



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

영화의 역사

(The History of Cinema 翻譯論文)

제주대학교 통역번역대학원

한영과

문 정 수

2022년 8월



영화의 역사

(The History of Cinema 翻譯論文)


지도교수 김 재 원

문 정 수

이 논문을 통역번역학 석사학위 논문으로 제출함

2022년 7월

문정수의 통역번역학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김 원 보 

위 원 김재원 

위 원 박은아 

제주대학교 통역번역대학원

2022년 7월

영화의 역사

제프리 노웰-스미스

옥스퍼드 대학 출판부

목 차

감사의 말

사진 목록

1. 서언	1
2. 영화 기술	9
3. 영화 산업	32
4. 예술 형식으로서의 영화	57
5. 영화와 바깥 세계	87
6. 결론: 영화의 일곱 시대	116

감사의 말

이 책의 원고를 준비하는 동안 건설적인 조언을 아끼지 않은 스티븐 크로프츠와 앤드류 클레반, 리차드 몰트비, 토니 밀러 BSC에게 감사를 전한다. 옥스퍼드 대학 출판부의 편집자 라타 메논과 제니 누지, 이 책을 쓰는 동안 인내심을 발휘해 준 나의 가족, 그리고 세심하게 교열을 봐 준 댄 하딩과 사진 자료를 찾느라 고생한 데보라 프라더로에게도 감사의 말을 전한다. 내가 책임편집을 맡은 『옥스퍼드 영화대사전(Oxford History of World Cinema)』(옥스퍼드 대학 출판부, 1996)에 기고한 많은 이들의 글을 따로 이름을 밝히지 않고 이 작은 책에서 가차 없이 인용하였는데, 이분들에게도 역시 감사드린다.

저작권은 이 책에 실린 사진 목록에 기재된 저작권 소유자에게 있습니다.

사진 목록

1. 세르지오 레오네의 <석양의 무법자> (1966)

ScreenProd/Photononstop/Alamy Stock Photo.

2. 킹콩 (1933)

© World History Archive/Ann Ronan Collection/age fotostock.

3. 더글러스 페어뱅크스의 1922년 영화 <로빈 후드> 촬영 장면

© Heritage Image/age fotostock.

4. 안토니오니의 <태양은 외로워>(1962)에서의 모니카 비티와 알랭 들롱

Photo 12/Alamy Stock Photo.

5. <전장의 메리 크리스마스>(1983)

Pictorial Press Ltd/Alamy Stock Photo.

6. 에이젠슈타인의 <10월>(1927)

Moviestore collection Ltd/Alamy Stock Photo.

7. 느린 마술적 리얼리즘. 아핏차퐁 위타세라쿤의 <앵클 분미>(2010)

Moviestore Collection Ltd/Alamy Stock Photo.

8. 헤디 라마르가 등장하는 구스타브 마하티의 <엑스터시>(1933)의 한 장면

© SNAP/ZUMAPRESS.com/age fotostock.

9. 험프리 제닝스의 <리슨 투 브리튼>(1942)의 포스터

© Crown Film Unit/REX/Shutterstock.

10. 로베르트 비네의 <칼리가리 박사의 밀실>(1919)

AF Archive/Alamy Stock Photo.

1 장

서 언

영화란 무엇인가? 역사란 무엇인가? 이 둘을 하나로 묶어 영화의 역사란 무엇인가, 영화의 역사를 무엇이라 할 수 있을까?

‘영화란 무엇인가?’라는 질문으로 시작해보자. 단순한 질문처럼 들리지만 이 질문에 대해 간단히 답할 수는 없다. 영화는 필름이자, 영화를 만드는 시스템이며, 사람들이 영화를 보러 가는 장소이기도 하다. 기술이자 산업이며 예술 형식일 뿐만 아니라 세계를 바라보는 방식 또는 우리 눈에 비치는 세상을 창조하는 방식이기도 하다. 영화는 스크린 앞에 모인 관객들에게 상영될 때 살아 움직이는 무대장치, 편집 장비, 셀룰로이드 필름 릴이라는 물질적인 형태로 나타난다. 하지만 영화는 총체로서 전 세계 사람들이 누리는 문화의 중요한 부분을 구성하면서 기억 속에 간직되는 이미지라는 비물질적인 형태로 존재하기도 한다.

영화는 이 모든 것들의 결합일 뿐만 아니라, 영화가 막 등장했을 때부터 지금까지 백 년이 넘는 시간 동안 각각 다른 단계에서 각기 다른 예술 형식이 결합하여

만들어진 것이다. 영화가 출현한 후 처음 15년 동안인 1890년대 중반부터 1910년 가량까지는 영화가 무엇인지 혹은 영화가 장차 어떤 식으로 전개될 것인지 분명히 말하기란 어려운 일이었다. 영화는 그저 신기한 기술로 여겨지는 단계를 이제 막 지나고 있는 참이었으며, 그마저도 손으로 크랭크를 돌려 촬영하는 카메라와 깜박 거리는 영상을 가진 상당히 원시적인 기술이었다. 영화가 꾸준히 상영될 수 있는 장소는 오직 도시에만 있었다. 다른 곳에서는 영화가 존재한다는 사실 자체를 알지 못했다. 대부분의 영화는 상영시간이 기껏해야 15분 정도로 짧았으며, 매우 거칠게 이어 붙여 만들어진 것이었다. 서구 시장에서 영화 산업은 프랑스, 덴마크, 이탈리아, 그리고 미국에서 제작된 영화들이 서로 경쟁을 벌일 정도로 번창하고 있었지만 그래도 아직은 확고한 산업으로 자리 잡는 정도에까지는 이르지 못하였다. 예술적인 견지에서 봤을 때, 영화는 여전히 기존 오락거리나 구경거리의 형식에서 벗어나지 못하고 있었다. 영화는 시간적이면서 공간적인, 그리고 서사적이면서 가시적인 특성을 가진 예술 형식으로서, 사진 이미지가 보여주는 객관적 실재성에 기반한 영화의 독특한 특질은 앞에서 언급한 모든 경우에 있어 앞으로 활용될 여지가 많았다. 나중에 어떤 것들이 영화 특유의 구성 요소로 자리매김할 지 아직은 아무도 알 수 없었다.

이러한 상황을 대략 1920년부터 1980년까지 영화가 우위를 점하던 시기의 상황과 비교해 보자. 이 기간 내내 영화가 무엇인지 그리고 영화의 범위가 어디까지인지 의구심을 품는 사람은 거의 없었다. 영화는 전 세계적으로 사업 범위를 넓혀 나간 복합적인 산업이었다. 1930년경 동조음(synchronized sound) 기술이 도입되고 대부분의 주요 영화 제작이 흑백에서 컬러로 차츰 전환되어가면서 영화 기술은 더욱 개선되었다. 실제 세계 혹은 가상 세계를 표현하는 고유의 서술 및 표현 형식을 갖게 되자 영화는 더 이상 문학이나 연극의 스타일에 의존하지 않아도 되었다. 영화가 이전처럼 제재를 소설이나 연극에서 취하는 경우에는 영화 자신의 규칙에 따라 그 제재들을 다루었다. 서부극이나 뮤지컬 장르의 경우 영화는 원작이 된 문학이나 연극을 뛰어넘는 결과물을 보여주기도 했다(그렇지만 헨리 제임스(Henry James)의 소설이나 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 희곡을 각색하는

경우라면 얘기는 다를 것이다). 나중에 다큐멘터리라고 명명되는 장르는 영화에 현상적인 실재를 재현하고 탐구하는 새로운 방법을 제시하였다. 심지어 주류 영화 산업 외부에서 제작되는 소규모의 예술지상주의적 아방가르드 영화도 등장하였다.

그렇지만 무엇보다도 영화는 사람들이 영화를 보러 가는 장소를 의미했다. 영화는 거의 대부분 영국에서는 극장(cinema), 북미에서는 영화관(movie theater)이라고 알려진 대중에게 공개된 장소에서 관객들에게 상영되었다. 영화는 셀룰로이드 필름으로 제작되었고 이 필름을 통해 상영되었다. 유일한 예외가 있다면 텔레비전에서 재방영될 때뿐이었는데, 재방영 횟수는 1950년대를 기점으로 이후 점점 늘어났다. 특히 이러한 현상은 방송시간을 메꿔야 할 채널이 많았던 미국에서 두드러졌다. 하지만 텔레비전을 통한 영화 시청은 질도 떨어지고 제대로 된 영화 감상이 아니라는 인식이 강했다. 화면은 작았고, 열화된 화질에, 심지어 1970년대까지도 여전히 많은 가정에서 흑백 텔레비전으로 영화를 보았다. 텔레비전으로 영화를 보는 것은 영화관에 가는 것과는 다르다고 여겨졌으며, 실제로도 영화관에서 보는 것과는 확실히 달랐다. 텔레비전은 실화 기반 영화라는 분야에서 강점을 보였다. 따라서 텔레비전이라는 새로운 매체가 등장하면서 상업적인 극장에서 뉴스 영화와 다큐멘터리를 찾아보기란 상당히 힘든 일이 되었고, 이제 극장은 거의 언제나 픽션 영화만 상영하는 곳으로 바뀌는 커다란 변화를 겪었다. 이 외에도 우리가 영화라고 인식하는 것의 범위는 반세기 이상 놀라울 정도로 변함없이 유지되었다.

그러나 1980년대 이후 시청각적 매체의 세계에 엄청난 변화가 발생했으며 20세기 내내 존재했던 명확한 경계가 다시금 흐릿해졌다. 사실 지금은 많은 면에 있어서 영화 혹은 나중에 영화가 될 무언가는 비슷한 형식의 불거리로부터 스스로를 차별화시키려고 애쓰던 시기인 한 세기 전으로 회귀한 상황이나 마찬가지이다. 영화 그 자체가 많이 변화했기 때문이 아니라 다른 종류의 매체들이 여러 방향에서 영화의 영역을 잠식하고 있기 때문이다. 이 매체의 특징은 단 한 마디로 요약될 수 있는데, 바로 디지털이다. 디지털은 디지털카메라와 디지털 프로젝터, 그리고 무엇

보다도 필름 영상의 디지털 처리를 통해 영화에 직접적인 영향을 미쳤으며, 영화에 새로운 기술적 토대를 제공했다. 하지만 보다 근본적으로 중요한 것은 영화가 운용되는 환경의 변화이다. 1970년대만 해도 영화를 다시 볼 수 있는 길이 없었다. 만약 영화가 개봉하였을 때 그 영화를 보지 못했다면, 열정적인 영화 동호회의 회원이 아니라거나 텔레비전에서 어느 날 갑자기 열악한 형태로나마 불쑥 방영해 주지 않는다면 그 영화를 다시 보기란 매우 어려운 일이었다.

그러나 지금은 지나간 영화의 위대한 유산을 소유할 수도 있고, DVD나 블루레이를 통해 대여할 수도 있으며, 또는 인터넷에서 스트리밍 서비스를 통해 관람하거나 다운로드 받을 수도 있다. 케이블 TV와 위성방송은 현재 셀 수 없이 많은 영화 채널을 제공하고 있다. 훨씬 많은 영화를 감상할 수 있게 되었을 뿐만 아니라 화질과 음질도 일반적인 영화관에서 이제 막 만들어진 필름의 초별 상영을 보는 것만큼이나 좋아졌다. 전과는 달라진 형태의 이러한 관람에 있어서 이제는 사라져 버린 것이 있다면 그것은 바로 영화관에서 영화를 보는 관객들이다. 영화는 가정용 오락 거리에 어울리는 수준으로 그 규모가 축소되었을 뿐만 아니라 텔레비전 또한 한때는 영화의 전유물이라고 여겨지던 영역으로까지 진출하였다. 전통적으로 회당 25분에서 50분 정도의 분량이던 범죄 시리즈물은 장편 극영화 정도로 길이가 길어졌고, 방영 이후 발매되는 DVD나 블루레이 박스 세트는 음질과 화질 면에서 극장용 영화와 거의 구분이 안 될 정도가 되었다.

그렇다면 시간과 장소를 막론하고 모든 영화에 통용되는 정의가 필요하다는 이유로, ‘영화는 무엇인가?’라는 질문에 마치 영화가 단일하고 불변하는 사물인 것처럼 추상적으로 대답해서는 안 된다. 아니면 시작 단계에서는 불분명했으나 나중에 영화가 될 운명을 전적으로 타고난 것이 있는 양 이 질문에 대해 목적론적으로 답을 구하는 것도 그만두어야 한다. 그와는 반대로 영화란 과거에는 물론이고 현재에도 끊임없이 변화하는 것이다. 이 책의 목적상 나는 영화를 여러 사물들의 복합체, 즉 한 가지 기술이나 일군의 기술들, 한 분야의 산업이나 여러 산업들, 하나의 예술

형식이나 여러 예술 형식들, 이미지와 소리로서 세계를 표현하는 한 가지 방식 내지는 여러 방식들이 복합적으로 구성된 것으로 다를 것이며, 또한 우리 각자가 머릿속에 간직하고 있는 가상의 세계를 구성하는 요소로써 취급할 것이다. 영화를 규정하는 이런 모든 항목 속에서, 영화라는 실체는 다른 기술들, 산업들, 예술 형식들, 표현 방식들 그리고 대중문화 속에서의 존재 양상과 중첩되면서 그 경계가 매우 불분명해진다. 어떤 때에는 내가 이 경계 사이를 오가다가 가끔 길을 벗어날 수도 있다. 하지만 예컨대 어떤 때에는 관객이 오직 단 한 명뿐이라 할지라도 영화라는 것이 언제나 다수의 관객을 위해 만들어진 대중매체로서 취급하는 식으로 영화 본래의 영역을 고수할 것이다. 필름 매체를 오로지 과학적 연구용으로, 감시용으로, 또는 그저 가정용 영상 기록을 남기기 위해서 사용하는 것은 이 곳 영화라는 항목에서 다루지 않을 것이다.

하지만 영화처럼 그토록 여러 방면에서 일어난 현상의 역사를 어떻게 설명해야 할까? 다시 말하지만 잠정적인 정의라는 일정한 규칙에 따라 질서정연하게 배치된 것이 여기서 말하는 역사 그 자체이다. 역사가들이 항상 이야기하듯이, 역사와 과거는 서로 같은 것이 아니다. 과거는 왔다가 사라져버린다. 과거는 다시 돌아오지 않으며 예전에 존재했던 것을 다시 불러올 수도 없다. 과거에 존재했었고 그에 대해 이야기할 수 있을 만큼 충분한 흔적을 남겼던 것들에 대해서만 역사라는 해석이 가해질 수 있다. 역사는 고고학적 자료 및 (영상 기록물과 녹음 기록물을 포함한) 문헌 자료의 형태로 존재하며, 그리고 과거의 상황을 유추할 수 있는 이런 기록물에 포함된 자료에 대한 해석이라는 형태를 띠고 있다. 이런 해석은 여러 가지 형태로 등장할 수 있는데, 그렇기에 역사가의 해석이 지나치게 비현실적이거나 너무 극단적으로 흐르지 않게끔 하는 규칙이 존재한다. 하지만 역사는 여전히 하나의 해석일뿐더러 실제로는 여러 해석으로 이루어져 있다. 왜냐하면 서로 다른 많은 사건들에 대해 해석이 이루어질 필요가 있고, 자신들 대부분이 이해관계를 가지고 있는 역사의 특정 부분에 합당한 이유로 해석을 내리려는 사람들도 많기 때문이다.

그리하여 역사는 점점 더 경제사, 사회사, 여성사, 문화사, 사상사 혹은 성의 역사 등, 서로 다른 역사를 불안정하게 이어 붙여 놓았다고 여겨지고 있으며, 정치적 사건들을 언제나 전면에 내세우는 단일한 이야기로 보는 시각은 차츰 사라져가고 있다. 이러한 흐름과 더불어 사건을 손쉽게 서술하는 대신 서서히 변화하는 구조적 요인에 더 관심을 갖는 일이 늘고 있다. 이러한 변화는 다음과 같은 대담한 문구로 요약될 수 있다. “초경(menarche)이 군주제(monarchy)보다 중요하다.” 이 말은 언제 소녀가 사춘기에 이르러 출산할 수 있는 나이가 되는가 하는 것이 우리 모두가 학교에서 배운 전쟁 및 왕과 왕비 그리고 의회가 행했던 모든 일들보다도 더 오랫동안 역사 발전에 영향을 끼친다는 의미이다.

역사란 무엇인가 그리고 역사는 어떻게 서술되어야 하는가에 대한 인식의 변화는 영화의 역사라는 폐쇄된 세계에 느리게 영향을 미쳤다. 1970년대까지 그리고 실제로는 그 이후에도, 영화의 역사에 대한 연구는 주로 (유명한 작품들 위주로) 개별적인 영화들의 역사를 연구하는 형태로 이루어졌으며, 이에 더해 영화를 만드는 사람들(제작자들, 시나리오 작가들, 감독들, 배우들)과 이들이 영화 제작 당시 처했던 환경이 부차적으로 언급되었을 따름이다. 주로 손쉽게 이용가능한 것들이 연구의 자료로써 활용되었는데, 이 말은 곧 대부분의 경우 역사가들이 오래전에 운 좋게 볼 수 있었지만 지금 와서는 다시 볼 수 없게 된 영화에 대해서는 그들의 기억에 의존했음을 의미한다.

초기 영화 역사가들이 그런 식으로 연구를 진행했다고 누가 비난할 수 있겠는가. 역사에 대하여 관심이 있는 일반 독자들이 왕과 왕비에 대한 이야기라면 언제나 사족을 못 쓰는 것처럼, 영화 역사가들도 독자들이 관심을 기울일 만한 것에 대해 썼을 뿐이다. 더 중요한 점을 이야기하자면, 이들 역사가가 쓸 다른 무엇이 있거나 했던가? 영화와 관련된 많은 자료들이 이미 유실되었고, 특히 이미지를 기록하기 위해 사용되던 감광 유제의 재료가 되는 값비싼 은염을 아끼기 위해 상영이 끝난 필름을 정기적으로 재활용하던 무성 영화 시대에는 여건이 더욱 안 좋았다. 화재나

열악한 보관 상태 때문에 자연적으로 필름이 못쓰게 되기도 했다. 이 문제에 관심을 기울이는 사람은 거의 없었다. 사람들은 필름을 수명이 짧은 제품으로 생각했고, 1930년대가 되어서야 보존할 가치가 있다고 여겨지는 필름을 보관하기 위한 영화 보관소가 등장하였다. 기록물 또한 그 수가 많지 않았다. 영화 스튜디오의 기록은 엄격하게 접근이 봉쇄되어 있었고 연구자들이 이를 이용할 수 있는 방법은 없다시피 했는데, 일례로 판결을 좌우하는 내용이 담겨 있어 재판 절차상의 필요에 의해 대중에게 공개하도록 하는 명령이 내려져 법정 기록으로 활용되기까지도 여러 해가 걸렸다.

뒤늦게나마 지난 삼사십 년 동안 영화의 역사란 무엇인가에 대하여 질문이 새롭게 제기되기 시작하였고, 이러한 질문에 대답하는 과정에서 정보를 모을 수 있는 새로운 출처들이 알려졌다. 지극히 평범한 작품들뿐만 아니라 독보적인 중요성을 갖는 작품들 그리고 관객들이 어떻게 영화를 수용하여 왔는지 또한 영화의 제작과 배급이 어떻게 이루어져 왔는지에 대해서도 관심이 모아졌다. 때로는 동일한 주제에 대하여 서로 다를 뿐만 아니라 종종 상충되기까지 하는 방법론이 적용되기도 하였다. 예를 들어 수용의 역사라는 주제에 대하여 (이미 영화 업계가 실시했던 것과 같은) 시장 조사와 유사한 방법론이 동원되기도 했고, 영화가 역사의 각기 다른 시기에 제공했던 복합적인 만족감을 탐구하기 위해 보다 추론적인 방식이 사용되기도 하였다. 인과관계라는 관점에서 살펴보자면, 기술이 무엇보다도 중요하다는 믿음은 1970년대에 경제적 조건에 대한 마르크스주의적 논조의 집중적인 탐구로 옮겨갔으며, 그 뒤에는 어떻게 영화가 역사 속에서 그 존재감을 부각시켰는가 하는 측면에 있어서 원동력으로 작용했던 집합적 주체성에서 발생한 변화에 다시 중요성을 부여한 절충적으로 혼합된 방법론으로 탈바꿈하였다.

최근 행해진 연구의 결과에 따라 다른 분야에서 역사라고 인식하는 것에 보다 긴밀히 상응하도록 영화의 역사에 대해 조율이 이루어지고 있으며 사회학적, 경제학적, 미학적, 정신분석학적 조사 등 다른 영역에서의 연구와도 연결 관계를 수립해

가고 있다. 이러한 과정 속에서 영화란 복잡하고 다면적인 성질을 가진 시스템이라는 상(像)이 뿌리를 내리고 있다. 이 시스템을 이루는 부분들은, 내부적으로는 각기 다른 부분과의 상호 관계에 있어서, 그리고 외부적으로는 시스템의 경계 바깥에 가장 가까이 맞닿아 있는 세계와의 관계에 있어서, 그 관계가 끊임없이 변화하는 가운데 제 기능을 하고 있다. 이 시스템하에서 어떤 단일한 양식에 따라 영화의 역사를 서술하는 방법을 규정지으려는 시도는 성공하지 못했다. 역사의 다른 영역에서와 마찬가지로, 계속해서 서로 다른 영화의 역사가 많이 등장할 것이다. 이 작은 책에서 영화 역사의 모든 것을 하나도 빠짐없이 다룰 수는 없겠지만, 바라건대 이 책을 통해 무엇이 영화를 20세기의 주요한 예술로 자리 잡도록 했는지 독자 여러분이 알게 되기를 바란다.

2 장

영화 기술

먼저 영화는 그 자체로 하나의 기술이며 여러 기술들이 결합한 것이기도 하다. 광학적, 광화학적, 기계적, 그리고 가장 최근의 디지털 기술에 이르기까지, 영화에 활용되는 기술들은 영화의 기본적인 정의를 구성하는 요소이다. 영화 혹은 나중에 영화가 될 무언가는 19세기에 개발된 기본적 사진 기술(초점 렌즈, 감광 유제)과 움직이는 물체를 짧은 시간 내에 연속해서 촬영하고 재생할 수 있도록 하여 그 물체가 실제로 움직이는 것과 같은 착시 현상을 불러일으키는 기계 장치가 결합하면서 세상에 그 모습을 드러냈다. 이러한 기술들이 처음 사용되었을 때, 위 두 기술의 결합으로 새로운 예술 형식이 탄생하리라고 그 누구도 예측할 수 없었으나, 실제로 그런 일이 일어났다. 기술 결합의 결과 등장한 예술 형식은 초기 영화 기술의 선구자들이 예측했을 법했던 것과는 사뭇 다른 모습이었다. 이 새롭게 개발된 예술 형식의 면면을 살펴보면 결국 기술이란 물체가 움직이는 것처럼 보이게 만들려는 근본적인 목적을 달성하기 위해 고안되고 활용된 것임을 알 수 있다. 고전 애니메이션에서 볼 수 있는 것처럼 그림을 그려 자연물을 대신할 수 있고, 감광 유제를 사용하는 대신 포착된 이미지에 디지털 처리를 할 수도 있으며, 영사기 내부에서 덜컹거리며 돌아가는 셀룰로이드 필름은 매끄럽게 재생되는 디지털 이미지로 대체될 수 있다. 영화 감상의 방식에도 변화가 일어났다. 엄밀한

의미에서의 영화는 오직 필름이 영사되는 경우만 의미하나, 몇몇 초기 영화는
요지경 상자(peepshow)를 통해서만 관람이 가능했다. 근래에는 대부분의 영화
관람이 (다시 한번 말하지만 아마도 이는 제대로 된 영화는 아닐 것이다) 이미지를
영사하는 방식이 아니라 텔레비전을 볼 때 사용되는 방식처럼 LCD 스크린 위에
재생되는 방식을 통해 이루어진다.

기술에 어떤 특수한 기능이 있건 그리고 그 기술들이 정확히 어떻게 결합하고
있건 간에, 기술은 여전히 기술일 따름이며, 그 기술이 적절히 활용되어야만
영화가 성립될 수 있다. 달리 말하자면 눈앞에서 펼쳐지고 있는 것은 기술일
뿐이지 영화가 아닐 수도 있다는 얘기이다. 이런 점에 있어서 사진기술의 기법을
차용한 영화는 근본적으로 기존의 어떤 예술 형식과도 같지 않으며 이후에 등장한
대부분의 예술 형식들과 공통점을 찾기도 힘들다. 기술은 다른 예술 형식에서도
이용되고 있지만 그렇다고 기술을 사용한다는 것이 그러한 예술 형식의 본질적인
부분을 차지하지는 않는다. 정교하게 제작된 바이올린이나 최첨단 신시사이저를
이용해 음악을 만들 수도 있지만 속을 긁어낸 통나무나 사람의 목소리만으로도
훌륭한 음악을 만들어 낼 수 있다. 펜을 사용하든 컴퓨터를 이용하든 시를 쓸 수
있고, 큰 소리로 낭송할 수도 있으며, 라디오에서 방송하기 위해 녹음을 할 수도
있다. 연극에서는 관객을 위해 연기를 펼치는 배우만 있으면 되고, 무용의 경우
관객이 단 한 명도 없는 때라도 무용가는 자기 자신을 위해서 춤을 출 수도 있다.
회화 작품을 만들려면 물감이 필요하겠지만, 드로잉은 연필 한 자루 없이 그저
긁적이는 것만으로도 가능하다. 각 예술 형식에서 만들어지는 예술 작품들이 어떤
성격을 가지고 있는지 그리고 그 작품들이 어떤 효과를 발휘하는지를
살펴봄으로써 우리는 각 예술 형식이 어떤 것인지 구체적으로 특정할 수 있게
된다. 각 예술 형식에서 사용되는 물질적 도구는 기술 발전의 산물로서 중요한
역할을 하는 경우가 많은데 요즘 특히 그런 경향이 강하다. 하지만 맨 처음 어떤
노래를 들었을 때 가지고 있던 레코드가 지금 당장 없더라도 그 노래가 어디 가는
것은 아니므로 욕실에 혼자 있을 때도 그 노래를 흥얼거릴 수 있다.

하지만 영화는 기술로부터 비롯되었고 영화의 기반이 되었던 몇몇 초창기 기술에 변화가 발생하고 새로운 기술로 대체되었다 하더라도 여전히 기술적인 속성을 띠고 있으며 심지어 때로는 기술의 도움을 빌리지 않고 제작되기도 한다(예를 들어 상영할 때에는 역시 렌즈가 필요하겠지만 렌즈 없이도 영화의 영상을 만들 수는 있다). 더욱이 영화의 역사는 영화를 제작하고 상영하기 위해 사용되는 기술 발전의 역사로 기술될 수도 있고 때때로 그런 식으로 서술되어 왔다. 이러한 영화의 역사에 있어서 중요한 사건들로 언급되는 몇몇 예를 살펴보면 우선 1930년 무렵 급속히 진행된 무성 영화에서 유성 영화로의 전환을 들 수 있다. 흑백 영화에서 컬러 영화로의 전환도 그 중 하나인데, 이 변화는 다소 느리게 진행되어 1930년대 중반부터 시작해 1960년대 중반에 이르러서야 비로소 컬러 영화가 일반화되었다. 1950년대 중반부터 와이드스크린 상영과 스테레오 사운드에 의해 보다 향상된 볼거리가 선보였고, 1960년대에는 경량 카메라와 녹음기가 기존 영화 촬영의 대안으로 등장하였다. 최근에는 녹음 및 재생 매체가 셀룰로이드 필름에서 비디오테이프에 바뀌었는데, 이 변화는 1970년대 중반에 조금씩 시작되다가 1990년대에 디지털 기술이 본격적으로 발전할 때까지 계속되었다.

이러한 발전상을 자세히 살펴보기 앞서 염두에 두어야 할 것이 있다. 기술이 영화란 무엇인지 규정짓는 것이기는 하지만 그렇다고 해서 기술이 영화의 모든 것은 아니라는 점이다. 영화 기술은 하늘에서 뚝 떨어진 것도 아니고 똑똑한 발명가들이 어떤 목표를 미리 정해 놓고 그 목표를 달성하기 위해 나아가던 중 필요에 의해 기존에 없던 기발한 기계 장치를 만들어 내는 과정에서 등장한 것도 아니다. 목표는 때와 장소에 따라 달랐으며, 목표의 달성 여부는 기술 그 자체가 얼마나 우수한가 하는 점이 아닌 다른 요인들에 의해 결정되었다. 영화 초창기에 등장한 많은 발명품들이 오랫동안 방치되어 있다가 긴 시간이 흘러 그 발명품들을 활용할 수 있는 상업적인 기회가 도래해야 했을 때야 비로소 쓰이게 되었다.

또한 발전이 언제나 진보를 의미하는 것도 아니다. 어떤 곳에서 이득을 봤다면

다른 곳에서 손실이 발생할 수도 있다. 초창기 영화에 사용되었던 생필름(film stock)은 대부분의 사용 목적에서는 매우 실용적이었으나 회색조를 표현할 때에는 감광도가 그리 균일하지 않았다. 예컨대 생필름은 적색광에는 전혀 반응하지 않았기 때문에 영화 배우들은 입술이 검정색으로 보이는 것을 피하기 위해 밝은 회색의 립스틱을 발라야 했다. 1920년대에 코닥(Kodak)이 출시한 새로운 팬크로매틱 생필름은 회색조 표현의 문제를 해결하였으나 반응 속도가 매우 느렸다. 따라서 강한 빛을 사용하거나 렌즈 조리개를 활짝 개방해야 했는데 그 결과 (이제는 모든 아마추어 사진가들도 다 아는 것처럼) 동시에 전경과 후경의 피사체에 선명한 초점을 맺는 영상을 찍는 것이 불가능해졌다. 이는 스튜디오에서 클로즈업 촬영을 할 때는 별 문제가 되지 않았으나 흐린 날 야외에서 촬영할 때는 곤란한 상황을 초래했다. 이런 점은 로맨스 영화에서는 커다란 장점이 되었으나 서부 영화에서는 단점으로 작용했다. 이로 인해 영화 촬영은 주로 실내에서 진행되었고 1940년대 이후까지도 실내 촬영이 주를 이루었다.

이 장에서 거론되는 대부분의 주요 혁신은 도입 비용이 많이 들고, 대형 스튜디오가 선구적으로 시험하고 활용한 것이어서 이러한 비용을 감당할 수 없었던 독립 제작자나 배급업자들에 비해 대형 스튜디오가 유리한 고지를 선점할 수 있었던 것은 사실이다. 소규모 저예산 영화의 제작자들이 기술 발전의 혜택을 누리는 경우는 비교적 드물었다. 하지만 1960년경 시네마 베리테(cinéma vérité)를 촉발시키고 (프랑스 누벨 바그(the French New Wave)의 출현에 일조한) 경량 카메라와 경량 녹음기의 조합은, 한 손에 들어가는 디지털카메라가 등장했던 경우와 마찬가지로, 저예산 영화 제작자들의 작업에 도움을 준 사례라 할 수 있다. 하지만 영화 업계의 주요 흐름은 더 나은 볼거리를 제공하기 위해 점점 더 복잡해지는 식으로 흘러가고 있었고 이것이야말로 멀티미디어 시대에도 영화가 계속해서 가장 인기 있는 대중 오락물로서 특별한 위상을 갖게끔 하였다.

이미지를 움직이게 만들기

장차 영화가 될 것의 이야기는 1890년 무렵 프랑스와 독일, 영국, 미국의 발명가들이 움직임이 주는 효과 내지는 착시를 사진을 통해 재현하는 일에 진지하게 접근하기로 마음 먹었을 때로 거슬러 올라간다. 일련의 유사한 이미지들이 눈 앞에서 빠른 속도로 연속하여 지나가면 인간의 시각 기관에서 그러한 효과를 감지할 수 있다는 사실은 이미 알려져 있었다. (이 효과는 ‘잔상 효과(persistence of vision)’라는 이름으로 알려져 있으며, 지금은 눈만큼이나 뇌도 이러한 현상에 관련이 있는 것으로 알려져 있다.) 문제는 실제 사물을 사진으로 찍은 이미지에서 어떻게 그런 효과를 만들어 낼 것인가 하는 것이었다.

초기에 등장한 영화 장치 중, 1895년 12월 28일 파리의 그랑 카페에서 처음으로 대중에게 유료로 공개되었던 프랑스의 루이 뤼미에르(Louis Lumière)와 오귀스트 뤼미에르(Auguste Lumière) 형제의 장치는 등장 즉시 성공을 거두었다. 이보다 앞서 미국의 위대한 발명가 토마스 알바 에디슨(Thomas Alva Edison)은 움직이는 사진을 선보였는데, 이 사진은 다수의 관객들 앞에서 상영되는 것이 아니라 요지경 상자를 통해서만 볼 수 있었다. 뤼미에르 형제의 다목적 카메라와 프로젝터 패키지(때로는 하나의 기계로 두 가지 기능을 모두 수행할 수 있었고, 필름을 현상하기 위한 탱크 역할까지 하였다)는 즉각적인 성공을 거두었다. 몇 년 동안 뤼미에르 형제의 카메라맨들은 전 세계를 돌며 가지고 간 영화를 상영하기도 하고 프랑스로 가지고 갈 영상들을 촬영하기도 하였다. 20세기에 접어들 무렵, 뤼미에르 형제의 영화와 이들과 경쟁을 벌이던 미국의 에디슨 및 프랑스의 파떼(Pathé) 영화사의 영화는 유럽과 북미뿐만 아니라 저 멀리 떨어진 봄베이, 도쿄, 부에노스아이레스에서도 상영되었다.

뤼미에르 형제의 첫 번째 영화는 역으로 들어오는 기차나 근무 시간이 끝나고

퇴근하는 공장 노동자들, 아이에게 음식을 먹이는 모습 등 카메라 앞에서 일어나는 일상적인 사건을 담은 움직이는 스냅샷이었으며 길이는 50초를 넘지 않았다. 뤼미에르 형제가 만든 카메라의 가장 큰 문제점은 정교하지 못한 작동 방식에 있었는데, 롤 필름이 카메라와 프로젝터 사이를 빠르게 이동할 때 필름에 심한 압력이 가해졌다. 촬영할 때에는 이것이 그리 큰 문제가 되지 않았지만, 반복해서 영화를 상영할 때 특히 필름의 길이가 길면 길수록 쉽게 찢어져 버렸다. 이 문제는 미국의 우드빌 래섬(Woodville Latham)과 영국의 R. W. 폴(R. W. Paul)이 발명자로 이름을 올린 단순한 발명품 덕분에, 위쪽의 영사기와 아래쪽의 셔터 사이 필름이 지나가는 길에 작은 고리를 만들 수 있게 되면서 곧 해결되었다. 뒤이어 훨씬 더 개선된 발명품들이 등장하였고, 1895년부터 1900년까지의 매우 짧은 기간 동안 장차 영화가 될 것의 기술적 토대가 완성되었다고 해도 과언이 아니다.

또 다른 문제는 촬영할 때와 상영할 때 필름이 움직이는 속도였다. 초당 16 프레임보다 느릴 때는 영사기의 간헐 운동(intermittent action)때문에 영화 관람시 시각적으로 불편함을 초래하였다. 1920년대에 속도는 초당 20 프레임 이상으로 점차 빨라졌고, 1930년대 소리가 도입되면서 초당 24 프레임이 표준으로 정착되었다. 각 프레임이 지나가는 도중에 그리고 프레임 사이사이에서 영사기의 셔터가 잠깐 닫히게 함으로써 1920년대 중반에 이르면 ‘깜빡임 효과(flicker effect)’는 일반적인 영화 상영의 경우 거의 자취를 감추었다.

소리

1930년 무렵까지 영화는 일반적으로 무성 영화를 의미했다. 사실 언제나 극장에서 소리를 들을 수 있기는 했지만, 그 소리는 영화관에서 나는 소리였지

필름 그 자체에서 나는 소리는 아니었다. 영사기는 웅웅거리고, 피아니스트는 건반을 뚱뚱거렸다. 심지어 오케스트라가 있을 때도 있었다. 이를테면 화면 바깥의 음향 효과인 셈이었다. 초기에는 해설자나 ‘호객꾼’이 화면 위에서 일어나고 있는 일을 설명해 주기도 했다. (이러한 관행은 1930년대까지 일본에서 줄곧 계속되어 ‘변사’라고 알려진 사람들이 영화를 실황으로 해설하였을 뿐만 아니라 주연 배우들의 목소리 역할까지 하였다.) 빠진 것이라곤 실시간 대사뿐이었다.

이론상 영화에서 벌어지는 행위와 미리 녹음된 대사나 목소리를 동기화하는 것은 그렇게까지 어려운 작업은 아니었다. 실제로 1890년대에 이미 에디슨이 이러한 작업을 해낸 바 있다. 하지만 1920년대 중반까지 사용되던 음향 녹음 기술은 큰 극장에서 듣기에 충분할 만큼 커다란 음량을 만들어내지 못했다. 음악 업계가 도입한 전기식 녹음 기술과 (그 자체가 라디오 기술의 부산물 중 하나인) 증폭 재생은 이러한 상황을 크게 변화시켰다. 대서양 양 쪽에서 전기적으로 녹음된 소리를 영화에 활용하려는 여러 새로운 시도들이 행해졌다. 미국 측이 먼저 성공을 거두었는데, 미국의 기술이 더 뛰어났기 때문이 아니라 이를 산업적으로 이용하기에 더 적합한 설비를 갖추고 있었기 때문이었다. 1926년에 영화사 워너 브라더스(Warner Bros.)가 디스크에 수록된 음악 트랙을 영사기와 동기화시키는데 성공했고, 이듬해 같은 기술을 사용하여 최초의 ‘유성 영화’인 <재즈 싱어(The Jazz Singer)>를 제작하였다. 이 영화에는 노래뿐만 아니라 알 졸슨(Al Jolson)이 남긴 불멸의 대사 ‘당신은 지금까지 아무 것도 듣지 못했어요’를 비롯해 몇 마디의 대사가 담겨 있다. 한편 라이벌 스튜디오인 폭스는 음파를 영사기의 광학 센서가 판독할 수 있도록 광학 신호로 전환하는 훨씬 신뢰할 만한 독일 기술에 대한 특허권을 획득하였다. 이후 시장은 양분되어 독일과 네덜란드 기업이 유럽 전역에 녹음 장비를 공급한 반면, 미국 기업들은 자국의 국내 시장을 장악했다. 1930년이 되었을 때 북미와 서유럽에 있는 거의 대부분의 극장이 필름에 소리를 입히는 신기술을 활용하여 제작된 사운드트랙을 재생할 장비를 갖추고 있었다.

녹음된 소리가 도입되면서 중요한 것이든 사소한 것이든 연쇄적으로 많은 일들이 일어났다. 인간적인 차원에서 보자면 대공황을 바로 코 앞에 두고 수천 명에 달하는 극장 음악가들이 일자리를 잃었다. 목소리나 억양이 새롭게 등장한 유성 영화에 어울리지 않는다는 이유로 더 이상 배역을 맡지 못하게 된 배우들도 있었다. (1952년 MGM에서 제작한 뮤지컬 영화, <사랑은 비를 타고(Singin' in the Rain)>를 보면 무성 영화의 스타가 꽃병 안에 숨겨진 마이크에 대고 소름이 끼칠 만큼 날카로운 썬소리로 대사를 하는 유쾌한 패러디 장면이 등장한다.) 기술적인 측면에서 보자면, 카메라와 영사기의 작동 속도가 표준화되어야 했다. 한편 영화 프린트에 컬러 효과를 주기 위해 사용되던 착색(tinting)이나 조색(toning) 같은 기법은 컬러가 사운드트랙을 읽는 센서를 방해했기 때문에 사용이 금지되었다. 따라서 1930년대에는 테크니컬러(Technicolor)로 제작된 몇몇 작품을 제외하고는 모든 영화가 엄격하게 흑백으로 제작되었다.

무엇보다도 로케이션 촬영에서 대화를 녹음하기가 쉽지 않았기 때문에 소리가 도입되면서 영화는 다시 스튜디오에서 주로 촬영되었다. 유성 영화는 연극과 매우 비슷해졌고 말 그대로 대화가 주도하는 영화가 되었다. 더빙 기술이 발전하고 마이크 및 녹음 기술이 향상된 후에야 영화는 엄격하게 통제된 환경이 아닌 곳에서도 자연스럽게 들리는 대화를 만들어 낼 수 있게 되었다. 카메라에는 방음 장치가 필수적으로 설치되었고, 촬영시 웅웅거리는 소음을 내지 않는 조명 장치가 만들어졌다. 광학적 소리를 녹음하기 위한 마이크는 매우 무거운 장비와 케이블로 연결되어야 했고 주연결선이 제거되고 전기적 신호만으로 카메라와 녹음 장비가 동기화되기까지는 거의 40년이 걸렸다. 그 후 다시 20년이 지나야 마이크와 녹음기가 분리될 수 있었고 소형 바디 마이크를 부착한 배우들이 로케이션 현장에서 카메라와 일정 거리 이상 떨어져서도 대화를 할 수 있게 되었다. 카메라에서 소리가 들리는 범위 바깥에 있는 것이 분명한 등장인물의 대사가 바디 마이크나 (더 자주) 더빙을 통해 가까운 곳에서 말하는 것처럼 들리는 것이 (비록 당황스러울 수는 있지만) 이제는 흔한 일이다.

관객들이 자국어로 된 대사를 듣고 싶어 했기 때문에 소리가 도입되자 궁지에 몰려 있던 유럽과 그 밖의 다른 지역의 영화 산업은 간신히 활기를 되찾을 수 있었다. 잠깐 사이에 한 영화를 여러 버전으로 찍는 제작 관행이 생겨났다. 동일한 세트 앞에서 동일한 각본으로 찍되 다른 언어권 관객을 위해 다른 배우가 연기를 펼치는 식이었다. 이 때문에 묘한 일이 발생할 때도 있었다. 초창기에 다국어로 제작된 영화 <케이프 포런(Cape Forlorn)>에서, 등대지기가 자기 아내와 조난당한 선원이 간통했다는 사실을 알게 되는 장면(이 장면이 담긴 필름은 영국영화협회(British Film Institute) 필름 보관소에 보존되어 있다)은 독일어 버전에서는 강렬하고 과장된 비극적인 톤으로, 프랑스어 버전에서는 코미디로 묘사되고 있으며, 영어 버전에서는 당혹감에 사로잡힌 모습이 적나라하게 표현되고 있다.

다국어 영화, 또는 적어도 이중 언어 영화는 남미 시장을 겨냥해 1940년대까지 할리우드에서 꾸준히 제작되었으나 유럽에서는 1930년대 중반 더빙 기술이 발전하면서 이러한 제작 관행은 자취를 감추었다. 외국 영화의 더빙은 현재 모든 나라 혹은 새로운 사운드트랙 제작을 위한 비용 지출이 타당할 정도로 규모가 큰 언어권에서는 이미 보편적인 현상으로 자리 잡았다. 많은 할리우드 영화가 음악과 음향효과(M&E)가 입혀진 트랙을 미리 수록하고 나중에 지역별 스튜디오에서 덧붙여질 대사 트랙만 비워 둔 채 수출되고 있다. 물론 대사는 검열이나 그 비슷한 이유로 더빙 도중 변경될 수 있다. 1930년대 파시즘 체제 하의 이탈리아에서 이런 일이 일어났으며, 대개 전보다는 덜 음흉한 목적이긴 하지만 오늘날에도 여전히 자행되고 있다.

컬러

영화가 발전하던 초창기 동안 거의 대부분의 영화가 일반적으로 흑백의 단색조 필름으로 촬영되었다. 그러나 후반 작업이나 인화 과정에서 한두 가지 색상이 덧입혀지곤 했다. 보통 착색이나 조색을 통해 프린트 전체에 한 가지 색을 입히는 방식으로 작업이 이루어졌으며, 비록 매우 공들여 작업해야 하기는 했지만 기계를 이용하거나 수작업으로 다채로운 색을 입히는 것 또한 가능했다. 실제 사물로부터 직접 총천연색 스펙트럼을 표현할 수 있는 실용적인 시스템을 만드는 것은 훨씬 어려운 일이었다. 다양한 실험들이 행해졌으나, 이러한 시도들이 상업적으로 이용할 수 있게 되기까지는 상당한 시간이 걸렸다. 이러한 시스템을 만들기 위해 사용된 방법은 두 가지로 정리할 수 있다. 하나는 색깔 별로 각각 따로 촬영하여 하나의 프린트 위에서 결합시키는 방법이었고, 다른 하나는 원색에 따라 달리 반응하는 서로 다른 유제층을 원본 촬영 필름 위에서 하나의 띠로 합치는 방법이었다. 전자는 1920년대 후반부터 1950년대 중반 이후까지 컬러 영화 촬영 분야를 독점했던 미국 회사 테크니컬러가 추진하던 제작 공정이었다. 후자는 원래 스틸 사진 촬영을 위해 고안된 원리를 영화에 적용한 것으로 현재 가장 널리 쓰이는 기법이다. 이 기법은 미국의 이스트먼 코닥(Eastman Kodak), 독일의 아그파(Agfa), 그리고 다른 생필름 제조사들이 개발하였다.

완성되기까지 오랜 시간이 걸렸던 테크니컬러 시스템은 카메라에 들어온 광선을 나누어 세 개의 각기 다른 단색 네거티브 원판을 만드는데, 이 원판들은 염료 전이(dye transfer)라고 알려진 과정을 통해 인화 과정에서 다시 하나로 합쳐졌다. 테크니컬러 시스템의 가장 큰 장점은 매우 안정적이라는 점이었다. 흑백 원판은 보관해도 색이 바래지 않았고 오랜 시간에 지난 후에도 이 원판에서 새로운 프린트를 만들어 낼 수 있었기 때문이다. 물론 단점도 있었다. 이 시스템을 운용하려면 비싸고, 무겁고, 조작하기 어려운 카메라를 동원해야 했기 때문에 스튜디오에서만 작업할 수 있었다. 테크니컬러 음화 필름은 반응 속도가 엄청나게 느렸을 뿐만 아니라 스튜디오에서 강한 조명을 사용해야 했고 괜찮은 이미지를 얻기 위해서는 필름도 충분히 준비되어 있어야 했다. 야외 촬영 시에도 풍부한 빛이 필요했으며, 세 개의 음화 필름이 빛을 정확히 포착할 수 있도록 방해가

되는 그림자가 있어서도 안 되었다.

테크니컬러는 일상생활에서 볼 수 있는 세계를 사실적으로 표현한 것이 아니었고 그럴 목적으로 만들어진 것도 아니었다. 테크니컬러는 시대극, 서사극, 뮤지컬 등 스펙터클 영화를 촬영하기 위해 처음 사용되었는데, 이와 같은 영화에 등장하는 화려한 색의 향연과 이상적일 만큼 잘 어울렸기 때문이다. 또한 월트 디즈니(Walt Disney)가 누구보다 먼저 알아차린 것처럼 테크니컬러를 사용하면 색 조정이 매우 쉬웠고 커다란 구획으로 나누어 색을 칠할 수 있었기 때문에 애니메이션 제작에 완벽한 기법이였다. 1930년대 중반 디즈니는 테크니컬러를 사용하기 위해 전용실시권을 잠시동안 보유하기도 했다. 이 권리가 만료되었을 때, 워너 브러더스를 위시한 모든 할리우드 스튜디오가 테크니컬러 방식으로 전환하였으나, 할리우드 외부에서 작업하던 애니메이터들은 직접 개발한 방법을 사용하였다.

그 뒤 1950년대 초반에 이스트먼 코닥은 이스트먼컬러(Eastmancolor)라는 이름으로 세 개의 유제층이 서로 붙어있고 각 층이 서로 다른 원색에 감응하는 전문가용 일체형 네거티브 필름을 출시하였다. 이 필름은 세 개의 띠로 이루어진 테크니컬러보다 사용하기 훨씬 용이했을 뿐만 아니라 속도도 빠르고 가격도 저렴했으며 색의 미세한 변화에도 훨씬 민감하게 반응해서 곧 원판 필름으로서 테크니컬러가 가지고 있던 자리를 대신하였다. 색이 쉽게 바랜다는 점이 이스트먼컬러의 가장 큰 단점이었다. 이러한 사실은 시간이 지나 보관소에서 찾아온 필름에서 원래 색이 대부분 사라져 버렸음을 발견했을 때 비로소 드러났다.

이스트먼컬러가 출시되자마자 테크니컬러를 시장에서 몰아낸 것은 아니었고, 테크니컬러는 인화 공정에서 계속해서 사용되었다. 또한 이스트먼컬러가 등장했다고 흑백 필름이 더 이상 사용되지 않았던 것도 아니었다. 흑백 원판 필름은 여전히 매우 빨랐고, 상당히 저렴했으며, 현장에서의 야간 촬영에 훨씬 더

적합했다. 1958년부터 1965년 사이에 제작된 대부분의 유럽 뉴 웨이브 영화는 흑백으로 촬영되었는데, 오랫동안 현실적인 주제를 표현하기에는 흑백이 더 적합하다고 간주되었기 때문이다.

와이드 스크린과 스테레오 사운드

영화 필름의 크기와 모양은 영화가 처음 탄생하던 때부터 정해졌고 반세기가 흐르는 동안에도 기본적으로 변하지 않았다. 에디슨과 뤼미에르 형제는 코닥 70mm 롤 필름을 중간에서 나눈 35mm 필름을 표준 크기 (혹은 치수)로 선택하였다. 그 이후 상업적으로 공개되는 거의 모든 영화에서 35mm가 표준 비율로 채택되었다. 얼마 지나지 않아 프레임 크기는 4:3 또는 1.33:1의 촬영비와 상영비를 제공하는 대략 24mm x 18mm의 규격으로 정착되었다. 로스앤젤레스에 있는 영화 예술 과학 아카데미(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)는 종전 비율에 살짝 수정을 가해 폭이 조금 더 넓어진 1.37:1 비율을 상영비로 결정하였다. 협회가 제정한 이 새로운 ‘아카데미 비(Academy ratio)’는 소리의 도입에 대응하기 위한 것이었다. 이후 20년간 이 비율은 새로운 표준으로 사용되었다.

무성 영화 시대 내내, 치수를 넓히고 비율을 조정해 가면서 보다 그럴듯한 파노라마 효과를 얻기 위한 다양한 실험이 행해졌으나, 그 어느 것도 인기를 끌지 못했다. 1927년 프랑스의 영화감독 아벨 강스(Abel Gance)는 서사극 <나폴레옹(Napoléon)>을 세 대의 카메라를 동원하여 촬영한 뒤 스크린 세 개를 나란히 배치하여 상영하였다. 비록 파노라마 효과가 완벽하게 구현되지는 못하였지만 그 효과는 실로 스펙터클했다. 하지만 이러한 방식으로 매일 상영하는데 필요한 비용을 감당할 수 없었던 제작자들은 파산하고 말았다.

25년 후 새로운 와이드스크린(widescreen) 비율이 등장하였을 때 같은 실수가 되풀이해서 발생하지는 않았다. 1950년대 초, 영화 업계는 텔레비전이 영화 관객을 빼앗아 가는 현상에 대하여 점점 더 경계하게 되었다. 그 당시 TV에서는 작고, 네모난 흑백의 (혹은 회색 조의) 화면과 빈약한 소리만 나왔기 때문에, 스펙터클한 화면과 소리를 제공할 수 있는 영화가 가진 잠재력을 활용해야만 이 현상을 타개할 수 있음이 분명해 보였다. 1952년 이후, 미국을 필두로 전 세계에서 많은 혁신적인 시도가 이루어졌다. 곡면 스크린에 관객의 시야를 가득 채우는 거대한 영상을 제공하는 시네라마(Cinerama)가 그중 하나였는데, 이를 상영하기 위해서는 전용 극장이 필요했다. 특수 안경을 착용하고 입체 효과를 경험할 수 있었던 3D 영화가 잠깐 유행하기도 했다. 이들 중 어떤 것도 일반 관객들의 영화 관람 형태에 큰 영향을 끼치지 못했고, 그 뒤를 이어 등장한 아이맥스(IMAX)나 21세기 초에 새로 유행하기 시작한 3D 영화도 마찬가지였다.

하지만 시네마스코프(CinemaScope)라는 새로운 포맷이 등장하면서 업계 전반에 걸쳐 커다란 변화가 일어났다. 1953년 20세기 폭스(20th Century Fox)는 프랑스인 앙리 크레티앵(Henri Chrétien)이 발명한 장치를 사용하는 시네마스코프를 도입하였는데, 이 장치의 특허권 자체는 이미 25년 전에 확보했었다. 애너모픽 렌즈(anamorphic lens)라고 불린 이 장치는 카메라 내부에 비친 이미지를 수직으로 압축하여 카메라가 표준적인 4:3 프레임 안에서 보다 넓은 화면을 확보할 수 있게 해 주었다(그림 1 참조). 영사기 안에도 비슷한 렌즈가 있었는데, 이 렌즈를 통해 이미지를 다시 팽창시켜 높이에 비해 두 배 이상 넓은 화면을 만들어 낼 수 있었다. (폭스는 2.35:1의 상영비를 채택하였는데, 이는 가로로 매우 긴 상영비였으나 여전히 프린트에 사운드트랙을 추가하기 위한 빈 공간을 따로 남겨두었다.) 많은 극장들이 더 넓은 스크린을 설치하기 위하여 리모델링을 해야 했음에도 불구하고, 시네마스코프는 도입되자마자 큰 성공을 거두었다. 다른 영화사들은 시네마스코프를 이용하기 위해 2차 라이선스를 취득하거나 스크린 품질을 개선시키는 독자적인 방법을 마련하였다.



그림 1. 세르지오 레오네(Sergio Leone)의 와이드스크린 서부극 <석양의 무법자(The Good, the Bad and the Ugly)> (1966). (왼쪽에서 오른쪽으로) 엘리 웰라치(Eli Wallach), 클린트 이스트우드(Clint Eastwood), 리 밴 클리프(Lee Van Cleef)

처음에는 컬러 스펙터클 영화를 위해 시네마스코프가 사용되었다. 하지만 시네마스코프는 대규모 예산이 투입되지 않은 흑백 영화 제작에도 사용되었다. 프랑수아 트뤼포(François Truffaut)와 함께 장래 프랑스 누벨 바그를 이끌어나갈 미래의 감독들은 초기 시네마스코프 영화를 언급하면서 이 새롭고도 넓은 상영비의 본질은 스펙터클에 있는 것이 아니라 공간의 통합에 있는 것이라는 견해를 분명히 밝혔다. 트뤼포가 만든 최초의 장편영화인 <400번의 구타(Les quatre cents coups)>(1959)를 시작으로 (장-뤽 고다르(Jean-Luc Godard), 자크 드미(Jacques Demy), 알랭 레네(Alain Resnais)의 영화, 그리고 트뤼포의 후속 영화를 포함해서) 다른 많은 프랑스 누벨 바그 영화들은 애너모픽 렌즈로 촬영되었고, 그들 중 대부분은 흑백 영화였다.

새롭게 등장한 넓은 스크린과 더불어, 스튜디오는 스테레오 사운드를 도입하였다. 이 또한 새로운 발명품은 아니었다. 레코딩 엔지니어들은 이미 수년간 스테레오

사운드로 실험을 거듭한 바 있었다. 영화 쪽에서는 디즈니가 1944년 영화 <판타지아(Fantasia)>에 사용하기 위해 스테레오 사운드트랙을 만들려고 노력했으나 결국 무산되고 말았다. 음반 업계에서 시작된 경쟁에 자극받아 스튜디오는 스테레오 사운드를 영화에 도입하기로 결정하였다. 1930년대와 40년대에 걸쳐 관객들은 라디오 방송이나 레코드플레이어에서 나는 소리보다 훨씬 나은 음질의 소리를 영화에서 들을 수 있었다. 하지만 1950년경 처음에는 모노 사운드였지만 나중에는 스테레오 사운드로 발전한 LP 레코드가 발매되면서 더 이상 좋은 음질이 영화만의 장점이 될 수 없게 될 지경에 처하자 영화사들은 대책을 마련해야만 했다.

시네마스코프가 등장한 이후 프랑스의 프랑스코프(Franscope), 디알리스코프(Dyaliscope), 이탈리아의 토탈스코프(Totalscope), 그리고 일본의 도호스코프(Tohoscope) 등 수많은 유사 복제품이 출현하였다. 이 방식을 사용하면 화면을 확장시켜 보다 스펙터클한 화면을 만들어 낼 수 있었지만 화질을 개선시킬 수 없다는 점이 가장 큰 문제였다. 오히려 화질은 더 저하되었는데 여전히 기존 24mm x 18mm 프레임 안에 확대된 이미지를 담아야 했기 때문이다. 프레임 영역을 확대시키는 한 가지 방법은 35mm 스틸 사진 촬영에서 사용되던 방법처럼 카메라를 통해 수평으로 필름을 돌리는 것이었다. 이는 파라마운트(Paramount) 스튜디오가 자사의 비스타 비전(Vista Vision) 방식을 위해 도입했던 방법이었다. 이 방법을 사용하면 훨씬 더 나은 네거티브를 건질 수 있었지만, 영화는 여전히 정상적인 방식으로 상영되어야 했다. 또 다른 방법은 필름의 수치를 단순히 두 배로 늘리는 것이었다. 1950년대 후반에 이르러서 다양한 방법들이 도입되었는데, 마침내 대도시의 몇몇 설비를 갖춘 극장에서 70mm 스펙터클 영화가 상영되기 시작했고, 이보다 시설이 떨어지는 곳에서는 35mm로 축소된 프린트가 상영되었다.

한편 초창기 시네마스코프에서 문제라고 여겨졌던 것 중 일부는 자연스레

해소되거나 더욱 반응성이 뛰어나 필름 유제 및 우수한 성능을 자랑하는 파나비전(Panavision) 렌즈 신제품의 등장을 비롯하여 여러 종류의 새로운 기술적 개선을 통해 해결되었다. 새로운 발명품이 잠깐 동안 정신없이 쏟아지고 난 후 상황은 차츰 진정되어갔다. 울트라 와이드 화면비는 유행에서 밀려났다 (보통 요즘은 텔레비전에서 영화가 재방영되곤 하는데, 이때 화면비가 여전히 4:3 비율이어서 텔레비전 화면을 통해 넓은 화면비의 영화를 보기에 불편하다는 점이 그 이유 중 하나이다). 새로운 미세 유화제를 사용하면 이전에 생각했던 것보다 훨씬 더 많은 정보를 24mm x 18mm 프레임 안에 담을 수 있다는 사실이 밝혀졌고, 1.66:1이나 1.85:1의 화면 비율을 얻기 위해 표준 프레임을 상하로 마스킹하면 적절한 와이드스크린 효과를 구현하는 것이 가능해졌을 뿐만 아니라 일반적인 상영 방식으로 자리 잡기도 했다. 화면 품질 면에서 혁명적인 개선이 이루어졌고, 소리의 품질 면에서도 1970년대에 멀티트랙 돌비(Dolby) 스테레오 기술이 도입되면서 혁신적인 발전이 이루어졌다. 하지만 대부분의 스펙터클 영화를 제외하고는 35mm 필름과 24mm x 18mm 프레임이 여전히 영화의 표준으로 남아있기 때문에 최소한 한 가지 면에 있어서는 에디슨과 루미에르 형제 시절의 영화로 돌아간 셈이다.

애니메이션과 특수 효과

영화를 볼 때 보고 있다고 생각하는 것이 항상 실제로 보고 있는 것은 아니다. 마천루 꼭대기의 거대한 유인원은 실제 유인원이 아니고, 마천루도 실제 마천루가 아니다. 거대한 유인원의 손 안에 부드럽게 안겨있는 여자는 실제로는 배우 페이 레이(Fay Wray) (혹은 그녀의 사진)일 따름이며 그녀는 촬영 내내 스튜디오에만 머물러 있었다. 일명 특수 효과라고 불리는 트릭 촬영이 나머지 일을 다 해냈다.

사람들에게 특수 효과라고 알려지면서 사용된 예를 살펴보면 영화의 역사만큼이나 오래되었고 그보다 더 오래 전에 사용된 경우도 있다. 1900년경 등장한 조르주 멜리에스(Georges Méliès)의 속임수 영화(trick films)의 경우에서 볼 수 있는 것처럼, 초창기에는 관객을 속이기 위해서 라기보다는 관객에게 즐거움을 주기 위해 특수 효과를 사용하였다. 속임 의도로 사용한 경우 마술에서 사람을 속이기 위해 속임수를 사용했던 것과 같은 방식으로 관객을 속이기 위해 사용하였다.

그렇지만 1920년대 초반 이후에는 장편 극영화 업계에서 영화를 제작하는데 필수적인 수단의 하나로 보다 정교한 특수효과가 사용되었다. 1933년 최초로 만들어진 <킹콩(King Kong)>의 예에서 볼 수 있듯이(그림 2), 특수 효과는 때로 마천루 꼭대기에 올라 선 괴물처럼 현실 세계에 존재할 법하지 않는 것을 표현하기 위해 필요하였다. 또한 특수 효과는 현실에 존재할 수도 있고 실제로 존재하기도 하지만 실물 그대로 화면에 담기에 어려운 것을 보여주기 위해 사용되기도 하였다. 하지만 특수 효과를 사용한 가장 큰 이유는 예산 절감이었다. 그런 이유로 제2 촬영팀이 오지의 풍경을 촬영하기 위해 파견되었고, 그들이 가지고 돌아온 필름은 스튜디오에서 출연료가 비싼 배우들이 영화에 어울리는 의상을 입고 시나리오에 적힌 대사를 하며 연기를 펼치는 동안 배우들 뒤편에 위치한 배경막에 영사되었다. 1920년대 중반 위대한 독일의 촬영감독 오이겐 쉬프탄(Eugen Schüfftan)이 더 정교한 방법을 고안해 냈다. 먼저 사건이 벌어지는 방향으로 각도를 맞추어 일부분에 구멍을 낸 거울을 설치하고 이 거울의 다른 나머지 부분에 미니어처 세트를 반사시켜 촬영하였다. 쉬프탄은 1927년 프리츠 랑(Fritz Lang)의 고전 <메트로폴리스(Metropolis)>에 이 방법을 사용하여 놀라운 효과를 만들어 냈고, 미국의 영화감독 D. W. 그리피스(D. W. Griffith)은 이 방법을 이용하여 1916년 영화 <인톨러런스(Intolerance)>의 바빌론 장면을 찍기 위해 필요했던 실물 크기의 세트 건축에 드는 막대한 비용을 아낄 수 있었다. 쉬프탄 방식은 초기 유성 영화 시절 내내 킹콩을 비롯한 많은 영화 제작에 사용되었으나, 피터 잭슨(Peter Jackson)의 2003년 영화 <반지의 제왕:

왕의 귀환(The Lord of the Rings: The Return of the King)>에서 다시 사용된 경우를 제외하면, 더 이상 사용되지 않았다.



그림 2. 킹콩(1933)

쉬프트 방식은 움직이는 매트(travelling matte) 기법으로 대체되었는데, 특히 컬러 영화에서 이런 현상이 두드러졌다. 움직이는 매트란 주요 사건이 벌어지는 곳 뒤에서 움직이는 배경으로 사용될 수 있도록 제작된, 그림이 그려진 이중 구조물이다. 이는 영화를 만드는 데 있어 흔히 정반대의 형식이라고 여겨지는 애니메이션 제작과 이른바 실사 영화 제작이 서로 겹치는 놀라운 사례이다. (움직이는 매트 기법은 애니메이션 기법일 뿐만 아니라 영화 킹콩에서 괴물 모형을 프레임 단위로 조작하는데 사용된 기법이기도 하다.) 현실에 존재하는 사물을

단순히 촬영하는 것에서부터 특수 효과 촬영, 더 나아가 엄밀한 의미의 애니메이션에 이르기까지 이 모두를 관통하는 어떤 연속적인 것이 실제로 있게 마련이며 또한 언제나 그러했다.

트릭 촬영과 마찬가지로 애니메이션은 영화 그 자체만큼이나 오래되었으며, 영화의 모든 요소가 그러했던 것처럼 서로 상반되는 방식을 거쳐 발전하였다. 애니메이션의 범위는 막스 플라이셔(Max Fleishcer)가 1918년부터 1929년 사이에 제작한 <잉크병 밖으로(Out of the Inkwell)> 시리즈에서 볼 수 있는 것처럼 단순히 선을 그려 넣은 것만으로 신비스럽게 그림이 살아 움직이는 것처럼 보이는 작품부터 거의 자연주의에 준하는 표현을 보여주는 현대 애니메이션 영화까지 망라한다. 유럽에서 활동한 브와디스와프 스타레비치(Władysław Starewicz)처럼 혼자서 공들여 작업하는 경우가 있는가 하면, 저임금에 시달리는 ‘동화가’들이 원화가의 도안을 힘들게 작업하는 (이 때문에 1941년 파업이 발생하였다) 디즈니의 거대 공장식 작업 방식도 있는 등, 제작 방식 또한 서로 달랐다.

프레임 하나하나 구석구석까지 일일이 손으로 그리거나 색칠하는 수고를 덜기 위해 애니메이터들은 셀이라고 불리는 투명한 셀룰로이드 판을 사용하는 시스템을 개발하였다. 각 셀을 서로 겹칠 수 있었기 때문에 일단 한 번 그리고 나면 숲과 같은 배경은 다시 그릴 필요가 없었으므로 밤비는 그 숲을 배경으로 즐겁게 뛰놀 수 있었다. 1930년부터 1960년경까지 애니메이션의 황금시대에 막스 플라이셔와 데이브 플라이셔(Dave Fleishcer) 형제가 발명한 로토스코프(rotoscope) 같은 장비와 이후 디즈니가 개발한 다중 평면 카메라(multiplane camera)는 정교한 삼차원 효과를 만들어 낼 수 있었다. 하지만 이 장비들은 매우 고가였기 때문에 결국 범용적으로 사용될 수 있는 보다 단순한 수단으로 대체되었다. 다중 평면 카메라는 1989년 <인어공주(The Little Mermaid)>에서 마지막으로 사용되었다. 그 후 디지털의 시대가 도래하였다.

디지털

디지털 혁명은 제작에서 상영에 이르기까지 영화의 모든 면에 영향을 끼쳤다. 주변부든 중심이든 가리지 않고 영화의 존재 그 자체에까지 영향을 미쳤다고 말하는 사람도 있었다. 비록 논쟁이 있기는 하지만, 영화의 본질은 물리적 흔적이라는 형태로 현실을 포착하는 능력에 있다고 할 수 있다. 외부에서 들어온 빛은 렌즈를 통해 반사되고 굴절되며, 굴절된 빛의 양에 따라 아무런 중간 매개체가 없어도 유제 위에 흔적이 남는다. 일이 언제나 방금 말한 것처럼 단순하게 이루어지지는 않고 이미지를 조작하는 것이 복잡한 작업이기 때문에, 적어도 이론상으로는, 이 흔적에 내재된 순수한 물질성은 영화 이미지가 현실과 진실한 관계를 맺는다는 것을 보증하는 역할을 한다. 디지털로 인해 더 이상 이러한 흔적은 존재하지 않고 오직 일련의 이진수로 표현되는 기록만 남기 때문에 이런 관계의 진실성에 의문이 제기되었다. 만약 그 기록이 조작되지 않은 것이라면, 디지털 기록은 아날로그 기록만큼이나 신뢰할 수 있다. 하지만 쉽게 조작할 수 있고 조작을 한다 해도 아무런 흔적을 남기지 않기 때문에 필름 이미지를 더 이상 예전처럼 신뢰할 수는 없게 되었다.

이 문제에 대해 어떻게 생각하든 간에, 편집과 후반 작업에서 사진 이미지를 여러 가지로 활용하는 데 있어 디지털을 사용하면 그 작업을 훨씬 쉽게 처리할 수 있게 되었다는 점에는 이론의 여지가 없다. 지난 20년 동안 컴퓨터 생성 화상(CGI) 덕분에 예전에 사용하던 번거롭고 힘든 특수효과는 거의 대부분 자취를 감추었다. 그러니 이제 킹콩과 <쥬스(Jaws)>에 나오는 움직이는 로봇 상어인 브루스에게 작별을 고할 때가 되었다. 그 대신 물질적인 실체 없이 순수하게 컴퓨터에 의해서만 창조된 생명체가 우리 앞에 등장하였다.

또한 편집자는 디지털을 사용하여 여러 촬영본을 불러와 1차 편집본으로 완성하는 일을 보다 쉽게 할 수 있다. 영화는 여전히 셀룰로이드 필름 위에 촬영되고 극장 상영을 위해 셀룰로이드 필름 위에 인화되지만, 그 사이의 모든 중간 작업은 디지털로 이루어진다. 2002년에 러시아의 영화감독 알렉산더 소쿠로프(Alexander Sokurov)가 <러시아 방주(Russian Ark)>를 찍을 때 해냈던 것처럼 디지털을 활용하면 90분짜리 영화 전체를 원 테이크로 촬영할 수도 있다. 디지털 상영을 하게 되면 여기저기 잔뜩 굵힌 영화 프린트를 더 이상 힘들게 영사기에 걸 필요가 없어진다. 촬영 감독 중에는 디지털을 좋아하지 않는 사람도 있는데 디지털을 이용하면서 ‘비디오 게임’같아 보이지 않게 만들기가 어렵기 때문이다. 영화 전문가들은 고전 흑백 영화의 디지털 ‘프린트’에서 명암의 대조가 형편없이 표현되는 것을 애석하게 여긴다. 하지만 저예산 영화 제작에서부터 대규모 자본이 투입된 영화의 제작에 이르기까지 업계의 모든 영역에서 디지털이 가져다주는 많은 혜택을 누리고 있다. 따라서 따로 특별한 목적이 있는 경우를 제외한다면 수년 내에 디지털이 셀룰로이드 필름을 완전히 대체할 것이라는 전망이 우세하다.

주류 바깥에서

영화 탄생 초창기부터 상업적으로 공개되는 영화의 세계 바깥에서는 19.5mm에서 8mm 사이의 다양한 크기의 필름을 사용하는 소규모 아마추어 영화제작 및 상영이 활발히 이루어지고 있었다. 하지만 다큐멘터리와 뉴스 영화를 포함해 대중에게 공개되는 영상물의 경우 35mm 필름이 주종을 이루었다. 그렇지만 1930년대 이후 ‘표준이나 다름없는’ 16mm 필름이 특별히 극장 상영을 전제로 하지 않는 촬영에서 점차 인기를 끌게 되었다. 초산 셀룰로오스(cellulose acetate) 기반의 16mm 필름은 상업 영화에서 쓰이는 질산 셀룰로오스(cellulose nitrate)만큼 완전히 투명하지는 않았지만 비가연성이었기 때문에 35mm 필름

상영과 관련된 엄격한 안전 규제 적용에서 제외될 수 있다는 큰 장점이 있었다. 또한 16mm 필름은 관리하기가 훨씬 쉬웠고 1950년대부터는 TV 뉴스 취재에도 사용되기 시작하였다. 해설을 더빙하여 입히는 것뿐이라면 괜찮았지만 16mm 필름에 라이브로 소리를 녹음하는 작업은 35mm 필름에 녹음하는 것만큼이나 번거로운 일이었다. 1960년 무렵 가벼우며 촬영할 때 소리가 나지 않는 16mm 카메라 에클레르 카메플렉스(Éclair Camefléx)와 카메라와 동기화시킬 수 있도록 제작되었으며 역시 가볍고 소리가 나지 않는 녹음기인 나그라 III (Nagra III)가 거의 동시에 개발되면서 이 문제를 해결하였다. 에클레르-나그라 조합은 다큐멘터리 제작에 혁명을 일으켰고 다이렉트 시네마(direct cinema) 혹은 시네마 베리테 등 다양한 이름으로 알려진 다큐멘터리 영화 제작과 TV 프로그램 제작에 있어서 기존에 없던 새로운 흐름을 탄생시켰다. 또한 프랑스 누벨 바그로 대표되는 자유분방한 스타일의 저예산 장편영화 제작이 유행하였다. 1970년대에는 보다 정교하게 개선된 제품이 그 뒤를 이어 등장하였다. 더 가벼운 카메라인 아톤(Aaton)이 사용되기 시작하였고, 16mm 네거티브 필름의 프레임 영역이 확장되면서 이미지 품질이 개선되었다. 한편 스테디캠(Steadicam)이라 불리는 장비가 등장하면서 한 사람이 35mm 카메라를 들고서도 흔들림 없이 촬영할 수 있게 되었다. 그러나 요즘에는 영화나 TV 프로그램 제작에 드는 비용이 매우 저렴해지면서 평범한 디지털 카메라와 조명 장비 몇 개, 가정용 컴퓨터, DVD나 작은 스크린 같은 출력 장치만으로도 충분히 영화를 만들 수 있게 되었다. 물론 여기에는 약간의 재능도 필요하다.

발전의 모호함

이 모든 발명품들이 발전을 의미하는 것일까? 이미 위에서 언급했듯이, 얻는 것이 있으면 잃는 것도 있게 마련이다. 관객의 취향이 변화하듯 산업적이고 기술적인 요인들이 오히려 방해가 될 때도 있다.

업계 내부에서는 굉장히 중요한 기술적 진보임에도 대부분의 일반 관객들은 전혀 알아차리지 못하고 지나쳐 버리는 것들도 있다 (예컨대 극장에서 상영되는 영화가 셀룰로이드 프린트인지, 하드디스크에 저장된 것인지, 심지어는 블루레이를 통해 재생되는 것인지 신경 쓰는 사람이 대체 얼마나 되겠는가?). 기술적 발전을 환영하는 관객이 있는가 하면 거부하는 관객도 있다. 이 장에서 논의된 기술적 변화 중 정말 몇 안 되는 소수의 변화만이 의문의 여지 없이 예나 지금이나 변함없이 중요한 것이라고 받아들여 졌다. 여기서 그 중 네 가지를 뽑아보자면, 끊임 없는 상영(1920년대까지), 동조음(1930년부터), 컬러(1960년대 이후 보편화됨), 가정에서 거의 극장과 비슷한 수준으로 영화 관람이 가능해진 것(1990년대 이후)을 들 수 있다. 필름 유제와 이에 대응하는 디지털 분야에서의 꾸준한 개선과 같은 미묘한 변화도 빼놓을 수 없다. 주류 바깥에서는 1960년대 이후 경량 카메라와 녹음 장비가 도입되면서 그 자체만으로도 작은 혁명을 불러일으켰다. 하지만 나머지 대부분의 기술적 변화는 취사선택의 문제이다.

3 장

영화 산업

영화는 산업이다. 또한 작가이자 영화감독이기도 했던 앙드레 말로(André Malraux)가 대수롭지 않게 언급했던 것처럼 영화는 산업이 아니기도 하다. 그러나 영화는 하나부터 열까지 산업이 아닌 데가 없고 영화가 산업이라는 속성은 영화가 무엇인가라는 기본적 정의를 구성한다. 1920년대 이후 영화 산업이 고도의 독점체제로 변화하긴 했으나, 독점이 이루어진 핵심 영역을 제외한 그 바깥 영역에서도 대중에게 공개하는 것을 목적으로 하는 영화 제작과 배급은 당연히 어떤 형태이든 산업적 틀 안에서 이루어졌다. 하지만 영화가 하룻밤 사이에 산업으로 탈바꿈한 것은 아니었으며, 영화의 근간을 이루는 기술적 속성에서 기인하는 필연적인 귀결로 산업으로 변화한 것도 아니었다. 초창기 영화에서 사용된 기술은 초기 발달 단계를 벗어나지 못하고 있었다. 정교한 수준에 이르렀다고 말할 수 있는 품목이라고는 생필름과 렌즈 두 가지뿐이었다. 자체적으로 생필름을 생산하는 프랑스 회사 파떼를 제외하면, 대부분의 영화사들은 뤼미에르 형제 시절부터 계속해서 코닥으로부터 생필름을 구입해 왔다. 반면 카메라 및 영사기 렌즈의 경우 영화사들은 이전부터 렌즈를 제작해 오던 회사인 독일의 자이스(Zeiss)와 미국의 바슈롬(Bausch & Lomb)으로부터 이들 제품을 구입하였다. 영화 제작자들이 필요로 하는 다른 물건들은 보통 기술자들이 작업장에서 하나로 조립하는 식으로 만들어졌다.

초창기 영화가 산업으로 나아가게 된 것은 상업적 필요 때문이었다. 이 새로운 매체는 전 세계로 빠르게 퍼져 나갔는데, 처음에는 상영할 수 있는 곳이라면 어디든 상영되었지만 (미국에서는 니켈로디언(nickelodeon)이라고 알려진) 전용 상영공간이 차츰 늘어났다. 건물을 확보해야 했고, 주문을 처리해 나갔으며, 다른 나라의 도시에 사무실을 개설하였다. 사업에 대한 규제는 거의 없었지만 경쟁은 매우 치열했다. 국제적으로는 주로 (처음에는 뤼미에르 형제가, 나중에는 규모가 커진 파떼-프레르(Pathé-Frères)와 고몽(Gaumont)이 장악한) 프랑스와 덴마크(노르디스크(Nordisk))가 주도하는 몇몇 유럽 국가들과 미국 간에 경쟁이 벌어졌으며 이탈리아는 나중에 후발주자로 경쟁에 합류했다. 영국의 영화 제작 규모는 그리 대단하지 않았으나 런던은 영화 배급의 중심지로서 중요한 곳이었다. 미국 국내 시장을 장악할 의도로 발명가이자 사업가인 토마스 에디슨은 자신의 경쟁자들에게 (때론 존재 자체가 의심스럽기도 한) 여러 카메라와 영사 장비에 대한 특허를 주장하는 소송을 적극적으로 제기하고 나섰다. 소송 결과 에디슨의 주장이 받아들여져 영화 특허권 회사(Motion Picture Patents Company)라는 신탁회사가 1908년에 설립되었다. 대부분의 영화사가 이 신탁에 가입하였지만 파산으로 내몰린 회사도 있었다. 한편 살아남은 소수의 영화사들은 독립 컨소시엄을 구성하여 힘겹게 버텨 나갔다. 그렇다고 이 신탁회사가 상영업자들이 유럽에서 영화를 계속 수입해 오는 것을 막을 수는 없었고, 파떼와 노르디스크는 신탁회사의 설립에 영향을 받지 않았으며, 심지어 미국 내에서 이들 영화의 시장점유율이 한동안 상승하기까지 하였다.

1910년 무렵의 상황을 유럽과 미국 간의 경쟁이라는 견지에서 본다면, 이 시기를 묘사할 때 위태로운 균형 상태라는 말보다 더 어울리는 표현을 찾기 힘들 것이다. 하지만 조금만 더 있으면 ‘장편 극영화’의 수준에 오를 수 있을 정도로 상영시간이 더 길고 훨씬 흥미진진한 영화를 제작하기 시작한 유럽 쪽이 좀더 유리한 위치를 차지하고 있는 균형이었다. 하지만 몇 년 지나지 않아 미국 영화를 본격적인 산업의 수준으로 끌어올릴 결정적이고도 혁명적 변화가 발생할 터였다. 이제 미국 영화는 세계 영화계를 주도하는 길에 나섰으며 지금까지도 그 자리를 차지하고 있다.

많은 영화제작자들과 기업가들이 미국 동부 해안에서 캘리포니아 남부로, 더 정확하게 말하자면 할리우드라는 작은 마을 근처의 로스앤젤레스시 서부 교외지역으로 스튜디오를 이전하기로 한 결정이 혁명의 시발점이었다. 다양한 풍광, 풍부한 햇빛, 저렴한 지대 및 노동조합에 소속되어 있지 않은 노동력을 활용할 수 있다는 점, 그리고 에디슨의 신탁회사 본부로부터 멀리 떨어져 있다는 점 등 여러 가지 이유로 이런 결정이 내려졌다. 할리우드는 곧 성공적으로 미국 영화 산업의 주도권을 잡게 되었다.

할리우드 스튜디오 시스템

처음에 이들은 ‘독립 제작사(independents)’라고 불렸는데 유럽식 모델을 따라 상영시간이 더 긴 영화 제작에 투자하면서 첫 번째 혁신에 나섰다. 필요한 자금은 이미 자신들이 거래 관계를 닦아 놓았던 동부 지역에서 대부분 유치하였다. 두 번째 혁신은 사업을 수직적 독점체제로 구조화하는 것이었는데 완성하기까지 좀 더 오랜 시간이 걸렸다. 여기서는 회사 하나가 또는 여러 회사가 모여서 영화를 제작하고 전국에 배급하였다. 또한 제작과 배급을 담당하는 회사와 같은 계열에 속하는 극장에서 이 영화들을 우선적으로 상영하였다. 영화 제작 전반에 걸쳐 공장의 생산 라인처럼 합리화가 이루어졌는데, 현장에서 작업 하나가 끝나면 그곳에서 바로 다른 작업을 이어서 진행하려고 대기하는 식으로 일정이 잡혀 있었으며 세트는 원칙적으로 그대로 사용하거나 살짝만 손봐서 재사용하는 식이었다.

수직적 독점구조나 공장식 생산 방법이 이때 처음 등장한 것은 아니었다. 둘 다 프랑스에서 이미 선구적으로 시행된 바 있는데, 파떼가 처음 도입하였었고 이후 (최초의 여성 영화제작자 중 한 명인 알리스 기 블라슈(Alice Guy-Blaché)가 한동안 제작을 지휘했던) 고몽이 이 방식을 채택한 적이 있었다. 그러나 1910년대 이

후 미국에서 행해진 방식은 규모와 효율성 면에 있어서 타의 추종을 불허했으며 지금도 그렇다. 이런 시스템을 구축하기 위해서는 상당한 시간이 필요하였는데, 합병과 경영권 인수의 방법이 동원되었고 가끔은 사업상의 정략결혼이 이루어지기도 했으며 어떤 때는 핵심 인물이 따로 독립하여 갈라서기도 하였다. 1920년대 중반이 되어 시스템은 이제 완전히 자리를 잡았고, 소수의 기업들이 두각을 드러냈다. 이들 기업은 당시 영화 산업이 미국에서 네번째로 큰 산업으로 성장할 것이라고 선전 활동을 벌이며 이 산업의 주요 부분을 통제하였다. 이 시스템은 영화가 촬영되고 편집되는 부지의 이름을 따서 스튜디오 시스템이라고 명명되었으나 실은 캘리포니아가 아니라 생산, 배급, 상영이라는 영화 산업을 구성하는 세 영역 전체의 이익을 고려하여 사업상의 결정을 내리는 (주로 뉴욕에 위치한) 영화사 본부가 실권을 쥐고 있었다.

1920년대 메이저 스튜디오는 파라마운트, MGM, (후에 20세기 폭스로 사명을 변경한) 폭스와 유니버설(Universal)이었고, 워너 브라더스는 1920년대 말에, 컬럼비아(Columbia)와 RKO(Radio-Keith-Orpheum)는 1930년대가 되어서야 메이저 스튜디오 대열에 합류할 수 있었다. 한 발짝쯤 떨어진 곳에 유나이티드 아티스츠(United Artists)가 있었는데, 1919년 스튜디오 중역들의 압제에 시달리고 싶지 않았던 찰리 채플린(Charlie Chaplin), 더글러스 페어뱅크스(Douglas Fairbanks), 메리 픽포드(Mary Pickford) 같은 톱스타들이 독립하여 세운 스튜디오였다. 비록 꾸준히 영화를 제작했던 것은 아니었지만 규모가 큰 다른 스튜디오와는 달리 유나이티드 아티스츠는 자신들이 제작한 영화를 안정적으로 상영해 줄 극장을 많이 확보하지 못했다. 그래서 유나이티드 아티스츠가 페어뱅크스가 출연한 <쾌걸 조로(The Mark of Zorro)>(1920)나 채플린의 <황금광 시대(The Gold Rush)>(1925) 같은 히트작을 만들었어도, 다른 메이저 스튜디오의 배급망에 의존하지 않고서는 흥행을 기대하며 영화를 공개하기는 어려운 실정이었다 (그림 3 참조).

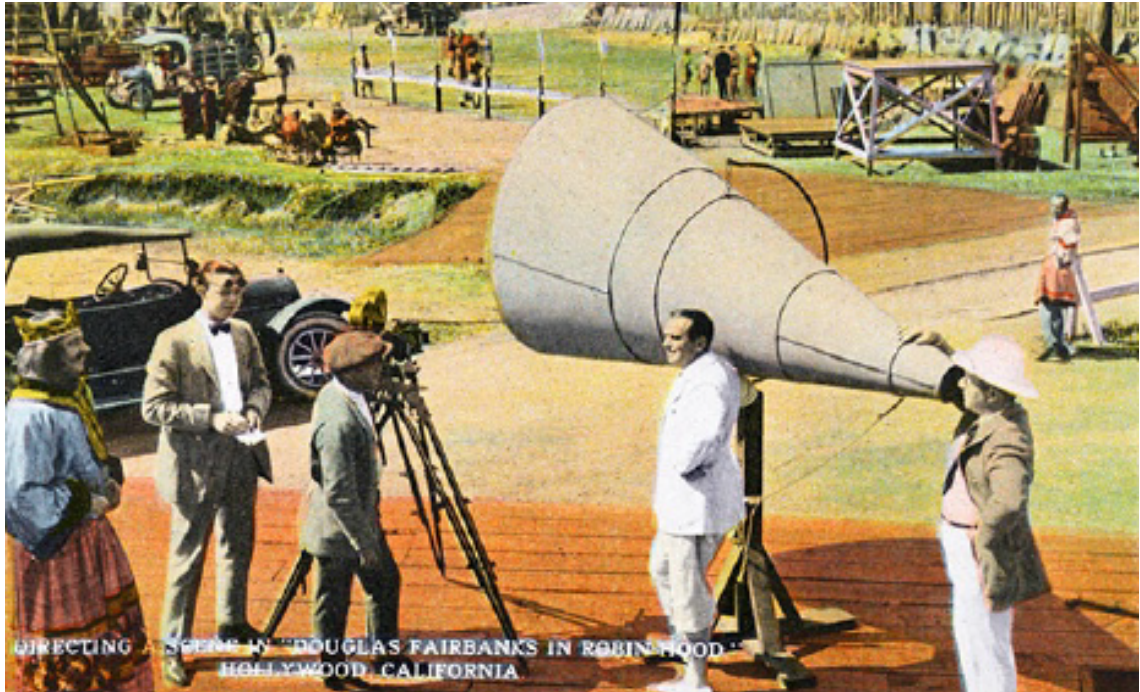


그림 3. 더글러스 페어뱅크스가 출연 및 제작하고 앨런 드완(Allan Dwan)이 감독한 1922년 영화 <로빈 후드(Robin Hood)> 촬영장 스틸 사진

한편 메이저 스튜디오들은 계속해서 자신들의 지위를 강화하였다. 아돌프 주커(Adolph Zukor)가 이끌던 파라마운트가 가장 규모가 컸는데, 1925년에 파라마운트 레이블 산하 제작사인 페이머스 플레이어스-래스키(Famous Players-Lasky)와 고급 극장인 '록시' 영화 궁전(Roxy picture palaces), (최초로 극장에 에어컨 시설을 도입하였던) 시카고에 기반을 둔 발라반 앤 캐츠(Balaban & Katz)를 포함한 여러 극장 체인을 합병함으로써 더욱 덩치가 커졌다. 파라마운트의 가장 큰 경쟁자는 1924년에 설립된 MGM이었다. MGM이란 이름은 메트로 픽처스(Metro Pictures), 새뮤얼 골드윈(Samuel Goldwyn), 루이스 B. 메이어(Louis B. Meyer)의 머리글자를 따서 지어졌지만, 골드윈은 회사를 떠나 독립 제작사를 차렸다. 하지만 진정한 막후의 실력자는 극장 사업가인 마커스 로(Marcus Loew)였다. 그는 MGM이라는 회사의 머리글자가 아니라 골드윈으로부터 물려받은 회사의 상징, 사자 레오(Leo the Lion)와 자신의 이름인 로가 운이 좋게도 우연히 비슷해서 MGM의 상징 속에 남아있다.

으르렁거리는 사자를 둘러싸며 등장하는 유명한 MGM의 오프닝 크레딧에서 영화사의 슬로건인 'Ars Gratia Artis(예술을 위한 예술)'라는 문구를 볼 수 있다. 또한 MGM은 모든 스튜디오 중에서 부유한 상류층 관객을 유치하기 위해 가장 적극적으로 나섰던 스튜디오이다. 영화를 연구하는 사람들이 하층민의 오락거리로 출발했던 영화가 '부르주아화' 된 것에 대하여 혼란스러워 할 때도 있지만, 그렇게 된 이유는 쉽게 파악할 수 있다. 중산층 관객은 비록 그 수는 더 적었지만 극장을 찾아 더 많은 돈을 지불했다. 대부분의 할리우드 스튜디오 영화는 티켓값이 2달러를 호가하는 노른자위 지역에서 먼저 개봉한 뒤 다시 티켓값이 25센트 남짓한 노동자 계층이 사는 지역에서 개봉하였다. 따라서 영화는 첫 개봉 시 영화를 보러 오는 부유한 관객을 겨냥해서 제작되었고 그보다 부유하지 않은 관객은 이차적인 고려 대상이었다.

그렇다고 일반 관객을 완전히 등한시한 것은 아니었다. 영화는 여전히 모든 미국인, 더 정확히 말하자면 모든 백인 미국인을 위해 제작되었으며, 또한 '할리우드'가 갈수록 더 많이 제시하는 광범위한 여러 가치에 대해 기꺼이 돈을 지불하려는 국내외의 관객을 위해 만들어졌다. 그리고 한편에서는 흑인 관객을 위한 또 다른 소규모 영화 산업이 성장하고 있었다.

극장주들은 관객 반응에 대한 중요한 피드백을 제공했을 뿐만 아니라 스튜디오가 다음 해에 제작할 영화를 결정하는데 지침이 될 흥행 수치도 제공했기 때문에 이론적으로 이 시스템은 선순환을 일으키며 작동했다. 또한 1925년 MGM이 <벤허(Ben-Hur)>를 제작할 때 그랬던 것처럼 스튜디오들은 가끔 대규모 영화 제작에 있어서 계산 착오로 막대한 손실을 보기도 했으나 이를 충분히 감당할 수 있었다. 그러한 손실은 다른 곳에서 꾸준히 들어오는 수입으로 만회할 수 있었기 때문이다.

크게 보아 관객 수는 계속해서 늘어나고 있었지만 그렇다고 스튜디오가 바라는 것이 모두의 이해와 항상 일치하지는 않았다. 독립 극장주들은 대중적인 히트작을 자신의 극장에 걸기 위해 미리 보지도 못했을 뿐만 아니라 반드시 필요하지도 않은 영화까지 떠안도록 강요하는 메이저 배급사의 끼워팔기와 입도선매의 관행에 반대했다. 독립 제작자들도 이러한 배급업자들이 자신들이 제작한 영화를 전국적으로 배급하겠다는 약속을 주려 하지 않았기 때문에 제작비를 융통하는데 어려움을 겪고 있었다. 그중에서도 특히 시스템에 의해 부당한 대우를 받고 착취당하고 있다고 생각한 이들은 바로 예술가들이었다. 이 시스템은 고도로 규격화된 포드 스타일의 산업이었지만, 스튜디오가 제작하는 것은 모델 T 자동차가 아니라 계속해서 늘어만 가는 대중의 요구에 부응하기 위해서 매우 특별한 재능을 가진 사람들에게 의존해야 하는 예술작품이었다. 규격화된 제작방식과 협동 작업의 필요성 그리고 재능 있는 예술가들만이 제공할 수 있는 창조적 영감 사이에서 균형을 잡기 위해서는 말 그대로 특별한 재능이 필요했는데, MGM의 어빙 솔버그(Irving Thalberg)나 독립 제작자인 새뮤얼 골드윈 같은 소수의 제작자와 사업가들만 그러한 재능을 가지고 있었다. 까다로운 예술가들의 요구는 가끔 지나칠 때도 있었는데, 솔버그는 물러서지 않고 원래 10시간으로 의도된 에리히 폰 스트로하임(Erich von Stroheim)의 1924년 영화 <탐욕(Greed)>의 1차 편집본을 극장 상영에 적합한 2시간 30분의 길이로 잘라내기도 했다.

하지만 무엇보다도 가장 중요한 것은 스타들의 재능이었는데, 이 스타들이 시스템에 대해 저항하고 나섰을 때 시스템에 내재된 억압적인 면이 만천하에 분명히 드러났다. 베티 데이비스(Bette Davis)는 영화 제작이 뜸한 기간 동안 스튜디오가 자신에게 어울리는 배역을 주지 않는다고 생각해 스튜디오 외부에서 제작하는 영화에 출연하기로 하였는데, 이를 이유로 1934년 워너 브러더스는 소속 배우인 베티 데이비스에게 소송을 제기하였다. 비록 베티 데이비스가 재판에서 패하기는 했지만, 그녀가 벌인 싸움은 업계 내부에서 그리고 대다수의 일반 대중에게서 많은 공감을 얻었으며, 이로 인해 다음부터는 보다 완화된 내용으로 계약을 체결하려는 분위기가 널리 퍼졌다. 한편 시나리오 작가들이 가졌던 불만은 초기 유성 영화 시절

에는 배부른 소리로 치부되며 무시되곤 했다. 그들이 맺은 계약에 억압적인 면이 있었을 지도 모르지만 따지고 보면 시나리오 작가들은 대사를 쓴다는 같은 일을 하고도 소설가나 연극의 각본가보다 훨씬 많은 돈을 스튜디오로부터 받고 있었다.

1938년 미국 법무부는 할리우드 업계의 독점 관행에 관심을 갖기 시작했고, 독립 극장주들을 대리하여 파라마운트를 상대로 소송을 제기하였다. 이 재판은 충분히 납득할 만한 결론을 내리지 못한 채 종결되었고 전쟁이 발발했다. 하지만 전쟁이 끝난 후 법무부는 할리우드 업계에 대한 공격을 재개하였다. 마침내 1948년 연방 대법원은 파라마운트를 포함한 다른 할리우드 스튜디오들에게 그들이 소유한 극장 체인을 분리시키라는 기념비적인 결정을 내렸고 이에 따라 스튜디오 영화에 대한 입도선매와 끼워팔기 관행은 종적을 감추었다.

이와 동시에 스튜디오는 나름대로 이유가 있어서 제작 관련 시스템을 개방하기 시작했다. 독립 제작자들, 특히 스튜디오의 수장과 친인척 관계에 있는 사람들은 일정 범위에서 자유롭게 행동할 자유를 누렸으며, 1935년 루이스 B. 메이어의 사위, 데이비드 O. 셀즈닉(David O. Selznick)은 자신이 운영하는 제작사를 설립하기도 했다. 그는 1937년 <스타 탄생(A Star is Born)>과 (캐롤 롬바드(Carol Lombard)가 출연한) <낯땀 새크리드(Nothing Sacred)>로 사업 초기부터 성공을 거두었으나, 1939년 할리우드 역사상 지금까지도 가장 큰 수익을 벌어들인 작품으로 기록된 <바람과 함께 사라지다(Gone with the Wind)>를 제작해 엄청난 성공을 거두었다. 2차 대전 이후 셀즈닉은 (헝가리 출신의 영국 제작자인 알렉산더 코르더(Alexander Korda)와 공동으로 제작한) <제3의 사나이(The Third Man)>(1949) 같은 작품을 통해 활동을 계속 이어나갔다. 그의 위상이 한풀 꺾이고 난 뒤 시스템도 그때는 그리 엄격히 통제를 하지 않았기 때문에 새롭게 많은 독립 영화 제작사들이 등장하였다. 하워드 혹스(Howard Hawks)나 오토 프레밍거(Otto Preminger) 같은 감독들은 종종 자신이 연출하는 작품의 제작을 하기도 했고, 버트 랭커스터(Burt Lancaster) 같은 스타 배우들은 세금 혜택을 받거나 자신의 연

기 경력 관리를 위해 스스로 제작사를 만들어 운영하기도 했다.

유럽과 아시아

할리우드가 스튜디오 시스템을 통합하는 동안, 1차 세계대전의 포화가 유럽을 뒤덮고 있었으며 영화 제작 편수는 심각할 정도로 줄어들었다. 전쟁이 끝났을 때, 미국 영화는 유럽 시장으로 물밀듯이 밀려 들어왔으며 할리우드 스튜디오는 자국에서 시장을 장악하기 위해 사용했던 불공정한 입도선매와 끼워팔기를 동원해 영화를 배급하였다. 몇 년 지나지 않아 주요 서유럽 국가의 영화 시장에서 미국 영화가 차지하는 비율은 50~80%에 달하였다. 독일은 미국 영화가 시장을 잠식하는 최악의 상황은 면했으나, 이는 그저 전후의 극심한 인플레이션 때문에 외국 자본이 투자하기에 독일이 위험한 시장으로 여겨진 탓이었다. 1924년 무렵 상황이 안정되었을 때 전쟁의 피해를 충분히 복구한 독일 영화 산업은 국내외 관객들을 끌어모을 수 있는 영화를 제작할 수 있는 여건을 갖추었다. 프리츠 랑의 1927년 디스토피아 SF 서사극 <메트로폴리스>가 대표적인 예이다. 독일을 제외한 다른 유럽 국가의 영화 산업은 붕괴 직전에 있었다. 1920년대 중반 프랑스 영화는 독일 영화사와 공동 제작 계약을 맺지 않았더라면 명맥을 유지하기 어려운 형편이었다. 1920년대 내내 이탈리아의 영화 제작은 거의 중단되다시피 했으며, 1927년 11월에 제작에 들어간 영국 영화는 단 한 편도 없었다.

쇄도하는 외국 영화의 수입을 피하기 위해, 독일을 선두로 많은 유럽 국가들이 각 해마다 수입 가능한 외국 영화의 수에 제한을 두는 조치를 취하였다. 이와 유사하게 1927년 제정된 영국영화법(The British Cinematograph Films Act)에서는 쿼터제를 도입하여 영국에서 개봉하는 영화 중 영국에서 만든 영화가 일정 비율을 차지해야 한다고 명시하였다. 이에 대응하여 미국 스튜디오들은 영국 국내에

‘쿼터용 졸속 영화(quota quickies)’라고 알려진 싸구려 영화를 대량으로 찍어낼 수 있는 제작시설을 세웠기 때문에 이러한 조치는 오히려 역효과를 낳았다. 이들 졸속 영화는 동시 상영 프로그램 중 누구도 관심을 가지지 않는 두 번째 상영작 정도로만 극장에 걸렸을 뿐이었다.

보호조치는 기껏해야 임시방편에 지나지 않았다. 미국 영화는 보다 효과적으로 마케팅을 했을 뿐만 아니라 유럽 영화보다 계속해서 더 나은 작품을 내놓았으며 전후 대중의 취향에 훨씬 더 들어맞았다. 또한 지식인 계층과 일반 대중의 관심을 끄는 데 있어서 현대적인 방식을 취하였다. 미국 영화는 반드시 많은 제작비를 투입하지 않고도 높은 생산가치를 달성할 수 있었고, 보통 자국 시장에서 제작비를 회수할 수 있었으므로 매우 낮은 가격에 수출할 수 있었다.

자국 내 시장을 보호하는 것 이상으로, 미국 바깥에 위치한 영화산업은 산업적 효율성과 시장에서의 관객 동원 양 측면에서 경쟁력을 갖추어야 했다. 이런 상황에 처해 있던 나라들은 하나씩 차례로 산업화된 제작방식, 수직적 통합 구조, 현대적이고 근사한 내용 등 무엇이 되었건 간에 미국식 관행을 조금씩 받아들였다. 일본이 이런 식으로 처음 대응하였는데, 일본에서는 1923년 엄청난 지진이 발생해 주요 스튜디오들의 부지가 완전히 파괴되었었다. 피해를 복구하면서 일본은 물리적으로 복구했을 뿐만 아니라 미국식 제작 방식을 따라 산업 전반을 전면적으로 현대화하였다. 하지만 내용 면에 있어서는 대부분의 경우 확고하게 전통을 고수하였다. 일본을 제외한 다른 곳에서는 대응도 느렸고 그 효과도 서로 달랐다.

독일과 함께 영국은 유럽에서 미국식 모델에 따라 업계를 현대화한 최초의 국가 중 하나였다. 1927년의 영국영화법의 제정으로 합병과 수직적 통합을 가능하게 하는 길이 열리자 얼마 지나지 않아 제작, 배급, 상영이라는 영화업계의 세 영역을 모두 다루는 ABC와 (나중에 랭크(Rank)로 이름을 바꾸는) 고몽 브리티시

(Gaumont British)의 복점 체제가 등장하였다. 이 새로운 독점 기업은 런던 북부에서 서부로 커다란 호를 그리는 지역에 1936년에 문을 연 가장 규모가 큰 파인우드 스튜디오를 포함하여 여러 스튜디오를 새로 만들거나 재단장하였다. 눈에 확 띄는 이집트풍 극장이 주요 대도시 외곽의 빠르게 성장하는 교외 지역에 들어섰다. 파라마운트 판결로 미국 내에서 독점적인 관행이 금지되었음에도 이와 유사한 랭크/ABC 복점 체제는 수년 동안 계속해서 활동을 이어 나갔다. 결과가 너무 뻥뻥했기 때문에 경쟁은 오히려 줄어들었다. 영국의 영화 애호가들은 영국 영화 아니면 미국 스튜디오 영화 중에서 골라야 했고, 대중은 보다 화려한 미국 영화를 선호하는 경향을 보였다.

이탈리아에서는 자국 영화 산업이 붕괴할 지경에 이르러서야 파시스트 정부가 느리게 대응에 나섰으나, 막상 실행은 과감하게 이루어졌다. 1934년 무솔리니에 의해 거의 국영화되다시피 한 영화 산업의 책임자로 임명된 루이지 프레디(Luigi Fredi)는 할리우드를 방문해 유용한 사항들을 많이 배워왔다. 그는 로마 외곽에 거대한 치네치타(Cinecittà) 스튜디오를 건설할 것을 주문했고, 이 스튜디오는 1937년에 개장했다. 그는 여기에서 할리우드 스타일의 인기 있는 코미디와 멜로드라마를 제작할 것이라고 천명하였다. 프레디는 뱃속까지 파시스트였지만 그럼에도 불구하고 영화 제작 정책을 수립하는 데 있어서 만큼은 대체로 정치를 개입시키려 하지 않았으며 미국 영화가 이탈리아 관객을 사로잡은 것처럼 다양한 계층의 이탈리아 대중이 좋아할 만한 영화를 제작하는 데 경제적으로 지원하는 것만을 목표로 삼아 이에 전념하였다. 이렇게 함으로써 프레디는 상당한 성공을 거두었지만 1930년대에는 더 이상 자유롭게 이민을 갈 수 없게 된 나라인 미국을 대중이 기회의 땅이라 여기며 그곳으로 가고 싶어하는 꿈에 빠져드는 것까지 막기에는 역부족이었다.

초기 무성 영화 시절 프랑스 또한 제작 시설 건설을 위해 투자했음에도 불구하고, 니스 및 파리와 그 인근 지역에 위치한 스튜디오는 당연히 할리우드 스튜디오

만큼 시설이 잘 갖춰져 있지 않았고 독일과 비교해서도 설비 수준은 낙후되어 있었다. 프랑스는 미국식 모델을 따라 자국의 영화 산업을 전반을 합리적으로 개선시키는 데 있어서도 성공을 거두지 못했다. 하지만 1930년대 내내 그리고 사실상 그 이후로도 프랑스에는 수많은 영화 제작사와 독립 상영관이 있었고, 이들 덕택에 프랑스 영화가 다른 어떤 선진국의 영화와 비교해서도 다양성을 유지할 수 있었다.

때로는 상대방을 물리쳐야 할 상업적인 경쟁이 전혀 벌어지지 않는 곳에서도 미국식 관행을 모방하는 일이 일어났다. 예를 들어 소련에서는 1920년대 이후 정치적인 이유와 경제적인 이유가 복합적으로 작용하여 비교적 매우 적은 수의 영화만 수입되었다. 하지만 완전히 폐쇄된 시장을 가진 국가이든 부분적으로 폐쇄된 시장을 가진 국가이든 할리우드 스튜디오의 순수하게 효율성을 추구하는 전략을 교훈 삼아 배울 가치가 있다는 사실을 깨달았다. 일본을 제외한 인구 규모가 큰 다른 아시아 국가들은 민족적, 지역적 혹은 (1930년대 유성영화 시대의 도래와 함께) 언어권에 따른 시장을 겨냥하여 스튜디오 설립에 투자하였다. 상하이(만다린어를 사용하는) 중국 본토 지역의 제작 중심지였으며, 홍콩은 고향을 떠난 중국인들을 위해 만다린어와 광둥어로 영화를 제작하였다. (현재는 뭄바이로 이름이 바뀐) 봄베이는 과거에도 그랬고 지금도 여전히 힌디어 영화 제작의 중심지이며, 인도의 다른 도시들은 타밀어나 텔루구어 같은 다른 인도어로 영화를 제작하는 곳으로 부상하였다. 비록 기술적인 완성도나 순수한 산업적 영향력에 있어서 할리우드에 비할 바는 못되나, 이 지역의 영화 산업은 원기 넘치는 지역 문화와 자국에서 제작된 영화를 선호하는 관객 덕분에 21세기까지 이어져 내려올 수 있었다.

무너진 시스템

24. 파라마운트 판결에 따른 조치가 시행되었을 때 할리우드 시스템은 관객의 감

소라는 더 큰 위협에 직면하고 있었다. 관객 숫자는 미국과 영국에서는 1945년부터, 서유럽과 일본에서는 1950년대부터 감소하기 시작했다. 미국 영화업계는 신규 외국 시장으로의 진출과 2차 대전 동안 일시적으로 문을 닫았던 극장들의 재개장으로 국내 시장에서의 관객 수 감소를 만회할 수 있을 것이라 기대했다. 하지만 제2차 국공내전과 유럽에 드리워진 철의 장막은 공산 진영 내의 시장을 영원히(아니면 적어도 1990년까지는) 잃어버렸다는 것을 의미했다. 반면 서유럽의 극장가는 1950년대에 강한 회복세로 돌아섰다. 전후 외환관리법에 따르면 외국 시장에서 개봉한 영화에서 발생한 수익을 항상 본국으로 송금할 수는 없었고, 그 수익을 회수하는 유일한 방법은 해당 국가의 영화 제작에 재투자하는 것뿐이었다. 그리하여 ‘티베르 강의 할리우드(Hollywood-on-Tiber)’ 현상이 등장하였는데, 이 때문에 1959년의 <벤허> 리메이크작의 경우처럼 미국의 스타 배우들과 핵심 기술 인력이 티베르 강이 흐르는 이탈리아로 건너와 미국 영화를 이탈리아의 스튜디오에서 촬영하였다. (사용되지 않는 할리우드의 스튜디오 공간은 TV 프로그램 제작을 위해 이용할 수 있게 되었는데, TV 프로그램 제작자에게 임대되기도 했고 1950년대 후반부터는 스튜디오가 자체적으로 제작하는 TV 프로그램을 위해 사용되기도 했다.)

비록 <벤허> 자체의 흥행만으로도 많은 수익을 벌어들이기는 했지만, MGM은 이 영화를 로마의 치네치타 스튜디오에서 촬영하면서 이탈리아 시장에서 벌어들인 총 수익 중 무척 많은 금액을 제작비로 지출해야만 했다. 하지만 그 뒤 사업적으로 큰 모험이었던 영화 <클레오파트라(Cleopatra)>(1953) 역시 치네치타 스튜디오에서 촬영되었지만, 흥행에서 참패하면서 제작사인 20세기 폭스를 거의 파산 직전까지 몰고 갔었다. 이 시기의 스튜디오 시스템은 1920년대와 1930년대와 비교하면 이빨 빠진 호랑이에 불과했다. 음악 업계와 라디오, 그리고 거대 전화통신회사인 AT&T와 같은 기술 기업과의 공동 소유는 보통 영화 스튜디오들이 가지고 있다고 여겨지는 힘을 이미 잠식한 상황이었다. 하지만 최악의 상황이 다가오고 있었다. 비록 와해되고 있는 중이라고는 하지만 스튜디오 시스템은 복잡하고 융통성이 없었으며 1920년대에 스튜디오를 세웠던 사람들이 발휘했던 기업가적 재능마저 결여되어 있었다. 관객은 그 수가 줄어들고 있었을 뿐만 아니라 세분화되고 있었으며

특히 젊은 관객층의 성격을 규정짓는 일은 쉬운 일이 아니었다. 모든 사람을 즐겁게 만들어 주기 위해 제작한 영화는 결국 아무도 즐겁게 해주지 못했으며 또한 어쨌거나 영화는 사람들이 믿을 만한 수익원이 되기에도 충분치 않았다. 하나씩 차례대로 거대 스튜디오 회사들은 더 이상 수익을 낼 수 없는 지경에 처하게 되어 공격적인 투자자들 앞에 무릎을 꿇었다. MGM이 제일 먼저 쓰러졌는데, 공격적인 투자자 커크 커코리언(Kirk Kerkorian)은 순전히 회사의 로고인 ‘사자 레오’ 때문에 1969년에 MGM을 매입하였다. 마커스 로는 자신의 극장 체인을 계속 보유하긴 했으나 영화 제작은 즉시 축소시켰다. 다른 스튜디오들의 운명은 이보다 더 비극적이지는 않았다. 그렇지만 1975년이 되자 거의 모든 스튜디오가 영화 제작을 단지 이차적인 관심거리로만 여기는 거대 복합기업의 투자 포트폴리오의 일부로 전락했다.

스튜디오 시스템이 붕괴됨에 따라 프란시스 코폴라(Francis Coppola)(<대부(The Godfather)>(1972)), 조지 루카스(George Lucas)(<청춘 낙서(American Graffiti)>(1973)), 그리고 스티븐 스피버그(Steven Spielberg)(<쥬스>(1975))를 위시한 진취적인 신세대 감독들이 부상할 수 있는 공간이 마련되었다. 처음에 이 외부자들은 스튜디오로부터 뜨뜻미지근한 환영을 받았을 뿐이었다. 코폴라는 언제나 문제를 일으키는 것으로 악명높은 말론 브란도(Marlon Brando)에게 주연을 맡기는 문제를 비롯하여 필요한 것이 있을 때마다 파라마운트에게 원하는 바를 관철시키기 위해 힘겹게 싸워야만 했으며, <청춘 낙서>는 다른 메이저 스튜디오들의 연이은 거절 끝에 간신히 유니버설에서 제작될 수 있었다. 하지만 두 영화 모두 엄청난 돈을 벌어들였고, 그 때문에 코폴라는 ‘대부’ 시리즈 두 편을 더 찍을 수 있었고 루카스에게는 메가 히트작인 <스타워즈(Star Wars)>(1977)과 그 후속편을 찍을 수 있는 기회가 주어졌다. 스피버그는 반대로 스튜디오 시스템 내부에서 성공에 이르는 길을 가고 있기는 했지만 그 역시 쉬운 길은 아니었다. 유니버설 스튜디오에 일종의 해결사 감독으로 고용된 스피버그는 1971년 거대한 유조차 운전자가 캘리포니아 사막을 횡단하며 어느 운전자를 쫓는다는 내용의 TV 방영용 스릴러 <대결(Duel)>을 감독했다. (선데이 타임즈의 영향력 있는 평론가 딜리스 파웰(Dilys Powell)이 남긴 탁월한 비평을 포함하여) 이 영화가 거둔 예기치 못한 비평적 성공

덕분에 스피버그는 1975년 <쥬스>의 감독직을 맡을 수 있었다. 물론 그 과정에서도 스튜디오와 계속해서 끊임없이 충돌이 벌어졌음은 물론이다. ‘새로운’ 할리우드는 ‘낡은’ 할리우드에 비해 많은 면에서 매우 다른 모습을 보여주고 있었다.

이제 메이저 스튜디오들은 영화 제작자, 배급업자, 상영업자가 수직적으로 통합되어 있던 구조에서 벗어나 수평적으로 구성된 미디어 재벌의 사업체 중 하나로 빠르게 그 성격이 바뀌어 갔다. 스튜디오들은 이미 자신들이 형성했던 독점체제에서 상영과 관련된 부분을 분리시키도록 압력을 받은 바 있다. 이제 제작은 점점 더 스튜디오를 떠나 독립 제작사에서 이루어지고 있었다. 이는 메이저 스튜디오들이 지난날 가졌던 힘을 상실했다는 의미라기보다는 그 힘을 점점 더 영화뿐만 아니라 미디어 업계 전반에 걸친 배급에 집중하고 있음을 의미했다. 그 결과 스튜디오들은 홈 비디오와 케이블 TV가 등장하면서 영화 업계에 던진 어려움과 처음 맞닥뜨려야만 했을 때와 비교하면 생각보다 훨씬 더 나은 위치에 있었다. 이 새로운 매체는 1950년대에 TV 방송이 극장 관객을 잠식했던 것처럼 1970년대 후반에 같은 방식으로 극장 관객을 빼앗아 가기 시작했다. 사실 이 새로운 매체는 위협이 아니라 오히려 기회였음이 드러났는데, 그 기회란 바로 교육적 목적을 가진 영화 동호회를 위해 16mm 영화를 배급하는 2차 시장이었다. 이 분야는 비디오(나중에는 DVD)가 보급되면서 촉발된 극심한 경쟁을 치뤄야 했고, 1980년대 후반에는 완전히 자취를 감추었다. 한편 비디오와 케이블 TV는 극장 상영이 끝나고 창고에 처박혀 있던 영화들이 다시 상영될 수 있는 새로운 통로를 제공하였다. 그리고 1986년에는 케이블 TV 업계의 거물 테드 터너(Ted Turner)가 그때까지 MGM에 남아있던 것들을 사들여 과거 이 스튜디오가 만들었던 풍부한 영화 목록을 이용해 터너 클래식 무비라는 특별한 채널을 만들어 방송을 시작하였다. 영화를 반드시 극장에서 개봉해야 한다는 생각에 얽매어 있지 않던 이 새로운 대기업은 사업을 다각화하였고, 이에 따라 파라마운트의 모회사 비아콤(Viacom)은 뮤직비디오 채널인 MTV와 비디오 소매 체인인 블록버스터(Blockbuster)에 투자하였다. 메이저 영화의 성공적인 첫 개봉은 여전히 중요했지만, 그 뒤로는 장난감이나 티셔츠 같은 영화 관련 상품의 판매를 포함해서 대부분의 수익은 극장 상영 이외의 출처로부터

나왔다. 영화 산업 전체는 여전히 높은 수익을 올리고 있었지만 이제는 새로운 미디어 생태계의 일부일 뿐이었다.

스튜디오 바깥

영화가 반드시 스튜디오나 스튜디오를 기반으로 하는 제작사에서 만들어져야 하는 것은 아니다. 장비와 의상을 대여하여 실제로 현장에 나가서 촬영을 한다거나, 작은 현상소에서 촬영 필름을 인화할 수도 있으며 사후 제작 과정은 런던의 소호 구역 그리고 다른 도시라면 이와 비슷한 지역에 많이 있는 편집실 및 더빙 스튜디오를 찾아 진행하는 식으로 영화 제작과 관련된 거의 모든 작업을 아니 모든 작업을 진행할 수 있다. 모든 작업을 마쳤다 하더라도 주요 배급사의 배급망을 이용하지 않고 그리 많지 않은 영화관에서 공개하는 것은 어려운 일일 것이며 실제로도 어려운 일이었다. 하지만 전 세계적으로 영화 제작은 할리우드 스튜디오가 사용하는 최첨단 방식보다는 과거에도 그랬고 지금도 여전히 (비록 기술에 기반을 두고 있기는 하지만) 훨씬 더 가내 수공업 같은 방식으로 진행되는 것이 일반적이다. 비록 커다란 국제적 배급회사들로부터 도움을 받긴 했지만 2차 세계 대전이 끝난 이후 예술 영화라고 불리는 작품들 중 많은 수가 위와 같이 비교적 느슨한 방식으로 제작되어 유통되었다.

치네치타 스튜디오를 포함하여 스튜디오들의 운영이 중단되자, 1945년에 갑작스레 야외 촬영이 유행처럼 번져 나갔다. 로베르토 로셀리니(Roberto Rossellini)와 비토리아 데 시카(Vittorio De Sica) 같은 이탈리아 영화감독들은 거리로 나가 영화를 찍었으며 관객들은 그 곳이 실제 현실에 존재하는 장소임을 알 수 있었다. 이렇게 네오 리얼리즘(neo-realism)이라 알려진 영화 운동이 탄생하였다. 인도에서는 특히 사티야지트 레이(Satyajit Ray)나 리트윅 가탁(Ritwik Ghatak) 같은 감

독들이 네오 리얼리즘의 노선을 따른 것으로 잘 알려져 있다. 한편 여러 영화 운동이 뒤이어 일어났는데, 1959년과 1960년의 프랑스 누벨 바그 및 (서구에는 알려지지 않은) 일본의 반독립(semi-independent) 영화 제작 운동을 시작으로 십여 년 뒤에는 이런 흐름이 동유럽과 남미에까지 퍼져 나갔다. 오직 영국만이 이런 흐름에서 어느 정도 비껴나 있었다. 영화감독 토니 리차드슨(Tony Richardson)(<성난 얼굴로 돌아보라(Look Back in Anger)>(1959)), 카렐 라이츠(Karel Reisz)(<토요일 밤과 일요일 아침(Saturday Night and Sunday Morning)>(1960)), 그리고 린지 앤더슨(Lindsay Anderson)(<욕망의 끝(This Sporting Life)>(1963))은 제작자들이 로케이션 촬영을 금지시켰기 때문에 스튜디오로 돌아가 영화를 찍어야만 했다. 일반 관객들이 프랑수아 트뤼포나 장-뤽 고다르 같은 프랑스 누벨바그 감독들이 선도적으로 시도했던 방식을 따라 낮은 제작비를 들여 거칠게 찍은 영화를 싫어하지 않을까 우려했던 제작자들이 좀 더 상황을 두고 보려 했기 때문이다

모든 유럽 영화가 네오 리얼리즘이나 누벨 바그 스타일로 만들어졌던 것도 아니거니와, 오히려 그 문제에 관해서라면 많은 예산을 들여 영화를 만들 수 있게 되었을 때 네오 리얼리즘 감독이나 누벨 바그 감독 모두 그 예산을 활용하여 영화를 촬영하였다. 유럽 선진국가에는 여전히 잘 정비된 스튜디오와 이를 활용할 수 있는 중요한 제작사들이 있었다. 이탈리아의 영화감독 루키노 비스콘티(Luchino Visconti)는 시실리섬에서 로케이션 촬영으로 네오 리얼리즘 걸작 <흔들리는 대지(La terra trema)>를 만들었다. 1962년이 되자 이번에는 20세기 폭스로부터 재정 지원을 받고 후반 작업은 로마에서 진행하면서 다시 시실리섬으로 돌아가 스펙터클 사극 <레오파드(The Leopard)>를 찍었다. 또한 둘 이상의 국가가 참여하는 공동 제작은 서유럽에서 당연시되었다. 이탈리아 영화감독 미켈란젤로 안토니오니(Michelangelo Antonioni)의 <태양은 외로워(The Eclipse)>(1962) 같은 영화는 프랑스와 이탈리아 모두에서 자국 시장 보호의 혜택을 받을 수 있는 영화로 간주되었고 또한 인기를 구가하던 프랑스 배우 알랭 들롱(Alain Delon)이 남자 주연배우로 출연할 수 있었다(그림 4).



그림 4. 모니카 비티(Monica Vitti)와 알랭 들롱이 출연한 미켈란젤로 안토니오니의 <태양은 외로워>(1962)의 한 장면

적어도 유럽의 영화감독들에게는 선택의 여지가 있었다. 아프리카와 남미의 가난한 국가들, 예를 들어 볼리비아나 세네갈 같은 곳에서는 뭐가 됐든 영화 제작 설비가 사실상 없는 것과 다름없었고 후반 작업은 모두 다른 곳에 가져가서 해야 했다. 예전 프랑스 식민지였던 아프리카 국가의 감독들은 편집과 더빙을 위해 프랑스 준정부 기관의 도움을 받아 파리로 필름을 옮겨 작업을 진행할 수 있었고 또한 국제적인 예술영화 채널을 통해 영화를 개봉하도록 지원을 받을 수도 있었다. (이러한 지원이 아무 사심 없이 이루어진 것은 아니었고 예전 식민지 권력에 비판적인 영화들은 프랑스 당국의 간섭과 검열의 대상이 되었다.) 이전에 영국 식민지였던 곳에서는 상황이 반대였다. 가나와 나이지리아에는 스튜디오와 영화 촬영 장비들이 있었지만 그곳에서 제작된 영화들을 국제적으로 공개하려 해도 어떠한 도움도 받을 수 없었다. 1990년대가 되어서야 싸구려 비디오 영화들이 가나와 나이지리아에

서 범람하기 시작했고 영국에 거주하는 서아프리카인들의 공동체에는 이런 영화들을 소비하는 시장이 알려지지 않았다 뿐이지 이미 존재하고 있었다. 이는 영국에 거주하는 인도인들 사이에 존재했던 ‘발리우드(Bollywood)’ 영화를 위한 시장과 유사했다. 하지만 이와 같은 일이 일어날 무렵, 국제 영화시장에서는 엄청난 지각변동이 발생하려 하고 있었으며 이를 지칭하는 새로운 용어가 등장하였다. 바로 탈국가적 영화(transnational cinema)였다.

탈국가적 영화

영화는 언제나 국제적이었고 국제 교역이라는 수단을 통해 전 세계로 전파되어 왔다. 영화가 국제적으로 유통됨에 따라 국제 영화 무역에 대한 규제는 점차 증가하였는데, 대개 각 나라의 정부는 이러한 규제를 찬성하는 입장이었다. 각국 정부는 특정 산업 하나가, 특히 미국 영화 산업이 거스를 수 없을 정도로 널리 퍼져 나감에 따라 자국 내 사업이 받을 영향에 대해 우려하지 않을 수 없었기 때문에 규제 도입을 옹호하였다. 1920년대부터 1980년 무렵까지는 상당히 단순한 모델을 사용하여 국제 영화 무역이 어떻게 이루어지는가를 설명할 수 있었다. 한 쪽에는 할리우드라고 간단명료하게 표현할 수 있는 단독으로 세계 시장을 대상으로 배급하는 영화 산업이 있었고, 다른 한 쪽에는 일반적으로 ‘국가 영화(national cinema)’라고 칭해지는 수백 개 이상의 영화 산업이 미국을 제외한 전 세계 나머지 국가에 있었다. 미국은 수출하려 한 반면 다른 국가들은 가능한 한 최선을 다해 자국 시장을 보호하려 들었으며, 자국 시장을 보호하기 원했던 국가들 간에는 대단치 않은 수준의 교역이 이루어지고 있었다. 국제 영화 무역을 규제하기 위해 통화 조절, 관세 장벽, 쿼터 등의 수단이 동원되었다. 국제적으로 거래되기 위해 영화는 국경을 넘어야 했는데 단속이 이루어지고 있는 곳도 국경이었다. 국제 무역에 대한 대부분의 규제는 할리우드를 겨냥한 것이었는데, 기본적으로 경제적인 이유에서 행해졌지만 문화적인 이유 때문에 규제를 시행하기도 했다. (때로는 ‘미국

의 문화 식민지화(coca-colonization)'라고 불리기도 하는) 미국화가 종종 각 국가의 문화를 위협하는 것으로 간주되었기 때문이다.

그러나 이 모델로 국제 영화 무역을 완벽하게 설명할 수는 없었다. 전 세계의 많은 영화들이 국가에 종속되어 있는 측면이 분명히 있고 우리가 현재 초국가적이라는 수식어를 붙인 영화들도 있었으나, 영화의 유통 범위는 국경보다는 언어에 의해 결정되었다. 1930년대 동유럽에서 활발하게 만들어지다가 홀로코스트 때문에 잔혹한 최후를 맞아야 했던 이디시 영화(Yiddish cinema)가 바로 그런 사례이다. 홍콩 영화 역시 마찬가지로 경우인데, 영국의 작은 식민지였던 홍콩의 영화 산업은 홍콩 자체 인구수보다 그 수가 훨씬 많은 해외 거주 중국어권 관객을 위해 영화를 수출하면서 성공을 거두었다. 그리고 심지어 1990년까지도 할리우드 영화가 우위를 점하기는커녕 아직 진출도 하지 못한 곳이 있다.

갈수록 여러 한계점이 드러나고 있었지만, 20세기 말까지도 위에서 언급한 모델로 국제 영화 무역을 충분히 설명할 수 있었다. 일례로 1990년대 초반에 『옥스퍼드 영화대사전(Oxford History of World Cinema)』을 집필할 계획을 세우고 있을 때 비록 미심쩍은 구석이 있기는 했지만 나도 이 모델을 채택했었다. 그러나 그 이후 강력한 요인들이 등장하여 영화가 국제적으로 구조화되는 방식에 대하여 압력을 가하였다. 그 압력은 두 군데서 나왔는데, 바로 무역 자유화와 대규모 이주, 즉 돈의 흐름과 사람의 흐름이었다.

다른 상품의 자유화가 그랬던 것처럼, 영화 무역의 자유화도 1990년대에 본격적으로 시작되었다. 설립을 위한 작업이 진행 중이던 1991년, 유럽연합은 회원국 간 미디어 제품에 대한 관세 장벽을 철폐했고 1993년 관세와 무역에 관한 일반 협정(GATT) 시행의 일환으로 그때까지 남아있던 미국 영화에 대한 수입 제한을 단계적으로 철폐하는데 큰 틀에서 동의하였다. (프랑스만 유일하게 반대 입장이었는데,

경제적 이유 때문이라기보다는 문화적인 이유에서였다. 하지만 유럽 전체가 집단적으로 협상에 나서야 했고 다른 모든 당사국들이 협상이 지체되는 것을 바라지 않았기 때문에 프랑스는 형식적인 양해를 얻는 것으로 만족해야 했다.) 1989년 이후 소련이 붕괴하면서 실질적으로 유럽 전체가 하나의 자유무역지대가 되었고 유럽 지역에서 점유율 확장을 꾀하는 미국에 시장이 개방되었다.

무역 자유화는 영화 산업에 많은 영향을 끼쳤는데, 긍정적인 일만 일어났던 것도 아니었고 반드시 예측했던 것처럼 일이 진행되지도 않았다. 무역 자유화로 인해 동유럽의 영화 산업 전체가 완전히 무너져 내렸다. 서구의 영화 제작자들을 대상으로 한때 활발히 영화 제작이 진행되었던 스튜디오를 설비 보관소로 임대해 주던 사업은 하향세로 접어들었고, 다른 곳과 경치가 비슷해서 영화 속 배경을 찍기 위한 로케이션 장소로 제격이라고 홍보하는 활동도 줄어들었다 (예를 들어 안소니 밉겔라(Anthony Minghella) 감독의 2003년작 <콜드 마운틴(Cold Mountain)>은 애플 래치아 산맥 대신 카르파티아 산맥을 배경으로 촬영했다.). 동아시아에서도 영화 산업은 계획대로 발전하지 못했다. 세계 시장으로 진출하려던 중국의 계획은 암초를 만나 좌초하고 말았다. 대신 할리우드와의 공동제작으로 눈을 돌려 이안(李安)의 <와호장룡(臥虎藏龍)>(2000)이나 장이머우(張藝謀)의 <영웅: 천하의 시작(英雄)>(2002)처럼 몇몇 중요한 작품을 만들었다. 하지만 중국은 홍콩을 대신하여 해외에 거주하는 중국인을 위한 영화 제작의 중심지가 되겠다는 목표를 위해 가장 공을 들였다. 동아시아는 이제 하나의 커다란 지역 시장을 이루고 있다. 이 시장에 참여하는 한국은 일본에 대해 역사적으로 형성된 조심스러운 태도에서 벗어나 마침내 일본 영화에 대하여 자국 시장을 개방하였다(한편 세계적으로 인기 있는 일본 '아니메(animé)' 제작과 관련하여 하청작업의 대부분을 한국에서 도맡아 하고 있기도 하다.).

인도 영화의 사례는 훨씬 더 흥미롭다. 1950년대 이래 인도 영화는 영국이나 동아프리카, 카리브해 지역과 같이 인도인이 많이 살고 있는 지역뿐만 아니라 여러

아시아 지역 및 심지어 구소련 지역에서도 보통은 크게 주목받지 않은 채 널리 유통되어 왔다. 인도 국내의 영화 관객은 엄청나게 큰 규모이지만(수입 차원이 아니라 숫자상으로 그러한데 관람료가 매우 저렴하기 때문이다), 인도의 영화제작자들은 점점 더 해외 시장으로 눈을 돌려 영화를 수출하기 위해 애쓰고 있다. 케이블 TV와 위성 방송에 진출했을 뿐만 아니라 극장 상영과 더불어 샤룩 칸(Shah Rukh Khan)과 같은 발리우드 스타가 런던이나 다른 서구의 도시에 방문하여 홍보를 펼치고 있다. 인도 영화의 해외 관객층은 계속 늘어가는 해외 거주 인도인(점점 더 이들이 등장하는 영화가 늘고 있다) 뿐만 아니라 할리우드가 사람들을 유혹한다고 생각하며 서구의 일반적 가치에 여전히 반감을 갖고 있는 전 세계 수백만 명에 달하는 사람들이다. 이들은 일종의 거대한 문화적 공동체를 형성하고 있는데 현대 서구권은 (위험할 정도로) 계속해서 이들을 무시해왔으나 인도 영화는 다른 누구보다 이들을 위한 영화 제작에 강점을 보이고 있다.

한편 서구권 내에서도 변화가 일어나 더 이상 ‘할리우드’는 오로지 미국인들만의 것은 아니게 되었다. 자본시장이 자유화됨에 따라 미국 영화계 및 미디어 업계는 해외 투자자들에게 개방되었다. 일본 회사 소니가 1989년에 컬럼비아 픽처스를 인수했고, 루퍼트 머독(Rupert Murdoch)이 폭스를 사들였으며, 잠깐이지만 프랑스의 거대기업 비방디(Vivendi)가 MCA-유니버설의 영화 및 음악 사업 부문에서 대주주가 되기도 했다. 기본적으로 해외 투자자들은 새로운 투자로 벌어들일 수 있는 돈에 더 관심이 많았기 때문에 이러한 인수가 행해졌다고 해서 어떤 영화가 제작되고 배급되는가 하는 면에 있어서 크게 달라진 점은 없었다. 만약 관객들이 미국 영화를 보길 원한다고 생각했다면 해외 투자자들은 인수한 영화사에서 계속 미국 영화를 만들게 했을 것이다. 하지만 비방디(원래 수도 회사였는데 자회사 중 하나가 런던에서 내가 사는 지역의 쓰레기 처리에 관하여 당국과 계약을 맺고 있다)는 유니버설 쪽 사업을 정리할 때, 유럽 전역의 영화 산업을 지원하기 위해 스튜디오 카날(Studio Canal)이라는 자사의 영화 사업체 산하 프랑스 지부의 경영권은 계속 보유하기로 방침을 정하였다. 스튜디오 카날이 과거에도 그랬지만 지금도 유럽 영화의 공동 제작과 배급에 있어서 커다란 역할을 하고 있기 때문이었다.

하지만 국경선의 중요성은 퇴색된 반면 언어는 그렇지 않았다. 세계 시장을 목표로 제작되는 대부분의 유럽 영화들의 경우 영어 대사 녹음은 필수 요소가 되었다. 보통 때는 이에 거부감을 보이던 프랑스마저도 이러한 새로운 흐름을 거스를 수는 없었기에, 뤽 베송(Luc Besson)은 (브루스 윌리스(Bruce Willis)가 출연한) 스펙터클 영화 <제5원소(The Fifth Element)>(1997)를 찍을 때 먼저 영어로 찍고 나중에 프랑스 국내 시장을 위해 프랑스어로 다시 더빙을 하는 식으로 제작하였다.

영어로 제작되는 영화의 세계에 매우 유연한 방식이 새롭게 나타나 유행하였다. (그림 5 참조). (현재는 디즈니 주식회사로 편입된) 미국 영화사 미라맥스(Miramax)는 조니 뎀(Johnny Depp)과 줄리엣 비노슈(Juliette Binoche)를 주연으로 발탁하고 스웨덴 사람을 감독으로 기용하여 영어로 촬영한 프랑스 분위기를 풍기는 영화 <초콜렛(Chocolate)>(2000)을 만들면서 예술 영화 시장에 진출하였다. 주류 영화 업계를 살펴보자면, 워너 브라더스는 디스토피아적 세계관의 독특한 호주 영화 ‘매드맥스(Mad Max)’ 시리즈(1979-2015)에 투자하였을 뿐만 아니라 촬영과 후반 작업 모두를 영국 스튜디오에서 진행하였으며, 어느 한 군데도 영국적이지 않은 데가 없는 ‘해리 포터(Harry Potter)’ 시리즈에도 투자하였다. 반대의 사례를 살펴보면, 영국 제작사 워킹 타이틀(Working Title)은 <바톤 핑크(Barton Pink)>(1987)부터 시작해 계속해서 조엘 코엔(Joel Coen)과 에단 코엔(Ethan Coen) 형제의 영화를 제작해 왔는데, 이 영화들은 해리 포터가 지극히 영국적인 것처럼 지극히 미국적인 영화들이다. 한편 유럽의 경우를 보면 핀란드의 아키 카우리스마키(Aki Kaurismäki)와 헝가리의 벨라 타르(Béla Tarr) 같은 작은 국가 출신의 영화감독들은 종종 유럽 어딘가를 배경으로 영어로(때로는 프랑스어로) 영화를 만들었다. (카우리스마키의 경우처럼, 미국의 ‘독립(indy)’ 영화감독 짐 자무쉬(Jim Jarmusch)가 1991년에 옴니버스 영화 <지상의 밤(Night on Earth)>의 에피소드 하나를 헬싱키를 배경으로 하여 핀란드어 대사만으로 찍었을 때도 좋은 평가를 받았다.) 영화의 탈국가화가 비단 서구에서만 일어나는 현상은 아니다. 이란의 거장 압바스 키아로스타미(Abbas Kiarostami)는 최근 일본을 배경으로 일본 배우들

이 일본어를 말하는 영화 <사랑에 빠진 것처럼(Something Like Love)>(2012)을 완성하였다.



그림 5. 오시마 나기사(大島渚) 감독의 국제 합작 영화 <전장의 메리크리스마스(Merry Christmas, Mr. Lawrence)>(1983)에서의 류이치 사카모토(坂本龍一)와 데이빗 보위(David Bowie)

돈의 흐름이 영화 산업의 구조를 바꾸어 놓기는 했지만 그렇다고 영화 내용을 송두리째 바꿔 버렸다거나 한 것은 아니었다. 식민지들이 해방되고 난 후 1950년대 부터 시작된 사람의 흐름은 주류 영화 산업에 거의 영향을 끼치지 못했으나, 보다 넓은 의미에서 영화에 다양하면서도 이질적인 변화를 가져왔다. 돈과 사람이 이동 하면서 주로 프랑스에 거주하는 북아프리카 이민자들이 만들고 또 이들을 관객층 으로 하는 시네마 베르(cinéma beur)(베르는 아랍인(Arabe)을 거꾸로 읽은 속어) 와 같은 새로운 영화 운동이 생겨났다. 영국에 들어온 인도 영화가 그랬던 것처럼 이러한 운동들 또한 새로운 유형의 관객층을 만들어냈다. 또한 현대 미국과 유럽의

도시에서 표출되는 다국적이고 다문화적인 특징이 뒤늦게나마 비백인 영화감독은 물론이고 백인 영화감독이 만드는 영화 속에서도 등장하고 있다. 이러한 이질적인 발전들 간에 어떤 공통점을 찾을 수 있다면 그것은 국경으로 둘러싸인 국가 내부의 동질성을 가진다는 관념에 대해 그 국경이 과연 불변하는 것인가 의문을 제기하면서 어떤 방식으로든 영화의 탈국가화에 기여한다는 점이다. 만약 그러한 것이 필요하다면 얘기지만, 대부분의 경우 이런 사례들은 독점화된 주류 영화 산업 외부에서 영화 상영을 위한 배급망의 중요성을 일깨워주는 역할 또한 특특히 하고 있다

하지만 많은 측면에서 전 세계 영화 산업은 거의 1세기 전인 1920년대에 확립된 기준을 여전히 따르고 있다. 수익 측면에서 보자면, 메이저 할리우드 영화사들은 현재 전세계 영화 시장의 75%를 차지하고 있는데, 이는 1920년대에 이들 영화사가 (미국이라는 보다 작은 세계에서) 차지하고 있었던 비율과 거의 일치한다. 차이점이라면 이 회사들이 더 이상 영화 제작사에만 머무르지 않고 다양한 투자처를 가진 거대기업이 되었으며 100% 미국인 소유가 아니라는 점이다. 한편 나머지 25%라는 수치는 스튜디오의 회계장부 상에서는 잘 잡히지 않지만 작은 상영관을 찾아 영화를 보는 관객들이 늘어나고 있으며 관람률도 높다는 사실을 보여준다. 최근 자국 시장에서 점유율이 아찔할 정도로 하락한 유럽 국가들의 영화처럼 경쟁에서 패하는 쪽이 있음에도 불구하고, 전체적으로 봤을 때 전 세계 영화 안에는 제작되는 영화의 성격에 있어서나 그 영화들이 배급되고 상영되는 방식에 있어서나 엄청난 다양성이 깃들여 있다.

4 장

예술 형식으로서의 영화

1차 세계대전 전에는 영화가 예술이라거나 앞으로 예술이 될 수 있을지도 모른다고 생각하는 사람을 찾아보기 힘들었다. 막스 랭데르(Max Linder)나 젊은 시절의 찰리 채플린 같은 코미디 배우들, 아스타 닐센(Asta Nielsen)이나 릴리언 기쉬(Lillian Gish) 같은 여배우들, 그리고 심지어 혜성처럼 등장해 명성을 떨친 D. W. 그리피스 같은 감독처럼 예술성을 발휘해 영화를 만든 이들이 있었다는 사실에는 이론의 여지가 없었다. 하지만 전체적으로 봤을 때 영화에는 형식이라고 할 만한 게 없었고 영화가 어떻게 발전해 나갈 지 짐작하기도 어려웠다. 또한 영화가 무엇인지에 대한 사회적인 합의가 이루어져 있지 않았던 점도 예술로서의 영화의 가능성을 인정하는데 큰 걸림돌로 작용했다. 프랑스에서 영화는 본격적인 연극이 아니라 버라이어티 쇼인 보드빌 공연과 비슷한 이류 오락물 정도로 여겨졌다. 미국에서는 연방 대법원이 영화는 ‘사업 그 이상도 그 이하도 아니’라고 판결을 내렸으며 따라서 영화는 표현의 자유를 보장하는 1차 수정헌법의 보호 대상이 아니었다. 영화에 대한 이러한 초기 인식은 대법원이 1951년 태도를 바꾸어 정반대의 판결을 내리고 난 뒤 영화가 진정으로 예술로 인정받게 될 때까지 계속되었다.

그렇지만 입법자들이 보기에는 아니었다 하더라도, 1910년부터 영화가 나름의 적

법한 자리를 찾아가고 있다는 신호들이 나타나기 시작했다. 처음에는 제각기 다른 방향을 가리키고 있던 신호들이 마침내 모두 한 방향을 가리키게 되었는데, 오늘날 우리가 알고 있는 영화라고 하는 것으로 발전해 나갈 형식들이 결합되었다고 보기에 충분할 정도가 되었다

첫 번째로 사용된 방법은 기존 예술 형식의 뛰어난 사례에 기대는 방식이었다. 초기 무성 영화 시절 셰익스피어의 희곡을 필름 릴 하나에 단순화시켜 기존 스타일을 재탕한 영화가 영국, 미국, 이탈리아에서 제작되었는데, 때로 이런 영화에 파이프 로버트슨(Fyffe Robertson)같은 유명 배우가 출연해 무언극 연기를 선보이기도 했다. 훌륭한 희곡(과 때로는 소설)을 각색하여 영화를 만드는 것은 필름 다르(Films d'art)라고 알려진 프랑스 회사의 전매특허가 되었다. 필름 다르는 1912년 위대한 여배우 사라 베른하르트(Sarah Bernhardt)에게 알렉상드르 뒤마(Alexandre Dumas)의 『춘희(La Dame aux Camelias)』에 등장하는 비련의 여주인공 역할을 다시 한번 영화에서 연기해달라고 청하였다. 하지만 회사명에 있는 '예술(art)'은 그저 영화의 원작이 된 작품에 대해 경의를 표시하는데 지나지 않았다. 필름 다르에서 제작한 영화들은 흔히 영화 예술이라고 일컬어지는 것에 미미한 기여를 했을 뿐이었다. 배우들은 대놓고 분명히 연극 무대에서나 행할 법한 연기를 보여주었고, 다른 나라, 주로 미국에서 발전되기 시작하고 있던 편집 기법 또한 최소한으로 사용되었다. 배우들의 연기 역시 상당히 영성했지만, 베른하르트만은 예외적으로 이 새로운 매체의 잠재력에 걸맞은 연기를 선보이며 배역에 진지하게 임하였다.

영화가 다른 예술 형식과 다른 점을 부각시킬 때에만 발전할 수 있다는 생각은 1911년 이탈리아계 프랑스 작가 리초토 카누도(Riccitto Canudo)가 최초로 제시하였다. 18세기 독일의 극작가이자 미학자인 고트홀드 에프라임 레싱(Gotthold Ephraim Lessing)은 자신의 책 『라오콘(Laocoon)』(1766)에서 공간 예술인 회화 및 조각과 시간 예술인 시 사이에 엄연한 차이가 있다고 하였는데, 카누도는 「제6

예술의 탄생(The Birth of a Sixth Art)」이라는 글에서 영화야말로 레싱이 언급한 이래 규범으로 자리 잡은 그 차이를 전복시키는 최초의 예술이 될 것이라며 대담한 주장을 펼쳤다. 레싱의 견해를 반박한 카누도는 대신 영화는 ‘제6 예술’로서 ‘공간의 리듬(조형예술)과 시간의 리듬(음악과 시) 사이를 훌륭히 중재하는 역할’을 할 것이며, 장래 ‘시간의 흐름에 따라 발달하는 회화와 조각’으로 성장해 나갈 것이 틀림없다고 하였다.

먼저 프랑스에서 그다음에는 러시아에서 카누도의 견해를 추종하는 작가들이 나타났다. 또한 이 곳에서 영화감독들이 영화 예술의 지도원리로서 몽타주(montage), 즉 서로 다른 장면을 창조적으로 병치하는 방법에 대한 이론을 발전시켜 나갔다. 몽타주의 이론적 작업을 시작한 첫 번째 인물은 레프 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)였다. 그는 각각 스프가 담긴 그릇, 관 안의 죽은 여인, 놀고 있는 아이로 구성된 세 장면 사이사이에 배우 이반 모주힌(Ivan Mosjouskine)이 등장하는 똑같은 장면을 삽입하는 유명한 ‘실험’을 진행하였는데, 이 영상을 본 관객들은 실제로는 같은 장면이었음에도 모주힌의 얼굴 표정이 매번 달랐다고 하였다.

세르게이 미하일로비치 에이젠슈타인(Sergei Mikhailovich Eisenstein)은 쿨레쇼프보다 더 중요한 인물이었다. 그는 자기 아이디어와 쿨레쇼프의 아이디어를 <전함 포템킨(The Battleship Potemkin)>(1925)과 <10월(October)>(1927) (그림 6 참조) 같은 영화에 실제로 적용하였고, 영화뿐만 아니라 예술 전반에 작동하는 동적 원리로 몽타주의 개념을 받아들여 포괄적인 이론으로 발전시켰다. 나중에 소리가 도입되면서 몽타주 기법을 적용한 영화가 마치 시대착오적인 아이디어처럼 보이게 되었을 때도 에이젠슈타인은 자신의 에세이 「라오콘(Laocoön)」(1937)에서 말하길 넓은 의미에서 몽타주는 시간과 공간을 결합시키는 것으로 이는 영화 속에서 완성되는 것이라 하였다.



그림 6. 볼셰비키 혁명 10주년을 기념하기 위해 1927년 제작된 세르게이 에이젠슈타인의 영화 <10월>에서 겨울 궁전 습격 장면

새로운 매체의 미학과 관련하여 몽타주만큼이나 중요한 것으로 1924년 영화감독 장 엡스탱(Jean Epstein)이 제시한 ‘포토제니(photogénie)’라는 개념이 있었다. 영어에서 포토제닉(photogenic)이라는 말은 예쁘다 라는 말의 동의어나 마찬가지로지만 엡스탱이 제시한 포토제니는 훨씬 더 많은 뜻을 담고 있었다. 엡스탱은 포토제니를 ‘영화적 재생을 통해 어떤 면에서 사물과 존재와 영혼이 원래 가지고 있던 숭고한 속성이 고양되는 것’이라고 정의하였다. 엡스탱이 글을 썼던 시기에 영화는 이미 연출, 촬영(특히 조명), 편집, 연기, 영화 세트 등 무엇이 되었건 간에 이를 통해 이미지에 시원(始原)을 부여하는 사물의 자연적 속성을 고양시키는 이미지를 구성하는 방향으로 발전해 나가고 있었다. 엡스탱은 영화에서 이루어지는 이러한 행위들을 단순히 미사여구를 덧붙여 치장하는 것 이상의 수준으로 끌어올릴 수 있게 이론적 근거를 제시했으며, 다른 예술이 훨씬 인위적으로 구현하고 있던 것과 비교했을 때 영화 속에는 영화 이미지가 사진을 통해 같은 일을 해낼 잠재력이 있

다고 보았다.

포토제니 및 몽타주의 개념과 시간과 공간의 결합은 모두 1910년대와 1920년대에 모더니스트들이 난립하던 시절의 산물이었다. 처음에 이런 개념들은 영화계 바깥에서는 거의 주목받지 못했지만, 시간이 흘러 지배적인 이론으로 자리 잡았다. 전체적으로 봤을 때 이 이론이 영화만을 위한 이론이 아닌 것처럼 보였기에, 이것이 영화가 무엇인가에 대한 이론이 될 수 없다면 장차 영화가 되려고 하는 것을 위한 이론인 것으로 받아들여졌다.

편집과 내러티브

걷는 법을 배우기도 전에 뒤편박질을 할 수 없듯이, 영화의 잠재력에 대한 이와 같은 이론구성의 큰 열개가 완성되었을 때 이 새로운 예술 형식의 고유한 정체성을 탐구하기 위한 여러 실질적인 초기 시도들이 이미 진행되고 있었다. 그 중 보여주는 것에서 말하는 것으로의 전환 또는 영화학자 톰 거닝(Tom Gunning)이 분명히 언급한 바와 같이 ‘매혹하는 영화’에서 ‘하나의 내러티브로 통합된 영화’로의 이동처럼 여러 방식으로 표현될 수 있는 변화가 가장 먼저 이루어져야 했다. 그렇다고 모든 영화가 이러한 방향을 따라 움직였던 것은 결코 아니다. 영화는 (예를 들어 다큐멘터리의 경우처럼) 이야기를 전달하는 것뿐만 아니라 보여 줄 수 있는 능력도 가지고 있으며 (뮤지컬이나 SF 같은 볼거리가 많은 장르에서 그러하듯) 내러티브 안으로 완전히 통합시킬 수 없는 요소들을 느슨하게라도 그 안에 붙잡아 둘 수도 있다.

지금은 이름이 전해지지 않는 사람들의 노력으로 영화만의 고유한 언어를 만들어

내기 위한 대부분의 핵심적인 시도가 행해졌고, 영화감독들이 일반 관객도 이해할 수 있는 방식으로 단순한 내러티브만으로 영화를 표현하기 위해 애쓰던 과정에서 발생한 시행착오 또한 영화 언어의 형성에 일조하였다. 몽타주가 복잡한 의미를 담아내는 수단이 되기 전에는 서로 다른 시공간 속에 존재하는 모든 관객들을 아우를 뿐만 아니라 사건의 순차적 발생 관계를 확립하여 거기에 인과관계를 부여하며, 외연과 내연, 사건과 등장인물, 그리고 객관과 주관 사이의 연결을 보다 정교하게 다듬을 수 있는 단순한 편집 테크닉이 개발되어야 했다. 에이젠슈타인 본인도 언급하였듯이, 이 후자의 발전과 관련하여 위대한 업적을 성취한 인물이 바로 미국의 영화감독 데이비드 와크 그리피스(David Wark Griffith)이다. 그는 최초로 감정을 표현하기 위한 클로즈업을 체계적으로 사용하였으며, 자신이 가장 좋아하던 여배우인 릴리언 기쉬의 공포에 사로잡힌 얼굴을 화면에 담기 위해 자주 이 기법을 사용하였다. 그리피스가 사용했던 촬영 방식의 기본적인 기법은 이전에도 이미 실험적으로 사용된 적이 있지만 그리피스가 창조했던 효과를 의도하고 사용된 것도 아니었고 그런 놀라운 효과를 만들어 내지도 못했다. 그리피스 등장 이전에 영화는 주로 행동을 전달하는 매개체였으며, 특히 이탈리아에서 극적으로 사용되었던 바와 같이 때로는 멜로드라마를 모방하기 위한 방편의 하나로서 사용되었다. 그 후 좋은 나쁜 영화는 심리적 동기와 감정상태의 변화를 행동과 결합시켜 전달하는 수단이 되었다.

1910년대 이후 할리우드에서 영화의 장면들을 이어 붙이기 위해 개발된 여러 기법들은 ‘연속’ 편집(continuity editing) 또는 ‘비가시적’ 편집(invisible editing)이라는 이름으로 알려진 형식으로 체계화되었다. 이 편집 기법을 사용하는 가장 큰 이유는 이야기가 진행되면서 새로운 정보를 가져오는 샷의 전환이 일어난다 하더라도 관객들이 이를 크게 의식하지 않도록 보기에 매끄럽게 내러티브가 전개되도록 하는 것이었다. 배경이 바뀌어야 하는 장면에 이를 때까지, 설령 실제 상황에서는 그런 일이 일어날 수 없다 하더라도 영화 속 행동은 연속해서 일어나는 것으로 보여야 했다. 이 기법은 또한 중심 내러티브가 의도하는 바에서 주의를 분산시킬 수도 있는 관련 없는 요소가 침입하는 것을 배제하고, 행동이 완전히 자기 완결적

이고 명백한 연속성을 유지한 채 전개되도록 하기 위해 촬영하기 전에 행동을 세심하게 나누었으리라 상정하고 있었기 때문에 '분석' 편집(analytic editing)이라는 이름으로 불리기도 했다

이 새로운 기법은 할리우드로부터 유럽과 일본으로 빠르게 퍼져 나가 이윽고 텔레비전 프로그램 제작에 있어서도 표준적인 영상 언어가 되었다. 그러나 비록 이 기법이 널리 전파되기는 했지만, 예컨대 그리피스가 <국가의 탄생(The Birth of a Nation)>(1915)과 <인톨러런스>(1916)에서 두드러진 시각적 효과를 보여주는 몽타주 효과를 확실히 사용했던 미국에서조차도 보편적인 기법으로 자리 잡지는 못했다. 한편 유럽의 영화감독들은, 심지어 시각적인 효과에 그렇게 큰 관심이 없었을 때도 할리우드에서 사용된 것과 같은 영화 편집 '규칙'을 적용하는 것에 그리 크게 염매이지 않았다. 그래서 1920년대 이후 미국으로 이주한 유럽 감독들은 이런 규칙들이 편집에 엄격할 정도로 적용되는 것에 대하여 매우 큰 인상을 받았다(가끔은 질겁하기까지 했다). 한편 유럽에 남아있던 감독들은 의도적으로 행동을 비연속적으로 배치하여 거기에서 파생된 강력한 효과를 추구하는 방향으로 나아가거나 아니면 반대로 한 신(scene)을 구성하는 모든 요소를 하나의 롱 샷에 담은 롱 테이크 촬영을 통해 연속성을 구현하는 방향으로 나아가는 식으로 훨씬 제약이 덜한 조건에서 여러 실험적 시도를 할 수 있는 자유를 누렸다. 비록 그리 엄격하게 연속 편집을 적용한 것은 아니었다 하더라도, 미국을 포함한 이 모든 곳에서 사용된 이 편집기법의 이면에서 작동하고 있는 지도 원리란 냉정히 생각해 봤을 때 아무리 터무니없는 사건이라 하더라도 이 사건을 묘사할 때는 영화가 상영되고 있는 한 실제로 일어나는 일을 보고 있다는 환상을 만들어내야 한다는 것이었다.

장르

분석 편집은 이야기로 표현될 수 있을 법한 것을 언어라는 벽돌을 이용해 쌓아

올릴 수 있게 하였다. 하지만 무엇이 이야기를 구성하는 것일까? 초창기부터 영화는 사람들에게 이미 알려져 있던 장르, 즉 대부분 연극과 대중 문학에 이미 존재하던 장르로부터 건너온 것으로 이루어져 있었다. 따라서 서부 영화와 범죄 영화는 19세기의 연극적 모델 등을 따른 멜로드라마나 소설, 이야기를 구성하는 기존의 모든 줄거리의 총체를 뼈대로 만들어졌다. 장르별 공식에 따라 적은 제작비로 장르 영화를 제작할 수 있었던 영화업계와 예상대로 흘러가는 이야기와 이변이 없는 한 마음이 훈훈해지는 결말이나 해피 엔딩으로 끝나는 영화를 좋아했던 관객 모두 영화가 장르화되는 것을 반겼다.

초기 장르 중 보드빌 공연에서 시작해 빠르게 성장한 끝에 큰 인기를 끌었던 장르가 무성 코미디 영화였다. 보드빌 공연에서 볼 수 있었던 것처럼 코미디언이 한 명씩 등장해 연기를 하는 대신, 주연을 맡은 코미디 배우가 겪는 모험이 언제나 이야기의 중심이기는 했지만, 다양한 인물이 등장하는 내러티브 속에서 이 내러티브의 진행에 따라 등장하는 노골적인 개그를 선보였다. 코미디 배우들은 즉시 누구인지 알아볼 수 있는 자신만의 개성을 가지고 있었고 이를 표현하기 위한 소품을 적극 활용하였다. 막스 랭데르는 영화 속에서 믿기 어려울 만큼 말쑥한 신사로 등장하였고, 험령한 바지와 지팡이, 종절모는 ‘작은 떠돌이(little tramp)’ 찰리 채플린의 트레이드 마크였으며, 언제나 무표정한 얼굴의 버스터 키튼(Buster Keaton)은 챙이 좁은 밀짚모자를 비스듬히 쓰고 다녔고, 해롤드 로이드(Harold Lloyd)를 생각할 때 둥근 뿔테 안경을 빠뜨릴 수 없다.

많은 코미디 배우들이 무성 코미디 영화에서 다른 영화 장르를 흉내 내거나 때로는 우스꽝스럽게 비꼬는 역할을 많이 연기했는데, 주로 멜로드라마를 그 대상으로 삼았다. 언제나 말쑥하고 흰칠한 남자 주인공, 찡그린 얼굴에 콧수염을 기른 악당, 큰 눈을 꿈벅거리는 순진무구한 여주인공이 등장하는 멜로드라마의 너무도 뻔한 전형적인 패턴은 무성 영화 시대가 끝나가던 시기에 인기가 사그라들고 있었지만, 통상 멜로드라마 같다고 묘사되곤 하던 일반적인 모델은 할리우드에서만 아니라

극장가에서도 흔히 볼 수 있었다. 이러한 가운데 여러 장르가 섞여 있던 모델은 보통 해피 엔딩이거나 구원에 이르는데 실패하는 결말로 끝나는 다양한 형태의 모험 영화와 로맨스 영화로 분화되었다. 그러나 장래 영화가 될 것이라는 용광로 속에 투입된 내러티브의 출처들이 멜로드라마라고 말하는 것은 매우 막연한 의미에 서만 타당하다. 아주 이른 시기부터 영화라는 새로운 매체는 내러티브의 소재를 모든 종류의 이야기 모델로부터 가져왔다. 이를 위해 사용된 모델들은 인도의 고대 서사시 마하바라타, (수많은 무술 영화의 소재가 된) 중국의 무협 이야기, 그리고 다양한 형태의 역사적인 일본의 시대극과 같은 서사적인 주요 장르에서 비롯된 전통적인 이야기에 바탕을 두고 있거나 또는 소설이나 연극에서 기원한 것이었다. 이러한 모델들이 다양한 방식으로 장편 극영화 형식에 녹아 들어가면서 원래 가지고 있던 성격이 바뀔 수 밖에 없었고 어느 정도는 서로 비슷비슷해 질 수 밖에 없었다. 하지만 기존 이야기 모델들이 영화 장르로 재구성되면서 관객들은 익숙한 것을 볼 수 있을 것이라는 기대를 충족시킬 수 있었고 엄청나게 다양한 가치 체계와 내러티브가 등장할 수 있는 여지 또한 여전히 남아 있었다.

세계 거의 모든 지역에서 인기를 얻은 위대한 미국식 장르에는 서부 영화와 (대개 치안을 유지하는 세력의 시점에서 전개되는) 다양한 제재를 다룬 범죄 영화가 포함되며, 유성 영화 시대의 도래와 함께 등장한 뮤지컬도 여기에 포함된다. 독일에서 제작된 최초의 드라큘라 영화(F. W. 무르나우(F. W. Murnau)의 <노스페라투(Nosferatu)>(1922))와 프리츠 랑의 <메트로폴리스>를 시작으로 공포 영화와 SF 영화는 느리게 특유의 장르 형식으로 통합되어 나갔다. 팡토마(Fantômas)(1913) 같은 루이 피야드(Louis Feuillade)의 초기 시리즈물과 마르셀 까르네(Marcel Carné)와 자끄 프레베르(Jacques Prévert)가 만든 <새벽(Le Jour se lève)>(1939)에서 볼 수 있는 것처럼 유럽에서는 범죄 영화에서 범죄자를 주인공으로 내세우기가 한결 수월했다. 역사극도 계속해서 인기를 끌었던 장르였다. 이 장르는 이탈리아에서 처음 시작되었는데 조반니 파스트로네(Giovanni Pastrone)의 <카비리아(Cabiria)>(1914)가 대표적인 경우이다. 이후 역사극은 특히 세실 B. 데밀이 남긴 작품을 통해 할리우드가 특히 저력을 발휘하는 장르로 오랫동안 남아있었다.

일반적이라 해도 좋을 정도로 처음부터 끝까지 사랑 일색인 이야기 혹은 적어도 '연애 요소'가 포함된 영화에서 발전한 패턴은 영화가 여성 관객의 관심을 끌고 싶다면 반드시 포함시켜야 할 것으로 여겨졌다. (여성 캐릭터가 전혀 등장하지 않는 소설을 각색하는 아주 드문 경우에는 존 버컨(John Buchan)의 『39계단』을 영화화한 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock)의 1935년 작품에서처럼 일부러 연애 요소를 집어넣었다.) 서부극과 같은 남성 중심적인 장르에서 보통 주인공에게는 반드시 해내야만 할 일이 있게 마련이며, 결말에 이르러서 임무를 완수하고 나면 여자의 사랑도 얻었다. 반면 탐정 영화에서는 보통 원작이 된 소설에서 그러하듯이, 주인공은 다음 영화에서 딱히 연애 관계에 있는 여자가 없는 상태에서 같은 캐릭터로 재등장하기 하기 위해 영화 내내 여자와 깊은 관계를 맺지 않을 것이다 (아니라 하더라도 대수롭지 않은 불장난 정도에만 연루될 뿐이다). 비록 조지 스티븐스(George Stevens)의 <세인(Shane)>(1952), 장엄한 분위기의 존 포드(John Ford)의 <수색자(Searchers)>(1956), 구로사와 아키라(黒澤明)의 <요짐보(用心棒)>(1961)와 원작보다 훨씬 유명한 요짐보의 리메이크작인 세르지오 레오네의 <황야의 무법자(A Fistful of Dollars)>(1964) 같은 주목할 만한 예외가 있긴 하지만 총잡이(일본 영화라면 외로운 사무라이)가 석양 속으로 홀로 말을 타고 사라지는 영화는 정말 드물다.

여주인공의 경우, 그녀가 '나쁜 여자'거나 심지어는 최악의 경우 '타락한 여자'라면, 존 포드의 1939년 영화 <역마차(Stagecoach)>에서 전직 매춘부였던 달라스가 그러했던 것처럼, 이 주인공들은 반드시 어떤 방식으로든 스스로를 구원해야 할 것이다. 이런 여주인공이 결말에서 죽는 경우는 매우 흔했는데, 슈테판 츠바이크(Stefan Zweig)의 소설 『미지의 여인에게서 온 편지(Letter from an Unknown Woman)』를 막스 오펔스(Max Ophuls)가 훌륭하게 각색한 1948년 영화에서 (그리고 보다 넓게는 간통을 소재로 삼은 고전적인 이야기를 각색한 작품들에서) 이런 일이 일어난다.

이러한 유형의 규칙적인 패턴의 등장은, 이는 법칙이라기 보다는 규칙성에 가까운 것인데, 장르 영화를 결정짓는 요소였으며 대중 문학뿐만 아니라 고급 문학 작품이 기존에 알려져 있던 인기 있는 형식으로 흡수될 수 있게 하였다. 이러한 방식으로 동화될 수 없는 영화들은 비록 유럽에서는 매우 흔했지만 1970년대 이전의 할리우드에서는 거의 찾아볼 수 없었다. 하지만 장르의 경계는 절대로 엄격하게 고정되어 있었던 것은 아니고, 이에 대한 사회적 태도가 변화함에 따라 시간이 흐르면서 함께 변화하였다. 성역할에서 이러한 변화가 특히 두드러지게 나타났다. 1930년대에 등장했다가 1950년대에 다시 한번 모습을 드러낸 많은 할리우드의 ‘여성 영화’들에서 묘사된 바와 같이, 능동적인 남성과 고통받는 여성이라는 고전적인 패턴은 (이 시기 현실에서나 영화 속에서 수많은 예외가 있기는 했지만) 숨 막힐 정도로 답답한 가정생활의 굴레에 매여 있던 여성이 처한 조건에 부합하는 것이었다. 하지만 이러한 영화는 여성이 새로운 형태의 경제적이고 성적인 자율성을 누리기 시작한 다른 나라에서는 오래 만들어지지 못했다. 서부 영화에서도 변화가 일어났는데, (존 포드의 1964년작 <샤이안(Cheyenne Autumn)>에서처럼) ‘서구의 정복’이 대량학살이었으며 문명의 진보라는 식으로 간단히 말할 수는 없다는 뒤늦은 자각이 뒤따랐다.

장르 영화는 물론이고 심지어 명목상 현실성을 추구한다는 영화도 현실 세계를 단순히 비추기만 하는 거울로서 받아들여지지는 않았다. 반면에 명확한 한계를 가지고 있었던 장르 영화는 언제나 그에 못지않은 대단한 장점을 가지고 있었고, 또한 정도의 차이는 있지만 언제나 범상한 현실을 묘사하는 것보다도 가상의 세계를 통해 훨씬 강력한 울림을 전달함으로써 그 밑에 깔린 상황과 갈등의 서로 다른 층위를 전달하였다. 그리하여 외계에서 온 우주인이나, 흡혈귀, 또는 흉악한 범죄자라는 형태로 종종 가상의 적을 만들어 냄으로써, 마음 깊숙이 자리 잡은 불안을 불러일으켰다. 이러한 불안은 (1950년대의 냉전처럼) 실제 현실과 관련이 있는 것이기도 했고 인간 심리에 영구적으로 깊숙이 뿌리내린 불안이기도 했다.

유성 영화

1930년경 동조음이 도입되었지만 그렇다고 기본적인 스토리텔링 기법이 순식간에 변화하지는 않았다. 그러나 이를 제외한 모든 것이 바뀌었다. 매우 분명한 변화는 영화에 대화가 추가되었다는 것인데, 적어도 영화라는 매체의 범위가 확장된 초기에는 대화가 상당히 연극적으로 진행되도록 의도되었다. 이는 영화의 리듬을 바꾸어서 훨씬 빠르게 만들었다. 왜냐하면 영화는 더 이상 삽입 자막의 제약을 받지 않았기 때문이다. 행동뿐만 아니라 대사와도 일치시켜야 했기 때문에 이제 편집은 예술의 경지에 이르렀다고 해도 좋을 정도가 되었다.

동조음은 이야기 전개에도 영향을 미쳐서 복잡한 시간 틀에 따라 진행되는 이야기를 소리를 이용해 더 쉽게 구조화할 수 있었다. 1930년대 후반과 1940년대에는 영화의 시작 부분에서 등장한 현재의 수수께끼 같은 상황을 설명하기 위해 일련의 과거 회상 장면을 동원하여 주로 플래시백으로 이야기를 전달하는 방식이 유행했다. 오손 웰즈(Orson Welles)의 <시민 케인(Citizen Kane)>(1941)에서 왜 죽어가는 케인은 ‘장미 꽃봉오리’라는 말을 했을까? 또는 왜 <미지의 여인에게서 온 편지>는 리사가 ‘당신이 이 편지를 받았을 때면 저는 아마 이 세상 사람이 아니겠지요?’라고 화면 바깥에서 음울하게 읊조리면서 시작할까? 보통 이런 이야기에서 결국 수수께끼에 해답이 주어지지만, 알랭 레네의 <지난해 마리엔바드에서(Last Year in Marienbad)>(1960)같은 후기의 영화에서는 남녀 주인공이 지난해 마리엔바드에서 무슨 일이 일어나고 무슨 일이 일어나지 않았는지에 대해 계속 의견이 엇갈리면서 두 개의 시간 틀이 이 문제를 끝까지 모호한 상태로 남겨둔다.

동조음이 도입되면서 대사뿐만 아니라 음악도, 배경 음악으로 사용되는 뮤지컬의

경우라면 영화 그 자체의 핵심 요소를 구성하든, 영화의 기본 구조에 포함되었다. 음악은 더 이상 극장 매니저와 상주 피아니스트 또는 오케스트라가 무엇을 이용할 수 있는가에 따라 영화에 덧붙여지는 부가적인 요소가 아니었다. 이제 영화음악의 모든 요소에 대해 미리 신중하게 계획이 짜여지고 자세한 지시가 내려져야 했으며, 같은 영화가 상영되는 곳이라면 언제나 같은 음악이 흘러나왔다.

뮤지컬은 무대 공연에 등장하는 인기 있는 음악을 춤추고 노래하는 장면을 위해 사용했지만, 할리우드 영화에서 드라마가 진행되는 가운데 배경으로 깔리는 음악 중 많은 수가 19세기 낭만주의 전통 음악에서 파생된 것이며 스튜디오의 상주 오케스트라가 이를 연주하였다. 특히 소규모의 (그리고 연주료가 싼) 악단을 동원하여 연주한 20세기 스타일의 클래식 음악이 유럽 영화와 다큐멘터리에서 때때로 사용되곤 했다. 반면 유럽 바깥에서는 영화 음악에 민속 음악의 요소와 서양 전통 음악의 요소가 혼합되곤 했다.

일반적으로 영화음악의 목적은 드라마에 감정적인 색채를 더하는 것이었으나, 이는 또한 내러티브 안으로 통합될 수도 있었다. 막스 슈타이너(Max Steiner)는 <카사블랑카(Casablanca)>(1942)의 음악을 담당하면서 애국심을 고취시키는 음악(프랑스 국가 '라 마르세예즈')과 감상적인 음악(잉그리드 버그만(Ingrid Bergman)이 연기한 캐릭터와 관련이 있는 '애스 타임 고우즈 바이(As Time Goes By)')을 영화에 줄곧 깔리는 풍부한 교향곡 스타일의 배경음악과 결합시킨 것이 고전적인 예라 할 수 있다.

감정에 색채를 더하는 음악은 1960년대부터 교향악적 영화음악이 인기를 잃기 시작한 후에도 계속해서 널리 쓰이다가, 한편으로는 현대적인 모티브를 조심스럽게 사용하기도 하고 또 다른 한편으로는 록 음악을 도입하는 등 다양한 스타일의 음악으로 대체되었다. (전통적인 의미의 배경음악이라고는 할 수 없는) 현대 음악은

사실 매우 폭넓게 사용되고 있다. 비록 이유는 다르지만 영화의 구조 속으로 통합시키기 가장 어려운 것은 (자신만의 규칙에 따라 지나칠 정도로 엄격하게 구성되었던) 낭만주의 시대 이전의 클래식 음악과 모던 재즈였다. 하지만 (장-마리 스트로브(Jean-Marie Straub)와 다니엘 위예(Danièle Huillet)의 1968년 영화 <안나 막달레나 바흐의 연대기(The Chronicle of Anna Magdalena Bach)>와 클린트 이스트우드(Clint Eastwood)가 만든 찰리 파커(Charlie Parker)의 전기 영화, <버드(Bird)>(1988)에서처럼 클래식 음악가와 재즈 음악가의 삶과 음악을 영상화한 작품들도 있었다. 그리고 모던 재즈가 영화 음악으로 사용된 예를 하나만 들자면, 루이 말(Louis Malle)의 1958년 스릴러 <사형대의 엘리베이터(Lift to the Scaffold: 미국 개봉명은 Elevator to the Gallows)>에 삽입된 마일스 데이비스(Miles Davis)의 곡을 빼놓을 수 없다.

동조음이 등장함에 따라, 완전히 사라진 것은 아니지만 이제는 더 이상 찾아보기 힘들게 된 두 가지 종류의 영화가 있다. 하나는 에이젠슈타인 스타일의 몽타주 영화인데, 이런 류의 영화는 대사를 원하는 관객의 요구에 제대로 적응하지 못하였다. 몽타주 그 자체는 여전히 사용되고 있긴 하지만 의미를 창조하는 중요한 역할로서 사용되는 경우는 다큐멘터리에서 제한적으로 사용되는 경우뿐이다. 픽션 영화는 때때로 (<시민 케인>의 경우처럼) 몽타주 효과를 시간의 흐름을 나타내는데 효과적으로 사용하였으나, 대부분의 경우 연속 편집이 주로 사용되었고 지금까지도 사용되고 있다.

무성 코미디 영화 또한 자취를 감추었다. 채플린은 1930년대 내내 (예를 들어 1936년의 <모던 타임즈(Modern Times)>처럼) 대사가 나오지 않는 영화를 계속해서 만들었고, 스탠 로렐(Stan Laurel)과 올리버 하디(Oliver Hardy) 듀오 같은 몇몇 무성영화 코미디 배우들은 대사를 자신들의 코미디 연기에 포함시킬 수 있었다. 그러나 무성 영화 시기에 활동했던 다른 위대한 코미디 배우들은 작품 활동을 계속할 수 없었고 이 장르 자체가 더 이상 제작되지 않았다. 대신 그 빈 자리를 한

편으로는 재치 있고 엉뚱한 대사가 시각적인 개그와 함께 등장하는, 예를 들어 그루초 막스(Groucho Marx)의 화려한 말장난 또는 (종종 검열에 걸렸던) 매 웨스트(Mae West)의 성적으로 빈정거리는 농담이 가득 찬 영화가, 다른 한편으로는 브로드웨이 극장이나 그 비슷한 곳에서 공연되는 연극을 모델로 한 세련된 코미디가 그 자리를 채웠다. 이 새로운 장르는 하워드 혹스(Howard Hawks)의 <연인 프라이데이(His Girl Friday)>(1939), 조지 큐커(George Cukor)의 <필라델피아 스토리(The Philadelphia Story)>(1940), 그리고 프레스턴 스톨저스(Preston Sturges)의 <레이디 이브(Lady Eve)(1941)>가 개봉하던 1940년 즈음에 할리우드에서 정점에 달했다. 그러나 이 장르는 이탈리아에서(마리오 카메리니(Mario Camerini)의 <일시놀 막스(Il signor Max)>(1937)), 프랑스에서(사샤 기트리(Sacha Guitry)의 <어느 사기꾼의 이야기(Le Roman d'un tricheur)>(1936)), 그리고 영국에서도(안소니 애시퀴스(Anthony Asquith)가 1938년에 조지 버나드 쇼(George Bernard Shaw)의 『피그말리온(Pygmalion)』을 각색한 영화) 근사한 모범적인 사례를 찾아볼 수 있다.

세련된 코미디는 직설적인 드라마에 비해 뮤지컬이라는 새로운 장르에 훨씬 적합한 형식임이 드러났다. (<필라델피아 스토리>는 1956년에 그레이스 켈리(Grace Kelly)와 프랑크 시나트라(Frank Sinatra)가 출연하는 <상류 사회(High Society)>라는 뮤지컬로 리메이크되었으며, 『피그말리온』은 1964년에 <마이 페어 레이디(My Fair Lady)>로 각색되었다.) 한편 전 세계 관객들은 과장된 행동으로 사람들을 웃기던 슬랩스틱 코미디와 사랑스러운 코미디 캐릭터를 잃은 것에 대하여 애석해했다. 이는 이탈리아의 마카리오(Macario), 토토(Totò), 프랑스의 부르빌(Bourvil), 페르난델(Fernandel), 그리고 루이스 드 뤼네스(Louis de Funès), 영국의 조지 폼비(George Formby)와 노먼 위즈덤(Norman Wisdom) 같은 코미디언이나 코미디 배우들이 전쟁이 끝난 후 관객들로부터 큰 인기를 끌었던 유럽에서 특히 두드러졌다. 이들이 출연한 영화는 자국 내에서는 자주 흥행 차트 정상에 올랐으나 해외에서는 그리 큰 성공을 거두지는 못했다. 멋쟁이 토토의 영화는 조연으로 출연했던 마리오 모니첼리(Mario Monicelli)의 1958년 작품 <빅 딜 온 마돈나 스트리트

(I soliti ignoti)>가 개봉하기 전에는 단 한 편도 영국에서 상업적으로 공개된 적이 없었다. 기본적으로 무성 영화 배우라 할 수 있었던 (더 정확히 말하자면 비언어 예술가라고 할 수 있는) 자크 타티(Jacques Tati) 만이 언어적, 문화적인 장벽을 뛰어넘어 1951년의 <일로 씨의 휴가(Monsieur Hulot's Holiday)>와 1958년의 <나의 아저씨(Mon oncle)>로 국제적인 성공을 거두었다.

네오 리얼리즘과 새로운 흐름

2차 세계 대전이 끝날 무렵 영화계는 기로에 서 있었다. 평화롭던 전쟁 이전 시절의 즐거웠던 때와 1930년대 오락 영화가 전성기를 구가하던 시절로 돌아가고 싶다는 강한 욕구가 있었다. 한편 변화를 요구하는 목소리와 파시즘과 대량 실업, 전쟁으로 점철된 암울했던 과거로는 절대로 돌아갈 수는 없다는 목소리도 있었다. 이처럼 서로 상반되는 요구는 다른 방식으로 작동하였다. 한편에서는 (이제는 영광스러운 유산으로 남은 테크니컬러로 촬영된) 아서 프리드(Arthur Freed)가 이끄는 MGM의 특별부서가 빈센트 미넬리(Vincente Minnelli)의 <해적(The Pirate)>(1949)과 스탠리 도넨(Stanley Donen)과 진 켈리(Gene Kelly)가 공동으로 감독한 <춤추는 대뉴욕(On the Town)>(1949) 같은 영화를 제작하면서 할리우드의 뮤지컬이 다시 한번 큰 인기를 누렸다. 하지만 또 다른 한편, 특히 전쟁으로 피해를 입은 유럽에서는, 시나리오 작가이자 이론가인 세자르 자바티니(Cesare Zavattini)의 표현을 빌리자면, ‘현실에 대한 갈망’이 새롭게 나타나고 있었다. 이 갈망은 자바티니 스스로가 핵심 지지자였던 이탈리아 네오 리얼리즘 운동에서 가장 적극적으로 표출되었다.

네오 리얼리즘은 1930년대 이탈리아의 파시즘 정권하에서 만들어진 영화 그리고 할리우드 영화와 그 아류작 같은 달콤하기만 했던 영화에 대한 반동으로 등장하였

다. 네오 리얼리즘은 단순한 방법을 사용할 것을 강조하여, 현지에 영화를 찍을 수 있는 곳이 있다면 그곳에서 촬영을 하였고 (종종 전문 연기가 아닌 사람들이 연기하는) 보통 사람들을 주인공으로 내세웠다. 당시 네오 리얼리즘 영화로 분류되었던 많은 영화들 중 자바티니가 규정한 엄격한 기준에 완전히 부합하는 영화는 드물었고, 그 기준을 충족시키는 영화 중 흥행에서 성공을 거둔 경우도 거의 없었다. 로베르토 로셀리니의 <무방비 도시(Rome Open City)>(1945)는 커다란 성공을 거두었지만, 이 영화에 묘사된 리얼리즘은 멜로드라마적 요소에 의해 성격이 변질된 것이었고, 또 이 영화가 개봉한 시기는 미국 영화가 다시 이탈리아 시장에 들어와 경쟁하기 전이었다. 비토리오 데 시카와 자바티니의 걸작 <자전거 도둑(Bicycle Thieves)>(1948)은 상업적으로 그리 성공하지 못했으며, 로셀리니의 후기 영화들 (예를 들어 <스트롬볼리(Stromboli)>(1949))나 데 시카와 자바티니의 후기 영화들 (<움베르토 D(Umberto D)>(1952))는 성적이 더 안 좋았다. 1953년이 되면 영화 운동으로서의 네오 리얼리즘은 그 운동이 시작된 나라에서조차도 사실상 명맥이 끊어지다시피 했다.

하지만 그즈음에 네오 리얼리즘 영화는 북미나 유럽 등지의 예술영화 전용관에서 널리 상영되었고, 평론가들 사이에서는 이 영화들은 기존의 스튜디오 영화에 대한 대안으로서 반드시 봐야 할 작품이라는데 비평적인 합의가 이루어졌다. 이들 영화에 칭찬을 아끼지 않았던 평론가들 중 많은 수가 나중에 영화감독이 되었는데, 자신들의 영화를 찍으면서 네오 리얼리즘 영화에서 자기들이 찾아내 칭송하고 열광했던 몇몇 요소를 작품에 투영하였다. 1960년대에 두각을 나타내기 시작한 세대 중에서 네오 리얼리즘 영화에 일종의 빛을 지고 있다고 공인한 감독들은 인도의 사티야지트 레이, 일본의 오시마 나기사(大島渚), 브라질의 글라우버 로샤(Glauber Rocha), 쿠바의 줄리오 가르시아 에스피노사(Júlio García Espinosa), 미국의 셸리 클락(Shirley Clarke)과 (더 나중에 등장한) 마틴 스콜세지(Martin Scorsese), 영국의 린지 앤더슨과 카렐 라이츠 그리고 공식적인 사회주의 리얼리즘(Socialist Realism)의 구속으로부터 벗어나기를 갈망했던 동유럽의 영화감독들이 있다.

이들 영화감독 중 대부분은 미학적인 이유에서뿐만 아니라 정치적인 이유로도 네오 리얼리즘의 노선을 추종했고, 많은 감독들이 비록 이탈리아에서의 활동은 점점 뜸해졌지만 전 세계를 돌아다니며 네오 리얼리즘의 메시지를 전파한 자바티니의 직접적인 영향을 받았다. 하지만 프랑스는 상황이 달랐다. 프랑스에서는 평론가 앙드레 바쟁(André Bazin)이 촉발시킨 지적 열망이 주요 흐름을 형성하고 있었는데, 주로 미학적인 동기에서 기인하였지만 그 이상으로 윤리적인 동기 또한 큰 비중을 차지하였다.

일찍이 1945년에 「사진적 이미지의 존재론(Ontology of the Photographic Image)」이라는 에세이에서 바쟁은 영화가 '사진적 객관성을 시간 속에서 구현하는 것'일 수도 있겠다며 잠정적인 정의를 내린 뒤, 여기에서 영화가 시간과 공간 양자를 아우르는 예술이라는 카누도의 비전을 엡스탱의 포토제니의 개념과 결합시켰다. 바쟁은 계속 글을 발표하여 이와 같은 정의의 기본 뼈대에 살을 붙였다. 바쟁은 이미지로 구성된 영화와 현실성을 추구하는 영화는 분명히 다르다고 하면서, 편집이 시간과 공간에 최소한으로 개입하여 현실 세계의 특징을 그대로 유지하게끔 하고, 진짜 (혹은 진짜처럼 보이는) 사람들이 실제 배경을 무대로 그들의 삶을 연기하는 듯한 느낌의 영화를 만들었던 프랑스의 장 르누와르(Jean Renoir), 이탈리아의 로셀리니와 데 시카, 할리우드의 윌리엄 와일러(William Wyler)에 대하여 비평적인 찬사를 보냈다. 하지만 무엇보다도 그는 이미 고정된 선입관에 현실을 억지로 끼워 맞추려 하지 않고 현실이 스스로를 드러내도록 하는 영화만의 고유한 능력을 역설하였다.

바쟁이 제시한 아이디어는 영화란 무엇인가를 생각하는 데 있어 계속해서 곱씹을 만한 유산을 남겼으나 바쟁이 당대에 끼친 영향 중 훨씬 더 중요한 것은 1950년대에 잡지 「카이에 뒤 시네마(Cahiers du cinéma)」에서 그와 함께 글을 쓰던 젊은 비평가들이 그의 영향을 받아 영화감독으로 데뷔하게 되었다는 사실이다. 에릭 로메르(Éric Rohmer), 프랑수와 트뤼포, 클로드 샤브롤(Claude Chabrol), 장-뤽 고

다르, 그리고 자끄 리베트(Jacques Rivette)가 특히 주목할 만한 인물들인데, 이들은 나중에 프랑스 누벨 바그라고 명명될 영화 운동의 핵심을 이루었다. 저예산으로 제작되어 독특한 분위기를 풍겼던 초기 누벨 바그 영화들, 즉 트뤼포의 <400번의 구타>(1959)와 고다르의 <네 멋대로 해라(À bout de souffle)>(1960) 같은 작품들은 현실에 대해 신선한 방법으로 접근하였으며 영화를 통해 어떻게 현실을 포착할 것인지에 대해 자신들만의 방법을 제시하며 새로운 세대의 영화가 도래했음을 알렸다. 그리하여 누벨 바그 영화는 네오 리얼리즘 영화가 10~15년 전에 차지했던 것과 같은 중요한 위상을 차지하게 되었다.

하지만 네오 리얼리즘 영화감독들과는 달리 누벨 바그 감독들은 미국 영화의 열렬한 신봉자들이었다. 그들은 B급 영화를 포함해서 기능적인 미장센(mise en scène)과 일반적으로 절제된 연기를 선보였던 할리우드의 평범하기 짝이 없는 영화에 대해서 뿐만 아니라 자신들이 작업했던 시스템의 한계를 초월하여 개성을 발휘하여 예술적 탁월성을 보여 주었던 히치콕과 하워드 혹스를 위시한 위대한 ‘작가(auteurs)’ 감독들의 엄선된 걸작에 대해서도 칭찬을 아끼지 않았다. 할리우드 영화에 대한 이들의 찬양은 눈에 띄는 정도로 그들이 만든 영화에서 드러났다. 트뤼포와 고다르는 미국 범죄 영화에 등장한 모티브와 표현 방식을 가져와 본인들의 영화에 사용하였고, 샤브롤은 특히 히치콕에게서 영감을 받았다.

하지만 이들이 「카이에 뒤 시네마」에 썼던 초기 비평문은 역설적이게도 영화의 역사에 있어서 그들이 만든 영화만큼이나 똑같이 중요한 비중을 지니고 있다. 할리우드가 쇠락의 길에 접어들고 다른 여러 나라에서 일어나고 있는 것과 같은 종류의 혁신이 절실히 필요하던 바로 그 시점에 영국의 로빈 우드(Robin Wood)와 V. F. 퍼킨스(V. F. Perkins), 그리고 미국의 앤드류 사리스(Andrew Sarris)와 같은 비평가들이 할리우드의 예술적 풍부함에 대하여 새로운 시각으로 조망함으로써 이를 비평적 토론의 장으로 끌고 왔다. 그 후 할리우드는 1960년대 후반과 1970년대 초반에 아서 펜(Arthur Penn)의 <우리에게 내일은 없다(Bonnie and

Clyde)>(1967)와 스콜세지의 <비열한 거리(Mean Streets)>(1973)와 같은 영화를 내놓으면서 예술적인 의미에서 진정한 자기 쇄신을 시작하였다. 이러한 쇄신은 유럽을 포함한 여러 지역에서 생겨난 새로운 영화 운동의 영향을 받아 이루어졌다. 조지 루카스나 스티븐 스필버그 같은 혁신적인 상업 영화감독을 비롯한 ‘새로운’ 할리우드의 감독들이 선보였던 영화 문화는, 이제는 자신들이 그 자리를 대신한 이전 세대 감독들의 문화와는 완전히 달랐고 훨씬 더 다양한 영역을 포괄하는 것이었다. 10대였을 때, 스콜세지는 지역 TV 채널에서 방영하는 갖가지 이탈리아 영화들을 보면서 자랐고, 이후 뉴욕 대학교 영화과에 진학하여 누벨 바그 영화 및 존 카사베츠(John Cassavetes)<그림자들(Shadows)>(1959)) 같은 미국 독립 영화감독들에게 빠져 들었다. 학교를 졸업한 뒤 스콜세지는 저예산 영화 및 여러 장르 영화 제작을 전문으로 하는 로저 코먼(Roger Corman)의 영화사 아메리칸 인터내셔널 픽처스(American International Pictures)에 들어가 영화계 일을 시작하였다. 영화학교를 졸업하고 스콜세지와 비슷한 방식으로 영화계에 뛰어든 사람들이 많았다. 젊은 감독 브라이언 드 팔마(Brian De Palma)는 ‘미국의 고다르’가 되겠다는 야심을 품고 있었으나 나중에는 공포 영화<캐리(Carrie)>(1976)) 장르에 뚜렷한 족적을 남긴 감독이 되었으며, 가장 최근의 경우로는 초기에 전위적인 실험영화<셋업(The Set Up)>(1978))를 만들다 일찍 방향을 바꿔 SF 스릴러<스트레인지 데이즈(Strange Days)>(1995))나 전통적으로 남성 중심 장르라고 여겨져 온 전쟁영화<허트 로커(The Hurt Locker)>(2006)) 같은 다양한 장르 영화를 제작한 캐서린 비글로우(Kathryn Bigelow)를 들 수 있다.

또한 누벨 바그의 등장과 함께 예술 형식으로서의 영화 그리고 개인적인 표현으로서의 영화에 대하여 보다 심오한 인식이 생겨나기 시작하였다. 이러한 인식은 영화에서 네오 리얼리즘이 보여줬던 것과 같은 내용상의 독창성뿐만 아니라 점점 더 스타일을 예술적인 독자성의 표현으로 보는 시각이 커져 감에 따라 그 스타일에 있어서의 독창성을 바라는 관객이 점점 많아지던 시기에 나타났다. 프랑스의 로베르 브레송(Robert Bresson)의 금욕주의, 일본의 오즈 야스지로(小津安二郎)의 섬세한 미니멀리즘, 그리고 과장된 감정의 표면 아래 존재하는 심층을 탐구하기 위해

스웨덴의 잉마르 베르히만(Ingmar Bergman)이 사용했던 절충적이지만 그럼에도 불구하고 독특한 기법들이 독창적인 스타일로 인정받은 경우에 해당한다. 이와 같은 다양한 스타일에, 특히 트뤼포와 고다르의 영화 그리고 아녜스 바르다(Agnès Varda)의 영화 <5시부터 7시까지 클레오(Cléo de 5 à 7)>(1961)에서 볼 수 있듯이, 누벨 바그는 현대성과 개방성이라는 새로운 감각을 더하여 1960년대에 예술 영화가 급속히 성장할 수 있는 터전을 다졌다. 1960년 <정사(L'avventura)>를 찍으면서 미켈란젤로 안토니오니는 등장인물과 행위는 서로 관련이 있을 것 그리고 이야기는 완결된 구조를 지녀야 할 것을 요구하는 모든 일반적인 영화적 관습을 조용히 전복시키는 새로운 종류의 영화의 표상으로 모호함을 내세워 표현하였다. 또한 페데리코 펠리니(Federico Fellini)는 먼저 1960년에 당대 로마 상류 사회의 모습을 제멋대로 확장되는 연대기 속에 담아낸 <달콤한 인생(La dolce vita)>을 찍으면서, 그리고 1963년에는 명백히 개인적이고 주관적인 영화 <8 1/2>을 만들면서 그때까지도 지배적인 사조였던 네오 리얼리즘 미학의 구속에서 벗어났다. 초현실주의 운동을 이끌었던 루이스 부뉴엘(Luis Buñuel)은 멕시코에서의 오랜 망명 생활을 끝내고 유럽으로 돌아와 예상치 못한 부분에서 현실과 환상을 뒤섞어 내러티브가 거의 완결되지 않거나 혹은 전혀 완결되지 않는 일련의 영화들을 만들었다. 이러한 영화들 중 <세브린느(Belle de Jour)>(1967)가 가장 잘 알려져 있다. 한편 베르히만은 정신 질환을 앓고 있는 것처럼 보이는 여주인공이 등장하는 <페르소나(Persona)>(1966)에서 결말에 이르러서도 그 질환에 대하여 또는 그녀가 부분적으로나마 회복될 가능성이 있는지에 대하여 아무런 설명도 하지 않았다.

하지만 이 모든 영화들은 전반적으로 봤을 때 자기충족적인 허구의 이야기로 남았을 따름이다. 물론 여기에는 작가 역할을 하는 영화감독이 있기는 하지만 이 작가는 인식할 수 있는 개인적인 비전을 가지고 외부에서 이야기가 진행되는 것을 감독하는 누군가가 있구나 하는 정도로 보일 뿐이다. 이를 통해 알 수 있듯 결국 영화는 작가가 마음대로 개입할 수 있는 허구의 이야기에 불과하다는 감각이 누벨 바그의 등장에 의해 영화에 더해졌다. 이런 예는 고다르가 1961년 <여자는 여자다(Une femme est une femme)>를 만들면서부터 계속해서 그랬던 것처럼 소리를

반복해서 제거해 버린다거나 트뤼포의 <피아니스트를 쏘라(Shoot the Pianist)>(1960)의 주인공이 그랬던 것처럼 등장인물이 자신의 역할에서 빠져나와 관객들에게 직접 말을 거는 장면을 통해 볼 수 있다. 트뤼포 영화의 남자주인공은 영화 속에서 여자친구의 가슴이 노출되자 가려주면서 관객들에게 이것이 ‘영화 속에서 자신들이 하는 일’이라고 설명한다.

(예전부터 사람들의 시선에 노출되지 않았던 신체 부위)와 ‘장치를 드러내는 것 (bearing the device)’은 1960년대에 등장한 많은 새로운 영화의 특징이 되었다. 처음에는 주로 웃음을 유발하기 위해 사용되었지만, 영화 제작 과정을 노출시키는 것은 고다르가 1966년 <그녀에 대해 알고 있는 두세 가지 것들(Two or Three Things I Know about Her)>에서 처음 사용한 뒤 그 후에 만들어진 작품에서도 계속 사용하면서 미학적인 목적성뿐만 아니라 정치적인 목적성도 획득하였다. 이러한 방법을 통해 고다르는 영화의 제작 메커니즘과 더불어 영화의 이념적 기반 및 영화가 현실을 전달하는 수단이라는 주장을 해체해 나가기 시작하였다.

현실이 단순히 영화를 통해 그 자신을 드러내는 것이 아니라 영화를 통해 현실을 모색해야 한다고 주장한 사람은 고다르뿐만이 아니었다. 1960년대 이탈리아, 체코 슬로바키아, 유고슬라비아, 쿠바, 브라질, 일본 등 전 세계 각지에서 등장한 새로운 영화는 넓은 의미에서 현실주의자였던 자바티니와 바쟁의 통합 이론에서 출발하였으나, 1970년대에는 정도의 차이는 있지만 모두 그 이론의 영향력에서 벗어났다. 대체로 체코의 영화감독들이 가장 보수적이었다고 평가할 수 있다. 평범한 사람들의 삶에 대한 세심한 관찰은 예컨대 밀로스 포만(Miloš Forman)이나 이반 패저(Ivan Passer) 같은 감독들이 만든 영화의 특징이었으며, 체코 영화의 이러한 분위기는 1968년 소련이 체코를 침공함에 따라 체코 뉴 웨이브(Czech New Wave)가 몰락할 때까지 지속되었다. 하지만 유고슬라비아에서는 두산 마카베예프(Dušan Makavejev)가, 일본에서는 오시마가 성(1960년대에도 성이라는 것이 있기는 있었다)을 소재로 매우 공격적으로 집요하게 탐문하는 듯한 방식으로 영화를 만들었다.

성은 이들 영화에서 탐문하고 보여주기 위한 대상으로 특히 선호되던 주제였다.

이탈리아에서 가장 중요한 혁신을 일으켰던 사람은 피에르 파올로 파졸리니(Pier Paolo Pasolini)였다. 1950년대에 이미 시인이자 소설가, 논객으로 유명했던 파졸리니는 (이보다는 덜 알려지긴 했지만 상업적인 감각이 뛰어난) 재능 있는 시나리오 작가이기도 했다. 1960년대 초반에 영화감독의 길로 나선 파졸리니는 처음에는 넓은 의미에서 리얼리즘 계열에 속하는 영화를 만들었으나 얼마 지나지 않아 실험적인 연출 기법을 발전시켰다. 영화는 ‘현실을 표현하는 문자 언어’이며 그 언어를 통해 현실이 시적으로 변모되는 것이라고 정의 내린 파졸리니는 새로운 영화의 감독들 중 최초로 본인이 만든 영화에 자기 자신을 등장시킨 영화감독이었다. 이것이 완전히 처음 나타난 현상은 아니었다. 히치콕과 웰스는 자기가 감독하는 영화에 자주 출연하였으며, 영화감독 찰스 채플린은 때로 작은 떠돌이 찰리 채플린과 거의 구별이 되지 않았다. 하지만 고다르와 파졸리니가 자기 작품에서 1인칭 화자로 등장하여 보여준 자의식의 정도는 급진적이기도 했으며 그 효과에 있어서 폭넓은 공감을 이끌어냈다.

1970년대 초반에 새로운 영화는 미학적으로나 정치적으로 신선함을 잃어버렸다. 새로운 영화가 이룬 커다란 성취는 뒤늦게나마 예술적 모더니즘 문화의 발전에 맞춰 영화를 발전시킨 것이었다. 영화는 본질적으로 현대적인 성격을 띠고 있었으나 예술적 견지에서 모더니즘 계열로 분류된 적은 거의 없었다. 영화는 1910년대와 1920년대 모더니즘이 격렬히 태동하던 시기에 성장하였으며 이 시기에 프랑스, 독일, 소련의 소규모 아방가르드 모더니즘 영화가 주목을 받았다. 하지만 이러한 아방가르드 영화는 1930년대 유성 영화 시대가 도래하면서 찾아보기 힘들게 되었다가 1950년대 (주로 뉴욕과 샌프란시스코에서) 매우 제한적인 범위에 국한된 예술 그룹들에 의해 다시 활발하게 제작되었다. 역설적이게도 1960년대 도도한 예술적 모더니즘의 흐름이 영화로 유입되는 것을 막은 것은 바로 영화가 기존에 없던 새로운 것이라는 사실 때문이었다. 문학에서의 조이스의 모더니즘, 회화에서의 피

카소의 모더니즘, 음악에서의 스트라빈스키의 모더니즘은 이전부터 이어져 내려와 친숙한 예술적이고 문화적인 형식이 존재한다는 것을 전제로 이에 반발하는 과정에서 등장하였지만, 영화에서는 이와 같은 지배적인 형식이 존재하지 않았다. 영화가 기본적으로 (내러티브의 전개에서부터 풍부한 교향악적 음악에 이르기까지) 19세기적인 예술 형식의 총합으로서 본연의 입지를 확고히 하고 난 다음에야 이에 대한 반발로서 이러한 형식에 의문을 제기하고 영화가 세계라며 보여주는 것의 프레임 바깥으로 영화 관객을 데리고 나갈 수 있게 되었다.

장르 영화의 귀환

새로운 영화가 예전 영화를 파괴한 것은 아니었지만 변화시키기는 하였다. 인기를 모으던 장르는 1960년대의 혼란 속에서도 대부분 살아 남았으나 그 성격에 변화가 일어났고 장르 간의 경계가 흐릿해졌다. 제작되는 뮤지컬의 수는 급격히 줄어들었고 서부 영화 또한 마찬가지였다 (1970년대 서부극이 다시 부흥기를 맞이하기는 했으나 1960년대 세르지오 레오네를 위시한 여러 감독들이 만든 이른바 ‘스파게티’ 서부극의 영향으로 인해 전통 서부극의 가치가 급진적으로 전복된 후였다). 공포 영화는 영국과 이탈리아, 미국에서 계속해서 인기를 얻었으나 긴장을 조성하는 공포 영화의 기법은 이제 다른 장르에서도 매우 흔하게 사용되기 시작하였다. <쥬스>의 예를 들어보자. 이 영화는 대부분의 기존 영화 장르에서 흔히 사용되는 표현 방식을 사용한다는 점에서 분명 장르 영화이다. 하지만 <쥬스>는 실제로 어떤 장르에 속한 영화인가? 모험 영화인가, 많은 면에서 서부 영화와 더 비슷하지 않은가? 아니면 스피버그의 초기작 <결투>처럼 기본적으로 공포 영화이되, 상어가 상어 사냥꾼들뿐만 아니라 사회 전체의 질서를 위협하는 초자연적 적에 준하는 것으로 등장하는 영화라고 볼 수도 있지 않을까? SF 영화에서도 존 카펜터(John Carpenter)의 영화(<뉴욕 탈출(Escape from New York)>, 1981)에 등장하는 적처럼 공포 장르에 속하는 영화에서 등장하던 적과 성격이 혼합된 적이 나타나는데,

이 적은 초자연적인 존재라기보다는 기술이 탄생시킨 존재이다. 하위 장르가 발전하면서, 공포 장르에 언제나 잠재되어 있던 여성에 대한 폭력이 1980년대에 짧고도 불쾌한 인기를 누렸던 ‘슬래셔(slasher)’ 영화에서 노골적으로 드러났다.

범죄 영화 장르 (또는 그런 장르들) 또한 1970년대 이후 변화를 겪었다. 범죄는 서사적 이야기에서 매우 보편적인 주제이기 때문에 온전히 범죄의 발생과 그 해결만을 다루는 영화 장르가 존재한다거나 실제 기존 범죄 영화 장르에 딱 들어맞지 않는 영화에서 범죄가 자주 등장한다는 사실이 조금도 놀라운 일은 아니다 (안토니오니의 1950년 영화 <어느 사랑의 연대기(Chronicle of a Love Affair)>나 브레송의 1959년 영화 <소매치기(Pickpocket)>가 적절한 예가 될 터이나 그 밖에도 무수히 많은 사례가 있다.) 범죄의 양상은 매우 다양하고 범죄 그 자체가 끊임없이 변화하는 현상이므로, 1920년대와 1930년대의 갱들 간의 전쟁을 다룬 영화에서부터 2000년대의 금융 범죄와 사이버 범죄를 다룬 영화에 이르기까지, 영화 속에서 범죄는 시간대에 따라 달리 발생하는 다양한 측면에 중점을 두고 있다.

하지만 1960년대 이후 범죄 영화 장르에서 발생한 가장 중요한 변화는 내용이 아니라 형식에 관한 것이었고, 그것도 하나의 정형화된 장편 영화로서의 형식이었다. 1940년대 즈음하여 프랑스로서 검다는 뜻의 느와르에서 흑백 영화 시절을 연상시키는 이름을 빌려온 ‘필름 느와르(film noir)’라는 영화 제작 방식이 유행하였다. 영화학자 제임스 네어모어(James Naremore)가 이 주제를 다룬 자신의 책에서 언급한 바와 같이, 이 현상은 개념적으로든 역사적으로든 포괄적으로 정의 내릴 수 없는 것이다. 하지만 한 가지만큼은 시간이 지나도 필름 느와르에서 바뀌지 않았다. 주제와 관련된 요소로서 팜 파탈(femmes fatales)과 사회를 위협할 정도로 만연한 부패가 배경으로 등장하여야 할 뿐만 아니라 ‘느와르’ 영화는 반드시 흑백으로 촬영되어야 했다. 1950년대에 느와르 스타일이 사라진 이유는 범죄나 범죄자의 유형이 변했기 때문이 아니라 할리우드에서 시작되어 다른 곳으로도 퍼져 나간 컬러 촬영이 보편화되었기 때문이다. 뮤지컬 영화가 재빨리 컬러를 수용했던 것에 비

해, 범죄 영화는 더 이상 거부할 수 없는 순간이 올 때까지 컬러 촬영을 거부했다. 1960년대 중후반에 이르러 더 이상 컬러 영화라는 시대적 흐름을 피할 수 없게 되었을 때 범죄 영화는 더 이상 느와르가 아니었다. 극장용 영화가 아니라 TV 범죄 시리즈를 통해서 21세기에 느와르 영화가 다시 등장하였다. 느와르의 재등장은 적어도 부분적으로는 1939년 영화 <새벽>이나 1944년의 <이중 배상(Double Indemnity)>에서 볼 수 있었던 것처럼 시선을 사로잡는 검정색과 흰색, 그리고 음영을 표현할 수 있는 회색으로 구성된 색 조합을 뒤늦게나마 촬영감독들과 기술자들이 만들어 내는 데 성공했기 때문이다.

현대 영화의 다양성

비록 현대 영화의 모든 스펙트럼을 여러분이 사는 곳의 극장에서 언제나 접할 수 있는 것은 아니지만 현대 영화의 폭은 무척 넓다고 할 수 있다. 로맨틱 코미디가 됐건, SF 스펙터클 영화 내지는 저 멀리 떨어진 곳의 발리우드 스타일의 춤추고 노래하는 화려한 오락물이 됐건, 한 쪽 편에는 엄청나게 많은 수를 차지하는 일반적인 장르 영화가 있다. 그리고 다른 한 편에는 장르 영화의 형식을 느슨하게 따르고는 있지만 다양한 방식으로 그것을 변주하는 영화들도 있다. 코엔 형제의 영화들(아마도 <위대한 레보스키(The Big Lebowski)>(1998)가 가장 유명한 예일 것이다) 모두가 이러한 경향이 있다. 그리고 어떠한 장르에도 속하지 않지만 전체적인 맥락에서 봤을 때, 오랜 세월에 걸쳐 확립되었으며 이야기 구조를 가졌거나 연극적 요소를 가진 대부분의 예술 형식에 흔히 등장하는 관습적 틀에 기대어 만들어진 영화들이 있다. 또한 1960년대 등장했던 새로운 영화를 떠올리게 하는 영화들도 있다. 미국의 독립영화감독 리처드 링클레이터(Richard Linklater)의 작품들이 그러한데, 특히 그의 <비포 선라이즈(Before Sunrise)>(1995), <비포 선셋(Before Sunset)>(2004), 그리고 <비포 미드나잇(Before Midnight)>(2013) 삼부작은 유럽 및 여러 다른 지역에서 저예산으로 제작된 다른 많은 영화들처럼 이러한 느슨한

범주에 포함된다고 볼 수 있다.

마지막으로 보다 극단적인 방향으로 나아가면, 그들이 하는 작업의 일관성은 천차 만별이지만 영화의 범위를 미지의 영역인 기존의 경계 밖으로 확장시키거나 또는 반대로 안으로 파고들어 현재 삶을 영위하며 살아가는 사람들의 기록으로서 그리고 시간과 공간의 예술로서 영화가 과거에 잃어버린 운명적인 역할과 새롭게 조우 하기 위해 나아가는 반항적인 영화감독들을 볼 수 있다.

1995년 덴마크에서 영화감독들이 모여 결성한 작은 그룹에서 토마스 빈터베르크(Thomas Vinterberg)와 라스 폰 트리에(Lars von Trier)의 주도 하에 ‘도그마 선언(Dogme manifesto)’을 발표하였다. 이 선언에서 이들은 현대 장르 영화들이 날조하는 싸구려 환상을 맹렬히 비판하고 영화는 어떤 것이 됐건 관객을 속이는 촬영을 멈추어야 한다고 주장하였다. 관객들이 언제나 무엇을 보고 있는지 정확히 알 수 있어야 하며 그들이 보고 있는 것이 영화라는 사실을 분명히 알 수 있도록 카메라를 손으로 들고 찍어야 하고 배우/등장인물은 카메라 앞에서 연기를 펼치고 있다는 사실을 명백하게 표현하여야 한다고 강조하였다. 도그마 그룹은 자신들이 정한 원칙을 그리 오래 지나지 않아 포기해 버렸다. 특히 폰 트리에에 그가 추구 하던 목표 즉, (2011년 영화 <멜랑콜리아(Melancholia)>에서 보여준 것처럼) 극단 적인 상황 속에서 인간적 진실이 드러나는 것을 표현하는 데 있어서 자기가 완성 에 일조했던 규칙을 엄격히 고수하는 것이 최선의 방법은 아니라는 사실을 깨달았다. 도그마 선언은 당시 상당한 충격을 불러 일으켰으나, 영화 미학에 엄청난 변화를 가져왔기 때문이라기보다는 선언에 따라 제작된 영화의 내용이 충격적이었기 때문에 발생한 현상에 더 가까웠다.

도그마 95 선언은 큰 관심을 받았으나 기본적으로 덴마크 한 나라에만 국한된 관심이었으며 그나마 그리 오래가지도 못했다. 반면 ‘슬로우 시네마(slow cinema)’

라고 알려지게 된 어떤 경향(그림 7 참조)은 엄청나게 널리 확산되었으며, 세계 도처에서 제작되었고, 그 결실이 드러나는 것도 매우 느렸다. 이러한 경향(이는 운동이라고 하기는 어렵다)과 관련이 있는 예술가로 특히 태국의 아피차퐁 위타세라쿤(Apichatpong Weerasethakul), 헝가리의 벨라 타르, 벨기에와 프랑스에서 활동했던 샬탈 애커만(Chantal Akerman), 그리고 미국의 제임스 베닝(James Benning)을 들 수 있다. 이들이 공유하는 한 가지 목표가 있다고 한다면, 영화를 존재하게 하는 혹은 존재하게 할 수 있는 가장 기본적인 실체로서가 아니라 인물의 행동과 플롯을 진행시키기 위한 매개체로서 시간성을 영화에 복원하는 것이었다. 비록 슬로우 시네마가 분명히 통상적인 영화보다 느리게 진행되는 것은 사실이지만, 슬로우 시네마가 다루고자 하는 것은 그저 단순한 느낌이 아니라 시간의 흐름이며 이들 영화에서는 거의 언제나 높은 밀도로 압축된 시간이 흘러간다.



그림 7. 느린 마술적 리얼리즘. 아피차퐁 위타세라쿤의 <영클 분미(Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives)>(2010)

하지만 역사가의 관점에서 봤을 때, 슬로우 시네마는 슬로우 시네마라는 이름으로 제작되는 영화 그 자체에는 그리 큰 관심이 없고 지난 반세기 이상의 시간을 거쳐 영화가 어떻게 진화해왔는가를 이야기해야 한다는데 더 큰 관심을 가지고 있는 것처럼 보인다. 몇몇 슬로우 시네마는 극장에 가서 관람하는 것보다는 아마도 아트 갤러리의 열린 공간이나 집에서 감상하는 게 더 적합해 보이는 딱히 몰입이 필요하지 않는 형태로 공개되곤 한다. 슬로우 시네마의 계보는 풍부하고 다양하다. 무엇이 오늘날의 슬로우 시네마에 영향을 끼쳤는가 하는 점이 인식되었건 인식되지 않았건 간에 그 영향은 영화의 역사를 살펴볼 때 모든 곳에서 찾아볼 수 있다. 바쟁이나 지그프리트 크라카우어(Siegfried Kracauer)와 같은 이론가들, 1920년대의 로버트 플래허티(Robert Plaherty)와 칼 테오도르 드레이어(Carl Theodor Dreyer), 1930년대부터 1950년대의 오즈 야스지로, 1960년대 이후의 미켈란젤로 안토니오니, 아녜스 바르다, 장-마리 스트로브, 다니엘 위예, 그리고 자끄 리베트에 이르기까지 다양한 감독들로부터, 그리고 주류 영화계와는 동떨어져 활동했던 앤디 워홀(Andy Warhol)을 위시한 전후 미국 아방가르드 운동의 주역들 모두가 슬로우 시네마에 영향을 미쳤다. 이러한 계보는 매우 복잡하여 구분하기 쉽지 않다. 만약 빔 벤더스(Wim Wenders)가 1970년대에 만든 영화가 슬로우 시네마에 영향을 미쳤다고 얘기할 수 있으려면 오즈와 안토니오니의 영화 역시 빔 벤더스의 영화에 영향을 미쳤음을 인정해야 할 것이다. 하지만 전체적으로 모든 상황을 고려해 봤을 때 영화란 드라마나 이야기를 따라 펼쳐지는 행위가 필요하다는 이유로 언제나 이에 구속되는 것은 아니라는 점은 명백하다. 거의 아무 일도 일어나지 않거나, 무슨 일이 일어난다 해도 극의 구성에 최소한으로만 반영되거나, 혹은 시간은 계속해서 흐르지만 아무 일도 '일어나'지 않는 멈춤의 순간에 따라 배치된 행위들로만 구성된 영화는 언제나 있어 왔다. 비록 분명히 보다 흥미로운 방식으로 관객에게 다가가는 영화들이 이들을 변방으로 밀어낸다 하더라도 말이다.

슬로우 시네마는 관객들에게 세계에 대해서나 혹은 슬로우 시네마나 다른 형식의 영화를 통해서 세계가 재현되는 방식에 대해 생각할 기회를 제공한다. 다른 영화가

슬로우 시네마를 대체하는 일은 일어나지 않을 것이며, 슬로우 시네마의 존재 자체
야말로 영화의 형식이 얼마나 다양할 수 있고 그 다양한 형식을 통해 무엇이 제공
되어야 하는가에 대한 증거가 된다.

5 장

영화와 바깥 세계

그 변화가 언제나 좋은 쪽으로만 이루어졌던 것은 아니지만, 영화가 성장한 세계는 끊임없이 변화하는 곳이었다. 영화 그 자체의 구성 요소 중 하나인 기술적 변화가 일어났고, 세계 질서에 변화를 가져오는 전쟁과 혁명이 발발하였다. 제국들은 흥망성쇠를 거듭했다. 전 세계의 수많은 사람들이 국제적 자본주의에 혹은 좀 느슨하게 말하자면 ‘현대성’의 궤도에 진입함에 따라 사회적 변화가 일어남과 동시에 인구 구성에 있어서도 변화가 발생하였다.

영화는 이러한 변화들을 기록하고 반영하였으나, 영화 역시 변화를 겪었을 뿐만 아니라 이러한 변화에 대응하여 변화해야만 했다. 한쪽 끝에서는 전쟁이나 혁명 같은 외부적인 요인이라 할 수 있을 만한 것들이 영화에 변화를 가져왔다. 다른 쪽 끝에서는 외부로부터의 뚜렷한 자극 없이 영화 그 자체의 내부적 역학이 작동한 결과 변화가 일어났다.

세상이 영화 혹은 장차 영화가 될 것을 형성하였을 뿐만 아니라, 영화 또한 세상을, 적어도 우리가 상상하기에 세상이 어떠한 모습이어야 하는지를 형성하는데 중요한 역할을 하였다. 맨 처음 영화는 그저 세상에서 일어나는 사건을 기록할

뿐이었지만, 나중에는 사건을 표현하는 매개체가 되었고, 그 뒤에는 사건을 표현하는 것에 그치지 않고 재구성하는 단계로 나아가 세계를 어떻게 바라볼 수 있는지 그리고 세계가 어떻게 작동하는지에 대하여 상반되는 관점을 제공했다.

검열과 공공 영역

영화는 빠른 속도로 보급되었지만 세상은 아직 받아들일 준비가 되어 있지 않았다. 보급 초기부터 영화는 오락거리를 제공하고 심지어 유용한 정보를 전달하기도 했지만 영화는 매우 위험하다는 인식 또한 널리 퍼져 있었다. 1905년경에 미국을 포함한 여러 나라에서 니켈로디언 및 극장이 우후죽순 생겨나자 여기서 상영되는 영화에 대한 우려의 목소리가 나타나기 시작하였다. 처음에는 영화가 상영되는 환경이 도마 위에 올랐다. 영화 상영 허가는 지역 당국의 관할 사항이었다. 가장 큰 이슈는 안전, 특히 화재 발생의 위험이었다. 하지만 당국은 영화가 상영되는 장소인 어둡고 사람이 많이 모이는 곳에서 일어나는 무질서하고 부적절한 행동 또한 염려하였으며, 상영되는 영화의 내용에 대해서도 점차 우려를 표명하였다. 스트립쇼나 선정적인 보드빌 공연 요소가 등장하는 특별한 경우를 제외하면, 처음에는 영화 자체를 대상으로 하는 공식적인 검열은 없었다. 사실상 영화에 대한 사전 심사는 상영업자들이 요청하였는데, 실제로 보지 못하고 구입한 영화가 자국의 민감한 정서에 저촉되어 예기치 못하게 고발되는 위험과 맞닥뜨려야 했기 때문이었다. 미국과 영국에서 영화 업계는 대중의 우려를 불식시키고 한번 개봉한 영화는 어디서 다시 상영하든 문제가 발생하지 않도록, 1910년대에 공공기관에 준하는 성격을 가진 검열위원회를 설치하였다.

1914년 전쟁이 발발하면서 많은 유럽 국가들이 미국과 영국의 예를 따랐으나,

이들 국가에서는 공중도덕 뿐만 아니라 대중의 정서를 보호하기 위해 각국 정부가 주도적으로 나섰다.

전쟁이 끝난 후 몇몇 국가 검열 제도가 대부분의 유럽 국가에서 일반화되었으나, 영국과 미국에서는 영화 업계가 영화 산업을 자율 규제하면서 정부의 개입을 막으려는 시도 또한 계속 이루어졌다. 영국에서는 영국영화검열위원회(the British Board of Film Censors)가 1912년에 독립 기구로서 공식적인 승인을 받았다 (이 지위는 오늘날까지 유지되고 있으나 1984년에 ‘검열’이라는 단어가 ‘분류’로 바뀌면서 위원회가 다루는 범위가 영화 뿐만 아니라 비디오로까지 확대되었다). 미국에서는 법률적 근거가 전혀 없는 검열위원회가 전쟁 전에 설립되었다. 이 위원회는 그저 명목상의 검열기구여서 영향력이 없다는 것이 드러나자 곧 관심 밖으로 밀려났으며, 위원회가 사라지면서 남긴 공백은 상당한 시간이 지나서야 회복될 수 있었다.

전쟁이 끝나고 얼마 지나지 않아, (당시 완전히 자리 잡은) 할리우드는 도덕성과 관련된 일련의 스캔들로 커다란 소동을 겪었다. 이러한 소동은 세실 B. 데밀(Cecil B. DeMille)의 <아내를 바꾼 이유는?(Why Change Your Wife?)>(1920)같은 영화와 스타들의 개인적인 (하지만 대중에게 알려질 대로 알려진) 생활이 물어뜯기 좋아하는 언론에 기삿거리로 오르내리고 종교 단체들이 연합 캠페인을 벌여 할리우드의 도덕성을 규탄하면서 촉발되었다. 할리우드의 평판이 추락하면서 수익에도 위협이 되자, 영화 업계는 1922년 공화당 정치인 윌 헤이스(Will Hays)에게 새로 만들어진 무역 관련 기구 (나중에 미국 영화 협회(Motion Picture Association of America, MPAA)로 이름을 바꾼) 영화 제작 배급자 협회(Motion Picture Producers and Distributors Association, MPDDA)의 회장직을 맡아 달라고 요청하였다. 수년 동안 이런 방식으로 일이 진행된 결과, 헤이스 코드(Hays Code)라는 이름으로 더 잘 알려져 있는 영화 제작 규약(Production Code)이 만들어졌다(그림 8).



그림 8. 구스타프 마하티(Gustav Machatý)의 1933년 영화 엑스티시(Extase)에서 헤디 키슬러(Hedy Kiesler)((헤디 라마르(Hedy Lamarr))가 등장하는 장면. 유럽에서는 상영할 수 있었으나 미국에서는 금지되었다. 미국으로 이주한 뒤, 헤디 키슬러는 이 영화를 숨기려 했으나 실패하였다.

이 규약은 주로 극단적인 성적 결벽주의를 추구한 것으로 유명해졌고, 린다 윌리엄스(Linda Williams)가 말한 것처럼, 연인들은 ‘욕 한마디 내뱉지 않고 싸우며, 잠자리를 갖지 않고 아기를 갖는’ 세계를 만들어냈다. 사실 겉으로 드러난 성적 결벽주의는 순진한 관객을 보호하다는 명목으로 설치된 위장이었고, 영화 제작 규약은 세상물정에 밝은 관객들이라면 규약에 따라 가려진 것이 무엇인지 언제나 알아차릴 수 있게 고안된 것이었다. 예를 들어 이 세속적인 관객들은 <역마차>에 나오는 술집은 사창가임을 알 수 있었고, <명탐정 필립(The Big Sleep)>(1946)에 나오는 서적상이 포르노 판매업자이며 그것도 아마도 (공식적으로는 금기시되는 주제인) 동성애자임을 알 수 있었다. 따라서 영화

업계는 잠재적인 고객층을 최대한 늘려 나감과 동시에, ‘성인’ 영상물과 같은 작품에 대해 어떤 식으로든 나이 제한을 가해야 한다는 요구가 영국과 미국에서 등장하기 시작하고 있을 때 이를 회피하는 전략을 구사하면서 이익을 극대화할 수 있었다.

영화 제작 규약이 추구하는 주된 목표는 언제나 경제적인 것이었다. 규약 자체가 (보수적인) 공공의 이익을 위한 자발적인 자기 규제 결의라고 선언하기는 했지만, 리차드 몰트비(Richard Maltby)의 표현을 빌리자면, 규약은 사실 일종의 ‘시장 검열’로서 검열 당국이 따로 관심을 갖지 않게끔 제작 규약 위원회(Production Code Administration, PCA)의 심의를 통과할 수 있을 만한 영화만 제작하기 위해 동원된 정교한 메커니즘이었다.

시작 과정에서 발생한 여러 가지 오류를 수정하고 기나긴 협상을 거친 끝에, 제작 규약의 첫 번째 안이 1930년에 제정되었고 1934년에는 최종안이 시행에 들어갔다. 동조음이 도입됨에 따라 국내 검열 당국의 요구에 맞춰 필름에 가위질을 해 잘라내는 일은 훨씬 어려워졌고, 영화 업계로서는 자국에서든 외국에서든 아무 문제 없이 검열을 통과할 수 있도록 영화를 제작하는 것이 필수적인 일이 되었다. 영화 제작자들은 마지못해 이런 방침에 동의하기는 했지만, 그렇다고 제작 규약 집행기구의 눈을 피해 계속해서 영화를 몰래 반출시키려는 시도가 아예 없었던 것도 아니었다

유럽 대륙과 일본은 상황이 달랐다. 검열은 국가에 의해서 시행되었고 종종 노골적으로 정치적 성향을 드러냈는데, 특히 독재 국가와 전체주의 국가에서 이런 경향이 두드러졌다. 이들 국가는 미국식 사전 검열 제도를 채택하여 시나리오 단계에서부터 검열을 시행하였으며 그 결과 완성된 영화에 대하여는 상대적으로 검열이 거의 실시되지 않았다. 스웨덴이나 프랑스, (1945년 이후의) 이탈리아 같은

보다 다원주의적인 국가에서는 영화 제작자들이 외설, 신성 모독, 더 나아가 국가 위신을 추락시킨다는 이유로 고발당하거나 상영 허가를 받지 못할 지도 모른다는 위험을 무릅쓰지 않아도 되었기에 영화를 제작하거나 공개하는데 있어 더 넓은 운신의 자유를 누렸다. 전반적으로 스웨덴은 성에 대해 비교적 너그러웠으나 폭력에 대해서는 매우 비판적인 태도를 취하였다. 전후 이탈리아에서는 좌파라고 알려진 영화감독들이 만든 영화를 정치적인 동기에 따라 기소하는 경우가 상당히 빈번했는데, (스스로 고백하기를 열치기 공산주의자이며 무신론자이고 동성애자인) 파졸리니가 이 반동적인 열정의 주요 타겟이 되었다. 프랑스에서는 알제리 전쟁이 특히 민감한 소재였기 때문에 고다르의 <작은 병정(Le Petit Soldat)>은 전쟁이 거의 끝나가던 때인 1961년에 상영 금지 처분을 받았으며, 전쟁이 끝나고 4년이 지난 시점인 1966년에도 질로 폰테코르보(Gillo Pontecorvo) 감독의 이탈리아-프랑스 합작 영화, <알제리 전투(The Battle of Algiers)>는 프랑스 당국에 의해서 상영 허가를 받지 못해 5년 동안 공개될 수 없었다.

1960년대 후반 정교한 검열 체계가 붕괴하기 시작하였다. 전체적으로 봤을 때 서구 사회의 여론은 개방을 포용하는 쪽으로 뚜렷이 변화하였고 특히 성을 다루는 경우 이런 태도가 더욱 두드러졌다. 미국에서 PCA는 MPAA의 회원인 영화사에서 제작하거나 배급하는 영화만 공식적으로 다루었기에, 이제 독립 배급업자들은 위험을 감수하기만 한다면 자유롭게 미국 시장에서 차츰 기반을 다져가기 시작하고 있던 위험한 외국 영화들을 배급할 수 있었다. (PCA 제도의 허점을 틈타 로셀리니의 <기적(The Miracle)>이 개봉하고 난 뒤, 1951년 미국 연방 대법원이 영화도 수정 헌법 제1조의 보호를 받는다는 판결을 내린 덕분에 가능해졌다.) 1966년 MPAA의 새로운 회장 자리에 오른 잭 발렌티(Jack Valenti)는 규약집을 폐기하고 PCA에서 권위적인 성격을 덜어냈다. 영화사들은 PG(보호자의 지도 요구) 혹은 R(제한상영가) 등급처럼 나이에 따른 등급제를 적용할 수 있게 되었으며, 성인이나 나이가 든 10대 청소년들이 기존의 낡은 영화 제작 규약이 적용되었더라면 통과되지 못했을 영화를 볼 수 있는 길이 열렸다. 이 조치로 인해 이미 여러 유럽 국가들이 수립했던 검열 규칙과 미국의 검열 관행이 일치하게

되었다. 비록 각 나라에 어떤 검열제도가 가장 적합한지에 대해서는 의견이 계속해서 나뉘고 있지만, 이 새로운 검열 제도가 조금씩 변형되어 국제적인 표준이 되었으며 1980년대에 이르면 홈 비디오에 대해서까지 적용 범위가 확대되었다.

그렇다고 검열이 완전히 폐지된 것은 아니었다. 정부와 지역 당국이 권한을 행사하는 일은 점점 더 줄어들었지만 여전히 등급위원회의 결정을 뒤엎을 수 있는 권한을 가지고 있었다. 1970년대 중반에 이르러 서구 국가에서는 정치적인 검열이 거의 자취를 감췄으며 (하지만 중국과 인도에서는 여전히 강력한 검열이 시행되고 있다), 주로 성과 폭력(특히 이 둘이 결합된 경우)만이 검열과 관련하여 논란이 되고 있다. 그러나 1970년대 두 편의 영화가 당국이 어디까지 용인할 수 있는지 시험하는 사건이 벌어졌다. 이 두 편의 영화는 바로 파졸리니가 마지막으로 완성 시킨 영화인 1975년 작품, <살로 소돔의 120일(Salò, or the 120 Days of Sodom)>과 오시마 나기사가 그다음 해에 발표한 <감각의 제국(愛のヨリダ)>이다. 포르노라는 단어의 일반적인 정의에 비추어 봤을 때 두 영화 모두 포르노가 아니었으나, 성적으로 매우 노골적인 장면이 등장한 탓에 오랫동안 여러 국가에서 상영이 금지되었으며 미국과 영국에서는 20년도 더 지난 뒤에야 간신히 무삭제 상영이 허용되었다.

정치, 혁명, 그리고 전쟁

1960년까지 혹은 그 무렵의 ‘고전’ 시기 할리우드 영화 중 정치색을 노골적으로 드러내는 영화는 거의 없었다. 하지만 할리우드 영화는 지금도 그러하듯이 그 당시에도 매우 이념적이어서 영화 제작 규약이라는 필터에 걸러져 합의가 이루어진 일련의 가치를 영화 속에 투영하였다. 1930년대 내내 할리우드는 그저 해외 시장을 잃을까 걱정하여 세계정세와 연관된 내용을 영화에 담는 것을

피하였다. 미국이라는 나라 자체가 다른 곳에서 이주해 온 사람들이 가득한 다원주의 국가로 묘사되었다. 미국으로 건너온 이민자들은 이제 모두 동등한 미국인으로서 (구체적으로 명시되지는 않지만) 이민자들 자신이나 그들의 부모 또는 조부모가 처음 떠나왔던 곳보다 훨씬 좋은 나라인 평화롭고 사회적으로 이동이 활발한 민주주의 사회에서 살고 있는 것으로 묘사되었다. 사회 체계는 기본적으로 정의로웠으며 (채플린만이 그렇지 않다는 의견을 홀로 제시하였다), 프랭크 카프라(Frank Capra)의 영화 <천금을 마다한 사나이(Mr. Deeds Goes to Town)>(1936)에서 볼 수 있는 것처럼 어떤 시스템이 있다고 할 때 평범한 사람이 그것을 거스르는 일도 가능했다. 백만장자와 결혼하기만 한다면 평범한 소녀도 기회를 가질 수 있었다. 이런 목가적인 환상은 미국 관객들에게 커다란 위안을 주었고 사회 체계가 명백히 정의롭지 않은 나라에 사는 사람들에게도 마찬가지로 매력적으로 보였다.

비록 급진적이지는 않았지만, 미국이 2차 세계 대전에 참전함으로써 상황이 변하였다. 존 포드와 존 휴스턴(John Houston) 같은 감독들은 입대하여 전쟁이 어떠한 것인지 직접 경험했으며, 미 국무부와 국방부는 전시 상황에서 영화가 어떤 식으로 제작되어야 하는지 지침을 내리는 데 관여하기 시작했다. 전쟁이 끝난 후 상무부 또한 할리우드가 잃어버린 시장을 되찾는 데 있어 주된 역할을 했다. 냉전 또한 영향을 미쳤다. 냉전으로 인해 공산주의자들이 판에 박힌 악당으로 등장하는 영화가 제작되었을 뿐만 아니라 스튜디오는 골치 아픈 좌파 인물들을 스튜디오에서 내쫓기 위해 기꺼이 하원 비미(非美) 활동 조사위원회와 협력하였다. 이것은 정부로부터의 독립과 중립을 추구한다는 영화 업계의 주장을 무색하게 만드는 부끄러운 사건이었다. 그러나 일단 전쟁이 끝나자마자 야기된 혼란 상황이 진정된 후, 할리우드는 정치색을 띠지 않는다는 입장으로 돌아갔다. 소재로 삼기에 과거에 벌어졌던 전쟁이 현재 진행중인 전쟁보다 훨씬 안전한 소재였다.

1950년대에 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrick)이 감독한 위대한 반전 영화

<영광의 길(Paths of Glory)>(1957)이 선보였고, 그레이엄 그린(Graham Greene)의 소설 『조용한 미국인(The Quiet American)』을 각색한 조셉 맨키위츠(Joseph Mankiewicz)의 1958년 영화에서는 인도 차이나 분쟁이 등장하였다. 하지만 1960년대 후반과 1970년대 초반 내내, 할리우드는 전쟁 그 자체이든 점점 커져가는 반전 시위든 간에 베트남 전쟁과 관련된 것이라면 무엇이든 멀찌감치 거리를 뒀다. 할리우드는 베트남전과 마찬가지로 인종 간의 관계라는 문제에 대해서도 적당히 얼버무리는 태도를 취하면서, 중산층 흑인 관객들을 달래기 위해 시드니 포이티어((Sydney Poitier)가 출연한 스탠리 크레이머(Stanley Kramer)의 <초대받지 않은 손님(Guess Who's Coming to Dinner)>(1967)에 호의적이지만 위협적이지 않은 미국 흑인의 이미지를 등장시켰다. 물론 이는 1915년에 만들어진 그리피스 영화 <국가의 탄생>에서 드러난 끔찍한 인종차별주의와 양차 대전 사이 기간 동안 흑인을 판에 박힌 모습으로 무신경하게 묘사하던 것에 비하면 놀라운 발전이었다. 그렇다 하더라도 이 시기 할리우드 영화는 그 당시에 이상스러우리 만치 미국 사회에 영향을 미치는 실제 갈등과는 동떨어져 있는 것으로 보였다.

격렬한 전쟁이 야기한 극심한 어려움을 겪고 있던 나라들의 사정은 미국과 같이 전쟁의 진행이나 그 결과에 의해 크게 영향을 받지 않은 국가들의 상황과는 매우 달랐다. 그 결과 세계에서 가장 큰 규모를 가진 미국 영화의 역사는 엄청난 격변을 겪었던 국가들이 걸어야 했던 길과는 다르게 덜 고통스러웠다. 그리고 고통을 겪었던 나라들은 자신들이 경험했던 격변을 자기네 역사를 전하는 방식에 반영시켰다. 비록 미국 영화가 빼어난 수준으로 올라간 것이 부분적으로는 1차 대전의 결과에서 연유한 것이지만, 그 뒤에 이어진 미국 영화의 발전에 있어서는 대부분의 경우 수천 마일이나 떨어진 곳에서 발생한 커다란 재앙 같은 사건들보다는 미국 내에서 서서히 전개된 사회적이고 인구학적 변화가 훨씬 더 큰 결정 요인으로 작용하였다. 1918년 이후의 할리우드 영화의 모습을 형성시킨 영화 외적 요소들은 금주법, 할리우드 내부에서 벌어진 소위 비행행위를 둘러싼 도덕적 혼란, 사회적 및 인종적 긴장, 여성의 지위 변화 그리고 성 풍속의 변화와 같은

사건들이었다.

이와는 대조적으로 러시아 영화의 역사는 1917년 혁명의 중요한 역할과 1990년 무렵 1917년 혁명의 좌절이 끼친 영향을 빼놓고는 이야기할 수 없다. 또한 유럽과 아시아 영화의 역사를 말하고자 한다면, 전쟁 전의 파시즘부터 전쟁 그 자체와 전후의 식민지로부터의 해방, 그리고 냉전에 이르기까지 2차 세계 대전을 둘러싸고 벌어진 복잡한 사건들을 제외시킬 수는 없다.

1917년 혁명 이후 전쟁 전 러시아 영화를 이끌던 주요 인물들이 일제히 러시아를 떠났는데 주로 프랑스가 목적지였다. 세르게이 에이젠슈타인, 프세볼로트 푸도프킨(Vsevolod Pudovkin), 일랴 트라우베르그(Ilya Trauberg), 그리고 선구적인 다큐멘터리 감독이었던 지가 베르토프(Dziga Vertov) 같은 아방가르드 모더니스트들이 떠난 사람들의 자리를 차지했다. 새롭게 등장한 이 감독들은 함께 완전히 새로운 영화를 창조하였다. 그러나 1930년 무렵 이후로 스탈린주의자들의 탄압을 받아 이 새롭고도 혁명적인 영화는 단명하고 말았다. 하지만 더 이상 만들어지지 않음에도 불구하고, 이 새로운 영화는 서구의 정치 및 예술 집단에 계속하여 강력한 영감을 제공하였다. (지금도 여전히 그러하지만) 에이젠슈타인은 거의 신격화되다시피 한 인물이었으며, 1968년에 장-뤽 고다르가 ‘지가 베르토프 그룹’이라고 알려진 집단에 참여하였을 때 그 이름을 기억하는 사람도 거의 없던 베르토프에게 갑작스러운 영광의 순간이 찾아왔다.

주로 유럽에서 1차 세계 대전이 일어났고 중동의 일부 지역도 전쟁에 휘말렸다. 그러나 2차 세계 대전은 진정한 의미에서의 세계적인 전쟁으로, 1931년에 일본의 만주 침공을 계기로 아시아에서 시작되었으며 1949년이 되어서야 아시아에서 중국 공산당이 승리를 거두고 유럽에서는 그리스에서 빨치산 공산주의자들을 몰아내면서 막을 내렸다. 당연하게도 이 모든 중대한 사건들이 직접적으로든

간접적으로든 세계 영화에 엄청난 영향을 끼쳤으며, 이 사건들이 남긴 파문은 결코 예측할 수 없는 것들이었다.

유럽에서는 1933년 1월 나치가 독일의 정권을 장악함으로써 전쟁의 서막이 올랐다. 몇 달이 지난 후 독일의 가장 큰 영화 스튜디오인 우파(Ufa)가 모든 유대인 직원들을 해고했고, 그들 중 많은 수가 숨거나 망명해야 해야만 했다. 우파 스튜디오가 요제프 괴벨스(Joseph Goebbels)의 통제 아래 들어가면서 많은 뛰어난 인재들이 우파를 떠났고, 한때 위대했던 독일 영화는 평범하기 그지없는 선전용 영화를 만드는 곳으로 전락하고 말았다. 한편 유대인들과 나치의 용의선상에 오른 인물들은 미국으로 직접 가든가 프랑스를 경유해서 가든가 해서 서구로 도망쳤다. 할리우드는 이 대량 탈출사태의 가장 큰 수혜자였다. 1941년 독일이 유럽 대륙의 3분의 2를 점령했을 때, 유럽 영화계의 뛰어난 인물들 대부분이 캘리포니아에 망명 중이었다. 이 인물들의 리스트에는 프리츠 랑, 오토 프레밍거, 더글러스 서크(Douglas Sirk), 로버트 시오드막(Robert Siodmak), 칼 시오드막(Carl Siodmak), 에드가 G. 울머(Edgar G. Ulmer), 빌리 와일더(Billy Wilder), 막스 오펔스, 르네 클레어(René Clair), 장 르누와르, 줄리앙 뒤비비에(Julien Duvivier)의 이름이 실려 있다. 프랑스계 독일인이었던 막스 오펔스를 비롯한 프랑스에서 망명한 감독들은 전쟁이 끝난 후 얼마 안 있어 모두 유럽으로 돌아갔으나, 독일과 오스트리아 출신 감독들은 그들을 가혹하게 취급했던 고국으로 돌아가길 주저하다 미국에 머물면서 새로 정착한 나라의 영화를 풍성하게 하는데 기여하였다.

할리우드는 창조적인 인재들을 얻었지만 시장 또한 잃었다. 이탈리아의 파시스트들이 통제하는 영화 업계와 할리우드 스튜디오 간의 작은 무역 전쟁(정말로 사소한 충돌이었다)이 일어났는데, 이 전쟁은 1938년 할리우드 스튜디오들이 이탈리아가 위협을 가하자 이탈리아 시장에서 자기네 영화를 철수시키겠다고 대응하면서 시작되었다. 그 뒤 실제로 전쟁이 일어났을 때, 나치

점령 하의 유럽과 미국 사이의 영화 수출입이 전면 중지되었다. 5년이 넘는 기간 동안 영국, 스웨덴, 포르투갈, 스페인을 제외한 유럽 전역에서 할리우드 신작 영화는 공개되지 못했다. 1946년 무역이 재개되었을 때, <시민 케인>(1941)과 <카사블랑카>(1942)를 비롯한 수백 편의 따끈따끈한 신작 미국 영화가 유럽으로 물밀듯이 쏟아져 들어와, 전쟁의 피해를 복구하기 위해 고군분투하던 유럽 영화계를 제대로 된 경쟁이 불가능할 지경으로 몰아넣었다.

전쟁은 영화에 즉각 영향을 미쳤는데 그중 하나가 전쟁 영화의 재유행이었다. 비록 루이스 마일스톤(Lewis Milestone)이 에리히 마리아 레마르크(Erich Maria Remarque)의 소설을 각색해 만든 1930년 영화 <서부 전선 이상 없다(All Quiet on the Western Front)>와 장 르느와르가 포로수용소를 배경으로 찍은 드라마, <위대한 환상(La Grande Illusion)>(1937)이라는 두 편의 기념비적인 영화가 만들어지기는 했지만, 양차 대전 사이의 기간 동안 전쟁 영화는 매우マイナー한 장르였다. 전쟁이 벌어지는 동안 미국, 소련, 독일, 일본, 영국, 이탈리아 같은 주요 참전국들에서는 자국 내에서 벌어진 전쟁이든 나라 바깥의 전장을 다룬 것이든 전쟁이라는 소재를 전면에 내세운 수많은 영화들이 쏟아져 나왔다. 미국에서 만들어진 많은 전쟁 영화가 역지로 꾸며낸 이야기 같았는데, 제대로 된 전쟁 영화라기 보다는 서부극을 변형시킨 것에 가까웠다. 하지만 1943년 미국이 실제로 지상전에 병력을 투입하면서 전쟁 영화는 점점 더 현실적인 색채를 띠기 시작했는데, 윌리엄 웰먼(William Wellman)의 <지 아이 조의 이야기(The Story of G. I. Joe)>(1944)가 그런 경우이다.

여러 가지 전쟁 영화가 전쟁이 끝난 후에도 여전히 인기를 끌었는데, 적어도 자축할 만한 영광스러운 승리를 거둔 나라이거나 전쟁을 소재로 영화를 만들 수 있는 곳에서 그러했다. 일본에서는 미군정이 시기를 막론하고 일본 군대의 위업에 관한 영화의 제작을 전면 금지시켰는데, 현대를 배경으로 하는 영화 뿐만 아니라 심지어는 전통적인 시대극이나 영웅적인 사무라이가 등장하는 역사적인

영화까지도 금지하였다. 말할 것도 없이 전후에 대체적으로 승리를 기념하는 분위기가 어린 수많은 영화가 전쟁에서 승리한 연합국 진영, 즉 영국, 미국, 소련에서 제작되었다. 다만 소련의 경우 전장에서의 용감한 행동을 기리는 영화 못지않게 독일 점령하에 사람들이 겪었던 고난을 조명하는 영화가 만들어졌다.

나치에게 점령당했던 국가들에서는 이탈리아 네오 리얼리즘 운동 및 로셀리니의 <무방비 도시>(1945)와 <전화의 저편(Paisà)>(1946)을 시작으로 점령군을 상대로 자국 내에서 전개된 레지스탕스 활동을 다룬 영화가 만들어졌다. 프랑스나 이탈리아 영화처럼 서유럽에서 제작되었든 폴란드나 유고슬라비아 영화처럼 동유럽에서 제작되었든 간에, 이들 중 많은 수의 영화가 점령군에게 대항해 하나로 연대했을 사람들에게 직접적으로 찬사를 보내는 내용을 담고 있었다. 안제이 바이다(Andrzej Wajda)의 <재와 다이아몬드(Ashes and Diamonds)>(1959)처럼 간혹 등장하는 매우 예외적인 작품을 제외하면, 부역에 대한 불편한 진실이나 레지스탕스 조직 내에서 벌어졌던 내부 갈등은 애써 모른 척하였다. 그러다 1970년대가 되어서야 베르나르도 베르톨루치(Bernardo Bertolucci)의 <거미의 계약(The Spider's Stratagem)>(1970)이나 마르셀 오피스(Marcel Ophuls)의 눈을 땔 수 없게 만드는 다큐멘터리 <슬픔과 동정(The Sorrow and the Pity)>(1970)이 등장하면서 영화는 레지스탕스 신화에 대하여 진지한 의문을 제기하기 시작하였다.

하지만 2차 세계 대전이 남긴 가장 중요한 영향을 하나 꼽으라면 단연, 대부분의 동유럽 국가와 중국까지 포함한 '소비에트 블록(Soviet bloc)'의 결성을 들 수 있다. 이로 인해 미국은 이 지역 시장을 잃어버렸고, 1947년 그 유명한 연설에서 윈스턴 처칠(Winston Churchill)이 말한 바와 같이 유럽 전역에 드리워진 '철의 장막' 양 편에서 영화는 서로 다른 길로 나아가게 되었다. 중국의 경우 30여 년 전 소련의 경우와 마찬가지로, 많은 영화감독들이 고국을 떠났다. 이들은 홍콩에 자리를 잡았는데, 홍콩은 동남아시아를 포함한 여러 지역에 흩어져 살고 있는

수백만 명의 해외 거주 중국인들을 위한 영화의 주요한 공급자로서의 지위를 공고히 하고 있었다. 사회주의 리얼리즘이라고 알려진 독트린이 소련에서 유입되어 정치적이고 미학적인 정통성을 획득하면서 공산 진영 영화는 관료제적 통치하에 들어갔다. 이제 불가능한 것을 달성하라는 요구가 영화에 부여되었다. 피터 케네즈(Peter Kenez)의 표현을 빌리자면, ‘예술적인 가치를 지니면서, 상업적으로도 성공적일 뿐만 아니라 정치적으로 올바른’ 영화를 만들어야 했는데 이제는 ‘현실적’이어야 한다는 요구까지 덧붙여졌다.

1930년대 초반 소련은 사회주의 리얼리즘을 독트린으로 채택하였는데, 1950년대 후반 이후 스탈린의 철권통치가 누그러지기 시작했음에도 상당한 시간이 지나서야 독트린의 자리에서 내려왔다. 하지만 다행히도 동유럽에서는 사회주의 리얼리즘의 수명이 그리 길지 않았다. 1940년대 후반이 되어서야 관료주의 체제가 들어섰으며, 많은 경우 그마저도 마지못해 도입한 것이었다. 1956년 이후, 나라마다 상황이 조금씩 다르기는 했지만 폴란드에서 시작된 자유화 운동이 유고슬라비아, 헝가리, 체코슬로바키아 등 동구권 거의 모든 나라로 서서히 퍼져 나갔다. 1960년대 중반에는 독창적인 예술성을 갖추고 있으며 종종 정치체제에 대해 공공연하게 비판적인 태도를 취하는 영화들이 등장하기 시작하였다. 하지만 여전히 강력하고도 자의적인 검열이 행해지고 있어서, 다른 나라로의 수출은 허가되었으나 자국 내에서는 상영이 금지된 영화들도 있었다. 체코의 밀로스 포만의 가벼운 풍자 코미디, 헝가리의 미클로시 얀초(Miklós Jancsó)의 물음을 던지는 서사적인 역사극, 그리고 스탈린주의자들의 철권통치를 격렬히 고발하는 유고슬라비아의 두산 마카베예프의 작품들은, 프랑스 누벨 바그가 등장함에 따라 의해 촉발된 1960년대의 역동적인 새로운 영화의 핵심적인 부분이 되었다. 혁명기의 쿠바 또한 새로운 영화를 발전시켰는데, 소비에트 블록의 영화보다는 서유럽 영화의 발전을 그 본보기로 삼았다. 세자르 자바티니와 네덜란드의 베테랑 다큐멘터리 감독 요리스 이벤스(Joris Ivens)를 아바나로 초대해 조언을 구하였으며, 이후 크리스 마르케(Chris Marekr), 아네스 바르다 등등의 감독이 아바나를 찾았다.

1968년은 옛 영화나 새로운 영화 모두에게 전환점이 되는 해였다. 동구권에서는 소련이 체코슬로바키아를 침공하여 프라하의 봄을 좌절시켰고, 이로 인해 체코 지역의 영화는 다시 암흑기에 들어섰다(슬로바키아 지역은 그렇지 않았다). 한편 서유럽과 일본에서는 영화를 포함한 대부분의 자본주의적 질서를 잠깐이나마 위협했던 혁명적인 소요가 일어나고 있었다. 막상 뚜껑을 열어 보니 1968년의 격변이 영화에 끼친 직접적인 영향은 그리 대단한 것은 아니었으나, 상황이 진정된 후 살펴보자 1960년대에 촉발된 문화적 변화가 지속되리라는 점은 분명해졌다. 1968년을 전후하여 등장한 영화는 일반적으로 합의된 사회적 가치와는 궤를 달리 하고 있었으며, 영화를 둘러싼 세계가 변화함에도 불구하고 옳은 것이라며 영화가 고수해온 가치를 당연한 것으로 받아들이는 것에 대해 소극적인 태도를 취하였다. 또한 다작하기로 유명한 라이너 베르너 파스빈더(Rainer Werner Fassbinder)의 작품에서 볼 수 있듯이 독일 영화는 비판적인 시각으로 현재를 바라볼 뿐만 아니라, 뒤늦게나마 독일의 최근 역사를 수용하는 고통스러운 여정을 시작했다. 한스 위르겐 지버베르크(Hans Jürgen Syberberg)의 <히틀러(Hitler: A Film from Germany)>(1977)와 에드가 레이츠(Edgar Reitz)의 기념비적인 영화 <하이마트(Heimat)>(1980~1984)가 그 예이다.

미국에서는 소박한 개척자적 가치를 찬양하는 서부영화의 인기가 떨어졌다. 영화 제작 규약의 철폐와 더불어 마땅히 이성애에 기반을 둔 신성한 가족제도의 경건함을 옹호해야 한다는 분위기가 생겨남에 따라 가정 멜로드라마가 전보다 훨씬 더 자연스럽게 받아들여졌다. 스튜디오 시스템 속에서 활동할 수 있는 공간이 마련된 얼마 되지도 않는 흑인 등장인물들(그리고 흑인 배우들)은 미덕을 갖춘 인물로 묘사됨으로써 더 이상 인종차별주의에 맞서야 한다는 부담스러운 짐을 짊어질 필요가 없게 되었다. 영화 또한 다른 양상을 띠게 되었다. 많은 영화 감독들이 기술 발전을 활용해 로케이션 촬영 분량을 늘렸는데, 이를 통해 할리우드 스튜디오 안에서 만들어진 가짜 이야기가 아니라 최소한 표면적으로는 관객들에게 있는 그대로의 삶을 볼 수 있는 기회를 제공하는 영화가 제작되었다. 이는 결코

혁명적인 변화는 아니었고 유럽과 미국에서 제작되는 대부분의 주류 영화는 이전과 달라진 점이 없었지만, 스파이크 리(Spike Lee)(〈그녀는 그것을 좋아해(She's Gotta Have It)〉(1986)와 〈똑바로 살아라(Do the Right Thing)〉(1989))와 같은 새로운 흑인 영화감독들이 데뷔할 수 있는 길을 열어 주었고 구스 반 산트(Gus Van Sant)의 〈아이다호(My Own Private Idaho)〉(1991)의 예에서 볼 수 있듯이 1990년대 새로운 퀴어 영화가 등장할 수 있는 길을 마련해 주었다.

다큐멘터리와 기록으로서의 영화

세계는 영화에 영향을 미치고 비록 느리긴 하지만 영화는 자신을 둘러싼 세계에 영향을 끼친다. 영화와 세계가 주고받는 영향과 관련하여 가장 기본적인 사실은 녹음 기기가 가진 새로운 도구로서의 특별한 능력 덕분에 이런 일이 가능했다는 점이다. 복싱 경기 혹은 역에 도착하는 기차와 같은 단순한 사건이든 전투와 같은 보다 극적인 사건이든, 초장기부터 영화는 현재 일어나고 있는 일 혹은 이제 막 일어난 일을 보여주었다. 최초로 영화에 등장한 전투라고 알려진 사례를 보면 전투 그 자체를 촬영한 것이 아니라 1898년 미국-스페인 전쟁에서 벌어진 기병대의 진격을 각색을 거쳐 사건을 재구성해 촬영한 것이었다. 그러나 한두 해 뒤 보어 전쟁이 진행되는 동안에는 최전선에서 벌어진 일들을 현장에서 촬영해 기록으로 남겼다. 충분히 예상할 수 있듯이 이는 영화 제작자들이 촬영한 영상을 통해 대중에게 ‘올바른’ 메시지를 확실히 전달하려고 고심하던 정부 당국으로서는 정치적으로 매우 중요한 일이었다.

필름 기록물은 여러 형태로 제작될 수 있다. 심지어 영화가 등장하기도 전에, 선구적인 사진가 에드워드 머이브리지(Eadweard Muybridge)는 1878년 저속

촬영 기법을 통해 수 세기 동안 화가들이 생각했던 말이 달리는 모습이 실제와는 다르다는 사실을 증명하기 위해 전속력으로 뛰는 말이 실제로는 어떻게 움직이는지 보여주었다. 카메라의 기계식 눈이 사람의 눈보다 훨씬 더 잘 볼 수 있었기에, 얼마 지나지 않아 활동사진은 사물의 이미지를 만들어 내고 퍼뜨리는데 사용되었으며 대중에게 공개되어 여러 장소에서 상영되었다. 영화라는 새로운 매체는 오락거리로서 보급됨과 동시에, 선진국이나 비선진국 모두에서 교육적인 역할도 수행할 것을 떠맡게 되었다. 레닌이 1919년 그 유명한 선언을 통해 ‘영화야말로 다른 어떤 예술보다 우리에게 가장 중요한 예술이다’라고 발표했을 때, 레닌이 생각하고 있던 것은 예술로서의 영화가 아니라 소련이라는 새로 만들어진 국가의 글을 모르는 수많은 민중에 대한 선전과 교육의 수단으로서의 영화였다.

한편 서유럽과 미국에서 기록으로서의 영화는 이와는 다른 방식으로 발전하고 있었다. 1909년에 영화 산업의 입지가 공고해졌을 때, 프랑스 영화사 파떼는 막연히 뉴스거리로서 흥미 있을 거라 여겨지는 사건들이 발생했을 때만 제작하는 방식에서 탈피하여 완전히 새로운 장르인 시네 저널(Cine-Journal)이라고 알려진 뉴스 영화를 일주일이나 이 주일에 한번 제작하였다. 다른 영화사들도 파떼의 제작 방식을 따랐으며, 곧 뉴스 영화는 1950년대와 1960년대가 되어 텔레비전이 대신하기 전까지 모든 선진국 극장에서 정기적으로 상영되었다.

파떼의 사례를 따랐던 소련에서도 1918년 이후 주간 뉴스 영화가 등장하기 시작하였다. 뉴스 영화 제작팀에 속해 있던 젊은 시절의 지가 베르토프는 자신만의 독창적인 아이디어를 발휘해 (카메라 눈이라는 의미의) 키노 글라스(Kino-Glas) 또는 (시네마 진실이라는 의미의) 키노 프라우다(Kino-Pravda)라는 제목을 가진 일련의 영화를 만드는 작업을 계속했다. 나중에 베르토프는 이를 장편 영화로 발전시켰는데, 도시 사람들의 생활상을 24시간 동안 기록한 <카메라를 든 사나이(The Man with a Movie Camera)>(1929)가 그중 가장 유명하다. 하지만

이 시기에 다큐멘터리라는 새로운 장르가 탄생하였는데, 미국의 로버트 플래허티와 스콧 존 그리어슨(Scot John Grierson)이 이 장르의 정초를 닦았다.

플래허티는 베르토프와는 사뭇 달랐는데, 플래허티가 관심을 가졌던 것은 현대성과 새롭게 그 모습을 드러내고 있는 세계가 아니라 이누이트 족의 세계(<북극의 나누크(Nanook of the North)>(1922))와 남태평양의 군도(<모아나(Moana)>(1926))처럼 사라져가는 세계였다. 플래허티는 영화 제목에 등장하는 사냥꾼 나누크를 회유해 이미 오래 전부터 나누크의 부족이 더 이상 사용하지 않는 바다코끼리 사냥법을 재연하도록 하는 등 자기 '다큐멘터리'의 내용을 각색하거나 거기에 허구적인 요소를 집어넣는 것을 주저하지 않았다. 그럼에도 불구하고 혹은 어쩌면 이러한 낭만적인 각색 덕분에, 특히 <북극의 나누크>가 관객들에게 엄청난 인기를 끌었으며 파리의 한 극장에서 처음 공개된 이래 수개월이나 계속 상영되었고 그 후에도 정기적으로 재개봉하였다.

그리어슨은 이들과는 또 달랐다. 비록 잘 알려져 있는 <드리프터스(Drifters)>(1929년에 제작된 다큐멘터리로 에이젠슈타인의 <전함 포템킨>과 함께 런던 필름 소사이어티에서 처음으로 상영되었다)를 포함해 그 자신이 직접 감독한 영화는 몇 편 되지 않지만, 그리어슨은 나중에 영국 다큐멘터리 운동이라고 불리게 될 흐름 속에서 기획자나 이론가로 주로 활약하였다. 1930년대 초반 그리어슨은 다큐멘터리를 '현실의 창조적인 처리'라고 정의하였는데, 이후 많은 사람들이 이 정의를 제대로 해석하기 위해 골머리를 앓아야 했다. 여기에서 그리어슨은 일반적인 의미에서의 다큐멘터리를 의미했던 것일까 아니면 영국 다큐멘터리 운동이 실제로 진행하고 있는 작업에 대해서만 언급한 것일까? 현실이라는 게 현재 발생하고 있는 사건들(프랑스어로 뉴스 영화라는 뜻도 가지고 있는 les actualités)를 의미하는 것이었을까 아니면 현상적인 실제 그 자체를 의미하는 헤겔의 현실성(Wirklichkeit)을 가리키는 것이었을까(그리어슨은 글래스고 대학에서 철학을 공부하였다)? 창조적이라는

표현에 있어서도, 현실을 떠나서는 다큐멘터리로서의 가치를 담보하지 못하는데 어떻게 현실을 창조적으로 처리할 수 있는가 하는 것 역시 불명확하기는 마찬가지이다. 그 당시는 물론이고 많은 사람들이 이 질문에 대한 답을 내놓은 지금에 이르기까지, 그리어슨 본인도 이 수수께끼 같은 정의에 대해 무어라고 설명해야 할 지 모를 것이다. 하지만 이 말은 이제 완전히 굳어졌고, 영화나 TV에서 볼 수 있는 모든 종류의 논픽션을 포괄하여 지칭하는 용어로 다큐멘터리가 널리 쓰이면서 이 말에 드러난 모호함은 점점 더 뚜렷해지고 있다.

그리어슨이 이런 정의를 내렸던 시절, 다큐멘터리라는 이름이 붙어 있던 아니든, 이러한 논픽션 영상물은 세상에서 벌어지는 일을 기록한다는 원래의 기능을 오래 전에 훌쩍 넘어서서 이에 대응하는 가공의 사건을 다루는 영상물의 기능과 유사한 복잡성과 다양성을 표현하는 정도에 이르렀다. 하지만 이에 대해 별 생각이 없는 관객들이라면 복잡하고도 의도적인 과정이 개입되지 않고서는 영화나 TV 스크린 위에서 세상이 마법처럼 재구현되는 일은 없을 거라며 다르게 생각할 지도 모른다. 다큐멘터리의 역사 전체를 살펴봤을 때, 마이클 레노브(Michael Lenov)가 말했듯이, 다큐멘터리 제작 관행은 최소한 ‘네 개의 근본적인 의도 내지는 수사적/심미적 기능’ 중 하나를 지침으로 삼았다. 레노브는 이를 다음과 같이 설명하였다. 1. 기록 하거나, 폭로하거나, 보호하기 위해, 2. 설득하거나 알리기 위해, 3. 분석하거나 심문하기 위해, 4. 표현하기 위해.

영국의 다큐멘터리 감독인 험프리 제닝스(Humphrey Jennings)의 작품들은 이 네 가지 의도와 기능 모두가 작품 내에서 동시에 적용된 사례에 해당한다. 영국 다큐멘터리 ‘운동’에서 가장 뛰어난 인물이었던 제닝스는 <스페어 타임(Spare Time)>(1939)에서 영국 노동 계급의 삶의 양상을 기록하기 위해 관찰자적 시점의 롱 테이크를 사용하였다. 이후 <리슨 투 브리튼(Listen to Britain)>(1942)(그림 9)에서는 전시 상황에서 국민의 결속감을 높이기 위해 이미지를 결합시키는 몽타주 효과를 사용하는 방향으로 나아갔다. 한편으로는 이와 동시에 제닝스는

영국 및 유럽 문화의 여러 측면을 탐구하려 시도하면서 이것이 현재와 과거와의 관계에 있어서 어떤 의미가 있는지, 그리고 나아가 (<티모시에게 보내는 편지(Letter to Timothy)>(1946)) 아직 도래하지 않은 전쟁 후의 미래와의 관계에 있어서 이것이 의미하는 바에 대하여 제닝스 자신의 의견을 표현하고자 하였다.



그림 9. 험프리 제닝스의 다큐멘터리, <리슨 투 브리튼>(1942)의 (사진-몽타주 형태의) 포스터

다큐멘터리는 절대로 인기 있는 형식이 아니었지만, 2차 대전 기간 동안 주간 뉴스 영화가 등장하면서 사람들로부터 빠르게 인정받았다. 이 시기 정부는 사람들에게 메시지를 전달하고자 했고 관객들, 적어도 영국과 미국의 관객들은 전황에 대한 소식에 목말라 있었다. 점점 더 TV 뉴스가 뉴스 영화가 하던 역할을 대신하게 되었다. 반면 엄밀한 의미의 다큐멘터리는 (예를 들어 영국의 카렐 라이츠와 린지 앤더슨과 같은) 영화감독 지망생들이 경험을 쌓는 형식이 되거나 반식민주의 투쟁 (그리고 나중에는 베트남 전쟁)에 대해 최전선에서 보도하는 영화를 만들기 위해 전 세계를 누비고 다녀 ‘플라잉 더치맨(Flying Dutchman)’이라는 별명을 갖게 된 요리스 이벤스 같은 소수의 전문적인 영화감독들이 활동하는 분야가 되었다.

그 뒤 1960년 무렵, 경량 카메라와 녹음기가 새롭게 등장하면서 다큐멘터리와 뉴스 취재의 세계는 혁명적으로 변화하였으며, 일반적으로 (동시에 오해의 소지가 있게 진실이라는 의미를 담고 있는 이름을 가진) 시네마 베리테라고 알려진 사건이 일어났다. 이제는 널리 알려지고 그만큼 남용되고 있는 이 단어는 (베르토프의 ‘키노 프라우다’ 즉 ‘시네마 진실’을 떠올리게 하는데) 프랑스의 저술가 에드가 모랭(Edgar Morin)이 자신과 민족지학적 감독인 장 루쉬(Jean Rouch)가 만들고 있던 영화(<어느 여름의 기록(Chronicle of a Summer)>(1960))를 묘사하기 위해서 만들어낸 단어이다. 이들은 이 영화에 여러 사람들이 일상생활을 영위하는 모습과 이 사람들에게 영화에 담긴 그들의 모습이 진실한지 그렇지 않은 지 묻는 장면을 포함시키려 하였다. 하지만 이 단어는 곧 캐나다와 미국에서 프랑스의 경우와 유사하게 발전한 현상을 가리키는 단어로 채택되었다. 이들 국가의 감독들은 피사체의 주목을 끌지 않도록 사람들 눈에 그다지 띄지 않는 새로운 장비를 적극 활용하면서, 따로 자신들이 논평을 가하는 일 없이 현재 진행되고 있는 사건을 필름에 담으려 하였다. 몇 년 지나지 않아, 이 새로운 기법은 일반적인 다큐멘터리 제작과 뉴스취재 관행으로 편입되었다.

하지만 이 새로운 기법들이 시네마 베리테라는 이름 속에 내포된 진실을 어느 정도까지 전달하였는가? 이 기법을 사용해 출연자들의 미리 준비되지 않은 행동을 즉각적으로 이끌어 내어 일종의 자연스러움을 전달할 수 있었음은 분명하다. 이는 또한 영화에 개입하고 때로는 오해의 소지가 있는 해설을 덧붙이려는 감독의 의도가 다큐멘터리 제작에 필수적이지 않음을 의미했다. (프랑스의 다큐멘터리 감독이자 영화 에세이스트인 크리스 마르케는 1957년 작품 <시베리아에서 온 편지(Letter from Siberia)>에서 그동안 오해를 불러일으키는 해설이 어떻게 영화 속에 삽입되어 왔는지 보여준 바 있다. 이 영화에서는 동일한 이미지가 세 번 반복해서 등장하는데, 첫 번째 이미지는 긍정적인 해설과 함께, 두 번째는 매우 부정적인 논평과 함께, 그리고 나서는 중립적인 느낌을 전달하려는 설명이 세 번째 이미지에 덧붙여졌다.) 1930년대 그리어슨이 내린 다큐멘터리의 정의에 대하여 의문이 제기되었던 것처럼, 이 새로운 기법의 진실성과 윤리에 대하여도 의문이 제기되기 시작하였다. 그리고 1930년대에 그랬던 것처럼, 이러한 의문에 대해 단순히 대답하는 것보다 질문의 제기 그 자체가 다큐멘터리라는 형식의 미래를 위해 더 생산적이었다.

현재 엄청나게 다양한 형식에 대하여 다큐멘터리라는 용어가 사용되고 있는데, 이 중 대부분의 형식이 '베리테'와 일정 부분 관련이 있으며 또한 과거나 현재의 현실을 '창조적으로' 처리하는 것과도 일정 부분 관련이 있다. 이러한 주제 아래 포함되는 모든 것을 다루거나 요약하는 것은 거의 불가능하겠지만, 그 중 두 가지 주요 발전사항을 선정하는 것은 충분히 의미가 있는 일이다. 하나는 기록보관소를 사용하는 것이고 다른 하나는 에세이 영화가 부상한 것이다.

당연히 초기 다큐멘터리 및 일반적인 의미에서 사실에 기반을 둔 영화는 일어난 지 얼마 되지 않은 사건을 기록한 것이었다. 하지만 기록이 쌓여 감에 따라, 영화감독과 역사가들은 그 안에 담겨 있는 내용에 점점 더 관심을 갖게 되었다. 처음에는 필요한 자료를 발굴하고, 분류하고, 편집하는 작업이 엄청나게 손이 많이

가는 힘든 일이었다. 소련의 영화감독 에스퍼 슈브(Esfir Shub)는 볼셰비키 혁명 10주년을 기념하기 위해 1927년 공개한 기념비적인 편집 영화, <로마노프 왕조의 몰락(The Fall of the Romanov Dynasty)>을 위해 2년이나 자료를 모아야 했다. 적절한 영화 보관소도 없었고, 필름을 자르고 대조하고 다른 데로 넘겨주기 전에 보관하는 장비는 조금의 과장도 없이 원시적이라고 할 만한 수준이었으며, 좁디좁은 편집실 안에는 나무 집게에 매달린 셀룰로이드 필름이 장식물인 양 길게 늘어뜨려져 있었다. 따라서 당연하게도 처음에는 슈럽의 선구자적인 발자취를 따르겠다고 나서는 감독은 거의 없었다. 하지만 시간이 지남에 따라 이 과정은 훨씬 감당할 만한 수준으로 바뀌었다. 오랫동안 나무 집게는 계속해서 사용되었으나, 1930년대 이후 국립 영화보관소와 상업적인 영상물 자료실들이 발전하면서 소재로 쓸 영상을 찾는 작업은 한결 쉬워졌다. 오늘날과 같은 디지털 시대에는, 영화감독들이 자료실의 영상자료를 불러와, 컴퓨터에 저장한 뒤, 여러 모니터에 띄워 놓고, 거기서 필요한 것을 골라 사용할 수 있게 되었다. 그 결과 지난 백 년 동안 쌓인 방대한 양의 시청각 자료를 다큐멘터리 영화나 TV 프로그램에서 재사용할 수 있게 되었다.

처음부터 기록하기 위한 목적으로 촬영한 자료만이, TV에서 방영되는 과거 사건을 다룬 다큐멘터리 프로그램의 내용을 구성하는 것은 아니다. 영화에 이런 자료가 등장하는 경우는 TV보다 훨씬 덜하긴 하지만, 픽션 영화에 등장하는 영상 또한 기록이라는 목적을 위해 사용될 수 있다. (로셀리니의 네오 리얼리즘 고전 <전화의 저편>(1946)이나 <독일 영년(Germany Year Zero)>(1948)에서 볼 수 있는 것처럼) 1940년대 전쟁으로 파괴된 도시의 모습이든 1920년대 뉴욕의 나이트클럽에서 춤추는 사람들의 모습이든, 이들 역시 우리가 20세기를 살았던 사람들의 삶의 모습을 있는 그대로 들여다볼 수 있게 해주는 소중한 편린들이다. 장-뤽 고다르의 위대한 편집영화 <영화사 (1988-98)(Histoire(s) du cinéma (1988-98))>은 온갖 종류의 출처로부터 자료들을 골라 모아 놀라우리 만치 창조적으로 활용하였다. 그 결과 이 영화는 그저 영화의 역사만을 다룬 영화가 아니라 영화가 성장해온 세계의 역사에 대한 영화가 되었다.

또한 매우 넓은 의미에서 봤을 때, <영화사 (1998-98)>은 나중에 에세이 영화라고 불리게 되는 장르의 범주에 속하는 영화인데, 실제로 고다르의 많은 초기 작품들이 이 장르에 포함된다. 다큐멘터리에서 파생된 장르인 에세이 영화는 진실을 전하려 하기보다는, 감독이 사실을 관찰하여 (학생들이 에세이를 쓸 때 하는 것처럼) 보통 일인칭 시점으로 이에 대해 의문을 제기한 뒤 논지를 전개하고, 거기에 논평을 더하는 구조로 이루어져 있다. 시네마 베리테가 다큐멘터리에 생생한 육성 증언을 도입했던 것처럼, 에세이 영화는 감독 자신의 주관성을 개입시키기도 하고 배제하기도 했다. 그러면서 영화란 세상에서 벌어졌던 일을 그저 수동적으로 기록한 것이 아니라 세상을 인식하는 방법에 대하여 다른 누군가가 가한 해석이라는 점을 관객들에게 일깨워주었다. 그리고 에세이 영화가 사색적이며 회의적인 태도를 견지하는 한, 선전용 영화와는 성격이 아예 다른 창작물이다.

요즘은 큰 극장에서 상업적으로 공개하기 위해 다큐멘터리를 제작하는 경우는 비교적 드물다. 그리고 한때 인기 있었던, 콘서트 공연 실황을 촬영한 ‘락 다큐멘터리(rockumentary)’는 뮤직비디오와 인터넷의 시대에 자취를 감추었다. 마이클 무어(Michael Moore)의 <화씨 9/11(Fahrenheit 9/11)>(2004)이나 <식코(Sicko)>(2007)에서처럼, 대중의 관심을 끌기 위해 다큐멘터리임을 전면에 내세우는 작품들은 아마도 어쩔 수 없이 이런저런 수사적 장치를 영화 속에 평균보다 더 많이 배치하는 경향이 있다. 한편 TV는 프로그램마다 성격을 규정하려 하기 보다는 다큐멘터리의 범위를 넓게 잡아 훨씬 다양한 종류의 프로그램에 ‘다큐멘터리’라는 이름표를 붙여 제공하고 있다. 긍정적으로 봤을 때 다큐멘터리야말로 디지털 혁명이 가져온 민주적 잠재성을 가장 많이 활용하는 장르이며, 비록 모든 작품이 TV에서 방영되거나 극장에서 상업적으로 공개되는 것은 아니지만 최근에는 프로에 준하는 다큐멘터리 제작의 사례가 놀랍도록 급증하고 있다.

영화와 사회적 상상력

영화가 어떤 것을 사람들에게 보여줄 것인지 선택할 수 있었던 것은 현실 세계가 품고 있는 다양성 때문이었지만, 영화를 둘러싼 세계에 영향을 미쳤던 결정적인 요인은 영화가 바라보는 세상을 사람들에게 전달하기 위해 어떤 방식을 선택했는가였다. 그리고 그저 현실의 사물을 본뜨기만 한 영화적 이미지라거나 영화적 이미지가 세계를 포착하는 능력 이런 것보다는, 실제 현실과 같아 보이는 영화적 이미지가 관객의 상상력을 사로잡았다. 영화는 마치 현실처럼 보일 뿐만 아니라 공감과 투영이라는 기본적인 심리적 과정을 서로 연결시키는 유례없는 능력 또한 가지고 있음이 드러났다. 관객들은 등장인물을 통해 영화에 묘사된 세계 속으로 들어가며, 이 영화 속 세계가 지닌 독특한 특성은 보는 사람들의 마음속에 현실성을 부여한다. 일시적으로 영화 속 남자 주인공 혹은 여자 주인공이 되는 것, 그리고 그 대상이 다른 사람이 되었건 물질적 소유물이 되었건, 주인공들이 욕망하거나 두려워하는 것을 관객 역시 욕망하거나 두려워하는 것은 허구적 형식을 경험하는데 있어 가장 근본적인 요소이다.

이에 더해 영화는 욕망과 두려움의 대상을 유형적인 실체로 드러내 보였으며, 욕망하는 주체가 손을 뻗으면 닿을 수 있을 것처럼 보이는 곳에 이러한 대상을 위치시키는 (대부분 명백히 감정을 자극하기 위한 클로즈업과 같은) 다양한 기법을 도입하였다. 이러한 기법을 체계적으로 활용하는 방식은 매우 다양했다. 이들 기법은 곧 1910년대 후반과 1920년대 초반 할리우드에서 발전한, 내러티브를 창조하는 새로운 문법에 있어서 필수적인 요소가 되었으며, 마침내 다른 고전적인 할리우드 스타일의 특징과 함께 세계 각지로 전파되었다. 그러나 특히 독일과 일본이 관객들을 사로잡기에는 다소 부자연스러운 것처럼 느껴지는 대안적인 방식을 고집했던 탓에, 이러한 기법이 보편적으로 자리 잡기까지는 상당한 시간이 소요되었다.

심지어 할리우드 안에서도 이러한 기법이 고루 활용된 것은 아니었다. <리오 브라보(Rio Bravo)>(1959) 같은 하워드 혹스의 서부 영화에서는 이러한 기법이 거의 사용되지 않은 반면, <오명(Notorious)>(1946)이나 <사이코(Psycho)>(1960) 같은 히치콕의 스릴러 영화에서는 매우 빈번하게 사용되었다. 그리고 할리우드 바깥의 영화계로 이러한 기법이 전해졌을 때, 많은 감독들이 이러한 기법의 사용을 적극적으로 거부하고 나섰다. 프랑스의 로베르 브레송의 경우 등장인물과의 거리감을 확보하기 위해, 르누와르의 경우 관객들이 공감할 때 가급적 여러 대상에 대해 주목하기를 원했기 때문이었다. 그 뒤 이러한 기법이 거의 보편화되다시피 했을 때, 이러한 흐름에 대항하는 움직임이 나타났다. 이러한 움직임은 특히 1960년대에 두드러졌는데, 장-마리 스트로브와 다니엘 위예, 장-뤽 고다르, 오시마 나기사 같은 감독들은 무엇이 되었건 영화를 환상이나 꿈을 날조하는 것과 연관 짓는 수단의 사용에 대하여 격렬히 반대하였다.

할리우드는 흔히 경멸조로 꿈의 공장이라고 불려 왔다. 1920년대 이후 오랫동안 이 꿈의 공장이 사람들에게 이상적인 세계의 상(像)을 투사하여 왔고 할리우드 그 자체가 비전이 시작되는 장소라는 이상화된 환상 또한 대중에게 투사하여 왔음은 분명한 사실이다. 이러한 투사가 너무 강력한 나머지, 로스앤젤레스 근교 서부 지역에 위치한 작은 마을인 할리우드는 어쩌면 스타가 될 수도 있다고 생각하며 영화계에서 일자리를 찾으려는 희망을 품은 사람들로, 물론 그렇게 된 사람은 극히 드물지만, 북적거렸다.

이러한 할리우드 드림은 주로 섹스와 돈, 그리고 모험으로 구성되어 있었다. 영화 속에서 섹스는 사회적으로 용인될 수 있을 만큼 고도로 승화되어 표현된 반면, 돈과 모험은 일반 관객들로서는 접하기조차 어려운 수준으로 묘사되었다. 그렇다고 이런 점들이 꿈을 멈추게 하지는 못하였다. 그러기는커녕 오히려 꿈은 커져만 갔다. 이러한 현상을 묘사하는데 쓰인 ‘꿈’이라는 단어의 타당성은, 20세기

중반에는 꿈을 흑백으로 꾸는 경우가 훨씬 많았으나 (주로 개인적인 경험에 기초한 이야기지만 그림에도 상당히 많은 사람들이 증언하길) 컬러가 영화에서 먼저 표준으로 자리 잡고 그 뒤 TV에서도 표준이 되었을 때에야 꿈이 컬러로 바뀌었다는 (혹은 영화가 등장하기 전처럼 다시 컬러로 꿈을 꾸게 되었다는) 증거에 의해 뒷받침되고 있다.

영화가 사람들의 마음속에 즐거운 꿈만 피어나게 한 것은 아니었다. 강간, 살인, 갱단, 괴물, 그리고 SF 스타일의 디스토피아 같은 악몽들도 마음속으로 흘러 들어갔다. 영화를 볼 때 마음속에서 자라난 악몽의 힘은 상당히 오래 전부터 알려져 있었다. (주로 유럽 대륙에서 제작된) 선정적이지만 수위가 그리 높지 않은 영화를 아동에게는 금지시키고 성인만 관람할 수 있게 하려고 X 등급을 도입하기 훨씬 이전부터, 영국영화검열위원회는 16세 이하의 아동이 (주로 미국에서 제작된) 공포 영화를 보는 것을 막기 위해 1932년 'H' 등급을 신설한 적이 있다. 하지만 영화 스튜디오에서 창조된 악몽의 우주는 감수성이 예민한 아동에게 끔찍한 충격만을 던지는 방식보다는 훨씬 복잡하고도 은밀한 방식으로 대중의 상상력 속으로 스며들어 갔다.

1933년부터 1945년에 이르는 기간 동안 고국에 엄청난 타격을 준 재앙과도 같은 사건을 돌이켜보면서, 두 명의 독일계 유대인 망명 작가인 지그프리트 크라카우어와 로테 아이스너(Lotte Eisner)는 서로 다르면서도 동시에 상호 보완적인 성격을 가지고 있는 글을 발표하였다. 도발적인 제목이 붙은 크라카우어의 1947년 논문 「칼리가리부터 히틀러까지(From Kaligari to Hitler)」와 1952년 아이스너의 「악마의 스크린(L'Écran démoniaque)」에서, 크라카우어와 아이스너는 1920년대 독일 영화의 비이성적 흐름 속에서 나치즘의 발호라는 결과를 가져온 심각한 사회적 문화적 불안의 징후를 읽었다. 발표 당시 이 논문들은 널리 찬사를 받았으나, 이후 두 책 모두 불충분한 근거에 기반해 지나치게 과장된 주장을 펼쳤다는 이유로 많은 비판을 받았다.

그러나 이러한 비판은 대개 핵심을 놓치고 있었다. 쉽게 단정 지어 말할 수 있는 것은 아니지만, 크라카우어가 특히 지적하고자 했던 것은 (아이즈너는 크라카우어만큼 이에 대해 언급하지는 않았는데) 사회가 처한 상태와 예술적 표현 사이에 흔히 존재하는 기만적인 관련성이었다. 할리우드와 비교하면 보다 이해가 쉬울 것이다. 할리우드가 창조한 세계는 전반적으로 봤을 때 나름의 논리에 따른 일관성이 존재하고 부드러운 분위기가 감도는 곳으로, 할리우드와 비교적 사이가 좋은 현실 사회와 긴밀히 연결되어 있으며, 유쾌하면서도 실제처럼 그럴듯해 보이는 픽션이라는 형식을 사용해 이 세계의 비현실성을 성공적으로 은폐하였다. 이와는 반대로 독일 영화는 고전적인 할리우드 스타일에서 핵심 요소였던 실제처럼 보이는 그럴듯한 현실감과 언제나 해피엔딩으로 귀결되는 자연스러운 위무감(慰撫感)을 단 한번도 수용하지 않았다. 그 대신 크라카우어는 로베르트 비네(Robert Wiene)의 <칼리가리 박사의 밀실(The Cabinet of Dr Caligari)>(1919)(그림 10)같은 영화에 내재된 무어라 규정하기 어려운 비이성적인 요소가, 비록 의도했던 것은 아니었겠지만, 바이마르 공화국 시절 독일 사회의 여러 분야에 팽배해 있던 불온한 분위기를 독일 전체로 퍼뜨리는데 일조했다고 언급하였다. 그러나 육칠십 년이 지난 지금 전 세계의 여러 지역에서 비이성적인 흐름이 다시 위세를 떨치고 있는 상황에서, 다시 한 번 크라카우어의 저작에 대해 관심을 환기시키는 것은 충분히 그럴 만한 가치가 있는 일이다.

여전히 살펴 보아야 할 것들이 많지만 이 이상 나아가는 것은 이 책의 집필 의도를 넘어서는 것이다. 외부 세계와 내부 세계는 영화로 인해 서로 연결되었는데, 그 영화가 다큐멘터리이든 초자연적 공포 영화이든 또는 전 세계에서 현재 상영 중인 거의 대부분의 영화처럼 넓은 의미에서 사실적인 허구이든 간에, 두 세계 간의 연결은 어떻게 보더라도 훨씬 복잡하고 매혹적인 것임이 드러났다고만 해 두자.



그림 10. 로베르트 비네의 공포 판타지 영화, <칼리가리 박사의 밀실>(1919).

6 장

결론: 영화의 일곱 시대

뤼미에르 형제의 아버지 오귀스트 뤼미에르(Auguste Lumière)는 ‘시네마토그래프(Cinematograph)는 미래가 없는 발명품’이라고 하였다. 뤼미에르 형제가 고안했던 실제 시네마토그래프는 1895년 화려하게 등장한 이후 잠깐 동안 인기를 누리다 몇 년도 채 지나지 않아 사람들에게 잊혔다는 사실을 돌이켜 보면, 아주 엄격한 잣대를 들이댄다 하더라도 그의 말이 옳았던 듯싶다. 하지만 그 밖의 다른 모든 측면을 고려해 봤을 때 오귀스트 뤼미에르가 한 말은 전적으로 옳지 않다. 한편으로 시네마토그래프 및 그와 유사한 초창기 발명품들은 계속 발전해 나가 영화가 되었으며, 영화의 미래는 한 세기가 훌쩍 지난 지금에도 여전히 유망하기 때문이다.

하지만 영화가 현재와 같은 위상을 차지하기까지 일직선을 그리며 발전해 온 것도 아니고, 단순히 더 커다란 성취를 이뤄가며 발전해 온 것도 아니다. 그 점에 대해서라면 오히려 한번 정점에 올랐다가 이후 완벽한 포물선 형태의 하향곡선을 그리고 있는 실정이다. 반면 영화는 다른 시대 다른 장소에서, 상반되는 압력을 받으며 계속 변화하는 요구를 충족시키기 위해 서로 다른 방식으로 발전해 왔다. 이렇게 앞으로 나아가기 위해 영화는 때로 과거에는 발전이라고 여겨졌던 것 중 일부

를 버리고 잃어버린 가치를 재발견하기 위해 왔던 길을 스스로 거슬러 올라가야만 했다.

그리하여 이제 영화는 얽히고설킨 실타래처럼 복잡해졌다. 이 책에서는 기술, 산업, 예술 형태, 외부 세계와의 상호작용 같은 가닥으로 나누어 세계 각지에서 서로 다른 시점에 벌어진 이 복잡하게 엉킨 현상을 풀어내려고 시도하였다. 책의 마지막에 이르러 이 풀어 헤쳐진 가닥들을 다시 하나로 엮는 것도 의미 있는 작업이 될 것이다. 하지만 이번에는 영화의 역사를 각기 대략 15년의 기간에 걸친 시대로 구분하여 시간 순서대로 다시 펼쳐보고자 한다.

1900년부터 1914년까지: 시네마토그래프에서 영화로

뤼미에르 형제의 시네마토그래프가 장차 영화가 될 것으로 발전하는 과정에 있어서, 1900년경 가장 기본적인 내러티브 즉 영화의 신을 구성하는 서로 다른 요소들 간에 가상적인 연결을 창조하기 위해 서로 다른 솜을 이어 붙이는 것이 일반적인 관행으로 자리 잡았을 때가 결정적인 단계였다. 하지만 영화의 상영시간은 여전히 짧았고, 기술은 아직도 초기 단계에 머물러 있었으며, 산업의 전망은 불투명해 보였다. 심지어 1910년에 기술이 개선되고 산업적 기반이 튼튼해졌으며 첫 번째 장편 극영화가 등장하였을 때도, 몇 년도 채 지나지 않아 어떤 종류의 발전이 세상에 그 모습을 드러낼 것인지 예측하기란 어려운 일이었다.

1915년부터 1929년까지: 무성 영화의 전성기

1915년 유럽에서 1차 대전이 한창 벌어지고 있을 때, 이 미래가 불투명해 보이던 산업은 캘리포니아에 위치한 할리우드의 자본을 등에 업고 갑자기 세계 최초로 완전히 산업화된 예술 형태인 영화가 되었으며, 곧 할리우드의 조직 시스템과 스토리텔링 기법은 선진국들 사이로 퍼져 나갔다. 커다란 스크린 위에서 번쩍이는 영화는 모든 사람이 즐길 수 있는 내용을 담고 있는 현대성이 낳은 스펙터클이다. 영화가 엄청난 볼거리와 함께 반영하는 세계의 현실은 영화와 관객 사이에 놓인 거리에 따라 다양한 양상을 띤다. 누군가에게는 실제 현실이고, 또 다른 누군가에게는 이를 수 있는 꿈이지만, 이들을 제외한 그 나머지 세계에서는 상상하기조차 힘든 것이다. 비록 미국이 영화 산업을 주도했음에도 불구하고, 독일, 일본, 소련 같은 나라에서 어떤 식으로든 모두가 똑같아지는 것에 저항했기 때문에, 미국 영화가 묘사하는 세계라는 내용적인 측면에서나 미국 영화가 이야기를 전달해 나가는 방식이라는 형식적인 측면 모두에 있어서 미국식 모델이 보편화되지는 못하였다.

1930년부터 1944년까지: 유성 영화

지난 15년간 빠른 속도로 변화하던 영화는 유성 영화 시대가 도래하자 다시 계속해서 앞으로 나아갔다. 그러나 동조음이 도입되면서 얻는 것도 있었지만 서로 대비되는 발전과 손실 또한 발생했다. 관객들이 자국어로 된 영화를 볼 수 있는 기회를 갖게 됨에 따라 각 국가와 지역의 문화는 혜택을 받았다. 하지만 소리를 녹음해야 할 필요성이 대두되면서, 영화는 주로 스튜디오에서 제작되는 형태로 바뀌었고 심지어 스튜디오에 설치된 배경이 사실적으로 보이지 않는다 할지라도 이야기 전개 방식은 최대한 자연스러운 방식을 추구하였다. 몽타주가 사용되는 경우는 줄어들었으며 사용된다 하더라도 의미를 창조하는 대안적인 형태로서만 활용되었다. 뮤지컬을 제외하면 영화에서 화려한 볼거리가 사라져갔다. 영화는 스펙터클이 제공

하는 가치와 리얼리즘을 추구하려는 충동 사이에서 갈팡질팡했는데, 영화가 보인 이러한 진폭은 나중에는 심지어 영화의 가장 두드러진 특징으로 자리 잡았다.

1945년부터 1959년까지: 2차 대전 이후

영화가 탄생한 후 반세기 동안, 영화는 순조롭게 그리고 전반적으로 봤을 때 스스로의 미래는 직접 결정하는 방식으로 발전해 나아갔다. 기술은 계속해서 정교해졌고, 산업은 확고히 자리를 잡았으며, 세계 어느 곳에 있는 관객이라도 이해할 수 있게끔 직선적으로 이야기를 전달하는 영화 언어가 등장하였다. 외부 세계와 영화를 서로 주고받기도 했지만, 영화가 이러저러할 것이라 기대하는 대로 보통은 차근 차근 전개되는 내러티브에 의심 비슷한 것이라도 품는 일은 없었다.

8. 2차 대전과 2차 대전이 남긴 여파로 인해 이러한 내러티브에 의혹의 눈길을 보내게 되었다. 할리우드는 서유럽에서 잃어버린 시장을 회복하기 위해 재빨리 행동에 나섰으나 냉전이 동구권 시장으로의 진출을 가로막았다. 인도 영화는 1947년의 독립을 계기로 새로운 활력을 찾게 되었다. 리얼리즘이 다시 유행하기 시작했는데, 이러한 현상은 네오 리얼리즘주의자들이 다시 거리로 돌아가 영화를 만들기 시작한 이탈리아에서 뚜렷이 나타났다. 이는 부분적으로 제대로 작동하는 스튜디오 설비가 부족했기 때문이기도 했지만, 가장 큰 이유는 서로 대립하며 각축을 벌이는 정치적 분위기를 있는 그대로 기록하고 싶은 욕구 때문이었다. 보다 전통적인 형태의 리얼리즘은 소련을 주축으로 한 공산권 내에서 주도적인 표현양식이 되었다.

텔레비전이라는 새로운 매체가 등장하여 경쟁이 불가피해지자, 갈팡질팡하던 할리우드는 테크니컬러를 보급하고 와이드스크린 시스템을 도입하면서 스펙터클의 가

치를 추구하는 방향으로 나아갔다. 1950년대는 기술적으로 안정화되던 시기였다. 한편 변한 것도 있었지만 변하지 않은 것도 있었다. 1950년대 초반 「카이에 뒤 시네마」의 젊은 비평가들은 생존해 있는 가장 위대한 감독 네 명의 명단을 만들었는데, 그 중 오직 한 사람, 로셀리니만 신인 감독이었고, 다른 세 사람 즉 르누와르, 히치콕, 흑스는 무성영화 시절부터 작품 활동을 해온 감독이었다.

1960년부터 1974년까지: 새로운 물결

전쟁의 여파가 영화에 어떤 영향을 끼칠지는 예측할 수 있었던 반면, 그 뒤에 무슨 일이 일어날 지는 아무도 알 수 없었다. 1960년경 세계 영화에 작은 혁명이 일어났다. 네오 리얼리즘의 영향을 받아 전 세계적으로 새로운 소규모 영화 운동이 나타나기 시작했는데, 이 운동은 프랑스의 누벨 바그를 시작으로 동유럽, 일본, 쿠바, 브라질 등으로 빠르게 확산되었다. 가벼운 장비를 제작하는 기술이 새롭게 등장한 덕분에 다이렉트 시네마 혹은 시네마 베리테라는 여러 가지 이름으로 불리는, 완전히 새로운 스타일의 다큐멘터리 제작이 가능해졌다. 예술 영화가 활발히 제작되었다. 예술적인 아방가르드가 다시 활기를 되찾았으며, 이런 현상은 특히 미국에서 두드러졌다.

영어권 세계의 평론가들이 뒤늦게나마 할리우드 영화의 예술적인 장점을 부각시켰지만, 한편 할리우드 그 자체는 위기의 순간을 맞이하고 있었다. 예술적인 면에서 진부했을 뿐만 아니라 점차 파편화되어 가고 있는 관객들을 텔레비전에게 빼앗기는 현상과 (규모가 더 적기는 하지만) 저예산 선정 영화(exploitation film)와 외국에서 수입된 영화들과의 경쟁에 적절히 대응할 수 없었다. 1966년 검열이 완화되면서 다소 숨돌릴 틈이 생기긴 했으나 1970년이 되면 자랑거리었던 할리우드 시스템은 붕괴하기 직전이었다.

1975년부터 1989년까지: 제국의 역습

1975년에 이르러 새로운 영화 운동은 어느 정도 할 수 있는 역할은 다했다. 몇몇 나라(체코슬로바키아, 브라질)에서는 이미 정치적 탄압의 희생양이 되었고, 다른 나라에서는 단순히 참신함과 관객들을 끌어들이는 힘을 잃었다. 이와는 대조적으로 할리우드는 강한 회복기에 들어섰다. 산업적인 측면에서 통제가 느슨해지고 엄격했던 자기 검열이 완화됨에 따라, 새롭게 변모한 할리우드는 사회적, 문화적으로 변화하는 시기에 관객을 구성하는 서로 다른 계층의 사람들의 관심을 끌 수 있는 방법을 찾아냈다.

돌비 스테레오 기술과 바디 마이크는 스튜디오 촬영에 있어서나 로케이션 효과에 있어서 소리와 관련된 기술에서 여전히 할리우드가 우위를 차지하고 있음을 다시 한번 확인시켜 주었다. 영화를 구성하는 기술의 다른 한쪽을 살펴보면, 비디오 녹화 기술은 소규모 영화를 제작할 수 있는 새로운 기회를 제공하였으며 이제는 멀티미디어 복합 기업으로 인식되고 있는 스튜디오가 머지않아 적극 활용하게 될, 반드시 극장이 아니더라도 주류 영화를 감상할 있는 새로운 시장을 형성하였다.

1990년부터 현재까지

1990년 이후 공산주의가 몰락하고 무역 자유화가 전 세계적으로 확산됨에 따라 국제 영화 시장의 문이 활짝 열렸다. 이는 할리우드의 이익으로 직결됨과 동시에

세계적으로 광범위한 영향을 끼쳤는데 특히 아시아 지역이 가장 큰 영향을 받았다. 외국 영화는 거의 수입하지 않으면서, 거대한 자국 시장 뿐만 아니라 엄청나게 많은 수의 해외 거주 인도인과 이슬람권 관객들을 위해 특색 있는 영화를 제작하는 인도 영화 산업만이 다소나마 이 그물망 바깥에 위치하고 있었다.

무역 및 문화의 흐름에 새롭게 나타난 양상은 점차 영화를 계속해서 탈국가화시켰다. 이 양상은 (종종 해적판이 유통되는) 최근 개봉한 블록버스터 영화에서 이제는 DVD로 감상하거나 다운로드 받아 볼 수 있는 영화 보관소의 희귀 영화에 이르기까지, 온갖 종류의 영화가 유통되는 디지털 플랫폼의 등장에 크게 힘입어 나타난 결과이다. 과거의 번거롭던 특수효과가 CGI로 대체되면서 디지털은 영화 제작에도 영향을 미쳤다. 또한 디지털은 보다 쉽게 저예산 영화를 제작할 수 있게끔 하였고, 영화가, 아니면 최소한 영화를 구성하는 일부분이나마, 가상의 시간과 공간을 솜씨 있게 조작하는 것에 그치지 않고 현실의 시공간 속에서 일어난 일들을 기록하는 또 다른 방향으로 나아가는 길을 다시금 일러주었다. 비록 그저 단순히 영화관에서 예전처럼 즐거운 저녁 나들이를 즐기기 위해 가벼운 마음으로 영화를 찾는 관객들이 언제나 즉각 볼 수 있는 것은 아니지만, 현재 여러 플랫폼을 통해 널리 유통되고 있는 영화는 과거 그 어느 때보다 더욱 다양하다. 이것이 셀룰로이드 필름의 종말이 다가오고 있음을 뜻하는 것일 수도 있지만 그렇다고 영화가 종말을 고하다는 의미는 아니다.

위에서 간략히 살펴본 바와 같이, 지난 백 년이 넘는 시간 동안 발전해 온 영화의 역사는 때론 상승하기도 하고, 어떤 때는 하락하기도 하며, 아니면 옆길로 새기도 하면서, 새로운 도전이 닥치고 기회가 다가올 때마다 끊임없이 스스로를 바로 세웠던 역사였다. 이 기간 내내 영화는 참으로 많은 것을 의미했지만, 한편으로는 사진 이미지의 기저에 깔린 리얼리즘에 기반을 두면서 다른 한 편으로는 마치 실제 상황처럼 보이는 사건들이 펼쳐지는 커다란 스크린 앞으로 관객들을 불러 모을 수 있는 영화의 능력에 근거한 핵심 정체성은 변하지 않았다. 하지만 이러한 영화

의 핵심 정체성은 모든 면에서 점진적으로 무너져 내리고 있었다. 적어도 지난 30년 이상 영화의 핵심 정체성이 차츰차츰 무너져 내리고 있었으나, 영화계는 새로운 멀티미디어와 멀티플랫폼 환경이 영화만의 특별함을 위협할 지경에 이르러서야 그로 인한 영향을 겨우 깨닫게 되었다.

가장 화려하게 거행되는 로스앤젤레스의 연례 아카데미 시상식의 ‘오스카’ 행사 뿐만 아니라 아카데미의 협소한 후보 선정에서 벗어나 보다 넓은 범위의 영화들을 선보이는 국제적인 영화 페스티벌에서, 영화계는 여전히 스스로가 특별하다고 자축하고 있다. 하지만 온갖 종류의 동영상을 시청할 수 있는 플랫폼이 늘어나면서 전통적인 의미에서의 영화는 빠르게 영화만이 가진 특별함을 잃어버리고 있으며 심지어는 자신의 정체성마저 상실하는, 혼란스럽고도 때로는 역설적인 상황이 발생하고 있다. 한편에서는 거의 영화에 비견될 만한 수준의 디지털 이미지가 설치 미술의 구성요소인 커다란 스크린 위에서 상영될 수 있도록 만들어지는 일이 일어나기도 하고, 반면 다른 한편에서는 스마트폰의 작은 화면으로 볼 수 있게 엄청나게 크기가 축소된 실제 극장용 영화를 다운로드 받는 일이 일어나기도 한다. 이러한 관람 경험은 영화를 감상할 때 누구나 원하는 몰입감을 제공할 수도 있고, 시각적으로 현실을 구현하는 디스플레이 기기를 통해 복제되기도 한다. 또는 사색적이거나 비평적일 수도 있으며 심지어 산만한 경험이 될 수도 있다.

영화는 다양한 방법을 동원해 이러한 혼란스러운 상황에 대응해 왔다. 작은 화면을 통해서는 영화가 가진 장점인 거대한 스펙터클 제공할 수 없다는 사실을 깨닫게 되면서, 선정성을 추구하는 영화 제작자들은 영화에 집중하지 못하는 감상자들이 보는 동안 마는 동안 하는 상태에 충격을 주기 위해 선정적인 장면을 계속해서 늘려왔다. 반면 영화 감상 스펙트럼의 다른 쪽 끝에 위치한 ‘슬로우 시네마’는 기존의 관습적인 영화나 TV 시청과는 다른 형태의 관심을 이끌어 낼 수 있는 능력에 기대고 있다.

그렇다고 종말이 다가온 것은 아니다. 현실적인 것이든 공상적인 것이든, 영화는 계속해서 영화가 제공할 수 있는 최선의 것을 제공할 것이고, 관객은 영화만이 제공할 수 있는 것을 보려고 극장을 찾을 것이다. 오늘날 영화라는 이름 아래 한데 묶여 있는 다양한 것들이 이리저리 흩어지고 다른 형태의 미디어로 통합됨에 따라, 이들은 아마도 자신들을 지칭할 새로운 이름 혹은 이름들을 찾아야 할 것이다. 하지만 이들이 앞으로 어떤 이름으로 이어지든 간에, 이들은 영화라는 이름 아래 역사를 써 내려갈 것이고 이는 절대로 사라지지 않을 것이다.