The Posthumanities
Semiosis
포스트인문학 & 세미오시스

들뢰즈의 관객-이미지: 포스트-휴먼 관객론

글 | 이지영

0.

현재의 미디어 환경은 많은 것을 바꾸어놓고 있다. 영화를 둘러싸고 있는 환경 역시 디지털과 네트워크의 도입 이래로 수많은 변화를 겪고 있다. 영화의 촬영과 편집에서부터 배급과 유통에 이르기까지 영화와 관련된 영역들 중 변화를 겪지 않은 영역을 찾기 힘들다. 영화를 둘러싼 미디어 환경과 관람 환경의 급진적 변화는 영화 관객의 전방위적 변화를 야기한다. 2017년 논란이 되었던 봉준호 감독의 <옥자>의 경우 '진정한 영화는 여전히 극장에서만 상영되어야 하는가'라는 질문을 제기하여 관람 방식에 기반한 영화 정체성을 되묻는다. 2017년 제70회 칸 국제영화제에서 <옥자>는 경쟁부문에 초청되었으나, 심사위원장 페드로 알모도바르(P. Almodovar)는 전통적인 극장 상영이 아닌 온라인 스트리밍 사이트 넷플릭스에서 상영된다는 이유 때문에 <옥자>는 수상작이 될 수 없다고 주장했다.

그의 주장은 영화 관람 방식의 변화가 영화의 정체성을 논의하는 데에 중요한 요소임을 보여준다. 알모도바르를 지지하는 이들의 주장처럼 상영 방식의 변화는 과연 영화 생태계를 파괴하는 것일까? 극장에서 상영되는 것만이 진정한 영화로 인정받을 수 있는가? 이러한 물음들에 대해서는 여러 측면에서 논쟁이 있을 수 있다. 그러나 극장 관람 방식이 여전히 유의미하게 유지되는 동시에 다양한 플랫폼을 통해 영화를 관람하는

SEMIOSIS RESEARCH CENTER
포스트인문학&세미오시스에 포함된 주요 내용은 연구진 또는 원고 집필자의 개인 견해로서 세미오시스 연구센터의 공식 의견이 아님을 밝혀 둡니다.

관객의 숫자가 점차 늘고 있다는 것은 이미 익숙한, 거부할 수 없는 현실이다. 영화는 결국 관객의 수용 없이는 존재할 수 없는 예술이기 때문에, '관객의 변화'에 대한 고찰은 거대한 변화의 와중에 있는 포스트휴먼의 상황에서 '영화 정체성의 변화'를 이해할 수 있는 중요한 하나의 논점이 될 것이다.

현재의 멀티 플랫폼 환경에서 관객은 더 이상 어두운 극장이라는 한 장소에만 머물러 있지 않는다. 물론 영화를 보기 위해 극장이라는 공간을 선택할 수는 있지만, 원칙적으로는 극장만이 유일한 선택지가 아니라 다양한 플랫폼에서의 관람 역시 가능하다. 어느 장소에서든 영화를 볼 수 있다. 큰 스크린으로 볼 것인지 텔레비전 화면으로 볼 것인지 아니면 스마트폰으로 볼 것인지도 당연히 관객의 선택에 달려있다. 그래서 영화가 상영되는 공간과 플랫폼의 다변화뿐 아니라, 이에 따른 관람 방식의 변화 역시 눈여겨보아야 한다.

극장의 관객과 달리 이미 비디오 시절부터 관객은 영화를 마음대로 정지하거나 필요한 부분을 반복 관람할 수 있었고, 영화의 제작부터 관람에 이르기까지의 전 과정이 디지털화됨에 따라 관객은 영화를 편집해서 2차 창작까지 할 수 있는 상황이 되었다. 영화에 대한 감상과 반응 역시 극장 안의 익명적 다수나 평론가의 의견에 영향을 받거나, 기껏해야 지인들에게 입소문을 내는 정도에 불과했던 기존의 상황 역시 근본적으로 달라지고 있다. 인터넷이 정보 교류의 주요 수단으로 등장하면서 일반 관객들에 의해 주도되는 온라인 평가의 중요성이 점차 증대되면서 전문가의 영향력은 그 이전보다 약화되고 있다.

영화를 관람하는 장소와 방식, 흐름까지 자신이 통제할 수 있으며, 언제 어디서든 영화를 관람할 수 있고 영화의 소비 방식까지 달라진 이러한 새로운 영화관객에 대한 논의가 영화이론 내에서 아직 충분히 이루어지지 않았다. 기존의 영화관객론은 새로운 미디어 환경에서 유지될 수 있을까? 새로운 관객을 과거의 범주인 능동적 혹은 수동적 관객의 이분법으로 파악하는 것이 가능할까? 영화를 정지시키고 다른 일을 하다가 마음에 드는 장면을 반복해서 보는 관객을 과연 '능동적 관객'이라는 개념으로 설명할 수 있을까? 이러한 관객을 무엇으로 이해하고 어떻게 파악하고 개념화할 수 있을까? 이는 분명 새로운 관객론이 요청되는 상황이다.

1.

이 새로운 관객을 개념적으로 파악하기 위해서는 기존의 관객론을 비판적으로 검토하면서 현재의 영화 관람 환경에 맞는 새로운 관객론을 제시해야 한다. 특히 스마트 기기들을 일상적으로 사용하며 네트워크로 연결되어 있는 포스트휴먼 시대 영화 관객을 어떻게 개념화할 수 있을 것인지가 새로운 관객론의 핵심이 될 것이다.

지금까지의 영화관객 연구는 크게 두 가지 흐름으로 정리될 수 있다. 먼저 영국의 영화잡지 『스크린 Screen』에 의해 영미권 영화이론 안에서 유명해진 1970년대와 1980년대의 구조주의, 정신분석학, 알튀세의 이론에 기반한 영화연구로서 관객을 텍스트 결정론에 입각한 수동적 존재로 파악한 일련의 연구들을 포함한다. 이 연구들은 소위 '스크린 이론'이라고 불리며 오랜 시간 영화관객론의 주류로서 관객론에 광범위한 영향을 끼쳐왔다. 다음으로는 1970년대 초 버밍햄대학교 현대문화연구소를 중심으로 홀(S. Hall)과 동료 학자들은 대중영화가 지배 이데올로기의 산물이라는 편협하고 엘리트주의적 태도를 견지하고 있던 텍스트 결정론에 기반한 스크린 이론을 비판하였다. 문학비평에서의 독자반응과 해독이론에서 영향을 받은 이 문화연구자들에게 관객은 능동적인 존재로 파악되었다. 대표적으로 이 두 흐름이 영미권 영화관객론의 주류를 이루고 있다.

도식화에 따르는 지나친 단순화에도 불구하고, 지금까지의 관객론을 도식화한다면 영화에 참여하는 관객은 능동적이거나 수동적인 두 가지 유형으로 구분된다고 할 수 있다. 수동적인 관객은 정통 주류 영화라고 일컬어지는 헐리우드 영화의 생산물이고, 능동적 관객은 아방가르드 영화에서 요청하는 희망 섞인 생산물로서의 관객이라고 할 수 있다. 주류 영화의 고전 서사적 재현 전략에 의해 영화에 몰입되고 주인공에 동일시되어 영화의 이데올로기를 수동적으로 재생산하는 수동적 관객과 달리, 능동적 관객은 영화에 빠져드는 것이 아니라 현실을 직면하고 사유하도록 요청되었다고 할 수 있다.

하지만 수동적인 것이 언제나 나쁜 것일까? 능동적 관객을 생산한다고 가정된 아방가르드 영화가 우월하다는 것은 지나친 엘리트주의는 아닐까? 능동적 관객을 산출하는 실험적인 아방가르드 영화가 더 우월하다는 주장이 성립하기 위해서는 영화관객이 능동적 혹은 수동적인 이분법으로 나뉠 수 있다는 것이 전제가 참이어야만 한다. 그런데 정말로 영화관객은 수동적 관객 아니면 능동적 관객으로 명확히 구분될 수 있을까?

이러한 이분법적 구분에 대해서는 랑시에르(J. Rancière)의 견해를 고려해 보는 것이 의미가 있다. 왜냐하면 "랑시에르는 능동성과 수동성의 양분 구도를 그대로 유지한 채 "관람자[라는] 수동적 관객이 반대의 것[즉, 능동적으로 혹은 관람자가 아닌 행위자]으로 변해야 하는 장소"로 극장이 규정되는 것에 반대"[1] 하기 때문이다. 랑시에르의 '해방된 관객'은 기존의 '수동적/능동적 관객' 개념이 상정하고 있던 위계질서를 뒤흔들어 해체하는 '감성적인 것의 분할'을 수행하는 정치적 목적을 가진다. 랑시에르에 따르면, 스크린 이론이 전제하고 있는 관객의 수동성과 능동성에 대한 이분법적 구분, 아방가르드 영화의 우월성 등은 유지될 수

1 남수영,「스펙터클과 중력의 무대 : 랑시에르와 영화의 관객성」, 『비평과이론』, Volume 17, No. 2, 통권 31호, 2012, 131쪽.

없다는 것이 명백해진다.

2.

이분법적 관객론의 극복은 들뢰즈(G. Deleuze)의 영화철학에서도 이루어진다. 관객 역시 다양한 이미지들 중 하나의 이미지로서 이미지 분류학의 하나의 구성요소라고 할 수 있다. 이미지의 구성요소로서의 관객은 영화 이전에 존재하는 것이 아니라 영화를 관람함으로써만 형성되기 때문에, 들뢰즈에게 관객은 철저하게 영화와 내재적인 관련을 가지고 있으며 영화를 관람함으로써만 비로소 형성되는 존재라는 점에서, 들뢰즈의 관객, 즉 관객-이미지가 가지고 있는 첫 번째 특성인 수동성을 볼 수 있다. 하지만 이 수동성은 스크린 이론가들의 주장처럼 관객은 완전히 수동적이기만 하다는 의미를 함축하는 것은 아니다. 이는 영화를 관람하면서 형성된다는 기본적인 차원에서 관객의 수동성을 의미한다고 보아야 할 것이다.

영화 관객의 존재는 영화의 관람이라는 조건에서만 성립하고, 관객의 사유는 이미지들의 충격에 의해 생산된다는 측면에서는 수동적이지만 개별적으로 진행되는 각자의 실질적인 사유의 내용은 능동적으로 전개될 수 있다. 영화의 하나의 구성요소로서의 관객-이미지는 정신적 자동기계에 대한 논의에서 더욱 구체화될 수 있다. 자동기계로서의 영화 이미지들의 연쇄 속에 관객-이미지가 자리하게 되면서 사유가 발생한다. 특히 사유를 분만하게 하는 시간-이미지의 영화에서의 간격과 틈새를 가진 이미지들의 연쇄는 연쇄에 그치지 않고 계열로 형성된다. 바로 이 계열의 마지막 항의 자리에 위치하는 것이 관객이다. 이미지의 독서란 겉면의 이미지들의 연쇄로서의 총체화를 문제 삼고 이를 깨뜨리며, 이렇게 이미지들은 중심이 없이 발산하는 계열들로 생성된다. 다시 말해 이미지를 읽는다는 것은 계열의 발산을 사유하는 것이다. 하지만 이미지의 새로운 읽기는 극단적인 계열화에만 머무는 것이 아니라 이를 넘어서려는 사유에 해당한다. 여기에서 관객-이미지는 분산적인 계열 속의 한 항이지만 미리 주어진 고정된 실체로 주어지는 것은 결코 아니다. 영화로부터 주어지는 계열들 및 영화 외적으로 주어지는 계열들과의 마주침과 미끄러짐 속에서 생성되는 것이 바로 '관객-이미지'라고 할 수 있다. 그래서 관객-이미지는 생성되어야 할 '도래할 민중(people to come)'이라고 할 수 있다. 영화와 더불어 역설적인 방식으로 공명하면서 생성되고 계열로서의 존재 방식 자체로 이미지에 계속적인 물음을 던지는 존재가 바로 관객-이미지라고 할 수 있다. 이렇게 관객은 이미지에 대한 사유 속에서 함께 변형되고 얽히며 소통하게 된다.

이 관객은 영화의 계열들과 마주치기 '이전' 및 영화의 계열들과 마주치며

엉키는 '동안'에도 관람 조건들의 계열들과 마주치고 있다. 첫째, 관객-이미지는 극장 바깥으로 확장된다. 관객은 이제 플라톤의 동굴 비유 속 수인처럼 어두운 극장 안 스크린 앞에만 붙들려 있는 존재가 아니다. 영화는 극장에서만 볼 수 있는 것이 아니라, 네트워크를 기반으로 길거리에서도 기차나 비행기 안에서도 어디에서든 볼 수 있는 것이 되었다. 지금 우리는 언제 어디서나 네트워크로 연결된 기계 장치들과 인간이 연결된 포스트휴먼적 환경에 살고 있다. 이러한 시대의 영화관객 역시 영화가 시작되기 전에는 존재하지 않고 영화에 의해 형성되므로 수동적인 구경꾼이지만 동시에 여러 미디어들을 넘나들면서 능동적으로 자신의 관람 방식을 선택하고 영화에 대한 의견을 제시하고 토론에도 참여하며 2차 창작까지 생산하는 참여적인 수행자가 된다고 할 수 있다. "스마트미디어 시대의 영화는 '보는 것'에 그치지 않고 '경험하는 것'이 된다."[2] 셋째, 관객은 네트워크를 통해 다른 관객들과 연결된다. 관객은 이미 극장의 한계에서 벗어나 다른 관객들과 연결되어 계열을 형성하고 있다. 왜냐하면 관객은 더 이상 고립된 개인이 아니라 집단지성을 가진 새로운 집단이 되기 때문이다. 기존의 극장에서의 공동 관람과 달리 '사회적 시청(social viewing)'이라고 불리는 TV를 시청하는 동시에 인터넷 커뮤니티에 접속하여 프로그램에 대해 소통하는 멀티미디어 이용방식을 취한다. 넷째, 평소 친숙하던 관계에서 이뤄지던 공동 관람과 비교하여 보다 다양한 비동질적 사람들이 모일 수 있다. 이에 대해 사회적 시청 참여자들이 수동적으로 콘텐츠를 시청하는 고립된 관중에서 벗어나, 콘텐츠를 비판적으로 감상하고 적극적으로 연대를 이루는 공중으로 성장했다고 말할 수 있다. 이러한 탈육화된 집단적 공중으로서의 사이버 관객-이미지들이 생산하는 커뮤니케이션은 비선형적으로 연결·공유·확장되는 특성을 지닌다.[3]

2 정민아, 「스마트 미디어 시대 팬덤과 영화문화 - 여성관객 네트워크와 수행성을 중심으로」, 『한국문학과 예술』제40집, 2021, 354~355쪽 참조.

3 김소영, 「(비)물질적 디지털 가상 세계의 탈경계성에 관한 시론」, 『영상문화』, 39호, 2021, 72쪽 참조.

이렇게 관객-이미지는 유동적인 영화의 조건들과 연결접속하여 계열을 확장하면서 자신들의 지식과 생산물을 공유하는 집단지성을 가진 관객-이미지들이 된다. 다른 관객들, 스마트 기기들, 네트워크와 연결접속되어 계열을 형성하며 미디어들 사이를 유동적으로 흘러다니는 관객은 결코 개별적인 단독자가 아니라 계열 속에서 다른 관객-이미지들과 복수적으로 연결되어 있는 다중적인 관객-이미지임에 주목해야 한다. 이 유동적인 관객은 영화 그리고 세계와 더불어 다중적인 계열들을 형성하는데, 이 계열에서 생성되는 '도래할 민중'이 바로 관객이 된다. '도래할 민중'은 고전 정치 영화에서처럼 미리 가정되고 주어진 혁명의 주체로서의 민중이 아니다. 민중은 아직 없다. 그래서 도래해야만 한다. 이 도래의 과정이 곧 생성이고, 이 생성 속에서 관객은 민중으로 형성될 수 있다. 하지만 이 미래적 민중은 동질적인 집단이 아니다. 고전영화의 민중은 수없이 다양한 개인들과 계급들에게 통일성 내지 정체성을

부여하고 이를 통해 초월적인 주권 아래로 복속시키는 원리의 역할을 담당하는 반면, 현대영화에서 도래할 민중은 "통일되어 있지 않으며 복수적이고 다양한 상태로 남아"있는 "독특성들의 집합"으로서의 다중(multitude)과 유사한 성격을 띠게 된다고 볼 수 있지 않을까. 네트워크를 통한 다중 미디어 이용자-관객이 형성할 집단적 사유 능력을 가진 새로운 방식의 집단, 즉 '다중-관객(multitude-spectator)'으로서의 관객-이미지들의 확장된 계열의 가능성을 열어두면서 논의를 마무리하고자 한다.

✷추천 문헌

1. Deleuze, G., CINÉMA 1, L'image-mouvement, Paris: Les Éditions de Minuit, 1983, 유진상 옮김, 『시네마 Ⅰ, 운동-이미지』, 서울: 시각과 언어, 2002.
2. Deleuze, G., CINÉMA 2, L'image-temps, Paris: Les Éditions de Minuit, 1985, 이정하 옮김, 『시네마 Ⅱ, 시간-이미지』, 서울: 시각과 언어, 2005.
3. Jenkins, H., Convergence Culture, New York & London: New York University Press, 2006. 김정희원, 김동신 옮김, 『컨버전스 컬처』, 비즈앤비즈, 2008.
4. Mulvey, L., Death 24x a second. London: Reaktion Books. 2005. 이기형, 이찬욱 옮김, 『1초에 24번의 죽음』, 서울: 현실문화연구, 2007.

✷저자 소개

이지영 교수는 현재 한국외국어대학교 세미오시스 연구센터 HK연구교수로 재직 중이며, 서울대학교에서 "들뢰즈 『시네마』에서 운동-이미지 개념에 대한 연구"로 박사학위를 취득했다. 주요 저서로는 『BTS 예술혁명』이 있고, 주요 연구 분야는 들뢰즈의 영화철학, 영화이론, 뉴미디어 매체 미학, K-컬처에 대한 연구 등이다.