

애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 상호매체성 관계

- I. 서론
 - II. 상호매체성(Intermediality)
 - III. <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>의 상호매체성 관계
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

임용섭*

초 록

<인사이드 아웃(Inside Out)>(2015)과 <센과 치히로의 행방불명(The Spiriting Away Of Sen And Chihiro)>(2001)은 서로 비슷한 서사구조와 장면을 가지고 있다. 이에 본 논문은 두 애니메이션이 어떠한 상호매체성을 가지고 있는지를 비교·분석해 보기로 하였다. 연구 결과, <인사이드 아웃>은 <인사이드 아웃>보다 약 14년 앞서 제작 상영된 <센과 치히로의 행방불명>과 상호매체성 관계가 성립함을 알 수 있었다. 하지만 전자가 후자의 시스템을 참조해 직접적으로 활성화한 것이라고는 볼 수 없었다. 그래서 상호매체적 관계에서 개별체 참조하여 활성화가 되었다고 보고, ‘발단, 전개, 위기, 절정, 결말’의 서사구조를 바탕으로 비교·분석을 통해 살펴보았을 때, <인사이드 아웃>에서는 <센과 치히로의 행방불명>의 모티프들이 다량 재구성되어 새로운 느낌을 자아내고 있었다. 그래서 본 논문은 상호매체성을 소재 즉, 매체를 통해 단일 매체가 한계를 극복하면서 변모된 것이자 수용자들에게 더 양질의 모습을 보여주기 위한 중요한 방법 중 하나로 간주하고, 라예브스키(Rajewsky)의 상호매체성 분석틀을 활용해 두 애니메이션 간의 관계를 비교·분석하였다.

주제어 : 상호매체성, 매체, 상호매체성 관계, 라예브스키

I. 서론

라캉(Jacques Lacan)은 오이디푸스콤플렉스(Oedipus Complex) 시기가 기표를 통해 주체가 생성되는 단계라고 주장하는 동시에, 상징계로 넘어가면서 자신의 위치를 부여받게 되는 단계로 정의한다. 즉, 이 단계는 유아기의 아이가 언어를 통해 기호 체계를 습득함에 따라 주체적인 사회의 일원으로서 자리매김하게 되는 과도기적 시기라는 것이다. 그는 아버지의 존재를 ‘부성은유(paternal metaphor)’로 지칭하고, 남자아이가 여자아이의 성기를 본 후 자신의 성기에 대한 거세 콤플렉스에 빠지게 되는 증상이 사랑하는 어머니를 차지하고 싶어 아버지에게 반감을 갖게 되는 오이디푸스식 경쟁 관계에서 나온다고 주장한다. 그러나 이와는 반대로 여자아이의 경우에는 남근에 대한 열등의식이 있으며 남근을 선망하는 시기를 겪는다. 여아들은 아버지의 남근에 대한 선망으로 사랑하는 어머니와 경쟁 관계에 놓이게 될 때 오이디푸스콤플렉스 시기를 맞게 되는 것이다. 이처럼 부성은유는 남자아이와 여자아이 모두가 어머니를 의존의 대상으로 여기던 시기에서 벗어나게 하고 하나의 존재, 즉 주체로서 탄생할 수 있게 만든다. 그리고 이 주체로서의 탄생은 ‘대상-이성’ 등을 선택할 수 있는 실재계로의 발전을 돕게 된다.¹⁾

애니메이션 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>은 공통적으로 사춘기에 접어든 어린 소녀의 이야기를 소재로 하고 있다. 두 작품은 유아기의 ‘상상계(imaginary)-오이디푸스콤플렉스’ 단계를 거쳐 ‘상징계(Symbolic)-오이디푸스콤플렉스(Oedipus Complex)’로 접어들고 있는 사춘기 여자아이의 오이디푸스콤플렉스에 관한 이야기로 전개된다. 여기서 <인사이드 아웃>은 <센과 치히로의 행방불명>을 바탕으로 제작된 것이라고 볼 수 있을 만큼, 서사구조와 특정 장면(Scene)들에 있어 후자의 영화를 떠올리게 한다.

* 이 논문은 2016년도 세한대학교 교내연구비 지원에 의하여 씌어진 것임
1) 김석, 『에크리-라캉으로 이끄는 마법의 문자들』, 살림, 2007, pp.128-144.

따라서 본 논문에서는 서사구조와 특정 장면들을 상호매체성 관계와 연관지어, <인사이드 아웃>의 구조가 <센과 치히로의 행방불명>의 구조를 어떻게 환기하고 있는지를 라예브스키(Rajewsky)의 상호매체성 관계 이론을 토대로 살펴보고자 한다.

II. 상호매체성(Intermediality)

사전적 의미로 매체(media)란 ‘어떤 작용을 특정 공간으로 이어주는 물체’를 말한다. 즉, 매체가 어떠한 메시지를 기계적으로 전달해 주는 중간 역할을 한다는 것이다.

소쉬르(Ferdinand De Saussure)는 이것을 하나의 매체가 상이(相異)한 성질을 가진 다른 매체와 상호매체성 관계를 맺기 위한 것이라고 하였다.²⁾ 그러므로 본 논문은 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>을 분석하기 전에, 상호매체성에 대한 개념을 알아보고 본 논문의 분석틀인 라예브스키(Rajewsky)의 상호매체성 관계에 대해 살펴보기로 한다.

1. 상호매체성의 개념

마셜 맥루언(Herbert Marshall McLuhan)이 주장하는 바와 같이, 서로 다른 매체 사이의 다양한 상호매체성은 단일 매체의 한계를 지닌 나르시스(narcissus)적 감각으로부터 탈주를 시도하는 것이라고 볼 수 있다.³⁾ 예를 들면 ‘만화, 영화, 애니메이션, 소셜’ 등이 매체의 한계에서 벗어나기 위해 서로를 혼합한 후 새로운 종류의 매체를 탄생시키는 것과 같다. 이러한 상호매체성의 다양성은 개념의 활용 방식이나 접근과 관계가 있으며, 상호매체성 연구에 있어 다양한 분야의 매체가 목표하는 바는 서로 다르게 나타날 수 있다.

2) 박영옥, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연. 2008, pp.20-24, 임용섭, “한국애니메이션에서 문화원형성의 수용과 적용양상”, 홍익대학교 박사학위논문 (2015, 8), pp. 74. 재인용.

3) 임용섭, “앞의 논문”, pp.75-83.

상호매체성은 다양한 용어로 표기되기도 하는데, 그 예로는 다매체성(multimediality), 과매체성(plurimediality), 혼종매체성(crossmediality), 인프라매체성(infra-mediality), 미디어융합(media-convergence), 미디어통합(media-fusion), 이종교배(hybridization)를 들 수 있다.⁴⁾

2. 상호매체성의 범주화(typology)

라예브스키는 기호와 과정으로써의 상호매체성을 다음의 <표 1>과 같이 세 가지로 범주화(typology)하였다.

기호화 과정으로써의 상호매체성	1.매체조합(Media combination)
	2.매체변환(Media conversion)
	3.상호매체적 관계맺기(Intermedialrelationshipmatching)

표 1. 기호화 과정으로써의 상호매체성⁵⁾

첫째, ‘매체조합’의 단계에는 영화, 오페라, 연극, 컴퓨터 관련 사운드 인스톨레이션(installation), 만화 등이 혼합된 형태인 복합예술(intermedia)이 속하며, 서로 다른 매체를 뚜렷하게 식별할 수 있다는 특징을 지닌다.

둘째, ‘매체변환’은 상호매체성의 생산 지향적 ‘유전자(genetic)’에 대한 개념으로, 단일 매체가 상이한 특성을 지닌 다른 매체로 전환됨을 의미한다. 예를 들면 이순신 장군의 원전 기록 중, 한 텍스트가 영화와 결합해 <명량>(2014)과 같은 영상물로 변환될 때 상호매체성 관계를 갖게 되는 것이다.

셋째, ‘상호매체적 관계맺기’는 영상 매체의 서술 방식과 연관 지어 설명할 수 있다.

정리해 보면, 매체조합은 매체 사이에서 일어나는 결합 관계-

4) Rajewsky, I. O. “Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques Intermediality:/History and Theory of the Arts”. *Literature and Technologies*, (6), 2005, pp. 43-44, “앞의 논문”, p.75, 재인용.

5) 임용섭, “앞의 논문”, P.75, 재인용, P.82.

수용자의 눈에 확연하게 보이는-를 살펴보는 단계이고, 매체변환은 하나의 매체가 다른 특성의 매체로 전이되어 변환되는 과정을 살펴보는 것이다. 그리고 상호매체적 관계맺기는 앞선 두 단계의 과정보다는 좀 더 좁은 범위 내에서 단일 매체가 상이한 매체로 수용되는 특정 매체를 참조하거나 전반적인 시스템 참조를 통해 구조화될 때 ‘암시 또는 환기’에 나타나는 의미 체계의 기호화 과정을 분석하는 것이라고 할 수 있다.

아래의 <표 2>에서 볼 수 있듯이 상호매체적 관계맺기는 ‘시스템참조’와 ‘개별체 참조’의 두 개의 형식으로 구분된다. 시스템참조는 원전의 시스템 그대로 사용하여(밝히거나) 활성화되어 ‘직접적’으로 환기를 하도록 하는 것과 ‘간접적’으로 환기시키는 것이다.⁶⁾ 예를 들어 직접언급은 소설의 시스템을 바탕으로 제작된 <로미오와 줄리엣Romeo and Juliet>(1968), 또는 만화의 시스템을 바탕으로 제작된 <아이언맨(Iron man)>(2008)등이 해당될 수 있다. 또 간접언급은 <사우스포(Southpaw)>(2015)처럼 백인 래퍼(rapper) 에미넴(Eminem)의 인생스토리를 복서의 스토리로 치환하여 복서를 통해 간접적으로 에미넴의 삶에 대한 스토리를 환기 시킨다. 그래서 시스템참조는 원전의 경로가 분명하고 원전 시스템을 사용한다는 것을 알 수가 있다. 그러나 ‘개별체참조’는 원전의 시스템을 바탕으로 하는 것이 아니고, 원전의 모티프만을 사용하여 환기시키는 것이다. 그래서 개별체참조는 정확히 원전의 시스템을 바탕으로 두었다고 밝히기가 모호한 점이 있다. 이렇게 상호매체적 관계맺기로 변환되어 암시 또는 환기되는 것에 대한 분석방법을 라예브스키는 ‘몽타주 에디팅(Montage Editing)’, ‘줌 샷(Zoom Shot)’, ‘디졸브(Dissolve)’, ‘페이드(Fades)’와 같은 네 가지의 영상 테크닉으로 설정하였다.⁷⁾

또한, 그는 ‘상호매체적 관계맺기’를 크게 ‘상호매체적 시

6) Rajewsky, “앞의 논문”, pp.51-53, 임용섭, “앞의 논문”, P.75, 재인용, pp.81-91.

7) Rajewsky, “앞의 논문”, P.52, 임용섭, “앞의 논문”, P.75, 재인용.

시스템참조(System reference)’와 ‘상호매체적 개별체참조(Individual reference)’로 구분하였다. 여기서 ‘상호매체적 시스템참조’는 원전의 시스템을 그대로 사용하는 것을 뜻하며, ‘시스템활성화(System revitalization)’로 구분한 뒤 ‘시스템 언급(System mention)’으로 다시 세분화할 수 있다. 시스템언급은 직접과 간접의 두 가지로 나뉘어 원전을 환기시켜 준다.

‘상호매체적 개별체참조’는 원전의 모티프만을 이용해 환기·암시하는 방법으로, ‘개별체활성화(Individual revitalization)’된 ‘개별체언급(Individual mention)’을 통해 원전을 환기시킬 수 있다(<표 2>).⁸⁾

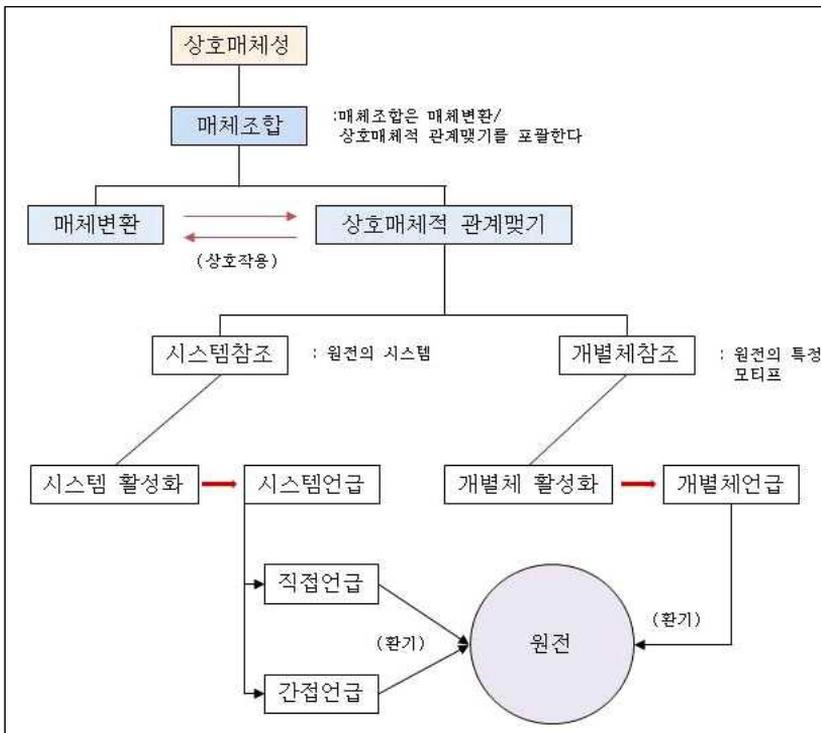


표 2. 상호매체성의 다이어그램⁹⁾

8) 전동열, 「기호학적 범주로서의 상호매체성」. 독일문학, 2010, pp.265-266.

Ⅲ. <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>의 상호매체성 관계

본 장은 <인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>의 상호매체성 관계를 살펴보기 전에, 먼저 두 애니메이션의 서사구조에 대해 살펴보고 이것의 흐름을 ‘발단, 전개, 위기, 절정, 결말’의 다섯 단계로 설정한 뒤 각 단계에 나타난 상호매체성 관계를 비교·분석해 볼 것이다.

1. 애니메이션 서사구조

<인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>의 서사구조를 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째, <인사이드 아웃>의 스토리는 12세 소녀 라일리를 중심으로 전개된다. 이 영화는 인간이 가지고 있는 감정 중, ‘기쁨(Joy), 슬픔(Sadness), 까칠함(Disgust), 소심(Fear), 분노(Anger)<그림 1>’의 다섯 가지 감정을 의인화하여 라일리를 포함한 주변 캐릭터들의 행태를 통해 보여주며, 이 캐릭터들은 그녀의 마음을 대변한다.

라일리는 유아기 시절의 추억을 담고 있는 미네소타를 등진 채, 캘리포니아의 한 도시인 샌프란시스코로 이사를 간다. 커다랗고 어두운 아치형 터널을 지나자 샌프란시스코의 대표 건축물인 금문교가 눈에 들어온다. 이것은 라일리가 새로운 보금자리 샌프란시스코에 도착했음을 알려 준다. 라일리는 샌프란시스코에 있는 새집에 도착하지만 그 집이 썩 마음에 들지 않는다. 설상가상으로 이삿짐이 한참 뒤에 도착한다는 소식을 전해 듣고 라일리의 얼굴은 더욱 어두워진다. 그렇지만 라일리는 다정한 부모님의 영향인지 긍정적인 생각으로 밝은 표정을 지으려고 애를 쓴다.

라일리는 새 도시, 새집, 그리고 새 학교에서 아무리 밝게 지내보려고 애를 써도 행복했던 미네소타의 추억들이 반복적으로

9) 임용섭, “앞의 논문”, P.75, 재인용, P.92.

교차되는 탓에 적응하기 힘들기만 하다. 게다가 감정 또한 잘 조절되지 않는다. 새 학교에서의 부적응은 부모님의 평소와 같은 행동에도 괜스레 불만족스러운 감정을 일으키고, 때로는 이유 없이 화를 내게 만든다. 이렇게 라일리에게 일어나는 일련의 과정들은 다섯 가지 감정들의 캐릭터가 대변해 보여주게 된다.

결론적으로 <인사이드 아웃>은 사춘기에 접어든 라일리가 혼란스러운 감정 상태를 겪으며 사춘기의 모습을 인정하게 되는 과정을 그린 서사구조임을 알 수 있다.



그림 1. 의인화된 라일리의 다섯 가지 감정 캐릭터

두 번째로, <센과 치히로의 행방불명>은 10살의 어린 소녀, 치히로의 사춘기 과정을 보여 주는데, 이 과정에 수많은 일본 신들이 캐릭터로 등장함으로써 영화의 재미를 더해주고 있다.

치히로는 정들었던 친구들과 이별하고, 부모와 함께 새로운 도시로 이사를 간다. 하지만 아버지의 잘못된 판단으로 온 가족이 엉뚱한 장소에 도착하게 된다. 그곳에는 아치형 터널이 놓여 있었는데, 치히로와 그녀의 부모님은 차에서 내려 터널을 통과하게 된다.

그들은 얼마 지나지 않아 놀이동산 같기도 하고 일본 전통 가옥같기도 한 기묘한 장소 앞에 도착한다. 그리고 치히로는 그곳에서 이상한 일들을 하나, 둘씩 겪게 된다.

그 이상한 일 중 하나는 치히로의 부모님이 이상한 음식들을 먹은 후 돼지로 변한다는 사실이다. 이후 치히로는 너무 놀란 나머지 부모로부터 도망치게 되면서 길을 잃게 되고, 낯선 곳에서의 모험이 시작된다. 치히로는 소년의 모습을 한 ‘하쿠’ 라는

강의 신을 만나 이성 선택의 눈을 갖추게 되는데, 이 장면은 치히로가 부모에게 의지하던 단계에서 벗어나 주체성을 갖게 된 것을 메타포(metaphor)적으로 표현한 것이라고 볼 수 있다.

두 애니메이션의 서사구조의 주된 공통점은 어린 소녀 캐릭터가 유아기에서 사춘기로 접어드는 과정을 주요 소재로 하고 있다는 것이다. 이 두 소녀가 겪는 갈등은 부모와 재회한 후 사춘기의 새로운 감정들을 인정하는 것으로 해소된다(<표 3>).

제목 단계	<인사이드 아웃>	<센과 치히로의 행방 불명>
발단	이사로 인해 라일리에게 다가올 새로운 경험 암시.	이사로 인해 치히로에게 다가올 새로운 경험 암시.
전개	① 새로운 환경에 대한 부적응, 새로움에 대한 거부 반응을 일으키는 존재를 의심하는 시기. ② 상징계로 접어드는 오이디푸스콤플렉스 시기 암시, 이성 관계 출현(상상 속 남자친구).	① 판타지적 환경에 대한 부적응, 거부반응을 일으키는 존재를 의심하는 시기. ② 상징계로 접어드는 오이디푸스콤플렉스 시기 암시, 이성 관계 출현(하쿠).
위기	① 적응할 수 없는 상황과 혼란 최고조. ② 자신이 사랑하는 친구와 물건 등의 존재를 부인하기 시작.	① 적응할 수 없는 상황과 혼란 최고조. ② 자신의 존재가 사라질 위기: 이름이 치히로에서 센으로 바뀔 위기.
절정	혼란스러움 속에 자신을 꾸지람하는 부모를 거부하고, 떠나기로 함.	돼지우리에 있는 돼지들을 바라봄. 하지만 치히로는 그 무리들 사이에서 돼지로 변모한 부모를 찾을 수 없음.
결말	부모와 재회한 후 모든 것을 인정함	부모와 재회한 후 모든 것을 인정함

표 3. 서사구조

2. 서사구조와 장면의 상호매체성 관계 분석

① 발단

<인사이드 아웃>과 <센과 치히로의 행방불명>은 시각적 및 서사구조적 측면에서 다수 유사한 경향을 보인다.

먼저 <인사이드 아웃>의 발단 부분을 살펴보면, 라일리 가족은 자동차로 정든 고향인 미네소타를 등지고 새로운 장소로 이동한다. 이 장면은 라일리에게 모든 것이 새로 시작될 것임을 알려준다. <그림 2>에서 그들이 자동차로 이동하는 장면의 배경 표현과 구도는 <센과 치히로의 행방불명>의 이사 장면을 환기한다는 것을 발견할 수 있다.



언덕 위 라일리 가족의 자동차



언덕 위 치히로 가족의 자동차

그림 2. 이사 장면의 배경 표현

라일리는 부모의 자동차 안에서 잠이 들어 있다. 이 장면은 라일리가 일어났을 때 다른 세계가 펼쳐질 것을 암시한다. <그림 3>에서 비교된 바와 같이, <센과 치히로의 행방불명>에서도 이러한 장면이 동일하게 표현되고 있다.



이사 중에 자고 있는 라일리



이사 중에 자고 있는 치히로

그림 3. 발단 부분의 유사 장면

창밖을 내다보는 라일리는 새로운 세상에 흥미를 느끼는 듯하다. 이 장면은 성장기를 맞은 어린 소녀의 입장에서 그려지고 있으며, 라일리는 큰 기대감을 가지고 있는 것처럼 보인다. 이에 비해 <센과 치히로의 행방불명>의 장면 속에는 새로운 환경을 맘에 들어 하지 않는 치히로가 있다(<그림 4>). 새로움에 대한 두 소녀의 감정 표현 방법이 다를 뿐, 결국 두 애니메이션에서 표현하고자 하는 방법은 동일하다고 볼 수 있다.



창밖을 보는 라일리



창밖을 보는 치히로

그림 4. 발단 부분의 유사 장면

② 전개

라일리는 잠에서 깨어나 어두운 아치형 터널을 빠져 나오게 된다. 이런 어두운 공간은 메타포적 관계로써 어머니의 뱃속으로 표현되는데, 또 다른 탄생의 의미로 유아기의 상상계에서 주체가 형성되는 상징계로의 변화를 암시해 주기도 한다.¹⁰⁾ 따라서 어두운 아치형 터널에서 밝은 샌프란시스코의 금문교를 향해 나아가는 라일리의 모습은 그녀가 사춘기에 접어들고 있음을 암시하는 것이라 사료된다. 이러한 메타포적 매개물을 통한 암시는 <센과 치히로의 행방불명>에서도 분명하게 나타나고 있다.

치히로가 부모와 함께 길을 잃은 후 도착하게 된 어두운 아치형의 장소가 바로 그것이다. 이처럼 <인사이드 아웃>은 <센과 치히로의 행방불명>에 나타난 장소를 유사한 매개물로 상징화시켜

10) 엄동철, 「미야자키 하야오의 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 기호학적 특성 연구」, 애니메이션연구, 10(1), 2014, pp. 115.

표현하고 있다. 덧붙여 말하자면 두 장면의 묘사에 쓰인 장소와 표현 방법이 다를 뿐, 전자와 후자가 전달하고자 하는 내용이나 방향은 같음을 알 수 있다(<그림 5>).



터널 장면 <인사이드 아웃>



터널 장면 <센과치히로의 행방불명>

그림 5. 터널을 통과하는 가족

라일리는 새 도시, 새집뿐만 아니라 모든 곳에서 낯섦과 이질감을 느끼게 하는 대상과 마주하게 된다. 새 선생님과 새 친구는 그녀에게 거부감을 주는 동시에, 과거 즐거웠던 미네소타에 대한 추억으로 빠져들게 해 그녀를 더욱 슬프게 만든다. 라일리는 사춘기에 일어나는 주변인으로서의 심리적 이유기에 접어든 것이다. 그리고 이러한 전개 단계는 <센과 치히로의 행방불명>에서 일본의 전통 신, 요괴 등이 나타나는 서사구조와 장면을 환기한다. 그러나 <센과 치히로의 행방불명>에서는 일본의 전통 신을 메타포적으로 형상화시켜 치히로의 위치가 혼돈에 놓여 있는 주변인임을 알리고 있다(<그림 6>).



새로움과 마주한 라일리



새로움과 마주한 치히로

그림 6. 새로운 환경에 대한 낯섦

<인사이드 아웃>에 등장하는 캐릭터 ‘빙봉(Bing Bong)’은 라일리의 상상 속 동물이다. 라일리는 줄곧 이 빙봉이라는 캐릭터를 상상하며 즐거워한다. 하지만 사춘기에 접어들면서 그녀는 빙봉에 대한 기억을 지워 버리려고만 한다. 그래서 라일리의 내면에 존재하는 빙봉은 그녀의 기억 속에서 사라져 가는 추억들을 지키기 위해 자신을 희생하게 된다. 사실 이 장면은 라일리가 과거와 현재의 혼돈 상황에서 벗어나고자 스스로 노력하는 것이 빙봉에 의해 대변된 것이라고 볼 수 있다. 또 이것은 <센과 치히로의 행방불명>의 일부 장면을 환기한다. 즉, 치히로가 ‘악한마녀 유바바’로 인해 사라져 가는 자신과 주변의 존재들을 희생시키기 위해 ‘선한 마녀 제니바’를 찾아갈 때 캐릭터 ‘가오나시’가 동행해 주는 장면이 바로 그것이다(<그림 7>).



라일리의 상상 속 동물 빙봉



치히로를 돕는 가오나시

그림 7. 주인공을 도와주는 캐릭터들

<그림 8>에서는 서로 다른 기차의 이미지를 볼 수 있는데, 왼쪽은 라일리의 감정 조절 캐릭터 다섯 개가 속해 있는 소위 ‘본부’로부터 이탈된 ‘기쁨’과 ‘슬픔’을 이송하기 위한 수단이다. 이러한 기차의 출현은 <센과 치히로의 행방불명>에서 물위를 달리는 기차를 환기하는데, 여기서는 치히로가 자신과 주변의 문제를 해결하기 위해 선한 마녀 제니바에게 찾아갈 때 이동 수단으로 쓰였다.



인사이드 아웃에서 기차



센과 치히로에서 기차

그림 8. 두 애니메이션에서 기차 이미지

③ 위기

사춘기를 겪고 있는 라일리는 심리적 이유기에 접어들었다. 그래서 친구, 부모, 선생님을 비롯한 주변의 모든 것들이 귀찮고 싫다. 그러다 결국 그녀는 주변의 모든 것을 부인하기에 이른다. 이러한 부인의 단계는 <센과 치히로의 행방불명>에서 치히로의 존재를 부인하는 장면을 환기한다. 바로 악한 마녀 유바바에게 ‘치히로’ 라는 이름을 빼앗기고 ‘센’ 으로 불리게 되는 장면이다(<그림 9>).



친구를 부인: 친구 등 라일리의 주변에 존재해 왔던 주변이 상실될 위기



‘치히로’ 에서 ‘센’ 으로 이름이 상실될 위기: 존재 부인의 위기

그림 9. 기억을 상실하거나 부인하는 단계

④ 절정

이러한 사춘기의 오이디푸스에 접어든 라일리는 부성은유로부터 벗어나려고 시도한다. 즉, 심리적 이유기가 시작되면서 부모를 떠나려고 하는 것이다. 이러한 상황 표현을 <센과 치히로의 행방불명>에서는 치히로가 돼지로 변모한 부모를 인식하지 못하는 은유적 방법으로 나타내고 있다(<그림 10>).



부모를 등지고 떠나려고 함:
부모에게 의지하는 단계에서
벗어나려고 함.



돼지들 중 어떤 돼지가 치히로의
부모인지 알 수 없음: 부모에게
의지하는 단계에서 벗어나려고
함.

그림 10. 부모에게 의존하는 것에서 벗어나려고 함

<인사이드 아웃>에서 본부로부터 이탈된 두 감정인 ‘기쁨’, ‘슬픔’은 라일리의 감정을 회복시키기 위해 그녀의 상상 속 남자친구를 이용해 본부로 복귀하게 된다. 이러한 남자친구, 즉 이성의 등장은 어린 소녀가 사춘기 오이디푸스 단계의 부성은유로부터 벗어나 이성을 선택할 수 있는 주체를 형성하는 단계로 접어들었음을 암시한다. 이 점은 <센과 치히로의 행방불명>에서도 동일하게 나타나는데, 하쿠가 치히로를 도와 주체 형성에 기여하는 장면이 그러하다(<그림 11>).



라일리의 상상 속 남자친구



치히로를 돕는 하쿠

그림 11. 주인공의 이성의 대상

⑤ 결말

결국 라일리는 모든 낯선 곳으로부터 탈주를 시도하고, 샌프란시스코를 떠나기 위해 집을 나선다. 그러나 곧 자신이 집을 나온 것이 잘못되었음을 깨닫게 된다. 다시 집으로 향한 그녀는 부모와 포옹을 함으로써 갈등을 해결하고 자신이 새로운 시기, 즉 사춘기 단계에 접어들었음을 인정한다. 이 장면은 <센과 치히로의 행방불명>의 결말 부분을 환기하는데, 치히로 역시 사람의 모습을 되찾은 부모와 재회하면서 라일리처럼 자신이 사춘기 단계에 있음을 인정하게 되는 것이다(<그림 12>).



부모와의 포옹을 통해 갈등을 해소하고 자신이 사춘기 단계에 있음을 인정



부모와 재회하면서 자신이 사춘기 단계에 있음을 인정

그림 12. 주인공이 부모와의 관계를 통해 갈등을 해소하고 사춘기 단계임을 인정한다.

IV. 결론

앞서 살펴본 바와 같이, <인사이드 아웃>과 <센과치히로의 행방불명>은 서사구조의 흐름이 매우 비슷하다. 그러나 전자가 후자의 시스템을 참조해 직접적으로 활성화한 것이라고는 볼 수 없다. 라에브스키의 상호매체적 관계맺기 분석틀에서 보면, <인사이드 아웃>은 2D 애니메이션인 <센과 치히로의 행방불명>과 결합해 3D 애니메이션으로 변환된 것이라고 할 수 있을 것이다. 그러나 전반적인 시스템을 참조해 직접 언급한 것은 아니다. 다량의 모티프들이 재구성되면서 ‘상호매체적 개별체참조’를 통해 비슷한 장면, 몽타주 등이 계속 환기되고 있을 뿐이다(<표 4>).

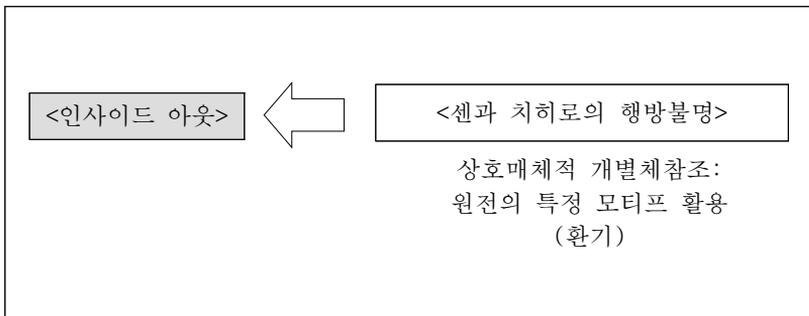


표 4. 두 애니메이션의 상호매체성 관계맺기

<인사이드 아웃>의 단계별 서사구조에 등장하는 매개물이 상황을 암시해 주는 기호 체계는 <센과 치히로의 행방불명>의 그것과 매우 흡사해, 미국인의 정서에 맞춘 미국판 <센과 치히로의 행방불명>이라고 해도 될 만하다.

일본인들은 모든 장소 또는 물건 등에도 신이 깃들여 있다고 믿는 정서를 가지고 있다. 미국인들은 아이들과 함께 보기 위한 애니메이션으로 느린 플롯의 전개 속에 진행되는 일본만의 전통적 정서인 어둡고, 잔인하고, 기괴한 캐릭터가 등장하는 애니메이션 <센과 치히로의 행방불명>에 대해 어느 정도 거부감이 있었

을 것으로 사료된다. 그래서 <센과 치히로의 행방불명>은 미국에서 예상한 만큼의 흥행 성적을 올리지 못했다.¹¹⁾

이러한 이유로 픽사(Pixar)가 <센과 치히로의 행방불명>의 서사구조를 바탕으로, 어린 소녀의 사춘기 오이디푸스 시기라는 가법지만은 않은 소재를 보다 동화적으로 승화를 시킨 것이 아니냐는 의문점이 제기된다. 이러한 점은 비단 <인사이드 아웃>과 같은 애니메이션 분야에만 국한되는 것은 아니다. 이 상호매체성 관계는 미국 드라마의 경우 비슷한 서사구조와 캐릭터들이 등장하는 <워킹데드(The Walking Dead)>(2010)와 <Z네이션(Z Nation)>(2014)에서, 국내의 경우 영화 <광해, 왕이 된 남자>(2012)와 <나는 왕이로소이다>(2012)에서 성립된 바 있다.

종합해 보면, 상호매체성은 비슷한 소재이지만, 그 소재 즉 매체를 통해 단일 매체가 한계를 극복하면서 변모된 것이자, 수용자들에게 더 양질의 모습을 보여주기 위해 사용되는 중요한 방법 중 하나라고 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김 석, 『에크리-라캉으로 이끄는 마법의 문자들』, 살림, 2007.
박영욱, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2008.
한국문화콘텐츠진흥원. 『일본애니메이션은 미국시장에서 어떻게 성공했나?』, 커뮤니케이션북스, 2007
임용섭, “한국애니메이션에서 문화원형성의 수용과 적용양상”, 홍익대학교 박사학위논문(2015, 8)
염동철, 「미야자키 하야오의 <센과 치히로의 행방불명>에서 나타난 기호학적 특성 연구」, 『애니메이션연구』, 10(1), 2014, pp.112-132.
전동열, 「기호학적 범주로서의 상호매체성」. 『독일문학』, 115, 2010, pp.251-273.

11) 한국문화콘텐츠진흥원. 『일본애니메이션은 미국시장에서 어떻게 성공했나?』, 커뮤니케이션북스, 2007, pp.72-73.

Rajewsky, I. O. "Intermediality, intertextuality, and remediation:
A literary perspective on intermediality. Intermédialités:
Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques
Intermediality:/History and Theory of the Arts" . Literature
and Technologies, (6),43-64. 2005.

ABSTRACT

The Intermedial Relationship between the Animations, <Inside Out> and <The Spiriting Away of Sen And Chihiro>

Lim, Yong-Seob

Inside Out(2015) and The Spiriting Away of Sen And Chihiro(2001) have similar narrative structures and scenes. This paper aimed to compare and analyze the intermedial relationship between the two animations. The result of the study showed intermedial relationship between Inside Out and The Spiriting Away of Sen And Chihiro, which was produced and released about 14 years before. However, it was hard to say the former referred to the system of the latter and adopted it. When seen from the narrative structure of exposition, development, crisis, climax, resolution, in Inside Out, various motifs of The Spiriting Away of Sen And Chihiro were restructured, creating a new feeling.

This study considered intermediality as something that a single medium overcomes limitations and is transformed through materials, or media, and an important way to provide consumers with contents of better quality, and using Rajewsky's frame of analyzing intermediality, compared and analyzed the relationship of the two animations.

Key Word : Intermediality, Media, Intermedial Relationship, Rajewsky

임용섭
세한대학교 만화애니메이션학과 교수
(31746) 충청남도 당진시 신평면 남산길 71-200(남산리860-8)
Tel : 041-359-6145
alysart2@sehan.ac.kr

논문투고일 : 2016.04.25.

심사종료일 : 2016.05.25.

게재확정일 : 2016.05.31.