

# 애니메이션 텍스트와 이미지로써 손의 의미작용에 관한 연구

김윤경

## 초 록

이 논문에서는 애니메이션에서 표현되는 ‘손’의 의미작용에 관해 연구해보고자 한다. 애니메이션에서 ‘손’은 단순한 조형적 제시나 의미전달뿐 아니라 내면의 의식과 이미지를 재창조하는 다양한 시도로 나타난다. 또한 ‘손’은 내러티브 형식으로서의 주체이자 객체로 개인의 의식과 사회적 현실을 동시에 반영하는 데 효과적인 역할을 한다. 따라서 본 연구가 주목하는 것은 부분 또는 전체로 표현되는 ‘손’이 어떻게 애니메이션에서 작가의 의식과 시대성찰을 구현하고 있는 가하는 점이다. 이처럼 ‘손’과 같이 일부로써 전체를, 또는 전체로써 일부를 나타내는 비유적 표현법으로 작품의 내용이 실제 세계를 드러낸다고 보는 시각은 수사학의 분야 중 제유에 가깝다고 보고 이를 분석틀로 삼고자 한다. 이에 이지 트롱카(Jiri Trnka)의 작품 손(The Hand)을 필두로 애니메이션에 나타난 제유의 표현과 이를 통한 기법과 의미의 확장을 연구해보고자 한다.

주제어 : 손, 수사학, 제유

## I. 서론

본 논문이 살펴보고자 하는 것은 애니메이션에서 형상화된 이미지들 즉 일부로써 전체를, 또는 전체로써 일부를 나타내는 비유적 표현이 어떻게 작가의 의식을 표출하고 있는지의 여부이다. 따라서 이미지들의 형식적이고 표현적인 시도와 부분적이고 파편적인 이미지들이 주제를 어떻게 구현하는지 분석하기 위해 ‘손’을 관심의 초점으로

삼고자 한다. 즉 ‘손’을 분석 대상으로 ‘손’이 애니메이션에서 어떻게 표현되고 의미작용에 관여하는지를 연구하고자 한다.

애니메이션 작품들에서 ‘손’은 이야기의 전달과 형식적인 매개를 떠나서 예술가들이 표현하고자 작가적 미학과 그들이 직면한 시대상황과 예술가의 의식이 결합된 세계관의 표출인 것이다. 결국 ‘손’은 부분이자 전체로 비유적인 표현을 통한 리얼리티의 재창조와 관계된다고 볼 수도 있을 것이다. 왜냐하면 애니메이션에서 파편화된 ‘손’의 형상과 ‘손’의 살아있는 움직임 등과 같이 현실과 동

떨어질수록 실제 현실에서 불가능한 외양, 행위, 상황을 재현할 수 있기 때문이다. 이러한 애니메이션의 특징은 애니메이션의 가치를 이해하는 데 매우 중요한 일 중의 하나일 것이다.

애니메이션은 인간의 상상력을 거쳐 창조된 2차적 재현의 특성으로 세계의 객관화, 인간의 대상화, 질서 등을 단순화시키는 요소로부터 상대적으로 자유로운 가능성을 갖고 있다. 이는 애니메이션이 사물을 있는 그대로 재현하는 것이 아니라 작가(감독)의 주관적인 시각이 보다 강조되어 사물의 변형을 통한 이미지의 형상화가 이루어질 수 있기 때문이다.<sup>1)</sup>

이와 같은 사물의 변형 등을 통한 이미지의 창조는 사물과 주체의 표현영역을 넓히는 데 기여하며, 애니메이션이 다른 매체에 비해 작가의 의도와 시각전달을 극대화하여 보여줄 수 있는 속성을 지니고 있음을 말해준다.

사물의 변형, 생략과 양식화 등은 작가의 메시지를 표출하는 동시에 동시대의 모습들을 반영하기도 한다. 특히 이지 트룽카(Jiri Trnka)의 애니메이션 <손(The Hand)>(1965)은 제목에서도 알 수 있듯이 거대한 손이 등장한다. 거대한 손의 크기는 인물과 기타 오브제의 크기를 압도하며 억압과 힘을 상징한다.

트룽카의 애니메이션에서 '손'은 전체주의를 회상하게끔 하는 매개체이면 오브제다. 그의 작품에 표현된 손은 더 이상 신체의 한 부분으로써 한정적인 의미가 아니라 보다 넓은 의미로 해석될 수 있는 것이다.

생략과 양식화를 통해 전체주의를 대변하는 제유의 수사법을 통해 작가의 예술적 고뇌와 의식을 담고 있는 것이다. 이처럼 부분과 같이 일부로써 전체를, 또는 전체로써 일부를 나타내는 수사학은 제유라고 볼 수 있다. 제유는 사물의 한 부분으로 전체를 표현하는 방법으로 부분과 전체의 관계에 토대를 두고 두 사물을 치환하는 표현법이다. 예를 들면 트룽카의 애니메이션에서 '손'은 전체주의를 의미하면서 동시에 전체주의는 '손'이라는 부분으로 치환한 경우이다. 이에 수사학의 분야 중 제유를 분석틀로 삼고자 한다.

애니메이션에서 '손'은 의미작용의 확장과 더불어 다양한 형식적 실험을 통해 미학적 가치도 표현한다 대표적인 예로 이지 바르타(Jiri Barta)의 애니메이션 <장갑의 잃어버린 세계(Vanished World of Gloves)>(1982)는 미술과 영화를 형식과 장르를 혼합하여 '손'의 표현영역을 넓히고, 작가적 색채를 반영하여 동시대적 자신의 현실을 제시한다.

결국 트룽카와 바르타의 애니메이션 작품들에 나타나는 '손'의 이미지와 움직임들은 문명화·사회화라는 억압된 기체들을 드러내기 위함이며, 변형된 '손'을 통해 비유적 표현으로 작품의 내용이 실제 세계를 드러내는 리얼리즘의 제시를 통해 새로운 미학을 구현한다.

'손'의 표현을 구현된 리얼리티의 실례들을 트룽카와 바르타의 애니메이션 작품들의 분석을 통해 살펴보는 것이 본 논문의 목적이다.

'손'이란 철학적, 사회적, 문화적 이슈들을 총망라하는 확장된 공간이고 트룽카와 바르타의 애니메이션은 '손'을 통한 소통의 시도들을 보여주고 있다. 다양한 매체와 결합을 시도하며 '손'을 통해

1) 조미라, 「한국 장편 애니메이션의 서사적 특성 연구」, 한국방송공학회, 한국방송공학회지 제10권 제1호, 2005. p.31.

억압기제와 같은 개인적이고 사회적인 의제들을 비유적으로 표출하고 있는 것이다.

## II. 애니메이션 텍스트와 수사학적 특성의 관계와 의미작용

### 1. 수사학의 개념과 특징

수사학의 중요 분야로 본 논문에서 언급하고자 하는 것은 은유(metaphor), 환유(metonymy), 제유(synecdoche) 등이다.

먼저 은유는 원관념은 숨기고 보조관념만 드러내어, 표현대상을 설명하거나 그 특질을 묘사하는 표현방법으로 'A(원관념)는 B(보조관념)다'의 형태로 나타나며 원관념과 비유되는 보조관념을 같은 것으로 본다. 예를 들면 '내 마음은 호수'에서 '마음'과 '호수' 사이에는 어떤 유사성도 없다. 하지만 '마음'이 '호수'로 전이됨으로써 의미론적 전이가 나타난다. 이렇게 기표들 간의 중첩된 관계를 통해 의미가 생성되는 것이 은유라면, 그 의미가 또다시 미끄러지면서 자리를 바꾸는 것이 환유이다. 환유는 또 다른 대상으로 끝없이 자리바꿈한다는 점에서 의미를 지연시키면서도 풍부하게 한다.

환유법은 표현하고자 하는 사물의 특징으로 전체를 나타내는 방법이며, '빵이 아니면 죽음을 달라'같은 문장에서 '빵'은 식량의 일부로서 '식량'을 의미하는 표현으로 쓰인 것 등을 말한다.

전통적인 수사학은 은유와 환유를 의미론적으로

정의하려 하거나, 지칭의 차원에서 설명하려고 했다. 우선 은유는 형태적인 측면에서 보면, 비교를 유도하는 요소의 개입 없이, 비교되는 항과 비교하는 항을 등가로 묶는 비유법이다. 그것은 '...처럼'이라든지, '같다'나 '듯하다'와 같은 말이 "생략된 직유(comparaison)"<sup>2)</sup>이다. 예를 들어 '인간은 갈대와 같다'는 직유인데, '인간은 갈대와 같다'는 은유이다. 그것은 비교를 나타내는 기호의 매개 없이, 개념들이나 대상들을 직접 대면시키는 전의(trope)라는 점에서 직유와 다르다. 그래서 때로는 비교되는 항이 문장의 표면에 드러나지 않는 경우도 있다. 그 밖에, 은유에서는 비교하는 항('갈대')이 자신의 고유한 의미를 잃고 추상화된다. 즉 갈대의 본질적이고 구체적인 특성인 '식물성'보다는, 갈대라는 이미지의 후광에 속하는 추상적인 속성인 '연약함'이 부상한다. 더욱이 '생각하는'이라는 수식어는 갈대를 의인화하면서, '갈대'와 '인간' 사이에 가로놓인 범주적인 단절을 완화시켜주고 있다. 이렇게 "은유적 과정은 의미소의 [내적인] 조직에 관여한다."<sup>3)</sup>

반면에 환유는 언어 바깥에 있는 경험적 여건에 의존하고 있을 뿐, 은유와 같이 의미소의 변질을 가져오지 않는다. 다시 말해 그것은 언어 외적인 지칭의 변화에 의해 이루어진다. 가령 '모짜르트를 연주하다'라는 환유에서, '모짜르트가 작곡가라는 사실은 전혀 사라지지 않고, 단지 그의 이름은 그의 작품을 지시하는 데 사용되고 있을 뿐이다. 이것은 '플로렌스는 꽃이다'라는 은유에서, '꽃'이라

2) H. Morier, 『Dictionnaire de poétique et de rhétorique』. P.U.F., 1981, p.670.

3) M. Le Guern, 『Sémantique de la métaphore et de la métonymie』. Larousse., 1973, p.14.

는 기호가 실재하는 꽃 이외의 다른 것을 지칭하는 것이 문제가 아니라, ‘꽃’이라는 기호내용을 구성하고 있는 여러 의미소들 중에서 ‘아름다움’이라는 추상적 의미가 전면에서 떠오르는 것과는 전혀 다르다.<sup>4)</sup>

환유는 은유와 마찬가지로 하나가 다른 하나를 대체하는 수사법이지만, 은유와 달리 둘 사이에 공통부분을 갖지 않는다. <서울>로 <대한민국의 정부 대변인>을 대신하는 경우, 이 둘 사이에는 공통의 의미소가 없으나 “실용적 관계, 즉 동일한 사회적 문맥”이 있다. 그래서 “환유는 항상 실용적 동기에 근거한다.”<sup>5)</sup> 곧 사회적으로 일반화된 문맥을 따라, 긴 목록이 압축되어 제시되는 것이다. 다시 말해 환유가 생성되는 조건은 자동화된 연상의 방식에 있다고 말할 수 있다. 환유가 자동화된 연상에서 발생한다는 것은, 환유에 의미 생산의 기능보다는 관습적인 의미 소비의 기능이 우선함을 암시해준다.<sup>6)</sup>

반면 제유 관계에 있는 두 사물은 상위/하위 관계에 놓여 있다. 전통적인 제유는 “부분으로 전체를(<오십 개의 배> 대신에<오십 개의 닻>을), 전체로 부분을(<봄> 대신에<미소짓는 해[年]>를), 종으로 유를(<암살자> 대신에<살인자>를), 유로 종을(<인간> 대신에<피조물>을), 재료의 이름으로 만들어진 사물을 대신하는 것” 등을 이른다.<sup>7)</sup> 부분

4) 임진수, 「라캉의 언어 이론(2): 은유와 환유」, 한국프랑스학논집 제 25 집, 1998. pp. 566~567 참조  
 5) 워르겐 링크/고규진 외 역, 『기호와 문학』, 민음사, 1994. pp.219~220.  
 6) 권혁웅, 「신동엽 시의 환유와 제유」, 한국근대문학회, 한국근대문학연구 제1권 제2호, 2000. pp. 289~290  
 7) J. Kreuzer, 『Elements of Poetry』, Mcmillan Company, 1995. p.106.

이 전체를, 전체가 부분을 대신하므로 제유는 흔히 사실주의적인 재현의 기능을 갖는다.<sup>8)</sup> 흔히 제유의 특징을 지칭하는 이른바 <포괄성>은 이러한 재현적 기능을 이르는 말이기도 하며, 제유는 구조적인 체계 내에서 발생하는 것이며, 환유는 외적인 사물들 사이에서 발생하는 것이다.<sup>9)</sup>

따라서 애니메이션 작품 속에서의 형상과 움직임이 변형의 속성을 드러낼 때 그 자체는 과장과 환유의 성질을 보인다고 할 수 있지만 변형이 부분으로서 어떤 전체의 의미와 연관성을 갖는다면 그것은 제유적 표현법을 구사한다고 할 수 있다.

## 2. 애니메이션에 나타난 손과 같은 제유적 특성과 의미확장

폴 웰스(Paul wells)는 그의 저서 ‘애니마톨로지(Understanding animation)’에서 제유에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

제유는 어떤 대상이나 특징적 부분의 묘사를 통해 전체를 재현하는 것을 말한다(어떤 점에서 이것은 마시는 행위 대신 병의 상징을 사용하는 것처럼 어떤 행위를 이미지로 대

8) 버크는 제유를 <재현>이란 용어로 대체할 수 있다고 말했다. 제유는 부분으로 전체를 재현하거나 전체로 부분을 재현한다. 소우주microcosm과 대우주macrocosm가 동일하다는 형이상학적 주장, 사회 기사 전체를 대표한다는 정치 이론, 사물의 성질을 감각을 통해 판단하는 인식의 방식, 작품의 내용이 실제 세계를 드러낸다고 보는 예술적 시각이 제유적 재현의 개념을 나타내고 있다(케네스 버크, 『네 가지 비유법』, 석경정 외 편, 『현대 서술이론의 흐름』, 숲, 1997 참조). 야콥슨은 환유를 사실주의적인 문학의 특징이라 지적하였는데(Jakobson, *Language in Literature*, edit. by Kristina Pomoraka & Stephen Rudy, Harvard Univ. Press, 1987. p.90), 이는 기실 제유적인 특성을 이르는 말이다. 제유에 환유를 포함하여 논의한 것이기 때문에, 둘을 갈라 말하면 사실주의적인 특성은 환유적인 것이 아니라, 제유적인 것에 속한다고 보아야한다.

9) 정원용, 『은유와 환유』, 신지서원, 1996. pp.164~165.

제하는 환유와 유사하다). 이것은 두 가지 구체적인 방식으로 사용될 수 있다. 첫째, 내러티브 사건의 특이성을 나타내는 것(예를 들어, 금고를 여는 손의 클로즈업), 둘째, 내러티브 속에서 은유로 작용하는 것(예를 들어 손이 인물의 생각이나 특별히 연관 있는 의미를 위한 암호가 되는 것)이 있다. 분명하게 이 도구는 내러티브 전개에 압축하고 그 지배적인 의미들을 하나의 이미지로 표현된다. 제유의 두 번째 방법은, 특히 애니메이션 형식에 적합한데, 왜냐하면 '전체'의 재현으로 작용하는 '부분'이 여전히 원래의 소스와 연관된 측면을 연상시키면서 종종 자기 명의로 구체적인 '전체'로 사용되기 때문이다. 예를 들자면, '손'은 '몸'과의 관계를 부정하지 않고도 캐릭터가 될 수 있다. '손'(물건들을 잡고, 지시하는 등)의 기능적인 측면들은 그것이 캐릭터로 정의될 때 인격의 주요한 측면들이 된다. 그러나 '손'은 여전히 내러티브 형식으로서의 2차적인 기능을 알려주는 신체의 나머지 부분들과의 연결된 일련의 의미와 상응성을 계속 유지한다. 제유는 특히 성격, 능력, 그리고 '부분'의 연관성, 특히 '전체' 속에서 그것이 갖는 관객을 위한 감정적이고 제안적인 속기로서 작용하는 기본적인 역할에 주의를 끄는 데 효과적이다.<sup>10)</sup>

폴 웰스가 주장한 제유의 두 번째 방법의 속성은 이지 트롱카(Jiri Trnka)의 애니메이션 <손(The Hand)>(1965)에서 잘 나타난다. 트롱카의 애니메이션은 특히 당시 트롱카가 처한 당시 60년대 체코의 정치적 현실과 무관하지 않다. 이러한 정치적 상황은 트롱카 애니메이션 작품들의 주제에 반영된다.

60년대를 기점으로 트롱카의 작품에서 나타나는 차이점은 <프레리의 노래>(1949)와 <손>(1965)의 비교에서 분명하게 나타난다. <프레리의 노래>는 (디자인은 현란하지만) '진정한 사랑은 모든 것을 이긴다'는 지배적인 주제를 가지는 서구 필름의 가벼운 패러디이다. 하지만 <손>은 애써 일하도록 강요받는 금 새장에서 탈출하고자 하나 실패하는, 즉 정부의 강압적 '손'아래 갇힌 사람을 보여준다. 이 작품이 개봉될 즈음 트롱카는 그 나라의 정치

10) 폴 웰스/한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지: 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001. pp.140~141.

에 관해 좀 더 숨김없이 말하게 되었고, 그의 활동이 거의 끝났다는 것이 의외의 일은 아닐 것이다 (이 후에 트롱카는 병이 들었고, 1969년에 사망했다).<sup>11)</sup>

트롱카의 애니메이션 <손>에서 '손'은 작가의 의식과 강렬한 당시 현실의 비판의 제유이며 '손'은 애니메이션 특유의 미학을 표현한다.

특히 트롱카의 애니메이션 <손>에서는 애니메이션 고유의 형식들에 주목할 필요가 있다.

한 화면에서 실사형식의 거대한 '손'과 오브제가 동시에 공존하는 공간은 스케일의 차이를 극명하게 보여주며 시선의 역전 관계를 드러낸다. 또한 실사를 차용한 형식적인 차이를 통해 이질적인 대립이 화면에 공존한다. 이와 같은 독특한 병치는 공간과 사물의 의미에 대한 질문이며 총체적 감각을 확장을 통해 전체주의적 현실의 모순을 폭로한다.

'손'은 전체주의를 대변하는 제유의 수사법을 통해 현실과 사물의 내면을 투사하며, 사물의 표면적 밑에 감추어진 작가의 조용하고 강렬한 드라마를 연출한다. 따라서 '손'의 제유는 작가의 예술적 고뇌와 의식을 담은 이 작품의 중요한 특성인 것이다.

### III. 애니메이션을 작품 분석을 통한 손의 의미작용 비교

이지 트롱카(Jiri Trnka)의 애니메이션 <손(The

11) 모린 퍼니스/ 한창완외 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001, p.257.

Hand)>(1965)은 예술의 자유와 이를 억압하려는 전체주의의 폭정을 제유과 은유를 통해 표현하며 암울한 그의 정치의식이 고스란히 반영되어 있다.

여기서 주목할 만한 특징은 ‘손’의 표현이다. 표정 없는 얼굴 대신에 ‘손’은 보다 많은 이야기를 한다. 손가락은 매우 섬세하게 실물처럼 만들어졌고, 작품에서 보여진 ‘손’의 미묘한 움직임은 실로 경이롭기까지 하다. 이러한 유례없는 손과 손가락의 뛰어난 사실적 표현은 항상 이지 트롱카가 ‘손’의 퍼포먼스에 관심을 기울여 왔기 때문에 가능한 것이었으며, 그의 마지막 작품의 타이틀이 <손>인 이유도 바로 그것이다.

트롱카 작품 속에 나타난 ‘손’ 절제미와 양식화를 통해 서정적이고 시적인 작가의 감성이 묻어난다. 그러나 트롱카의 마지막 작품인 <손>에서 ‘손’은 작가의 서정적 감성 묘사하기 보다는 강렬한 의식을 표출한다.

예술의 자유와 이를 억압하려는 전체주의의 폭정을 상징주의적 시각에서 표현한 트롱카의 불멸의 걸작인 <손>은 작가 최후의 작품이며 상징과 메타포(Metaphor) 속에서 그의 예술관과 정치의식이 암울하게 반영된다.<sup>12)</sup>

사랑하는 한 송이 꽃을 위해 화분을 만드는 데 온힘을 쏟으며 행복한 삶을 살고 있는 주인공인 어릿광대 할리퀸(Harlequin)은 어느 날, 정체를 알 수 없는 거대한 ‘손’이 나타나 자신의 동상을 만들 것을 명령한다. 즉 손 이외 다른 것을 만들지 못하도록 강요받게 된다. 예술가는 처음에 저항하지만 결국에는 막강한 손의 힘에 굴복 당하게 되고 자

신의 자유와 삶 자체를 송두리째 빼앗긴다. 금으로 만든 우리에게 갇혀 지내던 예술가는 탈출에 성공해 자유를 되찾고 사랑하는 꽃을 다시 만난다. 하지만 거대한 힘을 지닌 손은 할리퀸이 아끼는 화분을 망가뜨리려 하고, 할리퀸은 온 집안을 봉쇄하고 손이 들어올 수 없게 대비한다. 그렇지만 불행하게도 스스로 자신의 화분을 깨뜨리게 되면서 죽어버린 할리퀸, 손은 그를 발견하고 옷장을 관삼아 장례를 치러준다. 결국 거대한 손에 의해 비참하게 죽음을 당하게 된 것이다.

<손(The Hand)>에서 트롱카(Trnka)의 어릿광대 할리퀸(Harlequin)과 같은 인물은 억압된 예술가와 억압된 존재를 동시에 상징한다.<sup>13)</sup> 손은 독재적인 전체주의 사회에서 인간 존재에 대한 경고의 알레고리이며, 실사로 촬영한 손은 스탈린의 독재 정권을 암시한다. 예술가가 정치적 도구로 이용되는 현실을 이지 트롱카는 퍼핏 애니메이션을 통해 비판하고 작품 <손>은 결국 프라하의 봄을 탄생하게 한 주요한 영화들 중 하나가 된다.<sup>14)</sup>

따라서 <손>은 여러 가지 상징적인 장치들에 의해 구축된 작품으로 예술가가 사랑하는 꽃은 대중과 자유를 상징하고, 거대한 손은 전체주의의 부조리를 의미한다. 또한 금으로 만든 우리는 전체주

12) 존 할라스/ 황선실·박현근 역, 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002. p.104 참조.

13) 미미카(Mimica)와 막스(Marks)의 <혼자서(Alone)>(1958년), 막스(Marks)와 주트리사(Jutrisa)의 <파리(The Fly)>(1966년), 드래직(Dragic)의 <지나간 날들(Passing Days)>(1969년)를 포함한 영화의 범주에서 자그레브 스튜디오는 ‘평범한 사람’ 캐릭터를 고독, 소외와 압제적인 사회와 극도의 지배력의 희생자라고 불러왔다. 이것은 이전의 소비에트 연방의 정치적 개입에 지배당한 동부유럽에서의 독창적인 환경에서 나타난 아주 특징적인 것이다(Holloway, 1972 참조). (폴 웰스/한창완·김세훈 역, 『애니마틀로지: 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001. p. 326 재인용).

14) Edgar Dutka, 「Jiri Trnka-Walt Disney Of The East」, 『Animation World Magazine』, July 01. 2000. 참조.

의에 굴복할 경우 예술가에게 주어질 안락하고 부유한 창작의 조건을 의미하는데, 이는 결국 창작의 자유를 구속하는 족쇄를 뜻한다. 어두운 알레고리와 정치의식으로 인해 체코 공산당으로부터 상영 금지 조치를 당하지만, 이 작품은 안시 애니메이션 페스티벌에서 대상을 수상하고 세계 비평가들로부터 극찬을 받는다.<sup>15)</sup>

<손>은 무자비한 정치의 제유이며, 강렬한 드라마와 깊은 카타르시스를 주며 엔딩을 맺는다.

트룽카의 작품 <손>에서처럼 실사촬영과의 합성은 이후 체코 퍼핏 애니메이션의 중요한 양식적인 특징 중의 하나로서 자리 잡게 된다. 이지 바르타(Jiri Barta) 역시 실사 이미지의 합성과 같은 장르간의 혼성으로 '손'의 표현적 가능성을 확장시켜 주었다.

바르타의 작품들에 나타나는 '손'의 표현은 초현실주의적인 색채위에 해체와 혼합과 같은 포스트모더니즘이 가미 된다. 다양한 미술 형식과 영화적 양식을 탁월한 감각으로 혼용하여 동시대의 현실을 고발하고, 이것은 <장갑의 잃어버린 세계(Vanished World of Gloves)>(1982), 와 같은 작품에서도 볼 수 있다.<sup>16)</sup>

<장갑의 잃어버린 세계>라는 제목에서처럼 장갑은 논의의 대상인 '손'과 일맥상통한다.

인간과 사회에 대해 묵시론적인 세계관을 담은 애니메이션 <장갑의 잃어버린 세계>는 근대 이후 우리를 지배해 왔던 서구의 인간 중심주의와 20세

기 영화사를 재치 있게 패러디한 작품이다.<sup>17)</sup>

장갑은 포스트모던적 해체를 통해 초현실주의적인 불안정과 무질서를 그려내며, 현실의 불안과 불확실성을 투사하는 장소로 그려진다.<sup>18)</sup> 그리고 장갑을 주인공으로 세계 영화사와 현대사를 패러디한 감독의 상상력은 잃어버린 장갑들의 세계는 곧 '잃어버린 인간들의 세계'가 될 수 있음을 시사하기도 한다.

이 단편은 단순히 장갑이라는 무생물을 소재로 만든 재치 있는 애니메이션을 넘어서 20세기 현대사를 향한 묵직한 고발을 실현한다. 마지막의 비판적이고 냉소적인 표현은 작품의 압권이라고 할 수 있다. 끝부분에 스피버그의 <미지와 조우>에 나오는 우주선이 내려오면서 장갑 하나를 태우고 날아가는데, 이 우주선은 사실 필름통이었던 것이다. 우리에게 익숙한 장면들을 장갑과 함께 패러디한 감독의 재치와 상상력은 웃음을 유발하지만 사실은 이를 통해 자본주의 사회에 대한 우회적 비판을 담고 있는 것을 알 수 있다.

코난 도일의 환상적인 모험 소설 <잃어버린 세계>의 공룡을 장갑으로 패러디한 이 단편은 공사장에서 일하던 인부가 땅을 파다가 수많은 장갑들 사이에서 우연히 발견하게 된 필름을 영사기에 돌리는데, 그 필름 안에는 인류가 몰랐던 장갑들의 문명에 대한 기록이 남아있었다. 필름을 통해 영사되는 장갑들의 문명 세계의 흥망성쇠는 인간의 그것과 유사한 것이었다.

15) 전범준·신진아, 『애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다』, 고려문화사, 2000. pp.85~86.

16) Ivana Košuličová, 「The morality of horror: Jiří Barta's Krysar(The Pied Piper, 1985)」, 『Kinoeye: New perspectives on European film』, Vol 2, Issue 1, 2002. 참조.

17) Andrew Osmond, 「Czech Animation: Two Perspectives」, 『Animation World Magazine』, September 10, 2003. 참조.

18) Jayne Pilling, 『A Reader in Animation Studies』, Indiana University Press, 1999. p.177 참조.

장갑의 ‘손’이 구성하는 들의 세계는 20세기 영화사와도 일치하며, 버스터 키튼과 같은 무성영화 시대에서부터 루이스 부뉴엘, 프리즈 랑, 페데리코 펠리니, 스티븐 스필버그의 영화들의 오마주 혹은 패러디가 작품 전체에 보이면서 작가의 재치가 돋보인다.

먼저 작품은 버스터 키튼을 연상시키는 추적 장면으로 시작한다. 흑백으로 된 낡은 필름 속에서 검은 장갑들에게 하얀 장갑이 쫓기고 있다. 경쾌한 음악에 맞춰 요리조리 도망 다니는 장갑들의 모습은 인간의 몸과 놀랍도록 닮아 있다. 바르타는 장갑이 만들어 낼 수 있는 인간의 형태적 유사성을 통해서 세밀한 움직임 표현한 것이다.

마치 살아 있는 존재처럼 돌아다니는 장갑은 앞서서 언급한 이지 트롱카의 대표작 <손>을 연상시킨다.

바르타의 작품 <장갑의 잃어버린 세계>에서 보여지는 인물과 배경의 대담한 표현과 생략, 오브제와 풀라주를 통한 형태의 추상성은 현실의 반영과 불안한 극중 분위기를 대변하는 것으로 이러한 도식화된 ‘손’은 바로 현실에 대한 은유를 드러내는 것이다. 즉 새로운 시각의 ‘손’은 거대한 자본과 체제의 억압의 법칙이 보이지 않는 기하학의 네트워크로 미래를 예측할 수 없는 불안한 오늘날의 동시대적 의미를 표현하고 있는 것이다.

결국 바르타의 작품에서 ‘손’은 억압된 주체를 비판함과 동시에 억압된 주체를 상기시키려는 것이다. 억압된 주체에 종속되는 유기적인 몸의 한계를 초월하기 위해 작품 속에서 몸의 기관은 분리된다. 팔, 다리, 손 등으로 분리된 기관은 세분화를 통해 해체와 반복이라는 시각원리를 통해 작품에

구현되는 것이다.

결국 바르타의 작품에서 ‘손’은 해체를 지향하는 해체의 공간이자, 파편화된 이미지로 나타나며 과거와 현재에 대한 그의 끊임없는 탐구와 작가적 비전은 전통을 통해 미래적 시각을 견지하는 현실을 날카롭게 비판하고 있는 것이다.

## IV. 결론

‘손’은 인간 존재의 주관적인 측면과 이중성, 정치적 은유, 움직임 등의 표현을 통해 확대되어 간다. 따라서 손의 표현이 결합된 애니메이션이 나타나는 경향은 항상 가치의 전복을 통한 새로운 접근 방식이다.

오브제의 특성을 통한 전혀 다른 의미를 창출이라는 방식은 작가의 의식을 대변하는 방법론이며, 이지 트롱카와 이지 바르타 또한 바로 이러한 부분을 받아들여 자신의 애니메이션 작품에 투영해 낸 것이다.

트롱카에게 ‘손’과 같은 오브제는 예술적 가치로서의 매체일 뿐만 아니라, 사회적이고 정치적인 의제들을 표출할 수 있는 중요한 매체이기도 했다. 그들은 주로 전체적인 권력과 같은 억압 속에서 작업했기 때문에 퍼핏은 예술가의 개인적이고 정치적인 의제들을 은유적이고 상징적인 의미로 ‘인간적’인 보편화를 전달할 수 있는 중요한 수단이기도 한 것이었다.

작품 <손>에서 손은 권력의 위상을 지니며, 사물화 되고 파편화된 부정적 존재성에 근거한 것이다. 손은 손을 둘러싼 모든 것을 조종하는 마력을



지냈으나, 권력의 압제를 고발하는 코드이며, 생산적인 창조력이 거세된 불모의 몸일 뿐이다. 작품 <손>에서 볼 수 있듯이 ‘손’에 관련된 표상과 지식들은 사회적 지위와 세계관에 예속되어 있고, 특히 세계관에 있어서는 구체적으로 인간을 정의하는 방식에 깊숙이 연결되어 있다.

따라서 트롱카의 ‘손’은 세계에 대한 그릇된 전채상을 파괴하고 재정립하며, 사물과 관념 사이의 허위에 가득 찬 위계적 연결 관계를 분리시키고, ‘손’을 통해 총체성은 해체되고 부분의 의미는 강화된다.

작품 <손>에서 몸은 파편화된 부위들을 강조하면서 복수적 정체성을 반영한다. 생명성이 없던 도구적인 ‘손’이 마성의 힘을 지니고 오히려 현실을 초월하는 실재가 되며, ‘손’을 조각한 주체는 오히려 사물화 된 존재가 된다. 이러한 두 존재의 역전은 힘과 시선을 관계에 대한 은유를 드러내 주며, 관객들은 수동적인 응시를 넘어서서 보다 적극적인 시선으로 참여하게 되는 것이다.

특히 이지 바르타(Jiri Barta)의 ‘손’을 표현하는 방식에 있어서 초현실주의적인 변형과 더불어 다른 매체들을 콜라주함으로써 보다 넓은 사회적 맥락으로 나아가게 한다.

바르타의 애니메이션 속에 나타난 ‘손’은 대표적인 예로서, 해체와 혼합 등의 표현기법을 통해 사회적 억압과 해방 사이에 놓인 정체성의 위기를 드러내준다.

트롱카와 바르타에게 ‘손’은 개인의 의식과 사회적 현실을 동시에 반영하는 주체이자 대상이다. 손은 영상에서 개별 인격체가 경험하는 사회적 압력과 개인의 의식이라는 이중적 거리를 잘 나타내

준다.

따라서 이지 트롱카의 퍼핏 애니메이션 작품들에서는 ‘손’을 통한 형식과 더불어 내재하는 주체와 객체의 문제를 그려내어 관객으로 하여금 각각적인 관습에 대해 질문을 던지게끔 한다.

## 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/ 한창완의 역, 『움직임의 미학』, 한울, 2001.
- 폴 웰스/한창완·김세훈 역, 『애니마톨로지; 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001.
- 정원용, 『은유와 환유』, 신지서원, 1996.
- 존 할라스/ 한창완 역, 『유럽 애니메이션 이야기』, 한울, 1999.
- 존 할라스/ 황선실, 박현근 역, 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002.
- 존 A.워커·사라 채플린/ 임산 역, 『비주얼 컬처』, 루비박스, 2004.
- 크리스 켄크스/ 이호준역, 『시각문화』, 예영, 2004.
- J. Kreuzer, 『Elements of Poetry』, Mcmillan

- Company, 1995.
- H. Morier, *Dictionnaire de poétique et de rhéorique*. P.U.F., 1981.
- M. Le Guern, *Sémantique de la métaphore et de la métonymie*. Larousse., 1973.
- 권혁웅, 「신동엽 시의 환유와 제유」, 한국근대문학회, 한국근대문학연구 제1권 2호, 2000.
- 고일준, 「애니메이션에 있어서 시각적 환영 표현에 관한 연구」, 세종대 영상대학원, 2006.
- 조미라, 「한국 장편 애니메이션의 서사적 특성 연구」, 한국방송공학회, 한국방송공학회지 제10권 제1호, 2005.
- 조미라, 「애니메이션, 비재현을 통한 현실의 재현: 몸의 재현을 중심으로」, 제6회 영상예술학회 학술대회, 2005.
- Paul Wells, 『Animation: Genre and Authorship』, 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.
- Brigid Cherry, 「Dark wonders and the Gothic sensibility Jan Švankmajer's *Něco z Alenky* (Alice, 1987)」, 『Kinoeye: New perspectives on European film』, Vol 2, Issue 1, 2002..
- Jan Uhde, 「Jan Švankmajer: 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 d'Childhood and the Everyday: Jan Švankmajer」, 『Senses of Cinema』, vol 1, no 14. Accessed 1 December 2001.
- Philip Strick, 「Jan Švankmajer's *Něco z Alenky* (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 2.3, June 1997.

## ABSTRACT

### A study on the Significance of Hand Image in Animation

Kim, Yun-Kyung

This paper examines the expression of hand appeared in animation. The hand changed its role from the status of the traditional representation to the enlarged meaning; the hand image has shown the individual consciousness and the social reality that has been reflected to our society.

On the basis of clarify these concern, the hand appeared in animation gives a new communication and another way to express reality.

Futhermore, the hand is no longer an image with realistic representation which generated a form of the consciousness of human being based on the reflection of its own self-identify through the exaggeration and transformation. This means that the hand as a whole is represented by naming one of its parts or vice versa. Therefore, the main purpose of this paper to study the effect and signification process which a synecdoche creates on the work of animation.

In conclusion, the expression of hand as new interpretation appeared in animation adapts itself to changing the perspective on animation.

Key Word : Hand, Synecdoche, Significance, Animation

김윤경

호서대학교 게임공학과 교수

(336-795) 충청남도 아산시 배방면 세출리 산29-1

Tel :041-540-5699

gamart@office.hoseo.ac.kr