

미야자키 하야오의 애니메이션에 나타난 혼종적 이미지(Hybridity Image)

Hybridity Images of Miyazaki-hayao Animation

김준수

한남대학교 멀티미디어학부

Jun-Su Kim(junsu007@hanmail.net)

요약

애니메이션은 창작된 인공적 이미지들로 구성된다. 그러므로 캐릭터를 비롯한 주요 이미지들의 유형을 분석하여 그 의미를 밝히는 일은 애니메이션을 이해하기 위한 중요한 요소일 것이다. 이에 본 연구는 미야자키 하야오의 작품에 등장하는 이미지들의 분석에 '혼종성'이라는 문제를 대입시켜, 캐릭터·배경·메카닉의 이미지들이 어떠한 형태로 표현되고 있으며, 더 나아가 그 이미지들이 어떠한 상징적 의미들을 생산하며 작동하는지에 대해 분석하였다.

연구 범위로 선정된 작품들에 나타난 주요 이미지들은 이야기의 전개 속에서 '과거·현재·미래', '동양과 서양', '실제와 가상', '인간과 동물' 등이 다채롭게 혼합, 혼성된 형태로 나타난다는 양식적 유사성을 확인할 수 있었다. 이를 통해 미야자키 하야오는 관객들에게 유희적인 측면에서 신선한 즐거움을 제공함은 물론, 더 나아가 단순한 재미 이상의 사상적 메시지와 세계관을 함께 전달하는 전략으로 '시각적 혼종성'을 작품에 활용하였으며, 이는 다른 감독들의 작품과 차별화 될 수 있는 중요한 요소임을 확인할 수 있다.

■ 중심어 : | 혼종성 | 미야자키 하야오 | 상징적 의미 |

Abstract

Animations consist of the created artificial images. To interpret of the meaning from analyzing the style of main images is an important element in understanding of animations. Therefore, to analyze images expressed in works of Miyazaki-hayao, this study substitutes the concept of 'hybridity' for images of characters, backgrounds, and mechanics created by him and explores how they are expressed, how they produce symbolic meanings and functions.

It is confirmed that main images in selected works as a scope of research have hybridity of images between 'past, present, and future', 'eastern elements and western elements', 'real and virtual', 'human beings and animal' in narrative. From these results, it is concluded that because of hybridity between images, he can present fresh pleasures to spectators, simultaneously communicate thoughtful messages above mere enjoyment, which is a differentiable point with works of other directors.

■ keyword : | Hybridity | Miyazaki-hayao | Symbolic Meaning |

* 본 논문은 2008년도 한남대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 연구되었습니다.

접수번호 : #080821-004

접수일자 : 2008년 08월 21일

심사완료일 : 2008년 10월 13일

교신저자 : 김준수, e-mail : junsu007hanmail.net

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

‘혼종성’은 이질적인 요소들이 결합됨으로써 새로운 이미지가 생산되는 포스트모더니즘의 대표 전략 중의 하나이며, 특히 이러한 전략은 최근 다양한 영상 매체에서 자주 활용되어진다. 그 대표적인 예로, 영화 <누가 로저 래빗을 모함했나(1988)>, <Cool World(1992)> 처럼 실사와 애니메이션의 혼종을 통해 정통적 장르의 개념을 모호하게 하기도 하며, <다모>, <주몽>, <태왕사신기> 등과 같은 텔레비전 드라마에서도 음악, 소품, 복장, 무기 등의 설정에 있어 과거와 현대를 다양하게 혼종시켜 시대를 모호하게 구성함으로써 대중적 오락 요소를 확장시키고 있다. 또한 광고에서도 우리에게 익숙한 고대의 건축물, 빈센트 반 고흐의 명화 등을 배경으로 현대의 인물과 상품 등을 혼성시켜 이미 지나간 과거와 현재가 색다른 모습의 낯선 형상으로 공존하는 특이한 분위기의 시공간을 연출하고 있다. 이러한 광고 전략은 하이브리드 시대의 소비자들에게 새롭고 역동적인 문화를 창출하는 계기로 작용하고 있다. 이러한 맥락에서 현대 대중문화의 총아로 불리는 애니메이션은 기존의 영화나 텔레비전 드라마가 지니는 표현의 한계를 극복하고 현실과 환상, 과거와 미래, 시간과 공간이 혼재된 새로운 시각적 이미지의 창출이 용이한 매체로 부각된다. 그렇다면 관객이 선택하는 특정 애니메이션에서는 구체적으로 어떠한 혼종적 이미지가 나타나고 전략적으로 활용되어지는가?

이에 본 연구는 미야자키 하야오의 애니메이션을 통해 그의 작품 속에 나타나는 시각적 특성들을 혼종적 이미지라는 개념에 근거하여 살펴보고, 이러한 이미지들이 어떠한 형태로 표현되고 있으며, 그의 사상과 메시지를 전달하기 위해 어떠한 전략으로 사용되어졌는지를 확인하고자 한다. 그의 애니메이션은 자연 사상과 휴머니즘적 메시지, 그리고 생동감 넘치는 표현 등으로 묘사되며, 이로 인해 많은 대중들의 관심과 사랑을 받고 있다. 이러한 배경은 그의 작품세계가 경제적 측면뿐만 아니라 학문적 논의의 대상이 되는 이유일 것이다. 그러나 그에 대한 기존의 학문적 논의들을 보면, 대

부분 기호학에 근거한 텍스트 분석이나 서사구조 측면에서 이루어진다. 이러한 논의들은 그의 세계관을 심층적으로 이해하기에는 다소 한계를 보이며, 특히 복잡하게 조합되어 표현되는 그의 시각적 특성들을 간과될 수 있다. 따라서 그의 작품 속에 나타나는 서사구조뿐만 아니라 창작된 이미지에서 나타나는 여러 형태의 시각적 특성들을 함께 고려되어 논의되어야 할 필요성이 제기된다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 미야자키 하야오와의 인터뷰 내용들을 중심으로 그의 작품 세계 속에 표현되는 이미지들은 어떠한 생각으로 창작되어지고 의도되어졌는지를 확인하고, 그가 직접 감독이 되어 발표한 극장용 애니메이션들 중, <바람계곡의 나우시카(1984)>, <천공의 성 라퓨타(1986)>, <이웃집 토토로(1988)>, <붉은돼지(1992)>, <원령공주(1997)>, <센과 치히로의 행방불명(2001)>, <하울의 움직이는 성(2004)> 등을 대상으로 어떠한 혼종적 이미지가 나타나는지를 분석한다. 이를 위해 우선, 미야자키 하야오의 작품 속에서 혼종적 이미지의 유형들이 어떠한 방식으로 표현되는지를 이미지 특성별로 구분하여 분석한다. 또한 이러한 혼종적 이미지들에는 어떠한 전략적 의미성이 내포되어 있으며, 미야자키의 세계관과 어떠한 연관성이 있는지를 살펴본다.

II. 본론

1. 애니메이션에 나타는 혼종적 이미지

영화는 실제 대상을 찍고 여기에 합성(Compositing)과 효과(Effects)를 적용 후 최종 편집과정을 통해 제작되어진다. 그러므로 실제 대상이라는 존재 때문에 시공간적으로 제약을 피할 수 없다. 하지만 애니메이션은 실제의 대상을 찍은 것이 아니라, 전적으로 작가에 의해 만들어진 인공적인 이미지로 구성된다[1]. 애니메이션은 감독의 상상력과 아이디어를 바탕으로 이야기와 캐릭터가 결합된 형식으로, 기존의 실사 영화에

서는 구현할 수 없는 혼종적, 복합적 이미지들의 중층적 구조를 표현하는데 더없이 유용한 장르라고 말할 수 있을 것이다. 여기에 덧붙여 애니메이션에서의 캐릭터의 중요성은 같은 스토리텔링과 등장 캐릭터의 성격을 바탕으로 하는 문학이나 영화에 비해 독특한 면모를 하나 더 가지는데, 이는 바로 캐릭터의 ‘조형적 구조’라는 애니메이션 장르만의 독창적인 측면이다.

가상의 캐릭터를 만들기 위해 인간의 형상에 다른 요소들을 결합시키는 방식은 이미 과거에서부터 다양하게 시도되어왔다. 과거 일본 TV시리즈 애니메이션에는 사람의 몸과 해골 얼굴을 결합시킨 ‘황금박쥐’, 사람의 상반신과 물고기의 꼬리를 결합시킨 <마린보이>의 ‘인어아가씨’, 남자얼굴과 여자얼굴을 결합시킨 <마징가 Z>의 ‘아수라백작’ 등이 등장하는데, 이렇게 서로 다른 상반된 요소와의 결합을 ‘혼종적(混種的) 캐릭터’라고 할 수 있다.

혼종적 캐릭터는 의인화된 캐릭터와는 분명한 차이점이 있다. 의인화된 캐릭터는 동물이나 사물의 형태가 인간의 가장 큰 특징인 직립보행(直立歩行)을 하는 등 인간의 형상과 역할을 빌려 쓰음 의미한다. 이의 대표적인 예로 미키마우스, 도널드 덕, 곰돌이 푸우 등의 디즈니 캐릭터들을 들 수 있다. 반면 혼종적 캐릭터는 서로 각기 다른 이질적 형태의 요소가 결합되어, 각자의 고유한 형태가 독립적으로 유지되면서 두 가지 상반된 의미의 충돌과 재결합을 통해 제3의 의미가 창출된다. 바로 이러한 지점이 미야자키 하야오의 혼종적 이미지들이 독창성을 발휘하는 대목이다. 미야자키 하야오가 대상들 간의 혼종을 통해 단순한 재미 이상의 사상적 메시지를 어떠한 방식으로 드러내는가에 대한 논의는 본 연구의 핵심 포인트가 될 것이다.

2. 미야자키 작품 속에 나타난 혼종적 이미지

2.1 혼종적 이미지의 유형들

앞에서 언급한 바와 같이 애니메이션은 작가의 상상력과 제작의도가 핵심적인 역할을 차지하는데, 이 중에서도 미야자키 하야오는 독특한 서사구조와 이미지를 통해 휴머니즘적 메시지를 작품 속에 담아내고 있는 대표적 작가로써 그의 작품에 나타나는 혼종적 이미지의

양상들은 크게 다음의 세 가지 유형으로 구분해 볼 수 있을 것이다.

첫 번째 유형은 이질적인 대상간의 이중적 결합을 통해 만들어진 캐릭터들이다. 캐릭터는 애니메이션 구성 조건에 있어서 가장 비중 있는 요소로써, 미야자키 작품에 등장하는 캐릭터의 조형적 구조와 성격규정은 이야기 전개에 있어서 가장 큰 범위를 차지한다. 미야자키는 “일본 애니메이션이 해서는 안 될 가장 중요한 일은 팬을 특정 타입으로만 규정하고, 그 특정 대상만을 위해 영화를 만드는 일입니다[2].” 라고 언급하였다. 이는 대중의 구미와 기호에 맞는 모습으로 창조된 캐릭터가 오락성과 상업성만을 추구함으로써 스테레오타입화되는 경향을 비판하는 대목으로, 이러한 가치관을 통해 그는 기존 작품들과 차별화된 자신만의 독특한 애니메이션을 만들 수 있었다.

표 1. 미야자키 하야오의 혼종적 캐릭터



<이웃집 토토로>에서 등장하는 ‘고양이 버스’는 공간에 제약받지 않고 질주하는 모습으로 고양이와 버스가 결합된 형태[그림 1]이며, 여기에 발이 12개 달린 것이 특징이다. <붉은 돼지>의 주인공 ‘포르코 로스’는 사람 몸에 돼지얼굴이 결합된 완전한 형태[그림 2]의 혼종성을 보여준다. <센과 치히로의 행방불명>에서 보일러실을 관리하는 일꾼 ‘가마지기 할아범’은 사람 얼굴과 거미의 다리형태가 결합된 형태[그림 3]이고, ‘유바바의 애완조’는 사람 얼굴과 새의 몸이 결합된 형태[그림 4]로 완전한 혼종성을 가진다. 이처럼 서로 다른 요

소를 결합시켜 새로운 캐릭터를 창조해 내는 혼종적 캐릭터는 미야자키 하야오의 캐릭터 창작에 있어서 특징적 요소로 규정지을 수 있을 것이다.

두 번째 유형은 서사구조의 기본 바탕이 되는 시·공간의 설정 문제로 이는 이야기의 전개나 작품의 성격과도 밀접한 관계를 가진다. 특히 미야자키의 시·공간의 설정은 일본 농촌이 배경인 <이웃집 토토로>나 30년대의 이탈리아를 배경으로 하는 <붉은 돼지>에서처럼 현실적인 시대성을 짐작할 수 있는 작품들도 있지만, <바람계곡의 나우시카>, <천공의 성 라퓨타>, <하울의 움직이는 성> 등의 작품 속에서 보이듯 무시대(無時代)·무국적(無國籍)을 배경으로 제작되어진다. 이들 작품 중에는 과거의 시간을 표상하는 성(城)이 많이 등장되는데 <바람계곡의 나우시카>의 주 배경이 되는 바람계곡은 유럽에서 볼 수 있는 성과 풍차가 존재하는 고전적 공간에 하늘을 나는 비행선이 혼성된 공간[그림 5]이고, 배경과 캐릭터는 중세 유럽의 배경과 복장으로 구성되어 있으나 현대의 생산물인 칼과 총, 탱크가 혼성[그림 6]되어 있다. <천공의 성 라퓨타>에서 마을의 형태는 19세기를 배경으로 삼고 있으나, 높은 절벽·토굴·목재로 덧대어진 집·굴뚝·나무로 만든 철길 등의 구성물들은 그 시대성을 가늠하기가 어려운 혼성된 공간[그림 7]에 다양한 비행정 등이 등장한다. <하울의 움직이는 성>은 유럽식 건물·증기로 가는 자동차·철길·비행기·군함 등 다양한 형태가 혼성된 공간[그림 8]이다.

표 2. 시공간의 혼종적 구성



세 번째 유형은 메카닉에 관한 것이다. 이 부분은 특히 밀리터리 마니아였던 미야자키 하야오의 어린 시절의 관심을 잘 반영하는 부분이다. 메카닉은 이야기 전개에 사용되는 로봇, 운송수단, 무기류, 구조물 등 기계적 장치에 의해 작동하는 모든 것을 포괄하는 것으로, 메카닉은 관객에게 시각적 재미와 상상력을 불러일으키는 중요한 요소이다. 그의 작품에 등장하는 메카닉이 다른 애니메이션 작품들과 차별화될 수 있는 중요한 요소를 다음의 두 가지로 요약해 볼 수 있다.

첫째, 인간미가 가미된 형태의 혼종적 메카닉을 추구한다. 이전 다른 작가의 작품들 속에 나타난 메카닉이 주로 첨단 형태의 로봇, 전투기, 배, 기차 등 다양한 무기들과 헬멧 및 복장을 통해 매끄럽고 세련된 미래지향적 형태의 디자인이라면, 미야자키 하야오의 메카닉은 어딘가 어색하고 허술하지만 인간미 넘치는 형상을 보여준다. 또한 비행기에 대한 특별한 애착으로 인해 현대식 제트기보다는 제1·2차 세계대전 때의 구형 전투기나 폭격기에 특별한 매력을 느꼈다. 매끄러운 디자인에 자동으로 움직여 인간이 없어도 될 듯한 비행기보다는 다소 둔해 보이지만 인간이 조정해야만 움직이는 투박스런 기계의 느낌이 살아있는 그런 비행기를 좋아했다[3].

그가 메카닉에 인간미를 가미하기 위해 사용한 방식은 ‘복고적 형태와 첨단 작동’과의 혼종을 통한 투박한 형태의 디자인이다. 즉, 전근대적 형태의 비행기, 새와 곤충 등 동물과 기계가 혼성되어 재결합되어 진다. 특히, 비행정의 형태는 여러 개의 철관을 분할시켜 덧잇는 방식으로 용접 자국과 수많은 나사못을 노출시킴으로써 재질의 투박함을 강조하고 여기에 여러 종류의 프로펠러와 결합된 형태로 디자인된다. 이러한 요소들을 통해 ‘복고적이고 투박한 형태’ 즉, 그가 표현하려는 ‘인간미 넘치는 메카닉’이 만들어진다.

표 3. 메카닉의 혼종적 이미지들



<천공의 성 라퓨타>에서 해적들이 타고 다니는 플랩터는 2인승 비행기구로 곤충의 날개를 달고 있으며[그림 9], <붉은 돼지>의 등장하는 다양한 종류의 비행정은 전근대적 비행기와 배의 형태가 혼종된 형태로 표현되어진다[그림 10]. <하울의 움직이는 성>에서 비행정은 물고기의 꼬리, 새의 날개, 벌레의 형태를 가진 몸체에 여러 개의 다리 모양으로 보이는 많은 프로펠러가 혼성된 형태[그림 11]이고, 하울의 움직이는 성 자체도 온갖 이질적인 구조물들이 투박하게 결합되어 있으며, 혼종적으로 결합된 새의 다리에 의해 움직이는 복합적인 특징을 갖는다[그림 12].

둘째, 미야자키의 메카닉은 형태와 작동원리가 상반된 구조를 가진 이율배반적 형태로 작동된다. 즉, '고전적이고 단순한 조작 형태에 최첨단의 기능'이 혼종되어 작동된다. 일반적으로 메카닉이 등장하는 대부분의 애니메이션 작품들은 작동과정에서 일관성을 유지하고 있다. 즉, 로봇이나 비행기, 무기들은 크기에 상응하는 동력장치를 기반으로 복잡한 계기판들의 조작을 통해 최첨단으로 작동한다. 또한 미래지향적 메카닉의 무기들은 레이저, 미사일 등 그 성능에 걸맞는 화력으로 표현되어진다. 그러나 <바람계곡의 나우시카>의 초반 장면에서 주인공이 복고적 형태의 단순한 장총에서 탄알을 장전 후 발사하지만, 탄환이 포물선을 그리며 목표물을 향해 날아가는 모습은 마치 현대의 크루즈 미사일을 연상케 한다. 또한 제트 글라이더 '메베'의 발진은

사람의 인력을 통한 새총 모양의 발사대에서 이루어진다. 이처럼 그의 작품에 등장하는 메카닉의 작동원리는 고전적 형태에 현대적 기능 또는 미래적 형태에 고전적 기능의 결합을 바탕으로 작동되어진다.

표 4. 작동원리 속에 나타난 혼종성 이미지



'메베'는 단순한 가속페달의 조작을 통해 지면 위를 부상하여 날아가는 작동원리를 보이며[그림 13] <천공의 성 라퓨타>에서 하늘을 최첨단으로 비행하는 플랩터의 시동(始動)은 인력을 통한 수동적 형태를 보인다[그림 14]. 이러한 방식은 <미래소년 코난>, <붉은돼지>에 등장하는 일하는 로봇, 비행기에 동일한 방식으로 표현되어 있다. 해적 비행정 타이거모스호 내에서의 교신은 원시적 형태의 전성관(傳聲管)에 의해 이루어지며[그림 15], <원령공주>의 화승총은 단순한 고전적 형태와 작동원리로 이루어졌지만 근대의 장전 구조, 박격포의 자세, 현대적 화력이 혼종되어 나타난다[그림 16].

2.2 혼종적 이미지의 전략적 의미

앞에서 분석한 시각적 측면에서 본 혼종적 이미지의 유형들이 어떠한 사상적 배경을 두고 관객들에게 전달되었는지를 전략적 측면에서의 의미성을 중심으로 분석하고자 한다.

첫째, 혼종적 캐릭터가 가지는 상징적 의미성이다. 그의 작품에 등장하는 대부분의 캐릭터들은 인물의 성장,

자연의 치유와 같이 작품 자체의 메시지를 전달하는데 비중을 두기 때문에 조형적 형태의 귀여움보다는 캐릭터의 내면세계나 성격에 초점을 맞추어 제작된다는 특징이 있다. 그러므로 다양한 이질적 요소들과의 혼종을 통해 기존의 익숙하고 일률적이지 않은 다양한 캐릭터들이 창조될 수 있었다. 그 대표적인 예로 <붉은 돼지>의 주인공 ‘포르코 룯스’를 들 수 있다. 그는 일본의 많은 인터뷰와 논평에서 돼지를 주인공으로 선택한 것에 대한 배경을 다음과 같이 말했다. “저는 인간만이 신에 의해 선택된 최고의 존재라는 관념에 넌더리가 납니다. 그러나 이 세상에는 아름답고 소중하며 추구해야 할 가치가 있는 무언가가 분명 있다고 믿습니다. 이러한 저의 느낌들에 가장 적합한 것이 돼지였기 때문에 저는 돼지를 영웅으로 만들게 된 것입니다.” 그리고 덧붙여 “돼지라는 단어는 특히 지쳐 있는 중년 남성과 맥을 같이한다[4].”고 했다. 이처럼 미야자키는 돼지를 주인공으로 등장시킴으로써 인간이 지닌 편견과 오만함을 깨뜨리려 한 것이다.

그는 또 다른 인터뷰에서 “유럽처럼 건조하지 않으며 온난하고 비가 많은 습윤 지대에서 자신의 생명이 끊어 오르는 듯한 리얼리티를 느끼고, 지렁이 떼나 다리가 많은 벌레 같은 쪽을 진정한 자연”이라고 말한 바 있다 [5]. 이러한 미야자키 하야오의 사상은 <이웃집 토토로>의 ‘고양이 버스’와 <센과 치히로의 행방불명>의 ‘가마지기 활아범’, <바람의 계곡 나우시카>에 등장하는 ‘오무’와 같이 다리가 많이 달린 캐릭터로 형상화되고 있다. 또한 <센과 치히로의 행방불명>에 나오는 다양한 신(神)들은 일본 고유의 만물신 개념을 결합시켜 사람과 동물이 결합된 형태로 조형적·상징적 의미를 갖는다. 이처럼 미야자키의 혼종적 캐릭터들은 자신의 철학과 상징적 의미를 전달하는 독특한 서사적 구성을 위해 제작된 것임을 확인할 수 있다.

둘째, 시·공간의 혼종성을 통한 상징적 메시지 전달 방식이다. 미야자키는 시공간적 구성에 대한 기획 의도를 서술한 글에서 “기계가 아직 기계의 즐거움을 지닌 시대, 과학이 반드시 인간을 불행하게 하는 것으로 결정되어 있지 않을 무렵, 언뜻 보면 서양풍이지만 어딘지 알 수 없는 나라를 표현하는 것”[6]이라고 밝혔

다. 이러한 요소는 ‘과거미래형’이라는 애니메이션의 시점을 만들어 내는 동시에 관객에게 ‘무시대성’이라는 야릇한 뉘앙스를 주는 효과를 만들어낸다. <바람계곡의 나우시카>, <원령공주>의 시공간은 황폐화된 자연이 사람의 욕심과 잘못에 생겨난 인재(人災)라는 것을 보여준다[7]. 여기에는 인간과 자연의 공생, 환경보호, 문명비판 등 일련의 메시지를 전달하고자하는 의미가 내포되어져 있다.

그는 이러한 메시지의 전달 방식에 있어서 배경과 조형물들을 우리가 경험하지 못한 미래 또는 가상세계의 구조물들을 상상적으로 표현하는 것이 아니라, 우리의 현실 속에 이미 존재하거나 존재했던 건물, 구조, 운송수단을 혼성시킴으로써 전혀 새로운 독창적인 공간을 창출한다. 이처럼 현 공간에 존재하고 있는 다양한 조형적 요소들(고성, 가옥, 풍차 등)을 혼종·결합시킨 새로운 형태의 조형물들은 공상이 아닌 독립적이고 현실감을 구체적으로 표현하면서도 동시에 현실을 벗어난 가상성을 부각시킨다. 이를 통해 현실과 가상의 경계를 이중화시킬 수 있고, 시대성과 공간성을 낮설게 만들 수 있는 전략으로 표현되어진다.

미야자키가 그리는 시대와 공간의 혼종은 비동시적 시공간이 동시적 시공간으로 변형되는 특징으로 요약될 수 있다. <하울의 움직이는 성>에서 성(城)이라는 공간은 고정성이라는 상시적인 틀에서 벗어나 스스로 움직이는 주체로 등장한다. 항상 움직이고 이동하는 하울의 성은 이러한 ‘비동시성의 동시성’을 극명하게 보여준다. 손잡이 색에 따라 문을 열고 나가면 각각 다른 세계가 펼쳐진다. 동시에 존재하지만 한 곳에 있을 수 없는 공간들이 ‘움직이는 성’의 문을 통하면 언제라도 어느 곳에서라도 펼쳐진다. 시공간의 경계가 애매하면서 역사성이 탈각된 여러 공간들은 달리 생각하면 접히고 접혀있다[8]. 운동이라는 시간의 이미지가 공간성 속에 결합됨으로써 ‘시간’과 ‘공간’ 자체의 혼종이 발생하게 되는 것이다.

셋째, 메카닉의 혼종성을 통한 상징적 의미성이다.

미야자키가 전달하고자 하는 휴머니즘적 메시지는 은유적 암시와 유희성을 동시에 표현하려는 전략을 취하고 있다. 그는 기계의 메카니즘에 대한 인터뷰를 통

해 다른 작품들과의 차별화된 생각을 밝혔다. “일반적인 기계장치들을 보고 있으면, 주인공이 사용하기에 불가능한 너무나도 큰 기계를 타고 적과 싸워서 이겼다고 뽐내고 있다. 나는 그런 작품은 싫어한다. 어떤 로봇이라도 좋다. 주인공이 고생해서 만들고, 망가지면 스스로 수리해서 움직이게 하는—그렇게 하는 것이야말로 진정한 기계 장치라고 생각한다[9].” 또한 그는 『쿠로사와 아키라, 미야자키 하야오, 키타노 다케시 : 일본의 3인의 연출가』라는 책에 수록된 인터뷰에서 “낡은 오토바이지만 고치고 다시 고쳐서 타고 있다든가 하는 그런 것이 좋아요. 그로 인해 어떤 특별한 관계가 발생하는 것이죠. 그러면 내 상상이긴 하지만 모든 기계라는 것은 인간의 가장 심플한 속성을 부여한 것이므로, 말을 잘 들어주고 참으로 자기희생적으로 움직여주죠. 찌는 듯한 더위에서 엔진이 들고 있으면 ‘이 엔진, 이렇게도 더운데 잘도 참는군’하고 느낄 때가 있어요[10].” 라고 기계를 인간의 관점에서 동일시하는 입장을 밝혔다. 이처럼 미야자키는 인간적인 기능이 동반된 기계장치를 기본 구조로 설정하고 차가운 기계장치에 따뜻한 인간미를 혼종시켜 창작하는 것을 원칙으로 삼고 있다.

주로 프로펠러를 동력으로 움직이는 미야자키 하야오의 메카닉은 과거지향적인 그의 감성을 잘 드러낸다 [11]. 이율배반적으로 작동되는 미야자키식 메카닉의 요소들은 기존의 애니메이션이 보여주는 최첨단 무기들의 미래적 속도감과 가공할 만한 파괴력을 통해 일차적으로 느끼는 폭력적인 시각적 쾌감이 아닌, 과학문명이 낳은 무기들의 폭력적 성능을 희화화시킴으로써 과학문명과 진보, 그리고 기계 문명 속의 폭력적 양상들의 모순적 메커니즘을 우회적으로 비틀어 보여준다. 반전(反戰)사상에 기반을 둔 그의 평화주의적 메시지는 직설적인 주제 의식의 이면에서 드러나는 혼종적 이미지들 즉, 과거와 현재, 그리고 미래가 혼종적으로 결합된 조형적 형태로 표현된다. 이처럼 작품에 등장하는 다양한 형태의 메카닉들은 시대를 초월한 요소들이 혼종되어 새로운 형태로 탄생되어지고, 이것은 관객에게 이질적이 아닌 자연스러운 형태로 즐거움을 전달하는 전략적 요소의 중요한 역할을 담당한다.

III. 결론

3.1 연구의 요약

본 연구는 미야자키 하야오의 작품에 ‘시각적 혼종성’의 요소들이 어떠한 형태로 반영되고 있는지를 분석하였다. 본 논의의 전개에 앞서 영상 매체 일반에서는 어떠한 유형으로 혼종적 요소들이 작용하는지를 살펴보고, 이어서 미야자키의 작품들 속에 나타난 혼종적 이미지의 유형들을 시각적인 효과의 측면에서 분석하였으며, 마지막으로 이러한 혼종적 이미지들이 가지는 전략적 의미성을 분석하였다. 연구결과, 연구대상으로 설정한 모든 작품들 속에는 서사구조의 기본 바탕 위에 과거·현재·미래, 동양과 서양, 실재와 가상, 인간과 동물 등이 혼합, 혼성된 형태로 나타난다는 것을 확인할 수 있다. 미야자키의 작품에 나타난 시·공간의 혼종성은 환경보존·인간애·반전(反戰) 등의 사상을 직설적인 메시지보다는 상징적으로 전달하는 우회적 장치였고, 이를 통해 그는 관객에게 유희성과 철학적 메시지를 함께 전달하고 있는데, 이는 다른 작품들과의 차별화 될 수 있는 중요한 요소임을 확인할 수 있었다

3.2 연구의 의의 및 한계성

포스트모던시대에 넘쳐나는 수많은 이미지들은 창작자에게 상상력의 공간을 넓혀 놓았으며, 그 이미지들이 교차되며 연출하는 새로운 형상들의 ‘혼종성’은 현대 예술의 창작에 있어 문화적 다양성을 발전시킬 수 있는 중요한 원리로 부각되고 있다. 이러한 측면에서 ‘혼종성’의 문제는 연구 대상으로써 충분한 가치가 있다고 판단하였고, 미야자키 하야오의 세계관을 ‘시각적 혼종성’에 초점을 맞추어 철학적 의미와의 상관관계성을 분석하게 되었다. 연구과정에서 서로 각기 다른 작품들 속에서 표현되어지는 캐릭터, 배경, 메카닉을 통해 그 양식적 유사성을 분석함에 그 의의가 있다고 생각된다.

그러나 그의 애니메이션 작품에 ‘혼종성’의 개념을 적용하기에는 아직 한정된 텍스트, 그리고 애니메이션의 변별적인 특성들을 객관화하기 위한 선행연구의 부재로 연구에 어려움이 있었다. 또한 ‘시각적 혼종성을 만화적 상상력을 통한 시각적 유희성으로 볼 것인지’ 아

니면 ‘철학적 의미를 전달하고자하는 전략으로 사용되어졌는지’를 분석함에 있어 기준이 될 만한 자료가 부족한 관계로 작품 해석에 있어서 부분적으로 연구자의 주관적 판단에 의한 유추 해석이 될 수밖에 없는 한계성이 있음을 인식하였다. 또한 포스트모더니즘의 다양한 전략들과 애니메이션과의 관계성에 관한 논의가 보다 심화된 향후의 연구 주제로 제기되기를 바라며, 이를 통해 좀 더 객관화된 평가 장치로써 연구되어지길 기대하는 바이다.

저 자 소 개

김 준 수(Jun-Su Kim)

정회원



- 1994년 2월 : 홍익대학교 미술대학 회화과(미술학사)
- 1999년 2월 : 홍익대학교 대학원 회화과(미술학 석사)
- 현재 : 한남대학교 멀티미디어학 부 전임강사

<관심분야> : 애니메이션, 캐릭터, 영상특수효과

참 고 문 헌

- [1] 박성수, *애니메이션 미학*, 향연, p.11, 2005.
- [2] 헬렌 매카시, *일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오*, 조성기 역, 인디북, p.214, 2004.
- [3] 황의웅, *미야자키 하야오의 세계*, 예술, p.42, 1998.
- [4] 헬렌 매카시, *일본 애니메이션의 거장 미야자키 하야오*, 조성기 역, 인디북, p.214, 2004.
- [5] 키리도시 리사쿠, *미야자키 하야오론*, 남도현 역, 씨드아이, p.353, 2002.
- [6] 키리도시 리사쿠, *미야자키 하야오론*, 남도현 역, 씨드아이, p.36, 2002.
- [7] 황의웅, *미야자키 하야오는 이렇게 창작한다*, 예술, p.136, 1998.
- [8] 김윤아, *미야자키 하야오*, 살림, p.81, 2005.
- [9] 키리도시 리사쿠, *미야자키 하야오론*, 남도현 역, 씨드아이, p.193, 2002.
- [10] 키리도시 리사쿠, *미야자키 하야오론*, 남도현 역, 씨드아이, p.360, 2002.
- [11] 박인하, *월트 디즈니 vs 미야자키 하야오*, 슝비소리, p.108, 1998.