

카니발 그로테스크 미학과 이애림 감독의 애니메이션

- I. 서론
- II. 기괴한 이미지와 그로테스크
 - 1. 장식에서 광기로- 그로테스크의 개념
 - 2. 언캐니 그로테스크와 이미지의 재현
- III. 카니발 그로테스크의 전복성과 애니메이션
 - 1. 기괴한 매혹의 그로테스크 이미지
 - 2. 파괴와 생성의 카니발 그로테스크
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

오진희*

초 록

애니메이션은 허구의 매체이지만 또한 사회적 산물이기 때문에 사회, 문화, 역사로부터 영향을 받을 수밖에 없으며, 인간의 본능적 욕구와 사회와의 관계, 문화 전반과 예술매체와의 관계에 있어서 해석되어야 할 중요한 텍스트이다. 한국 사회는 식민과 분단이라는 특수한 역사를 갖고 있으며, 그와 동시에 유래를 찾아보기 어려운 정도의 고속 성장기를 거친 사회라는 독특한 상황을 안고 있다. 그로 인해 한국 사회는 일상적 긴장과 경직, 타자에 대한 경계심과 극단의 경쟁 등이 복잡하게 얽혀있는 폐쇄적이면서도 격동적인 특이성을 보인다. 그로테스크는 사회문화적 현상을 일컫는 용어로 광범위하게 사용되고 있을 뿐 아니라 기존 사회에 대한 비판적 관점을 비주류의 강성으로 독특하게 표현하여 혼란된 사회에서 다수 발견되는 미학적 개념이기도 하다. 그로테스크에 대한 미학적 논의는 메리 루소의 언캐니 그로테스크와 미하일 바흐친의 카니발 그로테스크로 나뉘며 기존 질서와 관습, 그리고 주류 사회의 권위를 부정하며 해학과 풍자를 통해 변화와 해체의 가능성을 열어 놓는다. 그런데 한국 사회가 지닌 특이성에도 애니메이션에서 그로테스크 표현을 발견하기 어려운 것은 그 자체가 민감한 문제를 관습적 차원에서 교묘하게 은폐하고 있다는 반증일 수 있다. 그러한 관점에서 이번 논의에서 중점적으로 분석하고 있는 이애림 감독의 애니메이션 작품 <연분>과 <육다골대녀>는 한국에서 쉽게 찾아보기 어려운 유형의 기괴한 이미지와 비선형적 서사, 강렬한 표현을 주요 특성으로 하고 있음에 주목하여야 한다. 이 두 작품은 특히 카니발 그로테스크 미학의 예술적 결과물일 뿐만 아니라 경직된 사회를 거부하며 새로운 세계를 지향하는 전복적 구조를 비선형적 서사로 표현하고 있다. 본 연구에서는 독특한 표현으로 카니발 그로테스크 미학을 표현하고 있는 이애림 감독의 애니메이션 작품을 중심으로 그로테스크 미학의 예술적 발현과 사회문화적 의미에 대해 논의하였다.

주제어 : 카니발 그로테스크, 언캐니 그로테스크, 비선형적 서사

* 이 논문은 2015학년도 대구대학교 학술연구비지원에 의한 논문임.

I. 서론

완고한 규범이 지배하는 사회에서 남다른 존재로 살아가는 것은 외부세계와 맞닿은 자신의 표면을 빈번히 의식할 수밖에 없는 민감한 감각을 소유하게 됨을 의미한다. 이런 상황은 스스로를 끝없이 검열하게 하거나 모든 것을 부정하게 한다. 한국 사회는 정치, 경제, 문화 전반에서 급격한 변화를 겪어왔으며, 근대 초입 36년간의 식민과 뒤이어 닥쳐온 내전의 고통, 그리고 2017년 현재 지구 유일의 분단국가로 남아 여전히 해소되지 않은 군사적 긴장상태를 견디고 있는 특수한 사회이다. 이러한 상황을 살아내야 하는 인간에게는 일상적 긴장과 폭력의 수용이라는 왜곡된 생존방식이 요구되며 그로인해 타자에 대한 경계와 침해한 이념 대립, 그리고 외부세계에 대한 구분과 배척이라는 태도를 내면화하게 한다. 한국사회 전반에 만연한 긴장과 자기검열, 그리고 타자에 대한 경계 등은 이 같은 역사의 결과일 것이다. 이는 전 세계에서 유래 없는 방식으로 근현대사를 겪어온 한국 사회의 특수성을 고려하면 당연한 일일 수 있다.

그런데 예술적 관점에서 보면 이러한 상황은 이중의 문제를 야기한다. 항상 새로워야 하며 남과 다른 것을 추구해야 하는 예술분야의 특성은 한국 사회에 만연한 긴장과 배타성으로 인해 자유로운 표현을 구속당하기도 하지만, 한편 과도한 제약은 그로부터의 각성과 변화를 간절히 요구하도록 이끌기도 한다. 이처럼 정상과 상식이라는 미명하에 강요되는 경직된 체제와 규범은 부정적 작용과 함께 예술적 표현에서의 긴장이라는 특별한 상황을 제공하기도 한다.

본 연구에서 논의하고 있는 이애림 감독의 애니메이션 <연분>과 <육다골대녀>는 한국 사회의 독특한 연대기를 그로테스크 미학의 파격으로 표현하고 있다. 이 작품들은 비선형적 구조의 불가해한 서사와 기괴한 이미지로 그로테스크 미학을 구현하여 주류 사회의 규범과 기존 질서를 부정한다. 감독이 사용하는 이미지와 색은 매우 강렬하지만 서로 어우러져 기괴하고 독특한 스타

일을 만들어내며 작가주의 애니메이션 안에서도 흔치 않은 유형으로 자리하고 있다. 감독의 애니메이션 작품에서 볼 수 있는 기괴한 이미지와 비선형적 서사, 그리고 비이성과 파격의 캐릭터가 존재하는 세계는 주류 사회를 지배하는 질서와 규칙의 당위성에 대한 의심이며 진부한 체계와 인간에 대한 근본적 질문이기도 하다. 그리고 사회와 인간의 불안정한 측면을 강조함으로써 견고하지 않은 삶, 이성과 논리에 지배당하지 않은 ‘진짜’ 현실을 드러내고 있는 것이다. 그렇지만 이애림 감독의 애니메이션 작품들을 기존사회에 대한 강렬한 문제제기로만 볼 수는 없다. 이 작품들이 표현하고 있는 기괴하고 불가해한 세계는 사회문화적 결과물으로써 하나의 징후이지만 현실세계에 넘쳐나는 사건들과 달리 치명적이지 않다. 감독은 부조리한 사건들이 연이어 벌어지는 세계를 구축함에 있어 카니발의 정서로 정상과 규칙을 파괴하고 있다.

이번 연구와 관련한 논의로는 「그로테스크 미학의 존재론적 기반과 의의」¹⁾와 같이 그로테스크 미학에 대한 포괄적 분석이 주를 이루고 있으며, 「애니메이션에 나타난 그로테스크 이미지와 서사의 표현방법 추이 연구」²⁾ 등 애니메이션 매체 안에서의 그로테스크 문제를 이미지와 서사로 나누어 분석하는 경우가 대부분이다. 또한 「애니메이션에 나타난 그로테스크 리얼리즘」³⁾ 등 재현성과 리얼리즘 문제를 미학적 관점에서 포괄적으로 논의하는 사례들이 조사되었으며, 특정 작품이나 사조와 관련한 연구들 또한 다수 발견되었다. 그렇지만 구체적인 한국 애니메이션 작품을 분석하여 그로테스크 미학의 개념 안에서 논의한 연구를 발견하는 것은 어려웠으며, 이에 이번 논의의 의의가 있다 하겠다. 앞선 연구들과 함께 그로테스크 미학에 대한 문헌 연구는 두

1) 박슬기, 「그로테스크 미학의 존재론적 기반과 의의」, 『인문논총』 제58집, 2007.

2) 이종한, 「애니메이션에 나타난 그로테스크 이미지와 서사의 표현방법 추이 연구」, 『디자인학연구』 통권 제57호, Vol.17, No.3, 2003.

3) 이선주, 「애니메이션에 나타난 그로테스크 리얼리즘」, 『예술과 미디어』, Vol.4 No.1, 2005.

작품의 분석과 그로테스크에 대한 미학적 논의, 그리고 해석의 관점을 형성하는 데에 중요한 토대가 되었다.

이러한 감독의 애니메이션 작품들은 비선형적 구조를 사용하여 쉽게 읽히지 않지만, 미묘하게 어긋나 있는 서사와 강렬한 이미지를 통해 현실세계의 부조리와 인간의 비이성적 감정을 매혹적으로 표현하고 있다. 특히 기술력의 발전으로 인해 더욱 가속화되고 있는 시각적 스펙터클에 압도되어 있는 이미지 전반의 상황을 상기한다면 이번 연구와 같이 그로테스크 미학을 중심으로 하는 논의는 애니메이션 표현의 확장 가능성을 열어 놓는다는 점에서 의미가 있다 하겠다.

II. 기괴한 이미지와 그로테스크

1. 장식에서 광기로 - 그로테스크의 개념

그로테스크(grotesque)는 이탈리아어 ‘그로테스코(grottesco)’를 어원으로 하며, 그림에 어울리지 않는 장식이나 색다른 의장(意匠)을 가리켜왔다. 15세기 후반에는 당시 발굴된 고대 로마 건축물에 장식된 덩굴식물 아라베스크와 당대 사람들의 흥미를 끌었던 인간상, 상상의 생물, 과일, 꽃, 쫓대 등을 결합시킨 복잡한 형태를 의미하였다. 그로테스크는 ‘괴상한, 기괴한, 우스꽝스러운’의 형용사로 정의되었고, 미술 분야에서는 인간, 동물, 그리고 식물의 공상적인 형상들을 결합시켜 만든 장식에 대해 ‘그로테스크풍’이라는 용어를 사용하였다. 라파엘로는 이러한 모티브를 최초로 회화에 사용하였으며 점차 예술에 있어서의 환상적 기괴성의 의미로 변화되었다. 일반적으로 예술에 나타난 기괴한 아름다움, 이형성(異形性), 황당무계한 형상, 자연 질서에 대립되는 것⁴⁾ 등을 의미하였으며, 해학과 풍자, 뜻 모를 상상의 유희라는 측면으로 해석되기도 하였다. 현대에 이르러서

4) 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1996, p.49.

는 흉측하고 극도로 부자연스러운 것, 우스꽝스러운 것 등을 의미하며 광범위하게 사용되고 있다.

그로테스크에 대한 미학적 논의를 본격적으로 이끌어낸 볼프강 카이저는 브뤼겔과 히에로니무스 보슈, 고야 등의 미술 분야와 호프만을 포함한 현대 문학에 이르기까지 폭넓게 서술하고 있다.⁵⁾ 필립 톰슨은 그의 저서에서 그로테스크가 신체적인 상처 및 절단, 이질적인 것의 결합, 희극적 요소, 성적 요소 등의 결합에 의해 나타나며, 이미지뿐만 아니라 음악과 조명, 해결되지 않는 갈등에 의해서도 나타난다고 정의하고 있다. 이에 더하여 본질적으로 양립 불가능한 것과 끔찍한 것의 혼합, 비정상적인 인한 재미와 혐오, 웃음과 공포, 그리고 유쾌와 불쾌에 대한 동시적 경험⁶⁾으로 기술한다. 그로테스크의 파격은 때로 광기로 외화 되며, 재현적 시각체계가 구축한 권위의 파괴로 치부되기도 한다. 미학적 논의에서 그로테스크는 메리 루소의 언캐니 그로테스크와 미하일 바흐찐의 카니발 그로테스크로 나뉜다.

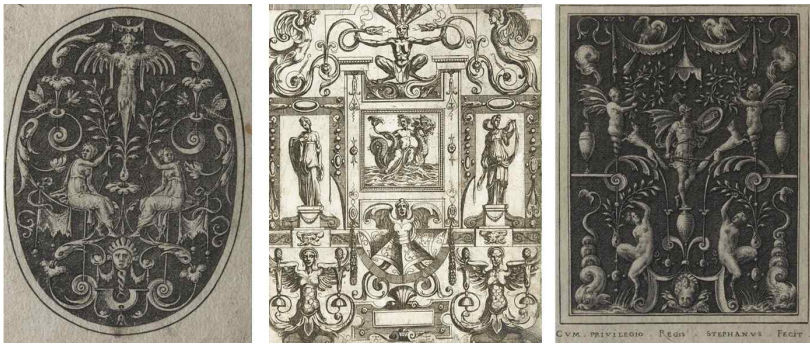


그림 1. <Ornements de grotesques avec monstre marin>과 두 개의 그로테스크 이미지 : 출처 프랑스국립박물관연합(RMN)

그렇지만 ‘그로테스크’가 고대 유물로부터 영감을 받은 특정

5) 볼프강 카이저, 이지혜 역, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』, 아모르문디, 2011.

6) 필립 톰슨, 김영무 역, 『그로테스크』, 서울대학교출판부, 1986, pp.27-39.

양식의 장식미술을 가리키던 르네상스 시대에도 유희적인 명랑함이나 자유로운 환상만을 뜻하는 것은 아니었다. ‘그로테스코’는 현실의 질서가 파괴된 세계와 대면할 때의 긴장감과 섬뜩한 혼란⁷⁾을 의미하였다. 바흐젠이 그로테스크 담론에서 정의한 대로 기형이란 ‘정상’에 대한 반항이며 ‘표준’에 대한 위반이라는 점에서 정치적 의미를 갖는다. 이는 필립 톰슨에 의하면 그로테스크의 중요한 진전이며 과거 단순한 부조화나 희극의 의미였던 것으로부터 “근본적으로 양면적인 어떤 것으로, 대립적인 것들의 격렬한 충돌로, 그리하여 적어도 몇몇 형태에서는 존재의 근원적 문제의 성격에 대한 적절한 표현”⁸⁾으로 나아가게 된다. 이러한 관점과 함께 규범과 권위에 대한 회화화는 그 자체로써 파괴와 전복의 힘을 갖는다는 점에서 그로테스크의 중요한 의미가 있음을 상기하여야 한다.

2. 언캐니 그로테스크와 이미지의 재현

앞서 서술한대로 그로테스크는 신체절단, 이질적인 것들의 결합, 희극적 요소, 성적 요소 등에 의해 야기되는 웃음과 공포, 그리고 유쾌함과 불쾌함의 동시적 경험을 포괄하는 개념의 외적 표현이다. 그런데 이와 달리 밖으로 쉽게 드러나지 않는 유형이 있는데 이를 언캐니 그로테스크라 한다. ‘두려움 낯설음’으로 정의되는 언캐니는 실제 인간의 외형을 거의 유사하게 재현한 존재가 지닌 미묘한 차이로 인해 느껴지는 오싹한 두려움을 의미한다. 그것은 어느 순간 불현듯 찾아오는 두려움의 종류로써 일상적 상황에서는 친근한 존재가 유발하는 낯설음에 의하므로 더욱 공포를 느끼게 하는 감정이다. 예를 들어 구체관절 인형이나 밀랍 인형, 그리고 자동인형과 같은 극사실적인 유형이나 인간과 매우 닮은 휴머노이드 로봇, 그리고 사실적인 마네킹과 같이 인간과 매우 유사하지만 완전히 같지 않은 존재에게서 발견된다. 프로이트가 1919년에 발표한 <두려운 낯설음(Das Unheimliche)>⁹⁾은

7) 필립 톰슨, 같은 책, 1986, p.49.

8) 필립 톰슨, 같은 책, 1986, p.14.

1906년에 발표된 빌헬름 예치(Wilhelm Jentsch)의 논문 <On the Psychology of the Uncanny>에 언급된 개념인 ‘운하임리히(unheimliche)’를 빌어 언캐니를 논하고 있다. 재현된 기괴함의 유형인 언캐니는 ‘기괴함’ 혹은 ‘두려운 낯성’으로 번역되지만, 독일식 표기인 ‘운하임리히’에는 ‘비밀스러운’이라는 뜻이 포함되어 있으므로 ‘친숙한 두려움’이라는 특별한 상태가 전제되어야 한다.

언캐니 논의에서 흔히 거론되곤 하는 모리 마사히로의 언캐니 벨리 그래프는 재현적 유사와 호감도는 비례하지만 일정 구간에서는 깊은 계곡과 같이 급락하여 불쾌감을 유발한다는 이론이다. 앞서 기술한대로 언캐니는 밀랍인형, 마네킹, 자동인형, 인간형 로봇과 같이 인간과 매우 유사하게 묘사되어 있지만 실재와의 미묘한 차이를 지닌 존재가 주는 두려움이라 할 수 있는데, 특히 초기 3D 애니메이션에서의 불완전성과 관련하여 활발히 논의되어 왔다. 언캐니 표현은 다양한 매체에서 발견할 수 있으며 호프만의 소설 「모래인간」¹⁰⁾에서는 인간으로 오인될 정도로 정교하게 묘사되어 있는 자동인형 올림피아와 그녀를 사랑하는 인간 나타나엘이 등장하지만, 실제 인간과 미세하게 다른 움직임을 가진 올림피아의 정체는 결국 발각되고 만다.¹¹⁾ 이처럼 예술적 표현에서 언캐니는 정상이 아닌 상태나 감정을 강렬히 표현할 때에 유용하게 사용되어 왔다.

익숙하게 여겨왔던 존재의 결핍과 과잉이라는 완전하지 않은 상태에서부터 비롯되는 언캐니 감정은 재현 이미지의 관습에서 완전히 벗어나 있지는 않지만 기괴하게 느껴진다는 점에서 현재 창

9) 지그문트 프로이트, 정장진 역, 「두려운 낯성(Das Unheimliche)」, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2010, pp.403-413.

10) 호프만(Hoffmann)의 소설 <모래인간>(The sandman, 1816)은 주인공인 나타나엘과 모래인간으로 여겨지는 코펠리우스, 그리고 자동인형 올림피아의 비극적인 이야기이다. 프로이트는 유아기에 경험한 거세 콤플렉스가 억압되었다가 계속 반복되는 것으로 설명한다.

지그문트 프로이트, 같은 책, 2010, pp.414-423.

11) 케이 형제(Stephen Quay and Timothy Quay)가 연출한 발레극 <모래인간>(The Sandman, 2000)의 올림피아를 연기한 타마라 로호는 생명이 없는 인형의 움직임을 언캐니 그로테스크로 표현한다.

작물의 일부 개념을 공유한다. 가령 중국 화가 장 샤오강의 회화에는 매끈하게 묘사된 표면을 갖고 있지만 인격이 사라진 듯 세부가 생략된 채 그려진 인간이 섬뜩하게 형상화되어 있다. 작품 속 인물들의 공허한 눈빛은 익명화 된 현대 중국인의 상징으로 보이는데, 이 같은 결핍과 과잉의 키워드는 현재 시각 이미지에서 빈번히 등장하는 중요한 모티브이다. 또한 이미지의 재현에서 과장과 생략은 작가의 스타일과 관련되기도 한다. 이와 관련하여 고프리치는 “얽게 채색된 흉상을 발견했을 때 반드시 즐거운 것만은 아닌 어떤 충격을 받게 될 것이다. 그러한 흉상은 그들에게 오히려 기분 나쁠 정도로 실감나 보일 것이다. 왜냐하면 그것은 그것이 머물러 있어야 할 것으로 기대되는 상징적 영역을 초월했기 때문”¹²⁾이라 하였다. 또한 단색조의 대리석 표면으로 인식되어 있는 그리스 조각도 처음에는 강한 채색으로 덮여 있었다거나, 고풍스러운 색조의 고대 벽화를 복원하여 애초의 생생한 색으로 되돌리는 것은 현재의 관객을 당혹스럽게 한다. 이는 이미지의 관례성이란 자연스러운 상태이기 보다 시대와 문화의 산물이며 인공적으로 조절된 결과로 해석되어야 하며, “정상적인” 반영성(Specularity)이란 자연적인 성질이 아니라 오히려 관례적인 성질¹³⁾일 뿐이며 고정된 기대와 시각을 깨뜨리는 과격도 결국 상대적인 시대의 산물임을 일깨우는 예이다. 그로 인해 관례성 안에 존재하는 재현은 아주 적은 유사만으로 실제와의 닮음으로 간주되어 왔으며¹⁴⁾ 관대한 관객에 의해 공고히 되어 온 관습임을 알게 될 것이다. 그리고 언캐니 그로테스크 또한 재현 이미지의 다양한 유형 안에 미묘한 위치를 점하고 있음을 알 수 있다.

그런데 최근 급격히 발전한 3D 기술은 허구의 세계였던 애니메이션의 공간을 실제 세계의 이미지와 구분할 수 없을 정도의 그럴듯함으로 구현해냄으로써 극대화 된 뽀진성(Verisimilitude)

12) E. H. Gombrich, *Art and Illusion*, Princeton Univ. Press, 2000, p.60.

13) 마틴 제이, 헬 포스터 엮음, 최연희 역, 『모더니티의 시각체계들』, 『시각과 시각성』, 경향대 출판부, 2004, p.45.

14) 마틴 제이, 같은 책, 2004, p.29.

의 가상세계를 제시하고 있다. 현재 디지털 이미지는 기술의 발전과 미학적 조절을 통해 실제처럼 자연스러운 가상세계를 창조해내고 있다. 그리하여 이전 시기 프레임 단위로 조절된 움직임의 매체로 간주되었던 애니메이션은 디지털 시대에 이르러 렌더링된 자동생성 이미지들로 인해 실제와의 간극을 좁히고 있으며, 현재의 관객은 쉽 없이 제시되는 부드러운 움직임의 3D 이미지를 자연스러운 상태로 받아들여 극사실적 재현을 당연시 여기게 되었을 뿐만 아니라 시각적 스펙터클에 매혹되어 있다. 실제와 구분하기 어려울 정도로 정교해진 그래픽 이미지는 초기 기술에 남겨져 있던 불완전함을 제거하였고, 미세한 차이로 인해 남아있던 애니메이션의 언캐니는 극복되었다.

한편 바흐젠의 카니발 그로테스크는 통제할 수 없는 무질서와 불가해한 흥분이 지배하는 세계에 대한 논의이다. 이는 언캐니 그로테스크의 재현과 확연히 다른 격렬한 표현이며, 비재현적 이미지로 드러내는 파격의 상징이라 할 수 있다. 그러면 이제 본 논의의 중심에 있는 카니발 그로테스크 미학과 이를 독특한 방식으로 표현하고 있는 이애림 감독의 작품을 살펴보기로 하겠다.

Ⅲ. 카니발 그로테스크의 전복성과 애니메이션

1. 기괴한 매혹의 그로테스크 이미지



그림 2. <레인보우 시리즈>는 2000년에 열린 개인전에서 발표한 이미지이다.

이애림의 작품들은 한국 애니메이션 역사에서 찾아보기 힘든 특별한 이미지 유형의 그로테스크 미학 사례이다. 감독의 작품에는 형태와 표현의 과잉, 그리고 기괴하고 강렬한 서사의 극단이 넘쳐난다. 물결치듯 가늘게 반복되는 곡선들은 한때 그로테스크와 혼동되었던 아라베스크 장식처럼 보이기도 하지만, 함께 사용된 굵고 검은 선으로 채워진 강렬한 화면과 독특한 캐릭터, 그리고 기괴한 서사는 그로테스크의 전형을 보여준다. 이는 애니메이션 뿐 만 아니라 감독의 전작인 출판만화와 일러스트레이션 이미지에서도 마찬가지로 특성을 보인다. 순정만화 월간지 『르네상스』¹⁵⁾를 통해 <빌리의 코딱지>로 데뷔한 이애림은 이후 만화와 일러스트레이션 등 여러 작품을 통해 창작 세계를 넓히고 자신의 스타일을 확립하였다. 감독은 어린 시절 자신을 괴롭혔던 악몽의 기억¹⁶⁾을 토대로 하는 등 초현실적이고 그로테스크한 자신만의 세계를 구축하였다.

이애림의 첫 번째 애니메이션 작품 <연분>에는 원시의 위협과 매력을 동시에 발산하는 캐릭터들이 등장한다. 작품은 반인반수의 불가해한 존재와 낯설고 불가사의한 캐릭터를 통해 기묘한 세계를 표현하고 있다. 이는 통제되지 않는 야성과 본능의 무질서한 세계이며 기이한 생명체로 채워진 낯선 세계이다. 검은 색의 굵은 윤곽선과 강렬한 색채로 이목구비가 강조된 캐릭터는 특별한 기운을 발산하고 있으며, 무지개 구조로 구획된 순도 높은 채색은 검고 굵은 선에 둘러싸여 밀도를 더하고 있다. 이는 충동적으로 흘러가는 서사와 함께 이성과 질서의 세계에 대한 의혹과 흔들림을 증폭시킨다. 이 기묘한 이야기는 장식적이지만 단순하게 처리된 윤곽과 섬뜩한 표정의 캐릭터로 인해 더욱 생생하고 신비로운 설화의 세계로 구축된다. <연분>의 캐릭터는 ‘정상’과 ‘표준’을 벗어난 신체로 왜곡되어 있는데, 이는 신체 미술, 신체 담론에서 거론되는 기형(奇形) 안에 반항과 위반을 대변하는

15) 월간지 『르네상스』는 도서출판 서화에 의해 1988년 창간되어 1994년에 폐간된 대한민국 최초의 순정만화 전문잡지이다.

16) <연분> DVD 내 감독 인터뷰 책자 수록.

정치성이 내포되어 있는 되는 것과 마찬가지로 기존의 가치를 부정하는 의미를 담고 있다. 또한 모든 종류의 영구화, 완성, 그리고 완결성과 적대적¹⁷⁾이라 한 바흐찐의 카니발 개념에 근접하는 것으로써 억압된 본능과 금기에 대한 반항을 노골적으로 드러내고 있다.



그림 3. <연분>의 강렬하고 이국적인 그로테스크 이미지

<연분>의 공간과 캐릭터는 초기 그로타처럼 “사물, 식물, 동물, 인간의 영역에 대한 명확한 구분도, 정역학의 질서, 대칭의 질서, 자연스러운 크기의 질서도 사라지고”¹⁸⁾ 혼란스럽게 그려져 있다. 검고 붉은 선과 강조된 무늬, 원색의 색들로 인해 두드러져 보이는 캐릭터는 3차원적 재현을 위한 음영과 톤을 배제함으로써 강렬한 감성을 드러낸다. 인공의 조명과 명암단계를 생략한 채색은 그라데이션과 하이라이트의 배제로 인하여 색 그 자체로 존재한다. 화면은 희석되지 않은 채도로 묵직하게 채색되어 있으며 이를 통해 깊이 있는 밀도로 서사의 무게감을 표현하고 있다. 존재감 있는 선의 구획과 높은 채도의 색이 만들어내는 강렬함은 불규칙한 리듬으로 진행되는 서사를 지지하며 원시적 생명력이 넘치는 카니발의 해방감과 즉흥적 감정을 더욱 고조시킨다. 그리하여 기존의 질서와 견고한 세계는 무너지고 서사는 과격으로 달려간다.

“신랑의 집 앞 마당에 겨울인데도 때 아닌 꽃이 피고 밤에 수

17) 미하일 바흐찐, 이덕형·최건영 역, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001, p.32.

18) 볼프강 카이저, 같은 책, 2011, pp.45-46.

뜬이 울어 사팔뜨기가 나타나는 등 신랑의 앞에 불길한 일이 일어날 것만 같다. 신랑이 잠든 밤, 색시는 다른 남자인 도독을 몰래 만나 사랑을 속삭인다. 도독은 X가 아끼는 꽃을 훔치고, 그 훔친 꽃을 색시에게 주면서 함께 도망가자고 말한다. 색시를 빼앗긴 신랑은 X에게 도움을 청하고, 신랑과 남자인지 여자인지 알 수 없는 X와 언제 끝날지 모르는 여행을 떠난다.” 19)

<연분>의 시놉시스를 통해 감독이 직접 진술하고 있음에도 결코 해명되지 않는 모호함은 의도된 혼란스러움을 더욱 증폭시킨다. 그렇지만 이 기이하고 괴상한 세계는 음습하기보다 흥겨우며, 규범이 사라진 세계의 통쾌한 이상향을 보여준다. 작품은 진부한 논리를 던져버리고 격렬히 타오르기를 권유하며 파국의 흥분으로 이끌어간다. 이는 “이상적이며 유토피아적인 것과 현실적인 것이 독특한 카니발적 세계 감각 속에서 일시적으로 합류” 20) 한다고 했던 바흐젠의 정의와 “비정상적으로 인한 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함에 대한 동시적 경험” 21)이라 정의한 필립 톰슨의 논의를 동시에 떠올리게 한다. 이처럼 정상과 비정상을 구분하지 않는 보다 진전된 혼란, 그리고 이루어질 수 없는 것들을 동시에 진행시키는 과격은 이애림의 카니발 그로테스크 표현이라 할 수 있다.



그림 4. 2007년에 발표된 이애림 감독의 애니메이션 <나의 꿈은>
“지배적인 진리들과 현존하는 제도로부터 일시적으로 해방된

19) <연분> DVD 감독 인터뷰 책자에 수록된 시놉시스.

20) 미하일 바흐젠, 같은 책, 2001, p.33.

21) 필립 톰슨, 같은 책, 1986, pp.27-39.

것처럼, 모든 계층 질서적 관계, 특권, 규범, 금지의 일시적 파기의 축하”²²⁾인 카니발은 <연분>의 에너지 넘치는 무질서와 농도 짙은 혼란, 그리고 탈 체계화 된 세계에 대한 해석으로 적합하다. 이애림의 작품에 넘치는 활기는 상상력으로 구축된 세계의 엑조틱(exotic)²³⁾ 한 기운과 상응하여 낯설고 기괴하지만 이국적인 생명력이 넘쳐나는 카니발 그로테스크의 세계를 농밀하게 펼쳐 보이고 있다.

2. 파괴와 생성의 카니발 그로테스크

이애림 감독의 <육다골대녀>(肉多骨大女)²⁴⁾는 살이 많고 뼈가 큰 주인공 ‘막내’를 화자로 하여 외모 지상주의에 대한 비판을 해학적으로 보여준다. 작품 속 주인공인 막내는 통명스러운 목소리로 자신의 외모에 대한 불만을 토로한다. 그는 부모와 조부모, 증조와 고조로까지 이어지는 집안의 운명적인 내력으로 인해 자신의 큰 머리와 굵은 골격, 그리고 많은 살이 비롯되었다고 말한다. 막내의 이러한 한탄은 외모지상주의가 만연한 현재의 한국을 살아가는 평범한 사람들의 불행을 대변하는 것이기도 하다. 인간을 외모로 평가하곤 하는 한국 사회의 병폐는 ‘작은 머리와 날씬한 몸’이라는 왜곡된 신화를 강제하고 경쟁시킨다.

22) 미하일 바흐친, 같은 책, 2001, p.32.

23) 일반적으로 엑조틱이란 용어는 과거에 대한 회상과 향수로써 민속의상의 특색과 스타일, 장식 등을 선호하는 노스탤직(nostalgic)에서 비롯되었으나, 여기에서는 ‘이국풍, 이국정서’라는 뜻으로 사용한다.

24) 이애림 감독의 <육다골대녀>는 인권위원회에서 프로젝트로 제작 한 유니버시티 인권 애니메이션 작품집 <별별 이야기>에 수록된 작품 중 하나이다. 이 작품은 그가 『나인』에 연재했던 작품들을 모은 단행본 『쇼트 스토리』와 <여고 피담 세 번째 이야기: 여우계단>의 기괴한 일러스트와 마찬가지로 감독의 특별한 세계를 보여주고 있다.



그림 5. <육다골대너>(The Flash and Bone, 2005)의 역원근법 이미지

감독은 앞선 작품들에서의 강렬한 색과 장식적인 선을 대신하여 능청스러운 느낌의 필치를 느슨하게 펼쳐놓는다. 힘없이 흐느적거리는 나무와 무심하게 툭툭 그려 넣은 인물, 그리고 의도한 듯 서툴게 그려진 공간은 거칠고 또한 유연하다. 감독이 전작에서 보여주었던 이국적 표현들은 사라지고 한국의 전통회화 중 하나인 민화의 형식적 논리를 차용하여 합리적 이성과 규범 체계의 권위인 원근법의 지배를 거부하는 초월적 시공간을 그려내고 있다. 화면에는 역원근법으로 책가도²⁵⁾의 책장을 그리고 있지만 기명절지 대신 서구적인 형태의 육조와 장식적 소파를 등장시키고 있다. 인물과 배경, 그리고 사물의 관계는 너무 크거나 작으며, 심지어 막내의 커다란 머리는 그릇 안에 담겨져 있다.

그런가하면 작품에서는 책가도와 현대 회화의 구성적 색 면을 배경으로 함께 사용하고 있는데, 서사로 미처 다 전달하지 못하는 미묘한 감정과 연상을 직관적으로 수반한다. 이 작품에 사용된 보색에 가까운 대비는 한국의 전통적 오방색 체계인 적, 청, 흑, 황, 백의 현대적 변주로 보인다. 색은 시간과 공간에 따라 이해와 수용이 변화되는데, 지역적 공통성과 전통적 관습에 의해 특수하게 고착된다. 한 예로 많은 나라에서 고귀한 색으로 여겨

25) 책거리 병풍, 또는 책가도 라고 하며 책을 중시한 문방사우도(文房四友圖)나 문방구도에서 온 것이다. 책뿐만 아니라 책과 관계없는 술잔, 바둑판, 담뱃대, 부채, 향아리는 물론이고, 꽃신, 족두리까지 그려 표현한 그림이다. 다양한 유형으로 발견되는 민화는 오랜 역사와 밀착되어 형성되어, 한국적 정서가 짙게 배어 있다. 민화는 정통 회화에 비해 묘사의 세련미나 격조는 뒤떨어지지만, 익살스럽고도 소박한 형태와 대담하고도 파격적인 구성, 아름다운 색채 등으로 특징지어지는 한국적 미의 특색을 강렬하게 드러내는 양식이다.

지는 보라색이 인도에서는 슬픔을 뜻하며 브라질에서 보라와 노랑의 배색은 터부시 된다. 또한 인도에서 신성한 것으로 여겨지는 흰색은 중국과 한국에서는 상사(喪事)의 색으로 여겨져 왔다.²⁶⁾ 그런데 <육다골대녀>의 화면을 채우고 있는 채도 높은 붉고 푸른색의 단순한 면은 전통 민화의 색과 형태 구조를 닮았으면서도 동시에 몬드리안의 구조적 색 면을 떠올리게 하는 등 혼란스럽다. 따라서 이 작품에서 색은 관습적 해석에 관련되기보다 이미지의 일관된 체계를 벗어나는 것 자체를 통해 의미를 전달하는 듯 보인다. 이미지의 밀도를 느슨하게 하는 대신 양감을 배제한 색의 스펙트럼을 사용함으로써 과거의 매체인 민화를 차용하면서도 현재적 해석에 의한 도발적 상상과 거친 생동감을 표현하고 있는 것이다.



그림 6. <육다골대녀>의 민화 형식과 언어적 유희 중 하나로 직접 표현한 ‘화병’

작품의 평면적으로 채색된 역원근법 이미지의 배경 위에는 미끄러지는 듯 기묘하게 반복되는 동작과 중력으로부터 벗어나 거

26) 예바 헬러, 이영희 역, 『색의 유혹』, 예담, 2002.

꾸로 뒤집힌 채 허공을 휘젓는 다리의 돌발적 모션과 같은 파괴된 질서로부터 생성된 세계가 제시되고 있다. 감독이 구축하고 있는 기이하고 낯선 세계는 컷 아웃 기법을 수단으로 함으로써 연속된 프레임의 움직임으로 인해 소홀히 여겨질 수 있는 세부와 독특한 평면적 조형성을 강조하여 주목시킴으로써 낯설고 기묘한 그로테스크의 생동감을 더욱 강렬하게 느끼게 한다. <육다골대녀>의 컷 아웃된 부분들은 조각난 신체의 재조합과 디지털 이미지의 위치 값, 시간에 관한 인위적 개입, 그리고 분절된 움직임의 조정이라는 공정으로 다시 태어나 감독이 작품을 통해 표현하고자 했던 금기의 세계를 더욱 혼란스럽게 구현하고 있다.

막내가 ‘화병(火病)’을 이야기하며 손에 불이 활활 타오르는 ‘화병(花瓶)’을 들고 있는 것은 은유의 직접적인 시각화이며 언어의 유희이다. 마침내 화병이 폭발처럼 터져 오르면 카니발의 시간이 가져오는 폭발적인 해방감을 경험하게 된다. 그리하여 감독은 혼란스러운 서사와 강렬한 이미지 등 모든 요소를 통합하는 카니발 그로테스크의 세계를 파괴와 생성의 도발적 설화로 구현해내고 있다.

IV. 결론

카니발은 마법처럼 펼쳐지는 매혹의 시간이다. 그 안에서는 차별로 변질되곤 하는 차이조차 의미를 잃어버리며 모든 존재는 규범으로부터 벗어나 동등한 지위를 부여받게 된다. 이처럼 무엇으로부터도 놓여나 자유로운 상태가 된다는 것은 무엇으로든 변화할 수 있는 가능성의 상태에 놓이게 된다는 것이며 그것이 카니발의 진정한 가치이다. 그렇지만 어떤 사회와 분야를 막론하고 주류의 권위는 절대적 권력을 누리며, 그 이면에는 타자의 권리와 다양성을 배제하는 폭력이 존재한다. 많은 경우 주류의 힘은 권력으로 작동되곤 하는데 사회의 약자인 소수자, 여성, 야만, 이국적인 것들이 타자로서 투사되어 배척과 편견의 대상이 된다. 타자에 대한 혐오는 차별과 배제, 폭력적 자본, 강요된 권력의

형태로 발현된다.

현대사회의 명료성은 인간 세계의 모든 것을 측정 가능한 것으로 착각하게 하지만 때로 진실은 모호하고, 해석의 층위는 미끄러짐을 거듭한다. 명료하지 않은 채 맴돌며 변주되는 의미는 미학적 범주를 벗어나기도 하고 진실에 도달하지 못한 채 나열되기도 하지만, 현실을 반영하는 이미지가 명료하지 않을수록 진실에 가까워지는 경우도 허다하다. 그리하여 그로테스크 미학이 보여주는 광기와 비이성, 그리고 불명료함은 거칠고 모호하지만 인간 사회의 일정한 국면을 드러내고 있다는 점에서 또한 분명하다.

“그로테스크한 양식이 특별히 투쟁과 격변으로 점철된 혼란한 사회와 시대에 득세하는 경향을 보이는 것은 결코 우연이 아니며”²⁷⁾ 그 이유는 경직된 규범과 이성의 허위를 전복하기 위해서는 과격이 필요하기 때문이다. 카니발 그로테스크는 절대적 규범의 파괴를 통해 공식적 세계를 희화화하며 허위를 조롱하고 권위의 실체를 폭로하는 전복적 장르로써 유효하다.

한국 애니메이션에서 드물게 등장하는 그로테스크 이미지는 과격적인 서사와 기괴한 이미지로 인해 외면당해왔다. 타자를 전면에서 내세우는 그로테스크 미학의 작품 세계를 수용하는 것은 관객의 선부른 기대에 대한 배반이기 때문에 매우 드물게 이루어지며 한국 사회에서는 더욱 그러하다. 그로인해 이들 작품에 대한 주목과 연구의 필요성은 더욱 강조되어야 한다. 하나의 문화현상은 사회를 이해하는 근거가 된다. 본 연구에서는 실제 한국 애니메이션 작품의 분석을 통해 그로테스크 미학을 논의함으로써 사회문화적 현상의 해석과 다양성의 지향으로 확장하고자 하였다. 본고에서 논의하고 있는 이애림 감독의 애니메이션은 한국 역사에서 유사한 예를 찾기 어려울 정도로 독특하다. 만화와 일러스트레이션, 그리고 애니메이션에 이르기까지 범위를 넓혀가고 있는 그의 작품들에는 이성과 비이성, 문명과 야만, 파괴와 생성의 이분법을 깨트리는 카니발적 사고와 그로테스크한 표현들이 넘쳐난

27) 필립 톰슨, 같은 책, 1986, p.14.

다. 그의 작품에는 바흐젠이 정의한 모든 계층의 질서적 관계, 특권, 규범, 금기의 일시적 파기를 통한 새로운 변화와 축제의 시간이 펼쳐져 있다.

이 연구는 그로테스크 미학을 구현하고 있는 애니메이션 작품이 사회의 이면을 드러내는 중요한 표현으로써 경직된 질서와 체계의 허위를 상기시키고 있음을 강조하였다. 또한 이국적이고 기괴한 이미지로 작품세계를 표현하고 있는 이애림 감독의 작품들이 한국 애니메이션의 유형을 더욱 풍부한 매체로 발전시키고 있음을 논의하였다. 그는 적은 자본으로 생산 가능한 디지털 컷 아웃 기법을 장편 애니메이션 작품 제작의 현실적 대안 중 하나로 제시하고 있다. 감독의 작품제작 방식은 작가주의 애니메이션이 상업주의와 자본의 현실적 제약에 얽매이지 않고 지속적일 수 있는 방법 중 하나로써 주목할 필요가 있다. 이는 그가 보여주고 있는 기법적 특성이 미학적으로 부합하므로 설득력이 있다. 이 연구에서는 이애림 감독의 애니메이션 작품이 파격적인 서사와 이미지 표현을 통해 카니발 그로테스크의 미학을 보여주고 있으며 경직된 질서와 규범, 권위를 거부하고 진정한 변화를 표현하고 있음에 대하여 논의하였다. 카니발 그로테스크에 대한 미학적 논의는 이후 한국 애니메이션 연구의 다양성 차원에서 더욱 확장되어야 할 것이다.

참고문헌

- 앨프 슈넬, 강호진 외 역, 『미디어 미학』, 이론과 실천, 2009.
- 마틴 제이, 헬 포스터 엮음, 최연희 역, 「모더니티의 시각체계들」, 『시각과 시각성』, 경상대 출판부, 2004.
- 미하일 바흐젠, 이덕형·최건영 역, 『프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화』, 아카넷, 2001.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 볼프강 카이저, 이지혜 역, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』, 아모르문디, 2011.

- 빌렘 플루서, 김성재 역, 『괴상성 예찬』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 스티븐 켄, 박성관 역, 『시간과 공간의 문화사 1880-1918』, 휴머니스트, 2004.
- 에바 헬러, 이영희 역, 『색의 유혹』, 예담, 2002.
- 지그문트 프로이트, 정장진 역, 「두려운 낯설음(Das Unheimliche)」, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2010.
- 폴 웰스, 한창완 · 김세훈 역, 『애니마톨로지@』, 한울아카데미, 2001.
- 필립 톰슨, 김영무 역, 『그로테스크』, 서울대학교출판부, 1986.
- 박솔기, 「그로테스크 미학의 존재론적 기반과 의의」, 『인문논총』, 제58집, 2007, pp.179-203.
- 이선주, 「애니메이션에 나타난 그로테스크 리얼리즘」, 『예술과 미디어』, Vol.4 No.1, 2005, pp.143-150.
- 이종한, 「애니메이션에 나타난 그로테스크 표현방법 추이 연구」, 『디자인학연구』, Vol.17, No.3, 2004, pp.51-60.
- 조미라, 「애니메이션의 희극성(喜劇性) 연구」, 『만화애니메이션연구』, Vol., No.12, 2007, pp.103-119.
- E. H. Gombrich, Art and Illusion, Princeton Univ. Press, 2000.
- 월간미술 편, 『세계미술용어사전』, 중앙일보사, 1996.
- <연분>, 2005.
- <육다골대녀>, DVD, 2005.
- <삼거리극장>, 삽입 애니메이션, 2006.
- <나의 꿈은>, 2011.
- <레인보우 시리즈>, 2000.
- 제9회 여성영화제 리더필름, 2007.
- 제6회 전주국제영화제 리더필름, 2005.

ABSTRACT

Grotesque Aesthetics with a Focus on Animations of Lee, ae-rim Director

Oh, Jin-hee

The present study argues that film director Lee Ae-rim animation works depict the world of the grotesque and not only are important sociocultural phenomena but also hold the significance of humor and subversion. The grotesque exhibits the intriguing characteristics of expressing a perspective critical of the existing society through the sensibilities of minorities and is used broadly as a term not only in the aesthetic sense but also designating sociocultural phenomena. Although discussed separately in terms of Mikhail Bakhtin' s carnival grotesque and Mary Russo' s uncanny grotesque, the grotesque fundamentally rejects existing order and conventions and is externalized through unique expressions, thus opening up a rich possibility for rejection, humor, satire, transformation, and deconstruction of and regarding the authority of the mainstream. Although they constitute a fictional medium, animation films are social products as well so that they are affected by society, culture, and history and stand as important texts that must be interpreted in terms of the relationships between humans' instinctive desires and society and between the overall culture and artistic media. However, the rarity of grotesque portrayals in South Korean animation films also proves that it is a society where even problems that are in themselves sensitive must be manifested ingeniously on a conventional level. South Korean society has a unique history of colonialism and national division and is simultaneously in the unique situation of a society that has undergone growth at a nearly unprecedented rate. Consequently, the society exhibits closed yet dynamic particularity where everyday tension and rigidity, wariness of others and extreme competition are intertwined in a complex manner. Intensively analyzed in the present discussions, director Lee' s animation films <A Preordained Tie> and <The Flesh and Bone> are characterized mainly by grotesque images, nonlinear narratives, and vivid depictions. In such a context, these works not only are artistic products of South Korean

society but also rejections of a rigid society and share the significance of the aesthetics of the carnival grotesque, which consists of subversive expressions directed at a new world.

Key Word : carnival grotesque, uncanny grotesque, nonlinear narratives

오진희

대구대학교 영상애니메이션디자인학과 교수
/ 조형예술연구소 (Art & Design Institute)
(712-714) 경상북도 경산시 진량읍 대구대로 201
조형예술대학 1호관 1203호
Tel : 053-850-6964
artbase@daegu.ac.kr

논문투고일 : 2017.05.01.

심사종료일 : 2017.06.08.

게재확정일 : 2017.06.08.