

일본 애니메이션<신세기 에반게리온>으로 본 메카닉 디자인의 정체성 분석

I. 문제제기

II. <건담>과 <신세기 에반게리온> 메카닉 디자인 비교분석

III. 결론

참고문헌

ABSTRACT

이종한*, 유사첩

초 록

일본의 메카물 애니메이션은 전 세계 범위에서 널리 알려져 있고 유명한 작품들이 많이 있다. 1952년, 일본 최초의 메카닉 애니메이션이며 최초의 TV 애니메이션인 <우주소녀아톰>은 탄생한 후부터 긴 세월을 걸쳐 지금까지 인기가 있다. 아톰은 한 시대의 코드로서 많은 사람에게 영향을 주었다. 일본 메카닉 애니메이션은 자신만의 독특한 특색과 세계관을 대중에게 전달하고 있다. 본 논문은 일본 90년대에서부터 지금까지 폭발적인 인기를 얻고 있는 <신세기 에반게리온> 메카닉 디자인을 <기동전사 건담>과 비교분석을 통해 일본 메카닉 디자인의 변화를 알아보고자 함에 있다. 이런 분석 결과는 애니메이션에 반영된 일본 문화와 사상을 알려 줄 것이며 이는 애니메이션의 문화반영을 보여주는 좋은 사례가 될 것이 기대한다.

<신세기 에반게리온>은 1995년에 상영한 후 일본 애니메이션계에 예상치 못한 영향을 주었으며 지금까지도 이를 재해석하고 분석하는 사람들이 끊임없이 나오고 있다. 이는 작품 자체가 가지고 있는 미스테리와 끝나지 않은 결론을 예상하기 위한 관객들의 반응이라 할 수 있다. 그런 특징을 반영하듯 에반게리온의 디자인에도 다른 메카물과 차별되는 디자인적 요소들을 찾아볼 수 있다. 인체 생명공학을 기반으로 한 메카닉 디자인은 기계라는 한계성을 극복하고 더욱 인간다운 모습을 느낄 수 있도록 한다. 인간 본성을 담을 수 있는 파일럿의 탑승구조는 엔터리 플러그라는 형식으로 강화되었고, 전굴 자세는 꺾끗한 로봇이 아닌 인간다움을 더 부각시킨다. 이렇듯 <신세기 에반게리온>은 인간의 정체성을 반영할 수 있는 메카닉 디자인을 추구하고 있다. 80년대의 메카닉 애니메이션으로 <건담>을 뽑을 수 있는데, 90년대의 <신세기 에반게리온>이 이를 전혀 다른 디자인으로 보여주고 있다. 그러므로 두 작품의 메카닉 디자인을 비교해봄으로써 작품의 메시지와 디자인의 상관관계를 살펴본다. <신세기 에반게리온>에서 메카닉 디자인의 정체성과 작품 내용의 밀접한 관계를 제시한다. 향후 메카닉 디자인에게 좋은 사례 및 이론적인 바탕이 될 수 있음을 시사하려고 한다.

주제어 : 신세기 에반게리온, 건담, 일본 메카물 디자인

I. 서론

1. 메카닉의 정의 및 일본 메카물의 역사

<신세기 에반게리온>의 메카닉 디자인은 시각적인 측면으로 봤을 때, 이전의 메카닉 애니메이션의 디자인과 달리 뚜렷한 차이가 있다. 일본 메카닉 애니메이션은 초창기부터 <신세기 에반게리온>까지 다른 디자인 형태를 지니며, 다양한 세계관이 부여되고 있지만 큰 디자인적인 틀에서 보면 <건담>의 메카닉 디자인과 비슷한 틀을 유지해왔다. 하지만 <신세기 에반게리온>은 내부 구조부터 겉모습까지 큰 변화를 시켰다. 메카닉 애니메이션이 사람들에게 주어진 고정관념을 깨뜨리고 '인공생명체'의 설정부터 인간과 똑같이 생명력이 있는 인간다운 기계를 디자인 했다. 메카닉(mechanics)의 사전적인 의미는 "기계적인, 기계장치" 등을 뜻하는 것과 같이 애니메이션에서도 극중에서 등장하는 생물체가 아닌 기계로 이루어진 장치, 물건, 캐릭터 등을 지칭하는 용어로서 현재 애니메이션 전 장르 중 많은 부분을 차지하고 있다. SF(ScienceFiction) 영역에서 중요한 역할을 차지하고 있다. 주로 파일럿이 탑승하거나 조종하는(무인로봇도 있다) 이족 보행로봇이 등장하는 애니메이션을 지칭하는 메카닉은 저패니메이션(Japanimation)또는 애니메(anime)로 통칭되는 일본 애니메이션에 그 뿌리를 둔다'.¹⁾

또한 메카(Mecha)는 "Mechanism"또는 "Mechanical"에서 뒷 부분을 생략한 말로, 일본에서 생겨난 용어다. 일본에서는 기계와 거의 동의어로 사용된다. 하지만, 로봇 등 공상 기계 장치의 총칭으로서 더 많이 사용되고 있다. 메카는 애니메이션이나 SF 등 공상 또는 미래적인 요소가 있는 장르의 작품에서 자주 등장한

* "이 논문은 2017년도 호서대학교의 재원으로 학술연구비 지원을 받아 수행된 연구임"(과제번호 2017-0296)

1) 홍륜영, 메카닉 애니메이션 분석 및 발전가능성에 관한 연구 (한국과 일본 메카닉 애니메이션을 중심으로), 2010. p6.

다.2) 이전 작품인 <아톰>부터 <신세기 에반게리온>까지 일본 메카닉 애니메이션의 연혁을 보면 작품의 변화를 비교적으로 보일 수 있다. 표로 살펴보면 다음과 같다.

메카닉 종류	작품년도	작품명	제작자	내용설명
AI인공지능로봇	1952	<우주소년 아톰>	데즈카 오사무 (手塚治虫)	일본 최초의 메카닉 애니메이션이며 최초의TV애니메이션.
조종형로봇	1956	<철인28호>	요코야마 미쓰테루 (横山光輝)	사상 최초로 거대로봇이 주역으로 등장해 거대로봇물의 장을 연 작품.
탐승형 거대로봇	1972	<마징가Z>	나가이고 (永井豪)	세계최초의 탐승형 거대로봇캐릭터.
합체로봇	1974	<갯타로봇>	나가이고 (永井豪)	일본 최초의 합체로봇.
고대 유산인 로봇	1975	<용자 라이딘>	나가하마 타다오 (長浜忠夫), 토미노 요시유키 (富野 由悠季):	고대유산인 로봇.
답승형 로봇	1982	<초시공 요세마크로스>	Studio Nue 스튜디오누에 감독: 이시구로 노보루 (石黒 升)	"초시공시리즈" 및 "마크로스시리즈"의 첫 작품 최초로트랜스포머캐릭터의원형을제공한이는일본애니메이션 [마크로스] 시리즈의 메카닉 디자이너 카와모리 쇼지(河森 正治).
사이	1989	<공각기>	만화원작:	1995년11월 극장판

2) 위키백과, 검색어: 메카 (장르), [https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%EC%B9%B4_\(%EC%9E%A5%EB%A5%B4\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%EC%B9%B4_(%EC%9E%A5%EB%A5%B4)), 2016. 3.15.

버그		동대>	시로마 사무네(士郎正宗). 감독: 오시이마모루(押井 守)	애니메이션
인공생명체이며 탑승형 로봇	1995	<신세기 에반게리온>	안노 히데아키(庵野 秀明)	90년대를 상징하는 일본 서브컬처계의 전설이자 신화가 된 애니메이션. 안노 히데아키 감독의 일생최고, 최대의 역작이자 걸작.

표1: 일본 메카닉 애니메이션 연역

일본 메카닉 애니메이션의 흐름을 살펴보면 인간형 로봇인 <우주소년 아톰>을 시작으로 거대형 로봇인 <철인28호>와 <마징가Z>로 파생됨을 알 수 있다. 이런 변화 속에서 인간형 로봇이 가지고 있던 인간 본성에 관한 메시지는 거대형 로봇의 파일럿에게로 전이된다. 컨트롤러를 통해 조정되던 거대형 로봇이 파일럿의 탑승 방식으로 바뀌면서 이는 더욱 심화된다. 즉, 일본 메카닉 애니메이션은 인간의 본성에 대한 물음을 전달할 수 있는 메카닉 제작으로 발전되고 있음을 알 수 있다.

그 중 가장 대표적인 로봇물로 건담을 뽑을 수 있는데, 1995년도에 발표된 <신세기 에반게리온>이 이를 전혀 다른 디자인으로 보여주고 있다. 그러므로 두 작품의 메카닉 디자인을 비교해봄으로써 작품의 메시지와 디자인의 상관관계를 살펴보고자 한다.

<에반게리온>은 90년의 코드로서 폭발적인 인기를 얻은 이유가 여러 가지 있겠지만 본 논문에서는 메카닉 디자인에서 그 배경을 분석한다. 따라서 <에반게리온>에서 디자인 분석 통해서 작품에서 반영된 세계관을 알아 볼 수 있다. <에반게리온>의 메카닉 디자인은 이전의 나왔던 메카닉 애니메이션 보다 돌파적인 혁신을 했다. <에반게리온>의 메카닉 디자인은 작품 내용과 호응하

고 감독의 세계관을 더 긴밀하게 연결시켜다.

애니메이션 작품에서 캐릭터의 디자인은 수많은 메시지가 담겨져 있다. 디자인 분석을 통해서 대사 및 스토리만으로 전달 할 수 없는 정보들을 관객에게 전달하고 있다. 그 메시지 중에도 감독의 생각, 인간 사회에 대한 이해를 결합하고 세계관을 전달한다. 이와 같이 <신세기 에반게리온> 작품 속에 메카닉 디자인 분석을 통해서 반영되고 있는 세계관을 분석하면서 이 작품을 또 다른 시각으로 알아본다.

메카닉 디자인 분석을 통하여 디자인 및 스토리의 중요한 연관성을 알 수 있고 <에반게리온> 흥행에서 메카닉 디자인은 주요한 요소라는 것을 증명할 수 있다.

일본의 메카닉 애니메이션 역사를 살펴보면 <에반게리온>의 메카닉 디자인은 특별한 부분이 많이 있다. 한 시대의 코드로서 아직까지도 다양한 극장판을 만들고 있는 장수의 작품으로, 오랜 시대를 통해 메카닉 디자인이 작품 속에서 중요한 작용을 하고 있다. 이러한 <신세기 에반게리온>은 작품내용과 호응하며 독특한 메카닉 디자인 분석에서의 특징은 오래가고 시들지 않는 것이다. 이를 디자인의 관점으로 출발해서 알아보도록 한다. <신세기 에반게리온>에서 메카닉 디자인의 정체성과 작품 내용의 밀접한 관계를 제시한다. 향후 메카닉 디자인에게 좋은 사례 및 이론적인 바탕이 될 수 있음을 시사하려고 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

1) 연구내용

본 논문에서는 <신세기 에반게리온>과 <건담> 메카닉 디자인을 비교분석하여 더 직관적으로 <신세기 에반게리온> 메카닉의 외부 디자인 및 내부 구조의 색다른 디자인 변화를 분석한다.

(1) 건담과 에반게리온 제작 배경과 특징

<기동전사 건담>은 토미노 요시유키 감독의 대표작으로 약칭으로는 퍼스트건담, 혹은 '초대건담'이라고도 불린다. 일반적인 거대로봇 애니메이션들과는 다르게 인간들의 전쟁 속에서 소년의 성장을 그린다.³⁾ 1979년 최초로 등장해 기존의 로봇애니메이션의 개념을 바꿔놓은 작품이다. 1979년 TV 아사히에 최초로 방송되었으나 이후 폭발적인 반응을 바탕으로 수많은 연작시리즈와 외전들을 만들어 냈다.⁴⁾ 건담은 80년대의 대표적 코드라고 볼 수 있다.

<에반게리온>은 1995년 10월에 방영을 시작해, 상업적·비평적 면에서 대성공을 거둔 일본의 애니메이션 시리즈이다. 영향력이 큰 작품으로, 에반게리온 프랜차이즈의 단초가 되었으며 영향력 있는 애니메이션 관련 상을 많이 수상했다.⁵⁾ 이 작품은 사회현상으로 나타난 1990년대를 대표하는 애니메이션 작품으로 그간 축적된 일본의 영화와 일본의 특수 촬영, 애니메이션 기법을 총 집편한 작품을 더해 캐릭터의 내적 측면을 표현하는 등 참신한 연출이 이후의 애니메이션 작품에 큰 영향을 끼쳤다. <우주전함 야마토> (1974년) <기동전사 건담>(1979년) 에 이은 제 3차 애니메이션 혁명이라 불리기도 한다.⁶⁾

일본 80년대까지는 제작환경이 다면화 되고 <우주전함 야마토> 나 <기동전사 건담>에 의해 80년대 전반의 애니메이션 붐을 열었다. 하지만 당시에 사회영향이 아주 악한 '오타쿠' 연속 유아유괴살인사건 때문에 일본 애니메이션 시장에 치명적인 타격을 줬고 <에반게리온>이 나오기 전에 일본에서 애니메이션. 만화. 등 산업은 거의 발전 정체의 상태였다. 에반게리온은 당시

3) 나무위키, 검색어: 건담, <https://namu.wiki/w/%EA%B1%B4%EB%8B%B4>, 2017.05.04

4) 네이버, 검색어: 건담, http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=101&contents_id=3847, 2010.10.18.

5) 위키백과, 검색어: 신세기 에반게리온, https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%A0%EC%84%B8%EA%B8%B0_%EC%97%90%EB%B0%98%EA%B2%8C%EB%A6%AC%EC%98%A8#cite_note-8, 2018.02.10..

6) 나무위키, 검색어: 신세기 에반게리온, 2018.03.20.

침체된 일본 애니계를 타파하고 제3애니 부흥기를 이끌며 90년대 중후반 애니 시장 전반을 장악했다. 이렇게 제작된 건담과 에반게리온의 작품 특징을 요약해 보면 다음과 같다.

분류	건담	에반게리온
세계관	기존의 로봇 애니메이션들이 묘사한, 악을 응징하는 히어로식 구성이 아니라 쌍방의 세계관과 가치관이 충돌하며 일어나는 갈등을 나름의 객관적 시각으로 묘사한다. 오만, 편견, 두려움을 버리면 불필요한 충돌은 피할 수 있다. 전쟁을 반대함.	인간이 서로 완전히 이해하는 것은 불가능하다. 인간은 모두 각자의 가치관이 존재하며 추구하는 목표가 다르다. 인간은 본성적으로 약한 존재이며 다양한 생활환경에서 각자의 가치관을 갖게 된다.
미디어믹스	TV시리즈20기, OVA 16편, 극장판17편, 소설36편, 만화58권, 게임콘솔및PC 등200개정도, 음반 기법: 2d+3d	TV시리즈 26화, 극장판 6편, 만화 본편1부 14권, 그외3부, 소설2부, 게임 콘솔 및 PC 등 20개 이상, 음반 15개 이상, 3D CG단편애니메이션 1부, 4D영화
마케팅	모형 등 캐릭터 상품.	캐릭터 상품, 에반게리온 신칸센, 롱기누스의창 프로젝트 최초의 애니메이션제작위원회 제작시스템 채용.
수익	검단 시리즈 2013년 기준: 802억엔	TV시리즈2007년 기준: 총 1500억엔 극장판 파: 20억엔

표2: 건담과 에반게리온7)

7) 데이터 출처: http://biz-journal.jp/2014/06/post_5139.html, 2014.06.17.

<에반게리온>공식 사이트:

http://www.evangelion.co.jp/2_0/introduction.html,

<건담>의 세계는 서로 양립할 수 없는 신념에 둘러싸인 인간들의 몸부림 같은 드라마이다. 1979년도에 제작된 "기동전사 건담"은 기존의 슈퍼로봇 개념을 과감히 제거하였으며, 권선징악적인 스토리와 이분법적인 인물설정을 버리고 각각의 개성 부여하였고 그 개성과 신념의 충돌을 그림으로써 애니메이션에 일대 대전환점을 제시했다. 물론 세계관의 정도의 차이는 있겠지만, <신세기 에반게리온>의 선(善)과 악(惡)이 해체된 세계관의 모태가 되었다고 보여진다.⁸⁾

2) 연구방법

본 논문은 위에 제시한 방식대로 <에반게리온>의 메카닉을 내부구조부터 외모까지 기본적인 설정을 정리하여 이를 중심으로 분석한다. <건담>과의 비교 분석을 통해서 <에반게리온>의 메카닉 디자인을 더 직관적으로 두 명작의 차이 및 디자인의 정체성을 명료하게 보일 수 있다. 연구방법은 기존의 문헌 자료를 수집 및 검토하여 연구 분석하는 문헌연구 방법을 위주로 한다. <건담> 및 <에반게리온>의 작품에서 묘사하고 있는 스토리를 비교하고 캐릭터의 디자인의 다른 이유를 알 수 있다. <에반게리온>과 <건담>을 더 직관적으로 비교하기 위해 작품의 기본 정보를 정리하여 체계적인 귀납적 연구방법을 이용한다.

<신세기 에반게리온> 및 이전의 나왔던 일본 메카닉 애니메이션의 디자인을 살펴보면 독특한 면이 많이 있다. 이전에 나왔던 메카닉 디자인의 특징을 보면 어느 정도 비슷한 틀을 유지하고 있다. <에반게리온>에서 그 틀을 깨뜨리고 메카닉의 정의는 단순히 기계의 단계를 건어가여 인공생명체로 상승시켰다. 이런 참신한 구상으로 스토리 내용과 호응하여 완벽한 결합을 성공시켰다. <신세기 에반게리온>의 스토리 내용뿐만 아니라 캐릭터 및 메카닉의 설정으로도 이 작품의 해석이나 이해에 대한 도움이 많이 있을 것이다. 앞으로 또 다른 작품을 분석하거나 이해하기 위해

8) 임소향, 「안노 히데야키의 '신세기 에반게리온'에 나타난 해체적 특성에 관한 연구」, 2003, p66.

도움이 될 것으로 기대한다.

한 가지 명작을 통해서 일본이나 당시에 이 작품을 만들 때 처하고 있는 시대배경을 알 수도 있다. 좋은 작품들은 항상 많은 정보 및 인식을 담겨져 있다. 본 논문에서 그 작품의 빙산의 일각으로 메카닉을 이리저리 디자인 한 이유를 분석해 봤다. 이러한 요소를 통하여 애니메이션의 흥행 요소가 다양하고 섬세한 특징을 갖고 있다는 것을 알 수 있다.

애니메이션에서 스토리 내용뿐만 아니라 스토리의 중심 생각과 어울리는 캐릭터 디자인도 상당히 중용한 구성인 것을 제시할 수 있을 것으로 기대한다.

II. <건담>과 <신세기 에반게리온>의 메카닉 디자인 비교분석

1. <건담>의 메카닉 디자인

<건담>의 메카닉 디자인 특징은 일본의 무사를 원형으로 디자인 했다, 건담의 빨은 일본 사무라이의 투구를 본 따서 디자인한 것이다. 일본 전국시대를 배경으로 한 영화나 애니메이션 등을 보게 되면, 일본의 장수들이 머리에 큰 빨이 달린 투구를 쓰고 있는데 이것은 적들과 부하들에게 큰 위압감을 주기 위한 것이다.

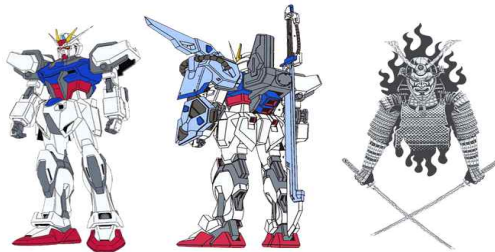


그림 1 건담의 외형 디자인 및 일본 무사



그림 2 건담의 전투 이미지

또한 <건담>의 메카닉 디자인에서 쌍칼을 들고 싸우는 장면이 자주 나오는데 다양한 장비 설정되어 있는 디자인에서 전통무기를 사용하는 이유를 분석해봤다.

1. 일본 사무라이 문화에게 받은 영향

건담은 일본 사무라이 갑옷을 현대화시켰다. 사무라이 문화는 기본적으로 일대일의 몸과 몸이 부딪히는 개인전투인 육박전을 통해서 사무라이 정신을 선양한다.

2. 인간의 원시적인 본능과 과학기술의 융합.

원시시대에서는 일대일의 육박전을 통해서 승리함으로써 사회적 위치를 획득한다. 인간이 진화하고 문명 문화가 발전한 현대사회에서도 인간은 여전히 육박전이 갖고 있는 흥분감에 매료된다. 건담은 이러한 인간의 원시적인 기본 감성을 자극하여 스크린이나 모델 모형에서 상업적인 가치와 공감을 얻을 수 있었다. 이러한 기본적인 자극에 더하여 과학기술적인 표현을 부가함으로써 관객들 스스로 자신을 작품 속에 대입시키고 공감하도록 만든다. 건담에서 나타나는 이와 같은 인간의 원초적인 원시적 본능과 과학 기술이 융합되어 더 좋은 예술적인 효과를 얻을 수 있게 되었다.

2. 에반게리온의 메카닉 디자인

건담에서 시작되어 어느 정도 정형화되어 있었던 메카닉 디자

인에 대한 상식을 한 번에 엮어 버린 에반게리온의 메카닉, 디자인은 로봇 애니메이션 디자인 역사에 획기적이라고 할 수 있다. <에반게리온>에 등장하는 로봇의 디자인은 100% 기계와 금속으로 구성된 로봇보다는 유기물에 생명을 부여해서 제작된 인조생명체의 면이 부각되어 있다.⁹⁾ 이는 아담 (후에 릴리스로 밝혀짐)이라는 미지의 생명체로부터 복제한 인공생명체 정도라고 해석하는 것이 옳을 것이다. 에반게리온의 정식명칭은 '범용인형결전병기 인조인간 에반게리온'으로서 로봇이라기보다 인조인간과 병기의 측면이 부각된다.(그림3)



그림 3
에반게리온
초호기

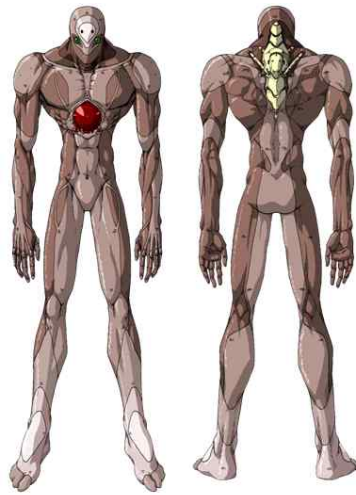


그림 4 에반게리온 초호기
장갑이 벗겨진 모습

사실상 로봇이라 볼 수 없으며 인공생명체에 여러 가지 기계 부속을 삽입하고 장갑을 둘러 만든 사이보그라 할 수 있다. 기존의 정교한 나사나 관절은 없으며 어깨 또한 비대하고 팔과 다리

9) 안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아툼에서 에반게리온까지』, (주)살림출판사, 살림지식총서 368, 2009, p36.

는 늘씬하며 장갑이 파손되어 드러나는 부분은 기계가 아닌 마치 근육이 뜯어진 것과 같은 인상을 준다.¹⁰⁾ (그림4) <신세기 에반게리온>에서 나온 메카닉의 기본 작동 원리는 로봇과 조종사의 신경이 접속되어 조종사의 생각에 따라 움직이는 것이다. 생체로봇이기 때문에 인체의 혈액이나 장기 등 인간과 유사한 것을 가지고 있는 설정을 통해 외상을 입으면 인간처럼 피를 흘리기도 한다.¹¹⁾

파일럿이 탑승한 엔트리플러그 삽입 이후 LCL이라는 액체가 엔트리플러그 내에 주수된다. LCL은 파일럿의 폐에 들어가 직접 산소를 공급하기 때문에 파일럿이 질식하는 일은 없다. 파일럿의 신경은 LCL에 의해 직접적으로 로봇의 동자가 회로와 연결된다. 즉, 생각만으로도 에반게리온을 움직일 수 있다는 것이다. 에반게리온들 중 초호기 주인공인 이카리 신지가 탑승하는 기체이다. 에반게리온의 로봇과 파일럿의 관계는 기존 거대로봇과 파일럿의 관계에 비해 참신한 면이 있다. 우선 파일럿은 ‘엔트리 플러그’라는 실린더 형태의 오브젝트에 탑승한다. 이 엔트리 플러그는 에반게리온의 목 뒷덜미로부터 척추에 해당하는 부분에 삽입



그림 5 엔트리 플러그 삽입

10) 안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아톰에서 에반게리온까지』, (주)살림출판사, 살림지식총서 368, 2009, p37.

11) 조하선, 『에반게리온 비밀의 문을 열다』, 나무와 숲, 2009, pp57-58.

된다(그림5). 엔트리 플러그 삽입 이후 LCL이라는 액체가 엔트리 플러그 내에 주수된다. LCL은 파일럿의 폐에 들어가 직접산소를 공급하기 때문에 파일럿이 질식하는 일은 없다. 파일럿의 신경은 LCL에 의해 직접적으로 로봇의 동자가 회로와 연결된다. 즉, 생각만으로도 에반게리온을 움직일 수 있다는 것이다. 따라서 여기에 기존 거대로봇 파일럿의 관계에는 없었던 신경일치의 정량화를 의미하는 ‘싱크로율’이라는 개념이 생긴다. 싱크로율이 높으면 높을수록 에반게리온을 더욱 효율적으로 작동시킬 수 있다. 이 싱크로율은 아무나 높은 수치를 나타낼 수 없으며 주인공 이카리 신지를 비롯해, 아야나미 레이, 아스카 랑그레이 등 선택받은 아이들만이 높은 싱크로율을 보인다. 여러모로 다른 로봇과 다른 에반게리온이지만 그중에서도 가장 다른 점은 역시 생명체의 속성을 지니며 그중에서도 특이하게도 모성본능을 가지고 있다는 것이다.¹²⁾

이 작품에 대한 해석은 모호한 설정만큼이나 다양하게 존재하지만 에반게리온이 어머니, 또는 자궁의 메타포를 가지고 있다는 일반적인 해석이며 이것으로 유독 높은 싱크로율을 보이는 파일럿이 어린아이 여야하는 배경적 개연성도 성립된다. 특히 주인공 신지가 탑승하는 에반게리온 초호기의 경우 신지의 어머니인 이카리 유이가 개발 도중 자발적으로 초호기에게 흡수된다는 사실에서 신지는 에반게리온에 탑승할 때 어머니의 자궁으로 되화하는 듯한 편안함을 느낀다. 또한 여러 차례 신지가 위험한 상태에 놓을 때, 초호기는 불가사의한 폭주를 일으켜 적을 섬멸한다. 에반게리온은 물론 매우 과학적이고 정밀한 설정의 SF작품이지만 동시에 이러한 초자연적인 현상을 등장시켜 보는 이에게 카타르시스와 재미를 선사하다. 게다가 단순한 재미가 아니라 로봇에 대한 새로운 해석을 시도한다. 표면적으로는 로봇 애니메이션의 전통에 따라 거대 병기로서 적을 무찌르는 모습이지만 해석하기에 따라 그것은 소심하고 자폐적인 자식을 지키려는 어머니의 대

12) 안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아톰에서 에반게리온까지』, (주)살림출판사, 살림지식총서 368, 2009, pp38-39.

단한 모성본능으로 비치기도 한다.¹³⁾



그림 6 주인공 이카리 신지가 초호기에 탑승한 모습

III. 결론

그림 7에서 나와 있듯이 일반적인 메카닉의 자세는 후굴로 표현한다. 왜냐하면 신체언어에 있어서 후굴은 당당하고 힘 있는 언어를 표현하기 때문이다. 하지만 에반게리온은 인간의 모습을 보다 리얼하게 표현하기 위해 전굴 자세로 표현되고 있다.

13) 안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아툼에서 에반게리온까지』, (주)살림출판사, 살림지식총서 368, 2009, p39.

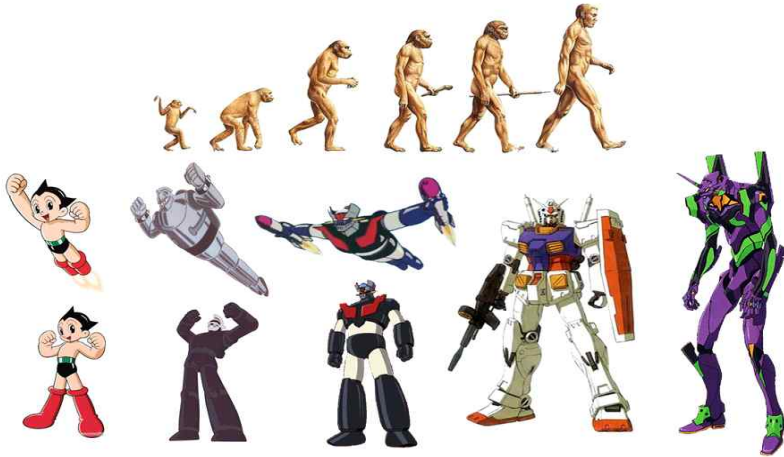


그림 7 인류 진화 단계 및 일본 메카닉 외부 디자인



그림 8 에반게리온 초호기 전투 동작 및 자세



그림 9 에반게리온 초호기 뛰는 자세

그림 8에서처럼 전굴 자세로 서 있을 때 더 용맹스러워 보이고 공격적인 이미지를 주기 때문에 육박전 혹은 무기를 들고 있을 때 보다 인체공학적인 자세를 표현하고 있다. 또한 이는 방어 자세이자 공격 자세이다. 싸울 때도 사람은 조금 자세를 나취야 중심이 더 안정적이고 균형을 잡을 수 있어서 쉽게 넘어지지 않는다. 로봇보다 인공생명체의 본질을 가지고 있는 에반게리온이기 때문에 설정에 맞는 디자인 자세라 볼 수 있다. 이런 요소는 다른 로봇 애니메이션의 능력과도 비교되는데, 비행능력을 가지고

있는 건담류의 로봇과 달리 에반게리온은 육지에서만 걷고 뛰게 디자인되어 있다. 극장판 <Q>에서 우주 전투 씬이 등장하지만 그때 역시 다른 도구를 통해서 날아다니는 것으로 설정했다. 즉, 에반게리온 기체 자체는 원래의 설정대로 날아다닐 수가 없다.

분석 결과 <신세기 에반게리온>의 디자인은 다음과 같은 특성을 가지고 있다.

1. 파일럿 탑승방식의 정밀한 과학적 내부구조
2. 기체와 조종사의 신경연계를 통한 조종방식의 인간화
3. 기체의 전굴자세 및 동작의 인체공학적 표현

에반게리온의 메카닉 디자인 특징은 이 작품의 전체 분위기 및 세계관과 긴밀하게 작용하며 생체 메카닉 디자인으로서 인간의 내면적 본성을 돌출시킨다는 것이다. 건담을 포함한 로봇과 파일럿이 명확하게 분리되어 있는 메카닉 애니메이션 속 디자인 구조와 달리 에반게리온은 파일럿 탑승방식의 정밀한 과학적 내부구조로 통해 인간이 과학기술의 힘을 의지하여 새로운 영역을 개발하는 인간의 끊임없이 미래를 추구하는 모습을 반영하고 있다. 또한 기체와 조종사의 신경연계를 통한 조종방식의 인간화는 기체와 파일럿의 은밀한 관계를 은유하여 파일럿의 어머니의 영혼이 로봇의 일부분인 사실을 표현하였다. 이 면에서부터 에반게리온이 작품이 다른 메카닉 애니메이션의 색다른 세계관을 구별되어 있기 시작한다. 작품 속 캐릭터들은 약하면서 섬세한 마음을 지녔으며, 살면서 끊임없이 겪고 있는 고통과 기쁨을 통해 '인간' 이 생물 자체의 존재 및 의미를 찾는다. 전술 자세에서 인간이 대지에서 걷고 활동하는 모습을 표현하고 마치 그 로봇 자체가 인간처럼 느끼게 한다. 다른 메카닉 애니메이션과 달리 <신세기 에반게리온>이 표현하고자 하는 것은 단지 소년의 성장이나 열정이 끓어오르는 소년 만화처럼 괴물을 쓰러뜨리는 것을 보여주고자 하는 것이 아니다. 복잡한 인간 사회 및 복잡한 인간관계에서 악한 상황이나 절망감만 차지한 환경에서 그만큼 충격을 먹을 때 약한 인간으로서 어떤 선택을 할 건지 주인공의 선택을 통해 보여주고자 하는 것이다. 게다가 인간다운 메카닉 디자인을 통해

더욱 실감을 느낄 수 있도록 강화시켰다. 주인공과의 유대감이 강할수록 '기계성'보다 '인간성'을 더 느낄 수 있도록 표현되었다. 그러므로 에반게리온에서 나온 메카닉 디자인은 작품의 세계관을 긴밀성 있게 연결시킬 수 있는 성공한 디자인이라고 볼 수 있다. 건담과는 달리 단순하게 인간이 기계를 탑승하고 조종하는 설정과 달리, <신세기 에반게리온>에서 나온 메카닉은 파일럿과 함께 몸과 마음을 소통할 수 있게 설정되었다. 이러한 설정은 다른 메카닉 애니메이션과 달리 주인공 뿐만 아니라 일반적인 캐릭터에게도 감정적인 기복을 공감할 수 있게 해준다. '인공생명체'인 설정은 관객들에게 다양한 공감대를 넓혀주고, 느낄 수 있는 감정들은 인물뿐만 아니라 생명력이 부여되는 메카닉에게도 감정을 느끼게 해준다. <신세기 에반게리온>은 외형적인 디자인뿐만 아니라 내면적인 요소들도 풍부하게 만들어졌다.



그림 10 <신세기 에반게리온>과 건담의 키 비례표

그림10을 보면 <신세기 에반게리온>과 <건담>시리즈의 공통점은 인체의 형태로 유지되어 있고 탑승형 로봇이라는 개념에서 벗

어나지 않는다. 본질적으로 인간의 목적을 달성하기 위해 파생된 무기이다.

하지만 차이점은 <신세기 에반게리온>은 '인공생명체'라는 개념이며 대항하는 적도 영혼이 들어가 있는 생명체이며 형태상에서 변화가 거의 없다. 메카닉의 라인도 <건담>비해서 부드럽고 날씬한 인간다운 신체 라인으로 디자인 했다. <건담>은 기본적으로 순수한 무기로서 설정되어 있기 때문에 그 정밀성은 외형으로 반영된다. 작품 내용으로 볼 때 전쟁에 관한 내용으로 구성되어 있어 과학기술의 발전에 따른 변화도 외형에서부터 반영된다. 이에 따라 메카닉의 외부적 디자인은 현대화적인 다양한 기능의 변화로서 설정되어 있다.

메카닉 애니메이션을 분석하다보니 일본은 특별히 메카닉에 관심이 많은 이유를 알 수 있었다. 일본은 역사적인 측면에서 보면 국내외의 크고 작은 전쟁과 2차 세계대전 등 수 많은 전쟁을 치른 '전쟁국가'라고 할 수 있다. 전쟁의 수행은 '무기'라는 과학의 싸움이다. 많은 외침과 2차 세계대전을 겪으면서 첨단과학기술발전과 경제발전을 이루었다. 이러한 역사적 배경 속에서 일본인은 전투와 전쟁을 자연스럽게 받아들이는 것은 물론이고 전쟁이라는 “스토리”와 거기에 등장하는 여러 가지의 과학적인 신무기 등을 통해서 일본인 특유의 “카타르시스”를 느끼는 심리적인 현상이 녹아 있다고 할 수 있다.

지리 및 환경적인 측면에서 볼 때 일본은 자원이 부족하고 자연 재해가 심한 다른 대륙들과 분리되어 있는 고립 국가이다. 이러한 불리함을 극복하기 위해 과학기술 발전에 많은 노력을 하였다. 특히 인간사회에 편리함을 줄 수 있고 인간과 자연을 뛰어넘을 수 있는 과학기술 끊임없이 추구하였다. 이러한 일본인의 심리적 특징이 많은 메카닉 애니메이션에서 나타나고 있다.

앞서 애니메이션 흐름을 통해 알아봤듯이 일본은 메카닉에 대한 남다른 역사를 가지고 있다고 볼 수 있다. 일본 애니메이션의 특징은 일본의 전쟁 역사에서 비롯되었다. 하지만 일본 애니메이션 메카닉 디자인의 변화된 흐름을 살펴보면 그들은 인간 본질에

대한 물음을 메카닉을 통해 전달하고 함을 알 수 있다. 그 중 1995년에 상영된 <신세기 에반게리온>은 초기 메카닉이었던 <우주소년 아톰>의 인간 본성에 관한 물음과 거대 로봇이 가지고 있는 메카닉의 특징들을 융합해 보여주고 있다. 다만 이전에 유행을 이어오던 거대 로봇이 기계라는 측면에서 벗어나지 못하고 탑승의 도구로 활용되어 왔다면 에반게리온은 파일럿과 별개로 인간이라는 측면에서 또 다른 메시지를 전달하는 도구로 이용되고 있었다.

일본의 다양한 메카닉 애니메이션의 디자인을 보면 아직까지도 많은 메카닉 애니메이션의 기본 디자인은 <건담>에서 파생된 설정이라고 볼 수 있다. 다수의 메카닉 애니메이션은 순수한 기계인 설정을 따르고 있다. 그렇기 때문에 대부분의 작품들 속에서 메카닉은 단지 충돌이나 전쟁이 일어날 때 쓰는 도구로 설정되어 있다. <신세기 에반게리온>의 독창성은 인간과 메카닉 간의 정신적인 측면의 융합이다. 앞에서도 언급한 뜻이 이런 설정은 <신세기 에반게리온>의 중심생각과 호응하고 작품에서 표현하고자 하는 세계관에 깊은 가치를 부여한다.

참고문헌

- 김원욱 역, Foulquie Paul, 『실존주의』, 탐구당, 1995, p68
 김청송, 『사례중심의 이상심리학』, 싸이북스, 2016
 조하선, 『에반게리온: 비밀의 문을 열다』, 나무와 숲, 2009
 최인식, 『유대교 산책(예수와 함께 걷는)』, 예루살렘아카데미, 2008,
 안병욱, 『로봇을 향한 열정, 일본 애니메이션-아톰에서 에반게리온까지』, 살림출판사, 2009. 4. 10
 양세혁, 류범열, 「캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 “안티덤” 공간의 성격화 전략-〈에반게리온〉 TV 판 시리즈와 극장판 <EOE>를 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제41호(2015년), p.81
 홍룡영, 「메카닉 애니메이션 분석 및 발전가능성에 관한 연구: 한국과

- 일본 메카닉 애니메이션을 중심으로」. 2010, p6
- 이길용, 「<The end of Evangelion>의 구원관 연구: ‘인류보완계획’ 을 중심으로」, 『한국만화애니메이션학회 학술대회자료집』, 2010, p.1-16.
- 임소향, 「안노 히데야키의 '신세계 에반게리온'에 나타난 해체적 특성에 관한 연구」, 2003, p66.
- 鄭安婷, 『鐵面中的少年神化-以<新世紀福音戰士>映照精神分析下的主体形構』, 華藝線上, 2012
- Cohen, R., Theatre. Mountain View, Mayfield Publishing Company. 2014.
- Joel Blau, 『The Ideology of Human Nature』, Oxford University Press, 2004, p123-126
- Kirsner, Inge (Hg.), Religion im Kino, Vandenhoeck & Ruprecht, New York Univ. 2000.
- 위키백과: 신세기 에반게리온:
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%8B%A0%EC%84%B8%EA%B8%B0_%EC%97%90%EB%B0%98%EA%B2%8C%EB%A6%AC%EC%98%A8#cite_note-8 2017.4.13.
- 위키백과: 메카(장르)
[https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%EC%B9%B4_\(%EC%9E%A5%EB%A5%B4\)](https://ko.wikipedia.org/wiki/%EB%A9%94%EC%B9%B4_(%EC%9E%A5%EB%A5%B4)). 2016.3.15.
- 나무위키: 거대로봇물/애니메이션
<https://namu.wiki/w/%EA%B1%B0%EB%8C%80%EB%A1%9C%EB%B4%87%EB%AC%BC/%EC%95%A0%EB%8B%88%EB%A9%94%EC%9D%B4%EC%85%98#s-1.2.2.2>. 2017.4.29.
- 나무위키: 신세기 에반게리온
<https://namu.wiki/w/%EC%8B%A0%EC%84%B8%EA%B8%B0%20%EC%97%90%EB%B0%98%EA%B2%8C%EB%A6%AC%EC%98%A8>. 2017-05-16
- 나무위키: 건담 <https://namu.wiki/w/%EA%B1%B4%EB%8B%B4>. 2017.05.04.

ABSTRACT

An identity analysis of Mechanic Design through the Japan Animation <Neon Genesis Evangelion>

Lee, Jong-Han* · Liu, Si-Jie

Japan's mechanic animation is widely known throughout the world. 1952년, Japan's first mechanic animation and the first TV animation, <Mighty Atom>, has been popular since its creation in 1952. Atom, a big hit at the time, has influenced many people. Japanese mechanic animations convey their unique traits and world view to the public. In this paper, we are going to discuss the change of the Japanese mechanical design through comparison of the <Neon Genesis Evangelion> mechanical design, which has been booming since the 1990s in Japan; and the <Mobile suit Gundam>. I expect the results of this analysis to depict Japanese culture and thought reflected in animation, which is a good indication of worldwide cultural view of animation.

<Neon Genesis Evangelion> unexpectedly influenced the Japanese animation industry after it screened in 1995, and there are still people constantly reinterpreting and analyzing it. This is the reaction of the audience to anticipate the mystery and endless conclusions of the work itself. The design elements of Evangelion are distinguished from other mechanical objects. Mechanic design based on human biotechnology can overcome limitations of machine and make

* "This research was supported by the Academic Research Fund of Hoseo University in 2017"(과제번호 2017-0296)

you feel more human. The pilot 's boarding structure, which can contain human nature, is reinforced in the form of an enterprising plug, and the attitude of excavation makes humanity more prominent than a straight robot. Thus, <Neon Genesis Evangelion> pursues a mechanic design that can reflect human identity. <Gundam> can be selected as the mechanic animation of the 80's, and the "Neon Genesis Evangelion" of the 90's shows it with a completely different design. By comparing the mechanical design of two works, therefore, we examine the correlation between the message and the design of the work. <New Century Evangelion> presents the close relationship between the identity of the mechanical design and the contents. I would like to point out that mechanical design can be a good example and theoretical basis for the future.

Key Word : Neon Genesis Evangelion, Mobile suit Gundam, Japanese mechanic design.

이종한
호서대학교 애니메이션학과 교수
(314-99) 충남 아산시 배방읍 호서로 79번길 20
호서대학교 조형과학관 213-1
Tel : 041-540-5842
nowhere428@naver.com

유사첨(교신저자)
호서대학교 일반대학원 영상예술학과 박사과정
(314-99) 충남 아산시 배방읍 호서로 79번길 20
호서대학교 조형과학관 212-1
Tel : 041-540-5846
liusijie@naver.com

논문투고일 : 2018.02.01.
심사종료일 : 2018.03.15.
게재확정일 : 2018.03.28.