

1. 영상 이미지의 나르시즘
2. 시간의 흐름과 삶의 흐름
3. 카메라와 편집의 힘
4. 영상 이미지에 대한 평가
5. 영상 시대에 대한 대응

국문요약

이 글은 영화 장르의 이미지적 특성과 그 영향력에 대해 살펴보고 있다. 영화는 실체가 아니라 초당 24개의 영상이 반복되는 이미지에 불과하다. 그런데도 불구하고 왜 그렇게 강력한 힘을 가지고 있는가? 그것은 영화가 우리의 눈과 똑같은 카메라를 통해 현실을 연속된 이미지로 잡아내기 때문에 가능하다. 영화를 보면서 우리가 착시 현상을 일으키는 것도 바로 이 때문이다. 관객은 우리가 눈을 통해 현실을 보듯 카메라를 통해 세상을 보는 것이다. 눈과 카메라는 같은 기능을 한다. 다음으로 영화가 현실적 힘을 가지는 이유는 삶의 스토리를 구성해 내는 서술적 힘 때문이라고 보았다. 영화의 서술적 힘은 감독의 영상 편집 때문에 일어난다. 감독은 이미지를 나누고 병치시키며, 도치시켜 영화를 마치 실제 삶의 모습처럼 재구성해 낸다. 이런 편집의 과정에 통해 관객은 영화를 보면서 실제 삶과 혼동하게 되는 것이다. 영상 매체의 이런 현실 유사성은 현대 예술 장르 중에서 가장 강력한 힘을 가지게 만드는 동인이 되었다.

* 연세대학교 학부대학 교수

이 논문에서 주장하는 것은 영상매체가 결국 근대성의 산물이며, 현대의 한 표현방식이라는 것이다. 들뢰즈(G. Deleuze)의 말처럼 영화의 등장은 결국 대상에 대한 새로운 사고와 표현방식의 출현을 의미한다. 따라서 지금 영상매체에 대해 우리가 취할 수 있는 태도는 영상매체의 표현방식을 연구하고 미래를 대비하는 자세이다.

주제어

영화장르, 이미지, 착시현상, 카메라의 시각, 영상편집, 현대 예술, 근대성, 새로운 표현방식

1. 영상 이미지의 나르시즘

1895년 12월 28일 뤼미에르 형제는 명사들의 사교장이었던 파리의 그랑 카페 지하 살롱 인디안에서 <시요타 역에 도착하는 기차> 라는 제목의 영화를 상영했다. 뤼미에르 형제가 상영했던 초기 영화 중 하나인 이 작품은 기차가 역으로 들어오는 장면을 순차적으로 기록해 놓은 필름인데, 사실 지금에 와서 보면 영화라 평가할 수도 없는 작품이었다. 이 필름에는 기차가 먼 곳에서 점점 가까이 시요타 역으로 들어오는 장면, 기다리던 손님들은 하나 둘씩 기차를 탈 준비를 하는 광경, 마침내 기차가 도착하여 손님들이 기차에 오르 내리는 장면 등이 찍혀 있었다. 간단한 기록적 영상에 불과한 이 필름은, 그러나 다음 세기의 중심이 될 새로운 매체의 등장을 알리는 신호탄과 같은 것이었다.

그런데 재미있는 것은 관객의 반응이었다. 거대한 증기 기관차가 카메라를 향해 다가오는 모습이 상영되자마자 관객들은 너무나 놀라 혼비백산하여 카페는 이수라장이 되었다. 그들은 멀리서 다가오는 기차를 신기하게 쳐다보다 그것이 화면 가득히 자신을 향해 오자 고함을 지르며 의자를 박차고 뛰쳐나

가기에 비빔던 것이다. 무엇이 이들을 이렇게 놀라게 만들었을까? 그들은 그것이 자막에 비친 빛의 영상이란 것을 몰랐을까? 사실 모든 영화가 어느 정도 환상과 착각의 힘을 이용하고 있다는 사실을 감안하면 그랑 카페의 관객 반응이 그렇게 놀랄만한 것이었다고 말할 수도 없다.

일반적으로 우리는 영화가 실재(Reality)가 아니라는 점을 잘 알고 있다. 영화는 초당 24개의 영상을 반복 촬영하는 사진술에 불과하다. 그것은 자막에 비친 빛의 산란(散亂)에 불과하며 만질 수도, 느낄 수도, 맛볼 수도 없는 것이다. 뿐만 아니라 우리는 그 속에 있는 이야기가 허구와 거짓임을 잘 알고 있다. 그런데 문제는 이런 거짓을 진짜로 인식한다는 데 있다. 영화관에서 우리는 누가 시키지 않더라도 그 가짜를 진짜로 받아들인다. 자막(프레임)에 비친 2차원적인 빛의 자국들은 마치 살아있는 실물처럼 움직이기 시작하고, 관객은 그 움직임을 마치 현실처럼 느끼고 사유한다. 영화를 사실이라고 믿지는 않지만, 또 이내 관객은 그 영화를 사실처럼 받아들이는 것이다. 하지만 이런 현상을 무턱대고 비난할 수도 없다. 오늘 사람들은 뤼미에르의 영화를 보고 놀란 관객들을 비웃을 수 있지만, 그 역시 영화관에 가면 또 다른 그랑 카페에 앉아 있는 관객이 되어 영화에 몰입하게 된다.

영화의 이런 특징을 가리켜 어떤 이는 영상이미지의 나르시즘적 경향이라고 말했다.¹⁾ 모든 인간은 ‘현재의 나’를 바라보기보다 거리를 두고 ‘이상화된 나’를 바라보는 것을 더 좋아한다. 영상매체는 소외된 자본주의 사회 속에서 이루어질 수 없는 또 다른 나의 모습을 보게 하는 이미지 매체로서, 그것은 나를 잊기 위해 나를 자기도취의 우물 속으로 빠뜨리게 현대판 나르시즘을 만들어 낸다. 그렇다면 왜 유독 영상매체만 그런 특성이 강한가? 다른 장르에 비해 유독 영화가 관객을 나르시즘에 몰아넣는 경향이 강하다면 그것은 영화

1) 주창윤, 『영상이미지의 구조』, 나남출판 2003, 36-38 쪽

장르만이 가지고 있는 힘이 아닌가? 영화를 보면서 많은 이가 자신을 잊고 영화의 세계에 도취된다면 영화는 분명 다른 장르가 가지지 못한 힘을 가진 것으로 볼 수 있다. 문제는 그 힘이 존재하느냐 그렇지 않느냐는 것이 아니라 그 힘이 긍정적인 것인가 부정적인 것인가에 있다.

2. 시간의 흐름과 삶의 흐름

그렇다면 과연 영화가 우리를 사로잡는 구체적 힘은 무엇일까? 먼저 생각할 수 있는 것은 무엇보다 삶의 순간들을 하나의 이미지로 현실과 똑같이 잡아내는 영화의 능력이다. 영화 이전에 어떤 매체도 현실에 대한 이런 구체적인 영상을 제공해 준 적은 없었다. 더구나 그 영상은 우리 현실의 흐름을 시간이나 공간을 통해 그대로 재현해 낸다. 나의 세계와 같은 또 하나의 세계가 다른 시공간에 열리게 되는 것이다. 영화를 통해 인류는 비로소 오랜 시간 바라던 마법의 세계를 보게 되었다.

하나의 이미지가 살아 움직인다는 것은 예술적 의미에서 보더라도 획기적인 사건이다. 사실 일반적으로 모든 예술은 이미지를 사용한다. 하지만 대부분의 예술적 이미지는 현실의 한 측면을 영감으로 잡아내고 그 순간을 어떤 질료를 통해 감각적으로 표현해 낸 것이다. 미술이나 조각, 사진 같은 것이 그러하다. 예술이 사용하는 이미지는 대상에 대한 개념적이고 추상적인 표현이 아니라, 대상에 대한 구체적이고 감각적인 표현을 의미한다. 따라서 예술의 이미지는 전체의 의미나 개념적 의미를 파악해 내기 위해서 해석과 분석의 사유들을 필요로 한다. 말하자면 삶의 한 단면들이 순간적으로 삶의 전체로 고양되는 순간을 의미적으로 파악해 낼 수 있는 예지가 일반 예술에서는 필요하다.

예컨대 피카소의 <게르니카>를 보자. 이 그림은 다양한 사물을 다양한 각도에서 추상적 도형으로 조형화해 놓은 작품이다. 이 작품 속에는 말을 탄 사람, 말에 짓밟혀 있는 사람들, 버티고 선 소 등이 여러 각도에서 다양한 입체각으로 그려져 있다. 그런데 중요한 것은 이 그림에서 각각의 사물이 나름대로의 상징성을 띠고 있다는 점이다. 인물로 본다면 민중과 파시스트 등에 어울려 있고, 감정으로 본다면 분노와 슬픔, 걱정 같은 것이 뒤섞여 있다. 이런 다양한 상징성은 색감이 갖는 어조와 맞물려 작품의 전체적 성격을 결정짓게 된다. 하지만 이런 전체적 성격이 우리에게 직접적이며 논리적으로 다가오는 것은 아니다. 그것은 각각 사물이 지닌 상징성과 더불어 그 사물에 생명성을 불어넣는 우리의 감각과 해석을 필요로 한다. 이런 분석과 해석을 거치고 비로소 에스파냐의 작은 도시를 그린 <게르니카>가 왜 스페인 내전을 넘어 온 인류의 전쟁 참상과 비극성을 알리는 20세기의 기념비적 회화가 되었는지 알 수가 있다.

언어화되거나 개념화되기는 힘들지만 그림에도 해석과 분석, 유추가 필요한 것이 오늘의 예술이다. 그것은 예술이 언제나 현실의 전체가 아니라 현실의 한 단면만을 붙잡기 때문에 그러하다. 예술도 그저 우리가 사는 대로, 우리의 모습대로 사물을 비춰주면 얼마나 행복할 것인가. 그러나 예술은 우리 삶의 한 부분을 묘사하기에 전체적인 것도 아니며, 종합적인 것도 아니다. 그래서 예술은 언제나 모호하고 애매하다. 이런 점에서 본다면 영화는 정말 행복한 장르이다. 우선 영화의 이미지를 받아들이는데 해석이 필요 없다. 영화는 실제 우리 삶의 흐름을 그대로 가지고 있고, 그래서 시간과 공간의 재해석이 필요가 없다. 영화의 카메라는 우리 눈과 같고, 영화의 자막은 우리 눈에 비친 대상과 같다. 우리가 영화를 보는 시각과 세계를 인지하는 시각은 근본적으로 같은 것이다. 영화의 자막에 비친 시간과 공간은 우리 삶의 시간과 공간이 되기도 한다.

영화가 우리 삶의 흐름을 따른다는 것은 아무래도 공간적 의미보다 시간적 의미가 더 크다. 미술이나 사진과 달리 영화가 가지는 힘은 우리로 하여금 현실의 흐름과 같이 느끼도록 만드는데 있다. 그리고 그 느낌은 한 프레임 안의 공간에 시간이라는 생명을 줌으로써 비로소 살아나게 된다. 영화가 갖는 시간의 흐름과 사진이 갖는 시간의 단절을 비교해 보면 흥미로운 차이가 드러난다. 롤랑 바르트는 사진의 본질을 ‘죽음’으로 묘사한 적이 있는데, 그 속에는 사진의 시간성에 대한 각별한 성찰이 담겨져 있다.²⁾ 바르트는 우리가 사진 속에서 자신을 발견할 때 보게 되는 것은 내 자신의 완전한 이미지, 즉 고정화되고 완결된 죽음의 모습이라고 말한다. 사람들은 미래 언젠가에 과거의 나를 회상하기 위해서 사진을 찍지만 사진 속에서 발견하게 되는 것은 살아있는 내가 아니라 바로 죽어있는 나, 즉 나의 고정화된 이미지를 보게 된다. 사진 속의 인물은 고정화되어 죽은 자지만 미래의 시간 속에서 환생하는 것이다. 따라서 사진의 대상은 일차적으로 과거의 시간 속에 산 자로 존재하고, 이차적으로 현재의 시간 속에서 죽은 자로서 현상한다. 사진 속에는 ‘지금 여기와 옛날 사이의 비논리적 결합’이 이루어지는 것이다. 이렇게 보면 사진 속의 존재는 두 시간 사이에 끼인 존재이며, 사진에 대한 관심은 이런 시간의 차이에서 발생한다. 사진의 대상은 우리가 아니라 바로 시간인 것이다. 사진의 시간성은 과거 어느 순간과 현재 어느 순간의 사이의 차이와 간격에서 발생한다.

하지만 영화의 시간성은 그렇지 않다. 영화는 사진처럼 시간성의 차이에서 발생하는 표상의 의미를 좇는 그런 예술이 아니다. 오히려 영화의 시간은 사물의 실재성과 그 실재의 시간성(사물이 흘러가는 시간을 그대로 따르고 있다. 따라서 사진은 시간을 순간적으로 포착하여 연속성을 단절시킨다면, 영화

2) 김상환, 「영상과 더불어 철학하기」, 영상문화학회편, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 2001, 91-93 쪽 참고

는 시간을 지속시킴으로써 연속성을 이어가는 것이다. 예컨대 단 하나의 장면으로 정지되어 있는 사진과 영화가 있다고 하자. 이 둘은 어떻게 다른가. 사진은 사물의 한 순간을 표상화한 하나의 이미지로 존재하며, 그 속에서 사진의 대상이 된 사물들은 죽어있다. 왜냐하면 사진 속의 사물은 시간의 고립 속에서 멈추어 생명이 없는 무형물에 불과하기 때문이다. 반면에 영화는 필름 각각의 개별 사진을 돌림으로써 이미지들을 중첩시키는 것이기에 이미지가 고정되는 것이 아니라 흘러가게 된다. 따라서 프레임 속에 나타나는 대상은 시간성을 부여받고 자기 생명성을 얻게 된다. 영화가 사진에 비해 서술적이고 서사적인 이유가 여기에 있다.

영화의 재현이 사진과 달리 연속적인 서술형이란 사실은 상당한 의미를 갖는다. 예컨대 이렇게 생각해 보자. 우리는 눈을 통해 타인을 응시한다. 그리고 눈을 통해 타인의 행위를 관찰하고 이야기를 구성한다. 만일 우리 눈이 카메라라면 영화는 우리가 타자의 이야기를 받아들이는 것과 똑같은 방법으로 세상의 이야기를 재현할 것이다. 우리가 영화를 보면서 타인의 불행에 슬퍼하고, 타인의 행복에 기뻐할 수 있는 것도 이런 영상의 서술성과 관련이 있다. 또한 사진과 달리 우리가 쉽게 영화에 몰입하는 이유도 여기에 있다. 화면을 가득 채우고 돌진해 오는 기차를 볼 때 모든 사람들이 먼저 살아야겠다고 아우성치며 밖으로 뛰어 나오는 것은 사진처럼 분절된 이미지가 아니라 연속된 이미지가 우리의 눈을 대신해 서술적 상황을 재현해 주기 때문이다. 사람들은 이런 광경을 보고 잠시 이성을 잊을 수밖에 없다.

영화가 서술적으로 구성된다는 것은 영화가 다른 예술에 비해 관객들을 사로잡을 수 있는 상당한 무기가 된다. 이야기를 구성한다는 것은 새로운 세계를 만드는 것이다. 인간은 시각과 청각을 통해 다른 사람의 삶을 보고 들으며, 이에 대한 이야기를 구성한다. 그리고 그 이야기는 한편으로 타인에 대한 나의 태도를 규정하면서, 다른 한편으로 나 자신의 세계관과 가치관을 형성

하게 된다. 우리가 눈을 통해 타인의 삶의 편린들을 모아 이야기를 구성하듯 이 영화도 카메라를 통해 분절된 영상의 파편들을 모아 우리에게 새로운 이야기를 구성해 주는 것이다.

3. 카메라와 편집의 힘

그렇다면 영화를 이렇게 힘있게 만드는 실제적인 도구는 무엇일까? 우선 먼저 거론할 수 있는 것은 우리의 눈에 해당하는 영화의 카메라가 있다. 영화의 카메라는 우리 눈의 시각과 같이 사물을 응시하는 기본적인 시점을 만들어 내는 기능을 담당한다. 카메라는 사물을 보는 시각과 방향을 결정지을 뿐만 아니라 이에 따른 여러 가지 관점을 설정한다. 영화가 다양한 시각에서 박진감 있게 영상을 끌어 나가는 것도 바로 카메라 힘 때문이다. 그러나 카메라를 우리 눈과 완전히 동일한 것으로 보아서는 안 된다. 왜냐하면 우리의 시각은 언제나 나를 중심으로 하는 주관적인 시점 속에 있는데 카메라는 그렇지 않기 때문이다. 예컨대 나는 나 자신의 시점으로 나의 얼굴을 볼 수가 없다. 나는 내 눈이 움직이는 대로 사물을 보며 판단한다. 그러나 영화의 카메라는 그렇지 않다. 영화의 카메라는 여러 시점에서 한 사물이나 현상을 조망할 수 있다. A라는 인물의 관점에서 사물을 보다가 B라는 인물의 관점으로 순간적으로 옮겨갈 수 있다.

카메라의 또 다른 힘은 축소나 확대를 통해 시각의 범위를 넘어서 우리가 인지할 수 없는 영역까지도 인지할 수 있게 해준다는 데 있다. 이는 인간의 의식이 확장되는 것으로 이로 인해 우리의 인지 능력은 무의식의 영역까지 확대된다. 카메라의 능력에 대한 벤야민의 말을 들어보자

영화는 사물을 확대(클로즈업)하여 보여주고 우리에게 익숙한 사물의 숨겨진 세부적 사항에 초점을 맞추고, 카메라의 뛰어난 사물 파악 능력에 의해 진부한 주위 환경을 천착함으로써 한편으로는 우리의 삶을 지배하는 필연성에 대한 인식을 증가시키고, 다른 한편으로는 우리가 전혀 상상하지 못했던 엄청난 공간을 확보해 주고 있는 것이다. (...) 클로즈업된 촬영 속에서 공간은 확대되고 고속도 촬영 속에서 움직임 또한 연장되었다. 확대촬영은 <그렇지 않으면> 불분명하게 볼 수밖에 없는 것들을 보다 분명하게 보여줄 뿐만 아니라 물질의 전혀 새로운 구조를 밖으로 드러내어 보여 준다. 이와 마찬가지로 고속도 촬영 역시 우리가 이미 알고 있는 움직임의 모티브를 드러내어 보여 줄 뿐만 아니라 우리가 이미 익히 알고 있는 움직임 속에서, 전혀 알려지지 않았던 움직임 (...)을 보여주는 것이다. 따라서 카메라에 나타나는 것은 육안으로 보는 것과는 다른 성질의 것이 분명하다. 다르다는 것은 무엇보다 사람의 의식이 작용하는 공간의 자리에 무의식이 작용하는 공간이 대신 들어선다는 점에서 그러하다. 사람들의 걸음걸이가 어떨다는 데 대해서 대충은 얘기를 할 수는 있지만 정작 발걸음을 내딛는 몇 초 동안의 자세가 정확히 어떤 것인지에 대해서는 거의 알지 못하고 있는 실정이다.³⁾

벤야민의 말에서 가장 중요한 것은 카메라를 통해 우리가 인지할 수 없던 영역까지 인지할 수 있게 되었다는 것이다. 카메라는 인간의 의식이 미치지 않던 무의식의 영역까지 찾아 내 그 공간을 복원한다. 이런 점을 일컬어 아놀드 하우스는 현대에 들어 시간과 공간에 대한 새로운 개념(베르그송적 시간 개념)을 영화가 창조했다고 말했다. 영화는 독특한 시간과 공간의 개념, 즉 공간의 동일성(오버랩)과 시간의 동일성(몽파쥬)을 만들어 내고 있는 것이다.

그런데 벤야민의 말에서 한 가지 잊지 말아야 할 것은 그가 카메라가 나타내는 것이 우리가 육안으로 보는 것과는 다른 성질의 것이다라고 지적한 점이다. 영화가 우리가 보지 못하는 새로운 시야를 확보해 준 것은 사실이지만, 그것은 자연스러운 것이 아니라 상당한 의도된 것이다. 영상은 자연스럽게

3) 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1992, 223-224쪽

우리가 본 것을 시각화한 것이 아니라 계획하고 의도해서 만들어 낸 것이다. 카메라가 가지는 다양한 시점 역시 의도된 것이며 계산된 것이다. 사실 카메라가 우리 눈을 자연스럽게 대변했던 것은 초기의 튀미에르 영화밖에 없다. 시요타 역으로 기차가 들어오는 광경, 식탁 위 고양이에게 먹이 주는 장면 정원사가 정원에 물을 뿌리는 모습, 아기엄마가 아기에게 젖 주는 광경 등은 우리 눈의 시점 그대로 실재하는 현상을 복사해 낸 것이었다. 그러나 초기 영화를 지나면 영화는 허구적인 자기 이야기(극영화)를 가지게 된다. 그리고 그 순간 영화는 현실을 재현하는 기술이 아니라 조작되고 연출된 장면을 담은 허구와 상상의 서사적 예술로 바뀐다.⁴⁾

사실 영화는 실재를 거부하고 허구가 됨으로써 예술이 되었다. 현실을 그대로 담아내는 것은 역사의 관찰이나 기록밖에 될 수 없다. 영화는 있을 수 있는 가공의 이야기를 구성하면서 하나의 예술로 자리 매김하고 대접을 받게 되었다. 따라서 영상을 찍고 담아내는 것은 카메라이지만 이를 예술로 새롭게 구성해 내는 것은 영화의 구성과 편집이다. 카메라와 편집은 영화를 서사적 이야기로 만들어 내는 가장 중요하고 핵심적인 요소인 것이다.

영화에서 편집은 카메라의 다양한 시점을 결정하고, 카메라가 찍은 영상을 여러 방식으로 구성하여 새로운 스토리의 영상을 만들어 내는 기능을 한다. 예를 들어 히틀러 시대의 독일 감독 리펜슈탈(L.Rietenstahl)은 <의지의 승리>라는 나치스 선전 영화를 만들었는데, 미국 감독 카프라(F.Capara)가 이 영화 필름을 단순히 재편집함으로써 <분리와 정복> 이라는 반 나치스 영화를 만들었다고 한다. 이렇게 보면 영화의 대상인 사물은 편집을 통해 실제 현실 속의 사물이 아니라 쪼개지고, 분산되며, 병치되고, 나열되어 원래 자기

4) 기록적인 영화가 허구적인 스토리의 영화로 변화하는 과정에 대한 철학적 해석은 김성태, 『영화, 존재의 이해를 위하여』(생각의 나무, 2003), 2부 <존재의 진화- 참가하는 개념들> 를 참고할 것.

기능과는 전혀 다른 사물이 된다. 관객은 편집을 통해 전혀 새로운 사물을 보게 되는 것이다.

그렇다면 과연 영화를 현실의 재현이라고 말할 수 있을까? 우리가 흔히 착각하기 쉬운 것은 영화를 현실처럼 생각하는 것이다. 우리가 영화를 본다는 것은 편집에 의해 구성되고 조작된 이미지를 보는 것에 불과하다. 또한 영화에서 말하는 이야기는 우리의 이야기가 아니다. 감독에 의해, 영화적 방법에 의해, 만들어지고, 꾸며진 가공된 이야기일 뿐이다. 그럼에도 우리는 영화를 보면 영화를 마치 현실처럼 생각하고, 영화의 이야기를 현실의 이야기로 착각한다. 우리는 이야기에 빠져들어 슬퍼하기도 하고, 기뻐하기도 하는 것이다. 이처럼 영상 이미지에 대해 일반 관객들이 갖는 몰입성은 참으로 이해하기 어려운 점이 많다. 그러나 한편으로 그것은 모든 허구적 서사의 특징이기도 하다.

4. 영상 이미지에 대한 평가

영화가 하나의 예술로 정착되어 사람들의 사랑을 받기 시작하면서 영화에 대한 평가는 아주 다양하게 이루어져 왔다. 처음 튀미에르 형제가 고양이나 아이, 기차 같은 몇몇 일상적 장면을 찍어 보여주거나, 혹은 타국의 진기한 풍경을 찍어 사람들에게 보여주었을 때 영화는 단지 우리 눈을 대신하는 기록의 영상물이 될 것으로 생각했다. 하지만 영화는 카메라나 편집 기술의 발달로 인해 곧 허구의 이야기들을 생산했고, 이에 따라 하나의 예술 장르로 편입되었다. 물론 이런 과정은 영상 이미지를 하나의 예술적 표현도구로 인정한 많은 사람들이 있었기 때문에 가능했다. 영상이미지 역시 문자와 마찬가지로 하나의 표현도구이며 이를 통해 다양한 미적 표현이 가능하다는 전제

가 없었다면 영화는 단지 거짓 환영을 보여주는 사이버 기술에 불과한 것이 되고 말았을 것이다. 하지만 이런 인식이 영화의 초기부터 쉽게 나온 것은 아니었다. 다음 글을 보자

어제 나는 그림자의 왕국에 있었다. 아 만약내가 당신에게 그세계의 기이함을 보여줄수 있다면, 색도 소리도 없는 세계, 모든 것 -땅이나물, 공기, 나무들, 사람들 - 이 그저 회색으로만 나타나는 (...) 거기엔 삶이 없다. 단지 삶의 그림자만 있었다. 삶의 활기는 사라져버린, 일종의 소리 없는 망령이라고나 할까. 그런 것들만 있었다. (...) 이 그림자들의 움직임은 보기에도 끔찍했다. 다른 것은 아무 것도 없이 오직 그림자들, 망령들, 유령들뿐이었다. 나는 전설을 생각했다. 어떤악한존재가 마법을 걸어 마을 전체를 끝없는 잠으로 몰아넣었다던, 나는 마치 마법사 멀린이 우리 앞에서 그의 주술을 걸고 있는 듯한 생각이 들었다.⁵⁾

위 글은 초기 루미에르 영화가 전 세계를 돌며 순회 상영을 할 때 러시아의 문호 막심 고리끼가 영화를 보고 난 후에 쓴 감상기이다. 물론 단 순한 기록용 필름의 흑백 영화를 본 것에 불과하지만 그래도 고리끼의 비평은 신랄하고 섬뜩하다. 그는 영화 속에서 망령과 유령을 보고 있다. 그는 침묵과 어둠 속에서 프레임 속의 인물에 대해 유령과 같은 섬뜩함을 느꼈던 것이다. 언어를 다루며 이미지를 만들어 내던 그가 처음 본 움직이는 실사(實寫)의 이미지는 사실의 세계가 아니라 망령의 세계였다. 이처럼 초기 영상 이미지에 대한 예술가들의 평은 충격적이면서도 아주 부정적이고 비판적인 것이었다.

하지만 고리끼의 이 글 속에는 영화에 대한 아주 중요한 언급 두 가지가 포함되어 있다. 우선 하나는 앞서 말한 대로 영화를 받아들이기 위해서는 영상 이미지를 가상(假象)이지만 하나의 표현 수단으로 받아들이는 전제가

5) 고리끼의 일기, 이 부분은 김성태, 『영화, 존재의 이해를 위하여』 은행나무, 2003, 52쪽에서 재인용했음.

필요하다는 사실이다. 초기 관객들이나 사상가들은 아직 이런 점을 인식치 못했기 때문에 영화를 예술로 받아들일 수가 없었다. 고리끼가 영화의 세계를 삶의 활기가 사라져 버린 죽음의 세계로 본 것도 이런 시각 때문이다.

두 번째는 고리끼가 영화를 주술에 걸린 마법의 세계로 보았다는 점이다. 그가 전설을 생각하고 주술에 걸린 마을 사람들을 생각했을 때 이는 그의 의도와는 상관없이 오늘날 극장 속의 주술 세계와 많은 부분 부합한다. 우리는 누구든 극장 속에 있을 때 자기를 잊고 영화의 세계 속으로 빨려 들어간다. 자신의 육체와 정신을 망각하고 현실적 지각을 멈추었을 때 비로소 영화를 하나의 세계로 받아들이는 것이다. 영화를 보는 순간 현실적 육체와 지각은 부재한다. 영화의 프레임도 빛의 자국도, 극장 안에 숨죽이고 앉아 있는 나의 육체도 잇는다. 그리고 그 자리에 순전히 영화만을 의식하는 환영 상태의 영화적 지각이 새롭게 탄생한다. 그렇다면 이것은 고리끼가 말한 주술의 상태와 무엇이 다른가? 고리끼는 주술을 통해 끔찍함을 경험했지만, 오늘 많은 관객들은 그 끔찍함을 즐겁게 받아들이고 있다. 영화 속에 빨려가는 이 주술 상태에 대해 크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 관객들이 영상이미지와 자신을 동일화하는 것으로 보았다. 즉 관객들은 영화 보는 행위를 마치 자신의 순수한 지각 작용처럼 동일화한다는 것이다.⁶⁾ 마찬가지로 롤랑 바르트는 이를 일종의 최면 상태와 유사한 것으로 보았다.⁷⁾ 최면 상태에 들어갈 때 일반적으로 사람은 현실의 지각 상태를 멈춘다. 육체(몸)은 휴지기에 들어가고 대신 새로운 감각과 의식의 세계가 형성된다. 바르트는 영화를 보는 관객도 이와 같은 상태를 경험한다는 것이다.

영화를 보는 관객이 주술 상태로 들어간다는 것은 많은 사람들로 하여금 영화를 부정적으로 보게 하는 하나의 요인이 된다. 현실을 망각하고 실제의

6) 박성수, 『영화, 이미지, 이론』, 문화과학, 1999, 216-쪽

7) 김성태, 『영화, 존재의 이해를 위하여』, 은행나무, 2003, 146-172쪽 참고할 것.

상이 아닌 가상(假象)에 불과한 영화 속에 들어가는 것은 플라톤이 혐오했던 이데아를 망각하고 거짓된 상에 집착하는 시인과 무엇이 다른가. 진정성과 본질과 개념적 사고를 중시하는 철학자일수록 영화는 관객의 이성을 마비케 하는 주술과 크게 다르지 않다고 본다. 프랑스 소설가이면서 비평가인 뒤아멜(Duhamel, Georges)은 영화를 보는 순간을 평가하면서 “이제 나는 더 이상 내가 생각하고자 하는 바를 생각할 수 없게 되었다. 움직이는 영상들이 내 사고의 자리에 대신 들어왔게 된 것이다”라고 말했다. 또한 그는 영화를 “노예의 소일거리, 무식하고 비참하고 일과 걱정 속에서 지칠 대로 지친 인간들의 오락, (...) 아무런 정신 집중도 요구하지 않고 아무런 사고 능력도 전제하지 않는, (...) 가슴에 아무런 광명도 밝혀주지 않고 또 어느 날엔가는 로스엔젤레스에서 스타가 되겠다는 가소로운 희망 이외에는 아무런 희망도 불러일으켜 주지 않는 구경거리”라고 평가절하했다.⁸⁾ 뒤아멜은 영화를 예술이 가진 기본 속성, 즉 대상에 대한 성찰이나 자기반성이 불가능한 장르로 보고 있는데, 그 원인을 영화의 몰입성에서 찾고 있다. 뒤아멜은 영화가 참다운 생각과 사고를 불가능하게 만들고, 관객들을 오락과 쾌락에 사로잡히는 우매한 대중으로 만들고 있다고 비판한다.

20세기를 통틀어 가장 영향력 있는 미학자였던 아도르노 역시 뒤아멜과 같은 생각을 하는 학자였다. 그는 영상 매체가 대중을 일차원적이고 수동적인 인간으로 만들어 사회 현실에 눈감게 하고 사회 비판을 불가능하게 만드는 것을 우려했다. 영화를 보는 대중은 작품에 대해 비판적인 자세를 취하기보다 작품에 몰입되어 작품뿐만 아니라 자기 자신도 잊게 된다는 것이다. 아도르노는 뒤아멜과 마찬가지로 영화를 대상에 대한 거리 두기가 애당초 불가능한 그러한 장르로 보고 있다.

8) 뒤아멜의 이 구절은 발터 벤야민, 「기술복제시대의 예술작품」, 반성완 역, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1992, 226-227쪽에서 재인용했음.

아도르노의 비판 중 특히 관심을 끄는 것은 영화를 예술이 상업성과 결탁하여 나온 상품 예술의 대표적인 경우로 보고 있는 점이다. 자본주의가 발달함에 따라 예술이 상품화되거나 아니면 아예 예술로 포장된 상품이 등장하게 되는데, 아도르노는 이를 문화산업이라고 지칭하고 영화를 그 중심에 놓고 있다. 자본주의 사회에서 예술은 많은 부분에서 수요와 공급, 등가 교환의 경제적 법칙 아래 종속하게 되는데, 그가 보기에 영화야말로 그런 문화산업의 대표적인 경우에 해당한다는 것이다. 영화가 갖는 자본성, 획일성, 몰입성, 대중성이 그런 자본주의적 요소를 직접 대변해 준다.

특히 중요한 문제는 이런 예술이 예술 본래의 기능을 잃고 대중들로 하여금 마치 자신들이 예술을 향유하고 있는 것처럼 위장시키고 있다는 점이다. 소비사회는 마치 예술이 현실과 결합된 것처럼 위장하고, 이를 통해 대중을 수동화시키거나, 상업적 이데올로기의 포로들로 삼는다. 현대인들은 자신도 모르는 사이에 문화산업의 노예가 되고, 이를 통해 소비사회에 대한 무비판적인 동의자가 되는 것이다. 이처럼 문화산업의 대표적 장르로서 영화에 대한 아도르노의 비판은 신랄하다. 더구나 다음과 같은 그의 표현은 영화산업에 대한 그의 불신이 어느 정도인지를 잘 보여준다. “11세 미만의 미성년자에게 금지된 영화라고 표시한 그 영화 자체가 의도하고 있는 것이 실제로는, 이 영화를 관람하는 관객 모두를 11세 이하의 어린이들로 만들려는 것이 아닌가.”⁹⁾

아도르노의 영화에 대한 부정적인 견해는 자본주의의 몰신적 기능에 대한 평소 그의 비판적 견해와 맞닿아 있다. 그는 영화, TV와 같은 영상 매체의 호황을 산업화의 진행에 따른 기술 지배의 한 양상으로 보고 있다. 그가 보기에 자본과 기술과 소비와 상품이 이제 예술과 문화 속으로 침투하여 인간의

9) 차봉희, 『비판 미학』, 문학과 지성사 1990, 156 쪽에서 재인용

영혼까지도 노예화시키고 있다는 것이다. 아도르노의 이런 태도 속에는 자본주의에 대한 낙관론보다 비관론적 견해가 뚜렷하게 담겨져 있다. 문명과 기술을 인간에 대한 지배로 보는 관점에서 기술 문명의 상징인 영화가 자리 매김 하기는 불가능한 것이다. 아도르노에게 영화는 여전히 유희의 세계로 보인다.

아도르노와 동료이면서 영화에 대해서는 전혀 다른 입장을 보여주는 학자가 바로 벤야민이다. 그는 영화가 갖는 몰입성과 기술성에 대해 아도르노와는 정반대의 입장을 취하고 있다. 벤야민은 아도르노와 같이 영화가 기술 시대의 산물이라는 점을 인정하고 있지만, 영화에 대한 평가와 가능성에 대해서는 아주 긍정적인 견해를 보여준다. 벤야민이 그렇게 판단한 근거는 영화가 귀족적인 전통 예술의 성격을 민중적인 대중 예술로 바꾸어 줄 수 있다고 보았기 때문이다. 이런 그의 생각은 ‘복제시대의 예술’과 ‘아우라’의 개념 속에서 잘 드러난다. 그는 기술문명사회에 들어 복제 예술의 등장은 전통적 예술이 가지는 아우라(aura), 즉 ‘일회적 현존성’의 위기를 불러왔다고 보고 있다. 복제 예술의 등장에 따라 전통 예술이 가지는 유일무이한 ‘진품성’은 없어지고, 이에 따라 원본이 지닌 ‘예술혼’이나 ‘영혼의 교감’ 같은 것도 사라질 위기에 놓였다는 것이다.¹⁰⁾ 하지만 벤야민은 이 점에 대해서는 크게 우려하는 것 같지 않다. 그가 볼 때 현대 예술에서 아우라(aura)의 상실은 불가피한 것이고, 또 이런 상실을 통해 다른 가능성을 열어줄 수도 있기 때문이다.

복제 예술의 등장은 한편으로 일회적이고 절대적인 아름다움에 대해 위기감을 던져주었지만, 다른 한편으로 종교적 제의 속의 고답적인 예술을 해방시켜 줄 수 있는 것이기도 했다. 벤야민은 사진, 영화와 같은 복제 예술이 전통적인 예술의 고립성을 깨고 예술의 대중화, 정치화의 길을 열 수 있는

10) 벤야민, 앞의 논문, 200-202 쪽

계기를 마련해 줄 수 있다고 본 것이다.

그런데 예술 생산에서 진품성을 판가름하는 척도가 그 효력을 잃게 되는 순간, 예술의 모든 사회적 기능 또한 변혁을 겪게 된다. 종교 의식적인 것에 그 근거를 두고 있던 예술의 사회적 기능의 자리에 또 하나의 다른 사회적 실천, 즉 정치에 그 근거를 두고 있는 예술의 다른 사회적 기능이 대신 들어서고 있는 것이다.¹¹⁾

이렇게 보면 벤야민은 영화의 등장을 통해 대중 예술의 등장을 기대하고 있었음을 알 수 있다. 그는 부르주아 예술의 귀족성을 벗어나 예술이 민중의 해방화, 대중화에 기여할 수 있으리라고 생각했다. 따라서 이런 기대와 희망이 동일한 영화 장르에 대해 아도르노와 엄청난 차이를 보이게 만든 것이다. 뿐만 아니라 이 두 사람은 영화의 기술적 속성을 바라보는 시각에서도 많은 차이가 있다. 예컨대 벤야민은 카메라의 기능과 같은 영상 예술의 기술적 진보를 높이 평가하고 있다. 비록 기술을 통한 것이긴 하지만 카메라의 등장은 인간의 인지적 기능을 확대시켜주고 신장시켜 줄뿐만 아니라 사고의 확장에도 도움을 준다는 것이다. 아도르노는 이런 벤야민의 생각에 동의하지 않는다. 아도르노는 기술적 지배가 결코 인간을 행복하게 할 수 없다고 보고, 영상 매체의 기술을 인간을 예속시키는 기술 지배의 한 과정으로 보았다. 또 다른 점 하나는 영화에 대한 수용의 측면이다. 벤야민은 영화를 보는 대중이 카메라의 객관적 시선처럼 영화와 혼연일체가 되지 않고 영화에 대해 거리감을 가지게 된다고 보았다. 그럼으로써 영화의 관객은 비평가적 태도를 취하게 된다는 것이다. 반면에 아도르노는 영화가 관객이 현실의 모순에 대해 눈감고 그것을 인식하지 못하도록 만드는 무의식적 기능을 한다고 보았다.

11) 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술 작품』, 반성완 역, 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사 1992, 207쪽

아도르노와 벤야민은 20세기 초 새로운 영상매체가 전통적 예술장르의 경계를 무너뜨리고 폭넓게 확산되는 과정을 지켜본 학자들이다. 비록 전통적인 예술 교육을 받았지만 그들은 기술에 의해 새롭게 탄생한 예술장르가 새로운 혁명을 가져올 것으로 예감했던 것이다. 하지만 그에 대한 반응은 서로 각각 달랐다. 한쪽은 영화가 대중을 일회적이고 소비적인 쾌락을 좇는 사람들로 만들어 사회적 진보에 부정적 기능을 하게 될 것으로 보았고, 한쪽은 영화를 통해 진보적인 대중운동과 정치운동이 훨씬 확산될 것으로 보았다. 같은 현상에 대한 해석의 입장은 이렇게 다르다. 그러나 두 사람은 모두 영화가 대중들에게 가장 영향력 있는 예술 장르가 될 것이라는 점에 대해서는 의심하지 않았다.

5. 영상 시대에 대한 대응

그렇다면 이제 우리의 시점에서 영상 이미지의 영향력을 어떻게 평가해야만 할까? 우선 이런 판단을 하기 전에 영상 이미지에 대해 먼저 알아볼 것이 있다. 그것 중 하나가 영상이미지로 사유하고 생각하는 것이 과연 가능한가라는 문제이다. 영상이미지가 대중문화에서 지배적이라는 말은 새삼 재론할 필요가 없을 것이다. 영화, TV, 광고와 같은 이미지 매체는 우리 삶의 곳곳에 퍼져 있으며, 단 하루도 이로부터 벗어나 살 수가 없다. 실제 우리는 영상을 통해 사유하고, 유추하며, 인지하는 거대한 이미지의 교환 체계 속에서 살고 있다고 해도 과언이 아니다.

그런데도 혹자는 영상 이미지로 사유하는 것이 과연 가능할까라는 의문을 가질지도 모르겠다. 문자 매체에 익숙한 사람은 영상이 과연 인간의 사유방식이 될 수 있는가라는 질문을 할 수도 있겠지만, 이제 그런 질문은 점차

우문(愚問)이 되고 있다. 사실 우리가 의식하지 못하는 순간에도 우리는 수없이 많은 영상 이미지를 통해 생각하고 사유할 뿐만 아니라 정보를 교환한다. TV를 켜는 순간 영상 이미지는 하나의 언어체계로서 우리의 사유 안에 들어오고, 또 자신도 모르는 사이에 그것을 언어로 받아들이고 있다. 영상이미지는 문자 이미지보다 훨씬 직접적이고, 원초적이며, 무의식적이다. 문자 이미지는 머리 속에서 이미지로 상상하는 과정을 요구하지만 영상 이미지는 그 자체로 사물을 재현해 낸다. 영상 매체는 우리 감각기관의 자연적인 반응 기제를 그대로 사용하고 있는 것이다. 따라서 우리의 실생활은 영상이미지를 이미 하나의 표현도구로 받아들이고 있다고 볼 수 있다.

들뢰즈는 이런 영상 이미지를 근대성의 산물로 보았다. 움직임을 이미지로 구현한다는 것은 이제까지 없었던 방법을 새롭게 표현한다는 의미를 넘어서 대상에 대한 새로운 사고와 인식방법이 등장했음을 의미한다.¹²⁾ 말하자면 영상매체의 등장은 대상에 대한 개념적, 관념적 사고를 중시하던 과거의 인식 방법으로부터 대상에 대한 직접적이며, 감각적이고, 구체적인 사고를 중시하는 현대의 인식 방법으로 바뀌고 있음을 보여주는 것이다. 영상 이미지는 본질보다는 현상, 합리성보다 비합리성, 추상보다 구체를 중시하는 현대사회의 의식구조와 맞닿아 있다. 여러 학자들은 영상 매체가 개념적, 관념적, 합리적 논리 속에서 인간을 억압하던 문자 매체로부터 인간을 해방시켰다고 보기도 한다.¹³⁾ 중요한 점은 합리성, 추상성을 뛰어 넘었음에도 불구하고 여전히 인간 삶을 이야기하는 서사성을 가지고 있다는 점이다. 이는 현대 사회의 삶을 이야기하기 위해 이전과 다른 현대적인 또 다른 표현수단이 필요하다는 뜻도 된다. 이처럼 영상 매체의 등장은 현대 사회의 흐름과 불가분의 관계가 있다.

두 번째로 영상이미지는 단순히 매체만의 문제가 아니라 삶의 태도와 방식

12) 김성태, 앞의 책, 33-44 쪽

13) 영상문화학회 편 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 2001, 44 쪽

의 문제라는 인식이 중요하다. 우리가 흔히 잘못 생각하고 있는 사실 중 하나는 매체 자체보다는 매체의 내용이 더 중요하다고 생각하는 것이다. 청소년에 대한 텔레비전의 피해가 거론될 때면 그 해결책으로 좋은 프로그램을 어떻게 만드느냐하는 문제에만 몰두한다. 또한 영상 시대의 문제를 거론하면 어떻게 내용이 좋은 영화를 만들 것인가라는 문제에만 집중한다. 그런데 실제 사람에게 더 많은 영향을 끼치는 것은 매체의 변화 그 자체이다. 새로운 매체의 등장은 속도와 규모, 유형적 측면에서 삶의 환경에 큰 영향을 끼치기 때문이다. 철도가 세상을 바꾸어 놓았을 때 중요한 것은 철도의 화물 내용이 아니라 철도 그 자체였다. 철도는 그것이 등장하기 전까지 있었던 수많은 기능들을 가속화시키고 확대해, 새로운 도시와 여가, 새로운 생활 패턴을 가져온 것이다.¹⁴⁾ 맥루한은 이를 가리켜 ‘미디어가 메시지이다’라고 했지만 지금 중요한 것은 ‘영상 매체가 메시지’라는 점이다. 청소년들에게 영화는 예술적 향유 수단이나, 아니면 오락 수단만은 아님이 분명하다. 청소년들에게 영화는 생각하고 사유하는 방법이며, 도구이자 이야기이다.

이렇게 본다면 영상 이미지는 단순한 매체라기보다 금세기에 들어 급격하게 바뀌고 있는 생활 태도와 삶의 방식이라고 보는 것이 옳다. 그것은 우리가 받아들일 것인가, 아닌가라는 선택의 문제가 아니라 우리가 어떻게든 적응해야 하는 생존의 문제이다. 영상 이미지나 매체의 문제는 금세기가 아니라 다음 세기에도 여전히 존재하여 우리 삶의 영역과 범위, 가치를 결정지을 것이 분명하기 때문이다. 아울러 영상시대에 대비하는 자세도 달라져야 한다. 지금 우리에게 필요한 것은 영상 매체를 거부하는 태도가 아니라 그것을 연구하는 태도이다. 영상 매체가 삶의 방식을 결정한다면 우리가 할 수 있는 일은 삶의 질을 나은 쪽으로 돌리는 일이다. 지금은 영상매체에 대한 아도르노식의 비

14) 마셜 맥루한, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, 36쪽

관주의와 벤야민식의 낙관주의를 넘어 영상매체의 변화를 객관적으로 탐구하고 이에 대비해야만 하는 시기이다.

KCS I

참고문헌

1. 주창윤, 『영상이미지의 구조』, 나남출판, 2003
2. 영상문화학회편, 『이미지는 어떻게 살고 있는가』, 생각의 나무, 2001
3. 김성태, 『영화- 존재의 이해를 위하여』, 생각의 나무, 2003
4. 박성수, 『영화, 이미지, 이론』, 문화과학, 1999
5. 차봉희, 『비판미학』, 문학과 지성사, 1990
6. 백문임, 『줌 -아웃』, 연세대 출판부, 2001
7. 유평근, 진형준, 『이미지』, 살림, 2001
8. 피중호, 이준서, 『영상문화시대에 따른 인문학적 대응전략으로서의 이미지 연구』, 인문사회연구회, 한국교육개발원 2002
9. 질 들뢰즈, 『시네마 1 ; 운동- 이미지』, (유준상 옮김), 시각과 언어, 2002
10. 요아힘 패허, 『영화와 문학에 대하여』, (임정택 옮김), 민음사, 1997
11. 시모어 채트먼, 『영화와 소설의 서사구조』, (김경수 옮김), 민음사, 1990
12. 존 오로, 『영화와 모더니티』, (김경욱 옮김), 민음사, 1999
13. 마르틴 줄리, 『영상 이미지 읽기』, (김동윤 옮김), 문예출판사, 1999
14. 장 루이 피트라, 『영화의 환상성』, (김경은, 오일환 옮김), 동문선, 2002
15. 발터벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』 (반성완역), 민음사, 1992
16. 마셜 맥루한, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002
17. 이정호, 『포스트 모던 문화읽기』, 서울대 출판부, 1995



The identity and influence of film genre

Jung, Hee-Mo

This writing observes the identity and influence of film genre. The motion of film is not an existence but it only keeps repeating 24 images per second. However, why does the moment of film image have an enormous impact? It is possible to capture that movie leads our eyes through camera which is exactly like human eyes with continued images. This is why we see a phenomenon of optical illusion while watching movies. The spectators look at the world through camera like as we see a reality with eyes. Eyes and lenses of camera function in same way. Next, the reason why movie has an actual power in reality is that it predicates the structures of human being. The predications of movie occur by directors with editing. The director shares, distributes, and inverses films that remakes the structure like real captures of human being. By the progress of editing, the spectators confuse between reality and imagination. The similarity of picture media became a motive that brings absolute power in genre of modern art. The main point of this writing is that the picture media became eventually a production of modern age, and this is the way to express modernistic. According to G. Deleuze's mention, the entering of film means the appearance of new

consideration and the way of expression about the objects. Therefore, we definitely need to prepare our attitudes and research the expression of picture media that comes in our realities later on.

Key Words

film genre, narrative, influence, image, camera, optical illusion, modern art, modernistic, progress of editing, the way of expression,

* 위 논문은 4월 19일 투고되어, 5월 27일 심사 완료 후, 6월 3일에 게재가 확정되었음

K C I