

저패니메이션의 시물라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구 : 가이낙스그룹 〈신세기 에반게리온〉의 표현코드를 중심으로

한창완 (세종대학교 영상교육원 교수)

- I. 문제제기와 연구목적
- II. 연구문제
- III. 연구방법 및 이론적 배경
- IV. 저패니메이션의 구조적 코드분석
- V. <신세기 에반게리온>의 시물라시옹
- VI. 저패니메이션의 이데올로기 기능
- VII. 결론
- 참고문헌

시물라크르(simulacre)¹⁾란 결코 진실을 감추는 것이 아니다.

진실이야말로 아무것도 존재하지 않는다는 사실을 숨긴다.(전도서)

I. 문제제기와 연구목적

현 세대는 후기자본주의적 포스트모던 정보사회로 규정되는 제3세대이며, 이러한 현대사회의 문화사적 특징은 이미지가 중심이 되는 시대²⁾로 새로운 패

1) 시물라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 통칭한다. 프랑스 포스트모더니즘 철학의 정점인 보드리야르는 이 개념을 통해 파편화되고 분열되는 현대사회의 문화적 성향을 설명해 낸다. 시물라크르는 흉내, 모방(imitation)과 같은 제1 혹은 제2열의 시물라크르와는 차별적인 제3열의 시물라크르를 진정한 개념으로 설정한다. 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. 시물라시옹은 시물라크르의 동사적 의미로 '시물라크르를 하기'이다.

러다임의 변혁을 예견케 한다. 이는 보드리야르가 말하는 기호의 3차 단계로 기호가 현실을 구성하는 사회이다. 포스트모던 시대의 이미지는 정연한 서사를 보충해 주기 위한 것이 아니라, 논리를 초월한 이미지의 결합을 통해 서사를 해체하면서 의미를 재현하기도 한다.³⁾

이러한 시대적 전제조건과 끊임없이 시대적 이미지를 양산해 내는 미디어의 윈도우 전환⁴⁾은 급격한 세대간의 표현양식과 이해의 틀을 복합적으로 전환시키고, 또한 물적토대에 의한 차별적 시장을 형성시킨다. 결국 프로그램은 존재하나, 프로그램의 질적 평가라는 것이 의식적 수준의 축적된 메시지로 측정되는 것이 아니라, 자본력의 가능성과 연계되는 시장의 스타시스템으로 측정되는 이미지생성(image-making) 메커니즘을 호명하게 된다.

결국 출판매체로 활용된 신문기사의 심화된 뉴스정보다, 영상매체로 보여지는 방송뉴스의 긴박한 이미지가 심층적 메시지를 압도하며, 영상매체가 끊임없이 만들어내는 모든 영상상품의 이미지 또한 담고 있는 주제적 가치와 소재적 다양성보다도 비공식적으로 배가된 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)⁵⁾를 창조해 낸다는 것이다.

2) 윤선희, “포스트모던 영상미학의 아우라와 시뮬라시옹”, <매체미학>(서울: 나남, 1998), pp. 247~248.

3) Denzin, N., *Image of Postmodern Society : Social Theory and Contemporary Cinema* (London : Sage, 1991), p. 8(윤선희, 앞의 책에서 재인용, p. 248).

4) 기존 문자세대에 의한 정보의 추구와 해독의 방식이 단선적 논리구조였다면 신세대 그룹의 영상세대는 멀티미디어적 하이퍼텍스트에 기반한 우회적 사고(discursive thinking)에 익숙해져 있다(Denzin, Z., 윤선희, 앞의 책에서 재인용). 이러한 미디어의 패러다임 변혁은 평면적인 미디어에서 입체적인 미디어로의 윈도우 전환을 급속하게 진행시키는데, 출판미디어가 영상미디어로 전환되고, 영상미디어도 복합적인 미디어의 운용체제로 형성되면서, 세대간의 미디어 채널은 분리되고, 계층화되며, 세대화되어 버린다. 이러한 시점은 하드웨어적 분리현상으로부터 시작되어, 동일한 하드웨어에서도 콘텐츠웨어의 차별적 접근으로 진행되어, 예상물적토대의 가능성이 높은 세대를 중심으로 한 프로그램 공급이 강화되는 현상으로 발현된다.

5) 하이퍼 리얼리티(hyper-reality)는 현실과 비현실 간의 차이가 흐려진다는 것을 가리킨다. 이때 ‘하이퍼(hyper)’라는 접두어는 현실보다 더 현실적인 것, 즉 현실이 모델을 따라 형성된다는 것을 의미한다. 현실이 더 이상 풍경이나 바다와 같이 단순히 주어지지 않고, 모사된 환경처럼 인위적인 ‘현실’로 재생산될 때 그것은 비현실이나 초현실이 아닌 현실보다 더 현실적인 것, 현실 자체와의 ‘허구적인 유사함’으로 수정되고 일신된 현실이다.(Steven Best & Douglas Kellner, *Postmodern Theory : Critical Interrogations*, 1991, 정일준 옮김, <달현대의 사회이론>, 서울: 현대미학사, 1995, p. 157)

이러한 여타의 영상상품 중에서 세대 간 특수성을 정연하게 보여주는 것이 애니메이션적 텍스트의 점진적 진보이다. 드라마와 영화라는 장르는 스토리와 스타성, 그리고 서사구조의 속도 등에 따라 그 프로그램을 보는 대상의 세대가 자연스럽게 구분된다. 그러나 애니메이션은 여타의 다른 조건적 변수와 상관없이 고정적인 세대의 수용자성을 담보해내고 있으며, 그로부터 자체적인 텍스트성을 고립시켜 온 것이 사실이다. 이러한 텍스트성의 순환적 고립은 디즈니메이션⁶⁾의 제작노하우로부터 형성되어 왔으며, 현재도 그렇게 만들어지고 있다. 결국 이러한 텍스트성은 유아와 10대 이전의 어린이층에는 고정적인 수용자층을 확보하고 있으나, 10대 이후의 청소년층과 포스트모던 사회의 유아회귀본능을 보이고 있는 청장년층의 차별적 수용자층으로부터는 외면을 받기 시작한 것이 1990년대 이후의 현실이다.

디즈니메이션이 세대 간의 차별적 수요행태를 형성해가면서 전체 애니메이션 시장에는 틈새시장의 규모가 확대되기 시작했고, 기존 리미티드(limited) 제작방식을 통해 제작비를 최소화시킨 저패니메이션의 해외유통배급망은 양적토대의 우위속에서 질적인 투자전략을 구사하기 시작한다. 1990년대부터 일본 자국내의 매니아층이 오타쿠층으로 심화되고, 유럽과 미국에까지 저패니메이션의 매니아그룹이 차별적으로 형성되면서, 저패니메이션의 상품성은 새로운 국면을 형성하게 된다.

실제 유럽과 미국에서 자생적으로 발생한 저패니메이션의 매니아그룹은 잡지와 일러스트레이션 페스티벌 등을 통해 자체적인 모임을 구성하고 있으며, 그 규모 또한 차별적인 담론체계를 형성해 낼 수 있을 정도의 인적토대를 구축하고 있다는 것이다.

실제, 유럽과 미국의 저패니메이션 매니아그룹은 국내에도 동일하게 형성되고 있는데, 특히 사이버공간내의 PC통신과 인터넷 웹상의 그룹 등, 대부분이 저패니메이션에 관련된 논의로 채워지고 있는 현실이다. 디즈니메이션이나 윌리메이션 등의 논의, 특히 국내 애니메이션에 대한 분석적 논의는 소수의견

6) 디즈니메이션은 월트 디즈니사에서 제작하고 있는 1930년대부터의 중장편 애니메이션을 의미하며, 대부분 동화나 신화, 민담에 기초하여, 미국 중심적 스토리라인을 문화제국주의의 중심으로부터 형성해내고 있다.

에 불과하고, 저패니메이션에 대한 논의는 정보성과 비평성 등의 논의로 양분되어 있다. 비평성 또한 긍정적인 입장에서의 옹호론만이 대부분을 형성하고 있는 실정이다.

그렇다면 이렇게 저패니메이션이 현 세대, 특히 신세대로 불리우는 국내의 영상세대에게 중독성 강한 환각제처럼 확대되고 있는 본질적인 이유는 무엇일까? 흔히 논의되는 차별적인 흥미성이나 독특한 이야기구성의 특징만으로 저패니메이션의 지형성을 설명하기에는 대안지점까지 안내하기가 어려운 현실에서, 보다 본질적인 저패니메이션의 이야기구조는 어떤 구성적 메커니즘을 지니고 있는지에 대해 파악해보는 것이 본 연구의 실질적인 목적이다.

저패니메이션이 보여주는 일반적인 이야기구조와 캐릭터의 성격, 명명된 이름들의 역사성 등 다양한 각각의 부분들은 전체적인 구성차원에서 독특한 메커니즘을 창출시키고 있으며, 결국 이러한 메커니즘이 지닌 차별적인 기능성은 저패니메이션에 새로운 이미지를 양산시킬 것으로 가정하고, 저패니메이션의 대표적인 작품이 지닌 역사적 흐름과 컨셉의 시대성을 중심으로 분석하기로 한다.

II. 연구문제

본 연구는 기 제시된 연구목적을 해결하기 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정한다.

연구문제 1 ;

저패니메이션의 일반적인 텍스트는 어떠한 메커니즘으로 구성되고 있으며, 그러한 텍스트 구조는 또한 어떠한 메커니즘을 강화시키고 있는가?

연구문제 2 ;

일반적으로 작동되고 있는 저패니메이션의 텍스트 구성 메커니즘이 어떤 차별적 이데올로기 형성에 기능적으로 적용되고 있으며, 그러한 이데올로기는 저

패니메이션을 어떠한 상품성으로 전환시키고 있는가?

제시된 연구문제를 해결하기 위하여 연구목적상 한정적인 연구대상을 선정한다.

저패니메이션이란 80년대 후반부터 등장하기 시작한 풀 애니메이션의 극장용 장편 애니메이션과 OVA 애니메이션을 중심으로 TV시리즈물의 애니메이션까지 포함한다. 그러한 저패니메이션이 지니고 있는 텍스트성을 분석해내기 위해 우선 포스트모던적인 연구방법론의 개념을 상정하며, 저패니메이션 텍스트의 역사적 흐름을 분석, 대표성을 담보한 작품을 선정, 집중분석하기로 한다.

III. 연구방법 및 이론적 배경

제시된 연구목적과 연구문제를 해결하기 위한 연구방법으로는 포스트모더니즘 철학의 문화연구이론인 보드리야르의 '시뮬라시옹' 개념을 적용한다. 이 시뮬라시옹 개념의 작동 메커니즘을 통해 저패니메이션의 텍스트성을 분석한다.

1960년대 프랑스의 급진적 사회 비평가 집단인 '상황주의자들(Situationist)'의 대표적인 기 드보르(Guy Debord)는 오늘날의 삶을 '스펙터클의 사회'라고 진단하면서, 이 사회에서 가장 발전한 상품 형식은 구체적인 물질적 산물이라기보다는 이미지라고 한다. 그리고 스펙터클은 이미지들의 집합이 아니라, 이미지들에 의해 매개된 사람들 간의 사회적 관계⁷⁾로 규정한다. 결국 새로운 '잉여가치'가 소비의 영역이나 문화적 수준에서 창출된다는 것이다. 이런 맥락에서 보드리야르는 산업사회에서는 생산이 핵심적 요소였지만, 탈현대 사회의 경우 '시뮬라시옹(simulation)'의 과정이 사회적으로 지배적임에 따라서 새로운 종류의 '하이퍼 리얼'한 사회질서를 구성하게 된다고 주장한다.⁸⁾

7) Debord, Guy., *Society of the Spectacles*(trans. Freddy Ferlman, Detroit : Black & Red, 1983), 이경숙 옮김, <스펙터클의 사회>(서울 : 현실문화연구, 1996), p. 11.

최불암이란 사람은 최영일이란 실제의 시뮬라크르이다. 그는 <전원 일기>의 김 회장으로 알려진 사람이다. 그가 국회의원이 되었을 때 방송인이라 하여 문공위원으로 선임되었다. 하지만 그 앞으로는 농촌문제와 관련된 민원이 많았다고 한다. TV속의 현실(시뮬라크르)이 실제 현실(최영일이란 사람이 국회의원인 사실)을 압도한 것이다. 그는 전국구 의원을 그만두고 신한국당 공천으로 영등포구에 출마하여 정치 신예인 국민의 김민석 의원과 맞붙어 압도적인 표차로 낙선한다. 만일 그가 하이퍼 리얼리티를 조금이라도 눈치챘다면 한적한 농촌지역에 출마하여 재선의 영광을 누릴 수 있었을 것이 아닌가.⁹⁾

보드리야르는 포스트모던 시대의 특징을 시뮬라시옹으로 규정하고, 그러한 독특한 개념적 양식들 속에서 현대사회의 소비행태와 영상문화를 분석해 낸다. 보드리야르에 의하면, 시뮬라시옹이란 ‘원본도 사실성도 없는 실제, 즉 하이퍼 리얼한 파생실재를 본래 오리지널리티보다 더 사실적으로 산출해 내는 작업’이다. 시뮬라시옹은 본질적 실체로서의 지시대상이 없이 단지 기호체계 속에서 인위적으로 부활됨으로써 강화된다.¹⁰⁾ 기호를 구성하는 지시대상의 본질성을 상징한 기호의 존재는 없는 단지 기표의 상호작용 속에서 끊임없는 의미의 재생산이 반복적으로 노출된다는 것이다.

결론적으로 정확한 의미는 없다. 그러나 이러한 결론적이며 명료한 의미가 필요 없는 것은 그러한 영상언어를 읽어내는 세대의 결론적 의미가 본질적으로 모호하기 때문이다. 그들의 의미읽기 논리에는 기표의 가상 의미가 실제의 미보다 더욱 강력한 상호커뮤니케이션을 발휘하게 되는 것이다.

시뮬라시옹의 영상시대 코드에는 지시대상 없는 이미지의 분절과 접합만이 가득하고, 정확한 실재는 존재하지 않는다. 참과 거짓, 실재와 상상의 구분조차 지을 수 없는 부정형의 무방향성의 시대를 보여준다. 이러한 시뮬라시옹의 코

8) 김성기, <포스트모더니즘과 비판사회과학>(서울: 문학과 지성사, 1991), p. 59.

9) 원용진, <대중문화의 패러다임>(서울: 한나래, 1996), p. 276.

10) Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Editions Galilee, 1981, 하태환 옮김, <시뮬라시옹>(서울: 민음사, 1995), pp. 17~18.

드적 상황에서는 정교하고 세밀한 실재로서의 오리지널리티가 보수반동의 의미로 치환되며, 가장 기성세대적인 도덕적 권위의 코드로 설정되어 버리고, 결국 유머의 메타포로 전환되어 과장된 보수이미지의 왜곡으로 희화되기도 한다.

보드리야르의 시뮬라시옹은 기호의 지시대상을 부정하고, 기호로부터 출발하며, 출발점조차 밝히지 않는다. 전통적인 미학에서 설명하는 이미지론, 즉 현실을 반영하거나 숨기거나 하는 등의 방식과는 차별적으로 시뮬라시옹 단계에서는 이미지가 사실성과 무관한 이미지 자신의 순수한 시뮬라크르로 존재하는 것이다. 그러한 존재논리가 시뮬라크르의 생존가능한 공간이기 때문이다. 결국 이미지는 이미지 그 자체로 존재하지 못하고 기호와 지시대상을 잠재적으로 모두 축적한 시뮬라시옹의 코드로 잔존하게 되는 것이다. 이미지가 주도하는 시뮬라시옹의 세상에서 실재와 상상은 혼재되고, 의미는 형식에 종속되며, 내용은 외양에 의해 판단된다.¹¹⁾

이러한 시뮬라시옹을 영화라는 영상상품에 적용하면 더욱 다양한 분석이 가능해진다.

기의 없는 기표로서의 시뮬라크르는 영화 속에서 끊임없이 창조되어온 상상의 물질성이다.¹²⁾ 영화라는 필름형태의 확장된 기호로 표현되는 훑쳐보는 대상의 피사체는 그 피사체의 속성과는 무관하게 이미 감독과 제작자, 그리고 관객에게는 자유스러운 텍스트이며, 또한 비생명체로서의 대상 그 자체이다. 영화는 이러한 대상을 창조한 다음, 인간에 대한 상대적 타자의 존재로 위치를 재배치한다. 그럼으로써 인간은 만들어진 타자에 의해 감정을 형성해내고, 상황을 설정해가며, 자신의 인간성에 대한 존재론에 답할 수 있도록 만든 것이다.

그러나 타자로서의 시뮬라크르는 처음부터 존재하지 않는 것이기 때문에 만들어지는 위기는 허구이며 해피엔딩은 예정된 수순일 뿐이다. 그 속에서 보편적 인간이라고 전제된 휴머니티는 제작자 혹은 영화제작자본의 중심주의, 더 나아가 대부분의 영화적 코드를 물질성으로 전제하고 있는 이데올로기의 재현에 지나지 않게 된다. 이 위험한 도식이 부분적으로 검증되는 사례는 할리우드 영화에서 쉽게 찾을 수 있다. 할리우드 영화가 그려내는 인위적 타자는 언제나

11) 윤선희, 앞의 책, p. 259.

12) 김미선, “시뮬라크라, 킹콩”, <키노>, 1998. 3., p. 98.

동시대 테크놀러지의 최첨단 기술집적을 통해 과학적 바탕 위에 창조된 것이기 때문에, 근대 이후 기술결정주의가 가져오는 물리적 환영이 인위적으로 형성된 타자에게 하이퍼리얼리티를 부여하게 되는 것이다.

<킹콩>은 할리우드에서 새로운 사고를 가져오는 전환이 되었다. 이것은 영화에서 대중들이 스타와 장르, 내러티브가 아니라 그 자체로 창조한 ‘영화적 구경거리’야말로 스펙터클의 욕망에 관한 집단적인 기표가 될 수 있다는 사실을 갑자기 깨우쳐 주었다. <킹콩>은 거대한 것, 비이성적인 것, 반문명적인 것, 더 나아가 파괴적이면서 공격적인 시물라크르를 통해 하나의 이미지로 결정되어 있는 타자를 만들어냈다.¹³⁾

IV. 저패니메이션의 구조적 코드분석

본 연구에서는 제시된 연구문제를 해결하기 위해 보드리야르의 시물라시옹이란 개념을 이용, 저패니메이션을 해석하려고 한다. 본격적인 분석대상의 선정은 저패니메이션의 구조적 코드분석을 진행하여 그 과정의 결과론으로 나타난 대표성을 충분히 반영한 작품을 정하도록 한다.

실제 저패니메이션의 이데올로기성은 그 역사에 기반한다. 가장 일본적인 국수적 이데올로기를 전제하면서도 작품에서는 서양의 사대의식이 팽배해 있고, SF작품에서는 미래에 대한 어두운 전망이 주를 형성하고 있지만, 일본이 지향하고 있는 거대한 제국주의적 책임의식을 작품의 테크놀러지 저변에 담론화시킨다. 그래서 저패니메이션의 작품들은 저항적인 이데올로기를 담고 있으면서도 저항적이지 않은 ‘사이비(似而非) 핑크’로 평가될 수도 있는 측면이 없지 않다. 가장 저항적이어야 할 코드가 역설적인 논리에 의해 보수적인 이미지

13) 김미선, 앞의 글, p. 99.

의 강화를 확대시킨다면, 그러한 펑크적 기법은 ‘사이버(cyber) 펑크’라는 개념을 넘어서 ‘실제공간(real-space)의 안티펑크(anti-punk)’로 작동된다는 것이다.¹⁴⁾ 이와 같은 시대적 문제의식을 전제하면서 저패니메이션의 역사적 개념을 살펴보자.

일본의 ‘망가(manga)’로부터 전이된 ‘아니메(anime)’와는 차별적인 새로운 이미지의 창출이 ‘저패니메이션’이다. 대개 일본의 TV시리즈는 창작시나리오를 선호하지 않는다. 일본의 애니메이션 제작사들은 관객층에게 이미 출판만화, 즉 코믹스(comics)의 인기로 검증받은 작품을 판권계약에 의해 애니메이션화시키는 전략을 구사한다.¹⁵⁾ 이러한 TV시리즈를 애니메이션의 일본식 발음인 ‘아니메’라고 부르며, 일본의 대표적인 작품이 극장용 장편으로 전환되면서 저패니메이션이라는 용어가 일반적으로 사용되고 있다.

즉, 저패니메이션이란 극장용 장편 애니메이션으로서, 일본식 리미티드와는 구별되는 풀애니메이션 위주의 스토리 전개를 기준으로 한다.¹⁶⁾ 대개 데스크오사무로부터 제기된 리미티드 애니메이션이 오토모 가츠히로의 <아키라>에 이르러 풀애니메이션 기법으로 선회하게 되고, 그에 따라 극장용 장편의 제작시 디즈니체계와 동일한 시간과 조직을 투자, 대작을 제작하게 된다.

또한 저패니메이션은 80년대 후반 이후 아니메의 매니아그룹을 초월한 ‘오타쿠 그룹’의 새로운 방향모색이 활성화되면서 전면에 등장하게 되고, 90년대 후반에 오면서 그들의 창작품이 일정분량의 작품 라이브러리를 내재하게 된다. 이러한 저패니메이션은 축적된 작품의 라이브러리내에서 이미 특화된 이데올로기나 담론 등을 제기하게 되며, 다양한 코드들을 등장시킨다. 특히 ‘스테이지 스트럭처(stage structure)’¹⁷⁾에 기반한 차별적인 스토리 구성은 전자게임과 코믹스

14) 한창완, <애니메이션의 영상미학>(서울: 도서출판 한울, 1998).

15) 일본의 애니메이션 제작사들은 TV시리즈로 제작할 경우, 13부작 이상의 장편 시리즈물 시나리오가 필요하기 때문에 기존의 코믹스로 출간된 연재물의 원작을 미리 구매하여, 안정적인 시나리오의 공급을 확보하기를 선호한다.

16) 실제 저패니메이션이라는 개념은 협의의 개념과 광의의 개념이 있다. 협의의 개념은 80년대 후반부터 지속적으로 제작되고 있는 풀애니메이션의 극장용 장편 애니메이션의 영역이며, 광의의 개념은 현 시점의 일본 애니메이션을 총칭하는 개념으로 사용되기도 한다. TV시리즈와 유럽 및 미국시장까지 진출한 OVA까지 전체적인 관점에서의 저패니메이션은 일본 애니메이션의 현주소를 보여주는 작품 라이브러리를 의미한다.

(comics) 사이의 애니메이션에 막대한 이야기구조 변동을 형성시키기도 한다.

저패니메이션이 갖는 역사성의 차별적 특징은 상품개발의 시장환경과 창작 여건의 극심한 경쟁구도에서 출발한다. 본래 저패니메이션은 데스카 오사무 이후의 TV아니메 시리즈 업계가 활성화되면서 극장용 장편 애니메이션에 대한 작가들의 제작열기가 확대된다. 결국 일본 자국내 시장이 극도로 확장되면서, 극심한 경쟁체제에 의해 생산력을 높이고 가격경쟁력을 보여주기 위한 새로운 기법들이 개발되고, 이에 경쟁체제의 강화로 인한 리미티드 기법의 개발이 가속화된다.

특히 애니메이션의 특성인 문화적 할인율의 극대화를 통해 무국적 캐릭터의 개발이 실험적으로 진행되며, TV시리즈들을 통해 일본식 무국적 캐릭터의 정형화 모델이 심화되기 시작한다. 이러한 현상은 국제시장에서의 상품경쟁력을 높이기 위한 전략개발로 연계되고, 결국 국제 애니메이션 건본시에서도 리미티드 프로덕션과 끼워팔기식의 다양한 판촉전략으로 상품단가의 저렴화를 추진하게 된다.

국제적 가격 경쟁력에서 우위를 점하게 된 저패니메이션은 장르특화전략에서도 성공한 사례인데, 이는 틈새시장의 개발에서 성공하여 전 세계에서 일본만 유일하게 제작하고 있는 장르가 있음을 보여준다. 순정 애니메이션과 로봇메커닉 애니메이션의 차별적 특화는 현재 저패니메이션의 가격과 질적 경쟁에서 국제적 우위를 점할 수 있게 된 사회적 메커니즘을 형성하게 된다.

저패니메이션의 차별적 코드와 역사적 진행구조는 크게 세 가지의 논쟁점을 제기한다.

첫째는 저패니메이션의 역사적 코드와 틈새시장 장르의 2중 담론적 측면이고, 둘째는 3대 흐름에 지향된 작품경향, 그리고 셋째는 저패니메이션 역사구

17) '스테이지 스트러처'란 일종의 스토리텔링 구조를 나타내는 용어인데, 한편의 서사구조를 탈피하여 파편화된 서사구조가 시추에이션 프로그램처럼 시리즈를 형성하되, 전체적인 스토리는 주인공 중심으로 진보되어 가는 이야기를 말한다. 연속되는 사건을 해결해 가는 탐정이 있다. 그 탐정은 매일 한 건의 어려운 사건을 처리해 가는데, 사건을 해결하면 할수록 더욱 전문화되고, 세련되며, 강한 수사력의 탐정이 된다. 이러한 이야기 구조가 스테이지 스트러처이다. 일본의 아니메 시리즈에서 출발한 이런 구조는 전 세계 TV애니메이션 관객을 현혹시키고 중독시키고 있다. 실제 이러한 구조는 전자게임으로도 전환될 수 있으므로 강력한 시너지효과 및 부메랑효과를 전제한다.

조의 수평적 체계와 수직적 체계이다. 이러한 세 가지 논쟁점은 상호연관성을 유지하며, 저패니메이션의 전체적인 작품관을 형성해 오고 있다.

저패니메이션의 역사적 코드와 틈새시장 장르의 2중 담론은 국제 애니메이션 제작시장에서 유일하게 일본만 제작하고 있는 두 가지 장르, 즉 순정 애니메이션과 로봇메커닉 애니메이션의 틈새시장 장르가 다양한 역사적 코드를 창출시키고 있음을 가리킨다.

순정 애니메이션과 로봇메커닉 애니메이션의 두 특화장르는 현재 일본 애니메이션의 독특한 이데올로기를 형성하고 있는 하드코어와 하드고어 담론과 연계성을 보여주고 있는데, 그러한 연계구도의 구성은을 다음과 같은 흐름을 통해 형성되어 온다.

- 순정물 → 성인순정물 → 동성애물 → 포르노그래피 애니메이션 → 하드코어 담론 형성
- 로봇메커닉 → 사지절단응용 → 칼의 필수무기화 → 메커닉의 형이하학적 역사성 부여 → 폭력적 코드의 정당화 → 하드고어 담론 형성

순정 애니메이션은 동일한 시장구조에서 극심해진 경쟁체제의 특화된 전략으로 개발되어 다양한 분야로 파편화되는데, 그 중에서 성인 순정물로 전환되기도 한다. 그러한 성인 순정물은 보다 진화된 동성애물로 특화되고, 그러한 동성애물은 포르노그래피 애니메이션으로 발전된다. 그러한 포르노그래피 애니메이션이 형성하는 담론적 코드는 하드코어 코드가 된다.

실제 1960년대부터 서부유럽을 중심으로 발전되고 특화된 성인 애니메이션, 즉 포르노그래피 애니메이션 시장은 1980년대를 전후해 일본으로 완전히 전환되었으며, 현재는 유일하게 일본에서만 제작되고 있는 것으로 알려지고 있다. 이러한 하드코어적 기법은 항상 하드고어적 표현양식과 중복되는데, 일본의 특수성이 하드고어적 담론도 활성화되는 환경적 요인에 강하게 작용하여 더욱 상품의 특화가 가능하게 된 것이다.

일본내에서 하드코어 코드가 활성화된 것은 로봇메커닉이라는 장르의 특화 전략에 기인한다. <철인 28호>로부터 시작되는 로봇메커닉의 역사는 <마징가 제트>에 와서 ‘사지절단(四肢切斷)’이라는 개념의 무기체계가 등장하게 되고, 선라이즈사의 <건담>시리즈가 등장하면서 ‘분해’와 ‘결합’이라는 보다 진보된 새로운 양상을 보여주게 된다.

로봇 메커닉의 단순한 스토리가 사지절단을 응용하여 무기체계를 다양화시키고, 이에 ‘칼’이라는 무기를 필수무기화시키면서 사무라이식 담론체계가 전체적인 코드를 형성하게 된다. 이러한 사무라이 이데올로기는 메커닉의 형이하학적 역사성을 부여하고, 폭력적 코드의 정당화를 가속화시킨다. 로봇이 행하는 과도한 폭력은 정의의 정당성으로 미화되고, 그에 따라 격한 폭력성은 로봇의 메커닉적 속성으로 감추어져 버리게 된 것이다. 이러한 로봇메커닉 애니메이션의 특화는 결국 포르노그래피 애니메이션의 하드코어와 함께 하드코어적 속성을 강화시켜 온 것이다.

저패니메이션 작품경향의 3대 흐름은 애니메이션의 창작과정과 윈도우 체계, 그리고 제작방식에 기준하여 분석된 3가지 메커니즘 변화체계이다.

- ㉠ 실험 애니메이션 → 코믹 애니메이션 → 창작 애니메이션
- ㉡ 단편 애니메이션 → TV시리즈 애니메이션 → OVA 애니메이션 & 극장용 장편 애니메이션
- ㉢ 리미티드 애니메이션과 풀 애니메이션의 중복지대

애니메이션의 창작과정을 통해 보면 최초 데스크 오사무의 등장 이전에는 실험 애니메이션 위주의 작품제작이 활성화되었던 일본의 제작경향이 패전 후 미국 상업애니메이션의 대거 진입과 데스크 오사무라는 대가가 등장하면서 인기 있었던 코믹스의 시나리오를 차용하게 되었다는 것이다. 결국 코믹스를 기반으로 한 코믹애니메이션은 현재까지도 저패니메이션의 주된 축을 형성하고 있다. 80년대 후반을 넘어서면서 스튜디오 지브리의 작품 라이브러리가 등장하

게 되는데, 이들의 작품은 대부분 애니메이션 제작을 위한 창작 시나리오에서 출발한다. 이미 검증단계를 거친 코믹스 시장이 아니라, 새로운 시나리오의 개발이라는 측면은 저패니메이션의 새로운 작품진화를 보여주게 된다. 현재는 이러한 세 가지 측면의 작품경향, 즉 실험 애니메이션, 코믹 애니메이션, 창작 애니메이션 등이 혼재되고 있는 경향을 보여주고 있으나, 극장용 장편 애니메이션의 경우는 대개가 창작 애니메이션으로 제작되고 있다.

또한 저패니메이션의 윈도우(window)전략을 보면, 역사적으로 진보되면서 실질적인 윈도우 확대전략이 강화되고 있음을 발견하게 된다. 단편 애니메이션의 제작에서 TV시리즈 애니메이션 위주로 제작이 진행되고, 이어서 TV시리즈 애니메이션을 특화한 OVA 애니메이션이 시장을 확보하게 된다. 80년대 후반 이후 극장용 장편 애니메이션의 매년 흥행에 성공하게 되면서, 저패니메이션은 극장용 장편 애니메이션과 OVA 애니메이션이라는 두 개의 축을 주된 경향으로 설정하게 된다. 특히, OVA 애니메이션은 유럽과 미국시장에 시장점유를 성공한 일본제 전자제품의 공간을 공유하는 전략¹⁸⁾을 진행하여, 작품의 규모의 경제를 극대화시키고 있다.

저패니메이션의 세 번째 작품경향은 리미티드 애니메이션과 풀 애니메이션의 중복지대를 차별적으로 운영하고 있다는 점이다. TV시리즈는 리미티드로, 극장용 장편 애니메이션은 풀 애니메이션으로 제작하는 저패니메이션의 차별화 전략은 결국 미국 상업 애니메이션의 제작체제까지도 변형시키는 시장과위를 형성하게 된다. 현재는 전 세계적으로 이러한 저패니메이션의 차별화전략이 교과서처럼 진행되며 두 가지 방식의 장단점이 공유되고 있는 실정이다.

마지막으로 저패니메이션의 역사구조는 크게 수평적 체계와 수직적 체계를 동시에 형성하고 있다.

수평적 체계는 도에이영화사의 TV시리즈 제작체계와 데스카 오사무의 도제 시스템이며, 수직적 체계는 양 극단의 체계로 독립 애니메이션과 하드웨어 및

18) 유럽과 미국의 백화점시장 및 할인매장을 살펴보면, 특히 전자제품 전문양판점과 백화점, 할인매장 등에 일본의 전자제품과 OVA 애니메이션 매장이 중복되어 있음을 발견하게 된다. 하드웨어에 집중하던 일본의 수출전략이 이제 하드웨어에 대한 콘텐츠웨어까지 연계되고 있음을 보여주는 사례이다.

하드코어를 배치하고 중간에 지브리 스튜디오가 진입된 형태를 나타낸다.

저패니메이션의 TV시리즈를 탄생시킨 도에이영화사의 라이브러리는 결국 스튜디오 지브리로 연계되고, 데스카 오사무의 도제시스템에서 훈련받은 애니메이터와 결합되면서 각 장르별 수직적 체계를 특화시켜 나가게 된 것이다. 결국 저패니메이션의 애니메이터 사관학교는 도에이영화사와 데스카 오사무의 도제시스템이었던 것이다.

애니메이터의 양성구조였던 수평적 생산구조는 수직적 체계의 양극단을 형성하게 되는데, 좌측의 독립 애니메이션과 우측의 상업 애니메이션이 그것이다. 또한 우측의 상업 애니메이션은 자체 영역 내에서 두 가지 극단적 코드, 즉 하드코어와 하드고어라는 극단적 코드를 양극단에 설정하고, 중앙에 스튜디오 지브리의 필모그래프를 배치시킨다. 하드코어와 지브리의 중간에는 순정 애니메이션과 코믹 애니메이션이 배치되고, 하드고어와 지브리의 중간에는 유니버설 애니메이션과 SF, 사이버펑크, 로봇 애니메이션 등이 배치된다. 하드코어와 하드고어의 중간에 정점을 고수하는 수직적 체계가 휴머니즘의 스튜디오 지브리 라이브러리가 되는 것이다.

이렇듯 저패니메이션은 틈새장르의 독특하면서 차별적인 진보가 결국 총체적인 필모그래피를 형성하게 된다. 90년대 중반을 논쟁의 열기로 몰아넣고, 저패니메이션의 분석지대(analysis rent)를 활성화시킨 작품, <신세기 에반게리온>은 이미 전제한 저패니메이션의 역사적 구조와 코드를 복합적으로 함유한 종합적 작품으로 평가받는다. 이 작품은 이전 작품의 다양한 코드를 철저히 패러디하고 있으며, 특히 로봇메커닉과 순정 애니메이션이라는 거대한 두 틀을 정교하게 혼재시킨 시나리오의 교합성으로 철저히 계산된 담론을 나타낸다. 그렇기 때문에 TV시리즈 26부작으로부터 극작용 장편의 종결까지 일본 내외의 평단에 끊임없는 논쟁을 가열시킨 작품이다.

본 연구에서는 이미 분석되고 정리된 저패니메이션의 구조적 코드가 총체적으로 삽입되어 있는 <신세기 에반게리온>을 대표작으로 분석하며, 이 작품의 표현코드 내에서 시뮬라시옹적 코드와 그에 따른 이데올로기 작동논리를 찾기로 한다.

V. <신세기 에반게리온>19)의 시뮬라시옹

- <신세기 에반게리온> TV시리즈 방영리스트(총 26부작)²⁰⁾

제1화 사도의 공격	제14화 제레, 영혼의 좌
제2화 낮선 천장	제15화 거짓말과 침묵
제3화 울리지 않는 전화	제16화 죽음에 이르는 병, 그리고
제4화 비, 도망친 후	제17화 네 번째 적격자
제5화 레이, 그 마음 저쪽에	제18화 목숨의 선택을
제6화 결전, 제3동경시	제19화 사나이의 싸움
제7화 사람이 만든 것	제20화 마음의 형태, 사람의 형태
제8화 아스카, 내일	제21화 넬프, 탄생
제9화 순간, 마음, 거듭하여	제22화 다만 인간답게
제10화 마그마 다이버	제23화 눈물
제11화 정지된 어둠속에서	제24화 최후의 사자
제12화 기적의 가치는	제25화 끝나는 세계치는
제13화 사도 침입	제26화 최종회: 세계의 중심에서 사랑을 외쳐낸 짐승

<신세기 에반게리온>은 이미 지적한 대로 기존 작품의 다양한 코드를 총괄적으로 종합시킨 ‘20세기말 저패니메이션의 중간평가’로 명명할 수도 있다. 이러한 <신세기 에반게리온>의 코드 편집력은 우선 기존 작품들의 시뮬라시옹 과정을 재생산시키며, 2차, 3차적인 시뮬라시옹을 구체화시킨다.

이 작품 스토리의 기본적 틀은 흡사 부조리소설과도 같은 비대칭성과 서사 구조의 불협화음이 극대화된다. 수수께끼의 적이 갑자기 아무런 설명도 없이

19) <신세기 에반게리온>은 1995년 10월 6일부터 96년 3월 27일까지 TV동경계(5국 네트워크)에서 매주 수요일 오후 6시 30분부터 7시까지 방영된 26부작의 TV시리즈물이다. 기획 및 원작, 애니메이션 제작은 제작회사 가이낙스 그룹이 담당했고, 그 중 핵심멤버인 안노 히데아키가 총감독했다. 스토리는 만화원작물이 아닌, 가이낙스내의 그룹 ‘프로젝트 에바’에 의해 기획된 원작으로부터 출발한 것이다.

20) “에반게리온 使徒新生: 저패니메이션의 오타쿠 문화의 세기말”, <키노>, 1997. 5., p. 80.

출몰하고, 그것을 과거의 논리적 설명도 제공되지 않은 수수께끼의 인간병기가 격퇴한다. 게다가 그러한 기계를 조종할 수 있는 적성조종사는 선택된 14세 중학교 클라스메이트들뿐이다.

<신세기 에반게리온>의 무대는 2015년의 후지산 기습, 제3동경시이다. 2000년에 '세컨드 임팩트'라는 대파국이 일어나고, 인류는 전체의 절반을 잃는다. 그 제3동경시를 향하여 '사도(영어로는 angel)'라 불리는 존재가 비정기적으로 공격해 온다. 사도는 거대 생물이거나 부유하는 피라미드 같은 것, 또는 컴퓨터 바이러스와도 같은 존재로 표현되며, 그 정체도 의도와 목적도 불명확하게 나타난다. 그 공격에 대항할 수 있는 것은 거인형 생체병기인 에반게리온(통칭 에바)이 있을 뿐인데, 에바의 유래와 제작과정에는 전혀 논리적 설명이 없다. 에바는 총 3대가 있으며, 각각에 14세의 소년, 소녀(신지, 레이, 아스카) 등이 전속 조종사로 선택되어 있다. 선정기준 역시 명확하지 않다. 그 때문에 주인공 신지는 늘 자신의 상황에 소외감을 느낀다. 이 3명의 어린이들과 신지의 보호자이자 대 사도전투의 책임자인 29세의 여성 미사토를 첨가한 4명의 인물을 중심으로 이야기는 진행된다. 각각 다소의 신경증적 요소를 가지고 있고 타인과의 커뮤니케이션이 서투른 이 4명에게 있어서 '왜 사도와 싸우는가, 왜 에바를 조종해야 하는가'라는 의문은, 인류의 문제라기보다는 오히려 내면의 문제로서 인식된다.

<신세기 에반게리온> 시리즈 전반부는 SF아니메로 진행된다. 에피소드도 단순한 구조이고, 로봇메커닉의 스토리구조를 차용하며 익숙하게 진행된다. 제16화 이후 스토리는 분열되고 파편화되어, 역설적이며 중복된 점층적 이야기구조로 돌변한다. 에바가 사실은 각 조종사의 모친의 '혼'을 투입하여 인공적으로 만들어진 사도라는 것이 밝혀지고, 결국 세 조종사는 모친의 태내에서 싸우고 있었던 것이다. 제18화에서는 신지가 탑승한 에바가 신지의 의사와는 상관없이 그의 친구를 목전에서 불구로 만들어버리고, 제22화에서는 아스카가 사도에게 '정신적 오염'을 당한 후 유년기의 정신적 쇼크를 폭로당하고 폐인이 돼버린다.

제23화에서는 레이가 신지를 지키기 위해 자폭하고, 동시에 레이와 신지 어머니의 불완전한 클론이었다는 사실도 밝혀진다. 제24화에서는 외로워진 신지가 어떤 소년과 유사동성애적 관계를 맺기도 하는데, 그 소년이 실은 사도라는 것이 판명된다. 결국 모든 스토리는 총체적인 중복시스템 내에 융합되어 있고, 네트워킹되어 있으며, 철저히 계산되어 있다. 결국 인류를 위한 싸움이라는 것은 자신내면의 싸움으로부터 출발하며, 결론적으로도 자신에게서 종료됨을 작가는 극도로 강조하고 있는 것이다.²¹⁾

<신세기 에반게리온>의 작품특성을 살펴보면, 이 작품이 제시하는 포스트 모던적 상황을 이해하게 되며, 각 상황적 진행과정에서 구체적인 시뮬라시옹을 찾을 수 있게 된다.

이 작품은 ① 미야자키적인 세계관, ② 신화(Myth) 채용, ③ 오토매틱 장치의 전용, ④ 로봇메커닉의 스펙터클 응용, ⑤ 세기말적 심리분석에 집중, ⑥ 미소녀 및 미소년 캐릭터의 전면 부각, ⑦ 배경과 스토리의 전제를 미궁화시킨 메타픽션적 요소도입, ⑧ 기존작품의 철저한 패러디 등의 특징을 보여주고 있다.

미야자키적 세계관은 미야자키 하야오의 작품들에서 표현되는 미래사회의 암울한 폐허와 멸망한 인류의 대파국을 전제로 한다는 것이다. 또한 이러한 대파국의 미래사회 속에 전체적인 캐릭터들의 컨셉은 신화를 채용한다는 것이 돌발적인데, 특히 구약에 중심을 둔 오이디푸스적 갈등과 근시대적인 시간구성 등은 현실과 미래, 그리고 과거에 대한 시간적 공간의 탈지형학을 형성해낸다. 남겨지고 기록되어진 신화의 환생, 그리고 신화의 설정된 이미지보다 강력한 차별성을 능가하는 초신화 이미지의 스토리화는 결국 보다 역동적인 신화론을 형성해내며 새로운 시뮬라크르로 작동된다.

다른 로봇메커닉과 SF사이버펑크류와는 차별적으로 진보적인 메커닉시스템을 오토매틱으로 선보이는데, 이것이 바로 신경계 인터페이스로 조종되는 거대생체로봇의 개념이다. 유전자의 조작이나 인공지능의 판단력 부여 등의 개념을

21) “신세기 저패니메이션 : 에바, 안노 히데야키, 가이낙스 <신세기 에반게리온> 논쟁선언”, <키노>, 1997. 2., pp. 61~62.

적극적으로 도입하여, 기존 로봇메커닉에서 보여주었던 복잡한 조종시스템과 기계류의 정형화를 과감히 붕괴시킨다. 적합한 조종사로 선택된 14세 소년, 소녀들이 에바에 탑승하는 순간부터 조종사는 곧 에바가 된다. 판단이 곧 행동이며, 사고가 곧 액션으로 전환되는 신경계 인터페이스는 시뮬라시용으로 설명되는 파생실재의 현실화된 이미지를 실연시키는 부분이다.

그리고 로봇메커닉의 기존유형처럼 현란하게 묘사되고 있는 스펙터클의 원형은 유일하게 로봇메커닉을 보여주고 있는 일본의 테크노 오리엔탈리즘으로 특화되어 일본의 가상적 힘을 미래사회의 가능성과 동일하게 중복시켜버린다. 이는 가장 강력한 저패니메이션의 시뮬라크르로 상정되는데, 일본이 실질적인 리얼스페이스에서 실행하지 못하고 있는 군사력의 테크놀러지가 이미 저패니메이션의 사이버스페이스 내에서는 실현되고 있으며, 전세계를 장악하고 있는 이미지로 치환된다.

세기말적 심리분석에 집중하는 스토리 구조는 전체적인 서사구조 내에 외형적인 사건의 복선구조보다는 내면세계의 의식적이고 무의식적인 잠재적 복선에 집중된다. 수용자는 그러한 캐릭터들의 내면세계에서 함께 부유하고, 그들의 정신적 혼돈과 결정되지 못하는 카오스를 무의식적으로 즐기고, 끊임없이 기대하게 된다.

이러한 심리적 카오스는 로봇메커닉과 더불어 저패니메이션만이 보여주고 있는 틈새장르인 순정 애니메이션의 차별적 캐릭터를 부각시킨다. 즉 다른 로봇메커닉과는 다르게 미소녀 및 미소년의 캐릭터를 전면에 부각시켜, 성적인 신화구조의 외향적 전제를 설정시켜 버린다는 것이다. 대개 순정애니메이션에 등장하는 미소녀, 미소년들은 외향적 코드와 더불어 지정적인 성격과 컨셉을 한결같이 부여받고 있다. 이러한 외향적 코드와 내면적 컨셉의 무의식적 연계는 심리적 카오스의 동심원적 중심을 수용자 자신에서 저패니메이션 속의 캐릭터로 전환시킨다는 것이다.

또한 배경과 스토리의 전제를 미궁화시켜 추리소설적인 흥미요건을 형성하며, 메타픽션적 요소를 도입시켜, 사이버 리얼리티의 수위를 조절하기도 한다. 이러한 표현코드들은 항상 기존작품의 철저한 패러디로부터 출발하는데, 과거의 소설, 만화, 애니메, 영화, 음악으로부터 철저한 인용과 묶음으로 형성된다.

• 에반게리온의 주요 캐릭터 분석²²⁾

에바 0호기(조종사: 아이나미 레이) 넬프가 대 사도전에 대비하여 14년 동안 개발한 범용인간형 결전병기인 인조인간 에반게리온으로 유선에 의한 외부전파에 의해서 작동된다. 조종은 에바와 싱크로되는 조종자만이 가능하며, 기본 모형은 테스트타이프이다.

에바 1호기(조종사: 이카리 신지) 개량형 테스트 타이프로 개발되어 최초로 대 사도 실전에 투입된 에반게리온. 외내부의 전기가 모두 단절되어도 자체적으로 행동하기도 하는 의문의 병기. 신지의 어머니인 유이가 이 1호기 가동실험중에 사망한 것과 관련이 있는 듯한 암시를 보인다.

에바 2호기(조종사: 아스카 랭글레) 세번째로 제작된 에반게리온. 설계와 부품은 일본에서, 조립과 가동실험은 독일에서 행해진 대량생산 타이프. 싱크로된 조종사가 에바를 로봇으로 인식하면 싱크로율이 자체적으로 감소한다.

사도 행동과 목적이 모두 불분명한 가상 적이면서도 실제적인 ‘인류의 적’ 사도는 각각 그 모양과 능력도 차별적이지만, 모두 코아를 몸에 붙이고 있다는 공통점이 있다.

이카리 신지 주인공 넬프가 개발한 범용 인간형 결전병기 에반게리온의 조종적성자 세 번째 요원. 넬프 사령관이며, 증오하는 아버지 이카리 켄도우의 명령으로 에바 1호기에 탑승. 타인과 접촉하기 싫어하는 내향적인 성격으로 말수가 적은 소심한 성격, 14살.

아이나미 레이 에바 0호기의 전속 조종사. 과거나 성장과정은 미공개. 감정을 공식화시키지 않는 의문의 소녀. 사령관 켄도우에게만 의사소통. 신지의 죽은 어머니의 영혼이 가끔씩 재연되기도 하는 소녀.

소류 아스카 랭글레 에바 2호기 조종적성자. 열네 살에 독일 대학을 졸업한 천재소녀이자 엘리트 의식도 강한 소녀이다. 심약한 신지를 우습게 여기나, 너무 강한 자의식이 결국 자신의 정신에 문제를 일으키게 한다.

이카리 켄도우 국제연맹 직속의 특수기관 넬프의 최고 사령관. 냉정하고 침착하기는

22) 앞의 글, <키노>, pp. 76~77.

하지만 수단을 가리지 않는 비정한 캐릭터. 넬프의 조직 아래에서 '인류보완계획'이라는 의문의 프로젝트를 추진한다.

나카사 키오루 신출내기 에바 조종자 적성. 에바와의 싱크로율을 자유자재로 컨트롤 할 수 있는 능력의 소유자. 신지의 최초 이해자가 된다.

카츠라기 미사토 넬프 작전부장으로 사도와 전투를 수행하는 데 있어서 작전입안과 실천지휘를 책임진다. 신지, 아스카와 함께 살며, 거칠 정도로 대범하고 밝고 씩씩한 아가씨이다. 2000년의 '세컨드 임팩트'에서 아버지를 잃고, 그때의 유물인 '제1사도 아담'을 기본으로 제작된 에바에 대해 잠재적인 중요성을 품고 있다.

카지 로우지 넬프 특수 관찰부 소속. 일본정부의 스파이로 넬프 내부의 실태를 조사보고하는 임무를 띠고 있다.

• 에반게리온의 주요 키워드²³⁾

전략자위대 2003년, 남서 군도에서의 중국과 베트남의 군사충돌을 계기로 발족된 국방성 직속 조직 자위대는 육해공군 전군이 UN군에 편입되어 있어서 전략자위대는 일본국 직접 지휘하에 있는 유일한 군대라고 할 수 있다. 편성은 보병, 전차, 항공기 등 종래 군대의 연장선에 위치하며, 사도의 요격보다는 도시 공략, 토벌 작전 등 대인전이 중심이다.

세휘렛의 나무 신세기 에반게리온의 오프닝에 등장하고, 아키리 쥬도우의 집무실에 나타난다. 카바라의 상징적 도판으로 카바라는 모세가 신으로부터 받았다고 전해지는 '도라'의 신비적 해석학을 중심으로 한 유대교의 밀교를 가리킨다. 이 도판은 10개의 구체와 22개의 경으로 구성되어 있는데 명상의 체계도, 인식에 이르는 지도, 인류의 예정된 역사 등 여러 가지 측면에서 독해된다. 10개의 구체는 '세휘라'라고 불리우며, 각각 케텔(至福), 코크마(智慧), 마나(理解), 케세드(慈悲), 게브리(嚴正), 티휘레트(美), 넷드업(勝利), 훗드(榮光), 이엔드(基礎), 마루크트(王國) 등의 속성을 지닌다. 제레와 쥬도우는 마술적, 오컬트적인 사상을 배경으로 하고 있는 듯하다.

23) 앞의 글, <키노>, p. 74.

양산성 에반게리온 넬프 본부이외에 외국에서 만들어지고 있었던 에반게리온, 5호기부터 13호기까지의 아홉기가 완성되어졌고, 지휘권은 제레에 있음.

패러디된 이름들 서브 캐릭터인 스즈하라 토우지, 아이다 켄스케, 카지 료우지 등의 이름은 무라카미류의 소설인 <사랑과 환상의 파시즘>의 등장인물이며, 소설과 마찬가지로 <에반게리온> 속에서도 토우지와 켄스케는 사이가 좋다. 제7화에서 등장한 정부고관의 이름도 소설 속의 인물과 동일하다. 이카리 켄도우의 독재자적 카리스마도 이 소설의 영향을 받은 듯하다. 남자답지 못한 주인공 신지와와 대비를 위한 남자다운 조역들의 이름을 이 소설의 남성적인 캐릭터 이름으로 설정한 듯하다. 카츠라기 미사토, 아카기 리츠코 등의 성은 2차 세계대전 당시의 일본 해군의 함정 이름에서 따온 것이다. 소류 아스카 랑글레라는 이름은 소류라는 일본 해군 함정과 랑글레라는 미국 해군함정의 이름을 합한 것이다.

또한 이 작품의 주요 등장인물 캐릭터와 주요 키워드를 분석해 보면, 지속적인 시물라시옹을 진행시키기 위해 철저하게 계획된 다양한 시물라크르들이 각기의 캐릭터로 활성배치됨을 발견하게 된다.

에바 0호기부터 2호기까지의 에반게리온 3대는 모두 적성자로 선정된 조종사들의 시물라크르이다. 이 시물라크르는 텍스트의 담론적 의미로서의 시물라크르와 작품 속에 행동하는 시물라크르의 이중적 이미지를 모두 포용한다. 조종사와 에바가 싱크로된 영혼합체는 결국 조종사의 시물라크르로 동작되는 에바를 인식하게 된다. 또한 조종사 3명은 모두 자신의 모체(母體)에 대한 시물라크르로 인식되기도 한다. 결국 에바와 조종사의 해석적 관계는 상호 시물라크르로 결정된다. 상호 시물라크르 과정 내부에 ‘어머니’라는 근원적 태생이 기반되며, 이는 곧 가장 안티 휴머니즘적인 로봇메커닉을 보완한 적극적 휴머니즘의 단어적 개념이다.

또한 각 조종사들의 관계와 성격이 차별적인 성향을 띠고 있으면서도 모두 공통적인 커뮤니케이션 통로를 수용자에게 보장시키고 있으며, 결국 이카리 켄도우를 중심으로 한 각 캐릭터 간의 충돌적인 성격배치는 이카리 켄도우의 중심적 시물라크르를 보완해주는 장치로 작동된다. 넬트라는 조직의 시물라크르는 일본의 새로운 세대가 바라는 의욕적인 제국주의의 환생을 의미하며, 이에

대한 일본정부의 관리자로 등장한 카지 로우지의 시물라크르는 일본정부의 비의도적인 의도적 결과의 희망을 표현한다.

또한 <신세기 에반게리온>의 주요 키워드를 살펴보면, 이 작품이 보여주는 광역화된 이미지의 홍수를 인식하게 된다. ‘전략자위대’는 기존 일본이 보유하고 있는 자위대의 시물라크르로 방어적 군대조직이 아닌 공세적 군대조직을 의미한다. 이 작품에 등장하는 주요 등장물들은 가이낙스그룹이 프로젝트 시나리오로 준비한 철저한 사전계획을 인식하게끔 네트워킹된 철저한 이미지의 연계로 발현된다. ‘전략자위대’의 시물라크르는 그들의 선민적 사상을 정당화시키기 위한 ‘세ହି롯의 나무’ 시물라크르로 연계되고, 이러한 연계선상의 ‘양산성 에반게리온’은 일본외 국가의 생산이라는 생산국의 광역화²⁴⁾를 통해 일본 중심의 대동아공영권을 세계화시키고 있다. 특히 패러디된 다양한 작품내 이름들은 무라카미류의 소설뿐만 아니라, 다양한 시대적, 상황적, 지형적 원류를 보장케 하는 시물라크르로 작동된다. 이 작품은 철저하게 조작된 저패니메이션의 이념적 코드를 정형화시킨 교과서적 작품으로 대별시킬 수 있다.

VI. 저패니메이션의 이데올로기 기능

<신세기 에반게리온>의 다양한 캐릭터들과 키워드들이 상호 시물라크르를 형성하며, 네트워킹된 이미지의 연계로 철저히 계산된 시너지를 파생시키는 것을 분석한 결과, 저패니메이션의 장르적 교합은 결국 시물라크르의 이미지적 통합과 새로운 신이미지의 역동적 분출로 이어지며, 강력한 잠재적 이데올로기를 저패니메이션의 표현적 담론에 내재시키게 됨을 발견하게 된다.

24) 이 작품에서 가이낙스는 특히 일본외 국가로 독일에 대한 애착을 보인다. 에바 2호기의 조종사인 소류 아스카 랑글레도 독일대학을 졸업했다고 전제되는데, 이러한 독일에 대한 애착은 선민 사상에 대한 카리스마적 반항을 유대교의 카바라 도판과 동시에 병렬적으로 제시함으로써 일본의 제국주의적 잠재 야망을 젊은 시선으로 해석해내고 있다.

특히 이러한 저패니메이션의 이데올로기 기능을 구체화시키기 전에 반드시 확인해야 할 작업은 과거부터 현재까지 지속적으로 진행되고 있는 저패니메이션과 할리우드의 상호 시뮬라크르이다. 저패니메이션과 할리우드는 서로의 창조물을 상호 시뮬라크르로 전환시키며, 끊임없이 표현코드의 수평적 교환을 유지시킨다.

<기동전사 건담>의 ‘빔 세이버’는 <스타워즈>의 광선검(라이트 세이버)과 유사하며, 월트 디즈니의 <라이온 킹>은 데즈카 오사무의 <정글의 왕자 레오(원제: 정글대제)>에서 ‘심바’라는 이름과 사자의 원형까지 동일하게 표현되고, 케빈 코스트너의 <위터월드>는 미야자키 하야오의 <미래소년 코난>의 스토리컨셉에서 출발한다. 일본만화광으로 알려진 <타이타닉>의 제임스 카메론은 <터미네이터 2>에서 T-1000이라는 캐릭터를 <바벨 2세>의 로뎀으로부터 빌려 왔으며, <스타워즈>의 조지 루카스는 구로사와 이키라 영화의 분위기를 SF미래에 그대로 적용시키고 있다. <스타워즈>의 주인공 루크 스카이워커는 유도복을 입고 나오고, 최후의 결전에서는 테크놀러지가 아닌 정신, 즉 기(The Force)로 이겨야 한다는 오리엔탈리즘에 충실한다. 도에이영화사의 <우주형사 가반>, <우주형사 샨리반>처럼 우주형사시리즈를 그대로 흉내낸 <로보캅> 시리즈와 폴 그리모의 <사팔뜨기 폭군> 컨셉을 응용한 미야자키 하야오의 <루팡 3세: 카리오스트로의 성> 등은 결국 끊임없이 표현코드의 교환과 융합이 발생되고 있음을 보여준다.²⁵⁾

결국 저패니메이션이 할리우드 영화를 모방하는 것은 이미지를 그려내는 것이지만, 할리우드는 저패니메이션의 이미지를 CG와 SFX를 통하여 극영화의 하이테크 하이퍼 리얼리티로 재생산하는 것이다. 그럼으로써 할리우드는 이미지를 구체적인 실체로 만들고, 저패니메이션의 아이디어를 콘티화시키는 것이다.

이러한 저패니메이션과 할리우드의 표현적 기재에 대한 분석은 일반화시킬 수 없는 검증되지 않은 일부분의 비약일 수도 있다. 그러나 이렇게 의식적이든

25) 윤승용, “저패니메이션과 할리우드, 서로 베끼기”, <키노>, 1996. 11., pp. 116~117.

무의식적이든 지속적으로 작동되는 시뮬라크르의 피드백은 그들의 이미지 교환과정 속에서 새로운 이데올로기를 형성해 버린다.

할리우드의 완성된 하이퍼 포토그래픽한 CG의 환영은 결국 저패니메이션과 일본의 표현소재에서 출발하고, 이러한 이미지는 결국 미래사회의 완성된 테크놀러지를 일본의 이미지로 치환시켜 버린다.

과거에 아시아를 향한 서구인들의 응시가 오리엔탈리즘이라는 단어로 축약된다면, 테크노오리엔탈리즘은 바로 그 아시아 속에서도 첨단 테크놀러지 시대의 일본을 향한 일본 바깥의 응시이다. 오토모 가츠히로의 <아키라>는 창조된 근미래의 세계를 통해 그리고 그 스스로의 존재를 통해 80년대 테크노 오리엔탈리즘으로서의 일본에 대한 이미지를 소비하고, 생산하고, 전염시키고, 번식하고, 증식시키고, 확장시켰다.

오토모 가츠히로의 <아키라>는 세 가지 구도를 보인다. 과포화되어 가는 비대한 이미지의 증식방법과, 기억과 신체 사이의 정치적 미학과, 테크놀러지의 바탕이다. 또는 <아키라>는 보드리야르와 푸코가 해내려고 했던 윤리학, 아니면 할리우드 SFX 스펙터클이 상상적 모형으로 설정한 것을 그 두뇌의 내부로 들어가 복제하듯이 그려낸 도면설계도이다. 이미지의 창조자들은 이제 스펙터클의 개념을 훔치고 도둑맞은 시대를 맞게 될 것이다.

만약 미래가 테크놀러지적인 것이라면 그리고 그 테크놀러지의 출발이 이미 일본화되어 있다면 미래 역시 일본이라는 삼단논법과 함께 포스트모던 시대는 태평양시대가 될 것이며, 일본은 서구 모더니티를 극복하고 대체할 미래이다.²⁶⁾

제시된 ‘테크노 오리엔탈리즘’의 한 논의처럼, 현재 저패니메이션이 보여주고 있는 표현의 담론은 차별적인 이데올로기를 형성한다. 일본외부의 지속적인 관심이 주관적인 응시로 진보되어, 일본전자산업의 테크놀러지 발전을 경외시 혹

26) 김준양, “스펙타클 : 테크노 오리엔탈리즘, AKIRA”, <키노>, 1998. 3., pp. 118~119.

은 두려워하게 된다. 결국 미래사회의 헤게모니가 일본에게 주목되고 있음을 인식하게 되는 이미지의 진행과정을 저패니메이션은 철저하게 이데올로기화시킨다. 마치 할리우드와 제3세계의 관리전략이 인식하지 못하도록 저패니메이션의 다양한 표현코드들을 계산된 시물라크르로 배치시키고, 그 시물라크르들이 복잡하게 엮어진 네트워크 속에서 시너지로 증폭된 이미지의 2차 시물라크르들을 끊임없이 배출시켜, 결국 미래사회의 암울한 포스트 휴머니즘은 일본 중심의 강력한 시물라시옹, 즉 '대동아공영권의 세계화'를 간접적으로 설명하려는 것이다.

VII. 결론

애니메이션 언어의 기본적인 속성은 기호에 대한 기호를 이용한다는 점에 있다. 즉, 스크린 위에서 관객 앞을 흘러가는 것들은 묘사에 대한 묘사이며, 이때 만약 그 동작이 사진의 가상성을 배가하는 것이라면, 그 가상성은 그림으로 된 쇼트(shot)의 조건성을 배가하게 된다.²⁷⁾

저패니메이션은 애니메이션적 언어의 기본속성을 가장 적극적이며, 역동적으로 반영하는 인프라를 이미 구축한 매니아그룹의 해방구로 작동하고 있다. 저패니메이션은 테크노 오리엔탈리즘의 대표기호성, 미래사회의 암울한 포스트 휴머니즘적 상황에 대한 시물라크르적인 독립적 해석을 통해 강력한 헤게모니의 공통적 담론을 구성해 낸다. 이는 결국 저패니메이션이 보여주고 있는 부분적 이미지²⁸⁾가 전체적이고 일반화되어 있는 문제의식을 희석화시켜 버리고,

27) 유리 미하일로비치 로트만, 박현섭 옮김, <영화기호학>(서울: 민음사, 1994), p. 197.

28) 부분적 이미지라는 것은 기술정치에서도 잘 드러나 보인다. 미국의 워터게이트 사건의 예가 실제 가장 단순한 사례를 적용해 준다. 미국 대통령, 즉 모든 도덕적 권위를 대표하는 미국의 대통령이 저지른 부정을 공개하되, 하나의 대표적 사건으로 치환해냄으로서, 그 사건의 해결과정과 결과적 평가만이 미국 전체의 도덕적 권위를 부활시키고, 사회내의 모든 부정을 해결해 낸 것처럼 수용자들을 조작해낸다. 결국 워터게이트라는 시물라시옹의 상황은 미국 전체에 만연한 부정적 사

대항논리로서의 체계적인 해결방안보다는 저패니메이션의 부분적 이미지를 코드를 가상적 대항논리로 수용케 함으로써 저패니메이션 내에서만 저항하는 독특한 매니아적 심화된 저항코드를 형성해내고 있는 것이다.

저패니메이션의 시뮬라시옹은 그 과정상 광의의 심화된 시뮬라시옹으로 재개념화시킬 수 있다.

즉 1차적 시뮬라크르가 1차적인 시뮬라시옹을 형성하는 과정 그 자체가 다시 2차적인 시뮬라크르로 작동하고 있다는 것이다. 또한 2차적 시뮬라크르가 다시 2차적인 시뮬라시옹을 진행하는 과정은 다시 3차적인 시뮬라크르로 작동된다. 이러한 역할은 영상세대의 전위대인 매니아그룹과 일본식 오타쿠그룹이 선두에서 해내고 있다. 결국 그러한 작업을 진행하는 매니아/오타쿠 그룹이 확장되는 근본적인 이유는 이러한 과정, 즉 1, 2, 3차적으로 심화된 시뮬라시옹에서 암호화(encoding)와 해독화(decoding)라는 과정상의 쾌락이 그들의 반복적인 비평작업을 창작작업으로까지 연계시키고 있기 때문이다. 결국 이러한 사례 분석은 시뮬라시옹의 재생산자로서 수용자의 역동적 역할을 강조하는 것이며, (포스트모던 사회에서는) 이미지가 정해진 규칙(rule)에 의해 탄생되는 것이기 보다는, 이미지 자체의 자생적 탄생논리를 보장받고 있음을 발견하게 된다.

결론적으로 저패니메이션은 할리우드의 스펙터클과 유럽의 철학적 관조가 일본식 리미티드로 포장되면서, 화려하고 정교한 배경화면과 단순한 캐릭터의 표정들, 정지영상의 연출적 중복을 통해 수용자의 시선을 주목시키고 영상미학적 중독성을 표출시킨다.

포스트모던적 시뮬라시옹은 기술복제품의 독특한 아우라를 확장 전환시켜, 동시대에 존재하는 특별한 코드의 융합을 가능케 한다. 저패니메이션 특유의 틈새장르인 로보메커닉으로부터의 사이버펍크와 순정 애니메이션의 교차점을 추적한 <신세기 에반게리온>은 그러한 두 주요 사상적 관점의 복합적 아우라를 만들어냄으로써 폭발적인 감정적 수위를 형성해내고 있는 것이다.

저패니메이션은 일반적인 표현코드를 통해 만화의 분절적 영상이미지를 모방하고, 연속적 이미지는 과감히 생략하며, 비상식적 앵글을 통해 기습적으로

레들의 실재를 감추어내고, 관리해버린 기능적 역할을 수행한 것이다. 부분적 이미지는 시뮬라시옹이라는 포스트모던적 코드화 과정을 통해 전체적 이미지를 대표하게 된다.

화면을 분할하며, 시뮬라시옹의 파상실재를 초현실적인 추상적 인지구조로 형성해낸다.

이는 결국 포스트모던적 무비판성과 탈이데올로기성에 기반한 영상세대 수용자들의 기호를 선도적으로 형성해 가며, 새로운 영상미학의 상품적 가치를 탄생시킨다. 결국 도덕적 차원과 제국주의적 세계관에 기반한 거대담론은 기성 세대의 몫으로 분할되고, 기존의 상식을 논리적인 가상상식으로 허물 수 있는 새로운 가치관의 잠재적 형성을 이제 새로운 세대는 희망하고 있는 것이다.

참고문헌

- 김경용, <기호학이란 무엇인가>(서울: 민음사, 1995).
- 김성기, <포스트모더니즘과 비판사회과학>(서울: 문학과 지성사, 1991).
- 김성재 외, <매체미학>(서울: 나남출판, 1998).
- 김옥동 편, <포스트모더니즘과 예술>(서울: 청하, 1992).
- 김택환, <영상미디어론>(서울: 커뮤니케이션북스, 1997).
- 박정순, <대중매체의 기호학>(서울: 나남출판, 1997).
- 원용진, <대중문화의 패러다임>(서울: 한나래, 1996).
- 유리 미하일로비치 로트만, 박현섭 옮김, <영화기호학>(서울: 민음사, 1994).
- 유선영, “항색 식민지의 문화정체성: 아메리카나이즈드 모더니티”, <언론과 사회> 제18호, 1997년 겨울호, pp. 81~122.
- 윤선희, “포스트모던 영상미학의 아우라와 시뮬라시옹: 포스트모던 세대 수용자의 <비트> 읽기”, <한국언론학보> 제42-2호, 1997년 겨울호, pp. 327~359.
- 이수연, “한국관객의 미국영화 읽기: 문화제국주의 이론의 비판적 검토”, <언론과 사회> 제10호, 1995년 겨울호, pp. 53~85.
- 전규찬, “텔레비전 만화영화 보기와 이야기하기”, <언론과 사회> 제12호, 1996년 여름호, pp. 89~119.

- 정재철 편, <문화연구이론>(서울 : 한나래, 1998).
- <키노> 1996. 11., 1997. 2., 1997. 5., 1998. 3., 1998. 4.
- 한창완, <애니메이션의 영상미학>(서울 : 도서출판 한울, 1998).
- David Harvey, *The Condition of Postmodernity : An Enquiry into the Origins of Cultural Change*(Oxford : Blackwell, 1989), 구동회 · 박영민 옮김, <포스트모더니티의 조건>(서울 : 한울, 1996).
- Debord, Guy., *Society of the Spectacles*(trans. Freddy Ferlman, Detroit : Black & Red, 1983), 이경숙 옮김, <스펙터클의 사회>(서울 : 현실문화연구, 1996).
- Diane Macdonell, *Theories of Discourse*, 임상훈 옮김, <담론이란 무엇인가>(서울 : 한울, 1992).
- Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Editions Galilee, 1981, 하태환 옮김, <시뮬라시옹>(서울 : 민음사, 1995).
- , 이규현 옮김, <기호의 정치경제학 비판>(서울 : 문학과 지성사, 1995).
- , 김진석 편, 정연복 옮김, <섹스의 황도>(서울 : 숲, 1993).
- , *La societe de consommation ses mythes ses structures*, 이상률 옮김, <소비의 사회>(서울 : 문예출판사, 1996).
- Steven Best & Douglas Kellner, *Postmodern Theory : Critical Interrogations*, 1991, 정일준 옮김, <탈현대의 사회이론>(서울 : 현대미학사, 1995).
- Stevem Cohan & Linda M. Shires, *Telling Stories : A theoretical analysis of narrative Fiction*, 임병권 · 이호 옮김, <이야기하기의 이론 : 소설과 영화의 문화 기호학>(서울 : 한나래, 1997).
- Umberto Eco, *Apocalittici e Integrati*, 조형준 옮김, <스누피에게도 철학은 있다>(서울 : 새물결, 1994).