

애니메이션에 나타난 풍자성 연구 - <대화의 차원>과 <이웃>을 중심으로

I. 서론
II. 작품 분석
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

최돈일

초 록

이번 연구에서는 작가주의 애니메이션의 역할을 중심으로 연구하였다. 작가주의 애니메이션은 대중적 기호나 특정한 집단의 이익과 입장에 구애받지 않고 작가의 예리한 시선으로 그 사회의 부조리를 재치 있고 통렬하게 풍자하여 사회의 긍정적인 변화를 유도하는 정화제 역할을 한다.

이러한 관점에서 애니메이션을 사회적 의미생산 도구로서 활용한 작가들 중 안 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 <대화의 차원>(Dimensions of Dialogue, 1982)과 노만 맥라렌(Norman McLaren)의 <이웃>(Neighbours, 1952)에 나타난 풍자성을 연구해 본 결과 다음과 같은 특징과 의미를 알 수 있었다.

첫째, <대화의 차원>은 이미지의 분절에 의한 연출과 유니버스구성을 통해 인간 사회의 부조리한 모순을 상징적이면서도 파격적으로 풍자 한 애니메이션이다. 풍자에 있어서도 역사, 사회, 인간에 대한 냉소적인 공격성이면에는 개량적 교훈의 메시지를 담고 있었다. 또한 소외된 세계, 혼돈스러운 형상, 부조리한 것의 유희 등 안 슈반크마이에르만의 그로테스크한 이미지를 통해 작가의 초현실적인 절대적 현실성과 영상의 몰입도를 극대화하였다.

둘째, <이웃>은 인과관계에 의한 사건적 스토리구조로 실사촬영에 의한 픽셀레이션기법을 통해 실사영화와는 차별화되는 비실사동영상의 핵심개념을 적용한 텍스트적인 애니메이션이라고 할 수 있다. 선한 인간이 물질의 욕망 앞에서 대립과 갈등을 넘어 극한의 폭력적 광기로 변질되는 과정을 슬랩스틱 한 과장된 동작과 유머로 블랙코미디 적으로 풍자하였다.

두 애니메이션에서 나타난 풍자방식은 휴머니즘과 도덕적 불감증에 대한 공격성에 있어, 무겁게 느낄 수 있는 내용을 반어적 웃음을 유발하는 작가의 독특한 이미지스타일과 상징언어를 통해 전달하고 있었다. 즉 작가는 애니메이션을 통해 공격대상 대한 파괴보다는 도덕적 관점에서 부정의 형식을 통해 건강한 사회변화를 위한 긍정의 의지를 담고 있는 것이다. 이렇듯 두 작품에서 나타난 풍자성은 애니메이션의 사회적 기능과 예술적 영향력을 극대화시키는 작가적 알레고리움을 알 수 있었다.

주제어 : 풍자, 비판, 긍정의 사회

I. 서론

애니메이션은 오락적 측면을 산업으로 활용하는 측면이외에도 다양한 영상 실험을 통해 작가의 독특한 영상어법을 구현하는 유미적 창작행위와 사회적 현상과 이슈를 작가의 독특한 시선으로 풀어내는 영상예술매체로서의 기능이 매우 강하다.

이러한 측면으로 볼 때 작가주의 애니메이션은 애니메이션에 대한 유미적 접근을 넘어 사회적 담론과 문제를 풀어내는 문화정화조로서의 중요한 역할을 하고 있다. 작가주의 애니메이션은 대중적 기호나 특정한 집단에 이익과 입장에 구애받지 않고 작가의 예리한 시선으로 그 사회의 부조리를 풍자방식을 통해 통렬하게 비판하여 사회의 긍정적인 변화를 유도하고 있다. 사회 참여적인 애니메이션의 역할을 가장 잘 보여준 대표적인 작품이 안 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 <대화의 차원>(Dimensions of Dialogue, 1982)과 노만 맥라렌의 <이웃>(Neighbours, 1952)이라고 할 수 있다. 두 작품은 메시지를 텍스트에 의한 서사를 바탕으로 전개하기보다는 작가의 독창적인 이미지실험을 통해 풀어낸 애니메이션이다.

따라서 이번연구는 두 애니메이션에 나타난 풍자의 내용과 실험적인 이미지 표현어법들이 풍자성을 어떻게 강화하는지와, 나아가 애니메이션에 나타난 풍자의 의미와 역할을 찾아보는데 목적이 있다 하겠다.

연구방법으로는 문헌조사 연구와 함께 각 작품을 순차적인 직렬방식으로 배열하여 각각 작품의 특성을 비교 분석하고자 한다.

연구범위는 먼저 작가주의 애니메이션에서 지향하는 풍자어법을 이해하기위하여 애니메이션과 풍자의 관계를 선행이론연구를 통해 알아본다. 작품분석은 선행내용을 바탕으로 작가의 특성과 작품의 제작배경, 작품의 스토리구조와 등장인물, 이미지 표현방법 등 애니메이션의 전 범위를 연구한다. 세부적으로는 두 작품에 나타난 서사의 구조와 구성형식, 등장인물과 소품들의 은유와 상징, 이미지표현의 기법과 효과, 영상어법과 방식 등, 애니메이

션의 내적인 제 요소를 연구하여 풍자의 내용과 표현스타일의 유기성을 살펴본다.

1. 애니메이션과 풍자

풍자(satire, 諷刺)는 웃음을 불러일으키기 위한 문학적 장치이다.¹⁾ 풍자는 독백, 대화, 연설, 풍속과 성격 묘사, 패러디 등을 단독적으로 사용하거나 혼합시켜 사용하기도 하고 기지, 아이러니, 조롱, 비꼬기, 냉소, 조소, 욕설 등의 어조를 사용함으로써 개방적인 문학 형식을 취하기도 한다. 풍자는 대상과 주제를 우습게 만들고 그것에 대해 모욕, 경멸, 조소의 태도를 환기시킴으로써 대상과 주제를 깎아내리는 기능을 한다. 대상에 대해서는 우행의 폭로, 사악의 징벌이 되는 첨예한 비평이 되고, 독자에게는 조소와 냉소가 되는 웃음의 현상인 것이다. 그러므로 풍자의 가장 주된 속성은 공격성이다. 공격의 목표는 대체로 작품 자체의 외부에 존재하는 과녁이다. 과녁을 공격하는 과정에서 부수적으로 웃음이 파생될 뿐이지, 웃음 그 자체가 목적은 아니다. 그 과녁은 개인, 제도, 국가, 심지어는 인류 전체일 수도 있다. 풍자의 공격성의 궁극적인 목적은 대상의 파괴와 폐기보다는 교정과 개량을 위해서 대상을 비판하고 공격한다.²⁾

한편 애니메이션에서는 이러한 풍자를 통해 보다 강렬한 작가의 언어와 메시지를 전달한다. 즉 애니메이션은 유머와 해학을 통해 꿈과 상상을 표현하는 예술적 역할을 넘어, 작가의 시선에서 사회를 비판하는 의미생산의 도구로서 사회적 역할을 담당한다. 이러한 사회참여 애니메이션은 휴머니즘과 도덕적 불감증에 대한 공격성에 있어, 파괴적이거나 무겁게 느낄 수 있는 내용을 반어적 웃음을 유발하는 작가의 독특한 상징어법과 이미지스타일

* 본 연구는 2015학년도 경기대학교 학술연구비(일반연구과제) 지원에 의하여 수행되었음.

1) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1997105&cid=47319&categoryId=47319>
네이버 지식백과, 소설과 해학성 편집인용

2) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=740391&cid=41799&categoryId=41801>
네이버 지식백과 편집인용

을 통해 메시지를 명확하게 전달한다. 작가는 애니메이션을 통해 공격대상에 대해 파괴를 하겠다는 생각보다는 도덕적 관점에서 부정의 형식을 통해 긍정의 ‘건강한 사회’를 창조하려는 의지를 담고 있다. 이렇듯 애니메이션과 풍자는 작가의 예리한 시선을 창의적 예술표현법으로 확장하여 애니메이션의 사회적 영향력을 극대화시키는 상호작용의 관계를 갖고 있다.

II. 작품분석

1. 스토리의 풍자성

1) <대화의 차원>

얀 슈반크마이에르(Jan Svankmajer)의 애니메이션은 체코 초현실주의 예술운동과 깊은 관련을 갖고 있다. 체코 초현실주의는 1968년 ‘프라하의 봄’이라고 불리는 민주화 운동을 겪으면서 소련의 폭력진압과 모순되고 억압적인 사회에 대한 강한 비판과 저항성을 띠게 된다. 이러한 억압의 시기에 1972년 그가 제작한 <레오나르도의 일기> (Leonardo's Diary, 1972)가 국가 검열로 7년 동안 영화제작을 금지 당했다. <대화의 차원>(Dimensions of Dialogue, 1982)은 얀 슈반크마이에르가 영화제작을 금지 당한 기간에 연구한 예술적 실험성이 집약된 작품이라고 할 수 있다³⁾. 대화의 차원의 스토리 전개방식은 인류, 남녀, 남남 등 3개의 소주제로 구성되어 있다. 표1.에서와 같이 1부, 인류의 계급 간 투쟁의 역사를 표현한 영원의 대화, 2부, 남자와 여자의 관계를 보여준 정열의 대화, 3부, 소통하지 못하는 사람들을 그린 불모의 대화 등을 옴니버스(omnibus)형식으로 구성하고 있다.

이를 구체적으로 분석해 보면, 1부는 농민과 노동자 그리고 지식인을 의미하는 도구(상징체)들이 등장하여, 인류역사의 반복되는 계층 간의 야만적 투쟁과 부조리 성을 비판하고 있다. 2부에서는 남녀 간의 대화를 에로틱한 사랑과 결실 그리고 증오의 파

3) <http://guide.gomtv.com/celebrity/people.gom?manid=50345&tab=pro> 편집인용

결과적으로 적나라하게 조롱하고 있다.




제목	이미지	내용	주제어
영원의 대화		인류의 계급 간 투쟁역사의 반복과 남성중심의 역사를 풍자	계급투쟁 반복성
정열의 대화		남녀의 정열적이면서도 이기적 사랑표현	사랑 증오
불모의 대화		인간이 사용하는 5가지의 유기적인 물건의 불협화음을 통해 인간의 불통을 표현	불통 어리석음

표 1. <대화의 차원> 스토리 분석표

3부에서는 우리사회의 사람과 사람 간의 원활한 일상의 대화가 불통의 대화를 넘어 서로의 과멸로 전개되는 과정을, 일상의 소품들을 통해 인간의 증오와 이기심을 공격하고 있다. 이렇듯 대화의 차원의 스토리는 여러 개의 소주제들이 하나의 대주제로 연결되는 귀납적 방식으로 구성하고 있다.

한편 얀 슈반크마이어는 대화의 차원에서 애니메이션을 자신의 시각과 의식을 표현하는 가장 효율적인 도구로서 인식하고 있음을 보여준다. 이는 작가의 다음과 같은 말을 통해서도 확인할 수 있다.

“애니메이션은 사물들에게 마술적인 힘을 부여할 수 있게 해준다. 나는 나의 작품에서 많은 물체들을 움직인다. 갑자기 사람들에게 의해 매일매일 익숙하게 만나는 사물들이 새로운 차원을 획득하고, 이러한 식으로 리얼리티에 대한 의심을 버리게 된다. 바꿔 말하면 나는 애니메이션을 의미의 재생산수단으로 사용한다.”⁴⁾

4) 폴 웰스, 한창완 역, 『애니마톨로지 @ 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한

이러한 맥락에서 볼 때 대화의 차원에서 활용된 일상적인 사물들은 오브제(object)로 활용되어 사물들은 새로운 의미를 획득하고, 이를 통해 작가의 형이상학적 메시지가 강화되고 있음을 알 수 있다. 따라서 대화의 차원의 스토리는 세 가지의 대화 과정을 통해 표면적으로는 인류역사와 인간들의 대화를 그리고 있지만, 궁극적으로는 인간 소외와 관계의 상실 그리고 사회의 부조리를 강렬하게 공격하면서도 인간성 회복이라는 개량의 여지를 남겨두고 있다.

2) <이웃>

노만 맥라렌(Norman McLaren)의 애니메이션은 비폭력, 비 성차별, 비 인종차별을 기본 정신으로 삼고, 모든 작품을 예술성, 창의성, 기교적인 면에 근본 가치를 두고 작가의 개성과 작품의 독창성을 장려한 캐나다국립영화학교(NFBC)⁵⁾와 밀접한 관계를 갖고 있다. 그는 1941년 캐나다국립영화학교에 애니메이션 스튜디오를 만들고 캐나다 애니메이션의 젊은 인재육성과 독창적인 예술세계를 펼쳤다. <이웃>(Neighbours, 1952)은 노만 맥라렌이 이곳에서 애니메이션의 다양한 움직임과 기법을 실험하고 연구한 작업 중의 하나로, 픽셀레이션이라는 실험적인 영상기법으로 제작한 애니메이션이다.

이 작품은 1950년대 동아시아 한국전쟁과 중국에서 느낀 다른 세계에 대한 무관심과 배척 등 파괴적 전쟁과 인간 소외를 그만의 풍자어법으로 풀어낸 작업이다. 스토리전개 방식은 인과관계에 의한 사건적 스토리구조로 기승전결의 서사를 평화-갈등-싸움-죽음이라는 점층적 전개 방식으로 구성하고 있다.

도입부에서는 각자의 영역에서 사이 좋게 지내는 두 남자의 모

울, 2001, p.30

5) 캐나다국립영화학교(National Film Board of Canada)는 캐나다를 세계에 알리자는 취지에서, 1939년 영국 출신의 다큐멘터리 감독 존 그리어슨(John Grierson)의 건의로 설립된 기구이다. 존 그리어슨이 초대 영화과장을 지냈으며, 노만 맥로렌(Norman McLaren)은 1941년 애니메이션을 담당하였다. 출처: www.nfb.ca 참조

습을 보여주면서 인간의 평화로운 일상을 그린 반면, 전개부에서는 경계영역에 꽃이 등장하면서 서로 꽃을 갖기 위한 욕심이 갈등과 격렬한 싸움으로 확대된다. 결말에서는 급기야 두 사람 모두 꽃을 갖지 못한 채 죽고, 꽃은 각각의 무덤 위에 둘을 조롱하듯이 자리하며 종료된다.

분류	기	승	전	결
이미지				
내용	평화롭게 지내는 두 사람	꽃의 등장과 꽃을 갖기 위한 갈등	상대의 가족까지 죽이는 싸움	서로 죽게 되는 두 사람
주제어	평화	욕망. 갈등	폭력. 광기	자멸. 죽음

표 2. <이웃> 스토리 분석표

이렇듯 이웃에서는 배려와 양보 없는 인간의 이기적 욕망은 결국 자신뿐 만 아니라 주변의 모두를 망가트린다는 것을 보여준다. 즉 인간의 폭력적 광기와 동족 간 싸움의 비극적 결말을 통해 폭력과 전쟁에 대항하는 비판과 개량의 메시지를 보여준다.

2. 은유적 상징체로서 캐릭터

캐릭터를 형상으로 인식할 때, 캐릭터는 조형화된 이미지와 내용을 읽게 하는 복합체로서 기호의 개념을 갖고 있다. 따라서 캐릭터는 그 이미지가 지닌 객관적이거나 혹은 주관적인 형상(기표, signifier)으로 인해 다양한 해석(기의, signified)을 낳게 되고 그 결과 다양한 지시대상의 양태로 나타날 수 있다.⁶⁾ 이러한 관점에서 두 작품에서 나타난 캐릭터의 상징성을 분석해보면 다음과 같다.

6) 최돈일, 「<동물농장>에 나타난 캐릭터의 상징성 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권38호(2015), p.116.

1) <대화의 차원>

대화의 차원에서는 독립된 파트별로 다양한 캐릭터가 등장하여 각 주제별로 캐릭터의 함의를 분석하는 것이 필요하다. 1부 영원의 대화에서는 과일, 채소 등으로 표현된 인물이 등장하는데 이는 농산물로 이를 생산하는 농민을 의미한다. 철재의 주방기구와 각종 도구들로 표현된 인물은 산업사회에서 제품을 생산하는 산업의 노동자로 읽히게 한다. 또한 책과 학업도구로 표현된 얼굴은 문자매체의 결정체로 문명사회의 지배계층임을 은유한다. 이렇듯 1부에서 등장하는 캐릭터는 일상의 사물들을 오브제로 활용하여 인물의 형상을 표현하고 있지만, 이는 단순한 사람이 아니라 우리 인간 사회의 특정한 계층을 의미하는 상징체인 것이다.

농민	노동자	지식인	남성중심 사회
			
소도구를 통한 사회계층 상징			

표 3. <영원의 대화> 캐릭터 분석표

한편 2부의 정열의 대화에서 등장하는 남성과 여성 캐릭터는 강인한 남성성과 부드러운 여성성을 강조하여 양감 있게 표현하고 있다. 또한 인체의 해부학적인 구조와 비례를 탄탄히 하여 사실성을 강화 할뿐 만 아니라, 점토의 재질감을 활용하여 인물의 다양한 성격변화를 섬세하게 표현하였다. 특히 남녀의 사랑과 분노 그리고 파경의 과정을 에로틱하면서도 파격적으로 묘사하고 있다. 이러한 인물의 감정변화에 따른 사실적인 표정의 묘사는 대사의 역할을 무색하게 하고 있다. 한편 정열의 대화에서 등장하는 남자는 남성이자 아버지를, 여자는 여성이며 어머니임을, 아이는 이들의 결실임을 말해준다. 이는 일류를 구성하는 최소단위인 남자와 여자의 참된 사랑과 가정의 의미를 상기시킨다. 즉 남녀 간의 이기적이고 왜곡된 사랑의 대화에 경종을 울리고 상호

이해와 소통을 주문하고 있다.

남자	아이	여자	남과 여
			
인류의 최소단위인 남녀의 관계 묘사			

표 4. <정렬의 대화> 캐릭터 분석표

3부 불모의 대화에 등장하는 캐릭터는 두 남자와 일상에서 사용하는 소품들이다. 두 남자는 강인하면서도 호전적인 인상으로 사람(우리)들을 의미한다. 이들 캐릭터는 자연점토로 사실적으로 모델링하여 얼굴의 세부적인 감정변화를 극대화하고 있다. 특히 두 남자의 원활한 소통에서 파멸에 이르는 대화 과정을 다양한 소품들을 활용하여 엮기면서도 파격적으로 묘사하고 있다. 두 남자의 대화과정에서 등장하는 소도구들인 빵과 버터, 치약과 칫솔, 구두와 구두끈 등은 상호 유기적 소통(疏通)의 조합을 의미하는 상징 장치이다. 그러나 이러한 소통의 도구들이 빵과 치약, 칫솔과 연필깎이, 구두와 버터, 연필과 구두끈 등의 부조합으로 연출하여, 강렬한 불통(不通)대화를 공격하면서도 소통의 가능성을 관객의 뒀으로 남겨두고 있다.

남자와 남자	빵과 치약	칫솔과 연필깎이	구두와 버터	구두끈과 연필
				
비유기적 물건의 조합을 통한 불통의 대화				

표 5. <불모의 대화> 캐릭터와 소품 분석표

2) <이웃>

이웃에서 등장된 캐릭터와 소품은 님프의 두 남자를 중심으로 꽃과 울타리 그리고 무덤 등이 있다. 같은 듯 다른 두 남자는 넓게는 국가와 국가, 민족과 민족 좁게는 우리사회의 평범한 사람과 사람들이면서도 우리들 자신을 의미하기도 한다. 집과 정원 그리고 의자는 평온과 안락함을 상징하는 장치이다. 꽃은 아름다움과 화려함을 상징으로 내 정원에 있으면 더없이 보기 좋고 정원을 아름답게 완성할 수 있는 갖고 싶은 물욕(物慾)의 상징인 것이다. 울타리는 남과 나눌 수 없는 나만의 영역을 구획하는 인간의 이기심을 보여주면서도, 나를 방어하고 타인과 싸우는 무기의 복선장치로 표현되었다. 무덤은 인간의 죽음을 의미하는 동시에 삶의 과정에서의 희로애락을 느끼지 않는 또 다른 무덤의 평화공간으로 읽혀진다.

인간	집과 정원	꽃	울타리	무덤
				
선.악의 양면성	안락	욕망의 물질	장벽. 무기	죽음. 자멸

표 6. <이웃> 캐릭터와 소품 분석표

이렇듯 두 작품에서 나타난 캐릭터는 풍자메시지를 은유적으로 전달하는 시각체로, 형상과 의미를 함축한 복합 상징체로 애니메이션에 기능하고 있다.

3. 풍자를 강화하는 영상 실험

1) <대화의 차원>

대화의 차원에서는 다양한 조형기법을 활용하여 이미지 영상 실험을 하고 있다. 표7.에서와 같이 1부 영원의 대화에서 구사한 이미지는 다양한 물체로 사람의 얼굴을 의인화한 16세기 화가 아

르침볼도(Arcimboldo)⁷⁾의 합성된 머리 표현방식과 20세기 초 아방가르드(avant-garde)⁸⁾의 오브제(object)⁹⁾, 콜라주(collage)¹⁰⁾, 아상블라주(asmontage)¹¹⁾ 등의 다양한 표현기법을 볼 수 있다.





기 법	아르침볼도 (Arcimboldo) 의 표현방식	오브제 (object)	콜라주 (collage)	아상블라주 (Assemblage)
이 미 지				

표 7. <대화의 차원> 이미지 실험 분석표

우리 일상에서 볼 수 있는 다양한 종류의 과일과 야채로 인물을 표현한 아르침볼도의 회화형식을 실험적 이미지기법으로 재해석하고 있다. 즉 과일과 채소 등의 원초적 이미지, 철재와 주방기구의 오브제로 표현한 문명적 이미지, 책과 문구를 아상블라주

-
- 7) 주세페 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo, 1527 추정-1593) 이탈리아 화가로 1562년에 신성로마제국의 황제인 페르디난트 1세의 궁정화가로 임명되었다. 그는 비인격적 요소로 사람의 머리를 형상화하였는데 도서관의 사서는 책으로, 요리사는 주전자와 프라이팬 또는 칼과 포크로, 가을은 과일로 의인화했다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>
- 8) 20세기 초 프랑스와 독일, 스위스, 이탈리아, 미국 등에서 일어난 예술운동으로 기존의 예술에 대한 인식과 가치를 부정하고 새로운 예술의 개념을 추구하였다. 대표적으로 표현주의, 입체주의, 미래주의, 다다이즘 그리고 초현실주의가 이에 속한다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>
- 9) 초현실주의 미술에서, 작품에 쓴 일상생활 용품이나 자연물 또는 예술과 무관한 물건을 본래의 용도에서 분리하여 작품에 사용함으로써 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체를 이르는 말. 출처: 네이버 지식백과 <http://krdic.naver.com>
- 10) 콜라주는 브라크와 피카소 등의 입체파들이 유화의 화면의 구도·채색효과·구체감을 강조한 기법이었으나 제1차 세계대전 후의 다다이즘시대에는 캔버스와는 전혀 이질적인 재료나 잡지의 삽화·기사를 오려붙여 보는 사람에게 이미지의 연쇄반응을 일으키게 하는, 부조리와 냉소적인 충동을 겨냥하였다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>
- 11) 아상블라주(asmontage)'란 프랑스로 집합·집적을 의미하며, 특히 조각내지 3차원적 입체작품의 형태를 조형하는 미술상의 방법을 말한다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>

기법으로 표현한 진보적인 이미지 등은 다양한 풍유(諷諭)적 해석과 부조리와 냉소적인 충동을 자극시켜 준다. 또한 이러한 이미지의 인물들이 서로 먹고 먹히며, 토해내는 그로테스크(grotesque)¹²⁾한 이미지표현과 비정형화된 연출을 통해 작가의 초현실적인 절대적 현실성¹³⁾과 관객의 수용성을 강화시키고 있다.

또한 1부와 3부에서의 충돌이미지를 강조하는 일렉트로닉 한 금속성 사운드 효과, 2부에서의 격정적이고 에로틱한 영상을 보다 극대화하는 현악기의 사운드 등은 파격적인 영상의 즐거움을 더욱 강화해 주고 있다.

한편 대화의 차원에서는 다양한 특수영상효과기법을 활용하고 있다. 역모션 스톱촬영을 통해 형상의 생성과 소멸을 효과적으로 보여주는 몰핑기법과 자유로운 형상의 변형과 변태를 극대화시켜 주는 메타모포시스기법 등을 활용하고 있다.





기법	몰핑(morphing)		메타모포시스(metamorphosis)	
이 미 지				

표 8. <이웃> 이미지 실험 분석표

즉 점토를 활용한 클레이애니메이션에 몰핑(morphing)기법¹⁴⁾을 활용하여 자연스러운 형상의 생성과 소멸을 자유롭게 표현하고 있다. 메타모포시스(metamorphosis)기법¹⁵⁾을 통해 다양하고 변화

12) 그로테스코(grotesco)란 이탈리아어로 보통의 그림에는 어울리지 않는 장소를 장식하기 위한 색다른 의장(意匠)을 가리키는 것이었으나, 오늘날에는 일반적으로 ‘괴기한 것, 극도로 부자연한 것, 흉측하고 우스꽝스러운 것’ 등을 형용하는 말로 사용된다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>

13) 초현실주의의 주창자 앙드레 브르통(Andre Breton)이 말한 초현실의 개념으로 이성의 간섭 없이, 논리에 지배되지 않고 드러나는 현실성을 말함.

출처: http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=51&contents_id=46261

14) 몰핑(morphing)은 서로 다른 이미지를 자연스럽게 변화하는 과정이나 기법. 출처: 김일태 외 4인, 『만화애니메이션사전』, 부천만화정보센터, 2009, p.233.

무쌍한 형상의 생성과 소멸, 생동감 넘치는 인물의 움직임은 구사할 뿐만 아니라 자유로운 장면 전환을 보여주고 있다. 이러한 실험적인 영상기법은 대화의 차원만의 파괴적이고 가학적인 괴기미를 냉소적 유머로 전환시키는데 있어 매우 효과적이다. 자칫 지루하고 딱딱한 내용으로 읽힐 수 있는 영상을 과격적이면서도 강렬한 이미지의 변조와 구성을 통해 독특한 풍자의 즐거움을 강화하는 것이다.

이렇듯 대화의 차원의 이미지표현기법에서는 데파이즈망(dépaysement)¹⁶⁾을 통해 일상의 사물을 상징적 의미로 확대 재생산하여 풍자의 메시지를 강화하는 주요 장치로 활용함은 물론, 관객에게 지적 자극과 상상의 재미를 주고 있다.

2) <이웃>

애니메이션은 프레임 내 공간연출과 프레임과 프레임의 조합을 통해 운동이미지(movement image)를 인위적으로 만들어내는 비실사동영상예술이다.¹⁷⁾ 이러한 애니메이션의 특성을 가장 잘 보여준 작품이 이웃이다.

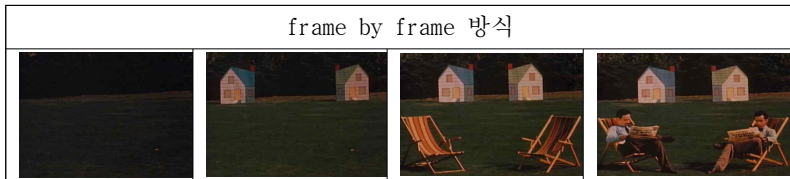


표 9. <이웃>의 픽셀레이션기법

15) 그리스어 'meta'와 'morphos'의 합성어로 모습의 완전한 변화를 뜻함. 애니메이션에서는 형태의 연속적인 변형, 하나의 형태에서 또 다른 형태로 부드럽게 이어지면서 변화하는 기법. 출처: 김일태 외 4인, 『만화애니메이션사전』, 부천만화정보센터, 2009, p.233.

16) 데파이즈망(dépaysement)은 전치(轉置), 전위법 등의 뜻이다. 초현실주의에서는 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어내는 것을 가리킨다. 출처: 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>

17) 최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권36호(2014), p.376.

이웃은 인물연기에 의한 픽실레이션(pixilation)¹⁸⁾기법으로 제작된 애니메이션으로 인물의 연기가 매우 중요한 요소로 작용하지만, 라이브 액션필름에서와 같이 라이브 액터의 동작이 그대로 투영되지는 않는다. 왜냐하면 픽실레이션은 실사촬영방식으로 프레임 바이 프레임(frame by frame)으로 인물의 동작을 애니메이터의 연출의도에 따라서 조작할 수 있는 비실사동영상기법이기 때문이다. 이는 작가의 애니메이션에 대한 다음과 같은 말에서도 확인할 수 있다.

“애니메이션은 움직이는 그림의 예술이 아니라, 오히려 그려진 운동의 예술이다. 각 프레임 사이에서 일어나는 것이 각 프레임 위에서 일어나는 것보다 중요하다. 그러므로 애니메이션이란 프레임들 사이의 비가시적인 틈을 다루는 예술이다.”¹⁹⁾

이렇듯 이웃은 노만 맥라렌의 애니메이션에 대한 관점이 가장 잘 반영된 작품이다. 작가는 애니메이션을 단순히 움직임을 그리는 행위로 보기보다는 그려진 사물이 어떠한 의미를 갖도록 하는가가 더욱 중요하다고 본 것이다. 즉 이웃은 픽실레이션기법을 통해 움직여진 인물의 이미지와 이미지 사이의 조작(연출)을 통해 관객에게 작품의 형이상학적 풍자의 알레고리²⁰⁾를 찾아가는 즐거움을 제공하고 있다. 또한 인물들의 슬랩스틱한 과장된 동작과 명료하고 경쾌한 현악기 사운드를 일치시켜 자칫 무겁게 읽혀질 수 있는 영상을 재치 있는 해학적 재미로 풀어내고 있다.

18) 살아있는 사람이나 생물의 움직임을 한 프레임씩 촬영한 후 연결하여 움직임을 만들어내는 애니메이션 기법. 출처: 김일태 외 4인, 『만화애니메이션사전』, 부천만화정보센터, 2009, p.473.

19) Charles, Solomon, *Animation: notes on a definition, the art of the animated image, an anthology*, Charles Solomon 편, The american film institute, 1987, p.11.

20) 알레고리(allegory)는 '무언가 다른 것을 말하기(other speaking)'의 의미를 지닌 그리스어 알레고리아(allegoria)를 어원으로 한다. 알레고리는 인물, 행위, 배경 등이 일차적 의미(표면적 의미)와 이차적 의미(이면적 의미)를 모두 가지도록 고안된 이야기이다. 출처: 네이버 지식백과

Ⅲ. 결론

지금까지 애니메이션이 대중적 기호나 특정한 집단에 이익과 입장에 구애받지 않고 작가의 냉철하고 예리한 시선으로 표현한 <대화의 차원>과 <이웃>에 나타난 풍자성을 연구한 결과 다음과 같은 특징과 의미를 알 수 있었다.

첫째, 대화의 차원은 독립된 여러 개의 소주제를 옴니버스식 구성을 통해 인간사회의 부조리한 모순을 파격적이면서도 상징적으로 풍자하였다. 풍자에 있어서도 역사와 사회 그리고 인간에 대한 냉소적인 공격성보다는 개량적 관점을 견지하고 있었다. 특히 소외된 세계, 혼돈스러운 형상, 부조리한 것의 유희 등 안 슈반크마이에르만의 초현실적인 절대적 현실성을 통해 관객에게 지적 자극과 상상의 재미를 극대화하였다.

둘째, 이웃은 인과관계에 의한 사건적 스토리구조로 선한 인간의 마음이 물질적 욕망 앞에서 대립과 갈등을 넘어 극한의 광기로 이어지는 인간 이기심을 블랙코미디로 변조시켜 풍자하였다. 자칫 진지하고 무겁게 보일 수 있는 내용을 픽셀레이션기법으로 인물들의 슬랩스틱 한 과장된 동작과 유머러스한 표정 연출을 통해 해학적 풍자성을 강화하였다.

이번 연구를 통해 두 작가주의 애니메이션은 휴머니즘과 도덕적 불감증에 대한 공격성에 있어 파괴적이거나 무겁게 느낄 수 있는 내용을 반어적 웃음을 유발하는 작가의 독특한 상징어법과 이미지 스타일을 통해 풍자 메시지를 전달하고 있었다. 작가는 애니메이션을 통해 공격대상 대한 파괴보다는 도덕적 관점에서 부정의 형식을 통해 건강한 사회변화를 위한 긍정의 의지를 담고 있는 것이다. 즉 두 작품에서 나타난 풍자성은 애니메이션의 사회적 기능과 예술적 영향력을 극대화시키는 작가적 알레고리임을 알 수 있었다.

참고문헌

- 김일태 외 4인, 『만화애니메이션사전』, 부천만화정보센터, 2009.
- 김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001.
- 박기수, 『애니메이션서사구조와 전략』, 논형, 2004.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2002.
- 박영원, 『디자인기호학』, 청주대출판부, 2001.
- 서울대규장각한국학연구원 한국학 자료총서11, 권영민, 『풍자 우화 그리
고 계몽담론』, 서울대출판부, 2008.
- 이승구 편저, 김정연 역, 『애니메이션연출』, 아트디자인, 2001.
- 전경옥, 『풍자, 자유의 언어 웃음의 정치』, 책 세상, 2015.
- 조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』 한울, 2009.
- 프랑수아 드 라로슈푸코 (저), 강주현 (역), 『인간의 본성에 대한 풍자
511』, 나무생각, 2013.
- 폴 웰스, 한창완 역 『애니마톨로지 @ 애니메이션 이론의 이해와 적
용』, 한울, 2001.
- 채프먼, S, 한용환 역, 『이야기 담론』, 푸른사상, 2003.
- 최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구」, 『만화애니메이션
연구』 통권36호,(2014.09), pp.375-391.
- 최돈일, 「<동물농장>에 나타난 캐릭터의 상징성 연구」, 『만화애니메
이션연구』 통권38호,(2015.03), pp.115-132.
- Charles, Solomon, Animation: notes on a definition, the art of the
animated image, an anthology, Charles Solomon 편, The american
film institute,1987.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 용어, 풍자, 2016.05.17.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 용어, 알레고리, 2016.05.17.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 인물, 주세페 아르침볼도, 2016.06.09.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 문학비평용어, 그로테스크, 2016.06.09.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술의 세계, 전위예술, 2016.06.22.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술의 세계, 초현실주의, 2016.06.22.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술용어, 오브제, 2016.06.22.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술용어, 콜라주, 2016.05.22.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술용어, 아상블라주, 2016.05.22.
- NAVER, www.naver.com, 검색어: 미술용어, 데파이즈망, 2016.06.22.

NAVER, www.naver.com, 검색어: 기관, 캐나다국립영화학교, 2016.07.06.
<대화의 차원> (Dimensions of Dialogue, 1982).
<이웃> (Neighbours, 1952).

ABSTRACT

The Study of Satire Shown in Animation -Focusing on <Dimensions of Dialogue> and <Neighbours>

Choi, Don-III

This study was conducted focusing on the role of auteurism animation. The purpose of auteurism animation is to criticize irregularities of a society in witty and fierce way through satires from the sharp perspectives of an animator that is not bound by tastes of people or the interests or standpoints of specific groups, and thus to induce positive changes in a society as a purifier.

In the context, this study investigated satires shown in <Dimensions of Dialogue> by Jan Svankmajer and <Neighbours> by Norman McLaren among the animators who utilize animation as a tool to produce social meaning. As a result, the following characteristics and meanings were found.

First, Dimensions of Dialogue is an animation that satires absurdity and irregularities of a human society in symbolic and exceptional way through directing by segmentations of images and omnibus structures. The satire carries the lesson of improvement in the hidden part of cynical attack to history, society, and human beings. It also maximizes absolute reality and engagement of images of Jan Svankmajer through unique and grotesque images of the animator such as alienated world, confusing shapes, and amusement of irregularities.

Second, the movie, <Neighbours> is an exemplary animation that applied core concept of animation through pixilation techniques based on an event story structure by causal relationship. It satires the changing process of a good man to violent madness through confrontation and conflicts for material desires, with exaggerated slipstick movements and humors as a black comedy.

The satire methods of both animation works are delivered through unique image styles and symbolic wordage of the animators who triggered ironical laughter in attacking humanism and moral insensitivity that might be felt seriously otherwise. That is, the animators try to show the positive will for changing the society to a sound one through the form of negativity in terms of moral perspective in animation rather than destruction against the

target. As such, the satires in both works worked as an auteurism allegory that maximizes social functions and artistic influence of animation.

Key Word: satire, criticism, positive society

최돈일
경기대학교 애니메이션영상학과 교수
(120-702) 서울특별시 서대문구 경기대로9길 24
Tel : 02-390-5106
donnillch@naver.com

논문투고일 : 2016.08.01.
심사종료일 : 2016.08.26.
게재확정일 : 2016.08.26.