

특집 애니메이션

애니메이션 <센과 치히로의 행방불명> 대한 기호학적 분석 An semiotic analysis

□ 이윤희* / * 동덕여자대학교 미디어디자인 전공

요약

영상기호학을 이끌었던 선구자인 메츠는 영화를 일종의 언어로서, 여러 약호들이 상호작용하는 의미화작용의 영역으로 보았다. 그는 영화를 상호 양립할 수 있는 영화적 약호들과 상호 대체적인 하위 약호들의 조합으로 보았으며, 영화의 텍스트는 작용하고 있는 약호들의 목록이 아니라 끊임없는 재구조화와 전치의 작업이라고 간주했다.

본 논문에서는 메츠의 기호학적 입장을 받아들여, 미야자키 하야오의 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에서 중요하게 나타나는 약호의 흐름을 고찰했다. 전반적으로 <센과...>라는 애니메이션에서는 조명의 약호, 색상의 약호, 움직임의 약호, 작가 주제의 약호들이 특별히 의미있게 다루어지고 있다. 특히 이 애니메이션 전체에서 강한 상징적 의미를 가지는 다리 신들 중 첫 번째를 골라, 각각의 샷에서 어떠한 하위 약호들이 서로 대립하며 구사되는지를 살펴보았다.

첫 번째 다리 신은 크게 목욕탕(즉, 유바바) 대 치히로(와 하쿠)라는 구도로 이루어져 있다. 목욕탕은 단순한 건물로서가 아니라 아직 등장하지 않은 유바바의 대리인이자 치히로의 대립점으로 가능하다. 각각의 샷에서 프레임, 시선, 앵글, 움직임의 약호 내의 모든 하위 약호들은 치히로와 목욕탕의 대조를 극대

화시키는 방향으로 구사되고 있으며, 가장 눈에 띄는 약호는 움직임이다.

<센과 치히로의 행방불명>에서 각각의 약호 내의 하위 약호들은 끊임없이 경쟁하고 교환되며 캐릭터들 간의 대조를 극대화하고 내러티브를 발전시키는 방향으로 구사되고 있음을 볼 수 있다. 영화는 복수약호적 매체로서 유사언어의 실천이라는 메츠의 말처럼, 이러한 약호와 하위 약호들의 조합과 전치는 언어와 다르지만 유사한 방식으로 관객과 커뮤니케이션하고 있는 것이다.

Abstract

Christian Metz, the precursor of cine-semiology, considered cinema as a language in the sense that it is a set of messages grounded in a given matter of expression, and a signifying practice characterized by specific codifications. According to Metz, film forms a structured network produced by the interweaving of cinematic codes, within which cinematic subcodes represent specific usages of the particular code. For Metz, cinematic language is a totality of cinematic codes

and subcodes, and history of the cinema is the trace of the competition, incorporations and exclusions of the subcodes. He also suggested a filmic text is not just a list of codes in effect, but a process of constant displacement and deformation of codes.

Following Metz' textual analysis methodology, I investigated the formal configuration of Hayao Miyazaki's animation, *Spirited Away*. It is interesting to trace the interweaving of cinematic codes in *Spirited Away*, i.e. codes of lighting, color, movement, and auteurism, across the animation. I focused on the first scene at the bridge to Yubaba's bathhouse, analyzing each cinematic code and its subcode applied.

The first bridge scene is carefully constructed to stand out the confrontation of Chihiro (with Haku) and the bathhouse. The bathhouse is not just a building, it represents the powerful witch, Yubaba, yet to appear on the scene, and functions as an antipode to Chihiro. In each shot, every subcode within the codes of framing, direction, angle, color, lighting and movement is used to maximize the contrast between the dominant bathhouse and the feeble 10-year-old girl.

In *Spirited Away*, the subcodes within each cinematic code are constantly competing and displacing each other to augment the antithesis between the characters and develop the narrative. As Metz's argument that film constitutes a quasi-linguistic practice as a pluricodic medium, *Spirited Away* communicates with the spectators with the combination and displacement of these cinematic codes and subcodes.

〈Keywords〉

Spirited Away, Cine-semiology, Hayao Miyazaki, cinematic codes

I. 서론 : 연구 배경 및 목적

1960년대에서 70년대에 걸쳐, 영화 연구의 중심축을 이룬 것은 영상 기호학이다. 1910년대 스위스의 언어학자 소쉬르는 언어란 하나의 기호학적 체계로써, 기호를 이루고 있는 기의와 기표 사이의 의미작용이라는 것을 주장함으로써 현대 기호학을 창시했다. 소쉬르와 같은 시기 미국의 실용주의 철학자 퍼스도 독자적으로 기호학에 대한 연구를 진행하였다. 퍼스는 기호를 “누군가에게 어떤 측면 혹은 어떤 입장에서 그 무엇을 나타내는 그 어떤 것”으로 정의하였고¹⁾, 기호작용, 즉 의미 생성의 과정은 기호, 대상, 그리고 해석소가 이루어 내는 것으로 보았다. 소쉬르와 퍼스, 이 두 전통에서 비롯된 기호학은 이후 언어학적 맥락을 넘어 모든 인문 분야에 영향을 미쳤으며, 영화 연구 역시 예외가 아니었다. 기호학은 러시아 형식주의와 프라하 구조주의 등 여러 학파의 영향을 받으며 현대 영화 연구의 토대를 형성한다. 기호학 이전의 영화 연구가 필름을 통해 보여지는 영상에 대한 문학적이고 인상주의적 가치판단에 의존하였다면, 영상기호학은 영상을 하나의 기호체계로 인식하여, 분석하고자 하는 상징적 과정과 사회적 맥락을 연계시키려 노력했다.

영상기호학을 이끌었던 선구자인 크리스티앙 메츠는 언어로서의 영화를 연구하며 영화텍스트의 결합의 기저에 놓인 규칙을 설정하려 노력했다. 메츠는 저서 『언어와 영화』를 통해 영화를 여러 약호들이 상호작용 하는 의미화작용의 영역으로 간주하여 영화는 즉 복수약호적 매체로서 유

1) 로버트 스텐 · 로버트 저고인 · 샌디-플리커먼 루이스 저 / 이수길 외 역, 『어휘로 풀어 읽는 영상기호학』, 시각과 언어, 2003, p. 11

2) 로버트 스텐, 위의 책, p. 95

사언어의 실천이라고 주장하였다³⁾. 그는 영화를 상호 양립할 수 있는 영화적 약호들과 상호대체적인 하위 약호들의 조합으로 보았으며, 영화의 텍스트는 작용하고 있는 약호들의 끊임없는 재구조화와 전치의 작업이라고 주장했다⁴⁾. 이러한 약호개념은 이후 영화기호학에 있어서의 주요 관심사가 되었다. 분석가 레이몽 벨루르는 메츠의 이러한 약호 개념을 처음 받아들여, 유명한 히치콕의 <새> 분석을 내놓는다. 이 논문에서 벨루르는 여주인공 멜라니가 미치의 집을 방문하는 신에서의 움직임의 약호, 프레임의 약호, 시선의 약호를 비교, 분석한다⁴⁾. 벨루르의 영상 분석은 이후 영상 연구 흐름의 큰 방향을 이루며 많은 영향을 미쳤다.

이후 수많은 분석가들의 많은 영상 분석이 이루어져 왔으나, 애니메이션을 기호학적으로 분석한 연구는 현재까지 누적된 것이 별로 없다. 애니메이션의 원리는 상당히 일찍 발견된 만큼, 적어도 기술적으로는 애니메이션이 만들어질 가능성이 최초의 영화가 만들어지기 이전부터 존재했다고 볼 수 있다. 그러나 현대적 의미로서의 애니메이션이 만들어진 것은 영화라는 매체가 성립한 이후로서, 애니메이션은 의식, 무의식적으로 그 발달의 원동력을 영화로부터 얻은 바가 크다. 애니메이션이 영화의 일부로서 발전한 것과 마찬가지로 애니메이션 연구 역시 영화 연구의 일환으로서 다루어지고 있지만, 전반적인 연구의 양은 극히 미미하며, 주로 애니메이션 특유의 기술적인 부분에 더욱 집중되고 있는 것이 현실이다. 애니메이션 기술력의 발달은 물론 매우 바람직한 일이지만, 그 기술력이 빈껍데기가 되지 않기 위해서 그

콘텐츠에 대한 연구와 분석이 동시에 이루어져야 하는 것은 당연하다.

많은 것을 통제한다고는 하지만, 화면에 우연적 요소가 필연적으로 끼어들게 되는 영화와 달리, 애니메이션에서는 모든 것이 처음부터 끝까지 '그려져야' 한다. 달리 말하자면 어떤 애니메이션이든, 한 화면에서 보여지는 모든 것은 명백한 의도를 가지고 그려지거나 만들어진 것이다. 결과적으로 감독이 의도한 것의 근사치만이 관객에게 보여지게 되는 실사영상과는 달리, 정확히 작가가 의도하고 만들어낸 만큼만이 관객에게 보여지는 애니메이션은 그 본질상 분석에 더욱 적합한 특성을 가지고 있다고도 할 수 있겠다. 그런데도 지금까지 애니메이션이 더 많은 분석의 대상이 되지 못한 것은 디즈니 등 기존의 주류 애니메이션들이 저 연령대의 관객을 의식하여 지나치게 단순한 의미 구조와 천편일률적인 스토리들만 보여 준 탓이 클 것이다. 그러나 다양한 내용과 자유로운 형식의 애니메이션이 많아진 현재에도 이러한 영상 분석가들의 애니메이션 기피 내지 무시는 쉽게 사라지지 않고 있다.

본 논문에서는 영상기호학적인 측면에서 하나의 애니메이션을 분석하여 보려고 하며, 그 대상으로는 미야자키 하야오 감독의 <센과 치히로의 행방불명>을 골랐다. 미야자키 감독 특유의 모호한 선악구조와 강렬한 상징성, 그리고 현실 비판적 메시지를 모두 가진 이 애니메이션은 시각적으로나 내용적으로나 모두 완성도가 높은 작품으로, 그 안의 풍부한 의미작용을 분석해보는 것은 매우 흥미로운 작업이 될 것이다.

3) Christian Metz · Trans. by Donna Kean Uniker-Sebeck · Indiana University, Language and Cinema, Mouton, 1974, p. 103

4) Raymond Bellour · Ed. by Constance Penley, "System of a Fragment (on The Birds)," The Analysis of Film, Indiana University Press, 2000, pp 28~69

II. 본 론 : 〈센과 치히로의 행방불명〉 분석

1. 〈센과 치히로의 행방불명〉에 대한 전반적 고찰

〈센과 치히로의 행방불명〉은 〈바람계곡의 나우시카〉, 〈모노노케 히메〉(원령공주) 등으로 유명한 미야자키 하야오 감독이 2001년에 발표한 애니메이션이다. 늘 불만스럽고 나약하기만 한 10살짜리 소녀 치히로가 본의 아니게 마법의 공간으로 빠져들면서 겪게 되는 모험과 성장을 다루고 있는 이 판타지는, 쉽게 〈이상한 나라의 앨리스〉나 〈마법사 오즈〉를 연상시키며 미야자키 특유의 무한한 상상력의 나라를 펼친다.

〈센과...〉는 그 기본 무대가 현대인만큼 전작인 〈모노노케 히메〉보다는 조금 덜 할지 모르지만, 애니메이션 전반에 걸쳐 일본적 색채로 가득하다. 90년대 일본 버블경제의 붕괴가 언급되고, 일본식 예의와 행동양식이 당연한 듯이 제시되며, 일본식 옷과 건물, 음식과 문화가 아무런 부연 설명 없이 보여진다. 어느 나라에서든 받아들여지기 위해 이전까지의 애니메이션계가 보여 오던 의도적 무국적주의는 자취를 감추었다. 〈모노노케 히메〉에서도 마찬가지로 였지만, 이러한 ‘일본을 숨기지 않기’가 일본 내에서는 문화적 자긍심에 호소되었으며, 일본을 제외한 다른 나라들에는 신선한 이국적인 취향으로 받아들여져 〈센과...〉는 양쪽에서 모두 상업적으로도 크게 성공했다⁵⁾. 물론 이러한 상업적 성공은 위에서 말한 배경 위에 기본적으로 누구나 공감할 수 있는 탄탄한 스토리와 펄펄 살아 있는 캐릭터들, 그리고 영리하게 굽어주는 문명 비판적 메시지 등이 어우러져 있었기에 가능한 것이었다.

시각적으로 〈센과...〉에서 가장 먼저 눈에 띄는 점은 정교하고 화려한 화면이다. 의상과 소품, 풍경 등의 기가 질리도록 화려하고 정교한 배경은, 모든 장면에 현란한 볼거리를 만들어주며 스펙터클이라는 측면만으로도 이 애니메이션을 충분히 볼만한 가치가 있게 한다. 〈센과...〉는 일견 매우 전통적인 방식의 셀 애니메이션인 것처럼 보이지만, 실제로는 풀 디지털 애니메이션이다. 부분적으로 사용된 3D(물의 표면, 안개, 꽃밭의 표현 등등)를 제외하고도, 애니메이션 작업도 컴퓨터상에서 레이어로 나누어가며 수정되고 채색되었으며, 배경 그림 역시 스캔되어 크기를 조절하여 가며 디지털적으로 합성되었다. 가장 바람직한 상영 방식 역시 디지털 데이터를 그대로 내보내는 DLP 방식을 통해서이다.

그러나 영상연출담당인 오쿠이 아츠시는, 디지털 애니메이션을 만든다고 하여 작품을 의도적으로 바꾸지는 않는 것이 지브리 스튜디오의 컴퓨터 그래픽의 특색이라고 말하고 있다⁶⁾. 한 마디로 내용적인 측면이 기술적 측면에 휘둘리는 것을 원하지 않았던 것이다. 하청 산업으로 다져진 기술력이 있으므로 거기에 그 기술을 최대한 활용할 수 있을 만한 내용을 적당히 끼워 맞추면 바로 괜찮은 작품을 만들 수 있을 것이라고 믿고 있는 듯한 한국의 일부 애니메이션 업계가 좀 새겨들었으면 하는 부분이다.

2. 〈센과 치히로의 행방불명〉에서 눈에 띄는 약호들

영상기호학에서 약호란 일련의 메시지들 안에서

5) 〈센과 치히로의 행방불명〉은 비미국 국적을 가진 영화로서는 최초로 전 세계에서 2억 달러가 넘는 흥행 수익을 올렸다. (조성호, <http://www.nkino.com/NewsnFeatures/article.asp?id=9118>, 2002)

6) 학산문화사 발행, 『The Art of Sen To Chihiro No Kamikakushi』, 학산문화사, 2002, p.182

항상 작동하는 차이와 조명의 체계로 규정된다⁷⁾. 약호는 모든 체계화된 관습의 집합, 단위의 선택과 배열을 위한 목록의 집합이다. 프레이밍, 구도, 앵글, 색채, 움직임, 조명, 편집 등 영화에서 고려되는 무수한 요소들은 즉 영화적 약호이다. 한 영화 안에서 각각의 영화적 약호가 실행된 구체적 용례는 하위 약호라고 불린다. 예를 들어 영화 <스모크>에서 사용된 롱테이크는 편집의 약호에 사용된 하위약호로서, <다크시티>같은 빠른 편집에 대비된다. 한 영화는 무수히 많은 영화적 약호들을 갖지만, 한 약호 안에서는 서로 다른 하위 약호들이 경쟁하여 그 중 하나만이 선택된다. 그리고 영화의 텍스트란, 이러한 약호와 하위 약호들의 단순한 리스트가 아니라, 약호들이 다른 약호에 의해 서로 영향을 받고 대체되는 역동적인 과정이라는 것이 메츠의 주장이다.

이러한 관점에서, <센과...>에서 특별히 눈에 띄는 영화적 약호들과 거기 사용된 하위약호들을 분석해 보도록 하겠다. <센과...>에서 두드러진 약호로는 조명의 약호, 색상의 약호, 움직임의 약호, 작가주의적 약호 등이 있다.

1) 조명의 약호

미야자키 하야오의 전작들과 마찬가지로, <센과 치히로의 행방불명>에서 빛의 표현은 여타의 2D 애니메이션과는 상당한 차이가 있다. 2D 드로잉 애니메이션에서 의미 있는 조명 표현의 시작은 1938년 디즈니의 <밤비>까지 거슬러 올라가지만, 많은 경우에는 특수한 상황을 묘사하는 몇 개의 신에만 사용되었을 뿐, 애니메이션의 처음부터 끝까지, 전반적으로 사용되는 경우는 지브리 스튜디오의 작품들을 제외하고는 최근까지도 드문 편이다.

<센과...>에서 모든 캐릭터들은 항상 최소 2개 이상의 톤으로 밝은 방향과 어두운 방향을 묘사하여 줌으로써 조명을 시뮬레이트한다. 모든 조명은 그 빛의 발원지를 보여주거나 암시하는 고전적 사실주의 조명을 따르고 있으며, 따라서 극중 시각과 캐릭터의 위치에 따른 조명의 방향과 색조가 지독스러울 만큼 철저히 엄수된다. 이렇게 '자연스럽게' 보이도록 그려진 조명은 훨씬 더 입체적이고 정교한 화면을 만들어 내어 관객에게 시각적 쾌감을 주는 것은 물론, 실사 영화에서와 마찬가지로 의미의 표현을 위한 코드로서 작용한다. 때로는 하이키로, 때로는 로우키로 그려지는 조명은 플롯의 전개에 따른 분위기를 조성하는데 큰 역할을 한다.

예를 들어 치히로가 처음 하쿠를 만나게 되는 다리 장면에서, 지는 해에 의한 붉은 빛과 빠른 속도로 길게 늘어지는 그림자는 이 장면이 그저 조명을 시뮬레이트 하고 있을 뿐이라는 사실을 잊게 할 만큼 강력하면서도 자연스럽다. 퍼져나가는 붉은 색조와 불길하게 움직이는 로우키의 그림자는 아직 정확히 파악할 수는 없어도 무엇인가 엄청난 일이 벌어지고 있다는 강력한 느낌을 전달한다.

마법의 세계를 지배하는 마녀 유바바는 커다란 머리를 가진 노파인데, 화면에 나타나는 크기에 따라 차이는 있지만 대부분 얼굴에만 3~4 톤의 명도 단계를 사용하여 조명을 그려낸다. 많은 경우 유바바의 주름과 그에 따른 캐릭터의 기괴성을 더욱 강조하기 위해 로우키 조명을 사용하고 있는 듯한 인상을 주며, 실제로 유바바가 지배적인 역할을 하고 있을 때 일수록 (치히로가 유바바와 처음 계약을 하는 장면 같이) 짙은 그림자와 함께 조명에 의해 더욱 여러 단계로 나뉜, 깊고 정교한 주름의 묘사를 볼 수 있다.

7) 로버트 스템, 위의 책, p. 61

유바바는 특히 아래쪽으로부터 오는 로우키의 주광을 받는 경우가 많은데, 그로테스크한 캐릭터를 더욱 강조해주기 위한 조명의 설정이라고 볼 수 있다.

2) 색상의 약속

〈센과...〉에서 마법을 상징하는 색상은 빨강이다. 빨강은 치히로네 자동차가 멈춰서는 터널 입구에서 처음 등장한 후, (마법이 아직 힘을 발휘하지 않고 있다고 해석할 수도 있을) 보색인 초록의 들판을 거쳐 빛바랜 붉은 색 외벽의 식당들에 다시 나타난다. 꺼져있는 붉은 등이 매달린 칙칙한 골목을 지나 나타난, 음식이 차려져 있는 식당에 늘어진 천이 이제까지 중 가장 선명한 붉은 색인 것은 결코 우연이 아니다.

치히로가 이정표 같은 붉은 색을 따라가서 만나게 되는 유바바의 목욕탕은 처음 보여지는 장면부터 그 정교함과 선명한 붉은 색으로 관객을 압도하며, 이것은 정중앙에 가까운 화면의 배치와 로우앵글의 사용을 통해 극대화된다. 목욕탕으로 연결되는 다리의 난간 역시 눈에 번쩍 띄는 선홍색이다. 이 붉은 색은 잠시 후 해가 지기 시작하면서 석양의 붉은 빛이 더해져 전체 화면을 지배하고, 골목에 매달린 붉은 등에 불이 들어오면 마법의 세계는 깨어나 힘을 발휘하기 시작한다.

사라져버릴 뻔한 치히로는 하쿠가 건네주는 붉은 색 알약을 먹고 제 모습을 찾으며, 활활 타는 (붉은) 보일러에 석탄을 던져 넣고서야 가마 할아버지의 도움을 받는다. 유바바의 목욕탕에서는 센이라는 이름으로 다른 종업원들과 마찬가지로 열은 붉은 색 제복을 입고 일한다. 치히로의 엄마와 아빠를 비롯한 돼지들이 살고 있는 돼지우리의 지붕색깔 역시 당연히 빨간 색이다.

이 붉은 색을 어느 정도 상쇄하는 힘은 물이다. 목욕탕도, 섬을 둘러싸고 있는 바다도, 남자 친구 하쿠도, 유바바의 쌍둥이 언니인 제니바가 살고 있는 늪지대도, 모두 물에 관련되어 있다. 물은 시각적으로 붉은 색의 용단폭격으로 피곤해진 관객의 눈을 식혀주는 것은 물론, 스토리적으로도 마법으로 인해 일어난 문제를 완화시켜준다. 더러워진 큰 욕조를 씻는 것을 도와주는 것도 물이고, 죽을 뻔한 하쿠를 살리고 폭주하는 가오나시를 치료해주는 쓴 경단을 건네는 것도 강의 신, 즉 물이다.

3) 움직임의 약속

〈센과...〉에서 카메라는 많이 움직이지 않는다. 가끔 팬이나 틸트, 달리 등이 나타나기는 하지만, 대부분의 경우는 움직임 자체를 위한 표현적인 수법이기보다는 하나의 프레임 안에 잡히기 힘든 피사체들을 프레임에 붙잡아 두기 위한 것이거나 컷을 대신하여 두 피사체 간의 유대를 강조하려는 등의 기능적인 속성이 강하다고 보아야 할 것이다. 내러티브상으로는 매우 중요한 장면이라도 카메라는 다소 냉정하게 제 자리에서 서서 사건을 지켜보는 경우가 많다.

카메라의 움직임과 피사체의 움직임은 함께 나타날 때도 있지만, 스테이징⁸⁾을 위해서 의도적으로 번갈아 나타날 때가 더 많다. 예를 들어 어떤 배경을 보여주기 위해 틸트가 사용된다면, 그 장면의 캐릭터는 카메라의 틸트가 끝날 때까지 기다렸다가 움직이는 식이다. 빛의 방향이나 색상의 변화(움직임)도, 다른 움직임과 겹치면서 관객이 그냥 지나치게 되는 일이 없도록 섬세하게 스테이징되어 있다.

결과적으로 움직임에 관한 한 〈센과...〉는 매우 절제된 모습을 보이는데, 이러한 움직임의 상대적 부재는 화려한 배경과 조명, 섬세한 반사효과 등으로

8) 스테이징 : 원래 연극 용어에서 유래한 말로, 화면 안에서 일어나고 있는 어떤 상황이나 사건을 관객이 놓치지 않도록 배열하는 방법.

현란한 화면을 고려하여 치밀하게 계획된 것으로 보인다. 화면이 복잡하고 화려한 만큼, 움직임은 상대적으로 적게 주어 관객에게 주어지는 자극이 과부하 되지 않도록 배려한 것이다.

또한 역설적으로, 이렇게 카메라의 움직임이 드문 만큼 한 번 프레임의 움직임이 나타날 때는, 그 움직임이 아무리 미세한 것이라도, 더욱 강렬한 인상을 남긴다. 처음 마법의 세계로 통하는 터널 앞에 있던 석상을 바라보던 치히로의 시점샷 같은 경우가 좋은 예로, 실제로 그 움직임의 양은 몇 픽셀에 지나지 않을 만큼 극히 미미하지만, 결코 적지 않은 극적 효과를 가진다.

3) 작가주의적 약호

미야자키 감독은 1984년 <바람계곡의 나우시카>로 관객에게 깊은 인상을 심어주기 시작, 꾸준히 수많은 작품들을 발표해 왔다. 멸망한 지구에서 자연과 화해하려는 영웅적 노력을 기울이는 공주의 이야기(바람계곡의 나우시카)에서 시골로 이사 간 뒤 자연의 정령들과 친구가 되는 두 소녀 이야기(이웃집 토토로)로, 또 세상에 환멸을 느낀 돼지 머리의 조종사 이야기(붉은 돼지)로, 또 인간과 자연이 갈라져 서로를 죽음에 몰아넣는 전쟁 이야기(모노노케 히메)까지, 일견 서로 별로 상관없어 보이는 미야자키의 모든 작품의 기저에는 일관된 그의 작가주의가 흐르고 있다. 그의 작품들은 초기의 낙관적이고 영웅적인 성향에서부터 최근의 좀더 무겁고 비관적이며 복잡한 성향까지 다양하게 전개되어 오고 있지만, 그 기저에 흐르는 미야자키 감독의 작가적 스타일은 계속 일관되게 성장해오고 있다.

아직까지도 모든 캐릭터 개발과 대부분의 원화작업을 손수 처리하는데 따른 일관된 그림 스타일, 어딘지 모르게 애잔한 전반적 분위기, 환경친화적 인

류어로 집약되는 분명한 주제의식이 미야자키 감독의 작품 어디서나 발견된다. 특히 미야자키 특유의 강한 주제의식은 그의 애니메이션에 익숙하지 않은 관객들을 불편하게 만드는 요인이 될 때도 있다. 이렇게 뚜렷한 메시지와 독특한 그림체는 마냥 부드럽고 달콤한 '디즈니 스타일'이나 거칠고 엽기적인 'UPA 스타일', 혹은 따뜻하고 낙천적인 '데즈카 오사무 스타일'이 아닌 독특한 '미야자키 하야오 스타일'의 애니메이션을 구축하고 있다.

<센과...>는 흔히 미야자키 하야오의 지금까지 모든 애니메이션의 집대성이라고 표현된다. 일단 <센과...>의 캐릭터들만 보아도, 가마 할아버지의 보일러실에서 석탄을 나르는 스스와타리는 <이웃집 토토로>에서 나왔던 캐릭터이고, 주인공들의 얼굴 역시 약간의 차이는 있으나 전작들과 상당히 비슷한 편이다. 새로 등장하는 캐릭터들 역시 전작에서 비슷한 형태를 찾아볼 수 있는 것들이 많다. 외로움에 늘 목말라하는 가오나시는 <모노노케 히메>에서 나오는 목 잘린 사슴신을 닮았고, 단역이긴 하지만 토토로와 제법 흡사한 무의 신도 등장한다.

치히로가 용을 타고 하늘을 나는 장면은 <바람계곡의 나우시카>나 <천공의 성 라퓨타>의 비행 신을 연상시키며, (사실 미야자키 감독의 모든 애니메이션에는 나는 신이 적어도 한 번 이상 등장한다.) 새로운 환경에 적응해가는 소녀의 성장 이야기라는 점에서는 <이웃집 토토로>와 비슷하다. 인간은 자연의 질서를 어지럽히는 탐욕스러운 존재라는 기본적인 시각도 <바람계곡의 나우시카>나 <천공의 성 라퓨타>, <모노노케 히메> 등을 통해 익히 보아왔기 때문에 새로운 것이 아니다. 이렇게 비슷한 그림체, 비슷한 분위기, 비슷한 주제의식으로 고집스럽도록 일관되게 펼쳐져 나가는 미야자키의 작가주의적 스타일은 필연적으로 소재의 고갈을 우려하게 하지만, 그럼에도

불구하고 놀라운 상상력으로 매번 새로운 애니메이션을 풀어나가는 솜씨가 과연 거장답다고 하겠다.

4. 센과 치히로의 행방불명 중 첫 번째 다리 신에 대한 분석

1) 다리 신의 전후 배경

저녁이 되어 마법이 시작된 상태에서는 버려진 놀이동산은 외부와 고립된 섬으로 변한다, 애니메이션의 주무대로 등장하는 목욕탕은 섬에서 하나뿐인 통로인 다리 하나로 연결되어 있는 건물이다. 다리는 마법의 세계에 정식으로 편입되기 위한 유일한 매개인 만큼, 다리가 등장하는 신은 애니메이션 전체에 걸쳐 매번 상당한 비중을 두고 사용된다. 주인공인 치히로는 영화 전체에 걸쳐 이 다리 앞을 다섯 번 지나가는데, 첫 번째는 마법이 시작되는 시점에, 두 번째는 처음으로 유바바의 목욕탕으로 들어가기 위해, 그 다음 두 번은 목욕탕에서의 첫 번째 밤을 보낸 후 돼지가 되어 있는 엄마아빠를 방문(돼지들은 마법의 세계에 정식으로 편입되지 못했으므로 다리 밖에 살고 있다)하는 길과 돌아오는 길에, 그리고 마지막은 집으로 돌아가기 위해 유바바의 시험을 받는 장면에서이다.

첫 번째 장면에서 치히로는 뜬금없는 목욕탕을 발견하고 신기하게 생각하며 다리 부근을 배회하지만, 하쿠의 경고로 인해 실제로 다리를 건너지는 않는다. 이 장면에서 다리는 거대한 목욕탕과 함께 로우앵글로 잡힌다. 빠르게 지는 해로 인해 초현실적으로 움직이는 그림자와 로우앵글의 거대한 다리는 보는 사람을 압도한다.

두 번째 장면에서 치히로는 현재 어떤 상황이라는 것을 파악하고 두려움에 떨고 있는 상태이다. 이 마법의 세계에서 제대로 살아남을 수 있을까하는

불안감과 함께 생존을 걸고 이 다리를 건너며, 그에 걸맞게 다리로 들어서는 첫 발자국을 클로즈 업으로 잡고 있다. 수많은 다른 정령들과 함께 다리를 건너는 치히로와 하쿠의 모습은 줄곧 불안하게 카메라가 이리 저리 방향을 바꾸어가면서 비추어준다.

세 번째 장면은 다리를 건넌다는 것 자체에 대한 중요성이 다른 신에 비하면 상대적으로 적은 편이지만, 여기서 앞으로 내러티브의 큰 역할을 차지하는 가오나시를 만난다. 둘은 두 번째 다리 신에서도 마주친 적이 있지만 센이 가오나시를 의식하는 것은 이번이 처음이므로, 나름대로 의미가 있다. 네 번째 돌아오는 길에 건너는 다리는 그저 치히로가 목욕탕으로 돌아왔다는 정도로만 가볍게 언급된다.

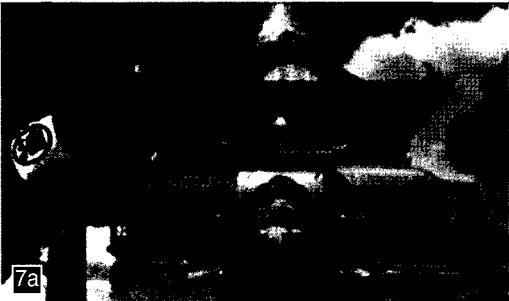
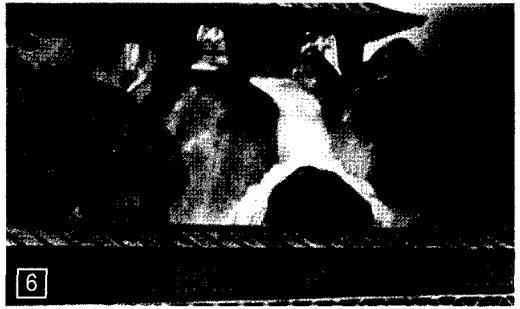
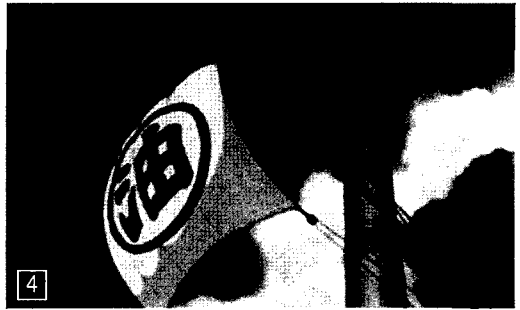
다섯 번째 다리 신에서 치히로는 처음으로 유바바와 동등한 자격으로 다리를 건넌다. 이 신의 시작부터 줄곧 하이 앵글로 잡히는 유바바의 모습은 치히로가 치르게 되는 이 '시험'의 결과를 이미 예고해주고 있다고 하겠다. 치히로가 자신 있게 다리를 건너는 모습을 카메라는 위에서 냉정하고 끈기 있게 내려다보고 있다.

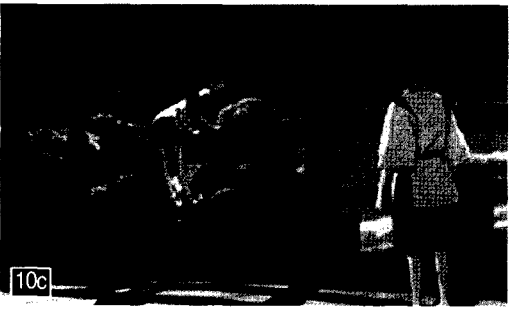
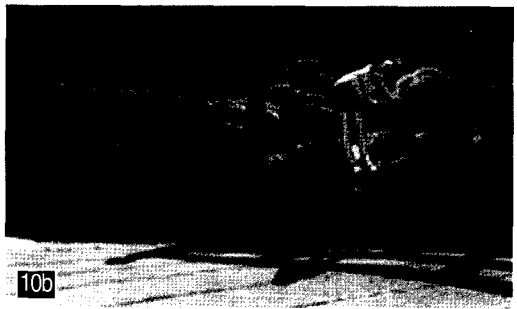
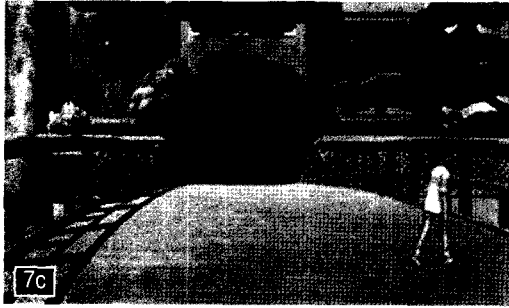
2) 첫 번째 다리 신 상세 분석

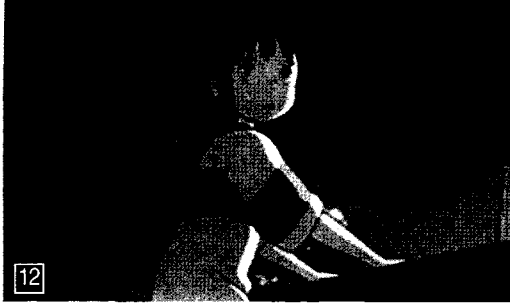
〈Figure 1~19〉 〈센과 치히로의 행방불명〉 첫번째 다리 신

The first bridge scene of spirited away

이 장에서는 첫 번째 다리 신의 각 장면들을 세부적으로 상세하게 분석해보도록 하겠다. 물론 이 첫 번째 다리 신은 주인 없는 음식점(?)의 음식을 게걸스럽게 먹는 부모님을 못마땅해 하며 주위를 돌아다니는 치히로를 묘사하고 있는 그 직전의 신과, 계속 도망치다가 부모님을 찾으러 갔더니 부모님이 이미 돼지로 변해있었다는 그 직후의 신과 떼어놓고 생각할 수는 없다. 그러나 〈센과...〉 전체에서 매우 중요한 의미를 가지는 '다리'라는 상징이 처음 등장하는 장면인 만큼,







(표 1) 첫 번째 다리 신의 분석표 Analysis table of the first bridge scene (0:00 = second:frame, S = static / M = moving)

샷 설명	샷 길이	프레이밍	주피사체	앵글	프레임의 움직임	피사체의 움직임	조명의 움직임
1 목욕탕의 등장. 치히로가 보는 시점샷. 다리 → 목욕탕 지붕으로 카메라 틸트업	4:24	롱샷	목욕탕	로우	M	S	S
2 어리둥절하게 목욕탕을 바라보는 치히로	3:27	클로즈샷	치히로	하이	S	S → M	S
3 다리쪽으로 걸어가는 치히로	6:00	롱샷	치히로	하이	S	M → S	S
4 굴뚝 클로즈 샷. 필력이는 깃발과 연기	2:04	클로즈샷	목욕탕	로우	S	M	S
5 덜컹거리는 창문 클로즈 샷	2:00	클로즈샷	목욕탕	로우	S	M(미세)	S
6 온천 폭포 클로즈 샷	2:15	클로즈샷	목욕탕	로우	S	M(미세)	S
7 목욕탕 지붕끝 (7a) → 다리에 서서 목욕탕을 바라보는 치히로의 뒷모습 (7b,c)	9:18	롱샷	목욕탕과 치히로	하이	M → S	S → M	S
8 난간을 통해 다리 아래를 내려다보는 치히로 (8a) → 터널을 지나가는 기차 (8b)	7:17	롱샷 → 익스트림롱샷	치히로	로우 → 버즈 아이뷰	S → M → S	M → S → M	S
9 치히로, 목을 빼고 기차를 내려다보다가 화면 밖으로 달려나간다.	2:19	풀샷	치히로	로우	S	M	S
10 치히로, 기차를 보기위해 반대편 난간으로 뛰어가서 매달린다.(10a,b) 화면이 팬되면 어느새 치히로의 바로 옆에 와있는 하쿠(10c)	5:00	풀샷	치히로→ 치히로와 하쿠	아이 레벨	S → M	M → S	S
11 놀란 표정의 하쿠	1:15	미디엄 롱샷	하쿠	아이 레벨	S	M	S
12 어리둥절한 치히로	1:19	미디엄샷	치히로	약한 로우	S	M	S
13 치히로에게 다가서며 빨리 이곳을 떠나라고 소리치는 하쿠를 따라 카메라가 달리백된다. 뒤쪽으로 빠르게 걸어지는 그림자	3:11	미디엄샷	하쿠	하이	S → M	S → M	M
14 치히로, 계속 난간에 매달려 있다가 겁에 질려 내려온다. 치히로의 움직임을 따라 살짝 움직이는 카메라. 하쿠의 뒷모습이 화면 안으로 들어옴.	2:00	미디엄 클로즈샷	치히로→ 치히로와 하쿠	약한 로우	S → M → S	S → M → M	M
15 빨리 떠날 것을 재촉하는 하쿠의 얼굴에 그림자가 빠르게 내려앉는다.	2:00	클로즈샷	하쿠	아이 레벨	S	S	M
16 금세 어두워지며 목욕탕에 불이 들어온다.	2:07	롱샷	목욕탕	아이 레벨	S	S	M
17 초조해하는 하쿠와 당황한 치히로. 하쿠는치히로를 이끌며 뛰기 시작한다.	1:20	미디엄샷	치히로와 하쿠	아이 레벨	S	M	S
18 하쿠, 치히로를 밀치며 여기는 자신에게 맡기고 빨리 달아나라고 소리친다.	2:18	미디엄 롱샷	목욕탕, 치히로와 하쿠	로우	S	M	S
19 목욕탕 쪽을 향해 마법을 거는 하쿠	2:26	미디엄 롱샷	하쿠	아이 레벨	S	M	S

여기서는 특별히 이 대목만을 분리하여 살펴보았다.

먼저 이 신을 구성하는 샷들의 길이를 비교해 보면, 긴 샷과 짧은 샷이 리드미컬하게 반복되는 초반부와 하쿠의 등장 이후 계속해서 짧은 샷들만으로 휘몰아쳐가는 후반부의 대립을 볼 수 있다. 새로운

장소에 대한 소녀의 일상적 호기심에 대한 가벼운 묘사로부터 상상도 할 수 없던 마법에 휘말리는 상황적 박진감의 표현으로의 변화다.

각각의 샷의 프레이밍과 앵글, 그리고 주 피사체를 살펴보면 이 상황이 크게 목욕탕(즉, 유바바) 대

치히로와 하쿠라는 구도로 이루어져 있음을 쉽게 알 수 있다. 목욕탕은 모든 샷에서 단순한 건물이 아니라 살아있는 캐릭터처럼 주의 깊게 대접받고 있다. 목욕탕이 의미없이 단순한 배경으로 들어오는 샷은 단 하나도 없다. 오히려 치히로의 대립점으로 서, 마치 두 사람이 마주보고 있는 장면을 번갈아 보여주듯이 목욕탕 샷과 치히로의 샷이 교차되고 있다. 더구나 대부분의 장면에서 치히로는 하이 앵글로 작게 잡히고 있는데 반해 목욕탕은 로우 앵글로 크게 잡히고 있으며, 목욕탕과 치히로가 한 프레임에 들어오는 8번 샷 같은 경우, 화면의 하단에 초라하게 자리하고 있는 치히로와 거대한 로우 앵글의 목욕탕의 대립은 더욱 명백하다.

그러나 이 첫 번째 다리 신에서 가장 눈에 띄는 약호는 움직임이다. <센과...>를 전체적으로 보았을 때 움직임의 코드는 최근의 여타 애니메이션들에 비하여 상대적으로 자제되어 있는 편이라는 것은 이미 앞서 언급하였다. 그러나 이 신은 그 약간의 움직임을 어떻게 효과적으로 사용하였는가를 잘 알 수 있는 대목이기도 하다. 여기에서 움직임은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 프레임의 움직임, 캐릭터의 움직임, 그리고 조명의 변화로 인한 그림자의 움직임이다. <표 1>과 같이 도표로 만들어 비교하여보면, 각각의 움직임이 서로를 침범하지 않도록 어떻게 짜여졌는가를 한 눈에 볼 수 있다. 프레임이 움직이는 샷은 피사체가 멈추어 있고(1번 샷), 피사체가 움직이는 샷은 카메라가 멈추어 있다(2번, 3번, 9번 샷 등). 한 샷 안에서도 피사체가 움직이는 동안은 카메라가 정지해 있다(10a, 10b) 피사체가 멈추어 서면 비로소 프레임이 움직이기 시작(10c)하고, 그 역도 마찬가지(7a, 7b, 7c)이다. 신의 중반 이후 비로소 움직이기 시작하는 조명은 우리가 흔히 보는 '일상적' 움직임이 아니기 때문에 더욱 눈길을 끄는데, 빠른 샷 전환과 함

께 관객의 긴장감을 고조시키는 역할을 한다. 프레임과 캐릭터, 조명이 동시에 움직이는 경우는 이 대목의 클라이맥스에 해당하는 일몰이 시작되는 부분뿐이며, 이 샷은 긴장과 불안이 최고조에 달하는 장면이기 때문에 이러한 동시적인 움직임이 정당화된다.

III. 결론

본 논문에서는 먼저 영상기호학에서의 약호라는 개념에 대해 간략히 살핀 후, <센과 치히로의 행방불명>에서 중요하게 나타나는 약호의 흐름을 살펴보았다. 애니메이션 전반적으로 조명의 약호, 색상의 약호, 움직임의 약호, 작가주의적 약호들이 특히 의미 있다.

<센과...>에는 풍부한 상징과 은유가 깃들어 있다. 유바바의 목욕탕과 다른 세계를 연결해주는 '다리'도 그 중의 하나인데, 마법의 세계를 상징하는 선홍색의 난간으로 장식된 이 다리는 마법의 세계로 온전히 넘어오거나 떠나가는 유일한 통로이다. 따라서 다리가 등장하는 샷은 내용면으로 매우 무게를 주어 다루어진다. 이렇게 이 애니메이션 전체에서 상징적 의미를 가지는 다리 신들 중 첫 번째를 골라, 각각의 샷에서 어떠한 하위 약호들이 서로 대립하며 구사되는지를 살펴보았다.

첫 번째 다리 신은 크게 목욕탕(즉, 유바바) 대 치히로(와 하쿠)라는 구도로 이루어져 있다. 목욕탕은 단순한 건물로서가 아니라 아직 등장하지 않은 유바바의 대리인이자 치히로의 대립점으로 기능한다. 각각의 샷에서 프레임, 시선, 앵글, 움직임의 약호 내의 하위 약호들은 치히로와 목욕탕의 대조를 극대화시키는 방향으로 구사되고 있다. 치히로는 하이앵글과 느린 편집, 미디엄 샷으로 작고 무력하게 묘사되고 있는 반면 목욕탕은 로우앵글과 빠른 편

집, 클로즈 업 등을 통해 크고, 다이내믹하며 위압감을 주도록 짜여져 있다. 목욕탕과 치히로가 한 프레임에 들어오는 샷 같은 경우, 화면의 하단에 초라하게 들어오는 치히로와 거대한 로우 앵글의 목욕탕의 대립은 더욱 명백하다.

〈센과...〉를 전체적으로 보았을 때 움직임은 최근의 여타 애니메이션들에 비하여 상대적으로 자제되어 있는 편이지만, 그 크지 않은 움직임을 매우 효과적으로 사용하고 있다. 신 전체에서 움직임은 크게 세 가지로 나눌 수 있는데, 프레임의 움직임, 캐릭터의 움직임, 그리고 조명의 변화로 인한 그림자의 움직임이 바로 그것이다. 각각의 움직임은 동시에 나

타나기 보다는 차례로 나타남으로써 짜임새 있는 스테이징을 하고 있으며, 이 신의 클라이맥스인 일몰장면에서 비로소 동시적 움직임이 나타나며 긴장과 불안을 최고조로 이끄는 역할을 한다.

이렇게 〈센과 치히로의 행방불명〉에서 각각의 약호 내의 하위 약호들은 끊임없이 경쟁하고 교환되며 캐릭터들 간의 대조를 극대화하고 내러티브를 발전시키는 방향으로 구사되고 있음을 볼 수 있다. 영화는 복수약호적 매체로서 유사언어의 실천이라는 메츠의 말처럼, 이러한 약호와 하위 약호들의 조합과 전치는 언어와 다르지만 유사한 방식으로 관객과 커뮤니케이션하고 있는 것이다.

● 참고 문헌 ●

- [1] 박경선, 「미야자키 하야오의 자연관 연구」, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2000
- [2] 이종한, 「의미 생산장치로서의 영상 애니메이션 - 커뮤니케이션 역할론으로서 기호학에 관하여」, 『애니메이션 연구 1집』, 중앙대학교, 2003
- [3] 김광환, 「2D 애니메이션에 있어서 플롯상의 시각적 분위기 표현을 위한 연구 - 애니메이션의 명도와 면적의 관계를 중심으로」, 『애니메이션 연구 1집』, 중앙대학교, 2003
- [4] 로버트 갭슬리 · 마이클 웨스틀레이크 저 / 이영재 · 김소연 역, 『현대 영화이론의 이해』, 시각과 언어, 1995
- [5] 키리도시 리사쿠 저 / 남도현 역, 『미야자키 하야오 논』, 서드아이, 2001
- [6] 로버트 스탬 · 로버트 저고인 · 샌디-플리커먼 루이스 저 / 이수길 외 역, 『어휘로 풀어 읽는 영상기호학』, 시각과 언어, 2003
- [7] 학산문화사 발행, 『The Art of Sen To Chihiro No Kamikakushi』, 학산문화사, 2002
- [8] Raymond Bellour / Ed. by Constance Penley, The Anlysis of Film, Indiana University Press, 2000
- [9] Christian Metz / Trans. by Donna Jean Umiker-Sebeok · Indiana University, Language and Cinema, Mouton, 1974
- [10] 조성호, <http://www.nkino.com/NewsnFeatures/article.asp?id=9118>, 2002
- [11] 김정원, <http://www.nkino.com/NewsnFeatures/article.asp?id=7999>, 2002
- [12] 동아닷컴, http://www.donga.com/fbin/moemum?n=cine%24_79&a=v&l=35&id=200205310162, 2002
- [13] http://shop.tubemusic.com/musiccd/album/album_detail.asp?tubeid=07000011469

필자 소개



이 윤 희

- 서울대학교 미술대학 산업미술과 졸업
- 뉴욕 School of Visual Arts 대학원 Computer Art학과 졸업
- 미국 frogdesign사 new media부 아트 디렉터 역임
- 현재 : 동덕여자대학교 미디어디자인과 교수