

문화융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구

<천공의 성 라퓨타>를 중심으로

조대현

(서강대학교 신문방송학과 대학원 석사)

I. 서론

1. 문제 제기
2. 연구문제 및 연구방법

II. 이론적 배경

1. 애니메이션 매체의 특성
 - 가. 대중문화로서 애니메이션
 - 나. 애니메이션과 포스트모더니즘
2. 문화융합(Colcultural Convergence)
 - 가. 문화융합과 세계화(Globalization)
 - 나. 문화과정의

글로벌-로컬(global-local) 역학

III. 작품 분석: <천공의 성 라퓨타>

1. 내러티브
2. 주제적 모티브
3. 배경과 소품
4. 캐릭터

IV. 결론

부록: <천공의 성 라퓨타>의 플롯

참고 문헌

어떤 세대도 다른 세대와 동일한 방법으로 예술에 관심을 갖지 않는다. 개별적인 인간과 마찬가지로 각각의 세대는 예술을 관조하고 감상하는 데 그 특유의 범주를 사용한다. 그리고 각각의 세대마다 예술에 대한 요구가 제각기 다르며 예술에 대한 유용성 또한 제각기 다르다.

- T. S. 엘리엇

I. 서론

1. 문제제기

현시점에서 ‘문화’를 이야기하면서 국가단위 또는 민족단위 차원에서 논의하는 것은 더이상 무리이다. 문화는 전통적으로 ‘잘 경계지어진(well-bounded)’ 문화라는 의미를 함축하고 있었다. 하지만 이제 세계는 이른바 시간-공간의 압축(time-space compression) 현상을 경험하고 있다. 정보기술의 급속한 발달에 힘입은 거대한 네트워크는 기존의 시간과 공간이란 경계를 뛰어넘어 세계를 동시시간적인 경험으로 몰아넣고 있는 것이다. 소위 문화융합, 세계문화, 다국적 문화 등의 다양하고 유사한 개념이 문화의 시-공간을 초월한 흐름과 융합현상을 설명하고 있으며 더 나아가 정체성(identity)의 구성에 대한 논의도 새로운 관심사가 되고 있다. 이같은 시-공간의 경계를 파괴하고 문화융합을 중개하고 추동하는 힘으로서 미디어는 가장 중심에 위치해 있음은 더 이상 강조할 필요가 없다. 현대사회를 추동하는 여러 매체 중 영화에 대한 연구는 전통적으로 예술로서의 영화를 자리매김하기 위한 작업들이었다. 하지만 후기 산업사회, 정보화사회, 소비대중문화사회 등 여러 이름으로 불리는 현대사회의 문화양상을 정확하게 추적하기 위해서는 영화 그 자체를 넘어선 연구가 필요하다고 여겨지고 있다. 다시 말해 커뮤니케이션으로서의 영화에 대한 연구가 필요한 것이다.

한편 다른 매체와 마찬가지로 애니메이션은 차별화되지 않은 관객들의 공통된 취향을 만족시키기 위해 만들어지기 때문에 대중문화의 산물이라고 할 수 있다. 다른 매체처럼 애니메이션의 메시지 특성, 정보전달력, 전체적인 문화체제 내에서 애니메이션이 갖는 역할들은 애니메이션이 관심을 가질 만한 중요한 대상이 되게 한다.

이 글에서는 미디어와 문화상품의 세계적인 흐름 속에서 최근 나타나는 문화융합의 양상을 애니메이션이란 매체의 특성 측면에서 고찰하고자 한다. 즉 애니메이션은 위와 같은 문화융합의 양상을 현상적으로 가장 잘 드러내주는 문화산물이라는 문제의식이 이 글의 출발점이며, 애니메이션 텍스트의 측면에서 문화융합 양상을 살펴볼 것이다.¹⁾

1) MTV 뮤직 비디오는 포스트모던한 문화상품의 성격을 잘 나타내 주고 있는데 편성에서 통상 클

여기서는 애니메이션을 예술로서가 아닌 하나의 커뮤니케이션 형식으로 상정하고 문화융합이란 동시대적 문화과정을 담고 있으며 전달하는 기능에 주안점을 둘 것이다.

2. 연구문제 및 연구방법

문화융합에 대한 논의는 현재까지 주로 정보화사회와 관련된 사회변동론의 차원에서 다루지거나, 문화연구(Cultural Studies)에서 후기 산업사회, 소비대중문화와 연관된 문화정체성의 구성과 변화 차원에서 논의되었다.

이 글에서는 문화융합 속에 나타나는 동시적인 세계화(globalization), 지역화(localization)의 역학의 분석 속에서 애니메이션을 통한 미디어 소비에 관한 연구를 하고자 한다. 즉, 이 글에서는 이와 같은 거시적 차원의 논의에 기반해 애니메이션 텍스트라는 미시적 차원에서 문화융합을 검토하고자 한다. 현재 요구되는 것은 이런 문화과정의 글로벌-로컬 역학(global-local dynamics of cultural process)을 실질적인 수준에서 다룰 수 있고 미시와 거시 차원 모두 설명해야 하는 요구를 다룰 수 있는 접근이다. 이런 접근방법은 커뮤니케이션의 가정·지역·국가·국제적 측면의 분석들을 보다 효과적으로 통합하기 위해서이다.²⁾

연구문제: 애니메이션은 매체의 형식과 내용 면에서 문화융합 현상을 담아내고 전달하고 있는가?

터도(Turdor)는 영화이론에 대한 대조적인 두 기본경향을 ‘모델(model)’과 ‘미학(aesthetics)’이라고 부르고 있다. 전자는 ‘주로 영화가 한 매체로서 어떻게 작용하는가에 대해 과학적인 이해를 하려고 노력하는’ 반면, 후자는 ‘주로 평가적인 판단을 목적으로’ 하

립형식의 애니메이션을 뮤직 비디오의 사이사이에 내보내고 있으며 상당한 반응을 얻었다. 혼성 모방과 정신분열증적이며 초국적 혹은 다국적 문화의 다양한 양상을 보이는 뮤직 비디오와 애니메이션은 어쩌면 상당한 유사성을 보인다고 할 수 있을 것이다.

2) David Morley, “Where the global meets the local: notes from the sitting room”, *Screen*, Vol. 32, No.1(Spring 1991), p. 15.

고 있다.³⁾

이 글에서는 터도의 분류 중 전자에 해당하는 접근방법을 취할 것이다. 즉 커뮤니케이션으로서 영화의 모델에 접근하는 방식을 취하며 대중문화와 대중예술의 한 양상으로서 영화를 연구할 것이다. 이런 접근의 목적은 다학문적 또는 상호학문적인 관점을 견지함으로써 영화를 완전히 이해하기 위해서라고 할 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 애니메이션 매체의 특성

가. 대중문화로서 애니메이션

애니메이션은 20세기 대중예술의 역사에서 독특한 위치를 차지한다. 영화적 도구들과 드로잉(drawing), 페인팅(painting) 등의 기술을 결합하는 애니메이션은 혼성예술형식(hybrid art form)으로 이해될 수 있다.

애니메이션은 고급 예술(high art)과 저급 예술(low art) 형식 중 어느 쪽으로도 발전 가능한 잠재력을 가지고 있으나 현실에서의 대중의 인식은 저급 예술의 경향으로 편중되어 있다.⁴⁾ 미국에서 애니메이션에 대한 대중적 개념은 상업적으로 생산된 오락적 산물로 집중되어 있는데, 이러한 인식은 1930, 1940년대 디즈니, 워너 브라더스의 상업적

3) Garth Jowett & James Linton, *Movies as Mass Communication*(Sage, 1989), 김훈순 옮김, <영화 커뮤니케이션>(서울: 나남, 1994), p. 21.

4) 통상 애니메이션은 전통적으로 상업적인 저급 예술의 자원들과 결합해왔지만 또한 고급 예술가들에게도 수용되었다. 예를 들어 애니메이션의 초창기였던 1910년대는 Leopold Survage, 1920년대에는 Hans Richter, Walter Ruttmann, Viking Eggeling 등이 있었다. (Harry M. Benshoff, "Heigh-ho, Heigh-ho, Is Disney High or Low? From Silly Cartoons to Postmodern Politics", *Animation Journal*, Fall 1992, pp. 62-85)

진출에 크게 기인하고 있다.

애니메이션이라는 대중문화의 한 범주는 소위 예술이 아닌 프랑크푸르트학파가 현대사회의 부정적 기능으로 상정한 문화산업 또는 오락산업(entertainment industries) 속에 그 자리를 잡고 있다.⁵⁾

나. 애니메이션과 포스트모더니즘

애니메이션은 영화의 하위체계 또는 장르로 범주화할 수 있다. 동시에 애니메이션은 만화(cartoon, comics)의 한 유형으로 분류할 수 있다.⁶⁾ 이와 같이 애니메이션은 영화와 만화라는 두 가지 매체의 특성을 공유한다고 할 수 있다. 정리하자면, 애니메이션이 24개의 프레임으로 구성된 동영상이란 측면에서 기본적으로 영화의 하위체계로 분류하는 것이 타당하나 1개의 프레임에 대해선 만화로도 분석 가능하다.⁷⁾

애니메이션은 매체의 특성상 포스트모더니즘을 구현하기에 적합한 매체로 볼 수 있다.⁸⁾ 우선, 애니메이션은 주로 오락과 즐거움을 커뮤니케이션의 목적으로 하는 매체이며—물론 이것만을 애니메이션의 본질적 속성이라고 할 수는 없지만 현실 속에서 생산되고 소비되는 주류 애니메이션에 한해서는 유효하다 — 예술의 한 형태로서 자리잡

5) 오락산업이란 명백한 교육적 목적이나 저널리즘, 정치, 광고 등의 목적을 달성하기 위해서라기 보다 오히려 금전적인 이득을 얻기 위해 수용자들을 매료시키고자 하는 조직 상호간 미디어 행위의 제작과 공개라고 할 수 있다. (James Curran & Michael Gurevitch, *Mass Media and Society*, 김지운 외 옮김, <현대사회와 언론> (서울:나남, 1993), pp. 271-272)

6) 이 글에서는 이와 같은 전체에 근거해 논의의 진행상 필요한 부분은 용어상에 있어 만화를 애니메이션으로 대체하였음을 밝힌다.

7) 물론 이러한 구분은 셀 애니메이션을 중심으로 사고할 때 그러하다. 컴퓨터그래픽, 펄핏, 픽실레이션 등 다양한 표현양식을 포괄하는 애니메이션의 정의에서 보면 이와 같은 구분은 무의미하다고 할 수 있다.

8) 포스트모더니즘의 개념정립에 근간을 이루는 글들에서 드러난 공통적인 현상이나 특징들을 부분적으로 전반적으로 보여주는 영화들은 모두 포스트모더니즘이라고 불릴 수 있다. 패스티시와 패러디, 자기반영성, 상호텍스트성, 장르의 혼합 혹은 장르에 대한 유희, <대서술>(메타-내러티브)의 파괴, 향수영화, 허구와 사실의 혼동, 관객참여 혹은 관객의 인지를 중시하는 것 등이 바로 그것이다. 이러한 특징들을 하나라도 보이는 영화들은 모두 포스트모더니스트 영화라고 불린다. (주진숙, “포스트모더니즘과 영화”, 김옥동 편, <포스트모더니즘과 예술> (서울:청하, 1991), p. 232)

기 이전에 자본주의 문화상품으로 취급되어 버렸기 때문에 고급-대중 문화의 이분법을 파괴하고 역사성을 거부 또는 결여하며 쾌락주의적 경향을 띠는 포스트모더니즘 미학의 속성과 양립이 자연스럽다.

하지만 애니메이션은 포스트모던 스펙트럼 중에서 실험적이고 난해한 범주가 아니라 대중적인 범주의 작품들과 비슷한 양식으로 포스트모더니즘을 구현하고 있다. 애니메이션은 오락과 카타르시스를 제공하기 위한 매체이며, 높은 흥미도를 담보로 대중성을 확보해야 하는 커뮤니케이션 목적을 가지므로 서사구조의 파괴와 같은 실험적인 형태의 포스트모던성을 구현하지는 않으며 대신 혼성모방과 탈정전화, 다원성과 절충주의 등의 기법과 양식만을 수용한다. 흥미의 극대화라는 애니메이션 매체의 기본적인 커뮤니케이션 목적을 위해서 이렇게 특정한 포스트모던 속성만이 선별적이고 전략적으로 구현되는 것이다.⁹⁾

중요한 점은 이와 같은 애니메이션의 포스트모더니즘적 요소가 문화적 다원성으로 나타난다는 것이다. 토드 기틀린은 포스트모더니즘 문화가 미국적 절충주의를 특색으로 한다고 언급하면서, 이질적인 것들이 상호병치되는 다민족 문화를 그 두드러진 특성으로 규정한 바 있다. 또한 아놀드 토인비도 그의 저서 <역사의 연구>에서 포스트모더니즘적인 시대의 특성을 ‘서로 다른 문화의 공존’이라고 지적한 바 있다.

애니메이션의 문화적 다원성은 다양한 문화적 배경을 가진 영화적 재료들의 혼재로 나타나게 되는데, 주로 캐릭터·소품·스토리의 세 가지 측면에서 그러하다. 이렇듯 캐릭터를 중심으로 상이하고 이질적인 민족적·인종적 특징들이 구체적으로 묘사되고 있으며, 그 텍스트를 이루는 이야기 틀과 중심 소재들이 동서양의 고전과 민담 등 다양한 문화적 기원을 통해 추출된 것이기도 하다.¹⁰⁾

또 하나 문화융합과 관련된 애니메이션의 포스트모더니즘적인 특성은 시간과 공간의 해체이다. 애니메이션을 통해 제시되는 시간의 축은 현실세계의 그것처럼 단선적이고 일과적인 것이 아니다. 포스트모더니즘적인 문화양식들 속에서 시간은 더 이상 과거와 현재, 그리고 미래로 단선적으로 이어지는 역사적인 축이 아니며, 작품 속의 개인들과 수용자들의 스스로의 의지에 따라 찾아가는 선택적인 시간의 축으로 변모한다. 과거에서 현재로 옮겨가고, 다시 그런 변화의 시간들이 축적되어 미래가 구성되는 보편적인

9) 변원미, “<드래곤 볼>의 구성과 해체”, 서강대학교 신문방송학과 석사논문, 1991, p. 44.

10) 변원미, 앞의 책, pp. 77-78.

역사의 개념 대신에 일련의 영속적인 현재로서 시간이 파편화되는 양상이 두드러지게 나타나는 것이다. 이러한 변형된 시간의 축에 대한 경험은 특히 공상과학적인 모티브의 개입으로 정상적인 시간성의 왜곡과 변형이 두드러지게 나타난다.¹¹⁾

2. 문화융합(Cultural Convergence)

가. 문화융합과 세계화(globalization)

문화융합은 세계화에 따른 시·공간적 경계의 약화에 의해 과거에는 배타적 지역성만을 지녔던 각각의 문화들이 상호침투, 이식, 변형, 수용과정을 거치며 융합되는 현상을 의미한다. 문화융합과 세계화(globalization)는 양자 모두 파장적인 개념으로 이해할 필요가 있는데, 두 가지 모두 문화와 문화정체성의 변동(과정)을 설명하는 개념으로서 사용되고 있다.

한편 문화융합과 세계화는 그 자체가 이미 포스트모던적인 사고틀을 내재하고 있는 개념으로서 이전의 문화제국주의 논의와는 확연히 구분된다. 즉 문화제국주의가 모더니티에 근거했던 것이라면 문화융합과 세계화는 포스트모더니티에 근거하고 있는 것이다. 이 글의 목적은 애니메이션 텍스트에 드러난 문화융합 양상을 추적함으로써 문화융합 또는 세계화의 매체로서 애니메이션의 특성을 살펴보는 것이기 때문에 거시적 의미를 가지는 세계화보다는 문화융합이란 용어가 적합하다고 본다.¹²⁾

우선 문화융합을 가능하게 하는 조건으로서 세계화를 살펴보자.

세계화라는 용어는 정보가 동시에 전세계로 유통되는 현상을 지칭하는 것 이상의 의미를 가지고 있다. 기든스(A. Giddens)는 세계화를 “국지적으로 일어나는 지역 사건들이 멀리 떨어진 곳에서 일어나는 사건들에 의해 영향을 받는 방식으로—그 역도 마찬가지다—원거리 지방들을 서로 연계시켜주는 전세계적 사회관계의 심화”라고 정의한다.¹³⁾

11) 변원미, 같은 책, p. 82.

12) 이 글에서는 원저의 용어를 되도록 사용하도록 하되 논의의 진행상 필요한 부분은 세계화를 문화융합으로 대체한다.

13) 김승현, “매스미디어와 세계문화: 이론적 고찰”, 임상원·최현철 편, <한국사회와 언론>, (서

글로벌한 문화의 형성경로는 동일하지 않으며¹⁴⁾, 글로벌 문화는 결코 어느 것이 지배문화이고 또한 어느 것이 종속문화라는 위계를 설정하지 않을 뿐만 아니라 각 문화의 흐름 역시 독자적인 자율성과 궤적(trajecory)을 가지고 있음을 중요시한다.¹⁵⁾

문화융합에 대한 논의는 주로 문화제국주의와 발전주의 그리고 문화적 다원주의를 중심으로 진행되었다.

근대적 사고 틀 속에 있는 문화제국주의 입장에서 보면 세계문화에 대한 해답은 비교적 분명하다. 우선, 미디어 기업의 세계화가 문화의 세계화를 가져온다고 결론짓는다. 한 사회 내에서 문화적 동질성을 초래한 매스미디어는 이제 전세계로 확장되고 있으며, 이것은 세계문화의 동질성을 가져온다는 주장이 성립된다. 다른 하나로 근대성의 지속 및 확장을 들 수 있다. 2차대전 이후 서구사회에 의해 기획된 제3세계 근대화 논리는 오늘날 후기 산업사회 또는 정보사회에도 계속되고 있다고 주장한다. 산업혁명 시대부터 1950년대까지의 기계공업에서 현재의 정보상품으로 항목이 변했을 뿐이며, 서구는 근대화되었고, 제3세계는 그것을 이상향으로 삼아 따라가야 한다는 논리는 변함이 없다는 것이다.¹⁶⁾

하지만 문화의 개념을 정적인 것이 아닌 역동적인 개념으로 본다면 문화제국주의의 논거는 약화된다. 외국문화에 의한 민족문화의 지배현상으로서의 문화제국주의는 어떤 국가 내에 한가지의 유일한 문화만이 존재할 때 논의될 수 있는 담론이다. 사실 문화제국주의의 기본적인 가정은 ‘어떻게 우리가 생활하느냐’가 ‘어떻게 남들이 생활하는가’에 의해 영향을 받는 것을 의미하는 것이기 때문에 정적인 개념으로서의 문화만을 생각한다면 특정 국가 또는 민족의 문화정체성은 보다 강력한 영향을 행사하는 외부 문화에

출: 나남, 1996), p. 606.

14) Appadurai는 현대사회 글로벌 문화의 흐름을 다음의 다섯 가지 영역으로 세분화하고 있다. ① 사람의 흐름으로서 관광객·이민·피난자·외국인 노동자에 의해 이루어지는 민족적 양상(ethnoscapes) ② 다국적기업·직접투자·기술의 흐름인 기술적 양상(technoscapes) ③ 통화시장과 주식거래에서 화폐가 급속하게 이동하는 금융의 양상(financescapes) ④ 신문·잡지·텔레비전·영화에 의해 생산되고 분배되는 이미지와 정보의 매체양상(mediascapes) ⑤ 민주주의·자유·복지·인권과 같은 서구 계몽주의 세계관의 요소로 이루어진 국가나 반국가 운동 이데올로기 흐름인 이데올로기 양상(ideoscapes).

15) 박길성, “근대성에서 세계성으로”, 김경원·임현진 공편, <세계화의 도전과 한국의 대응> (서울: 나남, 1995), p. 86.

16) 김승현, 앞의 책, pp. 616-617.

종속당할 수밖에 없고 따라서 ‘우리의 생활’은 ‘남들의 생활’에 의해서 지배당할 수밖에 없는 것이다.

여기서 의미하는 문화융합은 동질화된 것으로서의 문화가 아니고—그것에 대한 설명이 문화제국주의이건 발전주의이건 간에—이질적인 것의 공존으로서의 문화를 의미하는 것이다. 이런 문화현상은 근대적 사고 틀로는 설명이 불가능한 새로운 개념이다. 이런 관점에서 ‘문화융합’ 또는 ‘세계문화’의 개념은 문화제국주의 입장에서 보면 탈세계화(deglobalization)를 의미한다고 할 수 있다.¹⁷⁾

포스트모던적 틀에서는 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달을 통해 매개되는 문화융합 또는 세계문화의 개념을 문화제국주의론과는 다르게 설정하고 그 성격에 대한 인식론적 차이를 보인다. 포스트모던 입장에서 서 있는 연구자들은 세계차원에 동질적으로 존재하는 세계문화의 존재 가능성에 대해 회의적이다. 문화를 국가의 범주 내에서 발생하는 삶의 양식으로 규정할 경우, 세계문화가 있기 위해서는 세계국가란 것이 존재해야 하기 때문이다. 이들은 문화의 개념을 국가간 상호배타적으로 볼 것이 아니라 과정적으로 파악할 것을 요구한다. 즉, 다양한 형태를 가지고 있는 고유문화들이 발달된 매스미디어에 의해 초국가적 및 초사회적 문화교류의 과정 속에 있다고 보자는 것이다. 따라서 세계 각국의 문화교류 현상은 통합과 해체, 세계화와 지역화의 과정 속에 있는 것이지 2분법으로 규정지을 수는 없다고 본다.¹⁸⁾

문화융합은 세계의 다양한 문화가 그 경계선이 허물어지고 표출되면서 다양한 이질적인 것의 동시 공존상태를 의미한다. 매스미디어를 통한 세계적 차원의 대중문화 현상은 단일문화로의 세계동질화라는 근대적 개념이라기보다는 다양한 문화가 상호인정 받고 동시에 공존하는 포스트모던 철학을 바탕으로 한 개념이다. 이것은 문화의 새로운 세계질서의 구축을 의미한다.¹⁹⁾

17) 김승현, 같은 책, p. 626.

18) Mike Featherstone, “Global Culture: An Introduction.” in M. Featherstone(ed.), *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity. A Theory, Culture & Society Special Issue*(London, Newbury Park and New York: Sage, 1990), pp. 1-14.

19) 김승현, 앞의 책, p. 628.

나. 문화과정의 글로벌-로컬 역학(global-local dynamics of cultural process)

문화융합의 과정은 시간과 공간에서 동질적이지 않은 과정이다. 이 과정은 보다 최근에 가속화되었으며, 세계 모든 곳에서 동일하게 경험되지 않는다. 문화융합의 과정에 있는 이러한 역학은 다음의 이원성(dualities)과 이런 이분법의 양 극단간 관련 상호작용(related interplay)을 포함하고 있다.²⁰⁾

- 보편화(universalization) 대 특수화(particularization)

세계화는 현대 사회생활의 특정 측면들(예를 들어, 민족국가, 생산과 경영과정, 소비자 경향 등)을 보편화시키는 반면 동시에 독특함 또는 차별성을 명료하게 하기 위한 노력이 고무되도록 “위치(locale)”와 “장소(place)” 모두를 상대화시킴으로써 특수화를 고양한다.

- 균질화(homogenization) 대 차별화(differentiation)

세계화는 표면의 외양과 전세계적인 현대 사회생활의 제도에 대한 특정한 동일성을 가져온다. 반면 역시 지역적 상황과 관련해 세계의 결합(incorporation)과 재접합(re-articulation)을 포함한다.

- 통합(integration) 대 분열(fragmentation)

세계화는 지리적 경계를 뛰어넘어 인간을 통합시키는 지구적·지역적이며 초국가적인 공동체 또는 조직의 새로운 형태를 이끌어 내지만 또한 민족국가(nation-state) 경계 안과 밖 모두에서 공동체를 분리하고 파편화시키는 듯하다. 예를 들어 “타자(others)”가 보다 인접해 갈수록 민족적 인종적 분리들은 보다 뚜렷해진다.

- 중심화(centralization)와 탈중심화(decentralization)

세계화는 권력·지식·정보·자본 등의 증가하는 중심화(예를 들어 초국가적 정치조

20) Mel van Elteren, “Conceptualizing the Impact of US Popular Culture Globally”, *Journal of Popular Culture*, Vol.30, No.1, Summer 1996, pp. 55-56.

직체와 상사회사)를 촉진하지만 또한 그들의 상황과 더 나은 발전에 영향을 주는 동력에 대한 보다 많은 힘을 얻으려고 하는 지역적 실체, 공동체 그리고 그룹으로서 힘있는 탈중심화하는 역학을 발생시킨다(소위 다양한 종류의 신 사회운동을 생각해 보라).

- 병치(juxtaposition) 대 융화(syncretization)

세계화는 다른 문화, 삶의 방식 그리고 사회적 관행들의 병치를 가져온다. 이것은 경계를 강화하고 사회-문화적 차별성과 편견을 명료하게 하지만 동시에 관념, 지식, 가치, 생활양식 등의 혼성화가 발생하는 공유된 문화 정체성과 사회공간(shared cultural identities and social spaces)을 만들어낸다.

Ⅲ. 작품 분석: <천공의 성 라퓨타>

1. 내러티브

애니메이션은 보통 동화(fairy tale) 또는 우화(fable)를 내러티브의 근간으로 한다. 동화나 우화는 보편적이고 단순한 서사구조를 가지는 것이 특징인데, 선과 악, 주인공과 악당, 평화와 전쟁, 조화와 부조화 등의 이항대립 설정을 통해 통상 권선징악의 주제를 담게 된다. 이러한 보편적인 서사구조를 바탕으로 한 애니메이션의 내러티브는 시간적—과거와 현재간에 존재하는 문화적—공간적—지역과 국가에 따른 문화적—간극을 경계를 탈피한 글로벌한 문화로서 수용자에게 소구된다. 10년 이상 경과한 애니메이션이 다시 개봉관에서 상영되며, 한 국가에서 제작된 작품이 전 세계적인 가족대상 영화로 배급될 수 있는 이유는 이러한 기본적인 보편적인 내러티브의 채용에 있다.

애니메이션의 내러티브는 이런 신화적인 이야기들을 근간으로 해 그 기본틀 위에서 다른 수다한 이야기 텍스트로부터 추출된 요소들로부터 뼈대를 구성하고 여기에 다양한 극적 소재들로 살을 붙여 이루어진다. 내러티브 분석의 영향력 있는 틀을 제공한

소쉬르, 레비스트로스, 프로프 등의 구조주의적 분석은 이야기들의 표면과 외양들은 다르지만 시공간과 무관하게 기능하는 똑같이 보편적인 구조가 인간의 정신 안에 존재한다는 원리를 제공했다. 이런 원리에 의하면 단순한 내러티브 체계를 가지는 애니메이션이란 매체가 가지는 균질화, 통합의 원리를 이해할 수 있다.²¹⁾

또한 이야기 요소들은 다시 애니메이션 특유의 구성 매커니즘을 통해 특정한 변형 과정을 거친다. 애니메이션은 영화나 소설과 다른 성격의 텍스트를 구축하게 되는데 특정한 이야기 요소들이 애니메이션으로 구성되는 가운데 변형과 단순화, 왜곡과 과장의 과정을 거치기 때문이다.²²⁾ <천공의 성 라퓨타>는 스위프트(Jonathan Swift)의 <걸리버의 여행(Gulliver's Travels)>을 모티브로 하고 있는 작품이다. 이 작품에서는 공상의 성인 라퓨타를 향한 선과 악의 대결구도를 기본으로 설정해 놓고 있다. 애니메이션에서는 도상적으로 캐릭터에 대한 성격부여가 명확하기 때문에 선인과 악인의 구분은 내러티브 상에서 명확하다. 또한 시퀀스에서 보듯 <천공의 성 라퓨타>는 만남-추격-숨겨진 비밀이 드러남-목적물 향한 전진-대결-갈등의 해결식의 전형적인 서술전개를 가지며 고전적 내러티브를 차용하고 있다.²³⁾

· <천공의 성 라퓨타> 시퀀스(부록 참고)

- I: 파즈와 시타의 만남
- II: 파즈와 시타-군대와 도라일당의 추격전
- III: 비행석의 주문과 깨어나는 로봇병기, 시타의 구출
- IV: 라퓨타를 향한 타이거모즈-고리아테의 항진과 대결
- V: 라퓨타의 스펙터클, 멸망하는 라퓨타

21) 로버트 랩슬리·마이클 웨스틀레이크, <현대 영화이론의 이해> (서울: 시각과 언어, 1995), pp. 179-211.

22) 변원미, 같은 책, pp. 19-20.

23) 고전적 형식은 전형적인 서술형식을 갖고 있다. 어떠한 안정된 상태가 설정되고 그 상태를 위협하는 위기와 갈등이 생긴다. 그 위기와 갈등을 풀어내는 절정이 있고 그리고는 새로이 정립된 안정된 상태로의 구축을 대단원으로 한다. 이 서술전개를 이끄는 것은 개인적인 인물이다. 심리적 요인이나 특성을 지닌 개인적인 인물이 주된 서술을 이끌며 자연이나 역사적인 인과관계는 다만 부수적인 것이다. 특히 서술을 이끄는 것은 주인공의 욕망이며, 그 욕망은 인과관계의 중요한 근원이 되고, 그에 따라 목표가 설정되고 서술전개는 그 목표를 성취하는 것을 중심으로 한다. 결말은 새로운 안정된 상태로의 회귀인 폐쇄적인 구조를 취한다. 이야기는 완벽하게 결말을 맺으며 애매하거나 해결되지 않은 갈등은 거의 없다.

작품에서 또 하나 눈여겨볼 수 있는 점은 공간의 대비에 의한 문화상상의 차별성이 다. 즉, 하늘과 땅의 공간구분을 통해 글로벌·무한정·상상의 세계와 로컬·한정적·현실의 세계를 대비시키고 있다.²⁴⁾ 히스는 공간이 내러티브 논리에 의해 구성되며, 고전적 영화에서는 공간이 내러티브 전개에 종속된다고 설명했다. 관객의 주목은 줄곧 다양한 공간적 하위체계와 연속성 규칙으로 인해 플롯에 가장 적절한 장면들의 그러한 측면들에 집중된다. 고전적 내러티브에서 공간은 일순간에 규정되고 규격화되는 지속적인 과정 속에 있다.²⁵⁾

<천공의 성 리퓨타>는 공간적 배경이 땅의 경우 19세기 말, 20세기 초의 유럽문화를 근간으로 하면서 로컬의 원리와 특수성, 한정성의 세계를 그리는 반면, 공간적 배경이 하늘인 경우 상대적으로 시-공간을 초월한 혼성화의 문화를 묘사하는 글로벌의 원리와 보편성, 무한성의 세계를 그린다.

이상과 같이 애니메이션의 내러티브 구조에서 볼 수 있는 문화융합의 양상은 균질화·통합·중심화의 원리이다. 이러한 애니메이션 내러티브 구조의 보편성은 시간적인 간극과 지역적·민족적 차이성을 뛰어넘어 문화융합의 진행과 가능성을 보여준다고 할 수 있다.

<표1> <천공의 성 리퓨타>의 공간구조

하늘	땅
the global	the local
시-공간의 해체	한정적인 시-공간
상상의 공간	현실의 공간

24) 미야자키 하야오는 그의 작품 대부분에 그의 장기라 할 수 있는 공중 신을 첨가하고 이것은 그의 작품에서 스타일적으로 중요한 의미를 가진다. “왜 무엇이든지 하늘로 날리고 싶어하는가?”라는 질문에 “일본 속담에 바보와 연기는 높은 곳을 좋아한다는 말이 있다”라고 짧게 대답했다던 미야자키 하야오. 그는 진정한 의미에서 비행을 갈구하는 인간의 원초적 본능을 애니메이션이라는 평면공간에서 그 누구보다도 잘 표현해 내는 감독이다. (...) 영상기법 중 가장 공간감이 뛰어난 컴퓨터 그래픽을 안 쓰기로 유명한 미야자키는 뛰어난 색채감각과 공간구성력으로 컴퓨터 그래픽 화면에서는 느낄 수 없는 그만의 독특하고 훌륭한 비행장면을 연출해 내고 있다.

(황의웅, <미야자키 하야오의 세계>(서울: 예술, 1997), pp. 123-124)

25) 로버트 랩슬리·마이클 웨스틀레이크, 앞의 책, p. 195.

2. 주제적 모티브

<천공의 성 라퓨타>의 주제적 모티브는 권력의 독재에 대한 저항, 자연과 생명존중으로 요약된다.

보브: 난 돌만을 상대하며 살아왔기 때문에 잘 알지만 말이야, 힘이 있는 돌은 사람을 행복하게도 하지만 불행을 불러오는 일도 있는 것이야.(scene 13)

로봇병기가 시타에게 다가와 꽃을 주고, 동물들과 자연스럽게 어울린다.(scene 39)

시타: 이젠 라퓨타가 왜 멸망했는지 잘 알겠어요. 곤도아 계곡의 노래가 있죠 흠에 뿌리를 내리고 바람과 함께 살아가자. 씨앗과 함께 겨울을 넘기고 새와 함께 봄을 노래하자. 아무리 무서운 무기를 가졌다 해도 많은 불쌍한 로봇을 부린다 해도 흠을 떠나 살 수는 없는 거예요.(scene 45)

과학기술의 집결체인 라퓨타의 중앙부는 멸망하지만 커다란 고목이 버티고 있는 라퓨타의 상층부는 비행석과 함께 상승한다.(scene 47)

애니메이션은 통상 평화, 환경보호, 인간애 등 추상적인 가치를 그 주제적 모티브로 삼는다. 이런 모티브들은 의미론의 추상의 사다리(abstraction ladder)에서 높은 부분에 해당되는 지점으로 높은 추상성을 가진다.²⁶⁾ 이런 높은 정도의 추상성은 시간적, 공간적 경계를 뛰어 넘는 보편성을 획득 가능하게 하는데 내러티브의 기능과 마찬가지로 문화융합의 원리 중 균질화, 통합, 중심화의 원리를 수행한다고 할 수 있다.

26) Hayakawa는 단어들에 대한 추상의 정도를 보여주기 위해 이 도표를 고안했는데, 이것은 Korzybski가 개발한 구조적 분별(structural differential)이란 개념에 기초를 두고 있다. 추상의 사다리에서 높은 지점에 위치하면 단어의 추상화 정도가 높아지고 따라서 실체에 대한 그들의 부합됨은 그만큼 없어지게 된다(Werner J. Severin & James W. Tankard, *Communication Theory; Origin, Methods, Uses*(New York: Longman, 1988), 장형익·김홍규 역, <커뮤니케이션 개론>(서울: 나남, 1991), p. 93-94.

3. 배경과 소품

문화융합은 다른 문화, 삶의 방식을 보여준다. 포스트모던한 매체의 특성상 애니메이션에서는 주로 생활양식의 혼성화가 발생한다. 애니메이션 속에는 테크놀로지와 복식(의상코드) 그리고 가옥 등이 시공간을 초월해 한 프레임 속에 공존하게 된다. 이러한 양상은 포스트모던적인 혼성모방의 형태로 주로 나타난다. 한편 애니메이션은 현실과 상상의 세계를 결합함으로써 혼성화의 경계를 흐리게 하거나 심화시키기도 한다. 애니메이션은 독자와 공모하여 오락·교제 및 즐거움을 위해 지속적으로 찾을 수 있는 환상의 세계를 창조한다. 애니메이션은 하나의 '형태(form)'이다. 그러나 그것은 '동화하는(conform)' 것이 아니라 '변형시키는(deform)' 것으로 그렇게 함으로써 그것은 '전달하는(inform)' 것이 된다.

애니메이션은 하나의 '형태', 즉 예술가가 독자를 위해 사용하는 도상적 상징을 통해 창조된 하나의 세계이다. 애니메이션은 3차원의 현실세계에 동화하는 것이 아니라 그것을 선택하고 추상화한다. 애니메이션은 일단 처음에는—일반적으로—2차원이다. 그리고 일련의 예술적 기교를 사용함으로써 3차원적 환상을 획득하는 것이다. 물론 사진과 사실화 역시 2차원이지만 애니메이션은 전형적으로 사진이나 그림보다 훨씬 덜 실제 현실에 동화한다. 만화는 실제현실을 평탄화하고 단순화시키는 것이다.²⁷⁾

요약하자면 애니메이션은 생활양식의 혼성화와 현실-상상의 세계의 결합을 통해 문화융합의 기능을 수행하는데, 이런 혼성화의 효과는 공유된 문화 정체성과 사회공간(shared cultural identities and social spaces)을 만들어 내는 것으로 보인다.

<천공의 성 라푼타>에 등장하는 주된 무대는 주로 19세기 말, 20세기 초의 유럽 문화를 바탕에 깔고 있다. 이것은 테크놀로지와 의복, 가옥 등의 형태에서 찾을 수 있다. 작품 전반에 다양하게 등장하는 비행선, 자동차, 기차 등의 테크놀로지는 주로 19세기 말, 20세기 초를 시대적 배경으로 하고 있다. 의복의 경우, 마을 주민, 군대, 비행복 등의 복장이 19세기 말, 20세기 초의 의복형태이다. 가옥의 형태도 마찬가지이다. 하지만 이러한 기본적인 시대배경은 시간과 공간의 해체를 통한 문화융합의 양상으로 나타나게

27) Randall p. Harrison, *Cartoon: Communication to the Quick*, Sage Comm Text Series, Vol.7, 1981, 하중원 옮김, <만화와 커뮤니케이션>(서울: 이론과 실천, 1989), pp. 68.

된다. 즉, 작품 속에서 다른 시간과 공간적 배경을 가진 이질적인 문화적 배경들의 혼재하고 있으며 더 나아가 이런 양상은 애니메이션이 가진 상상적 힘과 결합되며 심화된다고 볼 수 있다. <천공의 성 라퓨타>에서 문화융합 양상은 주로 테크놀로지의 혼성적 결합으로 나타난다. 전근대적인 것과 근대적인 것, 현실적인 것과 상상적인 것이 함께 뒤섞이며 공존하고 있는 것이다.

작품 속에는 등장하는 군대가 거주하는 성은 중세의 시대적 배경을 가지고 있는 건축물이다. 군대가 보유한 개인화기는 1차 세계대전을 시대적 배경으로 하고 있으나 중세 성의 대포와 도라일당의 화기는 보다 현대에 근접한 것으로서 명확한 시대적 배경을 찾기는 힘들다. 라퓨타로 향진할 때 고대 동양의 계산기라 할 주판이 등장한다. 고리아테, 타이거모즈 등 대형 비행선의 외관은 초기 비행선의 외관을 닮았으며, 내부의 동력원은 비행의 테크놀로지와 어울리지 않는 조악한 기계적 메커니즘으로 그려진다. 또한 비행의 성능, 화력 등의 측면에서 보면 상상의 세계를 그리고 있다. 특히 프리프타라고 불리는 소형 개인 비행정은 그 외형과 성능, 메커니즘 등에서 공상과학적인 화려함을 보이지는 않지만 완벽한 상상의 세계를 그리고 있다. 또한 로봇병기는 현실이 아닌 상상의 세계에서 나온 산물로서 레이저를 무기로 하고 있다.

초과학적인 로봇병기의 정체는 므즈카의 대사에서도 확인된다. “이놈은 지상에서 만들어진 게 아냐. 이 신체가 금속인지, 점토인지, 그것조차 우리들의 과학으로서는 알 수가 없다.” 이런 이질적인 시대적 배경을 가진 테크놀로지들은 여러 전투 장면에서 공존하고 있다. 이런 혼성적 결합은 애니메이션의 만화적 스타일 즉, 액션의 과장과 왜곡이란 특징으로 인해 한층 그 성격이 강화된다.

4. 캐릭터

애니메이션의 구성요소 중 캐릭터는 가장 중심적인 역할을 차지한다. <피너츠>의 작가 찰스 슐츠는 다음과 같이 캐릭터의 중요성을 강조했다. “우리가 성공적인 만화 피이처물에 대해 논의할 때 가장 먼저 떠올리는 것은 의례껏 그 주요 등장인물이다. 우리는 어떤 특정한 이야기에 대해서는 거의 상기하지 못하며 대신에 그 인물이 지녀온 시

각적인 특성과 독특한 개성을 기억한다. 이러한 인물을 개발하고 그 주위에 조연적인 인물을 설정하며 그들을 일정시간 동안 유지시키는 일은 독특한 종류의 정력을 필요로 한다.”²⁸⁾

해리슨(Harrison)에 의하면 애니메이션 캐릭터는 ‘평탄화’, ‘첨예화’, ‘동화’의 과정을 거쳐 창조된다. 애니메이션의 캐릭터는 단순화되는 경향이 있는데, 이것은 지각장(知覺場)에서 보통 볼 수 있는 것을 ‘평탄화’시키는 것이다. 여기서는 형태의 구조, 음영 그리고 모양을 단지 제시해 줄 뿐이다. 심지어 개요조차도 일반적으로 단순해지며 불필요한 대상과 세부사항은 삭제되어 버린다.

이런 평탄화를 통해서 남겨진 요소들은 ‘첨예화’된다. 인물들은 배경으로부터 뚜렷하게 드러난다. 인물의 몸체는 줄어들고 머리는 커진다. 불필요한 것과 중요치 않은 인물들이 탈락될수록 표현하려는 인물들의 눈, 입 그리고 눈썹 등은 더욱 뚜렷하게 표현된다. 이 두 과정을 거친 캐릭터는 마지막으로 과장과 썸넣기(interpolation)를 통해 대상을 ‘동화’시킨다. 네모진 턱을 가진 남주인공은 훨씬 더 강건하게 느껴진다. 여주인공의 재능도 마찬가지로 더욱 더 돋보이게 표현된다. 멍청한 사람은 확실하게 바보처럼 묘사되며 비열한 사람은 철저하게 악인으로 그려진다.²⁹⁾ <천공의 성 라푼타>의 캐릭터는 크게 메인 캐릭터인 파즈와 시타를 중심으로 하여, 두 그룹으로 대별되어 형성된다. 즉 파즈와 시타는 작품에서 거의 유일한 소년과 소녀로 등장하고 동양인의 외형인데 반해 다른 인물들은 성인으로 작품의 주된 배경인 19세기 말, 20세기 초 유럽인으로 그려지는데 다시 머리색과 눈동자에 따라 다양한 민족적 외형을 가지고 있다.

한편 <천공의 성 라푼타>의 배경은 상당히 사실적으로 그려지고 있는데, 이런 배경의 사실성은 캐릭터의 단순화와 대비됨으로써 더욱 뚜렷한 인상을 주게 되고 동일화 효과를 가지게 된다.³⁰⁾ 또한 캐릭터상에서도 파즈와 시타는 도상학적으로 다른 인물에

28) A. A. Berger, “Anatomy of the Joke”, *Journal of Communication*, Vol26, No.3, 1973, pp. 113-115.

29) Randall p. Harrison, 앞의 책, pp. 58-59.

30) 공간을 설정하고 캐릭터를 삽입하면 그 형태는 배경으로부터 뚜렷하게 두드러진 ‘모습(figure)’이 된다. 이때 배경이 사실적일수록 캐릭터의 두드러짐은 강화된다. 지각심리학자들은 한 그림의 이러한 요소들을 각각 ‘모습’과 ‘배경(ground)’이라고 이름 붙였다. 모습의 배경으로부터의 분리는 우리가 정보를 처리하는 방식에 대해 하나의 흥미있는 영향을 미친다. (Randall p. Harrison, 앞의 책, pp. 58-59)

비해 상대적으로 단순화되어 표현되어 있어 이런 동일화의 효과는 가중된다. 작품에서 크게 두 가지로 대별되는 인물군은 이질적인 인종과 민족의 혼성적 결합으로서 문화융합의 기능을 수행한다. 하지만 관객의 몰입과 동일시라는 효과를 낳는 메인 캐릭터가 (동양인이라는 점에서 지역화의 힘이 강하다고 할 수 있다.³¹⁾

IV. 결론

지금까지 문화융합 매체로서의 애니메이션의 특성을 살펴보았다.

기존의 거시적인 차원에서 논의되었던 문화융합의 양상을 애니메이션 텍스트 <천공의 성 라퓨타>를 중심으로 살펴보았을 때 결론은 다음과 같다.

(1) 문화융합 역학의 원리인 보편화/특수화, 균질화/차별화, 통합/분열, 중심화/탈중심화, 병치/융화가 텍스트 내에서 작동하고 있다.

(2) 내러티브 구조, 주제적 모티브, 배경과 소품, 캐릭터의 범주에서 문화융합의 원리를 살펴본 결과는 다음과 같다. 내러티브와 주제적 모티브에서는 주로 동질화·통합의 원리가 주되게 작동하고 있었으며, 배경과 소품에서는 혼성적 결합, 마지막으로 캐릭터에선 특수화·차별화·분열·탈중심화의 원리가 강하게 나타나고 있음을 알 수 있었다.

각 범주별 결과는 다음과 같이 정리할 수 있다.

31) 메인 캐릭터와 그 외의 등장인물을 뚜렷하게 대비한다는 점에서 후자를 타자화시키는 문화전략이라는 징후적 해석도 가능하다. 사실 감독 미야자키 하야오는 자국의 문화색채가 짙은 작품과 혼성적 문화의 작품을 모두 만들었지만 메인 캐릭터는 예외없이 항상 동양인 소년, 소녀이다. 또한 문화제국주의의 관점에서 보면 이것은 하나의 이데올로기로 작용한다. 즉, 공주, 왕자, 기사 등 내러티브에서 중심되게 가치를 부여받는 대상들은 이외의 인물들을 타자화시킴으로써 이데올로기적 기능을 한다. 귀족계급이고 금발에 눈이 크고 다리가 길며 화려한 복장의 서구적 메인 캐릭터와 검은 머리와 볼품없는 몸매시와 복장을 한 주변인물 사이에는 중심화와 주변화를 만드는 이데올로기가 기능한다.

• 애니메이션의 내러티브 구조에서 볼 수 있는 문화융합의 양상은 균질화, 통합, 중심화의 원리이다. 이러한 애니메이션 내러티브 구조의 보편성은 시간적인 간극과 지역적·민족적 차이성을 뛰어넘어 문화융합의 진행과 가능성을 보여준다.

• 애니메이션의 주제적 모티브가 가진 높은 정도의 추상성은 시간적·공간적 경계를 뛰어 넘는 보편성을 획득 가능하게 하는데 내러티브의 기능과 마찬가지로 문화융합의 원리 중 균질화·통합·중심화의 원리를 수행한다고 할 수 있다.

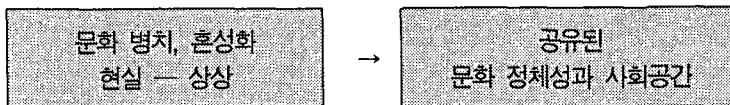
• 애니메이션의 배경과 소품에서는 주로 생활양식의 혼성화가 발생하며 현실과 상상의 세계를 결합함으로써 혼성화의 경계를 흐리게 하거나 심화시키기도 한다.

• 애니메이션의 인물군은 이질적인 인종과 민족의 혼성적 결합으로서 문화융합의 기능을 수행한다. 하지만 관객의 몰입과 동일시라는 효과를 낳는 메인캐릭터가 동양인이라는 점에서 지역화의 힘이 강하다고 할 수 있다.

문화는 기본적으로 구성원의 정체성(identity)을 부여하는데 그 일차적 의미가 있으며 이상과 같은 문화융합 매체로서 애니메이션이 가지는 특성은 정체성 구성에 영향을 미치게 될 것이다. 미디어의 소비는 수용자 개개인의 심리학적 혹은 사회학적 성향에 의해서 구조화되는 것이 아니라 역동적이고 모순적인 일상생활의 진행에 의해서 구조화되며 이런 미디어 소비의 특성은 정체성 형성에 영향을 주게 된다.³²⁾

즉 애니메이션이 만드는 생활양식의 혼성화와 현실-상상 세계의 결합을 통한 문화융합의 기능은 공유된 문화 정체성과 사회공간을 만들어내는 것으로 보인다.

이상의 논의를 다음과 같이 정리할 수 있다.



32) James Curran & Michael Gurevitch, 앞의 책, pp. 271-272.

부록 : <천공의 성 라퓨타>의 플롯

시퀀스	신	내용
I	1	타이거모즈 호 도라일당이 타이거모즈 호를 습격해 시타를 납치하려 한다.
	2	광산촌의 시장 시장에서 고기를 사는 파즈
	3	언덕 집으로 오는 길에 공중에서 낙하하는 시타를 우연히 보고 파즈는 구한다.
	4	광산 작업을 하는 광부들과 파즈
	5	마을 공중으로부터 떨어진 시타를 찾으려 하는 도라일당.
	6	슬러그 계곡 아침에 정신을 차린 시타는 파즈와 인사를 나누고 라퓨타에 관한 이야기를 나눈다.
	7	슬러그 계곡 도라일당은 파즈의 집에서 시타를 발견하고 파즈와 시타는 도망간다.
II	8	마을 도라일당은 마을에서 시타를 잡으려 하고 이를 막으려는 마을 주민과 한바탕 대결을 한다.
	9	철도 마을의 난동을 벗어나 우연히 마주친 마을기차를 타고 도망가는 파즈와 시타.
	10	마을 도라는 차를 가지고 마을에 남아 있는 나머지 일당을 태우고 시타를 추격한다.
	11	철도 쫓고 쫓기는 도라일당과 파즈와 시타의 스펙터클. 결국 도라일당을 따돌리게 된다.
	12	철도 군대와 마주친 파즈, 시타는 쫓기는 도중 철도 아래로 떨어지지만 비행석으로 인해 무사하게 된다.
	13	갱도 지하 파즈와 시타는 보모 할아버지를 만나 비행석에 관한 숨겨진 이야기를 듣는다.
	14	빈집 도라일당은 빈집으로 잠입한다.
	15	언덕 파즈는 라퓨타에 대한 강한 의지를 나타내며 시타는 라퓨타의 왕녀임을 말한다.
	16	언덕 다시 쫓아온 군대에게 납치되는 파즈와 시타.
	17	성의 감옥 감옥에 갇혀 있던 파즈는 정신을 차린다.
	18	성 라퓨타 탐색작전에 대해서 장군과 므즈키는 의견충돌을 보인다.
	19	성 므즈키는 라퓨타와 비행석에 대한 비밀을 시타로부터 캐러 협박한다.
20	성의 감옥 므즈키는 파즈에게 금화를 주며 포기할 것을 종용하고 시타는 파즈를 마을로 돌려보내려고 한다.	
III	21	마을 안부를 물어보는 동네 아주머니를 뒤로 하고 낙심한 파즈는 집으로 뛰어간다.
	22	파즈의 집 잠입해 있던 도라일당에게 파즈는 잡힌다. 도라의 '남자' 이야기에 파즈는 도라일당과 합류한다.
	23	성 장군과 므즈키는 시타를 감금한 채 고리아테를 타고 라퓨타로 향진할 계획을 한다.

시퀀스	신	내용	
III	24	프리프타	프리프타를 타고 도라일당과 파즈는 군대를 추격한다.
	25	성의 감금실	시타는 회상을 통해 비행석의 주문을 알게 되고, 지하에 있던 로봇병기는 눈을 뜨게 된다.
	26	성의 지하	시타를 찾으려고 하는 로봇병기와 군대의 대결.
	27	성의 탑	군대의 포탄에 맞은 로봇병기는 파괴되고 도라일당과 파즈는 시타를 구출한다.
IV	28	성의 탑 아래	시타를 놓친 장군은 우왕좌왕하지만 므즈카는 비행석을 발견하고 라퓨타의 항진계획을 세운다.
	29	프리프타	구출된 시타는 파즈에게 안겨서 운다. 도라일당과 파즈, 시타는 라퓨타 항진에 동행하게 된다.
	30	타이거 모즈	타이거모즈 호에서 시타는 조종실로 파즈는 기계실로 각각 불려가 일을 도와준다.
	31	타이거 모즈의 조종실	도라와 항로를 계산하는 시타.
	32	도라의 방	도라는 시타에게 자신이 입던 옷을 주며 부엌으로 데려가 일을 지시한다.
	33	조리실	루이, 샤를르 등 일당들은 시타의 일을 도와준다.
	34	도라의 방	도라와 노기사는 체스를 두며 라퓨타와 파즈, 시타에 대해 이야기한다.
	35	식당	도라일당의 식사.
	36	타이거모즈 호	파즈와 시타는 보초교대를 하고 라퓨타의 멸망의 주문, 비행석 이야기를 하다 고리아테를 발견한다.
	37	하늘	고리아테에 쫓기는 타이거모즈
38	거대한 구름 속	연을 타고 올라가는 파즈와 시타. 거대한 구름을 발견하고 빨려들어가는 파즈와 시타. 타이거모즈도 소용돌이 속으로 항진한다.	
V	39	라퓨타의 정원	라퓨타에 도착한 파즈와 시타. 로봇병기와 함께 멸망한 라퓨타를 살펴본다.
	40	라퓨타의 입구	타이거모즈를 납치한 고리아테가 라퓨타에 도착한다. 밧줄로 묶여 있는 도라일당.
	41	라퓨타 내부	군대는 라퓨타의 보물들을 훔친다. 므즈카는 부하들을 데리고 어디론가 간다.
	42	라퓨타 외각	므즈카에게 발각된 시타는 잡히고 파즈는 도라일당의 밧줄을 끊어준다.
	43	검은 반구체 안	라퓨타의 중추로 진입한 므즈카와 시타. 므즈카는 시타에게 하나의 왕족임을 알려줌.
	44	돔	므즈카는 라퓨타의 우뢰를 지상을 향해 발사하고 군대를 라퓨타로부터 떨어뜨린다.
	45	검은 반구체 안	므즈카로부터 비행석을 빼앗은 시타. 파즈와 함께 멸망의 주문을 외친다.

시퀀스	신		내용
V	46	라퓌타	무너지는 라퓌타의 최후.
	47	공중	가까스로 탈출한 도라일당. 라퓌타의 상층부만 무너지지 않고 공중으로 올라간다.
	48	라퓌타 상층부	나무뿌리에 간신히 매달려 있는 파즈와 시타.
	49	공중	연을 타고 라퓌타를 탈출한 파즈와 시타 그리고 도라일당의 만남.

참고문헌

- 김승현, “매스미디어와 세계문화: 이론적 고찰”, 임상원·최현철 엮음, <한국사회와 언론> (서울: 나남), 1996.
- 로버트 랩슬리·마이클 웨스틀레이크, <현대 영화이론의 이해> (서울: 시각과 언어, 1995).
- 박길성, “근대성에서 세계성으로”, 김경원·임현진 엮음, <세계화의 도전과 한국의 대응> (서울: 나남), 1995.
- 변원미, “<드래곤 볼>의 구성과 해체”, 서강대학교 신문방송학과 석사논문, 1991.
- 주진숙, “포스트모더니즘과 영화”, 김옥동 엮음, <포스트모더니즘과 예술> (서울: 청하, 1991).
- 황의웅, <미야자키 하야오의 세계> (서울: 예술, 1997).
- A. A. Berger, “Anatomy of the Joke”, *Journal of Communication*, Vol.26, No.3, 1973.
- David Morley, “Where the global meets the local: notes from the sitting room”, *Screen*, Vol.32, No.1(Spring 1991).
- Garth Jowett & James Linton, *Movies as Mass Communication*(Sage, 1989), 김훈순 엮음, <영화 커뮤니케이션> (서울: 나남, 1994).
- Harry M. Benshoff, “Heigh-ho, Heigh-ho, Is Disney High or Low? From Silly Cartoons to Postmodern Politics”, *Animation Journal*, Fall 1992.
- James Curran & Michael Gurevitch, *Mass Media and Society*, 김지운 외 엮음, <현대사회와 언론> (서울: 나남, 1993).
- Mel van Elteren, “Conceptualizing the Impact of US Popular Culture Globally”, *Journal of Popular Culture*, Vol.30, No.1, Summer 1996.
- Mike Featherstone, “Global Culture: An Introduction.” in M. Featherstone(ed.), *Global Culture: Nationalism, Globalization and Modernity*. A Theory, Culture & Society Special Issue(London, Newbury Park and New York: Sage, 1990).
- Randall P. Harrison, *Cartoon: Communication to the Quick*, Sage Comm Text Series, Vol.7, 1981, 하종원 엮음, <만화와 커뮤니케이션> (서울:이론과 실천, 1989)
- Werner J. Severin & James W. Tankard, *Communication Theory; Origin, Methods, Uses*(New York: Longman, 1988), 장형익·김홍규 엮음, <커뮤니케이션개론> (서울: 나남, 1991)