

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.3.75

JCCT 2018-8-9

데스크톱 다큐멘터리와 데이터베이스 내러티브

Desktop Documentary & Database Narrative

차민철*, 이상훈**

Minchol Cha*, Sanghoon Lee**

요약 데스크톱 다큐멘터리는 카메라로 촬영하는 대신 인터넷 오픈 아카이브에서 검색하고 선택한 멀티미디어 콘텐츠를 재료로 컴퓨터 인터페이스 상에서 그것을 재조합하는 창작자의 멀티태스킹 과정 자체를 스크린 캡처 기술을 사용해 녹화하여 완성하는 새로운 다큐멘터리 양식이다. 본 논문에서는 뉴 미디어 환경에서 잠재적 아카이브를 데이터베이스 내러티브로 전환하고, 영화적 미장센을 컴퓨터 미장인터페이스로 바꾸며, 의식의 흐름을 통한 큐레이션으로서의 창작 메커니즘을 통해 창작과 비평의 경계를 오가는 메타-시네마이자 뉴 미디어 아트의 실험적 시도로서, 주류 호러 영화의 새로운 혼성 장르적 시도로서, 극영화 창작의 새로운 방식으로, 새로운 모큐멘터리적 시도로서, 그리고 창작과 비평의 경계를 오가는 비디오 에세이와 비평 영화의 새로운 양식으로서 2010년대를 기점으로 부상하고 있는 데스크톱 다큐멘터리의 개념과 유형 및 특성을 연구한다.

주요어 : 데스크톱 다큐멘터리, 데이터베이스 내러티브, 미장인터페이스, 의식의 흐름, 큐레이션, 메타-시네마

Abstract Desktop Documentary is a new documentary mode which uses a screen capture technology to complete the multitasking process of the creator who searches in the Internet Open Archive instead of shooting with a camera and remixes the selected multimedia contents using a computer interface. In this paper, we explore the desktop documentary that transforms potential archives into database narratives in the new media environment, converts cinematic mise-en-scène into computational mise-en-interface, and transcends the boundaries between creation and criticism through creative mechanism as curation through stream of consciousness. We also examine the concept, type and characteristics of the desktop documentary which emerges since 2010s as an experimental attempt of new media art, a new hybrid genre of mainstream horror film, a new mode of fiction film, a new mockumentary style, and a new form of video essay and audiovisual critique.

Key words : Desktop Documentary, Database Narrative, Mise-en-interface, Stream of Consciousness, Curation, Meta-Cinema

I. 서론

1895년 프랑스 뤼미에르 형제(Auguste & Louis Lumière)의 시네마토그래프(Cinématographe) 발명으로

공식적인 역사를 시작한 영화는 한 세기 이상의 역사를 거치면서 미학적·기술적·산업적·매체적 측면에서 다양한 변화를 겪어왔다. 특히, 영화는 새로운 기술이나 매체의 등장과 발전의 시기마다 영화적 재현양식을 포함

*정회원, 동의대학교 영화학과 (주저자 · 교신저자)

**정회원, 전남대학교 프랑스문화지역학연구소 (공동저자)

접수일: 2018년 5월 15일, 수정완료일: 2018년 6월 16일

게재확정일: 2018년 7월 19일

Received: May 15, 2018 / Revised: June 16, 2018

Accepted: July 17, 2018

*Corresponding Author: mincholcha@deu.ac.kr

Dept. of Film Studies, Dong-eui Univ., Korea

한 존재론적·인식론적 패러다임 전환을 경험해왔다. 예컨대, 1950년대 등장한 경량의 16mm 카메라와 동시녹음 기술이 영화사에 커다란 전환점을 가져온 것은 주지의 사실이며, 1980년대 이후 급속도로 발전한 디지털 테크놀로지, 인터넷 정보통신망, 그리고 최근의 미디어 컨버전스(Media Convergence)와 트랜스미디어(Transmedia) 환경은 영화 매체 전반에 관한 새로운 관점을 요구하고 있다.

본 논문의 연구대상인 ‘데스크톱 다큐멘터리(Desktop Documentary)’는 컴퓨터 시스템을 지칭하는 ‘데스크톱’과 ‘다큐멘터리’의 합성어로, 디지털 및 모바일 디바이스, 인터넷 및 소셜 미디어의 급속한 발전에 따라 등장한 새로운 방식의 다큐멘터리를 가리킨다. 극영화까지 포함하는 ‘데스크톱 시네마(Desktop Cinema)’[1]나 뉴 미디어의 인터랙티브(Interactive) 특성과 데이터베이스 구조를 영화 언어와 접목한 ‘데이터베이스 시네마(Database Cinema)’ 및 ‘데이터베이스 다큐멘터리(Database Documentary)’ 등의 개념과 용어들이 혼재하지만, 미국 출신의 영화 평론가이자 비디오 에세이스트인 케빈 B. 리(Kevin B. Lee)가 2014년 <트랜스포머: 사전제작(Transformers: The Premake)>[2]이라는 독특한 다큐멘터리를 인터넷에 공개하면서 ‘데스크톱 다큐멘터리’라는 개념과 용어에 관심이 집중되기 시작했다. 25분의 러닝타임을 지닌 ‘데스크톱 다큐멘터리’ <트랜스포머: 사전제작>은 같은 해 개봉한 마이클 베이(Michael Bay) 감독의 <트랜스포머: 사라진 시대(Transformers: Age of Extinction)>의 촬영 현장인 미국 일대와 홍콩, 중국 등에서 아마추어 팬들에 의해 기습 촬영되어 유튜브에 업로드된 355개의 푸티지 영상들로 재구성된 ‘데스크톱 다큐멘터리’이다.

‘데스크톱 다큐멘터리’는 카메라를 사용해 촬영하는 대신 인터넷에서 수집한 영상, 이미지 및 다른 멀티미디어 콘텐츠를 다큐멘터리의 재료로, 카메라 대신 스크린 캡처 기술(Screen Capture Technology)을 사용해 녹화된 컴퓨터 화면에 배열된 콘텐츠와 그 위에서 일어나는 상호작용적(Interactive) 커뮤니케이션을 영화적 재료로 한다.

케빈 B. 리의 <트랜스포머: 사전제작>가 ‘데스크톱 다큐멘터리’를 양식화한 것은 사실이지만, 그 이전에도 다양한 원형적 시도들이 있었으며, 이후 여러 창작자들의 다양한 실험을 통해 활성화되고 있다.

본 논문에서는 뉴 미디어 환경에서 특별한 방식으로 제작되고 있는 하이브리드 다큐멘터리(Hybrid Documentary)의 한 유형인 ‘데스크톱 다큐멘터리’에 관해 살펴보고자 한다. 우선, 선행연구와 국내외 동향을 간략히 살펴본 후, 존 코너(John Corner)가 제시한 ‘포스트-다큐멘터리(Post-Documentary)’ 개념의 연장선 상에서 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 개념과 유형 및 양식화 과정을 살펴보고, ‘데이터베이스 내러티브(Database Narrative)’를 기반으로 ‘의식의 흐름(Stream of Consciousness)’을 통한 ‘큐레이션(Curation)’으로서의 창작 메커니즘을 지닌 ‘메타-시네마(Meta-Cinema)’로서의 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 특성을 분석할 것이다. 이를 통해 ‘시네마 3.0’ 시대의 영화의 존재론에 관한 작은 단초를 제공하는 것이 본 논문의 목적이다.

II. 선행연구 및 국내외 동향

‘데스크톱 다큐멘터리’라는 용어와 개념 자체가 2010년대 이후 들어 본격적으로 사용되어서인지 이에 관한 선행연구는 미흡한 상황이다. 국내에서는 김태진[3], 서대정[4], 오준호[5] 등이 ‘데이터베이스 서사’와 인터페이스(Interface)에 관한 연구를 진행했고, 차민철[6]이 ‘데스크톱 다큐멘터리’에 관한 개념을 제시하기는 했으나 구체적인 언급은 포함되어있지 않다. 해외에서도 레프 마노비치(Lev Manovich)의 ‘소프트 시네마(Soft Cinema)’[7], 마샤 킨더(Marsha Kinder)의 ‘데이터베이스 시네마’[8], 하트 코헨(Hart Cohen)의 ‘데이터베이스 다큐멘터리’[9] 등 관련 연구가 진행되었지만, ‘데스크톱 다큐멘터리’에 관한 연구는 아니다. 한 가지 주목할 것은 해외의 경우, ‘데스크톱 다큐멘터리’에 관한 연구가 영화 분야가 아닌 교육, 특히 역사 교육 분야에서 시작되어 인문사회학 분야로 확장되었다는 점인데, 제임스 E. 슐(James E. Schul)[10], 브루스 펜(Bruce Fehn)[11], 빌런트 타르만(Bülent Tarman)[12] 등의 연구가 이에 해당한다. 케빈 B. 리의 저술[13]이나 레이첼 소머스타인(Rachel Somerstein)이 존 톰슨(Jon Thomson)과 엘리스 크레이그헤드(Alison Craighead)의 <전쟁에 관한 짧은 영화(A Short Film about War)>(2009)[14]에 관해 쓴 글[15], 클로에 갈리베르-레네(Chloé Galibert-Lainé)의 <트랜스포머: 사전제작>에 관한 분석[16]을

제외하면, ‘데스크톱 다큐멘터리’에 관한 영화학적·매체학적 관점의 심층 연구는 아직 미비하다.

한편, <트랜스포머: 사전제작>을 기점으로 새로운 영화적 양식으로 주목받기 시작한 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 미디어 환경의 급속한 변화와 더불어 다양한 실험들을 통해 새로운 가능성을 확인하면서 그 지평을 확장하고 있다.

예컨대, 인터넷과 컴퓨터 테크놀로지에 관한 비판적 관점을 뉴 미디어적 실험영상으로 담아낸 영국의 애덤 버처(Adam Butcher)의 2010년 단편영화 <인터넷 스토리(Internet Story)>[17]와 미국의 뉴 미디어 아티스트 닉 브리즈(Nick Briz)의 2013년 작 <애플 컴퓨터(Apple Computers)>[18], 2009년 이란의 대통령 선거 항의 시위에 관한 이란 출신의 아나 니마(Ana Nyma, 가명)의 2010년 다큐멘터리 <혁명의 파편들(Fragments d'une révolution)>[19] 등은 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 가능성을 제시한 원형적 시도들이다.

또한, 2012년 미국 옴니버스 호러 영화 <V/H/S: 죽음을 부르는 비디오(V/H/S)> 중 조 스완버그(Joe Swanberg)가 연출한 다섯 번째 에피소드 <에밀리에게 일어난 이상한 일(Segment “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”)>, 러시아계 미국 영화감독 레반 가브리야제(Levan Gabriadze)의 2015년 호러 영화 <언프렌디드: 친구삭제(Unfriended)> 등은 ‘파운드 푸티지 호러(Found Footage Horror)’[20] 장르에 ‘데스크톱 시네마’ 기법을 결합한 예라고 할 수 있으며, 캐나다 출신 패트릭 세더버그(Patrick Cederberg)와 월터 우드맨(Walter Woodman)의 2013년 단편영화 <노아(Noah)>[21]는 ‘데스크톱 시네마’의 극영화적 실천이다.

이밖에 미국 ABC 채널의 연작 시트콤 <모던 패밀리(Modern Family)>의 시즌 6의 16번째 에피소드 <커넥션 로스트(Connection Lost)>(2015)[22]는 ‘모큐멘터리(Mockumentary)’[23]적인 ‘데스크톱 시네마’의 원형적 실험이며, 앞에서 언급한 존 톰슨과 엘리스 크레이그헤드의 <전쟁에 관한 짧은 영화>를 비롯해, 오스트리아의 미디어 아티스트 수잔나 플록(Susanna Flock)의 <페티쉬 핑거(Fetish Finger)>(2016)[24], 프랑스계 영국 미디어 아티스트 로르 프루보스트(Laure Prouvost)의 <우리는 우리가 그저 픽셀이라는 것을 안다(We know we are just pixels)>(2015)[25], 영국의

실험영화 작가 존 스미스(John Smith)의 <스티브는 생선을 싫어한다(Steve hates Fish)>(2015)[26] 등은 뉴 미디어 아트 경향의 ‘데스크톱 시네마’이다.

특히, 프랑스 출신 클로에 갈리베르-레네(Chloé Galibert-Laîné)가 2017년에 발표한 <내 짝사랑은 슈퍼스타였다(My Crush was a Superstar)>[27]는 케빈 B. 리의 비디오 에세이 경향의 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 계보를 잇는 대표적 작품이라고 할 수 있다.

아쉽게도 국내에서는 아직 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 창작이 시도되지 않았다. 물론, 거의 유일하게 김정만이 <각하의 만수무강>(2002) 시작으로, <하지 말아야 될 것들>(2003), <콜리앗의 구조>(2006), <미국의 바람과 불>(2011), <시간의 소멸>(2013), <지나가는 사람들>(2015) 등 파운드 푸티지를 기반으로 “과거와 현재의 새로운 대화를 촉진하는 메타-역사적” 컴필레이션 다큐멘터리(Compilation Documentary)[28]를 통해 원형적 시도를 해왔지만 인터페이스나 데이터베이스 내러티브 및 영화적 구조 측면에서 볼 때 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 양식이라고 할 수는 없다.

III. 포스트-다큐멘터리 패러다임과 데스크톱 다큐멘터리의 개념

1. 포스트-시네마와 포스트-다큐멘터리

미국의 미디어 이론가이자 매체 철학자인 스티븐 샤프비로(Steven Shaviro)는 제작, 배급, 상영에 이르는 모든 단계가 디지털 방식으로 전환한 새로운 영화 시스템을 ‘포스트-시네마(Post-Cinema)’라는 개념으로 규정했다. 디지털 테크놀로지가 도입된 이후 영화의 영역에 생긴 변화는 “단순히 기술적인 차원에만 머무는 것이 아니라 지금까지 ‘영화적인 것’이라고 인식되어온 것에 관한 근본적이고 본질적인 변화를 의미한다”[29]. 샤프비로의 ‘포스트-시네마’가 영화 매체 전반을 아우르는 포괄적 개념이라면, 다큐멘터리 분야에는 영국의 다큐멘터리 이론가 존 코너가 제시한 ‘포스트-다큐멘터리’라는 개념이 있다. 코너의 설명처럼 ‘포스트-다큐멘터리’는 포스트모더니즘적 회의나 디지털 이미지 기술의 영향에 따른 다큐멘터리의 붕괴가 아닌 보다 넓은 영상 문화 영역을 관통하는 다큐멘터리적 에너지와 도전의

방법위한 발산의 결과이며[30], 실재하는 경험세계에 대한 사실적 기록과 객관적 시선에 의한 재현이라는 다큐멘터리의 오랜 과제에 대한 전복적이고 대안적인 실험의 결과라고 할 수 있다.

코너의 ‘포스트-다큐멘터리’ 패러다임의 핵심은 허구적 서사방식의 적극적 차용과 탈장르적 혼종성이라고 할 수 있다. 코너는 최근 한 인터뷰에서 오늘날 급변하는 미디어 환경에서 ‘다큐멘터리’에 관한 재고(Rethinking Documentary)가 필요하다고 언급하고 있는데, 디지털 미디어의 도래, 리얼리티 텔레비전의 출현, 관객의 위치 변화 등 다큐멘터리 실천의 조건과 미학에 있어 다양한 변화가 있었다고 설명한다[31]. 특히, 그는 “카메라-폰-비디오 기기의 융합은 셀프 묘사를 포함, 아마추어적 묘사의 엄청난 증가를 이끌어냈다”[32]고 강조한다. 디지털 문화는 다큐멘터리’에 대한 새로운 관객 참여 방식을 유도하고, “팩츄얼 재료를 만들어내는 더욱 다양한 방법[33]”을 가능하게 하고 있으며, 웹 기반 프로젝트를 비롯한 다양한 유형의 다큐멘터리들이 제작되고 있다.

디지털 및 정보통신 기술과 매체 환경의 급속한 변화에 기인하는 ‘포스트-다큐멘터리’ 개념은 ‘포스트-소셜-다큐멘터리(Post-Social-Documentary)’, ‘포스트-모던-다큐멘터리(Post-Modern-Documentary)’, ‘포스트-휴먼-다큐멘터리(Post-Human-Documentary)’라는 세 가지 함의를 지니고 있다.[34]

우선, ‘포스트-소셜-다큐멘터리’는 ‘포스트-그리어슨-다큐멘터리(Post-Griersonian-Documentary)’라는 의미로 해석될 수 있는데, 초기 다큐멘터리부터 오랫동안 지배적 영향력을 행사해온 존 그리어슨(John Grierson) 식의 ‘사회적 다큐멘터리’ 전통이 새로운 변화의 국면을 맞이하면서 사적인 영역과 창작자의 주관성이 다큐멘터리의 중요한 요인이 되었다. 다큐픽션(Docufiction), 다큐드라마(Docudrama), 모큐멘터리, 페이크 다큐멘터리(Fake Documentary) 등 혼종 장르적 실험이나 사(私)적 다큐멘터리(Personal Documentary), 자전적 다큐멘터리(Auto-Documentaire), 다큐 에세이(Documentary Essay), 영화-일기(Cine-Diary) 등이 이에 해당한다.

다음으로, ‘포스트-모던-다큐멘터리’는 1980년대 이후 포스트모더니즘 담론과 디지털 및 정보통신 기술 발전과 미디어 컨버전스로 인해 합리적 이성과 계몽성을

바탕으로 인류학적 영상기록과 공적 담론으로서 기능해온 다큐멘터리의 모더니즘적 지향점에 대한 방향 전환이라고 할 수 있다. “다큐멘터리의 실제 세계에 대한 객관적 지표성과 애니메이션의 추상성과 허구성을 결합한 하이브리드 장르”[35]인 ‘애니메이티드 다큐멘터리(Animated Documentary)’가 대표적 예라고 할 수 있다.

끝으로, ‘포스트-다큐멘터리’의 마지막 함의인 ‘포스트-휴먼-다큐멘터리’는 영상 장비와 인터넷 정보통신망의 발전, 현실과 가상의 경계 붕괴, 하이브리드 테크놀로지 발전 등으로 인해 급부상했다. 특히, 본 논문의 연구대상인 “디지털 오픈 아카이브(digital open archives)를 영화적 재료”[36]로 하는 ‘데스크톱 다큐멘터리’와 ‘인터랙티브 다큐멘터리(Interactive Documentary)’가 이에 포함된다.

영화적 재료나 창작 및 수용 메커니즘의 관점에서 볼 때 ‘포스트-다큐멘터리’는 “현실의 객관적 기록을 창작자의 작가적 관점을 통해 선형적·일방향적 방식으로 전달하는”[37] 기존 다큐멘터리 패러다임과는 다른 새로운 인식론적 접근을 필요로 한다. 이제 디지털 장비, 컴퓨터 시스템, 인터넷 네트워크 등이 다큐멘터리의 새로운 ‘디스포지티프(Dispositif)’가 되었다.

2. 데스크톱 다큐멘터리의 개념

전술한 바와 같이 영화 분야에서 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 2010년대를 기점으로 다양한 실험을 거쳐 양식화되었지만, 1920년대 소비에트의 에스피르 슈브(Esfir Shub)이 창시한 ‘컴필레이션 다큐멘터리’나 1930년대 초 미국 좌파 영화감독들이 시도한 ‘합성 다큐멘터리(Synthetic Documentary)’ 등 그 원형적 흐름은 영화사 초기로 거슬러 올라간다.[38] 또한, ‘데스크톱 다큐멘터리’는 기존의 아카이브를 활용한다는 측면에서 ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’나 ‘데이터베이스 다큐멘터리’라는 개념과 혼용되기도 한다. 하지만 창작 프로세스, 인터페이스 및 영화적 구조 등의 차원에서 볼 때 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 독자적인 변별성을 지닌다.

‘컴필레이션 다큐멘터리’를 원류로 하는 ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’는 기존의 아카이브를 재료로 재구성 과 재조합의 편집 과정을 통해 새로운 영화적 의미를 만들어내는 재해석 작업이라고 할 수 있으며, ‘합성 다큐멘터리’는 기존의 아카이브, 인터뷰 및 새로 촬영된

다큐멘터리 영상을 혼합하여 만드는 다큐멘터리 스타일에 중점을 둔 개념이다. ‘데이터베이스 다큐멘터리’는 “컴퓨팅 시스템의 알고리즘을 통해 추출(sorting)된 데이터베이스 성격의 오픈 아카이브를 재편집·재가공”[39]하는 방식으로 창작된다.

‘데스크톱 다큐멘터리’ 역시 영화 카메라로 촬영된 영상이 아니라 기존의 아카이브를 영화적 재료로 한다는 점에서는 ‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’, ‘데이터베이스 다큐멘터리’와 같다. 하지만, ‘데스크톱 다큐멘터리’는 창작과 수용의 플랫폼이 결국 영화 매체로 귀결되고 창작의 과정과 행위 자체가 수용자에게 전달되지 않는 ‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’와는 본질적으로 다르며, 컴퓨터 알고리즘을 기반으로 데이터베이스화된 아카이브의 재조합과 랜덤 액세스(Random Access)를 통해 새로운 의미가 자동 생성되는 ‘데이터베이스 다큐멘터리’와는 다른 개념이다.

즉 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 기존 다큐멘터리처럼 제작진이 영화 카메라로 촬영한 후 편집 과정을 거쳐 극장 스크린을 통해 상영하는 방식이 아니라, 창작자가 인터넷 오픈 아카이브에서 수집한 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 선택하고 재구성하여 온라인 상에 게시하는 방식으로 완성되는 새로운 형태의 다큐멘터리라고 할 수 있다. 특히, 기존 다큐멘터리에서 영화의 촬영·편집·상영의 전 과정은 기본적으로 영화라는 매체 안에서 이루어지지만, ‘데스크톱 다큐멘터리’에서는 컴퓨터 인터페이스 상에서 행해지는 창작자의 상호작용적 커뮤니케이션과 멀티태스킹(Multitasking) 자체가 스크린 캡처를 통해 녹화되어 수용자에게 전달된다.

앞에서 언급한 교육 및 인문사회학 분야에서 사용되기 시작한 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 개념은 이제 새로운 영화 창작 방식으로 발전하고 있다. 특히, ‘데스크톱 다큐멘터리’를 양식화한 것으로 평가받는 케빈 B. 리와 그 계보를 잇는 클로에 갈리베르-레네 등이 비평 영화와 비디오 에세이 경향의 작품을 통해 ‘데스크톱 다큐멘터리’를 주도하고 있으며, 다수의 뉴 미디어 아티스트들도 다양한 작품들을 선보이고 있다.

IV. 데스크톱 다큐멘터리의 유형과 특성

1. 데스크톱 다큐멘터리의 유형

‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’, ‘데이터베이스 다큐멘터리’ 등과 유사한 원형적 기반을 지니고 있는 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 미학적 경향에 따라 뉴 미디어 아트, 파운드 푸티지 호러 영화, 데스크톱 픽션 영화, 모큐멘터리, 비디오 에세이 및 비평 영화 등 몇 가지 유형으로 분류할 수 있다.

1) 뉴 미디어 아트 유형

교육과 인문사회학 분야를 논외로 하면, 예술 분야에서 ‘데스크톱 다큐멘터리’가 가장 먼저 시도되고 여전히 활성화되고 있는 분야는 뉴 미디어 아트라고 할 수 있다. 아래 소개하는 예들은 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 기법을 사용한 대표적인 뉴 미디어 아트 작품들이다.

영국 출신의 존 톰슨과 앨리스 크레이그헤드의 공동 작업에 의해 완성된 2009년 작 <전쟁에 관한 짧은 영화>는 전쟁과 사랑에 관한 작가의 주관적 사유와 성찰을 담아낸 작품이다.



그림 1. <전쟁에 관한 짧은 영화>(2009)
 Figure 1. *A Short Film about War* (2009)

위의 [그림 1]에서 보이는 것처럼 좌우 2 분할된 화면에서 좌측 화면에는 공항 대기실, 활주로, 비행기, 위성사진 등이 슬라이드쇼처럼 흐르고, 작가로 추정되는

남성과 여성의 보이스-오버 내레이션이 공항과 군사 훈련 현장음과 함께 흘러나오는데, 오른쪽 화면에는 각 이미지들의 출처, 장소, GPS 좌표, 업로드 날짜 등의 정보들이 컴퓨터 명령 프롬프트(Command Prompt: CMD) 입력창을 통해 보인다. 창작자가 입력한 명령어와 그 출력 데이터는 좌측 이미지에 대한 새로운 층위의 내러티브 요소가 되면서 명령 프롬프트 입력창은 그 자체가 작품의 구성요소로서 기능한다.

인터넷 비디오, 애니메이션, 블로그 및 뉴스 기사 등을 빠른 리듬으로 재배열함으로써 인터넷 문화에 대한 풍자적 시선을 담아낸 애덤 버치의 2010년 작 <인터넷 스토리>나 닉 브리즈가 2013년에 발표한 애플 컴퓨터에 관한 성찰적 실험영상 <애플 컴퓨터> 등은 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 원형적 시도라고 할 수 있다. 아래 [그림 2]와 [그림 3]에서 보는 것처럼 위 두 작품은 아카이브, 실사 영상, 애니메이션 등과 더불어 파일 탐색, 인터넷 검색, 구글 로드뷰 등 컴퓨터 인터페이스 상에서의 창작자의 멀티태스킹 행위 자체가 작품을 구성한다는 점이 특징적이다.

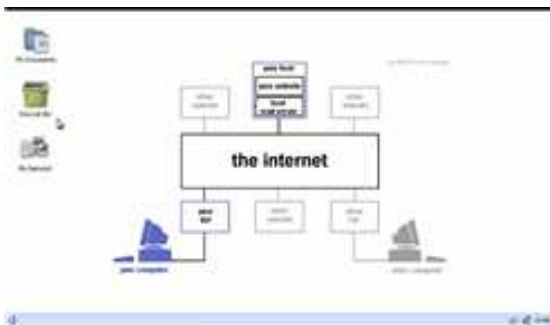


그림 2. <인터넷 스토리>(2010)
Figure 2. *Internet Story* (2010)



그림 3. <애플 컴퓨터>(2013)
Figure 3. *Apple Computers* (2013)

이밖에, 수잔나 플록의 <페티쉬 핑거>(2016), 로르 프루보스트의 <우리는 우리가 그저 픽셀이라는 것을 안다>(2015), 존 스미스의 <스티브는 생선을 싫어한다>(2015) 등은 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 기법을 적극적으로 실험한 뉴 미디어 아트 작품들이다.



그림 4. <스티브는 생선을 싫어한다>(2015)
Figure 4. *Steve hates Fish* (2015)

2) 파운드 푸티지 호러 영화

‘데스크톱 다큐멘터리’의 또 다른 유형은 새로운 스타일의 호러 장르로 부상한 주류 장르 영화인 ‘파운드 푸티지 호러 영화’에서 찾아볼 수 있는데, 6가지 에피소드로 구성된 2012년 미국 유니버스 호러 영화 <V/H/S: 죽음을 부르는 비디오> 중에서 조 스완버그가 연출한 다섯 번째 에피소드 <에밀리에게 일어난 이상한 일>이나 SNS를 소재로 주인공의 노트북 화면 위에서 영화가 진행되는 레반 가브리야제의 2015년 호러 영화 <언프렌디드: 친구삭제>가 대표적 예라고 할 수 있다.



그림 5. <V/H/S: 죽음을 부르는 비디오> 중 <에밀리에게 일어난 이상한 일>(2012)
Figure 5. Segment “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” in *V/H/S* (2012)



그림 6. <언프렌디드: 친구삭제>(2015)
 Figure 6. *Unfriended* (2015)

‘호러 모큐멘터리(Horror Mockumentary)’와 더불어 호러 장르의 새로운 스타일로 등장한 이 유형은 ‘파운드 푸티지’ 기법을 통해 이미지 차원의 리얼리티를 강화하고 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 양식을 통해 인터페이스 층위에서 다시 한번 리얼리티를 강화하는 혼성 장르적 실험이라고 할 수 있다.

3) 데스크톱 픽션 영화

영화 카메라로 촬영된 영상 대신 페이스북, 스카이프, 유튜브, 포르노 사이트 등 주인공이 사용하는 컴퓨터 스크린을 배경으로 인터넷 가상공간에서의 커뮤니케이션 과정을 영화화한 패트릭 세더버그와 윌터 우드맨의 2013년 단편 극영화 <노아>는 “세상은 점점 더 연결되는데 개인들은 점점 고독해지는 역설적 상황의 인터넷 시대에서 우리가 어떻게 살고 있는지에 대해 색다른 방식으로 접근한”[40] 영화이다.

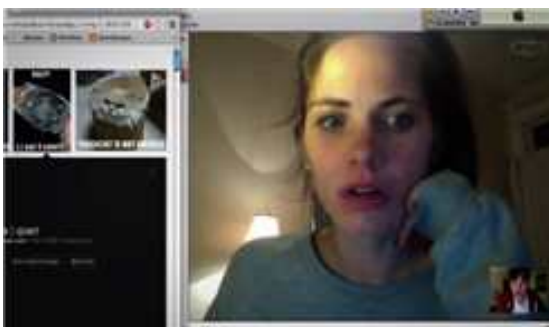


그림 7. <노아>(2013)
 Figure 7. *Noah* (2013)

영화 카메라로 촬영된 이미지가 없는 <노아>에서 컴퓨터 스크린이라는 인터페이스는 영화를 구성하는

핵심적인 요소이며, 그 위에서 변주되는 주인공의 시점과 멀티태스킹 행위는 마치 줌이나 트래킹 쇼트 등의 카메라 워킹 같은 역할을 한다. 300달러의 저예산으로 제작된 이 작품은 2014년 클레르몽페랑 국제단편영화제 라보 섹션에서 그랑프리상을 수상하면서 새로운 영화 창작 방식의 가능성을 보여준 ‘데스크톱 시네마’의 극영화적 실천의 대표적 예이다.

4) 모큐멘터리 유형

미국 ABC 채널의 연작 시트콤 <모던 패밀리(Modern Family)>는 시즌마다 새로운 기법과 형식을 선보이면서 새로운 스타일의 TV 프로그램으로 주목받았다. 그중 2015년 2월에 방영된 시즌 6의 16번째 에피소드 <커넥션 로스트>는 iMessage, iPhoto, Safari, FaceTime 등 아이폰과 맥북의 소프트웨어와 애플리케이션으로 전체 에피소드를 구성하고 컴퓨터 스크린 위에서 스토리가 진행된다. 실제 상황이라는 착각을 불러일으키는 리얼리티 TV 형식을 지닌 이 프로그램은 컴퓨터와 스마트폰 인터페이스를 에피소드 구성의 기본 플랫폼으로 설정하고 캐릭터들의 커뮤니케이션과 멀티태스킹 행위 자체를 재료로 한다는 점에서 모큐멘터리 경향의 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 유형이라고 할 수 있다.



그림 8. <모던 패밀리> 시즌 6 에피소드 16 <커넥션 로스트>(2015)

Figure 8. S6 E16 “Connection Lost” of *Modern Family* (2015)

5) 비디오 에세이 및 비평 영화

아나 니마(가명)의 2010년 다큐멘터리 <혁명의 파편들>은 개념적으로 양식화되기 이전에 발표된 ‘데스크톱 다큐멘터리’라고 할 수 있다. 보이스-오버 내레이션 없이 다양한 형태의 아카이브만으로 재구성한 이 작품은

2009년 이란의 대통령 선거 항의 시위 현장을 이란에 사는 가족과 지인들이 촬영한 영상들과 유튜브 영상들 그리고 파리에 사는 감독이 가족과 친구들과 주고받은 이메일을 다큐멘터리의 재료이자 디스포지티프로 하는 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 원형적 실천이다.



그림 9. <혁명의 파편들>(2010)
Figure 9. *Fragments d'une révolution* (2010)

한편, 뉴 미디어 아트, 파운드 푸티지 호러 영화, 데스크톱 픽션 영화, 모큐멘터리 등을 통해 원형적 실험의 단계를 거친 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 케빈 B. 리의 2014년 작 <트랜스포머: 사전제작>을 기점으로 비디오 에세이와 비평 영화 분야에서 주목받으면서 새로운 영화 창작 방식으로 양식화되었다.



그림 10. <트랜스포머: 사전제작>(2014)
Figure 10. *Transformers: The Premake* (2014)

<트랜스포머: 사전제작>은 인터넷 상에 축적된 무한한 아카이브의 검색과 인터넷 커뮤니케이션 경험을 통해 인터넷이라는 매체를 새로운 ‘메타-미디어 (Meta-Media)’로 인식하는 새로운 관점을 제시한다. 또한, 개인화된 디지털 미디어를 통해 할리우드 거대 자본의 문화상품에 대한 비판적 성찰을 담아낸 비평 영화적 성격을 지닌 이 작품은 발견과 결정적 순간에 도달하기 위한 데이터베이스 탐구 과정 자체를 영화적 구성의 핵심으로 삼으면서 리얼리티에 접근하는 새로운 방식을 제시한다.

끝으로, 클로에 갈리베르-레네의 2017년 작 <내 짝사랑은 슈퍼스타였다>는 케빈 B. 리가 양식화한 비디오 에세이 경향의 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 작품이라고 할 수 있다. 감독은 이슬람국가(IS)의 한 젊은 테러리스트의 흔적을 쫓는데 영화는 인터넷 상에서 진행되는 추적의 전 과정을 스크린 캡처를 통해 기록하고 그 과정에서 창작자가 느끼는 정서와 주제에 관한 사유 및 성찰을 서간체 형식의 보이스-오버 내레이션으로 담아낸다. 클로에 갈리베르-레네는 케빈 B. 리와 더불어 비평 영화 및 비디오 에세이 경향의 양식화된 ‘데스크톱 다큐멘터리’ 경향을 주도하고 있다.

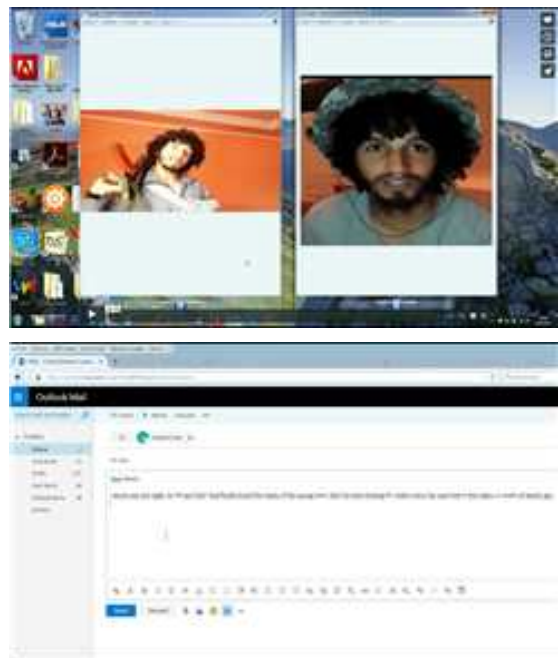


그림 11. <내 짝사랑은 슈퍼스타였다>(2017)
Figure 11. *My Crush was a Superstar* (2017)

2. 데스크톱 다큐멘터리의 특성

매체 환경의 변화는 스토리텔링 개념 자체를 바꾸어 놓는다. 따라서 디지털 및 인터넷 네트워크 환경이 보편화한 현재 스토리텔링은 스토리(story)의 정태적 측면만이 아니라 동적이고 구체적인 말하기(tell)와 상호작용성(ing)을 중심으로 한 향유에 중점을 두고 접근해야 하는 개념이 되었다[41]. 또한, 디지털, 인터넷 정보통신, ICT 등의 뉴 테크놀로지와 매체 환경의 변화는 예술과 창작에 관한 기존 인식론의 갱신을 요구하고 있다. 최근 들어 뉴 테크놀로지를 기반으로 하는 ‘상호작용성’ 개념이 예술과 창작 분야에서 급부상하고 있다. 정현일은 J. 돈 메르세데스(J. Dawn Mercedes)의 이론을 바탕으로 ‘상호작용성’이 기존의 미학에 관한 새로운 관점을 요구하고 있다고 강조한다. 즉 ‘상호작용성’은 기존의 미학적 경계를 무너뜨리고 커뮤니티(communbity) 안에서 새롭게 자리매김하고 있는 ‘예술가(artist)’의 개념을 재규정하도록 하며, 수용자(viwer)로 하여금 자신의 경험을 바탕으로 자기 주도적인 의미를 구성하게 함으로써 보다 개인적이고 능동적인 방식으로 예술 작품에 참여하도록 해준다[42].

이러한 관점에서 볼 때, ‘데스크톱 다큐멘터리’는 창작 및 수용 메커니즘이나 영화적 구조 등의 층위에서 ‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’, ‘데이터베이스 다큐멘터리’ 등과 상당 부분 미학적 맥락을 공유하는 것이 사실이지만 다른 양식들과 변별되는 독자적인 특성 또한 지니고 있다.

우선, ‘데스크톱 다큐멘터리’는 아카이브에 데이터베이스 내러티브로의 전환이라는 특성을 지닌다. ‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’, ‘데이터베이스 다큐멘터리’는 물론, 전통적인 다큐멘터리에서 아카이브 검색 및 수집은 주제에 관한 정보와 지식 및 사실성을 위한 공통적인 방식으로 수집되어 선택된 아카이브는 다큐멘터리의 중요한 재료로서 기능한다. 아카이브는 ‘데스크톱 다큐멘터리’에서도 가장 기본적인, 아니 다른 양식들에서보다 훨씬 더 핵심적인 영화적 재료가 된다. 일반적인 다큐멘터리에서 아카이브는 주제의 사실성을 고증해주는 부가적인 지위를 지니고, ‘컴필레이션 다큐멘터리’, ‘파운드-푸티지 다큐멘터리’, ‘합성 다큐멘터리’에서 아카이브는 영화적 편집의 재료가 되며, ‘데이터베이스 다큐멘터리’에서는 컴퓨팅 알고리즘을 위한 재료가 된다. 하지만 ‘데스크톱

다큐멘터리’에서 아카이브, 특히 인터넷 오픈 아카이브는 잠재적 데이터베이스로 전환된 후 창작자의 ‘의식의 흐름’이 내포되는 멀티태스킹에 의해 선택되고 재조합되어 내러티브의 차원으로 재매개(Remediated)된다.

다음으로, ‘데스크톱 다큐멘터리’에서 창작의 무게중심은 영화적 미장센(Mise-en-scène)에서 컴퓨터 기반의 미장인터페이스(Mise-en-interface)로 옮겨간다. 예술의 중심이 이미지 생산으로부터 인터페이스, 커뮤니케이션, 시뮬레이션 개념으로 전환된다는 프레드 포레스트(Fred Forest)의 예언적 명제[43]를 연상시키는 이 특성은 디지털 테크놀로지와 인터넷 네트워크를 기반으로 하는 ‘데스크톱 다큐멘터리’에서 커뮤니케이션 과정 자체가 창작 과정에서 전면화되었다는 것과 연관된다. 상호작용성, 시공간적 초월성, 가상성의 인터페이스는 창작자와 작품 그리고 관객이 공유하는 새로운 플랫폼이 되며, 이미지 생산이라는 창작의 본령은 검색·선택·재조합을 통한 재매개 즉 ‘큐레이션’으로 전환된다. 특히, 컴퓨터 인터페이스 상에서 행해지는 창작자의 모든 큐레이션 과정이 작품에 포함되는 점은 ‘데스크톱 다큐멘터리’의 가장 두드러진 변별성이라고 할 수 있다.

끝으로, ‘데스크톱 다큐멘터리’는 ‘데이터베이스 다큐멘터리’와 마찬가지로 데이터베이스와 디지털 및 인터넷 등 뉴 테크놀로지를 기반으로 한다. 하지만 컴퓨터 알고리즘을 통한 자동 추출 프로세스를 핵심으로 하는 ‘데이터베이스 다큐멘터리’와는 근본적으로 다르다. 즉 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 데이터베이스를 검색하고 선택하고 재조합하는 큐레이션 과정에서 ‘의식의 흐름’ 혹은 ‘자동기술법(Automatism)’이라는 미학적 원리를 적극적으로 활용한다. ‘의식의 흐름’과 ‘자동기술법’은 1890년대 미국의 심리학자 윌리엄 제임스(William James)가 심리학 분야에 도입한 후 제임스 조이스(James Joyce) 등 아방가르드 및 모더니즘 문학과 예술에서 널리 사용된 개념이다. ‘데스크톱 다큐멘터리’에서 ‘의식의 흐름’과 ‘자동기술법’은 컴퓨터 인터페이스 상에서 행해지는 창작자의 모든 큐레이션 행위와 과정으로 기록되어 작품의 텍스트에 포함된다.

V. 결 론

프랑스의 영화 이론가 알렉상드르 아스트뤽(Alexandre Astruc)은 1948년 3월 30일 프랑스 영화 잡지 『레크랑 프랑세(L'Écran français)』 제144호에 「새로운 아방가르드의 탄생 : 카메라-만년필(Naissance d'une nouvelle avant-garde : la caméra-stylo)」이라는 선언적인 글을 기고함으로써 당시 주류 영화에 관한 비판적 입장을 바탕으로 새로운 영화적 재현양식의 도래를 예견했다. 특히, 당시 새로운 매체로 등장한 16mm 필름과 텔레비전이 영화에 미칠 영향에 대해 다음과 같이 말했다.

영화는 지금까지 하나의 스펙터클이었을 뿐이라는 것을 잘 이해해야 한다. 그것은 모든 영화가 극장에서 상영된다는 사실에 기인한다. 하지만 16mm와 텔레비전의 발전으로 인해 모든 사람들이 집에 영사기를 가지고 수학, 역사, 대중적 관심사에 관한 모든 형식의 영화를 동네 서점에서 빌릴 수 있는 날이 머지않았다. 이제 하나의 영화를 말하는 것은 더 이상 허용되지 않는다. 오늘날 다양한 문학들이 있는 것처럼 다양한 영화들이 존재할 것이다. 그것은 문학과 마찬가지로 영화 역시 특정 예술이 되기 이전에 사유의 모든 영역을 표현할 수 있는 언어이기 때문이다.[44]

누벨바그(Nouvelle Vague)와 작가주의(Politique des Auteurs), 프리 시네마(Free Cinema), 다이렉트 시네마(Direct Cinema), 시네마-베리테(Cinéma-Vérité) 등 1950-1960년대 이후 영화사를 관통한 다양한 영화 미학적 흐름들은 아스트뤽의 명제의 핵심이라고 할 수 있는 영화에서의 작가적 주관성과 사유(Pensée)의 표현 가능성을 전제로 한 것들이다. 아스트뤽의 ‘카메라-만년필’ 명제에서 영화는 더 이상 엔터테인먼트만을 위한 매체가 아니라 인간 사유의 표현과 커뮤니케이션을 위한 도구가 된다.

한편, 1980년대 이후 디지털 테크놀로지와 인터넷 정보통신 기술을 기반으로 급격하게 발전해온 새로운 매체 환경과 장 보드리야르(Jean Baudrillard)나 장-프랑수아 리오타르(Jean-François Lyotard) 등에 의해 전개된 포스트모더니즘 담론은 다시 한번 영화에 관한 인식론적 갱신을 요구하고 있다. 20세기 시각예술의 총아로서 한 세기 이상 중심적인 지위를 차지해온 영화가 새

로운 기술적·매체적·담론적 변화의 궤도에 오른 것은 주지의 사실이며, 영화를 둘러싼 인식론적 논의는 그 어느 때보다 다양한 관점에서 진행 중이다.

뉴 미디어 이론의 대표적 연구자인 레프 마노비치는 오랫동안 영화의 존재론적 근간을 이루어온 환영주의적 리얼리즘과 그 대안으로 제시된 유물론적 리얼리즘과는 다른 디지털 기반의 ‘합성 리얼리즘(Synthetic Realism)’을 주장한다. 남수영에 따르면, 마노비치가 제시하는 뉴 미디어 시대의 합성 리얼리즘은 관념론적 진화론의 입장을 바탕으로 하는 앙드레 바쟁(André Bazin)의 리얼리즘이나 장-루이 코몰리(Jean-Louis Comolli)의 유물론적 리얼리즘을 초월하는 것으로, ‘카메라-붓(Kino-Brush)’으로 대변되는 ‘그리기’로서의 영화, 인터페이스라는 새로운 서사 형태, 그리고 그 바탕에 깔려 있는 데이터베이스적 욕망을 특성으로 한다 [45].

이러한 관점에서 볼 때, 뉴 미디어 환경의 디지털 시네마 시대에 영화작가는 아스트뤽 시대의 영화작가와 다른 창작 도구를 가지고 다른 창작 방식을 사용한다. 언제 어디서든 너무도 쉽게 사용할 수 있는 카메라는 물론, 자신이나 타인에 의해 촬영된 수많은 영상을 언제든 너무도 쉽게 편집하고 공유할 수 있는 컴퓨터와 인터넷 환경이 그것이다. 영화가 극장에서만 상영되었기 때문에 창작자의 사유를 표현하는 데 한계가 있었다는 아스트뤽의 지적은 오늘날 해결된 것처럼 보이며, 비록 동네 서점은 아니지만 모든 주제에 관한 모든 형식의 영화들이 컴퓨터와 인터넷 공간에서 무한대적으로 유통되고 있는 것 또한 사실이다. 아스트뤽에게 카메라가 만년필이었다면, 마노비치의 시대에 영화 창작자의 만년필은 컴퓨터이다.

요컨대, 뉴 미디어 아트와 실험적 시도로서, 주류 호러 영화의 새로운 혼성 장르적 시도로서, 극영화 창작의 새로운 방식으로서, 새로운 모큐멘터리적 시도로서, 그리고 창작과 비평의 경계를 오가는 비디오 에세이와 비평 영화의 새로운 양식으로서 2010년대를 기점으로 부상하고 있는 ‘데스크톱 다큐멘터리’는 뉴 미디어 환경에서 잠재적 아카이브를 데이터베이스 내러티브로 전환하고, 영화적 미장센을 컴퓨터 미장인테페이스로 바꾸며, ‘의식의 흐름’을 통한 ‘큐레이션’으로서의 창작 메커니즘을 통해 창작과 비평의 경계를 오가는 ‘메타-시네마’이다.

References

- [1] “Artist’s Cinema: Desktop Cinema,” *Cinemaniac/Think Film*, 17 October 2017. <https://www.cinemaniac-thinkfilm.com/desktop-cinema/> (accessed 18 July 2018).
- [2] <https://vimeo.com/94101046> (accessed 18 July 2018).
- [3] T.J. Kim, “The Interface for Experiencing Databases and Forming Individual Narratives – with the cases of Toni Dove and Char Davies,” *Contents Plus*, Vol. 7, No. 1, pp. 53–68, June 2009.
- [4] D.J. Suh, “Various visual experiments and Aesthetics based on Interactive Algorithm – Focusing on Database Narrative and Lifelog,” *Film Studies*, Vol. 50, pp. 337–364, December 2011.
- [5] J.H. Oh, “Everydayness and Narrativity of Lifelog,” *Contents Plus*, Vol. 7, No. 1, pp. 89–105, June 2009.
- [6] M.C. Cha, “The Interactive Documentary as a Transmedia Content–Platform,” *The Journal of Literature and Film*, Vol. 19, No. 1, pp. 105–107, April 2018.
- [7] L. Manovich and A. Kratky, *Soft Cinema: Navigating the Database* (DVD & Booklet), MIT Press, 2005.
- [8] M. Kinder, “Designing a Database Cinema,” J. Shaw and P. Weibel (eds.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, MIT Press, pp. 346–353, 2003.
- [9] H. Cohen, “Database Documentary: From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary,” *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, Vo. 4, No. 2, pp. 327–346, June 2012. DOI <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.124327>. – cf.) See also ‘The Korsakow System’ (<http://korsakow.com/>) & Marsha Kinder’s ‘The Labyrinth Project’ (<https://dornsife.usc.edu/labyrinth/laby.html>) (accessed 19 July 2018)
- [10] J.E. Schul, “Necessity Is the Mother of Invention: An Experienced History Teacher’s Integration of Desktop Documentary Making,” *International Journal of Technology in Teaching & Learning*, Vol. 6, No. 1, pp. 14–32, June 2010.
- [11] B. Fehn, M. Johnson, and T. Smith, “Far beyond Show and Tell: Strategies for Integration of Desktop Documentary Making into History Classrooms,” *Social Education*, Vol. 74, No. 2, pp. 101–104, March/April 2010.
- [12] B. Tarman, “Editorial: The Future of Social Sciences,” *Research In Social Sciences And Technology*, Vol. 2, No. 2, pp. i – vi, November 2017.
- [13] K.B. Lee, “De–coding or Re–Encoding?,” M. Hagener, V. Hediger, and A. Strohmaier (eds.), *The State of Post–Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*, Palgrave Macmillan, pp. 211–224, 2016.
- [14] <https://vimeo.com/38928175> (accessed 18 July 2018).
- [15] R. Somerstein, “WE CAN’T REMEMBER WHAT WE HAVEN’T SEEN: MEDIA, WAR, AND THE FUTURE OF COLLECTIVE MEMORY,” *Afterimage*, Vol. 40, No. 4, pp. 10–14, January/February 2013.
- [16] C. Galibert–Lainé, “La vidéo amateur comme « hors–écran » du cinéma hollywoodien,” *Réal–Virtuel*, No. 5 *Hors–écran*, December 2016. <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero5> (accessed 18 July 2018).
- [17] <http://www.adam-butcher.co.uk/Internet-Story> (accessed 19 July 2018).
- [18] <http://nickbriz.com/applecomputers/> (accessed 19 July 2018).
- [19] <http://www.mille-et-une-films.fr/fragments-dune-revolution> (accessed 19 July 2018).
- [20] “The term ‘found footage horror’ is used loosely in popular discourse. In some cases, it pertains only to horror films that feature material that is literally found or discovered such as *The Blair Witch Project*, *Cloverfield*, *V/H/S*, and *Grave Encounters* (The Vicious Brothers, 2011). It can also accommodate horror movies filmed with diegetic hand-held cameras, surveillance cameras, or both, such as *Diary of the Dead*, *Apartment 143*, and the *Paranormal Activity* films. This definition begins to get hazy when considering the inclusion of this material in films loosely described as ‘horror mockumentaries’ alongside interviews, voice-overs, and visual documentation (newspaper clippings, photographs), as evident in movies like *The Devil Inside*, *The last Exorcism*, *Lake Mungo*, *The Ghosts of Crowley Hall* (Daren Marc, 2008), and *The Last Broadcast* (Stefan Avalos and Lance Weiler, 1998).” – A. Heller–Nicholas, *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. McFarland, pp. 13–14, 2014.

- [21] <https://vimeo.com/65935223> (accessed 20 July 2018).
- [22] <https://abc.go.com/shows/modern-family/episode-guide/season-06/616-connection-lost> (accessed 20 July 2018).
- [23] “A mockumentary (or mock-documentary) is popularly understood to be a fictional audio-visual text, such as a feature film or television program, which looks and sounds like a documentary. (...) The term ‘mockumentary’ itself was first widely used to describe the fake rockumentary *This Is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), and is often assumed by commentators to refer only to similarly parodic or satiric material.” – C. Hight, “The Mockumentary,” D. Marcus and S. Kara (eds.), *Contemporary Documentary*, Routledge, p. 26, 2016.
- [24] <http://susannaflock.net/index.php/fetish-finger/> (accessed 20 July 2018).
- [25] <https://vimeo.com/100200618> (accessed 20 July 2018).
- [26] <http://johnsmithfilms.com/selected-works/steve-hates-fish/> (accessed 20 July 2018).
- [27] <https://vimeo.com/200317440> (accessed 20 July 2018).
- [28] J.H. Kim, “Found Footage Film Production & Benjaminian Writing of History: Kyungman Kim’s Compilation Documentary,” *DOCKING*, Vol. 5, 28 March 2017.
<http://dockingmagazine.com/contents/6/22/?bk=menu&cc=&stype=&stext=&npg=2> (accessed 20 July 2018).
- [29] M.C. Cha, “The Interactive Documentary as a Transmedia Content-Platform,” *The Journal of Literature and Film*, Vol. 19, No. 1, p. 99, April 2018.
- [30] J. Corner, “What can we say about ‘documentary’?,” *Media, Culture & Society*, Vol. 22, No. 5, pp. 681-688, September 2000.
- [31] “Documentary Studies: Dimensions of Transition and Continuity – Interview with John Corner, researcher and author on documentary, University of Leeds,” *DOCKING*, Vol. 3, 01 August 2016.
<http://dockingmagazine.com/contents/4/8/?bk=menu&cc=&stype=&stext=&npg=1> (accessed 19 July 2018).
- [32] *Ibid.*
- [33] *Ibid.*
- [34] M.C. Cha, “The Interactive Documentary as a Transmedia Content-Platform,” *op. cit.*, p. 103.
- [35] M.C. Cha, *Documentary*, CommunicationBooks, p. 65, 2014.
- [36] M.C. Cha, “The Interactive Documentary as a Transmedia Content-Platform,” *op. cit.*, p. 105.
- [37] *Ibid.*, p. 106.
- [38] *Ibid.*, p. 107.
- [39] *Ibid.*, p. 107.
- [40] http://www.bisff.org/kor/html/07_archive/0101_view.php?idx=515&page=44&th=&category1=&keyword=&keyfield=name (accessed 21 July 2018).
- [41] K.S. Kim & J.L. Kim, “The Significance of Traditional Storytelling in the sense of Performance Theory,” *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, Vol. 4, No. 2, p. 124, May 2018. DOI <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.2.123>.
- [42] H.I. Jung, “Finding the Research Possibilities of Computer Technologies in Art Education,” *International Journal of Advanced Culture Technology*, Vol. 6, No. 2, p. 55, June 2018. DOI <https://doi.org/10.17703/IJACT.2018.6.2.51>.
- [43] F. Forest, *Pour un art actuel : L’art à l’heure d’Internet*, L’Harmattan, 272 p., 1998.
- [44] A. Astruc, *Du stylo à la caméra... et de la caméra au stylo. Écrits (1942-1984)*, L’Archipel, pp. 325-326, 1992.
- [45] S.Y. Nam, “Cinematic Realism in the Digital Age : Fantasy vs. Mediality,” *The Journal of Literature and Film*, Vol. 12, No. 4, pp. 936-937, December 2011.

※ 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5B8059186).