

1960-1980년대 초반 사회, 문화적 상황과 관련해 본

러시아 애니메이션의 변화 연구*

이혜승

초 록

21세기 들어 애니메이션은 대중문화의 핵심 주자로서 그 발전 속도를 가속화하고 있다. 어린이들의 소일거리로 여겨졌던 애니메이션은 혁신적인 하이테크 미디어와의 결합을 통해 문화 산업 분야에서 그 위상을 더욱 공고히 다져가고 있다. 애니메이션은 전에 없던 사회적 관심 속에 성장하고 있으나 그 경제적, 오락적 가치에 비해 철학적 측면은 아직까지 합당한 주목을 받지 못하고 있다. 특히 개별 애니메이션 작품들이 사회 문화적 맥락과의 상호관계 속에서 어떻게 변화하고 또 어떻게 해석될 수 있는지를 고찰한 논문들은 많지 않은 실정이다. 이 논문은 1960-1980년대 초 러시아 애니메이션의 주요 작품들을 대상으로 과거 애니메이션과 다른 이 시대의 변화에 주목하고자 한다. 논문은 그 변화의 핵심을 애니메이션이 다루는 객관적 현실과 주관적 환상에서 살펴보고 이 주제들이 당대 사회, 문화적 상황과는 어떤 관계를 가지는지, 그리고 예술 체계 내에서 차지하는 애니메이션의 위상이 어떻게 달라졌는지 고찰하고자 한다.

주제어 : 러시아 애니메이션, 소비에트 문화, 철학 텍스트, 사회적 현실, 객관적 인식, 예술 체계

I. 머리말

초고속 인터넷망, 무선통신, 디지털 기술 등의 급격한 확산과 더불어 영상 매체, 그 중에서도 애니메이션은 주도적인 대중문화의 한 분야로 자리매김 되고 있다. 애니메이션은 한때 사양산업으로 여겨졌으나 1980년대 중반 이후 디즈니사의 장편 애니메이션 작품들이 대대적인 성공을 거두면서 대중 문화산업의 핵심주자로 재평가되기 시작했다.

주변부 장르로 여겨졌던 애니메이션은 전에 없는 사회적 관심의 대상이 되고 있다. 그러나 애니메이션의 경제적, 오락적 가치에 비해 진지한 예술 분야로서의 측면은 크게 주목을 받지 못하고 있는 실정이다. 이 논문은 1960-1980년대 초반 러시아 애니메이션을 대상으로 사회, 문화적 맥락과의 관련성 속에서 주요 작품들의 변화를 살펴보고자 한다.

소비에트 시대 러시아 애니메이션 연구의 필요성은 크게 두 가지 측면으로 살펴볼 수 있다. 첫째, 소비에트 사회의 예술, 특히 애니메이션이 학

문적 관심에서 벗어나 있었다는 점이다. 둘째, 대상의 희귀성 이상으로 중요한 문제는 소비에트 애니메이션이 자본주의 사회의 애니메이션과 본질적으로 다른 체계 내에서 성장했고, 그 역할 또한 상이했다는 사실이다. 소비에트 사회에서 예술의 기본 임무는 이데올로기의 선전과 사회 구성원의 교육이었다. 예술이 국가의 관심사와 직결되는 만큼 국가는 예술의 유일한 메세나요, 유통업자의 역할을 맡았다. 1960년대, 서구에서 예술의 산업적, 경제적 가치에 대한 찬반 논쟁을 활발하게 진행하고 있을 무렵, 소비에트의 예술가들은 여전히 예술의 사회적 책무에 대해 고심하고 있었다. 예술가들에게 문제가 되었던 것은 수익성이 아닌 이데올로기적인 것이었다. 비록 그 재정 지원이 충분하지는 않았을지라도, 예술은 문화 산업적 관심 대상이 아니었으며, 창작자들은 투자 자본의 회수라는 부담감에서도 벗어날 수 있었다. 상업적 이윤을 추구하는 텔레비전 시리즈물보다 교육용, 혹은 예술성을 강조하는 단편 애니메이션이 주류를 이루었던 것도 국가의 전적인 예술 지원에 힘입은 바 컸다. 러시아의 애니메이션이 이와 같은 시스템 하에서 제작되었다는 사실은, 애니메이션의 연구가 경제적이라기보다는 정신문화적인 측면에서 이루어져야 함을 시사한다.

1960-1980년대라는 시기의 선택은, 우선, 이 시기가 소비에트 예술의 황금기였다는 사실과 관련이 있다. 예술계 분위기의 고조는 애니메이션의 변화와 발전을 자극했다. 그러나 이 당시 애니메이션의 발전은 그 시대적 분위기 못지않게 애니메이션이 예술 문화 체계 내에서 차지했던 위상과 관련이 있다. 소비에트 예술 체계 내에서 애니메이

션은 주변부 예술로, 또 어린이용 오락물로 여겨졌다. 아이러니하게도 이 상황은 애니메이션에 긍정적으로 작용한 측면이 있었다. 애니메이션은 주변부 장르였던 까닭에 상대적으로 창작의 자유를 누릴 수 있었고 독자적인 세계를 구축할 수 있었다. 1980년대 후반, 페레스트로이카로 인하여 국가의 예술 지원 체계가 무너지면서 애니메이션은 그 존재가 문제시 될 만큼 위기 상황에 처했다. 반면, 사회 체제가 안정적이었던 1960-1980년대 초반, 소비에트의 애니메이션은 이데올로기, 그리고 재정적 압박에서 벗어남으로써 다양한 예술적 실험에 착수할 수 있었다.

이 논문은 1960-1980년대 초반 러시아 주요 애니메이션의 변화를 사회, 문화적 맥락과의 연관성 속에서 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이에 따라 논문은 애니메이션을 크게 리얼리즘과 관련한 작품들, 그리고 환상적 특성을 강조한 작품의 두 부류로 나누어 그 예술적, 사회문화적 의미에 주목하고자 한다. 또한 새로운 작품들의 출현이 예술 체계 내에서 어떤 의미를 확보하고, 애니메이션의 위상에는 어떤 변화가 있었는지를 살펴볼 것이다.

II. 애니메이션과 리얼리즘

1. 예술계의 동향

1953년 스탈린의 사망 그리고 1956년 흐루시초프에 의해 시작된 반스탈린 운동은 소비에트 사회

전반에, 특히 예술계에 근본적인 변화를 가져왔다. 이 당시 예술인들이 화두로 삼았던 것은 스탈린 시대에 도그마화된 사회주의 리얼리즘의 극복이었다. 사회주의 리얼리즘은 현실의 묘사 방법으로는 사실주의를, 그리고 그 내용은 현실의 낙관적인 변화 가능성에 역점을 두었던 예술 창작 방법론이었다. 사회주의 리얼리즘은, 즉, 사실주의라는 외관을 하고 있었지만, 객관적 삶 보다 성취할 수 있는 삶에 무게를 실음으로써 현실의 어두운 측면이나 폐해 등의 묘사를 근본적으로 배제했고, 공상적 현실을 사회주의적 사실주의의 이상으로 등장시켰다. 사회주의 리얼리즘은 현실의 객관적 인식이라는 19세기 러시아 리얼리즘의 전통을 잊지 못했다. 그것은, 곧 러시아 예술계에서 특징적이었던 예술과 현실의 견고한 관계가 단절되었음을 의미했다. 공식 이데올로기로 편향된 예술은 당대인들에게서 소외됨으로써 예술은 위기 상황에 도래했다.

호루시초프의 반스탈린 운동으로 시작된 소비에트 사회의 해빙 무드 속에서 예술 위기의 타개를 화두로 삼은 예술인들의 논쟁은 지면과 예술가들의 모임, 창작 전선에서 활발하게 이어졌다. 이 과정에서 가장 근본적인 해결책으로 제시되었던 것은 현실을 예술의 영역으로 다시금 포섭해야 한다는 당위성, 즉 진정한 리얼리즘의 회복이었다. 해빙기 소비에트 사회의 예술인들에게 리얼리즘은 현실을 있는 그대로 묘사한다는 방법론적 측면이 아니라 당대 사회와 인간의 문제를 솔직하게 다룬다는 정신적 측면을 의미했다.

전통적으로 예술의 견인차 역할을 했던 문학 분야에서 가장 먼저 변화가 일어났다. 문학 평론가 뵘메란체프는 ‘문학의 정직성에 관하여’라는 논문

에서 당시 소비에트 문학이 틀에 박힌 전형에서 벗어나 삶 자체를 직시해야 한다고 강조했다. 아브라모프의 ‘전후 산문에 그려진 집단 농장원들,’ 에렌부르크의 ‘해빙’ 등은 당대 소비에트 사회가 처해있는 현실의 문제를 여과 없이 묘사해 문학을 비롯한 예술계 전반에 큰 반향을 일으켰다.¹⁾ 보이는 않으나 엄연히 존재하는 현실의 깊이와 넓이, 그 다양함에서 예술가들은 리얼리즘 정신의 정수를 보았다.²⁾

질식 상태에 놓여있던 소비에트 예술에 일종의 심폐소생술과 같은 기능을 했던 리얼리즘은 특히 소비에트 애니메이션에 대단히 중요한 변화의 동인으로 작용했다. 그 이유는 무엇보다도 소비에트 애니메이션이 리얼리즘과는 무관한 분야로 태동했다는 역사적 배경에서 찾아볼 수 있다. 애니메이션은 현실에서 볼 수 없는 가상적 형상과 그 움직임을 보여주는 신기한 매체로 출발했다. 소비에트 애니메이션 발전 초기 단계에 애니메이션을 통해 사회적 현실을 환기시키려는 움직임이 없었던 것은 물론 아니었다. 지가 베르토프, 에이젠슈테인 등 소비에트 영화 초기의 거장들은 혁신적인 아방가르드 예술의 분위기 속에서 애니메이션의 이론 정립 및 그 사회적 역할에 관심을 쏟았다.³⁾ 그러나 혁명 초기의 실험적 예술들은 전통으로 자리를 잡

* 이 논문은 학술진흥재단의 지원에 의해 연구된 것임.

- 1) Луковцева Т. "Поиск путей обновления общества и советская литература в 50-х - 60-х годов", Вопросы истории КПСС. 1989.No.11.стр.38/ 서구에서도 이 시기 프랑스 회화의 신경향, 이탈리아의 네오리얼리즘, 미국의 산문 등 리얼리즘의 부활 경향을 관찰할 수 있다.
- 2) Ли Хе Сын. Советский театр в контексте культуры середины 50-х - начала 60-х годов. Санкт-петербург г.2001. стр.8-13
- 3) Хитрук, Ф.С. "Мультипликация в контексте художественной культуры" Проблемы синтеза в художественной культуре. М.1985.стр.18.

지 못했다. 소비에트 애니메이션의 발전 방향은 애니메이션 생산의 메카였던 소유즈몰트필름에 의해 정해졌다. 소유즈몰트필름이 창작의 모범으로 삼았던 것은 월트 디즈니의 스타일이었다.

1933년 모스크바의 한 극장에서는 월트 디즈니사의 애니메이션 작품들이 소비에트 대중들에게 공개되었다. 형상의 유연하고 빠른 움직임과 유머는 일반 대중들 뿐 아니라 애니메이션 전문가들에게도 큰 반향을 일으켰다. 같은 해 모스크바에서 열린 코미디 발전 방안에 관한 전 소련 연방 회의에서는 애니메이션이 월트 디즈니의 영화처럼 유쾌하고 매력적이어야 한다는 논의와 함께 '우리만의 소비에트관 미키마우스를 만들자' 라는 구호가 제기되기도 했다.⁴⁾ 이에 1936년에는 소련방 각 공화국의 애니메이션 스튜디오의 연합체인 '소유즈몰트필름'이 설립되었다. 소유즈몰트필름의 일차적인 목표는 입체감, 심도, 동작의 유연성 등을 강조한 디즈니 특유의 스타일과 셀룰로이드 제작 기법에 숙달하는 것이었다. 소비에트의 창작자들은 당대로서는 혁신적이었던 디즈니 스타일을 재현 방식의 전범으로 삼았다. 디즈니 스타일은 러시아 애니메이션의 발전에 큰 역할을 했으나, 폐해가 없는 것은 아니었다. 문제는 그것이 일종의 도그마로 작용했다는 사실이었다. 창작 스타일의 도그마화는 전체주의 스탈린 시대의 상황, 즉, 사회주의적 리얼리즘이 유일한 창작 방법론으로 인식되던 독단적인 예술계 분위기에 상응하는 것이었다.⁵⁾ 또한

디즈니 스타일에 기반을 둔 어린이용 작품들은 애니메이션의 오락적 기능이나 전래 동화의 교훈적 기능을 강조했다. 현실의 문제를 숙고하고, 인간에 대해 고민하며, 예술가들의 자기표현 요구를 만족시키는 작품이 출현한 것은 예술계 전반에 팽배한 리얼리즘의 요구를 작가들이 공유하면서부터라고 할 수 있다.

2. 사회적 현실의 묘사

1) 소재와 묘사의 사실성

1960년대 소비에트 애니메이션의 가장 주목할 만한 변화 가운데 하나는 리얼리즘과의 관련성, 애니메이션의 소재와 묘사의 사실성에서 찾아볼 수 있다. 히트룩 감독의 '어느 범죄 이야기'는 우화나 동화와 달리 당대 사회적 일상을 다룬 최초의 작품 가운데 하나이다. 작품은 현실을 지시하는 기호들로 이루어져 있다. 소비에트 사회의 전형적인 아파트, '보행자와 운전자는 서로를 존중합시다' '12월 28일까지 한해 작업량을 완수합시다', '저축 은행에 예금합시다' 와 같은 구호들, 지하철의 에스컬레이터, 신문을 읽는 사람들, 스프링이 달린 지하철 입구의 문이나 무례한 남자의 모습, 조립식 주택의 건설 현장, 그리고 주인공을 범죄자로 만들었던 일상의 소음 등은 그 사회의 특징적인 모습을 보여준다.

4) Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром. М.1980.стр.84.

5) 예를 들어 블라디슬라프는 곤충 애니메이션 작품을 통하여 러시아 인형 애니메이션에 토대를 놓았다. 1910년대 제작한 러시아 인형애니메이션의 "아름다운 류카니다 혹은 사슴벌레 전쟁"(1912), "카메라 맨의 복수"(1912) 등은 모스크바에서 상영될 당시 큰 반향을 일으켰다. "아름다운 류카니다

혹은 사슴벌레의 전쟁"은 프랑스의 <파테>사와 <고몽> 그리고 미국에서 구입한 최초의 러시아 영화이기도 했다. 정미숙, 『이야기축의 이야기』, 지성의 샘, 2006. 14쪽.



그림 1 '어느 범죄 이야기' (1961)



그림 2 '폴리곤'(1977)

‘어느 범죄 이야기’에서 감독은, 특히 신문이나 광고와 같은 일상적인 표식들을 그림이 아닌 사진, 콜라주 기법으로 처리하여 현실성을 부가한다.

히트룩 감독을 필두로 흐르좌놉스키, 페트로프, 나자로프 등 여러 작가들이 구체적 시대 상황을 나타내는 기호들을 작품에 적극적으로 도입했다. 소비에트 어린이 애니메이션의 대표작 ‘체부라쉬카’(로만 카차노프 감독, 1969~1983) 시리즈에서는 직무유기를 하고 카드놀이로 빠진 수리공들, 부패 관료 등이 등장한다. 이와 같은 현실의 모습은 재미를 더해주는 소재인 한편, 관객들이 애니메이션을 공상이 아닌 사실적 텍스트로 받아들이는 계기를 제공한다. 나아가서 제작자와 수용자는 작품을 통하여 동시대를 살고 있다는 동질감을 공유하게

된다. 예를 들어, 체부라쉬카에 등장하는 수리공들이나 관료의 모습은 캐릭터들의 행동을 유도하는 동인이면서, 다른 한편으로는 소비에트 사회의 부패하고 무질서한 측면들을 지시하는 약호 기호로 사용되는 것이다.⁶⁾

소재 뿐 아니라 재현 방법에서도 사실주의의 영향을 찾아볼 수 있다. 아나톨리 페트로프의 ‘폴리곤’(1977), 흐르좌놉스키의 ‘나비’(1972), 나자로프의 ‘사냥’(1979) 과 같은 작품은 과장이나 그로테스크, 생략과 같이 애니메이션에 특징적인 재현 기법보다는 실사의 이미지를 주로 사용한다. 특히 ‘폴리곤’은 실제 배우들을 촬영한 후 장면들을 애니메이션화 함으로써 작품의 현실성을 높인다. 형상의 사실성은 관객들이 작품을 동시대의 산물로 인식하게 하며 자연스럽게 현대의 인간관계와 내면세계에 대해 성찰하도록 만든다.⁷⁾

애니메이션이 흔히 불가능하거나 신비하고 놀라운 이미지와 연관된 장르였음을 고려할 때 이 시기의 변화는 특히 주목할 만 하다. 존 할라스는 애니메이션이 묘사하는 현실에 관해서 “애니메이션은 어느 정도 현실이 끝나는 지점에서 시작되어야 하고, 그 최선의 차원은 이 세상의 바깥, 즉 판타지와 상상의 세계인 것이다” 라고 언급한다.⁸⁾ 현실의 소재와 사실주의적 재현은 디즈니 스타일이라는 도그마적 방법론으로 인하여 답보 상태에 빠

6) 도상기호는 대상과 일종의 유사성을 바탕으로 존재하는 기호, 약호기호는 일정한 규칙에 지배되는 기호의 체계 또는 의미 작용의 체계, 그 규칙은 그것이 사용되는 문화의 구성원들 사이에 암묵적 또는 명시적인 동의의 바탕으로 공유되는 것을 의미한다. 전재혁, 박경철 공저. 『만화.애니메이션.캐릭터.영상 기호론』, 도서출판 만남, 2005, pp.18-31.

7) Асенин, С. там же. стр. 61.

8) Halas, John, Masters of animation, 황선길 외 옮김. 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002), pp.35-36.

져있던 애니메이션에 창작 방법의 다양성을 제공했다. 또 애니메이션이 묘사하는 영역을 환상적으로 제한하지 않으면서 그 예술적 가능성을 확장했다.

2) 비판적 사회 인식

소재의 사실성이나 현실적 묘사에서 나아가 애니메이션이 다루는 영역을 사회적 현실로 확장되었다는 점은 대단히 중요한 변화였다. 전통적으로 문학, 미술과 같은 분야가 사회의 제 문제에 대해 민감하게 반응해 왔다면 애니메이션은 오락물, 혹은 에듀테인먼트의 몫을 떠맡았다.⁹⁾ 주로 어린이 관객을 위한 구전, 민담, 동화를 주요 내용으로 삼았던 애니메이션이 당대의 첨예한 사회 문제에 눈을 돌리기 시작함으로써 획기적인 작품들이 나타나기 시작했다.

연구 시기 애니메이션의 예술적, 사회적 위상에 근본적인 수정을 가한 가장 중요한 작품 가운데 하나로 히트룩 감독의 ‘어느 범죄 이야기’(1961)를 꼽을 수 있다. ‘어느 범죄 이야기’에서 주인공 마닌은 사회 체제에 순응하고 사는 소시민이다. 그러나 그는 자신이 속하기를 원했던 사회에서 범죄자로 전락한다. 갈등은 조용히 살고 싶은 최소한의 개인적 욕망이 타자를 배려하지 않는 사회의 분위기 속에서 조금도 실현될 수 없다는 사실에서 유발한다. 이 작품에서 개인의 욕망을 보장하지 않는 사회는 개인과 적대적 위치에 놓인다. ‘어느 범죄

이야기’는 사회와 인간의 관계를 근본적으로 재고해 보였다는 면에서 대단히 신선한 작품이었다. 사회주의 리얼리즘이 사회와 인간의 조화로운 관계, 유토피아적 사회를 지향했던 창작 원칙이었다면, 그리고 어린이용 애니메이션이 어떤 측면에서는 삶의 긍정적 측면에 주목함으로써 사회주의 리얼리즘과 유사한 점이 있었다면, ‘어느 범죄 이야기’는 예술 전반의 창작 원칙, 그리고 애니메이션 자체의 동향에서도 벗어나 인간과 사회의 갈등과 대립을 전면에 내세웠다.



그림 3 ‘섬’ (1973)



그림 4 ‘코자빈씨 이야기’(1966)

9) 소비에트 체제 건설 초기 애니메이션은 어린이용 오락물만으로 규정할 수는 없었다. 지가 베르토프, 마야콥스키 등은 종합 예술로서 애니메이션의 가능성을 간파했다. 뉴스 영화 ‘키노프라우다’에서 지가 베르토프는 애니메이션의 요소를 활용하기도 했다. Асенин. С. там же. стр.42. 그러나 소유즈뮈트필름이 세워지고 난 후 혁명기의 창조적 분위기는 자취를 감추었으며, 애니메이션은 어린이 교육용으로 발전하게 되었다.

히트룩 감독은 현실 문제를 소재로 삼는 신문의 만평과도 같은 스타일과 주제의식을 이후 작품에서도 지속했다. ‘어느 범죄 이야기’가 소비에트 사회의 구체적 현실을 대상으로 삼았다면 1973년 작

품 ‘섬’은 자본주의 사회 전체로 비판의 범위를 확장한다. ‘섬’은 무인도에 표류한 사나이가 배들이 지나가는데도 구조되지 못하다가 결국 또 다른 표류자와 함께 그 섬을 떠나는 이야기를 담고 있다. 이 배들은 한 개인의 생존을 보장하기보다 개인이 가진 아주 작은 소유물조차도 착취하여 더욱 그 규모를 늘려가는 자본주의 사회의 탐욕스런 모습을 상징한다. 인간을 주체가 아닌 대상으로, 그것도 착취의 대상으로 취급하는 자본주의 비판의 메시지는 분명하게 드러난다. ‘어느 범죄 이야기’에서와 마찬가지로 인간과 사회는 서로 화해 불가능한 대립의 상태에 놓이게 되는 것이다. 이 두 작품은 시종 일관 코믹한 분위기를 유지한다. 그러나 이 작품들은 웃음과 관계한 애니메이션의 본래 기능에 멈추지 않고, 인간과 현실의 관계를 환기시킨다.



그림 5 ‘라티보르의 어린시절’ (1973)



그림 6 ‘윈손잡이’(1964)

사회와 인간의 대립 관계, 권력의 문제는 고전을 대상으로 한 작품들에서도 드러나고 있다. 고전 텍스트는 권력에 저항하는 민중, 자유를 추구하는 개인 등 공권력이 금지하는 주제들을 은밀하게 다루는 창구가 되었다.¹⁰⁾ 고전 텍스트가 당대 사회의 절실한 문제를 보여주기 위해 사용된 이유는 검열 제도에서 찾아볼 수 있다. 소비에트 시대의 검열은 국가 공권력에 대한 비판, 사회주의 리얼리즘을 벗어나는 작품들을 용납하지 않았다. 특히 1960년대 중반 이후 반체제 예술에 대한 탄압은 더욱 강해졌다.¹¹⁾ 엄격한 검열 제도는 소비에트 예술계에 ‘다르게 말하기’, ‘메타포’, ‘숨겨놓기’ 등의 전통을 낳았다.¹²⁾ 곁으로 드러난 텍스트와 하루 텍스트의 의미는 복잡하게 교차했고, 그 의미는 수용자들에 따라 다르게 파악될 수 있었다. 이바노프 바노의 ‘윈손잡이’(1964), ‘한 농민과 두 장군의 이야기’(1965), ‘케르제네즈 전투’(1971), 세레브라코프의

10) 현대 사회의 시사 문제에 대한 관심이 러시아 애니메이션 변화의 한 축을 형성했다면 고전 텍스트를 비롯한 전통 문화 기호는 애니메이션이 관심을 가졌던 또 다른 현실을 대표했다. ‘루시즘’은 이 시대에 출현한 일종의 문화적 트렌드였다. 1965년에는 ‘러시아 문화재보존협회’가 설립되었고, 세르게이 에세닌 탄생 70주년 기념식이 대대적으로 열렸다. 극복해야 할 소산으로 여겨졌던 정교 수도원들은 각종 예술 잡지의 표지를 장식했고 고어가 문학 작품에 빈번하게 등장했다. 러시아의 과거를 이상화하는 농촌 산문들이 문학계에서 큰 인기를 끄는 등 러시아 사회 전반에는 ‘루시즘’, 즉 러시아의 과거를 숭배하는 경향이 확산되기 시작했다. 한 가지 주목할 점은 새로운 변화의 해답을 과거에서 찾는 경향이 단지 1960-1980년대의 특징이라기 보다는 러시아 특유의 과거 지향적 세계관과 무관하지 않다는 점이다. 스탈린이 남긴 전체주의 사회의 개혁을 위해 흐루시초프가 제창한 것은 레닌 원칙의 부활이었고, 1985년 페레스트로이카 시대에도 다 끝내지 못한 혁명을 완수하는 것이 새로운 미래의 대안으로 여겨졌다. 최근 푸틴 시기에도 변화의 원동력을 과거와 전통의 재해석에서 찾는 경향을 찾아볼 수 있는데 알렉산드르 타타르스키가 기획한 ‘보석산’ 연작 시리즈는 그 한 예라 할 것이다.

11) 1974년 모스크바 근교에서는 아방가르드적 경향을 띤 전시회를 불도저로 밀어버린 사태가 발생하기도 했다.

12) П.Ваиль, А.Генис. там же. стр.68.

‘도금한 이마’(1971), 다비도프의 ‘라티보르의 어린 시절’(1973)등은 권력과 일반 민중의 갈등관계를 직, 간접적으로 언급한다. ‘원손잡이’에서 장인은 뛰어난 작품을 만들어 외국에서 러시아의 자존심을 살리지만 고국에서는 그 능력을 인정받지 못하고 오히려 공권력에 의해 희생당한다. ‘도금한 이마’는 평민과 왕이 우정을 나누다가 사소한 문제로 다투게 되고, 결국은 왕과 그 가족이 떠나는 이야기이다. 이 작품에서 평민은 왕보다 현명하고, 사려 깊으며, 까뻐똥이라는 이름을 지닌 존재로 묘사된다. 반면 왕과 그 가족은 저속하고 탐욕스러우며 ‘왕’(짜리)이라든가 그의 아내라는 일반 명사로 불린다. ‘한 농부와 두 장군의 이야기’에서 권력을 가진 장군들의 무능력은 지혜롭고 현명한 농부와 대조된다. 위 작품들에서 평민은 긍정적인 속성을 대표하는데 반해서 권력자는 부정적이고 포악하며 비인간적인 형상으로 묘사된다.

위의 작품들이 관객이 쉽게 받아들일 수 있는 이미지들에 기반한다면, 안드레이 흐르좌놉스키의 ‘유리 하모니카’(1968)는 대단히 실험적인 형상을 통해서 권력과 개인, 사회의 문제를 다룬다. 작품의 유리 하모니카는 사람들의 인간적인 감성을 일깨우는 상징으로 넓게 보면 예술 자체를 의미한다. 그러나 인간 군상들을 지배하려는 독재자에게 필요한 것은 감성이 살아있는 개인이 아니라 독재자에 복종하는 부품과도 같은 존재들이다. 그는 돈을 이용하여 인간성을 파괴하고, 인간을 통제한다. 왜곡된 인간성과 돈의 노예로 전락해 버린 사람들은 보쉬, 보티첼리, 브레이겔, 고야 등 고전적 형상들의 그로테스크한 모습으로 나타난다. ‘유리 하모니카’의 도입부에서 작가는 자본주의 사회 비판의 메

시지를 직접적으로 던진다. 그러나 이 작품은 자본주의를 적대적으로 묘사했음에도 불구하고, 소비에트 검열 당국에 의해 20여 년 동안 그 상영을 금지 당했다. 인간을 거대한 기계의 톱니바퀴로 종속시키는 권력의 형상은 서구 자본주의 사회 뿐 아니라 소비에트 사회의 현실에 대한 풍자로 여겨졌기 때문이었다.



그림 7 ‘유리 하모니카’(1968)



그림 8 ‘유리 하모니카’(1968)

살펴본 바와 같이 사회의 객관적 현실, 인간과 권력의 갈등과 같은 주제들이 이 시기 애니메이션에서 새롭게 다루어지기 시작했다. 오락이나 교육 기능을 하는 것으로 여겨져 왔던 애니메이션은 사회적 현실을 그 담론의 대상으로 삼으면서 사회적 상황과 인간의 삶을 인지하고 성찰하는 철학적 텍스트로의 위상을 갖추게 된다.

3. 인간 속성의 객관적 인식

사회적 현실과 더불어 인간 자신의 문제는 1960년대 이후 애니메이션에서 대단히 중요하게 부각되었다. 동화나 우화 등을 내용으로 한 애니메이션이 등장인물의 행위와 사건 묘사에 주안점을 두었다면 현대를 살아가는 인간의 내면세계, 개인으로서의 실존적 가치 등 정신적 측면들이 이 시기 여러 작품에서 주제로 등장했다. 히트록의 ‘어느 범죄 이야기’는 사회에 관한 시각에서 뿐 아니라 주인공을 다루는 관점에서도 이정표적인 작품이었다. 이 작품의 주인공 마닌은 자신이 누구인지, 무엇을 원하는지 인식하는 주인공으로 묘사된다. 마닌의 욕망이란 거창하지도, 심각하지도 않다. 그는 일정한 시간에 출근하고, 정해진 업무를 성실하게 수행하며, 집으로 돌아와서는 편안한 오후를 보내며 내일을 준비하는 대단히 단조로운 삶을 산다. 마닌이라는 형상이 새로운 이유는 그가 지키고자 하는 욕망이 대단히 사소해 보일 수도 있는 일상적인 것이라는 사실에 있다. 고리키의 ‘어머니’의 주인공과 같은 사회주의 리얼리즘의 주인공들이 투쟁했던 것은 사회주의와 같은 거대 담론이었다. ‘어느 범죄 이야기’에서는 평범한 사람의 소소한 일상이 그 개인에게는 가장 본질적이고, 또 범죄를 저지르면서까지 지켜야 할 가치가 있음을 보여준다.

마닌의 형상은 공포정치가 극에 달했던 스탈린 시대와 그에 뒤이은 해빙기라는 시대적 상황을 감안할 때 더욱 새로운 인물로 볼 수 있다. 사회주의는 본질적으로 평등을 지향하는 이데올로기였으며,

위로부터의 명령에 익숙하고, 의존적이며 자신의 운명에 무책임한 유아주의적 인간을 양산했다. 유아주의의 극복이 작품의 제작 과정에서 화두가 되었다는 사실은 히트록 감독 자신의 제작 노트에서 읽어볼 수 있다. “소유즈물트필름은 어린이용 애니메이션만을 생산했고, 애니메이션 제작자들은 사회 문제나 현실의 상황과 무관한 일종의 유아주의에 사로잡혀있었다.



그림 9 '장룡'(1971)



그림 10 '액자 속의 사나이'(1966)

당시 ‘어느 범죄 이야기’를 만들면서 가장 어려웠던 점은... 유아주의를 극복하고 내가 작품의 제작을 주도한다는 주인 의식을 갖는 일이었다.”¹³⁾

13) 히트록은 2007년 4월 조승희 사건이 일본의 폭력적 애니메이션의 해악과 무관하지 않다고 지적하면서 애니메이션이 인간의 성숙한 의식을 도모하고 사회적 유아주의를 극복하

라고 히트룩은 언급한다. ‘어느 범죄 이야기’에서 마닌은 자신의 실존적 가치를 적극적으로 인식하고, 그것을 실천하는, 획기적인 형상이었다. 19세기 고골의 작품 ‘외투’가 소시민 아카키 아카키예비치를 비극의 주인공으로 삼으면서 러시아 리얼리즘의 영역을 대폭 확장한 것과 마찬가지로 ‘어느 범죄 이야기’의 주인공 마닌은 인간의 실존적 가치를 애니메이션 담론의 공간으로 포섭하였다.

히트룩의 1973년 작품 ‘섬’에서 인간은 다른 관점에서 묘사된다. ‘어느 범죄 이야기’와 ‘섬’의 주인공은 냉정한 사회 속에 살아가는 분자라는 점에서 유사성을 보인다. 외딴 ‘섬’에 표류하는 주인공은 주변을 지나가는 배들을 향해서 구조 신호를 보낸다. 그러나 착취를 일삼는 자본주의 사회의 전형들을 상징하는 배들은 섬 사나이를 외면한다. 가혹한 현실에 대한 풍자의 메시지는 분명하게 드러난다. 그러나 전작과 ‘섬’은 현실에 반응하는 인간의 묘사에서 다른 점을 보인다. 마닌과 달리 섬사나이는 외부로부터 구원을 갈구하지만 정작 본인은 자신의 상황을 타개하기 위해 신호를 보내는 것 외에는 아무 일도 하지 않는다. 섬사나이의 소극성은 작품의 말미에서 홀로 대양을 헤쳐 나가는 사나이의 적극적 행위와 대비된다. ‘섬’은 인간이 고독한 상황에 처해있음을 공감하는 다른 인간의 동정심과 더불어 자신의 운명을 선택하고, 변화시키는 것은 여전히 개인의 책임임을 강조한다.

히트룩 감독의 ‘액자 속의 사나이’(1966), 흐르좌놉스키의 ‘코자빈씨 이야기’(1966), ‘장롱’(1971) 등은 인간을 둘러싼 현실과 더불어 인간 속성 자

체에 대한 날카로운 풍자를 담는다. 히트룩 감독의 ‘액자 속의 사나이’는 더 나은 액자, 즉 지위나 권력 등을 획득하기 위해 분투하는 인간의 이야기를 다룬다. 이 작품에서 인간과 물질의 관계는 역전된다. 물질적 기호인 액자는 존재론적 위상을 획득하며 다큐멘타리적으로 묘사됨으로써 사실성을 확보한다. 입체적이고, 실제적으로 보이는 액자와 달리 인간은 2차원적인 종이로 환원된다. 종이 인간의 형상은, 러시아 애니메이션 연구자 크리블라가 언급하듯이 살아있는 인간의 ‘시플라크르’를 상징하는 동시에, 평면적이고, 감정을 결여한 주인공의 내면세계를 상징적으로 표현한다.¹⁴⁾ ‘액자 속의 사나이’가 끊임없이 외부 세계에서 인정받기를 지향하고, 결국 외적인 형식 속에서 자신을 잃어버린 형상이라면, ‘장롱’의 주인공은 전혀 반대의 인물이다. 그는 불분명하고, 예측 불가능한 외부 세계로부터 완벽하게 통제 가능한 자신만의 세계를 지향한다. 주인공이 선택하는 것은 외부 세계와의 철저한 단절이다.

흐르좌놉스키의 ‘코자빈씨 이야기’는 거대한 국가 기계의 나사로 치환된 비인간적인 관료를 신랄하게 풍자한다. 코자빈은 상관의 명령을 문자 그대로 수행하는, 창의력이나 유연성을 조금도 갖고 있지 않은 형상으로 그려진다. 세계의 움직임과 역동성은 코자빈의 직선 운동과 대비된다. 코자빈은 다양한 삶의 현장을 목격하지만 주변 세계에 대해 어떤 관심도 기울이지 않으며, 현실과 의사소통하지 않은 채, 자신이 받은 명령을 아무런 판단 없이 수행한다.

사회적 현실이나 인간의 속성과도 같은 주제들

는데 대단히 중요하다고 강조했다.

http://www.ng.ru/saturday/2007-04-27/13_anime.html

14) Кривуля, Н.Г. Лабиринты анимации. М.2002. стр. 40.

은 1960년대 이전 애니메이션 작품들에서 다루어 지지 않았던 내용들이었다. 히트룩과 흐르좌프스키는 당대 사회의 외적 실체를 애니메이션 특유의 형상들을 통해 그려냄으로써 애니메이션에서 사실주의의 영역을 개척했다. 또한 이 작품들의 주인공은 기존 애니메이션 작품들에서 흔히 보였던 영웅이나 선한 이미지가 아닌, 부정적이고, 나약하며 비판적인 측면을 가지고 있다는 점에서 혁신적이었다. 연구 시기 애니메이션은 이와 같이 세계와 인간에 대한 사실적 관점을 통해 사회적 현실, 그리고 인간의 객관적 내면 속성을 그 미학의 대상으로 포섭하면서 그 재현 세계와 주제의식을 다양화하기 시작했다.

라 하나의 이데올로기를 옹호하는 단일한 목소리를 지지했던 탓이었다. 소비에트에서 망명한 후 노벨상을 받았던 시인 요셉 브로드스키는 그의 사고와 창작 활동이 공동체의 삶에 부합하지 않는다는 이유로 소비에트 사회의 해악으로 간주되었다. 보리스 파스테르나크의 경우 작품 ‘닥터 지바고’가 해외에서 출판되어 노벨상 수상자로 거론되었으나 그것이 소비에트 사회에 적대적인 내용을 다루고 있다는 근거로 국가의 탄압을 받았다. 자유로운 예술 스타일은 단지 외적 양식의 문제가 아니라 단일성을 해함으로써 국가의 안위를 위협하는 정치범죄로까지 취급되었고 개성과 독특한 사고를 가진 인간은 사회에 탐탁지 않은 존재로 인식되었다.

III. 주관적 세계와 환상

1. 주관적 세계

20세기 초반 소비에트 혁명은 정치적 사건이었을 뿐 아니라 아방가르드 예술가들에게 강력한 창조적 에너지를 제공한 ‘예술적’ 사건이기도 했다. 그러나 소비에트 사회는 혁명을 지지했던 예술가들에게 적대적인 체제로 드러났다. 자유, 개성과 같이 예술가들에게 본질적인 가치는 소비에트 체제에서 환영받지 못했다. 예술의 다양한 창작 스타일은 물리적인 영향력을 가지지 못했음에도 불구하고 엄격한 검열의 대상이 되었다. 소비에트 사회는 각기 다른 사고와 취향, 다양한 견해들이 아니



그림 11 ‘프란찌셱’(1967)

개인의 주관적 가치, 창조적 자질 등이 당시 공식적 문화에서 수용되지 않았던 상황을 고려한다면 보편적 요구나 공동체의 이해관계와 다른 개인만의 현실을 묘사한 작품들의 문화적 의미는 더욱 크다고 하겠다. 흐르좌프스키의 푸시킨 연작 시리즈는 푸시킨이라는 뛰어난 개인의 형상을 통해 개인의 문제를 제시한다. ‘그대에게 향하는 추억의 날개를 달고’(1977), ‘우화의 세계에서’(1973), ‘다시,

그대와 함께'(1980)등의 작품은 푸시킨의 자필 원고와 그림을 활용한다. 푸시킨의 필체와 그림들은 시인 개인의 족적, 푸시킨이 살았던 시대적 분위기를 지시하며, 나아가서 러시아인들의 이상적 모델로서의 푸시킨을 상징한다. 고골은 푸시킨에 대해 “200년 후에 나타날 미래 러시아 인의 형상”이라 일컬은 바 있는데¹⁵⁾, 흐르좌놉스키의 푸시킨 연작 시리즈는 고골의 언급을 증명이라도 하듯이 권력에 저항하는 자유인, 세속적 상류 사회에서 품위를 간직한 인간 푸시킨을 통해 자유롭고, 창조적인 인간의 모델을 제시한다.

쿠르첵스키 감독의 작품 ‘나의 초록 악어’(1966)와 ‘프란찌썬’(1967)도 타자와 다른 삶을 살아가는 캐릭터들을 주인공으로 삼아 주관적 현실의 의미를 강조한다. ‘나의 초록 악어’에서 주인공 악어는 다른 악어들과 달리 꽃을 좋아하고, 사랑하는 암소에게 시를 낭송한다. ‘프란찌썬’은 얼음무늬를 만드는 요정인데 독특한 모양의 고드름을 만들기를 즐기며, 흰색으로만 작업해야 한다는 불문율을 어기고 형형색색의 얼음으로 겨울을 장식한다. 악어와 프란찌썬은 주변의 금기에도 불구하고 자신의 꿈을 이루어나가는 동화적 형상이다. 집단적 사고와 대비된 개성의 문제는 히트룩 감독의 ‘이카르와 성현’에서 코믹하고도 비극적으로 그려진다. 성현들은 예부터 내려오는 전통을 지키는 존재들인 반면 이카르는 주변의 시선에 굴하지 않고 날고 싶어 하는 자신의 의지를 실천한다. 몇 번의 실패 끝에 이카르는 비행에 성공하지만 굳어져 온 관습을 숭배하는 집단의 희생자가 된다. 그러나 작품의 말미에서 이카르와 같은 개성의 출현을 암시함으로써

써 개개인의 창조적인 요구가 경직된 사회를 변화시킬 수 있음을 암시해 보인다.



그림 12 ‘그대에게 향하는 추억의 날개를 달고’(1977)

가가리나의 ‘가연은 리자’(1978)는 개인의 사상이 계급적 이해관계에 의해 희생당하는 내용을 다룬다. 작품에서 실사 배우들은 무표정하고, 개성이 없는 군중을 상징한다. 실사 배우들은 애니메이션에서 이질성과 비현실성을 강조함으로써 부채를 대표한다. 반면 인형은 ‘살아있는 개인’의 존재를 대변한다. 실사가 영혼이 없는 세계를 보여준다면, 인형은 실존을 대변하는 아이러니가 보이는 것이다. 이와 같은 아이러니를 통해 집단과 개인의 갈등은 더욱 첨예하게 드러난다.

전체주의 사회 속에서 개인의 실존적 가치를 찾고자 하는 당시 소비에트인들의 세계관은 위에서 예로 든 주인공들을 통해 직, 간접적으로 드러난다. 개성이 없는 현실 속에서 자신들의 주관적 세계를 확인하는 이 주인공들은, 2장에서 예로 든 작품들의 주인공과 사회와 갈등관계 속에 놓인다는 면에서 유사성을 가진다. 그러나 ‘어느 범죄 이야기’, ‘섬’, ‘장롱’, ‘액자 속의 사나이’ 등의 작품이

15) Асенин. стр. 69.

주변 사회와 다른 뚜렷한 개성에 초점을 맞추기 보다는 개인과 사회와의 갈등 관계에 비중을 두는데 반해서 리자, 이카르, 프란치셴, 푸시킨 등은 집단과 다른 개인의 내면세계와 주관적 현실의 가치를 강조한다는 면에서 차이가 있다 할 것이다.

2. 꿈과 환상의 모티브

애니메이션은 실사 영화보다 꿈과 환상에 친근한 예술 분야이다. 예술이 사실주의의 필터를 거쳐야 했던 소비에트 시대에도 애니메이션은 “전적으로 인간에 의해 만들어진 것이고 거기서 표현되는 시간과 공간, 그리고 운동이 전혀 우리가 살고 있는 현실과 같은 것이 아니라는 일종의 알리바이”를 16) 확보했다. 애니메이션은 문학이나 영화, 미술 등이 접근하지 못했던 과장과 그로테스크, 꿈과 환상의 세계를 합법적으로 펼쳐 보일 수 있었던 영역이었다. 따라서 1960년대 이후 러시아 애니메이션에 나타난 환상적 현실이나 주관적 세계는 애니메이션의 원래 과제에 충실한 결과로 볼 수 있다. 그러나 소비에트 시대라는 맥락을 고려한다면 환상적 현실, 꿈과 같은 모티브는 특별한 의미를 확보한다. 그것은 이 모티브들이 현실을 변형하는 애니메이션의 기술적 가능성과 관계될 뿐만 아니라 애니메이션이 재현하는 세계의 범위를 확장함으로써 러시아 애니메이션 발전에 혁명적인 변화를 가져왔기 때문이다. 특히 꿈과 환상은 개인의 권리가 집단의 이해관계에 2차적인 것으로 여겨졌던 소비에트 사회에서 더욱 첨예한 문제였다.



그림 13 '나비'(1972)



그림 14 '사냥'(1979)

호르와놉스키의 '나비'(1972)와 나자로프의 '사냥'(1979)은 꿈과 환상, 그리고 현실의 관계를 제기한, 주목할만한 텍스트들이다. 두 작품의 주인공은 모두 어린 소년이다. 이들은 현실과 꿈의 세계를 오고 가며, 꿈을 통해 도시와 자연이라는 대립된 공간의 매개체로 등장한다. '나비'의 주인공은 생명이 없는 기계 문명을 대표하며 자연의 파괴자로 등장한다. '사냥'의 주인공은 사냥용품을 파는 가게에서 사자 사냥꾼의 사진을 보고, 그 이미지를 통해 자연이라는 환상 속으로 빠져들어 간다. 꿈과 환상은 현실의 논리에서 벗어난, 즉, 현실적 행동의 중지가 전제되는 영역이다. 그런데 현실에서 주

16) 박성수, 『애니메이션 미학』 향연, 2005, p.62

인공의 변화를 이끄는 것은 바로 꿈과 환상이다. ‘나비’와 ‘사냥’은 모두 꿈과 환상이 현실만큼 인간에게 실제적인 세계임을 보여줄 뿐 아니라, 인간이 비가시적인 세계를 체험함으로써 현실에서 정신적으로 재탄생하는 과정을 형상화한다.

‘나비’와 ‘사냥’은 자연과 도시 문명의 관계, 다큐멘타리적 재현 수법에서 유사하다. 실사 배우를 연상시키는 캐릭터는 자연과 도시, 꿈과 현실의 거리를 강조해 보인다. 그러나 두 작품은 세계를 바라보는 관점에서 근본적인 차이가 있다. ‘나비’의 소년은 꿈속의 환상적인 체험을 통해 현실의 변화를 경험한다. 기계 장난감에 익숙했던 주인공은 나비에게 잡히는 꿈에서 깨어나 내면의 변화를 경험한다. 꿈은 그를 자연의 파괴자에서 자연의 공존자로 거듭나게 만든다. 꿈은 소년의 현실을 적극적으로 변화시키는 것이다. 반면, ‘사냥’의 소년은 수평적이고 평면적인 도시를 벗어나 환상을 통해 자연과 만나고, 환상 속에서 현실을 교정함으로써 파괴된 자연을 구해낸다. 그러나 소년의 정신적인 여행은 현실 세계와는 별개로 존재한다. 소년은 환상에서 깨어나지만 현실은 변하지 않으며 꿈과 현실의 거리는 그대로 유지된다. 현실 변화의 가능성을 제시한 ‘나비’가 낙관적인 어조를 전달하는 것과 달리 ‘사냥’에서는 바뀌지 않은 현실 속에서 꿈을 가진 존재의 비극성이 두드러진다.

꿈은 여러 작품에서 주관적 세계를 드러내기 위한 모티브로 활용된다. ‘현명한 꼬치고기’(1979)는 개성을 가진 주인공이 세계와 전혀 화합하지 못한 채 꿈의 세계로 도피하는 과정을 그린다. 꼬치고기는 사회 속에서는 이질적인 존재인 까닭에 그 안에서는 자기 자리를 찾지 못한다. 결국 꼬치고기는

생존을 위해 사회적 관계의 단절과 고독을 선택한다. 그러나 꼬치고기의 불행은 그가 여전히 사회를 주시하고, 사회 속으로 나아가기를 꿈꾼다는 점에 있다. 현실 사회와의 단절을 극복하는 통로는 꼬치고기의 꿈이다. 그는 꿈에서 사랑을 하고, 현실에서 이루지 못한 힘을 과시한다. 꿈은 현실의 반대편에 존재하는, 대리만족과 도피를 위한 출구이다. ‘현명한 꼬치고기’나 ‘엄마는 나를 용서할 거야’(1975) 등에서는 꿈이 현실의 결핍을 메워주는 기제로 사용되면서 꿈과 현실의 거리가 유지된다.



그림 15 ‘이야기속의 이야기’(1979)

환상적 현실과 주관적 세계의 문제는 노르쉬테인의 작품에서 특별한 비중을 차지한다. 노르쉬테인은 꿈과 현실이 중첩된 총체적 인간 세계를 형상화한다. 메타포, 회화적 영상, 연상, 시공간의 예기치 않은 병렬 등은 다차원적인 현실을 그려내기 위한 장치이다. 그는 세계를 유희적이거나 오락적으로 재현하지 않으며 또 애니메이션의 현실을 당대 사회로 제한하지 않는다. 그는 애니메이션을 성찰의 텍스트로 파악하고, 시간과 공간의 한계를 뛰어넘은 철학적 문제에 초점을 맞춘다.



그림 16 '안개 속의 고슴도치'(1975)

1974년 작품 '학과 왜가리'에서 의사소통의 주제는 꿈과 현실의 대비를 통해 나타난다. 학과 왜가리는 현실 속에서 각각 서로를 이해하지 못하고, 자신의 사고를 강요하며 매끄럽지 않은 관계를 지속한다. 이들은 결혼과 행복한 삶에 대한 꿈을 꾸며 그것을 실현시키고자 하지만 현실과 꿈은 여전히 괴리되어 있다. 학과 왜가리 사이의 거리는 현실과 꿈 사이의 거리와 일치한다. 이 작품은 현실과 꿈 사이를 오고가는 형상들을 등장시킴으로써 삶이 가시적인 세계와 비가시적인 세계로 구성되어 있음을 상징한다.

위 작품과 달리 '안개 속의 고슴도치'에서 삶은 보이는 세계와 보이지 않는 세계로 양분되지 않는다. 삶은 이 두 세계를 유기적으로 결합한 총체로 드러난다. 뿌연 안개, 희미한 말의 형상, 꼭대기가 보이지 않는 나무, 그리고 깊이를 알 수 없는 우물은 삶 속에 존재하는 불가시성을 상징하는 메타포들이다. 안개는 고슴도치의 현실적 시야를 가린다. 안개가 자욱한 길속에서 고슴도치는 장님이 되고, 앞이 보이지 않는 세계 속에서 익숙한 것들은 낯설고 두려운 대상으로 변모한다. 고슴도치는 안개

속에서 헤매지만, 그것은 길의 상실이 아니라 오히려 현실에서 감추어진 것들에 대해 마음의 눈을 뜨는 과정이다. 안개 밖으로 나오면서 고슴도치는 기존의 삶으로 돌아온다. 현실에서 바뀐 것은 없다. 변한 것은 안개 속에서의 여행을 통해 내면의 시선을 얻 고슴도치 자신이다. 새로운 눈을 갖게 된 고슴도치에게 현실은 이제 안개 속의 몽상적인 이미지를 포함하면서 뚜렷한 현상들과 불분명한 비현실이 유기적으로 연합한, 다성적이고 중층적인 세계로 바뀌는 것이다.

“애니메이션이 대상을 어떻게 표현할 것인가 하는, 그 기초적 형식의 실험단계는 지나갔다. 지금 애니메이션의 과제는 더욱 높은 정신적 차원에 도달하고 과거 문학이나 영화가 차지했던 영역을 포섭하는 것이다”, “애니메이터가 말해야 할 것은 가시적인 영상 뒤에 존재하는, 진정한 정신의 세계이다”¹⁷⁾라고 노르쉬테인은 애니메이션 연구자 얀폴스키와의 인터뷰에서 밝힌 바 있다. 노르쉬테인의 작품 세계에서 삶은 보이는 세계와 보이지 않는 세계, 객관적 현실과 주관적 현실, 과거와 회상, 현실이 뒤섞인 시간 유기적인 구조를 보인다. 이와 같은 작가의 예술관은 1979년 작품 '이야기 속의 이야기'에서 그 정수에 도달한다.

'이야기 속의 이야기'는 늑대의 눈을 통해 전쟁, 가족 등 인간의 삶을 영상화한다. 거대한 사과, 전쟁의 명령, 하늘을 나는 물고기와 즐냄기를 하는 황소 등 비현실적인 형상들은 감독이 겪었을 법한 어린 시절의 환상과 회상을 간접적으로 상징한다. 영상들은 불연속적이며 그 의미는 불가해하다. 작

17) Норштейн, Ю.Б., М.Б.Ямпольский. "За видимой картинкой на экране". Проблемы синтеза в художественной культуре. М.1985. стр.149, 154.

품은 뚜렷한 서사가 부재함으로 인해서 논리적인 분석의 영역을 넘어선다. 시적인 영상과 몽환적인 이미지는 비현실적인 세계의 존재를 한층 강조하며 작품의 미학적 가치를 높인다.

꿈과 환상을 다루는 이 작품들의 의미는 소비에트 사회의 맥락 속에서 한층 두드러진다. 과학지상주의, 합리주의를 사회 체제의 기본 원칙으로 삼았던 소비에트 사회에서 심리, 꿈, 환상 등 비가시적이며 논리적인 해석이 불가능한 세계는 과학 뿐 아니라 예술의 과제도 되기 어려웠다. 그것은 이 사회에서 과학과 예술의 목적을 객관세계의 인식으로 두었던 탓이었다. 심리학, 특히 무의식을 다루는 프로이트주의가 소비에트 사회에서 정당한 평가를 받지 못했던 것도 이와 같은 사회 구조와 관련이 있었다. 인간 심리, 꿈과 환상은 2차적으로 취급되거나 혹은 금기시되었다. 위에서 분석한 작품들은 타부시되었던 인간 심리의 세계, 특히 그 심리의 불가해성과 보이지 않는 환상적 현실 등을 다룸으로써 인간 실존의 영역을 객관적 현실에서 환상적 현실로 확장시켜 보였다.

애니메이션이 상상력이라는 무기를 토대로 사회주의적 리얼리즘의 체계에서 예술의 영역 바깥에 있던 주관적 세계를 다루기 시작했다는 사실은 예술 문화 체계 내에서 주목할 만한 변화였다. 당대 소비에트 사회에서 문학, 영화, 미술 작품이 여전히 리얼리즘의 족쇄에서 벗어나지 못했고, 지속적인 검열과 이데올로기적 탄압의 대상이었던 데 반해 애니메이션은 어린이용 오락물로 취급된 까닭에 오히려 검열에서 자유로울 수 있었고, 창작자들은 다양한 실험에 착수할 수 있었다. “일정한 역사적 시간 안에서 살아가는 예술가는, 존재의 비시

간적 차원으로 대상을 이끌고 메타포를 창조함으로써, 작품에 영원성이라는 공물을 바쳐야 한다”라는 흐르좌놉스키의 언급¹⁸⁾은 당대 러시아 애니메이션의 예술적 지향점이 무엇이었는지를 시사한다. 애니메이션은 꿈과 환상, 개인의 실존을 통해 재현하는 세계의 범위를 넓힌다. 영화 ‘거울’, ‘솔라리스’, ‘스토커’ 등의 작품에서 시공을 넘어서는 현실을 담아냈던 안드레이 타르콥스키가 당국의 탄압을 받아 망명을 하게 된 사례와 비교한다면, 연구 시기 애니메이션은 꿈과 환상, 주관적 세계를 자유롭게 다룸으로써 예술 체계 내에서 독자적 위치를 확보할 수 있었다.

IV. 맺음말

1960-1980년대 초반 주요 사회, 문화적 맥락과 관련해 본 러시아 애니메이션의 변화는 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 사회의 정치적 변화와 관련하여 예술 문화계에는 답보 상태에 빠진 예술의 위기를 타개하기 위하여 진정한 리얼리즘의 부활이 절실하다는 요구가 일어났다. 리얼리즘은 있는 그대로의 사회적 현실, 그리고 인간 개인의 속성을 이해하는 두 차원에서 드러났다. 애니메이션 분야에서 사실주의의 도입은 애니메이션 고유의 역사가 사실과 무관한 영역으로 출발했다는 점을 고려할 때 더욱 큰 의미가 있었다. 객관적으로 존재하는 현실의 비판적인 측면을 애니메이션 특유의 양식으로 그려냄으로써 애니메이션은 관객들에

18) А.Хржановский, “А.С.Пушкин.Путешествие в Арзрум во время похода” там же. стр.161

게 삶 그 자체를 환기시키는 예술로 거듭나기 시작했다. 또한 인간과 사회를 대립 관계에 위치시키고 그 갈등을 묘사함으로써 소비에트인들의 사회 인식을 촉구하였으며, 동화적인 주인공들의 신기한 행위나 사건들의 묘사에 주안점을 두었던 전통적 애니메이션과 달리 인간 내면의 비판적인 측면들을 성찰하는 계기를 제공하였다. 사회주의적 리얼리즘의 공상성에서 벗어나 명징한 현실 인식을 목표로 했던 리얼리즘은 애니메이션과 사회적 현실의 상호관계를 새롭게 정립하게 하는 계기를 제공했다. 사실의 영역의 바깥에서 출발하는 것으로 여겨졌던 애니메이션은 사실 자체로 시선을 돌림으로써 그 예술적 담론의 공간을 확장했다.

둘째, 꿈, 환상, 무의식, 주관적 내면세계, 개성과 같이 소비에트 체제 내에서 금기시되었던 주제가 연구 시기 애니메이션에서 주요하게 다루어졌다. 현실은 전체주의 사회의 보편적인 요구나 이해관계와 다른 인간 개인의 실존적 가치, 지향점을 중심으로 각자의 개성에 따라 재구성되는 것으로 나타났다. 리얼리즘을 요체로 삼은 작품들이 삶의 인식과 성찰이라는 측면에 초점을 맞추었다면, 주관적 현실을 내세운 작품들은 인간의 삶이 다양하게 재구성되는 모습을 보여주었다. 이데올로기의 통제 하에 놓였던 문학, 영화, 미술 등과 달리 전체주의 사회에서 금기시되었던 주관, 개성의 문제를 애니메이션 특유의 상상력에 기반하여 가시화함으로써 애니메이션은 당시 소비에트 예술 체계 내에서 독자적인 위치를 확보할 수 있었다.

셋째, 1960-1980년대 초반, 러시아 애니메이션 창작자들은 스탈린 시대와 같은 이데올로기적 압박이나 1980년대 후반기의 예술과 자본이라는 문

제에서도 벗어남으로써 창조적인 실험을 시도할 수 있었다. 다양한 스타일을 통해 표현 가능성을 확장하고, 사회 문화의 맥락과 연관된 현실의 다층성을 독창적인 시선으로 그려냄으로써 연구 시기 러시아 애니메이션은 언론, 철학, 풍자 텍스트의 위상을 갖추게 되었다. 기존의 애니메이션 작품들이 오락이나 교육용으로 여겨져 왔던 선입관에서 벗어나 애니메이션이 여타의 예술 분야와 마찬가지로 인간과 사회, 시공의 한계를 벗어난 인간 실존의 문제를 진지하게 고민하는 예술로 도약할 수 있었던 것은 연구 시기 애니메이션의 큰 성과라 할 것이다.

참고문헌

- 박성수, 『애니메이션 미학』 향연, 2005.
- 전재혁, 박경철 공저. 『만화.애니메이션.캐릭터.영상 기호론』, 도서출판 만남, 2005.
- 정미숙, 『이야기속의 이야기』, 2006.
- Halas, John, Masters of animation, 황선길 외 옮김. 『세계 애니메이션 작가와 작품』, 범우사, 2002.
- Jayne Pilling, 2D and beyond, 김세훈 외 옮김. 『21세기 애니메이션의 혁명가들, 2D 애니메이션의 시대를 넘어서』, 한울, 2003.
- Taylor, Richard, The encyclopedia of animation techniques, 한창완 옮김, 한울, 2002.
- Wells, Paul, Understanding Animation, 한창완 외 옮김, 『애니마톨로지』, 한올아카데미, 2005
- Асенин,С. Мир мультфильмы. М.1986.

- Ваиль, П. & А. Генис, 60-е. Мир советского человека. М. 1996.
- Иванов-Вано, И. П. Кадр за кадром. М. 1980.
- Кривуля, Н. Г. Лабиринты анимации. М. 2002.
- Ли Хе Сын. Советский театр в контексте культуры середины 50-х - начала 60-х годов. Санкт-Петербург. 2001.
- Лотман, Ю. М., "Текст в тексте" Избранные статьи. 1. Таллинн. 1992.
- Луковцева Т. "Поиск путей обновления общества и советская литература в 50-х - 60-х годов", Вопросы истории КПСС. 1989. No. 11. стр. 38
- Норштейн, Ю. Б., М. Б. Ямпольский. "За видимость картинкой на экране". Проблемы синтеза в художественной культуре. М. 1985.
- http://www.ng.ru/saturday/2007-04-27/13_anime.html

ABSTRACT

A Study on the characteristics of realities and fantasy, portrayed in the Russian animation works from 1960's to the beginning of 1980's

Lee Hye-seung

The changes in the field of high tech media promote the development of animation films, which was considered once as a decaying industry. A large success of Disney animation films in 1980's and the possibilities of animation as an economically profitable mass products allowed this art form to play a leading role in mass culture. But, the cultural and philosophical aspects of animation works are not studied enough up to this time, despite its importance. This article is focused on the study of animation as a serious cultural and philosophical text. The object of research is the Russian animation in the period of 1960-1980 years. In this time, new trends are noticed in the history of Russian animation : aesthetical experiments in style and subjects became possible since the society freed from totalitarian atmosphere after the political destalinization by Khrushchev. In addition to, it was the time when the system of state subsidies still functioned, that animation was not the object of cultural industry yet, as it happened in the period of Perestroika. In this condition, lots of short animation films, which were remarkable not only in the context of Soviet art culture, but also in the history of world animation films, were produced. This article proposes to analyze the characteristics of realities and fantasy, portrayed in the films of this period, and examine the role and status of animation films in the social-cultural context.

Key Word : Russia Animation, Soviet Culture, Philosophical Text, Societal Reality, Objective Recognition, Art System

이혜승

한국외국어대학교 러시아어과 강사

(130-791) 서울특별시 동대문구 이문동 370

Tel : 010-3934-2487

lelabali@yahoo.com