

# 폴 리코르의 미메시스 이론으로 본 영화적 재현방식 고찰

## Cinematic Representation based on Triple Mimesis of Paul Ricoeur

김수련

경주대학교 시각디자인학과

Soo-Ryun Kim(sryun403@yahoo.co.kr)

### 요약

19세기 후반에 세상에 선을 보인 영화는 현실을 모사하고자 했던 인류의 열망에서 발명되어 탄생 초기부터 현실을 재생하는 소명이 주어진 반면, 부조리하게도 비현실의 예술로서 간주되었다. 영화의 발명이 가져온 현실의 모사(copy)에 대한 경험은 영화가 이야기를 지니고, 허구의 세계를 창조하여 가상적인 현실감과 더불어 현실을 재현(Representation)하는 결과를 가져오게 되었다. 영화의 재현방식은 상반된 미메시스(Mimesis)개념을 모두 함축하고 있다. 본 연구에서는 미메시스의 개념을 문학적 재현의 층위에서 해석적 관점으로 발전시킨 폴 리코르의 '삼중의 미메시스(Triple Mimesis)'개념을 바탕으로 1999년 콜럼바인 고교 총기난사사건(Columbine High School massacre)에 나타난 행동의 전(前) 이해를 분석하고, 사건을 소재로 한 영화 '엘리펀트(Elephant)'에 어떠한 형식으로 재현되어 있는지, 이러한 영화적 재현이 어떻게 해석 가능한지에 대하여 고찰하였다. 연구를 통하여 영상이미지에 나타난 재현과 현실과의 관계에 대한 규명이 예술적 '미메시스(Mimesis)'의 관점에서 재정립되었으며, 영화적 재현에 있어서 해석의 전(全)과정을 통하여 창작자와 독자 간의 소통에 관한 탐구가 시도되었다.

■ 중심어 : | 미메시스 | 삼중의 미메시스 | 영화적 재현 | 소통 |

### Abstract

Film was invented by human's desire to copy the real world, starting in the late 19th century. Since the birth of cinema, It was given mission to replay of the real world. On the other hand, cinema was regarded as a fictitious art form. Although the invention of film brought about experience of replaying of the real world it has been reproduced reality with creative story. And it also has been represent reality with sense of reality. Cinema's way of reproduction implied conflicting concept of mimesis. Triple Mimesis of Paul Ricoeur was an idea expanded into an analytical concept from that simple concept of mimesis. The purpose of this study was to examine the prefiguration of shown behavior in Columbine High School massacre based on Triple Mimesis of Paul Ricoeur. It also was to examine a form of representation on cinema which is 'Elephant' and studied how the form of representation on Elephant could interpret by audience. It could be define the relationship between reality and reproduction through this aesthetic study. This paper attempted to build the method communication between the originator and audience with a whole analytic process of time and story on the cinematic representation.

■ keyword : | Mimesis | Triple Mimesis | Cinematic Representation | Communication |

## 1. 서론

미메시스(Mimesis)이론은 ‘미메시스(Mimesis)’ 어원의 발생 이후부터 현재까지 인문사회과학 및 철학, 해석학 등의 영역에서 가장 많은 논의를 불러일으킨 개념 중의 하나였다. 일찍이 “예술은 자연을 모방한다.”는 아리스토텔레스의 지적이래로 수없이 많은 논의를 거쳐 오늘날, 미메시스 개념은 일반적으로는 모방(Imitation), 혹은 재현(Representation)으로 해석되며 넓게는 표현(Expression), 혹은 은유(Metaphor)의 뜻도 포함하여 폭넓은 의미로 지칭되고 있다[1].

예술에 있어서 미메시스 개념은 플라톤과 후기 구조주의자들에게는 “원본을 복제(copy)하는 행위로서 모방(Imitation)”이라고 규정되며, 아리스토텔레스의 미메시스로부터 출발하여 루카치(Lukács György), 가다머(Hans-Georg Gadamer)에 이르는 미메시스 개념은 인식의 개념이다. 이들에게 있어서 미메시스는 현실을 그대로 반영하는 의미의 거울이 아니라, 즉 단순히 모사(copy)하는 반복이 아닌 “사물의 본질에 대한 재인식”으로, ‘창조로서의 미메시스’ 개념이기 때문이다[2]. 이러한 미메시스의 개념을 둘러싼 뜨거운 논쟁들은 영화의 재현방식에 대한 담론과도 일정부분 닮아있다. 19세기 후반에 세상에 선을 보인 영화는 현실을 모사하고자 했던 인류의 열망에서 발명되어 탄생 초기부터 현실을 재생하는 소명이 주어졌으나 부조리하게도 비현실의 예술로서 간주되었다. 몽타주, 특히 영화에 있어서 현실의 이미지를 조작하는 기술적인 가능성은 매체의 핵심을 약화, 무효화 혹은 왜곡하는 요소라고 주장되었다[3]. 다시 말해서, 영화의 발명이 가져온 현실의 모사(copy)에 대한 경험은 영화가 이야기를 지니고, 허구의 세계를 창조하여 가상적인 현실감과 더불어 현실을 재현(Representation)하는 결과를 가져오게 되었다[4]. 영화의 재현방식은 상반된 미메시스 개념을 모두 함축하고 있다. 그러므로 현대 영화에 나타난 ‘창조적 미메시스’[5]의 분석을 통하여 영화적 재현방식과 현실의 관계를 새롭게 조망해보는 것도 의미 있을 것이다. 이를 위해 본고에서는 현실의 사건을 소재로 하였으며 허구(fiction)를 바탕으로 만들어진 영화 ‘엘리펀트’에서 보

이는 영화적 재현방식의 고찰을 통하여 창작자와 관객 객간의 소통에 대한 탐구를 시도해 보고 영화적 재현과 현실의 관계를 파악하고자 한다.

현실의 사건을 소재로 한 영화는 국내 상업 영화 극장가에서 이미 빈번한 화젯거리를 이를 정도로 많지만 본고에서는 논쟁적인 작가주의 독립영화인인 동시에 할리우드 메인 스트림에서 활동하는 구스 반 산트 감독의 ‘엘리펀트’를 분석대상으로 삼았다. 구스 반 산트 감독의 레퀴엠 삼부작이라고도 불리는 ‘게리’ ‘엘리펀트’ ‘라스트 데이즈’는 모두 현실의 사건을 소재로 한 영화들인데 이 작품들은 구스 반 산트를 상업영화 감독에서 작가주의 영화[6]인으로 주목케 한 중요한 전환점을 이루는 작품들이며 2003년 칸영화제에서 황금종려상과 감독상을 수상한 ‘엘리펀트(Elephant)’는 ‘콜럼바인 고교 총기난사사건(Columbine High School massacre)’의 파격적인 소재뿐만 아니라 제작방식, 영화형식에 대한 새로운 도전으로 주목받은 작품이다. 동일 사건을 소재로 한 다큐멘터리 영화인 마이클 무어의 ‘볼링 콜럼바인’도 각종 영화제에서 주목을 받았으나 본고에서는 현실의 영화적 재현에 대한 분석에 있어서 허구를 바탕으로 한 영상작품에 주목한 만큼 다큐멘터리 영화는 배제하기로 한다[7].

이를 위하여 본 연구에서는 미메시스의 개념을 문학적 재현의 층위에서 해석적 관점으로 발전시킨 폴 리콰르의 ‘삼중의 미메시스(Triple Mimesis)’ 이론을 통하여 1999년 콜럼바인 고교 총기난사사건(Columbine High School massacre)에 나타난 행동의 전(前) 이해를 분석하고, 시간과 이야기 해석의 전(全)과정을 통하여 창작자와 독자 간의 소통에 관해 고찰하고 사건을 소재로 한 영화 ‘엘리펀트(Elephant)’에 현실이 어떠한 형식으로 미메시스(mimesis) 되었는지 영화적 재현과 현실의 관계를 규명해보고자 시도하려는 것이 본 논문의 연구 목적이다.

예술에 있어서 영상이미지의 영역은 ‘이미지를 보여 준다.’는 관점에 있어 다양한 해석을 야기하고 있기도 하지만 영화적 재현에 있어서 명백한 분석틀이 없다는 점을 감안하여 본고에서는 영화를 하나의 텍스트로 본다는 전제 하에, 이야기와 시간의 관계를 연구한 리콰

르의 ‘삼중의 미메시스’ 개념을 이론적 배경으로서 제시하고 실제사건을 소재로 한 영화 ‘엘리펀트’를 선정하여 허구화를 위한 준비과정으로서 전(前)형상화 단계(prefiguration), 현실의 허구화 단계로써 형상화 단계(configuration), 허구의 현실화 단계로서 재(再)형상화 단계(reconfiguration) 순으로 작품을 해석하고자 한다.

## II. 폴 리콤프의 삼중의 미메시스

폴 리콤프는 그의 저서 <시간과 이야기>에서 아우구스티누스의 <고백록>에 나타난 시간에 대한 사유와 아리스토텔레스의 <시학>의 핵을 이루는 미메시스-뤼토스[8]-카타르시스의 이론을 상호 보완적으로 종합하여 시간과 이야기의 관계를 정립한다.

“줄거리는 어떤 행동의 재현(mimesis)이라고 아리스토텔레스는 말한다. 이야기의 재현적 기능은 은유적 대상 지시의 문제와 정확히 대응하는 문제를 제기한다. 나아가서 그것은 후자를 인간의 행동영역에 특수하게 적용하는 것에 지나지 않는다고 할 수 있다. 때가 오면 나는 미메시스(mimesis)라는 용어가 갖는 적어도 세 가지 의미를 구분할 것이다. 즉, 그것은 우리가 행동의 영역에서 갖는 친숙한 전 이해(pre-comprehension)를 가리키며, 허구의 왕국으로 들어가는 것이고, 마지막으로 전 이해된 행동의 영역을 허구를 통해 새롭게 형상화하는 것이다. 이야기의 재현적 기능은 특히, 행동과 그 시간적 가치의 영역에서 수행된다고 할 수 있다[9].”

리콤프의 <시간과 이야기 1>의 핵심개념인 삼중의 미메시스(Triple Mimesis)시간과 텍스트, 즉 삶과 이야기 사이를 잇는 교량의 역할을 하는데, 이는 궁극적으로 양자를 종합함으로써 이야기한다는 실천 행위가 어떻게 인간의 실존적·윤리적 조건에 의미를 기여하는가를 탐구하는 것이다. 삼중의 미메시스란 미메시스의 세 가지 모멘트 즉, 미메시스 I, 미메시스 II, 미메시스 III를 가리키는 것으로 독자는 삶을 살면서 일정한 행동 방식을 익히게 되고(미메시스 I), 이 행동방식에 의거하여 이야기를 만들거나 읽으며(미메시스II), 이야기를 읽

은 후, 그 영향으로 새로운 행동방식과 정체성을 가지게 된다(미메시스 III)는 것이다. 리콤프는 또한 미메시스 I을 ‘전형상화(prefiguration)단계’, 미메시스 II를 ‘형상화(configuration)단계’, 미메시스 III를 ‘재형상화(reconfiguration)단계’라고 규정짓고 있는데 이는 저자 혹은 독자의 단계로서 현실의 허구화를 위한 준비과정, 텍스트의 단계로서 현실의 허구화과정, 독자의 단계로서 허구의 현실화 과정으로 풀이된다. 즉 리콤프에 의하면 독자는 미메시스 I의 단계에서 ‘일반 행동의 세계에 대한 전-이해(pre-comprehension)’을 가지게 되고, 미메시스 II의 단계에서 전 이해에 따라 ‘이야기 텍스트의 줄거리를 구성하거나 이해’하게 되며, 미메시스 III의 단계에서 텍스트 이해를 기초로 ‘자신의 삶을 다시 이해하게 됨’으로서, 자신의 ‘서사적 정체성(narrative identity)’을 형성하고 또 수정해 나간다. 다음은 리콤프의 ‘삼중의 미메시스’ 개념을 도표화한 것이다.

표 1. 폴 리콤프의 ‘삼중의 미메시스’

미메시스 I	미메시스 II	미메시스 III
전형상화 단계 (pre-figuration)	형상화단계 (configuration)	재형상화단계 (re-configuration)
행동에 대한 전 이해	행동의 전 이해에 기반을 둔 줄거리 구성	텍스트의 세계와 독자(수신자)의 세계가 교차되는 지점
저자의 단계	텍스트의 단계	독자(수신자)의 단계
현실의 허구화를 위한 준비과정	현실의 허구화과정	허구의 현실화 과정
행동의 ①구조적 ②상징적 ③시간적 특성에 대한 이해	① 사건에서 스토리로 만드는 과정 ② 행동의 계열체에서 행동의 통합체로의 이행하는 과정 ③ 시간의 연대기적 차원을 시간의 비연대기적 차원으로 옮기는 과정	미메시스 II에서 진행된 텍스트 이해를 자신의 삶에 적용하는 과정

### 1. 미메시스 I: 전(前)형상화 단계

리콤프는 줄거리가 행동의 모방이라는 것이 사실이라면, 저자 혹은 독자가 텍스트를 읽거나 저자가 실제 사실 혹은 행동을 이야기로 만들 때, 먼저 행동에 대한 전 이해가 이루어져야 한다고 말한다. 인간의 행동은 구조적, 시간적, 상징적 특성을 지니고 있다.

먼저 ‘행동의 일반구조’는 주제, 목적, 동기, 상황, 상

호작용, 결과 등 하나의 ‘개념망’으로 요약된다[10]. 즉 행동은 무엇을, 왜, 누가, 어떻게, 누구와 함께, 누구에 맞서와 같은 일련의 물음을 유발한다. 문화권 별로 행동의 개념망, 즉 행동의 구조는 유사하기 마련이다. 이를테면 기독교 문화권의 독자가 유교문화권의 텍스트를 읽을 때 행동의 구조에 대한 전이해가 다르기 때문에 등장인물의 행동에 대해 전혀 다른 이해를 할 수도, 전혀 다른 줄거리 구성을 할 수도 있다. 둘째로 행동은 ‘상징적 특성’을 갖는다. 그래서 우리는 행동을 해석할 수 있게 된다. 팔을 드는 동일한 동작이 상황에 따라서 인사하거나, 택시를 부르거나, 표결하는 방식으로 이해될 수 있는 것이다. 해석을 거치기에 앞서, 상징은 행동에 내재하는 해석체이다. 셋째로 행동은 시간적 특성을 지닌다. 만일 행동에 시간적 특성이 없고 공간적 특성만 있다면, 행동은 이야기될 수 없을 것이다. 줄거리 구성에 있어서 중요한 것은 과거, 현재, 미래를 서로의 관계에 따라 정돈하는 방식이다.

## 2. 미메시스 II: 형상화 단계

미메시스 II는 행동의 전 이해에 기반을 둔 ‘줄거리 구성’, 즉 삶을 이야기로 만드는 과정인데, 리콰르는 세 가지로 그 과정을 특징화하고 있다.

### 2.1 사건에서 스토리로

줄거리 구성은 단순히 사건들을 순서에 따라 연속적으로 나열하는 작업이 아니라, 테마 또는 의미가 발생할 수 있도록 전체적 관점 속에서 재구성하는 작업이다. 다시 말해서 ‘형상화’하는 작업으로, 실생활의 단편적 사건들을 하나의 전체로 구조화된 스토리로 만드는 과정인 것이다.

### 2.2 행동의 계열체에서 행동의 통합체로의 이행

줄거리를 구성한다는 것은 행동의 계열체 요소, 즉 행동주체, 목적, 수단, 상호작용, 상황, 결과 등을 조화롭게 배열하여 하나의 통합체로 만드는 과정이다. 이야기가 무엇인가를 이해한다는 것은 이야기의 통합체적 질서를 지배하는 규칙을 완벽하게 습득한다는 것이다.

## 2.3 시간의 연대기적 차원에서 시간의 비(非) 연대기적 차원에서의 이행

시간의 연대기적 차원은 ‘에피소드 차원’을 뜻하는데, 이것은 여러 사건의 선조(線條)적 연속을 지칭한다. 선조적 시간을 담은 에피소드 차원은 ‘그리고 나서?’ 라는 질문에 답하지만, 논리적 시간을 담은 형상화 차원은 ‘왜 그리고 어떻게?’ 라는 질문에 답한다. 발단과 결말의 논리적 관계를 형상으로 제시하기 때문에 시간의 비(非) 연대기적 차원은 줄거리를 청중이나 독자로 하여금 ‘따라갈 수 있는 것’으로 만든다. 즉, 형상화 차원의 의미를 발생시키기 위하여 여러 사건을 시간적으로 재배열하는 작업이다.

## III. 폴 리콰르의 삼중의 미메시스

리콰르가 말하는 미메시스의 여정은 독자에 의하여 완성되는데, 이 지점의 모멘트를 미메시스 III라고 규정 짓고 있다. 미메시스 III는 텍스트의 세계와 독자의 세계가 교차하는 곳인 동시에, 시적 형상화의 세계와 실제행동의 세계가 교차하는 곳으로 허구의 현실화 과정이라 말할 수 있다. 또한 미메시스 III는 독자가 미메시스 II에서 취한 텍스트에 대한 이해를 자신의 삶에 적용하는 과정으로 리콰르가 미메시스 III를 설명하기 위해서 강조한 것은 독서행위이다. 이야기를 읽는 것은 잠재적 현실의 세계, 질서를 갖춘 세계를 경험하는 것이다. 그러나 단순히 언어적 경험으로 끝나지는 않는다. 그것은 우리의 경험과 상호작용을 일으키고 허구적 경험을 실제적 경험으로 변형시킨다. 다시 말해서 이야기의 서술적 기능은 단지 역사적이거나 상징적인 현실을 이야기의 틀에 따라 재현하는데 그치는 것이 아니라, 다시금 독자가 속한 현실세계와 관계를 맺게 하는데 있는 것이다. 이렇게 해서 해석학적 순환은 완성되고, 미메시스 I이 가리키는 현실세계는 미메시스 II를 통해 형상을 갖추고 다시 미메시스 III를 통해 현실로 되돌아오는 것이다.

#### IV. 삼중의 미메시스와 영화적 재현 방식

##### 1. 미메시스 I : 실재 ‘콜럼바인의 참사’

리콤피르의 미메시스 개념에 의해서 콜럼바인 고교에서 일어난 행동의 진이해의 과정을 구성해본다면 구조적, 시간적, 상징적 특성으로 나누어 볼 수 있다.

###### 1.1 행동의 구조적 특성

콜럼바인 고교 총기난사 사건(Columbine High School massacre)은 1999년 4월 20일에 미국 콜로라도주 제퍼슨 카운티의 콜럼바인에 소재한 콜럼바인 고등학교에서 일어난 참사이다. 에릭 해리스(Eric Harris)와 딜런 클레볼드(Dylan Klebold)는 총기를 난사하여 12명의 학생과 교사 한명을 살해하고, 21명의 학생에게 부상을 입히고 자살하였다. 이는 1927년 베스 학교 사건(Bath School disaster)과 2007년 버지니아 공대 총기난사 사건(Virginia Tech massacre), 1966년 텍사스 대학 총기난사 사건(University of Texas massacre)에 이어 미국 역사상 4번째로 피해 규모가 큰 교내 총기난사 사건이었으며, 고등학교 총기난사 사건 중에서는 가장 피해가 컸다. 이 사건은 미국 내 총기 소유 현황과 총기 규제 법안의 필요성, 그리고 청소년 총기 범죄에 대한 관심을 촉발시켰으며, 교내 문화나 교내 괴롭힘, 폭력물과 게임에 대한 많은 논의를 일으켰다[11]. 다음은 콜럼바인 고교 총기난사 사건의 행동의 개념망을 도표화 한 것이다.

표 2. 콜럼바인 고교사건의 행동의 개념망

행동에 대한 전 이해	콜럼바인 고교 총기난사 사건
· 무엇을/ 목적	· 살인
· 왜/ 동기	· ?
· 누가/ 주체	· 에릭 해리스, 딜런 클레볼드
· 어떻게/ 상황	· 폭발물과 총기의 사용
· 누구와 함께/ 상호작용	· 에릭 해리스, 딜런 클레볼드
· 누구에 맞서/ 결과	· 콜럼바인 고교 학생들과 교사; 12명의 학생과 교사 1명의 죽음, 21명의 학생이 부상, · 에릭 해리스와 딜런 클레볼드의 죽음(자살)

##### 1.2 행동의 시간적 특성

다음은 1999년 4월 20일 콜럼바인 고교 총기난사 사건이 일어나기 전, 1996년부터 1998년까지 사건의 주체인 에릭 해리스와 딜런 클레볼드의 행동의 시간적 특성을 도표화 한 것이다[12].

표 3. 콜럼바인 고교사건의 행동의 시간적 특성

년도	사건이 발생 전까지 행동의 시간적 특성
1996년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 에릭 해리스가 아메리카 온라인(AOL)에 개인 홈페이지 개설. 딜런 클레볼드와 함께 만든 비디오 게임 둠(Doom)의 레벨을 게시하는 용도 및 블로그 용도로 사용</li> <li>· 처음에는 농담이나 주변에 대한 생각이 글의 주종을 이루다가 폭발물 제조법과 두 사람이 일으킨 문제들의 기록이 게재됨</li> </ul>
1997년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사이트가 점차로 에릭 해리스의 사회에 대한 불만과 분노, 표현의 장으로 바뀜</li> <li>· 사이트가 방문자가 별로 없자 딜런 클레볼드가 에릭 해리스의 옛 친구 브룩스 브라운(Brooks Brown)에게 사이트 주소를 알려 줌, 사이트에 브룩스에 대한 살해협박 내용을 포함하여 콜럼바인 고교의 학생들과 교사들에 대한 위협 내용, 사회에 대한 분노, 살해 욕구에 대한 내용이 게재됨</li> <li>· 브룩스 브라운(Brooks Brown)어머니가 제퍼슨 카운티 보안관 사무실에 해리스에 대한 민원을 여러 차례 제기</li> <li>· 사이트에 파이프 폭탄 제조하는데 성공하였다는 글이 게재 됨. 마이클 구에라(Michael Guerra) 형사가 사이트에 들어가 내용을 확인하는 과정에서 위험을 발견하고, 해리스의 자택에 대한 수색명장 초안을 작성하기로 하였지만 완성시키진 않음</li> </ul>
1998년	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 1월, 에릭 해리스와 딜런 클레볼드가 콜로라도 리틀턴(Littleton) 근처의 주차된 밴 차량에서 공구와 장비를 훔친 혐의로 체포됨, 두 사람 다 유죄 선고를 받음.</li> <li>· 판사가 선도 조건부 청소년 훈방을 조치함(분노 조절 등 여러 교육을 받도록 함), 에릭 해리스는 또한 이후 일 년 동안 심리학자의 상담에 참가 함.</li> <li>· 두 사람이 성실하게 교육에 임하여 예정보다 빨리 선도 기간이 해제 조치됨.</li> <li>· 해리스의 웹사이트가 본래처럼 게임 레벨을 공유하는 곳으로 바뀌었으나 사이트의 일부는 총기와 폭발물에 대한 내용이 게재됨. AOL은 이를 감지하여 웹사이트를 삭제조치 함</li> <li>· 12월, 에릭 해리스와 딜런 클레볼드가 9 mm 구경 무기류와 두 자루의 12-게이지(12-gauge) 산탄총을 구입, 이 후 두 사람은 마크 매니스(Mark Manes)에게서 500 달러를 주고 권총을 추가 구매 함.</li> </ul>

##### 1.3 행동의 상징적 특성

###### 1) 학내 문제

사회적 측면에서 지적된 문제의 원인으로는, 학내 문제가 지적되었다. 괴롭힘이나 따돌림이 문제의 발단이

되었다는 것이다. 특히 범인들이 운동을 하는 학생들을 적대시한 것은 운동을 하는 부류의 학생들이 괴롭힘의 가해자가 되는 경우가 잦기 때문이라는 분석이 나왔다.

2) 정서적 문제

FBI는 사이코패스와 우울증에서 원인을 찾았다.

3) 폭력적 게임

심리학자 제랄드 블록(Jerald Block)은 다른 원인을 제시하였다. 그는 범인들이 평소 즐겨하던 둠(Doom)과 같은 폭력적 게임이 그 원인이 되었을 것이라고 하였다. 사실 해리스와 클레볼드는 둠이나 울펜스타인 3D(Wolfenstein 3D)와 같은 게임을 즐겼다. 해리스는 직접 레벨을 디자인하기도 하였으며 그가 만든 레벨은 아직도 인터넷에서 유포되고 있다. 심지어 해리스는 평생의 작업이라고 이름붙인 모드(MOD)를 디자인하기도 하였다. 모드는 사건 발생 직전 콜럼바인 고교 컴퓨터에 업로드 되었다가 사라졌다. 일부 연구가는 이 모드가 콜럼바인 고교를 배경으로 하고 있을 것이라고 주장했다. 제랄드 블록은 범인들이 문제가 있을 때마다 컴퓨터 사용에 제한이 걸리면서 쌓인 분노를 게임이 아닌 실제 사회로 표출하였을 것이라는 가설을 제공했다. 또한 컴퓨터 사용 시간이 줄어들면서 생긴 많은 시간을, 나쁜 곳에 활용하게 된 것이라고 설명하였다.

4) 멀티미디어의 영향

일부 분석가들은 이 문제가 게임에 국한된 것이 아니라 영화나 음악 등 종합적인 매체에서의 영향이라고 주장하였다. 1995년 영화 ‘배스킷 볼 다이어리(The Basketball Diaries)’에서 주인공 레오나르도 디카프리오오는 범인들과 같은 트랜치코트를 입은 채 학교에서 친구들을 쏜다. 해리스와 클레볼드는 영화 ‘내추럴 본 킬러스(Natural Born Killers)’의 팬이었으며, 이 영화 제목의 약자 NBK를 자신들의 비디오와 일지에 코드로 사용하기도 하였다. 범인들에게 악영향을 주었다고 비난받은 뮤지션들 중의 하나인 마릴린 맨슨(Marilyn Manson)은 2002년 마이클 무어 감독의 다큐멘터리 ‘볼링 포 콜럼바인(Bowling for Columbine)’에서 콜럼바인

의 범인들에게 해주고 싶거나 사람들에게 하고 싶은 말이 있냐는 질문에 대해, 자신은 그들에게 해주고 싶은 말이 없으며, 자신이라면 그들이 무엇을 말하고 싶은지 앓아서 들어주었을 것인데, 아무도 그들에게 그러지 않았다고 말했다[13].

5) 기타

미국 비밀 검찰국(U.S. Secret Service)은 물리적 학교 보안은 효과가 없으며, 학생들의 공격성 자체에 주의를 기울이는 예방 노력이 필요하다고 결론을 내렸다 [14].

2. 미메시스 II : 영화 ‘엘리펀트’

2.1 ‘엘리펀트’의 등장인물과 스토리구성

리콤프의 이론에서 보았을 때 미메시스 II가 행동의 전 이해에 기반을 둔 ‘형상화 단계’, 즉 삶을 이야기로 만드는 과정에서 첫 번째가 실생활의 단편적 사건들을 하나의 전체로 구조화된 스토리로 만드는 과정이라면 ‘엘리펀트’는 그 과정을 역행하고 있다. 작품의 총 81분 중 3/4은 어느 맑은 가을하루, 평범한 고등학생들의 일상적인 에피소드만을 나열하고 있다. 영화에는 여덟 개의 자막이 나오고 자막에 따라 등장인물이 한명씩 소개된다. 존은 알코올 중독인 아버지 때문에 학교에 늦어 교장 선생님께 불려가고, 사진 찍기에 열심인 일라이는 학교에서 만나는 급우들의 사진을 찍고, 운동을 마친 네이트는 여자 친구를 만나 캠핑계획을 얘기하고, 아카디아는 수업을 듣는다. 수업시간 중 학우들에게 오물을 맞은 에릭은 집에 와서 우유를 마신 후 피아노 앞에 앉아 소나타 ‘월광’을 친다. 친구인 알렉스는 컴퓨터 게임에 심취해 있다. 미셸은 체육시간에 체육복 때문에 선생님께 지적을 당하고 샤워 실에선 아이들이 그녀에 대해 좋지 않은 소리를 하는 것을 듣는다. 브리트니와 니콜과 조단은 어디든 같이 다니며, 관심사는 주로 남자친구와 쇼핑이고 다이어트를 하느라 화장실까지 함께 가서 토하는 단짝들이다. 한 인물에서 다른 인물로 넘어갈 때마다 카메라는 등장인물의 등을 조용히, 그리고 길게 객관적 앵글로 따라간다. 때로는 같은 순간을 다른 사람의 시점에서 여러 번 보여주기도 한다. 이 영

화의 스토리 구성에서 학내 총격 사건의 원인이나 해결책은 보이지 않는다. 베토벤 소나타 ‘월광’을 배경으로 눈부시게 파란 하늘 아래로 흘러가는 시간을 보여주고, 일상의 이야기들을 등장인물의 시점에 따라 반복적으로 보여 줄 뿐이다. 이러한 이미지들은 아이들이 총을 맞고 쓰러지는 영화 후반부의 이미지들과 대조적으로, 자막처리로 소개된 등장인물들의 삶과 죽음은 단순한 우연에 의해 결정된다.

표 4. 영화 ‘엘리펀트’의 등장인물과 시간구성

등장인물	사건 전날 (the day before)	사건 당일 (the day)
존(John)		존이 만취한 아버지를 대신하여 운전을 하고 학교에 도착해서 교장선생님께 지각한 것에 대한 경고를 받고 커다란 방에서 혼자 울고 있을 때, 아카디아가 다가와 키스를 하고 나간다. 복도에서 일라이를 만난 후 학교를 나온다. 교정에서 개와 인사하는 도중 무장한 에릭과 알렉스를 만나 학교에 오지 말라는 경고를 받고, 사람들이 학교로 들어가는 것을 만류하다가 없어졌던 아버지를 찾음
일라이(Elias)		교정에서 남녀커플을 만나 사진을 찍고 현상실에서 필름을 인화한 후에 복도에서 존을 만나 사진을 찍고 도서실로 갔을 때 무장한 에릭과 알렉스를 마주친다.
네이튼과 캐리(Nathan & Carrie)		운동을 마친 네이튼이 교내에 들어와 복도에서 브리테니, 조단, 니콜을 지나친 후 캐리를 만나 사무실에 들렀다가 복도로나와 캠핑에 관하여 얘기 중에 총소리를 듣고, 캐리와 도망, 카페테리아의 냉장실에서 총을 든 알렉스에게 발견됨
아카디아(Acadia)		혼자 울고 있는 존을 만난 후 교실로 들어와 수업을 듣던 중에 총소리를 들음. 한 학생이 나가서 확인하다가 총에 맞고, 교실에 있던 학생들과 선생님이 창을 부수고 나간 후 놀란 아카디아가 교실에 혼자 남겨졌을 때 베니가 다가와 창밖으로 탈출시킴
에릭(Eric)	알렉스를 찾아가 컴퓨터 게임을 한 후 책을 본다. 알렉스의 집에서 잠을 잔다.	알렉스의 집에서 아침을 먹은 후 방에서 TV를 보다가 배달부로 부터 총을 받고 창고로 가서 총을 쏘 시험한 후, 알렉스와 샤워를 하고 학교로 들어가 도서관으로 가서 총격을 가함. 복도에서 교장선생님과 베니에게 총격당한 후에 카페테리아에 들어옴. 알렉스에게 말을 거는 중에 그에게 사실 당함

알렉스(Alex)	전자에 대한 수업 중 학생들이 알렉스에게 오물을 던져 괴롭혀서 화장실로 가서 닦아낸 후 카페테리아로 가서 메모를 함. 집에 돌아와 우유를 마시고, 지하방으로 가서 피아노를 치고 있을 때, 에릭이 찾아옴	아침을 먹은 후, TV를 보다 배달부로 부터 총을 받고 창고에서 시험사격을 한 후 에릭과 샤워를 함, 에릭과 지도를 보며 살인계획을 세운 후 학교에 도착, 존에게 경고하고 도서관에서 총을 쏘 후 여학생을 쫓아 화장실로 들어가 브리테니, 조단, 니콜을 발견함, 카페테리아로 와서 음료수를 마시고 에릭을 사살한 후에 냉장실에 숨어있는 네이튼과 캐리를 발견하고 총구를 겨눔
미셸(Michel)		운동장에서 체육시간을 보낸 후 체육 선생님에게 복장에 관하여 지적을 받고 체육관을 지나 샤워실에 들어와서 아이들이 자신에 대해 이야기 하는 소리를 들은 후 사진을 찍고 있는 일라이와 존을 지나 도서관으로 감, 도서관에서 책을 옮기던 중 에릭과 알렉스를 발견하고 말을 걸다 총에 맞음.
브리테니와 조단, 니콜(Brittany, Jordan & Nicole)		브리테니, 조단, 니콜이 복도에서 네이튼이 지나가는 것을 보고 잡담을 한 후 카페테리아에서 점심을 먹다가 창문 너머로 개와 인사하는 존을 본다. 화장실에 가서 점심 먹은 것을 토해낸 후, 거울 앞에서 화장을 고치고 있을 때 겁에 질린 여학생이 들어오고, 연이어 알렉스가 총을 들고 따라 들어옴
베니(Benny)		풀이 난 사물함 앞에 베니가 서 있다가 교실 안으로 들어가서 아케디아를 만나 창문으로 아케디아를 탈출시키고, 복도에서 교장과 얘기 중인 에릭을 만류하다 사실 당함

## 2.2 영화 ‘엘리펀트’의 행동의 계열체에서 행동의 통합체로의 이행과정

미메시스 II의 과정에서 독자가 이 영화의 이야기가 무엇인지를 이해한다는 것은 행동주체, 목적, 수단, 상호작용, 상황, 결과 등이 조화롭게 배열된 하나의 통합체적 질서를 지배하는 규칙을 습득한다는 것인데, 감독은 ‘엘리펀트’에서 계획된 스토리를 위한 쇼트의 구성보다 롱 테이크 쇼트 중심의 구성을 통하여 등장인물들의 일상을 나열하여 보여주기를 선택한다. 영화에서 보인 롱 테이크 쇼트들은 심지어 영화의 사건이나 주인공들과 관계없이 보이는 인물들의 사소한 대화들을 등가적 시간으로 보여주기도 한다. 학교 사무실에서 직원이 점심시간에 스테이크를 갖다 달라는 이야기나, 식당에서 종업원들이 담배 피우러 가자는 이야기 등은 마치 우리가 버스를 타고 가거나 전철에 앉아 있다가 들었던, 전

혀 관계없는 타인의 일상적인 대화들을 떠올리게 하는 반면에, 영화에서 정작 중요하다고 느껴지는 대화는 부재하고 있다. 학교에 늦은 존과 교장 선생님 사이에 어떤 이야기가 오갔는지, 급우들에게 따돌림 당한 미셸의 이야기나, 울고 있는 존과 아카데미의 만남이나, 충격을 벌인 에릭과 알렉스의 심정도 모두 들을 수 없는 이야기로 존재한다. 영화에서 그들은 마지막 참사의 16분을 공유하지만, 정작 그들 사이에 어떤 소통도 없었으며, 단지 그 장소에 있었을 뿐임을 보여주고 있다.

### 2.3 영화 ‘엘리펀트’의 시간의 연대기적 차원을 시간의 비연대기적 차원으로 옮기는 과정

영화 ‘엘리펀트’의 시간성은 감독에 의해 재배열된 비(非) 연대기적 차원에 속하지만, 독자로 하여금 줄거리를 ‘따라갈 수 있는 것’으로 만드는 동시에 인물의 행위에서 ‘왜, 그리고 어떻게?’ 라는 질문에 답할 수 있는 논리적 시간의 의미를 담은 형상화 차원에는 속하지 않는다. ‘엘리펀트’에서 시간 이미지는 오히려, ‘왜, 그리고 어떻게?’ 라는 질문에 답하기를 거부하면서 독자에게 다양한 해석을 제공한다. 영화에서 시간의 분류는 세 가지, 즉 추상적 시간(절대적 시간)[15], 심리적 시간, 체험적 시간으로 분류되는데 비 연대기적 서사방식에서는 창작자의 주관적 판단이 개입해 이야기 내부의 시간을 재배열하고 조작함으로써 그 결과, 이야기의 미학적이고 심리적인 효과를 획득하는 경우를 흔히 볼 수 있다[16]. ‘엘리펀트’에서는 이 세 가지 시간이 혼합되어 있다. 첫째, 등장인물 간의 일상적인 대화나 걸어가는 롱 테이크 쇼트의 주조는 절대적 시간에 해당된다. 독자는 등장인물이 홀로 걷는 긴 복도와 계단을 등가적 시간으로 같이 따라 걸어야만 하고 그들이 남겨진 큰방에서, 현상실에서, 혹은 체육관에 홀로 남겨져 있어야만 한다. 등장인물들의 시점에 의한 중첩과 교차편집은 심리적 시간에 해당되는데 그렇기 때문에 독자도 그들과 같은 공간의 반복된 시간들을 공유해야만 한다. 마지막으로 등장인물의 시점에 의한 슬로우 모멘트는 체험적 시간에 해당되는 것으로 지극히 사소한 그들의 일상에서 잠시 동안의 인상적인 순간을 슬로우로 다루고 있다. 이러한 시간의 비 연대기적 구성에도 불구하고 그

것이 의미를 발생시키는 의도적인 시간의 재배열이 아니었기 때문에 ‘엘리펀트’에서 시간구성은 선조(線條)적 시간을 담은 에피소드 차원처럼 느껴진다. 리콤프의 표현을 빌린다면 한마디로 ‘엘리펀트’는 불협화음이 내는 화음인 것이다.

## 3. 미메시스 III : 영화 ‘엘리펀트’

### 3.1 재(再) 형상화(re-configuration)

영화는 매체가 지닌 속성으로 인하여 관람자로 하여금 다양한 해석을 제공한다. 스크린에서 출발한 이미지와 소리가 관람자의 인식에 어떻게 자리 잡았는지에 대해서는 수없이 많은, 다양한 해석 가능성이 존재하고 있다. 리콤프는 그의 저서에서 작품에 대한 비판적 독서의 두 층위에 대한 차이점을 설명하며, 독자의 작품에 대한 인식의 단계에 대하여 설명하고 있다. 첫 번째 층위에서는 작품의 형상화에 관심이 모아지며, 두 번째 층위에서는 이러한 형상화가 그것의 바깥으로 투사되는 시간 경험과 세계관으로 관심이 향한다는 것이다 [17]. 첫 번째 층위에서 ‘콜럼바인 고등학교에서 일어난 참사’에 대한 자료(행동의 전 이해)를 바탕으로 ‘엘리펀트’를 읽었을 때 영화에 나타난 상징적 이미지에 주목하기 쉽다. 독자는 알렉스가 교실에서 다른 친구들에게 오물을 얻어맞는 장면과 오물을 얻어맞은 후, 알렉스가 끊임없이 머리를 흔드는 식의 상징적인 행동들, 알렉스가 카페테리아에서 메모하다 점점 확대되는 소음에 어쩔 수 없다는 듯이 머리를 감싸는 행동, 또한 에릭과 알렉스가 TV를 통해 나치영화를 보는 장면이나, 택배기사에 의해 주문된 총이 지나칠 정도로 무심히 건네진 장면, 게임 모니터의 이미지와 교내 살인에서 쓴 총구의 서로 비슷한 이미지 등에서 교내 학살 행동의 원인을 발견한 듯이 느낄 수도 있다. 그러나 ‘엘리펀트’라는 제목[18]에서 말해주듯이 영화는 끝까지 문제의 원인을 설명하지 않으며, 어떠한 메시지도 없이 우연성에 의한 죽음만을 독자에게 열어 놓는다.

### 3.2 시간의 허구적 경험

리콤프가 언급한 두 번째 층위에서 작품을 해석한다면 먼저 ‘엘리펀트’에 나타난 시간성을 살펴보아야 한



다. 영화 ‘엘리펀트’에서 시간성은 타원의 이미지를 이루며 반복적으로 작용한다. 사건 하루 전으로 되돌려진 에릭과 알렉스를 제외한 등장인물들의 시간은 어느 하루의 만나질로 영화 후반부의 16분을 제외하면 시간은 지속적으로 반복된다. ‘엘리펀트’에서 관람자가 경험하게 되는 것은 강박적 시간의 반복경험이다. 카메라를 통하여 학교 안의 텅 빈 복도를 존과 일라이와 미셸을 따라 걸을 때 독자는 같은 시간을 세 번씩 반복적으로 경험한다. 그리고 네이튼이 복도에서 브리테니, 조단, 니콜을 혼자 지나칠 때, 브리테니, 조단, 니콜이 복도에서 네이튼이 지나가는 것을 바라볼 때도 같은 시간을 반복적으로 체험한다. 리코르의 표현을 빌리자면 이러한 시간경험은 존의 것도, 일라이의 것도, 미셸의 것도, 그리고 ‘엘리펀트’에서 보인 여느 다른 등장인물의 것도 아니다. 그것은 어느 고독한 경험이 또 다른 고독한 경험 속에 울림으로써 관람자에게 암시되고 있다[19]. 이러한 독자의 고독한 경험은 주인공들과 관계없어 보이는 인물들의 사소한 대화들을 등가적 시간으로 보여줄 때 더욱 극대화된다. 사소한 대화가 문제가 아니라 정작 중요한 문제는 이야기하지도 않으며 이야기되지도 않기 때문이다. 전체적으로 볼 때, 그물처럼 이어진 이러한 소외된 동료들이야말로 ‘엘리펀트’의 시간경험인 것이다.

## V. 해석의 결과

이와 같이 리코르의 ‘삼중의 미메시스’ 이론을 바탕으로 영화 ‘엘리펀트’의 영화적 재현방식을 해석해 보았을 때, 얻어진 결과를 다음과 같이 크게 세 가지로 분류해 볼 수 있었다.

첫째, 미메시스 II, 즉 현실의 허구화 과정에 있어서 영화 ‘엘리펀트’에서 시간구성은 창작자에 의해 시간이 재배열된 비 연대기적 차원에 속하지만 이야기의 구성은 하나의 전체로 구조화된 스토리가 아니라 파편적 에피소드만을 나열하고 있다는 것이다.

둘째, 리코르가 제시한 미메시스 II의 또 다른 과정인 행동의 계열체에서 행동의 통합체로 이행하는 과정에서 영화 ‘엘리펀트’는 리코르의 이론과는 조금은 다른

차이점을 보인다. ‘엘리펀트’에서 줄거리의 구성은 하나의 통합체로 제시되어 있지 않다는 점이다.

셋째, 미메시스 III 즉 허구의 현실화 과정에 있어서 영화 ‘엘리펀트’를 관람하는 행위를 통하여 독자가 경험하게 되는 시간의 허구적 경험은 강박적 시간의 반복경험이다.

본고에서 리코르의 ‘삼중의 미메시스’ 이론을 바탕으로 영화 ‘엘리펀트’의 영화적 재현방식을 분석해 보았을 때 도출된 연구결과로서, 리코르가 제기한 이야기의 미메시스와 영화적 재현방식간의 상이점은 미메시스 II, 본고에서 제시한 해석의 결과 첫 번째와 두 번째에서 발견되고 있으며 공통점은 미메시스 III, 즉 본고에서 제시한 해석의 결과 세 번째에서 얻은 내용이다.

또한 본고의 분석을 통한 해석의 결과로서 창작자와 독자 간의 소통에 있어서 현실의 영화적 재현을 통하여 창작자에 의해 관람객에게 전급(傳及)된 점으로 보이는 것은 다음과 같았다.

첫째, 이 영화를 관람하면서 절대시간의 3/4을 관람자는 사건에 초점을 두고 이야기를 이해하는 것이 아니라 등장인물의 일상에 초점을 두게 되며 창작자에 의해 그들의 일상에 동참하게 되는 결과에 직면한다.

둘째, 영화에 구현되어 있는 콜럼바인 고교사건의 이야기에서 창작자는 행동주체, 목적, 수단, 상호작용, 상황, 결과 등이 조화롭게 배열된 하나의 통합체적 질서를 보여주는 것이 아니라 오히려 그 질서를 파괴하고 있다. 다시 말해서 창작자는 관람자에게 아리스토텔레스가 언급한 ‘카타르시스’를 제공하는 것이 아니라 등장인물들을 통하여 소통의 부재와 소외를 경험하게 함으로써 관람자가 현실을 직접 사유하기를 제시하고 있다.

셋째, 카메라를 통하여 관객은 학교 안의 텅 빈 복도를 서로 다른 등장인물을 따라 어쩔 수 없이 같은 등가적 시간을, 몇 번이고 반복적으로 경험하여야만 한다. 이러한 반복적 시간을 경험하면서 등장인물의 고독을 체험하게 된다.

## VI. 결론: 영화적 재현과 현실

본 연구를 통하여 현실이 어떠한 형식으로 영화에 미

메시스(mimesis) 되었는지 영화 ‘엘리펀트’에 드러난 영화적 재현과 현실의 관계를 정리해보면 다음과 같은 결론을 얻게 된다.

첫째, 영화를 통하여 나타난 현실의 재현에는 창작자에 의해 시간이 재배열된, 다시 말해서 창작자의 사건과 현실에 대한 재인식이 포함된다는 것이다. 영화 ‘엘리펀트’에 나타난 창작자의 사건과 현실에 관한 재인식을 통하여 관람자는 의도적인 소통의 부재와 소외를 경험하게 된다.

둘째, 현실은 그렇지 않으나 영화에 재현된 현실은 관람자에 있어서 허구의 시간과 감정을 경험케 한다는 것이다. 리코르는 그의 저서에서, 이야기를 읽는 것은 잠재적 현실의 세계를 경험하는 것이고, 그것은 단지 언어적 경험으로 끝나는 것이 아니라 독자의 경험과 상호작용을 일으키고 허구적 경험을 실제적 경험으로 변형시켜서 독자가 속한 현실세계와 관계를 맺게 한다고 말하고 있다. 영화에 재현된 현실은 허구의 시간경험을 통하여 우리가 처한 현실을 들여다보게 하고 관람객에게 있어서 어떻게 살 것이냐의 문제를 제기한다.

마지막으로, 현실보다는 영화에 재현된 현실에서 상징이 보다 적극적으로 개입된다는 것이다. 그것이 내러티브에 의한 상징이건, 이미지에 의한 상징이건, 시간에 대한 상징이건 간에 영화에 재현된 현실은 상징이 보다 강하게 부각되어 있다. 영화 ‘엘리펀트’에는 시간과 이미지에 관한 상징이 주로 나타나는데 시간의 상징성은 등장인물의 관점에 따른 중첩과 대화 장면에서 점프 컷으로 표현되고 있고, 이미지에 나타난 상징은 모니터와 창, 그리고 총구 등의 이미지를 통하여 표현되고 있으며 등장인물의 상징적 행동의 이미지에서도 빈번히 나타나고 있다.

영상이미지의 해석은 이미지가 지닌 특성상 관람자에 따라서 다의적인 해석이 나올 수밖에 없다는 점에도 불구하고 창작자와 독자 간에 있어서 소통에 대한 연구를 시도하였다는 점에서 본고의 의의를 찾을 수 있으나 문학적 재현에 대한 시도로만 이루어진 리코르의 이론을 영상이미지에 적용해서 해석하는 데에는 다소 한계가 있었다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 노영덕, “하나(一)와 여럿(多)의 상호전환 작용으로서 아리스토텔레스의 예술이론”, 미학 예술학 연구, 제23권, p.218, 2006.
- [2] 윤성우, “미메시스, 재현, 그리고 해석”, 해석학 연구, 제14권, pp.223-224, 2004.
- [3] 클로드 뒤르시아, *누보로망 누보시네마*, 동문선, 2003
- [4] 김계중, “영화의 환영성: 영화적 재현 방식에 대하여”, 기초조형학연구, 제9권, 제2호, p.37, 2008.
- [5] 사물 혹은 현상의 본질에 대한 재인식을 의미함
- [6] 영화제작이란 한편의 예술작품을 창조하는 행위와 동일한 것이며 예술적 창작품에는 그것을 창작한 사람의 개성이 반영되어 있다는 인식을 전제로 한다. 1954년 프랑스의 영화감독 프랑수아 트뤼포가 영화비평잡지 ‘카이에 뒤 시네마’에 ‘politique des auteurs’ 라는 용어를 사용한 것이 처음이며, 미국의 영화이론가 앤드류 새리스가 1960년대 초반 ‘작가론(auteur theory)’이란 용어로 번역하면서 널리 쓰였다. 본고의 분석대상으로서 작가주의 영화로 분류된 영상작업을 선택한 이유가 여기에 있다.
- [7] 보다 명확하게 구명해본다면 영화 ‘엘리펀트’는 논픽션과 픽션의 경계에 위치한 영화로 볼 수 있다. 실화를 바탕으로 한 드라마인 점에선 논픽션으로 보이며 등장인물들의 에피소드에 작가의 상상력이 적극적으로 반영되었다는 점에서는 픽션으로 볼 수 있다.
- [8] 그리스어로 말 또는 이야기란 뜻, 논증하는 ‘말’의 개념을 의미하는 로고스와는 구별된다.
- [9] 폴 리코르, *시간과 이야기 1*, 문학과 지성사, 1999.
- [10] 폴 리코르, *시간과 이야기 1*, 문학과 지성사, pp.128-132, 1999.
- [11] <http://www.usaamen.net>
- [12] [www.gunchinews.com](http://www.gunchinews.com)
- [13] [www.mydaily.co.kr/news/read.html](http://www.mydaily.co.kr/news/read.html)
- [14] [www.cursed soul.com](http://www.cursed soul.com)

- [15] 영화의 시간 가운데 추상적 시간은 절대적 시간의 개념으로 객관적 시간이라고 지칭되며 러닝 타임(running time)을 대표적 예로 든다.
- [16] <http://terms.naver.com>
- [17] 폴 리콴르, *시간과 이야기 2*, 문학과 지성사, 2000.
- [18] “엘리펀트란 제목은 북아일랜드의 폭력 문제를 다룬 영국 앨런 클락 감독의 89년 작 <엘리펀트>에서 가져온 것으로 앨런 클락 감독은 ‘거실 안의 코끼리’라는 서양 속담처럼 무시되기 쉽다는 뜻으로 썼다고 들었다. 내게 ‘엘리펀트’는 여러 장님들이 각자 코끼리의 귀, 다리 등 다른 부분을 만지면서 서로 이게 나무니 뿔이니 다뤘다는 인도의 옛말처럼 ‘아무도 전체를 알 수 없다’는 의미다.”-*씨네 21*, 구스만 산트 인터뷰, 2003(05).
- [19] 폴 리콴르, *시간과 이야기 2*, 문학과 지성사, 2000.

#### 저 자 소 개

김 수 련(Soo-Ryun Kim)

정회원



- 1996년 8월 : 홍익대학교 대학원 산업디자인학과 광고디자인전공 석사
- 2001년 5월 : 캘리포니아 예술대학 School of Film & Video(MFA)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 경주대학교

시각디자인학과 교수

<관심분야> : 영상교육, 문화콘텐츠, 디지털미디어, 영화영상, 디지털디자인