스푸마토(sfumato, 이탈리아어로 sfumare, "명도를 어둡게" 라거나, "연기처럼 증발하는"이라는 뜻) 회화나 드로잉에서 색채나 명도 사이에서 부드럽고 미세한 전이를 만들어 내는 세밀한 음영을 뜻한다. 레오나르도 다 빈치와 그의 추종자들의 작업과 연관해서 자주 사용된다. 이들은 선이나 경계 없이 빛으로부터 어두운 부분에 이르는 미묘한 점진적 이행을 만들어냈다. 이 기술은 얼굴 표현의 매우 환영적인 묘사와 대기 효과를 표현하는 데 쓰였다. 『Encyclopedia Britannica』,
(http://global.britannica.com/EBchecked/topic/537371/sfumato)

을 결정하는 형식이며, 인지의 틀을 형성하는 데에 깊이 관여한다. 고전 회화는 보는 이의 시선을 전제하고 있다. 미셸 푸코(Michel Foucault)가 디에고 벨라스케즈(Diego Velázquez)의 〈시녀들 Las Meninas〉을 분석한 내용을 참조하자면, 회화는 고전주의 시대의 시선의 표상을 스스로 구축하고 있다.[145] 이 그림 속 인물들의 시선은 화면 밖, 즉 감상자가 서 있는 위치를 점하는 모델의 시선과 교차하며 응시하는 것과 응시의 대상이 되는 순환의 연결 고리 안에서 그림을 순환하는 표상으로 만들어 낸다.[146] 벨라스케즈가 시선을 순환시켜 그 표상성을 무한히 새롭게 다시 태어나도록 하고 있다면, 연구자가 의도적으로 시퀀스 속 인물들에 부여한 흐릿함은 회화 속 스푸마토가 담당했던 재현 체제 안에서의 상상작용이 뒤집히는 결과를 낳는다. 즉 시퀀스 안에서 인위적으로 흐릿함을 조작함으로써 그 보기의 표상이 뒤집혀 작동하도록 유도한 것이라 할 수 있다.

회화 속 스푸마토의 영역은 사진에 이르러 아웃 포커스(out focus)의 표현이 부분적으로 계승하고 있다. 스푸마토가 회화 안에서 사물을 보는 방식과 관련하여 재현의 규범을 따르며 그 형식을 규정해 내고 있다면, 사진과 영화에 이르러서 흐릿함의 작용은 보여주고자 하는 모든 것에 걸쳐 적용 가능한 것이 되었다. 때때로 아웃 포커스는 영화의 장면들 속에서 고의적으로 배제되는 대상이 되기도 한다. 딥 포커스(deep focus)를 이용해 화면 속 모든 인물과 사물이 화면으로부터의 거리에 상관없이 또렷하게 드러나도록 하는 것은 흐릿함을 의도적으로 배제한 대표적 예이다. 오손 웰스(Orsen Welles)는 그의 영화 〈Citizen Kane〉(1941)에서 이 딥 포커스 기법을 서사를 효과적으로 완성해 가기 위한 도구로 이용한다. 일부러 강조된 인물과 사물의 또렷함은 감상자로 하여금 부지불식간에 그들 간의 관계를

145) "... 이 그림은 부재하는 초상화의 주인공과 이 그림의 실제의 감상자들을 동일한 공간에 위치시킨다. 감상자와 감상대상이 무한히 상호 교환관계 속에 놓인다. 주체와 객체, 감상자와 모델이 그들의 역할을 무한히 교환한다. 이처럼 이마쥬(image)이상인 것이다. 한마디로 그것은 표상 자체인 것이다." 이광래, 『미셸 푸코』, 서울: 민음사, 1996, 170쪽.

146) Michel Foucault, ***The Order of Things***, New York: Random House, Inc., 1994, 1-15쪽.

설정하도록 유도한다. 도판 속 장면은 자살을 시도한 여성의 약물 병이 화면의 전면에 또렷하게 드러나 있다. 그에 반해 여성의 이미지는 흐릿하게 보이고, 화면 가장 멀리 위치한 문을 열고 등장하는 인물은 또다시 전면의 사물에 못지않은 또렷함이 부여된 상태이다. 여성의 좌절과 자살 시도가 원경으로부터 다가오는 인물에 기인한 것임을 암시한다.

도판41. 〈Citizen Kane〉, Orson Welles, 1941

그러나 기계적인 작동에 의한 사진의 아웃포커스가 회화의 스푸마토를 닮아 있음에도 불구하고, 그것이 본래 근거하고 있는 상상작용의 영역을 고스란히 넘겨받지는 못한다. 《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》에서 연구자는 날것으로서의 여행의 기록 시퀀스에 보다 적극적이고 직접적인 개입을 시도하였다. 인위적으로 흐릿함이 부여된 장면은 회화의 스푸마토가 하나의 기법으로서 운용되었던 것과 유사한 층위에서, 인위적이고 한시적인 형식의 지위를 부여받게 된다. 즉 전통적으로 인물에 포커스가 맞춰 지고 주변의 배경이 흐려지게 되는 주와 부의 관계를 역전시킨다. 여기에서 사용

된 흐리기 효과를 회화적 상상력의 산물인 스푸마토와 관련하여 고찰할 수 있는 이유는 그것이 의도를 가지고 감상자의 보는 방식에 적극적으로 관여하고 있다는 공통점을 갖고 있기 때문이다. 또는 단순히 보는 방식의 차원을 넘어서 회상, 욕망 그리고 기억과 미적 체험으로서의 인지에 이르는 광범위한 직관의 영역을 대상으로 한다는 공통점을 갖기 때문이다.

알베르티(Alerti, Leon Battista)는 빛이 시야에서 멀어질수록 흐려 보이게 되는 현상을 설명하면서 한 시점에 의해 파악되는 평면 위 광선의 기하학적인 피라미드를 가정하였다. 시각의 범위를 나타내는 피라미드의 바닥 면을 평면으로 보고, 피라미드의 빗변을 이루는 직선에 경계광선이라 불리는 빛이 있다. 그는 눈과 보이는 대상 사이의 거리가 멀어지거나 가까워질 경우 흐릿함의 차이가 나는 양상을 설명하기 위해 중요한 단서를 제시하고자 하였다. 즉 경계광선이 만들어 낸 피라미드 안쪽을 차지하는 중앙광선(razzi mediani)이 그 중요한 단서가 된다.

> 이제 중앙광선들에 대해서 설명하겠습니다. 이들은 피라미드의 경계광선 내부에 위치하는 수많은 광선들을 가리키는데 흡사 카멜레온과 같은 성질을 가지고 있습니다.(중략) 중앙광선들은 평면과 만나는 지점에서 눈에 도달하기까지 평면과 동일한 색과 빛을 지니고 있어서, 만약 우리가 시각 피라미드의 어느 지점을 잘라서 보더라도 색과 빛은 늘 같습니다. 그러나 거리가 멀어지면 (색과 빛을 실어 나르는 광선의) 힘이 사라지는 것은 분명합니다. 그 이유는 무엇일까요. 광선들이 색과 빛을 짊어지고 오다가 (여러 가지) 무거운 물질로 채워진 밀도 높은 대기를 지나오는 동안 그만 피로해서 (색과 빛의) 짐을 떨구어 놓는 것이 아닌가 추측해 봅니다. 여기에서 이런 규칙을 이끌어 낼 수 있습니다. 우리가 보는 평면은 (눈으로부터의) 거리가 멀어질수록 흐릿해 보인다는 규칙입니다.[147]

물론 르네상스 시기에 가능할 법한 상상적 기술에 불과하지만, 당시에는 회화 속 재현의 원리로 작동했으며 광선의 시각적 작용을 설명하는 데 효과

147) Leon Battista Alberti, ***Della Pittura de Leon Battista Alberti***; 『알베르티의 회화론』, 노성두 역, 서울: 사계절 출판사, 1998, 27쪽.

적이었다.《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》에서 화면에 의도적으로 덧입혀진 흐릿한 부분은 마치 스푸마토 기법 안에서 시각 피라미드가 적용되었을 경우, 시각의 위계에 맞게 빛의 작용이 재현된 상태를 역전시켜 버린 것과 유사하다. 눈으로부터 가장 가까운 곳에 위치한 대상, 즉 또렷한 상으로 포착되어야 할 근경의 대상에 대하여 부(副)의 위치를 부여하는 것이다. 이 대상은 인위적인 흐릿함의 경계 안에 갇혀 있으며, 배경의 상대적으로 또렷한 상태에 대비되어 부족한 정보를 제시한다. 이러한 시도는 보는 방식의 관습에 의해 점거된 의식에 대한 의도적 반기(反旗)이다. 화면의 중앙, 혹은 근거리의 또렷함이 인위적 개입에 의해 박탈된 상태에서, 보는 이는 그 주변부에 시선을 옮겨놓게 된다. 이 때 희박해진 주(主) 대상의 형체를 향해 보는 이는 공백에 대한 관심이라 부를 수 있는 시선을 보내게 된다.

시각이 대상에 이르는 현상을 빛과 공기를 매개로 삼아 표현한 스푸마토 기법은 화면 안 구성에서 주(인물)와 부(배경)를 구분하는 데에 쓰였다. 이런 경우 알베르티의 착상은 시각의 위계에 관련되어 있다. 연구자의 작업에서 기록자와 그 동행인들은 여행의 기록화면 안에서 구체적 기억의 소유자 혹은 사건의 주체의 지위를 부여 받는데, 시각의 위계가 박탈 혹은 전복되는 경우, 이 기억은 특정인에 귀속되는 것이 아닌 기억 일반으로 전환될 가능성이 생겨난다. 흐릿한 얼룩의 덩어리는 실재계에 난 구멍에 비유할 수 있으며, 중심 없는 주변적인 것으로서의 실재계를 암시한다. 이는 곧 또 다른 기표로의 이동에 대한 반복적 충동을 일으키는 환유의 양상을 띠고 있다. 장면이 전환되는 순간 봉합이 이루어지는 것을 저지하는 것이기도 하고, 인터페이스를 강화해 그것이 감상자에게서 스스로 작동하도록 촉발하는 것이기도 하다. 바흐친이 고찰하였듯이, 자아의 외재성이라는 개념은 자아를 타자와 분리하기 위한 것이 아니다. 오히려 변화하는 관계성 속에서 더욱 경계가 흐려지고 상대적이 되기도 한다. 자아는 타자를 바라볼 때 그에 완전히 감정이입하는 것이 아니라, 시선의 잉여를 노정하며, 이로 인해 타자에 완전히 동화하지 않고 자신으로 머물 수 있다. 그러나 그와 더불어 다시금 능동적으로 타자가 되어 보는 것이 요청되는데, 시선의 잉여를 부여잡거나 포기하도록 요청

하기도 하는 이 이중적 태도를 이해하는 것이 본질적인 존재의 관계를 검토하는 데에 필수적이다. 시선의 대상, 시퀀스 속 사건의 주체가 흐려져 버린 상태는 화면의 나머지 부분을 떠도는 시선이 더욱 잉여적인 것으로 변하도록 촉구한다. 그리고 결과적으로 감상자의 시선은 능동적인 '되어보기'의 상태로 접어든다.

도판42. 《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》, 단채널 비디오, 7분 16초, 2006

도판43,44.《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》

도판45.《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》

3) 현장부재증명(alibi)

《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》에서 사용된 스푸마토 기법은 카메라를 들고 스스로를 촬영하는 인물과 그 동행인들의 이미지에 적용되었다. 인물의 구체성은 저하되었고 기록된 순간의 사건 주체는 불분명한 상태에 놓여있다. 주체의 부재에 가까운 상태로 흐려져 있고 이를 보는 이는 그 흐릿함의 영역 안에 스스로의 입장을 대입하려는 헛된 시도를 해보거나 자신의 기억인양 기록 화면에 대한 소유권을 가장해 볼 수도 있을 것이다. 기록을 남기려는 욕망까지 타인과 공유하고자 하는 시도는 반복해서 실패함으로써 오히려 더 절실하게 그 기억의 모호한 윤곽에 머물러 있게 한다. 기록된 순간의 정체성은 잡으려하면 이내 다른 곳으로 달아나

버리는 연기와도 같은 상태에 머물러 있다.

화면 속 기억의 주체를 파악하는 것이 불가능한 상태에서 주변부의 정황들은 도대체 누가 그것을 경험했는지를 확정하지 않은 상태에 머물러 있고 필요한 정보가 희박한 때에 보는 이에게는 그 나머지의 기억할 대상이 되어 준다. 보이는 대상은 구체적 정보가 없으므로 인해 없는 것과 마찬가지인데, 그와 동시에 역설적이게도 기억의 자리를 차지하고 있다. 이 순간의 기억이 형성되는 과정은 방향성 없는 혐의와 모호함을 함께 갖는 유예되는 경험이다. 이 작품에서 타인과 공유하고자 하는 것은 여행의 순간 느낀 아름다움을 기록하여 남기고자 하는 욕망 그 자체이다. 기록을 수행하는 마음의 상태까지를 공유하고자 하는 시도는 다른 이의 심상을 소환하는 것으로 갈피를 잡게 된다. 물론 불러내어진 상은 실재 그 자체일 수 없으며 원본과 겹쳐있으되 일치할 수 없는 것이다. 그러나 이러한 상태에 대해서 그것이 실재적이라고는 할 수 있을 것이다. 진상을 제시하지는 않지만 허상을 유예하는 것으로 새로운 현실을 맞이하는 것이다. 즉 어떠한 구체적 형태의 기억 속 사건이나 대상, 이미지를 그 흐릿한 공간에 대입하는 것을 목적으로 하지 않는다.

> '나는 내가 아닌 곳에서 생각한다. 그러므로 나는 내가 생각할 수 없는 곳에 존재 한다'라는 말은 여러분을 당혹하게 하기에 충분하다. 하지만 우리는 이 이상을 필요로 한다. 붙잡기 어려운 애매모호하며 익숙한 귀만이 알아들을 수 있는 말들의 의미연결고리는 우리의 손아귀를 벗어나 구문 속으로 도망가 버리기 때문이다. ...
>
> 모든 위대한 리얼리즘 작품은 환유로 인해 그 가치를 인정받을 수 있다는, 다시 말해 진리는 현장부재증명(alibi)의 차원에서 도출되는 효과에 불과하다는 사실은 바로 위와 같은 생각과 관련을 맺고 있는 것이다.[148]

보는 이로 하여금 실재적 상황에 놓이도록 하는 효과는 알리바이를 가진, 현장에는 없는 그 무엇이 존재한다는 사실을 암시하는 입장과 더불

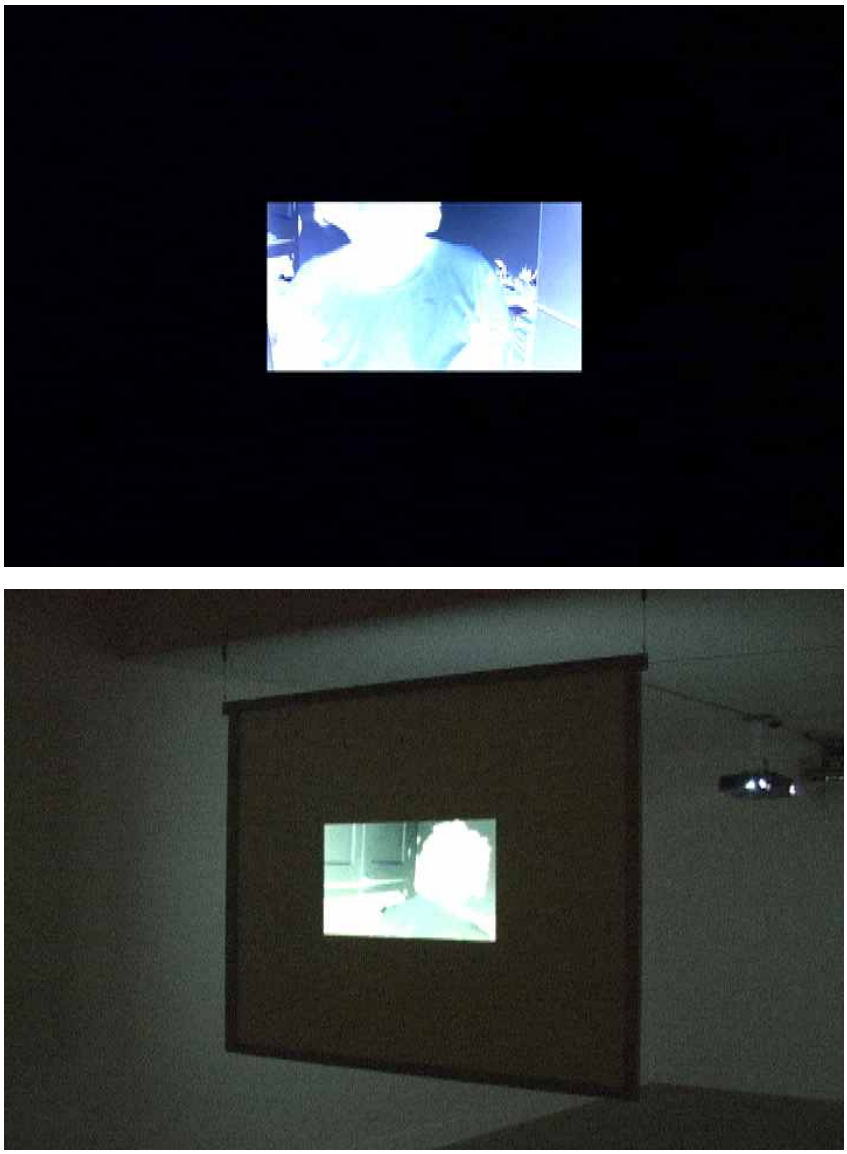
148) Jacques Lacan, 앞의 책, 80쪽.

어, 그것을 수용하는 입장 두 경우 모두로 인해 효력을 갖게 된다. 이러한 실재의 환기 효과는 기록 안에 존재하는 정황이 가장되거나 조작된 것이 아니어야 한다는 조건을 갖는다. 촬영된 화면이 갖는 날것으로서의 속성은 일견 하찮은 일상의 습관을 따르고 있으면서도 놀라움을 내포하고 있다. 카메라에 포착된 일상적 순간들은 사진의 전도(轉倒)에 의해 놀라운 순간으로 탈바꿈한다. 바르트는 촬영의 행위란 카메라의 작은 구멍을 통해 무엇인가, 혹은 누군가를 현장에서 포착하는 것이고, 이 동작은 피사체가 되는 대상이 사진 찍히는 것을 모르는 채 수행되어야 완벽한 것이라고 상상했다. 이로부터 '충격'을 원칙으로 하는 모든 사진들이 공개적으로 유래하는데, 왜냐하면 그는 이 충격이 상처를 준다기보다는, 너무나도 잘 은폐되어 있어서 당사자 자신도 잘 모르거나 의식하지 못하는 것을 드러내기 때문이라고 보았다. 그런 의미에서 충격은 알리바이라고 일컫는 편이 더 나을 것이라고 부연하기도 한다.[149] 사진 속의 이미지는 잘 은폐된 무엇인가를 드러냄으로써 감상자 저마다로 하여금 현장에 없었음을 증명하는 것이다. 어차피 무엇인가가 은폐되어 있는 것을 알고 있으며, 감상자는 그러한 현실에 공모하고 있는 것이기도 하지만 사진의 충격은 그러한 공모관계에 면죄부를 주는 것이다. 사진 속의 대상은 사진 찍히는 것을 몰라야만 한다. 이를 연구자의 작품에 대입하였을 경우, 여행의 기록 속 대상들, 심지어는 촬영자 자신조차도 이 촬영본이 이후 어떻게 쓰일지를 알지 못했다는 것이 중요해진다. 조작된 흐릿함은 이 화면 속에 인위적 충격을 발생시키며, 보는 이가 알리바이의 차원에서 은폐된 것들을 떠올리면서도 자신의 결백을 주장할 수 있는 이중적 구조를 제공한다. 계속 미끄러져 버리고, 연이어 등장할 무엇인가를 끊임없이 기다리는 가운데 종결되지 않는 형태로 머물러 있는 것이다.

149) Roland Barthes, 앞의 책, 48-49쪽.

4) 회상효과(flashback effect)

도판46,47.《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》, 단채널 비디오 배면 영사, 5분 21초, , 2006



도판48,49.《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》

《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》에서 제시되는 사진 조명의 점멸하는 순간은 30분의 1초에 해당하는 짧은 시간 동안만 이미지를 드러낸다. 화면은 두 개의 포개져 있는 화면들로 구성되어 있다. 중앙 부분 화면에는 (연구자의) 어머니의 모습을 네거티브 화면(음화)으로 보여주고

바깥 부분 화면에는 암전된 공간을 보여준다. 플래시가 점멸하는 순간 바깥 부분 화면에는 한 남성(연구자)의 모습이 잠시 드러났다가 사라지고, 중앙 부분 화면은 그 순간 포지티브 화면(양화)으로 역치되어 어머니의 모습은 아주 잠시 동안만 구체성을 드러낸다. 찰나의 이미지 지각은 이미지를 무의식적 수준에서 기억 속에 남기는 효과가 있으나 그 정보의 희박함으로 인해 여전히 모호한 상태로 남아있다. 이 과정에서 보는 행위의 순간은 미처 현재로 인식되기도 전에 바로 과거의 것이 되어버리는 과정을 거듭하게 되는데, 여기서 본다는 행위는 기록의 행위와 유사하며 기억을 형성하는 과정 전반에 관계한다. 중앙 부분 화면의 네거티브 화면은 인물의 윤곽을 보도록 하지만 여전히 모호한 상태로 머물고 있고, 플래시의 점멸 순간 반복적으로 짧은 구체성이 끼어들게 해 사물을 보았다는 신념을 부여함과 동시에 회상의 흐릿함을 동시에 경험하도록 한다. 결과적으로 보는 이로 하여금 판단을 유예하거나 자율적으로 개입할 틈을 동시에 제공한다. 다음은 이 작품을 제작하게 된 계기와 감정의 상태 등을 기록한 내용이다.

> 지난 해 어머니의 암 발병 소식을 전해 듣고 힘든 투병생활로 접어들기 전의 어머니의 모습을 조금이라도 더 카메라에 담아 두기 원했던 기억이 난다. 어머니를 기록한다는 행위는 나에게 직접 어머니를 대면하여 기록을 하고 있는 그 순간에조차 아련함이 배어 나오는 일이었다. 영화배우에 의해 훌륭하게 연출된 어머니의 이미지 같은 것이 아닌, 생생한 기록화면과 그 순간의 내 마음까지를 텍스트 삼아 작업을 해 보고 싶었다. 그 '아련함'을 재현한다는 희망은 항상 좌절되곤 한다. 다만 짧은 순간 점멸하는 카메라 플래시의 빛에 짧게 스쳐 지나는 내 어머니의 모습처럼 저마다 마음 속에 가진 그 이미지들이 잠시 불러일으켜지고 이내 사그라지기도 하는 기억의 양상들이 이 찰나의 접점을 통해 보는 이 각자의 몫으로 환기되어 지기를 바란다.
>
> -작업 노트150)

이미지에 대한 확연한 파악이 불가능한 상황에서 찰나의 섬광처럼 스쳐지나가는 이미지는 보는 이의 뇌리에 작은 구멍을 만들어내는 듯한 ‘찌름’의

150) 《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》의 제작을 위한 노트.

효과를 남긴다. 이 찌르는 듯 한 이미지가 불연속적으로 의식에 개입하는 것은 정연한 상황전개를 야기하는 스투디움(studium)과는 대비되는 푼크툼(puntum)의 영역에 해당하는 심리적 공간을 점유하게 된다.[151] 푼크툼은 '나를 찌르는 우연'이며 영상 속 화면이 '나의 마음에 강렬하게 작용하였다'는 것을 의미한다.[152] 스투디움은 욕망 그 자체로부터 일정 거리를 두고 화면을 의식적 차원에서 바라볼 수 있을 때에 논의될 수 있는 개념이다. 이 작업에서의 푼크툼은 짧은 순간에 화면을 한 번 보는 것만으로도 모든 '세부'를 보았다는 느낌을 갖게 되는 것과 유사하다. 스투디움에 있어서도 단번에 전달되는 세부들의 기능은 여전히 유효하다. 푼크툼의 영역이란 그 세부들에 의해 보는 이의 마음 안에 좋아함과 싫어함의 구분이 확연히 생겨버리는 것이다. 이는 브르통(André Breton)이 초현실주의적 미학을 사진에서 발견하는 방법으로 언급한 바 있는 '발작적 아름다움'과도 관련되어 있다.

> 그의 설명에 따르면 '발작적 아름다움'이란 일체의 연속성을 뚫고 느닷없이 분출한 간극과 단절이 만들어낸 아름다움으로서 의식과 무의식, 현실과 비현실의 구별을 무의미하게 만들며 후자의 영역(무의식, 비현실)과 접촉할 수 있게 해주기 때문에 아름답다. 초현실주의자들이 사진을 찬양한 이유가 바로 여기에 있다. 즉, 사진은 운동하고 있어야 할 대상을 이미지의 형태로 정지시켜 간극과 단절을 만들어내며, 이 간극과 단절을 통해서 우리를 새로운 영역으로 들어갈 수 있게 해주는 가장 효과적인 도구이기 때문에 초현실주의자들의 사랑을 받았던 것이다. [153]

《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워 할 수 없는 이유》에서 등장하는 플래시는 사진의 정지 화면(still image)으로서의 특징을 닮아 있다. 지나치

---

151) "스투디움은 사랑하기에 속하는 것이 아니라, 호감 갖기에 속한다. 그것은 반욕망(demi-desir), 반소망(demir-vouloir)을 동원하며, 우리가 '좋은'사람이라고 생각되는 이들, 구경거리, 옷, 책 등에 대한 막연하고 매끈한, 무책임한 흥미와도 같은 것이다." 위의 책, 33쪽.

152) 위의 책, 32쪽.

153) Rosalind Krauss, The Photographic Conditions of Surrealism, ***The Originality of the Avant Garde and Other Modernist Myths***, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press; 수전 손택, 『사진에 관하여』, 이재원 옮김, 서울: 시울, 2005, 292쪽에서 재인용.

게 짧은 순간에 제시된 동영상(moving image)은 실제로는 움직이고 있으면서도 정지 화면의 특성을 동시에 갖는 모호한 이미지이다. 동영상은 각각의 정지 화면의 화면 틀들로부터 생겨난 움직이는 전체를 보여 준다. 상호 관계를 맺고 있는 정지 화면과 동영상의 속성 안에서 플래시의 점멸 순간 잠시 동안 스치듯 드러나는 이미지는 화면 틀로서의 특성을 강조하는 효과를 만들어 낸다.[154]

플래시가 점멸하는 순간 발생하는 회상 효과는 하나의 프래임이 샷을 구성하는 요소로서 무한 가능태에 열려 있다는 점에 근거해 있다. 프래임 안에는 정적(靜寂)을 포함하여 시간 속을 흐르는 소리가 있다고 전제했을 경우, 샷은 그러한 프래임들 간의 관계이므로 그 잠재적 소리의 형성을 따라 움직임을 형성해 내고 있다. 점멸의 순간 하나의 프래임처럼 제시되는 모호한 이미지는 그러므로 소리와 움직임을 내포한 흐릿한 점들처럼 시퀀스 안에 존재하고 있다. 암전된 상태에 있는 대부분의 순간에도 바깥 부분 화면 속 인물은 드러나지 않은 채 움직임을 이어가고 있다. 플래시가 점멸하는 매 순간 인물의 포즈는 변화해 있다. 이미 과거가 되어 버린 한 순간의 이미지, 빛이 번쩍이는 때에 극히 짧은 순간 드러난 파악하기 어려운 이미지는 기억의 덩어리에 난 단면이 되어 플래시백 효과를 이끌어 낸다. 그러나 회상되는 이미지에는 그 스스로 과거에 대한 실재를 구현할만한 잠재성이 없다.[155]

회상-이미지는 과거 그 자체가 아니라 불러내어진 현재에 더 가깝고, 확연히 구분되거나 독립되어 존재하는 것이 아니기에 관계들에 열려있다. 회상의 행위가 지향하는 바를 과거보다는 미래에 둘 수 있는 근거를 찾게 되는 지점이다. 회상의 효과를 야기하는 플래시백의 기호가 미래의 기억

---

154) “프래임은 소리 정보뿐만 아니라 시각 정보 또한 기록하는 함축적 기능을 갖는다. 우리가 만약 이미지로부터 매우 적은 것들만을 보게 된다면 이는 그것을 적합하게 읽어낼 줄 모르기 때문이다.” Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 12-13쪽.

155) “베르그송은 회상-이미지란 그 자체로 과거의 표지를 보유하고 있는 것이 아니라고, 즉 그 자신이 표상하고 구현하며 다른 종류의 이미지와 구별되도록 하는 ‘잠재성 virtuality’의 표지를 보유하고 있지 않다고 거듭 말한다.” Gilles Deleuze, ***Cinéma II: L'image-Movement***; 『시네마II, 운동-이미지』, 이정하 옮김, 서울: 시각과 언어, 2005, 116쪽.

을 만들어낼 수 있다는 것을 의미한다. 점멸하는 빛에 의해 의식에 잠시 머무르게 되는 이미지는 그 모호함으로 인해 보는 이의 의식 저층부에 자리한 기억의 한 단면을 끌어내어 미래의 의식의 한 양상으로 재구성해내는 것이다. 들뢰즈는 이에 대해 다음과 같이 기술한다.

> 모든 경우에, 우리는 결코 기억에서 벗어나지 못한다. 단지, 어떤 이야기를 옮기는 과거의 기능으로서의 구성된 기억이 아닌, 미래에 올 또 다른 기억의 대상을 만들기 위해 현재 일어나는 것을 보유하고 미래의 기능으로서의 기억의 탄생을 목격하고 있는 것이다. ... 기억이란, 과거가 아직 현재하는 순간에 이미 구성되어 있지 않았다면, 그러므로 이제 오게 될 어떤 목표 내에서 구성된 것이 아니라면 결코 회상할 수도, 얘기될 수도 없다는 것이다. 이러한 이유로 기억이란 하나의 행위이다. 우리는 현재 속에서 이 현재가 지나가버렸을 때 미래에 사용하기 위해 기억을 만들어낸다.[156]

기억은 미래에 계속적으로 새로운 의미를 부여받게 되는 변형 가능한 대상이다. 그러므로 기억이 형성된 지점에 대해 사고하고 그 기억을 텍스트로 바라본다는 것은 그것을 되새기는 현재와의 계속된 부딪힘 속에서 비로소 가능해진다. 잠시 동안 점멸하는 빛의 스쳐감 속에서 확인되는 모호한 이미지는 그 빛을 직면하게 되는 관객으로 하여금 현재적 경험의 장을 형성케 한다. 회상이 소환하는 과거가 현재를 모델로 하는 것처럼 플래시에 의해 찰나의 노출된 이미지는 회상-이미지가 참조하는 모델의 지위를 부여받는다. 바깥 부분 화면에 드러난 남자의 어렴풋한 이미지는 어느 누구의 모습일 수 있고 바로 보는 이 스스로를 비쳐본 모습이기도 하다. 중앙 부분 화면 속 어머니의 모습은 반면 플래시가 점멸하는 순간 네거티브 화면으로 역치되어 특정한 인물의 정체성으로부터 벗어나 잠시 동안의 모호함을 부여받는다.

이 절에서 다룬 작품들에서 실험해 본 흐림의 기술은 회화의 전통에서 비롯된 것이고 보는 방식과 기억의 형성에 걸쳐 그 연원을 거슬러 올

156) 위의 책, 같은 쪽.

라가 보는 일이다. 이는 한 걸음 더 나아가, 보는 방식을 지배해 온 의식 속 위계까지를 포함한다. 맞추어진 초점과 흐려진 초점 사이에 인위적으로 경계면을 부여하는 것은 근경과 원경의 이념적 배경이 작동한 결과이다. 즉 회화적 상상력의 산물, 변용된 현실이기도 하다. 보는 방식 속에 깃들어 있는 이념은 시각에 투영된 욕망의 산물이고, 사고의 틀로 작용하여 기억과 정신에 스며들어 있다. 그러한 관성적 조건으로 말미암아 이를 변주하여 보다 실재에 가까운 양태를 제시하는 것이 가능해 지기도 한다.[157]

3. 언표 가능성과 회상

이 절은 연구자의 두 편의 비디오 작품을 대상으로 하여 시퀀스 속의 가능태와 회상의 문제를 고찰하는 과정에 관한 것이다. 들뢰즈가 사용한 개념인, '플랑 세깡스' 혹은 시퀀스는 본질을 담지하기 위하여 불가피하게 조우를 일으키는 관계성들 속에 놓이게 된다고 가정하였다.[158] 즉 하나의 표현이 갖는 본질은 이질적 외부의 우연적 개입에 불가피하게 열려있으며, 이러한 우연성의 요청에 의해 시퀀스에 대한 이해를 도모할 수 있을 것으로 보았다. 각각의 작품이 그 형태를 공유하지는 않으나 시간의 흐름 속에서 결과를 유보한 것과 같은 상태 즉, 더 이상 진행되지 않은 미결정의 상태가 갖는 잠재성에 집중하도록 하였다는 공통점을 갖고 있다고 판단하였다.

첫 번째 작업인 《Kids on the Edge》(2009)는 아이들의 뛰어노는 모습 가운데에 웃음을 터뜨리려는 순간과 폭력성이 드러나려는 순간의 중

157) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「기록의 욕망에 관한 환유-본인의 작품을 중심으로」를 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 6권 2호, 2008, 1-22쪽.
158) 위의 책, 10쪽.

첩된 상황을 보여주고 있다. 발현(actualization)하지 않은 상황을 특정적 순간과 비특정적 순간에 대한 들뢰즈의 논의와 연결 지어 그 잠재태적 속성에 대해 살펴보았다. 이 논의를 심화하기 위하여 수잔 힐러(Hiller, Susan)의 다화면 비디오 작품, 〈Psi Girls〉(1999)에 대한 크리스토퍼 터너(Christopher Turner)의 분석을 참조하였다.

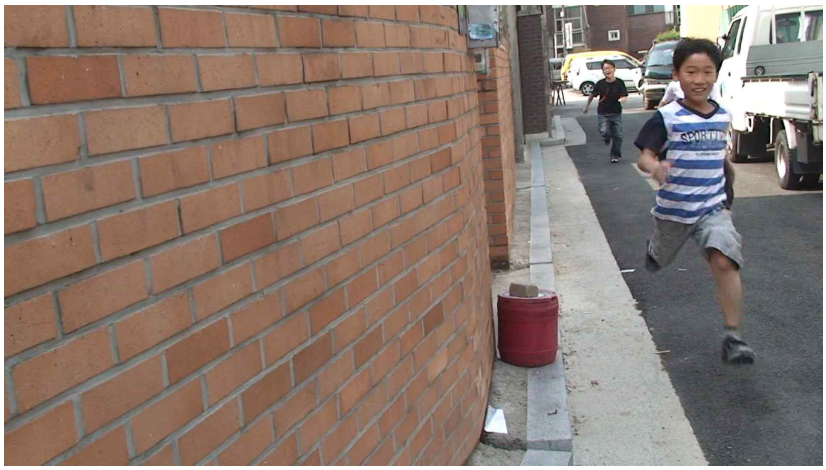
두 번째 작품인《소비문화, 이제는 알고 싶다-젊음편》(2009)은 출판시장의 일들에 관해 사적으로 나눈 대화 가운데 발화자의 발언 내용을 스스로가 다시금 재연하는 과정을 보여주는 기본 구조를 갖고 있다. 즉 방송의 유형를 모방하면서, 자신이 실제로 내뱉은 말에 대한 재연임을 알고 있는 가운데 마치 방송 진행자의 담화인 것처럼 그것을 수행하는 것을 감상자는 지켜보게 되는 것이다. 이 과정에서 발생하는 원본과 재연의 미묘한 차이를 감상자가 상상하도록 유도하고 있다. 감상자는 원래 담화가 발생하는 있지 않았으므로 방송 진행을 하는 것 같은 정제된 발언을 하고 있는 출연자의 모습에서 그 원래의 구어체적 상태를 상상하기란 쉽지 않다. 단지 화면 하단에 타이핑되고 있는 자막에 의해 구어체로 진술되었던 내용을 접할 수 있을 뿐인데, 이러한 가운데 원래 발화된 내용의 어감을 떠올리려는 능동적 의지를 관객 스스로 갖게 될 것이라고 예상하였다. 방송의 형식을 모방하고 있는 화면의 정형성 속에서 오히려 담화가 이루어진 당시가 보였을 상반된 어감과 분위기를 상상하게끔 하는 작업이다. 여기서 드러난 재연이 갖는 원본에 대한, 혹은 그 스스로에 대한 쌍방향적 해체의 속성을 나우먼의 비디오 작품, 〈Violent Incident〉(1986)에서의 리허설 과정과 연결 지어 다루었다. 베르그송의 전체 개념을 이 논의에 적용해 두 개의 다른 작품 속에 존재하는 관계항들의 차원들을 거론하며, 이를 잠재태와 회상의 문제로 연결시켜 보는 것이 주된 연구의 흐름을 이룬다.

1) 비-포즈, 지속

작품을 논하기에 앞서 여기에서 다루는 모든 실제적 대상들을 뒷받침하게 될 개념적 틀을 밝혀야 할 필요가 있다. 영화의 발명과 함께 진행된, 순간에 대한 관점의 변화에 대해 잠시 살펴보겠다. 발레의 춤동작이 갖는 형식은 각각의 포즈(pose, 동작이 멈춘 상태, 혹은 자세 등으로 번역될 수 있지만, 여기서는 이 단어가 갖는 개념의 독자성을 최대한 보존하기 위해 포즈라는 단어를 그대로 사용하기로 한다)와 그것을 연결하는 중간 동작으로 나누어 볼 수 있다. 중간 동작은 우연성을 바탕으로 매순간 독자적 동선을 형성하게 되지만 어느 순간 고정되듯이 제시되는 결정적 포즈들은 형식의 시대, 특정적 순간에 집중하였던 시대의 유물이다. 회화 속 인물의 포즈에서 발견되는 고전적 형식미나 발레와 같은 장르에서의 춤동작이 지향하는 형식미는 일맥상통하며 과거, 특히 영화 출현 이전의 시대적 미의식을 주도하였다. 그러나 영화의 출현 이후, 스크린 속 모든 영상들은 비특정적 순간들에 무차별적으로 노출되게 되었고, 이로 인해 비특정적 순간, 탈 포즈의 영역으로의 이전(translation)이 발생했다. 더 이상 '갖추어진 것', 또는 '고양으로서의 포즈' 보다는 예정된 심급을 갖는 것이 아닌 우연적 실재성의 출현을 목격하게 된 것이다. 여기서의 논의는 포즈의 특정적 순간을 목격하게 되기 직전 상태까지의 과정에 주목함으로써 이러한 '포즈와도 같은 상태'에 대한 잠재태 수준에서의 환기가 일어나는 지점을 대상으로 한다. 지속은 의식과 동일한 것이다. 여태까지 살펴본 포즈와 비포즈의 관계성은 의식의 수용에 달린 것이다. 이는 아픔다움을 느끼는 직관과 정서의 전적인 영향 하에 있다.

연구자의 비디오 작품인 《Kids on the Edge》는 아이들의 해맑은 미소가 증발해가는 과정을 암시하고 있다. 어린 시절의 분절되지 않은 순진무구한 마음의 상태는 원시적이고 임의적인 에너지를 내포한다. 소리를 지르며 골목을 휘젓고 뛰어다니는 아이들은 서로 편을 가르고 놀이에 열중한다. 때로는 웃음을 짓고, 때로는 경쟁하기도 하며, 갑작스레 폭력적인 양상

으로 고조된 긴장을 표출하기도 한다. 인간의 내면에 잠재된 폭력성은 어린 아이들의 노는 모습에서 그 원형을 발견할 수 있다. 이 작품에는 전혀 폭력적인 장면이 포함되어 있지 않다. 긴장을 참지 못하고 웃음을 터뜨리는 아이의 모습에서 역설적으로 폭력에 관한 느낌을 감지할 수도 있을 것이다. 웃음과 폭력은 폭발되기 직전의 강밀도로 불안하게 중첩되어 있다.



도판50,51.《Kids on the Edge》, 단채널 비디오, 7분 55초, 2009

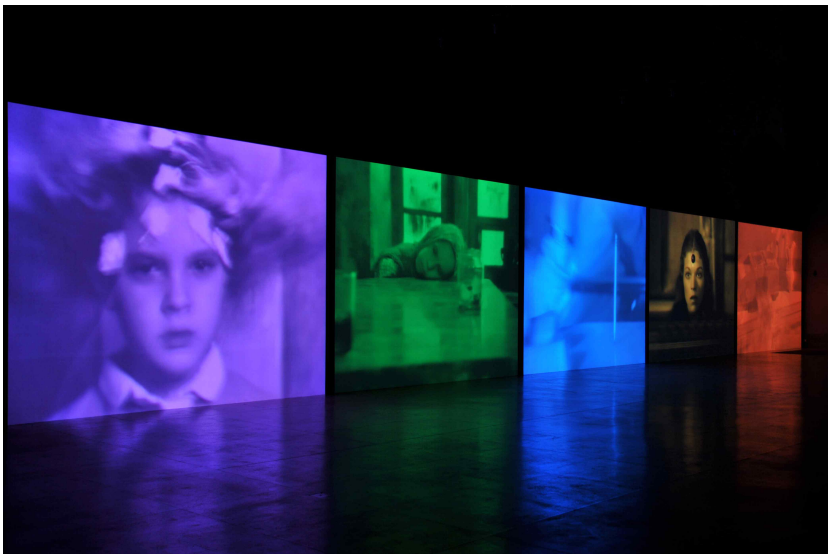
도판52-54.《Kids on the Edge》

도판55.《Kids on the Edge》

이 작품에는 아이들의 순진한 웃음에 중첩되는, 구체적 역사성을 띠는 하나의 기표가 등장한다. 바로 에리히 알프레드 하트만(Erich Alfred Hartmann)이라는 인물로, 2차 대전 독일의 공군 전투기 조종사이다. 전설적인 적기 격추 기록을 보유하고 있는 그는 영웅적 참전용사로 받아들여질 수도 있고 학살자로 여겨질 수도 있다. 그의 어린 시절 사진에는 그의 미래 모습과는 대조적으로 순진무구한 미소가 담겨 있다. 흡사 요리과정의 한 장면처럼 밀가루를 뿌려서 형성한 그의 얼굴 이미지가 바람에 날려 흩어져 이내 사라져 버리는 과정을 보여주고 있다.

작품 후반부에 등장하는 세 여성의 퍼포먼스는 선물을 주듯이, 혹은 받듯이 수십 개의 촛불이 가득히 세워진 판을 계속해서 서로에게 건네는 과정을 거듭하는 장면이 제시된다. 그저 촛불들이 세워진 판을 서로에게 건네라는 단순한 지시만이 주어진 상태에서 퍼포먼스가 진행되었다. 행위자 각자는 촛불이 자신의 앞에 머무는 시간의 길이를 결정할 수 있는데, 촛불은 생일 케이크 위에 꽂힌 축하의 촛불처럼 받아들여 질 수도 있고, 누군가를 애도하는 느낌을 담고 있는 촛불로 받아들여질 수도 있다. 퍼포먼스가 진행될수록 세 여성의 감정은 전혀 공통분모를 찾을 수 없는 저마다의 영

역으로 깊이 침잠해 들어간다. 확신할 수 없고 정의 내리기 불가능한 모호성을 지닌 감정의 양태들이 드러나기도 하고, 소멸하기도 하는 잠재성을 가진 영상의 구조를 구축하고자 하였다. 즉 촛불을 건네받는 순간을 규정하려는 지성의 작동을 모호한 정서가 출현해서 저지하는 형태를 취하고 있는 것이다. 작품 속 각각의 요소들 간의 관계성이 의미의 직접적 연결지점을 형성하는 통어적 서사로서 제시된 적이 없는 이 모호한 상태는, 바로 포즈의 출현 이전의 상태라고 할 수 있는, 무한한 변형가능성에 머물러 있다. 이러한 상태는 수잔 힐러(Susan Hiller)의 〈Psi Girls〉에서도 유사하게 목격된다.



도판56. 〈Psi Girls〉, 5채널 비디오, 15분, 1999

〈Psi Girls〉는 염력의 묘기를 부리는 어린 소녀들이 등장하는 영화들에서 발췌된 5개의 클립을 동시에 보여주는데, 다섯 개의 큰 스크린들 위에는 매섭게 집중하고 있는 소녀들의 응시가 제시되어 있다. 그들은 생각만으로 사물을 움직이고 있다. 각각의 스크린들은 다른 색조가 입혀져 있고 유혹적인 사운드트랙의 맥박 치는 리듬에 의해 서로 반쯤 결합된 상태이다. 그 효과는 불안정적

인데 즉, 몽환적이며 미결정적인 상태에 빠져들다가도, 텅 빈 텔레비전 스크린의 크고 거친 '백색 잡음'에 의해 갑자기 깨어나게 되는 것이다. 그 시퀀스들은 각각 다른 구석을 비추고 다른 색조를 내며 반복된다.

힐러는 이 클립들을 '기쁨의 순간들'이라 기술한다. 그는 기이하게 어떠한 부분들만을 남기기 위해 영화의 나머지 부분들을 제거해 버린다. 영화를 만든 이들은 어른들이 잃어버린 상상의 황홀경을 경험할 수 있는, 활력에 가득 찬 세계를 선보임과 동시에, 동심이 갖는 공상적 성향을 감상적이거나 이상화된 형태로 제시한다. 그러나 힐러는 감지하기 어려운 여성의 욕망이 가하는 위협과 미숙한 성욕이 갖는 전복적 폭력성을 암시하는 가운데, 그 각각의 장면들이 서로에 기대어 새로운 의미를 건드리도록 하기 위해 그것들을 수집, 병렬한다. 각각의 장면들은 영화적 황홀경의 순간이며, 투명함과 동시에 보는 이를 흔들어 깨우는 꿈이라고 할 수 있는 것에서 비롯된 어떤 요술과도 같은 것을 불러 온다. 〈Psi Girls〉는 전지전능함에 대한 유아기적 환상과 연결되어 있는 유쾌한 소망과 욕구를 담고 있는 대중문화 속의 장면들을 불러 모은다. 이 곳에 묘사되어 있는 소녀들은 현실의 원칙에 지배당하지 않으며, 그들의 욕망을 방해할 것은 아무 것도 없다. 그들은 모든 구속을 넘어 상상력과 관능적 기쁨을 최우선으로 제시하고 있다.[159]

소녀들의 전지전능함 혹은 전복적 폭력성은 이 작품 속에서 직접적으로 제시되어 있지 않다. 단지 그들의 응시를 통해 그것이 잠재되어 있음을 감지할 수 있을 뿐이다. 그렇다면 감지하였다는 것은 구체적으로 어떤 상태를 일컫는 것인가. 그것은 어떠한 것도 결정되지 않은 그저 하나의 잠재태를 염두에 두거나 떠올리는 정도에 그치는 상태일 따름이다. 앞서 다루었던《Kids on the Edge》에서의 아이들의 웃음 혹은 폭력의 상황에 유사한 것이다. 즉 아이들 무리 간에 형성된 모종의 긴장이 그 천진난만함에 의해 비록 이완과 수축을 불규칙적으로 거듭하는 헐거운 형태로 고조되어 간다고는 해도, 그것이 임계점에 이른 순간, 무용의 형식에서 발견되는 포즈와도 같은 결정적 형태로 치달을 수 있는 것이다. 그러나 그것이 포즈로 확

159) Christopher Turner, Psi Girls, ***Susan Hiller***, Ann Gallagher (ed), London: Tate Publishing, 2011, 96쪽.

정되지 않는다면 그것은 관계항들의 외부를 지시할 수 있다. 즉 이것은 주어져 있는 선형적 구조 안에서 파악 가능한 포즈-비포즈의 관계가 아닌, 외부로 열려 있는 상태에 머무를 수 있는 것이다. 아이들의 응시나, 웃음을 터뜨리기 일보직전의 긴장은 폭력적 상황으로 치달을 수도 있는 다른 차원으로부터 비롯된 또 하나의 관계항을 지향하고 있다. 힐러의 작품 속 소녀들의 몽타주가 긴장을 고조하는 응시만을 연결하여 이러한 관계항들의 상호적 구축관계를 형성하고 있듯이, 연구자의 작품에서 아이들의 등장 장면들은 여러 다른 차원으로의 이행 가능성을 열어두고 있다.

2) 재연의 두 층위

플래닛 출판사의 안성렬 대표는《젊음에 관한 한 연구》(2009) 전시에 참여하여 연구자와 협업하였으며, 작업 속 캐릭터로 직접 출연하였다. 세 달의 기간을 조금 넘기는 시간을 여러 명의 다양한 구성원들이 모여 젊음이라는 주제를 놓고 토론하며 작업을 발전시켜 나갔는데, 그 가운데 한 부분을 이룬 작업이 다음과 같은 비디오 작업으로 결과하였다. 아래에 제시된 글은 작업을 기획하던 시점에서 떠오른 하나의 가상적 상황을 기술한 것이다. 이를 바탕으로 작업이 이루어졌으며, 이에 대한 객관적 설명과는 별개로 이해되어야 할, 사전 기획 단계에서 꾸며낸 가상적 상황에 관한 설명임을 밝힌다.

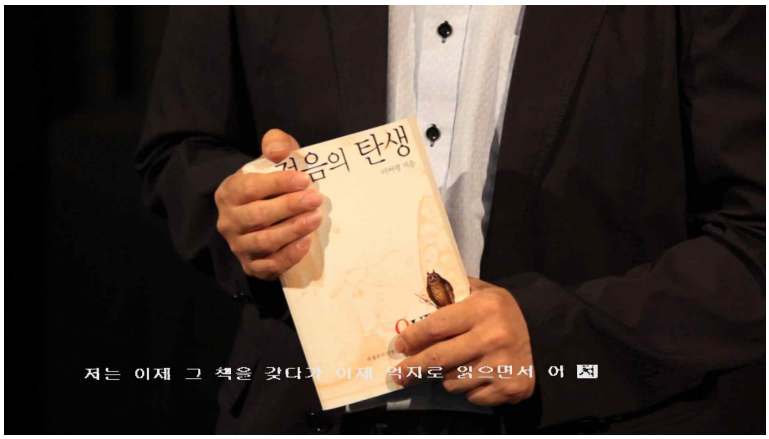
(이것은 작품을 만들기 위해 만들어 낸 허구의 내용들이 포함된 이야기이다. 즉 일부는 실제 있었던 일들이고, 일부는 그렇지 않다)

출판사를 운영하는 그는 요즈음의 새로 나온 책들을 소개하는 영상칼럼의 진행을 맡았다. 술자리에서 그와 나는 젊음에 관해 이야기 나누었다. 최근 출간된 책들 가운데 젊음을 주제로 한 책들을 그는 읽어보았다고 했고, 독서하는 가운데 느꼈던 저자들의 주제의식에 대한 소회를 허심탄회하게 밝혔다. 나는 그

가 진행하는 영상칼럼의 제작자이다. 이번 칼럼의 주제는 '젊음'이다. 그는 대본을 받아볼 것이고, 그가 얼마 전에 내개 한 허심탄회한 말들이 대본으로 재편된 내용을 스스로 재연해야만 한다. 카메라 앞에 서 자신의 이야기를 재연하는 순간 그는, 이야기의 의미 전개에 영향을 미치기 시작하는 하나의 낯선 상황, 즉 발화자인 과거의 자신이 현재의 자신 앞에서 유형화되어 가는 것을 보게 된다.[160]

도판57,58. 《소비문화, 이제는 알고 싶다-젊음편》, 단채널 비디오를 1500권의 파본과 함께 설치, 9분 47초, 크기 가변적, 2009

160) 《소비문화, 이제는 알고 싶다-젊음편》의 제작을 위한 노트.



도판59.《소비문화, 이제는 알고 싶다-젊음편》

출연자는 자신의 기억 속 발언들을 직접 다시 대면하여 그것을 의식적으로 재연해야 하는 상황에 놓여있다. 이는 회상의 순간이며, 출연자의 퍼포먼스동안 회상의 과정에서 일어나는 '도약'이 그의 의식 안에서 일어날 수 있는 가능성에 열려 있다.[161] 날것으로서의 담화의 내용은 기록된 후, 방송에 쓰일 수 있는 형식의 용어로 다시 작성되어 그의 앞에 제시된다. 이는 마치 두 개의 상이한 층위를 겹쳐서 초점을 맞추는 일을 닮아있다. 두 가지의 층위를 한 곳에 모아 하나의 포즈를 만들어 내려는 헛된 시도를 보여주는 것처럼, 과거에서 현재로 향하는 의식의 방향이 되었든, 아니면 그 반대의 경우가 되었든, 과거의 발화내용이나 현재의 재연은 서로에 대하여 그 관계성의 주-부 여부를 결정내리거나 판단할 만한 근거가 되어주지 못한다. 그들은 오히려 전체의 양상으로 서로에게 속해 있다고 할 수 있겠는데, 여기서의 전체는 관계로 정의되어야 하는 어떤 것이다. 관계는 대상들의 닫힌 집합이 아니며, 대상들에 속해 있지도 않을뿐더러 그저 전체에 속

161) "회상이 일어나는 것은 바로 이 '도약'을 통해서인데, 우선은 과거 일반에, 그 다음은 과거의 특정 지역에 다시 놓이게 된다(위치하게 된다)고 한다. 우리가 놓이게 되는 이 지역은 그러나 우리의 뇌와 같은 물리적 영역이 아니라 지속 그 자체, 바로 과거 일반이다." Gilles Deleuze, ***Le Bergsonisme***; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996, 82쪽.

해 있는 것이라 파악될 수 있는 성질의 것이다.[162] 이러한 다른 층위 간의 관계로 인해 형성되는 전체의 개념을 이 작업의 경우와 비교하여 살펴보기 위해 브루스 나우먼의 비디오 작품, 〈Violent Incident〉(1986)를 참조해 보겠다.

1986년의 비디오, 폭력적인 사건(Violent Incident)를 위해 나우먼은 다음과 같은 제안서를 썼다.

장면은 두 사람을 위해 마련된 테이블과 의자, 그리고 그 위에 놓인 칵테일을 보여준다. 기본적으로 단일 장면이며, 카메라는 바짝 다가가서 찍은 낮은 화각에서 시작하여 대상을 중심에 놓고 시계방향으로 나선형을 그리며 대상으로부터 점차 멀어짐과 동시에 배우들의 동작이 끝나는 시점에 맞춰 사람의 키보다 높은 각도에서 상황을 내려다보는 지점까지 화각을 높여간다. 이 전 과정은 카메라가 배우들을 중심으로 한 바퀴를 도는 가운데 발생한다.

첫 번째 부분과 두 번째 부분은 모두 하나의 지시에 따라 이루어진다.
나는 테이블의 왼쪽에서 발생하는 배우의 연기를 보게 된다.
정확한 색상의 촬영.

I. 1. 여성이 의자에 앉으려는 순간에 남성은 그 의자를 잡아준다. 여성이 앉는 와중에 남성은 의자를 잡아끌고 여성은 그로인해 바닥에 엉덩방아를 찧는다. 남성은 즐거워하지만, 여성은 화가 난다.
2. 남성이 돌아서서 의자를 집으려는 순간 여성이 일어나서 그의 엉덩이를 손가락으로 찌른다.
3. 남성이 일어나 뒤돌며 매우 화가 난 상태로 여성을 마주한 채 그녀를 험악한 욕설로 부른다.
4. 여성은 테이블로 되돌아가 칵테일을 집어 들어 남성의 얼굴에 뿌린다.
5. 남성은 여성의 뺨을 때린다.
6. 여성은 남성의 정강이나 국부를 발로 걷어찬다.

---

162) Gilles Deleuze, ***Cinéma I; L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002, 24-25쪽.

7. 남성은 고통을 느끼며 몸을 숙이다가 이내 허리띠 아니면 어깨의 권총집에서 총을 꺼내어 든다. 이때 그들은 서로 총을 두고 다투다가 여성이 총에 맞고 바닥에 쓰러진다. 그러나 이내 그녀 또한 총이 있다는 사실을 깨닫는다.
8. 총으로 남성을 쏜다.

II. 모든 동작 지시들은 남성과 여성이 역할을 바꾼 채 그대로 반복된다.

III. IV. 같은 동작 지시를 남성과 남성, 그리고 여성과 여성이 짝을 지어 그대로 수행한다.

도판60. 〈Violent Incident〉, Bruce Nauman, 4개의 비디오 테입으로 12개의 모니터에 전송, 1986

나우먼은 매우 다양한 변주를 만들어낸다: 남성과 여성의 역할을 뒤바꾼다거나, 같은 동작을 두 남성이 수행하도록 하거나 또는 그 반대의 경우이다. 그리고 느린 동작으로 같은 동작을 수행하도록 하거나 최종적으로 화면의 배색을 바꾸어 버리는 것도 이에 포함된다. 이러한 방법으로 그는 점차적으로 해체되거나 분석되는, 제의에 가까우면서도 고도로 형식화 된 동작 패턴을 만들어 낸다. 최종 작품에 완성된 장면들과 더불어 시연 장면을 포함시킴으로써 나우먼은 이러한 과정을 더욱 강조한다. "테입의 한 부분은 단지 리허설일 뿐이다." 그는 최근 밝힌다. "동작 지시를 하던 사람은 카메라를 작동하는 여성에게 이렇게 말한다. 그들은 카메라 앞으로 걸어 나왔고, 이내 그는 말했다. '바로 지금, 의자!' 그는 동작을 더욱 더 해체한다. '의자!-엉덩이를 찔러!-소리 질러!-칵테일을 뿌려!-빰을 쳐!-넘어져!-끝장 내! 이 동작들을 정확히 수행하는데 18초가 걸리고, 이것들을 해체하고 그에 대해 얘기하는 데에 45초가 걸린다. 나는 이 전부가 좋았다-나는 그것을 해체하고, 또 해체하고 싶었다."[163]

이 작품에서 리허설이란, 원본 없는 재연의 외부이자 내부이며, 스스로에 대하여 역설적 관계항을 이루고 있다고 볼 수 있는 것이다. 남성과 여성, 그리고 그들의 뒤바뀐 역할, 남성과 남성, 여성과 여성의 퍼포먼스는 리허설이라는 순간과 만남으로써 어떠한 절대적 무게도 부여받지 못한 채 서로에 대하여 회상의 대상으로 남아 있다. 동작 지시문만이 그들 각각에 대하여 '과거 일반'과 만나게 해 주는 단서가 되어 주며, 리허설은 또한 각각의 퍼포먼스의 순간에 의해 동시에 현재에 반복되고 있는 셈이다.[164] 변주된 퍼포먼스들은 그러므로 "하나의 동일한 평면 위에 있는 요소들이 아니라 '평면들'의 반복. 현실적 반복이 아니라 잠재적 반복. 우리의 모든 과거는, 그것이 그려내는(dessiner) 모든 수준들 위에서, 상연되고(se jouer), 한꺼번에 다시 시작되고, 동시에 반복된다."[165] 각각의 퍼포먼스들은 여러 개의 모니터를 통해 동시에 상영되고 그 동시성 안에서 전체를 이루는 동

163) Coosje van Bruggen, 앞의 책, 199-120쪽.
164) 과거 일반은 지속(duree)의 상태를 설명하기 위한 개념으로, 현재인 동시에 과거가 되어버리는, 시간이 갖는 모순을 포괄하고 있는 개념으로서, 특정 순간으로서의 과거가 아닌, 일반적이면서도 상대적인 개념이라고 할 수 있겠다. Gilles Deleuze, 앞의 책, 79쪽.
165) 위의 책, 82쪽.

적인 단면, 즉 운동이 없다면 존재할 수 없는 층위들을 형성하고 있다. 과거 일반은 지속의 개념을 논하기 위해 다루어야 할 개념이며, 그 범위를 정확히 가늠할 수 없는 '전체'의 개념에 유사하다. 전체는 '집합들'과 혼동되어서는 안 되는 것으로, 마치 집합될 수 있는 대상들인 양 잘못 파악된 '영원한 포즈들'이나 '부동적 단면들'을 가지고 운동을 재구성하려는 순간, 실제의 운동인 '전체'를 놓치게 되는 것이다. 이럴 경우 '시간'은 단지 실제적 운동에 대한 규명을 방해하는, '영원성의 이미지'일 뿐인 상태에 그치거나 그 집합의 귀결이 될 뿐이다.[166]

'전체'를 떠받치고 있는 동적인 단면의 실제적 운동을 이해하기 위해 지금까지 연구자의 작업을 비롯하여, 그와 밀접한 연관성을 갖는 작가들의 비디오 작품들에 대해 분석했다. 부동적 단면으로서의 포즈로 고착되지 않은, 동적인 단면의 상태에 대해 집중적으로 논의하기 위하여 힐러의 〈Psi Girls〉 속 등장인물들의 강렬한 응시에 관해서는 상대적으로 비중을 두지 않았다. 힐러의 작품 속 소녀들의 응시는 그러나 이후의 열린 차원 안에서 발생하게 될 여러 사건들을 향해 잠재적 관계성을 형성하고 있으므로 그 자체로 확정된 사건의 중요성을 띤다기보다는 보는 이의 의식이 잠재태로 확장되어 가도록 하는 강밀도(intensity)를 가진 시퀀스라고 보아야 할 것이다.

연구자의 작품과 힐러와 나우먼의 작품들 속에서 발견되는 시퀀스들은 몽타주로서의 동시성과 다채널 안에서의 동시성, 그리고 재연의 상황 안에서의 동시성의 문제를 주목하게 한다. 이 동시성들은 지속이나 전체의 속성인 운동, 즉 동적인 단면들을 가로지르는 원리이며, 의식의 층위 문제와 일맥상통하여 있다. 각각의 층위들은 서로에게 외재적인 관계항으로 기능하며 우연적으로 조우될 가능성을 열어두고 있고, 이것이 궁극적으로 지속과 전체의 문제 안에서 시퀀스를 파악하게 하는 주된 요인이 된다고 할 수 있을 것이다.[167]

---

166) 위의 책, 20쪽.

167) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문 「시퀀스의 잠재성에 관한 연구-본인의 비디오작품을 중심으로」를 수정, 보완한 것이다. 『한국영상학회 논문집』, 제 9권 4호, 2011,

4. 담화의 비인과적 개입

이 절은 연구자의 비디오 작업을 중심으로 해서 영상에 대한 담화의 비인과적인 개입을 다루고 있다.[168] 장소 혹은 공간에 대한 고찰이 먼저 이루어지고, 담화의 개입에 대한 고찰이 뒤따르는데, 그 이유는 양 측면 모두가 실은 안과 밖의 문제로 수렴되어질 수 있는 것이기 때문이고, 또 다른 이유로는 텍스트로서의 장소가 갖는 맥락을 먼저 다루어야 담화의 개입으로 인한 관계성을 규명할 수 있기 때문이기도 하다. 담화는 필연적으로 대화의 성격을 갖는데, 여기서의 논의는 담화 자체의 대화적 성격이라기보다는 화면과 담화 간의 대화 성격을 고찰하는 기회가 될 것이다. 화면 틀을 경계로 한 안과 밖의 문제를 다루고 있으며 그와 동시에 대화의 문제, 그리고 그로부터 전체의 문제를 도출하게 된다.

《깊은 슬픔》(2013)은 《어떤 지금》(2012)의 연속선상에서 제작되었다. 《어떤 지금》에서, 박물관 공간을 장소 삼아 작업을 진행하였다면, 《깊은 슬픔》에서는 창경궁을 장소로 삼고 있다. 《어떤 지금》에서는 화자가 하나의 글을 발견한 것이 이야기의 발단이 된다. 그는 자신이 쓴 것일 지가 불분명하지만 글을 읽고 있는 현재 다분히 자신의 글로 느껴지고 있는 그 글 속의 내용과 자신의 기억이 불일치하고 있다는 것을 알게 된다. “도무지 알 수 없다”는 말로 인해 지금 이 순간에 화자가 느끼고 있을 주된 감정은 막막하고 답답함, 그리고 아쉬움 등의 것이 된다. 그리고 박물관 안에 연출되어 있는 골동품의 공간은 과거의 어느 시점의 어느 가정의 실내 공간으로 구체화되어 회상 속 공간으로 재배치되는 것 같은 변형을 일으킨다. 그러나 재배치는 확정되는 경우 없이 어떤 현재로 소환될 것만 같은 잠재성만 내비친 채 그저 현재의 모습으로 남아있을 뿐이다. 이러한 제 과정을 화

5-20쪽.

168) 담화는 언표와 일반적으로 구분 없이 쓰인다. 그러나 여기서 굳이 담화라는 단어를 언표와 병행하여 쓰는 이유는 언표 가능성 내지는 언표 상황과는 다른, 말 그대로의 이야기 자체의 개입을 선명하게 구별 지어 나타내기 위함이다. 직접적 언어, 이야기에 대해 담화라는 명칭을 붙이고 있다.

면의 안과 밖, 그 사이에서 형성되는 관계성의 관점에서 분석하게 된다.

《깊은 슬픔》은 환상 소설 같은 이야기를 소개한다. 역사적 시점이 불분명한 어느 때에 일어난 개인의 주관적 상황 진술이 이루어지는데, 일인칭 시점인 이 진술은 과거의 시간으로 소환되어 누군가의 경험을 직접 체험하는 것 같은 구조로 되어 있다. 이야기 속에 나오는 인물에게 급작스럽게 닥쳐오는 죽음의 상황은 매우 잔혹하지만, 그저 허무함만이 한꺼번에 밀려오는 담화의 현 시점에, 이미 죽어버린 상태로 그 자리에 머물고 있는 영혼의 진술이 한동안 이어지는 부분이 제시된다. 창경궁 속의 식물원, 고궁 곳곳을 촬영한 화면은 이러한 진술과 함께 제시되면서 그 이야기 속 장소로 연상되기도 하고, 또는 전혀 상관없을 수도 있는 무관심한 공존의 관계성을 유지한다. 이 각각의 장면들은 클로즈업의 성격을 갖는다. 공간적 배경이 된 창경궁의 전체를 제시하지 않으며, 담화와 겹쳐지는 가운데 더욱 모호한 상태에 머물러 있다. 오히려 어떤 고유한 장소로 거듭나고 있다고 볼 수도 있는 상태로 제시된다. 그것은 얼굴의 신경다발을 담고 있는 클로즈업의 속성, 즉 몸 전체와 유기적으로 연결된 얼굴의 모습이고 나머지 신체로서의 창경궁과 그 역사성까지 이어질 수 있는 잠재성을 갖는다.

창경궁은 일제가 창경원으로 격하하여 공원으로 일반인에게 공개했던 공간이다. 동물원과 식물원이 있었고 한국전쟁 이후에도 한동안을 그 형태를 유지하다가 1986년 창경궁으로 복원되었다. 동물원은 철거되었지만, 현재도 남아 있는 식물원의 온실은 과거의 이 공간이 경험한 최초의 근대를 환기시킨다. 그 근대의 의미는 물론 식민지의 경험이다. 이 공간이 경험한 식민지 침탈의 역사는 이야기 속 화자가 겪는 갑작스런 죽음과 조우하며 잠시 동안 의미의 동거를 허락하는 듯하다. 그러나 작업 안 어디에도 구체적인 의미의 귀결을 이루어낼 수 있는 단서는 제공되지 않는다. 창경궁의 역사적 배경은 누군가의 시점 모호한 일인칭 담화와 헐거운 평행 구조 안에 맺어져 있고, 이 작업의 외부 혹은 전체이다. 현재 창경궁은 그 본래 모습을 회복한 것 같은 공간이지만 어디까지나 복원의 과정을 겪은 허구적 재현의 공간이거나 박물관 속 유물 같은 재배치된 공간일 뿐이다. 이러한

현재를 침투하여 과거의 것이 되어버린 어떤 느낌에 가 닿을 수 있는 잠재성을 열어 두는 것이 이 작업의 주된 목적이 된다. 다음은 이러한 작업의 구체적 측면들을 공간의 재배치와 담화의 개입, 양 측면으로 나누어 분석하는 것으로 이루어져 있다.

1) 화면의 안과 밖

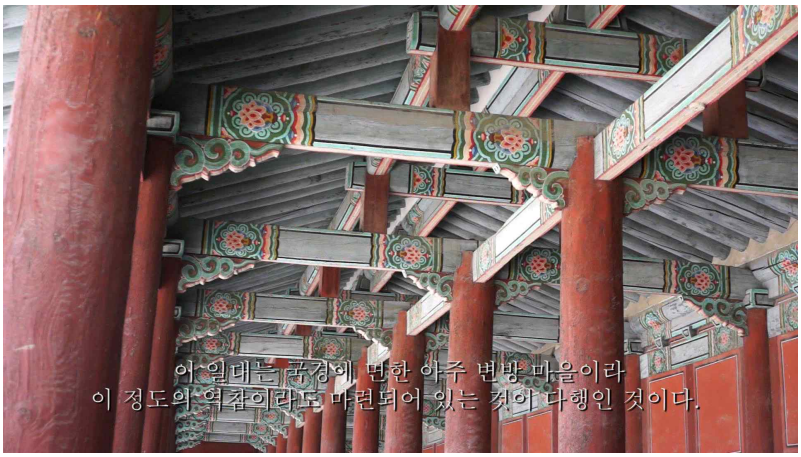
《어떤 지금》에 소개되는 이야기는 메트로폴리탄 박물관에 전시된 시대별 주거 공간을 배경으로 하여 전개된다. 각각의 공간은 특정 시대의 계급성을 반영하여 각 시대별, 지역별 상위 계급의 취향이 반영된 호화로운 디자인들을 보여주는데, 그것이 매우 실재감 있게 전시되어 있으므로 과거 그러한 공간이 실재하였다는 것을 어렵지 않게 상상하도록 이끈다. 예를 들어 창문을 통해 들어오는 자연광의 느낌이나 창밖의 풍경 등이 여러 인공적 장치들을 통해 사실감 있게 연출되어 있다. 그것을 화각이 포착하는 것, 즉 틀 잡기는 나머지 공간에 대한 일종의 배제 행위이기도 하겠지만 그와 동시에 틀 바깥과의 관계가 완전히 소멸하지 않는 것을 의미하기도 한다. 틀 바깥은 근처의 공간이 주위에 존재함을 가리키기도 하며, 훨씬 예사롭지 않은 현전을 나타내기도 한다.[169] 들뢰즈는 틀 안과 밖 사이는 실로 연결되어 있고, 그 굵고 얇음의 정도에 따라 관계의 양상 달리한다고 보았다. 그러나 어떠한 경우에도 상대적으로 닫혀 있는 체계의 집합, 즉 틀 안의 공간이 바깥의 공간으로부터 완전히 고립되는 법은 없다고 한다. 메트로폴리탄 박물관의 전체 집합은 이 영상의 바깥을 구성하는 집합이다. 그 안에서 포착된 틀 안의 영상은 이 나머지의 박물관 공간에 실로 연결되어 있는 닫힌 공간이고, 완전히 닫혀있지는 않으며 오히려 물질이나 공간보다는 정신이나 시간과 관계하는 개방성으로 전체와 연결되어 있다. 박물관이라는 닫힌 체

169) Gilles Deleuze, ***Cinéma I: L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 38쪽.

계와도 관계되어 있으나 실제로는 그것을 넘어 근원적인 의미의 전체와 관계를 맺고 있다. 공간으로서의 박물관의 집합체는 화면의 안과 밖의 작은 구분 안에서 비로소 다른 집합들과의 관계 및 더 나아가 우주적 전체와의 관계로도 동시에 나아갈 수 있는 계기가 주어지는 것이다. 화면으로 그것을 포착하여 영상의 상태로 화면 틀 바깥과의 관계를 매개하기 이전의 상태는 이 연구의 논의에서 배제되어 있다.[170]

도판61.《어떤 지금》, 단채널 비디오, 2분 48초, 2012

170) “틀에 잡힌, 즉 보여진 집합에 대하여 더 큰 집합이 항상 존재하며 또는 이 집합과 더불어 더 큰 집합을 형성할 수 있는 다른 집합이 존재한다. 그리고 더 큰 집합은 새로운 틀-바깥을 야기할 수밖에 없다는 조건 하에서 마찬가지로 보여지게 된다. 그리고 이는 계속 반복된다. 이 모든 집합들의 집합은 균질적 연속성, 실질적으로 무한정한 우주, 혹은 물질적 면을 형성한다. 하지만 비록 더욱 더 커다란 면이나 집합들이 반드시 전체와 간접적인 관계를 갖게 된다 해도 이것 자체가 ‘전체’인 것은 결코 아니다. 우리는 모든 집합들의 집합을 전체라고 상정할 때 우리가 빠져들 풀 수 없는 모순들에 대하여 이미 알고 있다. 그것은 전체의 개념이 무의미해서가 아니라 그 개념이 집합과는 다르며 부분들을 가지고 있지도 않기 때문이다. 전체의 개념이란 오히려 아무리 큰 집합이건 간에 스스로 닫히는 것을 막는 것이며, 그 집합으로 하여금 더 큰 집합으로 더욱 연장되도록 하는 것이다.” 위의 책, 37쪽.



도판62.《깊은 슬픔》, 단채널 비디오, 10분 30초, 2013

박물관은 재배치되어 있는 공간이다. 모든 원본의 몽타주이자 재영토화이며, 재현의 공간이다. 이 집합체를 하나의 단위로 보았을 때 그 부분을 클로즈업해서 보여주는 영상들은 다른 집합들, 예를 들어 박물관 내의 다른 기획전이나 상설전의 전시공간이 따르고 있는 기획의도, 그 개념에 대한 하나의 등가적 관계를 형성하기도 하는 집합이다. 그러나 화면에 그러한 관계까지를 확인할 단서는 주어지지 않으며 단지 주변의 소리가 그대로 녹음되어 있는 상태로 제시될 뿐이다. 관람객들이 나누는 대화는 이 작업에서 중요한 역할을 수행한다. 화면의 바깥으로부터 들려오는 공명이며 화면 내의 환영을 단속적으로 흐트러뜨리는 역할을 하는 것이다. 화면은 이로 인해 바깥으로 확장되는 상태에 놓이게 되며 박물관이나 그 이상의 확장되는 전체와 관계 맺게 된다.[171]

마치 실재 시공간의 체험을 닮으려는 듯 화각은 어느 한 구석이나 사물 등의 실내 공간을 클로즈업 샷이나 미디움(medium) 샷으로 잡아낸다. 과거의 한 시점으로의 시간 여행을 하는 듯 한 연출이 주요한데, 이러한 재현의 장소가 제도적 기획 안에서 기성 공간의 부동의 특성을 형성하

171) "항상 틀-바깥의 두 가지 측면, 즉 다른 집합들과 함께 현실화되는 관계 및 전체와의 잠재적 관계가 동시에 존재한다." 위의 책, 39쪽.

게 된다 해도, 여전히 다시금 상호의존적이며 유동적인 텍스트의 상태에 놓이게 된다.[172] 이는 마치 베르그송의 설탕을 녹이는 유리잔의 비유를 닮아 있다. 설탕을 유리잔 속 물에 넣어 그것이 설탕물로 이행하는 과정에 대한 고찰을 통해 우리는 변형과 같은 운동에 대해 이해하게 되며, 그것을 가속화하기 위해 숟가락을 저어주게 되면 그것까지 포함하는 전체 역시 변화하게 된다는 결론에 이르게 된다. 전체는 주어지지도 않고 주어질 수도 없는 것인데, 그 이유는 개방성을 그 속성으로 하여 새로운 것을 솟아나게 하는 지속의 상태에 있기 때문이다.[173]

각각의 시대별로 재현된 실내 공간들은 박물관의 기획에 의해 배치되어 있는 단위들이지만 클로즈 업 샷과 같이 제한된 화면 잡기로 인해 새롭게 읽히는 기회를 부여받는다. 다른 형태로의 이행은 그것들이 박물관의 기획으로부터 자유로워져서 새로운 의미를 부여받게 되는 것을 뜻한다. 이러한 시도는《깊은 슬픔》에서도 이어진다. 일제 식민지 시기 이후 동물원과 식물원으로 이용되던 창경궁은 이후 복원되었지만, 일부분 당시의 잔재를 남겨두고 있는데, 그 단적인 예가 식물원의 온실이다. 식물원은 각각의 희귀식물들이 나열되어 있는 공간이며 그 근대적 배치의 구조를 확인하게 되는 공간이기도 하다.[174] 이야기 속에서는 화자를 죽음으로 내모는 사건 중에 일어난 식물 도난 사건으로 인해 탈영토화하는, 실재하는 공간인 셈이다. 실재의 궁 안에 위치한 식물원의 장소성, 그리고 이야기 속에서 등장하는 약재로 쓰이는 식물의 '도난', 역사 속의 사건인, 식민지 침탈과 이야기 속 화자의 '죽음 체험' 등은 비인과적이면서도 심리적 강렬함으로, 헐거운 듯 강력하게 연결되어 있다. 즉 정서의 작용에 의해 직관을 가동하도록 하고 있는 것이다. 직관적 지성은 곧 역사적 맥락에 대하여, 정서를 동반한 깊은 이해를 도모한다.

---

172) 김형효,『데리다의 해체철학』, 서울: 민음사, 1993, 202쪽.
173) Gilles Deleuze, 앞의 책, 24-25쪽.
174) 파리 만국 박람회와 같은 근대의 이미지로서의 진열의 공간을 예로 들 수 있다. 이러한 사물의 배열은 인간 중심의 배치가 보여주는 기획의 단적인 예이다.

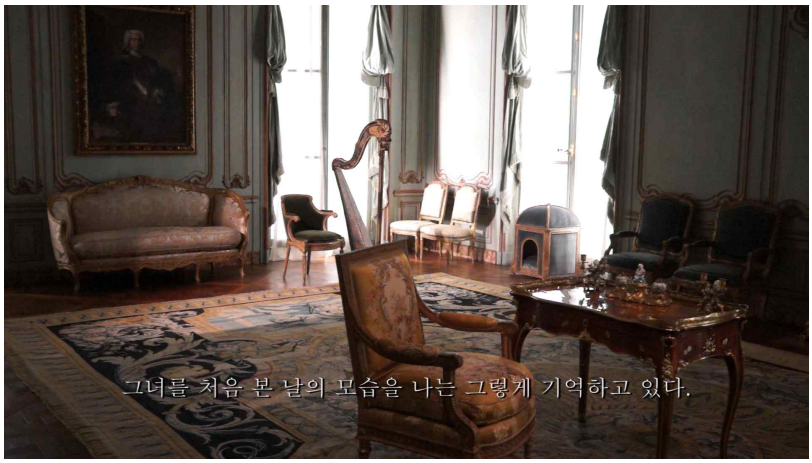
2) 화면과 담화

《어떤 지금》에서 우선적으로 주목하게 되는 것은 바로 담화의 회상 부분이다. 즉 발견한 글을 읽고 있는 화자의 이야기는 그 글의 주인, 즉 회상의 주체가 자기 자신인지에 대한 불확신으로부터 시작한다. 읽고 있는 글에 대해 이야기하는 자와 그 글을 직접 작성한 자, 즉 회상의 주체가 일치하는가 그렇지 않은가의 차이는 담화에 대한 직접적 관심을 촉발할 수 있는지 여부를 결정하는 주요 변수가 된다. 그러나 그것이 꽤 그럴 듯한 혐의를 두었으되, 명료한 관계로 정립되지 않은 상태로 남아 있다는 것은 결국 미결정 상태의 긴장을 유지함과 동시에 계속된 의구심을 바탕으로, 듣는 이 스스로 하나의 이미지를 형성케 하는 결과는 낳게 한다. 즉 타인의 회상 이미지일 수도 있는 것이기는 하지만, 낯설음을 동반한 채 갑작스럽게 기억을 소환하게 될 수도 있는 가능성을 열어둠으로써 계속해서 회상 이미지를 떠올리게 되는 상태를 말한다. 자신의 기억인지 아닌지도 모르는 상태에서 점차적으로 강화되어 가는 회상의 이미지를 상상해 보라. 플래시백처럼 문득 기억을 되찾았을 때 느끼게 될 친숙함은 사실 당혹스러우면서도 두려운 것이기도 한 것이다. 다음은 자막의 형태로 작품에 개입하는 담화들의 내용이다. 《어떤 지금》과 《깊은 슬픔》의 이야기를 소개한다.

지금 이 글을 읽고 있다. 왠지 내가 쓴 글인 것 같은 느낌이 든다. 처음과 달리 점점 더 그런 것 같은 확신이 든다. 창을 통해 햇살이 비치고 그녀는 환하게 웃고 있었다. 잠시 정신이 산란하다가 이내 멍해졌다. 그녀를 처음 본 날의 모습을 나는 그렇게 기억하고 있다. 그런데 이 글에 적은 바로는 내가 그녀를 처음 만난 것이 그녀의 집 현관을 지나 응접실로 안내 받기 위해 기다리던 중에 계단을 걸어 내려오는 그녀와 우연히 마주친 것으로 되어 있다. 이제는 도무지 알 수 없는 일이 되어 버렸다. -《어떤 지금》의 이야기

처음과 달리 점점 더 그런 것 같은 확신이 든다.

창을 통해 햇살이 비치고

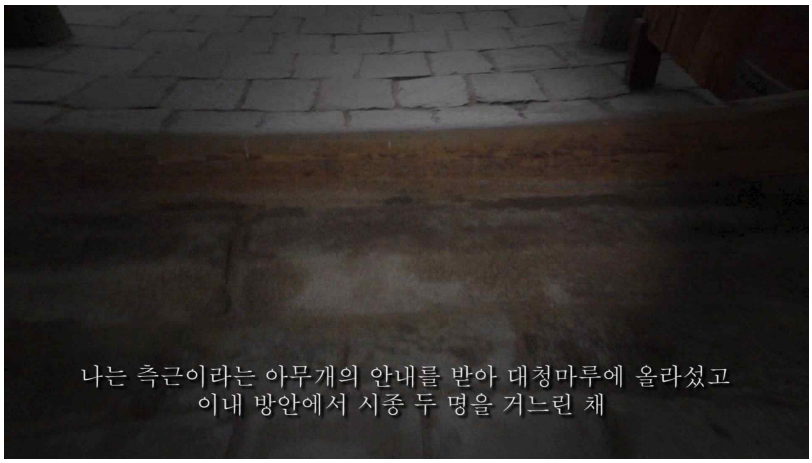

그녀를 처음 본 날의 모습을 나는 그렇게 기억하고 있다.

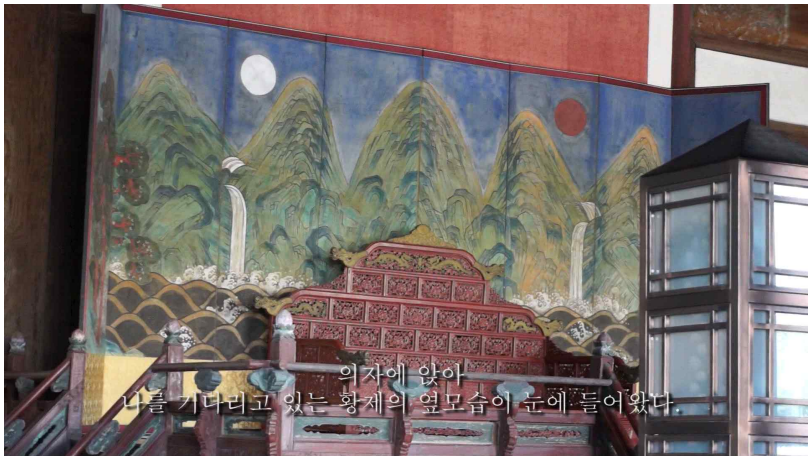
도판63-65.《어떤 지금》

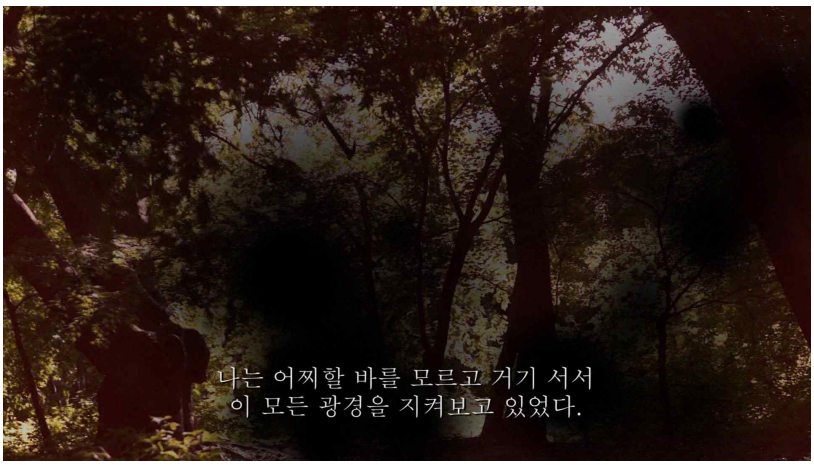
도판66.《어떤 지금》

나는 약초를 모으고 이 지역 사람들을 치료해 주며 사이비 교주 행세를 하고 있지만, 사실은 옆 나라의 사신이다. 마침 이 나라의 황제가 황족의 한 사람으로 위장하여 이 지역 순방에 나섰다고 하기에 이참에 나는 그를 알현하고 국가 간 현안을 논의하기로 하였다. 이 만남을 주선한 이는 황제의 오른 팔 격인 자인데, 그는 이 만남이 잘 준비된 것이고, 모든 것이 순조로울 것이라고 귀띔해 주었다. 나는 그를 따라 허름한 역참에 들어섰다. 이 일대는 국경에 면한 아주 변방 마을이라 이 정도의 역참이라도 마련되어 있는 것이 다행인 것이다. 나는 측근이라는 아무개의 안내를 받아 대청마루에 올라섰고, 이내 방안에서 시종 두 명을 거느린 채 의자에 앉아 나를 기다리고 있는 황제의 옆모습이 눈에 들어왔다. 방에 들어서지 않은 채 무릎을 꿇고 엎드려 정중히 아뢰었다. “황제 폐하를 뵈옵니다!” 그러자 문간에 서 있던 황제의 측근이란 아무개는 나를 만류하며 계속해서 어색한 웃음을 지어 보인다. “아 이이가 왜 이러는가. 내가 전하를 뵙는 예를 갖추라 하지 않았나... 누가 보기라도 하면 어찌하려구.” 황제는 이런 경우 보통은 밖에서 엎드려 알현하지만, 그 밖의 황족의 경우 바로 앞에서 알현하는 것이 허락된다. 나는 이내 문지방을 넘어 그 좁디좁은 방에 들어섰고 그의 발 앞에 또다시 머리를 조아렸다. 그는 이미 나의 숨긴 신분을 다 알고 있을 터이니 더 이상 약초나 캐고 다니는 사이비 교주 행세는 하지 않아도 되는 것이다. 그런데 황제라는 이 사람 엉뚱한 소리를 한다. “네가 사람들 병을 치료

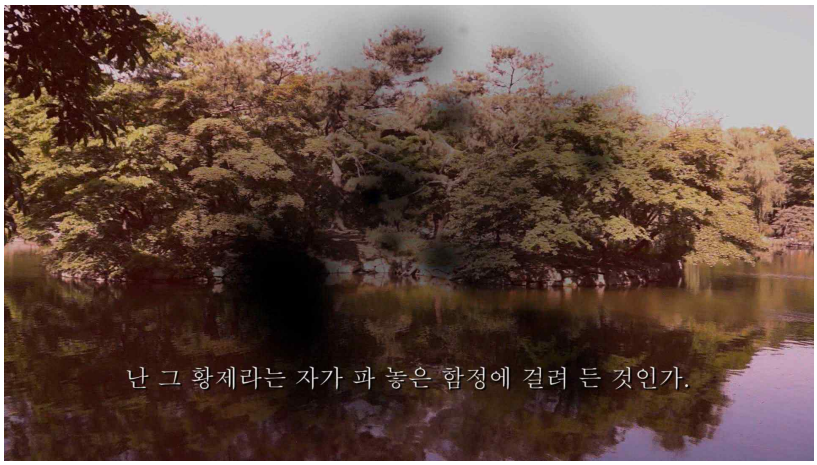
하고 그들을 고통에서 해방시켜 줄 거라 지껄이며 다닌다는 그 놈이냐?" 나는 순간 당황하였다. "전하 저는 미천한 모습으로 지내고 있으나 저희 폐하의 말씀을 전하려 여기 와 있는..." 그는 내 말을 더 이상 듣고 있는 것 같지 않았고 소리 죽여 이죽거리고 있는 듯 했다. 나와 마찬가지고 당황한 듯 한 그 아무개가 이 황제라는 자에게 무엇인가 설명하려 하고 있었다. 순간 나는 대청마루가 보이는 마당 저편에 서서 이 방에서 흘러나오는 비명소리를 듣고 있었다. 그 황제라는 자는 칼을 차고 주변인들의 호위를 받아 황급히 방을 나서 대문을 통해 빠져나가고 있었다. 그는 아까의 그 이죽이던 모습 그대로의 옅은 미소를 여전히 머금은 표정이었으며 나는 그의 광기어린 눈동자를 선명하게 볼 수 있었다. 비명소리를 듣고 황급히 들어온 나의 동료들은 허둥거리며 왔다 갔다 하기를 반복하는데 나는 어찌할 바를 모르고 거기 서서 이 모든 광경을 지켜보고 있었다. 한 친구는 무엇인가 시뻘건 덩어리를 들고 방을 뛰쳐나오고 있는데 피투성이의 수급이다. 피가 온 얼굴을 덮고 있기는 했지만 관모를 아직 쓴 채의 모습이었고, 눈을 감고 있는 얼굴을 또렷이 볼 수 있었다. 그 중 한 친구는 "빨리 약초를! 약초를 준비하게!"라고 외치고 있었고, 또 다른 친구는 비명소리에 가까운 통곡을 하며 그의 옆을 바짝 따르고 있다. 그런데 내 바로 옆에는 두 명의 동료가 서서 심각한 표정으로 나지막이 대화를 나누고 있다. 그들은 마당 한 켠의 작은 화단을 내려다보고 있었는데 화초들이 약간 말라비틀어진 상태로 가지런히 간격을 두고 심어져 있었고 그 하나하나엔 세세히 무엇인가가 적힌 작은 푯말이 달려있었다. 한 친구가 "( )가 없어졌네."라고 하자 다른 한 친구가 대답한다. "맞아 분명 ( )를 가져간 게 맞는 것 같으이." 그럼 도대체 무엇인가 이 상황은? 나는 그 황제라는 자가 파놓은 함정에 걸려든 것인가. 아니면 실성한 놈의 광기어린 난동에 속절없이 당한 것인가. 망연자실하여 정신 나간 사람마냥 거기 계속 서 있는데 형언할 수 없는 억울함과 슬픔, 당혹감 같은 감당키 어려운 감정이 한꺼번에 밀려왔다. 그 가운데 가장 마지막으로 밀려드는 감정은 외로움이었다. 궁금하지만 고개를 떨궈 내 몸을 내려다 볼 용기가 도무지 나지를 않는다. 언제까지 여기 이렇게 서 있을 수 있는 것일까. 그저 이렇게 시선을 고정시킨 채 시간만 보내는 수밖에. -《깊은 슬픔》의 이야기


나는 측근이라는 아무개의 안내를 받아 대청마루에 올라섰고
이내 방안에서 시종 두 명을 거느린 채


의자에 앉아
나를 기다리고 있는 황제의 옆모습이 눈에 들어왔다.


나는 어찌할 바를 모르고 거기 서서
이 모든 광경을 지켜보고 있었다.

도판67-69.《깊은 슬픔》



도판70.《깊은 슬픔》

언어의 신체에 대한 개입에 대하여 들뢰즈와 가타리는 언어가 표상이나 지시가 아닌, 개입을 하는(intervene) 것임을, 즉 화행을 하는 것임을 논한다. 이에 따르면 언표는 표현자이지만 신체에 속하는 것이며 신체를 표상하거나 기술하기 위한 것이 아닐뿐더러 이미 고유한 질을, 그 영혼을, 한마디로 말해 그 자체로 이미 신체인 것을 갖고 있다. 그래서 표상은 신체의 일부이다.[175] 여기서 영상의 시각적 실제, 즉 비언어적 순수 질료로서의 시퀀스를 신체에 비유한다면, 그 안에서 이에 개입하는 언표인 자막 속 담화(이야기)는 그 신체인 영상과의 관계 속에서 끊임없이 하나로부터 다른 하나로 이행하는 상태에 놓여 있다. 들뢰즈는 여기서 논의되는 바로 그 '관계'가 사물에 내재해 있는 고유 속성이 아니며, 대상들에 속하지도 않을뿐더러, 개방성과 관계있다고 보았다.[176]

화면 속 이미지는 담화에 대한 참조상태를 유지한다. 즉 이야기에

175) 이진경,『노마디즘1』, 서울: 휴머니스트, 2002, 284-285쪽.

176) "전체를 정의해야 한다면 우리는 그것을 관계라고 정의할 것이다. 관계는 사물들의 속성이 아니며 관계항들의 바깥에 있다. 또한 관계는 개방성과 불가분의 관계에 있으며 영적 또는 정신적 실존을 나타낸다. 전체를 대상들의 닫힌 집합과 혼동하지 않는다는 조건하에서 관계들은 대상들에 속하지 않고 전체에 속해 있다." Gilles Deleuze, 앞의 책, 24-25쪽.

속한 듯 한 관계성을 유지하게 되는 것은 불가피한 것이다. 이 관계는 그 스스로 개방성을 가지고 있으므로 인해 박물관이나 역사적 유물의 구체적 공간에 국한되지 않고 '추상적 상태'를 향해 끝없이 확장되어 간다.[177] 이야기의 구체적 시점을 가늠할 수 없으니 그것은 모두의 현재가 되거나 모두의 회상이 될 수 있는 잠재성을 갖는다. 우선은 특정 장소의 의미들을 떠올리며, 더 나아가 보편적 질문들로 확장된 환기작용을 야기한다. 이러한 전 과정의 마지막 부분에 바로 뭉뚱그려진 형태의 감화작용(affection)이 자리한다. 《어떤 지금》에서는 사랑하는 이를 떠올리는 막연한 그리움의 감정이면서 또한 명료하게 떠올릴 길 없는 회상의 한 자락을 놓고 갖게 되는 안타까운 심정 같은 것이 이에 해당된다. 전술했듯이, 불명료한 관계성은 그 회상에 대하여 남의 것이라 치부해 버리는 것과 그 결정을 미룬 채 계속해서 관심을 되돌리는 순환의 고리에 갇혀있는 상태를 유지하도록 만든다. 들뢰즈는 이에 대해 다음과 같이 설명한다.

> 물질(혹은 내용)의 분할 가능성은 부분들이 다양한 집합들 속에 포함됨을 의미하는데, 이 집합들은 부분집합들로 끊임없이 더 잘게 나눠지거나, 그 자체가 훨씬 더 큰 하나의 집합의 부분집합들이며, 이는 무한히 반복된다. 이것이 바로 물질이 닫힌 체계를 구성하려는 경향 및 이 경향의 미완(未完)을 통해 규정되는 이유이다.[178]

미완의 관계성에 갇혀버린 채 순환하는 관심은 영속적일 것으로 받아들여지는 어떠한 감정 상태를 자아낸다. 《깊은 슬픔》에서 갑작스럽고 황당한 죽음을 경험한 화자의 영혼은 죽음 이후의 그 모든 사태를 자세히 관찰한다. 여기서의 관찰은 분명 비현실적 상황 안에서 일어나는 것임에도 불구하고 매우 상세한 느낌을 담고 있으며, 회상의 강밀도(intensity)에 상응하는 감화 작용을 일으킨다. 그리고 그 모든 사건들은 현실 속에 실재하는 창경궁의 면면들과 연결되어 그것들에 대해 잠재적인 탈영토화와 재배치를

177) 추상화 작용(abstractions). 위의 책, 25쪽.
178) 위의 책, 36쪽.

일으킨다. 즉 각각의 화면이 갖는 개방성을 비인과적 담화가 극대화하여 그것이 갖는 잠재성을 이끌어내는 것이다. 여기서의 잠재성이란 역사적 공간으로서의 창경궁에 대한 감성적 공감, 그 역사에 대한 회고와 이해 등의 것들을 포함한다.

실재하는 장소를 카메라에 포착하면 그 장소의 제 요소는 화면에 포함된 부분과 그 나머지 간의 관계에 의해 재배치된다는 가정 하에 영상에 대한 분석을 진행하였다. 화면 안의 집합과 그 밖의 집합, 그리고 그 모두를 더한 집합조차도 궁극적으로 전체의 모습에 상응하지 않는다. 그 이유는 시퀀스가 갖는 관계의 개방성으로 인해 전체는 끊임없는 잠재적 변형의 상태에 놓여있기 때문이다. 역사적 공간은 부동의 양태를 갖는 것이 아닌 텍스트적 성격을 갖는 공간이다. 즉 언제든 상호 작용에 의해 변형되어 왔고, 앞으로도 그럴 수 있는 대상이 되는 것이다. 하나의 닫힌 공간으로서의 박물관과 창경궁은 그러나 완전히 닫힌 체계로 남아있을 수 없으며, 화면의 부분 포착에 의해 전체와의 관계 안에서 유동적으로 재배치될 수 있는 잠재성을 심화하고, 비인과적 담화의 개입으로 인해 그 정도를 더하게 된다. 담화의 흐름은 화면 안의 이미지에 조우하며 추상화 작용을 거쳐 무한한 전체를 향한 관계 맺기를 가능케 한다. 추상화 작용은 이 경우, 곧 여러 감응들의 복합적인 양상이 뭉뚱그려진 것과 같은 상태일 것으로 추정된다. 이는 감화 작용이 일어난 결과이며, 전체를 향해 여전히 열려있는 상태에 머물러 있다. 영상과 담화 간의 일치와 불일치의 간극에서 발생하는 이 같은 감응은 장소가 갖는 역사적 맥락과 제도적 속성을 반성적으로 돌아보고 공감하는 일과 동시에 일어나며 다양한 공명을 일으킬 잠재성을 유지하고 있다.[179]

179) 이 절의 연구 내용은 연구자의 소논문「영상에 대한 담화의 비인과적 개입에 관한 연구-본인의 비디오작품을 중심으로」를 수정, 보완한 것이다.『한국영상학회 논문집』, 제 11권 4호, 2013, 99-111쪽.

결 언

이 연구에 있어서 영상 시퀀스에 관한 두 가지의 접근 경로는 언어와 심리의 작동 원리였다. 일반 언어학에서 논의한 '언어(랑그)'처럼 시퀀스도 총체성을 가진 하나의 체계임과 동시에 언어활동이 갖는 상징으로서의 지위를 가질 수 있는지를 우선 검토해야 했다. 봉합 이론의 심리 작용에 근거해, 시퀀스가 갖는 인터페이스로서의 지위를 중심에 두어 논의를 이끌어 갔다. 중요성을 갖는 작가들의 작품을 분석하고 그와 더불어 연구자의 작업을 새롭게 조망해 보는 것이 검토해야 할 핵심 내용이었다. 일반 언어학에서 참조한 언어(랑그)의 총체성은 안정적 체계와 변화를 모두 수용한다는 점에서 시퀀스의 개방성을 이해하려는 논의의 단초를 제시한다. 시퀀스 또한 언어처럼 일반성을 지향하는 안정적 체계와, 그와는 반대로 수시로 변화하며 미묘한 관계의 양상을 끊임없이 만들어 가는, 두 가지의 상반된 성질을 동시에 갖는 모순적인 대상이다. 언어는 비언어적 순수 질료인 시퀀스에 관여하려는 속성을 가지며 그에 반응하는 것으로서만 잠시 나타날 뿐이다. 시퀀스에 대한 이 모든 모순적 관점들은 상충하면서도 시퀀스의 본질에 한 걸음 더 가까이 다가가도록 하는 길을 열어준다.

연구 도입부에서 다룬, 시퀀스의 기본 조건에 해당하는 의제들은, 연구의 큰 윤곽을 그려나가기 위한 기초를 마련해 주었다. 선행 연구로 참조한 이상욱의 논문 「체화된 인지체계로의 영화: 지각, 감정, 서사를 중심으로 본 영화와 신체 그리고 두뇌」는 프래임의 지각과 샷의 지각을 분리하여 접근한다. 신체적 지각을 바탕으로 한 상향 처리와 지적 작용을 바탕으로 한 하향 처리, 각각 두 방향의 두뇌 처리 과정이 서로 맞물려 작동하고 있음을 주장하면서, 그것이 직접체험의 생태적 조건을 따르고 있다는 결론에 이른다. 이 논의는 시퀀스에 대한 심리적, 정서적 작용이 직접체험의 대리자, 즉 스크린 위에서 일어나는 것임을 강조한다. 이러한 시퀀스의 기본 구조는 이후 들뢰즈의 논의를 참조한 화면 틀에 대한 접근을 용이하게 한

다. 시퀀스는 안과 밖, 그리고 자아와 타자의 경계를 근원적 차원에서 질문하는 화면 틀에 대한 검토를 통해 구체화한다. 이러한 틀, 즉 안과 밖을 나누는 경계에 대한 사고는 바흐친의 경계에 대한 논의로 이어진다. 존재의 외재성에 대한 그의 고찰은 관계항 밖으로부터 비로소 관계를 사유할 수 있다는 것을 깨닫게 할뿐더러, 경계는 영역과 영역을 나누기 위한 것이기보다 그 자체로 중요성을 띠며, 그 위에 머물러 사고해야 할 곳임을 강조한다. 모든 문화적인 것은 이 경계성을 상실할 때 생명력을 잃고 오만해져 이내 죽음을 맞이하고 만다. 존재의 단독성은 그러므로 단자의 폐쇄성을 가리키는 성질이 아니라 열린 관계 안에서 비로소 사유할 수 있는 불가역적인 고유함이다. 그가 말한 언표의 가능성은 항상 변화하는 것이라서 대상을 흐릿하게 하거나 다시금 그림자로써 드러나게 하기도 한다. 봉합 이론에서 검토된 스크린의 총체성은 시퀀스와 전체의 관계에 밀접한 관련성을 갖는다. 연구 도입부에서 검토한 이 같은 시퀀스의 조건들은 이후 다루었던 주요 논점들에 상관하며 계속 상기되어야 할 필요가 있다.

다른 하나의 선행 연구인 김지영의 논문 「라캉주의 영화비평에서 봉합이론의 재고찰」은 실버만과 지젝의 봉합 이론 연구와 더불어, 장면 전환의 순간 어떠한 심리 과정을 밟게 되는지를 이해하기 위해 참조하였다. 장면이 전환하는 순간 심리적으로 경험하게 되는 결여는 봉합 이론의 주된 논의 대상이다. 결여로 인해 생겨난 부재자의 자리는 허구적으로 봉합되고, 스크린은 그로 인해 항상 대리자의 성격을 부여받는다. 지젝은 반복적으로 발생하는 결여, 그 상처를 덧나게 하면 할수록, 스크린이 갖는 인터페이스로서의 가능성도 커진다고 보았다. 이러한 논의 위에서, 시퀀스에 대한 능동적 신체의 개입, 데이터베이스와 서사의 생성 등의 문제들로 주제를 넓혀갈 수 있었다. 소쉬르는 언어 체계가 모든 다른 외부 조건들로부터 자유로운 독립된 체계를 가지려는 속성과 더불어, 외부적, 사회적 변화의 동인을 스스로 가지고 있기도 하는, 끝없는 모순된 순환 속에 존재하게 된다고 보았다. 바흐친의 대화에 대한 관심, 그리고 시선의 잉여를 대하는 이중적 태도에 대한 설명은 언어의 모순적 속성과 함께, 시퀀스의 개방성이 갖는 모

순적 원리를 이해하는 실마리를 제공해 준다. 뇌 간격은 지성과 사회의 관계를 설명하면서 정서와 직관의 작동 기제를 보여주었다. 이로 인해 미적 인지의 대상인 시퀀스가 개방성을 띠는 이유가 보다 확연해졌다.

시퀀스의 개방성은 움직임과 시간, 그리고 잠재성에 이르는 의식의 전체 과정에 대한 사고를 통해 이해할 수 있는 주제이다. 시퀀스의 개방성을 둘러싼 많은 논점들을 가로지르며, 화면의 움직임과 의식의 작용, 신체의 고유 수용 감각을 아우르는 폭넓은 문제에 대한 이해가 가능해진 것이다. 1장에서 제시한 시퀀스에 관한 주요 논점들은 이 연구의 기본 틀이 되어주었다. 영화 이론과 영화 기호학에서 참조한 내용들은 결과적으로 연구자의 실제 작업들을 비평할 수 있는 논리적 근거이다. 1장에서 검토한 기존 연구들이 아우르지 못한 영상 예술의 실제적 양상에 대해 2장과 3장에서 심층적으로 논의해 볼 수 있었다. 시퀀스는 언어에 관여하는 속성을 가지므로, 의미의 출현을 기대하는 마음 안에 작용해 성급한 의미를 조작해 내기도 한다. 이 연구를 통하여 시퀀스의 비자족성을 이해할 수 있었고, 그것이 다음 도래할 잠재적인 상태를 기다리는 과정에서 진정한 실재로 수용된다는 것을 알게 되었다.

2006년부터 이루어진 전시들을 통해 연구자는 예술적 체험이 발생하는 장에 대한 관심을 지속해 왔다. 이러한 전시들이 계기가 되어 응시와 기록의 욕망을 주제 삼아 의식의 모호한 공백이 생겨나도록 하는 작업을 시도할 수 있었다. 이 모호함으로부터 상상 작용이 발생하는 의식의 작동원리를 살펴보았고, 새롭고 현행적인 실재들이 생겨나는 과정을 병행하여 고찰하였다. 다화면 수사법에 대한 논의 부분에서, 신체를 움직여 물리적 공간을 경험하게 되는 것을 비롯해, 의식, 무의식의 장을 주관적으로 형성하게 되는 과정까지를 검토하였다. 의식의 창문으로 작용했던 화면의 틀은 이제 신체가 개입함으로써 고유 수용 감각의 혼선을 야기하고, 직관에 의지해 시선을 여기저기 임의적으로 옮겨 다닐 수 있는 의식적/신체적 장으로 범위를 확장해 간다. 장으로서의 시퀀스는 의식이 머물다가 이내 다른 곳으로 이동해 하는, 언제나 현재적일 수밖에 없는 장소로 변모했다. 시퀀스는 기

억을 소환하는 재연의 장에 머무르지 않고 다시금 현행적인 현재로 나타나며, 파악하기 힘든 중간지대 어느 곳에 자리해 있는 잠재적 존재를 불러들이는 장소가 되었다. 시퀀스는 그러므로 몰입하는 깊은 구멍이었다가, 미끄러지듯 가변적이고 상대적인 깊이를 잠시 동안 허락할 뿐인 표면이 되기도 한다. 때로는 깊이를 알 수 없는 무한한 공간이며, 때로는 잠시 동안 스쳐가듯 지나는 회상의 단면일 뿐이다. 혹은 두 가지 속성을 모두 갖는 어떤 것이기도 하겠다.

부유하는 신체의 국면은 가상현실의 체험에서 본격적으로 구체화한다. 실재성에 대한 믿음의 붕괴는 심적 재구성을 일으키는 계기로 작용한다. 이는 단채널 영상을 바라보며 기획해 볼 수 있는 최대한의 반성적 감상 작용인, 의식/무의식의 인터페이스에 대해서조차 차별화된 새로운 유형의 체험이라 할 수 있다. 즉 계열적 구조를 지향하는 체험인데, 달리 표현하면, 선택의 무한한 변수가 생겨나는 잠재적 존재의 상황이라 할 수 있다. 들뢰즈와 가타리는 무의식의 상상 작용을 통해 이러한 상태에 도달하게 된다고 말한다.[180]

그들이 제시한 충만하거나, 공허하고 또는 암적일 수 있는 기관 없는 신체 가운데에, 예술의 장을 경험함으로써 다다르게 되는 것은, 경험의 주체가 비로소 충만해진 기관 없는 신체의 소유자가 되는 것이다. 과거 회화나 영화를 통해서도 도달하고는 했을 이러한 경지는 그러나 새로운 영상, 새로운 미디어의 방법론 안에서 더욱 생생하게 실험되고 있다. 연구자는 타자로부터 전해지는 세계에 대한 메시지, 즉 역사와 이데올로기 같은 대타자적 욕망에 관한 문제에 있어서도 이러한 사유를 확대 적용할 수 있다고 판단한다. 집단적 기억은 주체의 욕망에 영향을 미치는 나머지 개인의 역사를 조형하며, 이웃과 세계로 파장을 되돌려 준다. 기록된 무수한 영상들은 데

180) “무의식이란 상징이나 환상, 기호를 만들어내며 통상적인 현실을 통해 숨겨진 채 다시-나타나는 그런 실재가 아니라, 우리의 신체를 통해 작동하는 우리 자신의 욕망이고, 그런 욕망에 의해 생산되는 기계와 실천들의 집합이며, 그런 것을 변이시키고 변환시키는 변혁의 장이고, 그 모든 것의 질료로서 그 모든 욕망이 자리 잡고 작동하며 물러서고 전진하는 기관 없는 신체를 뜻한다.” 이진경, 앞의 책, 169쪽.

이터베이스로서 잎맥이나 식물의 근경처럼 세계의 도처를 흐르고 있다. 이러한 가운데 미디어 예술의 장은 서사에의 충동이 독백적인 구조 안에서 조작된 형태로 고착하는 것을 저지하며 그 모순적 충돌과 탈영토화에 관여한다.

이상적인 아버지의 자격으로 심리적 결여를 충족시켰던 스크린의 공간은 의심과 부정의 과정 속에서 의미와 감성을 덧입히고 다시 벗겨내는 항구적 순환의 고리가 형성되는 장소로 재정립 되었다. 이미지의 허구적 의미형성에 길들여지지 않기 위해 의식의 차원에서 저항하는 일차적 반성은 분명한 한계를 노정한다. 그보다는 의식의 작용을 내려놓고 감화 작용에 몸을 맡기며 시퀀스의 모순적 양태를 있는 그대로 이해하고 수용하는 태도가 요청된다. 계속된 혼선과 상대적 진실 가운데서도 존재를 느끼고 새로운 실재를 구성하려는 시도는 의식의 노력만으로는 불가능하다. 표상성에 안주하거나 두려움에 사로잡히지 말고 신체적 감각을 해방시키려는 노력이 필수적이다. 이는 상대적 가치들에 모든 해석 가능성을 열어 놓은 채 현행적 질서를 감지하기 위한 부단한 수행과정에 다름 아니다. 그럴 때만이 어제까지의 의식적 관성 안에서 미처 보지 못했던 본질을 발견할 수 있고 진정한 사물의 질서와 관계할 수 있다. 정서작용은 모든 감각의 층위를 아우르며 미적 인지작용을 심층까지 관장할 뿐더러 시퀀스의 미적 수용과 판단, 실천에 걸쳐 중대한 영향을 미친다. 이 연구의 많은 부분들에서 일관되게 확인할 수 있듯이, 참된 직관과 지성을 회복하기 위해 성급한 의미의 출현을 유예하고 정서의 작용을 신뢰하였을 때 진정한 창의적 실천으로 나아갈 수 있다. 시퀀스의 감상은 실천과 창작의 층위에서 이루어질 때 비로소 진정한 경험의 지위를 부여받는다. 새로운 미디어의 환경은 지금까지 살펴본 바와 같이 새롭게 실재성의 영역을 확대해가는 중이지만 그와 더불어 거짓 실재에 대한 욕망을 부추기고 그것에 지배당할 가능성 또한 증대시킨다. 시퀀스를 사유하고 창작하는 과정에서 더욱 근원적인 문제들에 천착하고 흔들리지 않는 기본으로부터 출발하려는 노력을 기울여야 하는 이유이다.

참 고 문 헌

김지영, 「라캉주의 영화비평에서 봉합이론의 재고찰」, 『영어영문학 The Journal of English Literature』, 제 5권 4호, 2012, 565-588쪽.

김태진, 「기록의 욕망에 관한 환유-본인의 작품을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 6권 2호, 2008, 1-22쪽.

_____, 「다채널 비디오 설치의 감상이 제시하는 영상의 수사법-아이잭 줄리안의 다화면 설치를 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 6권 3호, 2008, 51-71쪽.

_____, 「인터페이스를 통한 데이터베이스의 경험과 개별적 서사의 생성-토니 도브와 샤 데이비스의 경우를 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 7권 1호, 2009, 53-68쪽.

_____, 「촬영의 순간과 전송된 화면, 그 사이의 알려지지 않은 영역」, 『한국영상학회 논문집』, 제 8권 1호, 2010, 109-125쪽.

_____, 「퍼포먼스와 그 배경 스크린 속 다큐멘터리의 상호관련성 연구-'이태원의 사나이'를 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 8권 4호, 2010, 31-45쪽.

_____, 「시퀀스의 잠재성에 관한 연구-본인의 비디오작품을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 9권 4호, 2011, 5-20쪽.

_____, 「영상에 대한 담화의 비인과적 개입에 관한 연구-본인의 비디오작품을 중심으로」, 『한국영상학회 논문집』, 제 11권 4호, 2013, 99-111쪽.

김형효, 『데리다의 해체철학』, 서울: 민음사, 1993.

이광래, 『미셸 푸코』, 서울: 민음사, 1996.

이상욱, 「체화된 인지체계로의 영화: 지각, 감정, 서사를 중심으로 본 영화와 신체 그리고 두뇌」, 한양대학교 대학원 연극영화학과 박사학위 논문, 2013.

이정우『사건의 철학』, 서울: 철학아카데미, 2003.

이진경,『노마디즘1』, 서울: 휴머니스트, 2002.

이진경,『노마디즘2』, 서울: 휴머니스트, 2002.

진중권,『미디어아트-예술의 최전선』, 서울: 휴머니스트, 2009.

홍준기,『라캉과 현대철학』, 서울: 문학과 지성사, 1999.

Alberti, Leon Battista, ***Della Pittura de Leon Battista Alberti***;『알베르티의 회화론』, 노성두 역, 서울: 사계절 출판사, 1998.

Arnheim, Rudolf, ***Visual Thinking***;『시각적 사고』, 김정오 옮김, 서울: 이화여자대학교출판부, 2004.

Ascott, Roy, ***Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness***, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 2003.

Ascott/Bast/Fiel/Jahrmann/Schnell (ed), ***New Realities: Being Syncretic***, New York: SpringerWien, 2008.

Barthes, Roland, ***La Chambre Claire: Note sur la photographie***;『밝음 방: 사진에 관한 노트』, 김웅권 옮김, 서울: 동문선, 2006.

Bazin, André, ***Orson Welles***;『오손 웰즈의 영화미학』, 성미숙 옮김, 서울: 현대미학사, 1996.

Bergson, Henri, ***La Pensée et La Mouvant***;『사유와 운동』, 이광래 옮김, 서울: 문예출판사, 2001.

Brooks, Peter, ***Body Work*** ;『육체와 예술』, 이봉지 외 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2000.

Bruggen, Coosje van, ***Bruce Nauman***, New York: Rizzoli International Publications, Inc., 1988.

Colebrook, Claire, ***Deleuze: A Guide for the Perplexed***; 『이미지와 생명, 들뢰즈의 예술철학』, 정유경 옮김, 서울: 그린비, 2008.

Cruz, Amada and other authors, ***The Film Art of Isaac Julien***, New York: Center for Curatorial Studies, Bard College, 2000.

Deleuze, Gilles, ***Bergsonism***, New York: Zone Books, 1988.

_____, ***Cinéma I: L'image-Movement***; 『시네마I, 운동-이미지』, 유진상 옮김, 서울: 시각과 언어, 2002.

_____, ***Cinéma II: L'image-Movement***; 『시네마II, 운동-이미지』, 이정하 옮김, 서울: 시각과 언어, 2005.

_____, ***Cinema I The Movement-Image***, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983.

_____, ***Différence et Répétition***; 『차이와 반복』, 김상환 옮김, 서울: 민음사, 2005.

_____, ***Le Bergsonisme***; 『베르그송주의』, 김재인 옮김, 서울: 문학과지성, 1996.

Deleuze, Gilles & Felix Guattari, ***Mille Plateaux: Capitalisme et Schizophrérie 2***; 『천개의 고원』, 김재인 옮김, 서울: 새물결, 2001.

Derrida, Jacques, ***de La Grammatologie***; 『그라마톨로지』, 김성도 옮김, 서울: 민음사, 2013.

_____, ***Spectres de Marx***; 『마르크스의 유령들』, 진태원 옮김, 서울: 이제이

북스, 2007.

Eisenstein, Sergei, ***Film Form: Essays in Film Theory***, Edited and Translated by Jay Leyda, San Diego, New York, London: A Harvest Book, Harcourt Brace & Company, 1944.

Fehr, Johannes, ***Ferdiand de Saussure, Linguistik und Semiologie***: 『소쉬르, 언어학과 기호학 사이』, 최용호 옮김, 경기도 고양시: 인간사랑, 2002.

Foster, Hal, ***Compulsive Beauty*** ; 『욕망, 죽음 그리고 아름다움: 포스트모던 시각으로 본 초현실주의와 프로이트』, 전영백과 현대미술연구팀 옮김, 서울: 아트북스, 2005.

_____, ***The Return of the Real***: 『실재의 귀환』, 이영욱 외 옮김, 부산: 경성대학교 출판부, 2003.

Foucault, Michel, ***The Order of Things***, New York: Random House, Inc., 1994.

Gallagher, Ann (ed), ***Susan Hiller***, London: Tate Publishing, 2011.

Gitelman, Lisa & Geoffrey B. Pingree (ed), ***New Media 1740-1915***, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003.

Göner, Veit & Eveline Bernasconi (ed), ***Isaac Julien: True North, Fantôme Afrique***, Osfildern: Hatje Cantz Verlag, 2006.

Grau, Oliver, ***Virtual Art - from Illusion to Immersion***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2003.

Hall, Dough & Sally Jo Fifer, ***Illuminating Video***, New York: Aperture Foundation Inc., 1990.

Hasen, Mark B. N., ***New Philosophy for New Media***, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

Kaprow, Allan, ***The Blurring of Art and Life***, Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1993.

Kaye, Nick, ***Sit-Specific Art-Performance, Place and Documentation***, London: Routledge, 2000.

Kolakowski, Leszek, ***Bergson***;『베르그송』, 고승규 옮김, 서울: 지성의 샘, 2005.

Kristeva, Julia, ***Σημειωτική: Recherches pour une Sémanalyse*** ;『세미오티케』, 서민원 옮김, 서울: 동문선, 2005.

Lacan, Jacques,『욕망이론』, 권택영 엮음, 민승기 외 옮김, 서울: 문예출판사, 1996.

Lovejoy, Margot, ***Digital Currents: Art in the Electronic Age***, London: Routledge, 2004.

Manovich, Lev, ***The Language of New Media***, Cambridge, Massachusetts & London: The MIT Press, 2001.

McLuhan, Marshall, ***Understanding Media: The Extensions of Man***;『미디어의 이해』, 김성기 외 옮김, 서울: 민음사, 2004.

Mercer, Kobena & Chris Darke, ***Isaac Julien***, London: Ellipsis, 2001.

Metz, Christian, ***Le Signifiant Imaginaire***;『상상적 기표: 영화정신분석기호학』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2009.

_____, ***Essais Sur La Signication au Cinéma***;『영화의 의미작용에 관한 에세이1』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011.

_____, ***Essais Sur La Signication au Cinéma***;『영화의 의미작용에 관한 에세이2』, 이수진 옮김, 서울: 문학과 지성사, 2011.

Molina, Angela & Kepa Landa (ed), ***Emergent Futures: Art, Interactivity and New***

Media, Valencia, Spain: Institució Alfonse el Magnànim, Diputació de València, 2000.

Morson, Gary Saul & Caryl Emerson, ***Mikhail Bakhtin: Creation of Prosaics***; 『바흐친의 산문학』, 오문석 외 옮김, 서울: 책세상, 2006.

Rieser, Martin & Andrea Zapp (ed), ***New Screen Media: Cinema/Art/Narrative***, London: British Film Institute, 2002.

Royle, Nicholas, ***Jacques Derrida***; 『자크 데리다의 유령들』, 오문석 옮김, 서울: 도서출판 앨피, 2007.

Rush, Michael, ***Video Art***, London: Thames & Hudson, 2003.

Saussure, Ferdinand de, ***Cours de Liquistique Générale***; 『일반언어학 강의』, 샤를 바이 외 1인 엮음, 최승언 옮김, 서울: 민음사, 2006.

Schnell, Ralf, ***Medienäesthetik***; 『미디어 미학 』, 강호진 외 옮김, 서울: 이론과 실천, 2005.

Silverman, Kaja, ***The Subject of Semiotics***, New York: Oxford University Press, 1983.

Sontag, Susan, ***On Photography***; 『사진에 관하여』, 이재원 옮김, 서울: 시울, 2005.

Virilio, Paul, ***The Aesthetics of Disappearance***, Los Angeles: Semiotext, 2009.

Wands, Bruce, ***Art of the Digital Age***, London: Thames and Hudson, 2006.

Žižek, Slavoj, ***The Fright of Real Tears***, London: British Film Institute, 2001.

도판 및 표 목차

-소리 없는 영상 시퀀스의 경우 '무성'으로 표기함.

도판1. 〈Suspicion〉, Alfred Hitchcock, 흑백 영화, 99분, 1941

도판2. 〈Rear Window〉, Alfred Hitchcock, 칼라 영화, 112분, 1954

도판3. 〈El Dorado〉, Marcel L'Herbier, 흑백 영화, 무성, 98분, 1921

도판4-6. 《스타일이 있는 꿈》, 단채널 비디오, 21분 11초, 2007

도판7,8. 《목수 이정섭의 내촌목공소》, 단채널 비디오, 22분, 2007

도판9. 〈Floating Room〉, Bruce Nauman, 공중에 매단 방 안에서 조명, 벽과 형광등 설치, 305×488×488cm; 바닥으로부터 15.2cm 띄움, 1972

도판10. 〈Frantz Fanon: black skin, white mask〉, Isaac Julien과 Mark Nash 공동제작, 칼라 영화, 73분, 1995-96

도판11. 〈True North〉, Isaac Julien, True North, 흑백, 칼라 3채널 영화, 14분, 2004

도판12,13. 〈Spectropia〉, Toni Dove, 2001

도판14-16. 〈Osmose〉, Char Davies, HMD(head mounted screen) 입체 영상, 3차원 가상공간, breathing/balance interface vest, 1995

도판17-19. 〈Ephémère〉, Char Davies, HMD(head mounted screen) 입체 영상, 3차원 가상공간, breathing/balance interface vest, 1998

도판20. 펠릭스 나다르(Félix Nadar)가 1855, 1857, 1859년에 각각 제작한 삽화

도판21,22. 〈Video Corridor〉, Bruce Nauman, 위 아래로 놓인 두 대의 모니터, 50cm 간격, 10m 길이 복도, 1968-70

도판23. 〈Close Encounters of the Third Kind〉, Steven Spielberg, 칼라 영화, 137분, 1977

도판24. 〈chronophotographic gun〉, Étienne Jules Marey, 1882

도판25. 〈Flight of The Pelican〉, Marey, chronophotography, 1883

도판26-29. 〈A Body of Water〉, Paul Semon과 Andrea Zapp 공동제작, 실시간 비디오 화면 전송, 크로마 키 합성, 커튼 형태를 구현하는 샤워 장치 설치, 그 위에 전송된 화면 영사, 1999

도판30-31. 《부자 되세요》, 단채널 비디오, 자수 커튼 설치 뒤로 영사, 무성, 3분 30초, 2010

도판32-40. 《이태원의 사나이》, 단채널 비디오, 7분 50초, 2010

도판41. 〈Citizen Kane〉, Orson Welles, 흑백 영화, 119분, 1941

도판42-45. 《다른 사람과 함께 나의 추억을 나눌 수 없는 이유》, 단채널 비디오, 7분 16초, 2006

도판46-49. 《다른 사람과 함께 나의 어머니를 그리워할 수 없는 이유》, 단채널 비디오, 배면 영사 설치, 5분 21초, 2006

도판50-55. 《Kids on the Edge》, 단채널 비디오, 7분 55초, 2009

도판56. 〈Psi Girls〉, Susan Hiller, 5채널 비디오, 15분, 1999

도판57-59. 《소비문화, 이제는 알고 싶다-젊음편》, 단채널 비디오를 1500권의 파본과 함께 모니터 설치, 크기 가변적, 9분 47초, 2009

도판60. 〈Violent Incident〉, Bruce Nauman, 4개의 비디오 테입으로 12개의 모니터에 전송, 1986

도판61,63-66. 《어떤 지금》, 단채널 비디오, 2분 48초, 2012

도판62,67-70. 《깊은 슬픔》, 단채널 비디오, 10분 30초, 2013

표1. 〈Osmose〉의 구조를 나타낸 도표

Abstract

A Study on the Openness of Moving Image Sequences

Taejin Kim
Painting, Printmaking
Department of Fine Arts
The Graduate School
Seoul National University

Moving image sequences are the objects belonging to the stream of time. Investigating the openness of sequences as nonlinguistic pure materials is to track for the flow of consciousness per se. Consciousness is comprised of multiple layers, and the ultimate purpose of this thesis is to deal with the problematics related to the things happening on the final layer of it, which is like the aesthetical recognition of the objects and also similar to finding the dimension of poetic expressions. Sequences are the basis for discussing diverse phenomena of media art scene, and also become a common subject of them. Sequences are fields of experiencing artworks and make us keep questioning how to recognize the world and the being, corresponding not only to consciousness but also such a physical sense as proprioception.

In order to discuss the matter of consciousness, you need to start from the effort to understand how time exists. In fact, the understanding about every object in the world accompanies the matters of perception, memory, and recognition; specifically it

brings in the matter of recollection in order to make comprehensible of the dynamic movement of sequences as a moving section. This discussion about time necessitates comprehensions of recollection, past in general, and duration, which become to be related to the concept of the total from diverse disciplines in all the aspects of this study.

A sequence is comprised of shots, and a shot is comprised of frames. Then a sequence as a pure material becomes to be perceived as a moving object by the 'short range apparent movement'. In case the movement of sequence is received according to it, the sequence is no longer the recreated object bearing illusions, rather is the object of the visual perception which is quite similar to perceiving actual movement of real objects. The sequence functions as a surrogate of the real because mechanical operation of movies has been invented and developed in accordance with biological characteristic which has evolved so far in terms of developing human beings' visual ability.

The early study of Lacanian film theory concentrated on the moment of 'suture'. In short, as a psychological experience on the stage of the symbolic, spectators find lack and absence in the shot/reverse shot formation. An ideological father sutures the lack (wound) fictitiously. So absence is altered by the ideological father immediately. Post study of suture theory moves its point to how fictitious suture works, and discuss new possibility of moment of suture as an interface. In relation to the basic conditions of sequences introduced so far, this study suggests four important agenda about sequences: frame, dialogue, blurriness, and potency of statement.

Sequence is formed by framing at the beginning, the border between inside and outside of the frame functions as a motivation of recognizing constantly moving the total, rather than the one for figuring out the relationship between a part and an

assemblage. Discussion about framing goes further to the matter of close-up which is a face encountering a spectator directly, and hiding the rest of the body connected to the face. A Close-up thus is a moving section which expresses complicated reactions activated by a bundle of nerves. A prejudice that a close-up is just a part of a body must be denied; it produces it's own value at the moment of specific appreciation. It brings in the context between framed object and the site where it is located. But the context does not offer a direct interpretation of the meaning related to the site which includes some specific historical context, rather is still changing constantly on the status of the total.

Succeeding the matter of framing, dialogue is the next core concept leading the discussion about sequences. The being has itself a potential being outside; this natural relationship with the automatically born being outside is called the outsideness of the being. A self becomes able to remain as a self only when it resists not to be sympathized by the other because a self has surplus of vision whenever it looks at the other. As far as a self struggles between accepting this surplus of vision or forsaking it to be sympathized by the other, a self can break the border of itself and get off the circle of being. This freedom for becoming the other creates authentic status of the being which can explore the territory of real value.

Blurriness as a film technique is related to relaxation of tension which sometimes represses object to belong to definitive order in the sequence. And the potency of statement refers to the ideas from General Linguistics, and Semiotics of Film. A significant notion about sequences as a language is that they have a potency of having a system and have a tendency of defying the system in order to transfer themselves to be something new all the time. This conflicting nature of a language confer a potency on sequences, which enables sequences to escape from a certain

designated meaning.

This study is a process of gradual understanding about how sequences exist ironically, and it employs a wide range of discussions referring to a variety of works produced by myself and other important artists. It urged me to make effort to deeply appreciate why sequences are not self-sufficient, and how ambitendency can be understood intrinsically.

Keywords: openness of sequences, frame, dialog, blurriness, potency of statement, the total
Student number: 2005-30385