

속편으로 돌아온 공각기동대 ‘이노센스’

진일보된 비주얼과 메시지로 철학적 화두 던져 ...
새로운 세대 위한 애니메이션의 바이블

1995년 일본 애니메이션에 파란을 일으키며 등장한 오시이 마모루 감독의 ‘공각기동대’는 수많은 마니아를 낳고 전세계로 파장의 강도를 높여가며 유명세를 떨친 작품으로 기억된다. 수많은 아티스트들이 공각기동대의 오프닝에서 주인공 쿠사나기가 시니컬한 웃음을 지으며 열광 위장술로 천천히 사라지던 장면을 비롯, 많은 부분을 자신들의 영화, 애니메이션에 차용하며 오시이 마모루 감독의 철학세계에 경배를 올렸다. 그 후 9년, 독특한 철학과 영상으로 센세이션을 일으켰던 그가 다시 돌아왔다. 애니메이션 공각기동대의 속편인 ‘이노센스’로 말이다. 기획 2년, 제작 3년 등 5년 간의 작업 끝에 만들어진 이노센스(감독 오시이 마모루, 수입 대원C&A홀딩스)는 공각기동대의 주인공 쿠사나기가 육체를 버리고 네트워크 속으로 사라진 마지막 장면으로부터 3년이 지난 후의 이야기다. 10월 8일 국내 개봉 예정인 이노센스는 한층 더 심오한 철학세계를 펼쳐보인다. 공각기동대의 후속작으로 한층 더 진일보된 비주얼과 메시지를 전달하는 이노센스의 세계에 빠져본다.

글 / 신선자 객원기자



“인간은 왜 자신과 닮은 모습을 한 인형이나 로봇을 만들려고 하는 것일까?”

일본 애니메이션의 거장 오시이 마모루 감독이 이노센스에서 전달하고자 하는 메시지다.

오시이 마모루 감독의 신작 이노센스는 1995년 화제를 몰고 온 공각기동대의 속편으로 9년 만에 야심차게 선보이는 작품. 오시이 마모루 감독의 프로덕션 IG와 미야자키 하야오 감독의 스튜디오 지브리

의 제작협력으로 만들어졌다는 이유만으로 일본 애니메이션 업계에서 굉장한 센세이션을 불러일으켰는데 이 작품이 드디어 국내에도 상륙, 10월 8일 개봉을 앞두고 있다.

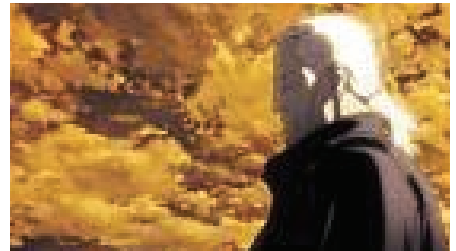
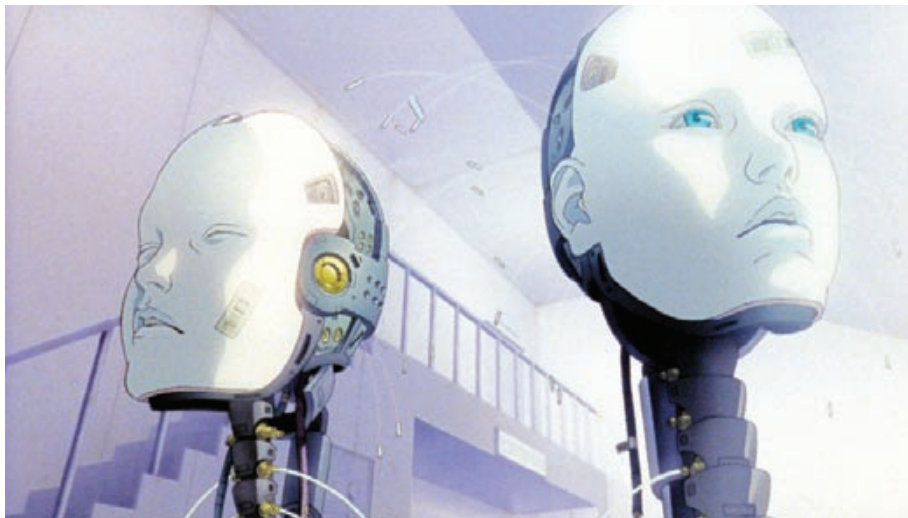
공각기동대 이후 9년

전작과 마찬가지로 이노센스 역시 실사 SF 영화에 못지 않은 화려한 비주얼과 인간 본질에 접근해 가는 철학적 내용으로 공각기동대 못지 않은 중량감을 전달해 준다.

그가 이노센스에서 전하는 메시지는 ‘인간은 왜 항상 사람 형상을 한 인형과 로봇을 만들어 낼까’ 라는 의문이다. 이는 ‘앞으로 인간은 어떻게 될 것인가’ 라는 궁금중에서 출발한다. 즉, 인간의 기준을 인간과 닮은 모습인 인형이나 로봇에서부

터 시작해 닮은꼴 형상의 시각에서 바라보며 해답을 찾고자 하는 것이다.

이노센스는 국가 개념이 사라진 가까운 미래인 2032년을 시간 배경으로 한다. 2032년. 전뇌(電腦), AI, 로봇기술 등의 발달에 따라 인간이 인공지능으로 사고와 커뮤니케이션을 하고 자신의 육체를 스스로 기계화하는 것이 가능하다. 인간과 사이보그, 인간형 로봇이 공존하는 최첨단 사회가 이 영화의 배경이다. 공각기동대 이후 3년이 지난 시점으로 주인공은 공각기동대의 쿠사나기의 동료이자 대부분의 기억을 잃어버린 형사 버트.테러를 막는 정부 직속기관 공안9과의 형사 버트는 대부분의 신체를 기계화한 사이보그. 그가 인간이라는 증거는 뇌의 일부분과 3년전 자신의 파트너였으나 실종된 쿠사나기라



는 한 여성에 대한 기억뿐이다. 최근 버트는 공안9과 형사 중 유일하게 가족이 있으며 인간이라 할 수 있는 토그사와 함께 파트너를 이뤄 각종 사이버 테러와 통제를 벗어난 로봇에 대한 사건을 수사한다.

인간은 왜 닮은꼴을 만들어낼까

어느날 섹스 전용으로 프로그래밍된 가이노이드(소녀형 로봇) 히다리가 갑자기 이상을 일으키며 인간을 살해하는 사건이 발생한다. 그러던 중 버트는 자신이 소속된 공안9과의 유일한 '진짜' 인간인 토그사와 함께 파트너가 돼 이 사건의 실체에 접근해 간다.

가이노이드를 만든 제조업체 로커스 솔루션사를 중심으로 사건을 수사하던 버트와 토그사 팀은 인간과 사이보그의 관계

에 대해 이야기를 풀어나가는 다양한 인물과 인형들을 만나게 된다.

오래된 일본계 폭력단 흥진회, 인형과 인간에 대해 독자적 의견을 피력하는 검시관 하라웨이, 스스로 자살을 선택한 안드로이드, 버트의 수사를 방해하고 버트의 전뇌를 해킹하는 다케나가 나오토, 축제기간에 인형을 불태우는 인간들의 모습 등이 그들이다. 이들을 통해 버트는 살인 사건의 진실에 점점 다가간다.

두 사람은 결국 '로커스 솔루션'사의 비밀을 파헤쳐 내 실제 생명체의 고스트(영혼)를 로봇에 복사하는 불법행위인 '고스트 더빙'을 통해 생명체의 모습을 띤 가이노이드를 제작했다는 사실을 알게 된다.

이 작품은 그러면서 로봇이라면 굳이 인간의 형상을 할 필요가 없을텐데 굳이 인

간의 모습을 하게 한 이유가 무엇인지 반문한다. 왜 무엇 때문에, 인간은 자신과 같은 모습으로 로봇을 창조하려 하며, 로봇은 자신의 창조자인 인간을 공격하는 것일까라는 의문이 이노센스가 던지는 메시지다.

오시이 마모루 감독은 버트의 입을 빌어 "인간들은 스스로 기계화하고 자신을 낳은 자연을 넘어서려 했다"면서 "인간도 기계 부품으로 환원될 수 있다는 공포심을 느끼기 때문에 인간이 자신과 닮은 모습을 만들려 한다"는 이야기를 들려준다.

인간중심으로 재편한 인간들에 대한 경종

이 작품은 또 부분 부분 밀턴, 데카르트, 공자, 성경 등을 인용한 철학적인 메시지로 고차원적 사고의 세계로 안내한다. 난



해한 대사 안에 파묻혀 있긴 하지만 이노센스에서 한층 더 진일보된 철학적 사고를 통해 감독이 추구하는 해답은 어느 정도 짐작할 수 있다. 인간은 자신도 언젠가 기계 부품으로 환원될 수 있다는 공포심에 휩싸여 닭은꼴을 남기고 있다는 것. 이는 인간중심주의적 입장이 얼마나 편협한 것이며 인간이라는 기준에서 나아가 인간을 둘러싼 세계를 다시 돌아볼 필요가 있다는 것을 보여주는 것이다.

하지만 이노센스는 너무 심오한 철학세계를 바탕으로 해 관객을 사로잡는 매력이 있으면서도 관객을 힘들게 한다. 영화속에서 해답을 쉽게 찾을 수는 있을지 몰라도 그 속 뜻을 다 이해하고 넘어가기는 녹록치 않다. 암울한 현실과 미래가 교차하는 엄중한 분위기 속에서 오시이 마모루 감독이 내비치는 철학은 묵직한 삶의 무게로 어깨를 쳐지게 만든다는 느낌이 다. 환상적인 SF의 세계에서 삶의 부담감을 느끼기는 쉽지 않을 듯 한데 오시이 마모루 감독의 세계에서는 그것이 항상 가능하다.

좀더 인간에 가까운 인형 혹은 로봇을 만들려는 욕심이 만들어낸 일련의 사건들. 이노센스에서는 '과연 인간은 어디까지 더 나빠질 수 있는가' '그 기준은 무엇인가' 라는 인간에 대한 답이 없는 끝까지

찾아가야 할 우문현답을 계속 내뱉고 있다. 결국 현재의 인간은 완벽하지 못하며 완벽을 추구하는 인간으로 진화해 갈 수밖에 없단 얘기를 하고 있다. 그것을 오시이 마모루 감독은 인형을 빗대어 표현해낸 것이다. 그의 설정처럼 이노센스의 배경인 최첨단 사회에서 인간은 사이보그일 수도 있고 인형일 수도 있다. 또한 그 인간이 만들어낸 닭은꼴로부터 공격을 당할 수 있다. 이같은 영화의 설정은 인간중심으로 재편한 인간들에 대한 경종이다.

화려하고 섬세한 비주얼과 음향 관객 압도

세상에 존재하는 모든 것들이 인간 못지 않은 의미를 지니고 있다지만 오시이 감독처럼 어찌하면 우리가 살고 있는 이 세상이 현실이 아닌 뇌가 해킹된 가상의 세상일지도 모른다는 상상은 정말 상상 그 이상의 상상을 낳으며 끔찍한 느낌으로 다가온다. 인간의 욕심으로 빚어낸 이 세상이 가상의 세계, 꿈의 세계라면...

감독이 전하는 메시지를 따라가다보면 숨이 콕 막힐 정도다. 그런데 이 영화는 여기에 그치지 않는다. 암울한 현실 속의 대사 한 줄 한줄의 전율이 채 가시기도 전에 시가지를 내려다보는 오프닝에서부터 비주얼은 잠시도 눈을 땔 수 없을 정도로 황홀하게 만든다. 2D 인물과 3D 배경이 절

묘하게 조화를 이루는 판타지 영상은 거대한 스케일을 뒷받침하며 시종일관 관객을 압도한다. 여기에 이 영화를 보는 또 다른 묘미가 있다. 기존 애니메이션에서는 느낄 수 없는 실사 영화같은 시간의 흐름, 현실과 가상현실을 넘나드는 교묘한 편집, 치밀하고도 현란한 비주얼, 영화 곳곳에 포진한 유틸리티 유머 등에서 관객과 소통하기 위한 오시이 마모루 감독의 고민과 노력이 여실히 드러난다. 특히 거리행렬 장면은 빛과 그림자의 조화까지 합쳐져 이미지의 과잉이 아닌가 싶을 정도로 화려하고 섬세하다. 뿐만 아니라 '스왈로우테일', '킬빌'에서 프로덕션 디자인을 담당했던 타네다 요헤이가 창조해낸 미래 도시의 디스토피아적인 비주얼은 공각기동대를 능가할 정도다.

2D와 3D의 절묘한 조화

이 영화를 보고 있으면 인간이 만들어내는 감동과 섬세함에 대해 경의를 표하고 싶을 정도다. 모든 비주얼이 눈을 돌릴 수 없게 만들지만 그중에서도 영화 중반에 등장하는 기이한 축제 장면은 정말 압권이다. 제작사 측에 따르면 이 장면은 3D로 작업한 것처럼 보이지만 90% 이상이 아날로그 기법으로 만들어진 장면이라고 한다. 또한 인형을 연결한 실이 끊어져



인형 속에 있던 혼이 나가는 장면도 애니메이터들이 각각의 요소들을 끄적할 만큼 세밀하게 계산해서 일일이 손으로 그려낸 장면이라고 한다. 특히 6개월 이상 걸려서 완성됐다는 식료품점 총격신은 2D와 3D의 절묘한 조화와 사람의 작업이 얼마나 섬세한 감동을 주는가를 알려준다. 버트의 애완견과 토그샤가 마지막에 딸에게 선물하는 인형 등이 등장하는 마지막 장면도 묘한 여운과 함께 웬지 불안하면서도 형언할 수 없는 경이로움의 세계에 빠지게 하면서도 생각의 여지를 남겨두고 있다.

이처럼 이노센스는 화려한 영상에 집착하기도 힘이 들 정도다. 그런데 또 여기서만 그치는 것도 역시 아니다. 영화는 우울한 메시지에 걸맞은 매력적인 음향까지 더해 분위기를 한층 더 돋운다. 조지 루카스가 설립한 것으로 유명한 미국의 스키이워커 사운드에서 맡은 사운드 디자인은 기존의 애니메이션에서는 좀처럼 찾아볼 수 없는 완벽한 음향으로 가와이 겐지의 몽환적인 음악과 주제곡 'Follow Me'와 함께 영화의 품격을 한단계 높게 완성했다는 평가다.


이와 같이 오시이 마모루 감독은 이노센스를 통해 기존의 SF장르뿐만 아니라 자신이 공각기동대에서 이뤄냈던 모든 공식과 사고의 깊이 등을 훌쩍 뛰어넘어

자신이 새로운 차원으로 진화했음을 보여준다.

칸 국제영화제 경쟁부문 입성

기존 애니메이션보다 한 차원 높은 실사 영화같은 비주얼, 주인공 버트의 기억과 실재를 오가는 치밀한 편집, 홍콩에서 모티브를 따온 '차이니스 고딕' 이란 타이틀이 어울리는 음울하면서도 섬세한 미래 도시의 암울하면서도 화려한 영상, 우울하면서도 장중한 배경 음악 등이 관객을 매료시키며 영화의 감동을 자아낸다.

공각기동대의 연장선이지만 어둡고 암울한 묵시록적인 분위기와 철학적인 대사들, 스타일리시한 액션 장면 등 모든 면에서 공각기동대보다 한층 더 진일보한 색채를 돌아온 이노센스. 이 작품은 우리가 열광하고 전율을 느꼈던 공각기동대와 같이, 아니 그 이상의 마니아를 이끌어 낼 것으로 기대된다.

영화가 갖춰야 할 요소요소를 두루 갖춰 완성도가 높은 영화로 평가되고 있는 이노센스는 지난 7월 제8회 부천 국제판타스틱영화제에서도 상영됐고, 아시아권 애니메이션으로는 최초로 올해 칸 국제영화제 경쟁부문에 입성해 '올드보이' 등 많은 실사 영화들과 어깨를 나란히 하기도 했다. 

《작품개요》

- 제작 : 프로덕션.G
- 제작협력 : 스튜디오 지브리
- 제작년도 : 2004년
- 제작국 : 일본
- 러닝타임 : 99분
- 관람등급 : 12세 이상 관람가
- 수입 : 대원C&A홀딩스
- 배급 : 시네마서비스
- 마케팅/홍보 : 대원디지털엔터테인먼트
- 국내개봉일 : 2004년 10월 8일
- STAFF

원작 : 시로마세무네(공각기동대 고단샤 출간)
 각본 : 오시이 마모루
 음악 : 가와이 겐지
 주제가 : 이토 키미코
 프로듀서 : 이시카와 미츠히사, 스즈키 토시오
 감독 : 오시이 마모루
 연출 : 니시쿠보토 시히코, 쿠스노키 미나오코
 캐릭터 디자인 : 오키우라 히로유키
 메카닉 디자인 : 타케우치 아츠시
 프로덕션 디자인 : 타네다 요우헤이
 레이아웃 : 와타베 타카시
 작화 감독 : 키세 카츠치카, 니시 오케츠야
 미술 감독 : 히라타 쥬우이치
 디지털이펙트 슈퍼바이저 : 하야시 히로시
 비주얼이펙트 : 에즈라 히사시
 라인 프로듀서 : 미츠모토 류우지,
 니시자와 마사토모
 녹음 감독 : 와카바야시 가츠히로