영상매체를 활용한 독일어와 독일문화 수업의 가능성 연구 - 프리츠 랑의 영화 <엠 M>을 중심으로

이시내
(서울대학교)

Lee, Sinae. (2011). A study of German language and culture education with multimedia-based method: With particular reference to Fritz Lang`s film <M>. *Foreign Language Education Research, 14,* 159-177.

This paper discusses some of the expected features of multimedia based education and the teaching approach that promote active learning. The possibility of the multimedia-based education can have potential roles in enhancing learning. The particular attention is paid to the audio and visual presentation of the material with the goal of improving comprehension and retention. Certainly multimedia based education in English was developed by many researchers. On the contrary, multimedia based education in German has not been developed. In particular, Fritz Lang`s film <M> will be analyzed in this paper. It is Lang`s first soundfilm, so that the sound and picture have an effective function in the film. Otherwise the film. which was made in the Weimar Republic, presents social anxieties in Germany of the 1930. The paper concludes that multimedia based education in German is not only language but also culture education useful and effective.

Key Words: multimedia, German language Education, German culture education, Fritz Lang, Weimar Republic

I. 서론

20 세기 후반 이후 인간 생활의 모습을 빠르게 변화시키고 있는 각종 디지털 매체와 정보통신 기기의 발달로 인해, 앞으로 한 세기 안에 일어날 의사소통 방식의 혁신을 예견하는 것은 어려운 일이 아니다. 21 세기가 끝나갈 즈음에는 인류 문화사의 발전과정에서 소위“구텐베르크 은하계(The Gutenberg Galaxy)”[1)]로 불리는 활자 인쇄 매체 시대가 막을 내리고 인간생활을 주도하

---

1) 마샬 맥루한 Marshall McLuhan 은 1962 년에 발표한 저서 <구텐베르크 은하계 The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man>에서 미래사회에서는 인쇄매체를 대신해 전자매체와 영상매체가 중요한 역할을 하게 될 것이라고 주장하였으며, 1968년 출판된 독일어 번역본은 영문판의 부제 대신 "책의 시대의 종말 Das Ende des Buchzeitalters"이라는 부제가 붙었다.

는 대표적 매체가 더 이상 책이나 잡지, 신문 등의 종이매체가 아닌 컴퓨터와 인터넷을 기반으로 하는 디지털 영상매체가 될 것이다. 서양의 경우 서적을 중심으로 하는 활자 인쇄 매체는 구텐베르크의 인쇄술이 보급된 15 세기 중반 이후 등장하여 5 백여 년간 인류의 지적 유산을 보존, 기록하고 전수하였으며, 특히 문학이라는 예술분야가 발전하고 보급되는 데 결정적인 역할을 해 왔다. 또한 누구나 쉽게 서적을 소유할 수 있게 되면서부터 사회 특권층만이 독점해 왔던 지식과 정보를 대중들도 공유할 수 있게 되었으며, 교육의 방식 역시 글을 중심으로 하는 텍스트의 해석과 이해 위주로 발전해 왔다.

이렇게 문자중심의 문화발전이 계속되면서 지식과 정보의 공유라는 긍정적 측면이 주어지긴 했지만, 한편으로는 문명과 문화의 전수와 발전이 지나치게 문자 중심으로 이루어짐으로 인해 학문이 점차 관념적이고 추상적인 성격을 띠게 되었으며, 문학의 영역에 있어서는 이전의 구전문학이 가지고 있던 소리로 전달되는 문학의 가치를 잃어버리게 되었다. 인쇄술의 발달은 몇 백 년 전 활동했던 작가의 작품까지도 읽을 수 있다는 장점을 선사한 반면, 작가와 독자 간의 소통은 오히려 구전문학 시대에 비해 뒤떨어지는 결과를 낳았다고 볼 수 있다. 마찬가지로 교육의 영역에서도 교사와 학습자 간의 소통이 학습교재를 매개로 한 텍스트의 이해를 기반으로 하는 것이 일반화 되었다.

이와 같은 텍스트 중심의 교육이 영상매체와 디지털 매체 등 각종 멀티미디어의 발달로 인해 이제는 수업현장에서 소리와 영상을 동시에 재현할 수 있는 기기들을 활용함으로써 다중적 학습효과를 얻을 수 있게 되었다. 더욱이 외국어수업에도 언어학습과 문화이해를 위해 지금까지 주로 사용되었던 문학 텍스트들이 최근에는 영화나 동영상 자료 등 영상매체로 서서히 대체되고 있는 실정이다. 1990 년대 이후 외국어교육의 목표가 일반 교양 함양에서 의사소통 능력 함양으로 전환되고, 교수 방법론 역시 의사소통 접근법(communicative approach)이 지배적 교육방식으로 인식되고 있다(오선영, 2009, p. 125). 영어교육의 영역에서는 영상매체를 활용한 교수법이 수준별로 활발히 개발되고 있지만, 독일어 수업을 위한 영상매체 활용에 대한 교수법적 연구는 아직도 미흡한 단계이다.[2)]

본 논문에서는 20 세기 전반 독일의 영화계를 대표하는 프리츠 랑 (Fritz Lang, 1890-1976)의 영화 <엠 M>(1931)을 활용하여 독일어 혹은 독일문화 관련 수업에서 독일어 및 독일 문화사, 독일 영화미학 교수방법의 가능성에 대해 고찰해 보고자 한다. 오스트리아 출신의 랑은 빈에서 건축학과 조각, 미술 등을 전공하였으며 파리 유학시절 영화에 대한 관심을 갖기 시작하였다.

---

2) 강명희의 논문 <독일 유투브(YouTube)를 활용한 수업방안>은 이런 의미에서 매우 의미 있는 연구이다. 최근 빠른 속도로 사용자가 확산되고 있는 인터넷 동영상 사이트인 유투브를 이용하여 독일어 수업의 실제 현장에서 활용될 수 있는 매체에 기반한 교수법을 자세히 소개하고 분석함으로써 효과적이고 학습자에게 흥미를 유발할 수 있는 외국어 수업의 가능성을 제시하고 있다.

랑의 이러한 경력은 초기 독일 영화가 표현주의 회화의 영향을 받아 독특한 영상미를 띠게 되는 이유가 되기도 한다. 이후 시나리오 작가인 테아 폰 하르보(Thea von Harbou)와 만나게 되면서 베를린을 무대로 하여 20 년대에 <도박사 마부제 박사 Dr. Mabuse, der Spieler>, <니벨룽엔 Die Nibelungen>, <메트로폴리스 Metropolis>등 많은 대표작을 발표하였다. 그러나 이 영화들은 모두 무성영화로서 랑의 영화를 독일어 수업에 활용하기에는 적합하지 않다. 본 논문의 연구대상으로 영화 <엠 M>이 선택된 이유는 이 영화가 가지고 있는 사회 고발적 주제와 영상미학적 가치도 있지만 무엇보다 이것이 랑의 첫 유성영화이자 가장 성공한 유성영화라고 볼 수 있기 때문이다. 이러한 논의의 관점을 중심으로 II 장에서는 영상매체의 특성과 교육적 가치 및 외국어 수업에서의 영화 매체 활용 방법에 대해 살펴보고, III 장과 IV 장에서는 문화사적, 그리고 미학적 관점에서 본 <엠 M>의 매체적 특성과 교수법적 가능성에 대해 논의하고자 한다.

II. 영상매체의 교수법적 활용

1. 영상매체의 특성과 교육적 가치

영상은 특정 기술에 따라서 표출된 객관적 대상이기도 하지만, 인간들 간의 만남을 창조해 내는 공간이며, 동시에 인간 내면의 심적 이미지를 표출하는 대리자로서의 역할을 한다고 말할 수 있다. 일반적으로 영상매체는 사진, 영화, 텔레비전 등의 총칭으로 이해된다. 오늘날 문명사회에 살고 있는 대부분의 현대인들에게 이러한 매체는 생활 속에 깊숙이 침투되어 있어 우리는 이를 영상 환경이라고 부를 수도 있다(오세인, 2001). 이 때 사진을 제외한 대부분의 영상매체는 시청각 매체로서 보는 것과 듣는 것을 동시에 요구하는 매체이다. 특히 영화매체는 예술적 가치에 주안점을 두고 있지만 오락과 정보제공의 역할도 함께 할 수 있다. 영화는 현실을 시공간적으로 재현할 뿐만 아니라 등장인물들의 연기를 통해 미학적 가치가 완성된다는 점에서 사진이나 기타 매체에 비해 종합예술의 성격을 띤다. 또한 대부분의 영화들이 허구이든 다큐멘터리이든 언어를 매개로 하고 있는데, 문학작품에서 나타나는 비유와 은유 등의 언어적 수사법이 영화에서는 감독의 의도에 따르는 조명과 카메라 기법 등을 통해 순수문학예술에서보다 복합적인 표현 가능성을 갖는다. 예컨대 하나의 개념을 전달하기 위해 영상은 길게 설명하려 하지 않고 사물을 직접 보여주는 방식을 택한다.

영상매체에 대한 본격적인 연구는 미국에서 케이블 텔레비전이 대중적으로 널리 보급되기 시작한 1970 년대 중반부터다. 텔레비전을 중심으로 한 영상매체의 대중적 영향력은 이후 현대인들의 생활에서 절대적 위치를 점하게 되었으며, 개인용 컴퓨터의 보급 및 인터넷 기술의 발전과 더불어 점차 필수불

가결한 요소가 되었다. 인쇄매체의 등장은 인간으로 하여금 기억력에만 의존해 왔던 협소한 지식전달 혹은 재생산의 방식에서 벗어나 폭넓은 성찰을 가능하게 하고 이성의 지평을 확대시켰다. 이는 마치 서양 회화의 발전과정에서 원근법의 발견 이후 사물의 재현방식이 2 차원에서 3 차원으로 바뀌는 현상만큼이나 획기적인 사건이라 하겠다. 텔레비전 영화와 같은 영상매체를 통해 영상화, 이미지화 현상은 이제 문자 혹은 말에 그림을 보완함으로써 보다 감각적이고도 직접적으로 현실을 인지하고 인식할 수 있도록 하였다.

앙드레 바쟁은 <존재론과 영화언어 Ontologie et langage>에서 영화가 단순히 기술의 발전에 의한 수동적 문명의 산물이 아니라 인간의 관념 속에 내재하고 있었던 것으로 본다. 그는 인간의 욕구와 다양한 사회적 층위들의 역학적 관계 속에서 영화가 탄생했을 가능성을 제시한다. 이는 사회적 변화에 대한 인간 인식의 새로운 발현이자 19 세기 급속하게 진행되었던 산업화와 도시화의 결과와도 밀접한 연관을 갖고 있다고 하겠다(정태수, 2010).

이와 같은 맥락에서 영상매체를 교육의 영역에 도입하는 것은 자연스러운 발전과정이라고 하겠다. 인류문화에서 문자가 만들어지고 책이 보급되면서 교육의 가장 중요한 과제가 문맹퇴치였다고 한다면 이제 교육이 담당해야 할 제 2 의 과제는 사회 구성원으로 하여금 빠른 속도로 발전하고 있는 다양한 매체에 대한 사용능력을 기르도록 하는 일일 것이다. 활자 매체는 부호, 문자를 이용하여 정보를 주로 시각적으로 전달하려고 한다면, 영상 매체는 시청각적 방법으로 정보를 전달하기 때문에 활자매체보다 여러 감각을 동시에 필요로 한다. 또한 최근에 급격히 발전하고 있는 각종 디지털 기기는 전자 통신 산업과 직접적 연관을 맺고 있기 때문에 올바른 매체사용 교육이 이루어지지 않는다면 향후 인간 개개인의 문명에 대한 적응력은 현저히 저하될 수 밖에 없을 것이다. 체계적인 매체교육과정이 절실한 이유가 여기에 있다. 현대 사회에서 영상매체기술이 빠른 속도로 발전함과 동시에 “안전성이 결여된 기술(technology without safety), 신뢰성이 없는 정보(information without reliability), 현실성이 부족한 교육(education without reality), 도덕성이 결여된 쾌락(pleasure without morality), 인격이 결핍된 지식(knowledge without character), 인간성이 결여된 과학(science without humanity) 등(오세인, 2001)” 과 같은 부작용이 나타날 수 있다고 지적한 오세인의 문제제기는 매체교육과 관련하여 앞으로 우리 사회가 교육이념을 정립함에 있어 염두에 두어야 할 중요한 사안이라 하겠다.

2. 외국어 수업에서의 영화 매체 활용

본 장에서는 외국어 수업에서의 영화 매체의 활용 가능성에 대해 고찰해 보고자 한다. 1895 년 파리와 베를린에서 영화가 공식적으로 탄생한 이후 [3] 움직이는 영상의 발전은 놀라운 속도로 진행되고 있다. 초기 영화들에서 소리는 영상과는 별도로 만들어져야 했으며 1920 년대 후반 유성영화가 처음 등장할 때까지 영화에서 소리는 인물의 대사가 아닌 음향효과 내지는 분위기 연출을 위한 다양한 악기의 라이브 연주를 의미했다. 1927 년 워너 브라더스(Warner Brothers)영화사가 제작한 <재즈가수 The Jazz Singer>를 기점으로 소위 '토키(Talkie)'라고 불리는 '말하는 영화', 즉 유성영화의 역사가 시작되었다. 1930 년 독일에서도 <노래하는 도시 Die singende Stadt> <푸른 천사 Der blaue Engel>와 같은 초기 유성영화의 고전이라 할 만한 작품들이 제작 발표되었다. 외국어 수업을 위한 매체로서 영화는 컴퓨터그래픽을 과도하게 사용하여 화면의 전환이 빠른 최근의 영화보다 이와 같은 초기 유성영화가 적합하다고 여겨진다. 이는 초기 유성영화가 영상과 소리의 결합문제에 있어 기술적으로 아직 초보적 단계에 있음으로 하여 학습자로 하여금 보다 편안한 감상을 허용하기 때문이다. 물론 최근에 활발히 제작되는 아동들을 위한 애니메이션 영화들을 외국어 수업에 활용할 수도 있겠으나 외국어로서의 언어 학습자는 일반적으로 모국어 영화 관람자들보다 연령이 높으며 이들에게 내용면이나 언어적 측면에서 낮은 수준의 영화를 수업매체로 사용하는 것은 자칫 수업전체에 대한 흥미를 떨어뜨릴 수도 있다.

외국어 및 외국문화와 관련된 수업에서는 크게 어학, 문화, 문학 및 미학 교육의 영역으로 크게 나누어 볼 수 있다. 우리나라의 경우 외국어 수업에 영화 매체가 활용되기 시작한 것은 각 교실에 컴퓨터를 비롯한 디지털 매체환경이 조성된 시기와 거의 일치한다고 하겠다. 이는 외국어 및 외국문화의 습득에 영상매체가 미치는 영향이 그만큼 절대적으로 크다는 것을 말해 준다. 그러나 독일어 수업에서 영화를 교수법적 매체로 활용하는 것은 대부분의 영화에서 쓰이는 언어가 상당히 높은 수준의 독일어 실력을 요하기 때문에 독일어를 처음 접하는 학습자들에게 영화의 전체 내용을 이해하도록 하는 것은 어렵다.

---

[3] 프랑스 파리의 그랑 카페에서 뤼미에르 형제 Auguste & Louis Lumière 에 의해 제작된 <공장을 나서는 노동자들>, <열차의 도착> 등을 포함한 10 여 편의 단편영화들이 유료로 25 분 가량 연속 상영된 날인 1895 년 12 월 28 일을 일반적으로 영화의 탄생 시점으로 본다. 같은 해 11 월 베를린의 한 극장에서 막스와 에밀 스클라다노프스키 Max & Emil Skladanowsky 형제에 의해 <복싱하는 캥거루 Das boxende Känguruh>를 포함한 8 편의 단편영화들이 15 분 가량 상영되었으나 기술적으로 뤼미에르 형제의 영화가 앞선 것으로 평가된다. 정태수. (2010). *세계 영화예술의 역사*. 이화여자대학교출판부, 15 쪽 참조.

인쇄물과 같은 활자 매체에 비해 필름은 순간적으로 많은 정보를 제공할 수 있다(마셜 맥루언, 2002). 볼프 디트리히(Wolf Dietrich)는 독일어 수업에 있어서 텔레비전 영상물의 교육적 효과에 대해 연구하였는데 그에 따르면 시각과 청각적 자극을 동시에 제공하는 영상매체를 사용할 경우 학습자에게 인쇄활자매체를 사용한 경우보다 훨씬 많은 정보를 제공하며 보다 사실적으로 학습주제에 접근할 수 있다고 주장한다. 이는 우선적으로는 독일어를 모국어로 하는 학생들에게 적용되는 연구결과이지만 외국어로서의 독일어 수업에서도 이와 같은 매체활용 수업은 일차적으로 독일어 어휘 및 표현법, 발음, 억양 등을 자연스럽게 배울 수 있도록 할 뿐 아니라 주제와 줄거리가 주어지는 한편의 영화를 감상하고 이해하며 더 나아가 내용에 대한 토론시간을 가짐으로써 문화수업은 물론 작품에 대한 미학적 분석능력과 비평능력을 기를 수 있다(Dietrich 1972, p. 394).

본 논문의 분석대상인 영화 <엠 M>은 유성영화의 초기 작품이므로 인물들의 대사가 현대영화에 비해 단순한 편이며 줄거리의 전개가 청각 언어적 수단 이외에도 다양한 시각적 매체를 인용함으로써 외국어 교수법적 측면에서는 매우 효과적이라고 할 수 있다. 이는 특히 감독 자신의 매체에 대한 고유한 관점과도 연관이 되는데, - 랑의 신문읽기 습관은 거의 광적이라 할 정도로 엄청난 양을 자랑하였다 - 예컨대 랑의 영화 속 장면에는 활자매체가 자주 등장한다. 특히 신문이나 편지, 거리의 광고벽보와 같은 매체에 쓰여진 문자들을 스크린에 전체화면으로 보여줌으로써 그의 범죄영화들에서 벌어지고 있는 사건들이 관객들에게 객관적으로 비춰지도록 한다. 그 밖에도 화면 속에 등장하는 간판, 표지판 등은 학습자들이 어휘를 상황과 함께 직접적으로 익힐 수 있다는 장점이 있으며 여러 번 반복하여 비춰질 때에는 학습효과가 그만큼 배가된다. 영화에서 시각적 활자로 화면에 비춰지는 어휘와 청각적 소리를 통해 들을 수 있는 간단한 어휘들을 예로 들면 다음과 같다.

표 1

어휘

시각	청각
Schule (학교)	Extraausgabe (호외)
Belohnung (현상금)	Danke schön (감사합니다.)
Kindermöbel (아동용가구)	Kindermörder (아동살인범)
Schinken (햄)	Fingerabdruck (지문)
Wurst (소세지)	Wahnsinn (광기)
Käse (치즈)	das Resultat (결과)
Marmelade (잼)	der Tatort (범행현장)

또한 등장배우들의 이름만 화면에 잠시 비춰지는 현대영화들의 오프닝 장면들과는 달리, <엠 M>의 영화제작에 관한 정보들은 검은 바탕에 크고 선명한 흰색 활자로 제공됨으로 인해 영화를 본격적으로 감상하기 전에도 독일어 학습을 할 수 있다. 예를 들면 Regie(감독), Kamera(카메라), Schnitt(편집), Darsteller(배우) 등과 같은 영화분야의 어휘들을 자연스럽게 익힐 수 있다. 이밖에도 Komissar(형사), Minister(장관), Kriminalpolizei(경찰), Schränker(금고털이), Einbrecher(도둑), Taschendieb(소매치기), Wirtin(식당여주인) 등 다양한 역할들의 명칭을 시각적으로 선행학습 할 수 있다. 개별 단어학습에서 나아가 실제 의사소통에 필요한 표현들 역시 문장으로 학습할 수 있으며 이때에도 화면에 나타나는 활자를 통한 시각적 표현과 실제 인물들의 대사 속에서 들을 수 있는 청각적 표현으로 구분해 볼 수 있다.

표 2

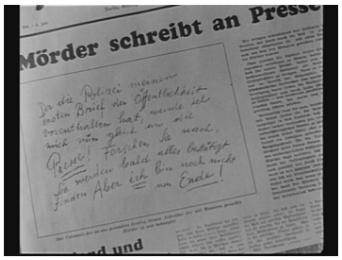
문장

시각	청각
Wer ist der Mörder? (누가 살인범인가?)	Wie heißt du? (너 이름이 뭐니?)
Mörder schreibt an Presse. (살인범이 언론에 편지를 보내다.)	Lassen Sie mich los! (놓으십시오!)
Sie werden bald alles bestätigt finden. (당신들은 곧 모든 것을 확실히 알게 될 것이다.)	Der nächste! (다음 사람!)

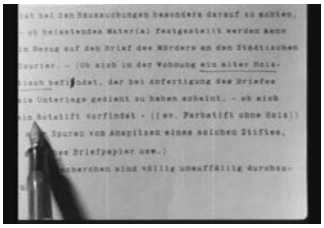
그림 1

장면 1

장면 2



장면 3



장면 4

III. 문화사적 관점에서 본 <엠 M>

1. 바이마르 공화국과 영화매체의 발전

영화매체를 수업에 활용함으로써 얻을 수 있는 장점은 효과적인 언어수업과 병행하여 문화사적 학습이 가능하다는 점이다. 학생들은 영화 <엠 M>을 보면서 20 세기 전반기 독일이 정치 사회적으로 얼마나 불안한 현실을 살고 있었는지에 대해, 혹은 경제적 어려움 속에서 범죄조직이 지하세계를 중심으로 확산되고 이 틈을 이용하여 히틀러와 나치정부의 출현이 어떻게 가능했는지를 이해할 수 있다. 1920 년대 말 세계 대공황과 함께 바이마르 공화국 후반기의 경제적 어려움과 정치 사회적 혼란은 국민들의 평범한 생활을 점차 힘들게 만들었고 결국에는 이익에 따라 수많은 군소집단이 무리를 형성하는 결과를 낳았다. 초기 국가사회주의자들의 등장은 이들 단체 중 하나일 뿐이었다.

이러한 시대적 상황을 20 세기 전반 독일의 표현주의 영화들이 영상으로 재현하고 있으며 도시생활이 주는 현실적 고통이 클수록 시민들은 영화라는 새로운 매체에 열광하고 극장에서 위안을 구했다. 그리하여 바이마르 공화국 초기부터 영화는 대중들의 일상에 깊이 영향을 미치는 매체로 발전해 갔다. 전국의 3000 개가 넘는 영화관들이 매일 100 만 명의 관객을 불러들였다. 노동자들에게 영화 관람은 여가시간에 축구를 하거나 술집을 찾는 일과 같았으며 지식인들에게 영화는 연극이나 독서 대신 할 수 있는 일이 되었다. 랑은 “영화가 시대를 표현해야 한다(Der Film solle Ausdruck der Zeit sein.)”고 주장한 바 있지만, 20 년대에 '우파(UFA)'라는 거대 영화사의 자본의 도움으로, 혹은 에리히 폼머(Erich Pommer)와 같은 당대 최고의 영화 제작자와 손잡고 제작된 영화들 예컨대 <메트로폴리스 Metropolis>(1926)나 <스파이 pione>(1928)와 같은 영화는 그의 이와 같은 영화에 대한 요구에 부합하지는 못하였다. 영화 평론가 쿠르트 핀투스(Kurt Pinthus)는 심지어 랑의 영화에서 기대할 것은 더 이상 없다고 까지 말하며 "랑의 거창한 영화들은 언제나 인공적으로 꾸며진 환경들만 보여줄 뿐 결코 의미심장한 내용을 담아내지 못한다(Langs Riesenfilme zeigen stets nur stilisiertes Milieu, aber niemals eine sinnvolle Substanz.).”고 혹평하였다(Töteberg, 1985, p. 67). 그러나 랑 자신은 이미 메트로폴리스 제작 중에도 영화의 새로운 가능성에 대해 깊이 생각하고 있었다. 그는 한 기자와의 인터뷰에서 영화는 ‘인간 내면의 심리적 상태’를 보여 줄 수 있다고 말한다. 이는 마치 시민사회가 시작된 18 세기 후

반 유럽에서 소설이라는 매체가 처음으로 등장하여 시민출신 주인공의 내면 심리를 묘사하는 매체로 인정받게 된 상황과 유사하다.[4)]

한편 20 세기 초에 독일에서 표현주의 영화가 등장하여 큰 성공을 거둔데 대하여 에리히 폼머가 한 다음과 같은 주장은 독일 표현주의 영화가 영상을 통해 미학적 가치를 구현하고자 한 측면에 있어서는 진보적이라고 할 수 있지만, 정치 사회적 이데올로기 측면에서 볼 때는 오히려 보수적인 성향을 띠고 있었다고 볼 수 있다(정태수, 2010, p. 58).

> "독일 영화 산업은 돈을 벌기 위해 양식화된 영화들을 만들었다. 구체적으로 설명하자면 제 1차 세계대전 후에 할리우드 영화 산업은 세계 최고를 향한 움직임을 시작했다. (....) 독일은 패전국이었다. 그러한 독일이 어떻게 다른 나라의 영화와 경쟁할 수 있는 영화를 제작할 수 있겠는가? 할리우드나 프랑스 영화를 모방하는 시도는 불가능한 일이었다. 그래서 우리는 우리 자체의 새로운 어떤 것을 시도하였는데, 그것이 표현주의적으로 양식화된 영화들이다. 이것은 독일이 훌륭한 예술가와 작가들, 강력한 문학적 전통, 그리고 연극의 위대한 전통을 유감없이 지녔기 때문에 가능한 것이었다." (Huaco, 1999)

영화사 최초의 스릴러이면서 랑 감독의 첫 유성영화인 <엠 M>은 지금까지 보여주었던 표현주의적 요소들이 현저히 줄어들고 그 대신 사실주의적 혹은 신즉물주의적 기법들이 영화 곳곳에 녹아 들어 있다. 이러한 형식적 변화는 자연스럽게 내용의 충실함과 연결되면서 영화는 당시 바이마르 공화국 말기의 혼란스러운 사회상황을 정확하게 보여주고 있다. "나는 <메트로폴리스>나 <달 속의 여인>과 같은 괴물영화에서 벗어나려고 했다. 나는 보다 내면적이고 깊이 있는 영화를 만들고자 했다(Ich wollte von solchen Monsterfilmen wie Metropolis oder Frau im Mond wegkommen, ich wollte einen intimeren, einen tiefergehenden Film machen.)." (Töteberg, 1985, p. 68) 라는 랑 감독의 제작 의도에서도 영화 <엠 M>의 특수한 위치를 짐작할 수

---

4) 문예사가 블랑켄부르크 Christian Friedrich von Blanckenburg 가 그의 *Versuch über den Roman* 에서 주장한 바에 의하면, 인간내면의 이야기를 서술하는 산문으로서의 소설의 기능은 바로크 시대에 오락성이 주가 된 모험담 위주의 에피소드 나열식 소설에서 이후 시민계급의 현실과 인물들의 내면심리를 사실적으로 묘사하는 것이며 그리하여 독일소설의 대표적 장르인 교양소설이 탄생하게 된다.

있다. 랑은 이미 <마부제 박사>와 <메트로폴리스>같은 1920 년대의 무성영화를 통해서도 독일 바이마르 공화국의 사회적 혼란을 시각적 영상으로 옮기는데 성공한 바 있지만(김숙희, 2009), <엠 M>에서는 나치즘의 출현에 대한 감독의 예견을 엿볼 수 있으며, 대중이 느끼는 불안감이 그의 다른 어떤 영화보다도 집중적으로 묘사된다.

"바이마르 공화국 시대 영화의 절정"(슈뢰더, 2001, p. 52)이며 랑 감독 자신의 대표작이 된 영화는 개봉 즉시 언론으로부터 "국제 유성영화기술에 새로운 기준을 마련했다(eine Leistung, die der internationalen Tonfilmkunst einen neuen Standard absteckt)"는 평가를 받았다 (Töteberg, 1985, p. 71). 랑은 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 다양한 소리들을 영상과 함께 접목시킴으로써 영화라는 예술의 매체적 발전가능성을 보여주었다. 카페에 앉아 일간신문을 읽는 사람, 잡담을 나누는 사람, 거리의 소음 등 그의 이와 같은 의도적으로 형상화된 음향기법은 자연주의적이기 보다는 표현주의적 측면이라고도 볼 수 있으나 <엠 M>은 바이마르 공화국 말기의 혼돈된 사회적 상황을 영상으로 정확하게 보여주고 있다. 이는 특히 영화 속에서 살인범을 잡기 위한 단체가 경찰과 정치인들로 대변되는 공권력 이외에 지하 범죄조직 단체라는 사실은 1920 년대 말에서 30 년대 초반 공화국의 정치 사회적 분위기가 얼마나 불안했으며 혼란스러웠는지를 여실히 드러내는 것이다.

회화나 문학의 경우에서도 표현주의는 1910 년 후반 이미 쇠퇴의 길을 가고 있었으며 표현주의적 양식이 유토피아를 대변할 수 없으며 사회적 현실을 반영하는 것은 더더욱 어렵다는 것이 증명되면서 이후의 다다이즘, 초현실주의, 신 즉물주의적 양식이 나타나는 결과를 초래하였다(정태수, 2010, p. 53). 랑 감독 역시 표현주의에서 벗어나 다양한 방식으로 신 즉물주의적 표현양식을 <엠 M>에서 보여주고 있다. 랑의 대표적 표현주의 영화라고 할 수 있는 <니벨룽엔>에서는 게르만 신화를 기반으로 하여 패전 후 독일민족을 이끌어 갈 지그프리트와 같은 영웅의 모습이 그려지고 있다. 마찬가지로 <메트로폴리스>에서는 노동자들이 자신들의 권력을 새로운 권력자에게 넘겨주며, <도박사, 마부제 박사>에서는 극좌파는 곧 범죄요소라는 원칙에 따르고 있다.

이와는 반대로 <엠 M>에서는 범죄자가 오히려 관객들의 동정심을 유발시키기도 한다. <엠 M>은 범죄영화이지만 관객들은 연쇄아동살인범의 정체를 영화 도입부에 이미 짐작할 수 있다. 다만 그의 첫 등장은 범인과 현상금에 대한 정보가 실린 벽보에 그림자로만 비추어지고 어린 소녀에게 다정하게 접근하는 그의 목소리만이 들려짐으로써 더욱 섬뜩한 느낌을 준다.

영화의 줄거리를 요약하면 다음과 같다. 1931 년 베를린 시민들은 연쇄적으로 발생하고 있는 아동살인사건으로 인해 불안과 긴장 속에서 살고 있다. 어린 아이들을 가진 부모들은 모두 겁에 질려 있고 높은 현상금이 걸렸음에도 불구하고 쉽게 검거되지 않는 범인 때문에 정치인들 역시 초조해 하며 경

찰들은 총력을 다해 범인 검거에 나서지만 사건의 단서는 쉽사리 찾을 수가 없다. 이런 상황 속에 엘지라는 여자아이가 학교가 끝났을 시간인데도 집으로 오지 않고 있다. 아이의 어머니는 초조해하며 아이를 기다리지만 친구들도 우편배달부도 아이의 소재를 모른다고 전할 뿐이다. 그 시각에 엘지는 거리에서 낯선 남자의 꼬임에 속아 그를 따라가게 되고 결국 살인범에 의해 희생된다. 사건이 호외 신문에 실리고 이제 도시전체가 공포의 도가니로 변한다. 불안과 공포심이 일상생활에 깊숙이 지속적으로 파고 들게 되자 거리의 모든 시민들이 용의자로 변신한다. 특히 어린 아이들에게 친절을 베푸는 사람은 의심의 대상이 되어 무고하게 심문을 당하기도 한다.

한편 경찰들의 광범위한 도시 수색작업으로 인해 지하 범죄조직들은 자신들의 사업에 지장이 초래될 것을 우려하여 자체적으로 살인범 수색에 착수한다. 그리고 이를 위해 거지와 거리의 노숙자들까지 동원시킨다. 이제 경찰로 대변되는 공권력(장면 5)과 범죄조직 및 거지로 이루어진 지하조직(장면 6)이 경쟁적으로 범인 검거에 나서게 되고 마침내 범죄단에 의해 범인이 생포되어 지하실에 마련된 임시 재판장에 세워진다.

그림 2

장면 5

장면 6

수많은 시민들과 범죄단이 지켜보는 과정에서 범인은 자신이 왜 범행을 저지를 수 밖에 없는지를 다음과 같이 항변한다 (니콜라우스 슈뢰더, 2001).

> “나는 항상 거리를 배회할 수 밖에 없다. 그리고 항상 누군가가 내 뒤에 있는 것 같은 느낌을 받는다. 그것은 바로 나 자신이다! (...) 가끔씩 나는 나 자신이 내 뒤를 따라 다니는 것처럼 느낀다. 나는 나 자신으로부터 벗어나고자 한다. 그러나 그럴 수가 없

다. 나에게서 벗어날 수가 없다. (...) 내가 그 짓을 한다고 해도 나는 아무것도 지각할 수 없다. 그저 벽보 앞에 서서 내가 저지른 일을 읽고서야 깨닫게 된다. 내가 그랬단 말인가?" (Lang, *M*)

그림 3

장면 7

장면 8

<엠 M>의 서술기법은 서사적이다. 줄거리의 진행은 상황을 묘사하는 단락이나 경찰의 치밀한 수사활동 및 대중들이 보이는 히스테리에 대한 보고들로 중단되기도 하지만 이와 같은 일련의 영상들은 적절히 삽입되는 음향에 의해 기능적 역할을 담당한다. 특히 한 장면의 마지막 부분에 주어지는 대사가 다음 장면의 첫 대사와 일치하도록 함으로써 영화의 템포를 빠르게 진행시킬 뿐만 아니라 두 가지의 연관된 장면들이 연속선상에 놓이도록 함으로써 사건 해결에 있어 필연적인 논리성을 부여한다(Töteberg 1985, p. 72).

2. 대도시와 현대인의 불안

20 세기 초반 도시를 중심으로 산업화가 빠른 속도로 확산되면서 본격적으로 생겨나게 된 뉴욕, 런던, 파리, 베를린 등의 메트로폴리스들은 현대인들로 하여금 삶의 총체적인 가치와 의미에서 멀어지게 하고 점점 분화된 노동시장으로 내몰면서 부를 소유한 자본가 및 사회의 권력층과 노동자를 중심으로 하는 하층계급으로 이분화 시키는 결과를 초래하였다. 1 차 세계대전의 패배 이후 힘든 독일의 경제 상황에서 불어 닥친 세계 경제 대공황은 많은 자본가들을 파멸로 이끌었고 그 고통은 고스란히 노동자 계층에게로 전달되었다. 아직 의회 민주주의적 정치 실전에 익숙지 않았던 바이마르 공화국의 많은 정치인들은 이론적으로는 독일 관념론에 입각하여 이상주의적 민주공화국을 실현시키고자 하였으나 실질적 현실은 이와 너무도 큰 괴리를 보이고 있었다.

<엠M>의 소재가 된 대도시의 연쇄 아동살인사건 역시 랑이 신문에서 발견한 당시 베를린의 사회문제였다. 영화의 대본은 랑 자신과 테아 폰 하르보의 공동 작업이었다. 허구의 범인 이름이 가장 평범한 독일남성의 이름 한스인 것 또한 우리 중 그 누구도 범인일 수 있다는 의미로 해석되며 이는 당시의 상호 불신적 사회분위기를 시사하고 있다.[5)]

영화 속에서 어른들의 세계는 아이들의 부모를 포함한 일반시민, 지하범죄조직, 경찰조직의 세 그룹으로 나누어진다. 그리고 희생을 당하는 아이들과 살인범 한스 베커트 Hans Beckert 가 대립된 관계에 놓인다. 일반적인 탐정영화 혹은 범죄영화의 인물구도에서는 범인에 대적하는 한 명의 영웅적 형사 내지는 경찰이 등장한다. 그러나 이 영화에서는 살인범이 오히려 한 명의 피해자적 가해자의 위치에 서 있고 그를 검거하고자 하는 두 집단인 지하 범죄조직과 경찰조직이 동일한 선상에 위치하고 있다. 경찰력으로도 범인을 잡아내지 못하는 상황 가운데 덩달아 피해를 감내하게 된 범죄 집단은 본인들이 직접 나서서 아동연쇄살인범을 잡기로 한 것이다. 경찰이 해결해야 할 일을 오히려 범죄 집단이 해결하게 되는 아이러니한 상황은 영화 내적 세계의 부조리한 단면을 그대로 드러낸다.

영화의 후반부에 한스 베커트는 범죄 집단의 모든 사람들과 아이들의 부모들이 모인 자리에서 일종의 인민재판을 받는다. 이 때 베커트는 자신이 다른 범죄자들과 다르게, 충동을 자제할 수 없기에 어쩔 수 없이 범죄를 저지르는, 일종의 피해자라고 피력한다. 그는 끊임없이 자신의 내부에 존재하는 또 다른 인물이 전하는 명령의 소리를 듣는데 이 소리는 그가 저항력이 없는 어린 아이들을 살인하는 순간에만 오로지 멈춘다는 것이다. 그의 이와 같은 자기변론을 듣고 있으면 재판 현장의 모든 인물들은 물론 영화를 보는 관객들도 어느새 그 공포의 대상이었던 연쇄살인범에게 연민의 정을 느끼게 된다. 또한 비정상적으로 돌아가는 사회 속에서 불안해 하고 살인자로 낙인 찍혀 쫓기고 범죄자들로부터 심판을 받는 기이한 상황에 놓인 주인공과 자신을 동일시하게 된다.

IV. 미학적 관점에서 본 <엠 M>

1. 불안의 시각적 형상화

탐정영화 내지 범죄 스릴러는 1910 년대 말 대중들로부터 가장 사랑 받던 장르였다. 영국의 셜록 홈즈, 등이 모범이 되었는데 도시의 현대적 생활양식,

---

5) 이 영화의 부제는 '도시 전체가 살인범을 찾고 있다. Eine Stadt sucht einen Mörder.' 인데 원래 감독이 의도한 부제는 '우리 중에 있는 살인자 Mörder unter uns'였다. 그러나 이 부제는 영화가 개봉될 당시 영화산업을 감시 감독했던 나치당 문화부의 검열에 의해 삭제되어야만 했다.

기술, 속도감 등이 범죄와 검거라는 장르의 기본구조보다 더 중요한 비중을 차지하였다. 조 메이(Joe May) 감독의 조 딥 탐정은 불안의 상징 그림자를 자주 이용하며, 극단적 명암대비를 통해 그로테스크한 분위기를 연출한다. 그러나 이전의 표현주의 무성영화들에서 보여 진 과장된 연출에서 벗어나 훨씬 사실주의적인 연출기법을 보이고 있다. 외형적 대상과 가치에 대한 거부와 함께 인간내면의 감정표현에 충실하고자 한 점은 표현주의 예술이 추구했던 이념과 일치한다고 하겠다.

니콜라우스 슈뢰더(Nicolaus Schröder)는 <엠 M>을 영화사 최초의 심리스릴러라고 주장한다(니콜라우스 슈뢰더, 2001). 영화의 첫 도입부분이 어린 아이들의 놀이장면으로 시작되는 점은 영화전체의 구성과 내용을 미리 보여주는 상징적 복선 구실을 한다. 카메라는 비교적 높은 각도에서 베를린의 평범한 주택가 안뜰을 비춘다. 이곳에서 학교에서 돌아온 아이들이 술래놀이를 하고 있다. 원형으로 둘러 선 아이들의 중심에서 한 여자아이가 회전을 하며 “조금만 기다려, 검은 옷을 입은 끔찍한 사람이 올 거야. 그 사람은 작은 도끼로 널 찍어 버릴 거야.”라고 노래한다. 그리고는 노래가 끝나는 시점에 마주 선 아이를 향해 “너는 죽었어.”라고 말하며 원 밖으로 물러서도록 한다. 이웃집 아주머니가 아이들에게 끔찍한 노래를 그만 부르도록 하지만 아이들은 전혀 들으려 하지 않고 놀이를 계속한다.

시각적으로 드러나는 공포의 상징으로 랑은 원형의 형태를 영화 속에서 자주 등장시킨다. 오프닝 장면에 나오는 어린이들의 원형 술래 놀이는 그 형태뿐만 아니라 이웃 아주머니의 꾸짖음에도 불구하고 계속해서 끝나지 않는다는 점에서 앞으로 다가올 끝없는 두려움을 복선으로 암시하고 있다. 더군다나 아이들이 놀이를 하면서 부르는 노래는 섬뜩함을 감출 수 없다. 살인범역을 맡은 배우 페터 로레(Peter Rorre)의 유난히 둥글고 큰 안구도 관객으로 하여금 시각적 공포심을 갖도록 하는 데 큰 몫을 담당한다. 이는 특히 그가 거울을 통해 자기 자신을 확인할 때 이중적 효과를 발휘한다.

관객들이 엘지의 유괴를 짐작하게 한 후 이어서 보여 지는 공간들인 건물의 계단, 옥탑 방, 아이의 점심식사가 차려진 식탁, 주인을 잃고 혼자 구르는 공, 전선에 걸린 풍선 등은 감독이 세심하게 연출한 시각적 불안의 형상화라고 할 수 있다. 베크만 부인은 계단 아래로 딸의 이름을 불러 보지만 소리는 공허하게 텅 빈 공간에서 울릴 뿐이다. 창밖을 향해서도 소리를 질러 보지만 응답이 없다. 이어서 카메라는 다시 한 번 빈 계단을 비추고 이어서 다락 층을 포함하여 집안 곳곳을 보여주지만 엘지의 모습은 보이지 않는다. 시퀀스의 마지막 장면에서 엘지가 가지고 놀던 공이 주인을 잃고 굴러가는 모습과 길에서 낯선 남자가 엘지에게 사준 풍선 역시 주인의 손을 떠나 전기 줄에 걸려 잠시 퍼덕이다가 어디론가 사라져버리는 장면이 보이면서 관객은 엘지가 범행의 희생자가 되었음을 짐작할 수 있다.

그림 4

장면 9

장면 10

혹은 대립적 집단인 범죄 조직과 경찰이 경쟁적으로 범인 수색에 나서며 이를 위한 회의를 위해 모여 있는 공간을 몽타쥬 기법을 통해 번갈아 가며 보여줌으로써 긴장감을 최대한 유지시킨다.

한편 살인 용의자의 모습은 일반적으로 짐작할 수 있는 날카로운 눈매라거나 험상궂은 이미지와는 정반대의 형식을 취한다. 살인범 한스는 몸집이 크며 둥글고 큰 눈을 가졌고 이는 오히려 겁에 질린 자의 이미지를 형상화하고 있다. 뿐만 아니라 그는 바이마르 공화국 시절의 여느 평범한 신사와 다름없이 코트에 중절모를 쓰고 있다.

2. 불안의 청각적 형상화

앞에서 언급한 바와 같이 랑의 첫 번째 유성영화인 <엠 M>은 아동연쇄살인범을 찾기 위한 일련의 과정이 영상과 함께 소리를 통해 재현된다. 이 때 감독은 청각적 효과를 최대한 살리기 위해 소리의 자연스러운 재생보다는 인위적으로 편집된 소리를 만들어 내고자 하였다. 경찰들이 무고한 거리의 시민들을 무작위로 체포해 가는 장면에서는 모든 소리가 제거됨으로써 영화를 보는 관객들에게 불안감을 더욱 가중시키기도 한다. 랑은 다음과 같이 그의 음향적 의도에 대해 언급한다. “나는 의도적으로 거리의 소음을 삭제하였다. 조용한 거리에 갑작스런 경찰의 호루라기 소리가 들리거나 살인범이 내는 휘파람 소리는 그의 내면 속 깊숙한 곳에서 나오는 무언의 소리들이다 (Töteberg, 1985).”

오프닝 장면에서 아이들의 노래 소리와 이어지는 시퀀스에 등장하는 엘지의 엄마가 부르는 딸의 이름이 공허하게 들리는 것은 불안과 다가올 불행을 암시하는 청각적 형상화라 할 수 있다. 또한 연쇄 살인범 한스가 아이들을 유괴하기 위해 등장할 때 마다 들려오는 그의 휘파람 소리는 유도동기(Leitmotiv)와도 같은 기능을 한다. 관객들은 휘파람 소리를 듣는 것과 동시

에 또다시 사건이 일어날 것임을 예감할 수 있다. 풍선을 팔면서 범인의 휘파람 소리를 유심히 들었던 맹인 풍선장수의 증언으로 인해 결국 범인이 확인된다는 것은 아이러니한 결과이다.

영화 <엠 M>에서 음향의 기능은 단순한 대사 전달 및 줄거리의 진행을 넘어 공포와 절망, 광기, 유혹 등 인간 내면의 심리를 밖으로 드러냄과 동시에 외부의 소리가 내면 심리에 어떻게 영향을 주는지를 묘사하는 데 결정적 역할을 한다. 영화라는 종합예술장르에서는 문학작품과는 달리 연기자의 역할 또한 작품의 전체적인 성공여부에 결정적 영향을 미친다. <엠 M>에서 살인범 한스 역을 맡은 페터 로레는 탁월한 연기력으로 인간 내면에서 일어나는 충동을 표정과 함께 소리로 표출해 보임으로써 랑 감독의 의도를 십분 살려 낼 수 있었다. 영화의 마지막 부분에서 그가 외치는 절규의 소리는 그 어떤 변론자의 말보다 큰 힘을 느끼게 한다. 로레는 이후 직접 몇 편의 영화 연출에도 관여하였으나 1964 년 영화 촬영 도중 사고로 일찍 사망함으로써 <엠 M>이 그의 유일한 성공작이 되었다.

V. 결론

지금까지 프리츠 랑의 영화 <엠 M>을 중심으로 독일어 수업에서의 영상매체활용 가능성에 대해 고찰해 보았다. 활자 매체는 사회 구성원 간의 약속으로 실체를 언어화하고 다시 문자화한 것으로 그것을 통하여 현실을 간접적으로 인식하도록 하는 반면에 영상 매체는 실체를 직접 영상으로 보여주므로 수용자로 하여금 현실을 즉각적으로 인식할 수 있도록 한다. 따라서 영상 매체는 정보를 신속하고 쉽게 인식 가능하게 한다는 점에서 대중들의 높은 호응도를 얻을 수 있고 이를 교육에 활용할 경우 큰 효과를 기대할 수 있다. 그러나 화면 속에서 보여 지는 영상을 비판적 의식 없이 그대로 수용할 경우 현실을 보는 시각이 오히려 편협해지거나, 오락성이 강한 영상물일 경우에는 오히려 수용자로 하여금 경박성과 즉흥성만을 키울 수도 있다는 한계를 가진다.

정보와 지식전달기능과 아울러 오락성과 대중성을 동시에 갖는 신 매체들의 등장으로 우리 사회는 유례없이 다양한 방법으로 현실을 접할 수 있게 되었다. 그러나 온 라인에 기반을 둔 사이버 현실이 실제 세계를 닮아갈수록 우리의 인지능력이 점차 현실과 가상을 구분 짓기 어려운 시점이 올 수도 있다. 이러한 시나리오 역시 영화 속 세계에서는 이미 존재하며 가능한 것으로 나타난다. 그렇다면 이러한 매체의 발달과정을 차세대들이 긍정적으로 따라갈 뿐 아니라 적극적으로 활용할 수 있도록 하기 위해서는 매체교육에 더욱 체계적인 접근이 이루어져야 한다는 결론에 이르게 된다.

지금까지 주로 독일문학작품을 통해 독일어와 독일문화를 습득했다면 매체의 전환시대에 있어 영화 및 영상매체를 통해 보다 다각적인 상호 문화적 소통의 가능성이 모색되어야 하겠으며 이에 대한 연구는 향후 매체학 및 매체

교육의 방향 설정에 중요한 토대가 될 것이다. 변학수는 독일 영화를 통해 나타나는 독일문화의 특성을 '내면성'이라고 말한다. 한국 예술의 특징이 수사적 꾸밈을 통한 외적 상황의 재현이라면 회화, 연극, 영화 등 독일 표현주의 예술은 개인적 혹은 집단적 인간의 내면세계를 표현하는 것을 목표로 한다(변학수, 2004). 왜곡되고 불안정한 심리상태를 과장된 언어 및 시각적 이미지로 형상화해 내는 것이 표현주의 예술가들의 주된 작업이다. 프리츠 랑은 영화 <엠 M>을 통해 자신의 표현주의적 영상기법을 넘어서는 사실주의적 기법을 통해 바이마르 공화국의 사회적 혼란과 불안을 시각적 청각적으로 훌륭히 재현해 내고 있다. 이처럼 '잘 만들어진' 한 편의 영화를 독일어 수업에 활용함으로써 기존의 단편적인 읽기, 쓰기, 듣기 및 말하기 수업이 복합적으로 이루어질 수 있을 뿐만 아니라 학생들로 하여금 독일사회의 역사적 문화적 사정을 흥미 있게 접근할 수 있도록 할 수 있을 것이다.

참고문헌

강명희. (2010). 독일 유투브(YouTube)를 활용한 수업방안. *독어교육, 47*, 7-35.

김숙희. (2009). 영화와 문화읽기. 메트로폴리스에 나타난 1920 년대 독일바이마르 문화. *뷔히너와 현대문학, 32*, 235-258.

김용현. (2006). 구성주의와 문학수업의 방향성에 관하여. *독어교육, 37*, 7-31.

남완석. (2003). *바이마르 공화국 시대의 영화*. 유럽영화예술. 서울: 한울아카데미, 54-79.

니콜라우스 슈뢰더. (2004). *클라시커 50 영화*. (남완석 역). 서울: 해냄. (원전은 2001 에 출판).

랄프 슈넬. (2005). *미디어 미학 - 시청각 지각 형식들의 역사화 이론에 대하여*. (강호진, 이상훈, 주경식, 육현승 역), 서울: 이론과 실천.

마셜 맥루언. (2001). *구텐베르크 은하계*. (임상원 역). 서울: 커뮤니케이션북스. (원전은 1962 에 출판).

마셜 맥루언. (2002). *미디어의 이해*. (김성기 역). 서울: 민음사. (원전은 1994 에 출판).

문혜성. (2006). *미디어 교수법 - 미디어 교육과 미디어 활용을 위한 교수학습 방법*. 한국방송영상산업진흥원.

박광자, 강태호, 강윤주, 남완석, 윤종욱, 이영희, 이주봉, 이준서, 장은수, 정미경, 진일상. (2010). *독일영화 20*. 충남대학교 출판부.

변학수. (2004). *영화로 문화읽기 - 독일영화로 본 독일문화*. 경상대학교 인문학연구소, 서울: 도서출판 박이정.

오선영. (2009). 대학 영어교육 프로그램 개선 방안 검토. *외국어교육연구, 12*, 124-144.
우한용. (1997). *문학교육과 문화론*. 서울대학교 출판부.
정태수. (2010). *세계 영화예술의 역사*. 이화여자대학교출판부.
Lang, F. (2008). *M.* 다우리엔터테인먼트. (원작품은 1931 년에 출시).
Larsen-Freeman, D. (2002). *외국어 교육의 교수기법과 원리*. (방영주 역). 서울: 경문사. (원전은 2000 에 출판).
Dietrich, W. (1972). Das Fernsehspiel als Aufgabe des Deutschunterrichts. In E. Wolfrum (Ed.), *Taschenbuch des Deutschunterrichts. Grundfragen und Praxis der Sprach- und Literaturpädagogik*. (pp. 391-684). Esslingen, Wilhelm Schneider.
Huaco. G. (1999). *영화예술의 사회학*. (주윤탁 역). 경성대학교출판부. (원전은 1965 에 출판).
Jacobsen, W., Kaes, A., & Prinzler, H. (Eds.). (1993). *Geschichte des deutschen Films*. Weimar: Metzler.
Pias, C., Engell, L., Fahle, O., Vogl, J., & Neitzel, B. (Eds.). (2004). *Kursbuch Medienkultur - Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard*. Stuttgart. Deutsche Verlags-Anstalt GmbH.
Richards J., & Rodgers, T. (2008). *외국어 교육 접근 방법과 교수법*. (전병만, 윤만근, 오준일, 김영태 옮김). Cambridge Univ. Press. (원전은 2003 에 출판).
Töteberg, M. (1985). *Fritz Lang*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

이시내
서울대학교 사범대학 독어교육과
서울시 관악구 관악로 599
전　화: 02) 880-7686
이메일: caritas@snu.ac.kr

Received on June 9, 2011
Reviewed on Oct 11, 2011
Revised version received on Nov 15, 20011
Accepted on Dec 2, 2011