

애니메이션 감상을 통한 근대 과학기술 문명 탐구

- 미셸 오슬로의 <세 명의 발명가>를 중심으로

- I. 서론
 - II. 근대인, 포스트휴먼, 애니메이션
 - III. <세 명의 발명가> - 과학기술의 유희적 혁명성
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

윤경희*, 최정윤, 박유신

초 록

본 연구는 아동 청소년을 대상으로 예술 감상 수업을 진행할 때 미셸 오슬로의 단편 애니메이션 <세 명의 발명가>를 교재 텍스트로 활용하기를 제안한다. 이 작품은 우선 이국적이고 환상적인 분위기, 아름다운 이미지, 흥미진진한 줄거리로 인해 학습자들의 호기심과 주의력은 물론 지적 욕구와 학습 동기를 유발할 수 있다. 오슬로는 이 작품을 제작하는데 있어서 오로지 종이 공예만 사용했는데, 이는 전통적인 민속 예술의 명맥을 이으면서 애니메이션의 역사에서는 여성 감독 로테 라이니거의 기술을 부활시킨 것이다. 이 작품은 여성과 아동 인물도 발명가로 설정함에 따라서, 성인 남성만 지식과 기술이라는 인간적 역량의 주체로 간주했던 근대의 인간상을 전복한다. 애니메이션의 상상력은 비트루비우스적 인간의 이미지로 표상되는 인간우월주의적 근대인을 넘어서 포스트휴먼을 생성시킨다. 포스트휴먼은 인간이 과학기술, 상상력, 윤리적 실천을 통해 다른 타인들뿐만 아니라 세계 안의 모든 생명체와 무생물 물질과 탈중심적인 평등한 관계를 맺을 수 있다는 것을 조건으로 한다. 이를 교수 학습하는 과정에서 예술뿐만 아니라 과학, 윤리, 사회 등 타 교과와의 통합 교육이 자연스럽게 이루어진다. 애니메이션의 감상은 이처럼 포스트휴먼이라는 첨단 주제에 당면하여 통합 교과 수업을 수행하는 데 매우 적합한 교육적 방법이 될 수 있다.

주제어 : 미셸 오슬로, 애니메이션, 포스트휴먼, 비트루비우스적 인간, 종이 공예, 통합 교육

I. 서론

포스트휴먼은 오늘날 우리가 살아가는 세계를 이해하고 설명하는 데 있어서 핵심적인 개념들 중 하나가 되었다. 포스트휴먼 이론의 권위자인 로지 브라이도티(Rosi Braidotti)는 포스트휴먼을 구성하는 공통 조건으로서 “생물체가 생명 활동을 하고 조직을 스스로 생성하더라도 그것의 구조는 비자연적이라고 가정하기”¹⁾를 꼽는다. 포스트휴먼은 인간이 생명 현상을 매개로 천연의 인간 신체가 아닌 것들과 연속체의 관계를 맺는 양상들이라고 풀어서 말할 수 있을 것이다. 예를 들자면, 인공지능 바둑 프로그램인 알파고가 인간 기사와의 대국에서 승리를 거두었다거나, 무균 돼지의 세포를 배양해서 인공 장기를 개발하는 실험이 진행중이라거나, 의료용 로봇의 인체 관독과 시술 능력이 점점 개선되고 있다는 등, 현시점에도 우리는 포스트휴먼 현상으로 간주할 수 있는 사건들을 멀티미디어를 통해 끊임없이 접할 수 있다. 인간, 동식물, 기계, 무생물 물질, 정보 같은 비물질 사이의 경계와 관계가 지속적으로 전복되고 재설정되는 중이다.

그렇다면 포스트휴먼 현상은 언제부터 시작되었는가. 영문학자 캐리 울프(Cary Wolfe)는 포스트휴먼의 기원을 급진적으로 거슬러 올라간다. 울프에 따르면, 인간은 문명의 시초부터 동물로서의 한계를 극복하기 위해 기술적인 도구들 및 언어 같은 기록 매체를 사용했고, 이러한 도구와 방법적 매체들 덕분에 자신의 천연의 신체를 보철하며 진화할 수 있었다. 따라서 엄밀히 말해서 인간은 생물의 영역에서뿐만 아니라 이미 항상 테크놀로지의 환경 안에서 자기의 신체를 조직하고 구성해왔다는 것이다. 그럼에도 불구하고 우리가 특정한 역사적 시점부터 포스트휴머니즘이라 일컬을 수 있다면, 그것은 기술, 의료, 정보, 경제의 네트워크가 복잡화되면서 인간의 지위가 탈중심화되는 현상이 확연해진

* 이 논문 또는 저서는 2016년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2016S1A6A9931352).

1) Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013, p. 2.

시기를 지칭한다고 한정한다.²⁾ 울프의 논지를 종합해서 재해석하면, 포스트휴먼 현상은 단지 현대인이 정보공학과 생명과학 분야에서 이룩한 몇몇 기술적 성과만을 지칭하는 게 아니라 문명의 기원에서부터 인류가 고안하고 활용한 모든 도구적 지식을 아우른다. 여기에 더해, 아무리 단순하고 소박할지라도 그 도구, 지식, 기술을 통해 인간이 다른 대상들에게 위계적인 권력을 행사하며 인간우월주의적인 세계를 확고하게 구축하는 대신 대상들과 평등하고 다자적인 관계를 맺으려 한다면 포스트휴먼의 시대에 진입했다고 할 수 있을 것이다. 한 마디로 포스트휴먼은 도구와 기술을 통해 비인간 대상들과 탈중심적인 관계를 맺는 인간이다. 탈중심적이고 탈권위적인 호모 파베르라고 다시 말할 수 있을 것이다.

포스트휴먼은 불변하는 태생적 조건이나 비가역적 연대기적 시점에 따라 결정되는 게 아니라, 인간이 도구를 발명 사용하고, 지식과 기술을 학습 진보시켜나가고, 세계 속 비인간 타자들과 탈중심적인 평등한 관계를 맺으려 욕망하고 실천할 때 언제든 생성되는 것이다. 이 점에서 포스트휴먼은 우리보다 앞선 미래를 살아갈 인간을 형성하는 학문이자 행위로서의 교육과 분리해서 생각할 수 없다. 포스트휴먼 교육은 구체적인 현장에서 전 분야에 걸쳐 수행될 수 있다. 우선 문명의 기원, 과학기술의 발전과 영향, 그에 따른 현대적 생의 조건과 방식 등에 관하여 윤리, 역사, 사회 교과를 통합하여 사유하고 탐구할 수 있다. 또한 후속 세대가 기존의 도구와 기술을 학습하면서 창의적 상상력과 감성을 더해 새로운 발명과 창작을 할 수 있게 이끌어감으로써 과학과 예술을 통합적으로 가르치고 배우는 현장을 구상할 수도 있다. 포스트휴먼 현상을 재현한 문학 작품을 감상하고 그것과 함께 포스트휴먼과 관련된 멀티미디어 상의 최신 뉴스를 분석함으로써 읽기와 쓰기의 다양한 방식을 시도할 수도 있다. 테크놀로지의 도움으로 외형, 기능, 역량을 새롭게 계발해나가는 인간 신

2) Cary Wolfe, *What is Posthumanism?* Minnesota Univ. Press, 2013, p. xv.

체 역시 포스트휴먼의 조건들 중 하나이므로 체육과 무용 교과에서도 포스트휴먼 이론을 접목하는 게 가능할 것이다. 탈중심화는 포스트휴먼 자체뿐만 아니라 포스트휴먼 교육에서도 분과들 사이의 자유로운 결합과 통합을 통해 발생하고 실험될 수 있다.

포스트휴먼이 인간의 새로운 형성으로서의 교육과 근원적으로 결부되어 있음에 따라, 포스트휴먼 이론을 교육 철학에 접목하여 다시 사유하려는 시도들은 물론, 초중고교 및 대학 교육 현장에서 실제 응용하여 구체적인 수업 방안을 제시하거나 그 결과를 공유하려는 시도들이 활발하게 이루어지고 있다. 예를 들어, 타이슨 E. 루이스(Tyson E. Lewis)와 리처드 칸(Richard Kahn)은 근대적 인간의 교육 이념과 방법에 관한 효시작이라 평가받는 장-자크 루소의 <에밀, 또는 교육에 관하여>에서 출발하여, 루소가 사회적 혼란의 은유로써 타자화한 괴물의 존재론을 포스트휴먼의 관점에서 재평가하려 한다. 인간이 자기와 다른 타인이나 동물을 괴물로 배척하고 타자화하는 사회가 과연 올바른지 묻고, 탈중심화된 서로 다른 존재들이 민주적으로 공존하는 미래의 공동체의 모습을 상상한다.³⁾ 존 A. 위버(John A. Weaver)는 교과 과정 연구자의 입장에서 메리 셸리의 <프랑켄슈타인>, 오스카 와일드의 <도리언 그레이의 초상>, J. K. 롤링의 <해리 포터> 시리즈 등 잘 알려진 서구 문학 작품들을 생명공학과 과학철학의 관점에서 재해석하고 그것을 수업 현장에서 어떻게 전달할 수 있을지 제안한다.⁴⁾ 카린 머리스(Karin Murriss)는 포스트휴먼으로서의 어린이의 지위를 여러 층위에서 정의하고, 어린이들과 함께 진행한 그림책을 통한 포스트휴먼 철학 교육의 사례들을 공유한다.⁵⁾ 인간의 경계를 넘어서며 인간이 아닌 타자적인 것들이 공존하는 세계

3) Richard Cahn·Tyson E. Lewis, *Education Out of Bounds: Reimagining Cultural Studies for a Posthuman Age*, Palgrave, 2010. pp. 1-16.

4) John A. Weaver, *Educating the Posthuman: Biosciences, Fiction, and Curriculum Studies*, Sense Publishers, 2010, pp. 1-8.

5) Karin Murriss, *The Posthuman Child: Transformation through Philosophy with Picturebooks*, Routledge, 2016, pp. 1-18.

에 관심을 기울이는 윤리적 태도에 포스트휴먼의 조건들 중 하나가 있다는 점을 다시금 주지시키면서, 크리스티나 휴즈(Christina Hughes)와 캐롤 A. 테일러(Carol A. Taylor)는 포스트휴먼 교육의 이론과 실제에 관한 다양한 연구들을 소개한다.⁶⁾

이처럼 포스트휴먼 교육이 과학, 예술, 사회, 윤리, 역사, 문학 등 여러 교과를 포괄하고 통합하는 차원에서 이루어진다는 점을 고려할 때, 애니메이션은 이러한 통합 수업을 실시할 때 매우 적합한 교육적 매체라 할 수 있다. 애니메이션은 과학기술과 예술의 총체적 협업을 통해 생산되는 구체적이고 가시적인 결과물이다. 애니메이션은 인간이 이야기하기와 이미지 만들기라는 기록의 욕망을 구현하기 위해 어떻게 상상과 감성의 능력을 발휘하고 나아가 어떤 도구와 기술을 개발해나가는지를 보여준다. 또한 애니메이션은 마치 살아서 주체적으로 움직이는 듯 한 이미지를 구성하기 위해 다양한 무생물체를 사용한다. 모래, 종이, 노끈, 구슬, 점토, 단추, 나뭇조각 등 움직이는 이미지에 동원되는 사물들의 종류는 거의 무제한적이고, 그것들은 인간과 비인간, 생물과 무생물, 자연과 인공의 경계와 관계라는 포스트휴먼의 핵심적 주제에 관한 사유를 촉발한다. 게다가 여러 예술 장르들 중에서도 애니메이션은 특히 SF 친화적인 예술로서, 사이보그, 안드로이드, 로봇, 괴수, 혼종적인 동식물 등 다양한 비인간 존재들이 강력한 아름다움과 힘을 발휘하는 시공간을 마련하고, 이러한 포스트휴먼적 세계를 상상하고 창조하기 위해 당대의 과학 지식과 최신 테크놀로지의 도구들을 적극적으로 활용한다.

포스트휴먼, 애니메이션, 교육, 이 세 요소 사이에 본질적인 상관관계가 존재함에 따라 이와 관련된 이론 및 교육 현장에서의 응용에 관한 연구는 앞으로 개척할 여지가 무궁무진하다. 이러한 맥락과 전망에 의거하여, 본 논문에서는 우선 구체적으로 프랑스의 애니메이션 작가 미셸 오슬로(Michel Ocelot)의 단편 <세 명의 발명가(Les Trois Inventeurs)>의 감상을 토대로 하여, 아동

6) Christina Hughes · Carol A. Taylor, *Posthuman Research Practices in Education*, Palgrave MacMillan, 2016, pp. 1-34.

청소년을 대상으로 한 포스트휴먼 교육 현장에서 기초 단계의 수업을 진행할 수 있다고 제안하고자 한다.⁷⁾ <세 명의 발명가>는 18세기라 추정할 수 있는 시공간에서 각종 기계와 도구들을 발명하는 한 가족의 이야기이다. 작품을 보다 깊이 감상하기 위해서는 근대의 과학기술에 관한 배경 지식을 풍부하게 학습할 필요가 있다. 나아가 당대에 과학 기술과 지식을 소유하고 실행한 근대적 주체로서 발명가는 어떤 인간형이었는지에 대해서도 비판적으로 질문할 수 있어야 한다. 본 논문에서는 수업 현장에서 <세 명의 발명가>를 보다 심층적으로 이해하고 감상하는 활동이 가능하도록 우선 포스트휴머니즘 이전의 근대적 인간과 그 이후의 포스트휴먼의 차이를 고찰할 것이다. 이어서 고찰한 내용을 바탕으로 <세 명의 발명가>의 내용, 기법, 예술성을 자세하게 분석할 것이다.

II. 근대인, 포스트휴먼, 애니메이션

1. 근대의 한계와 포스트휴먼의 태동

애니메이션은 이미지의 예술이다. 그러므로 앞서 울프의 협의의 정의를 받아들여서 인간우월주의적 세계관을 여전히 견지하는 인간과 인간에게만 부여된 권위를 스스로 비판적으로 포기하고 타자들과 탈중심적 관계를 새롭게 맺는 포스트휴먼의 차이를 보다 효과적으로 인식하기 위해서는 이론적 고찰을 진행함과 동시에 이미지를 살펴보는 것이 좋은 방법이 될 수 있다.

우선 서론에서 훑은 문제와 논지를 한 단계 더 심화해보기로 한다. 포스트휴먼은 인간의 어떤 존재 양식인가. 나아가 포스트휴먼이 되는 데는 어떤 조건들이 작용하는가. 이 같은 문제들에 상세한 해석과 응답을 구하기 위해서는 경험적으로 쉽게 관찰되

7) 미셸 오슬로 애니메이션의 제작사인 aaa 프로덕션에서는 <세 명의 발명가>를 유튜브에 등록해서 누구나 자유롭게 접근하고 감상할 수 있게 했다. <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w>를 참조하라.

는 현상들을 나열하는 데 그치는 대신, 보다 근원적인 관점에서, 포스트휴먼이라는 개념과 실체를 생성시킨 인식론의 역사와 과학 기술 문명의 발전 양상을 진지하게 고찰할 필요가 있다. 다시 말해 포스트휴먼은 알파고, 인공 지능, 인공 장기, 복제 동물, 가상현실, 웨어러블 컴퓨터 등 현재 실험과 개발을 넘어 상용화 단계로 나아가는 몇몇 가시적인 사물들의 목록으로만 편리하게 환기되고 전부 설명되는 것이 아니다. 포스트휴먼을 이해하기 위해서는 역사적인 관점을 견지하면서 문명의 초기까지 거슬러 올라가야 한다.

인류의 역사에서 특히 르네상스는 과학기술과 물질문명이 고대에서 중세까지와 비교할 수 없이 급속하게 발전되고 전파된 시대이다. 이 시대부터의 인간은 고대 문헌의 재해석 및 코페르니쿠스와 갈릴레이의 천문학적 발견을 통해 세계를 주관하고 변화시키는 근원은 신이라는 초월자가 아니라 인간의 이성과 능력이라는 인본주의 사상을 계발하고 확립했다. 인본주의는 단지 추상적인 사유나 이론적인 지식만이 아니었다. 인본주의 운동을 이끈 사람들은 학자, 교육자, 시민 지도층이었고, 그들은 지식의 발견을 토대로 하여 문화를 실질적으로 개혁하고 인간 전반을 더 나은 존재로 교육시킬 수 있다고 믿었다.⁸⁾

르네상스 시대에는 인간의 이성을 드높여 신뢰하고, 이를 통해 수학, 화학, 천문학, 의학, 기계술을 발전시키고, 신대륙을 발견함으로써 지리학도 발전함은 물론 세계에 대한 상상력과 지식도 규모가 확대되었다. 서구의 인간은 과학기술과 지식을 진보시키는 주체로서 주변 자연 환경의 물질을 자원으로 활용하고 타대륙을 식민지 삼아 그곳의 인력과 자연을 탈취했다. 과학기술은 계몽주의를 지나 20세기에 두 차례의 세계 대전을 겪기까지 지속적으로 발전해나갔다. 특히 20세기부터는 컴퓨터에 기반한 정보통신 기술이 유례없이 발전하기 시작해서, 인간의 신체는 정보의 부속물에 불과하다는, 나아가 이성이 담당하는 합리적 계산과 지

8) Craig W. Kallendorf, *Humanist Educational Treatises*, Harvard Univ. Press, 2008, pp. vii-viii.

능을 순수하게 정보처리 기계의 역할로 환원할 수 있다는 전제의 실험들이 수행되었다.⁹⁾

이처럼 르네상스 이후 20세기 중반에 이르기까지 서구인은 지구상 자연의 물질계 및 다른 문화권의 인간들에게 주도적인 영향을 끼쳤다. 그것은 처음에는 보편적 인간의 이성과 합리적 능력에 대한 믿음에서 시작되었지만 점차 특정한 문화권의 특정한 주체들이 중심이 되어 타인들과 세계에 지배적 권력을 행사하는 결과를 낳았다. 근대 서구 중심적 인간이 배타적으로 권력을 행사함에 따라서 세계 전체와 인류 전체가 이전과 다른 근본적인 변화를 경험하게 되었다. 게다가 인간의 신체적 능력은 물론 이성적 능력까지 기계가 담당할 수 있게 됨에 따라서 인간중심주의적 사상은 더 이상 유지될 수 없게 되었다. 그 결과로 세계에서 더 이상 근대적인 생의 조건들이 작동하지 않게 되었고, 근대의 인간 역시 근대 초기부터 형성하고 강화하려 한 인간상을 유지할 수 없게 되었다. 포스트휴먼은 이처럼 더 이상 가능하지 않은 근대적 생의 조건들이 비판적으로 재검토되고 파기된 이후에 등장한다. 새롭게 열린 시대를 앞에 두고, 포스트휴먼은 한편으로는 이전과 다른 가능성들을 시도할 수 있으면서, 다른 한편으로는 막막한 시행착오와 불안에서도 자유롭지 않다. 그리고 그것은 오늘날의 우리 모두가 겪고 있는 삶의 조건이자 현상이 되고 있다.

2. 비트루비우스적 인간

앞서 훑은 포스트휴먼의 역사성을 보다 자세하게 고찰한 학자는 브라이도티다. 브라이도티는 포스트휴먼이 무엇인지 논증하기 위해 우선 인간의 정의를 재검토한다. 오늘날 우리가 막연하게 보편적이라 간주하는 인간의 개념과 형상은 역사적으로 어떻

9) N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago Univ. Press, 1999, pp. 2-3.

게 형성되어 왔는가. 브라이도티의 언급을 참조하며 보충하면 다음과 같다.

기원전 5세기 고대 그리스의 철학자 프로타고라스는 인간은 만물의 척도라 했다. 이는 인간은 개개인으로서 감각과 경험이 다르므로 각자의 기준에 따라 사물을 판단한다는 상대주의를 설파하는 말이었음에도 불구하고, 척도로서의 인간을 개인이 아닌 보편적 인간 일반으로서 환원하려는 해석도 없지 않았다.¹⁰⁾ 이러한 환원적 오독은 상대주의와 거리가 먼 인간중심주의와 인간우월주의를 배태하게 된다.

고대 로마에 이르러 건축가 비트루비우스는 건축뿐만 아니라 인체에 있어서도 비례의 중요성을 강조했고, 한걸음 더 나아가 인간의 신체야말로 모든 비례의 주요한 근본이라 주장했다.

배꼽은 자연 상태에서 인간의 몸 한가운데에 있으므로, 한 남자가 얼굴을 위로 향하여 눕고 손과 발을 뻗으면, 그의 배꼽을 중점으로 하여 원이 그려지고, 원은 그의 손가락과 발가락에 닿을 것이다. 인간의 몸은 원에 의해서만 둘러싸이는 게 아니어서, 정사각형 안에 위치시키더라도 그렇다는 것을 볼 수 있을 것이다. 발에서 정수리까지 잴 다음, 완전히 뻗은 팔들을 이어서 재면, 후자의 길이와 전자의 길이가 같다는 것을 발견할 수 있다. 그러므로 서로 직각인 선들을 그으면 몸을 감싸며 정사각형을 이룰 것이다.

The navel is naturally placed in the centre of the human body, and, if in a man lying with his face upward, and his hands and feet extended, from his navel as the centre, a circle be described, it will touch his fingers and toes. It is not alone by a circle, that the human body is thus circumscribed, as may be seen by placing it within a square. For measuring from the feet to the crown of the head, and then across the arms fully

10) John R. Catan·Giovanni Reale, *A History of Ancient Philosophy I: From the Origins to Socrates*, SUNY Press, 1987, pp. 157-159; James D. Williams, *An Introduction to Classical Rhetoric: Essential Readings*, Wiley-Blackwell, 2009, pp. 51-53.

extended, we find the latter measure equal to the former; so that lines at right angles to each other, enclosing the figure, will form a square.¹¹⁾

이를 소위 비트루비우스적 인간(Vitruvian Man)이라 한다. 르네상스의 거장 레오나르도 다 빈치는 세계의 모든 사물과 현상에 대한 탁월한 지적 욕구를 바탕으로 자신이 알고자 하는 것을 실측과 관찰에 의거하여 사실로 판명하고자 했다. 그리하여 그는 당대 청년들을 불러 모아 그들의 신체 각 부분을 측정해서 인체의 평균적 비례에 관한 전체상을 얻었다. 1490년 다 빈치는 자신의 조사 결과에 따라 비트루비우스가 제안한 이상적 인체 비례의 가설을 다소간 수정하여 아래 <그림 1>과 같은 실제 도면을 그렸다.¹²⁾(Zöllner, 2007, pp. 104-106).

비트루비우스적 인간은 여러 전제들에 의해 가능해진다. 우선 세계는 측정과 계산 가능한 수학적인 질서에 따라 기하학적이고 건축적인 조화를 이룬다는 것이다. 그리고 인간은 정신적으로는 조화롭고 질서 잡힌 세계를 추상화하여 파악하는 인식적 능력이 있으며, 물질적으로는 이처럼 조화로운 세계 안에서 자신의 신체를 역시 조화롭게 안주시킬 수 있는 존재라는 것이다. 다 빈치의 실험과 도면은 그러한 완벽한 조화의 가설이 현실에 온전히 들어맞지 않는다는 사실을 입증하지만, 그림에도 불구하고 인간은 그러한 오류를 수정하여 다시금 조화로운 비례를 추구하고 맞춰나가는 능력이 있다는 점 또한 역설하고자 한다.

브라이도티에 따르면, 만물의 척도로서의 인간과 더불어 비트루비우스적 인간은 우리가 흔히 인본주의, 휴머니즘, 인간중심주의라 할 때 그런 사상들이 함의하는 인간형을 대표적으로 표상한다. 완벽한 신체적 조건을 구비한 이 인간형은 “건강한 신체에 건강한 정신이 깃든다는 고전적 격언”¹³⁾을 시각적으로 입증

11) M. Vitruvius Pollio, *The Architecture of M. Vitruvius Pollio in Ten Books*, Pristley and Weale, 1826, p. 79. 번역 필자.
12) Frank Zöllner, *Leonardo da Vinci: The Complete Paintings and Drawings*, Taschen, 2007, pp. 104-106.

한다. 이러한 인간의 이미지는 또한 "인간들에게는 개인과 집단
의 완벽성을 추구하는 데 있어서 거의 무제한의 역량이 있다고
아무런 의혹 없이 확신"¹⁴⁾한다는 근대의 신념을 함축한다. 인간
에 관한 이러한 전제와 신념은 근대 이후 인간의 주체성을 지지
하는 합리주의적 철학 사상들의 바탕이 되었고, 인류가 자연을
제어하고 물질세계를 자원으로 활용하여 과학기술 문명을 발전시
키는 데 기여했다.

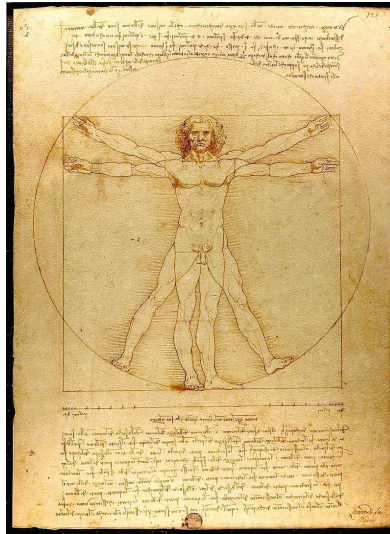


그림 1. 레오나르도 다 빈치의 <비트루비우스적 인간> (1490)¹⁵⁾

3. 애니메이션이 전복하는 비트루비우스적 인간

이처럼 근대의 인간이 아름답고 강건한 신체와 더불어 인식
과 활동에 있어서 주체적 역량을 지닌 존재로 표상되었다 하더
라도, 그리고 그것이 특정 개인이 아니라 보편적 존재를 지칭한다

13) Rosi Braidotti, 앞의 책, p. 13.

14) Rosi Braidotti, 앞의 책, p. 13.

15) https://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man#/media/File:Da_Vinci_i_Vitruve_Luc_Viatour.jpg

하더라도, 엄밀히 관찰하면 이러한 인간상이 모든 개별적 인간들을 포괄하여 대표하지는 않는다는 사실을 알 수 있다. 비트루비우스적 인간은 그 이미지가 이미 확연히 가시화하듯 기하학적 비례에 부합하는 신체를 지닌 서구의 백인 비장애인 성인 남성만 특정적으로 표상한다. 결과적으로 이 기준들에서 벗어나는 다른 사람들은 근대 정신이 전제하는 인간상에 걸맞지 않게 된다. 예를 들어, 서구 바깥의 지구상 다른 지역의 다른 인종의 사람들, 서구 여성을 포함한 전 세계 모든 여성들, 영유아와 아동들, 노인들, 장애와 질병이 있는 사람들, 마르거나, 살집이 있거나, 키가 크거나 작거나, 신체 기관들의 크기와 모양이 자의적 비례에서 벗어나는 다양한 외관의 사람들 등은 비트루비우스적 인간의 이미지에 자신을 동일시할 수 없다.

결국 비트루비우스적 인간이 가시화하는 근대적 인간은 특정 조건에 부합하는 사람들에게만 주체성과 인식적 활동적 역량의 권력을 허용하고, 나머지 다른 많은 사람들로부터는 그것을 박탈한다. 근대적 인간은 이처럼 많은 사람들을 비가시화하고 배제하고 소외시킨다. 르네상스 시대부터 서구에 의한 제국주의와 식민지 정복이 확산되어 타대륙 원주민과 타인종 사람들에게 시민권을 부여하지 않고 때로는 인간 이하의 열등한 존재로 격하한 역사를 돌이켜보면 알 수 있다. 따라서 이는 이미지의 문제를 넘어 인류 공동체의 정치적 실천에 관한 문제다. “우리 누구나가, 어느 정도의 확신을 갖고, 우리는 언제나 인간이었다거나 우리는 오로지 인간이라고 말할 수 있지는 않다. 우리들 중 몇몇은 서구의 사회, 정치, 과학의 역사에서 예전의 시기들을 막론하고 지금도 온전한 인간으로서 간주되지 않고 있다”¹⁶⁾는 게 엄연한 사실이 기 때문이다.

포스트휴먼에 대한 사유는 근대적 인간에 의혹을 던지면서 그들이 이룩해온 세계를 반성한다. 포스트휴먼은 특정 인종, 특정 성별, 특정 연령, 특정 신체 조건 등으로 한정된, 허구적인

16) Rosi Braidotti, 앞의 책, p. 1.

완벽성과 조화로 무장한 근대적 인간의 이미지에서 탈피하여, 이제까지 그것의 외곽에 실존해왔던 다양한 인간들의 이미지를 포괄하려 한다. 포스트휴먼은 여성, 어린이, 다양한 피부색의 사람들, 태생적으로나 후천적으로 소위 정상성에서 벗어난 독자적 신체 조건을 지니게 된 사람들이 동등한 주체성과 시민권을 위해 싸우는 데 이론적 배경을 제공하고, 과학기술의 진보에 맞추어 발달된 새로운 매체들을 통해서 그들의 이미지를 적극적으로 가시화한다.

예술계에서 회화나 조각 같은 전통적인 장르에서도 르네상스 미학에 걸맞은 조화로운 비례의 신체 이미지를 거부하면서 그것이 담지한 특정 주체의 권력에 저항하려는 시도들이 있어왔다. 예를 들어, 콜롬비아의 예술가 페르난도 보테로(Fernando Botero)의 작업 경향들 중 하나는 서구의 고전 초상화 속 인물들의 패러디이다. 보테로는 르네상스 이탈리아의 화가 라파엘의 <교황 레오 10세의 초상화>(1518)를 상호 텍스트적 소재로 삼아서, 근대 서구 백인인 교황의 피부색을 아메리카 원주민처럼 재해석하고 성인인 그의 외모와 옷에 마치 어린이인 것 같은 특질을 덧입힌다(<그림 2> 참조). 무용계에서는 1960년대부터 장애인들의 독자적인 신체성을 미적인 원천으로 삼는 운동이 발생했고, 오랜 훈련을 받아 잘 발달된 균형 잡힌 신체를 지닌 무용수 외에도 다양한 신체적 조건을 지닌 사람들과 함께 인간의 몸이 표현할 수 있는 움직임과 형상의 다른 지평을 모색하려는 시도들이 지속되고 있다.¹⁷⁾

17) Adam Benjamin, *Making an Entrance: Theory and Practice for Disabled and Non-Disabled Dancers*, Routledge, 2002.



그림 2. 왼쪽: 라파엘의 <교황 레오 10세의 초상화> (1518)¹⁸⁾
 오른쪽: 페르난도 보테로의 <교황 레오 10세의 초상화> (1964)¹⁹⁾

애니메이션에서도 비트루비우스적 인간으로 표상되는 근대적 인간의 이미지를 재검토하고 그것이 담아내지 못하는 인간의 이미지들을 새롭게 창작하려는 시도가 활발하게 이루어졌다. 배타적으로 권력을 독점한 주체는 필연적으로 세계와 타인들을 억압한다. 억압에 저항하는 방법들 중 하나는 그것의 엄숙하고 진중한 권위를 웃음으로써 파열시키고 해체시키는 것이다. 웃음은 특정한 사회적 맥락과 상황에서 인간의 신체와 정신이 그것에 응답하며 발생시키는 생리적인 현상이다. 웃음과 친화성이 있는 예술적 장르는 코메디이다. 애니메이션은 본질적으로 현실의 규칙들을 위반하는 각종 기술적이고 서사적인 장치들을 개발하는 예술로서, 이를 통해 관람자에게 웃음을 유발한다. 애니메이션 캐릭터들은 현실적 시공간에서의 물리적 법칙을 위반하며 자유자재로 움직이고, 늘어나거나 줄어들고, 도망가고 뒤쫓고, 아예 갈기갈기 폭발한다. 관람자의 예측을 뛰어넘는 신체 이미지의 우발적이고 자유로운 변형에 빠르게 진행되는 음악과 폭발음이 덧입혀지

18) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raphael_-_Pope_Leo_X_with_two_cardinals.jpg

19) <https://www.wikiart.org/en/fernando-botero/pope-leo-x-after-raphael>

면서 감각을 증폭시킨다. 서사의 측면에서는 풍자, 패러디, 아이러니 등 기존의 코미디 수사법들을 적극적으로 사용하면서 웃음의 효과를 극대화한다.²⁰⁾

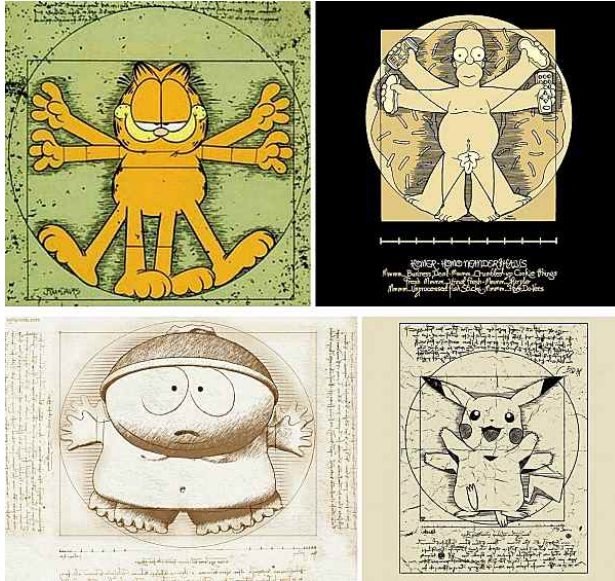


그림 3. 왼쪽 상단부터 시계 방향으로 가필드, 심슨, 피카츄, 사우스 파크²¹⁾

비트루비우스적 인간의 이미지를 직접 재검토하고 대안을 상상하려는 시도들이 전통적인 예술 장르보다는 애니메이션 및 만화에서 더 자주 시행되었다는 사실은 의미심장하다. 가필드, 닌자 거북이, 미키 마우스, 스폰지 밥, 스머프, 사우스 파크, 피카츄, 심슨 등 대중적으로 유명하고 특히 아동 청소년들에게 친숙

20) Kirsten Thompson, "Animation." Ed. Maurice Charney, *Comedy: A Geographic and Historical Guide I*, Praeger, 2005, pp. 139-145.

21) <https://www.pinterest.co.kr/pin/276549233342293097/>
<http://www.animehouse.gr/t-shirt-simpsons-homer-vitruvian-man.html?sl=EN>
<http://culturepopped.blogspot.kr/2010/12/vitruvian-pikachu.html>
<https://www.pinterest.co.kr/pin/343329171564728171/?lp=true>

한 캐릭터들의 상당수가 비트루비우스적 인간을 패러디한다. 뚱뚱하거나, 머리가 크고 다리가 짧거나, 평면적이거나, 인간이 아니거나, 심지어 동물도 아닌 애니메이션과 만화의 캐릭터들은 기하학적 도형의 세계에서 균형, 비례, 조화, 성인, 남성의 표지인 비트루비우스적 인간을 몰아내고 그 안에 자기가 대신 안정적으로 입주한다(<그림 3> 참조). 애니메이션과 만화의 캐릭터들은 서구 남성이 중심이 되어 특권적으로 조직하고 소유했던 세계의 질서를 전복하고 전유하면서 인간과 비인간 존재들이 탈중심적으로 공존하는 포스트휴먼 시대로 향하는 문을 열어젖힌다. 그리고 그 방식은 권위적이거나 억압적이지 않고 웃음과 함께 유희적이다.

III. <세 명의 발명가> - 과학기술의 유희적 혁명성

1. 미셸 오슬로의 작품 세계

미셸 오슬로는 1943년 니스에서 태어나, 부모를 따라 당시 여전히 프랑스 식민지였던 기니의 수도 코나크리로 이주해 그곳에서 아동 청소년기를 보냈다. 지식욕이 왕성하고 감수성이 풍부한 사람으로서 오슬로는 서부 해안가 아프리카의 무성한 식생, 사람들의 생활 양식, 옷, 음식, 공예품, 가옥 등 전반적인 물질 문명에 아름다움을 느끼고 애착의 감정을 발달시켰다. 서구 백인으로서 아프리카에서 생활한 체험은 오슬로의 세계관뿐만 아니라 작품 창작에까지 큰 영향을 끼쳤다.²²⁾

오슬로의 이름을 세계적으로 알린 첫 작품은 <키리쿠와 마녀(Kirikou et la sorcière)>(1998)인데, 이 작품에서 오슬로는 정상적인 어린이보다 몸집이 훨씬 작은 꼬마를 주인공으로 하여 흑인들의 다양한 얼굴과 신체 이미지를 전면에 내세웠다. 당시 미국과 일본이 양분한 세계 애니메이션 시장에서, 디즈니의 <알라

22) <http://www.michelocelot.fr/#bio-longue>

던>(1992)과 <포카혼타스>(1995) 등 몇몇 시도들이 시작되긴 했지만, 애니메이션 캐릭터가 재현하는 인종은 백인과 동아시아인이 대부분이었다. 오슬로는 이후 <아주르와 아스마르(Azur & Asmar)>(2007)에서는 이슬람 문명권의 북아프리카인들의 초상을 위엄 있고 우아하게 그려냈으며, 인물과 함께 호화로운 건축과 활기찬 생활상까지 재현함으로써 인간이 자기와 다른 타자들을 어떻게 존중하고 우정과 사랑의 관계를 맺을 수 있는지 예술적 모범을 보여주었다. 오슬로의 차기작은 <파리의 딜릴리(Dilili à Paris)>(2018 예정)라고 발표되었으며, 이 작품에서 오슬로는 벨 에포크 시대의 파리를 배경으로 터키 이주민 소녀의 모험을 그릴 생각이라고 밝힌다.²³⁾

서구의 근대적 주체상을 극복하려는 데 포스트휴먼의 조건이 있다고 할 때, 오슬로의 예술 세계는 무엇보다 우선 그 주체 이미지의 성별, 나이, 인종, 외형을 다양화하는 방향으로 나아간다. 오슬로는 예술적이고 상상적인 세계의 중심에 백인이 아닌 타인종을 위치시키고, 서구 근대의 역사에 백인 남성 대신 이주민 여성 어린이를 주인공으로서 기입하고, 그들이 인공적인 과학 기술 문명의 세계에 안주하는 것을 넘어서 자연 식생과 보다 윤리적이고 평등한 관계를 맺게 만든다.

이처럼 미셸 오슬로의 애니메이션은 독특한 시각성은 물론이고 감상 후 행복한 쾌감의 여운에 더해 진지한 사유의 주제들까지 선사함으로써 관객과 평단 모두의 호평을 받아왔다. 언론과 학계에서 대체적으로 동의하듯, 오슬로의 애니메이션은 기법적으로는 페이퍼-컷 실루엣과 스톱 모션이라는 고전적 기법의 미감에 기반하되 3D 같은 최신 기술을 받아들이기를 주저하지 않으면서, 미국과 일본의 애니메이션과 차별화된 독창적인 이야기와 이미지의 세계를 창출하는 데 성공했다. 요정, 마법사, 왕자, 공주, 괴물 등 환상적인 캐릭터들이 인간의 세계에 섞여들지만, 그것들은 관객들로 하여금 현실에서 도피하여 “상실된 이상적인 옛날을

23) Mohamed Koné, "Père de Kirikou, Michel Ocelot dévoile son prochain film au Maroc," *Le Figaro*, 2017. 03. 18.

그리워하게” 하는 대신, 작가 스스로 밝히듯 “문명에서 문명으로 이행하면서”²⁴⁾ 우리가 살아가고 있는 현재의 세계를 더욱 직시하게 한다.

한 문명에서 다른 문명으로의 이행은 오슬로의 애니메이션을 포괄하는 주요한 주제다. 중세, 근대, 벨 에포크, 현대 등 역사적 시간들을 뒤섞으며 넘나들은 물론이고 유럽, 아프리카, 아랍 문명권, 티베트, 일본 등 세계 각 지역에서 자유자재로 이야기의 원천을 끌어온다. 따라서 오슬로의 애니메이션은 지금 여기에만 한정된 협소한 시공간 감각을 확장하면서도, 이국적인 스펙터클의 향연에 그치지 않고, 복수의 문화권들 사이의 공존과 교류, 타자에 대한 관용, 타 문명을 향한 앎의 욕망과 사랑, 환경 생태계 안에서 인간의 위치와 윤리, 위계와 분쟁에 대한 공동체적 대응 방법의 모색 등 정치적인 사유와 토론을 활발하게 자극하는 미덕이 있다.

오슬로의 애니메이션은 행복한 대단원을 맺는다. 대부분의 작품에서 캐릭터들 사이의 갈등은 충분한 대화와 윤리적인 행동을 통해 해소되고, 서로 오해하거나 반목하던 캐릭터들은 타자를 향한 우정과 사랑을 배우며 차별 의식과 악의를 극복하고, 그리하여 공동체는 연대감과 문화적 질서를 회복한다. 오슬로의 애니메이션은 갈등과 이견의 상황을 제시하되 그것을 선불리 봉합하지 않고 끈기 있게 설득하며 합의를 이끌어내기를 지향하므로, 작품에 대한 기존의 연구들에서도 내용에 관한 해석적 차이의 결을 대립적으로 부각하기보다는 형식적 측면에서 기술적 방법과 시각성의 특질을 상세히 밝히는 방향으로 이루어져 온 경향이 있다. 본 연구도 오슬로 애니메이션의 형식적 특질에 대한 관심에서 출발하지만, 나아가 그것이 근대 과학기술 문명에 어떤 입장을 취하는지, 그리하여 포스트휴먼 교육을 위한 기초 텍스트로서 어떻게 활용될 수 있는지 분석하고 고찰하려 한다.

24) Christine Mo Costabella, "Michel Ocelot: « Je n' aime pas les imbéciles ni les salauds », " *Echo Magazine*, 2012. 02. 03., p. 26.

2. <세 명의 발명가> - 종이 기계의 장인

오슬로는 1976년 텔레비전용 애니메이션 시리즈 <제데옹(Gédéon)>의 제작 실무를 도맡음으로써 애니메이션 업계에 공식적으로 이름을 알렸다.²⁵⁾ <제데옹>에서 오슬로는 종이를 오려서 캐릭터를 만들고, 푸른 색조의 바탕에 검은 지물과 동체를 배치하는 등, 차후 그의 특질로 인정받은 페이퍼 컷-아웃 실루엣 애니메이션의 기술적 요소들을 이미 시도하고 있다.²⁶⁾ 또한 작가 스스로 서술하듯, <제데옹>은 “식생이 무성한 시골”에서 남들과 신체적으로 달라 놀림을 받는 어린 오리가 “언제나 기지를 발휘해 친구들을 구하는” 내용으로써, 약 20년 뒤에 태어날 “키리쿠 캐릭터를 예고”²⁷⁾하고 있기도 하다. 그런데 사실 <제데옹>은 프랑스 삽화가 벤자맹 라비에(Benjamin Rabier)가 1923년부터 1939년까지 창작한 그림책 시리즈에 기반하며, 오슬로의 애니메이션은 라비에의 원작에서 주인공의 이름과 캐릭터를 차용해 각색한 것이다. 따라서 <제데옹>에서 오슬로만의 예술 세계가 이미 온전히 드러났다고 평가할 수는 없다.

<세 명의 발명가>(1979)는 뛰어난 이야기꾼이자 예술적 기법 실험가로서의 오슬로의 독자적 역량이 비로소 한껏 발현된 작품이라 하기에 손색이 없다. <제데옹>에서의 페이퍼 컷-아웃에 대해 자본력이 없는 아마추어나 사용하는 재료와 기법이라 비판하는 사람들이 많았지만, 오슬로는 <세 명의 발명가>에 자기의 아이디어와 능력을 전부 쏟아 붓는 과정에서 그런 편견에 역으로 저항하기로 했다는 취지를 밝힌다. 색채조차 제거된 일반 백지와 제과 장식용 레이스 종이만 사용하여, 그것들을 오리고, 찢고, 태우고, 접고, 주름을 잡으면서, 종이의 물성이 추동하는 유희적이고도 파괴적인 행위들의 다양성을 극한까지 실험하는 것이다.²⁸⁾

25) <http://www.michelocelot.fr/#gedeon>

26) Véronique Martin, *Michel Ocelot, Portrait*, Nord Ouest, 2006.

27) <http://www.michelocelot.fr/#gedeon>

오늘로는 <세 명의 발명가>에 관해 직공-장색(ouvrier-compagnon)의 걸작이라 자평한다. “직공-장색의 걸작이란 그가 숙련한 솜씨를 입증하는 특출한 오브제로서, 일생에 단 한 번 만들 수 있으며, 완성하자마자 [공방의] 진열장에 전시하는 것이다.”²⁹⁾ 작가 자신의 말은 작품을 감상하고 해석하는 데 매우 유용한 실마리를 제공한다. 직공(ouvrier)은 “타인의 업장에서 수수한 보수를 받으며 손으로 일하는 노동자”³⁰⁾를 뜻하며, 장색(companion)은 “수습 기간은 수료했지만 아직 장인은 아닌, 장인의 업장에서 일하는 직공”³¹⁾을 뜻한다. 우선 오늘로는 직공-장색이라는 과거의 용어로 자신을 지칭함으로써 자신을 현대적 예술가나 테크니션이라기보다는 마치 근대 이전의 상공업 조합 소속 노동자인 양 상상한다. 독일 건축가 발터 그로피우스(Walter Gropius)의 언명을 반세기 지나 애니메이션 분야에서 개인적으로나마 시도하려는 듯하다. 그로피우스는 바우하우스를 창립하며 다음과 같은 선언문을 작성한다.

[오래된 예술 분과들은] 다시 공동작업으로 융합해야 한다.

(…….)

건축가, 조각가, 화가, 우리 모두는 공예로 돌아가야 한다. 예술은 “직업”이 아니기 때문이다. 예술가와 수공업 장인 사이에 본질적인 차이는 없다. 예술가는 높은 지위에 오른 장인이다. (…….) 공예에서의 숙련 기술은 모든 예술가에게 필수적이다. 창조적 상상력의 최고의 기원은 그 안에 있다. 그러므로 예술가와 수공업 장인 사이에 오만한 장벽을 세우는 계급의 구분 없이 장인들의 새로운 길드를 창조하자. (…….) 다함께 미래의 새로운 구조를 욕망하고,

28) Véronique Martin, 앞의 영상.

29) <http://www.michelocelot.fr/#les-3-inventeurs>

30) “Ouvrier,” *Trésor de la langue française informatisé*, <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?12;s=367697505;r=1;nat=;sol=1>;

31) “Companion,” *Trésor de la langue française informatisé*, <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=969317985>;

고안하고, 창조하자.

[The old schools of art] must be merged once more with the workshop.

(…….)

Architects, sculptors, painters, we all must return to the crafts! For art is not a 'profession.' There is no essential difference between the artist and the craftsman. The artist is an exalted craftsman. (…….) [P]roficiency in a craft is essential to every artist. Therein lies the prime source of creative imagination. Let us then create a new guild of craftsmen without the class distinction that raise an arrogant barrier between craftsman and artist! Together let us desire, conceive, and create the new structure of the future, (…….).³²⁾

길드에 속한 수공업자는 견습생으로서의 수련 기간을 거치면서, 재료와 도구에 관한 지식과 기술을 완벽하게 숙지하고 단련한 다음, 기계 복제에 의존하지 않고 오로지 자기의 손을 사용하여, 품질과 미감이 일정 수준에 도달한 사물을 전문적으로 연속해서 제작하고, 동종업계의 발전과 이익을 위해 다른 장인, 장색, 직공들과 협동하는 사람이다. 오늘날은 신인 애니메이터로서의 자신을 이제 막 견습을 끝냈지만 아직 독립된 장인의 단계에 이르지 않는 중간자적 생성과 발전의 주체로 인식한다. 그는 애니메이션 제작에 필수적인 지식과 기술의 기본 수련을 완료한 자로서 자신만의 고유한 작품을 세상에 처음 내놓으려 하며, 그것은 데뷔작이라는 의미에서뿐만 아니라 손품이 들어간 공예품이라는 의미에서도 당연히 일생에 단 한 번만 만들 수 있는 것이다.

오늘로가 <세 명의 발명가>에서 애니메이터의 작업을 수공업

32) Walter Gropius, "Programme of the Staatliches Bauhaus in Weimar." Ed. Ulrich Conrads, *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*, MIT Press, 1964, p. 49. 번역 필자.

노동자의 것으로 인식하고 작업 결과물을 수공업품으로 소개한 데는 애니메이션 이미지의 생산 행위자가 자동화된 복제 기계이기 이전에 인간의 손이라는 사실에 역점을 두고 싶어 했기 때문이라 추측할 수 있다. 수공업자는 특정한 재료를 다루기 위해 그것에 맞게 고안된 특정한 도구를 사용한다. <세 명의 발명가>에서 사용된 주요 재료와 도구는 종이와 가위다. <세 명의 발명가>를 제작할 때 오슬로는 종이 수공업 직능인이다.

종이를 오려 형상을 만들고 스톱 모션으로 이미지의 변화를 표현한다는 점에서, 오슬로의 작업 전반은 1920년대부터 로테 라이니거(Lotte Reiniger)가 정교화한 실루엣 애니메이션의 영향을 받았다고 해석되어 왔으며,³³⁾ 오슬로 자신도 그 사실을 인정했다.³⁴⁾ 그런데 라이니거가 주로 “빛을 반대쪽에서 투과하는 역광을 이용해 검은 단색의 캐릭터와 배경의 실루엣을 강렬하게 드러내는”³⁵⁾ 기법을 사용한 데 반해서, 오슬로는 <세 명의 발명가>에서만큼은 연푸른 평면 위에 하얀 종잇조각들을 오려 쌓는다. 종잇조각들은 납작하기보다는 부드러운 굴곡이 주어져서, 연파랑, 연분홍, 베이지 등 낮은 채도의 배경에 완전히 붙지 않고 약간 떨어진 틈을 이루고, 그 사이에서 그림자가 살짝 엿보인다. 따라서 <세 명의 발명가>는 실루엣 애니메이션의 강렬한 흑백 대조 효과를 노리는 대신 안정적이고 쾌적한 감각을 불러일으킨다 (<그림 4> 참조).

<세 명의 발명가>에서 오슬로가 사용한 재료와 기법은 로테 라이니거의 실루엣 애니메이션 이전에 그보다 훨씬 오래된 종이 공예에 기원한다. 문예학자 로타어 뮐러(Lothar Müller)의 연구에 따르면, 인류 문명의 역사에서 종이는 중국에서 처음 발명되었고, 약 8세기에 아랍 세계에 전해졌으며, 아랍 세계에서는 10세기에 북아프리카에 종이를 수출하는 데까지 이를 정도로 제지

33) 문재철·김영옥, 「미셸 오슬로의 <밤의 이야기>를 통해 본 디지털 실루엣 애니메이션의 미학적 특성 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제32호(2013), pp. 2-3.

34) Véronique Martin, 앞의 영상.

35) 문재철·김영옥, 앞의 논문, p. 2.

술을 발전시켰다. 유럽도 종이와 함께 제지술을 받아들여서 1235년 이탈리아에서 유럽 최초의 제지소가 세워졌고, 그 영향으로 도서 인쇄술이 확산되었으며, 독자층이 확산되는 데 기여했다. 그런데 우리가 “종이가 확산된 역사의 물줄기를 주목해야 하는 까닭은 무엇보다 종이 역사의 흐름이 수도원과 대학교, 관청에서 벗어나 교육을 받지 못한 대중과 초기의 오락매체 영역으로까지 확대되었기 때문이다.” 36) 종이는 식자층의 지식 공유와 전파를 위해 텍스트를 인쇄하고 책을 제본하는 데만 사용된 것이 아니라, 기층 민중의 유희 도구인 카드를 만드는 재료로써도 크게 유행하였다는 것이다.



그림 4. <세 명의 발명가> 속 장면들³⁷⁾

종이는 값비싼 상품이었지만, 그림에도 불구하고 그것을 실

36) 로타어 뵐러, 박병화 역, 『종이』, 알마, 2016, p. 58.

37) Michel Ocelot, "Les Trois inventeurs," aaa, 1979, <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w>

용적인 목적 외에 오리거나 접어서 종교적인 봉헌물이나 미적인 유희의 재료로 사용하려는 시도는 이미 6세기 중국과 일본에서부터 있었다.³⁸⁾ 종이가 민속 예술의 재료로써 대중화됨에 따라서 프뢰벨과 몬테소리는 종이를 아동용 교구로 개발하기 시작했고, 심지어 그로피우스는 바우하우스 학생들의 교육 프로그램에 종이 접기를 포함시켰다.³⁹⁾ 요약하면, 종이는 동양에서 발명되어 서양에 전파되었으며, 상류 지식인 계층을 위한 값비싼 도서 제작 재료에서 기층 민중과 어린이가 자신의 미적인 유희 본능을 표현하는 도구로 발전했다. 인류 문명의 역사에서 모든 기술적 발명품들이 그렇듯, 종이 역시 사용자의 국적과 계급의 경계를 가로지르며 전파, 대중화, 확산되었던 것이다.

따라서 종이는 문명에서 문명으로의 이행이라는 오슬로의 예술 세계의 테마를 표현하는 데 탁월한 재료이다. <세 명의 발명가>에서 오슬로는 문명의 역사에서 종이가 함의하는 바를 모두 담아낸다. 종이를 특권층의 소유물로 보존하지 않고, 누구나 활용할 수 있는 친근한 재료로 보급하며, 나아가 어린이처럼 체력이 약하고 손기술이 미숙한 주체들도 자유롭게 갖고 놀 수 있는 유희의 도구로 활용한 지난 시대 사람들의 정신을 받아들여서, 그것을 애니메이션이라는 새 시대의 기술적이고도 미적인 형식에 담아낸다. 이러한 미학적이고도 정치적인 사유는 작품 속에서 캐릭터를 발명가로 설정함으로써 더욱 잘 표현된다. 다음 장에서 작품의 줄거리를 더 자세히 분석하면서 발명가의 주체성에 대해 고찰할 것이다.

3. 과학기술을 통한 진보와 혁명에 대한 신뢰

38) Nathalie Avella, "Introduction." Ed., Laura Heyenga, *Paper Cutting: Contemporary Artists / Timeless Craft*, Chronicle Books, 2011. p. 9; 니콜라스 A. 바스베인스, 정지현 역, 『종이의 역사』, 21세기북스, 2014, p. 377.

39) 니콜라스 A. 바스베인스, 앞의 책, p. 378,

<세 명의 발명가>의 줄거리는 다음과 같이 요약할 수 있다. 남자, 여자, 여자아이로 이루어진 가족이 있다. 그들은 자기들이 거주할 집을 직접 축조하고, 그 안에서 생활의 편리를 도모할 사물들도 직접 발명한다. 발명가 가족은 자기들만의 안락한 생활에 만족하는 대신, 자기들의 발명품을 동료 시민들에게 알리고 그것이 인간의 생활에 가져다주는 편리함과 즐거움을 공유하려 한다. 하늘을 나는 열기구, 바느질의 수고로움을 덜어주는 자동 방직기, 그리고 태엽으로 날아가는 새 장난감 등이 그것이다. 그러나 그들의 기대와 달리 사람들은 그들의 발명품에 호기심 대신 공포를 느낀다. 국가는 그들의 발명품이 “공공의 질서”를 어지럽히고, “국민에 적대적”이며, “높으신 분들의 법을 위반하는 유흥거리”⁴⁰⁾라고 선고한다. 공포와 분노에 질린 사람들이 서로를 선동하며 발명가들의 저택에 몰려와서 그것을 불태운다. 발명가들과 집이 거의 불타 사그라질 때, “이것은 시네마입니다”⁴¹⁾라고 안심시키는 목소리와 함께 영화 카메라를 돌리는 사람이 보인다.

캐릭터의 의상으로 유추하면 <세 명의 발명가>의 시대적 배경은 18세기이다. 계몽주의자들이 사회 제도에 관한 개혁적인 사상을 전파했던 시기이자, 디드로와 달랑베르가 당대의 과학기술 지식을 집결하여 『백과전서』를 편찬했던 시기이자, 왕정의 압제를 전복한 프랑스 혁명이 일어났던 시기이다. 오늘날은 <세 명의 발명가>에서 당대의 진보적인 발명품들을 민속 예술인 종이 공예로 구현한다. 18세기 프랑스에서 발명된 열기구 외에도 영국에서 발명된 증기 기관차가 등장한다. 방직기는 18세기 산업 현장에서 실제로 사용되었고, 태엽 장난감도 시계 기술자들에 의해 생산되었다.

<세 명의 발명가>에서 발명품들이 18세기 문명의 실재를 반영한다면, 발명가 캐릭터들은 그렇지 않다. 18세기에 과학적인 지식을 소유하고 그것으로써 인류의 문명을 진보시킬 새로운 기

40) Michel Ocelot, 앞의 영상.

41) Michel Ocelot, 앞의 영상.

계를 제작하는 주체는 남성이었다. 여성과 어린이는 남성 지식이 발명한 기계에 배치되어 재료를 가공하고 상품을 생산하는 후차적 노동에 동원될 뿐이었다. 오슬로는 여성과 어린이도 엄연한 과학기술 지식과 발명 행위의 주체로 승격시킨다. 그럼으로써 과거 역사의 한계를 상상력으로 전복하고, 새로운 시대가 극복하고 진보시켜야 할 과제로 삼는다. 근대적 이성과 합리성을 표방하는 비트루비우스적 인간이 이미지가 오슬로의 애니메이션에서는 여성과 어린이 캐릭터로 인해서 해체되고 있다.

오슬로의 애니메이션은 과학기술과 기계 문명을 인간의 생에 필수불가결한 것으로 제시한다는 점에서도 포스트휴먼적이다. 기계 발명품들은 인간의 노동을 자동화할 뿐만 아니라 인간의 신체적 능력을 증강시킨다. 또한 아름다운 유희적 도구로써 인간의 감성을 발달시킨다. 그것들은 개인의 생활에만 영향력을 행사하지 않고, 타인들과 공유됨으로써 새로운 정치적 공동체를 이루는데도 기여한다. 인간과 인간 사이에 기계가 있고, 인간들이 기계를 통해 서로 연결된다는 사실을 부정할 수 없다.

<세 명의 발명가>들의 결말에서 발명가들과 그들의 발명품은 모두 불에 타지만, 그것은 시네마라는 인류 문명의 또 다른 발명품으로 인해서 구원을 받는다. 종이 공예라는 인류의 역사상 오랜 전통을 유지한 기술은 시네마라는 보다 현대적이고 기계적인 장치에 의해 기록되고 더 안정성 있게 보존될 가능성을 얻는다. 더 이상 과학기술과 분리할 수 없는 예술을 통해서 인간은 파괴의 위기를 극복하고 여전히 문명을 이어나갈 것이라고, 오슬로는 종이 공예 시네마를 통해 역설한다.

IV. 결론

오슬로의 <세 명의 발명가>는 이국적이고 환상적인 분위기, 아름답고 현혹적인 움직임, 매력적인 기계 장치들, 그리고 흥미진진한 줄거리로 인해서 감상자의 시선을 사로잡는다. 그러나 본 논문에서 자세하게 분석해보았듯, 이 작품은 아름다운 동화 같은

이야기로만 간주될 수 없다. 서사에는 인류 문명의 역사, 과학기술의 진보, 공동체의 윤리와 정치에 관한 복합적인 사유가 깔려 있으며, 기법의 측면에서 역시 종이라는 일견 단순한 매체를 통해 문명의 전파와 발전 양상을 학습하게 한다. 캐릭터의 성별과 나이 및 그들이 기계와 맺는 연속체적인 관계에 있어서는 서구의 성인 남성이 담지하는 근대인의 인간중심적 권위를 넘어서 포스트휴먼의 탈중심적 주체성을 사유해볼 수 있다.

<세 명의 발명가>의 상영 시간은 13분 이내로, 아동 청소년을 대상으로 한 예술 교육 수업에서 한정된 시간 안에 감상, 토론, 보충 해설이 가능하다는 장점이 있다. 이 작품의 감상을 통해서 예술뿐만 아니라 과학, 사회, 역사, 윤리를 통합적으로 아우르는 수업의 구상이 가능할 것이다. <세 명의 발명가> 감상을 주된 텍스트로 삼은 통합 수업은 과거뿐만 아니라 오늘날 우리가 살아가는 현재의 시사적 문제들에 관한 지식욕을 불러일으키고, 나 자신과 내가 속한 문화뿐만 아니라 타자들의 문화와 역사에도 관심을 기울이게 하는 데 기여할 것이다.

참고문헌

- 로타어 뵐러, 박병화 역, 『종이』, 알마, 2016, p. 58
- 니콜라스 A. 바스베인스, 정지현 역, 『종이의 역사』, 21세기북스, 2014, p. 377.
- 문재철 · 김영옥, 「미셸 오슬로의 <밤의 이야기>를 통해 본 디지털 실루엣 애니메이션의 미학적 특성 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권 제32호(2013), pp. 2-3.
- Nathalie Avella, "Introduction." Ed., Laura Heyenga, *Paper Cutting: Contemporary Artists / Timeless Craft*, Chronicle Books, 2011. p. 9
- Adam Benjamin, *Making an Entrance: Theory and Practice for Disabled and Non-Disabled Dancers*, Routledge, 2002.

- Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Polity, 2013, p. 2.
- Richard Cahn · Tyson E. Lewis, *Education Out of Bounds: Reimagining Cultural Studies for a Posthuman Age*, Palgrave, 2010. pp. 1-16.
- John R. Catan · Giovanni Reale, *A History of Ancient Philosophy I: From the Origins to Socrates*. SUNY Press, 1987, pp. 157-159.
- Christine Mo Costabella, "Michel Ocelot: « Je n' aime pas les imbéciles ni les salauds », " *Echo Magazine*, 2012. 02. 03., p. 26
- Walter Gropius, "Programme of the Staatliches Bauhaus in Weimar." Ed., Ulrich Conrads, *Programs and Manifestoes on 20th-Century Architecture*, MIT Press, 1964, p. 49.
- N. Katheryne Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago Univ. Press, 1999, pp. 2-3.
- Christina Hughes · Carol A. Taylor, *Posthuman Research Practices in Education*, Palgrave MacMillan, 2016, pp. 1-34.
- Craig W. Kallendorf, *Humanist Educational Treatises*, Harvard Univ. Press, 2008, pp. vii-viii.
- Mohamed Koné, "Père de Kirikou, Michel Ocelot dévoile son prochain film au Maroc," *Le Figaro*, 2017. 03. 18. Véronique Martin, *Michel Ocelot, Portrait*, Nord Ouest, 2006.
- Karin Murriss, *The Posthuman Child: Transformation through Philosophy with Picturebooks*, Routledge, 2016, pp. 1-18
- Kirsten Thompson, "Animation." Ed., Maurice Charney, *Comedy: A Geographic and Historical Guide I*, Praeger, 2005, pp. 139-145.
- M. Vitruvius Pollio, *The Architecture of M. Vitruvius Pollio in Ten Books*, Pristley and Weale, 1826, p. 79.
- John A. Weaver, *Educating the Posthuman: Biosciences, Fiction, and Curriculum Studies*, Sense Publishers, 2010, pp. 1-8.
- James D. Williams, *An Introduction to Classical Rhetoric: Essential Readings*, Wiley-Blackwell, 2009, pp. 51-53.
- Cary Wolfe, *What is Posthumanism?* Minnesota Univ. Press, 2013, p. xv.
- Frank Zöllner, *Leonardo da Vinci: The Complete Paintings and Drawings*

gs, Taschen, 2007, pp. 104-106.

“Compagnon,” *Trésor de la langue française informatisé*, [http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=969317985](http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=969317985;);

“Ouvrier,” *Trésor de la langue française informatisé*, [http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?12;s=367697505;r=1;nat=;sol=1](http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/visusel.exe?12;s=367697505;r=1;nat=;sol=1;);

https://en.wikipedia.org/wiki/Vitruvian_Man#/media/File:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raphael_-_Pope_Leo_X_with_two_cardinals.jpg

<https://www.wikiart.org/en/fernando-botero/pope-leo-x-after-raphael>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/276549233342293097/>

<http://www.animehouse.gr/t-shirt-simpsons-homer-vitruvian-man.html?sl=EN>

<http://culturepopped.blogspot.kr/2010/12/vitruvian-pikachu.html>

<https://www.pinterest.co.kr/pin/343329171564728171/?lp=true>

<http://www.michelocelot.fr/#bio-longue>

<http://www.michelocelot.fr/#gedeon>

<http://www.michelocelot.fr/#les-3-inventeurs>

ABSTRACT

Learning the Civilization of Modern Science and Technology through Animation Film: Focusing on Michel Ocelot's <Three Inventors>

Youn, Kyung Hee · Choi, Jeongyoon · Park, Yooshin

This paper attempts a close-reading of Michel Ocelot's short animation film, <Three Inventors> (1979), and proposes it as an available text in art appreciation class for young students. <Three Inventors> stimulates the students' attention and intellectual curiosity thanks to the exotic and fantastic atmosphere, beautiful mise en scene, and intriguing plot. Ocelot's technique of decoupage used in this film rejuvenates both the traditional folk art and Lotte Reiniger's early experiments in the history of animation film. Ocelot subverts the ideal of modern male adult subject as unique possessor of scientific knowledge and technology, by adopting a female figure and a young child, who is also female, as main characters. The imaginative and subversive power of animation contributes to creating posthuman beings beyond the homocentric figure of Vitruvian Man. The posthuman condition supposes that human beings have the equal relationship of continuum with not only other humans but also non-human beings like all living things and inanimate matters. In order to teach and learn the posthuman condition, it is necessary to conceive an interdisciplinary and integrated curriculum including art, science, philosophy, history, and social sciences. Animation film serves excellently as educational text for the integrated curriculum of the

posthuman.

Key words : Michel Ocelot, animation, posthuman,
Vitruvian Man, decoupage, integrated curriculum

윤경희(주저자)

중앙대학교 첨단영상대학원 연구원
(06974) 서울시 동작구 흑석로 84 310동
einzeichennnnn@gmail.com

최정윤(공동저자)

중앙대학교 첨단영상대학원 연구원
(06974) 서울시 동작구 흑석로 84 310동
causamea@hanmail.net

박유신(교신저자)

중앙대학교 첨단영상대학원 연구원
(06974) 서울시 동작구 흑석로 84 310동
hoogh@sen.go.kr

논문투고일 : 2017.11.01.

심사종료일 : 2017.12.01.

게재확정일 : 2017.12.01.