

# 애니메이션에 나타난 초현실주의 회화의 꼴라쥬 기법과 표현에 관한 연구

- 라울 세르베의 작품 <밤의 나비들> 을 중심으로 -

김 윤 경

## 초 록

이 논문에서는 초현실주의 회화의 다양한 기법이 애니메이션에서는 어떻게 표현되는 지를 분석하였다. 특히 초현실주의의 꼴라쥬는 아무 관련성 없는 사물과 기법을 재배치함으로써 무의식 속에 잠재되어 있는 환상의 세계를 일깨우며 매체의 변화와 더불어 그것은 전혀 다른 물질이나 형상끼리의 우연한 만남에서 오는 새로운 이미지의 형성한다. 이러한 초현실주의의 기법의 확장을 라울 세르베의 작품<밤의 나비들>에서 논의해보고자 한다. 라울 세르베는 <밤의 나비들>에서 기존의 가치를 전복하는 새로운 접근방식을 통해 인간의 인식 구조에 보다 다차원적인 변화를 가져온 것이다.

주제어 : 초현실주의, 꼴라쥬, 라울 세르베

## I. 서론

곰브리치는 그의 저서인 <예술의 역사> 에서 '애매모호성은 이미지 해석의 문제 전체에 대한 열쇠이다. 우리가 종종 이러한 해석행위를 인식하지 못하는 것은 우리 자신이 이러한 놀이에 워낙 잘 훈련되어 있고 실수하는 일이 드물기 때문이다'<sup>1)</sup>

라고 하였다. 이 말은 종종 우리가 사물을 접하는 데 있어 오류하기 쉬운 바라보는 방식에 대해 언급하고 있다. 본 연구에서 다루고자하는 애니메이션 역시 매체의 특성과 그 것이 동반하는 새로운 기법들이 생겨남으로 인한 다양한 해석이 요구될 것이다.

1) E.H.Gombrich/백기수 역, 『예술과 환영』, 이화여대 출판부, 1991. p.267.

애니메이션은 회화와는 다른 전통 속에서 존재 해왔다. 회화의 경우에는 변화와 발전을 거듭하는 현실세계를 미술가 자신이 해석하여 그것을 시각적으로 재현해내는 것이다. 그러나 애니메이션은 현실에 대한 시각적 재해석에서 다시 움직임을 부여한 해석적 운동으로 나아가는 것이다.<sup>2)</sup>

애니메이션의 생성 과정에서 개별적이고 다양한 각각의 모습들이 연속적으로 나열되어 지속의 형태를 띠게 된다. 따라서 이러한 형상과 움직임은 변형을 거치게 되는 것이다. 변형은 과장과 환유적 성질의 다양한 표현을 통해 그 속성을 드러내게 된다. 애니메이션의 형상과 움직임이 사실과의 유사성을 벗어날수록 현실에서 불가능한 외양, 행위, 상황을 재현하게 된다. 이러한 변형의 속성은 애니메이션이 회화의 전통을 넘어서 표현영역을 넓히고, 창조성과 시각전달의 효율을 극대화시킬 수 있음을 보여주는 하나의 예라고 할 수 있을 것이다.

1913년 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 <계단을 내려오는 나부(Nude Descending a Staircase)>는 움직임의 미학에 중요한 자각을 일깨워주는 하나의 계기가 된다. 특히 미술과 애니메이션의 결합은 20세기 초에 왕성한 활동을 하였고 특히 초현실주의 운동이 시작되면서 미술계에서 보다 적극적으로 영상을 수용했음을 알 수 있다.

초현실주의자들에게 있어 예술은 그 자체가 목적이 아니라 생의 신비, 비밀, 놀라움에 대한 의식을 창조하기 위한 수단이었으며 초현실주의는 예술의 범주에 속한다기 보다 오히려 상상력이 항상 유지되어 있는 살아 있는 힘이라고<sup>3)</sup> 보았다. 그들

2) 손영득, 「초현실주의 회화와 작가주의 애니메이션에 대한 비교연구」, 영남대 대학원, 2003. p.1.

은 깊은 공감을 느낀 세계 예술의 숨어있던 대안적 전통에 주의를 모았으며 근본적으로 경험의 경계를 넘고 우연성에 마음의 문을 열도록 고취시켜<sup>4)</sup> 구속 상태로부터 사고를 해방하였다. 또한 현실을 본능적이고 잠재적인 꿈의 경험과 통합시켜서 논리적이고 실재하는 현실, 그 자체를 바라보는 시각을 확장시키려 했다. 따라서 20세기의 국제적인 미술의 흐름이었던 초현실주의는 새로운 예술의 한 유파가 아니라 세계를 바라보는 하나의 인식방법이라고 생각할 수 있다.<sup>5)</sup>

“초현실주의회화의 모든 회화적 요소와 단편이 미지들은 관객에게 보이기 위해서가 아니라 보여지기 위해 놓여지는 것이다. 그것은 합리성으로서 관객에게 설명하는 것이 아니라, 인간의 사유와의 일상적인 관련으로부터 분리되어 관객의 일상적 사고를 무너뜨린다. 그 결과 무의식의 활동을 자극해서 인간의 전 체험적이고 심층 심리적인 체험을 가능하게 한다.”<sup>6)</sup>

합리적인 질서를 뒤엎으려는 그들의 욕망은 지금까지 사용한 적이 없는 의외의 요소인 모순이나 방향감각의 혼란을 드러내기 시작하여 일치된 목적으로 하나로 통합하였다.<sup>7)</sup> 마음의 눈으로 인간의 무의식의 세계와 매혹적인 환상들을 화면에 추구한 환상성은 자동기술법과 편집광적 비평방법을 통하여 자연스럽게 나타나게 되었으며, 서로 관련

3) 로즈메리 램버트/이석우 역, 『20세기 미술사』, 열화당, 1990. p.7.

4) S. Alexandrian/이대일 역, 『초현실주의 미술』, 열화당, 1984. p.54.

5) 김은영, 「통합세계로서의 초현실주의 회화 연구」, 홍익대 교육대학원, 2003. p.6.

6) 이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미술사, 1996. p.117.

7) Suzi Gablik/천수원 역, 『르네 마그리트』, 시공사, 2000. p.55.

없는 여러 요소를 결합시킴으로서 환상적이고 신비한 느낌을 갖게 한 꼴라주의 성질은 그 제작자나 감상자로 하여금 자신의 내부에 있는 무의식세계를 경험시킨다는 점에서 초현실주의 이념을 잘 실현하고 있다고 할 수 있다.<sup>8)</sup>

따라서 본 논문의 연구목적은 20세기 초의 초현실주의 회화의 표현기법 특히 꼴라주가 애니메이션에 어떠한 방식으로 드러났는지를 분석해보는 것이 궁극적인 목표이다. 애니메이션은 다양한 매체와 결합을 시도하여 그 개념과 기법의 확장을 이어오고 있으며 이러한 방법들은 애니메이션이 새로운 표현영역을 넓히고, 창조성과 시각전달의 효율을 극대화시킬 수 있음을 보여주는 하나의 예라고 할 수 있을 것이다.

## II. 초현실주의 꼴라주 미학

### 1. 초현실주의의 미학적 바탕과 특징

초현실주의(Surrealism)는 제1차 세계대전과 제2차 세계대전 사이에 유럽에서 나타난 문학 및 시각예술 운동이며, 초현실주의는 제1차 세계대전과 같이 모든 것을 파괴하는 전쟁을 일으킨 사회는 악한 사회라 보고, 그런 사회의 가치관인 철학과 문화는 도덕적으로나 사회적으로 실패한 것이기 때문에 철저하게 파괴되어야 한다고 주장한 다다

(Dada)로부터 출현하였다. 그러나 초현실주의는 다다가 시도했던 기성의 예술을 파괴하는데 관심을 두기보다는 무의식의 정신세계를 탐구하고 설명하는데 관심을 두었다. 초현실주의자들은 합리적이고 과학적인 견해가 너무 오랫동안 표면에 득세하고 있다고 생각했다. 그들은 상상력을 해방시켜 사람들이 과학적인 면보다는 시적인 면을 더 의식할 수 있기를 바랐다.<sup>9)</sup>

앙드레 브르통(Andre Breton)은 1924년 제1차 초현실주의 선언문에서 초현실주의를 다음과 같이 정의하였다.

초현실주의(Surrealism) : 남성명사. 마음의 순수한 자연현상으로서, 이것으로 인하여 사람이 입으로 말하듯 붓으로 쓰는, 또는 다른 어떤 방법에 의해서든 간에 사고의 잠든 움직임을 표현하는 것. 이것은 또 이성에 의한 어떤 감독도 받지 않고 심미적인 또는 윤리적인 관심을 완전히 떠나서 행해지는 사고의 받아쓰기.<sup>10)</sup>

이러한 정의에 따라 초현실주의는 보다 발전적인 비전을 갖기 위하여 이성이나 합리적인 것들을 부정할 만한 구체적 대안을 모색하였는데 그것은 무의식의 세계를 증명해 보이는 것으로 꿈, 광기, 성분능 등 인간의 내면에 잠재하는 비합리의 세계를 억압된 이성으로부터 해방시키려는 노력이었다.

이러한 무의식의 세계에 대한 그들의 관심은 다양한 방식의 기법적 실험과 검증들 통해 도출해내고자 한 노력들이 곳곳에 보인다. 특히 자동기술법이라는 것인데 이것은 1920년 브르통이 이성의 통제를 받지 않고 작가가 자기 자신을 외부세계와 완전히 분리시킨 상태에서 생겨나는 모든 형태의 사고를 가능한 빨리 기술하는 방식이다. 이 방법은

8) 호서 피에르/박순철 역, 『초현실주의』, 열화당, 1994. p.12 참조.

9) 로즈메리 램버트/이석우 역, 앞의 책, p.56 참조.

10) Andre Breton/송재역 역, 『쉬르레알리즘 선언』, 성문각, 1978. p.15.

모든 사람들에게 공통적인 '정신의 실체'를 노출시켜 주고 또한 그 정신을 사상과 분리시키기 위한 것이었다.<sup>11)</sup>

초현실주의는 특히 미술 분야에서 두드러진 성과를 이루었다. 다다이스트들은 2차원적인 화면에서 오브제를 활용하는 3차원적인 공간이 더해지면, 이 때 전혀 상관성이 없는 오브제들을 통해 생겨나는 우연적 요소를 통해 작품을 구성하였다.

초현실주의는 단순한 미술의 양식적인 표현에 접근한 운동은 아니었다. 그것은 사회에 대한 구조적 변혁에 예술이 어떤 형태로 나아가야 하는가를 당시의 예술가들의 고민 속에서 나온 운동이었다. 그렇기 때문에 이 운동은 많은 다양한 예술의 흐름을 낳는데 정신적 일조를 한 것이며, 보다 진보된 사회의 정신적 구조의 변혁을 위해 노력하였다.<sup>12)</sup>

## 2. 초현실주의 꼴라주 표현기법

꼴라주는 르네상스 이래 회화공간의 절대원칙이었던 원근법을 깨뜨린 큐비즘의 혁명이 낳은 근대 미술 최초의 발명이다. 전통적인 제작행위인 붓과 물감을 버리고 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 비 전통적인 재료들을 평면의 회화공간 위에 붙이는 꼴라주는 수많은 예술가들에 의해 애용되었을 뿐 아니라 예술가들의 미학적, 개념적인 고민을 해결해 주는 표현수단이였다.<sup>13)</sup> 꼴라주 기법을 이용해 회화의 전통과 단절을 선언하면서 예술가는 기존

의 물질들을 전통기법과 결합시키며 새로운 공간성의 창작에 도전하였다.<sup>14)</sup>

꼴라주는 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무 조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지 물질들을 원래의 사물이 보이도록 예정된 일상적인 장소에서 떼어내어 오브제 자체로 제시하거나, 혹은 오브제의 몇몇 부분을 다른 요소들과 조합함으로써 별개의 새로운 현실을 만들어내는 기법이다. 에른스트는 '서로 공감하지 못할 것이 명백한, 상치되는 두 가지 사물을 하나의 평면 위에 올려놓았을 때 그 두 가지 사물은 서로 만나는 순간 자극된 에너지를 교환, 발산한다.'고 말하였다.<sup>15)</sup> 이 말은 서로 상관없는 사물들이 만났을 때 신비로운 감정, 즉 환상을 불러들인다는 말이다. 그는 꼴라주야말로 이성의 총체적인 지배에서 빠져 나오게 함으로써 자기의 내적 경험을 충분히 자유롭게 밝힐 수 있는 방법이라고 생각하였다.<sup>16)</sup>

화법에 두가지 이상의 이질적인 요소들을 결합시키는 꼴라주는 하우스만, 호크 등 다다주의자들에 의해 처음으로 시도되었고 에른스트에 의해 다양하게 개발되었다. 오브제를 일상적, 습관적 의미의 범주에서 떼어내 오브제 자체로 제시하거나 오브제 혹은 오브제의 몇몇 부분을 다른 요소들과 조합함으로써 전적으로 새로운 관계를 표현하려고 했다. 그때 오브제는 현실원칙에 해방되고 우연의 폭로자이자 상상력의 자극물이 될 수 있다고 생각

11) S. 알렉산드리안/이대일 역, 앞의 책, p.52

12) 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992 p.85 참조.

13) 서순주, 『꼴라주 70년의 모험』, 월간미술, 1991 p.106

14) 이진아, 「현대미술에 있어서 꼴라주의 조형성에 관한 연구」, 경기대 조형대학원, 2001 p.9-10

15) Alfred Neumeier/이경희 역, 『현대 미술의 의미를 찾아서』, 열화당, 1992 p.111.

16) 로베르 르네/김정란 역, 『초현실주의1』, 열화당, 1990 p.50

했던 것이다.<sup>17)</sup>

플라주의 이러한 속성은 이미지 전체의 해석에 아주 특수한 방식으로 영향을 미쳤다. 이미지를 구성하는 전통적인 요소들, 예를 들면 색의 반점이나 잉크 자국보다도 더 확고하고 더 분명한 방식으로, 플라주의 단편은 실제 사물로서 자기 존재성을 주장하면서 어떤 다른 것을 재현하고 의미하고 대체하는 능력을 분명히 했다. 그리고 플라주의 단편이 재현 과정 자체에 본질적인 어떤 것을 건드렸다면, 그것이 바로 현실의 단편이기 때문이다. 플라주의 구성하는 요소는 언제나, 혹은 거의 언제나 조각난 단편이다.<sup>18)</sup>

즉 플라주의 관습적인 시선으로부터 벗어난 초현실적인 이미지는 재현을 벗어난 리얼리즘의 새로운 제시를 통해 새로운 미학을 표현한다.

‘플라주의 모더니즘이 초현실주의에게 준 중요한 선물’이라고 부르통이 규정지은 것에서도 알 수 있듯이 플라주의 초현실주의 회화의 대표적 흐름이다. 에른스트도 그의 회화에 나타나는 새, 동물, 식물과 같은 자연계의 형상들이 표현하는 데 있어 다른 초현실주의 화가들과는 다른 새로운 표현기법-콜라주, 프로타주-을 개발하여 작품에 응용하고 거기에서 얻어진 우연한 효과에 의해 보는 사람의 미의식에 충격을 준다. 플라주의 영향은 에른스트(Max Ernst) 자신의 후기 회화인 <백두녀> (1929), <우편 배달부 슈발> (1932) 같은 그의 콜라주 작품은 말 할 것도 없고, 마그리트의 <승리> (1939), 잉드리히 스티르스키(Jindrich styrsky)의 <목욕>

(1934)과 다른 화가들의 작품에도 나타나고 있다.<sup>19)</sup>

초현실주의 플라주의 영향력은 급속히 파급되었고 여러 문화와 영상의 영역에도 확대되었다. 만일 플라주의 외부와 열려있는 확장된 표현이고, 이 기법을 통해 소통이 가능하다면 개인적이고 사회적인 의제들을 표출할 수도 있을 것이다. 그리고 이것이 애니메이션 영상으로 옮겨졌을 때 어떻게 표현되는지를 연구하는 일은 매우 흥미로운 작업이 될 것이다.

### III. 초현실주의 플라주의 애니메이션의 관계

#### 1. 애니메이션과 초현실주의 플라주의 미학

애니메이션은 인력의 법칙을 무시할 수 있고 시공간에 대한 우리의 인식에 도전할 수도 있으며, 생명이 없는 사물들에 생명을 불어넣어 리얼리티에 대한 우리의 수용을 반전시킬 수도 있는 것이다.<sup>20)</sup>

특히 애니메이션은 인물과 대상을 그대로 그리는 것이 목적이 아니다. 애니메이션에서 변형과 사물을 인간화하는 의도는 사물이나 인간을 그 자체로 재현하려는 것이 아니라, 사물 혹은 인간(인물)

17) 전미경, 「초현실주의적 공간의 표현특성에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원 2005. p.36

18) 로잘린드 크라우스/최봉림 역, 『사진, 인덱스, 현대미술』, 궁리, 2008. p.245 참조.

19) 호서 피에르, 박순철 역, 앞의 책, p.15 참조.

20) 폴 웰스/한창완□김세훈 역, 『애니마틀로지: 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001. p.30 참조.

의 본질을 새로운 시각으로 보는 것에 목적이 있는 것이다. 다만 결과적으로 볼 때 그 의도는 비재현적이라는 특성을 갖는 것이다.<sup>21)</sup> 따라서 애니메이션의 비재현적인 특성들은 사물 혹은 현실을 주체적으로 바라보게 함으로써 단일화된 시각의 리얼리티를 전복하게 하는 데 그 의의가 있는 것이다.

이러한 그들의 작가적 미학이 가장 잘 드러나는 매체는 플라주이며, 플라주는 리얼리티를 재창조하는 데 있어서 가장 유용한 매체였던 것이다. 왜냐하면 길으로 보기에 리얼리즘은 상대적인 것이지만, 리얼리티를 가장 정확하게 재현하는 영상은 살아있는 경험의 일상적인 이해를 특징짓는 사람과 사물, 환경과 사건들의 기록을 우선시하는 관습들을 스스로 제거하려고 노력하는 종류의 영화라 할 수 있는 것이다.

따라서 영상에서 드러나는 플라주 매체의 속성은 세계에 대한 그릇된 전체상을 파괴하고 재정립하며, 사물과 관념 사이의 허위에 가득 찬 위계적 연결 관계를 분리시키고, 사물화 되어 있고 파편화 되어 있는 것이다. 따라서 총체성은 해체되고 부분의 의미는 강화된다.

사실적 현상을 거부하는 초현실주의 형식은 인간의 무의식 속에 잠재되어 있는 미적 체험을 기록한다. 초현실주의 자동기술법은 주로 여기에 도입되고 애니메이션 필름에서는 변이(Metamorphosis)라는 기법이 잘 활용된다. 관객의 의식적 공간에서 앞의 것과 전혀 관계없는 것으로 넘어갈 때 연속적으로 변형되고 왜곡되는 메타모

포시스는 노먼 맥레런(Norman McLaren)이 즐겨 썼던 기법으로 은유 또는 환유 상황을 연출한다.<sup>22)</sup>

자동기술법적인 오브제의 결합은 무의식적인 세계에 대한 표현이다. 이러한 초현실주의 운동을 통해 다양한 실험들이 행해지고 만들어진 것이다.

초현실주의자들이 영화에 주목하게 된 것은 영화가 가지는 환상적인 역할과 카메라를 통한 수사적 은유와 환유를 통해 무의식적인 표현이 가능할 것이기 때문이다. 인간의 내면의 꿈을 이미지로 옮겨 놓을 수 있는 예술이었으며, 이를 통해 초현실주의는 좀 더 실험적인 어법과 표현이 가능할 수 있었던 것이다. 카메라를 통해 원근법을 왜곡시키고 클로즈업, 오버랩 등의 기법을 통해 꿈과 같은 무의식의 세계를 표현하는 영화야말로 초현실주의가 추구하는 표현에 가장 부합되는 장르인 것이다.<sup>23)</sup>

영상에 나타나는 초현실주의 작품은 무의식의 표현을 통해 의식의 해방을 추구하며, 영상이 가지는 강력한 힘을 초현실주의는 적극적인 방식으로 개입하고 표현한다. 그것은 바로 실사영화기법과 애니메이션 기법의 두 가지 이질적인 요소를 같은 공간, 같은 시간에 배치하는 방법으로 이러한 배치와 조화는 이미 카렐 체만이나 이지 트룽카의 작업에 뿌리를 두고 있지만 얀 슈반크마이에르의 작품에서 더욱 두드러진다. 그는 작품들을 통해 거의 모든 사물들을 움직이게 한다.<sup>24)</sup>

따라서 라이브액션과 애니메이션의 경계 허물기

21) 조미라, 「애니메이션, 비재현을 통한 현실의 재현: 몸의 재현을 중심으로」, 제6회 영상예술학회 학술대회, 2005. p.56

22) 고일준, 「애니메이션에 있어서 시각적 환영 표현에 관한 연구」, 세종대 영상대학원, 2006. p.22

23) 신현숙, 앞의 책, p.301.

24) Jan Uhde, 「Jan vankmajer: The Prodigious Animator from Prague」, 『Kinema』, Spring 1994. 참조.

에 의한 초현실주의적 효과의 창출은 비조작된 실재의 연속적(한층 영화적인) 운동과 조작된 허구의 분절적(한층 회화적인) 운동의 공존은 영화 속의 재현 대상에 의식과 무의식이라는 인간의 중층적 내면세계를 투사한다.<sup>25)</sup>

슈반크마이에르는 어린시절에 접하던 자연적이고 일상적으로 여겨지던 오브제들의 결합을 통해 기이하고 부조리하며 초현실적인 이미지들을 만들어낸다. 이러한 마법적인 결합은 무의식적인 기억들을 일깨워준다.<sup>26)</sup> 또한 그의 작품들은 동부 유럽의 초현실주의적인 영향 위에 고딕(gothic)의 전통도 떠올리게 된다. 기이한 형상들과 친숙하지 않은(uncanny)오브제들은 고딕의 호러물의 프랑케슈타인 연상시키며, 작품속의 공간들은 왜곡되고 엘리스가 빨려들어가는 서랍장이나 이상한 나라의 복도나 어둠속의 공간 등은 고딕(gothic)의 요소들을 내포하고 있다.<sup>27)</sup>

얀 슈반크마이에르의 오브제 애니메이션은 초현실주의에서 이용하는 오브제의 여러 유형 중 '선택된 또는 발견된 오브제'를 통하여 그의 작품을 형성하고 있다. 이러한 오브제는 주로 낡고 오래된 것을 선호하고 있으며 그 이유는 오래된 것일수록 어떤 내적인 종류의 삶을 가지고 있기 때문에 그러한 사물들을 통해 인간의 무의식이 형체를 결합하고 분석할 수 있다는 것이다.<sup>28)</sup>

25) 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001. p.187 참조.

26) Dirk de Bruyn, 'Re-animating the Lost Objects d'Childhood and the Everyday: Jan vankmajer', 『Senses of Cinema』, vol 1, no 14. Accessed 1 December 2001. 참조.

27) Brigid Cherry, 'Dark wonders and the Gothic sensibility Jan vankmajer's N co z Alenky (Alice, 1987)', 『Kinoeye:New perspectives on European film』, Vol 2 Issue 1, 2002 참조.

28) 조중현, 「얀 슈반크마이에르의 애니메이션에 나타난 그로테스

초현실주의 영화는 무의식적인 세계에 대한 지적 탐구이다. 그들은 무작위적인 나열과 연관성이 없는 이미지들의 조합을 통해 새로운 의식으로의 전환을 피하고자 한다. 그것은 어떤 무의식의 조합을 통한 변증법적인 발전을 의미하는 것이다.<sup>29)</sup>

예술은 이러한 혁신적 변화의 시기에 다양한 방식의 결합과 모색을 통해 자신의 위치를 정립하고자 실험적인 운동을 전개하기 시작하였으며, 미술과 영상의 결합은 그 중 하나일 뿐인 것이다.

## 2. 초현실주의 플라쥬 미학을 통한 라울 세르베 작품 <밤의 나비들> 분석

윌리엄 모리츠(William Moritz)는 무엇이 '진정한 애니메이션'을 적절하게 구성하는가에 대한 정의는 애니메이션이 순전히 애니메이션에서만 유용한 독특한 표현기법의 사용과 발견에 집중하기 때문에, 따라서 제작에 있어 여타의 스타일이나 접근과도 구별되는 독특한 창작과정에 의해서만 가장 잘 보여진다고 주장한다.<sup>30)</sup>

이것은 애니메이션에 있어서 표현의 실험성과 이방가르드적인 형식의 중요성을 강조하는 대목이며, 애니메이터들의 창작과정에서 특히 관심을 가져야하는 것은 그들이 기존의 전통적 가치와 표현수법에서 탈피하여 현실 너머의 인간과 사물의 의식을 표현했다는 데 있다고 할 수 있다.

좀 더 정확히 말하면, 플라쥬와 같은 이질적인 요소들을 결합과 실험은 자기 동일성에서 벗어난

크 연구', 『만화 애니메이션 연구』, 통권 4호, 2000. p.157.

29) 손영득, 앞의 글, p.17 참조.

30) 폴 웰스/한창완, 김세훈 옮김, 앞의 책, p.60 참조.

미적 주체의 위기현상에 근거를 두고 있을 뿐 아니라, 실사 이미지와 오브제간의 합성과 같은 장르간의 혼성양식을 통해 표현적 가능성을 확장시켜 준다. 그리고 이어지는 안 슈반크마이에르의 작품들에서 더욱더 발전되어 나타난다. 실사와 애니메이션의 조화는 작품 <앨리스>에서와 같이 한 공간에서 현실과 비현실, 변형, 실재와 부재, 재현과 표현의 대립적 요소들을 동시에 부조리한 상황을 드러내주는 것이 특징이다.

이러한 경향은 벨기에 작가 라울 세르베(Raoul Servais)의 1978년에 발표된 <하르파(Harpya)>에서도 잘 나타난다. 이 작품은 실사와 애니메이션을 아우르는 실험적인 작품으로서, 실사배우를 촬영한 영상과 셀 애니메이션, 일부 컴퓨터그래픽을 동원하여 표현주의 영화의 기괴한 명암과 세트 디자인으로 초현실주의적인 분위기를 풍기는 낯선 이미지를 창출하고 있다.<sup>31)</sup> 특히 새의 몸과 여자의 머리를 갖고 있는 탐욕의 신 하르파의 표현은 부조화스런 이미지의 조합으로 권력으로 야기되는 부조리를 담고 있는 듯하다.

그 후 그는 장편<탁산드리아(Taxandria)>(1994), <밤의 나비들 (Nocturnal Butterflies)>(1998), <아트랙션 (Atraksion)>(2001) 등 초현실적이고 환상적인 분위기의 작품을 통해 자유에 대한 갈망과 권위주의에 대한 경고라는 주제 의식을 일관되게 표현하고 있다.



그림 1) 라울세르베(Raoul Servais)<밤의 나비들 (Nocturnal Butterflies)>(1998) 7분24초, 출처www.awn.com.

특히 본 연구에서 다루고자하는 1998년에 제작한 <밤의 나비들>라는 작품은 초현실주의 화가 폴 델보(Paul Delvaux)의 그림에 대한 경의를 시작으로 전개된다.

델보의 그림에서부터 빠져나온 듯한 풍경은 영상을 통해 재구성되며, 그림과 흡사한 여인들과 기차역을 거의 그대로 재현하고 있다. 시간이 멈춘듯한 밤의 기차역은 나비의 날개짓으로 현실이 깨어나고 비현실과 뒤섞여, 동화의 세계와 같이 환상적이면서도 생기 넘치는 공간으로 변모한다. 그러나 정작 기차의 도착으로 그려진 절대적 시간을 동반한 현실의 출현은 비현실과의 공존으로 깨어난 현실을 (나비의 박제로써) 박제시키며 다시 기차역은 시간이 멈춘듯 정적과 비움직임의 공간으로 돌아가게 된다.

이와 같이 그림 속의 영상 또는 영상 속의 그림이라는 액자 구조를 통해 원작에 새로운 의미를 부여한 <밤의 나비들>의 내러티브는, 그 액자 구조의 관계의 의미를 전복시킴으로써 현실에 대한 은

31) 이선주, 「애니메이션에 나타나 그로테스크 리얼리즘」, 영상 미디어학 연구, 영상미디어 협회, Vol 1, No 1, 2002 p.5 참조



유를 드러내는 것이다.

<밤의 나비들>에서 세르베가 묘사한 물체들은 인간의 무의식적 욕망에 의해 변형된 것으로 볼 수 있으며, 왜곡과 변형을 통해 결국 숨겨진 욕망을 표출하고 있는 비합리적으로 보이는 꿈의 이미지와도 상통한다. 이로써 무의식적 욕망을 환상적인 꿈의 이미지로 현실화한 세르베의 작품은 현실과 비현실, 합리와 비합리를 통합하게 된다.

작품에 대사는 거의 없으며, 오히려 대사로 전달되는 이야기의 구성보다는 초현실적인 표현과 움직임이 음악에 따라 흐르는 효과를 추구했던 것 같다. 그리고 세르베의 공간과 화면구성은 플라주의 표현을 확장하는 것에 다름 아니다. 특히 <밤의 나비들>에서 사실주의적인 인물의 형상들은 일종의 초현실주의적인 오브제들의 콜라주로 변신하게 된다. 또한 배경과 오브제는 본래의 문맥을 벗어나서 화가의 자의적인 중첩, 배치의 결과로 묶여 있을 뿐이므로 이들이 구성하는 공간은 더 이상 종래의 재현적인 것이 아니라 추상적이고 조형적인 것으로 확산되게 된다.

실사장면과 그림들의 독창적인 방식과 결합 그리고 테크닉에 있어서 실사영화의 요소의 도입과 표현으로 인한 화면의 오브제의 형식과 기법은 사물의 해체와 새로운 공간은 종속적인 관계를 역전시키고 새로운 위치잡기의 지평을 제시한다고 볼 수 있는 것이다.

라울 세르베의 작품들 속에 나타난 플라주의 표현은 해체와 혼합 등의 표현기법을 통해 사회적 억압과 해방 사이에 놓인 정체성의 위기를 드러내 주는 대표적인 예라고 볼 수 있다. 그의 작품들에 나타나는 플라주의 표현은 초현실주의적인 색채위

에 해체와 혼합과 같은 포스트모더니즘이 가미된다. 다양한 미술 형식과 영화적 양식을 탁월한 감각으로 혼용하여 동시대의 현실을 고발하고, 불안한 미래상을 표현한다.

#### IV. 결론

초현실주의는 현실에 대한 파괴나 초월을 시도하려는 것이 아니라 의식과 무의식의 세계를 다 포함시킬 수 있는 방법으로 현실에 대한 정의를 내리는 것이며, 비합리적이고 비논리적인 것을 배척하는 합리주의 사고에서 탈피하여 인간의 잠재 의식 속에 있는 세계를 파악하고자 한 것이다.<sup>32)</sup>

특히 초현실주의 표현기법 중에서도 플라주는 여러 요소들의 부적합 면에 붙여놓고 그것들 사이에서 발생하는 어긋남과 임의성에 의해 초현실주의적 이미지를 확대시키려는 것이다. 다시 말하며 정신의 독재가 휘두르는 테러리즘의 한 방법이다. 플라주의 기능은 첫째, 전통적, 합리적인 모든 가치들의 전복이다. 플라주는 그동안 우리가 예술작품에 부여했던 신성함과 애착을 조롱하며 예술작품에 자유, 불연속성, 우연성, 유머를 도입한다. 둘째 플라주는 모방이자 동시에 창조이다. 모든 메커니즘은 혼란을 빠뜨리면서 그 모든 것을 종합하는 것이다.<sup>33)</sup>

따라서 초현실주의 플라주 표현이 결합된 애니메이션이 나타나는 경향은 항상 가치의 전복을 통

32) 이효진, 「현대의상의 작품문양에 나타난 초현실주의의 무의식 개념에 관한 연구」, 한국복식학회, 제22호, 1994, p.5-6

33) 신현수, 앞의 책, p.112 참조.

한 새로운 접근 방식이다. 즉 전혀 다른 이미지의 충돌을 통해 제3의 이미지를 생성해내는 것이다. 이것은 에른스트가 추구한 초현실주의 기법인 프 로타주와 매우 유사한 경향을 가지고 있는 것이다. 물질의 특성을 통한 전혀 다른 이미지의 창출이라는 에른스트의 방식은 무의식의 세계로 향하는 방법론이며, 라울 세르베 또한 바로 이러한 부분을 받아들여 자신의 애니메이션 작품에 투영해 낸 것이다.

이로써 관객과 작품 사이에 또는 전혀 무관해 보였던 오브제들 간의 사이에서 새로운 내러티브가 창출되고 새로운 공간의 축이 형성되었다. 이어서 초현실주의자들에 이르러서는 이러한 현상이 작가의 자의적인 해석과 오브제의 도입으로 인해 더욱 활발해지고 그 영향은 사회 전반에 미치게 된다.

이러한 초현실주의적 표현 수단은 수동적인 관습을 반대하고 무작위적인 나열과 연관성이 없는 이미지들의 조합을 통해 새로운 의식의 확장을 기대하는 것이다. 즉 자동기술법적인 오브제의 결합으로 인한 무의식적인 세계에 대한 표현과 미술과 애니메이션이 결합은 혁신적 변화의 시기에 다양한 방식의 결합과 모색을 통해 자신의 위치를 정립하고자함이다.

무의식의 표현을 통해 의식의 해방을 추구하고 자하는 초현실주의는 플라쥬 표현기법의 매체적 시도의 확대를 통해 영상의 미학적 발전에 많은 영향을 끼쳤으며, 다양한 형태를 통해 계승발전되어왔다고 할 수 있을 것이다. 그리고 이것은 관객과 작가 그리고 예술가가 다양한 표현기법을 통해 구체화시킨 작품들의 논쟁 속에 존재하는 것이다.

## 참고문헌

- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
- 전범준□신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 고려문화사, 2000.
- 존 할라스/ 이일범 역, 『애니메이션의 이론과 실제』, 신아사, 2000.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 모린 퍼니스/ 한창완외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
- 폴 웰스/한창완□김세훈 역, 『애니마톨로지; 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001.
- 로잘린드 크라우스/최봉림 역, 『사진, 인텍스, 현대미술』, 궁리, 2003.
- 로베르 르네/김정란 역, 『초현실주의1』, 열화당, 1990.
- Alfred Neumeier/이경희 역, 『현대 미술의 의미를 찾아서』, 열화당, 1992.
- 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992.
- Andre Breton/송재역 역, 『쉬르레알리즘 선언』, 성문각, 1978.
- 호서 피에르/박순철 역, 『초현실주의』, 열화당, 1994.
- Suzi Cablik/천수원 역, 『르네 마그리트』, 시공사, 2000.
- 이원곤, 『영상기계와 예술』, 현대미술사, 1996.
- S. Alexandrian/이대일 역, 『초현실주의 미술』,

- 열화당, 1984.
- E.H.Gombrich/백기수 역, 『예술과 환영』, 이화여  
대 출판부, 1991.
- 로즈메리 램버트/이석우 역, 『20세기 미술사』, 열  
화당, 1990.
- 존 할라스/ 한창완 역, 『유럽 애니메이션 이야  
기』, 한울, 1999.
- 존 할라스/ 황선실, 박현근 역, 『세계 애니메이션  
작가와 작품』, 범우사, 2002.
- 존 A. 위커/사라 채플린/ 임산 역, 『비주얼 컬  
처』, 루비박스, 2004.
- 크리스 젠크스/ 이호준역, 『시각문화』, 예영,  
2004.
- 이효진, 「현대의상의 직물문양에 나타난 초현실주  
의의 무의식 개념에 관한 연구」, 한국복  
식학회, 제22호, 1994.
- 이선주, 「애니메이션에 나타나 그로테스크 리얼리  
즘」, 영상미디어학 연구, 영상미디어 협  
회, Vol 1, No 1, 2002.
- 고일준, 「애니메이션에 있어서 시각적 환영 표현  
에 관한 연구」, 세종대 영상대학원, 2006.
- 이진아, 「현대미술에 있어서 플라주의 조형성에  
관한 연구」, 경기대 조형대학원, 2001'.
- 전미경, 「초현실주의적 공간의 표현특성에 관한  
연구」, 국민대학교 디자인대학원 2005.
- 김은영, 「통합세계로서의 초현실주의 회화 연구」,  
홍익대 교육대학원, 2003.
- 손영득, 「초현실주의 회화와 작가주의 애니메이션  
에 대한 비교연구」, 영남대 대학원, 2003.
- 조미라, 「애니메이션, 비재현을 통한 현실의 재현,  
몸의 재현을 중심으로」, 제6회 영상예술  
학회 학술대회, 2005.
- 서순주, 「플라주 70년의 모험」, 월간미술, 1991.
- Paul Wells, 『Animation: Genre and Authorshi  
p』, Wallflower, 2002
- , 『Understanding Animation』,  
Routledge, 1998.
- Jayne Pilling, 『A Reader in Animation Studies』,  
Indiana University Press, 1999.
- Robert Russett and Cecile Starr, 『Experimental  
Animation: An Illustrated Anthology』,  
Van Nostrand Reinhold Company, 1976.
- Leonard Maltin, 『Of Mice And Magic: A History  
of American Animated Cartoons』, A  
Plume Book, 1980.
- Valliere T. Richard, 『Norman McLaren:  
Manipulator of Movement』, Associated  
University Presses, 1982
- Philippe Moins, 「Raoul Servais An Interview」,  
『Animation World Magazine』, August,  
2006.
- Brigid Cherry, 「Dark wonders and the Gothic  
sensibility Jan vankmajer's N co z  
Alenky (Alice, 1987)」, 『Kinoeye:New  
perspectives on European film』, Vol 2,  
Issue 1, 2002.
- Jan Uhde, 「Jan vankmajer: The Prodigious  
Animator from Prague」, 『Kinema』,  
Spring 1994.
- Suzanne Buchan, 「Shifting Realities:The  
Brothers Quay: Between Live Action

- and Animation」, 『Animation World Magazine』, June 01, 1996.
- Dirk de Bruyn, 「Re-animating the Lost Objects of Childhood and the Everyday: Jan Svankmajer」, 『Senses of Cinema』, vol 1, no 14. Accessed 1 December 2001.
- Philip Strick, 「Jan Svankmajer's Neky (Alice)」, 『Monthly Film Bulletin』 no.658, November 1988.
- Michael O'Pray, 「Monthly Film Bulletin no.659」, December 1988.
- Wendy Jackson, 「The Surrealist Conspirator: An Interview With Jan Svankmajer」, 『Animation World Magazine』, Issue 23, June 1997.

## ABSTRACT

### A Study on the expression of Surrealism Collage in Animation

- Focusing on Raoul Servais animation film called <Nocturnal Butterflies>-

Kim, Yun-Kyung

The purpose of this study is to analyze collage of animated film is able to build up total embodiment of thought. Surrealism Collage intend to combination of various characters including new attempts and pluralistic features.

In particular, the fantastic, irrational characteristics of expression and extravagant and unfamiliar artistic technique of Surrealism Collage are actively introduced and explored as elements to make new image and suggest the possibility of another reality.

This image has been connected Raoul Servais animation film called <Nocturnal Butterflies>. The use of this film technique gives a touch that is sensibly different from the digital encrustation technique which justifies it.

Representative animator of Surrealism Raoul Servais expands the domain of his own creative works by succeeding to Surrealistic movement.

Key Word : Surrealism, Collage, Raoul Servais

김윤경

호서대학교 게임공학과 교수

(336-795) 충청남도 아산시 배방면 세출리 산29-1

Tel :041-540-5699

gamart@office.hoseo.ac.kr