

일본 애니메이션 작품에서 보여지는 기호학으로서의 텍스트 연구

- 「은하철도 999」, 「천공의성 라퓨타」을 中心으로-

이승재 (국립한글박물관)·(국립한글복지대학)

차례

1. 서론
2. 기호학적 관점
3. 두 작품의 기호학적 분석
4. 결론

1. 서론

1.1 문제제기 와 연구목적

아리스토텔레스 시절부터 ‘기호’와 ‘약호’를 탐구하기 시작하여 근대에 와서 페르디낭 드 소쉬르¹⁾가 사회 속의 기호를 탐구하는 학문을 ‘기호학’으로 정립하면서 기호를 하나의 과학으로 인식하였고 정보화 사회에서 ‘영상’이라는 매체와 ‘기호학’이라는 학문의 발전을 이루었다.

애니메이션을 기호학으로 분석하는 첫번째 방법은 애니메이션에 나타난 기호를 ‘상징’으로 분석하고자 하는 시도이다. 이러한 시도는 기호에 대한 고정적인 분석이며, 정신분석학적 분석에 의한 획일적 귀결, 또는 서사적 표현(신화의 원형으로부터)으로의 형식적 고찰에 머무를 위험이 있다. 또한 이러한 방법의 문제는 애니메이션 작품을 구조주의적 틀로 재단하는 도식성을 벗어날 수 없다는 점에 있다.

이에 본고는 롤랑 바르트²⁾의 텍스트론을 적용, 애니메이션이 담고 있는 의미를 ‘기의’로 표현된 애니메이션을 ‘기표’로 환원하여 텍스트로서의 애니메이션을 연구함이 본 논문의 연구목적이다. 바르트의 텍스트론을 논거로 한 이유는 그가 세계를 하나의 의미로 환원시키려는 구조화된 공식 언어가 아닌, 부단한 움직임과 의미의 역동적 생성으로 파악했기 때문이다.

1.2 연구방법 및 범위

영상을 언어와 유사한 기호체계로 보고 영상에 대한 과학적 접근을 시도한다. 애니메이션이 영상언어로서 어떠한 구조적 연관성을 가지고 있으며 타 매체와는 달리 작가가 표현기법상 강한 특징을 나타낼 수 있으므로, 현실은 ‘기의’로 하여 나타내는 다양한 의미의 ‘기표’를 풍부하고 다양하게 분석 하기위해, 가능한 한 영상을 객관적이고, 체계적이며, 합리적이고, 논리적으로 고찰하려 한다. 본고에서는 텍스트로서의 애니메이션 읽기에 적용, 애니메이션의 다양한 읽기를 연구방법으로 정한다.

이를 위해 본고에서는 일본에서 제작된 극장용 장편 애니메이션 『은하철도 999』와 『천공의 성 라퓨타』를 중심으로 살펴볼 것이다. 위의 애니메이션을 텍스트로 선정한 이유는, 대중성을 지녔으면서도 작품성이 있으며, 이는 작품의 대중적 코드와 그 밑에 가려져 있는 코드의 의미가 다를 수 있다는 가능성을 암시함으로써 기호학적 분석 대상으로 알맞은 텍스트이며 작품 속에는 상징적 코드들이 등장한다는 점도 기호학적 접근이 용이하여 연구 범위로 정하려 한다.

2. 기호학적 관점

2.1 텍스트로서의 애니메이션

현실은 어떠한 가치평가에도 편입되지 않는 자연물(自然物)이며, 이를 표현하는 방법 중 하나인 언어로 재창조된다. 그러나 언어라는 기호를 통해 재창조 될 뿐, 그것이 자연물 자체를 창조해내는 것은 아니다.

1) 페르디낭 드 소쉬르 [Ferdinand de Saussure, 1857~1913] 제네바 출신 스위스 언어학자. 1901~1913년 제네바대학교 교수를 지냈다. 오늘날 사상계를 풍미하고 있는 구조주의의 선구자.

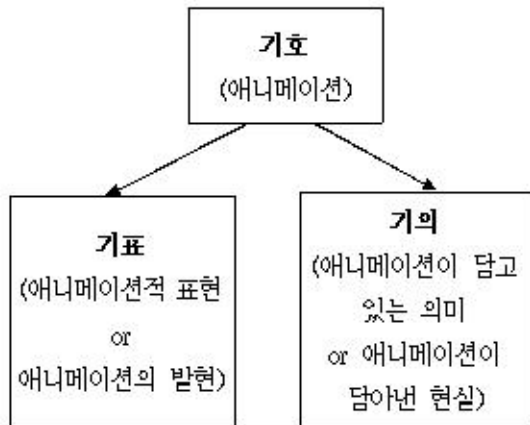
2) 롤랑 바르트 [Roland Barthes 1915~1980] 프랑스의 평론가, 프랑스 국립과학센터에서 어휘학과 기호론을 연구 신비평(新批評)의 대표적 존재로서 사회학·정신분석·언어학의 성과를 융합한 이론을 전개.

언어는 표현 양식상 고전적이고 전통적이며 언어가 아닌 다른 표현 매체 역시 기호로서의 상호작용 기능을 가진다. 이런 환경에서 현실의 세계를 예술적 측면에서 재해석하고, 재창조하는 모든 형태의 예술행위 즉 미술, 음악, 무용, 문학, 연극, 사진 그리고 애니메이션을 포함한 영화까지 이들이 언어에 대비되는 것은 '기호'이다.

영화(Live Action Film)와 멀티미디어(Multi Media) 영상들은 '영화기호학'과 '영상기호론'으로 학문적 접근이 있었다. 그러나 애니메이션은 현상을 그대로 제시하는 영화와는 달리 캐릭터와 그래픽을 중심으로 풀어갔다. 또한 포스트모더니즘이란 탈 전통주의적 양식에 의거 작가주의적 관점에서의 캐릭터와 동작의 움직임으로 영상을 디자인 하여 영상언어로 전달되기도 한다.

본고는 예술 장르로서의 애니메이션이 표현(상영, 발현) 되는 시점을 '기표'로 정의하고, 발현된 애니메이션이 담고 있는 의미로서의 현실세계를 '기의'로 정의한다.

이것을 도식화하면 다음과 같다.



표현 혹은 발현된 애니메이션을 '기표'로 정하고 그 속에 담아낸 의미 혹은 현실을 '기의'로 보았을 때, 이 두 가지 결합을 애니메이션이라는 '기호'라고 해석할 수 있는 가능성을 열어준다. '기표'(표현 혹은 발현된 애니메이션)는 어떤 상황과 시간과 공간에 놓여 있는가에 따라 다양한 의미로 해석이 될 수 있기 때문이다.

선행연구로 '기호'와 관련하여 바르트가 제시하는 텍스트의 주요 개념을 살펴보면, 1960년대 프랑스의 문화운동임을 이끌어왔던 사유체계의 이론가인 롤랑 바르트는 마르크스주의자 · 구조주의자 · 후기구조주의자 · 기호학자 이다. 그러나 그 이후 마르크스즘 · 후기구조주의 · 기호학 등의 체계를 뒤로하고 '상상'으로 돌아간다. 초

기 기호학이 가지고 있는 '의미작용'의 사소함에서 '상상으로 변화 하여간 이유는 그의 후기 저서 『텍스트의 즐거움』³⁾에서 변화를 찾아볼 수 있는데, 그는 여기서 '표류'⁴⁾라는 화두를 던지며 '규격화된 사회'로부터의 일탈을 꿈꾼다. '표류'란 좌초한 배가 물결치는 대로 아무렇게나 떠돌아다니는 것을 의미하며 하나의 축으로부터의 일탈을 의미하며 기존의 이데올로기에서 벗어나는 것 즉 시스템, 언어, 규범, 장소, 시간, 공간 등으로부터의 해방을 의미한다. 즉, '즐거움'은 기존의 질서에는 위반된 개념이며, 고정된 의미로부터 즐거움을 해방시켜 그 자율성을 복원시키는 것이다.

이렇게 바르트는 하나의 고착화된 이미지로 환원시키는 구조적 공식인 '약속된 기호'에 반대하여 체계적이며 정형화된 해석이 아닌 역동적 의미의 생성을 모색하려한다. 단순히 객관적이며 주관적인 인식에서 벗어나 사회적이며 이념적인 의미로서의 '언어'와 '약속된 기호'로부터 벗어나 생존자체의 규격화된 언어로 복귀하려는 것이다.

바르트의 텍스트론은 후기 구조주의에 나타나는 불확실성, 불연속성, 상대성, 단절의 산물이다.⁵⁾ 바르트는 '방법'·'장르'·'기호'·'복수태'·'혈연'·'독서'·'즐거움'이라는 개념에 의존하여 자신의 텍스트를 기호와 관련하여 다음과 같이 정리하면, 텍스트는 기표의 유희로서 기의를 무한히 지연시킨다. 말하자면 작품에는 작가가 숨겨놓은 의미, 즉 메시지가 있으며, 독자나 비평가의 독서는 의미, 혹은 메시지를 찾는 일련의 긍정인 것이다.

이와 반대로 텍스트는 기의의 무한한 후퇴, 지연을 실

3) 『텍스트의 즐거움』은 바르트의 정신세계 전체를 꿰뚫는 근원적인 개념이다. 그 중에서도 가장 구체적인 묘사를 제공하는 함축은 '균열', '말하기', '즐거움' 등이다. 기표 '균열'이라는 함축에서 바르트는 자아, 즉 주체의 정신과 관련하여 즐거움의 텍스트와 즐겁기의 텍스트를 구분한다. 즐거움의 텍스트는 독자를 만족시켜주고, 채워주고, 행복감을 주는 독서, 문화로부터 와서 문화와 단절되지 않는 편안한 독서의 실천과 연결된다. 이때 독자는 자아의 감화를 느끼게 된다. 즐겁기의 텍스트는 독자의 마음을 불편하게 하고, 독자의 역사적·문화적·심리적 토대를 흔들리게 하며, 심지어는 독자가 언어와 맺고 있는 관계마저 끊어 버리게 한다. 이때 독자는 자아의 상실을 경험하게 된다. 인간은 자아를 채울 때와 마찬가지로 자아를 비워낼 때도 즐거움을 느낀다. 이 후자의 즐거움, 즉 변태적 즐거움, 이것이 바로 즐겁기의 내용이다.

4) 즐거움은 하나의 표류이다. 그것은 혁명적이고도 비사회적인 그 무엇이며 어떤 집단, 정신, 개인이며 의해서도 담당되어 질 수 없는 중심적인 그 어떤 것이다. 텍스트의 즐거움이 파편처럼 보이는 까닭은 그것이 비도덕적이어서가 아니라 분류될 수 없기 때문이다. —롤랑 바르트 『텍스트의 즐거움』, 동문선, 1997.

5) 구조주의와 후기구조주의의 중요한 차이점 중의 하나는 진리의 소재 파악에 있다. 구조주의가 진리를 텍스트 '안에' 있는 것으로 보았던 반면, 후기구조주의는 진리를 독자와 텍스트 '사이에' 있는 것으로 보았다. —『문학은 어디로 가고 있는가?』, 롤랑 바르트/모리스 나도 對談, 유희관 옮김, 감, 1999년, p.69.

천하며 텍스트의 독서는 고정된 의미 혹은 의미들을 찾아내는 과정이 아니다. 독자는 매번 다른 의미를 찾을 수도 있고, 심지어 의미 같은 것에 개의치 않을 수도 있다. 텍스트에서 문제는 언제나 기표이다. 독자는 마치 산책자가 정원 속의 꽃을 즐기듯 텍스트 속의 기표를 즐긴다. 꽃이 무엇을 의미하는가는 기실 산책자의 제일의적 관심사가 아니다. 환언하면 텍스트를 지배하는 논리는 언제나 이해가 아니라 환유이다. 작품은 대부분의 경우, 평범하게 상징적—그 상징성은 곧 고갈되어 정지된다—이지만, 텍스트는 근본적으로 상징적이다. 텍스트는 구조화되어 있지만, 중심도 울타리도 없는 것이다.⁶⁾

바르트는 기표들의 역동적 유희에 역점을 두어 기표의 자율성을 부여한 것이라면 기존의 기호학자들은 기표와 기의의 이분법적인 구조에서 기의를 중심으로 기표를 바라보고 있다. 그리고 이러한 기표에 근거하여 애니메이션이 현실을 기의로 담보하는 기표일 때 애니메이션은 현실의 변형된, 재창조, 재구성된 세계로 분석할 수 있을 것이다. 이것은 기존의 애니메이션 분석이 갖는 획일성에서 벗어나, 다양하고도 총체적인 현실 즉 삶의 모습을 통찰해내는 작업을 가능하게 한다.

영화의 선상에 서있는 애니메이션은 세계를 재해석하고 재창조하고자 하는 작업이며, 현실의 규제를 벗어나 이상을 그려내려 한다는, 변형된 욕망의 공간이다. 그 변형의 리얼리즘으로는 다가서기 힘든 한계를 극복하고자 하는 시도일 수 있다. 그리고 그 변형의 원천에는 기호가 갖는 여러 가지의 코드로 의미를 부여할 수 있다.

그러나 애니메이션 분석이 갖는 의미는 현실을 어떻게 표현하고, 캐릭터를 디자인 하는가에 작품론적 성격만을 의미하는 것이 아니라 애니메이션에 대한 해석은 오히려 우리의 실제 현실에 대한 창조와 반성을 보여준다.

그것은 현실적인 규제, 다시 말해 금기나 강제적 억압들이 애니메이션 속에 어떻게 변형되어 드러나 있는지를 보게 하고, 우리에게 다시금 현실을 즉시하게 하는 역할을 한다. 바로 여기에 애니메이션이 담아낸 현실에 대한 기호학적 접근에 의의가 있다.⁷⁾

2.2 기표와 기의로서의 애니메이션

애니메이션 작품속의 모든 것은 허구이다. 허구란 거짓이 아닌 꾸며진 것이다. 꾸민다는 것은 구성되는 모든 것들이 그 틀 안에서 완벽하게 구현된다는 것이다. 구성이란 풀꽃을 말하며 풀꽃은 기(起), 승(承), 전(轉), 결(結)의 모든 과정이 유기적, 인과적인 통일성을 의미한다. 그리고 그것은 필연성과 개연성을 수반하며 극적 긴장과 재미를 동반한다. 결국 애니메이션은 잘 짜여진 퍼즐과도 같다. 이때, 창조적인 애니메이션은 서사구조를 통해 전혀 색다른 세계를 형성하는데, 이러한 애니메이션의 허구적 특징은 현실 세계를 투사한 프리즘과 같이 여러 가지 해석이 가능해지기도 한다. 따라서 현실을 허구적으로 재구성하였다 하더라도, 그것은 현실의 본질을 투영했다는 점에서 애니메이션의 의미를 부여할 수 있게 된다. 이것이 허구가 거짓일 수 없는 또 하나의 이유이며 현실의 본질은 우리의 내면을 투영했다는 점에서, 애니메이션이 바로 현실의 또 다른 모습이라는 데에 공감하게 한다. 이것은 결국 애니메이션이 현실을 '기의'로 하여 나타내는 다양한 의미의 '기표'임을 증명하는 것이다.

3. 두 작품의 기호학적 분석

3.1 「은하철도 999」 분석

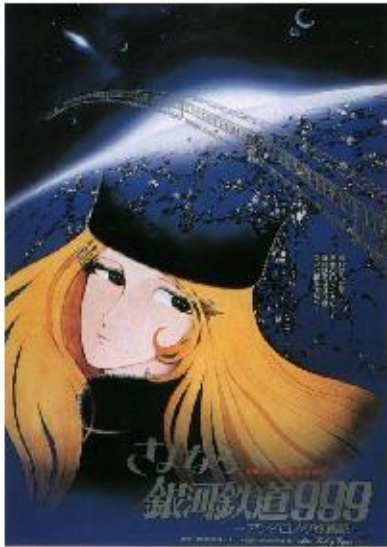
「은하철도 999」⁸⁾는 엄마 잃은 데츠로(철이 : 인간, 사회, 우주와 신에 대해 생각하며 성장하는 소년)가 메틸과 함께 영원한 생명을 얻으려 하늘을 나는 기차를 타고 여행하며 그 여정의 곳곳에서 보게 되는 기계인간들의 타락한 군상을 중심으로, 빈부의 차를 극명하게 대조시키며, 문명비판의식이 강하게 드러난 자본주의 산업의 경제비판이 주된 테마를 이루고 있는 작품이며 이 작품에서 다루고 있는 깊이 있는 내용 전개는 보는 이들에게 난해한 요소로 작용하나 그것이 성인층에 어필되어 여러 가지 재해석을 만들어내며 대중화에 성공한 작품이다.⁹⁾

6) 돌람 바르트/모리스 나도 대담, 돌람 바르트/모리스 나도 對談 유기관 옮김, 갈, 1999년, p.72.

7) 예술은 세계의 형상을 기호로 전환함으로써 그 세계를 의미로 증명한다고 한다. 의미를 가지지 않은 기호, 정보를 전달하지 않는 기호란 있을 수 없다. —유리 로트만, 박현설 옮김, 「영화기호학」, 민음사, 1996, p.34.

8) 마쓰모토 레이지 감독, 1978, 동영동화 제작.

9) 「송라현 애니스쿨」, 서울문화사 1997, p.15.



▶▶ 그림 1. 은하철도 999

「은하철도 999」에 나타나는 각 행성(우주정거장)의 삶의 모습에서, 복식(服食)이나 주인공의 사고 구조로만 보면 그 시대적 배경은 매우 모호해지며, 그러한 모호성이 애니메이션의 정서적 분위기를 낭만주의적, 혹은 허무주의적 뉘앙스로 이끌지만, 현실 세계와의 관련성에서 볼 때에는 낯설다고 할 수 있다. 그러나 각 행성에 사는 인간들의 생활이나 애니메이션 속 현실은 매우 현실적이다. 그리고 그것은 실제의 우리 현실세계를 닮아 있다.

작품 내용 중 주민들이 하고 싶은 대로 행동해도 아무런 제약을 받지 않는 행성이 등장하는데 문제는 그 주민들이 타인의 일은 묵인하면서도 자신이나 자신과 관련된 일엔 복수라는 감정으로 표출된다는 것이다. 남의 일은 묵인하면서 자신과 관련된 일엔 똑같이 반응한다는 것은 모순적 행위이다. 그러면 이러한 설정은 현실과 어떻게 다르며 현실과 어떤 점이 같은 것인가.

현실 세계에서는 결코 상상할 수 없는 위법 행위들이 행성에선 당연하게 벌어진다. 이것은 현실 세계와는 전혀 상반된 상상의 허구이다. 그렇다면 현실 세계에서 인간의 감정은 어떠한가. 우리의 감정은 억압되어 있고, 욕망은 자제라는 교육으로 규제 받는다. 그러나 그 내면은 결코 사라지지 않는 감정이 밖으로 분출되기 위한 기회를 노리고 있다. 이 행성은 그러한 우리 인간의 감정에 대한 현실을 있는 그대로 대변해준다고 할 수 있다. 외면적으로는 허구지만 내면적으로는 실제적 현실이기 때문이다. 그리하여 현실의 본질을 꿰뚫는 이러한 설정은 우리 현실을 다시 되돌아보게 한다. 현실 속의 인간은 윤리나 사회적

규범에 의해 감정이나 본능을 억누르며 살아갈 것을 강요 받고 있으며 여러 가지 가식적인 규범과 사회적 질서를 강요당하며 살고 있다.

결국 이 작품에 나타난 행성을 통해 현실의 세계를 되돌아보게 하는 것이다. 현실에 대한 이러한 재해석, 혹은 재창조는 결코 현실을 왜곡하는 것이 아니다. 그것은 실제의 현실보다 더 현실적인 세계를 형성하며 이 행성에 대한 해석은 우리의 삶을 투영하는 것이다.

이렇듯 「은하철도 999」에 등장하는 각 행성의 삶은 실제 현실에 대한 무수한 '기표' 중 하나이며, 우리는 그 '기표' 속에서 다시금 우리 현실에 대한 본질을 발견하게 된다. 「은하철도 999」의 각 행성은 하나씩의 '기의'로도 보여진다. 그리고 우리는 거기서 현실에 대비할 수 있는 여러 '기표'들을 발견하게 된다.

우리는 그 '기표'들 중 어떤 한 가지쯤에 가치를 두고 있을지도 모른다. 그것이 윤리적인고 도덕적인 삶이든, 아니면 감정과 본능에 따르는 삶이든, 애니메이션이 갖는 '기표'성은 다양한 실제 현실적 삶의 양상을 제시하고 나타낸다는 점에서 확실히 고유한 의미를 갖는 '기의'성을 가지고 있다.

3.2 「천공의 성 라퓨타」 분석

「천공의 성 라퓨타」¹⁰⁾는 조나단 스워프트의 <걸리버 여행기> 중 제3부 <하늘을 나는 섬의 나라>에 나오는 '하늘을 나는 섬'을 모티브로 하고 있으며 그 의미를 다음과 같이 정리하면.

'하늘을 나는 섬' 혹은 '떠다니는 섬'이라고 번역한 단어는, 그 나라의 말로 '라퓨타'였는데...(중략)... '라퓨타'는 '랄 아우터드'와 비슷하데 '랄'은 햇살이 바다에서 춤추는 것을 가리키고 '아우터드'는 날개를 의미한다고 하였던 것이다.¹¹⁾

이 작품은 캐릭터에 대한 성격부여가 명확하기 때문에 선과 악의 구분은 내러티브상에서 명확하게 보여진다.

만남 → 추격 → 숨겨진 비밀이 드러남 → 목적을 향한 전진 → 대결 → 갈등의 해결식의 서술전개를 가지며 고전적 내러티브방식을 차용하고 있다.

여기서 하늘에 떠있는 '라퓨타'는 「미태소년 코난」에서

10) 미야자키 히야호 감독, 1986년 스튜디오지브리 제작.

11) 조나단 스워프트/신현철 「걸리버 여행기」, 1992, p200.

의 '하이하바와 '인더스트리아'를 '바람계곡의 나우시카'에서 부해의 밀바닥과 거신병을 합쳐놓은 존재이다. 즉 양면적 가치를 한 몸에 지닌 거대 부유물체로서 상층부는 마치 에덴동산과 같지만 하층부의 기계문명은 지상의 과학문명을 뛰어넘는 발전된 형태이다. 이러한 '라퓨타'의 두 부류의 인간들, 즉 인간을 사랑하는 주인공 '시타'와 '파즈' 그리고 정부소속이면서 세계정복의 야심을 가진 '무스카' 일당이 자신들의 목적에 걸맞게 상층부와 하층부를 통해 '라퓨타'로 들어간다. 무스카 일당은 '라퓨타'의 가공할 파괴력(현실의 핵에너지를 떠올릴 수 있다)을 실험하고 이것을 통해 세계를 정복하려 하지만, 시타'와 '파즈'는 '라퓨타'의 하층부를 붕괴시켜 버린다. 그러자 상층부를 이루고 있던 거대한 나무는 우주로 날아간다. '라퓨타'라는 이중적 성격의 존재는 그것을 사용하는 사람에 따라 그 가치를 달리한다는 것이다. 그러므로 '라퓨타'는 인류의 현대문명이기도 하고 인류가 가진 과학의 힘이기도 하고, 인류 문명 그 자체이기도 하다.¹²⁾



▶▶ 그림 2. 천공의 성 라퓨타

이 작품의 배경은 미래사회를 그리고 있는 것 같지만, 오히려 현재의 문명적 배경보다 진화가 덜 된 시대를 배경으로 보여주고 있다. 그것은 현실의 세계에서 미래 사회가 이를 것이라고 믿는 최첨단 과학문명의 세계와는 분명히 다르다. 이것은 애니메이션 속에서 현실의 기의가 다르게 변형되어 나타나고, 현실과 애니메이션이 또 다른 세계의 존재론에 입각하고 있다는 것을 보여준다.¹³⁾ 미

야자키 히야호 감독의 해석학적 시각에 의해 현실이라는 '기의'는 분해되고 해체된 것이다. 그리하여 애니메이션 속의 미래는 현재의 존재론적 '기의'를 과감히 탈피하여, 현실이 꿈꾸는 미래가 과연 진정한 유토피아인가를 되묻는 문리학적 '기표'를 던진다. 이처럼 애니메이션에 나타난 미래는 우리의 현실적 '기의'를 무시하고, 다양한 메타포를 가지는 '기표'로서 허공에 부유하는 '천공의 성'처럼 우리의 현실을 떠다닌다. 그러나 그러한 공간은 곧바로 현실을 다시 되돌아보게 하는 기능을 갖는 동시에 현실을 변형하게 하는 기능을 갖는다. 이 작품에서 공간의 대비에 의한 문화양상의 차별성이다. 즉 하늘과 땅의 공간구분을 통해 글로벌, 무한정, 상상의 세계와 로컬, 한정적, 현실의 세계를 대비시키고 있다.

히쓰¹⁴⁾는 공간이 내러티브 논리에 의해 구성되며, 고전적 영화에서는 공간이 내러티브 전개에 요구에 종속된다고 설명했다. 관객의 주목은 출몰 다양한 공간적 하위체계와 연속성 규칙으로 인해 플랫폼에 가장 적절한 장면들에 집중된다. 고전적 내러티브에서 공간은 일순간에 규정되고 규격화 되는 지속적인 과정 속에 있는 것이다. 특히 이 작품의 마지막 시퀀스에 나오는 '천공의 성'은 거대한 나무가 뿌리로 첨단 문명을 안고 있는, 나무와 뿌리와 흙으로 제시된다. 이러한 논의의 관점은 이 나무를 우주수(宇宙樹, 세계수)로 보는 신화학적 관점의 해석이다. 그러나 이것은 영화 속 기호를 단지 상징적으로 분석하는 일차원적인 접근방식 뿐인 것이다.

그렇다면 이 우주수는 무엇으로 보아야 하는가, 이에 대한 다양한 접근은 이 나무를 현실의 이상적 가치관, 즉 생명지상주의, 생태환경론¹⁵⁾ 등을 '기의'로 담보한 '기표'

13) 영화는 우리 눈에 보이는 세계와 달랐다. 이러한 유사성의 확장은 영화를 예술로서 발전시키는 지속적인 요소 가운데 하나이다. 그러나 그 유사성 속에는 모국어와 같은 발음이 나는 외국어 단어의 경우와 마찬가지로 함정이 숨어 있다. 전혀 다른 것이 겹겹이 겹쳐져 있는 것이다. 진정한 이해가 존재하지 않은 곳에서 이해의 망상이 만들어진다. —유리 로트만, 박현섭 옮김, 『영화기호학』, 민음사, 1996, p.17.

14) 스티븐 히쓰 (Stephen Heath) 영국의 철학자 초기에 크리스찬 머츠의 정신분석학적 기호학이 결합하고 있는 역사성을 보완하기 위해 알튀세르의 마르크시즘을 그의 기호학에 접목시켰으며 70년대 중반 영국의 「스크린」 저를 중심으로 정신분석학에 마르크시즘이 결합된 형태의 기호학으로 발전시킨 학자.

15) 생태학(生態學, ecology)은 생물과 환경과의 관계를 구명하는 학문(의 어원에서 시작한 여교(eco, oikos)는 자연환경과 우리 모두를 포함하고 있으며, 자연환경은 인간 사회와는 다른 그 나름대로의 질서를 가지고 있다. 그러나 자연 생태계와 인간(사회)생태계는 전적으로 하나의 생태를 구성하고 있으며, 우리는 인간 생태계를 통해 그 전체 속에 참여하고 있다. 인간도 다른 자연물과 같이 생태의 고리 속에 위치하고 있으므로 인간이 어떠한 사회를 구성하고 어떻게 살아갈지여 따라 영향을 미친다고 볼 수 있다.

12) 박정배, 김재혁 『아니머를 읽는 7가지 방법』, 미경, 1999, p.145.

로 볼 때 가능하다. 다시 말해 우주수를 '기의'로 보고 생명지상주의, 생태환경론을 '기표'로 보는 개념이 아니라, 반대로 생명지상주의, 생태환경론이라는 현실적 세계를 '기의'로 보고 그것이 표현된 상상인 우주수를 애니메이션적 현실의 '기표'를 보고자 하는 태도이다.

이러한 관점으로 '우주수에 대한 다양한 기표'를 정리하면 다음과 같다.

기의의 일반적인 해석	인간의 영혼과 세계를 연결하는 우주수 (宇宙術, 세계수)
기표에 대한 다양한 해석	<ol style="list-style-type: none"> 1. 현실의 기표를 바탕으로 볼 때 그것은 미래사회에 대한 막연으로, 첨단과학 문명에 대한 거부감을 표현하는 일종의 반이상주의이다. 2. 생명지상주의를 기표로 볼 때 그것은 저대 남근에 대한 기표일 수 있다. 3. 감독의 관점으로 볼 때 그것은 현실을 벗어나 무유하고 싶은, 전혀 동떨어진 세계에 대한 상징이다. 4. 기표와 자연이 하나가 되어 있는 모습은 그로테스크하다. 이런 점에서 인류가 미래 사회에 대해 가질 수 있는 공포에 대한 기표이다.

이렇게 볼 때 「천공의 성 라퓨타」에 나오는 우주수는 현실 즉 '기의'에 대한 다양한 변형으로 해석이 가능할 것이다.

4. 결론

4.1 실제 현실과 애니메이션적 현실의 차이

여러 가지 측면에서의 공통점이 실제 현실과 애니메이션적 현실에서 나타난다. 그 공통점은 대체로 우리가 꿈꾸는 욕망, 혹은 이상을 내포한다. 실제 현실과 애니메이션적 현실간의 공통점은 대부분의 애니메이션에서 당연시되는 서사구조를 갖는다. 현실을 반영한다는 측면에서 그것은 당연한 현상이다. 중요한 것은 그 공통점, 혹은 유사성에 근거한 현실과 애니메이션의 관계를 밝히는 작업이 아니라, 오히려 그 차이점을 분명히 인식하는 데에 있다. 그러므로 애니메이션은 분명 애니메이션 자체로서 현실의 현 상황이나 미래를 이끄는 기능을 하기 때문이다. 애니메이션은 현실과는 다른 그 무언가를 담고 있어야 한다.

단순하게 현실을 반영한다는 것은 애니메이션과 다른 유사 예술 장르간의 경계가 없다는 것이다. 또한 그러한 차이점이 있기 때문에 타 예술 장르와는 다르게 애니메이

션만의 고유성을 확보하는 것이다. 그것은 시각과 청각에 의한 복합 감각적인 장르⁶⁾로서의 특징을 의미한다.

실제 현실과 애니메이션적 현실의 첫 번째 차이점은 현실의 3차원적 시·공간을 투영하는 애니메이션은 스크린이라는 평면적 공간 위에 펼쳐진다는 물리적 한계를 가지면서도 다른 타 예술 장르와는 다르게 좀더 현실에 가깝다. 또한 현실은 다양한 감각으로 우리에게 인지되지만, 시간에 의한 소멸의 상황 즉 기억에 대한 감각은 제한적이다. 그러나 애니메이션은 기억을 복원하는 데 있어 시각과 청각을 동원한 입체적 방법으로 거의 완벽한 성공을 거둔다.

두 번째 차이점은 미시적이거나 거시적인 세계에 대한 시간적, 공간적인 명확한 제시이다. 현실적으로 불가능한 세계를 애니메이션에서는 재현을 한다. 즉 현실적으로는 실재하면서도 감지되거나 그 감지의 기회가 드문 반면에 애니메이션은 그러한 현실적 실재를 그대로 복원해낸다는 것이다. 그리고 애니메이션은 미래에 대한 명백한 비주얼(visual)을 그려준다. 미래는 실재하는 것은 아니다. 그러나 우리가 상상하는 미래는 분명 우리의 심리적 실재로서 존재한다. 애니메이션은 그러한 심리적 실재를 현실보다 더 현실적으로 보여주고 있다는 것이다.

마지막으로 세 번째 차이점은 애니메이션은 이 모든 시·청각적 세계를 기록하여 보존할 수 있다는 특이점을 갖는다. 그것은 소멸해가거나 망각되어 가는 현실에 대한 보존기능을 갖는다. 애니메이션 속에서 현실은 언제나 복원된다. 즉 현실은 사라지지 않고 불멸하며, 실재한다는 것이다. 이러한 장르적 특징이 애니메이션이 갖는 차이점들이다.

마살 맥루한은 우리가 그동안 단일 감각적인 시대를 살아왔다면 애니메이션은 복수 감각적인 세계를 재생시키고 있다고 하였다. 나아가 이를 통해 우리가 있었던 세계를 기억해내고, 그래서 그 세계가 다시 오리라는 느낌도 받는 것이다. 그 세계란 유토피아를 찾아 헤매던, 꿈과 젓이 흐르고 풀이 무성하며 언제나 온화한 곳이 있으리라 믿었던 언젠가의 시절을 말한다. 애니메이션적 현실은 그

6) 맥루한(H. M. McLuhan)은 1964년 「미디어의 이해」라는 저서를 통해 미디어의 발전과 인간 존재의 관계를 연구하여 근대의 인쇄혁명과 TV로 대표되는 전자미디어가 서구문명에 미칠 영향을 예언하였다. 특히 그는 문화비평의 측면에서 볼 때 TV나 컴퓨터 같은 뉴미디어가 인간의 감각 중 촉각을 특히 자극할 것이라며 그는 과학기술의 잠재력을 간파하고 현대의 전자기술이 세계를 하나의 지구촌으로 만들고 인류를 인쇄시대의 선형적 세계에서 벗어나게 할 것이라고 예언하였다.

러한 세계를 꿈꿀 수 있도록 재현된 이미지이다. 애니메이션적 현실이 담보하는 '기의'는 실제 현실이 담지 하는 본질적인 세계인 것이다.

참고 문헌

- [1] 한창환, 「저데니메이션의 시뮬라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구」, 「민화 애니메이션 연구」, 한국민화애니메이션학회, 1998년
- [2] 박기주, 「애니메이션 서사의 특성 연구: 한·미·일 애니메이션을 중심으로」, 한양대 박사논문, 2001년
- [2] <산업기술연구소 논문집> 한국재활복지대학 2004년
- [4] 롤랑 바르트 <텍스트의 즐거움> 민음사 1997년
- [5] 롤랑 바르트/모리스 나도 대담, 「문학은 어디로 가고 있는가」, 강 2000년
- [6] 장 보드리야르, 하태환 옮김, 「시뮬라시옹」, 민음사 1981년
- [7] 베르나르 투쟁, 윤학로 옮김, 「기호학이란 무엇인가」, 청하 1980년
- [8] 뱅상 주브, 하태환 옮김, 「롤랑 바르트」, 민음사 1994년
- [9] 유리 로트만, 박현섭 옮김, 「영화기호학」, 민음사 1996년
- [10] 송택현 <송택현의 애니스쿨> (주)서울문화사 1997년
- [11] 조나단 스위프트, 신현철 옮김, 「걸리버 여행기」, 문학수첩, 1992년
- [12] 박정배, 강재혁 <애니메를 읽는 7가지방법> 마컴 1999년
- [13] 박인하, 「일본애니메이션 애니메가 보고 싶다」, 교보문고, 1999년

저자 소개

● 이 승 재(Seung-Jae Lee) 종신회원



- 1992년 2월 : 목원대학교 서양화과 (미술학사)
- 2000년 2월 : 숙명여자대학교 디자인 대학원 영상미디어디자인전공(디자인 석사)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 국립한국재활복지 대학 컴퓨터영상디자인과 조교수

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