

---

# 소비에트 무성영화의 지가 베르토프 영화이론 -세르게이 에이젠슈테인의 몽타주론을 비교중심으로-

Dziga Vertov's Film Theory of Soviet Silent Film

-By Comparison between Montage Theory of Sergei Eisenstein and Dziga Vertov Film Theory-

---

전평국\*, 김노익\*\*

경기대학교 영상학과\*, 경기대학교 영상예술학과 박사과정\*\*

Pyoung-Kuk Jeon(pkchu@kyonggi.ac.kr)\*, Noh-Ik Kim(sajin80@naver.com)\*\*

---

## 요약

1920년대 소비에트 무성영화는 세계영화사에 있어 문화·예술적 측면에서 찬란한 번영을 일으켰다. 그 중에서도 지가 베르토프(Dziga Vertov)는 세르게이 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein)과 함께 당대 소비에트 영화의 핵심적 역할을 행사한 최고의 영화이론가이자 실천가였다. 하지만 베르토프의 영화이론은 오늘날까지도 에이젠슈테인에 비해 상대적으로 잘못 인식되거나 전수된 점이 많았다.

그러나 들뢰즈는 베르토프의 영화에 나타난 쇼트 자체가 어떤 의미나 충격을 전달할 수 있으며, 다큐멘터리가 지녀야 할 '진실'에 초점을 맞춰 쇼트 자체에서도 의미를 이뤄낼 수 있다고 역설했다. 그의 영화이론은 미래주의와 구성주의에 바탕을 두어 '영화-눈'이라는 방법과 '간격'이라는 이론을 통한 '영화-진실'이라는 원리 그리고 '생활 있는 그대로'의 개념으로 요약·정리된다.

따라서 본 연구는 베르토프 영화이론의 핵심인 키노아이와 간격이론 등을 중심으로 에이젠슈테인의 몽타주론과 비교하면서 들뢰즈의 이미지론을 적용하며 심도 있게 분석·조망하고자 한다. 나아가 선행연구의 미비로 인한 베르토프의 영화사적 업적을 논의하기에는 역부족일 수도 있으나, 그의 다큐멘터리 영화 표현양식에 있어 혁신적인 방법과 그의 이론을 심층적으로 연구할 것이다.

■ 중심어 : | 무성영화 | 1920년대 소비에트 | 베르토프 | 에이젠슈테인 | 키노아이 |

## Abstract

The Soviet Silent Films in the 1920s, produced a brilliant prosperity in the history of world films in the cultural and artistic aspects. Among them, Dziga Vertov was a film theorists and a practitioner along with Sergei M. Einstein played a pivotal role in the contemporary soviet films at the time. But the film theories of Vetro is incorrectly recognized or specialized compared to the theories of Eisenstein.

But Deleuze has stated that the short in the movie of Vertov is able to deliver a meaning and an impact and he has emphasized that a short can be significant by itself by focusing on the 'truth' which a documentary must have. His film theories are based on futurism and constructivism and use the 'kino-eye' method and 'Interval' theory to summarize and organize his movies into 'movie-truth' principal and 'life as itself' concept.

Deleuze the purpose of this research is to analyze with the Vertov core of film theory and every theory of kino eye as the foundation and by comparing the Montage Theory of Sergei Eisenstein and applying Deleuze's Image Theory. Furthermore, it can be insufficient to discuss the film commercial achievements of Vertov as a result of inadequacy of previous research but it will further study his innovative methods and depth of his theories in his representation form in the documentary films.

■ keyword : | Silent Film | 1920s Soviet | Vertov | Eisenstein | Kinoeye |

## I. 서론

1920년대 소비에트 공산화 바람은 영화의 소재와 표현에 있어 큰 변화를 가져왔다. 당시 소비에트의 혁명은 정치·사회·문화·예술적 측면에서 세계 영화사에 한 획을 긋는 찬란한 번영을 일으켰다. 그리고 영화이론 및 제작적인 측면에서도 비약적 도약을 가져왔다.

소비에트 영화혁명에 있어 그동안 많이 논의되어 왔던 세르게이 에이젠슈테인(Sergei Eisenstein)과 지가 베르토프(Dziga Vertov)는 영화이론과 제작에 있어 소비에트 영화사의 중심에서 건인차 역할을 해냈었다.

특히 새로운 개념으로 영화를 실험한 아방가르드 아티스트 지가 베르토프는 예술 전선에서 새로운 개념으로 큰 역할과 영향력을 행사하였다. 하지만 오늘날까지 그의 평가와 연구가 에이젠슈테인에 비해 크게 부족하여 잘못 인식된 점이 많았다.

프랑스의 저명한 영화사학자 조르쥬 사들[1]은 1949년 '영화의 역사'라는 책을 저술할 때, 베르토프의 '키노 프라우다'(Kino Pravda)와 '시네마 베리페'(불어로 영화의 진실이란 뜻으로 1960년대 전후 프랑스에서 새롭게 일어난 다큐멘터리 운동)[2] 거의 같은 것으로 인식함으로써 상대적으로 키노 프라우다 대신 시네마 베리페에 연구에 중심이 실리게 하는 중대한 과오를 범했다고 스스로 인정[3]하고 있다.

물론 이렇게 된 배경에는 그의 영화이론이 허구적 형태의 픽션적 요소와는 달리 당시 공산주의 이데올로기와 밀접하게 연계되어 있기 때문일 것이다.

당시 대립적 이데올로기[4]의 상황에서 베르토프의 공산주의적 성향은 베일에 가려졌는지도 모른다. 따라서 1920년대 소비에트의 사회주의 새로운 질서에서 억압되어 온 시네아스트(Cineaste)[5]로서 짊어졌던 그의 생애는 동시대를 살아온 세르게이 에이젠슈테인, 푸도프킨 등의 영화이론과 혼동되어 전달됨으로서 오늘날까지 온전히 전이되지 못했다. 즉 베르토프는 자신의 영화를 다큐멘터리 영화의 한 장르라고 생각하지 않고 모든 영화를 포괄하는 영화본질로 생각하고 연구하였다. 그러나 그 이후 지금까지 역사는 베르토프 생각과 달리 극영화(Fiction) 부분으로 생각하지 않고 다큐멘터리

(Non-Fiction)로 간주함으로써 일종의 사각지대가 형성됨으로서 그에 대한 연구가 소홀해진 것이다.

결과적으로 베르토프의 '실험정신'과 '다큐멘터리'라는 영화이론은 우리의 영화사 속에 서서히 잊혀가고 있었다고도 볼 수 있다. 다큐멘터리 영화의 새로운 개념을 제시한 최초의 영화이론가이자 실험가였음에도 불구하고 정치적·사회적 비판과 비난으로 인해 '과도한 형식주의자'로 왜곡되거나 평가 절하된 영화사의 한 부분으로 자리하게 된 것이다.

따라서 논자는 소비에트 영화 탄생과 발전의 주역으로서 큰 역할과 영향력을 다시금 조명하여 그 업적을 논하고자 한다. 이를 위해 1920년대 초기 소비에트 영화의 대표 주자였던 세르게이 에이젠슈테인의 몽타주 이론과 비교·연구하고 대표적 영화작품인 베르토프의 <무비카메라를 든 사나이>와 에이젠슈테인의 <전함 포템킨>을 분석해 내고자 한다.

## II. 소비에트 영화이론의 정치적 배경

영화는 여타의 다른 예술과 함께 끊임없이 주변의 환경으로부터 직·간접적인 영향을 받으면서 사회적, 정치적 변화로부터 자유롭지 못하였다. 이는 영화에서 나타난 영화적 문법과 내용이 곧 시대적 배경 및 상황과 연결되어 밀접한 관계 속에서 발전되었음을 의미한다.

특히 1920년대 소비에트 영화 속에 나타난 인물은 한 개인의 영웅적 행위보다 집단의 힘을 상징한 수많은 사람들이 영화 속 주요 인물로 설정되었다. 그것은 바로 혁명 이후 소비에트 역사 속에서 인민홍보의 역할에서 영화의 필요성(내전과 신경제 정책)을 강력하게 요구된 시대였기 때문이다[6].

1920년대에는 제1차 세계대전으로 인해 소비에트는 황폐화되어 영화에까지 관심을 쏟을 여력이 없었으나 1921년 신경제 정책으로 국가 산업이 활성화됨에 따라 1922년 소비에트 국가영화위원회 고브스키노와 함께 국가 및 개인의 영화 산업이 활성화되었다.

1924년에는 모든 국립영화기관을 통합한 소비에트 영화위원회 소브키노가 재편되어 소비에트 영화의 황

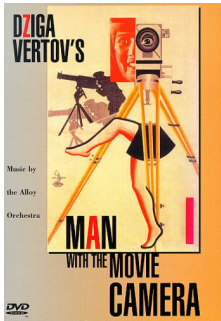
급기를 맞이하게 된다.

이때부터 영화의 질적 향상보다는 이데올로기적 성향의 편수를 증대했던 소비에트 영화는 독창적이면서 개인적인 예술을 채택하는 창조적인 활동을 위주로 탈바꿈되기 시작했다.

이 시기에 비로소 소비에트 영화는 다양하게 제작되고 실험되어, 이론과 제작 양 측면에서 비약적 발전을 거듭하며 무성영화의 황금기를 이룩하게 된다. 즉, 소비에트 영화가 표현의 다양성을 획득하고 확장된 것이다.

이때 대표적인 인물로는 베르토프, 코진테프, 푸도프킨, 아브람로움, 트라우베르그 등이 있다. 이 시기에 개발된 영화기법 특히 몽타주는 오늘날에 이르기까지 전 세계 영화이론과 제작에 많은 영향을 주었다.

### III. 베르토프의 KINO-EYE와 간격이론



베르토프는 1919년 현존하는 활동사진에 대하여 사형선고를 선포하고 영화 작가로서 자신의 경력을 다시금 재조명하기 시작한다. 그는 영화감독의 임무는 ‘불완전한 인간의 눈’을 대신하여 ‘완전한 눈’인 카메라를 통해 ‘세계의 느낌(The Feel of

The World)’을 포착하는 것이라고 정의하였다.

그는 사회주의 사회의 건설을 위하여 전통적 예술과는 다른 새로운 형식의 예술을 창출하려 했다. 특히 영화라는 새로운 매체의 예술적 가능성에 기대와 확신을 가지고 있었다. 이 때문에 문학적 요소인 스토리와 내러티브를 거부하고 매체의 특수성인 영화의 눈 혹은 카메라의 눈의 능력을 극대화하는 것이 자신의 임무라고 여겼다[7]. 즉, 카메라의 눈이 모든 곳에 스며들어 시점을 다수화시키고, 공간의 모든 점을 시점화해야 한다는 것이다. 그러므로 시점이 종속되어야 하는 곳은 지각이 물질에 내재적인 것이 되고 거리 관계들이 이미지 안으로 들어와 이미지들 간의 관계로 변화되는 것이다.

베르토프는 영화-눈은 카메라를 통한 지각(카메라의 눈)은 단지 인간의 눈의 한계를 보완해주는 기능을 넘어 진실의 눈이 된다고 생각했던 것이다. 따라서 그는 기계의 눈이 한계 또는 왜곡 없이 진실에 다가갈 수 있다[8]고 역설했다.

또한 일상의 사실을 필름에 체계적으로 기록하고 이를 체계적으로 조직하여 보여주는 것을 목표로 하고 있다”고 규정한다. 여기서 베르토프는 내러티브 영화를 거부하면서도 다큐멘터리영화의 우위를 주장하고 있다.

베르토프는 이러한 주장은 명료하지 못한 표현을 명료화시키고, 감추어진 것을 드러내는 것, 다시 말해 ‘있는 그대로’를 촬영하고 이를 편집함에 있어서도 ‘있는 그대로’를 표현하는 것이 다큐멘터리 영화의 특징임을 강조한다. 따라서 베르토프 영화는 삶의 모사를 재생산하고자 하는 요구로부터 카메라가 독립적으로 현실을 담아내야 했고, 짜임새 있는 이야기를 구성해야 한다는 의무로부터 편집이 자유로워 졌다.

<무비카메라를 든 사나이>는 베르토프의 주장처럼 촬영되고 편집된 동일한 행위나 영상들을 모두 무질서하게 제시하면서도 이를 명료하게 합성을 통해 혼합한다.

실제로 영화에 표현된 촬영기사가 한 도시에만 그치지 않고, 마치 공간을 자유롭게 이동할 수 있다는 듯 표현된 화면들이 합성되어 나타난다.

우리가 일상생활에서 보는 가공되지 않고 연출되지 않은 사실들 즉, 영화-사실(Film-Fact)들에서의 현실의 조각과 사실의 파편을 재료적 중요성으로 파악할 수 있다. 사실 파편의 ‘짧은 지속과 함께 공존하는 영원함 속에서 감각이 존재하고 보존될 수 있는 능력을 부여’[9]한다. 이 때문에 영화-진실은 예술작품을 감각하거나 지각할 수 있게 해주는 것이다.

베르토프는 몽타주가 행하는 것은 지각을 사물 속으로 운반하고 지각을 물질 속에 집어넣는 것이기도 하지만 공간 속의 어떠한 점도 그 자체가 자신이 작용하거나 자신에게 작용하는 모든 점들을 지각한다고도 주장[10]한다.

즉, 간격은 이제 운동이 멈추는 지점에서 역행과 가

속·감속 등을 일으킬 수 있는 지점을 가리킨다는 것이다. 영화가 인간적 지각을 초월하여 다른 지각으로 나아간다면 그것이 뜻하는 바는 영화가 모든 가능한 지각의 발생적 요소에 이르게 된다는 것이다. 다시 말해 지각을 변화시키고 그것으로 하여금 변화를 일으키게 하는 것에 대해 미분적인 지점에 이르게 된다는 것을 말한다. 따라서 베르토프는 카메라에서 편집으로, 운동에서 간격으로, 이미지에서 사진단위로의 동일한 넘어감이 갖는 불가분한 세 측면들을 실행시킨다.

그는 영화-사실이 리듬을 중심에 두고 영화-대상으로 구성되는데, 그런 의미에서 자료필름을 해체하고 배치하는 것이며 거기서 이미지를 추출하는 것[10]이라고 주장한다. 그는 영화-사실을 가지고 체계적으로 조직화한 영화-대상으로 만들어 나가는 데에서 중요한 것이 간격의 문제라고 보는 것이다. 또한 에이젠슈테인과 달리 쇼트 자체가 어떤 의미나 충격을 전달해 줄 수 있을 것이라고 생각했다. 쇼트 내의 간격, 빈틈, 지체 등은 몽타주에 의해 완전히 조직화되지 않는 사실의 흔적을 가지고 있는 것이므로 쇼트는 어떠한 조직화나 추상적 변형을 거치더라도 살아남을 수 있는 물질적 재료의 존재론적 진정성을 가지고 있다는 것이다.

바로 이 쇼트 이미지 내부의 균열과 간격에서 현실의 의미가 도출되어 나올 수 있다. 편집(몽타주) 없는 영화는 있을 수 없기 때문에 모든 영화에는 간격이 있다. 하지만 대부분의 영화에서의 “간격 혹은 차이는 효과를 생산하면서 내러티브적 재구성의 맥락 속으로 통합되어 버린다. 그러나 이 간격이 의미생산의 충일함으로 흡수되지 않는다면 베르토프가 말하는 의미에서의 간격이 존재하게 되는 것”이다.

그렇다면 베르토프의 영화이론은 아무리 멀리 떨어진 공간의 모든 지점들로 하여금 작용과 반작용을 통해 지각되는 것인가? 그리고 포토그램과 정지 프레임 등을 통하여 관객에게 인간 이전의 세계와 우리 자신의 여명을 보도록 해주는 것인가?

베르토프에 의하면 영화-눈은 공간의 모든 지점만이 아니라 많은 시간적 질서를 새롭게 창출할 수 있다. 그가 제시하는 이미지 속에는 운동뿐만 아니라 비연대기적인 시간의 흔적들이 존재하고 있다.

이미지들에 내재하고 있는 이러한 비연대기적인 시간 또는 시간-이미지는 베르토프의 영화에서 어떠한 방식으로 관객에게 엄습하는가. 그에 대한 대답은 영화-눈의 방법에 대한 앞선 고찰에서 이미 중요한 개념을 통해 이루어졌다.

베르토프가 영화 <무비카메라를 든 사나이>에서 보여준 이미지는 철저히 감각-운동 도식에서 벗어나 시공간적으로 멀리 떨어지고 서로 연결되지 않는 작용점들과 반작용점들을 몽타주를 통해 연결시키면서 이미지들 사이의 틈새나 간격을 여러 가지 방식으로 관객에게 지각하기를 강조한다.

이 간격들은 내러티브적인 충일함 속으로 상쇄되지 않는다. 뿐만 아니라 서로 연결되지 않는 쇼트들은 하나의 집합으로 묶이지도 않고 하나의 집합에 속한 부분들로 환원되지도 않는다.

간격이라는 개념은 그의 영화 이미지들을 운동-이미지의 내재성에서 시간-이미지의 내재성으로 변화하게 해주는 동시에 그 속에서 순수한 시간이 출현하기도 하는 중요한 개념이다.

뿐만 아니라 간격이 전제된 시공간 속의 지점들 간 상호작용이야말로 즉각적 이미지의 물질성을 보여주는 중요한 개념이 된다. 그래서 영화-눈과 간격이론은 운동하고 있는 물질적 이미지의 내재성 위에서 사유되어야 하는 것으로 파악할 수 있다.

#### IV. 에이젠슈테인의 충돌과 비약적 몽타주



에이젠슈테인의 충돌과 비약적 몽타주 이론은 쇼트들의 단순한 연결되는데 그쳐서는 안 되며, 상호 충돌해야 한다고 보았을 뿐 아니라 관객 역시 단순히 수동적인 관람객이 아니라 공동 창조자가 되어야 한다는 것이다[11].

이 개념은 에이젠슈테인에 의해 형식주의자들의 이론이 작품 속에 실현된 가장 중

요한 영화사적 측면이다. 특히 변별적 자리바꿈으로서의 몽타주 즉, 각 이미지의 선택적 편집에 따라서 각각의 연속적 샷들은 티냐노프의 견해처럼 연속적인 샷들이 선행한 샷에 의해 세워진 형식적이며 의미론적인 기대들에 의해 왜곡된다는 것이다. 다시 말하면, 앞에 샷에 따라 다음 연속되는 샷의 의미가 달리 해석된다는 것이다. 이는 형식주의자들의 주장은 에이젠슈테인의 좀 더 적극적인 어투 속에서 충돌의 몽타주 이론이 된다.

그에게 있어 몽타주의 과정은 상충·대립·비자동화에 기초한다. 또한 연극, 영화, 회화의 고전적 구조는 거의 언제나 충돌의 통합에 의해 연결된 대립물들 간의 투쟁으로부터 나온다. 따라서 영화 이미지의 다양한 기호 기능들도 병치 속에서만 표현될 수 있다고 보았다. 영화적 몽타주는 의미를 형성하는 대립물들의 구조화를 통해 의미하게 되는 그 재료가 풍부한 하나의 묶음이다. 형식주의자들의 견해에서처럼 영화의 본질은 현실을 재현하는 것이 아니라, 새로운 언어를 통해서 의미를 창조하는 것이다.

충돌의 몽타주를 논하는 가장 기본 단위는 샷(Shot)이다. 그에 의하면 샷은 단지 몽타주가 아니라 세포 혹은 분자이다. 하나의 샷 또는 프레임 내에서 인간들, 사물들, 미장센, 행위들의 몽타주가 각각의 기호들을 더 큰 단위들인 소위 내면적 몽타주(Internal Montage)로 결합시키는 첫 단계로 간주되었다.

에이젠슈테인의 주장에 따르면, 영화의 구문론으로 들어가는 몽타주 세포는 샷 내부 혹은 샷 자체의 어떤 요소라도 될 수 있다. 그리고 이러한 요소는 몽타주 방법에 있어 다음과 같은 다섯 가지 차원을 제시[12]한다.

첫째, 메트릭 몽타주(Metric Montage)로서 단편적인 이미지(이하 '조각'으로 표현)들의 정확한 조합이다. 조각들은 음악의 리듬에 상응하는 계획 속에서 음악의 길이에 따라 결합되는데, 이러한 방법은 반복에 의해 몽타주 효과가 나타난다.

둘째, 리드믹 몽타주(Rhythmic Montage)는 조각들의 길이를 결정하는데 있어 프레임의 내용에 대해 동일함을 요구한다. 조각의 실제적 길이는 시퀀스의 구조에 따른 계획된 길이로부터 도출된다.

셋째, 토널 몽타주(Tonal Montage)는 움직임으로 의미된다. 움직임의 개념은 몽타주 조각의 모든 효과들을 포괄한다. 다시 말하면, 이 몽타주는 샷들의 특징적인 인상에 기초하는데 이는 몽타주 조각의 전체적 분위기(Tone)에서 나타난다.

넷째, 오버토널 몽타주(Overtone Montage)는 토널 몽타주에서 발전한 단계이다. 모든 샷들의 집합이라 할 수 있다. 전체 샷들에 의해 생산된 느낌이며 정상적인 시·공간적 계속성을 초월한 영화적 4차원이라 할 수 있다.

이러한 네 가지 범주들이 에이젠슈테인이 주장한 몽타주의 기본적 방법이다. 이들은 서로 간에 충돌 관계에 접어들었을 때, 몽타주를 구축한다. 상호관계들의 계획 속에서 서로 충돌하면서 더욱 더 강하게 몽타주 유형으로 움직이게 된다.

마지막으로, 지적인 몽타주(Intellectual Montage)이다. 이는 앞의 네 방법과는 약간 차원을 달리한다. 에이젠슈테인은 이 기법을 통해 완전히 새로운 몽타주 기법의 영화를 암시했다. 이는 전통적 한계들에서 해방된 샷 전환의 설명 혹은 부연이 필요 없는 사상들, 체계들, 개념들의 형식들을 구성한 지적인 영화 표현이다.

이러한 기호들을 통해 구축한 영화적 구문들은 에이젠바움과 티냐노프에 의해 구상된 틀 속에서의 서술과 동일하다. 즉, 같은 층의 이미지들 속에 차별적 변형들이 진행되는 서술을 일컫는다.

따라서 대립에서 힘의 최대치를 도출하기 위해서는 힘의 팽팽한 긴장이 추구되어야만 한다. 영화 <전함포템킨>에서 대치하고 있는 힘들 간의 대립과 그로부터 파생되는 새로운 국면들은 우연한 충돌이 아니다.

이는 변증법적 의미에서 사물이 질적 변형을 이루거나 보다 상위의 도약을 위해 반드시 겪어야할 필연적인 자기증식 과정이다. 영화에서 표현되어야 할 것은 바로 사물의 자기증식인 충돌이다.

## V. 베르토프와 에이젠슈테인 이론의 집합체

### 1. 영화 <무비카메라를 든 사나이>

이른 아침의 도시풍경을 소개로 <무비카메라를 든 사나이>는 시작된다. 도시 풍경을 담아내기 위해 카메라맨이 차를 타고 시내로 나가 이 모습을 카메라로 담는다. (세수하는 여자, 거리를 청소하는 사람 등) 중간 부분에 편집자가 등장하며, 혼인신고를 하는 부부와 이혼신고를 하는 부부의 모습을 연이어 보여주고 출생신고와 사망신고를 하는 모습을 교차편집으로 보여준다.

마지막 에필로그는 카메라를 통해 관객들에게 보여준 진실한 영상 즉 영화의 눈에 의해 영화의 요소뿐만 아니라 디제시스 재구성을 위해 관객이 극장으로 복귀하며 영화는 마감한다.

베르토프의 키노아이 이론을 가장 잘 표현한 <무비카메라를 든 사나이>는 소비에트의 아침부터 저녁까지의 지극히 평범한 일상을 담고 있으며 영화의 크레딧 시퀀스에서는 카메라를 든 사나이가 왜 실험영화인지를 설명해 주고 있는데 가시적 사건들의 영화적 변형실험이며 자막도, 시나리오도 없는 영화이자, 배우나 무대 장치의 도움을 받지 않았음이 크레딧 시퀀스에 명시되었다.

<무비카메라를 든 사나이>에서 보이는 베르토프의 실천적 영화제작방식은 에이젠슈테인의 그것과 상당부분 겹치는 부분이 있는 것이 사실이지만 미시적으로는 차이를 보인다. 에이젠슈테인은 몽타주들의 충돌을 통해 변증법적 사유를 지향했다. 이로 인해 표현적 내러티브가 도출되는데 베르토프는 이러한 에이젠슈테인의 새로운 내러티브 형식마저도 거부했다.

그리고 이 영화의 특징은 뚜렷한 스토리가 없다는 것이다. <전함포템킨>이 한 사건을 기록한 다큐멘터리식 구성의 드라마라면 <무비카메라를 든 사나이>는 그 시대 사람들의 일상적인 모습을 여과 없이 보여주는 드라마틱 구성이나 연출이 없는 다분히 다큐멘터리적 영화이다.

<무비카메라를 든 사나이>는 혁명 이후 소비에트 사회의 여러 가지 산업적인 현상들을 노동자들의 노동과 기계를 상징적 의미로 사용하여 긍정적으로 표현하고 있다.

그는 편집을 포함한 모든 영화적 장치(cinematic apparatus)를 이용하여, 카메라에 담긴 세상을 보여주

는 것이 중요했다. 베르토프에게 카메라의 눈은 인간 지각의 한계를 넘어서는 것이기도 하고, 인간의 눈이 범하는 왜곡이나 조정 없이 사물을 바라보는 것이다. 또한 카메라의 눈은 인간의 몸에 구속되지 않기 때문에 자율성과 무한한 가능성을 갖게 된다. 세계를 필름에 체계적으로 기록하고, 이러한 재료를 체계적으로 조직화(편집)하는 것, 이것이 베르토프가 주장하는 세계를 탐색하는 과학적 방법이며, 다른 예술 형태보다 월등한 영화적 방법인 것이다.

## 2. 영화 <전함포템킨>

<전함포템킨>은 1910년을 전후로 한 러시아의 사회, 정치적 사건을 배경으로 만들어진 영화이다. 1905년의 러일전쟁의 패배로 인해 민생이 불안해져 정부에 대한 신뢰도가 낮아졌다. 사회적으로는 경제공황으로 인한 실업자가 증가하고 임금저하와 신분차별이 극시해지면서 정부비판이 높아졌다. 이러한 상황에서 10월에는 러시아 역사상 최대 규모의 총파업이 발생하여 국가가 거의 정지 상태에 이르게 된다.

'전함포템킨의 봉기'는 같은 해 1905년 6월 썩은 고기로 만든 음식을 먹기 거부한 수병들에 대해 함장이 징벌을 가하려는 데에서 시작된다. 충돌 과정에서 봉기의 지도자 볼셰비키 바쿨렌추크가 치명상을 입어 함상회의에서 마투센코를 지도자로 선출하고 총파업이 진행된다. 오랫동안 도착한 포템킨호의 수병들은 총파업에 참여하고, 오랫동안의 시민들은 수병들에게 공감하여 바쿨렌추크의 장례식을 계기로 시위에 동참한다. 시위에 참가한 민중들은 짜르 군대로부터 처참한 학살을 당하기 시작한다. 이를 '오랫사 대학살'이라고 한다.

에이젠슈테인의 연상 몽타주는 고차원적으로 각 몽타주 조각이 전체 줄거리와 관련하여 추상적으로 되는 것이다. 즉, 최고 수준의 연상 몽타주는 상징적이고 은유적인 제3의 의미를 발생시킨다. 또한 초기의 어트랙션 몽타주가 주로 정서적인 효과에 초점을 두었다면, 이후의 연상 몽타주는 지적 효과를 위한 것이었다.

에이젠슈테인의 <과업>(1924) 이후 벌어진 베르토프와 에이젠슈테인의 대립에서 이러한 내러티브 텍스트 구성에 대한 입장은 서로 불일치하고 있다. 베르토프

프의 경우, 영화의 주요한 특성은 카메라의 기술력으로 인해 대상의 특성을 드러낼 수 있는 능력이 있다는 것이다. 베르토프는 도상적 텍스트의 특성을 최대한 표현하고자 하였다. 그의 영화는 전통적인 내러티브 영화의 자동화된 개념으로부터 전적으로 자유로운 세상을 보여주려는 시도였다. <무비카메라를 든 사나이>는 낯설게 하기의 영화로서 이는 전통적인 내러티브 영화의 관습에 대한 것이지 대상 자체를 불투명하게 하는 것은 아니다.

베르토프는 영화내용 대부분이 리얼리티에 충실하기 보다는 영화관습에 충실하고 있다는 것을 잘 알고 있었다. 베르토프는 이를 파괴하는 쪽으로 정했으며 관습성에 오염된 어떠한 도상적 기호도 없애려고 노력했다.

반면에, 에이젠슈테인은 그 자신의 영화에 베르토프의 직설적이고 있는 그대로의 편집(사실적 시각으로 편집된 표현법)의 중요성을 인정하면서도, 영화적 이미지의 새로운 관점에 도착하기 위해 베르토프의 영화표현적 강박관념으로부터 벗어 던짐으로써, 영화 경험의 의미론적인 편집과 근간을 이루고 있다.

에이젠슈테인의 경우 이미지의 가치는 대상의 물리적인 측면보다 더 풍부하게 드러낼 수 있는데, 여기서 영화의 능력이 도상적 기호로서의 단지 지시적인 기능으로부터 분리된 의미도 이러한 이미지 속에 코드화할 수 있다는 것이다. 즉, “에이젠슈테인에게 있어서 텍스트의 의미론적인 요소를 어떻게 내러티브 구문에 이용할 것인가”하는 것이 중요한 관심사였다.

## VI. 작품의 실재 분석 결과

영화의 몽타주는 1920년대 소비에트의 영화감독들에 이르러 그 이론적인 체계를 확립하게 된다. 특히 베르토프와 에이젠슈테인에 이르러 몽타주의 이론이 절정을 이룬다. 두 사람의 몽타주 이론 체계는 기본적으로 소비에트의 형식주의 이론에 정초하고 있다. 그 차이를 간략하게 정리한 아래 [표 1]을 참고하면 이들 영화에서 나타난 영화이론을 비교할 수 있다.

표 1. 베르토프와 에이젠슈테인의 몽타주 이론 비교

	지가 베르토프	세르게이 에이젠슈테인
영화 이론의 핵심	‘영화-눈’이라는 방법, ‘영화-진실’이라는 원리, 있는 그대로의 삶.	텍스트의 의미적 요소로 총당 하나에 관심을 둠
변증법에 대한 개념차이	변증성은 물질 안에 있고 질로부터 나오는 것이며 인간 외적인 지각을 미래의 초인, 물질적 공동체, 형식적 공산주의와 결합시킬 수 있다.	인간과 자연, 자연 속의 인간, 인간 속의 자연, ‘비-무관심적 자연’과 ‘분리되지 않은 인간’ 등의 범주를 안에서만 변증법이 존재한다.
작품에 나타난 몽타주 이론의 이미지	영화가 창출해낼 수 있는 이미지의 개발과 이미지의 새로운 관점에 도달하기 위해 기법에 집착.	이미지는 도상적 기호로서, 영화는 도상적 기호의 지시적 기능으로부터 분리된 새로운 의미를 코드화할 수 있다.

베르토프는 ‘영화의 눈’을 주장하며 “리얼리티는 있는 그대로 카메라에 의해 포착되지만 이를 효과적으로 편집함으로써 인상적이고도 설득력 있는 전체로서의 리얼리티가 재생산된다. 그러므로 기존의 무능한 인습적 서술영화는 새로운 영화로 대체되어야 한다”고 편집의 중요성을 강조한다. 반면 에이젠슈테인은 몽타주가 쇼트의 단순한 연결이 아니라 충돌에 있다는 변증법적 통합을 주장한다. 즉, 에이젠슈테인은 영화 <전함포텐킨> 오맷사 계단 장면을 통해 몽타주를 내용의 효과적 전달방법으로 개발했다. 반면 베르토프는 <무비카메라를 든 사나이>를 통해 영화에 대한 철학적이고 근본적인 사유를 지향했으며 진정한 의미의 새로운 예술 형태를 모색하였다.

베르토프는 편집에 대해 변증법적 개념을 지향하고 있다. 그러나 변증법적 편집은 그저 이음선 정도를 넘어선 대결이나 대립의 장소로도 나타낼 수 있었다. 에이젠슈테인이 베르토프에 대해 ‘형식주의적 광대 짓’이라고 비난하였을 때, 그것은 분명히 이 두 작가가 변증법에 대한 동일한 개념이나 실천적 측면을 갖고 있지 않았음을 의미하는 것이다. 하지만 베르토프의 변증성은 물질 안에 있고 물질로부터 나오는 것이며 인간 외적인 지각을 미래의 초인, 물질적 공동체, 형식적 공산주의와 결합시킬 수 있었다.

결국 유동적으로 움직이는 이미지가 아닌 개체적인 각각의 이미지라고 할 수 있다. 베르토프는 물이 흐르는 듯한 표현의 유동성을 넘어 즉, 물질의 입자 또는 개

체적 시각에까지 도달하였다.

반면, 에이젠슈테인에 있어 이데올로기적 가정은 현실이란 그 자체에 이미 고유한 의미를 내포하고 있기 때문에 결코 손상시켜서는 안 된다는 기존의 주장들에 대한 ‘반대’로부터 시작되었다. 즉, 그에 의하면 궁극적으로 현실은 사람들이 부여하는 의미와 그것에 대한 해석 이외에는 어떠한 가치도 없다는 것이다. 그에게 영화는 이러한 해석의 수단 가운데 하나로서 이해된다. “영화는 현실에 간섭하지 않고서는 현실을 재생산할 수 없을 뿐만 아니라 일정한 이데올로기적 입장으로만 현실을 반영할 수 있다”는 것이다. 이는 영화를 표상이라기보다는 분절된 담화로서 간주하였고, 몽타주에 관한 사고는 정확히 이러한 분절을 정의하는 작업이었다. 그의 작품 <전함포템킨>의 사자상 장면은 인민의 봉기라는 새로운 의미를 코드화하고 있으면서 몽타주에 관한 그의 사고를 여과 없이 나타낸다.

이렇듯 에이젠슈테인은 어떻게 내러티브를 텍스트의 의미적 요소로 충당하느냐에 관심을 두었다. 하지만 베르토프는 계열체적 이용과 연관되어 있다고 할 수 있다. 베르토프는 영화에서 의미를 보여주는 방식이 반드시 선험적이거나 통합체적일 필요는 없으며, 뒤섞을 수 있고 유사한 것들로 대체할 수 있다[13]고 생각했다.

어쩌면 베르토프의 영화는 당시의 여타 영화들이 추구했던 ‘허구의 진실화’가 아닌 ‘진실의 진실화’였던 것이다. 따라서 그는 다큐멘터리 형식에 의존하며 영화를 제작한 것이다. 게다가 그의 다큐멘터리영화는 ‘반영적 다큐멘터리’로서 관객에게 재현의 관습을 노출시키려 시도한다. 반영적 다큐멘터리는 영화화되는 사건과 사람에게 초점을 맞추기보다는 그것이 영화화되는 방식에 초점을 둔다. 그럼으로써 진실을 드러내는 다큐멘터리 영화의 명백한 능력에 도전한 것이다[14].

베르토프에게 있어 영화의 목표는 구체적인 형태와 추상적인 표현의 통일이었으며 이를 통해 획득된 전체적인 영상표현은 대중에게 전달하는 진실된 매개였던 것이다. 또한 베르토프가 주장했던 ‘키노키’의 원리는 “사회의 경제구성체를 폭로하는 것으로서 이것은 그들을 둘러싸고 있는 삶의 현상을 이해하기 위해”, 비평적이고 분석적인 눈으로 카메라에 사실을 기록하기 위한

‘삶의 사실’[15]을 주장하기 위함인 것이다.

베르토프는 영화의 임무가 삶의 단편들을 카메라로 촬영하여 본질적인 부분들을 재구성하는 것으로 보았다. 또한 새로운 사회건설을 위해서 과거의 전통 일체를 거부해야 한다고 주장했다. 그리고 영화 내용의 수용은 영화의 사실성보다 관습에 달려있음[16]을 간파하였다. 그래서 그는 관습성의 흔적, 관습적인 도상적 기호를 제거하려고 노력했다.

이 지점에서 베르토프와 에이젠슈테인의 차이점을 더욱 여실히 있다. 베르토프는 영화가 창출해낼 수 있는 이미지의 개발과 이미지의 새로운 관점에 도달하기 위해 기법에 집착한 반면, 에이젠슈테인에게 이미지는 도상적 기호로서, 영화는 도상적 기호의 지시적 기능으로부터 분리된 새로운 의미를 코드화할 수 있다는 점이다.

또한 베르토프 영화이론의 핵심은 ‘영화-눈’이라는 방법, ‘영화-진실’이라는 원리, ‘있는 그대로의 삶’으로 요약된다. ‘영화-눈’은 방법이자 동시에 그의 영화이론 전체를 지칭한다. ‘영화-눈’은 세계의 영화적 흥분을 가능하게 만들고 기본적 테크닉은 수많은 필름더미 속에서 가장 폭로적인 이미지들을 추출하는 것이다. 그것은 현상만을 통해 파악되는 경험적인 세계만으로 세계의 본질을 파악할 수 없다는 것이다. 따라서 경험적인 파악뿐만 아니라 세계에 대한 분석에 의해서만 세계의 본질을 파악할 수 있다는 사상에 근거하고 있다.

세상에 넘쳐나는 무수한 사건이나 현상에 대한 시각적 혼돈을 올바르게 밝혀내기 위해 인간의 눈보다 정확한 카메라의 눈을 이용해야 한다. 인간의 눈과 달리 카메라의 눈은 정밀한 관찰과 함께 정확한 기록과 보관 능력도 지니고 있다. 인간의 눈은 개량하거나 개선시킬 수 없지만 카메라는 기술 개발을 통해 보다 뛰어난 능력을 발휘할 수 있다.

시간과 공간의 제약 없이 ‘영화-눈’은 볼 수 없는 것과 인지할 수 없는 것, 불분명한 것과 분명한 것, 감추어진 것과 공개적인 것, 행동하는 것과 행동하지 않는 것, 그리고 거짓과 진실한 것을 식별할 수 있는 기회를 제공한다. ‘영화-눈’은 보다 새로운 인간의 면모를 계획할 수 있고 해방된 노동자, 농민들, 식민지 노예들의 세상



을 건설할 수 있는 국제적 사회를 기대했다. 이를 위해 ‘영화-눈’은 사회구성체를 드러낼 수 있는 구체적이고 사실적인 삶의 단편들 즉, 소비에트 인민 대중들의 ‘있는 그대로의 삶’의 이미지를 추출해야 했다. 다음으로 수집된 삶의 이미지들이 사회적 총체성을 반영하기 위해 영화적 재구성 즉, ‘편집’이라는 과정을 거쳐야만 한다. 베르토프는 편집을 ‘촬영된 필름의 범위 안에서 현상세계의 조직화’ 과정으로 파악[17]하였다.

반면, 에이젠슈테인은 <전함포템킨>의 일어서는 자상 장면을 통해 새로운 의미를 코드화하고 있다. 그는 어떻게 내러티브 신택스를 텍스트의 의미적 요소로 충당하느냐에 관심을 두었다. <전함포템킨>의 계단 장면에서 보여주듯이 몽타주를 통해 내용의 효과적인 전달방법 개발에 노력[18]했다.

영화는 촬영되는 것이 아니라 조립되는 것, 다시 말해서 원래 따로따로 촬영된 필름의 단편을 창조적으로 접합해 현실과는 다른 영화적 시간과 공간을 만들어 새로운 현실의 시각적 리듬과 심리적 감동에서 영화의 예술성이 성립된다.

따라서 베르토프의 영화이론은 <무비카메라를 든 사나이>를 통해 에이젠슈테인의 <전함포템킨>에서 나타난 몽타주보다 실천적 형태로 보여주고 있다. 이는 에이젠슈테인의 운율 몽타주, 율동적 몽타주, 톤 몽타주, 배음 몽타주, 지적 몽타주에 담긴 영상적 메시지 전달보다 효과적일 수 있다.

베르토프의 <무비카메라를 든 사나이>의 경우 이미지의 나열과 반복, 화면의 이중 분할과 뒤틀림, 대립되는 이미지, 시간/공간 구성, 운동과 반복의 몽타주 이론을 통해 관객들에게 영상적 메시지를 전달했기 때문이다.

표 2. 영화에 나타난 몽타주론의 비교

지가 베르토프	세르게이 에이젠슈테인
이미지 나열반복	운율 몽타주
화면의 이중분할 뒤틀림	율동적 몽타주
대립되는 이미지	톤 몽타주
사공간 구성	배음 몽타주
운동반복	지적 몽타주

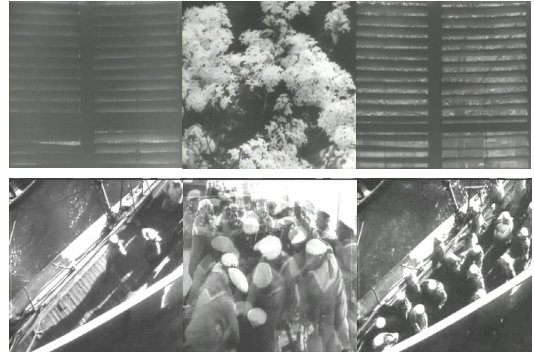


그림 1. <무비카메라를 든 사나이>의 이미지의 나열반복과 <전함포템킨>의 운율의 몽타주



그림 2. <무비카메라를 든 사나이>의 화면이중분할 뒤틀림과 <전함포템킨>의 율동적 몽타주

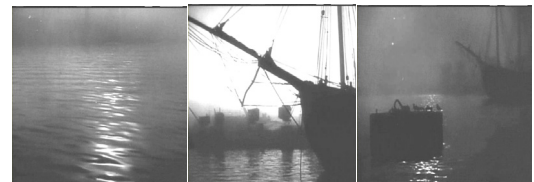


그림 3. <무비카메라를 든 사나이>의 대립되는 이미지와 <전함포템킨>의 톤 몽타주



그림 4. <무비카메라를 든 사나이>의 사공간 구성과 <전함 포템킨>의 배움 몽타주

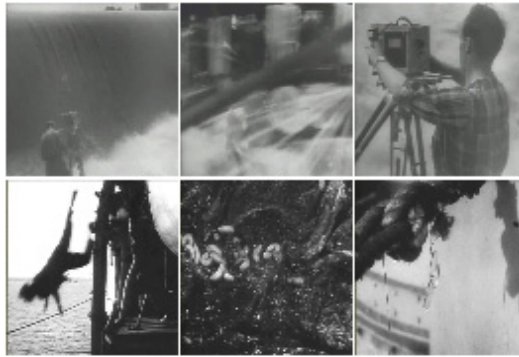


그림 5. <무비카메라를 든 사나이>의 운동반복과 <전함포템킨>의 지적 몽타주

두 작품의 몽타주 이론 중 공통적으로 관객의 흡입력을 유발시키는 대표적인 몽타주는 다음과 같다. <전함포템킨>의 경우는 내용에 의해 서로 다른 길이를 가지고 있는 두 쇼트를 연결함으로써 또 다른 효과를 낳는 율동적 몽타주로서 유명한 오넷사 계단 씬이 적절한 예다. 계단을 내려오는 군대의 쇼트는 길이가 다른 쇼트들과 연결됨으로써 특정한 리듬을 만들어 낸다.

여기에 유모차 쇼트가 삽입됨으로 인해 수학적 길이의 운율 몽타주는 발달된 단계를 보여 줌과 동시에 관객들을 영상에 몰입시켜준다. 반면 베르토프의 화면 이중분할 뒤틀림 기법은 당시 할리우드 영화의 2배속으로 구성된 편집으로서 관객들로 하여금 빠른 속도감과 박진감을 전달함과 동시에 관객시선을 영상 안에 잡아두는 강력한 흡입력을 보여준다.

## Ⅶ. 결론

베르토프는 에이젠슈테인과 함께 1920년대는 무성영화의 황금기이자 다양한 영화실험의 시기였던 소비에트 영화의 탄생과 발전에 주역으로서 큰 역할과 영향을 행사하였다. 하지만 그는 당대 최고의 영화이론가로서 다큐멘터리라는 새로운 형식으로 영화를 제작한 최초의 영화 실천가였음에도 상대적으로 잘못 인식되거나 전수된 점이 많았다.

또한 그의 영화 이론은 미래주의와 구성주의에 바탕을 두어 ‘영화-눈(kino-eye)’라는 방법과 ‘간격(Internal)’이라는 이론을 통한 ‘영화-진실’이라는 원리 그리고 ‘생활 있는 그대로’의 개념으로 요약되고 정리된다. 또한 새로운 형태의 예술을 열망하는 영화제작가 혹은 개혁가로서 기록영화에 대한 실험적이고 비전통적 개념을 확립하였다.

각본과 연출 그리고 내러티브 대신, 샷의 이미지 내 재성(immanence) 즉, 이미지의 현실성보다는 모호하고 관별(혹은 분리) 불가능한 영역인 ‘가능성과 잠재성의 존재와 개념’으로 실험하여 진정한 진실(일반적 외적 진실과 다름)을 드러나게 함으로서 ‘새로운 영화’를 만들었다.

따라서 본 논문은 베르토프 영화 이론과 작품의 당위성과 우월성을 다음과 같이 비교분석하였다.

제1장은 본 연구의 의의 및 목적, 그리고 연구방법 등을 밝혔으며, 제2장에서는 영화 작품 분석의 예비 작업으로 연구의 시대적 배경이 된 소비에트 영화의 발달과 영화언어와 방법론으로서의 몽타주 그리고 베르토프와 에이젠슈테인의 몽타주론에 대해 살폈다. 그리고 제3장에서는 본격적인 작품 분석을 위해 대표작품인 <무비카메라를 든 사나이>와 <전함포템킨>를 대상으로 내러티브, 쇼트의 연결과 표상 그리고 전체 통합체로서의 의미로 세분하여 분석하고, 그 차이를 소략하였다.

동시대 영화감독인 이들은 과거 영화이미지가 국가 단위를 넘어 전인민의 새로운 언어가 될 수 있을 것이라는 신념으로 기존의 예술에서 벗어나 새로운 문화를 창조하고자 노력했다. 또한 사회주의자로서의 이들의 신념은 새로운 인간의 모습과 공산주의적 공동체를 구

현하는 것으로 영화에 나타난다.

특히 당대의 영화이론가 들뢰즈는 오늘날 시네마베르테의 기원이자 세계 영화사의 발전에 이바지한 베르토프의 영화적 실험정신을 높이 평가했다. 또한 <무비카메라를 든 사나이>에서 표현한 실천적 영화작업 방식이 에이젠슈테인의 몽타주와 비슷한 것도 사실이지만 미시적인 차이를 나타낸다.

에이젠슈테인은 ‘표현적 내러티브’가 도출되는데 ‘충돌’을 통해 ‘변증법적’ 사유를 지향했다면, 베르토프는 이러한 에이젠슈테인의 새로운 내러티브 형식마저 거부하였다. 뿐만 아니라 당시 여타 영화들이 추구했던 ‘허구의 진실화’가 아닌 ‘진실의 진실화’에 무게를 둔 다큐멘터리 형식에 의존하고 이를 영화 <무비카메라를 든 사나이>에 표현했다.

이러한 베르토프 영화 제작 테크닉은 수많은 필름터미 속에서 가장 폭로적인 이미지들을 추출하는 것이다. 그것은 현상만을 통해 파악된 경험적 세계만으로는 본질을 파악할 수 없다는 것이다. 따라서 그의 ‘영화-논’은 사회구성체를 드러낼 수 있는 구체적이고 사실적인 삶의 단편들 즉, 소비에트 인민 대중들의 ‘있는 그대로의 삶’을 이미지를 추출하여 영화에 표현하는 것이다. 그리고 수집된 삶의 이미지들이 사회적 총체성을 반영하기 위해 영화적 재구성 즉, ‘편집’이라는 과정을 거쳐 조명한다. 또한 편집을 ‘촬영된 필름의 범위 안에서 현상세계의 조직화’ 과정이 된 것이다.

본 연구는 베르토프의 활동과 업적에 비해 아직 선행연구가 미미하여 제대로 평가하거나 논의하기에 역부족일 수도 있다. 하지만 앞으로 베르토프의 다큐멘터리 영화에 있어 혁신적 방법과 이론은 심층적으로 연구되고 재평가되어야 할 것이다. 그것은 영화인의 한 사람으로서 그리고 영화를 사랑하는 이의 염원으로서 큰 의미가 있을 것이다.

**참 고 문 헌**

[1] 조르주 사들은 1949년 ‘영화의 역사’라는 책을 저술할 때, 키노 프라우다(러시아어로 영화의 진실

이란 뜻)를 시네마 베리페(불어로 영화의 진실이란 뜻)로 번역 기술함으로써 동일한 것으로 인식하게 하는 과오를 범하였다. 따라서 키노 프라우다 보다는 시네마 베리페의 역사적 의의와 중요성 등이 더욱 무게가 있고 가치가 있는 것으로 평가되는 결과를 초래했다.

[2] 시네마 베르테 운동 : 1960년대 전후 프랑스에서 새롭게 일어난 다큐멘터리 운동. 다큐멘터리사에서는 가장 혁신적이고 역사적 이정표가 되는 다큐멘터리 운동의 하나.

[3] 조르주 사들, “지가 베르토프”, 아르, 이미 인용

[4] 인간·자연·사회에 대해 품는 현실적이며 이념적인 의식의 제형태.

‘관념형태’ 또는 ‘의식형태’로 번역되기도 하나 원어 그대로 사용되는 경우가 많다. 일반적으로 사상이나 관념형태의 내용을 순수하게 내면적으로 이해하는 방법을 이데아적 견해라 한다. 이에 대하여 관념형태를 본인의 사회적 기반과 관련시켜 그 이해를 반영하는 것으로 생각하는 방법을 이데올로기적 견해라 한다. 이데아적 견해는 자칫하면 인간의 의식형태를 현실 생활에서 분리하여 관념론으로 흐르게 하기 쉬운 것이었으나, 중세의 봉건사회가 변혁되어 F.베이컨이나 T.홉스에 의하여 이데아의 신비성이 부정된 결과 이데올로기적 견해가 유력해졌다.

[5] 시네아스트 cineaste : 영화감독이나 제작자를 의미하는 불어에서 나온 말로서 본 논문에서는 영화 예술을 진지하게 영화예술의 광적인 감독으로 지칭.

[6] 정태수, “소비에트 영화 속 인물 변형연구”, 영화연구, 제17권, 한국영화학회, 2001.

[7] 베르토프는 “지금까지 우리는 영화 카메라의 권리를 침해했다. 그리고 영화-카메라가 우리의 눈의 작업을 모사할 것을 강요했다. 그래서 모사가 잘 되었을수록 촬영은 훌륭한 것이다. 이제 우리는 카메라를 해방시키기 시작하면서 영화 카메라가 모사에서 벗어나서 정반대의 방향으로 작동하도록 하는 것이다.”(Dziga Vertov, “Kinoks: A

*Revolution*”, Kino-Eye.)

- [8] “카메라의 눈은 인간의 신체기관의 한계들에서 해방되어 현상들 저 너머에 있는 것을 탐사하고 찾아낸다.”(Frédérique Devaux, *L’Homme a la camera de Dziga Vertov*, Editions Yellow Now, 1990.)
- [9] Dziga Vertov, “From Kino-Eye to Radio-Eye”, in Kino-Eye, 1984.
- [10] Valda Petrić, *Constructivism in Film: The Man with the Movie Camera-A Cinematic Analysis*, Cambridge University Press, 1987.
- [11] 정현두, “소비에트 러시아의 문화정책과 영화”, 한국외국어대학교 박사학위 논문, 2002.
- [12] Herbert Eagele, *Russian Formalist Film Theory*, pp.34-78, 2007.
- [13] Malcolm Turvey, “Can the Camera See? Mimesis in Man with a Movie Camera,” October 89, Summer 1999.
- [14] Warren Buckland, 장석용·정재우 역, *영화연구*, 서울: 현대미학사, 2002.
- [15] Dziga Vertov, *Kino-eye: The Writings of Dziga Vertov*, ed. Annette Michelson, tr. Kevin O'Brien, Berkeley: University of California Press, 1984.
- [16] Gerald Pirog, “Iconicity and narrative: Vertov-Eisenstein Controversy,” *Semiotica*, Vol.39-1/2, Mouton Publishers, 1982.
- [17] 전평국, *영상 다큐멘터리론: 이론과 실제*, 서울: 나남, 1994.
- [18] 이지영, “이미지의 물질성과 내재성에 관한 연구”, *시대와 철학*, 한국철학사상연구회, 2005.

저 자 소 개

전 평 국(Pyoung-Kuk Jeon)

정회원



- 1974년 2월 : 중앙대학교 연극영화과(문학사)
- 1990년 5월 : The American University(영상학석사)
- 1997년 8월 : 중앙대학교 대학원(영화학박사)

▪ 2000년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 영상학과 교수  
 <관심분야> : 영화이론, 영상이론&제작, 문화콘텐츠

김 노 익(Noh-Ik Kim)

정회원



- 1999년 : 국립순천대학교 사진예술학과(미술학사)
- 2009년 : 경기대학교 일반대학원 영화영상학과(영상예술학석사)
- 현재 : 경기대학교 일반대학원 영상예술학과 박사과정

▪ 현재 : 경기대학교 출강  
 <관심분야> : 영상예술, 영화영상, 사진예술, 영상이론