

碩士學位論文

指導教授 趙泰炳

實驗映畫에 나타난 視覺藝術의
特性에 관한 研究

A Study on Features of Visual Arts
in the Experimental Film

2001年 2月 日

漢城大學校 藝術大學院

産業디자인學科

空間演出專攻

韓 惠 晶

碩士學位論文

指導教授 趙泰炳

實驗映畫에 나타난 視覺藝術의
特性에 관한 研究

A Study on Features of Visual Arts
in the Experimental Film

위 論文을 美術學 碩士學位 論文으로 提出함

2001年 2月 日

漢城大學校 藝術大學院

産業디자인學科

空間演出專攻

韓 惠 晶

韓惠晶의 美術學 碩士學位 論文을 認定함

2001年 2月 日

審査委員長 (印)

審査委員 (印)

審査委員 (印)

목 차

서론	1
연구 범위 및 연구 방법	4
제 1 장 시각예술로서의 실험영화	7
1 - 1 실험영화의 등장	7
1 - 2 실험영화의 아방가르드와 모더니즘	12
제 2 장 전전의 미술 운동과 실험영화	19
2 - 1 큐비즘	19
2 - 2 추상영화 / 절대영화	30
2 - 3 다다 / 초현실주의	50
2 - 4 프랑스 아방가르드	55
제 3 장 전후의 저항 문화와 실험영화	65
3 - 1 다큐멘터리	65
3 - 2 언더그라운드 영화	70
3 - 3 비디오 예술	81
결론	86
참고문헌	90
Abstract	95

초록

실험영화는 영화의 탄생과 동시에 시작된 예술 형식이다. 기계 문명이 세상의 중심으로 자리 잡기 시작한 20세기의 초반부터 실험영화는 그 형식과 내용을 변화해 가며 가장 진보적인 예술 형태로 발전해 왔다. 실험영화는 그 내용에 있어서는 당대의 사회적 현상과 문화의 정도를 가늠해 볼 수 있는 주요한 미학적 수단이었으며 그 형식에 있어서는 과학 기술을 광범위하게 이용한 새로운 예술 형식으로서의 진화를 거듭해 왔다.

이 논문은 20세기 예술의 가장 혁신적인 사건인 반복과 복사의 예술을 대표하고 있고 가장 대중적인 매체로 이해되고 있는 영화라는 장르 속에서 항상 새롭게 시도되고 재현되어 온 실험영화의 발생과 전개 과정을 중심으로 역사적인 서술을 시도하였다. 그 방법으로서 실험영화의 또 다른 이름으로 불리어 지고 있는 아방가르드의 이해와 그 저변에 깔려 있는 모더니즘 이념을 해석하는데 중점을 두었으며 실험영화의 내용을 당시의 역사 문화적 현상과 더불어 분석함으로써 실험영화를 가장 진보적인 예술 도구로 이해하고 연구하였다.

그러나 단순한 역사적인 서술로 그친 것이 아니라 오늘날에도 진행되고 있는 실험영화의 사회적 기능과 문화 형식으로서의 역할을 살펴봄으로서 다른 예술 매체와 차별화 되는 문제에 중점을 두었다. 실험영화는 그것이 의사 소통의 수단으로 쓰일 때나 학문적 연구의 대상으로 여겨질 때에도 그 자체로서 제도권 밖에서 꾸준히 성장해온 가장 전위적인 예술 형태임에는 틀림없다. 따라서 실험영화는 아직도 발전 선상에 놓여 있는 열린 예술 형태이며 앞으로 영상 예술을 이해하는데 가장 큰 바탕이 될 진행형의 예술 형태로서 지속적인 연구를 가능하게 하는 잠재력을 지니고 있다고 하겠다.

서론

“모든 시기에 모든 것이 다 가능하지는 않다.”

-미술사가 하인리히 뵐프린 (Heinrich Wofflin)

인류사를 돌아보면 인간은 도구를 만들어 그 기술적인 문명의 혜택을 누리기 훨씬 전부터 이미지의 세계를 그려왔다. 인류사를 도구를 만드는 기술의 진보에 따라 구분하는 신석기, 구석기, 청동기 시대 등을 보더라도 원시인들은 그들이 사용했던 도구의 수준에 비해 지극히 뛰어난 이미지의 표현 방법을 알고 있었다. 이미지를 표현하고자 하는 것은 인간의 가장 깊은 본성이요 기본적인 욕구이며 충동이었던 것이다. 사회가 이미지를 표현하는 이들에게 시각 예술가라 하는 특정 이름을 부여하고 시대의 변천에 따라 그들의 역할과 표현 양식이 다양하게 변화되면서 이미지의 세계는 더욱 확장되었고 그 기술적인 발전에서도 괄목한 만한 성장을 하고 있다.

그러나 적어도 영화가 세상에 태어나서 많은 이들의 사유의 대상이 되기 전까지 이미지는 사물의 본질을 나타내거나 그 환영을 표현하는 것에 지나지 않았다. 그만큼 이미지의 세계는 제한적이었고 이미지로서 의사를 전달하는 매체는 주로 회화라는 장르로 한정되어 있었다. 그러나 20세기의 가장 젊은 예술이라고 할 수 있는 영화의 탄생으로 이미지의 표현은 새로운 방법을 찾아내었다. 물론 지금은 영화를 상업적인 목적으로서 산업의 한 분야로 여기는 이들이 많은 것이 사실이지만 영화가 처음 대중에게 선 보였을 때에는 영화 자체에 매력을 느끼고 이를 연구한 이들이 대부분 이었다. 영화 자체에 관심을 갖고 필름을 사용한 이들 중에는 어떤 현상이나 움직임을 있는 그대로 기록하고자 하는 과학자들과 필름에 나타나는 화면의 질감과 빛과의 관

계, 움직이는 영상에 매료되었던 화가와 같은 예술가들이 있었다. 내용과 표현 양식 사이의 관계가 자연스럽게 단순한 영화의 특성이 예술가들에게 새로운 의사 전달 도구로서 사용되기 시작한 것이다.

1895년 12월 28일, 파리 까퓨신느 가 18번지의 유명한 레스토랑 '그랑 카페'에서 1프랑의 입장료로 상영된 뤼미에르 형제(Louis & Auguste Lumiere)의 10초 길어도 안 되는 필름 조각들은 당시의 예술가들에게 이미지에 대한 새로운 도전을 주었고 새로운 매체에 대한 그들의 실험 정신은 다양한 형태의 영화 작업으로 옮겨져 '실험영화'라는 또 하나의 장르를 만들어 내기에 이르렀다. 다시 말하면 실험영화라 하는 것은 이미지를 표현하고자 하는 시각 예술가들이 회화의 연장선상에서 시작한 예술 형태라는 것이다.

시각 예술가들의 실험정신과 작가정신의 산물로서 태어난 실험영화의 초창기인 20세기 전반은 '현대성'(modernism)이란 성격이 온 세계를 지배하고 있었다. 이 현대성의 가장 큰 특징은 기계 시대의 등장으로 모사물들의 힘에 의해 정의된다고 할 수 있는데 제작된 작품을 수 없이 반복하고 복사할 수 있는 영화는 바로 이러한 현대성의 조건 속에서 사유의 이미지, 차이의 반복을 무엇보다 잘 보여주고 있는 것이다. - 우리는 이미 이러한 현대성의 특징을 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 논문 <복제 기술 시대의 예술 작품> (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)을 통해서 잘 이해할 수 있다. - 더구나 결코 고정되지 않는 영화에서의 이미지는 공간뿐만 아니라 시간까지 농축시켜 표현할 수 있다는 점에서 지속성과 기억에 접하는 새로운 언어를 창조해 내기 때문에 당대의 시각 예술가들은 영화 속에서 자신들의 예술 세계를 찾아내고자 하는 열정을 가지게 된 것이다.

그러나 영화를 통해 새로운 이미지를 시도한 시각 예술가들의 실험적인 작품들은 20세기 초반부터 지금까지 지속적으로 제작되고 있지

만 이들이 다루었던 영화들은 미술사에서나 영화사에서 그리 중요하게 다루고 있지는 않다. 고립되어서 작업하는 예술가들은 각종 기술자들의 참여를 요하는 영화 작업에 따르는 공동 작업 정신을 통한 결과물에 충분한 권위를 부여하지 않을 뿐더러 미술사가들 또한 외부의 조건이 작품의 성패를 좌우하는 영화 작업의 현실을 미술사의 한 부분으로 인정하지 않기 때문이다. 따라서 이와 같은 영화 작업의 특수성으로 인해 미술사에서 다루어지는 시각 예술가들의 영화는 그 기록을 찾아내기조차 어렵게 된 것이다. 이러한 현상은 영화사에서도 마찬가지로 나타난다. 영화는 영화 자체와 자본과 관객이 잘 맞아 떨어져야만 그 완성도가 빛을 보게 되므로 시각 예술가들의 영화 작업처럼 소수를 위한 특정한 목적을 지닌 활동들은 자연히 쇠퇴되고 대중적이지 않은 영화들을 위한 일련의 행위들도 수그러지기 마련이다. 이런 현상 속에서 거대한 영화사의 줄기 속에 간헐적으로 나타나는 시각 예술가들의 업적이나 결과물들은 희미하게 조명될 수밖에 없는 것이다.

그러나 시각 예술가들이 만든 영화 작업을 간과해서는 안될 것이다. 왜냐하면 영화는 음악, 미술, 연극, 문학, 무용 등과 같은 제반 예술 장르와 밀접한 관련을 맺고 있긴 하지만 영화의 근본적인 특성은 시각 예술로서 규정된다고 볼 수 있기 때문이다. 그러므로 영화는 다른 어떤 장르보다도 미술과의 연관 속에서 그 예술적인 의미와 이해를 구할 수 있다고 하겠다. 특히 초창기 영화의 구조와 문법이 당대 화가들의 대대적인 참여 속에서 이루어진 이래 그들의 실험적인 노력은 영화를 단순한 산업 사회의 이해하기 쉬운 오락이라는 차원을 넘어서 예술로서의 승화된 가치와 의미 부여를 가능케 하였다. 그러므로 영화는 아직 끝나지 않는 발전 선상에 있는 예술이며 수많은 예술가들이 꿈꿔왔던 이상을 실현시킬 수 있는 가능성을 지니고 있는 것이다.

연구 범위 및 연구 방법

시각 예술이라 함은 회화에서부터 디자인에 이르기까지 광범위한 분야를 포함하고 있다. 그러나 본 논문은 시각 예술을 이미지 표현 형식의 최초의 형태인 회화로 시작하여 영상에 이르는 부분으로 제한하고자 한다. 때문에 입체파, 미래파, 초현실주의등 급격한 변동을 겪은 회화에서 일어난 일련의 예술 운동과 그와 함께 탄생하고 발전한 실험영화라는 장르를 시각 예술로 규정하고 있다. 그러므로 본 논문에서는 영화라는 통속적인 장르와 영화 산업이 내포한 대중을 위한 거대한 물결에서 벗어나 영상 스타일에 의해 평가되는 실험 영화의 창조과정과 그 미학적 잠재성을 찾아보고자 하며 그 배후에 있었던 사상과 예술 운동을 주로 다루었다. 물론 영화 형식과 기술들이 인류 역사의 바깥에 따로 존재하는 것은 아니기 때문에 역사적인 시기를 구별하여 어느 특정한 역사적 맥락에서 어떤 방식으로 실험영화가 존재하였는가를 살펴보는 것이 중요한 관건이었다. 때문에 실험영화가 시각 예술의 하나로서 모더니즘 미술이념의 측면에서 어떻게 존재하였는가를 살펴보고자 할 때 유일한 접근 방법은 역사적인 맥락을 이해하는 것이었으며 그 후에야 영화 산업의 수준과 영화 작가들이 지녔던 예술 이론, 관련된 기술적 측면들 그리고 당대의 사회 경제적 맥락을 이루는 요소들을 파악할 수 있기 때문이다. 이러한 연대기적 접근은 실험영화 제작의 배경을 이루는 각각의 예술 운동이 어떻게 시작되었고 무엇이 이 운동을 발전시켰으며 이 운동의 소멸에 영향을 끼쳤던 것이 무엇인가를 설명하는데도 도움을 주었다. 뿐만 아니라 이러한 예술 운동의 소산물로 탄생한 실험영화들의 시각적 언어와 표현 방법을 고찰하고 분석하는 것은 새로운 영상 언어를 창조하는데 반드시 필요한 과정이라는 결론에 이르렀다.

본 논문은 20세기라는 역사 속에 실험영화의 생성과 그 발전상을

연구하기 위하여 특정 시기에 일어난 예술 운동과 그 사회적 현상들을 살펴보고 일련의 작가들과 그들이 만들어낸 실험적인 영화 작품들을 분석하였다. 그로 인해 진보적인 성향을 띠고 있는 실험영화를 이해하고 해석하기 위해서는 현대성의 대표주자인 모더니즘과 아방가르드의 생성과 개념을 설명하는 데에도 초점을 두어야 했으며 현대 예술 운동의 흐름과 실험영화 작품이 가지고 있는 의미와 기호를 밝혀내기 위해서는 사회 문화적인 당시의 현상들을 역사적인 사실을 토대로 기술해 나가는 것이 필요했다. 그리고 아시아, 아프리카, 남미 등지에서도 실험영화 제작이 활발히 이루어지고 있음에도 불구하고 본 논문이 서구 사회의 실험영화 연구에 한정된 것은 실험영화의 시작부터 찾아가다 보니 서구 작품들의 한 줄기를 찾아내게 되어 그 범위를 스스로 제한하게 된 것과 위에서 언급한 지역의 실험영화 자료 수집에는 어려움이 있어 연구자가 직접 본 실험영화만을 대상으로 분석했기 때문이다.

본 논문은 이러한 지속적인 발전선상에 있는 시각 예술가들의 실험영화에 대한 뿌리를 알아내고자 그 역사적인 맥락에서 시대 순으로 접근하고자 노력했다. 제1장에서는 실험영화의 탄생과 더불어 그 역사적 환경적 배경을 설명하고자 했으며 그에 따라 당시에 극명하게 드러난 아방가르드와 모더니즘의 이념적인 해석과 현상들을 구체적으로 서술하였다. 실험영화의 특성을 연구함에 있어 그것들을 분류하는 작업이 요구되었는데 본 논문은 시대의 특성에 맞게 실험영화들의 성격을 구분하고자 중복되는 영화들이 있음에도 가능한 한 시대적인 흐름에 맞추어 분류하였다. 그에 관한 가장 극명한 기준으로 2차 대전을 전후한 실험영화의 양상들을 일련의 미술운동과 함께 연관시켜 그 발생과 성격의 특징적인 요소들을 연구한 것이 제2장에서의 내용이다. 제3장에서는 전후 실험영화의 새로운 양상들을 연구하였는데 아쉬운 점이 있다면 전후에 나타난 새로운 아방가르드적 이념인 포스트

모더니즘에 대한 해석이 부족하다는 것이다. 본 논문이 실험영화의 특성과 그 내용적인 해석에 중점을 둔 만큼 지나치게 예술적 이론으로 기우는 것을 경계하였던 것이 이러한 아쉬움을 남겼음을 스스로 지적하고 싶다. 그러나 전후의 실험영화는 그 성격에 있어서나 장르적인 구분에 있어서 대단히 명확하므로 그 때에 맞추어 발생한 실험영화의 배경을 설명함에 있어 포스트모더니즘의 성격을 어느 정도는 각 장마다 언급할 수는 있었다.

또한 가장 고민했던 것은 제3장의 마지막 장에서 다룬 비디오 예술에 관한 것인데 비디오 자체가 그 어떤 장르와도 비견될 수 없을 만큼 독특한 형식과 정치성을 가지고 있기 때문에 단순히 논문의 한 장에서 다루기에는 너무나 버거웠다는 점이다. 비디오 예술은 그 형식주의적 관점에서만 보더라도 미학적인 비디오 예술과 문화정치적인 비디오 예술로 나누어서 설명할 수 있을 만큼 심도 있는 접근이 요구되며 또한 비디오 예술에서 드러나는 사회학적이고 심리적인 해석도 불가피한 연구 범위이기 때문이다. 그러나 본 논문이 시각 예술 측면에서 본 실험영화에 한정된 만큼 비디오의 일반적인 성향과 특성을 간단히 언급하고 흔히 싱글 채널이라 하는 비디오 작품에 그 연구의 초점을 모았다. 때문에 백남준이나 볼프 보스텔, 조지 브레히트 그리고 근자에 이르러서는 브루스 노먼과 같은 예술가들이 행했던 비디오 조각과 설치영역은 배제하였음을 일러둔다.

제 1 장 시각예술로서의 실험영화

1 - 1 실험영화의 등장

예술 사학자 아놀드 하우스(Arnold Hauser)는 <우리가 19세기라 일컫는 시대가 1830년경에야 시작했던 것과 마찬가지로 20세기는 제1차 세계대전 이후 그러니까 1920년대에 비로소 시작된다>¹⁾라고 하면서 1차대전이 역사적 전환점을 이루고 있음을 시사했다. 인류사는 전쟁의 역사라 해도 과언은 아니겠지만 인류가 함께 겪어야 했던 참혹한 전쟁은 1차대전 이전에는 없었던 것이 사실이고 그 전쟁은 인간의 삶과 도덕과 절대 가치를 바꾸는 가장 큰 사건으로 기록되었다. 인류사에 정치의 역사가 시작된 이래 인간이 정치를 심미화 시키기 위한 노력은 끊임없이 계속되었으며 이러한 노력은 하나의 정점에 집중되어 마침내는 전쟁이라는 것으로 드러나게 된다. 뿐만 아니라 전쟁은 당시의 사회 문화적인 모든 현상과 수단을 동원하게끔 되어있고 더구나 20세기 초반의 기계문명의 시작과 그에 따른 흥분된 사회적 분위기는 전쟁이 현재의 기술적인 모든 수단을 총동원하게 했음을 시사해 준다.

당시의 기계 문명이 가져다 준 충격과 변화가 어떠했는지는 이디오피아 식민지 전쟁에 대한 미래주의자 마리네티의 선언문을 통해 잘 알 수 있다.

<27년 전부터 우리 미래주의자들은 전쟁을 비심미적이라고 보는 것을 반대하고 있다.....이에 따라 우리의 확신은.....전쟁은 아름다운 것이다. 전쟁은 방독면, 공포를 야기시키는 메가폰, 화염 방사기와 소형 탱크등을 가지고 인간을 기계 아래 정복시켜 지배할 수 있기 때문이다. 전쟁은 아름다운 것이다. 전쟁은 아름답다. 왜냐하면 전쟁은 꽃이

1) 아놀드 하우스 [문학과 예술의 사회사] 창작과 비평 p.229

만발한 들판을 산탄포의 불꽃튀는 난초처럼 아름다운 꽃으로 풍성하게 장식하기 때문이다. 전쟁은 아름답다. 그것은 총탄, 대포, 포화의 증지와 그 뒤의 정적, 화약 냄새의 향기, 썩는 냄새 등을 하나의 교향곡으로 이루고 있기 때문이다. 전쟁은 아름답다. 그것은 거대한 탱크나 기하학적인 비행 편대, 불타오르고 있는 마을 위로 떠오르는 버섯구름 등과 같은 새로운 건축술들을 그리고 다른 수 많은 것들을 창조해내기 때문이다.....미래주의의 시인이여 예술가여 새로운 문학과 새로운 조형예술을 위한 너희들의 노력이 이 전쟁의 모순점들에 의해서 더욱 빛나게 될 수 있도록 전쟁 미학이 지닌 이 모순점들을 상기할지어다.>2)

온갖 기술 문명이 동원되어 치러진 전쟁의 파괴력이 어떠한지 그들은 알지 못했다. 고도화된 기술이 인간의 삶 속에 스며들어 새로운 미래를 제시한 것도 사실이지만 전쟁에 쓰여진 파괴적인 기계문명은 사회가 기술을 자신의 도구로 사용하는데 실패했다는 것을 보여주고 있다. 그럼에도 당시의 파시즘과 같은 정치적 성향을 띤 급진주의자들은 ‘예술은 살고 세상은 무너진다’(Fiat ars, pereat mundus)라고 외치면서 기술에 의해서 변화된 예술적인 만족을 감지하는 것을 마리네띠가 고백하고 있듯이 전쟁에서 기대하고 있었다.

그러나 인류가 치른 전쟁은 단순히 기술중심주의 예찬으로 끝나는 것은 아니었다. 전후 당시의 역사는 사회 비판의 시대, 사실주의와 행동주의 시대의 역사라 할 수 있다. 모든 정치적 입장은 극단적인 성향을 띠었고 오직 그러한 극단적인 행동과 결심만이 시대의 모든 문제를 해결할 수 있다는 신념이 널리 퍼진 때였다. 그만큼 전쟁을 치른 세계는 절박했던 것이다. 대부분의 지식인들은 질서와 규율로서 혼란스런 사회를 바로 잡아야 한다고 믿었으며 심지어 독재를 요구하기도 하면서 새로운 정치, 새로운 조직, 새로운 이념에 대한 정열로

2) La Stampa Torino 인용

가득 차 있었다.

이러한 20세기의 거대한 반동의 물결은 예술 분야에서는 현실을 보이는 데로 표현하는 것을 원칙적으로 포기하고 자연물체의 고의적인 변형을 통해 자신의 인생관과 세계관을 표현하려고 한다는 데서 시작되었다. 입체파, 구성주의, 미래파, 표현주의, 다다이즘, 초현실주의 등은 모두 자연을 따르고 현실을 긍정하는 인상주의로부터 단연코 돌아선 것이다. 현대 예술은 인상파의 부드러운 화음과 아름다운 색조를 거부하는 근본적으로 보기 싫은 예술이다. 회화에서는 회화적인 가치를 부인하고 시에서는 정서의 조화와 아름답고 일관성 있게 구성된 이미지를 배격하며 음악에서는 멜로디와 화음을 파괴한다. 현대예술은 모든 즐겁고 기분 좋은 것, 장식적이고 쾌락적인 요소를 한사코 기피하는 것이다. 이제부터는 감성이 아니라 지성을 가지고서 시 쓰고 그림 그리고 작곡을 하겠다는 것이다.³⁾

뿐만 아니라 종래 예술의 감각적인 성향에 대한 혐오와 그러한 예술의 조형성을 없애 버리려는 욕망이 절대적이어서 기존 예술의 표현양식을 답습하는 것을 거부하였다. 과거 전통적인 예술적 표현양식에 대한 거부로 인한 새로운 투쟁과 이에 따른 19세기 예술전통의 해체는 1916년의 다다이즘과 더불어 시작되었다고 볼 수 있다. '다다(DaDa)'는 하나의 전시현상으로서 전쟁으로 치달은 문화에 대한 항의였다. 즉 일종의 패배주의의 산물인 것이다.⁴⁾ 다다운동의 목적은 기존하는 모든 형식과 상투적인 표현양식의 유혹에 반대하는데 있다. 기성양식은 더 이상 가치를 가질 수 없으며 그로 인해 대상의 본질을 잘못 이해하게 하고 표현의 자발성을 파괴하기 때문이다. 다다리스트들은 그들 예술 작품의 상품적인 가치 평가를 별로 중요시하지 않았으며 그들 작품의 진정한 가치 평가는 관조적인 탐닉의 대상으로 여길 때 가능하다고 보았다.

3) 아놀드 하우스 [문학과 예술의 사회사] 창작과 비평 p.233

4) Andre Breton [What is Surrealism?] 1936. p.45이하

전후 세계의 예술적 성향을 보여주는 또 하나는 '초현실주의'라 할 수 있는데 초현실주의는 다다이즘과 거의 안전하게 일치한다고 할 수 있다. 어떤 관점에서 보면 초현실주의 예술은 지극히 단조롭고 경직되어 있으며 편협하게 느껴지기도 하다. 초현실주의자들이 그토록 주장하며 추구하는 무의식의 세계란 실제로 인간이 의식의 표면으로 끌어내기에는 의식보다 너무도 빈약하고 단조롭기 때문이다. 다다이스트와 초현실주의자들은 외면적으로 조화롭고, 합리적인 구성을 갖춘 어떤 것이 인간을 표현한다는 점을 의심한다. 그러므로 이들은 예술의 가치뿐만 아니라 모든 인간 상황의 가치를 의심하는 새로운 허무주의를 주장하고 있는 것이다. 그들의 선언문에서도 말했듯이 <영원의 척도로 재어볼 때 모든 인간 행위는 쓸데없는 짓>이기 때문이다.⁵⁾

이와 같이 20세기는 심각한 대립으로 가득 차 있고 통일된 세계관은 심히 위협을 받고 있다. 따라서 극단적으로 대립된 것의 통일과 가장 모순되는 것들의 종합이 20세기 예술의 주요 주제, 때로는 유일한 주제가 되기도 한다. 이처럼 전후의 세계는 전통과 현실이라는 극단적인 대립으로 가득 차 있다고 볼 수 있다. 이러한 상황에서 예술은 과거의 표현방법의 답습을 넘어서 어떤 특정한 예술 형식을 향해 새로운 기술을 습득하고 그 방법을 연마해 나가고 있다고 볼 수 있다. 또한 예술 작품은 눈에 띄지 않는 사회적인 변화들을 받아들여 새로운 예술 형식에서 소화할 수 있는 수용의 능력까지 갖추게 된 것이다.

이러한 예술적 현상의 변화 속에서 탄생한 20세기의 가장 젊은 예술이라 할 수 있는 영화는 미래의 예술에 대한 확신을 주는데 충분했다고 할 수 있다. 에디슨과 뤼미에르가 각자의 방식으로 영사기를 발명해 그것이 촬영한 영상을 대중에게 선 보였을 때 화가 조각가와 같은 예술가들은 영화를 통해 만들어지는 이미지들의 매력에 빠져 들었

5) Tristan Tzara [Sept Manifestes Dada] 1920.

화다. 그러나 그들이 열정을 가졌던 것은 단순히 영화의 이미지만이 아니라 영화가 그 어떤 예술 장르보다도 그 형식에 있어 탁월함을 보여주는 시간과 공간을 혼합한 예술이라는 점 때문이다.

영화는 시간적인 것과 공간적인 것이 결합되어 시간, 공간적인 4차원의 세계를 표현하는 것이 가능하다. 항상 정적이고 움직이지 않는 예술 형태에 익숙해 있던 이들에게 새로운 가능성을 제시한 것이다. 영화가 현대 예술의 가장 대표적인 장르로 여겨지는 것도 이러한 시간적 요소의 공간화라는 동시성을 가지고 있기 때문이다. 영화에서는 공간이 시간 비슷한 성격을 띠고 시간 또한 어느 정도 공간적인 성격을 갖기 때문에 순간들의 배열 순서에 일종의 자유가 생기게 되므로 영화에서는 시간 속에서도 마음대로 움직일 수 있다. 또한 인간이 촬영도구를 수단으로 하여 주변 세계를 어떻게 표현했는가를 알 수 있는 영화는 시각적인 감각 세계 뿐 아니라 청각적인 감각 세계에 있어서도 지배적인 역할을 한다. 때문에 영화가 보여주는 성과들이 회화에서 표현되는 성과들 보다 훨씬 더 명확하고 훨씬 더 다양한 각도에서 분석될 수 있음은 너무도 자명한 사실이다.

예술가들이 실험적인 영화 작업에 열중했던 또 하나의 이유는 가히 혁명적이라 할 수 있는 영화의 기능성에 있다고 하겠다. 영화는 보조 수단으로서 카메라라는 무기를 가지고 있으며 그것은 하락과 상승, 중단과 분리를 표현해 내며 진행을 확대시키기도 하고 축소시키는 역할을 하기도 한다. 카메라의 변화무쌍한 움직임과 렌즈의 다양한 접근은 사람들로 하여금 카메라를 통해서 시각적인 무의식의 세계를 알려주고 있다.

예술사에서 어떤 진보가 이루어 졌다고 한다면 그것은 영화의 등장에 따른 더욱 더 넓은 정신 세계 표현의 가능성과 그 영역의 확대에 있다 하겠다. 영화는 시간의 분석을 통해 음악을 통해서만 가능했던 경험을 시각적으로 나타낼 수 있게끔 해 준 것 체의 특수성은 왜 수

많은 예술가들이 자신의 예술 작품을 확장시키는 매체로서 영를 선택 했는지를 알 수 있게 해준다. 아벨 강스(Abel Gance)는 이미 1927년에 이렇게 외쳤다. “셰익스피어, 렘브란트, 베토벤은 영화화 될 것이다.....모든 전설, 모든 신화, 모든 교조들, 아니 모든 종교들이.....영화화되는 부활을 기다리고 있다. 이렇게 영웅들은 영화의 문 앞으로 몰려오고 있다.”⁶⁾

1 - 2 실험영화의 아방가르드와 모더니즘

루시 스미스 : 아방가르드의 정의를 무엇이라 생각하는가?

그린 버그 : 그것은 정의되어 지는 것이 아니라 단지 역사적 현상으로서만 인식할 수 있는 것이다.⁷⁾

아방가르드 영화, 전위영화, 실험영화, 언더그라운드 영화 등등 우리는 이런 부류의 언어가 갖는 영화의 형식에 대해 어렵פות한 정의와 그들을 한데 묶을 수 있는 어떤 특정 양식을 떠올리게 된다. 그러나 어떤 종류의 영화가 정확하게 어느 용어에 들어맞는지에 대해서는 그 경계가 불분명함을 또한 인정하지 않을 수 없다. 군사적인 용어로서 선두부대를 의미했던 아방가르드란 단어는 예술에 적용되면서 진보적이고 혁신적인, 기존의 예술 양식에 거스르는 특정 장르를 일컫는 말로 사용되기 시작했다. 그러나 앞서 그린버그가 지적했듯이 아방가르드는 역사적인 맥락에서만 그 의미를 파악할 수 있다. 왜냐하면 지나간 것들이라도 그 시대에는 항상 새것이였으며 또 항상 앞섰던 특정

6) Abel Gance [Le Temps de l'image est venu] L'art cinematographie 2, Paris 1927. pp.94-96

7) Clement Greenberg와의 인터뷰에서. Art News 1968.

예술 형식도 역사의 흐름과 함께 지나간 과거가 되어 버리기 때문이다. 따라서 우리가 아방가르드 예술이라 칭하는 어떤 예술 작품을 논할 때는 당연히 역사적인 맥락에서 파악하는 것이 가장 타당할 것이다.

영화에 사용되어진 아방가르드는 두 가지 문맥에서 생각해 볼 수 있다. 먼저 움직이는 그림에서 출발한 영화 자체로서의 아방가르드이며 또 하나는 영화에서 드러나는 모더니즘 예술이념으로서의 아방가르드이다. 경제 사회 문화 정치적으로 혼란과 불안에 가득 차 있던 때 새로운 가치와 이념이 요구되던 절박한 시점에 등장한 영화는 새로운 예술 형태로서 전후의 상처를 잊기 위해서 혹은 현 시대를 치유하고 새로운 세계를 향해 나아가고 싶은 욕망에서 당시의 예술가들을 사로잡았다. 새로운 형식의 영화들이 속속들이 등장했으며 그에 대한 배경은 1947년 샌프란시스코 미술관에서 발행한 <영상 회화 Art in Cinema>에 실린 한스 리히터(Hans Richter)의 글을 통해 알 수 있다. “1921년부터 1931년 사이의 10여년 동안 영화에서의 독립적인 예술운동이 전개되었다. 전위영화(avant-garde film)라 불리는 운동이 그것이었다...영화에 있어서의 이러한 예술운동은 조형예술상의 표현주의, 미래주의, 입체파, 다다이즘과 병행하고 있으며 비상업적, 비구상적인 한편 범 세계적인 것이었다.”⁸⁾

현대 예술 운동이 영화의 제작과 병행하였다는 것은 아방가르드 영화가 기존의 영화 제작 방식에서 벗어난 ‘다른 형식’에 대한 확신을 보여주고 있기 때문이며 적은 예산으로도 제작이 가능한 개인적인 성격을 띠고 있었기 때문에 작가주의를 반영할 수 있다는 것을 알게 해준다. 그러므로 아방가르드 영화는 적어도 그 당시에는 컨템포러리 아트(contemporary art)를 대신한 예술형태였던 것이다. 때문에 아방가르드 영화는 상업 영화 상영을 위한 영화관이 아니라 갤러리카

8) 이윤관 편역 [전위영화의 이해] 예니 p.19

럽과 같은 장소에서 상영되었다. 한편에서는 아방가르드 영화가 어느 예술 장르보다도 우세했던 시기이기도 했다. 그리하여 아방가르드 영화가 현대 예술의 확장에 참여하기도 했으며 실험적인 목적으로 제작된 영화들을 통해 모더니즘과 포스트모더니즘을 발견할 수 있게 되는 것이다.

새로운 것이라는 아방가르드의 개념은 지금까지도 진행형으로서의 역사를 내포하고 있다. 여러 국가와 여러 역사적인 사건 속에서 아방가르드는 새로이 나타났다가 사라지고 또 다시 태어나면서 여러 다른 이름으로 불리어 지게 된다. 실험영화(experimental film), 절대영화(absolute film), 순수영화(pure film), 반나레이티브 영화(non-narrative film), 지하영화(underground film), 확장영화(expanded film), 추상영화(abstract film)등이 그것이나 가장 만족스럽다거나 가장 일반적으로 받아들여지는 것은 없다. 왜냐하면 아방가르드 영화는 1920년 이후로 쉽게 국경을 넘나들면서 서로를 자극하고 언제나 서로를 받아들이는 교류를 추구하면서 그 용어가 생성되었기 때문이다. 대부분의 아방가르드 영화는 특정한 형식의 시나리오나 대화로 형성된 다이얼로그를 피했으며 어떤 문맥이나 대화 형식을 넘어서서 이해될 수 있는 이미지를 강조하기 위해 특정한 영상 스타일을 만들어 내었다.

때문에 아방가르드 영화의 특정한 스타일과 새로운 문법은 의사전달의 표현도구로서 볼 때 상당히 난해하다. 심지어 작가들의 저마다의 실험적인 연구와 도전들로 제작된 아방가르드 영화를 완전히 이해한다는 것은 불가능한 일일 지도 모른다. 그럼에도 실험영화에 드러나 있는 예술적인 이해와 순수한 감동을 자세하게 살필 수 있다거나 완전한 이해가 더욱 더 어렵게 되었음에도 예술계에선 새로운 미디어의 사용과 도전적인 실험이 끊이질 않고 있다. 오히려 현 시대에는 예술에 있어 아방가르드는 이제 주류가 되었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 예술은 충격을 주기 위해서 존재하는 것처럼 보이고 미술관

은 전시의 향상을 위해 쇼크를 받은 것처럼 행동하는 이러한 때에는 더욱더 아방가르드와 주류 사이의 경계가 흐려지고 있다.

이처럼 아방가르드의 예술적 입지가 더욱 더 확고히 다져지고 있는 것은 예술에 있어 아방가르드는 불가능한 요구들을 만들어 내며 사회적인 검열에 저항하고 공격적인 진보를 계속하며 대중의 보편적인 취향을 강하게 거부하기 때문이다. 영화의 영역에 있어서 최초의 아방가르드라 불릴 수 있는 작품들은 시각예술가들에 의해서 만들어 졌다. 화가, 조각가, 사진작가였던 그들은 예술 작품을 보완하거나 그 영역을 확장하기 위해서 또는 새로운 것에 대한 시도로서 영화를 제작하기 시작했던 것이다. 만 레이(Man Ray)가 그렇고 페르낭 레제(Fernand Leger)가 그렇다. 그들은 1920년대 후반에 약간의 영화작업을 했을 뿐이지만 그들의 작품은 그들 생애 전체를 거쳐 지속적으로 소개될 만큼 큰 반향을 일으켰다. 2차 세계대전 후에 마야 데렌(Maya Deren)으로부터 스탠 브래키지(Stan Brakhage)에 이르면서 영화 작가들은 작가라는 권리를 가지고 예술의 매개체로서 영화라는 매체 자체에 더욱 큰 확신을 가지게 된다. 그리하여 그들은 영화 속에서만 작품이 구현되는 작업을 만들어 갔다. 이러한 사실은 비디오 아티스트에게 적용되어 비디오만 가지고 작품을 제작하는 예술가와 작품의 추가 요소로서 비디오를 사용하는 예술가 사이의 구분을 짓게 하는 근거가 되기도 하였다.

또한 아방가르드의 이념이라 할 수 있는 '현대성'(modernity)은 전 세계적인 현상임을 알 수 있다. 그것은 산업사회를 중심으로 대단한 영향력을 발휘하고 있으며, 도시화되고 기술중심주의적인 사회에서 헤게모니를 이루고 있다. 우리가 모던 에이지(Modern Age)라고 하는 20세기를 보면 다다에서 액션 페인팅까지, 미래주의에서 미니멀리즘까지 모더니즘의 중심이 되는 문제는 바로 모더니티가 과거와 관계되어 있다는 점이다. 다시 말해서 20세기 예술의 주류를 이루는 경향들

은 모두 전 세기의 선구자들에게서 그 기원을 갖는다는 것이다. 입체파는 세잔느와 신고전주의자들에게서⁹⁾, 표현주의는 고흐(Van Gogh)와 스트린드버그(Strindberg)에게서, 초현실주의는 로트레아몽(Lautreamont)에게서 각각 유래한 것처럼 예술사상의 연속성을 생각해 볼 때 영화의 문법과 구조 역시 과거의 예술 장르와 밀접하게 연관되면서 진화되고 있음을 미루어 짐작해 볼 수 있다.

영화는 문학 음악 시각 예술과 같은 고급 문화 형태로부터 이끌어진 모더니즘의 개념과 복잡한 관계를 가지고 있다. 어떤 이는 모더니즘이 형태와 언어의 전통을 공격하는 동안 아방가르드는 관습을 쇠퇴시키기 위해 빠른 속도로 진보했다고 하며, 또 어떤 이는 아방가르드와 모더니즘의 분리는 영화 영역에서는 일어나지 않는다고 하였다. 시기적으로 보면 1919년에서 24년까지는 제르메인느 툴락(Germaine Dulac), 아벨 강스(Abel Gance), 장 엡스탕(Jean Epstein)이 이끄는 '나레티브 아방가르드 시네마'가 1924년부터 29년까지는 '추상 아방가르드 필름'이 예술 형태로서의 영화(film)의 입지를 세웠다고 볼 수 있다. 마르셀 레르비에(Marcel L'Herbier)와 루이 델뤽(Louis Delluc)은 회화적인 특성과 뮤지컬 아이디어를 이용해 필름에 시각화시키는 작업을 하면서 인상주의(impressionism)라는 용어를 사용하기도 하였다.¹⁰⁾ 이런 점으로 미루어 보면 모던(modern), 나레티브(narrative), 아방가르드(avant garde)의 경계란 영화의 영역에서는 상당히 유동적임을 알 수 있다.

예술 평론가 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg)는 에세이 'Avant-Garde Attitudes'(1969)¹¹⁾에서 과학적이고 기술적인 진보는 시

9) M. Merleau-Ponty [Sense and Non-Sense] Evanston : Northwestern University Press, 1964. p.13

10) A. L. Rees [A History of Experimental Film and Video] British Film Institute, 1999. p.10

11) Collected Essays vol. 4 ; Modernism with a Vengeance

각 예술의 영역을 공격하고 있으며 예술을 변화시킨다고 하면서 아방가르드가 전통적인 예술 형태 속에서도 존재할 수 있겠는가 하는 질문을 던진다. 고급스런 자리에 위치하던 예술이 점점 대중 속으로 들어가고 대중 문화의 요소들이 점점 아방가르드와 연합하고 있는 시기가 과학의 발달로 더 가속화되고 있다는 것이다. 예술과 기술의 실행과 조화는 개인적 차원을 넘어 서서 공적인 부분에까지 확산되었다. 이 같은 현상은 새로운 예술 형태를 낳게 했고 대중의 시대가 도래함을 예견하며 그 탄생을 보게 했는데 그럼으로써 영화와 사운드 같은 예술 형태는 계속 발전했고 회화 조각과 같은 예전의 예술 형태는 그 모양새를 바꾸어 가고 있는 것이다.

이러한 논의에서 예술가들이 의사소통을 위해 실험적인 매체로서 영화를 선택했다는 사실의 타당성을 짐작할 수 있다. 물론 기술적인 측면이 강조되면서 기술이 예술작품의 기본이 된다는 것과 대중의 취향에 맞추는 대중문화와의 협조는 영화를 순수 예술 형태로서의 실제적이고 잠재적인 위치를 쇠퇴시킨다고도 할 수 있을 것이다. 그럼에도 실험영화 작가들은 영화를 단순히 예술가가 사용할 수 있는 새로운 범위의 매체라고 강력히 주장하고 있다. 그러기에 실험영화의 초창기부터 지금까지 일련의 실험영화를 제작한 이들이 작가라는 권위를 부여받았고 그들의 작품은 기술적인 분석 이전에 하나의 예술작품으로서 그 의미와 이해를 평가받고 있는 것이다. 실험영화의 아방가르드와 모더니티에 대한 언급에서 끊임없이 제기되고 있는 이와 같은 논쟁들은 지금까지도 지속되고 있는데 호버맨(J. Hoberman)의 에세이 'After Avant-Garde Film'(1984)을 보면 1970년대는 영화작가들이 새롭고 반항적인 도구로서 영화매체를 이용했으며 80년대에는 전통적인 영화 아방가르드에서 전수된 영화 언어와 문법에 응용과 도용을 함으로서 포스트모던을 추구했다고 언급하고 있다.¹²⁾

12) B. Wallis [Art After Modernism] ed. pp.59-73

이와 같이 영화에 있어서의 아방가르드는 시대를 달리하면서도 그 성격을 분명히 드러내면서 모더니즘을 추구했음을 알 수 있다. 때문에 실험영화의 초창기부터 현재에 이르기까지 실험영화 작품들은 기술적인 분석 외에도 그 의미와 내용을 새롭게 평가받고 있으며 작가들의 선구적인 시도와 실험정신은 진정한 의미에서 아방가르드라 칭함을 받고 있는 것이다.

제 2 장 전전의 미술 운동과 실험영화

2 - 1 큐비즘과 미래주의

예술가들이 만든 실험적인 영화의 시작과 발달은 1909년과 1920년 사이에 미래주의자, 구성주의자, 다다이스트들에 의해 그 성격을 파악할 수 있다.¹³⁾ 그러나 그 이전에 움직이는 영상을 목적으로 하는 여러 가지 시도가 있었는데 바우하우스의 빛의 움직임을 이용한 'light play', 소냐 델라우니(Sonya Delaunay)의 'orphyic cubism', 러시아인들의 'Rayonnisme', 세베리니(Severini)와 쿱카(Kupka)의 'cubo futurism'이 그것이다. 이와 같은 실험들은 브라크와 피카소가 주도한 큐비즘 혁명에 뿌리를 두고 있다. 종이나 프리트물, 그림이나 그 밖의 재료들을 조합해서 이미지를 만들어 오브제를 묘사하는 큐비즘은 파편의 예술이라 할 수 있는데 이러한 형태의 예술이 그 시대의 상징이 되었으며 그러한 변형의 예술은 다른 예술 형태 즉, 건축이나 디자인에도 지대한 영향을 미쳤다.¹⁴⁾

추상영화를 만들었던 비킹 에겔링(Viking Eggeling)의 스승이었던 화가 드랭(Derain)은 시각적인 분열을 가진 큐비스트의 작품들을 '고의적인 불협화음의 예술'이라 칭하기도 하였다. 이렇게 예술 작품에서 부조화를 표현한 현상들은 문학(조이스 Joyce, 슈타인 Stein)¹⁵⁾과 음악(스트라빈스키 Stravinsky, 쇤버그 Schoenberg)의 예에서도 발견할 수 있으며 이들은 동시대에 함께 성장하였다. 동시에 1890년에서

13) Virginia Spate [Orphism : The Evolution of Non-figurative Painting in Paris 1910-1914] Oxford University Press 1979.

14) David Sylvester [About modern Art] London : Chatto & Windus, 1996. pp.36-47

15) Gertrude Stein [Look at Me now and Here I am] Harmondsworth : Penguin, 1971. pp.103-6

1914년까지는 예술과 사상을 어떤 방법으로 논하는가에 의해 특징지어지는 시대이기도 하였다.¹⁶⁾ 프레지(Frdge), 러셀(Russel), 비트겐슈타인(Wittgenstein)의 현대 논리적인 철학과 허셀(Husserl)의 현상학 그리고 프로이드(Freud)의 심리학 역시 이 시대의 결과물이었다.¹⁷⁾ 아인슈타인(Einstein)의 원자학 뿐 아니라 비행기, 라디오 텔리그래피, X-레이도 세잔느의 말기, 젊은 피카소의 시대에 개발되었으며 예술가들은 이와 같은 과학과 정신 분석의 발견들을 통해 상징적이고 로맨틱하게 느껴지는 측면들을 이끌어 내면서 예술 작품의 시각적 영역을 확대시켰던 것이다.

영화가 가지고 있는 특성인 대중성 때문만이 아니라 예술에 있어 시간과 지각에 관한 새로운 이론들은 예술가들을 영화 매체를 통한 '움직이는 회화' (painting in motion)를 시도하도록 이끌어 내었다.¹⁸⁾ 세계 2차대전 전날, [The Cubist Painter](1913)의 저자인 시인 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)는 잡지 'Les Soirees de Paris'에서 애니메이션의 과정을 서술했으며 촬영되진 않았지만 화가 레오폴드 서베이지(Leopold Survage)의 추상영화 작품 '칼라 리듬'(Le Rythme Colore, 1912-1914)의 계획을 한껏 칭송했었다.¹⁹⁾

아폴리네르는 상대성 이론을 1911년에 처음으로 언급했고, 1919년에 레이널(Raynal)과 같은 이들은 큐비즘의 배경이 되는 새로운 과학과 말라르메²⁰⁾의 이론과 반유클리드 기하학을 주창하면서 헬름홀

16) Stephen Kern [The Culture of Time and Space 1880-1918] Cambridge, Mass : Harvard University Press 1983.

17) Casimir Lewy [Commonplace Book] ed. London : Routledge, 1962.; repr. Bristol : Thoemmes Press, 1993. pp.139-43

18) Guillaume Apollinaire [Apollinaire on Art : Essays and Reviews 1902-1918] New York Viking Press 1972. Da Capo reprint 1988

19) Standish Lawdor [The Cubist Cinema] New York University Press 1975.

20) Stephane Mallarme (1842-98) : 프랑스의 시인

츠,²¹⁾ 보쉬에,²²⁾ 칸트²³⁾를 감각에 의존하는 분석의 한계와 실패의 증거로서 인용하기도 하였다. 이 같은 예술 이론의 배경이 되는 고도의 자료와 사상들이 영화의 영역뿐만 아니라 그 당시의 컨템포러리(contemporary), 다이오라마(dioramas), 슬라이드 쇼, 빌보드와 순간적인 정지현상을 표현해 냈던(snapshots) 큐비즘의 배경에 더해졌던 것이다.²⁴⁾

리얼리트 표현을 위해 전통적으로 인지되었던 이미지 표현 방법의 권위는 큐비스트들이 시도했던 새로운 시각적 인지가 가능함에 따라 변화되었다. 브라크와 피카소는 1908년부터 1910년까지 파리와 레스따끄(L'Estaque)에 그려진 세잔느의 초상화와 풍경화를 연구하면서 그들이 무엇을 보았는가에 몰두하였다. 그로 인해 그들은 예술 작품에서 새로운 방법으로 시간과 공간을 연결시켰다. 큐비스트 초상화의 전형적인 스타일은 한 방향에서의 관점 대신에 대상의 다양한 시점과 변화되는 각도의 여러 측면을 보여주는 것이다. 보여지는 시점에 따라서는 시각적인 확실성이 문제시되기도 하지만 대상과 배경 사이의 전통적인 경계 대신에 그림의 각 부분은 동등한 회화적 가치를 지니게 되었을 뿐만 아니라 표면에 그대로 드러나는 표시와 선들, 붓자국들을 통해 이 같은 그림들이 어떻게 그려졌는지 그 과정을 볼 수 있게 된 것이다. 그들의 회화에서는 공간적인 분석만이 아닌 시간성을 발견할 수 있게 된 것이다.

세잔느의 회화와 마찬가지로 그들의 회화는 유동적이고 고정되지 않는 형태를 지님으로서 당시의 예술계에 시각적인 센세이션을 불러 일으켰다. 그들의 작품은 그것이 지니고 있는 개념의 놀랄만한 도약

21) Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz (1824-94) : 독일의 생리학자, 물리학자, 수학자

22) Jacques Benigne Bossuet (1627-1704) : 프랑스의 주교, 설교가

23) Immanuel Kant (1724-1804) : 독일의 철학자

24) Stefan Themerson [The Urge to Create Visions] Amsterdam : Gaberbocchus/Die Harmonie 1983

으로서 예술 작품의 형태와 재료의 급진적인 확장이라는 데서 더욱 혁명적이라 할 수 있겠다. 인상주의자들이 회화적 진실을 찾음에 있어 생생한 시각적 요소를 향해 그들의 눈을 열었다며 마티스, 브라크, 드랭과 같은 야수파들은 순수한 색상이라는 깃발을 내걸면서도 상징적인 예술적 성향에 합류하여 단순히 보여지는 외양을 넘어선 마술과 환상에의 표현으로 돌아섰다. 브라크는 야수파였고 피카소는 상징주의자였지만 그들은 이 두 파를 넘어서는 움직임에선 협력했다고 볼 수 있다. 그들의 작품들은 사물에 대한 인지에 관한 것이었으며 무엇이 보이는가 보다 무엇을 아는가에 중심이 맞추어 졌다. 노먼 브라이슨(Norman Bryson)의 요약에 의하면 “큐비스트의 실험은 르네상스 이래로 회화 역사를 지배했던 그림과 지각 사이의 일치를 깨뜨리는 방법을 찾는 것이었다.”²⁵⁾

큐비즘에서 보여지는 시각적인 기호(sign)는 새로운 자율성을 유발시키며 그러한 자율성은 오브제 뿐만 아니라 기호 자체를 상징하기도 한다. 굳이 큐비스트들이 회화의 다음 단계를 내다보았다고 하지 않더라도 큐비즘은 1910년부터 1914년 사이에 피카소와 브라크에 의해 새로운 추상예술을 이끌어 내었다고 볼 수 있다. 새로운 예술 형태로서 오브제를 깨뜨리고 변형시키고 분석했던 초기 단계에 비해 큐비즘의 두 번째 단계는 다양한 형태와 질감을 가진 것들로 이미지를 합성하거나 새롭게 만들어 내는 폴라쥬였다. 폴라쥬는 대중 잡지 같은 것에서 잘라 내거나 임의로 만들어내 이미지로서 기계 예술 시대에 맞게 정적이고 무묘했던 표면을 강조시키는 것으로부터 얻어낸 새로운 아이디어로서 소개되었다. 대중의 취향에 충격을 주었던 큐비즘의 회화는 유명해짐과 동시에 악명 높은 유산이 된 것이다. 큐비즘의 새로운 시도와 전시회는 시인이면서 예술의 새로운 영감을 글로 썼던 아

25) <The Commonplace Look> : 'object and culture ; still life from Cubism to the conference room' October 17, 1977. p.20

폴리네르에 의해 더욱 고무되었다고 할 수 있다.

오늘날까지도 큐비즘은 절충적이고 능동적이며 분석적이면서 회의적으로 보이는 성격 때문에 단연 현대적인 예술로 느껴진다. 그것은 현대 운동의 지적인 양상을 여실히 드러내는 것이면서 예술적인 핵심이 무엇인가를 극명하게 보여주고 있는 것이다. 여전히 큐비즘은 비평적인 논쟁을 끊임없이 만들어 내는 매력을 지니고 있다. 큐비즘은 어떤 운동으로부터 시작된 것도 아니고 창시자가 우연히 발견해 낸 것도 아니다. 전통적인 형태의 예술이 공격 당하고 있는 예술적 변화의 시기에 두 명의 젊은 화가의 관찰과 연구에 의해 탄생되어진 것이다. 그들의 도전은 전통을 벗어나서 반 서구적인 사상으로 전환되면서 만들어 졌으며 당시에 가장 급진적인 예술이었다. 기계 시대를 드러내는 형태로서 큐비스트들의 신문이나 포장지를 이용한 콜라주 작업은 도시생활을 직접적으로 예술에다 접목시킨 것이었다. 인상주의에서부터 야수파에 이르기까지 큐비즘의 급진적인 예술가들이 나타나기 전까지는 회화에서의 공간과 시간은 단혀 있었다. 오랜 전통대로 예술가들은 색상, 질감 또는 형태의 새로운 변화만을 추구했었다. 도시화된 세상에서 태어나 큐비즘은 관람자와 그들이 보고 있는 대상 사이에서 그 오브제와 그것의 이미지가 내포하고 있는 동일한 증명과 시각적인 진실의 개념을 문제시 삼은 것이다. 후에 뒤샹(Duchamp)이 '망막의 예술'(retinal art)²⁶⁾이라 별명을 붙인 이 합성과 조화로서 통일감을 조성하는 큐비즘의 작품들은 보여지는 외양의 모습보다 개념적인 형태를 추구하는 작업의 선조가 되었다고 할 수 있다.

값싸고 보잘 것 없어 보이는 재료들과 일상의 오브제들은 그대로 보여지는 것을 거부함으로써 과거 이상적인 예술적 가치의 전통에서 멀리 떨어져 나가 새로운 이미지를 만들어 갔다. 이러한 새로운 예술

26) Pierre Cabanne [Dialogues with Marcel Duchamp] London : Thames & Hudson, 1971. sec.14-15

적 가치는 큐비스트들을 더욱 고무시켜 1912-14년 사이 순수한 회화에서 완전히 떨어진 플라쥬와 앳상블라쥬로 나아가게 만들었던 것이다. 큐비즘이 사용한 도시적인 양식과 리듬은 다양한 시점을 만들어 내었고 이러한 양상은 더욱 확산되어 큐비스트의 작품만이 아니라 미래주의자들의 회화에서도 여실히 드러나 있다. 서구 예술 전통인 단일한 시점에 대항하여 큐비즘은 기존의 시점을 파괴함으로써 새로운 시각적 조화를 만들어 내기 위해 점과 곡선, 직선을 유동적으로 사용함으로써 새로운 예술의 선구적인 위치를 차지했던 것이다.

중요한 것은 이러한 큐비스트 예술의 이론적 바탕인 공간과 시간의 회화 속 삽입은 영화 예술의 타당성을 뒷받침 해주는 한편 일시적인 현상을 정지한 상태로 보여주는 시점의 변이는 영화의 몽타주와 같은 영화 문법에 지대한 영향을 끼쳤다는 사실이다. 당대의 영향력 있는 철학자 앙리 베르그송(Henri Bergson)은 영화는 시간의 경로를 그릇되게 생략시킬 수 있다고 언급하면서 '형태는 단지 변이의 스냅샷 시점일 뿐이다'²⁷⁾라는 생생한 은유법으로 시각적 이미지에 대한 모더니즘의 태도를 정의하고 있다. 이것은 또한 실질적인 큐비즘의 정의도 될 수 있는 것이다. 베르그송은 공간의 용어로서 시간을 생각하는 방법을 거부하면서 시간 속의 순간을 하나의 직선처럼 묘사했다. 이미 경험한 시간은 순수한 기간(duration)으로서 보이지 않는 지속성의 흐름이라고 정의했고 이 흐름은 모든 경험에서 특징지어질 수 있다고 보는 것이다. 이와 유사한 이론을 전개한 작가 윌리엄 제임스(William James)는 1890년에 의식의 흐름으로서의 경험을 서술했었다. 그는 '의식은 잘게 나누어짐으로서 나타나지 않고 단지 흐름으로서 보여질 뿐이다.'라고 표현하면서 이러한 현상이 예술 작품에 어떻게 적용되는지를 언급했던 것이다. 이러한 주장과 분석, 연구들이 당

27) Jeoraldean McLain 'Journal of Aesthetics and Art Criticism' vol.44, Fall 1985, pp.41-58

시 새롭게 태어나 영화 예술의 타당성과 그 발전을 유도했다는 것은 지극히 자연스러운 일이라 하겠다.

큐비즘이 회화 속에서 새롭게 발견하게 된 시각의 동등함을 추구하는 동안 영화는 설명적인 해설을 포기하고 그것을 대신할 수 있는 기호들을 창조해 냈다. 1895년부터 1905년까지 영화 작업을 위한 원시적인 스케치들이 발견되었는데 이것들은 사실적인 접근과 그 새로움으로 인해 성공적이었다고 볼 수 있다. 다루는 주제들은 나날이 다양해져 시나리오에 드러난 작가의 의도는 더욱 명확해 졌다. 그러나 무엇보다 중요한 사실은 영화가 지속성을 연출하기 위해 편집의 효과를 개발하고 카메라의 앵글과 각 장면을 변화시키며 서서히 움직이는 등 시점의 변이를 창조하기 위해 새로운 문법을 가지기 시작했다는 사실이다. 이렇게 큐비즘과 영화는 각자의 특성을 발전시켜 나갔으나 그들은 상호 영향력을 행사하는 같은 시대의 산물로서 서로에게 영감을 주고 받으며 성장하였던 것이다. 때문에 에이젠슈타인은 큐비스트 폴 라주로부터 그의 유명한 몽타주의 개념을 이끌어 내는데 성공할 수 있었던 것이다.

인간 중심적인 주제, 감정의 증명이나 감정 이입, 또 표면만을 묘사하는 것등 회화에서 리얼리즘의 기초가 되었던 특질은 초기 모더니스트들이 거부했던 것이며 여기에 더하여 큐비즘은 기술 중심과 대중시대를 환영하는 더욱 폭 넓은 모더니즘을 예견한 것이라 할 수 있다. 큐비즘의 원리로 만들어진 큐비스트 아방가르드 영화는 일상의 재료와 거리의 모습을 담으며 화가들의 순수함을 표현하고 있으면서 후일에는 유럽의 전반적인 모더니즘과 공유하는 성격을 띄고 있다. 때문에 큐비스트 영화는 할리우드의 형식과 제작법에 반대되는 성향을 띠게 되는데 그럼으로 큐비즘에 영향을 받은 아방가르드 영화는 미국에 의해 지배되는 시장에 대항하는 유럽적인 예술 영화와 사회적인 다큐멘터리와 연계하는 현상을 보이게 되는 것이다.

큐비스트들에게 영화는 회화와 조각과 마찬가지로 아방가르드 추상 예술의 발달을 고무시키는 매력적인 수단이었다. 1912년 즈음에 피카소는 살아서 움직이는 듯한 오브제(animated object)에 대해 생각하고 있었다고 그의 친구인 칸바일러는 회고하면서²⁸⁾ 그후 50년이 지나서 피카소는 '마네 이후'(After Manet)라는 드로잉을 위해 '플립북'(flipbook)²⁹⁾ 테크닉을 이용했으며 1913-14년에는 그의 친구 서베이지(Survage)가 만든 추상 영화를 위한 디자인에 대해 알고 있었다고 회고하고 있다. 큐비즘의 새로운 이론과 도전은 영화 예술의 밑바탕이 되는 이론을 가능케 했을 뿐 아니라 이탈리아의 미래주의와 러시아의 큐보 미래주의에 절대적인 영향을 끼치면서 시각 예술가들이 영화라는 매체를 사용하는데 가속을 붙게 한 원동력이 되었다고 볼 수 있다.

이처럼 영화는 사고를 전달할 수 있는 강력한 매체로서 선구적인 역할을 했던 예술가와 사상가의 대단한 흥미를 끌었으며 예술사에서 자가 스타일의 선봉이 된 미래주의자들이 채택한 가장 영향력 있는 장르로 자리 잡았다. 이탈리아에서의 미래주의는 서약과 선언문으로서 그들의 특성을 정의 내렸고³⁰⁾ 러시아인들은 카리스마를 지닌 시인 마야코브스키(Mayakovsky)를 중심으로 미래주의 운동을 펼쳐 나갔다. 예술은 회화를 넘어서 생활 안으로 들어 와야 한다는 큐비즘의 사상은 미래주의자들의 관점에서 보면 지극히 당연한 예술 사상이었다. 미래주의자들은 예술이 갤러리로부터 자유로워져야 하고 매일의 사건의 흐름 속에서 나타나야 하며 문화의 모든 면에 영향을 끼쳐야

28) Daniel Henry Kahnweiler [Juan Gris : His Life and Work] London Lund Humphries, 1947. p.88

29) 낱장의 종이에 조금씩 다른 그림을 그려 한꺼번에 넘겨 볼 때 움직이는 효과를 내게 하는 책처럼 묶은 것

30) Umberto Apollonio [Futurist Manifestos] London : Thames and Hudson, 1973.

한다고 주장한다. 고급과 저급이 합쳐지고 예술 사이의 장벽이 무너져야 한다는 것이다. 이것은 현재에 이르기까지 예술과 대중의 중개자인 아방가르드의 모델이 되었다고 할 수 있다.

미래주의가 취한 아방가르드는 정치적 개혁의 문화적 무기로서 시작되었고 미래주의의 예술적 이념은 문화적인 정치를 표방하면서 직접적인 행동을 취하며 보다 적극적인 자세를 갖게 되었다. 이미 세계 1차대전 전에 준비되었던 1920년대의 미래주의는 정치 운동이 이데올로기에 따라 이분되었을 때 파시스트와 소비에트 체제를 수용하거나 비판할 수 있을 만큼 정치적인 성격을 띠었다. 이탈리아 미래주의자들은 유럽의 각지로 퍼진 미래주의 이념의 초창기 선봉적인 그룹으로서 가장 중요한 역할을 했던 자들이었다. 그들은 미술관 문화의 중심에서 지속적인 혁명과 도발적인 예술로서 야성적인 선언문을 공공장소에 선포하여 폭풍을 일으킨 자들이었다. 그들은 개인적인 숭배의 성격을 지닌 예술을 대중이 있는 장소로 끌어오려고 했으며 절대적이었던 예술의 역할을 바꾸어 놓았다. 그들은 예술 장르 사이를 자유롭게 오고 갔고 루솔로(Russolo)의 '소음 예술'(Art of Noise) 또는 마리네티의 '미래주의 요리법'(Futurist Cooking)에서처럼 옛 것에 대한 개조를 표방하는 새로운 예술을 발명해 냈다. 처음에는 사실주의자로서의 특질을 가졌으나 점차로 새롭고 역동적이며 적극적인 작업 형식을 취하면서 큐비스트처럼 거리의 일상이라는 컨템포러리 주제를 받아들였다. '현대성'에 대한 그들의 생각은 너무도 급진적이어서 부조화를 일으키는 음악과 당시에는 새로운 예술 형태인 영화, 심지어 전쟁과 폭력까지도 기꺼이 받아들였다. 왜냐하면 그들은 전쟁을 예찬하면서 까지도 과거의 모든 것을 청산하길 원했던 것이다.

그러나 무엇보다 중요한 것은 미래주의자들의 이러한 급진적이고 직선적이며 과거에서 벗어나 새로운 예술을 찾아 나선 적극성은 그 밖의 모든 예술 활동에 불을 붙였다는 사실이다. 예술의 주제를 다룸

에 있어 눈에 보이는 소재만이 아닌 무의식적인 세계를 다룬 예술 형태는 초현실주의를 이끌어내는 바탕이 되었고 빛을 이용하여 움직이는 회화를 만들고자 했던 시도는 추상 예술 작품을, 일상의 모습을 담은 거리의 예술은 퍼포먼스라는 장르를, 그리고 비평을 하나의 예술 형태로 다루었던 시도는 다다를 이끌어 내었던 것이다. 심지어 그들은 손을 이용한 테크닉에 의존하면서 예술 작업을 성취했던 과거의 전통을 단절하고 언어적인 요소로 의사소통을 했던 텍스트와 문자를 파괴하여야 한다고 주장하면서 끊임없이 새로운 시도로서 당시의 예술계의 이단자 역할을 자처하기도 했다.

러시아의 미래주의자들도 동일한 주장으로 자신들의 예술적 행동들을 쇄신하기 위해 노력했지만 러시아에서 소비에트로 넘어가는 당시의 상황에서는 그러한 예술 형태는 설득력을 잃게 되어 그 영향력이 쇠퇴해 갔으며 너무도 강력한 이탈리아 미래주의자들의 예술 행위 때문에 상대적으로 빛을 보지 못하게 되기도 하였다. 이탈리아 미래주의는 그들이 러시아에 미쳤던 영향과 같이 후일 동일한 목적을 가지고 움직이는 많은 예술 그룹에 모델이 되기에 충분했다. 그러나 미래주의에 의해 새롭게 변형된 혁명적이고 진보적인 예술적 시도들은 많은 이들의 칭송을 받았지만 불쾌하리 만치 남성적인 성향과 전쟁에 관한 열정을 받아들인 대단히 극단적인 모습은 비난을 받는 이유가 되기도 하였다. 그럼에도 미래주의자들의 이념은 시각 예술 분야뿐만 아니라 문학에까지도 광범위한 영향을 끼치면서 그 영역을 넓혀가고 있었다.

스스로의 의지를 가지고 스스로의 선언문을 출판하고 스스로를 위한 예술 작업을 한 이러한 예술 그룹의 발견은 예술가에 대한 개인적 후원제의 붕괴와 편협한 정부 후원과 화랑 시장 형성이 막 태어난 시기에 생겨난 운동으로서 예술가들에게는 참으로 유익한 일이었다고 볼 수 있다. 미래주의자들의 격정적이고 비정상적인 그리고 균형 잡

히지 않은 다양한 재능의 조합으로 이루어진, 심지어는 아방가르드와 키취의 혼합으로 보이는 작품들은 새로운 예술을 창조하기 위해 자발적인 광고와 다양한 장비를 요구하는 초창기의 허리우드를 매우 닮았다고도 할 수 있을 것이다. 그러나 확실히 미래주의자들은 1916년 '미래주의 영화'(The Futurist Cinema) 선언문에서 영화를 가장 '자율적인 예술'(autonomous art)이라 불렀고 영화는 생생하고도 대중적이면서 그 시대의 역동적인 현상을 은유적으로 표현할 수 있는 훌륭한 예술적 매체라고 단언했다. 그들은 '본질적으로 시각 예술인 영화는 무엇보다도 우아함과 엄숙함으로부터 벗어나서 사진 기술과 리얼리티로부터 떼어내어 회화의 진화를 이루어 내야 한다. 영화는 고상한 것을 반대하고 변형을 통한 인상적이고 통합적인 그리고 역동적이며 자유로운 예술이다'라고 주장했다.³¹⁾

미래주의자들은 브라가글리아(Bragaglia)가 만든 '타이스'(Thais 1916)와 같은 초창기 아방가르드 내러티브 영화의 세트를 처음으로 디자인했을 뿐 아니라 스스로를 위해 영화를 만들기 원했던 최초의 현대 예술가들이기도 했다.³²⁾ 초기 예술 영화에서 보여지는 그래픽 세트는 미래주의의 상징을 나타내기도 했으나 미래주의의 주된 이념인 기계 시대 미학을 표현하는 데는 턱없이 부족해 보였다. 단순히 세트를 디자인하는 것으로는 그들의 이념을 나타내는데 한계를 느꼈던 것이다. 그러므로 최초로 소음 음악을 창조해 내고, 자율적인 예술의 창시자들인 그들은 자신들의 영화를 만들기 시작했던 것이다. 그러나 그들이 만든 결과물이 어떠했는지는 남아있는 서술 자료와 몇 장의 스틸 사진, 보관된 스크립을 통해서만 추측해 볼 수 있을 따름이다. 그렇지만 그들의 시도는 '아방가르드 영화'란 용어가 쓰여진 시

31) Scott MacDonald [Avant-Garde Film : Motion Studies] New York : Cambridge University Press, 1993.

32) A. L. Rees [A History of Experimental Film and Video] British Film Institute, 1999. pp.27-8

기보다 앞선 것이었으며 영화 제작을 위한 최초의 실험들은 영화의 형식과 내용 면에서는 자유로우면서도 서로의 협력에 의해 만들어진 작업이었다고 기록에 남아 있다. 미래주의 예술가들은 그들의 영화 작업을 위해 직접 연기도 했으며 동료들 위해 다른 역할에도 기꺼이 협력했고 협동으로 이루어진 제작 방식으로 규모는 단조롭기는 했으나 제작비를 절감할 수 있다는 장점을 가지고 있었다. 영화의 내용은 1916년 지나(Ginna)의 저서 [Vita Futurism]에서 볼 수 있듯이 권투 글러브들의 토론이나 미래주의 화가 발라와 의자 사이의 사랑과 같이 단순했지만 이것은 1960년대의 브루스 노먼(Bruce Nauman), 윌리엄 베그만(William Begman), 비토 아콘치(Vito Acconci)의 초기 필름을 미리 그려볼 수 있는 자료를 제공하는 가치 있는 것들이다. 어떤 미래주의 영화들은 긴 이야기 형태를 가지거나 더 상투적인 형식으로 만들어지긴 했지만 무엇보다 미래주의 영화는 추상적인 형태로 점점 발전되어 나아갔다고 볼 수 있다.

2 - 2 추상영화 / 절대영화

영화는 1912-30년 사이에 일반적인 예술 세계의 아방가르드와 평행 선상에서 인식되면서 예술의 한 형태로서 이해되기 시작했다고 볼 수 있다. 당시는 큐비즘이나 미래주의에서 나타난 '아방가르드'란 용어가 사회의 커다란 이목을 집중시킨 때여서 예술 영화로서 쓰여졌던 아방가르드란 용어는 혼돈을 피하기 위해 새로운 언어로의 지칭이 요구되었다. 이에 기존 아방가르드와 구분하기 위해 정의된 용어는 리처드 아벨(Richard Abel)에 의한 '내러티브 아방가르드'(Narrative Avant-Garde)이다.³³⁾ 물론 순수 예술에 있어 아방가르드와 영화에 있

33) Richard Abel [French Film Theory and Criticism] vol.2 1929-1939

어 아방가르드를 정확한 선을 그어 구분하기는 어려운 일이다. 이 둘은 동시대에 등장해서 서로의 의미가 겹쳐지기도 하면서 발전했기 때문이며 영화 작가들은 순수 예술 분야와 영화의 영역을 오고 가며 작업을 하였고 예술가와 영화작가들이 서로의 생각을 교류하면서 상업적인 장르 밖에서 활동하는 등 상당히 유사한 양상을 띠고 있기 때문이다.

언어가 있는 예술로서 ‘예술 영화’(Art Cinema) 또는 ‘내러티브 아방가르드’(Narrative Avant-Garde)라 불리어진 장르는 당시 실험영화를 대표하는 용어로서 인정받아 널리 쓰이게 되었다. 이 두 용어는 어느 특정 지역에서만 인정된 것은 아니었기 때문에 ‘내러티브 아방가르드’는 다양하면서도 다국적인 양상을 띠고 있었다. 당시 영화계는 헐리우드 영화에 대한 찬사와 감탄으로 떠들썩했으나 헐리우드가 세계 시장을 지배하려는 움직임이 보이자 그와 같은 찬사는 유럽인들의 반감으로 누그러졌고 심지어 유럽의 여러 나라들은 유럽 시장을 보호하기 위한 시도로 새로운 법과 나라간의 협정을 맺기도 하였다. 그로 인해 미국은 거대한 산업의 힘만으로는 미국 영화를 지탱하는 것이 어렵다는 것을 알게 되었고 미국에 있던 실험영화의 열광자들은 유럽에서 성행하는 예술영화를 동경하며 유럽으로 넘어가서 자신들의 위치를 다지고자 애썼다.

이처럼 1920년대와 30년대는 예술영화라 할 수 있는 많은 작품들이 유럽에서 만들어 졌다. 독일 표현주의 작품이라 할 수 있는 ‘칼리加里 박사의 밀실’(The Cabinet of Dr. Caligari 1919)과 ‘인조 인간’(The Golem 1920)도 그 시대에 만들어 졌으며 소비에트 파³⁴⁾라 할 수 있는 에이젠슈타인, 푸도브킨, 쿨레쇼프, 셔브와 또 프랑스 인상주의 작가라 할 수 있는 루이 델뤼(Louis Delluc), 장 엠스탕(Jean

Princeton, NJ : Princeton University Press, 1988

34) R. Levaco [Kuleshov on Film] London : University of California Press, 1974

Epstein), 제르메인느 뉘락(Gernaube Dulac)도 이 시대에 활발히 작품을 제작하였고 아벨 강스와 무르나우(Murnau), 드레이어(Dreyer)와 같은 독립적인 활동을 했던 감독들도 이 시대의 예술영화 작가의 한 축을 형성하고 있다. 예술가와 동등한 대우를 받았던 영화 작가들은 영화는 그 깊이와 진지함에 있어 다른 예술과 동등하다고 여기므로 상업적인 영화에는 저항하는 성격을 가지고 있었다고 볼 수 있다. 각 나라의 언어로 제작된 예술 영화는 약간의 언어 장벽을 느끼게 하였으나 높은 수준의 시각 예술로서의 예술영화는 언어의 장벽을 뛰어넘는 공감대를 형성하게 되어 헐리우드 영화를 선호하는 일반 대중을 포함해서 전 세계적인 관객을 가지게 되었다.

당시의 예술영화 작가들은 경제적인 후원자 뿐 아니라 문화 조직과 국가의 원조(특히 소비에트의 경우)를 통해서 극장 개봉과 배급을 할 수 있는 환경을 가지고 있었다. 당시에 제작된 예술영화는 작가 한 사람에게 의존하는 구조로 만들어진 것이 대부분이었기 때문에 진지한 비평가들의 관심을 끌기에 는 충분했다. 그러나 예술영화를 만든다는 것은 비록 배급망이 이 같은 영화들을 장기간 보유한다 하더라도 참으로 어려운 사업이었기 때문에 그러한 위험 부담을 갖고 예술영화에 투자할 사람을 찾는다는 것은 결코 쉬운 일이 아니었다. 이러한 현상은 현 시대에도 계속되고 있는 실험영화 작가들의 고민이다. 예를 들면, 각각 1925년과 1930년에 만들어진 에펠링의 '대각선 심포니'와 렌라이의 '투살라바'와 같은 영화들은 단 한번 상영이 되었는데 그것을 다시 보기까지는 20년 또는 30년이 걸렸다. 그러므로 파리, 런던, 베를린, 위소우에 있는 필름 클럽과 조직들은 모든 종류의 예술성 있는 영화를 위해 비 상업적인 상영 일주를 갖곤 했는데 그러한 노력은 예술영화 보존과 배급에 상당히 중요한 역할을 했다고 볼 수 있다. 그로 인해 지금까지 주요 도시에 있는 적은 수이기는 하지만 언제나 열려 있는 예술관 상영은 특정 레파토리를 가지고 오늘날까지도 이어져

을 수 있는 어떤 전통을 가질 수 있게 된 것이다.

이처럼 제한적이고 불안정한 배급으로 인해 예술영화에 대한 정보는 대개 예술 전문지에 의지하고 있었다. 비록 하나 또는 두 개의 주제만을 다룬 소책자 형식을 띤 것이 많긴 했지만 다수는 그 전문성으로 인해 예술영화에 대한 시각을 제시하는데 큰 역할을 하였다. 예술영화의 또 다른 이름인 아방가르드 영화를 처음으로 다룬 급진적인 예술 잡지는 '데 스틸'(De Stijl)로서 다다와 구성주의, 그 밖의 모더니스트 예술 운동내의 다양한 분파와 연결되어 있었다. 후에 스위스를 무대로 만들어진 'Close Up'³⁵⁾, 영국의 'Film Art', 미국의 'Experimental Film'과 같은 전문적인 잡지들이 생겨났다. 'Le Film', 'Le Journal de Cine-Club', 'Cinema', 'Le Gazette des Septieme Arts'와 같은 프랑스 저널들이 가장 활발히 움직이며 예술영화를 분석하고 조망했다.³⁶⁾ 그들의 전체적인 성향은 아방가르드 영화에 대해서 낙관적인 전망과 예찬을 하는 것이었고, 가장 즐겨 다루던 소재는 시의 시각적인 요소들이 영화로 어떻게 변화하는가였다. 이 같은 현상은 주류였던 픽션 영화에도 활기를 띠게 했으며 뿐만 아니라 예술가들이 원하는 독립적인 영화 문화를 창조해 내는데 큰 역할을 하였다.

또한 주목할 만한 현상으로는 영화관에서의 상영이나 활발한 저널리즘만큼 아방가르드 영화를 위한 페스티벌이 다양하게 존재했었다는 사실이다.³⁷⁾ 1929년과 1930년에는 라 사라(La Sarraz)와 로잔느(Lousanne)에서 독립 영화 작가들을 모일 수 있게 한 중요한 행사가 있었고³⁸⁾ 가장 공들인 행사로서는 1929년 스투트가르트(Stuttgart)에

35) Roland Cosandey 'On Borderline', in Afterimage, no. 12, Autumn 1985

36) A.L. Rees [A History of Experimental Film and Video] British Film Institute, 1999 pp.30-1

37) 이와 같은 중요한 대회의 모든 기록은 잡지 'Travelling' no.55에 기록되어 있으며, 그 당시 많은 서적들이 이러한 행사들에 관해 논의했다.

38) Hans Richter [The Struggle for the Film] London : Scolar, 1986

서 있었던 'Film und Foto' 전시를 들 수 있다. 이 전시로 두 권의 주요한 서적이 발간되었는데 베르너 그라프(Werner Graeff)가 쓴 'Here Comes the New Photography!'와 한스 리히터의 'Enemies of the Film Today, Friends of the Film Tomorrow'가 바로 그것이다.³⁹⁾ 프란츠 로(Franz Roh)와 얀 칩홀드(Jan Tschichold)가 편집한 'Photo-Eye'도 이 전시에 관한 것이며 엡스탕이 쓴 'Bonjuor, Cinema'(1923)와 같은 타이틀은 그 당시의 영화에 대한 분위기를 느낄 수 있는 자료가 되기도 한다.

이러한 일련의 행사들은 새로운 영화의 주문 제작을 이끌어 내기도 하였다. 초기 박람회였던 'Kino - Foto'에서는 베테랑 카메라맨인 귀도 시버(Guido Seeber)가 감독한 단편 홍보 영화 'Kipho'의 제작을 가능케 하였다. 독일 바이마르의 'November Group'과 같은 예술가들의 정치적인 연합과 함께 이러한 새로운 영화를 후원하는 단체들이 생겨났고 'French Cine - Club'과 같은 곳에서는 상영과 대여를 통해 독립 프로덕션의 자금을 늘려 장 엡스탕의 'La Glace a Trois Faces'(The Mirror Has Three Faces 1927)과 같은 영화의 제작이 가능하도록 하였다. 아방가르드 영화의 제작은 장 콕토의 '시인의 피', 브뤼엘과 달리의 '황금 시대', 만 레이의 '데 성의 미스테리'를 포함해서 여러 프랑스 아방가르드 영화가 1920년대 후반 'Comte de Noialles'의 후원을 받은 반면 페르낭 레제와 같이 자신의 영화 작업을 위해서 스스로 자금을 모으는 경우도 있었다.

영화를 만드는 것은 어느 정도의 자본과 시간의 투자가 필요하고 촬영에서 편집, 랩 프린팅에 이르기까지 기술적인 도움과 전문적인 조직력이 필요하다. 배우를 포함해서 기본적으로 장비 대여와 같은 일을 위해 투자와 용자를 얻어내기 위한 선택이 요구되고 때로는 가

39) David Mellor [Germany - The New Photography 1927-33] London : Arts Council of Great Britain, 1978

까운 친구들이나 엑스트라들이 기꺼이 어느 특정 역할을 담당해야 할 만큼 자금을 압박을 받기도 한다. 때문에 많은 예술영화들이 이러한 동료들의 도움으로 제작되었는데 끌레르, 꼭토, 브뤼엘등이 이 같이 동료들의 참여로 영화를 제작하였으며 이러한 방법은 일반적인 내러티브 아방가르드 영화에 표준적인 제작 방법이 되기도 하였다. 1940년대와 50년대 미국 아방가르드의 주요 인물인 마야 데렌과 케네스 앵거는 직업 배우는 아주 드물게 기용하고 카메라맨과 기본 인원만으로 작업을 완성한 것으로 유명하다. 예술영화의 제작 방식에 있어 또한가지는 어떤 기술이나 손재주가 있는 화가나 사진작가들에게 호소력을 지닌 것으로서 작가 단 한사람이 모든 것을 총괄하는 방법이다. 카메라와 같은 장비의 발달로 기술적인 사용이 편리해 짐에 따라 이 같은 방법은 더욱 작가들에게 용이한 제작 환경을 만들어 주었다. 기술적으로 단순하게 해결할 수 있는 제작 방식은 약간의 도움만으로도 가능하기 때문이다. 만 레이와 페르낭 레제는 '기계 발레'의 제작을 위해 1920년대 새로운 예술가로 주목받던 미국인 카메라맨인 더들리 머핀(Dudley Murphy)에게 도움을 받았다. 마르셀 뒤샹은 만 레이와 젊은 프랑스 카메라맨 마르크 알레그레(Marc Allegret)와 함께 일했으며 1925년 'Manhatta'를 위해 미국 화가 찰스 쉐러(Charles Sheeler)와 사진 작가 폴 스트랜드(Paul Strand)와 협력했다.⁴⁰⁾ 브뤼엘과 달리에서부터 1950년대에 이르기까지 두 사람이 모여 협력하여 작업한 예는 많이 찾아볼 수 있다. 브르기에르(Brugiere)와 블레이크스톤(Blakeston), 와트슨(Watson)과 웨버(Webber), 알렉세이프(Alexeieff)와 파커(Parker), 찰스(Charles)와 베베 베론(Bebe Barron), 그리고 찰스와 레이 에임스(Ray Eames)등이 그들이다.

당시에 나타난 또 하나의 영화의 분파로서 거론할 수 있는 것은 공

40) Jan Christopher Hurock's Essay <Lovers of Cinema - The First American Avant - Garde 1919-1945>, 1994

상 과학 영화와 만화영화가 상업적인 픽션 시네마로 대안되리 만큼 장르간의 어떤 확고한 경계가 불분명했다는 사실이다. 영화의 많은 형식들이 내러티브와 시적인 이미지를 사용하는 아방가르드 사이를 넘나들었다. 장 비고(Jean Vigo), 루이 브뤼엘, 제르메인느 킬락, 지가 베르토프가 그러했고 잡지 'Close-Up'을 편집하고 영화 'Borderline'(1930)을 공동 감독한 케네스 맥퍼슨(Kenneth Mcpherson), 소설가 브라이어(Bryher), 미국 흑인 배우 폴 로브슨(Paul Robeson)이 그러했다.⁴¹⁾ 일반적인 내러티브와 시적 표현 작품이라 할 수 있는 아방가르드의 차이는 결코 완전하게 구분되지는 않지만, 브뤼엘과 장 비고의 작품에서는 그 차이를 완연히 볼 수 있다. 특히 그의 실험 다큐멘터리 'Taris'(1931)와 정치적 성향을 띤 'A Propos de Nice'(1930)가 그러하다. 비고의 영화는 베르토프의 형제인 카메라맨 미하일 카우프만(Mikhail Kaufman)에 의해 촬영되었다. 베르토프의 'Enthusiasm'(1930)은 미래주의자의 소음 음악을 상기시키는데 해설이 없으며 소비에트 5개년 계획을 경축하는 성향을 지닌 자연스럽지 못한 작품으로 평가된다.⁴²⁾

실험영화의 여러 가지 시도 중에서 어느 특정한 양식으로 불릴 수 있는 작업은 1910년대부터 독일에서 나타나기 시작한 추상영화 또는 절대영화라 할 수 있다. 추상영화는 큐비즘과 다다에서부터 구성주의에 이르는 시기까지 나타나는 예술적 특성을 모두 지니고 있다. 전쟁이 끝난 후 거세게 일어났던 거대한 예술 운동과 이성적인 사고를 가지고 추상 작품을 분석하고 제작했던 헌신적인 노력, 그리고 구성주의자들의 예술이 초기 모더니즘의 비옥한 토양에서 여러 요소들로서 복합적인 특징으로 드러났기 때문이다. 당시 화가들의 영화에 대한

41) Kristin Bluemel [Experimenting on the Border of Modernism] Athens : University of Georgia Press, 1998

42) Elisabeth Weis and John Belton [Theory and Practice of Film Sound] New York : Columbia University Press, 1985 pp.36-8

관심은 고조에 달하였고 1914년 봄 칸딘스키, 마르크, 클레, 쿠빙과 같은 화가들은 후에 다다의 창시자이자 뮌헨 챔버 극장의 젊은 프로듀서인 휴고 볼(Hugo Ball)이 주도한 극장 프로젝트에 직접 참가함으로써 그들의 관심사를 외부에 드러내었다. 볼은 취리히에 있는 갤러리 다다에서 1917년 클레와 칸딘스키의 작품을 보여주었고 그는 직접 칸딘스키의 작품에 관한 강연도 하였다. 클레 역시 1917년 취리히에서 전시회를 가졌으나 다다와의 직접적인 접촉은 1919-20년의 뮌헨에서였다. 1921년경에 리시츠키(Lissitzky)와 메이어홀드(Meyerhold)의 '도시의 역동성'(Dynamics of the City) 그리고 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)의 추상 작품 '3인조 발레'(Triadic Ballet)는 달크로즈(Dalcroze), 라반(Laban), 아돌프 아피아(Adolf Appia)가 무용과 극장 예술에서 취한 초창기 추상 작업에 그 뿌리를 두고 있다.

당시에 러시아에서는 영화를 시각 예술가들이 다루어야 하는 진정한 예술 형태라고 보았다. 칸딘스키가 1914년부터 1921년까지 'Department of Visual Art'라는 극장에서 필름 부서의 감독으로 있었다는 것만 보더라도 시각 예술가들의 영화에 대한 개입을 추측해 볼 수 있는 것이다. 러시아의 예술가들은 영화 언어를 이론화 시키는 업적을 많이 남겼는데 서구 사회에서는 반세기가 넘어서까지 잘 알려지지 않은 선구적인 이론들이었다. 그러나 이러한 계획이나 논의들, 그리고 당시 러시아에서 가능했던 산업적인 연계들에도 불구하고 러시아 예술가들은 러시아 연방정부 산하의 스튜디오 시스템 밖에서는 어떤 실험적인 영화들도 제작하지 않았다. 주제를 승인 받아야 하는 상황이었기 때문에 상업적인 압박에서는 자유로웠지만 실험성에 대한 추진력은 오직 소비에트 몽타주(에이젠슈타인, 베르토프, 쿨레쇼프, 도프젠코)에 의해서만 이루어 졌다고 볼 수 있는 것이다. 소비에트 정부의 강력한 통제로 에이젠슈타인과 베르토프는 둘 다 자신들의 독립성에 대해 강한 의구심을 가지고 있었지만 대부분의 러시아 영화 작가

들은 서구 사회에 영화가 소개되면서 기대하지 않은 명성을 얻었고 더욱 강력한 지지를 받게 되었으므로 정부의 통제에 굳이 반발을 가질 필요가 없었던 것이다. 그러나 러시아에서 서구 스타일의 영화 아방가르드는 존재하지 않았지만 관료주의에 대항하는 셔브(Shub)와 베르토프(Vertov)의 절대적인 영화 형식과 결정적인 다큐멘터리주의는 아방가르드의 폭 넓은 역사의 한 부분을 차지하고도 남음이 있는 것이다.⁴³⁾

서구 유럽의 초기 추상적인 아방가르드 영화는 색상으로 화면이 뒤덮어지는 효과를 보여 줌으로써 신인상주의를 불러일으킬 만한 것으로 필름 자체가 프로젝터를 통과하는 투명한 조각이라는 것을 보여주는 작업이었다. 비평가이자 미술 화상인 다니엘 앙리 칸바일러(Daniel Henri Kahnweiler)는 필름에 손으로 추상 그림을 그리는 것은 1912년 즈음 큐비스트들 사이에서 논의 되었다고 회고한다. 그러나 1910년 이전에 생 필름에다 그림을 그리고 1912년 그 결과를 기록하여 [추상 영화 - 색채의 음악](Abstract Film - Chromatic Music)을 썼던 미래주의자 예술가 지나(Ginna)와 코라(Corra)의 실험이 우선되었던 것은 사실이다.⁴⁴⁾ 이 필름들이 현존하고 있지는 않지만 기록은 되어 있어서 실험적인 복원을 목적으로 칼라 스케치로 기록을 따라 해보면 만들어 질 수도 있을 것이다. 녹색 색상의 부분이 처음으로 시작된다. 그러면 작은 빨강 색의 별 모양이 스크린 위에 뿌려지며 녹색 점들이 빨강을 흡수하고 스크린은 다시 원래의 색상으로 되돌아온다. 필름은 1분간 지속된다. 삼원색이나 스펙트럼을 이용하여 7가지 색상들이 따라오고 둘 또는 그 이상의 복잡한 에피소드를 표현하는 형태들이 나타난다는 것이 그것이다.

43) Jay Leyda [A History of the Russian and Soviet Film] London : George Allen and Unwin, 1973.

44) Malcolm Le Grice [Abstract Film and Beyond] London : Studio Vista, 1977.

손으로 그린 필름이 현존하는 실례는 노먼 맥라렌(Norman McLaren)이 글래스고(Glasgow)⁴⁵⁾에서 만든 그의 첫 번째 필름과 렌 라이(Len Lye)가 1935년에 만든 'Color Box'가 1930년대 중반에 재발견됨으로서 알려지기 시작했다.⁴⁶⁾ 라이는 상사인 존 그리어슨(John Grierson)과 5루블에 제작하기로 약속했기 때문에, 맥라렌은 오래된 몹쓸 필름을 갖고 있던 예술 학교 학생이었기 때문에 둘 다 저렴하게 제작했어야 했다. 후에 이와 같은 핸드 페인팅과 프레임 페인팅은 1940년대 후반 미국의 해리 스미스(Harry Smith)로부터 베라 노bauer(Vera Neubauer), 케이라 파커(Kayla Parker), 스투어트 힐튼(Stuart Hilton)로 이어지면서 아방가르드 영화의 한 줄기로서 그 명맥을 유지하고 있다. 핸드 페인팅 필름은 초기 영화 작업에 있어 주요한 방법으로서 초창기에는 큐비스트나 미래주의 화가들에 의해서 시도되었다. 작업에는 두 가지 방법이 있는데 하나는 투명한 필름 조각에 직접 그림을 그린 후 프로젝터를 사용하여 움직이는 효과를 주는 것이고 다른 하나는 필름 조각을 한 프레임 한 프레임 분리시켜 개별적인 유니트에 그림을 그리는 것이다. 렌 라이는 칼라 필름 '문신 교역'(Trade Tatto 1937)에서 1970년대에 개봉된 '자유로운 급진주의자'(Free Radicals)에 이르기까지 이 두 방법을 모두 사용했으며 동시에 음악적 효과를 얻기 위해 프레임을 끊어내기도 하였다.

지나, 코라, 서베이지가 디자인 한 추상 영화는 생 필름 조각에 직접 그림을 그리는 것뿐만 아니라 필름 상에 얽은 색조를 띠게 하거나 색감을 바꾸는 색상의 효과를 내기도 하였다. 이러한 실험들은 대대적인 영화 장비와 기술을 사용하는 예술가들이 증가함에 따라 퇴색하기 시작했다. 초기의 실험영화 작가들은 시행착오를 겪으면서 기술적인 면을 익혔기 때문에 특히 초기 단계인 1910년대와 20년대의 추상

45) 영국 스코트랜드의 클라이드 강에 면한 최대의 항구 도시

46) David Curtis [Norman McLaren] Edinburgh : Scottish Arts Council Catalogue, 1977.

영화가 때때로 기술적인 문제에 있어 혼돈을 겪고 있었음을 발견하는 것은 그리 놀랄만한 일은 아니다. 사실 1차 세계대전 후에 처음으로 완성된 추상 영화들은 직접 그림을 그려 놓음으로서 만들어진 것이 아니라 애니메이션 방법을 채택함으로써 만들어 졌다고 할 수 있다. 개별적으로 분리되어 그려진 드로잉과 그림들은 강단이나 벤치에서 싱글 프레임으로 촬영되었다. 그러한 그림들이 카메라의 개입과 작가의 철학적인 사고의 과정을 거쳐 영화의 형태로 변형되었던 것이다. 추상영화는 1919-25년 후기 큐비스트들이 이용한 사각형과 직선, 곡선 등으로 순수한 그래픽 형태에 새로운 줄무늬 이미지를 만들어 내기도 하였는데 이러한 것들이 다양한 공감각을 표현하면서 기본적인 형태들(사각, 원, 삼각형)이 리듬 있게 연출되면서 마치 인간의 행동처럼 움직이는 모습들로 스크린을 채우기도 하였다.

예술가들에게 중요한 하나의 노선이었던 추상영화는 또 한가지 주요한 주제를 가지고 있는데 그것은 멜리에스(Melies)의 원시적인 마술이나 판토마임에서 드러나 있는 희극적인 풍자를 사용하는 것이었다. 모더니즘이 내포하고 있는 아이러니한 유우머는 마리네띠와 그 동료들이 만든 '미래주의자 이력'(Vita Futurist 1916), 이것의 러시아 사본인 '미래주의자 카바레의 드라마'(Drama of the Futurist Cabaret 1913), 에이젠슈타인의 '글루모프의 일기'(Glumov's Diary 1923), 마야코프스키의 코믹 인형극 영화, 끌레르(Rene Clair)의 '막간'(Entr'acte 1924), 한스 리히터(Hans Richter)의 코미디 '정오의 유령'(Vormittagspuk 1928)과 같은 영화에서 표현되어 있다.

코믹 희극의 형태가 영화 예술가들에게 지속적으로 나타나는데는 두 가지 이유가 있다. 먼저, 그것은 드라마가 리얼리즘을 통해 보여져야 한다는 강박관념과 짜임새를 요하는 내러티브 논리로부터 영화를 해방시키기 때문이다. 그것은 풍자적 희극과 비상식적인 코믹 스타일을 가능하게 했으며 통찰의 전복과 무의식의 표현을 재치 있게 농담

을 가지고서 표현할 수 있게끔 한다. 두 번째로는 마술과 초기 코미디 영화는 사실주의 영화가 배제하였던 스톱 프레임 모션(stop frame motion)과 다양한 스피드를 이용한 것 등의 고안을 자유롭게 사용할 수 있다는 점이다. 기본적인 방법과 기존의 형식으로 영화 작업을 하는데 흥미를 가졌던 주류에서 이탈하여 '가지 않는 길'을 택했던 이들이 코믹 희극의 길을 고수하고 있었던 것이다. 유럽과 미국에서 '아방가르드'와 '예술 영화'에 관한 정의가 대중 영화에 반대하는 많은 분파와 연관되어 있음을 볼 때 희극적인 요소를 가진 영화들을 그 만큼 주류에서 이탈하였으면서도 과거의 희극 장르를 새롭게 계승하는 모습으로 보여졌던 것이다.

또 한가지 추상영화에 있어 언급해야 할 것은 영화와 시의 만남으로 이루어진 서정적인 추상영화에 관해서 이다. 1913년경 미래주의자들이 만든 짧은 실험영화는 영화 시(cine-poem)의 시작을 가능하게 하였다. 다시 말하면 시적인 이미지를 영화 속에서 표현하고자 하는 노력이 있었다는 것이다. 영화 속에 드러난 시적인 이미지의 배후에는 영국의 시인 에즈라 파운드(Ezra Pound)가 있었다. 파운드는 시를 언어적인 텍스트뿐이 아닌 시각적 용어로서 정의하고자 하였다. 상상주의(Imagism)⁴⁷⁾를 주창한 그의 새로운 시를 위한 신조는 정지된 한 순간으로서의 이미지를 시적인 언어로 표현해 내하고자 하는 것이었다. 그는 '이미지는 시간의 순간적인 지점에서 지적이고 감각적인 복합적 현상을 표현하는 것이다.'라고 하면서 이미지는 또한 모더니즘의 특질을 간결하게 묘사하는 것이라고 정의 내렸다.⁴⁸⁾ 최초의 이미지스트라 할 수 있는 에즈라 파운드는 시의 단편적인 요소와 산문의 지속성 사이의 전통적인 구분을 재정의 하기도 하였다.

47) 1910년대에 일어난 영, 미의 자유시 운동으로서 문자적인 표현에 그치지 않고 시가 불러일으키는 시각적인 이미지를 중시함

48) K. Pomorska and S. Rudy [Language and Literature] London : Harvard University Press, 1987. pp.111-12

시와 산문은 언어적인 축을 따라서 구분될 수 있는데 산문은 특정 사고에서 나온 용어를 공들여 풀어 봄으로서 설명적인 단계의 차원을 넘어서는 문학 형식이라 할 수 있다. 그에 반해 시는 용어들의 대비와 조화로서 만들어지는 은유를 기본으로 하고 있다.⁴⁹⁾ 이 두 가지 영역의 차이점에 대해서는 많은 연구가 있는데 쇼클로브스키(Shklovsky)의 1927년 에세이인 '영화에서의 시와 산문'(Poetry and Prose in the Cinema)⁵⁰⁾을 보면 영화에 있어 시와 산문은 별개의 장르이며 그것은 리듬에 의해 달라지는 것은 아니라고 하고 있다. 또한 시적인 요소를 가진 영화는 다른 어떤 형식의 영화보다 그 의미의 요소들을 그 무엇보다 훨씬 더 훌륭하게 표현할 수 있다고 언급하고 있다.

또한 영화의 드라마틱한 환영에 기초를 둔 이미지의 연속적인 흐름은 그 흐름을 파괴하거나 방해하기 위해 사용되는 영화 편집이 가지는 힘과 대조된다. 이미지의 연속적인 흐름은 다음에 무슨 일이 일어날 것인가를 확신시켜주는 장면 장면에 대한 기대로서 얻어지는 반면 영화 편집의 힘은 유머가 가지는 돌발적인 요소처럼 놀라움과 극적인 상황으로 뛰어들게 되는 갑작스런 상황에 세워지게 되는 것이다. 그러나 모든 드라마 영화가 시적인 요소를 포함하고 있고 많은 아방가르드 영화가 내러티브와 결합하고 있는 것을 볼 때 이 두 가지 형태는 명확하게 구분 질 수 있는 것은 아니지만 실험적인 영화의 어떤 부분에서 보면 고의적으로 구별하려는 노력을 엿볼 수 있기도 하다. 여하튼 시와 산문의 구별은 아방가르드 실험영화 작품을 이해하는데 도움을 준다고 할 수 있다. 최대한으로 넓은 관점에서 볼 때 실험적인 영화는 시적인 예술의 확장에서 보여질 수 있고 드라마적인 영화

49) Roland Barthes [Elements of Semiology] London : Jonathan Cape, 1967. pp.60-1

50) Maya Turokovskaya [Tarkovsky - Cinema as Poetry] London : Faber & Faber, 1989. p.10

는 소설이 이끌어내는 형식처럼 진행되기 때문이다.

초기 추상영화에서 보여지는 '시네 포엠'은 앙리 쇼메(Henri Chomette)⁵¹⁾가 1925년과 1926년에 걸쳐 제작한 '순수 영화를 위한 5분'(Cinq minutes du cinema pur)에서 볼 수 있다.⁵²⁾ 그의 첫 번째 기행영화로서 극도의 흥분상태에서 만들어 졌던 이 영화는 파리의 여행을 빠른 속도로 보여주고 있다. 카메라는 쉼이 없이 강과 길, 기차길을 따라서 움직인다. 영화는 여행의 흐름을 보여 주면서 카메라의 지속적인 흐름과 연결되어 있다는 점에서는 산문적이라 할 수 있다. 그러나 또 다른 관점에서 보면 카메라의 눈은 연결되지 않는 공간을 가로지르며 기록하는 은유를 내포하기 때문에 또한 시적이라고 볼 수도 있다. 쇼메의 영화는 사람의 간섭으로부터 자유롭게 보여지는 순수한 형식을 추구하기 위해 내러티브 같은 설명적 요소들을 많이 배제했음을 알 수 있다. 그에게 있어 영화는 사실의 나열이 아닌 시로서의 리듬을 가지며 인간의 상상력에 집중시키기 위해 어떠한 구차한 설명도 필요 없었던 것이다. 그 당시의 영화 작가들과 공유해 온 쇼메의 사상은 세상에 나타나 있는 이미지의 변형을 보여주는 추상이었다고 할 수 있다. 쇼메의 영화에서 나타나는 이러한 특징은 당시의 시각 예술가들이 문학적인 요소를 영화 속에 흡수하여 나타내고자 했던 추상의 세계를 보여주는 시네 포엠의 주요한 경향이었던 것이다.

추상영화의 또 다른 노선으로서 절대영화를 들 수 있는데 이러한 영화의 경향은 1916년과 17년경에 스웨덴의 예술가이자 다다이스트인 비킹 에겔링(Viking Eggeling)이 작업했던 두루마리 형태의 드로잉

51) 르레 끌레르의 형제인 그는 오늘날 그리 알려져 있지는 않지만 그가 만든 일련의 영화작업은 시네 포엠의 대표적인 양식으로 받아들여지고 있다. 그는 1927년 라바(Rabat)에서 전쟁 특파원으로 있을 때 31세의 나이로 요절했다.

52) Richard Abel [French Cinema : The First Wave 1915-29] Princeton, NJ : Princeton University Press, 1984.

시리즈에서 야기되었다고 볼 수 있다.⁵³⁾ 큐비스트 스타일을 가진 비주류 화가였고 음악가였던 그의 연속적인 실험들은 음악과 회화의 조화를 연결시키는 연구에서 시작되었다. 그는 1918년부터 동료인 다다이스트 한스 리히터(Hans Richter)와 협력하여 음악과 회화의 유사성을 찾아내고자 했으며 1920년경에 그들의 작업을 필름에 옮기는 첫 시도를 하였다. 나중에 그 둘은 의견이 맞지 않아 협력을 그만두게 되고 리히터는 바우하우스 구성주의에 가까운 기하학적인 형태를 표현하는 쪽으로 돌아섰다. 에겔링은 바우하우스 학생이었던 에르나 니메어(Erna Niemeyer)의 도움을 받아 혼자서 작업했다. 그는 그의 '대각선 심포니'(Diagonal Symphony)를 완성한 지 얼마 되지 않는 1925년에 사망했는데 '대각선 심포니'는 1925년 베를린에서 큐비스트, 다다, 바우하우스의 예술가들 - 리히터, 루트만, 레제, 끌레르, 허쉬펠드 맥(Hirschfeld Mack) - 이 주도한 그 유명한 노벰버 그룹(November Group) 발표회에서 초연 되었다. 이 영화는 에겔링의 두루마리 드로잉을 물려 받았던 리히터가 1940년대에 미국에서 재상영을 하기 전까지는 다시 보기 힘들었는데 아마도 원본의 길이에 반이나 삼분의 일 정도는 잘려 나갔을 것으로 추측되고 있다.

그러나 남아있는 10분 정도 길이의 필름은 추상영화 역사에 독특한 발자취를 남기고 있다. '대각선 심포니'는 1920년대와 1930년대의 추상 영화를 잇는 다리 역할을 한다고 할 수 있으며 영화에서 보여지는 지극히 추상적인 형태와 모양들은 1915년에서 20년 사이 에겔링이 자연을 관찰하며 얻어낸 추상 형태를 반영하는 음악적인 패턴과 표시들을 재현하는 것이었다. 또한 이 작품은 아르 데코의 톤과 선의 섬세한 분석을 보여주고 있는데 그것이 지닌 직관적인 이성주의는 큐비스트 예술과 베르그송의 지속에 관한 철학, 칸딘스키의 공감각 이론에 의

53) Elizabeth Weis & John Belton [Theory and Practice of Film Sound] New York : Columbia University Press, 1985. pp.36-8

해 결정된 것이었다고 에겔링은 그의 노트에 적고 있다.⁵⁴⁾ 영화에서 나타난 환유적인 라인과 커브와 삼각뿔 모양의 움직임들은 필름의 초반부터 소개되어 끝날 때까지 예측할 수 없는 다양한 변화를 보여주고 있다. 동시에 시각적인 조화, 융합, 분열을 통해 은유적인 형태를 음악적으로 느낄 수 있도록 제작한 것이다. 영화에서 드러나는 은유와 유추는 영화가 무성으로 보여져야 한다는 그의 주관에 따라 만들어진 형상들이었다.

에겔링의 작품과 같이 리히터, 루트만, 피싱어의 추상영화들은 움직임은 회화의 개념을 기본으로 하고 있으나 리히터(Hans Richter)의 '리듬'(Rhythmus 1921-24) 시리즈와 루트만(Walter Ruttmann)의 '오푸스 1-4'(Opus)는 그 제목에서 알 수 있듯이 시각 음악을 내포하는 작품이라 할 수 있다.⁵⁵⁾ 이처럼 당시의 작품들은 제목에서 영화의 내용을 유추해 볼 수 있었는데 1928년 뮐락(Dullac)의 '주제와 변형'(Themes et Variations)과 레제(Leger)의 '기계 발레'(Ballet Mecanique)등 그 밖의 그 시대에 만들어진 다른 필름들도 그와 같은 형태를 취하고 있다. 순수한 추상영화(혹은 절대영화)는 시각적인 것과 음악적인 것의 유사성을 발견하여 접목시켰다는 점에서도 특기할 만하다. 이 두 가지의 요소를 서로 결합하여 어우러지게 하는 것은 영화를 통해 순수한 형태로서 전세계적인 언어를 이룩하려는 것으로 아방가르드 영화의 이상적인 목표를 지향하는 것이었다. 이러한 현상은 예술과 감각 사이의 소통을 추구했던 칸딘스키가 [예술에 있어서의 정신적인 것에 대하여](On the Spiritual in Art)에서 표현한 공감각적인 사고가 이론적인 뒷받침을 해주고 있었다. 또한 오스카 피싱어(Oskar Fischinger)의 '순환'(Circle 1932)과 '움직이는 회화'(Motion

54) Peter Wollen [Lund Celebrates Dada Child] PIX, 2. London : BFI, 1997.

55) Peter Wollen [Visual Display - Culture Beyond Appearances] Seattle : Bay Press, 1995.

Painting 1947)와 같은 주요 작품들은 대단한 인기를 누리며 다른 추상영화에 많은 영향을 끼쳤는데 이 작품들은 바그너와 바하의 음악에 색상의 움직임을 정확하게 일치시키는 작업으로 이루어진 것이었다. 비록 리히터와 루트만이 그들의 추상실험을 이용하여 상업 광고 영화를 만들기는 했지만 그들은 자신의 상업적인 작업은 별개의 모험이라고 여겼다. 그러나 피싱어는 새로운 추상 영화를 창조하기 위해 전문 제작 시스템인 스튜디오 프로덕션을 사용하였고 비전문가인 다수의 관중을 위해 팝 음악과 클래식의 혼합 같은 가벼운 음악들도 받아들였다. 피싱어가 1930년대에 미국으로 이주한 후 디즈니 영화에 강력한 영향력을 행사했다는 것은 그리 놀랄만한 일은 아닌 것이다. 특히 디즈니의 '환타지아'(Fantasia)의 제작에는 본격적으로 고용되어 깊은 관여를 하면서 그의 대표적인 작품으로 손꼽히게 만들었다.

피싱어의 작품은 그의 아내 엘프리드(Elfriede)와 미국인 큐레이터 윌리엄 모리츠(William Moritz)에 의해 잘 보존되어 있다. 그는 모든 기록이 남아있는 그 시대의 몇 안 되는 추상영화 작가 중 하나이다.⁵⁶⁾ 그 시대의 많은 추상영화들은 완성을 보지 못했거나 분실된 것이 대부분인데 그나마 에젤링이 그의 조국 스웨덴의 예술사 학술 논문에서 다루어지고 있을 뿐이다. 그 밖의 현존하는 추상영화는 작가 자신이 보관했거나 기록해 두었기 때문에 알 수 있는 것이다. 심지어 리히터와 루트만의 작품도 잘 알려져 있는 몇 편과 자주 상영된 영화만이 그 존재를 알 수 있을 정도이다.⁵⁷⁾ 추상영화의 기록 보존이 미비하다는 것은 루트만의 '오푸스'를 위해 특별히 작곡된 음악의 악보조차도 거의 연주된 적이 없는 데다 전혀 녹음되지도 않은 것을 보면 알 수 있다. 뿐만 아니라 현존하는 추상영화도 대개는 원래의 음악이

56) William Moritz [Film Culture] 1974. pp.58-60

57) P, Adams Sitney [The Avane-Garde Film : A Reader of Theory and Criticism]

New York : New York University Press Anthology, 1978.

나 음향 없이 흑백 프린트 필름으로 볼 수 있을 따름이다. 레제와 리히터는 그들 생전에 자신들의 초창기 영화들을 이러한 형태로라도 종종 상영하곤 했다. 뒤상이 회전판을 이용해서 만든 '빈혈증 영화'(Anemic Cinema)도 그 당시에 승인받기 힘들었던 다양성을 주의 깊게 추적한 작품이었으나 이 역시 일반인들이 볼 수 있는 경우는 매우 드물었다. 비록 1920년대 이후가 순수한 절대영화의 절정의 시기라고 간주한다 할지라도 음악과 색상의 변형으로 이루어진 그러한 영화들을 일반인들이 쉽게 접하는 것은 어려운 일인데다 작가 자신들도 보다 더 엄격하게 제작하고 보관하였으므로 대중적인 공개란 그리 흔한 일이 아니었던 것이다.⁵⁸⁾ 리듬(Rhythmus) 시리즈로부터 시작된 한스 리히터의 초기 추상영화는 주로 1923년부터 1925년에 걸쳐 제작되었는데 그것들은 그가 미국으로 이주한 후에 20여년이 지나서야 재상영되고 재편집되었다. '식전의 유령'(Ghost Before Noon 1928)과 같은 작품은 후에 새로운 사운드 트랙이 입혀지기도 했지만 원본을 보는 것만으로도 초기 작품의 생명력과 작가의 상상력, 그리고 기술의 빠른 습득을 보여주기에 충분하다. 리히터가 '리듬 23'에서 보여주듯 추상영화의 첫 시도는 스크린 공간에서 기본적인 형태 - 원, 삼각, 사각 - 들이 언어를 가지고 있는 것처럼 느끼게 되며 작가는 거기에다 거친 질감을 덧붙임으로서 더욱 다양한 효과를 표현하고 있다. 큐비스트 화가들처럼 그는 사각형과 직사각형을 팽창시키거나 감소시키는 장면들을 만들어 내기 위해 자르거나 붙이는 그래픽 효과를 사용하기도 하였다. 이 같은 생생한 물체들이 흩뿌려 배치되는 것으로서 직선 모양의 드로잉을 나타내기도 하는데 이러한 효과는 시각적인 음악에 대한 표현이기도 하며 순수 형태에 가미된 다양한 미적 효과를 불러일으키는 것이었다. 루트만처럼 리히터 역시 영화의 시각적인 역동성

58) Werner Sudendorf [Kinematograph] no.1 : Frankfurt am main ; Deutsches Filmmuseum, 1984.

을 표현하는데 있어 신중을 기하며 다양한 시도를 했던 것이다. 루트만과 리히터의 작품 스타일은 에젤링에 비해 더 거칠고 더 큰 시각적 효과가 있었으며 그들은 선이 가지고 있는 섬세함을 표현하고자 규칙적이면서 선명하고 기본적인 형태들을 선호했다.

에젤링은 추상영화를 제작함에 있어 또 다른 목표를 추구했다. 드랭 혹은 브라크 같은 큐비스트 화가들과 칸딘스키의 선의 추상에 영향을 받은 그는 시간에 맞추어 드로잉을 기록하는데 영화를 사용했다. 그는 후기 큐비스트 아이디어를 영화 형식에 도용함으로써 이미지가 관객과의 특별한 관계를 갖게 되도록 하였다. 에젤링이 보여준 '대각선 심포니'에서의 각이 진 면들의 현란한 울동과 화면을 매우는 주체적인 움직임은 관객을 압도하여 인간이 중심이라는 생각을 떨쳐버리게끔 만들기도 한다. 큐비스트 드로잉에서 영감을 얻은 에젤링의 작품은 그가 그의 노트에서 스케치한 것처럼 선들의 움직임과 음색의 조화가 완벽한 관계를 이루고 있음을 알 수 있다. 많은 종류의 선과 형태가 사용되어 어두움과 밝음, 열림과 닫힘 등의 효과를 내고 거기다 다양한 음색이 더해지면서 전형적인 큐비스트 예술의 복합적인 암시를 다시 한번 상기시키고 있는 것이다. 이 영화는 직접적인 드로잉으로 만들어졌다기 보다는 움직이면서 잘려 나가는 변형되는 형태들을 표현하기 위해 풀라주 방식을 선택하고 있다.

1925년까지 초기 추상영화 작가들 중에서 발터 루트만은 가장 야심찬 훌륭한 작가였다고 할 수 있다. 건축가로서 교육을 받았으며 전문적인 애니메이션 기술을 가지고 있었고 피싱어와 마찬가지로 카메라의 움직임 같은 특별한 테크닉을 사용할 줄 알았다. 루트만은 추상적인 기호의 순수한 구성주의자인 리히터와 형태와 음악으로 인간의 감각을 깨우려고 사물을 의인화시키는 피싱어의 중간 단계쯤에 위치한다고 할 수 있겠다. 루트만의 작품에서는 리히터와 피싱어가 추구했던 두 가지 양상 모두를 볼 수 있다. 'Opus 1 -4'에서 보여지는 간헐

적으로 등장하는 내러티브는 삼각형과 직사각형 같이 커브와 각이 진 형태들이 충돌하거나 춤을 추듯 움직일 때 그 효과를 배가시키고 있다. 1919년에 발표된 리히터, 에겔링의 '전 세계적인 언어'를 위한 프로그램은 루트만이 'Opus' 시리즈를 착수했을 때인 1921년에 시작되었다. 리히터와 에겔링 뿐만 아니라 루트만도 음악, 신화, 신체를 이용하여 '전 세계적인 상징주의'를 표방하며 순수하고 전형적인 형태를 이용하여 상징적인 추상영화를 이끌어 내었던 것이다.

루트만의 'Opus' 시리즈는 그의 협력자가 그러했던 것보다 더욱 추상적인 형태를 표현하는데 성공했다고 볼 수 있다. 그의 작품은 그 시대의 대부분의 추상영화 보다 스크린 공간에 대한 이해가 뛰어나며 다양하게 겹쳐진 모양과 스크린의 기하학적인 분석은 결정적인 작용을 하여 그 작품성을 더해 주고 있다. 루트만은 다른 추상영화의 일반적인 성향이 속도를 표현하는데 주력하고 있을 때 느리고 불규칙적인 진동을 표현하고자 확신을 가지고 리듬을 분석하고 연구하였다. 그것의 한 결과로서 어떤 장면에서는 수평적으로 흔들리는 빛과 수직적인 흐름이 동시에 표현되는데 이러한 효과는 후에 베르토프 (Vertov)의 '카메라를 든 사나이'(Man with a Movie Camera 1928)에서 보여지는 카메라 셔터의 움직임과 창문틀의 장면을 상기시키고 있다.

이처럼 'Opus'에서 보여지는 시각적으로 충격적인 새로운 사실의 성취에도 불구하고 루트만은 1925년 이후에는 더 이상 추상영화를 만들지 않았다. 루트만이 작업을 중단하고 새로운 객관성이 등장하면서 초현실주의에 나타나는 억제된 이미지 표현으로의 회귀 그리고 에겔링의 사망으로 인해 절정에 달했던 추상영화 운동은 쇠퇴하기 시작한다. 역사적으로도 주요 급진적인 예술 운동은 쇠퇴하기 시작했으며 수년 내에 이루어진 국가적인 억압(러시아와 독일)이 있었으며 정치적으로는 좌파에 의해 예술적 가치가 거절을 당하는 사건을 겪게 된

다. 루트만의 후일의 경력도 이 같은 역사 앞에서 나락하게 된 것이다. 때문에 추상영화의 흔적은 추상적인 형태들이 기차길에 녹아들며 사라져 버리는 이제는 고전이 되어 버린 루트만의 작품 '베를린'(Berlin 1927)의 오프닝 장면에서 상징적으로 나타날 뿐이다. 이와 같이 역사적인 상황과 독일 추상영화 작가들의 취향의 변화와 경제적인 압박감 때문에 1920년대 중반 후에 들어서면 피싱어 혼자만이 추상 애니메이션을 추구하며 미국에서 그 작업을 마무리 짓게 된다. 또한 패션과 광고 영화를 만들었던 리히터는 '필름연구'(Filmstudie 1926)에서 서정적인 플라주로 전환하였는데 이것은 영화 속의 공간에서 관객을 혼돈 시키고자 은유적인 표현을 위해 인간의 안구를 이중인화 함으로서 추상과 실사를 함께 섞은 작품이었다. 그가 만든 일련의 영화들은 후일 초현실주의자들이 추구한 사이코 드라마의 선구적인 역할을 했다.

2 - 3 다다 / 초현실주의

초현실주의자들은 미래주의자들이 그러했던 것처럼 두 세계대전 사이에서 현대 예술을 지배했던 그룹이다. 루이 아라공(Louis Aragon), 폴 엘루어드(Paul Eluard), 앙드레 브레통(Andrre Breton)과 같은 이들이 초현실주의 이념을 만든 리더들이었다. 어느 정도는 정당의 성격까지 띤 그들은 여러 종류의 잡지를 통해 자신들의 이념을 관철시켰으며 이론적인 위치에 있어서나 정치적인 위임에 있어서 그 입지를 강화시켰고 무엇보다 그들의 작업들은 예술과 삶 사이의 장벽을 허물고 이성적인 사고를 전복시켰다는데 그 의의가 있다 하겠다.

이 운동은 다다의 파편으로서 1924년에 생겨났다. 다다와 초현실주의 이 두 그룹은 1914년부터 1918년 사이 세계 전쟁 가운데서 전쟁의

직접적인 영향을 받고 일어난 운동이다. 다다는 1916년 즈음에 취리히를 중심으로 모인 예술가들에 의해서 결성되었는데 그들 중 어느 정도는 평화주의자였고 그 밖의 이들은 전쟁으로 상해를 입었거나 조국의 징병 제도에 저항하는 자들로 이루어 졌다.⁵⁹⁾ 중립국인 스위스가 그들의 피난처였으며 젊은 발터 벤야민(Walter Benjamin)과 다다의 가장 중요한 운동가인 휴고 볼(Hugo Ball)과 그의 친구들은 그 유명한 다다 나이트 클럽인 '카바레 볼테르'(Cabaret Voltaire)에 모여들어 그들의 사상을 논하곤 하였다. 볼의 일기장인 '시간을 넘은 비행'(Flight Out of Time)은 1927년에 출간되었는데 다다의 즉흥적인 퍼포먼스와 신 미래주의자 잡지, 카바레에서의 다방면에 걸친 심야 이벤트, 우연과 무질서가 강조된 작품들, 공감각적인 시의 발명, 도발적인 술책 같은 것이 실려 있어 당시 다다의 폭발적이면서도 급속한 성장을 기록하고 있다.⁶⁰⁾

복합적이면서도 년센스를 띠고 있는 다다라는 이름의 운동은 미래주의 보다 더 저항적인 운동이었다고 할 수 있는데 미래주의자들이 기계 시대를 숭배하여 전쟁에 열광적인 자들이었다면 다다는 그 시대를 반영하는 제 정신이 아닌 시대의 미친 예술이라는 거울 역할을 했던 것이다. 대략 다다를 두 종류로 구분해 볼 수 있는데 한 편이 다른 쪽 보다 더 극단적이었다고 할 수 있다. 다다의 목적아래 합해지는 순간 그들은 두 개로 나뉘어 졌는데 좀 더 온건한 쪽은 평화주의자와 신비주의자들로 표현되었고 아르프(Arp), 장스코(Jansco), 에젤링 그리고 볼이 이러한 입장에서 예술의 요구를 주창했다. 급진적인 성격의 다다 운동은 1919년과 1920년 중반에 조국 독일의 혁명적인 소요와 선동에 참여했던 리차드 휴엘센백(Richard Huelsenbeck)과 비란트 헤르츠펠트(Wieland Hertzfeld)처럼 정치적으로도 급진적인 자들이 포함된다. 추측해 보건대 나치의 사상은 이러한 다다이즘에 깊게

59) W. Verkauf [Dada and Surrealist Performance] Annabelle Melzer 1994

60) Hugo Ball [Flight Out of Time] New York : Viking Press, 1974/1996

갈려 있는 것이다. 물론 나치 사상은 다른 측면을 띠고 있긴 하지만 나치 역시 즐거운 반이성주의를 부르짖고 있었기 때문이다.

그러나 진정한 다다의 성향은 취리히나 카바레 볼테르에서는 만날 수 없었던 르네 끌레르(Rene Clair)와 만 레이(Man Ray)에게서 파악될 수 있다. 끌레르는 역동적인 작품을 남긴 프란시스 피카비아(Francis Picabia)와 현대 예술의 저명인사인 마르셀 뒤샹(Marcil Duchamps)과 함께 트리스탄 짜라(Tristan Tzara) - 본래의 취리히 다다 - 가 이끄는 전후의 '파리 다다'가 표명되는 자리에 참석했다. 피카비아와 뒤샹은 둘 다 미국에서 전쟁 기간을 보냈는데 그곳에서 그들은 '뉴욕 다다'에 참석하면서 다다의 한 갈래라 볼 수 있는 아이러니한 영감을 불러일으키는 작업을 하였다. 주로 뉴욕에서 활동한 만 레이는 전문적인 사진 작가였다. 그는 유럽의 경제와 사회적인 회복을 위해 판매된 상품인 새로운 아마추어용 시네 카메라(cine-camera)를 구입했다. 만 레이의 첫 영화는 초현실주의 영화 예술의 다음 단계를 예고하는 것이었고 심지어 다다리스트의 반 심미적인 성향을 불러일으키게 만드는 것이었다.⁶¹⁾ 초현실주의들의 주요 영화들은 프랑스 인상주의자들과 강스와 레르비에가 시도한 빠른 커팅 편집, 독일 추상 아방가르드에 의해 다양하게 표출되었던 운동에서 보여지는 눈에 보이는 형태를 표현한 것으로부터 단연코 돌아선 것이었다. 눈에 보이는 현상은 더욱 복잡해졌고 이미지들과의 연관성은 모호하며 직감과 그에 따른 의미는 의문시되는 것이 주요 성향이라 할 수 있다.

만 레이의 1923년 상징적인 다다영화는 소금과 후추, 못을 포토그램⁶²⁾화 한 것이었다. 만 레이는 공간, 그림자, 자신의 스튜디오와 모빌 조각등을 이중 노출시켜 시각적인 새로운 공간을 창조해 내었다.

61) J-M Bouhours [Man Ray] Paris : Centre Georges Pompidou, 1997

62) 렌즈를 사용하지 않고 감광지 위에 직접 물체를 놓고 만드는 실루엣 사진

영화의 마지막은 빛을 등에 지고 촬영된 것인데 포지티브가 먼저 인화되고 그 다음에 네가티브가 인화된 것이다. 오브제를 필름 위에 직접 놓음으로서 만들어지는 포토그램, 주로 스튜디오에서 사용하는 오브제를 표현하는 기호적인 이미지, 욕망에 대한 이미지와 성적 감흥을 일으키는 누드와 같은 상징화되고 회화적인 요소로 표현된 영화는 순수한 영화적 이미지로서 표현되고 있다. 만 레이의 '이성으로의 회귀'(Return to Reason)는 다다 그룹 해체 전의 마지막 파리 다다 행사에서 보여질 프로그램을 채우기 위해 하룻밤만에 만들어진 우발적인 작품이었다고 한다. 또한 만 레이의 후일 영화 '해변가의 별'(Etoile de mer 1928)은 시인 로버트 데스노(Robert Desnos)에 의해 쓰여진 스크립에 기초를 두었으며 운명적인 사랑의 전설을 보다 효과적으로 표현하기 위해 점묘로 나타나는 렌즈를 사용함으로 애매모호한 효과를 거두고 있는데 이것은 '보여지는 것'의 권위를 과감하게 거절하고 있다고 할 수 있겠다. 각각의 쇼트들은 연속성이 있다기 보다는 분열을 일으키도록 편집되었고 이 같은 테크닉은 만 레이의 다른 영화 '에막 바키아'(Emak Bakia 1927)와 '데 성의 미스테리'(Les Mysteres du Chateau de Des 1928)에서도 볼 수 있다.

초현실주의 영화는 극단적이고 극적인 이미지를 찾아내려고 애썼으며 그 그룹 또한 진부한 상황에서 놀랄만한 쇼크를 발견하려 하였는데 이것은 헐리우드의 모방을 거절하고 헐리우드가 표현하는 것은 환상임을 설명하는 것이었다. 또한 초현실주의자들은 흥미가 없어지면 영화 중간에 자리를 떠버리는 영화를 관람하는 태도로 유명해 지기도 하였다. 초현실주의자들의 영화는 특수 효과를 거의 사용하지 않았으면서도 높은 수준의 영상 효과를 보여주고 있다. - 후일에 발레리안 보로브즈키(Walerian Borowczyk), 케이 형제(Quay Brothers), 테리 길리엄(Terry Gilliam), 데이비드 린치(David Lynch)와 같은 감독들은 이들의 영향을 많이 받았다. - 초현실주의자들이 만든 영화의 특징을

들자면 가능한 한 눈속임을 위한 기술적인 효과는 배제하였고 그들이 동경하는 원시적인 영화에서나 볼 수 있는 직설적인 방법을 사용하였으며 그러한 효과를 위해 몽타주와 같은 기법을 회피함으로써 통렬한 다큐멘터리적 시각을 가지고 있다는 것이다. 만 레이, 뒤상, 브뤼엘과 달리 역시 이러한 방법으로 영화 작업을 하면서 주로 후기 프로이드 주의를 영화 속에서 암호화 시켰는데 그럼으로서 영화는 무비평적인 남성위주 사상과 승리자의 위치에 선 남성의 이미지를 주로 표현하고 있다. 거의 모든 초현실주의 영화에 등장하는 거세당하는 장면과 잃어버린 것에 대한 것을 상기시키게 만드는 이미지는 결국에는 어떠한 남성적인 것도 저항하게끔 만드는 힘을 가지게 되는 것이다.

당시 초현실주의 영화의 또 하나의 반향을 일으킨 뒤상의 '빈혈증 영화'(Anemic Cinema 1926)는 지적인 작용을 불러일으키면서 그 이전의 추상영화를 전복시키고 있는데 자연스런 시각적 현상에 반대 급부를 형성하는 효과를 가지고 있다. 이 영화는 천천히 움직이는 회전판 속에 성적인 내용이 담긴 모티브가 적혀있다. 여기에서 순수한 이미지는 회전판에 단어를 삽입함으로써 얻어지는데 그 글자들은 외설적이거나 아니면 거의 해독할 수 없는 말장난으로 이루어져 있다. 뒤상보다는 덜 할지 모르지만 만 레이의 영화 역시 수동적인 시각적 즐거움에 반대하고 있다고 할 수 있다. '에막 바키아'는 나사선, 단어와 문구들, 회전문, 수레, 손, 제스처, 주술적인 물건, 빛의 패턴 등과 같은 오브제와 그 오브제들이 가지는 동작의 느낌과 반복을 사용함으로써 주제와의 연관성을 불러일으키기도 하고 무시하기도 한다. 영화의 무작위적인 배열은 기본적인 영화의 문법을 망치는 것처럼 보여지기도 하면서 때로는 영화에서 느껴지는 환상적인 이미지에서 교묘히 벗어나게끔 만들어 주는 역할을 하기도 한다.

이러한 특징을 가지고 있는 초현실주의 영화들은 초현실주의 자체의 지속적인 인기와 그 순수한 명성에 기인해서 어떤 고색 창연함이

나 아우라를 느끼기에 충분하다고 할 수 있다. 미술관이나 전시회장에서 간헐적으로 상영되는 초현실주의 영화는 예술사적인 측면에서도 그 당시의 시대적인 상황과 전체적인 초현실주의 운동의 기록을 엿볼 수 있다는 점에서도 그 의의가 크다 하겠다. 초현실주의는 현대 신화와 마술에서부터 TV와 음악 채널에 이르기까지 다양한 문화적 가치를 지니고 있다는 점에서 컨템포러리 문화와 대중 미디어의 만남이라는 첫 세기를 기록하고 있기도 하다. 초현실주의가 가장 대중적이고 넓게 알려진 현대 예술 운동은 아니었지만 패션, 광고, 영화 등에 가장 영향력을 끼친 예술 운동이기 때문이다. -만 레이가 자신만의 스타일을 가진 성공적인 패션 사진 작가였던 것처럼 - 게다가 역사적인 역할과 주류와 비주류 문화에 끼친 영향은 새로운 컨템포러리 예술에 강력한 영향력을 행사 했다고 볼 수 있다. 1940년대의 미국의 '액션 페인팅'(Action Painting)과 1970년대의 유럽의 '새로운 이미지'(New Image) 회화, 최근의 경향인 혼합적인 예술 현상은 모두 초현실주의자들의 특성을 가지고 있는 것이다.

2 - 4 프랑스 아방가르드

실험영화의 연대기적 분석을 함에 있어 커다란 줄기를 형성하고 있는 또 하나의 경향은 현대 예술 운동의 발발과 함께 성장한 프랑스 아방가르드 영화라 할 수 있다. 물론 프랑스 아방가르드 영화의 작품들은 전 장에서 논의한 다다이스트 영화, 초현실주의 영화와 중복되는 점이 있긴 하지만 프랑스라는 지역적인 특성을 안고 특유의 형식과 독특한 영화의 문법을 가지고 있다는 점에서 독립된 하나의 군으로 묶어 논할 수 있는 가치가 있다고 하겠다.

프랑스 아방가르드 영화를 논함에 있어 주요한 위치를 차지하는 끝

레르의 다다이스트 영화 '막간'(Entr'acte 1924), 페르낭 레제(Fernand Leger)의 큐비스트 영화 '기계 발레'(Ballet Mechanique 1924), 브뤼엘(Louis Bunuel)과 달리(Salvador Dali)의 초현실주의 영화 '안달루시아의 개'(Un Chien Andalou 1928)는 몽타주 편집을 사용하여 시각적인 충격을 주면서 그 내용에 있어서도 기존의 모든 가치를 전복시키는 영화라 할 수 있다. '막간'에서 보여지는 영구차의 추격과 현기증이 나는 듯한 빠른 움직임, 발레리나가 투투⁶³⁾안에서 수영이 난 남성으로 변신하는 것 등은 시각적인 충격과 이해할 수 없는 사건들을 창조함으로써 전형적인 내러티브 방식의 영화에서 탈피한 자유로운 영화의 선언이었다고 할 수 있다. 이러한 경향은 '기계 발레'에서도 나타나는데 이 영화는 직선적인 시간성을 단호히 거절하고 기계의 추상적인 형태들이 몽타주 기법으로 느리거나 빠르게 보여지고 그 중간 중간에 가파른 언덕을 올라가는 웃음이 가득한 세탁부 여인의 모습이 보여지면서 기존의 설명적인 형식의 표현을 거부하는 새로운 이미지를 만들어 내는데 성공하고 있다.

특히 프랑스 아방가르드 영화의 한 맥을 차지하는 레제는 영화가 다큐멘터리적인 사실을 새롭게 표현할 수 있는 매체라는 점을 반기면서 그러한 영화의 특성을 작품에 잘 반영한 작가라 할 수 있다. 그는 사물을 그냥 지나치지 않고 그 사물을 영화에 담아 본래의 이미지와는 전혀 다른 새로운 이미지를 창조하는데 성공하면서 다큐멘터리적인 특성과 함께 회화적인 성격도 영화 속에 담아 내었다. 그가 자주 사용한 정지된 시간의 두 순간 사이에 일시 정지된 오브제를 영화에 나타낸 기법은 후에 장 콕토(Jean Cocteau)가 '시인의 피'(Blood of Poet 1932)에서 도용하여 굴뚝에서 떨어지는 두 개의 쇼트 사이에서 일어나는 동작을 표현하는 데에서 그 효과를 거두고 있다. '막간'에서 볼 수 있는 익살스런 연출, '기계 발레'에서 느껴지는 유우머, '시인의

63) 발레리나용의 주름이 많은 짧은 스커트

피'에서 보여지는 갑작스런 상황의 돌출들은 초창기 영화들에서 볼 수 있는 장면들을 상기시키고 있다.

프랑스 아방가르드 영화의 또 하나의 공통된 특징 중 하나는 모두 현대 작곡가들이 만든 음악을 그 배경 음악으로 사용하고 있다는 점이다. 당시에 현대 음악가로서 전통을 거부하고 불협화음을 이용하여 새로운 음악성을 추구했던 사티(Satie), 오릭(Auric), 호네거(Honneger), 안틸(Antheil)등이 프랑스 아방가르드 영화의 주요 영화 음악가로서 활동했었다. 다만 '안달루시아의 개'에서는 예외적으로 고전적인 바그너 음악과 탱고의 녹음된 것을 사용했다. 물론 소수의 영화에서는 대중적인 재즈 음악이 사용된 것을 볼 수 있긴 하지만 대부분은 현대 음악가들이 작곡한 곡을 사용함으로써 더욱 더 현대적인 분위기를 돋구었고 예외적으로 음악을 용납하지 않았던 에펠링의 '대각선 심포니'처럼 소수의 아방가르드 영화는 무성으로 보여지기도 하였다.

프랑스 아방가르드 영화의 제목은 영화의 매체를 넘어서 그 밖의 장르를 언급하는 것이 많다는 것을 알 수 있다. '막간'에서는 극장의 의미가 '기계 발레'에서는 무용이 '시인의 피'에서는 문학을 느낄 수 있다. 단지 '안달루시아의 개'만이 미스터리한 예외로 남아 있는데 이 모호한 제목은 마치 이 영화가 가지고 있는 철저한 독립성의 표현으로 다른 것과 융화되지 않는다는 것을 주장하고 있는 듯 하다. '안달루시아의 개'는 가장 대표적인 실험영화의 상징으로 거론되는데 이 영화의 충격적인 장면인 면도칼로 눈을 도려내는 장면은 관객들이 편안한 상태에서 공격을 당하는 듯한 감정이 들도록 편집되었다. 확실하게 무엇이 보이는지 의심되는 몽타주 기법의 편집과 분열된 시간과 공간을 만들어 내는 극단적인 혼란과 어울리지 않는 장면들끼리의 연결은 시적이고 서정적인 영화가 가지는 리얼리즘을 쇠퇴시키기에 충분할 만큼 충격적이다. 또한 영화 중간 중간에 나타나는 무의미한 자

막은 전체적인 흐름을 파괴시키면서 이야기를 중단시키는 역할을 하고 있다.

이 영화에서 보여지고 있는 미스테리한 상징주의 - 주인공의 숭배물, 성직자의 명예, 당나귀들과 그랜드 피아노, 여인의 엉덩이와 디졸브 되는 가슴, 죽은 사람 머리에 얹은 나방, 인간의 손바닥에서 피를 먹고 있는 개미들 - 는 오랫동안 논쟁의 핵심이 되어 왔지만 최근의 비평적인 관심은 편집의 구조가 이루어낸 효과들에 모아지고 있다. 전체적으로 보면 '안달루시아의 개'는 방과 계단, 거리들, 그리고 뒤틀린 시간의 시퀀스로부터 나온 비이성적인 공간으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 아방가르드가 두 종류의 영화를 이루어 내었다고 한다면 하나는 만 레이의 전통에 따른 짧고 모호한 영화이고 또 하나는 독일 추상 영화라 할 수 있겠는데 '안달루시아의 개'는 이 두 가지를 벗어난 또 다른 모형이 되는 성과를 이루었다고 할 수 있다. 그것은 내러티브적인 성격과 배우의 연기가 장면 장면에서 관객의 심리적인 참여를 일으키게 하기 때문이다. 동시에 어느 정도는 감정 이입이 되는 접근을 허락하지 않는 구성으로 인해 관객과의 거리를 두는데도 성공하고 있는 것이다.

또 다른 두 개의 주요 프랑스 아방가르드 영화로 '황금 시대'(L'Age d'or 1930)와 '시인의 피'(Blood of Poet 1932)를 들 수 있는데 이 두 영화는 히틀러가 일어나기 전에 아방가르드 영화의 첫 국면이 끝남과 동시에 유성 영화 시대의 도래 속에서 만들어진 산물이라고 할 수 있다. 거의 장편 영화라 할 수 있는 '시인의 피'는 장 콕토의 회극적인 고전주의가 초현실주의의 신화와 연결되면서 만들어졌다. 영화는 중간에 삽입된 자막이 등장하면 나레이션이 나오면서 시각적인 의미를 빚대어 이야기하는 형식으로 되어 있다. 귀에 거슬리는 듯한 콕토의 음성이 '시인의 피'에서는 명성을 얻는 것과 죽음에 이르는 것으로 시인의 강박관념을 풍자하고 있다. 브뤼엘의 '황금 시

대'에서는 전갈이 나오는 장면이 '강연'이라는 자막이 뜨면서 고대와 현대의 로마를 공격하는 장면이 평행선상에 나타나는데 그것은 브뤼엘이 주요 주제로 다루었던 고전 시대 기독교 정신의 추락을 보여주고 있는 것이다.

프랑스 아방가르드 영화에서 장 콕토가 차지하는 비중은 대단히 크다 하겠다. 시인이면서 예술가이자 영화 작가였던 콕토는 냉소적인 유우머를 가지고 아이러니한 상징주의를 사용함으로써 초현실주의와 많은 공통점을 가졌음에도 불구하고 그는 당시의 공식적인 초현실주의 자들에 의해 통렬한 공격을 받았다. 그러나 그는 모든 상황에서 벗어나 바라볼 수 있는 태연한 심미안을 가지고 있었고 피카소와 스트라빈스키와 교류했으며 '질서의 시대로 돌아가자'는 전후 시대의 출중한 인물이었다. 그는 첫 영화 '시인의 피'에서 시인을 18세기 장식과 초상화가 그려져 있는 회극의 장면처럼 묘사하고 있다. 시인은 물질화 되어 버린 예술과 운명적인 자살, 마술, 관음증, 아편, 복장 도착증⁶⁴⁾과 같은 현상을 만나게 된다. 그의 모험적인 만남은 계속되어 마지막으로 어린 시절의 눈싸움 같이 자신의 과거에서 나온 장면과 부딪히게 된다. 마침내 시인은 무관심한 관중 앞의 무대 위에서 죽음을 맞게 된다. 그러나 그의 완전한 변형과 그가 지은 시, 그리고 월계수 관은 그가 갈망했던 영원한 영광 속으로 들어가게 된다. 그러면서 동시에 그는 전통과 과거의 이미지에서 영원히 고착되어 지는 것이다.

콕토의 영화는 고전적인 전통 속에서 내재된 속죄의 힘을 확인시키고 있으면서도 영웅적인 개인의 정체성을 분해함으로써 서구의 오래된 관습을 쇠하게 만들기도 하였다. 콕토가 보여 준 이러한 영화의 중심이 되는 특성은 사라지거나 변형됨으로서 아방가르드와 사이코드라마의 새로운 장르를 시작하게 하였다. 콕토가 다룬 주체적인 주제는 10여년이 지난 후 미국 영화 작가들에게 호소력을 지니게 되어 미

64) 이성의 옷을 입음으로써 성적 만족을 얻는 일

국 순회 상영을 하기도 하였다. 이 때에 꼭토는 감독으로서 자신의 두 번째 전성기를 만들며 거대한 규모의 예술 영화를 착수하기에 이른다. 그것들 중 대 다수가 꼭토의 개성이 강하게 드러나면서 상징적인 표현으로 나타나 있어 대단히 창조적인 작품성을 띄고 있으며 그 규모에 있어서도 많은 이의 협력을 요하는 장대한 것이었다.

또한 프랑스 아방가르드 영화 역사에 있어 또 하나의 중대한 이슈로 떠오른 것은 영화 '승려와 조개껍질'(La Coquille et Le Clergyman 1927)에서 각본을 썼던 시인 안토닌 아르토(Antonin Artaud)와 감독을 한 제르메인느 뢰락(Germaine Dullac) 사이에 일어났던 충돌이었다.⁶⁵⁾ 그들의 의견 차이는 영화 속에서도 분명히 드러나 있다. 남성 중심적이고 여성을 무시하는 초현실주의자들의 공격을 받았던 유명한 여류 감독의 영화라고 생각해 볼 때 이 문제는 다소 복잡한 양상을 띠고 있다. 아르토와 뢰락은 현대성을 이해하는 데서도 다른 관점을 가지고 있었고 영화가 제작되는 동안 그들의 상반된 이론은 점차적으로 강하게 드러나기 시작했다.

뢰락은 'Etude cinegraphique sur un arabesque'(1929)와 선구적인 페미니스트 작품으로 잘 알려진 '뵈데 부인의 미소'(La Souriante Madame Berdet, 1923)와 같은 추상영화를 만든 것으로 유명하다. 그녀의 작품은 리듬과 하모니를 통해 감정을 표현한다는 데서 뮤지컬적인 요소들과 연관지어 볼 수 있다. 그러나 아르토는 이 같이 감정이 강하게 드러나는 미적 표현에 대해 반감을 가지고 있었다. 그가 연출한 연극 '무자비한 극장'(Theatre of Cruelty)에서 아르토는 무대와 관객, 배우의 연기와 감정, 그리고 배우의 외모 따위가 서로 분리되어 작용하는 것을 시도하였다. 그가 1927년에 완성한 영화 각본에서 그는 이미지 자체에서 나오는 강력한 충격을 표현하기 위해 언어적인

65) Antonin Artaud [Antonin Artaud Selected Works vol.3 : On Cinema] London : Calder and Boyars, 1972

요소를 배제하여 순수한 이미지로서만 그 의미가 드러날 수 있게 되길 원했다. 그러기 위해서는 이미지가 내포한 것이 충격을 일으킬 만큼 폭력적인 것이어야 했다. 뮐러 역시 영화가 주는 충격을 원하기는 했으나 그 효과를 위해서는 음악적인 하모니와 같은 방법을 통해서 가능하다고 믿었다. 뮐러가 이중인화를 디졸브 시키는 것 같은 방법으로 꿈속의 상황처럼 보이게 하는 촬영 기법을 자주 사용함으로써 사이코 드라마 영화의 성격으로 작업을 했던 반면 아르토는 꿈결처럼 느껴지는 장면에서조차도 가장 폭력적으로 나타나야 그 효과가 충분하다고 주장했던 것이다.

이런 상반된 견해를 가진 두 사람이 만든 '승려와 조개껍질'은 나이든 남자, 젊은 성직자, 그리고 정열적인 여성 사이에서 일어나는 오디피우스 콤플렉스⁶⁶⁾가 중심이 되는 영화이다. 젊은 성직자와 나이든 남자가 시야에서 사라져 가는 여자를 추적하는 내용은 프로이드 정신분석학에 등장하는 시나리오와 거의 유사하다. 이 욕망의 행동들은 장면에서 장면으로 바뀌어 질 때 미묘하게 느껴지는 꿈처럼 보여진다. 이 애매한 장면으로 이루어진 영화는 상상 속의 어느 지점과 현재의 완전히 뒤틀린 공간 속에 위치 하지만 아르토가 원하는 극도의 충격적인 장면과는 거리가 멀었다. 아마 아르토가 묘사하고자 했던 장면은 그 다음해에 만들어진, 면도칼로 눈동자를 도려내는 시각적 충격으로 유명한 브뤼엘과 달리의 '안달루시아의 개'에 더 잘 반영되었을 것이다. 현대적인 실험영화의 두 개의 상이한 관점을 가졌던 아르토와 뮐러의 충돌은 1920년대 후반에 있었던 미적인 선택에 있어 가장 극단적인 예라 할 수 있다. 여기에서 논쟁이 되었던 문제들은 당시의 여러 에세이와 영화 시리즈에 다루어지면서 소재가 겹쳐지는 현상을 야기 시키기도 하였다.

66) 정신 분석의 용어로서 이성에 대한 애착과 동성에 대한 반발을 나타내는 태도나 행동에 대해서 말함

당시의 실험영화에 대한 해석은 다양하게 이루어 졌는데 특히 1925년 장 구달(Jean Goudal)은 '의식적인 환상'이라 할 수 있는 것이 영화에서 보여진다고 하면서 '일시적인 비개인화'를 겪는 의식적인 환상은 '자신의 존재 속에 있는 감각'이라고 표현하였다.⁶⁷⁾ 또한 달리는 [영화의 비평적인 역사 속에 있는 추상](Abstract of a Critical History of the Cinema, 1932)에서 영화에서 리듬의 표현 속에 있는 감각의 기본은 '추상의 정제된 생산물'로서 정의되어 진다고 하였다.⁶⁸⁾ 그러한 예로서 다양한 실험영화를 들 수 있는데 극단적으로 불연속성을 지니는 영화는 시각적인 이미지가 짧게 끝나지 않으며 착각을 일으키게 하거나 (브뤼엘이 파괴적인 몽타주 기법을 사용하듯이) 혹은 착각에 빠진 사람처럼 보이게 만든다. (뒤상은 회전판을 이용하여 만든 영화 '현기증 영화'에서 이런 현상을 불러 일으켰다.) 또한 아방가르드 영화에는 만 레이나 브뤼엘, 뒤상이 영화 중간에 단어나 기호 또는 오브제를 삽입 시켰던 것처럼 영화에는 언어학적인 코드도 종종 등장하곤 한다. 그러나 인생의 현실을 있는 그대로 묘사하는 영화도 지속적으로 만들어 졌다. 특히 브뤼엘이 만든 스페인의 가난한 사람들에 관한 영화 '빵 없는 땅'(Las Hurdes 1932)은 현실의 모습을 다큐멘터리적인 요소로 구성하여 보여주는데 손색이 없다 하겠다.

그렇지만 이미지에 대한 다양한 접근으로 이루어진 아방가르드 실험영화는 보다 충격적이고 당시에는 센세이션을 일으킬 만한 소재가 많았던 것은 사실이다. 그러한 영화에서 볼 수 있는 시각적인 질서에 익숙한 눈에 충격을 가하는 것은 세잔느가 모더니즘의 여명 속에 화가들에게 권하였던 새로운 '시각의 연구'로 거슬러 올라가게 한다. 세잔느의 주장은 세월이 흐르면서 1936년 '정신 분석학을 통해 무의식의 충동을 아는 것처럼 카메라를 통해 무의식의 시각 현상을 알 수

67) Paul Hammond [The Shadow and its Shadow]

68) A. L. Rees [History of Experimental Film and Video] London : BFI, 1999. pp.48-9

있게 된다'고 말한 발터 벤야민에 의해 대중적인 복제와 영화, 예술과 연계되어 세련되게 정화되었다고 볼 수 있다. 벤야민은 자가 의식인 '의식된 지각'을 유발시키고 관객의 '부재한 생각'을 깨뜨리는 힘에 대단한 흥미를 지니고 있었던 것이다. 이처럼 영화에 대한 이론과 견해는 새로운 실험영화를 생산해 내는 배경이 되었는데 특히 아르토는 영화를 '전체적인 가치와 시각적인 현상과 퍼스펙티브, 그리고 논리의 완전한 전복'이라고 말했다. 그러나 아르토와는 달리 벤야민은 '영화는 이미지에 의해서가 아니라 일시적인 현상 즉, 시간성에 의해 독특하게 결정되어 지는 것'이라고 주장하면서 충격의 개념도 시간의 용어에서 표현되어 지는 것이고 이것은 관객이 19세기의 고정된 공간으로부터 자유로와 지는 것을 의미한다고 하였다. 그의 주장은 후에 프레임 사이의 간격이 프레임만큼이나 중요한 역할을 한다고 믿는 몽타주 이론에 가깝다고 볼 수 있다.

프랑스 아방가르드 영화에서 공공연하게 볼 수 있는 불연속성의 의미는 내러티브 편집의 성질과는 반대되는, 쇼트와 장면들 사이의 연속적인 흐름을 파괴하는 것으로 아방가르드 영화의 주요 형식을 이루고 있다. 이 같은 몽타주 형식이 아방가르드 영화에 처음 등장한 것은 리히터가 '삽입된 장면으로 인한 차단'으로 정의하면서 이다. 그것이 지닌 목적은 내러티브에 반대되는 것이며 현상학적이고 즉각적으로 일어나는 사건들을 강조하기 위해 기억과 지각의 습관에 저항하기 위한 모순되는 이미지를 연결시킴으로서 그 효과를 거두고 있다. 병렬된 이미지를 빠르게 커팅 시킴으로 직선선상에 있는 시간의 흐름을 방해하는 것이다.⁶⁹⁾

영화 작업의 이 같은 다양한 방법은 아방가르드 영화 제작에 있어 어느 단일한 모델이 있는 것은 아니며 시가 산문으로, 음악이 드라마

69) Adorno [Notes to Literature] vol.2 trans. Sherry Weber Nicholson New York : Columbia University Press, 1992. pp.109-149

로, 회화가 글과 연관되는 것과 같이 다양하게 여러 형태와 연관되어 보여진다고 할 수 있다. 영화가 여러 장르의 혼합된 구성으로 이루어진다고 본다면 그것이 기본적으로 '포토제닉'이건 '시간의 지속성'의 요소⁷⁰⁾이건 간에 이전에 없었던 독특한 예술 형태임에는 틀림없다. 때문에 아방가르드 영화에서 발발한 시각에 관한 특별한 감각적 논의는 1920년대 프랑스 아방가르드 영화의 전성기 때뿐만이 아니라 후일의 많은 영화 작가 가운데서도 지속되고 있는 논쟁이 되고 있는 것이다. 이 같은 논쟁은 단순히 영상으로 인해 시각적인 기쁨만을 누리는 것이 아니라 영화 매체로 시각의 감각을 채로 치고 걸러내는 것을 의미한다고 하겠다. 이것은 영화가 단순히 기술로서 이루어지는 것은 아니라는 것을 이해하는 한에서 왜 실험영화가 독특한 매체로서 보여지는가에 대한 하나의 이유가 될 수 있다. 아방가르드 영화에서 끊임 없이 시도되고 있는 실험들 즉, 현존하는 환영보다 존재하지 않는 현상들이라 할 수 있는 프레임 사이의 틈, 쇼트 사이의 간격, 편집과 음악의 분열과 같은 것에 초점을 맞추는 것은 아방가르드 영화 이후에도 비디오나 디지털 아트 운동의 이념에 복합적인 유산을 지니게 하고 있다.

70) 영화는 1919년 발터 루트만에 의해 처음으로 '시간을 기본으로 하는 예술 형태'로 정의 되었었다.

제 3 장 전후의 저항 문화와 실험영화

3 - 1 다큐멘터리

1920년대 후반과 30년대 초반에 제작된 대부분의 아방가르드 영화는 완전한 사운드 트랙을 가지고 있었다. 영화는 이제 보여지는 이미지로서 뿐만 아니라 실험적인 음향이나 현대적인 음악, 기초적인 동시녹음의 시도로 '유성 영화'(Sound Cinema)라는 용어를 탄생 시켰다. 영화에 상업적인 성격이 강해질수록 사운드에 대한 요구가 확대되었다. 배경음악과 대화의 동시녹음은 소비에트 감독들과 초현실주의자들이 예견하고 한탄했던 것처럼 주류 장편 영화의 새로운 유물주의에 주요 공로자가 되었던 것이다. 그러나 아방가르드 영화의 주요 분과는 음악과 녹음에 따른 기술적인 진보에도 불구하고 순수한 시각적 요소만을 강조하면서 무성 영화의 위상을 지켜 나갔다. 유성 영화의 탄생은 기술적인 전문가가 동원되어야 하는 제작 방식의 새로운 형태를 만들어 내며 보다 고가의 재정을 필요로 하였는데 이 같이 높아져 가는 제작비와 아방가르드 영화의 제한된 보급은 이 시대에 그들의 공헌이 갈수록 줄어들게 만드는 요인이 되기도 하였다.

그러나 아방가르드 영화 작가들의 입지가 점점 줄어들게 된 것은 단순히 경제적인 요인 때문만이 아니라 정치적인 이유도 있었다. 초현실주의자와 추상 구성주의자들이 공산주의와 사회주의의 조직과 복합적인 연계를 가진 것으로 인해 아방가르드 영화도 좌익의 성향을 띠었고 때문에 아방가르드 영화는 1930년대를 지배하던 두 개의 상반되는 정책 아래서 긴장할 수밖에 없었던 것이다.⁷¹⁾ 당시는 1933년부

71) E. Susses [The Rise and Fall of British Documentary] Berkely : University of California Press, 1975

Ian Aitken [Film and Reform : John Grierson and the Documentary

터 히틀러의 지배하에 독일 민족주의가 성장하고 있었고 1935년 모스크바의 주도하에 있던 파시즘에 대항하는 대중 활동이 때늦게 일어났던 시기였다. 대중적인 사실주의를 선호하는 아방가르드와 극단적인 예술에 대한 공격이 시작되었으며 이는 피스카토르(Piscator)의 전형적인 실험 몽타주 영화인 '어부들의 폭동'(Revolt of the Fishermen 1935)과 리히터의 첫 장편 영화인 '무기'(Metall - 나찌가 점령한 1933년 이후에는 금지되었다.)와 같이 독일과 소비에트의 합작을 가능케 했던 국제적인 협력을 금지시키기도 하였다. 소비에트 영화 작가들 뿐 아니라 그들과 교류하고자 했던 서방의 작가나 단체들의 제휴는 정부의 규제로 인해 압박을 받기 시작했던 것이다.

이러한 상황에서 영화 작가들은 점점 정치화 될 수밖에 없었고 1930년 벨지움에서 열린 두 번째 '국제 아방가르드 컨퍼런스'에서 작가들은 이 같은 자신들의 상황을 인정했다. 1929년 스위스의 라 사라즈(La Sarraz)에서 에이젠슈타인, 발라스(Balasz), 무시냐(Moussinac), 몽타그(Montagu), 카발칸티(Cavalcanti), 루트만, 리히터 등의 작가가 모여 논쟁을 벌인 것은 유명한 일화인데 그들은 그곳에서 '오늘의 영화의 적'을 '내일의 친구'로 만드는 운동을 벌이고자 실험영화의 미적인 추구하고 형식적인 요구를 지지하는 모임을 만들고자 했던 것이다. 그후 1년이 지나서 이러한 중점적인 논의 사항들은 단호하게 적용되어 '정치적인 행동주의'를 낳게 하였고 리히터는 이 같은 문제는 사회적으로도 피할 수 없는 현상이라며 시대는 이제 사실을 기록하는 것을 요구하고 있다고 주장하였다.

이러한 요구의 첫 결과로서 아방가르드 영화 운동은 더욱 직접적으로 다큐멘터리로 옮겨가기 시작했다. 정치적이고 사회적인 가치들과 연계된 이러한 다큐멘터리 장르는 형식적인 면에서도 여전히 실험적

Film Movement]

London : Routledge, 1990

인 시도를 고무시키기에 충분했고 새로운 의미들을 세워 나가기 위한 사회적인 책임과 의무는 이미지 몽타주 기법과 유성 영화의 특성을 살려 나가면서 그 열매를 맺기 시작했다. 사실에 대한 직접적인 기록으로 시작된 다큐멘터리는 굳이 배우를 필요로 하지 않았으며 설사 배우가 필요하다더라도 스타를 기용할 필요는 없었다. 때문에 영화 스타가 등장한 첫 세대에서 연기라는 것은 아방가르드와 주류 영화 사이를 가르는 결정적인 장벽 중 하나가 되었던 것이다.

주로 사회적인 병적 현상을 발견해 내고 구제를 목적으로 하는 다큐멘터리는 리히터, 이벤스, 스토르크를 포함해서 많은 유럽의 실험영화 작가들에게 매력있는 장르로 다가왔다. 비교적 사회적인 위협에서 안전했던 미국에서는 그리 많은 다큐멘터리 작가가 나오지는 않았지만 문학과 회화와 사진의 현대성을 지닌 발달이 새로운 영화를 위한 행동주의자들의 활기찬 조직을 만들게 하였고 급진적인 아방가르드의 생성은 잡지 'Experimental Film'의 창간을 도왔으며⁷²⁾ 그와 같은 당시의 움직임은 폴 스트랜드(Paul Strand)⁷³⁾와 페어 로렌츠(Pare Lorentz)가 만든 영화 'New Deal'에 잘 드러나 있다. 유럽에서는 존 그리어슨(John Grierson), 앙리 스토르크(Henri Storck), 요리스 이벤스(Joris Ivens)가 실험영화와 사실적인 영화를 합해 새로운 스타일을 만드는 선구적인 작가들이었다고 할 수 있다. 특히 제작자와 후원자를 일치시키는 그리어슨의 제작 방법은 그를 가장 유명한 다큐멘터리 작가로 만들었다. 그가 만든 '밤의 우편물'(Night Mail 1936)은 몽타주 기법을 이용하여 현대 사회의 의사소통의 상징으로서 기록될 만한 성과를 거둔 것이었다. 이 영화에서 그리어슨은 자신의 목소리로 '그들이 꿈꾸는 것을 꾸게 하라'며 읊조리고 있는데 이 조용하면서도 설득

72) William Alexander [Film on the Left : American Documentary Film 1931-1942] Princeton, NJ : Princeton University Press, 1981.

73) 현대적인 사진 작가이며 뉴욕 다다의 일원으로서 찰스 쉐러(Charles Sheeler)와 함께 초기 단편 영화 시(cine-poem) 'Manhatta'를 만들었다.

력 있는 음성은 영화의 효과를 극대화시키며 그 영향력을 여전히 발휘하고 있다. 또한 그는 예술이 점점 상업주의로 흐르는 것을 반대하며 현대 예술가, 시인, 영화 작가들이 경쟁적으로 최고가 되려고 하는 것에 대해 공격했는데 그 자신의 성향에 따르면 그들은 너무나 예술가인 채 하는 자들이었던 것이다.

당시 미국과 유럽의 다큐멘터리 작가들은 정부와 개인 후원자들 사이에서 크고 작은 충돌을 겪으며 성장하고 있었는데 1930년대의 젊은 예술가 세대는 1920년대의 엘리트적인 모더니즘에 반발하는 행동을 보이며 일군의 다큐멘터리 작가군을 형성했다.⁷⁴⁾ 그들은 사회적 성향의 시에서부터 예언적인 성향을 지닌 작품에 이르기까지 다양하고 폭넓은 관심을 보였다. 그들은 영화 언어는 기본적으로 몽타주에 있다는 신념을 가지고 있었으며 추상적인 모더니즘과 사회적 성향의 예술을 접목시키고자 당시의 반 사실주의를 주창한 브레히트(Brecht), 웨일(Weill), 아이슬러(Eisler)와 같은 작가들에게 영감을 받았다. 당시의 대표적인 작품으로는 에드가 안스테이(Edgar Anstey)가 석유 회사의 자금으로 독자적인 방법으로 제작한 '집 문제'(Housing Problem 1935)였다. 영화에서는 매우 거칠게 녹음된 소리를 들을 수 있는데 런던의 이스트 엔드에서 사람들의 이야기를 자연스럽게 녹음하기 위해 카메라에 달린 마이크로 직접 녹음했기 때문이었다. 이 영화는 인터뷰와 같이 사실적인 현장 촬영과 스튜디오 촬영을 혼합해서 만들었는데 이것은 지금까지도 TV 보도기사의 기본적인 스타일이 되고 있다. 이러한 형식은 브뤼엘의 '빵 없는 땅'(Land without Bread 1934)과 이벤스의 'Miseres aux Borinage'(1929)에서도 보여진다. 이처럼 유럽인의 급진적인 사회적 성향의 영화는 새로운 형식을 창조해 내는데 일익을 담당했다고 할 수 있다.

74) William Stott [Documentary Expression and Thirties America] London : University of Chicago Press, 1986

또 한 명의 유명한 예술적인 다큐멘터리 작가로는 험프리 제닝스(Humphrey Jennings)⁷⁵⁾를 들 수 있다. 그는 주로 화가였던 스투어트 맥알리스터(Stewart McAllister)와 함께 편집작업을 하였다. 그의 주요 작품은 전시 기간에 제작된 것이 많고 대표작으로는 스페인 내전에서 돌아 온 시인 로리 리(Laurie Lee)가 간결한 주석을 달아 쓴 '여가 시간'(Spare Time 1939)이 있다. 이 영화는 영국의 세 지역에 대한 짧은 연구로 이루어 졌는데 지역 사람들의 생업에 관한 것 보다 자신만의 시간에 사람들은 무엇을 하는가에 주제가 맞추어져 있다. 때문에 영화 '여가 시간'에서는 항상 이해할 수 없는 상황이 벌어지고 이러한 장면들은 독선적인 엘리트들의 높은 안목을 냉소하는 것처럼 보인다. 제닝스의 주목할 만한 또 하나의 영화로는 '석탄층 표면'(Coalface 1935)을 들 수 있다. 여기에서 다루는 주제는 산업에 관한 것이다. 영국 광부들의 작업과 그들의 생활 조건이 지도와 도표, 통계적인 정보와 함께 보여지면서 그들의 삶에 의문을 갖게 만든다. 영화는 근무 시간, 재력, 상해와 사망 비율의 상세한 부분까지 보여주면서 날카로운 지적을 하고 있다. 벤야민 브리튼(Benjamin Britten)의 음악과 오딘(W.H. Auden)의 시적인 합창곡은 이 영화에 묘미를 더해 주고 있다. 젊은 브라질 감독이었던 알베르토 카발칸티(Alberto Cavalcanti)는 1926년 'Rein que les heures'을 완성한 후에 그리어슨에 의해 초청을 받아 영국에 왔다. 그는 화가였던 렌 라이와 함께 다큐멘터리 운동에 새로운 기술력과 아이디어를 가져오기 위해 고용되었다. 그들에 대한 투자와 고용을 보면 영국과 미국의 경제 공황에도 예술을 위한 자금의 원조는 살아 있었음을 알 수 있다.

75) Kevin Jackson [The Humphrey Jennings Reader] Manchester : Carcanet, 1993

3 - 2 언더그라운드 영화

유럽의 아방가르드 영화는 1950년대인 전후시기에 도발적인 플럭서스 그룹의 네오 다다와 문자주의(Lettrism)⁷⁶⁾, 액션 아트와 함께 놀랄 만큼 새롭게 태어났다. 전후의 시기는 폭력으로부터 독립을 획득해야 하는 많은 나라들과 핵에 대한 위협, 한국 전쟁 등의 내전으로 설명될 수 있으며 '분노의 시대'라고도 표현할 수 있을 것이다. 영화는 다큐멘터리라는 형식을 거치면서 고발성을 지닌 예술 매체로 인정받기 시작했고 영화의 도전적인 성격은 1960년대에는 '언더그라운드'라는 이름으로 불려지기 시작했다.

1950년대와 60년대 초반에 유럽의 진보적인 예술가들은 라이브 퍼포먼스와 그 밖의 이벤트에서 영화를 사용하기 시작했다. 파리의 후기 다다 예술가들도 기록으로서의 영화 매체에 관심을 보였고 오스트리아의 더욱 형식주의자적인 예술가들은 기본적인 음악, 음향과 조명, 몽타주 기법을 실험적으로 사용하였다.⁷⁷⁾ 거기에는 오늘날까지 지속되어 사용되는 비디오가 적용되기도 한다. 그러나 이 같은 시도들은 1940년대가 시작되면서 미국의 실험영화 운동의 본격적인 발발과 더불어 관심에서 벗어나게 된다. 미국의 아방가르드 영화가 모든 유사한 운동의 실례로서 가장 잘 알려지면서 가장 독립적인 영화 제작의 모범으로서 자리 매김을 하고 있기 때문이었다.

미국은 뉴욕이 파리를 대신하여 모더니즘 문화의 중심으로서 자리잡을 때 아방가르드 영화의 선봉적인 역할을 맡게 되었다. 1940년대의 추상 표현주의와 실험영화 작가의 새로운 물결은 영화를 예술의

76) 1940년대 후반의 프랑스 문학 운동. 말의 뜻보다도 문자가 모여서 내는 음의 효과를 중시함

77) E. Sussman [On the passage of a few people through a rather brief moment in time : the Situationist International 1957-1972] Boston : MIT pp.148-53

한 형태로서 표현해 내는데 성공하게 만들었다.⁷⁸⁾ 미국인들은 다다와 초현실주의의 유산을 공유하는데 있어 유럽인들보다 더 긍정적이었고 그들은 예술을 원했지 허무주의에 입각해서 예술이 폐하는 것을 원하지는 않을 만큼 적극적이었다. 캘리포니아를 거점으로 하는 추상영화와 로스엔젤레스, 샌프란시스코, 뉴욕에서 만들어진 단편 영화 시(cine-poem)가 주류를 이루고 있었는데 그 특징으로는 둘 다 지극히 개인적인 성향을 띠고 있다는 것이다.

이러한 개인적인 성향은 이데올로기적인 것 뿐 아니라 물질적인 영향에도 그 이유가 있다. 다양한 렌즈와 촬영 속도를 갖춘 이동 가능한 16mm 카메라는 아마추어 영화 작가들의 작품 제작을 도우는데 손색이 없었다. 대부분의 주요 도시들은 영화 작업을 할 수 있는 시설과 자료들을 갖추고 있었으며 값싸게 이용할 수 있는 이러한 기술력은 작가들에게 더 없이 좋은 환경을 허락했다. 16mm 영화는 대학, 시내 클럽, 예술가 모임에서 가장 일반적인 예술 형식이 되었고 이러한 작업이 새로운 아방가르드의 장을 열었던 것이다. 과거에 서점 등에서 시를 낭독했던 것처럼 영화 작가들은 개인적으로 자신의 영화를 선보이고 토론하였으며 그럼으로써 아방가르드는 개인적이고 직선적인 작가주의를 표방하며 관중의 반응에 답할 수 있게 되고 제작에서부터 전시까지 상업적인 영화 제도에 도전장을 낼 수 있었던 것이다.

‘언더그라운드’라는 영화가 명실공히 그 이름을 얻기 전까지 전후의 아방가르드에는 일련의 영화 작업이 있었음을 간과해서는 안된다. 전시 기간 중 미국으로 망명해서 미국 서부 해안 지역을 거점으로 활동했던 오스카 피싱어는 1947년 ‘Motion Painting’을 제작하면서 추상영화 세계를 다시 한번 재현하고자 한다. 렌 라이와 마찬가지로 그의 작품은 상업적인 연계를 가지면서 보다 대중적인 취향을 띠게 되고

78) James Broughton [Coming Unbuttoned] San Francisco : City Lights, 1993

더욱 순수하고 추상적인 성향을 추구하게 된다. 그는 손으로 직접 그려서 제작한 추상 애니메이션을 만들기도 하였다.⁷⁹⁾ 이와 같은 작업을 한 작가로는 1930년대에 첫 작품을 만든 전자 시각 예술의 선구자 메리 엘렌 부트(Mary Ellen Bute)와 1940년대부터 생명의 유기적인 형태를 추상적으로 표현하기 위해 왁스와 페인트를 사용했던 더글라스 크록웰(Douglas Crockwell)과 드위넬 그랜트(Dwinnel Grant)가 있다. 또한 상업적으로도 성공을 거둔 휘트니 형제가 뒤샹의 '레디 메이드'에서 영감을 얻어 우연히 발견한 도구들을 표현하고자 조명으로 여러 실험적인 기술을 사용한 반면 해리 스미스(Harry Smith)는 순수한 추상 작품을 위해 손으로 직접 그려 제작하는 추상영화 제작에 몰두하였다.

이처럼 아방가르드 영화는 1940년대 이후에도 내러티브 형식과 추상 작품이 때로는 가깝게 연관되고 때로는 철저히 분리되면서 발전해 왔다. 추상영화가 영화의 물리적인 성질에 의존하여 빛의 투과와 같은 특성을 살려 기본적으로는 그림을 그려내는 큐비즘의 전통에서 나온 반면 내러티브 형식은 거의 그림을 그리는 것과는 별개의 근원에서 등장했다. 때문에 내러티브 형식에는 다양한 장르의 접목이 가능했는데 일례로 마야 데렌(Maya Deren)과 케네스 앵거(Kenneth Anger)는 그들의 영화에 문학적 요소뿐만 아니라 초기 영화에 나타났던 마술적인 전통과 더 나아가 인류학까지도 그들의 작품 속에 포함시켰다. 내러티브 영화 형식에 드러난 문학적 배경은 당시의 많은 영화작가들이 시인이거나 극작가 혹은 소설가였다는 사실을 알게 해준다. 시드니 피터슨(Sydney Peterson), 윌러드 마스(Willard Maas), 요나 메카스(Jonas Mekas)⁸⁰⁾등이 그러한 대표적인 작가들이

79) Gerald O'Grady & Bruce Posner [The Emergence of Abstract Film in America] Cambridge, Mass : Havard Film Archive, 1996

80) Jonas Mekas [Hans Richter ; Activism, Modernism and Avant-Garde] ed. Stephen C. Foster, 1998. p.178

고 생 필름에 곰팡이등을 심어 새로운 추상작품을 만들었던 스탠 브래키지(Stan Brakhage)는 파운드나 슈타인 같은 문학 작가들에게 강한 영향을 받았다고 스스로 고백하고 있다. 당시의 영화 작가들은 그들이 흡수했던 문학적인 전통을 영화화시키고자 했던 열망이 강했던 것이다.⁸¹⁾

전후 아방가르드의 한 전통을 만들어 냈던 1940년대의 필름 르네상스는 미국에서 광범위한 문화적 혁명의 한 부분이었다고 말할 수 있다. 당시의 문화적 혁명에는 미국적 스타일이라고 할 수 있는 추상 표현주의 회화의 발발과 무용과 음악에서 머스 커닝햄(Merce Cunningham)과 존 케이지(John Cage)의 등장도 포함되어 있다. 당시 논란의 중심에 섰던 뒤샹과 케이지는 영화 작가와 연계하여 작품 제작에 참여했는데 뒤샹은 데렌의 40년대 중반의 미완성 작품 'Witches Cradle'과 그녀의 마지막 작품 'The Very Eye of Night'(1959)에 출현했으며 케이지 역시 데렌의 '물에서'(At Land 1944)에 스태프의 한 사람으로서 참여했다. 이러한 예술의 혼합된 현상은 주로 예기치 않고 계획되지 않았던 것이 많았다. 유럽인들이 혼합된 매체의 앳상블라주를 표현하고자 했다면 미국인들은 그들의 한계에서 자유롭고자 예술 장르 사이의 간격을 없애기 원했던 것이다. 그러므로 영화에 나타나는 추세는 점점 다양해지고 영화 작가들은 직선적인 표현의 드라마와 내러티브 형식의 전통에서 점점 멀어지게 되었으며 이러한 경향은 초현실주의 이념과 부합되어 초현실주의와 시로서 나타나게 되는 현상이 일어났다.

전후 실험영화의 첫 세대에는 케네스 앵거, 제임스 브라우튼(James Broughton), 커티스 해링턴(Curtis Harrington), 시드니 피터슨(Sydney Peterson)을 들 수 있다. 그들은 종종 장 콕토의 사이코 드

81) Peter Quartermain [Disjunctive Poetics] Cambridge : Cambridge University Press, 1992. p.67, p.104

라마를 계승하고 있는데 그들이 표현한 사이코 드라마는 신화적인 요소 뿐 아니라 성적인 것을 주제로 다루고 있는 것이 많다. 어머니와 아들간의 투쟁을 그린 피터슨의 'The Lead Shoes'(1949), 족장과 여인의 우연한 만남을 다룬 데렌의 'At Land'(1944), 스스로 장님이 된 이야기를 그린 브래키지의 'The Way to Shadow Garden'(1955)등이 그러하다. 이 같은 작품들은 사건들의 흐름을 깨뜨리기 위해 빠른 편집술을 이용하였고 슬로우 모션을 사용하는 것이 유행처럼 널리 퍼졌으며 이러한 기법으로 인해 낯선감을 느끼게 하고 카메라의 다양한 효과를 구체화시키는데 한 몫을 하고 있다.

또한 그들은 블랙 유우머와 에디피우스 콤플렉스의 위기를 주로 다루고 있는데 해링턴의 '가장자리에서'(On the Edge 1949)는 어머니가 손뜨개 실에 에 의해 끌어 당겨지는 장면 등이 나타나면서 어머니에게 요구되는 강압적인 삶을 표현하였고 브라우튼의 '어머니날'(Mother's Day)은 아이들의 역할이 어른에 의해 움직이는 것을 표현하였다. 피터슨의 'The Land Shoes'(1949)도 귀에 거슬리는 오래된 발라드 음악과 함께 어머니와 아들의 뒤틀린 관계를 그리고 있다. 그에 반해 앵거의 '불꽃놀이'(Fireworks 1947)는 그의 자택에서 무성으로 촬영되었고 주인공이 밤에 발코니에서 담배를 피우며 서 있는 모습에서 고전적인 영화의 한 장면을 상기시키고 있다.

데렌과 앵거는 1950년대가 되면서 사이코 드라마에서 멀어지고 있다. 그들의 작품은 더욱 동적이고 추상적인 형태로 되어 갔다. 둘 다 마술에 매료되었고 신화를 다루는데 있어서도 노련한 감독이 되었다. 그러나 그들의 영화는 포토제닉과 몽타주 구조의 전통적인 스타일에 그 근원을 두고 있다고 할 수 있겠다. 앵거가 마술적인 효과를 강조하여 만든 'Inauguration of the Pleasure Dome'(1954-1966)은 3개의 스크린을 이용한 작업으로 유명하다. 사운드 트랙으로 록 음악이 사용되었으며 미완성인 이 작품은 빛과 색상을 이용한 예술적인 영화의

한 장을 장식하고 있다. 신화의 내용과 무용은 또한 앵거와 데렌 작품의 중심이 되는 소재이기도 하다. 데렌의 '폭력에서의 명상'(Meditations on Violence 1953)은 중국 제례의 무용으로 발레와 같은 동작들로 이루어진 작품이다. 그녀가 혼합된 문화의 융합과 명쾌한 여성의 목소리를 낸 이 작품은 그녀의 전형적인 후기 미니멀리즘 영화를 대표하고 있으며 십 년이 지나서 등장하게 되는 구조영화(Structural Film)를 예견하고 있다고 할 수 있다.⁸²⁾ 또한 당시 커다란 반향을 일으켰던 새로운 내러티브 아방가르에서도 데렌은 그 입지를 확고히 하고 있다. 데렌과 알렉산더 하미드(Alexander Hammid)가 만든 '오후의 올가미'(Meshes of the Afternoon 1943)는 그 상징적인 표현으로 인해 지금까지도 논쟁의 대상이 되고 있다. 젊은 데렌이 직접 연기한 이 작품은 그녀와 주변의 공간이 어긋나는 상황을 묘사하고 있다. 그녀가 외개인처럼 느껴지는 묘한 감정을 불러일으키는 이 작품은 상징적인 요소로서 칼과 열쇠가 등장하는데 이 물체들은 잡힐 듯 하면서도 그녀의 손에서 교묘하게 빠져나간다. 빈방에서 연주되는 레코드 음반과 선이 끊어진 전화기가 마치 모든 것을 방해하고 있는 것처럼 보여진다. 흘끗 보이는 형상이 환상처럼 비춰지고 괴이한 추격이 보여지면서 폭력과 자살로서 영화는 끝이 난다. 영화에서 카메라의 움직임은 난해한 쇼트를 만들어 내며 분명치 않은 어긋나는 편집술도 이러한 분위기를 더해 주고 있다. 주인공과 관객은 둘 다 영화의 주제와 형식을 찾아내기 위해 줄거리를 찾아 함께 헤매는 듯한 묘한 감동을 주고 있는 것이 이 영화의 또 다른 매력이라 할 수 있다.

이렇게 전후에 아방가르드 영화에 새로운 양상이 나타나고 새롭게 획득한 모더니즘의 이름 하에서 제도화된 것들을 반대하며 그 제도

82) Maya Deren [The Legend of Maya Deren 1917-1947] New York : Anthology Film Archives, 1984. part 1 and 2

밖에서 예술을 지키려는 목표를 지향하는 세력이 등장하게 된다. 이 같은 세력의 운동은 후에 '반대의 문화' 또는 더 흔히 쓰이는 '언더그라운드'가 된 것이다. 언더그라운드는 유우머가 있고 성상파괴주의를 지닌 비타협적인 태도를 가진 개인이나 그룹의 연합으로 이루어졌다. 유익하지 않을 것 같은 회화에서부터 자율적인 회화, 비트 시(Beat Poet), 공격적인 퍼포먼스를 하는 'The Vienna Institute of Direct Art'와 'The Japanese Zero Dimension Group'과 같은 조직, 존 라담(John Latham)이 이끄는 책을 불태우는 그룹, 샌프란시스코의 마임 그룹, 베를린 코뮌 1 등이 그들이며 예술 심포지움의 파괴와 케이지와 플럭서스의 즉석 음악 등이 언더그라운드의 한 모습이라 할 수 있겠다.⁸³⁾ 무엇보다도 언더그라운드는 많은 잡지들을 그 특성과 의미를 전하고 있는데 'Residu' 'Now Now' 'Merlin' 'Marawannah Quarterly' 'City Lights' 'Poesie Vivante' 'Wild Dog' 'East Village Other' 'International Times' 'Berkeley Barb' 'Klactoveedsedsteen' 'My Own Mag and Fuck You' 'A Magazine of the Arts' 등 그 이름만으로도 범상치 않은 이 같은 잡지들이 당시에 발간된 것들이다.

전후 아방가르드의 새로운 물결이 일어나고 있을 때 언더그라운드는 1960년대에 그 전성기를 맞이했다고 할 수 있다. 1950년대에는 상업적인 문화 사업을 적대시하는 비주류에 의해 주로 프랑스에서 많은 영화가 만들어 졌다. 당시 문화에 대한 맹공격은 영화에서뿐만 아니라 문화 전반적인 면에서 일어났다. 1947년부터 이시도르 이소(Isidore Isou)가 이끌었던 파리의 문자주의는 기존의 문학 세계에 반격을 가하면서 기존의 의미와 가치에 대해 공격하였다. 또한 비엔나에서 결성된 비엔나 학파는 전후 기간의 다른 급진적인 예술가들이 예술의 타협에 대해 적대감을 갖고 있었지만 그들은 자신들의 이념과 틀린

83) P. Adams Stiney [Visionary Film - The American Avant-Garde] New York : Oxford University Press, 1974. p.112-217

예술가들의 행동을 거절하지는 않았다. 펠릭스 라닥스(Felix Radax), 피터 쿠벨카(Peter Kubelka), 같은 영화 작가가 이 같은 집단에 속한다. 쿠벨카의 'Mosaik in Vertrauen'(1954-55)에서는 사운드와 키네틱 몽타주처럼 형식적이고 수학적인 시스템으로 만들어진 실험들이 등장한다.⁸⁴⁾ 또 'Adebar'(1957)와 'Schwechater'(1958)에서 쿠벨카는 인간의 작은 움직임과 유동적인 색상의 회전을 이용한 반면 순수한 추상 영화 'Arnulf Rainer'(1958-60)에서는 단순한 흑백 프레임의 패턴을 사용하였다. 영화의 순수성에도 불구하고 다수의 쿠벨카의 영화는 주문에 의한 것이었다. 'Adebar'는 그 이름을 가진 카페의 광고를 위하여, 'Schwechater' 역시 맥주명으로서 사람들이 맥주를 마시는 짧은 쇼트로 이루어진 광고였다.

헤르만 니치(Hermann Nitsch)와 오토 뮈엘(Otto Muehl)이 이끄는 비엔나 학파 예술가들은 'Material Action'이라는 구호아래 라이브 퍼포먼스를 추구했다. 이것은 1958년에서 1968년 사이에 대중 앞에서 행해진 악명 높은 예술적 행동이었다. Kurt Kren은 뮈엘의 이벤트를 영화로 기록하였다. 크렌은 또한 30개가 넘는 단편 영화를 제작했는데 쇼트가 계속 바뀌거나 ('TV' 1967) 빠른 모션과 커팅을 사용하여('48 Faces from the Szondi Test' 1960) 이미지를 다양하게 변하게 하는 것 등이 있다. 그러나 그 밖의 것들은 매일의 새로운 모습을 담은 것으로서 재치가 느껴지고 자가 설명적인 작품인 'Eating, Drinking, Pissing, and Shitting Film'(1967)과 복합 노출로 자연의 아름다움을 담은 'Trees in Autumn'(1960)등이 있다.

미국의 언더그라운드 영화는 할리우드의 상업주의에 도전하는 반상업적 행동들에 둘러 싸여 있었다. 페네베이커(Pennebaker), 리콕(Leacock), 와이즈만(Wiseman), 클라크(Clarke)는 사회 문제를 직선적

84) Stephen Dwoskin [Film Is - The International Free Cinema] London : Peter Owen, 1975. pp.200-9

으로 다른 다큐멘터리 영화를 상업주의에 맞서 제작하였고 1960년 뉴욕 예술가들의 아방가르드는 'The New American Cinema Group'과 같은 독립성을 띠는 조직과 연합하였다. 그들은 "우리는 부자연스럽고, 윤이 나게 매끄러운 영화는 원치 않는다. 우리는 거칠고 광택은 없으나 살아있는 영화를 좋아한다. 장미빛 영화는 원하지 않으며 우리가 원하는 것은 핏빛이다"라고 외쳤다. 이 같은 분위기는 거리의 생생한 모습과 현대 예술이 만나 새로운 전시를 창조해 내는 계기를 제공하게 된다.

잡지 'Film Culture'는 새로운 다큐멘터리와 픽션 영화를 원조하기 위해 1955년 요나 메카스에 의해 발간되었고 후일에는 실험영화 작가들의 든든한 후원자로서 그 역할을 감당해 냈다. 그러면서 미국에는 New American Cinema라는 새로운 줄기가 생기면서 내러티브와 다큐멘터리 분파가 생겨나는데 이들 분파는 아방가르드가 거절한 리얼리즘의 형식을 받아 들였다. 1962년 메카스는 또 하나의 잡지를 창간하는데 이는 데렌과 브래키지를 따르는 실험영화를 위한 것이어서 당시 주류로서 큰 영향력을 지닌 내러티브와 다큐멘터리 분파에 실험영화가 균형을 이루는 계기를 마련하였다. 이와 같이 메카스는 미국 언더그라운드 영화사에 중요한 인물로 자리잡고 있는데 그의 저술을 위한 노력은 당시 언더그라운드 영화계에 대단한 영향력을 발휘했기 때문에 유명한 언더그라운드 잡지 'The Village Voice'에는 그의 글을 실기 위한 지면이 상당히 많이 할애되곤 하였다. 잡지를 통한 메카스의 역할은 새로운 영화를 격려하고 제작을 고무시키는 것이었다. 리투아니아 전쟁의 피난자였던 메카스는 지방 출신이었으나 리투아니아의 수준 높은 문학 서클에 몸담고 있었으므로 그가 잡지에 기고한 글들은 이미 문학적 훈련을 받은 그에게는 적합한 활동이었다. 독일의 강제 노역 후에 그는 1949년 그의 동생과 미국으로 들어오면서 16mm 영화를 만들기 시작했고 메카스는 영화가 인간적이며 전 인류의 공통

된 언어가 될 수 있다고 믿었다. 그는 '영화는 형식을 기본으로 하는 예술 형태로서 보다 쉽게 받아들여져야 한다'고 말했다. 그는 지극히 개인적인 영화를 만들기 전에 내러티브 영화인 '나무의 권총'(Guns of the Trees 1961)을 제작하였고 카메라를 삼발이 없이 어깨에 메고 찍은 영화로 지극히 자연스러움을 추구한 '일기, 노트, 스케치'(Diaries, Notes and Sketches 1964-69)를 만들었다.⁸⁵⁾

언더그라운드 영화에 있어 또 하나의 중요한 사실은 영화가 신 다다라 할 수 있는 플럭서스 운동에 의해서도 만들어졌다는 것이다. 플럭서스 영화(1962-66)들은 극도의 클로즈 업(시에코 시오미 'Disappearing Music For Face'), 변형(요코 오노 'Bottoms'), 반복(존 카일 John Cale 'Police Light'), 카메라 없이 사용된 필름(조오지 마시우나스 George Maciunas), 싱글 프레임 필름(폴 샤리츠 Paul Sharits), 진부한 유우머(조오지 랜도우 George Landow 'The Evil Faerie')등을 사용하여 만든 것이 특징이다.⁸⁶⁾ 행동주의자들이라고도 할 수 있는 플럭서스 그룹은 영화의 형식에서뿐만 아니라 그 표현 방법에 있어서도 대단히 전위적이라 할 수 있었으며 그들이 추구한 예술 양식은 진정한 언더그라운드라 할 수 있는 것들로 구성되어 있다.

언더그라운드 영화에 있어 로맨틱한 성향이 가장 강하게 나타나는 것은 스탠 브래키지의 작품에서이다. 화가였던 그가 만들었던 첫 영화들은 파커 타일러(Parker Tyler), 요셉 코넬(Joseph Cornell), 마야 데렌에 의해 용기를 얻어 제작한 것이다. 전형적인 편집 스타일을 깨뜨린 그의 초기 사이코 드라마는 상징적인 은유로서 표현되었다. '흑색의 반사'(Reflections on Black 1955)는 장님 남자가 닫힌 문 뒤에서 눈앞에서 일어나는 사건들을 보고 있고, 금지된 키스가 커피 주전자

85) Jonas Mekas [Movie Journal - The Rise of a New American Cinema 1959-71] New York : Collier, 1972

86) Brian Wallis [Art After Modernism] New York : The New Museum of Contemporary Art, 1984.

가 끊고 있는 장면과 대조적으로 삽입되며 마지막에 손으로 자국을 낸 이미지는 장님 남자의 눈에서 나타나는 빛을 만들어 낸다. 브래키지의 영화들은 그 길이에 있어서도 전형적인 영화 형태와는 다른 양상을 띠는데 1972년에 제작한 '눈의 신화'(Eye Myth)의 길이는 9초이며 1965년에 만든 '비전의 예술'(The Art of Vision)은 장장 5시간이다. 이 영화들은 친구와 가족의 친밀하게 느껴지는 초상과 시적인 표현, 자연 환경을 담은 장면이 나타나는 자서전적인 이야기이며 작곡가와 극작가의 협동으로 이루어진 작품이다.

팝 아트의 대가라 할 수 있는 앤디 워홀(Andy Warhol)은 구조영화의 스승이라 할 수 있다. 그의 영화 작업은 1963년부터 시작되었고 도시적인 양상을 띠고 개인적인 감정이 개입되지 않은 것 같은 그의 작품은 브래키지의 로맨티시즘에 도전장을 내는 것과 같았다.⁸⁷⁾ 고정된 카메라, 롱 테이크, 편집하지 않는 그의 작품 스타일은 당시 아방가르드 스타일에는 반대되는 것이었다. 특히 그는 작품에 개인적인 이름을 넣는 것을 회피하면서 영화의 객관성을 가중시켰다.(브래키지는 당시에 자신의 영화 필름에 손으로 긁어 이름을 새겨 넣었다.) “나는 단지 카메라를 키고 걸어다닐 뿐이다”라는 그의 간결한 언급은 은유적으로 그가 영화를 어떻게 사용했는지 요약해 준다. 예를 들어 '잠'(Sleep 1964)에서 워홀은 은유적인 풍자로 영화의 내용을 변형시킨다. 영화에서 우리는 꿈의 내용이 아닌 실제로 6시간 동안 잠자는 남자를 보게 되는 것이다. 대부분의 아방가르드 영화에 반하여 워홀의 영화들은 신빙성과 개성에 대한 추구를 풍자적으로 모방하고 있다. 종종 리얼리즘의 특질이라 할 수 있는 즉석에서 작품을 만들고 고백하는 스타일은 여기에서는 보는 것과 아는 것의 확실성을 훼손시키는 것이 된다. 워홀이 연출하고 제러드 마랑가(Gerard Malanga)가 연기

87) P. Adams Sitney [Visionary Film - The American Avant-Garde] New York : Oxford University Press, 1974

한 '비닐'(Vinyl)과 같은 영화에서는 공격과 냉소, 과장된 여성적인 몸짓과 거친 행동이 혼합되어 나타나고 있다. 그는 또한 영화에서 나타나는 시간과 롱 테이크의 단순성을 능숙하게 다루었는데 1965년에 만든 '엠페이어'(Empire)는 어두움이 깔릴 즈음에 엠페이어 스테이트 빌딩을 촬영한 것으로서 스크린의 변화를 기대하는 감흥을 불러일으키고 있고 영화는 관객에게 자신의 경험을 관찰하게끔 만들고 있다.

워홀의 아방가르드 영화의 입문은 다소 위기적이며 지속된 충격이 되었는데 그는 캡으로 전략적이며 철저한 준비를 요구하는 작업에 능했다. 1963년에 그는 이미 팝 아티스트로서 유명해 졌고 그는 자신이 영화의 영역에 개입되기 전에 앵거, 브래키지, 마르코폴로스(Markopoulos), 잭 스미스의 영화 상영에 자주 참석하면서 영화에 대한 관심을 나타냈었다. 그의 풍자적인 모방과 주류 형식에 대한 반감을 보면 워홀은 브래키지의 로맨티시즘에서 볼 수 있는 서정적이고 표현적인 것을 거부했으며 주제와 자신과의 사이에 일정한 거리를 두는 태도를 일관했다고 볼 수 있다. 동시에 그가 다룬 주제는 여전히 언더그라운드 영화 세계가 동경하는 것이었다. 변방에 있는 작가들에게는 주류 사회에서 소외된 주제를 다룬다는 것만으로도 충분한 즐거움이 되기 때문이다. 워홀의 언더그라운드 영화는 역시 이러한 요소들로 이루어져 있으면서 전혀 예술적이지 않을 것 같은 주제를 다루고 있는데 이러한 그의 성향은 팝 아트를 창시하고 발전시킨 그의 예술적 재능을 영화의 영역에서도 보여주는 실례라 할 수 있을 것이다.

3 - 3 비디오 예술

흔히 비디오 예술이라 일컫는 예술 장르는 1960년대 초에 시작된 상업적인 TV와는 상반된 입장에서 출발한 새로운 예술 형태였다. 비

디오가 예술적인 매체로서 최초로 등장한 것은 한국의 백남준과 독일의 볼프 보스텔(Wolf Vostell)이 1963년에 갤러리 파르나스에서 이미지의 실험적 도구로서 비디오를 선보인 때였다. 위의 전시는 그 다음 해에 미국의 WGBH - TV에 'Broadcast Jazz Workshop'이란 타이틀로 방영됨으로써 세상에 널리 알려지게 되었다. 백남준과 보스텔 이외에도 비디오 예술의 초창기를 연 사람으로는 미국의 조지 브레히트로 빼 놓을 수 없는 인물이다. 그는 백남준의 첫 전시보다 4년 빠른 1959년에 TV 모니터를 사용하여 카드놀이를 하는 플럭서스 양식의 해프닝을 기획해 놓고도 텔레비전을 살 돈을 구하지 못해 완성하지 못했다. 비록 완전한 실천을 보지 못한 작업이었지만 그 생각만으로도 이미 예술의 실험정신은 성립된 것이라 할 수 있다.

비디오가 시판된 이후 비디오 예술계는 그것을 사용하는 목적에 따라 다양한 형태의 장르 개념이 나타나기 시작하였다. 비디오 테이프와 신시사이저, 비디오 조각 등이 비디오를 작품의 한 부분으로 받아들여 제작되었고 흔히 싱글 채널이라 하는 형식의 비디오 작업은 비디오 퍼포먼스나 게릴라 비디오, 페미니스트 비디오 등의 이름으로 불리면서 제작되었다. 비디오 예술 형태는 크게 두 가지로 나누어 생각해 볼 수 있다. 먼저, 단순한 기록용으로 비디오 카메라를 사용한 것이고 또 하나는 특별한 전자 시스템을 이용하여 실험적인 연구와 목적으로 비디오를 사용한 것이다. 비토 아콘치(Vito Acconci), 길버트 & 조지 (Gilbert & George), 지나 펜(Gina Pane)과 같은 작가들과 그 밖의 신체 예술을 추구하는 작가들은 행위를 녹화하는데 비디오를 사용한 예술가라 할 수 있다. 특히 퍼포먼스 예술가들은 비디오가 나오면서 그들의 퍼포먼스를 기록할 유일한 수단을 갖게 됨에 따라 초기 비디오 예술에서 양적으로 가장 많은 부분을 차지하였다.

브루스 노먼(Bruce Nauman), 피터 캠퍼스(Peter Campus), 볼프 보스텔, 요셉 보이스(Joseph Beuys), 로버트 라우센버그(Robert

Rauschenberg)는 아날로그부터 시작하여 후에 시스템을 자유자재로 이용하게 되기까지 실험적인 목적으로 비디오를 다룬 작가들이라 할 수 있다. 특히 노먼은 스튜디오 앞에 카메라를 세워 놓고 그의 동작들을 카메라에 포착하도록 하고 그런 다음 단순한 어느 한 시퀀스를 전시하는 방법을 사용하였다. 캠퍼스는 카메라를 천장에 부착시켜 빗줄에 감겨 매달린 나선형이 된 그의 몸을 녹화하였다. 이와 같은 전시들을 통해서 보면 비디오 테크놀러지의 특질을 연구한 예술가들은 그것이 회화나 조각의 의미도 가지고 있음을 시사해 준다. 백남준은 모든 미디어 형태의 시도를 통해 비디오 예술을 발전, 비디오 카메라 안의 전자 요소들을 새로이 조작하여 추상적인 흑백 테이프를 만들기도 하였다.

비디오가 가장 최근의 실험영화 장르를 장식하고 있는 것은 비디오가 지닌 현대성 때문만이 아니라 그것이 지닌 독특한 특성 때문이다. 비디오 예술의 가장 큰 특성 중 하나는 예술가가 설치물을 통해 시퀀스를 창조할 뿐만 아니라 이야기가 있는 상황을 고안할 수 있다는 점이다. 그로 인해 시간과 공간을 새로운 방법으로 연계시키는 것이 가능해진다. 기존의 영화 형식이 시간과 공간 안에서 시각적 요인을 어떻게 다루느냐에 따라 달라지는데에 비해 비디오는 그러한 특성뿐 아니라 실제 시간을 표현하는 것도 가능하다는 장점을 가지고 있다. 다시 말하면 리얼 타임(Real Time) 제작이 가능하다는 것이다. 비디오에 나타난 시간, 기억, 동시성의 개념을 연구한 독일의 헤르민 프리드(Hermine Freed)는 시간의 문제가 비디오 예술의 가장 극적인 요소라고 주장하면서 초창기 비디오 작품들은 시각에 호소하는 경향이 많았으나 비디오의 진정한 매력은 '무의식적인 자발성과 동시성'에 있다고 하였다.

실험영화의 한 맥락에서 비디오가 사용되어 지는 또 하나의 이유는 비디오라는 매체가 '변형' 될 수 있다는 잠재력을 가진다는 것이다. 매

카니즘의 단순함으로 인해 친밀함을 느낄 수 있으며 즉석에서 현장성을 전달해 줄 수 있고 여러 요소를 복합적으로 사용하는 것이 가능하다는 것과 현재성이라는 실제 시간을 보여 줄 수 있다는 것이 실험영화 작가들이 그들의 작업을 필름에서 비디오로 바꾸고 있는 이유가 된다 하겠다. 비디오 예술의 시공간은 각 사람과 성공적으로 교통하기 위하여 요구되는 감각과 지각의 통합에 직접적으로 관계되어 있음을 알 수 있다. 이와 같은 요소는 일반적인 영화가 가지고 있는 한계를 극복할 수 있는 방법 제시가 가능하다는 것을 시사해 준다. 즉 스크린 수의 증가가 가능하고, 영화 이미지의 실제성과 물리적 표현을 동시에 대비시킬 수 있으며 여러 분야고 스크린을 분할, 배치하거나 대비하는 것이 가능할 뿐 아니라 기본 투사 과정의 기계적 분석도 가능하다.

또한 최근에는 컴퓨터에 의한 이미지 분석과 재구성으로 비디오는 독특한 비디오 그래픽 이미지를 생산할 수 있게 되었다. 때문에 비디오 예술은 같은 공간, 같은 시간에서 여러 이미지의 조합이 가능해졌다. 대중 매체인 TV에 의해 성립된 지각의 구조는 비디오 예술에 이르러서 그 언어가 재정의 되고 확장되었다. 60년대의 비디오 예술은 시간적인 면을 이용하는 환경 작품과 개념 예술에 밀접한 관계가 있었으나 현재에는 다양한 실험과 구성으로 그 형식이 다양해지고 도전적인 내용들이 사회적인 이슈가 됨에 따라 현대 예술의 가장 진보적인 장르로 자리 매김을 하고 있다. 또한 퍼포먼스의 녹화와 같은 형식은 실제 시간에 진행된 행동을 표현한다는 점에서 다큐멘터리적인 요소를 포함하고 있다고도 할 수 있다.

실험적인 영상을 창조해 내고자 하는 작가들의 시도로서 기하학적 형태를 확장, 병렬시키거나 여러 각도로 의미 있는 이미지를 변형하고 나레이션을 사용한다는 것은 비디오의 이미지가 얼마나 다양하고 많은 형태를 가능하게 해주는 가를 알게 해준다. 그 뿐만 아니라 정

확히 다큐멘터리라 부를 수는 없을 지라도 창조의 순간에 관찰된 현상의 생생한 상황은 기록의 기능으로서도 비디오의 우수성을 확인시켜 주는 사례라 할 수 있다. 미국의 미디어 학자 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 비디오의 이미지는 복합적인 감각을 가지는 특질이 있으며 이러한 특질은 입체감까지도 느낄 수 있게 하는 비디오 조각에서 절정을 이룬다고 하였다. 비디오 예술은 그 매체의 특수성을 작품에 부과시켜 갈수록 진보적인 성향을 띠는 가운데 관객의 습관적인 개념이 바뀌도록 시점과 이미지 사이의 다양한 유도를 시도하고 있다. 더구나 여러 매체를 첨가시켜 관객의 참여를 요구하는 등 인터랙티브(Interactive) 예술의 시초를 예견하기도 하였다.

결론

본 논문에서는 20세기의 가장 혁신적인 예술 매체라 할 수 있는 실험영화의 발생과 그 발전 과정에서 형성된 여러 장르를 초기 시대부터 분류하여 오늘날 가장 실험적인 예술 매체라 할 수 있는 비디오에 이르기까지를 연구하였다. 또한 실험영화가 내포하고 있는 다양한 예술적 이론과 그 사회적인 배경을 설명하고자 시대에 따라 새롭게 등장한 실험영화의 이념도 조명하였다.

실험영화를 그 탄생에서부터 역사적으로 조명하는 것은 상당히 복잡하고 난해한 과정이 요구된다. 초창기의 실험영화는 단순히 영상의 새로운 이미지 구현에 한정되는 듯 하였으나 점차로 그 형식이 갖추어 지면서 내용에 있어서도 미학적, 사회학적, 심리학적인 요소를 내포하고 있기 때문이다. 또한 실험영화에서 드러난 시각 예술가들의 끊임없는 도전 정신과 실험정신 그리고 투철한 작가 정신은 실험영화의 생성과 발전에 가장 기본이 되는 사항들이었다. 그런 이유로 인해 실험영화는 지속적인 자가 진단과 새로운 형식과 내용을 요하는 부단한 노력으로 변모해 왔던 것이다.

이러한 예술가들의 실험적인 노력은 실험영화가 단순히 시각적인 현상에만 주목하는 것이 아니라 그 배경과 사상에 있어서도 그 시대에 가장 진보적인 위치에 있었음을 시사해 주고 있다. 때문에 실험영화가 거대한 영화 산업의 줄기 속에 묻혀지는 것이 아닌 다른 예술과 동등한 관계에 놓여질 수 있는 독특한 예술 형태임을 인정할 수 있는 것이다.

실험영화가 그 초창기에 있어 가장 분명하게 드러나는 특성은 바로 화가와 같은 예술가들에 의한 시간 개념의 도입이라 할 수 있다. 가장 오래된 예술 장르라 할 수 있는 회화에서 공간은 세잔느에 의해 새롭게 해석되고 분석되었으며 그 다음 세대의 피카소와 브라크는 회

화에서 공간 뿐 아니라 시간까지도 내포하여 드러내고자 하였다. 붓터치를 그대로 살려 둔다거나 어느 한 시점을 정지된 순간처럼 묘사한 그들의 작품은 평면에서도 시간의 흐름을 나타내고자 하는 노력이 엿보이는 것이다. 그들이 실험영화의 선구자의 자리에 위치하는 것도 이러한 연유에서이다. 영화가 가지고 있는 가장 혁신적인 요소가 시간의 흐름을 새롭게 인식할 수 있다는 점을 상기해 보면 시각 예술가들이 그들의 표현 양식을 확장하기 위해 영화라는 매체를 선택한 것은 너무나 자연스런 현상임을 알 수 있게 해준다.

시각 예술가들이 실험영화를 제작함에 있어 두드러진 형식상의 특징 중 하나는 바로 내러티브에 대한 가능성이라 할 수 있다. 작가가 관객과의 의사소통을 위하여 작품을 제작한다고 할 때 이러한 내러티브 형식은 직접적이고 적극적인 방식으로 작가 자신의 의사를 피력할 수 있다는 강점을 가지고 있다. 물론 이러한 내러티브 형식의 실험영화에는 사운드를 위한 어느 정도의 기술적인 진보가 선행되어야 했음은 물론이다. 그러나 아주 단순한 기술적인 도움으로 스토리 텔링(story-telling)이 가능하게 했으며 때론 초현실주의자들의 영화처럼 영화에 자막을 삽입함으로써 스토리 텔링의 변화된 형태를 의도해 내기도 하였다. 2차대전 전의 실험영화의 양상에서는 이와 같은 내러티브 형식의 실험영화가 시네 포엠과 같은 새로운 장르를 열었다는 것을 보여주고 있다.

본 논문에서 알 수 있듯이 초창기의 실험영화에는 당대 화가들의 대대적인 참여가 있었으며 실험영화의 역사적인 흐름을 보면 시각 예술가들은 새로운 시각적 영역을 확장시키기 위해 끊임없는 도전 정신으로 실험영화를 제작해 왔음을 알 수 있다. 그들이 만든 실험영화는 그 방대한 양에 있어서는 얼마나 진지한 실험 정신이 요구되었는지를 알게 해주며 그 내용에 있어서도 역사를 반영하는 시대정신을 지니고 있는 진보적인 예술 형태임을 다시 한번 깨닫게 해주고 있다. 실험영

화는 단순히 이미지의 변이와 시각적인 영상 작업으로 그친 것이 아니라 당대의 가장 심층적인 역할을 했던 사상들(프로이드의 심리학, 해체주의 문학, 바로크적 실증주의등)과 당시사회를 지배했던 사회적 현상들(전전의 미래주의, 전후의 허무주의, 종전 후의 저항 문화 등)을 심도 있게 관찰하며 시각 예술가들의 입장을 강력히 피력했던 매체인 것이다. 실험영화가 지닌 이 시대정신은 문학이나 철학이 인류사를 통해 다음 시대를 내다보는 미래적인 역할을 하였던 것과 마찬가지로 시각 예술의 영역에서도 이러한 선구자적인 움직임이 있었다는 결론에 달하게 해주는 중요한 특성이라 할 수 있다. 보다 극명하게 언급하자면 20세기초부터 시작된 시각 예술가들의 새로운 영역 확장을 위한 실험영화 작업은 그 내용과 형식에 있어서 오늘날 누구나 인정하고 있는 영상의 시대를 예견하고 있었던 것이다.

실험영화는 기술과 도구를 필요로 한다는 점에서 다양한 기술적인 매카니즘을 가지고 있다. 그러한 요소들은 과학의 발달에 따라 더욱 다양한 양상을 띠게 되었고 실험영화의 기술적인 특성들은 20세기 테크놀러지 예술의 선봉자라 할 수 있는 비디오의 발전에 바탕을 마련하였다고 할 수 있겠다. 비디오 예술은 단순히 실험적인 영상으로 이루어진 것만이 아닌 다양한 기술적인 해석과 시도로서 그 장르의 특성을 새롭게 창조해 나가기 때문이다.

실험영화에 기술적인 요소들이 더욱 추가되고 부각되면서 오늘날에는 확대영화라 불리는 장르와 컴퓨터 그래픽을 이용한 다양한 영상 작업이 실험영화의 또 다른 줄기를 형성하며 성장하고 있다. 그러나 실험영화는 그 기술적인 발전의 측면을 넘어서 인간의 내면 세계의 표현과 인간성의 본질을 드러내고 있고 60년대 후반부터는 저항문화의 형태와 그 이념에 상당히 유사한 양상을 보이면서 어떤 일체감까지도 나타내고 있다. 실제로 지금까지 일부 저항문화운동 참여자들은 비디오를 이용한 실험영화와 다큐멘터리를 제작함으로써 실험영화 영

역을 자신들의 운동에 참여시키고 있기도 하다. 실험영화에서 볼 수 있는 이러한 열린 형태의 작업과 반응은 미래의 실험영화에 대해서도 상당히 고무적인 기대를 할 수 있게 해준다. 왜냐하면 실험영화는 그 내용과 형식면에서 항상 새로운 도전을 허용함으로써 그 발전의 끝이 미지수로 남아 있는 예술 장르이기 때문이다.

참 고 문 헌

- 이가람, “미술과 문학의 만남”, 월간미술, 2000.
- 송희복, “영화, 뮤즈의 언어”, 문예출판사, 2000.
- S.에이젠슈타인, 정일몽 역, “영화의 형식과 몽타주”, 영화진흥공사 1990.
- 아모스 보겔, 권중운 역, “전위영화의 이해”, 예전사, 1997.
- 한스 치של러, 이은희 역, “카프카 영화관에 가다”, 영림카디널, 1997.
- 폴 로라, 유현목 역, “기록 영화론”, 영화진흥공사, 1994.
- 이원곤, “영상기계와 예술”, 현대미학사, 1996.
- 정미희, “독일 표현주의 미술”, 일지사, 1992
- 야마다 카르오, 박태옥 역, “영화가 시대를 말한다”, 1998
- 잭 엘리스, 변재란 역, “세계 영화사”, 이론과 실천, 1991.
- 시드니 루멧, 부수영 역, “영화 만들기”, 이론과 실천, 1998.
- 질 들뢰즈, 주은우 정원 역, “영화 1”, 셋길, 1996.
- 김홍희, “백남준과 그의 예술” 디자인 하우스, 1992.
- 이주현, “미술로 보는 20세기”, 학고재, 1998.
- 로버트 휴즈, 최기득 역 “새로움의 충격”, 미진사, 1991.
- 아놀드 하우스저, “문학과 예술의 사회사”, 창작과 비평
- Richard Abel, “French Film Theory and Criticism”,
Princeton, 1988.
- Rudolf & Kuenzli, “Dada and Surrealist Film” The MIT Press
Cambridge London England, 1996.
- Roselee Goldberg, “Performance Art”, Harry N. Abrams Inc,
1979.
- Catherine Russel, “Experimental Ethnography” Duke University

Press Durham and London, 1999.

Jean Cocteau, "The Art of Cinema", Marion Boyars, 1992.

Scott MacDonald, "Avant Garde Film", Cambridge University Press, 1993.

George Quansha, "Paik Video", Decker Phillips, 1998.

Erik Barnouw, "Documentary", Oxford University Press, 1993.

Dudley Andrew, "Film in the aura of Arts", Princeton University Press, 1984.

Brandon Taylor, "Avant Garde and After", Calman and King, 1995.

Francis Francina, "Art in Modern Culture", Phaidon, 1992.

Christian Metz, "Film Language", The University of Chicago Press, 1974.

Abel Gance, "Le Temps de L'image est venu", L'art cinematographie 2, Paris, 1927.

M. Merliau-Ponty, "Sense and Non-Sense", Evaston : Northwestern University Press, 1964.

A. L. Rees, "A History of Experimental Film and Video", British Film Institute, 1999.

B. Wallis, "Art After Modernism", Phaidon, 1988.

Virginia Spate, "Orphism : The Evolution of Non-figurative Painting in Paris 1910-1914", Oxford University Press, 1979.

David Sylvester, "About Modern Art", London : Chatto & Windus, 1996

Gertrude Stein, "Look at me now and Here I am", Harmondsworth, Penguin, 1971.

Stephen Kern, "The Culture of Time and Space 1880-1918",

Cambridge, Mass : Harvard University Press, 1983.

Casimir lewy, "Commonplace Book", Londo : Routledge, 1962.

Guillaume Apollinaire, "Apollinaire on Art : Essays and Reviews 1902 - 1918", New York Viking Press, 1988

Standish Lswdor, "The Cubist Cinema", New York University Press, 1975.

Stefan Themerson, "The Urge to Create visinons" Amsterdam : Gaberbocchus Die Harmonie, 1983.

Pierre Cabanne, "Dialogues with Marcel Duchamp", London : Thames & Hudson, 1971.

Daniel Henry Kahnweiler, "Juan Gris : His Life and Work" London Lund Humphries, 1947.

Scott MacDonald, "Avant Garde Film : Motion Studies", New York : Cambridge University Press, 1993

Richard Abel, "French Film Theory and Criticism 1929-1939" Princeton, NJ : Princeton University Press, 1988.

R. Levaco, "Kuleshov on Film", London : University of California Press, 1974/

Hans Richter, "The Struggle for the Film" LONDON : Scolar, 1986.

David Mellor, "Germany - The New Photography 1927-33", London : Arts Council of Great Britain, 1978.

Kristin Bluemel, "Experimenting on the Border of Modernism", Athens : University of Georgia Press, 1998.

Elisabeth Weis and John Belton, "Theory and Practice of Film Sound" New York : Columbia University Press, 1985

Jay Leyda, "A History of the Russian and Soviet Film",

London : George Allen and Unwin, 1973.

Malcolm Le Grice, "Abstract Film and Beyond", London : Studio Vista, 1977.

David Curtis, "Norman McLaren", Edinburgh : Scottish Arts Council Catalogue, 1977.

K. Pomorska and S. Rudy "Language and Literature", London : Harvard University Press, 1987

Roland Barthes, "Elements of Semiology" , London : Jonathan Cape, 1967.

Maya Turokovskaya, "Tarkovsky - Cinema as Poetry", London : Faber & Faber, 1989.

Elizabeth Weis & John Belton, "Theory and Practice of Film Sound", New York : Columbia University Press, 1985.

Peter Wollen, "Lund Celebrates Dada Child" PIX,2. London : BFI, 1997.

Peter Wollen, "Visual Display - Culture Beyond Appearances", Seattle, : Bay Press, 1995.

P. Adams Sitney, "The Avant Garde Film", New York University Press, 1978.

Werner Sudendorf, "Kinematographe" Deutsches Filmmuseum, 1984.

J-M Bouhours, "Man Ray", Centre Georges Pompidou, 1997.

Antonin Artaud, "Antonin Artaud Selected Works", Calder and Boyars, 1972.

Adorno, "Notes to Literature", Columbia University Press, 1992.

E Susses, "The Rise and Fall of British documentary"

University of California Press, 1975.

Ian Aitken, "Film and Reform : John Grierson and the Documentary Film Movement", London : Routledge, 1990.

William Alexandr, "Film on the Left", Princeton University Press, 1981.

William Scott, "Documentary Expression and Thirties America", University of Chicago Press, 1986.

Kevin Jackson, "The Humphrey Jennings Reader", Manchester : Carcanet, 1993.

E. Sussman "On the passage of a few people through a rather brief moment in time", Boston : MIT 1988.

James Broughton, "Coming UNbuttoned", San Francisco : City Light, 1993

Gerald O'Grady & Bruce Posner "The Emergence of Abstract Film in America", Harvard Film Archive, 1996.

Peter Quartermain, "Disjunctive Poetics" Cambridge University Press, 1992.

Maya Deren, "The Legend of Maya Deren 1917-1947", New York : Anthology Film Archives, 1984

P. Adams Stiney, "Visionary Film - The American Avant-Garde", New York : Oxford University Press, 1974.

Stephen Dwoskin, "Film Is - The International Free Cinema", London : Peter Owen, 1975.

Jonas Mekas, "Movie Journal - The Rise of a New American Cinema 1959-71", New York : Collier, 1972.

Brian Wallis, "Art After Modernism", New York : The New Museum of Contemporary Art, 1984.

Abstract

Experimental film is a genre of arts which has been created simultaneously with the film. Since the early 20th century when mechanical civilization became the core of people's life, experimental film has been developed as the most revolutionary form of arts while changing its form and contents.

With regard to its contents, experimental film was the aesthetic tool to understand contemporary social phenomena and the degree of culture. On the other hand, its form has been renovated as new technology was constantly applied.

In this study, experimental film which is regarded as the most common media and an arts to express the most progressive event repeatedly have been examined. Particularly, historical study has been implemented based on its creation and the process of experiment.

As the relevant methodology of study, those which are defined as another name of experimental film such as *avan garde* and modernism have been examined and interpreted. On top of that, contents of experimental film have been analyzed based on historical and cultural phenomena so that experimental film could be understood as the most renovative tool.

However, its role of social function and cultural form has also been emphasized rather than merely examining its historical progress in order to focus on its differentiation in comparison with other arts media. Experimental film is undoubtedly the most *avan garde* arts form which has grown independently from social

system irrespective of communicative arts or an object of academic study. Thus, it is still open genre of arts to progress.

Unique features and characteristics of experimental film are the most significant to understand visual arts in future on an ongoing basis.. In conclusion, it is believed that experimental film possesses a great potential to enable constant study as the progressing arts.