

얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 애니메이션에 나타난 그로테스크 연구

조중현

(순천대학교 만화예술과 강사)

I. 서론

1. 연구 목적
2. 연구 방법 및 범위

II. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 형성 배경

1. 얀 슈반크마이에르의 생애와 체코의 사회적 배경
2. 미학적 배경
 - 가. 매너리즘
 - 나. 체코의 초현실주의

III. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션의 특성과 중심 개념

1. 형식적 특성
 - 가. 라이브 액션(Live-Action)과 애니메이션(Animation)의 충돌
 - 나. 오브제 콜라주
2. 중심 개념
 - 가. 부조리
 - 나. 소외
3. 그로테스크
 - 가. 그로테스크의 이론적 고찰
 - 나. 그로테스크와 신체

IV. 작품 분석

1. <대화 가능성 (Dimension of Dialogue)>
2. <사나이 게임 (Manly Games)>
3. <어둠-빛-어둠 (Darkness- Light- Darkness)>

V. 결론

1. 서론

체코의 애니메이션 작가 얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)는 1964년에 영화 경력을 시작하여 20편이 넘는 단편 애니메이션을 제작했다. 프랑스의 영향력있는 영화잡지 《Positif》는 러시아의 애니메이터 유리 놀스타인(Juri Norstein)¹⁾과 함께 얀 슈반크마이에르를 동시대의 영화 거인이라고 간주하고 있고, 영국의 영화비평가 줄리안 페틀리(Julian Petley)는 발레리안 브로브지키(Walerian Borowczyk)와 함께 제2차 세계대전 이후 동유럽에서 탄생한 주요한 애니메이터 중의 한 사람으로 여기고 있으며, 얀 우드(Jan Uhde)에 의하면 최근 30년간 가장 주목할 만한 영화제작자 중 한 사람으로까지 평가되고 있다.²⁾

얀 슈반크마이에르의 초현실주의적 애니메이션은 단순한 유희적 대상으로서가 아니라 현실세계를 이해하고 탐구하는 철학적 보고서와 같은 울림을 준다. 그의 애니메이션에는 현실세계의 진실탐구를 위해 환상과 꿈과 같은 비현실적 세계를 현실과 대립적으로 배치시키고 있으며 이러한 비현실적 세계는 논리와 이성으로 판단할 수 없는 비합리적 방법으로 제시하고 있을 뿐만 아니라 그것을 다시 그로테스크를 통해 기이하고 끔찍하며 때로는 웃음까지도 유발시키는 상황으로 이끌고 있다. 이러한 지점에서 우리는 충격과 함께 당황스러움에 빠져들게 되며 마치 카프카의 문학의 부조리한 면과 마그리트 회화의 역설적인 세계로 이끌리는 것과 같다.

얀 슈반크마이에르의 애니메이션의 지층은 문학, 미술과 같은 인접 예술 분야들과의 밀접한 만남에 의해 더욱 두텁게 형성되고 있는데, 대표적으로 영화에서는 러시아 몽타주 이론의 에이젠슈타인(Sergej Eisenstein), 문학에서 카프카(Franz Kafka)를 비롯한 에드가 앨런포(Edgar Allan Poe), 루이스 캐롤(Lewis Carroll) 그리고 회화에서 살바도르 달리(Salvador Dali), 마그리트(Rene Magritte) 등과 교차된다.

체코의 초현실주의 그룹에서 영향력있게 활동해 온 얀 슈반크마이에르는 레스토랑 ‘비올라’에서의 오브제 개인전, 프라하 J. S. 아틀리에에서의 체코 초현실주의자 그룹전, 프랑스 리용

1) 유리 놀스타인은 러시아를 대표하는 애니메이터로 예술적 애니메이션 작품을 통해 러시아의 국민정서와 사상을 기본 제재로 삼아 작품활동을 한 작가이다. 특히 그의 작품세계는 시적 영상세계를 구축해 온 것으로 러시아 영화의 거장 안드레이 타르코프스키와 비교될 만큼 세계적인 애니메이션의 거장이다. 나기용, 「유리 놀슈타인의 애니메이션 ‘이야기 속의 이야기’의 시적 이미지 구성방식에 대한 연구」, 경희대학교 언론정보대학원 석사학위 논문, 1999, 1-3쪽 참조

2) Jan Uhde, "Jan Svankmajer: The Prodigious Animator from Prague," *Kinema*, University of Waterloo, spring, 1994.

의 베리에르 갤러리에서의 ‘무기와 트렁크’ 단체전, 독일의 윈스터 존네링크 갤러리에서 ‘무시무시한 쾌락전’³⁾ 등 화가로서의 활동을 통해 얻은 미술적 감각들이 애니메이션의 무한한 상상적 방법을 통해 더욱더 생명을 얻어 그의 애니메이션에서 심오한 울림을 발산하고 있다.

그의 애니메이션을 형성하고 있는 방법은 라이브 액션으로 대변되는 실사영화 기법과 애니메이션 기법과 같은 두 가지 이질적인 요소를 같은 공간, 같은 시간에 배치한다는 점이다. 이러한 배치를 통해서 초현실적 효과를 유도하고 있으며 또 다른 방법은 선택된 오브제들을 통해 초현실주의 미술에서 한 원리인 콜라주와 아쌘블라주 기법으로 의미를 재생산하고 있다는 점이다. 또 한 가지 주목할 만한 점은 그의 대부분의 애니메이션이 신체를 주요한 모티프로 삼고 있는데, 그러한 신체들은 고전적 범주에서의 우아한 미에 대한 해석이 아니라 오히려 신체를 끔찍하고 잔인하게 공격함으로써 나타나는 그로테스크적 상황을 부조리한 방식으로 혹은 블랙 유머의 방법을 통해 체코 사회를 비판하고 나아가 현실과 인간문명에 대해 꼬집고 있는 것이다.

1. 연구 목적

한국 사회에서 흔히 ‘애니메이션(Animation)’⁴⁾이라는 용어를 떠올릴 때, 또는 여타 다른 예술분야들, 즉 문학, 연극, 미술, 음악과 비교할 때, 한마디로 그것은 유치하다거나 또는 단순히 어린이를 대상으로 하는 하위문화, 단순한 유희적 기능으로서의 저급한 문화로 인식해 온 경향이 두드러져 왔으며 또한 최근의 경향 역시 애니메이션을 사회문화적 혹은 학문적 측면보다 오히려 산업적 측면에만 모든 초점을 맞추고 있는 것이 지배적인 분위기라 할 수 있다.

그러나 실은 그 애니메이션말고도 실험적이고 작가적인 성향이 짙은 예술적 애니메이션

3) 김준양, 「카프카와 루이스 캐롤 그 사이에서의 줄타기」, 《Kino》, June, 1996. 209쪽.

4) 애니메이션(animation)이란 말의 어원은 라틴어의 아니마투스(animatus: 살리다. 생명을 불어넣다. 활기를 띠게 하다)가 변형된 것으로 즉, 사물에 아니마(anima)-라틴어로 생명, 영혼, 정신-를 부여하는 행위라고 할 수 있다. 다시 말해 animate, 즉 생명을 불어넣는다는 의미는 움직임이 없는 사물이나 상상의 물체에 작가 자신의 인위적인 조작을 통해 생명력을 부여하는 것이다. 또한 국제 애니메이션 영화협회(ASIFA)에 의하면 “애니메이션은 기본적으로 화상(畫象)의 1 콤마(comma)씩의 수단에 창조된 모든 것을 말한다. 예술은 실사영화방식과는 다른 기술과 기법을 다양하게 사용하여 움직이는 이미지로 창조하는 모든 방식이다”라고 정의된 바 있다(이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미술사, 1996, 248쪽 및 황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인하우스, 1996, 27쪽 참조).

도 존재해 왔으며 특히 그러한 경향은 월트 디즈니로 대표되는 미국 쪽보다는 오히려 유럽에서 일찍부터 시도되어 왔는데 그중의 하나가 본 논문에서 고찰할 체코의 얀 슈반크마이에르의 애니메이션이다.

얀 슈반크마이에르는 체코의 초현실주의 그룹의 화가이면서 애니메이션 작가이다. 그의 애니메이션 영화는 정치적이며 비판적인 성향 때문에 체코에서도 많이 알려지지 않을 정도로 정치적 검열을 받아왔다. 그의 작품들은 아직은 우리에게 생소한 면이 많지만 본 논문에서 다루고자 하는 세 작품들은 그의 초기 애니메이션 영화와는 달리 전반적으로 은근한 웃음을 유발케 하는 작품들이다. 그러나 그러한 웃음 속에 슬며시 기괴하고 끔찍함이라는 낯설고 이질적인 요소가 교차하여 긴장감을 보여주는데 그것이 다름 아닌 그로테스크로서 본 논문이 그로테스크에 초점을 맞춰 전개시키고자 한다. 얀 슈반크마이에르의 초현실주의 애니메이션에 나타난 그로테스크한 부분이 개별적 작품의 전체 구조에서 어떻게 나타나고 있으며 또 각각의 양상은 어떤 형태로 나타나는지, 그러한 형태 속에 나타나는 그로테스크의 효과는 무엇인지, 아울러 작가 자신의 표현의도와 의미들을 고찰하려는 것이 본 논문의 목적이다.

2. 연구방법 및 범위

제II 장에서는 얀 슈반크마이에르 애니메이션의 형성 배경에 대해서 살펴보기로 한다. 그의 생애와 체코의 사회적 배경을 개괄한 다음, 그의 애니메이션 작업에 대한 동기를 살펴봄과 동시에 그의 애니메이션에 영향을 끼친 두 가지 미학적 조류인 매너리즘과 체코 초현실주의에 대해 살펴볼 것이다. 얀 슈반크마이에르의 초기 애니메이션에서 매너리즘적 특징들이 어떻게 나타났는지, 이와 연계해서 그에게 가장 큰 영향을 미친 16세기 이탈리아의 매너리즘 화가 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo)에 대해 살펴볼 것이다. 체코 초현실주의에 대해서는 성립 배경과 성격 등을 살펴보고 얀 슈반크마이에르의 체코 초현실주의에서의 입장과 위치 등을 알아보기로 한다.

제III 장에서는 얀 슈반크마이에르의 애니메이션의 형식적 특성과 중심개념에 대해서 언급하고자 한다. 뚜렷하게 드러나는 형식적 특성은 대개 두 가지를 들 수 있는데, 하나는 실사와 애니메이션의 충돌이고 다른 하나는 오브제 애니메이션 기법이다. 이러한 두 가지 형식은 일반적인 애니메이션에서 이용되고 있는 기법과는 달리 얀 슈반크마이에르의 애니메이션에 있어서 중요한 열쇠임과 동시에 그의 애니메이션 영화의 전략적 장치라 할 수 있다.

또한 얀 슈반크마이에르 애니메이션의 중심개념은 ‘부조리’와 ‘소외’인데 이는 그의 작품들 속에 공통적으로 짙게 깔려 나타난다. 그의 관심이 결국 체코 사회의 정치적 부조리 혹은 사회에 대한 깊은 관심과 인간문명의 끊임없는 진보에 관한 물음으로 나타나는 것이다.

제Ⅳ장에서는 얀 슈반크마이에르의 개별적 작품 분석에 치중할 것이다. 작품 분석을 위해서 그의 애니메이션 중 <대화의 가능성(Dimensions of Dialogue)>(1982), <사나이 게임(Manly Games)>(1988), <어둠-빛-어둠(Darkness-Light-Darkness)>(1989)의 세 개의 단편을 선택하였는데, 선택기준은 세 작품의 양상이 비교적 다르게 나타나고, 이 세 작품들은 얀 슈반크마이에르의 초기의 다른 작품들과의 연관에 의해 나타난다는 점과 또 한편으로는 이 세 작품이 얀 슈반크마이에르의 정치적 검열의 해제 이후에 공개된 것으로 그의 오브제 애니메이션의 독특한 전형을 형성하고 있다는 점에서이다.

작품 분석을 위해서 그로테스크의 개념과 역사적 개념의 발전과정 그리고 신체와 관계되는 그로테스크 이론을 알아본 후, 그 토대를 중심으로 분석하고자 한다.

II. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 형성 배경

1. 얀 슈반크마이에르의 생애와 체코의 사회적 배경

얀 슈반크마이에르는 1934년 프라하에서 태어났다. 1950년에서 1954년까지 프라하 공예 기술고등학교에서 무대디자인을 공부했으며, 그리고 나서 1954년에서 1958년까지 DAMU (음악 및 연극 아카데미)에서 인형기술과정과 감독 및 무대 디자인 등을 공부했다. 군에서 제대한 후 프라하에 있는 세마호르(Semafor), 라테르마 마지카(Laterna magika) 등의 극장에서 일하게 되었는데, 세마호르에서 첫번째 상연한 <위엄부리는 머리(Starbed Head)>를 준비하던 중 그의 부인 에바 슈반크마이에르(Eva Svankmajer)를 만나게 되었고, 이후 그의 부인과 함께 부조, 회화, 콜라주 등 시각예술 쪽에 활동을 넓혀나갔으며 수차례의 개인전을 가지기도 했다.⁵⁾ 그는 이지 트룅카(Jiri Trnka), 라디슬라브 스타레비치(Ladislav Starevich), 발레리안 브로브지키(Walerian Borowczyk)⁶⁾와 같은 위대한 작가들이 이뤄낸 동유럽 애니메이션의 전통

5) Peter Hames, "Interview with Jan svankmajer," *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*, Praeger, 1995. pp.96-97.

적인 분위기에서 교육을 받은 것으로, 단지 처음에는 연극을 공부하게 되었으나, 영화와 비교하여 연극이 가지는 불리한 점- 관객과의 접촉의 한계-을 느끼게 된다. 그래서 그가 영화에 처음 뛰어든 곳이 라테르마 마지카 극장이었고, 거기서 그는 영화의 편집, 촬영, 조명이 무엇을 의미하는지에 대해 배우게 된다. 2년 후 그곳을 떠나 짧은 단편을 만들 수 있는 자본을 가지고 있는 스튜디오(Barrandov Film Studios)를 알게 되는데, 그곳에서 우연한 계기(그곳의 감독이 자리를 떠나게 됨)로 감독으로서 일하다가 그의 첫 단편 애니메이션인 <마지막 속임수(The Last Trick)>(1964)을 제작하게 된다.⁷⁾

체코 애니메이션은 인형극 외에는 거의 논의되지 않을 정도로 인형극은 애니메이션과 밀접한 관계가 있다. 이 범위 내에서 얀 슈반크마이에르는 체코 애니메이션 전통의 두 개의 흐름(다른 하나의 전통은 그래픽) 내에 견고히 놓여 있으며 인형극의 전통에서 독특한 인물이 되었다. 전통적으로 뿌리를 깊게 내리고 있는 이러한 전통적인 인형극에서 카렐 도달(Karel Dodal)이 인형 애니메이션을 창조했고, 이지 트룅카가 그 전통을 이어받아 예술적 수준을 한 단계 높였다면 카렐 제만(Karel Zeman)과 같은 작가들은 체코 인형 애니메이션의 기술적 수준을 더욱 발전시키게 된다. 1969년에 사망한 이지 트룅카의 기념비적인 영화 <체코의 해(The Czech Year)>(1947)는 체코의 고딕회화와 민속전통들과 노래들에서 영감을 받았으며 오직 월트 디즈니나 몇몇 체코 만화 정도뿐만 아니라 알고 있었던 학창시절의 얀 슈반크마이에르에게 이것은 전혀 다른 세계라는 충격과 함께 그에게 큰 영향을 미치게 된다.

카렐 제만은 애니메이션과 실사를 합성하는 실험으로 예술적 성과를 거두게 되며, 헤르미나 타일로바(Hermina Tyrlova)는 다른 재료를 사용하여 인형들을 만들기도 했다. 그러나 이들의 유사성이 무엇이든 간에 얀 슈반크마이에르는 이들 체코 애니메이터들과는 다르다고 느꼈고 “나 자신을 애니메이션에 국한하는 것을 거부한다”고 말함으로써 이 유파들과는 거리를 두려고 노력했다고 밝히기도 한다. 이지 트룅카가 결코 참여예술을 시도한 적이 없고, 카렐 제만과 헤르미나 타일로바가 ‘환상을 묘사’하는 데 관심을 둔 반면 그는 ‘잔인한 현실’에 관심을 가지게 된다.⁸⁾

피터 함스(Peter Hames)는 얀 슈반크마이에르의 작업에 끼친 영향으로 초현실주의, 실험 영화, 그리고 체코의 민속인형극 등을 언급하면서 가장 비중을 두고 있는 부분은 무엇보다도

6) 폴란드의 영화제작자.

7) Wendy Hall, “Interview with Jan svankmajer,” *Animato*, July, 1997.

8) Michael O’Pray, “Jan Svankmajer: A Mannerist Surrealist,” *Dark Alchemy: The Film of Jan Svankmajer*, Praeger, 1995. pp.49-50.

지난 50년간의 정치적 충격이라고 했다. 그의 동시대 소설가인 밀란 쿤데라, 영화감독 밀로스 포먼처럼 얀 슈반크마이에르의 삶을 지배했던 것은 50년대의 명백한 신분 테러와 70, 80년대의 브레주네프의 네오스탈린주의 체제하에 있었던 경험이다.⁹⁾

체코의 암울한 역사는 16세기 초부터 오스트리아-헝가리 제국의 지배를 받으면서 시작된다. 1918년 1차 세계대전 후 베르사유 조약에 따라 독립하게 되지만, 1939년에는 히틀러의 침공으로 또다시 독일의 통치를 받게 된다. 제2차 세계대전이 연합국의 승리로 막을 내리게 되자 이후 체코슬로바키아는 모스크바조약에 의해 루테니아 지역을 소련에 할양한 채 겨우 독립하게 되지만 1946년 총선 후 공산당 주도의 사회주의 국가로의 길을 걸었다.

그후 폴란드, 헝가리 등에서 반소운동에 기초한 민주화운동이 발생함에 따라 체코에서도 반스탈린운동이 1960년대 초반보다 격화되어 1968년초에 경직된 관료적 통제에 의한 정치적, 경제적 어려움을 타파하는 민주화운동이 일어나게 된다. 그러나 소련군의 개입과 침공으로 ‘프라하의 봄’이라 불리는 자유화운동이 좌절된 역사를 갖고 있다.¹⁰⁾

이러한 정치사회적 분위기는 1889년 민주화운동에 이은 1991년 소련군의 철수와 93년 체코공화국 성립으로 이어지게 된 것이다. 얀 슈반크마이에르는 체코의 어두운 역사, 사회적 분위기와 밀접한 관련을 갖게 되고 그의 비판적 작업 또한 정치적 그물을 피할 수 없었다. 또한 체코 사회의 권력의 지배와 감시하에 태동하게 된 체코 초현실주의는 얀 슈반크마이에르에게 있어서는 일종의 변화의 기폭제로 작용하게 된 것이다.

2. 미학적 배경

가. 매너리즘

매너리즘(Mannerism)의 원래의 뜻은 기교적이고 타성적인 스타일을 추출해 낸 16세기 중반의 로마와 피렌체의 화가그룹의 미술을 지칭하는 다분히 경멸적인 말이었다,¹¹⁾ 아르놀트 하우스(Arnold Hauser)는 역사적인 예술양식으로서의 매너리즘과 특정한 사조의 말기에 드러나는 흔히 ‘매너리즘에 빠졌다’ 라는 개념과 구분해야 한다고 보았다. 여러 가지로 해석 가능

9) Peter Hames, *ibid.*, p.204.

10) 장홍구, 『체코공화국 편람』, 대외경제정책연구원 지역정보센터, 1994. 43-57쪽.

11) H.W.詹슨, 김윤수 외 역, 『미술의 역사』, 삼성출판사, 1978. 414쪽.

한 매너리즘에 대해 발터 프리들렌더(Walter Friedlander)는 르네상스 미학에 대한 반응으로서 반(反)고전주의운동이라고 보았으며, 막스 드보르자크(Max Dvorak)는 정신성을 그 본질로 보았는데, 이에 대해 하우저는 매너리즘을 “고전주의와 반고전주의, 자연주의와 형식주의, 합리주의와 비합리주의, 관능주의와 정신주의, 전통주의와 혁신, 관습주의와 순응주의에 대항하는 반역 사이의 긴장의 산물”¹²⁾이라고 정의한다.

얀 슈반크마이에르의 애니메이션 영화와 가장 연관성이 있는 매너리스트 화가는 16세기 화가 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo)이다. 그는 이탈리아 화가로서 16세기의 페르디난트 1세, 막시밀리안 2세, 루돌프 2세의 궁정에서 일하며 빈(Wien)과 프라하에서 여러 해를 보냈으며 주로 루돌프 2세의 궁정에서 있었다. 그는 물고기 또는 과일과 같은 사물을 조합해서 만든 두상들을 그려 명성을 얻었다.¹³⁾

그가 평생 획득한 명성은 그의 작품이 보여주는 환상과 놀라움에 기초를 두고 있었다. 그의 그림은 ‘기괴한 발명’으로 불리기도 하는데, 나중에 미술사가들은 그를 이탈리아, 프랑스, 빈, 프라하에서 이탈리아 르네상스를 계승한 화파의 일원인 ‘매너리스트’로 간주하였다. 매너리스트 그림은 형태와 내용에서 매우 복잡하였는데, 관객들—그를 당황하게 하고 신비화시킨다—에게 호기심을 돋우는 것을 목적으로 한다. 아르침볼도는 그래서 매너리스트 그룹에 적합하다고 불리고 있다.¹⁴⁾ 그의 회화에 대한 해석은 아래 표에서 보는 바 세 가지 정도로 요약되며, 얀 슈반크마이에르는 첫번째 해석과 연관성이 깊다.

해석에 대한 특징적인 논쟁	관찰자의 반응	해석에 찬성하는 논쟁
1. 환상과 발명의 놀랄 만한 작업	어떤 이상함에 직면한 호기심(‘이중이미지’로 이끈다.)	첫째, 직접적인 반응 즉, 많은 것으로부터 채택된 통속적인 시각
2. 합스부르크 왕조와 16세기 과학에 관계된 상징	복잡한 상징적인 언어의 개념(어떤 것은 특별한 것에 의해 이해된다.)	16세기로부터의 텍스트와 진술: 도상학적 증거
3. 형이상화적인 진술	매혹, 외경 등의 감각은 어떤 심오한 것과 직면한다.	빈에서 그러한 그림들의 순수한 특징: 다른 논쟁은 이러한 그림들의 매혹에 대해 설명하기가 불충분하다.

아르침볼도는 그러므로 초현실주의의 선구자라고 여겨져 온 한 사람의 예술가이다. 바르(Alfred H. Barr)가 주최해서 1936년 뉴욕의 현대미술관에서 열린 유명한 전시회, ‘환상적인

12) Michael O'Pray, *ibid.*, pp.53-54. 아놀드 하우저, 김진욱 역, 『예술과 소외』, 종로서적, 1981, 19-25쪽.

13) Michael O'Pray, *ibid.*, p.51.

14) Pontus Hulten, "Three Different Kinds of Interpretations," *The Arcimboldo Effect*, Abbeville Press, 1987. pp.18-19.

예술, 다다, 초현실주의(Fantastic Art, Dada and Surrealism)’에 포함됨으로써 아르침볼도는 초현실주의자의 명단에 확고히 끼게 된다. 그의 명성은 20세기에 들어와서 점점 유명해지다가 1987년 베니스의 팔라조 그라소(Palazzo Grasso)에서 열린 ‘아르침볼도 영향’ 전시회에서 절정에 이르렀다.

<대화의 가능성>(1982)과 같은 후기의 영화뿐 아니라 <돌과의 게임(Game with Stones)>(1965), <세테라(Et Cetera)>(1966), <자연사의 박물관(Historia Naturae, Suita)>(1967) 등의 얀 슈반크마이에르의 초기 영화에서도 아르침볼도의 영향을 쉽게 찾을 수 있다. 아르침볼도의 콜라주 형태 역시 얀 슈반크마이에르의 인형극 영화 <무의미한 말(Jabberwocky)>(1971), <펀치 앤 주디(Punch and Judy)>(1966)와 <파우스트(Faust)>(1994)에서 흔적을 찾아볼 수 있다.¹⁵⁾

아르침볼도의 회화에 대한 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 다음과 같은 글은 얀 슈반크마이에르의 작업에 적용할 수 있는 통찰력을 제공해준다.

한번 더 의미의 문제로 우리의 관심을 돌려보자. 결국 이런 면이 아르침볼도에 대해 우리로 하여금 흥미를 느끼게 해주고 놀라움을 갖게 해주고 당혹스럽게 해주는 것이기 때문이다. 언어의 여러 ‘단위들’이 여기 캔버스 위에 있다. 말하는 언어의 소리와는 달리 벌써 이 언어의 단위들은 어떤 의미를 가지며 과일, 꽃, 물고기, 도르래, 책들, 아기들 등 등의 이름을 붙일 수 있는 사물이다. 이 단위들이 결합하면 하나의 전체적인 의미를 만들어낸다. 이 두 번째 의미는 사실상, 의미의 중복을 말한다. 한편으로는 나는 또한 그리고 동시에 전혀 다른 의미를 읽는다. 그리고 이 의미는 어휘군이 서로 다른 영역에서부터 온다. 즉 여름, 겨울... 요리하다, 칼빈... 지금 나는 오직 첫째 단위들의 의미와 관련 지어서만 이 엄격히 비유적인 의미를 알 수 있다. 그러고도 단 하나의 동일한 이미지 안에 벌써 3개의 의미가 존재하고 있는 것이다.¹⁶⁾

얀 슈반크마이에르의 초기영화를 살펴보면 초현실주의자라고도 할 수 있고 매너리스트라고도 얘기할 수 있다. 이 두 양식 사이의 차이를 알아내기는 어려우며, 영화에 대해서 보면 둘 사이의 차이점은 영화의 주제에 있다는 암시를 받는다. 예를 들자면 폐쇄적이면서도 유희적인 매너리즘 영화보다 초현실주의 영화들은 더 사회적이고 정치적인 메시지를 담고 있다.

15) Michael O'Pray, *ibid.*, p.51.

16) *Ibid.*, p.52에서 재인용.

안 슈반크마이에르는 약간의 매너리즘의 색채가 초현실주의에 도입되고 그 반대의 경우도 성립한다는 것을 보여줄 뿐만 아니라 또한 형식은 주제만큼 충분히 매너리즘과 초현실주의 사이에 상호변환이 가능하다.¹⁷⁾

아르침볼도 회화의 전형적인 방법과 가장 유사한 그의 작품은 <자연사의 박물관>(1967)이다. 이 작품에서는 모든 동물들의 삶을 고대 과학적인 카테고리에 의해 재생시켰다. -수생동물, 파충류, 포유류 등. 이 분류는 차례대로 다른 음악적 카테고리 즉 블루스, 볼레로, 폭스트롯트, 왈츠의 차례로 연관지어진다. 동물의 카테고리의 이미지는 동물들의 실사이미지와 석판화, 박제, 낡은 드로잉 등에서 저절로 나누어진다. 그러나 여기에서 도출되는 의미는 인간이 저지르는 자연파괴의 한 부분이며. 이것은 각 단락 끝에 우리가 지금까지 보아온 것을 씹어 삼키는 거대한 입으로 표현된다. 이 카테고리를 구축하는 기술, 즉 그 카테고리가 다시 다른 몇 개의 카테고리로 계속 나뉘어 나가는 이 기술, 이것이야말로 전형적인 아르침볼도식이다.¹⁸⁾

<자연사의 박물관>는 1967년에 만들어진 초기 작품이지만 후기작품의 특징이 많이 들어 있다. 빠른 편집의 리듬감, 카메라의 신속한 움직임, 실사와 애니메이션의 병렬배치, 반복되는 수평의 카메라 움직임의 연속, 다른 주제를 가진 여러 시리즈가 한편으로 구성되는 것과 같은 반복적인 패턴은 <대화의 가능성>과 <사나이 게임> 등에서 나타난다. 반복과 연속의 구조적인 형태를 포함하고 있는 그의 초기영화 <지하실로(Down to the Cellar)>는 비록 <자연사의 박물관>보다는 설득력이 적다고는 해도 거기에는 세 가지 주요한 에피소드를 포함하고 있다. 세 부분-‘날개, 채찍, 집’-으로 구성된 이 형식이 수년 후 <대화의 가능성>에서 되풀이되고 있다.

매너리즘의 정통에서 가장 기초적인 요소는 몽타주 혹은 편집의 형식, 이미지의 붕괴, 그리고 동시에 바로 그 프레임의 세분화에서 오는 에너지를 포함하는 구성방식이다.¹⁹⁾ 린다 머레이(Linda Murray)의 매너리즘의 회화의 특성에 대한 언급을 살펴보면 아래와 같다.

주제는 일부러 불명료하거나 혹은 이해하기 힘들도록 처리된다(즉 사건이 배경으로 밀려나거나, 뒤틀린 비례 혹은 크기 등의 예술상의 기교를 펼쳐 보이는 실마리가 될 뿐인, 관련성이 없는 형태들에 잠겨버린다든지 하는 식으로). 형태는 한 공간 안에 작게 쑤셔박혀져 어떤 움직임이라도 그 화폭을 터뜨릴 것만 같은 인상을 준다. 이 인상은 강렬한 컬러

17) Ibid, p.52.

18) Ibid, pp.52-53.

19) Ibid, p.55.

체계, 조화가 되지 않는 대비, 그리고 묘사나 자연스럽게 보이기 위해서가 아니라 그림의 감정적인 효과를 위한 강력한 부속물로서의 컬러의 사용을 통해 이루어진다.²⁰⁾

한편 하우저는 매너리즘의 전성기의 특징에 대해 다음과 같이 서술하고 있다.

어떤 예리함이나 미묘한 것, 기이한 것, 긴장된 것, 난해하고 자극적인 것, 통렬하고 대담하며 도전적인 것들을 좋아하는 일은 매너리즘의 전성기에 통하는 특징이며, 어떤 작품의 매너리즘적 성격이 처음에 뚜렷해지는 것은, 흔히 예리함 (혹은 유희적으로, 혹은 억지로 정상적인 것으로부터 이탈하는 경향이나, 진지한 체하거나 회롱하는 성질, 혹은 고뇌 때문에 일그러진 얼굴 등) 때문이다. 그들이 언제나 과시해 보이는 능숙한 기교는, 이 예리함을 두드러지게 조장하고 있다.²¹⁾

이러한 매너리즘적 회화의 특성은 영화에서도 마찬가지다. 예를 들어 얀 슈반크마이에르가 예술적인 기교를 펼쳐 보이는 것은 그의 초기 영화의 주요 주제나 형태를 거의 압도한다. 극단적인 카메라 앵글, 움직임, 인형, 꼭두각시 등의 사용이 일반적으로 비례, 원근법, 크기를 어지럽히는 경우가 흔하다. 이미지가 아주 조밀하게 배열된 광적이고 지나칠 정도로 정교하게 만들어진 이미지의 조밀성도 후기 작품 <대화의 가능성> 같은 데에서는 덜 보여지기도 하지만 이 매너리즘적인 부조화의 분위기에 빠른 편집과 카메라 움직임뿐만 아니라 소용돌이치는 그리고 때때로 높은 가락의 음악과 같은 영화의 형식적인 특성이 원래 뚜렷하게 매너리즘적인 것이다.²²⁾

나. 체코의 초현실주의

체코 초현실주의 그룹은 비테즈슬라프 네즈발(Vitezslav Nezval), 화가 토옌(Toyen),²³⁾ 시인인 콘스탄틴 비블(Konstantin Biebl), 카렐 타이게(Karel Teige)²⁴⁾ 등에 의해 1934년에 결성

20) Ibid, p.55에서 재인용.

21) 아놀드 하우저, 『예술과 소외』, p.21.

22) Michael O'Pray, ibid, p.56.

23) 체코의 여류화가이자 시인. 1936년에 이 운동에 참가한 후 환상적인 밀교적 분위기를 표현.

24) 체코슬로바키아의 전위사진가. 그의 작업경향은 주로 몸의 단편을 물체와 사물의 재결합과 같은 충격적인 방법을 개척했으며 그 메시지는 주로 정치사회적인 요소와 관계가 깊다(William A. Ewing, 『몸』, 까치, 1996,

되었는데, 카렐 타이게는 뒤늦게 참여하여 주요한 발언을 하게 되며, 1951년 카렐 타이게가 죽은 이후 브라티슬라프 에펜베르거(Vratislav Effenberger)가 초현실주의 그룹의 지도자격이 된다.²⁵⁾

비극적인 분위기 속에서 환상적이고 밀교적인 요소들과 혼합된²⁶⁾ 체코 초현실주의가 카렐 타이게의 poctism로부터 발전된 것임에 비해 프랑스 초현실주의는 다다이즘으로부터 발전했다. 체코의 초현실주의 운동은 1950년대 사이에 추상이나 비구상적인 미술(non-figurative art)에 의해 그들의 많은 회원을 잃어버리게 되지만, 에펜베르거 주위에서 새로운 그룹 UDS (1963~69)가 형성됨에 따라 그 후 십년 간 소생하게 된다.²⁷⁾

1940년대말과 50년대초에 카렐 타이게는 예술집단(체코 초현실주의)의 중심이 되었고, 사랑, 자유, 빈곤의 규칙으로 이끌기로 되어 있는 초현실주의 모험의 해석을 더욱 일찍이 부여하였으며, 누구보다도 시인이자 이론가인 에펜베르거가 거대한 초현실주의 방법과 접근을 회복시켰다. 그러나 그 당시 그들은 초현실주의 계획의 확고부동한 견해 중의 몇몇을 수정하게 된다.²⁸⁾

1970년대초 체코의 초현실주의는 브라티슬라프 에펜베르거를 중심으로 모이게 되었는데 그들은 프라하 역 근처에서 표명한 견해를 적극적으로 회복시켰는데 그것들 중 하나를 인용하면 다음과 같다.

터놓고 이야기하는 사고의 본성은 우리의 특별한 책임인수 중의 하나이다. 초현실주의에서 그것은 놀기 좋아하고 실험적인 활동을 통하여 적극적으로 지지될 것이다. 이러한 측면에서 우리 희망의 대부분을 놓아둔다.²⁹⁾

UDS그룹에 있는 예술가들의 창조적인 계획을 통합한 중심개념은 에펜베르거에 의해 새로 만들어지게 되었는데, 그것은 ‘실제적인 비합리성에 대한 비판적 기능(critical function of concrete irrationality)’은 특정한 역사적이고 정신사회적인(psychosocial) 내용에서 하나의 관계로서 그 자체를 주장하는 상상적인 현상의 기능을 약체화시킨다는 것이다.³⁰⁾

384-389쪽 참조).

25) Peter Hames, *ibid.*, pp.23-24.

26) Jose Pierre, *Rene Passeron*, 『초현실주의』, 박순철 외 역, 열화당, 35쪽.

27) Michael O'Pray, *ibid.*, p.48.

28) Frantisek Dryje, "The Force of Imagination," *Dark Alchemy: The Film of Jan Svankmajer*, Praeger, 1995, p.156.

29) *Ibid.*, p.161.

체코 초현실주의의 비판적(critical)이고 전복적인(subversive) 역할은 1968년 소련에 의한 두브체크(Dubcek) 정부가 붕괴된 데 대한 반응으로서 인식되었다.³¹⁾ 그래서 그후에 체코에서는 이러한 ‘체제 저항적인’ 목소리들이 침묵을 강요당하게 되기도 하는데, 얀 슈반크마이에르의 경우에는 <레오나르도의 일기(Leonardo's Diary)>³²⁾(1972)가 검열에 걸려 7년간 영화로부터의 강요된 휴식을 당하게 된 것이다.

체코 초현실주의의 역사는 나치와 스탈린주의 점령하에서 압박을 받게 되었고, 그래서 체코 초현실주의는 체코 사회의 모순된 현실에 민감하게 반응하게 됨에 따라 모든 창작물들은 분명히 덜 ‘시적’이고 덜 ‘서정적’이며 더욱 ‘풍자적’이었으며 블랙 유머와 신비화로 가득 차게 되었다는 것이다. 얀 슈반크마이에르 자신은 이러한 체코 초현실주의를 체코 문화의 ‘위궤양’과 같은 존재로 비유하기도 했으며, 그것의 성격은 간단히 말하면 앙드레 브르통(Andre Breton)의 시적이고 서정적인 초현실주의라기보다는 벤야민(Peret Benjamin)³³⁾ 식의 더욱 풍자적인 것이었다.³⁴⁾

얀 슈반크마이에르가 회화와 조각, 오브제 등에 적극적으로 몰두하게 된 이유는 두 가지로 요약된다. 하나는 체코 초현실주의운동의 지도자로 가장 저명한 이론가인 바티슬라프 에펜베르거와의 만남 이후 1970년에 프라하 초현실주의 그룹에 참여하게 되면서부터이고,³⁵⁾ 또 하나는 그가 1972년에 제작한 <레오나르도의 일기>가 당국의 검열에 의해 이후 7년간 영화제작 금지처분을 받게 됨으로써 위와 같은 촉각적인 실험에 전념할 수 있었던 것이다. 이러한 그의 실험의 성과들은 1982년에 제작된 <대화의 가능성>에서부터 나타나기 시작하는데, 이에 대해 얀 슈반크마이에르는 다음과 같이 말한다.

나는 그들이 나의 영화를 폭로할 때마다 나는 그것을 비극이라고 생각지는 않는다.
나는 다른 것을 얻게 되었다. 즉 무엇보다도 촉각적인 실험에 몰두하게 되었다. 나는 콜라주와 그래픽, 여러 종류의 조각, 오브제를 만들었다.³⁶⁾

30) Ibid, p.156.

31) Michael O'Pray, *ibid.*, p.48.

32) 영화의 전반적인 분위기는 68년 이후 체코 사회의 우울한 인상을 담고 있다.

33) Peret Benjamin. 1899년 레제에서 출생하여, 1955년 파리에서 사망한 작가. 초현실주의운동에 있어서 매우 중요한 시인의 한 사람이며 전생애를 통해서 초현실주의에 충실하였다. 환상미와 도전적 태도 또는 우화적인 특질이 뒤섞여 있는 그의 작품은 일상언어로부터 채득된 특이한 이미지가 끊임없이 표현되어 있다.(S.알렉산드리아, 『초현실주의 미술』, 이대일 역, 264쪽)

34) Peter Hames, *ibid.*, p.102.

35) Michael O'Pray, *ibid.*, p.48.

7년간의 영화제작 금지처분의 기간은 오히려 얀 슈반크마이에르에게 있어서 전화위복과도 같은 것이며 이 시기부터 그의 애니메이션의 새로운 전환점이 나타나게 된다.

그의 조국 체코공화국에서는 대부분의 영화배급이 1968년 소련의 체코슬로바키아 침공 이후 거의 중지되었고, 1968~89년의 나머지 시기에도 그것은 엄격하게 제한되었다. 즉 얀 슈반크마이에르의 기괴함과 그로테스크한 스타일과 같은 초현실주의적 세계는 정치적으로 부적절한 것이었기 때문이었다.

얀 슈반크마이에르의 초현실주의에 대한 위치는 그의 대부분 영화에서 필수적인 요소이다. 그는 에드가 앨런 포, 루이스 캐롤 등과 같은 초현실주의자들로부터 영감을 얻고 있다. 그의 상징과 시각적 구조는 초현실주의 상상과 관련되고 특히 그러한 요소는 <공동주택(The Flat)>(1968), <무의미한 말>(1971), <앨리스(Alice)>(1988)에서 두드러진다.³⁷⁾

얀 슈반크마이에르의 작업은 초현실주의운동의 본류, 즉 1930년대 초반의 초현실주의의 시작으로부터 몇 가지의 모양으로 존재해왔던 체코의 운동에서 생긴다. 서유럽의 초현실주의와 동유럽의 초현실주의는 서로 다른 역사적 맥락을 갖고 있다. 즉 동유럽의 초현실주의는 대부분 자신들의 문화적 배경과 관련이 있다. 그럼에도 불구하고 이 다른 특성 사이에는 공통점이 있는데 그것은 신체와 콜라주에 대한 관심이다.³⁸⁾ 신체와 콜라주는 얀 슈반크마이에르의 작업의 가장 핵심적인 요소일 만큼 중요하다. 얀 슈반크마이에르는 초현실주의에 대한 자신의 입장을 다음과 같이 정리하고 있다.

초현실주의의 중심 목적은 세계와 삶을 변화시키는 데 있다. 그래서 우리는 여기서 명확한 혁명적인 정수들을 가지고 있다. 체코슬로바키아에서 이러한 신념을 계속 유지하는 것은 비밀 공산주의에 대한 탄핵의 위협을 의미한다. 나는 브르통의 서정적 초현실주의의 시기, 네즈발(Nezval)이 경험한 많은 파괴적인 붕괴, 개인과 사회를 위한 것으로부터 문명은 부조리로 향해 주목할 만하게 움직인다고 생각한다. 내 생각에 이러한 정신적인 위기에 대한 더욱 알맞은 무기는 풍자, 냉소, 상상과 신비인 것 같다. 이런 점에서 나의 영화는 페레트(Peret), 하이네크(Hynek), 에펜베르거(Effenberger)의 시(詩)와 마그리뜨(Magritte), 스트르스키(Styrsky), 카롤 바론(Karol Baron)의 그림과 만난다.³⁹⁾

36) Peter Hames, "Interview with Jan Svankmajer," p.99.

37) Jan Uhde, *ibid.*

38) Michael O'Pray, *ibid.*, p.48.

39) Peter Hames, *ibid.*, p.105.

매너리즘과 초현실주의 사이의 관계에 관하여 altPf 오프레이(Michael O'Pray)는 “이 둘이 공유하고 있는 것은 형식적인 테크닉 못지않게 작품 속에 표현된 태도—즉, 소외와 공격적인 나르시즘—와 상당 부분 관련이 있다”⁴⁰⁾고 언급하듯이 매너리즘과 초현실주의는 얀 슈반크마이에르의 작품에서 복합적으로 나타난다.

하우저는 초현실주의에서 매너리즘의 특징으로 간주하고 있는 것으로 ‘이원론적 세계관’⁴¹⁾을 들고 있다. 이것은 얀 슈반크마이에르의 작품 <사나이 게임>, <공동주택>에서 두드러지게 나타나는데, 현실은 비현실에 의해, 합리는 비합리에 의해, 의식은 무의식에 의해 무참히 깨져버리고 만다. 이것은 결국 인간 경험의 부조리성과 역설을 출발점으로 삼는 초현실주의가 수수께끼와 같은 본성을 파헤치는 삶의 한 양상으로서 제2의 현실의 발견과도 같은 것이라 할 수 있다.⁴²⁾

매너리즘과 초현실주의는 앞에서 살펴본 바와 같이 얀 슈반크마이에르의 작품에서 단순히 이분법적으로 보기보다는 오히려 상호보완적으로 보는 것이 합당하다고 할 수 있다. 왜냐하면 그의 초기와 후기의 작품들이 단절되어 있는 것이 아니라 서로 영향을 미치고 있기 때문이다.

Ⅲ. 얀 슈반크마이에르의 애니메이션의 특성과 중심개념

1. 형식적 특성

가. 라이브 액션(Live Action)과 오브제(objet) 애니메이션의 충돌

얀 슈반크마이에르의 작업에서 가장 전형적인 방법은 라이브 액션(Live Action)과 애니메이션의 조화이다. 이러한 이질적인 조화는 초기에는 실사화면의 전체적인 구조에 애니메이션이 짧게 배치되어 있고, 후기작업에서는 이러한 현상이 역으로 나타나고 있다. 후기작업에서 애니메이션이 지배적인 부분을 차지하는 원인에는 앞서서도 언급했듯이 그가 72년 영화제작

40) Michael O'Pray, *ibid.*, p.53.

41) 아놀드 하우저, 『예술과 소외』, 217쪽.

42) 같은 책, 217-224쪽.

금지처분을 받은 이후 7년간 촉각적인 실험에 몰두하여 얻은 결과들을 작업에 적극 활용하고 있기 때문이다.

라이브액션과 애니메이션의 조화는 이미 카렐 제만이나 이지 트롱카의 작업에 뿌리를 두고 있지만 얀 슈반크마이에르의 작업에서 오히려 더욱 넓은 지층을 형성하고 있다. 이 두 사람과의 차이에 대해서 얀 우드(Jan Uhde)는 다음과 같이 지적하고 있다.

얀 슈반크마이에르는 카렐 제만과 이지 트롱카에 의한 실험적 애니메이션과 체코 인형영화의 위대한 유산을 계승하고 있다. 그러나 이 두 사람의 전통적인 서정적 접근과는 달리 얀 슈반크마이에르는 종종 기괴하고 어둡고 부조리한 것을 폭발시킨다.⁴³⁾

얀 슈반크마이에르의 작업에 나타나는 실사와 애니메이션의 조화는 <사나이 게임>에서와 같이 현실과 비현실, 이성과 비이성적인 양자대립적 요소를 동시에 배치함으로써 부조리한 상황으로 이끌고 있는 것이 특징적이다. 서로 낯선 이미지를 병치시킴으로써 에이젠슈타인의 변증법적 몽타주의 효과와 같은 정서적 충격을 야기하기도 하는데, 실제의 움직임(실사)과 조작된 움직임(애니메이션)은 의식과 무의식이라는 인간의 이중적 정신세계를 투사하고 이러한 것이 초현실주의적 효과를 불러일으키고 있는 것이다.

나. 오브제 콜라주

앤드루(Geoff Andrew)는 “얀 슈반크마이에르의 예술 중 가장 주목할 만한 면 중의 하나가 종종 기이하고, 항상 놀라운 의미를 주는 그의 독창적인 오브제 애니메이션의 방법이다”라고 평했다.⁴⁴⁾ 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 작업의 형식적인 측면에서 또 다른 특징적인 면을 보여주고 있는 것이 오브제(objet)를 이용한 콜라주(collage)의 방법이다. 초현실주의자들이 종종 그들이 발견한 오브제에 고유한 가치가 있음을 주장해 왔던 것과 같이⁴⁵⁾ 얀 슈반크마이에르가 오브제를 이용하는 방법도 유사한 맥락이다.

나는 가치가 없을 것 같은 오브제를 수집하지만, 오브제들이 어떤 내용을 가지고 있

43) Jan Uhde. *ibid.*

44) Geoff Andrew, *ibid.*

45) S. 알렉산드리아, 『초현실주의』, pp.150-151.

다는 것을 느낀다. 그래서 그러한 이미지로 돌아간다. 우리 주위에 있는 모든 것은 심지어 죽은 사물들까지도 자체의 삶을 가지고 있다. 왜냐하면 사물들과 접촉하는 사람들에게 의해 삶이 스며들기 때문이다.⁴⁶⁾

안 슈반크마이에르가 오브제를 이용함에 있어서 핵심적인 것은 ‘오브제의 가치’에 있다. 이러한 오브제는 초현실주의의 여러 가지 오브제의 유형 중 ‘발견된 오브제’의 개념과 맞먹는 것으로, 주로 그가 이용하는 오브제는 대개 낡고 오래 된 것이다. 왜냐하면 오래 된 오브제일수록 인간 삶의 진한 냄새가 배어 있기 때문이고 또 그러한 내용은 쉽게 드러나지 않기 때문이다.

나는 어떤 유의 내적인 삶을 가지고 있는 사물들을 더 좋아한다. 나는 사람들이 극단적인 감각의 조건에서 만지고 있는 사물들의 어떤 내용적인 대화에서 민고 있다. 감정이 채워진 사물들은 이러한 내용들을 감출 수 있고 그들과 접촉하는 어떤 조건 아래에서 우리 자신의 무의식의 형체를 결합하고 분석할 수 있게 해준다. 사실 나의 몇몇 영화에서 나는 내가 들은 사물들을 이용하고 있다.⁴⁷⁾

에펠베르거는 안 슈반크마이에르의 오브제 작업에 대해 다음과 같이 설명한다.

안 슈반크마이에르의 창조적 방법은 이미지의 놀이이고 또는 더욱 틀림없이 영감과 함께 놀이를 하는 것을 복돋아준다는 것은 명백하다. 이것은 사람들이 확장된 형식주의에 의해 더욱 악화된 상황에 있는 과학으로 인해 더욱 둔해진 오늘날 더욱 드문 일이기도 하다. 그의 작업에서 우리는 상상력의 힘을 자유롭게 보게 된다. 이것들은 꿈처럼 무의식에서 태어났을 수도 있다. 그러나 동시에 그것들은 상상의 놀이를 통하여 지적인 것을 자극하게 되고 우리 정신의 비합리적인 부분과 접촉하게 하여 새로운 강렬함을 획득하게 한다. 그의 상상력에서는 대부분의 평범한 오브제가 이미지의 가장 광범위하게 걸친 연상의 근원이 된다. 의미에서 이질적인 요소들의 ‘짧은 순환’은 심상을 일으키고 불태우게 한다. 그러나 이러한 짧은 순환이 장식이 되었을 때조차도 주제를 통하여 그것들은 음악적 추상까지 표현할 수 있다. 그리고 나서 그것들은 그들 자신의 기능적 구조를 창조할 수 있고 거기에서 상상적인 유머는 거의 현대생활의 가장 동시대적인 슬픔으로 변하게 된다.⁴⁸⁾

46) Wendy Hall, *ibid.*, 재인용.

47) Peter Hames, *ibid.*, p.110.

2. 중심개념

가. 부조리

필립 톰슨(Philip Thomson)은 부조리(absurd)와 그로테스크(grotesque)에 대한 용어의 혼용을 지적하면서, 이 두 용어 사이에는 결정적인 차이-형식적 틀의 문제-가 있다고 밝힌다. 즉 그로테스크는 어떤 형식적 틀로 환원시킬 수 있지만, 부조리에는 특유의 형식적 틀이나 구조적 특징들이 없음을 지적하면서 다만 내용, 특질, 감정이나 분위기, 태도나 세계관으로 감지될 수 있을 뿐이라고 언급한다. 그러나 부조리를 표현하는 형식적 수단으로 아이러니와 함께 그로테스크를 통해서 표현할 수 있다고 하면서 그로테스크함 전반에 대한 이해를 통해 보편적 부조리성이라는 개념으로 나갈 수 있다고 말한다.⁴⁹⁾

여기서 부조리라는 말은 사회적으로 통용되는 부정행위를 의미하는 것이 아니라 부조리한 상황을 의미하는 것이다. 즉 불합리한 것, 모순된 것, 비현실적인 것 등 합리적 사고방식과 인과율에서 벗어난 모든 것을 의미하고 있다.

부조리의 개념은 대체로 현존의 무의미성, 무목적성, 인간실존의 나약함 및 불완전함을 뜻하고, 이러한 개념 속에는 실존주의와 초현실주의가 교차하고 있는데, 초현실주의 경우 그것은 존재와 의미, 합리주의와 비합리주의, 현실주의와 비현실주의 사이의 모순성을 내포하며, 그러한 불일치에도 불구하고 그것들은 서로 불가분하다는 것을 뜻하고 있다.⁵⁰⁾

초현실주의가 모든 형식의 역설적 성격과 인간존재의 부조리성을 그 세계관의 기초로 삼고 있듯이,⁵¹⁾ 안 슈반크마이에르에게 있어 가장 중심적인 개념은 인간과 세계, 인간의 의식과 실존 사이의 부조리성이라 할 수 있다. 인간 존재의 나약함과 불합리한 세계를 표현하기 위해 그가 주로 사용하는 방법은 역설(paradox)이며, 이러한 역설은 블랙 유머의 형식을 통해 드러난다. 안 슈반크마이에르의 애니메이션에 나타난 부조리의 개념은 영화의 내용과 특징, 그리고 작가의 세계관에서 나타나며 이것을 위해 그는 그의 영화 전반에 그로테스크를 끌어들이고 있다고 볼 수 있다.

작품에 나타난 부조리는 “1960년대부터 나의 영화 <공동주택>(1968)과 <정원(The

48) Frantisek Dryje, *ibid.*, p.161.

49) 필립 톰슨, 『그로테스크』, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1986. 41-45쪽.

50) 아놀드 하우저, 『예술 사회학』, 최성만, 이병진 역, 한길사, 1983. 463-466쪽.

51) 아놀드 하우저, 『문학과 예술의 사회사』(현대판), 백낙청, 염무웅 역, 창작과비평, 1980. 237쪽.

Garden)>(1968) 등은 카프카 식의 어떤 정신적인 것으로부터 벗어나지 않는다”⁵²⁾고 한 그 자신의 말처럼 카프카의 부조리와 연관성이 깊다. 카프카의 형상세계는 일의적이거나 획일적인 양자택일의 세계가 아니고 항상 두 세계를 대비시키고 존속시킴으로써 부조리의 이야기를 성립시키는데 이처럼 대비적으로 나타나는 이중의미에 대해 알베르 까뮈(Albert Camus)는 다음과 같이 공감하고 있다.

이중의미에 카프카의 비밀이 있다. 자연적인 것과 비범한 것, 개인적인 것과 일반적인 것, 비극적인 것과 일상적인 것, 불합리성과 논리적인 것 사이에 존재하는 이러한 불균형은 그의 작품 전체를 통해서 흐르고, 공명을 일으키고 의미를 부여한다.”⁵³⁾

카프카를 알기 위해서는 그의 작품을 읽지 않은 것이 첩경이다라는 역설적인 말이 있을 정도로 카프카에 대한 해석은 보는 사람에 따라 각기 다른 주장을 펼치지만 그럼에도 불구하고 그에 대한 평가는 ‘현실의 세계에서는 전혀 불가능한 일을 마치 현실에 있는 것처럼 묘사함으로써 우리가 인식하지 못하고 있던 진실을 밝혀내려는 작가’⁵⁴⁾ 라는 평가에는 일치하고 있다.

이러한 카프카 식의 부조리한 상황은 안 슈반크마이에르의 작품 <공동주택>(1968)과 <사나이 게임>(1988)에서 가장 잘 드러난다. 방에서 한 남자가 자신도 모르는 전혀 낯선 공간에서부터 존재하는 것으로 시작된다. 그리고 거기에는 어떤 인과관계에 대한 아무런 설명도 없다. 또한 영화 속의 그 남자도 그러한 상황에 특별히 민감하게 반응을 보이지도 않는다. 다음에 일어나는 일련의 사건들은 거의 비현실적으로 계속해서 일어난다. 즉 한 공간에서 현실과 비현실, 논리와 불합리, 일상과 비극이 충돌되는데, 안 슈반크마이에르는 그러한 충돌을 라이브 액션의 실사영화 방식과 사물들의 움직임이라는 애니메이션 기법으로 표현하고 있는 것이다. 이와 비슷하게 <사나이 게임>에서도 축구경기의 후반전의 무대가 시청자의 방에서부터 시작된다. 잔인한 살육이 벌어지는 그 공간은 시청자의 일상적 공간과 함께 충돌하지만 시청자는 그러한 상황을 전혀 인식할 수조차 없는 것이다.

52) Peter Hames. *ibid.*, p.107.

53) 이강복, 「카프카 작품에 나타난 부조리」, 충남대학교 박사학위 논문, 1993. 189쪽에서 재인용.

54) 프란츠 카프카, 『심판』, 한일섭 역, 학원사, 1982. 2쪽.

나. 소외

소외(영; Alienation, 독; Entfremdung)는 ‘사이가 떨어져 서먹서먹하고 멀어짐’을 말하는 데, 하우저는 “뿌리가 없는 듯한 감각이나 무목적성, 실체 상실의 감각” 등이 기초를 이룬다고 보고 ‘인간의 완전한 상태의 상실’을 소외의 의미로 보고 있다.⁵⁵⁾

얀 슈반크마이에르의 작품 <대화의 가능성>, <사나이 게임>, <어둠-빛-어둠>에서 공통적으로 나타나는 것이 소외의 개념이라 할 수 있다. 그러한 소외는 주로 <대화의 가능성>에서는 개인과 개인의 관계 상실로, <사나이 게임>에서는 개인과 사회의 관계 상실로, <어둠-빛-어둠>에서는 인간과 문명으로 발전하고 있는 것이다. 즉 얀 슈반크마이에르에 있어서 소외라는 것은 존재론적이며 역사적인 성격을 갖고 있다. 곧 자연계에 대항하는 인간존재의 무력함, 측정할 수 없으며, 다만 온전한 정신력으로만 맞대결할 수 있는 힘에 억눌린 정치적이며 사회적인 존재라는 것이다.⁵⁶⁾

3. 그로테스크

얀 슈반크마이에르의 세 작품에 나타난 특징은 인간 신체를 그 주요 모티프로 삼고 있다. 그의 작품들에서 인간 신체는 하나의 유기체로서의 완전한 신체가 아니라 파편화되고 개별화된 신체 이미지로서 주로 나타난다. 특히 <어둠-빛-어둠>에서 눈알, 귀, 혀, 뇌, 이빨, 성기, 팔다리 등의 신체적 요소들이 그로테스크하게 인간의 모습으로 성립되어 가는 과정과 혹은 그 반대로, <사나이 게임>과 <대화의 가능성> 중 1부인 ‘영원의 대화’ 에서처럼 보여지는 것과 같이 하나의 두상이나 완전한 신체가 눈알이 빠진다거나 팔다리가 절단되는 것과 같이 분해되거나 해체되어 가는 과정이 그로테스크하게 전개되고 있다.

이 장에서는 작품 분석에 앞서 그로테스크에 대한 선행적 연구와 이론에서 그 개념과 특성에 대해서 살펴보기로 한다. 또한 얀 슈반크마이에르의 세 작품이 신체를 근간으로 하는 작업이라는 점에서 신체와 관계된 그로테스크 이론도 살펴보고자 한다.

55) 아놀드 하우저. 『예술과 소외』, 127-129쪽.

56) Michael O'Pray, *ibid.*, p.57.

가. 그로테스크에 대한 이론적 고찰

그로테스크(grotesque)는 “기괴함, 이상하고 끔찍스러운 것”, “예술상에 나타난 괴이하고 황당무계한 괴기미(怪奇美)”를 말한다. 그러나 그 내용은 이 정의처럼 그렇게 간단한 것이 아니다. 필립 톰슨(Philip Thomson)은 그로테스크의 개념을 “무섭게 소름끼치는 내용과 희극적인 표현양식 사이의 충돌”이 빚어내는 감흥이라고 말한다. 즉 그것은 대상과 지각 주체의 반응에 관계되는 것으로, 유쾌하고 불쾌한 반응, 웃음과 공포와 같은 이질적 요소들이 대립적으로 공존하는 이미지, 양식, 또는 사건을 지칭한다. 그러한 요소들이 불러일으키는 독특한 반응, 즉 호기심과 혐오감의 양극을 왕래하는 주체의 엇갈리는 감흥을 가리킨다. 이렇게 이질성, 양면성, 복수성의 공존과 충돌로부터 ‘그로테스크’ 미학이 성립되는데 그것은 과대, 과장, 과도, 과잉과 같이 정도가 지나친 극단적인 것과 밀접한 관계가 있다. 정상적인 상태를 벗어난 과장과 극단은 그로테스크의 전형적 속성이며, 그렇기 때문에 “그로테스크는 받아들이기 힘든 것이며 따라서 우리는 그것이 불러일으키는 불편함을 피하려는 경향”으로 “양립할 수 없는 것들의 작품과 반응 속에서의 해결 안된 충돌”이라 정의하고 있다.⁵⁷⁾

그로테스크의 개념은 20세기 예술의 유일한 현상은 아니며 시대적으로 달리 이해되어 왔는데, 여기서 역사적 변천과정을 잠시 살펴보자. 그것은 서구에서는 최소한 초기 기독교시대에까지 거슬러 올라가는 고대 로마의 예술양식으로, 1500년 무렵 로마 유적 발굴과정에서 빛을 보게 된 고대 로마의 장식적 양식을 지칭하기 위하여 사용되었다. 그 양식은 이른바 ‘그로타(grotta)’ 양식으로서 식물, 동물, 인간의 신체부위가 정교하게 얽힌 환상적이고 장식적인 패턴이 특징이다. 아우구스투스 통치하에 활동했던 로마시대의 건축가요 비평가인 비트루비우스(Vitruvius)는 이를 두고 질서와 조화를 갖춘 고전양식에 비해 기괴하고 우스꽝스럽다는 뜻으로 ‘잡종형태’라 불렀고, 그의 견해를 추종한 바자리(Vasari) 역시 이를 ‘야만적 양식’으로 간주하였다.

그로테스크는 이탈리아어로 동굴, 발굴의 의미를 지닌 그로테(grotte)에서 형용사형인 그로테스코(grottesco)와 명사형인 그로테스카(grottesca)에서 유래된 것으로, 이 용어가 문학과 비미술 분야로까지 확대되어 간 것은 프랑스의 경우에는 16세기 초반이었는데, 라블레(Rabelais)는 이 말을 신체부위를 언급하는 데 사용하여 ‘그로테스크 신체’라는 개념을 부각시켰으며, 독일과 영국의 경우에는 18세기에 접어들면서부터 더 넓은 의미의 ‘그로테스크’를

57) 필립 톰슨, *ibid.*, pp.1-37.

사용하게 되었다. 클레이버러(Arthur Clayborough)는 그의 책 『영문학에서의 그로테스크』에서 그로테스크의 18세기의 일반적인 의미를 형용사로는 ‘우스꽝스러운’ ‘뒤통그러진’ ‘부자연스러운’ 것으로 들고 있고 명사로는 ‘부조리’ ‘자연의 왜곡’ 등으로 들었다.⁵⁸⁾ 이러한 클레이버러의 연구를 바탕으로 베르트 귄터(Berndt Günter)는 그로테스크의 개념을 역사적 발전 과정에 따라 다음과 같이 세 가지로 나누어 설명한다.⁵⁹⁾

종 류	경 향
그로테스크의 소박성	① 익살극, 저급한 코미디의 경향 ② 이질적 상이한 것의 혼합, 환상적 과장, 일그러짐의 혼합
그로테스크의 악마화	① 그로테스크의 공포조성의 특성
악마화와 소박성의 통합으로서의 그로테스크	① 희비극적인 것과 우습고도 무서운 것의 혼합

그로테스크에 대한 이러한 경멸적인 속뜻의 경향은 20세기에 들어와서도 계속되었다. 그로테스크의 본질을 밝히기 위해 19세기에도 산발적인 시도들이 있었으나, 1957년 독일의 비평가 볼프강 카이저(Wolfgang Kaiser)가 『예술과 문학에서의 그로테스크(The Grotesque in Art and Literature)』를 출간함으로써 비로소 그로테스크가 주목할 만한 미학적 분석과 비평적 평가의 대상이 되었다.

카이저는 그로테스크의 본질을 4개의 정의로 나누어 규정한다.

1. 그로테스크는 소외된 세계이다.
2. 그로테스크는 알 수 없는 그 무엇의 형상이다.
3. 그로테스크의 형상은 부조리한 것과의 유희이다.
4. 그로테스크는 세상의 악마적 요소를 통제해서 쫓아내려는 시도이다.⁶⁰⁾

필립 톰슨은 카이저가 맺고 있는 결론의 특징은 그로테스크의 정의를 제시한다기보다는 서로 겹치는 그로테스크의 여러 특질들을 열거하고 있는 데 불과한 것이라고 보고 있으며, 카이저가 주장하는 미학적 범주로서의 의미를 위해 ‘포괄적인 구조원리’가 분명 있으리라는 견해를 피력하면서 그 특징들에 대해 보다 세부적으로 밝히고 있는데 그러한 특징으로 부조화, 희극적인 것과 끔찍스러운 것, 지나침과 과장, 비정상성 등을 들고 있다. 요약하면 다음의 도표와 같다.⁶¹⁾

58) Ibid, pp.14-18; 김홍희, 『패미니즘. 비디오. 미술』, 재연, 1998, 277-278쪽.

59) 정상진, 「소통이론에 따른 Fr. Durrenmatt의 그로테스크」, 충남대학교 박사학위논문, 1993. 11-12쪽.

60) 필립 톰슨, *ibid.*, p.24.

부조화	그로테스크의 가장 유별난 특징으로 갈등, 충돌, 이질적인 것의 혼합, 본질적으로 다른 것들의 융합.
최극적인 것과 끔찍스러운 것	그로테스크에 해소되지 않은 갈등의 미해결이야말로 그로테스크의 두드러진 특징.
지나침과 과장	정상상태를 벗어난 과장과 극단이라는 특징. 그로테스크 세계가 아무리 이상할지라도 공상적인 것과 친화관계를 갖고 있기는커녕 여전히 현실적인 우리의 당면 현실이라고 봄.
비정상성	비정상에서 느끼는 기쁨이 일정한 수준에 이르면 미지의 것에 대한 공포로 변함.

나. 그로테스크와 신체

안 슈반크마이에르의 세 편의 애니메이션의 주 모티프는 바로 신체이다. 그의 신체에 대한 탐구는 때로는 과편적으로 나타나기도 하는데, 그것을 다루는 방법에 있어서는 가벼운 유머로부터 때로는 끔찍할 정도로 신체를 공격하는 것으로 나타난다. 이처럼 신체와 관계된 그의 그로테스크적인 의미를 이해하기 위해 여기서는 신체에 대한 러시아 비평가 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 주요한 이론을 살펴보고자 한다.

바흐친의 카니발 이론의 골자는 정치적 신체로서의 그로테스크로 요약된다. 즉 정상과 표준을 벗어나는 ‘그로테스크 신체’는 단순히 신체적 기형 이상의 모반적 의미를 지닌다. 그것은 반항적이고 위반적인 모든 것을 대변하는 ‘정치적 신체’로서 ‘고급문화의 전지대를 섭취’, 그것을 ‘재합성, 전복, 조롱, 격하’하는 방법으로 다시 뱉어놓는 것이다.⁶²⁾

바흐친의 카니발 그로테스크는 본질적으로 신체적인 것으로서 원초적 쾌락이 그의 그로테스크 개념의 바탕이 된다. 민속적 민중적인 ‘카니발 축제(Carnival Festival)’는 온갖 육체적인 부절제행위를 마음놓고 즐길 수 있는 곳으로, 바흐친은 이러한 축제를 통하여 그로테스크를 파악하고 있다.⁶³⁾ 이러한 바흐친의 카니발 그로테스크는 소외를 주축으로 하는 심리적 범주로서의, 즉 공포와 비극 장르에 해당하는 카이저와 프로이트의 ‘괴기스러운 그로테스크(Uncanny Grotesque)’와 함께 현대의 그로테스크 담론의 한 축을 형성해 왔다. 바흐친의 카니발 그로테스크와 언캐니 그로테스크를 비교해 보면 다음과 같다.⁶⁴⁾

결국 바흐친의 카니발 그로테스크와 카이저, 프로이트의 언캐니 그로테스크는 각기 다른 특성을 갖고 있지만 양자가 대립적이기보다는 상대적이고 경우에 따라서는 상호보완적이다.⁶⁵⁾

61) Ibid. pp.27-36.

62) 김홍희, 앞의 책, 282쪽.

63) 필립 톰슨, ibid., pp.77-78.

64) 김홍희, 앞의 책, 283-290쪽.

65) 같은 책, 290쪽.

카니발 (Carnival)	언캐니(Uncanny)
물질적인 것에 의존	허구적 담론에 의존(심리적)
물질적 신체를 강조	인간의 원천적 소외를 강조
사회주의적 포스트모던 담론	정신분석학적 포스트모던 담론
이중적, 왜곡, 변형, 비천함	이중적, 왜곡, 변형, 비천함
희극적 장르	공포와 비극적 장르

얀 슈반크마이에르의 애니메이션에 나타난 그로테스크는 두 가지의 특징을 갖고 있다. 즉 초기의 실사와 결합한 애니메이션에서는 주로 심리적 측면의 공포를 불러일으킨다는 점에서 언캐니에 가깝고, 후기의 오브제 애니메이션에서는 희극적 장르의 요소를 물질적 신체원리와 함께 다루면서 보다 카니발적인 요소가 강조된다. 이러한 방법은 곧 그의 영화 전략의 하나로 파악된다. 그것은 체코 당국으로부터 정치적 이유로 72-79년까지 영화제작 금지처분을 받은 이후 오브제 등을 이용한 촉각적인 실험을 통해서 획득한 것을 정치적 검열로부터 우회하기 위해 유머와 혼합한 하나의 방법이기 때문이다.

IV. 작품 분석

얀 슈반크마이에르의 대부분의 애니메이션들은 영화형식에 있어서 ‘비서사(非敍事)’⁶⁶⁾ 구조형식을 취하고 있다. 비서사 구조형식은 크게 네 가지 유형으로 구분되는데, 범주적(categorical), 수사적(rhetorical), 추상적(abstract), 그리고 연상적(associational) 체계가 그것이다.⁶⁷⁾ 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 영화는 이 네 가지 유형 중 특히 연상적 유형으로 볼 수 있다. 연상적 유형의 영화형식체계는 관습들을 거의 따르지 않고 그만의 개별적 형식체계를 구축하는데 이러한 대부분의 영화들은 실험적이거나 전위영화의 계열로서, 주류를 이루는 영화산업계 밖에서 활동하는 독립영화작가들에 의해 제작된다.⁶⁸⁾

‘미장센(Mise-en-Scene)’이란 프랑스 말로서 ‘장면구성의 요소’라는 뜻으로 카메라를 위해

66) 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 스토리형식을 취하고 있는 서사형식과 반대되는 개념으로 주로 교육영화, 정치광고, 실험영화 등에 해당한다. 즉 스토리가 없는 모든 형식을 일컫는다.

67) 데이비드 보드웰, 『예술영화』, 이론과실천, 1993, 140쪽.

68) 같은 책, 169-172쪽.

상황이 일어나는 장소를 ‘무대화’하는 것을 포함한다. 그 대상은 세팅과 의상과 분장, 조명, 피사체의 조형과 움직임 등이 해당된다. 이러한 미장센은 극적 맥락에 필요한 적절한 공간을 만드는 초보적인 역할부터 극적 분위기를 고조시키고 심지어 영화 전체의 이미지를 창출하는 적극적인 역할까지 책임지고 있다.⁶⁹⁾ 이러한 미장센은 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 영화에서 대단히 중요하다. 왜냐하면 인형과 오브제 애니메이션에서 무대와 캐릭터들은 직접 연출자의 의도에 따라 만들어지기 때문이고 거기에 작가의 숨은 의지가 개입되기 때문이다. 이러한 미장센에 대한 이해는 3편의 애니메이션 분석을 위해 중요한 의미를 제공한다.

1. <대화의 가능성(Dimension of Dialogue)>(1982)

<대화의 가능성>은 대화의 3가지 에피소드(1부 영원의 대화, 2부 정열의 대화, 3부 불모의 대화)로 구성되어 있다. 각각의 에피소드에서 대화의 양상이 어떻게 진행되는지 그러한 양상에 내포된 의미는 무엇인지를 그로테스크와 연관시켜 살펴보기로 한다.

1부: 영원의 대화(Dialogue Factual)

• 작품의 개요(synopsis)

주방기구들로 구성된 모호한 얼굴 형상이 과일과 채소류로 이루어진 얼굴 형상을 게걸스럽게 삼킨다. 그리고 나서 두 얼굴 형상은 서로 격렬하게 섞이지만, 결국 주방기구들로 이루어진 형상이 다시 재결합되어 과일과 채소류의 조각들을 앞으로 토해 낸다. 그러한 조각들은 또 다른 인물들로 재구성된다. 주방기구류의 얼굴 형상은 문방구들로 이루어진 얼굴 형상에 의해 삼켜지게 되고 결과는 이전과 마찬가지로 진행된다. 이러한 진행은 수없이 치환되어 반복적으로 이루어지고, 구성성분들은 점점 더 분해되어 진흙으로 되어가면서 완전한 사람의 얼굴로 바뀌게 된다. 마침내 사람의 얼굴은 계속해서 똑같이 복제되어 앞으로 토해 낸다. 이러한 과정은 화면이 암전될 때까지 계속된다.

먼저 1부의 대화에서 드러나는 특징적인 부분은 아르침볼도 회화의 이중적인 구조와 연관된다. 사람의 얼굴 형상을 하고 있는 각각의 얼굴들⁷⁰⁾은 채소류(과일, 양배추, 오이, 당근

69) 이효인, 『영화미학과 비평입문』, 한양대학교 출판부, 1999, 77-79쪽.

70) 모든 얼굴 형상은 측면으로 이루어져 있다. 이는 애니메이션의 중심원리인 움직임을 표현하기 위한 것으로 즉 삼키는 동작을 표현하기 위한 의도적인 것이다.

등)와 주방기기류(숟가락, 냄비, 접시, 포크 등)와 문방구류(책, 제도용 눈금자, 물감, 종이 등)로 구성되는데, 이것은 롤랑 바르트가 아르침볼도의 회화에 대해 기호학적으로 분석한 바와 같이 사과, 양배추, 오이, 당근 등의 요소들이 모여 얼굴이라는 의미를 나타내고 있고 이러한 얼굴은 계급적 의미를 내포하고 있다. 이러한 투쟁은 사물들간의 먹고 먹히는 원초적 행위에 의해 나타나고 시간의 흐름과 병행하여 전복된다. 그것을 간단히 간추려보면 다음과 같이 되풀이된다.

(채소류의 얼굴-A, 주방기기류의 얼굴-B, 문방구류의 얼굴-C, 진흙으로 된 완전한 인간-D, E라 칭한다.)

- ㄱ. B가 A를 삼키고 A-㉠를 토해 낸다.
- ㄴ. C가 B를 삼키고 B-㉡를 토해 낸다.
- ㄷ. A-㉠가 C를 삼키고 C-㉢를 토해 낸다.
- ㄹ. B-㉡가 A-㉠를 삼키고 A-㉠㉠를 토해 낸다.
- ㄺ. C-㉢가 B-㉡를 삼키고 B-㉡㉡를 토해 낸다.
- ㄻ. A-㉠㉠가 C-㉢를 삼키고 C-㉢㉢를 토해 낸다.
- ㄼ. C-㉢㉢가 B-㉡㉡를 삼키고 완전한 인간얼굴을 토해 낸다.
- ㄽ. D가 C-㉢㉢를 삼키고 E를 토해 낸다.
- ㅇ. E가 D를 삼키고 E의 복제판을 계속해서 토해 낸다.

여섯 번(ㄱ ~ ㄼ)의 변화과정에서 일어나는 행위의 패턴은 A-B-C의 순으로 나타나고, 이러한 순서는 소멸과 생성의 순서이기도 하다. 소멸과 생성의 과정은 게걸스럽게 삼키고 해체하고 토해 내는 행위들로 반복된다. 여기서 토하는 행위는 곧 음식물(또는 다른 사물들도 해당됨)에 대한 배설과 구토이다. 이러한 배설과 구토는 섭생의 순환을 역전시키는 그로테스크 신체의 전복적 전략⁷¹⁾이자 카니발 그로테스크의 특징과 연관된다. 카니발 그로테스크에서 신체 이미지가 연회, 음식과 결부되면서 그로테스크의 가장 중요한 요소로 부각되는 것과 같이 '영원의 대화'에서는 그로테스크한 부분이 이러한 본능적 행위(삼키고 토하는 것과 같은)와 음식의 해체과정에서 나타난다. 먹고 마시는 것과 관계된 카니발적 신체에 대해서 바흐친은

71) 김홍희, 앞의 책, 310-311쪽.

다음과 같이 이야기한다.

먹고 마시는 것은 그로테스크 신체의 가장 의미있는 표현 가운데 하나이다. 이러한 신체의 특징적 성격은 그것의 열려 있는 미완성의 본성, 그리고 세상과의 상호관계에 있다. 이러한 특징은 먹는 행위에서 구체적으로 나타난다. 신체가 그 자체의 한계를 넘어 침범한다는 것인데, 다시 말해 인간은 삼키고, 토하고, 세상을 물어뜯고 즉 세상의 대가를 치르고 풍요해지고 성장하는 것이다. 인간의 세상과의 만남은 자르고 조각내고 씹는 벌어진 입 속에서 일어나는데, 이는 인간 사상과 이미지 가운데 가장 오래 되고 중요한 것이다.⁷²⁾

얀 슈반크마이에르는 ‘영원의 대화’에서 삼키고 토하는 것과 같은 신체의 본능적 행위들의 이미지를 통해서 세상과 교류하고 있으며, 그것은 ‘차별(differentiation)에서 획일(uniformity)까지의 변천(passage)’⁷³⁾의 단계인 문명에 대한 비판적 입장을 취하고 있다. 획일화된 문명에 대한 비판적 입장은 형상들의 단순하고 반복적인 움직임을 통해서 나타나는데, 즉 마지막 신(scene)에서 남성의 두상이 계속적으로 복제하는 이미지에서 표현된다. 이와 같은 의미에서 <무의미한 말>(1971)에서는 실제의 혀가 19세기의 아버지의 사진을 관통하며 그리고는 동일한 찢겨진 입이 예쁘고 젊은 여성의 이미지를 토해 내는데 이러한 이미지는 고전적 권위를 손상시키고 있으며,⁷⁴⁾ 또한 바흐친의 말대로 ‘번드르르한 고전적 신체에 대립’⁷⁵⁾되는 것 같은 반항적인 정치적 의미를 띠게 된다.

그로테스크한 이미지는 두상을 삼키고 토하는 행위에서만 아니라 음식과 같은 이미지에서도 나타난다. 특히 닭고기와 같은 기름이 번질거리는 육류들이 난도질당하는 이미지에서 보듯이 음식물들의 메스꺼운 혼합 등과 같은 비친한 이미지들을 통해 인간문명에 대해 조롱하는 ‘영원의 대화’는 음식과 신체에 관계된 바흐친의 카니발 그로테스크와 연관되며 대부분의 이미지들은 거의 폭력적으로 표현된다. 이러한 음식에 대한 폭력적 이미지는 <음식(Food)>(1992)에서 더욱 두드러지는데 그러한 이미지의 의미에 대해 얀 슈반크마이에르는 다음과 같이 표현하고 있다.

72) 같은 책, 283쪽에서 재인용.

73) Julian Petley, *Monthly Film Bulletin*, No.630, July, 1986, pp.222-223.

74) Michael O'Pray, *ibid.*, p.55.

75) 김홍희, 앞의 책, 285쪽에서 재인용.

전체의 먹는 과정은 강하게 성적(性的)으로 될 수 있다. 또는 카니발(야만적)이고 공격적으로 될 수 있다. 어떤 경우에는 그러한 행동은 놀이가 될 수 있고, 그리고 단지 포만감을 느끼는 경우에는 그렇게 지각되지 않은 경우도 있다.⁷⁶⁾

‘영원의 대화’에서뿐만 아니라 안 슈반크마이에르의 대부분의 애니메이션 영화에서는 카메라 움직임과 빠른 편집, 클로즈업 쇼트에 의해 이러한 공격적인 폭력의 이미지가 더욱 두드러지고 있다.

‘영원의 대화’에서 나타나는 초현실주의적 특성은 사물의 속성에 대한 변이(變移)이다. 그것은 음식물의 해체과정에서 나타난다. 예를 들면 종이가 병과 알루미늄, 납, 쇠조각 같은 사물을 부수고 찌그러뜨린다거나, 과일이나 닭고기가 종이를 찢는 것과 같은 이미지들에서 잘 나타난다. 이러한 현상은 분명 낯설게 하는 요소들로 마그리뜨와 달리 같은 초현실주의 작가들이 이용한 방법과도 유사하며 특히, 달리의 ‘편집광적-비판적 창작방식(paranoiac-critical-activity)’⁷⁷⁾과 통한다. 편집증적 방법에 대해 미셸 오프레이(Michael O’pray)는 ‘영원의 대화’에서 사물들의 신속한 움직임을 통해 다른 사물로 축적되는 이미지와 아르침볼도식의 콜라주와 같이 하나의 사물에서 또 다른 사물로 변화되는 것이 달리의 방법과 강하게 밀접되어 있다⁷⁸⁾고 보고 있다.

‘영원의 대화’에서 사물들의 해체와 재결합의 반복적 구조에 대해 미셸 오프레이(Michael O’pray)는 다음과 같이 정리하고 있다.

안 슈반크마이에르의 단단한 구조-추상적인 개념이든 인공물이든 자연물이든 종종 극적인 공격을 받아 부분으로 부서지고 그후에는 재건축되는-에 나타나는 일괄적인 주제는 사회의 기계화를 비꼬는 그 자신의 견해를 나타내는 진정한 이미지이고 그러한 구조는 정치적-스탈린주의의 관료정치들-이며 존재론적-외부세계의 잔인한 현실-이다.⁷⁹⁾

76) Michael O’Pray, *ibid.*, p.70에서 재인용.

77) 편집증을 사물의 이중적 의미를 파악할 수 있는 수단으로 활용하여 예술가가 행위자이자 동시에 관객으로서 상상의 세계, 혹은 비합리의 세계를 객관적으로 구체화시키는 창작방법으로 1930년 달리에 의해 주창된 초현실주의 회화의 한 방법(S. 알렉산드리아, 『초현실주의』, p.107. 호세 피에르, 『초현실주의』, p.120 참조). 달리의 <기억의 고집>(1931)에서 시계와 같은 단단한 물질이 부드럽게 변하는 것과 같이 ‘영원의 대화’에서 편지봉투, 책과 같은 종이류의 속성이 변화되어 나타나는 것은 달리의 회화적 방법과 관계된다. 이러한 특성은 그의 초기 영화 <공동주택>(1968)에서 이미 나타난 바 있는데, 그러한 예는 전구가 벽을 뚫는다거나 계란이 단단한 쇠못치의 속성을 지닌 것으로 나타나는 이미지들이 대표적이다.

78) Michael O’pray, *ibid.*, p.71.

2부: 정열의 대화(Dialogue Passionate)

• 작품의 개요(synopsis)

두번째 장인 '정열의 대화'에서는 두 남녀의 형상(1부의 대화의 산물과 매우 닮아 있는)이 서로 마주 보며 테이블에 앉아 있다. 그리고 서로의 몸을 더듬고 만지면서 한 덩어리로 섞여 격렬한 사랑의 행위를 펼친다. 그들이 마침내 처음의 모습으로 되돌아왔을 때 한 덩어리(태아)의 조그만 진흙 덩어리가 남아 있게 되고 그것은(태아) 여성에게 다가가지만 거부당하고 다시 남성에게로 접근하자, 남성은 성난 표정으로 그것을 집어 여성의 얼굴에 던진다. 여성은 그것을 다시 집어들어 던지게 되고 결국 두 사람은 곧 서로 미친 듯이 서로의 몸을 핥고 파괴하면서 진흙으로 된 인물 형상들은 무너진다.

3개의 에피소드 중 시작 부분에서 가장 정상적이고 일상적인 이미지로 시작하지만 후반부로 가면서 그러한 기대는 어긋나고 만다. 에로티시즘은 얀 슈반크마이에르의 애니메이션 영화 중 한 부분에서 중심적인 주제를 형성한다. 에로틱한 의미는 항상 부정적인 면에서 보여지고 치명적인 수준의 비극으로서 취급된다.⁸⁰⁾

이러한 두 시퀀스(영원의 대화, 정열의 대화)에는 공통적으로 본능적인(이러테면 식욕, 성욕) 것과 연관된다. 모양과 의미의 기괴한 상호작용은 육체적 형태가 송두리째 망가지는 정체성의 붕괴와 같은 어떤 자연적인 사실을 나타낼지도 모른다. 얀 슈반크마이에르의 소통의 스타일은 사람 또는 사물을 분해하여, 그들의 정체성을 잃게 할 때 나타나는 다른 메시지를 통합하는 것 같으며, 그들을 통합하는 힘은 희미하게 되는 것이 아니라 다른 지점에서 재구분되는 것이다. 그러한 함축은 참으로 연금술의 하나와 같은 존재이고, 찰흙과 진흙과 같은 기초적인 물질까지도 관성을 초월하는 능력, 즉 결국 세계에서 무(無)는 진정으로 죽음으로 간주할 수 있다.⁸¹⁾

'영원의 대화'에서 나타나는 그로테스크의 형태는 위에서 필립 톰슨이 밝힌 바에 따르면 지나침과 과장, 비정상성에 해당한다. 즉 두 번째 대화의 시작은 너무나 정상적으로 시작된다. 그것은 평범한 일상이며 얀 슈반크마이에르의 작품에서 뚜렷이 드러나는 전략적 구조이며 장치이다. 이러한 정상적인 형태는 두 인간의 진흙 형상이 서로를 파괴하면서 처참하게 일그러지면서 무너지는 과정을 통해 비정상적으로 치달게 된다. 여기서 문제는 지나침과 과

79) Ibid, p.57.

80) Frantisek Dryje, "The Force of Imagination," p.147.

81) Roger Cardinal, "Thinking through things: the presence of objects in the early film of Jan Svankmajer," *Dark Alchemy*, pp.88-89.

장이라는 요소가 공상과 환상적인 것과 연관을 지어서 생각할 수도 있다는 점이다. 그로테스크와 공상 또는 환상적인 것과의 결정적인 차이는 ‘현실’에 있는 것이다. 이에 대해 필립 톰슨은 의미있는 설명을 하고 있다.

현실과 관련을 단연 배격하면서 작가에 의해 창조된 공상세계에서 ‘벌어진다’면 그로테스크란 있을 수 없다. 폐쇄된 공상세계에서는 무슨 일이건 가능하기 때문이다.⁸²⁾

‘정열의 대화’는 인간의 이기주의와 무책임성에 따른 파괴가 결국 소외를 낳고 있다는 것을 블랙 유머의 방식으로 보여주고 있다. 하우저는 비극과 유머가 동시에 발생한 것이 아니라 같은 토양의 뿌리에서 나온 것이라 보고, 이 양자는 같은 소외를 표현하고, 삶의 근본문제에 대한 똑같이 대립, 모순되는 태도를 표현한다고 보고 있다.⁸³⁾

3부: 불모의 대화(Dialogue Exhausting)

• 작품의 개요(synopsis)

책상 서랍에서 한 덩어리의 물질(진흙)이 나타나서 두 사람의 머리로 변한다. 한 사람의 입에서 칫솔이 나오면 또 다른 입에서 치약이 나오고 계속해서 빵과 나이프, 구두와 구두끈, 연필과 연필깎기 등이 나온다. 그리고 나서 점차적으로 조화는 부조화로 바뀌고 서로 충돌이 일어난다. 그러한 과정에서 더욱더 그로테스크해지며 두 개의 두상은 발광적으로 되고 점점 지쳐 형체가 무너져버린다.

불모의 대화에서는 권유의 장(A), 요구의 장(B, C)으로 나눌 수 있다. 첫번째 권유의 장에서는 두상의 입 속에서 각각의 주어진 사물들이 나타나고, 그리고 나서 평화적으로 서로 보완적으로 짝지워진다. 두 번째 요구의 장은 계속해서 권유의 장에서와 같은 패턴으로 진행되지만, 우리를 비정상적인 충격의 장르로 몰아넣는다. 결국 요구의 장에서 보여지는 것은 자기 파괴와 같은 그로테스크한 면뿐이다.

‘불모의 대화’에서 보이는 사물들의 만남은 19세기 프랑스의 후기 낭만파 시인 로트레아몽(Lautreamont, C. de: 1846-70.)의 “수술대 위에서의 재봉틀과 우산의 우연한 만남과 같이 아름다운”과 같은 시 구절에서 보이는 것과 같은 역설적 방법을 보여줌으로써, 비합리적인

82) 필립 톰슨, 앞의 책, p.31.

83) 아놀드 하우저, 『예술과 소외』, 185쪽.

것을 통하여 합리적인 세계에 대한 해석을 가하는 것이다.⁸⁴⁾ 즉, 언어를 물질화로 표현한 ‘불모의 대화’는 초현실주의 화가 르네 마그리뜨의 회화적 방법과 유사하다. 이러한 방법은 마그리뜨 회화의 핵심적 개념인 ‘말과 이미지’에서 보이는 회화적 방법과 같은 맥락에 있다. 마그리뜨의 회화는 일상적인 이미지를 이용하여 역설적이고 충격적인 방법을 통해서 제3의 이미지를 찾아가는 과정이며, 기존의 관습과 사고방식으로부터의 거부와 새로운 가능성을 제시하고 있는 것이다.

이러한 맥락에서 불모의 대화에서 보여지는 사물들간의 치환의 패턴은 기존의 관념과 상식에 대해서 질문을 던지고 있는 것 같다.

초현실주의자들은 원초적 자유라는 보다 우월한 지평에서 인간을 해방시키고자 했으며, 사람들의 정상적인 태도를 전복시키고자 환상, 꿈, 상상 등의 비현실적인 세계를 펼치게 된다. 그들은 무의식의 세계에 더욱 빠져들기 위해서 약물이나 최면상태 등의 방법도 이용하거나, 단어를 우연적인 배열 즉 단어의 불연속적이고 다의적인 속성을 이용하며 그것에 어떤 의도적인 의미도 부여하지 않음으로써 그들끼리 의미의 섬광을 교환하도록 놓아두는 다다의 방법도 이용한다. 이러한 다다의 방법과 같이 초현실주의자들은 로트레아몽의 시 구절에 매료되어 사물과 사물의 만남이라는 콜라주적인 형식을 채택하게 되는데, 마그리뜨는 사물과 사물의 결합에 ‘언어’의 문제를 부각시킴으로써, 마그리뜨로 하여금 초현실주의 진영에서 독특한 위치를 차지하게 했다.⁸⁵⁾

입이 신체의 가장 그로테스크한 부위라는 바흐친의 이론에서와 같이 불모의 대화는 주로 입을 통해서 이야기하고 있다. 첫번째 시퀀스인 ‘영원의 대화’에서는 입을 통해 삼키고 내뿜는 행위가 빠른 편집과 극단적인 클로즈업 쇼트들로 인해 보여졌는데 비해 표면적인 영화적 기법은 다소 완만하게 이루어지고 웃음까지도 유발하게 하지만, 내용적인 의미에 있어서는 비정상적인 충격을 보게 된다. 이러한 비정상성에 대해 필립 톰슨은 다음과 같이 명확히 밝히고 있다.

비정상적인 것은 우스울 수가 있으며(이것은 일상적인 용례 속에서 ‘우스운’이라는 말이 ‘재미있는’과 ‘이상한’을 한꺼번에 뜻하는 사실에 정확히 반영되어 있다), 또 한편으로는 무섭거나 역겨울 수도 있다. 새로운 것에 대한 기쁨과 정상적인 것에서 벗어난 것

84) Roger Cardinal, *ibid.*, p.91.

85) 로버트 린튼, 『20세기 미술사』, 윤난지 역, 예경, 1993. 184-186쪽.

	A			B			C		
	대상A	행위	대상B	대상B	행위	대상A	대상A	행위	대상B
1	칫솔	①→ ②←	치약	식빵	①→ ②←	치약	구두	→ ←	구두
2	버터나이프	①→ ②→	식빵	칫솔	①→ ②←	연필깎기	구두끈	→ ←	구두끈
3	구두	①→ ②←	구두끈	버터나이프	①→ ②→	구두	식빵	→ ←	식빵
4	연필깎기	①← ②→	연필	연필	①→ ②←	구두끈	버터나이프	→ ←	버터나이프
5				식빵	①→ ②←	연필깎기	칫솔	→ ←	칫솔
6				구두	①→ ②←	치약	치약	→ ←	치약
7				연필	①→ ②←	버터나이프	연필	→ ←	연필
8				구두끈	→ ←	칫솔	연필깎기	→ ←	연필깎기
9				치약	→ ←	버터나이프			
10				연필깎기	→ ←	구두끈			
11				연필	→ ←	치약			
12				연필깎기	→ ←	버터나이프			
13				구두끈	→ ←	식빵			
14				연필	→ ←	구두			
15				연필깎기	→ ←	치약			
16				버터나이프	→ ←	구두끈			
17				구두	→ ←	연필깎기			
18				구두끈	→ ←	치약			
19				칫솔	→ ←	버터나이프			

에서 맛보는 재미는 일단 비정상성의 정도가 일정한 수준에 이르게 되면 친숙하지 못한 미지의 것에 대한 공포로 바뀐다.⁸⁶⁾

여기서 주목할 만한 점은 일정한 수준이라는 것은 곧 비정상적인 것의 희극적 양상과 더불어 두렵고 역겨운 양상과 같은 두 반응의 경계지점으로, 다시 말하면 ‘양립할 수 없는 것들의 작품과 반응 속에서의 해결 안 된 충돌’⁸⁷⁾이라고 그로테스크를 정의한 바와 같이 ‘불모의 대화’에서는 이 지점에서 그로테스크한 면을 엿볼 수 있다.

대화의 세 가지 장은 타성(ootherness)과 비습관적인 것(inhabitual)과 비순응주의자(non-

86) 필립 톰슨, *ibid.*, p.83.

87) *ibid.*, pp.34-37.

conformist) 그리고 예기치 않은 것(unexpected)에 대한 인류의 편협한 증거가 된다.⁸⁸⁾ 즉 안 슈반크마이에르는 <대화의 가능성>에서 인간의 습성을 질문하기 위한 방법으로서 일상적 사물과 행위들을 통해서 일반상식의 관념과 주장의 한계를 드러내 보이고 있으며 그러한 비합리적 방법에 대해 안 슈반크마이에르는 다음과 같이 말한다.

나의 애니메이션(animated)된 사물들의 대화의 불합리성은 오직 분명한 것이고, 그것은 항상 합리적인 토대를 포함하고 있다. 그러나 나의 영화에서 사물들의 대화의 비합리성은 실용주의에 대한 반란이다. 거기에는 ‘발작적인 미’보다 이데올로기의 개념이 더욱 크다.⁸⁹⁾

<대화의 가능성>에 나타난 세 가지 대화의 유형은 ‘가위바위보’와 같은 유아기의 놀이의 변화와 같이 진행된다. 그러한 규칙이 이성적일수록 모든 것은 순조롭게 진행되는 반면, 예상치 않은 반응이 길어질수록 혼란에 닥치게 된다. 두상들이 점점 더 부적당한 환경에서 그들의 습관적인 행위들을 버리지 않고 고집함에 따라 더욱더 기괴한 혼돈의 결과를 초래한다. 첫번째 장에서 다양하게 게걸스럽게 먹는 것은 더욱 극단적으로 그로테스크하고, 현세의 모든 사물들에게까지도 그들 자체의 이상하고 소름끼치는 삶을 부여할 수 있다. 그리고 마지막 장에서 사물들의 사나운 충돌은 시각적으로 모순되고 개념적으로 충격적인 악몽 같은 부조리를 위해 진정으로 초현실적인 시선으로 실행된다.⁹⁰⁾

철학적으로 말하면, 대화의 가능성과 같은 작업의 장황한 이미지와 반대의 이미지는 우연적인 현실은 결코 인간의 읽기와 구조, 그의 추측과 궁극적으로 그의 환영을 양자택 일하는 것과 보조를 맞출 수 없다고 가정할 수도 있는 상황을 만든다.⁹¹⁾

88) Julian Petley, *ibid.*, pp.222-223.

89) Peter Hames, *ibid.*, p.110.

90) Julian Petley, *ibid.*, pp.222-223.

91) Roger Cardinal, *ibid.*, p.92.

2. <사나이 게임(Manly Games)>(1988)

• 작품의 개요(synopsis)

축구팀의 낡은 사진이 붙은 문이 열리고, 한 남자가 들어와서 냉장고에 맥주병들을 집어 넣는다. TV를 켜자 축구가 중계되고 있다. 게임의 전반전이 시작되자 선수들간에 서로 죽이는 잔인한 살육의 이미지로 이어지는데, 즉 선수의 머리가 냄비뚜껑에 짓눌려 뭉개지거나 하수고 청소기에 의해 눈알이 빠지는 등 다양한 방법의 살육이 벌어진다. 살육의 강도가 점점 더 잔인하고 폭력적으로 진행됨에 따라 관중들은 그에 대해 열광적으로 환호하게 되고 전광판에도 늘어나는 시체의 수에 비례해 점수가 올라간다. 이러한 선수의 시체들은 팀의 색깔이 칠해진 관속에 실려 나간다. 전반전이 끝남과 동시에 또한 TV를 보는 남자가 마신 맥주병도 수북이 쌓여 있고 남자는 소변을 보러 일어나고 화면에는 새끼 고양이의 앙증스런 모습이 다소 평화롭게 보여진다.

그가 다시 돌아왔을 때 시합은 다시 시작되고, 이때 공은 힘차게 시청자의 유리창을 뚫고 날아와 세면대에 떨어진다. 이윽고 선수들이 시청자의 방으로 몰려와서 전반전과 유사한 양식으로 서로 대량학살을 가하게 되는데, 결국 모든 선수들은 죽게 된다.

<사나이 게임>은 전적으로 폭력에 관한 애니메이션 영화이다. 폭력적인 잔악무도한 장면들이 극단적으로 이루어지지만 적어도 익살스런 유머와 부조리를 통해 다소 완화되고 있으며, 전반적인 구조는 크게 세 가지(전반전, 하프타임, 후반전)로 나누어진다. 전후반의 신체에 대한 무자비한 살육적 폭력은 16가지의 방법으로 나타나며 이러한 살육에 이용되는 도구와 방법들은 지극히 평범한 일상적 도구와 행위들이다.

1. 냄비뚜껑에 의해 선수의 머리가 짓눌려 찌그러지는 이미지
2. 하수고 청소기에 의해 눈알이 뽑히는 이미지
3. 수도꼭지를 통해 코와 눈알, 머리카락이 흘러나오는 이미지
4. 가위로 코와 입을 갈기갈기 찢는 이미지
5. 피하주사기를 투입해서 머리를 터지게 하는 이미지
6. 밀가루 분쇄기에 머리를 뜯어 돌려 구더기가 생성되는 이미지
7. 입으로 장난감 기차를 집어넣어 뒤통수로 관통하는 이미지
8. 양주병 따개로 얼굴의 안면을 뜯는 이미지
9. 망치로 얼굴을 짓뭉개 땅 에 박히게 하는 이미지

10. 여러 가지 모양의 과자를 찍는 도구들로 눈, 코, 입을 찍어내는 이미지
11. 빗자루로 얼굴을 쓸어내는 이미지
12. 나무상자에 얼굴을 넣고 절단하는 이미지
13. 음식 나이프로 얼굴을 잘라내는 이미지
14. 바느질로 안면을 꿰매버리는 이미지
15. 엉덩이에 얼굴이 깔려버리는 이미지
16. 맥주병으로 얼굴을 가격하는 이미지

이러한 시각적 이미지에서 그로테스크는 단지 잔인한 폭력에 의한 끔찍한 요소들의 반응만 존재하는 것이 아니라 바로 끔찍함의 요소에 회극적 웃음이 슬며시 파고들어온다는 점, 즉 ‘웃음이 쓴웃음으로 바뀐다는 사실이 그로테스크가 유발하는 웃음’⁹²⁾으로써, <사나이 게임>에서 나타나는 그로테스크는 ‘영원의 대화’에서의 그것보다 더욱 공격적이고 파괴적이며 반복적 효과를 통해 나타난다. 반복적 효과는 프로이트의 언케니 그로테스크 개념으로 ‘일정한 조건에서 일정한 상황이 되풀이됨으로써 무시무시한 느낌을 유발한다’⁹³⁾는 것인데 <사나이 게임>에서 보여주는 반복과는 차이가 있지만 정서적 반응은 비슷하게 유발하고 있다. 즉 살인의 강도와 행위는 전반과 후반에서 각각 다른 조건에서 22명의 선수들에게 조금씩 방법적 차이를 보이고 있지만 후반으로 갈수록 편집을 빠르게 함으로써 반복적 살육의 이미지가 축적되어 나타나는 정서적 반응을 말한다. 이러한 편집 방법은 에이젠슈타인의 <전함 포템킨>에서 사용한 몽타주⁹⁴⁾의 유형과 흡사하다.

또한 ‘영원의 대화’에서 먹는 행위를 통해서 그로테스크를 보여준 바 있듯이 <사나이 게임>에서도 접시에 남은 비스킷 찌꺼기들을 손으로 찍어 입에 넣고 빠는 실사 이미지를 클로즈업을 통해서 나타내고 있다. 이것은 입이 신체의 가장 그로테스크한 부위라는 바흐친의 이론을 뒷받침하는 근거로서 시청자가 먹는 비스킷의 모양과 선수들의 살육 장면에서 얼굴을 비스킷 모양으로 떼어내는 것은 연관성이 있다.

92) 필립 톨슨, 같은 책, 83쪽.

93) 프로이트, 『예술미학분석』, 김영종 역, 글벗사, 1995, 199-200쪽.

94) <전함 포템킨>의 명장면 ‘오랫사의 계단’에서 가장 잘 나타나는 몽타주 방법으로 에이젠슈타인의 몽타주론은 지적 층들의 변증법적 원리에 입각한 이론이다. 그는 ‘영화에 있어서 4차원’에서 4가지 유형의 몽타주 이론을 발표하였는데, 그것은 매트릭(metric) 몽타주, 리드믹(rhythmic) 몽타주, 톤(tone) 몽타주, 오버톤(overtone) 몽타주이다.

<사나이 게임>에서는 라이브 액션의 실사와 애니메이션의 결합이 눈에 띄는 특징이다. 실사와 애니메이션의 혼합은 주로 부조리한 방법에 의해 두드러진다. 부조리한 방법은 등장 인물과 공간에 주로 나타난다.

<사나이 게임>에 나타나는 등장인물은 시청자, 심판, 22명의 선수들, 시체를 나르는 사람, 관을 짜는 사람, 다수의 관중들이다. 인물에 나타나는 부조리한 면은 관중들을 제외한 나머지 모든 시청자 자신으로 동일인임을 암시한다. 그리고 공간에 나타나는 부조리한 면은 후반전이 시작됨과 동시에 시청자의 방에서 일어난다.

전반의 방- 현실공간의 일상으로서의 방

하프타임의 방(TV 화면)- 연결고리의 장치, 즉 도덕적 양심의 장치

후반의 방- 환상 또는 비현실적 공간(알레고리적 세계)

작품에 나타난 공간은 대체로 벽에 의해서 사면이 둘러싸인 실내공간이며 외부와 연결수단은 단지 창문과 방문을 통해서 유지된다. 이와 같이 전반의 방과 후반의 방이 충돌하고, 후반의 방이라는 공간을 좀더 세분하면 시청자의 일상 즉 현실과 선수들의 환상과 같은 비현실 즉 의식과 무의식과 같은 꿈이 충돌하는 것이다.

<사나이 게임>에 나타난 주요 공간인 시청자의 방은 일상적 사건을 표현하기 위한 배경이 될 뿐만 아니라 현실세계로부터 벗어난 공간으로 알레고리적 공간이다. 따라서 그로테스크는 전반전보다는 후반전의 공간인 방에서 일어나는 살육이 더욱 그로테스크를 증폭시키는 효과를 유발하는 것으로 결국 현실과 비현실, 합리와 불합리가 거의 동시에 충돌하면서 얻는 효과이기도 한 것이다.

또한 후반전의 마지막 쇼트인 시청자가 엉덩이에 묻은 진흙을 떼어내는 쇼트는 마치 꿈 또는 무의식과 같은 비현실적인 살육의 흔적이 결국 현실에서 일어난 것처럼 더욱더 아이러니한 상황으로 몰고 있다. 결국 방에 있는 시청자인 남자는 후반전 내내 자신의 공간에서 일어난 살육을 인지하는 데 실패했을 뿐만 아니라 자기 엉덩이에 깔려 죽은 또 다른 자아까지도 인식하지 못한다.

이것은 지배권력의 생존방식 즉 스포츠 게임과 TV 여론의 조작과 음모를 통해 일상 깊숙이 침투해 있는 폭력적인 현실에 대해 그로테스크한 방법으로 폭로하고 있는 것이라 할 수 있다.

나에게 특별한 농담은 훌륭하게도 표현의 또 다른 의미이다. 그것은 공격적인 행동, 풍자와 축적된 긴장의 해소를 포함한다. 그것은 바깥세계의 기만에 대항하는 방어적인 메커니즘이고, 사회 그 자체가 우리를 교묘하게 효과적으로 이용하는 것과 같은 무기를 사용하는 역습이다.⁹⁵⁾

결국 <사나이 게임>에 나타난 폭력은 얀 슈반크마이에르가 사나이들의 게임인 축구경기를 통해 지배권력의 일상적 폭력을 폭로하고 그것에 대해 정면에서 태클하는 것과 같은 것이다.

3. <어둠-빛-어둠(Darkness-Light-Darkness)>(1989)

• 작품의 개요(synopsis)

암흑 상태에서 스위치가 켜지는 소리와 함께 불이 환해진다. 그 공간은 마주 보는 두 개의 문과 하나의 창문으로 구성된 작은 방이다. 한쪽 문이 열리자 마치 절단된 듯한 사람의 팔이 들어와서 맞은쪽 문을 연다. 두 개의 눈알이 굴러 들어온다. 팔이 눈알을 자신의 두 손가락 끝에 끼우게 되고 또 다른 노크 소리와 함께 다른 하나의 팔이 들어온다. 이렇게 계속해서 머리를 비롯한 신체의 기관들(귀, 혀, 뇌, 성기)이 들어와서는 점점 더 완전한 인간의 모습으로 조립되어 간다. 그러나 결국 좁은 방에 완성된 인간의 모습은 몸을 제대로 움직일 수도 없게 갇혀버린다. 화면은 최초의 상태인 암흑으로 변한다.

<어둠-빛-어둠>은 제목에서도 그 의미를 암시하고 있듯이 문명에 대한 염세적인(비관적인) 영화이다. 영화의 시작은 프로이트가 열거하는 언캐니한 공포의 대상-‘절단된 수족, 잘린 머리, 손목으로부터 잘려나간 손’⁹⁶⁾ 등을 연상시키는 수족으로부터 시작된다. <어둠-빛-어둠>은 <대화의 가능성>과 <사나이 게임>과는 달리, 몸에 대한 해체와 파괴의 과정이 아니라 마치 벽돌을 하나하나 쌓아 집을 건축하는 것과 같이 완벽한 조건으로서의 인간 신체의 결합의 전과정이며 여기에는 웃음과 동시에 끔찍하고 역겨운 이미지들로 채워놓고 있다.

그로테스크한 부분은 바로 파편적인 신체기관의 이미지에서 나타난다. 즉 눈알, 이빨, 혀, 뇌와 같은 신체기관들은 축각적인 면에서 상당히 실재감이 있는 오브제들이다. 특히 혀와 뇌

95) Peter Kral, "Questions a Jan Svankmajer," *Positif*, No.2 97, Nov. 1985, pp.38-44.

96) 김홍희, 앞의 책, p.329.

는 물경물경한 감촉과 금방이라도 피가 뚝뚝 떨어질 것만 같이 핏줄이 선명하게 서려 있는 것으로 대단히 사실적이어서, 역겹고 끔찍한 이미지를 불러일으킨다. 신체의 파편적인 이미지에 대해 윌리엄 A. 유잉(William A. Ewing)은 그의 사진비평집 『몸(The Body)』에서 “단편성에 내재하는 해체감은 본질적으로 현대상황을 환기시키는 은유이다”⁹⁷⁾라고 언급하고 있고, 린다 노클린(Linda Nochlin)은 현대미술에 나타나는 절단된 조각들을 ‘현대성의 메타포’⁹⁸⁾로 간주하고 있는데, 이와 같은 맥락에서 <어둠-빛-어둠>에서 나타나는 하나하나의 신체기관들의 이미지는 현대문명의 조건들을 암시하고 있다. <어둠-빛-어둠>은 결국 이러한 현대문명의 조건하에서 인간문명이 진보되어 가는 과정에 대한 이미지들로 구성되어 있으며 얀 슈반크마이에르는 그것을 익살맞은 풍자로 표현하고 있다.

어둠의 상태에서 빛이 들어오면서 문명은 시작되고 절단된 손은 눈과 귀를 얻으면서 보고 들을 수 있는 기능을 얻게 되고 따라서 방이라는 공간에 대해 인식의 폭을 넓혀간다. 한 쌍의 팔은 주위에 대한 경계 속에 동질감을 점점 획득하게 된다. 하나의 두상에 눈과 이빨, 혀, 뇌가 채워짐으로써 문명은 더욱 합리적 사고와 이성의 토대에서 볼 때 견잡을 수 없게 된다. 이러한 과정에서 얀 슈반크마이에르는 ‘이것이 곧 진실인가?’라고 묻고 있으며 결국 총체화된 인간은 문명화된 존재(4개의 벽면, 천장, 창문, 문, 그리고 전기 빛)로 구성되어 있는 사회적 개념에 의해 스스로 덮여 걸려 감금되어 있게 된다. 따라서 감금된 인간이 할 수 있는 유일한 길은 스스로 불을 끄는 행위뿐인 것이다.

<어둠-빛-어둠>에서 그로테스크한 상황은 파편화된 신체의 결합에서 주로 나타나고 있으며 익살맞은 유머와 끔찍함이라는 낯선 이질적 요소를 동시에 반복적으로 보여주고 있다. 익살맞은 유머는 주로 신체기관끼리의 어울리지 않는 요소들간의 결합-절단된 팔이 눈알을 손가락에 끼워넣는 행위, 두 귀가 하나로 합쳐져 나비의 모습처럼 나는 모습, 하나의 두상에 두 팔이 결합된 모습, 또는 사지와 결합된 두상의 모습 등-을 통해 나타나고 끔찍함은 신체기관의 파편적 요소-절단된 사지, 이빨, 혀, 뇌와 같은-에 주로 나타나고 있다. 그로테스크한 효과는 머리를 벌리고 뇌를 그 속에 집어넣는 장면에서 특히 두드러지게 나타나고 파편화된 신체기관은 현대문명을 상징하는 기표들로 작용하고 있으며 결합의 과정은 현대문명의 발전에 대한 은유적 코드들이다. 이러한 은유적 코드에서 얀 슈반크마이에르의 기지는 성적인 이미지에서 나타나고 그것은 한편으로는 <어둠-빛-어둠>의 비밀을 푸는 핵심적인 열쇠로

97) William A. Ewing, 『몸』, 오성환 역, 까치, 1996, 36쪽.

98) 김홍희, 앞의 책, 325쪽.

작용한다. 완전한 인간의 모습으로 발전하는 과정에서 최후에 나타난 남성의 쪼그라든 성기가 그것이다. 그러한 상징은 결국 문명의 진보라는 것이 쓸모없고 무기력한 것임을 나타내는 임포(impotent)의 개념으로써 비꼬는 것이다.

V. 결론

얀 슈반크마이에르의 세 작품 <대화의 가능성>(1982), <사나이 게임>(1988), <어둠-빛-어둠>(1989) 등에 드러나는 그로테스크를 중심으로 그의 작품세계를 고찰하였다. 그의 작품세계를 형성하는 미학적 배경이 된 매너리즘과 초현실주의는 그의 작업에 커다란 영향을 끼치고 있다. 아놀드 하우스가 지적하고 있듯이 매너리즘과 초현실주의는 서로 연관성이 많으며 얀 슈반크마이에르의 작품에서는 이 두 조류가 초기와 후기 작품에서 서로 영향을 끼치며 형성되고 있다. 다시 말하면 얀 슈반크마이에르의 작품에서 매너리즘과 초현실주의를 극단적으로 양분해서 해석하기는 어려운 것이다.

얀 슈반크마이에르 작품세계의 뚜렷한 특징이 형성되는 것은 체코 초현실주의의 지도자이자 저명한 시인이며 이론가인 브라티슬라프 에펜베르거(Vratislav Effenberger)와의 만남 이후, 1970년에 체코 초현실주의에 참가함으로써 이루어지게 된다. 또한 비슷한 시기에 자칭 그 자신을 '투쟁적인 초현실주의자'로 부른 그는 72년에 제작된 체코의 우울한 사회상황을 묘사한 <레오나르도의 일기(Leonardo's Diary)>(1972)를 계기로 체코 당국으로부터 7년간 영화제작 금지처분을 당하는 정치적 고초를 겪게 된다.

이 시기에 체코 초현실주의 그룹에서의 활동을 통해 그는 그 자신만의 독특한 세계를 구축하게 되는데 이것이 그의 오브제 애니메이션이다.

얀 슈반크마이에르의 오브제 애니메이션은 초현실주의에서 이용하는 오브제의 여러 유형 중 '선택된 또는 발견된 오브제'를 통하여 그의 작품을 형성하고 있다. 이러한 오브제는 주로 낡고 오래 된 것을 선호하고 있으며 그 이유는 오래 된 것일수록 어떤 내적인 종류의 삶을 가지고 있기 때문에 그러한 사물들을 통해 인간의 무의식의 형체를 결합하고 분석할 수 있다는 것이다.

얀 슈반크마이에르의 작품에서 무의식과 같은 비합리와 비현실적인 세계는 합리와 현실적인 세계와의 대조를 통해 드러나고 이러한 대조는 역설과 같은 부조리를 형성하고 있다.

이것은 결국 초현실을 통해 제2의 현실을 탐구하는 것으로 그가 “초현실은 현실에 존재하지 결코 밖에 존재하지 않는다”라는 역설적인 말과 통하는 것이다.

얀 슈반크마이에르의 작품들에 나타난 그로테스크는 그의 작품을 이해하는 데 있어서 중요한 역할을 하는 것이라 판단되며 그것을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 그의 작품에서 핵심적으로 드러나는 것은 ‘부조리’이다. 작품에서 드러나는 부조리한 면은 그로테스크를 통해 드러난다고 할 수 있으며 희극적 표현양식에 그로테스크의 양상인 비정상적인 요소가 슬며시 개입하여 희극적 반응을 더욱 끈적하게 몰고간다는 점이다. 이러한 부조리는 작품분석에서 나타난 아이러니한 상황들 즉 <대화의 가능성>에서 나타나는 먹고 먹히는 관계에서, <사나이 게임>에서 나타나는 자아가 또 다른 자아를 파괴하고 끝내 인식할 수 없는 상황, <어둠-빛-어둠>에서 인간형상이 스스로 방에 갇힌 형국에서 최후의 선택으로 불을 끄는 행위 등에서 나타나는 것이다

이러한 부조리 양상은 공간과 인물 그리고 언어를 물질화로 나타내는 오브제에서 드러난다. <사나이 게임>에서 드러나는 이중적인 공간과 실재와 파생실재로 이루어진 인물, <대화의 가능성>에서 사물들의 치환 등이 대표적인 실례가 된다. <사나이 게임>에서 나타나는 기법적인 면, 즉 라이브 액션(Live-Action)과 애니메이션(Animation)의 충돌에서 나타나는 몽타주 또한 그의 작품에서 부조리 효과를 더욱 높이고 있다고 할 수 있다.

둘째, 소외의 개념을 들 수 있다. 얀 슈반크마이에르의 작품은 웃음과 비극이 항상 충돌하고 있다. 그로테스크는 앞에서 살펴본 바와 같이 웃음과 비극의 경계 부분에서 나타난다. 아놀드 하우저가 “유머와 비극은 삶의 근본문제에 대해 똑같이 대립 모순되는 태도로 소외를 표현하고 있다”고 지적하고 있듯이 얀 슈반크마이에르의 작품에서 소외는 <대화의 가능성>에서 개인과 개인의 소통의 단절로, <사나이 게임>에서는 개인과 사회의 문제로, <어둠-빛-어둠>에서는 개인과 문명의 관계로 발전됨을 알 수 있다.

셋째, 육체적 파괴성을 들 수 있다. 이것은 그로테스크의 공격적 기능으로서 그의 작품에 등장하는 신체적 이미지와 관계가 있다. 이것은 앞에서 살펴본 바흐친의 카니발 그로테스크의 정치적 신체와 연관된다. 게걸스럽게 먹고 마시고 삼키며 토해내는 본능적 행위와 신체를 끈적하게 뒤틀고 파괴하며 기형적으로 재결합하는 이미지를 통해 체코의 정치 사회상을 비판하고 나아가 무의미한 문명의 진보에 대해서 조롱하고 야유하는 것이다.

얀 슈반크마이에르는 항상 양극적인 두 세계를 대비시키면서 부조리하고 무의미한 이야기를 성립시키고 있다. 이러한 극단의 세계는 한편으로는 일상적이고 또 다른 한편으로는 초

현실적인 세계의 변증법적 구조로서 그의 애니메이션에는 제2의 현실을 탐구하는 자세, 즉 ‘무엇이 진실인가?’라는 의문으로 가득 차 있다. 그의 애니메이션에서 나타나는 초현실주의적 효과인 꿈과 무의식에서 일어날 법한 일련의 행위들을 통해 세계를 새롭게 인식하거나 또는 미처 알지 못하는 세계를 인식하고자 하는 그의 방법들은 결국 현실을 살아가는 동시대인으로서의 자기 자신에 대한 질문과도 같으며 나아가 인간문명에 대한 고발적인 메시지와도 같은 것이다. 그러한 과정에서 그가 선택한 방법으로서 현실을 그로테스크하게 과장하거나 비틀면서 개인 또는 사회와의 소통의 문제와 인간문명의 진보성에 대해 신랄한 비판을 가하고 있는 것이라 할 수 있다.

참고문헌

<국 내>

1. 번역본 및 단행본

- 강홍구, 『체코공화국 편람』, 대외경제정책연구원 지역정보센터, 1994.
- 김홍희, 『페미니즘, 비디오, 미술』, 재원, 1998.
- 데이비드 보드웰, 크리스틴 톱슨, 『영화예술』, 주진숙, 이용관 역, 이론과실천, 1993.
- 루돌프 아른하임, 『예술로서의 영화』, 김방옥 역, 기린원, 1990.
- 아놀드 하우스, 『예술과 소외』, 김진욱 역, 종로서적, 1981.
- , 『문학과 예술의 사회사』 현대편, 백낙청 외 역, 창작과비평사, 1980.
- , 『예술의 사회학』, 최성만 외 역, 한길사, 1983.
- 아놀드 P. 힌치페, 『부조리』, 황동규 역, 서울대학교 출판부, 1978.
- 알렉산드리안. S, 『초현실주의 미술』, 이대일 역, 열화당, 1984.
- 윌리엄 A. 유잉, 『몸』, 오성환 역, 까치, 1996.
- 이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미학사, 1996.
- H. W. 젠슨, 『미술의 역사』, 김윤수 외 역, 삼성출판사, 1978.
- 잭 엘리스, 『세계영화사』, 변재란 역, 이론과실천, 1988.
- 프로이트, 『프로이트 예술미학 분석』, 김영종 역, 글벗사, 1995.
- 필립 톱슨, 『그로테스크』, 김영무 역, 서울대학교 출판부, 1986.
- 황선길, 『애니메이션의 이해』, 디자인하우스, 1996.

2. 논문 및 정기간행물

- 김준양, 「카프카와 루이스 캐롤 그 사이에서의 줄타기」, 《Kino》 6월호, 1996.
- 나기용, 「유리 놀슈테인의 애니메이션 ‘이야기 속의 이야기’의 시적 이미지 구성방식에 대한 연구」, 경희대학교 언론정보대학원, 석사학위논문, 1999.
- 이강복, 「카프카 작품에 나타난 부조리」, 충남대학교 박사학위논문, 1993.
- 정상건, 「소통이론에 따른 Fr. Durrenmatt의 그로테스크」, 충남대학교 박사학위논문, 1993.

<국 외>

1. 단행본

- Hames, Peter, *Dark Alchemy: The Film of Jan Svankmajer*, Praeger, 1995.
- Harpham, Geoffrey Galt, *On the Grotesque*, Princeton University Press, 1982.
- Hulten, Pontus, *The Arcimboldo Effect*, Abbeville Press, 1987.

2. 논문 및 정기간행물

- Andrew, Geoff, "Alice in Wonderland," *Time out*, october 19-26, 1988.
- , "A Faust Buck," *Time out*, september, 1994.

- Hall, Wendy, "Interview with Jan Svankmajer," *Animato magazine*, July, 1997.
- Petley, Julian, *Montbly Film Bulletin*, No. 630, July, 1986.
- Peter, Kral, "Questions to Jan Svankmajer," *Afterimage*, 13, 1987.
- , "Questions a Jan Svankmajer," *Positif*, No. 297, Nov. 1985.
- Uhde, Jan, "Jan Svankmajer: The Prodigious Animator from Prague." *Kinema*, The University of Waterloo, spring, 1994.