3강 - 독일 표현주의

혼란한 독일상황이 배태한 사조

독일표현주의는 대략 1919년에서 1920년대 중반까지 약 7, 8년에서 길게 보면 10년 정도까지 독일에서 유행했던 사조인데요. 독일무성영화의 황금기라고 본다면 1922년부터 24년까지 펼쳐졌던 사조입니다. 토키영화는 1927년에 시험적인 토키가 나오고, 1930년대 들어서 본격적으로 발성영화-토키영화의 시대가 되니까 바로 그 직전 무성영화시기에 있었던 대표적인 독일의 영화사조입니다.

독일이 정치. 경제적으로 최악의 상태에 놓여있었던 시기에 일어났던 영화사조이기 때문에 어떻게 보면 혼란한 정국에서 예술문화는 이렇게 꽃피운다는 이야기가 있듯이 독일표현주의도 그러한 혼란한 시대적 배경 속에서 나오게 되었다고 볼 수 있습니다. 복지 국가인 스위스에서는 탄생한 것이 뻐꾸기시계밖에 없고, 무정부주의적인 이태리의 혼란한 정국에서는 레오나르도 다빈치라든지 미켈란젤로와 같은 유수한 예술가들이 탄생했다는 말이 있죠.

혼란한 상황에서는 예술이 꽃피고, 유복하고 편안한 상태에서는 예술이 죽는다는 그런 비유도 있습니다. 최악의 상황이었던 바이마르 공화국 시절의 폭동과 무정부주의 상태에서 마치 반작용처럼 일어난 겁니다. 국가가 병약하고 혼란한데 그 반작용처럼 독일이 영화뿐만이 아니라 건축, 미술, 음악, 모든 예술분야에서 아주 활기가 넘쳤죠.

프로이트 정신분석학의 영향

독일표현주의가 사상적, 이론적으로 영향을 많이 받았던 것은 프로이트 정신분석학입니다. 프로이트는 나치가 등장하면서 유태인이라는 이유로 독일에서 추방되고 어려움을 겪었습니다.

프로이트 정신분석학은 영화 속에서 복잡하고 때로는 혼돈된 그런 인물상을 표현하지요. 심리적이고 회화에서와 같은 조형적인 영역에 이르기까지 인간의 무의식과 잠재의식을 탐구하고 분석합니다. 그러한 영화적 경향을 만들어내는데 지대한 영향을 끼쳤던 사람이 바로 지그문트 프로이트이고, 그의 정신분석학입니다.

독일 표현주의는 인간 내부의 의식을 구체화하기 위한 방법을 추구합니다. 외적이고 물리적인 현상, 사실보다는 정신 상태를 표현할 수 있는 영상의 세계를 보이고 있읍니다. 왜곡되고 균열된 양식이지만, 혼란한 마음의 무의식 상태를 분석적으로 표현하는 양식화된 소우주입니다. 독일표현주의영화는 우리의 흥미와 관심을 불러일으키는 사조입니다.

세 가지 주제 유형

독일표현주의 주제의 유형을 보면, 세 가지로 나누어 볼 수 있겠습니다.

첫 번째로는 건축학적인 무대 장치와 아주 꼼꼼한 의상을 예를 들을 수가 있습니다. 낭만적인 조명을 사용한다든지, 군중 장면을 섬세하게 묘사합니다. 군중들이 모여있는 응집의 상태를 조형적으로 묘사하죠. 마스게임을 보는 것과 같이 정돈된 질서의 세계를 표현합니다. 그 당시 작품을 했지만 나중에 미국으로 망명을 갔던 에른스트 루비치 (Ernst Lubitsch), 프릿츠 랑 (Fritz Lang) 등이 대표적인 감독들입니다.

이들의 작품은 혁신적이고 의미 있으며, 신화적이고 역사적인 감정을 환기시키는 '지그프리트 신화' 등의 사극을 만들었습니다. 그 작품들은 역사적인 감정을 환기시키며, 양식화된 무대장치가 탁월하였습니다. 주로 사용되는 것이 거대한 텅 빈 벽이 스크린을 가득 채우면서 인간을 상당히 왜소하게 만드는 표현을 볼 수가 있습니다. 뭔가 거대한 운명에 깔려 들어가는 휘말리는 듯한 뭔지 모를 불안한 상태를 영화의 장치를 통해서 보여줍니다. 인간이 상당히 왜소하게 표현되는 그런 것이죠.

작품분석
<니벨룽엔>
<메트로폴리스>

그리고 두 번째 유형의 주제는 오래된 전설과 민요로부터 따온 음울하고 환상적이며 굉장히 섬뜩한 공포영화의 스타일들을 말하는데요. 대표작으로는 르베르트 비네 Robert Wiene 의 <칼리가리 박사의 밀실 The Cabinet of Caligari>(1919) 또 프레드리히 무르나우의 <노스페라투 Nosferatu>(1922) 이 두 편의 작품을 예로 들 수 있습니다.

이 <칼리가리 박사의 밀실>은 곡마단의 칼리가리 박사라는 마술사가 세자르라는 인물을 최면 상태로 그의 심리를 원격 조정한다는 아주 supernatural한 초현상적이고 초현실적인 주제를 그리고 있어요. 그래서 마치 인간의 마음속의 지킬박사와 하이와 같은 이중적인 심성이 있고 그러한 마음을 원격 조정하는 힘이 있다는 공포스러운 이야기를 다루는 영화입니다. 이 영화가 앞서 얘기한 기하학적인 구도와 조형미, 왜곡된 무대장치, 조명 등을 통해 상당히 특이한 정서를 전달하는 표현주의 영화의 대표작입니다.

작품분석
<칼리가리 박사의 밀실>

무르나우의 <노스페라투> 역시 흡혈귀죠. 흡혈귀 소재인데 드라큘라의 원작이 될 수 있는 그런 작품입니다. 고대 성에 기거하는 백작의 이야기, 페스트가 만연하는 시대에 흡혈귀가 선원들을 죽이고 다시 흡혈귀로 탄생하는 마치 페스트균처럼 흡혈귀가 전염된다는 공포스러운 이야기를 다룬 것입니다. 이러한 영화들이 환상적이고 음울하지만 표현 양식이 종래의 영화들에서 볼 수 없었던 심리적인 묘사가 탁월하기 때문에 이러한 것을 표현주의 영화의 대표적인 유형으로 볼 수가 있습니다.

작품분석
<노스페라투>

그리고 세 번째로는 카머스피엘필름 Kammerspielfilm 이라고 해서 Kammer는 방을 뜻하죠. spiel은 play를 뜻하고 그래서 '실내극영화'인데, 중하층의 소수의 인물들이 등장하는 아주 서민적인 이야기입니다. 물론 멜로드라마이고요. 대표작으로는 무루나우의 <마지막 웃음 The Last Laugh>(1924)이라는 영화인데 <마지막 웃음>은 호텔 벨 보이를 하는 아주 나이 많은 노인의 씁쓸하고 음울한 이야기입니다.

시대가 변하는 데도 불구하고 고정되어 변화하지 않는 그런 우직한 인물을 그립니다. 그래서 사회에서 소외될 수밖에 없는 인간의 비극을 그린 영화입니다. 이러한 중하층 계급의 소외된 인물상을 그린 이런 멜로드라마가 그 당시에 무르나우의 <마지막 웃음>과 파브스트의 <활기없는 거리> 등이 대표작입니다. 남자 주인공들이 도시의 유혹과 감각적인 쾌락에 대한 매혹적인 기대로 인해서 가족과 부르주아적 생활로부터 떨어져 나오게 되는 파멸하게 된다는 이야기죠.

그리고 하층 중산층 계급에 대한 개별적 연구로서 오락적인 바탕이나 그에 따른 배경을 가지게 되고 때로는 아주 모호한 암흑가적인 배경을 취하는데, 이런 멜로 드라마적이거나 병적으로 감상적인 것, 또는 개인과 집단의 붕괴라는 소재들이 결국은 미국으로 건너가서 필름 느와르라는 장르의 원형이 됩니다. 다시 말하면 이러한 서민이 어떤 사건에 연루된다든지, 암흑가의 밑바닥에서 신분상승을 하려다가 좌절하게 되는 갱의 이야기-갱스터 장르, 느와르 영화의 원형이 되는 것이죠. 그래서 이러한 <활기없는 거리>라든지 <마지막 웃음> 같은 영화들이 종래의 리얼리즘에서 새로운 사실주의로 대두가 되던 그런 유형의 영화이죠.

작품분석
<마지막 웃음>

이론가 지그프리트 크라카우어의 『칼리가리에서 히틀러까지』

독일 무성영화의 세 가지 주요 유형들에 내재해있는 심리학적인 기능을 잘 분석한 명저가 있습니다. 심리학자이면서 사회학자인 지그프리트 크라카우어의 『칼리가리에서 히틀러까지』라는 책입니다. 부제는 "독일 영화의 심리학적 역사"라는 책입니다.

히틀러가 집권하기 직전 독일의 혼란상이 어떻게 영화들 나타나 있는가를 분석합니다., 그 당시의 무성영화-표현주의 영화들에서 반영되었는가를 분석해 놓은 명저입니다. 독일표현주의 무성영화들은 당대 사회적 현실로부터 탈출구를 제시하는 기능을 했다고 정리할 수 있습니다.

한 나라의 영화는 다른 예술보다도 직접적으로 문화의 '내적 성향'인 '정신 상태'를 반영한다

고 크라카우어는 『칼리가리의 밀실에서 히틀러까지』에서 주장 했습니다. 제 1차 대전의 종말에서 부터 히틀러 집권까지의 독일 영화를 연구하면서 크라카우어가 발견한 것은 권위주의에 동조하는 태도가 꾸준히 이어져왔다는 것입니다.

1930년대부터 본격적으로 시작된 나치즘의 전체주의적인 성향에 국민들이 이끌려가는 불안 공포 심리가 영화 속에 나타나는 것입니다. 전체주의와 무정부주의적 혼란 속에서 대안도 제공되지 못하면서 막연한 불안감과 공포감이 공포영화나 심리 멜로영화에 나타나는 것이죠.

이 시기 독일의 주요 영화들은 합리적, 민주적인 행위를 통한 인간 운명에 대한 통제가 불가능한 것으로 그려내고 있습니다. 알 수 없는 운명의 힘에 의해 좌우되는 인간의 불합리함, 무능력이 묘사하고 있죠.

알 수 없는 기이한 힘에 의해서 좌우되는 인간, 예를 들면 <칼리가리 박사의 밀실>에 나오는 최면에 걸린 사내, 또는 <메트로폴리스>에 나타나는 정치적인 마비 상태, 지하세계 사람들과 지상세계에 사는 사람들 간의 갈등, 폭력, 폭동 사태를 그려냅니다. 정치적인 혼란 상황을 표현하고 있다고 할 수 있습니다.

나치즘에 대한 수동적인 수락을 의미하는 마비상태를 그리면서 결말을 향해 갑니다. 운명에 대한 혹은 새로운 힘에 대한 접수상황 이런 것들이 앞으로 다가오는 나치즘을 이미 예고하고 있죠.

독일영화산업의 전성기

독일은 그 당시에 정치사회적으로 격변기에 처해있었지만 영화 산업적으로 상당히 활성화되어있었는데요. 1917년에 우파(UFA) 영화사라는 대형 스튜디오 영화사가 설립이 돼서 많은 기술자와 감독, 작품들을 생산해내는 산업적 기반을 갖추고 있었읍니다. 독일영화인의 뛰어난 공헌은 기술력에 있었습니다.

촬영에 있어서 카메라의 움직임이 뛰어났습니다. 카메라가 심리를 묘사하기 위해서 본격적으로 움직이기 시작한 것은 독일표현주의 영화에서 처음이었습니다. 카메라가 단순히 기록을 하는 수단이 아니고, 이야기를 만들어내고, 심리를 풀어나가는 도구로써 본격적으로 사용되었습니다. 문학적으로 비유하자면 소설가의 문체-묘사하는 서술능력에 비유할 수 있습니다.

카메라 기법이 발달했고, 객관적인 카메라가 아니라 주관적인 카메라가 발달했습니다. 영화 전문용어로는 시점 샷(Point of View), POV shot 이라고 하는 주관적인 시점 샷이 당시 이미 나타났어요. 유명한 카메라맨 으로는 칼 프로인트로서 <마지막 웃음>으로 활약했었죠.

표현주의적인 조명으로서도 미국영화의 한결같은 밝고 분명한 조명과는 커다란 차이가 있었

죠. 아주 콘트라스타가 강한 조명법(Low Key)을 구사하는 것을 예를 들 수 있습니다.

여러 작품에서 그런 것들이 나타나는데 주관적인 시점 샷이 가장 극명하게 잘 드러나는 영화는 무르나우의 <마지막 웃음>입니다. 엘리베이터를 타는 장면을 예를 들 수 있습니다. 엘리베이터가 올라가고 내려가는 그 시점을 그대로 이용해서 주관적 시점으로 촬영을 했고. 또 인물의 심리를 묘사하기 위해서, 현기증이 나는 상태를 주관적으로 묘사 했다든지 이런 장면을 예를 들 수가 있습니다.

작품분석
<마지막 웃음>

조명에 있어서는 로우 키(low-key) 조명의 새로운 유행을 불러일으켰다고 할 수 있습니다. '로우 키'는 좀 더 콘트라스트가 분명한 조명을 말합니다. 어둠과 밝음이 극명하게 드러나는 조명법이 독일표현주의 영화에 많이 나타나고. 키 라이트(key light)를 사용했다는 점입니다.

라이트에는 두 가지가 있습니다. 키라이트와 필라이트, 백라이트가 있습니다. 키라이트는 주조명이죠. 사람의 얼굴을 비춘다든지 대상의 전면을 비추는입니다. 키라이트를 잘 사용했다는 것은 키와 필, 보조라이트의 비율을 보다 더 분명하게 한다는 말입니다. 콘트라스타가 강한 조명을 만들어 냈다는 것을 의미합니다.

프리츠 랑의 <메트로폴리스>

대체로 스튜디오 촬영을 통해서 그런 것들이 가능하고요. UFA의 대형 스튜디오를 이용해서 작품들을 만들어냈습니다. 대서사극, SF의 본격적인 시작이라고 볼 수 있는 프릿츠 랑의 <메트로폴리스>같은 것을 보면, 그 영화의 규모라든가, 특수 효과, 등의 기술이 높은 수준에 올라가 있었다는 것을 알 수 있습니다.

프릿츠 랑의 1927년 작품인 <메트로폴리스>를 자세하게 알아보도록 하죠. 미래의 도시 메트로폴리스는 두 개의 지역으로 엄격하게 나뉘어져 있죠. 지상에는 지배자들이 있고, 지하에는 노동자들이 살고 있습니다. Metropolis라는 것은 거대 도시라는 뜻이죠.

기업주의 아들인 프레더라는 인물이 아버지의 뜻과는 달리 양심상 지하 노동자들에 대해 이해하게 됩니다. 노동자들이 연대 파업을 하게 됩니다. 중간에 놓인 프레더와 노동자의 편에 서있는 사랑하는 여인 마리아를 비롯한 인간들의 관계를 통해서 지상세계와 지하세계를 연결시키는 일을 결국 프레더가 하게 되는 이야기입니다.

마리아를 향한 사랑의 힘으로 지상세계와 지하세계의 갈등을 화해시킨다는 내용입니다. 이것은 거대도시 메트로폴리스에서 벌어지는 일이기 때문에 미래의 이야기 입니다. 미래의 이야기이기 때문에 공상과학영화에 속합니다. 미래도시를 설계한 감독 프릿츠 랑의 설계력은 1926

년도의 상상력이라고 도저히 믿어지지 않을 정도로 거대하고 휘황찬란한 미래의 모습을 화면 속에 담아내고 있습니다.

<메트로폴리스>를 원형으로 확대 재생산해서 만들어낸 미국영화가 대표적으로 리들리 스콧 감독의 1982년 작 <블레이드 러너> 입니다. <메트로폴리스>의 이미지와 닮아 있다는 점에서 오히려 프릿츠 랑의 상상력과 설계력의 위대함을 다시금 확인할 수 있습니다.

이 작품은 독일 초기 무성영화의 사조인 표현주의를 잘 드러내고 있습니다. 프로이트의 정신분석학적인 심리적 상태를 표현하는 카메라 촬영 기법을 보여줍니다. 꿈과 악몽, 환영 등을 표출하고, 기계문명에 대한 경외 내지는 공포감을 표현하는 기계주의적인 조형이 상당히 발달되어 있습니다.

노동자들이 기계 속으로 빨려 들어가는 듯한 환각, 악몽을 표현하는 양식도 기계주의적이면서도 조형적 표현입니다.

<메트로폴리스>는 자본가와 노동자의 이상적 화해를 그린 작품입니다. 노동자의 저항을 무력화시키고, 자본가에 의한 주도권 강화를 꾀하는 역설적인 주제를 담고 있습니다.

당시 괴벨스의 나치 전략과 유사성을 보이고 있읍니다, 내용상 갈등의 지양과 질서의 제시라는 공식을 통해서 게르만의 민족주의를 은근히 과시하고 있습니다. 이 영화의 각본가가 열혈한 나치 당원이었다는 점에서 영화가 그렇게 나아갈 수밖에 없었던 점에 대해서 짐작해볼 수 있습니다.

이 영화는 내용보다는 형식의 탁월함을 보이고 있는데요. 지상세계를 곡선과 대각선 구조와 밝은 조명으로 표현했고, 지하세계는 직선 구도와 폐쇄적 공간, 어두운 조명으로 구분을 했습니다. 짧은 화면이 병치되고, 생략하는 기법도 탁월하고, 연극적인 특성이라고 할 수 있는 섬세한 세트와 장식 등이 표현주의 양식을 대변합니다.

거대한 벽과 왜소한 인간의 움직임 대비라든가, 특수효과적인 재현이 탁월합니다. 비행선이 날아다닌다든지, 공간의 대비 및 인간 움직임의 대비 등이 시각적 리듬을 가지고 표현되어 있다는 것은 주목해볼 만한 것입니다.

몇 가지 현대적인 문제점들도 정확히 조준하고 있는데요. 공장 자동화로 인한 공장 노동자들의 소외감을 문제 삼고 있다는 점입니다. 이런 문제들에 대해서 프릿츠 랑 감독은 자신이 건드린 진지한 문제들, 즉 노동자와 자본가의 협상에 관한 문제를 회피한 채, 종교적이고 낭만적인 사랑의 해피엔딩을 통해서 해결을 하려고 했습니다.

기술적 유토피아, 사회적 유토피아를 사건 진행의 모티브로 혼합시켰다는 점에서 현대영화적인 측면에서는 비판의 여지가 있습니다. 독일표현주의는 내용이나 이데올로기의 측면보다는 인위적인 연출력을 평가합니다. 조형세계를 구축하는 연출가의 장인정신, 내용보다는 형식에서의 탁월함, 이런 측면에서 표현주의양식에 대해서 확연히 이해할 수 있는 계기가 될

것입니다. <메트로폴리스>는 독일표현주의 양식의 정점에 위치한 대단히 중요한 작품입니다.

나치즘의 내용을 담고 있는 시나리오는 로트방이라는 미친 과학자의 장면에서 드러납니다. 그가 하나의 기계인간을 만들어내죠. 이 기계인간은 이후에 나오는 모든 SF 영화의 사이보그 인간의 원형이 됩니다.

기계인간이 노동자들의 폭동을 사주한다든가, 노동자들과 자본가들을 대립시키고 갈등을 심화시키는데 기여를 하게 되는, 나쁜 악의 종자로서 등장을 합니다. 이 기계인간을 만든 로트방의 집 앞에는 표시가 있는데, 그것은 다윗의 별이거든요, 로트방이라는 과학자가 유대인이라는 것을 상징하고, 당시에 팽배했던 독일에서의 반유대주의를 상징합니다. 히틀러가 나치즘에서 제시했던 반유대주의 표상인 것이죠.

독일표현주의 영화들이 본격적으로 등장하기 시작한 나치즘에 대한 권력과 전체주의적인 위협 속에서 어떤 대안도 갖지 못했다는 점을 알 수 있습니다. 무력하고 나치에 동조도 할 수 있었던 그런 상황이었습니다. 프릿츠 랑은 이 작품과 몇몇 작품을 끝으로 미국으로 망명할 수밖에 없었습니다. 나치즘으로부터 비판을 받을 수밖에 없는 그런 입장이 된거죠. 양심적으로 나치즘에 동조하는 것을 거부하고, 미국으로 망명하게 되죠.

<메트로폴리스>는 형식의 탁월함, 이데올로기의 왜곡이라는 모순적 특징을 볼 수 있습니다. 다른 독일표현주의 영화에서도 두루 드러나는 공통적인 특성이 아닌가라고 정리해 볼 수 있겠습니다.

작품분석
<메트로폴리스>

독일표현주의가 미국영화에 끼친 영향

독일표현주의가 헐리우드에 미친 영화는 상당히 지대합니다. 미국으로 대부분의 독일감독들이 망명을 가게 됩니다. 그 이유는 다수의 유태계 감독들이 포함되어 있고, 나찌정부가 나찌즘을 선전하는 영화만을 강요를 했기 때문입니다. 정치적으로 통제를 하기 때문에 견디지 못했던 자유주의적 감독들이 다수 독일을 떠나서 미국으로 가게 됩니다.

대표적으로 에른스트 루비치, 게오그 무르나우, 프릿츠 랑, 이런 감독들이 미국으로 건너갑니다. 1930년대 즈음에 건너가니까 헐리우드는 스튜디오시스템의 전성기를 구가하던 때입니다. 재능들이 유럽으로부터 헐리우드로 몰려오게 되는데, 독일에서 많이 건너가게 됐죠. 미국영화가 더 활성화 된 것입니다. 인력이 유출된 독일영화는 깊은 침체기에 빠져들게 되죠.

독일의 대형 스튜디오 Ufa를 운영했던 경험이 있는 재능 있는 감독, 제작자, 기술자들이 대거 헐리우드의 대형 스튜디오 시스템에 빠르게 적응하면서, Ufa의 장점들이 그대로 전수 돼

고, 헐리우드는 다양한 장르의 전성기를 구가하게 됩니다. 공포물(드라큘라, 프랑켄슈타인) 같은 것들이 대표적으로 독일 Ufa 스튜디오에서 제작되었던 공포물의 변형이라고 볼 수 있겠습니다.

필름 느와르 장르는 '거리영화'(<마지막 웃음> 등)의 연속성으로서 나타납니다. 예를 들면 프릿츠 랑의 <주홍의 거리>, 로버트 시오드마크의 <나선형 계단>, 빌리 와일더 감독의 <이중배상> 등 형사 스릴러물, 느와르, 서스펜스 영화들이 거의 다 독일표현주의 영향권 내에서 헐리우드를 꽃 피우게 한 영화들이라고 볼 수 있죠.

작품분석
히치콕의 <스펠바운드>