

웨이 형제의 애니메이션 <악어의 거리>에 나타난 그로테스크 성에 관한 연구

성 레 아(백석대학교)

차례

1. 서론
2. 그로테스크의 이론적 고찰
3. 애니메이션에 나타난 그로테스크의 표현유형
4. 웨이 형제의 애니메이션 특성 연구
5. 작품 분석 <악어의 거리>
6. 결론

1. 서론

1.1 문제제기

애니메이션을 단지 만화영화의 범주에서 이해하고자 하는 사람들은 애니메이션을 다른 예술분야와 비교하여 유치하거나 어린이들을 위한 하위 문화라고 생각해왔다. 물론 최근에는 이러한 양상이 많이 바뀌었지만 여전히 애니메이션을 둔화적 또는 예술적 측면보다는 산업적 측면에만 초점을 맞추고 있는 실정이다.

그러나 다른 예술분야와 마찬가지로 애니메이션도 테크놀로지의 발전과 더불어 단편 애니메이션을 중심으로 다양한 실험적 표현들이 등장하였고 최근까지 활발히 진행되고 있다. 이러한 실험적이고도 예술적인 애니메이션들은 특히 유럽의 단편 애니메이션에서 많이 찾아 볼 수 있다. 이것은 산업적인 애니메이션으로 대표되는 미국과 일본 애니메이션과는 다른 양상으로 발전되어지고 있으며 이러한 시도들이 애니메이션을 대중문화에서 하나의 예술분야로 정착시켜 나가고 있는 것이다.

또한 이러한 애니메이션에서는 다양한 실험적인 표현들을 찾아볼 수 있는데 그 중의 하나가 본 논문에서 고찰할 그로테스크이다. 그로테스크한 표현은 문학에서는 물론 미술, 영화, 애니메이션, 광고 등에서 많이 찾아 볼 수 있다. 그러나 그로테스크한 표현에서 나오는 진정한 아우라에 대한 연구는 거의 없는 실정이다.

1.2 연구대상

본 논문에서는 애니메이션에서 그로테스크가 어떻게 시각적으로 표현되었는지에 대해, 연구하고자 한다.

러시아의 유리 놀슈타인과 함께 영화의 거인이라고 간주되는 체코의 얀 슈반크마이에르는 그로테스크한 작품을 많이 제작한 애니메이터이다. 그러나 그에 대해서는 국내외에 선행 연구들이 있다. 그러므로 그의 영향을 받은 웨이 형제에 대해 연구하고자 한다. 웨이 형제는 미국 태생으로 영국에서 활동한 애니메이터 형제로 얀 슈반크마이에르의 방이라는 애니메이션을 제작할 정도로 그의 영향을 많이 받았다.

따라서 본 논문에서는 케이 형제의 애니메이션의 특성에 대해 살펴본 후, 그들의 작품 <악어의 거리>를 분석하고자 한다.

1.3 분석방법

본 연구는 문헌 조사를 통해 그로테스크의 개념 및 특성을 파악하여 이론적인 토대를 마련한 후, 애니메이션에 나타난 그로테스크의 유형들을 조사하여 분류하고자 한다. 또한 케이 형제의 애니메이션의 특성에 대해 연구하고, 그들의 작품 <악어의 거리>에서 그로테스크한 부분이 작품의 전체 구조에서 어떻게 나타나며 어떤 표현 형태로 나타나는지와, 그러한 표현에서 나타나는 그로테스크의 효과는 무엇인지와, 더불어 케이 형제의 표현의도와 의미들을 고찰하고자 한다.

2. 그로테스크의 이론적 고찰

2.1 그로테스크의 개념

그로테스크는 현대에 와서 새로 생겨난 표현 양식이 아니다. 1500년 무렵 로마유적 발굴 과정에서 발견된 인간, 동물, 식물이 기이하게 결합된 형태에서 그로테스크의 어원을 찾을 수 있다. 그로테스크는 발굴이라는 말과도 관련이 있는 동굴이라는 이탈리아어 그로테(grotte)에서 파생된 것이다. 그것의 형용사형인 그로테스코(grottesco)와 명사형인 그로테스카(la grottesca)에서 유래된 그로테스크가 문학과 미술 분야로까지 확대된 것은 프랑스에서는 16세기경이었고, 영국과 독일에서는 18세기에 와서이다. 따라서 그로테스크는 더 넓은 의미를 갖게 되었다.

그로테스크가 미학적 범주로서 의미를 가지려면 '포괄적인 구조원리'로서 이해될 수 있고, 또

그렇게 이해되어야만 한다고 주장한 카이저에 따르면 그로테스크를 다음과 같이 정의할 수 있다.[1]

- 그로테스크는 낯설어진 혹은 소외된 세계의 표현이다.
- 그로테스크는 터무니없는 것과 별이는 게임이다. 즉 부조리와 유희이다.
- 그로테스크는 세상의 악마적 요소를 통제해서 쫓아내려는 시도이다.

그로테스크는 시대에 따라 달리 이해되어 왔으므로 명확히 '그로테스크는 이런 것이다'라고 정의하기는 쉽지 않다. 그러나 오늘날 우리가 일반적으로 생각하는 그로테스크는 우스운 것과 기괴한 것이 서로 불가해하게 얽혀 있고 또 전혀 다른 요소들이 뒤섞여서 이상하고 불쾌하며 뒤숭숭한 감정의 갈등을 만들어 내는 것을 말한다.

2.2 그로테스크의 특성

필립 톰슨은 그의 저서 그로테스크에서 그로테스크의 현대적 정의를 위해, 그로테스크에 변함없이 나타나는 특성들을 부조화, 희극적인 것과 끔찍스러운 것, 지나침과 과장, 비정상성으로 나누어서 설명하고 있다.

부조화는 그로테스크의 가장 유별난 특징으로 계속 언급되어지고 있는 요소이다. 이것은 갈등, 충돌, 이질적인 것의 혼합, 혹은 본질적으로 다른 것들의 융합으로 나타나며 예술작품뿐만 아니라 그것을 받아들이는 과정에서도 발견되어 진다.[1] 애니메이션에서 이러한 부조화는 보편적으로 인체와 사물의 결합을 통해, 라이브 액션과 애니메이션의 혼용, 2D와 3D의 융합으로 발생한다. 물론 테크놀로지의 발전으로 이질적인 것들의 혼합

도 조화롭게 표현되어질 수 있지만 여전히 부조화는 발견되어진다.

앞에서 언급한 그로테스크의 일반적인 정의에 서처럼 그로테스크는 우스운 것과 기괴한 것에 관련되어 있다. 그로테스크를 희극의 하부형태로 보는 사람들은 그것을 익살맞은 풍자나 천박한 우스개와 같은 것으로 분류하고, 그로테스크의 끔찍스러운 면을 강조하는 사람들은 그것을 괴기와 신비, 심지어 초자연적인 것의 영역으로 옮겨 놓는다. 따라서 최근에는 그로테스크를 이 둘의 혼합 형식으로 보려는 경향이 있다. 이러한 혼합으로 그로테스크에는 해소되지 않은 갈등이 내재하며 바로 이 점이 그로테스크를 다른 양식이나 범주들과 구별시켜 준다.[1]

그로테스크는 정상상태를 벗어난 것이며 과장과 극단이라는 특징을 지닌다. 따라서 그로테스크는 공상적이며 환상적인 것과 연관되어진다. 그러나 그로테스크가 현실을 벗어난 공상적이며 환상적인 것이라 할지라도 그것은 우리가 당연한 현실이라는 것이다.[1] 정상상태를 벗어난 과장과 극단이 상상이나 공상 속에서가 아닌 바로 현실 어디에선가 일어나고 있는 일이라면 우리는 적지 않은 혼란과 공포를 느낄 것이다. 바로 이런 혼란과 공포가 그로테스크를 강력하게 만드는 것이다. 재미와 혐오, 웃음과 공포, 유쾌함과 불쾌함을 동시에 체험하는 것은 적어도 비정상적인 것이다.[1] 따라서 그로테스크는 상식과 규범을 완전히 깨뜨리는 비정상적인 특징을 가지고 있다.

톰슨은 이렇듯 그로테스크의 특징들을 구별하고 있지만 이 모든 특징들은 우스운 것과 기괴한 것으로 귀결될 수 있다. 부조화는 이질적인 것들의 결합으로 처음에는 웃음을 자아내게 되지만 바로 불쾌함과 공포를 느끼게 되기 때문이다. 바로 이런 것들은 지나침과 과장의 표현을 통해서 나타

나게 되는 것이며, 지나침과 과장은 또한 비정상적인 것으로 관련지을 수 있다.

2.3 그로테스크의 기능

앞서 살펴본 그로테스크의 특성들은 작품에서 어떤 기능을 하는 것일까. 그로테스크는 부조화, 희극적인 것과 끔찍스러운 것, 지나침과 과장, 비정상성의 특성을 통해 다음과 같은 효과를 일으킨다.

소외가 가장 특징적인 효과이다. 이것은 친숙했던 것들이 갑자기 이상하고 혼란스러워져서 발생하는 것으로, 그로테스크의 특성인 부조화 즉 이질적인 것들의 결합과 관련되어 있다. 이렇듯 그로테스크가 소외를 다룬다는 것은 현실세계에 대한 비판과 도전으로 그것을 극복하려는 경향이 있음을 알 수 있다.

그로테스크는, 신나는 웃음이 갑자기 역겨운 어떤 것으로 스며들어오며 또한 이와는 반대로 끔찍함을 느끼는 순간에 그로테스크가 유발하는 웃음이 파고들어온다. 바로 이러한 극단에서 극단으로의 변화는 심리적으로 압박과 불안감을 느끼게 하므로 그로테스크의 기능 중 가장 문제시 된다.

친숙한 현실을 파괴하고 재구성하는 장난기가 그로테스크의 또 다른 기능이며 이것은 그로테스크 예술과 문학에서 더욱 강하게 작용할 것이다. 왜냐하면 실험성이 강하고 창의적이고 상상력이 뛰어날수록 그로테스크에 근접하기 때문이다.

2.4 그로테스크와 신체

현대 그로테스크의 담론은 신체적 담론이자 정치적 담론이다. 이러한 정치적 신체로서의 그로테스크가 바로 바흐첸의 카니발 이론의 골자이다.[2] 카니발 그로테스크에서는 몸의 이미지가 음식과 결부되면서 그로테스크의 중요한 요소로 부각되는데 그것은 라블레의 “물질적 신체원리”

에 입각하여 신체를 육체성, 살덩어리, 성욕으로 환원시킨다.[2]

이렇게 그로테스크한 몸은 생성하는 몸이다. 즉 몸은 결코 완성되거나 종결된 것이 아니라 스스로 다른 몸을 세우고 만드는 것이다. 따라서 그로테스크한 몸의 본질적인 역할은 본래 자신의 크기보다 커지고 개별적인 경계들을 넘어서 제2의 몸을 생성하는데 있다.[3]

물질적 신체에 초점을 맞추고 있는 바흐젠의 카니발 그로테스크는 심리적 또는 정신분석학적 범주인 카이저와 프로이트의 언캐니 그로테스크와 함께 현대 그로테스크 담론의 한 축을 이루고 있다. 카니발 그로테스크가 물질적 신체와 그것의 희극적 표현을 근간으로 하는 '신체적 범주'라면, 언캐니 그로테스크는 인간의 소외를 강조하는 공포와 비극의 '심리적 범주'라고 할 수 있다.[3]

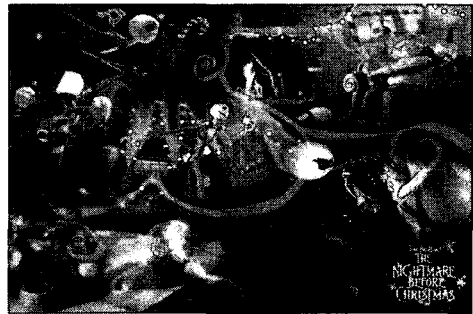
결국 바흐젠의 카니발 그로테스크와 카이저, 프로이트의 언캐니 그로테스크는 서로 다른 강조점과 특성을 갖고 있지만 양자가 대립되는 개념이라기보다는 경우에 따라서 상호 보완하는 개념들이다.[3]

3. 애니메이션에 나타난 그로테스크의 표현유형

3.1 이질적인 요소들의 결합

현대 미술에서 몸은 이질적인 요소들의 결합과 대체적 신체의 사용으로 양면적인 특성과 공격적인 성향을 가지고 있다.[4] 이러한 정상적인 몸의 재현이 아닌 이질적인 요소들의 결합으로 양면적인 혹은 다면적 성격의 새로운 신체를 탄생시키는 것이다. 한편, 영상이나 애니메이션에서는 신체에 대한 이질적인 결합뿐만 아니라 이질적인 요소들

의 결합을 다양하게 찾아볼 수 있다. 대표적으로 팀 버튼 감독의 <크리스마스의 악몽>의 경우, 유령의 축제날인 할로윈과 크리스마스의 결합으로 웃음을 자아내기도 하고 으스스한 느낌을 주기도 한다. 또한 할로윈 나라에서 준비한 크리스마스 선물을 통해서도 그로테스크한 표현을 만나볼 수 있다. 헨리 셀릭이 감독한 <제임스와 거대한 복숭아>에서 주인공 제임스는 갑작스런 부모님의 죽음으로 뉴욕으로 이사를 가지 못하게 되고, 못된 이모들에게 구박을 받으며 살게 된다. 그러나 제임스는 뉴욕 책자를 보면서 뉴욕으로 가기를 꿈꾸다 마법의 약을 먹고 거대한 복숭아 속으로 들어가 뉴욕에 가기 위한 모험을 다룬 애니메이션이다. 여기에서 헨리 셀릭 감독은 못된 이모들에게 온갖 구박을 받는 비참한 현실을 라이브 액션으



▶▶ 그림 1. 크리스마스와 할로윈의 결합



▶▶ 그림 2. 실사와 애니메이션을 결합한 제임스와 거대한 복숭아의 한 장면

로, 뉴욕을 찾아 나서는 희망찬 모험을 인형 애니메이션으로 표현하여 이질적인 결합을 시도하였다. <크리스마스 악몽>과 <제임스와 거대한 복숭아>는 이러한 이질적인 결합을 통해 그로테스크한 이미지를 표현하고 있다.

3.2 신체의 은폐와 절단

현대 그로테스크의 담론은 신체이다. 그로테스크에서의 신체는 더 이상 정상적이고 친숙한 것이 아니라 이상하고 우스꽝스럽고 끔찍한 것이 되어 버리며, 그로테스크에서 몸의 이미지는 외면적인 것만을 보여주는 것이 아니라 내부 기관들과 같은 내면적인 모습까지도 보여주게 된다. 또한 종종 이들은 하나의 이미지로 뒤섞이게 된다.[3] 이를 가장 잘 표현하고 있는 애니메이션 감독 중의 하나가 바로 얀 슈반크마이에르이다. 얀 슈반크마이에르는 주로 인간의 신체를 주요 모티브로 한다. 그의 작품들에서는 신체가 하나의 유기체가 아닌 절단되어지고 개별화된 이미지로 나타나고 있다. 특히 그의 작품 <살인 축구>에서는 청소기에 의해 눈알이 뽑히는 이미지, 가위로 코와 입을 갈기 갈기 찢는 이미지, 입으로 장난감 기차를 넣어 뒤통수로 관통하는 이미지들이 그로테스크하게 전개되고 있다.



▶▶ 그림 3. 입으로 장난감 기차를 넣어 뒤통수로 관통하는 장면

3.3 성의 유희와 도착

카니발 그로테스크에서는 신체의 이미지가 음식 즉 먹고 마시는 것과 결부되면서 그로테스크의 가장 중요한 요소로 부각된다. 라블레는 이런 물질적 신체원리에 입각해서 신체를 육체성, 살덩어리, 성욕으로 환원시킨다. 그로테스크의 신체는 신체의 가장 유기적이고, 액체적이고, 접촉적인 부위들을 선호한다. 또한 생명과 직결된, 그러나 금기시된 것을 강조하고 분비물과 배설물까지도 육체의 일부로 편입시킨다. 바로 신체의 허부지대가 그로테스크 신체의 본질이며 이것은 생명의 잉태를 뜻한다. 그로테스크한 신체의 이미지는 파괴적인 동시에 재생산적인 즉 출산과 죽음, 시작과 종말을 의미한다.[3] 1998년 프랑스 앙시 국제 애니메이션 영화제 그랑프리 수상작인 빌 플립튼의 <난 이상한 사람과 결혼했다>에서 성의 유희와 도착에 대한 그로테스크적인 이미지들을 발견할 수 있다.



▶▶ 그림 4. <나는 이상한 사람과 결혼했다>의 포스터

3.4 사회현상에 대한 조롱

그로테스크가 현실을 배경하고 작가의 창조된 세계에서 나타난다면, 그것은 그로테스크라 할 수 없다. 그로테스크는 모순된 현실세계에 존재하는

사회현상 즉 인간소의 등을 폭로하고 비판하면서 현실세계에 대한 양면적 가치를 표현하는 수단이 된다. 얀 슈반크마이에르는 <자연의 역사>(1967)에서 동물의 박제와 진화의 단계별로 콜라주를 제시하고 있어 환경파괴의 문제를 언급하는 듯하지만 1967년 체코라는 점을 고려할 때, 그것은 인간 사회의 권력 구조를 자연 생태와의 관계 속에서 우의적으로 조롱하는 것임을 알 수 있다.[5]



▶▶ 그림 5. <자연의 역사>의 첫 장면

4. 웨이 형제의 애니메이션 특성 연구

스티븐 웨이와 티모시 웨이는 미국 필라델피아 출신이지만 주로 영국에서 활동해온 쌍둥이 형제이다. 피터 그리너웨이 감독의 영화 <한 개의 제트와 두 개의 제로 ZOO>의 주인공 모델이 됐을 만큼 신비한 분위기를 지니고 있는 그들은 인형의 정밀한 동작보다 내러티브 전달에 중점을 두고 인형 애니메이션을 제작해왔다.

대부분의 전통적인 인형 애니메이션들이 인형 제작 방식과 극의 소재에 있어서 많은 한계를 노출시키고 있었던 반면 이들은 이전의 인형 애니메이션이 가지고 있던 내러티브의 한계를 뛰어넘어 그들만의 포스트모던한 구조 속에서 독자적인 영역을 구축하고 있다.

웨이 형제는 카프카에 심취해서 자신들의 작품

속에 동유럽의 이미지들을 불어 넣는다. 필라델피아 미술대학에 입학했을 때 그들은 폴란드의 고풍적이고 아방가르드한 포스터들에 이끌렸다고 한다. 더 나아가 그들은 동유럽 작곡가들의 음악을 접하면서 귀도 눈도 모두 동유럽으로 향하게 되었다.[5]

이러한 취향은 그들의 작품에 고스란히 담기게 된 것이다.

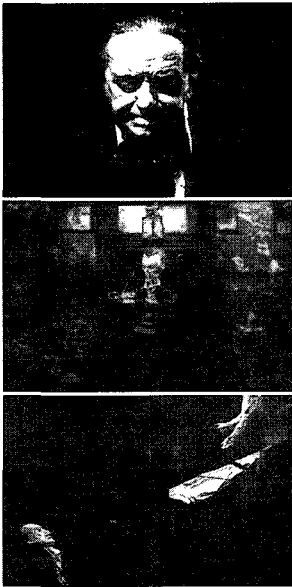
웨이 형제의 작업은 꿈속에서 일어날 법한 것들에 대한 상징화 작업이며, 이러한 것들을 고스란히 옮겨 놓은 듯한 몽타주와 카메라 워크는 그들만의 독보적인 스타일이다. 그들은 익스트림 클로즈업과 롱 샷을 교차하고, 비슷한 장면들을 반복하여 관객들의 무의식 깊숙이 침투한다. 때때로는 샷의 길이가 너무 짧아서 관객들이 인식하기도 전에 다음 샷으로 바뀌어 버리기도 한다. 그만큼 웨이 형제의 애니메이션은 분절적이면서 유동적이다.

5. 작품 분석 <악어의 거리>

웨이 형제의 <악어의 거리>는 1986년에 발표된 작품으로 자그레브 애니메이션 페스티벌에서 수상하며, 국제적인 명성을 떨쳐왔다. <악어의 거리>는 현대 사회를 살아가는 사람들의 고독과 단절 그리고 공포를 표현한 애니메이션이다.

웨이 형제의 <악어의 거리>는 브루노 슈츠(Bruno Schulz:1892~1942)의 「악어의 거리」라는 단편소설을 원작으로 하고 있으며, 슈츠의 소설 세계를 웨이 형제가 재구성한 세계이다. 따라서 슈츠에 대한 이해가 필수적이다. 슈츠는 폴란드의 도호비치라는 유대인 마을에서 태어나 건축, 리도그래프, 회화를 공부하고 ‘젊은 폴란드’라는 문예운동과 20세기 초의 독일 문학에 영향을 받

아 뒤늦게 집필을 시작한 화가이자 소설가이다.[5] 그의 작품 경향을 말할 때 중요하게 언급되는 인물이 카프카다. 따라서 술츠는 카프카에게, 웨이는 술츠에게 영향을 받는다. 이것은 실존의 문제가 오늘날에도 여전히 해결되지 못한 과제임을 말해준다.



▶▶ 그림 6. 도입부의 실사와 애니메이션의 조화

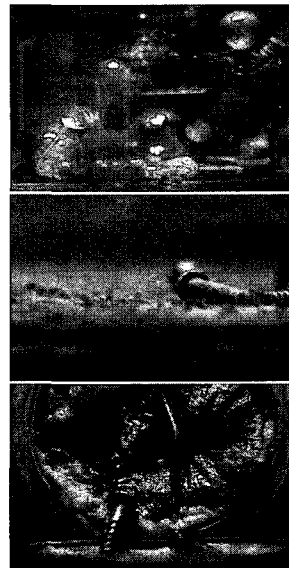
<작품의 개요(synopsis)>

이 작품은 한 남자가 강당으로 들어와 그곳에 설치되어 있는 키네토스코프를 들여다보는 라이브 액션으로 시작된다. 키네토스코프를 통해 비춰지는 세계부터 그로테스크한 인형 애니메이션으로 표현되는데, 바로 이곳이 악어의 거리이다. 주인공은 표본실처럼 황량한 악어의 거리에서 불가해한 사건들만 경험하다가 마침내는 자기도 모르는 사이에 신체를 해부당하고 대체당한다.

<악어의 거리>의 처음 도입부는 실사와 애니메이션의 조화로 시작된다. 이러한 이질적인 조화

는 웨이 형제가 사용하는 전형적인 방법으로 현실과 비현실의 양자 대립적 요소를 동시에 배치함으로써 부조리한 상황으로 이끌고 있다. 인형 애니메이션의 세계는 거칠고 고요하며 공포스러운 느낌을 불러일으킨다.

술츠의 소설에 등장하는 화자로서의 ‘나’가 웨이 형제의 작품에서는 남성인형의 모습으로 형상화된다. ‘나’는 악어의 거리를 배회하게 되는데 그곳은 여러 가지 파편들로 채워져 있다. 공중에 떠 있는 두 팔과 가위, 회색 모래, 나사못, 누더기 인형, 민들레 꽃씨, 상자 더미, 깨진 전구 등이 거대한 산업사회에서 소외된 인간들을 표현하고 있다. 그 가운데 고장난 시계가 녹슨 나사못에 의해 파괴되어 그것의 내부가 노출되는데 그것은 참혹하게 잘린 고깃덩어리로 관객을 비정상적인 충격으로 몰아넣는다. 시계의 내부에 절단된 인간의 신체내부와 결합하여 그로테스크하게 표현하고 있다. 이로써 거대 산업사회를 이끌어가는 인간으로서가 아니라 단지 부속품으로 대체된 인간을 떠올리게 한다.



▶▶ 그림 7. 악어의 거리를 채우고 있는 파편들

‘나’는 기괴하고 이상한 사건들은 체험하다 녹슬어서 더 이상 아무도 일하지 않는 것처럼 보이는 재봉공장에 이른다. 거기에는 인체의 전신과 각 부위의 일러스트레이션이 사방에 진열되어 있다. 다음에 마주치는 것이 눈과 뇌가 없는 인형들로, 얼굴은 탈색되고 낡아 보이지만 그 속에는 탐욕과 교활함이 배어있다. 또한 이 인형들은 그로테스크한 인간의 상체에 바퀴달린 수납 상자 형태의 하체를 하고 있다. 이렇게 만들어진 인형들은 인형 이라기보다는 인간의 형상을 암시하는 오브제에 가깝다. 이런 인형들이 결국 ‘나’의 머리를 절단해 그들의 머리처럼 눈과 뇌가 없는 머리로 바뀌게 되며 또 다시 그 머리는 ‘나’의 머리로 바뀌게 된다. 또 ‘나’의 몸은 절단되어 종이에 쌓여 어디론가 사라져 버린다. 이러한 신체의 절단은 섬뜩하다기보다 그로테스크하다.

다음과 같은 자막이 내레이터의 음성과 함께 나오며 <악어의 거리>는 막을 내린다.

인간이라는 요소가 하찮은 그 도시에서는 어떠한 본능도 성장할 수 없으며, 암울하고 비밀상적인 감정 역시 일어날 수 없다. 악어의 거리는 현대성과 거대도시의 부패를 지닌 우리 도시의 한 모습입니다. 그곳은 어떤 것도 계속되지 못하며, 어떤 것도 명확한 결론에 도달할 수 없다는 점에서 불행하다. 단지 명백한 것은 우리가 비현실적인 모조품이나 오래된 신문에서 잘려진 몽타주 사진만을 가질 수 있다는 것이다. 그보다 더 나은 것을 가질 수 없었다.

<악어의 거리>에서 그로테스크한 표현은 절단되고 대체되는 신체를 통해 주로 나타나고 있으며 익살맞은 유머와 끔찍함이라는 낯선 이질적 요소를 동시에 보여주고 있다. 익살맞은 유머는 어울리지 않는 요소들 간의 결합-고깃덩어리로 가득한 회중시계, 인간의 형태를 한 상체와 바퀴달린

-브루노 슬츠-



▶▶ 그림 8. 주인공 '나'가 해체당하는 장면

수납상자의 하체를 가진 눈과 뇌가 없는 인형 등을 통해 나타나고, 끔찍함은 ‘나’의 해부당하는 신체-신체에서 절단되어 나온 내장기관들, 머리의 절단 등-를 통해 주로 나타나고 있다. 그로테스크한 표현은 ‘나’의 신체가 해부당하고 눈과 뇌가 없는 인형의 얼굴로 대체되는 장면에서 두드러지게 나타나며 자신도 모르는 사이에 해부되고 대체되어 가는 ‘나’의 모습을 통해 우리가 살고 있는 산업사회를 암울하게 투영하고 있다.

6. 결론

본 논문에서는 그로테스크의 이론을 고찰한 후 그로테스크를 중심으로 케이 형제의 <악어의 거리>를 분석하였다. 동유럽 문화에 대한 케이 형제의 오마주는 작품에 커다란 영향을 끼치고 있다. 그러나 그들은 동유럽 문화를 일방적으로 수

용하는데 그치지 않고 그것을 해체하고 재구성하려 하였다. 이러한 특징이 형성된 것은 그들이 카프카에 심취했을 때부터이며, 특히 <악어의 거리>는 폴란드의 카프카라고 할 수 있는 브르노슬츠의 작품을 원작으로 하기 있기 때문에 이러한 특징이 두드러지게 나타난다.

웨이 형제의 <악어의 거리>에 나타난 그로테스크는 작품을 이해하는데 있어서 중요한 것이며 이것을 정리하면 다음과 같다.

이 작품에서는 부조화와 신체적 절단이 핵심적으로 드러난다. 부조화는 이질적인 것들의 결합인 그로테스크를 통해 드러난다. 실사와 애니메이션의 결합, 신체의 파편과 시계의 결합, 인간의 상체와 수납장의 하체를 결합한 눈과 뇌가 없는 인형 이러한 것들은 갈등과 충동을 일으켜 작품에서 부조화의 효과를 높이고 있다.

신체적 절단은 이 작품에서 주로 나타나는 그로테스크한 표현으로 해부당한 '나'의 신체를 통해서 또 머리가 절단되고 눈과 뇌가 없는 인형의 머리로 대체되는 과정에서 잘 나타나고 있다. 이러한 신체를 절단하고 재결합하는 그로테스크한 이미지를 통해 인간을 부속품으로 여기는 산업사회를 비판하고 있다.

웨이 형제는 <악어의 거리>를 통해 거대해진 산업사회가 인간의 실존을 부정하고 있다는 사실을 폭로하고 있다. 그러한 과정에서 그들은 그로테스크를 통해서 기계의 부속품으로 취급하는 산업사회와 그 속에서 살고 있는 관객 자신의 참혹하고 슬픈 현실을 신랄하게 비판하고 있는 것이다.

참고문헌

- [1] Philip Thomson, 김영무 역, 그로테스크, 서울대학교출판부, pp.25-33, 1986.
- [2] 김홍희, 페미니즘. 비디오.미술, 재원, pp.282-290, 1998.
- [3] 미하일 바흐진, 이덕형/최건영 역, 프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화, 아카넷, pp.493-494. 2001.
- [4] 김원방, 잔혹극 속의 현대미술, 예경, p.71, 1998.
- [5] 김준양, 애니메이션 이미지의 연금술, 한나레, p.189, 2001.

저자 소개

● 성 레 아(Re-a Sung)

정회원



- 1996년 2월 : 배재대학교 미술교육과 시각디자인 전공(미술학사)
- 2002년 8월 : 홍익대학교 산업대학원 애니메이션 전공(미술석사)
- 2005년 3월~현재 : 홍익대학교 일대학원 영상학과 박사과정 재학중
- 2004년 3월~현재 : 백석대학교 디자인영상학과 전임강사
<관심분야> : 애니메이션, 영상디자인, 그래픽디자인, 캐릭터, 문화콘텐츠, 커뮤니케이션