



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](#)

문학석사학위논문

크라카우어의 유물론적  
영화미학에서 관객 경험의 의미

2017년 2월

서울대학교 대학원

미학과

권금이

## 국문초록

본 논문은 지그프리트 크라카우어의 유물론적 영화미학을 분석하고 영화 경험의 현상과 의의를 고찰하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 영화 경험의 주체인 관객의 입장에서 크라카우어의 리얼리즘 영화이론을 재조명하고자 한다. 관객론을 통해 그의 이론을 보면 전통적인 주객 관계에 대한 비판적 함의뿐만 아니라 현대적인 영화 논의와의 연관성 또한 찾을 수 있다.

크라카우어의 리얼리즘 영화이론은 구체적인 현실의 장면을 크게 변형하지 않고 보여주는 영화 이미지를 대상으로 삼는다. 그가 생각한 ‘영화적인 영화’는 현실을 재현하는 데 탁월한 카메라의 고유한 능력에 적합한 영화를 의미한다. 그가 보기에 근대인을 대표하는 관객은 대상의 생생한 특질을 포착하기 어렵게 만든 근대의 추상적이고 계량화된 사고방식에 지배되어 있다. 이러한 현실 인식 하에서 크라카우어는 근대 사회 속에서 고립감과 소외로 고통 받는 관객이 영화를 통해 물리적 현실을 직접 경험할 수 있다고 기대한다. 영화는 이러한 관객에게 자신의 존재와 세계에 대한 구체적인 인식의 가능성을 제공하며 근대적인 경험의 한계를 교정할 수 있게 해 줄 수 있는 매체인 것이다.

이 글은 위와 같은 크라카우어의 의도를 규명하기 위해, 그의 영화이론에서 그동안 주목받지 못한 관객의 경험을 중심으로 그의 영화미학의 의미를 재구성하고자 한다. 오늘날 크라카우어의 『영화이론』에 관한 연구는 주로 리얼리즘 영화이론의 고전이라는 단편적인 이해에 머물러 있다. 또한 관객의 영화 경험에 관한 문제는 크라카우어의 영화이론 내에서 부차적인 것으로 간주된다. 이런 맥락에서 본고는 기존의 해석과 다른 노선에 서서, 크라카우어의 영화이론에서 관객 경험이 근본적인 토대라고 주장한다.

일반적으로 크라카우어의 영화미학은 예술가의 관념보다 물리적 현실을 가리키는 영화의 내용을 우선적으로 다루기 때문에, 유물론적이라고 불

린다. 그의 유물론적 영화미학은 물질적 삶의 현상들이 영화에 기록되고 드러나는 기법적인 특성 또한 중요하게 파악한다. 물리적 세계를 구성하는 대상들을 ‘아래’로 보고 관념적인 가치를 ‘위’로 본다면, 크라카우어의 접근 방식은 ‘아래’에서 ‘위’로 향하는 것이다. 이러한 접근법은 크라카우어가 영화 경험을 바라볼 때에도 적용된다. 그는 관객의 물질적인 몸으로써 먼저 영화를 수용하는 것을 중요시한다. 이러한 생각은 영화 경험이 관객의 사유에 작용하는, 보다 정신적인 것이어야 한다고 생각한 당대의 관념론적 영화 경험 논의에서 진일보한 의의를 지닌다. 영화 경험은 관객의 감각적인 경험으로 촉발되어, 관객의 정신적인 영역에도 작용한다. 우선 영화 이미지의 충격은 관객의 의식적인 정신의 영향력을 약화시켜 잠재의식 속의 기억을 불러일으키기도 하며 영화 이미지에 몰입하게 만들 수 있다. 그런데 크라카우어가 본 영화 경험은 이러한 사적인 차원에만 한정되지 않는다. 영화 경험의 주체로서 관객은 사실적인 영화 이미지를 수용하며 자신의 삶과 연결시키는데, 이로써 영화 경험은 관객 개인의 몸에서부터 사회적인 의식으로 확장될 수 있는 가능성을 갖는다.

특히 이 글은 크라카우어가 관객이 영화 이미지들에 동일시되는 현상을 언급한 점에 초점을 맞추어, 그러한 현상이 ‘미메시스적 동일시’의 형식을 띠고 있다고 본다. 관객은 과도하게 변형되지 않은 자연을 보여주는 영화를 통해 관객은 자기 자신을 잃어버리고 이미지에 동화되는 체험을 한다. 이와 같은 경험은 고정된 주객 관계를 상정하는 기존의 인식 구조와 상반된다. 관객은 더 이상 대상의 의미를 일방적으로 규정하는 주체가 아니다. 영화 경험에서 관객은 자아 정체성이라는 부르주아적인 이념을 망각하고, 계산적이고 대상화된 사고방식으로 규정하기 이전의 세계에 대한 체화된 접촉을 하게 된다.

나아가 이 글은 감각 미학적 특성을 지니는 크라카우어의 영화 경험 논의가 현상학적 영화이론의 전사(前史)로서 기능할 수 있다고 본다. 비비안 섹척을 위시한 현상학적 영화이론은 관객의 신체성에 기반하여 세계와 교류하는 영화 경험을 다룬다는 점에서 크라카우어의 이론과 연관된다.

주요어 : 지그프리트 크라카우어, 영화 경험, 영화 관객, 유물론적 영화미학, 미메시스적 동일시, 리얼리즘 영화이론, 물리적 현실

학 번 : 2012-20056

## 일러두기

이 논문에 자주 인용된 크라카우어 저작은 다음과 같이 표기한다.

TF *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*

ME “Marseiller Entwurf” zu einer Theorie des Films

OM *Das Ornament der Masse*

HS *History: The Last Things Before the Last*

1. 주석에 표기된 쪽수는 원서를 기준으로 하며, 한글 번역은 직접 했다. 인용된 원문 중 *Das Ornament der Masse*에 수록된 “Kult der Zerstreuung”과 *History: The Last Things Before the Last*는 한국어 번역을 따랐고, 주석에 원문과 번역본의 쪽수를 함께 표기하였다.
2. “Marseiller Entwurf”는 *Theory of Film*의 독일어판의 부록으로 실려 있는 것을 참고하였다: *Werke in neun Bänden - Band 3: Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Hg. Inka Mülder-Bach, Suhrkamp Verlag, 2005.

# 목 차

머리말 .....	1
<b>I. 크라카우어의 유물론적 영화미학 .....</b>	<b>8</b>
1. 리얼리즘 영화이론의 전통 .....	8
2. 유물론적 미학의 재료로서 물리적 현실 .....	15
3. 객체의 물질성을 다루는 영화의 방식 .....	27
<b>II. 영화 경험 논의의 해명 .....</b>	<b>35</b>
1. 물질적 존재의 감각·지각적 경험 .....	35
2. 의식의 약화와 꿈꾸기로서의 경험 .....	44
3. 사회적인 영화 경험의 가능성 .....	50
<b>III. 미메시스적 동일시로서 영화 경험과 그 현대적 전개 .....</b>	<b>61</b>
1. 동일시 경험 해석: 주객 관계의 역전 .....	61
2. 현대적 수용: 현상학적 영화이론 .....	79
맺음말 .....	89
참고문헌 .....	94
Abstract .....	99

## 머리말

본고는 지그프리트 크라카우어(Siegfried Kracauer)의 저서 『영화이론 - 물리적 현실의 구원*Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*』(1960)을 중심으로 하여 그 유물론적 특성을 파악하고, 그가 바라본 영화 경험의 현상과 의의를 해명하고자 한다. 이를 통해 영화 경험의 주체인 관객의 입장에서 크라카우어의 리얼리즘 영화이론을 재조명하고자 한다. 관객론을 통해 그의 이론을 보면 전통적인 주객 관계에 대한 비판적 함의뿐만 아니라 현대적인 영화 논의와의 연관성 또한 찾을 수 있다.

유대계 독일인이었던 크라카우어(1889-1966)는 프랑크푸르트 학파 이론가들과 많은 교류를 하며, 다양한 분야에서 이론적인 활동을 펼쳤다. 이러한 활동을 시기상 전기와 후기로 나누어볼 때, 그 기준은 바이마르 공화국(1919-1933)의 소멸 이후 나치즘의 득세로 미국으로 망명한 일이 될 것이다. 건축학을 전공한 크라카우어는 바이마르 시대에 《프랑크푸르터 차이퉁*Frankfurter Zeitung*》 베를린 지사 문예부장을 역임하면서 수많은 사회·문화 관련 기사들을 썼으며, 『사무직 노동자*Die Angestellten*』과 같은 사회학 연구 저서나 『긴스터*Ginster*』, 『게오르크*Georg*』와 같은 소설도 집필했다.<sup>1)</sup> 이 시기에 영화 저술은 영화 리뷰들이나 짧은 기사들을 통해 이뤄졌는데, 영화와 대중사회에 관한 파편적인 인상들과 그에 적합한 서술들이 특징적이다. 이때 그는 사회비판적 관점에서 대중적인 영화를 비판하며 정치적인 입장을 드러내기도 한다. 미국으로 망명한 이후, 즉 1940년대부터의 활동을 후기로 볼 때 그는 이 시기에 『칼리가리에서 히틀러까지 - 독일 영화의 심리사*From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*』와 『영화이론』으로 영화

---

1) Siegfried Kracauer, *Die Angestellten: Aus dem neuesten Deutschland*, Frankfurt a. M.: Frankfurter Societäts-Druckerei, 1930; Kracauer, *Ginster*, Berlin: S. Fischer, 1928; Kracauer, *Georg*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1977.



이론가로서 명성을 얻게 된다.<sup>2)</sup> 게다가 유작인 『역사 - 끝에서 두 번째 세계*History: the Last Things Before the Last*』는 그가 만년에 주력한 역사 철학적인 사유를 잘 보여준다.

이처럼 여러 분야에 걸친 저술 및 연구 활동에도 불구하고, 크라카우어는 당시 학문적 연구 대상으로 크게 주목 받지 못했다. 이는 크라카우어가 언어 장애로 인하여 학계에 종사하지 못했으며, 망명자로서 미국뿐만 아니라 유럽에서도 국외자로 대우 받았던 이유 때문이기도 하다. 그러나 최근에 들어 크라카우어에 대한 연구가 활발해지며 독일에서는 그의 전집이 출판되기에 이른다.<sup>3)</sup> 특히 그의 전기 저술은 바이마르 시대라는 근대적인 독일 사회와 문화를 현상학적으로 관찰한 것이 탁월하다고 평가 받는다. 또한 그의 후기 이론 중에서 미국에서 몰두한 영화 관련 저술들은 그동안 영화이론사에서 대표적인 고전으로 자리매김했다. 이 글은 그 중에서, 크라카우어의 리얼리즘 영화이론을 그의 1960년 저서 『영화이론』에 한정하여 고찰할 것이다.<sup>4)</sup>

리얼리즘 영화이론은 영화가 현실을 재구성하는 데 의미가 있다고 생각한 형식주의 영화이론과 달리, 영화가 현실을 사실적으로 재현하는 능력을 높게 평가한다. 리얼리즘 영화이론의 주창자인 앙드레 바쟁과 함께,

---

2) Kracauer, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, New York: Princeton University Press, 1947/ London: Denis Dobson Ltd, 1947; Kracauer, *History: The Last Things Before the Last*, New York: Oxford University Press, 1969.

3) Kracauer, *Werke* [Neun Bände mit z.T. mehreren Teilbänden]. Hrsg. von Inka Müller-Bach & Ingrid Belke, Frankfurt am Main und Berlin: Suhrkamp, 2004 ff; 프랑스에서는 1990년대부터 꾸준히 크라카우어의 저서가 번역되고 있다.

4) Kracauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, New York: Oxford University Press, 1960; 독일어 번역본은 1964년에 출판되었다: Kracauer, *Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1964; 최근에 프린스턴 대학 출판사에서 미리엄 한센의 소개문과 함께 크라카우어의 이 저서를 재판했고, 이 글은 이 판본을 주로 참고했다: Siegfried Kracauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton University Press, 1997; 필요한 경우, 크라카우어가 미국으로 망명을 준비하던 시기(1940년~41년)에 썼던 이 책의 초고인 「마르세유 초고」를 참고할 것이다.

크라카우어는 사진에서 비롯된 영화가 현실의 연속성을 잘 기록할 수 있기 때문에 실재에 가까이 다가갈 수 있다고 생각했다. 그러나 1960년대 이후 구조주의, 정신분석학, 페미니즘에 의해 영화이론의 학술적 체계가 공고해지면서, 크라카우어의 『영화이론』은 과거의 것으로 치부되며 제대로 조명 받지 못했다. 또한 그가 “리얼리즘의 거두”<sup>5)</sup>로 여겨지긴 하지만, 그동안의 부정적인 평가는 그의 이론에 대한 온전한 평가를 방해했다. 이를테면 영화학자 더들리 앤드류(Dudley Andrew)는 크라카우어의 이론은 바쟁이 이미 십오 년 전에 전개한 것과 다를 바 없으며,<sup>6)</sup> 바쟁이 자신의 지각 개념을 베르그송에서 가져온 것과 달리, 크라카우어의 이론은 그 이론적 근거가 부족한 “순진한 리얼리즘” 이론이라고 치부한다.<sup>7)</sup>

그러나 크라카우어의 영화이론은 그가 미국으로의 망명을 준비하던 시절, 프랑스 마르세유에서 몰두한 연구에 기반하고 있기에 1940년~1941년에 이미 그 뼈대가 구축된 것이다. 그리고 바쟁의 사상을 드러내고 있는 단편적인 에세이들과 달리 크라카우어의 『영화이론』은 영화의 본성과 소재, 장르 등에 관한 하나의 체계적인 이론서라고 볼 수 있다. 또한 ‘순진한 리얼리즘’이 영화와 현실 사이에 어떤 감각 데이터나 해석 등의 요소가 작용하지 않는 직접적인 관계를 상정하는 것이라면,<sup>8)</sup> 크라카우어의 영화이론은 영화를 보러가는 관객의 경험을 필수 요소로 하여 정립되기 때문에 순진한 리얼리즘의 범주에 들어가지 않는다고 볼 수 있다. 특히 관객이 어떻게 영화를 현실처럼 받아들이는지와 관련한 심리적인 측면에만 주목했던 바쟁과 달리, 크라카우어는 관객의 신체와 정신이 사실적인 영화 이미지를 수용하며 겪는 변화를 강조한다.<sup>9)</sup>

5) 로버트 스태, 『영화이론』, 김병철 역, K-books, 2000, p. 101.

6) Dudley Andrew, *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford University Press, 1976, p. 137.

7) Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, 1984, p. 19. 이밖의 크라카우어에 대한 부정적인 평가에 대해서는 다음을 참고하라: Dudley Andrew, *The Major Film Theories*, pp. 129-141; 랄프 슈넬, 『미디어 미학 - 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 강호진 외 3명 역, 이론과 실천, 2005, p. 190.

8) A. R. Lacey, “Perception,” *The Routledge Dictionary of Philosophy*, London ; New York : Routledge, c2010, p. 296.

그래서 크라카우어의 관객 논의를 다루는 것은 크라카우어의 이론에 대한 부정적인 이해를 극복하는 데 도움이 될 수 있다. 사실 크라카우어가 관객에 주목하여 관객이 어떻게 영화를 경험하게 되며 이 경험이 관객의 삶에 어떠한 영향을 미치는지 상세하게 서술하고 있는 부분은 그의 이론 내에서 상대적으로 부차적인 것으로 인식되어 왔다. 크라카우어에 관한 기존의 연구는 관객이 영화를 수용하는 작용보다는 주로 현실을 기록한 영화 이미지와 기록된 현실 사이의 관계에 초점을 맞춰 그의 이론을 해석했다. 국내에서 크라카우어의 연구 상황을 살펴보면, 『영화이론』은 아직 번역되지 않았으며 이에 대한 학술논문들은 그의 리얼리즘 영화이론의 주요 주장과 근거를 정리하고 그 의미를 해석하는 데 머물러 있는 상태다.<sup>10)</sup>

그러나 사실 영화경험에 관한 논의는 크라카우어의 영화이론에서 부차

9) 바쟁은 딥포커스와 같이 영화의 공간감을 증폭시키는 기법이 관객의 현실감을 높여주며, 이러한 상태에서 관객의 심적 태도는 적극적인 것으로 영상의 의미를 해석하는 데 관객의 주의와 의지가 크게 작용한다고 주장하고 있다. 이처럼 바쟁은 ‘심리적 리얼리즘’의 범주 아래서 관객을 다루고 있는데, 크라카우어는 관객의 감각적인 차원과 심리적인 차원을 종합하여 영화 경험의 양상을 서술한다는 점에서 바쟁과 차이를 보인다. André Bazin, “The Evolution of the Language of Cinema” in *What is Cinema*, Vol.1, trans. Dudley Andrew, University of California Press, 2005, pp. 35-36. (앙드레 바쟁, 「영화 언어의 진화」, 『영화란 무엇인가』, 박상규 역, 사문난적, 2014, pp. 119-120.)

10) 국내에서 아직 크라카우어에 관한 연구는 상당히 미진한 상태다. 크라카우어의 대중문화 및 사회학, 역사철학에 관한 연구는 특히 그러하다. 다음의 논문은 크라카우어의 영화이론에 주목한다. 박성수, 「크라카우어의 영화 이론에 대한 재해석 : 사진적 매체의 특징을 중심으로」, 경성대학교대학원 석사학위논문, 1999; 임재광, 「크라카우어 영화 이론에 대한 고찰」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2012; 최근 들어 크라카우어의 바이마르 시대 저술들에 주목하여, 그의 초기 대중문화이론과 후기의 매체이론을 연결하여 분석하는 여러 학술지 논문이 나오고 있다. 참조. 이도훈, 「영화의 장식성 예찬 - 지그프리트 크라카우어의 사진적 이미지와 영화」, 『영상예술연구』, Vol.22, 영상예술학회, 2013; 임홍배, 「물질적 구체성과 직관적 구성의 변증법 - 크라카우어의 비판적 문화이론」, 『독일어문화권연구』, Vol.23, 서울대학교 독일어문화권연구소, 2014; 하선규, 「사진 혹은 ‘탈-인간적 이미지’에 함축된 역사철학적 의미 - 크라카우어의 문화철학과 사진이론에 대하여」, 『철학·사상·문화』 Vol.17, 동국대학교 동서사상연구소, 2014.

적인 것이 아니라 근본적인 토대이다.<sup>11)</sup> 왜냐하면 관객의 영화 경험은 크라카우어가 궁극적으로 밝히고자 한, 영화 매체의 본성과 근대 사회의 상황이 맺는 관계를 잘 드러내주기 때문이다. 그의 이론은 영화 전반에 대한 일반적인 설명이라기보다는 특정한 시대에 영화 경험이 어떠한 역할을 할 수 있는지에 대한 고찰이라고 볼 수 있다. 그래서 이 경험의 주체로서 관객에 대한 크라카우어의 입장을 해석하는 것은 중요하다. 카메라 매체로서 영화가 일상적인 현실 속의 작은 계기들에 주목함으로써 오히려 세계의 본모습을 보여줄 수 있다고 생각한 크라카우어는 그러한 리얼리즘적인 영화가 관객의 감각 및 의식에 어떠한 영향을 미치는지를 탐구한다. 그가 보기에 관객의 몸은 실재와 그것을 재현하는 객관적인 이미지 사이의 고정된 관계에 천착하지 않는다. 오히려 그의 이론은 현실 또는 세계와의 체화된 접촉으로써 세계와 교류하는 관객의 주체성을 새로운 시각으로 바라보고자 하는 시도로 평가되어야 한다. 따라서 크라카우어의 영화이론의 전체적인 함의를 명확히 이끌어내기 위해서는 관객의 영화 경험에 주목해야 한다.

이러한 크라카우어의 영화 경험 논의는 상당히 선구적인 측면을 보인다. 당대의 영화이론가들은 영화가 물질적인 현실을 기록한 이미지들에 치중하여 관객의 정신적인 사유를 방해한다는 점을 이유로, 영화 경험은 정신적이어야 한다고 주장한다. 또한, 관객을 비육체적인 존재로 바라보는 시각이 지배적이었다. 이와 대조적으로, 크라카우어는 현실의 이미지가 영화를 통해 관객의 신체성을 자극하면서 감각·지각적인 경험을 이끌어내는 것을 영화 경험에서 가장 기본적인 차원으로 보았다. 크라카우어의 이론이 갖는 감각 미학적 특성은 최근 영화이론에서 중요한 흐름 중 하나인 현상학적 영화이론과 연관되면서, 크라카우어의 이론이 현재화될 수 있는 계기를 제공한다.<sup>12)</sup>

11) 미리엄 한센은 크라카우어의 이론에서 영화경험에 주목했고, 특히 역사철학과 미적 경험의 관계를 추적하며 크라카우어의 리얼리즘 영화이론을 읽어낸다. Miriam Hansen, *Cinema and Experience*, University of California Press, 2012.

12) 크라카우어의 이론에서 현상학적 논점을 발견한 학자로는 토마스 엘세서와 드레호리 로브니크가 있다. 토마스 엘세서는 피부와 접촉이라는 주제에 관련

따라서 본고는 크라카우어의 영화이론에서 영화는 수용자로서 관객과 항상 관련되어 파악된다고 보고, 영화 경험의 차원을 새롭게 조명하여 그의 영화적 리얼리즘을 재독해하고자 한다. 이를 위해 우리는 그동안 크라카우어의 영화이론이 소개되어 온 방식과 달리, 그의 영화 경험 논의가 어떻게 이루어지는지 살펴볼 것이다. 이를 통해 영화 경험이 그동안 비본질적인 것으로 치부된 물질적인 삶의 현상들을 직접적으로 체험하게 함으로써 관객으로 하여금 자아 정체성이라는 부르주아적인 이념을 지양하고 자신의 존재와 세계에 대한 구체적인 인식을 가능하게 하는 의의를 가지고 있음을 밝힐 것이다.

이에 따라 본고는 다음과 같이 구성된다. I장에서는 크라카우어가 자신의 영화미학을 물질적인 것으로 언급한 것에 기반하여, 유물론적 영화미학의 의미를 규명할 것이다. 유물론적 영화미학은 영화 내용의 물질성과 그것을 다루는 기법에 관한 것이므로, 우선 가장 실질적인 차원인 물리적 현실에 대해서 알아볼 것이다. 또한 이 물리적 현실의 다섯 가지 특성, 즉 비작위성, 우연성, 무한성, 비규정성, 그리고 삶의 흐름이 영화 매체 속에서 어떻게 구현되는지 살펴볼 것이다. 그리고 이러한 현실의 물질성을 구현하는 영화의 방식이 기록하기와 드러내기임을 강조하면서, 구체적으로 영화가 재현하거나 독특하게 포착하는 소재들과 그것을 다루는 영화적인 기법을 상세히 다룰 것이다.

II장에서는 관객의 물질성을 바탕으로, 관객의 영화 경험이 이루어짐을 먼저 밝힐 것이다. I장에서 다룬 객체의 물질성은 이 장에서 관객과 조응하여 영화 경험을 만들어낸다. 우선적으로 관객의 감각·지각적 경험이 영화 이미지의 어떠한 자극으로 인해 일어나는지 살펴볼 것이다. 다음으

---

시켜 영화를 다룬 현상학적 이론들, 특히 비비안 섹츨, 로라 마르크스 등의 이론들을 소개하며, 크라카우어가 『영화이론』에서 육체적이고 현상학적인 논의를 다룬 바 있다고 지적한다. 그리고 드레호리 로브니크는 들뢰즈, 섹츨, 크라카우어의 이론을 몸의 경험이라는 주제 하에서 병치하여 다루고 있다. 토마스 엘세서·말테 하게너, 『영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가?』, 윤종욱 역, 커뮤니케이션북스, 2012, pp. 234-235; Drehli Robnik, “Körper-Erfahrung und Film-Phänomenologie” in Jürgen Felix (Hrsg.), *Moderne Film Theorie: Eine Einführung*, Mainz: Bender, 2007, S. 246-280.

로, 이러한 육체적인 반응과 더불어, 관객의 의식을 통일시키며 사유 능력을 통솔하는 자아가 약화되는 현상을 중요하게 다룰 것이다. 이를 통해 영화 경험이 과학적이고 추상적인 사유에 의해 잠식된 근대적인 경험 양상을 비판하는 의의를 가지고 있음을 읽어낼 것이다.

III장에서는 앞 장에서 영화 경험 논의를 구성한 것을 바탕으로 하여 관객이 이미지에 동일시하는 양상을 ‘미메시스적 동일시’라고 규정할 것이다. 이 미메시스적 동일시의 의미를 논구함으로써, 적나라한 현실을 보여주는 영화를 통해 주체가 객체를 지배하는 양상이 역전되고 객체에 동화되는 경험의 의미를 해석할 것이다. 마지막으로, 비비안 섭첵(Vivian Sobchack)의 현상학적 영화이론을 살펴봄으로써, 크라카우어의 영화 경험 논의가 영화 현상학을 선취하고 있음을 밝히고자 한다.

# I. 크라카우어의 유물론적 영화미학

이 장에서는 유물론적 미학으로서 지그프리트 크라카우어의 영화이론을 해석할 것이다. 영화이론사에서 크라카우어는 리얼리즘 영화이론가로 분류된다. 형식주의 영화이론과 대척점에 서 있는 리얼리즘 영화이론은 영화가 현실을 있는 그대로 기록할 수 있다는 믿음에 근거한다. 이러한 구분을 따라서, 우선 크라카우어의 영화이론이 현실을 재현하는 데 충실한 영화를 옹호하는 리얼리즘 경향을 띠고 있음을 살펴볼 것이다. 다음으로 영화가 ‘유물론적’인 매체라는 크라카우어의 언급에 기초하여, 영화가 포착하는 물리적 현실의 의미와 성격을 고찰할 것이다. 크라카우어가 보기에, 유물론적인 영화는 관념이나 의도를 우선시하지 않고, 물리적 현실을 이미지로 담아내는 데 집중한다. 이 물리적 현실이란 우리 주위의 시각적인 세계를 일컫는 것으로, 영화의 실체적인 ‘물질’<sup>13)</sup>로 간주된다. 마지막으로, 영화가 이 물리적 현실을 다루는 방식이 단지 현실을 기계적으로 복제하는 것이 아니라 “기록하고 드러내기”의 방식임을 강조할 것이다. 일상적인 지각의 범위에 속하지 않는 것까지 포착할 수 있는 영화는 크라카우어의 이론에서 물리적 현실을 구체적으로 경험할 수 있게 해주는 매체로서의 위상을 얻는다.

## 1. 리얼리즘 영화이론의 전통

크라카우어는 영화를 만들 때 “형식적 경향(formative tendency)”과 “리얼리즘 경향(realistic tendency)”이 크게 작용한다고 파악한다.<sup>14)</sup> 크라카

13) 여기에서 물질은 관념과 대비되는 형이상학적인 의미에서 물질 그 자체를 의미하는 것이 아니라, 현실적인 사물들 또는 대상들의 질적인 차이를 다 포괄하는 개념으로 사용한다. 즉 물질은 ‘실제적’인 대상들과 관계하여 파악된다.

14) *TF*, pp. 30-37. 크라카우어는 각 경향의 대표적인 감독으로 루미에르와 멜

우어에 따르면, 형식적 경향은 환상과 꿈의 영역을 탐험하면서, 예술적 상상력을 마음껏 펼쳤던 조르주 멜리에스(Georges Méliès)의 영화들에서 그 원형을 찾을 수 있다. 형식적 경향은 예술가의 창조적인 열망이 작용하여 현실의 재료들을 영화 속에서 자유롭게 구성하려는 것이다. 이때 영화의 “기술적 속성”, 즉 편집과 영화기술들은 독특하고 예술적인 구성을 만들어내는 데 중요한 역할을 담당한다.<sup>15)</sup> 반면에 리얼리즘 경향은 기차역에서 경적을 울리며 들어오는 기차(<기차의 도착>(1895)), 물을 뿌리는 정원사의 모습을 포착했던 뤼미에르(Lumière) 형제의 영화들처럼, 일상생활의 모습을 있는 그대로 기록하는 영화들에 지배적인 것이다. 리얼리즘 경향을 따르는 영화 카메라는 우연하고 단편적인 삶 속의 사건들을 담아내며, 그 사건들에 감정적으로 몰두하는 것을 배제하고 일정한 거리를 상정한 채 그 사건들을 찍는다. 그래서 이러한 영화들에서는 인위적인 조작과 영화 기술의 개입이 최소한으로 제한되는 경향이 있다.

크라카우어의 이러한 분류가 시발점이 되어, 이후 더들리 앤드류(Dudley Andrew)의 저서 『현대 영화 이론』<sup>16)</sup>을 통해 형식주의 전통(The Formative tradition)과 리얼리즘 영화이론(Realist Film Theory)이라는 고전영화이론의 분류 체계가 확립되었다.<sup>17)</sup> 이 두 이론은 공통적으로 영화만의 고유한 특성을 부각하여 예술로서 가치를 지닌다고 주장한다. 그러나 이들이 영화 매체의 정체성을 규정하는 시각은 서로 다르다. 형식주의 영화이론은 영화가 현실과 차별화된 세계를 창조한다는 데서 예술적이라고 생각한다. 대표적으로, 벨라 발라즈(Béla Balázs)는 영화가

---

리에스를 내세우면서, 이 둘이 헤겔적 변증법에서 명제와 반명제를 구현한다고 언급한다. 이러한 해석은 모리스 카빙(Maurice Caveing)이나 에드가 모랭(Edger Morin)에게서 영향을 받은 것으로 보인다. 특히 모랭은 멜리에스의 “완전한 비현실”이 뤼미에르의 “완전한 리얼리즘”의 반명제라고 상정한다. *TF* p. 30의 각주 9번에서 참조.

15) *TF*, pp. 29-30.

16) 더들리 앤드류는 *The Major Film Theories: An Introduction*(1976)에서 형식주의 전통의 대표적인 이론가로 후고 문스터베르크, 루돌프 아른하임과, 세르게이 에이젠슈타인, 벨라 발라즈를 들고 있으며, 리얼리즘 영화이론에서는 앙드레 바쟁과 지그프리트 크라카우어를 소개한다.

17) 토마스 엘새서·말테 하게너, 앞의 책, p. 4의 각주 2번에서 참조.



클로즈업이나 몽타주와 같은 고유한 형식 언어에 의해서 예술적인 매체로 정립될 수 있다고 생각한다.

현실을 경험하며 느끼는 혼란으로부터 진실—즉 현실의 법칙과 의미—이 사라지고 노련한 영화제작자의 해석을 통해 드러나기 위해서, 그는 영화예술이 응용할 수 있는 모든 표현수단을 동원해야 한다.<sup>18)</sup>

발라즈에 따르면 사진적인 이미지로 재현된 현실 그 자체는 큰 의미가 없다. 촬영된 현실의 이미지보다 그 이미지들을 엮어내는 편집이 오히려 그 현실에 의미를 부여할 수 있다.<sup>19)</sup> 이 점에서, 그는 인위적인 조작의 성격을 지니는 영화의 고유한 표현수단이 영화예술을 창조적으로 만드는 필수적인 요소라고 판단한다.

이와 대조적으로, 리얼리즘 영화이론은 현실을 사진적으로 복제할 수 있는 것이 영화의 예술적 특수성이라고 생각한다. 이 이론에 따르면, 영화의 본질적인 객관성은 일상생활을 기록할 수 있는 카메라의 능력에서 나온다.<sup>20)</sup> 대표적인 리얼리즘 영화이론가인 앙드레 바쟁(André Bazin)은 영화가 구체적인 현실의 모습을 포착할 수 있는 탁월한 매체임을 인정한다.

영화의 발명을 이끌어 가능케 한 신화는 19세기에 등장해서 사진으로부터 축음기에 이르기까지 현실의 기계적인 재현 기술 일체를 막연하게나마 지배해 온 바로 그 신화의 완성된 모습이다. 그것은 완전한 리얼리즘이라고 하는 신화로서, 세계를 그 자체의 이미지로, 예술가에 의한 해석의 자유라는 가설이라든가 시간의 불가역성이라든가 하는 따위의 짐을 지

---

18) Béla Balázs, *Theory of Film: Character and Growth of a New Art*, trans. Edith Bone, London:Dobson, 1952, p. 162.

19) Dudley Andrew, *The Major Film Theories*, pp. 94-95.

20) 로버트 스탬, 『영화이론』, 김병철 역, K-books, 2000, p. 97.

지 않는 이미지로 재창조할 수가 있다고 하는 신화인 것이다.<sup>21)</sup>

인류의 오랜 열망인 “완전한 리얼리즘”을 가능하게 한 영화 매체는 롱테이크<sup>22)</sup>와 딥포커스<sup>23)</sup>라는 영화 기술을 바탕으로 현실의 공간감과 시간성을 재현해낼 수 있다. 따라서 바쟁은 몽타주 기법이 과도하게 사용되는 것에 반대한다. 그에 따르면 몽타주 기법은 “현실에 무언가를 덧붙이는” 데 사용된다.<sup>24)</sup> 즉 현실에 인위적인 요소를 추가하여 제작자의 의도를 전달하는 예술로 영화를 둔갑시킨다. 그러나 리얼리즘 영화는 연출적인 요소의 개입을 최소화하여 현실의 연속성과 모호함을 그대로 드러내고자 한다. 가령 영화 <독일 영년Germania Anno Zero>(1947)에서 클로즈업된 주인공 소년의 얼굴이 의미하는 바가 하나로 규정되지 않고 그 애매모호함과 신비성이 유지된다고 이야기한 것처럼, 바쟁은 리얼리즘 영화가 전달하는 현실의 속성에 주목한다.<sup>25)</sup>

크라카우어의 영화이론 역시 리얼리즘적인 이론이라고 평가받는다. 왜냐하면 그는 앞서 살펴본 두 경향 가운데 리얼리즘 경향이 형식적 경향보다 더 우선한다고 생각하기 때문이다. 그는 이 두 경향이 현실의 재구성과 현실의 모방이라는 기치 아래 서로 충돌한다고 인지한다. 형식적 경향이 현실의 재료들을 영화적인 기술로써 변형시키고 조합하여 예술적인 열망을 표현하는 데 열중한다면, 리얼리즘 경향은 최대한 이 재료들의 사실적인 성질을 유지하고자 한다. 서로 소재에 대한 접근 방식이 다른 이 두 경향 사이에서 크라카우어는 배타적으로 한 쪽을 선택하지는 않는다. 그는 이 두 경향이 서로 조화를 이루어서 뛰어난 영화를 만들

---

21) André Bazin, “The Myth of Total Cinema,” op.cit., p. 21. (「완전 영화의 신화」, p. 47.) 번역 수정함.

22) 하나의 샷이 편집 없이 길게 이어지는 것을 의미한다.

23) 카메라의 초점을 화면 중앙에 맞춰서 전경과 후경이 다 잘 드러나게끔 하는 촬영 기법을 의미한다.

24) “The Evolution of the Language of Cinema,” op.cit., p. 28 (「영화 언어의 진화」, p. 107.) 번역 수정함.

25) Ibid., p. 37. (위의 글, p. 122)

수 있는 가능성을 인정하지만, 이때 형식적 경향은 리얼리즘 경향을 압도해서는 안 된다. 그는 이와 같은 두 경향 사이의 관계를 ‘영화적 접근법(cinematic approach)’이라고 일컫는다.<sup>26)</sup>

사진에서처럼 리얼리즘적 경향과 조형적 경향 사이의 “적절함” 균형에 모든 것이 달려있다. 그리고 두 가지 경향은 조형적 경향이 리얼리즘적 경향이 이끄는 대로 따르고 그것을 압도하지 않을 때 균형을 잘 유지하게 될 것이다.<sup>27)</sup>

이와 같은 영화적 접근법을 수식으로 표현하면 “리얼리즘 경향  $\geq$  조형 경향”이 된다.<sup>28)</sup> 크라카우어는 ‘영화적 접근법’을 리얼리즘 경향과 형식적 경향이 균형을 이룬 상태로 보지만, 그 균형은 리얼리즘 경향이 더 우위에 있을 때 잡힌다. 왜냐하면 크라카우어가 생각하기에 리얼리즘 경향이 영화 매체의 본성에 더 적합하기 때문이다. 그에 따르면 영화는 사진에서 발전한 것으로, 실제 삶의 모습을 발견하여 포착할 수 있는 카메라의 능력을 사진과 공유한다. 이처럼 사진적인 영화는 현실을 변형시키고 그것에 의미를 부여하기 때문에 예술로서의 자격을 얻는 것이 아니라, “자연을 들어오게 하고 그리고 자연을 침투하는 데서” 예술적 창조성을 획득한다.<sup>29)</sup> 이와 같이 크라카우어는 현실을 사실적으로 재현하려고 하는 것이 그 현실 재료들을 구성하여 영화를 예술적인 목적에 따라 통일된 예술작품으로 만들려는 시도보다 더 미적이라고 주장한다. 영화적 접근법을 따르는 영화는 실제적인 삶의 모습을 경험하게 하면서, “다른 방식으로는 얻을 수 없는 통찰력과 쾌”를 제공하기 때문이다.<sup>30)</sup>

---

26) *TF*, p. 37.

27) *TF*, p. 39.

28) *HS*, p. 56. (지그프리트 크라카우어, 『역사 - 끝에서 두 번째 세계』, 김정아 역, 문학동네, 2012, p. 71.)

29) *TF*, p. 40.

30) *TF*, p. 37; 크라카우어는 영화적 접근법에 적합한 영화가 미적으로 더 큰 쾌를 제공한다고 생각하는데, 이러한 자신의 생각이 교조적이며 편향된 것이라고 지적할 만한 가설들을 두 가지 측면에서 반박한다. 첫째, 장편 극영화를

크라카우어는 이러한 관점에 기초하여, 영화적 접근법을 따르지 않는 영화들을 구분해낸다. 그가 보기에, 환상을 다루는 영화와 실험영화, 그리고 연극적인 스토리를 갖고 있는 장편 극영화와 같은 영화는 형식적 경향이 리얼리즘 경향보다 우세한 영화들이다.<sup>31)</sup> 우선, 이러한 영화의 대표적인 예로는 독일 표현주의 영화 <칼리가리 박사의 밀실Das Cabinet Des Dr. Caligari>(1919)이 있다. 크라카우어가 보기에 이 영화는 우리 주위의 현실과는 거리가 먼 환상의 영역을 배경으로 하고 있어서, 이러한 영역을 회화적인 연출로 구현해 내는 제작자의 예술적 의도가 실제 삶의 현실보다 더 선명하게 드러난다. 크라카우어는 이와 같이 “자연에 대한 탐구라기보다는 자유로운 창조물”로서의 영화는 사진적 영화의 본성에 들어맞지 않는다고 생각한다.<sup>32)</sup> 또한, 그는 물리적 실재를 보여주는 것과는 거리가 먼 실험영화 역시 형식적 경향을 강하게 띠고 있다고 본다. 실험영화는 할리우드 내러티브 영화의 형식화된 스토리구조를 비판적으로 보면서 자연 대상의 형태와 운동에 주목하지만, 영화 속에서 그것을 다루는 방식은 다분히 구성적이다. 크라카우어에 따르면 실험영화는 이미지 자체보다는 감독의 “내적인 시각”이 투영된 이미지를 보여주기 때문에, 관객은 감독이 이미지에 부여한 리듬들을 따라갈 뿐이며 거기서 자연의 흔적을 발견하기란 어렵다.<sup>33)</sup>

크라카우어는 이러한 영화와 대조적으로, 영화적 접근법에 적합한 영화를 ‘영화적인 영화(cinematic film)’라고 일컫는다.<sup>34)</sup> ‘영화적인 영화’는 자연을 재현하는 데 충실하면서 제작자의 형식적 경향이 리얼리즘 경향에 의해 중재되는 특성이 있다. 크라카우어는 이러한 영화를 연속해서 배열

---

볼 때 느끼는 쾌는 이러한 장르가 미적으로 타당한지와는 크게 관련이 없는 사회·문화적 수요에 의한 것이다. 둘째, 자신의 정의가 리얼리즘 경향 쪽으로 편향되었다 할지라도 이러한 편향성을 완화시키는 것은 매체들 사이의 분명한 차이를 약화시키면서, 혼란을 야기할 수 있다는 것이다. 이를 통해 알 수 있는 사실은 크라카우어가 여타의 예술과 영화의 차이를 강조함으로써 영화의 위상을 공고히 하고자 한다는 점이다.

31) *TF*, pp. 35-36.

32) *TF*, p. 39.

33) *TF*, p. 181.

34) *TF*, p. 40.

한다면, 한쪽 끝에는 “주어진 현실의 일부를 가능한 한 충실하게 보여주는” 영화가 위치하고, 반대편 쪽의 끝에는 형식적 경향이 지나치게 억압 받지 않고 리얼리즘 경향과 평형 상태를 이루는 영화가 올 것이라고 생각한다.<sup>35)</sup> 그래서 ‘영화적인 영화’의 장르를 살펴보면, 리얼리즘 경향이 확실히 드러나는 뉴스영화나 다큐멘터리처럼 사실을 다루는 영화, 즉 ‘실사영화(Film of Fact)’뿐만 아니라 내러티브가 존재하는 ‘스토리 영화’ 역시 포함된다. 특히, 스토리 영화 중에서 이탈리아 네오리얼리즘 영화 <움베르토 D>(1952)는 리얼리즘 경향의 우선성을 잘 보여주는 영화다. 이 영화는 평범한 주인공의 삶의 모습과 실제적인 사회적 현실, 일상적인 배경을 담담하게 기록하고 있다. 만일 이 영화가 보여주는 자연 대상들이 형식적 경향에 의해 압도된다면, 이 영화가 보여주고자 하는 전후의 비참한 사회 상황과 그 속에서 고난을 겪는 주인공의 모습이 다양한 의미로 해석될 여지가 없이, 예술가의 자족적 구성에 들어맞는 재료로서만 기능할 것이다.<sup>36)</sup> 그러나 이 영화는 실제 삶의 인상들을 우리에게 전달하면서 현실을 관찰하도록 만든다는 점에서 리얼리즘적인 영화의 본성을 따른다.

영화적 접근법에 관한 논의를 살펴봄으로써, 우리는 리얼리스트로서 크라카우어의 위치를 확인할 수 있다. 따라서 크라카우어의 영화이론은 영화의 형식보다 내용에 초점을 맞춘다고 볼 수 있다. 즉 영화가 보여주는 실제적인 삶의 이미지가, 그것을 조화롭고 총체적으로 구성하는 형식보다 더 중요하다. 그래서 크라카우어는 현실의 물질성을 영화 이미지에 담아내는 것을 영화 매체의 가장 중심적인 특성으로 본다. 크라카우어는 이 특성을 ‘유물론적’이라고 말하는데, 이것이 무엇을 의미하는지 더 자세히 살펴보자.

---

35) *HS*, p. 56. (『역사』, pp. 71-72.)

36) *TF*, p. 221.

## 2. 유물론적 미학의 재료로서 물리적 현실

우선 크라카우어가 영화 매체를 ‘유물론적’이라고 보는 이유를 밝혀 보기로 하자. 이와 관련하여 크라카우어가 쓰고 있는 표현은 다음과 같다.

내 책은 이것이 **물질적인 미학(material aesthetics)**이며 형식적인 미학이 아니라는 점에서 이 분야의 대부분의 저술들과 다르다. 이 책은 내용에 관심이 있다.<sup>37)</sup>

영화는 유물론적인(materialistically) 태도를 갖고 있다.<sup>38)</sup>

첫 인용문에서 크라카우어는 자신이 영화의 형식보다는 내용 또는 질료에 관심이 있음을 밝히면서, 물질적인 미학과 형식적인 미학을 대조시킨다. 또한 다음 인용문에서 그는 영화의 내용이 곧 물질적인 현실에서 비롯한다는 가정 하에 영화를 유물론적인 매체로 칭한다. 이때 그가 ‘물질적’이 아니라 ‘유물론적’이라는 표현을 쓰는 이유는 ‘관념론적’인 예술과 영화의 대조를 강조하기 위해서다.<sup>39)</sup>

---

37) *TF*, p. xlix.

38) *TF*, p. 309.

39) “독일 관념론에 의해 야기된 영양실조의 결과임에 틀림없는 직접성에 대한 열망. 구체적 존재(concrete existence)의 자기선언으로서 르포르타주는 관념론 사유의 추상성과 대치된다. 이 추상성은 어떠한 매개를 통해서도 현실에 접근할 수 없는 것이다. 그러나 존재는 기껏해야 르포르타주로 복제되는 것만으로는 포착되지 않는다. 르포르타주는 관념론에 대한 적합한 반격일 뿐, 그 이상도 아니다. 왜냐하면 그것은 관념론이 발견할 수 없는 삶 속에서 그 저 길을 잃기 때문이다. 그 길은 관념론이나 르포르타주 둘 다 똑같이 접근할 수 없는 길이다. 공장에서 작성한 수백 개의 리포트들이 결국 공장의 현실이 되는 것은 아니지만, 공장에 대한 백 가지 견해들로 영원히 남아 있다. 현실은 구성이다. 분명 삶은 그것이 드러나기 위해서 관찰되어야만 한다. 그러나 그것은 르포르타주의 거의 무작위적으로 관찰되는 결과들 속에 절대 포함되어 있지 않다; 오히려 그것은 단일한 관찰들이 갖는 의미를 파악하는 것을 토대로 하여 그 관찰들로부터 조립된 모자이크 속에서만 발견될 것이다. 르포르타주는 삶을 사진 찍는다; 그러한 모자이크는 그것의 이미지가 될 것이다.” Siegfried Kracauer, *The Salaried Masses*, trans. Quintin Hoare,

이러한 대조는 에르빈 파노프스키(Erwin Panofsky)에 근거한 것이라고 볼 수 있다. 크라카우어는 파노프스키의 「영화에서 양식과 매체Style and Medium in the Motion Pictures」(1934/1947)를 인용하며 자신의 영화미학을 뒷받침한다. 그는 파노프스키의 용어인 ‘아래’와 ‘위’를 차용하며 자신의 영화이론이 물리적 현실이라는 재료를 영화의 물질로 삼고 있음을 밝힌다.<sup>40)</sup> 파노프스키는 이 글에서 연극, 회화, 문학과 같은 예술과 영화를 비교한다. 그에 따르면, 연극, 회화, 문학과 같은 다른 예술에서는 예술가의 정신적인 의도나 예술적 충동이 우위에 있고, 이러한 관념에 의해 물리적인 세계의 재료들이 조직된다. 즉 일반적인 예술은 관념론적인 접근방식에 의해 ‘위’에서 ‘아래’의 방향으로 만들어진다. 그런데 대중 예술로서 영화는 물리적인 세계의 대상들을 먼저 보여주고, 그 이미지들의 구성을 통하여 예술가의 의도 혹은 관념의 영역을 가리킨다.

이전의 모든 재현예술의 과정들은 그 정도가 높건 낮건 간에 세계에 대한 관념론적 파악에 부합했다. 이런 예술들은 소위 말해서 위에서 아래로 작용했고, 아래에서 위로 작용하지는 않았다. 이들은 이념에서 출발해서 이것을 형태 없는 질료에 투사했지, 물리적 세계를 구성하는 대상에서 출발하지 않았다.

---

Verso, 1998, p. 32; 1930년에 출판된 이 글에서 크라카우어는 르포르타주와 같이 현실을 직접적으로 기록하는 양식과 추상적인 사유를 부추기는 관념론적 접근방식을 대비시킨다. 그러나 이때 크라카우어는 사회의 일면만을 기록한 르포르타주로는 삶을 온전히 다룰 수 없다고 생각한다. 왜냐하면 현실은 삶에 대한 다양한 관찰들로 구성됨으로써 제대로 이해될 수 있기 때문이다. 이러한 입장은 후기의 리얼리즘 영화이론과 다소 차이를 보인다. ‘관찰들로부터 조립된 모자이크’와 같은 현실의 구성이 여러 샷들을 조합하는 몽타주를 연상시킨다면, 후기의 영화이론에서 크라카우어는 현실의 연속성을 더 강조하기 때문이다. 그러나 후기의 크라카우어가 단절 없는 전체적인 삶을 그대로 찍는 롱테이크로 진행되는 영화를 배타적으로 가리키는 것은 아니다. 영화가 삶의 파편들을 찍는 데 특화되어 있음을 인정하는 크라카우어는, 영화 속의 삶이 완결된 것으로 보이는 것을 경계한다. 영화 속의 삶은 그 자체로 완결된 것이 아니라, 관객의 삶과 연결될 수 있는 확장성을 지녀야 하고, 리얼리즘 영화는 그것을 잘 보여주는 영화이기 때문에, 크라카우어는 리얼리즘 영화를 옹호한다.

40) *TF*, p. 309.

[...] 영화, 오로지 영화만이 오로지 영화만이 우리가 좋은 삶  
은 세계에 대한 유물론적(materialistic) 해석—이것이 동시대  
의 문명에 설득력이 있다—을 정당하게 취급한다.<sup>41)</sup>

영화는 예술가의 관념이 우선적인 것이 아니라, 물리적 현실의 대상들을  
바탕으로 조직되고 구성되는 예술이다. 따라서 영화는 ‘아래’에서 ‘위’로  
작용하는 유물론적인 접근방식을 취한다. 이때 ‘아래’는 곧 물리적 세계  
를 구성하는 대상들이다. 파노프스키가 말하는 물리적 현실은 예를 들면  
“베르사유 궁전”, “빗속의 뉴욕 거리”, “웨스트체스터 교외에 있는 주택”  
과 같은, 구체적인 현실의 대상들이며 우리 주위의 환경에 속한 것들이  
다.<sup>42)</sup>

크라카우어는 이러한 파노프스키의 입장에 영향을 받아, 유물론적인 매  
체로서 영화가 관념적인 것보다는 현실의 물질성을 우선적으로 다룬다고  
본다. 그가 보기에 회화나 문학과 같은 예술은 영화와 똑같은 현실 재료를  
선택한다고 해도 그 재료를 카메라에 포착된 것처럼 그대로 보여줄  
수는 없다. 기존의 전통예술에서 예술가는 자신의 의도에 따라 재료를  
구성한다. 이 재료는 자연에서 온 것인데, 크라카우어는 예술작품 내에서  
조직되고 소비되기 이전의 재료를 ‘원재료(raw material)’, 혹은 ‘날 것으  
로서의 자연(nature in the raw)’이라고 칭한다. 그런데 전통예술은 “현  
실을 반영하는 것이 아니라 현실에 대한 시각”을 표현하기 위해, 원재료를  
구성하여 현실로부터 자율적인 예술 작품, 즉 ‘의미 있는 전체’로서의  
작품을 창작한다.<sup>43)</sup> 따라서 크라카우어는 기존 예술에서는 예술가의 정  
신적이고 추상적인 관념에 의해서 현실의 물질성이 압도당하고 왜곡될  
가능성이 존재한다고 생각한다.

이러한 입장에서, 크라카우어는 기존 연극의 영향을 많이 받은 상업적  
인 영화를 마치 ‘이데올로기 연속체’<sup>44)</sup>와 같다고 표현한다. 이와 달리 ‘영

---

41) 에르빈 파노프스키, 「영화에서 양식과 매체」, 『사유 속의 영화—영화이론  
선집』, 이윤영 역, 문학과 지성사, 2014, p. 101.

42) 위의 글, p. 102.

43) 위의 글, p. 301.



화적인 영화’는 ‘질료 연속체’<sup>45)</sup>의 성질을 가지고 있기 때문에, 개별화된 사물들을 이미지로 보여줄 수 있다. 이러한 영화가 담아내는 현실의 물질성은 실제적인 속성을 지니고, 나아가 정신적인 영역에서 관객의 의식을 촉발하는 중요한 역할을 한다. 이러한 관점에서, 물질은 정신 또는 의식에 의해 규정되는 것이 아니다. 즉 현실의 물질성은 그 자체로 정신 또는 의식 바깥에서 존재하고 있다. 그러나 물질과 정신의 관계는 서로 독립적인 것이라고 볼 수 없다. 크라카우어의 영화이론은 영화 속에서 물질에 기초하여 정신의 영역으로 나아갈 수 있다고 생각하기 때문에, 정신과 물질의 밀접한 상관관계를 상정한다고 볼 수 있다. 이는 전통 철학에서 이해되어 온 유물론의 기본적인 의미와 상통하기에, 크라카우어의 영화미학을 유물론적 미학이라고 칭할 수 있다. 유물론적 영화미학이란 크라카우어가 영화를 ‘아래’에서 ‘위로’의 접근 방식을 취하는 ‘유물론적’인 특성을 지닌 매체로 평가하면서 영화의 현실적인 내용과 기법을 주로 탐구하고 있음을 의미한다.<sup>46)</sup> 나아가 그는 영화가 관객의 신체성에 일차적으로 영향을 미치면서 의식적인 정신에 작용하는 과정도 이러한 접근 방식 하에서 다루고 있다. II장에서 이러한 과정을 상세히 탐구함으로써 우리는 크라카우어의 유물론적 영화미학이 관객의 경험과 어떠한 상관관계를 맺는지 살펴볼 수 있다.

그렇다면 이제 영화가 기초한 물리적 현실이 과연 무엇을 의미하는지 알아보기로 하자. 크라카우어가 생각하는 물리적 현실이란 곧 우리 주위의 시각적인 세계다.<sup>47)</sup> 이 현실은 일상생활의 차원, 즉 사람들이 빠르게

44) HS, pp. 181-182. (『역사』, p. 199.)

45) Ibid.

46) 이러한 해석은 더들리 앤드류가 내린 정의와 다르지 않다. 그는 크라카우어의 유물론적 영화미학이 “영화의 리얼리즘적 내용과 기법”에 관한 미학이라고 서술하고 있다. Dudley Andrew, *The Major Film Theories*, p. 137; 로버트 스탬 또한 크라카우어의 영화미학을 ‘유물론적’인 것으로 본다. 로버트 스탬, 앞의 책., p. 101; 이와 관련하여 게르투르트 코흐는 크라카우어의 현실 개념이 “유물론적으로 해석된” 것이라고 본다. Gertrud Koch, *Siegfried Kracauer: An Introduction*, trans. Jeremy Gaines, Princeton University Press, 2000, p. 25.

47) 크라카우어는 물질적 현실, 물리적 실재, 자연, 카메라-현실, 삶 등의 다양

지나쳐 가는 길거리, 시끄러운 술집, 요동치는 파도, 바람에 날리는 낙엽과 같은 것들을 포함하며, 재앙과 재난, 공포와 같은 다른 차원의 현실까지 아우른다.

어떤 매체라도 자신이 독특하게 전달할 수 있는 것들을 좋아하기 때문에, 영화는 일시적인 물질적 삶, 즉 가장 덧없는 때의 삶을 찍으려는 욕망에 의해 활기를 얻는다. 길 위의 사람들, 자기도 모르게 하는 몸짓들, 그리고 순간적으로 지나가는 인상들이 바로 그 골자다. 중요하게도 뤼미에르의 동시대 사람들은 그의 영화가 —이후에 나오게 될 영화들 중 최초로— “바람에 흩날리는 낙엽의 잔물결”을 보여준다고 예찬했다.<sup>48)</sup>

특히 일시적이고 순간적인 삶의 인상들은 운동을 재현할 수 있는 영화에서 시간성을 극복하고 온전하게 보존될 수 있다. 크라카우어는 “바람에 흩날리는 낙엽의 잔물결”을 여러 번 걸쳐 언급하는데, 이런 장면이야말로 물리적 현실의 의미를 가장 잘 나타내는 사소한 순간으로서 영화 매체에 고유하게 담길 수 있는 것이다. 또한, 이는 영화의 내러티브에 종속되어 영화 전체의 의미에 기여하는 한에서만 제 역할을 하는 이미지가 아니라, 자연 대상 자체에 몰입하게 만드는 이미지다. 크라카우어에 따르면, 영화의 스토리가 전개되는 방향에서 독립적인 이러한 이미지는 “우리가 한순간에 분명한 스토리를 완전히 잊어버리게” 만들면서 실제 삶의 모습을 발견할 수 있게 해준다.<sup>49)</sup>

이렇게 영화 매체의 특수성은 영화의 일차적인 물질인 물리적 현실을 재현할 수 있다는 데서 나온다. 여기에는 하나로 규정될 수는 없는, 다양한 차원의 현실이 속해 있다. 물리적 현실의 스펙트럼의 양 극에는 일상생활(daily life)의 차원과 “의식을 압도하는 현상들”의 차원이 존재한다.<sup>50)</sup> 우리가 쉽게 접할 수 있는 현실의 “가장 낮은 단계들(layers)”에서

---

한 이름으로 물리적 현실을 다르게 표현하기도 한다. *TF*, p. 28.

48) *TF*, p. xlix.

49) *TF*, p. 302.

부터 삶을 위협하는 일회적이고 충격적인 사건까지 이른다.<sup>51)</sup>

우선, 물리적 현실은 일상적 삶의 차원을 포함한다. 우리가 살고 있는 이 현실의 모습을 담고 있는 영화는 일상적인 것의 물질성을 드러낸다. 일반적으로 일상적인 것은 특별한 사건보다 덜 중요한 것으로, 의미가 없는 것으로 간주된다. 반복되는 삶의 모습보다는 특수하고 일반인이 흔히 경험해 보지 못한 사건이 예술의 영역에서도 중심에 서게 된다. 그래서 문학이나 연극과 같은 전통 예술은 주로 독자 또는 관객의 주의를 끌 만한 내용과 갈등 구조가 뚜렷한 이야기를 소재로 선택한다. 일상적인 삶에 천착한 이야기는 전통 예술의 관심사가 아니었다.

그러나 크라카우어는 영화이론에 전념하기 전부터 일상적인 것에 관심을 가지고 있었다.<sup>52)</sup> 1920년대에 쓴 저술들 가운데 『대중의 장식』, 『사무직 노동자들』에서 크라카우어는 대중 또는 사무직 노동자들의 삶의 속의 일상적이고 아주 사소한 것들에 주목한다. 예를 들면, 당시 대중적인 인기를 얻었던 여성 무용수들, 수많은 사람들이 모인 경기장, 퇴근 후에 영화관에 가는 사무직 노동자들의 모습과 같은 것들이 논의의 대상으로 부상한다. 그는 이처럼 의미와 깊이가 없어 보이는 구체적인 삶의 현상들을 통해서 동시대적인 사회를 바로 볼 수 있다고 생각한다.

역사적 과정에서 한 시대가 점유하는 위치는 그 시대의 자기 판단보다는 눈에 잘 안 띄는 표층의 표현에 대한 분석에서 더 두드러지게 결정될 수 있다. 그런 자기판단들은 특정한 시대 경향들의 표현들이기 때문에, 그것들은 시대의 전체적인 구조

---

50) *TF*, p. 57.

51) *TF*, p. 298.

52) 크라카우어가 일상생활의 차원을 중요하게 생각하는 것은 당시 철학의 주된 흐름이었다. 에드문트 후설은 ‘생활세계(Lebenswelt)’의 중요성을 인지했다. 생활세계는 일상적인 삶의 영역으로, 우리가 직접 경험할 수 있는 것이다. 따라서 원칙적으로 우리가 지각할 수 없는 객관적인 세계에 대립되는 개념이다. 앙리 르페브르, 발터 벤야민과 같은 이론가들 역시 일상적인 것에 주목하였다. 특히 벤야민은 일상적인 삶의 순간들, 즉 현재성을 띠고 있는 순간들이 역사적으로 중요한 계기가 될 수 있음을 강조한다.

에 관한 설득력 있는 증언을 제공하지 않는다. 그러나 표층 표현들은 그것들의 무의식적인 본성에 의해서, 사물들의 상태의 근본적인 내용(Grundgehalt)에 대한 매개되지 않은 접근을 제공한다. 한 시대의 근본적인 내용과 주의를 끌지 못하는 그 시대의 충동들은 서로를 각각 조명한다.<sup>53)</sup>

크라카우어에 따르면, 겉보기에 본질적이지 않은 [한 시대의] 눈에 잘 안 띄는 표층' 현상들을 통해서 한 시대의 본성과 같은 본질적인 것에 '매개되지 않은' 방식으로 접근할 수 있다. 이러한 접근 방식은 형이상학적인 세계에 몰두하여 일반론을 늘어놓고, 특수한 영역이나 '이름 없는 것들'은 철저히 무시하는 경향이 있던 철학적인 사유를 비판하는 함의를 지닌다.<sup>54)</sup> 이때 그는 본질을 거부하고 대중문화 현상들과 같은 표층 현상들에만 치중하거나, 일반자가 특수자를 포섭하여 일반자의 논리로만 특수자를 설명하려는 관념론적인 방식을 추구하지도 않는다. 오히려 그는 일반자와 특수자의 공존관계를 추구하면서, 특수자 고유의 의미를 강조하는 것이 본질적인 것을 제대로 포착할 수 있는 방법이라고 여긴다. 따라서 그가 근대라는 시대를 꿰뚫어보기 위해서 특수하고 표면적인 대중문화 현상들에 주목한 것은 필수적인 과정이었다.

이와 같은 시각은 크라카우어의 영화이론에서도 드러난다. 영화는 주변적이고 부차적인 것처럼 보이는 현상들을 찍으려고 한다. 일상적인 삶의 표면적인 현상들에는, 근대적인 삶의 중요한 장소들인 길거리, 주점, 기차역과 같은 장소들, 그리고 사람들의 다양한 얼굴 표정들, 나무나 숲처럼 흔하게 볼 수 있는 자연 대상들이 속한다. 우리가 평소에 이러한 일상적인 것들에 잘 주목하지 않기 때문에, 영화를 통해 일상적인 것을 볼 때 우리는 관습적인 시각 영역에서 벗어난 그것을 새롭게 느끼게 된다. 그리고 개인적인 경험과 관련하여 일상생활 속 모습들, 대상들이 지닌 실제적인 성격을 느끼게 된다. 즉 영화에서 표면적인 것을 통해 파악할

---

53) *OM*, S. 50.

54) *HS*, pp. 214-216. (『역사』, pp. 232-234.)

수 있는 것은 “사물들의 상태의 근본적인 내용”, 곧 일상생활의 물질성이다. 일상생활과 같이 비본질적인 것으로 간주됐던 것도 사실 중요한 영화적 소재가 될 수 있는 가치를 지니고 있다. 예컨대, 우연히 스쳐 지나가는 인상들이 넘쳐나는 곳인 길거리나 기차역, 봄비는 술집과 같은 장소는 동시대적인 삶의 모습이 실제로 어떠한지를 보여주는 역할을 수행한다. 이처럼 영화는 일상생활을 중요하게 포착하는 매체로 기능한다.

두 번째로, 물리적 현실은 “의식을 압도하는 현상들”<sup>55)</sup>, 즉 자연재해, 전쟁, 테러, 죽음과 같은 충격적인 사건들 또한 포함한다. “거리를 둔 관찰을 반드시 좌절시키는 고통과 흥분”을 불러일으키는 이러한 사건들은 실제로 수많은 영화들이 다루는 현실의 모습이다.<sup>56)</sup> 과거에도 수많은 뉴스영화들, 장편 극영화들이 이러한 사건들을 다뤘고, 현재에도 수많은 장편 극영화들이 거대한 자연재해 앞에서 인간의 무력함을 다루거나 전쟁의 참혹함 등을 보여준다. 그런데 크라카우어가 생각하는 바람직한 영화는 관객의 감각을 말초적으로 자극하며 선정적인 효과만을 주기 위해 특수한 현상들에 매달리는 영화가 아니다. 이러한 현상들을 찍는 영화가 영화적일 수 있기 위해서는 영화가 “실제적인 재앙 또는 공포”를 보여줘야 한다.<sup>57)</sup> 즉 재앙과 공포를 보여주는 사건은 영화 속에서 과도하게 변형되지 않고 그 자체로 실제 삶의 사건인 것처럼, 우리가 삶 속에서 충분히 경험할 수 있는 사건들처럼 표현되어야 한다.

따라서 물리적 현실은 일상생활의 차원과 재앙 또는 공포의 사건들, 이 두 가지 차원을 모두 포괄한다. 이 두 가지 차원은 공통적으로 우리의 의식과 거리가 멀다는 점이 특징이다. 일상생활은 우리와 아주 가까운 현실에 속하지만 그로 인해 특별히 주목하지 않았기에 의식의 범위에 들어가지 않는다. 또한, 재앙과 같은 사건의 경우에는 벌어지는 현상이 너무 압도적이어서 오히려 의식의 작동을 억제하고 일반적인 의식의 범위를 초월한 것이므로 그러하다. 우리가 실제 삶 속에서 경험할 법한 사건들이지만 관심을 두지 않았던 것들이 곧 영화가 찍는 물리적 현실이 된

---

55) *TF*, p. 57.

56) *TF*, p. 57.

57) *TF*, p. 58.

다. 그리고 크라카우어는 물리적 현실의 범위를 좁게 규정 짓지 않고, 삶의 영역 안에 존재할 법한 다양한 측면들을 인정한다. 그러면서 그는 왜 이러한 실제 삶에 영화가 이끌리는 것인지에 주목한다. 이는 물리적 현실의 다섯 가지 특성에 영화 매체가 친밀하다는 논의로 연장된다. 여기에서는 영화 매체의 고유한 특성과 물리적 현실의 관련성이 중요하게 언급된다.

앞서 보았듯이, 영화는 물리적 현실을 잘 포착할 수 있는 매체이며 물리적 현실은 영화의 중요한 소재로 작용한다. 이때 물리적 현실에 속할 수 있는 대상들의 범위가 무한하기에, 물리적 현실의 성격이란 딱 집어 말할 수 없을 만큼 다양하다. 크라카우어는 이런 물리적 현실의 다양한 특성들 중에서도 특히 다섯 가지 특성에 주목한다. 그는 영화가 현실의 비작위성, 우연성, 무한성, 비규정성과 삶의 흐름에 “친밀성(Affinity)”을 지닌다고 표현한다.<sup>58)</sup> 영화 매체가 이러한 특성들에 친밀한 이유는 영화 카메라만이 이러한 특성들이 제거되지 않고 그대로 보유된 채로 물리적 현실을 찍을 수 있으며, 영화의 기술적인 속성들 역시 이러한 특성들을 잘 표현하기 때문이다.<sup>59)</sup>

우선, 영화는 비작위적인 현실을 찍으려고 한다. 이는 “연출적인 세팅들이나 구성들의 인위성”<sup>60)</sup>에 반대하는 크라카우어의 의도와 직접적으로 연결된다. 그는 전통적인 연극의 인위성, 그리고 전통 연극의 특성을 많이 이어받은 독일 표현주의 영화의 연출적인 세팅에 부정적이다. 전통적인 연극에서는 연출자의 의도가 무대와 연기, 극의 성격에 전체적으로 반영되어 작품이 의미를 총체적으로 전달하는 것을 중요하게 여긴다. 이에 따라 원재료에 해당하는 물리적 현실의 물질성은 상대적으로 약화된다. 그리고 이러한 연극의 특성에 영향을 많이 받은 표현주의 영화, 예를 들어 <칼리가리 박사의 밀실>은 실제 삶을 떠올리게 하는 현실적인 배

---

58) *TF*, p. 60.

59) 크라카우어는 『영화이론』의 도입 부분에서 사진에 관해 개괄하면서 사진의 친밀성을 먼저 다룬다. 사진은 현실의 비작위성, 우연성, 무한성, 비규정성에 친밀한데, 사진은 정지된 이미지가기 때문에 삶의 흐름이라는 친밀성은 포함하지 않고 있다. *TF*, pp. 18-20.

60) *TF*, p. 60.

경이러기보다는 회화적이고 비현실적인 배경을 택한다. 그리고 꿈과 환상의 영역을 넘나드는 내용이 전체 영화에서 중요하게 작용한다. 그런데 크라카우어가 ‘영화적’이라고 생각하는 영화는 바로 연출자의 의도가 아니라 물리적 현실이 전면에 나오는 영화다. 이런 영화는 연출되지 않은 현실 그대로를 보여주려고 한다. 그리고 ‘영화적인 영화’에서는 연출자의 의도 또는 창조성이 물리적 현실의 사실적인 성격에 의해 중재된다. 이러한 영화에서 연출은 꿈과 환상의 영역에 몰두하여 실제적인 삶을 배척하거나, 영화 매체의 기본적인 특성을 무시해서는 안 된다는 조건을 충족시켜야 한다.<sup>61)</sup>

둘째로, 영화는 현실의 우연성에 친밀하다. 현실을 기록하는 영화 카메라는 우연하고 순간적인 모습들을 잘 포착할 수 있다. 예로부터 영화 매체는 코미디 장르에서 이러한 현실의 우연성을 잘 표현했다. 버스터 키튼, 찰리 채플린의 슬랩스틱 코미디는 우연한 사건에 의해 성취를 거두는 인물의 행위에 주목하면서 “우연들이 운명을 대체한다”는 진리를 영화 속에서 잘 표현한다.<sup>62)</sup> 이는 크라카우어가 운명에 의해 지배되는 자족적인 세계를 상징하는 전통적인 예술, 특히 비극에 반대하는 것과 연관된다. 또한, 현실의 우연성을 잘 보여주는 영화적인 소재들 중에는 길거리가 있다. 이 길거리는 순간적이며 우연적인 인상들이 펼쳐지는 장소다. 크라카우어는 길거리가 기차역, 댄스홀, 호텔, 로비, 공항 등의 장소를 포함할 정도로 확장될 수 있다고 간주한다.<sup>63)</sup> 이러한 장소들 모두 우연적인 만남과 사건이 충분히 발생할 수 있는 소재로 기능한다.

세 번째로, 영화는 무한한 현실에 친밀하기 때문에, “카메라와 가까운 모든 물질적 현상들”을 포착하고자 한다.<sup>64)</sup> 이는 영화가 완결적이며 닫힌 세계를 재현하는 것이 아니라, 끝없이 확장될 수 있는 물리적 현실, 즉 연속체로서 물리적 현실을 다루는 매체임을 의미한다. 이러한 확장은 우선 시간과 공간의 차원에서 일어날 수 있다. 시간적인 차원에서 영화

---

61) *TF*, p. 60.

62) *TF*, p. 62.

63) *TF*, p. 62.

64) *TF*, p. 63.

는 페르낭 레제(Fernand Léger)가 구상한 것처럼 24시간 동안 한 커플의 일상을 내내 찍는 식으로 촬영될 수도 있다.<sup>65)</sup> 페르낭 레제의 이러한 구상은 나중에 앤디 워홀의 <엠프라이어>(1964)에서 나름 실현됐다고 볼 수 있는데, 여덟 시간 동안 뉴욕 엠프라이어스테인 빌딩의 외관을 계속해서 찍는 이 영화는 시간적인 차원에서 물리적 현실을 끝까지 추구하는 영화적인 시도라고 볼 수 있다. 공간적인 차원에서는 기행 영화처럼 물리적 현실이 공간적으로 끝없이 확장되는 영화가 대표적인 것으로, 이러한 영화는 전 세계가 영화의 무대가 될 수 있는 가능성을 우리에게 보여준다. 크라카우어는 시공간의 확장뿐만 아니라, 내러티브 내에서 사건이 전개될 때 그 인과관계가 무한하게 연결되는 것 또한 물리적 현실의 연속체를 나타낸다고 간주한다.<sup>66)</sup> 우연적인 것으로 보이는 사건들이 긴밀하게 결과와 연결되는 영화, <라쇼몽>(1950)처럼 살인 사건의 원인이 여러 가지로 제시되어 관객이 진실을 알지 못하게 하며 원인과 결과를 바로 연결하지 못하게 되는 영화가 인과적인 무한성을 보여주는 영화에 해당한다.

네 번째로, 영화는 현실의 비규정적인 특성에 이끌린다. 물리적 현실의 물질성은 영화에서 단일한 의미로 규정되지 않고, 모호한 성질을 그대로 간직한다. 크라카우어는 ‘정신물리적 상응관계(Psychophysical correspondences)’라는 개념을 언급하는데, 이는 영화 이미지에서 물리적인 대상이 정신적·심리적 차원을 연상시키거나, 또는 그것에 의해 영향을 받는 관계를 의미한다.

자연 대상들은 다양한 기분과 감정들, 그리고 불분명한 생각들이 연속되는 것을 촉발하기 쉬운 의미들의 띠로 둘러싸여 있다; 다시 말해, 이 대상들은 이론적으로 무한한 수의 심리적, 정신적 상응관계를 갖고 있다.<sup>67)</sup>

---

65) *TF*, pp. 63-64.

66) *TF*, p. 65.

67) *TF*, p. 68.



이처럼 크라카우어는 단순히 대상의 물질성만을 다루지 않고, 대상으로부터 얻을 수 있는 심리적·정신적인 차원에서의 다양한 의미들에도 주목한다. 예를 들어, 인간의 얼굴은 전후 맥락에 따라 수많은 심리 상태를 가리킬 수 있다. 정신물리적 상응관계에서는 그 역도 가능한데, 즉 정신적 또는 심리적인 사건들이 물리적인 대응물을 가질 수도 있다. 여기에서 크라카우어는 프루스트의 『잃어버린 시간들을 찾아서』를 인용하면서, 과거의 기억에 해당하는 정신적 또는 심리적인 사건들이 마들렌을 차에 찍는 것과 같은 외적이면서 물질적인 사건으로 이르는 사례를 언급한다. 이처럼 정신물리적 상응관계는 물리적 현실이 일차적이고 표면적인 의미에만 머물지 않고 정신적인 의미와 연결되며 확장될 수 있음을 암시하면서, 크라카우어의 유물론적 영화미학의 특성을 잘 나타낸다. 따라서 크라카우어의 영화이론에서 자연대상의 물질성에 주목하는 것은 대상의 의미를 의도적으로 한정 짓는 행위로부터 무한한 의미 가능성을 내포한 물질성을 해방하는 함의를 지닌다고 볼 수 있다. 가령 <상트페테르부르크의 종말>(1927) 속에 등장하는 풍차 이미지는 고향에 대한 향수만을 의미하지는 않으며, 규정지을 수 없는 무수한 의미를 갖고 있다.<sup>68)</sup>

다섯 번째로, 영화는 삶의 흐름(Flow of Life)에 친밀하다. 크라카우어는 물리적 현실이 영화 속 세계에만 국한되는 것이 아니라, 물질적인 것과 긴밀하게 연결되어 있는 삶을 가리킬 수 있다고 생각한다.

우리는 영화들이 삶의 연속체 또는 “삶의 흐름”, 즉 끝이 열려 있는 삶과 동일한 것에 대한 친밀성, 사진에서는 명백히 부인된 친밀성을 갖고 있다고 말할 수 있다. 이 “삶의 흐름” 개념은 모든 물질적 환경들과 해프닝들의 연속을 다루며, 그것들이 정서들, 가치들, 사유들의 측면에서 시사하는 모든 것도 다룬다.<sup>69)</sup>

---

68) *TF*, pp. 68-71.

69) *TF*, p. 71.

영화는 사진 매체와 달리 운동을 포착할 수 있기 때문에 삶의 연속체, 즉 삶의 지속적인 특성을 잘 보여줄 수 있다. 따라서 크라카우어는 영화가 ‘삶의 흐름’을 특수하게 재현할 수 있다고 생각한다. 이러한 삶의 지속성 때문에, 영화가 다루는 물리적 현실은 영화 속의 세계에만 국한되어 영화가 끝남과 동시에 닫히는 것이 아니다. 즉 영화의 엔딩은 마치 비극처럼 닫힌 세계의 결말로 끝나는 것이 아니다. 예를 들어, <움베르토 D>에서 주인공이 애완견과 함께 길거리를 걸어가는 뒷모습을 보여주는 엔딩은 영화가 이 장면으로 결코 끝나지 않고 우리의 실제 삶 속에서 계속 걸어가는 것처럼, 계속 살아간다고 생각하게 만든다.<sup>70)</sup>

물리적 현실은 이처럼 비작위적이고 우연하고, 무한하며 비규정적인 특성을 지니고, 삶의 흐름을 잘 재현할 수 있다.<sup>71)</sup> 영화는 영화적 접근법에 따르는 한에서 이러한 특성들을 연출, 편집, 영화 기술 등 여러 가지 재현 방법으로써 표현한다. 그렇다면 현실의 물질성을 다루는 영화 매체의 기법에 대해서 자세히 살펴보아야 유물론적 매체로서 영화의 특성이 더 자세히 밝혀질 것이다.

### 3. 객체의 물질성을 다루는 영화의 방식

앞서 살펴본 것처럼, 형식주의 영화이론이 편집과 영화 기술을 통해 현실의 모습을 제작자의 의도에 따라 과도하게 조작하려고 한다면, 크라카

---

70) 따라서 크라카우어는 길거리가 “삶의 흐름”을 가장 잘 나타낼 수 있는 소재라고 간주한다. 길거리와 같은 영화적인 소재는 영화의 스토리 구조 안에서 그 잠재성을 다 소진하지 않고 모호한 원재료의 성격을 여전히 유지하고 있다. “길거리의 삶은 그 지배적인 성격이 무엇이든 간에, 이 모든 영화들 안에서 영화들에 의해 완전히 결정되지 않는다. 이것은 무서운 불확정성과 매혹적인 흥분을 전달하는 고정되지 않은 흐름으로 남는다.” *TF*, p. 73.

71) 토마스 엘사서는 크라카우어가 이야기하는 현실과의 친밀성들 중에서 특히 우연성과 비규정성과 같은 특성들은 추상표현주의, 미니멀리즘, 팝아트와 같은 현대 예술의 관심사와 일맥상통한다고 주장한다. Thomas Elsaesser, “Siegfried Kracauer’s Affinities”, *NECSUS : European Journal of Media Studies*, Spring 2014.

우어가 말한 영화적 접근법에 따르는 영화는 물리적 현실의 특성들을 그대로 살리고 그 비규정적인 의미를 유지하려고 한다. 이를 가능하게 하는 영화의 기법은 물리적 현실을 기록하고 드러내는 것이다. 현실의 모습을 그대로 재현하는 것이 기록하는 기능이라면, 드러내기는 보통 일반적인 시각의 범위가 아닌 것, 이를테면 아주 작은 것이나 아주 범위가 큰 것 등을 영화 카메라가 특수하게 포착해낼 수 있는 능력을 의미한다. 이러한 논의를 통해서, 크라카우어가 현실의 물질성뿐만 아니라 현실의 물질성을 다루는 영화의 방식에 주목하였음을 알게 될 것이다.

이때 영화가 현실의 물질성을 다루는 방식은 기계적인 재현의 방식과는 거리가 있다. 크라카우어는 영화가 ‘촬영된 연극(canned theater)’의 특성을 지니지 않는다고 생각한다. 즉 영화가 연극을 녹화하는 것처럼 현실을 그대로 옮겨 놓는 방식은 영화적인 특성을 제대로 나타낼 수 없다. 크라카우어의 영화미학에서는, 어떠한 조작 없이 현실을 온전하게 옮겨 놓는 것보다 지금껏 주목받지 못한 물리적 현실의 대상들을 이미지로 보여줄 수 있는 것이 영화의 가능성이다. 이때 영화 기술은 현실의 물질성을 재현하는 데 중요한 역할을 할 수 있기에, 크라카우어는 영화 기술과 편집의 역할을 폄하하지 않는다.<sup>72)</sup> 기본적으로는 현실을 기록해야 하는 의무가 영화에 주어지지만, 이전에 보지 못했거나 볼 수 없었던 현실의 모습을 객관적으로 드러내는 것 역시 영화만이 다른 예술과 달리 특수하게 할 수 있는 것이다. 그래서 이 두 가지 기법을 함께 탐구하는 것이 크라카우어의 유물론적 미학을 이해하는 데 도움이 된다. 이 두 가지 기법을 통해서 현실의 물질성이 영화 이미지 속에 잘 구현될 수 있기 때문이다.

영화가 현실을 기록하는 기능을 먼저 살펴보자. 기록하기의 기법은 영화가 사진과 달리 움직이는 것을 포착할 수 있고, 인간 중심적인 세계를 그리지 않고 무생물 대상들까지 영화의 중요한 소재로 담아낼 수 있다는 데서 잘 나타난다. 우선, 영화는 운동을 기록하는 고유한 기능을 담당한다.

---

72) 다양하게 이미지들을 연결하는 편집, 그리고 클로즈업, 롱샷, 패스트 모션, 슬로모션, 타임랩스 등의 카메라 기법은 현실의 여러 가지 모습을 담아낼 수 있다.

다. 영화는 20세기 초 고전 영화에서부터 추격 시퀀스와 같은 운동의 극화된 형태를 선호했다. 크라카우어는 추격 장면이 극적인 장면에서 삽입되어 “스릴 넘치는 신체적 행위의 연속체를 수립”하는 중요한 역할을 할 수 있다고 본다.<sup>73)</sup> 그리고 춤 또한 영화가 기록할 수 있는 운동의 대표적인 소재이다. 크라카우어는 프레드 아스테어(Fred Astaire)의 뮤지컬 영화<sup>74)</sup> 등을 예로 들면서, 춤이 물리적 현실의 요소로서 기능할 수 있다는 것을 역설한다. 실제 현실과는 거리가 먼 가상적인 영역에 속한다고 생각하기 쉬운 춤이라는 현상은 일상적인 공간에서 벌어지는 즉흥적인 퍼포먼스의 성격을 띠는 때, 즉 캐릭터나 상황에 따라 자연스럽게 발생하는 현상처럼 보일 때 영화에 적합하다.

크라카우어가 특별히 영화적인 운동의 현상들 중에서 마지막으로 다루고 있는 것은 “발생적인 움직임”의 상태다.<sup>75)</sup> 발생적인 움직임이란 움직이지 않는 상태에서 갑자기 운동 상태로 전환될 때 충격적인 효과가 생기는 것과 동시에 운동이라는 현상이 더 잘 나타나게 되는 것을 일컫는다. 크라카우어는 알렉산드르 도브첸코(Aleksandr Dovzhenko)의 영화 <무기고>(1928)와 <대지>(1930)와 같은 영화들에서 액션을 멈췄다가 다시 시작하는 효과가 관객에게 충격 효과를 불러일으키는 역할을 했고, 따라서 관객은 이러한 효과를 경험하면서 운동이 영화와 외부세계의 필수적인 구성요소임을 깨닫게 된다고 말한다.<sup>76)</sup> 그런데 이러한 발생적 움직임의 효과는 충격효과에서 그치지 않는다. 갑자기 진행되던 운동이 멈출 때, 외적인 움직임은 멈추더라도 그 운동은 영화 내적인 움직임으로 전환되어 그 운동의 지속성을 보여준다. 크라카우어에 따르면, 영화 <대지>에서 연인들의 움직임이 정지될 때, 관객은 연인의 심리에 더 잘 교감하게 되고 그들의 내적인 동요를 더 잘 파악하게 되는데, 이는 관객이 내적으로 전환된 운동을 인지하는 것이다.<sup>77)</sup> 영화는 이처럼 다양한 촬영

73) *TF*, p. 42; 크라카우어에 따르면, 이러한 추격 장면은 관객에게 생리적 긴장감을 불러일으키는 효과를 낳는다.

74) 대표적인 영화로는 <셸 위 댄스>(1937), <밴드웨건>(1953) 등이 있다.

75) *TF*, p. 44.

76) *TF*, p. 44.

기법과 편집을 통해서 엄밀한 의미의 운동을 재현할 뿐만 아니라, 발생적 움직임의 상태처럼 운동과 비운동의 차이를 적극적으로 부각시키면서, 영화가 운동을 기록할 수 있는 특수한 매체임을 더 잘 나타낸다.

나아가 크라카우어는 영화가 운동 이외에도, 무생물 대상들을 잘 기록할 수 있다는 것에 주목한다. 그는 연극과 같은 예술이 배우, 즉 인간만을 중심에 세우는 반면, 영화는 클로즈업과 같은 기술을 적극적으로 이용하여 무생물 대상들을 배우와 같은 역할을 할 수 있게 만든다고 역설한다.

영화는 자유롭게 배우의 외양의 부분들을 곱씹고 배우와 관련된 대상들을 열거한다. 무생물을 전면에 내세우고 그것을 자유롭게 행위의 매개체로 만들면서, 영화는 인간이거나 인간이 아니거나, 모든 물리적 실재를 탐험하는 그것의 특유한 필요조건을 주장한다. (...) 무생물이 자족적인 대화와 인간관계의 닫힌 회로에 대해 단지 배경으로만 기능하는 영화는 본질적으로 비영화적이다. 78)

물리적 현실은 인간만을 포함하지 않기에, 무생물 대상들은 물리적 현실의 중요한 대상으로서 영화에서 배우의 역할까지 담당할 수 있다. 예컨대 크라카우어는 영화 <루이지아나 스토리>(1948)의 유정탑이나 <움베르토 D>의 헐어진 부엌과 같은 대상들을 잊을 수 없는 대상들이라고 부른다.<sup>79)</sup> 그러면서 그는 이러한 대상들이 인간관계를 다루는 데 소품으로 기능하는 것이 아니라, 그 자체로 물질성을 드러내면서 영화의 내용을 전개해 나가는 데 핵심적인 역할을 한다는 것에 주목한다. 이러한 측면에서, 크라카우어는 유물론적인 매체로서 영화가 “인간인 등장인물과 인간적인 상호관계”<sup>80)</sup>만을 다루려고 하는 전통적인 연극과 달리, 탈인간중

---

77) *TF*, p. 44.

78) *TF*, p. 45.

79) *TF*, p. 45.

80) *TF*, p. 218.

심주의의 관점을 잘 피력할 수 있는 매체라고 간주하고 있다.

이처럼 영화는 운동과 무생물 대상들을 기록할 수 있는 특수한 매체지만, 물리적 현실을 단순히 기록하는 것만이 영화가 현실의 물질성을 다루는 방식은 아니다. 나아가 영화는 카메라로 포착되지 않았다면 지각되기 어려운 현상들을 드러내는 방식을 취하기도 한다.<sup>81)</sup> 이 현상들은 현실의 일부뿐이지만 우리의 관심을 끌지 못했던 것으로, 현실의 적나라한 측면들을 노출한다는 점에서 의미가 있다. 그래서 크라카우어는 영화의 “드러내기” 기능에 주목한다.

우선, 영화는 클로즈업을 통해 아주 작은 것을 화면 전체에 확대하여 그 대상의 새로운 측면이 드러나게 만들 수 있다. 클로즈업은 내러티브에 종속적인 요소로 기능할 수도 있고, 그 자체로 “세계의 숨겨진 측면들을 폭로”하는 중요한 역할을 맡을 수도 있다.<sup>82)</sup> 이를테면 미묘한 얼굴 표정을 확대한 클로즈업은 앞뒤 맥락에 근거하여 인물의 심리를 더 효과적으로 알 수 있게 만들 수 있다. 이러한 효과가 플롯 내부에서 의미를 생산하는 차원이라면, 클로즈업은 플롯에서 벗어나 독립적으로 기능할 수도 있다.

어떠한 빅클로즈업도 물질의 새롭고 예상치 못한 형태들을 드러낸다. 피부의 질감은 항공사진들을 떠올리게 하고, 눈은 호수나 화산 분화구로 변한다. 그러한 이미지들은 우리의 환경을 이중적 의미에서 폭과한다. 즉 그것들은 우리의 환경을 말 그대로 확대함으로써 폭과한다. 그리고 그렇게 하면서 이전에는 꿈속에서나 탐험했던 광활한 지역을 열어젖히면서 관습적인 현실의 감옥을 폭과시킨다.<sup>83)</sup>

---

81) 형식주의 영화이론가 벨라 발라즈 역시 영화를 통해 세계 내 대상들에 대한 우리의 지각을 낮설게 할 수 있다고 주장한다. 이때 그는 영화의 “파격적인 조작”이 너무 익숙해서 그동안 관심을 끌지 못한 대상들의 새로운 인상을 제공한다고 말하면서, 영화 기법의 역할을 강조한다. Béla Balázs, *op.cit.*, p. 93.

82) *TF*, p. 47.

83) *TF*, p. 48.

피부를 확대한 이미지가 전혀 그것과 상관없는 항공사진을 연상시킬 때, 이러한 클로즈업은 대상을 완전히 변형시키는 특성을 갖는다. 이처럼 대상의 새로운 물질적 측면을 노출시키는 클로즈업은 우리로 하여금 대상을 관습적으로 지각하는 방식에서 벗어나게 하는 데서 해방적인 의미를 지닌다.<sup>84)</sup> 이때 클로즈업에 포착된 대상의 의미는 한정되지 않고, “그 자체로 중요한 것”으로서 다양한 의미를 내포할 가능성을 갖는다.

또한, 영화는 움직이는 대중과 같이 거대하고 큰 것을 드러낼 수 있다. 이 부분에서 크라카우어는 큰 것 중에서도, 대중에 주목하면서 대중과 영화를 연결시킨다. 영화가 대중예술로서, 대중의 큰 규모와 영향력을 이미지로 잘 담아낼 수 있는 매체임을 강조한다.<sup>85)</sup> 크라카우어에 따르면, 동시대의 대중을 영화 속에 포착하는 효과적인 방법은 장거리샷(long distance shot)을 통해서 전체적인 장면을 멀리서 담을 수도 있지만, 롱샷과 클로즈샷을 교차시켜서 큰 것의 다양한 세부 모습들까지 아울러 다루어야 한다고 말한다.

큰 것과 작은 것 이외에도, 영화는 순간적으로 스쳐지나가는 현상들을 드러낼 수 있다. 영화는 우리가 주의를 기울이지 않는 대상들, 이를테면 바람에 흩날리는 말의 갈기나 바람에 흩날리는 낙엽 같은 인상들을 포착할 수 있다.<sup>86)</sup> 또한, 슬로 모션이나 패스트 모션 기법을 사용하여 그러한 순간적인 현상들을 우리 눈에 잘 보이게 만들 수 있다.

영화는 습관적인 지각과 편견 때문에 우리가 알아차리지 못하는 “정신

---

84) 이 부분은 벤야민이 「기술복제시대의 예술작품」에서 언급한 “시각적 무의식”을 떠올리게 한다. 벤야민은 카메라 장치에 의해서 이전에 육안으로 지각하지 못했던 범위까지 볼 수 있게 되는 데서 영화의 아방가르드적이고 해방적인 역할을 강조한다. 발터 벤야민, 「기술복제시대의 예술작품」, 『발터 벤야민 선집 2: 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2010, pp. 138-139; 크라카우어는 “시각적 무의식”의 개념과 공명하면서, 의식의 범위를 초월한 현상들을 드러낼 수 있는 영화 매체의 고유한 능력을 영화 기술적인 측면과 관련하여 더 자세하게 다루고 있다.

85) *TF*, p. 50; 크라카우어는 로마 시대부터 중요한 역할을 했던 군중 또는 대중을 역사적인 관점에서 통시적으로 접근하고, 또한 동시대의 대중을 올바르게 파악했던 발터 벤야민과 보들레르를 인용하기도 한다.

86) *TF*, p. 52.

속 사각지대에서 나타나는 현상들”을 보여주기도 한다.<sup>87)</sup> 이를테면 영화는 쓰레기가 가득한 거리와 같이 흔히 우리가 피하고 거부하는 대상들에 집중하게 만들 수 있다. 또한, 우리가 보통 인물이나 대상을 상상할 때 전체적인 모습을 떠올린다면, 영화는 비관습적인 방식으로 팔, 다리, 몸통과 같이 분해된 부분들을 찍으면서 전체와 부분의 관계를 전면에서 드러내기도 한다.<sup>88)</sup> 그리고 영화는 익숙하기에 오히려 지각하지 못하고 지나쳐버린 장소, 대상을 집요하게 찍어서 그 대상의 존재에 대해 낯선 느낌을 받게 하기도 한다. 이를 크라카우어는 영화 장치의 “소외효과”라고 부른다.<sup>89)</sup> 이처럼 영화는 여러 가지 카메라 기법, 영화기술 등을 활용하여 익숙한 대상을 특이한 시점에서 보이게 만드는데, 이를 통해 그 대상의 본래 모습을 우리의 지각 습관에 얽매이지 않고 바라보게 될 수 있다.

이처럼 영화는 기록하기, 드러내기의 방식을 통해 현실의 물질성을 다룬다. 이때 영화가 직접적으로 보여주는 이미지는 현실의 본질이 아니라 현실의 인상들이다. 즉 영화는 “대상들의 진본성(die Authentizität der Gegenstände)” 그 자체를 재현하는 것이 아니라 “진짜 대상들의 인상(Eindruck authentischer Gegenstände)”을 물질적으로 재현하려고 한다.<sup>90)</sup> 그런데 크라카우어는 실제 삶의 다양한 형태들을 담아낸 영화 이

87) *TF*, p. 53.

88) *TF*, pp. 53-54.

89) *TF*, p. 55; 크라카우어는 현실을 지각하는 익숙한 인간적 시각에서 벗어나 카메라의 눈으로 본 현실이 관객에게 낯설게 다가온다는 점에서, 대상에 대한 사진가의 접근방식을 소외의 시선으로 본다. 크라카우어가 인용한 프루스트의 소설 『잃어버린 시간을 찾아서: 게르망트 쪽』의 한 대목에서 서술자는 오랜만에 할머니를 보게 되는데, 그는 자신이 이미 잘 알고 있는 할머니의 이미지가 아니라 마치 전혀 모르는 사람을 본 것 같은 경험을 하게 된다. 이때 서술자는 할머니에 대한 사랑이라는 인간적이고 관습적인 태도가 제거된 이방인의 시선으로 할머니를 바라보게 되고, 크라카우어는 이러한 시각이 야말로 사진가의 시각이라고 말한다. *TF*, pp. 14-16.

90) *ME*, S. 643; 이 자료는 크라카우어는 나치즘을 피해 미국으로 망명하는 것을 허가 받기 위해 프랑스 마르세유에서 지내는 동안(1940년~41년), 『영화이론』을 구상하면서 쓴 것이다. 이 자료를 연구한 논문으로는 다음이 있다. Miriam Hansen, “With Skin and Hair”: Kracauer’s *Theory of Film*, Marseille 1940, *Critical Inquiry*, no. 19, Spring 1993, pp. 437-469.



미지의 특성뿐만 아니라 이 물질적인 이미지를 수용하는 관객의 반응에도 주목한다. 즉 그는 영화 매체의 유물론적인 특성에 비추어, 관객의 영화 경험이 어떠한 과정으로 이뤄지는지 연구한다. 앞으로 이어질 논의에서 유물론적인 영화 매체를 통해 신체적인 관객이 자신의 물질성을 체험하고 나아가 자신의 존재와 삶을 통찰하게 되는 영화 경험에 관해 자세히 살펴보기로 하자.

## II. 영화 경험 논의의 해명

앞서 살펴본 크라카우어의 유물론적 영화미학에 따르면, 영화는 물리적 현실이라는 내용을 기초로 의미를 전달하고, 그 현실의 요소들을 기록하고 드러내는 형식을 통해 고유한 매체적인 특성을 갖게 된다. 2장에서 다루고자 하는 크라카우어의 영화 경험에 관한 논의 또한 바로 이러한 유물론적 미학에 근거해 있다. 관객은 영화의 내용으로서 물리적 현실과 영화가 그것을 다루는 방식에 의해서 신체적·정신적으로 영향을 받는다. 특히 크라카우어는 영화를 수용하는 관객의 신체적인 반응에 먼저 주목하고, 이를 기반으로 영화 경험이 어떻게 이루어지는지를 탐구한다. 따라서 이 장의 목표는 관객이라는 영화 경험의 주체에 초점을 맞춰서, 크라카우어의 영화 경험 논의를 규명하는 것이다.

이 장에서는 우선 크라카우어가 관객을 물질적인 신체를 가진 존재로 간주하고, 영화를 수용할 때 관객이 겪게 되는 감각·지각적 경험을 역설하고 있음을 확인할 것이다. 그리고 크라카우어가 영화 관객이 생리적인 반응을 하게 되면서 관객의 의식적인 정신의 영향력이 축소되는 현상을 어떻게 바라보았는지 검토할 것이다. 이러한 논의를 바탕으로 하여, 다음에서는 영화 경험이 관객의 삶에 미치는 효과를 살펴볼 것이다. 이를 통해 근대 사회 속에서 고립감과 소외로 고통 받는 근대적 인간에게 영화를 통해 물리적 현실을 지각하는 경험이 근대적인 경험의 한계를 교정하면서 온전한 삶을 경험하게 해 주는 유의미한 통로가 될 수 있음을 밝힐 것이다.

### 1. 물질적 존재의 감각·지각적 경험

크라카우어는 영화 매체의 특수성을 현실의 물질성을 제대로 포착하고

다를 수 있다는 점에서 찾는다. 이러한 크라카우어의 유물론적 영화미학은 영화의 내용과 기법을 물질적인 것으로 보는 것에서 나아가, 관객 역시 물질성을 지니고 있는 존재로 상정한다. 크라카우어에게서 관객의 물질성은 곧 관객의 신체와 연결된다. 크라카우어 자신이 마르세유 시기부터 『영화이론』에 이르기까지 지속적으로 지적해 왔듯이,<sup>91)</sup> 관객의 영화 감상에서 우선적인 역할을 하는 것은 그의 신체다. 따라서 영화 경험에 대한 크라카우어의 입장을 이해하기 위해서는, 영화를 수용하는 신체를 중심으로 관객의 경험을 유물론적인 방식으로 해석해 볼 필요가 있다.

크라카우어 이전의 영화이론은 관객을 물질적인 존재로 바라보지 않는다. 관객은 고정된 영화관 좌석에 앉아서 스크린의 이미지를 눈으로 보고 그에 따라 정서적 반응을 보이는 의명의 존재에 지나지 않는다. 그래서 고전 영화에서 관객은 적절한 거리를 두고 영화를 바라보는, 보이지 않는, 무심한, 비육체적인 존재로 간주된다.<sup>92)</sup> 이는 비단 고전적인 영화이론에만 해당하는 이야기는 아니다. 대표적인 현상학적 영화이론가인 비비안 섭책(Vivian Sobchack)은 현대적인 영화이론 또한 신체적 존재로서 관객을 제대로 다루지 못하고 있다고 지적한다.

일반적인 영화이론가들은 영화를 보며 제멋대로, 그리고 점잖지 못하게 행동하는 몸 때문에 당황하거나 혼란을 느낀 것 같다. 그들은 몸의 이러한 반응이 섬세한 감수성, 지적인 판단력, 비판적 성찰을 부지불식간에 방해하는 요소로 본 것이다.<sup>93)</sup>

---

91) 크라카우어는 「마르세유 초고」의 4장 “피부와 머리카락을 지닌(Mit Haut und Haaren)” 아래 “영화의 관계 주체(Das Bezugssubjekt des Films)” 절에서 관객을 물질적 존재로 보고, 영화가 관객의 물질적 측면에 직접 영향을 끼친다고 간주한다. 이 부분은 나중에 출판된 『영화이론』의 9장 “관객”으로 발전된다. 그런데 관객을 육체적이고 물질적인 존재로 바라보는 크라카우어의 관점은 마르세유 시기에 더 직접적으로 표현된다.

92) 토마스 엘새서·말테 하계너, 앞의 책, p. 31.

93) Vivian Sobchack, “What My Fingers Knew: the Cinesthetic Subject, or Virion in the Flesh”. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, 2004, p. 42.

일반적인 영화이론은 관객의 신체적인 반응과 정서적이고 비판적인 감상의 태도를 서로 대척점에 놓는다. 영화이론에서 상정하는 이상적인 관객은 미적인 감수성, 판단력, 비판적 태도를 통해 영화를 정신적인 차원에서 수용하는 관객이라고 볼 수 있다. 그에 비해, 관객의 신체적인 반응은 예측할 수 없고, 본능적인 반응에 가까운 것이다. 따라서 그러한 반응들은 단순하고 깊이 연구할 만한 가치가 없는 현상이라고 생각되는 경향이 있다. 이처럼 관객은 영화이론에서 중요한 고려 대상이 아니었고, 이런 관점 아래에서 관객의 신체적 반응은 주로 간과되어 왔다.

그러나 크라카우어의 독창성은 바로 이 지점에서 드러난다.<sup>94)</sup> 현대 영화이론들이 관객의 신체를 본격적으로 주목하기 훨씬 이전에, 크라카우어는 관객이 영화에 의해 생리적인 영향을 받는 것이 당연하다고 생각한다.<sup>95)</sup> 그에 따르면, 관객은 영화 이미지에 본능적으로 반응하는 신체를 가지고 있는 물질적 존재이며, 영화는 관객의 신체를 직접적으로 자극하는 매체다.

영화는 전 세계를 제시할 때 물질적 차원 또한 작동시키기 때문에, 영화는 **피부와 머리카락을 지닌 인간을 파악한다.** (...) 영화에 부속된 인간은 **역동적**이며, [영화] 물질적인 것들을 제시하는 것을 통해서 **육체적-물질적 존재**로서 파악된다. 표현: 영화에서 관객은 현실 속에서 움직이고 있는 인간, 즉 — 인간적이고 인간 외적인—사물들, 물질들, 파편들에 부딪치고 자극 받는 인간에 지나지 않는다: **그의 감각기관은 그것들에 의해 직접적으로,** 그리고 의식에 대해서 거의 간접적이지 않은 방식으로, **공격받는다.** 영화에서 다뤄지는 물질적 요소들은 직접적으로 인간의 **물질적 층위들(materiellen**

94) 이 논의는 영화 경험 논의가 현대적으로 전개되는 바를 다루는 III장에서 더 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

95) 비비안 썩책은 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Eisenstein), 크라카우어와 벤야민을, 영화 관객의 신체적 반응에 주목한 선구적인 이론가들로 평가한다. Vivian Sobchack, op.cit., pp. 41-42.

Schichten)을 자극한다: 그의 신경, 그의 감각, 그의 온전한 생리적 실체(physiologischen Bestand).<sup>96)</sup>

크라카우어는 영화가 물질적 차원<sup>97)</sup>을 중요하게 다루기 때문에, 관객의 물질성 역시 중요하게 다루어야 한다고 본다. 그에 따르면, 관객은 “육체적-물질적 존재”로, 현실의 물질성을 보여주는 과업을 수행하는 영화 매체의 필수적인 요소가 된다. 나아가 크라카우어는 관객의 영화 경험에서 물질적 신체가 갖는 중요성을 지적하면서, 그 물질적 신체가 예측 가능하고 수동적인 정서적 반응에 그치는 것이 아니라 다양한 육체적 반응을 낳을 수 있음을 강조한다. 이 반응은 영화가 관객 개인의 감각 신경, 감각 기관에 직접적인 영향을 주는 것을 통해, 관객의 “온전한 생리적 실체” 전체의 반응으로 확장된다. 이때 이 감각 신경, 감각 기관, 생리적 실체는 “물질적 층위”로 작용하면서 물질적 존재로서의 관객을 구성한다. 크라카우어는 영화 이미지들 속의 대상들과 같은 물질적인 요소가 관객의 이 물질적 층위들을 직접적으로 자극한다고 상정한다.<sup>98)</sup> 이는 관객의 영화 경험이 크라카우어의 유물론적 영화미학에 기초하여 논의될 수 있다는 것을 함축한다.

여기서 주목할만한 점은 크라카우어가 감각과 의식을 대비시키면서, 전자를 보다 강조하고 있다는 사실이다. 그는 영화가 감각적인 반응을 불러일으키는 것을 우선시한다. 사실 크라카우어의 동시대에 영화 경험에 관한 논의는 주로 관념론적인 차원에 머물러 있었다. 당시에는 영화가 물질적이고 감각적인 것을 포착하는 데 집중하여 정신적인 가치를 간과

---

96) ME, S. 577.

97) 물질적 차원은 크라카우어가 『영화이론』을 구상하던 마르세유 시기에 지배적인 용어로, 크라카우어는 영화가 이 물질적 차원을 밝히는 것이 그 과업이라고 생각한다. 이 물질적 차원은 『영화이론』에서의 ‘물리적 현실’과 대응하는 용어이지만, 관객, 소리와 대화, 음악, 컬러와 같은 요소들까지 포괄하는 더 넓은 범위의 용어다. ME, S. 561.

98) 크라카우어는 초기 영화의 포르노그래피적인 촬영 방식, 특히 탈의 장면이나 합승 마차에 오르는 여성을 보여주는 장면은 영화가 관객의 감각을 흥분시키려고 의도한 것임을 강조한다. ME, S. 539, 577.

한다고 비판하는 목소리가 주를 이루었다. 예컨대, 폴 발레리(Paul Valéry), 조르주 뒤아멜(Georges Duhamel) 등에 따르면, 영화는 물질적인 외부 현상들에 몰두하여 “내적인 삶, 영혼의 삶”의 중요성을 제대로 표현하지 못한다.<sup>99)</sup> 이는 영화 매체의 역할을 문학이나 회화, 연극과 같은 전통적인 예술의 기능에 투영하여 판단하는 관점이다. 이러한 관점에서 보자면, 영화는 관객에게 내면적이고 정신적인 사유를 불러일으키고 나아가 우리 삶에 중요한 추상적 가치들을 일깨워야 한다. 따라서 관객은 카메라가 보여주는 시각적인 현상들에 몰두하는 것이 아니라, 그 이미지들 속에 담긴 의미들과 의도들을 중요하게 파악해야 한다. 그렇다면 관객의 영화 경험은 그 본성상 정신적인 경험이어야 한다.

그러나 크라카우어는 이러한 관점에 반대하며, 관객이 영화 속에 드러난 물질적인 삶의 현상들에 반응하여 나타나는 감각·지각적 경험을 간과해선 안 된다고 주장한다. 만일 영화 경험이 현실의 물질성에 바탕을 두지 않고 정신적인 가치만을 추구한다면, 영화 이미지들의 흐름에서 자연스럽게 유발되는 생리적인 반응들을 무의미한 것으로 치부할 것이다. 이와 같은 관점에서 보면, 셰익스피어의 희곡을 충실하게 각색한 ‘연극적 영화’인 <호텔로>(1952)나 <로미오와 줄리엣>(1954)<sup>100)</sup>은 관객으로 하여금 물질적인 현상 자체에 감각적으로 반응하기보다는, 작품의 스토리 구조와 전체적인 의미를 파악하는 것을 우선시하는 의식적인 차원을 발휘하도록 요청할 것이다. 하지만 관객의 신체적 반응들이야말로 영화 경험의 물질적 토대이자 꼭 필요한 전제라고 볼 수 있다. 왜냐하면 크라카우어는 영화 이미지가 주는 생리적 반응의 충격적인 효과 때문에 영화에 표현된 예술적 관념보다 이미지에 재현된 현실 대상의 구체적인 성질을 먼저 지각하게 된다고 역설하기 때문이다. 앞으로 자세히 논의하게 되겠지만, 이러한 영화 경험의 과정이 관객으로 하여금 대상의 존재를 탐구하고 영화에 반영된 동시대 사회의 인상들을 체험하게 만드는 것으로 확장되는 계기는 관객의 감각·지각적 경험이라고 볼 수 있다.

---

99) *TF*, pp. 285-286.

100) *TF*, p. 1.

이와 같이 감각·지각적 경험에 주목하는 크라카우어는 관객이 영화를 어떻게 감각적으로 지각하게 되는지를 체계적으로 서술한다. 그에 따르면, 영화는 관객에게 지적인 방식보다는 생리적인 방식으로 더 큰 영향을 미친다. 그리고 관객의 감각을 자극하는 영화 경험은 영화 매체의 다음 세 가지 특성 때문에 일어난다. 즉 영화 매체는 첫째로 유물론적 특성을 띠고, 둘째로 강력한 운동 재현 능력을 지니고 있으며, 셋째로 기술적 장치에 힘입어 관객에게 새로운 지각적 장을 제시할 수 있다. 이는 크라카우어가 영화 매체의 내적인 특성을 규명한 것에서 나아가, 관객의 영화 경험이라는 수용 미학의 차원 또한 유물론적 영화미학의 기반 위에서 다루고 있음을 의미한다. 이 세 가지 특성을 하나씩 좀 더 구체적으로 살펴보자.

첫째, 관객은 물리적 현실을 기록하는 영화 이미지를 통해서 실제 현실에 반응하듯 생리적으로 영화 이미지에 반응하게 된다. 관객의 생리적인 지각적 경험은 영화의 스토리보다는 이미지를 통해 일어나는데, 이는 카메라 매체로서 영화의 특성과 관련된 것이다. 영화는 앞서 보았듯이, 물리적 현실이 예술적 의도에 따라 변형이나 왜곡이 되지 않은 원재료의 상태로 이미지 안에 포착되는 특성이 있다. 그렇기 때문에 영화 이미지를 통해 관객은 그 원재료와의 직접적인 접촉이 가능해진다. 그리고 실제 삶 속에서 가해지는 자극에 생리적으로 반응하듯이 영화 이미지에도 동일한 반응이 가능하다.<sup>101)</sup>

---

101) 크라카우어는 현실의 물질성을 포착한 영화 이미지를 볼 때에, 관객이 현실에서 직접 경험하는 것과 동일한 생리적 자극이 일어난다고 주장하면서, 영화 경험의 직접성을 주장한다. 이는 최근 신경과학적으로 영화를 이해하려는 시도로 대두되는 거울 뉴런을 연상시키는 부분이다. 1990년대 중반에 원숭이의 전두엽에서 발견된 거울 뉴런은 다른 사람이 어떤 행동을 하는 것을 볼 때 반응하는 신경 세포를 의미한다. 이를테면 다른 사람이 음식을 먹을 때, 그 모습을 보는 내 몸에서 음식을 먹을 때 일어나는 생리적 반응이 동일하게 일어나는 것이다. 영화를 통해 다른 사람의 경험을 보는 것이 간접적인 경험이고, 자신이 직접 행동을 하는 것이 직접적인 경험이라고 간주할 때, 거울 뉴런에 근거하면 간접 경험과 직접 경험이 관객의 몸속에서 생리적으로 연결된다. 참조: 장대익, 「거울 뉴런에 대한 최근 연구들 - 모방과 공감을 중심으로」, 정보과학회지 제30권 제12호, 2012, pp. 43-51; C. Keysers & V. Gazzola, “Towards a Unifying Neural Theory of Social Cognition”,

영화는 스스로를 위해 물리적 현실을 기록한다. 그 결과로 생긴 이미지들의 리얼리즘적 성격에 매료된 관객은 그 사진적 이미지들이 복제하는, 날 것의 자연의 물질적 측면들에 반응하는 것처럼 그 이미지들에 반응하지 않을 수 없다. 따라서 그 이미지들은 관객의 감수성에 호소하는 것이다. 이는 마치 그 이미지들이 그것들의 한자 현존을 통하여, 관객으로 하여금 그것들의 비결정적이고 주로 무정형인 패턴들에 동화되도록 권고하는 것 같다.<sup>102)</sup>

이는 영화 이미지가 현실과 강력한 유대관계를 갖고 있기 때문에, 관객의 감수성이 현실에서 작동하는 방식과 영화에서 작동하는 방식이 크게 다르지 않음을 의미한다. 따라서 이러한 감수성의 작동 방식은 일차적으로 영화가 물리적 현실을 기반으로 한 유물론적 성격을 가지고 있기 때문에 가능한 구조이다. 영화 이미지들 속에서 물질적 대상들이 현존하는 것이 이러한 생생한 지각적 경험을 가능하게 한다.

둘째, 영화가 운동을 기록할 수 있는 고유한 매체라는 영화 매체의 특성 또한 관객의 감각·지각적 경험을 이끌어낸다. 영화 속에 포착되는 외부 대상들은 본질 그 자체로 드러나지 않고 순간적인 현상들로서 관객에게 지각된다. 그 결과 대상의 현존은 언제든지 변화할 수 있는 상태에 놓인다. 관객의 지각은 그러한 이미지들의 변화와 유동을 자연스럽게 받아들여지게 된다. 이는 운동을 재현할 수 있는 영화 매체의 기본적인 능력에 근거한다. 사진 역시 순간적인 현상들을 포착할 수 있지만, 그 현상들의 지속과 변화까지 재현할 수는 없기 때문이다. 영화를 통해 이미지들의 운동을 볼 때, 관객은 시각적, 청각적, 촉각적, 운동 감각적인 자극을 받게 된다.<sup>103)</sup> 특히 연속하는 샷들이 의미를 생산하기 전에, 관객의 몸에

---

*Progress in Brain Research*, vol.156, Elsevier, 2006, pp. 379-401.

102) *TF*, p. 158.

103) 특히 크라카우어는 영화 이미지만으로는 인간의 감각기관을 온전히 자극하기 쉽지 않으며, 영화의 음악이 필수적이라고 주장한다(ME, S. 575-577). 그는 『영화이론』의 8장 “음악”에서 음악의 생리적 기능에 대해 역설하면서 관객을 논의의 중심으로 데리고 온다. 그에 따르면 음악 반주는 무성영화의



서 근육 반사작용, 운동 충동과 같은 운동감각적인 반응이 먼저 일어난다는 점이 중요하다.<sup>104)</sup> 예를 들어, 영화에서 추격과 같이 운동이 극대화되어 기록되는 장면을 생각해 보자. 이러한 추격신은 그 활기찬 액션과 속도감 때문에 관객의 운동 감각을 자극하고, 긴장감과 신체적·감각적 흥분을 불러일으킨다. 크라카우어에 따르면, 운동을 보는 것이 관객의 감각기관에 ‘반향 효과(resonance effect)’를 일으키기 때문에 관객은 생리적이고 감각적인 반응을 얻게 된다.<sup>105)</sup>

이를 설명하기 위해 크라카우어는 움직이는 것에 관심을 가지게 되는 것은 생존을 위한 수단이자 본능이라는 진화생물학의 견해를 인용한다. 이 견해에 따르면, 동물들은 먹이나 천적을 빠르게 감지하기 위해, 움직이는 대상에 자연스럽게 반응하게 된다.<sup>106)</sup> 따라서 크라카우어는 인간이 이러한 동물적인 생존 본능을 물려받았기 때문에 관객이 살아 움직이는 자연을 재현하는 영화에 자연스럽게 이끌리게 된다고 생각한다. 이를 통해 크라카우어에게 관객의 감각·지각적인 영화 경험은 본능적인 것으로 간주된다는 사실을 알 수 있다.

셋째, 영화는 관객의 지각적 경험을 훨씬 더 풍부하게 할 수 있다. 앞서 본 두 가지 특성들은 영화가 현실을 기록할 수 있는 매체라는 점에 근거하여, 관객의 감각에 영향을 미치게 된다. 그런데 이 세 번째 요소에서 그는 영화가 현실을 드러내는 기능 또한, 관객의 감각과 연결 짓는다. 물리적 현실을 드러내는 영화는 자체의 기술과 장치들을 활용하여 새로운 공간과 시간, 그리고 일상적인 현실의 낯선 형태와 특성들을 이미지 속에 담아낸다. 이를 통해 관객은 익숙한 지각 범위에서 벗어나 지각이 양

---

정지해 있는 이미지들이 살아 숨 쉬게 만들면서, 관객의 감각이 사진적인 영화 이미지의 흐름에 민감하게 반응하도록 자극한다. 그러면서 영화 속 현실의 지속성과 그 물질성을 관객 자신의 몸으로 지각하게 하는 효과를 낸다.  
참고: *TF*, p. 135.

104) *TF*, p. 158.

105) *TF*, p. 158.

106) “예를 들면, 코페이(Fr. Copei)는 수많은 동물들이 그것들이 관심을 갖는 대상—먹이나 천적—이 돌아다니지 않는 한에는 그 대상을 알아차리지 못한다고 말하면서, [운동의 강박적인] 매력의 원인을 우리의 생물학적 유산으로 추적한다.” *TF*, p. 158.

적·질적으로 확장되는 것을 경험하게 된다.

여기서 중요한 점은 (이전 문맥에서 속속들이 다루어 왔던) 이러한 발견들이 관객의 생리적 기질(physiological make-up)에 대한 더 증가된 요구를 의미한다는 것이다. 관객이 만나는 미지의 형태들은 관객의 추론 능력이라기보다는 관객의 본능적인 능력(visceral faculty)을 포함한다. 관객의 고유한 호기심을 불러일으키면서, 그것들은 관객을 어떤 차원으로 끌어내는 데, 이 차원에서는 감각 인상들이 지극히 중요하다.<sup>107)</sup>

크라카우어에 따르면, 카메라 기계만이 포착할 수 있는 물리적 현실의 새로운 측면들, 즉 ‘미지의 형태들’을 발견하여 보여주는 영화를 보면서, 관객은 지성적으로 반응할 때 필요한 추론적인 사고 능력이 아니라 본능적인 능력을 발휘하게 된다. 즉 물질적 삶의 인상들로부터 인간 몸의 감각기관들이 자연스럽게 반응하게 되는데, 이는 관객의 ‘고유한 호기심’을 자극하는 것으로 나아간다. 미리엄 한센은 이것을 시선쾌락증(scopophilia)과 지식애(epistemophilia)로 해석한다.<sup>108)</sup> 시선쾌락증은 호기심에 차 대상을 보려고 하고, 보는 데서 즐거움을 느끼는 상태를 의미한다. 지식애는 배움과 앎에 대한 욕망을 의미한다. 이 시선쾌락증과 지식애는 인간의 본능적인 욕구에 해당한다. 영화가 현실의 숨겨진 형태들을 드러낼 때, 관객은 기존에 습관과 무관심으로 인하여 제대로 보지 못했던, 대상의 새로운 형태를 보게 되고, 그것을 탐구하는 데서 자연스럽게 즐거움을 느낀다. 따라서 관객은 본능적인 호기심을 충족하면서, 일상적인 지각을 넘어서는 경험을 하게 된다.

이처럼 영화는 위의 세 가지 요소들을 통해 관객이 감각·지각적 경험을 하게 해 준다. 이때 관객의 감각에 직접적인 영향을 미치는 이 요소들은 영화에서 기록되고 드러나는 현실의 요소들과 관련이 있다. 즉 영화 속

---

107) *TF*, pp. 158-159.

108) Miriam Hansen, “Introduction” in *TF*, p. xxviii.

에서 관객은 현실의 물질성과 조우하면서 동시에 자신의 신체 감각이 반응하는 것을 느끼는 경험을 하게 된다. 따라서 이러한 감각적 경험은 영화 경험이 관객의 생리적 차원으로부터 정신적 차원으로 확장되는 과정에서 물질적인 토대로 기능한다고 볼 수 있다.

## 2. 의식의 약화와 꿈꾸기로서의 경험

앞서 본 것처럼, 영화 이미지들의 연쇄적인 공격을 통해서 관객은 감각적인 인상을 받는다. 관객은 그 감각 인상들 때문에 자연스럽게 육체적인 긴장감과 즐거움을 느끼게 된다. 이때 관객은 반성적인 생각을 하기 보다는 “충격과도 같은 감정들의 혼란”을 경험하게 된다.<sup>109)</sup> 크라카우어에 따르면, 이러한 감정의 동요는 영화가 관객에게 주는 감각 경험의 영향으로 관객이 자신의 생리적인 반응에 오히려 더 집중하게 되면서 상대적으로 관객의 의식적인 자아가 무력해지는 데서 기인한다. 그래서 그가 보기에, 영화 관객은 “사유와 규정의 주된 부분으로서 자아”의 통제로부터 벗어나게 된다.<sup>110)</sup> 그가 이러한 현상에 주목하는 이유는 관객의 비자아 상태가 관객으로 하여금 영화 이미지 속 대상들에 몰입하게 만들 뿐만 아니라 자신의 무의식 속 기억을 소환하게 만든다고 보기 때문이다.<sup>111)</sup>

크라카우어는 이처럼 관객의 자아의 영향력이 약화되는 현상을 관객이 영화를 보며 꿈을 꾸는 것과 같다고 비유적으로 표현한다.

---

109) *TF*, p. 159.

110) *TF*, p. 159.

111) 그러나 이때 관객의 이성적 자아는 완전히 해체되지 않는다. 경험 주체로서 영화 관객은 결국 영화를 통해 자신의 현실을 새롭게 지각하게 되는, ‘의식적인 정신’을 발휘하는 차원으로 나아간다. 3절에서 다루게 될, 이러한 영화 경험의 확장적인 의미를 위해 필요한 것이 바로 일시적인 ‘의식의 약화’이다. 크라카우어가 보기에 이러한 현상은 의식에 의해 규정되지 않은 상태의 물질적 현상들을 더 잘 체험하게 할 수 있기 때문에 중요하다.

침잠된 의식은 꿈꾸기를 요청한다. 예를 들어, 가브리엘 마르셀(Gabriel Marcel)은 영화광이 영화를 볼 때 최면을 거는 듯한 판타지들을 선호하는, 각성과 수면 사이의 상태에 빠진다고 말했다. 이제 관객의 상태가 그가 바라보는 일종의 스펙터클과 관련이 있다는 것은 꽤 명백하다. 레보비치(G rard Lebovici)의 말에 따르면, "영화는... [누군가를] 꿈꾸게 만드는 꿈이다." 이는 영화의 어떤 요소들이 관객을 몽상에 빠지게 만들고, 그 몽상의 과정에 심지어 영향을 끼칠 만큼 충분히 꿈같을 수 있는지에 관해서 바로 질문을 제기한다.<sup>112)</sup>

크라카우어에 따르면 영화를 보는 관객은 자아의 통제력과 영향력에서 벗어나 마치 몽상에 빠진 상태가 된다. 이와 같은 영화와 꿈의 유비는, 다른 이론가들에게서 영향을 받은 것이다. 1920년대와 1930년대에 초기의 영화 이론가들은 영화 보기의 경험이 관객의 정신에 내적으로 작용하며 관객의 무의식과 관련을 맺는다고 주장했다.<sup>113)</sup> 이들은 영화를 보는 관객의 심리 상태가 꿈을 꾸는 듯한 몽상의 상태와 유사하다고 생각했다. 프랑스의 영화제작자이자 작가인 제라르 레보비치는 영화를 꿈과, 영화 관객을 꿈꾸는 사람과 유비한다.<sup>114)</sup> 그에 따르면 영화는 시각적인 이미지로 구성되어 있으며, 시공간의 이동이 자유롭다는 점에서 꿈과 비슷하다. 또한, 페이드아웃이나 트래킹샷과 같은 영화문법이 꿈에서도 비슷하게 적용된다는 점 또한 비슷하다. 이러한 특성들 때문에 관객은 영화를 보면서 꿈을 꾸는 듯한 상태에 빠진다. 압전 상태에서 관객의 신체가 영화관 좌석에 고립된 채로 영화를 보는데 반해서, 관객은 무한한 상상을 하면서 관객의 정신이 고립된 신체를 벗어나 확장될 수 있다. 그리고 비현실적인 영화이미지들은 관객이 최면 상태에 빠지도록 환경을 조성한

---

112) *TF*, p. 163.

113) 수잔 헤이워드, 『영화 사전: 이론과 비평』, 이영기·최광열 역, 한나래, 2012, p. 49.

114) Francesco Casetti, *Theories of Cinema: 1945-1995*, University of Texas Press, 1999, p. 160.

다. 영화적인 스펙터클에 빠져서 캐릭터에 동일시하고 자신의 심리를 투사하는 것은 관객의 심적인 영역에 꿈꾸기와 비슷한 영화 보기의 경험이 상당히 영향을 미친다는 주장에 힘을 실어준다. 영화 비평가 휴고 마우어호퍼(Hugo Mauerhofer) 역시 관객이 수동적인 상태로 영화 이미지를 수용하고, 영화 속에서 벌어지는 사건에 두려움을 느낌에도 진짜로 현실적인 위협을 받지 않는 데서 오는 위안, 관객 자신이 영화의 전개와는 전혀 상관없는 익명의 인물이 된다는 점에서 영화 보기의 경험을 꿈꾸는 상태와 연결 짓는다.<sup>115)</sup>

그러나 크라카우어의 영화와 꿈 유비는 이런 이론가들의 의견과 다소 다르다. 크라카우어가 생각한 꿈꾸기로서의 영화 경험은 곧 그 경험의 대상으로서 영화가 보여주는 요소와 상호 관계를 맺고 있다. 앞서 살펴본 이론가들은 영화가 비현실적인 이미지를 통해 관객을 최면 상태에 빠지게 만든다고 파악한다면, 크라카우어는 그 반대의 의미에서 꿈과 영화를 연관시킨다. 그가 보기에, 영화는 ‘꿈’과 유사하게 만드는 요소들을 갖고 있는데, 이 요소들은 곧 적나라한 현실을 기록한다는 영화 매체의 내재적인 특성을 가리킨다.<sup>116)</sup> 영화가 현실적인 이미지를 제시하는 것이 관객으로 하여금 꿈을 꾸게 한다는 크라카우어의 주장은 역설적으로 들린다. 꿈의 세계와 날 것 그대로의 현실은 접점이 없어 보이기 때문이다.

크라카우어의 주장이 지닌 역설을 이해하기 위해, 그가 꿈으로서의 영화를 두 가지 형태로 나누어 설명한다는 점에 주목해 보자. 그는 줄거리를 통해 관객의 백일몽을 조장하는 영화를 비판하고, 이미지의 물질성을 통해서 관객을 꿈꾸게 만드는 영화를 옹호한다. 그에 따르면, 영화 이미지는 지극히 날 것으로서의 현실을 보여주기 때문에 오히려 꿈같다. 영화를 통한 꿈꾸기의 상태는 자아의 작동이 멈춤으로써 영화에 내포된 이데올로기를 무비판적으로 수용하는 부정적인 결과를 가져오는 것이 아니다. 크라카우어는 주류 할리우드 영화들이 관객의 욕망을 자극하여 소비

---

115) Charles F. Altman, “Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse”, in *Movies and Methods: An Anthology*, vol.2, ed. Bill Nichols, University of California Press, 1985, p. 524.

116) *TF*, p. 164.

를 부추기기 위해, 대중적인 백일몽을 영화 속에 투영하는 경향을 지닌다고 본다.<sup>117)</sup> 이 영화들에서는 주로 줄거리가 관객으로 하여금 꿈을 꾸게 만드는 직접적인 요소가 될 것이다.

이것과 대조적으로, 크라카우어가 바라본 ‘영화적인 영화’에서는 영화가 다루는 현실의 이미지가 관객의 꿈꾸기를 요청하는 내적인 요소로 작용한다. 크라카우어는 시드니 메이어스(Sidney Meyers)의 <콰이어트 원 The Quiet One>(1948)이라는 다큐멘터리 영화를 예로 들어 자신의 생각을 뒷받침한다. 그에 따르면, 이 영화는 뉴욕 할렘가의 실제 모습을 적나라하게 기록하는 것을 통해서, 관객이 비자아의 상태로 그 현실적인 이미지에 강렬하게 빠져들게 만든다.<sup>118)</sup>

아마도 영화는 그것이 자연 대상들의 원래 그대로의, 그리고 절충되지 않는 현존을 통해 우리를 압도할 때 가장 꿈같이 보일 것이다. 마치 카메라가 물리적 실재의 자궁에서 자연 대상들을 막 탈출시킨 것처럼, 그리고 이미지와 실제성 사이를 잇는 텃줄이 아직 끊어지지 않은 것처럼 말이다. 그러한 사진들의 뜻밖의 직접성과 충격을 주는 진실성에는 꿈 이미지와 동일시하는 것을 정당화하는 무언가가 있다.<sup>119)</sup>

이러한 역설적인 이야기는 영화가 관객과 현실의 접촉을 방해한다는 입장이 아니라, 오히려 영화를 통해 관객이 현실의 물질성을 온전하게 감각, 지각할 수 있다는 것을 의미한다. 즉 꿈꾸기로서의 영화 경험이란 대상의 실제적인 성질을 제거하여 본질이나 형식만을 인식하려고 하는 데 관여하는 이성적인 자아가 축소되는 상태라고 볼 수 있다. 이러한 자아 삭제의 상태가 가져오는 효과는 『역사 - 끝에서 두 번째 세계』에서 암시를 얻을 수 있다. 크라카우어는 역사가의 태도가 “자아가 전권을 휘두르는 정신상태”가 아니라 “자아가 눈앞에서 물러나는 정신상태”일 때 비

---

117) *TF*, pp. 163-164.

118) *TF*, p. 164.

119) *TF*, p. 164.

로소 자신의 사료와 소통할 수 있다고 생각한다.<sup>120)</sup> 그에 따르면 역사가는 자기의 사료가 환기하는 세계의 겉모습을 뚫고 들어가서 그 세계를 안에서부터 이해할 수 있는 ‘이방인’으로 기능할 수 있다. 크라카우어가 관객의 정신 상태를 꿈에 비유하는 것도 이러한 관점에서 해석할 수 있다. 즉 “자아를 괄호에 넣거나 삭제한”<sup>121)</sup> 관객은 본능적인 감각으로써 자연 대상의 현존을 체험할 수 있는 가능성을 얻을 수 있다. 이에 대한 자세한 논의는 III장에서 ‘미메시스적 동일시’로서 영화 경험의 의미를 탐구하는 부분에서 다루기로 하겠다.

우선 위와 같은 관객의 자아 삭제 경험이 두 가지 방향으로 진행된다는 점에 주목해 보자. 이러한 구분은 외부 대상과 자신의 내면이라는 서로 다른 방향으로 꿈을 꾸는 듯한 영화 경험이 관객의 삶의 영역과 어떻게 연관되는지를 탐구할 수 있게 한다. 우선 첫 번째 유형은 대상을 향해서 꾸는 꿈, 즉 ‘자기포기(self-abandonment)’의 경험이다. 이러한 경험은 관객이 영화 이미지 속의 대상에 몰두하면서 대상의 존재를 탐구하려고 하기에, 자아 정체성을 망각하는 현상이라고 말할 수 있다.<sup>122)</sup> 한편, 영화를 보면서 꿈꾸는 관객은 자신의 내부로 향하는 꿈을 꾸기도 한다. 관객의 내부라 함은 곧 관객의 이성적인 자아가 지배하지 못하는 무의식 또는 잠재의식적 영역을 의미한다. 관객은 영화 이미지 속의 물질적인 대상에 의해 자신의 내면으로 침잠하는 ‘자기몰두(self-absorption)’ 현상을 겪게 된다.<sup>123)</sup> 이때 관객은 그동안 조직화되고 구조화된 자아에 의해 수면 위로 떠오르지 못하고 잠재의식의 차원에서 억압되어 온 기억<sup>124)</sup>이나

120) *HS*, p. 82. (『역사』, p. 98.)

121) *HS*, p. 82. (위의 책, p. 98.)

122) *TF*, p. 164.

123) *TF*, p. 164.

124) “한 오래된 영화를 회상하며 블레즈 상드라르(Blaise Cendrars)는 말한다: “스크린은 균중을 보여주었으며 이 균중 속에 모자를 들고 있는 한 청년이 있었다: 다른 모자와 별반 다를 게 없었던 이 모자는 움직임도 없는데 갑자기 강렬한 생명의 모습을 띠기 시작했다; 당신은 그 모자가 표범처럼 뛰어오를 만반의 준비가 되어 있다고 느꼈다. 왜냐고? 나는 알지 못한다.” 아마도 그 모자는 표범으로 변했을 것이다. 그 모자를 바라볼 때, 프루스트에게서 마들렌이 그러했듯이, 서술자 안의 비자발적 기억이 꿈틀거렸기 때문이다. 이

불안 및 공포, 또는 소망과 같은 것들을 떠올리게 된다. 이는 곧 영화가 관객 내면의 진정한 욕망을 발견하게 한다는 것을 의미한다.

이와 같은 영화 경험의 현상들이 함축하는 바는 관객이 자신의 신체적인·정신적인 영역 모두에서 외부 대상과 자신의 내면이 연결되는 현상을 직접 체험하게 된다는 것이다. 즉 영화를 보는 관객은 신체적인 감각 지각이 발휘되면서 의식적인 자아가 일시적으로 무력해지는 것을 통해, 대상의 구체적인 성질을 경험함과 동시에 자신의 무의식적인 영역에도 관심을 기울이게 된다. 크라카우어는 이러한 꿈꾸기의 두 가지 경험이 의식적인 자아에서 벗어난다는 점에서 서로 연관되면서 ‘진정한 의식의 흐름’을 형성화한다고 본다.<sup>125)</sup> 크라카우어가 거부하는 전자의 의식과 달리, 후자의 의식은 관객의 삶을 가리킨다. 일반적으로 개인의 의식이란 주체의 확고한 이성적인 능력에 바탕을 두고 있는 것으로 간주된다. 그래서 영화가 물질적 이미지를 통해서 경험되는 것은 단지 정서적인 반응을 불러일으킬 뿐, 정작 관객의 이성 능력을 자극하여 이미지 자체를 초월한 고차원적인 관념으로 나아가기 어렵다는 우려의 목소리가 있었다.<sup>126)</sup> 그런데 크라카우어에게, 이성 능력과 관련된 의식적인 자아를 일시적으로 무력화시키는 영화 경험이란 이성적 자아가 요청하는 일반적인 의식의 흐름을 거부하고, 물질적인 이미지에 기반하여 일어나는 ‘진정한 의식의 흐름’을 이끌어낸다.

그래서 환기되는 정신물리적 상응관계의 지속적인 유입 때문에, 영화는 “삶”이라고 적당히 부를 수 있는 현실을 의미한

---

비자발적 기억은 그 청년이 쥐고 있는 그 작은 모자, 즉 그의 그림책 속 짐박이 맹수가 신비롭게 그려져 있는 그 모자가 굉장한 감정의 매개체였을 불분명한 어린 시절을 소생시키는 감각의 기억이다.” *TF*, p. 166. 블레즈 상드라르의 경험과 마찬가지로, 관객은 영화 이미지를 보고 자동적으로 개인적인 기억이나 경험을 떠올릴 수 있다. 이때 떠올리는 기억은 관객 자신이 의식적으로 떠올리는 기억이 아니다. 크라카우어도 강조하고 있듯이, 이러한 기억은 프루스트의 소설에서 마들렌을 보면서 망각하고 있던 기억을 떠올리는 일처럼, 관객에게 닥쳐오는 비자발적인 기억이다.

125) *TF*, p. 164.

126) *TF*, pp. 285-286.



다. 여기서 이용되는 “삶”이라는 용어는 삶의 정서적이고 지적인 내용들을 야기하는 물질적 현상들과 맺줄에 의한 것처럼 여전히 밀접하게 연결되어 있는, 그런 종류의 삶을 지시한다.<sup>127)</sup>

그러므로 영화 이미지가 지닌 ‘정신물리적 상응관계’라는 특성을 두고 보면, 관객의 영화 경험은 영화 속 대상의 현존에 대한 감각적 지각 뿐 아니라 관객 주관의 비자발적 기억의 소환 등을 통한 다양한 정신적이고 심리적인 탐험을 포괄한다. 심지어 크라카우어는 영화가 보여 주는 정신물리적 상응관계 때문에 영화가 삶의 흐름을 적절하게 담아낼 수 있다고 주장한다. 이때의 삶이란 특히 물리적 대상들에 의해 연상되는 정신적인 차원을 의미한다. 따라서 우리는 크라카우어가 영화에서 발견할 수 있는 물질적 차원을 관객의 영화 경험과 관련시켜 관객의 삶 전반과 연관시키고 있다고 볼 수 있다. 즉 영화 관객이 경험하는 것은 그의 감각적인 경험이 정신물리적 상응관계에 힘입어 “내적 삶의 알쏭달쏭한 내용들로 가는 지름길”<sup>128)</sup>로 기능하는 것이다. 이러한 과정을 통해 크라카우어에게 영화는 ‘그 자체로서의 삶’(life as such)<sup>129)</sup>을 가리키는 매체로서 정립된다.

### 3. 사회적인 영화 경험의 가능성

앞서 본 바와 같이, 영화 경험은 관객의 삶과 밀접하게 연관되며, 관객으로 하여금 삶과 “감각적이고 직접적인 접촉”을 할 수 있도록 하는 효용을 갖는다.<sup>130)</sup> 이러한 경험은 관객의 내면과도 연관된 상당히 주관적인 체험의 성격을 띤다. 그런데 크라카우어의 영화 경험 논의는 여기에

---

127) *TF*, p. 71.

128) *TF*, p. 287.

129) *TF*, p. 169.

130) *TF*, p. 170.

서 머물지 않고, 이러한 사적인 체험을 통해 타자를 포괄하는 사회적인 경험의 차원으로 나아간다는 점에서 중요하다. 그의 이론에서 영화 경험은 근대 사회 속에서 고립되어 있다고 느끼는 관객이 자신의 삶과 세계에 대한 감각적이고 정신적인 체험을 통해서 “더 일반적인 것—세계에 대한 접근, 인간 존재의 방식”에 대한 이해로 나아간다는 의미가 있기 때문이다.<sup>131)</sup>

영화 경험이 이와 같은 확장을 이루기 위해서는 우선 관객의 의식이 침잠된 상태에서 벗어나야 한다. 크라카우어는 관객의 의식적인 자아가 일시적으로 약화된 상태에서 발생하는 꿈꾸기와 비슷한 영화 경험이 지속되는 않으며, 필시 관객의 의식은 다시 발휘된다고 주장한다.<sup>132)</sup>

관객은 항상 꿈꾸지는 않는다. 모든 영화광들은 최면 상태 같은 몰입의 마법들이, 매체의 약물 주입 효과가 사라지는 듯 보이는 순간들과 교대되는 것을 관찰할 것이다. 이제 그는 이미지들과 은밀한 몽상의 흐름 속에서 길을 잃고, 이제 그는 다시 물가를 부유하는 느낌을 받는다. 그리고 그가 의식의 척도를 되찾자마자 그는 꽤 자연스럽게 그를 포위한 감각 인상들의 영향 아래서 경험한 것의 균형을 그리려고 노력하는 데 열중한다.<sup>133)</sup>

그에 따르면, 이때 각성한 관객은 현실적인 영화 이미지에 몰입했을 때 경험한 현상들을 떠올리게 된다. 즉 영화 경험을 통해 관객은 영화 이미지에 기록되고 드러나는 물리적 현실의 본 모습을 몸소 체험하면서 그 물질성과 상응하는 정신적 차원의 의미들, 그리고 나아가 자신의 삶을 떠올릴 수 있다. 이처럼 영화를 통해 경험한 것을 돌아보는 의식적인 정

---

131) *TF*, p. li.

132) 이때 크라카우어는 관객이 영화적 꿈에서 각성하는 것을 상당히 자연스러운 과정으로 당연시하고 있다. 그래서 관객에게서 영화 경험이 어떠한 구조로 사회적인 의미를 획득하는지 그 구체적인 인과관계를 알 수 없다는 점은 한계로 남아 있다.

133) *TF*, pp. 171-172.

신을 가진 관객에게서부터, “엄밀한 의미의 영화를 훨씬 넘어서는” 영화 경험의 가치가 도출된다.<sup>134)</sup>

여기에서 생기는 의문점은 과연 개인적인 영화 경험을 통해 사회적 경험이 어떻게 가능한지다. 크라카우어는 그러한 이행의 계기를 명시적으로 언급하지는 않는다. 다만, 그가 서술한 바를 중심으로 사회적인 영화 경험을 가능하게 만드는 조건을 추측해 볼 수 있을 것이다. 우선, 영화는 “다양한 장소들에서 벌어지는 공통적인 일상생활의 물질적 측면들을 기록”한다.<sup>135)</sup> 가령 먼 외국에서 일어나는 사건을 소재로 한 영화를 볼 때, 우리는 그것을 이질적으로 느끼지 않고 우리 주위에서 충분히 일어날 수 있는 일이라고 받아들일 수 있다.<sup>136)</sup> 게다가 크라카우어는 신체적인 감각을 통해 정신적인 반응을 이끌어 내는 영화 경험 구조의 동일성을 전제하고 있다. 이는 인간이 제각각인 삶의 형태나 사유 방식에도 불구하고, 영화 이미지를 경험한 바를 타자와 공유하고 소통할 수 있는 전제가 될 것이다. 그래서 크라카우어는 영화 매체가 사회·문화적인 차이나 갈등을 극복할 수 있는 것이 영화가 물리적 현실을 기록하고 드러내기 때문이라고 보고 있다. 크라카우어는 이러한 영화의 기능을 ‘수평화 과정’이라고 일컫는다.<sup>137)</sup> 세계인을 마치 한 가족처럼 만드는 영화 경험의 특성은 개인화되고 고립된 근대인의 경험을 공동의 삶으로 이끄는 길을 제시할 수 있다. 그래서 영화 경험은 영화를 통해 소통하게 되는 세계인 모두에게 적용되는 보편적인 성격을 띤다고 볼 수 있다.

이러한 사회적인 경험으로서 영화 경험의 의의를 구체적으로 해명하기 위해, 크라카우어가 근대성과 영화의 관계를 어떻게 인식하였는지 먼저

---

134) *TF*, p. li.

135) *TF*, p. 310.

136) 크라카우어는 <뉴욕 타임즈> 신문의 독자가 사트야지트 레이(Satyajit Ray) 감독의 <아푸 2-아파라지토>(1956) 영화를 보고 남긴 감상평을 중요하게 인용하고 있다. “<아파라지토>에서 놀라운 점은, 우리는 이 스토리가 멀리 떨어진 나라에서 벌어진다는 것을 보고 이국적인 아름다움을 지닌 얼굴들을 보면서 동시에 맨하탄이나 브룩클린 혹은 브롱크스의 어딘가에서 똑같은 일이 매일 벌어지고 있다고 느낀다는 점이다.” *TF*, p. 311.

137) *TF*, p. 310.

살펴보고자 한다. 특히 크라카우어는 “우리 시대의 영화”라는 마지막 에필로그 부분에서 영화 경험과 근대적인 개인으로서 관객의 현상태를 연결시켜 바라본다. 그는 우선 근대적인 사유방식이 과학적 지식에 의해 지배당하고 있음을 문제적으로 본다. 그 결과 인류는 보편적으로 지켜야 한다고 여겨졌던 규범들, 정신적인 가치들, 문화적인 전통들이 붕괴되는 상황을 마주하게 되기 때문이다. 또한, 인류를 하나로 결속하는 신념들이 약화되면서, 공동체 의식보다는 개인의 이익을 더 중요하게 여기는 일이 빈번하게 일어나기 때문이다. 그런데 이와 같은 “규범적인 유인들의 부식 작용”은 사람들로 하여금 이전의 삶, 즉 타자와의 통합이 가능했던 “강력한 전체로서의 삶”을 되찾고자 한다.<sup>138)</sup> 크라카우어가 보기에, 이러한 시대적 상황에서 영화는 무한한 정신적·심리적 의미를 지니는 삶의 영역을 형상화하면서, 정신적 가치를 물리적 세계와의 상응 속에서 배제하지 않는다. 그래서 영화는 현대인이 필요로 하는 “내적 삶을 구성하는 신념들, 가치들, 관념들”과 관련된 명제들을 물질적인 영화 이미지를 통해 구현하는 매체로 간주된다.<sup>139)</sup>

과학 기술의 발전으로 인해 인간의 사유 방식이 변화하게 되면서 생겨난 또 다른 문제점은 바로 추상적인 사유 습관이다.

대부분의 과학은 일상적인 경험의 대상들을 다루지 않고, 그 대상들로부터 과학이 다양한 방식으로 가공하는 특정한 요소들을 추출해낸다. 그래서 그 대상들은 “모든 강렬함과 소중함”의 성질들을 빼앗긴다(뉘이). 자연과학들은 이 방향으로 가장 멀리 나아간다. 자연과학은 측정 가능한 요소들 혹은 단위들에, 특히 물질적인 것들에 집중한다.<sup>140)</sup>

크라카우어가 이 맥락에서 비판하고 있는 “물질적인 것들”이란 대상들의 측정할 수 없는 가치를 의미하는 것이 아니다. 이것은 오히려 대상들의

---

138) *TF*, p. 169.

139) *TF*, p. 286.

140) *TF*, p. 292.

본래 성질을 제거하여 측정할 수 있는 양적인 요소들로만 접근하는 계산적인 방식을 의미한다. 과학의 영향 아래, 인간은 구체적인 특성을 잃어버린 대상을 추상적으로 지각하고 사유하게 된다. 이에 따라 자연과학은 측정 가능한 요소나 단위에 초점을 맞추어 대상을 계량화하는 데 집중하고, 사회과학은 질적 분석보다 양적 분석을 우선시하며, 기술 분야는 대상의 존재 방식보다는 수단과 기능에 집중하는 특징이 있다. 추상적 사유는 이러한 과학 기술 분야뿐만 아니라 정신과학에도 영향을 미친다. 절대적인 기준 없이 여러 가지 관점으로 대상을 바라볼 것을 강조하는 상대론적 환원(relativistic reduction), 그리고 인간의 무의식이라는 영역을 과학적으로 다루려고 한 정신분석이론이 그러한 현상을 잘 보여준다.<sup>141)</sup> 이처럼 크라카우어는 인간의 정신과 문화 전반에 추상적인 사고방식이 뿌리내리고 있음을 지적한다. 대상에 대한 생생하고 구체적인 경험을 가로막는 추상성은 현실에 대한 인식을 왜곡시킨다. 이러한 상황에서 영화는 추상적인 사고방식의 타성에 젖어 제대로 보지 못한 현실을 드러내면서, 삶의 구체적 경험이 전해주는 진정한 가치를 역설할 수 있게 해 준다. 크라카우어는 과학적인 접근 방식이 아니라 “미적 통찰력(aesthetic insight)”으로써, 즉 “감각, 마음으로 이해할 수 있는 현실”이 곧 영화가 다루는 삶이라고 역설한다.<sup>142)</sup> 이것이야말로 크라카우어가 과

---

141) *TF*, pp. 293-294.

142) *TF*, p. 170; 크라카우어는 영화를 통해 현실을 구체적으로 경험하는 것을 곧 “경험의 미적 성격”이라고 표현한다. 이때 크라카우어는 예술에 대한 화이트헤드(Alfred North Whitehead)의 서술을 인용하여 자신의 의견을 뒷받침한다. “당신이 태양의 모든 것, 대기의 모든 것, 지구의 회전에 대한 모든 것을 이해한다 해도, 당신은 여전히 해질녘의 빛을 놓칠지도 모른다. 사물을 그것의 실제성 속에서 구체적으로 성취하는 것에서 직접적인 지각을 대신하는 것은 없다. 우리는 그것의 귀중함과 관련 있는 것에 비취지는 강한 빛과 함께, 구체적인 사실을 원한다. 내가 의미하는 것은 예술과 미적 교육이다. 그러나 그러한 일반적인 의미에서의 예술이야말로, 내가 그러한 이름으로써 그것을 부르고 싶어하지 않는 것이다. 예술은 특별한 사례이다. 우리가 원하는 것은 우리의 미적 이해의 습관들을 꺼내는 것이다.” 이상에서 화이트헤드는 사물의 실제적인 성격과 그 가치를 파악하기 위해서는 예술에서 찾아볼 수 있는, 직접적인 지각과 같은 미적인 방식이 효과적임을 역설한다. *TF*, p. 296.

학적 이성에 바탕을 둔 근대적인 사유 방식을 비판하면서 조명하고자 한, 셈으로 측정할 수 없는 삶이다.

요약하자면, 크라카우어는 근대에 들어와 인간의 내적인 삶을 통합하던 이데올로기가 붕괴된 것과 계량적인 사유가 일반화된 것 때문에 인간은 더 이상 총체적인 세계를 기대하기 힘들다고 진단한다.

이데올로기의 약화 때문에 우리가 살고 있는 세계는 잔해들, 그럼에도 불구하고 새로운 종합들에 대한 모든 시도들로 가득 차 있다. 이 세계에 전체란 없다. 대신에 세계는 우연한 사건들의 단편들로 이루어져 있고, 이것들의 흐름은 의미 있는 연속체를 대체한다. 이와 상응하여, 개인의 의식은 믿음들과 여러 가지 활동들의 조각들의 합계로 생각되어야 한다. 그리고 정신의 삶이 그 구조가 부족하기 때문에, 심신의 지역들에서 나온 충동들은 급증하며 그 간극을 채우는 경향이 있다. 파편화된 개인들은 파편화된 현실에서 자신의 역할을 한다.<sup>143)</sup>

이상에서 드러나는 크라카우어의 문제의식은 다음과 같다. 전체로서의 삶을 추구하는 정신적이고 인간적인 가치에 의존해서 파편화된 현실에 대응할 수 없다면, 파편화되고 소외된 인간은 이러한 현실에 어떻게 대응해야 하는가. 그가 찾은 답은 곧 영화 경험이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 영화 경험이야말로 안락함에 빠져 고립화되고 개인화된 대도시 군중들에게 “계속해서 변화하는 패턴들에 따라 서로 섞이고 친하게 사귀는 사람들의 광경”<sup>144)</sup>과 같은 생생한 삶을 경험하게 만들 수 있기 때문이다. 영화 매체는 산보자로서 형상화되는 근대적인 영화관객이 경험하는 바대로 세계의 파편들을 그대로 보여준다. 즉 영화는 삶의 총체성을 추구하기보다 삶의 단편들을 이미지로 보여주는 데 집중한다. 그럼으로써

---

143) *TF*, p. 297.

144) *TF*, p. 170.

영화 이미지는 관객이 파편화된 세계의 본래 모습을 감각적으로 경험할 수 있는 기회를 제공한다.

크라카우어에게서 영화 관객은 근대의 변화된 세계를 마주한 인간을 대표한다. 그래서 영화를 보면서 순간적인 이미지에 신체적 반응을 하는 관객은 도시의 길거리를 소요하면서 스쳐지나가는 사람들과 풍경들의 순간적인 인상들을 놓치지 않는 산보자(flâneur)와 유사하다.

그러면 어떻게 영화가 고립된 개인의 갈망을 만족시킬까? 이 개인은 스크린을 가득 메우는 일시적인 진짜 삶의 현상들에 민감하게 반응하는 데서 19세기의 산보자를 떠올리게 한다. 이용 가능한 증언에 따르면, 그에게 제일 강하게 영향을 미쳤던 것은 바로 그 현상들의 흐름이다. 이 현상들에 부수적인, 파편적인 해프닝들과 마찬가지로, 이 현상들—택시, 빌딩, 행인들, 무생물 대상들, 얼굴들—은 아마도 그의 감각을 자극하고 꿈의 재료들을 그에게 주었을 것이다.<sup>145)</sup>

산보자는 대도시라는 환경 속에서 목적지 없이 길거리를 거니는 인물상이다. 그러나 19세기에 들어서면서 산보자는 할 일 없이 빈둥거리거나 어슬렁거린다는 의미에서 벗어나서, 수많은 대도시 군중의 행위로 이해된다. 이 시기의 작가나 이론가들은 대도시의 아케이드, 백화점과 같은 공간에서 쇼핑을 하거나 카페에서 여가를 즐기면서 자유롭게 길거리를 걸어 다니는 사람들의 행위를 문화적 현상으로 간주한다. 일레로 샤를 보들레르(Charles Baudelaire)는 산보의 경험을 예술 창작과 연관시키고 있다. 그가 보기에, 시인은 주위의 수많은 군중들과 파리는 대도시의 모습이나 환경에 민감하게 반응하면서 그것들에서 받은 인상들을 미적으로 전유하여 시를 짓는다.<sup>146)</sup> 이때 이러한 시인의 행위는 거리산보자의 태도와 비슷하다. 거리산보자는 변화된 세계 내 사물들의 흐름 속에 자

---

145) *TF*, p. 170.

146) Keith Tester, "Introduction," *The Flâneur*, ed. Keith Tester, Routledge, 1994, p. 2.

신을 내맡기면서 “근대 세계 내 존재의 비밀을 발견하려는” 인물이다.<sup>147)</sup>

크라카우어 역시 보들레르와 유사한 맥락에서 영화 관객을 산보자에 비유하고 있다. 영화는 길거리를 중요한 물리적 현실의 대상으로 포착하면서, 산보자와 같이 눈으로 보고 여러 가지 감각으로 경험하는 도시의 인상들과 균중의 모습을 마찬가지로 담아낼 수 있다. 특히 크라카우어에게 이러한 산보자는 소외의 상태를 경험하고 있는 근대의 인간을 상징하는 인물이다.<sup>148)</sup> 크라카우어에 따르면, 영화는 소외라는 정신적인 상태를 시각적으로 형상화한다.

우울한 개인은 그의 환경의 우연적 형태에 몰두하는 것 같으며, 그가 이전에 가졌던 선호들에 의해서는 더 이상 결정되지 않을 만큼 아주 무관심하게 그 형태를 흡수한다(...) 영화 제작자들은 그러한 정신 상태를 시각적으로 제공하려고 시도할 때, 종종 멜랑콜리와 사진적 접근법 사이의 밀접한 관계를 이용한다. 반복되는 영화 시퀀스는 다음처럼 흘러간다. 멜랑콜리한 인물은 목적지 없이 계속해서 산보한다. 그가 걸어가 갈 때, 변화하는 주위환경은 건물의 파사드들, 네온 불빛, 길을 잃은 나그네와 같은 것들의 수많은 병치된 솟들의 형태

---

147) Ibid., p. 8. 보들레르는 “근대적 삶을 그린 화가” 콩스탕탱 기(Constantin Guys)에게서 거리산보자의 경험 방식을 발견한다. 기는 거리산보자가 그러하듯이, 자신이 관찰하는 대상들에 빠져서 자기 자신을 잃어버리게 되는 데서, 자신의 존재를 경험하게 된다. Charles Baudelaire, *Selected Writings on Art and Artists*, trans. and ed. P.E. Charvet, Penguin, 1993, p. 400.

148) 발터 벤야민은 사회학적인 관점에서, 산보자가 자기 소외를 경험한다고 바라본다. 벤야민에 따르면, 산보자는 길거리의 삶에 도취되는데, 그것은 상품에 도취되는 것과 같다. 아케이드와 같은 근대적인 건축물에 진열되어 있는 수많은 상품들을 보는 산보자는 자본주의 경제 구조에 의해 소외된 자신의 상황을 인지하고 감정 이입을 통해 상품과 자신을 동일시하게 된다. 벤야민은 이처럼 보들레르의 거리산보자를 자본주의 하의 근대인의 경험에 비추어 파악한다. 발터 벤야민, 「보들레르의 작품에 나타난 제2제정기의 파리」, 『발터 벤야민 선집 4: 보들레르의 작품에 나타난 제2제정기의 파리 외』, 김영옥·황현산 역, 도서출판 길, 2010, pp. 107-108.



속에서 형성된다. 관객들이 외견상 그 숫들의 이유 없는 출현을 그의 우울함과 소외의 흔적으로 추적하는 것은 불가피하다.<sup>149)</sup>

영화 속에 등장하는 근대적인 개인은 19세기의 산보자처럼 길거리를 걸을 때 볼 수 있는 대도시 속의 건물들, 네온사인 불빛과 같은 순간적이고 우연적인 인상들에 몰입하여 자기 자신을 잃어버리게 된다. 그는 이 우연적인 것을 긍정하면서 자신의 고정된 정체성에 대해서 의식하지 않거나 그러한 틀에서 벗어나길 원한다. 영화 매체는 이처럼 근대의 인간에게 만연한 고립감 또는 소외의 상태를 시각적인 이미지로써 나타내면서, 동시대적인 현상을 잘 포착하고 있다.

그러나 크라카우어는 근대적 개인의 현상태로서 소외가 자본주의 화폐경제의 부작용이라고 직접적으로 표현하거나 비판하지는 않는다. 오히려 크라카우어는 앞서 근대적 삶의 문제를 진단한 것의 연장선상에서 이러한 소외가 추상적인 사고방식이 잠식하여 물리적 현실과의 직접적인 접촉이 불가능하다는 데서 기인한다고 생각한다. 즉 근대의 인간은 삶의 총체성을 지탱했던 신념들을 잃어버리게 되며, 사물들의 유일무이한 성질보다는 그 외면적인 형식만 파악하려고 하는 추상적인 사고로 인해 고독을 느끼게 된다. 그래서 인간은 자신의 삶이 실체도 없으며 타자와 더 이상 진정한 교류를 할 수 없다는 생각을 하게 된다.

이러한 상황에 직면하여, 크라카우어는 영화 매체가 이러한 소외의 상태를 극복하게 해 줄 수 있다고 기대한다.

카메라-현실에 대한 바로 그 관심을 통하여, 영화는 특히 외로운 관객으로 하여금, 위축되는 자아-사물들의 도식들이 사물들 자체를 대체하려고 위협하는 환경에서 위축되는 자아-를 빛나는, 암시적인, 무한한 삶으로 채우도록 허용한다. 분명히 이 느슨하게 연결된 이미지들-물론 그가 다양한 방

---

149) *TF*, p. 17.

식들로 연결했을—은 꿈꾸는 사람에게 아주 깊이 만족을 줄 텐데, 이는 그 이미지들이 그에게 구체적인 사물들, 놀라운 감각, 그리고 보기 드문 기회들이 있는 신기루 같은 세계로의 탈출로들을 제공하기 때문이다.<sup>150)</sup>

영화는 진정한 삶의 체험을 소망하는 관객에게 대상들의 원래 모습을 이미지로 나타내려고 한다. 이 이미지들은 예술가의 관념적인 목표에 따라 의미 있는 전체로서의 예술작품을 수립하기 위해 계획적으로 구성되는 것이 아니라, 암시적인 성질을 보유한 채 ‘느슨하게’ 연결되어 있다. 이 비규정적인 영화 이미지들의 흐름은 그 경험 주체가 지닌 과학적인 사고의 분석틀을 따라 계량하거나 계산할 수 없는 세계 자체의 모습을 담아내려고 한다. 그래서 영화는 불가피하게도 관객이 구체적인 사물들과 직접 접촉하도록 그의 감각을 자극한다. 이와 관계해서 관객은 사물을 넘어서는 체계적이고 사변적인 사유를 중단하고, 미적 통찰력을 발휘해 사물을 감각하고 “사물을 관통하는 사유”를 추구한다.<sup>151)</sup>

이처럼 크라카우어의 영화 경험 논의는 영화 매체가 현실의 단편들을 보여주고 관객은 그 영화를 보면서 물리적 현실과 조우하는 데서 쾌를 얻는다는 점을 강조한다. 현실의 모습과 유사하게, 파편화되었으며 그 속에서 소외를 느끼는 관객은 영화 이미지들의 흐름을 통해 진짜 삶의 현상들을 구체적으로 경험하고 이를 통해 생생한 삶을 감각하게 된다. 따라서 영화는 고립되고 소외된 관객에게 “삶의 전면에 간접적으로 참여”하는 체험을 제공한다.<sup>152)</sup> 이를 통해 크라카우어의 영화이론은 영화를 통하여 “과학의 활기 없는 시공간 세계를 넘어서는 현실을” 경험할 수 있다고 주장한다.<sup>153)</sup> 순전히 과학적 지식을 통해 현실을 아는 것과 영화 경험을 통해 현실을 체험하는 것은 아주 다른 방식이다. 진정한 영화 경험이야말로 대상의 다양한 성질들을 체험하도록 하면서, “현실을 손끝으

---

150) *TF*, p. 170.

151) *HS*, p. 192. (『역사』, p. 210.)

152) *TF*, p. 169.

153) *TF*, p. 170.

로 건드릴 뿐만 아니라 현실을 파악하고 현실과 악수하는 것”을 추구한다.<sup>154)</sup> 따라서 크라카우어의 이론 내에서 영화는 근대에 들어와 인간의 경험이 처한 위기를 극복하게 해줄 수 있는 매체로서 역사적 필연성을 얻는다.<sup>155)</sup> 그래서 영화란 “우리가 살고 있는 이 지구’에 대한 우리의 관계를 더 깊게” 만드는 매체가 된다.<sup>156)</sup>

---

154) *TF*, p. 298.

155) 발터 벤야민은 과학기술에 영향을 받은 근대적인 세계관과 야만적인 전쟁 등에 의해서 총체적인 경험이 상실되었다고 관찰한다. 그는 「경험과 빈곤」에서 삶 속에서 자연스럽게 습득하게 되는 경험들이 사라지고 전쟁과 같은 사건 속에서 얻은 인위적인 경험이 만연하다고 인식한다. 또한, 현대인들은 근대 문명 속에서 무차별적으로 접하게 된 수많은 체험들에 의해서, 수많은 자극들에 무감각해지고 자동적으로 반응하게 된다. 따라서 그들은 그러한 체험들을 자신의 경험 속으로 편입하지 못한 채 구경꾼에 머물게 된다. 참고: 발터 벤야민, 「경험과 빈곤」, 『발터 벤야민 선집 5: 역사의 개념에 대하여 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2008, pp. 171-180.

156) *TF*, p. li.

### III. 미메시스적 동일시로서 영화 경험과 그 현대적 전개

앞 장에서 우리는 물질적 존재로서 관객 주체가 영화를 경험하는 양상을 살펴보았다. 크라카우어는 이러한 영화 경험이 관객의 감각적 차원으로부터 정신적 차원으로 확장되는 것에 주목하면서, 이것이 실증주의적 사고에 의해 파괴된 인간적인 삶 혹은 세계와의 단절된 연대를 회복하는 효과를 낳기를 기대했다고 볼 수 있다.

이상의 탐구를 기반으로 이 장에서는 크라카우어가 바라본 관객의 영화 경험을 ‘미메시스적 동일시’의 경험으로 규정할 것이다. 이때 ‘미메시스적 동일시’의 경험이란 영화를 보는 관객이 리얼리즘적인 영화 이미지에 동화되는 동일시의 현상을 의미한다. 이러한 규정을 통해서 크라카우어의 영화 경험이 주객 관계를 전복시키는 체험을 제공함을 밝히고, 이러한 관점에서 크라카우어의 영화 미학이 주체의 문제를 다룬다고 해석하고자 한다.

마지막으로, 크라카우어의 영화 경험 논의가 현재 영화이론의 전개에서 주요한 한 경향으로서 간주되는 현상학적 영화이론의 전사(前史)로서의 자격이 충분함을 보이고자 한다. 그 이유는 현상학적 영화이론들이 본격적으로 다루는 관객의 물질적인 신체 및 직접적인 감각 경험이 이미 크라카우어의 영화이론에서 맹아의 형태로 그 가능성을 입증하고 있기 때문이다. 따라서 크라카우어의 영화이론을 현재에 재-독해하는 것은 영화에 대한 현대적인 담론을 재검토하는 진단작업이기도 하다.

#### 1. 동일시 경험 해석: 주객 관계의 역전

II장에서 다룬 것처럼, 크라카우어가 생각한 영화 경험의 중요한 특징은

영화를 보는 관객의 자아 정체성이 약화되는 것이다. 그는 이러한 상태에서 관객이 영화 속 대상들의 우연한 형태들에 압도되며, 마치 영화 이미지에 자신을 동일시하는 것과 같은 현상을 겪게 된다고 본다. 크라카우어는 자신의 주장에 대한 근거를 당대의 영화비평가나 이론가들이 관객에 대해 행한 관찰이나 조사를 통해 간접적으로 제시하고 있다. 일례를 들자면, 그는 한 프랑스 여성이 인터뷰에서 말한 영화 경험의 소감을 인용하고 있다.

“연극 극장에서 저는 항상 저이지만, 영화관에서 저는 모든 것들과 모든 존재들로 흠뻑 집니다.”<sup>157)</sup>

이 인터뷰의 함의는 곧 크라카우어가 강조하고자 하는 영화 경험의 본성을 설명한다. 영화 경험의 주체인 관객은 더 이상 자신의 의식을 통일하는 역할을 하지 못 하며, 이미지들의 흐름에 흡수되어 그 속의 존재들과 동일시되는 현상을 겪는다. 나아가 크라카우어는 당시의 심리학자이자 영화학자인 앙리 왈롱(Henri Wallon)이 이 여성의 경험에 대해 상술한 바를 덧붙이면서, 영화 경험은 그 주체인 관객이 영화 이미지 속의 대상들을 경험하면서 자신을 망각하는 지점에 이르는 것임을 간접적으로 밝히고 있다.

영화가 효과를 만들어낸다면, 이는 제가 영화의 이미지들과 제 자신을 동일시하기 때문이며, 제가 스크린에 보이고 있는 것 속에서 제 자신을 다소 망각하기 때문입니다. 저는 더 이상 제 삶 속에 있지 않고, 제 앞에 상영되는 영화 속에 있습니다.<sup>158)</sup>

---

157) ME, S. 577; TF, p. 159. 크라카우어는 여기서 인용한 인터뷰를 주관한 프랑스 작가 르네 바자벨이 상술한 바를 각주에 옮겨놓고 있다. 르네 바자벨에 따르면, 연극 관객은 자신의 주체로서의 지위를 크게 위협받지 않는 상태로 스펙터클에 참여하지만, 영화 관객은 자아가 소멸된 상태로 스펙터클에 통합되는 경향을 보인다. TF, p. 326의 각주 7번 참조.

158) TF, p. 159.

물론 이러한 인터뷰는 이와 같은 영화 경험이 보편적임을 주장하기에는 너무 특수한 사례일 수 있다. 그러나 크라카우어가 영화 관객이 실제로 경험한 바에 주목하는 것은 관객을 익명의 존재로 여기며 관객이 어떻게 영화 경험을 하게 되는지를 제대로 파악하지 못한 기존의 이론과 차별화 되는 지점이라는 점에서 의미가 있다.

크라카우어의 이러한 영화 경험 논의는 전통적인 주체-객체의 도식을 비판하려는 함의를 지닌다고 볼 수 있다. 이러한 도식은 주체와 객체 사이에 좁혀질 수 없는 거리가 있다고 상정한다. 객체는 주체 외부에 독립적으로 존재하는 대상이며, 주체는 객체와 일정한 거리를 둔 채 자신 내부에서 통일된 의식을 유지하는 상태로 존재한다. 근세 이후로 인간은 생각할 수 있는 주체로서 정립되어, 대상을 지각하는 지위를 위협받지 않는다.

그러나 크라카우어가 바라보는 영화 경험은 이러한 고정된 주객 관계를 역전시키는 역할을 할 수 있다. 이와 같이 해석할 수 있게 하는 중요한 근거는 그가 전통적인 연극을 감상할 때의 경험과 영화 경험을 대조하면서, 연극이 주객의 분리 상태를 분명하게 전제하고 있는 예술형식이라고 생각한다는 사실이다.<sup>159)</sup>

연극에 편입된 **통상** 속의 인간은 의식의 통일을 유지한다. 왜냐하면 그는 의도적인 구성에 반응해야만 하기 때문이다. 그에 반해 영화에 편입된 인간의 의식이 지속되는 상태는 그의 감각기관을 직접적으로 (의도 없이) 공격하는 것에 의해서, 즉 감각기관의 직접적인 반응을 유발하는 공격에 의해서

---

159) 크라카우어는 영화 매체의 특수성을 설명하기 위해 영화를 주로 연극과 대비시킨다. 크라카우어는 다음의 측면을 들어 연극을 비판한다. 예를 들어, 연극과 영화 모두 배우의 연기를 바탕으로 진행되지만, 배우에게만 의존하여 인간 중심으로 극이 전개되는 연극에 반해서, 유물론적인 영화는 인간뿐만 아니라 무생물 대상들 또한 중요한 비중으로 다루는 경우가 많다. 그리고 연극에서는 대사가 주제를 전달하는 주요 수단이어서 언어의 역할이 중요하지만, 영화에서는 언어보다는 시각적인 이미지가 더 중심적인 역할을 한다. 이와 관련해서 크라카우어는 연극적인 특성을 가지고 있는 영화를 비판하기도 한다. *TF*, pp. 215-231.

계속해서 중단된다. 즉 영화에 편입된 인간의 “자아”는 끊임 없는 해체 속에서 파악되며, 물질적 현상들에 의해 끊임없이 폭발한다.<sup>160)</sup>

크라카우어에 따르면, 연극 관객은 ‘롱샷 속의 인간’과 같아서 자신의 신체를 통해 반응을 하기 보다는 정지 상태에 머무른다. 즉 연극 관객은 극으로부터 거리를 두고 있으며, 연극에 의해 영향을 받는다 해도 그 거리가 좁혀지지 않고 주체로서의 정체성을 잃지 않는다. 그러면서 연극 관객은 작품의 ‘의도적인 구성’을 파악하기 위해 의식적인 자아를 작동시킨다. 반면에 영화 관객은 물질적인 삶의 현상들에 생리적인 반응을 한다. 그러면서 그는 자아를 잊어버리고 대상의 측면들에 온전히 관심을 기울이는 차원까지 나아간다.

따라서 크라카우어의 논의 속에서 영화 경험은 영화가 주체와 객체 사이의 거리를 소멸시킨다는 의미를 갖는다. 앞서 인용한 인터뷰에서처럼 관객들의 실제적인 영화 경험은 더 이상 관객의 자아가 지속성과 동일성을 담보하지 못한다는 점을 나타낸다. 이 상태에서 관객은 영화 속 대상들에 완전히 압도당하게 된다.

이로써 관객은 영화관이 거의 생리적인 충동에 의해 영화관을 자주 다니는 단골들을 갖고 있음은 타당한 명제인 것 같다. 이들은 특정한 영화를 보려는 욕망이나 즐거움을 느끼려는 욕망에 의해 촉발되지 않는다; 그들이 정말로 열망하는 것은 이번 한 번만은 의식의 지배에서 벗어나는 것, 암흑 속에서 자신들의 정체성을 잃어버리는 것, 그들의 감각들이 이미지들을 흡수할 준비를 하면서, 이미지들 속으로 가라앉는 것이다.<sup>161)</sup>

이때 관객이 자신의 정체성을 잃어버리는 현상은 영화를 꿈으로 보았던

---

160) ME, S. 577.

161) TF, pp. 159-160.

기존의 이론가들이 말하듯 진짜 현실의 한갓 가상일뿐인 이미지에 함몰되는 것이 아니다. 오히려 현실의 물질성을 그대로 재현하거나 카메라를 통해 오히려 더 잘 포착할 수 있는 영화 이미지를 통해 물리적 현실을 더 잘 감각할 수 있게 되는 현상을 의미한다.

이러한 현상을 앞서 크라카우어가 인용한 인터뷰의 표현대로 ‘영화 이미지에 동일시’하는 것으로 볼 수 있을 것이다. 이 동일시는 자아중심적인 주체의 권위를 파괴하면서 대상들의 물질성을 몸소 감각하게 한다는 점에서 크라카우어가 본 영화 경험의 근본적인 특징이다. 그런데 이 현상은 기존 영화이론에서 논의되어 온 동일시와는 완전히 다른 형태라고 볼 수 있다. 미리엄 한센(Miriam Hansen)은 바로 이 점에 주목하면서, 크라카우어의 영화 경험 논의의 특수성을 명료하게 지적하고 있다.

결과적으로, 크라카우어가 관심을 갖는 정신지각적 과정은 개별적인 캐릭터들과 카메라의 서술하는 시선과의 동일시의 일환이 아니라, 또 다른 의식적 또는 잠재의식적인 표명 속에서 관객을 영화 속으로 끌어당기고, 관객 자아를 통합한다기보다 분리시키는 미메시스적 동일시의 형식이다.<sup>162)</sup>

한센은 크라카우어의 영화 경험을 ‘미메시스적 동일시’라는 표현으로써 요약하여 규정한다. 그러나 이 표현의 함의는 아주 명료하지는 않다. 여기서 우리는 한센이 규정하는 크라카우어의 동일시가 여타의 동일시와는 다른 ‘미메시스적’ 동일시라는 점을 유념해야 한다. 즉 우리가 미메시스의 개념적 의미를 파악할 때 비로소 크라카우어의 독특한 동일시 논의를 이해할 수 있게 된다. 따라서 이 글은 한센의 연구 방향을 계승하여 미메시스 개념의 역사적인 의미를 파악하고, 이를 바탕으로 미메시스적 동일시의 의미를 구체적으로 규명하고자 한다. 이로써 크라카우어의 영화 경험이 지니는 특수한 본성을 밝히고자 한다.

우선 크리스티안 메츠(Christian Metz)가 바라본 동일시 경험이 어떤

---

162) Hansen, “Introduction,” in *TF*, p. xxviii.



성격인지를 파악해 보자. 위에서 살펴본 바에 의하면, 한센은 크라카우어가 의미한 영화 경험을 메츠가 정립한 동일시 모델과 대조시키고 있다. 메츠는 영화 관객이 영화 속의 등장인물에 동일시하는 것과 카메라의 시점에 동일시하는 것으로 자신의 동일시 개념을 설명했다. 한센의 지적처럼, 크라카우어의 동일시는 분명히 메츠의 동일시와는 확연히 다르다. 사실 메츠가 정신분석학에 기초하여 전개한 이러한 동일시 논의는 1970년대에 이루어진 것으로, 크라카우어의 영화이론보다 이후에 수립된다.<sup>163)</sup> 하지만 이 부분에서 메츠의 논의와 크라카우어의 논의 사이의 뚜렷한 차이를 밝히는 일은 미메시스적 동일시로서 영화 경험의 현상을 해명하는데 유용할 것이다.

메츠는 자크 라캉(Jacques Lacan)의 거울 단계를 영화에 적용시켜, 동일시의 모델을 일차적 동일시(primary identification)와 이차적 동일시로 구분한다. 먼저, 일차적 동일시는 관객이 영화 장치, 즉 카메라의 시선과 동일시하는 것을 의미한다. 관객은 카메라가 비추는 대상마다 마치 자신의 눈으로 보는 것처럼 느끼게 된다.

가령 관객은 어떻게 이미지가 ‘회전할 때’(파노라마) 놀라지 않는가? 이 경우 어떻게 관객은 자신의 머리가 회전되는 것이 아님을 아는가? 사실 관객이 머리를 정말로 돌릴 필요는 없다. 전지적인 보는 주체로서 카메라 움직임에 동일시하면서 경험적 주체로서가 아니라 선형적 주체로서 머리를 회전하면 되는 것이다.<sup>164)</sup>

---

163) 메츠가 전개한 동일시 이론은 영화가 관객에게 현실감을 불러일으킨다는 ‘현실효과’에 대한 비판이라고 볼 수 있다. 메츠가 보기에, 영화는 ‘허상’으로서 이미지로 구성되어 있기에 실제 대상은 영화 속에서 부재한다. 이러한 관점에서 메츠는 이미지와 실재를 크게 구분하지 않는 리얼리즘 영화이론을 공격하고, 주체적인 정신이 동일시의 대상이라고 주장한다. 참고: 크리스티앙 메츠, 『상상적 기표 —영화·정신분석·기호학』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2009, pp. 74-94.

164) 위의 책, p. 85.

카메라가 움직일 때 관객의 몸은 영화관에 고정되어 있지만, 관객의 시선은 무의식적으로 카메라에 동일시되어 어떠한 한계 없이 대상을 지각할 수 있다. 즉 관객은 직접적인 경험에 의해서만 대상을 지각하는 것이 아니다. 카메라의 눈을 통해 모든 것을 볼 수 있다고 자각하여, 자신을 초월적인 존재로 생각하게 된다. 이러한 일차적 동일시는 영화가 진행되는 동안 자연스럽게 이루어져서, 관객은 영화 이미지가 촬영된 것임에 불과하다는 사실을 인지하지 못할 만큼 영화 속에 몰입하게 되고 영화 내러티브를 무리 없이 따라가게 된다. 이러한 일차적 동일시에 근거하여 이차적 동일시가 이루어진다. 이차적 동일시는 관객이 등장인물과 동일시하는 것을 의미한다. 영화에서 시점 샷과 같은 장치는 등장인물의 시점으로 다른 인물이나 사건을 바라보게 만들기 때문에, 이차적 동일시를 더욱 유도하는 역할을 한다.

메츠가 정리한 이 동일시 모델들은 모두 관객이 시선의 주체가 되는 것을 상정한다. 관객은 영화 속에 존재하는 대상은 아니지만, 대신에 영화 카메라에 동일시하여 영화 속의 어떤 대상도 볼 수 있는 전능한 위치에 있다. 이렇게 스크린에 편재하는 관객은 지각되는 이미지들에 선행하여 존재하면서, 그 이미지들의 의미를 구성할 수 있는 주체가 된다. 그래서 메츠가 보기에 영화 속의 어떤 대상에 대해서 동일시의 경험이 일어난다 해도, 그것은 결국 “영화 기표를 구성하는 심급”인 관객 자신에게 동일시하는 것이다.<sup>165)</sup>

관객은 그 ‘자신에게 동일시하는 것이며,’ (경고, 경계와 같은) 순수 지각 행위로서의 자신에게, 지각된다는 가능성의 조건으로서 그리고 ‘존재하는 모든 것’ 이전의 선행적 주체로서의 자신에게 동일시하는 것이다. <sup>166)</sup>

이처럼 메츠의 동일시 모델은 외부 대상이 아니라, 관객 주체 안으로 향

---

165) 위의 책, p. 82.

166) 위의 책, p. 83.

하는 특성을 가진다.

그런데 여기서 문제가 되는 점은 이러한 특성으로 인하여 일차적 동일시와 이차적 동일시 둘 다 타자를 배제하고 관객의 정신적인 영역에서만 논의되는 추상적인 접근방식을 취하고 있다는 점이다.<sup>167)</sup> 메츠의 동일시 모델은 관객이 영화에서 ‘지각되는 것’에는 전혀 속하지 않기에 오히려 전능한 위치에서 영화 속 객체를 지각할 수 있다고 파악한다. 즉 관객은 “스크린에는 부재하지만 영화관에서는 실제로 존재하면서 위대한 눈과 귀를 지닌 주체”로서 존재한다.<sup>168)</sup> 이때 영화를 감각하고 지각하는 신체적인 근거인 관객의 몸은 고려되지 않는다. 정신분석학적인 논의에 기초한 메츠의 동일시 모델은 주체가 영화 속 대상들을 일방적으로 응시하는 구조를 상정하고 있기 때문에, 영화 속 이미지를 수용할 때 관객에게 일어나는 구체적인 감각적 경험에 관해서는 제대로 다루지 못한다. 이러한 점에서 메츠의 동일시 모델은 크라카우어가 파악한 동일시의 경험과 차이를 보이게 된다. “전지적 지각 주체”<sup>169)</sup>로서 영화 이미지를 응시하고 소유하는 데서 얻는 쾌가 메츠의 동일시 경험이 간주한 쾌의 본성이라면, 크라카우어의 영화 경험에서 얻는 쾌는 영화 이미지가 보여주는 스펙터클에 감각적으로 반응하며 몰입하는 데서 오는 것이다.

크라카우어가 생각한 영화 경험은 관객의 물질적이고 육체적인 감각 지각의 토대 위에서 일어난다. 이를 통해 관객이 주체로서의 자기 존재를 망각하고 영화 이미지가 보여주는 순간적인 현상들에 몰입하는 것이 바로 영화 경험의 핵심이라고 볼 수 있다. 이 점에서 크라카우어의 영화 경험 논의는 앞서 본 메츠의 동일시 논의와 대조적으로, 타자를 중요하게 포함한다. 크라카우어의 논의 안에서 영화 경험의 객체는 더 이상 관객 주체가 응시해야만 존재하게 되는 대상이 아니다. 그리고 이것은 더 이상 선행하는 관객 주체를 상정하지 않고, 사물들 그 자체로 이미지 속에 존재하면서 그것을 감각하는 관객과 관계를 맺는다.

이러한 점에서 크라카우어가 강조하는 영화 경험은 사물세계에 대한 관

---

167) 토마스 엘새서, 『영화이론』, p. 218.

168) 크리스티앙 메츠, 앞의 책, p. 82.

169) 같은 곳.

심과 통한다. 영화가 보여주는 사물 세계의 모습은 일상적인 현실, 습관 또는 무관심 때문에 제대로 지각하지 못했던 대상들, 맨눈으로는 볼 수 없고 카메라로 포착되었기 때문에 지각될 수 있는 새로운 형태들이다.<sup>170)</sup> 관객은 이러한 사물들의 구체적인 성질을 경험할 수 있는 계기를 바로 영화 경험에서 얻는다. 따라서 크라카우어의 영화 경험 논의는 영화가 관객으로 하여금 사물들에 대한 온전한 감각을 재수립하는 데 도움을 준다고 상정하면서, 동일시 경험을 그 실제적 근거로 들고 있다. 사물들과의 동일시 경험이란 관객의 주체성, 자아가 축소되어 객체에 동화되는 체험이라고 볼 수 있다. 이와 같이 경험의 주체인 관객과 경험의 객체인 현실이 미분리 상태로 만나게 되는 현상이 곧 ‘미메시스적’ 동일시의 경험을 의미한다.

본래 미메시스란 자연이나 현실을 모방하는 것을 의미한다. 미메시스를 자연을 재현하는 것으로 간주한 플라톤과 아리스토텔레스 이래로, 미메시스 개념은 특히 예술 분야에서 예술가가 작품을 창작할 때 현실을 모방 또는 재현한다는 창작 원리와 관련되어 주로 쓰인다. 이때 미메시스는 재현의 대상과 재현하는 것 사이의 관계를 단순히 지칭하는 정태적인 개념으로 이해된다.<sup>171)</sup> 그런데 이 미메시스 개념은 프랑크푸르트학파의 주요 이론가인 발터 벤야민, 테오도르 아도르노(Theodor Adorno)에게서 그 의미가 확장되어, 예술과 관련해서뿐만 아니라 주체와 객체의 관계를 포괄하는 개념이 된다. 새롭게 해석된 미메시스는 벤야민, 아도르노와 동시대를 살면서 이론적인 연구를 함께 공유했던 크라카우어에게도 유효하다. 발터 벤야민의 이론을 통해 근대적인 영화 경험의 특성을 연구한 바 있는 한센은 벤야민과 아도르노, 그리고 크라카우어가 공유하는 미메시스의 의미를 주체와 객체의 이분법을 극복하고 자연과의 화해를 낳는 것

170) 크라카우어는 사진과 영화가 카메라-매체로서 물질적인 삶의 현상들을 잘 포착할 수 있는 능력을 공유한다고 생각한다. 그렇지만 크라카우어는 운동을 재현할 수 있는 영화가 “사진의 진화를 끝맺는” 매체라고 생각하면서, 편집과 영화적인 특수기술들이 어떻게 현실을 더 잘 드러낼 수 있는지를 역설한다. *TF*, pp. 27-29.

171) 최성만, 「미메시스와 미메톨로지 -아도르노의 미메시스 구상과 오늘날의 미메시스론 연구」, 『뫼히너와 현대문학』 제18호, 2002년 5월, p. 231.

으로 파악한다.<sup>172)</sup> 그래서 크라카우어의 영화 경험이 어떤 의의를 가질 수 있는지 알기 위해서는 벤야민이 미메시스를 바라본 시각을 탐구해야 한다.

우선, 벤야민은 인간이 한 사물을 비슷한 다른 사물과 연관 지으면서 그 사물들 간의 유사성을 인식할 수 있는 능력을 미메시스 능력이라고 본다.<sup>173)</sup> 이 미메시스 능력은 유사성을 인식하는 차원을 넘어, 인간 자신이 사물과 유사해지는 능력까지 포괄한다. 벤야민에 따르면, 이 미메시스 능력은 태초의 인간이 주변세계에 적응하도록 한 생존의 토대이자 경험의 토대를 이룬다.<sup>174)</sup> 가령 고대의 점성술은 아이가 태어났을 때 하늘 위 천체들의 위치와 모양을 보고 그 아이의 운명을 읽어내는데, 이때 자연적 상응물들을 읽어내는 미메시스 능력은 인간의 삶을 규정한다. 그런데 근대에 접어들어 실증주의적 사유가 심화되면서, 세계를 구성하는 원리로 인정되어 온 미메시스 능력은 객관성을 담지하지 못한 광기로 분류된다. 이러한 상황에서 자연에 이미 내재해 있는 유사성을 찾아내는 데 미치는 주체의 역할은 상당히 커지게 되고, 대상을 지배하는 주체의 위치는 점점 더 확고해진다. 벤야민은 이 미메시스 능력이 자연으로부터 멀어진 주체를 다시 자연과 관계 맺게 해 줄 수 있는 실천적인 개념이라고 생각한다. 한센은 벤야민의 이러한 미메시스 개념을 “감각적인, 신체적인, 촉각적인, 즉 체현된 지각형식과 인지형식을 포함하는 세계에 대한 접근방식”이라고 표현하고 있다.<sup>175)</sup> 이는 미메시스 개념을 인간의 신체적 경험과 연관 지으면서, 주체와 객체의 이분법적인 분리를 벗어날 수 있는 직접적인 경험으로 보는 해석이다. 이러한 해석은 크라카우어가 생

---

172) Miriam Hansen, “Benjamin, Cinema and Experience: ‘The Blue Flower in the Land of Technology,’” *New German Critique* 40, Winter 1987, p. 195.

173) 발터 벤야민, 「미메시스 능력에 대하여」, 『발터 벤야민 선집 6: 언어 일반과 인간의 언어에 대하여, 번역자의 과제 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2008, p. 211.

174) 최성만, 「해제-발터 벤야민 사상의 토대: 언어-번역-미메시스」, 위의 책, p. 54.

175) Miriam Hansen, *Cinema and Experience*, p. 147.

각한 동일시로서 영화 경험과 유사하다.

아도르노 또한 벤야민과 비슷한 관점에서, 미메시스를 주체가 “주변 세계와 유사해지려고” 하는 것으로 파악한다.<sup>176)</sup> 아도르노는 모든 것을 수단과 목적에 맞춰 판단하고 효율성을 추구하는 도구적 이성을 비판한다. 이 도구적 이성을 통해서 인간은 문명 발전을 이루었지만, 그 과정에서 주체의 생존을 위해서 자연과 인간을 대상화하고 계량화하게 된다. 아도르노는 도구적 이성이라는 힘에 기대어 객체를 계속해서 지배하고 파괴해 온 계몽의 신화를 지적하면서, 주체의 절대적인 힘이라는 허상을 깨뜨리고자 한다. 이렇게 주체와 객체, 정신과 물질을 이분법적이고 환원적으로 사고해 온 서구 문명의 전통에 반기를 드는 아도르노는 주체와 객체의 분리를 전제하고 주체의 우월성을 주장하는 동일성 사고를 비판한다.<sup>177)</sup> 이러한 동일성 사고와 반대로, 주체에 대하여 객체가 우선한다고 주장하는 아도르노는 미메시스 개념을 중요하게 언급한다. 타자성을 인정하고 거기에 순응하는 성격을 가지는 미메시스는 주체의 선형적인 형식으로 대상을 지각하는 데서 그 순수성과 동일성을 확보했던 주체성 개념을 공격할 수 있는 함의를 갖는다.<sup>178)</sup> 미메시스는 아도르노에게서 주체가 자연에 순응하고 결국 인간과 자연의 우호적인 관계를 꾀하려는 실천적인 행동양식이라는 의미를 획득한다.

이렇게 변형된 미메시스의 개념은 주체가 객체를 지배하는 관계를 전복하는 의미가 있으며, 따라서 크라카우어의 영화 경험 논의와 연관될 수 있다. 크라카우어 역시 벤야민이나 아도르노와 마찬가지로, 주체의 우선성을 반박한다. 영화 경험은 주체가 대상을 인식할 때에만 대상이 비로

---

176) 테오도어 아도르노·막스 호르크하이머, 『계몽의 변증법』, 김유동 역, 문학과 지성사, 2001, p. 280.

177) 아도르노는 인간 지성이 자연을 이해하고 계몽을 추구해 나가는 데 수단으로 삼는 개념이 동일시하는 기능을 지니고 있다고 생각한다. 그에 따르면, 전혀 유연하지 않은 개념은 사물들 간의 이질성을 논외로 두고, 자신의 틀에 사물을 집어넣는다. 그리고 이 틀에 들어오지 않는 것은 인정하지 않는다. 이처럼 동일성 사유는 주체의 개념 안에 포섭되지 못하는 것을 배제한다는 점에서 주체와 객체 사이의 틈을 더욱 넓힌다.

178) Susan Buck-Morss, *The Origin of Negative Dialectics*, The Free Press, 1977, p. 88.

소 존재하게 되는 일방향적 인식이 아니라, 오히려 대상이 현존하며 주체가 비자아의 상태로 대상과 동화되는 현상이다.

의식의 통제에서 해방된 관객은 자신 앞의 현상들에 이끌림을 느끼지 않을 수 없다. 그것들은 더 가까이 오라고 그에게 손짓한다. 세브(Lucien Sève)가 말하듯이, 그것들은 관객에게 확실성이라기보다는 동요를 불러일으키며, 따라서 관객으로 하여금 그 현상들이 기록하는 대상들의 존재에 대한 연구에 착수하게끔 한다. 그 연구는 그 현상들을 설명하는 데 목표가 있는 것이 아니라 그 현상들의 비밀을 설명하려고 한다.<sup>179)</sup>

크라카우어가 바라본 영화 경험의 특성 중에서 중요한 것은 육체적 존재로서 관객이 이미지 속 대상들에 이끌린다는 점이다. 그래서 크라카우어의 동일시 경험은 현실에서 거리가 멀어지는 방향을 추구하지 않는다. 오히려 현실의 물질성을 나타내는 이미지들과 직접적으로 접촉하는 감각적인 경험이기 때문에, 관객이 현실과 더 밀접한 관계를 맺게 하는 경험이다. 전통적인 예술 경험은 현실의 재료들을 예술적 의도에 따라 인위적으로 구성하는 데 치중하여 객체의 물질성을 간과한다. 이러한 관념론적 접근방식을 취하는 예술 경험과 달리, 영화 경험은 관객이 영화 이미지 속 대상들에 동일시함으로써 대상들의 물질성을 체험한다. 크라카우어에 따르면 주체로서의 자아 정체성을 유지하려고 하는 영화 관객은 현상들과 거리를 두고 그 실체를 설명하려고 할 것이지만, 사물들과의 동일시를 이루는 영화 관객은 현상들을 신체적인 감각으로써 깊이 체험하면서 그 ‘현상들의 비밀’을 설명하고 싶어 한다. 하지만 이 영화 경험은 결국 관객이 객체를 완전히 파악할 수 없음을 인정하면서, 계속해서 “비결정적인 속삭임(존재의 속삭임)”을 감각하는 형태라고 볼 수 있다.<sup>180)</sup>

---

179) *TF*, pp. 164-165.

180) *TF*, p. 165.

크라카우어가 생각한 영화 경험은 이처럼 주체가 사유를 통해 객체의 타자성을 제거하지 않고, 주체가 오히려 객체에 동화되는 특성으로서 미메시스의 의미와 이어진다고 볼 수 있다. 따라서 크라카우어가 중요하게 다루는 영화 경험이 ‘미메시스적 동일시’의 형식이라는 미리엄 한센의 접근 방식은 타당한 해석이라고 볼 수 있다.

이제 이 미메시스적 동일시의 의미를 좀 더 명확히 알아보기 위해, 크라카우어가 들고 있는 예시를 참고할 필요가 있다.

관객은 대상들을 향해서, 그리고 대상들 속으로 부유한다— 자신이 만들어낸 풍경의 평화를 동경하면서, 그 풍경 속으로 들어갔고, 자신의 붓질에 의해 제시된 멀리 있는 산들 속으로 걸어 들어갔고, 그리고 그 산들 속으로 사라져서 다시는 볼 수 없게 된 전설적인 중국 화가와 매우 유사하게 말이다.<sup>181)</sup>

이 중국 화가의 이야기는 영화를 감상할 때 자아에 대한 의식이 사라진 상태에서 이미지 속 대상들과 일체감을 느끼는 관객의 경험을 나타낸다. 그런데 미메시스적 동일시로서 영화 경험의 특성을 단적으로 보여주는 이 비유는 벤야민이 정신집중의 상태를 설명할 때 등장한 것이기도 하다. 벤야민이 보기에, 이 화가는 “예술작품 앞에서 정신집중을 하는 사람”으로, 이때의 정신집중은 영화를 감상하는 관객의 정신분산적인 태도와는 거리가 멀다.<sup>182)</sup> 벤야민은 이 화가가 보여주는 정신분산의 방식을 기존 예술에 대한 획일화된 수용 태도라고 비판하면서 대중 관객이 참여할 가능성을 열어주는 정신분산을 옹호한다. 그럼으로써 벤야민은 “대중에게는 예술작품이 오락의 한 계기이고, 예술 애호가에게는 경배의 대상”이기 때문에 영화 경험은 큰 의미가 없다고 보는 기존의 인식을 뒤집고자 했다.<sup>183)</sup> 그렇다면 크라카우어가 생각한 이미지로의 몰입이 정신집

---

181) *TF*, p. 165.

182) 벤야민, 「기술복제시대의 예술작품」, p. 90.

183) 같은 곳.



중을 의미하는 것인가? 일반적으로 몰입은 정신집중과 유사한 개념으로 사용된다. 어떤 대상에 대한 몰입은 완전한 주의 집중을 요구하며, 벤야민이 전통적인 예술 감상의 태도로 생각한 관조의 방식으로 이루어지는 것이다. 벤야민이 보기에 관조는 주로 시각을 통해 대상을 관찰하는 것에서 비롯하며, 이 과정에서 경험 주체의 습관이나 다른 요소들은 일체 작용하지 않는다.

하지만 미메시스적 동일시로서 영화 경험은 ‘효과’의 측면에서 관조나 정신집중보다는 정신분산적인 특성을 갖는다고 말할 수 있다. 물론 동일시의 현상에서 나타나는 몰입은 정신집중과 유사하게 대상에 흠뻑 빠져 마치 대상과 하나가 된 느낌을 가리킨다고 볼 수 있다. 그러나 크라카우어는 영화 경험이 다른 예술을 수용하는 경험과 다르다는 점을 인식하면서, 대중들이 기분 전환을 위해 영화를 보러 가는 현상이 오히려 “관객들 자신의 현실을 백일하에 드러내는 일”<sup>184)</sup>을 가능케 한다고 생각한다. 이러한 정신분산의 효과는 곧 영화를 통한 동일시 경험이 추구하는 방향과 일치한다. 감각 경험에 기초하여 일어나는 영화 이미지로의 동일시는 관객 주체의 현실과 경험 대상의 세계를 통합하는 경험을 통해서 관객에게 자신의 삶과 사회에 대한 구체적인 인식의 가능성을 제공하려고 하기 때문이다.

동일시와 정신분산의 공존을 이해하기 위해서, 정신분산에 대한 크라카우어의 입장을 자세히 살펴보기로 하자. 『영화이론』에서는 정신분산에 대한 섬세한 논의가 이뤄지지 않지만, 크라카우어는 영화관을 찾는 대중의 정신분산(Zerstreuung) 경향을 바이마르 시기에서부터 중요한 현상으로 파악한 바 있다. 그는 「정신분산의 숭배」에서 대도시의 거대하고 화려한 영화관이 상영하는 대중적인 영화가 “찬란한 감각적 인상들의 잘게 조각난 결과들”<sup>185)</sup>을 보여주면서, 대상을 총체적으로 이해하기 위해 필요한 관객의 이성적인 자아보다는 감각을 먼저 자극한다는 점에 주목

184) *OM*, S. 315. (크라카우어, 「정신분산의 숭배-베를린의 영화관들에 관하여」, 카르스텐 비테, 『매체로서의 영화』, 박홍식·이준서 역, 이론과 실천, 1996, p. 228.)

185) *OM*, S. 315. (위의 글, p. 228)

했다.

영화관의 장비들은 관객이 심연 속으로 가라앉지 않도록 말초적으로 묶어놓는 것 하나만을 목표로 한다. 거기에서는 감각의 흥분이 너무나도 빈틈없이 일어나서 아무리 작은 생각이라도 그것들 사이에 끼어들 수 없다.<sup>186)</sup>

나아가 그는 오락으로서 대중예술이 관객에게 불러일으키는 기분 전환이 오히려 생산적인 효과를 낼 수 있다고 주장한다. 물론 정신분산을 자기 목적으로만 추구하는 경우에는 대중 영화가 총체적인 예술작품의 성격에서 벗어나지 못하며, 정신이 분산된 관객은 영화 내부의 자족적인 세계를 체험할 수밖에 없게 되는 부정적인 상황이 발생할 수도 있다. 그러나 정신분산은 새로운 예술로서 영화의 위상을 공고히 할 수 있고 대중사회에서의 인식 변화를 이끌어낼 수 있다.

영화관이 더 이상 연극극장에 추파를 보내거나 지나간 문화를 근심스럽게 복구하려고 노력하지 않고, 그 상영을 영화의 권리를 박탈하는 모든 부가물에서 해방시키고 붕괴를 은폐하지 않고 드러내는 정신분산을 근본적으로 목표로 한다면, 비로소 영화관은 자신의 소명을—사회적인 소명과 동조 속에 있는 한, 그것은 미학적인 소명일 따름이다—완수하게 된다.<sup>187)</sup>

그래서 대중의 정신분산을 추구하는 영화는 현실의 파편들을 억지로 조립하고 통일시켜서 완전한 예술작품을 만드는 데 치중하지 않고 파편들이 각기 독립적인 위치에서 다양한 효과를 발산할 수 있게 하는 미학적 기능을 수행할 수 있다. 또한, 영화는 현실에 대한 감각적이고 표면적인 인상들으로써 “사회의 무질서”를 노출시키고 이를 통해 대중으로서 관객에

---

186) *OM*, S. 314. (위의 글, p. 227)

187) *OM*, S. 317. (위의 글, p. 230)

게 “필연적인 변혁을 선도해야만 하는 긴장”을 불러일으키는 사회적인 기능 역시 담당할 수 있다.<sup>188)</sup> 정리하자면, 크라카우어가 보기에 유의미한 정신분산은 영화가 현실의 모습을 직접적으로 담아내는 ‘감각적인 인상들’에서부터 일어나고, 이를 통해 새로운 미적 효과와 사회 변혁의 가능성을 얻는다. 앞서 보았듯이 미메시스적 동일시는 이미지의 감각적인 충격에 의해서 부르주아적 주체의 통일성이 해체되고 관객의 정신이 산만한 상태로 이미지들의 흐름에 몰두하는 것을 의미하기 때문에, 정신분산은 영화가 관객의 실제 삶에 미치는 영향과 관련하여 볼 때, 동일시 경험과 유사한 측면이 있다.

현대 영화이론가인 스티븐 샤비로가 주목한 관객의 지각 경험은 이러한 크라카우어의 동일시 경험을 뒷받침해줄 수 있는 설명을 제공한다. 샤비로는 영화 보기의 과정에서 실제 일어나는 일은 “미메시스 혹은 전염이라는 과정이 나를 스크린의 이미지들과의 친밀한 접촉 속으로 데려오는 경우”라고 본다.<sup>189)</sup> 그에 따르면, 이때 주체는 고정된 자아 정체성을 상실하고 내부와 외부의 구분이 흐려진 상태에서, 이미지들에 공감적으로 참여하는 경험을 하게 된다. 그리고 주체는 더욱 “유동적이고 미결정적이 되면서 매혹되고 산만하게 된다.”<sup>190)</sup> 샤비로는 이처럼 영화이론에서 그동안 논의되어 온 동일시 개념을 관객의 입장에서 재정의함으로써 영화 이미지의 감각적인 충격에 의해 관객이 실제로 경험하는 감정들과 현상들에 초점을 맞춰 자신의 이론을 전개한다. 이를테면 좀비 영화를 보고 공포를 느끼는 관객은 좀비를 피해 도망가는 능동적인 주인공에 감정을 이입하기 때문이 아니라, “수동적이고 공포스럽지만 이상하게 매혹적인 좀비들”의 이미지와 직접적으로 접촉하기 때문이다.<sup>191)</sup> 이러한 샤비로의 입장은 곧 미메시스적 동일시의 의미를 구체화한다. 크라카우어의 논의는 이미지의 충격에 무방비 상태가 되는 수동적인 관객을 전제하지

188) *OM*, S. 314. (위의 글, p. 228)

189) Steven Shaviro, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, 1993, p. 52.

190) *Ibid.*

191) *Ibid.*

만, 그가 영화가 관객에게 강요된 의미만을 전달하여 관객이 그 의미를 일방적으로 전달 받는 형태의 결정주의를 전제하는 것은 아니다.

이는 크라카우어가 선전 영화를 부정적으로 평가하는 것에서 잘 드러난다. 크라카우어는 관객의 몸을 똑같이 중요하게 취급하는 선전 영화를 비판하면서 선전 영화에 대한 경험과 미메시스적 동일시의 경험이 서로 어떻게 다른지 대조시킨다. 크라카우어는 선전 영화의 최면 효과가 관객을 생리적으로 자극하는 데서 기인한다는 점을 잘 알고 있었다. 그에 따르면, 선전 영화를 제작하는 사람들은 관객의 지성뿐만 아니라 관객의 몸에 초점을 맞춘다.<sup>192)</sup>

어떤 아이디어를 납득시키기 위해서는 지성뿐만 아니라 감각 역시 사로잡아야 한다. (...) 선전은 효과적이기 위해서, “머리”보다는 “복근”에 영향을 끼치기 쉬운 암시들과 유인을 이용해서 자체의 추론력을 보충해야 한다.<sup>193)</sup>

이처럼 관객의 신체에 강렬하게 영향을 미치는 선전 영화는 직접적으로 메시지를 내세워서 받아들일 것을 강요하는 것보다 잠재된 메시지를 간접적으로 주입하는 것을 추구하기도 한다. 즉 선전 영화는 전달하려는 의도를 강화하기 위해 관객의 몸을 이용하고, 그로써 관객의 비판의식을 약화시키는 역할을 더 잘 수행할 수 있다.

그런데 크라카우어가 미메시스적 동일시로서의 영화 경험을 이야기할 때에는 그가 생각하는 ‘영화적인 영화’, 즉 물리적 현실을 기록하고 드러내는 데 초점을 맞추는 영화를 옹호하는 함의가 들어 있다. ‘영화적인 영화’는 선전 영화와 같은 방식으로 메시지를 전달하려는 목적 없이, 실제 삶의 모습들을 담아낸다. 크라카우어가 보기에, 객관적인 현실의 모습을 전달하는 것처럼 보이는 선전 다큐멘터리조차 현실의 특정한 측면을 의도적으로 노출시키려는 목적을 가지고 있다.<sup>194)</sup> 이러한 영화는 선전 의

---

192) *TF*, p. 160.

193) *TF*, p. 160.

194) *TF*, p. 161.

도를 전달하기 위해서 의식 또는 정신이 객체의 물질성을 단지 이용할 뿐이지만, ‘영화적인 영화’는 의미가 규정되지 않은 이미지 자체를 보여 준다. 이때 영화이미지 속에 포착되는 실제 삶의 모습들, 이를테면 “길 위의 사람들, 자기도 모르게 하는 몸짓들, 그리고 순간적으로 지나가는 인상들”<sup>195)</sup>은 선전 의도에 의해서 훼손되지 않고 모호한 성질을 간직하고 있다. 이때 관객은 이러한 현실의 인상들에 몰입함과 동시에, 자신의 삶과 관련하여 현실의 의미를 탐색하는 방향으로 나아간다. 관객을 수동적인 존재로 간주하고 관객의 물질성을 공략하는 선전 영화와 달리, 크라카우어가 바라본 진정한 영화 경험은 물질적인 존재로서 관객을 경험의 필수적인 주체로 인정하며 나아가 객체와의 조용 관계를 맺게 하는 것이다. 이때 동일시 경험은 관객의 가상적 체험에 한정되는 것이 아니라, 자연의 물질적 측면들에 반응하는 주체의 관점으로 확장되어 해석된다.

이처럼 크라카우어는 영화 경험을 논의하면서 선전 영화를 비판하고 있지만, 영화 경험을 통해 계급 체제를 직시하게 만들고 새로운 지각 형식을 통해 사회 구조를 바꾸려는 혁명적인 결과를 이끌어내려고 시도하지는 않는다.<sup>196)</sup> 여기에 대중으로서 관객이 사회에 정치적인 영향력을 미쳐야 한다는 관점은 명시적으로 드러나 있지 않다.<sup>197)</sup> 그러나 영화 경험

195) *TF*, p. xlix.

196) “영화가 혁명적인 목적에 기여할 때에만 제 역량을 발휘한다는 벨라 발라츠의 논지는 매체와 사회주의 또는 집산주의 사이의 밀접한 관계를 상징하는, 네오리얼리즘적이거나 여타의 사조들이 주장하는 유사한 견해들만큼이나 옹호될 수 없다.” *TF*, p. 309.

197) 크라카우어는 「정신분산의 승배」 및 여러 에세이에서 영화 매체가 대중 예술로서 영향력을 지니고 있다고 생각하며 정치적인 기대를 했던 바 있다. 또한, 그는 『칼리가리에서 히틀러까지 *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*』에서 선전 영화를 비판하고 나치즘이 득세를 가능하게 한 정신구조와 독일 표현주의 영화를 연결 지으며 다룬다. “영화로 유럽을 정복한 나치 뉴스영화, 1939-40”라는 논문에서는 뉴스영화가 선전 도구로 쓰이는 상황 또한 비판하고 있다. Siegfried Kracauer, “The Conquest of Europe on the Screen: The Nazi Newsreel, 1939-40,” *Social Research*, Vol.10(3), 1943년 9월, pp. 337-357; 그런데 크라카우어는 본격적으로 영화 매체의 내적인 특성과 그 경험의 성격을 다루고 있는 『영화이론』에서는 정치적인 입장을 전면에서 내세우지 않는다. 미리엄 한센은

을 통하여 주체가 객체를 지배하는 관계가 역전된다는 측면은 미메시스적 동일시의 경험이 지니는 가치라고 할 수 있다. 즉 영화 경험은 자아의 과도한 역할을 중재함으로써, 관객 개인이 이미지 속 대상들의 존재, 즉 타자성을 더 잘 탐구하도록 촉구한다.

이상 크라카우어의 영화 경험에 관한 논의를 해석함으로써 우리가 알 수 있는 바는 다음과 같다. 영화에서의 동일시 경험은 영화가 주체와 객체가 분리된 관계를 매개할 수 있는 매체임을 보여주는 관객의 실제적인 경험이다. 이 경험에서 실증주의 철학이 전제한, 대상과 관찰자 사이의 극복할 수 없는 간격이란 존재하지 않는다. 이때 인간의 물질적인 신체가 영화 경험을 직접적으로 수용하는 중요한 계기가 된다. 이러한 크라카우어의 영화 경험 논의는 영화 경험이 근대에 논의된 방식을 보여주면서, 또한 현대의 영화이론과도 연결될 수 있는 지점을 갖고 있다.

## 2. 현대적 수용: 현상학적 영화이론

관객의 영화 경험은 사실 현대 영화이론에서 중심으로 논의되고 있는 문제이다. 대표적으로, 비비안 섹척의 현상학적 영화이론은 영화를 접하는 관객의 신체와 그 반응, 그리고 영화를 통한 세계와 관객의 상호적인 소통 방식을 강조한다. 크라카우어의 영화이론은 관객의 지각, 그리고 관객의 삶과 세계 자체의 교류를 중요하게 다룬다는 점에서 이러한 현상학적 영화이론을 선취하고 있다. 따라서 이 장에서는 크라카우어의 영화이론과 섹척의 이론이 관객의 물질적 신체에 공통적으로 주목하고 있음을 밝힐 것이다.

현상학적 영화이론은 1980년대 이후 가장 주목받고 있는 영화 연구 방식 중의 하나로 꼽힌다. 대표적인 이론가 비비안 섹척은 메를로-퐁티

---

“자유민주적인 휴머니스트”가 되어 버렸다고 표현하면서, 그 이유로 정치적 입장을 의도적으로 감추라는 주변의 압력을 받았을 가능성, 또는 미국으로 망명하는 경험에서 관점이 변화했을 가능성 등을 든다; Hansen, “With Skin and Hair,” p. 445.

(Maurice Merleau-Ponty)의 현상학을 기반으로 영화에서 현상학적인 논의를 발전시킨다. 메를로-퐁티는 영화가 “사유되는 것이 아니라 지각되는 것”이라고 간주한다.<sup>198)</sup> 메를로-퐁티에게 영화는 관념적인 메시지를 곧바로 관객에게 주지시키면서 그 관념을 사유하도록 이끄는 것이 아니다. 오히려 영화는 시공간의 특성을 그대로 보유한 물질적인 이미지들을 배열하는 역할을 한다. 관객은 그 이미지들의 배열이 지니는 의미를 판독하는 존재이자, 이미지 속에서 드러나는 본래 그대로의 세계를 지각하는 존재다.

그들 영화는 오랫동안 소설이 그래 왔던 것처럼, 우리에게 인간의 사고를 제공하고 있는 것이 아니라 그의 행위 혹은 행동을 제공해 주고 있는 것이다. 영화는 세계 내 존재의 특수한 방식, 우리가 제스츄어라는 기호 언어로써 보고 응시할 수 있으며, 또한 우리가 알고 있는 모든 사람들을 명백하게 규정하고 있는 사물과 타인들을 다루고 있는 특수한 방식을 우리에게 직접적으로 제시해 주고 있다.<sup>199)</sup>

즉 관객은 영화 속에 드러나는 행위나 행동을 우선 지각하고, 그것을 통해 사유나 반성 이전의 세계를 경험할 수 있게 된다. 전통 철학에서 세계가 주체 외부에 있는 객관적인 대상으로서만 존재한다면, 영화에서 지각되는 세계는 몸을 가지고 있는 인간과 실존적인 관계를 맺게 된다. 따라서 메를로-퐁티에게 지각은 인간과 세계의 상호 관계를 체험하게 해 주는 것이 된다. 영화는 이처럼 세계와 인간의 존재 방식에 새롭게 접근하게 해 주는 예술로서 부상한다.

메를로-퐁티의 현상학적인 해석을 받아들이는 섭책은 영화 경험의 특수성을 관객의 몸과 관련 지어 논의한다. 섭책의 논의는 우선 기존의 관객성 이론이 살아있는 몸을 가진 관객 주체를 제대로 파악하지 못했다고

---

198) 메를로-퐁티, 「영화와 새로운 심리학」, 『현상학과 예술』, 오병남 역, 서광사, 1983, p. 260.

199) 같은 곳.

비판하는 데서 출발한다. 관객성 이론이란 관객이 영화를 어떻게 수용하고 영화 경험이 관객에게 어떠한 효과를 미치는지에 관한 문제를 탐구하는 여러 이론들을 일컫는다. 관객성 이론은 영화를 이해하고 해석하는데 중요한 관객의 역할과 특성들을 설명하고자 한다. 섭책에 따르면, 지배적인 관객성 이론은 정신분석학적 영화이론과 네오마르크시즘의 영향을 받은 영화이론이다.<sup>200)</sup> 섭책은 정신분석학적인 영화이론이 인간 존재의 내부를 향한다면, 네오마르크시즘 영화이론은 인간 존재의 외부적인 조건들을 다룬다고 파악한다.<sup>201)</sup> 우선, 정신분석학적인 영화이론은 영화를 경험하는 관객의 심리적인 측면에 주목한다. 대표적으로, 장-루이 보드리(Jean-louis Baudry)와 같은 이론가는 정신분석학 이론을 도입하여 관객의 무의식에 깊이 영향을 미치면서, 주류 사회의 지배 이데올로기를 관객에게 주입하는 영화 장치를 비판한다.<sup>202)</sup> 이러한 보드리의 논의는 1970년대에 유행했던 마르크시즘적인 영화 논의와도 이어진다. 마르크시즘적인 영화이론 역시 비슷한 관점에서, 카메라가 현실을 재현하는 것이 관객을 부르주아적 사회 질서에 동조하도록 만드는 것이라고 비판하고 있기 때문이다. 이 이론에 따르면, 현실의 원근법을 그대로 따르는 영화는 관객으로 하여금 자신이 모든 것을 지각할 수 있는 “부르주아 사회의 자유로운 주체”라고 생각하게 만들어서 자본주의적 사회관계를 재생산하고자 한다.<sup>203)</sup> 그런데 주목해야 할 지점은 이 두 이론 모두 관객을 영화에 의해 이데올로기적으로 구성되는 주체로 간주하고 있다는 것이다. 이들 관객은 영화가 전달하고자 하는 메시지를 피동적으로 받아들이는 인물로 여겨진다. 따라서 섭책은 위와 같은 관객성 이론이 사회의 형태뿐만 아니라 사회적 주체로서 관객의 작동기제 또한 구조화한다고 비판한다.<sup>204)</sup>

---

200) Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, 1992, p. xiii.

201) Ibid.

202) Jean-louis Baudry, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus,” in *Film Theory & Criticism*, ed. Leo Braudy & Marshall Cohen, Oxford University Press, 1999, pp. 345-355.

203) 로버트 스탬, 앞의 책, p. 167.



이러한 지배적인 관객성 이론의 한계점은 바로 관객을 이처럼 수동적인 주체로 보면서, 관객이 자신의 신체로 영화를 수용하는 측면을 간과하고 있다는 점이다. 사실 관객의 영화 경험을 논의할 때는 관객이 영화를 보면서 다양한 생리적 자극을 받고 거기에 역동적인 반응을 하게 되는 실제적인 현상들을 포함해야 한다. 그런데 정신분석학적인 영화이론, 구조주의 영화이론은 관객의 우선적인 지각 현상을 강조하지 않는다.

영화적 시각을 단지 객관적인 상징적 재현양식으로 상정하고, 관객의 주관적이고 완전히 체현된 시각을 단지 “거리두기의 감각”으로 상정하면서 환원적으로 추상화시키기에, 동시대 영화이론은 인간의 몸이 어떻게 영화에 의해서 “만져지고(touched)”, “움직여지는지(moved)”를 파악하는 데 큰 어려움을 겪는다.<sup>205)</sup>

그러면서 기존의 관객성 이론은 관객이 영화를 경험하는 것을 체화된 경험으로 보기는커녕, 관객이 일정한 거리를 두고 영화를 감상할 수 있다는 이상적이고 추상적인 감상 방식을 고집한다. 하지만 관객의 체화된 경험은 영화 경험에 있어서 제일 기초적이고 중요한 부분이다. 실제 영화 경험에서도 우리는 영화 이미지의 강렬한 충격에 의해 다양한 정서적·신체적 반응을 일으키기 때문이다.

섭책은 위와 같은 관객성 이론의 한계를 지적하면서, 관객이 자신의 몸으로써 영화를 경험하는 현상을 중요하게 다루고 있다.

정말로, 나는 영화들에 책임이 있는 이러한 전반성적인 신체적인 반응성(responsiveness)이 일반적이라고 주장할 것이다. 즉 우리는 영화를 눈으로만 경험하지 않는다. 우리의 동화된 감각기관의 충만한 역사와 그에 대한 육적인(carnal) 지식에

---

204) Sobchack, *The Address of the Eye*, p. xiii.

205) Sobchack, “What My Fingers Knew,” p. 42.

의해 영향을 받는, 우리의 신체적 존재 전체로써 영화를 파악하고 느낀다.<sup>206)</sup>

이처럼 현상학적 영화이론은 시각뿐만 아니라 관객의 “신체적 존재 전체”를 세계를 경험하는 중요한 근거로 보고 있다. 기존의 관객성 이론은 관객의 ‘봄’을 영화 경험에서 가장 지배적인 방식으로 간주하면서, 관객 주체가 응시 대상을 일방적으로 지각하는 구조를 상정한다. 그러나 섭책은 시각만이 세계 내 대상들을 지각하는 수단이 아님을 강조한다. 체화된 영화 경험은 “보고, 듣고, 만지고, 움직이고, 맛보고, 냄새를 맡는 경험”으로, 다양한 감각을 자극한다.<sup>207)</sup> 이러한 경험을 통해서 영화관객은 “이미지의 실체와 질감을 만질 수 있고 그 실체와 질감에 의해 만져질 수 있는 어떤 육적인 양상”을 체험하게 된다.<sup>208)</sup>

이처럼 섭책에게서 관객의 몸은 객관적인 영화 이미지들에 의해 신체적·정서적 영향을 받는 몸이자, 사물들의 물질성을 만지고 감각할 수 있는 몸이다. 그래서 또한, 그것은 그러한 감각 경험으로부터 의미를 만들어내는 의식적인 차원까지 나아갈 수 있는 상당히 역동적인 몸이기도 하다. 섭책은 이러한 관객의 ‘살아 있는 몸(lived bodies)’이 영화가 만들어내는 의미를 일방적으로 수용하는 수동적인 몸이 아니라, 영화와 적극적으로 교류하며 의미를 생산하는 능동적인 몸임을 강조한다.

우리는 살아 있는 몸이 주관적인 감정과 객관적인 지식 사이, 즉 감각과 그것의 뜻 또는 의식적인 의미 사이의 교환적인 가역성을 제공하고 상연한다고 말할 수 있을 것이다.<sup>209)</sup>

이러한 시각은 감각과 의미 중 어느 하나에 절대적인 힘을 실어주기보다는, 그것들이 서로 불가분의 관계이면서 영화 경험에서 필수적인 양자라

---

206) Ibid., p. 45.

207) Ibid., p. 52.

208) Ibid., p. 46.

209) Ibid., p. 44.

고 보는 입장이다. 그래서 영화 이미지를 통해 객체가 관객의 감각을 자극하는 것과 주체가 객체의 의미를 이끌어내는 것이 동시에 일어난다.

따라서 섭책은 이러한 관객의 몸을 바탕으로 일어나는 영화 경험에서의 동일시를 영화와 관객 사이의 원초적인 만남으로 파악한다.

우리는 영화 경험에서 동일시의 과정을 다시 생각해 보면 좋을 것이다. 즉 이 동일시 과정을 우리와 “주체 위치들”이나 캐릭터들과의 부차적인 관계 및 인식과 연결 짓는 것이 아니라, 물질성 자체에 대한 감각 및 감수성과 우리의 (그리고 영화의) 일차적인(primary) 관계와 연결시킴으로써 말이다. 우리 자신은 주관적인 물질이다. 우리의 살아진 몸들(lived bodies)은 스크린 위에서 “중요한” “사물들”과 감각적으로 관련되며, 사물들을 일차적인, 전(前)인간적이고 세계적인 방식으로 분별 있게 발견한다. 이러한 방식은 보다 별개이며 국부적인 특성이 있는, 나중에 일어나는 부차적인 동일시들을 정초시킨다.<sup>210)</sup>

이 부분에서 섭책은 메츠의 동일시 모델을 비판하고 있다. 그녀는 주체가 영화 카메라와 자신의 시각이 일치한다고 가정하면서 자신이 대상을 지각하는 권력을 가지고 있다고 간주하는 데서 도출되는 동일시 개념을 거부하고 있다. 또한, 섭책은 관객이 영화 속 캐릭터들에 동일시하여 영화 내러티브 속으로 무비판적으로 흡수된다고 생각하지도 않는다. 오히려 섭책이 새롭게 제안하는 동일시 과정은 영화 이미지 속에 포착되는 물질적인 대상들에 대해 일어날 수 있는 것이다. 그리고 이 동일시를 가능하게 만드는 것은 물질성을 감각할 수 있는 관객의 신체다. 동일시 과정에서, 관객은 사물들의 물질성 자체를 경험하는 데 방해가 되는 개념 없이 최초로 사물들의 본래 모습과 만나게 된다. 그래서 섭책은 이러한 동일시 과정을 근본적인 영화 경험으로 보고 있다. 이처럼 현상학적 영

---

210) Ibid., p. 46.

화이론은 관객에게서 체화된 영화 경험을 중요하게 다루면서 세계와 관객의 관계를 조망하고자 한다.

위와 같이, 섭책은 체화된 경험을 영화 경험의 핵심적인 요소로 놓는다. 즉 관객이 어떤 사유나 반성을 하기 이전에 영화 이미지의 물질적인 특성을 자신의 몸으로써 직접 경험하는 차원이 중요하다. 이처럼 섭책의 영화 현상학을 ‘관객의 몸’과 관련하여 살펴보았을 때, 이 논의는 앞서 크라카우어가 논의한 물질적 존재로서 관객을 떠올리게 만든다. 크라카우어는 영화 경험의 문제를 관객의 측면에서 다루면서 영화 체험의 현상들을 중요하게 보고 있기 때문이다. 그가 영화이론을 전개하면서 관객의 감각·지각적 경험을 논의한 것은 당시 주류 영화이론 내에서 관객이라는 존재가 전혀 중요하게 다뤄지지 않았다는 점에서, 중요하게 언급될 만하다.

영화 관객이 주로 그의 정신에, 그리고 오직 정신을 통해서 그의 감수성에 영향을 미치는 스펙터클을 보는 동안에, 그는 자신이 그것에 생리적으로 흠뻑 젖어있지 않다면 질문을 던질 수 없고 그 답을 탐색할 수도 없을 것이다. 튀시앙 세브가 말하듯, “영화는... 관객에게 새로운 형태의 활동을 요구한다: 신체적인 것으로부터 정신적인 것으로 움직이는, 꿰뚫어보는 그의 눈.” 찰스 드뢰켈레어(Charles Dekeukeleire)는 이것과 동일한, 위로의 운동의 결과들을 인식하면서 그 운동을 지적한다: “만일 감각들이 우리의 정신적인 삶에 영향을 미친다면, 영화는 우리의 감각지각들의 양과 질을 늘림으로써 정신성(spirituality)에 강력한 동요를 일으킨다.”<sup>211)</sup>

크라카우어에 따르면, 영화는 관객의 몸 전체에 감각·지각적인 영향을 미치면서 일상적인 지각을 초월하여 감각의 확장을 이루게 만든다. 크라카우어는 이러한 관객의 물질적이고 신체적인 감각 경험이 정신적인 삶

---

211) *TF*, p. 309.

의 차원에 영향을 미친다는 것을 중요하게 파악하고 있다. 그래서 크라카우어의 이러한 영화 경험 논의는 유물론적 영화미학의 전체적인 의미를 더 공고히 하는 역할을 한다. 유물론적 영화미학은 물리적 현실을 보여주는 영화가 ‘아래’로부터 ‘위’로의 경험을 이끌어낸다고 보는 입장이다. 이것과 상응하여, 크라카우어가 바라본 영화 경험 또한 “신체적인 것으로부터 정신적인 것으로 움직이는” 특징을 지닌다. 이러한 특성을 정확히 인지하고 있는 섭책은 크라카우어의 이론을 “현상학적으로 굴절된 유물론적 작업”이라고 평가한다.<sup>212)</sup> 물론 크라카우어의 영화경험 논의에서는 유물론적인 작업이 그 근간에 위치하고 있지만, 그가 일찍이 영화경험과 관련하여 현상학적 논의를 펼친 것은 영화 경험에서 가장 물질적이고 기본적인 차원에 올바르게 주목한 것이다. 따라서 그의 영화 경험 논의는 영화 현상학의 전사(前史)로서 살펴볼 만한 가치가 있다.

우선, 크라카우어의 영화 경험 논의는 관객의 현존을 중요하게 파악한다는 점에서 현상학적이다. 영화에서 펼쳐지는 스펙터클을 보고 그것에 생리적으로 반응할 수 있는 신체를 가지고 있는 관객이야말로 영화의 의미를 수용하고 재생산할 수 있는 존재다. 특히 관객의 신체성은 추상적으로 사물을 인식하는 객체의 본래 성질을 파악하지 못하는 근대적인 경험의 한계를 극복하고 직접적으로 객체를 지각할 수 있도록 해주는 영화경험의 기본적인 전제가 된다. 크라카우어에게 미메시스적 동일시로서 영화 경험은 관객이 우리 주위의 현실을 적나라하게 기록한 영화이미지를 통해 객체와 물질적인 조우를 하는 현상이다. 이때 관객의 감각·지각적 경험이 이 동일시 현상을 만들어내는 기반이 되기 때문에, 동일시는 어떠한 개념적인 매개도 없이 일어나는 특징이 있다. 따라서 크라카우어는 섭책의 논의와 유사하게, 동일시 현상이 감각적이고 물질적인 경험에 기초하고 있음을 인지하고 있다.

다음으로, 크라카우어의 영화이론은 정신물리적 상응관계를 바탕으로 관객과 세계의 관계를 중요하게 다루고 있다는 점에서 현상학적이다. 그의 영화 경험 논의에 따르면, 신체와 정신은 서로 분리되어 있는 것이

---

212) Sobchack, “What My Fingers Knew,” p. 46.

아니다. 영화를 볼 때 관객은 “대상의 존재와 동력”의 실제적인 형태를 신체적인 감각으로써 경험한다.<sup>213)</sup> 이처럼 객체의 물질성을 경험하는 것은 관객으로 하여금 세계 내 대상들과 관계 맺는 자신의 존재를 탐구하게 한다.

물질적 순간들의 이미지들이 그 자체로 의미 있기는 하지만, 실제로 우리는 그 이미지들을 받아들이는 것에 우리 자신을 국한시키지 않고, 정말로 그 이미지들이 우리에게 말하고 있는 것을 우리 존재 전체와 관련이 있는 맥락들로 엮어내는 데 고무된다.<sup>214)</sup>

이처럼 영화가 보여주는 물리적 현실은 인간 존재의 의미와 관련하여 관객의 내적인 삶에 영향을 끼친다. 즉 관객은 영화를 통해 얻은 감각 인상들을 바탕으로 그 객체와 관련한 의미 또는 관념을 ‘우리 존재 전체와 관련이 있는 맥락들’로 구성해낸다. 따라서 관객은 사물들과 자신의 존재에 대한 새로운 의식을 갖게 되면서, 신체적인 경험으로부터 의식적인 차원의 경험으로 확장되는 영화 경험의 본성을 체험하게 된다.

이와 같이, 크라카우어의 영화 경험 논의에서 바로 크라카우어의 유물론적 영화미학이 현상학적으로 수용되는 측면이 도출된다. 크라카우어의 영화이론과 섭책의 영화 현상학은 공통적으로, 체화된 영화 경험과 그것을 바탕으로 한 동일시의 과정을 새롭게 바라본다. 또한, 이 이론들은 영화 경험을 통하여 세계와 인간의 관계를 긴밀하게 연결시키고자 한다.

이러한 점에서 크라카우어와 섭책의 논의가 점점을 보이지만, 리얼리즘에 기초한 크라카우어의 이론과 섭책의 현상학적 영화이론을 동일선상에서 비교할 수는 없다. 그렇지만 크라카우어가 영화 경험을 통해 주체가 대상을 일방적으로 지각하는 것이 아니라고 본 점은 섭책의 문제의식과 일치한다. 앞서 보았듯이 크라카우어의 영화이론은 영화가 자아중심적

---

213) *TF*, p. 297.

214) *TF*, p. 308.

주체를 약화시키고 사물들을 구체적으로 경험함으로써 근대적인 경험의 한계를 교정할 수 있다고 기대한다.

우리는 카메라를 통해 세계를 경험하려고 분투함으로써, 이 세계를 휴면 상태에서, 사실상의 비존재 상태에서 말 그대로 구체해야 한다. 그리고 우리는 파편화되어 있기 때문에 세계를 자유롭게 경험한다. 영화는 물리적 현실의 구체를 증진하기 위해 특별히 고안된 매체로 규정될 수 있다.<sup>215)</sup>

이에 따라 그의 영화 경험 논의는 객체를 주체의 의도에 따라 환원시키고 변형시킬 수 있다고 생각하지 않는다. 오히려 현실 또는 실재를 우선적인 것으로 간주하면서, ‘비존재 상태’에 있던 객체를 ‘구제’하여 인간과 상호 소통하는 존재로 다시금 정립하고자 한다.

이러한 크라카우어의 영화 경험 논의는 다분히 근대 사회와 문화의 맥락에 머물러 있다. 그렇지만 그의 이론은 영화 경험의 토대라고 할 수 있는, 관객이 영화를 보는 실제 행위에 초점을 맞추고, “직접적이고 반영적인 지각경험<sup>216)</sup>”을 통해서 이러한 행위에 현상학적으로 접근한다는 점에서 의미가 있다. 따라서 크라카우어의 이론에서 육체적-물질적 존재로서 관객의 영화 경험을 해명하는 것은 그의 유물론적 영화미학이 지니는 독특한 특성을 나타낼 수 있을 뿐만 아니라, 크라카우어의 영화이론이 현재화될 수 있는 계기까지 제공할 수 있다.

---

215) *TF*, p. 300.

216) Sobchack, *The Address of the Eye*, p. 9.

## 맺음말

본고는 크라카우어가 영화 경험을 바라본 시각을 중심으로 그의 리얼리즘 영화이론의 특성을 규명하고자 했다. 이로써 그의 영화미학이 물질적인 몸을 가진 관객을 논의의 핵심으로 둔다는 점에 주목하여 관객과 현실, 인간과 세계의 관계를 우호적으로 재설정하는 미적 경험의 가능성을 주장하고 있다고 해석했다.

크라카우어가 이와 같이 영화 경험의 효용 가치를 이끌어낼 때, 이러한 논의는 그의 개인사와 밀접한 관련이 있다고 볼 수 있다. 1920년대~30년대에 크라카우어는 좌파 지식인으로서, 영화 매체의 진보적인 역할을 기대했다. 그러나 홀로코스트로 인해 유대인으로서 미국으로 망명할 수밖에 없었던 크라카우어에게 남겨진 전쟁의 상흔은 오히려 영화에 대한 전기의 정치적, 역사적 기대와 이에 대한 직접적 언급을 꺼리게 만들었다. 오히려 전쟁 이후 그가 리얼리즘 영화이론을 전개할 때에는 실제적이고 역사적인 현실을 그대로 담아내는 저장소로서 영화가 갖는 가치에 주목한다. 영화의 정치적 기능을 전면에 내세우기보다, 근대 사회의 무수한 현상들이 영화이미지 속에 기록되고 드러나는 그 매체적 특성들과 물질적인 현실의 모습들을 우선 탐구하고, 그것을 통해서 근대성과 역사에 대한 관점을 관객의 영화 경험에서 얻어내고자 하는 것이다.

비록 『영화이론』에서 홀로코스트와 관련하여 역사적인 인식은 구체적으로 드러나지 않지만, 영화 경험의 의의를 해명하는 부분에서 우리는 역사적 위기 상황에서 근대적 주체가 처한 부정적 상황을 떠올릴 수 있다. 이러한 상황에서 주체는 더 이상 세계에 대한 인식을 근본적으로 구성하는 역할을 담보하지 못하게 되었다. 크라카우어는 영화가 제공하는, 현실과 직접 접촉하는 경험이 이 부정적 상황을 완전히 해소할 수 있다는 낙관적인 입장을 제시하지는 않는다. 다만, 끝이 열려 있는 영화의 결말처럼 인간의 삶과 역사가 계속 진행되는 가운데, 대중적인 영화 매체는 보편적인 삶의 모습을 담아내는 것이다. 그가 바라본 영화는 일상생



활과 같은 역사의 이면을 드러내는 데 그치지 않고 나아가 인간과 세계의 화해를 주선한다. 이를 통해 그는 인간적 가치가 상실된 현상태가 극복될 수도 있다는 희망과 기대를 영화에 부여한다.

이러한 측면에서 크라카우어의 영화이론은 그의 역사 철학과 긴밀하게 연관된다. 영화가 주류 역사의 흐름에서 소외되어 왔던 일상성에 주목하는 것은 삶 자체를 중요한 역사적 현실로 보았던 크라카우어의 역사 철학으로 이어지기 때문이다. 크라카우어에게 역사는 세부사항 같은 현실의 사소한 사건들, 즉 생활 그 자체를 통해서 사회 전체에 대한 이해를 추구한다. 따라서 물리적 현실을 포착해내는 영화는 그에게 있어 역사를 이해하는 데 도움이 되는 매체로 부상한다. 역사는 자신이 다루는 삶의 영역을 감각적으로 형상화하는 영화를 통해서 삶과 시대에 관해 구체적으로 통찰할 수 있는 가능성을 얻기 때문이다. 그래서 그는 사진이나 영화가 기록한 자연의 토대를 역사의 흔적으로 보고, 이 자연의 토대에 주목하는 것을 역사적인 과업이라고 평가한다.

본고의 논의를 통해 보았을 때, 크라카우어의 리얼리즘 영화이론은 규범미학적인 특성을 지니고 있다. 영화는 크라카우어가 정한 예술적 원칙, 즉 리얼리즘 경향이 형식적 경향에 우선한다는 원칙에 따라서 만들어질 때 영화다운 영화가 될 수 있다는 전제가 그의 이론에 깔려 있다. 이러한 전제에 따라서, 크라카우어는 리얼리즘의 편에 서서 ‘영화적인 영화’에 해당하는 것을 옹호하고 그것에 해당하지 않는 영화를 비판하는 방식으로 자신의 논거를 세우고 있다. 이때 크라카우어가 외부 현실을 그대로 복제하며 거기에 어떠한 가공도 이뤄지지 않아야 한다는 의미에서 극단적인 객관성을 주장하는 것은 아니다. 그는 편집이나 기술적 장치들의 개입이 영화의 질을 높일 수 있음을 인정하기도 한다. 다만 그는 완결된 전체로서의 예술작품을 구성해내려는 예술가의 의도가 지배하는 영화보다는 삶의 파편들이 원재료로 소용되는 영화를 옹호한다. 왜냐하면 예술적 관념에 의해 그 의미가 규정되지 않고 모호한 성질을 띤 원재료들이 보존되어 있는 영화 이미지가 관객에게 삶의 생생한 이미지로 다가오는 경험을 제공한다고 생각했기 때문이다.

이 글은 이와 같은 크라카우어의 의도를 ‘관객론’의 관점에서 새롭게 해석하면서, 그의 이론의 역사적인 가치를 밝히려고 시도함과 동시에 현대적으로 재조명해보고자 했다. 사실 크라카우어의 영화이론에서 관객론은 리얼리즘 영화이론과 상충하는 것처럼 보인다. 외부 세계를 객관적으로 기록하거나 반영하는 것을 상정하는 리얼리즘적인 논리에서 관객의 역할은 생략되어 있는 경우가 많기 때문이다. 크라카우어의 유물론적 영화미학이 몰두하는 영화 이미지의 사실적인 내용과 기법에 관한 논의 역시 영화 이미지의 존재론을 배타적으로 다루고 있는 것처럼 보인다. 그러나 크라카우어의 이론은 일반적인 무형의 존재로서 관객의 객관적인 경험을 다루는 것이 아니다. 오히려 유물론적 매체인 영화가 보여주는 물리적 현실에 반응하는 관객의 감각 경험이 영화이미지의 의미를 생산하는 데 역할을 할 수 있다고 여긴다. 이처럼 감각미학적 특성을 띠는 크라카우어의 영화이론은 대중 사회 속에서 리얼리즘적인 영화의 실질적인 효과를 강조하기 위해 관객을 필수적인 요소로 포함한다. 이러한 관점에서 『영화이론』의 부제인 ‘물리적 현실의 구제’는 현실에 대한 생생한 경험을 가로막는 사변적인 사유를 거부하고, 이미지를 통해 관객에게 생리적인 반응과 사회적 현실과의 접촉의 경험을 제공할 수 있는 영화 예술에 대한 기대를 의미한다고 해석할 수 있다. 따라서 이 글은 크라카우어의 관객론을 유물론적 영화미학의 핵심적인 부분으로 보았다.

크라카우어의 영화 경험 논의는 시대적인 맥락에서 다뤄지는 측면이 있지만, 관객의 생리적 반응에 관한 것은 초역사적인 것이며 현대적인 영화 경험 논의로 이어질 수 있는 가능성이 있다. 영화 경험에 대한 문제는 영화가 대중 매체로서 여전히 인기를 누리고 있는 현재의 상황에서도 중요한 것으로, 계속해서 연구되어야 하는 주제이다. 그러나 우리가 실제로 경험하는 현상은 더 이상 리얼리즘 영화이론이 유효하지 않다는 데 힘을 실어준다. 현대 영화들은 특수효과 및 다양한 형식적 기법들을 사용해 이미지들의 충격적인 효과를 더하면서, 관객을 감각적으로 더욱 더 흥분시키고자 한다. 그리고 이런 영화를 상영하는 극장은 관객의 시각적인 몰입을 강화하는 아이맥스 스크린이나 관객의 감각을 다각도로 자극

하는 3D 영화를 상영하는 설비들을 갖추고 있다. 이러한 상황에서, 관객은 영화 이미지가 시뮬라크르임을 인지하고, 더 이상 영화 이미지가 사실적이라고 생각하지 않는다. 이러한 점에서 현대적인 영화 경험의 양상은 고전적인 영화이론의 지평과는 상당히 멀어졌다고 볼 수도 있다. 그리고 크라카우어의 논의는 이미지의 지표성을 중요하게 다루는 리얼리즘 영화이론의 큰 전제를 해치지 않는 한에서 관객에게 미치는 영화 이미지의 영향력을 주장하고 있기 때문에, 디지털 영화의 시대에 어떠한 유효성을 가지는지에 대한 의문이 생기게 된다.

그럼에도 크라카우어의 이론이 현대에도 유효한 점이 있다면, 그것은 그의 리얼리즘 영화이론이 현상학적 측면을 가지고 있다는 점이며 그가 관객의 실제 영화 경험에 주목했다는 점이다. 이렇게 영화 경험의 가치를 강조하는 것은 영화 매체가 수용되는 방식이 급격하게 변화되고 있는 현재, 영화 매체의 존재론적 가치를 묻는 질문에 답을 가져다 줄 수 있다. 관객이 영화를 보고 즐거움을 느끼는 영화 경험은 규정하기 어려울 만큼 다양하면서도, 보편적인 특성을 가지고 있다. 크라카우어가 주목한, 영화 이미지들에 감각적으로 몰입하는 동일시 과정 역시 요즘 관객의 말초 신경을 자극하는 영화들을 보고 우리가 흔히 경험하는 현상이라고 볼 수 있다. 그런데 이때 영화 이미지가 컴퓨터 기술을 통해 인위적으로 만들어진 것이라 하더라도, 관객의 지각 과정은 그것을 현실로 받아들이고 자신의 사회적 경험과 합치시키는 데서 중요하게 작용한다. 그리고 이러한 과정은 과거의 리얼리즘적인 영화를 보고 경험하는 것과 크게 다르지 않다. 그래서 리얼리즘 영화이론이 현대적으로 수용될 때에는 이미지의 사실성 자체보다 관객의 감각을 기준점으로 삼는 지각적 리얼리즘이 대두된다. 크라카우어의 영화 경험 논의 역시 관객이 물질적 이미지를 지각하는 과정과 그 효과에 주목하는 것이므로 현대적인 지각적 리얼리즘의 논의로 재해석될 수 있는 가능성이 있다. 또한, 이 신체적·정신적인 영화 경험의 차원은 최근 영화 연구의 주요 흐름이라고 할 수 있는 현상학적 영화 이론도 주목하는 중요한 지점이기도 하다.

나아가 크라카우어가 바라본 영화 경험의 사회적인 성격은 다큐멘터리

영화를 통해 현대적으로 조명할 수 있다. 크라카우어는 리얼리즘 충동이 다분한 다큐멘터리 영화를 아주 영화적인 장르로 생각했다. 현재에도 사회 현실의 숨겨진 측면을 노출시키는 영화 매체의 가능성을 실현하는 영화들이 많다. 특히 인도네시아 정부의 농민 학살 사건을 다큐멘터리적 기록의 방식으로 담아낸 <액트 오브 킬링>(2013), <침묵의 시선>(2014)과 같은 영화처럼 현실의 부정적인 모습을 충격적으로 드러내며 그 의미에 대해 고민하게 만드는 영화는 여전히 우리 삶에 대한 의식적인 관찰을 가능하게 한다. 이처럼 다큐멘터리는 여전히 불확정적이고 우연한 삶의 모습을 충실히 보여주거나 현실의 이면을 폭로하며, 중요한 영화의 장르로 인식되고 있다. 이러한 점에서 크라카우어의 리얼리즘 영화이론은 현대적인 맥락에서 연구될 만한 의의가 있다.

유물론적 영화미학과 관객의 영화 경험에 관한 이 연구가 그동안 국내에서 협소하게 이해됐던 영화이론가로서 크라카우어의 위치를 리얼리즘 영화이론 내에서 더 확실하게 정립시키고, 나아가 그의 역사철학과 대중문화이론, 그리고 매체미학에 대한 더 활발한 연구를 촉구하는 시발점이 되길 바라는 바다.

## 참고 문헌

### 1. 크라카우어 1차 문헌 (국역본)

- Kracauer, Siegfried, *Das Ornament der Masse*, Suhrkamp, 1963.
- \_\_\_\_\_, *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, 2004.
- \_\_\_\_\_, *History: The Last Things Before the Last*, Princeton: Markus Wiener Publishers, 2014. (지그 프리트 크라카우어, 『역사』, 김정아 번역, 문학동네, 2012.)
- \_\_\_\_\_, *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*, Hg. Inka Müller-Bach, Suhrkamp Verlag, 2005.
- \_\_\_\_\_, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_, *The Salaried Masses*, trans. Quintin Hoare, Verso, 1998.
- \_\_\_\_\_, "The Conquest of Europe on the Screen: The Nazi Newsreel, 1939-40," *Social Research*, vol.10(3), September 1943.

### 2. 2차 문헌 (저자 성명순)

#### (1) 단행본

- 메를로-퐁티, 모리스, 『현상학과 예술』, 오병남 역, 서광사, 1983.
- 메츠, 크리스티앙, 『상상적 기표 —영화·정신분석·기호학』, 이수진 역, 문학과 지성사, 2009.
- 아도르노, 호르크하이머, 『계몽의 변증법』, 김유동 역, 문학과 지성사, 2001.
- 벤야민, 발터, 『발터 벤야민 선집 2: 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2010.
- \_\_\_\_\_, 『발터 벤야민 선집 6: 언어 일반과 인간의 언어에 대하여, 번역자의 과제 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2008.
- \_\_\_\_\_, 『발터 벤야민 선집 4: 보들레르의 작품에 나타난 제2제정기의 파리 외』, 김영옥·황현산 역, 도서출판 길, 2010.
- \_\_\_\_\_, 『발터 벤야민 선집 5: 역사의 개념에 대하여 외』, 최성만 역, 도서출판 길, 2008.
- 슈넬, 랄프, 『미디어 미학 - 시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 강호진 외 3명 역, 이론과 실천, 2005.
- 스탬, 로버트, 『영화이론』, 김병철 역, K-books, 2000.
- 엘새서, 토마스, 『영화이론: 영화는 육체와 어떤 관계인가?』, 윤종욱 역, 커뮤니케이션북스, 2012.
- 파노프스키, 에르빈, 「영화에서 양식과 매체」, 『사유 속의 영화—영화이론 선집』, 이윤영 역, 문학과 지성사, 2014.
- 헤이워드, 수잔, 『영화 사전: 이론과 비평』, 이영기·최광열 역, 한나래, 2012.
- Altman, Charles, “Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Discourse”, in *Movies and Methods: An Anthology*, vol.2, ed. Bill Nichols, University of California Press, 1985.
- Andrew, Dudley, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, 1984.
- \_\_\_\_\_, *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford

- University Press, 1976.
- Balázs, Béla, *Theory of Film: Character and Growth of a New Art*, trans. Edith Bone, London: Dobson, 1952.
- Bazin, André, *What is Cinema*, Vol.1, trans. Dudley Andrew, University of California Press, 2005. (앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가』, 박상규 역, 사문난적, 2014.)
- Baudelaire, Charles, *Selected Writings on Art and Artists*, trans. and ed. P.E. Charvet, Penguin, 1993.
- Baudry, Jean-louis, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus,” in *Film Theory & Criticism*, ed. Leo Braudy & Marshall Cohen, Oxford University Press, 1999.
- Buck-Morss, Susan, *The Origin of Negative Dialectics*, The Free Press, 1977.
- Casetti, Francesco, *Theories of Cinema: 1945-1995*, University of Texas Press, 1999.
- Felix, Jürgen, *Moderne Film Theorie: Eine Einführung*, Mainz: Bender, 2007.
- Hansen, Miriam, *Cinema and Experience*, University of California Press, 2012.
- Koch, Gertrud, *Siegfried Kracauer: An Introduction*, trans. Jeremy Gaines, Princeton University Press, 2000.
- Lacey, A. R, *The Routledge Dictionary of Philosophy*, Routledge, 2010.
- Shaviro, Steven, *The Cinematic Body*, University of Minnesota Press, 1993.
- Sobchack, Vivian, *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, 2004.
- \_\_\_\_\_, *The Address of the Eye: A Phenomenology of*

*Film Experience*, Princeton University Press,  
1992.

Tester, Keith, *The Flâneur*, Routledge, 1994.

## (2) 논문

- 박성수, 「크라카우어의 영화 이론에 대한 재해석 : 사진적 매체의 특징을 중심으로」, 경성대학교대학원 석사학위논문, 1999.
- 이도훈, 「영화의 장식성 예찬 - 지그프리트 크라카우어의 사진적 이미지와 영화」, 『영상예술연구』, Vol.22, 영상예술학회, 2013.
- 임재광, 「크라카우어 영화 이론에 대한 고찰」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2012.
- 임홍배, 「물질적 구체성과 직관적 구성의 변증법 - 크라카우어의 비판적 문화이론」, 『독일어문화권연구』, Vol.23, 서울대학교 독일어문화권연구소, 2014.
- 장대익, 「거울 뉴런에 대한 최근 연구들 - 모방과 공감을 중심으로」, 정보과학회지 제30권 제12호, 2012.
- 최성만, 「미메시스와 미메톨로지 -아도르노의 미메시스 구상과 오늘날의 미메시스론 연구」, 『뷔히너와 현대문학』 제18호, 2002.
- 하선규, 「사진 혹은 ‘탈-인간적 이미지’에 함축된 역사철학적 의미 - 크라카우어의 문화철학과 사진이론에 대하여」, 『철학·사상·문화』 Vol.17, 동국대학교 동서사상연구소, 2014.
- Elsaesser, Thomas, "Siegfried Kracauer's Affinities", *NECSUS : European Journal of Media Studies*, Spring 2014.
- Hansen, Miriam, "Benjamin, Cinema and Experience: 'The Blue Flower in the Land of Technology,'" *New German Critique*, no.40, Winter 1987.



\_\_\_\_\_, "With Skin and Hair": Kracauer's Theory of Film,  
Marseille 1940, *Critical Inquiry*, no.19, The  
University of Chicago, Spring 1993.

Keysers, Christian, et. al., "Towards a Unifying Neural Theory of  
Social Cognition", *Progress in Brain  
Research*, vol.156, Elsevier, 2006.

Abstract

# The Meaning of Film Experience in Kracauer's Materialistic Film Aesthetics

KEUMYI KWON

Department of Aesthetics  
The Graduate School  
Seoul National University

This thesis analyzes the materialistic film aesthetics of Siegfried Kracauer and aims to consider the phenomenon and significance of film experience. In this respect, this essay reexamines Kracauer's realism film theory in terms of a spectator as a subject of film experience. This essay finds his theory of spectatorship to have the connection with contemporary film theory as well as the critical implication on the traditional relationship of subject and object.

Kracauer's realism film theory focuses on film images that show concrete real-life scenes without much deformation. For Kracauer,

'cinematic film' means a film that is appropriate to the unique ability of a camera to reproduce reality. In his view, the spectator representing the modern is governed by abstract and quantifying mode of thinking of the modern that makes it difficult to capture the vivid traits of the object. In connection with this reality, Kracauer expects that the spectator suffering from isolation and alienation in the modern society can directly experience physical reality through film. For Kracauer, film is a medium that can give these spectators the possibility of specific awareness of their own existence and of the world as well as the possibility to correct the limits of modern experience.

This thesis attempts to reconstruct the meaning of Kracauer's film aesthetics by focusing on the experience of an spectator, that has not been well noticed in his film theory, in order to clarify Kracauer's intention. Today, the study on Kracauer's *Theory of Film* remains a fragmentary understanding being the classical writing in realistic film theory. Also, the matter of the spectator's film experience is regarded as secondary to Kracauer's film theory. In this context, this essay argues that the spectator's experience is the fundamental foundation in Kracauer's film theory, standing on a different line from the existing interpretation.

In general, Kracauer's film aesthetics is called materialistic, as it deals with the content of a film that refers to physical reality rather than the idea of an artist. His materialist film aesthetics also comprehends the technical characteristics of the phenomena of material life recorded and revealed in the film. If we regard the objects that make up the physical world as 'down' and the ideological value as 'top', Kracauer's approach is thinking from 'down' to the 'top'. This approach also applies when Kracauer sees

the film experience. He stresses great importance to the acceptance of the film with the material body of the spectator. This view has meaningful significance in making a great step forward from the ideological discussion of film experience of that time when the film experience should be acting more psychologically on the spectator's reason.

The film experience is triggered by the sensory experience of the viewer, and also acts in the spiritual realm of the spectator. First of all, the impact of the film image weakens the influence of conscious spirit of the spectator, which can invoke subconscious memories and immerse him in the film image. However, the experience of film is not limited to this private dimension. As a subject of film experience, the spectator connects with his/her life by accepting the realistic film image, and thus the film experience has the potential to be extended from the individual body of the viewer to the social consciousness.

In particular, this thesis focuses on the fact that Kracauer refers to the phenomenon that the viewer is identified with the film image, and posits that the phenomenon is in the form of 'mimetic identification'. Through the film, which shows the nature in the raw that is not overly transformed, the spectator loses his/her own self and experiences the assimilation to the image. This experience is incompatible with existing cognitive structures that assume a fixed subject-object relationship. The film spectator is no longer a subject that unilaterally defines the meaning of the object. In the film experience, the viewer forgets the bourgeois ideology of self-identity and engages in an embodied contact with the world before defining it with a calculative and objectified way of thinking.

Furthermore, this thesis considers that Kracauer's discussion of film experience with sensory aesthetic characteristics can serve as a

pre-history of phenomenological film theory. The phenomenological theories of film, including Vivian Sobchack's work, are related to Kracauer's theory in that they deal with film experiences that interact with the world based on the viewer's physicality in common.

**keywords:** Siegfried Kracauer, Film experience, Film spectator,  
Materialistic film aesthetics, Mimetic identification,  
Realism film theory, Physical reality

*Student Number:* 2012-20056