「美學」 제55집(2008년 9월) pp. 155 ~ 201

영상의 환영성에 관한 매체철학적 연구*
- 1920년대 독일 표현주의 영화 사례를 중심으로

하선규**

Ⅰ. 들어가는 말

현대인의 삶을 주도하는 매체가 영상매체라는 점을 부인할 사람은 거의 없을 것이다. 텔레비전과 영화, PC와 휴대폰, PDA, DMB, 대형 영상 광고 등 매우 다양한 매체들을 통해 움직이는 이미지들이 쉴 새 없이 우리의 감각기관으로 침투해 들어오고 있기 때문이다. 이러한 동영상들은 단지 다채로운 감정적 체험기회를 제공하는데 그치는 것이 아니라 우리의 의식과 사유, 욕망과 가치평가를 저변에서 좌우하고 있다고 할 수 있다. 왜냐하면 우리는 이러한 동영상들과 직접 대면하지 않는 순간에도 이들이 '파일'의 형태로 어디엔가 존재하고 있으며 이들을 찾아서 봄으로써 놓친 경험을 '재생하고 복구'할 수 있다고 생각하고 있기 때문이다.

그런데 기술복제 매체를 통한 영상이 우리의 생활세계와 경

* 본 논문은 2005년도 정부재원(교육인적자원부 학술연구조성사업비)으로 한국학술진흥재단의 지원을 받아 연구되었음(KRF-2005-041-A00198)
** 홍익대학교 미학과 교수

험 가능성을 지배하기 시작한 것은 사진과 영화가 등장한 시기까지 거슬러 올라간다. 사진은 19세기 중반 현대 자본주의적 세계가 유럽의 대도시를 중심으로 급속도로 확장되는 시기에 등장하였고, 등장하자마자 미술, 문학 등 전통적인 예술형식은 물론 사회와 문화 전반에 걸쳐 심대한 변화를 가져왔다.[1] 사진에 이어 세기말에 탄생한 영화 또한 사진 못지않은 커다란 충격을 주었다. 좀 더 정확히 말하자면, 정치, 경제, 사회, 문화 전반에 걸쳐 사진과는 또 다른 차원과 방식으로 포괄적이며 전면적인 변동을 가져왔다고 할 수 있다. 1895년에서 1955년에 이르는 약 60년 동안 영화만큼 강렬하고 집중적으로 대중의 현실지각과 환상, 의식과 욕망에 영향을 미친 매체는 없었다. 또한 입체파, 다다이즘, 표현주의, 미래파, 초현실주의 등 20세기 초반의 다양한 예술적 아방가르드 운동을 보다 심층적으로 이해하려면 반드시 이들 운동과 영화매체 사이의 관련성을 반추해봐야 한다.

그렇다면 사진이나 영화와 같은 기술복제 매체의 영상이 그토록 심층적이며 포괄적인 영향력을 미칠 수 있었던 원인은 무엇일까? 여러 가지 원인을 생각해 볼 수 있겠지만 아마도 영상이 지닌 강렬한 지각적인 힘, 즉 일상적 사물보다 더욱 리얼한 것, 더욱 실제적인 것으로 받아들이는 영상의 '환영적 성격(=환영성)'이[2] 가장 중요한 요인이었다고 볼 수 있다. 물론

---

1) G. Freund, *Photographie et Société*(1974), 『사진과 사회』, 성완경 역, 서울: 눈빛, 1998, pp.65-102; R. Bolton(ed), *The Contest of Meaning*(1992), 『의미의 경쟁』, 김우룡 역, 서울: 눈빛, 2001, pp.391-441.

2) 본고에서 사용하는 '환영'은 그 의미에 있어 감각적-구체적인 그림(=像)으로서의 '이미지 일반'이나 단순히 허구적으로 떠올린 '환상(fantasy)'과는 차이가 있다. 그것은 여러 종류의 이미지들 가운데 관찰자의 감각기관과 몸의 느낌을 통해서 '실재하는(real; wirklich)' 것으로 받아들이는, '실재성의 강압'을 내재적으로 가진

환영성의 문제는 철학사적으로 볼 때 새로운 문제가 아니다. 플라톤부터 들뢰즈에 이르기까지 서구 철학은 사물의 구체적인 그림인 이미지(像)에 대해 지속적으로 토론해왔다. 관점과 입장은 시대에 따라, 또 사상가에 따라 다양하지만 거의 모든 주요 사상가들은 이미지와 실제, 이미지와 감각, 이미지와 표상, 이미지와 가상(Schein; illusion), 지각과 기억, 지각과 인식, 지각과 판단, 인식과 오류 등 이미지의 존재(론)적 특성과 인식적 가치와 연관된 많은 주제들에 대해 토론해 왔던 것이다. 하지만 본고는 보다 효율적인 분석을 위해 연구대상을 '영화 이미지'에 한정하고자 하며, 1920년대 독일 표현주의 영화를 구체적인 사례로 검토하면서 환영성의 문제에 좀 더 깊이 천착해 보고자 한다. 또한 방법론적으로도 전통 철학을 주도해 온 존재론적, 인식론적, 심리학적 접근이 아니라 '매체철학적' 접근을 시도하고자 한다.

본고는 우선 역사적으로 변화해 온 다양한 매체의 구조와 기능방식을 염두에 두면서 '매체'와 '매체성'의 개념 자체에 대해서 철학적으로 성찰해 볼 것이다. 매체를 어떤 의미에서 문화적 상징형식들의 '기술적-역사적 아프리오리(apriori)'로 부를 수 있는가를 몇 가지 핵심적인 측면에서 들여다 볼 것이다. 그럼으로써 단순히 내용과 정보의 전달수단으로서가 아니라 매체가 지닌 보다 더 포괄적이며 근원적인 의미를 드러내고자 한다.

매체에 대한 철학적 의미규정을 바탕으로 본고는 영화이미지가 지닌 환영성의 문제를 상세히 토론해보고자 한다. 구체적으로 영화적 환영성의 매체기술적 조건들, 영화 관객의 수용상황, 영화현상학적으로 중요한 '유희적 동일시', '내체화(內體

상, 그 중에서도 특히 사진, 영화, 텔레비전과 같은 복제기술 매체에 의해 산출된 상을 가리킨다.

化)' 등의 계기를 분석하게 될 것인데, 이 때 이들 계기의 매체이론적 의미를 독일 표현주의 영화의 양식적 특징과 혁신을 통해 좀 더 명확하게 이해해 볼 것이다.

마지막으로 결론에서는 환영성의 문제가 지닌 연구사적 의의와 그와 관련된 연구 주제들, 그리고 향후 연구 전망을 짚어볼 것이다. 환영성의 문제를 매체철학적으로 성찰하는 작업은 직접적으로는 기술복제 영상의 지각적 특질과 존재론적 본성을 이해하는데 기여할 수 있을 것이다. 아울러 그것은 영상과 기술문명, 영상과 지각 등 영상의 인간학적 의미를 해명하는 작업의 이론적 출발점이 될 수 있을 것이다.

Ⅱ. '매체' 개념의 다의성과 매체철학적 의미 규정 : '역사적-기술적 아프리오리(apriori)'

오늘날 '매체'라는 말은 보통 '의사소통을 위한 다양한 수단들'을 전체적으로 일컫는 말로 쓰이며 이에 따라 일반적으로 영화, 라디오, 텔레비전, 신문 등의 대중매체와 같은 외연을 가진 것으로 간주된다. 하지만 넓은 의미에서 매체라 부를 수 있는 대상은 참으로 다양하다. 인간의 기본적인 의사소통 수단이라 할 '몸'과 '목소리'도 매체라 할 수 있지만, '종이', '현미경', '망원경', '악기', 'CD 플레이어'와 같은 인공적인 도구와 기계장치도 매체의 역할을 한다. 또한 '빛', '전파', '공간'처럼 눈에 보이지 않는 물질적-물리적인 대상도 매체라 할 수 있다. 20세기의 가장 영향력 있는 매체이론가인 맥루헌(M. McLuhan)은 사진, 신문, 자동차, 전화, 축음기, 영화, 라디오, 텔레비전은 물론 도로, 의복, 주택, 시계, 무기 등 26가지의 매체들을 하나하나 고찰하

고 있으며[3], 사회학자 루만(N. Luhmann)은 익숙한 대중매체들 외에 '사랑'이나 '예술'과 같은 추상적 형태의 '사회적 관계의 담지체'도 매체로 보고 있다.[4] 또한 문화철학자 짐멜(G. Simmel)이 그 사회문화적, 심리적 파장과 의미를 세밀하게 추적한 '돈(화폐)' 또한 경제체제의 근간이 되는 유통수단이자 '사회적 조정매체'라 할 수 있다.[5]

'매체'는 어원적으로 볼 때 '중간에 위치한 것', '중간적 수준인 것', '공공성', '공동의 번영', '공적인 길' 등을 뜻하는 라틴어 'medium'과 희랍어 'méson'에 근원을 두고 있다. 오늘날 매체가 주로 공공적 성격의 대중매체를 뜻하는 것을 생각할 때 '매체' 개념이 본래의 어원으로부터 그리 멀리 벗어나지 않은 듯 보인다. 그러나 '매체'라는 용어가 그동안 구체적으로 사용되어 온

---

3) M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), 『미디어의 이해』, 김성기 & 이한우 역, 서울: 민음사, 2007, 2부 8장-33장.

4) N. Luhmann, *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1997, pp.156-160.

5) G. Simmel, *Philosophie des Geldes*, ed. D. Frisby & K. Ch. Köhnke, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1992, 특히 6장「삶의 양식」을 보라. 매체의 종류를 어떤 기준으로 엄밀하게 구분할 수 있는가는 여전히 논란이 많은 문제이다. 신문방송학자인 프로스(H. Pross)는 1970년대에 의사소통과정에서 '송신자'와 '수신자' 사이에 도구가 개입하고 있느냐에 따라 '일차적' 매체(표정, 제스처, 춤, 연극 등), '이차적' 매체(연기, 표지석, 직접 쓴 혹은 인쇄된 텍스트 등), '삼차적' 매체(영화, 라디오, LP판, 텔레비전, 컴퓨터 등)의 구분을 제안한 바 있으며(*Medienforschung* : Film, Funk, Fernsehen, Darmstadt: Habel, 1972), 영화학자이자 매체이론가인 히케티어(K. Hickethier)는 매체가 수행하는 기능에 따라 관찰의 매체(안경, 망원경, 현미경, 청진기 등), 저장과 가공의 매체(활자, 축음기, 타자기, 영화 등), 전송의 매체(파발꾼, 전서구, 전신체계, 케이블망, 위성전송체계 등), 의사소통의 매체(영화, 텔레비전, 인터넷 등) 등 네 종류로 구분하고 있다.(*Einführung in die Medienwissenschaft*, Stuttgart : Metzler, 2003)

과정을 조금만 돌이켜보면, 그것이 하나의 용어로서 등장한 것도 유럽의 17세기 근대에 이르러서이고 학문적으로 본격적으로 주목받기 시작한 것은 20세기에 들어와서라는 점을 알 수 있다.[6] 또한 '매체'는 20세기 이후에도 그 내포와 외연이 끊임없이 변화되어 왔으며 현재까지도 매우 중층적이며 유동적인 상태에 있는 개념이다. 비교적 최근 출간된 편저 『매체문화』의 서론에 나오는 다음과 같은 지적은 이러한 사정을 잘 반영하고 있다.[7]

> 매체는, 즉 어떤 실체적이며 역사적으로 안정된 의미에서의 매체는 존재하지 않는다는 것이 매체 이론의 첫 번째 공리라 (…) 할 수 있을 것이다. 매체는 연극과 영화와 같은 재현형식으로도, 인쇄술 혹은 통신제도로도 환원될 수 없다. 또한 활자, 이미지 또는 숫자와 같은 상징체로도 환원될 수 없다. 그러나 매체는 이들 모두에 잠재적으로 존재한다. 물질적 운반체, 상징체계, 분배기술, 그 어느 것도 단독으로 매체 개념을 흡수하기에는 충분치 못하다.

현대사회에서 '매체'의 의미를 생각하는데 있어 결정적인 전환점이 된 것은 19세기 중반 이후 사진과 영화의 등장이다. 이러한 복제기술 영상매체의 중요성은 무엇보다도 '매체'와 '매체성' 자체에 대한 성찰을 본격적으로 촉발시켰다는 데에 있다. 매체가 단순히 중립적인 전달수단이 아니고 인간의 지각과 사유뿐

6) S. Hoffmann, *Geschichte des Medienbegriffs*, Hamburg: Meiner, 2002, pp.24-28.

7) C. Pias, J. Vogl, L. Engell, O. Fahle & B. Neitzel(ed.), *Kursbuch Medienkultur*, Stuttgart: DVA, 2002, Einleitung, p.10.

만 아니라 사회와 문화 전체에 대해서 매우 근원적이며 포괄적인 의미를 갖는다는 점이 인문학적-철학적 연구의 지평 위로 떠오른 것이다.

매체철학은 이러한 현실적인 충격과 도전을 진지하게 받아들이고 이론적으로 적극 대응하고자 한다. 그것은 새로운 매체현실의 충격과 도전을 전통 철학에서처럼 '인간'과 '이성'을 보편적인 기반으로 삼아 해석하고 평가하려 하지 않는다. 반대로 매체철학은 매체를 '기술적-역사적 아프리오리(apriori)'로서 이해하고 이로부터 철저하게 역사적인 관점에 입각하여 인간과 현실의 구성양상을 이해하고자 한다.[8] 매체를 사회적-역사적 현실의 '초월론적 조건'으로 보고 이에 근거하여 초역사적인 것이며 불변하는 것으로 간주되어 온 '이성'과 '정신'의 존재와 활동방식, 이 활동의 결과물인 문화적 형성물을 재구성하고 해석하고자 하는 것이다. 매체철학적 관점은 일상적인 의식이 습관적으로 억압하고 있는 매체의 '불투명성', '자율성', '위험성', '역사성'에 초점을 맞추고 그 구체적인 의미와 파장을 규명하고자 하는 것이다. 매체철학적 접근이 관심을 기울이는 매체의 중요성과 연구 주제를 좀 더 상세히 살펴보자.

우선 매체철학적 관점은 매체를 단순히 하나의 도구나 장치가 아니라 세계를 서술할 수 있는 '전망'과 '가능성'을 창출하는 힘으로 파악한다. 즉 특정한 방식의 표현가능성과 '의미형식'을 현실화하는 역사적-기술적인 잠재력으로 이해하는 것이다. 이 때 '의미형식'은 시대에 따라 그리고 매체의 종류에 따라 다양한 모습으로 나타날 수 있다. 예를 들어 매체가 발화된 말이라면 '사건', '체험', '이야기', '보고' 등이 될 것이며, 매체

8) N. Bolz, *Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*(1995), 『컨트롤된 카오스』, 윤종석 역, 서울: 문예출판사, 2000, p.274; N. Bolz, *Theorie der neuen Medien*, München: Raben, 1990.

가 그림이라면 '이미지', '상징', '부호', '재현물' 등이, 매체가 영화라면 '기록영화', '오락영화', '실험영화', '예술영화', '독립영화' 등이 될 것이다. 결국 매체는 모든 의미 있는 정보와 표현의 역사적 지평을 초월론적으로(transzendental) 선취하면서, 동시에 그러한 정보와 표현의 구체적인 표현방식과 그 변형에 본원적으로 개입하고 있다고 할 수 있다.

자기재생산적(auto-poiesis) 체계이론을 정립한 사회학자 루만은 매체의 이러한 근원적인 중요성을 인상적으로 부각시키고 있다. 루만은 대중매체를 사회가 "자기자신을 관찰하는 독자적인 체계"로 보고, 대중매체가 수행하는 역할의 핵심이 '자기연관과 타자연관' 사이, 그리고 '정보와 비정보' 사이를 구분하는 일에 있다고 주장한다. 그에 따르면 우리가 "세계와 사회에 대해 알게 되는 모든 내용"은 애초부터 '대중매체의 체계'를 통해서 획득되고 또 변형되는 것이다.[9]

따라서 둘째로 기술문명적, 사회적, 경제적 조건이 변화하면서 새롭게 등장한 매체는 단지 또 하나의 '정보 전달수단'이 늘어난 것이 아니다. 오히려 매체철학적 관점에 있어 새로운 매체란 대상 경험과 세계 지각의 '보이지 않는 손'의 역할을 한다. 다시 말해 그것은 주체가 자신의 존재상태(Sosein)에 대한 느낌을 표현하는 것에서부터 사회와 세계 전체에 대한 총체적인 자기이미지(Selbst-bild) 형성에 이르기까지 모든 표현수준과 방식에 대해 세부적이며 전면적인 변화를 가져오는 것이다.

이렇게 새로운 매체가 '문화적 상징형식' 전체의 패러다임을 변화시킨다는 입장은 이미 1920년대에 발라쉬(B. Balázs)가

---

9) N. Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*(1996), 『대중매체의 현실』, 김성재 역, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006, pp.1-29.(필자는 'Selbstreferenz/Fremdreferenz'를 '자기관계/타자관계'가 아니라 '자기연관/타자연관'으로 옮겼다.)

주장한 바 있다. 영화이론가이자 비평가인 발라쉬는 자신의 첫 번째 저서 『가시적 인간 혹은 영화의 문화』(1924)에서 맥루헌보다 훨씬 앞서서 무성영화의 도전을 획기적인 문명사적 사건으로 해석한다. 그는 서구문화 전체가 '추상적이며 지성화된 문화'로부터 '몸의 인간을 온전히 드러내는 시각문화'로 옮겨갈 것이라고 천명하고 있다.[10] 또한 아른하임은 새로운 복제기술 매체인 사진이 등장함으로써 이미지의 현실성에 대한 새로운 판정기준이 정립되었다고 설파한다. 이제 재현된 이미지에 대해 원본 대상과 유사해야 한다는 요구만이 아니라 대상으로부터 직접 비롯되어야 한다는 것, 다시 말해 대상으로부터 기계적-광학적으로 산출된 것이어야 한다는 새로운 기준을 요구하게 되었다는 것이다.[11]

한편, 이제는 매체미학의 고전적인 사상가가 된 벤야민은 매체를 포괄적인 역사적 유물론의 관점에서 지배적인 기술수준 내지 물질문명과 직결된 것으로 파악한다. 그는 이른바 '인간학적 유물론'의 관점에서 매체가 해당 시대의 지각방식을 독특한 형태로 선(先)구조화할 뿐 아니라 문화와 예술 일반에 대해 새로운 과제와 가능성을 제시한다고 본다. 벤야민에게 새로운 매체는 하나의 독특한 '언어-상징'으로서 역사철학적 비평을 필요로 한다. 왜냐하면 이러한 비평을 통해서만 매체가 지닌 사회문화적 파장과 인간학적 함의, 그리고 예술적 잠재력과 정

---

10) B. Balázs, *Der sichtbare Mensch oder Die Kultur des Films* (1924), ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 2001, pp.16-23. 더 상세한 논의는 졸고, 「영상의 현상학적 분석과 문화사적 전망」, 『미학』 40집, 2004 참조.

11) R. Arnheim, *Kritiken und Aufsätze zum Film*, ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M. : Fischer, 1974, p.27. 같은 문제의식에서 크라카우어(S. Kracauer)는 사진이 등장한 이래 "세계 자체가 사진적인 얼굴을 갖게 되었다"고 말한다.(*Das Ornament der Masse*(1920-31), Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1977, p.34.)

치적 실천가능성이 온전히 밝혀질 수 있기 때문이다.[12]

셋째로 매체철학적 접근은 상이한 매체들 사이의 관계, 그리고 매체와 매체가 산출하는 의미형식들의 관계를 최대한 역동적으로 파악하고자 한다. 매체에 관한 일반적인 사회과학적 연구는 매체들 각각이 마치 독립적으로 존재하는 듯 접근한다. 아울러 사회과학적 연구는 매체와 의미형식을 이를테면 '고정된 틀과 내용(메시지)'의 관계처럼 고립된 두 요소 사이의 정태적인 관계로 이해한다. 예를 들어 '신문'과 '개별 기사'의 관계를 신문이라는 '이미 고정된 틀' 속에 등장하는 '이러저러한 내용'으로 보는 것이다. 이와 달리 매체철학은 한 사회에 공존하는 여러 매체들이 서로 어떻게 연관되어 있는가에 대해 주목하고 또 매체와 의미형식 양자의 관계를 철저하게 역사적으로 상호 영향을 주고받는 것으로, 즉 고정된 구조가 아니라 변화하는 과정으로 파악한다.

매체는 한 시대의 사회적, 문화적, 기술문명적 차원과 다층적으로 연계되어 있으며 이러한 연결망 속에서 작동하고 변형되거나 또 새로운 모습으로 출현하게 된다. 아울러 의미형식들도 영속적인 것이 아니라 끊임없이 변화하며, 동시에 매체의 구체적인 '현실태'와 발전 가능성에 영향을 미치고 있다. 요컨대 매체들 사이, 그리고 매체와 의미형식 간의 관계는 가역적이며 상호침투적이라 할 수 있는데, 이 말은 매체가 다양한 의미형식들을 산출하지만, 동시에 그 자신 다양한 매체들과 의미형식들이 현실적으로 작동하여 나타난 결과라는 뜻이다. 이런

12) 벤야민의 역사철학적 비평에 대해선, 졸고, 「벤야민 사유의 몇몇 모티브와 영화에 대한 철학적 비평」, 『현대비평과 이론』 29호, 한신문화사, 2008, pp.56-90 참조. 그의 '인간학적 유물론'에 대해선 강수미, 「인간학적 유물론과 예술의 생산과 수용 - 발터 벤야민의 「초현실주의」를 중심으로」, 『미학』 제52집, 한국미학회, 2007, pp.31-69 참조.

의미에서 매체는 본원적으로 자기연관(Selbstbezug)의 가능성과 자신이 산출한 의미형식들에 의해 규정될 수 있는 가능성을 함축하고 있다고 할 수 있다.[13]

넷째로 매체철학적 접근은 지각과 의사소통의 사용연관에서 일반적으로 매체가 표면에 잘 보이지 않는다는 사실에 비판적으로 주목한다. 매체가 일상적인 삶의 과정에서 일종의 '맹점'(blinder Fleck)으로서 드러나지 않는다는 점[14], 다시 말해서 매체 사용자가 암묵적으로 전제하고 있는 매체의 투명성, 도구성, 유용성, 절대성 등에 대해 근본적인 의문을 제기하는 것이다. 실제로 매체의 존재는 일차적으로는 매체의 물질적-물리적 차원에서 장애가 발생할 때, 예컨대 매체의 원활한 작동에 필요한 여러 조건들에 문제가 발생하여 매체가 '잡음' 상태에 빠질 때 비로소 의식된다. 아울러 매체는 인간과 매체 사이 혹은 의미형식들 사이의 접면(interface)에서, 혹은 여러 종류의 매체들이 동기화(synchronization)되고 다중화되는 과정에서도 자신의 존재를 드러낸다. 하지만 좀 더 본격적으로는 자신이 산출한 의미형식들 속에서 또는 맥루헌적 의미에서 '메시지'로서 다른 매체들 안으로 통합되면서 구체적으로 주제화된다.

마지막으로 매체철학적 관점은 매체가 어떤 방식으로 인간의 자기이해의 토대를 제공하는가에 대해 반성하고자 한다. 특정 시기에 지배적인 위상을 획득한 매체의 작동원리와 의미형식의 구성방식은 해당 시기의 역사적-문화적 자기반성을 위한

---

13) L. Engell & O. Fahle(ed.), *Philosophie des Fernsehens*, München: Wilhelm Fink, 2004, pp.12-17 참조.

14) S. Krämer, "Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung?", in : *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, ed. S. Münker, A. Roesler & M. Sandbothe, Frankfurt a. M.: Fischer, 2003, p.81.

'상징', '메타포', '개념', '이념'의 기원이 된다. 예컨대 특정한 시기에 영혼의 실체, 영혼과 육체의 관계, 정신의 사유과정, 공동체와 제도의 구조 등에 대한 이론은 그 시기에 지배적인 매체와 의미형식들에서 연유하는 상징, 이념, 은유 등에 의해 본질적으로 한계 지워져 있다고 할 수 있다. 플라톤이 <테아이테토스(Theaitetos)>에서 영혼을 '밀랍으로 된 기록판'에 비유하는 것, 데카르트가 자아의 본질을 '표상을 떠올리는 사유행위(cogito)'로 규정하는 것, 20세기 이후 현대인이 자신의 삶을 돌이킬 수 없이 '흘러가는 장면들의 연속'으로 이해하는 것 등은 이러한 은유와 자기이해를 규정하는 매체기술의 힘을 증명하는 예라 할 수 있다.[15] 또한 이러한 문제의식에서 매체와 매체를 둘러싼 기술, 과학, 문화, 제도에 대한 엄밀한 역사적-고고학적 고찰은 매체와 정치, 매체와 권력 사이의 본원적인 동근성을 밝혀줄 것이다. 비릴리오가 인상적으로 보여주었듯이 20세기 유럽의 정치적, 사회경제적 변동과 문화적 양식의 변화, 특히 포괄적인 사회문화적 맥락에서 두 차례의 세계대전과 전쟁 이후의 사회정치적 상태를 영화를 고려하지 않고 파악한다는 것은 무모하다고 할 수 있다.[16]

이제 이러한 매체철학적 관점을 영화에 적용시켜보자. 영화는 19세기에 축적된 산업적, 과학기술적 성과들이 집약된 결과물이면서, 등장하자마자 독자적인 의미생산 매체로 급부상한다.[17] 자본주의 대도시의 군중을 사로잡는 매혹적인 환영과

---

15) F. Kittler, *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*, Berlin: Merve, p.29-30, 50, 91-92, 187-189, 226-228; J. Crary, 「시각의 근대화」, in : *Vision and Visuality*(1988), ed. H. Foster, 경성대출판부, 2004, pp.63-96 참조.

16) P. Virilio, *Guerre et cinéma*(1984), 『전쟁과 영화』, 권혜원 역, 서울: 한나래, 2004, pp.28-195.

17) S. Zielinski, "Zur Entstehung des Films für das Kino im

서사를 생산하는 매체로 확고하게 뿌리 내린 것이다. 영화는 이를 통해 군중이 사물을 지각하고 세계를 이해하는 방식에 결정적인 영향을 끼친다. 공간적 거리를 뛰어넘는 '근접성', 시간의 벽을 넘나드는 '동시성', 강렬하고 강력한 이미지들의 '연속과 충돌', 사물의 움직임과 변화에 대한 '환영성과 현실감', 이질적 순간들의 앙상블로부터 새로운 것의 '우연한 출현' - 이러한 영화적인 지각방식과 이미지 구성방식은 대도시 모더니티 현실의 급변하는 모습에 밀접하게 닿아 있다.[18]

또한 영화는 대도시 현대인이 자신을 이해하고 '염려하는(Sorge)'[19] 방식을 先구조화하며, 역사적 기억과 사회문화적 상상력의 틀을 제공한다. 영화에 노출되고 영화 속에서 자란 세대의 자아의식과 역사관은 '영화적 작동방식'과 '지각형식'에 동화되지 않을 수 없다. 달리 말해서 인간의 지각과 사유, 꿈, 환상, 환각뿐만 아니라 인간의 내면과 정체성, 역사관과 사회의식도 '영화적'으로 변하는 것이다. 라캉의 주체의 세 가지 구조적 범주에 적용시켜 표현하자면, 영화는 '상상계'의 형태와 범위를 구체화하고, '상징계'를 관통하는 의미론과 구문론의 질서를 규정하며, '실재계'의 존재성격과 출현양상을 새롭게 변형시키는 것이다.

다른 한편, 영화는 독자적인 매체로서 자리 잡으면서 자신 안에 잠재되어 있는 독특한 표현가능성을 실현한다. 이 실현은 적어도 다음 세 가지 방식을 포괄한다. 첫째 영화 매체는 고유의 작동기제와 구성방식에 따라 다양하고 새로운 의미형식들

Spannungsverhältnis von Technik und Kultur", in: *Fischer Filmgeschichte*, ed. W. Faulstich & H. Korte, Bd.1, Frankfurt a. M.: Fischer, 1994, pp.48-67.

18) W. Benjamin, 「사진의 작은 역사」, in : 『발터 벤야민 선집2』, 최성만 역, 서울: 도서출판 길, p.193 참조.

19) M. Heidegger, *Sein und Zeit*, op. cit., §§39-41.

을 창출한다. 둘째로 이러한 의미형식들은 다시 상호 영향을 주고받으며 동시에 영화 매체 자체의 현실태와 발전가능성의 기반을 이루게 된다. 이러한 자기연관 내지 자기매개 과정을 통해 영화는 매체로서 스스로를 재생산하고 보다 분화되고 발전한 모습을 띠게 된다. 그리고 셋째로 영화는 기존의 다양한 문화적 표현형식들 속으로, 예를 들어 회화, 조각, 음악, 사진, 문학, 신문, 잡지 속으로 침투해 들어가 영화적인 기능방식과 '현실성-효과'를 각인시키게 된다. 이제 지금까지의 논의를 기반으로 영상의 환영성 문제에 좀 더 가까이 다가가 보도록 하자.

Ⅲ. 영화이미지(映像)의 환영성 : 1920년대 독일 표현주의 영화 사례를 중심으로

1. 매체기술적 조건 : '운동'의 완벽한 재현과 대도시 거리의 미시적 현상학

왜 영화 관객은 영상을 실제처럼, 아니 실제보다 더 생생하고 실감나게 느끼지 않을 수 없을까? 영상의 환영성을 가능하게 하는 조건들은 구체적으로 어떤 것들인가? 사실 아른하임이 상세하게 분석한 대로 육안으로 보는 '지각이미지와 영화의 영상(Weltbild und Filmbild)'은 결코 동일한 '상'이 아니며 여러 측면에서 현저한 차이를 지니고 있다. 아른하임은 3차원의 실제를 2차원의 평면으로 투영하는 것, 일상적 지각과정에 동반된 '크기-상수' 및 '형태-상수'의 탈락, 색채의 탈락, 영상의 제한(프레임), '객관적인' 시공간적 연속성의 해체, 시각적이지 않은 감각세계의 탈락 등 영화의 영상이 지닌 여섯 가지 차이

를 열거하고 이들 각각을 영화의 '예술적' 표현방식들과 연결시켜 상론하고 있다.[20] 하지만 이러한 차이에도 불구하고 우리가 극장 스크린을 생생하게 느끼지 않을 수 없는 것은 무엇보다도 영상이 인간과 사물의 운동(움직임)을 완벽하게 재현하기 때문이다. 따라서 먼저 운동의 '시뮬레이션'과 직결된 영화의 고유한 기술장치적 요소들을 짚어봐야 할 것이다.

영화의 매체기술적 조건들 가운데 운동의 시뮬레이션과 직접적으로 결부된 것은 운동의 분할과 결합, 스틸사진의 연속적인 운반, 인간 시지각의 생리학적 한계 등이다.[21] 주지하듯이 첫째 조건인 운동의 분할과 결합은 '순간의 기록'인 스틸사진들을 연속으로 결합하는 일에 반영되어 있다. 이 과정을 기술적으로 해결하는 일이 사진 카메라가 영화 카메라로 진화하게 되는 결정적인 계기였다고 할 수 있는데, 이를 준비한 가장 중요한 기술적 진전이 바로 머이브리지(E. Muybridge)의 동작연속사진 실험과 말레이(J. E. Maley)의 '시간사진총(fusil chrono-photographique)' 발명이었다. 두 번째 요소인 스틸사진의 연속적인 운반에서 기술적으로 핵심적인 부분은 천공(穿孔)된 롤필름과 이른바 "말타십자 연동기어(Malteser Kreuz)"라 불리는 카메라 내부의 필름운반 부품이다. 이 두 장치가 도입됨으로써 스틸사진들이 머이브리지나 말레이에서처럼 아무런 제동 없이 그냥 이어지는 것이 아니라 약 18분의 1초의 속도로 '단속적(斷續的)이면서 동시에 연속적'인 방식으로 운반될 수 있게 되었다.[22] 그리고 세 번째로 인간 시지각의 생리학적

---

20) R. Arnheim, *Film als Kunst*(1932), ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M. : Fischer, 1979, pp.23-156.

21) 이들 세 요소에 대한 보다 상세한 설명은 졸고, 「영화의 미학적 도전」, 『미학대계 3. 현대의 예술과 미학』, 서울대출판부, 2007, pp.107-109 참조.

22) 오늘날 기술적 표준 속도인 24분의 1초가 널리 일반화된 것은

한계에서 주목해야 할 두 가지 현상은 섬광효과(stroboscope effect)와 잔상효과(persistence of vision)이다. 이 두 현상은 모두 망막의 색 자극 수용체가 지닌 본질적인 한계로 인해 나타나는 현상인데, 이들 시지각적 특성과 앞서 지적한 두 요소가 서로 맞물려 작동하면서 운동의 실감나는 재현이 창출되는 것이다. 결국 영화가 제공하는 운동의 시뮬레이션은 인간의 지각능력의 한계를 '완벽하게 기만하는' 기계장치에서 연유한다고 할 수 있으며, 이에 따라 우리가 영상의 움직임을 의심하고 또 그로부터 거리를 둘 수 있는 가능성이 원천적으로 막혀있는 것이다.[23]

그러나 운동을 재현하는 기본적인 기계장치적 조건과 아울러 간과해선 안 될 것은 보다 포괄적인 의미에서 영화와 운동 사이에 존재하는 연관성이다. 영화는 단순히 사물의 움직임을 눈에 보이는 그대로 재현하는 매체가 아니다. 오히려 영화는 보이는 움직임은 물론, 보이지 않는 움직임도 가시화할 수 있는 매체로 봐야 한다. 이 때 보이지 않는 움직임은 일차적으로는 영화의 편집(montage)을 통한 움직임과 움직임 사이의 '생략된 순간' 혹은 '축약된 시공간'을 가리킨다. 하지만 좀 더 근본적으로는 영화가 생생하게 가시화할 수 있는 감정적-구체적이며 동시에 사회적-역사적인 '지각경험의 층'을 의미한다. 즉 영상이 두려움, 분노, 슬픔, 동경, 우울, 격정 등과 같은 보이

영화카메라의 구동방식이 수동에서 전동으로 교체된 1930년대 이후의 일이다.

23) 이것은 관객이 영상을 주목하지 않거나 다른 생각을 떠올릴 수 있는 가능성이 있다는 것과는 본질적으로 다른 문제이다. 적어도 영상을 '보고 즐기는 동안' 운동의 사실성을 의심한다는 것은, 비유하자면 수영장에서 수영하면서 물의 존재를 의심하는 것만큼이나 불가능하다.(F. Kittler, *Optische Medien*, op. cit., pp.33-34; 오카다 스스무, 『영상학 서설』, 강상욱, 이호은 역, 서울 : 커뮤니케이션북스, pp.87-98 참조.).

지 않는 '마음의 동요(e-motion)'뿐만 아니라 대도시 현실을 보이지 않게 관통하고 있는 자본주의 현실의 '작동기제'와 사회적-구조적인 '강압'을 시각적으로 경험할 수 있도록 해 준다는 것을 뜻한다. 요컨대 영상은 가장 내적-감정적인 움직임과 가장 외적-물질적인 움직임 혹은 필연성을 감각적으로 경험할 수 있도록 해주는 것이다. 벤야민이 정신분석학의 무의식 개념을 원용하여 부각시키고 있는 "시각적 무의식(das Optisch-Unbewußte)"[24]의 개념이나 크라카우어가 『영화의 이론』에서 상론하고 있는 영화 카메라의 "폭로하는(enthüllend) 기능"[25]은 바로 이러한 영상의 특출한 능력을 포착하고자 하는 시도라 할 수 있다. 이들은 영화의 영상이 사물의 단순한 모사라기보다는 육안으로 다가갈 수 없는 '내면과 현실의 움직임'을 드러낼 수 있다는 점을 표현하는 개념들인 것이다.[26]

그렇다면 영상이 구현하는 운동의 완벽한 시뮬레이션은

---

24) W. Benjamin, 「기술복제시대의 예술작품」, in: 『발터 벤야민 선집2』, op. cit., pp.82-84, 136-139, 168) 또한 「보들레르 에세이」에서 벤야민은 이렇게 말한다. "콘베이어 벨트에서 생산의 리듬을 결정짓고 있는 것이 영화에서는 수용의 리듬을 결정하는 근거가 되고 있다."(『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 역, 서울: 민음사, 1983, p.143)

25) S. Kracauer, *Theorie des Films. Zur Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1973, pp.71-94, 387-389. 크라카우어는 움직임이야말로 "영화매체의 알파와 오메가"라고 말한다.(같은 책, p.216) 이러한 입장은 들뢰즈에게서 철학적으로 보다 더 상세하고 견고하게 논증된다.(G. Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*(1983), *Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1997, pp.13-26.)

26) 크라카우어는 이를 영화와 모더니티 현실 사이에 존재하는 '친화성(affinities)'이라 부르며 - 비작위성, 우연성, 비종결성, 비규정성, 생동하는 삶의 흐름 - 상세히 논의하고 있다.(졸고, 「소외와 구제의 이미지 - 크라카우어의 영상철학에 대한 시론」, 『미학』 53집, 2008 참조.)

1920년대 독일 표현주의 영화와 어떻게 연관된 것일까? 흔히 표현주의 영화가 지닌 가장 중요한 양식적 특징으로 빛(밝음)과 그림자(어두움)을 극명하게 대립시키는 조명기법과[27] 무대미술에서 - 예컨대 대표작으로 꼽히는 〈칼리가리박사의 밀실〉(1919)의 경우처럼 - 나타나는 "극단적인 왜곡과 종합적인 추상화"[28]의 경향을 지적한다. 확실히 비네(R. Wiene), 랑(F. Lang), 무르나우(F. W. Murnau), 팝스트(G. W. Pabst), 듀퐁(E. A. Dupont) 등 대표적인 표현주의 감독들의 영화는 전체적으로 이러한 양식적 특징들을 공유하고 있으며, 이를 통해 '이성'과 '광기', '질서(cosmos)'와 '혼돈(chaos)' 사이를 구분하기가 불가능한, 근본적으로 불안하고 모호한 심리적 상황과 세계관을 보여주고 있다고 해석할 수 있다.[29]

---

27) R. Müller, "Lichtbildner. Zur Arbeit des Kameramanns", in: *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, ed. Cinema Quadrat e. V., Mannheim, Berlin : Henschel, 1994, pp.45-56.

28) L. H. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*(1955), Frankfurt a. M. : Fischer, 1980, p.27. 영화 세트 미술가이자 건축가인 헤르만 바름(H. Warm)은 표현주의 영화의 양식적 지향점을 "영상은 그래픽이 되어야만 한다"는 말로 집약하고 있다.(S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*(1947), ed. K. Witte, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 1984.. p.75.)

29) 크라카우어는 『칼리가리에서 히틀러까지』에서 표현주의 영화의 배후에 자리 잡고 있는 당시 중산층의 이중적이며 위험한 심리적 성향을 읽어내고 있다. 즉 1차 대전 직후의 독일 중산층은 패전국의 국민으로서, 그리고 불안정한 사회정치적, 경제적 위상으로 인하여 "강한 열등감"을 갖게 되었으며, 이로부터 이중적인 심리적 극단들 사이에서, 즉 외부세계로부터 스스로를 완전히 절연하고 자신의 내면으로 퇴거하고자 하는 성향과 외부세계를 지배하는 절대적-독재적인 권위에 기꺼이 복종하고자 하는 성향 사이에서 동요하고 있었다는 것이다.(S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, ibid., 특히 pp.34-138 참조.)

하지만 조명 기법, 무대건축, 무대미술과 아울러 표현주의 영화의 고유한 특징으로 반드시 기억해야 할 것이 또 하나 있다. 그것은 바로 움직임을 표현하는데 있어서의 혁신이다. 표현주의 영화는 운동을 재현하는 영상의 능력과 관련하여 새로운 지평을 개척하였는데, 이것이 가능했던 가장 큰 이유는 영화 카메라를 더 이상 이전처럼 삼각대(Stativ) 위에 고정시킨 채 사용한 것이 아니라 자전거, 자동차, 카메라맨의 몸과 같은 움직이는 대상에 부착하여 촬영하였기 때문이다. 이른바 '해방된(entfesselt) 카메라', 즉 고정된 위치에서 풀려나와 공간 속을 자유자재로 유영(遊泳)하는 카메라가 본격적으로 활용되기 시작한 것이다.[30] 카메라가 자유롭게 움직이기 시작했다는 것은 단지 관객이 대상을 다양한 측면에서 바라볼 수 있게 되었음을 의미하지 않는다. 오히려 그것은 관객의 시선 자체가 '자유롭게 부유하는' 단계로 진화했음을 뜻한다. 달리 말해서 표현주의 영화에 이르러 영화 카메라의 독자적인 '기술적-미적인 표현가능성'이 새롭게 발굴된 것이며 이를 통해 이를테면 '카메라적인 현실성과 연출기법'이 처음으로 명확하게 의식되고 활용되기 시작한 것이다. 결과적으로 영화의 영상이 움직임을 포착하고 재현하는 방식이 새로운 차원으로 진일보하게 되었다고 볼 수 있다.[31]

이 지점에서 이러한 성취를 잘 보여주는 모티브로 '대도시 거리'에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 잘 알려져 있듯이 영화

30) 영화사적으로 보면 1910년대 이태리의 역사영화에서 카메라차 'carello'가 활용된 것을 기억할 수 있다.(L. Engell, *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M. : Campus, 1992, pp.63-64.)

31) K. Kreimeier, "Wie in einem Taumel", in : *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, ed. Cinema Quadrat e. V., Mannheim, Berlin : Henschel, 1994, pp.25-32.

매체의 급상승은 파리, 런던, 비엔나, 베를린 등 서구 문화사에서 최초로 복합적인 기능과 구조를 가진 대도시가 형성, 확장된 것과 궤를 같이한다. 특히 수많은 회사, 상점, 관공서, 술집들이 집중되어 있고 전철, 자동차, 행인들이 쉴 새 없이 교차하고 있는 대도시 거리는 매순간 군중의 욕망과 환상, 백일몽과 절망이 끊임없이 생성되고 사라지는 공간이었다. 또한 대도시 거리는 거대서사적 전망을 상실한 우연적이며 매혹적인 인상들과 현대적 삶을 규정하고 있는 충격과 속도 체험으로 가득 찬 공간이기도 하다.[32] 표현주의 영화는 운동의 재현 가능성을 새로운 차원으로 끌어올림으로써 바로 이러한 대도시의 변화하는 순간에 대한 '미시적-현미경적 탐사'를 수행할 수 있었던 것이다. 대도시 거리의 모티브가 전면에 등장하는 중요한 작품들로 우리는 팝스트의 <즐거움 없는 거리>, 무르나우의 <마지막 사람>, 그루네(K. Grune)의 <거리>, 랑의 <마부제 박사> 시리즈와 <메트로폴리스>, 마이(J. May)의 <아스팔트>, 루트만(W. Ruttmann)의 <베를린, 도시의 심포니>[33] 등을 들 수 있다. 특히 그루네의 <거리>는 영화의 실질적인 주인공이 대도시 거리 자체라 할 수 있을 정도로 이 거리의 복잡하고 유혹적이며 다형적인 모습을 생생하게 포착해낸다. 이 영화는 속도를 가감할 수 있는 카메라차를 적절히 활용하고 '다중노출'과 '투명한 클로즈업'을 효과적으로 삽입함으로써 대도시 거

32) 이러한 배경에서 영화의 이미지를 '대도시의 미학'이라 부를 수 있다.(A. Kaes(ed.), *Kino-Debatte*, Tübingen : Max Niemeyer, 1978, pp.4-17.)

33) 이 영화는 보통 '신즉물주의(Neue Sachlichkeit)적 영화'로 분류되지만 표현주의 영화의 영상적 혁신을 진전시켰다는 점에서 함께 논의할 수 있다.(W. Faulstich & H. Korte (ed.), *Fischer Filmgeschichte*, Bd.2,, Frankfurt a. M. : Fischer, 1994, pp.75-91 참조.)

리를 일종의 급변하는 "카오스의 영역"으로 형상화하고 폭로하고 있다.[34] 크라카우어에게 이러한 대도시 거리의 모습은 '진정으로 영화적인 서사'에 매우 적합한 대상이다. 하지만 그것은 동시에 사회심리적 내지 이데올로기 비판적 해석이 필요한 "비밀문자"이기도 하다. 그는 이러한 모습에서 '익숙한 소시민적 세계' 안에서 삶의 가치를 찾지 못하면서도 끝내 '권위주의적 태도'를 벗어나지 못하는 대다수 군중의 불안하고 위험한 존재상태를 읽어내고 있다.[35]

그런데 여기서 한 가지 주의해야 할 것이 있다. 그것은 표현주의 영화의 해방된 카메라가 단지 대도시 거리의 외적 모습만 실감나게 포착한 것이 아니라는 사실이다. 위에서 지적한 '시각적 무의식'이나 '카메라적인 현실성'에서 엿볼 수 있듯이, 움직이는 카메라의 표현능력은 외적 사물의 운동에 국한된 것이 아니라 심리적 동요와 감정적 변화를 보여주는 데까지 힘을 미치고 있다. 좀 더 정확히 말해서, 표현주의 영화는 움직이는 카메라를 통해 격렬한 감정적 표출, 양가적인 심리적 불안, 미묘한 정서적 뉘앙스 등 다성적인 '감정의 서사학'을[36] 생동감 있게 재현할 뿐 아니라, 이러한 내면적 흐름과 외적 대상의 운동 사이의 내밀한 '조응과 친화성'도 섬세하게 포착할 수 있게 된 것이다.

---

34) S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, op. cit., pp.128-132; L. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*, op. cit., pp.251-262.

35) S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, op. cit.,, pp.168-169.

36) B. Balázs, *Der sichtbare Mensch*, op. cit., pp.44-46. 아이스너는 이를 "심리적인 것의 진동" 혹은 "사물의 흘러가는 혼돈 속에서의 신비한 조화"이란 말로 묘사한다.(L. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*, op. cit. p.192.)

2. 극장의 조건과 관객의 '생리적' 수용 방식

영상의 환영성을 가능하게 하는 두 번째 조건으로 우리는 영화관의 독특한 수용 상황에 주목해야 할 것이다. 오늘날의 영화관은 17세기 이래 연극과 오페라 공연을 위한 공간에 기원을 두고 있다. 소위 '프로시니엄(proscenium) 무대'라 일컫는 이 공연장은 직육면체 모양의 공간 안에 관객이 어두운 객석에 앉아 있고 공연이 펼쳐지고 조명이 비춰지고 있는 무대를 주시하게 되는 구조를 갖고 있다. 이러한 공간 구조는 문화사적으로 돌이켜 볼 때 빛을 이용하여 이미지를 송신하는 장치로 널리 활용되어 온 '마술적 환등장치(Laterna Magica)'가 바로크 시대에 이르러 건축적으로 투영되어 만들어진 결과이다. 그리고 바이로이트(Bayreuth)의 바그너(R. Wagner)가 빛의 집중 효과와 드라마의 환영 효과를 극대화시키고자 객석을 어둡게 함으로써 현재와 같은 형태를 갖추게 된 것이다.[37] 극장 안의 관객의 상황을 좀 더 면밀히 관찰해보자.

관객은 어두운 극장 안에서 정해진 개별 좌석에 앉게 된다. 그는 마음대로 움직일 수 없으며 자신의 시선을 빛이 쏟아지고 있는 스크린 쪽으로 향하지 않을 수 없다. 극장은 완전히 밀폐된 것은 아니지만 여러 조건에 의해 극장 바깥의 '세상'으로부터 현격하게 차단되어 있다. 그런데 관객은 이로 인해 '공간적으로' 단절될 뿐 아니라, 움직임이 제한된 채 스크린에 몰입하지 않을 수 없기 때문에 '시간적으로도' 외부세상과는 다른 '영상 흐름의 시간성' 속으로 빠져들게 된다.[38] 또한 익명

37) F. Kittler, *Optische Medien*, op. cit., pp.106-111.

38) 이러한 시간적, 공간적 성격의 질적 차이는 영화가 끝난 후 극장 밖으로 나와 외부세상의 '시공간의 분위기'와 다시 맞닥뜨릴 때 분명하게 의식된다.

의 다수가 조밀하게 모여 '관객-군중'을 형성하는 것도 관객의 수용 태도에 적지 않은 영향을 끼친다. 관객은 '군중 속의 개체'로서 서로를 가까이 느끼고 서로에게 암시받으면서 (suggestive) 타인의 감정과 욕망을 상상하고 동일시하며, 이를 자신의 심리 안에 반영하게 되는 것이다.[39] 극장은 객관적인 시공간의 느낌과 일상적인 삶의 흐름에 대한 감각이 광범위하게 해체되면서, 동시에 환등 영사장치의 시지각적 효과를 극대화하는 공간이라 할 수 있다.

한편 이러한 수용 상황 못지않게 주목해야 할 것은 관객이 영상과 마주하여 저절로 갖게 되는 의식의 '수준' 내지 의식의 '태도'이다. 영화 관객은 이를테면 '무의지적으로' 자신의 지성과 판단능력이 약화되는 것을 받아들인다. 그의 의식 수준은 두려움과 환상에 민감하게 반응하는 어린 아이와 유사한 상태가 되며, 이 상태에서 마치 '꿈을 꾸듯이' 스크린을 주시하게 된다. 르네 끌레르의 말처럼 "스크린 위의 영상은 꿈속의 얼굴들과 흡사하며 관객은 영상의 암시력을 통한 마법에 걸린 몽유병자와 흡사하다."[40] 크라카우어는 이러한 영화 관객의 의식 상태를 "축소된(reduziert) 의식"[41]이라 부르는데, 이렇게 느슨해진 관객의 의식 속으로 꿈 장면처럼 정서적으로 강렬한 영상의 흐름이 밀려들어오게 되는 것이다. 그리고 이 흐름은 관객의 무의지적인 기억과 연상을 환기시키고 무의식적인 욕망과 환상을 촉발하게 된다.

영상의 환영성과 관련하여 결정적으로 중요한 것은 영상이

---

39) S. Freud, *Massenpsychologie und Ich-Analyse, Leipzig*, Wien, Zürich : IPV, 1923, pp.32-39, 58-67 참조.

40) S. Kracauer, *Theorie des Films*, op. cit., p.215에서 재인용

41) '축소된 의식'과 관객의 수용 상황에 대한 좀 더 상세한 논의는 졸고, 「소외와 구제의 이미지」, op. cit., pp.168-174 참조.

관객을 지성적이 아니라 '생리적으로(physiological)' 사로잡는다는 점이다. 크라카우어의 설득력 있는 묘사처럼, 영상은 관객의 감각기관과 "의식의 심층"에 직접 파고든다. 영상은 그럼으로써 근육반사나 운동자극과 같은 '운동감각적 공명효과', 즉 관객의 "생리적 구성과 유기체적 반응능력"에 충격과 반응을 야기하는 것이다.[42] 정신분석학적으로 환언한다면, 관객은 언어습득 이전의 '일차적 동일시' 내지 '나르시시즘적인' 대상과의 결합처럼 영상과 감정적이며 충동적으로 관계를 맺고 혼융되는 것이다. 요컨대 영화관의 특수한 조건들과 이와 맞물려 있는 관객의 수용 태도로 인해 영상의 환영성, 즉 영상이 지닌 현실성과 강렬함이 가능해지고 또 현저하게 강화된다고 할 수 있다.

1920년대 독일 표현주의 영화에는 관객의 몸과 무의식적 충동의 층으로 파고드는 영상의 힘이 남긴 흔적이 뚜렷이 각인되어 있다. 그것은 우선 꿈과 현실, 의식과 무의식, 이성과 광기의 구분이 모호하게 나타나는 <프라하의 학생>, <칼리가리 박사의 밀실>, <호문쿨루스>, <영혼의 비밀>, <마부제 박사>, <피곤한 죽음> 등 수많은 영화들에서 쉽게 확인된다. 하지만 환영성의 충격은 좀 더 구체적으로는 표현주의 영화가 인상적으로 다루고 있는 두 가지 '의미형식', 즉 '이중자아(Doppelgänger)' 모티브와 '골렘-프랑켄슈타인' 모티브를 통해 드러나고 있다. 우리는 이 두 모티브를 각각 '균열된 자아'의 모티브와 '인공적으로 복제된 자아'의 모티브라 부를 수 있을 것이다.

먼저 '이중자아'의 모티브를 생각해보자. 이 모티브는 오늘날의 영화관객에게는 상당히 익숙한 이야기 소재가 되었다. 하지만 영화가 독자적인 매체로서 부상하고 스스로를 변형시키며

42) S. Kracauer, *Theorie des Films*, op. cit., pp.216-219.

재생산하는 단계에서는 '역사적 징후'라 할 수 있을 만큼 흥미로운 현상이었다. 왜냐하면 영상의 환영적 효과가 가장 극대화될 수 있는 경우 중에 하나가 바로 동일한 인물이 완벽하게 분열된 인격을 동시에 보여주는 방식이었기 때문이다.

물론 이중자아 모티브가 1차 세계대전 후 독일에서 빈번히 등장하는 것은 우연이 아닐 것이다. 그것은 사회문화적으로 볼 때 외상과 악몽으로 점철된 전후 바이마르 공화국 현실의 불안정함과 개인의 실존적 불안을 반영하고 있다고 할 수 있다. 하지만 더 흥미로운 매체철학적 관점은 이중자아 모티브를 영상의 충격적 환영성에 대한 복합적인 반영으로 이해해 보는 것이다. 이중자아 모티브를 대도시 현대인이 처한 새로운 문명사적 상황, 즉 영상의 '시각적 촉각성'과 환영적 영상과의 '동일화 강압'에 무차별적으로 노출된 상황이 산출해 낸 특수한 '의미형식'으로 해석할 수 있는 것이다. 또한 같은 맥락에서 이중자아 모티브는 이러한 모호하고 양면적인 상황에 가설적-가상적으로 대처함으로써 자아의 '정체성'을 방어하고자 하는 시도로도 해석할 수 있다. 표현주의 영화에서부터 빈번하게 등장하는 '거울'의 모티브 또한 이와 긴밀하게 관련된 것으로 봐야 할 것이다. 이중자아 모티브가 나타나는 표현주의 영화로는 대표적으로 〈프라하의 학생〉과 〈타자〉, 〈칼리가리박사의 밀실〉, 〈야누스머리〉 등을 들 수 있다.[43]

독일 표현주의 영화에서 이중자아 모티브와 더불어 빈번히 등장하는 것은 움직이는 '사람'을 인공적으로 만들어내는 골렘

43) 이중자아 모티브는 이후 마물리안(R. Mamoulian)의 〈지킬박사와 하이드〉, 플레밍거(O. Pleminger)의 〈로라〉, 히치코크(A. Hitchcock)의 〈사이코〉, 프리드킨(W. Friedkin)의 〈엑소시스트〉, 그리고 미래 기술문명의 디스토피아적 상상력과 결합한 스코트(R. Scott)의 〈블레이드 러너〉, 버호벤(P. Verhoeven)의 〈토탈 리콜〉, 존즈(S. Johnze)의 〈존 말코비치 되기〉 등의 영화로 이어지게 된다.

(Golem)-프랑켄슈타인 모티브이다. 물론 죽어 있는 사물에 생명을 불어넣는다는 소재는 여러 문화권의 신화적 이야기에 공통적으로 나타나는 태곳적이며 원초적인 것이라 할 수 있다. 또한 1920년대 시대적 배경과 관련하여 골렘-프랑켄슈타인 모티브는 일차적으로 전쟁의 상흔과 정치체제의 모순에 의해 바이마르 시절 중산층 개인이 처한 실존적인 불안과 권위주의적 복종의 성향이 반영된 것으로 해석할 수 있다.[44] 혹은 좀 더 넓은 맥락에서 기계화된 대량 생산체제와 자본주의 관료사회의 구조적 강압에 의해 원자화 내지 파편화된 개체적 상황이 투영된 것으로도 재음미해 볼 수 있을 것이다. 하지만 매체철학적 관점에서 이 모티브가 가진 의미를 성찰해 본다면, 이 모티브 또한 이중자아 모티브와 마찬가지로 영상의 환영성과 영상기술이 몸과 지각을 지배하게 된 매체적 상황이 낳은 독특한 의미형식으로 볼 수 있다. 영상의 충격적인 환영성이 무의식적인 충동과 격정의 층에 직접 작용한다는 것은 자아의 정체성이 근본적으로 흔들리고 자아가 예상치 못한 방향으로 이끌리고 조작될 수 있음을 의미하는데, 골렘-프랑켄슈타인 모티브는 바로 이러한 '자아의 구성, 복제, 조작가능성'을 가상적으로 경험하고 그에 대처할 수 있도록 해주는 것이다. 대표적인 영화로 베게너의 〈골렘〉과 〈호문쿨루스〉를 필두로 〈칼리가리박사의 밀실〉, 〈메트로폴리스〉, 〈마부제 박사〉 등을 꼽을 수 있으며 1915년부터 1990년대에 이르기까지 적어도 5편 이상의 극영화는 물론 애니메이션으로도 제작된 〈프랑켄슈타인〉도 상기할 수 있을 것이다.[45]

---

44) S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, op. cit., pp.91-95 참조.

45) 최근 시뮬라크르 세계가 가진 가상성과 현실성을 디스토피아, 인공지능, 자유의지 등 다양한 모티비들과 결합시킨 워쇼스키 형제(A. & L. Wachowski)의 <매트릭스> 시리즈도 같은 매체역사적 맥락에서 접근할 수 있을 것이다.

3. 신체현상학적 계기 : 카메라 시선과의 '유희적 동일시'와 '내체화'

영상이 강력한 환영성을 갖게 되는 세 번째 요인은 좁은 의미에서 매체기술적 특성이 아니라, 포괄적인 의미에서 신체현상학적(Phänomenologie der Leiblichkeit)으로 의미심장한 계기라 할 수 있다. 그것은 다름 아니라 카메라 시선과의 '유희적 동일시(spielerische Identifizierung)'와 이와 긴밀하게 연결된 '내체화(Einleibung)' 과정이다.[46] 슈미츠의 신체현상학에 따르면, 인간의 신체(Leib) 경험은 의학적-생리학적 관점이 전제하는 완결된 육체(Körper)와 기관들(Organ)로 환원될 수 없다. 인간의 존재상태를 전체적으로 감싸는 '신체성' 경험의 영역은 서구사상사를 지배해 온 영혼-의식철학적 전통이나 실증적인 의학적-생리학적 접근으로는 그 존재성격과 중요성을 적절히 파악할 수 없다. 슈미츠가 강조하듯이, 인간의 '신체성'은 자신에게 다가오는 독특한 '인상'과 '상황'의 고유한 양상과 변화를 끊임없이 감지하고 이를 '신체성의 느낌 영역'으로 수용하고 적응하고자 시도하고 있다. 다시 말해서 특정한 인상과 상황이 가진 분위기, 뉘앙스, 리듬, 방향, 강도 등과 육체의 완결된 윤곽선을 넘어서서 '무의지적으로' 공감하고 교류하고 있는 것이다. 이러한 인간의 '신체적' 지각과 소통에 있어 가장 기본적인 인간학적 출발점이 되는 경험방식이 바로 '유희적 동일시'와 '내체화'이다.

유희적 동일시는 인간의 존재상태가 대상에 감정적으로 완전히 압도되지 않으면서도 대상과 '공감적인 지각과 이해'의

46) 여기서 필자는 독일의 독창적인 현대 철학자이자 신체현상학자인 슈미츠(H. Schmitz)의 이론을 따른다.(졸고, 「미감적 경험의 현상학적 재정의」, 『미학예술학연구』 23집, 2006, 참조.)

관계를 맺는 경험방식을 뜻한다. 유희적 동일시는 내용적으로 근대 이후 고전적 미학에서 흔히 '무관심적 관조(contemplation)'라 불리던 경험방식과 상당히 유사하다고 할 수 있다.[47] 하지만 슈미츠의 신체현상학에서 특기할 것은 유희적 동일시를 좁은 의미의 미적-예술적 경험의 독특한 계기에 한정하지 않고 인간 존재에 고유한 '인간학적 가능성'으로서 그 위상을 보다 포괄적이며 근원적인 것으로 평가한다는 점이다. 유희적 동일시는 인간의 신체성 경험이 '원초적 현재(=정동적인 놀람 상태)'에서 '전개된 현재(=일상적인 의식적 삶의 상태)'로 이행하여 '개체적 자립성'을 확보하게 될 때 거의 필수적으로 거치게 되는 실로 '인간적인 존재 가능성 내지 존재방식'이라 할 수 있다. 예를 들어 우리가 일상적으로 자신이 찍힌 사진을 바라보면서 그것을 감상하고 그것에 대해 얘기할 때, 우리는 이미 사진과 유희적 동일시의 관계를 형성하고 있는 것이다.

'내체화' 또한 어떤 특수한 지각이나 행동방식이 아니라 인간의 신체성 경험이 가진 기본적인 계기라 할 수 있다. 그것은 자신을 둘러싼 분위기와 상황에 대해서 근본적으로 열려 있는 신체성의 조응방식을 뜻한다. 즉 인간의 신체성이 주어진 상황의 독특한 리듬, 방향, 강도 등과 공감하고 교류하면서 그러한 리듬, 방향, 강도를 자신의 '신체성-느낌' 속에 반영시키고 적응하고 있는 과정을 의미한다. 예를 들어 우리가 사람들이 밀집해 있는 거리를 민첩하게 헤쳐 나아갈 때, 혹은 어떤 음악과 리듬에 맞춰 저절로 몸을 움직이게 될 때 우리의 신체성은 자신을 둘러싼 상황과 인상의 '내체화'를 통해 적절한 반응과 동

47) J. Stolnitz, *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism* (1960), 『미학과 비평철학』, 오병남 역, 서울: 이론과 실천, 1999, pp.38-52.

작을 취한다고 할 수 있다.

우리는 유희적 동일시와 내체화의 개념을 영화 관객의 상황에 적용해 볼 수 있다. 영상을 바라보는 관객은 카메라 시선과 자신을 무조건적 합치시키는 것이 아니라 유희적으로 동일시하고 있는 상태에 있다고 할 수 있다. 관객은 이를 통해서 영상의 구체적인 양상과 흐름, 독특한 분위기, 뉘앙스, 리듬, 방향, 강도 등을 자신의 신체성-느낌 속으로 내체화하고 있는 것이다. 그런데 카메라의 시선은 단순히 육안을 확장하거나 대체한 것이 아니다. 오히려 그것은 근본적으로 새로운 기계장치의 시선이자 끊임없이 변화하는 '물질적 현실의 시선'이라 할 수 있다.[48] 또한 움직이는 카메라의 시선은 1인칭, 2인칭, 3인칭의 관점을 자유롭게 넘나들 뿐만 아니라, 이들 어디에도 속하지 않는 '부유하는' 관점의 발화, 이른바 '자유 간접화법'을 구사할 수 있다.[49] 관객은 등장인물이 아니라 바로 이렇듯 다층적인 변화가능성을 가진 카메라의 시선과 유희적으로 동일시하면서 영상의 흐름과 신체적으로 다양한 방식으로 교감하고 교류하고 있는 것이다.

이러한 맥락에서 앞서 지적한 표현주의 영화의 '해방된 카메라'의 의미를 좀 더 정확하게 풀어낼 수 있을 것이다. 우리는 앞서 표현주의 영화에 이르러 카메라의 시선이 고정된 위치에서 해방되고 자유롭게 움직이게 되었고 이로써 움직임을 포착하고 재현하는 영상의 능력이 한 차원 도약하였다고 말했다. 그런데 이것은 관객이 대상과 상황의 독특한 양상과 유희적으

48) Cf. L. Moholy-Nagy, *Malerei - Fotografie - Film*(1927), ed. H. M. Wingler, Mainz/Berlin, 1967, pp.26-27.

49) '자유로운 간접적 시선'에 대해선 G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*(1985), *Das Zeit-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997, 7장 3절, pp.226-243; 김태희, 「문학과 영화에서의 자유간접화법」, 『프랑스학회』 39집, pp.313-334 참조.

로 동일시할 수 있는 가능성, 그리고 그 리듬, 방향, 강도를 신체적으로 내체화할 수 있는 가능성이 근본적으로 '확장되고 분화'되었다는 것에 다름 아니다. 달리 표현하자면, 인간의 내면과 물질적 현실의 미묘한 움직임을 탐지하고 이들이 서로 "심적-신체적으로 상응하고"[50] 있는 양상을 포착하는 영상의 표현 능력이 이전과는 비교할 수 없는 단계로 발전한 것이다.

유희적 동일시와 내체화의 방식을 '영상언어적'으로 혁신한 성과로 표현주의 영화의 두 가지 예를 들어보자. 그것은 무르나우의 <마지막 사람>(1924)과 뒤퐁의 <버라이어티쇼>(1925)인데, 흥미롭게도 두 영화에서 카메라를 담당했던 인물은 동일하다. 그는 호프만(C. Hoffmann), 하셀만(K. Hasselmann), 제버(G. Seeber) 등과 함께 표현주의 영화의 가장 탁월한 카메라맨이었던 칼 프로인트(K. Freund)였다.[51] 동적인 카메라워킹의 "혁명적인 성과"로 평가되는 〈마지막 사람〉의 도입부 시퀀스에서 카메라는 우선 행인, 마차, 자동차, 방문객이 혼란스럽게 교차하는 호텔 앞의 거리를 비춘다. 이어 카메라는 조금의 끊어짐도 없이 돌아가는 회전문을 통과하여 역시 다양한 사람들이 모여 교제하고 있는 로비 공간을 천천히 움직이며 비춰준다. 이 때 카메라는 '대도시적 삶'을 상징하는 호텔 로비 공간을 수직, 수평으로 1센티미터씩 탐색하듯이 움직이며 비춰주는데, 마치 이 공간의 분위기와 직접 호흡하고 있는 듯하다.[52]

한편 <버라이어티쇼>에서 프로인트의 카메라는 더욱 유연하

---

50) S. Kracauer, *Theorie des Films*, op. cit., p.389

51) 표현주의 영화의 주요 카메라맨에 대해선, M. Esser, "38 Kameraleute", in : *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, op. cit., pp.123-147을 볼 것.

52) L. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*, op. cit., pp.205-215 참조.

고 예민하게 대상의 움직임에 반응할 뿐 아니라 움직임 자체에 대해 스스로 반성하기 시작한 듯하다. 예를 들어 쇼에 출현하는 여자 연기자들이 즉흥적으로 함께 춤을 추는 장면이 있는데, 여기서 카메라는 이들을 돌아가고 있는 선풍기 뒤에서 포착한다. 그럼으로써 이들의 움직이는 몸, 돌아가는 날개, 공기의 펄럭거림이 뒤섞이고 융합하여 빛과 움직임이 빚어내는 '유동적인 형상'이 만들어지고 있다. 또 다른 공중 곡예를 관람하는 청중을 보여주는 장면에서 카메라는 공중 그네를 타고 왔다 갔다 하는 연기자 위에서 아래로 청중을 포착한다. 그리하여 다수의 청중의 모습은 형체가 해체되어 흘러가는 점들로, 일종의 '움직이고 있는 모자이크'로 변화한다.[53] 하지만 〈버라이어티쇼〉에서 가장 인상적인 카메라워킹은 남자주인공 역할의 야닝스(E. Jannings)가 애인을 빼앗아간 젊은 연기자에게 복수하는 장면이다. 극적인 클라이맥스라 할 수 있는 이 장면은 뒤에서 카메라가 서서히 움직이면서 잡은 야닝스의 커다란 어깨와 등, 모자로 채워진다. 동시에 카메라는 야닝스의 어깨너머 아래로 움츠리고 떨고 있는 젊은 연기자를 아주 작은 모습으로 비추어준다. 여기서 카메라는 사람의 몸 가운데 가장 움직임이 적은 부분을 천천히 탐색하듯 보여줌으로써 주인공을 사로잡은 격렬한 복수심과 극적 상황을 더욱 더 생동감 있게 표현해내고 있다.

4. 생산적 카메라의 장치들 : 앵글, 클로즈업, 몽타주, 미장센

영화이론은 1920년대부터 영화 카메라의 기술적 특성에서 유래하는 '영화적' 표현방식들, 즉 앵글, 클로즈업, 몽타주 등

53) Cf. L. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*, op. cit., pp.275-283.

에 각별히 주목하기 시작한다. 발라쉬는 이들을 '창조적 카메라의 표현기법'[54]으로 간주했으며, 아른하임에게 이들은 영화가 독자적인 예술형식으로 정당화될 수 있는 실질적인 토대가 된다. 또한 에이젠슈쩨인, 베르토프, 푸도프킨 등 러시아 영화인들은 쿨레쇼프(L. Kuleschov)의 선구적 실험을 계승하여 '몽타주'에 대한 변증법적 실천과 이론을 깊고 폭넓게 탐구한 바 있다.[55] 그리고 미장센은 개념적으로 뚜렷하게 논의된 것은 바쟁(A. Bazín) 이후라 하겠지만[56], 실제 영화 제작에 있어서는 늦어도 독일 표현주의 영화와 1920-30년대 프랑스의 아방가르드 영화에서 명확하게 의식되고 정교하게 연출되었다고 할 수 있다. 그런데 이들 네 가지 영화매체의 핵심적인 특징들을 예술적 표현기법이란 관점이 아니라, 영상의 환영적 효과의 관점에서 되짚어볼 필요가 있다.

먼저 앵글은 일단 대상을 비추는 카메라에 불가피한 특정한 시점과 각도를 의미한다. 하지만 동시에 앵글은 대상에 대한 '관점'이자 '태도'를 뜻하며, 앵글이 대상과 상황에 따라 관점과 태도를 표명할 수 있는 가능성은 거의 무한히 열려있다고 할 수 있다.[57] 또한 앵글은 영상의 흐름 안에서의 구체적인

---

54) B. Balázs, *Der Geist des Films*(1930), in: *Schriften zum Film*, ed. H. H. Diederichs & W. Gersch, Berlin: Henschel, 1984, p.55.

55) G. Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*(1983), *Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997, pp.53-64.; H. H. Diederichs(ed.), *Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*, Frankfurt a. M. : Suhrkamp, 2004, pp.9-27 참조.

56) A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*(1975), *Was ist Film?*, ed. R. Fischer, Berlin : Alexander, 2004, pp.90-109.

57) 앵글(angle)을 뜻하는 독일어 'Einstellung'은 이러한 복합적이며 관계적인 함의를 모두 포함하고 있다.

기능을 반성해 볼 때, 흔히 거론하듯이 하이 앵글/아이 레블 앵글/로우 앵글 또는 객관적 앵글/주관적 앵글 등으로 도식적으로 구분될 수 있는 것이 아니다. 왜냐하면 하나의 앵글은 많은 경우 인간과 사물의 시선, 그리고 여러 인칭의 관점을 동시에 복합적으로 내포할 수 있기 때문이다. 앵글은 위에서 살펴본 유희적 동일시와 내체화에 감정적 색채가 부여되는 일종의 '서곡'에 해당된다고 볼 수 있다. 다시 말해서 앵글은 관객이 영상의 흐름을 신체적-생리적으로 받아들이고 함께 호흡하는 과정의 방향과 특성이 구체화되는 출발점인 것이다.

클로즈업은 대상의 특정 부분을 단순히 크게 확대한 상이 아니다. 반대로 클로즈업은 양적 증가가 '질적 변화와 도약'을 가져온다는 변증법적 원리를 가장 생생하게 증명하는 사례라 할 수 있다. 그것은 영상의 가장 강력한 정서적 표현수단이며, 발라쉬가 말하듯 영화가 개척한 가장 '고유한 영역'이다.[58] 왜냐하면 클로즈업을 통해 모든 대상과 상황이 인상학적으로(physiognomic) 살아나고 극적으로 상승하기 때문이다. 클로즈업은 얼굴에 국한되지 않는다. 그것은 인간의 모든 신체부위와 모든 사물들에 다가갈 뿐 아니라, 드러난 현상의 이면이나 지각의 무의식적인 차원 또한 함께 포착할 수 있다. 클로즈업은 심지어 가장 모호한 '심적 불안감'이나 가장 추상적인 '시간의 흐름'과 같은 사태도 매우 명료하게 가시화할 수 있다. 영상을 구성하는 측면에서 본다면, 클로즈업은 영상의 흐름과 전환, 리듬과 방향, 정서적 강도와 화음을 효율적으로 조직하기 위해 필수적으로 배치되어야 하는 '극적 상승의 매듭'이라 할 수 있다. 따라서 클로즈업은 영상의 환영적 효과와 신체적 수용을 위한 극적인 추동력이자 감정적-정동적인 '결정화(Kristallisation) 지점'이라 할 수 있다.

---

58) B. Balázs, *Der sichtbare Mensch*, op. cit., p.49.

다음으로 몽타주는 일단 영화의 물질적 조건인 롤필름 길이의 제한에서 연유한 것이다. 하지만 매체의 본질적인 작동기제를 고려한다면, 영화의 보이지 않는 최소단위인 프레임(frame)의 논리적인 귀결로 봐야 할 것이다. 왜냐하면 연속적인 운동을 스틸사진으로 분절하는 과정이 분절된 부분들을 다시 결합하는 일을 불가피하게 만들기 때문이다. 요컨대 몽타주는 영화 매체 자체에 내재한 '지각 단편들의 통제 및 조립 과정'이라 할 수 있다.[59]

러시아의 변증법적 몽타주와 프랑스 아방가르드 영화의 몽타주 실험은 영화의 매체기술적 조건이 향상되고 1910년대까지 영화 매체가 도달한 편집기술적 혁신을 - 특히 영국의 '브라이튼(Brighton) 학파'와 그리피스(D. W. Griffith)의 성과[60] - 계승하면서 영상의 흐름과 구성방식을 분류하고 그 의미론적-이데올로기적 함의를 탐구한 결과로 해석할 수 있다. 이들은 시간, 공간, 의미, 사건 등 지각과 사유의 토대가 되는 '연속체(흐름)' 속으로 들어가서 그것을 분해하고 균열을 일으키고 또 (재)구성해내는 실험과 탐구를 시도했던 것이다. 이제 몽타주는 영화적 서사 구성을 위해 가장 중요하고 '창조적인' 과정으로 부상하게 된다. 그것은 개별 영상들이 내포한 '의미경향성', 즉 연상적-해석적 작용가능성을 일정한 방향으로 이끌고 현실화하는 과정으로 이해된다. 좀 더 정확히 말해서 몽타주를 통해 상황의 감정적 뉘앙스, 특정한 의미와 사상이 응

59) 따라서 영화사 초기에 멜리에스(G. Méliès)가 우연히 발견한 것은 '트릭 몽타주' 자체가 아니라 몽타주를 '의식적으로 통제'하여 관객의 지각과 사유를 기만할 수 있는 영화 매체 자체의 가능성이라 할 수 있다.(R. Prédal, *Histoire du Cinéma-Abrégé pédagogique* (1994), 『세계 영화 100년사』, 김희균 역, 서울: 이론과 실천, 1999, pp.23-25 참조.)

60) L. Engell, *Sinn und Industrie*, op. cit., pp.59-62, 75-86.

결되고 전달되며, 영상의 '시각적 음악'이 구체화될 뿐 아니라 궁극적으로는 영상의 속도와 리듬을 포함한 영화의 '양식(style)'이 완성된다는 것이다. 환영성의 문제에 연결시켜 요약하자면, 몽타주는 관객이 일정 시간동안 지속되는 영상의 흐름 전체에 신체적으로 익숙해지고 그럼으로써 이 흐름으로부터 어떤 '이념적인 상황'을 - 이 때 상황은 '주장', '서술', '제안', '질문', '소망' 등을 복합적으로 아우르고 있다 - 추정하게 되는 토대라 할 수 있다. 몽타주를 통해 영상의 환영적 효과는 단편적인 순간의 연속에 머물지 않고 하나의 유기적으로 통합된 '세계관적 입장'이나 '사상적 관점'으로 상승, 지양되는 것이다.

마지막으로 미장센은 일견 영상의 환영성에 역행하는, 근본적으로 환영적 효과를 방해하는 요소로 보인다. 왜냐하면 미장센이 '프레임'이라는 '닫혀 있는 영역'을 전제한 상태에서 이 영역 안에서 실현되는 사물과 공간의 연출방식을 뜻하기 때문이다. 즉 미장센의 본령이 프레임과 영상의 '내부'와 '외부'를 명확히 구분하는 일과 영상 내부 공간의 다의성과 중층성을 긍정하는 일에 있는 듯하다. 그러나 미장센이 따로 고립될 수 있는 과정이 아니라 언제나 앵글, 클로즈업, 몽타주와 함께 작동하고 있다는 점을 잊어선 안 된다. 그것은 앵글과 클로즈업이 출현하는 배경을 세부적으로 배치하는 일이며, 동시에 몽타주와 결합하여 영상의 의미경향성과 영상의 양식을 구체적으로 실현하는 일이다. 따라서 미장센 또한 유희적 동일시와 내체화의 생동감과 완성도를 높이는데 적지 않게 기여한다고 할 수 있다. 특히 영상 내부의 공간을 '상징과 모티브'의 공간, '분위기와 감정'의 공간, '행위와 사건'의 공간 등으로 구체화함으로써 영상의 환영성을 특정한 방향으로 유도하고 또 그에 고유한 색채를 부여한다.

독일 표현주의 영화는 이성과 광기, 의미와 비의미 사이에 어떠한 매개도, 어떠한 종합이나 지양도 불가능하다는 것을 보여준 기이한 영화 스타일이었다.[61] 그런데 이 스타일은 이러한 불안하고 모호한 '심리-세계의 조응 상태'를 형상화하기 위해 독특한 조명 기법과 무대 미술만을 활용한 것이 아니었다. 표현주의 영화는 앵글, 클로즈업, 몽타주, 미장센의 표현방식에 있어서도 주목할 만한 새로운 시도와 혁신을 이루어내었다. 〈마부제 박사〉, 〈니벨룽엔〉, 〈메트로폴리스〉, 〈피곤한 죽음〉, 〈스파이〉와 같은 랑(F. Lang)의 영화들이 보여주듯이, 빛의 분배와 명암 대립, '계단', '거울', '그림자' 등 중의적 상징의 활용, 그리고 무대 배경과 인물 구도를 회화적-기하학적으로 엄밀하게 양식화하면서 표현주의 영화는 영상 공간을 이전보다 훨씬 더 환상적이면서도 훨씬 더 정교하게 연출해낸다. 랑은 뒤퐁, 무르나우와 함께 카메라 앵글과 클로즈업을 적재적소에 사용하는데 있어서도 뛰어난 능력을 보여준다. 특히 랑의 첫 유성영화이자 표현주의 영화의 양식적 완성이라 평가할 수 있는 〈M〉에서 그는 공황 상태에 빠진 시민들, 절도범들, 형사, 범인을 카메라에 담을 때 대단히 다양하고 파격적인 앵글과 클로즈업을 시도하고 있다.

또한 표현주의 영화는 몽타주 기법에 있어서도, 러시아와 프랑스의 혁신에 견주기는 어렵겠지만 그 이전과 비교했을 때 상당히 의미 있는 성취를 이루었다고 볼 수 있다. 그 대표적인 감독으로 무르나우와 루트만을 꼽을 수 있다. 무르나우는 자유롭게 부유하는 카메라의 시선을 위한 예민한 감각을 갖고 있을 뿐 아니라 표현주의 감독 가운데서는 드물게 '동적인 몽타

61) 그래서 에이젠슈쩨인은 〈칼리가리〉 영화를 '인간성이 스스로를 파멸시키는 야만적인 광란'이라 혹평했다.(L. Engell, ibid., p.139에서 재인용.)

주'의 기능방식을 깊이 체득한 감독이었다. 그는 〈마지막 사람〉을 연출하기 이전 이미 〈노스페라투〉에서 상반된 두 장면이 연결됨으로써 생성되는 충격과 긴장을 서사 구성을 위해 자연스럽고 적절하게 활용하였던 것이다.[62]

한편 루트만의 기념비적인 작품 〈베를린, 도시의 심포니〉는 늦은 봄날 대도시 베를린의 하루를 대단히 운율적이며 속도감 있게 몽타주한 '기록 영화'이다. 베르토프의 '카메라-눈(Kino-Glaz)' 그룹의 유물론적 구상으로부터 영향을 받은 루트만은 프로인트(K. Freund)가 찍어놓은 필름자료를 대상의 움직임이 지닌 '형식적 특성'에 따라 마치 '시각적 음악'을 작곡하듯이 편집하였다. 이러한 베를린의 모습이 "모든 생동하는 에너지를 상실한 형태 없는 현실"인지에 대한 논란과 상관없이[63], 루트만의 영화는 대도시를 지배하는 노동과 속도의 현실을 표현할 수 있는 몽타주 방식을 놀라우리만치 리드미컬하게 구현했던 것이다. 이렇게 표현주의 영화는 영화 매체의 고유한 작동방식과 표현의 잠재력을 실현하여 영상의 환영적 효과를 한층 더 강화할 수 있었던 것이다.

Ⅳ. 나오는 말

환영성의 문제는 어떤 특별한 순간이나 복잡한 이론의 문제가 아니라 인간의 일상적인 삶에 뿌리를 둔 문제이다. 매일 매일 다양한 형태의 환영적 경험, 즉 어떤 구체적인 이미지를 실재하는 것으로 느끼고 믿는 경험이 우리를 찾아오기 때문이다. 전화를 하고 문자를 주고받으면서 상대방과 그 '마음'의 현존

62) L. Eisner, *Die Dämonische Leinwand*, op. cit., p.210

63) S. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, op. cit., pp.195-200.

을 느끼는 것, 『칼의 노래』를 읽으며 소설 속 이순신이 처한 상황과 번뇌를 생생하게 공감하는 것, 누군가와 흉금을 터놓고 대화하면서 자신의 내면이 목소리를 통해 '그대로 드러나고' 있다고 믿는 것 - 이러한 환영적 경험이 부재하는 삶이란 가능하지도 않거니와 설사 가능하다고 하더라도 살아있음의 모든 자극과 긴장, 감각과 감정이 증발해버린 '죽은 화석'과 같은 삶이 될 것이다.

환영성이 인간적 삶의 흐름 전반에 걸쳐 출현하는 경험이듯이, 이 경험과 직간접적으로 연관된 대상과 문제도 대단히 다양하다. 환영성은 일차적으로는 인간의 감각과 지각, 인식과 오류의 문제와 직결되어 있지만, 좀 더 나아가서는 인간의 기억과 상상, 환상과 욕망의 문제와도 긴밀하게 관련되어 있다. 궁극적으로 환영성의 문제는 지각이론, 인식론은 물론 포괄적인 의미에서 존재론적, 인간학적, 현상학적, 정신분석학적 접근을 필요로 하는 중요한 연구주제라 할 수 있다.

본고는 이렇듯 복잡하게 착종되어 있는 환영성의 문제 가운데 특히 영화의 이미지가 산출하는 환영적 효과를 매체철학적 관점에서 분석하고 토론해보았다. 그 결과 영상의 환영적 효과가 가능하기 위해서는 다양한 조건들이 함께 작동되어야 한다는 점이 분명해졌다. 이들은 기계장치를 통한 인간 지각의 기만, 내적-외적 세계의 움직임의 완벽한 시뮬레이션, 마법적 환등성의 극장 구조와 관객의 신체적-생리적 수용, 군중심리학적 암시, 자유로운 카메라 시선과의 유희적 동일시와 내체화, 앵글, 클로즈업, 몽타주, 미장센 등 영상 구성의 생산적 원리들과 같은 것이었다. 1920년대 독일 표현주의 영화를 이러한 관점에서 관찰해보면 이 영화스타일의 핵심적인 특징들이 "독일 이상주의 철학에 기초한 낭만주의 시학"에서[64] 기인한 것이라

64) 임정택, 「독일 표현주의 영화」, 『세계영화사 강의』, 임정택 외

기보다는 영화 매체의 고유한 작동방식과 매체 자체에 잠재되어 있던 표현가능성이 발현된 것으로 봐야한다는 점이 명확해진다. 또한 표현주의 영화에 빈번히 등장하는 이중자아 모티브와 골렘-프랑켄슈타인 모티브도 매체의 환영성이 가져온 충격의 - 물론 이 충격의 배후에는 자본주의적 생산과정, 제국주의 전쟁, 현대 대도시를 강압적으로 지배하는 속도와 리듬이 놓여 있지만 - 결과로, 즉 매체가 스스로 그러한 충격을 재현함으로써 충격에 대응하고 충격에서 벗어나고자 하는 시도로 이해할 수 있다. 요컨대 영상의 환영성은 영화 매체의 고유한 표현방식과 의미형식들과 긴밀하게 상호 연관되어 있으며, 이들이 변화함에 따라 환영적 효과의 양상 또한 달라질 수밖에 없다고 할 수 있다.[65]

하지만 본고는 영상의 환영성과 관련해서도 몇 가지 중요한 주제들을 다루지 못했다. 관객의 수용방식을 설명할 때 약간 언급하기는 하였지만, 본고는 환영성과 욕망, 무의식, 억압, 환상 등 정신분석학적 문제 사이의 관계에 대해 거의 논의하지 못했다. 또한 본고는 특히 비릴리오가 방대한 문화사적 기록을 바탕으로 해명한 영상의 정치권력적 내지 이데올로기 생산적 차원에 대해서도 충분히 토론하지 못했다. 이들에 대한 본격적인 토론과 분석은 다른 자리에서 이루어져야 할 것이며, 그러한 작업을 통해 영상의 존재론적 성격과 인간학적 의미, 그리고 영상의 사회문화적 위상 등의 문제가 좀 더 심층적으로 이해될 수 있을 것이다.

공저, 연세대출판부, 2001, p.49.

65) 결국 매체의 변화에 따라 환영성의 구체적인 양상이 달라진다고 할 수 있는데, 이로부터 예컨대 텔레비전 매체의 환영성의 문제, 혹은 텔레비전 등장 이후 오늘날의 복합-다중 매체적 환경에서의 환영성의 문제는 또 다른 본격적인 분석이 요구되는 연구주제라 하겠다.

■ 참고문헌

Arnheim, R., *Kritiken und Aufsätze zum Film*, ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M. : Fischer, 1974.

_____, *Film als Kunst(1932)*, ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M. : Fischer, 1979.

Balázs, B., *Der Geist des Films*(1930), in : *Schriften zum Film*, ed. H. H. Diederichs & W. Gersch, Berlin : Henschel, 1984.

_____, *Der sichtbare Mensch oder Die Kultur des Films*(1924), ed. H. H. Diederichs, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2001.

Bazin, A., *Qu'est-ce que le cinéma?*(1975), *Was ist Film?*, ed. R. Fischer, Berlin : Alexander, 2004.

Benjamin, W., 「발터 벤야민의 문예이론」, 반성완 역, 서울: 민음사, 1983.

_____, 「기술복제시대의 예술작품」, 「사진의 작은 역사」, in: 「발터 벤야민 선집2」, 최성만 역, 서울 : 도서출판 길, 2007.

Berger, J., *Ways of Seeing*(1972), 「영상커뮤니케이션과 사회」, 강명구 역, 서울: 나남, 1998.

Bolton, R.,(ed), *The Contest of Meaning*(1992), 「의미의 경쟁」, 김우룡 역, 서울: 눈빛, 2001.

Bolz, N., *Theorie der neuen Medien*, München: Raben, 1990.

___, *Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit*(1995), 「컨트롤된 카오스」, 윤종석 역, 서울: 문예출판사, 2000.

Crary, J.,「시각의 근대화」, in : *Vision and Visuality*(1988), ed. H. Foster, 최연희 역, 경성대출판부, 2004.

Deleuze, G., *Cinéma 1. L'image-mouvement*(1983), *Das Bewegungs-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

_____, *Cinéma 2. L'image-temps*(1985), *Das Zeit-Bild*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

Diederichs, H. H.(ed.), *Geschichte der Filmtheorie. Kunsttheoretische Texte von Méliès bis Arnheim*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2004.

Eisner, L. H., *Die Dämonische Leinwand*(1955), Frankfurt a. M.: Fischer, 1980.

Engell, L., *Sinn und Industrie. Einführung in die Filmgeschichte*, Frankfurt a. M.: Campus, 1992.

Engell, L., & Fahle, O.(ed.), *Philosophie des Fernsehens*, München : Wilhelm Fink, 2004

Esser, M., "38 Kameraleute", in: *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, ed. Cinema Quadrat e. V., Mannheim, Berlin: Henschel, 1994.

Faulstich, W. & Korte, H.(ed.), *Fischer Filmgeschichte*, Bd.2,, Frankfurt a. M.: Fischer, 1994.

Freud, S., *Massenpsychologie und Ich-Analyse, Leipzig*, Wien, Zürich: IPV, 1923.

Freund, G., *Photographie et Société*(1974),『사진과 사회』, 성완경 역, 서울: 눈빛, 1998.

Heidegger, M., *Sein und Zeit*(1927), Tübingen: Max Niemeyer, 1963.

Hickethier, K., *Einführung in die Medienwissenschaft*, Stuttgart: Metzler, 2003.

Hoffmann, S., *Geschichte des Medienbegriffs*, Hamburg: Meiner, 2002.

Kaes, A.(ed.), *Kino-Debatte*, Tübingen: Max Niemeyer, 1978.

Kittler, F., *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*, Berlin: Merve, 2002.

Kracauer, S., *Theorie des Films. Zur Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1973.

_____, *Das Ornament der Masse*(1920-31), Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1977.

_____, *Von Caligari zu Hitler*(1947), ed. K. Witte, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1984.

Krämer, S., "Erfüllen Medien eine Konstitutionsleistung?", in: *Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs*, ed. S. Münker, A. Roesler & M. Sandbothe, Frankfurt a. M.: Fischer, 2003.

Kreimeier, K., "Wie in einem Taumel", in: *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, ed. Cinema Quadrat e. V., Mannheim, Berlin: Henschel, 1994.

Luhmann, N., *Die Kunst der Gesellschaft*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

_____, *Die Realität der Massenmedien*(1996), 「대중매체의 현실」, 김성재 역, 서울: 커뮤니케이션북스,

2006.

McLuhan, M., *Understanding Media. The Extensions of Man*(1964), 「미디어의 이해」, 김성기 & 이한우 역, 서울: 민음사, 2007.

Moholy-Nagy, Cf. L., *Malerei - Fotografie - Film*(1927), ed. H. M. Wingler, Mainz/Berlin, 1967.

Müller, R., "Lichtbildner. Zur Arbeit des Kameramanns", in: *Gleißende Schatten. Kamerapioniere der zwanziger Jahre*, ed. Cinema Quadrat e. V., Mannheim, Berlin: Henschel, 1994.

Pias, C., Vogl, J., Engell, L., Fahle, O., & Neitzel, B., (ed.), *Kursbuch Medienkultur*, Stuttgart: DVA, 2002.

Prédal,R., *Histoire du Cinéma-Abrégé pédagogique*(1994), 「세계 영화 100년사」, 김희균 역, 서울: 이론과 실천, 1999.

Pross, H., *Medienforschung* : Film, Funk, Fernsehen, Darmstadt: Habel, 1972.

Simmel, G., *Philosophie des Geldes*, ed. D. Frisby & K. Ch. Köhnke, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1992.

Stolnitz, J., *Aesthetics and Philosophy of Art Criticism* (1960), 「미학과 비평철학」, 오병남 역, 서울: 이론과 실천, 1999.

Virilio, P., *Guerre et cinéma*(1984), 「전쟁과 영화」, 권혜원 역, 서울: 한나래, 2004.

Zielinski, S., "Zur Entstehung des Films für das Kino im Spannungsverhältnis von Technik und Kultur", in: *Fischer Filmgeschichte*, ed. W. Faulstich & H. Korte, Bd.1, Frankfurt a. M.: Fischer, 1994.

강수미,「인간학적 유물론과 예술의 생산과 수용 - 발터 벤야민의「초현실주의」를 중심으로」,『미학』제52집, 한국미학회, 2007.

김태희,「문학과 영화에서의 자유간접화법」,『프랑스학회』39집.

오카다 스스무,『영상학 서설』, 강상욱, 이호은 역, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006.

임정택,「독일 표현주의 영화」,『세계영화사 강의』, 임정택 외 공저, 연세대출판부, 2001.

하선규,「영상의 현상학적 분석과 문화사적 전망」,『미학』40집, 2004.

_____, 감감적 경험의 현상학적 재정의」,『미학예술학연구』23집, 2006.

_____,「영화의 미학적 도전」,『미학대계 3. 현대의 예술과 미학』, 서울대출판부, 2007.

_____,「벤야민 사유의 몇몇 모티브와 영화에 대한 철학적 비평」,『현대비평과 이론』29호, 한신문화사, 2008.

_____,「소외와 구제의 이미지 - 크라카우어의 영상철학에 대한 시론」,『미학』53집, 2008.

■ **Abstract**

A Media-philosophical Study on the Phantasmagoric Character of Moving Images - focused on the German Expressionism Movies

Ha, Sun Kyu
Professor, Hongik University

What were the reasons why images of photography or film could have a so deep and wide influence on cultures, societies, politics and human being himself? Man may suggest various causes and conditions for it, but probably the perceptive power of film images was the most important one that made them realer than common perception in real life. We can call such a perceptive power the illusive or phantasmagoric character of film images. This paper sought to elucidate transcendental conditions for the possibility of their illusive effect in a viewpoint of philosophy of media, focused on concrete experiments and innovations of German Expressionism Movies in the 20's of the last century.

The media-philosophical approach doesn't regard a medium as a neutral and transparent channel of contents and information. On the contrary it pays historical attention to some essential properties of medium like opaqueness, risk, independency, therefore it understands a medium as "technological -historical a priori" of symbolic forms of

culture. According to it the cinematography is an independent medium producing its particular 'meaning forms' that has its origin in accumulated industrial, scientific and technical achievements of the 19th century. The cinema has quickly arisen as a strong and stable medium that has been producing fantasies and narratives enthralling mass of metropole in Europe and America. It has had a great influence over the way mass perceives and comprehends the world and things.

Based on a philosophical explication of meaning of media I move to discuss the problem of the illusive character of film images. In details : I primarily analyse some relevant technological conditions of film medium, and secondly I inquire into the structure of proscenium theatre and particular situation of cinema audience. A special emphasis will be laid on the fact that they receive a flow of moving images not by intelligence but by physiological organs and feeling of body. Thirdly I consider two body-phenomenological meaningful moments, namely 'playing identification(spielerische Identifizierung)' and 'in-bodying(Einleibung)'. These can be applied on the way how cinema audience identifies themselves with the sight of free moving camera.

A media-philosophical investigation of the illusive character can first make contributions to comprehension of the perceptive quality of moving images and of their ontological status. Secondly it will be functioned as a starting point with that the relation between moving images and technological civilization or human culture. And finally it will offer

opportunity to study further their anthropological and socio-cultural significance.

Keywords : philosophy of moving images, ontology of film image, philosophy of film, philosophy of media, phantasmagoric character of image, ideological critique of moving images, theory of cinema