

예술작품의 사회통합적 기능에 관한 고찰

- 카타르시스, 승화 그리고 영화의 동일시를 중심으로

서명수*

【 차 례 】

- I. 들어가는 글 : 예술작품과 사회
- II. 카타르시스와 승화
- III. 동일시
- IV. 나가는 글

국문초록

예술이론가들은, 예술작품이 생산자나 수용자로 하여금 사회가 요구하는 규범을 내면화하고, 그 규범과 실제의 삶 사이의 균열로부터 발생하는 내적 갈등을 해소하여 문명사회의 일원으로 살아가는 데에 도움을 준다는 것에 동의한다. 카타르시스나 승화는 문화예술의 이러한 사회통합적인 기능을 설명하는 중요한 개념으로 받아들여졌다. 카타르시스나 승화는 모두 세정작용의 원리로 작용하고, 세정작용은 예술작품의 수용자가, 예술작품이 창조한 허구의 세계에 또는 인물에게 동일시하는 것에 근거한다.

본 논문은 영화의 경우 동일시가 어떤 과정을 통해 어떻게 작용하는지 알아보면서, 예술작품이 어떻게 수용자에게 영향력을 미치는지 밝혀보고자 수행되었다. 영화에서의 동일시는 현실감에 의해 촉발되며, 이중의 과정을 통해 작용한다. 영화에서는 ① 영화의 기표인 이미지가 꿈의 특성과 유사성이 많고, ② 영화와 꿈은 모두 각자 논리구조가 다르기는 하지만 스토리를 가지고 있다는 점, ③ 영화가 응시하는 자와 응시되는 자를 완벽하게 차단하는 이미지의 예술이라는 점, 그래서 완전한 관음주의를 보장한다는 점 때문에, 현실감이 극대화된다. 영화의 이런 강한 현실감 속에서, 관객은 스크

* 중앙대학교 유럽문화학부 프랑스어문전공

린에 부재하면서 동시에 편재하고, 또 포착된 대상에 동일시하면서 동시에 역설적으로 자기 자신에게 동일시한다. 관객은 동일시를 통해 정체성에 대한 원초적인 불확실성을 재 경험하면서, 자신에게 부여된 언어, 상징, 규범으로 인한 존재론적인 균열과 마주한다. 그리고 이런 불확실성에 대한 경험을 통해 역설적으로 심적 안정감을 회복하고 건강한 사회의 일원으로 돌아가게 된다.

영화에서의 동일시에 대한 연구는 다른 예술작품의 수용에 있어서 동일시가 어떻게 작동하고 어떤 과정을 거치는지 이해하게 하고, 또한 그동안 구체적으로 이야기되지 않았던 카타르시스나 승화의 수용자에 대한 작용과 영향력을 설명하는 단서가 된다.

열쇠어 : 카타르시스, 승화, 현실감, 동일시, 거울단계, 상상계

I. 들어가는 글 : 예술작품과 사회

예술작품은 일반적으로 그 수용자(독자 또는 관객)에게 어떤 사건을 제시(*présenter*)한다. 그리고 수용자는 이 사건을 통해 허구적인 세계(*diégèse*)를 경험한다. 사건은 인물들의 행동(*action*)들에 의해서 구축되며, 인물들의 행동은 구체적으로 서로 만나고 대화하고 관계를 만들어 나가며, 갈등하고 연합하는 모습들이다.

전통 문예학의 관점에서 볼 때, 인물의 행동(*action*)은 <어떤 상태a에서 어떤 상태b로의 변화(또는 이동)>를 말한다. 또 이 상태의 변화는, 인물들 사이의 관계의 변화, 즉 <어떤 관계A에서 다른 어떤 관계B로의 변화>라고도 말할 수 있다. 다시 말해서 인물이 무언가를 행한다는 것은 어떤 상태에 있다가 다른 어떤 상태로 변하는 것이고, 이를 타인과의 관계의 입장에서 보면, 그들과의 관계가 변했다는 것을 의미한다.

인물들 사이의 관계가 형성되고 또 변화된다는 것은, 이들 사이의 힘 또는 영향력이 행사되고 있다는 것을 알려준다. 예술작품도 일차적으로는 생산자(또는 작가)가 예술작품을 통해서 자신의 생각이나 느낌을 표현하고 이를 수용자(독자나 관객)에게 전하는 행위라고 할 수 있다. 하지

만 허구적 세계의 인물들과 마찬가지로, 이차적으로는 생산자(작가)가 예술작품을 통해 수용자(독자나 관객)에게 무어라고 발언하고 있고, 이 발언은 긍정적이든 부정적이든 어떤 영향력(상호적인)을 발휘하고 있으며, 그래서 궁극적으로는 생산자와 수용자 사이에 어떤 관계가 형성된다고 할 수 있다. 이 관계가 등장인물들 사이의 관계와는 달리, 작가가 지향하는 세계나 그가 바라는 사회로의 동참 또는 생각이나 태도의 변화(changement d'attitude) 등 다양한 형태로 나타나기는 하지만 말이다. 아무튼 예술작품의 생산자와 그의 수용자(독자나 관객) 사이에는 영향관계가 성립된다. 그리고 이것은 결국 예술작품은 독자나 관객에게 영향력을 미치고, 나아가 사회에 영향력을 미치며, 그래서 어떤 변화를 일으키는 존재라는 사실을 증언한다. 무엇보다도 예술작품의 수용자인 독자나 관객이 사회의 구성원이기 때문이다.

예술작품이 사회에 대하여 매우 중요한 영향력을 미치고 있다는 생각은 문예사적 관점에서 보면 쉽게 확인된다. 고대 그리스 시대에는, 디오니소스 축제 기간 중에 공연되는 연극을 관람하는 시민들에게 관람료를 받은 것이 아니라 오히려 일당에 해당하는 부조금을 주었다. 그것은 고대 그리스 사회가 문화를 통해 시민들을 보살펴야 할 필요성을 잘 인식하고 있음의 방증이다. 이 시대의 문화는 사회의 여러 이질적 요소들, 부조화나 불만의 요소들을 융해하고 해소하여 화합시키는 역할을 담당했으며, 그 결과 고대 그리스 사회가 추구하는 정체성을 유지하고 확산해 나갈 수 있었다.

인간의 모든 활동이 종교와 밀접한 관계 속에서 구현되었던 중세시대에도, 문화는 사회의 정체성(개인으로는 종교적인 삶)을 유지하는 탁월한 수단으로 간주되었다. 그래서 모든 문화적인 사건은 교회로부터 그리고 교회의 영향 하에 이루어졌다. 성직자들이 라틴어로 진행되는 성서나 예배를 전혀 이해하지 못하는 일반 신도들에게 구체적이면서 보다 쉽게 교리를 가르칠 방도를 모색하게 되었고,¹⁾ 그 결과 이들은 연극적인 공연

형식을 택했던 것이다. 성직자들은 예수의 부활에서 시작하여, 탄생, 수난, 재림(의 예언)에 이르기까지, 그리고 나아가 구약의 예언자들에 이르기까지 성서의 사건과 인물들을 극화하여 신도들에게 보여주었다. 중세 종교극(théâtre religieux)은 신도들에게 교리, 즉 예수가 구원자라는 것과 영생의 삶을 사는 방법을 알려주는 것이 목적이지만, 한편으로는 신도들에게 세속적 고통과 어려움은 천국의 삶을 위한 준비 단계이니, 자신들에게 주어진 삶의 조건에 순응하며 살아가야 한다는 것도 함께 가르쳤다.

예술작품은 이렇게 사회의 구성원들로 하여금 사회가 요구하는 인간형이 되도록 영향력을 미치고, 그렇게 사회를 유지해 나가기 위한 유용한 수단으로 활용되어왔다. 여기에서 사회가 요구하는 인간형이란 사회의 규범에 순응하는 인간을 뜻한다. 따라서 예술작품이 사회에 어떤 영향력을 미치느냐의 문제는 각 개인과 소속된 사회의 규범과의 관계 하에서 파악되어야 한다. 그렇다면 규범이란 무엇인가?

규범이란 사회 구성원의 외부에 존재하면서 사회의 구성원들로 하여금 무엇이 허용되고 무엇이 제한되는지를 규정하는 일종의 명령체계를 말한다. 규범의 바탕은 근친상간의 금지²⁾이다. 근친상간의 금지야말로 문명사회를 이루는 근원적인 틀이다. 정신분석학적 관점에서 보면 규범은 오이디푸스 콤플렉스이고 아버지의 이름으로 은유된 상징체계이다. 따라서 사회화란, 다른 말로 사회구성원으로 산다는 것은 이 상징의 내면화(introspection)를 통해, 체계에 통합되었다는 것을 의미하고, 그가 다른 모든 구성원들에게 받아들여졌다는 것, 그래서 사회로부터 소외되지 않은 존재가 되었다는 것을 의미한다.

1) 9세기에서 10세기에 이르러 일상생활에서 사용되는 언어와 성서 및 예배의식에 사용된 언어가 서로 완전히 다른 언어가 된다. 전자의 언어를 ‘통속화된 라틴어(latin vulgaire)’라 하고 후자의 언어를 라틴어(latin)라고 한다.

2) 근친상간의 금지는 근친살해의 금지와 쌍을 이루면서, 근친장례와 근친복수의 의무로 보완된다. 오늘날 복수의 의무는 국가에 의해 통제되고 수행된다. 하지만 나머지 금지와 의무는, 이를 어길 경우 ‘벌’은 물론이고, ‘패륜’이라는 딱지가 붙는다. 바로 이 금지와 의무의 문제가 고대 그리스 비극의 주요한 소재이다.

그런데 규범은 개인의 외부에 존재하는 것이고 상징이기 때문에, 개인의 실존과 늘 어긋나는 타자이다. 따라서 한 개인이 타자인 규범에 통합된다는 것은, 실존에 대한 억압의 시작이고, 불안과 강박과 병리적 증상의 원인이 되며, 라캉(Jacques Lacan)의 입장에서 보면 주체가 없는 주체, 즉 타자의 주체이고 영원히 소외된 주체(사회로부터는 소외되지 않은 존재이지만)가 된다는 것을 말한다. 사회적 존재로서 인간 조건은 본질적으로 병리적이다. 예술작품은 위에 언급한 것처럼 개인이 규범을 내면화할 수 있도록 개입하기도 하지만, 다른 한편으로는 이처럼 내면화가 진행되면서 또 내면화의 결과로 발생하는 내적 갈등들을 해결하고 위로하는, 치유의 기능도 수행한다.

그런데 역설적인 것은, 고대 그리스의 비극들이 바로 이 금지를 어기며(또는 의무를 수행하지 못하며), 이로 인해서 겪게 되는 갈등에 관한 내용들로 가득 차 있다는 점이다. 소포클레스(Sophocles)의 <오이디푸스 왕(Oedipe Roi)>은 친부 라이오스(Laios)를 살해하고 친모 요카스터(Jocaster)와 결혼한 오이디푸스라는 비극적 인물에 관한 이야기이다. 자신의 운명에 관한 신탁을 듣고 필사적으로 이 기구한 운명을 피하려고 하였으나, 결국 그의 운명은 신탁의 예언대로 완성되었다.³⁾ <오레스테스(Oreste)>는, 트로이 원정에서 돌아 온 친부 아가멤논(Agamemnon)이 친모 클리탐네스트라(Clytemnestre)에게 살해당하자, 친부의 복수를 하자니 근친살해(친모 살해)를 해야 하고, 근친살해를 피하자니 복수를 포기해야 하는 모순상황에서 번뇌하다가, 결국 친모를 살해하고 복수를 완성한다는 이야기이다. 그후 오레스트는 복수의 여신들(les Euménides)에게 쫓기는 형벌을 받는다. 유티피데스(Euripide)의 <바쿠스의 여인들(Les Baccantes)>에서는 왕 판테우스가 풍기문란하고 난잡한 디오니소스 의식

3) 오이디푸스가 비극적 인물이라고 하는 것은, 아무리 피하려고 해도 피할 수 없었던 그의 운명이 비극적일뿐만 아니라, 그 후 자신의 운명에 대한 그의 태도, 즉 진실을 밝혀내는 그의 태도가 비극적이라는 것이다. 따라서 고대 그리스 비극은 비극적 상황 속에서의 인간의 위대함을 그리고 있다.

을 금지하자, 디오니소스의 숭배자인 친어머니와 친동생이 아들이자 오빠인 왕을 찢어 죽인다는 이야기이다.

이처럼 그리스 비극이 금지를 위반하는 인물을 보여주는 것은, 위반하는 인물들을 통해서 독자나 관객도 간접적이기는 하지만 금지의 위반을 경험하게하기 위함이다. 그러면 독자나 관객은 금지(다른 말로 규범)로 인해 발생하는 내적 긴장 또는 억압된 충동이나 욕망을 해소하고, 실제의 삶에 있어서는 규범을 준수하고 공동체의 질서에 순응하는 삶을 살아가는 통합적 인간이 된다. 아리스토텔레스는 이를 비극의 ‘카타르시스 효과’라고, 이렇게 예술작품의 영향력을 인정하였다.

본 논문은 예술의 이러한 사회적 기능(fonction sociale)이 어떤 원리와 어떤 과정을 거쳐 가동되는지 알아보고자 수행되었다. 그것은 예술작품이 어떻게 또 어떤 구체적인 과정을 거쳐 수용자에게 미치는 영향력을 행사하는지 알아보는 것과 같다. 우리는 먼저 아리스토텔레스(Aristote)의 카타르시스(catharsis)와 프로이트(Freud)의 승화(sublimation)의 개념을 정리한 후, 카타르시스와 승화는 ‘동일시(identification)’에 의해 가동된다는 것을 밝히고, 영화의 예를 들어 동일시의 과정을 알아보면서, 예술작품이 구체적으로 어떻게 수용자에게 영향력을 미치는지 보고자 한다.

Ⅱ. 카타르시스와 승화

1. 카타르시스

카타르시스는 예술작품이 수용자에게 영향력을 미친다는 것을 설명하기 위해 최초로 제시된 개념이다. 순화작용(purification)과 세정작용(purgation; 또는 배설작용)을 뜻하는 의학, 종교, 윤리(도덕) 분야의 용어로, 그리스어 카타르시스(κάθαρσις)에서 유래되었다. 순화작용은 ‘악

으로부터 선한 것을 분리한다(séparation du bon d'avec le mal)'는 의미 또는 더러운 것을 깨끗한 것으로 씻어낸다는 의미이고, 세정작용은 치료하려는 환자에게 그가 걸린 병과 같은 성질의 병을 주입하여 그 환자를 더욱 강력하게 자극시킴으로서 균형과 치유의 효과를 얻어내는 것을 말한다.

플라톤(Platon)은 카타르시스를 순화작용의 의미로 보았다. 플라톤에 의하면 카타르시스는, 예술의 기능을 설명하는 개념이 아니라, 무지로부터 인간의 영혼을 구별해내는 능력 또는 기술(technique), 즉 철학적 실천을 뜻하는 은유이다. 플라톤에게 물질적 세계에 속한 육체는 불순한 장소, 다시 말해서 인간의 육체는 그 오염으로 인해 지식으로 접근하는 것을 방해하는 요소이다. 따라서 영혼이 고양되려면 육체가 모든 불순한 것(impureté)로부터 순화, 즉 깨끗해져야 한다. 이런 관점에서 육체와 영혼이 분리되는 장례식은 카타르시스의 좋은 예라고 하였다. 플라톤은 철학의 역할도 일차적으로는 이런 '분리'에 있다고 주장했다. 같은 이치로 물질의 세계로부터 멀리 떨어져야만 반성적 사고가 영혼을 순화시키고, 지식을 습득할 수 있다. 영혼이 새로운 지식을 파악하려면 선형적인 추론(aprioris)이나 견해로부터 벗어나야 하는데, 이때 거짓 사고(idées)에서 벗어나는 기술, 즉 소크라테스적 표현으로는 문답법(maïeutique)을 통한 분만(accouchement)의 기술이 필요한 것이고, 플라톤에게 카타르시스란 바로 이 분만의 기술을 말하는 것이었다.

플라톤은 이렇게 철학의 순기능에 대하여는 긍정적인 입장을 취하였다. 반면에 비극이나 음악과 같은 예술에 관하여는 부정적이었고 오히려 예술의 역기능을 주장하였다. 플라톤은, 신이 단하나의 본질적인 침대를 제작하고, 장인은 이를 염두에 두고 인위적인 침대를 만드는 것이며, 화가는 바로 이 장인이 만든 침대를 모방하는 존재라고 보았다. 다시 말해서 신의 침대가 이념(본질)이면, 장인의 침대는 사실 세계를 구성하는 오브제이고, 화가가 그린 침대, 즉 예술작품은 허위의 모방인 것이다. 문제

는, 바로 이 허위의 모방인 예술작품이 “사실로부터 3단계나 떨어진 (éloigné du réel de trois degré)”⁴⁾ 시뮬라크르(simulacre)임에도 불구하고, 다른 말로 ‘가짜’임에도 불구하고, 그가 보유한 강한 유사성으로 인해, 진짜인 것처럼 판단된다는 것이다. 그래서 예술작품은 ‘분리’가 아닌 ‘혼돈’을 야기 시키며, 그 결과 이 허위의 모방인 예술은 우리를 진리, 곧 이데아로 접근하는 것을 방해한다. 따라서 그의 공화국에서 예술가란 추방되어야 할 존재들이었다.⁵⁾

아리스토텔레스는 플라톤과 완전히 다른 입장을 취한다. 우선 그는 『시학(Poétique)』에서 “비극은 심각하고 완전하며 일정한 크기가 있는 하나의 행동(하고 있는 인물들personnage en action)의 모방으로서 /.../ 이야기(서사;narration)가 아닌 극적 연기의 방식을 취하며 연민과 두려움(la pitié et la crainte)을 일으켜서 그런 감정들의 ‘카타르시스(cathasis)’를 행한다.”⁶⁾ 고 말했다. 플라톤이 카타르시스를 정화의 관점에서 파악했다면, 아리스토텔레스는 세정의 관점에서 보았다. 그가 『정치학(Politique)』에서 음악의 기능에 대하여, “사람들이 혼이 빠져나갈 정도로 운율(mélodie)에 호소할 경우, 우리는 마치 이들이 약제를 쓰거나 세정을 한 것처럼 다시 일어서는 것을 본다. 이것은 연민을 경험한 사람들이나 공포(terreur)를 경험한 사람들, 또는 이와 유사한 정서에 사로잡혔던 사람들이 받은 치료의 효과와 같은 것이다. 이들에게서는 모두 일종의 세정작용과 쾌락을 동반한 (고통의) 완화가 일어난다.”⁷⁾고 말하는 것을 보면, 이점은 더욱 명확해진다.

4) Platon, *La République*, Oeuvres complètes Tome VII, texte établi et traduit par Emile Chambry, Paris : Les Belles Lettres, 1934, 599a.

5) *ibid.*, 605b.

6) Aristote, 이상섭 옮김, 『시학』, 문학과 지성사, 2005, 28쪽(1449b 28). 괄호 안은 번역을 보완하기 위하여 본인이 첨부한 내용이다.

7) Aristote, *La Politique*, traduction de Jean Tricot, Librairie philosophique J. Vrin, 1995, p. 584 (Libre VIII, 7, 1342a 10). 오늘날 『시학』은 일부만 전해지고 있다고 보는 것이 정설이다. 많은 사람들은 『시학』의 사라진 부분에서 아리스토텔레스가 카타르시스에 대하여 좀 더 자세히 언급했을 것이라고 생각하고 있다.

음악에 대한 아리스토텔레스의 이러한 언급을 통해서 우리는 고대 그리스 시대에 음악을 이용한 세정의 치료가 널리 퍼져있었다는 사실을 유추해 낼 수 있다. 세정작용이란 의학의 유사치료요법(homéopathie)과 동일한 치료방법을 말한다. 더위를 더위로 다스리는 ‘이열치열’이나, 병을 병으로 예방하는 예방주사(vaccination), 술을 술로 다스리는 해정, 그리고 속죄양(bouc émissaire)도 이와 같은 원리이다. 실제로 ‘약’을 뜻하는 그리스어, ‘파르마코스(Pharmakos)’는 독과 치료라는 두 가지 의미를 갖고 있다. 아리스토텔레스의 입장에서는 이러한 ‘세정작용’이 비극 또는 음악과 같은 예술작품의 효능을 적절하게 설명한다고 보았던 것이다.⁸⁾

아리스토텔레스는, 예술의 기능이 궁극적으로 관객이나 독자에게 미학적 즐거움(plaisir esthétique)을 유발시키는 것에 있다고 하였다. 그리고 이 즐거움은 ‘두려움 연민(la crainte et la pitié)’이라는 이중의 정서적 근원을 가지고 있다. 두려움이란 “틀림없이 오려고 하는, 파멸을 결과할 것 같은, 그렇지 않으면 고통을 가져다 줄 것 같은 악을 마음에 상상하는 것으로 생기는 일종의 고통, 혹은 마음의 혼란”⁹⁾을 말하고, 연민이란 “그럴 이유가 없는 사람이 파멸로 이어지는, 또는 고통이 가득한 불행으로 타격받는 것을 목격한 때에 느껴지는 일종의 고통”¹⁰⁾을 말한다. 여기

8) 호라스(Horace)도 “유용하던가 매혹시키던가 하는 것, 이것이 예술가들(poètes)의 욕망이며, 삶에 도움이 되고, 또 즐거움을 줄 수 있도록 한다”고 하면서 아리스토텔레스의 입장을 계승하고 있다.(Horace, *Art Poétique*, texte établi et traduit par François Villeneuve, Paris : Les Belles Lettres, 1961, vers 333~335, p. 219) 코르네이유(Corneille)도 그의 ‘사실임직함(vraisemblance)’의 이론을 아리스토텔레스의 카타르시스에 입각하여 구축하고 있다. 코르테이유는, 관객은 등장인물의 정념(passions)에 의해 발생한 재앙을 보고 바로 이들의 정념으로 자신들의 정념을 제거하면서 재앙을 피해야 한다고 말하고 있다.(Corneille, ‘Préfaces. Examens. Les trois Discours’ in *Oeuvres complètes*, éd. G. Couton, Paris, Gallimard, coll. de la Pléiade, 3 vol., 1980 sp. 특히 ‘Discours de tragédie’ 참조.) 아리스토텔레스에서 오귀스트(Augustin), 실러(Schiller), 레싱(Lessing)에 이르기까지 예술작품의 효능에 관해서는 H.R. Jauss, “La jouissance esthétique. Les expériences fondamentales de la poésie, de l’aïsthesis et de la catharsis”, *Poétique*, N° 39, pp. 261~274 참조.

9) Aristote, 전영우 옮김, 『아리스토텔레스의 레토릭 : 설득의 변론 기술』, 민지사, 2009, 193쪽, 2권 5장 참조.

에서 연민은 다분히 이타주의적인 감정과 관계가 있다면, 반면 공포는 이기주의적인 감정과 관계가 있는 것으로 보인다. 연민이 “뛰어나게 덕이 있거나 정의롭지도 않고, 악덕이나 심술도 없는 사람이 어떤 과오로 인해 불행에 빠지는 것”을 볼 때 느끼게 되는 동정이라면, 공포는 이런 불행이 나 자신에게도 일어날 수 있다는 인식에서 오는 두려움이기 때문이다.

앞서 언급한 바와 같이 고대 그리스의 비극들은 금지를 어김으로 인해 파멸에 이르는 내용 또는 의무를 행함에 있어 겪게 되는 갈등에 관한 내용들로 가득 차 있다. 그것은 이런 길을 걷는 인물들을 볼 때, 관객이 경험하는 연민과 공포의 감정이 더 커지기 때문이다. 오이디푸스의 금지에 대한 위반과 진실의 발견 과정 그리고 오레스트의 의무와 금지 사이에서의 고뇌와 친모 살해의 과정을 보면서 어찌 두려움과 연민을 경험하지 않을 수 있겠는가?

아리스토텔레스는 시인의 역할이 “모방에 의해 연민과 두려움으로부터 나오는 즐거움을 제공”¹⁰⁾하는 것이라고 했다. 즉 비극의 생산자는 수용자가 연민과 공포를 경험하도록 해야 하는데, 그것의 목적은 즐거움을 선사하는 것이다. 즐거움이란, 단지 경험 자체로 만족하는 것이 아니라, 궁극적으로 정념이 야기하는 혼란으로부터 마음의 개선과 안정을 가져오는 것을 말한다. 즉 비극이나 음악과 같은 문화예술은 연민과 공포를 재현하여 수용자로 하여금 이 정서를 경험하게 함으로써, 내적인 평정이 일어나도록 해야 한다는 것이다. 비극의 기능이 순화작용에 있지 않고 세정작용에 있다는 것은, 비극이 수용자에게 금지를 위반하는 인물들을 보여주면서, 이들로 하여금 간접적으로 인물이 처한 상황, 그들의 정서 상태, 그리고 금지의 위반을 스스로 경험하게하기 때문이다. 또한 금지의 위반이란 욕망의 충족¹²⁾이기도 한 것이기 때문에, 관객은 금지로 인

10) 같은 책, 211쪽, 2권 8장 참조.

11) Aristote, 같은 책, 49쪽, (1453 b 12).

12) 라캉에 의하면 초자아는 금지를 명하면서 동시에 주이상스(jouissance)를 명령한다.

해 차단되었던 욕망이 일시적이거나 그리고 상상적으로 충족되는 경험을 하게 된다. 그리고 이 욕망으로 야기된 불균형을 조정하게 되는 것이다. 이것이 아리스토텔레스가 말하는 예술작품(주로 음악이나 비극)의 기능이고, 카타르시스이며 세정작용이다.

만약에 비극에서처럼 실생활에서 우리가 이 ‘연민과 공포’의 감정을 갖는다면, 그것은 지극히 위험천만한 일일 것이다. 누구든지 자기 자신의 과오로 인해 근원적인 금지를 위반하는 사례가 실제로 발생한다면, 그것은 한 개인의 파멸일 뿐만 아니라 사회의 근간을 흔드는 사건이 될 것이기 때문이다. 하지만 비극을 통한 연민과 공포는, 1차적으로는 그것이 사실 아닌 허구의 세계 속에서 경험된다는 점과, 2차적으로는 우선 금지된 욕망을 더 강렬하게 하였다가 파국에 이르면서 내적 균형으로 이끌어 간다는 점 때문에, 개인에게나 사회에 대하여나 전혀 공격적이지도 또 파괴적이지도 않고, 오히려 금지에 대한 욕망과 내적 갈등을 완화시킴으로써, 사회 전체의 규범에 통합시키는 기능을 하게 되는 것이다. 이렇게 아리스토텔레스는 예술의 유용성을 설파했다.

2. 승화(sublimation)

프로이트는 카타르시스를 정신분석학과 병리현상의 치료에 있어서 중요한 개념으로 받아들였다가 후에 승화의 개념으로 발전시켰다. 프로이트에 의하면 모든 사람들에게는 원초적인 충동이 주어졌는데, 이 충동의 목적은 ‘개인적이고 나르시즘적인 쾌락(plaisir individuel et narcissique)’을 얻는 것에 있다. 그러나 그 어떤 충동도 완전한 만족감에는 도달할 수 없는데, 이 이유는, 한편으로는 초자아(surmoi)의 감시 때문이고 또 다른 한편으로는 타자의 검열이라는 사회의 반대에 봉착하기 때문이다. 따라서 모든 사람들은 자신의 충동을 희생해야만 사회의 일원으로 편입될 수 있다.

프로이트는 바로 이렇게 희생해야 할, 또는 억압해야 할 충동들 중에서 성적인 충동으로 야기되는 정서는 특별한 중요성이 있다고 보았다. 그 이유는 인간의 사회적인 삶에 있어서 가장 충족시키기 어려운 충동이 바로 성적인 충동이기 때문이다. 사회적인 여건에서도 그렇고 또 개인 스스로도 이 충동을 억압하기 때문이다. 그런데 문제는 억압된 성적인 충동이 적절히 배출(décharge)되지 못할 때, 바로 신경증(hystérie)과 같은 병리적 현상이 야기될 수 있다는 것이다.

프로이트는 자신의 정신적 물질적 후원자였던 조셉 브로이어(Josef Breuer)와 함께 다양한 히스테리 증상을 보인 ‘안나’라는 여성 환자를 치료하면서, 이 환자는 의식에서 밀어내어 더 이상 기억하려 하지 않고 또 그렇게 된, 어떤 기억이 있는데, 그녀의 히스테리 증상은 기억 자체에 있는 것이 아니라, 이 기억과 결부된 정서가 무의식에 감정적 고착 상태, 즉 정동(affects)¹³⁾으로 남아있기 때문이라는 사실을 발견했다. 따라서 히스테리 치료에서 중요한 것은 외상적 경험 그 자체가 아니라, 경험과 결부된 정동을 소산(abréaction)시키는 것에 있다. 프로이트는 『히스테리 연구』에서 “우리가 개별적인 히스테리 증상을 일으킨 사건에 대한 기억을 뚜렷하게 상기시켜 그 사건과 결부된 정서들을 다시 불러일으킨다면, 그리고 환자가 가능한 한 상세하게 사건을 묘사하고 그 정서를 말로 표현한다면 그 증상은 즉각적으로 그리고 영원히 사라진다. (...) 우리의 치료법은 처음에 그 사건이 일어났을 때 소산(abréaction)되지 않은 관념의 작용력을 제거해 준다. 질식되어 있던 감정이 언어를 통해 표출 되도록 함으로써 그리고 그 관념을 정상 의식 상태(가벼운 최면)로 끌어들여 연상에 의해 수정할 수 있게 함으로써 아니면 치료자의 암시를 통해 관념

13) 정동(affect)은, “독일 심리학에서 다량의 배출 형식으로 또는 일반적인 색조(음색)으로 나타나는, 고통스럽고/편안하고, 모호하고/자격 있는 모든 감정 상태를 내포하는 용어를 정신분석학에서 받아들임. 프로이트에 의하면 모든 충동은 정동과 표상이라는 두 음역(registre)으로 표현된다. 정동은 충동의 에너지와 그의 변조들이 보유한 에너지의 양을 질로 표현한 것.”을 말한다. J. Laplanche et J.P. Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, sous la direction de Daniel Lagache, 1992, P.U.F., p. 12.

을 제거함으로써 그것이 가능한 것이다.”¹⁴⁾고 말하고 있다. 이것이 바로 <카타르시스 방법(méthode cathartique)>,¹⁵⁾ 즉 환자에게 기억 자체가 아니라 기억을 둘러싼 정동을 재생하고 환기하여 소산(abréaction)하게 하는 치료법이다.

프로이트는 브로이어와 함께 최면술을 이용한 카타르시스 방법을 통해서 초기에는 어느 정도 치료의 효과를 보았다. 그러나 곧 신경증이 단순한 정서의 소산만으로는 치료되기가 어렵다는 사실을 알게 되었다. 정서의 형성과 움직임, 그 억압의 과정이 매우 복잡할 뿐만 아니라, 특히 치료 과정 중에 환자로부터 ‘억압의 기억의 재기억(remémoration des souvenirs refoulés)’이나 ‘전이로의 반복(répétition dans le transfert)’¹⁶⁾과 같은 일종의 저항이 있기 때문이다. 하지만 카타르시스 개념은, 욕망의 억압과 해소, 그리고 이로부터 발생하는 정서의 문제들을 예술과 연관시켜, 승화(sublimation)라는 개념으로 이해하고자 했던 프로이트에게 중요한 단서로 남는다.

승화는 1905년부터 프로이트 저작에 자주 등장하는 용어이다. 승화란 성적 충동들이 성적인 목적으로부터 방향 전환하여 사회적으로 인정된, 그리고 지적활동이나 예술창작과 같이 더 이상 성적이지 않은 상위의 목적을 향해 나아가는 것을 말한다. 이런 경향은 “성 흥분의 에너지가 /.../ 완전히 또는 대부분 성적인 사용에서 전도되어 다른 목적으로 사용”¹⁷⁾ 되는 성 잠복기부터 나타나는데, 이 시기에 훗날 “성 행위에서 성적 충동을 억제하기도 하고 성 충동의 방향을 좁히는 제방이 되기도 하는”¹⁸⁾

14) Sigmud Freud, 김미리혜 역, 『히스테리 연구』, 열린책들, 1997, 333쪽.

15) 카타르시스 방법을 처음 고안하고 명명한 사람은 최면치료의 권위자였던 브로이어이다. Sigmud Freud, 오현숙 옮김, 『성에 관한 세 편의 해석』, 을유문화사, 2007, 81쪽 참조.

16) J. Laplanche et J.P. Pontalis, *Op. cit.*, p. 305. 특히 perlaboration(영어 working-through)의 항 참조.

17) Sigmud Freud(2007), 위의 책, 99쪽.

18) 같은 책, 98쪽.

정신적 힘이 형성된다. 그러면서 프로이트는 “문화사가들은 이런 성 목표를 향한 성 충동의 힘이 다른 새로운 목표로 전도되는 과정을 통해서 모든 문화적 업적의 강력한 요인이 생겼다는 가정에 모두들 동의하는 것 같다. 이 과정은 ‘승화’라는 명칭을 얻을 가치가 있다.”¹⁹⁾고 하였다.

그런데 모든 인간의 성향이 질적인 차원에서는 동일하지만, 그가 보유하고 있는 리비도가 양적으로 서로 같지 않기 때문에 이 리비도의 방향을 성적인 길에서 되돌려, 예술작품의 생산과 같은 보다 고차원적인 승화의 길로 나아가게 하는 것은 소수에게만 주어진 일종의 특권이다. 누구나 다 리비도를 예술작품으로 승화시키는 것은 아니며, 누구나 다 예술가가 되는 것도 아니다. 예술가들만이 성적인 충동과 무의식적 욕망을 그대로 배출하거나, 아니면 억압하거나 하지 않고, 예술행위라는 사회적으로 용인된 다른 방식으로 실현하는 자들인 것이다. 예술가만이 어린 아이의 놀이와 흡사한 환상적(fantastique) 유희²⁰⁾를 통해서 자신만의 독특한 리얼리티가 부여된 상상적 세계를 창조하는 것이다. 그리고 이 세계 속에서 예술가는, 충동의 대리적인 형성(formation substitutive des pulsions)으로서의 환상(fantasme)을 표현하고, 실현하면서 본인이 스스로 만족감(일시적이기는 하지만)을 느끼게 되는 것이다. 반면에 예술가와 달리 일반 사람들은 이런 승화의 능력을 부여받지 못했다. 물론 일반 사람들도 자신들의 성적인 충동이나 욕망을 환상적 유희로 방향 전환을 시킬 수는 있다. 그러나 일반 사람들은 자신의 환상을 예술작품의 단계에 까지 끌어올려 새로운 리얼리티를 생산해내지 못하고, 스스로 이 환상을 하찮은 것으로 여기거나 아니면 환상 자체에 멈추고 마는 것이다. 결정론적인 표현이기는 하지만 신경증 환자의 경우도 그렇게 높은 승화의 재능을 갖고 있지 못한 것은 마찬가지인데 만약에 그들이 자신들의 충동을

19) 같은 책, 99쪽.

20) 프로이트는, 어린 조카가 어머니의 부재에 대하여 <fort-da>를 반복하면서 실패 던지기 놀이를 하는데, 이것이 성적 충동을 놀이의 방향으로 전환시킨 좋은 예라고 하였다.

승화하는 기술(또는 예술)을 소유하고 있었다라면 병에 걸리지 않았을 것이다.

이처럼 승화란, 예술가가 예술작품의 생산이라는 방식으로 성적인 충동을 사회가 용인하는 방향으로 배출하는 것을 말한다. 그렇다면 생산자가 아닌 수용자의 경우는 어떠한가? 수용자는 어떻게 타자(예술가)의 충동이 승화된 예술작품을 통해서 동일한 승화를 경험하고 카타르시스를 경험하게 될까? 그것은 예술작품 속에는 작가의 충동들, 무의식적 욕망들이 스며들어 있기 때문이다. 다시 말해서 아무리 뛰어난 예술가라 하더라도 승화를 통해서 성적인 충동을 완전히 확정적으로 통제하지 못한다. 예술적 행위를 통한 승화는 완전한 것이 아니라 일시적이고, 일종의 일루전(illusion)의 과정이며, 이 때문에 예술작품 속에는 작가가 완전히 승화시키지 못한 충동들, 무의식적 욕망들이 표출될 수밖에 없다.²¹⁾ 이렇게 예술작품 속에 표출된 예술가의 성적 충동이나 무의식적 욕망이 수용자에게 영향을 주는 것이다. 즉 수용자는 예술가들이 창조한 세계를 통해, 그리고 그 세계 속에 표출된 예술가들의 환상(fantasme, 성적)을 통해 자신의 충동이나 욕망을 환기하게 되는 것이다. 그 결과 수용자는 충동 자체의 원천에 있는 긴장이 제거됨으로써, 보다 안정적으로 사회생활을 살아가게 되는 것이다.²²⁾

21) 이 부분이 꿈의 수사학과 예술작품의 수사학이 만나는 지점이다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)의 『상상적 기표(*Le signifiant imaginaire*)』는 영화의 수사학에 대한 깊이 있는 연구서이기도 하다. 메츠는 이 책의 4부에서 라캉이 제시하는 꿈의 수사학을 영화의 수사학에 적용시키려고 시도했다. Christian Metz, 이수진 역, 『상상적 기표』, 문학과 지성사, 2009, 제 4부 참조. 영화의 수사학에 관해서는 줄고, 『영화에서 환유와 은유』, 『기호학연구』 6집, 한국기호학회, 1999 참조.

22) 특히 수용자가 철저하게 보호된 상태에서 사회적으로 용인된 방법으로, 다른 말로 겉얼을 피해 충동을 배출한다는 점에 있어서, 예술작품을 통한 카타르시스는 관음증의 형식과 유사하다. 그런데 예술작품을 통해 수용자가 취하는 쾌락은 충동의 배출에만 있는 것이 아니다. 수용자는 예술가가 창조한 상상적 세계, 다른 말로 예술작품이 보여주는 허구의 세계 그 자체, 형식적인 완성, 칸트적 의미의 숭고(sublime)를 경험하면서 쾌락을 느낀다. 이런 점에 있어서 예술적 승화는 단지 충동의 대리만족을 넘어서는 것이다. 라캉은 승화가 실재를 드러내는(잃어버린 대상a를 환기시키는) 갈망(몸부림)으로 보았다. 그에게 예술작품은 주체와 대상이 만나는 ‘환상적’ 혹은 ‘실재가 드러나는

그렇다면 어떻게 아리스토텔레스가 말하는 카타르시스가 작동하는지, 어떻게 예술작품의 수용자는 모방된 것, 즉 타자의 행동과 정서를 보면서 세정작용을 경험하게 되는지, 어떻게 예술가의 작품을 보면서 수용자는 자신의 충동을 환기하고, 그것을 배출할 수 있는지? 여기에는 어떤 구체적인 과정이 있는지 보도록 하자.

Ⅲ. 동일시(identification)

1. 영화에서 현실감

카타르시스나 승화는 수용자가 예술작품의 영향을 받는다는 사실을 말해준다. 즉 카타르시스나 승화를 통해 독자나 관객이 연민과 공포를 느끼거나 또는 정서의 소산을 경험하게 된다. 그러나 어떤 과정을 거쳐 그런 결과가 생겨나는지에 대한 설명은 없다. 우리는 막연하게 두 경우 모두 ‘같은 것을 같은 것으로 치료 한다’는 세정작용의 효과라고 생각된다. 그렇다면 비극을 통한 또는 예술작품을 통한 세정작용은 어떻게 작동(fonctionnement)하는가? 또 이 세정작용을 가능하게 하는 심리적 장치는 무엇이고 이것은 어떻게 설명할 수 있을까? 한 마디로 카타르시스는 어떻게 경험되는가? 어떻게 승화의 결과물인 예술작품을 통해서 자신의

환상의 공간'이다. 그리고 “상징계가 설정한 쾌락 원리와 금지를 넘어, 잃어버린 대상에 도달하고자 하는 절대적인 향유(jouissance)의지”이다. 이에 대하여는 김석, 『프로이트 & 라캉, 무의식에로의 초대』, 김영사, 2010, 160~161쪽. 특히 ‘만남 6장’(148~171쪽) 참조. 또한 라캉은 망상증 환자에 대한 임상적 연구를 통해, 망상증 환자가 사물을 인식하는 방식을 <스타일>로 정리한다. 여기에서 스타일은. 우리가 일반적으로 생각하는 예술작품의 문체를 말하는 것이 아니라, 주체 또는 예술가의 ‘생생한 체험의 역동적 원시성’을 말하는 것이다. 즉 망상증 환자의 스타일은 상징계 위로 솟아 오른 실재계-물(chose)로서의 증상이며, 물을 만나려는 의지이다. 따라서 스타일에 대한 이해는 곧 예술에 대한 존재론적 이해를 뜻한다고 할 수 있다. 이렇게 라캉은 승화에 대하여 프로이트와 다른 입장을 취하는데, 이에 대한 연구는 예술작품의 사회변혁적 기능에 관한 다음 논문에서 다루고자 한다.

충동을 소산시킬 수 있을까? 이제 이 점에 대하여 알아보도록 하자.

아리스토텔레스는, 연민과 공포를 일으키기 위해서 비극의 플롯은 통일성, 필연성과 개연성의 원칙²³⁾ 하에서 구성되어야 하고, 또한 비극의 인물은 성격이 선량(bon)해야 하고, 적합함(conformité), 사람과 유사성(resemblance; 즉 인간적인 면), 일관성(constance)을 갖추어야 한다고 했다.²⁴⁾ 연민의 감정은 “부당하게 불행을 겪는 사람에게 향하는 것”²⁵⁾이고 두려움은 “우리와 비슷한 사람에 대해 느끼는 감정”이기 때문이다. 플롯과 인물에 대한 아리스토텔레스의 이런 언급을 보면, 관객은, 인물이 처한 상황에 의해서건 또는 그의 성격에 의해서건, 바로 이 인물로부터 연민과 공포의 감정을 경험하게 된다는 것을 알 수 있다. 관객은 인물에게 반응을 하는 것이다.

이렇게 등장인물에게 반응하는 정서적 메카니즘을 동일시(identification)라고 한다. 문예학적 관점에서 동일시란, ① 생산자의 관점에서 볼 때, 연기자가 완전히 등장인물의 “살 안으로(dans la peau)” 들어가 등장인물의 모습으로 사는 것 또는 그렇게 연기하는 것과 ② 수용자의 관점에서 볼 때, 관객이 무대 또는 스크린에 재현된 인물을 자기 자신이라고 보는 것²⁶⁾이라고 정의하고 있다. 즉 동일시는 관객이나 연기자가 인물에 대하여 심리적 일치감을 느끼는 것을 말하는데, 일루전(illusion)²⁷⁾의 한 과정이다. 일루전은 재현된 세계를 사실(réel) 또는 진실(vrai)인 것으로 포착

23) 『시학』은 플롯을 어떻게 구축할 것인가에 초점을 맞추고 있다. 아리스토텔레스는, 플롯은 처음-중간-끝으로 완결된 하나의 단위(전체)를 구성하고, 내적으로 통일성과 필연성과 개연성을 갖추어야 한다고 주장했다. 『시학』 7장, 8장, 9장 참조.

24) 같은 책, 15장 참조.

25) 같은 책, 13장 참조.

26) Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Editions Sociales, 1980, p. 208 참조.

27) 일루전(illusion)은 눈앞에 실제 대상이 존재하는 경우(문학 작품의 경우도 글로 인해 대상이 표상된다)를 말하고, 환각(hallucination)은 아무 것도 없는 상태에서 있다고 여기는 것을 말한다. illusion의 역어로 ‘환영’ 또는 ‘환상’를 사용하는데, le fantastique 나 le fantasme을 환상으로 번역하고 있기 때문에, 혼란을 방지하기 위하여 우리는 역어를 사용하지 않음을 밝힌다.

하는 것으로, ‘사실효과(effet de réel)’에 의하여 작동한다. 사실효과는 일반적으로 재현된 세계의 사실성, 착시효과를 일으킬 만큼 사실적인 무대술, 논리적이고 방향성이 있는 플롯 구성과 인물의 성격 등이 확보될 때, 발생한다.²⁸⁾

그런데 예술작품으로는, 아무리 사실효과가 강한 작품이라 할지라도 꿈에서와 같은, 진정한 의미의 일루전이 창출되지 않는다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)가 지적한 바와 같이 “진짜 일루전은 오직 꿈에서만 해당하는 것(l’illusion vraie est propre au rêve et à lui seul)”²⁹⁾이기 때문이다. 모든 예술작품의 수용자는, 꿈에서와는 달리, 자신이 보고 있는 것이 이미지라는 것, 감독이 창조해낸 허구적 세계라는 것을 잘 안다. 게다가 영화를 비롯한 모든 예술작품은 의식적 작업, 즉 2차 과정(processus secondaire)의 산물이며 또한 상징계의 생산물이다. 이런 의미에서 메츠는 영화에서 일루전을 창출하는 효과를 ‘사실효과’라는 용어 대신에 ‘현실감(impression de réalité)’이라는 용어를 사용할 것을 제안했다.³⁰⁾ 물론 영화는 다른 장르의 예술작품에 비하여 현실감이 강하다. 그것은 일차적으로 “영화에서 지각되는 것과 일상생활에서 지각되는 것 사이의 객관적 유사성(ressemblances objectives)”³¹⁾과 감각적으로 풍부한 특성을 가진 “영화기표의 (지각적인) 물리적 특성”³²⁾에 기인한다. 그러나 현실감을 강화시키는 실질적인 원리는, 영화 이미지의 사진과 같은 완벽한 재현능력에 있는 것도 아니고, 재료의 문제, 즉 시각적 재료와 청각적 재료를 모두 활용하고 있다는 것도 아니다. 그것은 허구의 지각원리가 현실

28) Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Editions Sociales, 1980, p. 210 참조.

29) Christian Metz, 앞의 책, 139쪽.

30) 같은 책, 139쪽 참조. 이수진은 impression de réalité를 ‘현실 효과’로 번역하고 있는데, 우리는 ‘현실감’이라는 역어를 사용함을 밝힌다. 이유는, 이 용어와 함께 따로 effet de réel이라는 용어가 ‘사실효과’라는 역어로 사용되고 있어서 혼란을 방지하기 위함이다.

31) 같은 책, 139쪽.

32) 같은 책, 188쪽.

의 지각원리와 서로 다른 것에서 출발하여, “허구적 지각의 원리는 재현 예술이 아닌, 꿈, 환상과 통하기”³³⁾ 때문이다. 다시 말해서 영화가 만들어내는 강한 현실감은, 분명히 영화 이미지가 가지고 있는 현실의 재현성과 관계가 있지만, 실질적으로는 영화가 보여주는 이야기의 “(심리적) 상황이 유사-현실이라는 고유성을 지닌 공상과 꿈의 몇몇 특성을 역시 포함”³⁴⁾하고 있기 때문이다. 그래서 영화는 상징계의 생산물이지만 상상계로 인해 작동하며, 영화가 다른 아닌 꿈의 작업과 닮아 있기 때문이다.

그렇다고 영화와 꿈의 차이를 부정할 수 없다. ① 주체가 자신이 하고 있는 것을 알고 있는지의 여부에 있어서, 영화는 알고 꿈은 모른다. ② 현실적인 지각 재료의 현존과 부재에 있어서, 영화는 재료가 현존하고 꿈은 부재한다. ③ 텍스트 내용 자체의 특성에 있어서, 영화(디에제스 영화)는 꿈보다 훨씬 더 ‘논리적’이고 더 잘 ‘구성’되어 있다. 논리성에 관하여는 설명이 좀 더 필요한데, 1차 과정(*processus primaire*)인 꿈은, ‘순수’ 쾌락의 원칙(*principe de plaisir ‘pur’*)에 입각하여 심리적 흥분을 최대한 즉각적으로 방출하기 위해 에너지의 모든 배출경로를 따라 가게 된다. 이때 소위 압축(*condensation*)과 전위(*déplacement*)의 메카니즘이 작동하고, 그 결과 꿈은 그 내용이 ‘서로 연결되지 않는 특성(*traits non liés*)’을 갖게 되는 것이다.³⁵⁾ 물론 1차 과정인 꿈에도 2차 가공(*élaboration secondaire*)의 개입이 없는 것은 아니다. “1차과정의 비논리적 생산에 논리적인 외면을 서둘러 덧씌우는 기능”³⁶⁾이 있으나, 그 논리는 꿈 안에서만 작용하는 논리이다. ‘꿈의 논리’는 영화 디에제스의 논리와 다른 것이다.

하지만 영화와 꿈은 많은 부분이 서로 닮아 있다. 그것은 ① 우선 둘의 기표가 모두 이미지라는 특성에서, 즉 영화와 꿈은 모두 형상화에 있

33) 같은 책, 188쪽.

34) 같은 책, 188쪽.

35) 같은 책, 165~166쪽 참조.

36) 같은 책, 165쪽.

어서 “이미지로 표현된다(expression imagée)”는 점에 있어서 그러하다. 물론 영화의 흐름은 이미지들의 연쇄이고, 이 연쇄는 분명히 2차 과정의 특성을 갖는다. 하지만 이미지는 그 내부에 “논리적 결합에 완전히 삼켜지지 않는, 그래서 논리를 벗어나려는 경향”³⁷⁾이 있고, 이런 점에서 영화의 기표인 이미지는 “그 본질적 특성상 무의식과 유연관계를 맺고 있으며, 무의식에 더 많이 노출되어 있다.”³⁸⁾ ② 또한 영화와 꿈에는 모두 “이야기(histoire)”가 존재한다. 앞서 언급한 바와 같이 영화 이야기의 논리와 꿈 이야기의 논리는 다른 차원의 것이다. 하지만 꿈에는 단지 이미지만 있는 것이 아니라 “이미지들로 구성된, 명확한 방식으로건 아니면 매우 혼란스러운 방식으로건, 조직적이건 카오스 자체이건, 장소, 행동, 순간, 사람들의 연쇄 역시 존재”³⁹⁾하는 것도 사실이다. 이것은 서사적인 영화의 이야기와는 다르지만, 초현실주의나 표현주의 영화와 비교하면 그렇게 다른 것도 아니다. ③ 영화는 가장 탁월하게 ‘관음주의(voyeurisme)’⁴⁰⁾를 실현하는 장르로서 꿈과 닮아 있다. 영화는 스크린의 이미지를 통해 이루어지기 때문이며, 스크린은 ‘영화, 그것은 허구이다’라는 메시지 자체로, 보이는 자와 보는 자를 원천적으로 차단하는 제 4의 벽이다. 스크린 속의 대상은 스크린의 프레임을 뚫고 나와 관객에게 무어라고 말할 수 없다.⁴¹⁾ 따라서 관객은 마치 열쇄 구멍을 통해 저편의 대상을 훑쳐보는 자처럼 완벽하게 보호된 상태에서 스크린의 대상을 응시한다.

37) 같은 책, 168쪽 참조.

38) 같은 책, 168~169쪽.

39) 같은 책, 169쪽.

40) 같은 책, 99~106쪽 참조.

41) 서명수(1999), 앞의 글, 219쪽. 이점이 연극과 영화를 구분하는 근본적인 차이이다. 메츠는 보는 자와 보이는 자(노출증자)가 공존하는 연극은 노출증자 사이의 교차하는 동일시 법칙에 근거하고, 따라서 담화(discours)의 질서를 따른다. 반면 보는 자와 보이는 자가 차단된 영화는 노출증자가 아니며 따라서 담화의 자취가 모두 지워진, 스토리의 질서를 따른다고 했다. 그래서 연극이 축제성(공동체성)을 담보한다면, 영화는 사적인 생활을 영유하는 개인성을 담보한다고 하였다. Christian Metz, 앞의 책, 130~133쪽 참조.

이처럼 영화가 꿈의 속성을 보유하고 있다는 것은 영화는 현실감이 강하고 따라서 어느 장르보다도 동일시가 잘 발동하는 예술이라는 것을 말해준다.

2. 영화의 동일시 과정

정신분석학에서는 동일시를 “주체가 타자의 속성(attribut)이나 특성(propriété) 또는 어떤 외관(aspect)에 동화(assimiler)되거나, 전체 또는 부분적으로 이 타자의 모델에 따라 변형(se transformer)되는 것”⁴²⁾으로 정의하고 있다. 프로이트는 동일시에 대하여 자신의 여러 저서에서 지속적으로 언급하고 있는데, 그것은 동일시가 인간의 성격이나 자아의 형성에 있어서 타자의 영향력을 설명하는 핵심 개념으로 보았기 때문이다.

프로이트는 주체가 아버지와의 동일시를 통하여 근친상간의 금지가 내재화(introspection)되고, 이 과정에서 자아이상(초자아)이 형성된다고 하였다. 이것은 또한 자연에서 문명으로의 이동을 의미한다. 프로이트에서 있어서 동일시의 중요한 계기는, 아리스토텔레스에게 있어서 카타르시스가 연민과 공포라는 정서의 문제인 것과 같이, 정서적인 측면, 즉 정서적 유대이다.⁴³⁾ 반면에 라캉은 어린 아이가 거울 앞에서 최초로 발견

42) J. Laplanche · J. B. Pontalis, *Op. cit.*, p. 187. 한편 J. Laplanche 와 J.-B. Pontalis는 지금 제시한 정의(한 개인이 타자와 동일해지거나 또는 두 존재가 서로 동일해지도록 하는 행위 acte par lequel un individu devient identique à un autre, ou par lequel deux êtres deviennent identiques)와 함께 어떤 것을 특정화하는 행동(Action de reconnaître pour identique)도 동일시라고 말하며, 유사한 개념으로, 모방(imitation), 감정이입(empathie), 공감(sympathie), 정신적 전염(contagion mentale), 투사(projection) 등을 들고 있다.

43) 실제로 프로이트가 『집단 심리학과 자아의 분석(*Psychologie collective et analyse du moi*)』에서 제안한 동일시는 다음과 같은 세 가지 양태이다. 그 첫 번째가 위의 본문에 언급한, 대상과의 정서적 관계를 갖는 최초의 형식(forme originaire du lien affectif à l'objet)으로 오이디푸스 전단계의 동일시를 말하고, 두 번째는 대상을 상실했을 때 퇴행적 대체물로 선택하는 것(substitut régressif d'un choix d'objet abandonné)이고, 세 번째는 성적 충동의 대상은 아니지만 서로 어떤 요소를 서로 공유하고 있을 때, 이 대상에게 행하는 동일시이다(En absence de tout investissement sexuel de l'autre, le sujet peut néanmoins s'identifier à celui-ci dans la mesure où ils ont en commun un élément). G. Freud, *Psychologie collective et analyse du moi*, VII 장, in J. Laplanche

하는 자신의 모습에 동일시하며 이 완전한 모습을 통해 이상적 자아(moi idéal)를 형성한다고 하였다. 그런데 거울에 비친 완전한 모습의 자신은, 사실은 미성숙으로 인해 각각의 기관으로 조각난 존재인 진짜 자신과는 다른, 허상이며 타자(소문자 autre)이다. 라캉은 이 시기를 상상계(l'imaginaire)⁴⁴⁾라 하고 특히 최초의 나르시시즘적 동일시를 거울단계(stade du miroir)라 명명하였다. 어린 아이는 이러한 오이디푸스 전 단계를 거쳐 이후 아버지의 등장과 함께 거세공포를 겪으면서, 팔루스(phallus)-아버지에게 동일시하는데, 이를 통해 자아이상(l'idéal du moi)가 형성된다. 이때가 오이디푸스 단계이며, 언어의 습득이 일어나고, 언어와 함께 사회적 규범, 법, 이상적 가치가 내면화되고 주체가 형성되는 시기이다. 라캉은 이러한 동일시를 '상징적 동일시(identification symbolique)'라고 하였고, 이 시기를 상징계(le symbolique)라고 하였다. 아버지(의 이름)는 어머니/아이의 결합을 분리시키고 아이를 욕망과 결여의 상징계 안으로 도입시키는 기표이다. 아버지는 이렇게 동일시의 대상으로 상징계의 축이면서 주체 구성의 조건인데, 실제로 아이에게 아버지는 또 다른 타자(대타자Autre)이다. 이 주체가 바로, 아버지-어머니-아들로 구성되는 오이디푸스 삼각형의 세 번째 항인 아이에 해당한다.

이상에서 본 바와 같이 동일시는 어린 아이의 성인으로의 성장, 오이디푸스화와 주체의 형성, 자연 상태에서 문명사회의 일원으로 편입해 가는 과정에 있어서 가장 중요한 역할을 하는 기제이다. 이제 그 작동의 원리를 영화를 통해 더 자세히 살펴보도록 하자. 우선 메츠는 영화의 스크린이 바로 상상계(l'imaginaire)를 재 작동시키는 '다른 거울'이라고 하

et J.-B. Pontalis, *Ibid.*, p. 189에서 재인용.

44) 메츠는 상상계를, 상징계에 반대되면서 끊임없이 상징계와 서로 겹치며(imbrication), ① 자아(Moi)의 바탕이 되는 환상(leurre), ② 오이디푸스 이전의 결정적 각인, ③ 최초의 자기 이미지이자 허상으로서 타자이며, 그래서 소외가 일어나는 거울단계, ④ 어머니와의 배타적인 관계가 은밀히 지속되고 있으며, ⑤ 결핍의 순수효과로서 끝없는 욕망의 추구가 있는 무의식의 최초핵심"이라고 설명하였다. Christian Metz, 앞의 책, 18~19쪽 참조.

였다. 메츠는, “영화가 상영되는 동안 관객은 마치 아이처럼 운동 기능성은 저하된 반면 감각기능은 고조된 상태에 있고, 또한 이 시간 동안 아이처럼 상상계의, 복제 이미지의 먹이가 되고, 이 모든 과정은 모순적으로 현실적인 지각을 통해서 발생하기 때문에 스크린은 유아기의 거울을 닮았다”⁴⁵⁾고 하였다. 하지만 거울 속에는 자기 자신의 모습이 있지만, 영화의 스크린에는 영화를 보는 자가 부재하기⁴⁶⁾ 때문에 거울과 다르다. 그래서 메츠는 영화의 스크린이 거울과 유사하지만, ‘다른 거울’ 또는 ‘낯선 거울’이라고 했던 것이다.

그렇다면 어떻게 스크린 위에 나타난 이미지의 대상이 관객의 지각에까지 도달하고, 어떻게 관객은 이 대상에 대하여 동일시를 할 수 있는가? 이에 대한 설명은 이중의 동일시와 함께 이중의 응시(regard)가 언급되어야하기 때문에 다소 복잡하다. 동일시란, 앞서 언급한 바와 같이, 관객이 스크린에 재현된 허구의 인물을 바로 자기 자신이라고 보는 것과 배우와 자신이 동일인이라고 생각하는 것을 말한다.

영화에서는 이중의 동일시가 작동하는데, 하나는 관객이 자기 자신에게 행하는 심리적 동일시이고 다른 하나는 관객이 카메라와 하나가 되는 기술적 동일시를 말한다. 심리적 동일시는 다음과 같이 설명된다. 관객은 거울 속의 반영(reflet)을 바라보듯 스크린을 바라보지만, 스크린에 존재하는 것은 자신이 아니라 타자이며, 또한 이 타자들은 실질적인 대상이 아니라, “상이고 환영이며, 그 복제”⁴⁷⁾이다. 관객은 극장에 실재하면서, 스크린 위의 모든 타자들(이미지들)을 볼 수 있는 “전지적 지각 주체(sujet tout-percevant)”⁴⁸⁾이다. ‘전지적 지각 주체’란, ① 그가 지각하는 것이 상상계라는 것을 알고(그래서 그가 보는 영화가 괴상한 요소가 있다 하더라도 심리적 혼란에 빠지지 않는다), ② 상상계를 지각하고 있는

45) 같은 책, 83쪽.

46) 같은 책, 83쪽.

47) 같은 책, 78쪽.

48) 같은 책, 82쪽.

주체가 바로 자신이라는 것을 아는 주체이다. 전지적 지각 주체로서 관객은, 자신이 바라본 모든 것이 “그 자신 안에 쌓이고, 나열되고, 연쇄적으로 구성 되면서, 자신이 바로 지각된 상상계가 상징계에 다다른 장소”⁴⁹⁾가 된다. 따라서 관객은 스크린 위에는 부재하고, 그래서 거울의 경우처럼 자신을 바라볼 수 없고 또 그래서 자기에게 동일시하는 것이 아니라고 생각되지만, 그러나 모든 지각된 것이 수렴되는 장소로서, 또 “지각된다는 가능성의 조건이면서 동시에 ‘존재하는 모든 것’에 선행하는 선험적 주체”⁵⁰⁾라는 입장에서 자기 자신에게 동일시하는 것이다. 이렇게 관객은 인물이 겪는 상황과 정서를 자기 자신의 것으로 경험하게 되는 것이다.

한편 관객은, 원근법과 소실점의 역할을 하는 카메라(의 눈), 지금 관객이 보고 있는 것을 그 이전에 보았던 카메라(의 눈)에도 동일시를 한다. 이것이 메츠가 말하는, 관객이 자기 자신에게 동일시하면서 동시에 카메라에도 동일시하는, 이중의 동일시이다. 카메라에 대한 동일시로부터 관객의 응시가 시작된다. 카메라는 관객의 시선을 모아서 대상을 향해 집중시키도록 하고, 또 카메라는 대상이 필름 표면에 그 흔적과 그 지문을 남기려 오도록 한다. 전자를 ‘외부로 투사(projectif)’라고 하고, 후자를 ‘내부로 투사(introjectif, 내사라고도 함)’라고 한다.⁵¹⁾ 영화의 대상은 바로 내부로의 투사와 외부로의 투사라는 이중의 응시를 통해 관객의 지각으로 전해지고, 관객은 지각에 포착된 대상에게 동일시를 하는 것이다.

메츠는 이러한 이중의 동일시를 통해서 “관객은 지각되는 것으로 스크린에 부재하면서, 반면 지각하는 것으로 스크린에 ‘편재’한다. /.../ (이 두가지는 필연적으로 항상 함께한다.) 찬찬히 어루만지는 내 응시를 통

49) 같은 책, 82~83쪽 참조.

50) 같은 책, 83쪽.

51) 같은 책, 86쪽 참조.

해 매 순간 나는 영화에 존재한다.”⁵²⁾고 말한다. 바로 이 부재와 편재, 외부로의 투사와 내부로의 투사, 동일시 과정을 통해서 상상계와 상징계와 실재계가 복잡하게 겹쳐진 ‘영화 보는 행위(acte de voir un film)’가 성립하는데, 수용자는 “나는 내 스스로를 등장인물로 생각함으로써 상상계로 진입(하고)/.../ 동시에 그라고 생각하지 않음으로써 실재계로 회귀”⁵³⁾하는 반복을 통해, “일종의 사디즘의 형태를 띠면서 거리 원칙을 지키는, 원초적으로 찢어진 부분에 관한 공간적이고 상징계적인 환기를 불러일으키는 유일한 욕망”⁵⁴⁾인 관음증의 욕망을 충족시킨다.

IV. 나가는 글

이론가들은 예술작품이 생산자나 수용자로 하여금 사회가 요구하는 규범을 내면화하여 문명사회의 일원으로 살아가도록 하는 순기능을 한다고 말한다. 또한 규범과 실재의 삶, 상상계와 상징계와 실재계 사이의 균열로부터 발생하는 내적 갈등이나 욕망을 해소하고, 안정적인 삶을 살아가도록 하는 것에도 도움을 준다고 말한다. 이를 예술작품이 발휘하는 사회통합적 기능이라고 하는데, 카타르시스나 승화는 예술작품의 이러한 기능을 설명하는 중요한 개념으로 받아들여졌다. 카타르시스나 승화는 모두 ‘같은 것으로 같은 것을 치료한다(traiter le mal par le mal)’는 의미의 세정작용의 원리에 근거하고 있다. 그리고 이 세정작용은 모두 예술작품의 수용자가 예술작품이 창조한 허구의 세계에 또는 인물에게 동일

52) 같은 책, 89~90쪽.

53) 같은 책, 93~94쪽. 여기에서는 사실 실재계로가 아니라 상징계로의 복귀라고 해야 정확할 것 같다. 왜냐하면 우리의 실존은 실재계에 있으나, 우리의 주체는 상징계에 존재하기 때문이다. 물론 실재계는 항상 그 자리에 있다. 하지만 실재계는 파리시오스의 그림처럼 베일 아래 접근이 차단된 채 존재한다. Jacques Lacan, 맹정현·이수련 옮김, 『세미나11』, 새물결, 2008년. 160쪽 참조.

54) Christian Metz, 앞의 책, 99쪽.

시함으로써 작용한다. 그런데 동일시가 과연 어떤 과정을 거쳐 작용하는지에 대하여 구체적인 설명이 없다.

본 논문은 영화의 경우를 통해 예술작품이 수용자에게 미치는 영향력의 근거가 되는 동일시에 대하여 살펴보고자 하였다. 영화에서의 동일시는 현실감에 의해 촉발되는데, 영화에서의 현실감은 재현의 완벽성에 있지 않고, 공상이나 꿈과 밀접한 관계가 있는 허구적 지각의 특성과 관계가 있기 때문이다. 즉 ① 영화의 기표인 이미지가 꿈의 특성과 유사성이 많기 때문이다. 또한 ② 영화와 꿈은 모두 일종의 스토리를 가지고 있다는 점이다. 물론 각자의 논리구조가 다르기 때문에 스토리의 양상은 서로 다르지만. 그리고 ③ 영화가 응시하는 자와 응시되는 자를 완벽하게 차단하는 이미지의 예술이라는 점, 그래서 완전한 관음주의를 보장한다는 점에서, 영화의 현실감은 극대화된다. 영화의 이런 강력한 현실감 속에서 관객은 스크린에 부재하면서 동시에 편재하면서, 자신이 포착된 대상이 아니지만 동시에 역설적으로 그 대상이 되면서 자기 자신에게 동일시한다.

동일시는 예술작품이 어떻게 수용자에게 영향력을 미치는지, 그 과정을 잘 말해준다. 영화의 수용자는 동일시를 통해 “영화만의 고유한 방식으로, 성인이 거울 앞에서 행하는 아이의 놀이를, 즉 정체성에 대한 원초적인 불확실성을 재경험”⁵⁵⁾하면서, 자신에게 부여된 언어, 상징, 규범으로 인한 존재론적인 균열, 마치 “원초적 장면의 바라보기와 유사한, 금지의 어떤 부분을”⁵⁶⁾ 다시 산다. 이런 불확실성과 금지에 대한 경험은, 수용자-주체로 하여금 비극에서 연민과 공포를 경험한 관객처럼 오히려 심적 안정감을 회복하여, 이후 건강한 사회의 일원으로 돌아가게 한다.

예술의 이러한 사회통합적 기능에 대하여, 이 기능은 기존의 질서를 강화하고 기득권자들의 이익을 대변하며 그들의 가치를 재생산한다는

55) 같은 책, 8쪽.

56) 같은 책, 105쪽.

비판이 있다. 모든 구성원이 사회의 규범에 순응한다고 하는 것은, 결과적으로 그 사회에서 비교우위에 있는 계급, 즉 권력자들이나 부르주아 계급에게 유리하게 작용하고, 착취의 구조를 정당화 할 수 있기 때문이다. 브레히트(Brecht)는 이런 입장에서 예술은 수요자로 하여금 사회의 이러한 모순에 대하여 ‘비판적인 태도(attitude critique)’를 취하도록 해야 한다고 주장했다. 그리고 이런 비판적인 태도는 인물에 대한 동일시를 통한 대리만족(인물의 상황을 간접적으로 경험하는 것)으로는 가능하지 않고, 수용자가 인물의 상황에 대하여 ‘거리두기(distanciation)’를 할 때 가능하다고 하였다.⁵⁷⁾ 라캉의 경우도 프로이트의 승화의 개념은 일종의 순응주의이며 함정(piège)과도 같다고 지적하면서⁵⁸⁾ 예술작품은 주체로 하여금 충동을 억압하지 않고 그것의 직접적인 만족을 갖도록 하는 작업이어야 한다고 하였다.⁵⁹⁾ 들뢰즈(Deluze)는 오이디푸스화는 아이를 오이디푸스 삼각형 안에 고립시키고, 자본주의 체제에서 노동자라는 형상으로 살아가도록 운명 짓는다고 비판하면서, 문화란 “다수적인 언어 안에서 만들어진 소수자의 문학”⁶⁰⁾을 통해 “세상 속으로 오이디푸스를 탈영

57) ‘비판적 태도’와 ‘거리두기’에 관해서는 B. Brecht, *Ecrire sur le théâtre*, traduit par J. Tailleur · G. Eudeline · S. Lamare, Paris, L’Arche, 1963, pp. 180~194 참조.

58) 라캉은 프로이트가 『성에 관한 세 편의 해석』에서 언급한 승화가 대체적이긴 중재적이긴 대상(objet; 예술작품을 지칭함)을 통한 ‘만족의 가능성(possibilité de satisfaction)’과 이 대상(예술작품)이 ‘집단적이고 사회적인 가치(valeur sociale collective)’를 갖는 것 사이의 모순을 갖고 있다고 하였다. Jacques Lacan, *Séminaire I/II*, texte établi par Jacques-Alain Miller, Edt. de Seuil, 1986, p. 113.

59) 이는 예술작품이 부재하는 대상의 자리에 실제적인 대상을 올려놓음으로써, 즉 상징계의 벽을 뚫고 실재계의 대상을 돌출시킴으로써 가능하다는 말이다. 다시 말해서 실재계가 마치 죽음처럼 주체로서는 접근 불가능의 세계라는 점을 상기하면 예술작품은, 안티고네(Antigone)가 자신이 죽임을 당할 것을 알면서 오빠를 매장하는 선택을 한 것처럼, “죽음의 본능을 드러내는 것(l’illustration de l’instinct de mort)”(*ibid.* p. 327)이고 거기에 ‘미적인 것의 섬광(lueur de la beauté)’이 있음을 뜻한다.

60) Gilles Deleuze · Félix Guattari 저, 이진경 옮김, 『카프카』, 동문선, 2001, 43쪽. 소수자의 문학의 3가지 특징을 요약하면 다음과 같다. ① “랑그(langue)의 탈영토화”: 랑그(langue)가 어떤 식으로든 높은 계수의 탈영토화에 의해 변용되는 것, ② “개인을 정치적 즉각성(l’immédiat-politique)에 연결시킴”: 모든 것이 개인적인 것이 아니라 정치적인 것과 연결되는 것, ③ “언술행위(énonciation)의 집합적 배치”: 모든 적이 개인

토화(déterritorialisation)”⁶¹⁾해야 한다고 주장하였다.

문화의 사회통합적 기능에 대한 이러한 비판과, 문화의 주 기능은 ‘거리두기’나 ‘탈영토화’를 통해 기존의 질서를 비판하고 코드화(codification 또는 영토성territorialité)에 저항하며, 부단히 스스로 변화해 나감으로써 사회를 변형시켜야 한다(fonction transformative de la culture)는 주장에 관해서는 다음 논문에서 고찰하기로 하고 이만 글을 마치고자 한다.

적인 주체성의 문제가 아니라 모든 것이 집합적인 가치(의미)를 지니는 것. 같은 책, 43~48쪽 참조.

61) 같은 책, 32쪽.

참고문헌

- 김석, 『프로이트 & 라캉: 무의식으로의 초대』, 김영사, 2010.
- 서명수, 「연극에서의 메타 의사소통」, 『기호학연구』 4, 한국기호학회, 1998, 164~188쪽.
- 서명수, 「영화에서 환유와 은유」, 『기호학연구』 6집, 한국기호학회, 1999, 205~237쪽.
- Aristote, 이상섭 옮김, 『시학』, 문학과 지성사, 2005.
- _____, 전영우 옮김, 『아리스토텔레스의 레토릭 : 설득의 변론 기술』, 민지사, 2009.
- Deleuze, Gilles · Guattari, Félix, 이진경 옮김, 『카프카』, 동문서, 2001.
- Freud, Sigmund, 오현숙 옮김, 『성에 관한 세 편의 해석』, 을류문화사, 2007.
- _____, 김미리혜 옮김, 『히스테리 연구』, 열린책들, 1997.
- Lacan, Jacques, 맹정현 · 이수련 옮김, 『세미나11』, 새물결, 2008.
- Metz, Christian, 이수진 옮김, 『상상적 기표』, 문학과 지성사, 2009.
- Aristote, *La Politique*, traduction de Jean Tricot, Librairie philosophique J. Vrin, 1995.
- Brecht, B., *Ecrire sur le théâtre*, traduit par J. Tailleur, G. Eudeline et S. Lamare, Paris, L'Arche, 1963.
- Corneille, Pierre, “Préfaces. Examens. Les trois Discours”, *Oeuvres complètes*, Edt. G. Couton, Paris: Gallimard, coll. de la Pléiade, vol.3, 1980.
- Horace, *Art Poétique*, texte établi et traduit par François Villemeuve, Paris: Les Belles Letres, 1961.
- Jauss, H. R., “La jouissance esthétique. Les expériences fondamentales de la poésie, de l’aïsthesis et de la catharsis”, *Poétique*, N° 39, 1979.
- Lacan, Jacques, *Séminaire VII*, texte établi par Jacques-Alain Miller, Edt. de Seuil, 1986.
- Laplanche, J. · Pontalis, J. B., *Vocabulaire de la psychanalyse*, P.U.F., 1992.
- Pavis, Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Editions Sociales, 1980.
- Platon, *La République*, Oeuvres complètes Tome VII, texte établi et traduit par Emile Chambry, Paris, Les Belles Lettres, 1934.

Study for the social integrative function of the art

Suh, Myungsoo

Cultural theorists have argued that works of art help both producers and audiences to internalize societal norms and live in a civilized society, eliminating internal conflicts between norms and existence. Catharsis and sublimation have been accepted as important concepts that explain this function of social integration of culture: catharsis and sublimation act as a principle of purgation, which is based on the identification of the public to the character of the fiction.

This study examined the notion of identification through the case of the film. We have specifically noted firstly that the process of identification in film is triggered by the impression of reality and secondly that there is a dual process in the identification in the film: the spectator identifies with both the captured object and paradoxically to himself also.

The identification shows how the art influence the audience: the audience of the film is confronted with ontological cracks due to social norms. The experience of this confrontation leads the audience to purge first and then return to society with a healthy and stable mind.

Keywords : catharsis, sublimation, impression de realite, identification

투고일 : 2017. 11. 20. / 심사일 : 2017. 12. 03. / 심사완료일 : 2017. 12. 13.