

# 현상학적 관점에서 본 디지털 애니메이션 영화의 실재성

안세웅

## 초 록

이 논문은 우리가 디지털 애니메이션 영화를 대하여 마치 실제인 것처럼 실재감을 느끼는 이유에 대한 근본적인 해답을 구해 보려는 의도로 작성되었다. 디지털 애니메이션의 세계에서는 초사실적 주체들이 존재하고 사물들이 생명을 부여받아 각자의 역할을 해내고 있다. 또한 실제 세계 그 어디에도 존재하지 않는 대상들이 등장하며 그들은 시간적 담화로 결속되어 있다. 그들의 세계는 우리가 살고 있는 현실 세계를 그대로 옮겨놓은 것 같기도 하고 그렇지 않은 것 같기도 하다. 이 연구에서는 그런 디지털 애니메이션 영화의 세계가 지니는 실재를 상상적 현실의 실재, 존재적 사물의 실재, 익명적 대상의 실재, 시간적 담화의 실재로 정의하고 그 실재성을 밝혔다. 실재성을 밝히기 위한 개념의 틀은 '사태 자체'에로 향하여 본질을 파악하려는 현상학의 철학적 진술에서 빌려왔다. 구체적으로 실재성을 규명하기 위해 빌려온 철학적 진술들은 후셀, 하이데거, 사르트르, 바슐라르, 메를로-퐁티, 리코르에 의해 해명된 것들이다. 방법적으로 우리 존재와 세계 인식을 현상학적 관점에서 이해하고 이해한 원리를 디지털 애니메이션 영화의 세계에 대입하여 사례 제시와 함께 논의를 이루도록 했다. 이 연구의 의의는 디지털 애니메이션 영화의 근본적 의미를 새삼 돌이켜보고 그 가치를 가늠해보는 계기를 갖는데 있다.

주제어 : 디지털, 애니메이션, 영화, 현상학, 실재성, 상상적 현실, 존재적 사물, 익명적 대상, 시간적 담화.

## I. 서론

사교의 진보와 기술의 발전에 힘입어 놀랄만한 세계를 구축하게 된 디지털 애니메이션 영화를 대하여 우리는 마치 현실과도 같은 실재감을 느낀다. 그 실재감은 초사실적 캐릭터들과 풍부한 시각적 표현들이 제공하는 생생함에서 느껴지는 것이기도 하고 감정을 이끌리게 만드는 그 무언가의 존재감에서 느껴지는 것이기도 하다. 우리는 작품의 실재 세계 속으로 빠져 들어가 때로는 유쾌하게 웃으며

때로는 마음 아파하며 공감하게 된다.

하지만 디지털 애니메이션 영화는 완전한 허구의 세계다. 실사 영화도 허구이기는 마찬가지지만 지시대상과 인과론적으로 연결되어 있는 사진을 확장한 것이어서 물리적 현실과 존재론적으로 친화력을 지닐 수밖에 없고 현실적 대상을 전제로 하고 있다. 이에 반해 디지털 애니메이션 영화의 대상들은 아무리 사실적인 외관을 갖고 있다 해도 인과론적으로 지시대상과 아무런 상관이 없는 가공된 이미지인 것이다<sup>1)</sup>. 그러한 맥락에서 냉정히

1) 문재철, '3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구: 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로', 『만화애니메이

생각해보면 완벽한 허구의 세계를 대하여 감정이 솟아나는 이유가 잘 납득되지 않는다. 우리는 왜 단지 스크린에 비친 상(像)으로 구현되고 있는 세계에서 섬세하게 살아 숨쉬는 대상들을 의식하게 되는 것인가? 구체적으로 그것은 어떤 세계로서 우리에게 실재하고 있는 것인가?

이러한 물음에 대한 해답은 먼저 우리들의 존재와 우리가 존재하고 있는 세계의 실재에 관해 탐구된 진술들을 살펴보고 그것을 디지털 애니메이션 영화 세계에 대입해보는 방법으로서 찾을 수 있을 것이다. 왜냐하면 그 세계의 구현은 바로 우리 인간들에 의해 창조되고 있고 우리가 실제 세계에서 존재하고 의식하며 살아가는 원리가 고스란히 녹아들어 있을 것이기 때문이다.

우리의 존재와 우리가 속해 있는 세계에 대해 탐구된 진술들은 주로 철학적 사유의 범주 안에서 논의되고 있다. 사태의 본질에 접근하려는 차원으로서 철학의 추구는 세계가 언제나 현전으로서 존재함을 밝히고, 세계와의 소박한 접촉을 회복하기 위해 노력을 경주하며, 궁극적으로 그 접촉에 철학적 지위를 부여하려는<sup>2)</sup> 현상학에서 이루어지고 있다. 현상학에는 사태 자체에 대한 직접 통찰과 근원적인 직관으로 문제에 접근하여 본질을 파악하려는 시도들이 담겨져 있다.

따라서, 이 연구를 통해 실제 세계의 사태에 대해 분명하고 적합하게 탐구하려는 현상학의 관점으로 디지털 애니메이션 영화 세계의 고유한 실재를 밝혀보고자 한다. 본 연구자가 고유한 실재로

정의하고 밝혀보고자 하는 것은 상상적 현실의 실재, 존재적 사물의 실재, 익명적 대상의 실재, 시간적 담화의 실재다.

실재를 밝혀 실재성을 규명하는데 필요한 철학적 진술들은 후설, 하이데거, 사르트르, 바슐라르, 메를로-퐁티, 리콤프의 연구에서 이루어놓은 개념을 빌려왔다.

논의가 진행됨에 따라 작품의 영상을 예시로 들게 되는데, 예시로서 작품의 범주는 디지털 3D 애니메이션 영화로 한정했고 다수의 공감을 이끌어냈다는 점을 중시하여 5천만 달러 이상의 매출을 기록한 지난 2005-2007까지의 작품 중에서 선택했다. 이 연구의 의의는 디지털 애니메이션 영화의 존재 위치와 실재성을 탐구해봄으로써 근본적 의미를 새삼 돌이켜보고 가치를 가늠해보는 계기를 갖는데 있다.

## II. 상상적 현실의 실재성

디지털 애니메이션 영화의 실재로서 밝히려는 첫 번째 고유한 특성은 상상적 현실의 실재다. 디지털 애니메이션의 세계는 더욱 초사실적으로 묘사되고 있어 현실 세계를 그대로 옮겨 놓은 듯 보이지만 그 안에서 주체<sup>3)</sup>들은 우리가 살고 있는 현실 세계에서보다는 훨씬 더 자유롭게 상상의 영역을 넘나들 수 있다. 우리가 실제 세계에서 상상된 것을 물리적으로 현시할 방법은 없지만 그들의 세계에서는 얼마든 현시될 수 있기 때문이다. 하지만

선연구』, 통권7호(2003) p.81.

2) Merleau-Ponty M., *Phénoménologie de la Perception*, 류의근 옮김, 『지각의 현상학』, 문학과지성사, 2002, p.13.

3) 이 논문에서 '주체'는 디지털 애니메이션 세계에서 생명을 부여받아 의식과 사고 활동을 하는 대상들을 지칭한다.

그 이유만으로 디지털 애니메이션 영화 세계에서 주체의 상상작용이 활발히 이루어질 것이라고 단정할 수는 없다. 따라서 우리의 현실 인식의 근본 원리를 현상학적 관점으로 이해하면서 그들 세계에서 주체들의 현실 인식이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴봄으로써 그 고유한 실재성을 밝힐 수 있을 것이다.

## 1. 현실 인식의 현상학적 해명

현상학에서 현실 인식은 우리에게 나타난 세계를 '사태 자체'로 파악하는 것으로부터 시작된다. 사태 자체란 현실의 공간과 시간 속에서 체험하는 현상의 본질을 말한다. 본질의 정체를 파악하기 위해서는 그 본질을 구현하고 있는 어떤 개별적 대상으로부터 시작해 그 본질을 구현하고 있는, 이 개별적 대상과 유사한 무수히 많은 개별적 대상들을 상상 속에서 자유롭게 산출해 나갈 수 있어야 한다<sup>4)</sup>.

하지만 여기에서 혼동하지 말아야 할 것은 '본질의 파악'에서 본질이란 본질 자체를 말하는 것이 아니라 본질을 직관하는 의식을 뜻하는 것이다. 말하자면 사태 자체를 제대로 파악하기 위한 주체는 의식을 지니고 있는 주체라야 하며 그 조건에서 주체의 의식은 '무엇인가에 대한 의식'이다. 후설은 이를 일컬어 "[무엇]에 개방됨", "[무엇]과 상관관계"<sup>5)</sup>라고 표현했는데 그러한 해명의 요지는 우리의 의식이 근본적으로 항상 무엇인가로 향하는

지향성을 지니고 있다는 것이다.

### 1.1 의식의 지향성

지향성은 의식의 통일된 흐름으로써 '무엇에 대한 의식'이며 '대상을 향한 자아의 의식적 관계'가 된다. 여기에서 의식이란 "반성적으로 자기 자신을 의식하고 있다"는 의미의 자기의식뿐 아니라 본질 직관 능력, 논리적 추론능력, 수학적 사유능력, 과학적 탐구능력, 예술적 심성, 종교적 심성, 도덕적 심성, 나아가 지각, 감각, 욕구, 감정, 기분, 본능, 충동 등 일체의 영혼활동을 지칭하는 개념이다. 지향성은 대상에 대해 의미를 지닌 대상성으로 구성하는 작용으로 그 무엇과 항상 관련을 맺고 있는 본질을 지니고 있다. 말하자면 지향적 의식의 핵심은 '관계맺음'에 있다.

관계를 맺음에 있어서는 꼭 현실에 존재하는 대상들끼리여야 하는 것이 아니다. 때문에 의식의 지향성을 지니고 대상을 대할 때 자연적 인과관계와 더불어 지향적 관계를 파악하여 본질적 구조를 파악할 수 있게 된다. 예를 들어 자연적 인과관계에서 '사과는 맛있다'는 사실은 '영희는 사과를 좋아한다'의 결과는 될 수 있지만, '백설공주는 사과를 좋아한다'의 결과는 될 수 없다. 하지만 지향적 관계에서 '사과는 맛있다'는 사실은 '4 곱하기 5는 20이다'의 결과가 될 수도 있고 '애플 신화'의 결과가 될 수도 있다. 그러므로 지향적 관계란 의미를 매개로 하여 이루어지는 관계이며 여기에서 유일한 관심사는 의식과 대상이 의미를 매개로 하여 어떻게 연결되어 있는지를 해명하는 일이다<sup>6)</sup>.

이처럼 우리가 지향적 의식을 지니고 의미를 파

4) 이남인, 『현상학과 해석학』, 서울대학교출판부, 2004, p.58.

5) J. J. Kockelmans, *Edmund Husserl's Phenomenology*, 임현규 옮김, 『후설의 현상학』, 창계, 2000, p.147.

6) 이남인, 같은 책, pp.69-70.

악하려 할 때 그것은 지향적 분석이 되는데 “지향적 분석은 현실적 체험뿐만 아니라, 현실적 체험의 의미 구성적 작업을 수행하는 지향성에 함축되어 있고 미리 지시되어 있는 잠재적 체험들도 주제적 영역 속으로 자리 잡게 만든다”<sup>7)</sup>. 후설은 이렇게 지향적 분석을 행하는 의식의 작용을 ‘구성작용’이라고 부르고 구성작용으로 인해 동일한 사물에 대한 개별적 의식이 하나의 통일체로 종합되는 것이라고 보았다. 예를 들어 우리 앞에 상자가 놓여 있다면 처음에 한 면을 보고 다음에 돌려서 다른 면을 보게 되도 우리는 그것을 따로따로 파악하지 않고 하나의 상자로 파악한다. 후설은 이에 대해 ‘그 대상에 대한 감각체험들이 다양하게 주어지더라도 감각내용들은 통각적인 통일성에서 지속적으로 융해되며, 통각을 통해 “대상 그 자체가 그때 그리고 지금 현재적으로 나타나게 된다”<sup>8)</sup>고 설명했다.

## 2. 디지털 애니메이션 영화 세계에서 주체들의 현실 인식

### 2.1 지향적 의식으로서 주체의 현실 인식

이제까지 살펴본 의식에 대한 정의는 주어진 것 이상으로 사념하며 의미 구성의 통일성을 수행하는 것으로 요약된다. 우리가 현실에서 적합하고 분명하게 대상을 의식하고 파악하여 종합적으로 판단하는 것은 이런 지향적이고도 구성적인 의식의 근본원리가 작동되고 있기 때문이다. 이것은 디지털 애니메이션 영화의 세계에 존재하는 주체들에 있어서도 마찬가지이다. 그들도 우리들처럼 대상에 대해 의식하고 파악하여 종합적으로 판단한다. 예를 들어 <로빈슨가족>(Meet the Robinsons, 2007)에서 주인공 ‘루이스’는 자신이 던진 종이뭉치를 누군가가 던져 뒤통수를 맞자, 즉각적으로 거기에 누군가가 있는 것을 알아차리고 그것을 다시 던져 행위의 당사자를 찾아내려 한다.(그림 1 참조)



그림 1. 짧은 시간에 의식, 파악, 종합하는 주체의 현실 인식

또 다른 예로서 <부그와 엘리엇>(Open Season, 2006)에서 산악관리인 ‘베스’는 보안관에게 보내온 휴대폰 영상을 보는 순간 자신이 보호하다가 야생으로 돌려보낸 ‘부그’가 소동에 포함되어 있음을 파악하고 부그를 다시 데려와야겠다고 판단한다. (<그림 2> 참조)



그림 2. 순간적으로 의식, 파악, 종합하는 주체의 현실 인식

7) E. Husserl·E. Fink, *Cartesianische Meditation und Pariser Vorträge*, 이종훈 옮김, 『데카르트적 성찰』, 한길사, 2002, p.98.

8) *Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins* (1893~1917). Husserliana Bd. X. Hrsg. von E. Marbach. Den Haag : Martinus Nijhoff. 1966, p.173,(이하 ‘Hua --’로 표기) 홍성하, 『영상의식이론으로서 현상학』, 『철학연구』, (2000, Vol.50, No.0), p.203에서 재인용

후셀은 이렇게 우리가 지향적이고 구성적인 의식 활동을 근간으로 하여 더 높은 단계의 대상적 의미를 향해 초월해갈 수 있다고 보았는데 그럼으로써 여러 심리현상의 본질구조를 해명할 수 있다고 보았다. 그는 이렇게 의식의 구성작용에 의해 다양한 지각활동이 이루어질 수 있음을 해명하면서 상상력이 개입되는 미학적 태도에 관해 언급했다. 그는 미학적 의식이 대상에 대한 태도표명이 아니라 “정서의 미학적 태도표명”<sup>9)</sup>이라고 말하고 미학적 태도가 이루어지는 핵심을 ‘상상력의 힘’으로 보았다. 그는 상상력이 “감성적인 내용으로 사로잡혀 있다”<sup>10)</sup>고 말했다.

후셀의 이런 해명을 디지털 애니메이션 영화 세계에 대입해보면 그 세계에서는 주체들의 존재 자체가 상상력에 기반하고 있다. 거기에서 주체는 인간이 될 수도 있지만 꼭 인간이어야 할 필요는 없다. 인간이 주체인 경우도 주체로서 동물이나 곤충, 사물들과 자유롭게 의사소통할 수 있으며 인간은 존재하지 않고 동물, 곤충, 사물들끼리 주체로서 의사소통하기도 한다.

그러나 이 연구에서 밝히고자 하는 핵심은 주체의 존재 자체가 아닌 그 세계 안에서 주체들의 현실 인식이 어떠한지이다. 때문에 우리들의 상상작용에 관한 현상학의 해명들을 좀 더 살펴보고 그 진술들과 비교하여 디지털 애니메이션 영화에서 주체들의 현실 인식을 살펴보아야 한다. 후셀의 연구에서는 앞서 살펴본 해명에서 더 자세한 언급은 찾아보기 힘들다. 상상력에 대한 좀 더 진전된 탐구를 찾아볼 수 있는 것은 사르트르의 상상에 관

한 사유에서이다.

## 2.2 현실 내의 의식에 기반한 주체의 상상작용

사르트르는 상상작용에 대해 “지각(perception)과 더불어 인간의 중요한 정신활동 가운데 한 형태로서 단순한 심리적 반응이나 연상(association)에 의한 것이 아니다”<sup>11)</sup>라고 밝히고 있다. 그는 초기 저서 『상상력』에서 상상의식이 지각하는 의식과 전혀 관련이 없다고 밝히면서 그것의 대상으로서 이미지는 독자적인 영역을 형성하여 의식에 자유를 부여하는 것으로 간주한다<sup>12)</sup>. 이러한 초기의 입장은 이후의 저서 『상상적인 것: 상상력에 대한 현상학적 심리학』을 통해 보완, 진전되는데 여기에서 상상의식에 대한 해명은 다음과 같이 기술된다.

첫째, 상상은 무의식도 환영도 공상도 아닌 현실 내의 의식으로부터 가능하다. 의식이 상상하기 위해서는 그 의식이 세계 안의 의식이어야 한다. 둘째, 상상의 대상을 의식이 파악하는 현실의 총체로서 세계 밖에 위치시킬 수 있어야 한다. 다시 말해 현실세계를 “있지 않음” 또는 “비존재”로서의 “무”로 상상할 수 있는 의식이어야 한다<sup>13)</sup>.

그래서 그는 상상의식의 이미지 총체로 구체화된 예술작품을 한 마디로 “비현실”이라고 서술했다. 예술작품에서 이미지는 “유사-관찰의 현상”이다. 사르트르는 이에 대해 “나는 매 순간마다 이미지를 창조하고 있음을 알고 있다. 말하자면 우리는 현재 그것을 보고 있으며, 형태를 나타낸 덧상의

9) Hua XXIII, 1980, p.441, 홍성하, p.208에서 재인용

10) 위의 책, p.48, 홍성하, p.213에서 재인용

11) 변광배, 『존재와 무』, 살림, 2005, p.134.

12) 강충권, 『사르트르의 상상력 이론』, 『프랑스어문교육』 제 9집(2000), p.163.

13) 강충권, 위의 논문, pp.168-169.

의식 속에 있는 재현적 요소들은 순수한 의미의 윤곽이 아니고 그 윤곽 위에 투사된 운동들이다. 이는 우리가 그토록 질료가 빈약한 이미지 위에서 그만큼 사물을 읽어냈다는 사실을 말해 준다”<sup>14)</sup>고 말하고 있다. 그러나 그가 분명하게 밝힌 것은 그런 상상력이 ‘현실 내의 의식’에 기반하고 있다는 사실이다.

디지털 애니메이션 영화 세계에서 주체의 상상 의식을 살펴보면 그가 밝힌 대로 ‘현실 내의 의식’에 기반하여 이루어지는 경향이 있다. 예를 든다면 <몬스터하우스>(Monster House, 2006)에서 주인공 ‘디제이’와 ‘차우더’, ‘제니’는 집이 움직이며 다가가는 대상들을 문을 통해 삼켜버리자 그것을 집괴물로 판단하게 되는데, 부주의로 잡혀 들어가 빠져 나가야하는 상황에 놓이자 자신들과 같은 존재로 인식하여 집괴물을 얼굴로 상상한다. 얼굴로 상상한 상황에서 카페트가 거실 천장에 매달려 있는 등기구 앞에서 혀처럼 널름거리자 등기구를 목젓으로 상상하고 그것을 파손하여 집괴물이 토하듯 함으로써 문 밖으로 빠져나온다.(<그림 3> 참조)

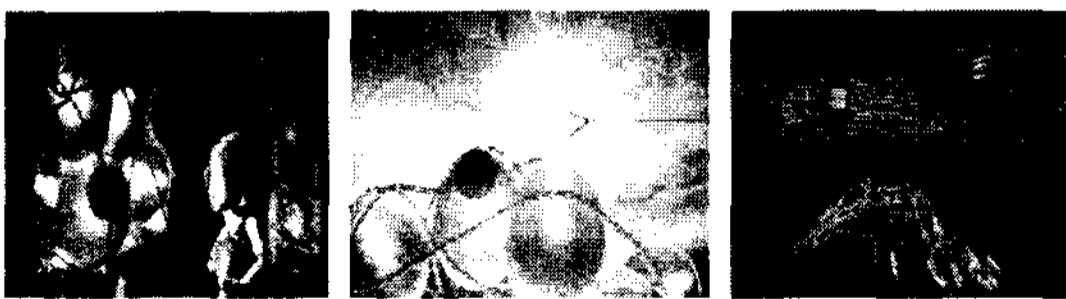


그림 3. 현실내 의식에 기반한 주체들의 상상작용

비슷한 예로서 <슈렉 3>(Shrek the Third, 2007)<sup>4</sup>에서 ‘아더’는 현실에서 엄마가 자신을 혼자 놓아두고 어디론가 떠나버렸다고 생각해 왔었다. 그러

14) J.-P. Sartre, *L'Imaginaire, paris, Ideas Gallimard, 1980, p.44.* 박준원, 「사르트르 미학과 실존에 관하여」, 『조형연구』 (2003, Vol 1, No.9), pp.88-89에서 재인용

던 중 왕위를 계승하기를 원하는 ‘슈렉’과 함께 마법선생에게 진실의 불빛을 바라보며 무엇이 보이는지를 요구받게 되는데 자신의 처지를 어미 새와 어린 새가 함께 등지에 앉아있는 모습으로 상상하여 보게 되고 그것을 계기로 마음에 담아두었던 얘기들을 꺼내게 된다. (<그림 4> 참조)



그림 4. 현실내 의식에 기반한 주체의 상상작용과 현시

또 다른 예로서 <라따뚜이>(Ratatouille, 2007)에서 주인공 쥐 ‘레미’는 잡지 등을 통해 보았던 유명한 주방장 ‘구스토’를 요리를 꿈꾸는 자신의 모델로서 상상해왔다. 레미가 상상한 상은 비현실이지만 현실에서 경험(사진으로든 이미지로든)한 의식과 긴밀히 연결되어 있다. 다만 여기에서 주체는 앞서 예시에서와 조금 다르게 상상된 상을 곁에 불러내 함께 대화하고 고민을 나누게 되는데 그로써 현실과 상상은 공존하게 된다.(<그림 5> 참조)



그림 5. 주체의 상상작용에 의한 현실과 상상의 공존

이제까지 살펴본 사례에서 주체들의 상상작용은 실제의 경험했던 의식들과 긴밀히 연결되어 있다. 바슐라르는 이러한 상상력을 감각 실재를 재생(再生)하는 능력으로 파악하고 만일 상상력이 감각 실재에 대한 재생에 불과하다면, 인간은 불가피하게 그 실재의 틀 속에 갇힐 수밖에 없다<sup>15)</sup>고 지적

했다. 그래서 그는 상상력이 창조적인 것이 되려면 '깨어 있는 꿈'으로서의 몽상(rêverie)<sup>16)</sup>을 근간으로 삼아야 한다고 보았다. 말하자면 이제까지 살펴본 디지털 애니메이션의 세계에서 주체들은 감각 실재를 재생하는 능력으로서 상상력을 발휘하고 있는 것이다.

이 같은 논리로 보면 디지털 애니메이션 영화 세계에서 주체들의 상상작용은 창조적인 것으로 진전되지 못하고 있는 셈이다. 그들 세계는 우리가 가공한 것으로 얼마든 창조하는 상상력 발휘를 가능하도록 할 수 있지만 제한적으로 이루어지고 있다. 물론 위에서 살펴본 작품의 예시는 부분적인 것으로 볼 수 있으나 중복된 사례의 작성을 피하려 했을 뿐 본 연구자가 살펴본 다수의 작품에서 전통 애니메이션<sup>17)</sup>에서 확인할 수 있었던 주체의 자유롭고 창조적인 상상력에 의한 현실 인식은 찾아보기 힘들었다.

어린이 영화의 차원에서 애니메이션의 주체들은 환상과 상상을 자유롭게 넘나들며 창조적인 의식을 지니고 있었고 어린이들의 환상과 상상세계를 완전히 만족시켜줄 수 있었다. 그러나 이런 점들은 동시에 어른들에게 진지함이 결여된 유치한 현실로 인식되어 '아이들이나 보는 영화'라는 고정관념을 낳게 하는 주요 원인이 되기도 했다.

그런 맥락에서 디지털 애니메이션 영화 세계에서 현실 내의 의식과 경험에 긴밀하게 연결되어 있는 상상력 발휘로 이루어지는 주체의 현실 인

식은 영화를 지각하는 우리에게는 타당성과 진지성이 확보된 현실감으로 해석될 수 있다. 또한 그런 점이 어른들이 볼만한 영화로 확장될 수 있는 이유 중 하나가 될 것이다. 결과적으로 존재하는 현실의 측면에서 디지털 애니메이션은 상상적 현실의 실재성을 갖는다.

### Ⅲ. 존재적 사물의 실재성

디지털 애니메이션 영화의 실재로서 밝히려는 두 번째 고유한 특성은 존재적 사물의 실재다. 우리가 잘 알고 있듯 애니메이션은 통상적으로 '생명을 불어넣는 예술'로 정의된다. 전통 애니메이션에서도 그렇지만 디지털 애니메이션 영화의 세계에서 대상들은 더욱 실감나게 살아 움직인다. 사람이 등장하든 동물이나 사물이 등장하든 구분 없이 그들은 서로의 감정을 나누는 동등한 존재들이다. 특히 실제 세계에서는 무생물로 구분되는 장난감이나 자동차 등도 거기에서는 삶을 영위하는 존재로서 실재한다. 곰곰이 생각해보면 사물들은 우리와 같이 세계 내에 있는 존재자들이다. 따라서 우리와 연관되는 사물에 대한 인식을 현상학적 관점으로 이해하면서 그들 세계에서의 사물의 존재 위치를 살펴봄으로써 그 고유한 실재성을 밝혀볼 수 있을 것이다.

#### 1. 사물 존재에 대한 현상학적 해명

현상학에서 사물의 존재를 논하는 것은 항상 우

15) 송태현, 『상상력의 위대한 모험가들』, 살림, 2005, pp.34-35.

16) 유평근·진형준, 『이미지』, 살림, 2003, p.182.

17) 이 논문에서 '전통 애니메이션'은 애니메이션의 여러 유형 중에서 주로 2차원 그림을 기반으로 이루어지는 2D 셀 애니메이션을 지칭한다.

리의 존재를 논하는 것과 연결되어 있다. 존재하는 우리의 의식이 있고서야 대상으로서 사물을 인식할 수 있기 때문이다. 따라서 사물의 존재를 제대로 밝히려면 먼저 우리의 존재를 실존론적으로 조망하고 해명한 철학적 진술을 살펴보아야 한다.

### 1.1 현존재로서의 인간

하이데거는 인간을 현존재(現存在, Dasein)라고 부르고 '무엇보다도 묻는다는 존재 가능성을 가지고 있는 존재자'라고 설명했다<sup>18)</sup>. 현존재는 살고 있으면서 자기의 삶에 관심을 기울이고 있다. 인간이라는 현존재는 이성적이든 아니든 본질적으로 자기 자신에 관심을 기울이면서 이 세상에 살고 있는 존재자라는 것이다. 그것을 실존(Existenz)이라고 한다. 현존재는 언제나 자신의 실존에 입각해서 자기를 이해한다. 현존재의 모든 언어와 행동거지를 포함한 존재방식 내지 존재양식은 실존범주에 속한다.

이렇게 현존재가 실존하면서 존재를 드러내는 것은 존재이해를 통해서이다. 이 존재이해가 없으면 존재도 없고 존재론도 불가능하다. 존재이해란 존재에 대한 이해로서 존재자를 총체적으로 또는 개별적으로 대상화해서 과학적으로 사고하거나 철학적으로 성찰할 수 있는 것을 말한다<sup>19)</sup>. 존재이해는 인간만이 독자적으로 가지고 있고 이 존재이해에 힘입어서 현존재는 스스로를 드러낼 수도 있고 일체의 존재자를 드러나게 할 수도 있다.

### 1.2 세상 내에 존재하는 현존재

하이데거는 현존재가 또한 '세상에 존재함'(das In-der-Welt-sein)의 존재방식을 갖고 있다고 규정했다. 그러므로 세상을 이해하기 위해서는 나의 현존재가 거기에 존재하는 방식으로 이해하고 현존재와 함께 이해해야 한다고 보았다. 세상은 현존재가 세상에 존재하는 방식의 질이나 수준과 밀접한 관계를 맺는다. 즉 실존으로서의 현존재가 자기존재를 이해하는 수준의 질과 깊이에 따라 세상의 이해가 다르게 나타난다는 것이다<sup>20)</sup>.

현존재가 세상에 존재하는 방식을 갖고 있기 때문에 그 존재방식은 곧 현존재가 세상에 있는 존재자들에 대하여 끊임없는 관심을 보내고 있다는 것과 같은 뜻이다. 그런 관심은 특별한 존재론적 의미를 띠는 경우에만 발생하는 것이 아니라, 일상적인 모든 행위가 다 현존재의 관심과 불가분의 관계를 맺는다<sup>21)</sup>. 하이데거는 이것을 '일상적 관심'이라 부르고 일상적 관심에 의해 제한된 세계를 주위세계(Umwelt)라 불렀다. 주위세계가 현존재에게 중요성을 띠는 것은 그것이 갖고 있는 기구성이다. 기물과 도구의 뜻을 합친 의미의 기구(器具, Zeug)에는 현존재의 주위세계의 범위 안에서 다양한 일상적 관심들의 대상이 모두 포함된다<sup>22)</sup>.

### 1.3 현존재의 실천동기에 의한 사물의 존재 구분

기구성을 가진 인간 이외의 존재자에 대해 하이데거는 실천 동기에 따라 이를 다시 용재자(用在者, Zuhandenes)와 전재자(前在者)로 구분했다. 그

18) 소광희, 『하이데거 「존재와 시간」 강의』, 문예출판사, 2004, p.45.

19) 위의 책, pp.50-52.

20) 김형효, 『하이데거와 마음의 철학』, 창계, 2001, p.74.

21) 위의 책, p.85.

22) 위의 책, p.88.



런데 여기에서의 구분은 대상의 종류로 구별되는 것이 아니라 그들을 대하는 현존재의 그때그때의 태도에 따라 정해지는 것이다. 즉 구체적 삶 속에서 현존재가 존재자를 사용물(도구)로 삼으면 용재자가 되고, 단순한 관찰의 대상으로 대하면 전재자가 되는 것이다<sup>23)</sup>. 예를 들어 기구로서 전화기는 용재자로서 통신기기이지만 전재자로서는 인테리어 소품이 된다. 자연도 마찬가지로 산은 전재자로서 맑은 공기나 녹색 숲의 즐거움이지만 용재자로서는 돌을 캐거나 목재를 구하는 대상이다. 그런데 하이데거는 처음부터 사물을 용재자로 파악<sup>24)</sup>했다. 왜냐하면 세상에 존재하는 기구로서의 사물은 본래적으로 현존재가 관심을 가지고 있는 일을 성공으로 이끌기 위하여 생긴 존재이기 때문이다. 따라서 현존재로서 인간이 자신의 삶의 지평에서 일차적으로 관계를 맺고 교섭하는 것은 사용가능성으로서의 용재자다.

#### 1.4 용재자로서 사물의 적소성과 유의의성

앞서 살펴본 대로 현존재로서 우리는 세계에 거주하면서 삶을 영위하기 위해 일차적으로 용재자로서의 자연이나 사물에 관심을 갖는다. 그렇기 때문에 사물은 우리에게 의해 어떤 목적으로 쓰일 것인가와 어떻게 쓰일 것인가에 따라 세계 내부적 존재자로서의 의미를 부여받게 된다. 즉 세계의 내부에 있는 존재자로서 사물은 서로 독립되어 있는 존재자들이 아니라 상호 목적-수단관계로 연결되

23) 소광희, 같은 책, pp.45-46.

24) 소광희, 위의 책, pp.139.

어 있다<sup>25)</sup>. 예를 들면 오래도록 필기구로 사용한다는 것 때문에 만년필이라고 부르는 사물은 필기를 위한 것이며 필기는 글자를 기록하기 위한 것이다.

하이데거는 이것을 적소성이라고 부르고 더불어 용재자로서 사물은 유의의성을 가진다고 설명했다. 유의의성은 우리가 사물에 걸맞는 존재의 의미를 부여함으로써 생기는 쓰임새를 말하는 것인데 예를 들어 우리는 필기도구의 획득을 위해 만년필을 유의의화하고 만년필을 소지하기 위해 필통을 유의의화한다. 이렇게 사물이 용재자로서 갖는 적소성과 유의의성은 궁극적으로 우리가 세계 안에서 사물이 쓰일 자리와 사물이 갖는 의의를 찾는 것인데 이로써 세계의 구조가 성립된다. 즉 우리 삶의 지평에서 일차적으로 세계는 현존재와 용재자로서의 사물이나 자연으로 형성된다.

## 2. 디지털 애니메이션 영화 세계에서 사물의 존재 위치

### 2.1 세계 속에 존재하는 인간 주체와 사물 주체

위와 같은 이해를 바탕으로 디지털 애니메이션 영화의 세계에 존재하는 사물의 측면을 살펴보면 우선 그것은 우리의 시각에 재현되는 영상으로서 하나의 예술작품이다. 하이데거는 예술작품을 도구와 비교하면서 도구는 “소용성”에 의해, 예술은 “자족성”에 의해 만들어졌다<sup>26)</sup>고 보았다. 이 말은

25) 강학순, '하이데거에 있어서 실존론적 공간해석의 현대적 의의', 『하이데거연구』 제14집(2006), p.19.

26) 김길웅, '시간과 문화(2) 하이데거에 있어서 시간형식으로서의 순간과 미적 현상으로서의 장엄함', 『독일언어문학』 (2004, Vol 25, No.0), p.410.

앞서 우리가 이해한 용재자와 전재자의 구분과 일맥상통하는 것인데 말하자면 예술작품으로서 디지털 애니메이션 영상은 우리에게 관찰대상으로서의 사물인 전재자로서 존재한다.

그런데 이 연구의 초점은 우리가 바라보는 대상으로서가 아니라 그들 세계 안에서 살아 움직이는 존재로서의 사물들이다. 디지털 애니메이션 세계 안에서 주체들은 인간 존재와 인간이 아닌 존재로 구분되지 않고 모두 동등하게 존재하며 상호 간에 적소성과 유의의성을 지닌다. 특히 사물 주체로서 동물이나 곤충, 장난감 등은 인간 주체들과 서로 소통하며 세계를 구성하는데 중요한 역할을 하고 있다. 예를 들어 <꿀벌 대소동>(Bee Movie, 2007)에서 꽃집 아가씨 '바네사'는 꿀벌 '배리'와 각각 인간과 곤충 주체로서 소통하며 <앤티 불리>(The Ant Bully, 2006)에서 소년 '루카스'와 개미 '호바'도 각각의 주체로서 서로 소통한다. <빨간 모자의 진실>(Hoodwinked, 2005)에서 '빨간 모자' 소녀와 '기자' 늑대 역시 동등한 주체로서 사건의 중심에 서있다. (<그림 6> 참조)



그림 6. 주체로서 인간과 주체로서 사물의 상호 소통과 세계 구성

## 2.2 사물 주체들만의 세계 구성

디지털 애니메이션 영화의 세계는 인간 주체의 존재 없이 사물 주체들만으로도 존재의 구성이 가능한 세계다. 전통 애니메이션에서도 주 수요층인 어린이들이 친근함과 애정을 가지고 대하는 동물

이나 장난감들만으로 구성된 세계가 존재했었지만, 디지털 애니메이션의 영화의 세계에서 사물 주체들은 기술력의 발전 덕분에 인간 주체들처럼 더욱 실감나게 행동하고 사고하며 다양한 방법으로 살아간다. 이 연구에서 예시 작품의 범주로 설정한 (2005-2007년까지 발표된 작품 중 전 세계 총매출 5천만 달러 이상) 작품 세계에 등장한 주체 유형을 살펴보면 동물이나 완구, 기계들만으로 구성된 경우가 총 23작품 중 13편에 이른다. (<표 1> 참조)

발표 년도	작품명	전세계 매출총액 (단위:백만달러)	작품 세계 주체의 유형
2007	Shrek the Third	799	인간, 동물
	Ratatouille	621.4	인간, 동물
	Bee Movie	287	인간, 곤충
	Beowulf	196.1	인간
	Meet the Robinsons	169.2	인간, 동물, 완구
	Surf's Up	149	동물
	TMNT	95	동물
2006	Ice Age:The Meltdown	651.6	동물
	Cars	462	기계
	Happy Feet	384.3	동물
	Over the Hedge	335.2	동물
	Open Season	189.9	인간, 동물
	Flushed Away	176.5	동물
	Monster House	140.2	인간
	Barnyard:The Original Party Animals	115.9	동물
	Arthur and the Invisibles	113	인간
	The Wild	102.3	동물
	The Ant Bully	55.2	인간, 곤충
	2005	Madagascar	532.7
Chicken Little		314.4	동물
Robots		260.7	완구
Hoodwinked		110	인간, 동물
Valiant		61.6	동물

표 1. 2005-2007년까지 발표된 디지털 애니메이션 영화 세계의 주체 유형(2008. 4. 11 현재)<sup>27)</sup>

이상과 같이 살펴본 결과 디지털 애니메이션 세계에서 사물들은 인간 주체와 함께 또는 따로 그 세계를 의식하며 살아가는 존재들이다. 하이데거

27) www.boxofficemojo.com 참고

는 이렇게 의식적 존재<sup>28)</sup>를 실제 세계에 살고 있는 우리 인간을 정의하는데 사용했는데, 말하자면 그들 세계에서 사물들은 존재적 사물로 실재한다. 그러므로 디지털 애니메이션 세계는 존재적 사물의 실재성을 갖는다.

## IV. 익명적 대상의 실재성

디지털 애니메이션 영화의 실재로서 밝히려는 세 번째 고유한 특성은 익명적 대상의 실재다. 애니메이션 세계에 존재하는 대상들의 범주는 인간과 동물 그리고 사물로 구성된다. 그들은 우리가 살고 있는 실제 세계로 기준하다면 서로 의사소통하기 어려운 대상들이지만 아무런 장애 없이 사회를 구성하고 공동 문화를 형성하며 자유롭게 살아간다. 그런 맥락에서 그들은 서로 간에 사회적으로 긴밀히 연결되어 있다. 그것을 현상학적 관점으로 바라보면 주체성에 타자적 익명성을 포함하고 있는 것으로 해명할 수 있는데 그런 익명성은 실제 세계에 살고 있는 우리에게도 존재한다. 따라서 현상학에 밝히고 있는 우리의 익명성에 대해 이해하면서 그들 세계에 존재하는 대상들의 익명성을 살펴봄으로써 그 고유한 실재성을 밝혀볼 수 있을 것이다.

### 1. 익명성에 대한 현상학적 해명

우리가 지니고 있는 익명성은 부정적 시각으로

해석되는 경우가 많은데 현상학에서는 우리들이 지니고 있는 익명성에 대해 부정적인 측면과 긍정적인 측면 모두를 해명하고 있다. 이 논문에서는 익명성을 긍정적인 개념으로 밝히고자 하므로 먼저 부정적 차원으로 바라본 철학적 진술을 이해한 바탕 위에서 긍정적인 차원을 살펴보는 것이 좋을 것이다.

### 1.1 은폐된 존재로서의 타자의 익명성

앞서 3장에서 우리는 하이데거가 해명한 현존재에 대해서 이해했다. 그는 그런 현존재가 주체로서 지니고 있는 '나 자신'과 공동 세계와 밀접하게 연결되는 '나의 타자<sup>29)</sup>'의 두 존재방식을 지니고 있다고 보았다. 나의 타자는 자신의 또렷한 주체성을 갖지 않고 남들과 더불어 있는 사람으로서의 나이다. 타자는 자기 자신이라는 주체를 세우지 않은 채로 머물러 있으며 그저 '그'로서만 남들 속에 파묻혀 존재한다. 하이데거는 이런 존재양식을 일컬어 '전락'이라고 지칭한다. 모든 인간은 '전락'된 상태 속에 머물러 있고 싶은 유혹을 받는데 그런 상태 속에서 우리는 아무런 책임, 아무런 문제도 갖지 않아 편안할 수 있게 되기 때문이다.

그는 우리가 그런 평준적이고 무명적인 존재양식을 추구할 때 본래적인 자기를 상실하고 진정성이 없는 존재로 살아가게 된다고 보았다. 진정성이 있는 존재로 살아가려면 자유와 책임을 가진 인간, 보다 궁극적으로는 존재 일반에 대한 진리에 관심을 갖는 인간으로서 살아야 한다고 주장한다<sup>30)</sup>. 그러므로 하이데거가 말하는 타자로서의 익명성은

28) 박이문, 『현상학과 분석철학』, 지와 사랑, 2007, p.126.

29) 소광희, 같은 책, p.83.

30) 박이문, 같은 책, pp.132-134.

우리 존재양식이 갖고 있는 부정적 측면에 초점이 맞추어져 있다.

## 1.2 인간 정체성 구성으로서의 익명성

메를로-퐁티는 하이데거와 달리 익명성을 신체성 그 자체에서 밝혀내고 익명성이 인간의 정체성 내지는 본래성을 구성하는 것<sup>31)</sup>임을 해명했다.

그는 우리의 신체를 이중 감각적 신체로 보았다. 이중 감각이란 예를 들어 내가 나의 왼손으로 오른손을 만질 때 대상인 오른손도 역시 감각하는<sup>32)</sup> 것을 말한다. 즉 왼손은 만지는 촉각을 오른손은 만져지는 촉각을 느낀다. 만지는 촉각을 주관적이라고 본다면 만져지는 촉각은 객관적이다. 그것은 반대의 경우에도 마찬가지인데 오른손이 왼손을 만질 때 오른손이 만지는 촉각은 주관성으로, 왼손이 만져지는 촉각은 객관성으로 기능한다.

좀 더 이해하기 위해 시각의 경우로 예를 들어 보면 내가 사물들 가운데 보고자 하는 '그' 대상을 바라볼 때 거기에는 '그' 대상만 있는 것이 아니다. 내가 '그' 대상을 응시할 때 주변에는 전체의 광경으로서 다른 대상들(하다못해 놓여진 바탕이라도)이 있다. 내가 '그' 대상을 응시할 때 그것은 나의 시각에 살아나고 펼쳐지며 다른 대상들은 거기에 있는 것을 멈추지 않고 주변으로 물러나 잠자게 된다<sup>33)</sup>. '그' 대상을 보는 시각이 주관적으로 기능하고 있다면 동시에 주변의 대상을 보는 시각도 객관적으로 기능하고 있는 것이다.

메를로-퐁티는 이와 같은 이중적 감각이 우리와

타인의 관계 속에서도 이루어진다고 보았다. 내가 나 자신을 타인과 구별되는 주체로서 분명히 인식할 수 있는 이유는(주관적으로 기능하고 있는 것은) 앞서 시각 경험에서 설명된 것처럼 객관적으로 기능하는 그 무엇이 존재하고 있기 때문이다. 그 무엇이란 타인의 존재다. 즉 내 신체는 자아로서만 기능하는 것이 아니라 나와 타인의 상호작용 속에서 기능하는 것이다. 나와 타인은 세계 속에 포함되어 함께 의식하며 나의 신체는 타인의 신체를 세계를 취급하는 익숙한 방식으로 발견한다<sup>34)</sup>. 타인의 신체를 발견한다 함은 내가 아무리 주체로서 존재하고 있을 때에도 항상 타인의 신체와 연결된 어떤 의식을 가지고 있다는 것을 뜻한다. 예를 들어 타인의 시선이 나에게 닿을 때 나는 그 시선을 분명히 의식하며 그것을 따잡게 느끼기도 하고 따뜻하게 느끼기도 한다.

이렇게 우리의 신체는 항상 타인의 신체와 연결되는 '타자성'을 지니게 되는데 여기에서 타자는 특별히 누구로 지칭되는 것이 아닌 '사람들'로 풀이될 수 있는 익명성을 지닌 타자다. 그렇기 때문에 우리의 주체성 확립에는 반드시 타자로서 사람들과의 관계로 연결된 의식이 포함되어 있다. 메를로-퐁티는 바로 이 점에서 익명성이 우리가 정체성을 확립하는데 필수적이며 사회성을 획득하고 세계를 향해 나아갈 수 있는 기반이 되는 것이라고 보았다. 사람들은 자신들 속에 있는 타자의 익명성이라는 매개된 눈을 가지고 사회를 지각하는 것이다<sup>35)</sup>. 결국 그는 우리가 지니고 있는 타자의 익명성을 긍정적으로 해석하고 그런 익명성으로

31) 한국현상학회편, 『예술과 현상학』, 철학과 현실사, 2001, p.289.

32) 류의근 옮김, 같은 책, p.158.

33) 위의 책, p.124.

34) 류의근 옮김, 같은 책, p.529.

35) 한국현상학회편, 같은 책, p.296.

인해 나의 신체가 고립되거나 유아독존에 빠지지 않고 사회에 참여하여 공동 문화를 만들어가게 되는 것이라고 보고 있는 것이다.

## 2. 디지털 애니메이션 영화 속 대상들의 익명성

### 2.1 세계 구성의 주체로서 대상들의 익명성

위와 같은 논리를 그대로 디지털 애니메이션 세계에 존재하는 대상들에게 적용해보면 우선 그 세계에 존재하는 대상들도 실제 세계의 우리와 같이 사회성을 지니고 공동 문화를 만들어가는 존재들이므로 메를로-퐁티가 해명한 것처럼 익명성을 지니고 있는 것으로 보아야 한다. 실제 세계와 다른 점이 있다면 그들은 존재유형의 구분 없이 인간과 동물 사물들끼리 서로 소통하며 사회적 존재로서 참여하고 문화를 만들어낸다는 것이다. 예를 들어 <라따뚜이>(Ratatouille, 2007)에서 인간으로서 '링귀니'와 동물로서 '레미'는 서로 만나 함께 요리하게 됨으로서 상호적 사회성을 획득한다. <카>(Cars, 2006)에서는 또한 자동차로서 '맥퀸'과 '샬리'가 삶의 지혜를 터득하는 동반자의 관계로 만난다. <로봇>(Robots, 2005)에서도 마찬가지로 사물로서 '로드니'와 '팬더'가 로봇시티를 구해내기 위해 힘을 합한다. (<그림 7> 참조)



그림 7. 사회적 존재로서 참여하고 공동 문화를 만들어가는 주체들

같은 사례로서 <로빈슨가족>(Meet the Robinsons, 2007)에서 미래 인간 '로빈슨'은 기계 '로봇'과 서로 의견을 나누며 기계를 고칠 공리를 하고 <해피 피트>(Happy Feet, 2006)에서도 동물로서 '멤블'과 '라몬'이 사회에서 살아가는 방법을 터득하기 위해 고민한다.

### 2.2 세계 구성의 주체로서 익명적 존재들

일일이 사례를 살펴보지 않더라도 디지털 애니메이션 세계에서 대상들은 주체로서 익명성을 띠고 타자들과 소통하며 사회적 관계를 만들어간다. 그런데 그런 주체들을 정체성의 요소 측면에서 자세히 들여다보면 사실은 이름이 없는 주체들이 세계 구성의 대부분을 차지한다. 분명하게 이름을 가지고 있는 주체는 주인공과 주변 몇몇 주체들뿐이다. 세계 구성에 따라 다수의 익명적 존재들 또는 무수하게 많은 익명적 존재들이 세계를 구성하고 있다. 이름이 있는 주체들이 주체성 형성의 일부분으로 익명성을 지니고 있는 것에 비해 무명의 그들은 아예 익명적 존재들이다. 예시로서 <아이스 에이지 2>(Ice Age: The Meltdown, 2006)에서 무명의 주체들은 유명한 주체들과 함께 세계를 구성하는 사회적 존재들이다. <치킨 리틀>(Chicken Little, 2005)에서 또한 유명한 주체를 부각시키고 사회를 구성하는데 중요한 역할을 차지하는 무명의 주체들이 존재한다. (<그림 8> 참조)



그림 8. 사회 구성의 중요한 역할을 맡고 있는 무명의 주체들

그런 다수의 익명적 존재들은 분명한 이름을 가지고 있는 주체들을 부각시키며 사회를 구성하는 중요한 역할을 떠맡고 있다. 그들은 그 세계에서만 존재할 뿐 한 작품이 끝나면 영원히 숨겨지는 완전한 익명성을 지니고 있다. 디지털 애니메이션 세계에서 대상들은 주체로서 익명성을 띠고 있으며 대다수의 주체들이 익명적인 존재로서 실재하고 있는 것이다. 그러므로 디지털 애니메이션 세계는 익명적 대상의 실재성을 갖는다.

## V. 시간적 담화의 실재성

디지털 애니메이션 영화의 실재로서 밝히려는 네 번째 고유한 특성은 시간적 담화의 실재다. 애니메이션 영화는 사건을 담고 있는 이야기 또는 담화의 예술이다. 전통 애니메이션의 대표격인 디즈니는 잘 알려진 이야기로서 민담(소위 동화), 우화, 신화 그리고 전설을 기반으로 애니메이션을 제작<sup>36)</sup>해왔다. 디지털 애니메이션 영화에서는 동화나 우화보다는 신화로 집중되는 경향을 띠고 있지만 마찬가지로 사건으로서의 이야기가 존재한다. 그런데 여기에서 사건이 하나의 개별적 사건으로서 존재해서는 이야기가 될 수 없다. 사건들은 경험 내용과 함께 서로 연관성을 가지고 하나의 전체가 되어야 한다. 그러기 위해서 필요한 것은 시간이다. 시간은 과거, 현재, 미래를 지시하는 개념으로 사건과 경험내용을 통합한다. 현상학에서는 그런 시간과 이야기에 대해 근원적으로 우리의 존

재와 경험의 범주에서 해명하고 있다. 따라서 현상학에서 밝히고 있는 우리의 존재에 개입되는 시간성과 이야기된 시간에 대해 이해하면서 그들 세계에 존재하는 대상들의 이야기 특성에 적용해 살핌으로써 그 고유한 실재성을 밝혀볼 수 있을 것이다.

### 1. 시간성과 이야기에 관한 현상학적 해명

현상학에서 우리 존재와 시간에 관련한 규명은 여러 학자들에 의해 연구되었다. 하지만 이 논문에서 규명하려는 시간의 개념은 이야기와 함께 논의되는 것이므로 먼저 우리 존재 자체를 시간적 존재로 본 하이데거의 철학적 진술을 기초로 하여 인간의 시간 개념을 이야기된 시간으로 해명한 리콰르의 진술을 살펴보는 것이 좋을 것이다.

#### 1.1 현존재의 마음씀으로서 시간성

우리가 존재로서 지니고 있는 시간성에 대한 이해는 앞서 논의한 하이데거의 현존재 개념으로 돌아가서 출발해야 한다. 그는 현존재를 '세계-내-존재'로서 마음씀으로 파악했다. 마음씀이란 현존재가 항상 자기 존재 그 자체에 본질적으로 관계하는 실존론적인 표현이다. 그는 마음씀이 '스스로-앞서가고-있음'(Sich-vorweg-sein), '안에 이미 있음'(Schon-sein-in), '곁에 있음'(Das-sein-bei)의 세 가지 계기로 구성된다고 보았다.

'스스로 앞서가고 있음'이란 현존재가 항상 자신의 고유한 가능성으로서 죽음을 향해 살아가는 존재임을 규정한 것으로 자기를 앞질러 있음(장래)을

36) Furniss M., *Art in Motion: Animation Aesthetics*, 『움직임의 미학』, 한창완 외 옮김, 한울아카데미, 2001, p.179.

말한다. '안에 이미 있음'이란 현존재가 현재적인 삶의 세계 속에서 이미 자신을 발견하여 실존하고 있음을 규정한 것으로 지금까지 있어 온 자신에게로 되돌아옴(기존)을 말한다. '곁에 있음'이란 현존재가 세계내부적인 존재자 곁에서 배려하고 교섭하며 존재 의미를 밝혀냄을 규정한 것으로 존재자들 곁에 있음(현재)을 말한다<sup>37)</sup>. 그는 이 세계의 구성을 시간성이라고 설명했다.

위 논리를 정리하면 현존재는 기존하면서-현재화하는-장래로서의 통일적인 현상을 존재방식으로 가지는(즉 시간성을 가지는) 존재이다. 말하자면 하이데거가 말하는 시간성은 현존재의 실존을 말한다. 그는 시간이 곧 우리 자신이라고 이해하면서, '시간이란 무엇인가'가 아니라 '시간이란 누구인가'라고 물어야 된다고까지 주장한다<sup>38)</sup>.

## 1.2 인간 존재의 이야기되는 시간

리쾨르는 인간의 자기 인식이 해석에 있으며 그 해석은 어떤 중재, 특히 이야기의 중재를 거치게 되어 있다고 보았다. 그는 인간의 삶을 읽어낼 수 있으려면 그것이 이야기로 변환되어야 하며 자기 자신에게 하는 일련의 이야기 속에서만 자기 자신을 알게 된다고 믿었다<sup>39)</sup>. 그는 그런 이야기 개념이 하이데거가 해명한 시간성 개념을 인간의 일상적인 시간 개념으로 바꿔놓는 역할을 하게 된다고 보았다. 그는 "시간이 인간적이게 되는 것은 그것

이 이야기 방식으로 분절될 때며, 이야기 역시 그 자신의 온전한 의미를 획득하게 되는 때가 바로 이야기가 (인간의)시간적 실존의 조건이 될 때<sup>40)</sup>"라고 파악했다.

리쾨르는 하이데거가 현존재가 '내시간성'과 '역사성'을 지니고 있다고 한 것에 주목하고 그 구조에 따라 현존재를 '시간-내-존재'(In-der-Zeit-sein)와 '죽음에 이르는 존재'(Sein zum Tode)로 해석했다. 그는 시간 내 존재가 갖고 있는 의미가 '그 안에서의 세계 시간'이라고 보고 이야기의 '지금-말하는 일'과 대응될 수 있는 것으로 보았다. 이야기의 '지금-말하기'는 인간을 환경 속에서 움직이고 그로부터 어떠한 결과를 만들어내는 행위자로 묘사하기 때문에 순간으로서의 현재가 아닌 과거로부터 이어져 온 '결국...하는 지금'의 시간이 된다<sup>41)</sup>. 또한 죽음에 이르는 존재가 지니고 있는 의미는 '폐쇄성의 유한한 시간'으로 이야기의 '서사적 반복'과 대응되는 것으로 보았다. 이야기의 '서사적 반복'은 있었던 일을 되풀이해서 실존 가능성을 새롭게 파악하여<sup>42)</sup> 정체성을 획득하는 행위자로 묘사하기 때문에 역시 순간으로서의 현재가 아닌 미래로 이어지는 '앞질러가는...지금'의 시간이 된다.

## 2. 디지털 애니메이션 영화 세계의 시간성과 담화

37) 배상식, 「하이데거 사유에서 '시간성(Zeitlichkeit)'의 의미」, 『동서철학연구』, 제40호(2006), pp.240-241.

38) Heidegger M., *Der Begriff Zeit*, Bd. 64, Frankfurt a. M.: Vittorio Klostermann, 2004, S.27, 배상식, 위의 논문, P.256에서 재인용

39) 이규현, 「폴 리쾨르의 이야기 정체성」, 『불어불문학연구』, (1999, Vol.38, No.1), p.261

40) 윤성우, 『폴 리쾨르의 철학』, 철학과 현실사, 2004, p.184.

41) 김애령, 「이야기로 구성된 인간의 시간: 리쾨르의 서사 이론」, 『철학과 현상학 연구』, (2002, Vol.18, No.0), pp.283-285.

42) 김애령, 위의 논문, p.288.

## 2.1 주체들의 현존재적 시간성

위에서 하이데거가 해명한 존재의 시간성에 근거하여 디지털 애니메이션 영화 세계를 살펴보면 그 세계에서 주체들은 그가 해명한 실제 세계의 우리존재처럼 '전향적으로 앞을 내다보면서 행위를 통해 존재자와 만나면서 살되 살아 온 자기를 뒤에 가지고 있는<sup>43)</sup> 시간성을 지니고 있다. 예를 들어 <서핑업>(Surf's up, 2007)에서 '코디'는 서핑보드 대회에 나가 승리할 꿈을 지니고 '빅Z'에게 보드 만드는 법을 배우고 있다. 그런 그는 이미 대회에서 실패한 경험을 가지고 있다. 마찬가지로 예로서 <해피피트> (Happy Feet, 2006)에서 '멤블'은 춤을 추면서 살아가고 싶은 주체로서 '라몬'을 만나 구체적인 도움을 받는다. 그런데 그는 노래를 통해서 성취할 수 있는 자신의 세계에서 쫓겨난 경험을 가지고 있다. (<그림 9> 참조)



그림 9. 주체들의 현존재적 시간성

## 2.2 이야기로 결속된 주체들의 시간

우리는 앞서 리쾨르가 이야기 분석을 다루면서 하이데거의 현존재를 '시간-내-존재'와 '죽음에 이르는 존재'로 해석하고 그것을 기반으로 이야기되는 시간을 해명한 것을 이해했다. 그런데 그 논리를 디지털 애니메이션 영화의 세계에 대입해보면 거기에서 주체들이 '시간-내-존재'임은 알 수 있으나 '죽음에 이르는 존재'인지는 알 수 없다. 우리는

43) 소광희, 같은 책, p.195.

실제 세계에서 "인간은 누구나 죽는다"라는 대명제 속에서 살고 있지만 그들은 그 세계의 범주 안에서 살고 있을 뿐이다.

따라서 그들 세계에 존재하는 시간이 리쾨르가 해명한 '이야기되는 시간'과 정확히 일치한다고 보기 어렵다. 오히려 디지털 애니메이션 세계에서 이야기는 주체들의 시간성에 선행되어 있다. 우리의 실제 세계에서 이야기가 존재적 정체성을 찾고 시간의 분명한 개념을 밝힐 수 있는 개념이라면 그들 세계에서는 모든 존재의 정체성을 밝히는데 전제조건이 되는 개념이다. 그들 세계에서는 오로지 이야기가 발화되는 담화로서만 주체와 그 정체성을 드러낼 수 있다. 따라서 디지털 애니메이션 세계에서 '이야기'는 주체들을 결속시켜 연속적으로 이어지고 종합되게 함으로써 주체성을 확립시키는 역할을 맡고 있다. 말하자면 디지털 애니메이션 세계에서는 이야기로 결속된 시간적 주체들이 실재하고 있는 것이다 그러므로 디지털 애니메이션 영화 세계는 시간적 담화의 실재성을 갖는다.

## VI. 결론

우리는 많은 경우에서 디지털 애니메이션 영화의 세계를 "동심의 세계이며 비현실적인 세계"로 인식하고 있다. 그러나 본 연구자가 그 세계의 실재를 현상학적 관점으로 들여다본 결과 우리가(어린이뿐 아니라 어른들까지) 실제 세계에서 존재하며 살아가는 이치에 대한 철학적 진술로 어렵지 않게 해명됨을 확인하였다. 그것은 디지털 애니메이션 영화가 표현 수준으로서 사실적 묘사와 내러



티브 전략으로서 민중적 영웅의 모험을 담아내고 있는 최근의 경향 때문일 수도 있겠지만 근본적으로 우리 삶의 근원적 지평을 매개하는 존재이기 때문이라는 생각을 갖게 된다.

이 연구를 통해 밝혀본 디지털 애니메이션 영화의 실재성은 현상학의 근본 취지인 '사태 자체'에 초점을 맞추어 그 범위 안에서만 논의했기 때문에 그 세계에 실재하는 요소들을 모두 다루지는 못했으며 또한 그 세계 자체가 지니고 있는 실재성의 차원에서 논의했기 때문에 우리가 감각을 통해 받아들이는 현상으로서의 측면은 다루지 못했다. 앞으로 추가적인 연구로서 디지털 애니메이션 영화 세계가 현상으로서 어떻게 수용될 수 있는지에 대한 탐색을 수립하여 그 세계의 존재 가치를 더 밝혀 보고자 한다.

## 참고문헌

- 강충권, 「사르트르의 상상력 이론」, 『프랑스어문 교육』 제9집(2000).
- 강학순, 「하이데거에 있어서 실존론적 공간해석의 현대적 의의」, 『하이데거연구』 제14집(2006).
- 김길웅, 「시간과 문화(2)-하이데거에 있어서 시간 형식으로서의 순간과 미적 현상으로서의 장엄함」, 『독일언어문학』(2004, Vol 25, No.0).
- 김애령, 「이야기로 구성된 인간의 시간:리쾨르의 서사 이론」, 『철학과 현상학 연구』, (2002, Vol. 18, No.0).
- 김형효, 『하이데거와 마음의 철학』, 청계, 2001.
- 문재철, 「3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구:테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권7호(2003).
- 박이문, 『현상학과 분석철학』, 지와 사랑, 2007.
- 배상식, 「하이데거 사유에서 '시간(Zeitlichkeit)'의 의미」, 『동서철학연구』, 제40호(2006).
- 변광배, 『존재와 무』, 살림, 2005.
- 소광희, 『하이데거 「존재와 시간」 강의』, 문예출판사, 2004.
- 송태현, 『상상력의 위대한 모험가들』, 살림, 2005.
- 유평근·진형준, 『이미지』, 살림, 2003.
- 윤성우, 『폴 리쾨르의 철학』, 철학과 현실사, 2004.
- 이규현, 「폴 리쾨르의 이야기 정체성」, 『불어불 문학연구』, (Vol.38, No.1,1999).
- 이남인, 『현상학과 해석학』, 서울대학교출판부, 2004.
- 한국현상학회편, 『예술과 현상학』, 철학과 현실사, 2001.
- 홍성하, 「영상의식이론으로서 현상학」, 『철학연구』, (Vol.50, No.0, 2000).
- Furniss M., Art in Motion:Animation Aesthetics, 『움직임의 미학』, 한창완 외 옮김, 한울아카데미, 2001.
- Husserl E. · E. Fink, Cartesianische Meditation und Pariser Vorträge, 이종훈 옮김, 『데카르트적 성찰』, 한길사, 2002.

Kockelmans J. J., Edmund Husserl's Phenomenology,  
임헌규 옮김, 『후설의 현상학』, 청계, 2000.  
Merleau-Ponty M., Phénoménologie de la  
Perception, 류익근 옮김, 『지각의 현상  
학』, 문학과지성사, 2002.

Sartre J.-P., L'Imaginaire, paris, Idees Gallimard,  
1980, 박준원, 「사르트르 미학과 실존에 관  
하여」, 『조형연구』 (2003, Vol 1, No.9).  
[www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

## ABSTRACT

# Actuality of a Digital Animated Film in a Phenomenological Point of View

An, Se-Ung

This paper was written for the purpose of seeking a radical answer to the reason why we feel an actuality while watching a digital animated film. In the world of digital animation, there exist surrealistic subjects and the objects, which have come been brought into life, play their own role there. Furthermore, objects, which do not exist anywhere in the real world, appear and are closely connected with each other by means of a time discourse. Their world seems to be identical to our world or not. This study defined an actuality of a digital animation world as an actuality of imaginary reality, an actuality of existent object, an actuality of anonymous object and an actuality time discourse, and examined such actuality. A frame of concept for examining the actuality was borrowed from philosophical statements of phenomenology that understands the nature of an actuality through 'zu den Sachen selbst'. Philosophical statements cited for searching an actuality specifically were those already explained by E. Husserl, M. Heidegger, J.-P. Sartre, G. Bachelard, M. Merleau-Ponty, and P. Ricoeur. Methodologically, this study attempted to understand our existence and recognition of the world in a phenomenological point of view, apply this principle to the world of a digital animation, and subsequently discuss it with the provision of examples. The purpose for this study is to reconsider the fundamental meaning of a digital animated film and evaluate its value.

Key Word : digital, animation, film, phenomenology, actuality, imaginary reality, existent object, anonymous object, time discourse.

안세웅

국립한국재활복지대학 컴퓨터게임개발과 교수

(459-070) 경기 평택시 장안동 5-3

Tel : 031-610-4835

swanco@paran.com