http://dx.doi.org/10.14400/JDC.2016.14.12.495

영화에 표현된 환상적 사실주의 (Magic Realism) 시각화 연구: 이미지의 재현성과 환상성의 경계

나소미
가톨릭관동대학교 방송문화예술대학 CG디자인학과

The Fantastic Realism (Magic Realism) representation on film Visualization research: The boundaries of Fantasy and reproducibility of Images

So-Mi Nah
Dept. of Computer Graphic Design, Catholic Kwandong University

요 약 영화는 항상 실재(reality)와 허구(imagination)를 바탕으로 시대의 문화를 반영해 왔으며 영화에서의 시각 효과는 주로 현실을 더욱더 현실감 있게 표현하거나 가상을 현실로 인식시켜주는 역할을 해 왔다. 본 연구는 환상적 사실주의가 갖는 이미지를 이창동 감동의 오아시스를 통해 내표된 의미와 그 작용에 대해 알아보았다. 환상적 사실주의는 이미지로서 영화내의 시간과 공간에 영향을 미치며 인간의 보고자 하는 욕망과 보이고자 하는 욕망을 거울이라는 이중적 의미의 도구를 사용하여, 현실과 상상의 공간을 분리하였다. 또 비둘기라는 매개를 통해 현실 세계에 재현되었다. 영화 내러티브 구조에서 가시화된 공간과 비가시회된 공간을 분리시키고, 현실과 비현실적 공간의 분리, 의식과 무의식의 공간의 분리, 현실과 현실공간을 권력 구조로 분리하여 사용되었다. 기술의 발전과 함께 황상의 이미지는 우리에게 더 실재처럼 다가오고, 이는 우리가 생각하지 못한 무의식의 공간을 표현해 낼 것이다.

주제어 : 환상적 사실주의, 이미지의 재현성, 시각효과, 하이퍼매개, 비매개, 마술적 리얼리즘

Abstract The film has always reflected the culture of the era based on reality and imagination. The visual effect in the film has mainly played a role of expressing the reality more realistically or recognizing the virtual as reality. This study examines the meaning and the effect of fantasy realism through Oasis of Lee Chang-dong. Fantastic realism has separated the reality from the imaginary space by using a dual meaning tool that affects the time and space in the film and reflects the human desire and desire to see. It was also reproduced in the real world through the medium of pigeons. In addition, it separates visualized space from non-visualized space in film narrative structure, separation of real and unreal space, segregation of consciousness and unconscious space, and separation of reality and reality space into power structure. With the development of technology, the image of the yellow image comes closer to us like reality, which will express the space of unconsciousness that we could not think of.

Key Words : Fantastic Realism, Reproducibility of Images, Visual Effects, Hyper-mediated, Non-mediated, Magic Realism

* 이 연구는 가톨릭관동대학교 학술연구비에 의해 지원되었음(CKURF-201602500001) - Catholic Kwandong University
Received 1 November 2016, Revised 1 December 2016
Accepted 20 December 2016, Published 28 December 2016
Corresponding Author: So-Mi Nah(Dept. of Computer Graphic Design, Catholic Kwandong University)
Email: nahsomi@cku.ac.kr

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

시각 문화는 'Altamira cave'에서도 보여주듯이 문자와는 상이한 방법으로 삶의 부분을 기록하는데 많은 발전을 기여해왔다. 19세기에 카메라의 발명과 더불어 문자와 시각 이미지를 함께 표현하는 매체인 영화는 기술과 더불어 시각적 요소가 발전되고 있다.

영화에서의 시각효과는, 현실적인 요소를 보다 더 현실감 있게 재현하는 방법이기도 하지만, 추상적 이미지의 표현에 있어서는 그 사용이 본질적으로 절대적이다. 인물의 심리적 흐름을 그대로 재현하는 방법으로서 정신적 이미지는 정신분석학에서 거론되는 소재들의 조합과 색채의 반전, 운동 이미지와 시간의 흐름의 역설적인 표현 등, 영화 전체 맥락의 이미지의 구조와는 별개의 컷으로 구분된다.

현실로 존재하지 않는 것을 보고 싶다는 생각은 인간에게 욕망의 대상이 되어왔는데, 그 이유는 인간에게는 실제로 가질 수 없는 무엇인가에 대한 기본적인 욕구가 존재하기 때문일 것이다. 현재 디지털 매체 예술의 시대에 있어 그 욕망을 충족시킬 수 있는 요인으로 스펙터클 미학이 자리잡아 왔고, 그것을 표현할 수 있는 것이 영상의 시각효과이다. 앤드류 달리는 자신의 책 Visual digital culture 에서 스펙터클한 체험을 주는 것은 수용자에게 센세이션을 준다고 표현했다[1].

영화 이미지에 있어서 정신분석을 빌린 초기 영화 이론은 관객이 영화를 보는 행위를 마치 거울을 보는 것과 같은 상상적인 현상으로 보았다. 하지만 이미지가 무의식의 현시이고 언어처럼 구조를 갖추고 있다면, 영화 이미지는 상징계에서 작용하게 된다. 라캉의 개념에 따르면, 언어처럼 구성된 영화 이미지는 고정된 의미를 주는 대신 무한히 미끄러지는 의미 작용(signification)을 일으켜서, 영화와 관람자 사이에 무의식을 구성한다. 그래서 영화는 무의식의 이미지라고 말한다[2].

또한 프로이트에 따르면 꿈이란 수면에 의해 가능한 동시에 수면을 가능하게 하는 것으로 인지와 표상이 변발되지 않는 심리활동 초기와 유사한 퇴행 상태를 포함하고 있다. 사고는 이미지로 변형되고 말의 표상은 사물의 표상으로 전환되며 억압된 욕망은 환기적인 이미지들 속에서 그 표현과 만족을 찾는다는 것이다[3]. 프로이트의 정신분석학은 다양한 방면에서 그 힘을 발휘하였지만 그의 정신분석학을 언어적으로 재해석한 라캉의 이론은 영화 이론가들에 의해 영화가 다른 매체보다도 훨씬 더 강력하게 관객을 사로잡을 수 있는 근거가 무엇인지를 정신분석학적 기호학으로 설명하는데 다양하게 이용되어왔다[4]. 오스트리아의 예술가이자 이론가인 페터 바이벨은 디지털 매체 예술에 있어서 새로운 공간 개념의 등장을 강조한다. 그는 매체 예술이 지니고 있는 공간성에 주목해서 가상공간이 기술적 공간임과 동시에 정신적 공간이며, 또한 이 공간은 이미지가 지배하는 공간이기 때문에 공간 자체가 기술적 시간을 전제로 구성되어 있다고 강조한다[5]. 이러한 공간의 개념을 본고에서는 영화라는 매체를 통해서 닫힌 구조 속에서 보여지는 열린 공간의 개념으로 매체 예술의 전시적 공간과 상통하는 의미로 차용한다. 또한 라캉의 개념들 가운데 실재계의 한 특면인 징환(sinthome)과 그에 대응하는 증상(sysptom)의 개념을 텍스트 분석에 적용해보려고 한다. 징환은 무의식적 함유로서 텍스트의 일관성을 보증해주는 심층적 요소로 이해될 수 있기 때문이다. 징환은 텍스트의 심층구조를 들어내는데 적합한 개념으로 다른 각도에서 영화를 분석할 수 있게 할 것이며, 영화 속에 나타나는 특정한 증상과 징환은 영화 텍스트적인 의미도 내포하고 있지만, 그러한 영화가 사회적으로 만연되었을 때 지니게 되는 사회적 함축 의미들도 같이 내포하게 될 것이다. 왜냐하면, 영화는 단순한 하나의 텍스트가 아니라 사회와 끊임없이 조응하면서 상호작용하는 복합적인 텍스트이기 때문이다[6].

영화에서 시각 효과는 현실적 리얼리티의 위협에 대한 보상적인 리얼리티를 추구하면서 대중은 거기에 도취되기도 하고, 대중의 직접적인 체험 대신 격리, 중재, 환영적인 이미지에 대중의 관심이 집중되면서 그 위상이 자리매김을 하고 있다. 지금까지의 영화에서 시각 효과라고 하면 비매개를 위한 리얼리티를 추구하는 것을 의미해 왔다. 현실을 얼마나 더 그럴듯하게 표현하는가? 상상의 세계를 얼마다 그럴듯하게 구현하는가? 시각효과는 실재로 존재하지 않은 것을 마치 실재인양 표현하거나 가상의 세계를 마치 현실 세계로 받아들여지게 만들거나 실재인 것을 더 실재처럼 표현하여 현실감을 높이는 역할을 해 왔다.

비매개의 논리가 서구적 표상에서, 특히 르네상스 이

후 모더니즘의 출현까지 지배적이었다면, 하이퍼매개는 중요하긴 하지만 2차원적인 위상에 만족할 수 밖에 없었다. 때때로 하이퍼매개는 비매개에 대한 욕망을 인정하기도 하고 동시에 공격하기도 하면서 유희적 태도를 취하거나 파괴적 태도를 취했다[7]. 하이퍼매개 이미지는 정신세계에서만 존재하는 허구의 이미지를 그대로 시각화(visualization)한다. 그러므로 전달하고자 하는 의미를 직접적으로 표현함에 있어서 현실에서는 나타날 수 없는, 따라서 표현할 수 없는 이미지이기 때문에 여기에는 시각효과가 사용 될 수밖에 없다. 하이퍼매개 이미지의 표현에 있어서 시각 효과는 빠질 수 없는 표현 수단으로서 심층적 의미와 상징성을 내포하고 있다. 영화는 주로 현실에 대한 리얼리티를 바탕으로 그려져 왔다. 새로운 디지털 미디어는 비매개와 하이퍼매개 사이를, 즉 투명성과 불투명성 사이를 진동한다. 이러한 진동은 한 미디어가 선행 미디어들이나 다른 동시대적 미디어들을 어떻게 개조하는지를 이해하는 열쇠이다. 영화의 미디어의 재매개화를 통한 한 단계의 발전을 위해 기존 하이퍼매개 영화 연구가 필요한 실정이다.

이 논문에서는 미디어를 영화로 한정하고, 하이퍼매개와 비매개의 개념을 시각효과에서 이미지의 콜라주와 리얼리티로 설명한다. 영화에서는 이렇게 표현된 마술적 리얼리즘 이미지는 회화와 마찬가지로 상징적인 역할을 한다.

1.2 연구 방법 및 연구 문제

환상적 사실주의가 갖는 이미지를 이창동 감독의 오아시스를 선정하여 내포된 의미를 분석한다.

환상적 사실주의 이미지는 영화의 맥락 안에서 어떻게 작용하고 있는가?

환상적 사실주의 이미지는 영화내의 시간과 공간의 어떤 연관성이 있는가?

환상적 사실주의 이미지는 어떻게 표현되어 지는가?

2. 환상적 사실주의 정의

마술적 리얼리즘은 종종 판타지(Fantasy), 초현실주의(Surrealism)와의 구분이 모호하게 사용되고 있다. 소설과 회화, 영화의 마술적 리얼리즘을 비교 분석하고, 영화의 마술적 리얼리즘의 범위를 재정립하고자 한다.

각 장르에서의 범위를 한정하자면, 소설의 경우는 주로 메타모르포세스(Metamorphoses), 회화의 경우 이미지의 재현, 영화의 경우 이미지의 재현 혹은 상상 속에서만 존재하는 정신적 이미지를 내포한다. 영화에서 나타나는 정신적 이미지는 라캉의 정신분석학과 베르그송과 들뢰즈의 정신적 이미지로 들어 논할 수 있다.

2.1 정신분석학

라캉에게 있어서 욕망은 대상을 향한 것이라기보다는 '결여'된 무엇에 관한 것이며, 대상은 욕망이 획득하고자 하는 목표이기보다는 욕망의 원인이다. 인간은 환상을 통해서 어떻게 욕망할 것인지를 배운다. 여기서 환상이란 허구의 환영 또는 현실의 저편에 있는 판타지와는 구별된다. 라캉에게 환상이란 주체가 욕망의 대상이자 원인인 '대상 ∂'에 대해 불가능한 관계에 놓여있음을 말하며, 욕망은 실현시키고자 하는 주체의 시나리오다. 주체의 욕망을 지지하여 주체로 하여금 욕망을 유지할 수 있도록 해주는 것은 욕망의 대상이 아니라 환상이다[8]. 그러므로 환상은 욕망의 충족이라기보다는 욕망의 무대화 또는 욕망의 장면화라고 말하는 것이 더욱 정확한 표현이다[9]. 라캉의 욕망 이론은 욕망이 대상을 향해 가는 단계가 상상계, 그 대상을 얻었을 때 느끼는 어긋남이 상징계, 이 둘의 차액(a)에 의해 욕망이 자꾸만 지연되는 것을 실재계로 분류된다. 라캉에 의하면 모든 현상은 상징계라고 일컫는 기호 체계를 통해 이루어지며, '실제(the Real)'라고 하는 개념은 직접 체험할 수 있는 대상이 아니라 상징계 밖에 놓여진 것이다. 이는 실제는 오직 외양을 통해서만 재현될 뿐 직접 체험할 수 있는 것이 아니라는 니체의 개념에서 이어지는 서양 철학의 중요한 논거이다[10]. 주체가 상징계와 관계된다면 자아는 거울 단계를 통해 형성되는 상상계의 산물이다. 자아와 그 거울상이 축을 구성하고 있다면 주체와 대타자는 상상계의 축에 배치된다. 그러나 상상계란 상징계가 형성된 이후에만 사후적으로 그 기능을 수행하게 되는 영역이다. 상상계는 영역이나 공간보다는 순간으로 이해하여야 한다. 그것은 기의와 기표가 하나로 꿰어지는 순간이다[11].

라캉은 언어, 상징, 질서로의 진입은 주체의 탄생을 예고하며, 이것은 주체가 자연 상태에서 문화 상태로 전환하는 것으로, 주체는 상징계 안에서 욕망하는 법을 배울

뿐 아니라 무엇을 욕망할지를 배운다. 문화에 의해 충만하고 완전하다고 간주되는 대상들만을 소중히 여기도록 배우는 것은, 주체의 욕망이 주체의 정체성처럼 대타자의 자리에서 시작된다는 것이다. 라캉에 관한 한 무의식은 우리가 통제하기가 어려운 의미화 과정이다. 대타자는 언어, 상징 질서이며, 이러한 대타자는 결코 완전하게 주체가 동화될 수 없는 것으로, 그러한 타자성이 무의식의 핵심을 이루고 있다는 것이다. 라캉이 여기서 제시하고 있는 것은 주체는 기표에 의해서 좌우되며 주체의 욕망은 제조된다는 것으로, 그러한 생산의 장소, 공장이 상징계이다[12]. 또한 라캉은 시각 예술로서 영화를 바라본다. 라캉은 <세미나 제 11권; 정신 분석의 네 가지 기본 개념>의 <대상 ∂로서의 시선>에서 '시각(eye)과 시선(gaze)의 분리', 왜상(anamorphosis)', 선과 빛', '그림이란 무엇인가? 등의 주제로 예술의 시각적인 요소에 대해 논하고 있다[13]. 영화의 이미지를 라캉의 예술의 시각적인 요소에 대입하여 분석하는 것은 영화에서 나타내는 일관된 의미를 규정하는데 효과적인 방법이다.

장 루이 보드리는 영화가 파편화된 이미지들로 일관된 의미를 생산하는 방식 자체를 이데올로기로 설명한다. 그는 라캉의 거울 단계에서 가장 중요한 두 가지 요소는 움직임이 제한된다는 것과 시각적 특성이 부각된다는 것인데, 바로 영화관에서 우리는 이 특성들을 관찰할 수 있다고 설명한다. 보드리에 의하면 그러한 구조 속에서 영화는 일관된 의미를 생산한다. 그 과정을 수행하는 것이 바로 카메라이다. 여기서 카메라의 시선은 이데올로기적 특성이 전제되어 있다. 메츠는 자신의 논문 '상상적 기표(The Imaginary Signifier)'에서 영화를 이루는 기본 단위를 상상계적 기표라고 부른다. 카메라는 관객이 볼 수 없는 것, 상실된 것으로 인지하고 있는 것을 보게 만든다[14]. 저자는 정신분석학의 관점에서 관람 주체와 관련해 영화의 특수한 성격을 이해할 수 있게 해주는 것은 무엇인가라는 문제를 제기하면서, 라캉의 거울 단계개념을 이론적 무대의 중심으로 옮겨 놓는다. 영화 안에 독특한 성격은 영화 속에 재현되는 세상의 상상적인 정도와는 전혀 별개로 위와 같은 의미에서 필연적으로 상상적이며 부재한다는 속성이다. 영화적 기표 그 자체가 상상적인 것이다. 그러므로 영화는 특징적으로 관객을 부재와 현존의 유희로 이끄는 것이며 그 전형은 거울 속에 부재하는 아이 이미지의 상상적인 완전성이다. 스크린의 이미지들은 '부재의 양식 속에서 현존화된' 것이며 영화를 본질적으로 규정하는 것은 바로 풍부한 지각영역의 현존과 영화가 전달하는 대상의 부재 그 둘의 조합인 것이다[15].

2.2 정신적 이미지

베르그송 Henri Bergson 과 들뢰즈 Deleuze. Gilles 에 의하면 모든 이미지는 과거, 현재, 미래가 공존하는 곳에서 내재성의 평면 위에 놓이게 되며, 선형을 포함한 다양한 방식으로 배열될 수 있다. 이미지는 어떤 이상의 세계를 표상하는 것이 아니라 지속적으로 세계와 그 주체에 형태를 부여하는 것이다[16]. 영화에 정신적 이미지들을 끌어들이는 것은 그의 관계를 이미지의 대상으로 삼는데, 그것은 지각, 행동 및 감화-이미지들에 더해질 뿐 아니라 그것들을 틀 짓고 변형시킨다. 이렇게 나타나는 새로운 종류의 '형상들'은 그것은 바로 사유의 형상들이다. 실제로 정신적 이미지는 자신이 행동- 이미지의 기호들과 혼동하지 않는 특수한 기호들을 필요로 한다[17].

이러한 정신적 이미지는 추상적 관계에 적용되는 것으로서, 상징이라고 한다. 그것은 추상화가 아닌, 한 인물과 다른 이들 사이 그리고 그 자신과의 사이에 놓인 다양한 관계, 혹은 동일한 관계의 변주들을 감지하는 구체적 대상을 말한다[18].이미지들의 관계항을 통해 각각의 이미지가 의미하는 기호로 나누어 의미를 고찰할 수 있는데, 탈 표지는 자연적 관계들(계열)에 대한 충격이며, 상징은 추상적 관계들(집합)의 매듭이다. 정신(mind)은 순수 지식에 대한 사변적 관심 때문에 물질 및 시간과 결별해야 한다. 말하자면 영혼(spirit)은 물질과 시간의 공간 바깥에 존재한다. 이 같은 분리는 서구 철학에서 존재 신학적으로 강조된 원천이다[19]. 이러한 정신적 이미지들에서는 구조가 파편화 되어 새로운 기호를 만들어 낸다. 이는 정신의 분리 혹은 신체의 분리일 수도 있고, 혹은 합일일 수도 있다. 따라서, 이미지의 나열은 역설적 구조를 지니며, 이는 상징적 기호의 재해석, 이질적인 것들의 조합이다. 하지만 들뢰즈의 정신적 이미지는 본고가 지칭하는 정신적 이미지와는 기본적으로는 차이가 있다. 영화를 재현 체계로 보는 입장에서는, 영화의 가시적인 측면이 주체와 서사에 한정되어 있다. 반면, 들뢰즈는 비가시적인 측면을 정신적인 측면이라고 서술하면서 영화에 대해서 새롭게 읽기를 권유한다. 이는 영화 이미지가 작동하는 환경인 '이미지=물질=세계'의 내재면 위에서

영화 이미지가 인간의 지각을 포괄하면서도 비인간적인 지각의 운동으로 가는 길을 열어주기 때문이다[20] 들뢰즈의 정신적 이미지는 비가시화된 이미지, 영화상 표현되지 않은 이미지를 말한다. 그것이 스크린과 화자의 인식의 틈과 간격에서 발생하는 정신적 이미지라면 본고에서의 정신적 이미지는 인물의 심리를 그대로 재현하는 현실 이외의 이미지를 말한다. 또한, 본고는 시각 효과로 표현되는 이미지에 중점을 두며, 이는 '잠재의식 컷'이라고 지칭하는 이미지와 구분된다. 그러나 이러한 들뢰즈의 이미지론은 영화 내에서 정신적 이미지들이 작용하는 기호의 재해석과 같은 맥락이다. 비가시화된 이미지를 가시화하여 보여줌으로써 영화는 정신적 이미지를 통해 새로운 기호를 나타낸다. 영화에서의 정신적 이미지는 인물과 동일한 현실적 공간에서 표현된다. 이러한 표현 방식은 초현실주의(surrealism) 사조에서 나타나는 데페이즈망 depaysement[1] 기법이 사용된 이미지와 흡사하다.

3. 영화에서의 환상적 사실주의

2002년 이창동 감독의 영화인 '오아시스'는 드라마 장르로서 소외된 사람들의 애틋한 사랑이야기를 보여줌으로써 그들의 내면과 세상의 외면을 다룬 영화이다.

중증 내성마비 장애인인 공주는 세상과 격리된 삶을 살고 있는 이 영화의 주인공이다. 공주의 자유스럽지 못한 몸과는 반대로 그녀의 정신은 거울에 의한 빛 반사로 새로운 형체를 만들어낸다. 빛이라는 새로운 공간을 형성하여 공주는 자신의 신체의 마비로 오는 불완전성을 자유롭게 날아다니는 비둘기와 나비로 형상화하며 환상의 세계를 즐긴다.

라캉의 욕망, 즉 본질적으로 '대타자의 욕망의 욕망', 다른 사람의 욕망의 대상이 되려는 욕망을 이 시퀀스에서 보여준다.[2] 또한 공주를 통해서 라캉의 조각난 몸의 상상의 해부학 개념을 언급할 수 있다.

[Fig. 1] Oasis, 2002

협소한 공간인 공주의 방에서 공주가 거울을 들고 있는데 종두가 들어온다. 거울의 빛은 비둘기로 변하고, 거울이 깨진 뒤 조각조각으로 나뉘어진 빛은 나비로 변한다. 거울에 의해 햇빛에 반사된 빛에 종두는 눈이 부시지만, 이는 영화 내용의 전개상 공주에 대한 연민으로 이어지고, 공주의 상상적 공간에 종두가 들어옴으로서 거울이 창출해낸 공간은 그들의 순수한 내면의 세계를 의미한다. 라캉의 조각난 몸의 개념은 신체의 이미지에 대한 언급할 뿐만 아니라 어떤 의미로든 파편화와 분열체를 가리키기도 한다. 또한 라캉은 히스테리의 전형적인 증상을 설명하는 데에도 조각난 몸이란 개념을 이용한다. 한쪽의 팔다리에 히스테리성 마비가 왔을 때, 그 마비는 신경계의 생리학적 구조를 따르지 않는 대신 신체가 '상상의 해부학'에 따라 분할되는 방식을 좇을 것이다. 이런 식으로 조각난 몸은 "분열증적이며 발작적인 히스테리의 증상을 보여주듯이 환상의 해부학이라고 정의할 만한 허약화의 방향에 따라 유기체 수준에 나타난다'(E, 5). 신체는 건강하지만 정신적으로 성숙하지 못한 종두와 신체가 불완전한 공주는 세상에서 소외된 사람이다. 그들은 서로를 통해서 사랑을 배우고, 삶을 배운다. 그러면서 영화는 세상 안에서 도덕적으로 마비된 현상들에 대해 냉소적으로 이야기한다.

4. 결론

신분석과 무의식 개념을 이론화한 라캉의 개념과 들뢰즈와 베르그송의 정신적 이미지에 대한 이론으로 본고에서는 환상적 이미지를 가시화하여 나타냄으로서 그 의미를 분석하였다. 이창동 감독의 2002년작 오아시스 영

1) 데페이즈망은 우리말로 흔히 '전치'로 번역되며, 특정한 대상을 상식의 맥락에서 떼어내 이질적인 상황에 배치함으로써 기이하고 낯선 장면을 연출하는 것이다. 기존의 고정관면에서 벗어나 새로운 시각으로, 이전에 없던 새로운 사물을 창조하는 것이다.

2) 주체가 욕망하는 것은 대타자로서이다. 즉 주체는 다른 사람의 관점에서 욕망한다. 이 결과는 ' 사람의 욕망의 대상은… 본질적으로 어떤 사람에 의해서 욕망의 대상'이라는 것이다. 대상을 욕망할 만한 것으로 만드는 것은 사물 자체의 내재적 성질이 아니라 단지 다른 사람에 의해 욕망된다는 사실이다. 대타자의 욕망은 따라서 대상들을 등가적이고 상호 교환이 가능하게 만드는 것이다. 이런 사실은 "하나의 특정한 대상의 특정한 의미를 감소시키지만 그와 동시에 대상의 존재를 무수히 볼 수 있게 해준다. (에반스, 1998:278-287)

화안에 정신적 이미지를 소재로 잡았으며, 이는 비둘기로 표현되어 졌다. 불운한 주인공에게 현실과는 다른 정신적 세계를 마치 꿈과 같이 표현한 비둘기는 희망을 상징하지만, 인간의 보고자 하는 욕망과 보이고자 하는 욕망을 거울이라는 이중적 의미의 도구를 사용하여, 현실과 상상의 공간을 분리하였다. 또한 영화 내러티브 구조에서 가시화된 공간과 비가시회된 공간을 분리시키고, 현실과 비현실적 공간의 분리, 의식과 무의식의 공간의 분리, 현실과 현실공간을 권력 구조로 분리하여 사용되었다.

기술의 발전과 함께 황상의 이미지는 우리에게 더 실재처럼 다가오고, 이는 우리가 생각하지 못한 무의식의 공간을 표현해 낼 것이다. 앞으로 영화 안에서 보여지는 환상적 사실주의의 의미에 대해 정신분석학적으로 다양한 연구와 고찰이 이루어지길 바란다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by research fund of Catholic Kwandong University.(CKURF-201602500001)

REFERENCES

[1] H.R. Shim, “The aesthetics of the internet age; The beauty of this new rule the world”, Salrim, p23, 2006.

[2] S.S. Park, “Covert attention of psychoanalysis; Reading Lacan movies on Couch”, HyoheongChulpan, pp.17-20, 2007

[3] Robert Lapsley & Michael Westlake. “Film Theory: An Introduction”, Manchester University Press, p113, 1988.

[4] I.S. Seo. “Semiotics, film analysis”, Zipmoondang, p121, 1999.

[5] H.R. Shim, “The aesthetics of the internet age; The beauty of this new rule the world”, Salrim, p142, 2006.

[6] S.K. Beak. “Semiotic analysis of that movie enjoyment”, Communucationbooks p80, 2007

[7] Jay David Bolter, Richard Grusin, “Remediation", Communucationbooks, p39, 2006.

[8] Jecques Lacan. trans. By Alan Sheridan. "Ecrits: A Selection", London: Trvistock, p185. 1977.

[9] Robert Lapsley & Michael Westlake. "Film Theory: An Introduction", Manchester University Press, p113, 1988.

[10] J.J. Kim. "Lacan psychoanalysis key terms", Hanuihaksa, p107, 2003.

[11] J.K. Hong etc, "Jacques Lacan, The Adventures of reasons", Mati, pp.293-298, 2010.

[12] K.S. Kim, "Lacan quality textual representation of reality Introduction". Korea Research Information, p32, 2009.

[13] Jecques Lacan. trans. By Alan Sheridan. "Ecrits: A Selection", London: Trvistock, p185. 1977.

[14] J.K. Hong etc, "Jacques Lacan, The Adventures of reasons", Mati, pp.293-298, 2010.

[15] Christian Metz. "Imaginary signifier; Movie psychoanalytic semiotics", Munhakand jiseong, pp.48-62, 2009

[16] Pisters, Patricia, "The matrix of visual culture", Stanford University Press , p20, 2007.

[17] Gilles Deleuze. "Cinema I : L'Image - Movement", Bloomsbury Academic, p367, 2002.

[18] Gilles Deleuze. "Cinema I : L'Image - Movement", Bloomsbury Academic, p368, 2002.

[19] Stanley Fish, Fredric Jameson, D. N. Rodowick, "Gilles deleuze's time machine", Duke University Press, p73, 2005.

[20] Greg Lambert. "The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema". University of Minnesota Press, p46, 2003.

[21] Ho-Jin Song, Eui-Tae Jeong, “A Study on the utilizing parody and pastiche in Contemporary Art Works”, Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 6, pp. 201-212, 2015.

[22] Chang Jun Jeong, “A Study on the Advertising Creative Based on the Technology Convergence”, Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 4, pp. 235-241, 2015.

나 소 미(Nah, So Mi)

- 2000년 2월 : 홍익대학교 광고 멀티미디어 디자인 전공 (미술학사)
- 2007년 2월 : 홍익대학교 영상디자인 전공 (미술학석사)
- 2013년 2월 : 홍익대학교 영상학 전공 (박사 수료)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 가톨릭관동대학교 CG디자인학과 교수
- 관심분야 : Motion Graphics, VFX, Animation
- E-Mail : nahsomi@cku.ac.kr