

애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구

A Study about character of Post-modernism in Animation

김 홍 산 (Kim Hong San)

서울정수기능대학 시각디자인과

길 형 숙 (Gil Hyong Sook)

울산과학대학 컴퓨터정보학부

1. 서론

- 1-1. 연구목적
- 1-2. 연구방법

2. 애니메이션과 포스트모더니즘의 이론적 배경

- 2-1. 애니메이션의 개념
- 2-2. 애니메이션의 미학
- 2-3. 포스트모더니즘의 태동
- 2-4. 포스트모더니즘의 특성

3. 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성

- 3-1. 애니메이션과 대중문화
- 3-2. 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성

4. 포스트모더니즘적 특성에 의한

신세기 에반게리온의 작품분석

- 4-1. 파스티쉬와 패러디
- 4-2. 상호 텍스트성과 매체에 대한 자기 반영성
- 4-3. 허구와 현실의 혼동
- 4-4. 관객의 참여 혹은 관객의 인지도 이용

5. 결론

참고문헌

(要約)

포스트모더니즘은 2차대전 이후에 서구문화에 전반적으로 확산되어 여러분야에 광범위하게 사용된 20세기 후반, 시대정신을 대표하는 사회·문화적 현상이다.

포스트모더니즘의 징후에 나타난 가장 큰 현상은 대중문화의 확산이다. 여기서 오락과 즐거움 전달을 목적으로 하는 애니메이션은 대중적인 문화산물 중 독특한 위치를 차지한다.

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)은 스토리 전개방식과 작품의 특성, 작가의 표현방식이 포스트모더니즘(Post-modernism) 특성을 충분히 발휘하고 있어 기존의 상업 애니메이션과 차별화를 둘 수 있다.

(Abstract)

Post-modernism which was generally spread western civilization after World war II and used to a wide area in many fields reflects an aspect of the social and cultural as representative the spirit of the age in the late 20th century

The most phenomenon that was appeared a sign of Post-modernism is the spread of popular culture.

Animation which is the aim of communicating the entertainment and pleasure has a peculiar position in the result of the popular culture.

Neon Genesis Evangelion can be discriminated the existing commercial animation because the process of the story, the characteristic of the work and the expression of an author are demonstrating sufficiently the Post-modernistic characteristic.

1. 서론

1-1. 연구 목적

오늘날 포스트모더니즘은 현사회의 사상과 문화적 조류에 폭넓게 영향을 미치고 있다. 포스트모더니즘은 본래 문학, 음악, 미술, 건축 등 예술영역에서 처음 생겨난 사상적 조류이다. 뿐만 아니라 대중문화인 영화, TV, 대중음악, 광고, 애니메이션 등에서도, 포스트모더니즘은 의식적으로든 무의식적으로든 자연스럽게 표출되고 있는 것이다.

그 중에서도 애니메이션은 대중문화에서 독특한 위치를 차지하고 있으므로 포스트모더니즘으로 논하는데 적절한 분야가 될 수 있다.

애니메이션은 대중매체를 이용해 대중과의 커뮤니케이션을 목적으로 하며 유머를 추구한다. 대중매체는 거대한 산업인 동시에 문화적 지배와 사회통제를 수단으로 사용한다. 달리 말하자면 애니메이션은 경제적 이윤을 추구하는 산업일 뿐만 아니라 관념적 특수성으로 인해 이념적 특수성을 추구한다. 이러한 대중매체와 변모하는 사회에 발맞추어 현시대의 애니메이션은 보다 획기적이고 독특한 표현방식을 전개해 나가기 위해 포스트모더니즘 특성은 날로 심화되어 가고 있다.

본 연구는 애니메이션에서 포스트모더니즘 특성을 알아보고자 한다. 많은 애니메이션 중 신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)을 중심으로 스토리 전개와 표현방식에 있어서 얼마만큼 포스트모더니즘 특성이 상황적으로 분포되어 있는지 전체스토리 구성과 작품의 특성, TV 시리즈 방영리스트를 중심으로 분석하였다.

1-2 연구 방법

본 연구의 방법은 다음과 같다.

먼저 2장은 애니메이션의 개념 및 미학, 포스트모더니즘의 태동 및 특성에 대해 조사하여 본 연구 논문의 이론적 배경을 알아본다.

3장에서는 애니메이션과 포스트모더니즘의 상호 연관성 및 애니메이션과 대중문화의 연관성 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성을 파악한다.

포스트모더니즘적 특성의 객관성을 위해 2장에서 포스트모더니즘 특성에 대해 여러 가지 텍스트들을 분석 및 정리하였다.

4장에서는 신세기 에반게리온의 스토리 전개나 작품의 특성 TV시리즈 방영리스트를 토대로 포스트모더니즘적 특성을 분석하였다.

5장은 4장에서 분석한 결과를 토대로 신세기 에반게리온이라는 애니메이션에서 포스트모더니즘 특성을 어떤 상황에서 사용하고 전개해 관객들에게 어떤영향을 미치는지 알아본다.

또 대중문화의 범주에서 경제적인 측면과 문화적인 측면에서 어떠한 영향을 미치는지 알아본다.

2. 애니메이션과 포스트모더니즘의 이론적 배경

2-1. 애니메이션의 개념

애니메이션(Animation)이란 말의 어원은 희랍어 애니마(Anima:정신, 영혼, 생명)의 동사형 애니마레(Animare:to give life to(생명을 부여하다))에서 연유한다. 애니마레는

1600년경 영어로 편입되었으며 20세기에 이르러 이미지의 움직임이나 영사(映寫)와 관련된 의미로 사용된다.¹⁾ 따라서 애니메이션은 '생명 혹은 정신을 부여하는 행위'라는 넓은 의미의 개념이라고 할 수 있다. 즉, 움직임이 없는 무생물이나 상상의 물체에 인위적으로 조작을 가하여 움직임에 생명력을 부여하는 것이다. 그러나 생명을 부여하는 것은 추상적인 개념이며 실제적으로 애니메이션의 의미와 관용적 사항은 다양하고, 정확한 개념적 함의가 이루어지지 않은 상태이다.

국내의 경우 TV 프로그램이나 수입된 극장용 장편 애니메이션이 모두 셀 애니메이션이거나 출판만화(comics)와의 연계 속에서 애니메이션화 된 작품들이었기 때문에 자연스럽게 만화영화로 번역되고 소개되어 애니메이션을 만화영화(Animated Cartoon)와 같은 개념으로 애매모호하게 이해되고 있는 게 현실이다. 그러나 만화영화(Animated Cartoon)는 애니메이션의 한 분야일 뿐이다.²⁾

허버트 리드(Herbert Read)는 그의 저서 '예술백과사전'에서 'animated film'에 대해 '움직이는 환영이 인공적인 제작물, 예를 들면 회화, 만화, 입체 물, 비현실적 형상 등에 따라 이루어지는 모든 film'이라고 정의 내리고 있다.³⁾

애니메이션 예술의 국제적인 기구인 국제 애니메이션 영화 협회(ASIFA)는 '애니메이션은 기본적으로 화상(畫像)의 콤마(comma)씩의 수단에 의해 창조된 모든 것을 말한다. 이것은 조작된 동작을 창조하기 위한 모든 종류의 테크닉에 관련되는 것으로 애니메이션 예술은 실사 영상 방식과는 다른 다양한 기술의 조작에 의하여 움직이는 이미지를 창조한다.'라고 정의하고 있다. 이렇듯 애니메이션이란 말의 정의는 생각보다 모호하고 광범위하나 애니메이션의 개념을 크게 세 가지로 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, 시각적 정보: 인공적으로 제작된 눈에 보여지는 상태의 영상(映像)으로서 필름을 촬영하거나 또는 기계적으로 조작하여 형상으로 투영되는 것.

둘째, 움직여 변하는 것: 시각적 정보 중에서 그 자신의 형(形)이 움직여 변하거나 또는 색, 명암 등이 변하는 것.

셋째, 제어가 가능한 것: 애니메이션 고유의 조건으로서 자연의 움직임을 그대로 기록한 것이 아니고 그 자체에 인공의 손을 가하여 제어가 가능한 것.⁴⁾

예를 들어 만화영화 속에서는 흔히 동·식물의 의인화를 사용하고 있다. 이것은 인간의 언어를 알아듣지 못하는 것들에게 인간의 속성과 구체적인 인간의 형태를 부여하는 것은 정신적 의식으로서의 애니미즘적인 요소의 반영으로 볼 수 있다. 따라서 애니메이션의 범주에 포함시킬 수 있다. 기계적 동력을 이용하거나 행위를 통해 인위적으로 제어하는 방법 중 컴퓨터에 의존한 영상이나 비전통적인 생산과정을 채택하는 작품들

1) Charles Solomon, Animated Image, The American Film Institute, 1987 p10.

2) 한창완, 애니메이션 영상미학, 한울, 1998. p14

3) www.net-in.co.kr/tooya/html/is/isframe.htm

4) 성정아, 한국Independent 애니메이션의 사회·문화적 유용성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 1997. P5

또 움직임의 요소와 개념을 중시하는 키네틱 아트(Kinetic Art)의 영역은 출력의 형태가 영상이 아니므로 그것이 Animated한 것이라 해도 애니메이션의 범주에 넣을 수 없다. 그러나 애니메이션의 무한정 확대된 개념에서는 인위적으로 만들어진 형태들로 공간에 표현되는 키네틱 아트(Kinetic Art), 모빌(Mobile) 등은 애니메이션의 범주에 넣을 수 있다. 이렇듯 확대된 애니메이션의 개념은 그 형식이 여러 형태로 존재하고 있으며 도입된 역사적 배경이나, 경로, 발전된 단계가 다르기 때문에 프로덕션이나 폭넓은 표현방법들을 시도하고 있다.

2-2. 애니메이션의 미학

애니메이션에서 어느 미학적인 의미로 '단순화된 상(像)과 그 이상으로 단순화된 기계기구의 도해적인 것 안에 존재한다.'⁵⁾

대부분의 움직임은 단순화되어 있고 기계적이지만 단순화된 움직임에도 불구하고 우리의 현실에서 접근할 수 있는 인간이나 동물들의 움직임과 관련이 있기 때문에 재미있다. 단순화된 상(像)에서는 주로 인간이나 동물의 모습등이 묘사되는데 애니메이터는 대상의 외형적·내면적인 특징을 파악하여 단순화시킨 상을 시각적으로 재표현한다. 시각적 재표현에는 단순함 뿐만 아니라 단순함과 함께 과장성을 공유하고 있으며 혹은 원시적인 예술형식이지만 그로테스한 표현방식을 가지고 있어 인간의 성격안에 있는 마성(魔性)을 구현하려 한다.

과장의 의미에서 두가지로 나누면 과장된 상(像)이 있고 과장된 움직임이 있다. 과장은 주로 기능적인 면에서 오는데 과장된 상(像)을 동물이나 인간의 감정이나 성격을 확실하게 표현하기 위해서 특히 머리부분이 실제의 비율보다 월등히 커지며 그중에서도 제스처를 많이 확대할 수 있는 눈과 입부분은 실제보다 과장이 심하다.

또 머리 이외의 신체의 일부중 손이나 발·팔 같은 경우에도 제스처부분이 필요하기 때문에 과장의 필요성이 있다.

과장된 움직임이 필요한 이유중에 하나는 생명이 없는 물체를 생명체를 불어넣어 유머를 갖게 하기 위해서이다.

움직이는 인간이나 동물 또는 물체 등은 자신의 감정이나 의지 또는 작품에 재미를 추구하기 위해 인간을 모방하거나 동물들의 버릇 등을 표현한다.

또 관객이 상상할 수 없는 행위, 즉 세상에 존재하고 있는 물리적인 법칙을 완전히 무시하는 등의 표현을 말하며 시간적인 측면에서 보면 상당한 스피드감이나 슬로모션 등으로 인하여 재미를 추구한다.

애니메이션에서 본래의 형태는 우리의 마음속에 가지고 있는 열기간의 유사성을 띠고 있고 움직임은 자유분방하고 재미있어야 한다.

또 미학적이고 기능적인 측면에서 과장과 단순화는 절대 필요하다 할 수 있다.

2-3. 포스트모더니즘의 태동

포스트모더니즘이란 과연 언제 시작되었는가? 그 시대를 나

누기란 그리 쉽지 않다. 그것은 마치 무지개의 스펙트럼과 같아서 어디서 끝나서 어디서 새로이 시작되는지 정확히 구분한다는 것은 거의 불가능한 일이다. 몇몇 이론가들은 획기적인 역사적 사건을 분수령으로 삼아 포스트모더니즘이 시작된 시기를 규정하고자 한다. 예를 들어 포스트모더니즘 건축의 대표적인 대변자 중의 한 사람이라고 할 수 있는 찰스 젱크스는 포스트모더니즘 특유의 재치와 유희로, 그것이 시작된 시기를 마치 인공위성 발사 시간이라도 측정하듯이 정확하게 1972년 7월 15일 오후 3시32분으로 규정하고 있다. 바로 이 시간은 1950년대 일본 태생의 건축가 야마사키 미노루가 설계한 세인트 루이스의 프루이트-아이오우 주택건물이 다이내마이트에 의하여 붕괴된 시기이다. 이 건축물은 그 동안 모더니즘을 상징하는 가장 대표적인 건물중의 하나로 흔히 간주되어 왔다. 그런데 포스트모더니즘이 과연 언제 시작되었느냐 하는 것은 그렇게 중요한 문제는 아니다. 오히려 문제는 이 당시 포스트모더니즘이 어떤 역사적 배경이나 지적 풍토에서 처음 생겨나게 되었는가 하는데 있다.

포스트모더니즘은 제2차 세계대전 이후에 본격적으로 생겨났으며 가장 먼저 시작된 미국의 역사적 배경을 살펴본다.⁶⁾

미국 사회는 제2차 세계대전을 분수령으로 하여 일대 전환점을 맞이하였다. <새로운 프론티어 정신>으로 상징되던 제2차 세계대전 직후에 팽배하였던 희망과 낙관주의는 시간이 지날수록 점차 비관주의로 바뀌기 시작하였다. 이란 혁명 주의자들에 의한 이란 미국대사관의 점령, 베트남 전쟁에서의 굴욕적인 패배 등에서 보여지듯이 미국은 그 동안 국제사회에서 누리던 찬란한 영향력과 권위를 상실하였다. 문화적 측면에서 볼 때 청년 문화와 같은 기성전통과 권위에 반발하는 이른바 <반문화>가 마치 성난 파도처럼 팽배하기 시작하였던 것도 바로 이 무렵이었다. 더욱이 그동안 <저항문화>의 위치를 차지하고 있던 모더니즘이나 아방가르드 예술이 대학 강단이나 도서관 혹은 박물관이나 미술관 같은 제도권 문화로 탈바꿈하였다. 리얼리즘은 말할 것도 없거니와 모더니즘에 대해서도 적지 않은 불만을 지니고 있던 많은 작가와 예술가들은 전자매체가 압도하는 후기산업사회에서 살아 남을 수 있는 새로운 예술의 가능성을 탐색하고 있었다. 그들의 관점에서 살아 남을 수 있는 새로운 예술의 가능성을 탐색하고 있었다. 그들의 관점에서 보면 21세기를 바로 눈앞에 둔 세기말적 상황에서 문학을 이제 더 이상 편협하고 폐쇄적인 모더니즘의 테두리 안에서 안주할 수만은 없었던 것이다. 결국 이런 모든 것들을 미국에서 포스트모더니즘이 본격적으로 발전하는데 더할나위 없이 좋은 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 풍토를 마련해 주었다.⁷⁾

알브레히트 벨머는 "'신의 죽음'이 이미 거의 잊혀진 이후 오늘날 포스트모더니즘의 주변에서 빈번히 '근대의 죽음'이 선언되고 있다. 근대의 죽음은 그 죽음을 낳게 한 것들에 의해 이해되듯이 당연한 죽음으로 이해되고 있다. 즉 끔찍한 혼란과 집단적 광기, 강제적 기구와 치명적인 환상의 종말로 이해되고 있는 것이다. 근대에 바쳐지는 추모사는 흔히 고통과 증오로 가득차 많은 저주와 더불어 무덤에 묻혀 버린 일은 아마도

5) 이일범 역, 애니메이션의 이론과 실제. 신아사. 2000. P73

6) 김옥동, 포스트모더니즘 이론. 민음사. 1992. pp 5-27

7) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술. 청하. 1997. pp15-17

없었을 것이다."라는 글로 포스트모더니즘의 정신적 배경을 잘 표현하고 있다.⁸⁾

지금까지 포스트모더니즘의 태동에 관한 현상을 미국의 유형에 국한시켜 보았는데 사실 이론이나 실제에 있어서 미국에서 처음 본격적으로 시작된 것이 사실이다. 모더니즘이 영국과 유럽에서 발전된 산물이라면 포스트모더니즘은 미국적 산물이다. 이점과 관련하여 장 보드리야드(Jean Baudrillard)는 "미국은 기원의 문제를 회피한다. 미국은 어떠한 기원이나 신화적 근거를 장려하지 않는다. 미국은 과거도 없고, 기초적인 진리도 지니고 있지 않다... 미국은 정체의 문제를 지니고 있지 않다. 앞으로의 미래의 권력은 그러한 상황을 충분히 이용할 줄 아는 기원과 정통적인 근거를 지니고 있지 않은 사람들에게 속하게 될 것이다."⁹⁾라고 하였다. 또 제임스 리더(James Rether)는 "단순히 말해서 미국인이라는 사실 그 자체는 곧 포스트모더니스트가 된다."라고 지적하였다. 사실 어떤 의미에서 미국이 아닌 다른 나라에서 처음 발달되리란 거의 불가능한 일이었는지 모른다. 그러나 그것이 단순히 미국적 현상인가 아니면 범세계적인 현상인가 하는 문제로 발생원인에 대한 시각도 학자마다 다르다.

이렇게 해서 시작된 포스트모더니즘은 미국에서부터 시작하여 유럽으로 건너가 영국, 프랑스, 독일 등 문화 환경에 커다란 영향을 미치며 마침내 아시아로 건너와 우리나라까지 밀려오게 되었다. 앞에서 말했듯이 포스트모더니즘은 단지 한곳에 머물러 있는 것이 아니라 동서양에 나타나는 국제적인 현상이다. 달리 말하면 포스트모더니즘은 우리 주위를 둘러싸고 있으며 수평선을 제안시키는 동시에 확장시킨다. 또 포스트모더니즘이 태동에 가장 중요한 역할을 한 것은 정보매체의 발달이었고 만일 고도로 발달된 과학 기술이 없었다면 탄생될 수 없었을 것이다.

2-4. 포스트모더니즘의 특성

포스트모더니즘은 제2차 세계대전 이후 서구 문화에 전반적으로 확산되어 여러 분야에 광범위하게 사용된 20세기 후반, 시대정신을 대표하는 사회·문화적 현상이다.

포스트모더니즘의 특성에 대하여 학자들에 따라서 약간의 견해차이는 있으나 큰 흐름에서 별 차이가 없다. '포스트모더니즘'을 '모더니즘'의 지속인 동시에 단절의 형상으로 파악하는 다분히 절충적인 입장을 취하고 있는 이هاب 핫산(Ihab Hassan)은 그의 논문 <문화, 불확정성, 그리고 내재성>(1978)에서 니체를 가리켜 가장 대표적인 포스트모더니즘 선구자로 간주하고 있다.

핫산은 니체가 <표1>과 같은 13가지 관점에서 최근의 포스트모더니즘의 표현양식을 지니고 있다고 주장한 바 있다.¹⁰⁾

1)인간의 탈중심화	8)언어의 한계성
2)새로운 것의 활력	9)허구로서의 사고
3)해석학	10)기원의 부정
4)이성의 탈신격화	11)가치의 에네르지학
5)통일성의 거부	12)우연적 예술과 형상학적 유희
6)주체의 허공성	13)시작과 종말의 붕괴
7)사실과 허구의 균형	

<표1> 포스트모더니즘의 표현양식

다음으로 포스트모더니즘의 특성을 살펴보면 이هاب 핫산의 논문 <Toward a Concept of Post-modernism>에서 '모더니즘'과 '포스트모더니즘'간에 존재하는 기본적인 차이점을 대비표로 제시하였는데 이러한 대비와 비교를 통해서 포스트모더니즘의 인식소를 추출해낼 수 있을 것이다.

인식소의 중복과 반복된 것을 유형화 시켜보면 <표2>와 같이 되는데 이 표에 나타난 바와 같이 핫산이 유형화시킨 특성들에 대하여 국내 포스트모더니즘을 받아들이는 여러 학자나 비평가들에 의해 큰 비판 없이 수용되고 있다.¹¹⁾

모더니즘	포스트모더니즘
형식/단절된	반형식/열려진
목적	유희
설계	기회
위계	혼란
진체화	해체
중심화	분산
기의	기표
내러티브	반내러티브

<표2> 모더니즘과 포스트모더니즘의 유형

60년대 후반부터 거론되기 시작한 포스트모더니즘에 관한 존 위커의 요약은 다음과 같다.

1) 예술의 형식에 있어서 절충주의, 이중 교배의 복합적 스타일이 유행한다. 모더니즘의 단순 스타일은 거부되었지만 모더니즘 또한 다원적 스타일의 한 요소로 받아들였다.

2) 모더니즘을 포함하여 역사나 전통은 복고적 스타일이 되었다. 포스트모더니즘은 그것을 인용, 재사용, 은유, 혼합, 모조 하였다.

3) 복합성과 모순 그리고 모호성이 모더니스트들의 단순성, 순수성을 대신하는 가치들이다. 인위적으로 순수예술과 상업 예술, 고급예술과 저속예술 또한 인위적으로 그것을 통합하려고 시도하였다.

4) 포스트모더니스트들은 예술의 내용성을 중시했다. 다시말해 건축과 디자인을 일체의 다른 진술을 할 수 있는 '언어'로 취급하였다.

5) '작품의 상호 창조성'이 고무되었다. 모든 문학작품 혹은 예술적 작품들은 암시적 혹은 명시적으로 다른 작품들과 영향을 주고 받고 있다.

김옥동의 연구논문 <문단에 부는 포스트모더니즘 바람>에서는 다음과 같이 그 특징들을 나타내었다.

1) 자아나 주체에 기초하는 주관성은 모더니즘의 중요한 특

8) 서범식, 포스트모더니즘 연구.

홍익대학교 석사학위논문, 1997. pp20-21

9) 장정호·강내희, 포스트모더니즘론. 터, 1989. pp304-305

10) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술. 청하, 1997. pp15-17

11) 김옥동, 「포스트모더니즘의 이해」, 지성사, 1990, p422

성이었지만 '포스트모더니즘'은 자아나 주관성이 해체되어 이른바 '주체의 탈중심화'현상으로 나타난다. 따라서, 서술구조의 해체와 그 구성이 파편화되어 애마모호한 의미를 전달함으로써 다양한 해석으로 표현된다.

2) 포스트모더니즘은 임의성과 유의성 그리고 유희성을 강조하고 엘리트주의적 미학 특유의 무관심과 초연함을 거부한다. 따라서 이 경우 독자나 청중, 혹은 관객은 독서나 공연에 창조적으로 참여하도록 기대하며, 행위를 중시한다.

3) 장르의 붕괴나 확산에 의해 특징지워 그로 인하여 문학 장르 사이의 장벽이 모두 허물어진다.

4) 고급문화와 저급문화, 예술과 상품을 구별하지 않고 보다 민중적이고 대중적인 특성을 강조한다.

5) 모더니즘과 비교할 때 모방적 특성인 패스티쉬(Pastiche)와 패러디(Parady)적인 특성이 더욱 강하게 부각된다. 포스트모더니스트들은 창조를 중요시하지 않고 특징적으로 다른 작가들의 작품에서 주제나 스타일 혹은 내용들을 자주 모방한다.

6) 포스트모더니즘은 그 동한 소위된 것, 주변적○니 것으로 간주되어 온 모든 것들에 새로운 가치를 부여된다. 이것은 전통적 계급질서가 붕괴되면서 성의 개방, 페미니즘 운동, 흑인 문학, 소집단 운동 등으로 이러한 특성을 반영한다.

7) 포스트모더니즘은 의미와 해석에 대해 깊은 회의론을 보인다. 모더니즘과 관련되어 발전된 형식주의와 신비평의 경우 그것은 어디까지나 의미나 해석에 대한 확고한 믿음은 환상에 지나지 않으며 그러한 태도는 언어에 대한 극단적인 회의에서 비롯되며, 언어에 대한 불신은 '언어의 유희'로 나타난다.

이상에서 살펴본 바와 같이 포스트모더니즘과 모더니즘에서 공통점도 있고 차이점도 있을 수 있다. 전통적이고 함묵적이며 형식적이고 총체적인 동질성을 추구하는 모더니즘을 부정하는 새로운 양상들이 나타나고 있음을 인식할 수 있다.

이러한 현상을 포스트모더니즘적 현상이라고 하며 이는 관습적이고 진부한 것들로부터 벗어나 탈 중심적이고 전통적인 것과는 본질적으로 다른 어떤 파격적이며, 탈 현대적 문화와 탈 권위를 지향하는 20세기 후반의 새로운 문화현상인 것이다.

따라서 포스트모더니즘의 특성을 다음과 같이 정의할 수 있다.

1. 패스티쉬·패러디
2. 자기반영성
3. 상호 텍스트성
4. 장르의 혼합 혹은 장르에 대한 유의
5. 대서술의 파괴
6. 향수
7. 허구와 사실의 혼동
8. 관객 참여 혹은 관객의 인지도 이용

3. 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성

3-1. 애니메이션과 대중문화

대중문화라는 개념은 일반적인 연예 오락물, 화려한 흥행물(spectacles), 음악, 책, 영화 같은 대중적인 문화산물이나 행위를 가리킨다. 그러나 그것은 무엇보다도 대중매체의 전형적인 내용물 특히 허구적이고 극적인 오락물과 동일시되어 왔

다.¹²⁾

여기서 애니메이션은 대중적인 문화산물 중 독특한 위치를 차지한다. 영화적 도구들에 밀그램과 배경, 컬러링이 추가되어 애니메이션은 만화와 영화가 결합하는 혼성예술형식(hybrid art form)으로 이해될 수 있다.

대중예술을 고급예술과 저급예술로 나눈다면 애니메이션은 저급예술쪽으로 기운다.

고급예술가들도 애니메이션을 수용하지만 현실에서의 대중인식은 오락적 산물 및 상업적 자원으로 인식되어 저급예술로 편중되어 있다.

대중적 개념에서 상업적으로 생산 오락적 산물로 인식된 미국 디즈니의 만화영화들은 전세계적으로 엄청난 돈을 벌어들이는 미국영화산업의 보증수표이다. 윌트 디즈니는 1937년 첫 장편만화영화 <백설공주와 일곱난쟁이들>을 제작하였다 그후 <피노키오>(40년), <밤비>(42년), <피터팬>(53년), <자는 숲속의 미녀>(59년), <정글북>(67년)에 제작하여 장편화영화를 전세계적으로 히트시킴으로써 사세를 확장해 나가고 있다. 특히 90년대에 들어 <인어공주>, <미녀와 야수>, <라리다> 등이 흥행 실적 1위를 기록한 영화사가 되었다. <미녀와 야수>는 만화영화 사상최초로 1억달러 흥행수입을 기록했고, <알라딘>은 영화사상 다섯 번째로 2억달러 흥행기록을 넘었다. 90년대를 대표하는 이 세 작품은 만화영화의 관람층을 어린이에서 청소년과 성인으로 확장시켰다.

디즈니의 만화영화를 미국적인 '문화상품'이라 할 수 있다. 우리는 흔히 디즈니하면 만화영화만을 떠올린다. 그러나 사실 디즈니라는 이름으로 대표되는 거대한 영상산업의 사업영역은 만화영화만이 아니라, 유명한 LA의 '디즈니랜드'와 플로리다의 '디즈니월드', 일본의 '도쿄디즈니랜드', 프랑스의 '유럽디즈니랜드' 등 전세계에 걸친 디즈니공원이 벌어들이는 수익만 해도 엄청난 뿐만 아니라 '터치스톤 픽처스'와 '하리우드 픽처스'등 디즈니의 자회사들은 디즈니 프로덕션의 이미지에 맞지 않는 성인용 오락영화를 제작해 엄청난 수익을 올리고 있다. 디즈니가 만들어낸 온갖 캐릭터를 이용한 다양한 상품에서도 디즈니사는 엄청난 수익을 벌어들인다. 우리가 흔히 보는 미키마우스 상표나 인형 같은 것들이 궁극적으로 디즈니영상산업의 중요한 수익원인 것이다.¹³⁾

이처럼 만화는 이제 단순히 어린이를 대상으로 하는 오락거리에 그치지 않고 그것을 출판과 영화, 방송과 게임, 테마파크 그리고 온갖 캐릭터 상품과 연관되는 엄청난 규모의 산업이다.

무엇보다 만화시장의 90%를 미국과 일본에 빼앗기고 있는 우리의 애니메이션 현실에서 산업적 차원의 엄청난 손실보다 더 큰 것은 세상을 보고 세계를 배우는 우리 어린이들이 최초의 중요한 영역을 미국과 일본에 빼앗기고 있다는 사실이다. 이러한 이데올로기 교육 영역의 폐해는 수치로 따질 수조차 없는 것이다.

3-2. 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성

애니메이션은 24개의 프레임으로 구성된 동영상이라는 측

12) 박성봉, 대중예술의 미학. 동연. 1997. p3

13) 김창남, 대중문화의 이해. 한울. 1998. p252

면에서 영화의 하위체계로 분류할 수 있으며 1개의 프레임에 대해선 만화로도 분석이 가능하므로 만화와 영화 두가지 매체의 특징을 공유한다고 할 수 있다.

애니메이션은 오락과 즐거움을 전달 목적으로 하는 매체이며 자본주의 문화상품으로 자리매김을 하므로써 고급문화와 대중문화의 구분이 모호해지는 것, 모든 고급한 예술도 대중적인 상품으로 전락하게 되는 것이 포스트모더니즘의 한 특징이라면 애니메이션은 그 징후가 가장 잘 드러나는 매체일 수 있다.

포스트모더니즘의 징후들은 상업애니메이션을 통해서 쉽게 발견 할 수 있지만 애니메이션에서 개념을 규정하기는 쉽지 않다.

상업 애니메이션들이 포스트모더니즘으로 불릴 수 있는 것은 포스트모더니즘의 개념 정립에 근간을 보여주기 때문이다. 파스티쉬(Pastiche)와 패러디(Parody), 상호 텍스트성 및 자기 반영성, 허구와 사실의 혼동, 관객참여, 관객의 인지도를 중시 하는 것이 바로 그것이다. 애니메이션에서 이러한 특징이 하나라도 보이는 것은 포스트모더니스트 애니메이션이라 할 수 있다.

위에서 나열한 기본적인 특성들에서 애니메이션에 많이 적용되는 몇 가지 특성들을 분석하고자 한다.

- 파스티쉬(Pastiche)와 패러디(Parody)·향수

패러디는 포스트모더니즘의 요체로 간주되어 왔다.

많은 예술가들이 패러디에 관심을 기울여 재현의 역사를 보여주기 위한 방식으로 과거의 이미지를 발굴해 내는 행위에 주력해 왔다.

과거 예술이나 이야기를 패러디화 하는 것은 단순히 '향수' 때문이 아니라 어떻게 해서 현재의 표상들이 과거로부터 유래되었는지 보여주기 위해서이다. 예를 들어 인도출신의 이슈 파텔(Ishu Patel)의 작품들은 고대신화와 초문화적인 신앙을 포함하고 있으며 복잡적이고 초자연적인 요소를 상징하고 있다. 신화적인 분위기와 힌두의 신비주의적인 경향을 나타낸다.¹⁴⁾ 자신의 예술의지를 기술적, 양식적 사항들의 결정을 통해 하나의 방법론으로 재구성하였다.

- 상호 텍스트성과 매체에 대한 자기 반영성

영상이 우리의 사고를 지배하는 시대에 영화는 그 모든 영상들을 가장 대중적인 것으로 끊임없이 변형시키기 때문이다. 그럼으로써 영상매체 안에 상호 텍스트성이 두드러지게 나타나고 또 그것을 주도해 가는 것이 영화이다. 게다가 영화는 최신의 테크놀러지를 통해 포스트모더니즘의 다양한 특성을 가장 음속적으로 표현할 수 있다.¹⁵⁾

또, 지배적인 표현양식을 빌리되 그 틀을 벗어나서 작가 자신의 표현성이 강조된 애니메이션은 매체에 대한 탐구와 형식의 틀에 대한 파괴로 자기 반영성을 분명히 보여 주는 기법이다.

예를 들어 유리 노르슈테인만의 표현방법은 러시아에서 탄생되고 완성된 몽타주 이론의 가장 뛰어난 표현으로 평가받고 있으며, 하나의 이미지-이야기들이 이어지는 또 다른 이미지-이야기-들과 만나고, 계속해서 이어지고 연결됨으로써 전혀

새로운 차원의 영상이미지를 만들어 내고 있다. 젓가슴과 사과, 어린이 등으로 상징되는 풍부한 생명의 이미지들과 아파트와 자동차, 눈 등으로 상징되는 문명과 세상의 어려움 등이 몽타주적으로 교차하면서 새로운 이미지를 만들어 낸다.¹⁶⁾

그는 특히 이 작품에서 셀 애니메이션 외에 실사 필름을 부수적으로 도입하였다. 사과 표면 위에 퍼지는 빗방울과 마을을 향해 닥쳐오는 전쟁의 불길, 질주하는 밤거리의 자동차 불빛 등은 모두 실사로 처리한 것이다. 이 외에도 복잡적이고 다양한 테크놀러지를 독자적으로 개발하고 혼용함으로써 작품을 만들었다. 이같은 독창적인 시도와 함께 그 기법 자체가 지닌 예술성으로 인하여 그의 작품은 손에 잡힐 듯한 사실감과 화면의 깊이감을 가질 수 있다. 따라서 관객은 영혼 깊은 곳까지 끌고 갈수 있었던 것이다.¹⁷⁾

이러한 자기 반영적 표현들은 포스트모더니즘 애니메이션에서 보다 명시적이 되고 또한 다른 텍스트에 대한 의존성이 두드러지게 된다.

- 장르의 혼합 혹은 장르에 대한 유의

장르의 혼합으로 인하여 표현되는 서술구조는 허구속의 그럴싸함을 감상 하기 보다는 허구 그 자체에 대한 느낌을 즐기게 한다.

1939년 미국의 폴 테리(Paul Terry)는 세계 최초로 공간 이미지를 이용한 애니메이션 합성법을 발표했다. 그는 반투명 유리판 대신 2배의 콘덴서 렌즈(Condenser lens)를 이용해서 아래 방향 투영방식에 의한 실사 영화 화상의 공간 이미지를 콘덴서 안에 도입, 셀 동화 화상과의 합성을 시도했다. 또 윌트 디즈니는 수직으로 펼쳐진 커다란 반투명 스크린의 뒷면에서 영화를 투영하고 스트린 전면에 설치된 무대 위에서 실연함으로써 애니메이션 영화와 실연과의 합성을 시도했다.¹⁸⁾

- 허구와 현실의 혼동

한국의 대표적인 작품 중에 하나인 <영구와 땡칠이>는 현실과 과거를 자유자재로 넘나들어 허구와 현실을 혼동시킨다.

포스트모더니즘 특성 중 허구와 현실의 혼동을 다른 단어로 표현하자면 시간과 공간의 해체라 할 수 있다.

애니메이션을 통해 제시되는 시간의 축은 현실세계의 그것처럼 단선적이고 일과적인 것이 아니다. 포스트모더니즘 문화양식들 속에서 시간은 더 이상 과거와 현재, 그리고 미래로 단선적으로 이어지는 역사적 축이 아니며, 작품속의 개인들과 수용자들의 스스로의 의지에 따라 찾아가는 선택적인 시간의 축으로 변모한다. 과거에서 현재로 옮겨가고, 다시 그런 변화의 시간들이 축적되어 미래가 구성되는 보편적인 역사의 개념 대신에 일련의 영속적 현재로서 시간이 파편화 되는 양상이 두드러지게 나타나는 것이다. 이러한 변형된 시간의 축에 대한 경험은 특히 공상 과학적인 모티브의 개입으로 정상적인 시간성의 변형이 두드러지게 나타난다.¹⁹⁾

- 관객의 참여 혹은 관객의 인지도 이용

관람자에게 낮익은 텔레비전 프로그램, 홈부비들, 이미 관객에게 익숙한 서술구조와 전형적인 인물형을 제시해 주는 장르

14) 성정아, 한국Independent 애니메이션의 사회·문화적 유용성에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문. 1997. p61

15) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술. 청하. 1997. p233

16) 성정아, 한국Independent 애니메이션의 사회·문화적 유용성에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문. 1997. p60

17) 김준양, 유리 노르슈테인. 키노1995. p229

18) 신지식, 컴퓨터애니메이션 한국문연. 1989. p34-35

19) 변원미, "<드래곤 볼>의 구성과 해체" 1991, p82

영화들, 나아가서는 고급예술에서의 작품들까지 해체하고 새로이 구성함으로써 관객의 그에 대한 기존 인식과 함께 새로운 재창조의 유희를 가능하게 하는 것이다.²⁰⁾

4. 포스트모더니즘적 특성에 의한

신세기 에반게리온의 작품분석

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)의 스토리 전개와 배경 및 작품특성은 다음과 같다.

<신세기 에반게리온>의 무대는 2015년의 후지산 기슭, 제3동경시이다. 2000년에 '세컨드 임팩트'라는 대파국이 일어나고, 인류라는 전체의 절반을 잃는다. 그 제3동경을 향하여 '사도(영어로는 angel)'라 불리는 존재가 비정기적으로 공격해 온다. 사도는 거대 생물이거나 부유하는 피라미드 같은 것, 또는 컴퓨터 바이러스와는 같은 존재로 표현되며, 그 정도도 의도와 목적도 불명확하게 나타난다. 그 공격에 대항할 수 있는 것은 거인형 생체병기인 에반게리온(통칭 에바)이 있을 뿐인데, 에바의 유래와 제작과정에 대해서는 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. 각가 다소의 신경증적 요소를 가지고 있고 타인과의 커뮤니케이션이 서투른 이 4명에게 있어서 '왜 사도와 싸우는가, 왜 에바를 조종해야 하는가'라는 의문은, 인류의 문제라기 보다는 오히려 내면의 문제로서 인식된다.

<신세기 에반게리온> 시리즈 전반부는 SF아니메로 진행된다. 에피소드도 단순한 구조, 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 신의 의사와는 상관없이 그의 친구를 목전에서 불구로 만들어버리고, 제22화에서는 아스카가 사도에게 '정신적 오염'을 당한 후 유년기의 정신적 소크를 폭로당하고 폐인이 돼버린다. 제23화에서는 레이가 신지를 지키기 위해 자폭하고, 동시에 레이가 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, 네트워크되어 있으며, 철저하게 계산되어 있다. 결국 인류를 위한 싸움이라는 것은 자신내면의 싸움으로부터 출발하며, 결론적으로 자신에게서 종표됨을 극도로 강조하고 있는 것이다.

이 작품의 각 상황적 진행과정에서 구체적인 포스트모던적 상황을 이해할 수 있다. 기존작품의 철저한 패러디. 미야자키적 세계관에 자기 반영성을 표현한 상호 텍스트성, 신화의 채용 그리고 시간과 공간을 오가며 이야기 전개를 해 나가는 허구와 현실의 혼동, 세기말적 심리분석에 집중하여 관객의 참여 혹은 관객의 인지도를 이용하는 등의 특징을 보여주고 있

다.²¹⁾

위의 스토리 전개와 TV시리즈 방영 리스트 요약을 토대로 분석하고자 한다.

4-1 파스타쉬(Pastiche)와 패러디(Parody)

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)의 가장 큰 특징은 '패러디(Parody)'이다. 패러디라는 것은 다른 것을 약간 변형하여 본따서 작품에 활용하는 기법으로 표절과 다르게 잘만 이용하면 작품의 질을 높일 수 있다.

이 작품에서 패러디한 예를 TV 방송 시리즈에서 선택하자면 1995년 11월 22일 방송된 제8화 아스카, 내일 (ASUKA STRIKES!)을 꼽을 수 있다. 먼저 즐거리를 요약하자면 UN군이 에바 2호기의 수송을 목적으로 미국에서 일본까지 가던 중에 미사토, 신지, 터지, 켄스케 등이 주변을 구경하게 된다. 거기에서 나타난 아스카와 미사토의 옛 애인인 카지가 등장한다. 이들끼리 해프닝이 벌어지고 있는 도중에 수중형 제 6 사도가 에바 2호기를 노리고 바다에서 공격한다. 아스카와 신지는 에바 2호기에 탑승한다. 덩치가 월등히 큰 사도에게 약간 고전하기는 하였지만 수중에서 입속으로 펌프를 주입시켜 터트려 제거한다. 이것은 "태풍상륙"이라는 표현을 패러디한 것이다. 옛날 아메리카에서는 태풍의 애칭에 여성의 이름을 붙여 사용하였으며 이 작품에서는 "제인 스트라이크!(제인 태풍상륙)"²²⁾이라는 표현을 사용해 아스카를 태풍에 비유해 스토리를 전개한 듯하다.

또 패러디 된 이름들을 나열하자면 다음과 같다.

기존작품	신세기 에반게리온
무라카미류의 소설 '환상과 사랑의 파시즘'	스즈하라도우지 아이다 켄스케 카라 료우지
2차 세계대전 당시의 일본해군 함정	카츠라기미사토 아카기 리츠코
일본해군함정+미국해군함정	소류 아스카 랑글레

<표3> 기존작품에서 패러디한 이름

서브 캐릭터인 스즈하라 토우지, 아이다 켄스케, 카지 료우지 등의 이름은 무라카미류의 소설인 <환상과 사랑의 파시즘>의 등장인물이며, 소설과 마찬가지로 <에반게리온> 속에서도 토우지와 켄스케는 사이가 좋다. 제 7화에서 등장한 정부 고관의 이름도 소설속의 인물과 동일하다. 이카리 켄도우의 독재자적 카리스마도 이 소설의 영향을 받은 듯하다. 남자답지 못한 주인공 신지와 대비를 위한 남자다운 조역들의 이름들이 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 해군함정과 랑글레라는 미국 해군함정의 이름을 합한 것이다.²³⁾

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)의 표현 코드

21) 한창완, 저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구, 커뮤니케이션북스, 1998, pp47-48

22) <http://nontel.nonsan.chungnam.kr/~utanman/evamain.htm>

23) 한창완, 저패니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구, 커뮤니케이션북스, 1998, p52

20) 김옥동, 포스트모더니즘과 예술, 청하, 1997, p250

들은 기존 작품의 패러디로 출발해 과거의 소설, 만화, 영화, 음악으로부터 절제한 인용과 묶음으로 형성된다.

4-2 상호 텍스트성과 매체에 대한 자기 반영성

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)은 독특한 배경과 이야기 구조로 전개된다. 앞에서 제시한 에바의 작품특성은 미야자키적인 세계관을 들 수 있는데 그의 작품에서 표현되는 내용은 멸망한 인류의 대파괴과 미래사회의 암울한 폐허를 전제로 하면서 안노 히데야키는 세기말적 심리분석에 스토리 구조는 내면세계의 의식적인 고부의식적인 잠재적 복선이 집중된다. 예를 들어 네명의 중심인물들은 "왜 사도와 싸우는가. 왜 에바를 조종해야 하는가"라는 의문은 인류의 문제라기 보다는 내면문제로 인식된다. 이처럼 작가는 미야자키적 세계관을 전제로 하지만 작가 나름대로의 자기 반영적 표현들은 다른 텍스트들에 대한 의존성이 두드러져 또 다른 형태의 표현법을 낳을 수도 있다.

예를 들어 4장 첫머리에 전개했듯이 제 16화 이후 스토리는 분열되고 파편화 되어, 역설적이며 중복된 점증적 이야기 구조로 돌변한다.

4-3 허구와 현실의 혼동

신화(Myth)채용으로 인하여 스토리의 시간구성에 있어서 현실과 미래 그리고 과거에 대한 시간적 공간의 탈 지형학을 형성해 낸다. 구체적인 예로 1995년 12월 20일에 방송된 제12화 기적의 가치관에서 잘 표현되고 있다.

줄거리를 요약하자면 다음과 같다.

제 10사도 우주에서 발견된다. 가장 거대한 크기의 사도로서의 일부만 명중되었고 엄청난 피해를 준다. 카츠라기 미사토(Misato Katsuragi), 과거의 세컨드 임팩트의 어두운 기억을 되살린다. 제3신교토시의 사람들은 전부 피난하고 미사토는 단지 자신의 예감으로 제 1사도가 떨어질 위치를 측정한다. 잘못하면 제3신교토시는 완전히 날아가 버린다. 신지(Ikari Shin Ji), 아스카(Souryu Asuka Langley), 레이(Rei Ayanami)는 이에 대해 걱정하지만 목숨을 걸고 에바(EVA)에 탄다. 미사토가 멋진 저녁을 사주겠다는 조건으로... 미사토가 예측한 지점은 옳았다. 세대의 에바가 한곳에 집결하여 A.T.FIELD를 최대로 펼친후 위상공간으로 사도의 코어에 프로그래시브 나이프를 꽂아 파괴시킨다. 사도의 폭발로 초호기의 파손이 있었지만 작전은 대성공이었다. 그 후에 저녁을 먹으러 간곳은 다름아닌 포장마차였다... 신지는 그 일로 크게 얻은게 있다. 아버지로부터 처음으로 칭찬을 받았던 것, 그것에 의해 자신이 왜 에바를 타는지에 대해서 깨닫게 된다.²⁴⁾ 이처럼 스토리의 전개가 현재와 과거를 오가는 사이에 미래를 결정짓는 방식으로 주인공 스스로의 의지에 따라 찾아가는 선택적인 시간의 축으로 변모했다.

4-4 관객의 참여 혹은 관객의 인지도 이용

신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)이 매니아의 감정을 교묘하게 주부르는 것은 주인공심리의 주춤함과 설

명이 첨가되지 않는 불리한 상황 탓이다. 이같은 상황과 주인공의 심리가 10대 매니아 층을 더욱 결속하게 만드는 원인이다.²⁵⁾

실제 이 만화영화가 일본 TV에 방영된 것은 3-4개월밖에 되지 않지만 종영되고 난 후 에바의 제작업체인 가이낙스사에는 에바 엔딩에 대한 정화가 끊임없이 걸려왔고 또 소위 '매니아'들로 이 작품에 대한 재평가가 이루어 졌다.

또 에반게리온 관련 상품들은 불티나게 팔려 나갔고, 인기예 힘입은 에바 오프닝 '장혹한 전사의 테제'는 애니메이션 사상 두 번째로 일본 오리콘 차트 정상을 정복한다. 또한 에바 프라모델은 그 정교함으로 제작상니 반다이사에게 떼돈을 선사하였다.

캐릭터 상품도 불티나게 나간 것은 말할것도 없다. LD도 15000장만 팔리면 히트작이었는데 에바는 1장당 평균 10만 장정도 팔렸더니 그 인기를 짐작할수 있다.²⁶⁾

이처럼 관객의 참여와 관객 인지도를 이용하여 새로운 재창조의 유희를 가능하게 하였고 애니메이션이 대중문화에 어떻게 영향을 미치며 문화상품으로 어떤 위치에 있는지 확인할 수 있다.

5. 결론

애니메이션은 오락과 즐거움을 전달·목적으로 하는 매체이며 자본주의 문화상품을 자리매김을 하므로써 대중문화와 고급문화의 구분이 모호해지는 것, 모든 고급한 예술도 대중적인 상품으로 전락하게 되는 것이 포스트모더니즘의 한 특징이라면 애니메이션은 그 징후가 가장 드러나는 매체일 수 있다.

애니메이션은 종래에 저급문화로 취급받았으나 현대는 단순히 어린이를 대상으로 하는 오락거리에 그치지 않고 출판, 영화, 방송, 테마파크 그리고 온갖 캐릭터 상품과 연관되는 엄청난 사업이다.

이렇게 대중문화를 선도하면서 애니메이션에서 포스트모더니즘적 특성은 날로 심화되어 두드러지게 표현된다.

본 연구에서는 상업 애니메이션인 신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)을 중심으로 분석해 본 결과 파스티쉬(Pastiche)와 패러디(Parody), 상호 텍스트성 및 자기 반영성, 허구와 사실의 혼동, 관객참여, 관객의 인지도 등의 표현양식들이 서로 복합적으로 침투되어 차별화된 표현을 하고 있다.

패러디(Parody)의 특성을 보면 신세기 에반게리온(Neon Genesis Evangelion)은 기존 작품의 스토리 전개방식이나 이름을 패러디하고 또 과거의 소설뿐만 아니라 만화, 영화, 음악으로부터 절제한 인용을 하였다.

자기 반영성 및 상호 텍스트성에서는 미야자키적 세계관을 그대로 도입하면서 작가 나름대로의 세계관과 스토리 전개방식을 구축하였으며 그로 인해 또다른 표현방법을 전개해 나갔다.

25) 조대현, 문화 융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구. 한울, 1999. p39

26) <http://nontel.nonsan.chungnam.kr/~utanman/evamain.htm>

24) <http://nontel.nonsan.chungnam.kr/~utanman/evamain.htm>

허구와 현실의 혼동에서는 시간과 공간의 해체로 인하여 스토리 전개가 주인공 스스로의 의지에 따라 찾아가는 선택적 시·공간의 축으로 바뀌었다.

관객 참여 및 관객의 인지도 이용은 신세기 에반게리온이 TV 방영물이며 TV 방영된 후 인기를 몰고 있다는 것은 관객으로 하여금 끊임없는 호기심을 자극함과 동시에 재해석과 유희를 가능하게 하였다.

이러한 포스트모더니즘적 특성으로 인한 신세기 에반게리온은 관객의 인지도를 이용하여 대중문화에 큰 영향을 미쳤으며 문화적 효과에도 한몫을 했다고 할 수 있다.

참고문헌

- 김옥동, 포스트모더니즘 이론. 민음사. 1992
- 김옥동, 포스트모더니즘의 이해. 지성사. 1990
- 김옥동, 포스트모더니즘과 예술. 청하. 1997
- 장정호·강내희, 포스트모더니즘론. 터. 1989
- 김창남, 대중문화의 이해. 한울. 1998
- 김준양, 유리 노르슈테인. 키노. 1995
- 박성봉, 대중예술의 미학. 동연. 1997
- 홍호표, 대중예술과 문화전쟁. 나남. 1995
- 신진식, 컴퓨터 애니메이션. 한국문연. 1989
- 이일범, 애니메이션의 이론과 실제. 신아사. 2000
- 한창완, 애니메이션 영상미학. 한울. 1998
- 조대현, 문화 융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구. 한울. 1999
- 한창완, 저패니메이션의 사물라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구. 커뮤니케이션북스. 1998
- 성정아, 한국Independent 애니메이션의 사회·문화적 유용성에 관한 연구. 홍익대학교 석사학위논문. 1997
- 서범식, 포스트모더니즘 연구. 홍익대학교 석사 학위논문. 1997
- Charles Solomon, Animated Image. The American Film Institute. 1987
- <http://nontel.nonsan.chungnam.kr/~utanman/evamain.htm>