

‘포토제니론’ 정신의 계승과 발전 방식에서 나타난 영화 이미지의 역량과 몽타주 사유

- 장 퓌릭 고다르의 <영화사>를 중심으로

강경래*, 김보경**

[국문초록]

본 연구는 초기 영화이론에서 제시되었던 ‘포토제니’의 의미를 재사유하고 그 정신의 계승과 발전 양상을 추적하여 오늘날 영화 미학에서 그 의의를 재발견하려는 시도이다. 루이 델뤽(Louis Delluc)에 의해 제시되고 장 엡슈타인(Jean Epstein)이 더욱 정교화시킨 ‘포토제니론’은 영화 이미지에 내재한 정신적 가치의 중요성을 강조하는 초기 영화 예술의 근본이자 영화 매체의 본질에 대한 사유였다. 이처럼 포토제니론을 통해 강조되었던 영화 매체의 본질과 특성은 이후 벨라 발라즈(Béla Balázs)에 의해 계승·발전되고, 발터 벤야민의 매체 미학적 시각으로 흡수되는 양상을 보인다. 특히 발라즈가 영화 매체의 본질로 보았던 영화 이미지에 내재된 “상”(physiognomie)개념과 그의 형식주의 미학인

* 고려대학교 미디어학부 강사

** 고려대학교 영상문화협동과정 박사과정

주제어: 포토제니, 상, 변증법적 이미지, 몽타주 사유, 벨라 발라즈, 발터 벤야민, 장 퓌릭 고다르

Photogénie, physiognomie, dialectical image, Montage, Béla Balázs, Walter Benjamin, Jean-Luc Godard, Jacques Rancière

‘클로즈업’에 나타나는 “시각적 무의식의 지대”에 관한 담론은 벤야민에 이르러 ‘현대적 몽타주’ 개념으로 계승된다. 본 연구는 초기 영화이론에 나타난 영화 매체의 본질과 특수성에 대한 영화학자들의 사유와 전망을 되새겨 보면서 ‘현대적 몽타주’라는 영화적 사유의 기원과 그 발전 양상을 추적한다. 즉 벤야민의 영화적 사유의 근간을 이루는 부분들을 초기 ‘포토제니론’에서 강조한 영화 이미지의 정신성에서 출발하여 영화 이미지의 역량과 몽타주 사유를 포토제니를 통해 재성찰하고자 한다. 특히 장 뤽 고다르의 <영화사> 분석을 통해 고다르가 영화 이미지의 역량을 실현하고자 시도했던 ‘몽타주 사유’의 구체적 방식을 분석하고, 이를 벤야민의 매체 미학 및 그의 역사 인식 방법론과 연관지어 그 함의를 살펴본다. <영화사>는 고다르의 복잡한 예술적 장치들을 개괄하고 있는 영화로서, 그는 이미지를 하나의 물리적 흔적으로 파악하고, 편집을 통해 사물이 제시하는 침묵의 언어를 발견하려 시도하였다. 이는 벤야민의 몽타주 사유에 근거하여 영화 형식의 실천으로 이끈 것이며, 초기 영화이론가들이 영화이미지에서 강조하고자 했던 포토제니 정신을 계승한 것으로 볼 수 있다. 영화 매체의 도래가 낳았던 매체의 특정성에 대한 정의, 그리고 그 매체를 낳았던 시대의 무의식을 담아내었던 용어로서의 포토제니는 후대의 영화이론가들을 통해 계승·확장되어 왔으며 이는 고다르의 영화에서 나타나듯이 영화 매체의 진정성을 보여주는 하나의 작동원리로서 잠재하게 되었다.

1. 들어가며

포토제니(photogénie)는 원래 “사진 건판을 충분히 감광시킬 정도로 빛을 산출하는 오브제들을 가리키는”¹⁾ 용어를 뜻하다가, 그 의미가 발전되어 사진이나 영화의 촬영효과, 즉 스크린에 영사된 하나의 영상에서 본

1) Jacques Aumont & Michel Marie (2008), *Dictionnaire Théorique et Critique du Cinéma*, Paris: Armand Colin. p. 156, 김호영(2014), 『영화 이미지학』, 파주: 문학동네, p. 147 재인용.

질적인 미가 나타나는 현상을 지칭하게 되었다. 20세기 초반의 영화이론가 루이 델뤽(Louis Delluc)은 당시 모더니즘 영화이론가들에게 제기된 질문, “영화란 무엇인가?”에 답하고자 사진 미학 용어였던 “포토제니”를 차용하며, 이를 통해 영화 매체의 특정성을 규정하고자 노력하였다.²⁾ 특히 그는 포토제니의 본질을 “사진(photo)과 영감(génie)의 신비로운 조화”³⁾로 보았는데, 다소 모호하게 정의된 이 개념은 “사진적 특성 자체가 이미 단순한 기록을 넘어 ‘순간적인 것’, ‘우연한 것’, ‘예기치 않은 것’ 등을 내포”한다는 자신의 영화 미학을 담고 있다. 이런 점에서 델뤽에게 포토제니란 설명할 수 없는 어떤 잠재적 특질이 순간적이고 우연한 방식으로 드러나는 영화 예술의 본질이 된다.⁴⁾

이후 장 엡슈타인(Jean Epstein)은 델뤽과 리치오토 카누도(Ricciotto Canudo)와 같은 선구자들의 논의를 바탕으로 포토제니의 개념을 더욱 정교화시킨다. 이미 “리로조피”(Lyrosophie)⁵⁾라는 개념을 통해 정서 혹은 정신의 중요성을 강조해 온 그는 “포토제니”를 영화 예술의 근본이자 본질을 드러내는 특별한 용어로 부각시킨다.⁶⁾ 여기서 엡슈타인의 포토제니

2) 포토제니에 관한 델뤽의 보다 자세한 논의는 김호영(2014), pp. 147-150 참조. 물론 델뤽이 처음 이 용어를 쓸 당시에는 포토제니는 부정적인 뉘앙스를 띄고 있었다 (Nina Lara Rosenblatt (1998), “Photogenic Neurasthenia: On Mass and Medium in the 1920s”, *October*, 86, MIT Press journal, p. 49). 또한 엡슈타인에 따르면, 포토제니라는 용어를 처음 사용한 이는 루이 델뤽이지만 그보다 앞서 포토제니와 유사한 개념을 최초로 주장한 이는 리치오토 카누도(Ricciotto Canudo)라고 한다(김호영(2014), pp. 152-154 참조).

3) Louis Delluc (1920/1990), “Photogénie”, *Ecrits Cinématographique I*, Paris: Cinémathèque Française et Editions de l’Etoile, p. 34, 김호영(2014), p. 148 재인용.

4) Louis Delluc (1990), “Cinéma et Cie”, *Ecrits Cinématographiques*, tome II, Cinémathèque Française, pp. 33-34, 김호영(2008), 「영화 이미지와 포토제니」, 『영화연구』 36, 한국영화학회, p. 150 재인용.

5) 1922년 그는 “리로조피”라는 신조어를 사용하는데, 이는 ‘서정’ 혹은 ‘정서’를 뜻하는 라틴어 ‘lyre’와 ‘지혜’ 혹은 ‘지식’을 뜻하는 라틴어 ‘sophie’를 결합한 것이다 (김호영(2014), p. 154 참조).

개념 또한 여전히 “불안정하고 순간적이며 불연속적인” 특성을 전제로 하는데,⁷⁾ 특히 1923년에 발표한 논문, 「포토제니의 몇몇 조건들에 관하여」(De quelques conditions de la photogénie)에서 엡슈타인은 포토제니를 다음과 같이 정의한다.

포토제니란 무엇인가? 나는 영화적 재생에 의해 그 정신적(moral) 특성이 증대된 모든 사물들, 존재들, 영혼들의 양상을 포토제니라고 부른다.⁸⁾

이와 같이 엡슈타인에게 포토제니의 핵심은 무엇보다 ‘정신적 특질의 증대’에 있으며, 이는 영화가 “카메라라는 ‘기계적’ 도구와 필름이라는 ‘물질적’ 수단을 사용하고 이미지라는 ‘가시적 수단’을 통해 역설적으로 ‘정신적’, ‘비물질적’, ‘비가시적’인 무언가를 산출하고 전달하는데 가장 뛰어난 매체가 될 수 있다는 관점을 바탕으로 한다.”⁹⁾ 엡슈타인은 영화 이미지가 포토제니적 성격을 띠기 위한 세 가지 요건을 제시하는데 “정신성”(moralité), “운동성”(mobilité), “인격성”(personnalité)이 그것이다. 그리하여 포토제니 개념은 다음과 같이 확장된다.

오로지 사물들, 존재들, 영혼들의 운동적이고 인격적인 양상들만이 포토제니일 수 있으며, 영화적 재생에 의해 증대된 탁월한 정신적(moral) 가치를 획득할 수 있다.¹⁰⁾

6) 김호영(2014), p. 155 참조. 하지만 말년에 엡슈타인은 자신의 접근법을 바꾸는데, 그는 영화를 ‘지적인(지각하는) 기계’, 나아가 ‘애니미즘적 기계’로 보게 된다. 자크 오몽(2005), 『영화감독들의 영화이론』, 서울: 동문선, p. 65.

7) Jean Epstein (1974), “Grossissement”, *Écrits sur le Cinéma*, Editeur: Seghers, p. 94, 김호영 (2014), p. 158에서 재인용.

8) Jean Epstein (2012), “On Certain Characteristics of Photogénie,” *Critical Essays and New Translations*. Amsterdam: Amsterdam University Press, p. 293.

9) 김호영(2014), p. 156.

여기에서 영화의 운동성은 '공간' 속에서의 움직임 뿐 아니라 '시간' 속에서의 움직임을 포함하며, 따라서 포토제니적 운동성은 시-공간 체계 내에서의 운동성 모두를 포괄한다. 따라서 한 사물의 포토제니적 성격을 담아내기 위해서는 3차원의 공간과 또 다른 차원인 시간 속 사물의 변화를 포착해야 하는데, 이렇게 포착된 사물은 물리적 공간 내에 존재하는 사물 그 자체를 넘어선다. 가령 총은 그저 총이 아니라 타살, 자살, 범죄의 욕망을 암시하고, 클로즈업으로 포착된 눈은 한 사람의 인격성(personality)을 드러낸다. 다시 말해 포토제니적 특질에 의해 카메라 렌즈는 사물의 본질을 스크린 속에 담아낸다.

이런 점에서 1925년 페르낭 레제(Fernand Léger)는 영화에서의 클로즈업이나 편집 등의 기법들이 마치 생물학에서의 확대경과 같이 작동하며 따라서 영화는 “지금껏 보여지거나 경험되지 않은 사물들의 거대한 소우주”(gigantic microscope of things)라고 주장하였다.¹¹⁾ 영화의 포토제니적 측면, 즉 새로운 인식론적 가능성을 담보하는 '이미지'에 대한 강조를 기반으로 초기 영화이론가들은 서사영화의 등장에 반대하였고 영화의 비가시적인 것들을 잡아내는 능력을 부각시키는 영화 기법들에 주목하였다. 편집과 몽타주에 대한 그들의 강조 역시 이러한 생각의 연장선상에 놓여 있다. 특히 엡슈타인의 1922년작 <파스퇴르>(Pasteur)는 파스퇴르 의사의 100번째 생일을 기념하기 위해 제작되었는데, 이 영화는 과학적 객관성과 집단 주체성의 형성이 지속적으로 교차하고 있음을 보여주기 위한 영화이다. <파스퇴르>에서 엡슈타인은 활동 미생물을 포착한 쇼트들(가령 실크, 와인, 목양 등의 모습이 담긴 쇼트들)과 파스퇴르 박사의 전기적 순간들을 담은 다큐멘터리 푸티지(footage)들을 교차시킴으로써 과학적 지각과 집단 생산성이라는 주제를 효과적으로 표현한다. 여

10) Jean Epstein (1974), p. 295, 김호영(2014) 재인용.

11) Fernand Léger (1993), “Painting and Cinema”, *French Film Theory and Criticism*, vol. 1: 1907-1929 (ed. Richard Abel), New Jersey: Princeton University Press, p. 373.

기서 엡슈타인의 이러한 몽타주 방식은 관객들에게 미생물과 같은 비가시적 영역을 드러내는데 효과적이었다.¹²⁾

포토제니의 정신성에 대한 이 같은 강조는 초기 모더니즘 영화감독들에게 시네마토그래프의 인지적 기능을 재발견하도록 이끌었는데, 말하자면 이는 다수의 개별적 의식들을 종합하는 영화매체의 능력에 대한 형식적 순수화를 위한 시도들이라 할 수 있다.¹³⁾ 이런 의미에서 포토제니 이론은 19세기 실증주의 사고에 영향을 받은 과학적 사유와 이미지와 운동을 포착해 내는 새로운 기술로서의 영화에 적용되어 등장한 ‘이미지-사유’이며, 이는 이미지가 보여주는 현미경적인 세상, 즉 실증주의적으로 확대되고 이해될 수 있는 세상에 대한 강조라 할 수 있다. 여기서 영화가 비가시역을 포착해 내는 능력은 생명적인 것과 비생명적인 것, 나아가 문화와 역사에 잠재된 비가시적인 것들을 ‘확대’하고 ‘재배치’하여 인간 삶의 모습을 새롭게 보여주는 것으로 확장 가능하다. 이렇게 본다면 포토제니론은 20세기 초반의 사상가들, 특히 벨라 발라즈(Béla Balázs)와 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 사유에 드러난 인간 사회와 역사 이해의 주요 분석틀로서 강조된 시각 매체의 역량과 유사성을 갖는 동시에 이들 사상가들의 사유에 있어 이론적 토대를 마련하였다.

2. 포토제니론의 계승과 발전:

벨라 발라즈의 상(physiognomie)

헝가리의 영화학자 벨라 발라즈 또한 델뤽, 엡스타인, 레제 등과 같이, 영화의 비가시적 실재를 드러낼 수 있는 능력과 그 정신성에 영화 매체

12) Nina Rosenblatt (1998). p. 54.

13) Nina Rosenblatt (1998). p. 54.

의 특정성이 있다고 생각하였다. 우선 발라즈는 영화의 등장을 단지 또 하나의 표현매체가 추가된 것이 아니라 보이지 않고 감춰져 있던 인간의 모습을 보이도록 만든 경이로운 계기이자, 서구문화 전체의 새로운 방향 전환을 증명하는 사건으로 보았다. 그에게 있어 영화의 진수는 ‘이미지’이며 그것의 시각적 내용이기 때문에 영화 매체의 반복적 발달, 다시 말해 변증법적 상호 작용을 통해 영화는 옛 지식의 빛을 비추어 주고, 이를 통해 잃어버린 성취들이 재평가되고 다시 회복될 수 있다고 믿었다.¹⁴⁾ 발라즈는 그의 글 『가시적 인간』(1923)에서 다음과 같이 적고 있다.

인쇄술의 발견은 인간의 얼굴을 점차로 읽을 수 없게 만들었다. ……
 지금 새로운 발명품, 새로운 기계가 인간의 관심을 가시적 문화로 돌려놓고, 그들에게 새로운 얼굴을 부여하는 작업을 하고 있다. 이 기계는 영화 촬영용 카메라이다. 인쇄기처럼 이 기계는 인간 정신의 산물을 증식하여 배포하는 기술적 장치이다. ……

시각적 인간의 제스처는 단어로 표현될 수 있는 개념을 전달하기 위한 것이 아니라, 모든 것을 다 말로 설명해도 여전히 표현되지 않고 남아 있을 비이성적인 감정, 그런 내적인 경험을 표현하기 위한 것이다. 그러한 감정은 영혼의 가장 깊은 차원에 놓여 있으며, 단지 개념의 그림자일 뿐인 단어로는 도저히 접근할 수 없는 것이다. 그것은 우리의 음악적 경험을 이성적인 개념으로 표현할 수 없는 것과 같다. 얼굴과 얼굴 표정에 나타나는 것은 단어라는 매개체 없이 즉시 시각적으로 표현되는 영적인 경험이다. ……

이제 영화는 우리 문화에 새로운 방향을 시작하려고 하고 있다.¹⁵⁾

이와 같이 발라즈는 영화매체에 대해 “새로운 형식 언어”,¹⁶⁾ “새로운

14) 벨라 발라즈(2003), 이형식 역, 『영화의 이론』, 서울: 동문선, p. 42.

15) 벨라 발라즈(2003), pp. 42-44.

16) 벨라 발라즈(2003), pp. 32-34.

시각문화¹⁷⁾라고 언급하면서 인쇄매체로부터의 매체적 전환을 바라보고 있다. 즉 그는 영화가 인쇄매체 발달과 함께 상실해 버린 인간의 능력, 즉 비가시적인 것들을 지각할 수 있는 능력을 회복시킨다고 주장한다.¹⁸⁾ 또한 그는 다른 초기 이론가들과 마찬가지로 19세기 후반 등장한 시각 매체들이 인간의 육안으로 볼 수 없는 것들을 드러내는 능력에 주목하고 이러한 자신의 생각을 담아내기 위한 개념적 장치로서 “상”(physiognomic)을 제시한다. 발라즈에 따르면, 자연과 인간을 포함한 세계의 모든 존재는 각자의 ‘상’을 갖는데, 여기서 ‘상’은 “정신이나 영혼 등 내적 특질을 나타내는 만물의 (특별한) 외적 형상”¹⁹⁾으로 요약 가능하다. 따라서 상이 드러내는 사물과 인간, 자연의 내적 특질은 단순히 그 대상의 특별한 성질이나 상태만을 의미하는 것이 아니라, 궁극적으로 만물이 보유하고 있는 각자의 고유한 ‘정신’과 ‘영혼’을 나타낸다.²⁰⁾ 이렇게 볼 때 ‘상’은 자크 오몽(Jacques Aumont)이 지적하듯 “사물들, 존재들, 장소들의 외양이자 얼굴이며, 동시에 그것들의 영혼의 창”²¹⁾이라 할 수 있다. 다시 말해 ‘상’은 외면성과 내면성 모두에 관계하는 개념으로서, 영화 내 대상의 외면적 특질에 대한 면밀한 묘사가 해당 오브제의 내적 특질 또한 드러낸다는 점에서 발라즈는 영화가 우리의 생각과 감정에 대한 표현 가능성을 증대시키는 동시에 영화를 통해 인간 정신의 폭도 확장될 것이라 주장하였다.

우리의 생각과 감정이 그것을 표현할 수 있는 가능성에 의해 먼저 결정된다는 것을 심리학과 철학은 보여 주고 있다. 또한 개념과 감정이 말을 만들어 낼 뿐만 아니라 그 반대로 가능하다는 사실, 즉

17) 벨라 발라즈(2003), pp. 35-41.

18) 벨라 발라즈(2003), pp. 42-45.

19) 김호영(2014), pp. 180-181.

20) Béla Balázs (2010), *L'homme visible et l'esprit du cinéma*, Paris: Circé, pp. 74-75, 김호영 (2014), p. 181 재인용.

21) 자크 오몽(2006), 김호영 역, 『영화 속의 얼굴』, 서울: 마음산책, pp. 144-145.

말이 개념과 감정을 생겨나게 한다는 것을 언어학은 보여 주고 있다. …… 여기서도 인간 정신의 발전은 변증법적인 과정이다. 인간 정신이 발달하면 표현의 수단이 증가하고, 표현 수단의 증가는 또 다시 인간 정신의 발전을 촉진하고 도와준다. 그렇다면 영화가 표현의 가능성을 증가시킨다면, 영화는 또한 영화를 통해 표현하는 인간 정신의 폭도 넓힐 것이다.²²⁾

이렇게 볼 때 발라즈에게 영화이미지는 이러한 ‘상’을 드러내는 가장 적합한 수단이 된다. 특히 영화매체는 클로즈업 기법을 통해 얼굴을 확대시켜 보여줌으로써 미세한 인간 표정들과 내면세계까지 포착해내는 힘을 지니며, 오브제를 확대함으로써 대상을 세포까지 확장시키는 과학적 사고를 가능하게 한다. 이를 통해서 영화는 대상의 비가시적이고 내적인 특질들을 드러내는 것이다. 이런 점에서 발라즈에게 “영화만큼 ‘사물의 얼굴’을 나타내는 임무를 부여받은 예술은 없다”²³⁾고 할 수 있다. 발라즈는 영화이미지가 인간과 사물을 비롯한 만물의 정신과 영혼을 드러낼 수 있는 특별한 매개체라 믿었으며, 따라서 엡슈타인과 함께 영화이미지의 정신성에 대한 사유를 가장 멀리까지 밀어붙인 인물이라 할 수 있다.²⁴⁾ 발라즈에 따르면 영화에서 상은 비가시적이고 내적인 부분, 정신적 특질을 뜻할 뿐 아니라, 이미지에 내재하지만 이미지의 가시역을 초과하는 부분, 즉 “초과 이미지”를 의미하는데, 여기서 “가시적 이미지를 초과하는 것으로서의 상”이 곧 발라즈가 말하는 “영화적인 것”(das filmische)이 된다.²⁵⁾

나아가 발라즈는 언어란 인간이 무언가를 표현하려는 ‘몸짓’으로부터 시작되었다는 언어학적 연구, 즉 인류의 원초적 모국어는 혀와 입이 아

22) 벨라 발라즈(2003), p. 47.

23) Béla Balázs (2010), p. 75, 김호영(2014), pp. 183-184 재인용.

24) 김호영(2014), p. 180.

25) 박성수(1998), 『들뢰즈와 영화』, 서울: 문화과학사, pp. 199-201.

나라 표현으로서의 몸짓, 즉 제스처였다는 사실을 강조하는데, 하지만 인쇄술과 문자 문명의 발달은 인간의 원초적 몸짓 속에 담겨져 왔던 많은 의미들을 상실시켰다고 지적한다. 반면 클로즈업과 같은 영화 기법들은 인간이 육안으로 지각하지 못하던 비가시역을 가시화하며, 이를 통해 인간의 지각역을 확대하는데, 이를 통해 영화 예술은 억압된 원초적 의미를 다시 표면으로 끌어 올리는 동시에 인간은 이러한 비가시적 의미들을 볼 수 있는 “가시적 인간”이 되게끔 한다. 이와 같은 발라즈의 영화 예술 역량에 대한 주장은 벤야민의 개념, “광학적 무의식”과 많은 유사성을 지니며 이후 벤야민의 영화적, 역사 철학적 사유 속에서 그 이론적 영향력을 확인할 수 있다.²⁶⁾

3. 발터 벤야민의 영화적 사유:

“시각적 무의식”과 “몽타주적 지각”

벤야민은 “발라주와의 대화에 관한 기록”에서 다음과 같이 적고 있다.

…… 다음과 같은 생각을 전혀 꿰뚫어볼 수 없이 은밀하게 내 자신의 생각으로 만들었다. 즉 외래어들은 조그만 언어학적 무덤들이라는 생각이 그것이다. 내가 그의 진부한 언어 신비주의에 맞서온 문학이론은 시초에 이미지에서 말이 형성될 때의 마법적, 은유적, 우주적 영역과 동화시키고 의도적이고 인간학적인 시문학 사이의 대립을 중심으로 펼쳐졌다.²⁷⁾

26) 발라즈의 벤야민에 대한 영향은 벤야민의 저작 「발라주와의 대화에 대한 기록」 속에서 그 원형을 찾아볼 수 있다.

27) 발터 벤야민(2008), 최성만 역, 「발라주와의 대화에 대한 기록」, 『언어 일반과 인간의 언어에 대하여. 번역자의 과제 외』, 서울: 길, pp. 309-312.

이처럼 벤야민은 20세기 전반을 지배했던 사진과 영화가 19세기의 지배적 표현수단으로서의 언어를 넘어서 새로운 인식틀로 기능할 가능성에 대한 발라즈의 생각에 동의하고 있다. 특히 그는 발라즈와 같이 이미지와 언어간의 긴밀한 상관관계 속에서 자신의 사유를 발전시켰으며 이를 통해 언어사용과 의식적 사고 속에서 점차 상실되어 갔던 인간 “경험”의 회복 가능성과 구체적인 과정들을 자신의 인식론과 문화이론, 그리고 역사철학 속에 담아내고자 하였다.

벤야민의 이미지 사유는 그가 초기 저작에서부터 지녀온 그림과 사진, 영화 등 영상매체에 대한 천착으로부터 발전하였다. 그가 「역사철학테제」에서 논의한 파울 클레(Paul Klee)의 그림이나 『독일 비애극의 기원』에서의 알브레히트 뒤러(Albrecht Dürer)의 <멜랑콜리아>(Melancholia)에 대한 사유뿐 아니라 그의 저작 곳곳에는 당대의 인상주의와 큐비즘 화가들에 언급이 포함된다. 이러한 그림에 관한 관심은 이후 그의 논문 「작은 사진의 역사」나 「기술복제시대의 예술작품」 등에서와 같이 20세기 영상매체에 대한 사유로 발전된다. 특히 벤야민의 이론에서 지배적으로 등장하는 형상적(figurative) 용어들, 가령 “최초의 조우”(first encounter),²⁸⁾ “잠재성”(latency),²⁹⁾ “사유-이미지”(thought-image) 등은 벤야민의 사상 체계에서 이미지 중심 사유가 작동하는 방식을 잘 드러내는 부분이라 할 수 있다. 또한 벤야민은 언어와 사물간의 경계영역으로서의 언어적, 의식적 사고망 속에서 빠져나가는 수수께끼와 같은 의미를 담지하고 있는 영역으로서의 이미지 혹은 ‘그림들’에 주목한다. 즉 그는 언어 중심 문화에서 성긴 기호망을 빠져 나오는 이미지들, 가령 퍼즐, 그림, 무지개, 색깔 등에 주목하는데, 인식은 이러한 이미지들을 포착해야 한다고 주장한다. 여기서 벤야민의 이러한 주장은 포토제니론이나 발라즈의 “상”개념과 맞닿아 있다. 나아가 벤야민의 이미지 사유는 이후 19세기 초현실주의자

28) 이미지와 인상에 사로잡힌 응시의 순간을 뜻한다.

29) 반영 혹은 비취짐과 같은 상상적 이미지를 뜻한다.

들과 정신분석학의 영향을 통해 포토제니 정신을 문화, 역사 철학적 논의로 확장시킨다. 이는 다시 말해 사진이나 그림이 갖는 비가시적인 것을 가시화하는 능력에 주목하는 동시에 이들 매체를 통해 생산된 이미지들이 언어로 점철된 기호망 속에 숨겨져 있는 의미, 즉 문화·역사의 성긴 의미망을 빠져나가는 잠재성을 포착할 수 있다는 사실을 강조함으로써 인간 삶에 대한 거시적 인식틀로서 새롭게 정교화 된다.

또한 벤야민은 그의 이미지에 대한 천착으로부터 카메라의 특별한 시각능력에 대한 초기 영화 이론가들의 이해를 수용하였다. 가령 벤야민에게 있어 카메라의 “기계적 눈”(지가 베르토프(Dziga Vertov)의 “Kino Eye”)은 인간 눈의 가시계(可視界)를 벗어나 비가시적으로 남아있던 영역들, 즉 “시각적 무의식의 세계”를 보이게 한다. 다시 말해 “우리는 정신분석학을 통하여 충동의 무의식적 세계를 알게 된 것처럼 카메라를 통하여 비로소 시각적 무의식(광학적 무의식)의 세계를 알게”³⁰⁾된다는 것이며 이를 벤야민은 다음과 같이 설명한다.

우리는 확대 촬영을 통해 ... 불분명하게 보는 것을 분명하게 볼 수 있게 되었을 뿐만 아니라 오히려 전혀 새로운 물질의 구조들을 볼 수 있게 되었다. ... 따라서 카메라에 나타나는 것은 육안으로 보는 것과는 다른 성질의 것임이 분명하다. 다르다는 것은 무엇보다도 사람의 의식이 작용하는 공간의 자리에 무의식이 작용하는 공간이 대신 들어선다는 점에서이다.³¹⁾

이같이 카메라는 감각의 흐름을 중단시키며 가장 미묘한 물리적 제스처를 포착하고 이를 통해 인간은 최초로 시각적 무의식을 경험하게 된다. 제시된 인용에서 논의되고 있듯이 사진이나 영화에서 활용되는 클로

30) 발터 벤야민(2014), 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품. 사진의 작은 역사 외』, 서울: 길, p. 139.

31) 발터 벤야민(2014), p. 138.

즈업은 친숙한 일상의 대상물과 소도구를 확대하고 이들의 숨겨진 디테일을 강조하는데 이를 통해 예상치 못했던 막대한 지각 영역이 확보되고 온전히 새로운 사물의 구조가 드러난다.

문화적 몽타주, 말로 할 건 하나도 없다. 그저 보여줄 뿐 …… 32)

역사를 기술한다는 것은 역사를 인용하는 것이다. 그런데 인용이라는 개념 속에는 그때그때의 역사적 대상을 그것의 관련성으로부터 떼어내는 작업이 포함되어 있다.³³⁾

특히 벤야민의 저작 『아케이드 프로젝트』는 이러한 이미지 사유와 영상 매체의 무의식적 가능성을 19세기 파리라는 공간에 적용하여 사물들 속에 잠재된 과거의 정신을 읽어내고자 한 기획이다. 『아케이드 프로젝트』는 그의 때 이른 죽음으로 인하여 완결된 저작이 아니라 그가 13년의 집필 기간 동안 수집한 수많은 인용들과 단상의 노트들로 남아 있다. 이러한 자료들의 종합없는 나열은 “사물들이 그 스스로 말하게 하라”는 원칙에 따라 작동하며 이는 벤야민의 역사철학적 인식이 이론이나 해석의 매개가 아니라 파편화된 자료와 인용들의 나열을 통해 드러남을 보여준다.³⁴⁾ 또한 이 저작의 인용문들과 단편 하나하나는 그의 사고의 결정체로 작동하는데 이는 『일방통행로』(1928)에서부터 드러나는 아포리즘적 사유, 즉 “무한히 작은 것 속에서 해답을 구하는 능력”³⁵⁾과 “아이들의 놀

32) 발터 벤야민(2005), 조형준 역, 『아케이드 프로젝트』, 서울: 새물결, p. 1050 (N 1a, 8).

33) 발터 벤야민(2005), p. 1082 (N. 11. 3).

34) 발터 벤야민(2005), p. xxviii.

35) 벤야민은 특히 이러한 아포리즘적 형식을 초현실주의 운동이 펼쳐지던 파리에서 발견했음을 고백한다. 이는 그가 솔렘에게 보낸 1929년 3월 15일자 편지에서는 『아케이드 프로젝트』와 『초현실주의』 에세이의 내밀한 관계에 대해 고백한 바 있다(최성만(2008), 「발터 벤야민의 인간학적 유물론」, 『뫼히너와 현대문학』 30, 한국

이, 건물, 삶의 이리저리한 상황의 기술이라는 극도의 구체성을 한 시대 전체로 확장하여 적용하려는 시도”라 할 수 있다.³⁶⁾ 이를 통해 파사주, 실내장식, 세계박람회, 파노라마와 같은 파리라는 공간에 남아있는 집단적 꿈의 잔재들에 대해 극도의 구체성의 방식으로 접근하면서 이러한 잔재들의 이면, 그 심층에 담겨 있는 19세기의 시대정신을 담아내고자 하였다.

또한 벤야민은 초현실주의의 영향 하에 19세기 파리라는 언어와 의식이 지배하던 도시를 사물들의 과거 기억들이 현재 시점으로 투영되는 “잠재성”(latency)의 공간으로 침잠시킨다. 특히 그는 정신분석 기법인 수면과 각성 상태의 교차 가능성에 주목한다. 벤야민에 따르면, 한 집단은 꿈 상태로 침잠함으로써 인식에서 빠져나간 상실된 경험 세계를 회복할 수 있고 또한 이러한 꿈 상태로부터 다시 깨어날 때 (각성될 때), 이 각성의 순간이 바로 변증법의 작동 순간이자 과거를 현재에서 읽어내는 순간이 된다.³⁷⁾ 여기서 이미지는 현재의 순간에 활용 가능해지는 어떤 정신적 스키마(schema)이며, 이것이 섬광과 같이 이미지 무리들 속으로 떨어질 때 각성의 순간, 즉 ‘정지상태의 변증법’이 가능해진다.³⁸⁾ 이렇게 볼 때, 정지상태의 변증법은 정반합의 부단한 운동을 통해 역동적으로 의미를 생산하는 전통적 변증법과는 구별된다.³⁹⁾ 오히려 이는 의미를 그대로 읽어내는 아포리즘적인 것이며, 언어 이면에서 지속적으로 존재해 온 이

뫼히너학회, p. 229).

36) 발터 벤야민(2005), p. 47.

37) 이는 마치 정신분석학에서 ‘깨어남’(각성), 즉 일단 해독이 되면 증상(주문)을 풀 수 있다는 생각에 기반한다(최성만(2008), p. 238).

38) Darren Jorgensen (2014), “Uses of the Dialectical Image: Adorno, Surrealism, Breton, Benjamin,” *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 28. 6, Taylor & Francis Group.

39) 이에 대해 다렌 조르겐센(Darren Jorgensen)은 벤야민의 변증법적 이미지는 역사에 대한 반목적론적 의식, 즉 “종합없는 변증법”이라 주장한다(Darren Jorgensen (2014), p. 882).

미지들을 현재 시점에서 각성을 통해 (재)사용하고 다시 읽어내는 “인용”의 과정이다.⁴⁰⁾

벤야민이 변증법적 이미지를 통해 도달하고자 하는 곳은 도구적 이성과 실증적 언어 사용에 의해 상실된 과거의 “경험”이다. 여기서 이 경험은 우리의 일상 삶에서의 경험과는 다르다. 오히려 이러한 경험은 “종교적, 정치적, 역사철학적” 의미로 이해될 수 있으며, 따라서 이는 ‘즉각적이고 감각적 체험’이거나 혹은 가장 ‘단순한 형태로서의 앎’을 통해 도달할 수 있는 ‘감각적 자각’의 순간이라 할 수 있다. 이러한 생각을 바탕으로 벤야민은 자본주의 산업화에 의해 인간 경험이 위축되어 가는 현실을 비판하고, 진부하고 낡은 일상 속에 잠들어 있는 경험, 혹은 “분위기”(aura)를 회복하고자 하였다.⁴¹⁾ 여기서 경험의 회복이란 역사에서 주목받지 않았던 기억들, 역사의 의미화 과정에서 배제된 채 역사 구성의 밑바닥에 고여 있던 ‘비결정적이고 불특정한 것들’ 혹은 ‘무의미한 것들’이 사회 의미망 속으로 재편입되는 과정이다. 『아케이드 프로젝트』는 이러한 경합하는 공식역사와 은폐된 미시사들을 공존시킴으로써 역사가 결코 화해될 수 없는 복수성이 되게 한다.⁴²⁾

이와 같이 이미지 사유로 점철된 벤야민의 인식론적 틀 속에서 영화 매체의 기법들이 가져온 인간 지각 방식의 변화는 언어와 의식이 지배하던 19세기 사회에서 상실된 경험과 지배계급의 역사에서 배제된 일상사로서의 미시 역사를 회복시키는데 기여한다. 여기서 주목할 사실은 벤야민의 이미지 공간과 범속한 각성이 모두 이뤄지는 공간은 『아케이드 프로젝트』의 배경이자 20세기 영화 포토제니론의 배경이 된 도시, 파리라는 사실이다. 이렇게 본다면, 벤야민이 이미지 사유를 통해 읽어내고자

40) Darren Jorgensen (2014).

41) 최성만(2008), p. 234.

42) 조형준(2005), 「편집자 서문」, 『아케이드 프로젝트』(발터 벤야민, 조형준 역, 서울: 새물결).

했던 상실된 인간의 경험은 20세기 영화 포토제니의 정신, 즉 19세기 자본주의와 언어 발달을 통해 읽어내지 못했던 비가시역에 침전되어 있던 시대정신을 영화 매체의 역량을 통해 담아내고자 했던 정신의 또 다른 표현일지도 모른다.

사실 그간 영화 학자들은 벤야민의 사유가 지닌 초기 프랑스 영화 이론과의 유사성에 대해 지적해 왔다. 특히 이들은 벤야민의 변증법적 이미지는 영화 매체의 역량을 통해 대상의 정신적이고 본질적인 것을 읽어내고자 했던 포토제니론과 닮아 있음을 주장한다. 하지만 이들의 주장은 포토제니론이 강조하는 사물 내면의 정신에만 주목한 반면,⁴³⁾ 니나 로젠블라트(Nina Rosenblatt)는 포토제니론이 전개된 시대 상황에 대한 고찰을 통해 포토제니론 자체가 지닌 사회적 측면을 부각시킨다. 널리 알려진 바와 같이 19세기 이래 유럽에서 지속되어 온 운동에 대한 관심은 영화를 탄생시켰다. 하지만 로젠블라트가 지적하듯이 20세기 초반 등장한 정신분석학과 인상주의 화풍, 그리고 군중 심리학의 유행 등 일련의 문화 사상 사조들을 고려해 볼 때, 당대 사람들의 운동에 대한 관심은 단지 물리적 운동 뿐 아니라 궁극적으로는 세상의 내면적 움직임, 리듬, 혹은 사회 문화적 정서(affect)로 향해 있었다고 생각할 수 있다. 이렇게 본다면, 당시 영화 이론으로서의 포토제니가 영화를 설명하는 방식, 즉 ‘운동’을 예찬하고 대상의 내면과 정신세계 포착을 영화의 본질이라 여기는 이해 방식은 당시의 시대 정서를 그대로 반영한 것이라 할 수 있다. 따라서 영화, 혹은 포토제니가 지향하는 바는 20세기 유럽 사회에 팽배해 있던 물리적, 내재적 운동으로서의 시대정신, 혹은 당대의 에너지를 담아내는 것이 된다.⁴⁴⁾ 이렇게 볼 때, 영화 포토제니론은 그 자체로 이미 벤야민의 이미지 사유, 혹은 변증법적 이미지가 지향했던 사회, 역사철학

43) 예를 들어 Seung-hoon Jeong (2013), *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media*, New York: Routledge, pp. 41-42를 참조.

44) Nina Rosenblatt (1998).

적 면모를 잉태하고 있었다고 말할 수 있다. 다시 말해 벤야민의 역사철학 속에 묘사된 파리의 공간, 즉 과거가 단선적이고 일방향적으로 주어지는 것이 아니라 현재와의 다양한 관계를 통해 복수적으로 나타나며, 미시적 기억들은 공식 역사들과 끊임없이 교차되는 공간인데, 이러한 잠재적 역사의 공간에서 경험의 회복은 곧 사물의 내면과 본질을 드러내는 역량을 지닌 이미지, 즉 당대의 사회에 퍼져있던 대중의 에너지를 탐구하고자 했던 포토제니론의 이상을 실천하는 것이라 할 수 있다.

이러한 포토제니론의 흔적은 벤야민의 변증법적 이미지 속에서도 드러나는데, 지적된 바와 같이 벤야민의 변증법적 이미지는 정반합의 부단한 운동을 통해 역동적으로 의미를 생산하는 전통적 변증법과 구별된다. 다시 말해 몽타주적 지각⁴⁵⁾을 근간으로 하는 벤야민의 사유는 병치된 이미지들의 긴장 속에서 섬광 같은 각성을 얻으려는 변증법적 측면과 같지만, 다른 한편, 이미지들의 병치 자체에 의미를 두면서 지배 담론의 역사에서 배제된 일상적 사물들의 의미를 밝혀내려는 비변증법적 측면을 갖는다. 여기에는 이미지들의 의미를 도출하고 해석하는 행위보다, 이미지들을 있는 그대로 ‘보는’ 행위가 더 중요하다. 다시 말해 우리의 삶을 이루는 무수히 많은 비결정적인 것들, 비의도적인 것들, 무의식적인 것들을 있는 그대로, ‘제대로 보는 것’이 필요하다. 여기서 이러한 보기의 방식은 변증법적 지각이 놓칠 수 있는 시대와 사회의 미시적 부분과 범용한 요소에 대해 보다 세심한 주의와 관찰을 강조하는 또 다른 유형의 사유라는 점에서 영화적 사유, 특히 포토제니론의 핵심에 닿아있는 것이라 말할 수 있다. 이런 점에서 벤야민의 몽타주 인식은 당대의 상투적인 몽타주 인식을 뛰어넘어 영화의 본질을 구현할 수 있는 미래적인 몽타주

45) 에이젠슈타인과 달리 벤야민은 영화의 몽타주의 핵심을 의미 생산의 극대화를 위한 효율적, 체계적 구성으로 보지 않았다. 벤야민은 이미지들의 자유로운 병치와 비의도적인 제시, 콜라주에 가까운 비 체계적 병치를 통해 오히려 진정한 몽타주 효과를 얻을 수 있다고 보았는데, 이러한 그의 주장은 몽타주를 ‘구성하기’가 아닌 ‘보여주기’로 간주하는 현대적 몽타주 개념과 일치하는 것이었다.

인식에 다가간 것이라고 볼 수 있는데, 이는 “이미지에 이미 내재되어 있거나 혹은 이미지의 구성요소들로 이미 내포되어”있으며, “더 이상 어떻게 이미지들이 연쇄되는가를 묻지 않고, 대신 ‘이미지가 무엇을 보여 주는가’를 묻는”⁴⁶⁾ 작업이기 때문이다. 이처럼 벤야민의 사유는 그의 변증법적 이미지와 이미지를 바탕으로 한 인식론 속에서 초기 영화이론가들의 포토제니론이 지녔던 인식론적 측면을 이어받고 있다. 다시 말해 그의 변증법적 이미지는 영화 미학적 측면과 인식론적/역사적 측면에서의 포토제니를 꿈꾸었던 초기 매체 이론가들의 정신을 계승 발전시키며 이를 통해 영화 매체가 지닌 특정성 혹은 매체 초기의 영화 보기를 통해 담아내고자 했던 지각과 무의식적 인식이 역사읽기와 해석학으로 나타난 것이라 할 수 있다.

4. 영화 이미지의 역량과 그 형식적 실천으로서의 몽타주 사유: 장 뤽 고다르의 <영화사>에 나타난 정치 미학적 가능성⁴⁷⁾

고다르의 <영화사>는 1988년에 시작하여 1997년에 완성한 작품으로, 그 기획의 원대함과 치밀함에 있어 발터 벤야민의 『아케이드 프로젝트』와 유사성을 갖는다. 원래 비디오로 만들어진 이 264분짜리 작품은 1970년대 후반에 몬트리올의 시네마토그래피 예술 협회에서 고다르가 열었

46) Gilles Deleuze (1985), *Cinema 2. L'image-temps*, Paris: Les Editions de Minuit, pp. 59-60. 김호영(2014), p. 105에서 재인용.

47) 이 절에서 행해진 고다르 <영화사> 분석은 <영화사>에 등장하는 수많은 장면 중 극히 일부만을 다룬다. 특히 우리는 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 저서 『영화 우화』(La Fable Cinématographique) 중 마지막 장에서의 논의를 참조하고 있으며, 이를 토대로 고다르 예술 장치의 구체적 방식을 살펴본다. 아울러 부족한 논의를 보충하기 위해 국내 연구자, 김성욱의 논문(2009)을 참조하였고, 또한 많은 부분 그의 연구에 빚지고 있음을 밝혀둔다.

던 즉흥적인 대화와 강연에 대한 실험적인 시리즈로서 그 삶을 시작한다.⁴⁸⁾ 고다르에게 영화란 19세기 말의 집단적 꿈이 20세기에 실현된 것, 즉 20세기에 꽃피운 19세기적 ‘사건’이다. 하지만 영화는 19세기의 꿈을 투사하는 능력을 지녔음에도 불구하고 이를 제대로 구현하지는 못했는데, 이는 무엇보다 영화가 현실을 기록하는 힘을 지니고 있음에도 자신의 세기에 대한 역사적 책무를 다하지 못했기 때문이다. 고다르는 이러한 영화의 실패를 두 가지로 나눠 설명하는데, 첫째, 1939년에서 1945년에 일어난 대재앙, 즉 아우슈비츠에서 발생한 인간 역사의 참혹성을 기록하지 않았다는 사실이다. 둘째, 고다르는 영화의 지나친 서사화와 상업화에 주목한다. 영화는 극영화의 발달과 더불어 영화 매체 역사 초기에 간직했던 능력, 즉 기계적 눈으로 실재를 담아내고자 했으며 가시적인 것 뿐 아니라 비가시적인 것을 함께 담아내는 능력을 점차 잃어 갔다. 다시 말해 영화의 영상은 이야기를 위한 수단으로 변모되었고 또한 상업적 시스템 속에서 오락을 위한 도구로 변질됨으로써 매체 역사 초기에 지녔던 잠재성으로서의 영상의 힘(다시 말해 “순수영화”(pure cinema)로서의 영화)은 차츰 그 의미를 상실하게 되었다.⁴⁹⁾ 고다르의 표현을 빌리자면 영화는 “마피아의 하찮은 회계 담당자인” 시나리오 작가에게 매입되었고, 영화매체의 침묵하는 언어는 낱말들의 폭력에 의해, 그리고 영화 이미지들의 역량은 섹스와 죽음으로 점철된 허망한 욕망의 세계를 지향하는 이야기 산업에 의해 점령되었다. 그리고 이를 통해 영화는 그 스스로 잠재성을 잃었으며 오늘의 비극에 도달하였다.⁵⁰⁾

고다르의 <영화사>는 영화 매체가 직면한 비극을 극복하기 위해 20세기 영화사에 주석을 달고 해제를 붙이는 과정으로 기획되었다. 고다르

48) James S. Williams (2008). “Histoire(s) Du Cinéma,” *Film Quarterly*, 61.3. University of Texas Press, p. 10.

49) 자크 랑시에르(2014), 유재홍 역, 『영화우회』, 고양: 인간사랑, p. 293.

50) 자크 랑시에르(2014), p. 294.

는 이 영화의 장면들을 따로 촬영하지 않고 20세기 영화사를 장식한 다큐멘터리나 극영화들로부터 ‘발췌’한다. 따라서 <영화사>는 수많은 영화들의 필름 푸티지들(가령 뉴스릴, 극영화, 회화, 문자, 등)의 무차별적 나열, 혹은 20세기 역사(이야기)와 영화들에 대한 ‘인용’으로 구성된다. 또한 영화 속에 인용된 이미지들은 다시 전치, 중첩, 형상추출 등의 다양한 영화 기법들을 통해 (재)배열되는데, 이를 통해 <영화사>는 그 자체로 복잡한 이미지의 성좌를 그려낸다.⁵¹⁾ 여기서 이들 이미지가 만들어내는 장엄한 광경은 어떤 논리적 이해나 인과적 흐름과도 동떨어져 있으며, 따라서 이 영상들은 20세기 역사 속에서 그 어떤 ‘흔적’을 남기고 있는 “잔존의 영상들”이라 할 수 있다.

나아가 <영화사>는 잦은 전치(superposition)의 사용과 반복을 통해 빠져 나간 역사의 순간들을 담아내고자 한다. 특히 고다르는 할리우드 극영화의 이미지들을 나치 수용민들과 전쟁포로의 영상들과 반복적으로 교차시켜 보여주는데, 이를 통해 이들 상반된 이미지들의 동시대성을 드러내는 동시에 할리우드 극영화의 화려한 스펙터클 이면으로 ‘빠져나간 이미지들’ 혹은 재현되지 못했던 순간들을 담아내고자 했다. 고다르에게 있어 영화적 몽타주란 이와 같이 전치와 병치, 그리고 연결된 영상들 사이 속에 언뜻 언뜻 비춰지는 의미를 포착하기 위한 노력이다. 이렇게 볼 때, 고다르가 기존 이미지들, 혹은 흔적들을 전치와 중첩의 새로운 방식으로 배열하는 것은 영화 이미지에 내재된 흔적과 변증법적 사유 모두를 함축한 것으로서 벤야민의 몽타주 사유를 가장 잘 구현해 준다고 말할 수 있다. 다시 말해 고다르의 <영화사>에 등장하는 파편화된 영상들은 ‘잔존하는 이미지’들의 결합이며, 이 이미지들의 무수한 인용과 전치를 통해 다큐멘터리와 픽션의 경계, 이야기와 역사의 경계는 무너진다. 또한 이들 상충된 이미지들의 결합을 통해 빠져 나간 역사의 순간들을 담

51) 김성욱(2009), 「역사의 유령과 영화사의 뮤지올로지」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위 논문, p. 6.

아내려는 시도는 벤야민의 변증법적 이미지 혹은 사유-이미지의 인식론과 구조적 유사성을 갖는다.⁵²⁾

또한 고다르에게 있어 몽타주는 파편들의 존재, 즉 잔존하는 이미지들에 근거하는 이미지의 ‘흔적’이라 할 수 있다. 김성욱이 지적하듯이, 그 흔적은 원본과의 유사성에 근거해 구성되는 것이 아니라, 흔적이 “역사와 관련하여 어떤 가능성의 조건을 제시하는가”의 문제,⁵³⁾ 그리고 이 흔적을 통해 역사 이미지를 상상할 수 있는가의 문제를 지닌다고 말할 수 있다. 이렇게 볼 때 고다르의 <영화사>에 드러난 ‘흔적’으로서의 이미지와 몽타주는 벤야민의 사유를 영화적으로 실천한 것이라 할 수 있다. 이러한 이해를 바탕으로 본 연구는 <영화사>에 나타난 이미지들이 상실된 원초적 의미를 지향하고 진실된 역사를 담아내는 과정을 살펴본다. 또한 이러한 영화 미학적 측면이 영화 매체 본래의 역량, 혹은 포토제니 정신과 관련하여 갖는 의미에 대해 고찰한다.

4.1. 고다르의 ‘투사론’

고다르에게 있어 영화 이미지는 그의 ‘투사론’이라는 개념을 통해 살펴 볼 수 있다. 고프리치에게 있어 환영은 ‘투사’(projection)라는 특정한 메커니즘에 근거하고 있는데, 이는 “존재하지 않는 가상의 허구적인 것이 아니라, 생물학적으로 작동되는 심리적인 기제”로서 ‘투명하게 된 이미지’로 규정된다. 즉, 고프리치가 말하는 투사론에서는 “어떤 예술가도 자신의 모든 관례적 기법을 버리고 ‘그가 보는 대로 그리는 것’이 불가능하다”⁵⁴⁾는 사실이 강조된다. 반면 김성욱이 지적하듯이, 고다르의 ‘투사

52) 고다르는 그의 작품 세계 전체를 볼 때 영화의 본질을 몽타주로 사고하는 감독이라 할 수 있다.

53) 김성욱(2009), pp. 8-9.

54) 에른스트 고프리치(2003), 차미레 역, 『예술과 환영』, 서울: 열화당, p. 7.

론’은 “영화 이미지의 기원, 영화 탄생의 기원과 관련한 문제를 사유하는 핵심 개념”이자 동시에 영화의 역사를 보존, 기억하는 것과 관련한 중심적인 문제이다. 또한 그의 ‘투사론’은 이미지가 투사되는 장소와도 연결되는데, 즉 이는 영화 내부 공간 뿐 아니라 영화가 상영되는 공간 또한 포함한다. 이런 점에서 그의 투사론은 발터 벤야민이 “집단적 꿈의 박물관”이라 묘사했던 장면을 연상시키는데, 이는 고다르가 자신의 역사 시학으로서 몽타주적 방법론, 투사 예술로서의 영화에 대한 이해를 보완하고 나아가 금지된 표상들을 담아낼 상상의 가능성을 구현하는 체계가 된다.⁵⁵⁾

4.2. “흔적”으로서의 사진적 영상의 고고학과 역사인식: 〈영화사〉1A-엘리자베스 테일러와 홀로코스트 장면

<영화사>에는 상호간 연결을 정당화하기 어려운 다양한 몽타주들이 등장한다. 고다르는 “올바른 영상이(une image just) 아니라 단지 영상이(juste une image) 존재할 뿐이다”⁵⁶⁾라고 말하는데, 이에 대해 그간 여러 학자들이 지적해 왔듯이, 불가능성으로서의 역사적 증언을 가능하게 하는 시각적 표상과 이를 위한 이미지의 올바른 연결 방식은 무엇인가라는 질문을 던질 수 있다. 특히 리비 섹스톤(Libby Saxton)과 조르주 디디 위베르만(Georges Didi-Huberman)은 고다르의 <영화사>를 클로드 란츠만(Claude Lanzmann)이 영화 <쇼아>(Shoah, 1985)에서 나치의 수용소를 다큐멘터리 기법으로 담아내려고 했던 시도와 비교한다. 김성욱이 설명하듯이, 섹스톤은 이들 영화 감독이 테크놀로지(특히 디지털 기술) 발달로

55) 김성욱(2009), p. 9.

56) 고다르는 영화 <동풍>(Le Vent d'est East Wind, 1969)에서 스탈린 영상 상영을 둘러싼 논의를 벌이는 집회 시퀀스에 이 대사를 자막으로 삽입한다. 이를 통해 그는 스탈린의 영상은 단순히 이미지일 뿐이며 이데올로기적 의미로부터 자유로울 수 있음을 보여준다(김성욱(2009), p. 10 참조).

인해 시각적 이미지(특히 사진 이미지)가 지녔던 역사 증언의 기능에 대한 믿음이 점차 약화되던 시기에 “영화의 서사성을 거부하고 영상을 통해 시간, 기억, 역사를 재사유했다”는 공통점을 갖는다.⁵⁷⁾ 하지만 란츠만이 시각적 표상과 관련한 과거 기록들을 부정함으로써, 아카이브의 이미지들을 사용하기를 거부한 반면,⁵⁸⁾ 고다르는 남겨진 흔적들, 잔존물들을 푸티지의 형태로 그대로 활용함으로써 영화 이미지 아카이브의 증언적 기능, 과거를 상기하는 능력을 자신의 작품 속에 전유한다.

실상 사진에 대한 기존의 담론들은 사진이 그 대상과 맺는 지표성(indexicality), 즉 과거 사건이 존재했던 사실에 대한 존재론적 흔적을 담아내는 능력을 강조함으로써 사진은 과거에 대한 진실을 담보한다고 여겨져 왔다. 따라서 란츠만이 지닌 아카이브 영상에 대한 부정적 태도는 사진과 영상의 존재론적 본성에 대한 그의 불안에 기인한다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 로베르 브레송이 영화를 그 매체 초창기의 언어인 ‘시네마토그래프’(cinematograph)라 지칭할 때 의미하였듯이 영화는 무엇보다 ‘이미지를 기록하고 투사하는 장치’라는 사실이 강조되어왔다. 이런 점에서 고다르의 <영화사>는 영화, 역사, 그리고 영화의 역사에 대한 담론 속에서 영화의 ‘시네마토그래프’적 특성, 혹은 초기 영화이론에서 강조된 ‘포토제니’를 전체 영화사 속에 다시 위치시키려는 시도라고 생각된다.

나아가 고다르는 서사로 연결된 이미지들을 각자 분리시킴으로써 이들 이미지의 본성을 변화시킨다. 김성욱이 지적하듯이, 고다르는 새로운 이미지의 결합, 혹은 새로운 체계로서의 몽타주를 실천하는데, 이는 단

57) 김성욱(2009), p. 54, 재인용.

58) 란츠만은 <쇼아>에서 현재의 물리적 흔적들, 즉 풍경과 건축물들, 잔해들만을 보여주며 과거의 사진이나 영상과 관련한 그 어떤 자료들을 사용하지 않는다. 이 같이 자료화면 사용을 거부하면서 그가 강조하고자 했던 것은 ‘기억의 부재’이다. 이를 통해 그는 옛 장소의 건물들, 잔해들 속에서 우리가 과거 학살의 흔적을 추적하도록 우리의 지적·심리적 참여를 유도한다.

지 장면들의 결합이 아니라 영화가 인간의 행위와 사회적 관계를 밝히고 이를 비평할 능력을 갖고 있다는 사실을 드러내는 과정이 된다. 또한 이런 점에서 고다르에게 있어 몽타주는 세계를 인식하고 사유하는 형식이며, 영화의 진정한 보기, 진정한 이미지를 창조하는 방법이 된다.⁵⁹⁾ 가령 <영화사> 1A 후반부에 포함되어 있는 「모든 역사」, 여러 평자들에 주목받은 이 에피소드에는 조지 스티븐슨의 <젊은이의 양지>(A Place in the Sun, 1951)의 한 장면이 홀로코스트의 대학살 이미지와 함께 전시된다. 엘리자베스 테일러가 몽고메리 클리프트와 호수에서 사랑을 나누는 장면, 즉 인간의 가장 행복한 감정의 순간은 끔찍한 재앙의 이미지와 병치(superimposition)된다. 고다르는 이 장면에 대해 다음과 같이 언급한 바 있다.

<젊은이의 양지>에는 내가 다른 영화들, 심지어 훨씬 더 좋아하는 영화들에서도 좀처럼 마주치지 못했던 깊은 행복감이 있다. 그것은 엘리자베스 테일러와의 한 순간, 즉 단순한 세속적 행복감이다. 그리고 내가 스티븐슨이 수용소를 촬영했다는 것과 그때를 위해 코닥이 그에게 첫 16mm 컬러 필름 롤을 주었던 것을 알았을 때, 그 사실은 나에게 당시 그가 어떻게 엘리자베스 테일러의 클로즈업을 촬영할 수 있었으며, 일종의 그림자가 드리워진 행복이 사망으로 떠나가는지를 설명해 주었다.⁶⁰⁾

즉 고다르는 조지 스티븐슨이 촬영한 <젊은이의 양지>에 담긴 행복의 이미지를 1945년 당시 미군의 중군 사진사였던 조지 스티븐슨이 촬영한 수용소의 죽음으로부터 소생한 ‘이미지’라는 관점에서 포착한다. 그는 “만일 조지 스티븐슨이 아우슈비츠와 라벤스브뤽(Ravensbrück) 수용

59) 김성욱(2009), p. 59.

60) Raymond Bellour and Mary Lea Bandy eds. (1992), Jean-Luc Godard: son+ image 1974-1991. New York: Museum of Modern Art, p. 165, Jean-Luc Godard in conversation with Serge Daney.

소에서 최초의 16밀리 천연색 필름을 사용하지 않았다면 엘리자베스 테일러의 행복은 결코 양지를 찾을 수 없었을 것⁶¹⁾이라고 말한다. 즉 그는 엘리자베스 테일러와 홀로코스트 희생자의 두 이미지를 동일한 감독이 촬영한 필름이라는 사실 하에 서로 연결한다. 여기에는 다음과 같은 숨은 이야기가 있다. 조지 스티븐슨은 2차 대전 당시 홀로코스트 희생자를 촬영한 후, 전쟁에서 돌아와 6년 후에 <젊은이의 양지>를 촬영했다. 이 두 이미지는 서로 (시간적, 공간적) 거리가 있는 두 역사적 사실이지만, <영화사>의 몽타주에 의해 도출되는 것은 두 이미지의 차이가 전쟁과 영화의 동일한 역사에 속하는 것으로 작동하고 있다. 즉 조지 스티븐슨이 전쟁에서 돌아와 픽션 영화를 촬영할 수 있었던 것은 실제 전쟁에서 연합군이 승리하였기 때문에 가능했다는 사실이다. 따라서 <젊은이의 양지>는 2차 대전과 깊이 관련되며, 이 두 영화 제작에서의 역사적 연관성은 홀로코스트 희생자의 시체와 엘리자베스 테일러의 신체가 서로 분리 불가능하다는 사실을 보여준다. 이런 점에서 두 쇼트간의 결합은 현실의 (의미론적) 흔적을 갖게 된다. 그럼에도 불구하고 김성욱이 지적하듯이, 우리는 이 두 순간이 동일한 전쟁의 비극과 관계한다는 그 연결성을 제대로 인지하지 못한다. 즉 우리의 인식영역에서 이들 두 쇼트의 결합은 현실의 역사로 다가오지 못한 채 “가능성의 역사”로 남아있게 된다. 따라서 이러한 잠재된 역사 혹은 “복수의 역사”는 그저 “상상된 것으로서의 가능성의 역사”이며, 이는 실현되지 않았거나, 혹은 실현될 수 있었던 역사들이다.⁶²⁾

4.3. 이미지의 두 가지 기능의 조합: 파편화와 반편집

자크 랑시에르(Jacques Rancière)는 <영화사>에 무수히 등장하는 몽타주에서 서로 연결되지 않는 두 이미지의 결합이 작동하는 원리에 주목한

61) 자크 랑시에르(2014), p. 299.

62) 김성욱(2014), p. 73.

다. 그에 따르면 이 영화 속 두 이미지들의 결합에서 각각의 이미지들은 무엇보다 촬영한 영상들이 아니라 이미 존재하던 이미지들이며, 시간 속에서 남겨지고 우리에게 주어진 ‘잔존’하는 이미지들, 즉 과거의 흔적들이라는 점이다. 또한 이 이미지들은 원래의 맥락에서 빠져나와 우연한(혹은 필연적인) 만남을 이루고 있는데, 다시 말해 각각의 이미지는 그것의 플롯, 역사적 문맥에서 탈구된 것들이다. 이 이미지들은 각각 픽션과 뉴스릴이라는 서로 다른 기원에서 나왔지만, 동시에 세계의 흔적들이며, 그 흔적들의 결합은 새로운 세계, 즉 비가시화된 세계를 구성하고 비추어낼 수 있는 가능성을 갖게 된다. 이와 같이 고다르는 한 편의 완결된 영화에서 언어적인 분절화 혹은 맥락화가 되기 ‘이전’의 이미지를 추출하였고, 따라서 그것들은 이야기 이전의 ‘이미지’인 것이다. 랑시에르는 이 각각의 ‘이미지’들의 결합에는 “인력”과 “척력”이라는 두 대립적인 힘, 즉 서로 결합하고 연결되려는 힘과 한편으로는 서로 벗어나려는 힘이 작용한다고 주장한다. 그리고 이들 상충하는 힘들 간의 상호작용을 통해 서로 다른 맥락에서 탈구된, 이 각각의 ‘잔존하는 이미지’들의 연결은 새로운 맥락화, 새로운 이야기, 새로운 역사를 구성한다. 이렇게 볼 때 고다르의 역사 방법론은 이미지들 스스로가 “잠재적으로 현전”하는 연상의 역량을 작동시키는 것, 즉 ‘역사’라고 불리는 경험과 의미 체계의 중심에서 서로에게 귀속되는 모든 이미지들과 그것들이 함께 소유한 연상의 역량을 작동시키는 것이며, 그가 활용하는 것은 바로 이 “비축된 의미의 역량”이 된다.⁶³⁾

이와 관련하여 랑시에르는 또한 「히치콕의 방법론」이란 부제가 붙어 있는 <영화사>의 4A의 에피소드 「우주의 통제」에 주목한다. 히치콕은 무언의 사물이 인간의 얼굴보다 감정을 더 잘 전달할 수 있다고 생각하였다. 사물은 생각하지 않고 느끼지 않기에 거짓을 말하지 않으며, 이러

63) 자크 랑시에르(2014), p. 296.

한 존재론적 진실성을 통해 인간 표정보다 적절한 방식으로 정서를 전달한다. 여기서 의미는 사물의 표면에 직접 기입되며, 이때 의미작용은 인간의 표현적인 얼굴, 음성, 태도보다 기입된 사물들에게서 더 잘 구현된다. 게다가 사물은 말이 없고, 아무 의미도 전달하지 않기 때문에 해석을 가능하게 하기 보다는 지연시킨다. 즉 어떤 결정, 행위, 의미를 지연시킴으로써 사물의 이미지는 히치콕에게 있어 ‘서스펜스’⁶⁴)로 작용하기도 한다.

이러한 비축된 의미의 역량을 지닌 ‘사물의 이미지’에 대해 랑시에르는 대립되면서도 내적으로 연결되는 이미지의 두 작인, 즉 “응축”(condensation)과 “이산”(dispersion)이 작동하고 있다고 지적한다. 여기서 응축은 원인과 결과, 앎과 무지, 공포와 공포의 정화라는 이중적(혹은 상반된) 표상 관계를 단일한 이미지 형상 속에 응축함을 의미한다. 반면 이산은 ‘응축’의 원리를 유지하면서도 동시에 그것과 모순, 혹은 충돌을 일으키는 원리를 말한다. 여기서 김성욱이 요약하듯이 하나의 쇼트에서 다른 쇼트로의 이전은 이미지의 표상 관계를 이미지 표상 너머의 다른 표면의 원리, 즉 탈연결의 표면으로 재분배한다. 따라서 <영화사> 내의 이미지는 응축과 이산이라는 두 이미지-기능들의 조합이며 이러한 이미지-기능의 조합들로 인해 이미지들간의 연결과 탈연결, 혹은 묶임과 풀림의 결합이 가능해진다.⁶⁵) 나아가 이런 점에서 랑시에르가 지적하듯이 <영화사>는 술한 이미지들간의 응축과 이산의 관계망들 속에 포착된 시각적 단위들 위로 “사물들의 얼굴이 마치 베로니카 베일의 구세주 얼굴처럼 그대로 베껴져” 나오는 것이 되는데, 여기서 “이 시각적 단위들은 사물들의 지문을 간직하고 있으며, 모든 이미지들과 함께 고유한 감각계, ‘사

64) 이러한 서스펜스에는 두 가지 방식이 있다고 랑시에르는 말한다. 하나는 표상적인 체제로서, 랑시에르가 이를 아리스토텔레스의 카타르시스 관념에 비유하듯이, 사물을 통한 정동의 정화라고 볼 수 있다. 다른 하나는 가시성과 의미작용의 관계, 액션의 논리를 마비시키는 미학적 형식이다(James S. Williams, Michael Temple, and Michael Witt (2004), *For ever Godard*. London: Black Dog, pp. 214-221 참조).

65) 김성욱(2009), p. 64.

이 표현성’(l’entre-expressivité)의 세계를 구성한다.”⁶⁶⁾ 즉 고다르의 편집 방식은 히치콕의 감정을 실은 이미지들이 사물들에 내재한 원초적 현전을 드러내게끔 하는데, 이는 일반적인 편집 방식으로서의 자르기와 콜라주, 다시 말해 그 자체로는 단지 셀룰로이드 조각들일 뿐인 필름 이미지들이 편집을 통해 생명을 부여받는 것과는 다르다. 오히려 이는 랑시에르가 주장하듯이 단편화(혹은 파편화)의 인위적인 논리를 전복시키는 “반편집”이자 “융합적 편집”이라고 볼 수 있다.⁶⁷⁾ 랑시에르는 이 반편집을 이루는 네 가지 조작 방식을 다음과 같이 정리한다. 첫째, 검은 바탕 화면으로 분리된 이미지들, 즉 서로에게서 고립된 이미지들은 자신들의 세계에서 분리된 “이미지들의 지하세계”(arrière-monde)이다.⁶⁸⁾ 두 번째 조작은 말과 이미지의 괴리를 만듦으로서 이미지가 평상시와는 다르게 기능하게 되는 것이다. 즉 텍스트는 한 영화를 언급하면서 그것과 다른 영화의 이미지들을 비추게 되는데, 일반적으로 말과 이미지의 괴리가 중대한 이점을 낳는 반면에, 여기에서는 이 괴리가 말과 이미지가 공히 동일한 이미지들의 세계에 속한다는 것을 입증한다. 그리고 세 번째 조작은 세계에 동질성과 깊이를 부여하는 목소리이며, 마지막 조작은 영상 기술의 다양한 특성에 의존하는 “비디오 편집” 편집이다.⁶⁹⁾

한 영화의 연속체에서 시각적 단편들을 추출하는 것은 이처럼 단편들의 본성을 변화시키게 되고, 이렇게 본성이 변화된 시각적 단편들로 이루어진 몽타주는 랑시에르가 지적하듯이 “더 이상 표상적인 양태에 입각한 서사적/감정적 전략이 아닌 원초적 감각계에 귀속시키는 단위들로 만드는 방식”이 된다.⁷⁰⁾ 이 같은 고다르의 방법론을 완벽히 예시하는 단

66) 자크 랑시에르(2014), p. 284.

67) 자크 랑시에르(2014), p. 284.

68) 이에 대해 랑시에르는 각각의 이미지들이 “하나씩 하나씩 지하세계의 증언을 위해 나온 듯하다”고 표현하고 있다. 자크 랑시에르(2014), p. 285.

69) 자크 랑시에르(2014), p. 285.

편들의 본성은 뒤이어 등장하는 시퀀스를 통해 나타나게 되는데, “각각의 영화들은 위대한 시대들과 삶의 본질적인 순간들을 예시하면서 몇몇 일상적인 제스처들과 인류의 원형적인 포즈들의 논증 속에 요약”되게 된다. 이렇게 볼 때 고다르의 <영화사>는 영화 이미지들이 형성해내는 “본질적 제스처들을 담아내는 백과사전”이라 할 수 있다.⁷¹⁾

5. 마치며

<영화사>는 고다르의 복잡한 예술적 장치를 개괄하고 있다. 지금까지 논의된 영화에 대한 고다르의 예술적 장치를 정리하면 다음과 같다. 고다르는 영화가 자신 고유의 역사성, 즉 영화의 이미지가 지니고 있는 이야기의 잠재성을 인식하지 못했기 때문에 영화의 역사는 자기 시대의 역사와 어긋난 만남의 역사라는 테제를 제시한다. 그는 영화가 미술 전통으로부터 계승된 이미지 특유의 역량을 인식하지 못했으며 자신의 이미지를 문화적 전통에서 계승된 시나리오가 제시하는 ‘이야기’에 예속시켜버렸음을 지적한다. 따라서 그는 영화의 이미지를 두 종류의 이야기들로 구별하는데, 즉 “집단적 상상세계를 현금화하려는 영화산업이 이미지들로써 예시했던 이야기들”과 “이 동일한 이미지들이 간직하고 있는 잠재적인 이야기들”이 그것이다. 다시 말해 랑시에르의 지적과 같이, 고다르는 <영화사>에 활용된 다양한 편집 양식을 통해 20세기 영화 이미지를 지배해 온 제작 방식, 즉 영화 텍스트에 내재된 “죽음”에 이미지들의 “삶”을 예속시킴으로써 빠져나가게 했던 이미지의 역량을 다시금 드러내고자 시도한다.⁷²⁾ 이와 같이 고다르는 영화인들이 진술한 이야기들 속

70) 자크 랑시에르(2014), p. 287.

71) 자크 랑시에르(2014), p. 288.

72) 자크 랑시에르(2014), pp. 279-280.

에 종속된 이미지들을 탈구시키고 이 탈구된 이미지들을 또 하나의 이야기들로 연쇄시키면서, 영화인들이 만들지 않았던 또 다른 영화의 역사를 만든다.

이에 대해 김성욱은 고다르가 이미지를 하나의 물리적 흔적으로 파악하고, 사물이 제시하는 침묵의 언어를 발견하려 시도한다는 점을 지적한다. 이러한 고다르의 시도는 플롯과 이야기에서 벗어난 하나의 사물이자 흔적, 이미지를 마주하려는 것이다. 그 후 고다르는 모든 사물과 모든 이미지들이 서로 말하도록 이끄는 조작을 시도하게 되는데, 다시 말해 그는 사물들, 형상들, 기호들을 접촉시키면서 이들의 ‘거대한 섬광’을 만들어낸다. 이렇게 볼 때, 김성욱의 지적과 같이 고다르의 몽타주는 벤야민의 몽타주 사유에 근거한다고 생각된다.⁷³⁾ 또한 고다르는 영화에서 플롯에 대한 이미지의 우위를 구체적으로 예시하고 있으며 이는 초기 영화 이론가들이 영화 이미지에서 강조하고자 했던 포토제니 정신을 계승하는 것이라고 볼 수 있다.

서로 응답하는 복수의 이미지로 구축된 몽타주에 의해 상상될 수 있는 몽타주 사유는 사유 이미지, 혹은 변증법적 이미지라는 가시성을 만들어 내며, 운명처럼 다가오는 사유의 형식이기도 하다. 또한 서로 다른 이미지들을 접근시켜 새로운 이야기를 만들면서 돌연 섬광을 일으키는 이러한 작업은 발터 벤야민이 언급하는 ‘세부조각들의 조립을 통한 조음’, ‘정지상태의 변증법’이라 할 수 있다. 하나의 전체적 역사가 있고 그에 대한 단일한 이미지가 있는 것이 아니라, 다양한 역사들, 가능성으로서의 복수의 역사들이 있는 것이며, 이 과정에서 사실들의 흔적, 형상들, 그 이미지들은 중요하다. 나아가 <영화사>에서 구축된 모든 이미지들의 결합에는 변증법적 이미지의 극도의 긴장을 동반한 내재적 사유가 개입한다는 점에서 몽타주적 지각을 근간으로 하는 벤야민의 영화적 사유

73) 김성욱(2009), p. 65.

를 영화 형식의 실천으로 이끌어냈다고 볼 수 있다. 즉 병치된 이미지들의 긴장 속에서 섬광같은 각성을 얻으려는 변증법적 측면과, 다른 한편 이미지들의 병치 자체에 의미를 두면서 지배 담론의 역사에서 배제된 일상적 사물들의 의미를 밝혀내려는 비변증법적 측면 모두를 갖는 ‘현대적 몽타주’를 고다르 자신만의 영화 시학으로서 실현한 것이다.

이와 같이 고다르의 <영화사>는 영화 제작과정과 미학적 측면 모두에서 벤야민의 변증법적 이미지와 포토제니의 정신 모두를 담아낸다. 본 논문에서 살펴본 바와 같이 영화 매체의 도래가 낳았던 매체의 특정성에 대한 정의, 그리고 그 매체를 낳았던 시대의 무의식을 담아낸 용어로서의 포토제니는 이후 영화 이론가들, 특히 발라즈, 벤야민 등을 통해 계승 확장되어 왔으며, 고다르의 영화에서 보여지듯이 영화 매체의 진정성을 드러내는 하나의 작동원리로서 잠재하게 되었다. 이러한 변형과 계승의 과정에서 포토제니론은 영화 미학적 논의뿐 아니라 시각적 무의식, 변증법적 이미지, 그리고 사회 역사 철학으로의 확장을 통해 한 사회의 시대 정신, 혹은 잠재성으로서의 역사 읽기와 긴밀히 연결되며, 이런 점에서 사회·역사 철학적 의미를 띄게 되었다. 오늘날 영화는, 기술 발달과 함께 빠르게 변모하는 매체 환경 속에서 지속적으로 재규정되게끔 요청받는다. 이와 관련하여 초기 영화 이론에 깃들어 있는 매체의 본래적 열망과 이러한 정신의 현대적 계승에 대한 논의는 오늘날 영화 매체의 역할을 재점검하는데 도움을 준다고 생각된다. 마지막으로 매체 변화의 구체적 사례 속에서 포토제니론이 이해되는 방식에 대한 논의는 향후 과제로 남겨둔다.

참고문헌

- 곰브리치, 에른스트(2003), 차미레 역, 『예술과 환영』, 서울: 열화당.
- 김성욱(2009), 「역사의 유령과 영화사의 뮤지올로지」, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사학위논문.
- 김호영(2014), 『영화이미지학』, 파주: 문학동네.
- _____(2008), 「초기 영화이론에서의 비결정적 의미들: 프랑스, 독일, 러시아 이론을 중심으로」, 『탈경계 인문학』 1, 이화인문과학원.
- _____(2008), 「영화 이미지와 포토제니」, 『영화연구』 36, 한국영화학회.
- 랑시에르, 자크(2012), 유재홍 역, 『영화우화』, 고양: 인간사랑.
- 벤야민, 발터(2014), 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품. 사진의 작은 역사 외』, 서울: 길.
- _____(2008), 최성만 역, 『언어 일반과 인간의 언어에 대하여. 번역자의 과제 외』, 서울: 길.
- _____(2005), 조형준 역, 『아케이드 프로젝트』, 서울: 새물결.
- 오몽, 자크(2006), 김호영 역, 『영화 속의 얼굴』, 서울: 마음산책.
- _____(2005), 광동준 역, 『영화감독들의 영화이론』, 서울: 동문선.
- 최성만(2008), 「발터 벤야민의 인간학적 유물론」, 『뫼히너와 현대문학』 30, 한국 뫼히너학회.
- Bellour, Raymond, and Mary Lea Bandy (1992). *Jean-Luc Godard: Son+image 1974-1991*. New York: Museum of Modern Art.
- Deleuze, Gilles (1985), *Cinema 2. L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit.
- Didi-Huberman, Georges (2008), *Images in Spite of all*, trans. Shane B. Lillis, Chicago: The University of Chicago Press.
- Epstein, Jean (2012), "On Certain Characteristics of photogénie," *Critical Essays and New Translations* (ed. Sarah Keller & Jason N. Paul), Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jeong, Seung-hoon (2013), *Cinematic Interfaces: Film Theory After New Media*, New York: Routledge.

- Jorgensen, Darren (2014), “Uses of the Dialectical Image: Adorno, Surrealism, Breton, Benjamin,” *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 28.6. Taylor & Francis Group.
- Léger, Fernand (1993), “Painting and Cinema,” in Richard Abel, *French Film Theory and Criticism*, vol. 1: 1907-1929, New Jersey: Princeton University Press.
- Rosenblatt, Nina Lara (1998), “Photogenic Neurasthenia: On Mass and Medium in the 1920s,” *October*, 86, MIT University Press.
- Saxton, Libby (2008), *Haunted Images: Film, Ethics, Testimony and the Holocaust*. London; New York: Wallflower Press.
- Williams, James S. Michael Temple, and Michael Witt (2004). *For Ever Godard*, London: Black Dog.
- Williams, James S. (2008). “Histoire(s) Du Cinéma.” *Film Quarterly* 61.3, University of Texas Press.

원고 접수일: 2015년 9월 21일

심사 완료일: 2015년 10월 26일

게재 확정일: 2015년 10월 29일

ABSTRACT

Cinematic *Photogénie*, or Walter Benjamin's "Dialectical Image"

- Represented in Jean-Luc Godard's *Histoire(s) du Cinema*

Kang, Kyoung-Lae*, Kim, Bogyong**

In the early French film school, *photogénie* referred to the camera's capacity for conveying the essence of the ("spirit") of things — especially through the ontological traces of the referent, which is imprinted on the film negative. This essay traces how the concept of *photogénie* has influenced film theory by examining a few relevant film theorists, including Jean Epstein, Fernand Léger, Béla Balázs, and Walter Benjamin. In particular, we compare discussions of *photogénie* with Benjamin's concepts of the "optical unconscious" and "dialectical image." In so doing, we showcase that Benjamin's understandings of media and image take a theoretical homology with *photogénie*. In addition, we analyze Jean-Luc Godard's *Histoire(s) du Cinema* that includes various experimental modes of images in a hope to disclose that the spirit of *photogénie* is embedded in Godard's usage of cinematic montage, memory, and history, and in return echoes Benjamin's understanding of visual media and image.

* School of Media and Communication, Korea University

** Department of Visual Culture, Korea University