

영화적 공간으로서 아사쿠사(淺草)

-다니자키 준이치로(谷崎潤一郎) 초기작품, 기호론적 관점으로-

김 태 현*

目 次

1. 들어가기
2. 영화적 공간으로서 아사쿠사(淺草)
3. 미로(迷路)와 미궁(迷宮)
4. 나오기

1. 들어가기

다니자키 준이치로(谷崎潤一郎, 1886-1965, 이하 「다니자키」로 함)의 초기 작품 중 상당수¹⁾는 아사쿠사(淺草)라는 영화 상영 공간²⁾ 또는 영화관·영화제작현장을 배경으로, 영화에 얽힌 에피소드를 문학작품 속으로 도입하고 있다는 점에서 공통점을 갖는다. 사실

* 고려대학교 비교문학협동과정 박사과정

1) 「비밀(秘密)」(1911·11), 「조타로(饒太郎)」(1914·12), 「마술사(魔術師)」(1917·1), 「대낮 귀신이야기(白晝鬼語)」(1918·7), 「인간모양을 한 중기(人面疽)」(1918·3), 「아베마리아(アヴェ・マリア)」(1923·1), 「육훈(肉塊)」(1923·1-4), 「고진(鮫人)」(1926), 「아오즈카씨의 이야기(青塚氏の話)」(1926), 「일본에 있어서 크리폰사건(日本に於けるクリッポン事件)」(1927·1), 「과산화망간수의 꿈(過酸化マンガンの夢)」(1955·1) 등이다.

2) 당시 영화상영장으로 주목을 받았던 곳은 동경(東京)의 아사쿠사(淺草), 오사카(大阪)의 세니치마에(千日前), 교토(京都)의 신쿄고쿠(新京極) 등이 있다.

筈見恒夫『映畫五十年年史』(鱒書房版, 1942) p.62

본고는 '공간'과 관련하여 3가지 단어를 구분해서 사용했다. 첫째로, 필름 속에 담긴 이야기, 특히 그 안에 묘사된 공간을 '영화 공간'이라 했다. 두 번째는 좁은 의미로는 영화가 상영되는 극장을, 넓은 의미로는 영화관이라는 상영공간이 있는 도시공간을 '영화상영 공간'이라 표기했다. 세 번째는 논의 전개 상 후술하겠지만, 영화자체를 보고 느낀 영화의 이미지가 도시공간이나 문학작품에 투영되어 있으나 실제 영화는 아닌 영화처럼 느껴지는 공간을 '영화적 공간'이라 했다. 물론, 두 번째의 '영화상영 공간'이 세 번째의 '영화적 공간'이 중첩되는 부분도 있다. 예컨대 영화관이라는 상영공간이 있는 도시공간이 영화의 이미지를 대입한 도시공간이 될 경우도 있다. 인위적으로 만든 도시 안에 영화촬영 및 시대 촬영세트, 영화관련 도서와 전시물을 전시한 교토의 영화마을(映畫村)이 이에 해당된다. 이점에 대해서는 도시 공간 안에 있는 영화관뿐만 아니라, 영화관 내부로 가서 영화만을 조망한 것을 '영화상영 공간'으로 두고자 한다.

다니자키의 영화제작 경험은 1920년에서 1921년 7월까지 고작 1년 개월에 지나지 않았다. 그렇기 때문에 다니자키 작품과 영화의 관련성을 논증하기는 어렵다.³⁾ 그러나 이 작품군은 영화라는 소재를 본격적으로 소설에 도입함으로써 영화가 문학에 어떤 식으로 유입되는지 그 경로를 생생하게 보여준다. 뿐만 아니라 다니자키가 얼마나 영화라는 장르를 애호했는지, 그리고 이러한 소설을 통해 영화의 어떤 점에 관심이 있었는지 역으로 추적할 수 있다. 이상과 같은 점에서 아사쿠사를 배경으로 하는 작품 군들은 그 단초가 되는 자료로서도 의의가 있다 하겠다.

물론 기존의 논문⁴⁾들에서도 이 작품 군을 다루고 있다. 이 논문들은 본 작품 군을 에도가와 란포(江戸川亂歩)의 영향권에서 범죄·추리·탐정 소설의 범주에 분류하면서 다니자키와의 관련성(유사점, 차이점)에 주목한다. 그러나 다니자키의 작품 「대낮 귀신이야기(白晝鬼語)」(1918)를 보면, 범죄·추리·탐정소설의 범주 안에서의 논증뿐만 아니라 영화와의 관련성에 대한 연구도 간과할 수 없음을 확인할 수 있다. 주인공 소노무라(園村)는 “평범한 도락에는 만족하지 못하고 활동사진과 탐정소설에 빠져 하루 종일 이상한 공

3) 다니자키가 실제 제작한 영화는 4편이다. 이 4편은 다니자키가 대정영화사(大正活動寫眞株式會社)제작 시설 만든 것이다. 이에 반해 영화소재를 이용한 작품, 영화 모티브로 연상되는 작품, 영화이야기가 나오는 문학작품은 이루 헤아릴 수 없다. 그럼에도 불구하고 ‘다니자키문학과 영화’의 접점을 찾는 것은 어렵다. 왜냐하면 다니자키가 실제로 보았다고 기술한 영화나 영화제목이 상당히 적기 때문이다. 기술되어있다고 해도 영화작품진체를 관통하는 일관된 비평이기는 보다는 대부분 다니자키차원의 심리비평이나 무대론, 배우론, 미학론, 영화문법 등 다기에 걸쳐서 분석되어 있다 따라서 하나의 논점을 가지고 논리정연하게 기술되지 않은 영화비평이라는데 한계를 노정하며, 다니자키식의 독법에 따른 인상비평 범주에서 멈추었다는 인상도 배제할 수 없다. 하지만 다니자키의 영화제작자, 영화감독으로서 일면을 엿볼 수 있는 좋은 자료가 되는 것 또한 부정할 수 없는 사실이다. 그러나 현재 본 발표자가 조사한 범위 내에서 말하면, 다니자키가 만든 시나리오는 남아있으나 영화필름이 보존되어 있지 않기에 실제 ‘외국영화와 다니자키 영화의 영향관계’나 ‘다니자키문학과 다니자키가 만든 영화의 연관성을 찾는 데 어려움이 많다. 다니자키가 실제로 보았다는 영화작품조차도 원형 그대로 제대로 남은 것이 적은 실정이기 때문이다. 심증은 있으나 물증이 없는 식이다. 따라서 오늘날의 잘 정리 정리된 영화이론이나 본 필자가 가진 영화관(映畫觀)만으로 논을 전개해가는 것은 설득력을 잃는다. 당시 영화와 다니자키문학 속의 영화유입의 상관관계를 역사적 연관성 속에서 실증적으로 논하는 것이 중요하기 때문이다. 따라서 본 논문은 다니자키문학 속에 유입된 영화나 영화의 이미지를 발판으로 다니자키의 영화취향을 방증하면서 기호론적 관점으로 접근하는 방식을 취한다. 방법론으로는 ‘영화적 공간’이라 키워드를 중심으로 초기작품을 살펴보고자 한다.

4) 본고에서는 두 개의 선행논문을 예로 제시한다. 전자의 경우는 다니자키와 에도가와작품 중 관련성 있는 두 개를 제시, 탐정소설로서의 유사성과 차이점을 도출한다. 특히 탐정양식이 두 작가에 의해 채택되었음에도 불구하고 두 작가의 작품의 양상은 달라진다. 그 차이를 극명하게 논한다. 후자의 경우는 다니자키작품 「햇 산간의 요술(ハツサン・カンの妖術)」에 나오는 인도인의 이야기를 중심으로 논을 이끈다. 당시 일본 또는 일본문단에서 붐을 일으켰던 인도와 마술, 그리고 이를 소재로 인용한 작가들을 거론한다. 이러한 시대적 배경 하에 이국적인 소재와 마술이라는 심리극을 다니자키는 심분 활용하여 탐정소설의 맥락 하에 자신의 작품 「햇 산간의 요술」을 탐정소설과는 또 다른 미스터리성을 창출했다고 역설한다.

森岡卓司「探偵小説と変容する身体—谷崎潤一郎「白晝鬼語」と江戸川亂歩「鏡地獄」」『探偵小説と日本近代』(青弓社, 2004) pp.132-162

塚谷晃弘『谷崎潤一郎—その妖術とミステリー性—』(沖積舎, 1991) pp.1-201

상에만 빠져있는(普通の道樂にも飽きてしまつて、活動寫眞と探偵小説とを溺愛し、日がな一日、不思議な空想にばかり耽つて居たやう)⁵⁾(밑줄은 인용자)인물로 설정되어있다. 소노무라의 행동에서도 알 수 있듯이, 범죄·추리·탐정소설로 분류된 이러한 소설들은 영화와 탐정소설을 애호하는 주인공을 동일선상에 상정에 놓고 있다. 따라서 다니자키의 탐정소설류들은 탐정소설의 영향뿐만 아니라 영화와의 영향관계도 무시할 수 없다. 이처럼 영화와 관련된 일련의 사항⁶⁾들이 작품의 소재로서 엄연히 다루어지고 있음에도 불구하고 영화와 이들 작품군의 관련성, 특히 술하게 등장하는 아사쿠사라는 영화 상영 공간과의 관련성은 충분히 고증되고 있지 않다.

1910년대와 20년대의 영화는 다양한 장르의 영화⁷⁾가 범람한다. 그 중 유난히 범죄·추리·탐정 영화가 인기를 획득⁸⁾ 하고 있었다. 아니 더 정확히 말하면 적어도 다니자키가

5) 谷崎潤一郎『白晝鬼語』(1918年「大阪毎日新聞」「東京日日新聞」)全集5(이하는「全集〇〇」표기함)(中央公論社, 1975) p.439

6) 앞으로 이것에 대해서는 영화관련 이론서를 바탕으로 실증적으로 다각도로 증명해야만 한다. 일단 주석1)에서 열거한 작품들은 영화에 관한 이야기, 영화를 보러 간 이야기, 극장 안에서 벌어진 일, 극장 밖 또는 아사쿠사에서 일어난 일, 영화감독과 영화애호가 영화예술에 대한 이야기, 잔혹살해영화가 이야기와 실인사건을 영화처럼 다룬 이야기 등등의 소재가 쓰이고 있다.

7) 일본의 1910년대와 1920년대는 많은 외국영화가 유입되는 시기이다. 이 시기의 일본에서의 외국영화 점유 세력은 크게 유럽영화와 미국영화로 대별된다. 유럽은 독일, 프랑스 이탈리아영화가 수입의 대부분을 차지한다. 이러한 상황이 점점 변하여 1910년 후반이후부터는 미국영화가 일본시장의 25%에 육박할 정도에 이른다. 장르별로 보면, 구전설화나 동화, 괴기담, 탐정물, 문예물, 코미디물, 시대물, 여성물(남성관객을 동원하기 위해 여성스타 육성차원) 등이 있다. 이들 작품들을 주로 보았던 다니자키는 1910년대-1920년대에 일본영화의 허접함에 대한 맹공격 태세를 보인다. 예를 들면 가부키스타나 돈 많은 야쿠자, 오이란, 유녀, 불량소년 등은 강력한 파드롱의 지원을 받아 그들의 영역을 영화 쪽으로 공고히 하고 있었다. 전문배우가 아닌 자들이 설치한 무법천지세상이 영화이었기에 당시 영화는 외국영화에 견주어 볼 때, 조잡하여 흔히 서양에서 말하는 영화라는 범주에는 들지 못했다. 이에 반발한 다니자키는 구시대와 틀을 벗지 못한 무대장치, 조명, 분장, 배우연기, 변사(인형조루리의 기타이후부시(義太夫節)영향)에 한계를 드러내며, 미국 헐리우드와 경쟁하기 위해 배우양성소를 설치하고 토마스 구리하라(トーマス栗原)의 밑에서 미국식 서양영화이론 공부에 매진한다 이것이 순영화운동의 발발 동기이다.(1917-1926) 이 용어는 프랑스의 순수예술영화에서 이름을 빌어 것으로, 영화다운 영화를 만들자는 취지에서 벌어진 운동이지만, 내용면에서는 미국영화를 의식했다는 점에서 흥미롭다. 이에 관해서는 더 연구가 필요할 것으로 사료된다.

미국의 그리피스의 「국가의 탄생(國家の誕生)」(1911), 「관용(イントレランス)」(1914)의 영향으로 만든 「아미추어구락부(アマチュア倶楽部)」(1920)라는 다니자키 영화가 있는데, 이 작품은 현재 그리피스의 평행교차몽타주의 영향을 여실히 보여 진다고 평가받고 있다. 이런 점을 보더라도 다니자키 영화가 미국영화의 영향 하에 있음을 단적으로 알 수 있다. 그 외 3편은 시대물인데, 이 영화와 외국영화의 영향관계는 아직 명확히는 규명되지 않고 있다.

山本喜久男『日本映畫における外國映畫の影響』(早稻田大學出版部, 1983)

8) 초기영화는 사건의 기록을 담은 다큐멘터리뿐만 아니라, 영사기의 조작에 의해 생기는 다양한 트릭을 이용해서 인간의 꿈과 환상, 모험 등을 실현시키는 매체로서 자리매김 되었다. 예를 들면, 달나라 여행을 하거나(『달세계의 여행(月世界の旅行)』(프랑스영화, 조지마리스 감독, 1902년 8월 일본공개 1905년 8월9일)), 괴물과 싸우거나(『프랭켄슈타인(フランケンシュタイン)』미국영화, 사루도리 감독, 1910년 일본공개)와 같이 비일상적인 것들이다 즉 20세기 과학문명이 계속 발전함에 따라 미래의 행복에 대한 기대감 그리고 그 기대감 뒤편에 숨겨져 있는 환상과 꿈, 반대로 공포, 전율, 세계멸망 등이 영화에 표

선호하는 영화는 무사회적이고 무사상적·무정치적인 것을 표방하는 범죄·추리·탐정영화였다.⁹⁾ 이 목적이 영화에 가장 부합하다고 다니자키는 말한다.¹⁰⁾ 그러므로 범죄·추리·탐정 소설로 분류되는 다니자키의 이 작품 군들과 영화의 관련성은 간과되어서는 안 된다.

그럼에도 불구하고 지금까지 공간론의 입장에 서 있는 다니자키론들은 영화가 유입된 후 영화 상연 공간으로서의 아사쿠사의 공간적 의미 변화추이¹¹⁾나 광학적 메커니즘을 통해서 바라본 ‘도시의 빛과 어둠’과 ‘영화의 빛과 어둠’과의 상관관계에 주목한 것들이 대부분이었다.¹²⁾ 즉 다니자키 작품 내부에 유입된 영화의 이미지를 본격적으로 다룬 논문

현된 것이다. 특히, 당시 영화 검열사를 보면 초창기영화의 범죄류 탐정류 괴기류 때문에 모방범죄 탐정을 가장한 범죄, 괴기스런 분장이나 화장을 하고 거리를 활보하는 사람이 많았다고 전한다. 대표적으로 이런 붐을 만든 장본인은 바로 영화 「지코마(ジコマ)」(1911)이다. 「지코마」의 일본영화 아류편이 생길 정도로 대인기를 구가한다. 梅屋庄吉『活動寫眞百科寶典』(誠文堂書店 1927) 柳井義男『活動寫眞の保護と取締』(有斐閣, 1929) 朝鮮總督府警務局『活動寫眞檢閱概要』(朝鮮總督府 1926) 石卷良夫『活動寫眞經濟論』(文雅堂, 1923)

이런 측면때문에 초창기영화의 특성상, 제미나 불가리 측면이 강하다. 따라서 영화의 영사가 가지고 있는 기계장치의 특성이나 필름이라는 재료를 이용한 트릭으로 환상이나 괴기·공포적인 것을 부여했다. 그래서 영화는 당시 미술이었다. 불가사의, 괴기스럽고, 환상적이어서 공포와 전율을 느끼는 미술이었던 것이다. 또 영화는 소설로서만 표현가능하다고 여겨진 괴기스러움이나 범죄·탐정을 재현하는 실현장이기도 했다. 기존의 문학의 방법을 영화가 모방함으로써 영화의 복제·재현의 특성을 여실이 보여주며 20세기 영화출현이 가져올 무궁무진한 가능성을 제시한다

- 9) 다니자키작품 「라도선생(羅洞先生)」(1925)은 무도덕성, 무사상성, 무정치성을 가진 라도선생이 주인공이다. 어느 기자가 선생의 진상을 알기위해 방문하지만 결국 아무 대답도 듣지 못한다. 이에 기자는 라도선생님의 사생활이라도 알려고 집 뒤뜰 문을 통해서 선생이 사는 2층을 바라본다. 그러자 우연히도 선생은 자신의 어린가정부와 성적유희를 즐기고 있다.(全集10『羅洞先生』(1925年4月号『改造』) p.329) 사각의 창문을 통해 바라본다는 점, 1층에서 2층을 본다는 시선행위 무도덕 무사상 무정치를 기자에게 중용하는 선생, 다니자키가 여성을 보기위해 영화를 본 점과 1910년-1920년대의 영화중 범죄, 추리, 탐정영화의 성격을 고려한다면 영화와 관련이 깊은 작품이다. 이외에 「영화잡감(映畫雜感)」(1921)에서 다니자키는 “아무리 황당무계한 즐거움을 가진 것이라도, 활동사진으로 표현되면 신기하게도 그것이 환타지를 느끼게 만든다. <중략> 사회문제라든가 도덕문제 등을 다룬 안정감있는 것보다도 속악하고 어수선한 것이 이(영화)목적(いかに俗惡で荒唐無稽な筋のもので、活動寫眞となると不思議に其處の奇妙なファンタジーを感じさせる。<中略> 社會問題とか道徳問題とかを取り扱つた落ち着いた物よりも、俗惡で騒々しい物の方が其の目的)”(괄호안의 설명은 인용자)에 부합하다고 말한다.(全集22『映畫雜感』(1921年3月号『新小説』) pp.100-101) 다니자키에 있어서 영화라는 것은 바로 사회문제나 도덕문제를 다룬 것보다 ‘속악’하고 ‘황당무계’한 것이 영화였던 것이다. 이점을 감안해서 다니자키가 언급한 몇 안 되는 영화작품을 보면 다니자키의 영화취향이 무엇인지 명확히 드러난다. 「가리가리박사(カリカリ博士)」, 「고렘(ゴレム)」, 「지코마(ジコマ)」, 「프라그대학생(プラーグ大學生)」 등이 다니자키가 본 영화이다. 이들 작품을 보더라도 다니자키의 영화취향을 확인할 수 있다.

10) 주9)와 동일.

11) 본래 아사쿠사의 거리풍경은 전통적 연극이나 전통 상연물 일색이었다. 그러나 신시대의 상영물인 영화가 등장하면서 아사쿠사의 풍경이 변모하기 시작했다. 이런 차원에서 본 논문은 구시대의 상연물과 신시대의 상영물이 혼재되는 과정, 그리고 그 과정에서 아사쿠사가 어떻게 변화했는지에 대해 연구이다.

12) 영화와 관련지어가면서 공간적 입장으로 논의 된 논문도 일부 있다. 그 논문은 아래 3종류이다. 그 중 주목이 되는 것은 十重田裕一『建築、映像、都市のアル・ヌ・ヴォー』谷崎潤一郎『秘密』・〈闇〉と〈光〉の物語』이다. 이것은 영화가 도시공간이라는 계획된 곳, 즉 현대식 건물(극장) 안에서 영사를 통해서만 만들어내는 기계적인 꿈이라는 입장에서 발표한 논문이다. 이러한 논의는 어쩌면 당연한 일

은 존재하지 않는 것이다. 아마도 이 작품 군들에 있어서 아사쿠사라는 공간이 단지 소재로 도입되어 기능했을 뿐, 영화와의 관련성 속에서 작품의 전체를 좌우할 중요한 요소로서는 작용하지 않았다고 보았기 때문일 것이다.

그러나 이 작품군은 당시의 범죄·추리·탐정영화가 갖는 특징이었던 환상·불가사의·황당무계·괴기·공포¹³⁾를 영화 바깥의 공간인 아사쿠사공간에 부여하려는 경향을 갖는다. 이처럼 아사쿠사라는 공간에 영화의 특징을 용해시킴으로서 작품이 의도하는 바는 독자를 이공간(異空間)¹⁴⁾으로 안내하는 것이다. 따라서 독자는 영화를 보았을 때처럼 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’를 소설의 독서 과정에서도 경험하게 된다. 이러한 독자의 경이로운 이공간 체험이 가능하기 위해서 다니자키가 이 작품군들에 도입했던 것은 바로 ‘영화적 공간’과 ‘영화적 코드’이다.

본고는 다니자키가 아사쿠사라는 공간에 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’라는 당대 영화의 특징을 부여해 ‘영화적 공간’을 만들고, 다시 이것을 소설작품에 도입한 후 ‘영화적 공간’ 안에 ‘영화적 코드’를 작품 안에 부여했기 때문에 독자의 이공간 체험이 가능한 것으로 보고, 이러한 것이 작품들 안에서 어떻게 구사되었는지에 대해 고찰하려고

이다. 영화는 근대의 산물이며 도시를 전제로 현대건축을 상정하지 않으면 상연이 불가능한 매체이기 때문이다. 물론 야간에 건물 벽을 스크린 삼아 투사해 상영할 수 있지만 이 역시도 도시공간과 현대식건물을 전제로 한다.

또, 근대가 되면서 근대도시에 전기가 들어오고, 그 전기에 의해 ‘빛’이 등장한다. 이 ‘빛’의 등장은 필연적으로 ‘어둠’을 생기게 만든다. 시각적인 화려함을 표상하는 ‘빛’의 도시가 있다면, 근대의 물질에 편승하지 못하고 소외된 ‘어둠’의 도시가 있다. 이러한 현상은 근대 산업혁명이후에 발명한 영화의 ‘빛’과 ‘어둠’의 구조와 같다. 영화는 ‘빛’과 ‘어둠’만으로 그려내는 매체이기 때문이다. ‘어둠’을 전제로 ‘빛’을 방사해야만 영화는 스크린에 존재감을 드러낼 수 있는 것이다. 즉, ‘빛’이 존재하기 위해서는 반드시 ‘어둠’이 있어야만 하고, 반대로 ‘어둠’이 존재하기 위해서 반드시 ‘빛’이 있어야 ‘어둠’을 알 수 있다. 근대화·도시화 속에서 숙명적으로 생기지 않으면 안 되는 ‘빛’과 ‘어둠’의 상보적인 관계를 도시와 영화의 상관관계 속에서 논으로 입증한 논문도 있다.

카르스텐비데 엮음 『매체로서의 영화』(이론과 실천, 1996)

十重田裕一「建築、映像、都市のアル・ヌ・ヴォー」谷崎潤一郎「秘密」、〈闇〉と〈光〉の物語』『國文學』(學燈社, 1995・9), 四方田犬彦「鏡花、新派、日本映畫」『文學』(岩波書店, 2004・7, 8), 種村季弘「光學裝置としての谷崎作品」河野多恵子編『いかにして谷崎潤一郎を讀むか』(中央公論社, 1999)

- 13) 다니자키가 선호한 범죄·추리·탐정영화의 대표적 영화는 「가리가리박사」이다. 다니자키는 자신 쓴 영화평 「「가리가리박사」를 보다(「カリカリ博士」を見る)」에서 「가리가리박사」의 내용을 환상, 불가사의, 기괴한 세계를 연상시킨다고 말한다.(「「カリカリ博士」を見る」(1921年8月号「活動雜誌」)全集22 p.108) 이와 같은 내용이 4년 먼저 쓴 작품 「마술사」(1917)에도 등장한다. 범죄·추리·탐정영화대표적인 예를 「마술사」에서 찾을 수 있다. 작품 「마술사」의 남자주인공과 그의 여자친구가 보았다는 영화는 「공포, 광기, 신비하며 전율을 느낄 정도로 불가사의한 악몽과 같은 것이었다. (前掲書「魔術師」, p.217)범죄·추리·탐정영화와 일맥상통하는 영화의 이미지이다 이런 측면에서 당시 범죄·추리·탐정영화는 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’를 주는 장르였다고 말 할 수 있다. 적어도 다니자키에게는 그랬다.
- 14) 본고에서 말하는 이공간(異空間)은 현실공간과는 유리된 공간을 말한다. 현실공간에서는 있을 수 없는 비현실세계, 현실세계와는 다른 운용체계를 가진 것을 말한다. 특히 본고에서는 환상·불가사의·황당무계·괴기·공포를 느끼는 영화공간을 의미한다.

한다. 그럼, 먼저 ‘영화적 공간’이란 무엇인지 살펴보자.

2. 영화적 공간으로서 아사쿠사(淺草)

오늘날의 영화도 그렇지만 당시 영화를 보면 영화는 도시공간을 담고 있다. 유럽이나 미국의 대륙문명과 산업혁명을 배경으로 하는 풍요로운 도시의 삶, 백화점, 화려한 의복, 도시 속에 사는 군상들의 모습이 영화에 의해 표현되었다. 따라서 영화와 도시의 관계를 보통 ‘영화 속의 도시’라는 패러다임 안에서 넣어서 보려는 것이 일반적이다.

그러나 반대로 도시는 영화를 잉태하는 제작 현장으로서 존재하며, 영화 그 자체를 발판으로 영화적 분위기를 연출하는 곳이다. 또 영화는 도시에서 상영된다. 구체적으로 말하면 영화는 도시의 영화관에서 상영된다. 도시나 영화관이라는 영화상영공간을 전제로 하지 않으면 상영할 수 없는 흥행물이 바로 영화이기 때문이다. 도시의 다수 대중을 확보하지 않고서는 영화가 존립할 수 없듯이, 상영될 영화를 상영할 수 있는 도시와 영화관이 없다면 영화의 존재는 무의미하다. 즉 도시나 영화관이 영화의 존재를 증명시켜주는 장치적 기능을 하는 셈이다.

이렇게 생각해 볼 때, 영화를 보기위해 영화관에 가는 도시공간은 상영될 영화를 위한 선전장이 된다. 영화관련 대형포스터와 플랜카드, 그리고 각종의 영화선전문구, 영화를 알리는 입간판은 상영될 영화를 암시한다. 다른 의미에서 영화가 도시를 대변하는 것이 아니라, 실은 도시가 영화를 표상하고 대변한다고 하겠다. 그러나 도시의 이러한 영화적 이미지들은 영화 그 자체와는 비슷하지만 영화 그 자체라고는 말할 수 없다. 단지 도시에 영화가 가진 이미지를 반영한 것임으로 본고에서는 이것을 영화의 실제와는 다른 영화적 이미지만 남은 도시 공간이란 의미에서 ‘영화적 공간’이라 칭한다.

따라서 본고는 다니자키와 영화에 관련된 구체적 실증을 제시할 수 없는 어려운 가운데, 다니자키 초기작품 군에 나오는 도시 아사쿠사의 영화상영공간에 초점을 맞추어서 아사쿠사 공간에서 역으로 영화 내지는 영화의 이미지를 추적해 그의 문학작품에 어떤 역할을 했는지 분석하려는 것이다.

영화의 메카로서 프랑스의 파리, 미국의 할리우드, 한국의 충무로가 중심에 있었다면, 일본에서는 상영공간으로서 아사쿠사를 꼽을 수 있다.¹⁵⁾ 1899년 일본에 영사기가 소개된 이래 차츰 상연장소로서 아사쿠사⁶구가 이용되게 되었다.

마에다 아이(前田 愛)는 그의 저서에서 “아사쿠사라는 변화기는 구시대의 불거리와 신

15) 일본 동경의 번두리 상업 지역이자 전통예능, 오락의 집결지이면서 영화의 발상지인 이곳은 서양문화와 일본문화가 공존하는 곳이다. 특히, 다니자키는 이 아사쿠사⁶구에서 영화에 받은 이미지인 황당무계, 잡다함, 환상을 공간적 이미지로 형상화하려 한다

시대의 스펙터클과 불가사의한 혼효(混淆)가, 보는 재미와 쾌락을 한층 더 돋우어 준다(淺草という盛り場では、旧時代の見せ物と新時代のスペクタクルとの不思議な混淆が、視ることの快樂をいやがうえにもそそりたてる)”¹⁶⁾(밑줄은 인용자)고 기술한다. 구시대의 볼거리는 일본 전통극(가부키(歌舞伎), 인형조루리(人形浄瑠璃) 등)이나 전통상연물(라쿠고(落語) 등)이고, 신시대의 ‘스펙터클’과 ‘불가사의’한 이미지는 영화를 가리킨다. 즉 영화의 ‘스펙터클’과 ‘불가사의’한 이미지뿐만 아니라 ‘볼거리’로서 구전통극까지 아사쿠사 공간에 표출되어 있는 것이며, 이것은 곧 아사쿠사 전체의 공간이 구전통극과 영화의 거리임을 표방한다는 의미로 연결된다. 이른바 도시가 영화나 구전통극을 선전하는 각축장이 되고 있다는 것이다. 도시가 아사쿠사에서 상연하는 것들을 대변하기 때문이다. 따라서 아사쿠사 공간은 ‘영화적 공간’임과 동시에 ‘구(旧)전통극적인 공간’이다. 왜냐하면 실제 구(旧)전통극과 도시에 표상된 구(旧)전통극의 이미지가 동일시 될 수 없듯이, 도시에 드러난 영화의 이미지도 실제 영화와 동격이 될 수 없기 때문이다. 반대로 생각해 볼 때, 아사쿠사 공간의 이미지를 통해 당시 영화와 구전통극이 무엇인지 알 수 있는 단서를 도시 아사쿠사 공간은 제공한다.

1920년 다니자키는 대정영화사에서 고문으로 몸담기 전, 구리하라 토마스(栗原トーマス)와 요코하마(横浜)에서의 만남을 「영화잡감(映畫雜感)」(1921)에 기록한다. 그 때 다니자키가 본 영화는 ‘영화 속의 도시’의 모습을 생생이 담고 있는 것이었다.¹⁷⁾ 그러나 다니자키가 감탄한 것은 ‘영화 속의 도시’가 아니라, 영화의 ‘빛과 어둠’에 대한 메커니즘¹⁸⁾을

16) 前田愛「盛り場に映畫館ができた」前田愛著作集第4巻「幻影の明治」(筑摩書房, 1989) p.219

17) “양쪽 창문을 닫았다. 청명하게 밝은 빛이 방안 가득했던 것이 갑자기 어두운 암흑이 되었다. 영화는 이 좁은 실내의 한 쪽에서 다른 쪽 벽으로 자그맣게 비추어지는 것이다. 나는 거기에서 두 개의 실사 물인 영화를 보았다. 하나는 삼경원에 핀 벚꽃 하나는 실크산업의 원형이 빵에서 실크가 만들어지고 마침내는 그것이 정교한 옷감으로 되어 포목점의 점두에 진열되고, 도시의 부인들의 화려한 옷으로 변신할 때까지의 과정을 제시한 것이었다.(兩側の窓の鑑戸を締めてしまふ。青空の明りが一杯にさして居た部屋は急に眞暗になった。映畫は此の狭い室内の一方から他方の壁へ小さく映し出されるのである。私はそこで二つの實寫物を見た。一つは三景園の櫻、一つはシルク・インダストリー、蠶から絹が造られ、遂にそれが精巧な織物となつて呉服屋の店頭に現はれ、都會の婦女の晴れ着となる迄の順序を示したものであつた。)”前掲書「映畫雜感」 p.102

18) “말할 필요도 없이 그것은 지극히 보통의 사진이지만, 지금까지 상당히 밝았던 방이 단 한번 어두워지고 나서 그것도 그 벽으로 작디작은 보석과 같이 반짝반짝 비추어지고 선명하고 명확하게 움직이는 물체의 그림자는 점점 나를 어떤 기묘한 꿈같은 곳으로 안내한다. 암흑 속을 가르고 불과 3척밖에 안 되는 광선의 세계. 거기에 굳굳이 살아서 움직이고 있는 빵의 모습 나는 그것을 보고 있으면, 그냥 이 작은 세계이외에 이 세상의 존재가 있다는 것을 잊어버린다. <중략> 전체적으로 나의 집이 있다는 사실조차도 거짓말 같이 느껴졌다.(云ふ迄もなく其れは極く普通の寫眞ではあつたけれども、今迄非常に明るかつた部屋の中が一度に暗くなつて、而も其の壁へ小さく小さく、寶石のやうにきらきらと映し出されて鮮やかにくつきりと動く物の影は、次第に私を或る奇妙なる夢心地に誘ひ込んだ。暗黒の中を仕切つて居る僅か三尺四方にも足らぬ光の世界、そこにもくもくと生きて動きつつある蠶の姿、私はそれを眺めて居ると、ただ此の小さな世界以外に世の中と云ふものがあるのを忘れた。<中略> 全体自分の家などと云ふもののある事が、ウソのやうに感ぜられた。)”(밑줄은 인용자)前掲書「映畫雜感」 p.102

발견하는 것이었다. 영화자체보다는 영화관이라는 공간에서의 ‘빛과 어둠’의 작용을 ‘관념적’으로 체계화하고 분석해 ‘빛과 어둠’에 대한 ‘영화의 이미지를 만들어 기호화하는 것이었다. 그리고 이 기호화된 이미지는 「음예예찬(陰翳礼讃)」(1933)의 일본건축공간에 대입 응용된다. 주석 17)과 주석18)에서 알 수 있듯이 영화상영공간에서의 ‘어둠은 빛을 맞이하기 위한 것’이고, 「음예예찬」에서 예찬한 일본건축도 ‘어둠을 전제로 빛을 수용’하는 측면이 강조된다.¹⁹⁾ 이런 점에서 다니자키는 영화에서 본 영화의 이미지를 현실의 공간에 대입해 ‘영화적 공간’을 만든다. 다니자키의 이런 점 때문에 「음예예찬」은 영상미를 고려한 작품으로 평가받고 있다.²⁰⁾ 이처럼 다니자키는 영화의 이미지를 공간으로 대입해 ‘영화적 공간’을 만든다.

수필 「아사쿠사 공원(淺草公園)」(1918)에서 다니자키는 아사쿠사에 대한 인상을 다음과 같이 말한다.

활동사진에 카페, 자동차라고 들으면 나는 바로 아사쿠사공원이 생각난다 <중략> 내가 아사쿠사를 좋아하는 이유는 그 곳에는 완전히 구습을 탈피한 그리고 젊고 신선하고 새로운 오락기관이 혼잡하게 우후죽순처럼 생겨 있기 때문이다. 아메리카합중국이 세계 다종의 문명이 펄펄 들끓는 주전자와 같은 느낌이 든다.(밑줄은 인용자)

活動寫眞にカフェに自動車、さう聞くと僕は直ぐに淺草公園を思い出す。<中略> 僕が淺草を好む譯は、其處にはまったく旧習を脱した、若々しい、新しい娛樂機關が、雜然として、ウヨウヨと無茶苦茶に發生して居るからである。亞米利加合衆國が世界の諸種の文明のメルチング・ポットであるやうな氣がする。²¹⁾(밑줄은 인용자)

다니자키도 지적했듯이 구시대의 전통극이나 구습을 완전히 탈피한 신시대의 신문명과 사상이 담겨있는 것은 다름 아닌 영화이다. 당시는 미국합중국의 다양한 문명이 영화를 통해 혼란스럽게 소개되었다. 영화가 이문화(異文化)·이문명(異文明)을 접할 수 있는 창구였던 것이다.²²⁾ 이런 의미에서 아사쿠사 공간이 구시대의 전통극²³⁾과 신시대의 새로운

19) 이점에 대해서는 본 발표자가 2005년 7월 9일 한국일본학연합회에서 「음예예찬」론-영화수법으로써 <빛>과 관련하여 발표하였다. 본고에서는, 다니자키가 당시 영화이론서에 익힌 영화예술론을 바탕으로 해서 영화관이 ‘폐쇄된 어둠공간을 전제로 하고 있는데 이것은 빛을 맞이하기 위한 어둠’이라는 메커니즘을 먼저 인식했다는 단서를 찾았다. 그런 다음에 이러한 영화의 ‘빛과 어둠’의 메커니즘이 그대로 일본건축의 미에 대입·응용되었다는 단서를 잡고, 이를 그의 문학작품 「치인의 사랑(痴人の愛)」(1924)와 「음예예찬(陰翳礼讃)」(1933)에서 입증하였다.

20) 永榮啓伸「陰翳礼讃」の理法』『評伝 谷崎潤一郎』(和泉書院, 1997) pp.256-279

21) 全集22『淺草公園』(1918年9月号『中央公論』(「自動車」と「活動寫眞」と「カフェ」の印象)) pp.57-59

22) 川本三郎『大正幻影』(筑摩書店, 1997) pp.101-120

23) 위에서 지적했지만, 아사쿠사에는 영화뿐 만 아니라 일본전통극, 특히 가부키공연도 있어서 일본가부키의 ‘환상’ ‘황당무계’ ‘불사가의’라는 이미지일 가능성도 배제할 수 없다. 그러나 다니자키가 영화에 빠진 후에 발표한 수필 군에서 확인할 수 있듯이 영화에 빠져있던 시기는 고전극을 전면 부정한다.

영화가 충돌해 복잡하고 활기 넘치는 그러면서도 신기롭고 환상적인 공간이라면, 영화를 통해서 본 미국의 다양한 문명의 위대함은 아사쿠사 공간의 번잡함만큼이나 충격적이고 신선했던 것으로 다니자키는 보고 있다.²⁴⁾ 따라서 아사쿠사 공간은 구시대전통극과 영화의 이미지를 표상·표방한다고 말할 수 있다. 아사쿠사 공간이 ‘영화적 공간’으로 되는 과정이다.

이와 같이 영화의 이미지를 아사쿠사 공간에 부여해 ‘영화적 공간’으로 만든 다니자키는 다시 문학작품에 ‘영화적 공간’으로서 아사쿠사 공간을 제시한다. 그럼, 실제로 아사쿠사의 ‘영화적 공간’을 문학작품에서 어떻게 활용하고 있는지 다음 장에서 살펴보자.

3. 미로(迷路)와 미궁(迷宮)

「마술사(魔術師)」(1917)가 그 전형적인 예가 될 수 있을 것이다. 「마술사(魔術師)」는 아사쿠사6구로 비유²⁵⁾되는 공원에 살고 있는 마술사의 마술을 보러가는 과정을 남자주인공의 시점으로 그린 작품이다. 남자주인공은 여자친구에게 마술사의 마술에 대해서 설명을 듣는다. 공원의 극장에서 행하는 마술사의 마술²⁶⁾은 ‘당신이 좋아하는 영화보다, 환등

이런 점 등을 고려해 볼 때, 다니자키가 말하는 ‘환상’ ‘황당무계’ ‘불가사의’는 영화의 이미지이며, 이를 공간화하여 묘사하고 있음을 알 수 있다. 前掲書『활동사진의 현재와 장래(活動寫眞の現在と將來)』를 참고하길 바란다.

24) 당시 영화에서 많은 유식자나 문인들은 최첨단 영화의 ‘환상’ ‘경이로움’ ‘공포’를 느끼기 위해 영화를 보았다. 그러나 더 중요한 것은 외국에 가지 못하는 사람들이 유럽이나 미국의 문명을 감상하고 시찰하는 장소로써도 기능하였다. 近藤伊与吉『キネマ旬報』(キネマ旬報社, 1920・12)(『キネマ旬報』(復刻版)(平文社, 1993)) pp.11-20

25) “私があの魔術師に會つたのは、何處の國の何と云ふ町であつたか、今ではハツキリと覚えていません。一どうかすると、それは日本の東京のようにも思われますが、或る時は又南洋や南米の植民地であつたやうな、或は支那か印度辺の船着場であつたやうな氣もするのです。とにもかくにも、それは文明の中心地たる歐羅巴から懸け離れた、地球の片隅に位している國の都で、しかも極めて殷富な市街の一廓の、非常に賑やかな夜の巷でした。しかしあなたが、その場所の性質や光景や雰圍氣に關して、もう少し明瞭な觀念を得たいと云ふならば、まあ私は手短かに、淺草の六區に似てゐる、あれよりももつと不思議な、もつと亂雜な、そうしてもつと頹爛した公園であつたと云つておきましょう。もしもあなたが、淺草の公園に似ているといふ説明を聞いて、其處に何等の美しさをも懐かしきをも感ぜず、むしろ不愉快な汚職な土地を連想するやうなら、それはあなたの「美」に對する考え方が、私とまるきり違つてゐる結果なのです。<中略> 私の云ふのは、あの公園全体の空氣のことです。暗黒な洞窟を裏面に控えつつ、面へ廻ると常に明るい喜ばしい顔つきをして、好奇心大胆な眼を輝かし、夜な夜な毒々しい化粧を誇つてゐる公園全体の情調を云ふのです。善も惡も、美も醜も、笑いも涙も、凡ての物を溶解して、ますます巧眩な光を放ち、炳灼な色を堪えてゐる偉大な公園の、海のやうな壯觀を云ふのです。そうして、私が今語ろうとする或る國の或る公園は、偉大と混濁との点において、六區よりも更に一層六區式な、怪異な殺伐な土地であつたと記憶してゐます。”(밑줄은 인용자)全集4『魔術師』(1917年1月号『新小説』) pp.215-216

26) 작품 속에서 마술사가 실시하는 마술은 어떤 것인가. 작품 속에서는 이렇게 기술되어 있다. “그 사람

기보다 더 환상, 불가사의, 황당무계, 괴기, 공포'를 느끼는 것이라고 설명한다. 이 설명을 듣고 여자친구의 손에 이끌려 공원 안에 들어간 남자주인공은 공원풍경을 보고 놀란다. 미술사를 만나러 가는 과정 중에 제시되는 공원의 풍경은 실로 미술사의 미술처럼 '환상, 불가사의, 황당무계, 공포, 괴기'를 암시하는 '살풍경'하고 '황당무계'한 간판, '기상천외'한 건물들이 즐비하게 늘어져 있는 형이상학적 공원²⁷⁾이었다. 남자주인공은 이를 목격한다. 즉 작품 속의 공원은 실제 미술사의 미술이 아닌 미술사의 미술과 같은 분위기를 예고하는 '미술적 공간'이 펼쳐진 것이다. 그러나 미술사의 미술이나 아사쿠사 공원이 영화에 비유되어 있다는 점을 상기하면, 미술은 영화는 아니되 영화와 같은 것으로 보이도 무방할 것이다. 이런 의미에서 아사쿠사 공원은 '영화적 공간'으로 묘사되고 있는 것이다.

환언하면 다니자키에 있어서 영화가 상연되는 아사쿠사공간은 영화가 가지고 있는 이미지를 미리 암시하는 선전장이 되므로 영화 이미지를 대입하기에 충분한 공간이 된다. 그러면서 현실과는 다른 '환상, 불가사의, 황당무계, 공포, 괴기'한 '영화적 공간'을 문학작품에 제시함으로써 작품 「미술사」는 독자를 마치 영화와 같은 세계인 이공간으로 안내한다.

그럼 이공간으로 안내하는 방법이 도시공간을 '영화적 공간'으로 하는 방법 이외는 또 없는 것인가.

「미술사」의 주인공에 있어서 미술사를 만나러 가는 과정은 어떤 것인가. 본 작품은 남자주인공이 미술사를 만나기 위해서는 반드시 공원에 들어가지 않으면 안 되는 설정으로 되어있다. 그리고 남자주인공은 미술의 이미지를 예고하는 공원의 풍경을 보면서 미술사가 미술을 공연하는 극장에 도착해야 한다. 즉 미술사를 만나기 위해서는 공원 안의 극장에 가지 않으면 안 되는 것이다. 공원 안이 너무 현실과 다른 '영화적 공간'으로 꾸며

이 보여주는 미술은 괴상하다고 말하기 보다는 품위 있고, 불가사의하다고 말하기보다는 무섭고, 정교하다고 하기보다는 간악한 요술이다(その人の演ずる魔法は、怪しいよりもなまめかしく、不思議なよりも恐ろしく、巧緻なよりも奸悪な妖術だ。)(前掲書『魔術師』p.219) 이처럼 「미술사」는 영화를 연상시키는 장면이나 묘사, 표현이 많이 등장한다. 그러나 작품 「미술사」가 영화성이 있다거나 미술사의 미술이 영화다, 라는 식의 논증은 아직 없다. 하지만 「미술사」의 미술에서 또 미술을 바라보는 사람들을 묘사한 장면을 통해서 당시 영화를 연상하는 것은 그리 어렵지 않다. 우선 미술을 부리는 미술사의 말대로 모든 것이 변한다는 전지전능한 행위는 당시 환등기를 통해 미술쇼를 벌이는 과학 쇼 형태와 유사하며, 이를 통해 사람들을 환상의 세계로 안내한다는 전략 또한 같다. 이런 상황 이외에 미술사의 미술효과도 당시 환등기의 효용과 동일하다.(최면작용, 시간단축작용, 변신술) 따라서 이런 정황을 고려했을 때, 다니자키가 느꼈던 '불가사의'와 '환상' '공포'는 영화의 이미지를 지칭하는 말이 된다. 당시 환등기의 등장과 더불어 일본에서 시연되었던 미술쇼는 다름 아닌 환등기였다. 특히 많은 환등기의 범람으로 그 형태와 효과는 단정 지어 말할 수 없다. 하지만 미야모토 겐지(宮本憲兒)는 『환등의 세계(幻灯の世界)』(2002)에서 환등기의 반응과 효과를 설명한다. 광학쇼적인 그림과 함께 환등기의 '최면작용, 환각작용, 심리작용'을 말한다. 이것이 우연히도 다니자키의 「미술사」의 미술쇼장면과 일치한다. 이에 대해서는 금후에 논문과제로 삼는다. 岩本憲兒『幻灯の世界—映畫前夜の視覚文化史』(森話社, 2002) pp.10-23

27) 당시 독일의 표현주의 영화, 프랑스의 순수영화인 예술영화에서 형이상학적인 도시, 도시 속의 정신병적, 괴기한 주인공이 많이 등장한다. 이에 대해서는 선행논문에서 이미 지적한 바가 있다.

져 있어서 점점 현실세계와 거리가 멀어져 결국에는 현실방향 감각을 잃어버린다. 그 다음에는 영화관, 즉 극장에 최종적으로 도달해서 마술사를 만나 마술사가 실시하는 마술을 보는 것이다. 이 마술은 “꿈보다도 더 선명한(夢よりハッキリした夢)” 때로는 “꿈을 보는 것 같은 꿈을 꾸는 성질이 숨겨져 있(夢みると同じやうな夢を夢みる素質が潜んで居る)”²⁸⁾는 것이다. 마술이 현실세계와는 전혀 다른 꿈과 같은 세계라는 뜻이다. 그리고 마술의 내용이나 결말은 극장 안에 놓인 프로그램을 보기 전까지는 ‘전혀 예상할 수 없’²⁹⁾는 것이다.

이러한 과정을 거쳐서야만 작품 「마술사」의 이야기는 끝난다. 이 과정을 정리하면 다음과 같은 해석도 가능하다고 생각한다. 극장(영화관)까지 가는 길은 없어도 되는 길이지만 그 과정이 없으면 마술사를 만나러 갈 수 없는, 이른바 생략되어서는 안 되는 목표점을 가진 ‘미로(迷路)’와 같은 여정이다. ‘미로’를 계속진입하면서 현실공간 감각을 상실하며 ‘이공간’으로 진입한다. 이 미로를 통과하는 순간, 다시 공원과와는 완전히 차단된 다른 세계의 공간인 극장 안이 보인다. 그 속에 들어가면 그 내부에서 어떤 일이 벌어질지 모르는, 즉 마술사가 어떤 마술을 보일지 어떤 결말이 날지 모르는 ‘미궁(迷宮)’과 같은 세계가 기다리고 있는 것이다. 다니자키가 「마술사」 본문에 기술하고 있듯이 다니자키는 마술사의 마술을 ‘꿈’에 비유한다. 이것은 마술이 마치 인간이 저녁이 되어 무의식중에 보는 꿈의 여정과 같은 과정이다. 꿈은 꿈의 입구까지는 꿈이라는 목표가 있는 ‘미로’이고, 이 ‘미로’가 끝나는 꿈의 입구부터는 결말을 알 수 없는 ‘미궁’이 되는 것과 같은 원리이다. 다니자키는 「영화잡감(映畫雜感)」에서 영화에 대한 이미지를 다음과 같이 설명한다.

이름다운 꿈 <중략> 활동사진은 보통의 꿈보다는 약간 확실한 꿈이라고 말할 수 있다. 사람은 자고 있는 때만이 아니고, 깨어 있을 때도 꿈을 보고 싶어한다. 우리들이 활동사진에 가는 것은 백일몽을 보러 가는 것이다. <중략> 실로 영화는 인간이 기계로 창출한 꿈이라고 말하지 않으면 안 된다.

美しい夢 <中略> 活動寫眞は普通の夢よりは稍々ハッキリした夢だとも云へる。人は睡つて居る時ばかりでなく、起きて居る時も夢を見たがる。我等が活動寫眞館へ行くのは白日夢を見に行くのである。<中略> まことに映畫は人間が機械で作出すところの夢であると云わねばならない。³⁰⁾(밑줄은 인용자)

「마술사」의 내용과 일맥상통하는 내용이다. 마술의 이미지를 꿈이라고 설명하는 방식

28) 前掲書「魔術師」 p.233

29) “나는 윗도리에 있는 주머니를 뒤졌다. 문을 통과할 때 받았던 프로그램을 펼쳐보았는데 (私は上着のポケットを搜つて、門を這入る時に渡されたプログラムを明けて見ましたが)”라고 본문에 적고 있다. 즉, 극장에 들어가지 전까지는 마술사의 구체적인 마술에 대해서는 예상치 못했다.

前掲書「魔術師」 p.234

30) 前掲書「映畫雜感」 pp.100-101

과 같이 영화=꿈의 구조로 영화의 이미지를 설명하고 있다. 정반합의 논리를 따르자면 결국 미술=꿈=영화=미로·미궁이라는 등식이 성립된다. 즉 ‘미로’와 ‘미궁’의 구조를 가지는 것이 영화인 것이다. 그렇다면, 실제 작품공간에서도 이러한 ‘영화적 공간’인 ‘미로’와 ‘미궁’을 가지는가. 이제까지 살펴보았듯이 작품 「마술사」는 아사쿠사라고 비유되는 도시공간이 영화는 아니지만 영화와 같은 분위기를 머금고 있는 ‘영화적 공간’이라는 점, 그리고 기호론적 관점에서 꿈=영화의 원리인 ‘미로’와 ‘미궁’의 요소를 가지고 있다는 점에서 ‘영화적 공간’임을 부정할 수 없다. 작품 「마술사」가 영화처럼 ‘환상, 불가사의, 황당무계, 공포, 괴기’한 ‘이공간’으로 읽혀지는 것은 바로 이 두 가지 이유이다. 그럼, 다른 작품에도 이 두 가지 측면이 있는지 살펴보도록 하자.

영화제작을 소재로 한 작품 「육혼(肉魂)」(1923)을 보자. 다니자키는 다음 문장에서 영화에서 얻은 이미지를 실제 도시 공간 속에 대입시키고 있다.

나는 가끔 활동사진 속에서 유럽이나 아메리카 거리를 볼 경우가 있다. 그리고 그것들이 같은 영화 속에 나와도 역시 뭔가 다르게 느껴진다. 이상하게도 그 차이는 유럽이나 아메리카만큼의 차가 아니다. 아주 가까운 거리인데도 이런 현상이 일어난다. 자동차를 타고 동경시내를 달린다고 하자. 때때로 뉘 놓고서 있다 정신이 들어 「지금 어디를 가고 있는 거지?」라고 던지시 창밖을 바라본다. 만약 승객이 동경을 잘 알고 있다면, 바로 여기는 요쓰야(四谷)라든가, 시바(芝)라든가, 아사쿠사(淺草)라든가, 후카가와(深川)야 라든가, 대충은 알 것이다.

私たちは時々活動寫眞の中で、歐羅巴や亞米利加の街を見せられることがあるであらう。さうしてそれらが同じ映畫の中に出て來ても、やっぱり何處か違つてゐることを感じずにはゐないであらう。不思議なことに、その違ひは歐羅巴と亞米利加ほどでない。ほんの僅かな距離の間に於いてでも見出される。自動車に乗つて東京市内を走らせるとする、一をりをりはツと氣が付いて、「今何處を走つてゐるのだらう?」とひよいと窓の外を覗く、若しも乗り手が東京をよく知つてゐるなら、ただそれだけで此處は四谷だとか、芝だとか、淺草だとか、深川だとか、大凡そ見當がつく筈である。³¹⁾(밑줄은 인용자)

이 작품에서도 주인공은 ‘영화 속의 도시’에 주목하기 보다는 ‘영화 속의 도시’ 이미지를 현실도시공간에 대입해 파악하려는 경향이 보인다. ‘영화적 공간’으로서 도시를 상정하고 있기 때문이다. 또 다른 측면에서 ‘미로’와 ‘미궁’의 구조를 생각해 볼 수 있다. 왜냐하면 목표를 가지고 동경거리를 자동차로 달리다가 잠시 정신을 놓고 밖을 보니 어느새 방향성을 상실해 목적을 잃어버린다. 이것은 실제 도시와 ‘영화 속의 도시’가 다르게 느껴지는 이치와 마찬가지로, 현실의 도시공간에서도 잠시 정신을 놓는다면 방향성을 잃는다는 점

31) 全集9「肉魂」(1923年1月-4月「東京朝日新聞」) p.1

에 착안한 발언이기 때문이다. 위에서도 지적했지만 다니자키는 ‘미로’와 ‘미궁’의 영화의 이미지를 도시공간에 적용하고 있는 것이다. 유럽이나 아메리카거리를 알고 있어도 이것이 영화 속에서 등장하면 뭔가 모르게 낯설게 느껴진다. 이러한 영화 특성 때문에 이공간으로 안내되는 착각을 하게 된다는 것이다. 이처럼 도시에서도 이공간으로 안내되는 착각을 경험하게 되는 것은 영화의 이미지인 ‘미로’와 ‘미궁’의 메커니즘과 일맥상통하기 때문이라고 다니자키는 역설한다. 이러한 영화적 코드를 작품 서두에 인용한 것은 시사하는 바가 크다.

영화는 아니지만, 작품서두에 영화의 이미지를 도시공간에 대입하여 영화적 공간이게끔 만든다면 영화와 같이 독자들을 이공간에 진입시킬 수 있는 효과를 기대할 수 있기 때문이다. 영화와 관련성이 있는 초기작품들에서 아사쿠사 공간 또는 도시공간에 ‘영화적 공간’을 설정하는 것은 이러한 이유 때문이라 생각한다.

이에 해당하는 작품을 구체적으로 살펴보자.

「비밀(秘密)」에서는 남자 주인공은 언젠가 선상에서 만났던 여성을 우연히 아사쿠사에서 만나게 된다. 다시 만날 약속을 하고 약속장소에서 기다리던 남자는 뜻밖에 눈가리개를 당하게 된다. 눈가리개로 눈이 가려진 채, 마차를 타고 3·4마귀 같은 장소를 돈 다음에 겨우 여성을 만나게 된다. 그리고 묘령의 여성의 정체가 밝혀진다. 다음 날 그녀를 다시 만나기 위해 마차타고 돌아왔다고 예상되는 길을 찾아 헤매었지만 찾지 못한다. 겨우 기억의 흔적을 의지해 찾아간 여인의 집과 여인의 모습은 상상을 넘을 정도로 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’ 그 자체였다.

‘미로’와 ‘미궁’으로 점철되어 있는 공간설정인 것이다. 남자 주인공에게 있어서 목적은 여성을 만나러 가는 것이고, 여성이 분명히 있는 목적지가 ‘미로’로 설정되어 있다. 그렇지만 ‘미로’로 만들어진 길은 주인공에게 방향성을 상실하게 만든다. 결국에는 이러한 통과 의례가 남자 주인공을 낯선 이공간으로 안내하는 것이다. 그리고 ‘미로’를 통과해서 ‘미궁’의 입구에 도착했을 때, 정체를 알 수 없는 여성의 모습이 하나씩 밝혀진다는 설정이다. 다니자키가 여성을 보기위해 영화를 보았다는 논증³²⁾처럼, 이 작품에서의 여성도 영화의 여성처럼 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’적인 여성으로 묘사된다.

「문신(刺青)」에서는 문신을 새기기에 적당한 여성을 찾기 위해 헤매던 문신사 세이키치(清吉)앞에 나타난 여성을 묘사하는 장면이 이에 해당된다. “에도(江戸) 중의 흥동가에 이름을 날렸다는 여자라는 여자를 조사해 보아도, 그의 마음에 드는 멋과 정치를 가진 사람은 간단히 발견되지 않았다. <중략> 정확히 4년째 되는 여름의 어느 날 밤, 후카가와(深川)의 요리집 히라기요(平清)앞을 지날 때, <중략> 뒤를 따라 2·3블록 갔지만 그곳에는 그림자도 없었다(江戸中の色町に名を響かせた女と云ふ女を調べても、彼の氣分の適つた味はひと調子とは容易に見つからなかつた。<中略> 丁度四年目の夏のあるゆうべ、深川

32) 福原駿雄「谷崎潤一郎氏の作品と活動寫眞について」(『キネマ旬報』, 1920年4月12日)27号

の料理屋平清の前を通りかかった時、〈中略〉後を追い掛けたが、二三町行くともう其の影は見えなかつた)”³³⁾와 같이 자신의 취향에 맞는 대상인 여성을 쫓아 찾아 헤맨다. 세키키치에게는 이미 알고 있는 도시공간이다. 그러나 여성을 찾기 위한 이 도시공간은 어느새 ‘미로’로 바뀐다. 목표가 있는 ‘미로’인 셈이다. 나중에 여성을 찾아 그 여성의 등에 문신을 새기지만, 어떤 여인으로 변할지 모르는 ‘미궁’의 세계가 기다리고 있다.

「소년(少年)」에서도, 친구 신이치(信一)에게 초대되어 가는 소년이 길을 헤매는 장면이 나온다. 지금까지 알고 있던 길이 웬지 전혀 모르는 낯선 풍경처럼 보인다. 또 신이치라는 친구 집에 도착해서도 집 모습이 음산한 분위기를 가지고 있어 ‘괴기스럽고 기분 나빠(不氣味)’진다. 게다가 집안에 들어가니 “뭐라고 말할 수 없이 큰 저택인지. 〈중략〉 이곳에 신이치가 있을지 생각하니, 웬지 오늘은 만날 수 없을 것(何と云ふ大きな屋敷だろう。〈中略〉彼處に信一が居るのかと思ふと、もうとても今日は會へないやうな氣がする)”³⁴⁾ 같은 느낌까지 든다. 신이치를 찾아 헤매고 겨우 집에 도착해서도 신이치를 만날 수 있을지 없을지조차 의심이 들 정도이다.

이제까지 신이치의 집이라는 목표를 가진 ‘미로’, ‘미로’같은 길에서의 방황 그리고 앞으로 어떻게 될지 모르는 불안으로 점철된 ‘미궁’의 세계는 독자에게 현실의 방향감각을 상실하게 만든다. 작품 「소년」이 이공간처럼 느껴지는 것은 바로 도시공간에 ‘미로’와 ‘미궁’이라는 영화의 이미지인 영화적 코드를 대입시켰기 때문이다. 결과적으로 신이치는 친구들과 이상한 놀이를 하면서 끝을 모를 행동을 하는데, 주인공 소년은 이를 통해서 ‘환상·불가사의·황당무계·괴기·공포’를 느낀다. 도시라는 ‘영화적 공간과 미로와 미궁’이라는 ‘영화적 코드’ 때문에 독자는 「소년」에서 이공간으로 쉽게 이동한다. 그리고 이러한 장치를 통해서 소설작품 「소년」은 영화 같은 느낌을 획득하게 된다.

그 외에 작품으로는 「대낮귀신이야기(白晝鬼語)」(1918) 「작은왕국(小さな王國)」(1918) 「비로도의 꿈(天鷲絨の夢)」(1919) 등이 있다.

4. 나오기

이상과 같이 기호론적 관점에서 영화와 관련성이 있는 다니자키의 초기작품을 살펴본다. 다니자키 초기작품을 살펴보기에 앞서서 본 필자는 기호론적 관점에서 다음과 같은 점을 천착하였다. 초창기영화뿐만 아니라 오늘날의 영화에서 관객을 매료시키는 것은 바로 ‘영화 속의 도시’라는 도식이다. 그러나 이 패러다임 안에서 당시의 영화를 살펴본다

33) 全集1「刺青」(1910年11月号『新思潮』) pp.63-72

34) 全集1「少年」(1911年6月号『スバル』) p.148

면, 많은 문인들과 일반관객은 도시라는 거대한 기호를 읽기위해 영화를 접했다기보다는 ‘이문화(異文化)’라는 코드 속에서 단지 문명의 외국도시를 보기위해 영화를 보았다. 즉, ‘영화 속의 도시’는 문명이라는 바로미터를 측정하기위한 필터인 동시에 불거리에 지나지 않았던 것이다. 이러한 의미에서 생각해 볼 때, ‘영화 속의 도시’라는 등식보다는 반대로 ‘도시 속의 영화관 또는 영화’ 그리고 이러한 ‘영화의 이미지를 표방하는 도시’라는 패러다임이 더 설득력을 얻는다. 왜냐하면 영화를 상영할 수 있는 도시의 영화관 그리고 도시가 없다면 영화의 존재는 그 의미를 상실하기 때문이다.

실제로 마에다 아이(前田 愛)나 다니자키는 근대화되고 도시화된 일본 아사쿠사의 영화관 또는 전통연극상설관 안에서 표현된 작품들의 이미지를 아사쿠사라는 도시공간의 이미지로 전환시키고 있다. 이러한 의미에서 실제 영화는 아니지만 영화같은 공간을 본고에서는 ‘영화적 공간’으로 지칭했다. 두 번째로 천착한 것은 영화적 기호로서 ‘미로’와 ‘미궁’이다. 다니자키는 실제 영화의 이미지가 녹아져 있는 아사쿠사라는 도시공간을 ‘영화적 공간’으로 삼고, 그 자신의 문학작품에 아사쿠사로 비유되는 도시공간을 마련한다. 그런 다음 다시 이 공간에 영화적 기호인 ‘미로’와 ‘미궁’을 설정한다. 다니자키 초기작품에 설정된 도시공간은 주인공이 목표점을 가지고는 있으나 늘 헤매고 방황하여 방향성을 상실한다(미로). 그리고 목표점에 도달해서는 다시금 결말이 어떻게 될지, 어떤 상황이 펼쳐질지 예측불허상태로 설정된 경우가 많다(미궁). 영화를 기계가 만든 인위적이고 아름다운 꿈으로 인식했던 다니자키에게 있어서 꿈은 ‘미로’와 ‘미궁’의 전형이 된다. 꿈을 꾸기 위해서 꿈을 꾸기까지는 꿈이라는 목표가 있다. 꿈에 도달하기 위한 과정이 헤맬 수밖에 없는 ‘미로’와 같은 여정이다. 그리고 꿈의 입구에 도착한 다음에는 결론이 어찌 될지 알 수 없다(미궁). 따라서 영화는 ‘미로’와 ‘미궁’의 메커니즘을 가진다. 다니자키는 이를 자신의 영화관련 수필에서 인지하고 있었다. 영화의 메커니즘이 그렇듯, 이러한 과정 때문에 우리는 영화에서 이공간을 체험하게 된다. 동시에 다니자키작품도 이러한 영화적 요소를 도입하기 때문에 그의 작품을 읽을 때, 독자는 이공간을 경험하게 된다.

다니자키가 좋아한 영화는 「가리가리박사」, 「고렘」, 「프러그 대학생」, 「지고마」 등과 같은 ‘환상, 황당무계, 괴기스럽, 공포, 전율’을 경험하게 하는 범죄·추리·탐정영화였다. 다니자키 초기작품이 범죄·추리·탐정소설로 읽히는 것과는 반대로 실은 당시 일본영화는 범죄·추리·탐정영화 전성시대였다. 이를 증명하듯, 다니자키는 자신의 문학작품에 범죄·추리·탐정영화가 당시 주류였으며, 다니자키자신도 이를 인정했던 흔적을 제시한다. 그러면서도 ‘환상, 황당무계, 괴기스럽, 공포, 전율’이라는 이미지가 영화적 요소임도 밝힌다.

이러한 당시 영화상황과 다니자키의 영화인식 그리고 다니자키의 문학작품을 연동하여 생각해 본다면, 다니자키는 이러한 범죄·추리·탐정영화의 이미지를 아사쿠사 공간에 대입하였고, 이것을 다시 자신의 문학작품에 차용하였다. 따라서 다니자키식의 이공간은 문학 속에서도 영화적인 ‘환상, 황당무계, 괴기스럽, 공포, 전율’을 체험하게 해준다. 마치

영화에서 본 범죄·추리·탐정영화가 스크린이라는 현실과 동떨어진 이공간에 벌어진 일인 것처럼, 아사쿠사 공간과 아사쿠사 공간이 배경이 되는 다니자키의 문학작품에서도 범죄·추리·탐정영화를 보는 듯한 착각과 함께 현실세계에서 일어날 수 없는 이공간적인 분위기를 느끼게 된다.

【參考文獻】

- 카르스텐비테 엮음, 박홍식·이준서 역 『매체로서의 영화』(이론과 실천 1996)
- 岩本憲兒『幻灯の世界—映畫前夜の視覺文化史』(森話社, 2002) pp.10-23
- 川本三郎『大正幻影』(筑摩書店, 1997) pp.101-120
- 近藤伊与吉『キネマ旬報』(キネマ旬報社, 1920·12)(『キネマ旬報』(復刻版)(平文社, 1993)) pp.11-20
- 谷崎潤一郎全集(中央公論社, 1975)
- 種村季弘「光學裝置としての谷崎作品」河野多恵子編『いかにして谷崎潤一郎を讀むか』(中央公論社, 1999) pp.35-64
- 塚谷晃弘『谷崎潤一郎—その妖術とミステリー性—』(沖積舎, 1991) pp.1-201
- 十重田裕一「建築、映像、都市のアル・ヌ・ヴォー—谷崎潤一郎「秘密」・〈闇〉と〈光〉の物語」『國文學』(學燈社, 1995·9) pp.65-90
- 永榮啓伸「『陰翳礼贊』の理法」『評伝 谷崎潤一郎』(和泉書院, 1997) pp.256-279
- 福原駿雄「谷崎潤一郎氏の作品と活動寫眞について」(『キネマ旬報』, 1920年4月12日) 27号
- 筈見恒夫『映畫五十年年史』(鱒書房版, 1942) p.62
- 前田愛「盛り場に映畫館ができた」前田愛著作集第4卷『幻影の明治』(筑摩書房, 1989) p.219
- 森岡卓司「探偵小説と変容する身体—谷崎潤一郎「白晝鬼語」と江戸川亂歩「鏡地獄」」『探偵小説と日本近代』(青弓社, 2004) pp.132-162
- 山本喜久男『日本映畫における外國映畫の影響』(早稻田大學出版部, 1983)
- 四方田犬彦「鏡花、新派、日本映畫」『文學』(岩波書店, 2004·7, 8)

要 旨

Many of the early works of Tanizaki Junichiro have movie theatre as their settings. Also, he draws some episodes from movie making into his literary works. Tanizaki had relatively short period of experience in film-making—a year and 7 month(from January of 1920~July of 1921), which makes it difficult to prove the relation between his works and cinema. However, by using cinema as materials, these works vividly show how cinema can get into the novels. Moreover, we can infer from these works how Tanizaki was devoted to cinema and his personal tastes. Eventually, the works with Asakusa as their settings are meaningful as source materials.

Undoubtedly, there are several previous researches that deal with these works. But they usually sorted these works into the criminal/mystery/detective fiction which are under the influence of Edgar Alan Poe. Even though Tanizaki invites many features of cinema into his works, little has been discussed about them so far, especially the Asakusa, the place of cinema. In 1910s and 1920s, there was a flood of various genres of cinema. The most popular ones were mystery, detective films. To be exact, the films Tanizaki preferred were criminal/mystery/detective films which claims to stand for anarchism, anti-ism, de-politicization. Tanizaki thought their ideas most coincided with the purpose of cinema. Therefore, the relation between works of Tanizaki and cinema cannot be looked over.

However, most of the researches that dealt the matter of “place” in works of Tanizaki focused on the transition of meaning of “Asakusa”, or the contrast of “light” and “darkness” in the movies. That is, there does not yet exist a research focused on the details of cinema in Tanizaki’s literary works. Perhaps it’s because they considered the Asakusa only as a setting, and did not make a significant meaning of it.

But these works of Tanizaki has brought the characteristics of criminal/mystery/detective films- fanciful, mysterious, rather absurd, grotesque, dreadful- outside the screen. The very purpose of melting the features cinema into Asakusa is to invite the readers to “elsewhere(a different place)”. Therefore, the readers can experience the “fanciful, mysterious, rather absurd, grotesque, dreadful” feelings while they are reading as well as watching a movie. What made this possible are the “Asakusa” and the codes of cinema that Tanizaki had applied.

The aim of this article is to find out how Tanizaki applied the “fanciful, mysterious, rather absurd, grotesque, dreadful” characteristics of cinema of those days to his novels,

and how he realized them.

Having considered his early works in semiotical aspect, I came to a conclusion that by inviting the moods and features of cinema, Tanizaki formed a “fake movie screen”, the Asakusa in his literary works. And with mix of this Asakusa and the atmosphere of modern city, he again forms another cinematic code, a “maze” and “labyrinth”, thus giving the readers “fanciful, mysterious, rather absurd, grotesque, dreadful” thrills, and drawing them to “elsewhere”.

キーワード : Tanizaki Junichiro, Asakusa, place of cinema, maze, labyrinth

투 고 : 2006. 2. 28
1차 심사 : 2006. 3. 11
2차 심사 : 2006. 4. 1

住 所 : (157-927) 서울시 강서구 화곡6동 1098-6
電 話 : 02-2696-8866 / 011-9039-8226
e-mail : sasuke@korea.ac.kr