

미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 나타난 소녀 캐릭터의 상징성에 관한 연구

-Studio Ghibli의 소녀 캐릭터를 중심으로-

최보영* · 이인성**

이화여자대학교 의류직물학과 강사* · 이화여자대학교 의류직물학과 부교수**

The Study on the Symbol of Girl Characters Depicted in Hayao Miyazaki's Animation

-Focused in the Girl Heroines of Studio Ghibli as the Central Figure-

Bo-Young Choe* · In-Seong Lee**

Lecturer, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University*

Associate Professor, Dept of Clothing and Textiles, Ewha Womans University**

(2005. 8. 18 투고)

ABSTRACT

This study has analyzed the main works of Hayao Miyazaki, a great master of Japanese animation, and inquired into the internal and external feature of characters depicted in his works. The creation of animation character starts from non-being in the planning step and becomes an important medium which will contain the story and the subject of drama. Therefore it's possible to analogize what he intends to represent through the identity, role and external feature of characters appeared in Hayao Miyazaki's animation.

As a result of analyzing these external features, the message pursued by Hayao Miyazaki shows diversified girl character unlike the existing one of Japanimation, the girl characters in his works are sometimes sexless, sometimes androgynous, but they take the role to show the intention of director and to settle matters through new femininity free from any frame. In addition, the story of drama and other components show that the Japanese-typed is being sublimated worldwide with fantasy world through oriental appearance of girl character and various color symbols.

Key words: Hayao Miyazaki(미야자키하야오), animation character(애니메이션 캐릭터), 판타지(fantasy)

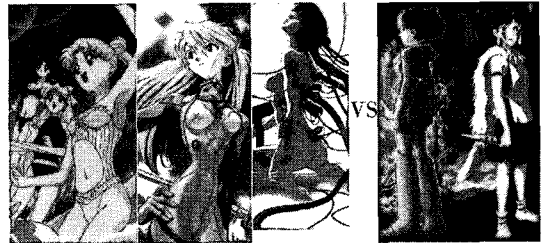
I. 서론

라틴어에서 유래된 애니메이션(animation)이란 용어의 어원은 '영혼'이라는 뜻으로 즉 애니메이션은 생명이 없는 물체에 움직임을 주어 살아 움직이게 하는 영상물의 총칭이다.¹⁾ 현대에 이르러 애니메이션이란 말은 한마디로 정의하기 어려워졌는데, 이는 우리의 일상생활에서 애니메이션에 노출되는 기회가 무척 많아졌기 때문이다. 거리의 네온사인에서, 고층빌딩의 전광판에서, 상업광고에서, 거리의 쇼윈도에서, 영화관의 스크린에서, 안방의 TV화면에서 우리는 많은 그림들이 움직이는 것을 볼 수 있는데 이 모두가 애니메이션의 영역 속에 포함된다. 애니메이션은 캐릭터 산업과 게임, DVD, Video 등이 결합된 고부가가치 산업이기 때문에 국내에서도 그 중요성을 깨닫고 애니메이션 산업에 힘을 쏟고 있다. 그러나 한국산 애니메이션의 기술력은 발전하였으나 그 기술력에 준하여 관객들이 만족할 만한 애니메이션을 만들지 못하고 있다. 전문가들은 그 원인을 오랫동안 미국과 일본의 주문자 상표부착생산(OEM)방식의 하청생산을 해 오므로서 기획작업(Pre-production)과 후반 작업(Post-production)에 많은 취약점을 보여 왔기 때문으로 분석하고 있다.²⁾

따라서 우리 나라에서 방영되는 애니메이션 중 대부분은 외국 애니메이션의 수입에 의존하는 실정이다. 특히 그 중에는 일본(japan)과 애니메이션의 합성어인 '재패니메이션(japanimation)'이라 불리는 일본 애니메이션이 대부분을 차지하였고, 대표적인 예로서 우리가 잘 알고 있는 TV 시리즈 애니메이션 <미래소년 코난>을 들 수 있다. 1998년 일본 대중문화가 부분적으로 개방되면서 일본 대중문화에 대한 관심이 고조되었으며, 이러한 일본 대중문화 중에서도 애니메이션은 가장 경쟁력을 갖춘 분야로 평가받고 있다. 일본 만화와 애니메이션의 유입으로 청소년 문화 전반에 걸쳐 폭넓은 파급력을 가지면서 많은 영향을 미치고 있다는 것을 여러 매체를 통해 확인 할 수 있게 되었다.

우리가 이제껏 무분별하게 재패니메이션을 수용

하여 왔다면 이제 그 문화를 적절히 소화, 수용하기 위한 방안을 마련해야 할 것이다. 이를 위해서 먼저 무작정 일본의 것을 보는 것 보다 일본인들의 애니메이션에 대한 관심과 전반적인 지원을 파악하고 그것을 바탕으로 우리나라의 애니메이션계의 발전을 모색하기 위한 실질적이고 합리적인 방안을 마련해야 한다.



<그림 1> 기존 재패니메이션의 선정적인 캐릭터와 미야자키하야오의 캐릭터의 비교

미야자키 하야오는 우리에게 이미 <알프스 소녀 하이디>, <플란더스의 개>, <미래소년 코난> 등으로 유명한 일본의 대표적 애니메이션 감독으로 그의 대표작인 <센과 치히로의 행방 불명>은 베를린 국제 영화제 대상인 금곰상, 애니메이션 부문 미국 아카데미 상을 수상하기도 하였다. 또한 <그림 1>에서 보는바와 같이 기존의 인기 재패니메이션인 <세일러문>, <에반게리온>, <공각기동대>를 포함한 많은 재패니메이션이 선정적인 여성 캐릭터를 통해 감각적이고 상업적인 재미와 쾌락을 추구하는 일면, 미야자키 애니메이션은 청소년을 위한 교훈적 요소와 도덕적 잠재력의 모티프를 내포하고 있고, 끈끈한 점액질의 에로스 대신 투명하고 강한 소녀상을 창출하며 일본 문화를 개선하는 데 비전을 제시하고 있다. 그런 의미에서 수십년간 제작해 온 애니메이션을 작품성과 함께 흥행에도 성공시켜 국민적 사랑을 받고 있는 미야자키 하야오의 작품 연구는 중요하다 할 수 있다.

지금까지 일문학 분야나 애니메이션 산업과 연관한 분야에서 그의 철학과 애니메이션에 대한 연구가 다루어졌으나, 캐릭터의 내면적, 외면적 특징을

통한 상징적 의미에 관한 연구가 이루어지지 않아왔다. 따라서 본 연구에서는 그의 생애와 그가 설립한 스튜디오 지브리에서의 작품 활동과 특징을 살펴보고, 그가 제작부터 감독까지 맡은 극장용 애니메이션 여덟편으로 범위를 한정하여 소녀 주인공 분석을 통해 그의 애니메이션 캐릭터의 특성과 캐릭터의 특성을 결정 짓는 외형적인 특성, 즉 의상과 외모를 분석하여 상징적 의미를 도출해 그의 여성상과 세계관을 살펴보고자 하였다. 연구 방법으로는 선행연구와 각종 서적, 공식 팬 사이트 등의 이차 자료를 검토한 후, DVD title을 통해 그의 캐릭터의 내면적, 외면적 특징을 분석하고, 작품에 나타난 철학과 소녀상을 분석해 보도록 하였다. 후속 연구로 국내 애니메이션과 연관해 애니메이션 캐릭터를 분석해 보는 작업도 의미 있을 것이라 사료된다.

II. 미야자키 하야오 감독과 작품 세계

1. 성장배경과 연대기

미야자키 하야오는 1941년 도쿄(東京)에서 유복한 군수업자의 4형제 중 차남으로 태어났다. 그의 부친은 백부의 비행기회사에서 공장장으로 근무했다. 당시 어린아이였던 미야자키 하야오는 아버지의 공장에서 다양한 종류의 비행기들을 바라보며 하늘을 나는 미지의 동체에 매료되었고, 이때부터 하늘을 날고 싶다는 강한 열망을 느끼게 되었다. 비행(飛行)에 꿈은 그의 마음속 깊게 간직되었고, 이후에 자신이 제작한 애니메이션 속의 등장인물들을 창공에 올려 보냄으로써 자신의 꿈을 간접적으로나마 실현시키게 된다.

그러나 1945년의 도쿄대공습에 겪었던 전쟁의 참상은 사회적 계급의 타파와 사회주의, 반전주의적 성향의 메시지, 캐릭터 성격 등으로 작품의 배경이 되어왔다. 2차 세계대전이 끝날 무렵, 아버지의 회사가 문을 닫게 되고 어머니마저 난치병으로 병석에 눕자 하야오는 어머니의 보살핌 없이 침울한 아동기를 보냈다. 이때의 아픈 추억은 그의 가슴속에 사무쳐 훗날 <이웃집 토토로>의 배경으로 잔잔하게

떠오른다. 그러나 난치병을 앓으면서도 넉넉함과 강직한 모습을 잃지 않았던 어머니의 모습은 훗날 <바람계곡의 나우시카>등 미야자키 하야오의 작품들 속에 일관되게 등장하는 강인한 여성상의 모태가 된다.³⁾

1956년 도쿄의 오미야 중학교를 졸업하고, 도요타마 고등학교 3학년 시절 그는 그의 생애 최초로 애니메이션 매체에 매료되는데 바로 일본 최초의 장편 컬러애니메이션인 <야부시타의 백사전(白蛇傳 1958)>은 하야오에게 애니메이션 인생을 견도록 한 결정적인 요인이 된 작품이다. 1959년 고등학교를 졸업한 그는 학습원 대학 정치학부에 진학한다. 1963년 대학을 졸업하자 4월에 도에이동화(東映動畫) 주식회사에 정기 채용으로 입사한다. <명명 충신장>에서 동화를 담당, 1964년 장편 <걸리버 우주여행>에서는 동화를 맡는 한편, 영화의 결말부분에 그의 아이디어가 채용되어 점차 두각을 나타내기 시작한다. 같은 해, 미야자키는 다카하타 이사오와 조합운동을 통해 친교를 쌓게 되는데 그는 후에 미야자키하야오와 작품활동을 함께 할 중요한 인물이 된다. 1965년 미야자키 하야오는 다카하타 이사오가 연출하는 극장용 대작 <태양의 왕자 호루스의 대모험> 제작에 참여한다. 1971년 미야자키 하야오는 다카하타 이사오와 함께 도에이 동화를 떠나 A-Pro를 거쳐 73년에는 일본 애니메이션 사에 입사한다. 이곳에서 그가 맡은 프로젝트인 <알프스 소녀 하이디(1974)>, <플란더스의 개(1975)>, <엄마 찾아 삼만리(1976)>등의 TV시리즈 물을 만들어 성공을 거두었다.⁴⁾ 1978년 미야자키가 처음으로 연출을 맡게 된 작품은 1978년 NHK에서 방영된 <미래소년 코난>이었고, 1979년 장편 애니메이션 <루팡 3세- 카리오스트로의 성>을 통해 감독으로 데뷔한다. 1980년대까지 TV애니메이션 제작에 치중하던 미야자키는 1984년 그가 오랜 기간동안 심혈을 기울여 구상해온 환경 SF대작 <바람계곡의 나우시카>를 극장용 애니메이션으로 제작해 관객동원에 성공하고 비평가들의 극찬을 받은 것을 계기로 극장용 애니메이션 감독 겸 제작자로 변신한다. 이 작품으로 그는 제14회 파리 국제 SF환타지 페스티벌 1위와 자그레

브 SF 1위 입상을 차지하였고 일본내의 주요 영화 상뿐만 아니라 상업적으로도 성공하여, 그의 이름은 일본사회 속에 깊이 각인 시키게 된다.

〈바람계곡의 나우시카〉의 대성공의 계기로 미야자키 하야오는 독자적인 스튜디오를 설립한다. 그는 스튜디오 지브리(Studio Ghibli) 설립 후 〈천공의 성 라퓨타(1986)〉, 〈아웃집 토토로(1988)〉, 〈마녀 배달부 키키(1989)〉, 〈붉은돼지(1992)〉, 〈원령공주(1997)〉 등을 감독하였고, 〈귀를 기울이면(1995)〉, 〈추억은 방울방울(1991)〉, 〈평성 헤이세이 너구리전쟁 품포코(1994)〉등의 제작에 참여하였다. 〈붉은돼지〉는 1993년 6월 프랑스 앙시(Annecy) 국제 애니메이션 영화제에서 장편부분에 대상을 수상했으며, 그의 장편영화 5편이 프랑스에서 모두 극장 공개되어 미야자키 하야오란 이름이 유럽에 본격적으로 알려진다. 그의 수준 높은 극장용 애니메이션은 1989년 이래 작품을 발표하는 해마다 일본 극장에서 흥행 랭킹 1위를 독차지하였다. 특히 1990년대 들어 그의 기량은 절정에 달해, 실제로 〈붉은돼지〉, 〈평성 헤이세이 너구리 전쟁〉, 〈귀를 기울이면〉등 그가 1992년부터 제작한 세 편의 극장용 애니메이션은 같은 시기 일본에서 개봉된 월트 디즈니사의 〈미녀와 야수〉, 〈라이온 킹〉, 〈포카 혼타스〉와 정면 대결 하여 흥행 실적에서 3연승을 거두기도 했다.⁵⁾ 이처럼 흥행실적을 거둔 결과로서 미야자키가 창조해낸 토토로, 평성 헤이세이 너구리 전쟁, 나우시카 등의 캐릭터는 한결같이 폭발적인 인기를 불러일으켜 도쿄 등 일본 주요도시에 미야자키의 캐릭터 상품만 전문적으로 취급하는 토토로 캐릭터 상품점이 준비하다.⁶⁾ 그 후 1997년 〈모노노케히메〉의 성공을 마지막으로 스튜디오 지브리를 그만두고 'Senior Ghibli'를 만들었다. 미야자키는 더 이상 장편 애니메이션 영화를 감독할 기력이 남아있지 않다며 감독으로서의 은퇴를 선언했으나 〈센과 치히로의 행방불명(2001)〉에서 다시 감독으로 복귀하였고 스튜디오 지브리의 신인 양성 프로젝트로 기획된 〈하울의 움직이는 성(2004)〉 프로젝트에서도 결국 제작에서 감독까지 수행해 미야자키 신화를 이어가고 있다.⁷⁾

2. 작품 특징

미야자키 하야오는 몇 가지 공통된 주제 의식을 가지고 작품을 제작해왔다. 즉, '숲, 공동체, 하늘, 꿈' 그리고 '소녀주인공'이 그 예인데, 작품에 매번 되풀이 되는 이 주제들은 '미야자키 스타일'로 불리우며 철저한 일본인으로서의 원형을 드러내고 있다. 우선, 미야자키는 식물과 인간을 불가분의 관계로 규정하여 거의 매 작품마다 배경의 중심을 식물과 울창한 숲에 두고 있는데, 이는 일본에 분포해 있던 태고의 조엽수림의 자생적인 생명력을 사상적 이데올로기나 인간 해방을 초월해 자연과 인간의 조우를 둘러싼 문제를 작품에 나타내기 위한 것이다. 식물이 숲을 형성하고 재생시키는 과정을 통해 자연 보호의 메시지들 전달하고 있으며, 일본의 애니미즘 전통을 복원시키며, 숲으로 상징되는 생명의 개념은 그의 사상과 작품의 기본 모태가 된 것이다. 두 번째로, 그의 작품에 자주 등장하는 원시공동체는 일본문화의 전성기이자 공동체가 성립된 시기였던 무로마치 시대(1392-1573)를 모델로 한 것으로, 일본문화에 대한 긍정과 그의 유토피아적 공산주의 이상을 작품 속 공간에서 실현시키고자 한 것으로 보인다. 세 번째로, 그의 작품에 자주 등장하는 하늘과 공중을 배경으로 한 비행(飛行)의 요소는 그의 유년 시절 희망과 꿈을 대변하며 스토리 구성에 중요하게 작용한다. 이런 하늘의 요소는 작가와 관객의 잃어버린 꿈과 연결할 수 있는데, 개인의 아이덴티티, 가족, 공동체, 문명, 국가 등의 소중한 것에서 단절된 주인공들의 비행을 통해 유년시절의 동심과 연결하여 또 다른 세계로의 해방을 제시하고 있다. 마지막으로 미야자키 하야오의 작품 속 주인공에는 유난히 소녀가 많다는 것이 특징이라 할 수 있겠다. 언제나 그들은 작품의 중심이 되며, 초월적 능력을 보여주고 있는데, 이는 소녀의 모호한 존재양식과 더불어 소녀적인 감성으로 문제를 해결해 나간다는 측면에서 이분법적 페미니티를 일면 탈피한 것이라 볼 수 있다. 미야자키 하야오는 이런 이유에 대해 남성 중심의 사회가 한계에 봉착했고, 여성은 남성보다 유연하기 때문에, 이 시대에 여성의 관점으로 세상을 바라보아야 할 필요성이 있다고 하였다.

〈미래소년 코난〉의 코난을 구하기 위해 새와 일체가 되어 정신적 구원을 얻게 하는 ‘라나’에서, 〈바람계곡의 나우시카〉의 자신의 운명을 적극적으로 개척하고, 인류구원의 메시아로 등장하지만, 남성화된 폭력성을 드러내지 않는 ‘나우시카’, 〈센과 치히로의 행방불명〉의 철없는 소녀에 불과하지만, 부모를 구하기 위해 더러운 오물을 정화하는 역할을 해내는 ‘센’에 이르기까지, 미야자키 하야오의 소녀캐릭터는 순수하고 소박하지만, 초월적인 존재로, 기존의 에로스가 아닌 새로운 힘을 가진 개성적인 성격을 부여받고 있다.⁸⁾

Ⅲ. 미야자키 하야오 감독의 작품과 소녀 캐릭터 이미지

1. 작품 소개

1) 바람계곡의 나우시카(1984): 風の谷のナウシカ

자연을 사랑하는 소녀 나우시카의 활약과 헌신적인 희생으로 ‘바람계곡’을 전설의 재앙에서 구한다는 내용으로 현대문명의 폐단을 심층적으로 다룬 작품이다. ‘미야자키 작품은 흥행에 성공하지 못한다’는 불문율을 말끔히 씻어버린 미야자키 하야오 감독의 첫 번째 흥행작으로 예술성과 상업성에서 모두 성공했다는 평가를 받고 있다. 현대 문명 사회에 대한 진지한 성찰과 묵시록적 세계관이 담겨 있으며, 예언적이면서도 현실적인 주제로 인류의 미래를 그리고 있다. 디즈니가 막연한 해피엔딩 식의 환상을 노래한 것과는 달리, 진지한 안목에서 앞으로 다가올 인류의 역사를 장엄하고 아름답게 펼친 거대 서사 장편 애니메이션이다. 주인공인 나우시카(Nausicaä)는 바람의 흐름을 읽는데 민감하고 과감한 행동력을 지닌 반면에 잔정이 있고 세심하고 지혜로운 소녀다. 사람들이 치를 떨고 있는 부해의 존재의의에 의혹을 품고 조사하고 있으며, 사람들이 두려워하는 곤충과 교류할 수 있는 능력을 가지고 있다.

2) 천공의 성 라퓨타(1986): 天空の城ラピュタ

스튜디오 지브리의 첫 작품인 〈천공의 성 라퓨타〉는 “19세기 말에 쓰여진 SF 소설 풍의 비행(飛行) 보물섬에 대한 영화를 만들고 싶다”는 미야자키 감독의 바람에서 출발한 작품이다. 〈천공의 성 라퓨타〉는 이러한 미야자키 감독의 기본 아이템에 조나단 스위프트의〈걸리버 여행기〉중 3부에 등장하는 ‘공중에 떠있는 섬 라퓨타’와 현대의 기계문명 이전에도 문명(핵에너지마저 마음대로 한)이 지구상에 존재했다고 하는 설(設), 인도의 민족 서사시 ‘라마야나’, 과학적 메커니즘 등을 감독 자신만의 독특한 상상력으로 결합시켜 완성되었다. 등장인물 시타(Sheeta)는 〈천공의 성 라퓨타〉의 모든 열쇠를 지니고 있는 13세의 신비한 소녀로 본명을 풀이하면, ‘정통 왕위 계승자 류시타 왕녀’가 된다. 아름다운 곤도아 계곡에서 태어나 어린 시절 부모님을 여의고 할머니의 품에서 가족 대대로 내려오는 전설을 들으며 자랐다. 할머니가 돌아가신 후 혼자 곤도아 계곡에서 소와 양을 기르며 지내던 중 정부 비밀 조사관 무스카 일행에게 납치된다. 이 와중에 파즈와 만나게 되며, 라퓨타와 가문 대대로 여자에게만 전해지던 목걸이(비행석)에 대한 비밀을 알게 된다. 고대문자를 해독하는 능력을 가지고 있으며 라퓨타 왕국의 멸망과 구원의 키를 함께 지닌 신비한 인물이다.

3) 이웃집 토토로(1988): とんりのトトロ

일본의 풍요로운 자연을 배경으로 어린 자매와 숲의 정령들의 교류를 그린 미야자키의 대표적인 판타지 애니메이션이다. 계속해서 무국적의 작품만을 추구해 오던 미야자키가 그동안 일본에게 진 빚을 돌려주고 싶다는 동기로 만들어졌다. 진정 아이들이 즐거워 할 수 있는 영화를 목표로 제작되었지만 작품의 시대적 요소로 어른에게도 잊혀진 추억을 되살리기에 충분하여 패밀리 무비로 자리잡았다. 정확히 그려낸 나무와 풀 등의 자연 풍경이 유난히 돋보이며 일상 생활이 자세한 묘사는 애니메이션이라는 매체를 친근함과 편안함으로 이끈다. 1955년 일본의 아름다운 시골 마을을 배경으로, 아빠와 함

계 도시를 떠나 시골로 이사온 자매인 사츠키와 메이가 주인공 소녀캐릭터들이다. 메이(Mei)는 사츠키의 동생으로 순수한 4살 꼬마 그대로이며 하는 행동이 앙증맞아서 저절로 웃음을 자아내게 하는 캐릭터이다. 사츠키(Satsuki)는 메이의 언니로 11살의 밝고 명랑한 성격의 소녀이다. 아픈 엄마 대신 동생을 잘 돌보고 착한 심성을 가지고 있다. 숲의 정령과 교신하는 능력을 가지고 있으며, 식물을 성장하게 하기도 한다.

4) 마녀 배달부 키키(1989): 魔女の宅急便

1차배급 관객동원 260만 명을 넘는 대흥행으로 지브리외의 재정적 불안감을 완전히 해소시켜 주고 애니메이션의 대가로서 미야자키란 이름을 널리 알린 작품이다. 13살 나이에 느낄 수 있는 희망과 좌절 등을 소녀 키키의 마녀수업을 통하여 재미있게 그리고 있으며, 이전까지의 비현실적 미야자키 히로인이 현실성을 띠었다는 점에서 의의를 갖는다. 스칸디나비아 반도의 해외 로케이션을 통해서 그런 아름다운 자연 풍경과 유럽식의 고풍스런 시가지 모습이 인상적이며 가슴 후련해지는 비행 묘사가 일품이다. 상영 후 일본 내에 마녀 소재의 만화 붐을 일으켰으며 미야자키에게 '페미니스트'라는 꼬리표를 확실하게 달아 준 여성 영화이다. 등장인물 키키(Kiki)는 마녀 고키리와 보통 인간인 오키노 사이에서 태어난 13세의 소녀마녀로 13세가 되면 집을 떠나 마녀수업을 받아야 하는 마녀계의 전통에 따라 고향을 떠나 새로운 정착지를 찾아 나서게 된다. 마녀라고는 하지만 말이나 행동 어디를 보나 13세의 순수하고 따뜻한 심성을 지닌 소녀이다. 마력을 잃을 뻔한 위기에 처하기도 하지만, 친구 톱보가 위기에 처했을 때 혼신의 힘을 다해 구해냄으로써 마침내 진정한 마녀란 무엇인가에 대해 깨닫게 된다. 키키는 마법을 가지고 있으며 하늘을 나는 능력을 가지고 있다.

5) 붉은 돼지(1992): 紅の豚

〈붉은 돼지〉는 미야자키 하야오 감독이 어느덧 중년이 되어버린 자신을 위해 만든, 일종의 자전적

성격의 작품이다. 처음엔 가벼운 단편으로 기획되었지만 유고 내전과 소련 붕괴 등의 이슈에 의해 90분이 넘는 장편으로 완성되었다. 제1차 세계대전 후의 공허한 시대를 배경으로 박진감 넘치게 펼쳐지는 공중전 시퀀스는 미야자키 하야오 감독의 취미와 역량이 유감없이 발휘되고 있다. 프랑스 앙시 국제 애니메이션 영화제 장편부문 대상을 수상, 그의 다섯 작품이 모두 프랑스에서 극장 공개되는 계기를 마련한 작품이며 미야자키 하야오 감독의 이름을 유럽에 본격적으로 알린 작품이기도 하다. 등장인물 피오(Fio)는 포르코가 오래 알고 지낸 밀라노의 수리공장 주인 피콜로의 손녀로 17세의 소녀로 미국에서 항공기 정비를 공부하고 온 전문 정비사이다. 수리 및 튜업을 마친 후 시험비행도 못하고 비밀경찰의 눈을 피해 달아나야 하자 끝까지 사보이아를 돌보겠다며 포르코와 함께 돌아온다. 아지트에 숨어 있던 맘마유토단이 사보이아를 부수려 하자 이를 말리는 당찬 미야자키형 여주인공이기도 하다. 주인공 포르코 룯소와 그의 라이벌인 커티스에게 동시에 사랑받지만 돼지로 변한 포르코를 사랑하며 조력을 통해 문제를 해결하는 역할을 맡는다.

6) 모노노케 히메(1997): もののけ姫

〈모노노케 히메〉는 미야자키 감독과 스튜디오 지브리의 기술적, 사상적 역량이 총집결한 20세기 애니메이션의 결정판으로, 총매출액이 4,000억 원에 달하며, 순수익은 600억 원에 가까운 기록적인 흥행성적을 낸다. 일본 내에 259개에 달하는 대규모의 극장에서 개봉되어 1,300만 명의 관객을 동원해 일본인의 10%가 보는 기록을 만들어 내기도 했으며, 약 일년에 달한 상영기간은 폭발적인 흥행을 증명한다. 또한 5명의 미술감독이 진행한 이 작품은 애니메이션 역사상 유례가 없는 경우로 작품에 어느 정도의 정성이 들어가 있는지를 알 수 있다. 경이적인 기록들의 집합체인 〈모노노케 히메〉는 일본 뿐 아니라 세계 애니메이션계에 현재까지도 신화적인 작품으로 남아 있다. 주인공 산(San)은 태어나자마자 부모에게 버려져 들개의 신인 '모로'에게 길러진 소녀로 자신의 터전인 숲을 침범하는 인간들을 격렬히

증오한다. 거대한 들개를 타고 바람처럼 빠르게 움직이는 그녀는 용맹함으로 '제철소'를 끝없이 습격한다. '아시타카'를 만난 후, 신들과 인간 사이에서 마음이 흔들린다.

7) 센과 치히로의 행방불명(2001): 千と千尋の神し

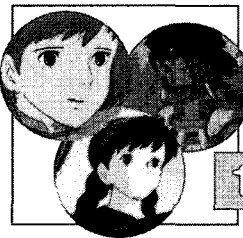
〈모노노케 히메〉 이후 4년동안 침묵을 지켜왔던 미야자키하야오의 작품으로 미야자키 풍의 이야기지만 동시에 지극히 일본적이고 현실적인 판타지로 평가받고 있다. 주인공들의 캐릭터들도 이제까지 미야자키 하야오의 인물들과 같은 화풍으로 별반 차이는 없지만, 이제까지 미야자키의 캐릭터에서 느껴지던 사랑스러움보다는 〈모노노케 히메〉에서 느껴지던 날카로움과 일본적인 내용이 더 확실해 지고 있다. 일본어인 경우의 제목 '행방불명'이란 일본어 자체가 신이 아이를 숨긴다 라는 뜻으로 일본신화에서 유래된 말이다. 센/치히로 (Sen/Chiro Ogino)의 이름을 갖게 된 이 작품의 소녀 주인공은 신들의 온천장이라는 이상한 세계로 들어와 갖은 고생을 다하지만 많은 이들의 도움과 특유의 용기로 돼지로 변한 부모를 구하는데 성공한다. 유바바의 목욕탕에서는 원래의 이름인 치히로가 아니라 센으로 불리었다. 처음에는 만사에 시큰둥하고 의욕이 없는 투덜이 타입의 소녀였지만 유바바의 온천장에서 청결의 상징인 사춘기의 소녀 입장에서 더럽혀진 신을 목욕시키는 역할을 맡게 되는 등 여러가지 경험을 하면서 의지가 강한 소녀로 변해간다.

8) 하울의 움직이는 성(2004): ハウルの動く城

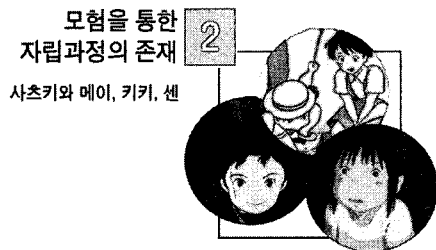
마법과 SF가 공존하는 미야자키판 〈해리포터〉라고도 불리는 이 작품은, 전 세계에 몇 년간 불어닥친 판타지의 바람의 피날래를 장식했다고 평가받고 있다. 19세기 말, 유럽의 근미래 화가들이 상상으로 그려냈던 마법과 과학이 공존하고 있는 세계 '앵거리'를 배경으로 영국 작가의 소설을 원작으로 한 공통점과 어린이를 주된 타겟으로 한 내용과 마케팅도 두 작품을 비교하게 되는 이유이다. 또한 미야자키만의 독특한 SF적 상상력과 더불어, 그의 작품에

서 쉽게 볼 수 없었던 러브스토리가 가미되어 더욱 관심을 끌게 되었다. 소녀 주인공인 소피(Sophie)는 18세치고는 상당히 조숙한 모자 가게 첫째 딸로 운명을 찾아 나서고 싶지만 가업을 물려받아야 하기 때문에 떠날 수가 없다. 자신감을 잃고 무기력한 나날을 보내던 어느날 우연히 하울을 만나고 그날 밤 향아 마녀의 저주를 받아 90세 할머니가 되었다. 방황하던중 하울의 움직이는 성에 들어가 청소부로 살게 된다. 하울과 사사건건 갈등하지만 그러는 사이 하울을 사랑하게 되고 마음의 평온을 찾아가기 시작한다.⁹⁾

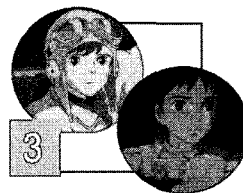
2. 미야자키 하야오 감독의 소녀 캐릭터 이미지



1 신성하고 초월적인 존재
나우시카, 산, 시타



2 모험을 통한 자립과정의 존재
사츠키와 메이, 키키, 센



3 조력을 통한 자립과정의 존재
파오, 소피

〈그림 2〉 미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터분류

분석 대상인 여덟편의 소녀 캐릭터들은 세가지 특성으로 분류될 수 있는데, 우선 황녀나 샤먼의 리더격으로 신성하고 초월적인 존재인 나우시카, 산 시타가 그들이다. 〈바람계곡의 나우시카〉의 나우시

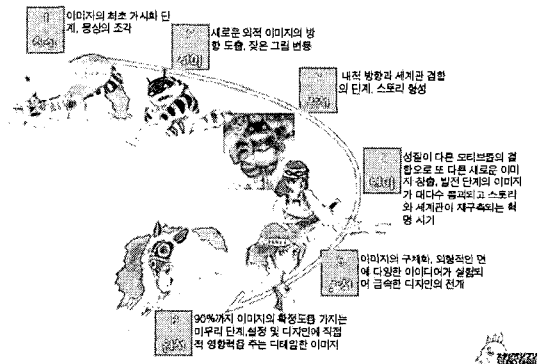
카는 미야자키 애니메이션에서 최초로 내러티브를 끌고 가는 여성 캐릭터이다. 감독은 나우시카를 통해 고대의 영웅신화를 적용하고 기독교의 메시아사상을 붙여넣고, 무정부주의적 시대미상의 작품이나 현대 문명 사회를 성찰해 보려는 목시록적인 세계관을 담고 있다. <천공의성 라퓨타>의 시타는 인류 문화의 이중성과 부조리를 라퓨타라는 공간적 배경의 기능적 구성과 주인공 시타의 계급과 역할에 비치는 모순과 대립을 통해 지적하고 있다. 시타의 소녀적 감성으로 절대적 과학력의 가치보다 인간에 의한 정치적, 종교적 가치변화의 가능성을 제시하고 있다. <모노노케 히메>의 산은 파괴적 증오의 힘이 결부된 카오스적 자연, 동물과 인간의 중간적 존재로 다의성(남성적 폭력성)을 지니며 미분화된 카오스성까지도 포함하는 존재이다. 르네지라르에 의하면 희생제물은 공동체 성립에 요청되는 폭력의 희생양으로, 원시적이고 불길한 여성의 섹슈얼리티, 근대화에 대한 저항을 의미하는 존재이다.

다음으로 아직은 어리고 미숙하지만, 새로운 세계로의 모험을 통해 자아를 확립해 나가는 유형인 사츠키와 메이, 키키, 센이 있다. <이웃집 토토로>에 등장하는 자매 사츠키와 메이는 각박한 현대사회속에서 사라져가는 인간미에 대한 향수를 그리며 현실속의 불완전한 인간성의 회복과 보답을 기대하는 역할로, 기성 세대가 잃어버린 인간미와 자연을 수호하는 유일한 희망인 소녀캐릭터로 그려진다. <마녀 배달부 키키>의 키키는 미야자키 최초의 여성을 향한 애니메이션으로 평가되는데, 비현실적인 슈퍼히로인이었던 전작의 소녀캐릭터와 달리 어린이에서 소녀로 성숙해가는 주인공의 독립심과 기대와 불안속에서 대도시로 상경해 사회에 첫 발을 내딛는 현대의 소녀들에게 투영된 현실적 캐릭터인 동시에, 이분법적 사고의 마녀에 대한 선입견을 배제하고, 따뜻한 소녀적 감성으로 새로운 페미니티를 만드는 존재이기도 하다. <센과 치히로의 행방불명>의 센은 잃어버린 전통과 사라져가는 역사에 대한 비판, 공허한 물질주의가 지배적인 현대사회에 대한 비판, 사회·문화·정신·영적 붕괴의 상황에서 순결한 소녀의 입장으로 부패와 오물을 정화하고 결

핍과 과잉을 조절하며 비전을 제시하는 역할을 맡는다.

셋째로 사랑하는 이를 도우면서 자신의 아이덴티티를 찾고 문제를 해결해 나가는 타입인 피오와 소피가 있는데, <붉은 돼지>의 피오는 나우시카부터 소피에 이르기까지 성장하는 미야자키의 소녀캐릭터가 최초로 사랑을 하고 키스를 하는 등의 여성성을 부여받는다. 독립적이고 중성적이며 모성부재의 피오에게 돼지로 변한 포르코 룯소를 남자로 느끼고 또 커티스에게 사랑을 받게되는 등 사랑으로 문제를 해결하는 역할을 맡는다. <하울의 움직이는 성>의 소피는 마법의 저주에 의해 젊음을 상실함에도 불구하고 긍정적이고 적극적인 태도로 삶을 개척한다. 마력을 지닌 마법사가 아닌 평범한 신분으로 용기있는 삶의 태도를 보이며 반전주의, 엑조티시즘, 기계문명 등 미야자키의 고정적 모티프가의 재배치 아래, 기계문명과 조화 모색과 전쟁등의 무거운 주제 의식 아래 잔잔한 로맨스와 소녀적 감성으로 이상향에 대한 향수를 자극하는 역할을 그리고 있다.

IV. 미야자키 하야오 감독의 소녀 캐릭터와 의상 분석

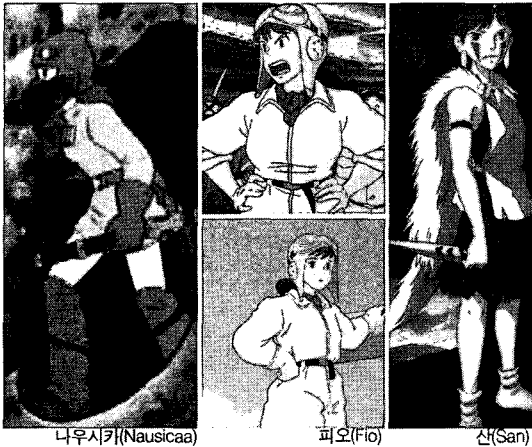


<그림 3> 미야자키 하야오 감독의 이미지 파생영역과 캐릭터 진화과정

캐릭터의 외형상 특징은 극 중 역할과 성격 표현을 위해 형성되는데, 역할과 성격 표현은 캐릭터의

형태, 색채, 동작, 음성 등의 유기적 결합으로 이루어지지만, 형태와 색채의 영향을 가장 많이 받는다. 따라서 캐릭터의 의상과 외모는 캐릭터의 이미지를 결정하는데 가장 중요한 요인이라는 것을 부정할 수 없다. 본 연구에서는 애니메이션의 특성 상 분석이 매우 어려운 소재 부분을 제외하고 실루엣, 컬러, 디테일 및 소품, 얼굴과 헤어로 나누어 의상과 외모를 통해 미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터의 이미지를 분석하였다.

1. 실루엣



〈그림 4〉 중성화된 실루엣

미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터의 첫 번째 특징은 의복의 실루엣을 통해 매우 중성적으로 표현되고 있다는 점이다. 〈바람계곡의 나우시카〉의 ‘나우시카’는 비행정을 능숙하게 다루는 전사의 역할을 맡고 있는데, 이는 그녀의 신분이 황녀인 점을 감안할 때, 일면 독특한 실정이라고도 할 수 있다. 비행사 스타일의 단순화된 의상에 헬멧과 부츠, 장갑과 탄환을 넣기 위한 작은 사이즈의 포켓 등은 기존 재패니메이션의 바디 컨셔스 스타일을 탈피해 중성적 이미지로 주인공을 이미지를 표현하고 있다.

〈붉은 돼지〉의 ‘피오’도 극 중 그녀의 역할인 전문적인 비행기 정비사의 이미지를 위하여 장식미 배제된 작업복 스타일로 표현되고 있는데, 오히려



시타(Sheeta)

사즈키(Satsuki)



키키(Kiki)

센(Sen)

〈그림 5〉 실사적 배경과 단순화된 인물의 대조

이런 중성적인 느낌의 외형에 캐릭터의 여성성이 두드러지는 결과를 낳고 있다. 〈모노노케히메〉의 ‘산’ 또한, 인간에 대항하는 카오스적 여전사 샤먼의 이미지를 나타내기 위해 중성적으로 여성성이 배제된 의상을 착용하고 있는데, 그녀의 독기어린 표정과 기괴한 샤먼의 복장은 분노로 인한 공격적 성격을 극명하게 보여주고 있다. 또한 극 중 성격 자체는 소녀다운 면이 강하나 다른 소녀 캐릭터 모두 여성성이 배제된 중성적 의상을 통해 기존의 에로스가 제거된 소녀의 성격과 역할을 부각시키고 있으며, 소녀에게 모호한 존재양식을 부여함과 동시에 시대와 공간의 한계를 넘어 암울한 분위기의 미래를 표현하고 있다.

두 번째 특징은 실사적 배경과 단순화된 인물의 대조이다. 미야자키 하야오 감독은 현지 로케이션을 통해 시공간적 배경을 구상하는 것으로 알려져 있다. 그 예로 네덜란드의 농촌을 연상시키는 〈바람계곡의 나우시카〉, 영국 웨일즈 지방을 현지 로케이션한 〈천공의 성 라퓨타〉, 역시 스칸디나비아 등지를 현지 로케이션한 〈마녀 배달부 키키〉, 카와사키 공장지대의 이미지와 자신의 상상력만으로 2-30년대 이탈리아를 현실감 있게 축조해낸 〈붉은 돼지〉, 19세기 말, 유럽의 근미래 화가들이 상상으로 그려냈던 마법과 과학이 공존하고 있는 세계 ‘앵거리’를 배경으로 한 〈하울의 움직이는 성〉, 그리고 1960년

대의 일본 농촌을 묘사한 〈이웃집 토토로〉, 무로마치 시대를 배경으로 한 〈모노노케 히메〉, 현대를 배경으로 일본적 설화를 재구성한 〈센과 치히로의 행방불명〉, 유럽과 일본을 가리지 않고 미야자키 하야오 감독의 세밀한 실사적 배경 처리는 정평이 나 있다.

그러나 이런 세밀한 배경에 오히려 캐릭터의 의상등의 표현은 극도로 단순화되어 불일치 속에 묘한 조화를 이루고 있다. 의복의 기본적인 형태와 디테일을 무시하고, 밋밋하게 한 장으로 표현된 의상에서 오히려 복잡한 실사 느낌의 배경에 동화적 판타지와 캐릭터의 순수성이 두드러지며, 소녀의 영혼에 의미를 부여한다 할 수 있겠다.

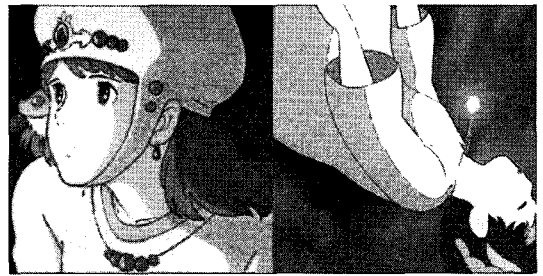
2. 컬러



〈그림 6〉 나우시카의 Blue tone의 의상

미야자키 하야오의 애니메이션에 등장하는 몇가지 특징적 컬러는 극의 상황과 캐릭터의 신분, 인물의 심리 상태의 변화를 나타내는 데 주요하게 쓰이고 있다. 우선 가장 특징적 컬러는 푸른색(Blue)인데, 미야자키 하야오 감독은 푸른색의 명도를 달리 하여 여러 작품에 사용하고 있다. 우선 하늘 빛이 도는 푸른색은 〈바람계곡의 나우시카〉의 나우시카의 의상에 잘 반영되어 있다. 극 중 나우시카가 입고 있는 푸른색 의상은 신성하고 고귀한 황녀로서의 신분을 나타내고 있고, 그녀가 심리적으로 안정되고 원기왕성한 상태에서 입는 옷의 색으로 쓰이고 있어 극의 중간 그녀가 황녀의 신분을 숙이고 도주할 때 착용한 붉은색의 의상이 아이덴티티의

혼란과 심리적 갈등을 의미하는 것과 대조를 이룬다. 또한 푸른색은 그녀의 신분의 고귀함을 나타냄과 동시에 구원과 희망을 나타내고 있다. 극 중 '푸른 옷을 입고 황금색 들판에 나타나 잃어버린 대지와의 유대를 회복시키며 사람들을 푸른 청정의 땅으로 인도하는 구원자'라는 묵시록적 세계관을 드러내는 대사와 더불어 메시아의 이미지와 나우시카의 모습이 오버랩된다.



〈그림 7〉 나우시카의 Light Blue tone의 의상
〈그림 8〉 시타의 Light Blue tone의 의상

또한 푸른빛이 도는 흰색(Light Blue)도 캐릭터 신분의 고귀함을 나타내기 위하여 사용되고 있다. 나우시카가 전사의 이미지에서 본연의 고귀한 신분의 황녀로 분할때, 왕궁에서 입는 의상의 색은 은은한 푸른빛을 띠고 있는 흰색이 사용되었다. 또한 애니메이션의 특성상 따로 조명의 효과를 기대할 수 없기 때문에, 의상 색채 자체의 명암을 통해 조명의 효과를 피하는 특성이 있는데, 〈천공의 성 라퓨타〉의 시타가 신비한 비행석의 힘을 통해 하늘에서 떨어질 때, 비행석과 그녀의 의상은 푸른 빛이 도는 흰색으로 표현되고 있다. 초자연적 능력을 표현하기 위한 흰색은 〈모노노케히메〉의 산에게도 적용되는데, 그녀는 작품 속에서 자연과 인간을 잇는 능력을 가진 매개체로 그려지고 있다. 산은 인간을 저주하는 거칠고 날카로운 행동과 대조적으로 흰색 의상을 착용하고 있는데, 그녀의 카오스적 페미니티와 대조적인 순수하고 여린 소녀적 감성을 드러내고 있다. 작품 속에서 산은 자연과 인간의 중간존재이자 동물과 인간의 중간존재로 그려졌는데, 이러한 원시 애니미즘 또한 흰색의 색채 상징 중 하나이다.



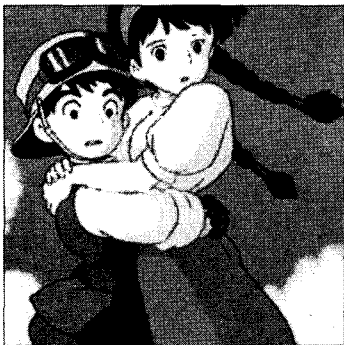
〈그림 9〉 시타의 Blue Black tone 의상 〈그림 10〉 키키의 Blue Black tone 의상

푸른빛이 도는 검은색 계열도 자주 사용되었는데, 〈천공의 성 라퓨타〉의 시타와 〈마녀 배달부 키키〉의 키키가 그러하다. 시타는 고대문자를 해독하고 비행석을 통해 공중에 부유하며 라퓨타 왕국의 멸망과 구원의 키를 가진 신비한 존재로 그려지고 있다. 키키 또한 하늘을 날 수 있으며, 마법을 수행하기 위해 떠나는 마녀로 등장하고 있다. 단순화된 검은색 계열의 의상은 소녀의 신비한 초자연적 능력을 암시하며, 시대적인 모호함을 부여해 미래적 이미지를 시도하는 일면, 소녀의 에로스를 제거하고 문제를 해결하는 능력을 가진 소녀의 영적인 세계 자체에 의미를 부여한다고 볼 수 있다.

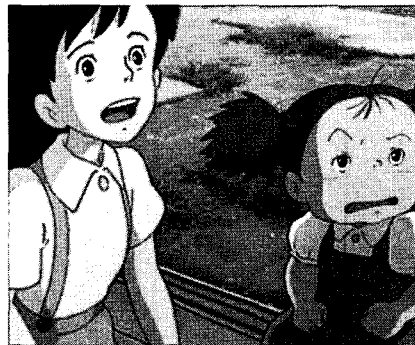
원색(Vivid Colors)의 의상은 초자연적 능력을 지닌 소녀캐릭터에게 인간적이고 소녀다운 감수성을 부여하기 위해 사용되었다. 〈천공의 성 라퓨타〉의 시타는 라퓨타로 가는 모험 중의 푸른계통의 저체도 의상에서 빨간 머리띠에 샛노란색의 블라우스, 분홍색의 바지의 원색 색상의 옷으로 갈아 입고 있

고, 〈이웃집 토토로〉의 사츠키와 메이 또한 샛노란색과 주황색, 분홍색등의 의상을 착용하고 있다. 〈마녀 배달부 키키〉의 키키는 커다란 빨간 리본을 하고, 쇼윈도의 빨간 구두에 눈을 떼지 못한다. 이런 원색의 컬러는 강한 느낌보다는 귀여운 느낌을 주고 있어, 왕국을 구원하는 초자연적인 능력을 가진 시타, 숲의 정령과 의사소통하고 식물을 성장시키는 힘을 가진 사츠키와 메이, 하늘을 날며 마법을 수련하는 마녀 키키등의 수퍼히어로 캐릭터에게 일면 소녀다운 감성과 활발하고 순수한 동심의 세계를 부여해 캐릭터를 좀더 친근하게 다가가게 하고 있다.

카키색은 소녀캐릭터의 의상으로 자주 나타나기 보다는 주로 공동체의 일원들의 복장에서 주로 나타나고 있다. 그러나, 〈천공의 성 라퓨타〉에서 소녀 주인공인 시타가 도망가는 장면에서 착용되었는데, 소녀성의 은폐와 무정부주의적 이데올로기를 표현하고 있다. 회색은 〈하울의 움직이는 성〉의 자신의 운명을 개척하고 싶어하지만, 마법의 저주에 걸려 90세의 노파로 변하게 되는 불운한 운명에 처한 소피의 의상에 주로 나타나고 있다. 즉, 늙어버린 육체와 소녀적 감성의 정신세계의 혼재, 아이덴티티의 상실로 인한 모호한 존재 양식, 시공간적 배경의 절대성의 부정등을 뜻하고 있다.



〈그림 11〉 시타의 Vivid tone의 의상



〈그림 12〉 사츠키와 메이의 Vivid tone의 의상

<표 1> 미야자키 하야오 감독의 소녀 캐릭터 의상의 색채 상징성

색상	작장 캐릭터	상징성
Blue	나우시카	고귀한 신분, 원기왕성, 구원과 희망, 복시복적 세계관
Light Blue-White	나우시카, 시타, 산	고귀한 신분, 신비, 순수, 초자연적 능력, 애니미즘
Blue Black	시타, 키키	신비, 마력
Vivid Colors	사츠키와 메이, 쌰	미숙하고 어림, 동심, 활발, 순수
Khaki Colors	시타	소녀성의 은폐, 아나키즘
Grey	소피	아이덴티티의 모호함, 시공간의 절대성 부정

3. 디테일 및 소품



<그림 13> 소녀캐릭터의 디테일 및 소품

미야자키 하야오 감독은 특유의 일본적인 아기자기함으로 캐릭터의 아이템 하나 소홀히 하지 않는 것으로 알려져 있다. 이러한 디테일에 대한 구상은 기획 단계부터 시작되어 스토리 전개에 중요한 역할을 하게 된다. <바람계곡의 나우시카>는 비행정에 능숙한 전사의 이미지를 위해, 고글, 헬멧, 장갑과 부츠등을 착용하고 있는 것을 볼 수 있다. <천공의 성 라퓨타>의 시타는 왕국의 후계자로서의 표식인

비행석을 착용하고 있는데, 이 목걸이는 후에 시타가 별망을 통해 왕국을 구원하는 데 있어 결정적인 열쇠가 된다. <이웃집 토토로>의 메이는 숲으로 모험을 떠나는 의상에 모자와 옆으로 매는 가방을 들어 전형적인 소풍가는 복장을 하고 있는데, 이는 새로운 세계와 앞으로 벌어질 모험에 대한 암시이다. <마녀 배달부 키키>의 키키의 커다란 빨간 머리띠는 앞서 언급한 바와 같이 마녀라는 존재에 소녀적 감수성을 가미하여 새로운 시각의 페미니티로 접근하는 예이다. <붉은 돼지>의 피오도 비행용 아이템과 작업용 에이프런을 두르고 있어 능동적이고 전문적인 비행기 정비사의 신분을 나타내고 있다. <모노노케히메>의 산은 사면 여전사의 이미지를 부각하기 위해 탈을 쓰고, 털로 몸을 뒤덮고 있다. 그녀가 들고 있는 칼과, 동물의 이빨로 만들어진 목걸이 등도 샤머니즘과 애니미즘 사상을 반영하고 있다. <쌰과 치히로의 행방불명>의 쌰은 신들의 목욕탕에서 일하게 되면서 신발과 등에 달린 표식을 이계 세계로 통하는 매개체로 사용하고 있다. <하울의 움직이는 성>의 소피는 모자가게 아가씨로 설정되어 있는데, 지루한 일상, 먼곳으로 떠나는 모험, 소녀적 감성을 대변하는 아이템이라 할 수 있다.

4. 얼굴 및 헤어스타일

미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터의 외모는 매우 유사한 부분이 많다. 유럽을 배경으로 한 작품이든, 일본 배경의 작품이든 간에 캐릭터의 외모는 매우 동양적으로 시공간적으로 모호한 설정과 더불어 더욱 극적 불명의 느낌이 들게 된다. 미팅한 얼굴 윤곽과 큰 눈, 작은 코, 검은 눈동자와 작은 체구를



〈그림 14〉 미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터의 얼굴 및 헤어스타일
(좌로부터 나우시카, 시타, 사츠키와 메이, 키키, 피오, 산, 센, 소피)

〈표 2〉 소녀 캐릭터의 얼굴 및 헤어스타일의 특징

	눈	코	입	얼굴형	헤어스타일
특징	큰눈, 대체로 얇고 처진 눈썹, 대체로 비슷한 모양	작고 낮은 코, 캐릭터의 나이 설정에 따라 높낮이 등 형태가 변화	작고 형태만이 존재하는 입, 에로스를 제거한 순수성 부여	전체적으로 밋밋한 윤곽, 동그랗고 통통한 얼굴, 국적이 애매모호한 얼굴	주인공의 성격에 따라 땅은 스타일, 정돈되지 않은 여성적 스타일과 붉은 빛 헤어, 신비스러운 검은 빛, 나이가 모호한 회색 빛 등 주인공을 차별화시키는 역할
상징	캐릭터의 순수성, 신비감, 발랄함등의 성격 상징 전사, 공주, 비행사, 마녀 등의 신분에 적절한 표현 시대적으로, 지역적으로 배경에 어울리게 표현 주인공 상황의 변화에 따라 헤어스타일이 변화됨				

〈표 3〉 소녀 캐릭터의 미적 특징

	실루엣	색채	디테일 및 장신구	얼굴 및 헤어
나우시카	중성적 파일럿, 전사 이미지, 단순한 미래적 이미지	Blue, Light Blue: 고귀한 신분, 묵시록적 세계관, 메시아, 중간부분 붉은 톤, 퍼플 톤으로 색변화-주인공의 불안한 상태	왕관, 비행용 아이템으로 왕녀이자 전사임을 상징	붉은 톤의 풀어헤쳐진 여성적 헤어스타일과 순수하고 선해보이는 얼굴
시타	단순화로 에로스제거, 투명하고 미래적 이미지	신비스러운 블랙톤 의상, 송고한 공주를 암시하는 화이트, 아나키즘 적 카키톤, 빨간 머리카락은 소녀적 감성 의미	소녀다운 머리띠, 신성한 돌의 목걸이로 고귀한 주인공의 신분 상징	땅아내려진 검은 머리와 두려움이 담긴 신비스러운 얼굴
사츠키 메이	짧고 발랄한 스타일로 모성부재의 아이들 성격 반영적 표현	노랑, 분홍, 빨강등의 비비드한 톤, 초록색 천지의 전원 배경과 신선한 대조	신비스러운 숲의 세계로 떠날때의 모자와 가방	씩씩하고 귀엽게 그려진 얼굴과 헤어스타일
키키	소녀성을 배제한 단순한 마녀복장	검은 보라 톤으로 신비한 마녀 표현, 빨간 리본으로 이분법적 페미니즘 탈피	리본, 신발, 빗자루 등, 간접적으로 마녀와 소녀의 중간에 위치한 주인공 표현	씩씩하고 귀엽게 그려진 얼굴과 헤어스타일
피오	중성적 작업복과 파일럿 복장, 고정화된 여성 탈피	화이트 베이지 톤, 푸른계통의 체크무늬, 중성적인 발랄함과 직업적 전문성	작업복과 비행복의 디테일을 통해 주인공의 역할 상징	소녀다운 마스크와 발랄한 붉은 톤의 헤어스타일
산	젠더와 시대를 해체하는 고대사면의 전사복	하얀 늑대 느낌의 화이트, 강렬한 피빛 가면	가면, 목걸이, 칼 등에서 사머니즘적 요소	순수하고 선해보이는 마스크에 살벌한 표정과 눈빛, 정돈되지 않은 헤어스타일
센	현대적 단순한 캐주얼과 전통의상의 대조로 역할과 상황암시	그래픽적인 연두색 티셔츠로 이질적 세계와 부조화, 붉은 전통의상으로 이계의 세계	신발, 표식등으로 이계세계와의 연결 도모	철없는 귀여운 아이의 마스크와 일본 느낌이 나는 헤어스타일
소피	여성적이고 차분한 실루엣, 모호한 시대성	중간색인 회색으로 주인공의 상황 암시	모자를 통해 주인공의 성격과 문제해결의 방법 암시	단정된 땅은 머리, 정체성의 상실을 의미하는 회색 머리, 순하나 강인한 얼굴

가지고 있으며, 캐릭터의 나이에 따라 옛된 느낌은 조금 다르지만, 얼굴 전체적으로 풍기는 느낌은 공통점이 많다.

헤어스타일은 상대적으로 변화가 많은데, 〈바람계곡의 나우시카〉의 나우시카의 여성적인 붉은 머리는 원기왕성하고 도전적인 느낌을 주고 있고, 〈천공의 성 라퓨타〉의 시타의 단정하게 땀내린 검은 머리는 단아하고 신비한 느낌을 준다. 〈이웃집 토토로〉사츠키와 메이의 발랄하고 귀여운 헤어스타일과 〈모노노케히메〉의 산의 원시적이고 길들여지지 않은 상태를 암시하는 손질되지 않은 짧고 검은 헤어스타일, 〈하울의 움직이는 성〉의 소피가 젊음을 잃었다가 머리카락의 색상이 회색으로 변하는 모습은 모두 주인공이 처한 상황이나 캐릭터의 성격을 암시하고 있다.

미야자키 하야오 감독의 소녀 캐릭터와 의상을 실루엣, 색채, 디테일 및 장신구, 얼굴 및 헤어의 측면에서 분석한 결과를 표로 정리하면 위의 〈표 3〉과 같다.

V. 미야자키 하야오 감독의 소녀 캐릭터 의상의 상징성

이상으로 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 내면적, 외형적 특징이 상징하는 바를 크게 다원주의에 입각한 소녀상, 이념화된 판타지, 일본적 특수성의 보편화로 크게 나누어보았다.

1. 다원주의에 입각한 소녀상

미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 나오는 소박한 이미지의 소녀들은 종종 정의라든가 세계를 지킨다든지 혹은 인류를 구한다는 목적을 위해 싸우고 있는데, 〈바람계곡의 나우시카〉의 나우시카는 인류의 구원을 위한 메시아로 등장하고 있다. 또한 〈천공의 성 라퓨타〉의 시타 이래 〈하울의 움직이는 성〉의 소피에 이르기까지 미야자키 감독의 소녀 캐릭터들은 정신적, 육체적으로 성장하는 소녀, 진화하는 소녀상으로 바뀌어 왔다. 〈이웃집 토토로〉의

사츠키와 메이는 엄마의 부재로 인한 외로움을 숲과의 교감으로 극복해 나가고 있으며 〈마녀 배달부 키키〉의 키키 또한 마녀수행을 통해 성장하는 여성의 강인한 자립심과 생명력을 보여주고 있다. 〈모노노케히메〉의 산은 아시타카와의 사랑을 통해 증오심과 공격성을 극복할만한 가능성에 대해 마음의 문을 열고 있다. 그리고 〈센과 치히로의 행방불명〉에서 철없는 투덜이었던 치히로는 신들의 온천장에서 센이라는 이름을 얻으면서, 부패와 오물로 가득찬 신들을 정화시키며 스스로의 힘으로 문제를 해결해 나가는 역할을 맡게 되고 〈하울의 움직이는 성〉의 소피는 마법의 저주를 받아 90세 노파로 변하였음에도 불구하고 적극적이고 용기있는 태도로 자신의 아이덴티티를 찾아가고 있다.

이러한 인물 설정과 더불어 앞서 언급한 소녀의 의상과 외모 등의 외형적 특징에서도 소녀 캐릭터들의 성적인 호소를 배제하고 오로지 소녀의 정신적 측면에 의식적으로 집중하고 있는 모습이 보여진다.¹⁰⁾ 기존 재패니메이션에서 소녀의 육체를 성적으로 노출시키는 의상과 비정상적으로 일원화된 여성성이 강조된 얼굴 모습이 주류를 이루었다면, 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에서는 소녀캐릭터의 육체와 의상을 중성화시키고 디테일이 배제된 의상 실루엣과 함께 소녀의 감수성이 묻어나는 아이템을 등장시켜 다원화된 페미니티를 추구하고 있다. 미야자키 하야오 감독은 불투명하고 애매한 소녀라는 존재양식을 통해 투명하고 개성적인 소녀상을 창출하는데 성공함으로써 특수성과 보편성의 공존을 통한 일본문화의 개조라는 비전을 제시해 왔다고 보여진다.

2. 이념화된 판타지

미야자키 하야오 감독은 이데올로기를 거부하는 듯 하지만 실은 그의 작품 전체에 나타나는 주제의식, 인물설정 그리고 판타지 자체가 작가의 정치적 의식을 드러내는 이데올로기의 역할을 수행하고 있다. 그의 작품의 모티프로 일본의 전통 신화와 그리스, 히브리 신화등의 소재가 등장하고 있다. 스사노 신화를 차용한 〈모노노케히메〉의 괴물퇴치, 천손강

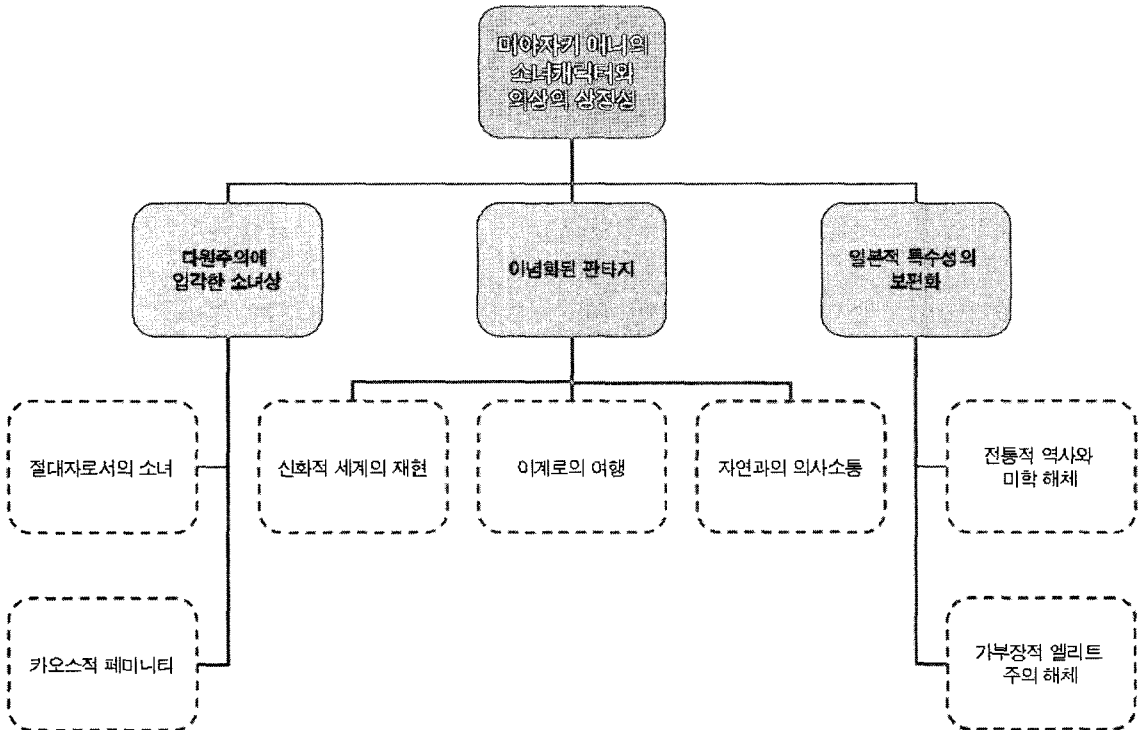
림신화에서 모티프를 얻은 <천공의 성 라퓨타>의 시타가 비행석과 함께 하늘에서 내려오는 장면, <센과 치히로의 행방불명>의 치히로가 이름을 빼앗겨 센이 되는 것과 여러번에 걸친 청소의 장면등은 히브리 신화와 그리스 신화에서 나타나 있다. 이러한 신화적 판타지는 신비와 고귀함을 나타내는 푸른 빛과 검은 빛의 컬러를 통해 주인공의 절대자로서의 능력과 암울한 상황을 동시에 암시하면서도 매우 세밀한 실사적 배경처리와 대조적으로 매우 단순화된 캐릭터의 외적 표현으로 더욱 동화적인 느낌으로 다가 오고 있어 대중으로 하여금 캐릭터의 아이덴티티에 몰입할 수 있는 가능성을 제시하고 있다.

이계 여행의 묘사와 관련된 판타지적 가능성도 중요한 부분이라 할 수 있는데, 센의 이계여행, 소피의 문을 통한 이계여행, 원령의 시시가미의 숲에서의 여행 등은 이자나기의 황천국 방문신화, 오호쿠니누시의 근국 방문신화, 호오리의 해궁 방문신화

에서 모티프를 얻었다고 할 수 있겠다. 새로운 세계로의 모험에는 항상 주인공의 아이템이 매개체가 되었고, 또한 문제해결의 키워드가 되었다. 또한 미야자키 하야오 감독의 소녀캐릭터들은 특수한 능력을 가지고 있는데, 동물과의 커뮤니케이션, 자연과의 공감 능력 및 비행, 비상능의 능력이 그러하겠다.

즉 하늘을 나는 소녀캐릭터를 통해 붕괴된 지구에서, 가족의 부재나 상실에서 비롯된 내면의 정신적 붕괴, 이유를 알 수 없는 전쟁이 진행중인 황폐한 공간, 외모와 이름의 상실 등등, 여러 가지 소중한 것에서의 단절, 상처나 전통의 굴레에서 탈출하고자하는 원망의 표현과 극적인 비전을 제시하는 것이라 할 수 있겠다. 이러한 초자연 능력의 소녀캐릭터들에게 빨간 머리띠라든지, 원색의 귀여운 의상, 또 얼굴 생김새 전체에 흐르는 소녀스러운 느낌을 통해 기존의 이분적 페미니티를 배제하고 여성성을 통해 문제를 해결하고 세계를 구원하는 역할을 부여하고 있다.

<표 4> 미야자키 애니의 소녀캐릭터와 의상의 상징성



3. 일본적 특수성의 보편화

미야자키 하야오 감독의 애니메이션은 앞에서 언급한 독특하고 개성 있는 소녀 캐릭터의 창출을 통해 일본 사회의 전통적인 역사와 미학 및 젠더의 한계를 해체하고 엘리트 주의와 남성 중심주의에 지배되어온 일본사에 대항하는 측면을 가지며, 전통적 일본 윤리의 장점을 유지하면서 그 단점을 극복할 만한 가능성을 보여준다. 또한 미야자키 에니는 문화적 다원주의의 비전을 제시한다. 즉, 타자의 존재와 이질적인 세계들이 서로 동화됨 없이 각자의 영역을 확보하면서 융화적으로 공존하고 서로를 이해하는 문제의식을 공유하고 있다.¹¹⁾ 미야자키 에니의 배경무대는 주로 과거이지만 21세기에도 핵심적으로 통용될 수 있는 중요한 문제를 다루고 있다. 유럽 로케이션을 통한 배경설정에 동양적으로 묘사된 인물을 결합시킨다든지 일본의 전통적인 시대적, 공간적 배경에 판타지적 요소를 더해 일본적인 것을 세계시장에 내보이는 데 성공한 점도 높이 평가할 만 하다. 결론적으로 미야자키 하야오 감독의 애니메이션을 통해 우리는 현대 일본사회의 변화를 읽을 수 있을 뿐 아니라, 장인정신을 통해 일본적 특수성을 우주적 보편성의 그릇에 담아 전달하고 있음을 알 수 있다.

VI. 결론

본 연구에서는 일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오가 제작부터 감독까지, 기획단계에서부터 참여하여 캐릭터의 이미지를 가시화하고, 제작한 스튜디오 지브리와 연계한 최근 여덟편의 극장용 애니메이션을 선택하여 그 작품을 분석하고, 작품에 나타난 캐릭터의 내면적 특성과 외형적 특징을 분석 고찰하였다. 애니메이션은 대중예술이 발전하면서 더욱 각광을 받게된 새로운 예술 장르로 그 특성상 영화와 달리 캐릭터의 창조작업은 기획단계에서부터 무에서 창조되어 극의 스토리와 주제의식을 담아낼 중요한 매개체가 된다. 따라서 미야자키 하야오 감독의 애니메이션에 등장하는 캐릭터의 신분,

역할과 외형적 특성을 통해 그가 상징하는 바를 유추할 수 있었으며, 그 특성은 소녀캐릭터의 외형적인 부분 중 의상의 실루엣, 색채, 디테일 등 여러군데에서 보여지고 있다.

우선 미야자키 감독은 캐릭터 의상의 실루엣에서 소녀캐릭터의 정신세계를 부각하기 위해 기존 소녀 이미지를 탈피해 중성화시키고 있었다. 소녀의 신분과 직업적인 전문성, 소녀가 처한 암울하고 절망적인 상황, 그것을 극복하기 위한 소녀의 능력과 인간성이 미래적이고 중성적으로 표현된 의상에서 나타나며, 소녀의 동양적이고 귀여운 외모와 더불어 기존 캐릭터와 다른 양성성을 내포한 섹슈얼리티를 통한 문제해결의 방식을 시도하고 있다. 또한 세밀하고 실사적인 배경처리와 대조되는 단순화된 인물 표현에서 소녀의 내면세계와 역할등을 돋보이게 하고 있으며, 미래적인 느낌과 동시에 동화적 판타지의 세계로 관객을 유도하고 있다.

둘째로 미야자키 하야오 감독은 의상의 색채에서 소녀주인공의 고귀한 신분과 문제 해결자로서의 구원하는 역할을 암시하기 위하여 푸른색 및 흰색을 사용하고 있으며, 신비스러운 절대 능력을 가진 소녀주인공과 푸르스름한 검은색을 매치시키고 있다. 또한 노란색, 분홍색 등의 원색계통 의상과 빨간 머리카락 등은 소녀캐릭터의 천진난만함과 때묻지 않은 순수함을 표현하며, 정체성이 모호함을 나타낼 때는 증명도의 회색을 사용하기도 하였다.

셋째로 디테일 및 소품에서는 소녀캐릭터의 신분 및 능력과 역할을 암시하는 비행용 아이템이라든가, 동물 이빨 등 치밀하게 계획된 많은 아이템을 등장시켜 사건의 매개체 및 문제해결의 열쇠로 사용하고 있다.

마지막으로 일관성 있는 얼굴 생김새는 많은 매니아들에게 어필하는 한편, 소녀캐릭터가 처한 어둡고 무거운 상황들에서 소녀성을 통한 구원과 희망의 메시지를 주고 있으며 동서양을 융합시킨 퓨전의 느낌을 주고 있다.

이러한 외적 특성을 분석한 결과, 미야자키 하야오 감독이 추구하는 메시지에서 기존 재패니메이션의 소녀캐릭터와 차별화된 다원화된 소녀상을 발견

할 수 있었는데, 그의 작품 속 소녀캐릭터들은 무성적이기도 하며, 양성적이기도 하지만, 어떤 틀에 구속되지 않는 새로운 페미니티를 통해 감독의 주제 의식을 나타내고 문제를 해결해 가는 역할을 맡고 있었다. 또한 극의 스토리와 여타 구성 요소들은 소녀캐릭터들의 동양적인 외모와 다양한 색채 상징등을 통해 일본적인 것을 판타지라는 세계를 통해 범세계적으로 승화시키고 있는 것을 보여주었다.

애니메이션의 캐릭터는 앞서 언급한 애니메이션의 특징에 따라 작품 속에서 중요하게 기획되고 생산되어 생명력을 부여받으며, 캐릭터의 내면적, 외형적인 모든 특징은 감독이 자신의 주제의식의 표현을 창조한 치밀하게 계산되어 태어난다는 점을 고려할 때, 앞으로도 좀 더 많은 연구를 할 필요가 있다. 국내 애니메이션의 경우, 열악한 제반 환경으로 인해 많은 투자와 연구가 이루어지지 않고 있는 실정이지만, 작품성과 수익성 모두에서 성공을 거둔 전자의 예를 감안하여 좀 더 많은 관심을 가질 필요가 있다고 사료된다.

참고문헌

- 1) 황선길 (1996). 애니메이션의 이해. 서울: 디자인 하우스 p. 10.
- 2) 최석환 (2005). "원더풀 데이즈"와 "신세기 에반게리온"을 중심으로 한 한국과 일본의 애니메이션 제작요소의 비교 연구. 단국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 1.
- 3) 전범준 외 (2000). 애니메이션은 나에게 꿈꿀 자유를 주었다. 고려문화사, p. 187.
- 4) 황선길 (1998). 애니메이션 영화사. 범우사, p. 144.
- 5) 황선길, 앞의 책, pp. 144-148.
- 6) 만화애니메이션 연구 (1998). 통권 제2호 커뮤니케이션 북스, p. 151.
- 7) 영화소식(457호), 영화진흥공사.
- 8) 정현숙 (2001). 애니메이션 캐릭터에 대한 비주얼 이미지 연구. 조선대학교 대학원 석사학위논문, pp. 34-42.
- 9) www.bestanime.co.kr에서 참고 후 정리
- 10) 박규태 (2005). 애니메이션으로 보는 일본. 서울: 살림출판사, pp. 5-17.
- 11) 앞의 책, pp. 73-94.