

독일 나치즘이 현대디자인과 대중문화에 미친 영향 고찰

A Study for the Influence of Nazism of Germany on Modern Design and Mass Culture

문 찬

한성대학교 미디어디자인콘텐츠학부

Moon, Charn

Hansung University, Division of Media Design Contents

류승호

홍익대학교 IDAS 박사과정

Ryu, Seung-Ho

Hongik University, Ph.D. Course at IDAS

• Key words: Nazism of Germany, 3rd.Reich, Image of

1. 서 론

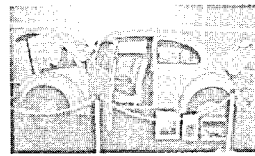
독일 나치정부(국가사회주의; National Sozialismus, 독일 제3 제국의 폴란드 침공으로 발발하였던 제2차 세계대전은 1945년 5월8일, 독일 나치정부가 연합국에 무조건 항복을 함으로써 종전이 되었고 올해 2005년은 그 종전이 성립된 지 만 60 주년이 되는 해이다. 나치정권은 유태인학살을 비롯하여 수천 만의 생명을 앗아간 참화를 빚어내었으나, 현대 인류역사에 미친 영향은 매우 크다. 대중선동과 극한 독재와 탄압 등, 정치사에 있어 남긴 유산은 대부분 매우 부정적이다. 그러나 1933년에 정부를 구성하고 1945년 패망에 이르기까지 단 12 년간을 존속하였던 독일 나치즘 정권이 그 짧은 존재기간에 비하여 현대사에 미친 영향은 대단히 크므로 종전 60주년을 맞이하여 현대 디자인과 문화에 미친 영향을 고찰해 보는 것이 이 연구의 목적이다. 이 연구는 나치즘을 옹호하거나 나아가 긍정적인 회고를 하고자 하는 것이 아니며, 현대 대중문화에 현재까지도 그 영향이 적지 않음에 주목하고 그 내용을 정리해 보고자 한다. 그 대상은 다음과 같은 영역으로 분류하였다. 독일 나치즘이 개발한 여러 가지 운송수단과 자동차 무기에 있어 그 디자인이 파생되어 미친 영향을 살펴본다. 나치즘이 갖는 여러 가지 상징적 이미지가 필름영상, 즉 현대 대중영화와 애니메이션에 차용되어 발표되었던 사례들을 분석한다. 나치정권의 공식의상인 유니폼의 스타일이 현대대중문화에 끼친 영향에 관하여 각종 이벤트 행사와 동호회의 사례를 중심으로 고찰한다. 나치스의 이미지는 현대 대중문화와 디자인에 강력한 권위, 힘, 폭력성의 의미로 코드화되어 사용되어 지고 있음을 알 수 있다. 우리가 인식하고 있는 직접적인 인용의 사례와 무의식적으로 보게 되는 간접적인 인용과 영향이 21세기에 접어든 현재까지도 우리 문화코드에 상당히 많은 사례가 그 영향을 미치고 있음을 본 연구를 통하여 논의하고자 한다.

2. 나치정권 이미지의 차용과 상징적 의미

2-1. 운송수단과 군수용품

독일은 1923년의 세계대공황의 경제적 혼란을 급속한 속도로 회복하고 1933년, 나치당이 정부를 수립한 해에는 강력한 산업국가가 되어 있었다. 거의 모든 산업분야의 생산량은 제1

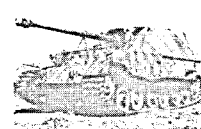
차세계대전이 발발하던 1914년을 상회하고 있었고 수출량도 35%가량 더 많았다.¹⁾ 독일산업이 급성장한 이면에는 우수한 신용제도와 대규모적인 산업합리화의 결과로서, 최신 경영기법의 개발과 효율적 생산기법을 적용하였다. 히틀러(Adolf Hitler)는 집권 후 신속히 고용증대와 증공업육성에 전력하는데, 독일국민의 지지를 더욱 확보하고자 국민차 개발을 지시하고, 그 결과로 생산된 것이 페르디난트 포르세가 개발한 비틀 폭스바겐(Volkswagen)이다.(그림1)



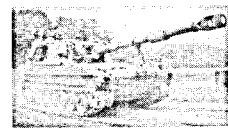
<그림1>비틀 폭스바겐(Volkswagen) 1935.

폭스바겐은 제2차세계대전 이 후 생산이 재개된 몇 안되는 디자인 중 하나이며, 그 파생형이 현재까지도 생산되고 있다.

나치정권은 베르사이유조약(Treaty of Versailles)을 파기하고 재무장에 착수한다. 1939년 9월에는 폴란드를 침공하여 제2차세계대전을 발발시키는데, 이 전쟁기간동안 사용된 자동차는 그 뛰어난 효율성으로 현대무기 설계에 큰 영향을 미쳤다.(그림2-5)



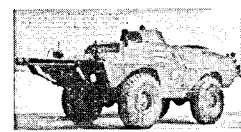
<그림2>독일 구축전차 엘레판트, 1943.



<그림3>한국군이 현재 운용하고 있는 미국제 K55자주포



<그림4>장륜장갑차 Sd Kfz.231.1938.



<그림5>현대 미국국군의 V-100장갑차

대형 포신의 균형을 유지하기 위해 주포탑을 차체 뒷부분에 배치하는 방식은 1940년대 독일이 개발한 것이며 그 영향은 지금도 이어진다. (그림2, 3) 장갑차의 경사각은 피탄률을 줄이고 장갑의 효과를 극대화하기 위하여 독일이 처음 도입하였는데 장갑차량 설계에 있어 기본요소가 되었다.(그림 4,5) 독

1) Carr Wiliam, A History of Germany : 1815-1945, p.408.

일군의 철모는 착용 시 측면의 귀와 목덜미를 보호하는 구조로 설계되어 있는데 현 미군도 이 모델의 효율성을 인정하여 1980년대 이 후, 그 기본개념을 차용한 모델을 사용하고 있다.(그림 6,7)



<그림6>독일군 철모



<그림7>현대 미군 철모

2-1. 영화와 애니메이션에 있어서의 상징과 의미

독일 군인의 유니폼은 많은 전쟁영화를 통하여 널리 알려진 이미지이다. 이 이미지는 전쟁당시의 참상과 독일군(특히 SS친위대)에 의해 자행된 잔혹행위들로 강하지만 부정적인 의미로 상징화되어 사용되어진다.



<그림8>독일 친위대장교



<그림9>마징가Z의 브로켄백작

그림9는 나가이 고우 원작의 애니메이션 마징가Z에 등장하는 브로켄백작이라는 캐릭터이다. 악역이자 강한 이미지를 동시에 부각하기 위하여 나치 친위대의 이미지를 차용하였다.



<그림10>독일군과 MG42



<그림11>인랑의 MG42

그림11은 오키우라 히로유키 감독이 제작한 애니메이션 인랑(人狼, Jin-Roh)에 등장하는 캐릭터인데, 독일군의 복장과 MG42 기관총의 모델을 그대로 차용하고 있음을 알 수 있다. 이러한 사례들에서 기호화되어가는 공통점은 나치독일군의 이미지가 매우 강력하지만, 도덕성이 결여되어 있고 따라서 막강한 힘과 권력을 행사하지만 무자비하고 독재를 구사한다는 점이다. 이러한 상징성이 은유적 암시를 통하여 간접적으로 적용된 대표적인 사례는 조지 루카스 감독의 스타워즈 시리즈이다.

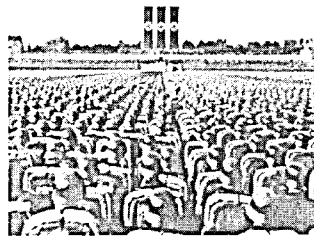


<그림12> 다스 베이더



<그림13> 스톰트루퍼

다스 베이더(Darth Vader)는 스타워즈에 등장하는 대표적인 악의 캐릭터인데, 시나리오상에서 제국군(empire army)의 사령관으로 나온다. 명칭을 제국으로 사용하는 것은 나치스정부의 다른 호칭인 제3제국(the 3rd.Reich)의 모방이며 다스 베이더의 이미지 역시 독일군과 상당히 흡사하다. 그림13은 영화에 등장하는 제국군인데 영화상의 명칭이 스톰 트루퍼(storm trooper)로 되어있다. 스톰 트루퍼라는 용어는 독일군의 진격 부대, 또는 돌격특공대를 지칭했던 말이다. 특히 스타워즈에서는 나치정부의 선전영화를 제작한 레니 리펜슈탈(Leni Riefenstahl) 영화 '의지의 승리'를 직간접적으로 패러디한 장면들을 많이 볼 수 있는데, 스타워즈 제1편에서 두드러진다. 이러한 패러디는 나치 이미지가 갖는 위압적이지만 장엄하고 조직화된 전체주의적 상징성을 부각시키기 위한 의도로 보인다.



<그림14>레니 리펜슈탈의 '의지의 승리', 뉘른베르크에서 열린 나치 전당대회 장면

3. 결 론

독일 나치즘이 자행한 독재, 억압과 강제, 학살과 전쟁 등의 사례는 극히 부도덕한 전체주의였음은 부정할 수 없다. 그러나 그 영향이 부정적이든 긍정적이든 현대사에 미친 영향은 매우 크며 디자인사에 끼친 영향도 적지 않다. 굳이 네오 나치즘이나 나치 상징물로 인테리어 된 카페를 들지 않아도 나치즘의 상징성이 직간접적으로 기호화 되어 디자인에 반영된 사례들은 있다. 이러한 기호의 의미는 강함, 힘과 권력, 독재, 전쟁, 강철, 무자비함, 강제성, 탄압과 강제 등과 같은 명사, 형용사로 정리할 수 있다. 이는 현대 파시즘이 갖는 상징적 이미지와도 그 맥을 같이 하며 하나의 코드(code)가 되어 많은 사례로 적용되어 진다.

참고문헌

- 정미희, 나찌미술, 미진사, 1989
- Carr Wiliam, A History of Germany : 1815-1945, 1972
- 채승진, 최근 100년간 독일 디자인 운동에 관한 연구, 서울대학교 석사학위 논문, 1991.8
- 모델러 2000, 1996/Vol.17, 1996.12, (주)리딩매니아
- 암즈 & 모델즈, Vol.3, 2000.7,
- 컴뱃암즈, 1996.10, (주)리딩매니아
- 플래툰, Vol61, 2000.7, (주)호비스트
- 네오, 2003,Vol.44,2003.11, (주)호비스트
- 취미가, Vol.86, 1998,10, (주)호비스트