

정재훈, 임철민, 디지털 실험 다큐멘터리

김 지 훈*

| 국문초록 |

이 논문은 최근 10년 간 한국 독립영화 비평에서 주목을 받아 온 정재훈과 임철민의 영화를 ‘디지털 실험 다큐멘터리(digital experimental documentary)’의 관점에서 논의한다. 여기서 실험 다큐멘터리는 영화 제작의 목적과 양식 및 영화의 상영에 있어 서로 구별되는 두 범주로 인식되어 왔던 다큐멘터리와 실험영화의 생산적 교차와 상호 영향을 바탕으로 한 영화적 실천의 결과물을 가리킨다. 이렇게 볼 때 디지털 실험 다큐멘터리는 디지털 테크놀로지의 다양한 활용이 이와 같은 두 범주의 혼종적인 교환을 가동시키는 데 결정적인 역할을 수행하는 영화적 실천으로 정의된다. 정재훈(〈호수길〉 [2009], 〈도돌이 언덕에 난기류〉 [2017])과 임철민(〈프리즈마〉 [2013], 〈야광〉 [2018])의 영화적 실천을 디지털 실험 다큐멘터리의 관점에서 분석함으로써 이 논문은 한편으로는 이들의 영화가 필름 영화와는 다른 디지털 테크놀로지의 미학적, 형식적, 경험적 새로움을 탐구하면서도 다른 한편으로는 이와 동시에 이 테크놀로지의 매체-특정적 특징들을 영화사에서의 실험 다큐멘터리의 형태, 기법 및 관습과 연결한 결과로 볼 수 있음을 밝힌다.

주제어 : 정재훈, 임철민, 디지털 실험 다큐멘터리, 한국 독립영화, 감각민속지, 영화적 경험

* 중앙대학교 영화미디어연구 부교수 (jihoonfelix@gmail.com)

I. 들어가며

최근 10년 간 한국 독립영화에서 정재훈과 임철민은 어떤 하나의 영화적 장르나 제작 양식에 손쉽게 구획되지 않는 독특한 작품 세계를 구축해 왔다. 정재훈은 재개발의 물결에 휩싸인 은평구 응암 2동의 모습을 여러 해에 걸쳐 철거의 순간까지 실험적으로 기록한 문제작 <호수길>(2009)로 한국 독립영화 비평계의 주목을 받았다. 이후 그는 일용직 아르바이트를 하는 한 젊은 남자의 고립되고 침묵하는 육체와 그를 둘러싼 단조로운 일상적 풍경을 설명적 개입 없이 섬세하게 관찰한 <환호성>(2011), 그리고 “수렵인 1, 2, 3, 4. 취부사, 용접공”과 감독 자신이 기르는 강아지 및 수렵인들이 대동하는 사냥개를 주인공으로 제시한 수수께끼와 같은 요약문을 수반하는 <도돌이 언덕에 난기류>(2017)를 제작했다. 한편 두 편의 단편 영화 <시크릿 가든>(2010)과 <Golden Light>(2011)에서 쿼터 실험영화의 가능성을 베타 테스트한 임철민은 감독 자신의 개인적 지각과 친구들과의 소통 네트워크를 실험적으로 구축하고 연결시키면서 영화의 본질을 질의한 문제작 <프리즈마>(2013)로 평단의 주목을 받았다. 이후 그는 지금은 문을 닫은 영화관을 비롯한 남성 성소수자 크루징 스팟(cruising spot)의 잔여를 탐구한 <야광>(2018)은 다큐멘터리 영화제와 실험영화제, 전시 모두에서 선보여 왔다.

이 두 감독의 주요 작품은 한국 독립영화에서 ‘포스트-시네마(post-cinema)’의 징후를 드러냈다는 이유에서 특히 주목을 받았다. 변성찬은 <도돌이 언덕에 난기류>와 <야광>을 감독 “각자가 겪었던 개인적인 ‘경계 체험’을 ‘시네마’에 대한 (저마다 다른 방향의) 질문과 탐색으로 밀고 나가는 감각과 기질”¹⁾을 예시하는 것으로 평가한다. 한편 이도훈은 <프리즈마>와 <야광>을 “과거의 영화 모델이 위기에 처하고, 부정되고, 혁신되

1) 변성찬, 「노스텔지어 없는 포스트-시네마」, 『독립영화』 48호(2019년 2월호), 46쪽.

는 과정”에서 출현한 “미지의 영화”²⁾로 평가하는데, 〈프리즈마〉의 경우는 디지털 기술에 필연적으로 내재된 실패와 오류를 포함하는 아마추어적이고 우연적인 영화의 가능성을 탐구했다는 점에서, 〈야광〉의 경우는 전통적인 영화관의 모델이 과거의 것으로 취급되고 영화적인 경험이 디지털 가상의 이미지로 대체되는 상황을 보여준다는 점에서 필름 시대의 영화와는 다른 제작 양식 및 미학적 모델을 상상한다는 것이다.

변성찬과 이도훈의 비평은 정재훈과 임철민의 독특한 작품 세계에 대한 세밀한 관찰과 평가를 지속적으로 수행함으로써 이들 감독의 기술적, 미학적 성취에 대한 중요한 담론적인 전거를 제공하면서 이들이 다른 방식으로 배치하고 실험해 온 디지털 테크놀로지의 활용에 주목한다는 점에서 의미가 있다. 그러나 이 두 감독의 영화가 필름에서 디지털로의 대체가 자연스럽게 정착된 이후 표준적인 영화의 형식적, 미학적, 경험적 경계가 와해되고 재구성되는 상황에 대한 감독들의 개인적 반응이라는 두 평자의 평가에 동의하더라도, 이들이 이러한 평가를 뒷받침하기 위해 공통적으로 배치하는 포스트-시네마라는 용어의 활용 방식에는 일정한 주의가 요구된다. 두 평자 모두 강조점은 다를 지라도 포스트-시네마라는 용어를 필름 기반 영화와의 단절을 강조하는 방향으로 사용하고 있기 때문이다. 변성찬의 경우에는 정재훈과 임철민을 디지털 소프트웨어와 촬영 기구의 일상적 활용(기록, 검색, 아카이빙)과 더불어 성장한 ‘디지털 네이티브’로 규정하면서, 그런 이유로 이들의 영화가 “노스텔지어 없는 포스트-시네마”이며 그런 관계로 “죽보가 없는 실험영화로 보이기도 한다”³⁾라고 주장한다. 하지만 이러한 견해는 변성찬 자신이 이러한 평가와 더불어 인용하는 프란체스코 카세티(Francesco Casetti)의 포스트-시네마에 대한 변증법

2) 이도훈, 「포스트-시네마적 상상: 임철민 감독이 그리는 새로운 영화 모델들」, 『현대영화연구』 34호(2019), 149-150쪽.

3) 변성찬, 「노스텔지어 없는 포스트-시네마」, 46쪽.

적 접근, 즉 단절과 연속의 양가성과 모순된다. “포스트-시네마는 한 모델의 종말이 아니라 오히려 그 모델이 원래 갖고 있던 특성들의 귀환이다... 포스트-시네마는 또한 탐구되지 않은 채로 남겨졌던 가능성들의 실현이기도 하다.”⁴⁾ 즉 이 말은 비록 영화관에서 비-영화관 인터페이스 및 플랫폼으로 영화적 경험이 재배치(relocation)하더라도, 또는 필름 촬영이 디지털 카메라 기반 촬영으로 대체되더라도 이러한 변화는 새로운 장치와 인터페이스, 플랫폼이 제공하는 필름/영화관과는 다른 미학적 특성만을 포함하는 것이 아니다. 카세티가 말하듯 영화의 이주는 기존의 영화적 형태와 경험(그리고 이 형태와 경험의 본질적인 불안정성과 재구성까지도 포함하는)이 새로운 장치와 인터페이스, 플랫폼에서 다시금 질의되고 활성화되는 과정, 그의 용어를 빌리자면 재-재배치(re-relocation)의 과정을 포함하기 때문이다.⁵⁾

포스트-시네마의 이러한 양가성에도 불구하고 단절에 강조점을 두는 경향은 이도훈의 논문에서도 다른 방식으로 드러난다. 그는 1990년대 중반 이후 서구에서 포스트-시네마 논의의 세 갈래를 종말론적 접근(디지털의 가변성으로 인한 필름 영화의 물성과 지표성의 파괴), 제도적 접근(영화는 영화관에 고정되지 않고 다양한 플랫폼과 인터페이스에 편재한다는 관점), 예술적/대안적 접근(포스트-시네마는 표준적 영화의 제도적 실천을 넘어서는 다양한 영화적 모델을 실험하는 대안적 접근들을 포용하는 키워드)으로 요약한다.⁶⁾ 그러나 <프리즈마>와 <야광>에 대한 그의 분석은

4) 변성찬, 위의 글, 42쪽(번역 일부 수정). 이 인용문의 원 출처는 다음과 같다. Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come* (New York: Columbia University Press, 2015), 39-40.

5) Ibid., 194. 이런 관점에서 카세티는 ‘재-이주’를 ‘모국으로의 귀환(back to the motherland)’으로 표현하기도 한다.

6) 이도훈, 「포스트-시네마적 상상」, 150-155쪽. 물론 이 세 가지 범주가 포스트-시네마 담론 및 연구를 효과적으로 분류할 수 있는가에 대해서도 이론의 여지가 있으며, 또한 이것이 포스트-시네마라는 용어의 현재까지의 모든 사용을 포괄하는가 또한 의문의 여지로 남는다. 하지만 이 두 질문에 대한 답이 이 글의 주된 관심사는 아니다. 포스트-시네마 개념 및 관련된 담

전통적인 서사 영화 붕괴 이후의 디지털 영화, 또는 과거의 영화적 경험과 공동체성을 지탱했던 영화관의 몰락 이후의 영화의 제작과 관람, 유통 모델을 강조함으로써 시네마와 포스트-시네마를 이항대립으로 가정하는 결과를 낳게 된다. 포스트-시네마가 디지털화가 필름 기반 영화의 제작과 수용 모두를 포괄하는 전반적인 층위에 가져온 중대한 변화에 대한 이론적 반응이라 하더라도 그 반응이 “과거와의 근본적 단절이라기보다는...이전 미디어와 새로운 미디어 체제 간의 관계”⁷⁾에 대해 사유하게끔 하는 것이라는 셰인 댄슨(Shane Denson)과 줄리아 레이다(Julia Leyda)의 언급을 참조할 때, 이러한 이항대립의 한계는 더욱 두드러진다.

이 글은 이와 같은 기존 비평의 한계를 극복하기 위해 정재훈과 임철민의 영화를 ‘디지털 실험 다큐멘터리(digital experimental documentary)’의 관점에서 논의한다. 여기서 ‘실험 다큐멘터리’는 보편적으로 목적과 제작 양식, 배급의 방식에 있어서 서로 구별되는 두 범주로 인식되어 왔던 다큐멘터리와 실험영화의 생산적 융합과 상호작용을 바탕으로 한 영화적 실천의 결과물을 가리킨다. 이렇게 볼 때 ‘디지털 실험 다큐멘터리’는 디지털 테크놀로지의 다양한 활용이 이와 같은 두 범주의 교차와 상호 영향을 가동시키는 데 결정적인 역할을 수행함을 뜻한다. 결국 정재훈과 임철민의 영화적 실천을 디지털 실험 다큐멘터리의 관점에서 살펴본다는 것은 한편으로는 변성찬과 이도훈이 주목했던 필름 영화와는 다른 디지털 테크놀로지의 미학적, 형식적, 경험적 새로움을 인정하면서도, 그 새로움의 탐구 과정에서 적용되는 관습이나 그 탐구를 통한 결과물이 실험 다큐멘터리의 역사적 전통 및 필름 영화의 미학적, 기법적 유산을 디지털의 시대로 연장

론을 요약하는 국내의 유용한 논문으로 정찬철의 「포스트시네마로의 전환」(『영화연구』 64호(2015), 135-175쪽)이 있고, 현재까지 서구에서 축적된 포스트-시네마 연구에 대한 포괄적인 지도 그리기는 후속 작업을 요구한다.

7) Shane Denson and Julia Leyda, “Perspectives on Post-cinema: An Introduction,” in *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane denson and Julia Leyda (Falmer: REFRAME Books, 2016), 2.

한 결과로 볼 수 있음을 뜻한다.

II. 디지털 실험 다큐멘터리

현재 실험 다큐멘터리, 또는 다큐멘터리와 실험영화의 상호작용이라는 관점에서 한국 독립영화를 논의한 연구는 매우 드물다. 이승민은 퍼포먼스와 혼종적인 이미지들(실사, 애니메이션, 회화)의 중첩을 결합하여 제주 강정마을에서의 해군기지 반대 투쟁에 개입한 이원우의 〈막〉(2013)을 “실험적인 다큐멘터리 영화”⁸⁾라 규정한 바 있다. 강소원은 오민옥의 〈재〉(2013), 〈범전〉(2015)을 ‘구조주의 다큐멘터리’라고 지칭하면서 “반복과 변주, 대조와 충돌, 지속시간과 종합적 리듬이라는 구조주의 영화의 형식이...다큐멘터리에서 중요한 미학적 도구가 된다”⁹⁾라고 평가한 바 있다. 이원우와 오민옥이 입증하듯, 다큐멘터리와 실험영화 간의 상호 접촉은 2010년대 이후 한국 다큐멘터리가 실험영화 및 무빙 이미지 미술의 영역을 포용하고 점점 많은 감독 및 작가들이 그 자체로 관찰자적 또는 액티비즘적 양식으로 환원되지 않는 다양한 미학적, 형식적 실험으로 다큐멘터리 실천의 방향을 모색하면서 점점 증가하고 있다.

그러나 이와 같은 기존 담론에서 최근 한국 독립영화에서의 다큐멘터리와 실험영화 간의 상호 접촉이 영화사적 전통과 공명한다는 관점은 부재했다. 캐서린 러셀(Catherine Russell)은 북미 및 유럽 영화에서의 이러한 전통을 일별하고 분류하면서 이를 ‘실험적 민속지(experimental ethnography)’라 부른다. 러셀이 말하는 실험적 민속지는 단순히 다큐멘터리와 아방가르드 영화 각각의 경계를 와해시키는 것만을 가리키지는 않

8) 이승민, 『영화와 공간: 동시대 한국 다큐멘터리 영화의 미학적 실천』, 갈무리, 2017년, 180쪽.

9) 강소원, 「공간의 역사와 시간의 기억: 오민옥의 구조주의 다큐멘터리 연구」, 『아시아영화연구』 11권 1호 (2018), 66쪽.

는다. 실험적 민속지 실천에서 실험영화는 역사와 문화에 참여할 때 민속지 영화의 전통들로부터 이론적, 실천적 관점을 얻을 수 있다. 마찬가지로 이 실천에서 민속지 영화는 실험영화가 추구하는 영화 형식의 반영성에 대한 관심을 수용함으로써 문화와 현실을 상이한 관점들과 다양한 매개의 층위들로 재현한다. 러셀이 요약하듯 “실험적 측면에서 볼 때 민속지 영화는 아방가르드 감독들이 형식적 관심사에서 문화적 위치에 대한 인식으로 초점을 이동하기 위한 비판적 틀을 마련한다. 민속지 영화의 측면에서 볼 때 실험영화 감독들이 발전시킨 텍스트적인 혁신들은 ‘진정성에 대한 비평(critique of authenticity)’이 영화에서 수행되는 방식들을 가리킨다.”¹⁰⁾ 러셀은 영화 이전의 현실에 대한 탐구와 미적 형식 및 매체에 대한 탐구 간의 이분법을 극복하게끔 하는 실험적 민속지의 유형을 무성영화 시기 토착 문화를 담은 기록영화, 비서구 문화의 동물, 샤머니즘, 트랜스 상태에 대한 민속지 영화감독(루슈) 및 실험영화 감독들(마야 데런, 피터 쿠벨카, 장 루슈)의 실천, 구조영화의 고정 카메라와 양식적 프레이밍을 풍경 및 이를 점유한 사람들의 관찰과 탐구에 활용한 감독들(샬탈 아커만, 제임스 베닝)의 사례, TV시대 이후 기억의 파편화를 반영하여 파운드 푸티지(found footage)를 해체하고 재연결한 컴필레이션 영화(compilation), 그리고 타자의 문화와 자신의 정체성 모두를 성찰하고 탐구한 자기민속지(autoethnography) 영화 등으로 분류한다.

러셀이 ‘실험적 민속지’라는 이름으로 개념화하고자 했던 다큐멘터리와 실험영화의 융합과 중첩은 2000년대 이후 국제영화제는 물론 무빙 이미지를 포함한 여러 전시에서도 본격적으로 부상해 왔다. 이러한 사정에는 다큐멘터리와 실험영화, 에세이 영화와 비디오아트를 넘나들고 이들 요소를 다양하게 뒤섞으며 사회와 개인, 역사와 현재에 개입하는 작품이 포맷과

10) Catherine Russell, *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video* (Durham, NC: Duke University Press, 1999), xii.

플랫폼을 가로지르며 폭발적으로 증가해 왔다는 맥락이 있다. 2009년 『밀레니엄 필름 저널(Millennium Film Journal)』에서 기획한 ‘다큐멘터리에서의 실험(experiments in documentary)’ 특집호는 이러한 맥락에 호응하여 20명 이상의 감독 및 작가를 대상으로 한 설문 조사를 수록했다. 이 특집호의 서문에서 편집자인 루카스 힐데브란트(Lucas Hilderbrand)는 ‘실험 다큐멘터리’라는 용어를 제시하며, 비록 이 개념이 모호하고 열려 있더라도 이에 속하는 작품들이 “형식과 매체에 대한 관심”과 “역사, 정치, 문화의 현실에 대한 참여”를 공유한다고 주장한다. 러셀의 ‘실험적 민속지’ 개념과 공명하는 이러한 두 속성의 결합을 통해 실험 다큐멘터리는 역사, 정치, 문화를 다루더라도 매체-특정적이며 혁신적인 요소를 경유하며, 그 요소는 “시각성(상업적인 제작 가치로 향하지 않는 촬영, 중첩된 이미지, 플롯으로 견인되지 않는 디지털 시각효과)과 시간성(파편화된 서사 구조, 대위법적 사운드, 생각에 잠긴 침묵)에의 의존”¹¹⁾으로 드러난다. 이 요소를 통해 실험 다큐멘터리 감독과 작가는 “자신의 주체성”과 “진실의 가변성”¹²⁾ 모두를 조사함으로써 다큐멘터리의 객관주의적 가정에 대한 대안을 모색하고 형식과 매체에 대한 탐구를 역사, 정치, 문화에 대한 관심으로 연장한다. 『밀레니엄 필름 저널』의 기획은 스콧 맥도날드(Scott MacDonald)가 동시대 다큐멘터리 감독 및 실험영화 작가들의 인터뷰를 모으면서 사용한 ‘아방-독(avant-doc)’이라는 키워드로 이어지는데, 그는 다큐멘터리와 실험영화와의 상호작용과 관련된 풍부한 역사를 도시 교향악(city symphony) 영화가 번성한 1920년대부터 현재에 이르기까지 찾는다. 특히 맥도날드는 1950년대 후반부터 발생한 일련의 기술적 발전인 경량 필름 및 비디오카메라, 동시 녹음장비 및 마이크로폰, 현상 시간을 단

11) Lucas Hilderbrand, “Experiments in Documentary: Contradiction, Uncertainty, Change,” *Millennium Film Journal*, no. 51(2009): 5-6.

12) Ibid., 3.

축시킨 필름스톡(film stock) 등이 “다큐멘터리 영화제작과 아방가르드 영화제작을 동시에 추동하면서 이 둘 간의 다른 종류의 교차를 가능하게 했다”¹³⁾라고 평가한다. 즉 이와 같은 기술적 조건은 한편으로는 아방가르드 진영에서 개인적 영화와 구조영화의 발전, 다른 한편으로는 디렉트 시네마와 민속지 다큐멘터리(로버트 가드너, 존 마샬 등의 감독으로 대표되는 영화), 사적 다큐멘터리로의 이행을 가능하게 했고 이들 간의 상호 접촉 및 영향 또한 활성화했다는 것이다.

실험 다큐멘터리와 관련된 이러한 논의의 맥락은 ‘디지털 실험 다큐멘터리’라는 범주의 유효성을 입증한다. 비록 체계적인 정의를 제공하지 않더라도 러셀과 힐데브란트, 맥도날드의 논의는 모두 촬영과 편집 기술이 영화형식과 매체, 감독 자신의 주체성과 지각에 대한 탐구에 쓰이면서도 다큐멘터리 진실 및 자료에 대한 객관주의적 가정을 넘어서 다른 종류의 세계 이미지와 진실을 조사하고 모색하는 방향으로 나아가는 양상을 식별하기 때문이다. 이 두 방향을 위해 디지털 테크놀로지의 물질적, 기법적, 미학적 요소들이 활용될 때, 그리고 그러한 활용이 실험 다큐멘터리의 전통에서 발달해 온 일련의 형식들인 자기민속지, 풍경영화(landscape film) 등으로 연장될 때 이를 디지털 실험 다큐멘터리라 부를 수 있을 것이다.

그렇다면 디지털 테크놀로지의 어떠한 요소가 필름 시기부터 존재하고 발달해 온 실험 다큐멘터리 형식의 활성화에 기여하는가. 우선 디지털 테크놀로지의 내적인 혼종성과 유동적인 경계를 떠올릴 수 있다. 레프 마노비치(Lev Manovich)가 말하듯 컴퓨터와 소프트웨어는 한편으로는 그 자체의 고유한 물질적, 연산적, 조작적인 특성을 가지면서도 다른 한편으로는 기존 예술과 문화적 대상 및 이와 연관된 기법의 차원마저도 알고리즘

13) Scott MacDonald, *Avant-doc: Intersections of Documentary and Avant-garde Cinema* (New York: Oxford University Press, 2015), 9.

과 기능의 차원에서 통합한 혼종적인 매체다.¹⁴⁾ 이러한 내적 혼종성으로 인해 디지털은 그 최종적인 구현 과정에서 하나의 물질적 지지체로 환원되기를 벗어나며, 이미지의 경우에도 하나의 플랫폼이나 기술적 지지체에 고정되지 않고 여러 플랫폼과 인터페이스를 가로지르며 다양한 상태로 순환(circulation)한다.¹⁵⁾ 이러한 내적 혼종성과 외적 유동성으로 인해 디지털 테크놀로지는 실험 다큐멘터리가 추구하는 두 제작 양식 간의 교차, 경계 와해와 재구성에 효과적으로 활용될 수 있다. 트린 T. 민하는 디지털 촬영 및 편집 기법을 활용한 자신의 영화를 무엇보다도 ‘경계 이벤트(boundary event)’로 규정하면서, 관객이 이를 “자아와 세계를 경험하는 자유와 함께 작업하는 다양한 방식들”¹⁶⁾로 볼 수 있다고 말한다. 여기서 민하가 말하는 경계는 자아와 세계의 경계이기도 하지만 극영화, 다큐멘터리, 실험영화라는 기존의 장르적 범주를 구획하는 경계다. 이 맥락에서의 ‘경계 이벤트’란 따라서 기존의 장르적 범주에 귀속되지 않으면서도 하나의 영역을 탐구하기 위해 다른 영역을 끌어들이는 영화제작 방식을 가리킨다. 그리고 그 경계의 이벤트는 무빙 이미지의 유통과 경험에 관여하는 플랫폼 간의 경계를 넘는 것이기도 함을 시사한다. 디지털, 혼종성과 경계 넘나들기: 이런 맥락에서 보면 변성찬이 정재훈과 임철민의 실천을 두고 말한 ‘경계 체험,’ 그리고 이러한 체험이 연장하는 ‘시네마’에 대한 질문의 의미가 디지털 실험 다큐멘터리의 범주와 무관하지 않음을 알 수 있다.

그러나 이와 같은 ‘경계 이벤트’를 구성하는 역할에도 불구하고 디지털

14) 이에 대해서는 다음을 참조. Lev Manovich, *Software Takes Command* (New York: Bloomsbury Academic, 2014).

15) 디지털 이미지의 존재론을 이미지 자체의 내적인 속성을 넘어 제작과 유통, 수용 과정에서 의 변형을 포함한 순환의 차원에서 바라보는 최근의 견해로는 다음을 참조. 히토 슈타이얼, 「빈곤한 이미지를 옹호하며」, 『스크린의 추방자들』, 김실비 옮김, 김지훈 감수, 위크롭프레스, 2018, 41-59쪽. W. J. T. Mitchell, “Realism and the Digital Image,” in *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics* (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2015), 49-64.

16) Trinh T. Minh-ha, *The Digital Film Event* (New York: Routledge, 2005), 28.

테크놀로지가 실험 다큐멘터리의 형식적, 미학적 차원에 미치는 영향은 좀 더 세밀히 식별될 필요가 있다. 김지훈은 베닝, 샤론 록하르트, 톰 앤더슨의 다큐멘터리 영화에서 후반작업에 활용된 미세한 시각 효과(그는 이를 디지털 미시조작[digital micromanipulation]이라 부른다)인 프레임 디졸브, 슬로우 모션, 색보정(color correction)의 미학적, 기술적 영향력을 분석하며, 이러한 효과가 셀룰로이드 기반 영화의 촬영 및 편집과 급진적 단절을 일으키는 것이 아님을 주장한다. 이러한 효과는 한편으로는 이 감독들이 필름 영화부터 다양하게 탐구한 다큐멘터리 이미지의 모호성과 관객의 관조적 지각을 디지털의 영역으로 연장하는 것, 다른 한편으로는 “기록된 이미지의 표면과 시간성에 모호한 변화를 도입함으로써 그 이미지의 지속을 복잡하게 만드는 것”¹⁷⁾이기 때문이다. 이러한 주장은 디지털 기술을 적용한 실험 다큐멘터리를 필름 영화의 미학 및 존재론과의 급진적인 단절이 아니라 이들과의 연속성 및 단절이 이루는 복합적인 혼종성이라는 관점에서 읽어내는데 중요한 근거를 제공한다.

하지만 베닝, 록하르트, 앤더슨의 사례가 표면적으로는 카메라의 현실 기록에 일차적으로 의존한 이미지를 전제하기 때문에 이와는 다른 경향으로 디지털 테크놀로지를 활용하는 사례 또한 염두에 둘 필요가 있다. 즉 이 세 감독의 작품에서 이미지의 표면과 시간성에 도입되는 모호성과 복잡성은 사진적인 이미지의 섬세한 관찰을 전제하지만, 실험 다큐멘터리의 형식적 전통은 재현적인 것 자체를 처음부터 넘어서는 왜곡되고 불투명하고 추상적인 이미지 또한 포괄하기 때문이다. 디지털 테크놀로지는 필름과 비디오 시기 실험영화가 관습적인 시각적 지각에 도전하고 세계와 인식의 지평을 확장하기 위해 다양한 물질적, 기법적 절차(예를 들면 필름스트립의 조작과 훼손, 흐릿한 초점, 픽셀 이미지의 활용)를 통해 구현했던 불투명하고

17) Jihoon Kim, “Expressing Duration with Digital Micromanipulations: Digital Experimental Documentaries of James Benning, Sharon Lockhart, and Thom Andersen,” *Cinema Journal*, vol. 57, no. 3 (2018): 104.

도 모호한 이미지, 그리고 이러한 이미지를 뒷받침하는 규정되지 않은 시각(indefinite vision)의 탐구를 촬영과 편집의 영역 모두에서 계승한다. 규정되지 않은 시각에 대한 일련의 새로운 연구를 편집한 마르틴느 베네(Martine Beugnet)가 말하듯 “디테일과 정밀함의 과도한 풍부함이 주는 가능성을 향상함으로써, 또는 저화질과 오류에 취약한 산물을 촉진함으로써 새로운 기술은 새로운 유형의 규정되지 않은 사운드와 이미지를 낳는다.”¹⁸⁾ 이에 따르면 네트워크로 연결되고 다양한 소프트웨어, 인터페이스, 플랫폼을 경유하여 제작되고 변형되며 반드시 전문가적인 이미지의 완성도를 갖추지 않은 저화질과 오류의 이미지 또한 필름 영화와의 기법 및 미학적 특질과의 단절이라기보다는 이들과의 연속성과 단절이라는 양가적 관점에서 볼 수 있다. 한편으로 이러한 이미지는 변성찬과 이도훈이 자신의 비평에서 공통적으로 의존하는 히토 슈타이얼의 ‘빈곤한 이미지(poor image)’, 즉 그 자체로 디지털 열화와 변질의 국면을 함축하기 때문에 미학적 차원에서는 “흐릿하고, 비전문적이며, 여러 번 압축되어 잡티로 충만하고” 제작 및 전용의 차원에서는 “작가와 관객의 구별을 감소시키고 삶과 예술을 융합하며”¹⁹⁾ 경험의 차원에서는 고화질을 우선시하는 동시대 이미지 소비의 경제에 맞서는 이미지다. 그러나 다른 한편으로 디지털 실험 다큐멘터리에서 이러한 빈곤한 이미지의 제작과 활용은 실험 다큐멘터리, 혹은 규정되지 않은 시각을 탐구한 실험영화의 전통과 무관하지 않다. 베네가 온당하게 지적하듯 불투명하고 왜곡되고 변질된 디지털 저화질 이미지를 활용하는 감독과 작가는 “(의도적이든 비의도적이든) 우연의 가능성을 포용하여 오류를 생산적인 형식적, 비판적 전략으로 변환하는 아방가르드와 실험영화의 전통을 연장”²⁰⁾하기 때문이다. 실험 다큐멘터리의 개념

18) Martine Beugnet, “Introduction,” in *Indefinite Visions: Cinema and the Attraction of Uncertainty*, eds. Martine Beugnet, Allan Cameron, and Arild Fetveit (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017), 8.

19) 슈타이얼, 「빈곤한 이미지를 옹호하며」, 52쪽.

을 제안한 담론의 맥락에서 볼 때, 디지털 이미지의 이러한 가변성은 한편으로는 이미지의 증거적인 가치에 근본적 위기를 초래하는 것으로 불안을 자아내지만, 다른 한편으로는 사실적인 이미지를 넘어서 현실의 의식, 감각, 기억, 정동을 표현할 수 있다.

정리하자면 디지털 실험 다큐멘터리라는 개념의 유용성은 디지털 기술의 물질적, 기법적, 미학적 특질들이 필름 시대 영화의 전통에서부터 존재했고 분기해 온 실험 다큐멘터리의 전통을 갱신하는 방식을 식별할 수 있게 한다. 그러면서도 이 개념은 디지털 기술이 가져온 이미지 제작과 유통의 새로운 조건, 그리고 그 기술에 고유하고 필름 시기 영화와는 구별되는 요소들이 실험 다큐멘터리의 실천에 기입되고 활성화되는 양식을 추적할 수 있게끔 한다. 저화질 카메라와 이미지의 시각적 변질로 인해 모호성과 규정 불가능성을 포함한 정재훈과 임철민의 디지털 영화는 현실과 세계를 투명한 시각성 너머의 지점까지 탐구함으로써 실험영화의 전통을 계승하고 다큐멘터리의 미학적, 인식론적 범위를 확장한다. 앞으로의 작품 분석은 정재훈과 임철민의 영화가 한편으로는 디지털 이미지와 제작 방식의 특정성을 포용하면서 다른 한편으로는 필름과 비디오 시기 실험 다큐멘터리의 전통을 풍부하게 한다는 점을 입증한다. 다만 〈호수길〉과 〈도돌이 언덕에 난기류〉의 분석에서는 실험 다큐멘터리의 전통에 합류하는 국면을 밝히고 나서 디지털 기술의 특정성에 대한 탐구가 드러나는 국면으로 이동한다면, 〈프리즈마〉 및 〈야광〉의 경우에는 기존 평단의 논의가 그의 영화가 디지털이 가져온 새로운 이미지 제작 및 수용의 조건에 반응해 온 방식에 주목했기 때문에 이 점을 먼저 밝히면서도 어떻게 그의 영화가 실험 다큐멘터리의 전통을 갱신한 것으로 볼 수 있는가를 입증하는 방식으로 논의를 전개할 것이다.

20) Beugnet, "Introduction," 8.

III. 정재훈의 디지털 감각민속지

실험적 다큐멘터리의 관점에서 보았을 때 정재훈의 영화는 ‘디지털 감각민속지’로 부를 만한 특징들을 보여준다. 여기서 감각민속지(Sensory Ethnography)는 루시앙 캐스탕-테일러(Lucien Castaing-Taylor)가 하버드대를 중심으로 2006년 이후부터 이끌어 온 프로젝트이자 일련의 영화적 경향을 말한다. 감각민속지와 관련된 다큐멘터리 제작자들은 민속지 다큐멘터리의 가정과 한계에 대한 성찰적 접근들과는 다른 노선을 취한다. 이 노선은 감각민속지랩(Sensory Ethnography Lab: SEL) 홈페이지에 명시된 대로, “미학과 민속지의 혁신적 결합(innovative combinations of aesthetics and ethnography)”이다.²¹⁾ 여기서 ‘미학’이란 곧 ‘감각적인(sensory)’이라는 형용사를 지칭하고, 나아가 감각민속지의 이름 아래 제작된 다큐멘터리 작품들의 리뷰에서 자주 등장하는 단어들인 ‘육감적인(sensuous)’, ‘교감적인(visceral)’ 등의 형용사를 파생시킨다. 다큐멘터리 일반의 목표가의세계에 대한 시청각적 지식의 생산이라면, 감각민속지의 다큐멘터리 실천들은 바로 이러한 지식이 무엇이고 어떻게 생산되는가에 대한 근본적인 질의에서 출발한다. ‘미학’은 SEL이 바로 그 질의에 답하는 방식이다. 즉 세계에 대한 지식은 일상적이거나 자연적인 세계의 경험, 그리고 그 경험이 낳는 감각을 반영하고 생산해야 한다는 것이 감각민속지의 근본적 가정이다. “감각민속지는 분석하는 것이 아니라 미적 경험을 적극적으로 생산하는 것에 관심을 두는데 이 경험은 일상의 경험을 반영하고 끌어오지만 반드시 이를 분명하게 설명하지는 않는, 또는 ‘이해’의 환상을 남겨두지는 않는 종류의 경험이다.”²²⁾ 미적 경험의 적극적 생산을 위해 감

21) SEL의 홈페이지에서 발췌. <https://sel.fas.harvard.edu/>

22) Castaing-Taylor, 다음에서 인용, MacDonald, *Avant-doc*, 402.

각민속지에 속하는 작품들은 카메라의 실험적인 사용과 사운드 몽타주를 채택해 왔다. 대신 관습적인 민속지 다큐멘터리의 관습들인 보이소버 내레이션은 물론 저널리즘적인 인터뷰 사용, 사회적 주체들이 자신들의 삶을 귀납적으로 고백하는 경향, 드라마적이거나 문제-해결 도식을 차용한 내러티브 구조를 피하는 일관성을 보여 왔다. 각각민속지의 이와 같은 두 가지 특징은 정재훈의 작품에도 마찬가지로 적용된다.

〈호수길〉은 재개발을 다룬 다큐멘터리 중 2000년대 후반 이후의 새로운 경향, 즉 오민욱의 〈범전〉(2015) 및 문승욱의 〈망대〉(2014)와 더불어 “재개발로 파헤쳐지고 정체성을 상실한 폐허의 공간들...우리 주변에서 익숙하다 못해 무심해진 폐허의 이미지”²³⁾를 제시하는 영화로 간주되어 왔다. 그러나 이러한 경향에 속하면서도 〈호수길〉이 독특한 위상을 차지하는 이유는 인터뷰 및 내레이션/간자막의 배제는 물론(〈망대〉와 구별되는 지점) 오민욱의 구조영화적인 다큐멘터리에서 드러나는 반복과 변주의 체계적인 활용이 드러나지 않기 때문이다. 오히려 이 영화의 독특함은 철거를 앞둔, 마침내 철거의 순간을 맞이하는 마을에 대한 정보적인 가치나 계몽적인 담론을 철저히 배제한 채, 풍경 “속에 거하는 만물과 그들의 감정을 담아내는”²⁴⁾ 감독의 접근 방식, 그리고 이러한 세계와 만물의 디테일과 변화를 담아내기 위해 촬영과 사운드의 감각적 요소가 제공하는 미적 경험을 전달하는데 의존하는 영화의 전개에 있다.

설명적 내레이션이나 감독의 코멘트를 제외하고 철저하게 관찰에 의존하는 〈호수길〉은 카메라가 현실의 기록에 수행하는 매개의 역할을 드러낸다는 점에서 실험 다큐멘터리의 전통을 확인시킨다. 〈호수길〉의 초반 10분은 응암 2동의 텅 빈 도로와 낡은 빌라, 경사진 계단, 삼삼오오 모인 마

23) 이승민, 「한국 다큐멘터리 영화의 새로운 경향 - ‘공간 이미지’의 등장」, 『독립영화』 45호 (2015년 12월), 60쪽.

24) 신은실, 「〈호수길〉: 풍경 속 기억이 지핀 불꽃」, 『독립영화』 39호(2009년 12월), 130쪽.

을 아낙네, 골목을 지나가는 사람들을 고정된 디지털 카메라와 현장 녹음 사운드로 포착한 일련의 정지 쇼트로 제시한다. 이와 같은 쇼트들이 이후에도 등장하지만 10분 이후 정재훈의 카메라는 지팡이를 짚고 걸어가는 할머니, 골목길을 걸어가는 할아버지의 등 특정한 익명적 인물의 뒷모습을 따라 줌인하거나 클로즈업한다(그림 1, 2). 줌인의 경우 이는 디렉트 시네마에서 카메라의 활용이 그렇듯 비매개적인 현실의 창을 제공하거나 감독의 비개입적 위치를 고수하는 제스처가 아니다. 오히려 정재훈의 줌은 대상을 가까이 보고자 하는 감독의 의식이 시각적인 층위에서 드러나고 매개됨을 드러낸다. 정성일이 적절히 지적하듯 “줌인은 대상의 방법을 기억시키는 기호이다. 같은 말의 다른 말. 여기서는 대상이 아니라 대상을 보는 줌의 방법을 보라는 뜻이다.”²⁵⁾ 변성찬은 줌을 비롯한 정재훈의 변칙적인 촬영 스타일에 대해 “그 순간의 촬영은 미래의 어떤 작품을 위한 자료 저장 행위라기보다는, 단지 그 순간에 자신이 체험한 어떤 감정과 그에 따른 시선의 움직임(무의식적으로) 따라가는 행위”이며 “정재훈이 관객에게 불러일으키고 싶은 어떤 정서적 효과를 위해 의식적으로 선택한 것이라고 가정하는 것”²⁶⁾이라고 말한다. 후자의 의도가 매개의 차원을 드러내는 동시에 감독의 예술적 실험과도 연결된다면, 전자의 의도는 감독 자신이 촬영하는 순간의 경험이 가진 현상학적 측면과도 연결된다. 이 둘을 종합할 때 <호수길>의 촬영을 실험 다큐멘터리의 맥락에서 논의할 수 있음이, 특히 감각민족주의의 기획인 미학과 민족지 영화의 종합으로 간주할 수 있음이 더욱 분명해진다. 즉 한편으로 정재훈은 소멸과 파괴의 위기에 처한 마을의 경험을 기록하면서, 다른 한편으로는 그 경험이 그 자신이 체험하는 감각적인 생생함으로 전달되는 것을 추구한다. 그래서 놀이터에서 노는 일군

25) 정성일, 「이 시체를 보라, 그리고 응답하라」, 『씨네21』, 2010년 1월 8일,

http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=59316

26) 변성찬, 「정재훈의 영화적 문제론을 위한 시론」, 『독립영화』 47호(2018년 1월), 80쪽.

의 아이들을 포착한 장면에서 카메라는 아이들의 순수함을 포착하기 위해 거칠고 불규칙하게 상하좌우로 움직인다. 고정 카메라를 활용하면서도 이것이 객관적이거나 구조적인 접근으로만 환원되지 않는 이유도 이러한 쇼트들과의 대비를 통해 설명될 수 있다.



[그림 1, 2]

이와 같은 영화의 특징들이 감각민속지로서의 〈호수길〉의 성격을 입증해 준다면, 정재훈은 디지털 촬영과 사운드 믹싱을 활용하여 파괴와 소멸에 직면한 세계와 주체에 대한 자신의 감각과 인식을 불투명하고도 친밀하게 기입한다. 이 영화에서 디지털 줌인으로 접근되는 마을 사람들의 몇몇 모습은 세계의 투명한 기록을 넘어 ‘규정되지 않은 시각’에 대한 감독의 관심을 드러내듯 흐릿하게 화면을 채운다. 특히 정재훈은 자신의 집 앞 골목길 앞에서 노는 노란 옷을 입은 한 소년을 핸드헬드와 디지털 줌을 결합한 여러 번의 컷를 통해 반복적으로 포착하는데, 이는 아이의 시선이 카메라를 향하고 저화질 카메라의 줌인으로 인해 그의 주변 풍경이 일정 부분 흐릿하고 일그러진 것처럼 보일 때까지 지속된다(그림 3). 이처럼 불투명성과 모호성을 드러내면서도 〈호수길〉에서 디지털 카메라는 본격적으로 철거의 공간과 대면하게 되면서 소멸하는 세계의 시간을 기록한다. 공사현장의 잡음이 들려오면서 카메라는 더 이상 고정되지 않고 마을 전체의 풍경, 이미 텅 빈 집들 일부, 폐허가 된 집을 둘러싸고 자라난 잡초, 그리고

파괴의 순간을 맞이하면서도 무심하게 공간을 점유하고 움직이는 고양이와 개를 다양한 리듬으로 기록한다. 영화의 55분 무렵 마침내 포크레인이 등장하고, 바람 소리가 더해지는 가운데 보이는 고양이의 시선은 파괴의 시간이 도래했음을 알린다. 뒤이어 스피커를 찢는 듯한 기계적 노이즈와 더불어 카메라는 철거가 진행 중인 어느 폐가 내부로 들어간다. 집 내부로부터 보이는 창문(유리가 없다), 이미 부서진 잔해들을 비추는 햇빛과 그림자를 거쳐, 어둠으로 가려진 실내의 비가시성을 철거를 알리는 포크레인 소리와 해머 소리가 채우고 철거가 진행 중인 바깥을 보여주는 장면이 다시 등장한 후 또 한 번의 어둠이 지나간다. 그 위에는 무음으로 처리된 연기가 피어나는 쇼트들, 그리고 움직이는 포크레인을 둘러싼 빼곡한 집을 멀리서 응시하다가 철거의 잔해를 천천히 포착하면서 오른쪽으로 패닝하고 다시 포크레인의 작업 현장으로 돌아가는 롱 테이크가 이어진다(그림 4). 철거의 순간을 기록한 이 일련의 쇼트들은 철저하게 감각적으로 체험되고, 다양한 움직임과 지속시간을 가진 디지털 경량 카메라의 활용 및 현상음과 믹싱된 잡음을 교차하는 사운드 디자인은 이 체험에 감독의 의식과 지각이 스며들어 있음을 암시한다.



[그림 3, 4]

총 2개의 파트와 인터미션을 포함한 <도돌이 언덕에 난기류>의 1부는 사운드를 배제시킨 채 어떤 산의 곳곳을 일정한 지속 시간을 두고 관찰하

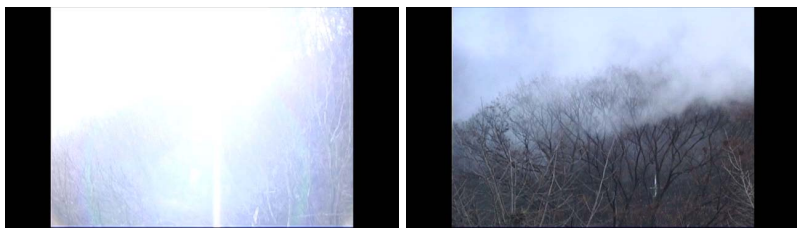
는 일련의 정지 쇼트로 이루어져 있다. 따라서 관객은 주의력을 기울인 채 관조의 모드로 프레임 내부의 피사체와 그 시간적 변화를 관찰하게 된다. 이 산이 어디이며 그 산이 어떤 지리적, 경제적, 문화적, 산업적 중요성을 갖는가에 대한 정보는 전혀 제시되어 있지 않다. 오히려 정재훈은 이러한 정보의 제시에 관심이 없다고 해도 지나치지 않는다. 오히려 감독은 제작 노트에서 “뒷산 언덕에서 일출을 보며 내려오던 길에 같은 자리만 맴돌았던 적이 있다”²⁷⁾라고 말하는데, 이는 정재훈의 관심이 산을 보는 시각의 양식을 탐구하고 실험하는 것임을 알 수 있다. 이를 뒷받침하는 점은 비록 정재훈의 카메라가 고정된 채 무심하고 비-개입적인 자세를 유지함에도 불구하고 빛과 바람, 안개라는 기상 현상에 주목하고 있음이 드러날 때 분명해진다. 사운드가 없기 때문에 오직 시각적 요소의 변화에만 주의를 기울여야 하는 상황 속에서 눈에 띄는 것은 바람의 미세한 흐름에 흔들리는 나뭇가지, 산등성이의 명암에 점진적인 변화를 일으키는 태양의 이동, 렌즈에 노출되어 난반사되는 빛이다. 어떤 사건도 일어나지 않는 것처럼 보이는 산과 숲은 자연적, 기상학적, 광학적 힘들이 만들어내는 미세한 사건들로 충만하다. 고정된 채 일정한 지속을 갖고 작동하는 정재훈의 디지털 카메라는 이러한 미세한 사건들을 관찰할 수 있는 관람성을 구성한다. 이러한 관람성의 경험을 맥도날드는 베닝, 록하르트, 피터 후튼의 풍경 영화를 예로 들며 ‘생태영화 경험(ecocinema experience)’이라 말한 바 있다. 그에 따르면 셀룰로이드 영화제작과 디지털 영화제작 모두를 포괄하는 생태영화는 이미지와 사운드의 가속화가 촉진하는 정신분산 및 덧없는 소비와 대조적으로 “인내와 주의력”을 요하는 가운데 “자연적 과정 속의 몰입의 경험을 감상하는 시/청각적 훈련을 제공해 왔다.”²⁸⁾ 그런데 이와 같은

27) 다음에서 인용. 인디다큐페스티벌 2018 프로그램 노트,
http://www.sidof.org/program/movie_view.php?mv_idx=2101&cate_idx=150&page=

28) MacDonald, “The Ecocinema Experience,” in *Ecocinema Theory and Practice*, eds. Stephen Rust, Salma Monani, and Sean Cubitt (New York: Routledge, 2013), 19.

경험을 구성하면서도 정재훈의 카메라가 다른 풍경 영화와 구별되는 지점은 흐릿한 시각성을 제공하는 저화질로 촬영되었다는 점인데, 이것의 효과는 한편으로는 감독의 방향 상실 경험을 연장한 것으로 2부의 조선소 장면과도 연관된다.

자연적 현상 중에서도 빛의 변화가 눈에 띄는데, 렌즈에 과다 노출되는 태양 광선은 숲의 외관을 가릴 만큼 시각적 지각을 와해시킨다. 그리고 이 빛의 강렬함은 이내 구름의 이동을 보여주는 일련의 쇼트, 그리고 숲과 산 전체를 점진적으로 뒤덮는 안개를 관찰한 일련의 쇼트로 이어진다(그림 5, 6). 빛의 변화는 안개의 흐름으로 대체되지만, 시각적 지각의 와해는 다른 자연적 에너지를 통해 지속되는 것이다. 조너선 크래리(Jonathan Crary)는 세잔느의 회화와 기계적 지각의 결정체인 영화를 접속시키면서, 이들 사이에 공통적인 탈인간적 지각의 탐구를 식별한다. “영화를 인간적 주목성의 조직결과 구별하는 것은 바로 영화-눈의 비선별성이다. 세잔느의 생애 마지막 몇 년 전에 형성된 영화는 분열이 시간의 중단 없는 흐름이 되는데, 이질접속과 연속성이 함께 사유되어야 하는 종합적 통일성의 모순적 형식이다.”²⁹⁾ 즉 주목은 통합과 와해의 종합으로 구성되며, 〈도돌이 언덕에 난기류〉의 카메라는 자연과 기후의 에너지를 탈인간적으로 응시함으로써 이러한 지각의 양태를 탐구한다.



[그림 5, 6]

29) Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 344–345.

〈도돌이 언덕에 난기류〉의 2부에서 중요한 주인공은 사냥꾼이 대동하는 사냥개, 그리고 감독 자신이 기르는 강아지다. 사냥꾼과 사냥개의 에피소드 초반에 카메라는 사냥감을 쫓는 사냥꾼들의 행동과 사냥개의 모습을 객관적으로 관찰하는 태도를 취한다. 흥미롭게도 사냥개가 등장한 이후 어느 날의 고요한 숲 속을 보여주는 시퀀스에서 카메라는 고정되어 있지 않고 낮과 밤의 구별 없이 움직인다. 특히 숲 인근에서 비행하는 헬기의 소음이 커졌다가 멀어지는 변화가 반복되는 낮 장면에서 카메라는 지면 가까이 의 높이에 자리하다가 좌우로 조심스럽게 움직이거나, 180도 각도로 숲 주변을 응시하는 것처럼 보인다. 여기서 관객은 이 카메라의 시점이 누구의 시점인가를 궁금해 하게 되는데, 이 시퀀스 앞에서 카메라가 사냥개의 상태를 관찰하는데 집중했음을 감안한다면 이 시점은 사냥개의 시점일 수도 있음을 알 수 있다. 흥미롭게도 감각민속지의 중요 작품 중 하나인 〈스위트그라스〉(2009) 또한 인간과 동물을 동일한 존재론적 지평에 놓고 양떼와 개의 움직임을 세밀하게 관찰하며 이로부터 나오는 음향을 섬세하게 녹음하고 후반작업 과정에서 강화한다. 예를 들어 이 영화에서는 양의 눈높이 또는 신체 일부분 높이에서 다른 양떼나 양을 다루는 노동자를 포착한 장면이 자주 눈에 띈다. 캐스탕-테일러가 말하듯 이와 같은 촬영은 “이 영화가 양과 사람들 모두, 보다 정확히 말하자면 더 커다란 생태적 접힘(fold) 속에서 이들이 서로 뒤얹힌 자연문화(natureculture)에 관심이 있음”³⁰⁾을 반영한 것이다.

지금까지의 장면이 생태영화로서의 실험 다큐멘터리, 그리고 자연과 동물의 감각을 현실의 구성요소로 반영한 감각민속지로서의 실천을 예시한다면, 〈도돌이 언덕에 난기류〉 2부를 구성하는 조선소 시퀀스는 작업장과 노동의 경험에 새로운 시각적 체험을 제공하는 이 영화의 기획을 불투명하고도 강렬하게 예시하면서도 필름과는 다른 디지털 촬영 기술의 물질적,

30) 다음에서 인용, McDonald, *Avant-doc*, 383.

기법적, 미학적 특정성을 드러낸다. 정재훈 감독 자신이 3개월 동안 어느 조선소에서 일하면서 자신의 핸드폰 카메라로 촬영한 이미지로 이루어진 이 시퀀스에서 대부분의 이미지는 저해상도로 열화되어 있다. 시퀀스 초반에 대형 선박 부품을 견인하는 크레인의 이미지는 이어 그 선박의 내부에서 이루어지는 노동의 디테일로 교체되면서 열화의 감각을 심화시킨다. 조선소 작업 공정의 일부를 이루는 복잡한 철제 파이프를 포착한 장면에서 처음의 핸드헬드 쇼트에서는 감독의 시점으로 파이프의 일부와 그 내부의 밑바닥을 보여주지만 (그림 7), 이를 대신하는 다음 쇼트에서 동일한 피사체는 액체와 같은 모습으로 용해되어 그 형태의 많은 부분을 상실한다 (그림 8). 이처럼 형태가 용해될 때 외화면에서 기계의 굉음이 강하게 들려온다는 점이 주의를 끈다. 이는 화면의 갑작스러운 열화가 핸드폰 카메라의 기술적 열악함 때문이기도 하지만 조선소 작업 환경을 구성하는 기계의 비인간적 힘과 강렬한 시청각적 자극 때문이기도 함을 알려주기 때문이다. 그리고 그 힘과 자극은 현장에 참여하면서 조선소를 촬영한 감독 자신의 지각으로 연장되었을 것이다. 이로부터 초래되는 강렬한 혼돈의 경험, 그리고 그 경험을 반영한 용해된 듯한 저해상도 이미지는 이후 용접 노동을 관찰한 쇼트들에서도 반복된다. 용접공의 작업 장면을 촬영한 한 쇼트에서 이 시퀀스에서 비교적 긴 시간으로 지속되는데, 용접기가 가동되는 동안 발생하는 불빛은 용접공의 신체 이미지와 그 주변의 피사체를 흐릿하게 만들 만큼 강렬하다. 용접기가 잠시 꺼지고 용접공이 부품을 찾아 자신의 주변으로 시선을 돌릴 때, 관객의 시야 또한 좀 더 분명해져서 피사체의 디테일을 보다 잘 식별할 수 있을 정도다(그렇더라도 카메라 자체의 저해상도가 주는 흐릿함은 여전히 유지된다). 그리고 다음 쇼트에서 카메라가 용접 중에 발생하는 불꽃으로 좀 더 클로즈업할 때, 피사체는 다시금 더욱 불투명해진다.



[그림 7, 8]

조선소 시퀀스에 대해 이도훈은 다음과 같이 논평한다. “조선소를 처음 경험하는 이들에게 조선소의 초과적인 자극과 정보는 그들의 시각 체계를 교란시킨다. 이로 인해 조선소는 그것의 실체와 존재 자체를 명확하게 규정할 수 없는 무정형의 상태로 보이게 된다. 비유적으로 말하자면 그 조선소는 주변 환경을 집어 삼키면서 다른 모든 가능한 형태로 변화해나갈 수 있는 마그마와 같은 무정형적인 것으로 변환된다.”³¹⁾ 이와 같은 관찰을 연장하면서 나는 이 시퀀스에서의 저화질 카메라를 한편으로는 노동 현장의 감각적 체험을 연장하면서도 다른 한편으로는 감독 자신의 지각과 의식을 매개하는데 활용된 것으로 본다는 점에서 감각민속지의 기획에 합류하는 것으로 평가한다. 이 점은 조선소 시퀀스와 유사한 장면을 포함한 동시대의 다른 국내 다큐멘터리와의 비교를 통해서도 입증된다. 이강현 감독의 실험 다큐멘터리 영화 <보라>(2011)와 유사하게 이 시퀀스는 노동 현장의 소음과 굉음, 기계의 가동이 제공하는 강력하고 비인간적인 자극을 낮설게 하는 촬영과 청각적인 생생함으로 표현한다. 그러나 프레임 내 인물과 대상 배치의 중심성을 위반하면서 상대적으로 거리를 둔 관찰을 요구하는 이강현의 카메라 배치와는 달리, 정재훈의 카메라는 감독 자신의 주관적 경험과 긴밀히 연관되어 있으며 시각성의 차원에서도 열화된 이미지는 실험

31) 이도훈, 「이 지루함을 어떻게 견딜 것인가: 정재훈의 <호수길>, <환호성>, <도돌이 언덕에 난기류>에 관하여」, 『오쿨로』 웹사이트, 2017년 11월, <http://www.okulo.kr/2017/11/critique-001.html>

영화에서의 ‘규정되지 않은 시각’에 호응한다는 점에서 차이가 있다. 그리고 이러한 시각성에 대한 집착은 마찬가지로 조선소의 기계와 산업적 풍경에 대한 감독의 주관성이 개입되면서도 이들의 압도적인 형상을 송고의 이미지와 시각효과로 표현한 박경근 감독의 에세이 영화 <철의 꿈>(2014)과도 구별된다.

그렇다면 <도돌이 언덕에 난기류>의 1부와 2부를 이루는 저화질의 디지털 이미지는 어떻게 기능하는가. 이에 대한 답은 디지털 저화질 이미지가 필름 시대 저화질 이미지와 이루는 양가성, 즉 연속성과 단절의 이중성이라는 관점에서 볼 수 있다. 다른 해상도의 저화질로 엮인 이 영화의 이미지는 한편으로 조선소를 이루는 부품과 기계, 용접 불빛의 세계는 산을 이루는 나무, 햇빛, 안개의 세계와 동등하게 다루는 것처럼 보인다. 정재훈 또한 이렇게 말한다. “저는 감각적으로나 여러 가지 면에서 산이나 블록을 동등하게 찍으려고 했습니다.”³²⁾ 이러한 언급은 다큐멘터리의 인식론적 가정을 갱신하는 감각민속지로서의 이 영화의 위상, 그리고 자연과 기계가 제공하는 불투명성과 모호성의 인상을 표현하는 저화질의 시각성이 필름 시기 영화부터 이어져 온 ‘규정되지 않은 시각’에 대한 탐구와 공명한다는 점을 확인시킨다. 그러면서도 저화질의 디지털 이미지가 다큐멘터리의 객관주의적 가정을 지탱하는 재현적인 이미지의 투명성에 도전해 온 실험 다큐멘터리의 전통과 합류하면서도 다른 한편으로는 그 이미지에 고유한 기술적, 미학적 조건을 반영한 결과라는 점에서도 연속성과 단절의 이중성을 보인다는 점을 덧붙일 필요가 있다. 에리카 발솜(Erika Balsom)은 1920년대 이후의 실험영화, 그리고 현실의 외양을 유사성을 충족시키며 복제하는 카메라의 역량을 전복시키는 영화적 기법에서 영화의 표현적 순수성을 발견하고자 했던 리치오토 카누도(Ricciotto Canudo)와 루돌프 아르하임

32) 다음에서 인용, 강덕구, 「모험, 산, 환상방향, 개, 소음, 빛: 정재훈 감독과의 대화」, 『오컬로』 5호 (2017년 7월), 39쪽.

(Rudolph Arnheim)의 사유를 다시 읽으며 영화에서의 저화질 이미지의 몇 가지 기능을 식별한다. 첫째는 내면의 진실과 주관적 경험을 소통하는 미적 파급력이며, 둘째는 가시적인 것 이면의 주관성을 표현하고자 하는 작가의 예술적 개입을 가리키는 증거, 셋째는 영화의 매체-특정적 요구를 충족시키는 것이다.³³⁾ 이러한 맥락에 합류하면서도 디지털 테크놀로지를 활용한 저화질 이미지는 한편으로는 작가의 주관성을 표현하는 것 이상으로 기능하는데 흐릿함, 그래픽적 개입 등의 기호는 “어떤 종류의 재현적 투명성이라는 인상을 완화시키는 시도”³⁴⁾로 채택되어 왔기 때문이다.

재현적 투명성에 대한 도전과 문제 제기를 다큐멘터리의 관점에서 사유하자면 정재훈의 디지털 저화질 이미지는 자연과 노동에 대한 개인적 시각의 혼돈을 표현하는 것 이상으로 이러한 혼돈이 객관주의적인 다큐멘터리 이미지의 증거적인 가치를 넘어서는 영역(발숨의 통찰을 빌리자면 ‘가시적인 것 이면’)에서 탐구될 필요가 있음을 시사한다. 이 점은 이 작품의 가장 마지막 단계에 CGI로 제작된 인터미션에서도 드러난다. 유튜브에 업로드된 비디오게임 <파이널 판타지 7>의 시퀀스, TV 주식투자 프로그램과 일기예보 음성을 리믹스한 사운드트랙이 교차하는 가운데 1부에서 등장했던 산과 언덕의 이미지가 정사각형과 광선 형태를 넘나드는 다양한 3차원 객체로 왜곡되어 가상공간을 부유한다(그림 9, 10). “일기예보란 건 우리가 가닿을 수 없는 자연을 예측하는 것”이라고 말한 정재훈의 언급을 참조하자면, 이 인터미션은 자연과 문명, 인간과 비인간, 소프트웨어와 렌즈로 포착된 현실이 분리되지 않은 채 예측불허하고도 복잡하게 뒤얽힌 오늘날의 세계 인식을 표현하는 것으로 볼 수 있다. 또한 발숨이 말하는 매체-특정적 요구의 충족으로도 볼 수 있다. 이 시퀀스의 시각성은 소프트웨어 환경 내에서 “편집이 이미지들의 발생 그 자체”³⁵⁾가 되고 촬영이 이미지의

33) Erika Balsom, “One Hundred Years of Low Definition,” in *Indefinite Visions*, 83–84.

34) Ibid., 85.

그래픽적인 생성 및 기존 이미지들의 혼종적인 합성과 뒤섞이며 모든 이미지들이 조형적으로 유동화되는 디지털 영화 제작의 조건에 반응하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 <도돌이 언덕에 난기류>에 적용된 저화질 이미지와 3차원 그래픽은 규정되지 않은 시각의 잠재력을 탐구해 온 실험영화의 전통을 환기시키기도 하기 때문에 디지털에 고유한 결과만 볼 수는 없다. 이와 같은 단절과 연속성의 양가성은 임철민의 실천에도 다른 방식으로 적용된다.



[그림 9, 10]

IV. 임철민의 영화적 경험 탐구

일정한 서사적 일관성이 부재한 <프리즈마>에 대한 가장 표면적인 해석은 이 영화가 감독 자신의 영화제작 과정의 실패로부터 파생된 작품이라는 것이다.³⁶⁾ 실제로 이 작품의 초중반 대부분을 채우는 자신의 방에서의 감독의 모습은 관객이 보는 이미지가 촬영되고 있음을 알리는 자기반영적 장치들을 노출하며(‘컷트’, ‘사운드 녹음 중’이라는 화면 밖 목소리와 붉은 마이크를 든 촬영진의 존재), 중반부에는 촬영진이 무계획적으로 집 주변의 풍경을 자유분방하고 불안정한 카메라로 포착한 일련의 장면이 이어진다. 그

35) André Gaudreault and Philippe Marion, *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age* (New York: Columbia University Press, 2015), 55.

36) 이도훈, 『포스트-시네마적 상상』, 156쪽.

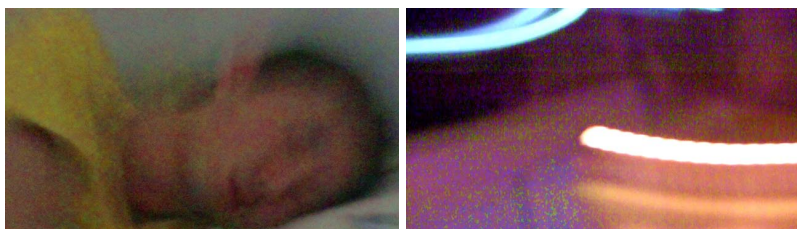
리고 이 장면 이후에는 감독이 주변의 지인 9명으로부터 받은 다양한 포맷과 해상도의 기록영상이 이질적으로 이어진다.

이와 같은 흐름은 〈프리즈마〉가 이 영화에 대한 기존 평단의 해석(즉 디지털 기술에 고유한 조건만을 촬영한 영화라는 관점)과는 달리 ‘영화에 대한 영화’로부터 파생된 실험영화임을 입증한다. 아울러 이 작품이 영화를 촬영하는 자아의 기록과 탐구라는 점에서 실험다큐멘터리의 한 역사를 이루는 자전적 영화의 전통과도 접속함을 드러낸다. 이 점은 “버려지고 감추어져 이제 어디 있는지도 모른다”는 오프닝 자막과 이것이 사라진 이후에도 일정 시간 지속되는 어둠, 여러 번 반복되는 침대에 누워 잠을 자는 감독 자신의 이미지, 그리고 “영화를 보았다. 그 영화에 등장하는 나는 그 영화를 보고 있는 나를 보았다”라는 자막과 함께 영화 말미에 등장하는 불투명한 자기 이미지 클로즈업(그림 11) 등으로 표현된다. 이와 같은 흐름은 자아의 정체성을 불안정하고 비-일관적이고 파편화된 것으로 가정하고 이를 자유분방한 촬영과 이질적 이미지들의 비선형적인 콜라주로 표현하는 자전적 실험영화 및 일기영화의 전통과 연결되는 것으로,³⁷⁾ 특히 16mm 및 8mm 카메라와 비디오는 휴대성과 신체에의 밀착성, 편집의 유연성을 가능하게 함으로써 이러한 전통의 발달에 기여해 왔다.

〈프리즈마〉는 이와 같은 전통에 합류하면서도 ‘규정되지 않는 시각’을 저화질을 포함한 디지털 테크놀로지의 한계와 오류를 통해 탐구하고 표현한다. 이 영화에서 암전의 이미지에 이어 심하게 흔들리고 화면의 입자가 부서져 피사체를 알아보기 거의 힘든 디지털 카메라 촬영 이미지가 약 7분간 어지러이 화면을 채운다(그림 12). 이 장면은 한편으로는 디지털 노이즈의 물질성과 빛의 수용력이 떨어지는 저가형 홈비디오 카메라의 기술적 한계를 강하게 드러냄으로써 매체-특정적 관심을 드러낸다. 다른 한편으로 피사체를 거의 알아볼 수 없는 무정형과 불투명성의 이 이미지는 실험

37) Russell, *Experimental Ethnography*, 276.

영화사에서 다양한 기법으로 탐구되고 형상화된 가려진 이미지(veiled image)를 환기시킨다. 오몽에 따르면 가려진 이미지는 “통제와 우연 사이의 개입”으로 지각의 실험이지만 이는 보다 분명히 살펴보면 “지각의 주변적이거나 드문 조건들, 지각의 결함, 그 실패”³⁸⁾에 초점을 마준다. 이 오프닝의 불투명한 디지털 노이즈 장면이 ‘통제와 우연 사이의 개입’이라는 점은 영화 중반 제작진이 집 밖으로 나가 즉흥적으로 춤을 추듯이 움직이는 카메라로 촬영한 장면을 고려할 때 더욱 분명해진다. 감독에 따르면 이 장면은 헤드가 망가진 스테디캠으로 동네, 공원, 강변을 돌아다니면서 자유분방하게 기록한 결과물이다. 임철민은 이에 대해 “빙글 빙글 도는 카메라는 내가 미처 보지 못했던 것들을 담으려 애쓰는 것 같았고, 나는 그 카메라 머리를 따라 조심스럽게 움직였다”³⁹⁾라고 말한다. 그리고 지각의 결함과 실패로 나타나는 가려진 이미지의 ‘규정되지 않는 시각’에 대한 매혹이 필름에서 디지털로 이어질 수 있다는 점은 이 영화에서 자주 등장하는 다양한 빛의 이미지, 즉 오프닝 7분간의 이미지는 물론 영화 후반의 일련의 디지털 글리치(glitch: 디지털 데이터의 압축 및 인코딩 과정에 내재하는 기술적 한계로 발생하는 시각적 오류) 이미지 속에서도 드러나는 또 다른 빛의 이미지로 입증된다.

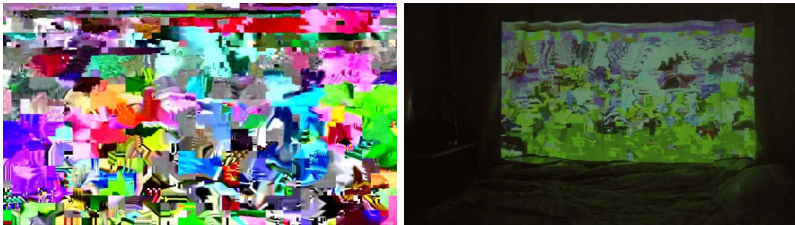


[그림 11, 12]

38) Jacques Aumont, “The Veiled Image: The Luminous Formless,” in *Indefinite Visions*, 35–36

39) 임철민, “〈프리즈마〉 제작일지.” 다음에서 인용, 임철민, 변성찬, 「임철민 감독 작품선 〈Secret Garden〉, 〈Golden Light〉, 〈프리즈마〉」, 한국독립영화협회 편, 『한국독립영화협회 기타간행물』, 한국독립영화협회, 2014, 109쪽.

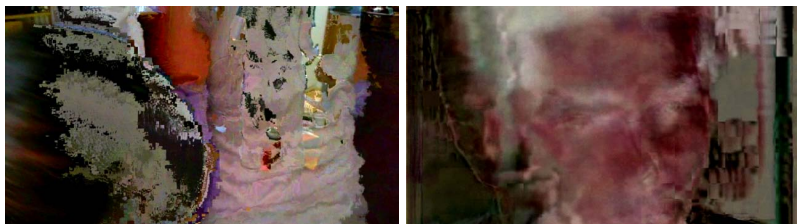
이와 같은 점은 가려진 이미지의 탐구가 셀룰로이드에서 디지털로 이어질 수 있다는 오몽의 관점과 공명한다. “빛의 과잉, 우발적 섬광 내에 무대화되는 장면은 영화가 기술에 의존한다는 점의 징표로 영화적 기법의 진화와 더불어 소멸하지 않았다.”⁴⁰⁾ 이러한 관점이 가장 극대화되는 순간은 지인들이 보내 준 영상 중 마지막에서 알 수 없는 오류로 이미지가 무정형의 색채로 해체되고, 그와 동일한 이미지가 감독의 방에 다시금 상영되는 순간이다 (그림 13, 14). 이와 같은 흐름은 한편으로 지인들의 영상이 감독의 지각과 의식으로 연장되는 과정을 나타내면서, 다른 한편으로 디지털 글리치 이미지가 불러일으키는 기이한 모호성, 형태와 배경 간의 경계 와해, 그리고 “추상과 생생한 물질성 간의 진동”⁴¹⁾을 표현한다. 무정형의 색채 이미지가 이후 감독의 의식이 직접적으로 드러나는 시퀀스에서 형상과 추상이 기묘하게 뒤섞이고 공존하는 일련의 저화질 영상(그림 15, 16)으로 이어질 때, 가려진 이미지의 전통은 한편으로 디지털 이미지의 물질적 특성으로, 다른 한편으로는 셀룰로이드에서 디지털로 연장된다.



[그림 13-14]

40) Ibid., 23.

41) Allan Cameron, “Facing the Glitch: Abstraction, Abjection, and the Digital Image,” in *Indefinite Visions*, 338.



[그림 15, 16]

〈프리즈마〉에서 중요한 논의의 지점 중 하나는 9명의 지인으로부터 받은 영상으로 이어진 긴 시퀀스다. 이도훈은 이 디지털 영상이 “영화의 역사를 부분적으로 계승하면서도 다른 한편으로는 디지털 시대에 특화된 영상 언어의 특징들을 드러낸다”⁴²⁾라고 주장하면서 포스트-시네마의 맥락에 〈프리즈마〉를 위치시킨다. 포스트-시네마가 표준적 영화와 일정 부분 단절하면서도 그 단절의 지점이 순환적으로 표준적 영화의 풍부한 미학적, 기술적, 경험적 전통을 환기시키고 갱신한다는 점에서 이러한 관점은 타당하다. 그러나 이도훈은 〈프리즈마〉가 접촉하는 영화사의 지점을 ‘20세기 초 아방가르드 영화’라는 커다란 범주에서 찾을 뿐, 이것이 구체적으로 이 공유의 방식에서 어떻게 연장되는가를 구체적으로 입증하지는 않는다. 대신 그는 지인들의 영상이 “디지털 시대로 접어들면서 영화가 저렴한 장비, 작은 스크린에 적합한 형태로 축소되는 현상이 디지털 네이티브에게 자연스러운 영상 언어와 감각으로 정착되었다는 것”⁴³⁾을 입증하는 사례임을 제시하는데 머무른다. 이 지인의 영상이 수평 프레임과 수직 프레임을 넘나드는 비일관성을 보인다는 점, 휴대폰으로 촬영되었거나 인코딩 과정에서 데이터 밀도가 저하되었기 때문에 대체로 저화질이라는 점, 그리고 영상이 휴대폰으로 촬영되고 네트워크와 스마트폰을 통해 공유된다는 점으

42) 이도훈, 「포스트-시네마적 상상」, 159쪽.

43) 위의 글, 160쪽.

로 인해 포스트-시네마 시대의 영화제작 및 수용 양식을 반영한다는 점은 일견 타당하다.

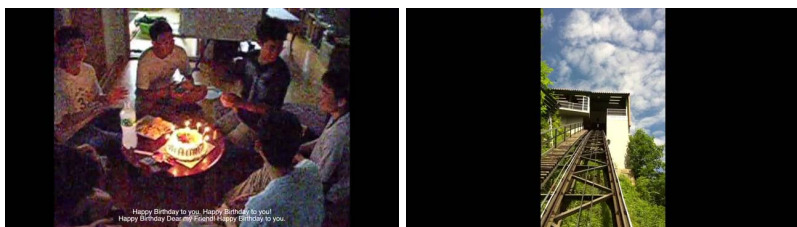
그러나 다른 관점에서 보면 이 지인들의 영상이 나타내는 공동체성, 또는 감독 자아와 공동체 간의 관계 또한 필름 시대 영화와의 급진적인 단절, 또는 이도훈이 주장하는 대로 “네트워크-시네마”의 가능성을 보여주는⁴⁴⁾ 것만으로 읽힐 수는 없다. 두 가지 차원에서 그러한데 첫 번째는 감독 주변의 지인들이 포함되는 영상을 삽입하는 전략이 필름 시대부터 사적 다큐멘터리 또는 일기 영화에서 왔다는 점(다른 점이 있다면 이 장면을 임철민이 직접 촬영하지는 않았다는 점이다)이고, 다른 하나는 친구의 생일 축하(그림 17), 관광지에서의 이국적인 풍경, 제사, 고양이, 불꽃놀이, 스킨스쿠버 액티비티, 케이ابل가 타기(그림 18) 등 이질적인 일상의 모습을 촬영한 이미지가 사적 다큐멘터리나 자전적 실험영화에 포함된 홈 무비(home movie)의 전통, 또는 이러한 영화를 활성화해 온 아마추어 영화제작(amateur filmmaking)의 전통과 무관하지 않다는 점이다. 필름 시대부터 홈 무비의 특성이 일상성과 공동체성뿐 아니라 비완결성, 불완전성, 기술적 한계, 아마추어적 완성도 등을 포함함을 고려한다면 두 번째 차원의 근거는 더욱 분명해진다.⁴⁵⁾ 다른 점이 있다면 필름과 비디오카메라 시대의 홈 무비와는 달리 지인들이 영상이 휴대폰 카메라의 일상화에 따라 보편화된 수직적 프레임िंग을 포함한다는 점, 그리고 네트워크와 소셜 미디어로 이루어지는 파일 공유의 실천이 홈 무비의 존재론을 규정한 사적인 특성을 벗어나 사적 영역과 공적 영역 간의 경계를 재편하고 “참여적이고 협력적인(홈 무비) 아카이브 작업의 새로운 방법들”⁴⁶⁾을 가능하게 한다는

44) 위의 글, 159쪽.

45) 홈 무비의 이와 같은 존재론적 특성을 홈 무비의 제작과 수용을 둘러싼 문화적, 사적 차원으로 연장시킨 연구의 모음은 다음을 참조. Karen L. Ishizuka and Patricia R. Zimmermann (eds.) *Mining the Home Movie: Excavations in Histories and Memories* (Berkeley, CA: University of California Press, 2008).

46) Susan Aasman, “Saving Private Reels: Archival Practices and Digital Memories

점이다. 이런 관점에서 보면 지인들의 영상으로 이루어진 시퀀스는 일기영화 또는 자전적 영화의 한 특징인 개인과 자신이 속한 공동체 간의 관계, 그리고 공동체에 대한 개인적 기억의 다층성과 불안정성에 탐구가 동시대의 미디어스케이프로 연장된 것으로 보아야 한다. 이렇게 디지털의 물질적, 기법적 특정성과 디지털 시대의 새로운 이미지 제작 및 유통의 조건은 실험 다큐멘터리의 전통과 조우하면서 표현되고, 전자는 후자를 갱신한다.



[그림 17, 18]

〈프리즈마〉에서 지인들이 제공한 핸드폰 기반 아마추어 영화촬영의 이미지가 감독의 방에서의 다시보기로 순환적으로 회귀하는 영화관람의 조건, 이러한 조건을 구성하는 디지털 이미지의 순환적 생태계에 대한 탐구는 〈야광〉에서 지금은 퇴락한 오래된 영화관이라는 공적 공간의 탐구로 이어진다. 사실 이 영화는 일정 부분 〈프리즈마〉를 변주하는데, 영화제작 과정의 반영적 노출(데이 포 나이트[day for night] 촬영 과정을 준비하는 스태프의 모습을 볼 수 있다)이 이번에는 각자가 경험한 꿈의 세계에 대해 뒷모습만 보인 채 어두운 숲 속에서 대화하는 두 여성 퍼포머를 둘러싸고 이루어진다. 〈프리즈마〉와 마찬가지로 이 영화 또한 어둠과 빛의 대비를 탐구하는데, 오프닝 장면의 어둠이 숲 속의 어둠, 그리고 이후에 등장하는 영화관의 어둠으로 이어진다는 점에서 그렇다. 다만 〈프리즈마〉의 어둠이

(Formerly Known as Home Movie) in the Digital Age,” in *Amateur Filmmaking: Home Movie, the Archive, the Web*, eds. Laura Rascaroli, Gwenda Young and Barry Monahan (New York: Bloomsbury Academic, 2014), 255.

임철민 감독 개인의 모호한 의식과 연결된다면, 〈야광〉에서의 어둠은 영화관의 관람 조건을 구성하는 어둠 및 동성애자의 구애와 친밀성이 형성되는 공간으로 상징되는 숲에서의 어둠으로 연장된다는 점에서 보다 문화적이고 역사적인 차원을 띤다. 이로 인해 실험적 다큐멘터리로서의 〈야광〉은 자전적 영화에서 타자의 정체성과 기억, 장소를 탐구하는 민속지 영화적 성격으로의 전환을 알린다.

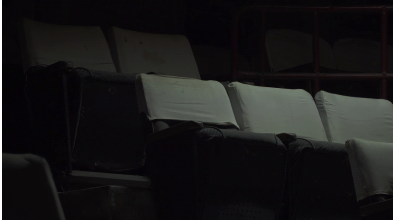
〈야광〉에서도 이러한 민속지 영화적 탐구는 두 가지 실험적인 방식을 통해 이루어진다. 먼저 미지/사운드의 불일치와 고정 카메라의 롱 테이크 촬영을 통한 방식이 있다. 텅 빈 폐허와도 같은 종로구의 크루징 스팟 영화관 바다극장의 텅 빈 객석과 스크린, 객석으로 이어지는 옆문 등의 공간이 일련의 고정 쇼트로 제시된다 (그림 19). 관객에게 충분한 관조의 모드를 제공하는 이 극장 시퀀스는 분명 포스트-시네마 조건의 중요한 국면인 영화적 경험의 변화, 정확히 말하면 그러한 경험을 구성하는 영화관의 쇠퇴를 떠올리게 하며, 그 쇠퇴의 감각은 지속의 시간성으로 체험된다. 이 점은 디지털의 영향력과 더불어 아날로그 필름(그리고 이를 바탕으로 한 필름 영사)가 쇠퇴하는 것으로 인식되면서 그 매체 특정성의 위상이 물질적인 차원의 자기-지시적 단언보다는 “증거적 역량과 역사성의 의미를 환기”⁴⁷⁾시키는 방향으로 전환되었다는 발솜의 통찰을 참조할 때 분명하다. 비록 필름 시대의 영화관을 탐구함에도 불구하고 이 작품에서 셀룰로이드 필름과 영사기 대신 빛과 어둠의 교차가 영화적인 경험과 연계된다는 점이 이 점을 더욱 뒷받침한다. 이는 아날로그 필름 및 영화장치가 소멸로 인식되는 과거의 알레고리적 시간성을 도입한다는 점을 암시하는데, 바다극장의 내부와 불일치한 사운드로 삽입되는 갈매기 소리는 연대기적 시간의 틈새를 개방하는 것으로, 카메라로 기록된 시각적 자료를 감독이 매개했음을 직접적으로 노출한다.

47) Balsom, “A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins,” *Screen*, vol. 50, no. 4 (2009): 417.

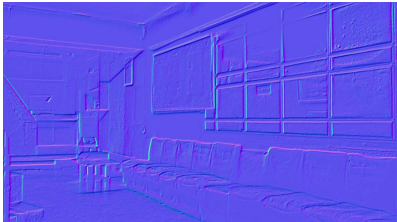
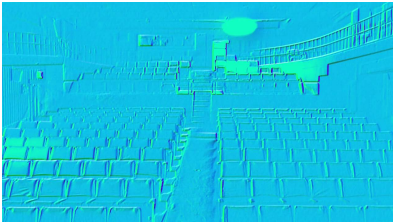
그리고 이러한 시간성은 과거 게이들의 만남이 이루어진 빌딩의 복도, 찻집, 화장실 등으로 이어지고 이 모든 장면들은 고정 카메라로 비교적 긴 지속시간 동안 촬영되어 관객에게 지속의 경험을 제공한다 (그림 20).

그러나 이 지속의 경험은 지금은 수명을 다한 전통적 영화관의 현재, 또는 과거 게이 크루징 스팟의 몰락한 현재를 노스텔지어적인 정조로 보여주는 것에 머무르지 않는다. 영화관의 공백은 그것이 환기하는 꿈의 영역을 떠올리게 하는 초현실적 사운드로 뒤덮이면서 연대기적 과거를 넘어서는 방식으로 과거를 물들인다. 또한 빌딩과 식당 장면에서는 간헐적으로 남성 성소수자 미팅 애플리케이션 ‘그라인더’의 효과음이 후시녹음 사운드로 들림으로써 사운드-이미지의 불일치를 다시 한 번 알린다. 크루징 스팟은 데이팅 앱이라는 가상화된 친밀성으로 대체되면서 과거와 현재를 중첩시킨다. 따라서 나는 바다극장 장면이 포스트-시네마적인 상상이라는 차원에서 “극장의 물질적 장소감이 쇠퇴한 자리를 대체하는 것은 디지털의 가상 세계”⁴⁸⁾임을 보여준다는 이도훈의 견해가 부분적으로 수정될 필요가 있다고 주장하는데, 이는 단순한 대체를 넘어서 장소 자체가 시간의 복잡함을 받아들여 폐허인 동시에 가능성의 장소로 다시 보여지는 과정에 가깝기 때문이다. 그리고 그 과정을 활성화하는 기법은, 고정 촬영과 외화면 사운드의 이질적 조합을 가동하는 실험 다큐멘터리의 접근 방식이다. 이와 같이 영화관과 기타 크루징 스팟이 노스텔지어를 넘어선 어떤 가능성의 장소라는 양가적 가치를 띠게 된다는 점은 영화 말미에 드러난다. 바다극장과 빌딩, 식당, 화장실과 같은 앞서 보았던 장소들이 디지털 편집 소프트웨어로 필터링되어 불투명한 모노크롬 이미지로 다시 제시되는 것이다(그림 21, 22). 디지털로 형상화된 ‘규정되지 않은 시각’에 속하는, 또 다른 종류의 ‘가려진 이미지’는 동일한 장소를 쇠퇴의 알레고리와는 다른 각도에서 바라보는 감독의 관점과 연결된다.

48) 이도훈, 「포스트-시네마적 상상」, 166쪽.



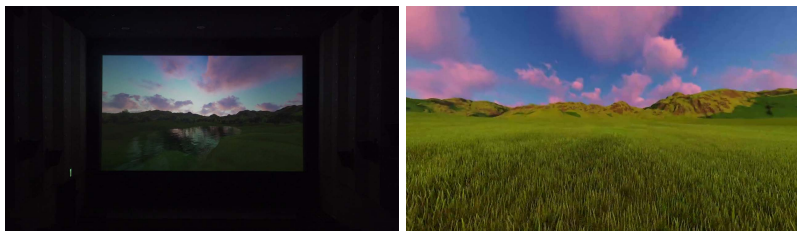
[그림 19, 20]



[그림 21, 22]

〈야광〉은 이러한 관점이 무엇인가를 직접적으로 설명하지 않는다. 다만 이 ‘가려진 이미지’의 불투명성과 모호성이 디지털 테크놀로지가 제공하는 새로운 실험영화의 가능성을 모색한 결과이자, 이러한 테크놀로지가 필름 시대 영화와 이루는 연속성과 단절 모두를 암시한다는 해석이 가능하다. 이러한 해석은 두 번의 영화관-크루징 스팟 사이에 삽입된 장면으로 뒷받침된다. 이 장면은 텅 빈 영화관에 앉아 3D 애니메이션을 관람하는 한 여자의 모습으로 시작된다(그림 23). 그리고 화면은 이제 그 애니메이션 내부의 공간으로 들어가 우거진 나무와 푸른 초원, 숲의 이미지를 다양한 가상 카메라 움직임(낙하와 공중에서의 유영)으로 보여준다(그림 24). 애니메이션 내부의 세계는 가상현실이나 비디오게임의 3차원 그래픽 공간이 활성화하는 항해(navigation)의 경험을 활성화하지만, 이를 보는 여성은 전통적인 영화관 내부에 있다. 그리고 이 가상공간 내부의 이미지는 한편으로는 사실주의적인 그럴듯함을 유지하지만 다른 한편으로는 형광 색채로 변화하기도 한다.

따라서 이와 같은 장면 전개는 전통적인 영화 관람의 모델이 한편으로는 지속될 수 있음을, 다른 한편으로는 그림에도 불구하고 영화관의 스크린에 영사되는 세계가 그래픽과 알고리즘으로 제어되고 변형되는 세계(즉 카메라와의 직접적인 대면으로 구성되는 영화적 세계와는 다른 세계)임을 동시에 나타냄으로써 연속성과 단절의 양가성을 구성한다.⁴⁹⁾ 그리고 게이 친밀성 문화에 대한 조사라는 관점에서 볼 때 이러한 양가성은 동시대의 이러한 문화를 둘러싼 유토피아와 디스토피아의 양가성과 연결되기도 한다. 임철민은 건축물의 조감도를 만드는 렌더링 툴로 작업한 이 3D 애니메이션 이미지를 ‘낙원’으로 명명했는데, 이에 대해 그는 “한편으로는 종로에 게이 바가 밀집된 장소의 지명인 낙원동에서 가지고 온 것이고, 다른 한편으로는 성소수자 혐오 세력이 자신들의 주장을 정당화하기 위한 논리로 소비하는 성경에서의 낙원 이미지에서 가져온 것”⁵⁰⁾이라고 말한다. 이런 관점에서 보면 <야광>은 오늘날 디지털 이미지 제작 도구 및 관람 인터페이스가 필름 시대 영화의 미학적 유산 및 경험적 장소와 관계할 때 형성하는 연속성과 단절의 이중성을 인식하면서, 디지털 기술과 미학의 본성에 대한 실험영화적인 탐구를 타자(그리고 임철민 자신이 속한 문화)의 문화적 탐구와 접속시킨 결과다.



[그림 23, 24]

49) 이러한 세계상의 변화를 하룬 파로키의 <평행 I-IV>(2010-14) 작업을 통해 읽은 글로는 다음을 참조. 에리카 발숨, 「통제를 넘어선 세계」, 국립현대미술관 편, 『하룬 파로키: 우리는 무엇으로 사는가?』, 국립현대미술관, 2018, 775-788쪽.

50) 다음에서 인용, 이도훈, 「극장을 상상하다-SIDOF 2019 <야광> 임철민」, 웹진 『Reverse』, 2019년 3월 13일, <http://reversemedia.co.kr/article/149>

V. 결론

결국 이 글에서 디지털 실험 다큐멘터리라는 관점에서 살펴본 정재훈과 임철민의 주요 작품은 필름 시대 영화와는 구별되는 이미지의 제작 및 수용 조건에 근거한 디지털 영화라 하더라도 이를 필름 시대 영화적 미학과 경험의 종말이나 이와의 급진적 단절이라는 관점보다는 연속성과 차이의 복잡한 상호 결정이라는 관점에서 다루어야 한다는 점을 입증한다. 이들의 영화는 감각민속지, 자기민속지, 실험적 민속지 등의 양식을 포괄하면서 다큐멘터리와 실험영화의 상호 교차가 진정성과 객관성의 가정을 넘어 현실과 세계의 미적 경험을 낳을 수 있음을, 매체의 형태와 물질성 및 감독의 개인적 의식과 지각의 탐구를 지속하면서도 이러한 탐구를 현실과 기억에의 참여로 연장할 수 있음을 예시하기 때문이다. 이 두 가지 모두를 예시함으로써 정재훈과 임철민의 작업은 2000년대 이후 한국 독립 다큐멘터리의 영역에서 확산되고 정착되어 온 디지털로의 전환이 관찰자적이거나 참여적인 양식의 연장, 또는 관습적 리얼리즘이나 촬영 기반의 사적 다큐멘터리 양식의 단순한 계승을 넘어선다는 점 또한 뒷받침한다. 2010년대 이후 디지털 테크놀로지는 한국 독립 다큐멘터리의 다양한 미학적 실험에 적용되면서도 철거의 공간, 노동의 현장, 사적 공동체성, 성적 소수자 문화 등 한국 독립 다큐멘터리의 전통적인 주제를 여전히 계승하는 또 다른 연속성과 단절의 공존을 작동시켜오고 있음을 정재훈과 임철민의 사례가 증언한다.

| 참고문헌 |

국내논문 및 단행본

- 강덕구, 「모험, 산, 환상방황, 개, 소음, 빛: 정재훈 감독과의 대화」, 『오컬로』 5호 (2017년 7월), 36-39쪽.
- 강소원, 「공간의 역사와 시간의 기억: 오민옥의 구조주의 다큐멘터리 연구」, 『아시아 영화연구』 11권 1호 (2018), 61-99쪽.
- 변성찬, 「노스텔지어 없는 포스트-시네마」, 『독립영화』 48호(2019년 2월호), 42-53쪽.
- _____, 「정재훈의 영화적 문체론을 위한 시론」, 『독립영화』 47호(2018년 1월), 76-82쪽.
- 신은실, 「〈호수길〉: 풍경 속 기억이 지핀 불꽃」, 『독립영화』 39호(2009년 12월), 128-134쪽.
- 에리카 발숨, 「통제를 넘어선 세계」, 국립현대미술관 편, 『하룬 파로키: 우리는 무엇으로 사는가?』, 국립현대미술관, 2018, 775-788쪽.
- 이도훈, 「포스트-시네마적 상상: 임철민 감독이 그리는 새로운 영화 모델들」, 『현대 영화연구』 34호(2019), 149-173쪽.
- 이승민, 『영화와 공간: 동시대 한국 다큐멘터리 영화의 미학적 실천』, 갈무리, 2017.
- _____, 「한국 다큐멘터리 영화의 새로운 경향 -‘공간 이미지’의 등장」, 『독립영화』 45호(2015년 12월), 52-64쪽.
- 임철민, 변성찬, 「임철민 감독 작품선 〈Secret Garden〉. 〈Golden Light〉, 〈프리즈마〉」, 한국독립영화협회 편, 『한국독립영화협회 기타간행물』, 한국독립영화협회, 2014, 101-125쪽.
- 정찬철, 「포스트시네마로의 전환」, 『영화연구』 64호(2015), 135-175쪽.
- 히토 슈타이얼, 「빈곤한 이미지를 옹호하며」, 『스크린의 추방자들』, 김실비 옮김, 김지훈 감수, 워크룸프레스, 2018, 41-59쪽

국외논문 및 단행본

- Aasman, Susan, "Saving Private Reels: Archival Practices and Digital Memories (Formerly Known as Home Movie) in the Digital Age," in *Amateur Filmmaking: Home Movie, the Archive, the Web*, eds. Laura Rascaroli, Gwenda Young and Barry Monahan (New York: Bloomsbury Academic, 2014), 245-256.

- Aumont, Jacques, "The Veiled Image: The Luminous Formless," in *Indefinite Visions: Cinema and the Attraction of Uncertainty*, eds. Martine Beugnet, Allan Cameron, and Arild Fetveit (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017), 17–36.
- Balsom, Erika, "One Hundred Years of Low Definition," in *Indefinite Visions*, 73–89.
- _____, "A Cinema in the Gallery, a Cinema in Ruins," *Screen*, vol. 50, no. 4 (2009): 411–427.
- Beugnet, Martine, "Introduction," in *Indefinite Visions*, 1–16.
- Casetti, Francesco, *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York: Columbia University Press, 2015.
- Cameron, Allan, "Facing the Glitch: Abstraction, Abjection, and the Digital Image," in *Indefinite Visions*, 334–352.
- Crary, Jonathan, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- Denson, Shane, and Julia Leyda, "Perspectives on Post-cinema: An Introduction," in *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, eds. Shane denson and Julia Leyda, Falmer: REFRAME Books, 2016, 1–18.
- Hilderbrand, Lucas, "Experiments in Documentary: Contradiction, Uncertainty, Change," *Millennium Film Journal*, no. 51(2009): 2–10.
- Ishizuka Karen L. and Patricia R. Zimmermann (eds.) *Mining the Home Movie: Excavations in Histories and Memories*, Berkeley, CA: University of California Press, 2008.
- Kim, Jihoon, "Expressing Duration with Digital Micromanipulations: Digital Experimental Documentaries of James Benning, Sharon Lockhart, and Thom Andersen," *Cinema Journal*, vol. 57, no. 3 (2018): 101–125.
- MacDonald, Scott, *Avant-doc: Intersections of Documentary and Avant-garde Cinema*, New York: Oxford University Press, 2015.
- _____, "The Ecocinema Experience," in *Ecocinema Theory and Practice*, eds. Stephen Rust, Salma Monani, and Sean Cubitt, New York: Routledge, 2013, 17–41.
- Manovich, Lev, *Software Takes Command*, New York: Bloomsbury Academic, 2014.

- Minh-ha, Trinh T., *The Digital Film Event*, New York: Routledge, 2005.
- Mitchell, W. J. T., "Realism and the Digital Image," in *Image Science: Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics* (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2015), 49-63.
- Russell, Catherine, *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video*, Durham, NC: Duke University Press, 1999.

인터넷 자료

- 하버드대 감각민속지랩(Sensory Ethnography Lab) 홈페이지,
<https://sel.fas.harvard.edu/>
- 인디다큐페스티벌 2018 프로그램 노트, http://www.sidof.org/program/movie_view.php?mv_idx=2101&cate_idx=150&page=
- 이도훈, 「극장을 상상하다-SIDOF 2019 <야광> 임철민」, 웹진 『Reverse』, 2019년 3월 13일, <http://reversemedia.co.kr/article/149>
- _____, 「이 지루함을 어떻게 견딜 것인가: 정재훈의 <호수길>, <환호성>, <도돌이 언덕에 난기류>」에 관하여」, 『오쿨로』 웹사이트, 2017년 11월, <http://www.okulo.kr/2017/11/critique-001.html>
- 정성일, 「이 시체를 보라, 그리고 응답하라」, 『씨네21』, 2010년 1월 8일, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=59316

〈Abstract〉

Jung Jae-hoon, Lim Cheol-min, Digital Experimental Documentary

Kim, Ji-Hoon

This paper investigates the films of Jung Jae-hoon and Lim Cheol-min, which have received notable critical reception in Korean independent film criticism during the last decade, in terms of digital experimental documentary. Here, experimental documentary refers to a kind of films predicated upon the productive intersection and cross-influence of experimental film and documentary, two categories that have largely been regarded as mutually distinct or exclusive in the light of the purpose and mode of film practice, as well as of film exhibition. In this sense, digital experimental documentary can be defined as a set of films in which digital technology plays a vital role in facilitating the hybridized exchange between experimental cinema and documentary. Through the lens of digital experimental documentary, this paper demonstrates that the films of Jung (*Hosu-gil* [2009] and *Turbulence at Dodoli Hill* [2017]) and Lim (*Prisma* [2013] and *Glow Job* [2018]) explore digital technology's formal, aesthetic, and experiential novelties while also linking its medium-specific features to the forms, conventions, and techniques of experimental documentary that have been developed in the history of cinema.

Keywords : Jung Jae-hoon, Lim Cheol-min, Digital Experimental
Documentary, Korean Independent Film, Sensory
Ethnography, Cinematic Experience

■ 논문접수일자: 2019년 10월 5일
■ 논문심사일자: 2019년 10월 10일
■ 게재확정일자: 2019년 11월 7일