

이지 바르타의 작품의 어둠의 상징성

Symbolism of Darkness in Jiri Barta's Animation

김 호, 김재웅
중앙대학교 첨단영상대학원

Ho Kim(hkeffort@nate.com), Jae-Woong Kim(kunstoma@yahoo.co.kr)

요약

상징은 하나의 이미지로서 어떤 각각의 요소들을 나타내며, 많은 사람들에게 은유적으로 전달하는 힘이 있다. 애니메이션에 있어서의 상징은 관객으로 하여금 갖게 하는 여러 이미지를 표상화 시켜줌으로서 다양한 해석을 주고 심리적으로 좀 더 깊은 의미를 전달하여 상징적 가치를 더해준다. 실질적으로 애니메이션에 있어서 상징에 관한 구체적인 연구방법은 많이 되어 있지 않다.

체코 애니메이터인 이지 바르타 작품에서 나타나는 상징 이미지 중 체코에 문화적 특성에 따라 나타나는 어둠의 상징에 대하여 기호학적 측면으로 접근을 하였다.

■ 중심어 : | 어둠의 상징 | 기호학 | 체코 애니메이션 |

Abstract

A symbol is one of the images that represents individual elements, and it has the power of metaphoric delivery to its audiences. Symbols, in animation, allows the audience to perceive various descriptions as symbols, leading to variety of interpretation. And by providing psychologically deeper meaning to the audience, it enhances the symbolic value of the images. However, detailed study regarding symbol analysis leaves much to be desired.

This paper is an semiological approach to the Czechoslovakia animator, Jiri Barta, and his symbolic images, with particular focus on the darkness symbols that appear in the Czech cultural characteristics.

■ keyword : | Symbol of Darkness | Semiology | Czech Animation |

I. 머리말

1. 연구의 목적과 방법

애니메이션의 이미지는 내러티브 구조에서 나오는 언어보다 훨씬 더 다양하고 명시적이며 관람자에게 풍부한 시각적 체험을 하게 해준다. 여기서 이미지는 기존 이미지를 모사하거나 실사와 비슷하게 묘사하기 보

다는, 현존해 있는 현실을 작가의 상상력을 거쳐 다시 재구성한 작가의 세계관이 관객에게 얼마나 설득력 있게 다가가는지 하는 것이 핵심이다.

이와 같이 인간에게 있어서 가장 기본적인 표현 수단인 언어 이외에, 비언어적인 이미지의 은유적 방법을 통한 상징적 표현은 애니메이션 뿐 만 아니라 광고, 음악, 문학, 무용, 영화 등에 이르기까지 다양한 매체의 상

상징 표현 수단으로도 활용되고 있다.

본 연구에서 분석할 애니메이션은 체코 애니메이터 이지 바르타(Jiri Barta)의 작품으로, 이 글은 그의 작품에 표현된 어둠에 관한 묵시록적인 상징적 표현과 영상이미지에 숨겨진 의미와 뜻을 기호학적 접근 방식을 통하여 해석하고자 한다. 본 논문에서 분석할 세 개의 작품, 즉 '장갑의 잃어버린 세계 (Vanished World of Gloves)', '하메룬의 계약 (The Pied Piper of Hamelin)', '버림받은 자들의 밀실 (The Club of the Laid Off)'에서 공통적 상징성에 관한 분석은, 체코사회가 공산주의에서 자본주의로 변해가는 과정에서 생긴 문화적 갈등이 위의 3개의 작품 안에서 어둠의 상징적 의미로 표현이 되어, 이지 바르타의 작품의 의미의 확장을 상징적으로 접근하고자 한다.

II. 상징에 대한 이론적 접근

1. 문화 체계와 상징의 개념

상징은 인간, 사물, 집단 등의 복잡한 관념이나 생각을 단순하게 나타내거나 그 이상의 것을 표현하는 의사 전달의 한 요소이다. 상징의 뜻을 살펴보면, '같이 던지다', '조립하다', '짜 맞추다'의 뜻을 가진 그리스어의 동사 '심발레인' (symbalein)에서 유래된 말이며, 명사 형태인 '심볼론' (symbolon)은 '부호' (mark), '증표' (token), '기호' (sign)라는 의미를 가지고 있다[15]. 어원적으로 보면 상징은 하나의 기호로서 다른 무언가를 '대신하는' 기능을 가지고 있다.

약 13,000년 전 구석기 시대에 스페인에 있는 알타미라 동굴벽화에 나타난 <상처 입은 들소> (Wounded Bison)는 상징적 이미지를 사용한 시초라고 할 수 있다. 원시인들은 주술적인 목적을 위하여 들소를 수확할 수 있다는 확신을 준다고 믿었기에, 이를 시각적 이미지로 동굴 벽에 기호화 하였다. 이러한 토속신앙의 목적으로 사용되었던 상징 이미지는 점차 시대가 흐름에 따라 변화되고 관습화 되어갔다. 상징 이미지는 흔히 근대 애국주의에서 쓰이던 문장깃발과 그리스도교의 십자가, 그 이외에 이집트 상형문자에서도 볼 수 있듯이 동식물

과 신 등과 같은 시각적 형상으로 정리되어 사용되었다. 또한 상징은 기호로서 화학원소인 칼슘을 의미하는 'Ca' 또는 달러 표시 '\$'처럼 돈의 의미를 부여하기도 하였다.

이처럼 상징은 이미지 뿐 만이 아니라 축약된 기호와 시나 문학과 같은 언어에서도 본래의 의미를 지님과 동시에 다른 여러 가지 의미를 공유한다.

표 1. 상징의 분류

원형 상징	관습적 상징	개인적 상징
보편성을 넘어 모든 인류에게 공통적인 의미로 적용되는 것	사회적으로 널리 공인된 것	개인의 작품 세계에서만 적용되는 것

위의 [표 1]에서처럼 상징은 크게 원형상징, 관습적 상징, 개인적 상징으로 구분된다. 원형 상징에서 원형 (Archetype)은 어떤 사물이 가지고 있는 근원적인 양상을 말하며, 이 상징은 모든 인류에게 공통적인 의미를 띄는 상징이다. 관습적 상징은 오랜 시간 동안 사회적 관습에 의해 반복적으로 사용되어 자연스럽게 형성된 상징을 말한다. 마지막으로 개인적 상징은 작가의 독창적 의미로 상징적 의미를 변용시켜 효과를 얻는 상징을 말한다.

상징적인 이미지는 문화와 시대에 따라 의미가 달라지는 유동적인 성질을 가지고 있다. 그러나 일반적으로 원형 상징과 관습적 상징은 일반인들도 같이 공유할 수 있는 상징적 의미를 내포하고 있지만, 작품에 표현된 개인적 상징을 이해하기 위해서는 작가와 친분이 있는 다른 작가나, 작가가 즐겨 사용한 기법, 당시의 정치적, 사회적 분위기 등을 고려하여 해석해야, 작품에 표현된 의도적인 작가개인의 상징적 의미에 좀 더 가깝게 도달할 수 있다. 일반적으로 애니메이션 작품에 표현된 상징을 해석하는데 필요하고 확실한 근거가 될 만한 기준이 표준화 되어있지 않다. 심지어 각각의 자료마다 상징적 이미지가 다른 문화와 시대적 상황에 따라 서로 다른 복합적 의미를 내포하고 있어 서사분석에서 다양한 의미로 해석하는 경우도 있다. 먼저 문화차이로 인한 상징적 의미가 다른 경우를 보면, 대표적인 예로, 우리나라에서는 까치가 행운을, 까마귀가 불운을 상징하

는 반면, 일본에서는 까마귀가 행복을 상징하는 길조가 된다. 또한 비둘기가 가지고 있는 동물적 특성과는 달리 성경의 노아의 방주에서 평화의 상징적 이미지로 사용되기도 한다. 타이포그래피의 상징에서 숫자 4는 우리나라와 일본에서 불행의 숫자로 간주 되지만, 미국에서는 숫자 4대신 13이 불행의 숫자를 상징한다. 이렇듯 관습적 상징의 의미도 문화에 따라 조금씩 다르게 적용될 수 있다.

2. 상징의 기호학적 특성

애니메이션에서 기호의 가장 중요한 기능은 모든 형상을 표상하고, 관중들의 인식 속으로 들어가 여러 가지 심리 작용을 유발시키는 것이다. 이런 자의적인 의미의 집합체들을 체계적으로 분석하기 위한 언어적 방법론으로는 기호학이 유용하다. 기호학은 20세기 초 스위스의 언어학자인 페르디낭 뒤 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1815-1913)가 기호학 이론을 만든 이후 많은 학자들 블라디미르 프롭, 로만 야콥슨, 에밀 방브니스트, 롤랑 바르트, 알지르다 줄리앙 그레마스, 움베르토 에코, 트베탕 토도로브 등에 의해 연구 되었다. 그 후 70년대 발생한 이미지 기호학, 영화 기호학, 만화 기호학을 기초로 현재에 이르러 애니메이션, 소리, 이미지, 단어, 회화, 사진, 영화 등 다양한 매체에 기호 시스템을 적용하고 있다. 기호학의 가능성은 19세기말 소쉬르와 퍼스에 의해 비슷한 시기에 제시 되었다.

소쉬르 (Ferdinand de Saussure)는 기호가 하나의 체계가 아니라고 기술하였으며, 반면 기호학을 대표하는 또 다른 미국의 철학자 퍼스(C.S. Peirce)는 기호란 기표와 기의의 결합이자 동시에 기의는 기호체 이외에 세계의 어떤 것 '지시물'의 삼원적 관계라고 정의한다. 우선 소쉬르의 모형부터 살펴보기로 하자.

소쉬르의 기호는 기표, 기의, 기호자체의 세 가지 요소로 구성된다. 기호 자체는 기표와 기의가 결합하여 만든 새로운 요소이다. 하나의 기호를 만들기 위해서는 두 가지가 필요하다. 하나는 물체(운반체)가 되는 기표와, 정신적 의미를 내포하는 기의가 같이 작용을 해야 한다[5]. 예로, 벨런타인데이에 남성이 여성에게 주는 장미꽃(기표)은 그냥 장미꽃이 아니고, 하나의 사랑이

라는 의미(기의)를 담고 있는 기호로써 작용을 한다. 이으로써, 남성이 여성에게 장미꽃을 선사해줌으로써 사랑한다는 의미작용을 만들 수 있다.

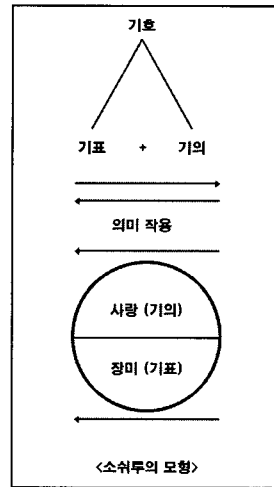


그림 1. 소쉬르의 모형[5]

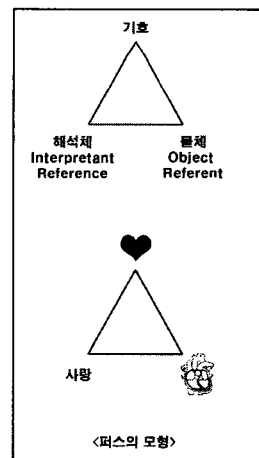


그림 2. 퍼스의 모형[5]

퍼스는 기표와 기의 사이에 유사성이 없음과 동시에 근본적으로 자의적이며 관습적이라고 하였다. 또한 그는 기호를 도상(Icon), 지표(Index), 상징(Symbol)으로 분류하여 제시하였다. 그는 "기표가 무언가를 표상함으로써 기호가 될 수 있다." 라고 하였다. 퍼스의 모형은 소쉬르의 모형과 형식상으로부터 다른 점을 알 수 있다.

퍼스의 모형에서 해석체는 소쉬르 모형의 기의에 해당하고, 물체는 기표에 해당한다[5].

애니메이션에 있어서 기표는 보이는 모든 시각 이미지와 사운드가 포함되고, 기의는 기표에 의해 표상하는 의미작용이라고 할 수 있는데, 이는 곧 관람자가 애니메이션을 감상하는 행위자체도 기표에 담긴 기의를 해석하는 작용이라고 설명할 수 있다.

3. 애니메이션에서 상징의 의미작용

일반적으로 상징은 대상의 이념을 형상화시키고, 상징성은 형식적인 측면에서 추상적인 사물이나 개념을 구체적인 사물로 나타내는 성질을 나타낸다. 따라서 상징은 문맥 또는 상황에 따라 다양한 방식으로 표현될 수 있다. 애니메이션에서 작가가 의도적, 또는 비의도적으로 배치한 캐릭터들과 미장센에 아무런 의미나 상호관계가 없을 듯 보이지만, 디자인 하나 하나의 요소들이 대부분 전체적으로 상호 연관성을 가지고 있다.

동유럽 애니메이션에 대하여 에이미 로렌스(Amy Lawrence)는, ‘동유럽 아티스트들은 반어(Irmy), 간접적 수단(Indirection), 알레고리(Allegory)의 이중적 목소리를 사용하는 데 정통하다’고 말한다[9]. 체코 애니메이션인 이지 트롱카나 얀 슈반크 마이에르, 팔, 등 여러 동유럽 작가들의 경우 공산체제 속에서 정부나 사회에 대한 직접적인 불만이나 물음은 금지되었다. 따라서 그들은 그들 나름의 모호한 내러티브 구성과 시적이고 상징적인 표현 방법을 찾게 되었다.

이는 체코뿐만 아니라 때론 미국에서도 정치 풍자 형식을 띤 상징적 표현이 애니메이션에 적용되어 왔다. 영국의 소설가인 조지 오웰 (George Orwell, 1903-1950)의 러시아 혁명과 스탈린의 배신에 바탕을 둔 정치우화물 소재로 만든 존 할라스(John Halas)의 <동물 농장>은 정치풍자 형식으로 늪은 시장은 칼 막스(Karl Marx), 나폴레옹은 조셉 스탈린(Joseph Stalin), 스노우 볼은 레닌(Lenin)과 트로츠키(Trotsky)의 상징으로 동물들을 의인화하여 표현하고 있다.

III. 이지 바르타 작품 분석

1. 이지 바르타 작품의 예술관

이지 바르타는 1948년 11월 26일 프라하에서 태어나 공산주의 체제에서 자본주의 체제로 변하는 시기를 거치며 성장했으며 현재 프라하 산업미술대학에 교수로 재직 중이다. 우선 그의 작품성향을 알기 위해서는 그가 살아온 체코의 문화적 배경을 이해해야 한다. 체코는 특성상 독일 문화권에 속하였으며, 대부분의 지역에서 독일어가 공용어로 사용되었다. 이런 분위기 속에서 체코의 민족주의자들은 체코 언어 사용을 위해 노력하였는데, 자국민들이 체코 연극을 좋아하는 것을 알고 “애국주의 무도회와 리셉션”을 만들어 치른 1840년 첫 행사는 대단한 성공을 거두었다. 이런 귀족들과 중산층들의 모임은 이후 독일 세력으로부터 공격의 구실을 주었지만, 이러한 모임이 체코인들에게는 더욱 더 민족주의 의식을 강하게 만드는 원인이 되었다.

1945년에 베네시 대통령을 중심으로 체코슬로바키아는 공산주의의 스탈리니즘에서 1968년 프라하의 봄, 1989년 체코의 공산정권 붕괴를 불러온 무혈 혁명인 벨벳 혁명¹을 거치게 된다. 이 시기에 자본주의 체제를 수용하게 되면서 체코와 더불어 슬로바키아 공화국으로 출발했으나, 1993년 연방제도와 공화국의 권한을 둘러싼 쟁쟁의 의견 대립으로 인해 체코공화국과 슬로바키아공화국으로 분리되고 만다.

체코의 인형극 역사는 17세기부터 시작 되었다고 볼 수 있다. 17세기에 합스부르크가에 의한 지배를 시작으로 이후 다른 민족의 통치를 계속 당해온 체코 작가들은 겉으로는 복종하면서, 안으로는 반항의 사상을 유머로 표현하여 나름대로 작품에 반공산주의에 관한 상징성을 표현하게 된다. 1920년 인형왕국극장이 프라하에 설립이 되면서, 영화를 포함해 애니메이션 스튜디오의 업무는 국영 스튜디오에서 제작되었다. 그 후, 1993년

1 벨벳혁명(Velvet Revolution)은 1989년 체코의 공산정권 붕괴를 불러온 시민혁명으로, 피를 흘리지 않은 무혈혁명이었다. 1948년 공산정권이 들어선 체코에서는 1968년 당 제 1서기인 두브체크의 주도로 자유화운동인 일명 ‘프라하의 봄’을 시도하였으나 소련에 의해 좌절되었다. 1977년에 다시 일어난 체코의 국민은 정부의 인권 억압에 저항하고 헬싱키조약 준수를 촉구하는 ‘77헌장’을 공표하였고, 바츨라프 하벨의 주도 아래 공산통치 종식과 자유화를 요구하는 ‘벨벳혁명’을 일으켰고 최초의 자유선거로 바츨라프 하벨이 체코슬로바키아 41년 역사상 처음으로 비공산주의자 대통령에 취임하였다. ‘벨벳혁명’이라 부를 이유는 부드러운 천 소재처럼 피를 흘리지 않고 평화적 시위로 정권 교체를 이루어냈기 때문이다.

체코 슬로바키아 공화국 시대를 마감하면서 경영 방식은 국영에서 민영 방식으로 바뀌어 갔다. 이지 바르타는 1969년에 프라하 산업미술대학(UMPRUM)에서 공부하였으며, 그 후 당시 프라하에서 가장 큰 필름 스튜디오인 이지 트룽카 스튜디오에서 그의 첫 애니메이션을 만들기 시작하였다. 후에 얀 슈반크 마이에르에게서 초현실주의적 성향에 깊은 영감을 받은 그는 애니메이션에 시적인 표현 방법을 구사하며 몽환적인 느낌과 그로테스크한 분위기를 작품에 표현하기도 했다. 그의 작품에는 단순하게 애니메이션의 영역뿐만 아니라 실험 정신에 입각한 실사 영화와 2D 애니메이션, 흥미로운 방식의 스톱 모션 등이 복합적으로 결합되어 있다. 그는 실사와 애니메이션을 적절히 잘 활용하고, 물질만능의 사회에서 나타나는 사회적인 이슈들을 나열하는 식으로 이야기의 서사구조를 잘 이끌어 가고 있다. 이는 체코가 벨벳 혁명 이후 공산주의 체제에서 자본주의 사회 체제로 변하는 과정 속에서 느끼는 시민들의 공허함이 그의 작품에서 어둠의 상징으로 표현되고 있다.

2. 작품 세계에 나타난 어둠의 상징

2.1 장갑의 잃어버린 세계 (Vanished World of Gloves)

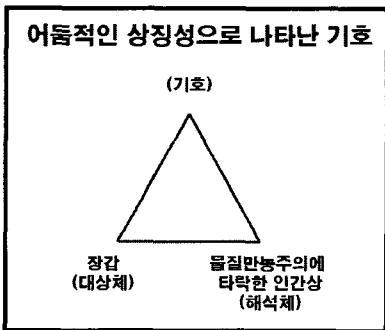


그림 3. 장갑의 잃어버린 세계 - 퍼스의 모형

이 작품은 이지 바르타가 이지 트룽카 스튜디오에 참여하고 나서 처음으로 만든 작품이다. 총 6개의 짧은 이야기가 유니버스 형식으로 이루어져 있으며, 장갑의 잃어버린 세계는 이야기 속에 다른 이야기가 있는 형식으로 서사 구조가 진행된다. 이 작품에서 손이미지는 의

인화되어 마치 사람처럼 움직이는 이지 트룽카의 대표작인 <손>의 시각적 스타일이 묻어 나오고 있다. 종교적인 차원에서 보면 흰색장갑이 나타내는 상징적인 요소는 관습적으로 카톨릭에서의 순결함을 상징하지만, 그의 작품에 나오는 장갑들은 무분별한 물질만능주의에 타락한 인간상을 묵시록적인 어둠의 상징으로 추상화시켜 사용하고 있다.

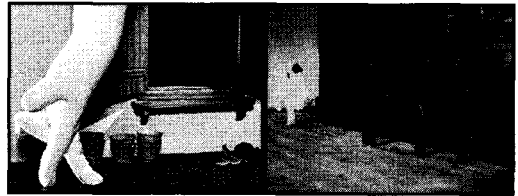


그림 4. Jiri Trnka <The Hand>; Jiri Barta <The Vanished World of Gloves>

6번째 이야기 중 3번째 이야기에서, 손이 면도날을 사용하여 달을 반으로 가르며, 반대 세상인 눈으로부터 장갑이 나오는 장면은 달리와 루이스 브뤼엘의 대표적인 영화 <안달루시아의 개>를 패러디 한 것으로 보인다. 여자를 상징하는 장갑이 벗겨지면서 나오는 개미들은 달리의 회화에서도 종종 볼 수 있는 오브제인데, 달리는 개미와 성계, 바닷가재, 전화기, 빵 등 서로 공통점이라고는 거의 찾아볼 수 없는 오브제들을 나열하여 작품을 만들었다. 이런 오브제를 사용하는 그의 생각과 작품에 있어 중심을 차지하는 주제는 같은 딱딱하고 속은 부드러운 속성의 대조이다. 달리는 이를 통하여 현실세계와 예술 세계를 비유적으로 대비시켜 사용하였다. 이지 바르타도 이런 차원에서 장갑세계와 인간세계 또는 그의 유토피아적인 세계와 무분별한 자본주의의 세계를, 그리고 메시지를 분명하게 하기 위해 이와 유사한 오브제들의 대비를 사용했을 것이다.



그림 5. The Vanished World of Gloves

[그림 5]에서 보듯이 4번째 이야기에 나오는 선동가 같은 장갑은 히틀러를 연상을 시킨다. 이 작품에서는 나치상징 대신 승리(Victory)상징의 ‘V’를 강조한다. 비장하게 발을 맞추며 화덕으로 점프하는 장갑들의 행렬은 공산주의 체제 안에서 전쟁으로 희생된 인간을 상징하며, 동시에 독재에 대한 강한 비판을 선동가인 검은 장갑을 통해 어둠의 상징으로 나타낸다.



그림 6. The Vanished World of Gloves

5번째 이야기에 나오는 장갑들은 물질만능주의와 쾌락에 의해 부패한 장갑들의 모습을 보여주고 있으며, 쾌락의 끝에는 멸망이라는 암시를 보내며 이야기가 막을 내린다. 마지막 이야기는 장갑 문화의 멸망에 관한 내용이지만, 이 내용은 체코의 공산주의 체제에서 자본주의로 변환하는 시점에서 나타나는 사회모순에 대한 비판이 여러 곳에서 보이는 작품이다.

2.2 <하메룬의 계약 (The Pied Piper of Hamelin)>

‘하메룬의 계약’ [그림 8]의 작품은 이지 바르타의 작품 중 가장 길고, 유명한 작품이다. 이 이야기는 중세 독일의 전설을 배경으로 만들어진 애니메이션이다. 이지 바르타는 디즈니 스타일과는 전혀 다르게 사회주의자 집단을 그의 작품에서 표현하였다. 이 작품에서 이지 바르타는 실사와 인형애니메이션을 적절하게 사용하여 로베르트 비이네(Robert Wiene)의 칼리가리 박사의 밀실(Das Kabinett des Doktor Caligari, 1920)을 적절하게 재해석을 하였다. 하메룬에 살고 있는 거주자들은 목각 인형을 짝은 각진 얼굴과 단순하면서도 조각칼 자국이 보이는 몸통들을 하고 있고, 큐비즘적인 캐릭터들과 하메룬 도시는 여기저기 왜곡된 건축물들과 중세

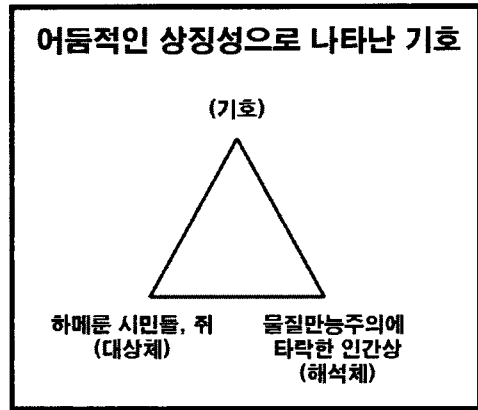


그림 7. 하메룬의 계약 - 퍼스의 모형



그림 8. The Pied Piper of Hamelin

고딕양식이 강한 표현주의적 느낌과 함께 디스토피아적인 느낌이 많이 표현되었다. 각각의 캐릭터들이 자신들이 가지고 있는 부를 숨기며 시장에서 돈을 흥정하는 모습은 전형적인 사회주의의 모습을 보여주고 있다. 이 작품에서의 캐릭터들은 크게 3가지 분류로 나뉘는데, 순결함의 상징인 아그네스, 고기잡이 남자, 욕심의 상징인 하메룬 도시에 사는 거주자들과 쥐, 마지막으로 주인공인 피리 부는 사람이다. 하메룬의 거주자들의 ‘말’과 ‘언어’는 쥐의 소리와 공통점을 가지고 있다. 이는 메타모포시스로 적용되어 쥐와 욕심과 탐닉의 상징을 나타내는 하메룬 거주자들의 상호 관계처럼 이 작품에 있어서 어두움을 암시한다. 반대로 이 작품에서 순수함을 상징하는 아그네스, 고기잡이 남자는 작품전체에서 아무런 소리가 없는 것을 확인할 수 있다. 캐릭터 디자인에 있어서도 하메룬 시민들은 어두운 호두나무로 만들어져 큐비즘적 성향이 강하게 만들어졌으며, 아름다운 아그네스는 밝은 나무에 얼굴을 동그란 형태로 만들어

이지 트롱카의 스타일을 엿볼 수 있다. 캐릭터들의 움직임에 있어서 모더니즘적 성향이 강한 거주자들은 기계적인 느낌이 나고 역동적이며 감성적으로 드라마틱한 요소가 많은 쥐의 세계와 같은 욕심의 대상을 상징함과 동시에 대조되고 있는 것을 볼 수 있다. 여기서 피리 부는 사람은 악한도 선인도 아닌 중간에 위치하며, 그는 무명인, 죽음, 시간, 운명 등을 작품에서 상징한다. 마지막 장면의 몽환적인 경치는 기존의 독일 전설과는 달리 작품을 각색하여 만들었는데, 이는 이지 바르타가 희망을 상징하는 고기잡이 남자와 아기를 배치함으로써 전체적으로 암울한 작품의 분위기 속에서 물질주의와 욕심에 상반되는 상징적인 표현을 한 것이다. 이 작품에서도 이지 바르타는 자본주의의 물질만능주의를 비판하면서 이를 어둠의 상징으로 표현을 하였다.

2.3 버림 받은 자들의 밀실 (The Club of the Laid off))

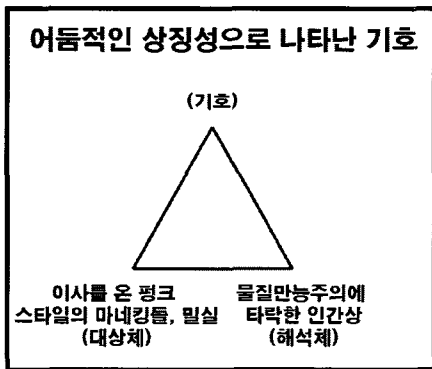


그림 9. 버림 받은 자들의 밀실 - 퍼스의 모형

부서진 마네킹들이 아무도 살지 않는 허름한 밀실에서 그룹을 형성하고 가족처럼 산다. 이들은 밀실이라는 제한적인 공간 안에서 매일 반복되는 움직임으로 산다. 이는 사회라는 시스템 안에 묶여서 제한적으로 움직이고 생활하는 인간의 삶과도 같다. 여기에서 밀실은 공산당의 독재가 붕괴되기 전 체코 사회의 폐쇄적 공허함을 상징하는 공간으로 표현되었다. 이 사회모습은 벨벳 혁명이 일어나기 전 사회의 모습이다. 어느 날 갑자기 인간들이 새로 운반해온 펑크스타일의 마네킹들이

들어와 기존에 있던 마네킹들을 밖으로 내몰아 버린다. 이 마네킹들은 자본주의 사회의 개방적 공허함을 상징한다. 요란한 음악 속에서 향락을 즐기며 파티를 하는 이 펑크족 마네킹들은 쫓겨난 마네킹들과 싸움을 벌여 쫓겨남과 동시에 곧 다시 보금자리를 찾지만 본래 본인들의 사회모습으로 환원되지 못한다. 이 두 그룹의 마네킹들은 문화적으로 중화되어 가는데, 여기서 공산주의 문화가 자본주의 문화에 의해 중화되어 버린 모습을 보여준다. 이는 프라하의 봄을 기점으로 공산주의 국가였던 체코 사회가 자본주의 문화 개방과 함께 변화해가는 과정을 현실적으로 반영해 그로 발생하는 불안감, 서양 자본주의에 대한 수용과 반감인 양가적 태도가 복합적으로 표현되고 있다[1].

3. 어둠의 상징적 의미가 체코 사회문화에 미친 영향

앞서 세 개의 작품에서 보았듯이, 공산주의에서 자본주의로 바뀌는 동안 정화되지 않고 무분별하게 들어오던 자본주의 성향에 대한 비판적 태도를 이지 바르타는 그의 작품에서 묵시록적인 어둠의 상징적 요소로 표현하고 있다. 여기서 우리는 애니메이션에서 상징적 이미지의 활용은 단순히 시각적 이미지의 표상에만 머무는 것이 아니라, 하나의 문화적 메시지를 던질 수 있다는 것을 알 수 있다. 상징은 애니메이션의 내러티브를 이어나가는 중요한 구성요소의 하나이며, 설득력 있는 커뮤니케이션 수단이므로 또 하나의 사회, 문화적 기호로 사용될 수 있다. 이렇게 함으로써 애니메이션은 하나의 문화이자 예술로서 자리매김을 할 수 있다.

V. 맺음말

애니메이션에 있어서 상징은 관객이 상상하는 여러 다양한 이미지를 심어주어 해석의 다양성과 심리적으로 좀 더 깊은 의미를 전달하며 그 가치를 더해준다. 이는 애니메이션에서 표현된 요소 하나하나가 서로 상호관계 속에서 상징적인 의미관계를 갖게 됨을 알 수 있다. 애니메이션에 있어서 이러한 상징적 의미전달은 사용하는 이미지에 따라 강하게 표현될 수 있으며, 언어

적 표현보다 좀 더 오랫동안 관객에게 기억될 수 있다. 영상에서 이런 상징적 표현은 명시적인 효과는 다소 떨어지지만 영상의 깊은 내용과 의미 파악에 도움이 되며, 이것들로 하여금 우리의 미적 감각을 끊임없이 자극시켜 주는 향신료와 같은 역할을 한다.

이지 바르타 작품에서 표현된 물질 만능주의의 비판에 대한 묵시록적인 상징적 의미는 통일된 주제의식으로 그의 작품 속에서 면밀히 보이고 있다. 이 작품들은 그를 대표할 만한 실험적 애니메이션으로 이지 바르타만의 작가적 성격이 가장 잘 표현되었으며, 어둠의 요소인 물질 만능주의에 의한 개인적이며 정치적인 욕심과 탐닉에 관한 부분들이 대부분의 그의 작품들 속에 은유적이고 묵시록적인 상징적인 의미로 잘 표현되어 있음을 알 수 있다.

참고 문헌

[1] 김준양, *애니메이션, 이미지의 연금술*, 한나래, 2001.
 [2] 이수진, *만화 기호학*, 씨엔씨 레블루션, 2004.
 [3] 이익환, *의미론 개론*, 한신문화사, 1986.
 [4] 김종도, *인지언어학적 원근법에서 본 은유의 세계*, 한국문화사, 2004.
 [5] 김경용, *기호학이란 무엇인가*, 민음사, 1994.
 [6] 송희복, *영상문학의 이해*, 두남, 2002.
 [7] 김영순, *미디어와 문화교육*, 한국문화사, 2005.
 [8] 한국외국어대학교 언론정보학부, *미디어와 커뮤니케이션의 이해*, 한올아카데미, 2006.
 [9] 폴 웰스, 한창완, 김세훈, *애니마톨로지*, 한올아카데미, 2001.
 [10] 찰스 샌더스 퍼스, 김성도, *퍼스의 기호 사상*, 민음사, 2006.
 [11] 에르빈 파노프스키, 이한순, *도상해석학 연구*, 시공사, 2002.
 [12] 레지스 드브레, 정진국, *이미지의 삶과 죽음*, 시각과 언어, 1992.
 [13] 존버거, *이미지*, 시각과 미디어, 1990.

[14] 김윤경, *체코 퍼펫 애니메이션에서 몸의 표현에 관한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원, 2005.
 [15] Liddel and Scott, *An Intermediate Greek-English Lexicon*, Oxford: The Clarendon Press, p.759, 1975.

저자 소개

김 호(Ho Kim)

종신회원



- 1997년 9월 ~ 2001년 5월 : School of Visual Arts, B.F.A., Animation과 졸업
- 2002년 1월 ~ 2003년 12월 : New York University, M.S., Digital Imaging and Design과 졸업

- 2006년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교, 첨단 영상대학원, 애니메이션 박사과정
- <관심분야> : 3D 애니메이션, 모션 그래픽

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

정회원



- 1982년 2월 : 홍익대학교 미술학 (서양화)
- 1984년 8월 : 홍익대학교 대학원 미술학 석사
- 1992년 8월 : 독일슈투트가르트 국립조형예술대학 Aufbaustudium

- 2002년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 대학원 미술학 박사과정
- 2000년 8월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 만화애니메이션교육위원회 위원장
- <관심분야> : 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 애니메이션