

애니메이션에 나타난 풍경 연구
-〈오세암〉과 〈원령공주〉를 중심으로

- I. 서론
- II. 작품 분석
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT
- V. 나가며

최돈일*

초 록

이번 연구에서는 작가주의 애니메이션에서 나타난 리얼리즘 풍경을 연구하였다. 애니메이션은 쇼트의 배열에 의한 기계적인 영상의 특성을 갖고 있지만, 본질적으로는 작가의 의식작용을 바탕으로 한 공간예술을 다루는 이미지로부터 시작된다. 이러한 측면에서 볼 때 애니메이션의 풍경은 애니메이션을 이미지의 관점에서 연구하기 위한 가장 적합한 대상이라고 할 수 있다. 일반적으로 애니메이션의 풍경은 이야기를 위한 무대장치로서의 종립적 역할로 머물러 있는 경우가 많지만, 작가주의 애니메이션의 경우 작가의 세계관이나 작품 표현의 주요 장치로서 주체적 의미를 갖는다. 작가주의 애니메이션 중 리얼리즘 풍경의 역할과 의미가 가장 잘 반영된 애니메이션은 한국의 풍경을 투영한 〈오세암〉과 일본의 지역적 풍경을 보여준 〈원령공주〉라 할 수 있다.

두 작품에 나타난 풍경의 특징을 살펴보면, 〈오세암〉에 투영된 풍경은 작가적 진경을 통해 어린아이의 순백의 동심을 천심으로 의미화시키는 작가의 내면적 의식의 발견인 것이다. 한편 〈원령공주〉의 풍경은 작가의 내면의식을 바탕으로 시원적 자연풍경을 극사실적으로 차용함으로써 숲을 작가의 절대적 이상향의 공간으로 풀어내고 있다.

이렇듯 두 작품에서 나타난 풍경은 작가의 내면적 인식을 바탕으로 종립적 풍경을 고증적 해석과 섬세한 묘사를 통해 풍경이 작품의 세계관을 강화시키는 작가의 '생각의 틀'로서 활용되고 있음을 알 수 있었다.

주제어 : 풍경, 작가적 리얼리즘, 생각의 틀

I. 서론

애니메이션은 쇼트들의 기계적 연결에 의한 영상의 특성을 갖고 있지만, 본질적으로는 작가의 의식작용을 바탕으로 한 공간 예술을 다루는 이미지로부터 시작된다. 따라서 이러한 애니메이션의 본질적인 특성을 보다 깊이 있게 연구하는 것은 애니메이션에 대한 학문적 연구를 강화하는 의미 있는 연구일 것이다. 따라서 이번연구는 애니메이션의 본질적 정체성을 보다 더 깊이 있게 연구할 수 있는 가장 효과적인 대상인 애니메이션에 나타난 풍경을 연구하고자한다. 풍경은 단순히 인물을 위한 무대장치로서의 역할로 머물러 있는 경우도 있지만, 작가주의 애니메이션의 경우 작가의 세계관이나 작품의 주요 요소로서 역할과 의미를 갖는다. 이러한 측면에서 볼 때 풍경의 의미가 가장 잘 나타난 애니메이션은 한국의 전형적 풍경을 투영한 <오세암,2003>과 일본의 시원적 원시림 풍경을 보여준 <원령공주>(The Princess Mononoke, 1997)라 할 수 있다. 즉 <오세암>과 <원령공주>에 투영된 사실적인 풍경이미지가 애니메이션에 어떻게 작용하고 있는가를 연구해 봄으로서 애니메이션에 나타난 풍경의 역할과 의미를 분석해보고자 한다. 연구방법으로는 먼저 선행연구와 문헌조사를 한 후 연구대상으로 선정한 두 작품을 순차적 배열방식과 상호비교 분석을 통해 두 작품에 나타난 풍경이미지의 특징을 도출해내고자 한다. 또한 연구의 범위는 애니메이션과 이미지에 대한 선행연구를 바탕으로 작품의 내적인 구성요소를 중심으로 두 작품의 이야기와 세계관, 등장인물과 플롯관계, 그리고 등장하는 풍경 공간과 이를 구성하는 이미지의 제 요소들을 연구하고자한다.

1. 애니메이션과 풍경 이미지

이미지(image)는 영상, 심상 등으로 표현되며 어원인 이마고(imago)에서 유래한다. 본래의 의미는 ‘인물의 영상’ 초상’ 이

나 보통 인간에 한하지 않고 회화적이거나 조소적인 수단에 의하여 재현된 사물과 대상의 모상 내지는 사물과 대상의 형상 그 자체를 의미한다. 또한 빛의 반사, 굴절, 투영에 의하여 거울과 스크린 위에 투영된 대상계(우리가 감각적으로 이해하고 있는 분별 지적 세계), 즉 영상을 의미하기도 하며, 마음속에 생각되는 직관적 형상, 즉 심상을 말하기도 한다. 즉 이미지는 외계의 자극에 의해 의식에 나타나는 대상의 직관적인 표상을 말한다.¹⁾

한편 애니메이션은 프레임 내 공간연출과 프레임과 프레임의 인위적 조합을 통해 운동이미지(movement image)로 만들어내는 비실사동영상예술이다.²⁾ 그러므로 애니메이션은 쇼트들의 기계적 연결에 의한 비실사동영상의 특성을 갖고 있지만, 본질적으로는 작가의 의식작용을 바탕으로 한 공간예술을 다루는 이미지로부터 시작된다. 애니메이션의 이미지는 풍경을 통해 보다 구체화된다. 풍경(landscape)은 사전적으로는 산이나 들, 강, 바다 따위의 자연이나 지역의 모습³⁾을 말하나, 주체적 시선에서 포착되는 특별한 경치나 상황을 뜻하는 중립적인 것이다. 풍경은 낯선 존재이지만 차츰 익숙해지면서 일상으로 편입 된다.⁴⁾ 이러한 낯선 풍경의 이미지는 주체적 시선과 마주하며 특별한 공간 이미지로 변화된다. 즉 이미지는 물체의 지각상(sensory image, 知覺像)이므로, 이미지와 물체는 종이의 표리와 같은 관계에 있다.⁵⁾ 이때 애니메이션의 풍경은 작가적 시선이 결합된 재현⁶⁾(representation)을

* 이 논문은 2015학년도 경기대학교 연구년 수혜로 연구되었음.

- 1) 이미지, 출처:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894904&cid=42642&categoryId=42642> 편집인용
- 2) 최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구」, 『만화애니메이션연구』, 통권36호(2014), p.376.
- 3) 출처: 네이버사전, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=40921800>
- 4) 서영채, 「절대 공간으로서의 풍경 : 두 번째 풍경과 존재론적 순간」, 『한국현대문학연구』, 4권 41호(2013), p.569. 초록 일부 편집인용
- 5) 이미지, 출처:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894904&cid=42642&categoryId=42642> 편집인용
- 6) 재현(representation)은 눈앞에 존재하지 않거나 스스로를 표현하지 못하는 실물을 표현하는 행위 혹은 대리하는 행위를 가리킨다.
출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530799&cid=41799&c>

통해 진실성을 획득하게 된다. 따라서 애니메이션 풍경(sceneries)은 단순한 객체인 경치를 넘어 작가의 주관적 의식을 담아내는 인식장치로서 기능하게 되는 것이다. 이러한 풍경 이미지의 재현은 예술이 인생의 창조라는 관점에서 보면, 작가의 특정한 시선을 통해 정확한 현실 인식을 갖는 리얼리즘적 특성이 내재하고 있다. 이는 곧 풍경을 통해 작가의 삶의 재현과 삶의 창조라는 두 가지 담론을 종합하여 창조적 이야기의 표현이 가능하다는 것이다.

II. 작품분석

1. 스토리와 세계관

1) <오세암>

<오세암>은 정채봉⁸⁾ 원작을 바탕으로 제작한 애니메이션으로 엄마를 그리워하는 다섯 살 길손이의 순백의 마음을 통해 친심을 그려냈다. 오세암의 등장 캐릭터들은 주인공인 길손과 그의 누나







	길손이	감이	엄마	관음보살	설정스님	바람이
캐릭터						
특징	5세의 남자. 티 없이 맑은 아이로 친심을 상징함	길손이의 누나로 앞을 못 보나 따뜻한 모성의 소녀	비현실의 인물로 남매의 심리적인 지주며, 자애의 모성상징	자비의 현신이며 번뇌중생의 모성적 존재	길손과 만남과 이별의 깊은 인과관계를 갖은 인물	길손이의 친구로 친진함을 상징하는 토종 삽살개

표 1. <오세암> 캐릭터 분석표⁷⁾

categoryId=41800

7) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <오세암>, 2003, 이미지 편집인용

감이 그리고 산사의 스님들이다. 전체적으로 인물들은 길손이를 중심으로 상호 조력의 관계로 설정되어 있고, 한국적 인상을 담고 있어 친근감을 준다.

사건발단의 동기인 길손의 어머니도 등장하나 꿈과 환영으로서 나타날 뿐 현실에서의 인과관계를 갖지는 않는다. 주인공인 길손이는 순진 난만한 동심을 지닌 어린이로 누나인 감이를 의지하며 따른다. 누나인 감이는 앞을 못 보나 동생을 엄마처럼 돌보는 따뜻하고 착한 소녀이다. 한편 설정스님은 불심이 강하고 남매를 돕는 따뜻한 인물이나 길손이를 혼자 두게 하여 위기에 처하게 한다. 토종 삽살개 바람이는 길손이의 둘도 없는 친구로 또 다른 천진의 해탈을 의미한다.

이야기의 도입부는 남매가 엄마를 찾아 길을 떠나는 과정이, 푸른 동해와 황금빛 가을 들녘, 단풍이 화려하게 수놓아진 설악산의 경치가 순차적으로 펼쳐진다. 길을 가던 중 남매는 우연히 스님들을 만나 절로 가게 된다. 전개부에서는 절에서 천진난만한 길손이의 돌출 행동으로 벌어지는 해프닝과 유머를 보여주면서도 서로를 생각하는 애뜻한 남매의 우애와 엄마에 대한 절절한 그리움을 그려낸다. 한편 큰절(백담사)에서 설정스님을 따라 암자(관음암)로 가게 된 길손이는 장애 탁발을 하러 간 스님이 기상악화로 사고가나 혼자 남게 되는 위기를 맞게 된다. 결말부에서는 암자에 홀로 남게 된 길손이가 관음보살그림과 말하며, 엄마를 보고 싶어 하는 어린아이의 간절한 진심이 순백의 겨울풍경과 함께 애잔하게 그려진다. 결국 길손이는 추위와 배고픔으로 죽게 되고, 그 모습을 꿈속에서 따뜻한 엄마(관음보살)품에서 잠든 아이로 풀어낸다.

8) 정채봉(1946-2001)은 성인동화 장르를 개척한 작가로의 심오한 내용을 이해하기 쉬운 글로 표현하는 것이 특징이다. 출처:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=333898&cid=41708&categoryId=41737>

기	발단	전개	절정	결말
이미지				
내용	엄마를 찾기 위해 길을 떠나는 두 남매 스님을 만나 절에 머물게 된다.	길손이 큰절에서도 개구쟁이로 밝게 지내지만 엄마에 대한 그리움은 깊어져 암자로 갑	탁발하러간 설정스님이 기상악화로 못 오게 되자 암자에 혼자 남게 된 길손이	길손이는 외로움과 추위에 결국 보살이 되어 극락으로 돌아감
주제	길 떠나는 남매	재미, 갈등, 그리움	위기	성불이 된 길손이

표 2. <오세암> 스토리 분석표⁹⁾

이렇듯 오세암에서는 주인공인 길손이를 중심으로 여러 등장인물을 상호보완적 관계로 설정하고 사건의 발단과 위기를 시간적 계절변화를 통해 감성적 서정으로 풀어냄으로써, 자비의 관음보살, 자애로운 어머니, 순수한 아이의 마음(童心)은 모두 하나이며, 이것이 곧 ‘하늘의 마음(天心)’이라는 세계관을 보여준다. 특히 작품의 주 무대인 사계절의 자연과 산사의 풍경을 한국 진경과 고증적 불가공간으로 풀어냄으로써 세계관을 강화하고 있다.

2) <원령공주>

<원령공주>의 시대 배경인 일본 막부 시기는, 서쪽으로부터 철기 문화를 받아들이면서 전란이 심화되고, 인간이 자연을 파괴하며 개발을 시작하는 시기였다. 원령공주는 막부시기의 정복사회와 일본 전통의 아이누신화¹⁰⁾를 변조한 미야자키 하야오(宮崎

9) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <오세암>, 2003, 이미지 편집인용

10) 하얀 털의 개와 관련된 설화로 관녀 유와나이가 레타루 세타(하얀 개)의 정을 얻고 아이를 낳았다는 설과 늑대 여동생이 인간과 결혼한

駿)11)의 순수 창작 스토리다. <원령공주>에 등장하는 캐릭터들은 여주인공 산과 남자 주인공인 아시타카를 중심으로 복잡한 갈등과 협력의 관계를 유지하며 이야기를 흡입력 있게 전개한다. 플롯의 중심축을 이루는 인물은, 17세 에미시 부족의 청년 아시타카(アシタカ), 15세 들개의 딸 산(もののけ姫), 제철소의 여성 지도자 에보시(エボシ), 조정의 밀사 지코보(ジコ坊), 숲의 영신 사시가미(シシ神), 들개신 모로(モロの君), 멧돼지 신 오코토누시(おっことぬし), 원숭이인 현자 성성이(猩々) 등을 들 수 있다. 이들은 자연을 개발하고 파괴하려는 에보시와 지코보, 숲을 지키려는 산, 숲의 동물들과 친예한 갈등과 적대적 대결관계로 설정되어있다.

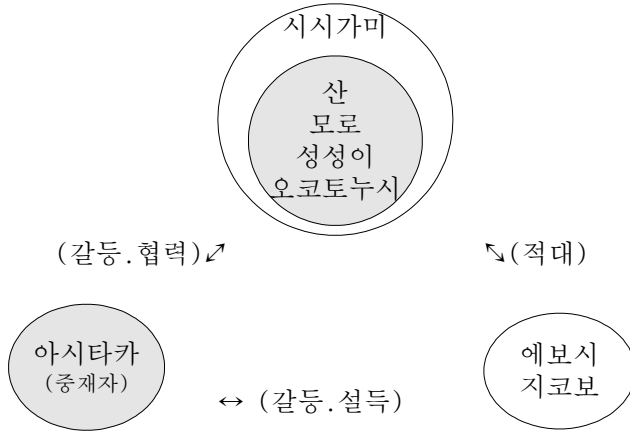


그림 1. <원령공주> 캐릭터 관계도¹²⁾

이야기, 흰 개가 인간에게 시집와 세 아이를 낳았다는 이야기 등이 전해짐. 출처: <https://namu.wiki/w/%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%88%84>

11) 미야자키 하야오(宮崎駿)는 일본의 애니메이션감독으로 자연과 공존, 여성, 비행 등 그만의 철학이 담겨 있는 많은 작품은 큰 사랑을 받고 있다.

출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3535158&cid=58544&categoryId=58544>

12) 연구자 자체연구 분석도

다만 아시타카는 두 대립적 관계 사이에서 사건을 해결하기 위하여 적극적인 중재역할을 하고 있다. 아시타카는 산과 갈등 혹은 협력을 통해 산의 증오심을 완화시키고, 에보시와는 갈등을 갖고 있지만 설득과 협력을 통해 에보시의 자연 지배적 사고를 완화시키다. 또한 숲의 동물들과 협력하고 설득하는 과정을 통해 파괴적 대결을 막아보려고 최선의 노력을 다한다. 그러나 산은 아시타카와 경계와 갈등을 보이지만 후반에는 협력하는 관계로, 에보시와는 증오심 가득한 적대적 관계로, 숲의 동물들과는 동지 관계로 협력과 설득을 통해 숲을 보호하고 지키기 위해 적극적으로 행동한다.

	시시가미	목령들	모로	오코토누시	성성이들
캐릭터					
특징	하늘과 땅을 연결하는 숲의 영신으로 생사를 관장함.	숲의 신을 불러내는 나무의 정령으로 숲의 생명성을 의미함	300세 들개신으로 지혜롭고, 인간과 소통능력을 있다.	500세, 리더십을 갖춘 공격적인 멧돼지신들의 지도자	숲의 현자인 원숭이 일족들로 나무를 심어 숲을 지키려한다

표 3. <원령공주> 등장 동물 분석표¹³⁾

원령공주에 등장하는 숲의 동물들은 특유의 신화적 상상력으로 시각화되어있다. 숲의 생명과 죽음을 관장하는 불노불사의 시시가미(シシ神)는 하늘과 땅을 연결하는 우주록(宇宙鹿)¹⁴⁾으로,

13) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <원령공주>, 1997, 이미지 편집인용

14) 김윤아, 『미야자키 하야오』, 살림총서, 2005, p.17

샤머니즘적 시각에서 볼 때 사슴은 샤먼의 보조령으로 목이 길어 땅과 하늘을 잇는 우주록(宇宙鹿)으로, 사슴의 뿔은 인간의 영혼을 천상으로 인도하는 사다리로서의 개념을 의미함.

긴 목에 붉은 눈동자, 영롱한 뿔을 지닌 신비로운 사슴의 모습이다. 지혜와 소통능력을 지닌 들개신 모로, 리더십이 강하고 공격적인 멧돼지신 오코토누시, 현자로 불리 우는 영리한 원숭이 성성이, 그들은 모두 동지적 관계이나 숲을 파괴하는 인간들을 대처하는 견해의 차이로 갈등을 빚기도 한다. 오코토누시는 인간의 공격에 무리들과 힘으로 맞서다 많은 사상자를 내고 결국 자신도 죽음을 맞게 된다. 이에 반해 숲의 성성은 비폭력방식으로 매일 밤 나무를 심으며 숲을 되살리려하고, 모로는 산과 아시타카와 연합하여 인간의 공격을 지혜롭게 대처 한다. 코다마(木靈)들은 나무의 생명을 의인화한 중립적 캐릭터로 숲의 신인 시시가미를 불러내며 건강한 숲의 생명성을 보여준다. 숲의 신인 시시가미는 모로와 오코토누시의 인간에 대한 대처방식에서 발생한 갈등을 지켜볼 뿐 개입하지 않는다. 그는 오직 숲의 생명 그 자체로 중립적으로 존재할 뿐이다. 그러나 인간이 자신을 공격하여 죽음을 맞이할 땐 거대한 죽음의 유동체로 생명을 빨아들임으로써 숲을 죽음의 땅으로 바꾸어 놓으며 위대한 힘과 존재감을 보여준다.

한편 이야기의 도입부는 에미시 부족 마을에 재앙신이 나타나 이를 저지하던 아시타카가 타타리가미에 물려 저주에 걸린다. 전개부에서는 아시타카가 저주를 풀기위해 가는 도중 지코보라는 정부의 밀정을 만나 이를 풀어줄 숲을 알게 된다. 숲으로 가던 도중 들개신의 딸인 산과 철과 신형무기를 제조하는 타타라 마을의 여성 지도자인 예보시를 만나게 되나 둘 간의 치열한 반목과 갈등을 보게 된다. 특히 숲을 정복하려는 예보시와 정부군, 이를 막으려는 산과 숲의 동물들, 동물 간의 의견 갈등을 중재하려는 아시타카의 노력이 돋보인다. 절정부에서는 시시가미(숲의 신)가 예보시의 총에 맞아 목이 떨어진 후 숲이 죽음으로 땅으로 변해가는 과정을 공포 가득한 영상으로 전개한다.




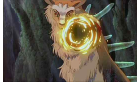
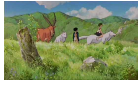
기	발단	전개	절정	결말
이미지		 		
내용	마을에 재앙신(타타리가미) 침입을 격퇴하다 저주에 걸린 아시타카	숲을 정복하기 위해 신형무기로 무장한 에보시와 정부군 이를 막으려는 아시타카와 산 그리고 모로와 오코토누시 종족들 그러나 패배하고 숲은 점점 파괴되어간다.	에보시의 총에 머리를 잃은 숲의 신, 숲과 인간이 사는 마을은 죽음의 공간으로 변한다.	아시타카와 산의 노력으로 신의 목을 되돌려 주고, 숲은 다시 생명을 얻고 복원된다.
주제	평화	갈등과 전쟁	숲의 파괴	숲의 복원과 화해, 공존

표 4. <원령공주> 스토리 분석표15)

결말부에서는 아시타카와 산의 노력으로 시시가미의 목을 되찾게 되고 숲은 다시 녹색의 생명을 되찾는다. 즉 원령공주에서는 인간을 증오하던 늑대소녀 산은 인간인 아시타카의 노력으로 인간과 더 가까워졌고, 자연을 정복의 대상으로 만 여기던 에보시도 자연파괴를 최소화하겠다고 약속한다. 이는 곧 산과 에보시의 인식의 성장으로 보다 나은 세상으로 나아가는 한 걸음이며, 변화를 위한 각자 노력의 중요성을 강조한다.

이렇듯 원령공주에서는 모험이라는 요소를 활용하여 이야기의 흡입력을 강화하는 한편, 모험을 통해 등장인물이 성장하는 과정을 그리고 있다. 특히 온전한 자연은 곧 인간의 모성으로, 우리인간이 지향해야하는 이상향을 ‘자연과 함께 어우러진 공동체’라는 세계관을 보여주고 있다. 이러한 공동체의 터전을 온전한 자연인 원시림의 숲으로 보고, 이를 극사실적인 풍경으로 구현함으로써 작품의 세계관을 구체화시키고 있다.

2. 작품에 나타난 풍경 분석

15) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <원령공주>, 1997, 이미지 편집인용

1) <오세암>

(1) 자연풍경 분석

애니메이션에서의 풍경은 대체로 단순한 객체로 기능적 이미지로서의 역할과 작품의 세계관을 담아내는 의미적 장치로서 작용하는 두 경우로 볼 수 있다. 이러한 관점에서 오세암에 나타난 자연풍경을 분석해보면 다음과 같다.

그 중 하나는 한국산수의 전형을 진경¹⁶⁾으로 그려내고 있다. 동해안과 설악산을 주 무대로 펼쳐지는 아름다운 경치를 작가의 내밀한 감성으로 묘사하고 있다.

“ 가장 한국적인 정서와 모습을 살리려고 노력했다.”¹⁷⁾

드넓은 파란 용단이 겹겹이 밀려드는 동해바다, 황금빛 역새가 감싸고 있는 한가로운 농촌의 가을 들녘, 형형색색의 화려한 단풍과 순백의 눈으로 갈아입는 아름다운 풍경을 사실감 있게 담아내고 있다. 푸른 하늘을 달리는 흰 구름과 부드러운 듯 날카로운 움이 뒤섞여 오히려 조화로운 기암괴석들, 항상 생명의 빛을 간직하고 있는 소나무와 계절을 담아내는 숲, 속을 훤히 내주며 뽀내듯 경쾌하게 흐르는 옥빛 계곡물, 풍경소리와 고요함이 조우하는 고즈넉한 산사, 마치 그 속을 여행하는 듯 한 그런 한국의 산수를 압축하고 있다.





봄-동쪽	여름-남쪽	가을-서쪽	겨울-북쪽
			

표 5. <오세암> 사계절 풍경 분석¹⁸⁾

16) 조선 후기 정선鄭敼(1676~1759)에 의해 형성된 화풍으로, 우리나라에 실재하는 경관의 사상에 주력하여 정선 특유의 화풍으로 발전시킨 산수화이다.

출처:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=895058&cid=50335&categoryId=50335>

17) 성백엽감독 인터뷰내용 중 일부, 독미디어 다음, 2004.6.26계재
출처:<https://blog.naver.com/treearoma/120003586289>

그 다음으로는 객관적 자연 경치를 오방색채¹⁹⁾를 통해 심미적 계절 풍경으로 담아내고 있다. 동쪽의 생명의 기운을 받아 만물이 피어나는 봄, 남쪽의 온기를 통해 생명이 성장하고 발산하는 여름, 봄과 여름이 보관된 서쪽의 에너지로 풍부한 결실을 품은 가을, 북쪽의 한기를 견뎌내고 새로운 시작을 준비하는 겨울 등 사계절의 다의적 경치는 자연의 순환적 섭리를 담아내는 심미적 풍경으로 자리하고 있다.

끝으로 여백 속의 여백의 미학이 담겨있다. 보통 여백은 선묘적 동양 산수에서 남아있는 빈자리이며, 비움의 상태로 공간을 연출하는 효과미학이다. 그러나 오세암의 자연 풍경은 간결하고 섬세한 생략적 묘사를 통해 여백의 공간미를 보여준다. 즉 오세암에서 구사된 공간 묘사법은 시각적인 표현을 자유롭게 변용하여 비움을 그림으로서 공간을 연출한다. 이는 곧 그려진 여백 속에 숨겨져 있는 또 다른 여백의 미학을 음미하게 한다.

오세암에 표현된 자연 풍경은 단순한 사생의 재현을 넘어 작가의 세계관을 담아내는 공간의 발견인 것이다.

(2) 산사풍경 분석

오세암에 나타난 산사의 풍경은 사찰의 가람양식과 불가생활이 고증적으로 표현되어있다. 큰 절인 백담사²⁰⁾는 신라의 가람배치 양식으로, 절은 평지에 위치하고 절의 중심은 탑으로 배치되어있다. 석탑은 부처의 사리를 보관하는 것으로 기단부, 탑신부, 상륜부 등으로 구성된 4층 석탑이다. 마당의 연못은 화려한 붉은 연꽃과 푸른 연잎 그리고 물고기를 함께 표현하여 자리이다

18) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <오세암>, 2003, 이미지 편집인용

19) 오방색(五方色)은 음양오행설(陰陽五行說)에서 풀어낸 다섯 가지 순수하고 섞음이 없는 기본색을 오정색(五正色)이라 불렀음.

출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270369&cid=42641&categoryId=42641>

20) 백담사(百潭寺)는 강원도 인제군 북면 용대2리 설악산에 있는 절로 6.25 이후 대한불교조계종 제3교구 본사인 신흥사의 말사이다. 출처:<https://namu.wiki/w/%EB%B0%B1%EB%8B%B4%EC%82%AC>

를 실현하는 장소임을 말해준다. 한편 작은 절인 오세암²¹⁾은 눈 속에 갇혀진 낡고 오래된 작은 암자로 표현되어있어, 외롭게 혼자된 길손이와의 심리적 공감을 느끼게 한다.

백담사 전경	극락보전 불상	하품 중생인	범구(범종, 요령, 목탁, 풍경)		
					
오세암 전경	단청	석탑	탱화	법당	연못
					

표 6. <오세암> 산사의 불가 풍경 분석²²⁾

백담사는 금강산 건봉사의 말사라서 본존불이 석가모니불이 아니라 아미타불이다. 따라서 아미타불²³⁾을 모시는 극락보전에는 좌측에 관음보살²⁴⁾, 중앙에 아미타불, 우측에 지장보살²⁵⁾이 배치되어있다. 주불인 아미타불(阿彌陀佛)은 목불좌상으로 머리에는 정상계주가 큼직하게 솟아있고, 나발(머리카락)이 촘촘하게 표현

21) 오세암(五歲庵)은 백담사에 속해 있다. 643년(선덕여왕 12) 자장율사가 지었는데, 당시에는 관음암(觀音庵)이라 불렀다. 출처: <https://namu.wiki/w/%EC%98%A4%EC%84%B8%EC%95%94>

22) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <오세암>, 2003, 이미지 편집인용

23) 아미타불(阿彌陀佛)은 대승불교에서 서방정토 극락세계에 머물면서 법을 설한다는 부처
출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1120976&cid=40942&categoryId=31545>

24) 관음보살(觀音菩薩)은 자비로써 중생을 구제하는 보살로 광세음보살(光世音菩薩)이라고도 한다. 출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=893881&cid=42642&categoryId=42642>

25) 지장보살(地藏菩薩)은 지옥에서 고통 받는 중생들을 구원하는 보살로 석가의 위촉을 받아, 그가 죽은 뒤 미래불인 미륵불(彌勒佛)이 출현하기까지 일체의 중생을 구제하도록 의뢰 받은 보살이다. 출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1728413&cid=49296&categoryId=49296>

되고 있다. 얼굴은 둥글고 단아하여 눈이 가늘고 입이 작으며 코가 돌출해 있다. 상체는 가슴이 넓고 어깨가 둥글어 당당한 인상을 주며 하체의 앉아있는 형태가 넓고 큼직하여 안정감을 준다. 또한 불상의 수인(手印)²⁶⁾으로는 석가모니불의 근본오인인 오른손은 시무외인과 왼손은 여원인의 통인에 양손 모두 아미타불의 구품정인 중 하나인 하품중생의 손 갖춤을 통해 부처의 자비의 의미를 보여준다. 한편 사찰의 단청(丹青)은 화려한 오방색을 바탕으로 하고, 그림은 주로 불·보살 등 신앙의 대상, 용·봉황 등 상상의 동물, 귀면 등 신령계를 구상적으로 표현하고 있다. 탕화(幀畵)는 불가의 이야기를 그린 불화로 자비로운 관음보살상이 그려져 있다. 풍경(風磬)은 절의 처마 끝에 종 모양 아래로 물고기가 달려 있는 경쇠로 수행독려와 함께 운치 있는 산사의 풍경을 담아낸다.

법구들도 구체적으로 묘사되어있는데 범종(梵鐘)은 사람을 모이게 하거나 시각을 알리기 위하여 치는 종으로 용뉴의 용은 여의주를 물고 있고, 음통의 테두리에는 연주돌기문양이 새겨져 있다. 목탁(木鐸)은 도승에 대하여 교훈을 주는 뜻에서 밤이고 낮이고 항상 눈을 뜨고 있는 물고기 모양이다. 요령(搖鈴)은 목탁보다 빠른 박자로 엮을 때 사용하는 것으로 작은 종 모양에 긴 손잡이가 달려 있다. 백팔번뇌를 물리쳐 무상의 경지에 이르게 한다는 염주(念珠)도 정갈하게 묘사되어있다. 한편 마음의 눈을 뜨기 위한 불자들의 경건한 예불모습과 법의도 사실적으로 표현되어있다.

이렇듯 오세암에 나타난 산사의 풍경은 사찰의 가람의 구조와 불상의 양식, 불가생활의 세부적인 것 까지, 고증적 세부 묘

26) 시무외인(施無畏印)은 손바닥을 밖으로 펴서 어깨 높이까지 올린 손 갖춤으로 중생에게 자비를 베풀어 두려움과 고통에서 벗어나게 해준다는 뜻이다. 여원인(與願印)은 손바닥을 밖으로 펴서 손 전체를 아래로 내린 손 갖춤으로 중생이 원하는 바를 이루게 해준다는 뜻이다. 통인(通印)은 시무외인과 여원인이 함께 있는 손 갖춤이다. 하품중생인(下品中生印)은 중지와 엄지를 마주 댄 손 갖춤이다. 출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=983031&cid=42962&categoryId=44336>

사를 통해 내용적 의미까지 담아내, 마치 산사에 머물러 불가세계를 체험하는 듯한 실재감 있는 풍경을 보여준다.

2) <원령공주>

(1) 숲의 풍경 분석

원령공주에서 가장 중심이 되는 공간은 사슴신(시시가미)의 숲으로 이곳은 원시림이 우거진 생명의 힘을 지닌 숲이다. 이 숲은 일본 야쿠시마섬²⁷⁾ 시라타니운스 계곡을 옮겨 놓은 재현적 숲으로 보이지만, 숲은 생명을 관장하는 작가적 이상향의 공간이다.

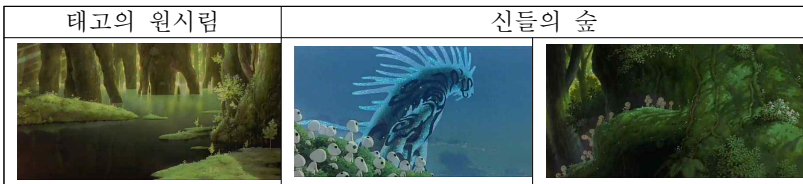


표 7. <원령공주> 숲의 풍경²⁸⁾

불멸의 생명수로 웅장한 자태를 뽐내는 조몬스기²⁹⁾의 원시림, 그 속에서 바스락거리며 생명을 자랑하는 싱그러운 나뭇잎들과 영롱한 이슬들, 청명한 에메랄드빛 호수에서 생명의 날개 짓하는 보라색 나비들의 향연, 원초적 태형 잠자리들의 여유로운 날개 짓, 우아한 자태를 뽐내며 무리를 지어 다니는 사슴들, 생

27) 야쿠시마섬(屋久島) 일본 가고시마현 남부의 사타 곳 남쪽 해상의 섬으로 천년이 넘는 아쿠삼나무의 울창한 숲으로 고대의 원시림이 남아있는 세계자연유산임.

출처: <http://www.welcometojapan.or.kr/location/regional/kagoshima/yakushima.html>

28) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <원령공주>, 1997, 이미지 편집인용

29) 조몬스기(縄文杉)는 야쿠시마섬에 서식하는 아쿠삼나무, 대만고무나무 등으로 수령이 무려 2170 ~ 7200년 이며, 높이 25M, 둘레 16.4M임.

출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=649184&cid=43128&categoryId=43128>

명의 신으로 나타날 때 시시가미 밭에 피어나는 신비로운 영서화(靈瑞花)³⁰들, 낮에는 시원의 숲에서 일상의 망중환을 즐기다가 도, 밤이 되면 거대한 반투명의 유동체로 변해 하늘의 에너지와 땅의 생명을 잇는 신령스러운 시시가미, 딸각딸각 소리를 내며 숲의 신과 교감하는 귀여운 나무 정령들, 숲은 다양한 녹색의 빛깔을 바꿔가며 풍부한 생명을 세밀하게 묘사하고 있다. 이렇듯 원령공주에서 나타난 숲의 풍경은 너무나도 사실적인, 때론 사실을 넘어선 절대적 사실로, 우리에게 이 숲을 숲 이상의 풍경으로 믿게 만든다.

일반적으로 풍경은 중립적이다. 이렇게 낮선 중립적 풍경은 반복적 교감을 통해 익숙한 낮익음으로 우리의 일상이 된다. 이렇게 우리의 일상이 된 풍경은 작가의 현실에 대한 시선과 의식을 통해 풍경의 주관성을 확보한다.

“ 숲과 자연은 회화적 무대장치가 아니라, 그 자체가 작품을 지탱하는 또 하나의 주역이다”³¹⁾

작가의 말에서 보듯이 풍경이 단순한 이미지가 아니라는 점을 말해준다. 이러한 관점에서 볼 때 원령공주에서 나타난 극사실적인 숲의 풍경은 작가의 내면을 발견하는 이미지장치인 동시에 작품의 세계관인 절대적 이상향을 강화해주는 작가의 의식언어인 것이다.

(2) 막부시기 일상공경 분석

원령공주에서는 일본의 막부시기³²⁾의 생활모습과 철기양식을

30) 영서화는 우담바라(優曇婆羅)의 다른 이름으로 3천년 만에 한 번 꽃이 피는 신령스러운 꽃으로, 매우 드물고 희귀하다는 비유 또는 구원의 뜻을 갖고 있다.

출처:<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1189223&cid=40942&categoryId=31543>

31) 김윤아, 『미야자키 하야오』, 살림총서, 2005, p.26 미야자키 하야오의 말 재인용

재현하고 있다. 일상풍경에 나타난 풍경을 구체적으로 살펴보면, 막부와의 전쟁에서 쫓겨난 에미시 부족의 원형 가옥배치와 초가 지붕의 삼각형 가옥구조, 길흉화복을 관장하는 마을 주술사의 화려한 의상과 소도구, 부족 남자들의 의복과 묶음머리스타일을 섬세하게 묘사하고 있다. 또한 이시기 일상의 중심 공간인 시골장터를 통해 상가와 좌판이 공존하는 나열식 장터 구조, 식기점, 대장간, 음식점, 미곡점 등의 생필품 가게와 물건을 팔기위해 흥정하는 다양한 상인들의 모습들을 재현하고 있다.

농촌 풍경과 에미시 가옥	에미시 부족 주술사	에미시 부족 사람들	막부무 사와 전통무 기들	시장 전경	취사 도구들	우산과 신발
						
타타라 제철 마을	여성 지도자 에보시	공동 취식	체계적 제철 시스템	출입문 개폐 장치	화약총	철벽방어 구조
						

표 8. <원령공주> 일상풍경 분석³²⁾

한편 사람들의 일상을 보다 섬세하게 설명하고 있다. 계층과 직업 그리고 성별에 따라 다른 의상과 다양한 패션스타일, 음식을 만드는 취사구조와 도구들, 일본 전통 신발인 나막신과 비를 피하는 우산과 우의, 소를 이용하는 재래식 물건운반 방식, 일본

32) 막부시대(室町時代)는 1192년~1573년으로 무사계급을 중심으로 한 봉건적 주종관계시기로 에도시기에는 사.농.공.상의 세습적 신분제이긴 했으나, 도시문화와 서민문화가 발달하였고 문화소비층이 일반무사와 상인계층으로 이동하였다. 일본의 근대적 자본주의의 시초가 된 시기라 볼 수 있다. 출처: <https://blog.naver.com/verthandi/90004825869> 편집인용.

33) 연구자 자체연구 분석, 이미지출처: 애니메이션 <원령공주>, 1997, 이미지 편집인용

막부 무사들의 전통갑옷과 무기 등 시대를 옮겨 놓은 듯한 구체적이고 실재감 있는 묘사가 돋보인다.

특히 원령공주의 문명화된 공간인 타타라 마을의 생활모습과 철을 생산하고 제련하는 과정을 생생하게 묘사하고 있다. 이곳은 인간 모두가 동등한 권리를 갖는 문명공동체 마을로 여성 지도자 에보시의 당당하고 진취적인 모습, 마을을 방어하고 철을 생산하는 자주적인 여성들의 모습, 구성원으로 인정받으며 첨단의 화승총을 제작하는 나병환자들, 마을 사람이 함께 모여 식사하는 모습 등의 집단적 생활모습이 매우 인상적이다.

또한 철을 생산하는 체계적인 제작시스템, 대형 출입문을 열고 닫는 과학적 개폐시스템, 배가 나가고 들어오는 개방식 선착장, 적들의 공격을 방어하기 위한 요새화된 마을구조와 체계적인 방어시스템 등은 이 시기 문명화된 일본사회의 단면을 읽을 수 있게 한다.

즉 원령공주에서 나타난 막부시기 일상의 풍경은 과거 낮 설은 풍경을 고증을 통해 섬세하고 사실적으로 묘사하여, 마치 그 시기에 살고 있는 것과 같은 익숙한 풍경을 제공하고 있다.

III. 결론

다섯 살 길손이의 사모곡을 한국적 서정으로 풀어낸 <오세암>과 인간계와 신화의 변주를 통해 우리의 이상향을 추구한 <원령공주>에 나타난 ‘풍경’을 연구한 결과, 다음과 같은 특징과 의미를 알 수 있었다.

첫째, <오세암>에 투영된 산사의 풍경은 섬세한 고증적 묘사를 통해 실존적 공간으로서의 특성을 강화하였고, 사계절의 자연 풍경은 작가적 시선을 한국적 진경을 통해 리얼리즘 공간으로 재탄생하였다. 이렇듯 오세암에 나타난 한국적 자연과 불가의 풍경은 어린아이의순백의 동심을 천심으로 의미화 시키는 작가의 ‘내면적 의식의 발견’인 것이다.

둘째, <원령공주>에 나타난 막부시기 일상의 풍경은 낮 설은 공간을 구체적이고 섬세한 묘사를 통해 익숙한 공간으로 재현한 한편, 작품의 중심 공간인 숲은 작가의 내면의식을 바탕으로 시원적 자연풍경을 극사실적으로 차용함으로써, 숲을 인간과 자연이 함께하는 공생공영의 작가의 ‘절대적 이상 공간’으로 풀어내고 있다.

이렇듯 두 작품에서 나타난 풍경은 풍경을 고증적 해석과 섬세한 묘사를 통해 작품의 세계관을 강화시키는 동시에, 작가의 내밀한 발견을 구체화하는 ‘생각의 틀’로서 풍경은 곧 작가의 의식인 것이다.

참고문헌

- 김윤아, 『미야자키 하야오』, 살림, 2005
 박기수, 『애니메이션서사구조와 전략』, 논형, 2004
 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2002
 조미라, 『상상력의 미학, 애니메이션』 조미라, 한울, 2009
 정채봉, 『오세암』, 창비, 2001.
 채트먼, S, 한용환 역, 『이야기 담론』, 푸른사상, 2003.
 키리도시 리사쿠, 남도현 역, 『미야자키 하야오 론』, 씨드아이, 2002
 서영채, 「절대 공간으로서의 풍경 : 두 번째 풍경과 존재론적 순간」, 『한국현대문학연구』, 4권 41호(2013), pp.569-604.
 최돈일, 「단편애니메이션의 실험적 영상연출 연구」, 『만화애니메이션 연구』, 통권36호(2014), pp.375-391.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 세계미술용어사전, 이미지, 2018.01.02.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 국어사전, 풍경, 2018.01.02.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 재현, 2018.01.02.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 아이누신화, 2018.01.02.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 정채봉, 2018.01.02.
 NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 미야자키 하야오, 2018.01.02.

NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 진경산수, 2018.01.03.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 오방색, 2018.01.03.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 백담사, 2018.01.05.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 아미타불, 2018.01.05.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 관음보살, 2018.01.05.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 지장보살, 2018.01.05.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 불상의 수인, 2018.01.05.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 아쿠시마, 2018.01.07.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 조문스기, 2018.01.07.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 미야자키 하야오, 2018.01.07.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 나무위키, 모노노케 히메 등장인물, 2018.01.17.
NAVER, www.naver.com, 검색어 : 지식백과, 우담바라, 2018.01.26.
위키백과, 오세암, <https://namu.wiki/w/%EC%98%A4%EC%84%B8%EC%95%94>, 2018.01.05.
<오세암> (2003)
<원령공주>(もののけ姫,1997))

ABSTRACT

The Study of Sceneries Shown in Animation Movies -Focusing on <Oseam> & <The Princess Mononoke>

Choi, Don-III

This study investigated realism sceneries shown in animation movies of auteurism. Although animation has properties of mechanical images arranged by short cuts, it essentially starts with the images dealing with space art based on the consciousness of an author. In this aspect, sceneries of animation movies can be the most proper subject for study from the viewpoint of image. Generally, sceneries of animation movies maintain the neutral position as a stage setting for story. However, as for auteurism animation, the sceneries have subjective meaning as major media to express the work or the vision and value of the author on the world. The representative animation movies that reflect the role and meaning of realism sceneries among auteurism animations are <Oseam> and <The Princess Mononoke>. The former shows Korean sceneries and the latter presents local sceneries of Japan quite well.

Reviewing the characteristics of sceneries shown in two movies, the sceneries of <Oseam> are the discovery of internal consciousness of the author that signifies pure innocence of childhood into the voice of nature through the style of the author. Meanwhile, sceneries of <The Princess Mononoke> adopted nature landscape surrealistically based on the internal consciousness of the author and described the

forest as the absolute utopia of the author. As such, the sceneries shown in two movies were utilized as the “framework of thought” of the authors that intensify the viewpoint of the movies on the world through empirical interpretation and detailed description of neutral landscape based on internal consciousness of the authors.

Key words : sceneries, auteurism realism, framework of thought

최돈일

경기대학교 애니메이션영상학과 교수
(120-702) 서울특별시 서대문구 경기대로9길 24
Tel : 02-390-5106
donnillch@naver.com

논문투고일 : 2018.01.28.

심사종료일 : 2018.03.04.

게재확정일 : 2018.03.22.