

드론 카메라와 고프로(GoPro)

-탈체현적 디지털 카메라와 다큐멘터리의 확장-

김지훈

중앙대학교 부교수

목 차

1. 서론
2. 의인화된 체현적 다큐멘터리 카메라
3. 드론 카메라와 고프로: 탈체현적, 탈인간적 디지털 카메라
4. 〈최적 고도 5,000피트〉와 드론 카메라
5. 〈리바이어던〉과 고프로
6. 결론

국문초록

이 논문은 디지털 기술이 도입한 새로운 카메라 장치들인 드론 카메라와 고프로(GoPro)가 다큐멘터리 카메라의 개념적, 미학적 차원과 다큐멘터리의 관람 경험에 미친 영향을 논의한다. 다큐멘터리 영화의 전통을 고려할 때, 디렉트 시네마와 시네마 베리테, 자서전적 다큐멘터리와 에세이 영화는 16mm 경량 카메라의 도입 이후 촬영자의 지각을 체현한 의인화된(anthropomorphic) 카메라의 모델을 발전시켜 왔다. DV와 스마트폰 빌트인(built-in) 카메라는 의인화된 체현적 카메라 개념의 강화와 확산에 기여한다

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5A8019361).

는 점을 인정하면서도, 이 논문은 드론 카메라와 고프로의 기술적 특성들이 이러한 개념과는 변별적인 탈체현적(disembodied), 탈인간적(posthuman) 카메라 모델을 낳는다고 주장한다. 원격으로 제어되고 수직적인 항공 조망과 목표물에 대한 초점화를 가능하게 하는 드론 카메라는 조작자의 의도에 온전히 귀속되지 않는 디지털 장치의 초월적 응시를 활성화한다. 행동하는 인간의 신체는 물론 어떤 종류의 움직이는 장치에도 부착되어 가동하는 고프로는 촬영자의 프레이밍과 초점화로부터 벗어난 순수 운동의 기록, 카메라의 신체가 탈중심화되어 사물 내에 동등하게 공존하는 탈인간적 세계의 기록을 가능하게 한다. 이 논문은 드론 카메라와 고프로의 이러한 탈체현적, 탈인간적 시각이 관람자의 체현적 시각을 활성화하고 현실에 대한 지식을 확장하는 방식을 오메르 파스트(Omer Fast)의 <최적 고도 5,000피트(5,000 Feet is the Best, 2011)>과 감각민속지랩(Sensory Ethnography Lab)의 <리바이어던(Leviathan, 2012)>을 분석함으로써 입증한다.

주제어

드론 카메라, 고프로, 다큐멘터리, 디지털 카메라, 탈체현적 시각

ABSTRACT

The Drone Camera and GoPro -Disembodied Digital Cameras and the Expansion of Documentary-

Kim, Ji Hoon

Associate Professor / Chung-ang University

This paper discusses the impacts of the drone camera and GoPro as new recording apparatuses afforded by digital technology on the conceptual and aesthetic dimensions of the documentary camera and on the spectatorship of documentary. Considering the traditions of documentary cinema, the technological advancement of recording apparatuses since the introduction of lightweight 16mm cameras has developed the anthropomorphic model of the documentary camera which embodies a cinematographer's perception. While acknowledging that digital video(DV) cameras and smartphone built-in cameras have contributed to proliferating and amplifying the concept of the anthropomorphic, embodied camera, this paper argues that the technical features of the drone camera and GoPro allow for a different model of the documentary camera, namely, a disembodied, posthuman camera. Providing the remote-controlled vertical aerial view and targeting its object from a distance, the drone camera activates the digital apparatus' transcendental gaze that is not totally attributed to the intention of its operator. Moving in accordance with not simply a human body in motion but also any vehicle to which it is attached, GoPro is liberated from the traditional camera's imperatives to framing and focusing, therefore making it possible to record the posthuman world in which a camera's body is decentralized and exists equally in things. Drawing on Omer Fast's *5,000 Feet is the Best* (2011) and Sensory Ethnography Lab's *Leviathan* (2013), this paper demonstrates the ways in which the disembodied, posthuman vision of the drone camera and GoPro stimulates the viewer's

embodied perception and thereby expands the knowledge of our contemporary world.

Key words

drone camera, GoPro, documentary, digital camera, disembodied vision

논문투고일 : 2017년 10월 08일 / 논문심사일 : 2017년 10월 24일 /
논문게재확정일 : 2017년 10월 25일

1. 서론

무인항공기(unmanned aerial vehicle: UAV)라는 정식 명칭을 가진 드론(drone), 그리고 2002년 처음 출시되어 레저와 익스트림 스포츠는 물론 일상 생활에도 보편화되고 있는 액션 카메라인 고프로(GoPro)는 영화와 텔레비전, 시각 저널리즘으로 영역을 확장하고 있다. 여행을 포함하는 많은 국내 리얼리티 프로그램에서 출연자들은 고프로 카메라를 부착한 스틱을 들고 특정 장소를 탐사하며, 드론에 장착된 카메라는 그 장소에 대한 전지적이고 총체적인 조망을 제공한다. 할리우드는 <007 스카이폴 (Skyfall, 2012)>, <주라기 월드(Jurassic World, 2015)>, <캡틴 아메리카: 시빌 워(Captain America: Civil War, 2016)> 등에서 드론을 활용한 촬영 장면을 포함시켰다. 그러나 드론 카메라와 고프로를 최근 가장 활발히 활용하고 있는 영역은 시각 저널리즘을 포함한 다큐멘터리다. BBC에서 2016년 제작, 방영한 자연 다큐멘터리 <행성 지구 II (Planet Earth II, 2016)>에서 제작진은 인간이 직접 육체적으로 도달하기 힘든 생물체와 경관을 포착하기 위해 고프로와 드론을 적극적으로 활용했다.¹⁾ 드론 장비와 고프로 카메라가 군사적 활용이나 전문가의 손을 넘어 보편화되면서 이 기록 장치들을 활용한 다큐멘터리와 시각 저널리즘 영상이 최근 몇 년 간 활발하게 제작되어 왔다. 드론 장치 자체의 기능성을 기록한 다큐멘터리는 물론 드론 카메라를 활용한 뉴스 리포트, 풍경과 건축물을 관찰한 다큐멘터리들이 뉴욕시 드론영화제(New York City Drone Film Festival)을 비롯한 플랫폼에 지속적으로 소개되고 있다.²⁾ 또한 고프로 제작사의

1) David Pierce, "The Crazy New Camera Tech That Made *Planet Earth 2* Possible," *Wired*, March 26, 2017, accessed September 1, 2017, <https://www.wired.com/2017/03/crazy-new-camera-tech-made-planet-earth-2-possible>.

2) 뉴욕시 드론영화제는 2015년에 창립되었다. 영화제에 대한 정보 및 역대 수상작 영상은 <https://randy-slavin.squarespace.com/welcome>에서 찾을 수 있다.

자체 유튜브(YouTube) 계정에는 익스트림 스포츠나 산악 레저, 수중 레저 활동을 기록한 단편 다큐멘터리와 고프로를 드론 등의 비행 장비에 장착하고 풍경을 포착한 다큐멘터리를 지속적으로 업로드하고 있으며,³⁾ 고프로를 활용하여 여행이나 레저 활동, 자연 탐사의 경험을 기록한 아마추어 다큐멘터리도 온라인 비디오 공유 플랫폼에서 쉽게 발견할 수 있다.

이 논문은 디지털 기술이 도입한 새로운 카메라 장치들인 드론 카메라와 고프로가 다큐멘터리 카메라의 개념적, 미학적 차원과 다큐멘터리의 관람 경험에 미친 영향을 논의한다. 다큐멘터리가 현실을 재현하고 시각을 향상시키기 위해 카메라 테크놀로지의 발전을 활용했고, 새로운 촬영 테크놀로지가 다큐멘터리의 양식과 현실의 기록 및 구성을 변화하는데 기여할 것이라는 신념은 지가 베르토프(Dziga Vertov)의 이론 및 실천, 그리고 2차 대전 이후 다큐멘터리의 역사를 통해 입증되어 왔다. 이 논문은 우선 다큐멘터리 카메라의 이러한 역사적 발전을 개괄하면서 카메라 테크놀로지의 경량화와 가동성이 촬영기사의 시각을 연장하는 의인화된 (anthropomorphic) 카메라의 모델, 또는 인간의 감각을 확장하는 체현적(embodied) 카메라의 모델을 정립하고 강화했음을 밝힌다.

궁극적으로 이러한 역사적 고찰은 드론 카메라와 고프로의 기술적 특성들이 이러한 카메라 모델과는 변별적인 카메라 개념, 즉 카메라 조작자의 의도성과 신체적 시각을 넘어서는 탈체현적(disembodied) 카메라 개념을 활성화한다는 주장으로 이어진다. 원격으로 제어되고 수직적인 항공 조망과 목표물에 대한 초점화를 가능하게 하는 드론 카메라는 조작자의 의도에 온전히 귀속되지 않는 디지털 장치의 초월적응시를 활성화한다. 행동하는 인간의 신체는 물론 어떤 종류의 움직이는 장치에도 부착되어 가동하는 고프로는 촬영자의 프레이밍과 초

3) 고프로사의 정식 유튜브 계정은 다음과 같다. <https://www.youtube.com/user/GoProCamera>

점화로부터 벗어난 순수 운동의 기록, 카메라의 신체가 탈중심화되어 사물 내에 동등하게 공존하는 탈인간적(posthuman) 세계의 기록을 가능하게 한다. 이 논문은 드론 카메라와 고프로의 이러한 탈체현적, 탈인간적 시각이 관람자의 체현적 지각을 활성화하고 현실에 대한 지식을 확장하는 방식을 오메르 파스트(Omer Fast)의 <최적 고도 5,000피트(5,000 Feet is the Best, 2011)>와 하버드대 감각민속지랩(Sensory Ethnography Lab: SEL)의 <리바이어던(Leviathan, 2012)>을 분석함으로써 입증한다. 이러한 분석을 토대로 본 논문은 드론 카메라와 고프로가 가상 카메라(virtual camera)를 비롯한 디지털 시각 기계가 확산시키고 있는 탈체현적, 탈인간적 시각의 흐름과 공명하면서 다큐멘터리가 구성하는 현실은 물론 그 현실을 경험하는 관객의 지평 또한 확장한다는 결론을 제시한다.

2. 의인화된 체현적 다큐멘터리 카메라

전통적 다큐멘터리는 출발점부터 카메라를 인간의 시각을 연장하는 가능성과 육안의 지각을 넘어선 응시와 기록의 가능성이라는 양가성 모두를 제공하는 장치로 규정했다. 존 그리어슨(John Grierson)은 다큐멘터리의 미학과 인식론을 담론적으로 정립하면서 카메라의 이러한 양가성에 주목했다. 즉 그리어슨은 다큐멘터리에서 카메라의 역량이 감독이 의도한 현실을 조명하고 그 현실에 대한 시각적 증거를 제공하는 것 이상의 능력에 달려 있다고 보았다. “카메라의 마법적 사실은 감독이 전혀 보지 못하는 것을 선별하는 것, 그리고 감독이 강조점이 있다고 생각하지 않은 곳에 강조점을 둔다는 것이다. 카메라는 알려지지 않은 세계의 발견자이자 잃어버린 세계의 재-발견자다.”⁴⁾

4) John Grierson, “Flaherty,” in *Grierson on Documentary*, ed. Forsyth Hardy (Berkeley, CA: University of California Press, 1966), 141.

‘알려지지 않은 세계’ 또는 ‘감독이 전혀 보지 못하는 것’을 발견하게끔 하는 카메라의 역량에 대한 신뢰는 베르토프의 신념과 공명한다. 베르토프는 키노-아이(Kino-eye)로 대표되는 카메라의 응시가 육안의 지각을 단순히 연장하는 시각이 아니라 그러한 지각의 한계를 넘어선 시각, 세계와 인간을 새롭게 매개하는 기계적 시각을 제공한다고 주장하고 이를 <카메라를 든 사나이>(Man with a Movie Camera, 1929)에서 다양한 카메라 앵글과 가동성으로 실천했다. 즉 이 영화에서 카메라 촬영기사가 사회주의 모스크바 곳곳을 누비며 기계적 리듬에 따라 역동적으로 변화하는 도시의 일상적 디테일을 기록한다 하더라도, 이 영화를 구성하는 모든 쇼트가 그 촬영기사의 육체적 활동 범위에 국한되지는 않았다. 그 결과 <카메라를 든 사나이>에서 다양한 카메라 앵글과 거리, 촬영 속도로 구현되는 키노-아이의 이념은 이미 존재하는 영화-이전(profilmic)의 진실을 수동적으로 기록하는 응시를 지향하기보다는 기계적 시각의 매개자인 카메라가 형성하는 새로운 종류의 진실을 지향했다. “가장 주요하고 근본적인 것은 영화를 통한 세계의 감각적 탐구다…[키노-아이의] 카메라는 공간을 채우는 시각적 현상의 혼돈을 탐구하는데 있어 인간의 눈보다 더욱 완벽하다. 키노-아이는 시공간 내에서 살고 움직인다. 키노-아이는 인간의 눈과는 전혀 다른 방식으로 인상들을 수집하고 기록한다.”⁵⁾

1960년대 경량화된 16mm 필름 카메라와 동시녹음 장비라는 기술적 조건들로 촉발된 디렉트 시네마(Direct Cinema)와 시네마 베리테(Cinéma vérité)는 육안의 시야를 넘어서는 카메라의 역량을 감독의 인식과 지각으로 전유하고자 하는 움직임이었다. 이 두 역사적 운동의 차이는 촬영 당시에 진행 중인 현실을 살아 있는 경험(lived experience)으로서 기록하는 카메라의 가동성을 감독과 현실과의 관계

5) Dziga Vertov, *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson (Berkeley, CA: University of California Press, 1984), 14-15.

라는 축에 어떻게 배치하는가라는 질문에서 비롯되었다. 빌 니콜스(Bill Nichols)가 관찰자적 다큐멘터리(*observational documentary*)라는 양식으로 분류하는 디렉트 시네마에서 감독은 기록되는 현실에 비가시적이고 비개입적인(*non-obstrusive*) 것으로 상정되고 카메라는 그 현실을 비추는 투명한 창으로 현전한다.⁶⁾ 브라이언 윈스턴(Brian Winston)이 요약하듯 디렉트 시네마에서 “테크놀로지는 객관성을 암묵적으로 ‘보증했다.’ 현실을 객관적으로 재현하는 사진의 문화적 주장은 과학적으로 볼 때 감독의 주체성을 사실상 보기 어렵다는 점을 뜻했다. 관객은 촬영자의 주체성을 무시하고 사진적 이미지를 (통상) 문제 없는 증거로서 ‘신뢰하도록’ 상정되었다.”⁷⁾ 니콜스 또한 디렉트 시네마가 예시하는 관찰자적 양식에 대해 “‘현장에서(*on the scene*)’ 카메라의 현전은 …일어나고 있는 직접적인 것, 친밀한 것, 개인적인 것에 대한 헌신 또는 참여의 감각을 보증한다”⁸⁾라고 요약한다. 그러나 디렉트 시네마의 비개입적 자세가 촬영기사의 시선과 운동을 체현하는 카메라의 기술적 가능성과 협상한다는 점을 지적할 필요가 있다. 안나 그림쇼(Anna Grimshaw)와 아만다 라베츠(Amanda Ravetz)의 디렉트 시네마에 대한 수정주의적 연구는 관찰자적 다큐멘터리를 “관음증, 객관화, 가정된 투명성(*assumed transparency*)”⁹⁾으로 간주하는 고정관념에서 벗어나 카메라가 감독의 응시를 의인화하고 관람자의 체현적 지각을 활성화하는 국면을 식별한다. 마셀리스 형제(Albert and

6) Bill Nichols, *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary* (Bloomington, IN: Indiana University Press, 1991), 38-40.

7) Brian Winston, “Introduction: The Filmed Documentary,” in *The Documentary Film Book*, ed. Brian Winston (London: Palgrave Macmillan, 2013), 9.

8) Nichols, *Introduction to Documentary* (Bloomington, IN: Indiana University Press, 2001), 113.

9) Anna Grimshaw and Amanda Ravetz, *Observational Cinema: Anthropology, Film, and the Exploration of Social Life* (Bloomington, IN: Indiana University Press, 2009), 115.

David Maysles)의 <세일즈맨(Salesman, 1968)>을 이끄는 카메라워크에 대해 이들은 “사물들의 인간적 규모에 대해 주목한다는 점에 주목할 만하다. 카메라는 주체에 대한 물리적 근접성을 담보하면서도 인간적 거리를 존중한다”¹⁰⁾라고 말한다. 핸드헬드 카메라를 감독의 비개입적 자세와 현실에 대한 투명하고 즉각적인 접근을 보증하는 도구를 넘어 촬영기사의 동작과 응시를 ‘물리적 근접성’을 담보하며 체현하는 장치로 보는 관점은 프레드릭 와이즈먼(Frederick Wiseman)의 <티티컷 폴리(Titicut Follies, 1967)>에도 적용될 수 있다. 이 영화는 주로 피사체로부터 떨어진 카메라의 위치가 피사체를 비인간적 응시의 권위와 냉정함에 종속시킨다는 관점에서 논의되었지만, 그림쇼와 라베츠는 다른 관점을 제시한다. “<티티컷 폴리>의 영향력은 또한 근접성의 문제, 즉 영화가 관객의 감각에 가하는 폭력적 공격에서 비롯되기도 한다. 이는 마치 와이즈먼이 우리에게 다음과 같이 말하는 것과 같다. 이것을 보고 듣고 냄새를 맡고 만지고 맛봐라...이 영화의 관람을 불편하게 만드는 거리와 근접성 사이의 갈등은 감독으로서의 와이즈먼이 취하는 거리와 마살의 체현적(embodied) 카메라가 가진 육감적(visceral) 특질 사이의 불일치에서 나타난다.”¹¹⁾

디렉트 시네마의 비개입적 자세에 대항하여 현실에 스스로를 드러내면서 그 현실을 매개하는 감독의 적극적인 역할을 강조한 시네마 베리테에서 카메라의 체현적 의인화는 보다 분명히 명시된다. 윌리엄 로스만(William Rothman)은 “시네마 베리테의 카메라가 감독 신체의 연장으로 지각되기 때문에, 카메라의 현전은 무엇보다도 감독이라는 인물과 동일시 된다”라고 지적한다.”¹²⁾ 참여적 다큐멘터리(partipatory

10) Ibid., 38 (강조는 인용자).

11) Ibid., 48 (강조는 인용자).

12) William Rothman, “Eternal Vêrités: Cinema-Vérité and the Classical Cinema,” in *The I of the Camera: Essays in Film Criticism, History and Aesthetics*, 2nd edition (Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2004), 295.

documentary)에서 카메라를 감독의 신체와 지각을 의인화하는 장치로 여겼던 이는 시네마 베리테를 실천한 장 루슈(Jean Rouch) 자신이었다. 루슈는 민속지 영화제작자가 자신 앞에 전개되는 현실 속으로 침투할 수 있게끔 한다는 점을 핸드헬드 카메라의 유용함으로 지적하면서 이러한 카메라를 ‘살아있는 카메라(living camera)’라고 지칭한다. “오늘날 디렉트 시네마를 촬영하는 모든 촬영기사는 어떻게 자신의 카메라를 지니고 걸어야 하는지를 안다. 그 결과 그들은 자신의 카메라를 어떻게 베르토프가 전망했던 키노-아이, 즉 ‘살아있는 카메라’로 바꿀 수 있다.”¹³⁾ 루슈는 핸드헬드 카메라의 역동적인 즉흥성이 로버트 플래허티(Robert Flaherty)의 ‘참여적 카메라(participatory camera)’와 베르토프의 ‘키노-아이’를 계승한다고 주장하고, 상대적으로 이를 트라이포드 기반의 카메라에서 줌 및 패닝을 활용한 민속지 영화제작과 비교한다. 루슈에 따르면 “[트라이포드 기반의 촬영은] “멀리 떨어진 좌석에 앉아 무엇인가를 보고 그 디테일을 향해 zoom하는 관음자(voyeur)와 보다 더 유사하다.”¹⁴⁾ 여기서 ‘관음자’라는 표현은 이러한 촬영이 카메라 너머 감독(촬영기사)의 존재에 민감한 관객과 피사체 모두에게 기만적이라는 점을 시사한다. 이러한 비교는 시네마 베리테의 잘 알려진 이상과 호응한다. “루슈는 카메라의 현전이 민속지제작자의 현전과 마찬가지로 자극하고, 수정하고, 가속하고, 촉매를 일으키고, 창을 열어야 한다는 점을 고수했다.”¹⁵⁾ 16mm 카메라와 동시녹음 장비와 같은 기술적 발전은 감독 또는 촬영기사의 현전이라는 인본주의적 관점, 또는 이들의 지각이 연장된다는 관점에서 평가되었다. 루슈는 이를 입증하듯 “촬영기사와 녹음기사를 더 이상 비가시적으로 만들지 않고 진행되는 사건에 참여자로 만드는 것”이 “새로운 장비”

13) Jean Rouch, “The Camera and Man,” in *Ciné-Ethnography*, trans. and ed. Steven Feld (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2003), 38.

14) Ibid.

15) Steven Feld, “Editor’s Introduction,” in *Ciné-Ethnography*, 15

와 그 장비로 가능해진 영화제작자의 “새로운 행동 방식”¹⁶⁾이라고 주장한 바 있다. 이러한 주장은 키노-아이와 감독을 인본주의적으로 동일시하는 루슈의 등식으로 연장된다. “내 눈과 접촉한 카메라와 더불어 나는 베르토프가 말한 기계적 눈이 된다. 영화-눈과 영화-귀와 더불어 나는 영화-촬영 과정에서 ‘영화-환각(ciné-trance)’에 빠진 영화-루슈(ciné-Rouch)가 된다.”¹⁷⁾

핸드헬드 촬영기법을 포함한 체현적 카메라의 기술적, 미학적 가능성, 즉 루슈가 말한 ‘살아있는 카메라’의 가능성은 디렉트 시네마의 객관주의적 접근과 대비되는 1970년대 이후의 다큐멘터리에서 본격적으로 탐구되었다. 실험영화의 맥락에서는 일기 영화(diary film)로 분류되는 요나스 메카스(Jonas Mekas)의 자서전적 다큐멘터리(autobiographical documentary), 그리고 여성, 게이, 레즈비언 등 정체성의 정치와 연관된 다큐멘터리 작품들은 특정 상황에 놓인 공동체에 대한 생생한 기록을 인간과 사회에 대한 일반적인 진실로 제시하는 디렉트 시네마의 작업과는 대조적으로, 현실에 대한 감독의 참여와 개인적 관점으로 구성되는 진실을 추구했다. 마이클 레노프(Michael Renov)는 이러한 일련의 다큐멘터리 작품들을 포스트-베리테(post-vérité)로 명명하면서 이 작품들에서 “주체성은 더 이상 ‘부끄러워할 만한 그 무엇’으로 여겨지지 않는다. 주체성은 오히려 현실이 담론으로 진입하는 필터이자 체현적 지식으로서의 자신의 목적을 향한 작업을 이끄는 일종의 경험적 컴패스다”¹⁸⁾라고 서술한다. 이러한 작품들에서 핸드헬드 카메라는 감독이 직접적으로 카메라를 마주하는 자기-기입(self-inscription)의 기법과 더불어 감독의 주체성을 이미지에 감각적으로 반영한다. 즉 핸드헬드 카메라의 불안정한 운동이 발산하

16) Rouch, “On the Vissicitudes of the Self,” in *Ciné-Ethnography*, 99.

17) Rouch, “Ciné-Anthropology: Jean Rouch with Enrico Fulchignoni,” in *Ciné-Ethnography*, 150.

18) Michael Renov, *The Subject of Documentary* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2004), 176.

는 촉각적 감각은 “촬영기사의 자기-성찰성을 함축하는데, 그의 오프스크린 현전은 카메라의 운동에 의해 화면 안에 체현된다.”¹⁹⁾

경량화된 디지털 비디오(Digital Video: DV) 카메라와 스마트폰 빌트인 카메라의 기술적 향상 덕택에 의인화된 체현적 카메라는 다큐멘터리의 여러 양식으로 확산되어 왔다. 2000년대 이후의 자서전적 다큐멘터리 또는 에세이 영화에서 체현적인 디지털 카메라의 사용은 아네스 바르다(Agnès Varda)의 <이삭줍는 사람들과 나(The Gleaners and I, 2000)>, <필름맨(Le filmeur, 2005)>, <이렌느(Irène, 2009)>를 비롯한 알랭 카발리에(Alain Cavalier)의 작품들, 샤타 아커만(Chantal Akerman)의 <노 홈 무비(No Home Movie, 2015)>, 그리고 스마트폰 빌트인 카메라로 촬영된 자파르 파나히(Jafar Panahi)의 <이것은 영화가 아니다(This is Not a Film, 2011)>에서 발견된다. 이 작품들에서 경량화된 무게와 작은 사이즈를 갖춘 디지털 촬영 장치는 “오프스크린에서 온스크린 공간으로 움직이며 손쉽게 스스로를 노출하면서, 객관성의 환영과 장치의 비가시성으로부터 장치의 불가피하고도 스스로를 시인하는 노출로 자연스럽게 이행한다.”²⁰⁾ 그러나 촬영기사 또는 감독의 체현적 지각을 활성화하는 디지털 카메라의 의인화된 활용은 자서전적 다큐멘터리와 에세이 영화의 범위를 넘어선다. 2000년대 중반 이후 유행한 일련의 전쟁 다큐멘터리인 <전쟁 테이프(The War Tapes, 2006)>, <전쟁 일기(Combat Diary, 2006)>, <나쁜 부두의 전쟁(Bad Boodoo's War, 2008)>, <아르마딜로(Armadillo, 2010)>, <레스티포(Restepo, 2010)> 등의 작품들은 이라크전 또는 아프가니스탄전에 참전한 군인들에게 제공되거나 그들의 신체에 설치된 카메라(예를 들

19) Michael Albright, “The Visible Camera: Hand-held Camera Movement and Cinematographic Embodiment in Autobiographical Documentary,” *Spectator*, vol. 31, no. 1 (2011), 34.

20) Ohad Landesman, “Reality Bytes: Reclaiming the Real in Digital Documentary,” dissertation, Department of Cinema Studies, New York University, 2013, 186.

어 헬멧-캠[helmet-cam])로 촬영된 기록 장면을 텍스트의 중심에 배치한다. 이 작품들에서 군인들의 카메라가 구축하는 1인칭 시점은 전장 한가운데 던져진 군인들의 행위자는 물론 카메라 자체의 수행적 역할을 적극적으로 노출하면서 관객이 군인들의 전장 체험을 감각적으로 체화하는 과정을 활성화한다.²¹⁾ 또한 아랍의 봄(Arab Spring), 터키 게지 시위(Gezi protests)와 같은 전지구적 사회 혁명이나 시리아 내전과 관련된 다큐멘터리 작품들인 <폭동(Uprising, 2012)>, <은빛 물: 시리아 자화상(Silvered Water: Syrian Self-portrait, 2014)> 등은 시위 혹은 내전을 체험하는 시민이 아마추어 촬영기사로서 디지털 카메라로 직접 기록한 푸티지를 포함한다. 이 푸티지는 시민의 목격과 기록 과정 자체에 담긴 정서적, 감각적 긴박함은 물론 이러한 기록을 가능하게 하는 디지털 카메라의 가동성과 신속성을 관객의 전면에 드러낸다.

3. 드론 카메라와 고프로: 탈체현적, 탈인간적 디지털 카메라

이와 같은 다양한 영화들을 고려할 때, 체현적 관람성과 의인화된 카메라의 강화를 디지털 촬영 장치가 다큐멘터리 카메라의 개념적, 미학적 차원에 미친 영향으로 규정할 수도 있다. 그러나 드론과 고프로 카메라에는 의인화된 카메라라는 패러다임을 넘어서는 기술적, 미학적 특성들이 존재한다. 즉 이러한 카메라가 현실에 자리하고 설치되고 가동하는 방식은 DV나 스마트폰 빌트인 카메라가 촬영기사와 맺는 관계와 동일하지 않으며, 이러한 차이가 시각적으로 표명될 때

21) 이러한 작품들에 대한 분석은 다음을 참조하라. Christina M. Smith, "Gaze in the Military: Authorial Agency and Cinematic Spectatorship in 'Drone Documentaries' from Iraq," *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* (2016), 89-99.

관람자의 관계는 촬영기사 또는 감독의 시점과 지각을 체현하는 관람성만으로 환원될 수 없는 복잡성을 띠게 된다.

이 점을 밝히기 위해 다큐멘터리 카메라가 구축하는 체현적 관람성에 대한 비비안 솅첵(Vivian Sobchack)의 현상학적 이론을 잠시 살펴보자. 자신의 현상학적 이론을 최초로 정립했던 1990년대에 솅첵은 베르토프의 ‘키노-아이’를 인용하면서 “그 기계가 명백히 ‘불가능한’ 인간 지각, 즉 그 기계의 체화 없이는 실현되지 않았을 지각을 활성화한다 하더라도 세계를 지각하는 인간의 의도적 행위로 체화된다”²²⁾라고 주장한 바 있다. 그런데 이로부터 20여년 이후의 최근 논문에서 솅첵은 카메라의 운동과 이미지 내의 운동이 결합하면서 이루어지는 관람자-영화적 신체(film body) 간의 상호주관적 관계가 감시 카메라에서는 표준적 영화와 다르게 형성된다는 점을 언급한다. “[감시 카메라의 보기]는 그것이 응시하는 세계로부터 지속적으로 거리를 둔 채 무관심한 것처럼 보인다. 따라서 세계를 향한 그 카메라의 변하지 않는 자세는 *의도적이라기보다는 기계적이고 지각하는 주체가 아니라 ‘장치’로서의 카메라를 가리키는 경향이 있다.*”²³⁾ 물론 솅첵은 카메라 장치의 기술적 차이와 그에 따른 시각적, 운동학적 차이에도 불구하고(즉 감시 카메라의 경우처럼 카메라가 의인화되지 않더라도) 관람자가 다양한 시각적 기록을 체화한다는 점에는 변함이 없다는 결론에 도달한다. “우리는 관람하는 조망(viewing view)의 동역학에 지각적으로 동일화하고 스스로를 그 조망의 *바-인간중심적 시각과 바-의인화적인 내적 리듬들에 ‘따라’* 지각된 세계에 스스로의 위치를 지정하는데 아무런 문제가 없다.”²⁴⁾ 이러한 결론에도 불구하고 솅첵은 관객이

22) Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992), 184.

23) Sobchack, “‘The Active Eye’ (Revisited): Toward a Phenomenology of Cinematic Movement,” *Stidia Phenomenologica* XVI (2016), 73 (강조는 인용자).

24) Ibid., 86 (강조는 인용자).

‘비-인간중심적 시각’을 제공하고 ‘비-의인화적인 내적 리듬’에 따라 움직이는 카메라와 어떤 관계를 맺는가, 그리고 이러한 카메라가 어떻게 세계 내에 존재하며 어떤 시각적 조망을 제공하는가에 대한 답을 제공하지는 않는다. 드론과 고프로 카메라는 바로 이러한 질문을 탐구하는데 유용한 사례를 제공한다.

드론에 부착된 카메라는 전쟁에서 활용될 경우 목표물의 포착과 조준, 항구적 감시를 가능하게 하며 목표물과는 떨어진 통제실에서 혹은 원격 조정 장치에 의해 움직인다. 따라서 조작자가 어떤 목표물을 겨냥하더라도 그 목표물을 포착하는 조망은 조작자의 육안을 통한 시각과 동일하지 않다. 즉 드론 카메라는 인간의 부분적 시각을 넘어선 조망을 제공하는데, 그레고와르 샤마유(Grégoire Chamayou)는 이러한 조망을 시점의 총체화 또는 동시감시 조망(synoptic viewing)으로 명명한다. “드론은 단지 하나가 아니라 마치 파리의 눈이 가진 수많은 면처럼 전방향으로 직면할 수 있는 여러 개의 고화질 소형 카메라를 원하는 대로 활용할 수 있다…이와 같은 시스템을 갖춘 단일한 공중 정지 기계는 모든 마을에 걸쳐 자리하는 비디오 감시 카메라 네트워크의 등가물이 될 것이다. 드론은 ‘모든 것을 보게(all-seeing)’ 될 것이다.”²⁵⁾ 즉 드론 조작자가 드론 카메라의 응시와 동일시하더라도 이는 의인화된 카메라의 모델처럼 그 조작자의 시각과 운동이 연장된 결과가 아니다. 오히려 조작자는 항공기의 운동과 카메라가 제공하는 시각 데이터의 흐름으로 구성되는 총체적 또는 동시감시 조망에 자신의 응시를 동일화한다. 따라서 드론의 조망은 폴 비릴리오(Paul Virilio)가 여러 저서를 통틀어 변주한 주장, 즉 사진과 영화를 포함한 시각 기계(vision machine)의 가속화와 자동화가 육안의 시각을 기계의 탈인간적 시각으로 대체함으로써 전장은 물론 세계 일반에 대한 현상학적 경험의 지평을 붕괴한다는 주장을 현실화한다.²⁶⁾ 드론 카메라로 기록

25) Grégoire Chamayou, *A Theory of the Drone*, trans. Janet Lloyd (New York: The New Press, 2013), 38-39.

된 푸티지가 제공하는 위로부터의 조망은 의인화의 모델을 벗어난 탈 인간적 시선과 호응하는데, 이는 히토 슈타이얼(Hito Steyerl)이 말한 ‘수직성의 지배’, 즉 오늘날 구글맵과 감시 파노라마 등을 통해 보편화된 조감도의 응시가 선형 원근법의 안정된 지평선과 그 지평선이 구축한 인간중심적 세계관을 근본적으로 와해시키고 있다는 통찰과 호응한다. “시점의 변위는 기계와 여타 객체로 위탁되어 탈체화되고 원격 조종된 응시를 창출한다…동떨어진 관찰자의 응시는 신기술에 힘입어 엄청나게 침입적(intrusive)일 만큼 더욱 포괄적이고 전지적이게 되었다. 그 응시는 군사적인 만큼이나 도색적이고, 강렬한 만큼 광범위하며, 미시적이자 거시적이다.”²⁷⁾

목표물에 대한 지속적인 감시와 조준을 가능하게 하는 ‘시점의 총체화’와 ‘수직성의 지배’ 이외에도 드론 카메라의 탈인격적 국면은 슈타이얼이 말한 ‘시점이 기계와 여타 객체로 위탁’된다는 점과 연결된다. 드론 카메라는 현실의 기록과 전송이 카메라는 물론 무인 항공기와 원격 제어 장치, 데이터 송수신 장치의 조합에 근거한다는 점에서 근대적 시각 기계와 결별한다. 파시 발리아호(Pasi Väliäho)가 말하듯 드론 카메라가 기록하는 푸티지는 “조종사와 군사 정보 분석가, 컴퓨터 알고리즘이 특정 지역에 사는 사람들에게 대한 지속적인 리듬 분석에 참여함으로써 그들의 일상적 행위와 습관에 대한 유형을 수립하게끔 한다.”²⁸⁾ 따라서 드론 카메라의 총체화된 동시감시 조망은 존 존

26) 이러한 주장을 전개한 비릴리오의 주요 저서로는 *War and Cinema: The Logistics of Perception*, trans. Patrick Camiller (London: Verso, 1989), *The Vision Machine*, trans. Julie Rose (London: BFI Publishing, 1994) 등을, 전장에서의 시각의 병참술과 가속화에 집중한 저서로는 *Strategy of Deception*, trans. Chris Turner (London: Verso, 2000), *Desert Screen: War at the Speed of Light*, trans. Michael Degener (London: Continuum, 2002) 등을 참조하라.

27) Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen* (Berlin, Germany: Sternberg Press, 2012), 24.

28) Pasi Väliäho, *Biopolitical Screens: Image, Power, and the Neoliberal Brain* (Cambridge, MA: MIT Press, 2014), 53. 드론의 군사적, 정치적 함

스톤(John Johnston)이 말한 ‘기계적 시각(machinic vision)’을 체현한다고 말할 수도 있다. “기계적 시각은 상호작용하는 기계와 인간-기계 시스템의 환경은 물론, 그 기계로부터 산출되거나 제공되는지의 여부와 무관하게 그 기계와 관련해서만 완전한 이해도를 가정하는 해독된 시각의 장을 상정한다.”²⁹⁾ 중요한 것은 드론 카메라의 이러한 기계적 시각이 모든 것을 한 눈에 실시간으로 관찰하는 전지적 조망, 그리고 원격 조종자의 비가시성 속에서 은폐되기 쉽다는 것이다. 즉 드론의 총체적인 가시성은 기계적 시각과 조종자 모두의 비가시성을 수반한다는 점에서 역설적일 뿐 아니라 전통적인 가시성/비가시성의 이분법을 교란한다. 로저 스탈(Roger Stahl)이 지적하듯 “드론 카메라를 통해 재현되는 조망은 다른 곳에서는 숨겨진 것에 근접한다. 어떤 의미에서 드론의 시각은 특별한 종류의 보기, 즉 자신의 노출을 명백하게 금지하면서 감시적 응시를 투사할 수 있는 보기를 대표한다.”³⁰⁾

카메라 장치의 차원과 조망의 차원에서 의인화의 모델을 벗어난 탈체현적 본성들로 규정되는 드론 카메라와는 달리 고프로 카메라는 의인화와 탈체현적 국면 사이에서 진동한다. 이러한 양가성은 고프로 카메라의 기술적 특성에서 비롯된다. 한편으로 이 카메라의 운동과 조망은 그것을 부착하고 어떤 행위를 수행하는 주체의 신체와 결부되기 때문에 체현적 카메라 또는 ‘살아있는 카메라’의 모델을 계승한다.

의에 대한 탁월한 비평들을 발표해 온 데릭 그레고리(Derek Gregory) 또한 드론에서 인간과 기계의 구별이 무화되고 드론의 감시 및 목표 타격 기능이 인간과 기계의 복합체라는 수준에서 작동한다는 점을 다음과 같이 묘사한다. “킬체인은 분산되고 분배된 장치로 생각될 수 있다. 이는 자신의 일부를 형성하는 사람들을 견인하고 그들을 특정한 종류의 주체로 구성하는 행위자, 사물, 실천, 담론, 정동의 집적체다” (Derek Gregory, “From a View to a Kill: Drones and Late Modern War,” *Theory, Culture & Society*, vol. 28, nos. 7–8 (2011), 196.

29) John Johnston, “Machinic Vision,” *Critical Inquiry* 26 (Autumn 1999), 27.

30) Roger Stahl, “What the Drone Saw: The Cultural Optics of the Unmanned War,” *Australian Journal of International Affairs*, vol. 67, no. 5 (2013), 663.

카메라의 위치와 운동이 스크린 바깥(외화면 공간)에 있는 촬영자의 존재를 반영적으로 노출한다는 점에서 고프로는 한편으로는 자서전적 다큐멘터리와 에세이 영화에서의 체현적 카메라의 전통을 계승한다고 말할 수도 있다. 이런 점을 고려하여 리샤르 베겐(Richard Bégin)은 고프로 카메라의 전통을 카발리에의 자서전적 다큐멘터리와 연결시면서, 촬영기사가 체화한 카메라의 운동과 응시가 지배적으로 드러나는 이미지를 육체적 이미지(somatic image)라고 정의한다.³¹⁾ 그러나 이러한 육체적 이미지를 전시한다고 해서 고프로 카메라가 이를 부착한 주체의 지각과 행위를 연장했다고만 말할 수는 없다. 우선 이 카메라는 인간이 아닌 다른 가동 장치(예를 들어 드론이나 자전거)에도 부착될 수 있다. 이 경우 고프로 카메라가 제공하는 이미지는 인간의 물리적 행위와 지각을 넘어서는 움직임과 조망을 포함한다. 또한 스카이다이빙과 잠수 등을 수행하는 신체에 부착된 고프로 카메라의 경우라도 이때 카메라의 움직임은 촬영자의 의도에 따라 어떤 피사체에 초점을 맞추고 특정한 구도로 그 피사체를 프레임하는 시각적 지각과는 상이하다. 대신 관객이 보게 되는 것은 초점 맞추기, 프레임링, 쇼트 크기를 둘러싼 선택이 부재한 이미지, 촬영자의 행위 자체가 가시화되고 전면화 되는 이미지다. 프란체스코 카세티(Francesco Casetti)가 고프로에 대해 “그것은 당신이 하고 있는 것을 온라인에 업로드하고 이를 가시화하고자 하는 필요를 체화한다”³²⁾라고 말한 이유도 이러한 특성 때문이다. 결국 고프로 카메라는 촬영자의 행위를 의인화하면서도, 그 시각적 기록과 가동성은 디렉트 시네마, 시네마 베리테,

31) Richard Bégin, “GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images,” in *Screens: From Materiality to Spectatorship—A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 107–115.

32) 다음에서 인용. Daniel Fairfax, “The Cinema is a Bad Object: Interview with Francesco Casetti,” *Senses of Cinema* 83 (June 2017), accessed September 10, 2017, <http://sensesofcinema.com/2017/film-studies/francesco-casetti-interview>.

자서전적 다큐멘터리와 에세이 영화에서의 체현적 카메라로 온전히 환원되지 않는다. 한편으로 고프로 카메라는 16mm 카메라와 경량 디지털 카메라로 이어지는 모바일 카메라의 역사에 편입되면서 촬영자의 촉각적(tactile), 운동학적(kinetic) 지각을 관객이 체현하게끔 유도한다. 그러나 다른 한편으로 고프로 카메라가 전통적인 체현적 카메라의 미학적 대상을 넘어 모빌로그래피(mobilography), 즉 촬영하는 신체의 움직임과 카메라 자체의 가동성 자체를 기록의 대상으로 삼는다면 이는 인간의 의도성으로부터 벗어난 순수 운동성(pure mobility)의 기록이라는 차원을 개방한다. 베겐이 덧붙이듯 “고프로 카메라는 차 위에, 서핑 보드 위에, 또는 드론 위에 설치되든 간에 *일정 정도의 자율성*을 얻는다… 이는 곧 운동의 기록에 근거한 영화, 이러한 운동을 지각하면서 어떤 의미에서 그 운동을 읽는 두뇌가 되는 장치들이 설치된 신체에 근거한 영화를 뜻한다.”³³⁾

고프로 카메라에 행위하는 인간의 의도성에 온전히 포섭되지 않는 ‘일정 정도의 자율성’이 있다면, 전통적인 ‘살아있는 카메라’가 상정한 카메라 조작자로서의 주체 개념 또한 수정된다. 전통적인 의인화된 카메라가 피사체를 선택하고 응시하고 기록하는 자아의 의도성과 카메라의 안정된 물리적 위치를 전제로 한 능동적 지각의 주체를 상정한다면, 고프로 카메라를 장착한 신체는 인간의 신체이든 사물이든 무관하게 주변 환경의 변화에 휩쓸려 들어간다. 초점과 프레이밍이 부재한 채 움직임과 정지 사이에서 진동하는 고프로 카메라의 시각은 안정성을 결여한 채 탈중심화된다. 고프로를 장착한 인간 주체가 스스로의 행위를 기록하더라도 그 주체의 응시는 표준적 영화가 구성하는 안구중심적(ocularcentric) 주체의 시점 쇼트와는 달리, 카메라가 주변 환경과 접촉할 때의 촉각적(tactile) 감각을 전달하는 불안정한 쇼트가 된다. 또한 이 카메라가 어떤 행위를 수행하는 주체의 여러 신체 부위나 다른 움직이는 물체에도 장착될 경우, 이때의 주체는 단일

33) Bégin, “GoPro,” 115 (강조는 인용자).

하다기보다는 여러 대의 고프로로 다중화(multiplied)된다고 볼 수 있다. 결국 주체는 고프로로, 그 고프로가 접촉하고 기록하는 주변 사물과 환경으로 연장되지만 이때의 연장은 전통적인 다큐멘터리 카메라가 상징하는 의도성을 띤 체현된 지각의 연장이 아니다. 오히려 이는 장치, 사물, 환경과 동등한 층위로 확산되면서 자신의 중심성을 상실하는 주체성의 연장이다. 리사 카트라이트(Lisa Cartwright)와 D. 앤드 라이스(D. Andy Rice)가 고프로 카메라가 구성하는 주체성을 신체-카메라-환경/사물의 집합체로 간주하면서 이를 ‘분배된 주체성(distributed subjectivity)’이라 부르는 것은 이런 의미에서 정당하다.³⁴⁾ 고프로 카메라에서 이미지의 존재론적 위상에 대한 배경의 진술 또한 ‘분배된 주체성’이 상징하는 신체-카메라-사물/환경 집합체 개념을 시사한다. “육체적 지각을 그것을 낳는 이미지들과 분리하는 것은 불가능하다. 이 지각을 중심으로 그 이미지를 낳는 기계와 그 지각을 낳는 환경 모두가 조직된다.”³⁵⁾ 분배된 주체성이라는 관념은 고프로 카메라의 주체가 단순히 세계 내로 침투한다는 점을 넘어 카메라의 존재 자체가 세계 내의 사물과 불가분의 관계를 형성한다는 점을 드러낸다. 이러한 불가분의 관계를 고려할 때 브루노 라투르(Bruno Latour)가 탈인간적 세계관의 모델로 제시한 행위자-연결망 이론(actor-network theory)을 고프로에 적용할 수 있다. “행위자-연결망이라는 표현에서의 ‘행위자’는 행동의 원천이 아니라 그 자신을 향해 움직이는 거대한 행렬의 행위자들로 이루어진 움직이는 표적이다… ‘행위자’라는 단어를 사용한다는 것은 우리가 행위할 때 누구 또는 무엇이 행위하는지가 결코 분명하지 않음을 뜻한다.”³⁶⁾ 즉 고프로 카메라에서의 기록

34) Lisa Cartwright and D. Andy Rice, “My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as Technologies of Intra-Subjective Action,” *Scholar & Feminist Online* 13.3-14.1 (2016), accessed August 15, 2017, <http://sfonline.barnard.edu/traversing-technologies/lisa-cartwright-d-andy-rice-my-hero-a-media-archaeology-of-tiny-viewfinderless-cameras>.

35) Bégin, “GoPro,” 110.

행위는 ‘카메라를 든 사나이’만이 아니라 인간, 카메라 신체, 그리고 이들과 작용하는 사물 또는 환경 모두의 상호작용과 참여로 이루어진다. 이러한 다수의 행위자는 고프로 카메라가 전통적인 다큐멘터리 카메라의 의인화된 체현적 모델과는 다른 세계상을 구성할 수 있는 잠재력이 있음을 시사한다.

4. <최적 고도 5,000피트>와 드론 카메라

오메르 파스트의 싱글 채널 비디오 설치작품인 <최적 고도 5000피트>는 드론 조작자의 외상 후 스트레스 장애(PTSD: Post-traumatic Stress Disorder)를 탐구한다. T. J. 데모스(T. J. Demos)가 요약하듯 이 작품은 “현실과 픽션 사이의 혼돈을 활용하는 가운데…심리적 효과를 재현적 문제들로 번역”하면서 “가상 전쟁의 동시대적 현상학을 포착한다.”³⁷⁾ 이러한 의도를 수행하기 위해 파스트는 이 작품에서 전쟁에 참여했던 두 드론 조작자의 인터뷰를 교차시킨다. 첫 번째 조작자는 호텔에서 인터뷰에 응하는 모습으로 포착되는데, 인터뷰를 촬영하는 스태프들에 대해 불편한 기색을 표현하고 대담자에게 ‘당신 진짜 기자 아니죠’라고 반문하는 등의 장치를 통해 그가 실제로 파스트가 인터뷰한 다른 드론 조작자의 역할을 재연(reenactment)하는 전문 배우임이 드러난다. 두 번째 인터뷰 대상자는 실제 드론 조작자로 얼굴이 흐려진 채로만 화면에 드러나며, 인터뷰 중간에 간헐적으로 제시되는 드론 카메라의 푸티지와 더불어 보이스오버로 주로 현전한다. 두 번째 드론 조작자의 인터뷰는 전장에서 드론을 조작할 때 모니터를 통해 관찰했던 경관에 대한 감각적, 심리적 인상과 참전 이후의 외상적

36) Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory* (New York: Oxford University Press, 2005), 46.

37) T. J. Demos, “War Games: A Tale in Three Parts,” in *Omer Fast: 5,000 Feet is the Best* (Berlin, Germany: Sternberg Press, 2012), 80.

경험을 전달한다. 반면 첫 번째 조작자는 세 개의 이야기(첫 번째는 어린 시절부터 기차에 강박적으로 매혹되어 성인이 된 후 불법적으로 기차를 운행하는 남자에 대한 이야기, 둘째는 카지노 방문객을 대상으로 절도를 저지르는 한 커플의 이야기, 세 번째는 원인을 알 수 없는 곤경에 처해 고향을 떠나는 길에서 교통사고를 당하는 한 가족의 이야기)를 들려준다. 재연 시퀀스로 제시되는 이 모든 이야기는 표면상 참전 경험과 무관하게 들리지만 이 남자는 자신의 경험과 어떤 관련이 있음을 고수한다. 예를 들어 불법 기관사에 대한 이야기에서 인터뷰 수행자는 “그 남자가 당신 부대에 있었는가”라고 묻지만 첫 번째 드론 조작자는 “아니오, 그건 일종의 은유(metaphor)예요”라고 답한다. 즉 이 모든 이야기는 드론 조작자로서 자신의 전쟁 경험이 사실적인 디테일뿐 아니라 자신의 기억 또는 환상과 밀접한 관련을 맺고 있음을 드러낸다. 한편으로 이 이야기는 전쟁 경험의 사실적인 디테일로 접근하는 것을 차단하거나 그 디테일의 강도를 중화하는 일종의 방어 기제가 된다. 다른 한편으로 각각의 이야기는 드론 조작자가 직면하는 전쟁의 경험을 간접적으로 환기시킨다. 예를 들어 불법 기관사의 이야기는 원격 비행사로서의 드론 조작자의 경험을, 카지노 고객을 대상으로 몰래 절도 행각을 벌이는 커플의 이야기는 비가시성을 유지하면서 목표물을 감시하고 거기에 침입하는 드론의 역량을, 그리고 밝혀지지 않은 이유로 집을 떠나는 가족의 이야기는 초월적이고 전방위적인 드론 카메라의 감시적 응시가 전장을 넘어 미국의 일상 생활에도 테러리즘에 대한 공포와 항구적인 불안의 심리 상태로 내면화되었음을 암시한다.

파스트는 드론 전쟁의 외상과 관련된 이 세 개의 허구적 이야기를 실제 드론 조작자의 인터뷰 및 드론의 수직적인 총체적 조망으로 포착된 풍경과 병치시킨다. 이러한 구성은 드론 전쟁의 역설인 전장과 비전장, 전쟁과 평화, 근접성과 원격성의 경계 와해를 환기시키는 방향으로 나아간다. 드론이 실제로 감시하고 요격하는 전장은 이라크

등 미국과 멀리 떨어진 지역이지만, 드론의 작동을 통제하고 드론으로부터 수신되는 시각적 데이터를 분석하는 장치와 분석가는 미국에도 존재한다. <최적 고도 5,000피트>에 대한 한 평문이 명료하게 밝히듯 “미국에 배치되고 종종 영외에서 근무하는 드론 조작자들은 동시대 전쟁의 변화하는 조건을 체화한다. 그들은 드론의 원격성을 불편한 근접성으로, 드론의 타자성을 익숙함으로 바꾼다. 또한 그들의 현전은 군사적 삶을 시민의 삶으로 도입하면서 전쟁과 평화 간의 구별을 교란시키고 전쟁이 더 이상 테두리에 제한될 수 없는 상태를 복제한다.”³⁸⁾ 이 점은 데릭 그레고리(Derek Gregory)가 드론의 원격적 근접성이 모든 지역을 잠재적인 목표 공간으로 (그리고 모든 물체를 잠재적인 목표 물체로) 설정함으로써 전장의 물리적, 규범적 경계를 와해시킨다는 맥락으로 제안한 ‘모든 곳에서의 전쟁(everywhere war)’이라는 용어와 공명한다.³⁹⁾ ‘모든 곳에서의 전쟁’이라는 관념은 첫 번째 드론 조작자가 말하는 세 번째 이야기, 즉 고향을 떠나는 네 가족의 이야기로 형상화된다. 고속도로를 지나 몬타나 주의 한적한 비포장도로를 지나던 네 가족의 자동차를 한 대의 트럭을 둘러싸고 서 있는 세 명의 무장 민병대원이 제지하고 검문한다. 이들의 모습은 공중에서 내려다 본 흑백 드론 카메라 이미지로 포착되는데 (그림 1), 중국어로 표기된 계기판은 이 카메라의 조작자가 미국이 아닌 다른 국가(예를 들어 중국)일 수도 있음을 암시한다. 민병대원의 검문이 끝나고 이 가족의 자동차가 출발하는 순간 어디선가 날아온 미사일이 현장을 요격하고, 가족은 간신히 살아남아 자동차를 떠나 여행을 계속한다. 이처럼 이 에피소드는 아프가니스탄이나 이라크 등으로 상정된

38) Svea Braeunert, “Post-traumatic Stress Disorder in Drone Operators: Relying on Uncertainty in Omer Fast’s *5,000 Feet is the Best* (2011),” in *Visualizing War: Emotions, Technologies, Communities*, eds. Anders Engberg-Pedersen and Kathrin Maurer (New York: Routledge, 2017), 104.

39) Gregory, “The Everywhere War,” *Geographical Journal*, vol. 177, no. 3(2011), 238-250.

전쟁의 공간이 미국 본토일 수도 있다는 불안을 형상화하는데, 이러한 형상화에 핵심적인 드론 카메라의 초월적이고 총체적인 응시는 정확히 조작의 주체가 누구인지 밝혀지지 않는다는 점으로 인해 자신의 탈인간적, 기계적 성격을 더욱 분명히 드러낸다.

<최적 고도 5,000피트>에서 드론 카메라의 탈인간적, 탈체현적 응시는 실제 드론 조작자의 보이스오버와 병치되면서 세 번에 걸쳐 나타나는 수직적 조감도의 풍경에서 정점에 달한다. 흥미롭게도 보이스오버가 전장에서 드론 조작의 경험과 그 이후에 자신이 겪는 정신적 외상에 대해 말하는 반면, 드론 카메라로 포착된 항공 조망의 풍경은 네바다 사막의 교외, 뉴잉글랜드의 작은 마을, 그리고 네온사인으로 빛나는 라스베이거스의 화려한 야경으로 구성된다(그림 2-4). 즉 이 세계의 풍경은 전쟁을 수행했던 보이스오버 주체의 시점으로 포착된 풍경이 아니며, 따라서 이 풍경을 구성하는 초월적, 전방위적 응시 또한 그에게로 귀속되지 않는다. 대신 위에서 바라본 응시를 유지하면서 하강과 상승을 유유히 반복하는 드론 카메라의 응시는 한편으로는 이 세 지역을 모니터하는 잠재적인 드론 조작자에게 귀속될 수 있으면서도 궁극적으로 드론의 가동성, 카메라의 광학적 장치, 통제실의 모니터와 데이터 흐름 등이 결합되어 작동하는 탈인간적 성격을 강조한다. 이 탈인간적 응시가 육안의 한계를 넘어서는 시야의 정확성과 목표물에의 근접성을 담보하고 있음은 첫 번째 보이스오버에서 드러난다. 첫 번째 증언에서는 5,000피트가 목표물을 추적하고 그 목표물의 디테일에 대한 데이터까지도 추출할 수 있는 최적의 고도임을 말하면서 드론 카메라가 충분한 해상도를 갖고 있고 적외선 센서가 목표물의 열감지까지도 가능하다는 것을 자랑 삼아 말하기 때문이다. 이러한 증언은 네바다 사막의 교외 풍경과 병치될 때 더욱 강하게 공명한다. 드론의 응시는 비포장도로에서 달리는 자전거를 탄 한 소년을 위에서 바라보다가, 드론이 공중으로 상승하여 교외의 건물들 전체를 조감하고 그 소년이 하나의 점처럼 작아질 만큼 상승하더라도 동일한

초점을 유지한다(그림 2). 즉 소년은 전장에서와 마찬가지로 하나의 목표물로 재구성된다. 이는 드론 카메라가 개체를 “공격자의 비디오 스크린에 잠깐 동안 명멸하는 폭발된 육체와는 분리된 조준의 인공물로서 기술적으로 생산”⁴⁰⁾하는 과정에 호응한다.

파스트는 이 세 개의 항공 시점 경관을 통해 드론 카메라의 탈인격적, 탈체현적 국면을 가시화함은 물론, 그러한 국면이 동시대 관람자의 어떤 시각적 경험으로 연장되는가를 두 가지 방식으로 성찰한다. 첫 번째는 드론 카메라가 제공하는 공중으로부터의 조망이 지배의 환영에 부합하는 관점, 슈타이얼에 따르면 “즉 안전하게 공중 부유하는 멀리 떨어진, 우월한 관람자를 위한 오버뷰와 감시의 관점”⁴¹⁾을 창조한다는 점이다. 슈타이얼은 드론 카메라를 비롯한 조감도, 3D 파노라마와 같은 공중으로부터의 수직적 시점을 활성화하는 동시대의 시각 문화가 탈체현적이고 원격 조종된 응시를 창조하면서도 부유하는 상상적 관찰자와 안정된 상상적 바닥을 상정한다고 주장한다. <최적 고도 5,000피트>에 포함된 풍경은 공중에서 포착된 풍경의 수직적 높이 못지 않게 지면으로부터의 수평적 넓이를 부각시킴으로써 안정된 상상적 바닥을 가시화하고, 유유히 상공을 부유하는 카메라의 운동은 “신의 눈(God’s-eye)이라는 관점으로부터 수직축을 통제하는 시각적 경제”⁴²⁾와 호응한다. 이 점에 호응하듯 라스베가스 야경 장면에서 동반하는 보이스오버에서 드론 조종자는 자신의 조망 경험을 ‘신의 빛(light of God)’에 비유한다. 두 번째로 파스트는 교외와 라스베가스 야경을 드론 카메라의 피사체로 선택함으로써, 이 장치의 탈인간적 응시가 군사적 활용을 넘어 동시대적 관람자의 지각으로 자연스럽게

40) Gregory, “Drone Geographies,” *Radical Philosophy* 183 (Jan/Feb 2014), 13.

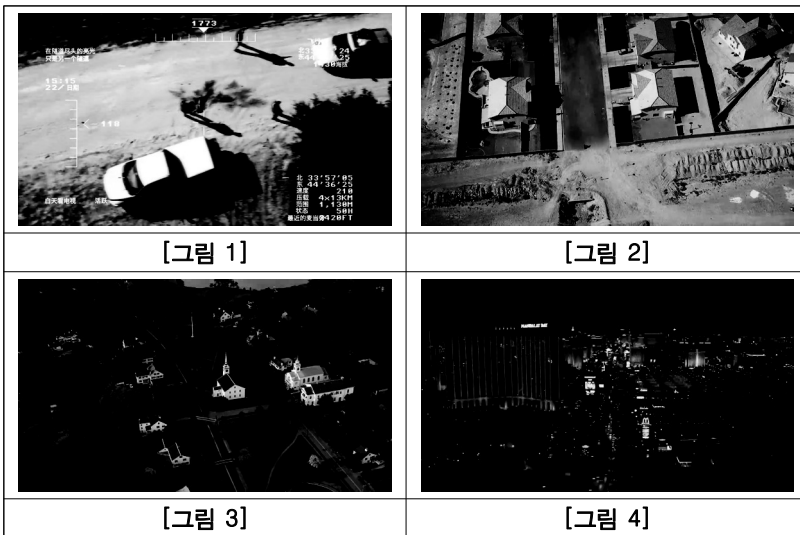
41) Steyerl, *The Wretched of the Screen*, 24.

42) Väliaho, “The Light of God: Notes on the Visual Economy of Drones,” *Necus: European Journal of Media Studies*, Autumn 2014, accessed October 1, 2017, https://necus-ejms.org/light-god-notes-visual-economy-drones/#_ednref24.

체화되는 양상을 암시한다. 스탈은 드론 카메라로 기록된 영상이 일상 생활은 물론 <콜 오브 듀티: 현대전 2 (Call of Duty: Modern Warfare 2, 2009)>, <콜 오브 듀티: 현대전 3 (Call of Duty: Modern Warfare 3, 2011)>과 같은 비디오게임은 물론 <60분(60 Minutes)>와 같은 텔레비전 시사 프로그램에도 포함되면서 드론 카메라의 광학적 시각이 가정 공간 내에 자연화되는 과정을 밝힌 바 있다.⁴³⁾ <최적 고도 5,000피트>에서 드론 조작자의 주관적 증언에 귀속되지 않는 항공 조망은 교외와 라스베가스의 경관이 가정에서 텔레비전과 디지털 미디어로 자연스럽게 소비되는 경관일 수도 있음을 암시한다(그림 3, 4). 그 소비의 방식은 표면적으로는 군사적이지 않더라도 영역을 통제하고 점유하며 상황을 감시할 수 있다는 점에서 군사적인 응시와 동등하다. 따라서 <최적 고도 5,000피트>의 일상적 항공 조망은 오늘날 드론 카메라가 구글맵 등의 가상 지도(virtual map)와 더불어 수직적인 3차원 조망을 새로운 시각적 표준으로 제시하고 확산시키는 군사-엔터테인먼트 복합체(military entertainment complex)의 일부임을 시사한다.⁴⁴⁾ 이 점을 시사함으로써 파스트의 작업은 드론 카메라의 탈체현적, 탈인간적 시각으로 다큐멘터리 카메라의 개념을 확장한 다큐멘터리일 뿐 아니라, 그 시각이 구성하는 지각과 지식에 대한 자기반영적 탐구를 촉발하는 다큐멘터리가 된다.

43) Stahl, "What the Drone Saw," 662-669.

44) 오늘날 영화와 컴퓨터 그래픽의 영역에서 보편화되고 있는 3차원적 시각을 군사-엔터테인먼트 복합체의 관점에서 바라볼 필요가 있다는 주장에 대해서는 다음을 참조하라. Thomas Elsaesser, "The Return of the 3D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century," *Critical Inquiry* 39 (Winter 2013), 241-242.



5. <리바이어던>과 고프로

루시앙 캐스팅-테일러(Lucien Castaing-Taylor)와 베레나 파라벨(Véréna Paravel)이 공동 감독한 <리바이어던>은 하버드대 감각민속지 랩(이하 SEL로 표기)의 대표작으로 알려져 왔다. 캐스팅-테일러를 비롯하여 SEL과 관련된 다큐멘터리 제작자들은 전통적인 민속지 다큐멘터리의 가정과 한계에 대한 성찰적 접근들과는 다른 노선을 취한다. 이 노선은 SEL의 홈페이지에 명시된 대로, “미학과 민속지의 혁신적 결합들(innovative combinations of aesthetics and ethnography)”이다.⁴⁵⁾ 여기서 ‘미학’이란 곧 SEL이라는 실험실의 이름을 구성하는 ‘감각적인(sensory)’이라는 형용사를 지칭하고, 나아가 SEL이 제작한 다큐멘터리 작품들의 리뷰에서 자주 등장하는 단어들이 ‘육감적인

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

(sensuous)', '교감적인(visceral)' 등의 형용사를 파생시킨다.

캐스탕-테일러는 스코트 맥도날드(Scott Macdonald)와의 인터뷰에서 존 듀이(John Dewey)의 『경험으로서의 예술(Art as Experience, 1934)』를 SEL의 주요한 참조점들 중 하나로 언급하면서 이 책의 두 가지 교훈에 대해 말한다. 첫째는 기존의 인류학에서 관심을 두지 않았던 미적 경험의 현상학이라는 주제이고, 다른 하나는 미적 경험이 인간의 일상적 경험은 물론 자연적 환경 및 동물적 원천들(animalistic sources)과 긴밀히 엮여 있다는 주장이다.⁴⁶⁾ 이 두 가지 교훈을 바탕으로 SEL의 다큐멘터리는 관습적인 민속지 다큐멘터리들에서 지식의 담론을 형성하는 일차적인 수단이었던 텍스트적 요소들(보이스오버 내레이션을 포함한)을 최대한 배제하고, 세계의 시청각적 기록 자체를 부각시키려는 관찰자적 양식을 취한다. 캐스탕-테일러는 이러한 양식을 선택한 이유로 관습적인 다큐멘터리에서의 저널리즘적인 인터뷰 사용, 사회적 주체들이 자신들의 삶을 귀납적으로 고백하는 경향, 드라마적이거나 문제-해결 도식을 차용한 내러티브 구조에 대한 거부감을 언급한다.⁴⁷⁾ SEL의 관점에서 볼 때 이러한 장치들은 다큐멘터리 제작자들이 세계에 대해 상정한 선형적 가정을 부과함으로써 세계에 대한 기록의 미적 잠재력을 억압한다. 세계의 기록이 가진 미적 잠재력을 세계의 체현된 경험으로 연장시키기 위해 SEL의 실천가들은 관습적인 다큐멘터리의 장치들 대신 실험적 다큐멘터리의 카메라 사용과 사운드 몽타주를 채택해 왔고, 극장을 넘어 사진과 영상설치, 사운드 설치 등으로 민속지적 실천의 플랫폼을 넓혀 왔다. 두 번째 가정, 즉 미적 경험이 인간과 자연, 움직이는 세계와 움직이지 않는 사물의 세계 모두에 내재해 있다는 가정은 SEL의 다큐멘터리들이 다루어 온 폭넓은 소재들로 연장되어 왔다. 캐스탕-테일러의 학생들 중 하나였던

46) Scott Macdonald, "Sensory Ethnography," in *Avant-doc: Interscctions of Documentary and Avant-garde Cinema* (New York: Oxford University Press, 2014), 402.

47) Ibid., 405.

J. P. 스니아데키(J. P. Sniadecki)는 포스트-사회주의 시대 중국의 급격한 도시화와 산업화를 압축한 장소들인 재개발 단지, 송화강 유역, 버려진 석유산업지구의 풍경들과 그 속에서 살아가는 하층민들의 삶을 보이스오버 코멘터리 없이 디지털 카메라의 접근성과 휴대성에 의존하여 보여준다 (<철거(Demolition, 2007)>, <송화(Songhua, 2009)>, <유멘(Yumen, 2013)>). 이 비서구 세계 곳곳의 경험들과 더불어 SEL의 다큐멘터리들이 형성하는 시청각적 경험의 세계들은 몬타나주의 광대한 대자연에서 펼쳐지는 전통적인 양떼 방목의 관습(<스위트그래스(Sweetgrass, 2009)>), 뉴욕의 자동차 폐기와 재활용 시설에 형성된 공동체의 삶(<외제부품 (Foreign Parts, 2010)>), 어획중인 어선 곳곳의 디테일들을 포괄한다(<리바이어던>). 이 모든 작품은 인간과 자연, 사물과 생물이 서로 영향을 주고받으며 공존하는 세계관으로 수렴한다.

<리바이어던>은 뉴잉글랜드 연안에서 거친 파도에 맞서 이루어지는 어업의 현장을 제시하지만 감독의 보이스오버 내레이션이나 설명적 자막, 어부들과의 인터뷰와 같은 장치들을 배제하고 어업의 시작과 끝을 구획하는 내러티브 장치 또한 활용하지 않는다. 대신 캐스팅-테일러와 파라벨은 DSLR 카메라 이외에도 수십 대의 고화질 고프로 카메라를 준비하여 이들을 자신이 들거나 어부들의 신체 또는 그물과 같은 도구에 부착하여 해양 조업의 역동적인 시각적 디테일들을 다양하게 기록했다. 그 결과 이 작품에서 카메라의 시각은 하나의 신체에서 다른 신체로, 인간에서 사물과 자연으로 자유롭게 왕복하며 지상과 수면을 다양한 움직임과 각도로 넘나든다. 쇠사슬을 휘감는 어부들의 작업을 포착한 프레임은 한편으로는 거친 파도와 바람으로 인해, 다른 한편으로는 어부들의 동작에 동기화되어 흔들리고 앵글 또한 마치 한쪽으로 기울어진 배를 포착한 것처럼 사선을 이룬다. 이처럼 안정된 초점을 유지하지 않고 선체와 바람, 어부들의 움직임에 따라 불안정하게 멈추고 움직이기를 반복하는 카메라의 응시는 그물에 걸리는 물고기들을 담기 위해 선상을 정돈하는 장면, 그물이 올라가

는 동안에 선미 양편에 부딪치는 거센 파도를 기울어진 앵글로 담아 낸 장면을 거쳐 선상에 놓인 다수의 해양 생물과 그물망을 중심으로 선회한다. 그물을 건 두터운 로프를 감아올리는 지렛대 부분에서 로프 부분으로 패닝하는 장면은 카메라의 일부가 노동하는 어부의 신체에 부착되어 있음을 드러내지만, 이 어부가 의식적으로 피사체에 초점을 맞추었음을 일깨우는 시각적 신호는 드러나지 않는다. 카메라의 일부가 노동하는 어부의 신체를 연장한다는 점은 카메라가 파도 치는 해상으로 부표를 던지는 모습을 보여준 이후 좌측으로 선회하여 선상 주조정실을 비쳤다가 즉각적으로 부표가 떠 있는 바다를 향해 우측으로 선회하는 장면에서도 드러난다. 하지만 이 장면에서도 카메라의 신체가 부표와 주조정실에 초점을 맞추었다기보다는 부표를 던지는 어부의 운동에 종속되었다는 인상을 전달한다. 결국 이 모든 장면들은 고프로의 기술적 특성, 즉 초점화와 프레이밍으로 구체화되는 촬영기사의 의도로부터 벗어난 채 행위를 수행하는 신체 또는 사물에 부속되어 이미지 자체에 장치와 신체의 가동성 자체가 기입되는 국면을 만든다. 이러한 이미지는 총체적 시각을 전달하지 않은 채 부분적인 조망만을 전달한다. 레오 골드스미스(Leo Goldsmith)가 적절히 지적하듯 <리바이어던>에서 카메라의 명백히 부분적인 응시는 “기술적 객관성(techno-objectivity)에 대한 주장을 진전시키기보다는 현실의 총체적 왜곡을 성취하는 원천이 된다.”⁴⁸⁾ 이 부분적 응시는 전통적인 체현된 다큐멘터리 카메라의 안정된 공간적 변수와 위치로부터 벗어나, 고프로 카메라와 이에 결부된 인간 및 사물의 ‘순수 운동성’(베겐)을 전달한다. 오하드 란즈만(Ohad Landesman)이 말하듯 “<리바이어던>은 인간적으로 체현된 시점을 전달하지도 않고, 주체와 객체 사이의 단순한 반영을 제공하지도 않는다…이 영화는 인간 지각의 익숙한 패턴

48) Leo Goldsmith, “*Leviathan: The Violence of Sensation*,” *Reverse Shot*, February 25, 2013, accessed September 10, 2017, <http://reverseshot.org/reviews/entry/1682/leviathan>.

들을 모방하거나 모사하는데 관심이 없다.”⁴⁹⁾

고프로 카메라의 탈체현적인 시각은 궁극적으로 감독이나 어부의 의도성과 안정된 지평을 가진 카메라 뒤의 주체로 설정하지 않고, 이들을 자연 및 어업의 도구와 동일한 지평으로 포착함으로써 라투르가 말한 ‘행위자-연결망 이론’과 부합하는 탈인간적 세계를 구성한다. 캐스팅-테일러 자신도 <리바이어던>이 제시하는 지식을 “인간적인 것과 비인간적인 것, 동물과 비-동물을 포함한 해양에 있는 모든 서로 다른 역할자들과 행위자들과의 만남”이라고 말함으로써 이러한 세계관에 호응한다.⁵⁰⁾ 캐스팅-테일러가 말하는 ‘다른 역할자들과 행위자들의 만남’이 구성하는 탈인간적 세계상은 <리바이어던>에 대한 이리나 라임바커(Irina Leimbacher)의 독해와도 호응한다. “바다와 밤하늘의 격동하는 문턱에서, 또는 인간과 사냥감, 인간과 기계 사이의 문턱 공간(liminal space)에서 우리는 모터, 인간, 갈매기 등의 구체음악에 빠져든다. 감각민속지 영화가 ‘탈인간적 시각’을 창조한다면 바로 이것이다…<리바이어던>은 인간 신체에서 세계 자체의 신체로 ‘감각적인 것’을 추출한다.”⁵¹⁾ <리바이어던>의 고프로 카메라는 포획된 물고기, 그 물고기를 손질하는 도구에 최대한 근접함으로써 이러한 탈인간적 세계의 기록을 집적해 나간다. 하지만 이러한 세계가 가장 뚜렷하게 제시되는 지점은 수면과 공중을 왕복하는 고프로 카메라의 렌즈 안으로 갈매기가 포착되는 순간들이다. 영화의 중간과 결말, 두 번에 걸쳐

49) Ohad Landesman, “Here, There, and Everywhere: *Leviathan* and the Digital Future of Observational Documentary,” *Visual Anthropology Review*, vol. 31, no. 1 (2015), 14.

50) 다음에서 인용. Dustin Chang, “Interview: Lucien Castaing-Taylor and Véréna Paravel on *Leviathan* and the Possibilities of Cinema,” *Screenanarchy*, Feb 26, 2013, accessed September 10, 2017, <http://screenanarchy.com/2013/02/lucien-castaing-taylor-verena-paravel-interview>.

51) Irina Leimbacher, “The World Made Flesh,” *Film Comment*, March/April 2014, accessed September 10, 2017, <https://www.filmcomment.com/article/the-sensory-ethnography-lab>.

등장하는 갈매기 떼는 카메라가 물속에서 수면을 향해 상승할 때 프레임 안에 들어오고 사라진다(그림 5-8). 물속에서 카메라의 몸체는 불안정하게 진동하고, 렌즈에는 기포와 파도가 지속적으로 침투하면서 유동적이고도 불투명한 경관이 포착된다. 이 경관은 육안으로 감지할 수 없는 자연적 세계에 대한 관객의 체현적 감각을 활성화하면서, 카메라와 물의 구별이 뚜렷하지 않은 채 공존하는 시각적 장을 형성한다. 뒤이어 화면으로 진입하는 갈매기는 자연과 인공적인 것 사이의 만남을 수중에서 지상으로 연장하면서, 촬영자의 의도성을 벗어나 스스로 움직이고 변화하는 동물에 대한 감각적 지각을 자극한다. 특히 결말 장면에서 고프로 카메라는 물속에서 수면으로 상승하여 갈매기 떼를 공중에서 바라보는 조망을 제시한다(그림 7-8). 이 상대적으로 긴 지속시간 동안 고프로 카메라는 갈매기 떼를 멀리서 관찰하는 자세를 취하지 않고, 관람자가 갈매기 떼의 예측 불가능한 움직임에 근접하면서 날개의 움직임과 공존한다. 이런 관점에서 보면 이 장면의 정점을 이루는 공중 조망은 버즈-아이-뷰(birds-eye-view)를 말 그대로 모방함으로써 갈매기의 응시와 고프로 카메라의 응시를 동일화하는 인상을 제공한다. 이러한 인상은 디렉트 시네마와 같은 관찰자적 다큐멘터리에서의 시각과는 구별되는 시각으로, 이 안에서 카메라와 자연, 동물과 환경은 동등한 위상으로 공존한다. 알라나 테인(Alanna Thain)이 적절히 말하듯 “관찰자적 영화에서 외부의 지시체를 제공하는 ‘벽을 넘나드는(fly on the wall)’ 시점, 또는 사회적 배우의 시점과 발언을 통해 시각을 신체에 인본적으로 재통합하는 보다 참여적인 접근 대신, 이 갈매기들은 그들의 환경과 분리되지 않는다.”⁵²⁾

궁극적으로 <리바이어던>의 고프로 카메라가 제공하는 인간의 의도성을 벗어난 탈중심화되고 부분적인 시각, 그리고 이러한 시각으로 재현되는 인간-기계-자연 복합체로서의 탈인간적 세계는 전통적인 다

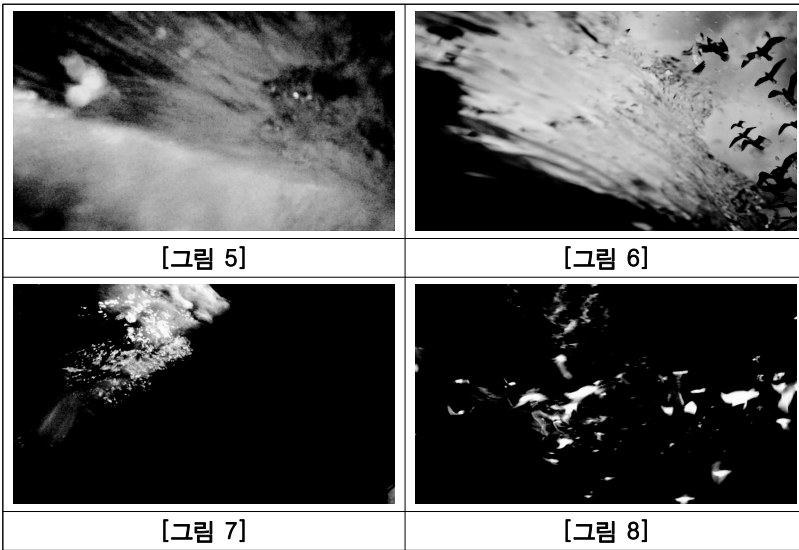
52) Alanna Thain, “A Bird’s Eye-View of *Leviathan*,” *Visual Anthropology Review*, vol. 31, no. 1 (2015), 43.

큐멘터리가 포착하는 어업 노동의 디테일(예를 들어 그리어슨의 <유망어선 (Drifters, 1929)>에서 고정 카메라가 전달하는 북해에서의 어업 장면과 같은)과는 구별되는 노동의 양상을 전달한다. 셀민 카라(Selmin Kara)와 알라나 테인은 이 영화가 포착하는 어업이 그 자체로 체험적 경험하면서도 노동하는 주체가 세계 내에서 특권적인 위치를 차지하지 않은 채 물질적인 세계의 일부로서 탈중심화된다는 점을 지적한다. “노동에 대한 인본주의적 고착과 이로부터 부상하는 문제들을 따라가는 전통적 다큐멘터리 대신, <리바이어던>은 이러한 실천에 관여하는 신체적 노동을 그 시청각적 강렬함을 통해, 체험적 경험이자 인간의 불가분한 세계-내-존재(being-in-the-world)로서 보여준다.”⁵³⁾ 체험적 경험이지만 세계로부터 객관적 거리를 확보하지 않은 채 탈체현적으로 전달되는 노동이라는 인상은 이 영화의 양가적인 관람 경험으로 이어진다. 캐스팅-테일러는 이 영화의 촬영을 마친 후 “당신이 다큐멘터리에 대해 연상하는 어깨에 장착된 광학적 시점 쇼트로부터 벗어난 무빙 이미지와 사운드를 보고 있다는 역설”을 느꼈다고 말하면서, 한편으로는 이러한 역설이 “탈체현되고 연출의 의도성으로부터 벗어나 있지만” 다른 한편으로는 “당신이 실제 세계에 존재할 때 느끼는 세계의 주관적이고 체현된 경험과 연결되어 있다”⁵⁴⁾고 덧붙인다. 카메라의 탈체현적 시각과 관람자의 체현적 경험의 역설적인 공존, 이는 장치의 다양한 가동성과 탈중심화된 부분적 조망으로 인해 의인화의 모델을 벗어나는 고프로 카메라가 주체의 응시를 세계 내의 사물로 분산시키고, 사물에 근접하거나 사물과 구분 불가능할 만큼 공존하는 응시의 경험을 관람자의 감각에 투여하기 때문이다. 바로

53) Selmin Kara and Alanna Thain, “Sonic Ethnographies: *Leviathan* and New Materialisms in Documentary,” in *Music and Sound in Documentary Film*, ed. Holly Rogers (New York: Routledge, 2015), 137.

54) 다음에서 인용. Anya Jaremko-Greenwold, “Véréna Paravel and Lucien Castaing-Taylor: Artists in Conversation,” *Bomb Magazine* (2013), accessed September 15, 2017, <http://bombmagazine.org/article/7084/v-r-na-paravel-and-lucien-castaing-taylor>.

이러한 방식으로 <리바이어던>의 고프로 카메라는 다큐멘터리 카메라의 미학적 가능성과 관람자의 시각적 경험 모두를 확장한다.



6. 결론

디지털 시각문화라는 보다 큰 차원에서 볼 때 드론 카메라와 고프로의 탈체현적, 탈인간적 시각은 디지털 영화 및 애니메이션에서 2000년대 이후 보편화되어 온 가상 카메라(virtual camera)의 시각과 호응한다. 드론 카메라 및 고프로와 마찬가지로 가상 카메라는 캐릭터의 시점을 포괄하면서도 이 시점으로 환원되지 않고 공간 내에서 연속적으로 자유로이 움직이는 탈체현적 시각을 형성한다. 이러한 탈체현적 시각은 <파이트 클럽(Fight Club, 1999)>에서 신체 내부와 물리적 공간의 경계를 역동적으로 넘나드는 롱테이크, <엔터 더 보이드

(Enter the Void, 2009)>에서 캐릭터의 시점에서 출발하여 궁극적으로 도시를 위에서부터 수직적으로 조망하는 유평하는 롱테이크, 그리고 <그래비티(Gravity, 2013)>에서 우주복 헬멧 내로 파고들면서도 우주 공간을 360도의 각도로 포괄하며 선회하는 롱테이크에서 발견된다. 드론 카메라와 마찬가지로 이런 사례들에서의 가상 카메라는 “인간과 사물, 텅 빈 공간 모두가 겹으로 보기에 동일한 존재론을 공유하는 탈인간적 연속성”⁵⁵⁾을 전개한다. 또한 이러한 사례들에서 가상 카메라가 시점 쇼트를 취하더라도 이 시점은 카메라의 가동성 자체를 기록하고 이를 이미지의 표면에 드러내는 고프로에서와 마찬가지로 “의 인화에 근거한 관람 장치보다는 관객으로부터-파생된 공간 내의 현전을 시뮬레이션”하며, 그렇기 때문에 “캐릭터가 볼 수 있거나 볼 지도 모를 것보다는 ‘그 공간이 보는 것을 보는(seeing what the space sees)’ 행위”⁵⁶⁾가 된다. 정리하자면 드론 카메라 및 고프로는 사물-공간-인간의 탈인간적 연속성, 그리고 인간 주체로 환원되지 않고 자동화된 가동성 자체가 강조되는 탈체현된 시각을 가상 카메라와 공유한다. 이 두 가지 속성으로 인해 이 새로운 디지털 카메라 장치들은 가상 카메라와 마찬가지로 볼터(Jay David Bolter)와 그루신(Richard Grusin)이 말한 과매개(hypermediacy)의 논리를 구현한다. 과매개가 일반적으로는 월드 와이드 웹(World Wide Web)으로 대표되는 미디어 매개 자체의 다중화를 가리키지만, 볼터와 그루신은 과매개가 또한 “사실주의적 재현의 환영이 연장되거나 교란될 때 단일하고 명백히 통일된 매체 내에서도 작동”한다고 덧붙이면서 “인간 경험의 풍부한 감각을 재생산”⁵⁷⁾한다는 점을 주장하기 때문이다. 그러나 과매개를 지향하는

55) William Brown, *Supercinema: Film-Philosophy for the Digital Age* (New York: Berghahn Books, 2013), 39.

56) Mike Jones, “Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera,” *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 2, no. 3 (2007), 228, 237.

57) Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), 34.

두 가지 공통점에도 불구하고 드론 카메라와 고프로는 가상 카메라와 또한 구별된다. 물리적 법칙으로부터 자유로운 디지털 가상 공간, 또는 디지털 가상 공간과 물리적 공간이 합성된 공간에서 작동하는 가상 카메라와는 달리, 드론 카메라와 고프로는 의인화의 모델을 벗어난 탈인간적 시선과 가동성에 근거함에도 불구하고 물리적 세계와 사물, 신체와 그 운동을 기록하기 때문이다.

이렇게 물리적 세계와 사물, 신체를 새로운 방식으로 기록하는 드론 카메라와 고프로는 촬영 장치의 기술적 발전이 욕안으로 파악하기 힘든 세계의 기록과 가시화에 기여해 온 다큐멘터리 영화의 전통을 예승하면서도, 의인화된 체현적 카메라 모델에 동화되지 않는 기술적, 미학적 특성들로 인해 탈체현적, 탈인간적 시각을 활성화하면서 다큐멘터리의 양식과 다큐멘터리의 관람 경험 모두를 확장한다. 파스트의 <최적 고도 5,000피트>와 SEL의 <리바이어던>은 드론 카메라와 고프로의 탈체현적, 탈인간적 시각이 의인화된 체현적 카메라 모델에 근거했던 성찰적 다큐멘터리와 관찰자적 다큐멘터리의 미학적 차원을 확장하는데 기여한 사례다. 또한 이러한 사례에서 드론 카메라와 고프로로 전달되는 초월적인 조망이나 탈중심화된 부분적 응시는 전통적인 거리와 시각적 지평을 파괴하는 자동화된 디지털 장치가 동시대 시각 문화의 새로운 규범으로 자리한다는 점을 관람자가 체화하도록 유도하거나, 인간-사물-자연이 동등한 존재론적 지평으로 공존하는 세계의 복합적 감각을 관객의 지각으로 확산시킨다. 결국 드론 카메라와 고프로는 촬영 및 기록 장치 자체의 개념은 물론 이것이 함축하는 촬영 주체, 피사체로서의 현실, 관객의 개념 모두에 영향을 미치고 이 요소들 모두의 긴밀한 상호작용을 다큐멘터리 제작의 핵심적인 조건으로 정립함으로써 “카메라와 더불어 세계에 고정된 관찰자라는 관념으로 지탱된 전통적 다큐멘터리의 인식론에 도전”⁵⁸⁾한다. 드론 카메

58) John Dovey and Mandy Rose, “‘This Great Mapping of Ourselves’: New Documentary Forms Online,” in *The Documentary Film Book*, ed.

라와 고프로를 활용한 다큐멘터리가 디지털 미디어 및 플랫폼이 전통적인 다큐멘터리의 형태와 경험을 연장하는 동시에 갱신하는 21세기의 커다란 흐름에 합류하는 이유는 바로 이 때문이다.

참고문헌

<단행본>

- Bolter, Jay David and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- Brown, William. *Supercinema: Film-Philosophy for the Digital Age*, New York: Berghahn Books, 2013.
- Chamayou, Grégoire. *A Theory of the Drone*, trans. Janet Lloyd, New York: The New Press, 2013.
- Grierson, John. *Grierson on Documentary*, ed. Forsyth Hardy, Berkeley, CA: University of California Press, 1966.
- Grimshaw, Anna and Amanda Ravetz. *Observational Cinema: Anthropology, Film, and the Exploration of Social Life*, Bloomington, IN: Indiana University Press, 2009.
- Latour, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, New York: Oxford University Press, 2005.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*, Bloomington, IN: Indiana University Press, 2001.
- . *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Bloomington, IN: Indiana University Press, 1991.
- Renov, Michael. *The Subject of Documentary*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2004.
- Sobchack, Vivian. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992.
- Steyerl, Hito. *The Wretched of the Screen*, Berlin, Germany: Sternberg Press, 2012.
- Väliaho, Pasi. *Biopolitical Screens: Image, Power, and the Neoliberal Brain*, Cambridge, MA: MIT Press, 2014.
- Vertov, Dziga. *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson, Berkeley, CA: University of California Press, 1984.
- Virilio, Paul. *Desert Screen: War at the Speed of Light*, trans. Michael Degener, London: Continuum, 2002.

- _____. *Strategy of Deception*, trans. Chris Turner, London: Verso, 2000.
- _____. *The Vision Machine*, trans. Julie Rose, London: BFI Publishing, 1994.
- _____. *War and Cinema: The Logistics of Perception*, trans. Patrick Camiller, London: Verso, 1989.

<논문>

- Albright, Michael. "The Visible Camera: Hand-held Camera Movement and Cinematographic Embodiment in Autobiographical Documentary," *Spectator*, vol. 31, no. 1 (2011), 34-40.
- Bégin, Richard. "GoPro: Augmented Bodies, Somatic Images," in *Screens: From Materiality to Spectatorship-A Historical and Theoretical Reassessment*, eds. Dominique Chateau and José Moure, 107-115. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.
- Braeunert, Svea. "Post-traumatic Stress Disorder in Drone Operators: Relying on Uncertainty in Omer Fast's *5,000 Feet is the Best* (2011)," in *Visualizing War: Emotions, Technologies, Communities*, eds. Anders Engberg-Pedersen and Kathrin Maurer, 100-112. New York: Routledge, 2017.
- Cartwright, Lisa and D. Andy Rice. "My Hero: A Media Archaeology of Tiny Viewfinderless Cameras as Technologies of Intra-Subjective Action," *Scholar & Feminist Online* 13.3-14.1 (2016), accessed August 15, 2017, <http://sfonline.barnard.edu/traversing-technologies/lisa-cartwright-d-andy-rice-my-hero-a-media-archaeology-of-tiny-viewfinderless-cameras>.
- Demos, T. J. "War Games: A Tale in Three Parts," in *Omer Fast: 5,000 Feet is the Best*, 77-87, Berlin, Germany: Sternberg Press, 2012.
- Dovey, John and Mandy Rose, "'This Great Mapping of Ourselves': New Documentary Forms Online," in *The Documentary Film Book*, ed. Brian Winston, 366-375. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- Elsaesser, Thomas. "The Return of the 3D: On Some of the Logics and Genealogies of the Image in the Twenty-First Century," *Critical Inquiry* 39 (Winter 2013): 217-246.
- Feld, Steven. "Editor's Introduction," in *Ciné-Ethnography*, trans. and ed. Steven Feld, 1-25. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2003.
- Goldsmith, Leo. "*Leviathan*: The Violence of Sensation," *Reverse Shot*, February

- 25, 2013, accessed September 10, 2017, <http://reverseshot.org/reviews/entry/1682/leviathan>.
- Gregory, Derek. "Drone Geographies," *Radical Philosophy* 183 (Jan/Feb 2014): 8-19.
- _____. "The Everywhere War," *Geographical Journal*, vol. 177, no. 3(2011): 238-250.
- _____. "From a View to a Kill: Drones and Late Modern War," *Theory, Culture & Society*; vol. 28, nos. 7-8 (2011): 188-215.
- Johnston, John. "Machinic Vision," *Critical Inquiry* 26 (Autumn 1999): 27-48.
- Jones, Mike. "Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 2, no. 3 (2007): 225-243.
- Kara, Selmin and Alanna Thain. "Sonic Ethnographies: *Leviathan* and New Materialisms in Documentary," in *Music and Sound in Documentary Film*, ed. Holly Rogers, 185-198. New York: Routledge, 2015.
- Landesman, Ohad. "Here, There, and Everywhere: *Leviathan* and the Digital Future of Observational Documentary," *Visual Anthropology Review*, vol. 31, no. 1 (2015): 12-19.
- _____. "Reality Bytes: Reclaiming the Real in Digital Documentary," dissertation, Department of Cinema Studies, New York University, 2013.
- Leimbacher, Irina. "The World Made Flesh," *Film Comment*, March/April 2014, accessed September 10, 2017, <https://www.filmcomment.com/article/the-sensory-ethnography-lab>.
- Macdonald, Scott. "Sensory Ethnography," in *Avant-doc: Interscutions of Documentary and Avant-garde Cinema*, 373-418. New York: Oxford University Press, 2014.
- Rothman, William. "Eternal VÉRITÉS: Cinema-Vérité and the Classical Cinema," in *The I of the Camera: Essays in Film Criticism, History and Aesthetics*. 2nd edition Cambridge, 281-297. UK: Cambridge University Press, 2004.
- Rouch, Jean. "The Camera and Man," in *Ciné-Ethnography*, trans. and ed. Steven Feld, 29-46. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2003.
- _____. "On the Vissicitudes of the Self," in *Ciné-Ethnography*, 87-101
- _____. "Ciné-Anthropology: Jean Rouch with Enrico Fulchignoni," in *Ciné-Ethnography*, 147-186.

- Smith, Christina M. "Gaze in the Military: Authorial Agency and Cinematic Spectatorship in 'Drone Documentaries' from Iraq," *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* (2016): 89-99.
- Sobchack, Vivian. "'The Active Eye' (Revisited): Toward a Phenomenology of Cinematic Movement," *Stidia Phenomenologica* XVI (2016): 63-90.
- Stahl, Roger. "What the Drone Saw: The Cultural Optics of the Unmanned War," *Australian Journal of International Affairs*, vol. 67, no. 5 (2013): 659-674.
- Thain, Alanna, "A Bird's Eye-View of *Leviathan*," *Visual Anthropology Review*, vol. 31, no. 1 (2015): 41-48.
- Väliaho, Pasi. "The Light of God: Notes on the Visual Economy of Drones," *Necsus: European Journal of Media Studies*, Autumn 2014, accessed October 1, 2017, https://necsus-ejms.org/light-god-notes-visual-economy-drones/#_ednref24.
- Winston, Brian. "Introduction: The Filmed Documentary," in *The Documentary Film Book*, 1-29.

<7|타자료>

- Chang, Dustin. "Interview: Lucien Castaing-Taylor and Véréna Paravel on *Leviathan* and the Possibilities of Cinema," *Screenanarchy*, Feb 26, 2013, accessed September 10, 2017, <http://screenanarchy.com/2013/02/lucien-castaing-taylor-verena-paravel-interview>.
- Fairfax, Daniel. "The Cinema is a Bad Object: Interview with Francesco Casetti," *Senses of Cinema* 83 (June 2017), accessed September 10, 2017, <http://sensesofcinema.com/2017/film-studies/francesco-casetti-interview>.
- Jarenko-Greenwold, Anya. "Véréna Paravel and Lucien Castaing-Taylor: Artists in Conversation," *Bomb Magazine* (2013), accessed September 15, 2017, <http://bombmagazine.org/article/7084/v-r-na-paravel-and-lucien-castaing-taylor>.
- Pierce, David. "The Crazy New Camera Tech That Made *Planet Earth 2* Possible," *Wired*, March 26, 2017, accessed September 1, 2017, <https://www.wired.com/2017/03/crazy-new-camera-tech-made-planet-earth-2-possible>.