

## 미야자키 하야오의 애니메이션 스토리텔링: 신화적 공간에 나타나는 대립과 공존의 미학

오동일\*

선문대학교 역사문화콘텐츠학과

### Hayao Miyazaki's Animation Storytelling: Aesthetics of Confrontation and Coexistence Represented in the Mythical Space

Dong-II Oh

Department of History and Cultural Contents, Sun-Moon University, Asan-si 31460, Korea

#### [요 약]

미야자키 하야오는 고유의 미학적 표현 형식을 통해 관객과 소통할 수 있는 범문화적인 신화적 공간을 구현함으로써 문화와 언어의 장벽을 뛰어넘는 즐거움을 제공한다. 그의 애니메이션 스토리텔링에는 일본 고유의 전통문화를 기반으로 하는 유무형의 다양한 기호적 요소들이 적극적으로 활용되고 있다. 그리고 그러한 기호들을 통해 함축적 의미작용의 체계를 구성함으로써 관객에게 자의적 해석과 고찰의 미학적 즐거움을 제공하고 있다. 그와 같은 과정 속에서 대립과 공존이라는 보편적 경험 기반의 미학적 형식을 통해 작품 속 함축적 의미의 신화적 메시지를 분명하게 전달시키는 의미체계의 가치를 창출하고 있다. 그것은 바로 하야오가 추구하는 애니메이션 스토리텔링의 소통적 가치라고 할 수 있다.

#### [Abstract]

Hayao Miyazaki provides pleasure which go beyond the barrier of culture and language through realizing pan-cultural and mythical space which can communicate with the audience through unique, aesthetic expression. In his animation storytelling, diverse tangible and intangible symbolic elements based on the traditional culture inherent to Japan are actively utilized, and he provides the audience with the aesthetic pleasure of arbitrary interpretation and contemplation by composing the system of connotative signification through such symbols. In this process, he creates the value of the system of meaning which clearly conveys the mythical message of connotative meaning of the work through the aesthetic form based on the universal experience of confrontation and coexistence. It can be said that this is the communicative value of animation storytelling pursued by Hayao.

**색인어** : 애니메이션 스토리텔링, 대립(미학), 공존(미학), 미야자키 하야오, 신화적 공간

**Key word** : Animation Storytelling, Coexistence(Aesthetics), Confrontation(Aesthetics), Miyazaki Hayao, Mythical Space

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2017.18.4.649>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 15 July 2017; Revised 25 July 2017

Accepted 28 July 2017

\*Corresponding Author; Dong-II Oh

Tel: +82-041-530-2448

E-mail: ohdianimation@hotmail.com

## 1. 서론

### 1-1 연구배경 및 목적

애니메이션은 영상 이미지의 레이아웃을 각 프레임별로 기획하고 연출할 수 있기 때문에 실사영화와 비교해 볼 때 영상을 설계하고 통제할 수 있는 힘을 보다 강하게 갖는다[1]. 이와 같은 장르적 특성은 애니메이션이 표현적으로 자유로울 수 있으며, 이면적으로는 이데올로기적 자유를 효과적으로 보여줄 수 있다는 사실과 연결된다. 이러한 관점에서 볼 때, 애니메이션은 신화를 보여주고 창조하는 측면에서 그 어떤 예술장르보다도 관객과의 소통적 자유를 만끽할 수 있다. 그리고 애니메이션을 기획하고 제작하는 자체가 한 문화 속의 ‘지배적 신화(dominant myths)’를 통해 이루어지거나 혹은 ‘대항적 신화(counter myths)’를 만드는 것이라고 할 수 있으며[2], 그러한 과정에서 애니메이션 아티스트에 따라 신화를 표현하는 미학적 경향과 방식이 다양하게 나타날 수 있다. 또한, 종합예술적인 특징을 근간으로 하는 애니메이션의 속성으로 인해, 애니메이션 신화 읽기는 다양한 기표(signifier)들의 향유로부터 시작된다. 예를 들어, 소설의 경우는 대체로 언어가 내포하고 있는 기의(signified)에 대한 종속도가 높게 나타난다. 그러나 조형적·음악적·서사적 요소들의 융합으로 이루어진 애니메이션은 기표로서의 각 요소들에 부여되는 자율성이 상대적으로 높게 나타나며 신화 읽기를 위한 소통적 관점에서의 미학적 다양성을 제공한다.

이와 같은 논의의 관점에서 볼 때, 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao) 감독의 위대함은 매 작품마다 고유의 미학적 표현 형식을 통해 관객과 소통할 수 있는 신화적 공간을 창출함으로써 문화와 언어의 장벽뿐만 아니라, 남녀노소 세대를 뛰어넘는 감동과 재미를 범문화적으로 선사한다는 점이다. 작품에서 드러나는 하야오의 미학적 접근은 전형적인 캐릭터의 형태와 움직임, 뮤지컬적인 엔터테인먼트 요소, 실사영화의 관습 등을 통해 자신들이 추구하는 신화를 외시미적인 표현으로 다가서는 디즈니 스튜디오의 극장용 장편 애니메이션과는 분명히 차별된 것이다.

<센과 치히로의 행방불명(The Spiriting Away of Sen and Chihiro, 2001)>, <이웃집 토토로(My Neighbor Totoro, 1988)> 등과 같은 하야오 감독의 주요 장편 애니메이션은 애니미즘(animism)의 특징이 강하게 나타나는 신도(神道)라는 일본 고유의 전통 문화를 근간으로 제작되었다[3]. 그러므로 문화적 동질성을 토대로 결정될 수 있는 ‘문화적 할인(cultural discount)’의 관점에서 접근할 때, 그의 작품들이 갖고 있는 문화적 가치와 관객과의 소통적 범위는 타문화권의 관객들에게는 감소되고 위축될 수밖에 없을 것이다. 그럼에도 불구하고, 하야오의 장편 애니메이션 작품들이 전 세계 관객으로부터 많은 관심과 사랑을 받는다는 사실은 애니메이션 스토리텔링 과정에서 범문화적인 속성의 소통적인 역할을 하는 고유의 미학적 형식이 존재하는 것으로 볼 수 있다.

그러므로 본 연구의 목적은 하야오의 애니메이션 스토리텔링을 ‘대립’과 ‘공존’의 미학이라는 관점에서 접근함으로써, 궁극적으로 범문화적 소통체계를 형성하는 미학적 형식의 특징을 살펴보고자 한다. 그리고 하야오가 추구하는 애니메이션 스토리텔링의 소통적 특징을 미학의 차원에서 살펴보는 것은 극장용 장편 애니메이션의 성공적인 기획과 제작을 위한 하나의 대안적인 애니메이션 전략과 연결될 수도 있다.

### 1-2 연구범위 및 방법

애니메이션 스토리텔링에서 실제제작인 애니메이션 아티스트와 실제관객은 동일한 물리적 공간에 존재하지 않는다. 대신에, 양자는 애니메이션 미학과 기법에 의해 새롭게 창조된 ‘허구적 공간(fictional space)’ 속에서 시·공간적으로 매개되는 것이다. 이러한 관점에서 본 연구는 한 가지 사실을 전제로 하고 있다. 즉, 하야오는 애니메이션 스토리텔링 과정 속에서 ‘허구적 공간’을 ‘대립’과 ‘공존’의 미학을 토대로 하는 ‘신화적 공간’으로 새롭게 창조한다는 점이다.

지금까지 하야오 감독의 작품에 관한 연구는 크게 세 가지 관점에서 접근되었다. 첫 번째, ‘환경주의’, ‘애니미즘’, ‘반전사상’ 등과 같이 주로 작품에서 다루고 있는 주제와 사상에 관한 분석적 연구다. 이를 위하여 연구자들은 주로 관련 문헌연구를 선행적으로 진행하고, 그것을 토대로 연구와 분석의 틀을 마련하였다. 두 번째, 그의 작품에 등장하는 캐릭터에 대한 분석과 연구이다. 예를 들어, <바람 계곡의 나우시카(Nausicaä of the Valley of Wind, 1984)>, <모노노케 히메(The Princess Mononoke, 1997)>, <마녀 배달부 키키(Kiki's Delivery Service, 1989)>, <센과 치히로의 행방불명>, <벼랑 위의 포뇨(Ponyo on the Cliff by the Sea, 2008)>에 등장하는 여성 주인공 캐릭터들이 주로 연구대상이 된다. 연구 방법으로는 먼저 캐릭터의 성격 유형을 분류하고 극중 다른 캐릭터들과의 유기적 관계를 캐릭터의 성격구조로 구체화한다. 또한, 캐릭터의 형태와 움직임, 기질적 특징 등을 성격 유형에 따라 확장하여 분류하고, 스토리 전개에 따른 다른 캐릭터들과의 관계를 종합적으로 고찰한다. 끝으로 함축적인 의미 전달 수단으로서의 애니메이션 표현 양식에 관한 연구다. 이 경우는 위에서 언급한 선행 연구의 대상과 내용이 애니메이션 기법의 차원으로 확장되고 연계된 것으로 봐도 무방하다. 예를 들어, 주요 캐릭터 등의 이미지 형태와 색채 같은 조형적 특징을 분석하여 작품에 내재된 함축적 의미가 어떻게 표출되고 전달되는 지에 대한 작가주의적인 표현기법을 연구하는 것이다.

이처럼 하야오의 작품에 관한 연구는 여러 시각과 관점에서 활발하게 진행되어 왔으며, 그 성과 또한 매우 다양하다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 본 연구는 기존의 선행연구와 비교해 볼 때 연구의 범위와 깊이가 보다 확장된 것으로 볼 수 있다. 기존 선행연구들이 주로 미시적 관점에서 하야오 작품의 애니메이션 스토리텔링에 나타나는 부분적인 미학적 요소들에 대

해 접근한 것이라면, 본 연구는 거시적 관점에서 작품 전체를 하나의 매개소통공간(space of mediated communication)으로 접근하는 것이다.

여기서 매개소통공간에서의 영상서사는 저자에 의해 사진에 구성되어 전달되는 것이 아니라, 관객이 자신의 선지식과 경험 등을 토대로 애니메이션 텍스트(text)와 상호작용에 의해 구현되는 것으로 보고자 한다. 이러한 접근 시각은 서사전달의 주체를 실제 저자와 실제 관객으로 보는 영상서사와 관련된 데이비드 보드웰(David Bordwell)의 관점을 공유하는 것이다. 그리고 그것은 서사텍스트가 실제 저자로부터 실제 관객에게 전달되는 것으로 전제하는 시모어 채트먼(Seymour Chatman)의 서사전달 모델과 상충되는 부분이 있다[4][5].

특히, 본 연구에서는 하야오의 작품에 나타나는 고유의 소통구조를 구체화하기 위해 ‘신화적 공간’이라는 주요 키워드를 적용시켜 접근하고자 한다. 애니메이션은 태생적으로 프레임(frame) 단위의 영상 설계와 통제가 가능하기 때문에 그 어떤 서사 장르보다도 신화적 표현의 가능성과 잠재력을 크게 갖고 있다. 그리고 신화에 대한 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 여러 논의들은 애니메이션 신화에 대해 체계적으로 접근하기 위한 이론적 배경과 개념적 틀을 제공한다. 바르트는 신화를 상호 연결된 함축적인 개념의 연쇄라고 언급하였다. 그에 따르면 신화는 기표와 기의가 연결되어 기호적 의미를 갖는 1단계 수준의 의미작용 체계로부터 촉발하는 상호 연관된 연쇄적 함축의미를 통해 그 모습을 드러내는 것이다[6]. 이러한 관점에서 하야오의 극장용 장편 애니메이션에는 관객에게 전달하고자 하는 메시지를 담고 있는 고유의 ‘신화적 공간’을 찾아볼 수 있으며, 그와 같은 소통구조 속에서 관객은 자연스럽게 작품에 내포된 신화적 메시지와 의미작용을 하게 되는 것이다. 그리고 ‘신화적 공간’에서 표현되는 ‘대립’과 ‘공존’의 미학은 캐릭터 간의 관계성, 색채 등 애니메이션의 조형적 요소를 비롯한 서사적, 음악적 요소 등이 융합되어 만들어내는 것이다. 그러므로 본 논문에서는 방법론적으로 각 애니메이션 요소들이 ‘대립’과 ‘공존’의 미학을 위해 어떠한 의미작용적인 역할을 하는 지를 요소 간의 관계성을 중심으로 접근하고자 한다.

또한, 본 연구의 실증적 가치를 확보하기 위해 방법론적으로 <센과 치히로의 행방불명>을 대상으로 사례 연구를 진행하고자 한다. 이 작품은 하야오가 감독과 원작, 각본을 맡았으며, 2002년 베를린 국제영화제 황금곰상과 2003년 아카데미상 장편 애니메이션 작품상을 수상했을 만큼 뚜렷한 미학적 성과를 달성했다고 볼 수 있다. 특히, 상업적으로 전 세계 애니메이션 시장에서 큰 성공을 거두었을 만큼 대중적으로도 많은 사랑을 받았다. 그러므로 <센과 치히로의 행방불명>은 하야오의 다른 작품들과 비교해 볼 때, 범문화적인 미학적 속성의 소통구조를 근간으로 하는 애니메이션 스토리텔링을 객관적으로 실증하는데에 가장 적절하다고 할 수 있다.

## II. 애니메이션 신화에 대한 접근

### 2-1 기호학적 배경: 신화의 분석

기호(sign)란 의미작용(signification)의 단위이며, 의미작용은 기표(signifier)와 기의(signified)가 연결되어 일어나는 과정이다. 그리고 기호의 의미는 그것이 다른 기호들과 갖는 관계 구조에 의해 결정되는 것이며, 이와 같은 기호들의 관계 구조는 문화적 배경과 상황에 따라 다양하게 나타날 수 있다[7]. 즉, 기호 사용자가 갖는 문화사회적 선지식과 경험에 따라서 기호의 의미가 다르게 읽히고 해석될 수 있다는 것을 의미하는 것이며, 이러한 점은 바르트의 신화론을 지탱하고 있는 기본적인 특징이다.

바르트에 따르면, 어떤 사진이나 누군가의 말이 갖는 표면적 의미에 함축적 의미가 담겨져 있을 때 그것은 신화가 될 수 있다. 그리고 바르트의 신화론은 신화 읽기에 대한 방법론을 제공하고 있는 것이며, 현대의 신화적 기호들과 의미작용의 방식에 대한 기호학적 접근은 그가 언급하고 있는 신화론의 기본적인 토대이다[8]. 바르트는 다양한 유형의 현대 신화들을 기호학적 관점에서 분석하였으며, 어린 혹은 병사가 등장하는 <Paris-Match>의 표지 사진에 대한 신화 분석 내용은 주목할 만하다. 사진 속 혹은 소년 병사는 프랑스 국기를 향해 거수경례를 하고 있다. 외시의미(denotation)의 시각에서 보면 군복을 입은 한 혹은 소년이 삼색기를 올려다보며 경례를 하고 있다는 사실이 표지 사진의 일차적이며 직접적인 의미이다. 즉, 의미를 갖고 있다는 점에서 표지 사진은 그 자체로서 언어적 기호라고 할 수 있다. 그러나 함축의미(connotation)의 시각에서 보면 기호로서의 이 표지 사진은 그 전체가 하나의 기표이며, 인종에 관계없이 모든 사람들이 헌신하고 봉사하는 위대한 프랑스 제국이라는 이차적인 함축의미를 전달하는 것이다. 더 나아가 이 표지 사진은 프랑스 제국이 아프리카 식민지 흑인들에게 가한 고통과 죽음의 역사를 왜곡하고 지우는 한편 프랑스 제국의 새로운 이데올로기를 생산하고 전달하는 신화적 기표로서 접근될 수 있다.

이러한 관점에서 볼 때, 애니메이션의 이미지는 그 자체로서 신화적인 것이 아니라, 이차적인 함축의미를 생산한다는 점에서 신화적 기표라고 볼 수 있다. 즉, 애니메이션의 함축적인 신화는 그것이 만들어지기 이전에 사회적 통념이나 사회적 가치로 이미 문화 속에 내재되어 있는 것이며, 애니메이션 작품 속 공간을 채우고 있는 여러 요소들은 그와 같은 신화의 연쇄적 개념을 촉발시키는 재료로서 이해될 수 있다.

그러므로 본 논문에서 언급하고 있는 신화적 공간의 개념적 의미는 특정 신화를 토대로 하는 신화 원형의 틀을 의미하는 것이 아니라, 애니메이션 요소들을 통해 신화적 메시지가 전달되는 표현적 공간의 개념이라고 할 수 있다. 그리고 본 연구는 <센과 치히로의 행방불명>의 그와 같은 신화적 공간에서 나타나는 신화적 메시지의 함축적 의미작용과 그리고 그것을 가능하게 하는 미학적 표현의 특징을 살펴보는 것이다.

## 2-2 애니메이션의 외시적 의미작용

애니메이션 작품 속 기호의 의미작용은 일차적으로 애니메이션 이미지를 구성하는 기표와 기의가 연결되는 데서 시작한다. 그와 같은 기호적 의미작용은 실질에서 나누어진 하나의 기표가 그에 상응하는 하나의 기의와 연결되어 만들어지는 외시 의미라고 볼 수 있다.

글로벌 시장을 목표로 제작되는 극장용 장편 애니메이션이나 TV시리즈 애니메이션은 작품의 메시지를 직접적으로 전달하기 위해 외시미 중심의 소통을 추구할 수 있다. 이러한 애니메이션 작품들의 공통점은 문화적, 언어적 장벽을 뛰어넘어 모든 관객이 쉽게 이해하고 읽어낼 수 있는 보편적인 의미체계를 토대로 애니메이션 스토리텔링을 구현한다는 사실이다[9]. 전 세계적으로 큰 인기를 끌고 있는 단편 애니메이션 시리즈 <라바(Lava)>는 이러한 논의의 좋은 사례가 될 수 있다. 이 작품에는 캐릭터의 음성적 대사가 없으며, 메시지를 전달하는 의미체계는 전 세계인이 공유할 수 있는 캐릭터의 몸짓과 코믹한 슬랩스틱 움직임의 기표로 활용하고 있다. 그러므로 그와 같은 캐릭터의 비음성적 언어들은 기표와 상응하는 기의가 직관적으로 인식될 수 있을 만큼 언어적 보편성을 담고 있다. 물론, 작품 전체가 하나의 형식으로서 신화적 함축의미를 내포하는 것으로 볼 수도 있다. 그러나 대부분의 전 세계 관객들은 <라바>에 등장하는 옐로우와 레드 캐릭터가 전달하는 보편적이며 직접적인 의미체계에 보다 집중할 것이다[10]. 그것은 각 캐릭터의 디자인 형태와 색채, 몸짓과 표정 등 비언어적 요소를 통해 관객과의 소통을 지향하기 때문이며, 그러한 접근은 언어적인 관습과 규칙이 만들어내는 의미체계의 장벽을 쉽게 극복할 수 있는 분명한 장점을 지니고 있다[11]. 그리고 캐릭터들은 기호로서 다의적이며 유동적인 의미가치를 갖기 보다는 보편적인 선지식과 문화적 경험에 의해 공유될 수 있는 객관적이며 안정적인 의미작용의 체계를 보여주는 것이다. 그것은 의미작용 과정에서 집단과 사회, 문화에 따라 다의적 양상으로 발전할 수 있는 함축의미의 의미작용 단계와 뚜렷한 차이를 보여주는 것이다.

## 2-3 애니메이션의 함축적 의미작용

바르트는 신화를 함축하는 2단계 의미작용 체계를 외시미 중심의 1단계 의미작용 체계와 구분하여 기표를 형식, 기의를 개념, 그것이 구조적으로 만들어내는 전체를 함축의미 중심의 의미작용으로 보았다. 그리고 그의 관점에서 기호가 전달하는 개념의 수용적 범위에 따라 신화와 함축의미의 차이점을 찾을 수 있다. 즉, 신화는 특정한 기호의 함축의미가 일반화되고 보편화되려는 순간부터 함축의미와 다르게 접근될 수 있는 것이

다. 이러한 논의의 관점에서 신화는 지배적이며 체계모니적인 함축의미라고 볼 수 있는 것이다[12][13].

기호가 갖는 2단계 수준의 의미작용은 하나의 기표가 여러 개의 기의를 전달할 수도 있고, 반대로 여러 개의 기표가 하나의 기의를 전달할 수도 있다. 이와 같은 관점에서 볼 때, 애니메이션은 소통적 측면에서 다양한 함축의미적인 표현 형식을 구현할 수 있는 기법적인 장점을 갖고 있다. 즉, 애니메이션을 통해 전달되는 신화들은 애니메이션 아티스트의 미학적 의도와 경향에 따라서 다양한 층위의 소통적 특징을 보여준다.

애니메이션의 이미지는 조형적·음악적·서사적 요소들의 융합으로 이루어져 있으며, 각 요소들에 대한 표현적인 자율성이 높다. 그러므로 외시미를 전달하는 기표적인 요소들의 전체적인 이미지가 신화를 위한 하나의 효과적인 형식이 될 수 있는 것이다. 다시 말하면, 관객 스스로 작품에 내재된 신화적 공간을 향유하며 소설의 독자만큼이나 애니메이션의 의미체계가 보여주는 기의에 대한 관객의 종속도가 높게 나타날 수 있는 것이다[14].

## III. <센과 치히로의 행방불명>에 나타나는 애니메이션 미학과 의미작용에 관한 분석

### 3-1 신화적 공간

<센과 치히로의 행방불명>은 표면적으로 볼 때 마법에 걸린 부모를 구하기 위해 낮선 세계에 뛰어드는 한 소녀의 모험담이라고 할 수 있다. 그러나 작품을 채우고 있는 여러 애니메이션 요소들의 기호적 의미가치를 고려해 볼 때, 하야오가 이 작품을 통해 관객에게 전달하고자 하는 메시지의 의미체계는 보다 함축적이라고 할 수 있다.



그림 1. 새로운 집으로 이사를 가는 치히로  
Fig. 1. Moving to a New Place

<센과 치히로의 행방불명>의 도입부는 주인공 치히로가 부모와 함께 차를 타고 새로운 집을 찾아가는 장면으로 시작된다. 불만에 가득 차 뒷자리에 누워 있던 치히로는 친구들로부터 받은 꽃다발이 시들어가는 것을 발견하고, “엄마 꽃이 시들어 버



렸어. 처음 받았는데 이별의 꽃다발이라니 슬퍼”라고 투덜댄다. 그리고 엄마는 “어머, 저번 생일에도 장미꽃 받았잖아”라고 치히로에게 대답하면서, 지금의 상황도 그저 스쳐지나가는 통과례의 하나처럼 가볍게 넘겨버린다. 그러나 이 장면은 단순한 일상적 대화가 아니라 치히로 가족 앞에 벌어질 새로운 모험을 암시하고 있다.

아놀드 반 게넵(Arnold van Gennep)은 인간의 삶을 ‘분리(separation)’, ‘전이(transition)’, ‘통합(incorporation)’의 단계로 나눌 수 있는 통과례의 연속으로 접근하였다. 그에 따르면, 통과례의 대부분을 차지하는 부분은 전이 단계이다[15]. 전이 단계를 이해하기 위한 핵심적인 개념은 성(聖, sacred)과 속(俗, profane)의 이분법이다. 여기서 의미하는 성은 절대적 가치가 아닌, 상황에 따라 변화하는 상대적 가치이다. 그러므로 어느 시대적 상황에서나 성스러운 것은 점차 퇴색되기 때문에 간격을 두고 새로워져야 한다. 이러한 관점에서 속의 세계에서 성의 세계로 넘어가 새로운 존재가 될 수 있는 전이 단계는 필수적이라고 볼 수 있다[16].



그림 2. 숲길 옆 돌 사당들  
Fig. 2. Stone Shrines

실제로, <센과 치히로의 행방불명>에는 속의 세계에서 성의 세계로 넘어가는 치히로 가족의 모습이 여러 애니메이션 요소를 통해 잘 나타나고 있다. 이사하는 새로운 집을 찾아가던 치히로 가족은 숲길로 접어드는 지점에서 멈춰 선다. “이대로 가면 안 될까?”, “그러다가 항상 헤매잖아요.” 치히로 부모의 대화 속에는 통과례에 대한 무의식적 경험의 반응이 강하게 나타난다. 그리고 차창 밖 수풀 사이로 보이는 돌 사당들은 속의 세계에서 성의 세계로 들어가는 치히로 가족의 모습을 함축적으로 보여주고 있다. 또한, 이 장면에서 볼 수 있는 돌 사당의 개수만큼이나 많은 사람들이 그 길을 통해 성의 세계로 들어가 전이 단계를 거쳐 새로운 통합 단계로 접어들었다는 것을 함축적으로 보여주고 있다.

치히로는 아빠가 운전하는 차가 빠른 속도로 좁은 산길을 달려가기 시작하자 걱정스러운 표정으로 괜찮은지 물어본다. 아빠는 “말겨 뒤, 이차는 사륜이라구”를 외치며 경쾌하고 웅장한 배경음악과 함께 보다 빠른 속도로 달려가고, 차는 마침내 숲을 지나 신의 형상을 한 석상이 터널 입구를 막고 있는 붉은색 건

물 앞에 멈춰 선다. 치히로의 가족은 결과적으로 목표지점을 잘못 찾은 듯하지만, 차의 속도만큼이나 속의 세계를 벗어나 성의 세계로 들어가는 통과례적인 과정을 효과적으로 보여준다.



그림 3. 터널 입구에 도착한 치히로의 가족  
Fig. 3. The Entrance to a Tunnel

치히로 가족 앞에 나타난 터널 속 암흑의 이미지는 ‘과거, 현재, 미래’를 이어주는 통로인 동시에 속의 세계와 성의 세계를 이어주는 시공간의 매개물로 볼 수 있다. 터널 안으로 들어가면 오래된 기차역의 대합실 같은 공간이 나타난다. 낡은 벤치들이 흐트러져 놓여 있고 원형의 돔과 같은 조형적인 벽면과 기둥이 긴장감을 고조시킨다. 그리고 빛이 들어오는 새로운 출구 쪽으로 나가면 푸른 하늘과 녹색의 들판 위로 부는 바람결이 전이 단계의 시작을 암시한다[17].

그러므로 작품 속에서 신의 형상이 지키고 있는 터널은 전이 단계로 진입하기 위한 통과례의 상징적인 시작점이라고 볼 수 있다. 그리고 전이 단계의 시작은 하야오가 추구하는 애니메이션 미학과 의미작용이 일어나는 신화적 공간에 대한 진입으로 볼 수 있다. 그러한 신화적 공간은 인간적 정체성들이 직접적·즉각적·총체적으로 만드는 작업을 순조롭게 전개시키는 리미날리티(Liminality)의 단계라고 할 수 있다. 리미날리티는 구조적 규범보다는 더욱 창조적이면서 동시에 파괴적인 특징을 보여준다. 또한, 사회적 구조 속에서 나타나는 인간의 기본적인 문제들을 제기하고 사색과 비판의 장으로 초대하는 것이다[18]. 이와 같은 논의는 하야오가 작품을 통해 관객에게 접근하는 애니메이션 전략의 주요 특징과 직접적으로 연결된다.

### 3-2 대립의 미학과 의미작용

<센과 치히로의 행방불명>에서 나타나는 신화적 공간은 여러 애니메이션 요소들이 융합되어 전체적인 하나의 의미작용 체계를 이루고 있다. 그리고 앞서 언급하였듯이 애니메이션 이미지를 채우고 있는 여러 요소들은 함축적 의미를 담고 있는 신화의 연쇄적 개념을 촉발시키는 재료라고 볼 수 있다. 그러므로 이 작품을 통해 관객에게 전달되는 신화적 메시지는 하야오가 추구하는 세계관과 가치관에서 비롯된 조형적 산물이라고

볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 그와 같은 신화적 메시지는 스토리 구성과 전개에 따라 자연스럽게 제시되고 있는 기호적 요소들에 의해 의미가 전달됨으로써 하야오의 표현적 동기가 쉽게 드러나지 않는다. 그것은 현실에서 일어나는 ‘대립’의 보편적 경험을 애니메이션 스토리텔링 속에 미학적으로 표현함으로써 가능한 것이며, 그와 같은 자연스러운 의미작용은 바르트가 언급하였던 ‘동기의 자연화(naturalization of motivation)’라고 볼 수 있다[19].



그림 4. 돼지로 변한 치히로의 부모  
Fig. 4. Chihiro's Parents Changed into Pigs

작품 전반에 걸쳐 나타나는 대립 구조는 탐욕을 지향하는 인간과 그러한 탐욕에서 벗어나려는 인간의 모습을 통해 그려내고 있다. 그와 같은 대립 구조의 미학은 도입부에서부터 효과적으로 나타난다. 낯선 세계가 두려운 치히로는 “아빠, 그만 돌아가자”라고 외치며 두려움을 표현하지만, 아빠는 자신의 눈앞에 펼쳐진 모습을 테마파크로 단정 짓고 망설임 없이 나아간다. 더 나아가 치히로의 부모는 맛있는 냄새에 이끌려 주저하지 않고 식당 안으로 들어가 주인의 허락도 없이 음식을 먹기 시작한다. 그리고 주변이 어두워지기 시작하면서 게걸스럽게 음식을 먹던 부모는 돼지로 변한다.



그림 5. 돼지우리 속 치히로의 부모  
Fig. 5. Chihiro's Parents in Pigsty

극 중 치히로의 조력자로 등장하는 하쿠는 자신의 부모를 걱정하는 치히로를 데리고 돼지우리로 간다. 그리고 돼지우리 속 치히로의 부모를 가리키며 “배가 불러서 자고 있는 거야. 인간이었다는 사실을 잊었어.” 라고 한다. 그와 같은 하쿠의

대사는 함축적 의미를 부여하는 의미작용적인 요소로서 치히로의 부모가 탐욕으로 인해 인간성을 상실했다는 메시지를 전달하는 것이다. 또한, 이 장면에서 치히로가 자신의 부모를 향해 던지는 외침은 극도의 대립적 미학을 효과적으로 구현하는 역할을 한다. “엄마 아빠 내가 꼭 구해 줄 테니까 너무 살찌면 안 돼. 살찌면 잡아 먹혀 버릴 거야” 즉, 치히로는 작품 속 대립 구조 속에서 탐욕에서 벗어나려는 편에 존재한다는 사실을 보여주고 있는 것이다.

하쿠는 치히로에게 “유바바는 이름을 빼앗아 지배해”라고 조심스럽게 말을 건넨다. 하쿠의 대사 속에 등장하는 지배는 계약에 의한 것을 의미한다. 유바바는 계약을 통해 본래 이름을 빼앗고 새로운 이름을 부여한다. 자신의 이름을 망각하고 새로운 이름으로 살아간다는 것은 곧 인간성을 상실하고 물질만능주의적인 삶을 살아가게 되는 것이다. 하쿠도 마법의 힘을 얻기 위해 유바바 밑에서 일을 하게 된 것이다. 그러나 자신이 과멸해가고 더 나아가 유바바의 탐욕을 채우기 위한 수단에 불과하다는 사실을 깨닫게 된다. 그러므로 작품 속에서 외연적으로 나타나는 유바바에 대한 하쿠의 대항적인 표현은 극단적으로 탐욕만을 추구하는 유바바에 대한 대립적 구도를 함축적으로 보여주는 것이다.



그림 6. 치히로와 제니바  
Fig. 6. Chihiro and Geneva

유바바는 끝없는 탐욕으로 쌓듯이 누이 제니바의 도장을 훔치기 위해 하쿠를 이용한다. 그러나 하쿠는 그 과정에서 큰 부상을 당하고, 치히로는 하쿠를 구하기 위해 직접 제니바를 찾아가고. 유바바와는 달리 인간적인 제니바는 치히로가 “제 본명은 치히로예요”라고 하자, “치히로, 좋은 이름이야. 네 이름을 소중한 해야 한다”라고 이름이 갖는 소중함을 강조한다. 하야오는 제니바의 대사를 통해 물질주의적 탐욕에 대한 대립적 메시지를 작품 전반에 걸쳐 함축적으로 보여주고 있는 것이다. 다시 말하면, 앞서 언급했듯이 제니바의 대사 속에 등장하는 이름의 의미는 인간성을 함축하고 있는 것이며, 자신의 이름을 상실하게 되는 것은 탐욕에 눈이 멀어 인간성을 잃는 것이다.

<센과 치히로의 행방불명>에서 나타나는 대립의 미학은 여러 개의 기표가 대립적 관계의 기의를 전달하는 역할을 통해 표현되고 있다. 치히로를 중심으로 하쿠, 제니바라는 개별적



캐릭터는 궁극적으로 인간성을 중시하고 물질주의적 탐욕에서 벗어나고자 하는 함축의미를 전달하고 있다. 반면에, 유바바를 중심으로 작품의 배경이 되는 목욕탕에 존재하는 대부분의 캐릭터들은 탐욕을 지향하는 기의를 전달하고 있다. 그리고 하야오는 대립적 관계의 기의들이 갖는 함축적인 의미를 분명하게 구분하고 이해할 수 있도록 ‘이름’이라는 보편적 의미의 기호를 하나의 기표로서 활용하고 있다. 즉, 작품 전반에서 각 개인의 본래 이름을 잇는 것은 대립적 관계의 의미작용을 가능하게 하는 매개적인 기준이자 형식이 되며, 자신의 이름을 잇는다는 것은 곧 인간성의 상실이라는 기의가 됨으로써 전체적인 의미작용을 가능하게 하고 있다.

### 3-3 공존의 미학과 의미작용

일본의 많은 문화콘텐츠들은 일본 고유의 전통적 신앙이나 설화 등을 토대로 제작되고 있다. 실제로, 일본의 애니메이션이나 비디오 게임의 토대가 되는 많은 스토리들이 애니미즘의 특징을 담고 있는 신도라는 전통적인 민속신앙으로부터 비롯됐다. 그것은 일본인들의 종교적 의식 속에 신도가 자리 잡고 있으며, 그로 인해 일본인들은 어떠한 특성의 행위를 하는 데 있어서 그 목적적 대상을 신으로 형상화하는 경향을 보여준다. 그러므로 문화콘텐츠를 제작하는 창작자들 입장에서 대중의 그러한 수용적 경향을 쉽게 간과할 수 없을 것이며, 그 자신들 또한 그러한 문화적 영향 안에서 자유로울 수는 없을 것이다.

이러한 관점에서 볼 때, 일본의 관객은 작품과의 의미작용을 통해 자신들이 추구하는 신적 대상과의 공존적 소통을 바라게 된다. 그것은 일본 고유의 문화적 특징을 토대로 함축적인 개념의 연쇄가 이루어지는 것으로 볼 수 있다. 스튜디오 지브리 최초의 장편 애니메이션 <천공의 성 라푸타(Laputa: Castle in the Sky, 1986)>나 <이웃집 토토로> 등은 이와 같은 논의와 관련하여 좋은 사례가 될 수 있다. 하야오가 제작한 두 작품에서 신도의 영향을 받아 미학적으로 활용된 오브제는 나무이다. 작품에서 나무는 단순히 식물적인 존재가 아니라, 인간과 공존하는 하나의 정령으로 그려지고 있다. 그리고 일본의 문화적 배경에 익숙한 관객들은 그렇지 않은 관객과 비교해 볼 때 상대적으로 인간과 자연의 공존을 향한 작품 속 신화적 메시지를 자연스럽게 이해하게 된다.

하야오는 <센과 치히로의 행방불명>에서 탐욕을 중심으로 하는 대립적 관계의 의미작용을 경험할 수 있도록 하는 것과 동시에 인간이 탐욕에서 벗어나 인간성을 회복하기 위해 자연과의 공존이 갖는 중요성을 보여주고 있다. 이와 같은 공존의 미학을 효과적으로 표현하기 위해 작품에 등장하는 모든 캐릭터들은 의인화되어 나타난다. 일반적으로 애니메이션 캐릭터의 의인화는 인간을 제외한 동물 등의 움직임 속에 인간이 갖는 행동과 소통의 양식을 반영하는 것이다. 그러나 <센과 치히로의 행방불명>에서는 주로 강의 신(神) 등과 같은 형이상

학적인 무형의 존재들을 물리적으로 의인화하는 차별적인 특징을 보여준다. 그리고 그것은 이미 언급하였듯이 신도의 영향을 받은 일본 고유의 전통문화를 토대로 하는 것이다.



그림 7. 치히로와 하쿠  
Fig. 7. Chihiro and Haku

작품 속 하쿠라는 캐릭터는 다차원적인 의미작용을 가능하게 한다. 형이상학적 존재였던 강의 신 하쿠는 두 가지 물리적 실체로 작품 속에 나타난다. 첫 번째는 백룡(白龍)이라는 물리적 존재로 나타남으로써, 신으로서의 신비와 위엄을 효과적으로 보여준다. 두 번째는 완전한 인간의 형태로 나타남으로써, 인간과의 자연스러운 공존을 위한 연대감과 동질감을 동시에 보여주고 있다. 이처럼 하야오는 본래 ‘니기하야미 코하쿠누시(饒速水瓊杵主)’라는 이름의 강의 신을 ‘백룡’과 ‘하쿠’라는 물리적 실체로 표현함으로써, 자연의 위대함과 그리고 동시에 인간과 자연의 공존 필요성을 함축적인 의미작용을 통해 보여주고 있다.



그림 8. 백룡으로 변한 하쿠와 치히로  
Fig. 8. Haku Changed into a White Dragon

백룡으로 변한 하쿠의 등을 타고 하늘을 날아가던 치히로는 어릴 적 코하쿠 강에 빠졌다가 살아난 기억을 떠올리게 된다. “내가 어렸을 때 강에 빠진 적이 있었어. 그 강의 이름은 코하쿠. 너의 본명은 코하쿠야.” 그리고 하쿠가 자신이 빠졌던 강의 니기하야미 코하쿠누시라는 강의 신이었다는 사실을 알게 된다. 또한, 하쿠도 치히로를 통해 유바바에게 빼앗긴 자신의 이름과 치히로와의 기억을 되살리게 된다. “치히로, 고마워. 내 진짜 이름은 니기하야미 코하쿠누시야. 나도 이제 기억

났어. 치히로가 내 안에 빠졌던 일을...” 이처럼 하쿠는 치히로의 도움으로 유바바에게 빼앗긴 자신의 이름을 되찾게 되고, 치히로 역시 하쿠의 조력을 통해 부모와 함께 무사히 현실 세계로 돌아가게 된다. 즉, 작품의 애니메이션 스토리텔링에서 보이는 문학적, 시각적 요소들은 백룡과 인간, 인간과 인간이라는 일차적인 의미 관계에 국한시키는 것이 아니라, 자연과 인간이 갖는 조력과 공존 관계의 가치를 함축적인 의미로 그려내고 있는 것이다. 그것은 곧 하야오가 작품을 통해 관객에게 전달하고자 하는 신화적 메시지가기도 하다.

#### IV. 결 론

여러 선행 연구에서 볼 수 있듯이, <센과 치히로의 행방불명>에 나타나는 미학적 특징과 의미작용의 체계는 다양한 관점에서 논의될 수 있다. 그리고 본 연구는 연구 방법론적으로 대립과 공존이라는 미학적 관점에서 접근하였으며, 그러한 연구 과정을 통해 하야오가 추구하는 의미작용 체계의 특징을 살펴볼 수 있었다.

하야오의 애니메이션 스토리텔링에는 일본 고유의 전통문화를 기반으로 하는 유무형의 다양한 기호적 요소들이 적극적으로 활용되고 있다. 그리고 그러한 기호들을 통해 함축적 의미작용 체계를 구성함으로써 궁극적으로 관객에게 자의적 해석과 고찰의 즐거움을 제공하고 있다. 그러한 과정 속에서 대립과 공존이라는 보편적 경험 기반의 미학적 표현은 작품 속 함축적 의미의 신화적 메시지를 분명하게 전달시키는 의미체계의 가치를 창출하고 있다. 이러한 사실은 하야오의 작품이 갖고 있는 범문화적 특징이라고 할 수 있을 뿐만 아니라, 그가 추구하는 애니메이션 스토리텔링의 소통적 가치라고 볼 수도 있다.

그러므로 본 연구의 성과는 학문적으로 애니메이션 스토리텔링에 대한 연구 시각을 확장시키는 것이라고 할 수 있다. 그리고 향후 하야오 작품의 애니메이션 스토리텔링에서 나타나는 미학적 특징과 의미작용 체계에 대한 다각적인 사례 연구를 지속적으로 진행할 필요가 있다. 그러한 연구 과정과 성과는 전 세계 애니메이션 산업을 선도하는 주요 국가들의 주류적인 애니메이션 미학을 이해하고 활용하기 위한 중요한 이론적 배경이 될 것으로 확신한다.

#### 참고문헌

[1] G. Sifianos, “The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren,” *Animation Journal*, Vol. 3, No. 2, pp. 63-66, Spring 1995.  
 [2] R. Barthes, *Mythologies*, Translated by A. Lavers, New York: Hill and Wang, 1972.  
 [3] A. Levi, *Samurai from Outer Space: Understanding*

*Japanese Animation*, Chicago: Open Court, 1996.  
 [4] D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge, 1985.  
 [5] S. Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell University Press, 1978.  
 [6] R. Barthes, *Mythologies*, Translated by A. Lavers, New York: Hill and Wang, 1972.  
 [7] F. Saussure, *General Linguistics*, translated by W. Baskin, New York: Philosophical Library, 1959.  
 [8] R. Barthes, *Mythologies*, Translated by A. Lavers, New York: Hill and Wang, 1972.  
 [9] D. I. Oh, “A Research on Gender Discourse of Animation Character: Focused on Female Characters of Disney Animation Frozen,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 15, No. 5, p. 616, 2014.  
 [10] D. I. Oh, H. R. Choi, “The Tendency of Denotative Representation and Communication in Disney Animation,” *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 11, pp. 577-578, 2014.  
 [11] D. I. Oh, “Analysis on the Global Success Factors of Animation Lava: With a Focus on Nonverbal Communication from the Perspective of ‘Cultural Discount,’” *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 2, p. 149, 2016.  
 [12] R. Barthes, *Mythologies*, Translated by A. Lavers, New York: Hill and Wang, 1972.  
 [13] M. Heck, *The Ideological Dimension of Media Messages*, Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies at University of Birmingham, 1974.  
 [14] D. I. Oh, “The Tendency of Denotative Representation and Communication in Disney Animation,” *Journal of the Korea Contents Association*, Vol. 14, No. 11, pp. 578-579, 2014.  
 [15] A. V. Gennep, *The Rites of Passage*, Chicago: The University of Chicago Press, 1960.  
 [16] H. K. Cho, “Rereading Shin Kyung-sook’s Novel ‘Please Look After Mom’ - from the Perspective of Rites of Passage,” *The Studies of Korean Literature*, Vol. 52, pp. 514-515, 2016.  
 [17] D. C. Youm, “A Study on the Characteristic of Semiotics on ‘The Spiriting Away of Sen and Chihiro’ by Hayao Miyazaki – Focusing on ‘Analysis of the experience of Chihiro’ by Jacques Lacan’s Theory,” *The Korean Journal of Animation*, Vol. 10, No. 1, pp. 114-115, 2014.  
 [18] V. Turner, *From Ritual to Theatre*, Translated by K. W. Lee, I. D. Kim, Seoul: A. Lavers, New York: Hyundai-meehak Publishing, 1996, pp. 77-78.  
 [19] R. Barthes, *Mythologies*, Translated by A. Lavers, New York: Hill and Wang, 1972.





**오동일(Dong-Il Oh)**

1998년 : 중앙대학교 대학원 연극학석사

2013년 : 사우스웨일즈대학교 대학원 PhD  
(문화콘텐츠 분야)

2011년~2013년: (주) 브로콜리엔터테인먼트 대표이사

2013년~현 재: 신문대학교 역사문화콘텐츠학과 교수

※관심분야 : 애니메이션, 인터랙티브 엔터테인먼트 등