

日本 Animation의 Narrative 구조를 이용한 映像戰略의 다양한 變形性 研究

이 승 재(한국재활복지대학)

차 례

1. 서 론
2. 두 작품의 내러티브 구조 분석
3. 내러티브 구조의 공통점
4. 내러티브 구조의 상호작용
5. 결 론

“나는 누구 인가 ?”

- 「신세기 에반게리온」 중에서 -

“나는 너를 통해 나를 깨닫는다.”

- 「그 남자 그 여자의 사정」 중에서 -

I. 서 론

1.1 문제제기와 연구목적

2000년 한해는 애니메이션을 소구하는 매니아들 사이에 <그 남자 그 여자의 사정>은 대단한 인기를 불러일으킨 작품 이었다. 만화책이 먼저 출간되긴 했지만, 인터넷의 위력은 인기의 속도를 더욱 빠르게 확산시켰고, 이것은 95년 <신세기 에반게리온>이 인기의 정상에 있을 때 보다¹⁾ 더욱 빠른 현상이었다.

이 작품은 90년대 후반²⁾을 풍미했던 스튜디오 가이낙스의 감독인 안노 히데아키의 작품이다. 그래서 <신세기 에반게리온>과 내러티브 구조가 같을 것이라고 생각할 수 있겠지만, 작품의 전편

을 흐르는 분위기부터 모든 것이 다르다는 것을 느낀다.

이야기의 흐름, 캐릭터의 성격의 대립관계, 장면 설정, 화면구도 등이 많은 차이를 보이고 있다. 그러나 그것은 작품을 제대로 음미하지 못하였을 때 느끼는 현상일 뿐이라는 것을 에바의 오타쿠들은 알고 있다. 본 논고에서 문제제기를 하는 이유가 바로 여기에 있다.

비슷한 내러티브 구조를 가지고 있으면서, 시청자들에게는 완전히 다른 작품처럼 보이는 것이 바로 제작사 가이낙스를 위시한 재패니메이션 제작 시스템의 가장 큰 상업적 장점이기도 하다. 작품의 구상과 제작이 속도전의 양상을 띠는 작금에, 우리 애니메이션도 시청자 정서를 따라가는 구상이 아닌 이끌어 갈 수 있는 기획력이 필요하리라 생각하며, 그들의 전략 전술을 분석하여 발 빠르게 세계화 전략에 대처해 나아가려 함이 본 논문의 연구목적이다.

1.2 연구방법 및 범위

안노 히데아키 감독은 두 작품을 통하여, 다르지만 같은 내러티브 요소를 가지고 무엇을 주장했

1) 95년에 첫 방영이 되었고, 인기는 97년부터 시작한다.
2) 95년~98년까지 <에반게리온>의 열풍.

는지에 연구 해보기로 하겠다.

그리 많지 않은 작품을 감독한 그의 작품세계를 조명한다는 것이 아직은 시기상조라는 생각은 하지만, 90년대를 대표할만한 작품이라고 판단되는 <신세기 에반게리온>을 연출했다는 점과, 그 작품이 사회적 반응을 일으켰다는 점만으로도 그를 연구할 가치가 있다고 생각한다. 그래서 그의 작가관이나 철학은 뒤로 남기더라도, 그의 연출작이자 인기를 얻은 <신세기 에반게리온>과 <그 남자 그 여자의 사정>이 두 편의 작품이 어떤 내러티브 구조를 가지고 있으며, 지금의 시대적 흐름과 어떤 관련성이 있는지를 연구범위로 정한다.

1900년대를 보내고 새천년을 시작하는 작금에 '세기말적 현상'들은 현실과 문화 속에서 수없이 회자되었고, 그것이 한편의 애니메이션 작품 속에 그러한 사고들이 중심을 하고 있다고 본다.

본 연구에서 두 작품의 공통적으로 흐르는 내러티브 구조를 찾고, 감독이 '세기말적 상황'을 어떻게 규정하고 있는지에 대해 분석하여 보겠다.

II. 두 작품의 내러티브 구조 분석

2.1 <신세기 에반게리온> 작품분석

일본 TV도쿄에서 1995년 10월부터 1996년 3월까지 총26화가 방영되었고, 극장판으로 1997년 3월 <Evangelion : Death & Rebirth; 사도신생>, 1997년 7월 <End of Evangelion; Air/진심을 너에게> 그리고 1998년 3월 <Revival of Evangelion>까지 공개되었다.³⁾

처음 공개 당시 인기를 얻는 데는 실패하나 화수가 진행될수록 오타쿠들 사이에 회자되면서, 1996년 TV에서 재방송을 하게 된다, 복잡 미묘

한 줄거리와 독특한 캐릭터로 인기를 얻게 되었고, 70년대 <우주전함 야마토>를 거쳐 80년대 <기동전사 건담> 이후 애니메이션을 연구하는 오타쿠를 다시 만들어 냈고⁴⁾ 90년대를 대표하는 SF 애니메이션의 계보를 이으며 그 작품성에서도 높은 평가를 받으며, 안노 히데아키 감독은 '에바교(敎) 교주'라고 까지 불리기도 했다.⁵⁾

2.1.1 Synopsis ; 서기2000년 남극에 거대한 운석이 추락, 유사 이래 미증유의 재난 '세컨드 임팩트'가 일어난다. 실제로 야담과 제2사도의 접촉으로 일어난 것이었으나 이를 숨기기 위한 제레(비밀집단)의 정보조작으로 운석이 추락했다고 처리된 것이다. 해수면의 상승, 천재지변, 경제붕괴, 민족분쟁, 내란, 등 이로 인해 세계 인구는 반으로 격감된다.

그 사이에 위치를 알 수 없는 어느 곳에서는 생체 병기를 만들기 위한 'E-Project'가 한창 진행되고 있었다. 'E-Project'의 주축은 세컨드 임팩트 후에 살아남았던 '이카리 겐도', '이카리 유이'와 '아카기 나오키', 그 후에 '겐도'의 권유로 새로 들어온 '겐도'와 '유이'의 학창 시절 대학교수 '휴유츠키 코조' 였다.

그 후 15년, 지구가 겨우 회복의 기미를 보이기 시작할 무렵 인류에겐 또 다른 위기가 닥쳐온다. 그것은 바로 '사도'(영어로는 angel; 천사)였다. 하나씩 모습을 드러내는 정체불명의 거대 전투 병기 군단, 과연 그들은 신의 사자인가? 예언되었던 사도의 출현에 대항하기 위해 인류는 'E-Project'

4) 애니메이션 자체의 인기보다, 작품에 나오는 캐릭터들의 개성과 그들이 가진 사고방식에 대한 내용이 더 인기를 얻는 기현상을 보인다.

5) '음진리교의 사건'(95년 3월 20일 도쿄 가스미가세키역의 독자 스테이션) 이 사회문제시 되던 시기이며 이것을 빗대어 마스크에서 긍정적 개념으로 보도함.

3) 애니메 미학 에세이 p.266

로 인해 만들어진 전천후 생체 전투병기 ‘에반게리온’을 개발, 2015년에는 3명의 Eva 초호기, Eva 영호기, Eva 2호기를 실용화 한다. 파일럿으로 3명의 ‘CHILDREN’인 ‘신지’, ‘레이’, ‘아스카’가 선정된다. 어른들은 그들에게 미래의 희망을 걸었던 것이다. 인류의 존망 여부, 그 무거운 운명을 작은 어깨에 짊어진 채 아이들의 전쟁이 시작된다.⁶⁾

2.1.2 Flot ; 서기 2000년 ‘세컨드 임팩트’라는 대 파국이 일어나, 인류의 반을 잃는다. 그리고 2015년 후지산 기슭의 제3 신동경도를 향하여 ‘사도’라 불리는 존재가 계속 공격해온다. 사도는 말하자면, 거대 생물이거나 부유하는 피라미드 같은 것, 또는 컴퓨터 바이러스나 단순히 빛나는 고리 같은 존재며, 그 정체도 의도도 전적으로 불명확하다. 그리고 그 공격에 대항 할 수 있는 것은 거인형 생체 병기인 에반게리온 (통칭 에바) 뿐이다. 에바는 분명히 인류의 테크놀로지를 초월한 존재이지만 그 유래에 대해서는 밝혀져 있지 않다, 에바는 각 3대가 있고, 각각에 14세의 소년, 소녀(신지, 레이, 아스카)가 전속 조종사로 선택되어 있다. 선정기준 역시 마지막까지 명확하게 제시되지 않는데, 그 때문에 주인공 신지는 늘 자신이 처한 상황에 대해 소외감을 느낀다. 이 3명의 어린 전사들과 신지의 보호자이자 대 사도전투의 책임자인 29세의 여성 미사토를 포함한 4명의 인물을 중심으로 이야기는 진행된다. 각각의 캐릭터는 다소의 신경질적 요소를 가지고 있고, 타인과의 커뮤니케이션이 서투른 이 4명에게 있어서 ‘왜 사도와 싸우는가? 왜 에바를 조종해야하는 것인가?’ 라는 의문은, 인류의 문제라기보다는 오히려 내면의 문

제로서 인식된다.

<신세기 에반게리온> 시리즈 전반부는 전형적인 SF 애니메이션으로 진행된다. 각 에피소드도 단순한 구조이고, 기본적으로는 사도의 습격과 격퇴, 등장인물들의 인간관계가 얽혀있는 정통적인 애니메이션적 내러티브 구조이다. 이 시기는 아직 코믹한 장면과 텔레비전 애니메 특유의 디포르메⁸⁾적 표정도 많고, 내용적으로 여느 로봇물과의 차이를 못 느낄 즈음인 제16화 이후(96년 1월 방영분 이후)각 에피소드는 돌연 처참해지기 시작했고, 안이한 결말을 피해 가는 심각한 스토리를 전개한다. 연출, 작화, 효과, 음악 등도 보다 치밀했고, 전체의 수준이 통상의 텔레비전 애니메를 크게 일탈하는 것이 바로 이 시점이며, 시리즈 후반부로 갈수록 더욱 복잡해진다. 제18화에서는 ‘신지’가 탑승한 에바가 ‘신지’의 의지로부터 벗어나 그의 친구를 목전에서 불구로 만들어버린다. 제22화에서는 ‘아스카’가 사도에게 ‘정신오염’을 당하고, 유년기의 정신적 쇼크를 폭로 당한 후에 폐인이 된다. 제23화에서는 ‘레이’가 ‘신지’를 지키기 위해 자폭하고 동시에 ‘레이’가 ‘신지’의 어머니의 불완전한 클론이었다는 사실도 알게 된다. 더욱 외로워진 ‘신지’는, 제24화에서 어떤 소년과 유사동성애적 관계를 맺게 되지만, 그 소년이 사도라는 것이 발각되어 결국 죽임을 당한다.

총괄하여 말하자면 이 시기의 에피소드는 죽음과 성적 상징으로 가득 차 있으며, 복잡한 등장인물 상호의 감정관계가 서로 얽힌 긴장감 있는 한편의 드라마적 요소가 강하다.

결국 모든 이야기들은 하나의 뿌리 속에 모두 연결되어 있고 상호작용을 하고 있으며, 인류를

7) 애니메이션의 일본식 표기인(アニメーション)은 일본인 특유의 조어표기에 의하여 애니메(アニメ)라 불려진다.

8) deformation ; 왜곡

6) 이것은 애니메이션이 아니다. p.212

위한 싸움은 결국 내 자신과의 싸움으로 결말지어진다.⁹⁾

작품은 시작에서부터 한쪽은 전운(戰運)이 감돌고 있는데, 또 다른 한쪽은 평온한 분위기를 보여주며, 극단적인 분위기를 묘사하고 있다. 이러한 상황의 대조는 이 애니메이션이 앞으로 나아갈 내러티브의 양면성을 암시해 주는 것이기도 하다. 또한 지구는 3차 대전(퍼스트 임팩트)과 지구의 멸망을 가져올 만한 대 사건인 ‘세컨드 임팩트’ 이후이며, 대륙의 3/1 이상이 바다 속으로 사라져 버린다. 이 애니메이션의 배경도시 이름인 ‘제3 신동경도’라는 이름에서도 알 수 있듯, 우리가 알고 있는 지금의 동경도는 이미 물속으로 사라져 버린 상태이다.

내용이 이러한 정도라면, 이전의 여타 SF 애니메이션과 다를 바 없는 평범한 애니메이션이었을 것이다. 그러나 이 작품의 내용상의 특징은 ‘음모론’이다. 음모론이란 어떤 조그마한 사건이나 또는 전혀 관련이 없어 보이는 일들이 그것들을 연결 시켜보면 거대한 조직에 의해 모두 통제되거나, 일정한 유기적 관계를 가지고 있다는 점이다. 그러한 거대한 음모 속에서 등장 인물들은 하나씩 ‘사도’라는 정체모를 적과 싸우며 자신들의 일, 사명, 그리고 자신들이 알고 있는 것에 대한 의구심을 품기 시작한다. 이 작품은 크게 보면 이러한 세 축을 기본으로 구성되어 있으며 이 작품의 핵심에는 이야기가 종반을 향하는데도 끝까지 드러나지 않는 ‘제레’라는 집단의 거대한 음모와 아무리 해석을 하려 해도 해석이 되지 않는 난해한 줄거리가 있다. 그리고 이야기 구조 속에서 이전의 다른 SF 애니메이션과의 차별화는 ‘의식의 진행’을 보여준다는 점이다. 기존의 SF 애니메이션이 선과 악의 관계(권선징악과 차별되는)와 스펙타클에

중점을 두었다면, 이 작품은 화려한 영상을 줄이고 텔롭¹⁰⁾으로 처리하여 캐릭터의 의식세계와 자아의 변화과정을 보여준다. 이러한 시도가 제작비와 작업시간 때문이라는 평도 있었지만, ‘난해한 작품’ ‘인간의 의식을 다룬 작품’등 기존의 내러티브 구조에 식상해 있던 시청자들에게는 새로운 관심거리가 되기에 충분했고, 동시에 내러티브 구조상 필요한 부분에 제작진의 기술과 시간을 집중해 다양한 화각의 숏트와 빠른 편집으로 타 작품에 손색이 없는 다양한 씬을 보여줌으로서, 내용과 영상미 양쪽 모두에서 90년대 최고의 애니메이션이라는 평가를 받았던 것이다. 이는 실무에서 애니메이터로 근무한 필자로서는 일본이나 우리나라 어쩔 수 없는 제작현실임을 감안할 때 안노 히데아키 감독의 기획력과 연출력은 좋은 본보기라 할 수 있다.



▶▶ 그림 1. 신세기 에반게리온 포스터

2.2 <그 남자 그 여자의 사정> 작품분석

1999년 가을, 일본 TV도쿄에서 총24화가 방영

10) Telop ; 텔레비전 화면에 삽입하는 자막. 오카모토 감독의 영화에 사용한 기법. 애니메를 이끄는 7인의 사무라이 p.253

되었고, 국내에서는 KBS를 통해 <비밀일기>로 방영된 바 있는 이 작품은 <카레카노>로 알려져 있다. 이는 ‘그 남자 그 여자’를 뜻하는 일본어 ‘彼氏彼女(피씨피녀)’의 준말로 연인이나 애인을 의미한다.

원래 <그 남자 그 여자의 사정>은 1998년, <신세기 에반게리온> TV 시리즈의 대 장정을 다친 가이낙스가 학원 코미디물 3부작 분량으로 가볍게 제작하려던 작품이었다. 그러나 일반에게 공개되자마자 선풍적인 인기를 끌면서 24화의 형식을 갖춘 시리즈물로 재탄생 하게 되었다. 스토리 라인도 처음엔 학원 코미디물 성격이 강했지만 로맨스가 보강되고 가족의 이야기가 추가되었다. 출판 만화와 애니메이션의 경계를 넘나드는 실험을 많이 하였는데, 이는 절대 절명의 과제인 제작비 절감과 독특한 기법의 실험이라는 두 마리 토끼를 모두 만족시키는 성공적인 시도로 평가된다. 예를 들어, 만화책을 스캐닝 하여 애니메이션의 한 장면으로 쓰고 거기에 성우의 목소리를 입혀 새로운 느낌을 전달하는 방법과, 정지화면과 자막을 많이 이용해 원작만화의 분위기를 살린 독특한 애니메이션을 만들었다. 군데군데 나오는 <에반게리온>의 패러디 장면도 재미를 더한다. 그리고 현란하게 화면을 수놓는 텔롭(주로 등장인물의 감정상태를 전달하는데 사용)들이 특수 효과를 대신한다. 때문에 국내 방송 당시 일본어를 일일이 한글로 바꾸는 번거로운 자막작업을 감수해야만 했다.

2.2.1 Synopsis ; 이중 성격자 ‘미야자와 유키노’, 수려한 용모로 여고생들에게 선망의 대상이 되지만 어두운 비밀을 지니고 있는 ‘아리마 소이치로’, 이 두 학생의 모습을 통해 청소년의 사랑과 고민을 보여준다.

사건의 배경은 경제난이 끝난 1990년대의 말,

이 작품에 등장하는 두 주인공 ‘유키노’와 ‘소이치로’는 공립 호쿠에이고교에 재학중인 고교생이다. 둘 다 수려한 외모, 뛰어난 운동신경 그리고 학업 성적 우수 등 학생으로서 갖추어야 할 모든 요소들은 갖추고 있는 만능이며, 동시에 남들은 모르는 비밀을 한 가지씩 가지고 있는, 어떤 점에서는 이중적인 모습을 가진 캐릭터이다.

2.2.2 Flot ; 작품의 시작은 ‘미야자와 유키노’의 고교 생활의 단면을 보여 주는 것으로 시작한다. 우수한 성적, 수려한 용모, 탁월한 리더십, 뛰어난 운동 신경 등 모든 찬사가 그녀에게 쏟아진다. 그러나 이러한 모습의 그녀는 남에게 보여주지 못한 모습일 뿐, 실제의 그녀는 허영의 화신이다. 그녀에게 허영으로 숨겨진 모습을 남에게 보여주는 것은 과정이 아닌 하나의 목적이다. 그리고 유치원 때부터 초등학교, 중학교에 이르기까지 그녀의 학교생활은 이러한 허영으로 일관되는 생활이었다. 허영으로 가득한 그녀에게 쏟아지는 찬사, 그것이 그녀에겐 삶의 낙이었고 목적이었다. 물론, 그러한 허영을 위해서는 부단한 노력이 필요했으며, 어떤 면에서 그녀는 ‘삼류의 소재를 갈고 닦아 일류로 만든’ 노력의 화신인 셈이다. 그러한 그녀의 1인 독주와 같은 삶에 갑자기 체동을 거는 사람이 나타난다. 그가 바로 ‘아리마 소이치로’이다. 그는 고교 입학시험 때부터 수석으로 입학해 주위의 이목을 끌기 시작했으며 그 역시 탁월한 용모와 우수한 학업 성적, 뛰어난 운동 신경 등을 갖춘 만능이다. 그러나 그 또한 자신의 진짜 모습을 숨기는 것에 불과했다. 그것은 그의 불우했던 과거의 삶 때문이었다. ‘소이치로’ 그는 부모에게 버림받은 아들이었다. 그의 집안은 대대로 병원 의사이며 제약 회사 중역들이었다. 그의 양부모 역시 동경에서 큰 사립 병원 원장이다. 그러나 ‘소이치

로'의 부모만은 아니었다. 그의 아버지는 범죄자였으며 타락한 인생이었다. 결국 그는 아들인 '소이치로'를 버리고 잠적해 버렸고, 그렇게 버림받은 '소이치로'를 아들처럼 대해준 것은 바로 그의 백부님이었다. 집안의 다른 사람들은 탕아의 자식이라 하여 모두들 '소이치로'를 멸시하고 천대했다. 그러한 냉혹한 현실 속에서 언제나 그를 지켜준 것은 그의 백부님이었다. 그런 속에서 그는 자신의 참모습을 숨기려고 한다. 버림받은 탕아의 자식, 그 더러운 피가 흐르는 자신이 두려웠던 것이다. 그리고 완벽한 인간이 되기 위해 노력했다. 누구나 자신을 완벽한 인간으로 봐 주도록 노력했던 것이다. 만약 그가 완벽한 인간이 아니라면, 사소한 실수라도 한다면 집안의 모든 사람들이 '역시, 더러운 피가 흐르는 놈이 별 수 있겠냐' 라고 무시할 것을 알았기 때문에, 그리고 그것은 그 어려운 현실에서 자신을 지켜준 백부님마저 슬프게 하는 일이라는 것을 알았기 때문이었다.

이렇게 그 목적과 이유는 전혀 다르지만, 자신의 참모습을 숨긴 채 완벽한 겉모습 많을 보여주는 이 두 사람의 만남은 외형상은 평화이나, 실제로는 전운이 감도는 형태로 시작된다. 특히 수년간 자신이 최고라고 생각한 '유키노'에게 있어서 자신을 능가하는 '소이치로'의 존재는 그녀의 투쟁본능을 자극시키기에 충분했다. 그러나 그것은 처음의 모습일 뿐, 그들 두 사람은 서로의 내면에 대해 이해하게 되고 왜 서로가 자신의 참모습을 숨기고 외형상 완벽한 모습을 보여야 했던가에 대한 이유를 알게 된다. 그러면서 차츰 그러한 삶에 회의를 느끼고 서로의 도움을 받아, 자신에게 그리고 남에게 솔직한 사람이 되려고 노력한다. 물론 그러는 동안 두 사람의 사랑은 깊어간다. 이 작품은 이러한 내러티브 속에서 두 사람의 주변에서 벌어지는 사건들과 감정의 흐름, 그리고 그들 주

변의 여러 인물들에 대한 이야기를 코믹한 터치로 다루고 있다.

그 이전까지는 주로 SF물이나, SF가 아니더라도 그러한 형식의 애니메이션을 만들어온 안노 히데아키 감독으로서는 색다른 작품으로 도전한 학원 청춘물이다. 현재 제24화 완결편으로 되어 있지만, 제24화에서 전혀 완결되었다고 보기 힘든 이야기, 그리고 제25화와 제26화가 외전(外傳)이기 때문에 <신세기 에반게리온>과 마찬가지로 완결편 형태의 극장판이 나올 것으로 본다.



▶▶ 그림 2. 그 남자 그 여자의 사랑 포스터

Ⅲ. 내러티브 구조의 공통점

두 편의 작품에서 몇 가지 공통점을 발견할 수 있다.

3.1 첫 번째 공통점 ; 캐릭터의 유사성.

두 작품에서 보여주는 공통점은 '과거의 상처를 가진 인간상' 이다. <신세기 에반게리온>의 주인공 '이카리 신지'는 자신의 어머니에 대한 기억조차 없다. 그가 자신의 어머니 얼굴을 기억하기 이전에 그의 어머니는 연구소에서 사망한다. 그리고 그의 아버지 '이카리 겐도'는 자신의 아내를 잃은 슬픔과 연구 속에서 자신의 아들을 버린다. 수

년이 지나고, 두 사람은 다시 상봉 하지만, 그들에게 이미 '부자' 사이의 정이 남아있을 리가 없었다. 그는 그런 상황에서 자신이 원하지 않는 일을 강요당하게 되어 원하지 않음에도 불구하고 예비에 탑승, 정체조차 모르는 적과 싸워 나가며 그 속에서 극심한 자기 회의에 고뇌하게 된다. 또한 '신지'는 그러한 여러 가지 시련들을 참거나 피하기에는 너무나 어린 나이, 자기 정체성조차 제대로 서 있지 않은 그런 나이였기에 과거의 상처는 언제나 지금의 자신의 모습 속에서 투영되고 있다. <신세기 에반게리온>의 여타 캐릭터들도 크게 다르지 않다. 언제나 즐거운 네르(NERV)의 작전담당 '카츠라기 미사토' 대위에게도 숨길 수 없는 상처가 있다. 그녀의 아버지는 '세컨드 임팩트' 바로 그 날 죽어갔다. 그 후 그녀는 다시는 그런 비극을 원하지 않았기에 NERV로 들어갔던 것이고 그 속에서 '세컨드 임팩트'의 원흉이라 믿고 있던 사도와 싸우는 일에 자신의 목숨을 건다. 그러한 과거가 현재의 그녀의 모습을 만든 것이다. 그 뿐만이 아니다. '아카기 리츠코'박사, '이카리 겐도', '소류 아스카 랑그레이' 등도 하나씩 자신만의 슬픈 과거를 가지고 있고, 그것은 어떤 상황 속에서 현재의 자신의 모습에 투영되곤 한다. 이러한 인간형은 '레이'에 있어서 가장 극대화된다. 사람들은 여러 가지 슬픔이 있지만, 가장 슬픈 일은 '자신의 슬픔을 인지하지 못하는 것' 그 자체가 가장 큰 슬픔이다. 그 점에서 클론으로 설정된 '레이'는 어쩌면 가장 슬픈 과거를 가진 인간인지도 모른다. 자신의 과거도, 심지어는 자기 자신이 누구인지도 모르니까. 이러한 캐릭터 설정은 약간의 차이는 있지만 <그 남자 그 여자의 사정>에서도 나타난다. '소이치로'는 작품 속에서 가장 극단적인 형태의 슬픔을 가지고 있는 캐릭터이다. 그는 친아버지에게서 버림받았고 단지 그런 친아버지를 가졌

다는 이유만으로 많은 친척들로부터 배척당한다. 문제는 그러한 환경 속에 처한 그 역시 <신세기 에반게리온>의 '신지'처럼 현실 속에서 흔들리지 않는 자기 자신의 모습을 설명하기에는 너무나 어린 나이였던 것이다. 흔들리지 않기에는 너무나 어린 나이였기에 그는 결국 타인 속에서 참된 자신을 숨기며 완벽한 인간의 모습을 남에게 보이게 되었다. 그 뿐만이 아니다, '유키노'의 아버지는 언제나 인자하고 즐거운 사람이지만 그에게도 슬픈 과거가 있다. 그리고 이러한 과거들은 모두 현재의 삶 속에서 자연스럽게 녹아 있으며 그것이 삶 속에서 때때로 표출되기도 한다.

사실 '과거의 상처를 가진 사람'이라는 설정은 그다지 특별한 것은 아니다. 다른 작품에서도 과거에 어떤 사연을 가지고 있는 캐릭터 설정은 종종 발견할 수 있다. 그러나 감독의 두 작품에서 묘사되는 상황은 그들의 과거 상처와 현재의 연결은 너무나도 단순하며 평면적이라는 것이다. 그러나 이 두 작품의 '과거사'는 입체적인 모습으로 배열된다. 하나의 사건이 전체의 흐름에 영향을 주기도 하고, 반대로 여러 가지 과거사들에서 나타날 수 있는 하나의 설정이 그 다음에 일어나는 어느 단순한 상황의 선택 요인이 되기도 한다.

3.2 두 번째 공통점 ; 슬픔과 상처를 지닌 캐릭터들의 과거를 극복해 나가는 방식.

가능성이 없는 기성세대의 경우에는 '후세에 대한 믿음'이 유일한 수단이라고 본다면 <신세기 에반게리온>의 '이카리 겐도' '후유츠키 코조' 등이 그러한 예이다. 그들이 계획하는 '인류보완계획'은 다음 세대를 위한 완벽한 계획이겠지만, 한편으로 그들의 상처를 치유하기 위한 수단 일 수 있다는 점에서 그들에게 가장 큰 손실일 수 있다. 그것에 대한 해결책으로 그들은 '후세에 대한 믿음'을 선

택하고 ‘신지’와 ‘레이’, ‘랑그레’등 파일럿들에게 뒷일을 맡긴다고 생각해볼 수 있다. ‘젠도’가 ‘신지’에게 보여준 차가움도, ‘레이’에게 보여준 따스함도 어떤 면에서는 다 같은 맥락이라고 생각할 수 있다.

상황은 조금 다르지만 <그 남자 그 여자의 사정>에서도 상처를 가진 기성세대로 설명할 수 있는 사람은 ‘유키노’의 아버지이다. 어린 시절 그의 삶은 행복하면서도 불행했다고 그가 말한다. 부모를 일찍 잃은 그는 고교 시절까지 할아버지의 사랑을 받으며 자란다. 가난해도 사랑이 있었기에 행복한 삶이었지만, 그의 할아버지는 ‘이제서야 그 동안의 사랑을 돌려드리려 할 때’ 그만 세상을 떠난다. 그리고 미처 돌려드리지 못한 사랑은 그의 마음속에 언제나 ‘후회’라는 이름의 상처로 남는다. 그리고 제16화에서 그러한 그의 상처를 치유하는 방법으로 그는 다시 ‘사랑’을 말한다. ‘할아버지가 나에게 전해 주신 사랑은 나를 거쳐 나의 아이들에게 전해진다. 그것이 할아버지가 나에게 주신 사랑이다’라고 말하는 그는 자신이 그 상처를 직접 치유하는 적극적인 방법을 택했다기보다는 자신의 아이들에게 그 사랑을 그대로 전해 주며 그 상처를 치유해 가는 것이다. 대조적으로 아직 가능성이 남아 있는 세대들의 상처 치유 방식은 조금 다르다. <신세기 에반게리온>에서 ‘이카리 신지’로 그리고 <그 남자 그 여자의 사정>에서 ‘아리마 소이치로’로 대표되는 이들 상처받은 젊은 세대들의 공통적인 특징은 그들이 상처를 받은 중요한 이유와 그로 인해 벌어지는 현재의 모습들이 모두 ‘자기 정체성의 확립 부재’와 관련 있다는 점이다. 따라서 그들이 그러한 상처를 치유해 나가는 중요한 방법으로 감독은 공통적으로 ‘만남과 경험’이라고 명시하여 주고 있다.

‘신지’가 상처를 치유하는 방법은 에바에 신지가

탑승함으로써 극복된 것이며, 사도는 내러티브구조에선 악당 본연의 역할보단 에바라는 매개체에 탑승시키기 위한 삼각구도로 사용된다. ‘신지’의 상처는 어릴 때 사랑을 못 받고 버림받은 것이다. 그래서 어린 시절 너무 큰 상처를 받았기에 현재의 모습에서도 그는 남과의 접촉을 두려워한다. 그는 특별한 것도 없었기 때문에 남의 주목을 받지 못했고, 남들은 그에게 주목하지 않는다. 그런 악순환 속에서 그는 그 혼자만의 고독을 만드는 것이다. 그에게 고독이란 과거의 상처의 결과인 동시에 현재의 상처의 원인이다. 그러나 그런 그가 세상 밖으로 나가게 되는 중요한 요인 중의 하나가 바로 에바라는 존재이며 또한 수단이다. 그는 에바를 통해 학교의 급우들에게 알려지게 되고 ‘스즈하라’나 ‘켄스케’와 같은 친구들과 친하게 되는 것이다. 에바라는 존재는 ‘신지’에게 있어서 고독을 치유하는 중요한 매개체인 셈이다. 그러기에 에바는 ‘소이치로’와 동등한 의미를 부여하는 것이다. <신세기 에반게리온> 제26화에서 ‘신지’는 말한다. “남들 속에 있기 때문에 나는 나인 것이다”라고. 이것은 감독이 제시하는 중요한 해결 방안인 셈이다.

“매개체를 통해 세상 밖으로”라는 명제는 <그 남자 그 여자의 사정> “소이치로’의 경우에도 그의 상처는 고독이라기보다는 “위선과 왜곡”이라는 표현에 가깝다. 어린 시절 마음의 상처와 친척들의 멸시로 인해 그는 언제나 불안 속에서 산다. “혹시 친아버지를 닮은 나의 본성이 드러나는 건 아닐까, 그로 인해 나를 사랑하는 지금의 부모님을 슬프게 하지는 않을까”라고. 겉으로 보기에 그는 행복하다. 언제나 완벽한 그의 주위에는 항상 사람들이 있다. 그러나 그는 그 속에서 항상 불안한 것이다. “고독” 그 자체가 상처인 ‘신지’의 경우와는 다르지만, 그는 어린 시절의 상처가 낳은

위선 속에서 불안에 떠는 것이다. 이 “위선과 왜곡”이라는 문제를 치유하는 길은 결국 참된 자신의 모습으로 돌아가는 것이라는 대답은 자명해진다. 그리고 그 과정에서 중요한 매개체 역할을 하는 것이 바로 여주인공인 ‘유키노’이다. 그는 ‘유키노’를 만나서 위선으로 가득찬 자신을 깨닫게 된다. 물론 그녀 역시 허영과 눈속임으로 가득 찬 인물이다. 그러나 적어도 그녀는 언제나 당당했다. 그런 위선 속에서도 그녀는 불안하지 않았고, 우울하지도 않았다. 서로가 상대의 거울이 되고 그러면서 지금까지 돌아보지 못한 자신을 깨닫게 되어 스스로에게 “원래의 모습으로 돌아가게 하라”라는 중요한 가르침을 얻는 것이다. 따라서, ‘유키노’는 ‘소이치로’에게는 무엇보다도 중요한 사람이다. 자신의 모습을 바로잡아 주고 위선과 불안으로 가득찬 자신이 참모습을 되찾도록 도와준 것이다. 이런 의미에서 그녀의 존재는 ‘에바’ 와도 유사하다고 볼 수 있다.

3.3 세 번째 공통점 ; 장르의 유사성

<신세기 에반게리온>은 SF 메카물 이고 <그 남자 그 여자의 사정>은 학원 청춘물이다. 이러한 소재로 분류한 장르의 차이와 두 작품에서 극단적으로 대비되는 분위기가말로 대부분 이를 전혀 다른 장르의 작품이라고 생각하게 된 가장 중요한 원인들이기 때문이다. 그러나 소재적 관점이 아닌 내러티브적 관점에서 볼 때 두 작품은 모두 ‘가족사 드라마’이다.

에바나 사도는 그 차체로서의 의미를 잃고, 다만 앞에서 제시한 에바의 세 가지 내용적 측면 중에서 ‘등장 인물들의 정체성 확립과 그들의 인간관계의 회복’이라는 측면을 가장 중요시한 것이다. <신세기 에반게리온>의 다른 내용들은 이 측면이 없으면 그 의미를 잃으며, 이는 <그 남자 그

여자의 사정>에서도 마찬가지인 것이다.

3.4 네 번째 공통점 ; 배경의 공통점

<신세기 에반게리온>의 배경은 2000년대이고, <그 남자 그 여자의 사정>의 배경은 1990년대 후반이다. 이러한 시간의 설정은 하나는 시대가 근 미래이고, 또 하나는 현대라는 차이점 외에 이야기 플롯 에서는 의미가 없으며 중요한 사실은 두 작품 다 세기말이라는 것이다. 여기서 세기말 이라하면 단순한 시차적 의미가 아닌 두 작품의 캐릭터들 앞에는 미래가 없는 내일이라는 것이다. 그리고 ‘세기말’이라는 상황이 만드는 분위기의 배경 들이다. 밝음보다 어둠이 강하고, 간간이 보이는 퇴폐적인 분위기는 두 작품 모두 세기말적 정서를 담고 있다. 또한 이러한 세기말적 정서를 담은 배경은 두 작품에서 캐릭터들이 처한 여러 가지 현실과 괴로움을 가슴 아프게 그려내는 힘을 가지게 된다. 즉 세기말적 배경은 두 작품의 캐릭터들이 처하는 상처와 고통에 더 큰 현실감을 부여하는 것이다.

3.5 다섯 번째 공통점 ; 서술 방식의 공통성

두 작품은 모두 “문자로서 표현되는 의식의 흐름”의 방법을 쓰고 있다. 물론 두 작품 모두 대화 가 있고 해설이 있다. 이런 것들은 다른 작품에도 있는 표현 방식이다. 그러나 <신세기 에반게리온>과 <그 남자 그 여자의 사정>에서는 이와 함께 끊임없는 의식의 전개를 보여 주는 독특한 서술 방식을 보여주고 있다. 물론 두 작품 사이에서는 이러한 서술방식에서 약간의 차이가 있다. 가장 큰 차이라면 <신세기 에반게리온>에서 외부 상황은 매우 요란하고 혼란스런 상황이지만 반대로 ‘신지’의 사고는 언제나 정수(淨水)처럼 고요한 경우가 많다. (이를테면 그가 끊임없이 ‘나는

누구인가?’라는 질문을 던지는 것과 같은 형태이다.) 그러나 <그 남자 그 여자의 사정>의 ‘아리마’의 경우에는 조용한 외부 상황 속에서 “격류”와 같은 사고의 형태를 보이는 경우가 많다는 것이다.(이는 기본적으로 ‘에바’와 상반되는 작품 전체의 분위기와도 깊은 관련이 있을 것이다) 특히 제 20회에서 “나는 그들이 싫다. 단지 부자라는 이유만으로”라는 두 문장을 붉은 텔롭으로 표현했다. 어떠한 절규도 없이 단지 이 두 문장을 표현한 것이 그의 분노를 효과적으로 표현한 것처럼 보였기 때문이다. 이러한 문자에 의한 사고 전개를 다른 작품¹¹⁾만 보면 작품이 “안노 히데야키 감독 풍이다”라고 생각될 정도로 이제 문자에 의한 의식의 흐름이라는 기법은 그에게서 빼놓을 수 없는 표현코드가 되었다.

그래서 이 두 작품은 전혀 다른 작품이 아니라 ‘전혀 다른 포장을 입힌 같은 애니메이션’이라는 결론을 내리게 된 것이다.

IV. 내러티브 구조의 상호작용

두 작품에서 제시하는 인간상은 어떤 것이고, 그것은 어떤 의미를 지니며 해결책은 무엇인가? 감독이 제시하는 ‘세기말적 인간형’은 ‘상처받은 인간’이라고 할 수 있다. 그것은 ‘신지’와 ‘소이치로’ 두 캐릭터를 통해 나타난다. 그들은 자신의 상처와 더불어 어쩌면 그들 전세대가 그들에게 주고 간 또 하나의 상처의 짐까지 떠맡은 것인지도 모른다. 그런 상처 속에서 그들은 고독을 느끼고 또한 위선의 모습으로 자신을 숨긴다. 그러나 이러한 모습은 단지 도피일 뿐이다. 감독이 제시하는

해결 방안은 바로 “밖으로 나가라” 이다. 여기서 말하는 밖은 자기 내부가 아닌 것을 말한다. 자기 자신 속에서 도피하는 것은 진정한 해결 방안이 아님을 그는 말하고자 한다. 밖으로 나가서 가식도 위선도 없애고 “있는 그대로”의 모습으로 남과의 유대를 쌓을 때 자신의 마음속의 상처도 치유할 수 있다고 말한다. 그것은 ‘신지’가 말한 “나는 에바에 탑승하기 때문에 나인 것이다”라는 것을 의미하고 또한 ‘소이치로’가 말한 대로 “그녀의 앞에서 나의 가식 따위는 모두 드러나 버린다. 나는 너를 통해 나를 깨닫는다”라는 것과 같은 말인 것이다.

두 작품은 전혀 상이한 것이 아니라 단지 외관상 다른 분위기 속에서 다른 소재만을 택했을 뿐, 내러티브적 요소, 캐릭터 설정 등에서 많은 공통점이 있다는 것을 느낄 수 있고, 한 걸음 더 나아가 그러한 공통적 요소들이 혹시 감독이 말하고자 하는 어떤 결론에 도달해 있는 것은 아닌가 생각한다.

V. 결론

그렇다면 실제 우리의 모습은 어떨까? 언뜻 보기에 ‘신지’나 ‘소이치로’ 같이 드라마틱한 상처는 우리 속엔 없을지도 모른다. 그러나 고도로 정보화된 이 사회 자체가 우리에게겐 상처가 되고 우리의 고독과 위선의 원인인 동시에 한 수단이 된다고 본다. 우리는 이 두 작품을 보면서 자기를 사랑하는 법을 가르쳐 주지 않은 사회의 끝이 어디 일는지를 짐작하게 된다. 그리고 우리는 광대한 네트(net) 속에서 자신의 정체성을 상실하고 있으며 가상의 자신과 실제 자신을 혼동하기도 한다. 이러한 현상은 세기말적 암울함과도 관련이 있을

11) 최근 안노 히데야키 이외에도 다른 감독의 작품이 몇 편 더 있다.

것이다. 그런데 이러한 서양식 생활 방식과 정보화 속에서 많은 문화인류학자나 사회학자가 제시하는 하나의 해결책이 바로 “동양 사상으로서의 회귀”이다. 노자, 장자의 무위자연(無爲自然) 사상은 “있는 그대로 남들과 함께”로 대변되는 안노히데아키 감독의 뜻과 일맥상통할 것이다.

과거의 상처와 아픔에서 벗어나고자 하는 주인공처럼, 우리들의 과거를 반성하는 마음에서 안노히데아키 감독의 절규를 되새기면서, 새로운 마음으로 미래를 준비해야 한다.

참고문헌

- [1] 박인하, 애니마 미학 에세이, p.266
- [2] 고미숙/이진경, 이것은 애니메이션이 아니다, p.212
- [3] 「KINO」 p.61, 1997. 09
- [4] 황의웅, 애니메를 이끄는 7인의 사무라이, p.146
- [5] 안영식외, 애니메이션 시크리트파일, p.127
- [6] 벨슨신/한창완, 애니메이션 용어사전
- [7] The Art of Japanese Animation 2 劇場 アニメ, アニメーツユ, 徳間書店
- [8] Ginnalberto Bendazzi, Cartoons One hundred years of cinema animation, John Libbey & Company, 1981.
- [9] Kit Laybourne, The Animation Book, Three Revers Press, 1998.
- [10] David Bordwell. Kristin Thompson, Film Arts an Introduction. 1997.

저자 소개

◎ 이승재(Seung-Jae Lee) 증신회원



- 1992년 2월 : 목원대학교 서양학과 (미술학사)
 - 2000년 2월 : 숙명여자대학교 디자인 대학원 영상미디어디자인전공(디자인석사)
 - 1994년~2002년 : 애니메이션 기획 제작(연출감독, 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.