

애니메이션의 환상성과 리얼리티에 대한 연구*

이윤희

초 록

환상이 현실과 반대되는 영역이라는 생각은 널리 퍼져 있는 오해로서, 사실 환상은 현실과 밀접한 공생관계를 가진다. 환상은 상식적인 사람들이 생각하는 리얼리티의 범위를 벗어나 있으며, 일종의 대안적 리얼리티로 인정할 수 있는 수준을 넘어갈 정도로 벗어나지는 않아야 하기 때문에, 현실은 환상의 출발점이며 끊임없는 참조대상이다. 애니메이션도 마찬가지로, 애니메이션이 보여주는 환상의 세계 역시 리얼리티를 기반으로 하였을 때만 성립된다. 비현실성의 힘은 현실성과의 대조에서 나오며, 애니메이션이 관객을 매혹시키는 힘은 비현실성과 현실성, 비사실성과 사실성 사이의 끊임없는 진동에서 나온다.

주제어 : 애니메이션, 환상, 현실성, 비현실성

I. 서론

애니메이션이라는 매체의 역사 가장 초기부터, 애니메이션과 환상은 밀접한 관계를 유지하여왔다. 환상과 애니메이션이 어떤 본질적 유대를 갖는다는 것은 대중들의 막연한 인상일 뿐 아니라 여러 위대한 애니메이터들의 작품세계의 출발점¹⁾이었으며, 많은 애니메이션 이론가들의 근본적 논지이기도 했다. 최초의 애니메이션으로 꼽히는 작품의 제목이 <환상Fantasmagoria(에밀 콜, 1908)>이라는

사실은 우연이 아니다. 에이젠슈타인은 애니메이션이 자유로운 형태의 변화와 내용적 환상을 통해 관객에게 전능의 환각을 준다고 주장했으며,²⁾ 아예 애니메이션을 환상예술이라고 칭하는 사람들도 있다.³⁾

그러나 환상이란 정확히 무엇이며, 애니메이션과 환상이 정확히 어떻게 연관되는지에 대한 연구는 의외로 적다. 사실 환상이라는 용어 자체가 모호한 부분이 있다. 사람들이 일상적인 수준에서 흔히 사용하는 ‘환상적’이라는 단어는 때로 지극히

* 이 논문은 2007년도 동덕여자대학교 학술연구비 지원에 의해 수행된 것임.

1) Wells, Paul. *Understanding Animation*, London: Routledge, 1998, p. 16. 참조.

2) Michael O'Pray, 'Eisensten and Stokes on Disney: Film animation and omnipotence', Jayne Pilling (ed.), *A reader in animation studies*, Sydney: John Libbey & Company, 1997, pp. 195 - 202 참조.

3) 김용석, 「환상예술로서 애니메이션과 애니메이션 철학의 가능성」, 『철학논총 제 40집』, 새한철학회, 2005.

뛰어난 상태를 지칭하기도 하고, 때로 터무니없이 허무맹랑한 상황을 지칭하기도 하며, 때로는 단순히 사실이 아닌 것을 사실로 믿는 착각을 지칭하기도 한다. 그러나 그 근간을 잘 살펴보면 환상이라는 단어가 사용되는 일반적인 맥락에는 공통점이 발견되는데, 그것은 바로 '일상적 현실이라고 판단되지 않음'이라는 의미이다.

진실과 이성을 중시하는 서구 로고스 문화의 전통에 따라, 비현실과 비합리를 쫓아내는 환상은 오랫동안 주류에서 벗어난 아웃사이드로서 소외되어 있었다. 환상문학은 유아적 퇴행의 세계이거나 상업적 통속의 세계로 여겨졌으며, 진정한 문학이 아닌 싸구려 오락거리로 폄하되었다. 조형예술에서의 환상은 문학에서보다는 조금 나은 대접을 받았지만, 여전히 많은 사람들은 진정한 예술의 목적이 '진실의 추구'라고 믿었으며⁴⁾ 그러한 맥락에서 환상은 흔히 그 진정성을 의심받곤 했다. 그러다가 18세기 이후 낭만주의학과를 중심으로, 사람들은 환상을 새롭게 바라보기 시작했다. 특히 20세기 이후 데카르트와 뉴턴의 세계가 한계를 드러내면서, 사람들은 이성과 현실에 대한 대안으로써 무의식과 환상에 주목했다. 많은 정신분석학자와 미학자, 예술이론가들이 환상의 힘을 강조했고, 환상에 대한 수많은 저서와 논문들을 각자의 맥락에서 쏟아냈다. 그러나 그 연구자의 수만큼이나 다양한 견해와 이론들은 오히려 환상에 대한 개념을 더욱 혼란시키기에 충분하다. 특히 우리나라에서는 환상

4) 예술과 진리가 특별한 친화적 관계를 가진다고 믿는 시각은 고대 그리스의 플라톤부터 시작하며 독일 관념론 시기에 최대에 이르렀다가 점차 쇠퇴하였으나 그 흔적은 오늘날까지도 강하게 남아있다. 20세기 이후에 지어진 예술과 진실의 관계에 대한 대표적 저술로는 가다머 Hans-Georg Gadamer의 것을 참조할 것.

fantasy과 환상성the fantastic, 심지어는 환영 illusion까지도 모두 '환상'으로 번역되고⁵⁾ 다양한 맥락에서 무차별적으로 사용되면서, 그 자체만으로도 어지러운 환상의 영역에 혼란을 더하고 있다.

환상은 순전한 상상의 소산으로서 실제와는 아무런 상관도 없다는 것이 오랫동안 널리 퍼져있던 오해이다. 18세기 말 독일의 인류학자 플라트너는 환상이 "현실과 관계가 없으며, 가능성, 개연성, 관계성을 검토하지 않은 관념의 표상"⁶⁾이라고 비판했다. 반면 비슷한 시기 언어철학자 훔볼트는 "환상이 고취시키는 영혼은 현실을 극복해낸다... 환상의 왕국은 현실의 왕국과 철두철미하게 대립한다... 환상은 결코 한계가 없으며, 언제나 무한으로 나아간다"⁷⁾고 찬양했다. 환상을 부정적인 것으로 간주했던 긍정적인 것으로 간주했던, 그 원인은 환상이 현실, 실제와 관계없는 것으로 보았기 때문이었다는 점은 매우 흥미롭다.

그러나 본 연구자는 환상이 현실과 매우 밀접한 관계를 가지며, 애니메이션이 보여주는 환상의 세계 역시 리얼리티를 기반으로 하였을 때만 성립된다는 것을 주장한다. 본 논문은 일반적 대중들은 물론, 애니메이션 관계자나 이론가들에 의해서도

5) 환영illusion은 '지각의 오류나 착각, 혹은 속임수'를 전제한다는 점에서 앞으로 이야기하려는 '대안적 현실'로서의 환상fantasy과는 상당한 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 너무나 많은 서적들이 illusion을 환상이라고 번역하고 있는데, 이렇게 전혀 다른 두 용어가 혼용되고 있다는 사실 자체가 우리나라에서 환상이라는 개념이 혼란에 빠져 있다는 증거라고 볼 수 있다.

6) ERNST PLATNER, Anthropologie für Aerzte und Weltweise (Leipzig 1772), p. 262, [sthetische Grundbegriffe, 앞의 책, p. 784에서 재인용.

7) WILHELM VON HUMBOLDT, Über Gütthes Herrmann und Dorothea (1798), in: Humboldt, Werke, hg. v. A. Flinter/K. Giel, Bd. 2 (Stuttgart 1961), pp. 137-142, [sthetische Grundbegriffe, 앞의 책, p. 788에서 재인용.

막연하게만 당연시되고 있는 환상과 애니메이션의 관계를 좀 더 명확히 하는 것을 목적으로 한다. 그렇게 하기 위해 먼저 환상에 대한 정의를 재정비하고, 지금까지의 환상에 대한 기존의 대표적 연구들을 요약 정리한 후, 환상이 영상예술, 특히 애니메이션과 연결되는 방식과 그 이유를 연구할 것이다.

II. 환상과 리얼리티

2.1. 환상의 정의와 개념의 변천

환상fantasy이라는 단어의 어원은 그리스어 φαντασία, phantasia로, '정신적 이미지를 가시화하다'는 의미⁸⁾다. 오랫동안 환상은 물질적인 것과 비물질적인 것 사이의 매개로서 이해되어 왔다. 외적인 감각인상인 아이스테시스aisthesis와 사유 판단의 능력인 독사doxa에 대한 보충으로 감각 인상의 내적인 이미지인 판타지아 개념을 처음 들여온 것은 고대 그리스 시대의 플라톤이다. 아리스토텔레스는 판타지아가 감각지각을 표상 이미지인 판타스마로 바꾸어내며, 이 활동 없이 인간은 사유하지 못한다고 말할 만큼 중요시했다.

그러나 이후 교부신학의 영향 하에 수 백 년 동안 환상은 무조건 근본적으로 동물적이며 이성에 의해 통제되어야 할 저급한 심리현상으로 규정⁹⁾되

었고, 생산적 능력으로서의 판타지아나 표상으로서의 판타스마나 똑같이 인간이 인지적이고 도덕적으로 완성해가는 과정을 가로막는 장애물로 간주되었다. 한동안 상상, 몽상, 구상 등과 완전히 혼용되었던 환상이라는 개념이 다시 정리되기 시작한 것은 18세기 무렵이다. 이 시기에 환상은 구상력과 구분되었는데, 사무엘 존슨, 포켈스, 마스 등 많은 학자들에 의해 구상력은 긍정적이고 시각적이며 반성적인 것으로, 환상은 부정적이고 분산적인 것으로 언급된다. 18세기 말 낭만주의사조의 대두에 힘입어 비로소 환상은 그 미학적 가치를 다시 인정받기 시작한다. 이전처럼 방탕하고 무절제한 현실회피로 폄하되던 위치에서 벗어나, 근대적 합리성의 억압으로부터 해방되고 근대의 조건관계를 탈구축하는 대안적 현실로서의 환상이라는 개념이 등장한 것이다.¹⁰⁾

환상이라는 말이 구상력과 혼용하여 사용되던 시대부터, 환상은 자주 예술적이고 창조적인 능력과 연계되었다. 헤겔은 『미학강의』에서 환상을 다음과 같이 기술한다. “환상은... 정신이지만 감성적 형식에서 의식보다 먼저 형성된 것이다... 환상은 본능적인 생산의 양식을 가지고 있다.”¹¹⁾ 술레

는 지각된 대상이 기억 속에 보존된 이미지를, 판타스마는 인공적으로 발생된 표상을 의미한다. 물체적 사물의 이미지인 판타지아가 영혼의 성찰에 있어 자기 내부의 장애물을 대표한다면 판타스마는 순전히 거짓으로 가장 저열한 것이다. 아우구스티누스는 존재하지 않는 육체의 이미지인 판타스마 - 존재하는 육체의 이미지인 판타지아 - 육체 - 육체의 생명인 영혼 - 영혼의 생명인 신으로 등급을 매긴다. *Ästhetische Grundbegriffe (AGB): Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*, Bd. 4, Stuttgart/Weimar, 2001, p. 780.

10) 이 문단 전체. *Ästhetische Grundbegriffe (AGB): Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*. "Phantasy" 항목 참조, 앞의 책, pp. 777-795.

11) Hegel. *Vorlesungen über die Ästhetik*, (1835-1838) p. 83, *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 782에서 재인용.

8) 웹스터 사전, <http://www.webster.com/dictionary/fantastic>.

9) 예를 들어 아우구스티누스는, 판타지아와 판타스마를 둘 다 표상의 각기 다른 방식으로 이해한다. 그에 있어 판타지아

겔은 '사변적인 이상과 '창조적인 환상에 대해 논하며, 틀을 깨는 사유적 자유는 이성과 환상을 모두 필요로 한다고 주장한다.¹²⁾ 같은 맥락에서 노발리스는 환상을 "기계론적인 것을 넘어서는 능력"이라고 명명했다.¹³⁾ 이러한 견해의 계보는 환상을 지성적 표상력 *Vorstellungskraft*이라고 파악한 쇼펜하우어와 환상이 형태의 해체적 유희를 추동시킨다고 주장한 벤야민을 거쳐¹⁴⁾ 캐서린 흠에까지 이어진다. 흠은 환상이 주류로부터 분리될 수 있는 주변현상이라는 가설을 부정하고, 예술에 있어 등치적 리얼리티로부터의 일탈욕구 그 자체라고 파악한다.¹⁵⁾ 이 계보에 있어 환상은 즉 인간의 창조적 사유를 이끌어내는 원동력이다.¹⁶⁾

그러나 본 연구에서 초점을 맞추고 있는 것은 인간의 능력으로서의 환상인 판타지아가 아니라 표상으로서의 환상인 판타스마 개념이며, 더 정확히는 예술적 결과물에 표현된 환상적 성질, 즉 환상성 *the fantastic*이다. 대상으로서의 환상은 현실적 논리에 부분적으로 비현실이 도입되면서, **현실과 비현실 사이를 오가는 진동의 감흥**이라고 표현될 수 있다. 앞서 우리의 일상에서 '현실적이지 않은 모든 것'이 뭉뚱그려 '환상적'이라고 말해지

는 경향이 있다고 언급한 바 있지만, 환상을 현실의 대척점이라고 말할 수는 없다. 환상은 상식적인 사람들이 생각하는 현실의 범위를 벗어나 있으며, 일종의 **대안적 현실**로 인정할 수 있는 수준을 넘어갈 정도로 벗어나지는 않아야 하기 때문이다. 그 이상이 되면 그것은 인간으로서의 공감이나 이해가 불가능한 별개의 영역일 뿐이다.

예술에서의 환상성은 작품 안에서 **비현실적이고 초자연적 부분을 포함하는 대안적 현실을 제현적으로 표현한 경향**을 말하며, 신화, 동화 *fairy tale*, 꿈, 기괴 *uncanny*, 초능력, 유령 *spirit*, 초현실 등 다양한 범주의 표현으로 나타난다. 예술에서의 환상성에 대한 연구가 본격적으로 시작된 것은 19세기 환상문학을 중심으로였으며, 이후 점차 다른 매체에서의 환상성에 대한 연구로서 확산되었다.

2.2. 예술에서 나타나는 환상성의 개념

2.2.1. 내러티브로서의 환상성

『미학사전』에 따르면, 예술에서의 환상성이 어떻게 나타나는가에 대한 이론은 기본적으로 크게 두 가지 입장으로 나눌 수 있다.¹⁷⁾ 첫 번째는 환상성을 어느 정도 특정한 기준을 만족시켜야 하는 **텍스트 구조**로 기술하는 입장이다. 이러한 입장에 따르면 환상적인 것이 관련되는 핵심적인 측면은 장르 특정적이고 매체 특정적인 내러티브다.

12) Schlegel, August Wilhelm. *Die Kunstlehre* (1801-1802), in: Schlegel, *Kritische Schriften und Briefe*, hg. v. E. Lohner, Bd. 2 (Stuttgart 1963), p. 81, *ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 787에서 재인용.

13) Novalis, *Das Allgemeine Brouillon* (1798-1799), in: Novalis, Bd. 3 (1960), p. 430, *ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 788에서 재인용.

14) Benjamin, Walter. "Imagination", Marcus Bullock and Michael W. Jennings (Ed.) *Walter Benjamin Selected Writings* Vol. 1, Cambridge: Harvard University Press, 1996, p. 281.

15) 캐서린 흠, 한창열 역, 『환상과 미메시스』, 서울: 푸른나무, 2000, pp. 55-62 참조.

16) 이 문단 전체, *ästhetische Grundbegriffe* 앞의 책, "Phantasy" 항목 참조, pp. 777-795.

17) 이 문단 전체, *ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, "Phantastisch" 항목 참조 pp. 801-813.

환상성에 대한 내러티브적 정초는 ‘한계의 위반 위에 존재하는 사건들’이라는 개념¹⁸⁾이다. 우리는 현실적 세계에서 어떤 것은 가능하고 어떤 것은 불가능하다는 상식적인 판단을 가지고 있는데, 환상성은 재현된 세계 속에서 바로 이 가능과 불가능을 결정하는 가장 기초적 가정을 위반하는 사건이라는 것이다. 확립된 질서에 대한 이탈로서의 환상은 현상 자체로 수용되기 보다는 일종의 해명이 요구되며, 그 해명의 방식에 따라 (경이 또는 괴기 등으로) 환상의 성질이 달라지기도 한다. 이러한 방식의 환상성에 대한 개념은 두 가지 전제를 가지고 있다. 하나는 환상성이 작용하려면 ‘정상적인 것’이라는 이데올로기적 실제의 개념이 성립되어 있어야 한다는 것이고, 또 하나는 내용상 환상적이라고 간주되는 것이, 실제적으로 가능하다고 간주되는 것과 더불어 변화한다는 것이다. 즉 환상성은 문화적 지식 및 사유체계에 따라 규정된다.¹⁹⁾

환상성에 대한 최초의 체계적 연구자였던 토도로프는 이전까지 여러 환상문학에 대한 이론에서 공통적으로 이야기되는 환상의 구조가 ‘현실 세계’, 혹은 ‘일상적 불변의 적법성’ 속에 ‘초자연’, ‘신비’, ‘용인하기 어려운 것’이 들어오는 것²⁰⁾이라

는 점을 지적한다. 주인공은 (그리고 흔히 독자도) 그 현상에 대해서, 일상적 현실의 법칙을 따르는 설명과 초현실적 법칙을 인정해야하는 설명 중 택일을 해야 한다. 토도로프는 이렇게 현실적인 것과 상상적인 것 사이에서 일어나는 망설임이야말로 바로 환상의 본질²¹⁾이라고 말한다. 『문학에서의 환상성』을 저술한 에릭 라브킨도 기본적으로 현실의 기본 원칙(현실성)과 어긋나는 지점(비현실성)에서 환상이 발생한다고 본다는 점에서는 토도로프와 일맥상통하지만, 환상성은 그것이 직접적으로 전복시키게 될 배경에 저항하면서 존재한다는 점을 강조한다는 점에서 토도로프와 차별된다.²²⁾ 토도로프의 이론을 계승하고 확장시킨 이렌 베시에르는 환상적인 것을 이성의 정통성에 대한 전도로서 보며, 이성이 전통적으로 대면하기를 거부해온 모순들과의 관계 속에서 축조된 이율배반적 서사구조가 바로 환상이라고 파악한다.²³⁾

이렇게 특정 기준을 만족시키는 텍스트 구조로서의 환상에 대한 연구의 특징 중 하나는 환상의 성립 기준이 상대적으로 엄격해질 수밖에 없다는 점이다. 핵심적 지배소가 빠지면 그 구조는 성립하지 않기 때문이다. 망설임이 없으면 환상이 아니며, 비유적이나 알레고리적이면 환상이 아니며, 전

18) Lotman, Jurij M. *Struktura chudo estvennogo teksta* (Moskau 1970); dt.: *Die Struktur Literarischer Texte*, Übers. v. R.-D. Keil (München 1972); KARL N. RENNER, *Der Finding. Eine Erzählung von Heinrich von Kleist und ein Film von George Moore. Prinzipien einer adäquaten Wiedergabe narrativer Strukturen* (München 1983), *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 802에서 재인용.

19) Titzmann, Michael. "Kulturelles Wissen—Diskurs—Denksystem. Zu einigen Begriffen der Literaturgeschichtsschreibung", in: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 99 (1989), pp. 47-61, *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 802에서 재인용.

20) 츠베탕 토도로프. 이기우 역, 『환상문학 서설 (1970)』, 『토도로프 전작집 5』, 서울: 한국문화사, 1996, p. 126.

21) 토도로프, 앞의 책, p. 124.

22) 라브킨은 환상성the fantastic'과 소문자 환상fantasy', 대문자 환상Fantasy'를 구분하고, 환상성은 텍스트 내부에서 현실적 원칙이 완전히 전복되고 경이로움이 발생하는 현상으로, 소문자 환상은 욕망충족과 같은 정신분석적 개념으로, 대문자 환상은 환상성이 중심적 위치를 차지하는 서사장르를 지칭하는 것으로 규정했다. Rabkin. *The Fantastic in Literature*, Princeton: Princeton University Press, 1976, pp. 3-41 참조.

23) 베시에르, 『환상담: 불확정성의 시학』, 1974. 로지 책슨, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 과주: 문학동네, 2001, p. 33에서 재인용.

복잡하지 않으면 환상이 아니라는 식이다. 이러한 환상에 대한 엄격한 기준은 대중들에게는 흔히 환상물이라고 생각되지만 연구자들에게는 환상물로 분류되지 않는 유사 장르들을 낳는다. 토도로프가 분류한 괴기étrange와 경이merveilleux가 대표적이다. 독자의 망설임이야말로 환상의 핵심이라고 보았던 토도로프에게, 망설임이 없는 작품은 더 이상 환상이 아니다. 초자연적으로 보이는 어떤 사건이 결국 현실적 법칙에 의해 해명되면 괴기, 새로운 법칙이 인정되면 경이로 분류된다. 그는 현실적 법칙과 비현실적 법칙 사이의 망설임이 부족한 작품이나, 시나 알레고리처럼 진정한 망설임이 아닌 작품들은 모두 환상의 범주에서 제외²⁴⁾함으로써 결국 환상의 범주를 지나치게 좁히는 결과를 낳았다. 비판을 받았다.²⁵⁾ 예컨대 <반지의 제왕>이나 <해리포터> 시리즈는 우리 시대의 가장 대표적인 환상물로 알려져 있지만, 토도로프의 기준에 따르면 이들은 경이문학에 속하지 환상문학이 아니다. 환상의 기준을 엄격하게 적용시키면 시킬수록 그 기준을 통과하는 작품의 수는 적어지지만, 일단 기준을 통과한 작품들은 매우 균질해져서 그 공통적 특성을 이야기하기가 쉬워진다. 그러나 그 범주를 지나치게 좁게 만들어, 대부분의 일반 사람들에 의

해 환상으로 간주되는 작품들을 굳이 무시하는 것은 바람직한 현상이 아니다. 토도로프나 라브킨 이후의 현대 환상성 연구에서, 보다 유연하고 '열린' 페러다임들이 등장한 것은 어쩌면 당연한 순서였을 것이다.

2.2.2 이미지로서의 환상성

예술에서의 환상성이 나타나는 방식에 대한 두 번째 입장은 환상성을 어떤 특정 속성을 갖는 것이 아니라 그것 자체가 속성인, 하나의 미적 범주로서 파악하는 것이다.²⁶⁾ 이 입장에 따르면 원초적으로 어떤 텍스트를 환상적으로 만드는 것은 서사 구조라기보다는 그 안의 이미지들이다. 이미지를 중심으로 한다면 시각적인 매체에서의 환상만으로 연구범위를 한정하는 것은 아니며, 문학도 텍스트를 통해 상상된 이미지를 묘사함으로써 똑같이 적용될 수 있다. 이 입장에서 환상적으로 간주되어야 마땅한 세계는 언제나 기질적으로 자유의 공간, 즉 개방성을 입증해야만 하며, 따라서 환상적인 것은 표면적으로 제시된 약호의 체계(글쓰기 혹은 익숙한 이미지)를 넘어선 영역을 지칭하는 하나의 범주다. 환상적인 것의 이미지들은 실제 역사 및 가능한 역사들에 의해 여러 의미를 띠는 상징들에 의해 채워진다. 현상으로서 환상적인 것은 따라서 비정상적인 것, 기준으로부터 이탈하는 것으로 정의되며, 우리의 일상 세계를 싸고 있는 상징계적 체계화로부터 벗어나는 것이다. 그러나 사실상 '이탈'이라는 것 자체가 '정상적인 것'을 전제할 수밖에 없으므로, 이미지를 중심으로 하는 환상성 역시

24) 토도로프는 환상에 세 가지 조건이 충족될 것을 요구한다. ① 독자가 작중의 세계를 일반적 인간들의 세계라고 느끼게 하고, 일어난 사건에 대해 자연적 설명과 초자연적 설명 사이에서 망설이게 할 것 ② 작중 인물이 같은 망설임을 느끼며 그것이 텍스트 내에 표상될 것 ③ 독자가 텍스트를 시 또는 우의로 받아들이지 말아야 할 것 등이 그 요건인데, 토도로프에 따르면 이 중 2번 조건은 빠질 수도 있지만 1번과 3번이 없으면 환상이 성립되지 않는다. (토도로프, 앞의 책, p. 133).

25) 이 점에 대해서는 바레네체아, 크리스틴 브록-로스 등을 참조할 것 (최기숙, 『환상』, 서울: 연세대학교 출판부, 2008, p. 21).

26) 이 문단 전체, 『ästhetische Grundbegriffe』 앞의 책, "Phantastisch" 항목 중 pp. 801-813 참조.



그림 1. 샤갈, <에펠탑의 부부> (1939)

내러티브적인 관계를 내적으로 함축하고 있다.

시각적 이미지가 우선이 되는 조형 예술에서 환상성이 성립하기 위해서는 두 개의 세계를 사유할 수 있는 구조가 마련되어 있어야 한다.²⁷⁾ 그 중 첫 번째는 분명한 지시 관계를 밝히는 현실성의 세계이며, 두 번째는 그것의 대안으로 인식될 수 있는 가능성의 세계이다. 그리고 그 이미지를 **통해** 관객에게 현실적 세계와 대안적 세계, 그리고 그 사이의 진동을 느끼게 해주어야 한다. 따라서 **환상 예술은 대상적이고 재현적**이어야 한다. 매체 속에서 환상적인 것은 모방을 통해 자신의 매체성을 일정 부분 이상 감추고, 재현된 것이 그 자체로서 수용자에게 직접적으로 작용한다. 수용자는 자신이 매체를 감상하고 있다는 것을 완전히 잊어버리는 것은 아니지만 그 매체성을 통과하여 재현된

27) 이 문단 전체, *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, pp. 803-807 참조.

것과 직접 교감한다.

인상과 이후, 회화는 미메시스에서 벗어나 조금씩 매체 자체의 독자성을 추구해왔다. 추상 예술은 이러한 매체성이 가장 극대화되어 있는 유평이라고 볼 수 있다. 구상 예술이 매체를 통해 미메시스에 근거한 '의미'를 추구한다면 추상 예술의 색상, 질감, 덩어리는 그 자신만을 의미할 뿐, 그 이미지 너머의 어떤 의미를 지시하고 있지 않다. 추상 예술 작품은 '그것을 통해 보는 그 무엇'이 아니라 '그 자체'로 즉물적으로 판단되기를 요구한다. 따라서 마그리트나 샤갈의 그림은 환상적이지만 몬드리안이나 칸딘스키의 그림은 환상적이라고 볼 수 없다. 환상예술은 매체 자체보다 매체를 통한 의미를 추구한다는 점에서 추상 예술과 대립되며,



그림 2.

좌: 반아이크, <아르놀피니 부부의 결혼> (1434 경)

우: 그림 3. 칸딘스키, <복잡-단순> (1939)

현실 세계와 대안적 세계를 둘 다 느끼게 한다는 점에서 일반적인 구상 예술과 차별된다.

샤갈을 예로 들어보자. 그의 그림에 등장하는 대부분의 소재는 우리가 현실에서 익숙하게 알고 있는 것들이다. 도시 풍경, 동물, 여인, 꽃과 식물, 각종 생활 소품들. 그러나 이러한 일상적 현실은

비일상적 방식으로 조합되어 함께 어우러지며 환상이 연출된다. 도시 위를 나는 연인들, 썰매를 끄는 거대한 수탉, 머리가 분리되어 떠다니는 여인, 나팔을 부는 당나귀, 원근법에 맞지 않는 초록색 얼굴의 바이올리니스트 등. 그림 1은 그의 작품세계의 특징을 잘 보여주는 대표작 중 하나인 <에펠탑의 부부>이다. 표면적으로 이 작품은 현실의 재현이라는 틀을 어느 정도 유지하고 있기는 하지만, 두 가지 의미에서 이 재현은 현실 그대로의 모방이 아니다.

첫째, 우리가 이 작품이 보여주는 신랑과 신부, 수탉과 에펠탑 등의 대상들을 알아보고 교감하지만, 사실 이 대상들의 외관은 우리가 실제로 알고 있는 현실에서의 모습과 완전히 같지는 않다. 이 그림을 다른 사조의 작품들, 예컨대 똑같이 결혼을 주제로 하고 있는 반 아이크의 <아르놀피니 부부의 결혼>이나, 샤갈의 작품과 비슷한 시기에 그려진 칸딘스키의 <복잡-단순> 등과 비교해보는 것은 흥미롭다. 반 아이크의 이미지는 보는 사람으로 하여금 이것이 회화라는 것을 잊게 할 정도로 뛰어난 사실성을 보여주는데, 당시의 장면을 무심히 보여주고 있는 것 같아 보이는 이 이미지 속의 공간은 실상 상징적 의미로 딱 짜인 세계다. 의자에 붙은 장식에서 바닥에 뒹구는 신발, 창가의 놓인 사과 하나하나까지, 모든 것에는 의미가 가득하며 모호한 것이라곤 없다.²⁸⁾ 그의 작품은 그 극도의 사

실성으로 회화라는 매체를 바로 통과하여 그 모사된 대상이 상징하는, 가득한 '의미'로 관람자의 시선을 집중시킨다. 이에 반해 샤갈의 그림은 '불투명'하다. 그의 그림에서는 그려진 대상 자체만큼이나 재현의 과정도 중요하기 때문에 관객의 시선은 그 매체를 바로 통과하지 못하고 매체 자체에 잠시 머무른다. 약간 비틀린 형태와 강렬한 색채, 부드러운 붓 터치 등으로 양식화된 이 이미지는 자신이 손으로 그려진 회화임을 당당히 드러낸다. 그러나 샤갈의 작품에서 매체성이 차지하는 비중조차도, 비구상적 회화들이 가지는 매체성의 절대적 우위에 비하면 상대적으로는 적다고 할 수 있다. 예를 들어 칸딘스키는 아예 자신의 작품에 색과 형 이외의 '의미'를 주기를 거부했다. 사실 칸딘스키의 <복잡-단순>과 샤갈의 <에펠탑의 부부>는 색채와 형태의 느낌만 보았을 때 상당히 공통점이 있다. 두 그림은 모두 밝은 배경 위의 화려한 원색조의 색채를 사용하며, 큼직하게 부드러운 곡선적 형태를 보여준다. 그러나 두 작품의 '의미'는 전혀 다르다. 샤갈이 색채와 형태를 사용한 재현을 통해 그 속의 의미로 관람자를 이끈다면, 칸딘스키는 형태와 색채 그 자체가 자율적 의미임을 강하게 주장한다.

둘째, 샤갈의 작품에서 묘사하고 있는 대상들

28) <아르놀피니 부부의 결혼>에서 보여주는 공간의 왼쪽은 남자에 속해있고 오른쪽은 여자에게 속해 있으며 그 중간에는 서약의 상징물들이 들어가 있다. 화면 위쪽의 상들리에에 있는 한 자루의 초는 신을 상징하며 선서식에 사용되는 도구다. 발치의 개는 전통적으로 충성의 상징이고, 여자와 남자가 벗어놓은 신발은 이 두 사람이 신 앞에 맨발로 신성한 마음으로 서약한다는 의미다. 오른쪽의 침대는 임신과 출산을 의미하며, 그 옆의 의자에 붙은 성 마가렛과 용 장식

역시 출산을 보호하는 상징물이다. 창가에 놓인 사과, 벽의 목주, 의자의 빗자루, 벽의 거울에 둘러진 장식들은 모두 기독교적 상징물이다. 결정적으로, 남자와 여자가 손을 잡고 있는 남자가 오른손을 든 것은 결혼을 서약하는 전통적 행위다. 가운데 있는 불룩 거울에는 이 두 부부의 뒷모습만이 아니라 화가와 그 조수도 비쳐 있는데, 이것은 이 두 부부의 결혼식에 화가가 입회인으로 참석하였다는 의미다. 즉 반 아이크의 이미지 표현의 본질은 상징적 의미의 무엇을 사실적 대상으로 바꾸어 나타낸 것이다. 우메다 가즈호, 이영철 역, 『이미지로 본 서양미술사: 회화의 형식과 의미』, 서울: 이론과 실천, 1994, pp. 36-42 참조.

하나하나가 우리가 익숙하게 알고 있는 현실에 속한 것들이지만, 현실에서 불가능한 방식으로 기묘하게 조합되어 있다. 나란히 서 있는 신랑과 신부, 하늘, 수탉, 바이올린, 염소 등은 모두 지극히 현실적이고 일상적인 존재지만, 신랑과 신부가 나란히 허공에 떠있다는 점, 사람만한 수탉, 바이올린을 켜는 염소 등은 그렇지 않다. 즉 이 그림은 우리의 현실적 세계가 아니라 그것을 대체하는 대안적 세계를 재현하고 있으며, 이것이 바로 환상의 영역이다. 이렇게 서로 낯선 요소들을 결합시키는 능력이야말로 환상의 핵심이다.²⁹⁾ 환상은 전혀 생소한 비인간적 세계를 창조하는 것이 아니라, 우리의 세계가 가진 요소들을 절대적으로 '다른' 방식으로 재결합한다.³⁰⁾ 관람자는 사갈의 그림을 보며 현실의 세계와 그것이 재결합된 대안적 세계를 모두 느끼며, 자신도 의식하지 못하는 사이에 이 작품이 보여주는 모호한 무의식적 욕망의 세계 속으로 말려들어간다. 다시 한 번 <아르놀피니 부부의 결혼>과 비교해보면, 두 작품이 보여주는 세계가 상이함을 새삼 느낄 수 있다. 반 아이크의 이미지가 보여주는 세계는 상징적 의미로 가득 차 있기는 하지만, 적어도 표면적으로는 현실적 법칙에 완전히 종속되어 있다. 천장의 샹들리에에서 바닥의 강아지에 이르기까지, 이 이미지 속의 세계에 물리적으로 불가능한 사건은 전혀 존재하지 않는다. 반면 사갈의 이미지가 보여주는 세계는 여전히 우리가 알아볼 수 있는 구조와 의미를 가지고 있기는 하나, 우리가 익숙한 많은 법칙으로부터 자유롭다. 그것은

29) 로지 잭슨, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 파주: 문학동네, 2001, p. 17.

30) 로지 잭슨, 앞의 책, p. 18.

내용적으로 우리가 알고 있는 상징계적인 질서를 넘어선 영역에 속하며, 기법적으로 원근법과 비례론을 통해 완성된 객관적 표현기법인 미메시스의 원리에서도 한 걸음 벗어나 있다. 비재현적인 경향이 두드러진 현대 조형 예술에서 재현을 필요로 하는 환상이 쇠퇴한 것은 당연한 수순이라고 할 수 있다.³¹⁾ 대신 환상성은 기술적 재현을 사용하는 영상예술에서 꽃피게 된다.

2.2.3 영상예술과 환상성

환상이 성립하기 위해서는 먼저 관객이 작품에서 보여주는 현실적 요소를 알아보고 그 요소들이 보여주는 특이한 재결합의 방식에 설득되어서 그것을 대안적 현실로 인정하는 과정이 필요하다는 것을 이해한다면, 왜 환상이 영상예술에서 전성기를 맞게 되었는지를 이해할 수 있다. 영화, 특히 라이브액션은 카메라라는 광학적 기계를 통해 현실에 대한 지표적 기호³²⁾를 제공한다. 따라서 이러한 기법을 통한 이미지는 그 정의상 항상 재현적일 수밖에 없다. 영상은 문학이 가질 수 있는 내러티브적 환상성에 강력한 현실적 시각 이미지를 더해 매우 설득력 있는 환상을 만들어낸다.

다시 한 번 강조하지만 현실을 포함하지 않으면

31) *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 804 참조

32) 미국의 기호학자 피스는 기호를 3 가지 유형으로 나눈다. 대상체와 기호가 인과적 관계로 성립되는 지표적 기호, 대상체와 기호의 연관 없이 사람들 간의 임의적 약속에 의해 만들어지는 상징적 기호, 그리고 지표적 기호와 상징적 기호의 중간쯤에 해당하는, 대상체와 기호가 유비관계로 성립되는 도상적 기호가 그것이다. 일반적으로 사진은 그 피사체에 대한 도상적 기호라고 볼 수 있지만, 사진을 찍기 위해서는 그 대상이 반드시 존재해야 하고, 적어도 사진을 찍는 그 순간 피사체가 카메라 앞에 있었다는 점을 생각하면 사진은 또한 강력한 지표적 기호이기도 하다. 로버트 스텐 외, 『어휘로 풀어 읽는 영상기호학』, 이수길 외 역, 서울: 시각과 언어, 2003, pp. 10-13

환상성은 성립하지 않는다. 토도로프는 환상문학이 상상적인 것의 찬가가 아니며 텍스트의 대부분은 현실에 속하는 것³³⁾이라고 했는데, 이 말은 전적으로 옳다. 대표적인 환상문학으로 꼽히는 호프만이나 포의 작품들을 읽어보면 비현실적인 것이 실제로 등장하는 분량은 놀랄 만큼 적다. 영화 속에서 나타나는 환상성과 사실성의 기묘한 공존에 대해 처음 언급한 사람은 알라디스 니콜인데, 그는 1936년 영화 <유령은 서쪽으로 간다 The Ghost Goes West>에 대한 글에서 다음과 같이 환상 속의 사실성에 대해 기고한바 있다.

거기 도입된 모든 것은, 우리가 이성적으로 이러한 일들이 실제로는 일어날 수 없다고 결론내림에도 불구하고, 만약 그런 일들이 일어날 조건이 된다면 정확히 영화 속의 그런 형태로 일어날 것이라는 것을 인지한다는 의미에서... '사실적'이다. ³⁴⁾

니콜이 환상 속에도 사실성이 있을 수 있음을 이야기한다면, 영화이론가 크리스티앙 메츠는 한 발 더 나아가 환상성과 사실성은 불가분의 관계임을 주장한다. 메츠의 주장은 “내적 리얼리티를 가지고 독자에게 ‘그렇듯한’ 것으로 설득될 수 있는 2차 세계의 성공적인 창조가 있을 때만 환상이 성립한다”³⁵⁾고 말한 환상문학가 톨킨의 맥락을 이고 있다. “설득적이 아니면 환상이 아니다”라는 메츠의 말에서 엿볼 수 있듯이, 그는 환상이 성립되기 위해서는 그 허구의 세계가 신빙성 있고 설득적이어야 함을 강력히 주장한다.³⁶⁾ 또한 메츠는 관객들

이 영화에서 느끼는 ‘실재의 인상impression of reality’에 깊은 관심을 보이며, 정상적인 관객이 영화를 보며 자신이 보고 있는 것이 사실이 아니라는 것을 분명하게 인식하면서도 동시에 그 허구에 빠져들어 울고 웃고 화를 내거나 공포를 느낀다는 점³⁷⁾을 지적한다. 사실 애초에 관객이 스크린이 평면성을 알고 있으면서도 그 안에서 공간을 느낀다는 것부터 이중적이다. 인간은 평면의 이미지를 보면서 자신이 평면을 보고 있음과 그 속의 3차원 공간을 동시에 전혀 문제없이 인식³⁸⁾하는데, 이러한 시각적 지각 차원에서의 이중성이 상황적 지각 차원에서도 똑같이 일어난다. 대부분의 관객은 아무 문제없이 자신이 영화를 보고 있다는 상황과 영화 속의 상황을 동시에 인식한다. 예술 작품의 수용자가 보이는 이러한 지각의 이중성은 문학이나 사진, 회화 등에서 비슷한 예를 얼마든지 찾아볼 수 있다. 모험 소설을 읽으며 손에 땀을 쥐거나, 아름다운 낭만주의회풍의 풍경화를 보며 행복하고 편안한 미소를 짓는 경험을 해보지 않은 사람은 거의 없을 것이다. 그러나 사실 누구나 소설은 지어낸 이야기라는 것을 알고, 낭만주의 풍경화가 실제 존재하는 풍경이 아니라는 것 역시 쉽게 짐작할 수 있다. 즉 그 예술작품이 실재가 아니라는 것을 잘 알면서도 그 작품 속의 상황을 실제처럼 받아들이는 관객의 이중성은 단지 영화에만 국한되는 이야기는 아니라는 것이다.

그러나 영상예술의 경우 관객이 그 작품의 환상

33) 토도로프, 앞의 책, p. 294.

34) Allardyce Nicoll, *Film and Theatre*, New York, 1936, p. 169과 p. 93, Siegfried Krakauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, 1960, pp. 88-89 재인용.

35) 최기숙, 앞의 책, p. 13.

36) Christian Metz (Michael Taylor 역), *Film Language, A Semiotics of the Cinema*, Chicago: The University of Chicago Press, 1974, pp. 4-5.

37) Metz, 앞의 책, p. 4.

38) 이러한 현상을 이미지 지각의 이중적 실재double reality perceptives des images라고 한다. 오몽, 앞의 책, p. 81.

적 내적 논리 안으로 상대적으로 쉽게 빠져드는 것도 사실이다. 앞에서 언급했듯이 환상을 받아들이게 하기 위해서는 적용되는 룰이 현실과 다를 뿐 일종의 변칙적 원칙이 통용되는 세계가 존재함을 믿도록 관객을 설득하는 과정이 필요한데, 영상은 다른 매체들에 비해 이러한 설득이 비교적 용이하다. 메츠는 영화가 회화나 문학 등 다른 예술에 비해 환상 속으로 관객을 더 쉽게 몰입시키는 것은 이 매체가 허구의 세계를 마치 현실인 것처럼 관객의 눈앞에 펼쳐주는 특유의 능력을 가졌기 때문이라고 주장한다. 메츠는 영상 이미지 자체가 가지는 환영적이고 비물질적 성격을 보상하기 위해 관객의 정동적 참여가 오히려 더 높아진다는 점도 지적한다.³⁹⁾ 눈앞의 실체를 그대로 기록하는 사진을 기반으로 한 라이브액션 영화의 시각성이 가진 기법적 사실주의가 관객으로 하여금 환상을 더 쉽게 받아들이도록 하여, 어느 정도 비현실적인 내러티브를 가진 영화조차도 신빙성을 가지기가 쉽다는 것이다.⁴⁰⁾ 환상 영화는 그것의 내용만이 아니라, 그것의 사실적 실현 *Realisierung*을 통해서, 즉 '특수 효과 *special effects*'를 통해서 환상적으로 된다.⁴²⁾ 우리가 **명백히 사실이 아니라고 알고 있는 것을 도저히 믿지 않을 수 없을 만큼 사실**

39) Christian Metz, *Le Signifiant imaginaire*, 1977, 자크 오몽·오정민 역, 『이미주』, 서울: 동문선, 2006, p.147에서 재인용.

40) Metz, 앞의 책, p. 4

41) 물론 이러한 경향은 어디까지나 상대적인 것으로, 어떤 비현실적 소재라도 라이브액션 영화로 만들기만 하면 무조건 신빙성을 갖는다는 것은 아니다. 다른 모든 매체에서와 마찬가지로, 관객이 영화를 믿으려면 시각적으로는 물론 내러티브적으로 그럴듯함 *plausibility*'을 느낄 수 있어야 한다. 지나치게 그럴듯함만으로 점철된 내러티브는 그 진부함으로 인해 관객의 외면을 받지만, 적당히 그럴듯한 내러티브는 관객에게 공감과 안정감을 준다.

42) *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 799.

적으로 재현해주는 이미지가 영상에서의 환상의 열쇠이다. 우리가 알고 있는 지식으로서의 불가능과 우리가 눈으로 보는 사실성 사이의 간극에서 환상의 세계가 열린다.

2.3. 애니메이션의 환상성

이미 1804년에 장 파울은 환상을 시각적인 것으로 파악하며, 원근법적으로 배치되지 않은 현상이 바로 환상이라고 규정하고 있다.⁴³⁾

환상 앞에서는 지속되는 형태들이 아니라 생성되는 형태들이 존립한다... 일체의 시선 *Blick*은 바로 그 성광으로 말미암아 그것이 보는 대상을 조명하는 동시에 소멸시키며, 우리가 오랫동안 위에서 언급한 대상을 직관한다고 믿고 있는 곳에서, 그것은 단지 팽창된 형태 위에서 벌어지는 광경의 총잡을 수 없는 운동일 뿐이다.⁴⁴⁾

그가 가진 환상의 개념은 마치 1800년대에 살았던 그가 애니메이션이라는 매체에 대해 예측하기라도 한 것처럼 애니메이션의 성격과 비슷하다. 실제로 많은 애니메이션은 우리의 상징계적 질서의 틀에서 벗어나 합리적 원근법의 세계에서 이탈한 환상의 세계를 보여준다.

애니메이션과 환상의 본질적 유대는 애니메이션의 시각 이미지가 가지는 특수성에서 시작된다. 애니메이션은 영상의 범주에 속하기는 하지만 기계적 재현 이미지를 기반으로 하지 않는다는 점에서, 영상의 주류를 차지하고 있는 라이브액션과는 그 성격을 상당히 달리한다. 애니메이션 영화도 내려

43) *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 789.

44) Paul, Jean. "Vorsuche der Ästhetik" 1804, in: Jean Paul (MILLER), Abt. I, Bd. 5 1963, p. 283, *Ästhetische Grundbegriffe*, 앞의 책, p. 789에서 재인용.

티브를 전달하기 위해 거의 항상 재현적 이미지를 사용하지만, 애니메이션에서의 재현은 사진과는 달리 지표적 기호의 성격이 포함되지 않는다. 따라서 라이브액션으로는 우리의 현실에서 쉽게 일어날 수 있는 사건들을 기록하는 것과 현실에서 일어날 수 없는 사건들을 기록하는 것의 기술적 난이도 차이가 매우 큰 반면 애니메이션으로는 그 난이도 차이가 전혀 없다. 비현실성의 재현에 대한 상대적 용이성은 애니메이션이 사진을 기반으로 하는 라이브액션에 비해 현실과 비현실의 진동상태인 환상과 훨씬 쉽게 결합되게 한다.

환상이란 현실과 대척점에 놓인다는 (잘못된) 대중적 믿음과 같은 맥락에서, 환상과 쉽게 결합하는 애니메이션 역시 리얼리티와는 아무런 상관이 없다는 믿음 역시 대중적으로 퍼져있다.⁴⁵⁾ 그러나 불딘이 강조하듯, 애니메이션은 사실 항상 현실과 허구 사이에서 자신의 위치를 협상하여 왔다.⁴⁶⁾ 현실과 상당히 비슷하지만 완전히 같지는 않은 환상의 세계와 애니메이션의 세계는 바로 그 현실과의 유사성으로 인해 현실과 완전히 같지 않은 부분이 두드러져 보이는 것뿐이다. 애니메이션의 이미지에는 라이브액션에서와 같은 현실과의 지표적 연결은 없지만, 그렇다고 현실이 완전히 사라진 것도 아니었다. 만약 애니메이션이 리얼리티에 기반을 하고 있지 않다면 관객은 애니메이션의 시각적 세계를 이해할 수가 없기 때문이다.

45) 이러한 믿음은 말도 안 된다는 의미로서 ‘만화(영화)같다’라는 표현에서 단적으로 드러난다.

46) Bouldin, Joanna. "The Body, Animation and The Real: Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop", 2001. Koivunen and Paasonen (ed.) *Conference Proceedings for Affective Encounters: Rethinking Embodiment in Feminist Media Studies*, Turku, URL (consulted Nov. 2005): pp. 48-49.

흔히 ‘추상 애니메이션’이라고도 불리는 미디어 아트 작품들이 보여주는 형태와 색상의 유희는 리얼리티에 기반 하지 않은 애니메이션의 전형을 보여준다. 20세기 초의 추상 예술가들이 필름이라는 매체와 만나면서 추상 애니메이션이라는 새로운 예술적 표현의 가능성을 열었다. 이들이 추구한 것은 조형예술에 시간에 따른 변화 요소를 추가하여 기존의 정적인 리듬에서 벗어난, 동적인 리듬을 만들어 내는 것이었다.⁴⁷⁾ 발터 루트만, 오스카 피싱어, 존 휘트니 등 술한 아티스트들이 만들어낸 아름다운 형태와 색상의 이러한 시간적 유희는 관객의 눈을 사로잡는다. 그러나 일반적 대중의 경우, 대체로 한동안 그 형과 색의 리듬을 감탄하며 바라보지만, 아무런 ‘의미’가 파악되지 않는 그 이미지에 그리 오래 지나지 않아 흥미를 잃게 된다. 상영시간이 긴 추상 애니메이션을 끝까지 집중하고 감상할 수 있는 관객은 상당히 드물다.

애니메이션이 관객을 매혹시킬 수 있는 것은 그 이미지가 현실을 기반으로, 관객이 인지하고 공감할 수 있는 대상체를 재현하고 있기 때문이다. 클라인은 베티붐 같은 유명 애니메이션 캐릭터의 각 신체 부분이 어떻게 현실적인 당대의 유명 댄서나 가수, 인형 등에서 차용되어 만들어지는지에 대해 이야기한 바 있다.⁴⁸⁾ 애니메이션은 관객이 이미 현실적으로 알고 있는 사건과 인물의 부분적 요소들을 모아 새로운 이미지 기호로 엮어내고, 관객은 현실을 바탕으로 그 기호들을 해석하고 재인지한

47) 김준양, 앞의 책, pp. 138-139.

48) Klein, N., "Animation and Animorphs", V. SOBCHACK, (ed.) *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. pp. 21-40, Bouldin, 앞의 책에서 재인용 p. 49.

다. 그 과정에서 시각적 스타일은 (특히 매체의 역사 초기에는 기술적 한계에 의해서) 흔히 간략해 지는데, 그것은 대상체를 재현하는 이미지 기호들이 어느 정도 상징화(象徵化)되어도 관객의 인지에는 큰 무리가 없기 때문이다. 다만 이러한 애니메이션 이미지의 상징화, 혹은 관념화는 관객이 그 시각적 기호를 대상체로서 즉각 해석하고 인정할 수 있는 수준을 벗어나서는 안되기 때문에 일정 수준 이상의 리얼리즘은 필수적이다. 애니메이션은 이렇게 리얼리티에 바탕을 두고 그것을 재구성한다. 애니메이션의 재현적 이미지는 이러한 리얼리티의 재구성 과정에서 자유롭게 비틀리고 변화하며 우리가 알고 있는 현실적 질서 그대로의 세계가 아닌, 대안적 세계를 보여준다. 현실에서부터 비롯된 요소들을 리얼리즘적 기법으로 재구성하였으므로 전체적으로는 현실적 질서로부터 한 발자국 벗어난 대안적 질서를 창조한다는 모순은 관객의 심리에 기묘한 갈등과 센세이션을 불러일으키고, 바로 이러한 센세이션이 애니메이션에 대한 매혹의 기본이 된다.

III. 결론

환상이 현실에서의 일탈임은 분명하다. 환상은 우리가 살고 있는 평범한 일상적 세계의 법칙을 깨뜨리고 변화시킨다. 그러나 환상의 내적 세계를 지배하고 있는 것은 파괴와 전복의 카오스가 아니라, 대안적 현실성이다. 환상은 상식적인 사람들이 생각하는 리얼리티의 범위를 벗어나 있으며, 일종의 대안적 리얼리티로 인정할 수 있는 수준을 넘

어갈 정도로 벗어나지는 않아야 하기 때문에, 현실은 환상의 출발점이며 끊임없는 참조대상이다.

환상이 성립하려면 그 가상의 세계가 현실을 닮았으나 우리가 알고 있는 현실과는 차이가 있어서 실제로는 도저히 있을 법하지 않음을 수용자가 인식하고 있어야 하며, 그럼에도 불구하고 그 세계에서 보여주는 현실과 비현실의 혼합은 매우 설득적이고 사실적이어야 한다. 관객은 마치 마술공연을 볼 때처럼, 그것이 속임수임을 알고 있음에도 불구하고 눈앞에서 펼쳐지는 지극히 믿을만한 환영을 체험한다는 사실에 의해 쾌감을 느낀다.⁴⁹⁾ 환상이 주는 즐거움은 현실적인 것과 비현실적인 것이 공존하는데서 발생하는 일종의 전능감이다.

우리의 눈앞에 생생하게 재현되는 장면이 현실적으로 불가능하다는 것을 깨달을 때, 그 장면이 실제로 이루어지기 위해서는 현실의 법칙과 다른 새로운 법칙이 적용되는 대안적 세계가 필요할 때, 우리는 환상의 세계로 한 발을 던지게 된다. 환상의 세계에서는 현실적인 것과 상상적인 것 사이의 일종의 줄타기가 일어난다. 환상은 현실을 완전히 폐기하는 것이 아니라 현실성과 비현실성 사이의 긴장에서 얻어지는 힘인 것이다. 환상은 우리의 현실적 세계에서 단 한 발자국 옆으로 이동하였을 뿐이고, 그 현실성과 비현실성 사이의 경계에서 끝없이 진동하고 있다.

똑같은 말이 애니메이션에도 적용된다. 환상은 현실에 기생, 혹은 공생하는 관계 속에서만 존재한다는⁵⁰⁾ 잭슨의 말처럼, 애니메이션의 매혹과 힘을

49) 달리, 앤드류 . 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 서울: 현실문화연구, 2000, p. 73 참조.

50) 로지 잭슨, 서강여성문화연구회 역. 『환상성』, 과주: 문학동네, 2001, p. 33.

이해하기 위해서는 애니메이션이 기본적으로 현실에 기생, 혹은 공생하고 있다는 것에 깨달을 필요가 있다. 애니메이션이 보여주는 비현실성과 비합리성에 지나치게 편중되면 현실성과 합리성 부분을 무시하게 되기 쉽다. 그러나 현실성과 합리성이 없이 현실과 비현실의 교묘한 혼합이 만들어내는 애니메이션의 전능감과 매혹을 이야기 할 수 없다. 비현실성은 그 자체로서 힘을 발휘하는 것이 아니다. 비현실성의 힘은 현실성과의 대조에서 나오며, 애니메이션이 관객을 매혹시키는 힘은 비현실성과 현실성, 비사실성과 사실성 사이의 끊임없는 진동에서 나오는 것이다.

참고문헌

- 김동운. 「판타스틱(환상성) 소고」, 『동화와 번역 제 3집』, 건국대학교 동화와번역연구소, 2002.
- 김성태. 「『영화』에서의 환상성의 문제: 중세적 환상성과의 연관성 연구를 위해」, 『사회이론, 통권 제 24호』, 한국사회이론학회, 2004.
- 김용석. 「환상예술로서 애니메이션과 애니메이션 철학의 가능성」, 『철학논총 제 40집』, 새한철학회, 2005.
- 남완석. 「영화와 환상성」, 『중세르네상스영문학 제 12집 1호』, 한국 중세 르네상스 영문학회, 2004.
- 모은영. 「컴퓨터 애니메이션을 중심으로 한 라이브액션 영화와의 상호작용 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 석사 논문, 2005.
- 이종한. 「새로운 예술 형식으로써 디지털 애니메이션의 환영성에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사 논문, 2005.
- 김준양. 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 서울: 한나래, 2001.
- 이유선. 『판타지 문학의 이해』, 서울: 도서출판 역락, 2005.
- 주은우. 『시각과 현대성』, 서울: 한나래, 2003.
- 최기숙. 『환상』, 서울: 연세대학교 출판부, 2003.
- 달리, 앤드류, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상문화』, 서울: 현실문화연구, 2000.
- 레이몽, 프랑수아 ·콩페르, 다니엘 고봉만 외 역, 『환상문학의 거장들』, 서울: 자음과 모음, 2001.
- 뢰트라, 장 루이, 김경은 ·오일환 역, 『영화의 환상성』, 서울: 동문선, 2002.
- 스탬, 로버트 ·버고인, 로버트 ·루이스, 샌디-플리터먼, 이수길 외 역, 『영상기호학』, 서울: 시각과 언어, 2003.
- 오몽, 자크, 오정민 역, 『이미주』, 서울: 동문선, 2006.
- 우메다 가즈호, 이영철 역, 『이미지로 본 서양미술사: 회화의 형식과 의미』, 서울: 이론과 실천, 1994.
- 잭슨, 로지, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 과주: 문학동네, 2001.
- 퍼니스, 모린, 한창완 역, 『움직임의 미학』, 서울: 도서출판 한울, 2001.

- 토도로프, 츠베탕, 이기우 역, 「환상문학 서설」, 1970, 『토도로프 전작집 5』, 서울: 한국문화사, 1996.
- 흙, 캐서린, 한창엽 역, 『환상과 미메시스』, 서울: 푸른나무, 2000.
- Ästhetische Grundbegriffe (ÄGB): Historisches Wörterbuch in sieben Bänden.* Stuttgart/Weimar, 2001.
- Benjamin, Walter. "Imagination", Marcus Bullock and Michael W. Jennings (ed.) *Walter Benjamin Selected Writings* Vol. 1, Cambridge: Harvard University Press, 1996.
- Bouldin, Joanna. "The Body, Animation and The Real: Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop" (2001), Koivunen and Paasonen (ed.) *Conference Proceedings for Affective Encounters: Rethinking Embodiment in Feminist Media Studies*, Turku, URL (consulted Nov. 2005) : <http://www.utu.fi/hum/mediatutkimus/affective/proceedings.pdf>.
- Metz, Christian (tran. Michael Taylor). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, Chicago: The University of Chicago Press, 1974.
- _____. (tran. Celia Britton and etc.). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1986.
- Pilling, Jayne (ed.). *A Reader in Animation Studies*, Sydney: John Libbey and Company, 1997.
- Rabkin, Eric. *The Fantastic in Literature*, Princeton: Princeton University Press, 1976.
- Wells, Paul. *Understanding Animation*, London: Routledge, 1998.

ABSTRACT

A Study on the Fantastic and Reality in Animation

Lee, Youn Hee

Animation techniques that can freely create any movement of color and shape produce strong attraction by visualizing fantasy. Like animation, fantasy is often misunderstood that it has nothing to do with reality, but it is not the case. Fantasy introduces a little confusion in our symbolic order by reorganizing elements from reality and commonness. This confusion, which becomes desire, induces attraction. However, the confusion beyond our comprehension creates total chaos in which we cannot be interested. Attraction happens only when the introduced confusion is far less than the total symbolic order which has already been established. The images of animation are neither completely mundane to us nor beyond our comprehension; thus, animation produces attraction by offering us images that stimulate our unconscious desire.

Key Word : Animation, Fantasy, Reality, Irreality

이윤희
동덕여자대학교 미디어디자인전공 교수
(135-517) 서울특별시 강남구 청담2동 97-7 동덕디자인센터 506호
Tel : 02-538-0308
younlee@