

애니메이션에 있어서 데페이즈망에 관한 연구

- I 서론
- II 초현실주의 데페이즈망의 매체적 양상
- III 애니메이션에 있어서의 데페이즈망
- IV 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

김홍균

초 록

초현실주의는 무한에 대한 동경, 무의식의 탐구 등으로 전통적인 서구 합리주의와 대립하는 미학을 성립시켰다. 초현실주의의 주된 관심사는 정체성과 차이의 문제이며 '경이', '발작적 아름다움', '객관적 우연' 등과 같은 불가사의한 개념으로 그들의 독특한 시도를 하였다. 이러한 그들의 독특한 미학관은 여러 가지 예술적 양식을 통해 표현되어졌다. 그 중의 하나가 바로 초현실주의의 대표적인 표현 장치인 데페이즈망이다. 데페이즈망은 물체를 본래 있던 곳에서 '떼어내는 것'을 의미한다. 따라서 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 공간에서 이탈, 환경을 변화시켜 그것이 놓여 질 수 없는, 또는 사물의 속성과는 관련성이 없는 낯선 장소에 조합 시킴으로 초현실적인 환상을 창조해 내는 기법이다. 다시 말해 표현공간에서 사물 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기 등을 떼어내어, 자기장소를 떠나 존재하는 사물들이 새로이 '배치'하는 것이다. 시간과 공간을 초월하여 '재구성'된 이 사물들은 우리에게 경이와 심리적 충격을 안겨주며, 낯선 의미와 느낌을 전달하게 된다. 본 논문은 매체에 적용된 데페이즈망의 활용에 대해 고찰한 것이다. 특히 애니메이션의 적용에 논의의 초점을 둘 것이다.

애니메이션은 기타 다른 매체와는 달리 독특한 미학적 특성들을 지니고 있다. 우선 애니메이션은 분절 촬영으로 손에 의해 생성된 창조적 이미지이다. '배치'를 통해 생성된 애니메이션 이미지는 특유의 운동성으로 생명력을 얻는다. 노먼 맥라렌의 <환타지>와 해리 스미스의 <하늘과 땅의 마법>은 이러한 데페이즈망의 구조적 특성을 잘 반영한 흥미로운 작품으로, 추상적 형태와 다양한 움직임으로 이루어져, 관객에게 다양한 영화적 형식을 지각하도록 만든 작품이다. 여기서 우리는 생물과 무생물의 전위, 공간과 시간, 생성과 소멸, 반복과 변형 등 무수한 환상을 체험하게 되는데, 그 주된 장치는 애니메이션 프레임 공간의 데페이즈망을 강화한데서 기인한다고 할 수 있다.

결론적으로, 데페이즈망은 초현실주의의 대표적인 예술기법 중 하나인 동시에 애니메이션과 필연적인 연결고리를 갖는 양식이다.

주제어: 데페이즈망, 초현실주의, 경이, 변형, 실험애니메이션

I 서론

20세기 초, 초현실주의(Surrealism)는 초기 아방가르드(Avant-Garde) 라고 명명 할 수 있는 예술운동으로, 서구문화 전반을 뒤흔들어 놓았던 정신혁명이었다. 그것은 단순히 부정과 저항의 정신이 아니라, 근본적인 전환과 확장을 의미하는 것이었다. 또한 초현실주의는 하나의 양식이 아니라 끊임없이 그 자체로 되돌아가려 하는 마음의 울부짖음이라고 말한 앙토냉 아르토(Antonin Artaud)의 말처럼 현재에도 다방면에서 지속적으로 재고되고 있다.¹⁾

초현실주의의 대표적인 표현기법인 데페이즈망(dépaysement)은 무한에 대한 동경, 무의식의 탐구 등 초현실주의의 이념을 구체화시키기 위한 대표적 표현장치 중 하나이다. 데페이즈망은 사물의 본질을 낫설게 하는 동시에 관람자로 하여금 색다른 결론을 이끌어 내게 하는 특성을 지니고 있다. 그래서 다양한 관점의 결론이 등장하게 되며, 열린 형식으로서의 기능을 하게 된다. 데페이즈망은 매체별로 다양한 특성을 지니고 있다. 회화, 사진, 실사영화, 애니메이션 등 다양한 매체에서 데페이즈망이 등장한다. 데페이즈망의 표현방법은 근원적으로 동일하지만 매체에 따른 결과물, 다시 말해 미술, 사진의 스틸이미지와 실사영화의 영상이미지, 그리고 애니메이션 이미지에 따라 각기 다른 양상을 지니고 있다. 따라서 데페이즈망의 매체적 표현양상의 변화를 추적하는 것과 이를 통해 데페이즈망의 수용에 있어 애니메이션매체의 구조적 적합성에 대한 고찰이 필요하다. 본 연구는 데페이즈망이 매체에 따라 각각 어떠한 특성을 지니고 있는 것인가에 대해 논할 것이다. 특히 초현실주의의 미학과 실험 애니메이션을 중심으로 애니메이션이 데페이즈망의 수용에 있어서 미술과 실사영화 등 기타 다른 매체와의 구조적인 차이점에 대해 중점적으로 연구할 것이다.

※ 이 논문은 2013년도 한서대학교 교비 학술연구 지원사업에 의하여 연구되었음

1) Fiona Bradley, 김금미 역, 『초현실주의』, 현대미술운동총서, 2003, p.7

매체별로 다양한 데페이즈망적 특성을 연구하기 위해서는 먼저 초현실주의와 데페이즈망의 연구가 선행되어야 할 것이다. 따라서 2장에서는 먼저 초현실주의의 미학적 특성과 데페이즈망의 개념 및 양식적 특성에 대해 살펴볼 것이다. 할 포스터(Hal Foster)와 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 언급한 초현실주의의 미적 특성을 살펴보고, 초현실주의가 주목한 구식물건과 건축물에 대해 분석해 나갈 것이다. 그리고 데페이즈망이 표현되어진 매체, 즉 미술, 사진, 실사영화를 중심으로 고찰할 것이다. 분석 대상은 주로 초현실주의 계열의 작품들로서 제한할 것인데, 왜냐하면 현재의 시각예술은 매우 복잡적이고 탈 매체적인 속성을 지니고 있어 개별적으로 분별하기가 매우 어렵다. 또한 디지털문화에서 보여 지는 데페이즈망은 질층적으로 변하여, 매우 혼란 기법으로 사용되어지며, 당연한 현상으로 받아들여지고 있다. 따라서 초현실주의가 표현되어진 당시의 작품들이 차이점을 발견하기가 용이하며, 또한 매체적인 특성을 잘 보여주고 있기 때문에 20세기 초에서 길게는 디지털 영상이 확산되기 전 상태인 20세기 후반의 작품을 중심으로 분석할 것이다. 미술에서는 르네 마그리트(René Magritte)의 오브제를 통한 다양한 데페이즈망 기법, 살바도르 달리(Salvador Dalí)의 편집증적-비관방법(paranoiac-critical method) 등 초현실주의 회화를 중심으로 분석할 것이다. 또한 실사영화에서는 먼저 사진의 구조적 특성을 분석하고, 이를 바탕으로 실사영화의 구조적 문제를 로라 멀비(Laura Mulvey)의 영화이론을 통해 살펴볼 것이다. 그리고 초현실주의 계열 영화 작품 중 루이 브뤼엘(Luis Bunuel)의 작품을 분석할 것이다. 3장에서는 애니메이션의 촬영방식 및 제작과정의 구조적 특성과 아울러 데페이즈망과 어떠한 관련이 있으며, 애니메이션에 왜 적합한지를 분석할 것이다. 그리고 이에 적합한 초현실주의 계열 작품인 노먼 맥라렌(Norman McLaren)의 <환타지>(A Phantasy, 1952)와 해리 스미스(Harry Smith)의 <하늘과 땅의 마술>(Heaven and Earth Magic, 1957-1962)을 분석할 것이다.

두 작품 모두 실험애니메이션 계열의 작품으로, 데페이즈망이

애니메이션에 적용된 작품들이다. 맥라렌의 작품 <환타지>는 생명이 없는 사물들이 자유스러운 변형과 움직임을 통해 초현실적 공간을 창조한 작품이고, 해리 스미스의 <하늘과 땅의 마술>은 무수한 컷아웃 인형들을 병치하여, 초현실성을 환기시킨 작품이다.

II 초현실주의 데페이즈망의 매체적 양상

1. 초현실주의의 미적 특성과 데페이즈망

1) 초현실주의의 미적 특성

1924년 앙드레 브르통(André Breton)은 <초현실주의 선언(Manifeste de Surréalisme)>을 발표하며, 전통적인 서구 합리주의에 반기를 든 초현실주의 예술운동을 창시한다. 초현실주의란 끝없는 가능성을 지닌 정신적 세계, 삶과 죽음, 실제와 가상, 과거와 미래, 소통 가능한 것과 불가능한 것, 높고 낮음 등이 더 이상 서로 모순된 것으로 인지되지 않는 정신의 어떤 지점으로 가는 길이라고 초현실주의자들은 주장하였다.²⁾ 또한 그들은 의식을 고의로 교란시키고, 불합리하고 비논리적인 것들과의 무의식적 소통을 추구했는데, 그것이 바로 ‘경이로움’ (the marvelous)이라고 부른 무의식의 마음상태였다. 초현실주의자들에 의하면 경이로움이란 이성이 아직 침투하지 않은 영역, 즉 그들의 어린 시절, 정신이상, 불면, 환각상태, 또는 자신들의 본능 등에서 자연 발생한다고 생각했다. 경이의 주된 목적은 현실의 부정이자 철학적 전통의 부정이다. 또한 기존 체계의 부정을 통해 이성의 구속이 없는 사랑과 시, 자유 등 초현실주의자들이 존중하는 윤리³⁾로 통합된 자아를 형성하는 것이 그들의 진정한 목표였다. 그래서 그들은 ‘경이’의 상태를 이루기 위해 ‘발작적 아름다움’ (convulsive beauty)과 ‘객관적 우연’ (object chance)이라는 두 가지 실천적 개념을 고안하게 된다.⁴⁾ 이 개념들을 통해 초

2) Fiona Bradley, 앞의 책, p.11

3) George Sebbag, 최정아 역, 『초현실주의』, 동문선, 1994. p.151

현실주의자들은 자아가 ‘치유’와 ‘해방’이 되리라고 믿었다.

먼저 ‘발작적 아름다움’이란 삶과 죽음의 경계가 모호한 상태 즉 생명이 있는 상태와 생명이 없는 상태의 뒤섞인 상태를 말한다.⁵⁾ 발작적 아름다움은 승화가 아니라 기쁨과 두려움, 매혹과 혐오를 뒤섞어 생명력을 일시적으로 정지시키는 짧은 죽음과도 같은 상태이며, 부정적 쾌락을 추구하기도 하였다. 따라서 발작적 아름다움은 죽음을 떠올리게 하며, 욕망과 죽음이 서로 뒤엉켜 있음을 떠올리게 하는 상태를 수반한다.

또한 초현실주의자들은 사물을 ‘객관적 우연’이라는 만남에 의해서 ‘발견된 오브제’로 전환한다. 소집된 대상들은 대상들끼리는 무관하며 그렇기에 수없이 대체될 수 있는 관계이다. 이 사물들 속에서 무의식이 실현되고 이것을 실현하는 충동이 우연성이라는 현장의 외부에서 그 원인으로 작동한다. 이러한 만남을 초현실주의자들은 ‘객관적 우연’이라 부른다. 제거된 그 자리는 또 다른 ‘생생한 현재’로 채워지며, 관객의 시각에 놓임으로써 ‘소외된 장소, 정지된 장소, 텅 빈 장소’는 섬광의 이미지에 의해 ‘발견된 오브제’로 재발견된다.⁶⁾

4) Hal Foster, 전영백 역, 『욕망, 죽음, 그리고 아름다움』, 아트북스, 2005, p.55-56

5) 브르통은 발작적 아름다움이란 베일에 가려진 에로틱한 것, 폭발하는 상태가 멈춰버린 것이라고 지적하며, 난해한 표현을 사용한다. 이 표현들은 생명이 있는 상태와 생명이 없는 상태의 뒤섞임을 보여준다. 베일에 가려진 에로틱한 것은 석화된 자연을 연상시키는데, 석화된 자연에서는 자연의 형태와 문화적 기호의 경계가 모호해지고, 심지어 삶과 죽음의 경계까지도 모호해진다. 이 모호한 경계가 베일에 싸인 에로틱한 것을 경이로 만든다. 그리고 이 모호함은 삶의 관성과 죽음의 지배 때문에 생긴 것이다.

정지된 폭발은 움직이면서 동시에 정지해 있다. 고착된 폭발은 결국 죽음을 떠올리기 때문에 경이롭고 기이하다. 브르통은 죽음과 욕망 두 가지를 구분하려고 애썼고 죽음에 대항하기 위해 발작적 아름다움을 내세웠다. 그러나 초현실주의의 아름다움은 근본적으로 죽음과 묶여 있기 때문에 브르통의 시도는 실패로 돌아갈 수 밖에 없었다. Hal Foster, 앞의 책, p.60-68

6) 벤야민에 의하면 ‘발견된 오브제’를 통해 이미지공간(bildraum)이 되며, 이미지공간은 충동과 더불어 변증법적 계기를 장착하게 된다고 한다. 이것이 바로 ‘범속한 각성’이다. 범속한 각성이란 ‘유물론적이고 인간학적인 영감 속에서 이루어지는’ ‘도취’(rausch)이다. 도취는 꿈에서만 이루어지는 것이 아니라 마약, 종교, 독서, 산보 등 다양한 경로를 통해서 이루어지지만, 이중 진정한 도취는 범속한 각성이다. 왜냐하면 범속한 각성은 마약의 위협이나

초현실주의자들은 ‘발견된 오브제’로 테페이즈망을 위한 공간 구성을 하였는데, 그 중에서도 ‘원시적인 것’과 ‘구식물건’, 그리고 ‘건축물’ 등을 즐겨 사용했다. 이들 속에 숨겨져 있는 ‘묘한 분위기’를 감지해낸 초현실주의자들은 그 분위기가 지닌 아우라를 그들의 작품에 도입하였다. 특히 이들은 구식물건에 관심을 가졌는데, 초현실주의자들이 좋아하는 장소가 베흐시장이었던 이유도 바로 여기에 있다. 시간이 지나고 고립되어, 모든 것이 지연된 수많은 사물들의 집합체인 베흐시장은 그들에게 ‘초현실주의의 대상’으로서, 발견될 오브제들로 가득한 곳이다. 벤야민이 브르통을 가리켜 낡은 것에서 혁명의 에너지를 발견한 최초의 사람이라고 말한 것은 이러한 ‘사물들의 발견’과 같은 의미이다.⁷⁾ 초현실주의자들은 억압된 과거를 상징하는 구식 물건으로 이성적 질서에 저항하였다. 구식물건은 현재를 과거로 불러들이기도 하지만 반대로 과거를 현재로 되살려 낼 수도 있다. 구식물건이 현재에 되살려낼 경우, 과거는 그로테스크한 기운을 띠게 되는데, 이것은 프로이트(Sigmund Freud)의 언캐니(uncanny)⁸⁾를 생각해보면 그 이유를 알 수 있다. 일단 한번 억압된 것은 억압의 상처로 인해 망가져 버려 아우라를 띠면서 복귀하지 못한다. 되돌아온 과거가 지니는 악마의 기운은 바로 억압되었음을 의미하는 기호다. 그것은 또한 어린 시절 가지고 놀던 장난감을 빼앗

종교의 엄격함에 구속되지 않으면서 일상에서 수행할 수 있기 때문이다.

남인숙, 「초현실주의이념과 라캉 정신분석학의 관련성 연구」, 『발터벤야민, 모더니티와 도시』, 라움, 2010, p.273-280 참조

7) 남인숙, 앞의 책, p.263

8) 언캐니는 ‘억압에 의해 낯설게 된 익숙한 현상이 회귀하는 현상(이미지 혹은 오브제, 사람이나 사건)’을 말하는데, 프로이트는 낯익은 것의 소외라고 하는 언캐니의 본질적 요소로, 언캐니의 독일어 어원에서 찾아냈다. 프로이트에 따르면 언캐니를 의미하는 독일어 운하임리히(unheimlich)는 ‘고향처럼 편한’이라는 의미를 가진 하임리히(heimlich)라는 말에서 유래하는데, 언캐니 속에 들어 있는 여러 가지 의미는 바로 이 하임리히에서 유래하는 것이다. 초현실주의자들은 언캐니한 것이 드러날 때 그 중에서도 특히 억압되었던 것이 다시 밖으로 나타날 때 그것에 한없이 빠져들었다. 이것을 토대로 상징과 징후, 아름다움과 히스테리아, 비판적 해석과 파라노이아적인 투사 사이에 연관을 찾아냈다. 또한 이것이 계기가 되어 자동기술적 글쓰기, 꿈 공연, 심령술 모임 같은 초기 실험들이 히스테리아, 페티시즘, 파라노이아 같은 후기 관심사로 이어졌다. Hal Foster, 앞의 책, p.39 참조

기고 어머니의 신체와 일체감을 느끼며 누리던 즐거움을 빼앗기고 소외되었던 것을 보여주는 기호다. 그래서 초현실주의에서는 종종 장난감이나 신체 같은 사물에 악마의 기운이 왜곡된 형태로 새겨지곤 했다.⁹⁾ 따라서 ‘객관적 우연’ 역시 최초의 상실을 떠올리게 하는 상황으로, 어머니의 사라짐으로, 사랑했던 대상을 잃어버림으로써 발생하는 트라우마의 상황을 보여준다. 따라서 이를 극복하기 위해 비어있는 결여의 공간을 채우려 같은 행위를 계속 반복하는 ‘반복강박’의 형태가 된다. 할 포스터는 언캐니가 초현실주의 예술을 해석할 수 있는 핵심적 개념이라고 말한다. 초현실주의는 우리에게 트라우마를 끄적하면서 아름답고, 두려우면서 쾌락적인, 그리고 붕괴되어 있으면서도 숭고하게 조직되어 있는 어떤 것으로 보여준다. 언캐니란 용어는 정신분석학적인 글쓰기에서뿐만 아니라 철학적으로도 쓰여 왔는데, 그것은 불안하고 공허한 영역을 지칭하며, 신성한 이미지에 대한 믿음을 상실함으로써 야기되는 ‘텅 빈’ 공간을 의미하기도 한다. 이는 불안정하고 낯선 감정을 야기 시킨다.¹⁰⁾

초현실주의는 사랑과 자유를 강조하고, 깨어남과 꿈꾸고 있음, 삶과 죽음 같은 간극을 없애고자 했다. 그들은 인간의 권리를 새롭게 정립하고 인간본성을 죽음의 그림자에서 벗어난 에로스의 관점에서 바라보기를 원했다.¹¹⁾ 그러나 초현실주의는 할 포스터의 말대로 구조적인 모순을 내부에 지니고 있었다. 왜냐하면 초현실주의의 아름다움은 죽음과 묶여 있기 때문이다. 브르통은 죽음에 대항하기 위해 아름다움을 내세워 ‘발작적 아름다움’과 ‘객관적 우연’을 내세웠으나, 이것들은 ‘히스테리성 발작’과 ‘반복강박’이나 다름없다. 결국은 ‘경이’ 속에서 현실을 초현실로 대체하고, 자아를 치유와 해방하려던 그들의 의도는 분열과 퇴행, 그리고 죽음을 띄게 된다. 따라서 브르통의 시도는 실패로

9) Hal Foster, 앞의 책, p.234

10) Rosie Jackson, 서강여성문학연구회 역, 『환상성-전복의 미학』, 문학동네, 2001, p.86-87

11) Hal Foster, 앞의 책, p.52-53 참조

돌아갈 수 밖에 없었다. 그들은 아름다움의 승화를 통해 이성적 구속이 없는 진정한 사랑과 자유, 그리고 유토피아적인 삶의 아름다움을 추구했지만, 근본적으로 죽음과 욕망을 함유하고 있어 결국은 유토피아적 삶이 아닌, 죽음의 본능(Thanatos)과 트라우마, 반복강박에 이르는 언캐니를 드러내게 된다.

2) 데페이즈망의 개념과 양식적 특성

초현실주의자들은 그들의 이념을 표현하기 위해, 자동기술법(automatism)과 콜라주(collage) 등의 표현양식들을 채택한다.¹²⁾ 이들 표현양식은 모두 데페이즈망과 연결이 되어있다. 그러나 이들 간에는 다소 차이가 있다. 자동기술법이 무의식의 세계를 탐구하기 위해 우연성을 강조한 추상중심의 기법이라면, 데페이즈망은 구체적인 형상을 이용, 꿈같은 이미지를 만들어 내기 위한 기법이다. 또한 콜라주가 상이한 요소들 간의 결합으로 인해 다의적 해석이 가능한 방법적, 기법적 양식이라고 한다면 데페이즈망은 방법론적 문제보다 초현실주의가 지향한 경이로움을 획득하기 위한 개념이라고 할 수 있다. 그러므로 데페이즈망에는 초현실주의의 주된 시각적 제작양식인 콜라주, 오브제(object), 프로타주(frottage), 눈속임 그림(trompe l'oeil)등 다양한 기법을 광범위하게 함유하고 있다고도 할 수 있다.¹³⁾

데페이즈망은 프랑스어로 낯설음, 낯선 느낌, 환경의 변화 등

12) 자동기술법은 순간적 즉흥성을 요구하는 이유로 시간과 장비를 요하는 회화 작품과는 대치되는 경향이 있었다. 그래서 이를 극복하기 위한 방법으로 ‘우연성’의 강조와 ‘공동 작업’이 채택되었다. 우연성을 강조한 기법으로 마송의 모래그림과 자동기술적 드로잉, 미로의 즉흥적 그림, 에른스트의 프로타주 등이 탄생한다. Fiona Bradley, 앞의 책, p.8-24

콜라주는 시간과 공간을 중첩, 압축하여 동시성을 획득하며, 상이한 요소간의 결합과 충돌로 초현실성을 환기시킨다. 콜라주의 원리는 화폭이나 텍스트 속에 이미 존재했던 요소를 집어넣는 데 있다. 콜라주의 목적은 이성적 현실을 뒤엎고, 있는 그대로의 세계를 탈감각화 시키는 데 있다. 따라서 이성과 상식의 일탈과 더불어 텍스트의 재생산을 돕게 된다.

Hal Foster, 앞의 책, p.240.

조운경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과 지성사, 2008, p.87-88

13) 김홍균, 「애니메이션의 초현실주의적 공간표현에 관한 연구」, 『한국애니메이션학회논문』, 2010, p.40

으로 해석되며, 타향으로 보내기, 유배 등의 뜻도 지니고 있다. 또한 동사 데페이제(dépayser)는 낯선 느낌을 주다, 어찌할 바를 모르게 하다, 나라나 환경, 습관 등을 바꾸게 하다 등으로 해석된다. 따라서 데페이즈망은 전치(轉置), 전위법(轉位法) 등으로 해석되며, 물체를 본래 있던 곳에서 ‘떼어내는 것’을 의미한다. 따라서 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 공간에서 이탈, 환경을 변화시켜 그것이 놓여 질 수 없는, 또는 사물의 속성과는 관련성이 없는 낯선 장소에 조합 시킴으로 초현실적인 환상을 창조해 내는 기법이다. 다시 말해 표현공간에서 사물 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내어, 자기장소를 떠나 존재하는 사물들이 새로이 ‘배치’ 하는 것이다. 시간과 공간을 초월하여 ‘재구성’된 이 사물들은 우리에게 경이와 심리적 충격을 안겨주며, 낯선 의미와 느낌을 전달하게 된다. 이러한 데페이즈망의 특성을 수지 개블릭(Suzi Gablik)은 ① 대상의 고립 ② 변형 ③ 합성 ④ 규모, 위치 등 본질의 변화 ⑤ 우연한 만남의 발생 ⑥ 시각적 동음이의어 형태의 이중 이미지 ⑦ 역설 ⑧ 개념적 양극화 등으로 분류 하였다.¹⁴⁾

우선 대상의 고립은 불러일으키며 역설적으로 옮겨진 오브제는 또 다른 위치에서 ‘생생한 현재’가 되어 새로운 미적 경험을 하게 만든다. 또한 변형은 오브제의 양상을 일부 변화시키거나 제거 시켜서 현실에서는 존재하지 않는 실현 불가능한 대상으로 만든다. 크기의 변화는 사물의 인식을 바꾸는 것을 말하며, 합성과 우연한 만남은 두 개의 서로 다른 오브제가 결합되어, 당혹감을 불러일으키는 오브제를 산출한다. 이 때 오브제 간의 관계가 멀고 진실할수록 이미지는 더욱 강렬해진다. 이중적 이미지의 표현 양식은 본질적으로 시각세계에 대한 창조적인 오독방식이다. 개념적 양의성과 역설은 현실을 뒤틀고, 있는 그대로의 세계를 탈감각화 시키는 데 있다.

결론적으로 데페이즈망은 대상을 있어야 할 장소에서 오러지거

14) Suzi Gablik, 천수원 역, 『르네 마그리트』, 시공아트. 2000, p.129

나 떼어지면서 탈물체, 탈용도화시키는 것이다. 원래 의미와 목적에서 벗어나게 되는 이들 기법은 곧바로 이성과 상식의 일탈을 불러오고 텍스트의 재생산을 돕게 된다. 또한 원전성(originality)에 대한 회화와 더불어 비꼬고 이와 더불어 경이로움을 창조한다.

2. 미술, 실사영화의 데페이즈망

1) 미술의 데페이즈망

공간을 해체하며, 구체적이고 꿈같은 이미지로 특징 지워지는 데페이즈망은 데 키리코(Giorgio de Chirico)로부터 시작하여, 마그리트, 달리 등 다양한 화가에 의해 표현되어졌다.

평생 물질세계의 광경을 붕괴시키고 전복하는 시도를 한 마그리트는 사물의 전치를 통해 데페이즈망을 강화했다. 그의 작품은 수지 개블릭이 분석한 대로 사물을 원래의 위치에서 벗어나게 하거나 대립되는 사물을 한 프레임 안에 조합시켜, 두 사물을 하나의 이미지로 중첩시킨다. 또한 표현대상을 왜곡, 변형, 크기를 변하게여 시각적 불편함을 조성하고, 생명이 있는 것을 무생물화하고 반대로 없는 것에 생명을 불어 넣어 대상을 전도, 혼종된 또 다른 사물을 만들어 관객에게 색다른 체험을 제공한다. 마그리트의 작품들은 물질세계의 모든 독단적인 광경을 붕괴시키기 위한, 체계의 시도이다. 그는 사물이나 개념에 역설의 개입을 통해서 일상적인 현상에 특별하고 예외적인 결과를 부여한다.¹⁵⁾

또한 달리는 1930년 편집증을 흉내 내며, 자신이 본 것을 의도적으로 틀리게 해석하여 표현하는, 편집증적-비판방법을 탄생시켰다. 그는 자신의 작품에 두 가지 이상의 대상을 동시에 재현한 이중이미지를 도입하였다. 이러한 이중이미지는 통상의 풍경이나 형상을 결정불가능하게 만듦으로써 기존의 이미지를 순간적으로 전복시키는데 참여하도록 한다. 이런 맥락에서 일상의 풍경이나 사물 등은 모두 ‘자신의 잠재적 변형 속에’ 있게 된다. 결국 그

15) Suzi Gablik, 앞의 책, p.118

의 작업은 우리가 보는 모든 것이 어찌면 무언가 다른 것일 수도 있다는 것을 표현하는 것이다.

르네 마그리트의 이미지작업이나 달리의 편집증적-비판방법은 사물을 그 일상으로부터 떼어내어, 대상 본래의 의미를 제거한다. 제거된 그 자리는 또 다른 ‘생생한 현재’로 채워지며, 관객의 시각에 놓임으로써 ‘소외된 장소, 정지된 장소, 텅 빈 장소’는 ‘발견된 오브제’로 ‘재발견’된다.

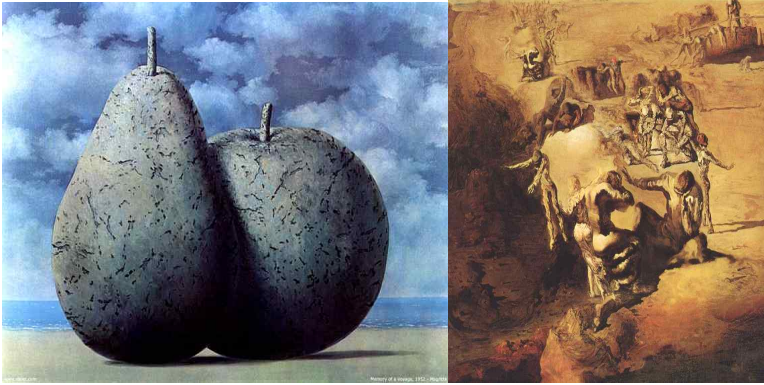


그림 1. René Magritte <향해의 기억>

그림 2. Salvador Dalí <위대한 편집광>

그러나 미술의 주류를 이루고 있는 회화는 한정된 ‘정지’ 이미지이다. 정지된 이미지는 다양한 실험과 치밀한 구성으로, 짙은 공간을 지니고 영원성을 획득하는 반면, ‘정지’ 상태로 인해 구조적으로 죽음을 상징하기에, 초현실주의가 애초에 추구했던 고양된 정신세계를 추구하기에는 한계가 있었다. 앞서 언급한 할 포스터의 주장대로 초현실주의 내부에는 구조적인 모순을 지니고 있기 때문이다.

2) 실사영화의 데페이즈망

실사영화에서의 데페이즈망을 연구하기 위해서는 우선적으로 실사영화의 매체적 특성이 선행되어야 할 것이다. 따라서 실사영화의 영상이미지에 대해 간략하게 논하고자 한다.

먼저 실사영화는 근본적으로 사진이미지로 이루어져 있다. 사진은 회화의 제작과정과는 다르게 순간적으로 대상을 포착한다. 멈춰진 삶의 현존, 인간이 움직이는 그 순간적인 속성과 삶의 덧없음을 붙잡고 있다. 바르트(Roland Barthes)에 의하면 사진이미지는 부재와 현존이 동시에 기록된 것이다. 한번 시간이 사진 속에서 ‘방부 처리’ 되면, 그것은 과거를 수많은 미래들을 향해 운반하면서 현재가 되어 지속된다. 이러한 지속성은 그것이 무엇이 될지라도 방부 처리된 인덱스의 특징을 이룬다.¹⁶⁾ 바르트는 카메라 앞에서, “나는 주체도 대상도 아니다. 카메라 앞에서 나는 하나의 대상이 되어가고 있다고 느끼는 주체가 된다. 그리고 나서 나는 죽음의 축소판(삶의 중간에 나타나는 빈틈)을 경험한다. 나는 진짜 유령이 되어간다.....죽음은 사진의 본질이다”¹⁷⁾ 라고 하면서 사진의 속성을 말한다. 생명이 있는 것을 생명이 없는 것으로 만들어 가는 사진의 과정은 초현실적 불안을 내재하고 있으며, 이 때문에 로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss)는 사진이 초현실주의 미학의 조건, 그 자체를 제공했다고 주장한다.¹⁸⁾

일반적으로 실사영화는 근본적으로 사진의 객관적 기록성을 토대로 구성되어진다. 따라서 영화는 사진의 객관성을 시간 속에서 완성시킨 결과물이라고 바쟁(Andre Bazin)은 주장한다.¹⁹⁾ 이러한 사진의 속성을 그대로 지니고 있는 실사영화는 매체의 특성상 죽음을 수반하고 있다. 그래서 멀비는 ‘영화란 무엇인가?’ 라는 질문의 대답에 ‘1초에 24번의 죽음’ 이라고 한다.²⁰⁾ 다시 말해 실사영화는 살아있는 것들의 움직임을 필름에 담아 기록하는 방식

16) Laura Mulvey, 이기형, 이찬욱 역, 『1초에 24번의 죽음』, 현실문화, 2007, p.74

17) Roland Barthes, 김웅권 역, 『밝은 방』, 동문선, 2006, p.28-29

18) Hal Foster, 앞의 책, p.66-67

19) 바쟁에 의하면 사진은 ‘자연의 리얼리티로 존재하는 이미지’ 로 존재하기 때문에 영화는 현실성을 강조하면서, 객관적이며, 지표적성격의 미학적 특성을 지니고 있게 된다.

20) 멀비에 의하면 사진의 리얼리티를 고정시키는 것은 생명이 있는 것에서 생명이 없는 것으로, 삶에서 죽음으로의 이행을 표시한다. 영화는 그것의 기원상 생명이 없는 프레임들에게 생명을 불어넣는 환영에 의해서 그 과정을 역전한다. Laura Mulvey, 앞의 책, p.19

을 사용, 촬영 당시에는 살아있는 것들의 움직임을 담는 것이지만 오랜 시간이 경과하면 영화는 죽은 것들을 불러내는 유령기계가 된다. 실사영화에서의 이미지들은 영사 중에 되살아날 뿐만 아니라, 삶의 모습 속으로 다시 살아나온 이미지들은 이제 죽은 것들의 유령 같은 이미지이다. 이러한 양가성은 영화라는 매체가 움직임을 지속하는 ‘지금’의 현존을 강조하려는 경향이 있는 반면에, 정지는 ‘그때’의 반향을 불러오기 때문이다. 즉 실사영화 속에 나타난 이미지들은 부활한 육체의 현존이기도 하다. 이러한 이미지들을 볼 때 관객들은 시간과 인간의 삶, 그리고 삶과 죽음 사이의 경계가 얼마나 깨지기 쉬운지를 경험하고 느끼게 된다. 죽은 자들을 불러낼 수 있는 영화는 삶의 환영과 함께 죽음의 환영을 동시에 투사하는 것이다. 그래서 실사영화는 화석 작용 혹은 죽음과 연관된 것으로 비유될 수 있다.²¹⁾

데페이즈망은 회화나 사진 등의 스틸이미지가 아닌 실사영화의 움직이는 이미지에서 ‘생생한 현실성’을 획득한다. 또한 영화라는 매체 자체가 시간과 공간을 압축해서 보여주는 몽타주 등의 표현력으로 인해 데페이즈망은 더욱 확장한다. 움직임을 수반하는 운동에너지로 인하여 마법의 이미지가 더욱 강화되고 여기에 있어서 몽타주는 그 힘을 증폭시키는 역할을 한다. 따라서 몽타주는 데페이즈망과 다른 기능을 하게 된다.²²⁾ 그러나 영화를 통해 과거의 리얼리티를 현재에 보면 마법적이고 언캐니한 감정을 불러일으킨다.²³⁾ 삶의 모습 속으로 다시 살아나온 이미지들은 이제 죽은 것들의 유령 같은 이미지이기 때문이다.

1895년 영화의 탄생 이후 영화에서 발생한 리얼리티와 마법의 영역, 다시 말해 당시의 기록성을 바탕으로 하는 리얼리즘의 루미에르 형제와 멜리에스(Georges Melies)의 초현실적인 마법과

21) 김윤아, “예술 애니메이션 ‘장인-작가성’ 연구”, 동국대박사학위논문, 2008. p.36-37

22) 몽타주 시퀀스(Montage Sequence)는 시간과 공간의 주관적 구성, 연상적 병치 체계, 이중노출(double exposure), 다중노출(multiple exposure) 등의 광학적 전환방법 등을 통하여 현실을 전혀 다른 방식으로 보여주게 하는 데페이즈망과 상당한 유사성을 발견할 수 있다.

23) Laura Mulvey, 앞의 책, p.67

그에 따른 놀라운 효과의 세계에 있어 초현실주의자들은 후자에 훨씬 열광 하였다.²⁴⁾ 처음부터 초현실주의자들은 영화에 매력을 느꼈고, 특히 억제되지 않은 욕망이나 또는 환상적이고 불가사의함을 보여주는 영화들을 찬미하였다. 영화매체는 영상들의 출현과 지속의 마찰로서 초현실적이다. 그러나 영화가 순수하게 초현실주의적이 되기 위해서는 달리와 공동 제작한 브뤼엘의 <안달루시아의 개>(Un Chien Andalou, 1929)와 같은 조건들이 필요하다.²⁵⁾

<안달루시아의 개>는 전통적인 현실과 관련 없이, 부서지고, 폭력적이며, 공간적으로나 시간적으로 불확실한 세계를 보여주려고 시도한다. 잠자는 것도 깨어 있는 것도 아닌, 단순히 같은 인물들이 등장하는 비연속적인 상황을 보여준다. 놀라운 장소의 변화, 폭력, 에로티시즘, 촉감, 그리고 무엇보다도 지속적인 초현실주의적인 심상은 꿈의 경험을 암시한다.²⁶⁾ 이 영화는 서술방식, 시공간, 등장인물에 있어 전통영화 형식을 전복시키고 있으며, 데페이즈망은 이 작품에서 핵심적 표현장치로 기능한다.



그림 3. Luis Bunuel <안달루시아의 개>

24) Laura Mulvey, 앞의 책, p.45

25) George Sebbag, 앞의 책, p.165

26) Adams Sitney, 박동현 역, 『시각영화』, 평사리, 2005, p.27

이유 없는 장소의 비약, 두 마리의 당나귀 시체가 놓여있는 그랜드 피아노, 거드랑이 체모와 섬계와 같은 바다생물의 몽타주 등은 서로 관계없는 사물들을 결합시켜 제작된 초현실주의의 데페이즈망이다. 그리고 꿈과 무의식의 세계를 표출하는 주제와 관련해서 시간과 공간의 구성은 다분히 주관적이고 심리적이다.

Ⅲ 애니메이션에 있어서의 데페이즈망

1. 애니메이션 매체구조와 데페이즈망

애니메이션은 캐릭터들을 단순히 움직이게 하는 것이 아니라 생명력 있는 움직임을 창조하는데 그 의미가 있다. 단순히 모션(motion)이나 무브먼트(movement)가 아닌 아니마(anima)를 어원으로 하는 애니메이션의 용어의 의미가 바로 여기에 있는 것이다.

일반적으로 애니메이션과 실사영화가 구별되는 기술적 측면으로 크게 두 가지를 들 수 있다. 첫 번째로 애니메이션은 ‘프레임 단위로 분절촬영’ 되는 점이고 두 번째는 움직임을 환상이 기록되는 것이 아니라 ‘배치’를 통해 ‘창조’된다는 점이다. 이러한 두 가지 특징은 실사영화와 애니메이션을 구별 짓게 해주는 커다란 차이점이다. 애니메이션이 분절촬영 된다는 것과 이를 통해 기록되어지는 것이 아닌 만들어진 이미지라는 점은 바로 형태와 운동을 자유자재로 제어할 수 있다는 것이다. 즉 형태와 운동은 오직 애니메이터의 작업에 의해서 새롭게 창조되는 것을 의미한다.

첫째 분절촬영은 마법적인 이미지의 환상을 만들기 위해서, 실사영화와 구별되는 결정적인 차이점으로 작용하며, 이로 인해 애니메이션 프레임은 ‘기록적 이미지’가 아닌 ‘창조적 이미지’가 된다. 인간의 손을 거치지 않고 기계적 녹화로 만들어진 실사영화 프레임이 자동적으로 생성된 기록의 이미지라면 애니메이션은 ‘손’으로 직접 제작하고, 프레임 수를 직접 제어하여 생성된 창조적 이미지이다.²⁷⁾ 이는 제작과정에도 영향을 끼치게 되는데,

촬영현장의 현장성을 중요시하는 실사영화와는 달리 애니메이션에서는 스토리보드가 발달이 되었고 또한 편집이 실사영화보다 주요한 부분이 아닌 것 등의 차이가 생겨나는 이유가 바로 여기에 있다.

또한 애니메이션 프레임은 연속적으로 촬영하여 기록되어지는 실사영화와는 달리 프레임들의 ‘배치’를 통해 창조하는 특성을 지니고 있다. 물론 실사영화도 배치와 선택을 통하여 표현되어진다. 그러나 애니메이션 프레임은 작가의 ‘손’에 의해 더욱 적극적으로 제어되며 이미지를 그리거나 만들게 된다. 여기에 배치된 이미지들 내부에는 창조적 표현성이 내재되어 있다. 맥케이(Winsor McCay)가 제작한 <리틀 니모>(Little Nemo, 1911), <공룡 거티>(Gertie the Dinosaur, 1914) 같은 초기의 애니메이션작품들에서 흥미로운 점은, 영화의 도입부가 실사영상으로 이루어졌다는 것과, 실사에서 애니메이션으로 넘어가는 접경지대에 작가의 ‘손’이 등장한다는 점이다. 여기서 등장한 손은 현실과 가상세계와의 매개적 기능의 역할을 하는 동시에, 창조자 즉 작가 자신을 대변하는, 대상을 창조하고 제어하며 자유자재로 변형시키는 일종의 마법사 역할을 대신 한다.²⁷⁾ 이는 애니메이션의 작가들이 마법같이 움직이는 그림을 만드는 일에 몰두하며, 스크린에서 일하는 자신을 묘사함으로써 생명의 숨결을 창조하는 자신들을 손을 통하여 상징적으로 보여주는 것이다.²⁹⁾ 또한 애니메이션은 리얼리티에 있어 지표성에 큰 영향을 받지 않는다. 그 이유는 애니메이션의 이미지가 현실 대상과의 사진적 인과성이 아닌 형태적 유사성에 입각해 형성되는 도상학적(iconography)이미지이기 때문이다. 따라서 관객은 애니메이션의 극중 사건이 비현실적이라고 인식하더라도, 감정적으로는 그것을 받아들이고 즐긴

27) 김윤아는 실사영화의 프레임을 ‘텅 빈’ 공간, 일정한 기계적 운동으로 존재와 부재의 반복으로 소실되는 공간으로 보는 반면, 애니메이션프레임은 애니메이션의 창조적 노동으로 ‘꽉 찬’ 공간으로 이루어졌다고 했다. 김윤아, 앞의 논문, p.63 참조

28) 김홍균, 앞의 논문, p.89

29) Donald Crafton, *Before Mickey, The Animated Film 1898-1928*, The University of Chicago Press Chicago and London, 1982, p.57

다.³⁰⁾

이렇듯 애니메이션프레임은 2차원적인 공간에서 3차원의 시공간의 환영으로 환원되며 표현된다.³¹⁾ 결과적으로 애니메이션의 프레임링은 애니메이터를 통해, 삶의 충동, 에로스(Eros)를 극대화하여 죽음이 없는 세계를 구현하는 방식으로 존재하게 된다.³²⁾ 위의 사실들에서 알 수 있듯이, 애니메이션은 근본적으로 테페이즈망적 특성을 지니고 있음을 알게 된다. 왜냐하면 애니메이션은 분절촬영을 통해 생물 뿐 아니라 무생물 등 표현하는 모든 것을 살아 움직이게 하고, 탄력적으로 자유자재의 변형이 가능한 운동성을 만든다. 또한 창조적인 배치는 기존의 사물들이 지니고 있는 의미에서 벗어나, 새로운 공간의 구성을 탄생하게 되는 요인이 된다. 이렇듯 2차원을 3차원의 환영으로 보여주는 애니메이션은 일상적, 물리적 상황 등을 표현하는 것보다 환상성을 동반한 내용들을 표현하기에 적합하며, 이러한 이유로 초현실적인 특성을 함유하고 있다.

종합해보면 사진을 바탕으로 하여 죽음의 성질을 함유하고 있는 실사영화와는 달리 애니메이션은 매혹적인 공간성을 획득하고 있다. 실사영화의 유령같은 이미지가 아닌 애니메이션은 환영으로 만든 가상의 존재이다. 따라서 애니메이션은 제작했던 시간이 지나, 언제 상영이 되어도 그곳에는 과거의 회상 및 죽음의 흔적을 찾아볼 수 없다. 또한 이들은 특유의 운동성으로 관객에게 생생한 현재성을 제공한다. 따라서 애니메이션은 초현실주의가 그토록 원했던 통합된 삶과 유토피아적 공간을 만들 수 있다. 죽음과 마주보고 있는 강박적 공간이 아닌 ‘삶의 운동성’이 가득한 유연한 공간이 바로 그것이다. 이러한 특성은 전통적 내러티브의 상업애니메이션 보다는 실험애니메이션에서 그 특성이 강화되는데, 그 이유는 작가 중심적이고 재료에 구애받지 않는 자

30) 이종한, “새로운 예술형식으로써 디지털애니메이션의 환영성에 관한 연구”, 중앙대박사학위논문, 2005. p.38

31) 김홍균, 앞의 논문, p.90

32) 김윤아, 앞의 논문, p.37

유로운 특성으로 인하기 때문이며, 결과적으로 주관적이며 객관적 우연성을 강조한 초현실주의의 데페이즈망과 상당히 밀접해있는 것을 알 수 있다.

초현실주의의 데페이즈망과 관련 있으며, 실험적이고 작가주의적인 애니메이션의 경향을 크게 나누면, 먼저 초기 아방가르드의 리히터(Hans Richter)와 만 레이(Man Ray), 2차 세계대전 후의 래리 조단(Larry Jordan), 미국 독립영화의 대표적 작가인 스탠 브랙키지(Stan Brakhage)와 해리 스미스, 브리어(Robert Breer), 동유럽 인형 애니메이션의 이리 바르타(Iri Varta), 얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer), 퀘이형제(The Brothers Quay), 캐나다 NFBC(National Film Board of Canada)의 맥라렌, 이슈 파텔(Ishu Patel) 등의 작가주의적 애니메이션, 또한 르네 랄루(René Laloux), 라울 세르베(Raoul Servais), 브루노 보제토(Bruno Bozzeto) 등의 작품에서 보여 지는 작품 등 셀 수 없을 정도로 다양하게 전개되고 있다. 다음은 초현실주의의 표현장치인 데페이즈망을 강화한 애니메이션 작품들을 분석하겠다.

2 노먼 맥라렌의 작품 <환타지>와 해리 스미스의 작품 <하늘과 땅의 마술> 분석

데페이즈망의 애니메이션 적용에 관한 작품분석으로 맥라렌의 <환타지>와 스미스의 <하늘과 땅의 마술> 두 작품을 선정했다. 다양한 초현실주의 계열의 작품이 있지만 본 연구에서 주된 관점으로 다루는 데페이즈망과 관련하여 적합하기 때문이다. 먼저 맥라렌은 애니메이션의 변형을 중심으로 분석하고, 스미스의 작품은 배치의 초현실적 병치를 통한 작품이다. 두 작품 모두 애니메이션의 움직임을 통해 생명력을 얻어 무생물에서 생명체가 있는 사물로 변형된다.

1) 노먼 맥라렌의 <환타지>

첫 번째 분석작품은 노먼 맥라렌의 작품 <환타지>이다. 이 작품은 데페이즈망에 있어서 초현실적 변형을 중심으로 분석할 것

이다. 먼저 이 작품의 주된 애니메이션 움직임인 변형, 즉 메타모포시스(metamorphosis)에 대해 살펴보겠다. 메타모포시스는 형태가 아주 다른 모습으로 변하는 일 또는 그 변한 모습으로, 표현대상, 캐릭터나 배경 등의 이미지가 마치 마술처럼 그 구조와 본질이 변화되어, 전혀 다른 이미지로 바뀌는 것으로, 애니메이션만이 갖고 있는 형식적 미학에 속한다. 애니메이션 역사 초기에 메타모포시스는 주로 인물의 형태나 동작을 과장, 또는 왜곡시켜 유머적 표현에 사용되었다. 현재에 사용되는 메타모포시스는 주로 관객에게 시각적 효과와, 무의식의 전개에 사용한다. 또한 장면의 전환에 있어 광학적 편집 보다 유동적이고 역동적으로 장면을 전환시킬 수 있다. 메타모포시스를 연구한 대부분의 실험작가들은 이러한 변형의 힘을 발견하였으며, 특히 NFBC의 작가들이 대표적이다. 이러한 변형의 문화적 원류를 초현실주의에서 찾아볼 수 있을 것이다.



그림 4. Norman McLaren <A Phantasy>

<환타지>에서 표현된 사물들은 구체적인 모습을 띄지 않고 있다. 원구, 선모양 등의 기하학적 구조의 형태와 기둥, 시계, 나비, 새, 화살, 울타리, 빛, 구름 등 다양한 사물들이 등장하지만, 자세히 보면 구체적인 대상의 모습이 보이지 않는다. 이들은 변형되어있고, 불분명하게 표현이 되어져 있다. 그러나 이들 기하학적 형태와 유기적 추상형태의 캐릭터들은 끊임없는 변형과 움직임 등을 통해 생명이 있는 캐릭터로 재탄생한다.³³⁾ 이들 캐

33) 김홍균, 「노만맥라렌 작품에 있어서 시각적 장치에 관한 연구」, 『영상미

릭터의 운동성은 데페이즈망을 연상시킨다. 데페이즈망은 주로 구체적인 사물에 적용되는 인상을 주지만, 이 작품에 있어서는 다른 양상을 보여주고 있다. 그것은 무생물을 생물화시키는 의미의 전치, 전도로 볼 수 있다. 앞서 살펴봤듯이 데페이즈망은 생물을 무생물로 무생물을 생물로 변화시키는 특성을 지니고 있다.

<환타지>같은 애니메이션은 모두 무생물로 이루어진 환영이다. 더욱이 이 작품은 지시대상까지 불분명하다. 그러나 이들 형태들은 프레임 안에서 생성하며 움직이고, 해체되어 소멸되며 다시 생성하는 변형 등 끊임없는 운동성을 가지고 공간에 환상성을 만들어 낸다. 이러한 움직임은 마치 우주나 심연을 유영하는 것 같은 인상을 주는데, 그것은 유연한 캐릭터들의 움직임과 더불어 배경 공간 때문이다. <환타지>의 배경은 조형적 관점에서 형태나 색채 등이 세련되거나 화려하지는 않지만, 이 작품이 초현실적 성격을 띄고 있는 주된 이유 중 하나이다. 아래의 그림에서 볼 수 있듯이 아무것도 없는 공간(지시대상이 불분명하여, 다의적으로 해석할 수 있는 공간)은 관람자에게 장소의 인식을 유도시키며, 우주, 심연, 사막, 노을풍경 등 다양하게 해석되어져서, 캐릭터의 운동성을 배가시킨다. 이들, 생명이 없는 유기적 형태와 도형, 그리고 선들이 생명을 얻어 자유롭게 움직이는 운동성과 융합하여, 추상적 형태의 정원 같은 이미지를 제공한다. <환타지>는 초현실주의 화가, 미로(Joan Miro)나 달리, 그리고 이브탕기(Yves Tanguy)의 회화를 연상시킨다. 특히 미로의 작품처럼 구체적 사물을 통해 초현실적 세계를 만드는 것이 아닌 유기적인 추상형태로 초현실 공간을 창조하는 것과 유사하다.

결론적으로 맥라렌은 구체적 사물로의 환상공간이 아닌 도형과 유기적 형태로 초현실적 공간을 창조하였다. 추상적 형태의 사물들은 메타몰포시스 등 특유의 운동을 통해, 공간 안에서 생명을 획득, 초현실의 공간으로 전도한다. 여기에 무생물을 생물로 변화시키는 특성을 지닌 데페이즈망이 있다.

2) 해리 스미스의 <하늘과 땅의 마술>

두 번째 분석대상은 <하늘과 땅의 마술>, 또는 <마술성, The Magic Feature>으로 불리우는 해리 스미스의 No. 12 작품이다. 이 작품은 일반적인 극영화가 아닌 비연속적인 상상의 단편들로 이루어진 작품이다. 대사나 배경음악 없이 시종일관 바람소리, 사람의 비명, 종소리 등의 어지러운 사운드 효과로만 이루어져 있으며, 인물. 바퀴, 알, 망치, 초상화, 미이라, 수박, 주사기, 가방, 새, 인형, 점약, 해골, 오래된 건축구조물과 장식품 등 헤아릴 수 없이 많은 것 아웃 인형들이 검정색 배경위에서 움직인다. 따라서 이 작품은 전통적인 극영화에 익숙한 관객들에게 모호함을 넘어서 불쾌감까지 제공한다. 그러나 이 작품을 주의 깊게 살펴보면 여러 가지 흥미로운 점이 발견된다. 먼저 이 작품의 특징은 전혀 상관없는 사물들을 병치하여, 초현실성을 환기시킨다. 익숙하고 평범한 사물들은 고립되어 정체모를 이상한 존재로 변해 관객에게 다가온다. 이 고립은 사물의 이성적, 기능적 역할로부터 탈피, 환경의 변화로 인해 야기되어지는데 그 원인은 낯선 사물의 병치에 의한 데페이즈망 때문이다. 특히 일상적으로 흔한 사물들과 더불어 오래된 구식물건들이 묘한 대조를 이루며 화면의 공간을 이루고 있다. 19세기 풍의 여인, 오래된 장식가구들과 기이한 기계들, 그리고 중세풍의 건축물의 공간 등은 초현실주의자들이 즐겨 사용한 구식물건과 건축물들의 아우라를 연상시킨다.

앞서 살펴본 것 같이 초현실주의자들은 데페이즈망을 위한 공간구성을 위해 ‘구식물건’ 과 ‘건축물’ 등을 즐겨 사용했다. 벤야민은 이러한 것들이 ‘시간의 교차나 역사의 변화를 보여주는 공간적 알레고리’의 성격을 갖는다고 하였다.³⁴⁾ 그래서 아라공

34) 벤야민은 특히 파사주(Passage du l'Opera)를 분석하며 다다이즘을 초현실주의의 아버지로, 파사주를 어머니로 비유하였다. 파사주 안의 상점들의 진열장에서는 서로 상관없는 사물들이 옆에 병치되어 충격적인 효과를 낸다. 이들 사물들의 진열이 초현실주의자들에게는 ‘꿈의 공간’으로 등장하게 되고 여기에는 환영과 몽상 등 상상적인 것이 물질이 되어 존재한다.

(Louis Aragon)은 파사주(Passage du l'Opera)를 ‘모던신화’를 보여주는 장소라고 불렀고, 에른스트(Max Ernst)는 부르주아 실내공간에 대해 무의식을 보여주는 근본 환상의 장소로, 그리고 달리는 아르누보 건축물을 통해 무의식이 히스테리의 형태로 나타나는 ‘유아 신경증’의 장소라고 하였다. 이 들, 초현실주의자들은 모두 구식물건과 건축물 속에 숨어있는, 즉 아주 먼 과거와 미래가 기묘하게 뒤섞여 있으며, 수용되었다가 억압되고 그 뒤 다시 언캐니하게 복귀하는 사물들의 모습에 주목했다.³⁵⁾

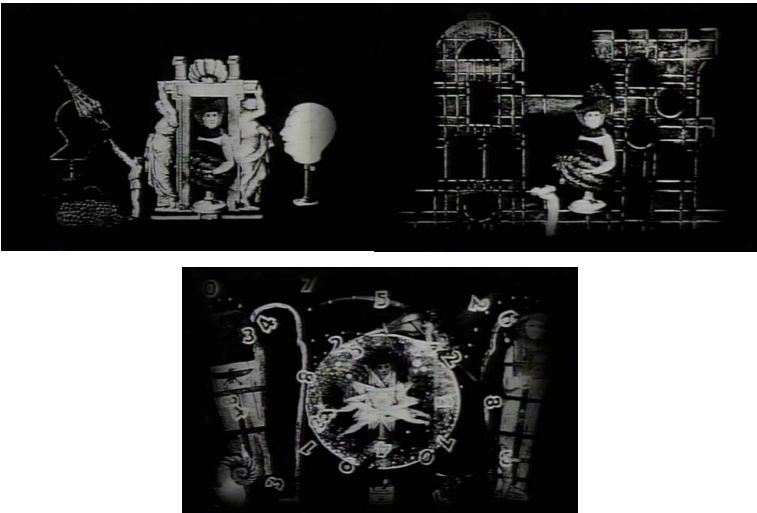


그림 5. Harry Smith <Heaven and Earth Magic>

스미스 또한 구식물건과 현재의 일상적인 물건들이 만나, 유령적 존재로 변하게 하여 그로테스크한 분위기를 연출한다. 이렇듯 스미스의 작품은 두 개의 관련 없어 보이는 요소들을 나란히 놓아, 관객들에게 최면술의 경험과 더불어 압축된 시를 만들어 제공한다.³⁶⁾ 이를 통해 관객들은 기존의 시각을 환기시키고, 사물

Walter Benjamin, 조형준 역, 『아케이드 프로젝트 1』, 새물결, 2005, p.283
진중권, 『현대미학 강의』, 아트북스, 2004, p.39

35) Hal Foster, 앞의 책, p.243-244

들을 능동적으로 해석, 다양한 의미를 스스로 창조하게 된다. 그래서 이 영화는 다의적 해석공간을 제공한다. 흥미로운 점은 제목에서 암시하듯 작품의 주된 분위기에는 마법적인 분위기와 더불어 해골 및 동물의 뼈, 미이라 등 죽음을 상징하는 사물들로 가득 차 있다. 하지만 이 작품에 나오는 모든 캐릭터들은 생물, 무생물을 떠나서 모두 살아있다. 그리고 파괴되어지고 재조합, 내지는 재창조되는 과정을 거쳐, 새로운 창조물로 변하게 된다. 이 과정을 통해 죽음은 역전을 하게 되고, 죽음을 상징하는 캐릭터들은 새로운 생명력을 갖게 된다. 이 작품에서 주목할 점이 바로 여기에 있다. 그것은 죽음의 이미지가 생명으로 전도된다는 점이다. 그 이유는 데페이즈망과 더불어 캐릭터의 운동성에 있다. 모든 사물들이 끊임없이 생성되고 해체되어 소멸하며, 다시 변형을 통해 생성되는 반복운동을 통해 분절된 공간과 시간을 체험하고, 사물들의 반복적 움직임과 더불어 변형되는 환상적인 운동성으로 말미암아 기존의 시간을 전복, 사물간의 경계가 흐리게 되는 체험을 하게 된다.

이 작품에 등장하는 수많은 캐릭터들의 비논리적이고 부자연스러운 관계는 이성적 소통의 부재인 동시에 또 다른 소통의 관계를 보여준다. 데페이즈망과 끊임없이 변형되고 반복되는 운동성은 일반적인 시간의 양적 개념을 파기하면서, 영화만이 표현할 수 있는 표현적 시간을 만들어 낸다.

V 결론

초현실주의는 회화, 사진, 실사영화, 애니메이션 뿐만 아니라 광고, 실생활의 디자인에 이르기까지 다양한 모습으로 우리에게 접근하고 있다. 이러한 초현실주의의 대표적인 표현 장치중 하나가 바로 데페이즈망이다. 경이로움을 이루기 위해 기존위치에서 벗어난 소외된 사물은 ‘객관적 우연’ 과 ‘발견된 오브제’ 에 의

36) Giannalberto Bendazzi, *Cartoons*, Indiana University Press, 1994, p.144

해 새로운 위치를 획득한다. 이러한 데페이즈망은 각기 매체에 따라 다양한 특성을 지니게 된다.

먼저 할 포스터의 주장에 의하면 초현실주의는 경이와 발작적 아름다움의 승화를 통해 어떠한 이성적 규범에도 굴하지 않는 진정한 자유와, 유토피아적인 삶의 아름다움을 추구했지만, 이들 내부에는 근본적으로 죽음과 욕망을 함유하고 있어 결국은 유토피아적 삶이 아닌, 죽음의 본능과 고통, 반복강박에 이르는 자가 당착적 모습을 보게 된다고 할 수 있다. 또한 고정되어있는 정지 화면이 아닌 움직이는 영상이미지인 실사영화와 애니메이션에서도 차이점을 찾아볼 수 있다. 먼저 실사영화는 살아있는 것들의 움직임이 필름에 담아 기록하는 방식으로 인해, 정지화면보다는 생생한 현실감을 제공한다. 그러나 사진이 지니고 있는 매체적 특성으로 인해 삶과 죽음의 양가성을 띄게 된다. 즉 관객들은 실사로 이루어진 영상 이미지들을 볼 때 시간과 인간의 삶, 그리고 삶과 죽음 사이의 경계를 경험하고 느끼게 된다. 삶의 환영과 함께 죽음의 환영을 동시에 투사하는 실사영화는 죽은 자들을 불러 내며, 화석 작용 혹은 죽음과 연관시킬 수 있게 된다.

이에 반해 애니메이션은 일반적으로 연속 촬영되어 기록되어지는 실사영화와는 달리 ‘분절촬영’ 하기 때문에 창조적 배치’와 선택을 통해 각 프레임마다 제어하고 단속하여, 표현되어진다. 또한 실사영화는 기록의 성질을 지니고 있어 삶의 환영과 함께 죽음의 환영을 동시에 투사하는 것인 반면, 애니메이션은 애당초 살아있는 움직임이 필름에 담는 것이 아니라 고정되어있는, 움직임이 없는 사물들을 움직이는 이미지로 살려내는 방식으로 운동감을 만들기 때문에 근본적으로 죽음이 없는, 삶의 환영을 보여주는 성격을 띤다고 할 수 있을 것이다. 다시 말해 애니메이션은 특유의 ‘운동성’으로 인해 초현실주의의 데페이즈망을 죽음과는 다른 생명적 도약의 장치로 전환 할 수 있다. 이로 인해 생명력 있는 움직임을 만들어 보여주며, 이로 인해 죽음이 없는 세계를 구현한다. 이는 초현실주의가 그토록 원했던 것들, 규범에 억매이지 않는 진정한 자유와 유토피아적 공간 등 그들이 추구했던

목표에 근접할 수 있는 공간을 창조할 수 있다. 결론적으로 애니메이션은 초현실주의가 추구하는 것들을 표현하기에 적합한 매체라고 할 수 있다. 죽음과 마주보고 있는 공간이 아닌 ‘삶의 운동성’이 가득한 유연한 공간이 바로 그것이다.

분석한 작품인 맥라렌의 <환타지>와 해리 스미스의 <하늘과 땅의 마술>은 캐릭터들의 끊임없는 ‘운동성’을 통해 애니메이션의 특성이 잘 반영된 작품으로, 그 바탕에는 데페이즈망을 포함한 초현실주의의 특성이 내재되어있다.

초현실주의의 미학은 애니메이션에서 지금도 유지되어 있는 ‘현재 진행형’이다. 주류 상업애니메이션과는 다른 길을 가고 있는 이들 애니메이션의 예술적 영감의 원천은 바로 초현실주의에서의 데페이즈망이며, 빌렘 플루서(Vilem Flusser)가 말한대로 제 2의 그림의 시대가 도래 한다고 할 때 그 주역은 바로 애니메이션이 될 것이다. 그리고 이러한 근거는 초현실주의에서 그 근거를 찾아낼 수 있을 것이다.

본 연구는 초현실주의의 데페이즈망과 애니메이션과의 관계를 고찰하였지만, 초현실주의는 간단하게 설명되지도, 될 수도 없는 운동이다. 초현실주의의 문제는 앞으로도 다양한 관점에서 고찰해볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
 조윤경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과 지성사, 2008.
 진중권, 『진중권의 현대미학 강의』, 아트박스, 2003.
 홍준기, 『발터벤야민, 모더니티와 도시』, 라움, 2010.
 Adams Sitney, 박동현 역, 『시각영화』, 평사리, 2005.
 Andre Bazin, 박상규 역, 『앙드레 바쟁의 영화란 무엇인가』, 시각과 언어, 1998.
 André Breton, 송재영 역, 『쉬르레알리즘 선언』, 성문각, 1978.
 Fiona Bradley, 김금미 역, 『초현실주의』, 현대미술운동총서, 2003.

- George Sebbag, 최정아 역, 『초현실주의』, 동문선, 1994.
- Graeme Gilloch, 노명우 역, 『발터벤야민과 메트로 폴리스』, 효형출판, 2005.
- Hal Foster, 전영백 역, 『욕망, 죽음, 그리고 아름다움』, 아트북스, 2005.
- Laura Mulvey, 이기형, 이찬욱 역, 『1초에 24번의 죽음』, 현실문화연구, 2007.
- Matthew Gale, 오진경 역, 『다다와 초현실주의』, 한길아트, 2001.
- Pascal Bonitzer, 홍지화 역, 『영화와 회화』, 동문선, 2003.
- Roland Barthes, 김웅권 역, 『밝은 방』, 동문선, 2006.
- Rosie Jackson, 서강여성문학연구회 역, 『환상성』, 문학동네, 2001.
- Suzi Gablik, 천수원 역, 『르네 마그리트』, 시공아트, 2000.
- Victor I. Stoichita, 이윤희 역, 『그림자의 짧은 역사』, 현실문화연구, 2006.
- Vilem Flusser, 김현진 역, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2004.
- Vilem Flusser, 윤종석 역, 『사진의 철학을 위하여』, 커뮤니케이션북스, 1999.
- Walter Benjamin, 조형준 역, 『아케이드 프로젝트 1』, 새물결, 2005.
- Walter Benjamin, 최성만 역, 『초현실주의 외』, 길, 2008.
- 김윤아, 「예술 애니메이션 ‘장인-작가성’ 연구」, 동국대박사학위논문, 2008.
- 이종한, 「새로운 예술형식으로써 디지털애니메이션의 환영성에 관한 연구」, 중앙대박사학위논문, 2005.
- 김홍균, 「노만맥라렌 작품에 있어서 시각적 장치에 관한 연구」, 『영상미디어협회 논문』, 2008.
- 김홍균, 「애니메이션 프레임의 구조적 장치에 관한 연구」, 『한국애니메이션학회논문』, 2009.
- 김홍균, 「애니메이션의 초현실주의적 공간표현에 관한 연구」, 『한국애니메이션학회논문』, 2010.
- Donald Crafton, Before Mickey, *The Animated Film 1898-1928*, The University of Chicago Press Chicago and London, 1982.
- Giannalberto Bendazzi, *Cartoons*, Indiana University Press, 1994.
- Robert Russett, Cecile Starr, *Experimental Animation*, Van Nostrand Reinhold Company, 1976.

Valliere T. Richard, *Norman McLaren, Manipulator of Movement*, An
Ontario Film Book Newark, University of Delaware Press London
and Toronto, Associated University Presses

ABSTRACT

A Study on the Dépaysement of the Animation

Kim, Hong-Kyun

Surrealism with the excavation of unconsciousness, seeking for the infinity etc. has established views on aesthetics that conflict traditional western rationalism. The main concern of surrealism is problem of identity and difference. They attempted their own mysterious concept such as 'the marvelous', 'convulsive beauty', 'object chance' etc. These unique views on aesthetics was expressed as various style of art. It is the dépaysement that exists one of the typical style in surrealism. Dépaysement means that objects are taken from be originally place. Therefore, The real world's objects is to leave and change environment from real space as use, ability, meaning of origin. or it is the technique to create surreal illusion that combined to a strange place where relates to extraneous attribute of objects. Namely, objects are newly arranged in expression space. Reconstitutive objects by positioning object over the time and space have given us the marvelous and psychological shock and get unfamiliar meaning and feeling over. This paper is tried to look at the way to use the dépaysement which applicated in the media, Especially, focusing on animation.

Unlike the other media, animation has its unique artistic characters. First, One of the media characteristics of the animation is creativity images of the hand drawn animation by shooting of frame by frame. The animation image which is created through arrangement obtain life force by unique motility.

Works of Norman McLaren <A Phantasy> and Harry Smith <Heaven and Earth Magic> are very interesting that the structural characteristics of the dépaysement. It consists with abstract forms and various moving images to let audience the feel characteristics of film. We can experience from these cases, numerous illusion fantasy like change over from creature to inanimate object, space and time, creation and extinction, repetition and metamorphosis etc. One of the main apparat is the emphasis of dépaysement in space of frame.

In conclusion, dépaysement is one of the most characteristic expression technique of surrealism while having inevitable linkage

with animation.

Key Words : Dépaysement, Surrealism, The Marvelous,
Metamorphosis, Experimental Animation

김홍균

한서대학교 디지털영상연구센터장

한서대학교 영상애니메이션학과 교수

(356-706) 충남서산시 해미면 대곡리 360

Tel : 041-660-1475

kanima@hanseo.ac.kr

논문투고일 : 2013.11.01

심사종료일 : 2013.11.25

게재확정일 : 2013.11.25