

상징적 이미지를 통한 주제의제표현에 대한 연구 (미켈란젤로 안토니오니의 영화“확대(1966)”를 중심으로)

이태훈
경희대학교 디지털콘텐츠학과

The study of expressing Theme by symbolic images in film(Focusing on the Michelangelo Antonioni’s film “Blow-up(1966)”)

Tae-hoon Lee
Dept. Digital contents design, Kyung-hee Univ.

요 약 최고의 대중예술로 보다 더 확고히 자리 잡은 영화 콘텐츠는 지구촌 사회의 문화에 가장 보편적인 내용과 공감대를 바탕으로 트렌드를 반영하는 메인 엔터테인먼트 콘텐츠이다. 그러나 현대영화는 오락성과 자극적 감성에 어필하는 대중의 기호에 보다 민감하기 때문에 예술적 표현의 감상을 통한 지적 쾌감의 기회의 감소는 불가피하며 아쉬울 수밖에 없다. 본 논문에서는 영화 속 쇼트들의 상징적 의미를 분석하여 그 외형 속에 투영된 내면의 본질을 파악케 하며 궁극적으로 표현된 주제 메시지를 도출해내고자 한다. 효과적인 상징 법은 정서를 드러내어 분위기와 무드를 조성하며 인물의 내적 심리 상태 및 의지 등을 잘 표현하면서 깊이 있는 관객과의 소통을 가능케 한다. 이처럼 표면적 이미지의 이면에 존재한 의미를 관객들에게 무의식적으로 전달함으로써 자신이 의도한 메시지를 보다 효과적이고 강하게 전달할 수가 있다. 또한 이를 통해 관객 기대 감성 구도에서 어떤 연상 작용 혹은 아이러니와 이미지의 충돌을 통한 화면 내의 대비 에너지 상승 등의 효과창출도 기대할 수 있다.

주제어 : 상징법, 입체주의, 미켈란젤로 안토니오니, 사회의제, 섭 텍스트

Abstract The movie content, which is more firmly established as the best popular art, is the main entertainment content that reflects the current trend based on the most common contents and consensus on the culture of the global community. However, since modern films are more sensitive to popular tastes that appeal to amusement and stimulating emotions, reduction of opportunities for intellectual pleasure through appreciation of artistic expressions is inevitable and unavoidable. In this paper, however, we try to analyze the symbolic meaning of the short in the film, to grasp the inner nature of the film projected in the film, and ultimately to express the theme message. Effective symbolism exposes emotions to create moods and moods, and to express deeply with the audience, expressing the inner psychological state and will of the person. By conveying the meaning behind the surface image to the audience unconsciously, it is possible to transmit the message intentionally more effectively and strongly. In addition, it can be expected to create effects such as an associative action or an increase in contrast energy on the screen through collision of irony and image in the expectant emotion composition of the audience.

Key Words : Symbolic image, Michelangelo Antonioni, Social agenda, Cubism, Sub-text

Received 1 July 2017, Revised 2 August 2017
Accepted 20 August 2017, Published 28 August 2017
Corresponding Author: Tae-hoon Lee(Kyung-hee Univ.)
Email: thlee1401@empas.com

© 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.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

1.1 연구 배경

다양한 미디어들의 등장에도 불구하고 최고의 대중예술로 보다 더 확고히 자리 잡은 영화 콘텐츠는 지구촌 사회의 문화에 가장 보편적인 내용과 공감대를 바탕으로 트렌드를 반영하는 메인 엔터테인먼트 콘텐츠라고 할 수 있다. 그러나 현대영화는 오락성과 자극적 감성에 어필하는 대중의 기호에 기인, 영상이미지와 그 구조를 통한 표현방법의 수준은 늘 주 관객층의 평균이하로 조정되는 것이 일반화 되어왔다. 엔터테인먼트적인 관점에서 보면 그 명확한 전달과 공감의 용이함이 큰 강점이라고 할 수 있으나 예술적 표현의 감상을 통한 지적 쾌감의 기회감소는 아쉬울 수밖에 없다.

지난 20세기, 현대미술계에 등장한 입체주의 미술이 당시 새로운 반향을 일으키며 색다른 표현방법의 장을 연 것과 마찬가지로 영화의 영상 언어를 통한 표현에 있어서도 지극히 상징적인 이미지를 통해 주제 메시지를 표현하고 있는 영화 또한 시대마다 꾸준히 등장하며 시도 되었던 것은 공공연한 사실이다. 단지 평단에서의 찬사와는 달리 대중과의 소통에 실패, 발전, 대중화되지 못한 이유일 뿐, 상징적 표현기법의 강렬한 힘과 예술적 가치는 예술성의 고갈로 풍요 속의 빈곤을 면치 못하고 있는 이 시점의 현대 영화 산업에 있어 매우 중요하다고 할 수 있다.

한국에서 지난 한 해 관객동원에 성공을 거둔 영화의 모습을 살펴보면 이러한 예술성을 바탕으로 참 공감대를 형성시키며 주제(Theme)를 표현한 영화는 없었다는 말을 지적하지 않을 수 없다. 영화가 대중예술로서 그 격과 명맥을 계승하기 위해서는 위와 같은 좋은 영화의 등장이 무엇보다 필요한 시기라고 할 수 있다.

1.2 연구 방법

지난 세기 거장으로 불리었던 이탈리아의 영화감독 미켈란젤로 안토니오니의 칸 영화제 황금종려상 수상작 “육망 (blow-up)(1966)”은 한 시대를 풍미한 예술 사조 이던 입체주의(cubism)를 바탕으로 한 상징표현을 통해 시대의 사회의제인 자본주의의 급성장 속 계층 간 충돌과 사회의 균중심리를 중심으로 한 진실에 대한 실제적 정의에 대한 질문을 예술적으로 표현한 수작이다.

본 논문에서는 영상문법의 상징적 표현에 대한 정의를 규정하고 입체주의에 대한 전고를 기초 이론에서 다룬 후, 일반적 설명형의 영상표현과 달리 낯설고 난해한 캐릭터, 환경, 무대미술 등의 이미지가 충돌하는 영화 속 쇼트들의 상징적 의미를 분석, 그 외형 속에 투영된 내면의 본질을 파악케 하며 궁극적으로 표현된 주제 메시지를 도출해내고자 한다.

이러한 표현방법은 단지 직관적 대입과 감각에 의존한 표현이 아니라 영상 문법과 사조에 입각한 것으로 과정에 대한 분석은 향후 예술적 표현 방법에 있어 지침서가 될 것이라고 생각되며 상업 콘텐츠로서 오락성에 무게가 실릴 수밖에 없는 현시점에서 위와 같은 예술 사조를 바탕으로 상업영화를 분석, 한국영화 발전의 지표로 삼고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 영화 속 상징적 표현의 정의

영화 안 이미지들의 결합으로 표현되는 영상언어는 궁극적으로 겉모습 보다는 가려진 내면을 드러나게 하며 캐릭터 내면의 성격과 본질을 투영케 함으로써 관객들의 무의식적인 공감대를 이끌어 내는 것이다. 또한 사물의 상태나 움직임을 통해 암시적으로 나타내는 은유적 표현도 이에 해당 된다고 할 수 있다[1].

영상 이미지는 구어의 상징체계와 비교하면 다의적인 속성을 가지고 있기 때문에 일치된 의미 전달 작용이 일어나게 한다는 것이 쉽지 않다. 그러나 시각에 80%이상의 감각을 의지하며 외부와 교감하는 인간의 특성상 강렬한 인상의 상징적 이미지의 충돌은 강한 임팩트로 뇌리에 각인되는 큰 장점이 있기에 많은 영화감독들이 이와 같은 상징법의 사용을 위해 노력하였다.

이와 같은 상징 법은 대사 이외의 모든 비언어적 수단을 동원하여 의미를 표현하는 것을 총칭하는 개념이라고 말할 수 있으며 감독의 의제 메시지 (theme)를 직접적인 대사로 표출하기보다는 간접적으로 묘사하여 감성을 자극, 교감을 이루는 방법을 이용한 것이다.

여러 종류의 표현법 중 내레이션이나 독백 (Voice over)등은 짧은 문장으로 많은 정보를 전달, 표현할 수 있지만 그 공감의 깊이가 지극히 미약하며, 캐릭터의 대

사 (dialogue)나 리얼타임 라이브 액션 (acting)에 의한 표현법 역시 현장성은 있으나 상징적 표현과 같이 뇌리에 남을만한 임팩트를 창출해내기에는 한계가 있다고 할 수 있다.

현대 영화 운동중의 하나인 프랑스의 누벨마그에 지대한 영향을 끼친 알렉상드르 아스트뤽은 영상의 전통적인 문제점 중의 하나는 사상과 심상을 표현하기 어려운 점이라고 지적하면서 특히 인간의 심층 심리 표현이나 감정 전달에 어려움이 많다고 지적하였다. 영상 예술은 곧 관념을 시각화 하는 작업이므로 연극처럼 직접 대사로 외치게 하기 보다는 말 없는 가운데 간접적으로 묘사하되 정곡을 찌르는 상징 법을 이용하는 것이 효과적이다[2].

이렇게 캐릭터의 심상을 표현 할 뿐 아니라 암시된 메시지(sub-text)를 통해서 주제를 표현하기도 하며, 조각나 있는 퍼즐처럼 암시, 복선 및 힌트를 제공하여 스토리 구성상의 미리 알려 주기와 예상하게 만들기 등 관객들에게 내러티브 속 엔터테인먼트성을 제공하기도 한다. 즉 감추어진 무의식적인 의미나 욕망 그리고 생각들을 외부로 표현하는 데 있어서 그 특정 정서와 감정을 조형적으로 형상화함으로써 논리성을 얻게 하여 무의식의 세계를 보다 구체적으로 표현, 분출하며 내면과 외면의 모습을 각각 표현하고 있으므로 이러한 이중적 이미지를 통해서 미묘한 갈등과 위기 등을 표현하고 있는 것이다[3].

2.2 미켈란젤로 안토니오니의 영화세계

미켈란젤로 안토니오니 감독은 명실공히 현대영화를 대표하는 감독 중 한 사람이다. 그의 영화의 특징을 꼽는다면 극의 중심에는 사건이 없고 의도와 동기의 미스터리가 풀리지 않는다는 점이다. 많은 그의 영화 속에서 부자들의 도덕적 타락, 배경의 강렬한 우울함 등이 보이며 시작과 끝이 있는 서술 구조를 버리고 정서의 내적인 흐름에 집중한다[4]. 또한 그의 미장센의 특징을 살펴보면 풍경을 그의 상상력의 중요 요소로 변형하는 것, 등장인물의 내면세계를 그들의 환경의 연장으로서 보여주는 것, 내용보다는 영화 언어적 측면을 우위에 두는 것 등을 들 수 있다[5].

그의 영화 "확대"는 당시 관객들을 매혹시켰던 패션, 록 음악, 마리화나, 파티 등의 하위문화를 배경으로 현대인의 고독과 허무를 집요하게 묘사하는 짝 짜인 스토리

와 얽히는 복선으로 추리영화로서의 묘미를 한껏 살리고 있는데 이 영화가 큰 성과를 거둔 이유는 유럽과 할리우드, 섹스와 철학, 예술과 오락을 풍부하게 혼합시켰기 때문이다[6]. 이 영화의 플롯을 살펴보면 우연히 살해를 목격한 자기중심적인 사진작가 토마스를 통해 예술가와 사회와의 관계가 탐구된다. 주인공 토마스는 사회의 모순을 인정하고 이용하고 누리는 인물이며 그의 성공은 인식의 정확함에 기인하고 있고 그는 자신의 창조적인 노력을 위해 독립성을 유지할 수 있다고 믿는다. 그렇지만 그는 결국 이해할 수 없는 커다란 모순에 이르고 믿고 있던 진실에 대한 정의가 흔들리게 된다. 사회의 지배정서의 공감이 아니면 숲속의 시체라는 객관적인 사실도 그의 주관적인 주장에 불과하며 보이지 않는 것조차도 절대다수의 암묵적 동의아래서는 진실로 포장되는 이성과 조화의 비판 감각이 마비된 비정상적으로 변모된 사회를 보여준다[7]. 이러한 영문 모를 긴장의 힘을 표현하기 위해 고전적인 미스터리 스틸러 플롯을 사용, 사실들의 불가사의한 힘에 대한 생각을 유지시킨다[8]. 이러한 스틸러 형식 속에 관음 주의적 욕망과 당대 문화적 반영을 이루어낸 <확대>는 안토니오니의 1960년대 유럽의 하이모더니즘과 초현실주의적 비전을 결합시켰다는 평가를 받았다[9].

3. 상징적 표현을 통한 주제표현 분석

3.1 입체주의

영화 "확대"를 이해하려면 큐비즘이라는 예술 사조를 이해해야한다. 피카소는 회화를 통해 큐비즘을 구현했는데 큐비즘은 우리가 보는 하나의 사물 또는 사실들은 어떤 각도 어떤 거리 어떤 시간에 보느냐에 따라 그리고 누구의 눈을 통해 보느냐에 따라 다르게 보인다는 것이다. 즉 하나의 물체가 분절되고 평면 화 되어 다시 조합되는 것이다. 피카소의 알아볼 수 없는 분절된 그림들은 이런 다른 거리 다른 시선을 통해 관찰한 피사체를 그린 것이다. 즉 진실은 형체가 없고 보는 자의 의지에 따라 얼마든지 형태가 변할 수 있는 것이다. 극중 화가친구 빌이 큐비즘 회화작품을 작업 중에 있으며 또한 영화 후반부에서 빌의 여자 친구는 확대된 사진의 시체가 빌이 그린 그림과 비슷하다고 말한다. 주인공의 사진을 큐비즘, 나

아가 확대를 통해 의미가 모호해지는 물리학적 인식으로 본 것이다. 주인공 사진작가는 사진작업을 하면서 여러 레이어의 반투명한 유리들에 모델들을 세워놓고 작업을 하는데 이는 원시적인 큐비즘 작업의 하나이며 일차원적인 것들이 결합하면 이차원 삼차원 나아가 차원의 분화가 이루어지고 다차원의 공간이 생성된다는 것을 보여준다고 할 수 있다[10]. [Fig. 1]



[Fig. 1] the example short of influence in cubism

3.2 쇼트별 분석

이 영화는 산업혁명의 분수령으로 급속도로 환경을 뒤덮은 공장들에 의한 폐해와 계층 간의 충돌이 본격적으로 자리매김하기 시작하며 사회이슈로 등장하던 60년대 영국을 배경으로 하고 있다. 무엇보다도 첫 장면에서 상업자본주의의 아이콘으로 지칭되는 상업광고의 성 상품화의 마더스의 손인 주인공 토마스가 자신의 사진작품 촬영을 위해 노동계층에 가장 취업하여 사진을 찍고 나와 자본주의의 대표산물인 롤스로이스를 타고 우연히 광대일행들과 마주치는 모습은 인상적이다[11]. 회색 공장지대에서 무표정한 노동자들이 퇴근을 하는 진경 속에 주인공은 그들과 헤어진 후 좌우를 살핀 후 자신의 롤스로이스를 몰고 거리로 나선다. 곧 광적으로 환호하며 경적을 울리는 수많은 광대가 올라탄 차를 마주치게 된다. 이들은 시민들에게 모금하며 자신들의 구호가 담긴 캐치플레이스를 들고 환호하며 뛰어다니다 주인공의 차를 세우고는 채근하며 돈을 기부 받는데 성공한다. [Fig. 2]



[Fig. 2] the encounter between tomas and Pierrot

이들은 시내 어딘가 존재할 수도 있는 연극 배우집단으로 연극연습중일수도 있고, 플래쉬몹 같은 퍼포먼스를 하는 집단일 수도 있고, 정신 이상자들의 모임일 수도 있고, 특정한 정치 퍼포먼스를 하는 사람들일 수도 있다. 다양한 모습으로 분명 실존할 수 있는 도시의 한 집단이지만 마치 구로자와 아키라 감독의 영화 “꿈”처럼 심미적이고 몽환적으로 묘사된 캐릭터들로 피지배 계층의 외침을 상징적으로 묘사한 감독의 뛰어난 영상언어라고 할 수 있다.

대개의 상징적 표현이 해당 시공간에 실존 당위성을 고려치 않아 상징적 의미는 파악이 되어도 인위적 설정에 대한 사실감의 결여 및 부족이 늘 문제가 되어 왔으나 꿈과 같은 비현실적 캐릭터 집단을 실현 가능성 있는 집단의 거리 퍼포먼스로 설정하여 삽입함으로써 실존성과 가상적 측면의 경계에서 낮설지 만 현실적으로 존재할 수 있는 장면을 연출함으로써 리얼리티를 높인 것이다.

이러한 광대 집단의 실존여부에 대한 모호성 또한 보이는 것의 참 진위성에 대한 메시지를 가지고 있는 본 영화의 주제와 같은 맥락에 위치하고 있다. 그들의 얼굴에 하얀 광대분장 또한 시사점과 의미를 부여할 수 있는데, 내면의 사고와 감정을 표정이나 몸짓을 통해 자기투영의 결과로 표현하듯 그들의 웃고 있는 분장 뒤 감춰져 있는 피지배 계층의 우울함이 표현된 것이다. 광대가 상징적으로 감추고 있다는 길은 화장, 과장된 우스꽝스런 몸짓과 웃음 뒤의 슬픔을 적절하게 본 상황에 상징적으로 대입하여 활용하고 있는 것이다. 즉 계층 간의 충돌이 본격화되고 있는 도시에 피지배계층, 피착취계층인 하급노동자들이 그들의 욕망과 아이덴티티를 가리고 철저히 산업도시의 부속으로 살아가고 있는 것을 상징적으로 표현하고 있는 것이다. 이러한 자아은닉과는 정반대로 그들의 꿈의 실현이라는 이상을 향한 표현이라고 볼 수 있는 광적인 환호와 구걸 행진은 현실적으로 불가능한 그 들만의 세상에 대한 욕망의 상징적인 표현이라고 볼 수 있다. 특이한 분장, 옷차림, 바보스런 행동, 익살 등으로 폭소를 자아내면서 노골적이고 엉뚱한 상황의 연출, 활기찬 행동이 특징이면서 동시에 부드럽고 사랑에 번민하며 애수에 찬 모습까지 인간의 심층적인 심리의 단면을 다각도로 보여주는 피에로의 대입은 감독의 탁월한 선택이라고 할 수 있다[12]. [Fig. 3]



[Fig. 3] symbolic images of Pierrot

주인공의 롤스로이스 뒤에 놓여졌던 시민들의 피켓이 잠시 후 길거리에 떨어져버려 나뒹구는 모습 또한 이러한 감독의 메시지를 강화 보완시키는 상징적인 표현이라고 할 수 있다. [Fig 4]



[Fig. 4] symbolic expression of theme in the film

또 다른 쇼트의 상징적 표현의 예를 영화 속에서 찾아보면 주인공 토마스는 평일아침 아름답고 적막한 공원의 풍경을 찍고 스튜디오로 돌아와 풍경 사진을 확대하는 과정에서 시체가 찍혔음을 발견하게 된다. 푸른 공원과 거기에 누워있는 시체의 이미지는 정서가 서로 상이한 낯선 충돌로 관객에게 인식되면서 평화로운 컴퓨터인 공원이란 공간이 살인 사건의 현장으로 바뀌는 아이러니가 발생케 되는데 이것은 뒷골목에서 벌어지는 살인 사건보다 훨씬 더 극적으로 와 닿는 설정이라고 말할 수 있다 [13]. 이와 같은 공간의 아이러니는 일정한 공간이 전혀 반대되는 정서의 공간으로 사용될 때 발생하며 푸른 공원은 그의 심리적 안정감을 원천이자 자기 인생의 노하우적인 자신의 믿음 속 진실과 진리를 상징한다면 어울리지 않게 누워있는 시체는 그가 믿는 객관적인 진실을 깨버리는 그의 지적 경험적 한계를 넘어선 외부의 돌발 변수를 의미, 상징한다고 볼 수 있다. [Fig. 5]



[Fig. 5] the shorts of spacial irony

또한 전설적인 기타리스트인 제프 백과 지미 페이지의 블루스 록 밴드 야드버즈(yard-birds)의 공연에 사진용의자를 쫓다가 우연히 들르게 된 주인공 토마스는 록에 미쳐 서로 부서진 기타를 차지하려는 대중에 휩싸이게 된다. 바로 전까지 한없이 무표정한 관객과 연주자들의 모습은 소비사회에서 자극에 둔감해진 가식적인 현대인의 모습을 상징하고 있으며, 갑작스레 기타에 집착하는 모습은 자본주의 속 경쟁에 소외되어 대중예술에 광적으로 몰입하며 일탈을 꿈꾸는 히피와 같은 구성원들의 모습을 상징적으로 표현하고 있다. 또 이를 차지했다 다시 던져버리는 주인공의 모습을 통해 그 가치에 대한 객관적인 진실을 관객에게 깨닫게 하는 동시에 소도구를 통한 아이러니를 발생시키고 있다. [Fig. 6]



[Fig. 6] symbolic expression of new group people

영화 “확대”의 마지막은 감독의 주제메시지를 의도적으로 상징하는 장면으로 묘사되고 있는데, 주인공 토마스는 사진 속 사라진 시체를 확인한 후, 자신의 신념과 같던 눈에 보이는 객관적 사실에 입각한 진실의 유실로 허무함을 느끼며 내려오던 공원 입구에서 영화 초반 조우했던 피에로 무리를 다시 만나게 된다. 그들은 앞선 모



[Fig. 7] the un-visible main tennis game scene

습처럼 광적으로 환호하며 차에서 내린 후, 그들 중 두 명은 펜터마임으로 테니스를 치기 시작하고 나머지도 마치 공이 있는 것처럼 눈과 귀를 집중하며 환호한다. 마침내 같이 관람하던 토마스가 그들에게 보이지 않는 공을 던져 달라는 강요를 받게 되고 마지못해 없는 공을 주워 던지는 시늉을 하고는 토마스의 귀에 그들이 테니스를 치는 소리가 들리기 시작한다. [Fig. 7]

이는 눈에 보이는 것만이 진실이 아니라는 주제의제를 상징적으로 표현한 장면으로 보이는 것과 보이지 않는 것 즉 현상과 환상의 경계는 무엇이며 진실은 어디에 위치하고 있는가 하는 감독의 주제 메시지를 함축 표현하고 있는 장면이다. 주인공 토마스는 현상과 물질에 집착하는 캐릭터이고 그의 직업인 사진 또한 현상을 있는 그대로 재현하기 위한 도구이다. 그의 진실에 대한 판단과 근거는 오로지 눈에 보이는 현상과 물질에 있었다. 분명 목격했으며 자료도 있었지만 그 것을 증명할 수 없다는 이유로 진실로 인정받을 수 없었다[14]. 그러나 현장을 매운 다수가 보이지 않는 공으로 마음게임을 하며 보인다고 하면 진실로 간주되는 것이 사회 속 군중심리에 입각한 이 시대의 진실의 정의인 것이다. 이것은 사회 절대수의 목소리가 진리로 간주된다는 사회이론을 상징적으로 표현한 장면이라 할 수 있다.

또한 이러한 마임으로 보여주는 테니스 경기 역시 이 상황을 향한 그들의 욕망을 보이지 않는 세계에서의 표현으로 충족, 자위시키려는 그들의 광적인 행동이라고 볼 수 있다.

<Table 1> meaning and symbolizing image in the film

scene	symbolizing	meaning	theme
street	shouting Pierrot	crying a labor	director's social agenda
	Tomas in Rolls Royce	capitalism	
park	corps	truth in real world	realistic truth in the society
	green glass	his own experience	
street	fallen picket	harsh society	criticize inhuman capitalism
concert	crazy audience	breakaway	
	throw guitar	objective logical judge	

4. 결론

앞서 본문에서 분석한 내용과 같이 영상문법에 있어

상징 법은 이미지 외면에 가려진 보이지 않는 진실을 은유적으로 표현하고 있음을 알 수 있었다. 시인 보들레르는 “진실은 눈에 보이지 않는다.”라고 말할 것처럼 우리가 보는 것이 진실이 아닐 수도 있고 진실은 그 모습 그대로 우리 앞에 드러나지 않을지도 모른다는 주제를 효과적으로 표현하고 있다고 할 수 있다[15]. 특히 집단 또는 권력에 의해 조작된 군중심리는 민중의 눈을 멀게 하며 우리가 헤아릴 수 없는 거대한 힘에 의해 지배되고 통제되는 것을 두려워하는 현대인의 심리를 잘 표현하고 있다.

이렇듯 효과적인 상징법의 사용은 이미지에 함축된 메시지에 대해 타당성 있는 의미를 발생시키며 작품의 완성도를 끌어올리는 요소의 역할을 한다고 할 수 있다.

특히 정서를 드러내어 분위기와 무드를 조성하며 인물의 내적 심리 상태 및 의지 등을 잘 표현하면서 깊이 있는 관객과의 소통을 가능케 한다. 이처럼 표면적 이미지의 이면에 존재한 의미를 관객들에게 무의식적으로 전달함으로써 자신이 의도한 메시지를 보다 효과적이고 강하게 전달할 수가 있다. 또한 이를 통해 관객 기대 감성 구도에서 어떤 연상 작용 혹은 아이러니와 이미지의 충돌을 통한 화면 내의 대비 에너지 상승 등의 효과창출도 기대할 수 있다.

이와 같은 예술적 성향을 지닌 영상문법에 있어 상징법의 사용은 오락일변도 성향의 현대 영화에 필요불가결한 요소이며 역량 있는 작가주의 감독들의 신작을 통해 진보된 형태의 상징법의 등장 및 발전을 기대해 본다.

REFERENCES

- [1] Tae-hoon, Lee, “The case study of expressing Theme & story-telling by Screen-aesthetics”, Journal of Basic Design & Art, p.410, 2009. 2.
- [2] Tae-hoon, Lee, “A study of narrative structure in Drama genre film”, p.389, Journal of Basic Design & Art, 2006. 7.
- [3] Choi, sang-sik, “speak with image”, p.102, image and language, 2001.
- [4] contemporary dictionary of film movie man, “Michelangelo Antonioni”, dong-eui Univ media center, media - lab 2084, 2015. 12.

- [5] man in the moon, "creative use of spot and color in the film", <http://cafe.daum.net/PRODUCTIONDESIGN/J47s/18>, 2004. 5.
- [6] Shin-kang-ho, "reading film with famous scene changing film history", myung-communication books, 2012. 8.10.
- [7] "question about name of italian new cinema", http://lab.bicdata.com/developer_zone/bbs/view.php?bo_table=devzone_planning&wr_id=122641&page=, new cinema, 2011, 6. 20.
- [8] Shin-kang-ho, "reading film with famous scene changing film history", myung-communication books, 2012. 8.10.
- [9] alt.dir/ "A 006 Michelangelo Antonioni", https://seojae.com/kino/director_index/a006-2.htm, daum, 2017. 7. 3.
- [10] twit-jap, "the scribble paper", http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=twit_jap&logNo=220762534657, blow-up 1966 Michelangelo Antonioni, 2016. 7.15.
- [11] east hawk, "blow-up(1966)", <http://easthawk.tistory.com/325>, 2011. 5. 6
- [12] "kwang-dae", <http://ko.mythology.wikia.com/wiki/%EA%B4%91%EB%8C%80>, sinhwa-wiki, p. 25372
- [13] Lee, jung-kuk, "scenario creative technique", , ji-in, p.132, 1999.
- [14] wise bear, "phenomenon & fantasy fatigue study", <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=wisebear99&logNo=220792944836>, 2016. 8.25.
- [15] twit-jap, "the scribble paper", http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=twit_jap&logNo=220762534657, blow-up 1966 Michelangelo Antonioni, 2016. 7.15.

이 태 훈 (Lee, Tae Hoon)



- 1993년 2월 : 홍익대학교 시각디자인학과(미술학사)
- 2000년 8월 : 미국 아트센터 칼리지 오브 디자인 (영화학 예술석사)
- 2003년 9월 ~ 현재 : 경희대학교 디지털콘텐츠학과 교수
- 관심분야 : 영상미학, 영화 분석
- E-Mail : thlee1401@empas.com