

# 일본 애니메이션의 스펙터클과 테크노오리엔탈리즘

한창완

(세종대학교 영상만화학과 교수)

- I. 문제제기 및 연구목적
- II. 연구문제 및 연구대상
- III. 연구방법
- IV. 문화산업과 스펙터클의 개념
- V. 일본 애니메이션의 스펙터클과 테크노의 결합
  - 1. 리미티드 미학
  - 2. 테크노 미학
- VI. 일본 애니메이션의 이데올로기성과 테크노오리엔탈리즘의 미학

## I. 문제제기 및 연구목적

포스트모더니즘 예술양식이 등장하게 된 시대적 조건은 대량생산과 대량소비를 필수적인 경제적 메커니즘으로 구조화시킨 후기산업사회의 자본주의 심화 경향이다. 자본의 순환속도가 역동적일수록, 곧 자본주의의 체계적 이행은 강화되기 때문에 그러한 경제적 재화의 지속적인 순환을 위한 후기산업사회의 재생산 필요시스템은 지속적인 자본주의체제의 강화기제로 작동되고 활용된다.

본래 산업혁명이후 노동력의 착취와 통제로 인해 잉여수익을 보장받던 자본주의적 생산방식은 후기산업사회로 전환되면서 기계와 기술에 의한 노동력의 대체로 인해 노동력의 통제와 확대로 인한 잉여수익보다는 보다 발달된 테크놀러지에 의해 끊임없는 생산성을 보장받게 되었고, 그러한 생산성의 유지를 통한 자본의 축적은 안정적인 수요량을 담보한 공급시장의 안정을 희구하게 된다.

결국, 수용자의 대중문화 수요시장에 지속적인 유효수요를 발생시켜야만 안정적인 공급시장을 유지할 수 있게된 후기산업사회의 생산양식은 보다 다양한 영상코드를 활용하여 지속적인 수요시장의 프로그램 재생산을 유도하게 된다.

<사례 1>

<못말리는 탐보>, <못말리는 조종사>와 같은 헐리우드의 패러디 전문 영화는 한 영화의 스토리라인이 기존 흥행성을 인정받았던 영화들의 캐릭터성과 서사체계를 그대로 전용하여 이야기구조를 이루어낸다. 결국 그러한 패러디미학을 통해 또 다른 상품성(역설적인 우연성에 기초한 흥미)을 인식해내기 위해서는 기존 영화를 통해 흥행에 성공한 인기영화의 스토리라인을 이미 알고 있어야 한다는 전제가 필요하게 된다. 패러디라는 혼성모방은 기존 수요시장의 선행적 수요를 전제하고, 또 다른 중복수요를 통한 지속적인 재생산 메커니즘을 극대화시킨 사례이다.

<사례 1>에서와 같이 헐리우드 영화에서도 극대화된 상품으로 개발되어 형성된 패러디 형태의 혼성모방은 지속적인 소비를 유도하기 위한 영상전략이며, 최소한의 제작경비로 최대한의 영상효율을 발생시키기 위한 경제적 수단으로 작동된다. 이는 곧 소비를 통해 지속적인 자본의 창출과 시장의 확대를 모색하는 소비 이데올로기의 이미지적 결과로 판단된다. 실제 후기산업사회에서는 전통적인 의미에서의 생산영역만이 생산을 전담하지 않고, 소비의 영역에서도 의미생산이라는 중요한 부분을 맡게 된 것이다<sup>1)</sup>. 소비에 대한 새로운 해석, 즉 ‘생산적 소비(pro-sumption)’란 합성어는 현대사회에서의 소비의 중요성을 하나의 이데올로기로 특화시키고 있으며, 소비를 통한 새로운 생산의 조건변수화는 재생산 메커니즘의 새로운 의미화 기재로 작동되고 있다.

영상언어의 소비이데올로기는 서사체계내에 이미 이미지로서의 소비를 담론화시키게 되고, 이는 다양한 표현방식을 개발하게 된다. 그 중에서 헐리우드 블록버스터에 주요한 특성으로 분석되는 이미지가 ‘스펙터클(spectacle)’이다. 헐리우드에서 제작된 영화중에서 대자본이 투자된 블록버스터들은 항상 끊임없는 액션과 지속적인 스피드를 보장해내고 영상언어상의 과장된 시간성을 연출해내기 위해 공간의 스펙터클과 시간의 연속성을 파편화시키는 동작의 스펙터클을 자주 사용한다. 수 많은 차량이 부서지고, 도로와

1) 원용진, <대중문화의 패러다임>(서울: 한나래, 1996), p. 35.

건물이 파괴되고, 수천명의 엑스트라가 동원되며, 시정부의 후원을 받아 몇시간동안 도시 전체도로를 임대해 내는 할리우드의 스펙터클은 그 영상언어의 장관만으로도 강력한 영상언어의 카리스마를 자랑한다. 이러한 스펙터클은 기본적인 대자본을 전제로 하며, 이러한 지속적 파괴미학은 재생산 메커니즘을 정당화시키는 영상기호로 작동된다. 즉, 현 후기산업사회의 심화된 자본주의 미학을 그대로 전용하거나 혹은 그러한 자본주의적 구조를 강화시키는 이데올로기로 코드(code)화된다는 것이다. 지배이데올로기의 표현미학은 이처럼 대자본을 상징한 스펙터클의 영상미학으로 주체의 강화를 반복적으로 모색해 간다.

스펙터클의 표현미학은 스탠리 큐브릭의 <2001: 스페이스 오딧세이>와 조지루카스의 <스타워즈>로부터 실제 공간상의 스펙터클을 붕괴시키고 사이버공간과 미래사회의 우주공간을 연결시키는 새로운 가상적 스펙터클로 특화되기 시작한다. 실제 촬영환경에서 구현할 수 없었던 이러한 가상적 스펙터클이 강력한 표현영역을 구사하기 시작하면서 기존의 공간과 인력의 대자본화로 설명되던 스펙터클의 미학은 이제 다양한 컴퓨터 그래픽과 이를 활용한 특수효과(Special Effect)로 대체되어 더욱 강력한 속도감과 공간감을 연출해내고, 결국 기존의 소비이데올로기를 더욱 강화시키는 기제로 활용된다. 컴퓨터그래픽이 만들어내는 가상적 스펙터클은 미래사회에 대한 비전이데올로기로 작용하면서 현재시점의 주된 이데올로기의 정당성을 특화시키는 영상코드로 작동된다. 결국 주된 이데올로기를 강화시키는 영상코드로서의 스펙터클은 미래사회에 대한 SF영화의 표현영역까지도 거대한 지배담론으로 내재화시켜 간다.

#### <그림 1> 스펙터클의 90년대 표현미학

미래사회에 대한 스펙터클 → 소비 이데올로기 → 사이버스페이스의 컴퓨터그래픽 영상코드 → 비전 이데올로기

<그림 1>에서와 같이 스펙터클은 소비이데올로기의 한계를 극복하고 또한 확대시키기 위해, 사이버스페이스의 새로운 영상코드를 형상화해가며, 그 또 다른 돌파구를 미래사회에 대한 비전이데올로기로 치환시킨다.

그런데 이 부분에서 주목해야 되는 사회현상이 바로 일본 애니메이션이다. 본래 일

본 애니메이션은 미국의 평가처럼 아주 저렴한 제작비와 축소된 동작들, 저속한 소재들을 애니메이션화했다는 ‘저패니메이션(Jap-animation)<sup>2)</sup>’으로 개념화하면서, 디즈니 애니메이션과 한나 바바라, 워너 브러더스의 고품질 애니메이션에 상대적인 개념으로 인식되어 왔다. 그런데 80년대 중반이후 기존 ‘아니메(Anime)’로 불리우며, TV시리즈와 OVA로 상품화되던 일본 애니메이션이 대자본을 기반으로 한 극장용 장편으로 특화되기 시작한다. 특히 미야자키 히야오와 다카하타 이사오의 <스튜디오 지브리>가 극장용 장편을 연작으로 개봉하여 상업적으로 성공하면서, 일본에서도 고품질의 극장용 장편 애니메이션이 전성기를 맞이하게 된다. 스튜디오 지브리의 휴머니즘이 캐릭터의 차별성과 스토리라인의 무국적으로 세계적인 상품시장을 확대해 가면서 뒤 이은 사이버펑크계열의 새로운 제3세대 작가들이 일본 애니메이션의 표현양식을 독특한 영상담론으로 특화시켜 상품화시키고 있음을 발견하게 된다.

오토모 가즈히로 감독의 <아키라>는 일본최초의 풀애니메이션 방식을 도입, 극장용 장편의 질적 완성도를 높였으며, 오시이 마모루 감독의 <공각기동대>는 애니메이션 영상의 철학적 담론을 극대화시키는데 성공했다는 평가를 받고 있다. 또한 가이낙스 그룹의 <신세기 에반게리온>은 새로운 발상과 역설적인 스토리연결로 세계 애니메이션 마니아층의 독점적인 지지를 받고 있는 상황이다. 이처럼 새롭게 부상하고 있는 신세대 소비문화의 주요한 정점에 일본 애니메이션이 차별적인 문화지형을 확대해가고 있으며, 바로 그 부분에 일본의 휴머니즘을 극복한 새로운 사이버펑크 애니메이션의 표현방식이 독특한 전략으로 활용되고 있음을 발견하게 된다.

본 연구는 바로 이러한 일본 애니메이션의 독특한 영상담론이 현 대중문화 소비세대의 주요한 상품성을 형성하게 된 이데올로기로서의 메커니즘을 분석하려고 한다. 대중문화 이데올로기로서 어떠한 기제가 작동하여 80년대이후 일본 애니메이션의 상품성을 특화시키고 있으며, 10대와 20대의 애니메이션 마니아층을 중심으로 폭발적인 일본 애니메이션의 중독성향을 강화시켜 가고 있는가? 문제제기의 서두에서도 전제했듯이 분명 일본 애니메이션의 사이버펑크는 기존 리미티드방식의 표현미학을 기반으로 높은 질적수준의 연출방식을 특화시키며, 후기산업사회의 영상언어를 개념화시키고 있는 것이다. 본 연구는 일본식 자본주의 생산양식의 강화라는 관점에서 일본 애니메이션을 분석

2) 'Jap'은 미국에서 사용되는 비어로서, 일본인들을 비웃거나 낮추어 욕할 때 쓰이는 짧은 단어의 용어이다.

하려고 한다.

이러한 분석은 일본의 제국주의적 성격을 확대하는 한 기제의 확인작업이 될 수 있으며, 보다 나아가 중국으로 대표되는 기존 오리엔탈리즘을 초월한 일본식 오리엔탈리즘의 독특한 차별화 전략으로도 분석될 수 있을 것이다.

## II. 연구문제 및 연구대상

전술한 문제제기와 연구목적에 의해 다음과 같이 본 연구의 연구문제를 제시한다.

- ① 일본 애니메이션의 이데올로기성은 대중문화상품으로서의 **상업성을 확보**하기 위해 다양한 **영상기호**를 특화시키고 있는가?
- ② 일본 애니메이션이 보여주는 **스펙터클의 영상기호**는 그로부터 연계되는 대중성의 **상업적 잉여 수익**을 발생시키는가?
- ③ 일본 애니메이션의 **테크노-오리엔탈리즘**이 보여주는 미래사회의 선형적 이데올로기지형은 일본의 **경제적 지대에 부가적 수익**을 형성하는가?

본 연구는 일본 애니메이션의 상품적 특성을 영상담론의 이데올로기로 연계시키기 위하여 한정적인 연구대상을 설정한다. 본 연구는 연구목적을 수행하고, 연구문제를 효율적으로 해결하기 위해, 일본 애니메이션내에서도 독특한 장르를 형성하고 있는 사이버펑크 애니메이션을 중심으로 스펙터클의 영상기호와 테크노-오리엔탈리즘의 표현효과를 분석 및 예측하려고 한다.

‘사이버펑크’는 ‘사이버네틱스’와 ‘펑크’의 합성어이다. 사이버네틱스는 노버트 위너(Nobert Wiener)가 제어와 소통의 과학으로 규정한 인공지능학의 개념이며, 펑크는 1970년대말에 태동한 록음악의 한 지류로서 모든 사회적 제도와 규범에서 벗어나 절대 자유를 부르짖는 반사회적 저항운동의 메시지를 담은 역동적이며 과격한 행동주의 음악 을 의미한다. 결국 과학적 담론과 문화적 담론이 서로 결합하고, 첨단 하이테크문화와

반사회적 저항문화가 결합되었기 때문에 사이버펑크는 극히 모순적이고 이단적인 개념이다<sup>3)</sup>. 바로 이러한 개념내에 이미 비전으로 치장된 상업성과 적절한 저항성이 결합되어 보다 활성화된 의미의 영상담론의 기능적으로 작동하게 되는 것이다. 사이버와 펑크가 내재하고 있는 의미는 각기 중요하며, 그 의미가 폭발적으로 형성해내는 시너지는 새로운 스타일과 차별적인 실천을 유도하게 된다.

이러한 사이버펑크는 새로운 문화환경이 잉태하게 될 부정적 양상에 초점을 맞추는 관점으로 인문학자들에게는 기술결정론으로 오인될 수도 있으나, 결국 그 설명력과 결과론적 분석에 의해 인류진화의 동인(動因)을 테크놀러지에서 얻으려고 한 도구적 수단에서 이해되어야 한다.

또 하나 주목해야 하는 지점은 '사이버펑크'가 갖는 차별적인 정치적 의미이다. 사이버펑크는 권력의 구조적 재체계화에서 벗어나려는 반구조적 저항운동이다. 이전 시대의 권력이 특정개인의 신체를 구속함으로써 통제하는 것이었다면, 사이버시대의 권력은 정보를 독점함으로써 행사된다. 이전 시대의 권력에 대한 저항이 물리적 형태를 띠는 것이었다면, 사이버시대의 저항은 정보를 통해 저항하는 가상적 형태를 띠게 된다<sup>4)</sup>. 즉 패러다임의 전환에 따른 투쟁공간의 개념변화가 사이버펑크의 상대적 설명력을 강화시키고 있는 것이다. 결론적으로, 사이버펑크는 이전의 물리적인 펑크적 저항을 가상의 사이버펑크형태로 전환시켜 정보적 저항의 패러다임을 새롭게 구축한다.

이러한 사이버펑크의 저항의식은 다음과 같은 패러독스에 의해 논리적으로 설명된다. 새로운 문화정보의 민주적 네트유포피어를 추구하는 네티즌은 실제, 정보네트워크를 장악하고 통제하고 있는 디스토피아적 중앙권력으로 조직화되고 마는 역설적 상황이 발생한다. 네트워크의 규모의 경제를 스스로 보장받고 그로부터 정보의 민주적 네트유포피어를 형성하기 위한 실질적 노력이 결국 스스로를 또 다른 가상적 권력체계내로 흡입시킨다는 것이다. 사이버공간내의 민주적 정체성이 권력의 테크노피어를 확대재생산하는 요소로서 이용되는 상황은 '사이버-테크노'문화시대의 새로운 모순적 문제의식을 창출시키며, 그로부터 사이버펑크의 문제의식은 추동된다. 결국, 중심화되고 안정된 주체를 희구하던 네티즌들의 위치가 테크놀러지에 의해 탈중심화되고 탈안정화되는 것으

3) '사이버펑크의 영화적 제한: 권력과 정체성의 문제를 중심으로', 유충현, <문화과학> 10호, 1996년 가을, p. 206.

4) 앞의 책, p. 207.

로, 전환되면, 거대한 테크노조직 내의 한 구성파일로 존재될 수밖에 없는 한계에 봉착하게 되는 것이다.

일본 애니메이션의 독특한 장르로 일정한 표현영역을 강화시키고 있는 사이버펑크는 인류의 유물론적 진화를 새롭게 제기하는 하나의 예언적 표현이며, 미래사회의 비전 이데올로기 속에 보수적 신화를 강화시키며 안주하던 소비자들에게 새로운 의식전환과 다른 차원의 문제의식을 요구하는 영상언어의 경향이다. 보다 비유적으로 논한다면, 들뢰즈와 가타리의 개념을 빌려, 안정되고 중심화된 주체의 존재방식인 '농경민적 존재'에서 탈중심화되고 부유하는 '유목민적 존재'로서의 주체를 고민해야 할 시점인 것이다<sup>5)</sup>.

포스트 휴머니즘으로 대표되는 오시이 마모루의 <천사의 알(1985)>, <공각기동대(1995)>, 오토모 가츠히로의 <아키라(1988)>, <메모리즈(1995)>, 안노 히데야키의 <신세기 에반게리온(1998)> 등이 이러한 사이버펑크 세대의 대표적 작가들이며 작품그룹이며, 본 연구에서 본격적으로 분석하는 연구대상이다.

### III. 연구방법

본 연구는 일본 애니메이션의 사이버펑크 장르를 중심으로 스펙터클과 테크노-오린엔탈리즘의 표현양식을 도출해내고, 그러한 표현양식이 어떠한 스토리라인과 연계되고 있는가를 분석한다. 이러한 분석을 진행하기 위하여 기존 분석되어있는 2차자료를 사전조사하여 기 분석된 사례의 특성화된 조건들을 정리하고, 사이버펑크로 분류되는 애니메이션 작품들에 대한 텍스트분석을 실시한다.

특히 텍스트분석에서 진행하는 영상담론의 해석코드는 스펙터클의 표현효과로 대별될 수 있는 배경과 앵글의 연출방식, 그리고 카메라의 촬영테크닉, 캐릭터의 성격과 디자인 등에 주목한다. 이러한 분석은 기존 2차자료의 결과와 상호비교하여 검증하며, 체계적인 형태의 분석틀내에서 진행한다.

---

5) 앞의 책, p. 213.

## IV. 문화산업과 스펙터클의 개념

본래 애니메이션산업을 포괄하고 있는 ‘문화산업’이라는 용어는 프랑크푸르트학과에서부터 논의되기 시작한 일종의 ‘이데올로기 조정기능’의 개념이다. 산업혁명 이후 갑자기 등장하게 된 신흥자본가들이 기계를 움직이기 위한 노동력과 반복적인 작업을 분업화하였고, 거기에서 발생하는 비인간화의 노동문제를 잠재우기 위해 고급문화에 국한되었던 문화라는 유형을 대중문화로 전환, 확대시키면서 문화는 대중적이고 상품적인 개념으로 등장하기 시작한다. 결국 초기에 등장한 문화산업의 개념은 통제적인 이데올로기를 양산하기 위한 문화산업화의 메커니즘이었고, 연구자들은 그러한 개념을 통해 사회적 권력과 자본이 양산시키는 문화담론의 이데올로기를 분석하여 왔던 것이다.

이러한 문화산업이 실제 현 시점에서 이해되고 있는 자본창출적 문화생산성으로 재개념화된 것은 60년대 이후 하위문화의 본격적인 등장과 자생력을 갖춘 팝문화의 상품화로 시작된다. ‘히피문화’로 시작된 하위문화는 90년대말 ‘사이버펑크’로까지 확대재생산되며, 위에서 아래로의 문화가 아닌 아래에서 위로의 자생적 문화로 자리잡게 되었고, 확장된 중산층을 중심으로 막대한 상품성을 지닌 잠재력있는 산업으로 개념화되기 시작한다.

하위문화는 저항의 이데올로기를 보이면서 그동안 일종의 키치문화로 제한되어 왔던 다양한 대중문화양식들을 수면위로 부상시키기 시작했고, 한국사회에서도 그러한 분위기는 90년대이후 본격적으로 시작된다. 대학가주위에 얼터너티브 록밴드나 펑크밴드의 언더그라운드 공연이 상품성을 획득하게 되고, 어린이들의 전유물로만 느껴져 왔던 만화와 애니메이션이 본격적인 문화상품으로 등장하게 된다.

본래 만화와 애니메이션은 상품기획단계에서부터 어린이들과 청소년들의 기호와 흥미에 맞추어 제작되는 것이 일반적인 사례이다. 그러나 90년대이후 미국과 일본에서 블록버스터로 제작되어 세계적인 상품으로 인정받은 작품들은 이제 가족단위와 성인을 상대로 한 애니메이션과 만화로 특화되고 있다. 결국 만화와 애니메이션산업이 연령의 한계를 지닌 부분적인 문화산업이 아닌 독특한 이데올로기를 내재한 폭넓은 문화상품으로 인정받기 시작했다는 것이다.



대량생산 대량소비의 포스트모더니즘내에서 치열한 경쟁구조의 사회메커니즘이 성인들의 유아회귀본능을 지속적으로 자극하고 있고, 초기 산업에서 보여주었던 상품신뢰도의 표본인 관계표시들(KS마크, G마크, 등)이 후기산업사회에 오면서 캐릭터상품의 가신신뢰도로 전환되고 있는 것은 만화와 애니메이션산업에 대한 무한한 가능성을 보여주고 있는 것이다.

이처럼 보다 대량의 소비를 창출시켜야 하는 문화산업은 다양한 표현기호를 통해 상품성을 극대화시키고 과대포장하게 되는데, 이처럼 자본주의적 양식의 강화를 통해 문화산업의 자본력을 안정적으로 확보하고, 또한 그러한 메커니즘속에서 지배이데올로기를 강화시키는 기술적 표현전략이 스펙터클이다.

기 드보르(Guy Debord)는 그의 저작에서 스펙터클에 대한 이론화된 개념을 차별적으로 제시한다. 그는 스펙터클이 현대적 생산조건들이 지배하는 모든 사회들에서, 삶 전체의 거대한 축적물로 나타난다고 지적한다. 그리고 바로 그 때 직접적으로 삶에 속했던 모든 것은 표상으로 물러난다고 제시한다<sup>6)</sup>.

스펙터클은 이미지들의 집합에 그치는 개념이 아니라, 이미지들에 의해 매개된 사람들 간의 사회적 관계로 이해되어야 한다. 스펙터클의 영상언어를 통해 이미 사회에서 구현되고 있는 지배적 가치관은 강화되고 있는 것이며, 그러한 가치관을 공유하는 사람들사이의 관계 또한 무의식속에서 공유되고 유지되어 가는 것이다.

결국, 스펙터클은 대상화된 세계관으로 나타난다. 스펙터클이 보여주는 영상담론은 현존하는 생산양식의 결과이자 또한 그 기획이며, 영상표현의 형식과 내용은 모두 기존체제의 조건과 목표를 총체적으로 정당화시킨다. 스펙터클은 또한 이러한 정당화의 반영구적 재현코드로서 항상 불확실성에 대한 확인경로로서의 역할을 충실히 수행해낸다. 이러한 조건의 원인은 <사례 2>처럼 현대사회의 스펙터클이 우리의 일상생활을 대부분 지배하고 있기 때문이다.

#### <사례 2>

아침마다 거대한 도로에서 수많은 차량을 직접 목격하고, 많은 대중속에 부대끼며 지하철을 이용하는 경험들, 그리고, 규격화된 복장과 일상화된 동작으로 우측통행을

6) Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*(trans. Freddy Feriman, Detroit: Black & Red, 1983), 기 드보르 저, <스펙터클의 사회>, 이경숙 역(서울: 현실문화연구, 1996), p. 10.

무의식적으로 지켜가는 셀러리맨들의 출근광경은 이미 스펙터클의 현실적 구현이며, 반복적인 경험의 재현이다.

스펙터클의 영상언어는 지배적인 생산조직의 기호들로 구성되는데, 이 기호들은 동시에 이 생산조직의 최종목표이기도 하다<sup>7)</sup>. 즉, 현실은 스펙터클 자체로부터 반복적으로 생산되며, 그러한 방식으로 구현된 세계는 다시 스펙터클을 강화 및 추종하게 되어, 스펙터클 그 자체는 가장 자연스러운 현실이 된다.

실제 스펙터클은 감각적 경험보다는 시각적 경험이 대부분을 차지한다. 시각적 경험을 통해 대개 인간은 경험해보지 못한 규모의 현실을 대리경험하게 되고, 주위의 환경보다도 상대적으로 확대된 세계를 주목하며 공동화(空洞化)된 사회적 공간의 상호소외를 비판하게 된다. 스펙터클은 상호소외를 가시적으로 형상화해 내는 사회의 본질이자 지주로서의 역할을 수행하는 영상언어이다. 이처럼 스펙터클은 삶에 대한 시각적 부정이자, 삶에 대한 부정의 가시화임을 스스로가 인정하고 과장폭로하는 성향을 내재하고 있다.

<사례 3>은 스펙터클이 우리주위에서 발생하는 경로를 한 영화감독의 사례를 통해 보여준다. 물론 이 영화감독은 우리주위에 다양한 스펙터클을 만들어낸 장본인이다.

<사례 3>

스티븐 스피버그는 유년시절, 아버지가 사다준 전기기차를 가지고 놀기를 가장 좋아했다고 한다. 그는 매번 새 전기기차를, 레일을 따라 전속력으로 전진시키고 양방향에서 전속력으로 달리던 두 전기기차가 충돌을 일으키며 부서지는 광경을 즐겼다고 한다. 매번 새 전기기차를 사줄 때마다 부서놓는 아들을 위해 스피버그의 아버지는 홈비디오 촬영기를 사다주었고, 그때부터 스피버그는 단 한번 전기기차 충돌장면을 촬영한 이후 계속 그 비디오테이프를 보며 즐겼다고 한다. 스펙터클은 기록되는 것이며, 그러한 기록은 반복됨으로써 새로운 의미를 잉태하게 된다.

스펙터클을 분석할 때 우리는 어느 정도까지는 스펙터클적인 언어로 말하게 된다. 왜냐하면, 우리는 스펙터클로 그 자신을 표출하는 바로 그런 사회의 방법론적 지형을 통해서 움직이고 있기 때문이다. 그러한 스펙터클은 한 사회 및 경제적 구성체의 총체적

---

7) 앞의 책, p. 12.

실천의 의미, 그것의 스케줄의 불과하다. 스펙터클은 우리가 그 안에 붙잡혀 있는 역사적 운동이다<sup>8)</sup>. 스펙터클은 하나의 이미지가 될 정도로 축적된 자본이며, 추동력을 지닌 채 끊임없이 자본을 창출시키는 메커니즘이다.

## V. 일본 애니메이션의 스펙터클과 테크노의 결합

일본 애니메이션의 스펙터클은 지금까지 전술한 이미지의 자본화 과정을 그대로 답습하고 있으면서도 차별적인 메커니즘을 내재한다. 이러한 상대적 메커니즘은 결국 일본 애니메이션의 새로운 전략으로 분석되며, 할리우드 블록버스터가 지향하는 대자본의 스펙터클과는 다른 형태의 표현방식을 구현해 낸다.

일본 애니메이션의 스펙터클은 저자본을 전제한 리미티드 미학과 로봇메카닉 및 SF영상을 특화시킨 사이버펑크의 테크노미학으로 설명된다.

### 1. 리미티드 미학

1초당 24프레임에 해당되는 모든 동작을 각 프레임별로 그려내는 풀 애니메이션에 비해 리미티드 애니메이션(limited animation)은 움직임에 절대적으로 필요한 캐릭터의 일부 동작과 키 포즈(key pose)에 해당하는 움직임만을 골라 그려 1초당 약 1~12장 정도의 수준으로 셀을 그려내는 애니메이션 제작방식이다. 예를 들어 30분용 TV 프로그램에서 풀 애니메이션은 대략 2만매 이상의 그림이 필요하게 되고, 리미티드는 14,000매 이하이나 특별한 경우 5,000~6,000매를 사용하게 되는 경우도 있다.

이러한 리미티드 애니메이션 제작방식은 풀 애니메이션보다 빠르고 경제적으로 제작할 수 있기 때문에 TV 시리즈 애니메이션 제작방식으로서 전세계의 애니메이션 제작

---

8) 앞의 책, p. 14.

스튜디오가 적극적으로 활용하고 있다. 이러한 리미티드 기법은 초기 제작방식이 개발 되던 당시만 하더라도 제작경비를 감소시키려는 월트 디즈니 스튜디오의 전략으로 개발 되었으나, 결국은 디즈니와 같은 대형 스튜디오에 대항하기 위한 중소 제작 스튜디오의 연합전략으로 활용된다.

UPA(United Productions of America)그룹은 실제 1941년 파업을 주도하다 디즈니 스튜디오에서 해고된 스티븐 보서스토우(Stephen Bosustow)가 설립한 회사 이름이지만, 대개 1940년대를 풍미한 안티-디즈니메이션의 제작 스튜디오와 그 애니메이터들을 통칭하여 부르는 개념이다. 대부분 UPA그룹에 취직한 애니메이터가 디즈니 스튜디오에서 파면당한 전문가들이었기 때문에, 그들의 제작전략은 디즈니의 풀 애니메이션에 대항하여 저렴한 제작비로 많은 양의 캠페인물을 제작하여 납품하는 방식이었다. 노동조합이나 미국 대통령 선거의 캠페인물을 정치적 담론으로 제작해 주면서 UPA는 리미티드 기법을 본격적으로 선보이기 시작한다. UPA그룹은 디즈니메이션이 그려 내던 장편 애니메이션에 대항하여 차별적인 CF 애니메이션과 캠페인용 애니메이션을 대량으로 제작, 납품하여 새로운 담론을 통한 신선한 메시지의 전달을 담당했으며, 후에 일본의 데즈카 오사무에게 큰 영향을 주게 된다.

일본의 데즈카 오사무는 <철완 아톰>으로 널리 알려진 저패니메이션의 전설적인 대부이다. 그는 10대에 연재만화, 즉 코믹스(comics)를 그리기 시작했고, 의과대학을 중퇴하고 본격적으로 시작한 만화작업에서 애니메이션화의 신기원을 이룩한 작가이다.

그는 월트 디즈니의 작품을 보면서, 자신의 코믹스들도 애니메이션으로 전환시켜 볼 것을 희망하게 되었고, 결국 제작자본의 한계와 전문 인력의 부족을 리미티드라는 기법으로 해결한 것이다. 데즈카 오사무가 확립한 리미티드 기법의 노하우는 대개 다음과 같다.

- ① 정지영상의 과감한 사용
- ② 필요한 동작만을 생략해서 묘사(동일한 앵글 내부에서도 움직임이 없는 캐릭터는 정지동작으로 처리)
- ③ 후녹음작업을 통한 입 모양의 정제화
- ④ 반복되는 장면의 재편집
- ⑤ 줌(zoom), 패닝(paning), 틸팅(tilting) 등의 카메라워크를 꼼꼼촬영에 활용

- ⑥ 홀드 셀(hold cel)의 완벽한 처리
- ⑦ 음향효과와 사이키 조명을 이용한 현란한 상황설정
- ⑧ 보이지 않는 캐릭터의 음성묘사와 상황설명
- ⑨ 배경의 단순화와 반복사용

데즈카 오사무는 <철완 아톰> 이후 <밀림의 왕자 레오>, <사파이어 왕자> 등을 제작하면서 이러한 리미티드 기법의 공식화를 모색해 왔고, 결국 이러한 방식은 현재까지도 저패니메이션의 TV시리즈에 거의 대부분 활용되고 있다.

최근 국내에 수입된 <피구왕 통키>의 경우, 주인공 통키가 자주 깜짝 놀라는 장면을 정지장면으로 활용, 약 2~3초 동안을 정지장면으로 처리하는 편집력을 보인다. 물론 이러한 정지장면은 홀드 셀의 개념으로 촬영 당시 30콤마촬영<sup>9)</sup>으로 진행되므로, 화면이 갑자기 멈춘 듯한 정지 현상은 발생하지 않는다. 이러한 캐릭터의 멈춰진 표정 뒤로 보이지 않는 음향효과와 주인공의 독백이 흐르면 약 4초까지도 보는 수용자의 의식을 집중시킬 수 있다. 결국 4초 동안 120프레임, 즉 120장의 그림을 그려야 할 셀 애니메이션의 원칙에 1장의 그림으로 해결할 수 있는 전략을 대응시킨 것이다.

이러한 전략은 필요한 동작만을 최소화하거나 후녹음 작업으로 일정한 입 동작을 정제화시킨 방식에 이르러서는 작품의 질적 측면에 문제가 제기될 수도 있지만 다양한 카메라워크를 이용, 1장의 셀로 다양한 앵글을 촬영해 내는 연출력은 이미 세계적으로 공인받고 있는 노하우이다.

또한 간단히 그린 배경 안으로 캐릭터를 입장시킨 다음, 보이지 않는 캐릭터들끼리 말다툼하는 음성만을 들려 주는 방식으로 5초 이상을 편집하여 수용자의 인식체계를 관리하는 전략은, 저패니메이션뿐만 아니라 유럽과 캐나다의 단편 애니메이션에도 자주 사용되는 리미티드 방식이다. NFBC의 <시민 헤몰드>라는 작품을 보면 무력한 소시민이 관료체제에 대항하여 좌절하는 단편 스토리를 그려내면서 억제된 캐릭터의 동작과 리미티드된 음향 및 효과들의 배합을 통해 더욱 극대화된 스토리의 인식효과를 보여 주고 있다. 결국 리미티드 기법은 애니메이터의 시나리오 구성과 편집에 의해 훨씬 더 자극적인 미학적 효과까지도 나타낼 수 있다는 것이다.

9) 본래 영화에서는 1초에 24프레임으로 촬영되지만, TV에서는 30프레임으로 촬영된다. <피구왕 통키>의 경우는 TV시리즈이므로 30프레임 기준으로 설명된다.

저패니메이션의 리미티드 기법은 1980년에 들어서면서, 로봇메커닉물의 본격적인 등장과 순정물 및 판타지물의 장르화로 새로운 제작방식을 보여 주게 된다. 선라이즈사의 <건담> 시리즈와 <세일러문>으로 대표되는 리미티드의 전략적 기법은 다음과 같다.

- ① 로봇메커닉물의 ‘분해’, ‘결합’ 을 동일한 화면으로 처리하여, 시리즈에 매회 편집 배치함으로써 셀의 사용을 극소화시키거나, ‘변신’ 이라는 개념을 여러 캐릭터에 도입, 시리즈에 매회 반복 편집하여, 셀의 사용을 감소시키는 전략
- ② <건담>이나 <세일러문>의 경우, 시리즈가 장기화되면서, 주요 캐릭터의 수를 증가시키는 전략을 구사, ‘분해’, ‘결합’, ‘변신’ 이라는 시간적 비율을 상대적으로 확보하는 전략
- ③ TV 시리즈의 성공을 극장용 장편으로 전환시키거나, 극장용 장편의 성공을 TV 시리즈로 전환시킬 때 극장용 장편 애니메이션의 제작 셀은 12필드의 규격이며, TV 시리즈의 제작 셀은 9.5필드의 규격인데도, 극장용과 TV 시리즈 모두 9.5필드로 제작, 극장용의 경우 인건비와 셀의 단가, 물감의 사용량 등을 극도로 제한하는 전략

로봇메커닉물은 <철인 28호>와 <마징가 Z>로 시작되는데, 이후 선라이즈사의 <건담> 시리즈가 본격적으로 개발되면서, 일체형 로봇 시대가 소멸하고 분해와 결합을 통해 다양한 모습으로 전이되는 로봇의 패러다임이 주류를 형성하게 된다.

이때부터 매회 시리즈마다 로봇이 직접 분해되고, 결합되는 장면이 반복적으로 등장하게 된다. 이는 결국 정해진 시간대의 셀 수를 최소로 관리할 수 있는 시나리오의 구성이 가능해진다는 것이다. 또한 이러한 주 캐릭터를 시리즈가 장기화되면서 계속 증가시켜 <세일러 문>의 경우, 세일러문 1명에서 5명으로, 최근에는 13명에 이르는 여전사 군단이 형성되었다. 이런 상황이 발생하게 될 때 13명의 변신을 모두 지켜봐야 한다는 극도의 상황을 연출하여, 변신이 다 되는 시간만으로도 거의 수백 프레임을 절약한다는 전략이다.

그러나 주관객층이 어린이와 청소년들인 이 장르는 대부분 ‘분해’, 결합, ‘변신’ 상황이 수용자측과 동일시되는 주인공 캐릭터의 이데올로기 강화변수가 되며, 항상 승리의 담론을 형성시키는 사전 메타포로 작동되기 때문에 어느 수용자라도 매번 반복되는 장면에 항의하지 않게 된다는 것이다. 이는 또한, 되려 반가운 감정체계가 무의식적으로 가동되어, 어린이들과 청소년들이 캐릭터 상품을 구매하는 효과로도 직결된다는 것이다.

최근 저패니메이션에서 두드러지는 리미티드 전략은 극장용 장편 애니메이션을 제작할 때, TV 시리즈물의 규격셀을 사용하여 제작 단가를 감소시키는 전략이다. 실제 이러한 전략은 일본 특유의 자국시장 환경이 형성시킨 방식이다. 이는 일본 국내 애니메이션 제작 스튜디오와 프로덕션이 경쟁구조에서 극심한 환경을 전제하고 있기 때문에 자국 내에서 스스로 생존하기 위한 전략을 개발하고 특화시키면서 만들어지는 제작방식이 구체화된 것이다.

TV용 셀인 9.5 필드 셀로 극장용을 제작하다 보면 재활용률이 올라가는데, 이러한 1차 혹은 2차 재활용시 발생하는 셀만 다시 12필드로 그려 내는 방식을 적용, 작품의 질적 통제와 제작비 관리를 동시에 구현하고 있는 것이 바로 이 방식이다.

결론적으로 리미티드 애니메이션 제작기법은 TV 시리즈물에는 적당하지만, 실제 극장용 장편에서는 사용하기에 어려우며, 작품의 질적 경쟁에 있어서는 위험성이 높은 제작방식이다. 그래서 80년대 중반이후의 저패니메이션은 극장용 장편 애니메이션에 있어서 부분적이거나 혹은 전체적인 풀 애니메이션 방식의 도입을 진행하고 있는 것이다.

이러한 리미티드 미학은 보다 저렴한 제작비를 산출해 낼 수 있고, 제작기간의 단축을 유도할 수 있다는 측면에서는 일본내 극심한 경쟁구도의 생존전략으로 분석될 수 있으나, 동작의 완성과 정확한 대사전달, 그리고 완성도 높은 작품의 서사형태로 볼 때에는 여러 한계에 봉착하게 된다. 또한 리미티드 미학이 시각적으로 보여주는 가장 극도의 액션변형은 동작의 굴곡이 심하다는 것이다. 이는 한 동작과 다음 동작의 연계구분이 축소됨으로써 나타나는 빠른 동작의 연속들이 강한 스피드를 창출시키는 것을 의미하는데, 결국 이러한 동작의 미학은 액션의 스펙터클을 형성하게 되고, 그러한 동작에 길들여진 수용자들은 디즈니식 풀애니메이션의 부드러운 액션에 둔감하게 된다는 것이다.

실제 헐리우드의 영상담론으로 표현되는 스펙터클은 대자본을 통한 자본의 재생산을 전제하는데, 일본 애니메이션의 리미티드 미학은 저예산을 통한 자본의 재축적 가능성을 기능적으로 작동시키기 때문에 스펙터클의 자본형성모델에 있어서 새로운 이론화 가능성을 보여주게 된다.

## 2. 테크노 미학

일본 애니메이션의 표현영역 중에서 일본만이 유일하게 제작하고 있는 장르가 바로 로봇애니메이션이다. 그리고 이러한 로봇메카닉물을 기반으로 한 우주 SF작품, 그리고 사이버펑크로 대표되는 최근의 철학적 영상담론이 일본 애니메이션의 특수한 표현미학을 형성한다.

이러한 일본 애니메이션의 독특한 표현미학은 기술결정론적 미래사회에 나타나는 여러 탈인간화 경향을 중심으로 일본식의 이데올로기 비전을 제시하는 기능을 수행한다. 흔히 2000년대에 실현하게 될 미래사회의 유토피아적 상상력은 일본 애니메이션 내부에서는 다양한 비판력의 대상이 된다. 이러한 비판력의 대상으로 상정된 미래사회의 SF비전은 결국 일본식 기술우위 패러다임에서 모든 디자인이 시작된다. 스스로 비판하는 미래사회 기술결정론의 중심에 일본의 기술적 비전을 내재시키고 있는 것이다.

### <사례 4>

할리우드 블록버스터에서 나타나는 일본식 SF비전은 구체적인 역사적 리얼리즘을 상정하며, 테크노미학의 일본주권을 암시한다. <백투더퓨처 2>에서는 성장한 주인공의 미래회사 사장이 일본인으로 등장하여 벽걸이 TV 디지털 전화로 회사근무를 종용하는 장면이 연출되고, <저지드레드>의 경찰복장은 일본 무사의 갑옷을 그대로 전용하고 있으며, <컨택트>에서 보여지는 타임머신의 새로운 기술적 가능성은 일본열도의 지형적 가능성으로 구현된다(미국내 지형에서는 종교 테러리즘의 한계를 전제한다). 또한 <데몰리션맨>에서는 미래사회의 음식문화가 모두 일본식이며, 식당은 대부분 다다미방이고, 21세기 패션정점은 기모노의 변형으로 구현된다. 중요한 것은 그러한 서구문화의 일본지향성이 미래사회라는 비전내에서 공공연히 공식화된다는 것이며, 결국 일본자본의 할리우드 입성이 경제적 가치보다는 문화적 가치의 전략으로 활용되고 있음을 인식하게 한다.

<사례 4>에서와 같이 할리우드 블록버스터에서도 미래사회의 비전은 일본의 테크노미학과 밀접하게 연계된다. 특히 일본 애니메이션에 등장하는 테크노 미학은 로봇메카닉의 화려한 디자인에서부터 출발하는데, 거대로봇으로 표현되는 메카닉은 일본무사의 갑옷형상을 기본으로 항상 대검을 주무기로 장착시킨다.<sup>10)</sup>



또한 핵전쟁으로 붕괴된 미래도시는 다시 재건된 ‘네오도쿄(아키라)’나 ‘제2동경(신세기 에반게리온)’ 등으로 치환되어 일본의 기술예견력을 설명하고 있으며, 그러한 도시의 거대한 빌딩숲을 좌우로 패닝(panning)시키거나, 마천구 빌딩을 아래에서 위로 하이앵글(high-angle) 틸팅(tilting)을 진행하는 것은 거대한 일본식 테크노의 과장법으로 분석된다.

오토모 가즈히로의 <아키라>와 <공사중지명령>, 그리고 <메모리즈 : 대포의 거리> 등에서 나타나는 거대한 건물등의 과장된 묘사는 일본식 테크노미학의 스펙터클을 형성해 내고, 그러한 효과는 부분적인 리미티드 미학을 극대화된다.

또한 오시이 마모루의 <천사의 알>과 <공각기동대>에서도 거대한 도시의 설명적 화면은 작가가 주장하려고 하는 탈인간화의 전형을 극대화시키고 있으며, 규모의 표현을 통해 공간의 테크노를 형성해낸다. 안노 히데야키의 <신세기 에반게리온>에서도 끝이 보이지 않는 에스컬레이터와 거대한 지하병커, 생체병기로 묘사되는 에바의 역동적인 움직임 등이 지속적인 테크노미학의 스펙터클을 개념화시킨다.

결국 사이버펍크의 저항적 스펙터클은 기존 사회의 권력으로 표방되는 마천루와 높은 스카이라인을 경계적인 시선으로 형성하며 대개 하이앵글을 통해 보다 더욱 권위적인 계급의 저항적 이미지를 강화시킨다. 한 장의 정지영상처럼 그려지는 거대한 빌딩, 장중한 그림자, 등은 사이버펍크가 제시하는 테크노의 스펙터클의 전형적 모형이다.

## VI. 일본 애니메이션의 이데올로기성과 테크노오리엔탈리즘의 미학

결론적으로 일본 애니메이션은 로봇메카닉을 기반으로 한 사이버펍크를 중심으로 독특한 이데올로기를 형성해내고 있음을 발견하게 된다. 일본 애니메이션의 독특한 이데올로기성은 리미티드미학과 테크노미학을 기반으로 한 거대하고 역동적인 미래사회

---

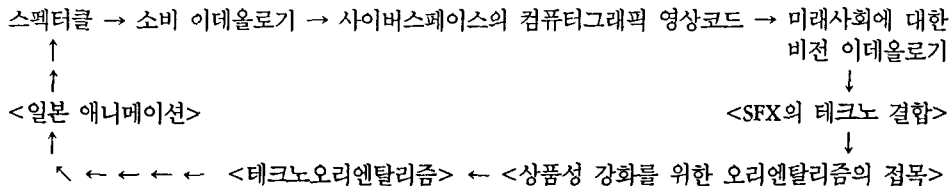
10) 일본 로봇애니메이션의 대검문화는 조지 루카스의 <스타워즈>가 구로자와 아키라의 <7인의 사무라이>에서 영향을 받았다고 전해지듯, 한국을 비롯한 로봇애니메이션 모방국가들에 필수적 표현코드로 전용되고 있다.

의 스펙터클로 묘사된다.

미국식 스펙터클이 대자본의 투자를 전제한다면, 일본식 스펙터클은 효율적인 자원배분과 자국시장에서의 강력한 경쟁구조, 그리고 애니메이션이라는 장르의 특성을 이용, 한정적인 자본투자로 효과적인 스펙터클을 형성해낸다는 것이다. 추가적으로 이러한 일본 애니메이션의 스펙터클은 미국과 같은 새로운 자본의 축적을 가시화시키기 보다는 일본식 미래사회의 비전을 강력한 이데올로기로 치환시킴으로서 영상담론의 메타포로 기능한다.

그런데 이러한 일본 애니메이션의 독특한 테크노 스펙터클 메타포가 더욱 위력을 발휘하는 것은 서양에서 동양을 바라보는 오리엔탈리즘의 환상적 상상력과 혼재되면서 폭발적인 환타스틱미학을 형성해낸다. 대개 동양에서 오리엔탈리즘을 논할 때는 중국사회의 전통적 문화양식을 전제하게 되는데, 20세기 후반 서양에서 바라보는 대표적인 오리엔탈리즘은 일식문화와 다다미방, 그리고 기모노로 대표되는 일본식 의식주 코드가 동양의 미학으로 설명된다는 것이다.

<그림 2> 일본 애니메이션의 스펙터클 미학



일본 애니메이션은 테크노-스펙터클을 통해 미래사회의 비전을 제시하며, 한편으로는 오리엔탈리즘의 독특한 표현영역을 이용, 동양문화의 새로운 가치기준을 독자적으로 개념화시키려는 것이다. 이러한 테크노오리엔탈리즘은 할리우드 블록버스터에 대한 잠재적 열등의식으로 분석되기도 하지만, 할리우드 실사영화가 이미 일본 애니메이션을 모방하기 시작했고, 테크노 오리엔탈리즘의 스펙터클이 새로운 상품성을 잉태해 내면서 일본 애니메이션의 경제적 잉여수익을 보장해내고 있다.

<그림 2>에서와 같이 스펙터클의 영상코드는 일본 애니메이션에 있어서 미래사회의 비전이데올로기를 거쳐, 테크노와 결합하게 되고, 상품성 강화를 위한 오리엔탈리즘

과의 접목을 시도하게 된다. 결국 이러한 경로를 통한 일본 애니메이션의 테크노 오리엔탈리즘은 일본 애니메이션의 새로운 개념을 정립하며, 보다 역동적인 스펙터클의 가능성을 차별화시키고 있는 것이다.

이러한 영상담론의 메카니즘은 일본 애니메이션의 대중적 상업수익을 극대화시키고 있으며, 일본식 자본주의의 광역화와 경제지대의 부가수익을 지속적으로 확대시키고 있다.

## 참고문헌

- 김성기, <포스트모더니즘과 비판사회과학> (서울:문학과 지성사, 1991)  
김성재 외, <매체미학> (서울:나남출판, 1998)  
김택환, <영상미디어론> (서울:커뮤니케이션북스, 1997)  
원용진, <대중문화의 패러다임> (서울:한나래, 1996)  
유충현, '사이버펄크의 영화적 재현 : 권력과 정체성의 문제를 중심으로', 문화과학 10호, 1996년 가을  
정재철 편, <문화연구이론> (서울:한나래, 1998)
- David Harvey, *The Condition of Postmodernity : An Enquiry into the Origins of Cultural Change*(Oxford : Blackwell, 1989), 구동희 · 박영민 옮김, <포스트모더니티의 조건> (서울:한울, 1996)  
Debord, Guy., *Society of the Spectacle*(trans. Freddy Ferlman, Detroit : Black & Red, 1983), 이경숙 옮김, <스펙터클의 사회> (서울:현실문화연구, 1996)  
Dick Hebdige, *Subculture : the meaning of style*(London : Routledge, 1996), 이동연 옮김, <하위문화:스타일의 이미지> (서울:현실문화연구, 1998)  
Steven Best & Douglas Kellner, *Postmodern Theory : Critical Interrogations*, 1991, 정일준 옮김, <탈현대의 사회이론> (서울:현대미학사, 1995)  
Steven Cohan & Linda M. Shires, *Telling Stories : A theoretical analysis of narrative Fiction*, 임병권 · 이호 옮김, <이야기하기의 이론 : 소설과 영화의 문화기호학> (서울:한나래, 1997)