

# 디지털 하이브리드 이미지 존재론에 관한 연구

## A Study on the Aesthetic Ontology of Digital Hybrid Image

정현

중부대학교 공연예술학부

Heon Jeong(hanlbada@joongbu.ac.kr)

### 요약

이 논문은 디지털 테크놀러지가 영화 이미지의 미학적 존재론을 어떻게 변화시키고 있는지에 대해 다룬다. 영화 예술의 물질적 기초로서 셀룰로이드 필름을 통한 이미지 생산과 소비의 시대는 이미 막을 내렸다. 컴퓨터와 인터넷 시대의 도래는 영화의 세계에 새로운 이미지 존재론의 출현을 불가피하게 만든다. 오늘날 디지털 시네마 시대에 벤야민의 기계 복제 개념을 재해석할 필요가 있다. 필름 이미지의 기계 복제는 컴퓨터 시뮬레이션에 기초한 디지털 합성 개념으로 변형된다. 또한, 디지털 테크놀러지는 영화의 몽타주 미학에 중대한 변화를 초래한다. 쇼트들의 시간적 연결에 기초한 필름의 몽타주 미학은 컴퓨터 데이터와 픽셀 이미지의 공간적 시뮬레이션에 기초한 '디지털 콜라주' 미학으로 변화한다. 이 논문은 영화적 환영과 표현의 미학이 확장되는 디지털 하이브리드 이미지 존재론을 탐구함으로써 기존 연구와의 차별성을 제시한다.

■ 중심어 : | 디지털 영화 | 하이브리드 이미지 | 컴퓨터 시뮬레이션 | 디지털 합성 | 콜라주 |

### Abstract

This paper investigates how digital technology innovates the aesthetic ontology of film images. The modern civilization of computer and internet bring about the new ontology of film images. Digital hybrid image expands the contradictory combination of physical reality and filmic fantasy. It is inevitable to recount Walter Benjamin's concept of mechanical reproduction in the age of digital cinema. The modern condition of image arts changes the concept of mechanical reproduction to the logic of digital configuration. In addition, computer simulation innovates the film aesthetics of montage to the aesthetics of digital collage. The technological and aesthetical development of computer simulation and internet network leads to the new ontology of digital hybrid images. This study suggests a new theoretic point that the aesthetic ontology of digital hybrid images leads to the expansion of filmic fantasy and expression.

■ keyword : | Digital Cinema | Hybrid Image | Simulation | Configuration | Collage |

\* 이 논문은 2018년도 중부대학교 학술연구비 지원에 의하여 이루어진 것임.

접수일자 : 2018년 10월 15일

수정일자 : 2018년 11월 23일

심사완료일 : 2018년 11월 23일

교신저자 : 정현, e-mail : hanlbada@joongbu.ac.kr

## I. 서론

이 논문은 영화의 새로운 존재론으로서 디지털 하이브리드 미학(the aesthetics of digital hybrid)에 대해 다룬다[1]. 이미지 존재론의 차원에서, 디지털 미학은 물질적 현실과 상상적 환영의 하이브리드 미학이다. 1990년대 이후 영화 제작과 상영, 유통과 소비의 모든 측면에서 컴퓨터 테크놀러지가 급속히 유입된 이래, 디지털 하이브리드 미학은 영화의 세계 속으로 빠르게 확산되었다.

필름으로부터 디지털로의 전환은 영화 영상 이론의 재정립을 위한 다양한 분석과 논쟁들을 불러일으켰다. 한편으로, 필름 미학과 디지털 미학의 연속성을 강조하는 주장들이 제기되었다. 대표적으로, 필립 로젠(P. Rosen)은 ‘디지털 모방’[2]이 전통적 필름 미학의 연속에 다름 아니라고 주장한다. 디지털 시대에도 불구하고 현실을 모방하고 재현하고자하는 필름의 미학은 여전히 계속된다는 것이다. 또한, 폴 윌먼(P. Willemen)은 더 강한 어조로 디지털 기술 미학이 할리우드 자본을 위해 봉사하는 ‘주식 브로커 미학’[3]의 연속에 다름 아니라고 비판한다.

하지만, 이런 이론들의 일면적 타당성에도 불구하고, 필자는 디지털 기술의 혁신적 가능성과 예술적 잠재력을 간과해서는 안 된다는 점을 강조할 것이다. 이를테면, 톰 거닝(T. Gunning)의 ‘디지털 아트랙션’[4], 아일리쉬 우드(A. Wood)의 ‘디지털 미시 조작’[5]같은 개념들을 비판적으로 수용하고자 한다. 미시적, 분자적 차원에서 이루어지는 디지털 합성 미학은 필름 시대에는 볼

가능했던 창의적이고 실험적인 표현주의 미학을 확산할 수 있기 때문이다.

‘디지털 전환the digital turn’와 관련하여 국내 영화 영상 학계에서도 다양한 이론적 분석들이 진행되어 왔다. 특히, 필름의 한계를 뛰어넘는 디지털 테크놀러지의 잠재력에 대한 이론적 고찰이 두드러진다. 이를테면, 문재철[6]은 디지털 카메라 무브먼트가 인간의 시지각적 인지를 넘어서는 새로운 형태의 리얼리즘을 추구한다는 점을 포착했다. 김지훈[7]은 디지털 다큐멘터리를 위한 대표적 촬영장비로서 드론과 고프로의 활용이 어떻게 ‘탈체현적’ 영화미학의 확산과 연관되는지에 대해 논한다. 이러한 논의들은 디지털 영화의 촬영과 제작의 측면에서 ‘새로운’ 리얼리즘과 ‘탈체현적’ 영화 미학이 어떻게 확산되고 있는 지 효과적으로 논증하고 있다.

본고는 이러한 선행 연구들의 이론적 성취를 보다 발전시키고자 한다. 즉, 촬영과 제작의 측면을 넘어서 영화 이미지 존재론의 총합적 미학의 차원으로 논의를 확장시키고자 한다. 특히, 필자는 다음의 세 가지 이론적 범주들을 재검토함으로써 필름 미학을 넘어서는 디지털 가상성 미학의 이론화로 나아가고자 한다.

첫째, 물질적 지표성과 영화적 상상력 사이의 변증법이다. 여기에서 필자는 디지털 이미지가 영화의 리얼리티 뿐만 아니라 상상적 표현주의를 보다 강화한다는 점을 강조할 것이다. 둘째, 필름의 기계 복제 미학은 디지털 합성의 바이오사이버네틱 미학으로 확장된다. 디지털 시대의 영화는 필름의 기계 복제 미학을 컴퓨터 테크놀러지의 미시적, 분자적 합성의 영역으로 변화 발전시킨다. 셋째, 필름 몽타주와 디지털 플라주 사이의 변증법적 대립과 통일 문제이다. 쇼트들의 연결에 기초한 셀룰로이드 필름의 몽타주 미학은, 픽셀과 데이터 시뮬레이션을 통한 이미지 짜깁기와 이음매없는 변형의 디지털 플라주 미학으로 나아간다. 이 논문은 아날로그와 디지털, 현실과 이미지, 복제와 합성이 뒤엉키고 새롭게 재구성되는 디지털 하이브리드 이미지의 미학적 존재론을 탐구함으로써 기존 이론적 연구들을 보다 발전시키고자 한다.

1 옥스퍼드 영어사전에 따르면, 하이브리드(hybrid)의 사전적 정의는 ‘서로 다른 요소들의 결합에 의해 만들어진 것’이다. 문자 그대로의 의미에서, 하이브리드는 한국어로 ‘잡종’, ‘혼종’, ‘합성’, ‘혼합’, ‘결합’ 등의 복합적 의미에 대응한다.

여기에서 ‘디지털 하이브리드 이미지’라는 개념은 한편으로, 실사 이미지와 컴퓨터 그래픽 이미지의 잡종성을 지칭한다. 다른 한편으로, 그것은 물질과 이미지, 현실과 환영, 재현과 구성의 컴퓨터 합성 미학을 의미한다.

또한, 본고에 사용된 ‘디지털 이미지’라는 용어는 주로 디지털 영화 이미지를 지칭한다. 본고의 주된 연구 대상은 디지털 영화 이미지의 하이브리드 특성이기 때문이다. 여기에서 ‘디지털 영화’, ‘디지털 시네마’라는 개념은 필름 영화와 대비되는 개념으로 사용된다. 즉, 그것은 영화 제작의 생산, 소비, 유통의 모든 영역에서 필름의 소멸과 디지털 테크놀러지의 전면화를 지칭하는 개념으로 사용된다.

## II. 물질적 지표성과 영화적 상상력

무엇보다 먼저, 디지털 합성 테크놀러지가 영화 이미지의 상상적, 환영적 본성을 강화한다는 점에 대해서 주목할 필요가 있다. 거닝은 영화 예술의 핵심은 이미지의 감각성과 시각성에 있기 때문에 디지털 시네마가 현실적 인과관계와 물질적 지표성(physical indexicality)의 문제를 뛰어넘는다고 말한다[8]. 토마스 엘새서(T. Elsaesser)와 말테 하게너(M. Hagen)는 디지털 시네마의 ‘촉각적이고 체현적인 지각(haptic and embodied perception)’의 중요성을 강조한다[9]. 디지털 영화 이미지의 어트랙션과 상상적 판타지는 관객의 육체적 감각과 지각으로부터 나온다.

컴퓨터 합성 미학은 이미지의 환영과 기술적 스펙트클을 통해 관객의 감각적 몰입과 상상적 판타지를 자극한다. 디지털 시네마는 합리성의 왕국을 넘어 ‘어트랙션 영화(the cinema of attraction)’로 나아간다[10]. 컴퓨터 합성 이미지의 기술적 스펙트클과 디지털 어트랙션은 영화 이미지의 상상적, 환영적 본질을 복원하고 강화한다.

또한, 디지털 합성 미학은 영화적 표현의 잠재력을 확장한다. 컴퓨터그래픽의 합성 이미지는 영화적 구성과 조합의 창조적 미학을 제시한다. 비비안 소브체크(V. Sobchack)가 말했듯이, 애니메이션 이미지가 만들어내는 ‘선의 운동(the movement of the line)’은 창조적 개방성과 표현적 힘을 유발한다[11]. 선의 운동은 영화적 복제 이미지의 포토리얼리즘과 물질적 지표성을 넘어선다. 컴퓨터 그래픽에 의해 애니메이션되고 시뮬레이션된 이미지들은 창조적이고 표현적인 힘을 보여준다. 이런 의미에서, 우드는 컴퓨터 합성 미학이 영화 제작에 있어서 창조적이고 표현적인 잠재력을 확장한다고 말한다. 디지털 조작(digital manipulation)은 영화적 지표성의 제한을 뛰어넘는다. 그것은 마이크로 레벨에서 개별적이고 독립적인 이미지 요소들을 분할하고 재조합한다[12].

그렇다면, 디지털 시대에 영화의 상상적, 환영적 표현력의 확장은 물질적 지표성을 약화시키는가? 패트릭 파워(P. Power)에 따르면, 3D 컴퓨터 애니메이션에서 영화적 표현력의 확장은 영화 이미지의 물질적 흔적을

결코 약화시키지 않는다. 3D 컴퓨터 이미지의 표현적 미학은 현실지시적이면서 동시에 상상적인 다양한 ‘양식적 요소들(modality cues)[13]’의 복합적 효과를 통해서 더욱 강화된다. 즉, 컴퓨터 그래픽의 마이크로 조작이라는 표현적 레벨에서 물질적 현실의 지표적 흔적들이 복합적으로 혼합된다. 제임스 카메론 감독의 2009년작 <아바타> 이후 거의 모든 디지털 영화에서 사용되고 있는 이모션 캡처(emotion capture)와 퍼포먼스 캡처(performance capture) 테크놀러지는 컴퓨터 합성의 미학을 통해 현실과 이미지, 실재와 가상, 지표성과 상징성이 효과적으로 결합되고 있음을 보여준다. 디지털 시네마는 이미지의 포토리얼리즘적 사실성과 몰입적 미학을 강화함과 동시에, 컴퓨터 합성을 통한 표현주의 영화 미학을 보다 확산하고 있다.

영화 존재론의 시각에서, 본질적으로 지표성의 개념은 영화적 상징과 판타지의 개념과 복합적으로 연관된다. 퍼스(C. S. Peirce)는 기호의 본성을 지표성(indexicality), 상징성(symbolicity), 도상성(iconicity)에 기초하여 설명한다[14]. 또한, 들뢰즈는 퍼스의 기호학적 개념을 원용하여 이미지의 본질을 실재성(the actual)과 가상성(the virtual)의 복합적 잠증성의 측면에서 정의한다[15]. 이런 논의의 연장선상에서, 거닝은 영화적 리얼리티가 물질적 지표성의 측면에 한정되어서는 안된다고 주장한다[16]. 또한, 마리 앤 도안(M. A. Doan)은 영화가 지표성, 상징성, 도상성을 총합하는 특별한 기호 체계로 간주되어야 한다고 말한다. 영화의 지표성은 영화의 상징성과 도상성의 측면에 불가분 결합되어 있음에 분명하다[17]. 영화의 리얼리티는 지표적이고 상징적이며 도상적이다. 이들의 복합적 합성을 통해 영화적 리얼리티가 창조된다.

이런 맥락에서, 디지털 가상성 미학은 현실과 환영, 지표성과 상상력 사이의 모순적 통일과 대립을 한층 더 강화한다. 사진적 형식이건 컴퓨터 시뮬레이션이건 간에 시네마의 미학은 물질적 지표성과 영화적 상상력 사이의 실천적 결합이자 ‘모순적 협상[18]’이다. 디지털 테크놀러지의 확산은 리얼리즘과 영화적 표현주의의 결합이라는 새로운 가능성을 낳는다. 즉, 컴퓨터 합성 미학은 영화적 리얼리티와 환영 사이의 모순을 강화하는

새로운 미학적 양식이다.

### III. 기계 복제와 디지털 합성

앞에서 논의한 물질적 현실과 영화 이미지의 상관관계에 대한 논의를 기초로 하면서, 이제 디지털 테크놀러지가 복제(reproduction)와 합성(synthesis)의 개념을 어떻게 변화시키고 있는지 살펴보자. 영화 예술은 기술 장치의 도움으로 물질 대상과 사건을 리얼리스틱하게 기록하고 복제한다. 발터 벤야민(W. Benjamin)은 '기계 복제'의 개념으로 영화 이미지의 특징을 설명한다[19]. 벤야민에 따르면, 물질적 현실에 대한 영화의 기계 복제 능력은 복제 기술의 역사에 혁명을 일으킨다. 사진과 영화는 예술가의 손떨림을 넘어 복제 기술의 역사를 바꾸었다. 기계 복제는 수공업적 복제 기술을 대체했다.

하지만, 오늘날 디지털 시네마 시대에 벤야민의 기계 복제 개념을 재해석할 필요가 있다. 윌리엄 미첼(W. Mitchell)에 따르면, 오늘날 디지털 예술의 시대는 벤야민의 기계복제시대를 넘어서는 '바이오사이버네틱 시대[20]'이다. 미첼은 바이오사이버네틱 시대의 '복제' 개념을 재해석한다. 디지털 복제는 원본과 복제본의 대립에 기초한 기계 복제의 개념을 뛰어넘는다. 컴퓨터 데이터와 픽셀의 수치적 조작에 기초한 디지털 복제는 원본과 복제본의 분리 그 자체를 무의미하게 만든다. 물질적 현실과 그것의 이미지 복제 사이에 존재하는 경계가 사라진다.

이러한데면, 영화 <매트릭스 2>에서, 에이전트 스미스의 무한 복제 클론들은 원본과 복제본 사이의 차이와 구별이 무의미한 디지털 세상의 상징이다. 모든 스미스들은 하나의 스미스이며, 반대로 하나의 스미스도 모든 스미스들과 구분되지 않는다. 컴퓨터 매트릭스와 디지털 잠종성의 가상 세계에서, 기계 복제 개념은 컴퓨터 시뮬레이션과 디지털 합성의 새로운 형식으로 변형된다. 바이오사이버네틱 시대에 벤야민의 기계 복제 개념은 디지털 합성의 개념으로 전환된다.

디지털 합성은 단 하나의 이음매없는 대상을 창조하기 위해 수많은 요소들을 결합하는 컴퓨터 작업이다.

컴퓨터 미디어는 이미지 조직의 수치적, 모듈적 원리에 의해 이미지 합성의 새로운 형식을 갖는다. 로도윅에 따르면, 디지털 합성 과정에서 입력과 출력의 분리가 일어난다[21]. 출력과 입력이 물질적 동일성을 유지하는 아날로그 매체와 달리, 디지털 이미지는 디지털과 픽셀의 수준에서 변형되고 조작된다.

이런 의미에서, 우드의 '픽셀 시각(pixel vision)'과 '미시 조작(micromanipulation)' 개념[22]은 디지털 합성의 성격을 고찰하는 데 유용하다. 우드는 디지털 테크놀러지의 특성을 픽셀 차원의 이미지 조작이라는 관점에서 정의한다. 더구나, 디지털 합성은 영화 제작의 창조적, 표현적 잠재력을 확장한다. 디지털 테크놀러지는 미시적 영역에서 이미지의 분리되고 독립된 조작과 변형을 가능하게 한다.

이러한데면, 영화 <배트맨 비긴즈>는 디지털 이미지의 변형 요소들을 통합적으로 그루핑함으로써 영화의 심리적 분위기를 창출한다. 반대로, 영화 <썬시티>는 표현적 코드들을 DI 과정에서 서로 분리된 레이어에 위치시킨다. 빛과 그림자의 대조, 컬러와 그레이 스케일, 흑백 미학 등 이미지의 다양한 요소들은 '그룹화하지 않는' 전략에 의해 조작된다[23]. 이처럼 현대의 영화들 속에서 디지털 합성의 표현주의 전략은 이미지 픽셀 차원의 다양한 미시적 조작과 합성의 방식으로 드러난다.

결론적으로, 디지털 시대에 현실과 이미지, 이미지와 반응 사이의 관계는 재현적, 반영적 형식으로부터 픽셀 차원의 분리되고 독립된 이미지의 복잡성과 잠재성에 의해 개방적이고 상호 공명하는 양식으로 변화한다. 디지털 합성의 미학은 필름의 기계적, 재현적, 복제적 특성으로부터 보다 개방적, 독립적, 공명적, 표현적 이미지 특성을 발전시킨다.

### IV. 필름 몽타주와 디지털 플라주

디지털 테크놀러지의 발전은 몽타주 영화미학에 중대한 변화를 유발한다. 마노비치에 따르면, 1920년대 아방가르드[24]로부터 1980년대 포스트모더니즘에 이르기까지[25] 몽타주 미학이 영화 역사의 핵심 기법 중의

하나이었지만, 디지털 시대에 몽타주는 더 이상 영화의 주요한 미학이 아니다. 몽타주 미학은 영화적 공간 안에 이음매없는 가상 이미지를 창조하는 디지털 구성의 미학으로 전환된다. 몽타주는 서로 다른 쇼트들 사이의 시각적, 스타일적, 의미론적, 감성적 구성이다. 반면, 디지털 구성은 컴퓨터 데이터의 서로 다른 요소들을 이음매없는 전체로 혼합한다. 디지털 합성의 기본 요소는 픽셀 데이터의 계산적 조작이다. 마노비치는 디지털 합성을 컴퓨터 시뮬레이션에 의한 ‘연속성의 미학[26]’이라고 정의한다. 연속성의 미학은 필름 몽타주의 불연속성 미학을 대체한다.

디지털 합성 미학은 쇼트들의 불연속적 연결에 기초한 필름 몽타주를 대체한다. 디지털 몽타주는 공간적 연속성의 미학을 따라서 픽셀 수준에서 이미지의 불합적 흔적을 제거한다. 기계적 편집 과정과 화학적 특수 효과와 달리, 디지털 합성은 컴퓨터 소프트웨어와 데이터 오퍼레이션의 수치 조작을 통해 다양한 요소들을 혼합하고 공간의 경계를 제거한다. 이를테면, <터미네이터 2>에서 T-1000의 합성된 얼굴은 몰핑 테크닉에 의한 단일 프레임과 쇼트 안에서의 서로 다른 이미지의 이음매없는 연속성을 보여준다. 더구나, 3D 원 테이크, 컴퓨터 게임의 중단없는 1인칭 서사, 가상현실 등은 디지털 합성의 이음매없는 연속성을 보여주는 좋은 예들이다.

브라운의 ‘괴물 영화(monstrous cinema)’ 개념은 디지털 합성의 연속성 미학을 설명하기에 적합하다[27]. 브라운에 따르면, 디지털 시네마는 인간적인 것과 비인간적인 것들이 뒤엉킨 괴기스런 영화이다. 그것은 단절된 부분보다 융합된 전체를 보여주는 영화다. 서로 다른 요소와 부분들의 컴퓨터 합성을 통한 인간과 기계, 생물과 무생물의 융합은 영화적 시공간 안에서 디지털 가상성의 ‘강화된 연속성[28]’을 낳는다. 이런 의미에서, 디지털 합성은 영화 편집과 몽타주를 축소하고 대체한다. 디지털 시네마는 인간과 괴물, 실재성과 가상성, 시각성과 비시각성, 실사와 애니메이션 사이의 ‘괴물적’ 연속성을 달성한다.

컴퓨터 합성에 근거한 디지털 하이브리드 미학은 영화적 변형과 조작의 새로운 형식을 창조한다. 디지털

하이브리드 이미지는 ‘픽셀 시각’과 ‘미시조작’의 세계이며, 컴퓨터 소프트웨어에 의해 ‘실행[29]’되는 포스트 미디어의 ‘정보 미학(Info-Aesthetics)[30]’이다. 쇼트들의 시간적 연결에 기댄 필름 몽타주 미학은 컴퓨터 픽셀과 이미지 레이어들의 ‘디지털 꼴라주’ 미학으로 바뀐다. 들뢰즈의 개념을 빌리자면, 그것은 과거와 현재, 현실과 환영이 뒤섞이는 ‘크리스탈 이미지[31]’이다. 디지털 테크놀러지는 복합적 공간과 시간의 잡종성 속에서 이미지의 가상성을 확장한다. 컴퓨터 시뮬레이션과 데이터 합성에 기초한 디지털 하이브리드 이미지는 영화적 시공간의 조합과 구성이라는 새로운 방식을 제시한다.

## V. 결론

먼저, 이 논문의 첫 번째 이론적 결론으로서, 현대 영화의 디지털 테크놀러지는 물질적 현실과 영화적 이미지 사이의 경계를 뛰어넘는 새로운 하이브리드 존재론을 강화하고 있다. 즉, 컴퓨터 시뮬레이션을 통해 현실과 이미지, 이미지 원본과 복제본 사이의 구별은 무의미해진다. 2017년 개봉한 할리우드 영화 <혹성탈출: 종의 전쟁>은 디지털 하이브리드 이미지 존재론을 잘 보여준다. 이 영화에 사용된 3D 카메라 기법과 이모션 캡처, 퍼포먼스 캡처 테크놀러지는 현실의 인간배우 앤디 서키스(A. Serkis)와 영화 속 침팬지 시저 사이를 이음매없이 연결하는 디지털 리얼리즘을 선보인다[32]. 또한, 이 영화의 디지털 비선형 편집을 위해 사용된 마야(Maya) 소프트웨어는 캐나다 설원에서 촬영된 자연의 실사본 이미지와 컴퓨터 캐릭터 이미지를 효과적으로 합성한다. 컴퓨터 3D 애니메이션 이미지는 픽셀과 분자적 데이터의 차원에서 영화적 시공간을 해체하고 새롭게 조립함으로써 물질적 지표성을 뛰어넘는 새로운 차원의 상상적, 환영적, 미학적 표현의 자유를 획득한다[33].

둘째, 디지털 하이브리드 이미지는 영화의 상상적, 조작적, 마술적 본질을 강화한다. 컴퓨터 그래픽과 디지털 편집의 고도화는 필름 시대에는 가능하지 않았던 다양한 마술적 환영의 이미지를 손쉽게 창조한다. 또한, 이

러한 환상적 이미지들의 기술적 조화는 현대 영화의 새로운 장르들을 빚어내고 확대한다. <해리포터> 시리즈(2001~2011)와 <반지의 제왕> 시리즈(2002~2012)는 글로벌 박스오피스를 강타하면서 ‘판타지 영화’라는 새로운 장르를 창조했다. 또한, 아이언맨, 캡틴아메리카, 헐크, 토르 등 <어벤저스> 시리즈(2008~2018)와 슈퍼맨, 배트맨, 원더우먼 등 <저스티스 리그> 시리즈(2008~2017)로 대변되는 마블과 DC 슈퍼히어로 영화의 초인적 캐릭터들에 주목해보자. 허황된 만화적 캐릭터와 비현실적 시공간은 컴퓨터그래픽의 그럴듯한 이미지 합성과 허구적 상상력을 통해 영화적 설득력을 획득한다. 마블과 DC의 슈퍼 히어로들은 서사적 완결성보다는 디지털 테크놀러지에 의해 전개되는 강렬한 시각적 액션 스펙터클을 통해 글로벌 영화 시장을 점령한다. 이렇듯, 디지털 하이브리드 미학은 판타지, 슈퍼히어로, SF 장르들을 통해 21세기 영화의 상상적, 조작적, 미술적 본질을 강화한다.

이 논문의 세 번째 결론은 필름의 몽타주 미학이 디지털 플라주 미학으로 대체된다는 것이다. 쇼트와 쇼트의 연결이라는 전통적 필름 미학은 하나의 쇼트 안에서 다양한 이미지 소스들이 뒤섞이고 융합하는 디지털 하이브리드 미학으로 전환된다. 마이크 니콜스의 <타임코드>(2001)는 하나의 쇼트 속에서 네 가지 시점의 디지털 촬영본이 공존하며 뒤섞이는 디지털 이미지와 내러티브의 새로운 양상을 보여주었다. 2008년 맷 리브스 감독의 <클로버필드>는 다큐멘터리와 허구적 이야기를 뒤섞는 페이크 다큐 기법을 통해 디지털 영화의 새로운 서사적 가능성을 선보였다. 이 영화 속에서 날것의 휴대폰 핸드헬드 기법으로 촬영된 것처럼 보이는 저해상도 UCC 이미지 소스들은 컴퓨터 게임을 원용한 중단없는 1인칭 시점과 맞물린다. 2018년 3월에 개봉한 스티븐 스필버그 감독의 가상현실 블록버스터 영화 <레디 플레이어 원>은 현실과 가상현실, 영화와 컴퓨터 게임, 실사와 복제 이미지, 내러티브와 스펙터클, 나아가 아날로그 감성과 컴퓨터 테크놀러지 융합하고 플라주되는 새로운 가상성 미학의 출현을 예시하는 듯하다.

최근 디지털 3D 입체 영화의 새로운 트렌드로 본격적으로 대두되고 있는 VR 시네마의 경우에도 본질적

으로 동일한 디지털 시네마의 하이브리드 미학이 작동하고 있다. 360도 촬영과 이음매없는 ‘스티칭(stitching)’ 기법으로 만들어지는 가상공간의 이음매없는 연속적 시공간은 필름 몽타주의 시간적 불연속 편집을 뛰어넘는다. 2015년에 네덜란드에서 세계 최초의 VR 시네마 극장이 문을 열었으며, 2018년 3월에 한국 김진아 감독의 VR 영화 <동두천>은 베니스영화제에서 ‘베스트 VR 스토리상’을 수상했다. 또한, 로맨틱 멜로 장르의 <기억을 만나다> 라는 VR 영화는 세계 최초로 4DX VR 영화로 상영되었다[34]. VR은 Virtual(가상)과 Reality(현실)의 모순적인 결합이다. 현대 영화의 기본적인 테크놀러지와 미학의 트렌드는 물질적 현실과 가상적 이미지가 하이브리드 미학 속에서 하나로 합쳐지는 방향으로 더욱 전진하고 있다.

#### 참 고 문 헌

- [1] <https://en.oxforddictionaries.com/definition/hybrid>
- [2] P. Rosen, *Change Mummified*, University of Minnesota Press, pp.307-314, 2001.
- [3] P. Willemsen, “Indexicality, Fantasy, and the Digital,” *Inter-Asia Cultural Studies*, Vol.14, No.1, p.113, pp.123-127, 2013.
- [4] T. Gunning, “Moving Away From the Index: Cinema and the Impression of Reality,” *A Journal of Feminist Cultural Studies*, Vol.18, No.1, p.33, 2007.
- [5] A. Wood, “Pixel Visions: Digital Intermediates and Micromanipulations of the Image,” *Film Criticism*, pp.72-94, 2007(9).
- [6] 문제철, “디지털 특수효과로서 카메라 무브먼트(movement)에 대한 고찰,” *영화연구*, 제61호, pp.117-137, 2014.
- [7] 김지훈, “드론 카메라와 고프로(GoPro),” *현대영화연구*, 제29권, pp.129-170, 2017.
- [8] T. Gunning, “What’s the Point of an Index? or Faking Photographs,” *Nordicom Review*, Vol.1,

- No.2, pp.39-49, 2004.
- [9] T. Elsaesser and M. Hagener, *Film Theory: An Introduction through the Senses*, Routledge, p.169, 2010.
- [10] T. Gunning, "Moving Away From the Index: Cinema and the Impression of Reality," *A Journal of Feminist Cultural Studies*, Vol.18, No.1, p.33, 2007.
- [11] V. Sobchack, "The Line and the Animorph or 'Travel is More Than Just A to B'," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.3, No.3, pp.251-265, 2008.
- [12] A. Wood, "Pixel Visions: Digital Intermediates and Micromanipulations of the Image," *Film Criticism*, Vol.32, No.1, pp.72-94, 2007.
- [13] P. Power, "Animated Expressions: Expressive Style in 3D Computer Graphic Narrative Animation," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.4, No.2, pp.107-129, 2009.
- [14] C. S. Peirce, *Dictionary of Philosophy & Psychology*, Vol. 2, James Mark Baldwin(ed.), Macmillan, p.228, 1902.
- [15] G. Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Galeta(trans.), Continuum International Publishing Group, p.29 2005.
- [16] T. Gunning, "What's the Point of an Index? or Faking Photographs," *Nordicom Review*, Vol.1, No.2, pp.39-49, 2004.
- [17] P. Willemen, "Indexicality, Fantasy, and the Digital," *Inter-Asia Cultural Studies*, Vol.14, No.1, p.113, pp.123-127, 2013.
- [18] F. Cassetti, "Sutured Reality: Film, from Photographic to Digital," Vol.138, p.106, 2011.
- [19] W. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *Film Theory and Criticism*, Gerald Mast etc. (ed.), Oxford University Press, pp.665-681, 1992.
- [20] W. T. Mitchell, "The Work of Art in the Age of Biocybernetic Reproduction," *Modernism/Modernity*, Vol.10, No.3, pp.483-485, 2003.
- [21] D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, pp.124-131, 2007.
- [22] A. Wood, "Pixel Visions: Digital Intermediates and Micromanipulations of the Image," *Film Criticism*, Vol.32, No.1, pp.72-94, 2007.
- [23] A. Wood, "Digital Afx: digital dressing and affective shifts in *Sin City* and *300*," *New Review of Film and Television Studies*, Vol.9, No.3, pp.283-295, 2011.
- [24] S. Eisenstein, "Film Form," *Film Theory & Criticism*, Leo Braudy and Marshall Cohen(ed.), Oxford University Press, p.24. 2009.
- [25] G. Deleuze, *Cinema 1: The Movement-Image*, Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam(trans.), The Athlone Press, p.56, 1983.
- [26] L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, p.136. 2001.
- [27] W. Brown, "Beowulf: The Digital Monster Movie," *Animation*, Vol.4, Issue.2, pp.153-168, 2009(7).
- [28] D. Bordwell, "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film," *Film Quarterly*, Vol.55, No.3, pp.16-28, 2002.
- [29] L. Manovich, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic; INT edition, pp.20-24, 2013.
- [30] L. Manovich, *Info-Aesthetics: Information and Form*, Bloomsbury Academic, expected to publish in 2019.
- [31] G. Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Galeta(trans.), Continuum International Publishing Group, pp.25-33, 2005.
- [32] R. Sulcas, "Andy Serkis: the War for the Planet of the Apes star on how performance capture is 'the end of typecasting,'" *Independent*, 2017.7.10.
- [33] A. Wood, "Behind the Scenes: A study of Autodesk Maya," *Animation: An Interdisciplinary Journal*, Vol.9, No.3, pp.317-332, 2014.

[34] 김현수, “세계의, 한국의 VR 영화 어떻게 만들어지고 있나,” 씨네 21 온라인판, 2018.4.8. [http://www.cine21.com/news/view/?mag\\_id=89811](http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89811)

#### 저 자 소 개

정 현(Heon Jeong)

정회원



- 1994년 2월 : 한국외국어대학교 독일어학과(문학사)
  - 2007년 2월 : 중앙대학교 영상예술학과(영상예술학 석사)
  - 2014년 5월 : The University of Sydney(영상예술학 박사)
  - 2017년 2월 ~ 현재 : 중부대학교 엔터테인먼트학과 교수
- <관심분야> : 디지털 영상 예술, 문화콘텐츠