

생소화 기법으로서의 몽타주

『전함 포템킨』과 『콜레 방패』를 중심으로 ·

윤시향 (원광대)

I

현대 예술에서 '현실의 단편화'를 전제로 하는 몽타주¹⁾는 장르에 관계없이 광범위하게 사용되며 중요한 구성 원리로 활용되고 있다. 영화에서의 몽타주 이론은 소련의 영화 이론가이자 감독인 클레쇼프 Lev Kuleshov (1899-1970)에 의해 본격적으로 이론화되었다. 배우·정치가 등을 거쳐서 감독이 된 그는 10월 혁명에서는 카메라를 들고 적군(赤軍)에 참가하여 단편 극영화를 촬영했는데, 1924년에 그가 감독한 『볼셰비키 국가에 있어서의 웨스트씨의 모험』은 소련 영화 초기의 대표작으로 꼽힌다. 그는 미국의 그리피스 David W. Griffith (1875-1948)²⁾

* 이 논문의 일부는 윤시향: 『에이젠슈테인의 충돌과 비약의 몽타주』, 브레히트와 현대연극 제 7집(2000)과 일치함을 밝힌다.

- 1) Montage란 원래 '조립하다'는 뜻의 프랑스어 동사 monter에서 유래한다. 1915년 독일의 다다이즘 사진 작가 존 하트펠드가 사진의 단편들을 연결시켜 놓고 '사진 몽타주 Photomontage'라고 불렀다가 나중에 줄여서 몽타주라고 부른 이래 예술 분야에서 널리 사용되고 있다.
- 2) 미국의 영화감독. 그는 한 장면에 카메라를 고정시켜 촬영하던 그 당시의 단조로운 표현방식에서 벗어나 클로즈업 수법, 둘 이상의 장면에서 일어나는 일을 번갈아 묘사하는 컷트 백 수법 등 여러 가지 표현수법을 구사했다. 그의 대표작인 『국가의 탄생』(1915)은 이 수법들을 집대성하여 영화형식을 완성시킨 작품으로, 남북전쟁의 전투장면 등에 놀라울 정도로 근대적인 수법을 보여 주었으며, 『인톨러런스』(1916)는 시간적·공간적으로 다른 몇 가지의 에피소드가 교차하는 대작이다. 그의 영향은 1920년대 이후 여

영화를 연구하여 영화적인 표현 기술을 분석, 소련에서의 몽타주 이론을 개척하였으며 에이젠슈테인 S. Eisenstein, 푸도프킨 V. I. Pudovkin (1893-1953) 등의 이론적 선구자가 되었다.

클레쇼프가 발견한 것은 “쇼트는 다른 쇼트와의 관계 속에서 의미를 발생한다”는 것으로서 그는 ‘재료의 조직’으로 새로운 이미지를 창조할 수 있는 몽타주 기법에 몰두했다. 이와 같은 몽타주의 창조력은 본질적으로 주어진 재료의 속성을 변모시키는 것이었다. 그러나 클레쇼프는 몽타주가 새로운 이미지를 창조하되 일반 관객이 이해하지 못할 정도로 난해해서는 안 된다고 생각했다. 즉 그는 관객이 이야기를 잘 따라갈 수 있도록 쇼트와 쇼트가 부드럽게 연결되어야 한다고 생각했다.³⁾ 따라서 헐리우드 방식의 이음매가 없이 매끄럽게 ‘눈에 띄지 않는 편집’을 지향하는 클레쇼프의 몽타주는 수동적이며 상상력이 높지 않은 관객을 전제로 한 것이다. 이러한 태도는 관객을 창조적인 존재로 생각하는 에이젠슈테인의 몽타주에 대한 시각과는 크게 대조된다.

클레쇼프의 이론은 푸도프킨에 의해 더욱 체계적으로 발전하게 된다. 볼가 지방의 펜자에서 출생한 푸도프킨은 모스크바 대학을 졸업한 후 화학기사가 되었다. 그는 제 1차 세계대전에 참가했다가 포로가 되었으나 수용소를 탈출했고 10월 혁명 후에는 영화계에 들어갔다. 첫 번째 작품은 파블로프 Pavlov(1849-1936)⁴⁾의 조건반사를 다룬 생물학 영화 『뇌의 구조』(1925)였으며, 이듬해에는 고리키의 소설 『어머니』를 영화로 만들었고, 『전함 포템킨』(이하 본고에서는 『포템킨』으로 약칭)을 제작했다. 그는 에이젠슈테인과 더불어 소련 영화의 혁명적 전통을

러 나라의 영화계 전반에 미쳐 고전적 연출법의 출발점이 되었다. 동아 원색 세계대백과사전 5: 동아출판사, 서울 1987, 445쪽 참조.

3) 김용수: 영화에서의 몽타주 이론, 열화당, 서울 1996, 44쪽 참조.

4) 소련의 생리학자. 그는, 타액이 단지 음식을 먹을 때에만 분비되는 것이 아니라, 실험용의 개가 주인의 발자국소리만 들어도 타액을 분비하는 것을 발견하고 그것이 대뇌의 작용에 의한 것임을 통찰했다. 이것이 ‘조건반사’라는 것으로서, 뇌의 작용에 대해서도 자연과학의 방법으로 연구할 수 있음을 제시해 준 것이다.

개척했으며 몽타주 이론의 수립과 보급에도 크게 이바지했다.

푸도프킨은 콜레쇼프처럼 관객의 이해를 도모하기 위해 이야기를 누진적으로 그리고 점진적으로 구축하는 ‘벽돌쌓기’ 이론을 옹호하였다. 따라서 푸도프킨의 몽타주는 일반적인 것에서 특수한 것으로 구축해 가는 연역적 구성을 취한다. 즉 몽타주 조각은 주어진 주제에 맞게 선택되며, 푸도프킨의 몽타주는 잡다한 사건 중에서 필수적이고 중요한 것만을 선택하는 ‘미분’과정을 전제로 한다. 이렇게 선택된 쇼트들은 ‘적분’과정에서 잘 연결되어 인상적인 이미지를 만들어내는데, 여기서 몽타주 조각은 단순한 묘사에 그쳐서는 안 된다. 이 몽타주 조각들은 주제를 선명히 부각시킬 수 있는 조형력있는 이미지가 되어야 한다. 이렇듯 푸도프킨의 연결 몽타주는 맹목적인 모방을 벗어나 ‘완화된 사실주의’를 지향하고 있다.⁵⁾ 콜레쇼프가 마련한 벽돌쌓기의 원리는 푸도프킨에 이르러 보다 체계적이고 정교하게 되었다고 하겠다.

II

방대한 독서와 회화, 공학 등에 걸쳐 다양한 재능을 지닌 에이젠슈테인은 레오나르도 다 빈치처럼 만능의 ‘르네상스 맨’으로서 예술가였을 뿐만 아니라 과학자이기도 했다. 열일곱살에 토목공학학교에 입학한 그는 혁명으로 인해 인생의 전환점을 맞이한다. 혁명으로 예술가가 된 그는 마이어홀트 Meyerhold가 주관하는 ‘연출가 워크숍’에 등록하여 자신이 ‘제2의 아버지’라고 부른 마이어홀트와의 작업을 통해 자신의 몽타주 이론을 확립하게 된다.

에이젠슈테인은 콜레쇼프나 푸도프킨과 전혀 다른 시각에서 몽타주를 조명했는데, 무엇보다도 그는 급작스러운 전환 혹은 비약에 기초한 몽타주를 주장했다.

동서고금의 문화를 널리 섭렵한 에이젠슈테인은 특히 고대 일본 문화에 관심과 조예가 깊었다. 그는 자신이 생각하는 충돌 몽타주 개념을 한자의 원리를 예로 들어 설명하는데, 한자에서는 하나의 개념을

5) 김용수: 앞 책, 91쪽.

이루기 위해 두 개의 ‘단순한’ 문자를 서로 결합한다. 이를테면 개를 의미하는 견(犬)과 입을 나타내는 구(口)가 결합해 짖을 꺫(吠)를, 입이라는 구(口)와 새라는 조(鳥)가 결합하여 울림 명(鳴)이라는 새로운 뜻을 창조한다. 여기서 개와 입, 입과 새라는 두 개의 상충되는 요소들이 결합해 ‘짖다’, ‘울다’라는 완전히 새로운 개념으로 전환되었다는 것이다. 이처럼 한자에서 발견한 충돌 몽타주의 원리를 에이젠슈테인은 “가장 단순하게 배열한 두개의 상형문자의 결합은 [...] 그들의 합이 아니라 곱으로 생각해야 한다 daß die Paarung [...] von zwei Hieroglyphen der einfachsten Reihen nicht als ihre Summe anzusehen ist, sondern als ihr Produkt”⁶⁾ 고 말한다.

또한 그는 일본의 전통시 하이꾸(俳句)와 단까(短歌)에서도 이러한 충돌 몽타주를 발견한다. 예를 들어 그는 다음과 같은 바쇼의 하이꾸를 소개하고 있다.

양상한 나무 가지에
까마귀 홀로 앉았노라.
가을 해 질 무렵에.

마치 압축된 인상과 화가의 스케치와 같은 이 시구는 몽타주로 이루어져 있다. 말하자면 바쇼는 충돌하는 세 개의 표상을 몽타주해 다른 종류의 심상(心想)을 일으켰다고 할 수 있다. 그로 인해 이 시를 읽는 독자의 마음속에는 어느 가을 석양 무렵의 정서적 풍경이 불러일으켜지게 된다. 그러나 한자의 상형문자 조형이 새롭게 고양된 지적(知的)인 개념을 연상시킨다면, 시는 새로운 정서적인 느낌을 불러일으킨다.⁷⁾ 그러나 기본적인 원리는 항상 똑같아서 두 개 이상의 이미

6) Erika Fischer-Lichte: Von der “Montage der Attraktionen” zur Montage der Synästhesien. Zu Eisensteins Entwicklung einer Sprache des Theater, in: Horst Fritz (Hrsg.): Montage in Theater und Film, Tübingen und Basel 1993, 39 쪽에서 재인용.

7) Sergej M. Eisenstein: Schriften 3. Hrsg. von Hans Joachim Schlegel, München 1975, 228 쪽 참조.

지가 충돌해 새로운 '무엇'을 창조하는 것이며, 이는 늘 수용자의 창조적 수용을 전제로 하는 것이다.

그 외에도 에이젠슈테인은 18세기 일본 판화의 대가인 사라쿠가 그린 배우들의 초상화에서도 이러한 충돌 몽타주를 찾아낸다. 눈과 코 사이의 거리가 비정상적으로 넓게 그려지고 입과 턱, 눈썹 등 모든 부분의 균형이 전혀 맞지 않게 그려진 어떤 판화는 불합리하게 느껴지지만 “심(리)적 표현의 핵심 *die Quintessenz des psychischen Ausdrucks*”을 나타내기 위해 의도적으로 정상적인 비율을 무시한 지성적인 고려에 의한 것이라는 것이다.⁸⁾ 또한 그는 일본의 회화교육에서도 몽타주와 유사한 그림 공부를 발견한다. 가령 벚나무나 돛단배가 있는 풍경을 그릴 경우, 학생들은 정사각형, 원, 직사각형 등 - 구도의 단위를 사용해서 전체에서 부분을 떼어낸다. 말하자면 학생들은 사진을 찍듯이 프레임을 잡으며, 카메라로 선택 *Aneignen*하고 카메라로 구성 *Arrangieren*하는 방식을 취한다는 것이다.⁹⁾ 이처럼 에이젠슈테인은 일본의 글자, 그림, 하이쿠, 가부키 연극 등 일본 문화에서 몽타주 방식을 본질적인 요소로서 발견한다.

또한 에이젠슈테인은 일본 전통극의 연기에서도 몽타주 수법이라는 문제를 제기한다. 그는 1928년 모스크바에서의 이치가와 사단지(市川左團次) 가부키 극단의 공연을 보고, 그 공연을 계기로 가부키 연극을 분석한 두 개의 논문을 쓰게 된다. 그러면서 그는 “일본인의 공연예술은 몽타주 원칙에 근거하고 있다”는 테제에 이른다. 예를 들면 무대 위의 배우에 의해 대사 없이 동작의 묘사가 이루어지는 전통적 공연 형식은 오늘날까지 보존되고 있는데, 이런 공연에서는 줄거리의 어떤 부분들을 연기자가 무대 위에서 몸짓을 하며 무대 뒤편에서는 줄거리를 들려준다. 여기서 낭송과 배우의 연기라는 두 요소의 결합은 그 자체로 의미를 고양시키며, 의미론상 아주 복잡한 통일을 나타낸다.¹⁰⁾ 에이젠슈테인에 의하면 일본 연극에서 몽타주는 여러 가지 의미론적

8) 같은 책, 230 쪽.

9) 같은 책, 238 쪽 참조.

10) Erika Fischer-Lichte, 위의 책(각주 6), 40 쪽.

복합체 요소들의 결합으로 이루어진다.

가부끼 연극에서 몽타주는 배우술의 모든 요소에 해당된다. 에이젠슈테인은 가부끼에서의 몽타주 방식을 세 가지로 구분한다. 첫 번째는 그가 “과정이 없는 묘사 Darstellen ohne Übergänge”¹¹⁾ 라고 부르는 것이다. 즉 연기의 어떤 결정적인 순간에 배우는 연기를 중단하고 검은 옷을 입은 구로고(黒衣)가 나타나서 배우를 보이지 않게 가린다. 그리고 그 배우는 전혀 새로운 분장, 새로운 가발을 쓰고 나타난다. 분장 가면은 배역의 특정한 감정상태를 나타내는 표시로 작용한다. 심리적-사실주의적 연극에서는 한 감정에서 다른 감정으로 바뀌는 과정이 관심의 초점이 되고 강조되지만, 가부끼 연극에서는 두 종류의 분장 가면이 서로 뚜렷이 구분되면서, 감정의 거리를 두드리지게 하는 갑작스러운 감정상태의 변화가 나타난다.

가부끼의 두 번째 몽타주 방식은 에이젠슈테인이 “분해된 연기 원리 das Prinzip des zerlegten Spielens”¹²⁾라고 부르는 것으로, 『야사오 夜叉王』의 공연에서 죽어 가는 딸을 묘사하는 장면을 들 수 있다. 여기서는 오른쪽 팔만으로 하는 연기, 한쪽 다리만을 가지고 하는 연기, 목과 얼굴만으로 하는 연기 등을 완전히 분리된 단편으로 분해해서 연기한다. 죽음에 직면한 고통의 전과정이 몇 가지의 독립된 연기로 분해되고 독립된 연기를 구성하는 몇 가지 부분들은 각각 그 나름의 역할을 나타내는 방식으로 표현되고 있다. 즉 몇 개의 쇼트로 분할하는 방식이다. 그리고 그렇게 분리되고, 또한 연속되는 연기의 단편들은 비극적인 결말이 가까워짐에 따라 점차 짧아진다. 이 연기의 의미는 한편으로는 몽타주 가운데 여러 가지 의미론적 통일이 이루어지는 것이며 다른 한편으로는 몽타주가 다루는 리듬의 원칙이다.¹³⁾

가부끼 연극의 세 번째 몽타주 방식으로 에이젠슈테인은 “느린 템포 das langsame Tempo”¹⁴⁾ 를 주목한다. 가부끼 『츄신구라 忠臣藏』

11) 같은 곳.

12) Eisenstein: Schriften 3, 240 쪽.

13) Erika Fischer-Lichte, 위의 곳, 41 쪽.

14) Eisenstein: Schriften 3, 240 쪽.

에서 가장 유명한 할복하는 장면은 전체 움직임의 템포를 극도로 느리게 표현하는데 이런 느린 동작은 서양의 연극에서는 찾아볼 수 없다. 앞서 말한 예에서는 서로 관련이 있는 동작이 각각 분해되었다면, 여기서는 움직이는 과정 자체의 분해, 다시 말해 슬로우 모션 Zeitlupe을 들 수 있다.¹⁵⁾ 이처럼 에이젠슈테인이 일본 문화에서 터득한 ‘충들의 원리’는 후기에 그가 총체적 이미지의 몽타주를 주장할 때까지도 지속적으로 그를 따라 다닌다. 이러한 에이젠슈테인의 몽타주는 관객의 창조적인 연상을 전제로 한 것으로 그들의 의식이나 정서를 새로운 차원으로 고취시키는 것을 목표로 삼았다.

1920년경 에이젠슈테인은 “사람은 슬퍼서 우는 것이 아니라 울기 때문에 슬픈 것이다”라는 제임스 William James(1842-1910)¹⁶⁾의 반사론을 알고 있었다. 다시 말해 에이젠슈테인은 어떤 감정과 연루된 표현은 그러한 감정을 일으킬 수 있다고 믿었다. 따라서 예술의 ‘허구성’에 대해 깊이 천착하게 된 그는 만일 ‘허구’가 관객을 상상의 세계 속에서 만족하게 만들어 능동적 사고를 둔화시킨다면 위험한 일이라고 생각하고 이러한 예술의 환영주의를 파헤치기로 결심한다. 이와 같은 반환영주의 Anti-Illusionismus 입장에서 그의 예술관은 브레히트의 ‘생소화 효과 Verfremdungseffekt’와 서로 통한다.

III

연극계에서 활약하던 에이젠슈테인은 연극 공연의 경험을 토대로 1918년, 「어트랙션¹⁷⁾ 몽타주 Die Montage der Attraktionen」라는 글

15) 같은 곳.

16) 미국의 심리학자·철학자. 의식의 유동적인 성질에 주목하여 J. 로크 이래로 의식을 정적(靜的)·요소적인 것으로 보는 사고방식을 개혁했다. 원색 동아대백과사전 25: 동아 출판사, 107쪽 참조.

17) 이 단어의 번역은 일반적으로 사용되고 있는 영어를 그대로 따랐다. 넓은 의미에서 어트랙션이란 하나의 ‘에피소드’ 혹은 ‘장면’이며 좁은 의미에서는 독백, 노래, 춤 같은 공연의 작은 구성단위를 가리킨다. Konstantin Rudnitsky: Meyerhold the Director, Trans. George Petrov. Ed Sydney

을 발표한다. 그는 이 '어트랙션 몽타주' 이론을 1924년 「영화 어트랙션의 몽타주」라는 글을 통해 영화에 응용하기 시작하는데 기본적인 생각은 「연극의 어트랙션 몽타주」와 별 차이가 없다. 먼저 에이젠슈테인의 정의에 의하면 “특정한 주제 효과를 내기 위해서 임의로 선택된 독립적인 효력들(어트랙션들)의 자유로운 몽타주(조립)이다.” 그는 이 개념을 다음과 같이 정의 내린다.

‘어트랙션’은 (연극의) 모든 공격적인 측면으로서, 관객에게 어떤 정서적 충격을 주거나 감각적 혹은 심리적 효력을 미치기 위해 실험적으로 철저히 검사하고 정확히 계산된 공연의 모든 구성단위를 말한다.¹⁸⁾

여기서 에이젠슈테인의 숙고의 출발점은 극장에서의 관객의 역할에 대한 새로운 정의이다. “관객은 극장의 주자료로서 드러난다. 원하는 방향으로 관객을 형성하는 것(조율시키는 것) - 이것이 모든 공리적인 연극의 과제이다.”¹⁹⁾

따라서 우선 새로운 작품미학의 발전이 중요한 것이 아니라 새로운 영향미학이 중요하게 된다. 여기에서는 작품미학은 다음 자리에 놓이며 그 목적에서 이끌려 나온다. 왜냐하면 연극의 첫째 목표는 관객에 대한 특수한 영향이기 때문이다.

Schultze. Ann Arbor: Ardis, 254 쪽. 김용수 : 앞 책, 123쪽에서 재인용.

18) „Eine Attraktion (im Theater) ist jedes aggressive Moment des Theaters, d.h. jedes seiner Elemente, das den Zuschauer einer Einwirkung auf die Sinne oder Psyche aussetzt, die experimentell überprüft und mathematisch berechnet ist auf bestimmte emotionelle Erschütterungen des Aufnehmenden.“ Eisenstein: Montage der Attraktionen, in: Texte zur Theorie des Films. Hrsg. v. Franz Josef Albersmeier, Stuttgart, 1990, 48 쪽.

19) 위의 책, 47 쪽.

IV

영화에 대한 브레히트의 이론은 『서푼짜리 오페라 Dreigroschenoper』를 영화화하면서 벌어진 영화사 측과의 논쟁 및 재판 기록에서 나온, 방대한 이론적 연구 『서푼짜리 재판 Der Dreigroschenprozess』을 비롯하여 주로 1930년대 초 많은²⁰⁾ 이론적인 글을 남기고 있다. 또한 일련의 산재된 언급들에서 브레히트는 영화의 사회적, 예술적인 문제들에 대해 언급하고 있지만, 영화에 대한 브레히트의 이론은 서사극 이론처럼 미학적으로 체계를 갖추고 정리되어 있는 것은 아니다.

이 텍스트에서 분석할 『쿨레 밤페 Kuhle Wampe』에서의 몽타주도 브레히트의 영화 이론 자체에서라기보다는 오히려 서사극 이론의 틀을 빌려 오려고 한다. 구조적인 면에서 볼 때 브레히트의 서사극은 다른 장면들과 필연적 인과 관계가 없는 독자적인 장면들로 이루어져 있다. 서사극에서는 전체 작품을 개별 조각들로 분할해도 각각의 조각들은 완전한 생명력을 유지한다고 브레히트는 말한다. 이처럼 단절적이고 분절적인 서술 구조로 되어 있는 서사극은 클라이맥스 혹은 카타르시스를 향해 구축되도록 구성된 관습적인 ‘극적’ 연극과 대립된다. 브레히트는 “구성 요소들의 극단적 분리”²¹⁾를 주장하는데, 이것은 각각의 장이 다른 모든 장과 철저하게 분리된다는 것을 의미할 뿐만 아니라 음악, 대사, 가사 등의 각 요소들이 나머지 요소들과 일정한 긴장 관계를 이루면서 존재해야 함을 의미하기도 한다. 서사극 구조의 이러한 단절과 분리는 브레히트가 영화에서 몽타주 기법을 선호하는 근거가 된다.

한편 브레히트 서사극의 핵심 개념인 ‘생소화 효과’란 간단히 말해 “대상을 인식케 하되 동시에 그 대상을 낯설게 보이도록 하는 묘사 방법”이다. 즉 그가 주창한 예술은 사회적으로 조건지어진 현상들로부터

20) 영화에 관한 글만을 모아 두 권의 책(『영화에 대한 텍스트 Texte für Filme』)을 낼 수 있을 정도로 브레히트가 영화에 대해 남겨 놓은 글과 작업은 양과 질적인 면에서 놀랄만한 규모를 갖고 있다.

21) Bertolt Brecht: Schriften zum Theater 3, in: G.W. Bd. 17, 1010 쪽.

터 '친숙함'을 벗겨 내 그 현상들을 낯설게 보이도록 해서 이제까지 인식하지 못했던 사실을 인지시키는 것이다. 이를 위해 브레히트는 노래를 통해, 다른 매체의 혼용을 통해, 따블로를 통해, 그리고 관객에게 직접 말을 건넌으로써 행위를 중단시킨다. 벤야민의 지적대로 행위의 중단은 "서사극의 주요 관심사 가운데 하나"²²⁾이다. 이러한 생소화 효과란 궁극적으로 '부정의 부정'을 통한 변증법적인 인식을 목표로 삼고 있으며, 이는 단편과 단편 사이의 충돌에 의해서 제 3의 의미를 발생시키는 충돌 몽타주와 상응한다고 볼 수 있다.

이렇듯 에피소드적이고 비조직적인 브레히트의 서사극 구성 방식 속에는 에이젠슈테인처럼 반환영주의적 태도가 자리잡고 있다. 환영주의적 예술은 시공간적으로 통일된 인상을 주려고 노력하는 반면, 반환영주의적 예술은 내러티브 연속체가 분리되어 있다는 사실을 환기시킨다. 따라서 환영주의에 있어서의 이음매 없는 유연한 연결과는 반대로, 반환영주의는 단절과 차단의 거친 충격을 제공한다. 클레쇼프나 푸도프킨의 연결 몽타주가 약호와 관습에 충실한 고전 내러티브 영화와 상응한다면 에이젠슈테인의 충돌 몽타주나 브레히트적 생소화 기법은 고전적 내러티브 영화의 연속성을 단절시키고 환영주의를 거부한다.

V

『포템킨』²³⁾에 나타난 몽타주 기법을 분석하기 위해서는 우선 영화의 간단한 줄거리를 살펴볼 필요가 있다. 『포템킨』은 역사적 사실에 근거를 두고 있다. 역사에서는 전함 포템킨이 다른 함선의 지지를 얻지 못하고 반란은 실패로 끝났지만, 영화에서는 혁명을 이끄는 도화선으로 구성하여 마지막 장면을 반란의 성공과 다른 배로부터 지지를 받은 것으로 처리하고 있다.

22) Walter Benjamin: Versuche über Brecht, Frankfurt a. M. 1981, 35 쪽.

23) 이 영화는 1958년 브뤼셀에서 열린 세계 박람회에서 세계 비평가들에 의해 거의 만장일치로 "전세계 최고의 영화"로 뽑혔다.

이 영화는 사건을 연대기처럼 묘사하였지만, 그 안에는 고전 비극과 같은 5막 형식의 드라마가 있다. 5막의 제목을 요약하면 다음과 같다.

- 1막 : '인간과 구더기 Menschen und Maden'
 줄거리의 도입부. 전함의 환경. 구더기가 끓는 고기. 수병들 사이에 불만이 번짐.
- 2막 : '갑판에서의 드라마 Das Drama auf dem Schiff'
 "갑판에 집합!" 구더기가 들끓는 수프를 거절하는 수병들. 반항하는 수병들에게 방수포를 씌움. "형제여!" 발포를 거부. 폭동. 장교들에 대한 복수.
- 3막 : '죽은 자의 호소 Ein Toter ruft auf'.
 안개. 바쿠린츠크의 시신이 오데사 항구에 옮겨짐. 죽은 자에 대한 애도. 분노. 시위. 적기(赤旗)를 쳐 들음.
- 4막 : '오데사 계단 Die Odessaer Hafentreppe'
 육지의 사람들과 전함 사이의 형제애. 식량을 실은 보트. 오데사 계단에서의 학살. 전함이 장군의 참모부를 포격함.
- 5부 : '함대와의 만남 Die Begegnung mit dem Geschwader'
 긴장된 기다림의 밤. 함대를 만남. 엔진. "형제여!" 함대는 발포를 거부. 전함은 승리한 듯이 함대 사이를 통해 지나감.²⁴⁾

위의 에피소드들은 우선 수병들의 자는 장면을 보여 주는 도입부부터 갈등을 보여준다. 피곤에 지쳐 누운 수병들 사이를 사관이 걸어가며 "무척 서투르게 경계를 하는군" 하고 말하자 젊은 수병이 분노로 울음을 터뜨린다. 이어 구더기가 들끓는 고기를 익스트림 클로즈업으로 잡아서 포뎀킨호의 반란을 예고한다.

『포뎀킨』에서의 에피소드들은 서로 다른 액션을 다루고 있지만, 그 속에는 어떤 법칙이 반복되고 있다. 예를 들어 2막의 '갑판에서의 드라마'에서 몇몇 수병들이 사격조의 총구를 향해 "형제여!"라고 외치자,

24) Eisenstein: Schriften 2, 154 쪽 이하.

총구들은 아래로 내려진다. 전함 전체가 그들에게 합류한 것이다. 5막 '함대와의 만남'에서 함대의 대포들이 반란을 일으킨 포템킨 전함을 향해 포신(砲身)을 겨눌 때, 포템킨의 선원들이 그 함대를 향해 "형제여!"라고 외치자, 대포들은 아래로 내려진다. 함대 전체가 그들에게 합류한 것이다. 이와 같이 형제애의 혁명적 느낌은 작품의 전반적 구조 속에서 반복되고 있다.²⁵⁾

형제애와 혁명에 관한 전반적인 주제는 독립적인 5막을 서로 연결시킬 뿐 아니라, 각각의 막은 두 부분으로 나뉘어지는 구조적 공통점을 갖고 있기도 하다. 2막부터 5막까지의 에피소드를 살펴보면 다음과 같다.

2막 방수포를 씌우는 장면 → 폭동

3막 바쿠린츠크에 대한 애도 → 분노의 시위

4막 서정적인 형제애 → 학살

5막 함대와의 만남을 초조하게 기다림 → 승리 ²⁶⁾

위와 같이 모든 막은 두 부분으로 나뉘어지며, 각 막의 전환점은 일종의 '휴지(休止) Zäsur'를 중심으로 일어난다. 3막의 전환점은 움켜쥔 주먹들을 보여주는 몇 개의 쇼트인데, 이러한 휴지를 기점으로 억울하게 죽은 수병에 대한 애도가 갑자기 분노로 비약한다. 4막의 휴지는 "갑자기 Plötzlich" 라는 자막이며, 여기서 시민들과 수병들이 형제애를 나누던 장면은 시민들을 학살하는 장면으로 갑자기 바뀐다. 2막의 움직임이 없는 총구와 5막의 멍하니 벌려져 있는 포구(砲口)는 숨막히는 기다림의 순간이다. 이때 "형제여! Brüder!" 하는 외침으로 형

25) Eisenstein: Film Form, 163-164 쪽, 김용수: 앞 책, 195쪽에서 재인용.

26) Eisenstein: Schriften 2, 156 쪽:

Die Szene mit der Zeltbahn - der Aufstand.

Die Trauer um Vakulencuk - die haßerfüllte Demonstration.

Die lyrische Verbrüderung - das Blutbad.

Das aufregende Warten auf die Begegnung mit dem Geschwader - der Triumph."

제애가 폭발하게 되는 것이다. 여기서 주목해야 할 점은 각 막에서의 전환이 단순히 다른 분위기, 다른 울동으로의 변화가 아니었다는 점이다. 전환은 질적으로 반대되는 것이었다. 즉 단순히 대조되는 것 das Kontrastierende이 아니라 정반대의 대립되는 것 das Entgegengesetzte이었다.²⁷⁾ 이러한 규칙, 즉 파토스 구성은 각 막에서 반복될 뿐 아니라, 작품 전체에도 해당된다. 영화의 중간쯤에서 바큐린츠크의 죽음에 이어진 안개 낀 항구의 에피소드는 모든 것이 멈춰 버린 듯한 휴지의 상태였다. 영화는 이를 기점으로 새로운 국면으로 비약한다. 이렇듯 『포템킨』은 형제애와 혁명에 관한 주제를 유기적으로 발전시켰으며, 이 주제는 영화의 전체적인 구조뿐만 아니라 각 부분의 구조까지 결정지었다.²⁸⁾

VI

에이젠슈테인은 예술의 힘이 ‘전체의 표현’이 아닌 ‘연상작용을 일으키는 하나의 자극으로 작용하는 부분적인 형상물’에 있다고 믿었음은 앞서 살펴보았다. 따라서 그는 스승인 마이어홀트처럼 창조적인 상상력을 고취시키는 예술을 모색하게 된다. ‘영화적 제유법’²⁹⁾은 그 방법 중의 하나였다. 마이어홀트는 연극에서의 제유법의 필요성을 다음과 같이 주장하고 있다.

간결하지만 많은 것을 말하는 것이 비결이다. 예술가의 임무는 아주 분별 있는 경제성으로 최대의 풍부함을 거두는 것이다. 일본인들은 꽃이 핀 나뭇가지 하나로 봄 전체의 분위기를 일으킨다. 우리는 봄 전체를 묘사하건만, 꽃이 핀 나뭇가지 하나의 효과에 미치지 못하고 있다.³⁰⁾

27) 같은 책 164-165 쪽, 김용수: 앞 책, 196쪽에서 재인용.

28) 같은 책, 165-166 쪽. 김용수: 앞 책, 196 쪽에서 재인용.

29) 수사법의 하나. 부분의 이름을 들어 전체를 가리키거나 전체의 이름을 들어 부분을 가리키는 표현 방법. 곧 ‘나에게 빵(식량)을 달라’ ‘저기 별짜리(장군)가 온다’와 같은 경우.

가장 단순한 영화적 제유법은 클로즈업 쇼트로서 에이젠슈테인은 『포템킨』의 오데사 계단 시퀀스를 그 예로 들고 있다. 오데사 계단 시퀀스는 클로즈업 쇼트로 된 일련의 부분적인 묘사를 통해 기병들이 시민을 학살하는 전체적인 이미지를 불러일으킨다. 그 외에도 에이젠슈테인은 몽타주를 ‘파스 프로 토토 pars pro toto’라는 예술방식을 들어 설명하고 있다. ‘파스 프로 토토’는 일부가 전체를 대표한다는 점에서 문학에서의 제유법과 같다고 할 수 있다. 이것은 ‘감각적이고 이미지적인 사고 과정’을 통해 구성되는데 문명의 여명기에 인류가 사용했던 언어방식과 연결시킬 수 있다. 예를 들면 원시인들이 곰의 이빨로 만들어진 장식품을 선물하는 것은 곰 전체를 선물로 주었다는 것을 의미할 수도 있고, 곰의 힘을 전해 준다는 것을 상징할 수도 있는 것이다. 그리고 폴리네시아인들의 풍습에 의하면 마을에 아이가 태어나면 모든 문을 열어놓고 앞치마나 머리띠 같은 모든 매듭도 푼다. 이러한 행동은 새로 태어날 아이가 쉽게 이 세상에 나오도록 하려는 감각적 사고의 표현인 것이다. 『포템킨』에서 예를 들어 밧줄에 힘없이 매달려 있는 군의관의 코안경은, 바닷물 속에 던져진 그 주인의 역할과 상황을 대표한다는 점에서 파스 프로 토토에 해당된다. 이러한 제유법 형식은 이미지 인상의 강도(強度)라는 점에서는 전체(군의관)를 보았을 때보다 훨씬 더 감각적·정서적으로 강렬한 인상을 불러일으킨다.³¹⁾

그리고 관객의 상상력을 자극하기 위해 에이젠슈테인은 액션과 액션 사이를 물 흐르듯 유연하게 연결하지 않고 생략과 비약을 근본으로 하는 충돌 몽타주를 사용한다. 이러한 충돌의 원리를 우선 ‘시각적 충돌’의 예에서 살펴보자. 시각적 충돌은 이른바 ‘인위적으로 창조된 동작 이미지 künstlich geschaffene Bewegungsvorstellung’³²⁾ 를 만들

30) Meyerhold: Meyerhold on theatre. Trans. and Ed. Edward Braun, New York: Hill & Wang, 1969, 97 쪽. 김용수: 앞 책, 107쪽에서 재인용.

31) 세르게이 에이젠슈테인 (지음) / 정일몽 (옮김) : 영화의 형식과 몽타주, 영화진흥공사, 서울 1994, 172쪽 참조.

어낼 수 있는데, 이는 논리적 구성과 비논리적 구성으로 구분할 수 있다. 논리적 방식의 예로 에이젠슈테인은 오데사 계단 시퀀스의 한 장면을 들어 설명하고 있다. 첫 쇼트는 코안경을 쓴 여자의 얼굴을 클로즈업으로 보여주고, 그 다음 쇼트는 코안경이 부서지고 눈에서 피가 흐르는 여자의 얼굴을 잡은 것이다. 이처럼 중간단계를 거치지 않은 충돌을 통해 여인이 눈에 총을 맞은 인상을 즉각적으로 보여주었다고 그는 설명한다. 한편 비논리적인 구성의 예는 같은 영화의 '대리석 사자상(獅子像)들'에서 찾아볼 수 있다. 오데사 계단 장면에서 이어서 시민 학살에 분노한 수병들이 압제자들을 향해 함포 사격을 할 때 잠자는 사자, 깨어나는 사자, 일어나는 사자를 연속적으로 편집해서 보여준다. 세 개의 사자상은 실제로는 움직일 수 없는 대리석 조각품에 불과했지만, 쇼트의 시간을 정확히 계산해 편집한 결과, 마치 잠자던 사자가 분노해서 일어서는 모습을 연출한 것이다.³²⁾ 즉 '분노하는 사자' 한 단계 더 나아가 '돌조차도 쫓기한다'는 은유를 창조한 것이다.

또한 에이젠슈테인은 몽타주를 형식에 따라 분류하고 있는데, 첫 번째 유형은 '계량적 몽타주 metric montage'이다. 계량적 몽타주는 쇼트의 길이를 조정해 음악적인 박자감을 만들어낸다. 예를 들어 쇼트의 길이가 가속적으로 짧아지면 긴장감이 발생하게 된다. 계량적 몽타주의 절대적 기준은 쇼트의 길이로서, 쇼트에 담긴 내용은 고려되지 않는다. 쇼트의 내용을 고려한 몽타주는 '율동적 몽타주 rhythmic montage'로 발전한다.

율동적 몽타주는 쇼트의 내용에 따라 그 길이가 결정된다. 에이젠슈테인은 율동적 몽타주에서 긴장감을 발생시키는 두 가지 방법을 소개하는데, 하나는 계획된 계량적 원칙을 위반하는 것이고, 다른 하나는 구별되는 속도를 지닌 보다 강렬한 내용을 삽입하는 것이다. 예를 들어 오데사 시퀀스에서 계단을 내려오는 군인들의 율동적인 발걸음을 '커팅 cutting'의 박자와 어긋나게 해 계량적 원칙을 위반함으로써

32) Eisenstein: Schriften 3, 216 쪽.

33) 같은 곳.

긴장감을 발생시킨다. 이러한 긴장감은 계단 아래로 굴러 떨어지는 유모차의 삽입으로 더욱 고조된다. 유모차가 굴러가는 쇼트들은 군인들이 행군하는 쇼트들처럼 하향적 움직임을 보이지만 위험에 처한 아이로 인해 내용상으로 더욱 강렬한 인상을 준다. 따라서 계단을 내려오는 발의 울동이 계단 아래로 굴러 떨어지는 유모차의 울동으로 전이되면서 이 시퀀스의 긴장감은 절정에 이른다고 에이젠슈타인은 설명한다.³⁴⁾

에이젠슈타인은 40년대 후반에 “이른바 [충돌] 몽타주의 원리는 무엇보다도 파토스의 영화술이다”라고 주장한다. 에이젠슈타인은 파토스란 관객이 “자신으로부터 벗어나도록 *außer sich geraten*” 하는 것, 바꿔 말하면 “자신을 잊어버리는 엑스터시 *Ekstase*”, 혹은 “자신의 정상적인 조건으로부터 떠나게 하는 것 *aus dem gewöhnlichen Zustand gekommen*” 이라고 정의한다.³⁵⁾ 파토스에 사로잡힌 사람의 모든 징후는 위의 정의를 글자 그대로 따르는 바 앓았다가는 일어서거나, 서 있다가는 쓰러지거나, 조용하다가 눈물을 터뜨린다. 그러나 파토스의 효과는 이것으로 끝나지 않는다. “자신으로부터 벗어나도록 하는 것 *Außersichkommen*”은 “아무 것도 아닌 것으로 되는 것 *Herauskommen ins Nichts*”이 아니라 다른 것으로의, 질적으로 반대되는 것의 전이를 함축하고 있는 것이다. 따라서 간단히 정의하면, 파토스 구성이란 내용이나 이미지들이 비약적으로 변화하는 구성을 말한다. 이러한 ‘비약적 구성’이 관객의 정서와 생각을 질적으로 전환시키는 효과를 가져오는 것이다. 에이젠슈타인의 이론 내에서 파토스는 궁극적으로 ‘변증법적 비약’과 동일시될 수 있다고 한다면, 그가 주장하는 파토스는 브레히트의 생소화 효과의 강화된 형태라고 할 수 있다. 기지의 사실을 낯선 시선으로 바라봄으로써 질적으로 다른 인식을 얻게 되는 생소화 역시 변증법적 비약에 기초하고 있기 때문이다.

이러한 파토스 구성의 대표적인 예를 에이젠슈타인은 『전함 포템

34) 김용수: 앞 책, 154-157쪽 참조.

35) Eisenstein: Schriften 2, 173 쪽 참조.

킨』의 ‘오데사 계단 시퀀스’에서 찾으며 다음과 같이 파토스 구성을 분석해 보이고 있다.

클로즈업은 롱 쇼트로 도약.

(군중의) 혼란스러운 움직임은 (군인들의) 율동적인 움직임으로 도약.

(달려가는 군중의) 움직이는 속도가 (굴러 떨어지는 유모차의) 다음 단계의 속도로 도약.

아래로 향하던 움직임은 위로 향하는 움직임으로 도약.

수많은 소총들의 일제 사격은 전함의 대포 한 방으로 도약.³⁶⁾

위의 장면은 갑자기 나타난 황제의 군인들이 총격을 가하자 시민들이 놀라 달아나는 모습을 보여주고 있다. 여기서 경악과 공포에 질린 시민들의 모습은 ‘파토스에 사로잡힌 인간 행위’라고 할 수 있으며, 위 시퀀스의 전반적인 구성은 바로 그러한 파토스를 반영하도록 짜여졌다. 따라서 위 장면은 한 차원에서 다른 차원에서의 비약을 담고 있다고 할 수 있는데, 아래로 혼란스럽게 뛰어 내려가는 군중들의 속도는 굴러 떨어지는 유모차의 속도로 도약하고, 아래로 뛰어 내려가는 군중들의 움직임은 한 어머니가 죽은 아들을 안고 장엄하게 천천히 계단 위로 올라가는 대립되는 움직임으로 도약한다. 또 혼란스럽게 뛰는 사람들의 클로즈업은 롱 쇼트로 비약하고, 행동의 속도와 율동은 비약적으로 가속화된다. 이러한 비약과 도약은 브레히트 서사극 구성의 단절과 비약과 일치한다.

‘오데사 계단 시퀀스’의 파토스 구성은 근본적으로 에이젠슈타인이 1929년에 말한 ‘시각적 충돌’의 요소가 강하다. 따라서 파토스 구성과 충돌 몽타주는 동전의 양면처럼 공통성을 지니고 있다고 할 수 있다. 다만 충돌 몽타주가 쇼트와 쇼트의 충돌을 이야기한다면, 파토스 구성은 비약적으로 변하는 이미지를 강조한다는 차이가 있다.

한편 후기 이론의 집대성인 「냉담하지 않은 자연」에서 에이젠슈테

36) 같은 책, 178 쪽 이하.

인은 음악적 기능을 하는 ‘정서적 풍경’ 혹은 ‘조형적 음악’을 중요한 영상미학으로 제안한다. ‘조형적 음악’은 『포템킨』과 같은 무성영화에서 회화적 요소만을 가지고 음악을 창조하는 것을 말한다. 그는 이러한 원리를 수묵의 농담(濃淡)으로 그려진 중국 산수화를 예로 들어 설명하는데, 산수화의 안개는 음향이 되올리는 듯한 효과를 주며 먼 사원의 종소리가 은은히 울려 퍼지는 것 같은 정서를 준다고 설명한다.

조형적 음악의 절정이라는 오데사 항구의 ‘안개 장면’은 ‘물, 공기, 흙의 상호작용’을 통한 음악적 풍경을 만들어내고 있다.³⁷⁾ 이 장면은 거의 느낄 수 없을 만큼 미세하게 계속 변화하는 움직임 - 이를테면 물의 흔들림, 닻을 내리고 있는 배나 부표(浮標)의 어렴풋한 동요, 느릿느릿 올라가는 증기, 갈매기가 물위에 조용히 내려앉은 움직임들 속에서 표현된다. 전체적으로 볼 때 이 ‘안개 시퀀스’의 주제는 포템킨호의 필기를 맨 처음 주장하다가 죽은 수병 바쿨린츠크에 대한 애도이며, 대부분의 쇼트들은 이러한 정서적 분위기를 반영하도록 고안된 것이다. 따라서 ‘안개 시퀀스’는 항구의 지형적 특성보다는 애도하는 정서적 분위기를 표현하는데 초점을 두었다.

한편 에이젠슈테인에게 있어서 조형적 음악은, 그림이 음악이라는 새로운 차원으로 비약한 것이기 때문에 ‘자신으로부터 벗어나는’ 파토스의 형태이기도 하다. 에이젠슈테인의 이론체계에서 파토스 구성과 조형적 음악은 이렇게 만난다.

VI

브레히트가 처음부터 모든 단계에 직접 참여했던 최초의, 그리고 유일한 영화인 『쿨레 밤페, 혹은 세계의 주인은 누구인가 Kuhle Wampe oder Wem gehört die Welt?』는 독립되고 완결되어 있으나 내용상 서로 연관된 네 개의 단락으로 구성되어 있다. 이 단락들 가운데 뵈니케 Bönike 가족의 ‘운명’이 그려지며, 그들이 처한 상황에 대해 가족 구성원 개개인의 반응이 드러난다. 각각의 단락들은 노래로

37) 김영수: 앞 책, 227쪽 참조.

끝맺고 있으며 노래와 더불어 주택 장면, 공장 장면, 야외풍경 장면들이 비쳐진다. 각 부분은 중간 자막을 붙여서 특색을 나타내며 몽타주 연속으로 이어진다.

처음 1부에서는 세계 경제공황 상황에서 베를린에 거주하는 노동자들의 처지가 펼쳐진다. 실업이 그 중심점에 자리잡고 있으며, 이 실업은 해당인물을 점점 더 빈곤하게 만든다. 두 번째 이야기는 판결에 의해 강제로 철거당하는 장면으로 시작되는데, 이 대목은 영상과 음향과 몽타주에 관한 변증법적인 본보기라고 일컬어진다. 그 후 이 가족이 캠핑촌인 클레 밤페로 어떻게 이사가게 되는가, 그곳에서 계급의식 없는 프롤레타리아들이 어떻게 살아가는가 하는 내용이 펼쳐진다. 세 번째 이야기에 들어서야 비로소 좌익 노동자 스포츠를 통하여 프롤레타리아적인 해결방법이 ‘상징적으로’ 대비된다. 여기서는 대규모 군중대회, 운동시합, 조직적인 준비작업 그리고 계급의식이 투철한 젊은 노동자들을 교육시키는 장면들을 보여준다.

제1부 <실업자 한 명이 줄다 Ein Arbeitsloser weniger>는 실제로 일어났던 사실에 근거하여 한 젊은 노동자의 자살을 보여준다. 우선 화면은 줄거리의 시간, 장소, 문제점을 보여주는 몽타주들 - 베를린, 공장들, 임대 연립주택과 뒤뜰, 세계경제공황의 보고, 특히 급속히 증가하는 실업자 숫자(신문기사) - 로 시작한다. 이어서 한 젊은이(젊은 뵘니케)가 열심히 일자리를 찾지만 아무 소용이 없는 장면이 나타난다. 일자리를 찾는 경쟁은 자전거의 강력한 속도감으로, 또 사람을 구하는 사무실에 서로 먼저 도착하려는 안간힘 등을 통해 빈곤 상황이 날카롭게 드러나고 있다. 브레히트가 이 상황에 적합하게 고안한 장치가 ‘자전거’이다. 자전거 장면은 실업자들이 일거리를 찾으러 다니는 영화의 도입부에서 묘사되고 있는데, 채플린의 영화 『모던 타임스』에 나오는 컨베이어 벨트 장면과 비교되기도 하며 이 “영화에서 가장 탁월한 장면”으로 간주되고 있다. 계속 내리 밟아야 더 빨리 달리는 자전거는 이 경우에 다른 사람을 짓밟아야 이길 수 있는 경쟁사회를 상징하는 뛰어난 장치가 된다.

2부 <어느 젊은이의 가장 아름다운 삶의 순간 Das schönste Le-

ben eines jungen Menschen> 역시 몽타주로 시작되는데, 이번에는 자연풍경 - 숲길, 햇별이 비치는 숲, 바람에 흔들리는 풀들 등이 엮여진다. 2부에서 반년 전부터 집세를 내지 못하고 있던 뵈니케 가족은 법원의 판결에 의해 집을 비워주어야만 한다. 딸이 남자친구에게 도움을 청하자 그는 가족들과 함께 베를린 외곽에 위치한 천막촌 '쿨레 밤페'로 옮기라고 권한다. 뵈니케 가족은 수백 명의 베를린 실업자들이 살고 있는 천막촌 쿨레 밤페로 이사한다. '천막 임시거주지'에서 공동생활을 하며 프리츠와 안니는 친밀해지고 젊은 딸은 임신하게 된다. 두 사람의 약혼식날 저녁에 안니는, 프리츠가 단지 그녀의 임신으로 인해 "함정에 빠졌기 때문에" 약혼을 하게 되었다는 말을 듣고 약혼을 취소한다. 그녀는 시내에 사는 여자친구에게로 거처를 옮기고 임신중절의 가능성을 찾는다.

3부 <세계의 주인은 누구인가 Wem gehört die Welt?>는 공장시설들의 몽타주들 - 기증기, 석탄더미, 굴삭기, 공장굴뚝 등으로 시작한다. 계속되는 장면에서 영화는 프롤레타리아 노동자들이 스포츠 축제를 준비하는 과정, 운동경기 시합, 정치적 논쟁과 토론 등을 역동적인 몽타주 장면으로 보여준다. 운동시합을 하고 있는 사람들 가운데 2부에서의 두 젊은이들이 잠깐 화면에 나온다. 여기서 스포츠 연합의 회원이 된 프리츠와 안니가 재회한다. 여자친구의 도움으로 안니는 임신중절에 필요한 돈을 마련했고, 이제 두 남녀는 결혼에 대한 생각을 떨쳐 버린다.

4부는 행사를 마치고 집으로 돌아가는 고속전철 안에서 노동자와 다른 승객 사이에 독일의 경제적, 사회적 상황에 대한 격렬한 토론이 벌어진다. 이 논쟁은 높은 가격을 유지하기 위해 브라질 커피를 소각했다는 신문보도 때문에 일어났다. 여러 이야기들이 오고 가면서 신분계층과 인간유형들이 분명하게 드러난다. 결론은 "이 세계가 마음에 들지 않는 사람들에 의해서만", 즉 노동자들에 의해서만 이 체제의 불리함이 개선될 수 있다는 것이다.

『쿨레 밤페』에서 자주 사용되고 있는 몽타주는 에이젠슈타인이 즐겨 사용하는 몽타주처럼 영화적 환상주의와 표상을 깨뜨리고, 브레히

트가 요구하는 '생소화' 효과를 성취하는 한 방법으로 관객의 수동성을 극복시킨다. 따라서 몽타주는 항상 비판의 형식이며, 작품이 자신을 비판하는 수단이라고 할 수 있다. 몽타주는 분석적 특성, 즉 영화에서 지성적이고 합리적인 담론을 만들어내는 능력을 지니고 있다.

이 영화에서 유명한 '마타-하리 Mata-Hari' 몽타주도 유행화란 의미에서 주목할 만 하다. 아버지는 누드댄서인 마타 하리의 육체를 음란하게 묘사한 신문 기사를 읽고 있다. 그 옆에서 어머니는 근심에 가득 찬 표정을 하고 신문 기사 읽는 소리에 전혀 귀를 기울이지 않은 채 가계부를 적고 있다. 이러한 인간소외는 진열장에 가득 찬 생필품을 비추주는 중간 커트로 인해 더욱 확대된다. 이와 같은 몽타주 장면은 감정입을 저지할 뿐만 아니라 계급대립에 대해 비판적으로 방향을 돌리도록 한다.

다른 몽타주 장면들도 마찬가지지만, 이 장면의 몽타주들은 "독립된 사진들의 모순" 속에서 외형적으로 쉽게 나타나지 않던 서로 뒤섞인 현실의 모습이, 그 연관관계가 드러난다. 뵈니케 부인이 쓴 가계부에 적힌 부족한 생활필수품과 급등한 생활필수품의 높은 물가를 통해서 사회적 궁핍 상황은 객관화된다. 아버지 뵈니케는 자신이 소유하지 못한 환락을 신문을 읽으며 간접적인 대리만족으로 즐기면서 소시민을 현혹시키는 의식조작 산업에 빠진다. 이 장면의 몽타주는 "수렁 속에 빠져 있는 특정 노동자 계층들의 무기력한 현실순용 자세"³⁸⁾를 보여주고 있다. 이러한 몽타주는 영화적인 환영주의를 깨뜨리고, 대상을 낮설게 해서 모순과 대립시켜 관객의 능동성을 고취시킨다. 브레히트가 요구하는 몽타주는 하나의 고정된 효과를 지닌 몽타주가 아니라 영화 자체에서 일어나는 비판적 작업에 관객을 참여시키며, 관객이 플롯에 빠져드는 것을 방지하는 능동적인 몽타주이다.

38) Bertolt Brecht: *Kuhle Wampe*. Protokoll des Films und Materialien. Hrsg. von Wolfgang Gersch / Werner Hecht, Frankfurt a. M. 1969, 92 쪽.

VII

브레히트는 한 예술작품의 형식은 그 내용과 마찬가지로 중요한 정치적인 의미를 간직하고 있다고 생각했다. 그가 이와 같은 진정한 정치적 담론을 만들어내기 위해 『쿨레 밤페』에서 사용한 장치가 전형화된 배우와 등장인물, 그리고 몽타주를 통한 '생소화 효과'이다. 관객 스스로 사고를 결정할 수 있는 연극을 만드는 것이 브레히트 서사극의 목적이며, 끊임없이 관객의 참여를 요구하는 것이 생소화 개념에서 본질적인 것이라고 볼 때, 브레히트는 연극에서의 관객의 반응을 영화에서도 강조하고 있다고 하겠다. 생산자로서의 관객에 대한 이러한 강조는 영화가 '현실'에 대한 다양한 관계들을 제공할 수 있다는 사실을 보여주는 것이다.

한편 에이젠슈테인의 충돌 몽타주 이론은 쇼트와 쇼트의 결합이 단순한 합이 아닌 새로운 차원의 의미로 비약하는 것을 전제로 한다. 브레히트의 서사극 역시 충돌 몽타주처럼 부분과 부분 사이의 논리적 비약과 비연속성을 근간으로 하는 구성에 토대하고 있다. 충돌 몽타주가 내포하고 있는 비약의 의미를 에이젠슈테인은 『포템킨』의 해설에서 '파토스'란 개념을 들어 설명한 바 있다. 그의 이론 내에서 비약적인 파토스는 관객의 정서와 생각을 질적으로 전환시키는 효과를 가져오는 바, 궁극적으로 '변증법적 비약'과 동일시될 수 있다. 에이젠슈테인은 변증법적 비약을 "비약, 양에서 질로의 전환. 반대되는 것으로의 전환. 이 모든 것은 발전의 변증법적 움직임의 요소"³⁹⁾라고 정의한다. 바꿔 말하자면 에이젠슈테인의 충돌 몽타주의 기본원리는 '내적 모순'의 상호작용 속에서 새로운 통합을 이루어내는 것이다. 충돌 몽타주의 이러한 변증법적 발전은 관객이 다양한 예술적 자극을 창조적으로 수용하고 가변적 관점을 가질 것을 요구한다. 이 점에서 에이젠슈테인의 몽타주 이론과 브레히트의 생소화 기법이, 에피소드식 구조나 단절이라는 형식상의 유사성만이 아니라 창조적 관객이라는 본질적인 접합점으로 만나게 되는 것이다.

39) 김용수: 앞 책, 177쪽에서 재인용.

참고문헌

일차 문헌

- Brecht, Bertolt: *Kuhle Wampe*. Protokoll des Films und Materialien, Hrsg. v. Wolfgang Gersch / Werner Hecht, Frankfurt a. M., 1969.
- Ders.: Protokoll des Films, in: *Texte für Filme 1*, Gesammelte Werke Supplementband 1, Frankfurt a. M., 1983.
- Eisenstein, Sergej M.: Dramaturgie der Film-Form. Der dialektische Zugang zur Film-Form, in: Albersmeier, Franz-Josef: *Texte zur Theorie des Films*, Stuttgart 1990, S. 278-307.
- Ders.: *E!* Zur Reinheit der Kinosprache, in: A.a.O., S. 58-72.
- Ders.: *Montage der Attraktionen*, in: A.a.O., S. 46-57.
- Ders.: *Schriften 2. Panzerkreuzer Potemkin*. Hrsg. v. Hans-Joachim Schlegel, München, 1973.
- Ders.: *Schriften 3. Oktober*. Mit den Notaten zur Verfilmung von Marx' *Kapital*, Hrsg. von Hans Joachim Schlegel, München 1975.

이차 문헌

- Albersmeier, Franz-Josef: Die Auseinandersetzung um die Montage als filmhistorisches Paradigma, in: Fritz, Horst (Hrsg.): *Montage in Theater und Film*, Tübingen und Basel, 1993, S. 201-214.
- Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: Ders.: *Illuminationen*. Ausgewählte Schriften, Frankfurt a. M., 1977.
- Fischer-Lichte, Erika: Von der ‚Montage der Attraktionen‘ zur Montage der Synästhesien. Zu Eisenstein Entwicklung einer

- Sprache des Theaters, in: A.a.O., S. 25-52.
- Gersch, Wolfgang: Film bei Brecht. Bertolt Brechts praktische und theoretische Auseinandersetzung mit dem Film, München 1975.
- Knopf, Jan: Brecht Handbuch, Lyrik Prosa Schriften, Stuttgart 1984.
- Leiser, Erwin: *Deutschland, erwache!*. Propaganda im Film des Dritten Reiches, Reinbek bei Hamburg 1978.
- Weber, Kurt: Die Komplexität der filmischen Mitteilung in wahrnehmungpsychologischer Sicht, in: A.a.O., S. 215-228.
- 김용수: 영화에서의 몽타주 이론, 영화당, 서울 1996.
- 렐리스, 조지 (지음) / 이경운 · 민경철 (옮김): 브레히트와 영화, 말길: 서울 1993.
- 에이젠슈테인, 세르게이(지음)/정일몽(옮김): 영화의 형식과 몽타주, 영화진흥공사: 서울 1994.
- 레이다, 제이 (지음) / 배인정 (옮김): 소련 영화사 I, 도서출판 공동체: 서울 1988.

Zusammenfassung

Verfremdungseffekt in Montagen

Am Beispiel von *Panzerkreuzer Potemkin* und *Kuhle Wampe*

Si-Hyang Yoon (Wonkwang Uni.)

In Eisensteins Montagetheorie fungieren ‚Konflikt‘ und ‚Sprung‘ als grundlegende Elemente. Als ‚Renaissance-Mensch‘ fand Eisenstein in der alten japanischen Kultur viele Beispiele, die für sein Montageprinzip grundlegend sind, z. B. ein Bildzeichen: Mund(口) + Hund(犬) = bellen(吠). Zwei ‚einfache‘ Schriftzeichen kombinieren sich in den japanischen [chinesischen] Schriftzeichen miteinander, um einen Begriff zu bilden.

In der Anfangsphase betonte Eisenstein die Montage der ‚Attraktion‘, die aus seiner Theatererfahrung herauskam. Dieses Moment setzt den Zuschauer einer Einwirkung auf die Sinne und Psyche aus, die experimentell erprobt und mathematisch berechnet ist, und es beabsichtigt eine bestimmte emotionelle Erschütterung des Aufnehmenden. Also zielt die Montage der Attraktion oder die Montage des Konflikts auf den Effekt der qualitativen Änderung der Stimmung und der Gedanken des Zuschauers. Diese Montagen sind schließlich mit dem dialektischen Sprung identisch. Die dialektische Entwicklung der Montage des Konflikts fordert von dem Zuschauer die veränderbare Perspektive, die künstliche Anregung kreativ zu rezipieren, d. h. das antiillusionistische Verhalten. In diesem Sinne ist Eisensteins Montage des Konflikts ein verstärkter Verfrem-

dungseffekt.

In *Panzerkreuzer Potemkin* zeigt sich seine Montagetheorie am deutlichsten. *Potemkin* sieht aus wie eine Wochenschau oder eine Chronik von Ereignissen, rollt aber ab wie ein Drama, eine fünfaktige Tragödie der strengsten Form. Die einzelnen Episoden jedes Aktes sind handlungsmäßig grundverschieden. Jedoch zeigen sich darin Wiederholungen, die gewissermaßen zur Anknüpfung der einzelnen Episoden führen sollen. Bemerkenswert ist weiterhin die Tatsache, daß es innerhalb jeden Aktes einen großen Sprung gibt, wobei es sich nicht einfach um einen Sprung in eine andere Stimmung, in einen anderen Rhythmus und in ein anderes Ereignis, sondern um einen Sprung ins scharf Entgegengesetzte handelt. In *Potemkin* beherrscht auch pathetische Stimmung. Die Wirkung des Pathos wird dadurch hervorgebracht, daß die Zuschauer in Ekstase versetzt werden. Unweigerlich ist ein Sprung in etwas Anderes, in etwas qualitativ Anderes und in etwas dem Ausgangszustand Entgegengesetztes.

Die verfremdende und antiillusionistische Montage zeigen sich auch in Brechts Film, *Kuhle Wampe*. *Kuhle Wampe* besteht aus vier deutlich voneinander abgesetzten, dennoch aber raffiniert verbundenen Teilen. Jeder Teil endet mit den Songs und darin zeigen sich Häuserszene, Fabrikszene und Landschaftsszene. Jeder Teil wird durch den Zwischentitel gekennzeichnet und wird durch die Montage angeschlossen. Der erste Teil gibt Ereignisse um den Freitod des Arbeiters Bönike wieder. Der zweite Teil widmet sich dem weiteren Schicksal der Familie Bönike, die in die Zeltstadt Kuhle Wampe zieht. Der dritte Teil zeigt die Arbeitersportbewegung und im vierten Teil sind die Arbeitersportler auf der Heimfahrt in der S-Bahn. Der Film, in dem das Schicksal einer Arbeiterfamilie am Ende der Weimarer Republik gezeigt wird, verweigert

sich dem passiven Zuschauer und dem unpolitischen Thema. Um diesen Zweck zu erreichen, benutzt der Film hauptsächlich die Montage, die die filmische Illusion zerbricht, den Gegenstand verfremdet und die Aktivität der Zuschauer erregt. Wie Jan Knopf erwähnt, entsteht so in der „Kollision von unabhängigen Aufnahmen“ ein Bild von der Wirklichkeit, ihrem „Ineinander“, das realiter so nicht zu sehen ist, die Zusammenhänge aber freilegt.