

2022 추계 학술대회 영화의 매체간 경계 해체와 소통



개 회 사: 회장 정재형 (동국대) (12:50 -)

전체사회: 학술이사 이익주 (한신대)

[1세션] 영화 체험 공간의 변화 (1:00 - 3:20) / 사회: 이현중 (군산대)

- 김지영 (동국대)
 - 발표 1 (1:00 - 1:20)
OTT 시대에서 멀티버스 세계관의 의의 - MCU Phase 4를 중심으로
- 정민아 (성결대)
 - 발표 2 (1:20 - 1:40)
플랫폼과 매체의 상호교차: 영화관의 공연 콘텐츠, TV와 OTT의 시네마틱 드라마
- 정강산 (계원예대)
 - 발표 3 (1:40 - 2:00)
은유로서의 무빙 이미지, 그리고 영화의 종언: 공중크튀르(conjoncture)로서의 포스트모던을 넘어
- 안승범 (경희대)
 - 논평 - (2:00 - 2:20)
- 이현중(군산대) - 사회
 - 패널 디스커션 - (2:20 - 3:20)

[2세션] 영화 차용과 융합 (3:30 - 5:50) / 사회: 이윤희 (한국외대)

- 이혜수 (한남대)
 - 발표 1 (3:30 - 3:50)
호모루덴스(Homo Ludens) 시대, '놀이'의 초월성 - 넷플릭스 드라마 '오징어게임'을 중심으로
- 고효경 (고려대)
 - 발표 2 (3:50 - 4:10)
도시 공간에 나타난 소외 이미지로 알아보는 미술과 영화의 상호매체성
- 이재걸 (중앙대)
 - 발표 3 (4:10 - 4:30)
'진격의 거인(進擊の巨人)'에 나타난 '공포'의 정신분석학적 원천
- 김예경 (홍익대)
 - 논평 - (4:30 - 4:50)
- 이윤희 (한국외대) - 사회
 - 패널 디스커션 - (4:50 - 5:50)

폐 회 사: 회장 정재형 (동국대)

OTT 시대에서 멀티버스 세계관의 의의 : MCU Phase 4를 중심으로

김지영(동국대)

- I. 들어가며
- II. 멀티버스를 통한 MCU 세계관의 확장
- III. 멀티버스와 디즈니플러스
- IV. 나가며

I. 들어가며

OTT(Over-the-top) 시대는 예정되어 있었다. 코로나19로 인해 생각보다 빠르게 대중화되었다는 사실 때문에 간혹 혜성처럼 나타난 것처럼 느껴질 때가 있지만 이는 사실이 아니다. 문제는 OTT가 제시하고자 했던 방식은 사용자가 그 방식을 자연스럽게 받아들여야만 한다는 점이었다. 이를 테면 아무 때나 볼 수 있고, 아무 데서나 볼 수 있고, 아무 이유 없이도 볼 수 있을 정도로 그들이 쉽게 영상에 접근하고자 해야 함을 전제한다. 그러나 그만큼 대중의 일상에 자연스럽게 녹아들려면 아주 오랜 시간이 필요했다. 이 시스템이 정착되기까지 사용자를 적응시킬 만한 충분한 시간이 요구되었을 테지만, 정말로 혜성처럼 나타난 미문의 바이러스가 이 점을 약간 도왔을 뿐이다.

OTT 시대의 도래를 꿈꿨던 일부 제작자들은 그 시기를 앞당기기 위한 여러 전략들을 준비했을 것이다. 사용자를 가능한 한 OTT 플랫폼에 오랫동안 붙잡아둘 수 있는 전략 즉, 영상을 보는 것을 멈출 수 없게끔 그들이 선호하는 콘텐츠를 빠르고 다양하게, 또 지속적으로 제공할 수 있는 방법을 말이다.

본 발표에서는 그 전략 중에 하나라고 볼 수 있을만한 ‘멀티버스’에 주목해보고자 한다. 가장 대표적으로 멀티버스 전략을 이용하고 있는 마블 스튜디오가 직접 제작한 MCU의 Phase 4에 해당하는 콘텐츠들을 중점적으로 살펴볼 것이다. 그것들이 기존의 영화를 비롯한 영상 콘텐츠들과는 어떻게 다르며, OTT 시대에서 어떠한 의의를 가지는지 이야기해 보고자 한다.

II. 멀티버스를 통한 MCU 세계관의 확장

멀티버스(Multiverse)는 ‘다중세계(Multiple Universe)’라는 뜻의 합성어로, 쉽게 말해서 지금 내가 있는 세계와 같은 차원에 또 다른 세계가 존재한다고 가정하는 천체물

리학의 ‘평행우주(Parallel Universe)’ 개념과 상통한다. 이 평행우주가 여러 개로 무수히 존재하고, 이것들이 하나의 이야기에서 마주한다는 것이 바로 멀티버스 세계관이다.

2008년부터 마블 스튜디오(Marvel Studios LLC, 이하 마블)에서 제작한 히어로 영화들이 MCU(Marvel Cinematic Universe)에 포함되며, 이 MCU의 세계관은 ‘Phase’라고 명명한 일련의 단계적 상승을 통하여 확장된다.¹⁾ 2008년 영화 <아이언맨 Iron Man>의 개봉을 기점으로 하여 Phase 1이 시작되었고, 2021년에 드라마 <완다비전 Wanda Vision>을 공개하면서 Phase 4에 이르게 되었다. 마블은 Phase 4에서부터 제작되는 콘텐츠들에 본격적으로 멀티버스 세계관을 도입하기 시작하면서, 그 이후에 제작되는 모든 콘텐츠를 통틀어 아예 ‘멀티버스 사가(Multiverse Saga)’라고 지칭하기로 하였다.

그러나 한편으로, 이는 새로운 것이 아니다. 마블은 과거의 Phase들을 통하여 멀티버스의 등장을 직간접적으로 계속해서 예고해왔다. 이는 마블이 처음부터 그렇게 하려고 계획하고 있었으며, Phase 4에 도달할 때까지 기다려왔다고 추측할 수 있을 것이다. 하필 지금 이 시점에서 멀티버스를 이용해야 했던 이유는 몇 가지 측면에서 이야기해 볼 수 있다.

1. 캐릭터

우선 멀티버스 세계관에서 가장 기본이 되는 것은, 중심으로 삼을만한 ‘오리지널 스토리’이다. MCU에서 그 스토리의 주축은 단연 캐릭터이다. 제 2의, 제 3의 세계를 무한히 만들기 위해서는 제 1의 세계가 전제되어야 하는데 그 세계는 스파이더맨, 로키, 닥터스트레인지 등으로 치환할 수 있는 캐릭터가 살고 있는 공간, 그들의 삶 혹은 캐릭터 그 자체이다.

수요가 없는 캐릭터를 다중으로 복제하는 것은 공급자의 입장에서는 의미가 없는 일이다. 그렇기 때문에 마블은 복제된 결과물을 내놓았을 때 가장 효과적인 캐릭터를 찾아야 했고, 지난 Phase들을 통해서 충분히 그러한 시도들을 해볼 수 있었다. 그렇게 해서 선택된 캐릭터들은 멀티버스 세계관 안에서 무한히 복제되어 다수의 콘텐츠에 혼재되어 나타난다. 그 가장 대표적인 예시가 영화 <스파이더맨: 노 웨이 홈 Spider-man: No way home>(2021)이다.

이 영화에서는 일명 ‘삼스파’로 불리는 세 명의 스파이더맨이 동시에 등장한다. 2000년대 초반에 최초로 토비 맥과이어가 연기한 스파이더맨, 어메이징 스파이더맨 시리즈에서 앤드류 가필드가 연기한 스파이더맨, 그리고 MCU 기획으로 제작된 톰 홀랜드가 연기한 스파이더맨이 한 자리에서 조우한다. 이 세 명의 스파이더맨은 똑같은 스토리를 공유한 동일 캐릭터이다. 멀티버스가 아니라면 사용자에게 이들의 만남을 납득시키는

1) 각 Phase는 공개 시점으로부터 향후 5년 간 MCU에 포함될 작품들의 묶음이며, Phase 3까지는 평균 10편 이내의 영화들로 구성되었다. 이들은 따로따로 봐도 되고, 서로 다른 작품의 내용을 다 알지 못해도 전혀 상관없는 개별의 스토리를 다루고 있다. 그렇지만 한 Phase에 그룹화 된 작품들은 마블의 세계관 안에서 최소한 동일 시간대를 다루고 있다는 공통점을 가지며, Phase를 거듭할수록 각 영화의 스토리들은 하나의 장기적인 목표 또는 사건을 공유하게 된다. 마블은 Phase 1에서부터 Phase 3을 다시 하나의 그룹으로 묶어 ‘인피니티 사가(Infinity Saga)’라고 부르며, 해당 Phase의 모든 영화 속에서 벌어지는 사건들이 결국엔 ‘인피니티 스톤(Infinity Stone)’을 둘러싼 최종의 사건으로 향하고 있음을 의미한다.

어렵다.

하지만 멀티버스 세계관 안에서 이들의 만남은 매우 흥미로운 일이다. 동일 캐릭터이면서도 각각 자신의 콘텐츠를 가지고 있는 개별 캐릭터이기도 하므로, 결과적으로 ‘스파이더맨’이라는 캐릭터 하나를 선택하게 될 사용자가 이용할 수 있는 콘텐츠는 늘어난다. <스파이더맨: 노 웨이 홈>으로 스파이더맨이라는 캐릭터를 처음 인지하게 된 한 사용자가 있다고 가정했을 때, 셋 중에 자신이 원하는 버전의 캐릭터 하나만을 선택하거나 셋 다 선택하는 것이 가능하다. 어느 쪽이든 그 사용자가 스파이더맨의 오리지널 스토리가 궁금하기 시작했다면, 그 이용시간은 최소 2배 이상으로 늘어나게 된다.

그렇다면 이 세 명의 스파이더맨의 가장 뚜렷한 차별점은 누가 연기했느냐, 즉 얼굴이다. 앞서서도 이야기했듯이 각각 다른 얼굴을 한 스파이더맨이 한 영화에서 교차하는 일은 굉장히 어색한 일이다. 하지만 멀티버스 세계관을 한번 경험한 사용자는 비교적 거부감 없이 받아들여지게 될 것이다. 이후에 세 명의 스파이더맨 각각의 콘텐츠를 자유롭게 오가면서 이용하더라도, 이 과정에서 사용자가 집중하는 것은 스파이더맨이라는 캐릭터이기 때문에 계속해서 바뀌는 배우의 얼굴에 따른 혼란은 줄어든다.

이 점은 바로 멀티버스 세계관 안에 있기 때문에 가능한 일이다. 지금까지 MCU 영화들을 오랫동안 봐온 충성스런 사용자들에게 배우의 얼굴은 매우 중요한 요소로 작용해왔다.²⁾ 그런데 더 이상 누가 연기한 스파이더맨이라도 상관없다면 캐릭터에서 배우의 얼굴을 지우는 일이 가능하다는 뜻이다. 배우의 얼굴은 유한하지만 캐릭터는 무한하다. 따라서 마블은 멀티버스라는 장치를 이용해 한 캐릭터로 영상 콘텐츠를 무한하게 제작하는 일 즉, 캐릭터 자체의 힘을 더욱 강화시킬 수 있게 되었다.

2. 내러티브

멀티버스 세계관 안에서는 동일 캐릭터들의 조우뿐만 아니라, 다양한 캐릭터들이 전혀 뜻밖의 장소에서 등장하는 일도 비일비재하다. 자신의 개별 스토리가 아닌 다른 캐릭터의 스토리에 뒤섞이게 되는데, 이 지점에서 혹자는 ‘어벤져스 시리즈’를 떠올릴 수도 있다. 하지만 여기에서 둘 이상의 개별 캐릭터가 혼재되는 것은 여러 히어로들이 협업하는 그것과는 확실히 다른 의미를 가진다.

어벤져스라는 내러티브는 하나의 동일한 세계관 안에 존재하는 캐릭터들이, 한데 모일 수밖에 없는 특정 사건이 일어난 이후에 전개가 시작된다. 이 경우에는 개연성을 위한 일종의 약속(합심하여야만 악당을 물리칠 수 있다는 설정 등)이 있다. 하지만 멀티버스 세계관 안에서는 한 내러티브가 진행되기 위해 꼭 개연성이 필요치는 않다. 더 나아가 어떤 이야기도 아무런 근거 없이 시작될 수 있다. 심지어는 기존에 이미 존재하던 오리지널 스토리를 무시하고 새로 만드는 것조차 가능하다.³⁾ A세계에서 말이 안 되는

2) MCU의 영화들은 기본적으로 동명의 캐릭터를 원전으로 하는 코믹스(Comics, 종이로 발간한 만화책 형식)를 기반으로 한다. 그러니까 MCU의 영화들은 2D 만화책의 실사화 판으로 볼 수 있다. 마블은 2021년에 애니메이션 <왓 이프 *What if...*>를 출시했는데, 여기서 등장인물 역시 이미 코믹스로 제작한 적 있는 캐릭터들을 기반으로 한다. 하지만 그들은 코믹스 버전의 얼굴이 아닌 실사판 영화에서 그 캐릭터를 연기한 배우의 얼굴로 그려졌다. 예를 들면 ‘캡틴 아메리카’라는 캐릭터의 그림체를 애니메이션화 한 것이 아니라, 영화에서 그 캐릭터를 연기했던 크리스 에반스라는 배우의 얼굴을 애니메이션화 했다는 것이다. 이는 해당 배우의 얼굴에 충성하는 사용자의 수요를 고려한 것으로 해석할 수 있다.

사건은 실은 A세계가 아니라 B세계에서 일어난 거라고 가정할 수 있기 때문이다. B세계도 곤란하다면 C세계에서 일어난 일이라고 하면 된다.

일례로 ‘엑스맨 시리즈’의 캐릭터인 프로페서 X는 오리지널 스토리에서 이미 사망하였다. 그가 초능력자이자 히어로이긴 하지만 죽은 캐릭터가 아무런 개연성 없이 살아 돌아오는 것은 납득할 수 없는 일이다. 그런데 영화 <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*>(2022)에서 멀쩡히 살아있는 캐릭터로 다시 등장한다. 그가 왜 살아있는지, 어떻게 살아있는지는 아무도 설명해주지 않는다. 다만 그가 다른 다중우주에 존재한다고 말할 뿐이다.

멀티버스 세계관 안에서는 오리지널 스토리에서 이미 확보한 내러티브를 충실히 따라가는 것보다도 새로운 내러티브를 파생시키는 일을 추구한다. 이 맥락에서 나온 콘텐츠가 바로 애니메이션 <왓 이프*What if...?*>(2021)이다. 문자의 의미 그대로 ‘만약 이렇다면 어떨까?’하는 식의 질문으로 구성된 콘텐츠이다.

첫 번째 에피소드에서는 MCU Phase 1에 속하는 영화 <퍼스트 어벤저*Captain America: The First Avenger*>(2011)의 오리지널 스토리를 활용한다. ‘만약 주요 인물인 스티브 로저스가 아니라 주변 인물인 페기 카터가 캡틴 아메리카가 되었다면 어땠을까?’하는 질문을 그대로 재현해 보인다. 새롭게 파생된 내러티브에서 만들어진 그 캐릭터는 앞에서 언급한 영화 <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>에서 앞뒤 설명 없이 캡틴 카터라는 이름으로 또다시 등장한다. 두 콘텐츠의 서사적인 연관성은 전혀 없지만 아무도 그 장면이 이상하다고 생각하지 않는다.

이렇듯 멀티버스를 이용하면 그 어떤 내러티브도 불시에 구축할 수 있다. 죽은 캐릭터도 살려내고, 죽을 이유가 전혀 없는 캐릭터라도 아예 존재하지 않았던 것처럼 만들어 버릴 수도 있다. 다소 무책임한 전제라고 생각할 수도 있겠지만 어떤 이야기도 자유자재로 할 수 있다는 점은 사실이다. 이는 오리지널 스토리를 무한대로 복제할 수 있게 만드는 멀티버스의 근본적인 요소이다. 인기 있는 스토리 즉, 사용자가 선호하는 콘텐츠를 가장 손쉽게 여러 버전으로 제공할 수 있는 방법이기도 하다.

3. 형식

Phase 4는 여러모로 새로운 전환점에 있다고 할 수 있다. MCU에서 영화 이외의 드라마나 애니메이션과 같은 콘텐츠들을 전부 한 Phase에 포함시킨 것은 처음 있는 일이다. 하필 그 단계에서 멀티버스를 적극적으로 이용하기 시작했다는 것도 우연은 아닐 것이다. 멀티버스 세계관 안에서 용인되었던 캐릭터 간의 상호 호환성이나 확장성은 내러티브를 넘어서서 영화와 드라마 간의 형식에서도 자유자재로 넘나들게 만든다.

‘토르 시리즈’의 오리지널 스토리에서 토르의 동생인 로키는 사망했다. 로키는 인기가 많은 히어로 캐릭터 중에 하나였기 때문에 그가 죽게 되는 설정에 대해 아쉬워하는 사람들이 많았다. 그러나 그는 Phase 4의 드라마 <로키*Loki*>(2021)에서 부활한다. 로키라는 캐릭터를 원했던 사용자는 당연히 그 드라마를 볼 것이다. 반대로, 앞서 스파이더맨을 예시로 들었던 경우에서도 그랬듯이 그 드라마로 처음 로키를 접하게 된 사용자는 그가 등장하는 기존의 영화들에도 관심이 생길 수 있다.

3) 그렇다고 해서 기존의 스토리를 완전히 파괴한다는 의미는 아니다.

이때에 사용자는 영화와 드라마를 굳이 별개의 매체로 받아들일 필요가 없어진다. 에피소드로 분절되어 있을 뿐, 기존에 영화로 만들어져 있던 콘텐츠와 크게 다르지 않기 때문이다. 그렇게 받아들여지게끔 만드는 요인이 몇 가지 있다. 첫째로 그 영화의 오리지널 스토리와 밀접하게 연결된 구조를 유지한다는 점이고, 두 번째는 기존에 영화에서 해당 캐릭터를 연기했던 같은 배우가 연기를 한다는 점이다. 영화적 형식을 드라마로 재매개하는 과정에서 내러티브가 어긋나는 부분이 있다면 그것은 멀티버스라는 장치로 무마시킬 수 있다.

여기서 혹자는 단지 최초의 오리지널 콘텐츠에서 파생된다는 유사성 때문에 기존의 스피노프(Spin-off)와도 비슷하다고 혼동할 수 있는데 이것은 엄연히 다른 형식이다. 스피노프는 오리지널 스토리의 세계관을 유지하면서 캐릭터를 유동적으로 바꿀 수 있고, 멀티버스 콘텐츠에서 파생된 드라마는 전혀 다른 세계관을 전제하더라도 같은 캐릭터를 유지한다는 점에서 가장 큰 차이점이 있다.

본론의 서두에서 언급했던 것처럼 멀티버스 세계관에서의 그 중심은 캐릭터에 있다. 따라서 사용자는 마블에서 여러 형식의 콘텐츠로 파생되는 캐릭터를 통해 계속해서 오리지널 스토리를 소비하게 되는 것이다. 그래서 Phase 4에서는 멀티버스 세계관이라는 이름 아래 영화가 됐든 드라마가 됐든 전부 한 그룹으로 묶는 것이 가능해진다.

지금까지 논의를 하는 동안 나는 ‘어벤져스 시리즈’, ‘토르 시리즈’와 같이 수차례 그것들을 ‘시리즈’라고 지칭해왔다. 이 단어의 의미는 우리가 이미 익숙하게 인식했던 것처럼 영화면 영화, 드라마면 드라마로 완전히 동일한 형식의 콘텐츠끼리만 나열했던 시리즈를 의미하지 않는다. 여기에는 영화, 드라마, 애니메이션 등 하나의 오리지널 스토리(캐릭터)를 공유하는 모든 형식의 콘텐츠들이 포함될 수 있다. <왓 이프>의 캡틴 카터가 예고도 없이 <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>에 등장한 것과 같은 원리이다.

즉, 한번 특정 캐릭터의 오리지널 스토리에 관심을 가지게 된 사용자는 그 ‘시리즈’를 이어서 계속 소비할 가능성이 있음을 시사한다. 마블은 그 일이 용이하게끔 만드는 것이 바로 OTT 시스템이라고 예측한 것이다. 그러한 관점에서 멀티버스는 그들이 의도한 대로 많은 사용자를 빠르게 오리지널 스토리로 유입시키고, 또한 쉽게 빠져나가지 못하게 하는 효과적인 전략이라고 할 수 있다.

III. 멀티버스와 디즈니플러스

Phase 4에서 최초로 영화 이외의 형식인 드라마가 포함될 수밖에 없었던 이유 중에 하나는, 마블이 드라마를 자체 제작한 것이 이번이 처음이라는 점도 있다. 게다가 영화와 드라마를 긴밀하게 엮어서 하나의 ‘시리즈’로 구성하면 기존의 영화 팬들을 손쉽게 끌어오기에도 용이하기 때문이다. 이렇게 확보한 사용자들은 자사의 OTT 플랫폼인 디즈니플러스(Disney+)로 유입시키기에도 유리해진다.

마블은 미국 캘리포니아주 샌디에이고에서 열리는 코믹콘(Comic Convention)에서 정기적으로 MCU의 차기 Phase에 포함될 작품들에 대한 발표회를 가진다. Phase 4는

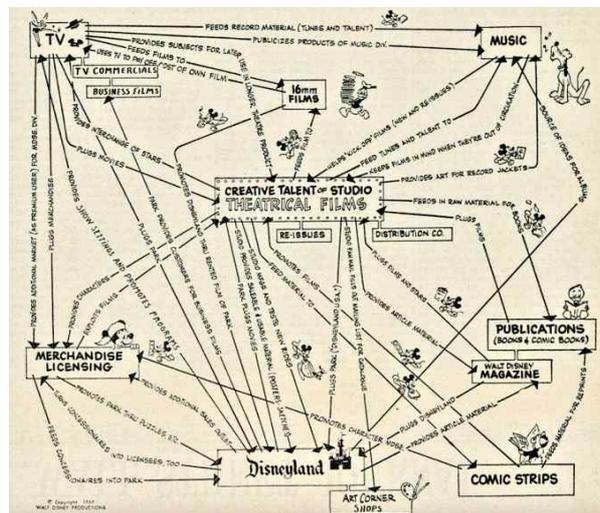
2019년 7월에 열린 행사에서 처음으로 공개되었고, 같은 해 11월에 디즈니플러스를 정식 런칭하였다. 이러한 행보를 통해서도 Phase 4에 포함된 콘텐츠들은 철저히 해당 OTT 플랫폼을 염두에 두고 계획되었음을 알 수 있다.

멀티버스가 공급자의 입장에서 콘텐츠를 쉽고 빠르게 생산해내기에 유용한 전략이라고 한다면, OTT 플랫폼은 사용자가 그것들을 소비하기에 용이한 시스템을 제공한다. OTT 시스템의 가장 큰 장점은 사용자가 원하는 영상들을 앉은 자리에서 한 번에 시청할 수 있고, 또 어디에서든 언제든 그 작업이 가능하게 한다는 점이다. 그런데 예상치 못한 팬데믹 사태가 이 장점을 부각시키면서 좀 더 미래로 예상되었던 OTT 시대가 훨씬 앞당겨진 것이다. 그러는 바람에 멀티버스와 디즈니플러스가 한층 적절한 시기에 서로에게 부합할 수 있었다.

마블은 Phase 4에서의 멀티버스 전략을 통해 오리지널 스토리를 재생산한 형태의 많은 콘텐츠를 확보했다. 덕분에 디즈니플러스에는 일정한 수요를 보장받는 콘텐츠들이 넘쳐나고, 자연스럽게 사용자는 그 플랫폼에 더욱 오래 머물 수밖에 없다. 하지만 영화와 드라마를 엮는 작업에 너무 집중한 탓에 새롭게 유입되는 사용자의 입장에서는 그 진입장벽이 더 높아졌다는 우려의 목소리가 나오기도 한다. 물론 그런 측면이 있다는 점도 무시할 수는 없다.

오리지널 스토리를 완벽하게 이해하기 위해 봐야할 콘텐츠가 너무나 많기 때문에 진입장벽이 높은 것처럼 느껴질 수도 있다. 그렇지만, 다른 한편으로 그것은 진입로가 많다는 의미일 수도 있다. 그 점은 마블의 모회사인 월트 디즈니 컴퍼니(The Walt Disney Company, 이하 디즈니)가 오랫동안 추구해온 방향이기도 하다. 하나의 캐릭터에서 출발한 원천 자원은 OSMU(One Source Multi-use)로써 영화, 드라마, 음악, 상품 등 가능한 한 다양한 형태로 재생산될 수 있도록 한다. 디즈니를 전혀 모르고 살아온 사용자라 해도 어느 쪽으로든 우연히 진입할 수 있도록 그 영역을 널리 확장시키는 데 주된 목표가 있다.

다음은 디즈니의 창시자인 월트 디즈니가 기업 운영을 위해 1957년에 작성한 전략 메모이다. 하나의 원천 자원에서 얼마나 다양한 방법으로 확장시켜 나가는지 보여준다.



이 오래된 디즈니의 전략은 현재까지도 여전히 유효하다. 디즈니플러스가 멀티버스를 통해 사용자에게 접근하는 방법을 보면 알 수 있다. 또한 OTT 시대에 이르면서 사용자들이 영상 콘텐츠에 접근하는 것이 아주 간편해졌다. 이러한 접근 용이성은 마블이 제작한 콘텐츠가 진입장벽이 높다고 느끼는 어려움을 다소 상쇄시켜주기도 한다. OTT 플랫폼처럼 콘텐츠들이 넘쳐나는 환경에서 사용자는 A 콘텐츠가 마음에 안 들면 손쉽게 B나 C 콘텐츠를 고를 수 있기 때문이다.

디즈니는 이때에 사용자가 고르게 될 차선택 또한 디즈니의 콘텐츠가 되게끔 유도한다. 멀티버스는 그렇게 되도록 사용자를 디즈니 안에 붙잡아둘 수 있는 훌륭한 전략이다. 그런 관점에서 볼 때 마블은 진입장벽을 높이는 것이 아니다. 오히려 멀티버스는 다중의 다리를 놓아 영화와 드라마를 중흥무진하며 끝내 디즈니플러스라는 성으로 들어올 수 있도록 사용자에게 여러 진입로를 제시하고 있는 셈이다.

IV. 나가며

지금까지 멀티버스를 전략적으로 이용하는 콘텐츠들을 살펴보았다. 멀티버스는 1)캐릭터, 2)내러티브, 3)형식의 측면에서 유독 자유로운 이동과 확장이 가능하다는 특징을 가진다. 이는 일면 OTT 시스템과도 유사하다. 내가 보고 싶은 곳에서 내가 보고 싶을 때 볼 수 있다거나, 영상을 보기 위해 체계적인 계획이나 거창한 이유는 요구되지 않는다. 셀 수 없이 많은 콘텐츠들이 끊임없이 제공된다는 점도 그렇다. OTT 시대는 이미 콘텐츠의 멀티버스화를 주도해 온지도 모른다.

본문을 통해 멀티버스 전략이 OTT 시스템과 얼마나 상응하는지 알 수 있었다. 그런데 이것이 사용자를 유인하는 데 있어 아무리 효과적인 전략이라고 해도 모든 콘텐츠에 똑같이 적용되기는 어렵다. 이는 II장에서도 밝혔듯이 멀티버스 전략이 캐릭터를 주축으로 하기 때문이다. 디즈니는 이미 다양하고 확실한 캐릭터를 대량으로 확보하고 있기 때문에 멀티버스로 진입하는 게 수월했다. 단편적으로 보자면 디즈니 같은 대형 기업이 쉽게 성공시킬 수 있는 분야인 것은 사실이다. 그렇지만 논지는 오직 디즈니만이 할 수 있는 일은 아니라는 것이다.

멀티버스이기에 가능한 내러티브의 자율성, 무한히 복제 가능한 확장성과 지속성은 콘텐츠 공급과 소비의 측면에서 강력한 이점이다. 그렇기에 앞으로는 디즈니뿐만 아니라 더 많은 콘텐츠들이 멀티버스 전략에 주목해야 한다. 이러한 시도는 OTT 시대로 들어가는 하나의 진입로 즉, 가능성을 제시한다는 면에서 충분히 가치가 있기 때문이다.

플랫폼과 매체의 상호교차: 영화관의 공연 콘텐츠, TV와 OTT의 시네마틱 드라마

정민아 (성결대 연극영화학부 교수)

영화관의 회복과 영화의 범위

2020년은 인류에게 특별한 해였다. 코로나19가 가져온 팬데믹 상황은 일상의 모든 것, 정치, 사회, 문화, 소비, 라이프 스타일, 생각을 바꾸어놓았다. 바야흐로 대전환의 시기에 미래를 배경으로 하는 SF영화 대부분이 세계전쟁을 치른 후 지옥도가 되어버린 디스토피아를 묘사하듯이 코로나19로 뒤덮인 영화계는 붕괴되기 직전이었다. 사회적 거리두기가 공식화된 2020년 초반부터 영화 관객수는 급락하고, 넷플릭스를 필두로 OTT 가입자 수가 급격히 늘어난 상황에서 영화관의 몰락에 대해 많은 이들이 예측했다. OTT의 대명사인 넷플릭스는 코로나19 시기 1년 6개월 동안 3배 가까운 성장세를 보여주었다(금준경, 2020).

하지만 2022년 하반기인 현재 “이제는 OTT의 시대다, 극장의 시대는 끝났다”는 구호는 성급한 정의가 되어버렸다. 사회적 거리두기가 해제되고 자가격리가 완화되었으며 영화관 내 취식 허용 등 제한이 풀린 2022년 5월에 집계된 영화산업 매출액은 직전인 4월 대비 4배 가량 늘어나면서 팬데믹 이전 수준을 회복했다(임세정, 2022). 이 시기 매출액과 관객수가 4배 가량 증가하였고, 매출액은 코로나 이전인 2019년 5월에 비해 2.5%만 줄었을 뿐이다(영화진흥위원회, 2022). 5월 18일에 개봉한 <범죄도시2>의 단 한편의 흥행으로 한국영화 관객 점유율은 53%까지 올라섰다.

2019년에서 2022년 상반기와 중반기 관객수를 도표화하면 아래와 같다.

	2019년	2020년	2021년	2022년
1월	18,122,443	16,843,692	1,786,117	5,718,044
2월	22,277,733	7,372,370	3,111,920	3,275,039
3월	14,671,693	1,834,722	3,256,510	2,802,365
4월	13,338,962	972,572	2,562,393	3,118,731
5월	18,062,457	1,526,236	4,379,476	14,554,841
6월	22,845,579	3,864,533	4,927,990	15,471,488
7월	21,916,465	5,618,701	6,976,451	16,289,909
8월	24,786,121	8,834,699	7,910,082	14,956,730
합계	156,021,453	46,867,525	34,910,939	76,187,147

[출처: KOFIC 영화관입장권통합전산망]

2022년 5월 실적은 2019년 4월 실적을 넘어서고, 이 숫자는 <어벤저스 엔드게임>이 스크린을 완전히 잠식했던 2019년 5월과 비교해도 크게 뒤지지 않는다. 이러한 양상은 여름 성수기와 추석 시즌에도 지속되었다. 영화관이 다시 살아나고, 영화는 부활한다. 그러나 그 부활이 2019년 일상으로의 회복은 아닐 것이다. 영화관람 문화의 뉴노멀이 구축되고 있다고 봐야한다.

<범죄도시2>, <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>, <탐건: 매버릭>, <브로커> 등 2022년 상반기 개봉작 이후, 여름 성수기에 빅4인 <한산>, <비상선언>, <외계+인 1부>, <헌트>의 활

약에 힘있어 2019년 이전 극장가 상황을 거의 따라잡을 듯하다가 코로나19 재유행으로 다시 주춤하며 회복과 퇴화를 반복하고 있다. 영화관의 부활이란 감염병 상황과 깊은 관련을 맺으며 언제든 일상으로 회복할 수 있는 가능성을 내포한다.

하지만 우리는 2019년 과거의 일상으로 돌아가는게 아니라 새로운 일상으로 간다. 이는 2020-2021년을 거치면서 새롭게 만들어지는 일상이다. 위기는 벌어졌고, 위기가 초래하는 뉴노멀이 우리를 장악했다. 2022-21년에는 뉴노멀에 휩쓸리기만 했다면 이제 베택터 노멀(better normal)에 눈을 뜬다(김용섭, 2021). 판이 바뀐 걸 경험했고, 다시 이전을 회복하지만 새로운 것과 익숙한 것은 서로 뒤섞여 더 나은 기준을 만들어가고 있다. 코로나19로 급격한 변화를 맞이한 영화계는 새로운 시장으로 부상하는 디지털 플랫폼, 그리고 MZ세대 소비 중심으로 전환하면서 언택트 시대의 새로운 영화문화를 만들어 가고 있다. 팬데믹 상황으로 인해 활발해진 TV와 OTT의 드라마 시장은 영화관과 경쟁관계이면서도 보철관계를 형성하면서 확장되고 있다.

2022년 9월 13일 <오징어게임>이 미국 방송계 최고 권위의 시상식인 에미상에서 감독상과 남우주연상을 비롯하여 6개 부문을 수상했다. 비영어 드라마로서는 에미상 사상 최초의 일이다. 같은날 프랑스 누벨바그의 대표 감독으로서 현대영화의 길을 열고 최근까지도 영화의 최전선에서 영화 미래를 예측했던 장뤽 고다르가 사망했다. 한날 동시에 일어난 두 사건은 영화예술의 시대가 막을 내리고 영상콘텐츠가 장악하는 시대로 가는 상징같이 느껴진다.

팬데믹 시기를 겪으면서 영화제작이 현실적으로 축소되고, 투자금, 제작인력, 제작 인프라, 기획 등이 TV와 OTT 플랫폼으로 이동해 간 상황이다. 여기에 영상소비가 한 나라나 문화권에 머물지 않고 국경과 대륙을 쉽게 넘어가는 글로벌 디지털 네트워크 환경 아래 TV와 OTT 드라마는 영화적 룩을 바탕으로 퀄리티가 질적으로 상승하면서 드라마와 영화의 경계를 무너뜨리고 있다.

지난 8월에 막을 내린 부천국제판타스틱영화제가 '시리즈 영화상'을 제정하고 <오징어 게임>을 초대 수상작으로 지명했다(최영주, 2022). "시공간의 제약이 사라진 시대에 OTT 시리즈, 유튜브, 틱톡 등 다양한 형태의 영상들도 영화를 받아들여야 한다"고 영화제측이 설명하며, 두 시간 영상물을 영화라고 정의한 것은 수익성을 극대화하기 위한 산업의 방편이었다면, 시대변화에 맞춰 새로운 기준을 제시해야 한다고 덧붙였다. 이에 따라 파격적으로 OTT 시리즈도 영화라고 선언한 것이다.

이에 대해 노광우는 반론을 내세운다. 영화계가 기존 텔레비전 드라마를 영화의 연장선상에서 생각하지 않으면서 OTT 시리즈를 영화라고 부르는 것은 어폐가 있다는 주장이다(노광우, 2022). '시리즈 영화'라는 길이를 염두에 둔 명칭에 대한 것과 극장에서 영화적 체험을 거치지 않은 영상물을 영화라고 규정하는 것에 대한 논의는 이후에도 이루어져야 할 과제다. 이는 정의를 거쳐 대중 사이의 용어 활용이라는 문제를 넘어서 정책적으로도 중요한 문제이기 때문이다. 오는 10월에 개최될 부산국제영화제에서도 '시리얼 드라마는 영화인가?'라는 주제의 포럼이 기획되어 있어, 앞으로도 이 이슈는 영화의 재구성이라는 점에서 계속해서 관심도를 집중시킬 것이다.

본 발표는 영화의 개념 확장과 정의의 재구성이라는 문제는 일단 배제하고, 팬데믹 이후 다양해진 플랫폼을 기반으로 매체가 상호교차되는 현상에 대해 진단하고 이에 대한 질문을 하는 것으로 연구 범위를 한정하고자 한다.

영화와 영화관은 사라지지 않는다

영화의 위기담론이 퍼져나가고 있지만 긴 영화사적 흐름을 살펴봤을 때, 1895년 이후 130여 년간 이어진 대중문화 생산과 소비에서 영화는 크게 달라지지 않았다는 점을 알 수 있다. 그렇다면 이 글은 한번 뒤집힌 판에서 다시 세워질 영화의 노멀은 무엇인지 탐색해보고자 한다. 영화계는 역사적으로 굵직한 전환을 몇 차례 경험했다. 1895년에 처음으로 영화가 등장한 이후, 영화라는 내용물은 연극무대를 모방했지만, 기본적으로 투사된 이미지를 중심으로 설계된 ‘영화관’이 영화 콘텐츠를 상영하는 플랫폼으로써 오랫동안 대중과 만나왔다. 영화관은 콜로세움, 연극, 발레, 오페라 공연을 올리는 극장처럼 집단이 모여서 한 곳을 향해 앉아 정해진 시간 동안 움직임 없이 무대를 응시하도록 설계되었다.

영화가 연극 공연보다 신경 썼던 것은 어둠과 익명성, 그리고 소리다. 완벽하게 빛이 차단된 캄캄한 곳에서 한 줄기 빛이 나오는 한 곳을 향해 시선을 고정해 채 같은 자리에서 침묵을 유지하며 집중적으로 영화를 보는 관람 매커니즘은 많은 사회학자와 철학자, 심리학자들의 탐구 대상이었다. 고정된 자리, 시선의 집중, 침묵 유지를 두 시간 가량 지속하는 것은 감금 상태와 마찬가지로 때문에 많은 상상을 하게 만든 것이다.

어떤 이들은 플라톤의 ‘동굴 우화’를 가져오거나 감옥에 비유하기도 했고, 장 루이 보드리 같은 정신분석학자는 프로이트와 라캉 이론을 적용하여 영화보기의 즐거움은 인간의 원초적 쾌락이라고 분석했다. 어둡고 컴컴한 폐쇄공간, 자신이 노출되지 않은 채 익명성을 유지하며 훑쳐보기, 숨소리도 내지 않고 저쪽에서 흘러나오는 사운드에 집중하는 형태는 열쇠 구멍으로 타인을 훑쳐보던 성장기의 성적 흥분을 상기시킨다는 것이다. 이처럼 영화관은 인간의 본질적 쾌락과 맞닿아있으므로 사라지지 않으리라 생각되었다. 이러한 생각은 서구에서는 1950년대, 우리나라에서는 1970년대 텔레비전의 가정 상용화가 이루어졌음에도 영화관이 몰락은 커녕 승승장구한 역사로 인해 더욱 강화되었다.

그러면 역사적으로 영화의 상승과 쇠락, 부활이 어떤 사이클로 이루어졌는지 살펴보자. 영화의 첫 번째 위기는 제1차 세계대전이 발발한 1910년대 중후반, 두 번째 위기는 TV라는 새로운 매체의 등장으로 이루어진 1950년대, 세 번째 위기는 규모의 경제와 획일화로 후퇴한 1990년대, 그리고 팬데믹이 네 번째 영화의 위기에 해당할 것이다.

제1차 세계대전 발발로 국제정치, 경제, 문화적 힘의 윤곽은 근본적으로 변모했다. 이전까지 세계 영화시장을 장악했던 프랑스, 영국, 이탈리아 영화산업은 미국 할리우드 영화의 공격에 의해 파멸되어 버렸다. <국가의 탄생>(1915)과 1차 대전은 영화사의 흐름에 큰 영향을 끼쳤다. 영화의 아버지인 뤼미에르 형제가 10년간 적극적으로 제작을 한 후 영화는 더 이상 할게 없다며 본업으로 돌아가고, 서유럽 아방가르드의 활발한 실험이 한계에 다다른 즈음 미국의 그리피스는 완성된 형태의 극영화를 표준으로 제시했다. 이에 과거와의 단절과 현대에 대한 자의식적 포용은 전후 정세를 특징지었다(윌리엄 윌리시오, 2008). 전후 유럽은 할리우드 영화에서 민주적인 매력, 순간적인 만족, 그리고 매끈한 환상을 체화시켰다. 서유럽 영화 쇠퇴의 자리에 사실주의 환영성으로 매끈하게 잘 만들어진 할리우드 극영화가 영화산업을 번성하게 했다.

TV가 대중문화의 주류 플랫폼으로 들어선 1950년대에는 와이드스크린과 컬러라는 신 테크놀로지가 경쟁자를 제치고 영화의 재탄생을 가져왔다. 와이드스크린과 컬러영화는 대공방이 엄습하던 1920년대 말 사운드영화와 함께 소개되었지만, 30여년간 잠들어있다가 1950년대 영화가 위기를 겪는 시기에 구원투수가 되었다.

1950년대에 소개되었던 다양한 제작, 상영 기술들(줌 렌즈, 입체영화, 스테레오 사운드)은 영화 관람 경험의 본질에 각각 혁명이라고 할만한 변혁을 가져왔다(존 벨튼, 2008). 영화가 키네토스코프라는 요지경, 그리고 다수 관객 앞에 커다란 극장 스크린에 상영되는 동영상이라는 신기한 구경거리로 시작했다면, 1950년대 새로운 기술의 폭발적인 도입은 거의 영화의 재발명이나 다름없다. 1950년대에 일어난 기술혁명은 영화가 상영방식의 신기함을 통해서 관객을 흥분시킨다는 어트랙션 매체로서의 원래 능력을 탈환하기 위한 시도임을 보여준다. 여기에 내용적으로 성과 폭력 등 선정성의 과감한 도입은 영화의 표현 영역을 한계 없이 밀어붙인 혁명적 요소다.

1990년대에는 미국과 유럽의 신자유주의 선포 이후 영화제작의 주류가 블록버스터로 획일화되면서 영화적 표현과 관객의 확장이라는 면에서 뒤로 물러서는 영화적 퇴보현상이 나타났으나, 문화 다원주의 감수성으로 이를 측면에서 돌파했다. 할리우드의 메이저 스튜디오는 자회사들 통해 인디영화의 와이드 릴리즈 배급을 주도했고, 소재적, 주제적으로 주류영화에 긴장감을 불어넣은 저예산영화들은 문화적 다원주의를 하나의 철학으로 채택했다. <조이럭클럽>, <패왕별희>, <피아노>, <펄프픽션>, <에이리언2>, <터미네이터2>, <양들의 침묵>, <크라잉게임>, <델마와 루이스>, <늑대와 춤을>, <라스트 모히칸>, <파시>, <배드 걸즈>, <후프 드림즈>, <볼링 포 컬럼바인> 등은 성별, 인종, 지역, 계층 등의 문화적 다원주의 감수성을 전면에 내세웠고, 1990년대는 다양성으로 액션 블록버스터 위주의 영화적 획일화를 돌파해 나갔다.

팬데믹 감염으로 전 세계가 같은 공포심을 가지며 일상적 생활양식을 바꿀 때, 사람들은 영화관이 사라질지도 모른다는 가능성에 관해 이야기했다. 스티븐 소더버그는 팬데믹 훨씬 이전인 2013년에 예술적인 시각적 특이성을 가진 시네마와 시스템에 의해 생산되는 대중 영합적인 무비로 구분하면서 무비의 경우 담겨진 매체나 스크린이 어디인지 상관없다고 말했다(Soderbergh, 2013). 그는 영화관, 비디오, TV, 인터넷 등 플랫폼의 다변화로 인한 영화의 변화를 예측했다.

팬데믹으로부터 기인한 영화관 배급 일정 혼란으로 인해 영화는 돌파구를 OTT에서 찾았는데, 2020년 상반기 흥행 기대작이었던 <사냥의 시간>과 여름 기대작이었던 <콜>, 추석 시즌 기대작이었던 <승리호>가 극장 개봉 없이 넷플릭스로 직행한 사례는 큰 변화를 암시한다. 이들은 영화계에 충격을 주었지만 새로운 자극이 되어 영화사들이 입장을 정하는 하나의 대안을 제시해 주었다. <오징어게임>, <지금 우리 학교는>, <소년심판> 같은 넷플릭스 드라마의 세계적 성공으로 OTT가 대안 플랫폼으로써 성공적으로 위치를 형성하면서 영화감독이 드라마에 뛰어 들고, 이로 인해 드라마는 러닝타임이 긴 시네마적 의미를 구축하고 있다.

그러나 회고적으로 돌아보면, 영화관을 건너뛰고 OTT로 선보인 콘텐츠는 휘발성이 강해서 오래 살아남지 못한다. 작품성의 차이도 있겠지만 화제성 면에서 뒤지지 않았던 위 작품들이 <기생충>, <미나리>, <모가디슈> 같이 영화관을 1차 플랫폼으로 설정한 영화에 비해서 몇 년이 지나 얼마나 화제나 분석이 대상이 되는지 생각해보라.

할리우드 메이저 스튜디오인 워너브라더스가 2021년 개봉 예정인 영화 17편을 모두 극장과 자체 OTT를 통해 개봉한다고 발표하자, SF 블록버스터 <둔>의 공개를 앞둔 감독 드니 빌뇌브는 이에 반발하며, 《버라이어티》에 기고했다. 빌뇌브는 “스트리밍만으로는 영화산업을 지탱할 수 없다. ... 기업이 주주에게 경제적 이득을 주는 것은 중요한 사회적 책임이지만, 또한 문화를 보존하고 이어가는 것도 중요한 책임이다. 어두운 극장에서 상영되는 영화는 인류 역사를 담고, 우리를 교육시키며 상상력을 복돋우고, 인간의 집단정신에 영감을 준다. 극장 영화는 인류의 유산이다.”(Villeneuve, 2020)라고 썼다. 이에 대해 봉준호 감독은 “코로나19는 사

라지고 영화는 돌아온다”고 확신했다(라효진, 2020). 인류의 유산으로 극장 영화를 지켜야 하는 당위성과 함께 자연스럽게 영화와 영화관은 돌아왔다.

영화관은 ‘체험’이라는 면에서 발전해왔다. 더글라스 고머리는 “영화를 보는 장소의 변화와 새로운 방식이 매 시대 영화를 특징지으며, 관람 환경이 바뀌면 영화 콘텐츠도 변화를 겪는다.”고 설명한다(Gomery, 1992). 윌리엄 폴 또한 “컨텍스트가 바뀌면 대상에 대한 우리의 시각이 바뀌며, 컨텍스트의 변화는 대상에 대한 이해의 변화를 가져온다.”고 주장한다(Paul, 2016). 두 영화학자 모두 관람 환경이라는 컨텍스트의 변화가 영화라는 콘텐츠의 변화를 견인한다고 보고 있다. 그렇다면 팬데믹 이후 영화관람 문화의 변동은 영화 콘텐츠의 변화를 어떻게 끌어낼 것인가.

영화관의 변신과 공연 콘텐츠의 활로

팬데믹 상황은 지구촌에 사는 모든 사람에게 영향을 주지만, 그 가운데에서도 고등학생, 대학생, 사회초년생, 취업준비생, 군인 등 배움과 준비 기간에 있는 이들에게 더 가혹한 충격을 주었다. 수업은 온라인으로 전면화되었고, 일자리는 막혔으며, 안전제일의 비상사태에서 군인은 늘 긴장 상황이다. 이들은 개인주의와 옴로, 디지털 소통과 공유라는 MZ세대의 특징 위에 환경문제와 새로운 사회질서라는 거대담론에 민감하다. 기성세대보다 살아갈 날이 더 많은 이들이 생태와 환경에 초집중하는 것은 생존을 위한 당연한 귀결이다. 그리하여 이들은 새로운 질서를 만들어가며 목소리를 드높이는 영파워 세대로 위치설정이 될 것이다.

개인주의가 강하고, 자신의 이해관계에 집중하며 자신만의 콘텐츠를 중시하고, 경제에 민감하며 새로운 질서에 대한 열망이 강한 팬데믹 세대는 이들의 특화된 온라인 영향력으로 새로운 주도권을 쥐 수 있다. 팬데믹 상황은 새로운 세대의 등장과 이들의 영향력이 전 세대로 확장되며, 이들의 소비 패턴을 기성세대가 닮아가는 것을 보여준다. 따라서 앞으로의 영화의 변신은 세대에 관한 연구를 기반으로 이루어져야 할 것이다

MZ세대, 팬데믹 세대가 주도하는 영화문화는 여러 가지 새로운 현상을 낳았다. 디지털 네트워크 공간에서 서로 엮여있는 관객은 이전에는 보기 어려웠던 새로운 관람 문화를 만들고, 소비자 행동주의로 나아감으로써 혁신적인 영화문화를 만들어내고 있다. 디지털 네트워크가 만든 수행적 시공간에서 관객 참여는 개봉관을 넘어 새로운 상영방식으로 팬클럽 극장 대관 상영, 지역 공동체 상영 등의 형태로 나타면서 스크린 상영 공간을 다변화한다(정민아, 2021).

스마트미디어 시대는 기존의 영화제작 시스템에서 외면당했던 사회적 의제, 정치적 이슈, 소수자 문제와 관련된 담론을 영화 대상으로 삼을 수 있는 경제적, 기술적, 물질적 기반이 된다. 해시태그(#)로 인해 결집되고 흩어지는 공동체를 의미하는 ‘태그니티(tagnity)’라는 가상의 인터넷 공간에서 형성된 팬덤은 소속감은 있지만 구속력은 없는 느슨한 취향의 공동체이다.

취향으로 묶인 영화관객은 영화 수익성을 높임으로써 지지를 표명한다. N차관람, 영혼 보내기, 공동체 내에서 십시일반으로 극장을 빌려 상영하는 대관행사는 일명 ‘돈쫓내기’로 영화의 수익성을 보장해주고, 영화가 개봉관에 오래 걸려있도록 돕는다.

관객은 또한 이전과 달리 영화에 대해 적극적인 해석과 비평을 한다. 팬들은 텍스트를 해석하는 문화매개자가 되고, 하나하나의 해석이 모여 한 텍스트의 풍성한 비평집을 완성한다. 이러한 현상 위에 공동체로 묶인 팬덤은 예술 창작의 노동 공동체가 되어 대안적 문화를 창출한다. 뤼트허르 브레흐만은 “2008년 금융위기 이후 돌봄 협동조합, 병가풀, 에너지 협동조합 같은 기획이 폭발적으로 증가했다”(뤼트허르 브레흐만, 2019)고 보면서, 티네 드 무어(Tine de

Moor)의 말을 빌려 ‘호모 코오퍼런스(homo cooperans)’를 제시한다. 그에 따르면 역사는 사람이 본질적으로 협동적인 존재임을 보여주었다는 것이다. 민영화와 신자유주의가 급속히 진행된 시기 이후에 사람들의 협력에 대한 요구가 더 높아지고 있다는 점은 호모 코오퍼런스로서의 인간의 본성에 대해 성찰하게 한다.

공정을 지향하는 스몰액션이 돈쫓내기로 나타나고, 팬데믹으로 묶여있던 개인들은 셀프행복을 위해 셀프기프팅 즉, 보상소비로 나아가고 있다. 이에 영화를 N차 관람하는 문화는 새로운 영화문화의 표준이 되어가고 있다. 취향의 공동체로 묶인 관객 중심의 영화문화는 팬데믹 상황을 거치면서 특별하게 만나고 공유하고 확산하는 문화로 바뀐다.

MZ세대는 가성비를 중시하지만, 원한다면 비싼 것에 기꺼이 돈을 지불한다. 가난하지만 우아한 삶을 중시한다. 윌리엄 폴이 주장하는 것처럼 “오늘날 극장의 주요 목표는 스크린과 음향 엔터테인먼트를 제공하는 것”이다(Paul, 2016). 극장 및 영화의 차별화와 변신은 매우 중요한 문제다. 공간을 중심으로 취향을 공유함으로써 ‘소확행’을 구현하는 관객에게는 영화라는 단일 콘텐츠를 소비하는 것 이상의 영화적 경험이 중요하다.

CGV데이터전략팀이 <탑건2> 관객을 분석한 결과 전체 관객 중 39.4%가 특별관에서 영화를 봤다. 상영관 종류별 객석 비율을 보면 일반관은 평균 16.1%에 그친 반면 4DX는 42.2%, 4DX와 스크린X가 합쳐진 상영관은 64.7%를 기록했다(김정진, 2022). “코로나19 이후 관객들이 극장에서 돈을 지불할 때는 집에서 영화를 보는 것과는 차별화된 경험을 느끼고 싶어하는 것 같아요. 앞으로도 특별관 상영 비중이 많이 늘어나지 않을까 싶습니다.” 영화적인 특별한 시청각을 제공하는 영화가 특별관을 중심으로 배치되는 것이 일반적 양상으로 나타나게 될 것이다.

자연을 콘셉트로 하여 인테리어를 꾸민 영화관, 내 집 거실 같은 소파와 침대를 갖춘 영화관, 수영과 함께 영화를 즐기는 수영장 영화관 등은 특정 콘셉트로 영화와 다른 취향이 만나는 극장이다. 스크린과 사운드의 첨단 테크놀로지를 위해 만들어진 아이맥스, 스크린X, 스피어X, 애트모스, 4DX, VR은 N차 영화관람 문화를 견인하면서 관객수를 확장하는 데 기여하고 있다. 이와 같은 특별한 콘셉트 영화관은 단절과 초연결이라는 두 가지 상반된 개념을 수용한다. ‘안전 제일’이 뉴노말이 된 현재, 위 공간은 서로 부딪히지 않게 공간을 넓게 소유하거나, 끼리끼리 검증되고 안전한 사람이자 비슷한 수준과 취향을 가진 그들만의 관계를 형성하기 쉽다.

커뮤니티에 기반을 둔 소셜살롱으로서의 영화문화는 영화가 갖추어야 할 요소를 강화한다. 즉 영화는 탐구의 대상으로서의 존재감을 강화한다. 18세기 중반 프랑스 지성인과 예술가들이 함께 모여 토론하고 지식을 나누던 사교 집회를 의미하는 살롱문화가 최근 확산되고 있다. 일명 ‘커뮤니티 시네마(community cinema)’라고 불리는 동아리 운영 형태의 초소형 극장은 익명성의 불안감을 잠재우고 취향의 커뮤니티로 느슨하게 연대하는 포스트 팬데믹 시대에 적절한 대안 영화문화로 부상하고 있다.

개인화되고 있는 플랫폼 환경에서도 영화관이라는 공간에서 비슷한 관심을 가진 사람들이 직접 선택한 영화를 관람하고 싶은 열망은 사라지지 않는다. 콘텐츠 중심으로 취향을 풍요롭게 하는 개념의 소셜살롱 영화문화는 개인주의와 SNS라는 키워드로 단절된 현대인들이 오프라인 소통의 즐거움을 누리는 만족감을 준다. 유니크한 존재로 자신을 스스로 만들고자 하는 욕망은 상류층만의 전유물이 아니다. MZ 세대에게 의식주는 소유가 아니라 공유다. 이들은 돈보다는 경험을, 소유하는 삶보다는 취향이 있는 삶을 가치 있게 여기며, 어떤 부분에서는 가난한 삶을 추구하고, 어떤 부분에서는 화려한 취향을 추구한다. 취향의 시대에 더 많은 사람이

특별한 자기 자신이 되고자 하고, 공간과 서비스의 특별함을 누리고, 그런 취향의 커뮤니티에 공감하는 자들과 어울리려고 한다. 또한 공부식으로 영화를 보는 문화는 특별한 구분짓기로서의 영화관람 양상으로 나타난다. 팬데믹 상황이 불러온 거대담론에 대한 고찰은 인문학과 사회과학의 기반을 대중적으로 넓힐 것이고, 이는 커뮤니티 시네마와 적절하게 만난다.

위의 사례들처럼 영화관을 고전적으로 소비하는 양태에서 벗어나 다양한 영상 수용문화 양상을 보여주는 현재, 영화관에서 고전적인 형식의 '영화'만 상영하지 않는 것이 뉴노멀로서의 상영문화이다.

2018년 제작되어 국내에서는 2019년에 상영된 <보헤미안 랩소디>의 흥행 성공은 팬데믹 이전이지만 새로워진 영화관의 한 케이스 스테디로 자세히 살펴볼 필요가 있다. 이 영화가 다른 음악영화보다 더 흥행에 성공할 수 있었던 요인은 콘텐츠가 가진 스토리텔링이 호구력은 물론이지만, 아이맥스, 스크린X, 애트모스 돌비사운드 등 특화된 상영관의 N차 관람문화가 서서히 확산되는 트렌드와 긴밀한 연관이 있다. 여기에 마케팅 차원에서 '싱어롱(sing along)' 상영관을 기획하여 영화 속 노래를 관객이 따라부를 수 있도록 자막을 설치하여 마치 공연장에 와 있는 듯한 기분으로 영화를 콘서트처럼 즐기게 했다. 팬덤을 중심으로 자발적으로 형성된 코스프레 이벤트는 영화관람에 콘서트 관람 관행을 결합한 방식이다.

발터 벤야민은 연극과 영화를 비교하면서 연극의 아우라에 대해 이야기했다. 연극배우들의 연기와 무대는 시공간적 현존성을 가지고 있으며 “무대라는 장소, 그들과 상호작용하는 관객들의 시선 그리고 그들이 연기하는 역할의 아우라가 한데 어우러져서 아우라를 만들어낸다.”(심혜련, 2017) 그에 반해 영화배우의 카메라 앞 연기는 편집으로 인해 파편화되고 비연속적으로 분열되어 아우라를 상실한다고 보았다. 그러나 <보헤미안 랩소디>의 관객 수행성의 관람문화는 매체 아우라라는 관점에서 볼 때, 연극 무대라는 장소성은 영화관으로 치환이 되고, “스크린 속 배우들과 상호작용하는 관객의 시선, 그리고 배우들이 연기하는 역할의 아우라는 결과적으로 밴드 쿼의 아우라를 경험”(이소진, 홍성규, 2019)하게 하는 식으로 나타나, 새로운 표현방식으로서 영화의 아우라가 형성된다.

<보헤미안 랩소디>는 사운드트랙으로 쿼의 미공개 <라이브 에이드> 공연 실황 녹음과 일부 연주파트를 재녹합한 리믹스 버전, 미공개 라이브 버전 등을 적절히 조합하여, 쿼의 오리지널 음악을 영화에서 활용한다(이소진, 홍성규, 2019). 이와 같은 제작방식은 쿼와 영화의 아우라를 강화하는 형태로 나타난다. 영화 속 쿼의 영상과 음악을 교감하는 상영관 내 관객들의 수행적 참여는 실제 공연장과 같은 느낌을 만든다. 원전에 대한 아우라 개념은 원전과 수용자의 시간적, 공간적 관계 속에서 나타나는 주관적 개념으로 생각할 수 있다. 따라서 수용자의 감각의 변화, 수용 방식의 변화에 따라 아우라라는 개념 또한 변화를 맞이한다. 결국 인간의 지각이 아우라를 형성하는 데 결정적인 역할을 한다(심혜련, 2012).

<보헤미안 랩소디> 이후 강화된 특별 상영관 경험을 위한 N차 관람 문화, 관객이 주도적으로 참여하고 호흡하는 교감형 관람 양태, 상영 이후에도 지속되는 팬덤의 적극적 해석과 비평 생산까지 팬들은 적극적 문화매개자가 된다. 이로써 '관찰에서 수행으로' 영상을 체험하는 디지털 영상 수용문화가 형성된다.

스마트미디어 시대 영화관객은 구경꾼이면서 동시에 참여적 수행자이다(정민아, 2021). 수행성(performativity)이란 어떠한 결정을 행하는 일종의 사건(event)을 말한다(김무규, 2017). 김무규에 의하면, 수행성은 결정되지 않은 상태에서 무언가를 선택할 수 있는 상황을 의미하는 우연성 상태에서 일어난다. 그는 수행성을 뉴미디어 콘텐츠에 대한 이해에 핵심적인 개념이라고 강조한다.

헨리 젠킨스는 디지털 일상이 본격화된 2006년에 『컨버전스 컬처』라는 저서에서 일상의 기술 발전이 가져온 미디어 테크놀로지와 수용자 간 관계 변화, 그리고 이로 인해 팬덤 문화에 미치는 영향을 정리하면서 참여문화, 집단지성이 융합문화의 특징임을 서술하였다(Henry Jenkins, 2006). 그에 따르면, 수용자가 적극적으로 참여하는 문화양식으로서의 ‘참여문화’, 온라인 커뮤니티의 수용자들이 상호간 긴밀한 의사소통을 위해 방법을 만들어내는 ‘집단지성’이 사이버 가상 공간에서 이루어지면서 수용자는 흩어진 정보들을 서로 연결하여 문화적 변화를 만들어내는 것이 지금 이 시기 팬덤의 특징이다.

2020년 8월 김호중 콘서트 이후, 영화관에서는 이루마, 아이즈원, 미스트롯2, 브레이브걸스, 키, 스트릿우먼파이터, 카이, NCT127 등의 무대를 생중계했다(이종길, 2021). 코로나19 시국에 영화관 콘서트 중계는 관람권이 불티나게 팔려서 효자 콘텐츠로 자리매김했다. 영화관의 콘서트 생중계는 디지털 복제라는 잇점으로 인해 팬들의 요청에 따라 상영관을 추가하여 관객을 확장할 수 있는 가능성을 내포한다. 사회적 거리두기에 따른 공연장 좌석 수 감소 등 영화관이 공연장의 대체공간으로 부상했다(이종길, 2021). 관계자는 오프라인 공연의 규모를 생생하게 전달하기 위해 카메라 앵글 등 영화 메커니즘을 꾸준히 연구한다고 한다.



[출처: 아시아경제]

증강현실, 다중화상 등을 적용한 콘서트 영상은 개인 보유의 시청 기기보다 영화관의 전문화된 설비에서 더 효과적으로 감상할 수 있으므로 영화관의 확장된 경험이라는 차원에서 관객에게 유리하게 다가온다.

<베르테르>, <몬테 크리스트>, <팬텀>, <킹키부츠> 등 뮤지컬 공연 실황 영상이 팬데믹 시기에 개봉하는 것은 뮤지컬 공연계와 영화계가 각각의 매체와 플랫폼을 상호교류하며 상생하는 방식으로 효과를 발휘한다. 뮤지컬 공연 실황 상영은 영화관의 새로운 트렌드로 등장하고 있다. 공연 실황을 카메라가 정지된 상태에서 멀리서 한눈에 보이도록 담는 것이 아니다. 영화적 이야기 전개 방식을 따라 영화적 기술을 접목시켜서 카메라가 움직이고, 이미지를 담는 샷은 다양한 크기로 배치되며 여러 가지 앵글들이 활용된다. 이러하니 1열에서 감상이라는 특별한 체험을 더 구체화하는 것이다(정민아, 2022).

발레와 오페라 공연을 영화관에서 상영하는 것 또한 뮤지컬과 마찬가지로 의미를 가진다. 극장에서 오케스트라 공연을 관람하고 유명 오페라단과 발레단의 공연을 관람하는 이벤트는 사실 오래되었다. 영화관이 사운드를 위한 특별 상영관을 설치한 2010년대부터 이러한 이벤트는 꾸준히 이어져왔다. 여기에 팬데믹으로 인한 상황 변화가 영화관의 변신을 가속화했다. 공연

예술을 즐기는 방식의 패러다임 전환은 공연을 디지털화하는 문제가 핵심으로 자리한다. 전통적 수행공간인 무대 극장에서 벗어나 공연과 영상이라는 새로운 매체를 제작하는 작업 공정과 노하우는 중요한 문제로 부각되었다. 다양한 매체를 통해 공연 작업들이 제작, 홍보, 유통, 아카이브화되고 활용되는 점에서 전혀 무대 극장과는 전혀 대란 매체인 디지털 영화화 작업을 통해 공연 영역이 확대되고 있는 점인 21세기 융합예술의 특징이라 할 수 있다.

극장이라는 공간은 공연에 예술적 권월르 부여해주는 근원이자, 공연이 가지고 있는 일상성에서 분리되는 특별하고도 전문적이면서 개별화된 중요한 장치이다(박성혜, 2021). 반면 영화를 비롯한 기계복제 예술은 공연무대가 가지는 예술적 권위와 폐쇄성에 대한 비판에서 다양한 시도들을 진행해왔다. 그중 중요한 것이 제한된 공간을 넘은 새로운 미학적 가능성으로서의 장소성에 대한 문제이다.

미셸 푸코는 헤테로토피아(Heterotopia)를 상상의 공간인 유토피아 담론을 넘어서는 개념으로 제시한다(미셸 푸코, 2014). 헤테로토피아는 유토피아와 달리 구체적 공간으로 새로운 장소성의 가능성을 포함한다. 구체적이고 실제적인 장소를 가진 유토피아로서의 장소가 헤테로토피아이고, 이는 희망적 공간이며 상상력을 자극하는 다양한 요인들이 혼용되고 혼재된 장소이다. 이는 기존 공간의 기능, 성격, 원칙을 비틀거나 전복시킨다는 의미에서 헤테로토피아는 일종의 해방구이자 순간적 환영의 공간이다. 경우 따라 자연적으로 발생하기도 하지만 다양한 상황과 연출에 따라서 인위적이며 의도적이기도 하다(박성혜, 2021). 여기가 예술가의 관여가 작동되는 지점이다. 기존의 고전적 장소가 가지고 있는 용도의 변용과 새로운 장소성에 대한 발견이 동시에 일어난다.

마르크 오제는 '비장소'라는 개념을 제안하는데, 이는 근대성의 해석과 현대사회의 이해를 위해 개인이 분화되고 원자화되면서도 공유의 공간을 점유하는 장소성을 규명하기 위함이다(마르크 오제, 2017). 그에 따르면, 극도로 현재성만 존재하고, 개인의 특이성이 사멸된 공간인 비장소성은 멀티플렉스 영화관, 공항, 기차역, 대형마트, 난민촌 등 인간적인 관계성이 구현되기 힘든 공간이다. 기존의 장소가 정체성과 관련되어 관계적이고 역사적인 것으로 규정된다면, 관계와 역사성, 그리고 고유의 정체성이 부재한 공간이 비장소이다. 오제가 제안한 비장소는 "이미지로 포착되고, 선명하게 발생도니다는 차원에서 영상이라는 환영에서 구현되는 구체성과 맞닿아있다."(박성혜, 2021) 모호한 관계성을 가지지만 장소가 변용된다는 차원에서 무대 공연 콘텐츠의 영화관 수용은 비장소성의 가시화로 설명된다. 이는 헤테로토피아와 또한 연결된다.

익명성과 일시성의 비장소성, 순간적 환영의 해방구로서의 헤테로토피아는 팬덤을 중심으로 구현되는 공연무대 콘텐츠의 영화관 상영 이벤트에서 확인할 수 있다. 공간적 이동성에 의해 형성된 공간에서 고독함과 익명성이 여전히 살아있는 느슨한 관계맺기의 수행 방식은 디지털 영상시대를 특징짓는다.

영화관은 대중 일반이 아니라 마니에에 호소하는 특별한 행사장으로 변화하는 중이다. 공연 뮤지컬, 콘서트, 댄스필름은 창작자와 마니아, 두 집단에게 모두 훌륭한 대안이 될 수 있다. 공간을 삶에 개입시키고 정치, 사회, 문화적 현상과 관계를 맺으면서 공간 구조는 변형된다. 공연예술의 영화관으로의 이동은 장소가 변형되고 새롭게 규정되며 환영이 구현되는 순간으로서 기능을 한다. 예술가의 자율성과 주체성과 수용자의 수행성이 만나 장소와 적극 관계하면서 새롭게 영화관의 트랜스미디어적 확장을 꾀한다는 점에서 포스트시네마의 열린 가능성으로 받아들여도 좋을 것이다.

2010년대에서 2020년대로 넘어가는 팬데믹 상황에서 팬덤이 형성하는 수용자 중심의 영상관

람 문화는 영화보기 실천을 통한 강력한 영향력으로 나타나고 있다. 제작에서 수용으로 넘어가는 일방향적 무게추가 수용자 중심으로 이동하고 있는 중이다. 이에 영상제작은 팬층을 의식하여 사회담론이나 트렌드를 수용하고, 현실을 뛰어넘는 판타지적 상상력을 동원하면서 다양한 영상 포맷을 영화관에서 실험하고 있다.

20세기 초에의 초기영화 시대로 돌아가 생각해 보면, 영화관은 애초에 영화만 상영하지 않았다. 니켈로데온이나 시네마펠리스 극장은 무대에서 공연자들이 노래하고 춤추며 영화 전 연희가 이루어졌고, 관객은 이에 합창하는 참여형 체험이 동반되었다. 보드빌 극장에서 유쾌한 관객 참여의 오락형식은 미국에서는 수많은 이민자에게 대중문화를 학습하는 기회를 제공했다. 그러나 영화가 장편화되고 극장의 수익성을 높이는 방향으로 영사기가 복수화되면서 위와 같은 연행적 영화문화는 쇠퇴하게 되었다.

거의 한 세기 동안 영화관은 조용히 앉아서 빛이 나오는 한곳을 응시하며 오감을 몰입하여 관람하는 수동적인 관람 형태가 지속되었지만, 팬데믹을 경유하며 영화관은 위기를 타개하기 위한 다양한 변신 아래 초기영화에서 가능했던 관람 형태로 변화하고 있다. <보헤미안 랍소디>나 <엘비스> 등의 음악영화 외에도 다양한 콘서트 생중계, 공연 뮤지컬의 상영, 댄스필름의 상영 등 무대 공연 콘텐츠가 영화관으로 활로를 개척하며 관객을 새롭게 창출하고 있는 것이다.

액티비티와 결합된 영화문화는 단지 영화를 본다는 것만으로 자신의 취향을 적극적으로 드러내기란 어렵고 ‘인스타그래머블(instagramable)’하게 소비하는 것을 중요하게 여기는 정서를 강화한다. 이 시대에는 기록의 힘을 중시하며 디지털 기록과 인증을 남기는 것이 문화 활동의 필수요소가 되었다. 예술영화 전용관 멤버십, 촬영지 방문, 특별 이벤트로 영화사가 제공하는 굿즈 수집, 종이 입장티켓 수집, 시네마 토크와 결합한 영화관람 등, 영화적 액티비티는 가난해도 우아하게 취미를 즐기는 개념과 만난다. 경험을 자기만의 인증 방식으로 특별하게 기록하고 기억하는 적극적 행위가 영화를 새롭게 소비하게 한다. 인터랙티브한 콘텐츠인 경우 그 성공은 한계를 넘어선다. <오징어 게임>이 새로운 놀이문화를 만들어내었다는 것을 상기해보라.

OTT 드라마의 시네마화

거리두기의 일상화, 비대면 접촉의 일상화가 지속되면서 영화 관람하기는 온라인 스트리밍을 통하는 것이 보편적 생활양식이 되어버렸다. 극장이나 안방 스트리밍이냐의 문제만큼 달라진 인식은 영화와 시리즈 드라마의 구분이 무의미해진다는 것이다. 종래에는 TV 드라마와 영화는 제작 방식, 공급, 수용 등 시스템에서 뿐만 아니라, 서사 전개, 표현 양식, 캐릭터 재현, 표현 수위 등 내용 부문에서도 달랐다. 그러나 OTT 시대에는 영화와 드라마의 차이가 무엇인지 구분하기 어렵다.

넷플릭스는 시리즈 드라마를 한꺼번에 공개하는 전략을 오래전부터 취했고, 드라마를 감상하는 방법은 매주 한편을 기다렸다 보는 것이 아니라 한꺼번에 몰아보는 것이 당연해졌다. 영화는 2시간 정도의 길이라면 드라마는 12시간 정도의 긴 영화라고 봐도 딱히 문제가 없을 것이다. 세계적으로도 성공한 <킹덤2>, <오징어 게임>, <지옥>, <D.P.>, <지금 우리 학교는>, <소년심판>, <수리남> 같은 시리즈가 흥행 영화감독으로서 검증된 김성훈(<끝까지 간다>), 황동혁(<수상한 그녀>), 연상호(<부산행>), 한준희(<차이나타운>), 이재규(<완벽한 타인>), 윤종빈

(<범죄와의 전쟁>) 감독의 연출작이라는 점은 OTT가 영화와 드라마의 경계를 한층 무너뜨리고 있다는 것을 잘 보여준다. 영화감독이 시리즈를 연출하면서 그와 작업했던 촬영, 각본, 프로덕션 디자인 등 영화 스태프가 시리즈로 이동하여 팀워크를 형성하는 것이 자연스럽게 이루어지면서 영화계 인력 인프라가 드라마계로 확장되고 있다.

최근 영화감독들이 대거 드라마계로 이동하면서 영화적 퀄리티와 록을 가진 TV와 OTT용 드라마의 제작이 활발해진 점은 팬데믹 이후 달라진 미디어 환경과 관련이 있다.<오징어 게임>은 분명 9회차 시리즈 드라마로 제작되었지만 보는이들 입장에서는 9시간 러닝타임의 영화로 받아들여지며, <수리남>은 6시간 러닝타임의 영화로 받아들여진다. 이미 영화와 드라마의 경계는 무너졌고 수용자 입장에서 이것이 드라마인지 영화인지는 중요하지 않다. 글로벌 차원에서 한국영화와 한국 드라마는 K-콘텐츠라는 용어로 한데 묶어 지칭된다.

K-드라마와 K-무비가 공유하는 몇가지 공통점으로 인해 팬데믹을 거치면서 포스트팬데믹 시기에 영화와 드라마의 경계가 파괴가 더 가속화되고 있다. 드라마와 영화를 아우르는 K-콘텐츠가 공유하는 특징은 다음과 같다.

첫째, 로컬리즘 공간을 잘 활용한다는 점이다. 궁궐, 기차, 낡은 아파트, 주유소, 쇼핑몰, 분간 경계선 등을 통해 한국적인 시각적 풍경 안에서 움직이는 캐릭터라는 이국적인 그림을 만들어 낸다.

둘째, 익스트림한 장르를 배경으로 빠르게 움직이고 캐릭터와 속도감 있는 전개와 서사이다. K-팝 아이돌 문화가 빠르고 현란한 칼군무를 틀장으로 하는 것에서 전파되어 한국 콘텐츠는 빠르고 다이내믹해야 한다는 기대감이 있다. 이것이 서사의 속도감과 시각성의 다이내믹함으로 나타난다.

셋째, 사회적 메시지를 잘 결합하여 감동적인 드라마를 전개한다는 점이다. 이는 <기생충>과 <오징어 게임>처럼 보편적으로 세계인에게 감동을 전한 한국 콘텐츠가 공통적으로 가지고 있는 특징인데, 오랜 독재와 민주화투쟁을 거치면서 한국인은 사회성, 정치성에 매우 민감하다. 이러한 자질은 대중문화에도 반영되어서 한국 콘텐츠는 오락 상업물일지언정 사회적 메시지를 중요하게 다루고, 게다가 비판정신을 엔터테인먼트화하는데 능력을 발한다. 공통의 역사기억을 가진 한국인이란 공감할 트라우마이자 집단 무의식을 활용한다는 점도 빼놓을 수 없는 데, 약자에 대한 폭력과 억압된 자의 분노, 폐쇄된 공간에 갇힌 인물과 무능한 국가의 극적 재현은 세월호, 광주항쟁, 87년 민주화투쟁 등 한국인이 가진 공통의 문화기억을 투영한다. 그러나 어처구니 없는 상황은 인류 보편이 겪어왔던 비극이기도 하다.

장르 규칙의 보편성과 한국적 상황과 정서라는 특수성이 결합되어 조화를 이루면서 글로벌 차원에서 소비되는 K-콘텐츠는 영화와 드라마의 경계 구분을 무화한 상태에서 한데 묶여 발전하고 있다.

영화의 지속가능성

소형 화면으로 감상하는 영화는 영화가 아니고, 소형 화면을 염두에 두고 만들다보니 영화 자체도 줄어들었다고 하는 것은 어폐가 있는 말이다. 순수한 의미에서 영화는 여전히 복잡한 멀티미디어 세계에서조차 동영상의 중심으로 남아있다(제프리 노웰-스미스, 2008). OTT나 TV용 영화, 유튜브 영화도 있지만 극장 상영은 여전히 중요한 영화의 필수 형식이다. 한 영화가 유명해지는 것은 극장 공개를 통해서이며, 영화 감상을 제대로 할 수 있는 곳 역시 영화관 밖에 없다. 현대 과학기술의 힘으로 영화감상은 이제 그 어느 때보다도 강렬한 시청각 체험이

되었으며, 극장에 가는 횟수가 줄어들게 될지 몰라도 그 체험만은 계속 관객에게 높은 평가를 받고 있다. OTT와 TV는 새로운 공생 관계 속에서 영화를 대체하거나 잠식하는 것이 아니라 영화 콘텐츠를 사적으로 사유하기 위한 새로운 방식이다. 모바일, 컴퓨터 등 디지털화는 미디어 간의 상호 이용 범위를 넓혀주지만, 그렇다고 동영상 평가의 기준인 영화의 역할에 도전할 정도는 되지 못한다. 영화의 역할은 새로운 것과 스펙터클의 견본시장이 되어버린 듯하다(제프리 노웰-스미스, 2008).

그러나 문제는 팬데믹 이후 경제 위기에서 영화의 양극화가 반드시 나타날 수밖에 없다는 점이다. 스크린 독과점 문제를 논의할 처지가 되지 못하게 영화관은 급전직하하여 이제야 재기하고 있고, 영화의 시청각적 체험이 중심이 되는 영화관람 문화는 큰 영화, 주류 영화 중심의 편성이 당연한 일이 되었다. 이는 정책적으로 보완할 문제다. 하지만 다양성 영화가 1990년대에 적극적으로 생산되었던 것처럼 OTT로 인해 오히려 활발해질 수 있다. 글로벌 거대자본이 독립예술영화 제작과 배급 영역까지 포괄한다는 점에서 우려할 점이 많지만 말이다.

소재의 폭이 넓고 표현의 깊이가 있는 세계의 예술영화, 독립영화, 제3세계영화와의 접촉은 TV, OTT, 인터넷을 통해서 더 활발해지고 있다. 영화감상의 기회는 그 어느때보다도 폭넓고 다양하다. 실질적으로 영화산업의 활력은 대규모로 배급하는 독립영화, 즉 다양성 영화에서 나온다. <브로커>, <헤어질 결심>, <미나리>, <노매드랜드>, <코다>, <파워 오브 도그>의 사례를 보라.

감염병은 평등한 동시에 불평등하다. 팬데믹은 유대감과 거리감을 동시에 만들어내었다. 예정된 답은 없고, 갈림길과 우왕좌왕 하는 자체가 현재 상황의 본질이다. 사람, 인권, 공생, 공동체에 대한 진지한 성찰을 일으키는 팬데믹이라는 유례없는 경험은 영화문화와 제작의 많은 것을 바꾸어놓았고, 지켜야 할 것이 무엇인지 다시 한번 생각해보게 한다. 뉴노멀을 넘어서 베타 노말로 향해가면서 미닝 아웃(meaning out)이 어떻게 영화문화에 적용되어가는지 진지하게 관찰할 때이다.

참고문헌

1. 단행본

- 김무규, 『뉴미디어 영화론』, 서울: 경진출판, 2017.
- 김용섭, 『라이프 트렌드 2022 Better Normal Life』, 서울: 부키, 2021.
- 뤼트허르 브레흐만, 조현욱 역, 『휴먼카인드』, 서울: 인플루엔셜, 2019.
- 마르크 오제, 『비장소』, 이운영·이상길 역, 아카넷, 2017.
- 미셸 푸코, 이상길 역, 『헤테로토피아』, 문학과지성사, 2014.
- 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2012.
- 정유라·박현영·백경혜·구지원·조민정·정석환·신수정, 『2021트렌드노트』, 서울: 북스톤, 2020.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture*, New York & London: New York University Press, 2006.
- Nowell, Smith Geoffrey. 이순호 외 옮김. 『옥스퍼드 세계영화사』. 파주: 열린책들, 2008.
- Wright, Wexman Virginia. 김영선 옮김. 『세상의 모든 영화』. 서울: 이론과실천, 2008.

Douglas, Gomery. *History of Movie Exhibition in America*. London: BFI, 1992.
William, Paul. *When Movies Were Theater: Architecture, Exhibition, and the Evolution of American Film*. New York: Columbia University Press, 2016.

2. 논문

박성혜, 「퍼포먼스의 장소와 비장소성 연구」. 『무용예술학연구』 83집 3호, 2021.
윌리엄 윌리시오, 「1차 대전과 유럽의 위기」. Nowell, Smith Geoffrey. 이순호 외 옮김. 『옥스포드 세계영화사』. 파주: 열린책들, 2008.
이소진, 홍성규, 「영화 <보헤미안 랍소디> 상영과 아우라의 재현」. 『문화와 융합』 43권 5호, 2019.
정민아, 「포스트 코로나 시대 영화관과 영화산업 전망」. 『한국예술연구』 29호, 서울: 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2020.
정민아, 「스마트미디어 시대 팬덤과 영화문화」. 『한국문학과 예술』 40집, 서울: 한국문학과예술연구소, 2021.
제프리 노웰-스미스, 「영화의 부활」. Nowell, Smith Geoffrey. 이순호 외 옮김. 『옥스포드 세계영화사』. 파주: 열린책들, 2008.
존 벨튼, 「테크놀로지와 혁신」. Nowell, Smith Geoffrey. 이순호 외 옮김. 『옥스포드 세계영화사』. 파주: 열린책들, 2008.
홍남희, 「언택트 시대 넷플릭스와 영화」. 『영상문화』 37호, 서울: 한국영상학회, 2020.

3. 기사, 잡지, 보고서

김정진, 「'탑건2'는 특별관에 안성맞춤... 완전히 다른 몰입감 선사」. 『연합뉴스』, 2022.7.4.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20220630150200005>
노광우, 「'오징어 게임'이 '영화상'을 받는 게 맞는 일일까」. 『뉴스톱』, 2022.7.18.
<https://www.newstof.com/news/articleView.html?idxno=12679>
라효진, 「봉준호 감독이 “코로나는 사라지고 영화는 예전처럼 돌아올 것”이라고 팬데믹 이후를 낙관했다」. 『허핑턴포스트』, 2020.12.29. <https://url.kr/atkefn>
영화진흥위원회. 『2022년 5월 한국 영화산업 결산』. 부산: 영화진흥위원회, 2022.
----- 『커뮤니티 기반 영화관람문화 활성화 연구』. 부산: 영화진흥위원회, 2020.
이종길, 「영화관 콘서트 직관만큼 재밌다」. 『아시아경제』, 2021.12.29.
<https://www.asiae.co.kr/article/2021122813064123111>
임세정, 「영화산업 매출 한달새 4배, 팬데믹 이전 수준 회복」. 『국민일보』, 2022.6.16.
<https://movie.v.daum.net/v/20220616133147442>
정민아, 「'뮤지컬 킥부츠 라이브' 영화관의 변신, 취향의 발견」. 『가톨릭뉴스지금여기』 2022.4.28.
<http://www.catholicnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=32388>
최영주, 「BIFAN, 세계 최초 '시리즈 영화상' 제정」. 『노컷뉴스』, 2022.7.11.
<https://www.nocutnews.co.kr/news/5784688>
KOFIC 영화관입장권통합전산망. <https://www.kobis.or.kr/kobis/business/main/main.do>
Soderbergh Steven, “Steven Soderbergh’s State of Cinema Talk.” *The Deadline*,

2013.4.30. <https://url.kr/atkefn>

Villeneuve Denis. “‘Dune’ Director Denis Villeneuve Blasts HBO Max Deal.” *Variety*,

2020.12.10. <http://asq.kr/DQGfDNJ6C7o2fO>

“힘도, 의미도 없는 허수아비 로고스에 대한 해체는 멈춰도 좋다.
로고스는 한낱 자본의 화신으로 존재할 따름이다.
가장 실질적이고도 위협적인 해체의 실천은 마르크스주의이다.”

1. ‘무빙 이미지’라는 동어반복

어느 순간부터 ‘무빙 이미지(moving image)’라는 개념이 동시대 미술장에 편재하기 시작했다. 현대미술에 관심이 있는 이들이라면 내로라하는 큐레이터들의 서문에서, 작가들의 스테이트먼트에서, 비평가들의 작업에서- 문제의 무빙 이미지가 심심찮게 등장했던 장면들을 떠올려 볼 수 있을 것이다. ‘무빙 이미지’의 인플레이션에 관해서는 다음의 사례들을 훑아보는 것으로 충분하다: 2004년 발족한 ‘무빙이미지포럼’, 2006년 아트선재에서 열린 ‘제 1회 국제디지털무빙이미지 페스티벌’, 2008년 인사미술공간의 <시네마틱, 무빙 이미지의 확장: 아티스트 필름 & 비디오 쇼케이스(무빙 이미지 아카이브)>(9.17-10.12), 2012년의 <무브 온 아시아: 동양적 은유>(대안공간루프. 6. 20- 7.5), 2016년부터 진행되어온 국립현대미술관의 <MMCA 필름 앤 비디오>, 문래예술공장의 전시와 퍼포먼스 <무빙/이미지>(2016.7.15-7.31), 아르코 미술관의 <무빙/이미지>(2017.7.21.-9.3)에 이어, 2017년 9월 한국문화연구학회의 월례포럼 <경계넘어 사고하기: 무빙 이미지, 테크놀로지, 그리고 공동체>, 2018년 이후로 활동해온 AAMP(아시아 아티스트 무빙이미지 플랫폼), 프랑수아 보비에, 아디나 메이가 편집한 『무빙 이미지 전시하기: 다시 본 역사』(김웅용 역. 워크룸, 2019.)라는 책에 이르기까지의 과정들을 말이다. 이는 영미 등의 해외에서도 마찬가지인데, 예컨대 1988년 뉴욕에서 개장한 ‘무빙이미지박물관(Museum of the Moving Image)’에 이어, 2002년엔 ‘호주 무빙이미지 센터(Australian Center for the Moving Image)’가 설립되었고, 93년 발행을 시작한 호주의 저널 *Moving Image*, 95년부터 발행되었던 영국의 *Coil*, 2001년 미국 미네소타 출판부에서 펴내기 시작한 *Moving Image* 등의 개시 전후로 각 대학을 기반으로 펴내어진 *Moving Image Review & Art Journal*, *Museum of the Moving Image* 따위를 보면 알 수 있다. 이외에도 수없이 많은 사례들이 추가될 수 있을 것이다.

그러나 새삼스러운 것은 그 개념이 모종의 의미심장한 함축을 담고 있는 듯한 뉘앙스를 주면서도, 본질적으로 동어반복적이라는 데에 있다. 오늘날 미술장(field)의 경우를 볼 때 으레 영상 설치가 이뤄지는 곳이라면 ‘무빙 이미지’라는 수식이 따라붙게 되는데, 허나 기본적으로 영상(video)이라는 것이 ‘움직이는 상(moving image)’이라는 것을 모르는 이가 어디에 있던 말인가? 더욱이 ‘moving image’ 자체를 철저히 한글로 번역한다고 할 때, 그것은 그저 ‘동영상’이라는 익숙한 개념어가 된다. 그러니까 이는 이런 저런 경향의 조각 작업들을 한데 모아놓은 뒤, 이들을 ‘objet(대상;작품)’라 하는 것과 다르지 않다. 달리말해, 소고기, 돼지고기, 닭고기 등을 모아 둔 뒤, 그것을 새삼스레 ‘고기’라 알려주는 것 이상의 역할을 수행하지 않는 것이다. 따라서 형식적, 내용적으로 상이한 지향을 담고 있는 여러 갈래의 영상들을 모아 둔 채 ‘무빙 이미지(동영상)’라 얘기하며, 이로서 개별 작업들에 대한 설명을 완료했다는 듯한 태도를 취하는 수많은 전시와 비평으로부터 모종의 정신박약을 읽어내는 것도 무리가 아닐 것이다. 그러나 이와 같은 동어반복적 개념이 도처에서 소환되고

있는 것은 우연이 아니다. 여기엔 분명히 징후적인 독해를 요구하는 무언가가 있다.

백남준 아트센터의 <상상적 아시아>(2017. 3.9-7.2)의 전시 서문은 다음과 같이 말하는데, 이는 '무빙 이미지'에 대한 통상적인 인식을 보여준다:

“(...)비디오 아트는 21세기 디지털 기술로 인해 무빙 이미지 개념으로 확장되었고 비디오, 영화, 애니메이션 등 영상 장르의 구분이 더 이상 그 의미를 잃어가고 있다.”¹⁾

즉 'moving image'란 그 뜻 그대로 '움직이는 상'이라는 의미를 가지며, 따라서 '운동'을 현전시키는 시각적 작업물들을 가리킨다. 'motion picture', 'moving picture' 등이 대체어로 종종 사용되기도 하나, 이들은 '무빙 이미지'를 즐겨 사용하는 이들에 의해 전통적으로 필름 영화와 텔레비전, 비디오 등에 국한되는 용례로 제약되며, 반면 'moving image'는 오래 '(고전적)필름(영화)'에 따라붙는 '사진/그림(picture)'의 맥락을 소거한 채 포괄적인 뉘앙스를 전달하는 개념으로 사용되는 것이다. 즉 (moving) 'picture' 대신 (moving) 'image'가 헤게모니적인 개념으로 부상하는 데에는 기본적으로 다음과 같은 인식이 전제된다:

“사진, 영화, 텔레비전 프로그램, 비디오, 컴퓨터 게임 등 이런저런 무빙 이미지는- 우리를 내려다보는 인공위성에서부터, 우리로부터 눈길을 돌리는 망원경, 자기공명영상법(MRI), 뇌파기록기(EEG), 우리를 향하는 초음파 음향기록장치, 우리의 신체적이고 정신적인 확장이 되어온 개인용 컴퓨터, 휴대전화, 아이패드 등에 이르는- 전기구적 장치들의 배열에 의해 생산된 외부적/내부적 세계에 대한 이미지들과 섞이고 혼합된다.”²⁾

그리하여 편재하는 이미지의 조건, 다변화된 매체적 조건 속에서 나타나는 상 전체를 적절히 포괄할 수 있는 개념이 곧 '무빙 이미지'라는 것이 그 골자다. 그러나 거의 지적되지 않는 것이지만, 이는 포스트모던한 장르 붕괴의 결과를 반영하며, 그와 같은 붕괴를 합리화하는 손쉬운 알리바이를 제공하기도 한다. 예컨대 오늘날 여러 미술/영화 행사들에서 볼 수 있는 현상이 된- 극장용 영화의 미술관 내로의 진입, 설치영상의 극장 스크리닝이라는 혼성적 사태는³⁾, 그 역사적 과정과 귀결이 온전히 설명되지 않은 채 '무빙 이미지'라는 한 마디 말로 대강 봉합될 수 있게 되는 것이다. 즉 무언가 잘 범주화되지 않으며 설명이 되지 않는 대상에 그 개념을 사용함으로써, 보다 전개된 인식으로 나아갈 책임을 회피하는 데에, '무빙 이미지'는 안성맞춤의 대피소를 제공해준다. 그러나 여기에는 포스트모던 작업 특유의 '전용'과 대중문화에 대한 직접적 참조가 '파운드 푸티지'의 동원이라는 형식적 당위 아래 온갖 광고, 뉴스 등의 영상을 전유하는 과정에서, 이어 영화 이미지가 자연스레 전유될 논리적 가능성이 열렸다는 미술 내의 변증법적 과정이 고려되어야 하며, 동시에 모더니즘적 작가주의 영화의 동력이 고갈될 즈음 (영미/서유럽을 기준으로)60-70년대의 컬러 텔레비전의 보급과 80-90년대의 개인용 컴퓨터의 보급으로 인해 극장이 운동하는 이미지를 상연하는 특권적 공간이 아니게

1) “상상적 아시아 Imaginery Asia.” 아트바바. 2017. <https://url.kr/tsjmlx>

2) Adrian J. Ivakhiv. *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*. (Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 2013). p.vii. 강조는 인용자.

3) 가까운 사례로는, 사실상 터미네이터라는 극장 영화를 통째로 가져와 더빙만 새로 입혀 <미러의 미러의 미러>(합정지구, 2018.5.25-6.24)전시장에 배치한 권용만의 <페미니티어: 재기의 날>(2018), 혹은 전시 <지속가능한 미술관>(부산현대미술관. 2021.5.4-9.22)의 한복판에 소환된 기 드보르의 실험적 다큐멘터리 영화 <스펙터클의 사회(La société du spectacle)>(1973)을 떠올려볼 수 있고, 굳이 영화 감상의 조건을 염두에 두지 않은, 하룬 파로키의 작업들을 '스크리닝'한 국립현대미술관의 케이스, 혹은 갤러리에서 첫번째로 상연된 에세이 필름 설치 작업이 <DMZ 영화제>, <네마프 대안영화제> 등에서 스크리닝 되는 케이스를 떠올려 볼 수 있겠다.

되면서, 모더니즘 영화를 지탱했던 극장의 종별성이 사라지고, 이어 총체적인 영화적 체험을 허용했던 'Kino'라 할법한 것이 몰락하는 영화 내의 변증법적 과정이 고려되어야 한다.⁴⁾ 이 포스트모던의 계기들은 각각 상이한 방식으로 각 매체에 작용하여, 미술은 영화적인 것이 되게 하고, 동시에 영화는 굳이 극장이 아닌 곳(가령 텔레비전에서부터, 컴퓨터 화면, 혹은 미술관에서 얼마든지 나타나도 괜찮은 것으로 변모시켜 왔다는 것이다.

2. '무빙이미지'를 역사화하기

'무빙 이미지'가 단일한 개념으로 부상하는 시점 역시 이와 같은 관찰에 힘을 보태준다. 이 개념은 헐리우드 및 세계 영화산업에 대한 분석을 주로 수행한 영화학자 고르엄 킨덤(Gorham Kindem)의 작업 *Moving Image: Production Principles and Practice* (1987) 이후로 점차 주목되어 온 것으로서, 영미를 기준으로 90-2000년대에 걸쳐 점차 널리 쓰이기 시작했으며, 한국을 기준으로 2000년대 중반 전후로 사용되기 시작하며 2010년대에 걸쳐 본격적인 궤도에 오르게 되는 것이다. 그리고 이 시기는 포스트모더니티가 전지구적으로 돌이킬 수 없는 사실로서 완전히 관철된 때이기도 하다. '무빙 이미지'의 배면에는 단연 포스트모던의 조건이 공기와도 같은 배경으로 자리한다. 많은 이들이 이 용어를 별 거리낌 없이 사용해 온 데에는 이와 같은 경위가 있는 것이다. 그러나 언젠가 헤겔이 말했듯, 모두가 어떤 대상에 관해 별도의 노력이 없이 얘기하고 있다는 것은, 그것을 제대로 이야기 하는 경우가 드물다는 것을 의미하기도 한다.

그리하여 놀라운 것은 이 개념 사용에 대한 반성의 부재인데, 예컨대 어쩌서 '무빙 이미지'와 같은 범주가 실질적으로 대두되게 되었는지, 그리고 그와 같은 개념이 전제하고 있는 세계관은 무엇인지 등을 반성하고 추적하는 작업은 전무하다는 것이다. 앞서 간단히 살펴보았듯, 매체환경의 다변화와 복잡화의 결과로서 '무빙 이미지'라는 대응 범주가 요청된다는 수준에 머무르는 것은 그저 동어반복에 불과하다. 오히려 우리가 물어야 할 것은 '무빙 이미지' 자체가 무엇의 결과이냐는 것이다. 하이데거 식의 표현을 빌리자면, 이와 같은 '무빙 이미지'의 존재물음이라 할법한 것이 전무했다는 것은 그 개념이 근래 폭발적으로 사용되고 있는 빈도에 비하면 더욱 의아한 일이다. 그리하여 '무빙 이미지'를 논의의 대상으로 소환하는 모든 작업들은 이 개념이 마치 하나의 자연대상물인 것처럼, 그것이 별도의 설명과 정당화를 필요로 하지 않는다는 듯이 원용하곤 한다.⁵⁾ 그러나 무빙 이미지란 과연 자연과도 같은, 즉자의 범주인가? 오히려 그것은 동일한 이미지의 위상을 전연 다른 방식으로 발견하게 하는 역사적 낙차 속에서만 힘을 가지게 되는, 역사적인 개념이 아닌가? 결국 우리가 물어야 할 것은 이런 것이다: '움직이는 상'이라는 것은 최소한 1832년의 페나키스토크프(phenakistoscope) 이후, 1834년 조이트로프(zoetrope) 등을 거쳐,⁶⁾ 1878년 머이브리지(Eadweard

4) 'Kino'란 영화 및 그 장소로서의 영화관을 아우르는 독일어/러시아어로서, 다소 협소하게 영화 예술만을 가리키는 'film'과 구별되는 개념이다. 한편 고전적인 'Kino'의 몰락은 2000-2010년대의 (스마트)폰 보급으로 보다 돌이킬 수 없게 가속화 되었다고 하겠다. 이 같은 경향은 오늘날 (고전적)영화적 경험을 잠식한 OTT에서 웅변적으로 나타난다.

5) 예컨대 시각적인 것과 청각적인 것을 존재론적인 단위로 셈하며, 시각적인 것의 본성에 속하는 "정지상태(stillness)"가 어떻게 운동(청각)적인 것으로서의 "무빙 이미지"로 현상할 수 있는지를 나열하는, 2000년대 초반에 제기된 다음과 같은 작업이 대표적이다. Sean Cubitt. "Visual and Audiovisual: From Image to Moving Image." *Journal of Visual Culture*. Vol 1(3). 2002. 여기서 '무빙 이미지'란 하나의 주어진, 도달 가능한 실체로서 사고되고 있을 뿐, 그 범주 자체에 대한 메타적 반성은 부재하다. 본질적으로 이와 같은 90-2000년대의 징후적 개념에 올라탄 것으로 보이는 김지훈도 마찬가지이다. 그는 동시대 매체의 혼종성 속에서 나타나는 인식론적 범주로 '무빙 이미지'를 호명하는 데에 자족하며, 유물론적인 수준에서 그들을 역사화하는 데에 매번 실패한다.

6) 페나키스토크프란 벨기에 물리학자 요제프 플라토(Joseph Plateau)와 오스트리아의 기하학 교수 지먼 슈탐퍼(Simon Stampfer)에 의해 발명된 것으로, 각 동작의 부분들이 나뉘어 새겨진 원판을 돌리면 대상의 움직임이 나타나는 환영장치이다. 조이트로프는 영국의 수학자 윌리엄 조지 호너(William George Horner)에 의해 발명되었으며, 세로로

Muybridge)의 <움직이는 말(The Horse in Motion)> 연속 사진, 1881년의 마레(Étienne-Jules Marey)의 시간사진술(chronophotography), 1895년의 뤼미에르 형제의 <시오타 역으로의 기차의 도착(L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat)> 이후 언제나 있어왔음에도 불구하고, 왜 동시대의 조건에서 소환되어 왔는가?

이는 앞서 말한대로 TV와 컴퓨터 등 포스트모던 문화의 작인(agent)들에 의해, 제약된 공간에서 불특정 다수의 군중과 함께 스크린의 환영을 응시하며 침잠하는 실천으로서의 영화적인 것(the cinematic)이 분열되었으며, 이 속에서 Kino의 붕괴로 말미암아 'film'이 점차 이미지 일반으로 해소되었기 때문이고, 점차 편재하게 된 소비사회의 이미지 기호와 대중문화에 넣을 놓으며 상품의 세계에 양도된 '미학'을 표지했던 팝아트적 전용을 기점으로 미술관이 소화하지 못할 것은 없어졌기 때문이다. 이 '무빙 이미지'의 세계에는 영화적인 것은 없고, 다만 이미지만이 있을 따름이다. '무빙 이미지'라는 개념으로부터 Kino를 전제하는 작가주의적 실천을 연상하기란 어렵다는 점을 떠올려보면 쉬이 이해할 수 있는 대목이다. 더불어 이제 미술의 종별적인 대상은 없고, 편재하는 이미지의 일시적 조합 이외에 작가가 할 것은 없게 된다. 이는 프레드릭 제임슨(Fredric Jameson)이 '단독성의 미학'이라 표현했던 사태와 동일한 지점을 가리킨다.⁷⁾ 이처럼 무언가 더 이상 '작품', '세계/실재를 담지한 조형적, 시청각적 결과물'로 독해되기 어려울 때 그 공백을 메워 온 '무빙 이미지'란 결국 **실재와 분리된 이미지 세계 자체의 자폐적인 자기지시성의 강화**를 의미하는 것이다.⁸⁾ 요컨대 우리가 무언가를 '무빙 이미지'로 소급시키는 순간, 그 한갓된 질료적 차원 이외의 복합적이고 입체적인 성질들(예컨대 이미지를 둘러싼 사회적 관계와 이미지 생산에서의 권력의 계기, 작가의 지향과 목표 등)은 휘발된다. 그리고 이와 같은 자기지시성의 배면에는 당연하게도, 온갖 플랫폼과 화면을 통해 쏟아져 나오는 광고들에서 관측 가능한- 상품에서 파생된 의사경험들, 시청각적 경험과 기억 자체를 전투적으로 생산해내는 연예 기획사, 방송국, 영화배급사, OTT 플랫폼⁹⁾, 무수한 광고이미지들과 결합한 SNS, Youtube 등 문화산업의 기지가 있다. 이 같은 자폐적인 이미지의 순환 세계를 가리켜 우리는 '포스트-스펙터클'이라는 개념을 도입해 볼 수도 있을 것이다.

이런 측면에서 '무빙 이미지'의 당위를 '디지털적 조건'에서 도출시키거나, 다매체적 성질을 띠는 작가들의 작업을 '하이브리드 무빙 이미지'라 명명하며 해맑게 기뻐하는 김지훈 식의 접근은 동시대의 혼종적 매체 양상의 현상에 대한 저널리즘적 기술(description)은 될 수 있을지언정, 그들을 과정으로서 조명하여 동학(dynamics)을 설명하는 이론은 될 수가 없다.¹⁰⁾ 그와 같은 접근은 앞서 살펴본 바 포스트모더니티의 내적

길게 난 구멍들이 뚫려있는 원통의 안쪽에 분절된 동작들로 이뤄진 그림을 넣어 회전시킴으로써 운동을 재현한다. 1825년 영국의 의사 존 에어튼 패리스(John Ayrton Paris)에 발명된 더마트로프(thaumatrope)를 기원으로 볼 수도 있으나 이는 본질적으로 움직임의 현전시키는 장치는 아니었다.

7) '단독성의 미학'이란 말 그대로 오늘날의 작품이 연속적인 주제와 방법론, 체계에서 비롯되기 보다는, 명명하는 사건들을 일시적으로 조합하는 단속적인 실천들로 이뤄진다는 사실을 적시하는 개념이다. 이에 대해서는 다음을 참고하라. 프레드릭 제임슨. "단독성의 미학," 박진철 역. 『문학과사회』 제 117호, 2017.

8) 그리고 여기에는 온갖 광고들에서 관측 가능한- 상품에서 파생된 의사경험들, 이미지 자체를 기억과 방송국, 배급사, OTT 플랫폼 등의 문화산업의 기지가 있다.

9) OTT란 'over the top'의 약어로, 콘텐츠의 접근에 셋톱박스를 필요치 않는 Youtube, Netflix 등의 스트리밍 회사를 가리킨다.

10) 김지훈. "포스트-미디어 시대의 하이브리드 무빙 이미지들." 『기초학문자료센터: 2014년 신진연구자 지원사업 보고서』. 2016. 여기서 그는 "(...)디지털 기술이 가져온 기존 매체들(사진, 영화, 비디오) 사이의 경계 와해와 기존의 장르적 틀을 넘는 새로운 미적 구성물들의 출현을 '포스트-미디어(post-media) 시대'의 특징들로 규정하고, 이러한 미적 구성물들로서의 '하이브리드 무빙 이미지'들을 분류하고 그 존재론적 함의들을 이론화"할 것을 천명하지만, 그의 '존재론적 함의'란 세계로 나아가지 못한 채 한갓된 형식주의적 진술에 머문다. 이는 특히 이 연구프로젝트의 결과로 제시된 다음의 작업에서 명확히 드러난다. 김지훈. "정지와 운동 사이의 하이브리드 무빙 이미지 : 다비드 클레르부(David Claerbout)의 비디오 설치작품." 『현대미술학 논문집』, 제 19권 1호. 2015. pp.121-166. 특히 그가 존재론적 함의를 규명하고 있다고 주장하는 136-140쪽을 참고하라.

논리가 각 매체를 통해 관철되어 온 역사를 볼 수 없으며, 따라서 포스트모더니티 자체를 규제하고 관장하는 전지구적인 자본주의의 흐름을 볼 수 없기 때문이다. 그에게 ‘무빙 이미지’란 자연이고, 실체이다. 그 연장에서, 김지훈이 ‘포스트 인터넷’ 경향의 작가들을 분석하기 위해 무반성적으로 원용하고 있는 바- 샘플링 (sampling)과 리메이킹(remaking) 등을 아우르는 ‘포스트프로덕션’(Nicolas Bourriaud)의 방법론조차 실은 포스트모더니티의 내적 귀결이라 할 법한 것으로, 일찍이 프레드릭 제임슨에 의해 ‘혼성모방’으로 비판된 현상의 연장에서 독해되어야 한다.¹¹⁾ 요컨대 “글로벌 문화를 어떤 툴박스로서 간주”하는 실천으로서의 부리 오식 포스트프로덕션이란 일찍이 무맥락/무매개적으로 과거의 형식들을 소환하는 향수영화, 포스트모더니즘 건축, 테크노 음악의 디제잉 등에서 예표된 ‘역사부재의 형식화’를 동시대 테크놀로지를 통해 완성된 수준으로 표현할 수 있게 된- 분열증자의 무반성적 반미학이다. 그리하여 김지훈이 주목하고 있는 바로 그 “인터넷과 소프트웨어 어플리케이션에 의해 제공된 기술적인 도구들과 정보 행위들의 대중성”¹²⁾이란 그 본질적 형상에 있어- 노무현의 이미지와 음성 등을 기존의 여러 문화적 산물들과 맥락 없이 괴랄하게 뒤섞는 일베식의 미학, 혹은 실소를 자아낼 만큼의 가벼운 완성도로 그때그때의 감각지각을 사로잡았다가 이내 휘발되는 짤방(meme)에서 웅변적으로 나타나는 것이다. 이들은 무반성적이고 즉자적인 유희를 통해, 고전적 작품들이 요청했던 것처럼 세계를 향하기보다는 일순간 형성된 코드를 독해하고 공유하는 일시적 ‘떼(mob)’에 귀속되는 자폐적인 자기 현전의 감각에 자족하는 동시대적 경향을 예표한다(이는 약 한달 안팎의 meme의 짧은 순환주기, 많은 이들이 특정의 meme을 주목하는 순간 하향하는 meme의 가치 등에서 명증하게 알 수 있다. meme은 침잠을 요하지 않는 이미지이며, 확장성을 거부하는 이미지이다). 이 같은 자폐성은 SNS 상의 실천, 나아가 오늘날 우리가 타자와 관계 맺는 다기한 방식 등을 관류하는 것으로, 김희천, 강정석 등 ‘포스트 인터넷 예술’ 경향의 작가들의 작업들에서 공통적으로 발견되는 것이기도 하다.

3. 상부구조를 향한 사회적인 것의 응축: 은유로서의 ‘동시대’

이렇게 볼 때, ‘무빙 이미지’란 정확히 동시대적 난관을 예시하는 하나의 은유이며, 현 사회의 증상이다. 그것은 하나의 **상품이자 통치 메커니즘으로서의 이미지가 삶의 전 구역에서 생산되고 관리되는 세계**를 반영하며(이것이 바로 ‘무빙 이미지’를 원용하는 이들이 추상적이거나 파악하고 있는 ‘**이미지의 편재성**’의 정체이다), 동시에 그와 같은 세계를 적절히 이론화 시키지 못한 채 그저 눈앞에 펼쳐지는 형형색색의 매체들이 빚어내는 환등상(phantasmagoria)을 정신없이 따라가며 히스테리적 숭고에 자족하는 지적 경향을 표현한다. 매트릭스식 은유를 빌자면, 붉은알약을 통해서만 보이게 되는 포스트-스펙터클의 실재를 보지 못할 때, 건조한 객관성을 참칭하는 ‘매체’를 중심으로 뒤집힌 세계에 머무는 이들이 접근 가능한 개념이 바로 ‘무빙 이미지’인 것이다.

이로서 우리는 일견 중립적으로 보이는 ‘무빙 이미지’의 개념이, 실은 일종의 인식론적 퇴행을 합리화하는 구실로 사용되며, 나아가 매체론적 편향을 반영하고 있음을 보았다. 그러나 이는 보편적인 증상인 바, 앞서 살펴본 ‘무빙 이미지’가 근본적으로는 영화로부터 연원한 개념이라면, 미술에서 역시 나름의 등가물을 찾을 수 있다. 그것이 바로 ‘동시대(contemporary)’라는 개념이다. 동시대란 -마치 meme이 그러하듯- ‘지금’, ‘현재’라는 의미 이외에는 어떤 총동도 갖지 않는 무미건조한, 무표정의 시간대를 가리킨다.¹³⁾ 이는 시간을

11) Jihoon Kim. "Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctures of the Global and the Local: Kim Hee-cheon and Other Young East Asian Artists." *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 21.7, 2019. p.3.

12) Ibid.

13) 이와 같은 ‘동시대’에 대한 접근은 서동진의 다음 논의에 빚지고 있음을 밝힌다. 서동진. 『동시대 이후: 시간-경험-이미지』. 현실문화, 2018. 12-13.

대하는 에토스와 인식론에서의 심원한 단절을 암시하기에, 단지 아직 역사화/경전화 되지 않은 시간대를 가리키는 기술적 용어로 이해되어선 안 된다. 요컨대 'modern art'란 명실상부 고전주의와 봉건적 세계관으로부터의 단절을 피함으로써 출발했듯 '새로운 세계에 대한 낙관적 충동', '미술의 종별성과 순수성을 간취하려는 유희주의적 충동', '정치 및 사회의 제 부문과의 긴밀한 연계 속에서 순수성을 탈구축하려는 충동' 등으로 지탱되었던 시퀀스이다. 하여 아직 모더니즘 자체가 완전히 역사적으로 규명되고 청산되기 이전에도 'modernist'라는 호명이 가능했으며,¹⁴⁾ 이때 '모더니스트'란 위의 충동들을 가진 것으로 전제되는 것이었다. 그러나 'contemporary art'라고 말할 때, 우리는 그로부터 운용 매체와 형식의 다기함, 일관된 정치적 경향의 부재 이상의 의미를 읽어내지 못한다. 'contemporary art'를 정의하는 수많은 시도들은 그 속에서 이념의 부재, 원리의 부재를 확인할 따름이었으며, 그것은 개념에 그대로 반영되었던 것이다.

이는 개념으로서의 'contemporary art'가 본격적으로 제기되고 별도의 설명이 필요하지 않은 관용어로 사용되기 시작한 시점을 추적했을 때도 감지할 수 있는 대목이다. '동시대 미술'은 1979년 리오타르의 <포스트모던적 조건(La condition postmoderne)>(1979)의 출간과 더불어 담론화 되기 시작한 '포스트모더니즘'과 함께 80년대에 그 사용이 급격히 증가하기 시작했으며, 90년대를 거쳐 2000년대에는 완전히 편재하게 된다.¹⁵⁾ 여기서 분명한 것은 모더니즘 이후의 시간대를 설명하기 위해 'postmodern'과 거의 동시에 'contemporary'가 도입되었으며, 또한 양자 모두 60년대 중후반 내지 70년대 이후 현재까지의 시기를 가리키는 개념이라는 것이다. '동시대 미술'을 수식하는 특징으로 으레 샘해지곤 하는 전지구적인 연결, 세계화된 문화 속 시각장의 혼성성, 일관된 목표와 충동, 이념의 부재 등은 정확히 포스트모더니티의 특징이기도 하다. 즉 양자는 사실상 동일한 것의 다른 표현이라 해도 좋다. 다만 'postmodern'이 'modern'과의 관계 속에서, 통시적으로 맥락화되는 것이라면, 'contemporary'는 동일한 시간대를 공시적으로 맥락화 하여, 'postmodern'의 시간성과 원리가 하나의 자연법칙처럼 현상하는 때에 관용적으로 사용될 수 있는 것이 된다. 즉 적지 않은 이들이 오해하듯 모더니즘-포스트모더니즘-동시대미술이 아니라, 모더니즘-(포스트모더니즘/동시대 미술)인 것이다. 따라서 모더니즘 이후에 오는 것은 전부 '동시대 미술'이었다고 할 수 있다. 여기서도 우리는 앞서 '무빙 이미지'에서 살펴본 모종의 동어반복과 정신박약을 관측할 수 있는 바, 예컨대 어느 시점에서나 당대에 생산된 예술은 모두 '동시대'적이기에, 그것은 의미 있는 정보를 지닐 수 없다(모든 예술은 그 당대의 인간들에게 '동시대 예술'이다). 이렇게 시대를 가리키는 개념으로부터 즉자적 시간의 현재성 이상의 의미를 읽어낼 수 없다는 사실에서 미술사적 임무의 방기, 현재 벌어지고 있는 사태들을 구조화할 수 없는- 인식론적 퇴행의 징후를 읽어내는 것은 어려운 일이 아닐 것이다.

그리고 이들 개념 사용이 가속화된 시기는 공교롭게도 '뉴미디어아트(new media art)' 개념이 도입되어 널리 사용되기 시작한 시기이기도 하다. 90년대 이후로 널리 회자되어온 뉴미디어아트 또한 전자 기술적 테크놀로지에 기반했다는 매체론적 공통성 이외에 어떤 함의도 전달하지 않는, 건조한 개념이다.¹⁶⁾ 실로 우리는 '뉴미디어 아트'를 기점으로(혹은 그보다 앞서 등장한 '비디오 아트'에서 그와 같은 징후를 찾을 수도 있겠다), 오늘날의 '포스트-인터넷 아트'에 이르기까지 매체중심의 사조구분이 거의 주류가 되어버린 광경을 볼 수 있게 된다. 일견 매체상의 교집합으로 상위의 포괄개념을 도출하는 것은 얼마든지 가능하며, 문제될 것이 없는 것처럼 보일 수 있다. 그러나 그와 같은 기술적 용어가 헤게모니를 잡는다는 것은 전혀 다른 문제이다.

14) 이는 1961년의 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)의 에세이 "Modernist Painting"에서 대표적으로 찾아볼 수 있다. Clement Greenberg. "Modernist Painting" *Arts Yearbook* 4, 1961.

15) Terry Smith. "Contemporary Art". In *Oxford bibliographies in Art History*. 30 Jan, 2014. 스미스에 따르면 1920-30년대, 이어 60년대에 주변적인 빈도로 사용되어왔던 'contemporary art'는, 80년대 이후로 폭발적인 각광을 받아왔다.

16) Oliver Grau. "New Media Art". In *Oxford bibliographies in Art History*. 26 May, 2016. 여기서 올리버 그리우는 '뉴미디어 아트'가 '해킹티비즘(hacktivism)과 전술적 미디어와 같은 예술영역과 액티비즘의 실천과 더불어, 가상예술(virtual art), 소프트웨어 아트, 인터넷 아트, 게임 아트, 글리치(glitch) 아트, 텔레머틱(telematic) 아트, 바이오 아트, 컴퓨터 애니메이션, 인터랙티브 아트, 컴퓨터 그래픽'등을 포괄하는 개념이라 적시하고 있다.

특정의 사조와 경향을 그 종별적 특징에서 구체적으로 파악하여 명명하는 것과 그들이 사용한 매체를 중심으로 부르는 것은 완전히 다른 세계관을 전제하며, 상이한 효과를 가져 오기 때문이다. 예컨대 일체의 권위와 제도, 예술 자체를 조소하며 부정하려 했던 다다이스트를 두고 ‘퍼포먼스 아트 그룹’이라 부르는 것은 타당한가? 혹은 ‘아방가르드’ 혹은 ‘역사적 아방가르드’를 ‘실험적 다매체 예술의 시퀀스’라 부르는 것은 타당한가? 이 같은 질문에 대해 자폐적인 매체론자, 형식주의자라면 긍정할 수도 있겠으나, 건전한 미술사적 상식을 지닌 이들에게는 이미 개념 자체의 내적 한계로 말미암아 이 같은 규정의 과정에서 너무나 많은 본질적 부분들이 누락되고 있음을 알 수 있다. 그러나 이는 개념 규정의 잘못만은 아니다. 실제로 최후의 역사적 아방가르드였던 상황주의가 힘을 잃어갔던 60년대 후반 이후, 특정 예술이 사회와 맺는 관계, 사회에 대해 갖는 입장과 태도 등을 축으로 특정의 사조를 명명하기란 점차 어려운 일이 되었기 때문이다. 즉 대자적인 차원은 작업 자체에서도 발견하기 어려운 것이 되었으며, 자연스레 질료, 매체 등의 즉자적인 것들에만 주목할 길이 열리는 것이다. 그러나 문제는 특정의 작품 경향이 사회-세계와 관계 맺는 방식에 대한 규명이 없다면, 그리하여 그와 같은 대자적 계기로 모종의 사조를 파악할 수 없다면, 미술사는 의미 없는 형식, 질료 수준의 배치들이 그때그때 명명하는 무의미의 축제가 된다는 것이다.

‘무빙 이미지’가 근거하는 지평은 이로써 보다 구체적으로 파악된다. 그것은 ‘동시대 미술’을 만들어낸 것과 동일한 역사적 기제에 기대고 있다. avant garde, modernism 이후에 오는 것이 ‘동시대 미술’이듯, Kino, cinema 이후에 오는 것이 ‘무빙 이미지’이다. 양 개념은 대상의 본질을 뚫고 들어가는 인식을 생성하는 데에 실패함으로써, 대상을 헤겔적 의미에서의 ‘까만 밤’ 속에 남겨둔다(잘 알려져 있듯 그는 셸링을 비판하며 ‘까만 밤에는 흰소, 검은소가 구분없이 까맣게 보인다’며, 즉자적 동일성을 넘어서는 대자적인 차원에서의 분리의 필요성을 강조한 바 있다). 이 까만 밤 속에서, 모든 같지 않은 것들은 매체와 질료의 차원으로 무차별하게 동일성으로 소급되어, 그 이상의 본질을 해명할 필요가 없게 되어 버리는 것이다.¹⁷⁾ 그리고 이 모든 변화에는 보다 심원한 동학(dynamics)이 자리한다. 60-70년대의 이윤율 저하 경향에 맞선 자본의 공세가 성공을 거둔 후 나타나게 된 자본주의의 순수화가 바로 그것이다. 이는 많은 이들이 ‘신자본주의’, ‘후기자본주의’, ‘절대자본주의’ 등으로 불러 온 것으로¹⁸⁾, 금융부문의 비대화 및 국제금융시장의 통합 수준 증가, 해외직접투자의 심화로 요약되는 자본의 탈영토화-규제완화, 전방위적인 노조에 대한 공격, 그에 동반된 고용유연화와 구조조정, 국가의 복지예산 삭감을 비롯한 재정정책의 축소, 공공부문 및 재생산부문의 대대적인 시장화와 민영화 등으로 요약되는 일련의 대전환을 포함한다.

이 속에서 경제적 자립의 이데올로기는 전에 없던 수준으로 확산 되었으며, 자산가/자본가들은 일체의 조정과 개입 없이 자본을 축적할 자유를 얻었고, 노동자들은 ‘공정하게’ 노동시장에 자신을 매매할 자유를 얻었다. 그러나 역설적이게도 이 시기는 발전된 생산성과 이윤율 저하로 말미암아 더 많은 상품들이 사회적으로 소화되어야만 하는 때이기도 했다. 그리하여 자본은 필사적으로 상품들 간의 임의적인 차이를 연출함으로써 인간들의 욕망을 전유하고, ‘소비주의’라 할법한 이데올로기적 실천을 심화시키지 않을 수 없었다(이에 대한 분석과 비판은 기 드보르(Guy Debord)와 보드리야르(Jean Baudrillard)를 통해 웅변적으로 표명된 바 있다). 임의의 차이를 부여하는 과정에서, 상품의 세계 전반은 미학과 예술의 언어를 이용해 재편되었다. 동시에 문화산업에 의한 여가의 매개 역시 점차 심화되어갔다. 즉 제약없는 자본의 자유로 인해 극단적인 불평등과 아비규환이 펼쳐지는 와중에, 미학화/이미지화한 자본이 생산해내는 의사(pseudo)경험과 기억으로 인해 (혹은 마르쿠제가 ‘허위욕구’라 부른 것을 통해) 무언가 다른 세계를 욕망하는 힘은 전멸에 가깝게 분쇄 당하

17) 이 까만 밤에 모든 소를 검게 보며 그것이 소의 본질이라며 너스레를 떠는 대표적인 인물이 바로 김지훈이다. 그의 작업은 여러모로 인류학적으로 훌륭한 샘플이 되어준다. 이 지면을 빌어 모든 이들이 그의 글을 타산지적으로 삼아 지적 오류를 미연에 방지해 볼 것을 권한다.

18) 다음의 글들을 참고하라. John Bellamy Foster. “Absolute Capitalism,” *Monthly Review* vol. 71, no. 1. May 2019. pp.1-13.; Étienne Balibar. “Absolute Capitalism.” in William Callison and Zachary Manfredi(Eds). *Mutant Neoliberalism: Market Rule and Political Rupture*. (New York: Fordham University Press, 2020). pp.269-290.

게 되었던 것이다.¹⁹⁾ 전체 세계를 조직하는 원리에 대한 분석과 논증은 점차 후퇴하기 시작하여- 이내 소멸하기에 이른다. 대대적인 탈정치화의 경향이 전 세계를 휘감고, 전체 운동은 비전을 상실하게 된다. 코제브(Alexandre Kojève)가 일찍이 ‘동물화’라고 명명했던 것이 심화되며 인간은 투쟁하기를 멈추고, 바디우(Alain Badiou)가 ‘세계 없음’이라 부른 상태에 도달한다.²⁰⁾ 이 같은 상황은 60-70년대의 영미와 서유럽을 돌아 80년대의 일본을 거쳐 90년대의 한국에서 재연되게 되는데, 이 속에서 우리는 90년대를 기점으로 ‘식민지 반자본주의’ 내지 ‘신식민지국가독점자본주의’ 등과 같이, 한국자본주의를 총체화하여 그 구체적 수준에서 사회구성체를 파악하는 흐름은 전무하게 되는 것을 확인하게 되는 것이다. 그리하여 우리가 보게 되는 것은 매개되지 않은 직접성 속에서- 분절되지 않은 날것 그대로의 직접적인 시간이 그저 펼쳐져 있는 풍경이다. 이런 조건에서 대두되는 것이 바로 즉자적 현재 이외의 시간을 감지하지 못하는 ‘동시대’이며, 이미지를 초과하는 다기한 지향들과 배면의 논리들을 보지 못하는 ‘무빙 이미지’인 것이다. 즉 이들은 20세기의 유평피아적 정치의 쇠락 이후 나타난 탈정치화의 리듬에 조응한다. 이들은 근본적으로 자본주의의 총체화, 역사화에 대한 실패의 징후이며, 달리말해 그와 같은 실패가 바로 ‘포스트 스펙터클’이 아니라, ‘무빙 이미지’로 동시대의 이미지 환경을 조망하도록 만드는 힘이라고 하겠다. 또한 그것이 바로 BTS, 블랙핑크, 기생충, 오징어게임, 지옥 등이 현행의 이데올로기와 맺게 되는 관계를 비판적으로 분석하기보다는, 그들을 그 자체로 투명하게 긍정적인(positive) 것으로 여기게 만드는 힘인 것이다.

4. ‘영화’ 이후- ‘무빙 이미지’의 공장으로서의 OTT

이제 눈여겨보아야 할 것은, 이와 같은 변화들이 관객 수용의 측면에서 어떤 결과를 야기하며 관철되고 있는지의 문제다. 앞서 말했듯 ‘무빙 이미지’로의 전환을 만들어낸 영화 내적 계기에서 중요한 것은, 다소는 엄숙하고 침잠을 요하는 의례로 작동했던 Kino를 비웃으며 등장한 포스트모던의 작인으로서의 미디어 장치들이었다(이는 김지훈 등이 쌍수를 들고 환영하는 ‘포스트-시네마’의 조건이기도 할 것이다).²¹⁾ 그리고 오늘날 그와 같은 Kino 이후에 등장한 ‘무빙 이미지’를 집약하고 있는 웅변적인 장소는 바로 유튜브와 넷플릭스로 대표되는 OTT라 할 수 있다. OTT 플랫폼은 스마트 기기와 퍼스널 컴퓨터 등을 통해 언제 어느 때나 이미지를 현전시킴으로써- 전통적으로 TV와 비디오, CD, 컴퓨터 다운로드가 수행해왔던 Kino의 아성에 대한 위협에 그야말로 종지부를 찍었다. 그런 점에서 이제는 새삼스럽지도 않을 만큼 익숙한 것이 되었으나, 봉준호의 <옥자>(2017)가 OTT를 통해 개봉하는 것에 대해 엄청난 갑론을박이 있었던 것은 당연한 일이었다. 그것은 가늘게 명맥을 유지하던 영화적 체험을 완전히 확인사살하는 것처럼 보였기 때문이다. 물론 Kino의 옹호자들이 완전히 사라진 것은 아니다. 예컨대 <탐견: 매버릭>(2022)을 둘러싼 톰 크루즈의 영웅적인 일화는, 이제는 남아버린 옛 경험을 사수하고자 하는 경향이 남아있음을 알려주는 훌륭한 예시인데, 본래 감독과 사측은 영화를 OTT 플랫폼을 통해 배급하려 했으나 톰크루즈의 결사반대로 극장개봉을 성사시켰다는 것이다. 그

19) 그리하여 우리는 더 없이 안온하게 관리되는, 마치 축사(cage)와도 같이 풍족한 세계 속에서, 어마어마한 사회적 격차와 실존적 고립, 생존을 위해 몸부림치는 고통을 겪는 아이러니를 마주하게 된다.

20) 자본주의가 발전할수록 자본주의 성격에 대한 연구, 사회구성체 연구가 잘 이뤄지지 못하게 된다는 것은- 그야말로 자본의 간지(cunning)이라 할법한 역설을 보여준다. 그리하여 오늘날 한국의 좌파는 모든 데이터 접근성과 지적 자유의 측면에서 80년대 후반을 앞서 있음에도 불구하고 사회구성체 논쟁을 재현할 엄두조차 내지 못하는 상황에 놓여있다.

21) 실로 Kino는 현대인의 꿈과 소망, 환상이 상연되는 일종의 신전처럼 작용함으로써 제의적인 기능을 수행해왔다. 어두운 곳에서 불특정 다수와 함께 하나의 이야기, 장면들을 뚫어져라 보며 정신을 집중/고양시키고- 나름의 깨달음과 답을 얻은 채 집으로 돌아가는 모습은 종교적 체험의 과정과 그리 다르지 않다. 그리고 바로 그와 같은 나름의 경건함을 조건으로 하여, 위대한 모더니즘의 작가주의적 시도들은 그들의 형식을 통해 어떤 ‘개입’을 시도할 수 있었다. 그러나 오늘날의 감독들은, 자신들의 영화가 언제, 어디서 얼마만큼의 분량으로 상연될 것인지에 관해서조차 완전히 통제권을 갖고 있지 못하다. 작가주의가 개입할 공간은 구조적으로 주어지지 않는 것이다.

당시의 경험에 관해 톰 크루즈는 다음과 같이 말한다: “[온라인 데뷔와 같은 것은] 절대로 벌어지지 않을 것이었습니다. 결코 일어나지 않았을 일이죠. 절대로 말입니다.” 단지 영화의 배급 장소를 둘러싼 지엽적인 결정의 와중에 그는 왜 그렇게까지 단언 해야만 했을까? 이유는 명백하다.

“모두 함께 모여 있는 우리를 보십시오. (...)우리는 통일되어 있습니다. 우리 모두는 다른 언어를 구사하고, 다른 문화에 놓여있으며, 예술, 영화(cinema), 혹은 이야기(storytelling)에 관해 다른 생각을 갖고 있지요. 그러나 어떤 공동체로 함께 모일 수 있음으로 하여 우리는 통일되며, 공유된 체험 속에서 무언갈 나누게 되는 것입니다. (...) 저는 언제나 관객을 사랑해왔습니다. (...)저는 관객을 위해 영화를 만드는데, 왜냐하면 무엇보다 제 스스로가 한명의 관객이기 때문입니다. (...)우리는 단지 개봉 주말에 뿐만 아니라, [관람이후에도]연이어 관객을 즐겁게 하고 참여시킬 수 있는 영화를 만들고 싶어 합니다. 그리고 저는 이와 같은 체험을 사랑하죠. 저는 단지 저 자신만을 위해 이와 같은 체험을 원하는 게 아닌데, 왜냐하면 이와 같은 체험을 원하는 수많은 사람들이 있다는 것을 알고 있기 때문입니다.”²²⁾

여기서 그가 염두에 두고 있는 것이 바로 이제는 완전히 역사의 뒤안길로 물러나고 있는 ‘Kino’라는 것은 의심의 여지가 없다. 그러나 무언가 다른 경험과 사유를 찾아 헤매는- 그가 생각하는 ‘관객’은 빠르게 사라지고 있으며, 그가 염두에 두고 있는 거의 종교적이기까지 한 ‘영화적 체험’ 역시 마찬가지다.²³⁾ 그래서 그가 최후의 관객이 될 것이라는 예감은 틀리지 않을 것이다. 역사가 증명하는 바, 발전된 기술의 사용을 거부하는 것은 마치 자본주의 초기에 기계를 부수고자 했던 노동자들이 실패할 수밖에 없었듯, 맨손으로 독을 막는 것과 다를 바 없다. 오늘날 초(hyper)개인화 되어가는 인간들의 관성으로 미루어보아, OTT를 통한 영화의 소비를 규제해야할 어떤 이유도 없는 것은 사실이며, 이를 거부하는 것은 결국 퇴행이 될 것이다. 외려 도처에서 소비합작한 ‘무빙 이미지’들이 넘실대는 오늘날의 조건을 인정한 채로, Kino의 종별성을 새로 재정립하는 작업이 필요한 것이다. 근래 들어 다시금 확장되고 있는 IMAX상영, 혹은 그 이전의 <아바타>(2009)에서 정점에 이르렀던 3D 상영의 제안, 영화 장면 속의 이런 저런 물리적 효과들을 영화관 내 기계장치로 재현하여 관객의 경험을 감각 수준에서 영화 내로 동기화하고자하는 4D 상영 등은 모두 ‘무빙 이미지’의 시대에 Kino를 재구성하기 위한 영화 스스로의 필사적인 시도이기도 하다. 이는- 3D 상영의 경우 기술 수준에서는 20세기 초반부터 가능했으나,²⁴⁾ ‘무빙 이미지’가 하나의 문제계로 대두되기 시작한, 그리하여 Kino가 위협 받게 되는 80-90년대에 이르러서야 점차적으로 확산되었다는 사실로부터도 알 수 있다. 4D 상영 역시 80년대 중반 경을 기점으로 발전되기 시작했으나, 2000년대 이후로 영화관에 적용되어온 IMAX는 그와 같은 영화의 반항의 가장 최근 버전이라 하겠다. 즉 이와 같은 흐름은 일견 영화의 내적 요구와 무관하게 단순히 현재 도달된 기술수준으로 가능한 환영과 스펙터클을 실험해보는 것처럼도 보이겠으나, 이는 명백히 영화의 위기감의 발로에서 비롯된 시도들이었다. 더불어 <탑건: 매버릭> 또한 의미심장하게도 IMAX를 동원한 영화이다. 어떻게 보더라도, 서사는 전달되며, 재미없던 것이 재미있어지는 효과를 가져다 줄 수 없다는 점을 감안하면- 영화는 사실상 필요 이상으로 크게 볼 필요가 없다. 그러나 그와 같은 거대한 화면은, OTT플랫폼들이 으레 전달되는 스마트 폰/태블릿 PC/컴퓨터 모니터의 스크린을 통해서도 결코 얻을 수 없는 감각을 전달해준다. 3D, 4D 상영 역시 마찬가지이다. 사실상 이와 같은 시도들이야말로 오늘날 우리가 ‘영화관’에

22) Ryan Leston. “Tom Cruise Refused to Allow ‘Top Gun: Maverick’ to Debut on Streaming.” *Imagine Games Network*. 21 May, 2022. <https://me2.do/xSn08jvh> 강조는 인용자.

23) 물론 <탑건: 매버릭>의 서사구조는 NATO에 반하는 세력에 폭격을 가하는 과정에서 벌어지는 군인들의 희노애락을 휴머니즘적으로 조명함으로써 결과적으로 미 제국주의를 용이하게 작동시키는 장치로 기능할 것이 명백하다는 점이 지적되어야 할 것이다.

24) 물론 1915년경부터 마련되어 있었던 3D 상영이 보편화되지 못한 데에는 비용과 제도의 문제 또한 있었다. 그러나 그것은 본질적으로 큰 고려사항은 아닌데, 왜냐하면 그것이 사회적으로 유효한 사명을 가지고 있는 것이었다면 어떻게든 투자, 개발, 상영의 단계를 거쳤을 것이기 때문이다.

가야할 마지막 이유를 제공해주고 있다. Kino의 부활을 꿈꾸는 이들이라면, 혹은 불특정 다수의 인간들을 한 데 모아, 일정 시간 동안의 통제 속에서 어떻게든 하나의 꿈과 환상을 보게 만들고자 한다면, 이와 같은 타협과 조정을 하지 않을 수 없을 것이다(이는 마치 동시대의 좌파들이 활동자금을 위해 굶주름 만드는 타협을 하는 것과 비슷하다).²⁵⁾

그러나 문제는 OTT 자체가 열어놓고 있는 관람의 조건의 본질이 무엇이나는 것이고, 따라서 OTT 자체가 의미하는 것을 규명하는 작업이다. 이때 주의해야 할 것은, 기술은 결국 사회적 변화의 본질적인 작인이자 원인이라기보다는 사회의 제 변화들이 매끄럽게 집약되어 나타나는 은유의 공간이라는 사실이다. 기술은 특정한 사회의 작동원리에 매개되어 현상하며, 제 아무리 투명하게 모종의 사태에 관한 원인을 자처하는 순간에조차 그 자체로 주어진, 자율적인 실체가 아니다. 이는 우리의 일상에 깊이 침투한 SNS를 둘러싼 풍경들에서 직관적으로 이해될 수 있다. 예컨대 SNS는 신문방송학과 문화연구 등에 의해 오래 책임없는 관계와 발화들을 생산하는 원인이 되는 장소라는 십자포화를 받아 왔다. 실로 SNS에서 우리가 목격하는 것은 말들이 힘없이 흩어지며, 자폐적으로 공회전하거나, 무게를 잃는 장면, 그리고 그 구조적인 ‘타자의 얼굴 없음’과 익명성으로 인해 수많은 인간들이 필요 이상으로 공격적으로 되는 듯한 장면들이다. 프로이트 식으로 말하자면, 그것은 대상을 무기체의 수준으로 돌려놓으려는 경향으로서 인간의 죽음충동(death drive)을 이끌어내는 거대한 생산공장처럼 보이게까지 한다. 그러나 90년대 초 ‘나우누리 통신’은 SNS에서 문제적으로 조명되는 주요 성질들을 대개 가지고 있었지만, 그와는 전연 다른 방식으로 작동하며 비슷한 관심을 가진 인간들이 서로에 대한 존중 속에서 실로 ‘소통’하는 풍경을 연출했다. 그렇다면 무엇이 달라진 것일까? SNS적 소통의 전사(pre-history)로서의 나우누리와, 동시대의 트위터, 페이스북 등의 양 극 속에서 본질적으로 달라진 것은 사회이고, 그 거울상으로서의 인간이다. 신자유주의적 개혁과 소비주의가 완전히 무르익은 이후의 파편화된 인간들은 서로에게 이미 타자이고 적이며, 알 수 없는 익명이다. 재생산과 생명 전체의 극심한 위협 속에서, 비대한 자기애와 자기 현전의 감각, 타자에 대한 막연한 불안과 경계심 이외에 남은 것은 없다. 그와 같은 인간의 역사적인 집단적 정신구조의 양태 및 서로 관계 맺는 방식을, 동시대의 SNS는 그저 순수한 형태로 드러내는 것이다.²⁶⁾ 즉 현재의 사회적 관계를 그대로 둔 채 SNS를 제거하는 것으로는, 오래 SNS의 문제로 소급되기 마련인 여러 부정적 현상들은 그대로 지속될 것이다. 그런 점에서 우리는 OTT 역시 현재의 사회적 관계를 집약하는 하나의 은유로 작동하고 있다는 점을 살펴야 한다.

5. 경험부재의 후기자본주의 속 경험 부재의 OTT: ‘손안에 있는’- 이미지의 트레일러화(trailerization)

이렇게 볼 때- OTT는 동시대 자본주의가 직조하는 매개의 체계의 최종적 형상을 보여준다. 인터넷을 통해 어디에나 나타나며, 알고리즘을 빌어 자동적으로 영상들을 카테고리화 하여 소비자의 타임라인에 제시하는 OTT의 양상은- 후기자본주의/포스트모던에 이르러 형성된 전지구적인 상품과 화폐의 네트워크 및 자기지시적으로 운동하는 자본의 은유이다. 오늘날 완성된 세계적 상품의 연쇄 속에서 주체가 끊임없이 밀려들어오는 의사경험을 마주한 채 (모더니즘의 고전적 주체에게 요구되었던 바의) 별도의 사유와 반성, 번민을 필요로

25) 이처럼 감각지각의 충격을 축으로 재편되어 가는 근래의 영화 환경을 두고, 서동진과 같이 그것을 금융화된 자본주의 속, 경험 부재의 세계 속에서 필연적으로 나타나는 전치된 보상행위로서의 의사 경험으로 독해하며, 이로부터 “신경학적 리얼리즘”, 매개되지 않은 직접성애의 찬미를 읽어내는 것 또한 가능할 것이다. 이에 대해서는 곧 일민미술관에서 발행되어 나올 『10시간 총서』(워크룸, 2022; 근간예정)의 “쇼크의 미학: 금융화 이후의 시각예술”을 참고하라.

26) 이 점은 SNS가 각 사회구성체의 구체적인 맥락들을 통해 전연 다른 쓰임을 갖게 된다는 점을 봐도 알 수 있다. 2011년 혁명을 통해 자본주의적 독재정권을 무너뜨린 튀니지와 이집트에서 SNS는 그야말로 ‘혁명의 미디어’로서 맥락화 되었다. 그러나 정보의 규제가 덜하며 사회적 삶의 전체가 물화된 대개의 발전된 자본주의 국가들에서의 SNS는 외려 ‘혁명의 걸림돌’처럼 나타나게 된다.

하지 않듯, OTT 앞에서 주체는 숙고하거나 망설이거나, 연구하거나, 결단할 필요가 없다. 오늘날 자본주의가 중단 없이 투자하고, 소비할 것을 명령하듯- 그들은 중단 없이 볼 것을 강요하며, 아주 철저한 조사와 연구를 동원하여 그렇게 한다. 그리하여 우리는 작품을 감상하기보다는, 끊임없이 쏟아져오는 한 다발의 무더기를 마치 먹방 유투버가 그러하듯 맹목적으로 우겨넣는다. 톰 크루즈가 희망을 거는 바의 '영화적 체험'을 되새김질 할 틈도 없이, 비슷한 일련의 영화, 나아가 기획 시리즈물들, 애니메이션, 다큐멘터리, 뮤직비디오, 밈, 스트리머 방송, 동물 영상 따위가 알고리즘을 타고 뒤이어 밀려들어 온다. 이것이 바로 톰 크루즈가 기대하는 - 영화적 체험을 향유하는 '관객'이 동시대의 관성 속에서 역설적으로 불가능한 이유를 설명해준다.

체험은 언제나 반성된 체험이다. 주체에 의해 다시금 반성되지 않은 사태는 감관에 맺힌 무의미한 표상으로서 휘발된다. 체험과 경험은 언제나 반성(해결)식의 표현을 빌리자면 '개념' 속에서만 발견되는 것인바, OTT에서 집약되는 사회의 원리 속에서 우리는 그야말로 어떤 체험도 없이- 영화라기보다는 일련의 이미지들의 집적과 연쇄로서의 '무빙 이미지'를 보는 것이다. 이는 유투브를 통해 어떤 영상들을 접하고 있느냐는 질문에 대부분의 사람들이 곧바로 제대로 된 답을 하지 못한다는 사실에서도 소급적으로 드러난다. 그들은 수많은 것을 보았으나, 동시에 아무것도 경험하지 않은 것이다. 이때의 관객은 유유히 뒷짐을 지고 거닐다 꿈의 상연과 다른 경험을 위해 Kino에 입장하는 고전적 관객이라기보다는, 움짱달짝 하지 못한 채 철창에 갇혀 푸아그라를 생산하기 위해 목구멍에 깔때기가 삽입된 거위와 같은 수준으로 전략한- 동물화 된 관객이다. 이에 조응하는 관람 방식이 바로, 때와 장소를 가리지 않고 현전하는 이미지에 대한 '속 보기; 결눈질'이라는 전연 새로운 양태의 수용이다. 이는 이미지를 우리가 알고 있던 '역사적 관람'과는 정반대로, 화장실에서 용변을 보면서, 출퇴근길의 지하철에서, 길을 걸으면서, 사람을 만나 잠깐 정적이 흐를 때 일순간 감관에 맺혔다 사라지는 대상으로 수용하는 것이다. 이것은 영화뿐만 아니라, 시각적 표상 일반의 운명이다. 하이데거 식으로 말하자면, 오늘날 이미지의 전체 세계는 완전히 '손안에 있는' 대상이다. 그것은 존재물음을 가질 필요가 없으며, 숙고의 대상으로 삼을 필요가 없다는 점에서 이미 도구화 된 채로 손 안에 주어져 있는 대상인 것이다. 이미지를 '눈앞에 세워', 그것을 사유의 대상으로 성립시키는 것은 거의 불가능한 작업이 된다. 그러나 그와 같은, '이미지의 손안에 있음'으로 말미암아 자본은 더더욱 이미지를 매개하며, 따라서 파괴되는 것은 동시에 이미지의 존재 자체이다. 그리하여 '시각적인 것'은 어디에나 있지만, 어디에도 그에 대한 체험은 없다. 수없이 다기한 존재자로서의 이미지들이 '무빙'하고 있지만, 그 존재 자체는 발견되지 않고 있다.

이와 같은 흐름은 오늘날의 무빙 이미지; 영상 그 자체의 측면에서도 형식화 된다. OTT를 통해 편재하는 문화 상품(혹은 '일시적 자극제')의 수열적 체계와 더불어 대표적으로 나타나는 영상의 조직화 방식은 '숏폼(short form)'이라 불리는- 극단적으로 짧은 구성으로 된다. 이 같은 경향은 유투브의 쇼츠(shorts), 페이스북, 인스타그램의 릴스(reels), 틱톡의 15초 분량의 압축 영상의 소비 등을 관류하는 것으로, 이 '무빙 이미지'들의 임무는 그야말로 일말의 반성적, 인지적 계기도 지닐 수 없도록 구조화된 휘발성의 표상들을 개틀링건(gatling gun)과도 같이 발사하여 우리의 감관을 치고 곧바로 빠져나가도록 하는 것이다. 그리고 이것의 영화적 적용은, 유투브에서 범람하는 영화 전체의 트레일러화(trailerization)라고 할 법한 현상으로 나타난다. 이 트레일러화된 무빙 이미지들은 수많은 형식주의자들이 예찬해마지 않는- '포스트 인터넷 아트'가 기대는 샘플링과 리메이킹의 방법론에 근거하여 현재 여러 밈들과 뒤섞여 조직되는 추세에 있다. 그리하여 무수한 유투브 클럽들은 작위적으로 영화를 파편화하여, 전체적 완급과 깊이 없이 재편성한다. 무엇보다 지루해선 안 된다는 것이 이 같은 트레일러화된 무빙 이미지의 철칙이기에- 각 이미지들은 그 유기적인 전체 구조에서 탈각되어, 오로지 관객의 주목을 이끌 수 있는 방식으로 배열되는 것이다. 관객은 그조차도 지루하다고 판단되면 영상의 타임라인 바를 조정함으로써 무수한 세부를 건너뛰어 원하는 장면만을 추려 스스로의 감관에서 증발시켜 낸다. 이때 관객들은 수동성을 넘어- 자발적으로 무반성의 조건에 탐닉하고자 한다. 애초에 객체로부터 부과된 수용방식이 하나의 자연이 된 것이다. 이 속에서 아마 영화는 어떤 방식으로든 '영화'일 수 없게 되었다고 해도 좋다.

이와 같은 일련의 변화들이 바로 '동시대'와 '무빙 이미지'의 역사화된 문제계를 형성하는 바이지만, 이는 영화를 비롯한 이미지의 차원에만 귀속되는 문제는 아니다. 우리 시대에 음악의 청취가 조직되는 방식 또한

일견 상이하지만 이와 동일한 기제에서 나타나는 형식의 단절을 표지하고 있다. 우선 유튜브를 비롯, 수많은 음원 스트리밍 서비스는 OTT가 무빙 이미지를 유통시키는 방식 그대로- 알고리즘의 ‘개념’을 통해 선별된 음악들을 쏟아낸다. 그들의 개념의 체계가 심화될수록, 역설적으로 청중은 개념 부재의 직접성 속에서 무방비로 음악을 소비당한다. 그리고 그와 같은 알고리즘을 통한 음악의 연쇄적 배치는- 신자유주의적 세계화가 개개인을 투자든, 인적자본의 향상이든, 생애주기의 관리이든, 어떤 ‘외부’의 추구도 없이 자본을 축으로 하여 운동하도록 꺾어 조직해버렸듯, 정확히 상이한 음물들을 자본이라는 목적인에 맞춰 운동시키기 위한 것이다(폭격과도 같이 쏟아져 내리는 음물의 연쇄 속에서 동시대의 헤게모니적 기업형태로서의 IT, 플랫폼 기업들은 두둑하게 배를 채우며, 업로더들은 그에 기생하여 낙수효과를 누린다). 자동재생을 통해 쏟아져 오는- 취향에 맞는 음악들이 인도하는 무한의 향유 속에서, 그 각각의 음악의 배경과 맥락, 작가를 알고자하는 인지적 의지는 구조적으로 소멸한다. 압도적인 양으로 덩어리진 채 이어지는 청취의 사태 속에서, 청자는 그 각 이름을 탐구하며 인지적 실천을 수행할 수가 없게 되는 것이다. 다시 하이데거 식의 표현을 빌자면, 음악 역시도 ‘눈앞에 있기’를 멈추고, ‘손안에’ 휘감겨 들어오는 대상이 된다.

6. pov: 유비쿼터스 사운드(ubiquitous sound)와 초월론적 주관의 바다

여기서 나타나는 지배적인 음악의 구조화 방식은- 임의의 플레이 리스트 시리즈를 구성하여 추상적인 제목을 붙이는 식의 경향이다. 예컨대 베토벤의 <교향곡 5번(운명)>은 ‘어둠 속에서 빛을 발견한 천사’와 같은 두루뭉실한 분위기의 주제어로 포박되어 다른 여러 음악들과 혼성적으로 뒤섞인다.²⁷⁾ 이는 영미에서도 나타나는 보편적인 현상으로, 이젠 ‘pov: you're a heartbroken witch(시점: 당신은 비탄에 잠긴 마녀이다)’와 같은 주제어로 대강의 우울한 단조풍의 노래들이 난잡하게 뒤섞여 있게 된다.²⁸⁾ 물론 이와 같은 무맥락성은 음악을 눈앞에 세웠을 때만 보이는 것인데, 왜냐하면 이 플레이 리스트의 내용은 미국의 작곡가 테일러 데이비스(Taylor Davis: 1987-), 프랑스의 작곡가 알렉상드르 디플라(Alexandre Desplat: 1961-), 폴란드의 작곡가 크지스토프 코메다(Krzysztof Komeda: 1931-1969) 등에 이르기 까지- 각 작자의 국가, 출생년도, 성별 등이 모두 상이한 단위를 취하기 때문이다. 이로써 상이한 역사와 맥락을 지닌 개개의 음악들은 유사한 일련의 분위기를 자아내고자 포집되어 한 평면에 나열되게 된다. 이는 유튜브가 개척한 전적으로 새로운 장르라 할 법한 것이다. 여기서 현전하는 것은 염연히 말해 음악적 청취의 ‘경험’이라기보다는 어떤 분위기에 취하고자 하는 그때그때의 주관이다. 영미식 작명법에서 이는 보다 노골적으로 나타나는데, ‘pov: you're a mermaid in love’, ‘pov: you're slowly going insane’과 같은 식으로 오래 이와 같은 플레이리스트의 제목에 따라붙는- ‘시점’을 표현하는 약어(acronym)인 ‘pov’는 그것이 1인칭의 편향된 시점에서 재구성된 것임을 적시하며, 나아가 그와 같은 편향된 시점을 체화하여 들을 것을 명령한다.²⁹⁾ 이때 연속재생의 대상이 되는 것은 일관된 하나의 주제 아래 작가주의적으로 구성된 한 뮤지션의 앨범, 혹은 레퍼토리, 또는 (동남아시아, 라틴 등) 지리적 권역의 ‘음악’이 아니라, 반성될 필요 없이 ‘분위기’라는 피상적이고 무차별한 동일성으로 소급된 채 덩어리져 오로지 정동(affect)만을 상대하는 건조한 ‘소리’이다. ‘무빙 이미지’라는 식의 호사스러운 이름으로 수식해보자면, 이와 같은 상황에서 나타나는 것은 음악이라기보다는 ‘유비쿼터스 사운드

27) 예컨대 ‘일상의 효정’이라는 채널을 운영하는 업로더는 여러 작가들의 음악을 모아 한데 뒤섞어 다음과 같은 식의 플레이리스트를 구성한다. ‘데자뷔, 괴물 PLAYLIST: 그리고 아무도 없었다.’; ‘마왕 PLAYLIST: 아버지, 아버지, 지금 그가 날 붙들어요.’; ‘PLAYLIST: 나는 익사 중인데 너는 물을 설명하고 있어.’; ‘PLAYLIST: 하지만 우리, 봄이 오면 죽기로 했잖니.’

28) Selena. "pov: you're a heartbroken witch." Online video clip. Youtube, 2 Sep 2021. 7 Sep 2022

29) ‘pov’는 카메라의 뷰 자체가 1인칭 관찰자 시점으로 촬영되는 기법을 의미하기도 하며, 이와 비슷한 맥락에서 틱톡(TikTok) 등의 무빙 이미지 플랫폼에서 각광받아온 형식이기도 하다.

(ubiquitous sound)’이다(물론 그것은 분석되고 비판되어야 할 역사이지, ‘무빙 이미지’의 주창자들의 생각처럼 존재론적인 실체는 아니라는 점을 덧붙여야겠다. 즉 우리는 ‘하이브리드-무빙 이미지’ 따위의 이름을 붙이는 데에서 더 나아가 그것 자체의 제 조건을 역사화해야 한다). 이로부터 가라타니 고진이 일찍이 하루키의 작업에서 읽어냈던 것과 같은 초월론적 주관의 범람을 발견하는 일은 그리 어려운 일이 아닐 것이다.³⁰⁾

무빙 이미지에서부터 유비쿼터스 사운드에 이르는- 위와 같은 시/청각적 수용에서의 거대한 전환은, 변증법적으로 보았을 때, 점차 반지성적인 스탠스를 당당하게 긍정하는 대중들의 몰염치한 경향과도 부합하는 것이다. 이동진의 레토릭-‘명징과 직조’를 둘러싼 어마어마한 반감에서부터, ‘붓물터지다’라는 메타포를 둘러싼 소요들을 거쳐, ‘심심한 사과’를 둘러싼 논쟁에 이르기까지의 일련의 과정에서 우리는 적지 않은 이들에게 ‘기본 소양’이라 할 법한 것이 부재한 듯 보이는 사태를 마주한다. 일견 이는 사회 전반적인 문해력 저하의 문제로 보일 수 있으나, 그와 같은 맥락화된 관용구들에 대한 독해력의 불균등함은 언제나 있어왔던 문제라는 점에서, 여기선 외려 ‘알지 못하는 것’을 대하는 태도가 보다 결정적인 쟁점이라 하겠다. 명실상부 오늘날의 인간들은 자신의 인식지평을 뛰어 넘어 있는 것을- 수용하고 극복하기보다는, 알지 못했던 것 일체에 관해 면역학적 거부를 보이도록 구조화되어 있다. 이는 ‘미지의 앎’, ‘미지의 타자’, 나아가 ‘미지의 세계’ 일반에 대한 태도를 관류하는 것인데, 이유인즉 무엇보다 인간들이 실제 현실 속에서 어떤 유대와 연결도 없이 파편화된 채 자족하고 있기 때문이다. 정치, 경제, 사회, 문화를 가리지 않고 이뤄진 자본의 총체적인 반격 속에서 구조화된 ‘홀로 있음’은 주체 스스로가 그것을 내면화하는 지경으로 발전해왔다. 그리하여 개개인의 협소한 ‘앎’을 초과하는 것은 그 자신의 동물적인 즉자존재의 지평 내에서 고고하게 자족하고 있는 그들에게 크나큰 위협이 된다. 그리고 그와 같은 사회적 실재의 세태와 평행하여- 우리가 앞서 살펴봤듯 오늘날 어떤 실재와 공명하며 자신이 알지 못한 감각과 의미를 전달해줄 미지의 문화적 대상은 없게 되는 것이다. 동시대의 자본주의가 모든 것을 분리시키는 동시에, 모든 것을 ‘손안에 있는 것’으로 만들기 때문이다. 우리는 이미 극단적인 분리 속에서 ‘내게’ 알려진 것, ‘내가’ 익숙한 것들 속에서 보고, 들으며, 행위한다(그리고 스스로 그렇게 해야만 한다고 무의식적으로 믿는다). 이러한 관성 속에서 그와 같은 무의미한 반복을 멈춰 세울 수 있는- 사유와 인지의 계기들은 지워져야만 하는 것으로 나타난다. 이는 SNS에서 웅변적으로 나타나는 반향실 효과(echo chamber effect) 및 알고리즘에 의한 폐쇄적인 자기지시성을 통해서도 예표되는 경향으로서, 그런 점에서 동시대의 인간들에게 ‘내가 알지 못하는 것이 나의 주체성을 변화시키는 바의’ 사태란, 경험하고 싶지 않은 공포가 되는 것이다. 그렇게 동시대에는 부재하는 실천으로서의 ‘반성’의 실행과, 마찬가지로 부재하는 ‘체험’과 ‘경험’의 세계로의 입장(entrance)은 거부되며- 이는 좁은 우리(cage)에 갇힌 돼지가 이내 적극적으로 우리 외부의 일체의 현상과 존재들을 외면하는 상황과 그리 다르지 않다. 그러나 이 같은 나르시시즘은 최종적으로 극복되어야 할 징후이지만, 오늘날의 인간들이 현실을 버터내는 유일한 존재방식이기도 하다. 공동의 세계 없이 서로가 서로의 적이 될 때, 그리하여 세계가 내게 어떤 현대의 표정도 짓지 않을 때, 생존 자체가 유일한 목적이 될 때, 자신의 리비도를 스스로에게 정향시켜 자폐적일지언정 스스로를 사랑하지 않는다면, 그에게 남은 것은 죽음뿐일 것이기 때문이다.

그런 점에서- 다시금 변증법적 연결을 제시해보건대, 이것이야말로 2010년대 이후로 (발전된 자본주의 국가들을 중심으로 하여-)전세계적인 화두가 된 ‘탈-진실(post-truth)’이라는 문제계의 실질적 원인이 된다. 아무도 연관 짓지 않는 것이지만, 실로 자본주의의 몰화의 심화에 잇따른 삶의 파편화와, 그 속에서 고고하게 실제화된 자족적인 초월론적 주관이야말로, 숙고와 연구, 반성을 통해 도달할 ‘진실’이란 것을 제쳐두고 보고 싶은 것만을 보게 만드는 가장 규정적이고 실질적인 힘인 것이다. 이로서 우리는 ‘무빙 이미지’-‘Kino의 소멸’-‘OTT’-‘트레일러화’-‘동시대’-‘pov’-‘유비쿼터스 사운드’-‘반지성주의’-‘SNS’-‘탈진실’-‘초월론적 주관’ 등에 이르는 다기한 맥락의 개념들을 일거에 관류하는 필연적이고 내적인 전체 지평을 감지할 수 있다. 이들은 결국 후기 자본주의의 실체로서의 신자유주의와 소비주의가 만들어낸 특정한 시간대에 대한 주체의 반응이 현상하는 장소들인 것이다.

30) 이에 대해서는 다음을 참고하라. 가라타니 고진. “무라카미 하루키의 풍경-『1973년의 핀볼』.” 『역사와 반복』. 조영 일 역. 도서출판 b, 2008.

나가며: 변화하는 시간으로서의 콩종크튀르

이와 같은 일련의 사태들 속에서, 본질적인 문제가 되는 것은 다음과 같은 것이다: 어떻게 ‘손안에 있는 것’들을 ‘눈앞에 있는 것’으로 만들어낼 것인가? 어떻게 ‘손안에 있는’ 직접적인 것들을 다시금 매개된 것으로, 관계 속에 있는 것으로, 전개되는 것으로 ‘인지’하게 할 것인가? 어떻게 즉자적 자극의 무의미한 연쇄를 넘어 반성될 수 있는 ‘체험’과 ‘경험’을 생산해낼 것인가? 어떻게 ‘포스트-스펙터클’ 시대의 작인으로서 식민화된 이미지와 소리를 구제할 것인가? 촘촘해진 자본주의의 (비)경험의 그물망 속에서 존재자조차도 될 수 없이 짓눌린 채 허덕이는 -나를 포함하여- 동물화된 이들을 어떻게 다시 존재하도록 하여, 유일한 존재물음의 담지자- 본질적 의미의 ‘인간’으로서 버려낼 것인가? 그리하여 어떻게 그 스스로의 삶/존재방식 자체와 마주하게 함으로써 진정한 자유를 발견하도록 할 것인가?³¹⁾

누구나 그러하듯 나 역시 아직 여기에 대한 구체적인 실천의 지침을 갖고 있지 못하다. 그러나 하나의 잠정적 방향으로서- 자본주의가 조성하고 있는 자연화된 범주와 사태들을 철저히 역사화하여, 불변할 것처럼 보이는 ‘현재’를 하나의 ‘역사’로서 조명하는 작업이 삶과 세계의 전 영역에서 이뤄져야 한다는 대원칙을 제안해보고자 한다. 그리고 여기에 오늘날의 비판적 활동가들과 지식인들, 예술가들의 임무가 달려 있다는 사실을 적시하는 것으로 결론을 갈음하고자 한다. 본 작업은 본질적으로 그와 같은 시도를 근래 영화와 미술의 영역에서 나타나고 있는 징후들을 경유하여 상론한 것이었다. 일찍이 손택(Susan Sontag)이 지적했듯, 특정한 사태에 접근하는 데에 있어- 서사(텍스트)는 연대하게 하며, 이미지는 소비하게 한다. 그렇다면 ‘무빙’ 이미지는 무엇을 하게 하는가, 그리고 그것이 주체들과 관계하는 본질적인 방식은 무엇인가- 라는 질문을, 오늘날의 전체 세계지평을 관류하는 논리를 중심으로 거칠게나마 해명하고자 한 것이다. 그러나 여기서 묘사된- 자폐적이고 촘촘하며 완전해 보이는 지배의 체계에 관해, 지레 겁을 집어먹을 필요는 없다. 콩종크튀르란 아날 학파의 브로델이 제기한 개념으로, 예컨대 자본주의와 같이 장기지속하는 구조화된 시간대 속에서의 결절점으로서, 그에 매개된 채 순환하는 한 차원 아래의 시간대를 가리키는 것이다. 이를 통해 우리는 모더니즘 역시 하나의 콩종크튀르였고, 오늘날의 자폐적인 문화적 연쇄의 계기로서 우리가 살펴본 제 경향들과,

31) 이는 하이데거적 실존주의/현상학의 문제계이기도 하다. 그러나 마르크스주의는 이와 같은 실존주의의 테마가 실질적으로 달성, 해소될 계기를 이미 선취하여 포함하고 있다고 하겠다. 마르크스의 공산주의란 근본적으로 하이데거적 의미에서의 존재자의 탈은폐를 통한 존재의 현전이 가능해야 하는 세계이기도 하다. 하이데거의 문제계를 형성하는 ‘근대’로의 이행과 더불어 심화된 로고스 중심주의와 실증주의, 기술과 예술의 분리는- 탈은폐, 존재의 드러남을 저지함으로써 인간의 사유를 구조적으로 존재자에 대한 천착에 고착되게 하나, 기실 이와 같은 ‘근대’를 지탱하고 관류하는 구체적인 목적인은 바로 자본(주의적 사회관계)이기 때문이다. 그런 점에서 하이데거가 ‘존재망각의 역사’로 서구의 역사 전체를 요약했던 것은- 하이데거 자신은 눈치채지 못했음에도 불구하고, 그가 자본주의적 사회관계 속의 한 인간으로서 역사를 소급해낸 데서 나온 결과였다고 해도 좋다(그리하여 그는 그 모든 근대적(자본주의적)퇴행을 어떤 방식으로든 일거에 해소해 줄 것으로 기대되는 나치에게 왜곡된 기대를 걸었던 것이다). 그 연장에서 그의 논의와 더불어, ‘post-주의 내지 탈근대’ 류의 논의들이 실질적 의미를 갖도록 하기 위해선 중구난방으로 뻗어나가는 경향이 있는 그들의 비판 대상을 ‘근대’에서 ‘자본주의’를 향하도록 전유해야한다. 한편 역으로, 실존주의적 테마는 마르크스주의의 실험이 ‘인간의 얼굴’을 하도록 보조하는 유용한 보충제가 되어줄 수도 있다. 요컨대 위대한 현실사회주의의 실험 이후 그들이 미처 도달하지 못했던- 그리하여 동시대의 좌파들에게 남겨진 과제는 결국 해방된 개인들이 존재의 드러남 속에서 스스로의 본질을 자유롭게 향유하며, 그에 충실할 수 있는 세계를 만드는 것이기 때문이다. 해방된 세계에서는 모두가 존재물음을 마치 호흡처럼 실천하는 실존주의자인 동시에, ‘현실의 모순을 지양하는 현실의 운동’의 주체로서 공산주의자일 수밖에 없을 것이다. 그리고 이는 어느 정도 합의된 사실이기도 한바, 비록 언어는 다를지언정 ‘21세기 사회주의’를 둘러싼 마르크스주의의 재구축 과정에서는 (실존주의/현상학의 축이기도 한) 주관성의 해방에 대한 강조를 놓치지 않고 있기 때문이다. 더불어 실존주의/현상학과 마르크스주의의 관계에 대한 이 같은 착상은 서동진과의 대화에 빚지고 있음을 밝혀둔다.

그를 관장하는 시간대로서의 포스트모던 역시 동시대의 특정한 사회적 실재 속에서만 나타나는 역사적인 현상을 직감할 수 있다. 이렇게 그야말로 자연화한 문화적 대상들 속에서 자연이 아니라, 역사를 볼 때, 우리는 가능한 개입의 공간을 얻게 된다. 후기자본주의의 메커니즘 속에서 초토화된 존재와 경험, 나아가 예술의 회복을 위해 중요한 것은 우리가 역사를 살아내고 있다는 인식이다. 그리하여 아직 오지 않은- 도래할 역사 속에서는 다시금 우리가 연결되어, 하나의 새로운 세계에 살게 될 것이라는 믿음이다.

MCU의 멀티버스 세계관과 캐릭터를 포함한 내러티브 운용, 형식적 특성에 대해 정리해 볼 수 있는 기회가 되었습니다. 새롭고 독창적인 주장이 존재하는 연구라기보다는 MCU 안팎에서 나타나고 있는 현상을 포괄적으로 정돈한 글이라고 판단됩니다.

논문을 읽으면서 떠오른 몇 가지 학술적 호기심을 다음과 같이 정리했습니다.

첫째, MCU의 멀티버스 세계관을 언급하지 않더라도, 오래 살아남은 슈퍼 히어로물이나, 시리즈화된 영화를 볼 때, 배우의 얼굴보다 성격화된 캐릭터 그 자체가 중요하다는 생각을 합니다. 예컨대 ‘007 시리즈’에서 제임스 본드를 연기한 배우들은 각기 다른 얼굴과 행동 특성을 갖고, 인물 자체에서 느껴지는 뉘앙스가 전혀 다릅니다. 그렇지만 기구축된 캐릭터의 상징적·서사적 지위와 역할이 어느 정도 안정적으로 유지되기에 ‘다른 매력’을 발산하면서 시대와 세대를 아우르는 것 같습니다. 이에 대해서는 어떻게 생각하시는지요.

둘째, 멀티버스 세계관 안에서는 개별 작품의 내러티브가 진행되는 데 개연성이 “필요치는 않다”라는 분석의 함의에 대해 여쭙고 싶습니다. 선생님은 다중우주가 존재한다는 상상을 전제로 하면, 불시에 편의상 구축되는 내러티브가 가능해진다고 진단합니다. 실제로 프로페서 X가 엑스맨 시리즈에서 이미 죽었지만, <닥터 스트레인지>에서 별 설명없이 살아 돌아온 것을 예로 듭니다. 이 부분은 서사 수용문화에 있어서 일반적인 현상은 아닙니다. 현실 정보에 근거하지 않은 초월적 ‘환상’을 다루는 서사물이라도 해당 세계 내의 내적 필연성에 입각한 ‘그럴듯함’을 전제로 하는 경우가 많기 때문입니다(이는 톨킨의 이론이기도 합니다). 작품과 작품 사이에서 개연성의 원칙을 굳이 따지지 않는 수용문화가 보편화되고 있는 것인지 궁금한데요. 그것이 MCU에 관해 한정된 수용 태도일까요. 아니면 오늘날의 매체 환경 변화 내에서 이유를 찾을 수 있는, 수용문화의 거시적이고 암묵적인 변화일까요?

셋째, MCU 세계에서 영화와 드라마를 굳이 별개의 매체로 받아들일 필요가 없어진다는 것은 어느 정도 이해가 됩니다. 그 이유로 선생님이 거론한 것은, 첫째, 영화의 오리지널 스토리와 드라마 스토리가 연결되어 유지된다는 점, 둘째, 한 배우가 동일한 캐릭터를 연기한다는 점입니다. 그런데 오늘날 영화와 드라마의 경계가 무화되는 현상은 그와 같은 ‘스토리텔링’(오리지널 스토리와 캐릭터를 반복 활용하는 차원)의 측면뿐만 아니라 ‘이미지텔링’의 측면도 포함된다고 생각합니다. MCU에 속하는 드라마가 ‘영화적’이라고 할 때(또는 그 반대로 영화가 ‘드라마적’이라고 할 때) 이미지의 형식적 운용 등에서 차이가 없어진 부분도 있는지요.

‘플랫폼과 매체의 상호교차: 영화관의 공연 콘텐츠, TV와 OTT의 시네마틱 드라마’에 대한 논평문
(저자, 정민아)

안승범

이 글을 통해 코로나 19가 휩쓸고 간 이후, 영상문화의 ‘뉴노멀’에 대한 선생님의 식견을 볼 수 있었습니다. 동시대에 벌어지고 있는 수용문화에 있어서의 변화상에 대한 진단에 동의하고 그에 대한 해석 부분도 큰 이견이 없습니다.

직관적으로 떠오른 몇 가지 궁금증을 다음과 같이 정리해 봤습니다.

첫째, 선생님은 뉴노멀로서의 영상문화에 대해 논의하면서 태그니티 가상 공동체 문화, 돈쫄내기와 N차 관람 문화, 특별한 시청각적 체험을 제공하는 특별관 중심 수용 문화, 그리고 소셜 살롱 문화의 한 양상으로서 커뮤니티 시네마 문화, 참여적 수행성이 강화된 체험 문화, 액티비티와 결합된 영상문화 등을 언급합니다. 그런데 이러한 특징적인 문화들이 전통적인 영화관 스크린 관람 문화의 주변에서 공존하거나 결속되어서 간다고 보는 입장인지(문맥상 선생님의 견해는 이에 해당하는 것 같습니다만), 아니면 오히려 주류 문화로 부상하거나 기존의 지배하던 관습을 점진적으로 대체·해체해갈 것이라고 보는 것인지 궁금합니다.

둘째, K-드라마와 K-무비가 공유하고 있는 공통점에 대해 선생님은 다음 세 가지를 언급합니다. 첫째, 로컬리즘 공간을 잘 활용한다. 둘째, 익스트림한 장르를 배경으로 빠르게 움직이는 캐릭터와 속도감있는 서사 전개를 보인다. 셋째, 사회적 메시지를 결합한 감동을 선사한다. 여기서 로컬리즘 공간의 활용과 사회적 메시지를 결합한 감동에 대한 논의는 굳이 뉴노멀 시대 매체 환경의 변화 등에 따른 필연적·당위적 귀결이 아닌 것 같습니다. 만약 이 세 가지 논점이 영화와 드라마의 경계가 무화되는 과정에서 ‘그렇게 될 수밖에 없는 계기’가 있을까요?

셋째, 결론에서 선생님은 팬데믹 이후 경제 위기에서 ‘영화의 양극화’가 반드시 나타날 것이라고 주장했습니다. 문맥상 이때의 ‘양극화’가 이해되지 않는 것은 아니지만, 좀 더 소상하게 ‘양극화’의 의미와 그에 대한 해석을 듣고 싶습니다.

마지막 질문은 본 논문의 핵심 논점과 긴밀하게 연관되지만, 이 글에서는 유보된 질문과 관련됩니다. 선생님은 서론에서 ‘시리즈 영화’라는 호명에 대한 판단은 일단 배제하겠다고 말씀했고 실제로 이 글에는 그에 대한 논의가 없습니다. 그러나 영화, TV 드라마, 웹드라마 등이 플랫폼과 매체의 상호교차 현상으로 뒤섞이는 와중에 그 논점은 매우 중요해 보입니다. 부산국제영화제에서 곧 다뤄질 학술적 의제이긴 한데, 선생님은 오늘날의 시리즈물 드라마를 영화의 영역 안에서 논의하려는 일련의 움직임에 대해 어떻게 생각하시는지요.

‘은유로서의 무빙 이미지, 그리고 영화의 종언: 콩종크뤼크로서의 포스트모더니즘을 넘어’ 논평문
(저자, 정강산)

안승범

‘무빙 이미지’라는 용어의 증식 과정에 대한 날카로운 비판으로 시작해 동시대 시청각 문화에 대한 폭넓은 해석을 보여준 논문입니다. 흥미있게 읽었습니다. 이 논문이 폭넓은 독자에게 더 오래 읽히길 바라는 마음을 담아 몇 가지 생각을 적어 보았습니다.

첫째, 비판과 비난의 경계에 놓인 몇몇 표현들과 예외적 사유의 가능성을 사전에 차단하는 듯한 단정적 진술이 가진 부정적 영향에 대해 말씀드리고자 합니다. 선생님의 솔직하고 과감한 문장은 매우 매력적입니다. 그러나 때로는 표현의 수위가 위태롭다는 생각을 했습니다. 예컨대 ‘무빙 이미지’ 개념을 오남용하는 진영을 향해 “정신박약”이란 표현을 쓴 부분은 수정의 필요가 있지 않나 생각합니다. 그 단어가 특정 장애인을 더 낮춰 부르는 말이기 때문입니다. (물론 ‘무빙 이미지’ 개념이, 그 활용도와 학술장에서의 위상에 비해 내실있는 담론화 과정이 없었고, 동어반복적으로 사용되고 있다는 데에는 동의합니다.) 다다이스트를 “퍼포먼스 아트 그룹”이라고 부르거나 아방가르드를 실험적 “다매체 예술의 시퀀스”라고 부르는 이들을 “자폐적인 매체론자”라고 칭하고 그들은 “건전한 미술사적 상식을” 지니지 못했다고 평가하는 것 역시 논리의 정합성을 떠나 다소 과한 비난이라고 여겨집니다.

단정적인 질술의 문제가 발견되는 경우도 있습니다. 예컨대 <탑건: 매버릭>의 영화관 개봉에 대한 탐 크루즈의 생각을 인용한 후, “그가 최후의 관객이 될 것이라는 예감은 틀리지 않을 것”이라고 말합니다. 그러나 탐 크루즈보다 훨씬 젊은 세대 중에서도 영화관 체험의 차별성에 대한 확고한 견해를 가진 이들이 많습니다. OTT나 유튜브 등 새로운 플랫폼이 조성하고 있는 영상 수용 생태계의 변화에 대해 저도 예민하게 바라보는 입장인데, 그럼에도 ‘Kino’ 공동체가 소멸될 것으로 보진 않습니다.(아마도 같은 세션에서 발표하는 정민아 선생님도 영화관 관람 문화가 이후에도 건재할 것으로 보는 입장인 듯 합니다.) “SNS는 신문방송학과 문화연구 등에 의해 으레 책임없는 관계와 발화들을 생산하는 원인이 되는 장소라는 십자포화를 받아 왔다.”고 하는데, SNS를 바라보는 관점, 활용하려는 시선도 매우 넓은 스펙트럼을 형성하고 있습니다. 유튜브 영상에 익숙해진 사람들을 두고 선생님은 다음과 같이 말합니다. “그들은 수많은 것을 보았으나 동시에 아무것도 경험하지 않은 것이다. 이때의 관객은 유유히 뒷짐을 지고 거닐다 꿈의 상연과 다른 경험을 위해 Kino에 입장하는 고전적 관객이라기보다는, 움찔달짝 하지 못한 채 철창에 갇혀 푸아그라를 생산하기 위해 목구멍에 깔때기가 삽입된 거위와 같은 수준으로 전략한-동물화 된 관객이다.” 이 문장 역시 비판과 비난의 경계에서 위태로운 진술이면서, 매우 단정적 표현일 수 있다는 생각을 합니다. 무빙 이미지에서부터 유비쿼터스 사운드에 이르는 시청각적 수용의 변화에 대해 “반지성적인 스탠스를 당당하게 긍정하는 대중들의 몰염치한 경향”같은 표현도 같은 선상에서 있다고 판단됩니다.

둘째, 선생님의 글 중에서 더 논의가 진척되었다면, 학술적 가치가 더 높아졌을 것 같다고 생각되는 부분이 있습니다. 그것은 오늘날 영상 플랫폼 생태계를 ‘자폐적인 이미지의 순환 세계’라고 명명한 후, 이것이 ‘포스트-스펙터클’이라는 개념으로 재의미화가 가능할 것이라고 한 부분입니다. 최근 <늬>이라는 영화를 보면서 스펙터클에 대한 욕망을 부추기는 환경 안에서 압도당한 개인들을 보았습니다. 단편적인 궁금증과 호기심, 소비적인 신비감을 자아내는 그 ‘무엇’을 직접 눈으로 대면하면 죽임을 당하는 설정이 거기에 있습니다. ‘할리우드’라는 신화적 상징 세계에 대한 해석, 그리고 ‘보고자 하는 욕망’과 ‘보는 눈에 저당잡힌 현실’에 대한 아이러니가 층만한 영화라고 봤습니다. 이 글에선 충분히 개진되지 못했지만, ‘포스트-스펙터클’에 대한 더 정교한 논의를 해나갈 계획은 없으신지, 여쭙고 싶습니다.

셋째, 선생님은 무빙 이미지, 하이브리드 무빙 이미지를 통한 오늘날의 예술 작업 중 일부가 샘플링과 리메이킹 등을 아우르는 포스트 프로덕션 방법론 중 하나이고, 이것은 형식적 ‘혼성모방’에 그치며, 즉자적 유희이자 공허하고 자폐적인 작업들이라고 말합니다. ‘무빙 이미지’ 예술 작업 범주에서 논의되는 작품들이 모두 “자폐적인 자기 현전의 감각에 자족하는” 경향이나 “인식론적 퇴행을 합리화하는 구실”로 환원될

수 있는지에 대해서는 의문입니다. 만약 예외적으로 평가받을 만한 작업이 없을까요?

넷째, 'contemporary art'와 'postmodern'을 “동일한 것의 다른 표현”이라고 주장했는데, 양자는 내포하는 의미범주가 너무 방대해서, 상동성을 주장하기 어려운 단어가 아닌가 합니다. 그리고 선생님도 잘 아시겠지만, '동시대 예술(미술)'이라는 것은 때론 학술적 엄밀성을 가진 용어가 아니라, 편의상 호출될 수 있는 용어여서 “1960년대 중후반 내지 1970년대 이후 현재까지의 시기”의 미술을 가리키는 용어라고 단정할 수 없을 것 같습니다. 문맥에 따라 '동시대'를 10년 단위, 또는 1-2년 단위의 경험으로 지칭해도 틀렸다고 말할 순 없을 것 같기도 합니다. 제가 생각하지 못한 선생님의 식견을 듣고 싶습니다.

호모루덴스(Homo Ludens) 시대, '놀이'의 초월성

- 넷플릭스 드라마 '오징어게임'을 중심으로 -

이혜수(LEE, Hyesoo)

lhs0025@naver.com

한남대학교 아트앤테크놀로지대학 융합디자인전공 초빙교수

Visiting Professor, Hannam University

발표 요약

본 연구는 2021년 공개된 넷플릭스 오리지널 드라마 <오징어 게임>이 세계적인 흥행과 K문화를 담은 글로벌 콘텐츠로서 주목받게 된 요인을 호모루덴스 측면에서 분석하고 해석했다. <오징어 게임>은 한국에서의 현지 창작을 확대하는 시점에서 나온 기록적인 성공작이다. 기록적인 흥행 이후 그 원인을 사후적으로 규명하려는 수많은 시도가 이루어지고 있다. 본 연구에서는 <오징어 게임>을 호모루덴스의 관점에서 현대인의 놀이 가치와 조건의 결합이 만들어낸 결과물이라는 점에 초점을 맞추고, 놀이적 특성에 주목한다. 놀이하는 인간으로서 호모루덴스(Homo Ludens)를 주창한 요한 호이징하(Johan Huizinga)는 인간 사회의 중요한 원형적 행위들에는 처음부터 놀이의 요소가 가미되어 있었다고 말한다. 이러한 관점에서 <오징어 게임>은 놀이와 게임에 대한 인간의 본능적 쾌감과 욕망을 자극한다는 데 주목할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 요한 호이징하의 저서인 「호모루덴스(Homo Ludens)」의 내용과 호이징하의 연구를 계승하여 발전시킨 로제카이와(Roger Caillois)의 놀이이론을 기반으로 현대사회에서 강화되는 호모루덴스에 주목하여 <오징어 게임>에 나타난 놀이적 특성과 현실에서 영향력 있는 놀이의 가치와 영향을 파악해 보았다. 이를 통해 문화콘텐츠의 개발과 확장에 있어서 놀이적 가치를 재발견하고 주목하여 놀이적 요소가 수용자의 사회 문화에 따라 어떤 긍정적 변화를 가져올 수 있는지 살펴보았다. 결과적으로 디지털전환의 시대적 흐름 속에서 요구되는 유희적 본능을 이해하면, 호모루덴스로서 접근하고 놀이문화를 활용한 개발과 효과적 적용이 가능하다. 놀이는 세대와 세대, 디지털과 아날로그, 남성과 여성, 동양과 서양의 경계를 초월(超越)하여 융합된 관계 구축을 위한 도구로 기능 할 수 있다. 이 연구를 통해 놀이의 가치와 초월성을 재발견하고 호모루덴스를 이해함에 도움이 되기를 바란다.

주제어

호모루덴스, 놀이이론, 놀이, <오징어게임>

목 차

1. 서론

- 1.1 연구 배경과 목적
- 1.2 연구 범위와 방법

2. 이론적 배경

- 2.1 놀이의 개념과 정의
- 2.2 요한 호이징하의 놀이이론
- 2.3 로제카이와의 놀이이론

3. 오징어게임의 놀이와 호모루덴스

- 3.1 오징어게임에 나타난 놀이의 특성
- 3.2 현대사회와 놀이의 가치

4. 결론 및 함의

참고문헌

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

2021년 9월 17일에 넷플릭스를 통해 공개된 「오징어게임」이 세계를 강타하고 있다. 2021년 9월 17일 넷플릭스를 통해 공개된 〈오징어 게임〉은 넷플릭스가 서비스되는 전 세계 94개국에서 ‘오늘의 TOP 10’ 1위를 기록하는 기염을 올린 작품이다. 넷플릭스의 공동 CEO인테드 사란도스가 ‘넷플릭스 사상 가장 큰 작품이 될 수도 있다(Netflix’s biggest-ever series at launch)’고 발언했을 정도로 〈오징어 게임〉은 세계 최대 글로벌 플랫폼에서도 상징적인 작품으로 기록되고 있다. 그에 따라 월스트리트 저널(WSJ)이 ‘전 세계적 현상’으로 명명(Dasl Yoon Timothy W. Martin 2021)하고 CNN이 ‘문화적 장벽을 뚫고 예상치 못한 센세이션을 불러일으킨’으로 분석(Brian Lowry 2021)하는 등 〈오징어 게임〉은 세계적인 언론의 특집 기사에 연이어 등장했다.이런 외형적 지수뿐만 아니라 내용 면에서도 작품의 만족도를 신선도로 평가하는 미국 로튼 토마토

닷컴에서 최고 점수인 신선도100%를 기록했다. 또 다른 비평사이트인 IMBD에서도 10점 만점에 8.3 점을 받는 완성도를 드러냈다(김지은 2021). 또한 골든글로브에서 남우조연상을 수상하고 작품상과 남우주연상 후보에 올랐으며, 미국방송영화비평가협회(BFCA)가 주관하는 크리틱스 초이스에 3개 부문, 미국 배우조합상(SAG)에 비영어권 드라마 최초로 4개 부문 후보에 오르기도 했다.

이처럼 <오징어 게임>은 한국에서의 현지 창작을 확대하는 시점에서 나온 기록적인 성공작이다. 기록적인 흥행 이후 그 원인을 사후적으로 규명하려는 수많은 시도가 이루어지고 있다. 하지만 본 연구에서는 현대는 호모루덴스시대 라는 관점에 초점을 맞추고, 놀이적 특성에 주목하였다. 본 고 에서 <오징어 게임>의 성공사례를 통해서 놀이의 적용을 어떻게 적절히 활용하고 접근하였는지 알아보고 이를 토대로 그 미래의 방향을 살펴보고자 한다.

1.2 연구 범위 및 방법

이 연구에서 <오징어게임>을 분석하기 위한 이론적 개념은 요한 호이징하(Johan Huizinga)의 저서인 「호모 루덴스(Homo Ludens)」의 내용과 호이징하의 연구를 계승하여 발전시킨 로제카이와(Roger Caillois)의 놀이이론을 기반으로 한다. 이 두 연구자의 선행연구가 본 연구에 특히 유의미한 이유는, 본 연구에서는 체험으로서 놀이의 속성을 통해 <오징어게임>속에 존재하는 놀이를 이해하기 위한 것이므로, <오징어게임>에 나타난 6가지 놀이를 분석대상으로 하며, 다음과 같은 연구방법과 범위를 가진다.

- 1) 먼저 문헌연구를 통해 놀이이론을 고찰해 살펴보고,
- 2) <오징어게임>에 나타난 6가지 놀이를 로제카이와의 놀이특성에 적용하여 파악하여 본 다음,
- 3) <오징어게임>에 나타난 놀이의 특성과 효과를 정리하여 본 연구를 마치고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 놀이의 개념과 발달

인간의 특성 중 가장 본능적인 것은 놀이하는 인간 즉 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’이다. 이는 놀이 이론의 대표적인 사상가 요한 호이징하가 1938년에 출간한 『호모 루덴스(Homo Ludens)』에서 놀이는 문화의 한 요소가 아니라 문화 그 자체임을 주장하고 있다. 놀이는 인류 역사를 이끈 원동력이며, 다양한 형태와 개념으로 발전하여 문화의 모습으로 확장되어왔다. 놀이에 대한 사전적 의미는 ‘여러 사람이 모여 즐겁게 노는 일이나 활동’을 뜻한다

놀이이론은 고전적이론(Classical theory)와 현대적이론(Contemporary theory)으로 나뉜다. 고전적 이론의 경우 19세기 말에서 20세기 초에 놀이를 ‘잉여 에너지의 소모’ 또는 ‘소모된 에너지의 재생’ 관점에서 해석한 생물학적 이론들로, 놀이의 목적에 집중하여 놀이를 연구하였다. 이후 현대적 이론에서는 놀이의 역할 관점에서 정신분석 이론 (Psychoanalytic theory), 인지-발달 이론(Cognitive developmental theory), 각성 조절 이론(Arousal modulation theory) 등 심리학을 중심으로 연구되었다.

처음으로 놀이를 학문으로 다루었던 호이징하는 “문명이 놀이 속에서(in play), 그리고 놀이로서(as play) 생겨나고 또 발전해 왔다”고 설명하며 놀이를 문명의 기반으로 보았다. 그는 인류 문명에 있어 예술과 스포츠

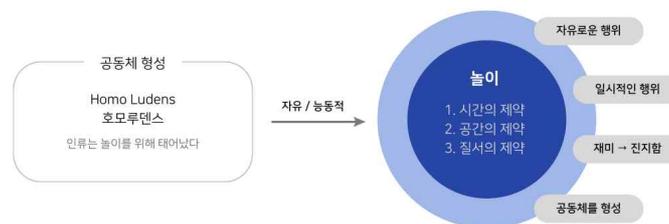
는 물론이고 법과 제도, 전쟁, 종교 등과 같은 다양한 사회적 현상이 인간의 놀이 정신으로부터 비롯된다고 보고 놀이와 인류 문명 사이 불가분의 관계성을 증명하고자 했다. 하위징아는 현대 놀이 연구의 큰 공적을 남기고 후일 많은 놀이 연구의 토대가 되었다. 그 후 로제 카이와는 이러한 하위징아 연구의 가치를 인정하고 그의 이론을 본인의 연구에 적극적으로 수용했다. 동시에 호이징하 연구의 한계를 지적하며 비판적 계승을 시도했다. 카이와는 하위징아가 “각각의 놀이 행동에 가장 정확한 의미를 주는 내적인 태도를 연구하기보다는 외적인 구조를 연구” 한다고 말하며 『호모 루덴스』는 “놀이 자체가 만족시켜 주는 욕구보다도 놀이의 형식과 규칙이 보다 주의 깊은 검토의 대상”이 되고 있다고 지적했다. 카이와는 이러한 비판을 토대로 놀이의 외적 형식을 넘어서 내적 동기와 원천을 규명하고자 했으며, 독자적인 근거로 놀이의 범주를 새롭게 제시했다.

2.1 요한 호이징하의 호모 루덴스

요한 호이징하(Johan Huizinga, 1872~1945)는 네덜란드 역사가로 ‘놀이’ 자체를 처음 학문으로 정의하였다. 그는 ‘호모 루덴스(Homo Ludens)’라는 개념을 사용하였는데, 이는 ‘놀이하는 인간’이라는 의미로, 노동과 놀이를 구분하여 놀이도 인간 생활의 주요 활동 중 하나라는 점을 인정한 개념이었다. 그는 역사적 관점에서 인간 문화와 관련된 많은 자료를 동원하여 ‘인간은 놀이하는 존재’라는 결론을 이끌어냈다.

호이징가가 이야기 하는 「호모 루덴스(Homo Ludens)」는 인류의 문명을 만들어 낸 것이 ‘사유’도 ‘노동’도 아닌 ‘놀이’라고 생각했다. 하위징아가 요약한 놀이의 특징을 다음과 같이 정리해 볼 수 있다.

첫째, 하위징아는 놀이를 명령에 의한 행위가 아닌 ‘어떤 자유로운 행위’라고 했다. 여기서 ‘자유’는 ‘자발성’을 의미한다. 둘째, 놀이는 일상적이거나 혹은 실제의 생활이 아니라는 것이다. 놀이는 실제의 삶을 벗어난 ‘일시적인 행위’이며 놀이의 본질은 ‘재미’에 있다고 하였다. 재미라는 요소는 인간을 놀이에 열광, 몰두하게 하는 원초적인 성질이 있다. 따라서 일상으로부터의 일탈이나 일시적인 활동이 단지 ‘재미’라는 ‘가벼움’의 뜻을 가지고 있는 것만은 아니다. 놀이의 뜻 안에는 ‘진지함’의 의미가 내포되어 있다. 사람들은 놀이하는 행위에 몰입하여 진지함을 수반하게 된다. 셋째, 하위징아가 주장한 놀이의 마지막 특성은 ‘장소의 격리성’과 ‘시간의 한계성’이다. 놀이는 시작되면 어느 순간에 이르러 끝나게 된다. 그는 놀이는 저절로 진행되고 저절로 끝나는 것으로 말한다. 또 한 놀이는 미리 구획되어 있는 놀이 공간에서 이루어지며 이 공간은 절대적이고 고유한 질서가 지배하는 것으로 보았다. 그는 놀이의 규칙이 위반되면 그 순간 놀이의 세계는 무너진다고 하였다.



[그림1] 호이징하(Johan Huizinga)의 놀이이론

즉 놀이는 제한된 시간과 고정된 공간 속에서 질서정연한 어떤 고유의 절대적 규칙에 따라 이루어진다. 하

위징아는 이러한 놀이의 특성은 놀이가 끝난 후에도 더 지속하려는 경향이 있어 놀이를 위한 공동체를 형성하며 이 공동체는 어떤 비밀로 자신을 감추고 변장과 다른 수단을 동원하여 일상 세계와 그들 사이의 다른 점을 강조하려는 경향이 있다고 말한다. 따라서 하위징아에게 있어 놀이는 재미를 얻기 위해 자유롭고 자발적으로 행하는 것이며 인류의 본성에 따른 비물질적인 것으로 말할 수 있다.

2.2 로제카이와의 놀이이론

요한 하위징아가 역사적 관점에서 놀이의 속성 및 존재가치를 정의했다면, 프랑스 사회학자 로제 카이와(Roger Caillois, 1913~1978)는 비역사적, 사회현상학적 관점에서 놀이의 분류에 집중했다. 그는 요한 하위징아의 이론을 비판적으로 발전시켰는데, 요한 하위징아가 놀이를 경쟁, 모의 두 가지로 분류한 것에 운과 현기증이라는 범주를 추가했다. 그는 놀이의 속성을 아곤(agon)_경쟁, 미미크리(mimicry)_모의, 알레아(alea)_운, 일링크스(ilinx)_현기증으로 유형을 구분하고 놀이의 원리는 파이디아(Paidia)와 루두스(Ludus)로 정의했다. 여기서 아곤(경쟁), 미미크리(모의), 알레아(운), 일링크스(현기증)은 놀이하는 자의 의지/탈의지 여부와 놀이 자체의 규칙/탈규칙 여부에 따라 구분되며, 각 놀이는 꼭 한 가지 범주로 대변되는 것이 아니라, 아곤(경쟁)과 알레아(운)을 조합하거나 미미크리(모의)와 일링크스(현기증)를 조합하여 그 특성을 설명하기도 한다.



[그림2] 로제 카이와(Roger Caillois)의 놀이이론

하위징아는 사회에서 놀이의 역할과 존재가치를 증명하기 위한 방향을 중심으로 연구를 진행했지만 로제카이와는 놀이의 성질, 속성 분류에 초점을 맞추었다. 하위징아는 사회의 질서를 잡아주는 제도들, 그것에 공헌하는 학문의 근원을 놀이정신에서 찾았으며 하위징아가 놀이의 긍정적인 특징, 사회·문화 발전의 원천적인 점을 주장한 반면 로제 카이와는 놀이 자체의 개념을 중심으로 연구를 진행하였다. 로제카이와의 놀이의 분류와 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 아곤(agon)은 ‘경쟁’을 의미하는 말로 경쟁자와 겨뤄서 자신의 우수성을 인정받고 싶어 하는 인간적 욕망이다. 따라서 아곤적 놀이에서 만족을 얻기 위해서는 지속적인 관심과 적절하고 부지런한 연습과 노력, 승리하고자 하는 의지 등을 갖추어야 한다. ‘아곤’은 개인의 자질(스피드, 인내력, 체력, 기억력, 재주, 솜씨 등)을 대상으로 하는 적대관계로서 일정한 한계 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 행해지며 개인 대 개인이나 팀 대 팀의 경기(테니스, 축구, 권투, 펜싱 등) 또는 불특정 다수 경쟁자의 경기(경주, 사격, 골프, 육

상) 등이 이에 해당한다.

둘째, 알레아(alea)는 놀이하는 자의 의지와 상관없는 운수나 요행, 운명에 결과를 맡기는 모든 놀이를 지칭한다. 참가자가 의지를 포기하고 운명에 몸을 맡기는 놀이이며 운명만이 승리할 수 있는 열쇠인 것이다. 따라서 승리자는 패자보다 운으로부터 더 많은 혜택을 입었음을 의미한다. ‘알레아(운)’는 ‘아곤(경쟁)’과 반대로 근면, 인내, 숨씨, 능력을 부정하기 때문에 참가자는 자신을 제외한 외부의 모든 것에 의지한다. 룰렛, 주사 위놀이, 제비뽑기, 복권놀이 등이 그 예다.

셋째, 미미크리(mimicry)는 시간적, 공간적 한계를 정해놓고 일시적으로 내가 아닌 다른 사람이 되어보는 것이다. 즉 허구적인 가상공간에 있거나 가상 인물이 되는 것 자체를 즐기는 것이다. 따라서 가공의 인물이 되어 그것에 어울리게 표현하는 것으로 성립되는데 어린이의 경우 군인, 경찰, 해적, 만화 캐릭터 등을 흉내 내는 놀이를 하는 것이며 일상생활에서 접하는 ‘미미크리(모의)’는 연극, 뮤지컬, 탈춤 등의 공연과 가면 을 쓴 가장무도회 등을 예로 들 수 있다

넷째, 일링크스(ilinx)는 현기증이 나서 어지럽고 비틀거리는 것이나 일시적인 공포 상태에 놓이는 것을 즐기는 것이다. 또한 참가자의 현실에서 벗어나 일종의 경련(가슴졸임), 실신상태(홍분), 크게 놀라는 상태(얼떨떨함)에 들어가는 것을 의미한다. 로제 카이와는 ‘일링크스(현기증)’를 기관(器官)의 혼란과 정신의 혼란으로 구분한다. 기관의 혼란은 목이 터져라고 외치는 것, 비탈길을 급히 내려가는 것, 뱅뱅 돌며 내려가는 미끄럼틀, 매우 빨리 도는 회전목마, 높이 올라가는 그네, 번지점프, 스키와 오토바이 등을 타고 맹렬한 속도로 달릴 때 유발되는 취한 기분으로부터 유발된다.

3. 오징어게임의 놀이와 호모루덴스

3.1 오징어게임에 나타난 놀이의 특성

「오징어게임」은 한 사람당 1억이 걸린 상금으로 456억 원의 상금이 걸린 의문의 서바이벌에 참가한 사람들이 총 6개의 게임, ‘무궁화꽃이 피었습니다’, ‘달고나(설탕뽑기)’, ‘줄다리기’, ‘구슬치기’, ‘징검다리 건너기’, ‘오징어’ 를 통과해 최후의 승자가 되기 위해 목숨을 걸고 극한의 게임에 도전하는 이야기를 담았다.

[표1] <오징어게임>에 등장하는 6가지 놀이

놀이 이름	진행 방식/ 미션	제한 시간	승자(생존자)수
무궁화 꽃이 피었습니다.	로봇의 눈(센서) 피해 결승선 통과하기	5분	201명
달고나 (설탕뽑기)	달고나 3가지 모양 그대로 떼어내기	10분	108명
줄다리기	10명 한팀으로 다리위에서 줄다리기	·	40명
구슬치기	2인1조로 상대 구슬 10개 차지하기	10분	17명
징검다리 건너기	2칸으로 구성된 18줄의 다리 통과하기	16분	3명
오징어	공격과 수비 분리, 공격이 오징어 머리 도착하기	·	1명

(1) 게임1- 무궁화꽃이 피었습니다

‘무궁화꽃이 피었습니다’는 술래가 벽을 보고 “무궁화꽃이 피었습니다”를 외치다가 구호가 끝남과 동시에 뒤를 돌아보고 움직이는 사람이 있으면 잡아내는 놀이이다.<오징어 게임>에서는 5분 안에 술래의 눈을 피해 결승선에 들어오는 참가자는 모두 통과하는 규칙으로 변형했다. 여기서 술래는 눈에 센서가 달린 여자아이 로봇으로, 술래에게 발각되는 건 센서의 동작 감지로, 술래에게 잡히는 건 벽면의 저격 소총에 의해 사살되는 것으로 대체했다.

[표2] 놀이유형-무궁화 꽃이피었습니다

〈오징어 게임〉에 나타나 놀이 분석 : 게임1 - 무궁화 꽃이 피었습니다.				
놀이방식/미션	제한시간	놀이 원리	놀이 유형	
 <p>제한시간안에 술래(센서로봇)에게 동작이 감지되지않게 결승선까지 통과하기</p>	5분	파이디아 (Paidia)	<input checked="" type="checkbox"/> 아곤(agon) <input type="checkbox"/> 알레아(alea) <input checked="" type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)	

(2) 게임2- 달고나(설탕) 뽑기

두 번째 게임은 ‘달고나 뽑기’로 10분 안에 자신이 선택한 모양이 그려진 달고나의 문양을 깨끗하게 잘라낸 참가자는 통과한 다는 규칙을 갖는다. 대신 그렇지 못하면 바로 옆의 진행요원에 의해 즉시 총살당한다. 특히 참가자 모두에게 똑같은 문양이 주어진 게 아니라 본인의 선택에 따라 다른 난이도의 주어지는 까닭에 서스펜스의 바탕인 불확실성이 자리한다.

[표3] 놀이특성 - 달고나(설탕)뽑기

〈오징어 게임〉에 나타나 놀이 분석 : 게임2 - 달고나(설탕)뽑기				
놀이방식/미션	제한시간	놀이 원리	놀이 유형	
 <p>제한된 시간에 자신이 선택한 모양이 그려진 달고나 문양을 깨끗하게 잘라내기</p>	10분	루두스 (Ludus)	<input checked="" type="checkbox"/> 아곤(agon) <input checked="" type="checkbox"/> 알레아(alea) <input type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)	

(3) 게임3-줄다리기

세 번째 게임은 참가자 10명이 한 팀을 이루어 줄다 리기를 펼치는 것이다. 게임은 일반적인 줄다리기의 방식 그대로 두 패로 나뉘어 굵은 줄을 서로 당겨 자신의 편으로 끌어온 쪽이 이기는 규칙을 사용한다. 다만

고공 타워에서 이루어지는 까닭에 줄이 끌려가 멈춘 팀은 그대로 가운데가 뚫린 바닥으로 추락사하게 된다

[표4] 놀이특성 - 줄다리기

오징어 게임>에 나타나 놀이 분석 : 게임3 - 줄다리기				
놀이방식/미션		제한시간	놀이 원리	놀이 구분
 <p>10명이 한팀이 되어 줄을 당겨서 자신편으로 끌어오기</p>		없음	파이디아 (Paidia)	<input type="checkbox"/> 아곤(agon) <input type="checkbox"/> 알레아(alea) <input type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input checked="" type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)

(4) 게임 4- 징검다리 건너기

다섯 번째 게임은 ‘징검다리 건너기’로 한 가로줄마다 랜덤하게 배치된 강화유리와 일반유리 하나씩 총 2칸으로 이루어진 총 18줄의 다리를 16분 안에 건너야 한다. 강화유리를 계속 밟아야만 도중에 유리 발판이 깨져서 추락하지 않고 무사히 건널 수 있지만 육안으로는 구분되지 않는다. 따라서 참가자들은 오로지 양자택일의 운에 의존해야 한다. 여기에 게임을 시작하기 전 순번을 고르게 되는데 어떠한 것을 골라야 유리한지 모른다는 설정까지 더해져 가장 불확실성이 극대화된 게임이다.

[표5] 놀이특성 - 징검다리 건너기

오징어 게임>에 나타나 놀이 분석 : 게임4 -징검다리 건너기				
놀이방식/미션		제한시간	놀이 원리	놀이 구분
 <p>순번을 골라 제한된 시간 안에 강화유리와 일반유리가 랜덤으로 섞인 18줄의 다리를 건너기</p>		16분	루두스 (Ludus)	<input type="checkbox"/> 아곤(agon) <input checked="" type="checkbox"/> 알레아(alea) <input type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input checked="" type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)

(5) 게임 5- 구슬치기

우선 모든 참가자들이 각자 원하는 한 명과 짝을 지은 후, 2인 1조로 자신과 짝을 지은 상대방을 탈락시키는 구슬치기 게임을 시작하게 된다. 구슬은 한 사람당 10개 상대방의 구슬을 모두 뺏어 20개를 만들면 승리한다. 이 공통 조건을 바탕으로 사람들은 다양한 구슬치기의 방식으로 게임을 진행했다. 홀짝게임 방식은 각자 가지고 있는 구슬 중 임의로 구슬의 개수를 손에 쥐 후 상대방에게 내밀어 손안에 있는 구슬이 홀수개인 지 짝수개인 지 질문을 한다 상대방이 홀짝을 틀린다면 주머니에 있던 구슬 개수만큼 상대방에게 받아 내지만 상대방이 홀짝을 맞출경우 주머니에 있던 구슬을 상대방에게 줘야 한다.

구슬치기방식은 모래 바닥에 적당한 크기의 구멍을 내고 조금 떨어진 곳에서 구슬을 던져 구멍에 넣는 규칙이다. 구멍에 구슬을 넣는 걸 성공하면 전에 시도해서 실패한 주변 모든 구슬을 가질 수 있다.

[표6] 놀이특성 - 구슬치기

오징어 게임>에 나타나 놀이 분석 : 게임5 - 구슬치기				
놀이방식/미션	제한시간	게임 원리	놀이 구분	
 <p>두명씩 짝을 지어서 제한된 시간안에 상대방의 구슬 10개를 모두 따면 승리</p>	30분	루두스 (Ludus)	<input type="checkbox"/> 아곤(agon) <input type="checkbox"/> 알레아(alea) <input checked="" type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)	

(6) 게임 6 - 오징어게임

여섯 번째이자 마지막 게임은 타이틀과 동일한 ‘오징어 게임’이다. 공격과 수비가 정해지며 공격은 ‘암행어사 (공격자가 기회를 노려 오징어의 허리를 가로지르면 두 발로 자유롭게 다닐 수 있는 자격)’가 되기 전에 두 발이 땅에 닿거나 오징어 모양의 그림 밖으로 쫓겨날 경우, 수비는 공격을 막지 못해 공격수가 오징어 그림의 머리에 도착했을 경우 각각 패배한다.

[표7] 놀이특성 - 오징어

오징어 게임>에 나타나 놀이 분석 : 게임6 -오징어				
놀이방식/미션	제한시간	게임 원리	놀이 구분	
 <p>공격과 수비를 경하고 공격은암행어사(오징어 허리를 가로지르면)가 되기전에 두발이 땅에 닿으면 패배. 수비는 공격을 막아 공격수가 오징어그림 머리에 도착했을 때 패배.</p>	.	파이디아 (Paída)	<input checked="" type="checkbox"/> 아곤(agon) <input type="checkbox"/> 알레아(alea) <input checked="" type="checkbox"/> 미미크리(mimicry) <input type="checkbox"/> 일링크스(ilinx)	

3.2 현대사회에서 놀이의 가치

4차산업 혁명으로 인한 디지털전환과 스마트폰의 출현으로 인해 모든 사람들이 비대면에 익숙해 지고 실 내에서 혼자 노는 문화가 한창이다. 옛날 우리 조상들은 농사를 지면서 춤과 노래가 동반되었고, 노동이 놀이와 공존하였다. 거의 직업과 노동활동시 모든 과정을 자신이 관할 했기에 비록 일은 힘들더라도 성취감의 형태로 자기 일에서 재미를 느낄 수 있었다.

하지만 산업혁명으로 공장 노동자들은 공장 안에서 모든 동작이 생산에 최적화 되었다. 이처럼 현대로 오면서 문명화, 이성화, 산업화의 과정에서 과거의 유희인이 오로지 물질적 욕망에 의해 움직이는 이해타산적인 차가운 인간, 이른바 호모 에코노미쿠스로 전락한 것이다. 특히, 코로나바이러스19에 의한 팬데믹이

길어지면서 비대면 사회가 급속히 강화되며 이로 인한 유희결핍이 크게 나며, 이와 더불어 세대간, 문화와 지역간의 단절과 간극으로 인한 혐오문화가 발생되었다. 코로나19로 인한 동양인 혐오가 불어졌으며, 급속한 노령인구 증가와 세대간의 갈등은 노인 혐오문화로 나타났으며, 젠더간의 갈등 또한 시간이 갈수록 점점 더 커져가고 있다. 이러한 시대적 환경 속에서 우회적 어법으로 해결 할 수 있는 것이 놀이이다. 인간의 호모루덴스의 본능은 남녀노소, 지역, 인종, 언어의 차이를 초월하여 현대사회에서 결핍되었던 유희충족을 통해 함께 공감 할 수 있는 통로가 될 수 있다. 그 예로서 오징어게임은 전통놀이와 디지털게임을 초월하여 추억과 새로운 체험으로 각각 작용하는 유희적 충족을 공감하게 하는 매개체로 작용했다. 그 가시적 사례로 동서양을 불문하고 오징어게임의 패러디콘텐츠와 상품이 개발 되고, 디지털세대가 전통 아날로그 문화를 익히고 이해하게 되었다.



[그림3] <오징어 게임> 관련 밈(meme)

한발 더 나아가 4차 산업혁명에 영향으로 이제 호모루덴스의 시대가 되었다고 할 수 있다. 디지털 시대로 전환 되면서 노동과 오락의 수단은 일치하는 방향으로 흘러가고 있다. 컴퓨터로 일하고 노는 문화가 발전하고 있는 것이다. 이러한 시대의 흐름에서 독일 노르베르트 볼츠 교수는 <놀이하는 인간>에서 ‘19세기까지는 생산자의 시대, 20세기 소비자의 시대, 21세기는 놀이하는 사람의 시대가 될 것’이라고 전망했다. 정재승 카이스트 교수도 책 <열두 발자국>에서 “놀이는 인간의 내재 된 본능이며 심지어 뇌의 여러 영역을 발달시켜 주는 창조적인 행위이다. 어른들이 제대로 놀 수 있도록 놀이문화에 대해 생각해 볼 기회를 제공하는 것이 중요 하다”고 했다. 정 교수는 ‘나는 무엇에서 즐거움을 얻는 사람인가’라는 질문은 내가 무엇을 지향하는 사람인지를 알려준다면, ‘나는 무슨 일을 하며 살아야 할까’라는 질문에 답하려면 자신의 놀이 시간을 들여다보라고 조언한다.

디지털 시대로 변환되면서 자본주의 성격이 필연으로 유희 자본주의로 변하고 있다. 오늘날 디지털 기술은 현실에 가상을 중첩 시키는 디자인적이고, 유희적인 요소가 중요해지기 시작했다. 세계적인 자동차 회사인 아우디에는 냄새 디자이너가 있다. 운전석에 들어가는 소재들을 가열해서 거기서 나는 냄새를 맡아봄으로써 소비자들의 후각까지도 의식하는 것이다. 뿐 만 아니라 좌석에 앉았을 때의 좌석감, 핸들을 쥐었을 때의 그립감, 엔진 출력을 올릴 때 들리는 음향 등 오감 디자인을 활용한다. 게이미피케이션(Gamification), 넛지디자인(Nudge Design), 유희자(遊戱者)체험, 은 모든 영역에서 성공적인 사례를 보이면서 확장하고 있다. 이러한 이유로 오늘날 ‘미적 자본주의’와 ‘유희 자본주의’에서 요구하는 인간상은 오감 디자인을 할 줄 아는 예술가형 인간형, 한마디로 호모루덴스라 할 수 있다.

4. 결론 및 시사점

본 연구는 2021년 공개된 넷플릭스 오리지널 드라마 <오징어 게임>이 세계적인 흥행과 성공한 글로벌 콘텐츠로서 주목받게 된 요인을 호모루덴스 측면에서 이를 구체적으로 살펴보는 작업을 했다. 본 고에서 <오징어 게임>을 호모

루덴스 관점에서 현대인의 놀이 가치와 조건의 결합이 만들어낸 결과물이라는 점에 초점을 맞추고, 놀이적 특성에 주목하여, 살펴본 결과는 다 <오징어 게임>의 성공 요인과 시사점은 다음과 같이 정리 할 수 있다.

첫째, 비대면 사회의 유희적 결핍에 부응하는 다양한 놀이유형을 총합한 놀이 소재 구성으로 호모루덴스의 본능적 쾌감과 욕망을 자극하는 놀이를 충분히 활용하였다. 특히 코로나로 인해 비대면 사회로 급속히 전환되면서 부족해지는 전통적 신체 활동의 놀이 소재가 긍정적인 관심으로 작용 되며, 한가지 게임이 아니라 다양한 놀이를 연결하여 놀이유형을 다양화시켜 포괄적인 놀이유형을 통해 유희 욕구를 충분히 만족시킬 수 있었을 것으로 사료 된다.

둘째, 한국적인 특정 문화를 어린이 놀이라는 쉽고 단순한 놀이를 차용하여 과거의 경험과 체험을 초월하여 연결 할 수 있는 융합적인 놀이 체험으로 모두에게 놀이의 재미를 연결하였다. 디지털 세대와 아날로그 세대를 과거 놀이 체험을 한 세대는 추억으로 경험하지 못한 젊은 세대 에게는 디지털과 현대적 디자인의 접목으로 중화시켜 재미와 몰입을 하게 하였고, 체험 경험이 있는 세대들에게는 향수를 불러일으키게 했으리라 예측된다. 더불어 해외 감상자들에게는 낯설지만 재미있는 타국의 문화로 체험되었을 가능성이 높다.

셋째, 공감하지만 드러내기 불편하고 심각한 사회문제를 유희적 놀이를 적용하여 넋지 하는 전략이다. 세계 어느곳에서나 시대 속에 내재 된 불공정한 경쟁, 해결되지 않는 부와 빈의 격차, 권력과 피지배자를 고발하는 내용을 하고 어린이들이 하는 단순한 놀이의 재미요소로 우회하여 상황과 감정을 극화한다. 이러한 극화가 언어와 문화를 초월하여 공감하고 몰입하게 했을 것으로 사료 된다.

이러한 맥락에서 디지털전환의 시대적 흐름 속에 요구되는 유희적 본능을 이해하면, 호모루덴스로서 접근하고 놀이문화를 활용한 개발과 적용으로 성공적인 전략이 가능하다. 놀이는 세대와 세대, 디지털과 아날로그, 남성과 여성, 동양과 서양의 경계를 초월하여 융합된 관계 구축을 위한 도구로 기능 할 수 있다. 이 연구를 통해 놀이의 가치와 초월성을 재발견하고 호모루덴스를 이해하는 데 도움이 되기를 바란다.

참고문헌

- <오징어 게임>(Netflix, 2021) <https://www.netflix.com>
- 김기정(2011), 요한 호이징하의 놀이와 문화에 대한 비판적 연구, 『인문연구』, 63호, 2P
- 백수희, 김규정(2009), 놀이적 맥락에서 본 인터랙티브 설치 예술의 특성 :호이징가, 카이와, 가다머의 놀이 이론들을 중심으로, 『디지털디자인학 연구』, 9, 1-21, pp.1-10.
- 안상혁, 로제 카이와의 놀이론을 통한 온라인 게임 고찰. 『디자인학논문집』, Vol.17, No. 1. 2012.
- 윤지영, 김혜연, 현대 패션에 나타난 놀이의 유형과 특성 연구, 기초조형학회, 18권 1호 79호.
- 이다운(2022), <오징어 게임> 연구 :글로벌 플랫폼과 전 세계 시청 공동체의 결연, 문화와 융합, 44권 2호.
- 이해수(2010), 로제카이와의 놀이이론 관점에서 본 시각놀이로서 이모티콘의 특성에 관한 연구, 『한국 일러스트학회』 13, 4.
- 최지운(2022), <오징어 게임>에 나타난 서스펜스 컨벤션 연구, 『스토리앤이미지텔링』, 제23집, pp369-398

- 요한 호이징하, 「호모루덴스」, 연암서가, 2010.
- 로제카이와, 「놀이와 인간」, 문예출판사, 2018
- 호이징하, 김윤수 옮김, 「호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 한 연구」, 까치, 1981.
- 진중권, 「놀이와 예술 그리고 상상력」, 휴머니스트, 2005.

- 월간중앙, [무인시대의 인간은] 호모루덴스적 요소에 충실해야 <https://jmagazine.joins.com>
- 주간조선, 대선판 ‘오징어게임’ 보여주는 ‘호모 루덴스’ , <http://weekly.chosun.com>

- 사진자료 출처
<https://www.netflix.com>
<https://fuegooo.tistory.com>
<https://www.hankyung.com>

2022년 9월 한국영상문화학회 추계학술대회 발표(안)

도시 공간에 나타난 소외 이미지로 알아보는

미술과 영화의 상호매체성

소속 : 고려대학교일반대학원

영상문화학협동과정 박사과정(수료)

발제자 : 고효경

1.서론

메를로 폰티(Merleau-Ponty,1962)는 신체가 있어야 공간이 존재한다고 주장했으며, 공간을 구성하는 '주체'가 신체라고 인식한다. 공간을 통해 인간은 자신의 존재(being)를 발견하는 것이다. 오늘날 세계의 많은 인구가 도시에 거주하고 있다. 인구의 규모 및 밀도로 수치화 되는, 다양한 주체의 집합은 다양성 창출이라는 긍정적인 기능을 하지만, 이로 인한 긴장과 갈등이라는 불평등과 같은 부정적인 문제점을 유발하기도 한다. 매력적인 외모는 사회로부터 긍정적인 시선을 받고, 신체 또한 그 사람의 정체성을 유추할 수 있는 하나의 요소로 작용하고, 현대에서 공간은 하나의 '사회적 정체성'으로 대변되기도 한다는 점에서 공통점이 있다. 어느 지역에 거주하는지, 어떤 곳에서 일을 하는지를 통해 개인의 성향과 사회적인 위치를 가늠해볼 수도 있다. 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)는 취향의 차이로 인해 공간 또한 달라지며, "존재하는 것은 사회적 공간이자, 차이들의 공간"이라고 언급하면서, 사회 공간을 일종의 관계들의 체계로 간주하였다. 도시 공간은 경제적 구성, 사회계층적 구성, 점유형태별 구성 등으로 분화되는 것도 피에르 부르디외의 주장과 같은 맥락이다. 같은 장소일지라도 어떤 사람이 그 공간에서 어떤 행위를 하느냐에 따라 공간의 의미가 달라지기도 한다. 이러한 점에서 공간은 사회적으로 구성된다고 볼 수 있으며, 어떤 요소로 구성 되느냐에 따라 공간은 고정되어 있지 않고, 시간과 공간이라는 두 개의 축에서 인간이라는 존재는 구체화된다. 공간 연구학자 도린 매시(Dorren Massey)는 사회적 관계들의 특정한 조합으로 새롭게 장소를 인식하자고 논의했으며, 장소 내부에서 특수성이 기인하는 것이 아니라 외부

와의 관계에서 기인한다고 주장한다. 또한 특정 집단이 목적을 갖고 새로운 공간이 창출되면, 르 페브르가 주장하였듯이 공간이 '사회적 생산물'임을 알 수 있다.

공간은 물리적 장소가 아닌, 심리적 상황을 묘사할 때 사용되기도 한다. 대표적인 예가 단테의 소설에 나오는 '지옥'이다. 드라마 <안나>에서 현주는 안나의 거짓말에 대해 추궁하면서 안나의 상황이 지옥이라고 언급한다. 여기서 지옥은 천국과 반대인, 죄인에게 징벌을 가하는 어둠의 공간을 뜻하기 보다, 불안정하고 부정적인 '상황'을 의미하는 단어로 사용되었다.

COVID-19 사태로 사람들은 현실 공간(real space)에서 단절을 느끼기도 하지만, 사실 상 우리는 기술의 발달로 시공간의 경계를 넘어, 탈근대적인 온라인 가상공간(cyber space)을 통해 COVID-19 발병 이전 보다 더욱더 광범위한 소통이 가능하게 되었다. 도시 공간에서는 초문화(메타문화) 현상이 활발하게 일어나고 있으며, 도시 공간 자체가 하나의 문화적 기호가 되어 다양한 담론이 일어나는 문화적 공공 영역으로서 도시라는 공간을 통해 현대인의 삶에 대해 논의하는 것이 본 연구의 목적이다.

미술작품과 영화에는 항상 공간이 등장하며 공간을 통해 등장인물의 심리와 상태를 유추할 수 있다. 박찬욱 감독의 영화 <올드보이(Old Boy)>(2003)에서 엘라 휠러 윌콕스(Ella Wheeler Wilcox)의 고독(Solitude)의 일부가 나레이션으로 등장한다. "웃어라, 온 세상이 함께 웃어줄 것이다. 울어라, 너 혼자 울게 될 것이다."라고 말하는 장면에서 등장한 작품은 벨기에



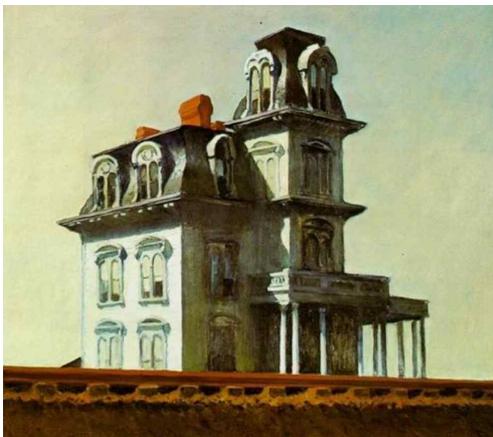
도판1. 영화 <올드보이>에 등장한 제임스 앙소르의 <슬퍼하는 남자>(1892)

화가 제임스 앙소르의 <슬퍼하는 남자>(1892)(도판 1)이다.단순히 영화 장면에서 미술작품이 등장하거나, 화가의 일대기 또는 미술 작품에 대해 다루는 미술 영화 외에도 영화 감독들은 회화 작품 자체를 영화의 신(scene)으로 소생시켜 살아있는 그림(living picture)인 타블로 비방(Tableau Vivant)으로 재현하기도 한다. 대표적인 사례가 호퍼의 13개 회화 작품을 영화로 재현한 오스트리아 영화 감독 구스타브 도이치(Gustav Deutsch)의 <셜리에 관한 모든 것(Shirley: Visions of Reality)>(2013)이다. 영화와 미술은 이렇듯 시각예술이라는 공통분모 안에서 서로에게 영향을 미치며 영감을 주는 인접한 매체이다. 영국의 영화감독이자 영상 예술가인 피터 그리너웨이(Peter Greenaway)는 영화에 회화적 이미지를 변용시켜 회화에 더 무게중심을 둔 영화를

제작했다. 미술학교 출신 감독인 그의 영화 대부분은 17세기 네덜란드 황금시대 화가들과 관련이 있으며, 1600년~1660년 사이의 회화를 선호한다고 실제로 언급하기도 했다. 피터 그리너웨이 이전 시기의 감독들이 단순히 영화 속에 회화적 이미지를 결합하여 차용하는 것에서 그치는 반면, 회화가 영화로 '변환'된 듯한 피터 그리너웨이 감독 영화에 재현된 신(scene)은 예술 형식이 변형되어 심층화를 가져오는 상호매체성의 출발점이라고 볼 수 있다. 다양한 매체의 공존을 가능하게 하고 현대 예술의 표현 형식을 풍부하게 전개시키는 점이 상호매체성의 의의라고 할 수 있

다. 영화는 종합예술로서 관람자로 하여금 다양한 간접경험을 가능하게 해주고, 미술 또한 화가의 삶과 관람자의 삶을 연결시켜주는 매개체이다. 미술과 영화는 삶에 안식처를 제공해주는 시각예술이라는 점에서 대중들에게 많은 사랑을 받는다. 또한 앞서 언급했듯이 영화 감독들은 장면에서 미술 작품을 등장시키거나, 미술 작품을 인용한 장면을 재현하기도 하지만, 우디앨런 감독의 <미드나잇 인 파리(Midnight In Paris)>(2012)처럼 영화 포스터에 반 고흐의 유화작품을 인용한 사례를 통해 영화 감독의 미술에 대한 관심을 쉽게 찾아볼 수 있다.

2.본론



도판 2.에드워드 호퍼 <철로변의 집>(1925)

1895년 뤼미에르 형제가 제작한 <열차의 도착(L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat)>은 인상주의 화가 클로드 모네의 <파리의 생 라자르 역>을 보고 영감을 얻어 제작된 최초의 단편 영화이다. 영화와 미술 작품에 등장한 기차는 근대의 시작을 상징한다. 또한 에드워드 호퍼의 작품에 등장한, 외부의 빛이 방안을 비추는 구도는 카메라 '카메라 옵스큐라'와 유사하다는 점에서 에드워드 호퍼의 회화 작품과 영화의 상호매체성에 대해 논의해볼 수 있다. 호퍼의 회화 작품 <철로변의 집>(1925)(도판 2)

코(Psycho)>(1962)(도판 3)에 재현했으며, 영화 <이창(Rear Window)>(1954)에서 창문을 통해 타인을 엿보는 시점은 호퍼의 <뉴욕의 방>(1932), <밤의 창문>(1928) 이라는 회화작품에서 보이는 시점과 유사하다.

19세기 등장한 자본주의로 인해 광장이나 카페 등과 같은 새로운 소비 공간 또한 이 시기에 함께 생겨났다. 이어 20세기 말과 21세기 초반에 도시 중심부에는 새로운 소비공간들이 생성되었으며, 사람들은 단순히 자신에게 필요한 상품만을 사기 위해 소비공간에 가는 것이 아니라, 경험을 사유하기 위해 방문한다. 도시의 이곳저곳을 기웃거리며 아이쇼핑을 하거나 건물, 분수, 지나가는 타인들로부터 다양한 시각적 쾌락을 느낀다. 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)는 '도시를 체험하기 위해 도시 속을



도판 3. 알프레드 히치콕 영화<싸이코>(1962) 일부

걷는 사람'을 만보객(Flâneur)이라고 했으며, 만보객은 도시를 구경함과 동시에 도시를 구경하는 또 다른 사람으로부터 관찰을 당하는 존재이다. 영화와 미술작품 속에 등장한 도시 공간 속 다양한 모습을 한 인간을 보면서 해당 시기의 사회적 분위기를 유추할 수 있으며, 본 연구에서는 특

히 인간 소외가 부각된 영화와 미술작품들을 살펴보면서 미술과 영화가 서로 영향을 받은 사례 분석을 통해 그 의미를 찾아보고자 한다.

영화 감독 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)은 실제로 미술 작품에서 많은 영감을 받았고, 이를 위해 워싱턴에 있는 국립박물관에 정기적으로 방문을 했다고 한다. 에드워드 호퍼(Edward Hopper)는 양차대전 시기에 전성기를 보낸 19세기 미국 사실주의 화가로, 어두운 시대적 배경은 그의 작품 속에 등장하는 대도시의 소외되고 고독한 인간 모습을 통해 나타난다. 우울하고 적막한 느낌을 부각시키기 위해 호퍼는 주로 사막처럼 황량한 건물 외에도 명암 대조와 무표정한 인물 표정을 이용했다. 호퍼의 작품에는 카페, 식당, 영화관 등 우리 주변에서 쉽게 볼 수 있는 아주 일상적인 공간이 등장한다. 인상주의 화가 르누아르(Pierre-Auguste Renoir) 또한 파리 근교의 공원과 카페를 그렸다는 점에서 공통점이 있지만 르누아르는 동일한 공간일지라도 그 곳에서 행복을 느끼는 군중들을 주로 그렸다는 점에서 호퍼와 대조된다. 히치콕이 미술 작품에서 영감을 받았다면, 화가인 호퍼 또한 열렬한 영화광으로서 그림이 잘 그려지지 않을 때 영화를 보면서 영감을 얻곤 하였으며, 실제로 그의 작품 <뉴욕의 영화관>(1939), <발코니 좌석>(1928)에 나타난 영화관 및 극장을 통해 실제로 호퍼가 일상 공간에서 많은 영감을 받았음을 알 수 있다.

히치콕 외에도 다른 감독들의 작품에서 대화가 단절되고 고립된 상황에서 호퍼의 작품을 움직이는 화면으로 재현한 경우를 찾아볼 수 있다. 안드레이 즈비야진체프(Andrei Zvyagintsev) 감독의 영화 <귀향(The Return)>(2003)에서 집을 떠난지 12년 만에 돌아온 남편에게 부인이 느끼는 불편한 감정을 느끼는 장면에서 호퍼의 <햇빛 속의 여인>(1961)이 차용되었다. 호퍼의 회화 작품 속 여인의 무기력한 표정과 온기를 찾아볼 수 없는 방안은 즈비야진체프를 통해 스크린 속에 동일하게 재현된다. 창문을 통해 들어오는 밝은 빛은 방안에 드리워진 그림자는 어두운 부분을 더 부각시키며 아내가 느끼는 감정을 대변한다.

조지 시걸(George Segal) 또한 호퍼 처럼 도시 사람들의 일상적인 모습을 통해 고립된 모습을 묘사했다. 도시 공간 속에서 혼자 밥을 먹고 혼자 영화관에서 영화를 관람하는 등 일상적인 모습을 통해 외로운 모습을 담아냈다는 점에서 호퍼 작품의 주제와 동일하다. 시걸 또한 식당, 주유소, 터미널 등 도시 공간에서 서로를 의식하지 않고 무표정한 얼굴로 소통이 단절된 군중들을 묘사하였으며, 단단하고 차가운 석고 조각으로 형상화된 인간의 모습은 도시의 차가운 모습을 부각시킨다. 에드워드 호퍼와 조지 시걸의 작품에 나타난 창문은 인간의 외로운 모습을 더욱 강조하는 매개체로 이용되었다. 호퍼의 1942년 작 <밤샘하는 사람들>에서 창문을 통해 어두운 밤 거리(외부)와 대조되는 식당 내부의 밝은 조명이 비춰지고 있으며, 식당 내부에서 등을 돌리고 혼자 쓸쓸히 앉았있는 남성으로 시선을 유도한다. 또한 인간을 상대적으로 식당 건물보다 작게 그려 마치 인간이 건물에 잠식되는 듯한 느낌을 주고, 이는 인간이 자신의 존재를 무의미하게 느끼는 현대인 대다수의 감정을 대변하고 있다. 어두운 밤거리가 부각된 이 작품에 대해 에리카 도스(Erika Doss)는 1930년대의 갱스터 영화 및 1940년~1950대 필름 느와르에 묘사된 쓸쓸하고 황량한 도시의

암흑과 구도에서 영향을 받아, 호퍼가 이 작품을 그렸을 것이라고 추측한다.



도판 4. 조지 시겔 <레스토랑 창문>(1967)

<뉴욕의 방>(1932) 또한 외부에서 방 내부를 바라보는 시점으로, 방 내부의 남성과 여성은 한 공간에 있지만 서로 다른 곳을 바라본 채 자신의 일에만 몰두하고 있다. 시겔의 <레스토랑 창문>(1967)(도판 4)과 <주유소> 작품은 왼쪽에 창문을 통해 내부를 바라볼 수 있는 공간, 그리고 오른쪽에는 외부의 사람이 있는 구도라는 점에서 비슷한 형태를 엿볼 수 있으며, 평범한 일상 공간에서 마치 사물과 같이 묘사된 인물을 통해 감정이 결여된 기계적으로 일상을 살아가는 현대인의 모습을 보여주고 있다. 오토 프리드리히

볼노(Otto Friedrich Bollnow)는 '체험공간'이라는 개념을 사용하여 인간과 공간이 불가분의 관계임을 나타내고자 하였다. 인간을 위해 존재하고 인간이 직접 체험하면서 인간의 삶이 구체적으로 이루어지는 곳이라는 관점은 우리는 영화와 미술 작품에 나타난 공간에서 역사성을 느낄 수 있게 한다.

호퍼의 <293호 열차의 C 객실>(1938) 작품에도 창문이 등장하는데, 그 창문으로부터 들어오는 빛은 아이러니하게도 열차에 타고 있는 여인이 아닌, 그 옆의 빈 자리를 비추면서 존재의 부재를 강화시킨다. 이는 이안 감독의 <색,계(Lust and Caution)>(2007)에서 왕지아즈가 총살 당한 이후 그녀가 더이상 존재하지 않는 빈 방에 이 장관이 들어가 침대에 걸터 앉는 장면에서 밝은 빛과 어두운 그림자를 대조시켜 왕지아즈의 부재를 부각시키는 상황과 유사하다. 호퍼의 또 다른 작품 <빈 방의 햇빛>(1963)에서도 창문을 통해 들어오는 밝은 햇살은 따뜻한 색채임에도 불구하고, 無의 공간을 비추면서 관람자로 하여금 공허함을 느끼게 한다. 밝음과 어둠에서 오는 강렬한 명암 대비를 통해 사회의 어두운 내면을 그려낸 점은 필름 느와르와 유사하다. 호퍼 작품에 지속적으로 등장하는 여인이 창문 앞에 있거나 창문을 통해 들어오는 빛 모티프는, 이전 시기인 17세기 네덜란드 화가 요하네스 베르메르의 작품에서도 찾아볼 수 있다. 베르메르의 대표작 <우유를 따르는 하녀>(1958~1960)에서도 빛이 들어오는 창문 앞에서 여인을 우유를 따르는 있으며, 이 빛은 호퍼의 작품에 나타난, 공허함을 부각시키는 요소로서의 빛이 아니라, 오히려 공간을 따스하고 활기를 불어넣는 역할을 한다는 점에서 대비된다.

왕가위 감독의 <화양연화(In the Mood for Love)>(2000)작품 또한 각자의 배우자가 불륜을 하고 있는 것을 알고 상처받은 채 떠도는 두 남녀의 이야기를 도시라는 공간에서 그려낸다. 1960년대 홍콩을 배경으로 도시의 뻥뻥한 건물과 좁은 복도는 물리적으로 가까운 거리이지만 마음의 거리만은 그렇지 못하다. 왕가위 감독은 좁은 복도를 올라가는 가파른 계단과 비 오는 거리에서 슬픔을 나누는 두 남녀의 모습을 담아냈고, 어두운 심정을 대변하듯이 영화 속 대부분의 장면은 비가

오거나 해가 진 후 깜깜한 밤 시간대가 묘사하는 점은 긴장감을 나타내기 위해 극단적인 수직선 구도의 앵글로 촬영한 필름 느와르의 특징적인 요소를 찾아볼 수 있다. 영화 <화양연화>에서 수리첸이 근무하는 사무실은 호퍼의 1940년 작 <밤의 사무실>과 유사한 느낌을 주며, 수리첸이 침



도판 5. 왕가위 감독의 <화양연화>(2000) 일부

대에 걸터앉아 있는 장면(도판 5)은 호퍼의 <호텔 방>(1930)(도판 6)을 떠올리게 한다. 구스타브 도이치 감독의 <셜리에 관한 모든 것>처럼 호퍼의 그림이 영화 스크린에 재현되었다. 직업을 갖고 일을 하는 여성의 공간이라는 점에서 1800년대 후반의 여성 인상주의 화가가 그려낸 공간과는 차이가 있다. 여성이라는 이유만으로 뛰어난 실력을 가졌음에도 미술을 배울 기회가 남성 보다는 제한되었던 시대적 상황에 살고 있었기

때문에 사신의 수면 가죽 노는 사신이 거수하는 실내 공간을 제약적으로 그릴 수 밖에 없었기 때문이다. 호퍼 작품에 등장한 여성 이미지들은 이렇듯 당시 여성의 높아진 사회 진출이 반영된 시대적 상황의 결과물이다. 몸매가 드러나는 원피스와 높은 구두를 신은 채 사무실에서 일을 하는 여성의 모습은 왕가위 감독의 <화양연화>의 여주인공의 옷차림과 비슷하며, 저녁 시간 까지 사무실에서 남성 상사를 도와 일을 한다는 점에서 매우 유사하다.



도판 6. 에드워드 호퍼 <호텔 방>(1930)

3. 결론

회화 작품과 영화작품이 서로 영향을 주고 받은 사례 분석을 통해 명암 대비나 구도라는 형식적인 특징과 도시 속 식당, 카페, 사무실, 호텔 등 일상 공간에서 공통적으로 인간의 외로움이 어떻게 묘사되었는지 살펴보았다. 미술과 영화라는 상이한 매체 속에서 공통적으로 나타난 명암 대비는 많은 현대인들이 도시 속에서 느끼는 감정인 소외감을 부각시키는 요소로 활용되었음을 알 수 있다. 영화 감독들은 극단적인 앵글의 사용, 화가들 또한 수직적 구도 사용으로 현대인의 불안정한 상황을 묘사했다. 이러한 촬영 구도와 묘사를 통해 미약한 인간 존재로부터 파생되는 소외감을 극대화했다. 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)가 언급했듯이 만보객은 도시를 구경함과 동시에 도시를 구경하는 또 다른 사람으로부터 관찰을 당하는 존재이다. 개인주의가 만연해지는 현대 사회에서 서로의 '영역'과 '공간'을 존중해주는 것을 기대하지만, 에드워드 호퍼의 미술작품과 알프레드 히치콕의 영화에 나타난 관음증적인 시선을 통해, 자신의 영역은 침범 받지 않길 원하는 동시에 자신이 타인에게 관심을 갖는 행위 자체가 들키지 않길 바라는 이중적인 심리가 담겨있는 것일지도 모른다.

<진격의 거인(進撃の巨人)>에 나타난 ‘공포’의 정신분석학적 원천
- 프로이트의 입장을 중심으로 -

이재걸 | 중앙대학교

목차

1. 서론
2. 플롯의 구조
3. ‘피포위’의 공포와 ‘제국주의’의 알레고리
4. 거인의 언캐니 밸리
5. 인육섭식의 공포와 오이디푸스 콤플렉스
6. 결론

1. 서론

이사야마 하지메(諫山創, 1986~) 원작의 <진격의 거인>은 2009년 10월 일본 출판사 고단샤(講談社)의 월간 <별책 소년 매거진>에서 연재를 시작한 후 2013년 4월부터는 일본 마이니치 방송에서 TV 애니메이션으로 제작, 방영되었다. 이 작품은 구글(Google)과 다음(Daum)의 '2013년도 올해의 검색어'에서 1위, 그리고 <뉴욕 타임즈> 베스트셀러 순위에서도 오랫동안 1위를 기록하기도 하였다. 국내에서는 '진격의'라는 관형어가 크게 유행하여 각종 미디어와 일상에서 범람(김정경, 2014)하기도 했다. 거인의 살육과 식인행위, 그리고 난무하는 신체 절단과 폐소공포 등에도 불구하고 이 작품에 대한 대중의 열광은 가히 신드롬에 가까웠다. 하지메는 잔혹한 폭력성을 “인간과 거인의 대결이라는 단순하면서도 명료한 이항대립적인 플롯과 영웅서사”¹⁾로 풀어내면서, 거인이 만든 거대한 심리적 억압을 드라마틱한 쾌감의 도구로 활용하고 있다. 이는 일종의 폭력의 미학화를 통한 '반전(反轉)의 카타르시스'로 볼 수 있는데, 신체적·정신적 불쾌가 더 강하면 강할수록, <진격의 거인>은 더 많은 관객의 쾌감을 끌어낸다. <진격의 거인>에 나타난 공포는 극을 이끌어어나가는 주도적인 '미학적 장치'로 볼 수 있다.

이에 본 연구는 일본은 물론, 한국과 아시아, 미국을 거쳐 세계적인 인기를 누리 온 <진격의 거인(進撃の巨人)>에 나타난 '공포 심리'를 분석한다. 특히, 거인의 존재와 작품의 세계관을 의식과 무의식의 이분적 대립이라는 관점에서 이해하고, 작품의 분석을 위해 프로이트 정신분석학의 도움을 주요하게 빌리고자 한다. 따라서 본 연구는 작품을 이끄는 '공포'의 키워드를 '피포위(被包圍)'²⁾, '거인', '인육섭식(人肉攝食)'으로 분류하고, 이로부터 발생한 폐소공포(claustrophobia), 언캐니(uncanny), 오이디푸스 콤플렉스(oedipus complex), 거세공포(castration fear) 등을 고찰함으로써 <진격의 거인>이 보여주는 다크 판타지(Dark Fantasy)의 심리적 구조와 그 역동적인 악취미(bad taste)의 본질에 다가가고자 한다.

2. 플롯의 구조

<진격의 거인>에서 멸종 위기에 직면한 인류는 3종의 벽으로 이루어진 게토(Ghetto)³⁾를 만들어 스스로를 가두었다. 인류의 게토는 월 마리아 (Wall Maria), 월 로제 (Wall Rosé), 월 시나 (Wall Sina)로 이루어진 3중 방벽으로 이루어졌다. 원작을 보면, 한눈에 파악되기도 할 정

1) 박희영, 「애니메이션 <진격의 거인>의 인기 요인과 일본문화콘텐츠로서의 함의 연구」, 『일본문화연구』 제72집, 동아시아일본학회, 2019, p.60. 이에 관해 이사야마 하지메는 다음과 같이 말한다. “내가 정말 중요하게 생각하는 것이다. 이야기나 그림 솜씨보다도 역시 플롯(plot)이 재미있는 만화가 진짜 재미있는 만화라는 것이다. 몇 개의 단어나 아주 짧은 문장으로 스토리가 설명되지 않으면 영화 각본으로도 좋지 않다고 생각한다. 그 점을 처음부터 크게 의식하면서 만들었다. 왜냐하면 나는 신인인 데다 그림도 별로 잘 그리지 못하는 만화가였기 때문이다. 보통의 내용 갖고는 읽힐 리 없다고 생각했다.”, '진격의 거인' 원작자 이사야마 하지메 인터뷰 기사(위클리비즈 2013.11.02.)

2) 본 연구에서 용어 '피포위'는 이희구의 논문(2015)에서 따왔다. 이희구는 다음과 같이 용어를 설명한다. “피포위(被包圍) 공포는 공성전(攻城戰)에서 그 의미를 가져왔다. 이 두 우리말 용어 사이에서 어원적인 공통점을 찾기가 쉽지 않지만, 영어 원문에서 이 둘은 하나의 단어로 표현된다. 포위를 뜻하는 siege는 성을 둘러싼 전투인 공성전(siege warfare)을 뜻하고 적에게 둘러싸였다는 공포나 정신상태(siege mentality)를 의미하기도 한다. 개념어는 구체적인 사건이나 사실들의 귀납을 통해 만들어진 다. 마찬가지로 피포위 공포라는 개념은 공성전이라는 구체적인 전투의 형태에서 발전했다.”, 이희구, 「동서양의 피포위 공포 연구: <워킹 데드>와 <진격의 거인>」, 『동서비교문학저널』 제33호, 한국동서비교문학학회, 2015, p.212.

3) 13세기에 모로코에서 처음 등장한 이래, 14세기부터는 유럽 전역에서도 이러한 형태의 거주제한규정이 생겨났다. '게토'라는 명칭은 1516년경 베네치아에서 처음 등장했는데, 게토의 원래 목적은 유대인들을 보호하는 것이었다.

도로 규모가 작다고 느껴질 수도 있지만, 그 규모를 현실에 적용해 보면 한반도보다 더 크다 (그림 1). 월 마리아는 1차 방벽이자 최전방 구역이고, 월 로제는 2차 방벽으로서 월 마리아가 거인들에 의해 함락되면서 사수의 전선을 유지하고 있는 영역이다. 마지막으로 월 시나는 세 방벽 중 가장 안쪽에 있는 방벽으로서 인류 최후의 보루이자 왕도 미트라스의 왕궁이 있는 곳이다. 방벽은 다음과 같은 기원에서 탄생했다.



그림 1. <‘진격의 거인’ 방벽과 한반도의 크기 비교>

2천 년 전, 고대 부족 에르디아의 부족장 프리츠(Fritz)는 우연히 자신의 노예 유미르(Gründer Ymir, 始祖 古ミル)가 초자연적인 힘을 손에 넣은 것을 보고 야심을 드러냈다. 그 야심으로 인해 프리츠는 유미르를 이용해 당시 지배적이었던 제국 마레(Mare)⁴⁾에 반역하고 자신의 제국을 세운다. 그리고 그녀와의 사이에서 딸들을 낳게 된다. 프리츠는 다른 마레에게 지배당하고 있었지만 나름 권력을 가지고 있던 부족장이었다. 그러나 괴팍하고 잔인한 성격인 그는 결혼식 때 사라진 돼지를 훔친 사람을 찾기 위해 노예 전원의 한쪽 눈을 멀게 만들겠다는 협박까지 했고 두려움에 사로잡힌 노예들은 유미르를 범인으로 지목하기에 이른다. 프리츠는 자유라는 이름의 형벌로 그녀를 산에 풀어 사냥당하게 만든다. 그러다 우연히 ‘대지의 악마’(그림 2)와 계약하여 ‘거인의 힘’을 얻은 유미르를 아내로 삼고 세 딸까지 낳고 막강한 거인의 힘으로 마레 제국을 멸망시킨다. 그러다 항복으로 무릎을 꿇은 마레 장수 중 하나가 창을 던져 죽이려 하자 유미르가 대신 맞아 쓰러졌고 잠시 충격에 빠지나 그녀에게 이렇게 말한다.

“뒹하고 있지? 일어나라...네가 창 정도로 죽진 않다는건 알고 있다. 일어나서 일해라.
너는 그러기 위해 태어났다. 나의 '노예' 유미르여.”



그림 2. <대지의 악마와 유미르의 만남>. 신화에서 대지의 악마는 변형된 인간 형태로 전래되지만, 원래 자연상에서는 ‘척수를 닮은 생김새의 고대 생물’ 형태이다.

결국 프리츠 왕을 사랑하고 있던 유미르가 충격을 받아 자기 몸의 재생을 자포자기하고 죽자, 정작 유미르의 사망과 그 이후에 감당해야 할 일(마레 제국의 보복 등)에 대책을 세워놓지 않았는지 크게 당황한 프리츠 왕은 딸들에게 에르디아를 위한다시고 엄마 ‘유미르의 시체’를 먹으라 한다. 이후 유언으로 자손들에게 딸들의 등뼈를 먹여 거인을 계승시키라 말한다. 이것이 바로 아홉 거인의 진실이다. 초대 프리츠 왕의 임종 당시 세 딸 앞에서 임종을 맞이할 때 다음의 유언을 남겼다.

4) 벽 안의 인류보다 훨씬 많은 인류 공동체가 파라디 섬 벽 밖에 살고 있었다는 것만으로 엄청난 반전이다. 단순히 인간이 거인의 침략에 맞서 싸우며 내부의 갈등을 다루던 포스트 아포칼립스 스토리였다가, 마레가 등장하면서 국가와 민족 간의 대립을 다루면서 파시즘, 내셔널리즘 같은 정치적 사상이 대두되고 작품의 분위기가 상당히 바뀌었다. 독자들은 편의상 마레가 등장한 시점부터 해당 작품을 1부와 2부로 나눈다. 현실적인 모티브는 중동전쟁편 당시 무기들을 박서는 제1차 세계 대전 당시의 삼국동맹국(독일국, 오스트리아-헝가리 제국, 이탈리아 왕국)을 상징하는 국가일 가능성이 가장 크다.

“딸들아, 아이를 계속 낳아라. 유미르의 피가 끊기면 안 된다. 딸들이 죽으면 등뼈를 손자에게 먹여라. 손자가 죽으면 그 등뼈를 아이로부터 아이에게. 내가 죽고서도 우리의 에르디아는 이 세상의 대지를 거체로 지배하고 나의 거인은 영원토록 군림할 것이다. 나의 세상이 끝나지 않는 한 영원히.”

유미르의 세 딸의 이름은 각각 로제, 시나, 마리아이며 유미르가 죽은 후, 왕의 강압에 의해 세 딸은 어머니의 등뼈를 먹게 되고 그들의 어머니처럼 거인이 될 수 있는 힘을 계승한다. 세 딸들은 유미르의 초월적인 힘이 계승되기 위해, 계속해서 자식을 낳았고 자신들의 어머니처럼 자식들에게 등뼈를 뜯어먹힌다. 시간이 지나 이 자손들은 마침내 거대한 민족을 이루는데, 그게 바로 본작의 세계 사람들이 ‘유미르의 백성’이라고 부르는 민족이다.

유미르 프리츠의 힘은 사후 자손들을 거쳐 아홉 조각으로 나뉘어 계승되었으며, 이를 ‘아홉 거인’이라고 부른다. 각 계승자들의 일족은 후세 막강한 귀족 가문으로 성장하게 된다. 주인공 에렌 예거(Eren Yeager, 그림 3)가 계승하고 보유한 ‘진격의 거인’도 이 중 하나이며, 진격의 거인은 특별히 ‘시공을 초월하며 자유를 향해 나아가는 인간의 본능적인 무한한 갈망과 분노 어린 의지’를 상징화한 존재이다. 한편, 이들을 지배하는 왕가는 유미르 1세와 프리츠의 직계 혈통인 정통 프리츠 왕가였으며, 아홉 거인 체제가 유지되는 동안은 승승장구하는 대제국이었지만 그들의 복속국이 된 마레가 오랜 세월의 공작을 걸쳐 내분을 유도한 후 발생한 거인 대전으로 ‘9명의 거인’ 중 7명이 마레의 편으로 돌아서고, 에르디아는 열세에 몰린다. 이에 에르디아 145대 왕, 칼 프리츠는 일부 백성들을 이끌고 파라디 섬으로 들어가 3종의 방벽을 세워버렸으며, 대륙에 남겨진 민족은 그대로 수용소행 또는 강제 차출되어서 거인병기로 이용당하게 되었고, 결과적으로 마레의 군대로서 인권도 존중받지 못한 채 사지로 내몰리는 비참한 대우를 받게 된다. 이런 참혹한 정황 덕에, 마레 대륙에 잔류해 장기간의 마레 정권하에 세뇌를 받은 에르디아 민족은 파라디 섬 안의 동쪽에게 강렬한 적대감과 증오심, 원망을 지니고 있다. 사실 현재 민족을 괴물 취급하며 박대하는 마레 뿐만이 아니라 중동연합 등 다른 나라 사람들도 에르디아인에 대해 "매춘부의 후예 놈들"이라 하거나 "만지면 더러워진다." 하는 식으로 접촉조차 꺼리는 모습을 보인 걸로 봐서, 하지만 무엇보다도 에르디아인들이 미움과 혐오의 대상인 이유는 인간인 동시에 괴물이라는 ‘존재의 불특정성과 인식적 모호함’에서 오는 두려움이 더 크게 작용했을 것이다.



그림 3. <에렌과 진격의 거인>

어쨌든 <진격의 거인> 주제의 본질은 한 노예 소녀가 미지의 무언가와와의 접촉으로 인해 우연히 얻게 된 기적의 힘을 두고 이용하려는 권력자, 그 권력을 두고 벌어진 내분, 그 국가가 만든 희생자, 그 희생자 중 자멸을 바라며 틀어박힌 벽까지 이어지는 탐욕과 복수와 왜곡이 끝없이 이어진 부끄러운 인간의 역사 그 자체이다. 다른 한편으로는 외부적 요인에 의해 규제되는 선택적인 정신의 여과 과정의 결과인 의식과 의식하기에는 너무나 고통스럽거나 위협적인 생각, 감정, 충동, 소망, 욕구, 기억들이 억압에 의해 추방된 장소인 무의식 간의 대결 구도로도 이해해 볼 수 있다.

3. ‘피포위’의 공포와 ‘제국주의’의 알레고리

멸종 위기에 직면한 인류는 3종의 벽으로 이루어진 게토(Ghetto; 거주제한 구역)⁵⁾를 만들어 스스로를 가둔다. 흡사 유럽의 유대인 게토를 연상케 하는 <진격의 거인>의 방벽은 이중적 의미를 가진다. 첫째는 게토 안의 인류를 위협으로부터 ‘보호’하는 것이고, 둘째는 그 인류를 총체적인 세계로부터 ‘격리(분리)’하는 것이다. 프로이트의 입장에서 방벽 안은 인류가 경험하고 있는 심적 현상의 총체, 즉 의식 영역으로, 방벽 밖은 현재의 의식 상태에 나타나 있지 않은 모든 심리적 잠재성, 즉 무의식의 영역으로 출현한다. 인간의 모든 정신영역을 빙산으로 표현한 프로이트에게 방벽 안의 인류는 그 빙산의 일각이고, 방벽 밖은 물 밑의 빙산 대부분을 차지하면서 의식적 사고와 행동을 전적으로 통제하는 심층적이고 미지인 영역이다(그림 4, 5). 무의식에 잠재한 갈등과 불안은 끊임없이 의식 속으로 침투해 들어오려 시도하고, 자아(ego)는 무의식에 있는 내용들이 의식을 위협하지 않도록 방어하지만, 이 방어가 약해지면 무의식 속에 억압되어 있던 위협적인 내용들이 방어가 약해진 틈을 타 의식으로 올라오려고 하는 과정에서 심리적인 증상이 형성된다. 이때 무의식의 공격은 의식의 입장에서는 예고도, 이유도, 형태도, 목적도 분명히 알 수 없는 것으로서, 극의 1화에서 등장한 100년 만의 갑작스러운 거인의 공격이 바로 이에 해당한다.

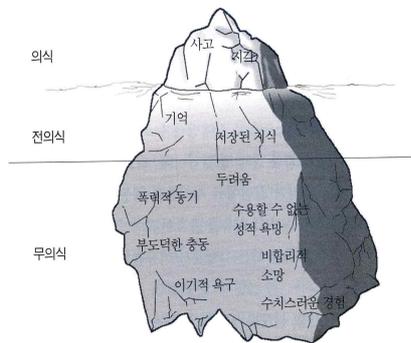


그림 4. <지형학적 모델>

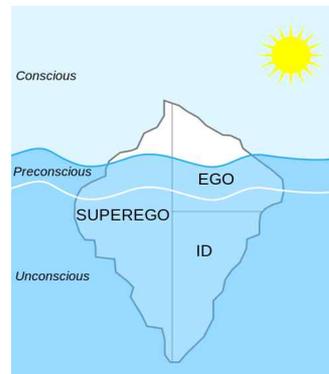


그림 5. <3중 구조 모델>

의식과 무의식의 경계로서 방벽의 의미는 사회적, 역사적, 정치적 측면으로 확장해서 이해해 볼 수도 있다. 이에 관해 이희구(2015)의 연구는 많은 시사점을 던져 주는데, 연구 내용을 요약하고 첨언해 보면 다음과 같다.

먼저, 거인에게 둘러싸인 벽은 일본이 두려워하는 것에 대한 거대한 알레고리 형식의 신화를 제공한다. 대중에 잘 알려진 것처럼, 원작자 하지메의 트위터 논란은 진격의 거인을 둘러싼 “우경화” 의심에 불을 지폈다. 2013년 10월 16일 작가의 비공식 트위터 계정이라 주장하는 계정에서 식민지 근대화론을 주장하는 글이 발견되었다. 이후 한국의 진격의 거인 팬픽 만화들도 연재 중단을 선언하거나 관련 행사를 중단하고 다수의 관련 동인 작가들도 ‘탈덕’ 선언을 하는 등 한국 진격의 거인의 팬 중 상당수가 이탈했다. 한국 팬덤의 배신감은 엄청났으며, 결국 분서를 하고 인증을 올리는 등 격한 반응을 보이기도 했다. 내용을 보면, 일본의 한 트위터 유저가 “진격의 거인의 작가가 일본군을 바탕으로 캐릭터를 그린 것에 대해 한국계 또는 한국인으로 여겨지는 사람의 코멘트가 마토메(정리)사이트에 올라와 있는데 나치를 바탕으로

5) 13세기 모로코에서 처음 등장했지만, 유럽 전역에서도 14~15세기부터 이런 거주제한규정이 생겨났다. 게토라는 이름은 1516년경 베네치아에서 처음 등장했다. 다만 널리 알려진 사실과 달리 게토의 원래 목적은 유대인들을 보호하는 것이었다.

로 디자인을 호의적으로 사용하는 건 세계적으로 문제가 되는 건 당연. 하물며 일본은 그와 같은 전쟁의 방식을 했으니까."라는 트윗에 이사야마 하지메는 "한국이 생기기 40년 전에 있던 군인을 일괄적으로 '나치와 같은 자'라는 발상을 하는 것은 난폭하다고 생각하다. 또 통치되어 인구와 수명이 2배가 된 조선인이 민족정화(제노사이드)된 유대인과 꼭 들어맞는다고도 생각되지 않습니다. 그런 영성한 카테고라이즈가 오해와 차별의 기본에 있는 것입니다."라고 답한 것으로 알려졌다.

작가의 비공식 트위터 글의 진위여부는 아직 확실하진 않지만, 작가의 답변이 맞다면, 그가 "식민지 근대화"를 지지하고 있다는 것을 부정하긴 힘들다. 가장 논란이 되는 대목은 같은 제국주의 피해자인 유대인과 달리 한국은 통치된 후 인구와 수명이 두 배가 되었고, 일본은 나치처럼 민족정화(제노사이드)를 하지 않았기에 동일선상으로 두는 것은 옳지 않다고 말한 것이다. 난폭이라는 어휘를 사용한 것 역시 피해국인 한국의 처지를 배려하지 않은 것이다. <동아닷컴>의 황일도는 더 나아가 아베 신조와 그의 각료들이 했던 언설과 <진격의 거인>의 대사들을 비교하면서 우경화된 아베 정권의 "보통국가화" 주장이 대사들의 함의와 유사하다고 주장한다. <진격의 거인> 1권 서장에 등장하는 대사 "그날 인류는 떠올랐다. 녀석들에게 지배당했던 공포를... 새장 속에 갇혀 있던 굴욕을..."은 고쿠분 료세이 일본 방위대 총장의 말 "군사적 측면을 비롯한 모든 면에서 강대해지는 중국에 대한 일본인들의 위협인식은 급격히 높아지고 있다. 일본이 갖는 중국의 이미지는 최악이다."와 유사하다. "그래가지고 여차할 때 싸울 수 있겠어? 놈들이 벽을 부수고 도시에 들어왔을 때 말이야!"(1권 21)도 이노구치 다카시 일본 니가타현립대 총장의 발언 "자위대는 강해져야 한다. 전쟁이 일어나지 않는다고 해서 마음 편히 지낼 수 있는 시대가 아니다."와 맥락이 통하는 듯하다. 마치 외부 '거인들'(중국과 미국 같은 강대국)에게 둘러싸인 '약한 존재'(일본)의 공포감을 상징적으로 보여주는 듯하다.

하지만 이러한 '이데올로기적 독해'만으로는 작품 전체를 이해할 수는 없다. 원래 이사야마 하지메의 블로그는 한국 팬과 일본 팬이 서로 화목하게 소통하는 화기애애한 분위기였다. 그런데 2013년부터, 작가의 블로그에 어색한 한국어로 된 비난 댓글이 쇄도하기 시작한다. 단어 나 문맥을 보면 전혀 한국인이 작성한 글로 보이지 않고, 자동 번역기로 어설픈 번역한 한국어 말투 때문에 이것이 한국인이 작성한 글이 아니라는 것은 쉽게 파악할 수 있었다. 현재 로선, 일본의 넷우익이 작가 블로그의 한국과 일본 팬 사이의 화목한 분위기를 망치기 위해 이간질을 시도한 것으로 보는 게 합리적이다. 우경화 논란이 있고 얼마 지나지 않은 2013년 11월, 작가는 조선일보와의 인터뷰를 진행했다. 시기상으로나 인터뷰한 언론이 한국 언론이라는 점에서 작가도 이런 논란을 의식하고 해명했다는 추측이 들법한 대목이다.

Q: 성 밖 거인들의 공격에 반격하는 인간들이라는 설정이 지금의 일본 현실과 비슷해 보인다. 거인은 급성장하는 중국, 거인에 맞서는 인간은 재무장에 나서는 일본으로 치환해 분석하기도 한다.

A: 일본이 오른쪽(우익)으로 가지 않을까, 만화의 인기가 그걸 보여주는 것 아닐까라는 질문일 텐데, 개인적으로는 일본이 그렇게 갈 것 같지 않다. 옛날에 주변국들에 엄청난 패를 끼친 일이 있었지만 그렇게 된 가장 큰 이유는 패배 경험이 없었기 때문이라고 생각한다. 섬나라이기 때문에 외부와 격리돼 있다가 외부 세계와 연결되는 순간에 그런 식으로 폭주한 것이다. 패전을 겪은 이상 다시 싸우는 일은 없을 것으로 생각한다.

그도 그럴 것이, 3중으로 이루어진 방벽은 가장 안전한 곳인 월 시나의 부유한 지배층과 가장 외곽에 위치한 월 마리아 출신의 난민들 간의 갈등을 그대로 전해준다. 월 시나의 왕실

을 호위하는 헌병단의 무능함과 방벽 밖에서 목숨을 걸고 거인과 맞서 싸우는 ‘조사 병단’의 대조적인 역할은 <진격의 거인>을 오히려 계급투쟁적인 작품으로 보게 하기에 충분하다. 방벽 안의 세계에는 봉건적인 계급의 분화와 이에 따른 권력의 비이성적 형태와 욕망이 난무한다.

또한, 알려진 바에 따르면, 이사야마 하지메는 일본제국 육군 대장이자 ‘일본군 조선주차군’⁶⁾ 사령관을 역임하기도 했던 아키야마 요시후루(秋山 好古, 1859-1930, 그림 6)에 대한 존경을 오래전부터 표해왔다. 나치 전범과 다를 바 없는 일제의 장군을 존경한다는 이유로 하지메는 군국주의 옹호자의 빌미를 제공하기도 했는데, 사실 요시후루는 관동 대지진 당시 "조선인이 폭동을 일으켰다.", "조선인이 우물에 독을 풀었다." 등 조선인에 대한 안 좋은 소문이 퍼지자 학생과 마을 사람들을 모아놓고 "조선인들은 그럴 사람들이 아니다. 그것은 유언비어이며, 여러분들은 흔들리지 않길 바란다."라며 사람들을 설득한 인물이기도 하고, 제국주의 장군임에도 조선인과 조선의 문화를 높이 평가해 온 나름의 ‘개념 있는’ 군인이기도 했다.⁷⁾



그림 6. 아키야마 요시후루

논란은 여전하다. 어쩌면 작가의 의식은 ‘식민지 근대화’를 옹호하는 것에서 벗어나려는 의도인지는 모르겠으나, 군국주의와 극우 성향은 일본 전체에 퍼져 있는 ‘집단 무의식(collective unconscious)’ 속에서 ‘보편’의 이념적 감각으로 무장되어 있을 수도 있다. 응이 지적하듯이, 집단 무의식(또는 보편적 무의식)은 인간 무의식의 심층에 존재하는 개인의 경험을 넘은 선천적 구조 영역이다. 말하자면, <진격의 거인>의 이념적 본질은 개인의 콤플렉스보다 더욱 깊은 무의식의 영역에, 개인을 넘은, 집단이나 민족, 국가의 마음에 보편적으로 존재한다고 생각할 수 있는 선천적인 원형의 작용동력에 따른 것으로 볼 수 있다. 작가의 우경화 논란은 그래서 일본 사회의 뿌리 깊은 역사적 인식이 처한 심리적 위기를 그대로 반영한다고 볼 수 있다.

작품의 우경화 논란을 떠나서 방벽의 의미를 정신분석학적으로 확장해 보자. 프로이트에 의하면, 무의식의 일차적 재료는 어떤 생각과 정동(affect)의 혼합이다. 그리고 이 혼합상태에 억압이 발생하면 이 둘은 서로 분리되는데, 이때 억압되는 것은 ‘생각’이 되고, 정동은 이리저리 떠돌다가 다른 형태로 치환(displacement)된다.⁸⁾ 물론, 정동과 사상, 즉 감정적·정서적 차원과 관념적·개념적 차원을 분명하게 구분하기는 어렵다.⁹⁾ 라캉은 상상적 차원과 상징적 차원을 구분하기가 쉽진 않다고 말하면서, 정동과 기표에 대한 프로이트의 ‘거친’ 구분에 반대한 바 있다. 그도 그럴 것이, 억압되는 것이 관념이라고 하더라도, 이러한 무의식적 관념의 드러나는 형태는 ‘다양한 형태’의 감정적 정서들이기 때문이다. 정동 중에서 가장 대표적인 것이

6) 일본 제국 조선군(朝鮮軍) 또는 조선 주둔 일본군(朝鮮 駐屯 日本軍)은 일제강점기에 일본인이 조선 지역을 수비하기 위한 일환으로 주둔군이였다.

7) 또한, 작가는 영화평론가인 마치야마 토모히로에 대한 존중도 여러 차례 밝혀 왔다. 마치야마 토모히로는 일본의 자민당 정권과 우경화 노선에 대해 상당히 비판적이고 회의적인 의견을 피력해 온 지식 이이기도 하다.

8) 문장수, 심재오, 「강박증에 대한 프로이트적 정의와 원인에 대한 비판적 분석」, 『철학논총』 제82집 제4권, 새한철학회, 2015, p.201. 여기서 치환(혹은 전치)은 “감춰진 사유의 중요한 요소가 의식적 표상물의 부차적 혹은 이차적 요소들에 결합되어 드러나는 작동법칙”을 뜻한다. 치환은 하찮아 보이는 지엽적 요소들에 결부되어 있는 유아기 기억들의 존재를 알 수 있게 해주는 일종의 메카니즘이다. 같은 글, 참조.

9) “라캉은 상상적 차원과 상징적 차원의 구분의 어려움을 주장하면서, 정동과 기표에 대한 프로이트적 구분을 반대한 바 있다.”, 위의 글.

불안이라고 한다면, 이러한 불안은 사실 무의식의 관념에 근거하기 때문이다. 결국 억압된 관념은 '정체를 알아보기 어려운 것'이지만, 어쨌든 기어코 의식으로 되돌아와 심한 불안을 발생시킨다. 현대적 의미에서 강박장애(obsessive-compulsive disorder)는 원하지 않는 생각과 행동을 반복하게 되는 불안장애를 가리킨다.

강박증의 주된 증상은 두 가지다. 하나는 의식에 반복적으로 침투하는 고통스러운 생각, 충동, 심상 등을 가리키는 '강박사고'(obsessions)이며, 다른 하나는 불안을 감소시키기고 두려운 결과를 피하기 위해 반복적으로 수행하는 '강박행동'(compulsions)이다.¹⁰⁾ 강박증을 지닌 사람들은 이러한 강박사고와 강박행동을 통해서 격심한 고통을 겪을 뿐만 아니라 현실생활에 많은 어려움을 겪게 된다. 음란과 근친상간적인 생각, 공격적이고 신성모독적인 생각, 오염에 대한 생각, 반복적인 의심, 물건을 제대로 정리하려는 충동 등의 강박사고는 환자의 의식을 완전히 지배하기 때문에 환자는 자의적으로 이러한 생각을 조절할 수가 없다. 그리하여 그는 엄습해 오는 공포를 머릿속에서 떨쳐버리기 위해서 강박사고에서 씻기, 청소하기, 정돈하기, 확인하기, 숫자세기, 기도하기, 속으로 단어 반복하기와 같은 강박행동으로 나아간다.¹¹⁾

<진격의 거인>의 방벽은 강박행동이라는 '불안의 전치'를 현실화한다. 인류의 일상은 방벽 밖 세계에 강박적으로 침묵하고, 그것은 주인공의 '바다'에 대한 강렬한 반복적 열망으로 표출된다. 프로이트식으로 말하자면, 방벽은 '억압(repression)'이라는 방어기제를 통해 불안을 해결하는 것인데, 이때 억압은 의식에서 용납되기 어려운 위협적인 욕구, 생각, 욕망, 충동, 감정 등을 차단하여 무의식(방벽 밖 세계)에 던져버린다. 하지만 억압의 작동은 완벽하지 못하다. 이때 우리는 '전치'를 사용함으로써 다른 외부대상 혹은 장소로 옮겨져 공포를 느끼게 된다. 특정 환경, 특정 대상과 연결된 두려움과 공포는 트라우마(trauma)가 된다. 그 장소나 대상에서 벗어나면 일시적으로 감정이 해소되는 것처럼 보이나 실상은 '거인의 존재'처럼 그대로 있는 것이다. 과거 이불 속, 장롱 등 밀폐된 공간에 갇혔던 기억이 있는 경우, 성인이 되어서도 비슷한 공간에서 그때의 기억과 느낌이 조건형성이 된다.

<진격의 거인>이 보여주는 '피포위 공포'의 심리적 원천은 무의식의 권력에 둘러싸인 의식의 수동성이자 굴복일 것이다. 방벽 밖의 세계로부터 매 순간 살해 위협을 받지만, 의식의 살아있음을 위해 그 위협을 '망각'하는 것 외엔 다른 방도가 없다. 트라우마는 해소되지 못하고 인류의 일상에서 발휘하는 방벽의 항상적인 존재감만큼, 트라우마는 의식의 현실을 끊임없이 공격한다. 따라서 작품에서 보이는 스스로 가두며 생긴 '폐소공포증(claustrophobia)'¹²⁾은 생존에 부정적인 감정과 기억을 무의식으로의 내던진(억압) 결과이자 그 행위의 역공이며, 성벽의 거대한 규모는 그 트라우마의 크기를 매 순간 환기한다. 세계로부터의 '소외'를 통한 '자기보호'라는 방벽의 이중적 의미는 이렇듯 의식과 무의식의 불안한 동거를 상징한다.

3. 거인의 언캐니 밸리

사회로부터 금기된 쾌감에의 욕망은 완전히 사라지는 게 아니라 의식 밑에 억압되어 있다가 예고 없이 틈틈이 귀환한다. 이 무의식의 발견은 인간의 본능에 내재한 강박적인 반복충동(compulsion to repeat)과 연결된 프로이트 이론의 핵심이다. <진격의 거인>의 초반, 작가는

10) 권석만, 『현대이상심리학』, 2003, 학지사, p. 182.

11) 문장수, 심재오, 앞의 글, p. 202.

12) 익히 알려진 대로, 밀실공포증 혹은 폐소공포증은 공간 자체보다는 당사자의 삶에서 기인한 불안과 관련된 경우가 대부분이다. 따라서 단순히 특정 공간에 대한 두려움이라기보다는 심리적, 환경적 정황과 관련한 공포증으로 이해할 필요가 있다.

거인의 존재 목적을 밝히지 않은 채, 무조건적으로 방벽 안으로 몰려들고, 무차별적 살육을 일삼는 거인을 보여준다. 이러한 무의식의 ‘의식으로의 급격한 이행’은 언캐니(uncanny)의 공포를 만들어 내는데, 독일어 ‘Das Unheimliche’의 번역인 언캐니의 잘 알려진 의미는 “친숙하지만 어쩐지 낯설어 두려워지는 감정”¹³⁾으로, 완전한 타자로서의 외부 존재가 아닌, 즉 ‘나(인류)를 닮은 타자성’으로부터의 공포이다. 흔히 언캐니는 불완전한 타자성을 지닌 마네킹, 밀랍인형, 자동인형이나, 인간과 시체 중간에 존재하는 좀비 등으로부터 느끼는 불안감처럼, “사람들로 하여금 완전히 방향성을 잃게 하는 불확실성”(Ernst Jentsch, 1867-1919)이나, “억압된 대상의 회귀에서 느껴지는 불편하고 낯선 감정”(E. T. A Hoffman, 1776-1822), 그리고 “오래전부터 알고 있던 친숙한 감정인 모태회귀 욕망이 초자아(super ego)의 등장으로 자아에게 두려움으로 변형되어 느껴지는 감정”(Sigmund Freud) 등으로 이해할 수 있다.¹⁴⁾

이 거인들이 더욱더 두려운 이유는 바로 인간을 닮았다는 점 때문이다. 생식기도 없어서 어떻게 번식하는지 알 수가 없고, 인간을 잡아먹는 습성은 있지만 무슨 이유에서인지 인간 이외의 생물체에는 일절 관심을 보이지 않고 잡아먹지도 않는다. 위를 제외한 소화기관이 없어서 위장이 팽 차면 그냥 토해내 버린다. 인간이 없는 환경에서 100년 이상 존속해 온 것으로 볼 때 식인의 목적은 영양분 섭취를 통한 생존이 아니라, 인간의 살육 자체가 목적인 것으로 추측된다.¹⁵⁾ 따라서 거인들은 인간을 먹음으로써 영양분을 섭취하는 건 아니므로 인간을 잡아먹는 것 이외의 목적으로는 죽이지 않는다. 그 이외의 방식으로 인간을 죽이는 건 지능이 높은 특수한 거인들만이 지니는 행동이다.¹⁶⁾ 거인은 인간보다 거대하나, 인간과 키 차이가 얼마 안 날 정도로 작은 3~5m급의 개체도 있으며, 초대형 거인과 같이 키가 50m가 넘는 거대한 개체도 있다. 10m 내외가 가장 많고 15m 이상은 거의 없다. 작중 내에서는 편의상 크기에

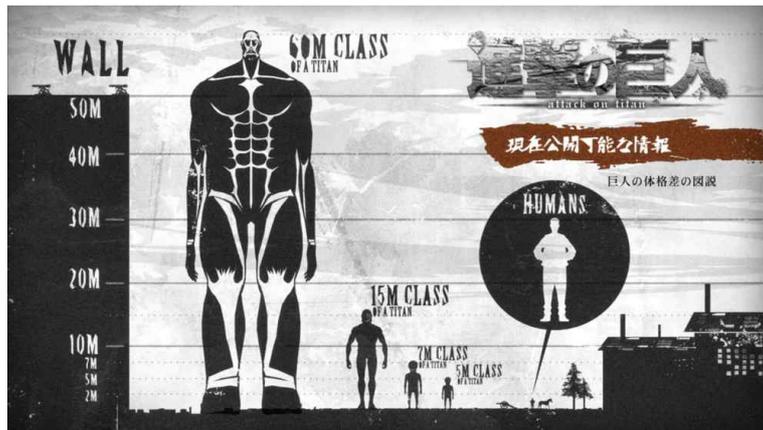


그림 7. 거인의 종류와 크기 비교

- 13) 한국에서 언캐니의 뜻풀이에 큰 영향을 준 언캐니의 프랑스어 표현인 “L'inquiétante étrangeté”은 ‘두려운 낯섦’, ‘이상한 두려움’, ‘낯선 이상함’ 등으로 풀이할 수 있다.
- 14) 프로이트의 논문 「언캐니 Das Unheimliche」(1919)는 프로이트의 「작가와 몽상 Der Dichter und das Phantasieren」(1907) 그리고 『토텐과 터부 Totem und Tabu』(1913)를 근간으로 하고, 「쾌락 원칙을 넘어서 Jenseits des Lustprinzips」(1920)와 정신 분석학의 존재를 비로소 확정시키는 「자아와 이드 Das Ich und das Es」(1923)의 바탕을 마련해 주었다.
- 15) 인간을 먹긴 하지만 소화를 시키지는 않고 다른 동식물도 섭취하지 않고 물도 마시지 않는다. 발음 기관은 있지만, 호흡은 하지 않는 것으로 봐서 심지어 공기도 필요없는 것으로 추측된다. 햇빛을 차단하면 개체의 차이는 있지만 1~3시간 정도면 움직임이 현저히 뜸해지는 것으로 봐서 거인의 유일한 에너지원은 햇빛으로 추측된다.
- 16) 고대 에르디아는 거인들의 이러한 습성을 이용, 전쟁 병기로 이용하였다.

따라 '4미터 급', '7미터 급', '10미터 급', '15미터 급' 등으로 구분한다(그림 7). 작품에서는 거인의 종류를 지성적 거인과 무지성 거인으로 나누고 이를 다시 아홉 거인, 통상종 거인, 기행종 거인으로 구분하는데, 그 특징은 다음과 같다.

1) '아홉 거인' / 지성적 거인

: 시조의 거인(Founding Titan), 여성형 거인(Female Titan), 갑옷 거인(Armored Titan), 초대형 거인(Colossus Titan), 진격의 거인(Attack Titan), 전퇴의 거인(Warhammer Titan), 차력 거인(Cart Titan), 짐승 거인(Beast Titan), 턱 거인(Jaw Titan).

: 거인이 될 수 있는 인간들을 말한다. 아홉 거인의 외모는 현 계승자를 따라가지만, 인간과의 신체적 유사성은 통상종 거인에 비해 낮다고 볼 수 있다. 아홉 거인의 생김새는 다른 통상종 거인들과는 다르게 피부가 있어야 할 부분에 피부가 없고 근육이 드러나 있거나 뼈가 돌출되어 있기도 하다. 자신의 몸에 상처를 내는 것이 거인화의 조건 중 가장 중요한 부분이고, 거인화를 제어할 수 없으면 거인의 본능에 따라 가까이 있는 사람을 닥치는 대로 공격하고 지능이 낮은 통상종의 패턴을 보인다.

: 인간의 지성에 따라 행동하기 때문에 무지성 거인인 통상종이나 기행종과는 달리, 인간에 가장 가까운 행동을 보이며, 훨씬 효율적으로 움직인다.

2) '통상종' / 무지성 거인

: 무지성 거인 중 어느 정도 행동 양식이 예상되는 거인이다. 대체로 인간과 유사하게 생겼으나 체형이 꽤 불균형해서 개체에 따라 그냥 거대한 인간 같은 경우도 있지만 반대로 상당히 기괴하게 생긴 경우도 있다. 표정은 무표정이거나 우울한 표정, 혹은 화가 나있는 듯하거나 기괴하게 웃는 표정 등 각양각색이며 일반적으로 인간 입장에서 볼 때 혐오감의 강도가 가장 크다.

: 거인이 된 인간의 무의식이나 본능에 '거인의 능력을 지닌 인간을 잡아먹어야 한다. 그래야 인간으로 되돌아갈 수 있다'라는 내용이 있지만, 대다수의 무지성 거인의 특성상 어느 놈을 먹어야 인간으로 되돌아갈 수 있는지 구별이 안 되니까 일단 인간은 다 먹고 보는 것일 수도 있다. 실제로 기행종이라든가, 특수능력 등에 이끌리는 경우가 아닌 이상 무지성 거인들은 딱히 특정 인간(아홉 거인의 인자를 보유한 인간)만 정확히 탐색하고 노리는 게 아니라, 인간이면 닥치는 대로 다 습격한다. 또한, 같은 이유, 즉 인간으로 돌아오기 위해 무의식적인 본능으로 아홉 거인을 공격하는 것으로 보인다. 무지성 거인끼리는 일반적으로 싸우지 않고 서로 잡아먹지도 않는데 아홉 거인은 공격한다. 게다가 인간보다 우선시한다.

: 인간의 말을 알아듣는가에 대해서는 불명이지만 인간의 말을 하고 알아듣는 거인이 종종 등장한다. 당연히 이드적 습성이 강하나, 기행종과 비교하면 인간을 조금 더 효율적으로 잡아먹기 위해서 현실 상황이나 합리적인 방법을 고려하기도 한다.

3) '기행종' / 무지성 거인

: 통상적인 거인과 다르게 예상치 못하는 행동양식을 보이는 거인을 통틀어 말한다. 예를 들어, 통상종은 가깝고 많은 인간 쪽으로 몰리지만, 기행종은 멀고 적은 인간 쪽을 향하거나 기괴한 자세로 점프를 하면서 날아다니거나, 단순히 인간에게 달려가 손을 뻗어 잡아먹는 포식행위 대신 무언가를 던지는 등 그 행동 패턴을 파악하는 것이 상당히 힘들다.

: 통상종과는 다른 변칙적인 행동 양상을 보여주기 때문에 제어와 통제가 훨씬 힘들다.

: 현실을 전혀 고려하지 않고 오로지 순수한 이드의 쾌락원칙만을 따른다. 기본적으로 반사적 욕구에 따른 처리과정(Primary process)에 집중하며, 가장 원시적이고 외부 세계와 아무런 연결이 없는 진정한 무의식적 현실을 보여준다.

아홉 거인의 경우는 어떠한 목적성과 제한적 의식을 지니고 있지만, 인지능력이 거의 없는 무지성 거인은 붕괴된 자아의식을 보인다. 이는 자아실현의 의지가 분열된 무의식의 파편, 혹은 콤플렉스 상징으로 해석할 수 있는데, 특히 개인의 의지에 따라 거인으로 변화하는 병사들

의 모습에서 인간의 굴절된 무의식 발현의 상징을 읽을 수 있다.¹⁷⁾ 방벽은 익숙함과 낯섦, 의식의 세계와 무의식의 세계를 가르는 경계이며, 거인은 무의식에 잠재해 있던 인간의 심층적인 공포를 형상화한 존재이다. 거인이 제공하는 언캐니는 일반적인 공포보다 더 근원적인 공포인 '익숙한(익숙했던) 세계의 공포'를 발산한다. 월 마리아에 입성한 거인이 보여주는 기괴하지만 (낯설지만) 친숙하고 우스꽝스러운 외모와 행동, 인간의 형상임에도 불구하고 보여주는 인간성의 완전한 부재(不在)와 극단적인 이드(id) 충동은 거인을 외계 생명체나 유령보다 더욱 더 두려운 존재로 만들었다. 바로 이러한 '인간의 인간답지 않은 모습', '괴물의 인간다움'에 기초한 거인의 언캐니는 "경직된 주체의 권위를 뛰어넘어서 사회, 문화, 인종, 언어 등의 '관계의 총체성'을 허물면서 우리의 의식에 이질적인 세계의 모습을 제시"함으로써, '현실과 의식 세계의 몰락'이라는 가공할만한 근원적 공포를 선사한다.

인류에 있어서 <진격의 거인>의 거인들은 일종의 무의식의 도플갱어(doppelgänger)이다. 여기서 우리는 서로 다른 거인들의 형태와 행동을 통해서 언캐니 밸리(uncanny valley: 불쾌한 골짜기 현상, 그림 8)를 떠올릴 수 있다. 알려진 대로, 언캐니 밸리는 일본의 로봇공학자 모리 마사히로(森政弘, 1927-)의 이론에서 나온 개념이며, 인간이나 인간이 아니면서 인간을 연상케 하는 것들과 인간과의 유사성(human likeness), 그리고 이에 따른 인간이 느끼는 호감도(familiarity)의 상관관계를 보여주는 그래프이다.¹⁸⁾ 여기서 '골짜기'란 인형이나 로봇 등이 사람과 비슷해질수록 호감을 느끼다가 어느 정도에 도달하게 되면 갑자기 불쾌감을 느끼게 되는데, 이 불쾌감이 존재하는 영역을 일컫는다. <진격의 거인>의 거인들은 되살아난 시체인 좀비(zombie)와 같이 무차별적인 카니발리즘(cannibalism), 존재론적 모호함, 무지함, 무력함, 공허함 등의 요소에서 서로 많이 닮아있다. 특히, <그림 8>의 그래프에서 골짜기의 가장 하단의 비호감 영역의 특성인 '인간과의 강한 형태적 유사성'과 '인간과 유사한 움직임' 측면에서 볼 때, 통상종 거인은 형태와 행태의 측면에서 아홉 거인이나 기행종 거인을 뛰어넘는 가장 큰 언캐니를 유발한다는 것을 알 수 있다. 실제로도 아홉 거인이 보여주는 초월적 분위기나 탈인간적파괴력 그리고 기행종 거인이 보여주는 극단적인 무지성과 비예측성, 비인간적인 우스꽝스러움 등은 통상종에 비해 언캐니를 오히려 반감시키고 있다. 극의 가장 중요한 장면 중 하나로 작품 전체의 지배적인 '공포' 개념을 도입하는 제1화의 장면, 즉 주인공 에렌(Eren Jäger)의 어머니를 잡아먹는 거인이 통상종 거인인 것은 언캐니의 강도를 최고조로 끌어 올리고 있다.

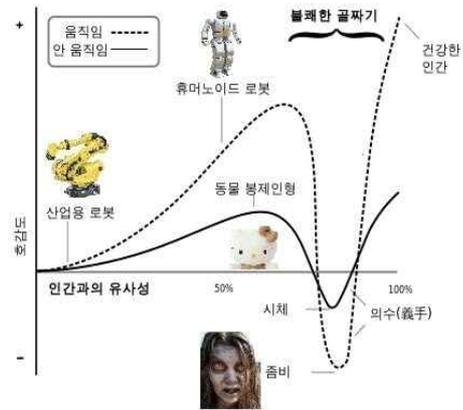


그림 8. <언캐니 밸리 그래프>

프로이트는 도플갱어 모티프(거인이나 좀비)가 언캐니를 주는 이유를 죽음과 연관하여 설명한 바 있는데, 그는 자아의 소멸을 피하여 영속성에 대한 열망인 분신에 대한 욕구가 그 후에 오히려 "죽음에 대한 섬뜩한 전조(unheimlicher Vorbote des Todes)"로 전환되는 일종

프로이트는 도플갱어 모티프(거인이나 좀비)가 언캐니를 주는 이유를 죽음과 연관하여 설명한 바 있는데, 그는 자아의 소멸을 피하여 영속성에 대한 열망인 분신에 대한 욕구가 그 후에 오히려 "죽음에 대한 섬뜩한 전조(unheimlicher Vorbote des Todes)"로 전환되는 일종

17) 김정경, 「만화 <진격의 거인>에 나타난 상징분석: 용의 분석심리학 관점으로」, 『애니메이션연구』 제 10권 2호(통권 29호), 2014, p. 51, 참조.

18) 여기서 용어와 개념으로서의 '언캐니'는 실제로 에른스트 엔치의 1906년 논문 Zur Psychologie des Umheimlichen에서 소개된 'Das Unheimliche' 개념과 프로이트의 1919년 논문 "Das Unheimliche"에 의존한다.

의 반역적인 공포로 설명하기도 했다.¹⁹⁾ 그리고 이러한 모티프로 인해 인류와 거인이 완전하게 동일시되는 바람에 과연 어디까지가 진정한 자아인지를 물어야 하거나, 혹은 낯선 자아를 진정한 자아의 자리에 놓아야 할 것인지 말아야 할 것인지를 물어야 하는 상황이 오게 된다. 즉, 거인의 끝없는 공격은 인류에게 “자아의 분할(Ich-Verdoppelung)”, “구분(Ich-Teilung)”, “교체(Ich-Vertauschung)”를 끝없이 반복해야 하는 비극적 사태를 제공한다는 것이다.²⁰⁾

이러한 과정을 거치며, <진격의 거인>에서 인간은 “아무도 아닌” 존재, 수동적인 존재가 되어버렸다. 담을 높이 쌓는다는 최후의 아이디어는 거인 앞에서 속수무책으로 무너져 내렸다. 거인이란 기호는 아무것도 들어올 수 있는 텅 빈 기호가 아니라, 작은 인간과 대비되는 큰 대상과의 관계 속에서 만들어지는 의미화다. 크로노스(Cronus)와 키클롭스에서 리바이어던(Leviathan)²¹⁾을 거쳐 진격하는 거인까지 그들의 거대함은 “아무도 아닌” 조그만 인간에게 다른 괴물들이 주는 공포와는 또 다른 공포, 즉 익숙한 세계의 몰락에 따른 극심한 존재론적 허무를 선사한다.

5. 인육섭식의 공포와 오이디푸스 콤플렉스

<진격의 거인>에서 식인(cannibalism)이라는 터부는 문화인류학적 공포보다는 우리가 ‘먹힐 수 있다는 실질적인 공포’를 안겨 준다. 여기에는 사회적인 조건뿐만 아니라 우리가 태어날 때부터 내재된 심리적 기제와 관련이 있다. 주체가 타자를 인식하고 자신을 규정하는 방식은 음식의 섭취, 즉 먹는 행위를 통해 비유적으로 설명될 수 있는데, 먹는 행위는 밖에 존재하는 존재를 섭취하여 자신의 생존을 유지하는 중요한 활동임에는 틀림없지만, 이 행동은 그 대상을 찢고, 씹고, 삼킨다는 면에서 폭력적일 수밖에 없다. 프로이트에 따르면 안과 밖을 구별할 수 없는 아기에겐 어머니의 젖은 자신의 일부이다. 그렇기에 아기는 사실 자신의 몸을 먹는 식인의 주체이자 그 대상이 됨으로써 생존한다고 할 수 있다. 구강기를 지나 아이는 자신과 자신의 일부이자 음식인 어머니와 분리되어 자신을 하나의 독립된 주체로 인식하게 되지만 이 의존을 완전히 극복하기 힘들다.

이처럼 주체를 획득하기 위해 필요한 생리적이며 정신분석적인 경험은 우리에게 타자를 바라보는 “카니발적 인식론의 에피스테메(épistémè)를 부여“²²⁾한다. 주체는 타자를 먹고 자신의 정체성을 키워나간다. ‘약육강식’에 종속된 주체의 생존전략은 타자의 섭취가 없다면 불가능하다. 이처럼 피포워 심리는 타자에 대한 카니발리즘(cannibalism)을 극단으로 몰아간다. 최소한으로 줄어든 자아(minimal self)는 끊임없이 타자를 먹어 치우며 생존한다. 하지만 채울 수 없는 굶주림이란 끔찍한 형벌로 외동딸을 팔고 심지어 자신의 몸을 뜯어먹었던 에리직톤(Erysichthon, 그림 9)처럼, 우리는 아무리 많은 이들을 타자로 규정하고 먹어 치운다 해도 여전히 배고플 것이고 피포워 공포로 우리 자신의 팔다리와 몸통까지 먹어치울 것이다. 에리

19) 지그문트 프로이트, 「두려운 낯설음」, in 『예술, 문학, 정신분석』 프로이트 전집 14권, 정장진 옮김, 열린 책들, 1997, p. 425, 참조.

20) 위의 글 또는 유현주, 「두려운 낯설음: 프로이트, 호프만, 키틀러 그리고 언캐니 밸리」, 『브레이크와 현대연구』 제 23집, 한국브레이크학회, 2010, p. 210.

21) 영국의 철학자 토마스 홉스가 1651년 출간한 『리바이어던, 혹은 교회 및 세속적 공동체의 질료와 형상 및 권력』에 나오는 괴물 거인이다. '리바이어던'은 구약성서 욥기 41장에 나오는 바다의 괴물 이름으로서, 인간의 힘을 초월한 매우 강한 동물을 뜻한다. 홉스는 국가라는 거대한 창조물을 리바이어던에 비유했다.

22) 이희구, 앞의 글, pp. 213-214.



그림 9. Kevin Mclean, <Erysichthon of Thessaly>, charcoal on paper, 24x30cm, 2012. 자기 살을 물어뜯어 거인화하는 에렌이 연상된다.

직통인 ‘나’는 수많은 다른 에리직톤들과 직면하고 살아야 한다.²³⁾

현대의 좀비와 거인은 이런 먹고 먹히는 피포위 공포를 가장 잘 드러내는 문화의 아이콘이다. 주체가 없는, 아니 주체의 또 다른 일면인 이 괴물들은 이유 없이 우리의 살점을 노린다. 그리고 그들은 엄청난 수를 앞세워 우리를 둘러싸고 두려움에 빠트린다. 우리의 의식 세계를 위협하는 이 두 식인 괴물들은 명확한 이유나 필요 없이 우리를 먹어 치운다.²⁴⁾ 이렇듯 거인은 구강기적 쾌락(성심리 발달(Psychosexual development) 5단계 이론 과정의 최초 단계)에 몰입한다. 인간을 먹는 거인의 목적은 알 길이 없다. 생식

기의 부재는 물론, 배설기관도 특정되지 않은 거인은 ‘소화’를 위한 그 어떤 기관도 없다. 항문이나 생기기로의 이행이 진행되지 않은 구강기적 쾌락체로서의 거인은 이드의 순수한 발현을 더욱더 부각한다. 거인은 목적과 이유를 따질 수 없는 본능적인 죽음으로의 충동, 죽음을 뛰어넘어 시체로도 남겨질 수 없는 완전한 추방의 공포, 비이성적 존재에 귀속되는 이성적 존재의 존재론적 몰락을 실천하는 공포의 대상이자, ‘에리직톤으로서의 나’의 타나토스(Thanatos)적 출현으로 볼 수 있다.

<진격의 거인>에서 ‘주체의 먹힘’은 인육섭식하는 좀비처럼 거인이라는 교감 불가능의 아이콘을 통해 그 공포를 현실화하는데, 이는 성장하는 주체와 구강기적 터부의 격렬한 대립 또는 주체와 아버지로 대표되는 외부의 갈등의 결과로도 볼 수 있다. 여기서 주체와 외부 간의 갈등은 프로이트에게 ‘거세공포’의 빌미를 제공하게 된다. 말하자면, 아버지라는 외부와의 만남 이전의 아들, 즉 “바라봄(eye)만 있고 보여짐(gaze)이 없는 낙원에서 타자라는 개념이 형성되지 않은”²⁵⁾ 남자아이가 겪어야 할 오이디푸스 콤플렉스와 관련된다. 프로이트는 『토텐과 터부』(1913)에서 오이디푸스 콤플렉스의 의미를 아버지 살해와 토텐의 탄생과 연결하는데, 그 핵심은 다음과 같다.

어린 아들들은 자신이 처음으로 경험하는 여성인 어머니를 성적으로 사랑하게 된다. 따라서 아들들은 아버지에게 위협의 대상이 되었고, 아버지는 아들들이 어머니를 차지하려는 것을 방지하고자 아버지는 이들을 거세하여 성적으로 무능력하게 만들거나 무리 밖으로 추방하고자 하는 계획을 세웠다. 이것을 알게 된 아들들은 자신들의 존재의 근본인 ‘자기애’를 위협하는 ‘거세 공포증’이나 추방(분리) 공포증에 시달리게 되었다. 결국 형제들은 힘을 키우고 마침내 혼자 힘으로는 불가능했던 자신들의 ‘권력욕과 성욕의 장애물’인 아버지를 죽이고, 그 시체를 먹어 치워 정복해 버리려 한다. 형제들은 아버지를 먹는 행위를 통해 ‘아버지와 의 일체화’²⁶⁾를

23) 이희구, 같은 글.

24) “식인이라는 공포의 이름으로 사람들을 피포위 공포에 몰아넣는 님은 듯 서로 다른 이 괴물들은 각각 미국과 일본이란 제국주의와 그 안에서 삶을 영위하는 사람들 사이의 갈등을 가리키는 또 다른 이름이다.”, 이희구, 위의 글, p. 214.

25) 권택영, 『프로이트의 성과 권력』, 문예출판사, 1998, p. 37.

26) 타자를 잡아먹는 식인풍습은 ‘혼혈’의 의미와도 상통한다. 브라질 원주민 인디오들의 경우, 레비스트로스(Claude Lévi-Strauss, 1908-2009)에 따르면 “조상의 신체 일부분이나 적의 시체의 살점들을 먹음으로써 식인종은 죽은 자의 덕을 획득하려 하거나 또는 그 힘들을 중화시키고자” 했는데, 이는 곧 “식인풍습을 실행하는 사회에서는 어떤 무서운 힘을 지니고 있는 사람들을 중화시키거나 또는 그들을 자기네에게 유리하도록 변모시키는 유일한 방법은 그들을 자기네의 육체 속으로 빨아들이는 것

이루고, 각자 아버지가 휘두르던 힘을 자기 것으로 동화시켰다. 아버지 살해를 통해 쟁취한 그 피와 살을 먹음으로써 아들들의 아버지에 대한 양가적 감정인 공포와 증오는 해소되었고 육체적 힘의 일체화도 이루었다. 그러나 그들의 아버지에 대한 사랑과 찬미라는 정신적인 면에서의 ‘아버지와 일체화’는 이루지 못했다. 아버지에 대한 아들들의 ‘죄의식’²⁷⁾과 집단적 자책을 해소하고 아버지와 하나가 되기 위해 아들들은 그들이 살해한 아버지를 살아 있을 때보다 더욱 강력한 아버지인 ‘토텐(totem)’, 즉 신(神)으로 승화시켜 이전에 아버지가 금지했던 ‘아버지 살해’, 즉 ‘토텐 살해’를 금지하게 된다. 이제 토텐 향연은 그들이 살해한 아버지에 대한 사랑의 기억을 되살리고 그들 자신의 죄책감을 해소하고자 하는 의식이 되었다. 오이디푸스 콤플렉스가 상징하는 ‘아버지 살해’와 ‘근친상간’이라는 범죄 행위로부터 사회 조직, 도덕적 제약, 종교 같은 것들이 유래했다는 프로이트의 주장이다.²⁸⁾

그렇다면 <진격의 거인>의 거인들은 아버지를 살해하여 아버지에 대한 공포와 증오를 해소하고, 아버지와 육체적(권력과 성욕) 힘의 일체화를 추구하려는 아들들의 욕망과 그 죄의식 간의 투쟁사로 보인다. 하지만 <진격의 거인>은 그렇게 단순한 의미로는 전반적인 해석이 불가능하다. 1화를 다시 보자. 여기서 어머니를 삼키는 거인은 근친상간의 욕망을 지닌 아들(에렌) 자신이다. 에렌은 극 중 누구보다 어머니에 대한 애착이 강했다. 거인에 의한 어머니 섭식은 어머니를 ‘영원히 소유’하고자 하는 주인공의 무의식이 투영된 결과로 볼 수 있다. 이 사건은 또한, 거세공포의 해소를 위한 열망으로 볼 수 있다. 여기엔 이중적 의미가 있는데, 먼저 금기의 밖에 존재하는 거인(에렌의 무의식적 자아)이 어머니를 대신 섭식함으로써 잠재적인 거세공포를 자신의 타자에 전치(현실화)하여 이를 해소하고 이를 통해서 어머니에 대한 열망을 포기하려 한다.²⁹⁾ 어머니의 죽음은 거세의 충격처럼 다가오지만, 그 사건 이후에도 에렌 자신은 거세되지 않았다. 그리고 극 내내 에렌은 오이디푸스 콤플렉스에서 벗어나지 못한다. 그도 그럴 것이, 「자아와 이드」에서 프로이트가 말한 것처럼, 어머니를 향한 욕망을 포기하고 아버지와 동일시를 강화하면서 오이디푸스 콤플렉스를 형성한 자아가 이드의 욕망을 감지할 때 초자아로부터 받게 되는 위협이 거세공포라면, 그것은 어머니의 육체가 다르다는 사실을 ‘불완전한 것’이라고 인식한 자아가 무엇보다도 ‘자신의 페니스와 관련하여 느끼는 두려움’이라고 볼 수 있기 때문이다. 극이 전개되어도 여성의 육체가 자신과는 다르다는 사실을 완전하게 인식할 기회는 에렌에게 주어지지 않는다. 에렌의 성격은 오이디푸스 콤플렉스와 타자와의 성애(性愛)적 결합을 거부함으로써 유지될 수 있었다.³⁰⁾

이라고 믿기 때문”이다. 클로드 레비-스트로스, 『슬픈 열대』, 삼성출판사, 1990, pp. 356-357.

27) 예수가 아니라 ‘바울’이 기독교의 창시자라고 프로이트가 주장한 것은 외형적인 것보다 교리적인 의미에서 더 중요하다. 오이디푸스가 죄와 관련 있듯이 프로이트는 바울이 유대교로부터 기독교를 분리시킬 때의 핵심은 ‘원죄’와 그것으로 인한 ‘죄의식’이라고 밝힌다. 이것은 “원죄론”이 기독교의 핵심이라는 것을 프로이트가 정확히 인식했다는 의미이다. 최초의 남자와 여자는 신에 의해 직접 창조되었기에 신과 같이 죽지 않고, 그렇다면 성관계도 하지 않는, 영원한 존재였으며, 신이 직접 그들에게 제공한 에덴동산에서 자유롭게 살았다. 그러나 신은 그들에게 단 한 가지 낙원 중앙에 있는 선과 악을 알게 하는 ‘선악과’를 먹으면 죽을 것이기 때문에 먹지 말라는 ‘타부’를 설정하였다. 아담은 악령(뱀)의 유혹에 빠져 신의 타부를 무시하고 신처럼 되고자 하여 선악과를 먹어버렸다. 신으로서의 아버지 살해라고 할 수 이 사건에 대해 유대교와 기독교는 다르게 해석한다. 여기서 바울은 신의 금지를 어긴 아담과 하와의 죄를 인간의 ‘원죄’라고 규정한다. 여기서 오이디푸스처럼 프로이트 자신도 온 인류와 더불어 자신의 죄와 관련 없는 원죄의 결과로 인한 ‘죄의식’으로부터 영원히 벗어날 수도 없을 뿐만 아니라 영원히 죽을 수밖에 없는 가혹한 운명에 빠진 자신을 발견하게 된다. 지그문트 프로이트, 『인간 모세와 유일신교』, pp. 120-121 또는 김승철, 「프로이트의 오이디푸스 콤플렉스에 대한 수사학적 이해」, 『동서철학연구』 제78권, 한국동서철학학회, 2016, pp. 537-538, 참조.

28) 김승철, 앞의 글, pp. 537-538, 참조.

29) 거인이 어머니를 잡아먹는 방식은 ‘거세’와 같은 신체 절단이 유독 강조되어 있다.

두 번째는 프로이트가 말하듯이, 거세위협은 무엇보다도 ‘사회적인 것으로 외적인 요인’³¹⁾이다. 에렌은 거세공포의 해소를 통해서 ‘아버지와 의 일체화’, 즉 조사병단이라는 사회와 방벽 밖이라는 외부세계로 진출하게 된다. 거인의 침공 이후, 의사인 아버지 그리샤 에거는 왕진을 다녀오다가 마차를 빠르게 몰면서 가족의 안부를 걱정하는 모습이 나온다. 이를 악물고 마차를 모는데 잠시 뒤 눈물을 흘리지만, 그 후로 그리샤는 행방불명이 된다. 거인에 의한 어머니 살해는 어머니를 지켜주지 못한 아버지에 대한 에렌의 증오가 극한에 이르렀으나, 그럼에도 아버지와 의 합일을 통한 거세공포의 해소를 갈망하는 에렌의 상반된 욕망이 투영되어 있다. 1화에서 에렌이 조사병단에 입단하길 희망하자 바로 혼낸 아내 카를라와 달리 아버지 그리샤는 어째서 조사병단에 들어가고 싶은지 에렌에게 묻는다. 이에 카를라가 엘렌을 설득해야 한다 말하지만, 그리샤는 “카를라.... 인간의 탐구심은 누가 말한다고 해서 막을 수 있는 게 아니 오..”라고 말한다. 사실 에렌의 아버지 자신 또한 거인의 힘을 가진 자였고, 벽 안에 있는 마을에서 생활하는 동안 다른 사람들과는 다르게 조사병단에게 호의적인 모습을 보이고, 큰 전염병이 돌 때 백신을 가지고 많은 사람을 구하는 등 전형적인 초자아적 행태를 보여준다. 인류를 지키는 동시에 방벽 밖의 세계를 탈환하려는 에렌의 상징계적 추구도 거인의 등장 이후에 아버지의 길을 걷게 된다. 이렇게 에렌과 아버지와 거인은 무의식 영역에서 ‘다성적(多聲的) 공동체’가 된다. 거인은 아버지이자 아버지를 능가하는 무의식의 토렘이며, 그 토렘을 중심으로 어머니에 대한 근친상간적 열망은 ‘자기 자신(인류)을 잡아먹는 거인’의 형태로 죄의식을 유지하며 사회와 도덕과 종교와 문명을 만들어 낸다.

5. 결론

<진격의 거인>은 ‘피포위’의 구조 속에서 인간이 되고 싶은 거인과 그런 거인의 힘을 벌리고 자 하는 인간의 갈등 상황을 계절스러운 인육섭식으로 무장한 강력한 타자성이 주는 공포와 그 타자성을 선망할 수밖에 없는 나약한 주체의 비극으로 잘 보여주었다. 이러한 ‘피포위’의 공포를 통한 자기 보호라는 인류의 역설은 극 중에서 인류를 거인의 위협으로부터 보호해주는 방벽을 신성시하는 종교인 월교(Wall religion)의 존재에서 더 분명해진다.

월교는 좀 더 효율적인 방어를 위해 방벽을 개조하려고 해도 신성한 방벽에 감히 손을 대냐며 강렬히 반대해 왔다. 이들의 사회적 영향력이 막대한 탓에 국가 차원에서도 방벽에 공사를 벌이는 일은 쉽지 않은데, 그 이유는 월 교의 신자들은 방벽이 거인으로 이루어져 있다는 진실을 알고 있었기 때문이었다(그림 9). 따라서 월교에서 방벽과 거인은 인류의 최후의 심판자로서, 잠재적인 공포와 초월적인 신성을 동시에 지닌다. 월교가 바라는 것은 강력한 군주의 탄생이다. 어떤 괴물이 나를 벽 안에 가두고 먹으려 한다는 공포는 아마도 생존이라는 문제에 직면한 모든 사람이 느끼는 공포일 것이다. 토마스 홉스(Thomas Hobbes)는 이런 생존의 문

30) “에렌에게는 어머니로 상징되는 가내성의 세계, 즉 가축의 삶, 즉 ‘길들여진 삶(domesticated, tamed life)’과, 이러한 가축의 세계를 벗어나 황야를 떠도는 외로운 들개의 삶이라는 선택이 놓여 있다. 이와 관련하여 주목할 만한 것은 미카사의 가족 내 역할로, 그녀는 에렌에게 어떤 이성애적 대상으로도 등장하지 않는다(에렌은 오히려 남성적 공격성을 지닌 훈련병 동기, ‘애니’에게 특별한 감정을 품는 것처럼 나온다). 에렌의 욕망은 가축의 세계, 어머니를 죽이고 떠난 그런 세계에 대한 관심을 일절 끊고 동시에 가내성과의 어떠한 연루, 즉 타자와의 성애(性愛)적 결합을 또한 거부함으로써 유지될 수 있다고 할 수 있다.” 구자혁, 김은영, 「<진격의 거인>이 꿈과 그 발달 서사의 현대적 함의: ‘바깥세계’를 향한 꿈과 현대성의 젠더화된 추동, 그리고 가내성」, 『미디어, 젠더 & 문화』 제31권 3호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2016, p. 26.

31) 라캉에게 거세위협은 이미 주체에 일어난 내적 결핍이다. 권택영, 위의 책, p. 82.

제를 ‘만인전쟁(war of all against all)’으로 규정한 바 있다. 이 만인전쟁은 먹고 먹히는 모두의 싸움이다. 홉스는 강력한 군주에게 우리의 권력을 위임하여 그의 통치를 받음으로써 만인전쟁의 아비귀환으로부터 탈출할 수 있다고 주장했는데, 이 ‘강력한 군주’에 대한 동경은 <진격의 거인> 곳곳에서 거인의 상징적 위상을 통해 등장한다.³²⁾ 따라서 이 방벽은 사실 국가의 역할을 하고 있다. 국민에게 “우리에 갇힌 가축처럼 살지 말고 벽 밖으로 나가 싸우라”(1권 24)라고 말하는 국가는 사실 국민의 공포를 먹고 자라면서 그 초월적인 권력을 유지한다. 이런 국가와 개인의 갈등은 일본에만 국한된 것이 아니다. 비밀로 얼룩진 국가, 보호라는 명목으로 국민을 가두던 벽, 국민을 잡아삼키는 적인 동시에 벽의 일부인 거인, 이 세 가지 거대한 조직과 괴물은 성벽 안 모든 인류를 ‘공포’라는 도구를 통해 통제하려 한다.³³⁾



그림 10. <방벽 속의 거인>

이렇듯이 <진격의 거인>의 서사는 수많은 육체적, 심리적, 사회적 공포³⁴⁾를 바탕으로 한다. 그 극단적인 폭력성은 혐오와 반감의 원인이기도 하지만, 거인화된 에렌의 폭력성이 권력의 억압에 맹목적으로 복종하지 않는 독립성을 보여준다는 점 등에서, 어쩌면 작품 <진격의 거인>은 ‘자유를 갈망하는 인간’을 투영하고 있으며, 이러한 점은 작품이 관객에게 선사하는 색다른 아름다움이나 숭고함의 원천이 될 수도 있다. 물론, 이 ‘공포의 긍정성’, ‘이데올로기적 독해’만으로는 작품 속 사건들의 논리적인 패턴과 배치를 온전히 설명할 수 없다. <진격의 거인>의 세계관은 무엇보다도 의식과 무의식의 이분법적 구분에 기초해 있으며, 이 두 세계의 복잡한 투쟁사에 의존하고 있다. 라캉의 관점에서든 <진격의 거인>은 모든 것이 상상으로 가능한 은유의 세계(어머니, 상상계)가 그것을 억압하는 환유의 세계(아버지, 상징계)에 대한 적대감과 공포로 구성되었다.

극 중에서 거인들(타자)이 인류(주체)를 잡아먹는 이유는 무의식적으로 인간으로 되돌아가기 위해서였다. 소화와 배설을 위한 기관도 없는 거인이 인류를 먹어치운다. 생존을 위한 것도 권력을 쟁취하기 위한 것도 아니다. 인간의 육신과 정신에 가해진 분리와 절단의 공포는 오롯이 거인들의 ‘인간으로의 변신’을 위한 것이었다. 그렇게 그들의 식인행위는 인간에게 소화되어 배출될, 다시 말해서 자연으로 돌아갈 기회조차 허락하지 않는다. 일견, 이러한 ‘사자(死者)의 부재(不在)’, ‘완전한 존재론적 닫힘’은 아주 복잡한 정신분석학적 맥락 속에서 해석될 필요가 있다.

거인에게 어머니를 ‘영원히’ 잃은 에렌의 분노가 에렌 자신을 거인화로 이끈다는 이 혼란

32) 이희구, 앞의 글, p.212.

33) 실제로 일본은 19세기 말부터 20세기에 걸쳐 전쟁이란 도구를 통해 ‘국민’을 만들어내려고 했다. 청일전쟁과 러일전쟁을 치르는 동안 일본은 제국주의에 맞선 저항적 민족주의에서 침략적 민족주의로 전환했다. 이 과정에서 국가는 전쟁에 찬성하면 국민으로 반전주의자들은 비국민으로 차별하여 제국주의 전쟁의 정당성을 확보하려 했다. 외부 강대국을 적으로 규정함으로써 국민에게 공포를 주입하고 그 국민을 전쟁에 동원했지만, 그 전쟁을 일으킨 장본인은 미제국주의의 야망을 품은 “대일본제국”이었다. “대일본제국의 역사는 국민의 확장과 비국민에 대한 억압의 역사”(나가오 니시키와)라고 할 수 있다, 이희구, 앞의 글, pp. 223-224.

34) 원작자 이사야마 하지메는 디자인과에서 학업을 진행하던 도중 만화과로 전과했다. 이 시절부터 만화가 지망해 계속 만화를 투고해왔으며, 졸업 후 도쿄로 올라와 PC방 아르바이트를 했다. 하루는 어떤 취객이 난동을 부려 그를 제지하던 중 맥살을 잡혔는데, 말 한마디 통하지 않아 혼란스럽던 그 순간 하지메는 ‘의사소통이 불가능한 존재로부터 인간 본성이 자아내는 두려움’을 뼈저리게 느꼈고, 이내 그 공포를 자신 작품의 근간으로 삼아야겠다고 다짐했다고 말한다.

스러운 서사 속에서, <진격의 거인>이 던지는 메시지는 어머니를 섭식하려는 괴물적 충동이 어머니의 뱃속으로 들어가려는 열망에, 아버지에 대한 처벌이 아버지에 대한 일체화와 죄의식³⁵⁾에, 의식이 무의식에, 에로스가 타나토스에, 이드적 충동이 초자아적 충동에 긴밀히 연결되어 있다. 이 ‘초(超)연결’은 우리의 존재론적 현실 안에서 왕성하게 상호작용하며 끊임없이 주체의 삶을 위협하고 변질시킨다. 이것은 정말 위협적이다. 그래서 아마도 <진격의 거인>이 우리에게 주는 가장 강렬하고 낯선 공포는 타자, 그것은 결국 우리 자신이라는 공허하고도 원초적인 공포일 것이다.

35) 라강은 오이디푸스 콤플렉스를 사회가 “아버지 살해”라는 범죄를 토대로 조직된 것이라는 저자가 밝힌 “완벽한 신화”라고 평가하면서도 “최초의 범죄”인 “아버지 살해”가 정신분석의 모든 문제와 관련 있음을 인정한다. 그러나 프랑스 프로이트 연구를 주도했던 라강은 “어느 때 처럼 프로이트는 미리 생각해보지도 않고 즉흥적으로 [남근에 대한 의미가] 주체의 자기애적(narcissistic) 요구라고 대답”하여 “고맙게도...즉흥적으로 죽을 때까지 우리를 놀라게” 한다고 비판한다. 이와 같이 프로이트라는 “아버지 살해”를 단행하면서도 라강이 “남근”은 “힘과 권능”을 향한 “자기애”를 의미한다고 매우 평범하게 규정하는 것은 매우 놀라운 현상이라고 할 수 있겠다. 김승철, 「프로이트의 오이디푸스 콤플렉스에 대한 수사학적 이해」, 『동서철학연구』 제78권, 한국동서철학학회, 2016, p. 529, 참조.

“영화의 매체간 경계 해체와 소통”

2세션: 영화의 차용과 융합

논평자, 김예경

주제가 꽤 다른 세 개 논문의 논평자로 나서게 되었습니다. 2022년도 추계 학술대회의 주제는 오늘날 영화란 매체가 어떻게 경계를 넘어 타 매체를 차용하거나 그것과 융합하고 있는지를 살펴보는 것입니다. 2세션의 미션은 ‘영화의 차용과 융합’의 예를 구체적으로 다뤄보는 것일 겁니다. 세 저자의 논의를 읽고 짧게 논평과 질문을 담아 보겠습니다.

1. 「호모루데스 시대, 놀이의 초월성」(저자, 이혜수)

<오징어 게임>의 ‘놀이’에 주목한 논문이다. <오징어 게임> 이전에도 데스게임을 소재로 한 영화로는 국내에 잘 알려진 <베틀로얄>(2002), <형거게임>(2015), 등이 있다. 이들 영화는 소외된 삶에 대한 배려가 상실된 사회, 가혹한 경쟁의 현실 세계를 치명적인 데스게임으로 치환하여 보여주었다. 반면, 저자가 주목한 것은 잔혹한 게임이 시사하는 사회 비판적인 시각보다는 드라마가 만들어 낸 한국의 전통적인 게임의 부활이다. 사실, 앞의 데스게임들의 영화들과 <오징어 게임>의 차이점은 <오징어 게임>이 영화 내내 다양한 게임 형식을 활용하고 또 대중에게 그것이 크게 어필했다는 점이다. 그 결과가 우연은 아닌 것이, 김지연 제작자는 게임을 단순하고 보편적인 형식으로 다듬는데 많은 공을 들였다고 밝혔다. 더구나 영상에서 놀이의 맥락은 비정하기 이를 데 없고 피비린내 나는 것이나, 놀이는 재미나고 한국민의 동심과 노스탈지어를 깊이 자극하는 것들이다. 이 극단적인 대비의 활용은 오징어 게임을 끝없는 ‘즐거움과 공포’의 이중성과 긴장감을 만드는 주요 전략으로 작용하였다. 저자가 관찰한 대로 그것은 디지털과 아날로그의 대비와 극적인 교류의 산물이기도 하다. 다시 말해, 놀이 게임의 성공은 영상 내적으로 이중적인 미학적 전략의 소산으로 보인다. 영상 밖에서는 그 성공이 특히 코로나 시대에 고립된 개체들이 놀이 공동체에 대한 경험과 욕구를 심히 되살릴 수 있었기 때문으로 보인다. 물론, 감각 경험을 자극하는 몰입감 높은 감독의 연출을 빼놓을 수 없겠다. 영상의 사회적 영향력은 놀이문화의 재발견을 통해서도 달성될 수 있을 것이다. 한편, 디지털시대에 놀이 유형은, 문화는, 그것의 활용과 개발의 필요성을 논하기에 앞서, 다양한 놀이를 소유했던 전시대와 달리 어떻게 변화하였을까? 그리고 오징어 게임의 아카익한 놀이들은 디지털세대에게 어떠한 방식으로 어필했을까?

“영화의 매체간 경계 해체와 소통”

2세션: 영화의 차용과 융합

논평자, 김예경

주제가 꽤 다른 세 개 논문의 논평자로 나서게 되었습니다. 2022년도 추계 학술대회의 주제는 오늘날 영화란 매체가 어떻게 경계를 넘어 타 매체를 차용하거나 그것과 융합하고 있는지를 살펴보는 것입니다. 2세션의 미션은 ‘영화의 차용과 융합’의 예를 구체적으로 다뤄보는 것일 겁니다. 세 저자의 논의를 읽고 짧게 논평과 질문을 담아 보겠습니다.

2. 「도시 공간에 나타난 소외 이미지로 알아보는 미술과 영화의 상호매체성」(고효경)

영화는 미술과는 대조적으로 문학적 요소(내러티브)를 활용하고 시간성의 예술이란 점에서 미술과는 차별화된 매체이다. 미술은 시간의 흐름을 직접적으로 표현하지 못하며 공간적인 매체이다. 18세기 매체에 대한 논의에서 출발하자면 그렇다. 물론, 세부적인 내용은 이 보다는 조금 복잡하다. 서로 다른 매체들의 상호교류에 관한 관심은 19세기 말에 유럽에서 이미 촉발되었고, 21세기는 그것이 가속화된 시대이다. 개별 매체의 정체성에 관한 관심보다는 상호교류가 만들어 내는 낯섦과 새로움이 이론적으로나 조형적으로 더 흥미를 끈다.

도시 공간에서 발생하는 소외 이미지를 대상으로 연구를 하였는데, 공간은 우리(우리의 몸)와 어떠한 관계를 갖는가? 얼마나 긴밀한 관계를 갖고 있는가? 예술가들이 상호매체성에 관심을 갖는 이유는 무엇이며, 인용한 여러 작가들이 작품에서 어떠한 새로운 효과를 얻었다고 보는가? 또 상호매체성을 주제로 연구하며, 저자는 무엇을 보고자 하는가?

“영화의 매체간 경계 해체와 소통”

2세션: 영화의 차용과 융합

논평자, 김예경

주제가 꽤 다른 세 개 논문의 논평자로 나서게 되었습니다. 2022년도 추계 학술대회의 주제는 오늘날 영화란 매체가 어떻게 경계를 넘어 타 매체를 차용하거나 그것과 융합하고 있는지를 살펴보는 것입니다. 2세션의 미션은 ‘영화의 차용과 융합’의 예를 구체적으로 다뤄보는 것일 겁니다. 세 저자의 논의를 읽고 짧게 논평과 질문을 담아 보겠습니다.

3. 「진격의 거인에 나타난 ‘공포’의 정신분석학적 원천」(이재걸)

2000년대 일본 애니메이션의 메가 히트작인 「진격의 거인」은 원작이 만화이다. 일본의 경우 성공한 만화를 애니메이션으로 만드는 경우가 최근의 <귀멸의 칼날>(애니가 훨씬 성공)을 비롯해 그 예가 너무도 많다. 최근 국내에선 만화/웹툰 원작의 활용 예가 더욱 확장되어 성공한 만화나 웹툰이 만화-애니메이션의 관계를 넘어 곧 드라마나 영화 제작으로 이어지는 현상을 어렵지 않게 마주하게 된다. (<미생>, <D.P.>, <지옥>, <신과 함께> 등...).

반면, 논문은 매체 간 소통의 현상과는 별도의 주제를 다루고 있다.

저자는 「진격의 거인」을 이해하기 위해 여러 각도로 접근한다. 그중 하나는 ‘3중 방벽’에 대한 해석이고(7까지), 또 다른 하나가 거인에 관한 해석이다(8-끝).

논평자가 파악한 저자의 논의점은 다음과 같다. 1. “<진격의 거인>의 서사는 수많은 육체적, 심리적, 사회적 공포를 바탕으로 한다”는 것이며, 2. 그리고 공포를 창출하는 거인은 매우 복잡한, 그물구조적인 ‘정신분석학적인’ 요소의 산물이란 것이다. 3. 이를 토대로 저자는 거인이 주는 공포감을 일차로, 제3장 ‘언캐니’ 개념으로 접근한다(무의식에 잠재한 인간의 심층적 공포, 익숙한 세계에서 느끼는 공포로 다른 공포보다 심도가 더 깊은). 2) 이후, 제5장)은 거인을 식인과 카니발적인 인물로도 또한 해석한다. ‘피포위공포’(성을 둘러싼 전투에서 적에게 둘러싸였다는 공포)에서 자기 살까지 먹어치우는 카니발적인 식인거인이 그것이다. -> 이어, 식인거인을 프로이트의 오이디푸스 콤플렉스(아버지 살해/근친상간) 주제로 재차 연결된다... 즉, 저자는 주인공 엘렌 예거를 모델 삼아, 「진격의 거인」이 프로이트식의 오이디푸스 콤플렉스에서 출발한 사회...종교, 문명의 설립의 역사를 보여준다는 것을 논증하려는 것 같다.

논문은 「진격의 거인」을 정신분석학 이론을 빌어 해석할 수 있음을 보여주었고, 공감을 얻어낼 수 있을 것처럼 보인다. (반면, 아직 미완성의 단계라서 그렇겠죠, 읽기가 쉽진 않았습다. 저자의 가설과 논증의 포인트를 논문 앞쪽에 명확히 밝혀주시면, 독서에 도움이 될 것 같습니다. 각 장의 연계성도 더 뚜렷이 만들어 주시면, 좀 더 완성도 있는 논문이 될 것 같습니다. 그리고 제목과 논문 내용이 잘 일치하지 않는 느낌입니다.)

정신분석학적인 접근이 「진격의 거인」을 새롭게 읽는 데 어떻게 기여할 것이라 보십니까?

만화가 애니메이션으로 번역되었을 때 어떠한 다른 (새로운) 효과가 창출되는 걸까요?