오토모 가츠히로(大友克洋)의 作品에서 보여지는 Narrative구조 硏究
- 「메모리즈」를 中心으로-

이 승 재(한국재활복지대학)

차 례

1. 서 론
2. 제1편 <그녀의 추억>; 과거 시제의 기억
3. 제2편 <채취 병기>; 현재 시제의 기억
4. 제3편 <대포의 거리>; 미래 시제의 기억
5. 결 론 ; 미지로부터의 몽환적 세계 3부작

기억이 지워지지 않고 그대로 남는다면 어떻게 될까? 이러한 질문에 대한 통상적인 태도는 기억에 대한 애착으로 요약될 수 있는 것이다. 기억이 지워진다는 것, 추억을 망각한다는 것, 혹은 그런 기억을 지우고 다른 것으로 대체한다는 것은 결코 참을 수 없는 만행일 것이다.

1. 서 론

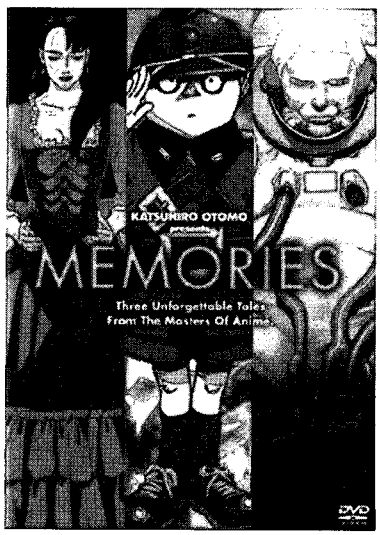
1996년 오토모 가츠히로(大友克洋)의 원작을 바탕으로 하여, 그를 포함한 세 명의 감독이 세 편의 각각 다른 이야기로 엮어 옴니버스 형태로 제작한 애니메이션 작품이 제작된다.

· 이 작품은 원래 OVA로 제작하려했으나 반다이사가 참여함으로써 극장 판으로 만들어지게 되었다.

<메모리즈(Memories)>는 '그녀의 추억(Magnetic Rose, 모리모토 코지 감독)', '채취 병기(Stink Bomb, 오카무라 덴사이 감독)', '대포의 거리(Cannon Fodder, 오토모 가츠히로 감독)'의 각기 다른 세 편의 에피소드로 묶여있다.

이 세 편은 배경이나 인물, 줄거리, 그림체 등이 모두 다르니 완전히 독립된 한 작품으로 보아도 무방하다. 그러나 그 세 작품의 바탕에는 원작자이자 총감독인 오토모의 공통된 문제의식이 자리 잡고 있다.

즉 각기 다른 작품으로 보아도 이해에 무리는 없으나, 이들을 '메모리즈'라는 공통된 제목 아래 함께 볼 때 전체의 문제의식과 작품에서 풍기는 이미지는 분명히 달라지는 것이다.



▶▶ 그림 1. 메모리스

2. 제1편 〈그녀의 추억〉; 과거 시제의 기억

첫 번째 에피소드는, 'Memories'라는 전체 제목에 가장 어울리는 작품이다. 인간의 현재가 과거로 인해 존재할 수 있다고 할 때, 추억은 현재를 만들어내는 가장 큰 요소라 할 수 있을 것이다. 때로 어떤 사람들에게는 추억은 삶의 전부일 수도 있을 것이다.

그러나 추억에의 지나친 집착이 현실을 어떻게 파괴할 수 있는지를 이 작품은 보여주고 있다.

우주의 폐기물들을 처리하는 화물선이 구조요청 신호를 받아 간 곳엔 폐허가 된 장미 모양의 우주선이 있다. 그곳에 잠입한 두 승무원, 하인즈와 미겔은 과거에 집착하는 옛 오페라 여가수 에바의 기억과 부딪히며 자신들의 기억 속으로 빠져든다. 100여년 전 전성기를 구가하던 에바는 목을 다치게 되어 가수로서의 영광과 사랑하는 약혼자를 동시에 잃게 된다. 그는 자신을 배반한 약혼자를 죽이고 자신만의 세계에서 죽어가고 그의 기억은 환상으로 우주선에 남는 것이다. 애인에 대한 사랑과 그 사랑의 배신으로 인한 분노가 전기장치를 통해 살아남아 우주선 자체를 통제하는 것이다. 기억을 영원한 것으로 소유하고자 하는 그는 기억에서 벗어나려 하는 이들의 기억을 끄집어내어 그들을 괴롭힌다.

미겔과 하인즈 에게도 기억하는 대상이 있다. 그들은 각각 기억 속의 여자와 아이에 집착한다. 이러한 그들의 기억은 에바의 기억과 뒤섞여 이들을 괴롭힌다. 특히 하인즈는 과거 사랑했던 딸아이의 죽음에 대한 기억이 자신의 실수 때문이라는 죄책감과 함께 남아있다. 그의 딸이 지붕에서 떨어질 때, 그 자리에 있었으면서도 딸을 구해내지 못한 것이다. 그러한 그의 기억은 에바의 기억과 합쳐져 딸아이가 살아있던 행복한 때의 환상을 만든다. 이러한 환상은 그를 추억 속으로 빠지게 하나 그의 눈에 결국 보인 것은 죽은 딸아이였다. 결국 환상의 유혹이 아무리 강하다 하더라도 그의 마음 깊은 곳에 있던 진실에 대한 죄책감을 모두 지울 수는 없었던 것이다. 그는 지금까지의 것들이 에바의 추억이 만들어낸 환상이라는 것을 깨닫고, 그 환상에서 벗어나려 한다. 그러나 이 때 에바의 광기어린 추억에 대한 갈구가 폭발하여 그를 공격해 온다. 그는 추억에서 벗어나려 하는 자를 용서할 수 없는 것이다. 에바 에게는 추억만이 전부이며, 그 추억 이후의 삶은 아무런 의미도 없는 것이었기 때문이다. 결국 파멸로 치닫는 에바의 기이한 자기장에 이끌려 우주선은 부서져 버리고 장미 모양의 로즈의 성도 산산이 흩어진다. 백발의 해골로 누워있는 에바와 우주공간에 둥둥 떠 있는 하인즈, 그 곁에 장미꽃이 흩날린다. 흩날리는 장미는 에바의 아름다움과 그의 추억과 하인즈의 추억이 무상함을 보여주고, 이들의 집착이 헛된 것임을 말해준다.

작품 전체에 흐르는 오페라 '나비부인'의 '어느 게인 날'의 선율 속에서 현실과 환상을 오가는 영상과 파멸적인 결말은 아름다운 노래로 뱃사람들을 홀려 죽음으로 이끈다는 로렐라이의 전설을 연상시킨다. 하인즈가 지붕에서 떨어지는 아이를 잡으려 하나 아이가 그의 몸을 그대로 통과해 떨어져 버리는 장면은 이 작품의 문제의식을 압축하고 있는 장면으로 압권이라 할 만하다. "추억은 달아나 숨는 장소가 아냐"라는 하인즈의 대사처럼, 과거는 현재로 이어지며, 현재를 만드는 것이지, 현재와 단절된 채 머물 수 있는 것이 아니다. 아름다운 기억으로 만의 추억에 집착할 때 그것은 뒤틀리게 되는 것이다. 하인즈를 통과

하는 아이는 현재와 미래를 관통하는 과거이며, 현실을 일깨워주는 기억이다. 외부와 단절된 채 현재로 이어지지 못하는 추억에 갇혀 외롭게 죽어간 에바는 소외된 인간의 무주체성을 보여준다. 바로 현실을 사는 우리들의 모습인 것이다.

호러영화의 소재중 하나가 '유령의 집'이라면 <그녀의 추억>은 그 우주 판 이라고 할 수 있을 만큼 음산하고 기괴한 작품이다.

▶▶그림 2. 메모리스<그녀의 추억>

3. 제2편 〈채취 병기〉; 현재 시제의 기억

두 번째 에피소드, '채취 병기'는 어이가 없을 정도로 황당한 '코미디'이다. 제약회사에 근무하는 평범한 샐러리맨인 노부오는 감기에 걸려 생화학무기로 개발한 약품을 감기약으로 잘못 알고 먹게 된다. 이 약이 몸에서 독특한 반응을 일으켜 노부오의 몸에서는 조금의 냄새만 맡아도 죽게 되는 유독한 가스가 나오게 되고, 이로 인해 회사의 동료들이 모두 죽어 버린다. 당황한 노부오는 상부에 보고를 하고 사고의 원인이 노부오라는 것을 눈치 채지 못한 상사는 문제의 약품을 가지고 도쿄로 오라는 지시를 한다. 이 작품은 발단부터 어이가 없다. 그토록 위험하고 중요한 약을 그렇게 허술히 취급했다는 것은 있을 수 없는 일이다. 감독은 그저 코믹터치의 가벼운 작품으로 지나칠 수 없게 하는 요소를 여기에서부터 집어넣는 것이다. 말도 안 되는 실수로 대량의 인명이 살상되는 것이 현실이다. 현대의 각종 인명사고는 천재보다는 인재에 의한 것이 더 많은 것이 현실이다.

명령에 따라 약품을 가지고 도쿄를 향하는 노부오의 주변 사람들이 모두 죽자 사령부는 그제서야 가스의 발생원이 노부오라는 사실을 알게 된다. 사령부는 노부오를 저지하려 하지만 위험을 느낀 노부오의 몸에서는 더욱 강력한 가스가 방출되고, 근접한 군인들마저 죽게 되는 등 도쿄가 위험에 빠진다. 이 때 미군이 개입해 가스를 차단하는 우주복을 노부오에게 입혀 도쿄로 호송한다.

이 작품에서 주인공 노부오는 한심할 정도로 충직하고 순진한 소시민의 전형이다. 그는 그 모든 사건들이 자기 자신으로 인해 발생되는 것을 깨닫지 못한다. 그의 눈에는 오직 눈앞에 보이는 것만이 보일 뿐이다. 사람이 죽어 있자 놀라고, 상부에서 시키는 대로 도쿄로 가고, 배가 고프면 먹고, 다리가 아프면 오토바이를 탄다. '그녀의 추억'에서의 에바가 이제는 돌이킬 수 없는 과거에 집착했다면, 노부오는 그때그때 눈앞에 주어지는 것들에서 벗어나지 못한다. 이는 다른 인물들도 마찬가지여서 군부와 정치가, 심지어 기자들까지 문제의 근본적 해결에의 의지 없이 단편

적인 대처방안 만을 남발할 뿐이다. 그들은 오직 노부오를 막아야 한다는 눈앞의 문제에 가려 정작 무엇을 위해 그를 막아야 하는지는 잊는다. 군부의 무분별한 폭격으로 인해 도시는 파괴되고, 무책임한 병력투입에서 수많은 죄 없는 군인이 죽는다. 기자들은 눈앞의 특종에 미쳐 도움을 요청하는 노부오가 가스를 내뿜는 병기인 줄도 모르고 다가가다 죽는다. 그들이 보여준 용기는 휴머니즘에서 비롯된 것이 아니라 상업적 저널리즘에서 비롯된 것이기 때문에 관객은 그들을 동정이 아니라 냉소어린 눈으로 보게 된다. 애초부터 정부는 제약회사 내에서 은밀한 병기의 연구가 행해지고 있는 것조차 모르고 있었다. 엄청난 피해를 입고서야, 그곳에서 유일한 생존자인 노부오가 문제의 원인이라는 것을 눈치 채는 것은 이러한 무능을 풍자적으로 보여주는 것이다. 이러한 군부와 정치가, 언론, 일상에 갇혀 기계적으로 사는 소시민에 대한 비판은 일찍이 '아키라'에서부터 두드러지게 발견되는 오토모 가츠히로의 특징이다. 정치가, 군인 등의 권력집단들에 대한 통쾌한 풍자극이면서 동시에 '장사가 되는 것' 이라면 물불가리지 않고 덤벼대는 언론의 속성을 폭로하고 있다. 여기서는 눈앞의 현상에 집착하는 인간의 모습을 우스꽝스럽게 그림으로써 그 현상의 장벽 밖으로 한 발짝도 벗어나지 못하는 이들을 비웃는다. 정작 보아야 할 현실은 아무도 보지 못하는 것이다.

작품을 보다 보면 이상한 점을 한 가지 발견할 수 있다. 가스로 인해 각종 첨단 군수 장비들이 모두 제 기능을 못하고 파괴되는 데 비해 노부오가 타고 가는 고물 오토바이는 까딱하지 않고 잘만 움직이는 것이다. 이것은 과학문명을 비판하는 것으로 볼 수 있다. 무분별한 과학의 발전으로 환경을 파괴시키는 인간과 문명의 이기들은 가스로 인해 파괴되는 대신 가스가 퍼지자 화려한 색을 자랑하며 아름답게 피어나는 꽃들은 이를 암시한다. 결말에서 결국 미국이 개입해서야 문제가 수습되는 양태는 주일 미군을 비판하고자 하는 의도와 더불어, 세계패권 국가인 미국의 폭력적 내정 개입에 대한 비난을 담고 있는 것으로 볼 수 있다. 그러나 드디어 고위 관료들 앞에 잡혀 온 노부오가 자신의 임무-약품을 전달해야 한다는-를 수행하기 위해 자랑스레 우주복을 벗는 장면에서 이 모든 것들을 비웃고자 하는 감독의 의도에 관객들은 포복절도하게 되는 것이다.

▶▶그림 3. 메모리스<최취병기>

4. 제3편 〈대포의 거리〉; 미래 시제의 기억

마지막 에피소드는 오토모 가츠히로 자신이 직접 감독한 '대포의 거리'이다. 그는 여기에서 감

독은 물론 각본, 미술 감독, 캐릭터 원안까지 직접 맡아 매우 독특한 개성의 작품을 완성시켰다. 이 작품은 자연스럽고 개방적인 그래픽 스타일과 메탈 느낌의 색채 감각으로 종래 일본 애니메이션에서는 보기 드문 특성을 나타내고 있다. 특히 23여분의 러닝 타임 동안 모든 장면이 단 한 컷으로 연결되는 독특한 구성은 작품의 독특한 분위기를 주도하는 상당히 실험적인 시도였다. '대포의 거리'의 그림체와 색감은 매우 특이하여, 마치 2차 대전 군국주의에 사로잡힌 독일을 보는 듯 한 느낌을 준다. 이 도시는 어느 시대 어느 곳을 배경으로 하는지 알 수 없다. 다만 과거 그러한 시대가 없었다는 것에 미루어 파시즘에 지배되는 미래의 어느 시간가를 과거 나치즘에 빗대 그렸다는 것을 짐작해볼 수 있다. 의혹만이 가득 차 있는 이 작품에서 누구라도 알 수 있는 확실한 한 가지는 바로 대포를 쏴야 한다는 것이다. 이 도시의 모든 사람들은 대포와 관계된 일을 하고 있다. 남자들은 대포를 장전하고 쏘는 일을 하고 있으며, 여자들은 공장에서 포탄을 만든다. 아이들은 학교에서 대포를 잘 만들고 잘 쏘는 법을 배운다. 수학 시간의 싸인과 코싸인은 대포의 각도를 정확히 맞추기 위한 기술로써의 효용가치가 있을 뿐이다. 그들이 공부를 하는 유일한 목적은 훌륭한 대포를 만들고 그것을 잘 조준하고, 잘 쏘기 위해서이다. 모든 아이들의 꿈은 훌륭한 포격수가 되는 것이다. 이곳에서는 모든 일상이 보이지도 않는 적과의 싸움에 맞춰져 있다.

카메라는 이들의 하루를 집요하게 좇아간다. 한 번도 끊어지지 않는 컷은 반복적이고 지루한 이들의 삶을 효과적으로 표현한다. 이 작품에는 '줄거리'라고 할 만한 것이 없다. 단지 스케치만 있을 뿐이다. 아침에 일어난 아이는 훌륭한 장군의 초상 앞에서 그와 같은 포격수가 되기를 꿈꾼다. 아이는 대포 쏘는 법을 배우러, 아버지는 대포를 쏘러, 어머니는 포탄을 만들어 각자의 자리로 간다. TV에서는 온 종일 대포를 쏘라는 슬로건이나, 대포를 쏘는 가족의 만화, 대포를 쏜 전적의 소식 등이 방송된다.

반복되는 일상, 거기에 묻혀 살아가는 기성세대는 공포를 느낀다. 계속해서 쏘아대는 포탄이 이상향에 대한 욕구라면, 반복되는 포격은 그 욕망이 실현될 수 없음을 의미한다. 기성세대는 이미 현실을 알고 있기 때문에 그럼에도 끊임없이 반복해야 하는 일상에 두려움을 느끼는 것이다. 아들이 묻는다. "아버지, 우리는 도대체 누구랑 싸우고 있는 거예요?", 아버지는 대답을 하지 못한다. 이 도시는 하루 종일 어딘가로 대포를 쏘고 있다. 더 강한 도시가 되기 위해. 하지만 누구와 싸우고 있는지는 아무도 알지 못한다. 하지만, 아이는 훌륭한 포격수가 되고자 하는 꿈을 안고 또 잠자리에 든다. 아이는 대포 자체에는 그리 관심이 없다. 아이가 관심을 갖는 것은 단지 멋지게 대포 발사 신호를 내리는 사람이 되는 것이다. 아이는 현실에 관심이 없다. 도시의 한편에서는 인권보호에 대한 시위가 열리고, 부랑자들이 있지만, 카메라는 이들을 무심히 스쳐간다. 아이는 이런 이들에 당연히 아무런 관심도 갖지 않는다. 아이의 눈에 보이는 것은 앞으로의 세상, 이상뿐이다. 아이에게는 아버지의 무기력과 무의미하게 반복되는 삶은 보이지 않는다.

현실은 주입된 이상향에 가려져 있는 것이다.

아버지가 대포를 장전하던 도중 실수로 탄환을 떨어뜨려 쓰고 있던 마스크가 벗겨지는 장면은 이를 상징적으로 표현한다. 마스크에 가려진 다른 사람들의 표정은 알 수 없다. 군국주의에 따르는 몰 개성화된 인간들, 소외된 인간의 표현이다. 그러나 마스크가 벗겨진 아이의 아버지의 얼

굴은 잠시나마 이에서 벗어난 한 인간을 보여준다. 여기에서 나타나는 그는 공포에 질린 모습이며, 대포가 발사되는 순간 엄청난 두려움을 느끼는 억압된 개인이다. 무언지도 모르는 것을 위해 강요되는 현실에 지친 나약한 기성세대이다. 아이는 이러한 아버지와는 다른, 보다 멋진 미래를 꿈꾼다. 그러나 이상에 대한 무목적적인 맹종은 현실을 가리고, 현실을 보지 못하는 아이는 결국 개성을 잃고 반복되는 사회에 종속되고 말 것이다. 이 작품의 영어 제목인 'cannon fodder'는 적의 포화에 희생물이 되는 병사들을 의미한다. 누구와 무엇 때문에 싸우는지도 모르고 싸우는 것만이 삶인 이 도시의 모든 시민들은 무차별적 파시즘에 희생되는 병사들인 것이다.

▶▶그림 4. 메모리스<대포의 거리>

5. 결론 ; 미지로부터의 몽환적 세계 3부작

애니메이션에는 실사영화에 비해 환상적 내용을 효과적으로 표현할 수 있는 여러 가지 장치와 기법들이 있다. 이 작품의 장점은 바로 이러한 애니메이션의 특성을 십분 살린 것이라 할 수 있다. 이 세 편의 에피소드는 애니메이션 특유의 환상적 영상과 분위기로 관객을 흡입한다. <그녀의 추억>에서는 과거의 기억에 사로잡혀 현재를 사랑할 줄 모르는 한 여인의 한이 얼마나 파괴적일 수 있는가를 통해, 현재와 연결되지 못하는 추억이라는 것의 허위를 보여준다. <채취병기>에서는 눈앞의 것에 만 집착하는 인물들을 그림으로써 현실문제의 핵심을 파악하지 못하는 사회를 비판한다. <대포의 거리>는 자신들이 무엇을 원하는지도 모르는 채 주입된 미래에 대한 꿈의 무의미함을 보여준다. 관객은 과거와 현재, 미래에 집착하는 각각의 주인공들에게 빨려 들어간다. 이 세 편의 작품에서 공통적으로 나타나는 것은 비관주의가 바탕에 짙게 깔려있는 인간사회에 대한 의문이며, 피상적인 과거와 현재와 미래에 사로잡혀 현실을 인식하지 못하는 소외된 개인들, 혹은 이들의 의식을 단절시키는 사회이다.

관객에게 미지의 몽환세계를 제시함으로써 감독이 보여주려 하는 것은 무엇인가. '기억들(memories)'이라는 복수의 제목에서 의도한 것은 단순히 세 작품의 묶음만을 의미하는 것이 아니다. 기억이란 분절된 채 존재하는 것이 아니라 지속되어야 하는 것임을 말하는 것이다. 단절되는 기억 속에서 개인은 소외될 수밖에 없다. 현대를 살아가는 우리 또한 세계와 시간 속에서 단절된 채 각자의 몽환에 사로잡혀 현실을 보지 못하는 것은 아닌가 하는 것이다.

참고문헌

[1] 박인하, 아니마 미학 에세이, 바다출판사, 2003
[2] 박인하, 아니메가 보고 싶다, 교보문고, 1999
[3] 김준양, 재패니메이션-메모리즈「월간키노」 pp-11,34, 1996년 12월 통권 21호
[4] 황의웅, 아니메를 이끄는 7인의 사무라이, 시공사, 1999
[5] 넬슨신/한창완, 애니메이션 용어사전, 한울,2003
[6] The Art of Japanese Animation 劇場 アニメ, アニメーツュ, 德間書店, 2000
[7] Best of アニメ.ツュ, アニメ20年史, 德間書店, 1999
[8] Animage アニメ ポケツトデータ 2000, 德間書店, 2000
[9] Animation Magazine, Thoren Publication, 1997

저자소개

◎ 이 승 재(Seung-Jae Lee)

- 1992년 2월 : 목원대학교 서양화과 (미술학사)
- 2000년 2월 : 숙명여자대학교 디자인대학원 영상미디어 디자인전공 (디자인석사)
- 1994년 ~2002년 : 애니메이션 기획 제작(연출 감독, 프로듀서), CF 홍보 영화 기획 연출
- 2003년 3월 ~ 현재 : 국립한국재활복지대학 컴퓨터영상디자인학과 조교수

<관심분야> : 애니메이션 기획 제작, CF 기획 제작, 디지털 콘텐츠(영화, 게임, 만화) 개발.