

<수면의 과학>에 나타난 시뮬라시옹 표현기법 연구

- I. 서론
 - II. 장 보드리야르의 시뮬라시옹
 - III. <수면의 과학>에서의 표현기법
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

방윤경

초 록

실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 지칭하는 말인 시뮬라크르(Simulacra)는 본질의 원 실체를 가정하지 않고, 스스로 이미지를 창출하고 본질의 역할을 자칭하는 독자적인 또 하나의 세계를 지칭하는 말이다. 많은 영화들이 무의식의 세계와 꿈을 넘어 시뮬라크르를 표현하는데 있어서 3D 애니메이션(3D Animation)을 포함한 CG(Computer Graphics)를 적극 사용하고 있다.

본 연구의 목적은 CG를 최소화한 아날로그적 표현기법을 통해 신 세계를 이미지화 하고, 영상화 하는데 초석 같은 역할을 하고 있는 영상의 마술사라 불리는 미셸 공드리(Michel Gondry)의 작품 <수면의 과학>의 표현 기법을 분석함으로써, 카메라 기법, 왜곡과 과장, 스톱 모션 등 다양한 아날로그적인 기법들이 뮤직비디오, 영화, 애니메이션 등에서 새로운 표현 영역을 넓히고, 창조의 효율을 극대화 시켜줌으로써 영상의 미학적 발전에 영향을 끼치고 있으며, 본질보다 기호가 더 중요시 되는 현실에서 시뮬라크르를 재현하거나 창조하고 있는 수많은 영화 및 다양한 영상 매체에서 그의 다양한 아날로그적 시도가 더욱더 새로운 기법을 탄생시킬 것 을 기대해본다.

주제어 : 시뮬라크르, 시뮬라시옹, 미셸 공드리, <수면의 과학>

I. 서론

시물라크르(Simulacra)는 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다.²⁸⁾ 실제로 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물들을 지칭하는 ‘시물라크르(동사형:시물라시옹)’는 독자적인 하나의 현실을 지칭하는 말로 이 상황이 역전된 현상을 이르는 말이다. 이제 시물라크르는 본질의 원 실체를 가정하지 않고, 스스로 이미지를 창출하고 본질의 역할을 자칭하는 독자적인 또 하나의 현실인 셈이다.²⁹⁾

본 연구의 분석 대상인 미셸 공드리의 영화 <수면의 과학>에서의 세계는 꿈이지만 이 꿈의 세계가 현실과의 구분이 없어지고, 또 하나의 현실이 되는 까닭에 주인공인 스테판에게 구별할 수 없는 비구분의 상태인 이 두 세계가 하나로 일치되면서 본질을 알 수 없는 세계를 시물라시옹의 이론을 바탕으로 분석한다. <수면의 과학>에서 보여주는 새로운 세계는 꿈의 세계이지만 백일몽의 시각화라고 하기에는 현실, 이상, 의지, 과거와 꿈, 이 모든 것이 모두 존재하는 세계이다. 이 세계는 현실을 통제하기도 하고, 현실을 대체하기도 하므로 어떠한 가상의 세계가 아닌 독자적인 세계라고 말할 수 있고, 이는 시물라크르 라고 불린다. 워쇼스키 형제(Laurence "Larry" Wachowski, Andrew "Andy" Wachowski)의 <매트릭스>(Matrix, 1999)등 수많은 영화들이 이러한 형이상학적 이상향에 중점을 둔 가상세계를 다루는데 있어서 최첨단 디지털 기법들을 적극 사용하였지만, 주인공의 꿈의 내밀함이 현실의 실수로 연결되고 꿈과 현실의 구분이 없는 추상학적이고 독립적인 또 하나의 세상인 시물라크르의 존재를 표현하는데 있어서 영상의 마술사로 불리는 미셸 공드리는 CG를 최소화하고, 수작업을 통한 다양한 실험적인 기법으로 영상을 창조하였다. 또한 보이지 않고 존재하지 않는 실체를 만들어내기 위해 3D

* 이 논문은 2010학년도 남서울대학교 학술연구비 지원에 의해 연구되었음.

28) 장 보드리야르, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 2011, p.9.

29) 이종한, “영화<매트릭스(Matrix)>에서 보이는 보드리야르의 가상 세계와 시물라시옹”, 『만화해 니메이션연구』, 통권 제8호(2004), p.164.

를 적극 사용하여 시뮬라크르를 표현하는 타 영화들과는 달리 소품 등을 이용하여 프레임 별로 촬영한 아날로그적인 방식을 통해서도 충분히 신세계를 표현할 수 있다는 점과 현재 많은 감독들이 촬영의 노고를 덜고, 제작비를 절약한다는 면목 하에 컴퓨터기술에만 매달리고 있는 영상 제작업계의 현실에서 CG의 기본 취지인 촬영으로 불가능하거나 촬영 그 이상의 세계를 창출한다는 개념을 되돌아볼 수 있는 계기를 마련해 주고 있다.

모든 기호와 예술 활동은 일종의 추상작업이라고 할 수 있다. 이미지의 추상화 기능은 헤겔미학에서 그 힘을 발휘하여, 헤겔은 2차적인 회화가 3차적인 현실을 하나의 차원이 낮게 단순화시키면서도 그를 나타낼 수 있기 때문에 현실보다 더 우월한 것이라고 주장하며, 3차원을 2차원으로 나타내는 과정 속에 예술가의 정신활동이 들어있다고 하였다.³⁰⁾ 이러한 의미에서 <수면의 과학>은 어떠한 방법으로 이미지가 실체를 가정하지 않고, 스스로 실체인 이미지를 만듦으로서 새로운 세계를 창조했는지 살펴보고자 한다.

II. 장 보드리야르의 시뮬라시용

포스트모던 사회의 핵심을 꿰뚫음으로서, 특히 문화예술계에 커다란 영향을 미친 프랑스 철학자 장 보드리야르(Jean Baudri-llard)는 모든 실제의 인위적인 대체물을 '시뮬라크르'(Simulacra)라고 부르며, “현대는 시뮬라크르들이 실재를 지배하고 대체하는 곳이라고 주장한다. 재현과 실제의 관계는 역전되며 더 이상 흉내 낼 대상, 원본이 없어진 시뮬라크르들이 더욱 실제 같은 극 실재를 생산해낸다” 라고 말한다. 우리가 살고 있는 현실이 바로 그 시뮬라크르들이 실재를 대체한 곳이고, 실제보다는 미디어를 비롯한 온갖 기호들이 실재를 소멸시키는 사회인 것이다. 즉, 현실은 더 이상 실제와 교환되어지지 않으며, 어느 곳에 지시도 테두리도 없는 끝없는 순환 속에서 그 자체로 교환되어지는 시뮬라크르이다.³¹⁾

30) 장 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시용』, 민음사, 2011, p.11.

31) 장 보드리야르, 앞의 책, P.25.

시물라크르란 결코 진실을 감추는 것이 아니다. 진실이야말로 아무것도 존재하지 않는다는 사실을 숨긴다. 시물라크르는 참된 것이다 ; 전도서 32)

위에서 보듯이, 그는 이 세계가 시물라크르임을 감추기 위한 또 다른 시물라크르라고 말하고 있다. “장 보드리야르의 시물라시옹”에서 디즈니랜드, 워터게이트와 전쟁의 예를 통해 이 주장을 뒷받침 하고 있다. 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 감추기 위해 디즈니랜드가 다른 세상을 사실이라고 믿게 하기 위하여 상상적 세계로 제시되고 있으며 그러한 사실은 그를 감싸고 있는 로스앤젤레스 전체와 미국도 더 이상 실재가 아니고 파생실체와 시물라시옹 질서에 속한다.³³⁾ 즉, 디즈니랜드의 상상 세계는 참도 거짓도 아니고, 실재의 허구를 미리 역으로 재생하기 위하여 설치된 저지기계이다.³⁴⁾ 라고 말하며, 워터게이트 사건 역시, 있지도 않은 법과 도덕심이라는 가치를 구제하기 위해 그 사건을 스캔들로 만들어버렸다고 주장하며, 전쟁 또한 실재 전쟁이 필요 없는 국제사회에서 실제 전쟁을 구태여 만들어 냈노라고 언급하고 있다. 현대사회에서는 어떠한 사건이나 상황의 본질보다는 그 사건에 대한 기록들 즉, 카메라로 촬영한 영상들에 더 의존한다. 실제 과거에 있었던 사건의 진실 보다는 그 사건을 다룬 보도에 의해 판단하고, 그 사건을 바탕으로 재해석한 영화를 감상하며, 그 영화에 더 의존하게 된다. 병원에서 수술 시 의사가 직접 칼을 이용하여 수술부위를 수술하지 않고, 몸속에 들어간 카메라를 통하여 레이저로 시술을 하는 행위, 홀로그램을 통해 제품을 360° 돌려 보는 행위 등은 직접적으로 시술을 행하거나 제품의 실물을 보는 행위가 아니며, 이미지는 실재에서 파생되어 나온 파생 실체이다. 21세기는 이미지가 실체를 대신하는 시대이다. 비슷한 재질임에도 불구하고, 크케는 몇 천만 원 이상 차이나는 비싼 브랜드의 가방이 팔리고 있는 이유는 그 가방의 이미지 때문이다. 소비자는 그 가방을 소비한다는 개념보다 그 가방을 소유함으로써 얻어지는 사회적 시선을 훔

32) 장 보드리야르, 앞의 책, P.9.

33) 장 보드리야르, 앞의 책, P.40.

34) 장 보드리야르, 앞의 책, P.41.

썬 더 중요하게 여기기 때문에 비싼 값을 지불하면서 까지 그 가방을 소비하게 된다. 이는 대중들이 사물 자체보다는 그 사물의 이미지, 즉 기호를 소비한다고 볼 수 있다. 시뮬라시옹의 영상시대 코드에는 지시대상 없는 이미지의 분절과 접합만이 가득하고, 정확한 실재는 존재하지 않는다. 참과 거짓, 실재와 상상의 구분조차 지을 수 없는 부정형의 무 방향성의 시대를 보여준다. 이러한 시뮬라시옹의 코드적 상황에서는 정교하고 세밀한 실체로서의 오리지널리티(Originality)가 보수반동의 의미로 치환되며, 가장 기성세대적인 도덕적 권위의 코드로 설정되어 버리고, 결국 유머의 메타포로 전환되어 과장된 보수 이미지의 왜곡으로 회화되기도 한다. 보드리야르의 시뮬라시옹은 기호의 지시대상을 부정하고, 기호로부터 출발하며, 출발점조차 밝히지 않는다. 전통적인 미학에서 설명하는 이미지만, 즉 현실을 반영하거나 숨기거나 하는 등의 방식과는 차별적으로 시뮬라시옹 단계에서는 이미지가 사실성과 무관한 이미지 자신의 순수한 시뮬라크르로 존재하는 것이다. 그러한 존재 논리가 시뮬라크르의 생존가능한 공간이기 때문이다. 결국 이미지는 이미지 그 자체로 존재하지 못하고 기호와 지시대상을 잠재적으로 모두 축적한 시뮬라시옹의 코드로 잔존하게 되는 것이다. 이미지가 주도하는 시뮬라시옹의 세상에서 실재와 상상은 혼재되고, 의미는 형식에 종속되며, 내용은 외양에 의해 판단된다.³⁵⁾ 워쇼스키 형제(Larry Wachowski, Andy Wachowski)의 <매트릭스>(Matnrix, 1999)는 실제로 존재하지 않는 세계가 더욱 생생하고 강하게 인지되는 시뮬라크르를 영상화 하였다. 대상과 이미지 사이에 있어 왔던 ‘상징과 상상’의 거리는 사라지고 곧바로 이미지가 현실로 전이되는 상황은 현실과 가상세계에서 혼돈했던 매트릭스 주인공 네오에게 두 세계는 구별할 수 없는 비구분의 상태인 것이다.³⁶⁾ 이 비구분의 상태를 비주얼화 시키기 위해 다양한 카메라 기법과 CG작업을 통해 가상세계를 구현하는데 성공을 하였다. <메멘토> (Memento, 2000)에서 주인공의 기억상실로 현실과

35) 한창완, 「저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제2호(1998), p.37-38.

36) 이종한, 「영화<매트릭스>(Matrix)에서 보이는 보드리야르의 가상세계와 시뮬라시옹」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제8호(2004), p.164.

과거의 기억들을 복잡한 편집방법으로 무의식의 세계를 표현함으로써 주목받기 시작한 크리스토퍼 놀란(Christopher Johnathan James Nolan)의 <인셉션>(Inception, 2010)도 꿈, 현실과 비현실의 세계를 스펙터클하게 영상화 하는데 성공하였다. 꿈을 통해 그 사람의 무의식으로 들어가 생각을 해킹함으로써 원하는 바를 이루고자하는 컨셉의 이 영화에서 꿈이라는 무의식 세계를 통해 현실을 조절하고 우리가 살고 있는 3차원의 세계를 에너지, 시간과 공간이 뒤 엉켜있는 4차원, 나아가 5차원, 6차원 그 이상의 세계가 존재한다는 것이고 이러한 세계를 이미지화 하는데 있어서 미셸 공드리와 마찬가지로 실제 소품들을 이용해 촬영하는 등 최첨단 CG기술을 최대한 배재하는 방법으로 작품을 완성하였다. 이렇듯 수많은 영화들이 현실에서 존재하지 않는 실재(무의식의 세계, 꿈, 비현실 세계 등)로 인해 현실에 영향을 받고 있는 시뮬라크르를 영상화하기 위해 카메라 기법, 모션 캡처, 3D 애니메이션, 합성, 이펙트 등의 업그레이드와 새로운 표현기법들을 꾸준히 개발하고 있고, 미셸 공드리는 수면의 과학에서 이러한 세계를 동화적으로 표현하기 위해 다양한 실험적인 기법들을 시도하였다.

Ⅲ. <수면의 과학>에서의 표현기법

프로이트(Sigmund Freud)에게 있어서 꿈이란 한번 지각된 경험은 무의식 속에 자리 잡고 다시 지각 시스템으로 흘러들어와, 후에 다시 환각적인 꿈을 통해서 나타난다는 것이다. 그러므로 프로이트에게 꿈이란 어린 시절의 경험이 후에 다시 등장하는 것이다. 어린 시절의 미숙한 경험은 자아의 발전 단계를 가정하는 것이기 때문에, 꿈을 분석함으로써 현재의 인간의 상태를 분석하고 설명할 수 있다는 것이다.³⁷⁾ “어렸을 때 숲과 도시의 경계에서 살았기 때문에 두 개의 다른 세계라는 것에 매료되었고, 한 세계에서 다른 세계로 옮겨가는 변환이 흥미롭게 느껴졌으며, 다른 세계에 들어갈 때면 마치 다른

37) 김선형, 「미셸 공드리 영상에 나타난 초현실주의적 요소들」, 『인문콘텐츠』, 제17호(2010), p.310.

행성에 온 것 같고 언제라도 전혀 예상치 못한 것이 나타날지도 모른다는 상상에 설레게 된다."³⁸⁾라고 말하는 미셸 공드리에게 있어 이러한 어릴 적 경험과 상상으로 꿈, 현실, 의식의 세계와 무의식의 세계를 넘나드는 다양한 뮤직 비디오들과 <수면의 과학>이란 영화를 만들었다고 볼 수 있다. 미셸 공드리는 오위 오위(Oui Oui)의 드러머로서 활동하며 1992년 팀이 해체될 때까지 두 장의 앨범과 여러 싱글을 발매하면서부터 자신이 직접 팀의 뮤직비디오를 만들면서 개성 넘치는 필름 메이커로서의 경험을 다지기 시작하였다. 1993년에 제작한 휴먼 비헤이비어(Human Behavior)는 거의 모든 뮤직비디오 어워드(Music Video Awards)를 휩쓸며 큰 반향을 일으켰고, 외에도 화이트 스트라이프(The White Stripes), 롤링 스톤즈(The Rolling Stones), 케미컬 브라더스(Chemical Brothers), 스테리오그램(Stereogram), 다프트 펑크(Daft Punk), 라디오헤드(Radiohead), 카일리 미노그(Kylie Ann Minogue), 레니 크레비츠(Leonard Albert Kravitz), 카니예 웨스트(Kanye West), 벡(Beck David Campbell) 등 수많은 가수들의 뮤직비디오를 만들었다. 그는 또한 잭, 에어 프랑스, 나이키, 아디다스, 코카콜라, 리바이스 등 다수의 광고 작업에도 참여하였다. 특히 초기에 만든 리바이스의 드러그 스토어(Drugstore, 1994) 광고는 한 개의 TV 영상물로 가장 많은 상을 탄 기록으로 기네스북에 올라와 있다.³⁹⁾ 이러한 수많은 뮤직비디오와 광고 작업을 통해서 그는 컴퓨터 그래픽스를 배제한 실험적인 수작업을 통해 그의 천재성을 알려왔고, 마침내 2006년 스스로 각본과 감독을 맡고, 멕시코의 배우 가엘 가르시아 베르날(Gael Garcia Bernal)이 주연을 맡은 <수면의 과학>을 개봉하였다. “전 언제나 무엇이 나올지 모르는 상태에서 촬영에 들어갑니다. 제 흥미를 지속시키기 위해 놀라움의 요소를 필요로 하는 것입니다. 이미지를 찍고 나면 나중에 현상소에서 결과를 받을 때까지 정확히 무엇이 나올지 알 수 없는 작업을 통해서

38) cinesoul.com, 미셸 공드리의 해외 인터뷰,
http://www.cinesoul.com/NEWS/news_magazine_view.html?magazineID=1003&nowPage=4&cate=people&year=2006,2011.07.12.

39) 위키백과, 미셸공드리,
http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AF%B8%EC%85%B8_%EA%B3%B5%EB%93%9C%EB%A6%AC,2011.07.12.

그런 것들을 얻었던 것 같습니다. 전 언제나 가본 적이 없는 공간에 스스로를 놓아두고자 해요. 그럼으로써 많은 테크닉들과 배우들과 커뮤니케이션하는 방법, 그리고 이야기하는 방법들을 실험해볼 수 있죠. 이번 작품으로는 별로 제한을 받지 않고 내 머릿속을 탐험해보고 싶었습니다. 이 프로젝트의 가장 중요한 요소라고 할 수 있지요. 제 아이디어들에 별로 질문하지 않았어요.” 40) 수면의 과학의 제작과정에 대한 인터뷰에서 언급한 바와 같이 그는 꿈에서 본 영상을 영상화하기 위해 수많은 시도를 하였다. 꿈과 현실을 구분하지 못하는 주인공 스테판의 사랑이야기라는 단순한 스토리라인을 가지고 있지만 다른 세계의 스테판의 냄비는 연금술사의 포트라고 할 수 있다. 그 안에 들어간 잡다한 기억들은 화학적 변성을 일으켜 화려한 이미지로 다시 태어난다. 기억의 냄비에서 나온 꿈은 로테크(lowtech)를 이용한 저해상의 아날로그 영상으로 처리된다. 펠트 천으로 만든 인형들, 폐품으로 조립한 조잡한 장치들, 스톱모션애니메이션. 어린이 방송에 흔히 사용되는 것들이다. 이 유치한 이미지들은 여섯 살에 고착된 스테판의 유아적 상상을 보여준다. 꿈의 세계를 고해상의 CGI로 처리했다면 영화는 초점을 잃었을 것이다. 꿈을 이루는 소품들은 직접 깨매거나 조립해서 만든 것들. 거기에는 공작(工作)의 계기가 있다. 공작은 상상이 현실을 만나는 지점이다. ‘스테판 TV’의 스튜디오가 상상과 현실을 잇는 통로이듯이, 공작은 상상에서 현실로 나가고, 현실에서 상상으로 들어가는 아이들의 인터페이스다. 41) 미셸 공드리는 어떠한 초현실적인 묘사로 시물라크르를 영상화 했는지 그 표현기법에 대해서 분석해보고자 한다.

1. 카메라기법

카메라 숲이 생성하고 각각의 숲의 크기와 관련해서 효과를 높이는 의미론적 요소는 선택된 시점에 의해 추가 된다. 시점

40) 씨네서울, “미셸공드리와와의 해외인터뷰”, http://www.cineseoul.com/NEWS/news_magazine_view.html?magazineID=1003&nowPage=4&cate=people&year=2006, 2011.07.12.

41) 진중권, 『진중권의 이매진』, 씨네21박스, 2008, p.238-239.

은-정상 시점, 개구리 시점 또는 새 시점-사건이나 촬영된 대상과 결합될 수밖에 없는 해석을 보여주도록 지각과 사건을 강조한다. 정상시점이 지각된 대상에 대하여 중립성을 암시한다면, 올려다본 시각(개구리 시점, 양각(仰角), low angle shot)은 지각된 대상을 거대하고 강하며 권위적으로 나타나게 한다. 이와는 반대로 내려다본 시각(새 시점, 부감(俯瞰), high angle)은 대상을 약하고 굴복적으로 나타나게 한다. 따라서 카메라의 시점 하에서 기술과 미학의 관계를 다음과 같이 지적할 수 있다. 영화가 카메라를 수단으로 하여 촬영한 모든 세부적인 것들은 영화의 표현목적에 알맞게 가능하도록 하며, 그러한 세부적인 것들의 연관관계를 강조하고 해석하며 새롭게 규정하기 위해 이를 기능적으로 관련시키고 도구적으로 삽입하며 기술적으로 정의 내린다.⁴²⁾



그림 1. 새 시점과 개구리 시점⁴³⁾

42) 랄프 슈넬, 『미디어미학-시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 이론과 실천, 2009, p.179-180.

43) <수면의 과학> (The Science of Sleep, 2006).

꿈의 세계에서 직장상사에게 폭력을 가함으로서 자신의 억압된 감정을 표출하고, 좋아하는 스테파니에게 적극적인 태도를 보이지만, 꿈에서 깨어난 현실에서의 초라한 스테판을 나타내기 위해 <그림 1>에서 보듯이 왼쪽의 그림인 새 시점을 통하여 그의 혼란스럽고 약한 모습을 표현하고 있다. 의식과 무의식이 교차하는 '스테판 TV' 스튜디오는 꿈과 현실을 이어주는 매개체이며, 이성과 감정 그리고 주인공의 머릿속으로 들어가는 통로이다. 스튜디오의 창문을 통해 과거, 현재 그리고 미래를 보며, 블루 스크린을 통해 가상의 세계를 조작하고, 창조한다. 꿈과 현실을 덮어 서로의 경계를 뒤섞어버리는 절대적인 신세계이다. 과거를 회상하고 미래를 조작하는 등 과거, 현재, 미래, 꿈과 이상에 관계없이 자신이 원하는 대로 이미지화 할 수 있다. 스테판은 마치 요리 프로그램의 진행자처럼 여러 가지 재료들을 사용하여 스프를 끓이기도 하고, 토크쇼처럼 주변사람들을 인터뷰하거나 자신의 속마음을 털어놓기도 하며, 블루 스크린 배경화면에 현실 공간을 합성하여 좋아하는 여자인 스테파니가 기뻐하는 장면을 연출함으로써 상대방의 감정 또한 조작한다. 이 스테판 TV 스튜디오에서의 스테판은 마치 신과 같다. <그림 1>의 오른쪽 그림에서 보듯이 개구리 시점의 카메라 기법을 사용함으로써 현실과는 달리 스튜디오에서의 스테판의 자신감과 권위를 표현하고 있다. 또한 계란 판으로 도배된 스튜디오 배경, 포장박스로 만들어진 카메라와 골판지로 이루어진 소품들은 영화 중반에 등장하는 휴지심의 도시와 더불어 아날로그적인 감성을 충분히 보여주고 있다. 이 휴지 심으로 구성된 도시의 수공예 모형을 제작하는 데만 2개월이 걸렸으며, 그의 가족들이 4년 동안 휴지 심을 모아 만든 종이 도시는 프레임 단위로 촬영한 스톱모션(stop-motion animation) 기법을 이용하여 동화적인 구성을 보여주었고 이는 이 영화가 CG가 아니더라도 신세계를 이미지화 시키는데 문제없음을 보여주고 있다.



그림 2. 수작업을 통해 휴지 심으로 만든 도시⁴⁴⁾

미셸 공드리는 이 영화에서 컴퓨터 CG가 아닌 메커니즘 적 방법을 이용한 수많은 특수효과를 이용한다. 뮤직 비디오 연출가 스파이크 존스(Spike Johns)는 “모든 비디오를 위해 공 들이는 콘셉트만이 아니라 모든 새로운 기술을 가지고 시작한다.”⁴⁵⁾고 말하며 미셸 공드리의 아날로그적 영상 기술적 측면을 강조하고 있다. 스테판의 꿈에서의 달나라 썬, 휴지 심으로 이루어진 도시건설 썬과 조랑말이 거실에서 달리는 썬 등에서 그는 스톱모션 기법을 사용하고 있다.

공드리는 "bullet time" 기법의 선구자이다. 이는 여러 대의 고속 카메라들을 부채꼴로 배치하여 촬영하는 기법으로서 순간적으로 일어난 일들이 느리게 보일 수 있게 하여 마치 허공에 떠 있는 듯한 이미지를 구현해낸다. 그리하여 각각의 촬영된 이미지들을 뽑아내게 되면 애니메이션과 같은 효과를 볼 수 있게 된다. 이 기술은 그가 비요크(Björk)와 작업했던 이미

44) <수면의 과학> (The Science of Sleep, 2006).

45) Kearton, Henry/Wübuena, Thorstein, *Video thrills the radio star*. Musikvideos :Geschichte, Themen, Analysen, Bielefeld, 2005, p.288.

오브 미(Army of Me)등에서 사용되었고, 후에 영화 매트릭스에서 키아누 리브스(Keanu Reeves)의 총알 피하는 장면으로 유명해졌다.⁴⁶⁾ 그는 오브젝트를 조금씩 이동하며 한 프레임씩 촬영하는 작업을 반복함으로써, 움직임을 만들어내는 전통적인 애니메이션 기법인 스톱모션 기법과 익숙한 앵글로 새로운 세계이지만 낯설지 않는 친숙한 이미지를 재현한다. “산만함은 생산성을 저해 한다”는 영화 속 동료의 말을 비판하듯이 공드리는 공간 전환 및 편집에 있어서 그 어떠한 영화보다 자유로운 편집 기법을 보여줌으로서 신세계와 현실과의 경계가 더욱 모호해 진다. 이 또한 미셸 공드리만의 천재적인 능력이라고 볼 수 있다.

2. 과장법

내적인 상상과 꿈의 상징성을 표현한 초현실주의 작품을 많이 남긴 벨기에 화가인 르네 마그리트(René Magritte)의 방에 꽂찬 장미를 그린 레슬러의 무덤(Le tombeau des lutteurs)이라는 작품을 보면 대상을 충실히 통찰함으로써 얻어진 본질을 역설적으로 결합하고 고정관념을 깬으로써 무의식의 세계를 전달했다. 공드리도 르네 마그리트와 마찬가지로 과장된 크기의 오브젝트를 소품으로 등장시킴으로써 무의식의 세계와 상상을 표현하였다.



그림 3. 레슬러의 무덤(Le tombeau des lutteurs) 47)

46) 위키백과, 미셸공드리,
http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AF%B8%EC%85%B8_%EA%B3%B5%EB%93%9C%EB%A6%AC,
 2011.07.12.

47) GOOGLE, www.google.com, Le tombeau des lutteurs, 2011.07.30.

무의식 세계는 두 개의 축 전이(déplacement)와 집중(condensation)에 의해 의식세계로 표출된다. 전이는 어떤 무의식적 충동이 자아의 검열을 피해 위험하지 않은 다른 형태로 위장하여 의식의 표면으로 솟아오르는 것을 말한다. 그러므로 전이는 원래의 충동과 그 이미지화라는 이원적 재현 시스템을 따른다. 반면에 집중은, 무의식적 충동은 무수히 많고 그들을 담을 기호 즉 꿈의 이미지는 한정되어 있기 때문에 하나의 이미지나 기호에 수많은 무의식적 충동이 응축되는 현상이다.⁴⁸⁾ 미셸 콩드리는 이러한 무의식적 충동을 이미지화 하기 위해 사물을 과장되고 왜곡된 형태로 등장시킨다. 창조적인 일을 하지 못하고, 엄마에 의해 억지로 들어간 달력회사에서 단순노동을 하는 스테판의 손이 커지면서 그 손으로 일을 하고, 직장상사와의 격투를 한다. 손뿐만 아니라 회사 서류, 타자기 등의 크기를 극대화시킴으로서 일, 직장상사와 대인관계에 대한 불만을 표출한다.



그림 4. 거대한 손 49)

48) 장 보드리야르, 앞의 책, p.20.

이는 푸 파이터스(Foo Fighters)의 에버롱(Everlong) 뮤직 비디오에서 비주얼화한 적 있는 장면으로, 이 영화의 제작자인 프레데릭 융카(Frédéric Junqua)의 설명에 의하면 손은 실제였지만 책상과 다른 소품들은 미니어처가 사용되었으며, 그 장면의 디테일한 부분이 디지털로 다듬어지긴 했지만, 기본적으로 물리적인 착시효과를 이용한 장면이었다고 말하고 있다. 그 다음, 스테판이 다른 캐릭터와 싸우는 장면에서 분장 팀이 제작한 거의 1미터 길이에 달하는 특수 소품인 ‘거대 손’을 착용했다. 컴퓨터 그래픽은 사용되지 않았으므로, 비율을 이용한 장난인 셈이다. 이 장면에 대한 아이디어는 한 과학적인 자료-뇌의 한 부분은 자신의 신체의 각 부위를 실제와는 전혀 다른 크기로 인지한다는, 머리는 굉장히 크게 인식한다든가하는-에서 나온 것이다.⁴⁹⁾ III장의 서두에서 언급한 바와 같이 무의식의 세계가 의식의 세계로 표출되면서 이는 환각적인 꿈을 통해서 나타난다는 프로이트의 주장을 넘어서, 현재의 스테판의 상태를 분석하고 설명할 수 있을 뿐만 아니라 현실과 결과에 영향을 주고 있으므로 이는 명백히 과거와 경험이 아닌 새로운 또 하나의 세상인 시뮬라크르라고 할 수 있다. 스테판의 발명품들 또한 시뮬라시옹 창조에 한 몫을 한다. 골판지로 된 테에 왼쪽과 오른쪽에 다른 색깔의 셀로판지를 끼운 모양의 3D안경, 상대방의 마음을 읽을 수 있는 독심술 기계, 과거와 미래방향으로 각각 1초씩 이동할 수 있어 과거 혹은 미래의 상황을 연출할 수 있고, 1초 타임머신, 2명의 사람을 거뜬히 태우고 달리는 말 인형, 수염을 나오게 만드는 면도기, 물건을 공중부양 시키는 음악 연주 등의 발명품들은 꿈도 현실도 아닌 새로운 세계인 시뮬라시옹을 창조하는데 큰 기여를 하고 있다.

3. 역설적 배치

인간의 뇌는 과거에 행해졌던 직접 혹은 간접적인 경험과 기존의 보아왔던 이미지들을 가지고 편집 및 창조를 하는 등

49) <수면의 과학> (*The Science of Sleep*, 2006).

50) 씨네21, www.cine21.com, 수면의 과학, 2011.07.30.

수동적인 작용을 한다. 하지만 경험하지 못했거나, 생각지 못했던 이미지들과 부딪히면 새로운 정보를 받아들이기 위한 작업을 하게 되며, 뇌는 경험과 반복에 의해 적응되지 않는 이미지에 대해서 궁금증을 유발한다. 이러한 점을 미셸 공드리는 잘 알고 있는 듯하다. 전혀 어울리지 않는 장소와 사물들끼리의 배치를 통하여 이질감을 나타내며 이로 인해 생소함을 전달함으로써 호기심을 유발시킨다. 미셸 공드리는 우리가 익숙한 사물들을 있는 그대로 묘사하면서도 그 사물들이 있어야 할 위치나 장소에 대한 상식을 뒤집음으로서 새로운 결합을 시도하였고, 이는 신선한 비주얼을 제공하였다.



그림 5. 골판지 차와 야생동물 51)

스테판의 꿈속에서 욕조는 사무실의 책상 속에 박히고, 방안에는 구름이 떠다니고, 수도꼭지는 셀로판지로 된 물을 토해놓는다. 스테판은 상사의 책상을 욕조 삼아 여자 직장 동료(오렐리아 페티)와 알몸으로, 셀로판과 솜으로 채운 욕조 세트와 미셸 공드리가 직접 제작한 거미 다리가 달린 거대한 타자기로 스테파니(샤를로트 갱스부르)에게 사과 편지를 쓴다.

51) <수면의 과학> (The Science of Sleep, 2006).

도시에 골판지로 만든 자동차가 돌아다니고, 현대인들이 살 수 없는 듯 보이는 동굴집이 등장하며, 빨간 펠트로 되어있는 이불속에 원숭이 등 야생동물들이 살고 있다. 이 기법은 영화에서 뿐만 아니라 벡(Beck)의 데드웨이트(Deadweight)뮤직비디오에서 과다업무에 대한 스트레스로 현실을 벗어나고자 갈구하는 상태를 한가로이 즐기는 해변에 회사의 책상을 배치함으로써 불편한 현실에 대한 상태를 예기치 못한 상황으로 유머러스하게 표현하고 있다.



그림 6. Beck의 Deadweight 뮤직비디오 52)

이처럼 예상치 못한 장소에 오브젝트들을 배치시킴으로서 시물라크르의 무질서와 질서를 이미지화 했다.

IV. 결론

재현체계 속에서의 이미지는 원래의 실체를 반영한다고 간주된다. 그렇다면 가장 충실하게 원래의 실체를 재현하고 있는 이미지가 가장 완벽한 이미지가 될 것이다. 결국은 원래의 실체가 가장 훌륭한 자기 자신의 재현 이미지가 될 것이다. 따라서 실체와 이미지가 동일한 하나가 되는 단계, 이 단계가 시물라시옹의 단계이다.⁵³⁾ <수면의 과학>에서 영화가 진행됨

52) NAVER, www.naver.com, Beck의 Deadweight, 2011.07.25.

53) 장 보드리야르, 앞의 책, p.15.

에 따라 점점 꿈과 현실의 경계가 사라지게 되고, 과거, 현재, 미래, 상상에서의 이미지가 동일하게 하나가 되며, 이윽고 주인공과 관객은 어떠한 세계가 현실인지를 인지할 수 없게 되며 꿈의 세계와 현실이 하나가 된다.

시플라크르는 실제보다 더 실제적인 것이다. 아울러 실제 존재하고 있는 것하고는 아무런 관계도 없다. 독자적인 하나의 현실이라 할 것이다. 오히려 우리가 지금까지 실제라고 생각하였던 것들이 바로 이 비현실이라고 하였던 시플라크르로부터 나오게 된다.⁵⁴⁾ 미셸 공드리는 이렇게 현실도 꿈도 아닌 독자적인 세계인 시플라크르를 영상화하기 위해 디지털 기법을 최소화하고, 자신만의 아날로그적인 표현기법들을 사용하였다. 첫 번째가 수작업으로 만든 오브젝트들의 움직임을 프레임 단위로 촬영한 스톱모션기법으로 몽환적이고 동화적인 영상을 구현함과 동시에 적절한 카메라 앵글로 사건이나 촬영된 대상과 결합될 수밖에 없는 해석을 보여주도록 지각과 사건을 강조 하였다. 두 번째는 무의식의 세계를 표출하기 위한 방법으로 사물의 크기를 확대하는 과장법을 사용함으로써 주인공의 분노를 다른 형태로 위장하여 자아의식을 표면 위로 끌어올리고, 상황에 적절한 심리상태를 표현하였다. 이 과장된 크기의 오브젝트들은 CG가 아니라 수작업으로 일일이 만든 작품들을 사용하였으며, 주변사물과의 초점거리등을 이용한 매커니즘적 카메라 기법을 통해 완성하였다. 마지막으로 장소와 오브젝트들의 역설적 배치를 통해 이질감을 드러내어 질서와 무질서의 혼돈을 이미지화 했다. 수면의 과학은 타 영화에서 흔히 볼 수 있는 고난도의 CG를 사용하지 않고 디지털 애니메이션 기법을 최소화하면서 아날로그적인 기법만으로도 충분히 시플라크르를 영상화하는데 성공했다. 이러한 다양한 아날로그적 방식들은 앞으로도 다양한 매체의 영상에서 꾸준히 재현되고 창조될 시플라크르의 초석 같은 역할을 하며 더욱더 다양한 디지털 기법을 탄생시키며 영상의 미학적 발전에 큰 기여를 하고 있다.

54) 장 보드리야르, 앞의 책, p.10.

참고문헌

- 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1999.
- 랄프 슈벨, 강호진 외 역, 『미디어 미학 -시청각 지각형식들의 역사와 이론에 대하여』, 이론과 실천, 2009.
- 마이클 러시, 심철웅 역, 『뉴미디어 아트』, 시공아트, 2007.
- 장 보드리야르, 하태환 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2011.
- 진중권, 『진중권의 Imagine』, 씨네21박스, 2008.
- 김선형, 「미셸 공드리 영상에 나타난 초현실주의적 요소들」, 『인문콘텐츠』, 제17호(2010), p.305-326.
- 김성곤, 「애니메이션 미장센 분석」, 『한국만화애니메이션학회』, 통권 제13호 (2008년 4월), pp.153-162.
- 이종한, 「영화 <매트릭스(Matrix)에서 보이는 보드리야르의 가상 세계와 시뮬라시옹」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제8호(2004), p.163-178.
- 염동철, 「모션그래픽에서 생략과 암시적 표현에 관한 연구」, 『한국만화애니메이션학회』, 통권 제15호 (2009년 5월) pp.251-265.
- 한창완, 「저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제2호(1998), p.37-38.
- Keazor, Henry · Wübbena, Thorsten, *Video thrills the radio star. Musikvideos : Geschichte, Themen, Analysen*, Bielefeld, 2005, p.288.
- Vallie T Richard, "Norman McLaren:Manipulator of Movement", Associated University Presses, 1982.
- 위키백과, 미셸공드리,
http://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%AF%B8%EC%85%B8_%EA%B3%B5%EB%93%9C%EB%A6%AC, 2011.07.12.
- 씨네서울, “미셸공드리와의 해외 인터뷰” ,
http://www.cineseoul.com/NEWS/news_magazine_view.html?magazineID=1003&noWPPage=4&cate=people&year=2006, 2011.07.12.
- <김미 셰터스> (*Gimme Shelter*, The Rolling Stones, 1998).
- <니브즈 아웃> (*Knives Out*, Radiohead, 2001).
- <데니얼 트위스트> (*The Denial Twist*, The White Stripes, 2005).
- <데드 리바이스와 더티 그라운드> (*Dead Leaves and the Dirty Ground*, The White Stripes, 2002).
- <데드 웨이트> (*Deadweight*, Beck, 1997).
- <드러그 스토어> (*Dugstore*, Levi's, 1994).
- <디클레어 인디펜던스> (*Declare Independence*, Björk, 2007).
- <라빌> (*La Ville, Oui Oui*, 1992).
- <라이크 롤링 스톤> (*Like a Rolling Stone*, The Rolling Stones, 1995).
- <렛 포에버 비> (*Let Forever Be*, The Chemical Brothers, 1999).
- <매트릭스> (*Matrix*, 1999).
- <비카인드 리와인드> (*Be Kind Rewind*, 2008).
- <수면의 과학> (*The Science of Sleep*, 2006).

<스타 기타> (*Star Guitar*, The Chemical Brothers, 2001).
<아미 오브 미> (*Army of Me*, Björk, 1995).
<에버롱> (*Everlong*, Foo Fighters, 1997).
<이터널 선샤인> (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004).
<조가> (*Jóga*, Björk, 1997).
<크리스탈린> (*Crystalline*, Björk, 2011).
<하디스트 버튼 투 버튼> (*The Hardest Button to Button*, The White Stripes, 2003).
<하이퍼 발라드> (*Hyper-Ballad*, Björk, 1996).
<휴먼 네이처> (*Human Nature*, 2001).
<휴먼 비헤이버> (*Human Behaviour*, Björk, 1993).

ABSTRACT

Simulacra Theory as a Conceptual Framework for
Understanding Expression and Technology
in <*The Science of Sleep*>

Bang, Yoon-Kyeong

Simulacra theory as propounded by Jean Baudrillard in his seminal treatise, “Simulacra and Simulation,” explores the significance of images, media and art in contemporary culture. Its central theoretical premise is the simulacrum, a sign or symbol that plays a crucial role in constructing perceived reality but which lacks a real-world referent. In <*The Science of Sleep*> Michel Gondry creates simulacra in the form of hallucinatory dream imagery by combining stop-motion animation and live-action elements. As experimental film-making that combines analog and minimum digital technologies, the result is a tour-de-force of synchronization. This study analyzes the film's technique and expressive content and, by adopting simulacra theory as a conceptual framework, aims to provide a better understanding of Gondry's work.

Key Word : Simulacra, Jean Baudrillard, Michel Gondry,
<*The Science of Sleep*>

방윤경

남서울대학교 애니메이션학과 조교수
충청남도 천안시 서북구 성환읍 매주리 21

남서울대학교 디자인정보관 418호

Tel : 041-580-2342

bangpd@nsu.ac.kr

논문투고일 : 2011.08.08

심사종료일 : 2011.09.01

게재확정일 : 2011.09.05