

고전예술과 디지털*

박 유 정

트랜스미디어연구소/선임연구원

목차

1. 서론
2. 시각예술과 디지털
 - 1) 본질과 모방의 이분법
 - 2) 아날로그 영상과 디지털 복원
 - 3) 디지털 이미지와 아날로그 자아
3. 공연예술과 디지털
 - 1) 디지털 융합과 퍼포먼스에 대하여
 - 2) 테크놀로지와 융합한 공연예술의 아방가르드적 속성
4. 결론

* 본 논문은 2017년 10월 31일 개최된 트랜스미디어연구소의 제7회 국제학술대회 <고전예술과 디지털>의 전체 발제 내용을 정리 요약하여, 트랜스미디어연구소 편집위원회의 입장에서 선임 연구원이 직접 정리한 내용을 담습니다.

요약문

본 논문은 2017년 10월 31일 개최된 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움 〈고전예술과 디지털〉의 일부 발표 내용을 요약 및 정리한 내용을 담고 있다. 금년 국제심포지움은 ‘고전예술과 디지털’이란 다소 넓은 주제 아래서 무용학을 비롯한 영상학과 영화학, 그리고 순수예술의 분야에 몸담고 있는 국내외의 학자들이 참여해 심도 깊고 미래지향적인 논의를 펼쳤다.

원본과 가상적 모방의 이중적 재현에 대한 제1부의 논의에서 ‘시각예술과 디지털’에 대한 3편의 논문이 중점적으로 소개되었다. 이 첫 번째 논의가 ‘일상적 심미화 과정의 체계변화’라는 새로운 관점으로의 이동을 촉구하며 정리되었다면, 이어지는 제2부 ‘공연예술과 디지털’에 대한 논의는 디지털 융합과 퍼포먼스의 시대에 발생하는 지시적 용어 체계의 구체화를 꼬집으며 새로운 미학적 토대의 발생에 대한 가능성을 언급되며 마무리되었다. 특히 2부의 전체 발표 논문 중 2편의 무용 매체에 대한 논문이 본고에 집중적으로 소개된다.

〈고전예술과 디지털〉이라는 올해의 주제가 계속하여 ‘제2의 라오콘 논쟁’에 대한 발판을 제시하리라 기대하면서 본 논의는 정리될 수 있다. 요컨대, 미학의 역사상 나타난 다양한 논쟁의 이면에서 ‘예술’과 예술이 남긴 그 ‘정신적인 유산’에 대한 거대한 흐름을 읽어낼 필요가 있다는 점을 촉구하며 학술대회가 마무리된 것이다. 미래지향적으로 활발하게 진행되고 있는 융복합 미디어 시대에 발맞추어 실무적이면서도 체계적인 이론의 기초를 금년 국제학술대회는 제시하고 있다고 자평할 수 있다.

주제어	트랜스 미디어, 디지털, 고전예술, 모방, 디지털 융합, 시각예술, 공연예술
-----	--

1. 서론

트랜스엔터테인먼트 산업의 중요성과 규모가 확대되고 있는 현재의 시점에서 이를 수용하는 다양한 미디어 플랫폼에 관한 전문적 연구의 필요가 절감되는 요즘, 성균관대학교 트랜스미디어연구소는 한국 최초의 무용영화제를 기획하며 아지드현대무용단을 이끄는 '영상예술포럼'과 공동 주최로 <고전 예술과 디지털 *Classical Art and Digital*>이라는 주제 하에 제7회 국제심포지움을 개최하였다. 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 1층에서 진행된 이번 학술대회에서 영상예술포럼의 첫 프로젝트인 '서울무용영화제'라는 새로운 플랫폼에 기반한 다양한 미학적 논의가 펼쳐져 이를 다음에 소개하려 한다.

기존 '무용' 공연이 가지던 현장성의 한계를 뛰어넘어 '영화'라는 매체를 통해 관객에 다가가는 새로운 매개자 역할을 위한 서울무용영화제의 이론적 기반을 위한 담론 형성의 장을 기대하며 트랜스미디어연구소는 올해 하반기부터 원고를 수집하였다. 그 결과 '시각예술과 디지털'이라는 소제목과 '공연예술과 디지털'이라는 총 두 가지의 소제목으로 나누어진 심도 있는 디지털 융복합 주제의 논문들이 모였다. 아래의 내용은 전체 발표 자료 중 일부의 내용을 토대로 기술되었으며, 각 소제목의 명칭은 발표자 개별의 발표 제목을 차용하여 사용했음을 밝혀둔다. 트랜스미디어연구소의 공식 홈페이지를 통해서도 금년 발표된 국제심포지움의 자료들이 공유될 것이기에,¹ 해당 자료들과 함께 아래에 기술된 내용들을 살핀다면 더욱 의미 있는 결과를 얻을 수 있을 것이다.

근현대 미학의 위상에 있어서 신체나 몸의 움직임을 통한 연기구성과 영상미학을 담은 영상물 프로젝트가 소개되는 일은 이제 그다지 특별한 일이 아닌 것 같다. 그 정도로 시청각 미디어의 포스트모던한 융복합 합치 경향은 가속도를 내어 발전하고 있는 중이다. 향후 이어질 서울무용영화제를 통한 한국영화의 장르 확장에 이론적 힘을 더함과 동시에, 아방가르드의

¹ 성균관대학교 트랜스미디어연구소 홈페이지 참고. <http://tmi.or.kr> (검색일: 2017.11.20)

최전선에서 예술의 선도에 앞장서는 권위 있는 융합 예술의 발전에 본 심포지움의 논의가 두루 사용될 수 있기를 기대한다. 덧붙여, 트랜스미디어연구의 새로운 패러다임을 구축하기 위한 트랜스미디어연구소의 노력은 앞으로도 계속 이어질 것이기에 지속적인 관심을 부탁드립니다.

2. 시각예술과 디지털

1) 본질과 모방의 이분법

최근 몇몇 SF 영화에서 사건의 핵심은 소위 말하는 ‘튜링 테스트(Turing test)’를 통해 판별 되는 것으로 언급된다. 기계의 지능 유무를 판별하는 시험으로 앨런 튜링(Alan Turing)의 저서 『기계적 계산과 지성 *Computing Machinery and Intelligence*』(1950)에서 필자에 의해 처음 명명된 이 실험에 따르면 “사람이 인공지능과 대화를 나눌 때 기계인 것을 알아채지 못한다면, 인공지능이 사람처럼 사고한다고 여길 수 있다”고 그 기준을 정하고 있다.² 본 주제의 발제자 노철환 교수는 엘릭스 갈랜드 감독의 2015년작 영화 <엑스 마키나 *Ex Machina*>(2015)를 예시로 제시하며, 인간과 비슷하지만 로봇임을 밝히려는 시험 이후에 따르는 일종의 아이러니적 사건을 통해 현대의 인공지능을 대하는 인문학자로서의 본질적 질문에 대해서 논하며 심포지움의 서문을 연다. 인문학적 관점에서 이 논의는 모방의 근원적 질문인 사실주의의 미메시스적 모방(mimesis)에 대한 질문과 맥락을 같이 하고 있다.

프랑스의 미학자 에티엔 수리오(Etienne Souriau)가 말하는 그리스 미학의 미메시스적 모방 개념은 미학적 범주에서 ‘imitation’ 개념의 첫 번째 주석으로 설명된다.³ 기존에 존재했던 다른 행동을 모델이 자신의 행동으로 규

² 노철환, 「데우스 엑스 마키나: 고대 비극과 인공지능의 문제 해결 방식」, 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중 참고.

³ Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Puf, 2010, p.907.

범화시켜(conformer) 모방(imitation)하는 것의 가장 근원적인 개념으로 미메시스를 설명하는 것이다. 이 점은 미메시스가 디제시스(diégèse)와 비견해 ‘외부적/ 내부적’인 의미를 지닌다는 점에서 접근할 수 있도록 허락한다고 비교할 수 있다. 만일 디제시스를 작가의 전지전능한 권위를 전제로 해서 작중 인물과 독자들에게 절대적인 영향력을 행사하는 (내부적) ‘말하기 기법’의 고전적 원형이라 부른다면, 미메시스는 화자라고 불리는 누군가에 의해서 중재되는 서술 유형의 일종인 (외현적) ‘보여주기 기법’의 개념에 상응하는 것이 되는 셈이다. 이처럼 미학자들이 자주 사용해야만 하는 ‘개념’을 확립하기 위해 사용할 수 있는 용어로 디제시스는 유용하게 언급된다.

디지털의 사실적 재현에서도 미메시스의 외현적 보여주기 방식은 서로 상응된다고 볼 수 있다. 문학비평가 제라르 주네트(Gérard Genette) 역시 『문채 3권 *Figures III*』(1972)의 도입부(introduction) 설명에서 미메시스를 ‘완벽한 모방 imitation parfaite’으로, 디제시스를 ‘순수한 이야기 récit pur’로 소개하고 있다.⁴ 이 두 개념의 비교는 미학적 범주에서 사실주의적 미메시스의 논쟁에 있어 기초가 되는 본질적 관찰의 방식을 제공해준다.



| 그림 1 | 영화 <엑스 마키나> 중 네이든과 로봇 교코

한편 네이버 국어사전에 따르면 ‘인공지능’은 “컴퓨터 용어로, 인간의 지능이 가지는 학습, 추리, 적응, 논증 따위의 기능을 갖춘 컴퓨터 시스템”을

⁴ Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, 1972, p.75.

뜻하는 말이라 한다. 즉, 인공지능은 “전문가 시스템, 자연 언어의 이해, 음성 번역, 로봇 공학, 인공 시각, 문제 해결, 학습과 지식 획득, 인지 과학 따위에 응용”되며, 비슷한 말로 ‘에이아이(AI)’를 들 수 있다고 설명할 수 있다.⁵ 노철환 교수는 <데우스 엑스 마키나: 고대 비극과 인공지능의 문제 해결 방식>이라는 주제를 가진 발제에서 인공지능을 사실주의에 대적하는 자연의 모방에 초점을 맞추는 데서 나아가 “탄생 후 인간이 하는 첫 번째 행동 중 하나”로서 “로봇 프로그래밍의 기본”으로서의 모방을 전제로 디지털 모방에 대한 이야기를 시작한다. 흔히 에이아이를 논의하면서 이루어지는 모든 디지털 재연의 설정들 역시 그의 발표에서는 “휴머노이드라 불리는 인간 형태 모방”으로 범위가 한정된다. 그리하여 “안드로이드”를 등장시키는 대부분의 영화들에서 안드로이드를 통한 인간형태와 행동까지 모방하는 방식을 거쳐 “영화 역시 인간 삶의 모방”이라는 변환의 입장을 취한다고 그는 강조한다.

영화에서 완벽한 모방의 예시로 드러나는 안드로이드의 상황을 성경에서 ‘금지’의 원칙으로 드러나는 창조(Creation)의 원리, 다시 말해 로고스(Logos)와 이미지(Image)의 합치로 설명되고 있다는 점은 본 발표에서 다시금 강조된다. 성경에서 설명되는 두 가지 창조는 먼저 로고스로 창세기 1장 3절에 씌어진 “빛이 있으라”라는 단 5일 동안 진행된 말에 의한 창조와, 이미지를 뜻하는 창세기 1장 27절의 “하나님 형상대로 사람을 창조하시되...”를 들 수 있다고 발표자는 설명한다. 이는 세상에 없던 것을 말하고(디제시스), 있던 것을 훑내내는 것(미메시스)의 두 가지 합치이면서, 동시에 작가의 전지전능한 권위를 전제로 인물과 독자들에게 절대적인 영향력을 행사하는 내부적 말하기 기법과, 화자라고 불리는 누군가에 의해서 중재되는 외현적 보여주기 기법인 미메시스의 합치라고도 볼 수 있다. 이처럼 성경을 통해 우리는 허락된 것과 금지된 것의 아이러니한 융합의 두 가지 면을 살필 수 있다. 요컨대 본질과 모방의 이분법은 그리하여 탄생하게 된다.

플라톤(Πλάτων)이 말했던 ‘동굴’의 비유 역시 이데아와 이미지를 설명

⁵ <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=30834900> (검색일: 2017.11.20)

하기 위한 또 다시 예시가 될 수 있다. 소크라테스(Σωκράτης)의 제자였던 플라톤의 저서 『국가론 πολιτεία』(c. 380 BC)에 따르면 '동굴'의 비유는 다음과 같이 선의 이데아를 통해 설명된다.

소크라테스 : 이제 우리는 본성이 교육에 의해 얼마나 개발될 수 있는지 알아보기로 하세. 만일 인간이 다음과 같은 지하 동굴에 살고 있다고 가정해 보세. 동굴 안쪽에는 죄수들이 앉아 있는데 그들의 사지와 목은 어렸을 때부터 묶여 있네. 그러므로 꼼짝도 못하고 안쪽의 벽면만 바라볼 수밖에 없지. 그들 뒤쪽의 동굴 입구에는 햇불이 타오르고 있고 이 햇불과 죄수들 사이에는 담장 비슷한 것이 세워져 있네. (중략) 담장과 햇불 사이의 길을 따라 사람들이 온갖 물품들을 담장 위로 치켜든 채 지나가고 있다고 상상해보게. 그들 가운데 어떤 사람은 지껄이기도 하고 어떤 사람은 가만히 있기도 하지.

(중략)

글라우콘 : 그들이 고개를 돌릴 수 없는 한 다른 것은 볼 수 없겠지요.

소크라테스 : 그들은 그러니까, 벽면에 비치는 그림자만이 존재하는 것이라고 여기지 않겠나? (중략) 이런 상황에서라면 죄수들은 그림자를 실물이라고 판단할 것이 틀림없네. (중략) 또 만일 어떤 죄수를 동굴 밖으로 끌어내 햇빛을 보게 한다면 어떨까? 눈이 부서 외부의 사물들을 전혀 볼 수 없게 되지 않겠나?

글라우콘 : 당장은 그렇겠지요.

(중략)

소크라테스 : 결국엔 태양까지 볼 수 있겠지. 물 같은 데 비친 그림자로서의 태양이 아니라 진짜 태양을 말이네. 그리고 그것이 어떤 것인지 알게 될 거고.

(중략)

소크라테스 : 자신의 과거를 생각하며, 알고 있었던 그 동안의 지식이 허망한 것이었다고 여기지 않겠지? 그러면서 스스로에 대해선 대견하게 생각하는 한편, 동굴의 동료들에 대해선 가엾게 생각하겠지? (중략) 그런데 이 사람이 다시 동굴로 내려가 전과 같은 처지가 됐다고 해보세. 그의 눈은 다시 어둠에 젖겠지만 전과 같지는 않을 걸세. 전처럼 그림자를 잘 식별할 수가 없어 동료들로부터 비웃음을 사는가 하면, 지상에 갔다 온 죄로 눈을 버렸다고 비난받겠지. (중략) 그렇다면 글라우콘, 이 모든 것들을 우리가 했던 얘기와 연결 지어 생각해보게. 눈으로 볼 수 있는 곳을 동굴의 감옥으

로, 감옥의 불빛을 태양에 비유할 수 있지. (중략) 인식되는 영역에서 보게 되는 선의 아이디어는 고심해야 겨우 볼 수 있는 것인데 이는 모든 아름다움의 원인이네. (중략) 무릇 이성적으로 행동하는 자라면 이 아이디어를 보아야 할 것이네.⁶

『국가론』을 통한 동굴의 비유로, 영화에서는 예를 들어 <매트릭스 The Matrix>(1999)에 등장하는 ‘진실의 사막’을 동굴의 비유와 맞먹는 것으로 설명할 수 있다. 만일 이 영화의 주인공 네오가 매트릭스에서 빠져나와 목격하는 진실의 사막을 실제와 완벽하게 호환시킨다면, 그 진실성을 판단하기 위해서는 가상이 가상임을 인지해야하는 과정의 발견이 필요하다는 것을 알 수 있다. 노철환은 플라톤에게 이미지는 영원불변인 아이디어와 상반된 부정적인 것이며 “사물을 지각하는 것만으로는 본질을 파악하지 못한다”고 설명하는데, 이러한 가상으로서의 시뮬라시옹(Simulation)이 예술의 효용성을 의심하게 하는 단초가 될 수 있는 것이다. 마치 인간의 형상과 동일한 안드로이드에 의구심을 품는 과학자의 생각에 이는 비견될 수 있을 것이다.

이데아(Idea)와 미메시스 그리고 시뮬라크르(Simulacre)의 관계 정의를 통해 “모방의 모방인 예술에는 본질에 해당하는 형상(form)이 없다”는 플라톤의 언급을 다시금 돌이켜 생각할 기회를 얻게 된다. 현대 디지털 예술의 시대에 있어, 본질과 모방의 이분법은 가장 파격적인 방식으로 미학의 새로운 판단 기준을 제시할 것이라 믿어봄 직하다.

2) 아날로그 영상과 디지털 복원

한편, 「골렘을 찾아서 *Looking for Golem*」이라는 제목으로 시작된 슈테판 드레슬러(Stefan Droessler) 독일 뮌헨영화박물관(Filmmuseums München) 관장의 발표는 기존에 알려진 파울 베게너(Paul Wegener)와 칼 뵈제(Carl Boese)의 85분 분량의 장편영화가 아닌, 분실되었다고 알려진 1915년의 첫 번째 골렘 영화 <Der Golem>(1915)의 디지털 복원 과정에 대한 자세한 내

⁶ 플라톤, 『국가론』, 이환 역, 돌출새김, 2006, 198~202쪽.

용을 담고 있었다.⁷ 파울 베게너와 헨릭 갈렌(Henrik Galeen)의 공동 협업 작업으로 탄생한 최초의 <골렘>이 바로 그 작품이다.

고전영화가 디지털 상영이 가능한 포맷으로 복원되는 것은 근래에 들어 그리 희귀한 사례는 아니다. 한국영상자료원의 경우에는 2016년 6월 <발굴, 복원 그리고 초기 영화로의 초대>라는 제목의 회고전을 기획하기도 했는데, 1950년대와 1960년대에 한국영화를 이끌었던 이강천 감독의 작품이 중심이 된 기획이었다. 이 전시에서 이강천의 대표작 <피아골>(1955), <무정>(1962), <낙동강 칠백리>(1962), <두고 온 산하>(1962) 등 총 4편의 작품은 복원되어 상영되었다. 이밖에도 한국영상자료원의 기획전은 발굴과 복원으로 재탄생한 국내외 고전 영화들을 모아 상영하였는데, 그중에는 자체 복원작 및 해외 기관 복원작 등도 어우러져 있었다.⁸ 그중에서 국내 복원작으로는 이두용 감독의 <피막>(1980), 임권택 감독의 <어제 오늘 그리고 내일>(1975) 등 영상자료원에 의해 4K 화질로 복원한 영화들을 언급할 수 있다. 더불어 해외 복원작에는 제69회 칸영화제에서 상영됐던 장 뤽 고다르(Jean-Luc Godard)의 <남성, 여성 Masculin, Feminin>(1966), 제67회 베를린 영화제에서 상영된 우디 앨런(Woody Allen)의 <맨하탄 Manhattan>(1979), 대만필름아카이브가 복원한 박윤교와 호금전(胡金銓)의 홍콩 한국 합작품이 <산중전기 Legend Of The Mountain>(1979), 그리고 허우 샤오시엔(侯孝賢)의 <평꾸이에서 온 소년 風柜來的人>(1983), 에드워드 양(楊德昌)의 <타이베이 스토리 靑梅竹馬>(1985) 등 국내 시네필들의 뇌리에 남겨진 근대의 걸작들도 포함돼 있다.

한국영상자료원의 공식홈페이지 정보에 따르면 “시간이 지남에 따라 자연 열화하는 매체인 필름(film)의 열화 속도를 지연시키기 위해” 각종 보존 처리 작업과 함께 새 필름에 옮기는 복원 작업이 현재에도 활발히 병행되고 있는데, 최근 필름을 디지털화하는 작업 역시 병행되고 있다.⁹ 디지털 복원

⁷ Stefan Droessler, 「Looking for Golem」, 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중 참고.

⁸ <http://interview365.mk.co.kr/news/77220> (검색일: 2017.11.28)

⁹ https://www.koreafilm.or.kr/pages/PC_00000047 (검색일: 2017.11.28)

작업은 간단히 말해 “필름을 디지털로 스캔하고 개봉 당시의 색을 재현하여 4K 디지털시네마 상영본을 만드는 과정”을 말하는데, 한국영상자료원에 의하면 “필름은 현존하는 영상매체 중 가장 해상도가 좋고 보존성이 우수하지만, 먼지가 잘 묻고 표면이 잘 긁히며 일상 온습도에 오래 노출될 경우 수축되는 등의 문제가 있”기에, 따라서 “디지털 복원 작업을 통해 이런 필름 특유의 훼손 화면들을 복구”하여야 한다. 그렇지만 디지털 복원은 매우 까다롭고 오래 걸리는 작업이며 지속적인 기술연구가 뒷받침되어야 하는 분야의 연구이기도 하다. 2016년까지의 목록이 정리돼 있는 한국영상자료원의 <한국 고전영화 디지털 심화복원 현황> 표를 살펴보면,¹⁰ 신상옥의 <열녀문>(1962)을 필두로 세계영화재단(WCF) 후원으로 복원된 후 ‘2008년 칸느국제영화제’에서 상영된 김기영의 <하녀>(1960) 등 총 29편의 영화들이 포함되어 있음을 알 수 있다(표 1. 참고).

표 1 | 한국영상자료원 ‘한국 고전영화 디지털 심화복원 현황’ 자료(~2016년까지)

순번	제목	감독	제작 연도	복원 연도	색상	비고
1	열녀문	신상옥	1962	2007	흑백	2006년 국내최초실사극 영화복원작 기초복원후 부산영화제 공개상영 2007년 칸느국제영화제 상영
2	미몽(죽음의 자장가)	양주남	1936	2007	흑백	현존하는 가장 오래된 한국 유성 영화
3	시집가는날	이병일	1956	2007	흑백	
4	하녀	김기영	1960	2008	흑백	세계영화재단(WCF)후원으로 복원 2008년 칸느국제영화제 상영 2010년 임상수감독의 리메이크작과 국내동시개봉
5	검은 머리	이만희	1964	2009	흑백	‘부산디지털복원프로젝트 2009’ 협력 프로젝트로 복원
6	연산군(장한사 모편)	신상옥	1961	2009	컬러	2009년 칸느국제영화제 상영

¹⁰ https://www.koreafilm.or.kr/kofa/open/disclose/IO_00000106 (검색일: 2017.11.28) 이 표에는 국내 자체 복원 기록뿐만 아니라, 해외 영화제의 디지털 복원 사례 역시 포함되어 있다.

순번	제명	감독	제작 연도	복원 연도	색상	비고
7	서울의 지붕밑	이형표	1961	2010	흑백	'부산디지털복원프로젝트 2010' 협력 프로젝트로 복원
8	만다라	임권택	1981	2010	컬러	
9	들국화는 피었는데	이만희	1974	2010	컬러	한국콘텐츠진흥원 문화콘텐츠산업 기술지원사업 시제품으로 복원
10	두만강아 잘 있거라	임권택	1962	2010	흑백	
11	혈맥	김수용	1963	2011	흑백	
12	또순이	박상호	1963	2012	흑백	
13	빨간 마후라	신상옥	1964	2012	컬러	'아시아영화복원산업 추진위원회' 협력프로젝트로 복원
14	검사와 여선생	윤대룡	1948	2013	흑백	국내 최초의 한국 고전 무성영화 복원
15	자유만세	최인규	1946	2013	흑백	
16	오발탄	유현목	1961	2014~2015	흑백	원본필름의 영어자막 제거 (세계최초 추정) / 2015년 완료
17	마의 계단	이만희	1964	2015	흑백	
18	별들의 고향	이장호	1974	2015	컬러	
19	땡땡	하명중	1984	2015	컬러	
20	씨반이	임권택	1986	2015	컬러	
21	성공시대	장선우	1988	2015	컬러	
22	그들도 우리처럼	박광수	1990	2015	컬러	
23	피아골	이강천	1955	2016	흑백	최초의 고전영화 4K 해상도 복원
24	무녀도	최하원	1972	2016	컬러	
25	카인의 후예	유현목	1968	2016	흑백	
26	피막	이두용	1980	2016	컬러	
27	최후의 증인	이두용	1980	2016	컬러	
28	경마장 가는길	장선우	1991	2016	컬러	
29	서편제	임권택	1993	2016	컬러	

2007년 고전영화의 복원을 시작한 한국영상자료원의 노력은 2010년 들어 연당 4편으로 이전년도에 비해 거의 두 배에 가까운 복원 속도를 내기 시작했다는 점 역시 위의 표를 통해 살필 수 있다. 이후 2015년에는 7편

(2014년에 시작된 <오발탄>(1961)의 복원 포함)의 복원을 기록하며 현재에 이르고 있는데, 고전영화의 디지털 복원 사례가 해외 뿐 아니라 국내에서도 최근 들어 더욱 활발해지고 있다는 점을 이를 통해서도 확실하게 체감할 수 있다. 아마도 이러한 작업은 발굴 가능한 고전영화의 복원 전체 목록이 채워지기까지 계속 지속될 것이다. 이는 단순히 한국영화에만 국한된 문제는 아닌 것처럼 보인다. 특히 2014년부터 약 2년 동안 디지털 복원된 <오발탄>의 경우에는 “훼손된 필름의 거의 모든 문제가 해결되었음을 확인”¹¹시키며 디지털 복원의 기술적 정도가 정도에 들어섰음을 알린다는 점에서 주목할 만한 디지털 복원의 가능성을 보여주는 사례라 할 수 있다. <오발탄>의 복원 DVD에 적힌 설명에 따르면, 본 영화의 복원에 사용된 원본 자료는 제7회 샌프란시스코영화제에 출품되었던 영문자막 프린트를 바탕으로 완성된 것이라 한다. 이 작품의 경우 디지털 복원을 통해 필름 얼룩과 스크래치 외에도 화면이 지속적으로 떨리고 밝기가 불규칙하게 변하는 문제가 해결되었으며, 영화 전반에 보이는 678개의 영문자막을 제거하기도 했다는 것이 한국영상자료원의 공식 자료를 통해 확인된다. 오리지널 고전영화 필름의 디지털 복원이 필름의 생명 연장과 직결된 일이며, 동시에 미래에 상영 가능한 필름 아카이브(archive) 구축 문제 역시 디지털 필름 복원 문제와 함께 다루어야 한다는 점을 이 사례를 통해 깨닫게 된다.

영화미학적 문제나 촬영 기술 발전의 문제를 떠나서, 순수하게 일차적으로 필름 아카이브 생성과 완성의 문제가 해결될 때에만 이차적으로 미학의 연구가 기술과 더불어 발전할 수 있다는 인식을 이 전체의 디지털 복원 사례는 일깨우고 있다.

¹¹ <http://interview365.mk.co.kr/news/77220> (검색일: 2017.11.28)



| 그림 2 | 영화 <골렘>(1915) 중 리다 살모로바(Lyda Salmonova)가 연기한
미리암(Miriam)과 파울 베게너가 연기한 골렘의 모습

슈테판 드레슬러의 발표에서 필립의 디지털 발굴에 대해 한 가지 더 심화되어 언급된 문제는 단순한 필름 복원의 문제를 떠나 초기 필름아카이브의 순수한 영화적 요소들에 대한 것이었다. 슈테판 드레슬러 관장은 최초의 <골렘> 버전 발굴 과정에서 언급되는 특이점을 정리하여 들려주며 이를 통해 초기영화의 디지털 발굴이 한국의 사례와 다르게 무성영화(Silent film) 시대로 거슬러 올라가야한다는 점을 강조하였다. 그리고 이와 더불어 몇 가지의 흥미로운 지점을 소개하였다.

간단히 영화 <골렘>의 연혁을 소개하면 다음과 같다. 세계영화사에서 주목할 만한 초기SF고전걸작인 영화 <골렘>은 유대인들에게서 전설로 전해져 내려오는 살아있는 인형인 ‘골렘’을 소재로 한 작품으로, 판타지 필름의 목록에서도 초기의 중요한 작품으로 언급되는 걸작이다. 설화의 주제로서 골렘은 유대인들을 지키기 위해 만들어진 진흙인간의 이야기를 담고 있다. 골렘에 관한 전설 중에서 가장 유명한 것은 17세기 프라하에서 마하랄(Maharal Rabbi Judah Loew, 1513~1609)에 의해 완성된 전설이다.¹²

랍비인 마하랄은 프라하에 침략해서 약탈과 살인을 일삼은 적에 대항하기 위해서, 신의 도움을 빌어 골렘을 만든다. 마하랄에 의해서 만들어진

¹² <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3576695&cid=58812&categoryId=58828>

(검색일: 2017.11.28) 참고.

진흙인간 골렘은 유대인들을 지키기 위한 사명을 받지만, 자신의 과장된 신체에 대비되어 어린아이와 같은 학습의 정도를 지니고 있다. 따라서 그의 순수함이 현실세계 순응을 어렵게 한다. 결국 골렘은 계토에 머무는 것이 어렵게 되고 그곳을 떠나기로 결정한다. 이러한 상황에서 그의 팔에 안긴 어느 무고한 소녀가 실수를 저지른다. 골렘의 가슴에 붙어 있는 별을 잡아당긴 것이다. 상황이 악화되자 움직일 수 없게 된 골렘을 과연 누가 살릴 수 있을 지를 두고 영화는 이후의 사건을 진행하기 시작한다.

베를린의 필름 프로젝트인 도이치 비오스코프 GmbH(Deutsche Bioscop GmbH-Berlin, 1903-1921)에서 제작한 이 작품은 1914년 촬영되어 1914년 12월 22일에 1차 검열을 받았으며, 1915년 1월 15일 대중에 최초 공개된 것으로 알려져 있다.¹³ 오리지널 카피는 1250m 길이로, 18 fps로 복원된 DCP는 총 24 분 분량의 길이로 완성되었다. 2017년에 소개된 세계 최초의 복원판은 현재 슈테판 드레슬러가 관장으로 있는 독일의 뮌헨필름박물관이 소장하고 있으며, 전체 복원작업 결과는 독일 포르데노네 무성영화 페스티벌(Pordenone Silent Film Festival - Le Giornate del Cinema Muto)에서 전 세계 최초로 공개된 바 있다. 현재까지 2017년 10월 5일에 완성된 영어와 이탈리아어로만 자막작업이 완료된 상태이고, 이번 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움에서는 영어 자막의 형태로 소개되었다.

금년 심포지움의 발표에서 발굴된 <골렘>의 전체 영상을 볼 수는 없었지만, 이 작품이 소개하고 있는 이중노출(double exposure)과 거울(mirrors) 효과 등 고전영화 시대의 주목할 만한 주요 장면들은 충분히 소개되었다. 더불어 슈테판 드레슬러 관장은 당시 무성영화를 복원하는 과정에서 살펴야 할 두 가지의 중요한 자료들에 대해서도 강조해서 언급했다. 바로 자막(subtitles)과 사운드(sound)의 특이성이다.

자막과 사운드의 두 가지 요소들은 독일의 무성영화가 다른 나라로 수출될 때 제작각의 분리요소로써 기록될 가치를 지닌 영화적 요인들로 소개될 수 있다. 예를 들어 유럽을 비롯한 미국 등 각 나라에서 고전 무성영화를

¹³ <http://antitalanenfilm diary.blogspot.kr/2017/10/der-golem-1915-2017-restoration.html>

(검색일: 2017.11.20)

소개할 때에 각각의 언어로 번역된 문구를 영화 화면의 사이사이에 중간화면 방식으로 재편집하는데, 이때 사용되었던 자막의 글자체와 구성 요소들이 무성영화의 소중한 유산으로서 간직될 수 있다는 이야기를 그는 들려준다. 실제로 뮌헨영화박물관은 유럽의 다른 나라에서 발굴한 영화들의 짧은 구성들로 이번 복원의 자료를 수집한 바 있으며, 이 과정에서 박물관의 아카이브는 각각 나라들에서 영화 전체를 구성하는 요소를 취하기도 했다.

〈골렘〉의 경우에는 초기에 20m와 77m의 개인 소장용 필름에서 구해낸 영화 일부를 동독 국립 영화 보관소(Staatliches Filmarchiv der DDR)에서 보존하고 있었는데, 이 필름을 60년대에는 독일 민주 공화국(German Democratic Republic)의 국가 영화 아카이브가 맡았고, 이후 90년대에는 연방 아카이브(Bundesarchiv)에서 이어서 보존하는 식으로 수집이 이어졌다고 한다. 더불어 독일영화연구소(Deutsches Filminstitut)가 소장한 폴 베게너의 시나리오와 스틸사진들(the Kai Möller collection), 부에노스아이레스의 시네 파블로 C. 박물관(Museo del Cine Pablo C.)이 소장한 16 mm 듀플리케이션 네거티브가 나머지 조각을 채우는 역할을 맡게 되었다.

화면의 수집과 더불어 박물관은 수집된 자막의 글자체 판본을 따로 모아 고전 무성영화의 글씨체 형태에 대한 자료 수집을 진행하기도 했다고 한다. 이는 단지 〈골렘〉에 국한되는 문제는 아닐 것이다. 다른 모든 발굴 작업의 대상이 되는 고전 무성영화들에도 공통적으로 해당하는 사항이기 때문이다. 그리하여 완성된 새로운 고전영화 글자체 모음은 또 다른 디지털 프로그램을 형성하여 현재 아카이빙되고 있다고 슈테판 드레슬러 관장은 밝힌다. 무성영화 시대의 복원 작업을 통한 새로운 디지털 아카이브를 형성하게 되는 것이다.

사운드의 문제와 관련된 과정 역시 비슷한 방식으로 설명될 수 있다. 고전 무성영화 시대의 사운드는 대사와 화면이 분리된 채 실제의 상영관에서 연주되는 오케스트라의 연주 사운드로 채워졌는데, 이 과정에서 각국의 사운드는 다르게 연주될 수 있었다. 최초 상영 시에 오리지널 스코어가 보존되는 경우는 극히 드물다고 한다. 그러므로 사운드의 수집과 기록의 보존 역시 영화박물관의 작업이라고 슈테판 드레슬러 관장은 말하고 있다.

이와 같이 고전영화 디지털 복원의 사례는 현대영화의 또 다른 영역에 대한 가능성을 시사해준다는 점에서 주목받아야 할 것이다. “필름 라리브러리의 창조가 곧 이어지는 영화발전의 조건이 된다”¹⁴는 미하일 암폴스키의 언급을 떠올리게 되는 지점이다. 현실에 대한 직접적 관계의 불가능성을 토대로, “아카이브의 형태로 현실을 복제해야 할 이런 필요성”¹⁵을 향한 흥미로운 인신론적 전환의 필요성을 ‘복제되고 발굴되는 새로운 아카이브의 탄생’은 일깨워준다.

3) 디지털 이미지와 아날로그 자아

‘디지털 기술복제시대의 예술작품’이라는 발터 벤야민의 거대한 테제를 토대로 시작된 김영룡 교수의 발제문 「디지털 사진 예술과 아날로그 자아」의 부제는 ‘셀피(Selfie)와 웨이크(Fake) 사이의 아우라적 모호성에 대하여’라 적혀 있었다.¹⁶ 이 문제에 대해 ‘아날로그 사진은 무엇이며, 디지털 사진의 존재론적인 변화는 무엇일까’라는 테제를 시작으로, 김영룡 교수는 디지털 카메라, 컴퓨터, 인터넷, 스마트폰 등의 디지털문화가 팽배한 지금의 문화 환경에서 문제의 핵심으로 “진실됨 혹은 ‘가짜(Fake)’의 관계”에 대한 심층 질문을 던졌다.

‘사진’이란 매체에서 현실 지시성(indexicability)¹⁷은 지표성(indexicality)의 측면에서 더 중요한 것이 아닐까란 의견을 시작으로 본 논의는 출발한다. 사진의 아이콘적 특성이 전체의 의미를 껴안을 수 없다는 아이러니를 제시한다는 것이다. 발제자는 그런 예시로써 미국의 사진작가 폴 스트랜드(Paul Strand)의 작품 <블라인드 우먼 *Blind Woman*>(1916)을 제시하였다. 이 사진의 의미는 보이는 그대로 눈을 치켜뜨고 어느 한곳을 응시하는 여인

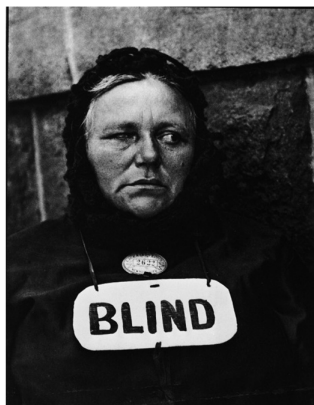
¹⁴ 미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017, 38쪽.

¹⁵ 위의 책, 41쪽.

¹⁶ 김영룡, 「디지털 사진 예술과 아날로그 자아 : Selfie와 Fake 사이의 아우라적 모호성에 대하여」, 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중 참고.

¹⁷ 도상성(iconicity)보다 의미 연관성으로서의 지시성을 뜻한다고 발제자는 설명한다.

의 모습과 대비되는, ‘맹인(BLIND)’이란 글자를 통한 지시에 의해 이중적인 해석의 갈래라 할 수 있다(그림 3. 참고). 사진에서 드러나는 것처럼 ‘보이는 것’과 ‘보이지 않는 것’의 갈래가 도상(icon)의 형상적인 추론을 통해서가 아닌, 영문 지표(index)의 지시적인 해석을 통해 완성되는 것은 특징적이다. 따라서 이러한 사실주의 지시성에 관한 질문을 출발점으로 본 발제는 사진과 대상 사이의 지시성이 지닌 특성이 과연 무엇이며, 만일 아날로그적 특성과 디지털적 특성의 차이가 존재한다면, 이를 규정지우는 것은 무엇일까에 대한 논의를 시작한다.



| 그림 3 | 폴 스트랜드(1890-1976)의 <블라인드 우먼>(1916)

발터 벤야민(W. Benjamin)이 일컫는 ‘기술복제시대 아우라의 소멸’에 대한 ‘진품성’ 논의와 ‘시·공간적 현재성’의 맥락이 ‘지표성’으로 연결될 수 있다는 개념은 그리하여 탄생한다. 이 과정에서 발표자는 기호학자 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce)가 지적한 기호와 대상의 관계에 대한 의견을 토대로 새로운 가능성에 대해 강조하고 있다. 퍼스의 도상적 기호학 제시, 즉 그의 이론의 집대성이라 할 수 있는 『기호학 *Peirce on Signs*』(1991)에 실린 내용이 실제로는 사진이 개발되던 당시인 1900년 초반의 언급들을 토대로 완성된 점을 꼬집으며¹⁸, 발표자는 1839년생인 퍼스가 사진의 시작과 같은 시기에 ‘도상적+상징적 기호’와 더불어서 카메라의 출현이 낳은 제

3의 (지표적) 기호체계를 주장했다는 점을 지적하는 것이다.

겉보기에 양립할 수 없는 것으로 보이는 의미론과 지식론의 두 측면을 퍼스는 “우주의 존재방식을 우연성으로 보고, 우연성을 통해 진화해 나가는 그러한 우주의 실재를 인식하는 측면은 연속성을 통해서 설명가능하다”¹⁹고 말하였는데, 바로 이 점에 본 연구는 집중하고 있다.

나는 기호가 두 개의 대상을 갖는다는 것, 즉 표상되는 것으로서의 대상과 대상 그 자체를 갖는다는 것을 지적하면서 이제 기호를 구분할 준비가 되어 있다. 기호는 또한 세 개의 해석체를 갖는다. 즉 표상되는 것으로서의, 또는 이해되어야 할 것으로서의 해석체, 생산되는 것으로서의 해석체, 그리고 해석체 그 자체이다. 이제 기호는 고유한 실질적 본성에 따라, 대상과의 관계에 따라, 해석체와의 관계에 따라 구분될 것이다.

- Charles Sanders Peirce (기호-기호대상-기호해석체에 대하여)²⁰

실재론자인 퍼스가 사진이 가지는 이미지의 속성을 도상적 기호(icon)로서 출발해 일반자가 지닌 지식의 기능적 측면까지 밀고 나아가는 본 발표의 의미 찾기 과정은 상당히 흥미롭다. 발표자는 심미안의 근거로써 퍼스의 기호학이 발생되던 당시의 상황, 다시 말해 ‘아날로그 사진의 탄생’과 더불어 근대미학의 기호학이 발전하였기 때문인 탓으로 해석하는데, 만일 이러한 가정이 진실이라면 이제 현대에 이르러 이 질문의 유형은 바뀌어야 할 수도 있다. 다시 말해, 현재는 ‘디지털 사진의 지표성 소멸’, 이가 지금까지 유효한지 아닌지에 대한 질문으로 우리가 관심을 돌려야 하는 시점이라 말할 수 있다.

디지털 사진에서 ‘주관과 객관의 주사선’은 해체되고 만다. 따라서 ‘상상력과 실제사이의 존재론적 차이’가 없어진다고 말할 수 있을 것이다. 이

¹⁸ Namely, a sign is something, A, which brings something, B, its interpretant sign determined or created by it, into the same sort of correspondence with something, C, its object, as that in which itself stands to C. (Peirce 1902, NEM 4, 20-21). 퍼스 논리의 핵심을 차지하는 삼자간 관계에 대한 논의는 이점에서 출발한다. 이는 1902년의 발표문이다.

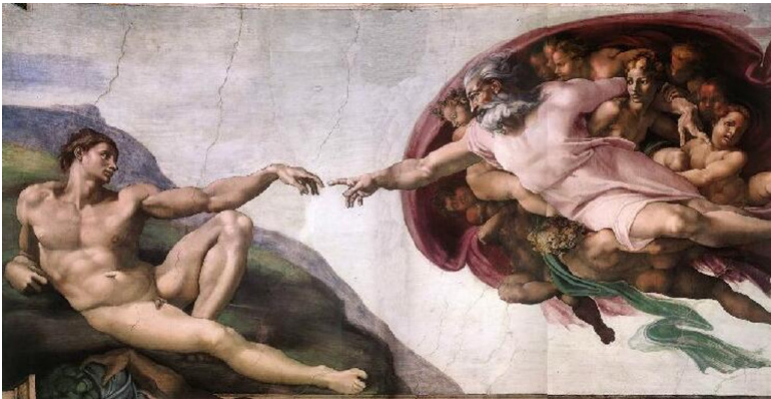
¹⁹ 찰스 샌더스 퍼스, 『퍼스의 기호학』, 김동식, 이유선 역, 나남, 2010, 7쪽. 역자 서문 중에서.

²⁰ 김영룡, 앞의 발표문 중 재인용.

과정에서 예술사진과 자료사진의 차별성이 해체되며, 셀카(Selfie)와 조작사진(Fake)의 남발이 평범해지고, 또한 이들 사이의 구분 또한 부재하게 되고 발표자는 정리한다. 이를 사진의 근원적 신뢰성에 대해 극단적인 의혹이며, 사진술의 질적 수준 저하와 연계된 혼란으로 바라본 것이다.

더불어, 기호학적 측면에서 이러한 인식론적 문제가 21세기 ‘매체기술론’의 특징으로 전환될 수 있다면 ‘정보교환, 전자코드, 상호작용’ 등 언어적 전환(linguistic turn)의 문제로 대체될 수 있음을 깨닫게 된다. 그런 의미에서 본 발표는 퍼스의 기호학을 토대로 ‘인식의 선형성’이 아닌 ‘언어와 구조의 선형성’으로 디지털 사진의 기호학을 바꾸어 바라봐야 하며, 또한 ‘상징계의 정보화, 데이터변환’이 ‘조작가능성’의 인정을 통한 발전적인 방향으로 전환되어야 한다는 점을 주장하고 있다.

여러 의미에서 디지털 사진은 이중성을 지닐 수 있는 매체라 여겨져야 한다. 이 점은 단지 사진에만 머무르지 않는 것이다. 영화 등 최신 이미지 매체의 디지털 재현을 위해 토대에서도 모든 미디어들의 상황은 이른바 상징계의 정보화 과정을 토대로 새로운 미학적 관점을 지녀야만 한다고 말할 수 있다. 그런 면에서 매개의 디스포지티브(Dispositiv) 역시 언급되어야 한다는 것을 김영룡 교수는 강조해 설명한다. 선형적 차이의 다름이 이후 매개의 디스포지티브에 대한 논의를 가능하게 만드는 것이다.



| 그림 4 | 시각적 수용과 촉각적 수용, 시각적 무의식... (사람이 없는 사람의 사진?)

물론 매개의 디스포지티브에 대한 우선의 언급은 사진에 국한될 것이다. 디지털 사진의 경우, 대중이나 관찰자에게 세상을 저장해 주는 매체로서 우선 '나를 보여주는 자족적 기제'로서의 역할을 받아들여야 할 것이다. 다음으로 매개의 디스포지티브로서 디지털 사진은 '현실이라는 신화의 소멸'로 기능하는 '눈에 보이는 지시체'로서의 숨겨진 기능도 있다는 점을 받아들여야 한다. 그리하여 우리는 셀피(Selfie)와 웨이크(Fake) 사이에 새로운 미학적 논의를 시작할 수 있다.

오리지널 판본이 아닌 디지털 사진들은 텍스트의 혼동을 통해 자연스러움을 가정할 수 있는 특성을 지닌다. 나아가 상징적 체계로 후퇴할 가능성 또한 디지털 사진의 경우 농후하며, 출처와 맥락 또한 가짜(Fake)일 수 있다는 점에서 여전히 지시적 지표성을 언급하기 곤란하다는 점 역시 강조된다. 요컨대 모든 가상의 가능성은 디지털의 세계에서 열려 있는 것이다. VR 이미지의 시대에 이르러 지표성은 상실되며, 대상과 사진의 일대일 대응이 아닌 지표적 해석체의 존재가 사진의 진실성을 담보하는 시대가 도래했다고 정리할 수 있을 것이다.

그런 의미에서 일찍이 벤야민이 아우라(Aura)적 모호성을 일컬으며 논하였던 "아우라의 소멸은 회화의 사진 복제에서 근거한다. 그렇다면 사진예술은 회화예술의 근간을 해체하는가?"에 대한 논의는 현대 디지털 시대에 이르러 재논의되어야 하는 새로운 논점으로 떠올릴 수 있다고 김영룡 교수는 주장한다. 온전히 한 가지 결론에 총체적으로 도달하지 못한다 하더라도, 그의 설명을 듣고 있다면 이러한 논의가 현재 디지털 시대에 이르러 충분히 의미심장한 것임을 깨닫게 된다. '디지털 사진 예술과 아날로그 자아'를 통해 아날로그 사진의 아우라 소멸, 즉 예술작품의 현존성의 소멸에 대한 대안의 제시를 꿈꿀 수 있기 때문이다.

현대의 디지털 사진은 바로 그 새로운 지표적 관계, 즉 대상과 사진사이의 진리 내용이 소멸된다는 점을 역설하고 있다. 발표자는 "매체는 문화를 생산하고, 우리의 경험과 의미와 지식의 양상을 규정"한다는 점을 들어 현대의 디지털 매체에서 "선형성으로서의 미디어가 모든 담론을 차이로 정의하고, '제3의 것/매개하는 것'으로 전환을 요구"한다는 점을 강조하는데, 이

처럼 디스포지티브의 현존을 인정해야 하는 시기가 온 것이다. 단순히 디지털 사진이나 VR 영화 등 가상의 영상 미디어 일부에만 해당되는 내용은 아닐 것이다. 오늘날 글로벌 시대에 전개되는 일상의 심미화 과정(Ästhetisierungsprozess)에서 발견되는 모든 상품과 포장들, 존재와 가상의 경험들, 그리고 하드웨어와 소프트웨어의 위치교환이라는 일대기적 전환에 앞서 우리는 이러한 심미적 광고 전략이 사회주도적인 재화로 성장해 가는 과정을 직접 경험하고 있다. ‘경험세계’의 심미화 과정, 즉 객관적 세계의 기술적 규정과 사회적 세계의 매개적 연결이라는 관점에서 진짜 심미적인 것은 ‘버쥬얼한 것’이라는 현실을 진심으로 받아들여야 할 때가 도래한 것 같다.

3. 공연예술과 디지털

1) 디지털 융합과 퍼포먼스의 관계

제1회 서울무용영화제를 코앞에 두고 시작된 올해의 심포지움에서 2부의 서막을 연 정옥희 교수는, 먼저 ‘댄스미디어의 개념화와 비디오 댄스’에 대한 논의를 주제로 발표를 시작하였다.²¹ 이 발표에서 먼저 비디오댄스(video dance)라는 용어의 혼재된 사용양식에 대한 지적이 있었다. 이를 간단히 정리하면 다음과 같다.

발표자는 춤과 영상의 결합 자체는 ‘댄스 미디어’로, 그리고 예술적 결합물에 대해선 ‘비디오 댄스’로 이미 국내에서 사용되는 용어를 중심으로 풀어 설명한다. 구체적으로 그 용어들은 ‘비디오 댄스, 씨네-댄스(cine-dance), 스크린 댄스(screen dance), 미디어 댄스(media dance), 댄스 포 카메라(dance for camera), 필름 댄스(filmdance)’ 등으로 소개될 수 있다. 덧붙여 ‘씨네-코레오그래피(cine-choreography), 코레오그래피 포 카메라(choreography for

²¹ 정옥희, 「비디오댄스의 안무 전략 Choreographic Strategies of Video Dance」, 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중.

camera)' 등 새로운 용어들 역시 지속적으로 등장한다는 점을 발표자는 지적한다.²² 그중 필름 댄스는 마야 데런(Maya Deren)에 의해 1945년 처음 명명된 용어이고, 코레오시네마(Choreocinema)는 존 마틴(John Martin)에 의해 1946년에, 그리고 비디오 댄스는 셰릴 도즈(Sherril Dodds)에 의해 2001년에, 그리고 스크린 댄스는 더글라스 로젠버그(Douglas Rosenberg)에 의해 2012년에 처음 명명된 용어로 알려져 있다. 신생용어인 무빙 픽처 댄스(Moving-picture dance)의 경우, 노엘 캐롤(Noël Carroll)이 2000년에 처음 부른 것으로 알려진다.

한동안 비디오 댄스 및 댄스 미디어 분야에 대한 명명법이 간과되어 온 이유는 용어의 사용방식이 워낙 복잡한데다 디지털 테크놀로지 및 온라인 미디어의 등장으로 현상이 더욱 복잡해져버린 탓이 크다. 이러한 상황에서 본 발표는 시대에 따라 제각각 발전한 무용 영상에 대한 용어를 크게 ① '논픽션(Non-Fiction) 영상'과 ② '픽션(Fiction) 영상'으로 구분하여 소개하려는 시도를 취하고 있다.

간략하게 말해 논픽션은 미디어(media)보다 춤(dance)가 더 큰 비중을 차지하는 영상물(춤 > 미디어), '보존을 위한 안무기록'이나 '감상을 위한 공연기록'으로 정리할 수 있을 것이다. 픽션의 경우에는 미디어가 춤과 같은 비중을 차지하거나, 혹은 미디어 자체가 더 큰 비중을 차지하는 영상물(춤 ≤ 미디어), 앞서 언급한 '필름 댄스, 코레오시네마, 비디오 댄스, 스크린 댄스, 무빙 픽처 댄스' 등이 대표적 예시라 할 수 있다. 여기에 '씨네-댄스, 댄스 포 카메라, 미디어 댄스'의 예시들도 함께 '픽션'의 갈래에 소개될 수 있는 것으로 발표자는 정리한다.

²² 정옥희, 「비디오 댄스 용어의 혼재 현상을 둘러싼 담론 고찰」, 『우리춤과 과학기술』 30집, 2015, 89-90쪽.

| 표 2 | '댄스미디어의 개념화와 비디오 댄스의 용어 혼재'에 대한 설명 중

댄스미디어의 개념화와 비디오 댄스의 용어 혼재

- Non-Fiction (춤 > 미디어)

- Fiction (춤 ≤ 미디어)

안무와 움직임이 카메라의 운동성 및 다른 특성을 위해 적확하게 디자인되는 하나의 가능한 영화적 춤형식^a potential filmic form이 존재하는데, 이 역시 무대 무용 개념에서 독립될 필요가 있다." Maya Deren (1946)

댄스미디어 장르의 사회적 형성은 국가나 대륙에 따라서도 다른 양상을 보이고 있는데, 미국의 경우에는 무용 잡지나 댄스 미디어 협회 및 페스티벌 중심으로 논의가 진행되고 있다. 예를 들어 잡지 《Dance Index》(1945)나, 《Dance Magazine》(1960, 1965, 1969), 《Dance Scope》(1975), 《Dance Perspectives》(1967, 1975), 《impulse》(1960) 등에서 각 해당 년도에 카탈로그나 특집호의 방식으로 이들을 조명해 댄스미디어의 존재와 소재, 그리고 접근에 대한 정보 제공이 이루어졌음을 알 수 있고, 댄스미디어 협회 및 페스티벌의 경우에도 이런 접근은 연속적으로 진행되었음을 확인할 수 있다.

댄스미디어 협회 및 페스티벌의 예로써 1956년의 'Dance Film Association'이나 1971년의 'Dance on Camera Festival' 등의 사례를 소개할 수 있다.

다음으로 유럽에서 댄스 미디어의 양상은 크게 텔레비전의 공모전이나 예술기관을 필두로 이루어졌음을 지적할 수 있다. 먼저 대표적 예로 80년대 텔레비전 방송국 공모전으로 'Channel 4'의 '포 댄스(4 dance)'나 BBC 방송의 '댄스 포 카메라(Dance for Camera)'의 경우를 언급할 수 있는데, 이 밖에도 프랑스의龐피두센터(Centre Pompidou)의 주관으로 1985년 '비디오 댄스 페스티벌('Video Danse' festival)'이 진행되었던 것을 사례로 칭할 수 있다.

이런 상황적 맥락 속에서 안무 전략(choreographic strategy)의 개념 또한 자연스럽게 변화하기 시작했다. 단순히 무용을 담은 필름으로서의 기능을 넘어 “몸을 통해 주체를 다시 생각하는 것”(A. Lepecki)으로 인식론적 정비가 시작된 것이다. 그 결과, 일차적으로 동작을 연결하는 방법을 넘어 ‘작품 전체를 아우르는 컨셉과 구성, 기술적 측면을 포함하는 양식체계 전체’를 이르는 말로 최근의 안무 전략은 방식을 변경한다.

마야 데린의 1945년작 <카메라를 위한 안무연구 *A Study In Choreography For Camera*>(1945)를 일컬으며 더글라스 로젠버그가 “현대 스크린 댄스의 발생 지점(a genesis point for contemporary screendance)”이라 말했던 지점을 끄집어내 이러한 경향은 설명될 수 있다(그림 5. 참고).



| 그림 5 | 영화 <카메라를 위한 안무연구> 중에서

댄스필름의 이론가이자 창자가인 더글라스 로젠버그는 “스크린 댄스의 이론화가 빈약할 뿐 아니라 고립되어 있다”고 지적하면서, 다른 분야와의 연계가 미흡하다는 점을 언급하는데, 이 지점에서 또 다른 용어가 탄생한다.²³ 그리하여 ‘스크린댄스’란 용어가 정착되기 시작한 것이다.

당대 가장 대중적 용어였던 ‘비디오 댄스’가 지닌 매체의 물질성 및 제작 방식에 기초하는 모호성을 벗어나, “춤’을 그 매체화된 이미지를 통해 스크

²³ Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012, p.154.

린으로 전달하는 것으로, 물질성에 대한 명료함 없이 어떠한 스크린이든 관계없이 전달한다”는 의미에서 스크린댄스는 그 과정에서 재창된다. 또한 “필름, 나아가 비디오 혹은 디지털 매체까지 특정 역사적 산물로서의 매체 성에서 벗어난” 용어로서 스크린댄스의 명료한 지점을 구상하고 있다는 점 역시 특별하다.²⁴ 이를 통해 특정한 재현 공간과 그 의미가 기호화됨 역시 살펴봐야 할 것이다.

한편 마야 데런의 또 다른 영화 <밤의 눈 *The Very Eye of Night*>(1958)에 대해 로렌 라비노비츠(Lauren Rabinovitz)는 자신의 저서 『*Points of Resistance: Women, Power & Politics in the New York Avant-garde Cinema, 1943-71*』에서 “another dry exercise in filming dance”²⁵란 표현으로 새로운 댄스 필름의 용어에 대한 가능성을 열어 둔다. 필름링 댄스(filming dance)라는 변환적인 용어가 처음 사용된 것이다. 이는 “안무와 움직임이 카메라의 운동성 및 다른 특성을 위해 적확하게 디자인되는 하나의 가능한 영화적 춤형식(a potential filmic form)이 존재하는데, 이 역시 무대 무용 개념에서 독립될 필요가 있다”는 마야 데런의 1946년 언급을 염두에 둔 논의였음(그림 6. 참고)을 발제자는 강조한다.



| 그림 6 | 영화 <밤의 눈>(1958) 중에서

²⁴ 정옥희, 앞의 논문, 108쪽.

²⁵ Lauren Rabinovitz, *Points of Resistance: Women, Power & Politics in the New York Avant-garde Cinema, 1943-71*, University of Illinois Press, 2003, p.77.

비디오댄스의 안무 전략은 가장 근본적으로는 영화의 매체적 속성을 바탕으로 둔 새로운 매체 미학의 입장에서 변형되어야 할 것임을 본 발표는 이르고 있다. 이를테면 클로즈업(Close up)의 활용, 연속성(Continuity)에 대한 새로운 입장 정리, 그리고 제스처 댄스(Gesture dance)에 대한 용인, 현장성(Location)과 내러티브(Narrative)의 활용 역시 이런 전략에 포함될 수 있을 것이다. 이에 대해 세세한 논의가 진행되었지만 주요 지점에 대해 간략하게 정리하면 kedma과 같다.

먼저 클로즈업의 경우, ‘스타 페르소나 및 내러티브 구축’, ‘관객과의 캐릭터 공감’, ‘춤추는 몸에 대하여 새로운 시선 제공’ 및 ‘신체의 탈 영역화, 탈 중심화’, 그리고 ‘무대 무용과는 다른 새로운 안무 영역 창조’와 연계되어 있다고 말할 수 있다.

다음으로 연속성에 대해서는 ‘샷과 편집을 통한 공간에 대한 장악력’, ‘운동감각적 공감 및 장악력’, 그리고 ‘편집(match cut)/무편집(one take) 가능’, 마지막으로 ‘이미 완결된 안무구조를 전제로 한 보수성’을 토대로 연속성 개념이 정비되어야 함을 깨닫게 된다.

이어서 세 번째, 제스처 댄스에 대해서는 ‘일상적 몸의 태도와 동작을 바탕으로 한 안무’와 더불어 ‘신체의 표현성과 영상의 표현방식의 결합’, ‘일상적 기능적 움직임에 미적 표현성 부여’ 및 ‘드라마적 요소 부각’, 그리고 ‘친숙함과 낯설음의 공존’을 염두에 두고 안무를 구성해야 한다는 것을 이룰 수 있다.

네 번째, 현장성에 대해서는 “‘지금/여기’가 지나는 한계성을 극복’하고, ‘비관습적 공간/현실적 공간/비현실적 공간’을 나누어 생각하며, ‘춤에 현실성 개연성을 부여하고, 현실 낮설게 하기’ 등의 고려를 통해 ‘움직임과 극의 전개동력’을 마련해야 한다고 정리해야 할 것이다.

끝으로 내러티브에 대해 안무가는 ‘느슨한 차원의 스토리텔링’에 대한 여유를 확보하고, ‘플롯, 캐릭터 구축’과 더불어 안무를 구상해야 한다는 점을 염두에 두어야 함이 강조된다.

현대의 융합퍼포먼스 시대의 ‘비디오댄스의 존재성’을 필두로 본 발표는 디지털 시대 융합 퍼포먼스의 관계에 대한 무용계의 관심을 촉구하는 동시

에, 자칫 무용이 주변화 혹은 고립될 수 있는 영상 분야에서의 계토화(ghettorization of theology) 현상에 대한 우려를 종식시키기 위한 분류의 문제를 고민하고 있었다. 국내 무용영화의 올바른 플랫폼을 제공하기 위해 출발한 제1회 서울무용영화제의 역할을 다시금 일깨운다는 점에서 본 논의는 한층 더 흥미로운 실천의 단계를 지향하였다고 정리할 수 있다.

2) 테크놀로지와 융합한 공연예술의 아방가르드적 속성

테크놀로지와 융합한 공연예술의 아방가르드적 속성에 주목하며 시작된 임수진 서울무용영화제 홍보팀장의 발제는 크게 세 가지의 질문을 따라서 테크놀로지와 융합한 공연예술의 아방가르드적 속성에 대해 설명하였다.²⁶

먼저 규칙과 관습을 파괴하고 새로운 표현방법을 찾음에 따라, ‘고전적인 공연예술과 어떻게 달라지고 있을까’란 질문을 필두로, ‘예술수용자의 미적 체험은 어떻게 변화하는가’, 그리고 나아가 ‘어떠한 사회적 함의를 지니는가’에 이르기까지 테크놀로지와 융합한 공연예술의 아방가르드적 속성에 주목하여 무용의 영화화에 주목해야 한다는 취지의 발제가 심도 있게 이어졌다.

무용을 필두로 한 융복합 예술공연의 공통적 속성을 설명하기 위해 발표자는 ‘숭고(sublime)’의 개념을 가지고 와 새로운 공연 형태의 합일점을 제시했다. 숭고의 미학적 핵심으로 발표자는 버크(Edmund Burke)와 칸트(Immanuel Kant)의 ‘박탈의 공포가 그것의 유예를 통해 쾌로 전이’로서의 숭고와 ‘상상력의 한계에 의한 불쾌가 그것을 지각한 이성을 통해 쾌로 전이’로서의 숭고, 그리고 그 이후 논의된 리오타르(Jean-François Lyotard)의 숭고론의 논의를 핵심으로 언급하였다. 그 세 가지 숭고론의 차이를 간단히 정리하면 다음과 같다.

먼저 버크의 경우, 일어나야 할 것이 일어나기를 멈추는 박탈의 상황에 대해 공포를 느낌으로써 박탈이 유예되어 ‘강렬한 쾌’로 전환되는 것을 일컬어, 이가 주는 조화로운 균형으로서의 미(美)의 한계를 벗어난 강렬한 예술적 체

²⁶ 임수진, 「테크놀로지와 숭고-윌리엄 포사이드 〈카머,카머〉의 숭고미학적 해석」, 제7회 트랜스 미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중 참고.

험을 ‘숭고’로 대체할 것을 제안하였다. 이것이 바로 버크 숭고론의 핵심이다.

다음으로 칸트의 경우, 그는 자연의 거대함이나 파괴력과 같이 개인적인 경험을 기반으로 이해할 수 없는, 즉 이성의 개입을 통한 구상력의 무력함을 지각함으로써 느끼는 환희의 쾌를 숭고론의 핵심으로 취급했다. 그리하여 칸트가 ‘숭고한 대상’으로 치환하는 것은 한 마디로 ‘크고 거대한 무언가’가 그의 미적 숭고론의 핵심에 자리 잡는다는 것을 알게 된다.

이에 비해 리오타르의 포스트모던적 숭고론은 “예술의 사회적 함의를 기반으로 숭고한 예술이 자본주의 사회에서 갖는 의미를 고찰”하는 것으로, 예술품 자체가 아닌 ‘수용자의 미적체험에 관한 논의’로서의 쾌에 대한 연구를 기반으로 한다는 점에서 흥미로운 주제를 던진다고 발표자는 강조했다.

이에 세 가지 숭고론 중 발표자는 리오타르의 숭고론을 ‘자본주의와 비인간’에 대한 해석과 더불어 ‘숭고와 예술’이란 두 가지의 테마에 상응하는 주요 해석으로 보며 현대예술의 숭고미에 집중한다. 그 과정에서 ‘자본주의 예술 체계’가 예술가들이 스스로 아방가르드적 실험을 멈추고 공동체의 품안으로 들어가도록 강요하고 있다고 지적한다. 자본주의 예술 체계에서 인간이 기계적 대상으로 전락하고, 대중들은 자신이 잘 알고 있는 것을 다루며 작품에 쉽게 반응하도록 유도된다는 것이다. 이처럼 좋고 나쁨에 대한 판단 또한 쉽게 할 수 있는 포스트모던의 예술 체계에 대한 성찰을 포스트모던의 숭고론은 요구한다고 발표자는 설명한다. 자본주의 예술 체계에 비견되는 ‘숭고와 예술’의 필요성을 역설한 것이다.

리오타르에 따르면 예술의 아방가르드적 속성은 비인간화에 저항할 수 있는 힘을 지니고 있는 예술론이다. 기존의 예술적 구조를 파괴하고, 새로운 표현들을 지속적으로 탐구하는 예술이기 때문이다. 따라서 표현 불가능한 것을 표현함에 있어 내용과 형식을 전부 파괴함에 따라 예술수용자를 물이해와 혼란의 상태로 밀어붙이는 예술을 통해 현대의 자본주의적 예술의 한계를 벗어날 수 있음을 그의 숭고론은 강조한다.

1979년 리오타르는 『포스트모던의 조건: 지식에 관한 보고서 *La Condition Postmoderne: rapport sur le savoir*』를 발표하였는데,²⁷ 이 논문에 따르면, 예술은 단지 예술뿐만 아니라 문학을 비롯해 사회학, 정치학 등 여러 학문의

영역에서 언급되며 포스트모던 사회 대한 논쟁을 가속시킬 수 있는 논쟁의 분야라 할 수 있다. 이를테면 자본주의 사회에서 파편화된 언어게임들의 합의를 통해 분열의 위기를 극복하고 모더니티의 목표를 추구해야한다고 주장하는 하버마스(Jurgen Habermas)와 달리,²⁸ 리오타르는 분열의 심화나 언어게임의 파편화를 더욱 가속시킴으로서 예술론을 완성시킬 수 있다고 제안한다.

또한 리오타르는 오늘날 사회에서의 자본주의 담론의 총체성에 저항하고 그것이 자행하는 테러에 맞설 수 있는 배리(paralogy)로써 더욱 복잡하고 심화된 과학담론 대신, 보다 많은 사람들이 참여할 수 있는 예술을 제안하는데,²⁹ 그곳에 바로 그의 미학적 송고론이 자리잡고 있다.

자본주의가 만들어놓은 언어게임들에 단순히 안착하는 것이 아니라 그것들을 파괴하고 의심하며 새로운 언어게임을 발생시키는 예술이라는 논지에서 그의 송고론은 중요하다. 다시 말해, 기존 논의의 아방가르드 예술이 지닌 의구심에서 나아가, 그것들에 충격을 가하며 새로움을 추구함으로써 얻게 되는 포스트모던의 송고야 말로 리오타르에게 있어 현대예술의 미학적 가치 중 가장 뛰어난 효과라 이를 수 있는 것이다.



| 그림 7 | 윌리엄 포사이드의 <카머, 카머> 중에서

²⁷ 임수진, 「디지털 미디어 퍼포먼스의 송고미학적 해석 : 리오타르(Lyotard)의 포스트모던 송고를 중심으로」, 성균관대학교 박사논문, 2017, 30쪽 재인용.

²⁸ 위의 논문, 32쪽 재인용. 하버마스, 『모더니티: 미완의 기획 *Die Moderne-ein unvollendetes Projekt*』(1980) 참고.

²⁹ 위의 논문, 38쪽.

이러한 리오타르의 숭고 미학에 가장 근접한 견본으로서 임수진 서울무용영화제 홍보팀장은 안무가 윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 공연 <카머, 카머 Kammer, Kammer>(2000)를 소개한다(그림 7. 참고).

윌리엄 포사이드가 프랑크푸르트 발레단 예술감독 시절인 2000년 발표한 <카머, 카머>는 영화적 시각을 차용하는 안무방식과 관객으로 하여금 시선의 선택을 유도하고, 그들이 스스로 자신의 사고 영역을 확대시키는 방향으로 작품을 구상하는 안무가의 철학이 잘 반영된 작품이라 할 수 있다.

포사이드는 자신의 무용단과 함께 뉴욕 등의 세계 주요 도시에서 이 작품을 선보였는데, 그의 안무 방식과 의도를 잘 이해하고 그것을 지지하는 평단으로부터 작품은 좋은 반응을 얻었으나, 한편으로는 무용이 사라진 무용공연이라는 이유로 몇몇 언론 매체로부터 혹평을 받기도 했다.³⁰

| 표 3 | '카머, 카머'의 숭고미'에 대한 설명 중

4. <카머, 카머>의 숭고미학적 해석

윌리엄 포사이드의 <카머, 카머(Kammer, Kammer)>(2000)

- 카메라, 스크린, 모니터, 마이크 등이 어수선하게 펼쳐져있는 무대
- 벽들이 이동하며 공간을 변형
- 실시간으로 촬영되는 영상과 미리 녹화, 편집된 영상이 스크린에 영상됨
- 두 가지 이야기를 텍스트로 차용
- 극적전개를 지양, 주요 인물들의 감정변화를 중심으로 한 이미지들의 나열



테크놀로지를 통해 공연예술의 규칙과 관습을 파괴하고 새로운 표현방식을 찾는 아방가르드적 속성

윌리엄 포사이드의 공연 <카머, 카머>는 카메라, 스크린, 모니터, 마이크 등이 어수선하게 펼쳐져있는 무대의 벽들이 이동하며 공간을 변형하며 진행되는 공연으로, 실시간으로 촬영되는 영상과 미리 녹화되고 편집된 영상

³⁰ 위의 논문, 97쪽.

이 스크린에 영사됨으로써 두 가지 이야기를 텍스트로 차용해 진행되는 공연이다. 따라서 이 극의 극적 전개에 대한 이해는 지양되고, 주요 인물들의 감정변화를 중심으로 한 이미지들의 나열을 통해 파편적으로 공연의 줄거리를 이해할 수 있을 뿐이다. 이러한 공연의 예시는 리오타르 송고론의 핵심인 ‘테크놀로지를 통해 공연예술의 규칙과 관습을 파괴하고, 새로운 표현방식을 찾는 아방가르드적 속성’과 정확히 일치한다. 공연의 과정에서 공연예술의 라이브니스(Liveness)³¹ 규칙이 파괴되고, 오직 카메라의 앵글과 동선만을 고려하여 재배치되는 벽에 의해 무대 위 무용수를 통해서만 작품을 이해할 수 없다는 특징이 생기는 것이다. 요컨대, 커뮤니케이션은 관객과 영상을 통해서만 이루어지게 된다.

윌리엄 포사이드의 공연을 통해 알 수 있는 것처럼, 새로운 표현 방식의 수단이자 주체로 등장한 테크놀로지를 통해 공연예술은 새로운 미적(esthetical)이고 수행적인(performative) 가치를 창출하게 된다고 이를 수 있다. 이 과정에서 수용자의 예술 체험 또한 변화한다. 관객은 고정적인 의미를 이해하는 수동적인 위치가 아닌 ‘적극적인 변화의 상태’에 놓이게 되고, 예술과 테크놀로지에 관한 담론은 이처럼 예술품의 중심을 새로운 방향으로 이동되는 것이다.

예술과 테크놀로지의 결합을 통해 변화하는 예술수용자의 미적 체험을 다루는 담론은 최근 들어 더욱 더 확장의 필요성이 간절해지고 있다. 다양한 디지털 미디어 퍼포먼스가 고전적 예술의 장르 경계를 허물고 그것들의 관습과 규칙에 충격을 가하여 새로운 표현방식을 탐구하려는 다양한 실험을 추구하는 현대에 이르러, 무용 또한 고전적인 미학으로는 충분히 설명될 수 없는 지경에 이르렀다. 그런 의미에서 본 발표는 디지털 미디어 퍼포먼스의 수행성을 살펴보고 그것의 수용적인 측면을 송고론로 이해해보려는 시도를 보인다고 정리할 수 있다. 예술(Art)이 과학기술과 자본 중심의 사고체계로는 설명되거나 이해할 수 없는 놀랍고 파괴적인 변화의 잠재력을 지닌 사고의 영역임은 다시금 강조되어야 할 것이다.

³¹ 같은 공간과 시간을 점유하고 있는 예술작품과 관객 사이에서 벌어지는 직접적인 커뮤니케이션을 의미하는 용어로, 특히 공연예술의 의미를 영상 미디어와 차별화하기 위해 사용된다.

4. 결론

원본과 가상적 모방의 이중적 재현에 대한 1부의 논의인 ‘시각예술과 디지털’에 대한 논의가 ‘일상적 심미화 과정의 체계변화’라는 새로운 관점으로의 이동을 촉구하며 정리되었다면, 이어지는 2부의 ‘공연예술과 디지털’에 대한 논의는 디지털 융합과 퍼포먼스의 시대에 발생하는 지시적 용어 체계의 구체화를 꼬집으며 새로운 미학적 토대의 발생에 대한 가능성을 언급하며 마무리되었다. 이어서 트랜스미디어연구소 제7회 국제심포지움의 발제는 봉준호 감독의 영화 <마더>(2009)의 발생 지점을 언급하며, 히치콕(Alfred Hitchcock) 감독의 영화 <현기증 Vertigo>(1958)에 나타난 연출기법의 유사함과 영화 <싸이코 Psycho>(1960)에 드러나는 모성애에 대한 태도(treatment)를 비교한 영국 영화잡지 《스크린 인터내셔널 Screen International》의 비평가 제이슨 베셔베이스(Jason Bechervais)의 ‘고전영화의 현대적 사용’에 대한 발표를 끝으로 마무리되었는데,³² 이 지점에서 고전주의의 현대적 사용에 대한 내셔널 시네마(National Cinema)와 트랜스내셔널 시네마(Transnational Cinema)의 교차로에 대한 흥미로운 화두가 던져졌다. 영화평론가 제이슨 베셔베이스는 영화 <마더>가 히치콕의 <현기증>의 연출법, 특히 플래시백을 사용함에 있어서 내러티브의 전환을 가져오는 장치로 작동하는 것이 유사하다고 논하며, 이러한 연출법을 토대로 전체 영화를 구상하는 것이 히치콕의 스타일을 참조했다는 점을 들어 ‘트랜스내셔널 시네마’의 견본으로 봉준호의 작품을 사용할 수 있다고 역설한다. 이 점에 대해서는 일부 토론자와는 의견이 엇갈리기도 했다.³³ 그렇지만 봉준호의 영화가 내적으로 외디푸스 콤플렉스(Oedipuskomplex)의 사용 등으로, 충분히 설명 가능한 히치콕과 동일한 내적 논리를 바탕으로 완성되었다는

³² Jason Bechervaise, 「Bong Joon-ho, Alfred Hitchcock, and Auteurism: Mother Integrates Vertigo Techniques and Embraces the Psycho Treatment」, 제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움, 2017년 10월 31일 성균관대학교 국제관 발표 내용 중.

³³ 토론자로 참석한 한양대학교 박일아 선생은 ‘트랜스내셔널 시네마’에 대한 국내의 일반적 논의에 대해 언급하며, 이 용어의 사용이 영국인이 본 트랜스내셔널 시네마의 입장과 다르다는 점을 강조했다.

점, 그리고 평론가가 직접 취재한 결과 봉준호 감독 자신이 이러한 취지의 논의를 잘 이해하고 있다는 전반적인 정황 등을 통해 발표자의 해석에 힘을 실을 수 있었다. 그 결과, 영국인 영화학자의 견지(point of view)에서 ‘트랜스내셔널’의 의미가 좀 더 자국민 중심으로 해석될 수 있다는 점을 통하여, 트랜스내셔널의 ‘저항과 지양의 움직임’에 대한 담론의 유통가능성을 시사하였기에 본 논의는 더욱 의미 있었다고 자평할 수 있다. 다시 말해, 고전예술에 대한 현대적 가치 판별의 발판을 제시했다는 측면에서 올해의 트랜스미디어연구소 국제심포지움은 사진에서 영화, 무용에서 융합공연 등 모든 예술 분야에 열린 가능성을 제시하며 폭넓은 담론의 장을 형성하는 데 성공하였다고 말할 수 있을 것이다.

끝으로 ‘본질과 모방의 이분법’에서도, ‘디지털 이미지와 아날로그 자아’의 논의에서도 모두 시사되었던 주제인 ‘레싱의 라오콘(Laokoon)’에 대한 언급을 끝으로 이 정리를 마치려 한다. 독일의 극작가 고트홀트 에프라임 레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 자신의 에세이 『라오콘 : 시문학과 회화의 경계에 관하여 *Laocoon: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*』(1766)에서 “그림은 공간과 현재의 구조, 언어는 시간과 연속의 구조, 그림의 매체성은 정적이고 지형모사적인 반면, 텍스트의 매체성은 시간적이고 선형적이다”³⁴라고 언급한다. 그의 발표 이후 ‘미와 예술의 본질에 관한 논쟁(Laocoon' Group or the debate on the essence of the beauty and art)’으로 유명한 라오콘 논쟁의 유명한 미학적 쟁점이 시작된다. 고고학자이자 역사가, 예술이론가이자 문인이었던 빙켈만(Johann Joachim Winckelmann)은 “그리스 예술가들의 미의 이상에 관하여, 그것에 영향을 미친 자연환경과 고상한 육체를 형성하기 위해 실시된 그리스인들의 신체 훈련에 대해, 나아가 조각품의 제작 방법 등을 기술했는데, 이 과정에서 ‘라오콘’이야말로 그리스 예술의 ‘완벽한 규칙’을 보여준다”고 말했는데, 이가 그 유명한 라오콘 논쟁의 시초가 된다.³⁵ 그리스 미술 모방론의 출판에 자극을 받아 쓰여

³⁴ 김영룡, 앞의 발표문 중 재인용.

³⁵ 안미현, 「논쟁의 수사학 -『라오콘 Laocoon』논쟁을 중심으로」, 『독일어문학』 22권, 2003, 73~74쪽.

진 『라오콘』에서 레싱은 여러 측면에서 빙켈만의 테제를 반박하고 있다. 이에 따르면 “엄밀히 말해 순수하게 조형예술에 몰두했던 빙켈만과는 달리, 레싱 자신의 관심은 책의 부제가 말하고 있는 것처럼 문학과 미술이란 상이한 두 예술 영역간의 경계짓기에 옮겨져 있기 때문”³⁶에 발생한 논의라 이를 수 있다. 요컨대, 모방의 대상에 대한 기계적 모사 속에 내재된 ‘예술적 정신과 그 형상화 원칙’에 대한 고전주의 미학의 비판은 현대에 이르러 디지털 미학시대에 또 다른 모습으로 반복될 가능성이 있는 것이다.

‘고전예술과 디지털’이란 거대한 논지를 두고 올해의 트랜스미디어연구소 국제심포지움은 미학의 역사상 나타난 다양한 논쟁들의 이면에서 예술과 정신적인 유산에 대한 거대한 흐름을 읽어낼 필요성을 언급하였다. 더불어 디지털예술시대에 발생하게 될 ‘제2의 라오콘 논쟁’에 대한 발판을 제시하기도 했다. 물론 본 논의에 대한 결말은 여전히 열려 있는 채로 남아 있다. 어쩌면 올해의 국제심포지움은 고전문화와 디지털의 융복합에 대한 논의의 시초를 제시하였을 뿐, 여전히 여러 발전 가능한 분야와의 협업과 가능성, 그리고 충동의 여지를 남겨 두었다고도 말할 수 있다. 트랜스미디어연구소는 앞으로도 열린 자세로 소통하여 본 주제에 대한 자료를 수집하고, 트랜스미디어연구의 근간을 밝히는 데 앞장설 것이다.

³⁶ 위의 논문, 75쪽.

참고문헌

단행본

- 미하일 암폴스키, 『영화와 의미의 탐구 2』, 김수환 외 역, 나남, 2017.
- 찰스 샌더스 피스, 『피스의 기호학』, 김동식, 이유선 역, 나남, 2010.
- 플라톤, 『국가론』, 이환 역, 돌출새김, 2006.
- Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, 2012.
- Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, Puf, 2010.
- Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, 1972.
- Lauren Rabinovitz, *Points of Resistance: Women, Power & Politics in the New York Avant-garde Cinema, 1943-71*, University of Illinois Press, 2003.

논문

- 노철환 외, 「제7회 트랜스미디어연구소 국제심포지움 <고전예술과 디지털>」, 성균관대학교 트랜스미디어연구소 국제심포지움 발표책자, 2017.
- 임수진, 「디지털 미디어 퍼포먼스의 숭고미학적 해석 : 리오타르(Lyotard)의 포스트 모던 숭고를 중심으로」, 성균관대학교 박사논문, 2017.
- 정옥희, 「비디오 댄스 용어의 혼재 현상을 둘러싼 담론 고찰」, 『우리춤과 과학기술』 30집, 2015.

기타

- 네이버 국어사전 <http://krdic.naver.com>
- 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>
- 인터뷰365 <http://interview365.mk.co.kr>
- 트랜스미디어연구소 <http://tmi.or.kr>
- 한국영상자료원 <https://www.koreafilm.or.kr>
- ANTTI ALANEN <http://anttialanenfilm diary.blogspot.kr>

Abstract

Classical Art and Digital

PARK, Youjung

*Sungkyunkwan University Transmedia Institute
Senior Researcher*

This paper summarizes some of the contents of the 7th International Symposium "Classical Art and Digital" of the Transmedia Institute(TMI), held on October 31, 2017. The purpose of this year's International Symposium was to look back on the genre and the aesthetic history of classical art and to create a place for discourse about the recognition of classical art in the modern digital era.

In the first part of the discussion about the duplication of the original and virtual imitation, three presentations on "Visual Image Art and Digital" were introduced. The conclusion of this first discussion is summarized by urging the movement of viewpoint as 'systematic change of the routine aesthetic process'. In the second part on "Performing Arts and Digital", we realize that we need to definitize the 'new directive term system' necessary for the era of digital convergence and performance. In this process we can refer to the need for the emergence of a new aesthetic basis. Two papers in the second part of the paper will introduce the study of 'dance' performance. Some of these studies are reintroduced at the conclusion.

The theme of this year's International Symposium can be expected to provide a foothold for the forthcoming second 'Laocoon sculpture argue'. In short, behind the various controversies in the history of aesthetics, this year's conference is concluded with a call for the need to flexibly read the enormous flow of 'art' and 'mental heritage left by art'. It is said that this year's international conferences are presenting the basis of practical and systematic theories for the upcoming fusion media era.

Keywords

Trans-media, digital, classical art, imitation, digital fusion, visual arts, performing arts
