

영화 이전의 영상, 그 역사의 현장

글 · 사진 이상면 연세대 미디어아트연구소 전문연구원



19세기 말의 영화 영사기들

오른쪽 페이지
그림자 극의 인형들

함부르크의 알토나 박물관에서 열리는 <영상의 역사>전은 영상의 기원과 발전과정에 대한 역사적인 자료들을 보여줌으로써 과거의 시각문화에 대해 말해준다. 이번 전시는 우리의 상상과 향수를 자극하며 영상의 역사에 대한 생각을 열어준다는 점에서 매우 흥미롭고, 또 교육적이기도 하다.

우리 나라에서는 보통 영화의 발명(1895)과 더불어 영상의 역사가 시작되었다고 여겨진다. 그후 20세기 중반부터 텔레비전과 비디오가 나오고 이제 여러 디지털 영상매체들이 나와있는 오늘날 영상문화를 전개시킨 시초는 영화라고 생각하는 듯 하다. 그러나 영상의 역사는 그것보다 훨씬 더 길다. 사실, 서양에는 18~19세기에 '영상'을 볼 수 있는 시각 기구들이 있었으며, 인공적 빛을 이용해서 상(像, image)을 벽이나 스크린에 투사하여 보는 것은 유럽에서 17세기 중반 이후 점차로 발전해온 결과이다.

영화 이전에도 영상이 있었는가?

실제로 '보는 것'에 대한 인간의 호기심과 욕망은 르네상스 시대에 망원경의 발명 이후 지속적으로 확장되어 왔고, 이에 따라 시각 기구와 장치들은 과학기술의 향상과 더불어 발달되어 왔으며, 오늘날에 이것은 근대 이후 시각문화(visual culture)의 역사라는 맥락 속에

서 이해될 수 있다. 그렇다면, 18~19세기에는 과연 영상기구나 시각 장치들이 어떻게 영상을 보여주고, 사람들은 어떤 영상문화를 즐겼을까?

독일 함부르크의 알토나 박물관(Das Altona-Museum)에서 '보는 즐거움 - 시각 기구, 시각 연극 및 다른 스펙터클(Schaulust - Sehmaschinen, Optische Theater & andere Spektakel)'이란 제목하에 열리고 있는 전시회는 바로 이런 과거의 시각문화에 대해 말해주고 있다. 전시회는 2005년 10월 25일부터 2006년 4월 1일까지 1,800㎡의 2층 전시실에서 베르너 네케스(Werner Nekes) 교수(함부르크 예술대학)의 소장품들 가운데서 골라진 1,000여 점 이상의 다양한 전시물을 보여준다. 이들은 영상의 기원과 발전과정에 대한 역사적인 자료들로서 우리의 상상과 향수를 자극하며 영상의 역사에 대한 생각을 열어준다는 점에서 매우 흥미롭고, 또 교육적이기도 하다.

네스케 교수의 컬렉션으로부터 준비된 이런 전시회는 이미 수 년 전부터 쾰른과 부다페스트·로스엔젤레스에서 성황을 이루었고, 작년 런던의 헤이워드 갤러리에서는 4개월간 10만 명 이상의 관람객을 동원하는 대성공을 거두었다. 네케스 교수는 이런 전시물들을 35년간 수집했는데 "서양에서는 1990년대 말 디지털 영상매체 출현 이후 영상에 대한 근본적인 궁금증이 커지면서 전시회가 자주 열리고 있으며, 내년에는 모나코와 멜버른에서 전시회가 예정되어 있다"고 한다.



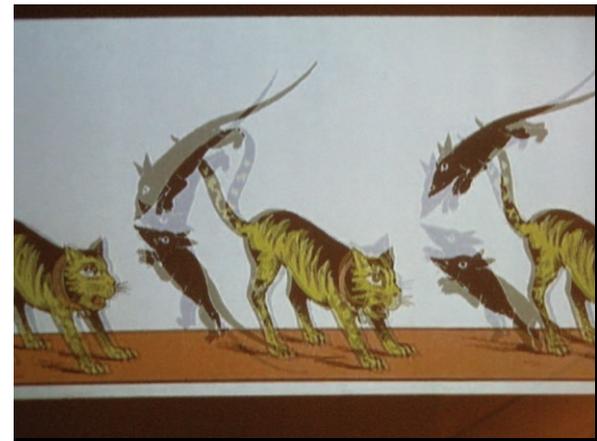
전시장 구조와 전시물

알토나 박물관 2층의 전시장은 모두 7개의 공간으로 구성되어 있는데, 그 순서는 I 빛과 그림자 - II 원근법과 왜곡 - III 그림상자(peep show)와 투시화 - IV 과학 - V 애니메이션과 몽타주 - VI 사진과 영화 - VII 어린이를 위한 공간으로 이어진다. 전시물들 중에서 그림상자(peep show/Guckkasten)들은 관람객들이 직접 상자 안을 들여다 볼 수 있게 해놓았으며, 전시실

여기저기에서는 네케스 교수가 직접 만든 영상의 역사 교육용 DVD를 상영하고 있고, 동영상이 나온 19세기 말 이후의 후반부 전시실에서는 애니메이션과 초기의 동영상(DVD)들도 상영되고 있어서 전시는 단조롭지 않고, 전시회의 제목(Schaulust)이 말해주듯이 과거의 영상기구들을 '보고 즐기며' 관람할 수 있도록 설치해서 방문객들의 흥미를 배가시켜주고 있다. 그림, 필자와 함께 전시장을 잠시 둘러보자.

맨 처음의 전시실 '빛과 그림자'에서는 인도네시아 그림자극을 시작으로 끝이어서 중국의 <불꽃놀이>가 있다. 중국식 <불꽃놀이>란 그림 뒤에서 불빛을 비추면 그림 앞에서는 시각적 환상을 자극하는 매우 화려한 그림이 생겨나며, 하늘에 쏘는 불꽃놀이와는 관계 없다. 그 다음 커다란 유리장에는 대략 4~50개 가량의 마술환등(magic lantern/Laterna Magica)이 계단에 진열되어 있는데, 각기 형태와 크기가 다르고 에펠탑

이나 궁전·돌부처 모습을 한 것들도 있어 눈길을 끈다. 이들 마술환등은 18~19세기에 동화적이거나 공포스러운 이야기를 동반하는 슬라이드를 보여주며 근대의 영상문화를 주도하던 핵심적인 기구라고 할 수 있으며, 20세기에 나온 슬라이드 기계와 영화 영사기의 선조이다. 옛날에는 이 기구를 통해 사람이 직접 그림을 그려 만든 슬라이드들로 영상을 보여주었으며, 19세기 후반에 오면 여러 장의 그림들이 슬며시 연결되



위 왼쪽· 초기 애니메이션
오른쪽· 마술 환등(magic lantern)
아래· 보는 각도에 따라 다르게 보이는 오솔그림들

왼쪽 페이지
위· 중국식 <불꽃놀이> 그림. 뒤에서 빛을 비추면 화려한 그림이 된다.
아래· 파노라마 그림

예로부터 '보는 것이 믿는 것이다' 라는 말이 있듯이 우리는 다른 감각들보다 시각각을 신뢰하지만, 실상 우리가 현실에서 보는 이미지들은 상당 부분에서 시각적 착각, 즉 착시 현상이나 시각적 환상에 근거하고 있다. 사실, 움직임의 환영을 보는 영화 관람도 이런 착시 현상을 이용하는 마찬가지로이다.

며(디졸브 효과) 동영상처럼 보여지는 데까지 발전되었다.

제2전시실 '원근법과 왜곡'에서는 매우 재미있는 시각 현상들을 보여주고 있다. 간단한 시각적 착각과 환상을 이용하는 그림들과 요술그림(Vexierbild)들이 있기 때문에 어른이나 아이들이 누구나 신기하게 그림들을 이렇게 저렇게 들여다보고 있다. 세로로 두 갈래, 세 갈래로 갈라진 그림들은 옆에서 보면 다른 인물로 보인다. 한 그림을 정면에서 보면 예수님인데, 이 신성한 예수님의 모습을 옆에서 볼 때 가슴이 반쯤 열린 부녀자의 모습으로 보인다면 예전에는 불경하다고 했을 것이다. 평면에 그려진 그림 가운데에 세워진 원통의 둥근 유리면들을 바탕의 모든 그림을 재현해 주고 있다. 원근법을 의도적으로 왜곡시키는 카메라 옵스쿠라 방은 성인이 구석에 가서 서있으면 옆에 있는 어린이보다도 작게 보이는 모습을 보여준다.

예로부터 '보는 것이 믿는 것이다' (Seeing is Believing)라는 말도 있듯이 우리는 다른 감각들보다 시각각을 신뢰하지만, 실상 우리가 현실에서 보는 이미지들은 상당 부분에서 시각적 착각, 즉 착시 현상이나 시각적 환상에 근거하고 있다. 사실, 움직임의 환영을 보는 영화 관람도 이런 착시 현상을 이용하는 마찬가지로이다. 시야가 넓게 펼쳐지는 파노라마 그림들도 기다란 유리상자와 벽에 걸려있는데, 전시실 가운데에는 18m나 되는 18세기 런던 풍경의 파노라마 그림이 길쭉하게 놓여있다. 파노라마는 바로 인간 시야의 확장을 원하는 희망을 보여준다. 이 사이에는 영상을 보는 원리를 밝혀냈던 16~18세의 과학 서적들도 유리상자 안에서 볼 수 있다.

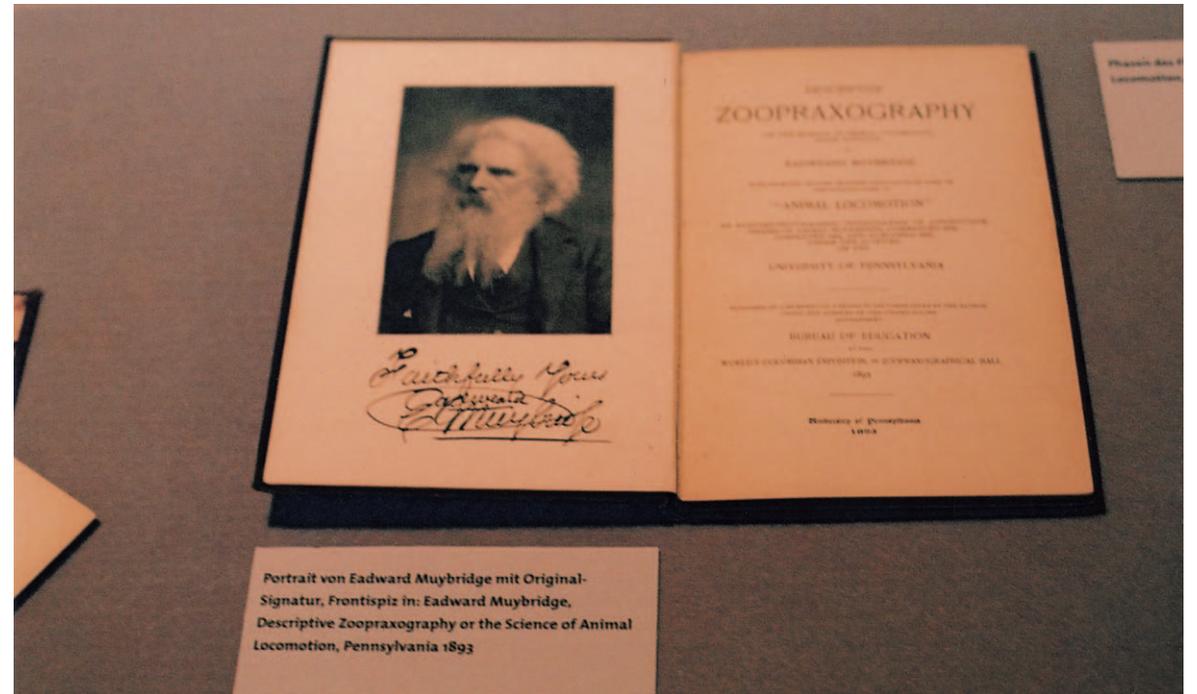
제3전시실 '그림상자와 투시화'의 벽면은 모두 검은 색으로 되어 있는데, 어두운 공간에서 부분 조명을 비추어 가며 전시물들을 관찰하도록 되어 있다. '그림상

자' 혹은 '요지경 상자' (영어로는 peep show, 독일어로는 Guckkasten)들은 대략 1750년대 이후부터 유행했던 시각기구로서 여러 이국적인 풍경과 건물 야경·마을 모습을 보게 해준다. 전시실에는 여기저기에는 형태에 따라 다른 그림상자들을 3개씩 설치해 놓았고, 관람객은 계단을 밟고 올라가 구멍을 통해 그림을 구경할 수 있다. 이 기구들 뒤에는 꼬마 전구를 설치해 놓아서 천천히 불이 켜지면 그림상자 뒷면에 놓여진 그림들이 환하게 보이고, 조명 밝기에 따라 그림은 달라 보이기도 한다. 여기서 보이는 그림들은 로마나 아테네 등 지역의 역사적인 건물과 광장의 모습 혹은 화재가 난 건물이나 스위스의 산 같은 유명한 관광지 모습도 보인다.

또한, 옆의 벽면에는 18~19세기 때에 사람들이 이런 그림상자와 마술환등을 보고 즐겼음을 보여주는 그림들이 나란히 걸려있다. 판화·수채화·유화 등의 형태로 남아있는 이 그림들은 귀족이나 평민·민중 할 것 없이 실내건 장터에서건 시각 기구들 앞에서 호기심에 가득차 무언가를 보려고 하는 모습들을 통해 이 당시에도 유럽인들은 영상문화를 즐겼음을 말해준다.

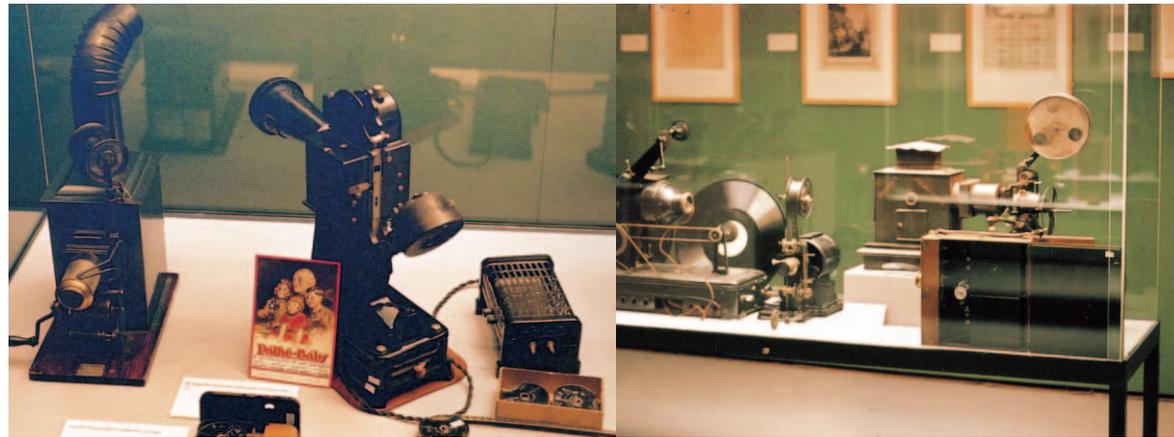
여기를 지나가면 검은 벽면에 화려한 투시화(transparency) 수 십장이 모자이크 그림처럼 가득 걸려있다. 벽면 뒤에 설치된 작은 전구들의 빛이 들어오면 앞면의 그림은 각기 다양하고 현란한 형태로 빛난다. 만화경(萬華鏡, Kaleidoscope)이란 것도 이와 유사하고 변형되며 하나의 그림이 여러 가지 상을 보여주는 모습이다.

그 다음 제4전시실 '과학'으로 가면 붉은 벽면이 있는 공간으로 과학과 영상문화의 직접적인 관계를 보여준다. 시각 기구와 시각 문화의 발전은 과학기술의 발전과 함께 진전되었다는 것은 너무도 당연하다. 이 작은 전시실에는 보는 방법과 보는 문화를 발달시킨 시



위·몽타주 사진
가운데/아래·머이브릿지의 저서와 그가 찍은 것을 상영하는 DVD 화면

이제 영상과 영상문화는 인간의 일상생활이 되었을 뿐만 아니라 모든 놀이기구나 오락들 위에 자리잡으며 승리를 구가하고 있다. 그 이유와 그 원리에 대해 이 영상 전시회는 글로써가 아니라 다양한 물건과 그림들로써 흥미롭게 말해주고 있다.



위 · 19세기에서 20세기 초기의 영화 영사기들을 진열해 놓은 전시장
아래 · 20세기 초기의 영화 영상을 보여주는 소형 DVD 기구들

각 기구들과 과학자들의 고서들이 진열되어 있다.

다음의 제5전시실은 '애니메이션과 몽타주'에서는 그림을 직접 그리고 동글게 말아서 보여주던 19세기 말 초기의 애니메이션에 관한 자료들을 보여주며 옆에서는 짙막한 초기 애니메이션 장면들이 DVD로 계속 상영되고 있다. '움직이는 그림'(동화)이란 뜻을 지닌 애니메이션과 영화의 시작은 이렇게 유사했다. 바로 옆 공간(제7전시실) 어린이를 위한 공간에서는 흰 천으로 만든 간단한 스크린에다가 아동용 애니메이션을 상영하고 있는데, 그 스크린은 세로로 찢어져 있어서 아이들은 그 사이를 들락날락하기도 하며, 또 그 뒤에서도 앞에서 볼 때와 다르게 좌우가 바뀐 형태로 영상을 볼 수 있다.

제6전시실인 '사진과 영화'에서는 대략 1840년 이후 발전된 사진술과 동영상 기구들이 전시되고, 영화 영사기의 발명까지 과정이 보여진다. 사실, 이 부분은 보다 많은 전시물과 충분한 설명을 요하는 과정인데, 앞부분에 많은 공간을 할애하는 바람에 어쩔 수 없이 축소되어 버린 듯 하다. 이 부분이 약화된 점이 이번 전시회에서 가장 미흡한 부분으로 여기서 사진의 역사와 동영상의 발전과정을 추적하며 영화 영사기의 발명까지를 상세히 훑어보기는 어렵게 되었다.

마지막 공간도 '사진과 영화'에서 연속되는 전시실로서 영화의 새벽에 해당되는 시기인 19세기말~20세기 초 영화 영사기들이 유리상자 안에 진열되어 있다. 한쪽 벽 앞의 유리상자에는 애니메이션의 선구자인 에밀 레노의 애니메이션 영사기였던 프락시노스코프(Praxinoscope)의 몇 가지 형태가 전시되어 있다. 오른쪽 공간에는 말이 달리는 모습을 찍음으로써 최초로 생물의 움직임을 필름에 기록할 줄 알았던 머이브릿지의 책과 그림이 전시되고, 그가 찍은 말달리는 모습이 DVD로 벽면에서 보여지고 있다. 그 옆에는 인체의 움직임을 세분화하여 필름에 찍을 줄 알았던 머레이의 연속동작 사진들이 있다.

이제 여기를 지나면 독일에서 영화 영사기의 최초 발명가인 스킨라다노프스키 형제의 짙막한 영화들이

상영되고 그들의 영사기가 전시되고 있다. 사실, 그는 프랑스의 뤼미에르 보다 한 달 먼저 베를린에서 영화를 상영했었으나 영화사에서는 잊혀지고 있다. 그리고 그 옆에는 뤼미에르의 영사기 시네마토그래프도 있다. 그 다음 공간에서는 소형 DVD 상영기구 5~6대를 벽면 중간쯤에 설치해놓고 영화 초기의 짙막한 영상들을 보여주고 있다.

전시 끝부분에는 1958년 프랑스에서 시도되었던 스킨코톤 필름상자(Scopitone Filmbox)라는 기계가 있다. 동전을 집어넣고 장면을 선택하면 3~4분 내지 최대 6분 동안 동영상(필름)이 상영되는데, 지금은 여성이 상송을 부르는 장면이 나오고 있다. 이런 형태는 오늘날에는 원하는 팝송을 들을 수 있는 주크박스로만 남아있지만 원래는 동영상과 결합된 형태로 50년대의 필름 주크박스이며 뮤직비디오의 전신이라고 할 수 있다.

그 옆에는 라디오시네(Radiocinephone)라는 또 하나의 신기한 기계가 있는데, 역시 1950년대에 개발되었다가 사라진 기구로서 라디오-영사기-축음기를 결합시킨 멀티미디어로서 음반을 들으며 화면을 보고 라디오도 들으려 했던 것이 실현된 기구이다.

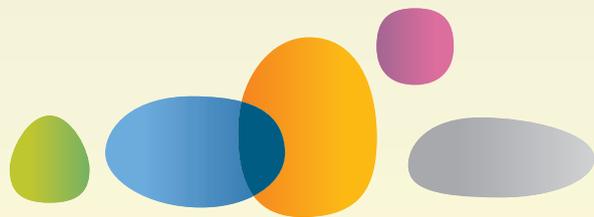
인간들이 대략 230여 년간 사용하고 호기심을 갖고 즐겼던 영상기구들을 이렇게 둘러본다는 것은 오늘날 당연한 것처럼 보이는 동영상 매체의 기술에 대해 다시 한번 생각할 기회를 준다. 과거 근대 시대에는 '영상을 본다'는 것, 즉 인위적으로 상(이미지)을 만들어 벽면이나 스크린에서 보여주는 영상의 세계는 마술로 여겨졌다. 그만큼 어렵고도 신기한 일로 생각되었기 때문인데, 이제 영상과 영상문화는 인간의 일상생활이 되었을 뿐만 아니라 모든 놀이기구나 오락들 위에 자리잡으며 승리를 구가하고 있다. 그 이유와 그 원리에 대해 이 영상 전시회는 글로써가 아니라 다양한 물건과 그림들로써 흥미롭게 말해주고 있다. 그것은 영상매체의 문화사이며 보는 문화가 만개된 현 시대에 '영상의 역사'를 찾아가는 발견의 여행을 제공해주고 있다. 🎨

한국문화예술위원회는...

한국문화예술위원회는 훌륭한 예술이 우리 모두의 삶을 변화시키는 힘을 가지고 있다는 믿음으로 문화예술진흥을 위한 사업과 활동을 지원함으로써 모든 이가 창조의 기쁨을 공유하고 가치 있는 삶을 누리게 하는 것을 목적으로 설립되었습니다.

한국문화예술위원회는 현장 문화예술인들로 구성된 11명의 위원들이 합의를 통해 우리의 문화예술을 관리하는 민간 자율 기구입니다. 즉 민간이 공공영역의 의사결정에 참여하고 공공영역이 민간에 참여하는 동시적 구조를 가짐으로써 급속히 변화하는 문화예술 환경에 능동적으로 대응할 수 있는 체제를 갖추고 있습니다.

한국문화예술위원회는 예술의 자생력을 신장시키고, 예술 창조를 견인하며, 예술의 융성을 통해 예술시장의 생산력을 확보하는 한편, 궁극적으로 국민 모두가 문화예술이 주는 창조적 기쁨으로부터 소외되지 않도록 하기 위해 노력하고 있습니다.



한국문화예술위원회 한국문화예술위원회의 새 얼굴(C)

<http://www.arko.or.kr>