
초기 디즈니 애니메이션의 유토피아적 가능성 : 미키 마우스에 관한 벤야민의 사유를 중심으로

Utopianess in the Early Disney Animation: Focusing on Benjamin's thought on Mickey
Mouse

최정윤

가톨릭대학교 성심교정 디지털미디어학부

Jeongyoon Choi(causamea@hanmail.net)

요약

20세기 초 근대성의 모순이 첨예하게 드러나고 테크놀로지의 발달에 따라 문자문화에서 시각문화로의 패러다임이 전환하는 사회 속에서 벤야민은 당대가 직면한 사회 역사적인 문제들의 해결책을 실천적으로 제시하고자 했다. 문화산업을 비판한 아도르노와는 대조적으로 그는 새로운 테크놀로지의 발달에 의해 등장한 대중예술매체에서 기존의 고정된 가치질서들을 전복시키고 현실을 변혁하는 가능성을 발견한다. 그리고 이러한 유토피아적 가능성은 비록 과편적이기는 하나 디즈니 초기 애니메이션에 대한 그의 사유에서 나타난다. 본 논문은 벤야민이 사유했던 유토피아적 가능성이 초기 디즈니 애니메이션에서 어떻게 구현되고 있는지를 고찰한다.

■ 중심어 : | 초기 디즈니 애니메이션 | 벤야민 | 유토피아성 |

Abstract

In the society where contradiction of modernism in 20th century was vividly exposed and paradigm was being changed from text culture into visual culture according to the development of technology, Benjamin tried to practically suggest solutions for socio-historical problems he was facing. In contrast with Adorno who criticized cultural industry, Benjamin found out the possibility to overturn existing value order and innovate reality in mass art media having emerged according to the development of new technology. And such Utopian possibility appears in his thought on the early Disney animation even if it is fragmentary. This thesis reviews how Utopian possibility was realized in the early Disney animation, which had been thought by Benjamin.

■ keyword : | Early Disney Animation | Walter Benjamin | Utopianess |

I. 서론

폴 웰스(Paul Wells)는 초기 애니메이션에 대한 대부분의 연구가 보드빌(vaudeville)과 연재만화(comic strip)를 근거로 하는 초기 애니메이션의 기원과 즉흥적

이고 일시적인 “빠른 스케치(lightning sketch)”에서 비롯되는 미적 특성에 대한 연구로 제한되어 있는 점을 지적하면서, 초기 애니메이션을 근대성의 발전과정에서 등장한 모더니즘과의 연관 하에 재맥락화하는 시도를 한다[1]. 다시 말해 그는 주로 대중적 양식에서만 이

접수번호 : #100312-001

접수일자 : 2010년 03월 12일

심사완료일 : 2009년 06월 23일

교신저자 : 최정윤, e-mail : causamea@hanmail.net

해되어온 초기 미국 애니메이션을 20세기 근대적 경험과 연결시켜 모더니즘 미학의 지배적인 패러다임 내에 위치시킴으로써 애니메이션을 역사적 아방가르드 이념의 한 측면과 예술의 모더니즘적 실천의 일부로 이해할 것을 제안한다.¹⁾ 이러한 관점은 모더니즘 시대의 전형으로 간주되는 초기 라이브 액션 영화의 언어와는 구별된, 고유한 영상언어를 사용하는 이 시기의 카툰형태의 애니메이션 역시 본질적으로 모던한 형식임을 주목시키며, 영화사의 진행과정에서 라이브액션 영화에 비해 이차적 지위로 평가받던 애니메이션의 위상을 재정립시키는 의미를 갖는다.

애니메이션은 카메라와 영상기라는 새로운 테크놀로지의 산물이다. 기술의 변화, 즉 생산조건의 변화를 적극 수용함으로써 등장한 애니메이션은 매체의 속성상 기술적 가능성의 바탕 위에서 어떤 통합된 질서를 지향하고자 한 역사적 아방가르드의 유토피아적 의식을 내포하고 있다고 할 수 있다. 물론 애니메이션의 이러한 매체적 특성은 라이브 액션 영화의 기본 특성이기도 하다. 그러나 라이브 액션 영화가 주로 현실의 리얼리티를 모방하며 내러티브 위주의 영화형식을 발전시켜 나가는 동안, 애니메이션은 카툰의 그래픽적인 스타일을 사용하여 보다 자유롭게, 규범화되어 있던 원근법이나 서사구조, 시간의 논리를 실험했다. 윈저 맥케이(Winsor McCay), 오토 메스머(Otto Messmer), 플라이셔 형제(Max and Dave Fleisher)로 대표되는 애니메이션 영화사 초기의 선구자들이 제작한 애니메이션들은 ‘강력한 윤곽선들, 추상화되거나 기하학적인 형태, 평면성, 현실적 공간과 시간과 논리에 대한 이탈, 즉 지리학적이지 않은 그래픽적인 것으로서 공간에 대한 의식, 비선형적이고 휘감기는 시간’ 등 재현에 대해서 유연하고 대범한 태도를 보여준다[2]. 미학적 측면에서 볼

때, 최소한의 선과 형태의 이미지를 사용한 메타포포시적 표현과 시공간에 대한 논리를 벗어나는 초기 애니메이션의 영상언어는 20세기 초반의 다다이즘, 초현실주의와 추상주의의 미학적 경향들의 연장선상에 있다고 할 수 있다.

이러한 초창기 카툰 애니메이션의 미학적 특성들은 이후 디즈니 초기 카툰 애니메이션의 이미지에서도 지속되어 나타난다[3]. 그러나 1920년대에서 30년대 초기 디즈니 애니메이션은 급진적인 모더니즘 형식을 표방했던 이전의 초창기 카툰 애니메이션보다 다소 절제되고 보수적인 형태로 대체되는 과정에 있었다. 1900년대 초반의 애니메이터들은 미적 자의식에서 매체 자체에 대한 실험을 작품에서 표명했다. 그리고 애니메이션 매체의 고유성을 탐구하는 블랙톤, 맥케이, 메스머의 그래픽 미학은 2, 30년대 디즈니 애니메이션의 대표적인 미키 마우스 시리즈와 실리 심포니 대부분을 제작한 애니메이터 어브 아이웍스(Ub Iwerks)에 의해 초기 디즈니 카툰 애니메이션에서 유지되었다. 그러나 디즈니의 상업적인 관심은 2, 30년대 디즈니의 작품들 속에 아이웍스의 영상미학 외에 헐리웃 라이브액션 영화의 관습들을 적용하고 내러티브를 점차 강화해 나가기 시작했다. 아이웍스의 그래픽 미학과 디즈니의 상업성으로 구현된 디즈니 초기 애니메이션은 다소 온건하고 감성적인 의미에서의 모더니즘 미학을 보여준다고 할 수 있으며, 디즈니 초기 애니메이션은 이러한 특성으로 인해 당시 대중들에게 더욱 가깝게 다가갈 수 있었다. 그리고 그 인기는 아메리카를 넘어 유럽으로까지 확장되었다.

1930년대 초 디즈니 카툰 애니메이션은 미국인뿐만 아니라 대부분의 유럽 관객에게도 열광적인 호응을 받았다. 그러나 당시 정치사회적으로 불안했던 독일에서는 디즈니 카툰 애니메이션에 대한 언론의 찬반론이 극심하게 대립되는 반향을 불러일으켰다[4].²⁾

당시 아리아인의 위상을 위해 유대인과 다른 인종을 폄하했던 나치(nationalsozialist)들은 디즈니 카툰 애니

1) 미술사의 맥락에서 아방가르드와 모더니즘은 상호 연관적이면서도 매우 혼동되는 개념이다. 이러한 혼동된 사용은 2차 대전 이후 미국에서 예술의 성격을 특수성과 자율성으로 정의한 클레멘트 그린버그(C. Greenberg)에 의해 주도되었다. 20세기 초에 등장한 아방가르드와 모더니즘은 동시적이고 상호 연관적이지만 상반되고 모순된 경향 또한 나타난다. 그러나 형식파괴와 형식주의라는 모순된 경향이 초현실주의에서 공존하는 것처럼, 초기 애니메이션에는 아방가르드의 유토피아적 의식과 예술의 실천을 형식적 특징으로 환원하는 모더니즘 미학이 공존한다.

2) 1931년 *The Dictatorship*(“독재자”)이란 이름의 나치 저널과 *Vossische Zeitung*(“포스 신문”)에서는 미키 마우스 영화를 격렬하게 비난한 반면, *Film-Kurier*(“필름-쿠리어”)라는 영화잡지와 *Licht-Bild-Bühne*(“빛-이미지-무대”) 등의 잡지에서는 호의적으로 비평했다.

메이션의 대표적 캐릭터인 미키 마우스를 아리아 청년들의 안티테제의 상징으로 상징하고 격렬하게 비방했다. 이에 저항하는 진보적인 지식인들의 편에서 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 1931년 “미키 마우스에 대해(Zu Micky-Maus)”라는 짧은 에세이를 통해 사회의 부정적인 면을 폭로하는 미키 마우스³⁾를 방어하고 옹호한다. 그의 많은 저작 중에 디즈니 카툰 애니메이션에 대한 언급은 매우 산발적이며 파편적으로 나타난다. 주로 미키 마우스에 대한 언급이 대부분이지만 구체적인 작품이 제시되거나 분석되지는 않았다. 그럼에도 불구하고 초기 디즈니 카툰 애니메이션, 특히 미키 마우스 영화들에 대한 벤야민의 관심은 결코 즉흥적이지 않으며, 그의 ‘인간학적 유물론’과 ‘유물론적 예술이론’의 지평에 그 근거를 두고 있다고 할 수 있다. 그는 디즈니 카툰 애니메이션의 미학적 측면을 높이 평가하면서 거기에서 그의 ‘인간학적 유물론’에 근거한 유평파적 가능성을 발견한 것이다.

디지털 시대인 현재, 디지털 테크놀로지에 의해 예술 매체간의 경계가 해체되고 융합되면서 디지털 매체에 의해 생산된 이미지들은 많은 변화를 겪고 있다. 또한 매체의 변화는 이미지 자체의 변화와 더불어 이미지의 생산 방식과 수용 방식에도 많은 변화를 일으키고 있다. 이러한 현상 속에서 변화하는 사회, 문화를 낙관적으로 바라보는 유평파적 관점은 비판적으로 그 변화를 우려하는 디스토피적 시각과 공존한다. 이에 새로운 예술 매체에 대한 새로운 패러다임을 추구하는 많은 매체미학자들은 매체의 변화에 따른 생산방식과 수용방식의 변화를 선구적으로 인식했던 벤야민의 사상을 소환한다. 20세기 전반 급변하는 사회에서 새로이 등장했던 동영상매체에 대한 벤야민의 시각은 현재의 디지털 시대를 거리두기하며 바라볼 수 있는 여지를 제공해 줄 수 있기 때문이다.

벤야민이 라이브액션 영화의 유평파성을 몽타주와 광학적 기술의 모더니즘적 매체의 특성에서 발견했다

면, 애니메이션에서는 영화의 매체적 특성 외에 가치전복적인 콘텐츠에서 사회 개혁의 유평파적 가능성을 보았다고 할 수 있다. 그동안 벤야민에 대한 연구는 대중예술의 측면에서 주로 라이브 액션 영화를 중심으로 이루어져 왔다. 애니메이션 이론에서 벤야민 사상에 대한 연구가 거의 전무했던 이유는 애니메이션이 벤야민에게 있어 주요 연구 대상이 아니었기 때문이라고 할 수 있다. 비록 파편적이고 산발적으로 언급되어 있지만 애니메이션에 대한 벤야민의 유평파적 관점은 초기의 ‘인간학적 유물론’에서 후기의 예술의 정치화를 기획했던 ‘유물론적 예술이론’에 이르기 까지 전반에 걸쳐 연관되어 있다.

본 글은 벤야민이 사유했던 유평파적 가능성이 미키 마우스를 중심으로 한 디즈니 초기 애니메이션에서 어떻게 구현되고 있는지를 살펴보고자 한다. 1920, 30년대 디즈니 애니메이션이 미키 마우스 시리즈와 실리 심포니 위주로 이루어졌다는 점에서 미키 마우스에 대한 벤야민의 사고를 디즈니 초기 애니메이션에 대한 전반적인 이해로 확대해석이 가능함을 전제로 한다.

II. 벤야민의 ‘인간학적 유물론’과 미키 마우스 영화

1. 벤야민의 ‘인간학적 유물론’

테크놀로지의 발달에 의해 세계가 급변하던 20세기 초 벤야민은 자신이 속한 사회 역사적인 조건 속에서 새로운 예술개념을 정립하고자 했다. 즉 그는 당시 자본주의와 전체주의로 인해 왜곡된 관계에 있던 기술과 예술, 인간의식의 관계를 새롭게 조정하고 시대에 적합한 예술 개념과 기능을 제시하고자 했던 것이다. 이러한 그의 후기 ‘유물론적 예술이론’의 철학적 지평이 되는 것은 바로 ‘인간학적 유물론’⁴⁾이다. 비록 체계적으로 완성되지 못하였지만, ‘인간학적 유물론’은 그가 19세기와 20세기 당대의 사회와 철학에 대해 성찰한 산물이라

3) 벤야민이 제시한 사회의 부정적인 면을 폭로하는 미키 마우스의 모습은 전반적으로 많은 작품의 미키 마우스 캐릭터에서 찾아볼 수 있다. 예로는 *Gallopin' Gauncho*(1928), *Steamboat Willie*(1928), *Building a Building*(1933), *Two Gun Mickey*(1934), *Shanghai'd*(1934) 등이 있다.

4) ‘인간학적 유물론’이라는 개념은 1차 대전 이후 유럽 지식의 위기를 비판적으로 고찰하는 “초현실주의”(1929) 에세이에서 처음 제시되었다.

할 수 있다.

이 글에서 그의 ‘인간학적 유토피론’에 대한 총체적인 접근은 불가능하다. 단지 디즈니 카툰 애니메이션 영화에 대한 벤야민의 사유를 이해하기 위한 전제로 그의 ‘인간학적 유토피론’의 의미를 한정하고자 한다.

벤야민은 역사의 주체인 인간과 인간을 둘러싼 세계로서의 자연간의 관계를 상호적인 것으로 파악했다. 즉 그는 인간과 자연의 “상호 유희(Zusammenspiel)”적인 관계 속에서 인간과 자연이 새롭게 조직될 수 있다고 생각한 것이다. 그리고 이러한 과정에서 테크놀로지에 의해 새롭게 등장한 예술이 사회적 변혁의 기능을 수행할 것을 기대했다. 다시 말해 테크놀로지 속에서 자연이 새롭게 조직되고, 인간이 사회의 고립된 개별 인격체가 아닌, 공동체적 지각과 경험을 공유하는 집단, 즉 “인류(Menschheit)”가 된다면, 인류의 근원적 꿈인 ‘지배와 착취 없는 사회’가 실현될 수 있다는 것이다. 이때 예술은 ‘집단적 신경감응(Innovation)’의 매체로서 혁명의 주체로 형성된 집단이 실천적 행동을 가능하게 하는 역할을 한다[5].

벤야민은 예술가가 ‘생산자’로서 ‘사회적 기능’을 가진 예술 작품을 생산하고, 공동체인 대중이 이를 능동적으로 수용함으로써 ‘지배와 착취가 없는 사회’가 실현 가능할 것이라고 주장한다. 즉 꿈과 소망의 이미지가 새로운 테크놀로지를 수용한 예술을 통해 형상화 되고, 개인적 인간이 아닌 집단으로서의 인류가 테크놀로지의 힘을 빌려 형상화된 사회적 기능의 예술을 수용함으로써 현실 변혁을 이루어 낼 수 있다는 것이다.

2. 디즈니 카툰 애니메이션: 소외의 현실에 대한 본보기

초기 디즈니 카툰 애니메이션에서 묘사된 미키 마우스는 모든 스텝에 맞춰 춤을 추고, 재즈 리듬에 푹 빠져 보드빌과 비천한 하층 생활을 탐닉하는 그다지 존경받을 만한 캐릭터는 아니다. 그러나 벤야민은 바로 이러한 미키 마우스의 모습에서 문명화된 부르주아 주체를 거절하는 야만성[6]을 발견한다[6]. 벤야민에게 있어 미

5) 벤야민은 에세이 “칼 크라우스(Karl Kraus)”(1931)에서 자아존중감이 있는 현대인들의 본이 되는 모델은 초인(Übermensch)이 아닌 야

키 마우스는 근대의 합리성에 의해 구상된 위계질서를 위반하고 전통적인 휴머니티의 ‘잘못된 보편성’을 공격하는 “야만의 새로운 긍정적 개념”[7]의 표상이다.

1933년에 발표한 “경험과 빈곤”에서 벤야민은 세계대전이 개인뿐만 아니라 인류에게 경험(Erfahrung)의 빈곤을 가져왔으며, 전쟁의 기술적 진보에 따른 트라우마가 체험(Erlebnis)이라는 쇼크의 경험을 초래했다고 언급한다. 그러나 그는 경험의 존속이 불가능해진 당시의 사회문화적 상황을 비판하지만은 않는다. 그는 새로운 변화를 문화의 위기가 아닌 ‘긍정적 야만 개념’의 관점에서 평가한다. 벤야민에게 경험의 빈곤은 인정되어야 하고, ‘긍정적 야만 개념’을 통해 새로운 시작이 만들어져야 하는 것이다.

‘경험의 빈곤’ 그리고 ‘긍정적 야만 개념’과 연관된 미키 마우스의 ‘야만성’은 미키 마우스 영화 시리즈 중 대표 작품인 <증기선 윌리> (Steamboat Willie)[6]의 장면 분석을 통해 구체적으로 살펴 볼 수 있다.

<증기선 윌리>에 등장하는 미키 마우스[7]는 장난치는 것을 좋아하고 음악리듬에 푹 빠져 장단을 맞추며, 억압하는 권위에 순종하지 않는 거침없는 성격을 가진 생쥐이다.

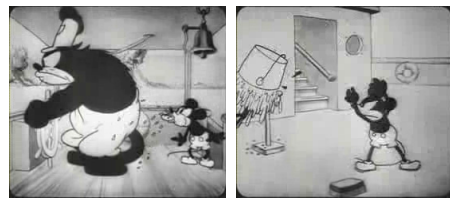


그림 1. (01:09)

그림 2. (01:24)

만인(Unmensch, un-person, the barbarian)임을 지적한다.

6) <증기선 윌리>(Steamboat Willie), Directed by Walt Disney, Ub Iwerks, 7Min., 1928, USA.

<http://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

7) 디즈니가 아이웍스와 함께 탄생시킨 쥐 캐릭터는 처음 ‘몰티머 마우스’란 이름으로 등장했다. 1928년 발표된 <증기선 윌리>에서 ‘몰티머 마우스’(Moltimer Mouse)는 ‘미키 마우스’라는 이름으로 바뀌었고, 이후에는 ‘미키 마우스’로 고정된다.

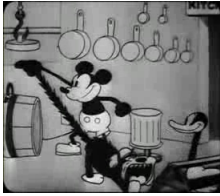


그림 3. (05:17)

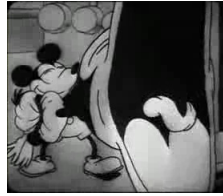


그림 4. (05:38)

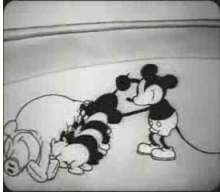


그림 5. (05:54)

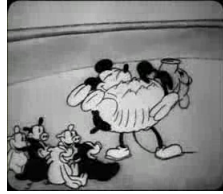


그림 6. (06:03)

그는 선장을 두려워하지만 명령에 일방적으로 복종하지는 않는다(01:09). 미키는 그를 놀리는 앵무새에게 양동이로 물세례를 퍼붓는다(01:24). 또한 악기를 연주하듯이 지나가는 고양이의 꼬리를 음악에 맞춰 잡아당기고 돌리다 던지고(05:13-05:23), 왼발로 리듬을 맞추면서 오리의 목을 앞뒤로 잡아당긴다(05:24-05:42). 한 가로이 어미돼지의 젖을 먹고 있는 아기돼지들의 꼬리를 잡아당기며 연주를 하다가(05:45-05:55), 심지어는 수유를 하고 있던 어미돼지를 번쩍 들어 안고 어미돼지의 몸을 아코디언처럼 연주한다(06:02-06:12). 고양이, 오리, 어미돼지의 울음소리와 표정(그림 2-[그림 4])과 대비되면서도 조화를 이루는 미키 마우스의 행동은 무자비하며 다소 그로테스크하게까지 보인다.

미키 마우스의 거침없는 행동은 더 이상 부르주아의 고전적이고 관념론적인 휴머니티로는 이해되기 어렵다. 벤야민이 직시하는 바와 같이 미키 마우스 영화는 의미를 재생산하는 경험이 더 이상 무의미함을 명백히 한다[8].

사디즘적이고 폭력적인 디즈니 카툰 애니메이션의 세계는 경험이 무의미해진 메마른 현실세계를 그대로 반영하고 있다. 미키 마우스는 곧 현실을 묘사하고 폭로하며 비판을 유의미하게 만드는 존재이다. 그러나 미키 마우스 영화는 동시대의 표현주의 영화나 신즉물주의 영화처럼 관객에게 직접적으로 다가가지 않는다. 라

이브액션 영화로는 표현하기 어려운 상상력을 자유롭게 재현하는 카툰 스타일의 시각적 이미지, 상상력이 풍부한 영상과 일치하는 음향의 미키 마우스링 효과, 그리고 무례하며 거리낌 없이 행동하는 캐릭터인 미키 마우스는 미키 마우스 영화의 모든 것이 ‘놀이(Spiel)’임을 보여줌으로써 관객에게 익살로 전달된다. 다소 즉흥적인, 기존의 고정관념을 깨뜨리는 미키마우스 영화의 유머는 생생한 사건을 표현하는 동화에서와 같이, 환영이 아니라 풍자이며 가능성이나 개연성의 한계를 테스트하는 것이다[9]. 디즈니의 카툰 애니메이션 세계는 소외된 현실의 본보기로서 대중 관객들이 자신의 삶을 영화 속에서 재인식하게 한다.

3. 미키 마우스: 소망의 상징

벤야민에게 있어 영화는 예술의 새로운 교육적, 혁명적 기능을 가장 잘 수행할 수 있는 매체이다. 그는 예술의 기능 변화에서 “가장 진보된 형태”인 “사회적 기능”을 영화에 부여한다. 그리고 영화의 “사회적 기능” 중 “가장 중요한 기능은 인간과 기계장치 사이의 균형을 만들어내는 것”[10]이라고 주장한다. 테크놀로지가 자연이 된 사회에서 인간이 인간성을 유지하면서 기계장치에 적응하고, 인간이 기술을 통해 자신을 둘러싼 자연 환경과 삶의 필연성을 통찰하는 상태, 이러한 균형이 무엇보다 중요한 것이다. 영화는 인간이 일상생활의 습관 속에서 자각하지 못하는 자신의 주변 환경과 사물의 세부를 클로즈업하고, 렌즈의 움직임 아래서 낯설게 객관화함으로써, 우리의 현존재를 지배하는 필연성에 대한 통찰을 증가시켜줄 뿐만 아니라 영상적 속도와 리듬, 운동으로 상상력과 지각 경험의 유희 공간(Spielraum)을 확보하게 해준다[11]. 디즈니 카툰 애니메이션은 “차는 밀짚모자보다 더 무게가 나가지 않고, 그리고 나무에 달린 과일들은 기구의 바구니만큼이나 빨리 무르익”게 표현함으로써 기술이 접속하는 이러한 유토피아적 추진력을 극적으로 제시한다[12].

대중관객들은 미키 마우스의 익살과 함께 시각적 이미지들이 재현하는 이러한 카툰 애니메이션의 모더니즘적 미학의 특성들에 대해 “집단적 웃음”으로 반응한다. 벤야민은 디즈니 카툰 애니메이션들이 “무의식적인

것을 치유하기 위해 터뜨리게 하는” 작용을 한다고 지적하고 있다[13]. “집단적 웃음”은 그러한 작용의 표현인 것이다. 기술 문명화된 예술은 집단적 정신병에 대한 예방약이 되어 견뎌내기 힘든 기술 문명화된 현실이 대중들에게 가하는 엄청난 긴장을 벗어버리게 한다는 것이다. 벤야민은 새로운 테크놀로지를 수용한 대중예술에서 산업사회에 의해 파괴되는 인간의 정신을 해독시키는 요소를 발견한다.

이러한 관점에서 벤야민이 발견한 디즈니 카툰애니메이션의 세계는 유토피아다. 손상된 삶을 위한 테라피를 제공함으로써 현행의 기술 생산수단과 생산관계의 결과를 보상하는 세계인 것이다[14]. 그리고 이 세계의 주인공인 미키 마우스는 인류의 유토피아적 꿈을 실현하는 존재이다. 벤야민에 의하면, “미키 마우스의 존재는 바로 현재를 살아가는 사람들의 꿈이다. 그의 존재는 기술적 환상을 넘어서는 뿐 아니라, 사람들에게 재미를 주는 기적으로 가득 차 있다. ... 자연과 기술, 원시적 입과 안락함은 서로 완벽하게 동화되어졌다. 그리고 매일 매일의 끝없는 복잡한 생활에 지쳐있는 사람들, 그리고 생존의 목적이 단지 수단의 무한한 시점에서 가장 먼 소실점으로 떠오르는 사람들에게, 구원의 존재가 나타난다.”[15]

비록 파편적으로 언급되었을지라도 초기 디즈니 애니메이션의 세계는 벤야민의 ‘인간학적 유토피론’에 근거한 인류의 근원적 꿈을 실현하는 ‘소망의 상징세계’로 표상된다. 벤야민에게 있어 미키 마우스는 근대적 삶의 악몽에 대한 위안으로서, 유토피아적인 캐릭터이며, 보상적인 이미지였다. 미키 마우스는 ‘소망의 상징’이었던 것이다[16].

V. 결론

벤야민은 예술의 영역과 일상생활의 영역에서 당시 대중예술매체가 가지고 온 다양한 변화에 주목했다. 그의 미학은 사회가 변화함에 따라 인간의 지각 경험과 미적 체험이 변화하며, 이로 인해 예술이 인간에게 요구하는 지각방식 또한 변화하게 된다는 것, 뿐만 아니

라 테크놀로지의 발전에 의해 예술형식이 바뀌면서 그것을 수용하는 지각 방식과 예술매체가 가지고 있는 가치와 기능에 있어서도 전반적인 변화가 일어난다는 것을 전제로 한다.

그는 대중 매체로 자리매김한 그 시대의 예술 작품들을 기술 재생산 시대의 예술 작품이라 규정하면서, 새로운 매체의 등장을 매우 긍정적이고 본질적인 변화로 파악했다.

이러한 관점에서 벤야민은 디즈니의 초기 카툰 애니메이션, 특히 미키 마우스 영화 언어에 내재하는 모더니즘적 미학 원칙들이 당시 집단적이고 파편적인 대중들의 일상을 반영하며, 혼란한 사회 속에서 정체성을 상실한 대중들에게 보상적인 작용을 하고 있음을 발견했다.

벤야민이 디즈니 초기 애니메이션에서 발견한, 기존의 고정된 가치질서를 전복시키고 현실을 변혁하는 유토피아적 가능성은 폴 웰스가 지적했던 것처럼 인간의 소외를 예술을 통해 함의적으로 해결해보고자 시도했던 역사적 아방가르드의 유토피아적 사상과 연관되어 있다고 할 수 있다.

디지털 매체의 등장으로 인해 예술은 다시 내부적, 외부적으로 변화하고 있다. 기존 예술의 생산과 수용 방식에 변화가 생겼으며, 이미지 매체 전반에서 볼 때 디지털 이미지는 예술뿐만 아니라 현대인의 일상생활에까지 큰 변화를 가져오고 있다.

예술의 종말을 논하는 노르베르트 볼츠에 의하면 오늘날 우리는 예술에 대해 모던 시대에 가지고 있었던 유토피아적이고 비판적인 요청을 할 수 없다고 한다 [17]. 그의 지적은 타당하다. 벤야민이 보았던 미키마우스 영화의 유토피아적 기능을 현재의 디지털 매체 예술에 그대로 요구할 수는 없다. 하지만 적어도 모던한 의미에서 현실을 직시할 수 있는 시각을 디지털 매체 예술이 제공할 수 있기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

- [1] P. Wells, *Animation and America*, Rutgers

University Press: New Brunswick, New Jersey, p.19, 2002.

[2] E. Leslie, *Hollywood Flatlands, Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Verso, pp.18-19, 2004.

[3] 폴 웰스, *애니마톨로지@: 애니메이션 이론의 이해와 적용*, 한창완, 김세훈 옮김, 한울아카데미, p.379, 1998.

[4] E. Leslie, *ibid.*, pp.80-81, 2004.

[5] 강수미, "인간학적 유물론과 예술의 생산과 수용-발터 벤야민의 「초현실주의」를 중심으로", *미학*, 제52집, pp.34-40, 2007(12).

[6] W. Benjamin, "Karl Kraus," *Gesammelte Schriften* (이하 GS로 표기), Bd.VII,1, Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno & Gershom Scholem, Hrsg. von Rolf Tiedemann and Hermann Schweppenhäuser, Suhrkamp Verlag: Frankfurt am Main, p.354, 1972-1989.

[7] W. Benjamin, "Erfahrung und Armut," *GS*, Bd.II.3, p.215, 1972-1989.

[8] W. Benjamin, "Zu Micky-Maus," *GS*, Bd.VI, p.144, 1972-1989.

[9] E. Leslie, *ibid.*, p.82, 2004.

[10] W. Benjamin, "Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit," *GS*, Bd.I, p.375, 1972-1989.

[11] W. Benjamin, *GS*, Bd.I, pp.375-376, 1972-89.

[12] W. Benjamin, "Erfahrung und Armut," *GS*, Bd.II.3, pp.218-219, 1972-1989.

[13] W. Benjamin, "Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit," *GS*, Bd.I, p.376, 1972-1989.

[14] E. Leslie, *ibid.*, p.112, 2004.

[15] W. Benjamin, "Erfahrung und Armut," *GS*, Bd.II.3, pp.218-219, 1972-1989.

[16] E. Leslie, *ibid.*, p.102, 2004.

[17] 노르베르트 볼츠, *컨트롤된 카오스: 휴머니즘에서 뉴미디어의 세계로*, 윤종석 옮김, 문예출판사,

p.354, 2000.

저 자 소 개

최 정 윤(Jeongyoon Choi)

정회원



사)

- 1990년 2월 : 이화여자대학교 정치외교학과(정치학사)
- 1994년 8월 : 홍익대학교 미학과(문학석사)
- 1999년 2월 : 독일 베를린 자유대학교 연극영화학과(영화학석사)

- 2009년 2월 : 중앙대학교 첨단영상학과 박사과정수료
 - 2008년 ~ 현재 : 가톨릭대학교 성심교정 디지털 미디어학부 시간강사
- <관심분야> : 미학, 애니메이션, 영화, 디지털콘텐츠