

일본 애니메이션에서 로봇 디자인에 나타난 뿔의 의미

- 나가이 고(永田 豪)의 작품을 중심으로 -

The meaning of the horns of Robot design in Nagai Go's Comics

윤정원
상명대학교 만화·애니메이션학부

Yoon, Jeong Won
Division of Cartoon&Animation, SangMyung
University

요약

애니메이션의 캐릭터 디자인은 인물의 성격, 극중 역할, 성장배경 등 캐릭터의 설정내용에 외관을 일치시킴으로써 시각적 개연성을 확보하기 위한 수단으로 사용된다. 그중 일본 로봇 애니메이션에서 흔히 볼 수 있는 뿔은 로봇물의 전형성인 동시에 서양의 그것과 비교하여 문화적 차이를 확인할 수 있는 사례이기도 하다. 로봇 디자인에 뿔이 적용된 사례는 쉽게 찾아볼 수 있으나 그중에서도 "마징가Z"나 "게타로보", "UFO로보 그랜드이저"와 같은 나가이 고의 작품은 뿔이 애니메이션의 로봇 디자인에 있어 하나의 유형으로 자리 잡는데 결정적인 역할을 하였다. 나가이 고의 작품에 있어서 뿔은 단순한 장식적인 기능을 넘어 그가 말하고자하는 인간성 저변에 깔려 있는 폭력적 본성을 시각화하고자 하는 도구로 사용되었다.

Abstract

Character Design in Animation is usually used to get probability visually with unity between appearance and feature of character. Especially the horn of Japanese robot animation is not only the one of the feature of the genre but also shows difference between eastern and western culture. It is not difficult to find a case as the horned robot design, otherwise Nagai Go's comics like "Mazinger Z", "Getter Robo" "UFO Robot Grandiger" dedicated to set a horned design as a pattern. In the Nagai Go's work, horn is not only an ornament but also is used as a tool which reveals violent human nature.

1. 서론

애니메이션의 캐릭터 디자인이나 실사영화의 의상 디자인의 주요한 목적은 인물의 성격과 심리를 사실적, 상징적으로 관객에게 전달하는 것이다. 이는 인물의 성격, 극중역할, 성장배경 등 캐릭터의 설정내용에 외관을 일치시킴으로써 시각적 개연성을 확보하기 위한 수단으로 사용된다. 애니메이션 캐릭터 디자인의 경우, 장르의 특성에 따른 전형적인 측면이 반영되는 것이 일반적이데, 이를테면 일본 애니메이션의 전형성으로 받아들여지고 있는 비정상적으로 커다란 눈이라던가 개그 애니메이션의 2등신 캐릭터 디자인 등이 그 예이다. 특히 일본의 로봇 애니메이션에서 흔히 볼 수 있는 뿔은 로봇물의 전형성인 동시에 서양의 그것과 비교하여 문화적 차이를 확인할 수 있는 사례이기도 하다. 이에 본 논문에서는 뿔이 동양과 서양의 문화권 내에서 어떠한 차이를 보이고 있으며, 이것이 애니메이션 캐릭터 디자인에 있어 어떠한 영향을 미쳤는지에 대해 일본 만화가 나가이 고의 작품을 중심으로 알아보기로 한다.

2. 뿔의 의미

2.1 뿔의 기원

"민속종교와 종교예술을 통하여, 제물로서 희생되는 동물이 신격화되거나, 신이 동물로서 상징되는 것을 볼 수 있다." [1] 동물은 원시시대로부터 예술표현의 주요 모티브였으며 특히 구석기시대의 동굴벽화는 예외 없이 동물을 그렸다. 동굴벽화 중에서 가장 특이한 것은 프랑스의 Trois Frères 동굴의 반인 반수상이다.

머리엔 사슴의 뿔을 하고 몸은 인간의 형태를 하고 춤을 추고 있는 이 그림은 현대 아프리카의 원시부족의 풍습에서도 볼 수 있는 동물 우상으로서 분장처럼 인간성을 뛰어넘는 힘에 대한 주술적인 표현이다. 이처럼 접근이 용이하지 않은 동굴에 동물을 그린 것은 특별한 제의식과 연관되었음을 보여준다.

고대 이집트에서는 특정 동물들이 신들이 체현화 된 것으로 믿었으며, 아시아와 유럽, 남북아메리카에 걸친 많은 지역에서 동물에게 특별한 힘과 지위를 부여하는 샤머니즘적 전통을 찾

아 볼 수 있다.



▶▶ 그림 1. Trois Frères의 반인반수상



▶▶ 그림 2. 힌두교의 남성신 "가네샤"

그 중 용은 뿔을 가진 상상의 동물 중에서도 동서양을 통틀어 쉽게 찾아볼 수 있는 소재이다. 용은 동양과 서양에서 각각 반대되는 의미를 가진다. Jeffrey Burton Russell은 그의 저서 "Devil"에서 용은 서양에서는 극복해야할 대상, 기독교에서는 지하세계와 악마와 동일시하는 반면, 동양에서는 부귀와 행복, 다산을 상징 한다. 또한 악귀를 쫓아주는 것으로 믿어지고 있다고 하였다. 이외에 뿔은 보통 야만성의 상징으로 사용되지만 이와는 반대로 상서로운 징조와 순수의 상징으로 이용되기도 한다. 동양에서는 뿔을 가진 기린이, 서양에서는 일각수가 이러한 상징으로 사용된다.



▶▶ 그림 5. 기린



▶▶ 그림 6 일각수

기독교와 유대교에서는 뿔을 악마와 관련 있는 것으로 간주했지만 메소포타미아나 고대 이집트에서는 이를 긍정적인 것으로 보았다. 이처럼 뿔은 다양한 시대, 지역에 걸쳐 나타나며 제각기 다른 상징적 의미를 지니고 있었다.

2.2 동·서양간 뿔의 의미의 차이

상징은 인간만이 가지는 특별한 정신작용의 산물이다. 이를 통해 논리, 창의력, 미적 감각과 같은 문화적 개념이 발현된다. 상징은 오랜 기간을 거쳐 지역과 문화적 특성에 따라 다양하게 변형되고 체계화 된다. 뿔은 인류가 즐겨 사용한 상징으로 초월적인 힘이나 권위, 남성의 성기 등을 은유한다. 오랜 옛날부터 다양한 지역에 걸쳐 신화나 민담에 나오는 상상의 동물들로부터 찾아볼 수 있으며, 수많은 의미와 비유를 내포한다.



▶▶ 그림 3 용을 물리치는 성 조지, Paolo Uccello(1460)



▶▶ 그림 4. 용

3. 나가이 고의 작품세계

나가이 고(永井 豪)는 1945년 9월 6일 일본 이시카와현 와지마시에서 출생하였다. 이시노모리 쇼타로의 어시스턴트를 시작으로 1967년 "메이카시 보리키치"로 데뷔했다. 파렴치학원(1967), 데빌맨, 큐티하니, 마징가 Z, 그레이트 마징가, UFO로보 그랜드아저, 강철지그,갯타로보 등 수많은 히트작을 발표했으며, 이 중 상당수가 TV 애니메이션화 되었다. 그의 작품 세계는 과도한 폭력과 엽기성, 그리고 노골적이고 변태적인 성적묘사 등이 그 특징을 이루고 있다.

3.1 나가이 고의 작품분석

1) 뿔의 상징성

뿔은 나가이 고의 캐릭터 디자인적 특징을 가장 잘 나타내는 요소이며 이는 캐릭터의 두부에 중점적으로 배치되어 표현되고 있다. "데빌맨"(1972)과 시레누의 디자인을 보면 두부에 표현된 날개 모양을 통해 캐릭터의 성격을 은유하고 있다.



▶▶ 그림 7. 데빌맨



▶▶ 그림 8. 시레누

“데빌맨”의 주인공 후도 아키라는 선과 악이 제대로 구분되지 않는 ‘박쥐같은’ 모호한 입장에 속하면서 인간의 악마성에 대해 계속적인 질문을 던진다. 인간의 본성에 내재해있는 폭력성에 대한 성찰적인 자세는 “마왕단테”(1971)나 “바이올린스펙”(1986) 등을 통해 그의 작품 속에서 꾸준히 견지되고 있다. “데빌맨”이 보여준 폭력의 이중적인 속성은 “마징가Z”(1972)나 “갯타로보”(1974) 등에서도 찾아 볼 수 있다. 마징가Z는 표면적으로는 뚜렷한 흑백의 세계관 아래에서 정의를 대변하는 입장이지만 지나친 폭력은 그 존재가치에 대한 모호함을 남긴다. 이를테면 인간형 로봇인 마징가Z가 선택하는 해결방식은 극단적인 폭력인데, 폭력은 마징가Z라는 대리체를 통해 희석되지만 실제 폭력의 근원은 로봇을 조종하는 인간-카부토 코지-의 의지인 것이다. 결국 로봇으로 대체된 신체를 통해 절대적인 힘과 폭력의 시각화를 지향하고 있다고 하겠다.



▶▶ 그림 9. 마징가Z

나카이 고의 로봇은 인간과의 결합을 통한 신체의 확장이며, 폭력적인 표현을 극대화 시키기 위한 수단이 된다. 나카이 고의 로봇 디자인이 인간 캐릭터의 특징을 반영한다는 것은 “갯타로보”의 캐릭터 디자인에서 볼 수 있다.



▶▶ 그림 10. 갯타1호 조종사



▶▶ 그림 11. 갯타2호 조종사



▶▶ 그림 12. 갯타3호 조종사



▶▶ 그림 13. 갯타로보 1, 2, 3

갯타로봇들의 외관 디자인은 각각의 조종사의 외관의 특징을 반영하고 있음을 볼 수 있다. 갯타1호는 전반적으로 균형 잡힌 비례를 가지고 도끼를 주무기로 삼는다. 갯타1호의 조종

사인 료마는 주인공들 중 가장 중심이 되는 인물로 세 명의 주인공 중 가장 균형 잡힌 외형으로 디자인 되었다. 마른 듯 길쭉한 형태의 갯타2호는 날카로운 드릴이 주무기인데, 키가 크며 날카롭고 냉정한 성격의 조종사 하야토의 성격과 모습을 반영한다. 갯타3호는 백병전을 위한 형태인데, 이것은 두뇌보다는 힘을 앞세우는 둔중한 경향을 가진 3호기의 조종사 무사시를 대변하는 디자인이다.

로봇의 폭력성은 캐릭터의 외형에 적용되어 실체화되는데, 그 대표적인 모티프가 몸의 곳곳에 존재하는 뿔이다. 폭력성이 뿔로 실체화되었음은 마징가Z와 서브캐릭터간의 디자인의 차이를 통해 설명될 수 있다.



▶▶ 그림 14. 아프로다이A



▶▶ 그림 15. 보스보롯

아프로다이A와 보스보롯의 형태는 마징가Z와는 달리 뿔의 형태를 찾아 볼 수 없다. 아프로다이A의 두부 디자인은 장미를 연상시키며, 보스보롯은 전반적으로 둥글고 어눌한 고릴라를 모티브로 삼은 외관을 보인다. 극중에서의 역할 역시 이러한 외관형태를 대변하는데, 아프로다이 A는 마징가 제트를 도와 적을 공격하는 역할을 맡고 있다. 그러나 성적 상상력을 자극하는 브레스트 미사일 외에는 이렇다 할 공격수단이 없으며, 항상 기계수에 의해 곤경에 처하게 되는 역할을 한다. 보스보롯 역시 극중에서 공격적인 측면은 전혀 보이지 않으며 마징가Z의 역할과 배치되는 코믹한 해프닝에 주로 사용된다.

2) 뿔의 심미성

일본 애니메이션의 로봇 디자인은 나이가 고로부터 최근에 이르기까지 과거 일본의 사무라이들의 갑옷에서 많은 영감을 얻고 있다. 마징가Z의 두부 디자인을 살펴보면 역시 카부토(투구)의 구조를 많이 참조하고 있음을 알 수 있다. 조종용 비행기인 호버파일더의 접근이 가능하도록 열린구조를 가진 머리는 양쪽으로 자연스럽게 변형된 뿔의 형태를 만든다.



▶▶ 그림 16. 마징가Z



▶▶ 그림 17. 그레이트 마징가

이는 카부토의 와키다테(옆장식)를 연상시키는데, "그레이트 마징가"에 이르러서는 더욱 뿔의 형태에 가깝게 디자인 되었다. 또한 마징가Z의 입 부분은 인간의 입 모양과 확연히 구분됨으로써 마스크를 하였음을 강조시키는 디자인을 채용하고 있다. 이것은 갑옷의 느낌을 더욱 명확히 표현하기 위한 수단으로 여겨진다. 카부토는 마에다테(앞머리 장식), 와키다테(옆머리 장식), 우시로다테(뒷머리 장식)를 이용하여 치장을 하는데 보통 가문이나 조직의 상징물을 사용한다. 형태는 뿔의 모양이 압도적으로 많으며, 동물이나 신화 속 존재, 기원을 상징하는 각종 심볼들을 사용한다.



▶▶ 그림 18. 카부토의 각부 명칭

도쿠가와 막부가 집권한 에도시대의 평화시기에는 보다 더 정교하고 사치스러운 갑옷들이 제작되었으며, 이전보다 의례적인 성격이 강조되었다. 카부토는 무사의 장비에 있어 매우 중요하고 상징적인 것으로 여겨졌다. 이러한 투구의 뿔의 장식은 그것의 상징적인 기능이나 미적인 측면이 모두 일본 로봇 디자인의 뿔에 그대로 투영되었다고 할 수 있다.



▶▶ 그림 19. 일본갑옷(이이 만치요 나요마사)



▶▶ 그림 20. 일본갑옷(혼다 타다카즈)



▶▶ 그림 21. 일본갑옷(후쿠시마 미사노리)

3) 뿔의 기능성

나가이 고의 로봇 디자인은 뿔이 강조됨에도 불구하고 내용면에서는 적극적으로 활용되지 않는다. 앞서 살펴본 것처럼 일본 전국시대의 투구처럼 대표성과 심미성을 뿔 뿐, 무기로 사용되지는 않는다. 이러한 나가이 고의 스타일이 주류를 이루던 로봇 디자인은 토미노 요시유키의 "기동전사 건담"(1979)에 이르러 매우 다른 방향으로 변화된다. 건담의 디자인 접근방식은 마징가제트를 필두로 한 나가이 고의 작품에서는 볼 수 없었던 합리적인 관절구조와 양산형 전쟁무기라는 컨셉을 따름으로서 이전까지의 로봇 디자인과 분명한 차이를 보이고 있다.



▶▶ 그림 22. 기동전사 건담

나가이 고의 디자인적 특징은 로봇을 디자인함에 있어서 그가 미처 깨닫지 못하여 놓쳐버린 것으로 생각할 수도 있지만, 역으로 그의 디자인이 합리성 보다는 시각적 강렬함과 상징적인 측면을 추구하고 있다고 말할 수 있을 것이다.

4. 결론

나가이 고는 로봇 디자인에 뿔이라고 하는 매혹적인 소재를 도입함으로써 성공적인 결과를 얻을 수 있었다. 앞서 살펴본 바대로 마징가Z나 갯타로보의 디자인은 그 만의 독립된 창작 활동의 결과라기보다는 상징과 은유, 그리고 지속되어온 미의식의 역사적 맥락 속에서 파악될 수 있다. 예술창작의 입장에서 볼 때 애니메이션은 여타의 다른 예술형식과 마찬가지로 당대의 시대상과 지역의 문화적 특성을 반영하게 되며, 나가이 고의 로봇 디자인 역시 이러한 영역 내의 활동의 결과물인 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Aniela Jaffé, 이희숙 역 "미술과 상징", pp. 32, 열화당, 서울, 1989.
- [2] David Fontana, The Secret Language of Symbols : A Visual Key to Symbols and Their Meanings, Munhakdongne Publishing Co., Ltd., P19, 1998
- [3] 정혜경, 뿔의 이미지를 이용한 조형연구, 단국대학교 대학원, 2005
- [4] Jeffrey Burton Russell : The Devil: Perceptions of Evil from Antiquity to Premitive Christianity, Renaissance Publishing Co., 2001
- [5] Joseph Campbell, The Mask of God Vol. 1 : Primitive Mythology, Kachi Publishing, P450, 2003
- [6] David Fontana, 상징의 비밀, 문학동네, 1998
- [7] 伊澤昭二, 図説戦國甲冑集 決定版, 學習研究社, 2003