애니메이션형식의 함축들 : 영화적 무의식, 실재의 알리바이

Implications of Animation Form: Cinematic Unconsciousness, Alibi of Reality

□ 김상우 / 숙명여대 강사

I.

먼저, 한 가지 통념부터 정리하자. 그것은 '애니메이션'이란 이름과 관련된 '오해'다. 보통 애니메이션을 정의할 때, 곧잘 이름에서 근거하곤 한다. 말뜻 그대로 '살아 있게 하기anima-tion'가 애니메이션의 본질이라고 설명한다. "움직이지 않는 그림에, 고정되어 있는 사물에 '생명'을 불어넣는 작업이라는 것을 암시하지 않는가?"[1] 사실, 여기까지라면, 큰 문제는 아니다. 얼마간 '운동의 문제'를 짚고 있기 때문에, 특별히 틀렸다고 할 수 없기 때문이다. 하지만, 언제나 이 정도에서 끝나지 않는 게 문제다. 대체로 애니메이션의 역사를 기원전 알타미라벽화까지 거슬러 올라간 후, 시대마다 운동이미지를 생산하는 방식이 달랐을 뿐, 언제나 애니메이션은 존재했다고 생각한다[2]. 예를 들어, 이용배 역시 예외는 아니어서, 영화 이전과 영화 이후로 나누어, 애니메이션의 역사를 설명한다.[3] 하지만, 이 같은 틀거리에서 애니메이션이라는 형식은 자연스럽게 초역사화되어, 언제 어디서나 존재했던 예술형식으로 간주된다. 이에 따라, 새로운 예술형식의 '발생' 문제는 체계적으로 뭉뚱그려질 수밖에 없다. 어떠한 역사적인 근거에서 어떠한 예술형식이 발생했는지 따져볼 도리가 없어진다. 기껏해야 '기술적 발명'에 호소하는 정도다. 카메라가 발명됐기 때문에 영화나 애니메이션이 발생했다는 것이다. 이런 식으로 가다 보면, 인상주의는 휴대용 물감의 발명으로, 근대문학의 확산은 인쇄술의 혁신으로 설명돼야 마땅

1) 이용배, 『애니메이션의 장르와 역사』, 살림, 2004, 10쪽.
2) 만약 알타미라벽화가 애니메이션이라면, 미래주의자 자코모 발라Jiacomo Balla의 〈쇠줄에 끌려가는 개의 역동성Dynamism of a Dog on a Leash〉 또한 애니메이션으로 간주돼야 마땅할 것이다. 알타미라벽화와 똑같은 방식으로, 알타미라벽화보다 훨씬 세련된 형식으로, 운동이 재현되어 있기 때문이다.
3) 같은 책, 15~18쪽.

할 것이다. 물론, 기술의 발명이 전혀 기여하는 것이 없다곤 할 수 없을 것이다. 하지만, 고작해야 예술형식의 발생의 필요조건일 뿐, 충분조건은 될 수 없다. 심하게 말하면, 명료하게 설명했다는 환상만을 주는 게 대부분이다[4].

'이름' 에 연연해서는 안 된다[5].

오히려, 때때로 이름은 질곡이 되기도 한다. 예를 들어, 고딕예술gothic art은 고트족Goth과 아무런 관계가 없다. 이 같은 오해의 사례를 헤아리자면 끝이 없으리라. 물론, 무엇 때문에 그렇게 명명됐는지 따져볼 만은 하겠다. 하지만, 애니메이션의 예술형식을 분석할 때 별반 이바지하는 것은 없을 것이다. 따라서, '애니메이션' 은 애니메이션과 아무 관계없다. 그렇다면, 애니메이션이라는 예술형식을 규명하려면, 어디서 출발해야 하는가? 토도로프Todorov가 제안하는 대로, '구조적 특징' 을 생각해 볼 수 있다[6]. 하지만 스스로 고백하고 있듯이, '역사적 현상' 의 문제와 항상 부딪히는 난관이 있다. 정확히 토도로프의 방법인 구조주의가 '역사적 발생' 의 문제를 해결할 수 없는 탓이다. 구조주의에서 구조를 생성시킨 '무엇' 은 체계적으로 제거되며, 이에 따라 구조 바깥과 호흡할 여지가 당연히 원천 봉쇄마련, 구조의 운동은 오로지 구조 내재적 질서로 설명되기 때문이다. 즉, "진정한 주체는 구조 자체다."[7] 따라서, 무엇인가 다른 실마리가 필요하며, 무엇보다 '역사적 현실' 로 돌아가야 한다. "현실의 새로운 양식들, 새로운 구현방식들은 비록 그것들이 언제나 과거의 형식과 양식들에 연결된다 할지라도 결코 예술형식의 내재적 변증법에서 생겨나는 것은 아니다. 모든 새로운 양식은 사회적 역사적 필연성을 가지고 삶으로부터 생성되며, 사회발전의 필연적인 결과다."[8] 즉 형식이란 질료의 논리인 까닭에, 새로운 형식이 출현했으면, 당연히 새로운 질료가 무엇인지, 즉 역사적 현실이 어떠했는지 분석하는 게 이치에 맞다. 이 과정에서 애니메이션형식의 정체가 밝혀질 것이다.

II.

"영화는 자본주의에서 태어난 유일한 예술이다."[9] 이 말을 달리 옮기면, 애니메이션을 포함한 영화가 '새로운 예술형식' 이라는 것을 지적하는 내용이겠다. 이점에서 발라즈Balazs는 옳았다. 하지만, 그는 영화형식의 발생을 '독점자본주의 이데올로기의 표현' 으로 제한한다. 영화가 발명된 곳은 유럽이었으나, 영화가 발전한 곳은 미국이었던 까닭도 그 때문이다. 미국에는 '자본주의 이전의 전통' 이 억누르는 부담도 없었고, 미국만큼 독점자본주의가 발전한 곳도 없었다는 것이다. 그러나, 그의 논리를 곧이 적

4) "사실 내 생각으로 그런 이론들(산업혁명의 원인이 증기기관이라 본다든가, 최근에도 마샬 맥루한Marshall McLuhan의 저작에서 매끈한 모더니즘적인 모습으로 다시 펼쳐진 바 있는 그런 종류의 이론들)은 경제적인 제재에 비견할 만한 구체성을 느끼게"하며 "계급과 사회적 생산조직이라는 인간적 인자들을 전혀 고려하지 않는 것 같다." 제임슨, 『변증법적 문학이론의 전개』(여홍상 · 김영희 옮김), 창작과비평사, 1993, 86~87쪽.

5) 토도로프, "문학 장르," 『장르의 이론』(김정란 옮김), 문학과 지성사, 1994, 11쪽.

6) 같은 책, 11~12쪽. 그는 예술형식의 하위집합인 장르이론을 설명하고 있으나, 범주를 달리해, 예술형식에도 적용할 수 있을 것이다. 문학과 회화 같은 예술도 형식이고, 하위집합인 장르 역시 형식이기 때문이다. 다만 차이가 있다면, 예술형식과 예술장르가 예술체계에서 자리매김되는 '위치' 가 다를 뿐이다.

7) 들뢰즈, "구조주의를 어떻게 식별할 것인가?," 『의미의 논리』(이정우 옮김), 한길사, 1999, 530쪽; 가라타니 고진, 『은유로서의 건축: 언어, 수, 화폐』(김재희 옮김), 한나래, 1998, 1부 5~6장 참고.

8) Lukács, "Erzälen oder Beschreibung," Probleme des Realismus, Berlin, 1995, 111쪽(발라즈, "영화의 예술철학에 대하여," 『매체로서의 영화: 꿈공장의 이데올로기 비판』(카르스텐비테 엮음/박홍식 · 이준서 옮김), 이론과실천, 1996, 155쪽에서 재인용).

9) 발라즈, "영화의 예술철학에 대하여," 『매체로서의 영화: 꿈공장의 이데올로기 비판』(박홍식 · 이준서 옮김), 이론과실천, 1996, 156쪽. 얼마간 과장된 테제이기는 하다. 왜냐하면 영화 외에도 사진과 만화 역시 새롭게 태어난 예술형식이기 때문이다.

용하면, 생산양식마다 '독특한 형식과 형상화방법들'을 표현하는 새로운 형식이 있어야만 할 것이다. 이점에서 발라즈는 옳지 않다. 왜냐하면, 역사상 새로운 장르가 태어난 적은 있어도, 새로운 형식이 탄생한 적은 없었기 때문이다. 따라서 이 문제는 사회학의 영역을 넘어서며, 결국 형이상학의 지평을 요청할 수밖에 없다. 앞서, 루카치Lukacs가 지적한 '사회적 역사적 필연성'이 운동하는 영역이 바로 그곳이다. 루카치는 자본주의사회가 불러일으킨 형이상학적인 문제를 '사물화' Verdinglichung로 명명한다.[10]

그는 한편으로 마르크스Marx의 정치경제학적인 개념인 '물신숭배'를, 다른 한편으로 베버Weber의 사회학적인 개념인 '합리화'를 종합해, 근대 자본주의가 존재론적 범주인 주체 · 대상에 미친 변화를 '사물화'로 명명한다. 그렇다면 사물화란 무엇인가. 대상은 물론 주체까지 상품 '구조'가 침투한다는 것, 그래서 상품형식이 '사회적 존재 전체의 보편적 범주'가 된다는 것을 의미한다. 이 말은 단순히 '상품이 된다'는 것(상품화)을 의미하는 것이 아니다. "상품구조의 본질은 사람들 간의 관계가 사물들의 성격을 지닌다는" 것이며, 이 결과 "인간 특유의 활동, 인간 특유의 노동이 **객체적인 어떤 것**, 인간으로부터 독립되어 인간에 낯선 자기법칙성을 통해서 **인간을 지배하는 어떤 것**으로서 인간에 대립되어 다가온다"는 것이다(글쓴이 강조).[11] 이 테제를 조금 확장한다면, 사물화는 곧 루카치의 말대로 '제2의 자연'의 형성을, 즉 **자연physis**에 대립하는 거대한 **인공poesis**의 출현을 의미하는 것이리라.[12] 역설적이게도, 오랫동안 자연에 굴복했던 인간이 자연을 극복하는 바로 그 순간, 제2의 자연에, 즉 자기가 생산했으나 자기를 낯설게 만드는 (소외시키는) 문화에 사로잡히게 된다. 루카치가 보기에, 낙원이 아니라, 지옥이 펼쳐진 것이요, 이 지옥 같은 제 2의 자연이야말로, 새로운 예술양식들을 생산한 새로운 '현실'인 것이다[13]. 따라서, 이 같은 지옥의 열매를 머금고 태어난 영화형식을 루카치가 탐탁지 않게 생각했던 것은 당연한 일이었으리라[14].

> '현재' 즉 연기자의 현존은 드라마 속의 인간이 운명에 의해 신성하게 된 것에 관한 가장 명백한, 그러므로 가장 심오한 표현이다. 왜냐하면 현재적이라는 것, 다시 말해서 진정으로 오로지 가장 강도 높게 산다는 것은 이미 그 자체 운명이다… 이러한 '현재'가 결여되었다는 점이 '영화'의 본질적인 특징이다. 영화가 불완전해서가 아니라, 오늘날까지도 인물들이 말없이 움직여야만 해서가 아니라, 그 인물들조차 단지 인간의 움직임과 행위에 불과할 뿐 인간이 아니기 때문이다. 이것

10) '자본주의'가 아니라, 자본주의 '사회'라는 것을 명심해야 한다. 루카치에게 존재론의 으뜸심급은 '사회'다. 그렇다고, 루카치가 존재론을 사회학으로 환원하는 것도 아니다.

11) 루카치, "사물화와 프롤레타리아트의 의식," 『역사와 계급의식』(박정호 · 조만영 옮김), 거름, 1995, 154~157쪽.

12) 박정호, "루카치의 역사철학에서 사물화와 주체성의 문제," 서울대학교 철학과 박사논문, 1993, 52쪽.

13) 이 지점이야말로, 낭만주의소와 상징주의가 갈라지는 지점이다. 루소가 문명화돼가는 현실을 비판하고 자연으로 돌아가자고 외쳤다면, 보들레르는 반대로 새로운 현실에서 '인공의 낙원'을 발견했기 때문이다. "이른바 자연의 매혹보다 도시 · 도시적 문화 · 도시적 오락 · '인공적 생활' 그리고 '인공낙원'이 비할 나위없이 더 매력적일 뿐 아니라, 또한 더욱 정신적이요 영혼에 빠져드는 것이라 생각한다. 자연 자체는 추하고 범속하고 무형식적이어서 예술을 통해서야 비로소 즐거움을 주는 것으로 된다. 보들레르는 시골을 증오하고, 공무르 형제는 자연을 적으로 여기며, 뒷날의 유미주의자들 특히 휘슬러와 와일드는 자연을 경멸하듯이 비꼬면서 이야기한다." 하우저, 『문학과 예술의 사회사: 현대편』(백낙청 · 염무웅 옮김), 창작과 비평사, 1998, 184쪽.

14) 하우저는 초현실주의의 기본체험을 '제 2의 자연'으로 분석한다. "초현실주의자들의 기본체험은 '제2의 현실'의 발견이다. 이 제2의 현실은 비록 일상경험의 현실과 불가분의 관계에 있으나 일상적인 현실과는 너무나 다른 까닭에 우리는 그것을 부정적으로 표현하고 우리들 경험에 드러나는 심연과 공백을 통해서 그 존재를 암시할 수 있을 뿐이다." 같은 책, 239쪽. 제 2의 자연이 사물화된 현실이라면, 결국 초현실주의surrealism란 사물화된 현실의 리얼리즘realism이라 하겠으며, 사물화된 현실이란 일종의 초현실surreality이라고 할 수 있겠다. 결국, 영화와 초현실주의는 동형적이다.

은 '영화'의 결점이 아니다. 이것은 영화의 한계이며, 양식화의 원칙이다[15].

'현재'가 중요한 까닭은, 주체의 의식과 밀접하게 관련되기 때문이다. 만약 경험에 시제가 없다고 생각해 보라. 주체는 '자기의식'을 조직할 기초를 상실할 수밖에 없다. 과거도 현재도 미래도 없는 시간의 미로에서 헤어 나오지 못하게 되는 것이다. 예를 들어, 베르그송의 시간관이 정확히 반영된 프루스트의 『잃어버린 시간을 찾아서』를 보면, '지금 여기'의 물음은 체계적으로 봉쇄돼 있으며, 잃어버린 기억만이 살아 숨쉰다. "프루스트의 말대로 진정한 낙원이란 잃어버린 낙원이기 때문이다."[16] 베르그송과 프루스트의 시간관을 칸트철학과 대조해 보면, 주체의 의식에 얼마만한 충격을 주는지 가늠해 볼 수 있다. 칸트철학에서 '시간'은 공간과 함께 주체의 감성형식을 이룬다. 이 시간과 공간은, 감각적 다양을 한번 걸러서, 오성(개념)에게 인식의 질료로 제공한다. 그런 까닭에, 만약 주체의 감성형식인 시간이 제 역할을 하지 못한다면, 의식의 외부는 공백으로 남게 되고, 의식의 내부 또한 좌충우돌할 수밖에 없다. 결국, 사유의 외부를 인식하기는커녕, 사유의 내부마저 체계를 잃고서, 뒤엉키게 되는 셈이다. 마치 범죄영화 〈메멘토〉의 주인공처럼, 어떠한 외부의 현실이 됐든, 전부 기억의 폐쇄회로로 흡수해버리는 것과 같다. 일찍이 하우저Hauser가, 최근에 들뢰즈Deleuze가, 저마다 영화를 베르그송철학과 대응시킨 것은, 그래서 옳다.[17] 당연히 루카치는 한탄했다. "인간은 자신의 영혼을 잃었지만 그 대신 육체를 얻었다."[18] 즉, 감각은 판단하지 않고, 육체는 사유하지 않는 것이다.

III.

루카치의 말대로, 과연 영화는 사유를 교란하는 예술인가, 그래서 근대 주체가 퇴행하는 징후를 드러내는 형식인가. 발터 벤야민Walter Benjamin은 루카치와 매우 다른 전망을 내놓는다. 아예, 루카치와 화해할 수 없을 정도로 정면으로 대립한다. 흥미롭게도 벤야민과 루카치 둘 다 같은 시대에 마르크스주의의 세례를 받았던 철학자요 미학자였다. 똑같은 철학에 기초했으면서, 둘의 생각이 갈렸던 까닭은 무엇일까. 벤야민은 정확히 루카치가 절망했던 그곳에서 희망했기 때문이다. "영화는, 관객에게 비평하는 태도를 갖추게 할 뿐만 아니라, 영화를 볼 때 이 같은 태도가 주의를 포함하지 않게 하여, 의식적 가치Kultwert를 뒷전으로 밀어낸다. 관객은 시험관이지만, 산만한 시험관이다."[19] 루카치의 시각으로 볼 때, 벤야민의 생각이야말로 '초현실주의적

15) 루카치, "영화미학에 관한 생각들," 『매체로서의 영화: 꼼꼼장의 이데올로기 비판』(카르스텐 비테 엮음/박흥식 · 이준서 옮김), 이론과실천, 1996, 140~141쪽.

16) "따라서 지나간 시간, '잃어버린' 시간은 우리를 가난하게 만들지 않는다. 오히려 지나가 버림으로써 비로소 우리의 생활을 부여한다… 인간은 과거의 귀결점으로서의 현재의 국면에서 처음으로 실감있는 삶과 약동하는 움직임과 색채, 관념적 투명성과 정신적 내용을 획득한다… 왜냐하면 프루스트에 의한 인생가치의 전도는 한 병든 인간의, 한 생매장된 인간의 자위와 자기기만 이외의 아무것도 아니기 때문이다."(하우저, 1998, 225~226쪽)

17) "새로운 시간개념의 기본요소는 '동시성'이며 그 본질은 시간적 요소의 공간화인데, 이러한 시간개념은 제일 나이어린 예술이요 베르그송의 철학과 거의 같은 시기에 탄생한 장르인 영화예술에서 가장 인상적으로 표현되었다"(하우저, 1998, 241쪽); 들뢰즈, 『영화1: 운동-이미지』(주은우 · 정원 옮김), 새길, 1996, 1장 운동에 대한 테제들 참고.

18) 루카치, 1996, 143쪽.

19) Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit," Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kustoziologie, herausgegeben von Rolf Tiedemann un Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main: Surkamp, 1977, 41쪽.

으로' 보일 것이다. 왜냐하면, 서로 알맞지 않은 개념이 엮여 있기 때문이다. '비평하는 태도'와 '산만한 정신'이 어떻게 어울릴 수 있는가. 벤야민의 수수께끼 같은 테제를 이해하려면, 한 가지 명심할 것이 있다. 예술작품을 지각하는 방식 또한 역사적이라는 것, 즉 변화된 현실에 발맞춰, 새로운 형식과 교감해야 한다는 것. 게다가 전통적인 예술형식이 함축하는 개념들과 사유들이 낡은 관념에 기초해 있다면, 더더욱 뿌리 채 갈아엎을 필요가 있을 것이다. 벤야민은 "기술재생산시대의 예술작품"(1936)에서 마르크스의 역사적 유물론의 개념을 빌려, 일종의 예술생산양식이론을 전개한다. 마치 생산력과 생산관계가 모순될 때 생산양식이 변화하는 것처럼, 예술적 생산조건의 변화에 따라 예술생산양식이 바뀐다는 것이다.[20] 이에 따라 기존의 예술체계와 예술개념이 혁명적으로 바뀌었다고 역설하며, 여기서 영화와 사진이 새로운 예술을 대표하는 형식으로 떠오른다.[21] 그렇다면 이 같은 혁명을 일으킨 원인은 무엇인가. 벤야민은 바로 '기술재생산' technische Reproduktion을 제시한다.[22] "19세기 기술재생산은 하나의 기준에 다다랐다. 즉, 이 무렵 기술재생산은 전래된 예술작품 전체를 자신의 대상으로 만들고, 그것에 깊은 변화를 일으키기 시작했을 뿐만 아니라, 예술적 처리방식 가운데 자신만의 자리를 얻어냈다."[23]

기술재생산성은 예술에 관련된 모든 것을 완전히 뒤바꾸어 놓았다. 이 가운데, 가장 중요한 것은 예술의 존재양식의 변화다. 왜냐하면, 이에 따라 예술의 표현형식은 물론이요, 지각방식까지 완전히 탈바꿈했기 때문이다. 벤야민은 '아우라' Aura(분위기, 영기(靈氣))의 쇠퇴로 존재양식의 변화를 분석한다. 아우라는 예술작품의 '지금 여기 있음', 즉 일회적 현존einmaliges Dasein이다. 쉽게 말해, '하나뿐임'을 의미하며, 보통 '원작'의 진품성 운운할 때 사용되는 개념이다. 예술의 기원이 원래 종교며, 종교가 신의 현존과 부재에 근거한다고 생각해 볼 때, 그가 지적하는 아우라는 신을 재현한 종교이미지에 뿌리를 두고 있는 셈이다.[24] 결국, 예술작품이 신의 지위에 놓이므로, 신처럼 역사적 · 존재론적으로 '단수'로 요청되는 것도, 그 때문에 재생산을 역사적으로 거부했던 것도 자연스럽다. 기술재생산은 한걸음 더 나아간다. 회화 같은 예술형식마

19) Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit," Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kustoziologie, herausgegeben von Rolf Tiedemann un Hermann Schweppenhauser, Frankfurt am Main: Surkamp, 1977, 41쪽.

20) Benjamin, 1977, 9쪽.

21) 같은 책, 9쪽. "사진이 발명되어 예술의 전체특성이 달라지진 않았는지 먼저 묻지 않은 채, 이제껏 사진이 과연 예술인지 판정하려고 수없이 헛되이 애썼다. 영화이론가들 역시 덩달아 비슷하고 성마르게 질문했다"(22~23쪽)

22) 이렇게 보면, 벤야민 역시 발라즈처럼 사회학적인 수준에서 설명하고 있을 뿐만 아니라, '기술재생산'을 '생산조건을 변화시키는 원인'으로 설정하는 탓에, 앞서 비판한 기술결정론적인 설명의 환상에서 한치 앞도 벗어나지 못하는 것 같다(제임슨, 1993, 87~88쪽). 하지만, 벤야민은 다른 곳에서 사회학적인 수준을 뛰어넘는 실마리를 남겨두고 있다. 여기서 영화형식의 형이상학적 기초를 발견할 수 있으며, 흥미롭게도 루카치의 '제 2의 자연'과 공명한다. 그것은 바로 '판타스마고리아' Phantasmagorie다. 벤야민은 곧장 '대도시' Metropolis를 인간문명 자체의 거대한 판타스마고리아로 지목한다. 왜냐하면 대도시야말로 거대한 사물화가 모든 사물을 휘감아 공간적으로 나타난 것이요, 가장 극명한 형식의 자본주의적인 공간화이자 지리화이기 때문이다. "문명 자체의 판타스마고리아는 어떤가 하면, 오스망과 그의 파리개조에 나타난 그의 명시적 표현[대도시 파리의 생산]에서 승리의 깃발을 찾아냈다" (Benjamin, The Arcades Project(trans. Howard Eiland & Kevin McLaughin), Harvard University Press, 2002, 14쪽) 따라서, 벤야민의 판타스마고리아와 루카치의 사물화는 존재론적인 양면이다. 덧붙여 생각해 볼 만한 벤야민의 구절 하나, "도시의 참된 형상만큼 초현실주의적인 형상은 없다" (Benjamin, "Der Sürrealismus," Gesammelte Schriften II.1., Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991, 300쪽).

23) Benjamin, 1977, 10쪽.

24) 같은 책, 16쪽 각주.

25) 같은 책, 13쪽.

저 자기 논리로 포섭하는 것이다. 왜냐하면 영화처럼 '다수' mass으로 생산되지 않는 한, '대중' mass에게 접근할 도리가 없기 때문이다.[25] "대중은 예술작품을 대하는 현재의 익숙한 모든 태도를 새롭게 발생시킨 모태다. 양은 질로 전환됐다. 수많은 참여 수용자 대중은 변화된 참여방식을 산출했다."[26] 한마디로, 영구적으로 재생산(복제)되지 않는 한, 하여 항상 '존재론적으로 다수로' 존재하지 않는 한, 생존할 수 없게 된다. 더 큰 문제는, 아도르노가 우려했던 대로, '다수'가 역으로 '단수'에 형식적으로 영향을 미치기 시작해, 모더니즘의 존재마저 위협하게 됐다는 점이다.[27] 하여, 생산의 측면에서나 수용의 측면에서나, 더 나아가 존재론적 측면에서나 인식론적 측면에서나, 공히 '다수'의 시대가 개막되었다.[28]

이렇듯 존재양식의 변화에 따라, 지각방식도 바뀌는 것이 마땅한 이치, 벤야민이 보기에 '산만한 정신으로 비판하는 태도'야말로, '다수'로 존재하는 영화형식에 교감하는 '대중'의 지각방식이다. 산만하다는 것은 정신이 분산되어 있다는 것이다. 무엇 때문에 영화를 볼 때 정신이 분산되는가. 이미지가 계속해서 바뀌기 때문이다. 계속 이미지가 교체되기 때문에, 회화를 볼 때처럼, 멀리서 관조하며 빠져들 수 없게 된다.[29] 흥미롭고도 역설적이게도, 바로 그렇기 때문에 '비평하는 태도'로 영화를 볼 수 있다. "분산Zerstreuung과 집중Sammlung은 서로 대립한다…예술작품 앞에서 집중하는 사람은 작품 속으로 침잠한다…반대로 산만한 대중은 예술작품이 자신 속으로 침잠하게 한다."[30] 무엇인가에 빠져드는 순간, 자신이 누구인지 잃어버리게 된다. 이것이 브레히트가 아리스토텔레스적인 정화catharsis를 비판했던 까닭이요, 비판적인 거리를 내재한 서사극이론을 전개한 이유이다. 결국, 벤야민은 바로 영화에서 이 같은 가능성을 보았던 셈이다.

IV.

영화형식에서 이 '다수 · 대중mass'의 문제는 비단 존재방식과 수용방식 뿐만 아니라, 내부구조에까지 침투해 있다. 이때의 'mass'는 양화quantification와 관련된다. 이와 관련해, 들뢰즈는 영화형식을 규정하는 조건으로 네 가지를 들고 있다. 첫째 스냅사진, 둘째 스냅사진들의 등거리, 셋째 이 등거리가 '필름'을 구성하는 관계로 이행한 것, 넷째 이미지를 끌어가는 기제. 연속된 운동을 구성하는 '균등하게 배분된 순간들'이 영화형식의 핵심이라는 것이다.[31] 따라서, 회화처럼 어떤 순간을 초월적으로 포착해서 영속화시키는 것은, 영화에서 형식적으로 배제된다. 이는 고전주의회화와 영화의 스틸사진을 비교해 보면, 명확하게 드러난다. 예를 들어, 신고전주의자 다비드David의 〈호라티우스형제의 맹세Oath of Horatii〉를 떠올려 보라. 오늘날

26) 같은 책, 39쪽.
27) 아도르노, 『신음학의 철학』(방대원 옮김), 까치, 1986, 4쪽.
28) 들뢰즈, "플라톤과 시뮬라크르," 『의미의 논리』, 1999, 417쪽. "시뮬라크르는 퇴락한 복사물이 아니다. 그것은 원본과 복사본, 모델과 재생산을 동시에 부정하는 긍정적 잠재력을 숨기고 있다. 적어도 시뮬라크르 속에 내면화된 발산하는 두 계열들 중, 그 어느 것도 원본이 될 수 없으며 그 어느 것도 복사본이 될 수 없다…가능한 위계는 존재하지 않는다."
29) Benjamin, 1977, 38~39쪽.
30) 같은 책, 40쪽.
31) 들뢰즈, 『영화 1』(주은우 · 정원 옮김), 1996, 29쪽(몇 가지 용어는 원전을 참조해 고쳐 썼다. Deleuze, Cinéma I: L' Image-Mouvement, Les Editions de Minut, 1983, 14쪽).

보기에 그의 그림은 한결같이 과잉되어 보인다. 엄격한 구도에 과장된 몸짓은, 마치 연극의 한 장면을 보는 것 같다. 한점에 많은 순간을 압축했기 때문에, 과잉되고 초월할 수밖에 없는 것이다. 이와 달리, 사진은 곳곳에 시간을 흩어놓는다. 특히, 영화의 스틸사진은 체계적으로 균등하게 시간이 분배되어 있다. 그렇기에 스틸사진은 그 자체 사진이 된다[32]. 결국, 회화와 스틸사진의 관계는 압축과 산포, 초월과 하강의 대립이다. 이렇게 해서, 영화형식은 '양적인 것'이 지배하게 된다.[33] 그런데 흥미롭게도 들뢰즈는 애니메이션형식이 이 같은 양상을 노골적으로 드러낸다고 설명한다.

> 만약 애니메이션dessin animé이 완전히 영화에 속한다면, 이는 그림dessin이 더 이상 완전한 자세나 형상을 구성하는 것이 아니라, 자신들이 만드는 궤도 위에 임의의 순간에 나타난 선과 점의 운동을 언제나 기술하기 때문이다…애니메이션은 유일한 순간에 묘사되는 형상이 아니라, 그 형상을 묘사하는 운동의 연속성을 현전시킨다.[34]

여기서 주목할 것은 애니메이션이 '완전한 자세'나 '유일한 순간에 묘사하는 형상'을 재현하지 않는다는 것이다. 영화의 스틸사진과 애니메이션의 프레임을 비교하면서, 실마리를 풀어보자. 앞서 지적했듯, 스틸사진은 그 자체 완전한 사진이며, 초월적인 순간은커녕 임의의 한 순간에 불과하다. 그렇다면 애니메이션의 프레임은 어떠할까. 스틸사진과 마찬가지로, 초월적인 순간을 무너뜨린다고 봐야 할 것이다. 물론, 미술관에 걸리면, 예술계의 규약에 따라 회화처럼 보일지 모르지만, 적어도 회화적 정체성을 결코 확보하지 못할 뿐더러, 어쩌면 스틸사진보다 강도가 높게 '초월적 순간'을 무너뜨릴지 모른다. 왜냐하면, 정확히 회화가 지배하던 영역에서 회화와 맞서서, 그곳을 교란하기 때문이다. 따라서, 애니메이션의 프레임은 스틸사진과 다르게 그 자체 불온하고 불완전한 그림이다.[35]

V.

흔히 애니메이션의 특징을 언급할 때, '상상과 환상'을 제시하곤 한다. 어떤 예술형식보다 애니메이션은 허구의 세계를 풍부하게 표현한다는 이야기다. 현실을 재현하는 것과 환상을 창조하는 것의 차이, 이런 측면에서 애니메이션은 실사영화live-

32) 오늘날 '예술사진'을 빙자하여 회화처럼 초월적 순간을 응축하려는 사진을 곧잘 본다. 이는 사진형식의 시간성을 망각한 처사이며, 회화와 동등한 권력을 얻으려는 욕망의 표현이다. 마치 초기 사진으로 회귀하는 것과 다를 바 없다. 그 당시, 사진은 회화처럼 초월적 순간을 포착하고자 했다. 고전주의 회화처럼 초월적인 극적 순간을 포착하려고, 아예 현실과 인물을 연출한 사진을 찍었다. 레일랜더Rejlander의 〈인생의 두 갈래길The Two Ways of Life〉(1857)과 로빈슨Robinson의 〈사라져 간다Fading Away〉(1858)를 꼽을 수 있다. 자신이 일으킨 혁명에, 스스로 반역하는 짓이다. 이토우 도시하루, 『사진과 회화: 원근법, 리얼리즘, 기억의 변모』(김경연 옮김), 시각과언어, 2000, 49~52쪽.

33) 이 같은 현상은 단순히 예술에만 나타나지 않는다. 현실 전체에 '양적인 것의 지배'가 관철된다. 이 결과, '질적인 것'은 소멸한다. 이 지점에서 루카치의 사물화 개념을 다시 곱씹을 필요가 있다. "이러한 합리적 객관화는 무엇보다도 모든 사물들의 직접적인—질적 · 소재적—사물성Dingcharakter을 은폐한다…사용가치들의 근원적이고 본래적인 사물성은 파괴되고 소멸되어 버린다"(루카치, 1995, 164쪽).

34) 들뢰즈, 1996, 29쪽(Deleuze, 1983, 14쪽).

35) 이와 관련해, 김준양은 노먼 맥래런Norman McLeren의 진술을 인용하면서, '프레임 촬영'을 애니메이션의 형식적 경계로 설정한다. 애니메이션이 영화이긴 하지만, 실사영화live action처럼 연속적으로 찍지 않는 점이 애니메이션형식의 특징이라는 것이다(김준양, 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 한나래, 2001, 21~22쪽). 이 정의가 그다지 강력하지 않다는 점은 한 가지 반례만 제시하면 충분하다. 프레임촬영을 하지 않고도 애니메이션은 가능하다. 즉 영화를 찍는 것처럼 연속적으로 촬영해 애니메이션을 생산할 수 있다. '살아 있게 하기'라는 의미에서 자유롭지 못하며, 형식과 기술 · 매체의 사용을 엄밀하게 구분하지 못한 결과로 보인다.

action film와 대등한 범주를 이룬다고 간주된다. 예를 들어, 김준양은 영화나 애니메이션이나 똑같이 운동이미지를 생산하지만, 애니메이션의 운동이미지는 현실세계에서 기원하지 않는다고 설명한다. "그것은 바로 인간개인의 내적 세계, 더 특징적으로 말하면 애니메이션작가의 운동에 대한 관념으로부터이고, 이는 적어도 현실세계를 지배하는 자연법칙으로부터 자유로운 영역이다."[36] 사실, 이 같은 구도는 진상Idea과 가상Schein, 실재reality와 현상phenomenon 등등, 매우 익숙한 형이상학적 범주가 반복된 결과다. 앞서 언급한 사물화가 함축하는 형이상학적 의미를 되새기고, 사물화가 영화와 맺는 관계를 고려할 때, 이 같은 범주는 유지되기 어렵다는 것이 논리적으로 따라 나온다. 하지만, 이 고집스런 형이상학적 통념은 영화이론을 질기게 옭아맸다. 바쟁Bazin이 대표적이다. 그는 영화의 리얼리즘을 철두철미하게 전개했던 영화이론가였다.

> 그러므로 영화의 발명을 이끌어가도록 가능케 한 신화는 사진으로부터 축음기에 이르기까지 19세기에 나타난, 현실의 기계적인 재현기술 일체를 막연하게나마 지배해온 어떤 신화의, 완성된 모습에 다름 아니다. 그것은 완전한 리얼리즘이라고 하는 신화로서, 세계를 그 자체의 이미지로, 예술가에 의한 해석의 자유라는 가설이라든가 시간의 불가역성이라든가 하는 따위의 짐을 지지 않는 이미지로 재창조할 수 있다고 하는 신화인 것이다.[37]

완전한 리얼리즘의 신화, 분명히 인류가 오랫동안 꿈꾸었던 희망이었으리라. 진실한 영화cinéma vérité를 쫓는 욕망, 주체의 개입을 원천봉쇄하는 기계적인 재현은 실재를 있는 그대로 재현할 수 있게 해줄 것만 같았을 것이다. 하지만 과연 바쟁이 생각했던 대로였을까.

소련의 영화이론가인 쿨레쇼프Kuleshov는 1917년 흥미로운 실험을 했다. 그는 다른 장소에서 다른 각도로 찍은 쇼트를 조립해, 존재하지 않는 현실을 생산했다. 완벽하게 인공적인 풍경이자, 영화적 영역cinematic terrain이었다. 이후, 그는 같은 방식으로 아예 인공적인 인물을 생산하기에 이른다.[38] "처음으로 인간은 자신의 살아있는 인격 전체를 받쳐 작업하되, 인격의 아우라를 포기한 채 작업해야 하는 상황에 맞닥뜨린다."[39] 배우의 육체와 연기는, 마치 공장에서 상품이 생산되듯, 체계적으로 조립된다. 영화에서 그는 완벽한 사물 자체다. 지금 보자면, 별달리 특별할 것도 없는 일이다. 하지만, 이 간단한 몽타주실험의 함축은 간단한 게 아니다. 바로 영화형식의 정체성을 고스란히 드러내기 때문이다. 그런데, 앞서 영화형식과 초현실주의가 동형적이라고 설명했던 것을 생각해보면, 몽타주의 논리는 초현실주의의 병치juxtaposition와 정확히 대응할 수 밖에 없다. '인공적인 조립'인 몽타주와 '이질적인 것들의 결합'인 병치는 이름만 다를 뿐, 동일한 의미인 것이다. "무엇보다도, 해부대 위에서 재봉틀과 우산의 뜻밖의 만남과 같이 아름다운 것!"(로트레아몽)[40] "그러면 무엇에 의해서 몽타주를 특징지을 수 있는가? 충돌에 의해서. 서로 상충되는 두

36) 같은 책, 27쪽.
37) 바쟁, "완전영화의 신화," 『영화란 무엇인가?』(박상규 옮김), 시각과언어, 1998, 31쪽.
38) 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론』, 열화당, 1996, 22쪽.
39) Benjamin, 1997, 25쪽.
40) 제임슨, 1993, 107쪽에서 재인용.

조각들의 대립에 의해서."(에이젠슈타인)[41]

VI.

루카치가 영화를 꿈과 환상의 세계로 본 것은 그래서 이유가 있다.[42] 이때 오해하지 말아야 한다. 예술은 모두 환상이라고 하는 정도가 아니기 때문이다. 결정적으로 영화형식은 다른 예술형식에 없는 것을 갖고 있다. 이른바 실재의 효과다. 이것이 바쟁이 끈질기게 사수하려고 했던 것이다(물론 '효과'라는 말을 없애야 하겠지만). 하지만, 이것이야말로, 영화의 치밀한 알리바이요, 영화의 은폐된 무의식이다. 그렇기 때문에, 실사영화와 애니메이션을 맞서 세워 대등한 범주로 보는 것은 일종의 범주오류에 해당된다. 왜냐하면 영화형식 자체가 현실을 인공적으로 조립하기 때문이다. 그렇다면, 인형극이 형식적으로 연극을 '연극'으로 드러내는 것처럼, 애니메이션 형식은 이 같은 영화의 무의식을 발가벗겨, 적나라하게 표현하는 것이 아닐까, 노골적으로 환상이라는 것을 폭로하는 것은 아닐까. 덧붙여, 초현실주의가 인간을 '마네킹'으로 형상화하는 점도 흥미롭다. 마네킹은 영혼이 없는 사물이요, 마치 영화에서 인간이 조립되는 것처럼, 그야말로 제작되는 존재이기 때문이다.[43] 애니메이션에 등장하는 캐릭터는 말할 것도 없으리라.

41) Eisenstein, Film Form: Essays in Film Theory(trans. & ed. Jay Leyda), New York: Harcourt, 37쪽(김용수, 「영화에서의 몽타주 이론」, 열화당, 1996, 136쪽에서 재인용).

42) 루카치, 1996, 142쪽.

43) 제임슨, 1993, 114쪽. "마네킹—이것은 한 시대 전체의 감수성을 나타내는 표징이자 초현실주의의 삶의 변형의 궁극적 토템으로, 이 속에서는 인간의 육체 자체가 하나의 생산물로서 나타나며, 또 우리가 인형의 눈에 서린 창백한 응시에서 느끼는 전율과 흡사한 또다른 존재가 있다는 집요한 의식이라든가 어쩐지 금방 말이라도 걸어올 듯한 생명없는 목소리의 은밀한 조짐 등의 이 모든 것은, 주변 대상의 속성에 대한 초현실주의의 핵심적인 발견을 상징적으로 표상하고 있다."

참 고 문 헌

[1] 이용배, 「애니메이션의 장르와 역사」, 살림, 2004.
[2] Jameson, 「변증법적 문학이론의 전개」(여홍상 · 김영희 옮김), 창작과 비평사, 1993.
[3] Todorov, "문학 장르," 「장르의 이론」(김정란 옮김), 문학과 지성사, 1994.
[4] Deleuze, 「의미의 논리」(이정우 옮김), 한길사, 1999.
[5] Kojin, 「은유로서의 건축: 언어, 수, 화폐」(김재희 옮김), 한나래, 1998.
[6] Balázs, "영화의 예술철학에 대하여," 「매체로서의 영화: 꿈공장의 이데올로기 비판」(카르스텐비테 엮음/박흥식 · 이준서 옮김), 이론과실천, 1996
[7] Lukács, 「역사와 계급의식」(박정호 · 조만영 옮김), 거름, 1995.
[8] 박정호, "루카치의 역사철학에서 사물화와 주체성의 문제," 서울대학교 철학과 박사논문, 1993.
[9] Hauser, 「문학과 예술의 사회사: 현대편」(백낙청 · 염무웅 옮김), 창작과 비평사, 1998.
[10] Lukács, "영화미학에 관한 생각들," 「매체로서의 영화: 꿈공장의 이데올로기 비판」(카르스텐 비테 엮음/박흥식 · 이준서 옮김), 이론과실천, 1996.
[11] Deleuze, Cinema I: L'Image-Mouvement, Les Editions de Minut, 1983
[12] Deleuze, 「영화1: 운동-이미지」(주은우 옮김), 새길, 1996.
[13] Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit," Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: Drei Studien zur Kustoziologie, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhaüser, Frankfurt am Main: Surkamp, 1977.
[14] Benjamin, The Arcades Project(trans. Howard Eiland & Kevin McLaughin), Harvard University Press, 2002.
[15] Benjamin, "Der Sürrealismus," Gesammelte Schriften II.1., Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhaüser, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.
[16] Adorno, 「신음학의 철학: 모더니즘의 변증법적 해석」(방대원 옮김), 까치, 1986.
[17] Itou, 「사진과 회화: 원근법, 리얼리즘, 기억의 변모」(김경연 옮김), 시각과언어, 2000.
[18] 김준양, 「애니메이션, 이미지의 연금술」, 한나래, 2001.
[19] Bazin, 「영화란 무엇인가?」(박상규 옮김), 시각과 언어사, 1998.
[20] 김용수, 「영화에서의 몽타주 이론」, 열화당, 1996.

필 자 소 개

김 상 우

- *문화사회연구소 연구원*
- *대안공간 아트스페이스 휴 상상력연구소 기획팀장*
- *숙명여대 뉴미디어디자인학과 영상미학 강의*
- *경기대 애니메이션학과 영상미학 강의*