

석사학위논문

애니메이션에 있어서 현실을 반영한
내러티브에 관한 연구

-루카치의 사실주의 예술론을 중심으로-

2016년

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

오 영 민

석사학위논문
지도교수 이상원

애니메이션에 있어서 현실을 반영한
내러티브에 관한 연구

-루카치의 사실주의 예술론을 중심으로-

A Study of Narratives that Reflect the Reality in Animation:
Focused on the realistic essay of arts by Lukacs

2015년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

오 영 민

석사학위논문
지도교수 이상원

애니메이션에 있어서 현실을 반영한 내러티브에 관한 연구

-루카치의 사실주의 예술론을 중심으로-

A Study of Narratives that Reflect the Reality in Animation:
Focused on the realistic essay of arts by Lukacs

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2015년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

애니메이션전공

오 영 민

오영민의 미술학 석사학위논문을 인준함

2015년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

애니메이션에 있어서 현실을 반영한 내러티브에 관한 연구 -루카치의 사실주의 예술론을 중심으로-

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
애니메이션전공
오 영 민

본 논문은 게오르크 루카치의(Georg Lukács) 사실주의 예술론을 바탕으로 애니메이션 작품을 분석하여 작품과 수용자와의 동질성(同質性, homogeneity)이 형성되는 원리를 파악한 후, 애니메이션 작품제작을 기획하는데 있어서 현실을 미적으로 반영한 내러티브의 구성 방안을 모색해 보고자한다.

본 연구의 범위와 방법으로는 우선 사실주의에 대한 이론적 고찰과 사진의 등장이라는 예술사적인 사건을 통해서 개념과 본질을 파악하고 루카치가 주장한 현실에 대한 미적 반영원리의 요소들을 정리하였다. 다음으로 구조적 관점에서 내러티브(narrative)의 개념과 구조에 따른 유형을 이론적 고찰을 통해서 알아보았다.

이어서 분석 대상으로는 애니메이션의 성격에 따른 기준으로 풍자성이 강한〈심슨가족 : 더 무비(Simpsons The Movie)〉, 비상업적인 측면이 강한〈파닥파닥〉, 상업적인 내용이 강한〈빅 히어로(Big Hero 6)〉, 코믹적인 연출이 강한〈우리별 일호와 얼룩소〉, 사실적인 표현이 돋보이는〈사이비〉등 총 다섯 편의 작품들을 선정하였다. 다음으로 시각적인 측면과 내러티브의 부분으로 분리한 후, 이와 같이 구성 하고 있는 내용들을 분석하였다. 또한 도출된 요소마다 현실에 대해 어떤 대상을 미적으로 반영하였는지를 각 작품마다 파악

하고, 내러티브를 기획하는데 있어서 중요한 현실반영에 대한 요소들을 도출하여 앞에서 언급한 다섯 작품들의 공통점을 살펴보았다.

사실주의는 재현과 모방이라는 단어인 미메시스(mimesis)를 핵심원리로써 바탕에 두고 있으며, 고대 철학에서는 사물을 그대로 모방하는데 있어서 유희적으로 인간에게 영향을 주고, 배움이라는 쾌락을 준다고 하였다. 또한 예술은 미메시스가 아니다 라는 주장을 통해서 예술가의 정신이 현실에 있는 대상과 물질에 결합되어 특수적 대상으로써 형상화된다는 것을 알아보았다.

루카치는 고대 철학자들의 주장에 주목하면서 예술은 미메시스를 통해서 현실과 지속적으로 상호작용한다고 정의하였다.

사실주의는 미메시스를 바탕에 두고 있기 때문에 초기에는 현실을 그대로 묘사하는 것에서 출발하였지만 인간의 의식에 대한 철학과 인식론의 영향을 받으면서 예술이 사람들에게 감명을 주려면 동시대의 의식을 보여줘야 한다는 방향으로 개념이 확장되었다. 또한 사진의 등장으로 더 이상 사물을 그대로 표현하는 것에 대한 의미가 없어졌으며, 예술에 있어서 모방에 대한 개념이 단순 복제가 아닌 예술가의 관념과 부합되어 형상화되는 것이라는 정의가 더욱 확고해졌다.

루카치도 사실주의에 대해 단순한 복제로서의 모방이 아닌 대상이 가지고 있는 본질을 파악하여 미적반영을 하는 행위라고 주장하였다. 루카치는 미적반영에 대한 원리를 총체성, 특수성, 보편성, 상징과 우의성(寓意性, allegory), 해소성(解消性, catharsis) 다섯 가지로 구분하였고 이 원리들을 통해서 현실이 작품에 미적으로 반영되며, 인간의 간접적인 수용(受容, reception)체험을 주도함으로써 작품에 내재된 현실적인 사유와 감정들이 고양, 상승, 심화, 집약되는 환기(喚起, awakening)작용을 일으켜 동질성을 형성한다고 하였다.

내러티브는 현재 매우 다양한 분야에서 사용하는 용어이지만 원래는 문학에서 사용된 서사라는 뜻을 가지고 있으며, 인간이 경험하는 포괄적인 행위들을 서술이나 담화의 형태로 전달을 하는 것이다.

애니메이션의 경우 시각의 형태를 통해서 수용자에게 내러티브를 전달하기 때문에 직관적이며, 같은 것을 주제로 제작을 한다고 해도 스토리와 플롯을 어떻게 구성하느냐에 따라 작품은 내용적인 특수성을 가진다고 할 수 있다.

그렇기 때문에 내러티브는 이야기와 플롯의 인위적으로 조직된 구조이며, 애니메이션 작품의 내러티브를 분석하기 위해서는 이야기와 플롯의 구조를 파악하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

내러티브는 이야기의 5단계 구성(발단, 전개, 위기, 절정, 결말)안에 메인플롯과 서브플롯이 위치하는 구조를 이루고 있으며, 구성에 따라 단순, 복합, 유기적 플롯 등 크게 세 가지의 기본적인 유형으로 나뉜다.

작품분석은 앞에서 알아본 사실주의에서 미적 반영에 필요한 다섯 가지요소와 내러티브의 구조를 바탕으로 연구방법에서 언급한 다섯 작품을 가지고 각각의 작품들이 어떤 현실의 주제들을 가지고 내러티브에 미적으로 반영했으며, 작품의 내용에 따라 어떠한 방식으로 표현하였는지 분석해 보았다.

우선〈심슨가족 : 더 무비〉은 풍자라는 예술형식의 사회비판적 기능으로 환경오염에 대한 심각성과 아동학대, 잘못된 검열제도등 다양한 사회문제들을 수용자에게 직관적으로 환기시켜주기 때문에 현실과 매우 밀접한 관련을 보이는 것이 특징이다.

본 작품은 마을에서 일어나는 사건과 등장인물들의 행동을 비현실과 풍자적으로 표현했기 때문에 현실과 차별화된 독창적인 세계관을 형성하여 총체성의 미적요소가 반영되었고, 애니메이션 특유의 단순한 형태와 다른 인종들은 일반적인 색을 사용하였지만 서양인들은 특별히 노란색을 사용하여 형상화하였기 때문에 특수성의 미적요소가 적용되었다고 할 수 있다. 또한 배경에 있어서 미국의 전형적인 마을의 모습을 표현하였으며, 현실에서 일어나는 사회문제들을 표현하였기 때문에 보편성의 미적요소를 파악할 수 있었으며, 사건의 핵심이 되는 사물이 현실에서의 폭탄을 연상시키는 형상을 하고 등장인물들의 행동에서 각종 사회문제들을 상징적으로 표현하였다. 그리고 주인공의 활약으로 마을을 위협에서 구하고, 부패한 관료를 몰락시켰다는 점에서 쌓였던 갈등이 낮아지는 해소성이 나타나는 것을 알 수 있었다.

다음으로〈파닥파닥〉의 경우 비상업적인 내용의 작품으로써 암울한 현실을 살아가는 인간의 모습을 수조에 횡집 수조에 갇힌 물고기들로 표현하여 수용자에게 삶과 죽음 그리고 자유와 같은 철학적인 주제를 환기시켜주는 것이 특징이다.

이 작품은 현실에서의 계급의식과 약육강식에 대한 표현을 핏집의 작은 수조에서 살아가는 인간의 감정을 가진 물고기들의 행동으로 보여줌으로써 총체성을 반영하였으며, 주요 등장인물들을 카툰방식의 렌더링(rendering)과 단순한 형태로 묘사하여 현실과 차별성을 주었기 때문에 특수성이 적용되었다고 할 수 있다. 또한 우리나라의 바닷가 근처에서 흔하게 볼 수 있는 핏집과 차랑, 각종 소품들을 묘사하였기 때문에 보편성이 적용되었지만 외국인들의 정서에까지 반영되기는 어렵기 때문에 미흡하다고 사료된다. 그리고 핏집의 수조에서 언제 죽을지 모르는 물고기들은 사회에서 낮은 계급의 인간을 상징한다는 점에서 상징성을 적용하였고, 주인공의 죽음과 ‘올드넵치’라는 캐릭터의 탈출이 성공하면서 희생과 탈출이라는 각기 다른 해소성을 느낄 수 있었다.

이어서〈빅 히어로〉는 상업적인 내용의 작품답게 주인공이 슬픔을 이겨내고 자신의 원수에 대해선 이해와 용서하는 내용과 가족 그리고 친구들에 대한 사랑과 같은 오랜 시간동안 형성된 매우 보편적이고 윤리적인 개념들을 밝고 명랑한 연출로 환기시켜주는 것이 특징인 작품이다.

위의 작품은 실제로 존재하는 미국의 도시와 일본의 문화가 결합된 세계관과 현재 진행 중인 과학기술들을 활용하여 이야기를 구성하였으며 비현실적이고 근 미래적인 세계관을 형성했기 때문에 총체성이 반영되었다고 할 수 있다. 그리고 등장인물들의 체형에 대한 비율과 형태 그리고 질감을 단순하게 묘사하여 현실과 다른 특수성이 파악되었다. 또한 배경의 경우 각기 다른 두 문화가 결합하고 있지만 충분히 분리하여 인지 할 수 있을 정도의 상태이기 때문에 보편성을 적용하고 있다고 사료된다. 그리고 다른 두 작품과는 다르게 빅 히어로는 내러티브 측면에서 악당을 용서하고, 가족과 친구들의 사랑과 우정 등을 표현하고 있기 때문에 큰 범주에서의 사랑을 상징한다고 사료된다. 그렇기 때문에 비교적 직관성이 떨어진다고 볼 수 있으며, 주인공이 아픔을 이겨내고 악당을 벌하는 장면과 차원의 공간에서 구출에 성공하는 연출에서 해소성을 느낄 수 있었다.

계속해서 〈우리별 일호와 얼룩소〉는 동시대를 살아가는 우리나라의 소외된 소수자 계층의 사람들에 대한 이야기와 청년들의 고민을 코믹하고 환상적으

로 표현한 것이 특징인 작품이다.

본 작품은 등장인물들이 마법을 사용하고 사람들이 동물로 변하는 등 현실과는 다르게 환상적인 표현으로 총체성을 반영되었고, 회화적으로 묘사한 배경과 단순한 형태와 비율로 등장인물들을 표현하고 있어 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적인 부분에서 우리가 흔히 보는 남산타워와 한강공원 그리고 광화문에 있는 이순신동상 같은 특정 장소와 내러티브에서는 오늘날 우리나라에서 문제가 되는 소수계층의 소외된 사람들과 취업난에 힘들어하는 청년들의 미래와 같은 주제를 다루고 있기 때문에 보편성이 파악되었다. 또한 작품에서 등장하는 ‘소각자’는 현대인의 불안이 만들어낸 괴물로봇으로써 그가 보여주는 행동에서 약자에 대한 폭력을 상징한다고 할 수 있으며, ‘북쪽 숲’은 모두가 걱정 없이 살아가는 이상적인 유토피아(utopia)를 상징한다고 할 수 있다. 마지막으로 주인공이 소각자를 파괴하고 우리별 일호와 사랑이 맺어지면서 해소성을 느낄 수 있었다.

마지막으로 〈사이비〉는 사건의 사실적이고 과장된 묘사와 등장인물들의 행동을 통해서 현실에서 자주 문제가 되고 있는 잘못된 종교에 대한 경각심과 그것을 믿게 되는 사람들의 심리를 보여줌으로써 수용자들에게 환기작용을 일으키는 작품이다.

이 작품은 현실보다 과장된 등장인물들의 행동과 심리 그리고 사건을 통해서 실제와는 다른 세계관을 형성하여 총체성을 나타내고 있으며, 등장인물들의 특징을 부각시키고 나머지는 단순하게 묘사한 점에서 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적으로 전형적인 지방도시와 농촌의 풍경을 보여주고 있고 내러티브 부분에 있어서 사건의 핵심인 종교라는 주제를 다루고 있다는 점에서 보편성을 형성하고 있다. 또한 주인공 ‘민철’은 ‘악한 선’을 목사로 등장하는 ‘성철우’는 ‘선한 악’이라는 철학적인 개념을 상징하고 있으며, 어렵고 가난한 사람에게 사기를 치는 ‘최경석’의 죽음과 ‘성철우’의 광기적인 행동을 저지하여 사건을 해결하고 영선의 죽음에서 해소성을 느낄 수 있었다.

분석을 통해서 알 수 있는 것은 각기 다른 특징의 작품들에서 루카치가 주장하는 미적 반영원리의 요소들이 시각적인 측면과 내러티브 부분에서 나타났다. 특징으로는 모든 요소들이 보편성과 밀접한 연관이 있다는 것

이다. 그리고 애니메이션 작품의 내러티브를 구성하는데 있어서 다섯 개의 요소 중 가장 중요한 것은 총체성, 특수성, 보편성이라고 할 수 있다.

이유는 상징과 우의성의 경우 개념화된 상징은 형상화된 대상보다 수요자에게 전달되는 방식이 직관적이지 않고, 어느 정도 사건이 진행되거나 결말에 근접하였을 때 그것을 인식할 수 있기 때문에 내러티브를 구성하는데 있어서 다른 요소들에 비해 중요도가 떨어진다고 사료된다.

해소성의 경우에도 개념화된 상징과 우의성처럼 작품의 결과적인 측면이기 때문에 비슷한 이유라고 할 수 있으며, 무엇보다 분석결과 따르면 언급한 세 가지 요소에서 공통점이 발견되었기 때문에 내러티브를 구성하는데 있어서 총체성, 특수성, 보편성이 더 중요하다고 할 수 있다.

발견된 공통점은 우선 총체성에 있어서 다섯 작품들은 비현실적인 표현과 연출로 애니메이션만이 표현할 수 있는 세계관을 형성했으며, 다음으로 특수성의 경우 캐릭터의 비율과 단순한 채색 또는 질감을 표현했다는 공통점이 있다. 마지막으로 보편성은 현실을 연상시키는 장소와 사물 또는 보편적인 개념들을 수용자에게 전달하고 있다는 것이다.

분석을 진행하면서 내러티브 부분에 있어서도 윤리적인 개념들을 수용자에게 전달하고 있다는 공통점이 나타났으며, 작품의 성격과 주제에 따라 그 내용들이 가볍거나 무겁다는 것이 파악되었다.

이러한 측면에서 애니메이션 작품은 단순히 수용자에게 쾌락만을 전달하기 위한 수단이 아닌 다양한 정보들을 간접적으로 체험할 수 있도록 해주는 영상 콘텐츠라고 할 수 있다. 그러므로 현실반영에 있어서 중요한 것은 작품에서 구현된 세계와 그것을 관람하는 수용자와의 동질성을 형성하는 것이며, 루카치가 주장하는 현실에 대한 미적 반영원리의 다섯 가지 요소들은 시각적인 측면이나 내러티브 부분에서 이것을 실현시켜주는 주요 요소라고 할 수 있다.

따라서 본 논문의 연구를 바탕으로 애니메이션 작품 제작의 기획단계에 있어서 내러티브를 구성하기 위한 미적 반영요소의 활용방안에 대해 논하자면 우선 내러티브를 구성하는 메인플롯과 서브플롯의 주제들을 우리가 살펴보았던 플롯의 종류들처럼 역사적으로 오랜 시간동안 형성된 보편적이고, 연구결과에서 다섯 작품 모두 공통적으로 나타난 윤리와 관련된 개념들을 적극적인

로 활용하여 기본적인 내러티브의 틀을 마련하여 보편성을 형성할 수 있도록 하는 것이다. 그리고 시각적인 측면의 보편성에 대한 형성은 우리가 분석한 작품〈빅 히어로〉처럼 두 나라의 다른 문화가 결합하였지만 특징적인 것들을 부각시켰기 때문에 쉽게 파악할 수 있었듯 수용자가 쉽게 인식하도록 묘사해야 한다.

계속해서 작품의 세계관을 구현하기 위한 방안으로는 분석결과에서 파악되었듯이 비현실적이거나 과장된 표현으로 실제현실과는 다르게 묘사하여 애니메이션만의 세계관을 만들어야 한다는 것이다. 그리고 추가적으로 우리가 루카치의 사실주의에 대한 이론적인 고찰을 통해서 알아본 총체성의 내용처럼 인과관계를 세밀하게 구성하여 현실감을 높여 수용자의 몰입을 유도하고 지속시켜야 한다.

다음으로 등장인물을 디자인하기 위한 형상화의 방법으로 선택한 현실의 대상을 우선 객관적인 관점에서 파악을 한 후, 자신이 만들고자 하는 방향과 결합시켜 대중적인 수용자들에게 거부감이 없는 형태로 단순화 시키고 비율을 작품의 성향에 맞게 구성하여 애니메이션 특유의 독창적인 특수성을 반영하는 것이다. 이것에 대한 내용은 다섯 작품 모두 공통적으로 등장인물의 형태나 채색 등을 단순하게 묘사하였지만 비율에 있어서는 작품의 성향에 따라서 다르다는 것을 통해서 확인된 결과이다.

이어서 상징과 우의성의 경우 특수성과 비슷한 과정으로 형성되지만 내러티브에 영향을 주는 요소이기 때문에 수용자가 쉽게 파악할 수 있도록 작품〈심슨가족 더 무비〉의 돼지 오물통처럼 노골적으로 표현하는 것이 작품을 몰입하는데 도움이 된다고 사료된다.

마지막으로 앞에서 언급한 네 가지의 요소들이 이야기가 진행되는 동안 안정적으로 유지가 된다면 시각적으로 전달되는 내러티브가 수용자에게 자연스럽게 전달되어 간접체험으로 인한 몰입도가 상승하여 사건이 해결됨과 동시에 만족스러운 해소성을 느낄 수 있다고 기대된다.

【주요어】 사실주의, 미메시스, 동질성, 현실, 미적반영, 간접체험, 내러티브

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 목적	1
1.2 연구의 범위와 방법	3
II. 루카치의 사실주의 예술론	5
2.1 미메시스의 개념과 본질	5
2.2 사실주의의 발달과 미적 반영의 개념	12
2.3 미적 반영원리 요소에 따른 동질성 형성	18
2.3.1 총체성	20
2.3.2 특수성	20
2.3.3 보편성	20
2.3.4 상징과 우의성(allegory)	21
2.3.5 해소성(解消性, catharsis)	21
III. 구조적관점의 내러티브	23
3.1 내러티브의 개념	23
3.2 내러티브의 구조와 유형	25
3.2.1 메인플롯(main plot)과 서브플롯(sub plot)	25
3.2.2 플롯의 종류	25
3.2.3 이야기의 5단계 구성	30
3.2.4 플롯의 구성에 따른 내러티브의 유형	31
IV. 애니메이션의 성격에 따른 작품분석	34
4.1 작품의 선정기준	34
4.2 분석목적 및 방법	35

4.3 작품분석	35
4.3.1 <심슨가족 : 더 무비>	35
4.3.2 <파닥파닥>	52
4.3.3 <빅 히어로>	66
4.3.4 <우리별 일호와 얼룩소>	82
4.3.5 <사이비>	94
4.3.6 종합분석 및 논의	109
 V. 결 론	 112
5.1 연구요약 및 결론	112
5.2 연구의 한계	119
 참고문헌	 120
 ABSTRACT	 123

표 목 차

〈표 1〉 특수적 대상의 단순형	8
〈표 2〉 내러티브의 5단계구성	30
〈표 3〉 〈심슨가족 : 더 무비〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지 ...	51
〈표 4〉 〈파닥파닥〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지	65
〈표 5〉 〈빅 히어로〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지	81
〈표 6〉 〈우리별 일호와 얼룩소〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지	81
〈표 7〉 〈사이비〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지	108
〈표 8〉 분석대상 작품의 요소별 주요 이미지	111

그 립 목 차

〈그림 1〉 작품분석 모형도	4
〈그림 2〉 제우스신상의 상상도와 모나리자	7
〈그림 3〉 루카치의 인식의 개념과 관념론에서의 인식 개념	10
〈그림 4〉 15세기 카메라옵스큐라의 사용모습과 현대에서 재현하는 사진	14
〈그림 5〉 프란시스코 고야, 「5월 3일의 처형」, 1808	17
〈그림 6〉 르네 마그리트, 「이미지의 배반」, 1929	19
〈그림 7〉 영화의 구성단계 다이어그램	31
〈그림 8〉 단순플롯의 내러티브 유형	32
〈그림 9〉 복합플롯의 내러티브 유형	32
〈그림 10〉 유기적 플롯의 내러티브 유형	33
〈그림 11〉 〈심슨가족 : 더 무비〉국내 개봉당시의 포스터	36
〈그림 12〉 작품의 마을과 실제 미국의 마을	38
〈그림 13〉 할리우드사인 패러디	38
〈그림 14〉 사건의 중요원인인 오물통과 실제폭탄	38
〈그림 15〉 엑스트라 캐릭터를 빌어서 인종차별을 비판	39
〈그림 16〉 호머심슨이 차별적인 행동과 아동학대를 하는 모습	39
〈그림 17〉 호머심슨의 생태파괴와 못난 부모의 모습	40
〈그림 18〉 청소년기의 보편적인 모습을 보여주는 바트	40
〈그림 19〉 모든 것이 호머심슨과 정반대이다	41
〈그림 20〉 스프링필드를 위해 헌신한 리사심슨	41
〈그림 21〉 플랜더스의 가정적인 모습과 바트의 욕망	42
〈그림 22〉 러스 카길의 이기적이고 무능한 모습	42
〈그림 23〉 발단에서 사건을 암시하는 장면	43
〈그림 24〉 현실사회를 비판하는 장면	43
〈그림 25〉 리사와 콜린의 첫 만남	44
〈그림 26〉 유혹에 빠지는 호머심슨	44
〈그림 27〉 EPA와 봉쇄되는 스프링필드마을	45

〈그림 28〉 호머의 폐기물 발각과 마을탈출	45
〈그림 29〉 작품에 나오는 슈위제네거의 실제모습	46
〈그림 30〉 위기단계의 시작	46
〈그림 31〉 점점 고조되는 위기와 호머의 각성플롯	47
〈그림 32〉 실제로 톰뱅크스가 직접 성우로 참여를 하였다	47
〈그림 33〉 폭탄을 제거했지만 러스 카길이 총을 겨누고 있다.	48
〈그림 34〉 마을의 영웅이 되고 가족의 사랑을 찾은 호머심슨	48
〈그림 35〉 〈심슨가족 : 더 무비〉의 내러티브유형	49
〈그림 36〉 〈파닥파닥〉포스터	52
〈그림 37〉 항구와 수족관을 사실적으로 묘사	56
〈그림 38〉 빛의 느낌까지 사실적으로 묘사	56
〈그림 39〉 파닥파닥의 모습과 첫 번째 탈출을 시도하는 장면	57
〈그림 40〉 올드 넘치의 현재모습과 과거모습	57
〈그림 41〉 아나고와 올드 넘치가 대립하는 장면	58
〈그림 42〉 돌돔의 생김새와 주인공을 구타하는 모습	58
〈그림 43〉 놀래미의 생김새와 올드 넘치에게 대항하는 모습	59
〈그림 44〉 왼쪽부터 농어와 도미의 모습	59
〈그림 45〉 차량의 수조와 영화 선들러리스트의 기차 연출	60
〈그림 46〉 주인공이 잡히는 장면과 물고기가 죽임을 당하는 장면	60
〈그림 47〉 약육강식을 상징하는 장면과 탈출을 시도하는 장면	61
〈그림 48〉 등장인물간의 갈등이 깊어지는 장면	61
〈그림 49〉 위기 단계의 탈출 플롯과 동료애를 상징하는 장면	62
〈그림 50〉 놀래미와 주인공이 희생되는 장면	62
〈그림 51〉 결말 부분에서 ‘올드 넘치’가 탈출을 하는 장면	63
〈그림 52〉 〈파닥파닥〉의 내러티브유형	63
〈그림 53〉 〈빅 히어로〉의 포스터	66
〈그림 54〉 실제 금문교와 작품의 금문교	69
〈그림 55〉 일본과 미국의 문화가 결합된 배경	70
〈그림 56〉 리틀도쿄의 모습	70

〈그림 57〉 마이크로 로봇과 뇌파송신기	71
〈그림 58〉 마이크로 로봇과 뇌파송신기 관련보도	71
〈그림 59〉 히로의 평소모습과 히어로 슈트 착용모습	72
〈그림 60〉 테디의 모습과 희생정신을 발휘하는 장면	72
〈그림 61〉 과학기술에 대해 자문을 해줬다는 보도자료	73
〈그림 62〉 베이맥스의 평소 모습과 히어로 슈트 변화단계	73
〈그림 63〉 박람회 화재 전의 모습과 후에 악당으로 변한모습	74
〈그림 64〉 고고의 평소모습과 히어로 슈트 착용모습	74
〈그림 65〉 와사비의 평소모습과 히어로 슈트 착용모습	75
〈그림 66〉 허니레몬의 평소모습과 히어로 슈트 착용모습	75
〈그림 67〉 프레드의 평소모습과 히어로 슈트 착용모습	76
〈그림 68〉 히로에게 접근하는 크레이와 켈러한과의 만남	76
〈그림 69〉 작품의 세계관을 암시하는 장면	77
〈그림 70〉 라이벌 플롯과 등장인물 소개	77
〈그림 71〉 사건의 시작과 진행되는 서브플롯들	77
〈그림 72〉 위기의 상황과 초인적으로 변신한 등장인물	78
〈그림 73〉 정체가 드러난 켈러한 교수와 빅 히어로 해체의 위기	78
〈그림 74〉 절정단계의 주요장면들	79
〈그림 75〉 결말단계의 주요장면들	79
〈그림 76〉 〈빅 히어로〉의 내러티브유형	80
〈그림 77〉 〈우리별 일호와 얼룩소〉의 포스터	82
〈그림 78〉 실제 서울에 존재하는 건축과 조형물	85
〈그림 79〉 간이 추출되는 장면과 간의 모양	86
〈그림 80〉 경천의 평소 모습과 얼룩소로 변한 모습	86
〈그림 81〉 우리별 일호의 인공위성 상태와 인간의 모습	87
〈그림 82〉 멀린의 현재모습과 본래의 모습	87
〈그림 83〉 간을 착취한 오사장과 그가 마법을 부리는 장면	88
〈그림 84〉 소각자의 모습과 저주가 걸리는 단계	88
〈그림 85〉 북쪽마녀의 모습과 그녀가 부리는 마법	89

〈그림 86〉 발단단계의 주요장면들	89
〈그림 87〉 전개단계의 주요장면들	90
〈그림 88〉 위기단계의 주요장면들	90
〈그림 89〉 절정단계의 주요장면들	90
〈그림 90〉 결말단계의 주요장면들	91
〈그림 91〉 〈우리별 일호와 얼룩소〉의 내러티브유형	91
〈그림 92〉 〈사이비〉의 포스터	94
〈그림 93〉 작품의 배경 이미지	100
〈그림 94〉 생명수를 마시는 등장인물과 신도들에게 판매하는 장면	101
〈그림 95〉 민철의 성격을 알 수 있는 장면	101
〈그림 96〉 성철우의 성격을 알 수 있는 장면	102
〈그림 97〉 최경석의 성격을 나타내주는 주요장면들	102
〈그림 98〉 영선의 상황을 알 수 있는 주요장면들	103
〈그림 99〉 칠성의 성격을 나타내주는 주요장면들	103
〈그림 100〉 성호의 상황을 알 수 있는 주요장면들	103
〈그림 101〉 발단단계의 주요장면들	104
〈그림 102〉 전개단계의 주요장면들	104
〈그림 103〉 위기단계의 주요장면들	105
〈그림 104〉 절정단계의 주요장면들	105
〈그림 105〉 결말단계의 주요장면들	106
〈그림 106〉 〈사이비〉의 내러티브유형	106

I 서 론

1.1 연구의 목적

애니메이션과 같은 영상콘텐츠를 매우 단순한 관점에서 분석을 하자면 ‘시각(visual)’, ‘네러티브(narrative)’, ‘소리(sound)’라는 세 가지의 전혀 다른 요소들의 집합체이고, 각 요소들을 수용자의 만족도 기준에 부합하면서 수용적 체험으로 작품에 몰입할 수 있도록 해야 하는 복잡하면서도 어려운 예술적 행위라고 할 수 있다. 그 중에서 내러티브는 해당 작품형식의 정체성과 주제 그리고 소재에 따른 세계관을 담당하고 있으며, 다른 두 가지 요소들의 성격을 결정한다는 의미에서 중요하다고 사료된다.

작품의 이야기를 구성하기 위해 먼저 하게 되는 것은 전체적인 주제와 그 바탕이 되는 소재를 탐구하는 것이며, 어떤 방식으로 이야기를 구성할 것인지의 고민이라고 할 수 있다. 이러한 주제와 소재들은 인간의 일상에서부터 크게는 유형과 무형에 관계없이 지구상의 모든 존재와 비존재까지 매우 다양하면서 현실과 밀접한 관련이 있다고 사료된다. 플라톤은 이것을 '자연의 재현 또는 모방(미메시스 mimesis)'이라고 하였고, 아리스토텔레스는 이러한 행위가 '인간 본래의 마음'에서 나온다고 하였다. 두 고대 철학자가 주장하는 의미는 예술의 역사를 이야기할 때마다 등장하는 구석기 시대에 그려진 '알타미라(Altamira)'와 '라스코(Lascaux)'의 동굴벽화에 잘 나타나있다. 당시에 그려진 벽화들은 주로 무기를 들고 있는 사람과 동물들 이었으며, 사냥의 성공을 위한 주술적인의미와 문자가 없었기에 그림으로 대신한 것으로 알려져 있다.

이렇듯 아주 오래전부터 인간이 예술적 행위를 하고자 할 때 그 대상은 언제나 현실에 존재하는 어떤 것들이며, 생활과도 밀접한 관련이 있었다. 심지어 그것이 신이나 괴물과 같은 존재의 사실이 명확하지 않은 비현실적인 것조차도 현실에 있는 대상을 빗대거나 여러 요소들을 조합하여 표현한다. 고대 그리스 신화에 나오는 신들은 특별한 힘과 능력을 가지고 있지만 그들의 생활상은 인간과 별반 다르지 않으며, 그들을 기리기 위해 만든 조각상은 인간

의 모습을 그대로 조각했다. 이것은 명확히 자연이나 당시 인간의 생활상을 모방한 것이며, 이러한 예술적 행위의 표현방법은 디지털시대에 이른 오늘날 까지 더욱 현실에 가까운 표현으로 행해지고 있다. 또한 현실모방의 대상은 앞에서 언급한 외형적인 표현 외에도 인간의 문화나 감정과 같은 비가시적인 요소들 즉, 예술행위를 하는 주체가 인간이 경험할 수 있는 모든 총체적인 것들이라고 할 수 있다.

앞에서 언급한 ‘이야기’는 작품 안에서 다른 요소들의 성격을 결정하는 역할 이외에도 외적으로는 작품에 대한 수용자들의 수용체험을 주도하는 기능도 가지고 있다. 그렇기 때문에 작품의 주제와 사건의 소재선정은 제작자의 입장에서 매우 고민되는 중요한 문제라고 할 수 있다. 더군다나 매체를 통해서 콘텐츠를 접하는 수용자들은 각자 다른 사회적 환경에서 생활하고 있으며, 인터넷이 대중에게 도입되면서 전 세계로까지 확대되었다. 그렇다면 제작자는 공감대를 보다 수월하게 형성하기 위해서 수용자의 ‘현실’을 ‘반영’해야 하며, 그것도 인간이 공통적으로 경험할 수 있는 것들을 이야기의 주제와 소재로 선정해야 한다고 사료된다.

단순한 관념에서 영화와 다큐멘터리처럼 인위적이지 않으면서 제작이 가능한 영상콘텐츠들은 ‘현실반영’이 쉽고, 일반적으로 모든 것이 인위적으로 제작되는 애니메이션은 비교적 어려운 축에 속한다고 할 수 있다. 그리고 애니메이션이 가지는 의미와 형식은 ‘현실반영’과는 모순되어 보인다. 하지만 이것은 어디까지나 애니메이션의 시각적 표현에 국한된 인식일 뿐이며, 고뇌하는 캐릭터의 모습과 일어나는 사건들처럼 내러티브를 구성하는 주제와 소재 그리고 플롯들은 수용자들이 현실에서 늘 경험하는 행위라는 것을 알 수 있다.

게오르크 루카치(Georg Lukács)는 자신의 저서 「미학(Lukács Ästhetik)」을 통해 예술과 일상생활의 관계를 설명하고, 작품에 있어서 미적 현실반영의 개념과 중요성을 설명하고 있다. 그는 이 책을 통해서 총체적인 개념에서의 ‘예술’을 인간들의 소비영역에서 벗어나 좀 더 객관적인 영역의 미학체계를 이루기 위해 집필한 저서이다. 그가 주장하는 예술론의 사실주의는 특정 형식의 분야가 아니라 모든 예술발생의 근원이다. 작품이 아무리 추상적이고 초현실적이라도 그러한 작품이 나오게 된 계기는 예술가 자신이 경험한 객관적인

일상생활들의 인식에서 나온 것이라는 이야기이다. 그러기 위해서는 어떤 원리에 의한 조건이 필요하다. 그것은 예술가 자신의 일상생활에서 인식된 객관적인 현실을 미적으로 반영하여 수용자들에게 환기적인 작용과 함께 전달되어 현실과 예술이 서로 상호작용을 하는 구조를 형성해야한다는 것이다. 그렇지 못한 작품들은 대상을 그대로 복제한 사진과 같다. 복제된 대상은 행위자의 자기만족일 뿐 현실에서의 대상에 대한 본질과 단절되어 있다. 이렇게 본질과 단절된 작품은 수용자가 간접 체험으로 인한 환기적인 작용이 발생할 수 없으며 결과적으로 미적으로 반영된 예술로서 형성된 세계가 구현되지 못하기 때문에 작품으로써의 정체성문제와 작품과 현실과의 미적인 동질성이 배제되어 무의미하고 허무한 작품이 된다고 사료된다.

따라서 루카치의 사실주의 예술론을 바탕으로 각기 다른 성격의 애니메이션 작품을 분석하여 작품과 수용자와의 동질성을 형성하는 원리를 파악한 후, 애니메이션 작품제작을 기획하는데 있어서 현실을 미적으로 반영한 내러티브의 구성 방안을 모색해 보고자한다.

1.2 연구범위와 방법

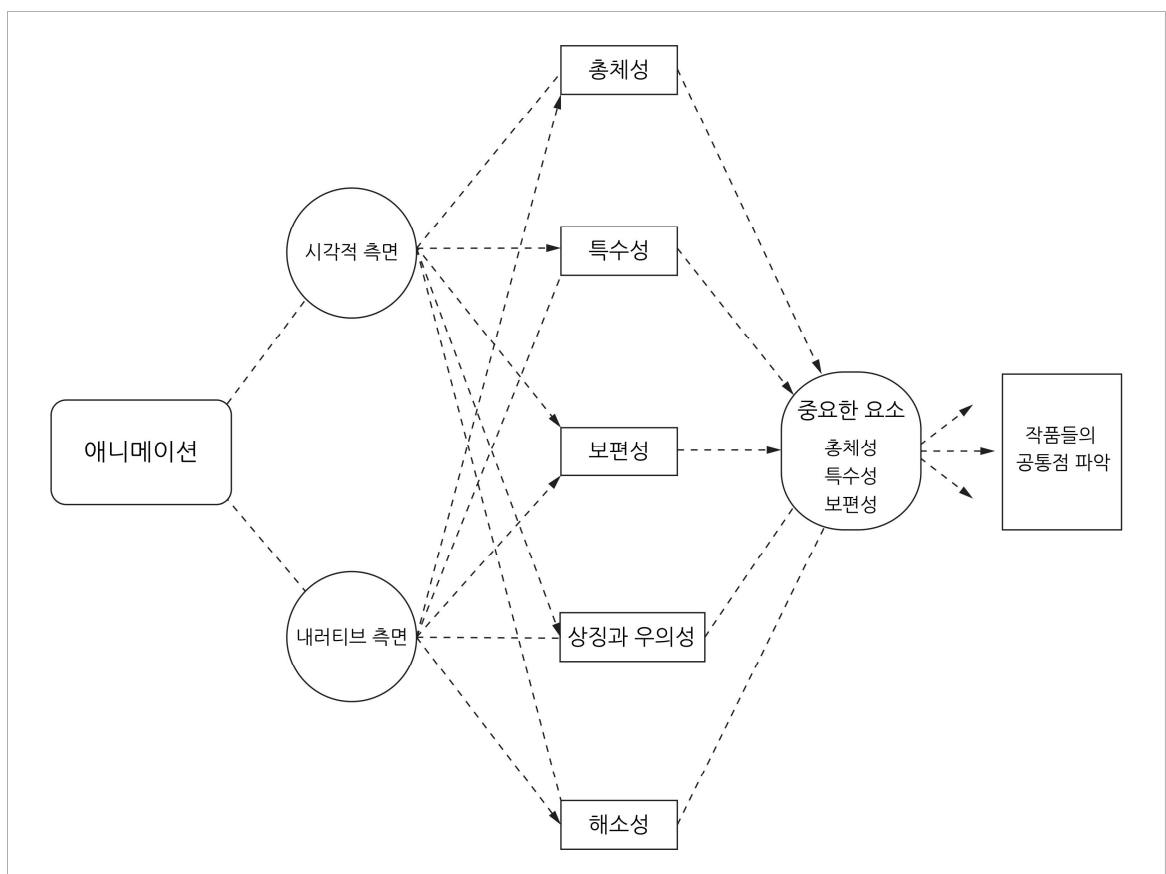
본 연구의 목적을 달성하기 위해 사실주의와 내러티브에 대한 이론적 고찰을 통해서 개념 및 작품분석에 필요한 요소와 주요 내용들을 알아보고, 극장용 애니메이션에서 각각 풍자적, 비상업적, 상업적, 코믹적, 사실적 표현이 강한 내용들을 기준으로 총 다섯 편의 작품을 구조적으로 파악하여 분석을 하였다.

우선 루카치의 사실주의 예술론의 핵심은 모방과 재현이라는 뜻의 미메시스를 기본바탕으로 두고 있기 때문에 먼저 미메시스의 개념과 본질을 파악하고, 사실주의의 발달과 미적 반영의 개념에 대해 예술사와 사실주의적 회화작품을 살펴보고, 분석을 위한 요소들을 파악하였다.

다음으로 애니메이션 작품의 분석을 위해 구조적 관점에서 내러티브의 개념과 구성하고 있는 플롯의 구조를 알아보았다. 그리고 문헌을 통해서 플롯의 종류들을 정리하였으며, 이야기의 5단계 구성과 이에 따른 플롯의 구성으로

어떤 내러티브의 유형이 형성되는지 알아보았다.

이어서 애니메이션의 성격에 따른 기준으로 풍자적인〈심슨가족 : 더 무비(Simpsons The Movie)〉, 비상업적인〈파닥파닥〉, 상업적인〈빅 히어로(Big Hero 6)〉, 코믹적인〈우리별 일호와 얼룩소〉, 사실적인〈사이비〉등 총 다섯 편의 작품을 각각 시각과 내러티브의 부분으로 분리한 후, 구성하고 있는 내용들을 분석하였다. 또한 도출된 요소마다 현실에 대해 무엇을 미적으로 반영하였는지 각 작품마다 파악하고, 내러티브를 구성하는데 있어서 중요한 기능을 하는 요소들을 찾아내어 다섯 작품들의 공통점을 살펴보았다.



〈그림 1〉 작품분석 모형도

Ⅱ 루카치의 사실주의 예술론

2.1 미메시스의 개념과 본질

예술을 설명하는데 있어서 하나의 핵심적인 개념으로 사용되는 것은 모방 또는 재현이라는 의미의 미메시스이다. 이것의 어원은 불확실하지만 일부 언어학자들은 디오니소스 숭배의식과 미신으로부터 기원하였을 것이라고 주장한다.¹⁾ 고대 철학자 플라톤(Platon)이 제창한 이 단어는 그의 저서 『국가(Republic)』에 등장한다. 그는 이상 국가를 이야기하면서 예술에 대해 신이 만든 참된 실재를 열등한 인간이 모방한 것으로 간주한다.

플라톤에게 있어서 무엇을 만든다는 가정 하에 최고의 존재는 신이며, 그 다음이 기술자 마지막으로 그것들을 그리는 예술가이다. 화가는 실재가 아닌 가상을 모방하는 기술로써 아이들이나 어리석은 사람들을 속이는 사기꾼에 불과하며, 시인도 모방하는 것 외에는 아무 것도 모르면서 언어라는 물감으로 시에 채색을 하는 거짓말쟁이에 불과하다는 것이다.²⁾ 플라톤의 입장에서 기술자는 생활에서 필요한 물건이나 전쟁에서 사용되는 무기 등 사회에서 필요한 실질적인 것으로 사회에 도움이 되는 것에 비해 예술가들은 신이 만들어 놓은 세상의 본질보다는 겉모습만 흉내를 내어 사람들을 현혹하는 실용적이지 못한 사회에 도움이 안 되는 이상 국가에 필요 없는 존재인 것이다.

이러한 플라톤의 부정적인 주장에서 관찰되는 것은 예술의 본질은 실재의 재현이나 모방이고 그것이 유희적으로 인간에게 미혹한 영향을 준다는 것이다. 플라톤은 이 영향을 너무 경계한 나머지 아예 허용범위를 정하기까지 하는데 예술을 마치 이상 국가를 위한 교육의 도구로 이용해야한다는 식의 주장을 한다. 그는 ‘모방을 할 경우에도, 이들에게 어울리는 것들을, 즉 용감하고 절제 있고 경건하며 자유인다운(...)모든 것을 바로 어릴 때부터 모방해야만 하네.³⁾라고 한 것이다.

1) 김현진, 「미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구, 성신여자대학교, 2014, p.7

2) 김혜숙·김혜련, 『예술과 사상』, 이화여자대학교출판부, 2009, p.15

3) 김혜숙·김혜련, 상계서, p.18

플라톤이 비판을 통해서 예술의 기본원리를 정의했다면 그의 제자 아리스토텔레스(Aristoteles)는 반대로 적극적인 수용을 주장하면서 인간의 예술행위에 대한 기본원리를 정의하였다. 이러한 입장차이가 발생하게 된 것은 예술을 바라보는 관점의 차이 때문이라 할 수 있다. 플라톤은 이상 국가에 필요한 도구로서 예술을 바라보았고, 아리스토텔레스는 예술을 자연 발생적인 즐거움을 추구하기 위한 인간이 태어날 때부터 가지고 있던 본성에 내재한 것이라고 보았다.

“아주 보기 흉한 동물이나 시체의 형상처럼 실물을 볼 때면 불쾌감만 주는 대상이라 하더라도 극히 정확하게 그려 놓았을 때는 그것을 보고 쾌감을 느낀다.”⁴⁾

위의 주장에서 알 수 있는 것은 특이하게도 아리스토텔레스가 언급한 ‘쾌감’이 배우는 즐거움이라는 것이다. 그는 배우는 인간에게 있어서 최상의 즐거움이라고 인식했다. 아리스토텔레스의 이러한 주장들은 후에 낭만주의 운동이나, 추(ugly)한 것마저도 예술이 될 수 있다는 현대 예술 경향에 영향을 미친다. 물론 오늘날 미적 쾌감이 배우는 즐거움만 있다고 할 수는 없겠으나 인간의 인식작용과 불가분의 관계를 시사해주는 바는 크다고 사료된다.

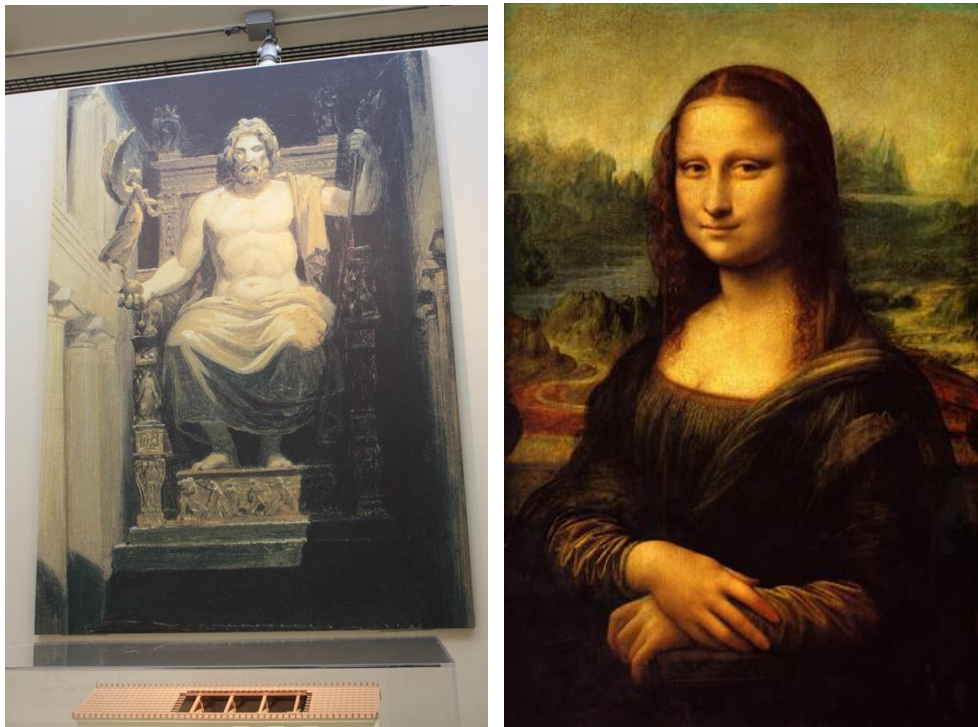
고대부터 형성된 예술의 기본원리인 미메시스(imitation)는 매우 오랫동안 서양미술을 지배해왔다 해도 과언이 아니다. 반대의 관점에서 ‘예술은 미메시스가 아니다’라고 주장한 플로티노스(Plotinus)의 미적 개념도 같이 계승되어왔지만 그것은 어디까지나 눈에 보이지 않은 내면을 표출하여 형상화했다는 주장이며 결국 예술은 현실에 존재하며 모두가 알고 있는 모습으로 만들어진다.

“예술은 미메시스가 아니다. 조각가나 건축가는 눈에 보이는 대상을 모방하지 않는다. 예술가의 영혼은 정신세계 속의 ‘원형’을 보고 그것에 따라 창작한다.”⁵⁾

4) 김혜숙·김혜련, 전거서, p.28

5) 진중권, 『미학 오디세이 1』, 휴머니스트, 2009, p.126

플로티노스는 위와 같이 주장을 하면서 페이디아스(Phidias)의 <제우스상(statue of Zeus)>을 거론하였다. 제우스는 그리스 신화에 나오는 신이지만 조각상의 모습은 크기만 거대할 뿐 영락없는 인간의 모습을 하고 있으며, 지팡이와 의자등 주위에 사물들은 모두 현실에 존재 가능한 것들이다. 그나마 보기에 다른 것은 제우스의 오른손 위에 서있는 천사처럼 날개가 달린 전쟁의 여신 아테나(Athena)이다. 그러나 아테나에게서 날개를 분리하면 날개는 새의 그것과 닮았고, 일반적인 인간 여성의 모습을 하고 있다. 그렇다면 인간이 제우스를 신이라고 인식하는 원인이 어디에 있는지 의문이 생긴다. 그리고 플로티노스가 이야기하는 ‘원형’이나 예술가의 정신세계는 도저히 인간의 일반적인 감각으로 느낄 수 없다. 예술가가 대상을 인식하고 그것을 정신세계에서 재구성하는 과정은 결국 가시적인 상태로 표현된다. 그리고 수용자는 오로지 그 결과만을 인식하고 각자 나름대로 다시 재구성할 뿐이며, 예술가가 의도한 형태의 왜곡이나 과장을 통해서 수용자는 작품을 통해서 의미를 파악할 수 있는 것이다. 그래서 사람들은 예술가의 내면적인 정신세계가 어떠한 상관을 가지 않으며 실재와 똑같이 묘사된 작품에 더 관심이 갈 수 밖에 없었다.



〈그림 2〉 제우스신상의 상상도⁶⁾와 모나리자⁷⁾

이러한 사실은 르네상스시대의 미술 비평가이자 미술사가인 조르조 바사리(Giorio Vasari)⁸⁾의 〈모나리자(Mona Lisa)〉에 대한 평가에서 잘 나타나있다.

“가르마를 탄 머리칼 한 올 한 올은 실제로 두피로부터 솟아난 것처럼 그려져 있고 털구멍 하나하나까지도 그 이상 자연스러울 수 없게 묘사되어 있다. 코로 말하자면(...)진짜 살아 있는 사람의 코라고 누구라도 믿을 만하다.”⁹⁾

조르조 바사리의 평가에서처럼 당시 예술가들은 더욱 세밀하게 대상을 관찰하고 그것을 그대로 돌이나 캔버스에 옮기려고 노력했다. 예술가들은 바로 눈앞에 있는 대상만 표현한 것이 아니라 먼 옛날에 벌어졌던 전쟁, 성경이나 신화의 이야기 등 직접 볼 수도 없었던 사건을 마치 그곳에 있었던 것처럼 아주 생생하게 표현하려고 노력을 했다.

인간이 간접경험(추상적 형식)을 통해 가시적으로 표현할 수 있다는 것은 폴로티노스가 이야기하는 정신세계속의 원형 때문일지도 모른다. 예술가 자신만이 알 수 있는 내면을 표현하기 위해 대상을 모방하고, 그 대상은 인간의 모습을 한 제우스가 신으로 인식 되듯 어떠한 특수성을 가지게 되는 것이다.

예술가의 정신 (제우스라는 신)	+	일반적 대상 (보통 인간)	=	특수적 대상 (제우스)
----------------------	---	-------------------	---	-----------------

〈표 1〉 특수적 대상의 단순형

6) 박정원, 〈그리스 헤라재단서 올림픽 성화 채화를 하는 이유〉, 조선뉴스프레스 보도자료, 2014.7.26

7) 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci), 〈모나리자〉, 위키아트(Wikiart)

8) 조르조 바사리는 1511. 7. 30 이탈리아 피렌체 아레초에서 태어났다. 미켈란젤로의 제자로 있었기 때문에 그만큼 그림 실력도 매우 뛰어났다. 하지만 오히려 그의 역작이자 르네상스시대의 예술가들 200명에 대한 전기를 기록한 세계적으로 중요한 미술사서〈가장 우수한화가, 건축가, 조각가의 삶(대부분 저명한 화가, 건축가 조각가의 삶)〉, (Le Vite de' più eccellenti pittori, scultori, ed architettori(Lives of the Most Eminent Painters, Sculptors & Architects)〉에 가려져 비평가와 미술사가로 널리 알려졌다. 르네상스라는 용어를 맨 처음 사용한 사람이다.

9) 김현진, 전게서, George Boas, "The Mona Lisa in the History of Taste", Wingless Pegasus(Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1950), p.215; 제롬 스톨니츠, 『미학과 비평철학』, 오병남 역(서울: 이론과 실천, 1990), p.119 재인용

이러한 고대 철학에서의 미메시스 개념은 루카치 자신이 연구하고자하는 리얼리즘의 핵심 배경으로 활용된다. 그는 비판적인 주장과 단계적 절차로 미메시스의 개념을 설명했는데 맨 먼저 진행한 것은 추상적인 것을 미메시스에 결부시키는 것이었다. 루카치는 추상적인 것과 객관적인 것은 서로 반대되는 뚜렷한 차이가 있지만 인간과 세계가 꾸준히 상호작용을 하는 구조에 있어서 이 둘은 현실의 반영이라는 동일한 류(genus)에 포함된 하위의 종(subspecies)이라고 하였다.

루카치가 정의하는 미메시스는 인간이 가지고 있는 본능이며, 그것도 예술에만 한정된 것이 아닌 생활 그 자체라고 할 수 있다. 그는 두 고대 철학자인 플라톤과 아리스토텔레스의 미메시스에 대한 주장에서 객관적 관념론의 기본적인 구성요소를 이루고 있던 반영론(이하 유물론)에 주목하였다.

앞서 살펴본 플라톤의 주장을 보더라도 이 고대 철학자는 예술이 사회에 미치는 영향을 경계했다는 것과 반면에 아리스토텔레스는 그것을 적극적으로 활용하여 배움의 쾌락을 느껴야한다고 했으며, 이것은 일종의 상호작용이라고 할 수 있다.

루카치는 이러한 예술과 현실의 상호작용을 보고 자신이 연구하는 리얼리즘의 바탕으로써 활용한다. 연구당시에는 의식을 통해서만 세계가 존재한다(매우 간략하게 정의하자면)는 관념론과 루카치의 주장처럼 유물론이 대립하는 시기였다.

미메시스는 여기서 논리적으로 반영론을 뒷받침하는 중요한 역할을 하게 되는데 그것은 관념론이 모방을 설명할 수 없기 때문이다. 루카치는 이 사안에 대해서 다음과 같이 관념론을 비판한다.

“모방이라는 것을 인정하다 보면 결국 객관현실에 대한 반영을 인정하는 결과에 도달하게 될 지도 모른다는 우려 때문인지 현대의 관념론은 소박한 합리적 해명보다는 일종의 독단적 신비주의를 더 선호한다.”¹⁰⁾

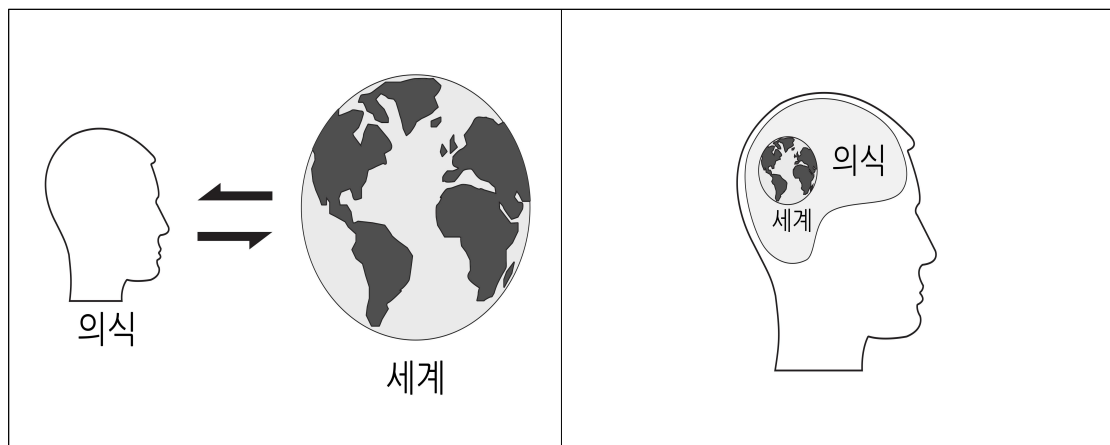
칸트(Kant)와 흄(Hume)등이 연구하고 ‘존재한다는 것은 지각된다는 것이

10) 게오르크 루카치, 이주영 역, <루카치 미학 제1권>, 미술문화, 2005, p.203

다.¹¹⁾’라는 매우 유명한 명언을 남겼으며, 철학의 발전에 지대한 영향을 준 이론에 ‘독단적 신비주의를 더 선호한다.’는 주장은 매우 강한 비판이라고 할 수 있다.

미술과 문학 그리고 음악의 분야에서 예술가들은 창작을 하기위해 외부의 세계를 관찰한다. 하지만 관념론의 입장에서 본다면 외부의 세계를 관찰하는 게 아닌 예술가의 내면에서 그 대상이 형성되기 때문에 모방이 성립되지가 않을뿐더러 일반적으로 인간은 타인의 내면을 정확히 인식할 수 없으므로 객관적인 결과 성립되지 않고 보편적인 공유자체도 될 수 없다.

루카치가 이렇게 비판적인 방법으로 미메시스에 대해서 설명을 한 것은 예술의 발생과 미적 본질에 관한 철학적 규명을 위한 일종의 시작이었다.



〈그림 3〉 루카치의 인식의 개념(좌)과 관념론에서의 인식의 개념(우)

루카치는 관념론 다음으로 유희적 활동을 기준으로 동물과 인간을 구분하는 존재론을 비판한다. 다음은 쉴러(Schiller)가 주장한 내용이다.

“인간은 그 말의 온전한 의미에서 인간일 때에만 유희를 한다. 그리고 인간은 유희를 할 때에만 온전한 인간으로서 존재하게 된다.”¹²⁾

루카치는 쉴러의 이러한 주장에 대해서(예술의 분야에서만 보았을 때)단지

11) 버클리(Berkeley)가 남겼다.

12) 게오르크 루카치, 전계서, p.204

유희만을 가지고 인간의 존재를 동물과 구분한다면 예술자체를 협소하게하고 예술의 내용을 공허하게 만드는 결과를 가져온다고 비판했다. 그리고 실러가 이러한 주장을 하게 된 이유에 대해서 예술과 인간의 ‘생산 활동(노동)¹³⁾’을 적대적 또는 서로 상반되는 개념으로 인식하고 있기 때문이라고 했다.

“그가 이 위험성을-개별적 고찰들에서도-를 극복하지 못했던 것은 그렇듯 예술과 노동을 숙면적인 적대적 대립관계로 파악한 데 기인한다.”¹⁴⁾

유희는 예술을 접하지 않아도 다른 방법으로 얼마든지 할 수 있으며, 생산 활동을 하면서 기술을 연마하고 무언가를 배운다는 것도 유희적이라 할 수 있다. 이러한 생산 활동능력이야말로 동물과 인간을 구별하는 기준으로써 유희보다 더 큰 의미를 가지며, 일상생활실천의 기본적인 태도이다. 그러므로 그의 예술론에 있어서 인간의 생산 활동은 매우 중요한 개념이다.

인간은 누구나 사회라는 시스템에서 삶을 영위하기 위해 꾸준한 생산 활동을 해야 한다는 보편적인 사회학의 개념에서 루카치는 단순히 경제활동에 국한된 활동에서만 이야기하는 것이 아니다. 자손을 낳아서 번식을 하는 것이나 어떠한 문제를 해결하고 창작을 하는 것 모두 생산 활동이라는 동일한 개념을 바탕에 두고 있다는 것이다. 즉 인간의 내면적인 욕망이나 욕구는 모두 이러한 생산 활동을 통해 현실에서 이루어진다는 것이다.

“또한 노동이 객관 현실을 있는 그대로 직접 탐구하기 위해 오히려 목표실현을 위한 우회로를 취하기 때문이다.”¹⁵⁾

우회로를 취한다는 이야기는 인간이 대상을 인식하였을 때 본질을 파악하기 위해서 주관적으로 추정이나 추측을 한다는 뜻이다. 이러한 생산 활동을 통한 일상생활의 미적인 현실반영은 대상을 사진술처럼 자연을 있는 그대로

13) 루카치는 ‘노동’이라고 했지만 노동은 경제활동의 의미가 너무 강하게 느껴지기 때문에 루카치가 의도한 개념에 가까운 ‘생산 활동’으로 풀어서 표기를 하였다. 대신 인용하는 저서의 내용은 그대로 ‘노동’이라고 표기를 하였다.

14) 게오르크 루카치, 전게서, p.205

15) 게오르크 루카치, 전게서, p.210

복제하는 것과는 매우 큰 의미적 차이를 두고 있으며, 자연주의와 리얼리즘을 구분하는 중요한 기준이라고 할 수 있다.

정리하자면 루카치가 주장하는 미메시스(모방)는 물질로 이루어진 세계는 객관적으로 존재하며, 인간의 인식과 반영이라는 끊임없는 상호작용을 하고 있다. 그렇기 때문에 예술에서 이러한 운동을 배제하고 대상을 사진술처럼 모방한다는 것은 단순한 복제에 지나지 않는다는 것이다. 사진술은 뒤에 자세히 이야기하겠지만 엄청난 파장을 일으킨 것은 사실이다. 다른 예술 분야에 있어서 카메라의 등장은 다양한 회화양식이 생겨나게 했으며, 기존의 예술철학 개념들을 재정립시키고, 심지어 큰 운동이 일어나게 만든 지각변동이라는 말이 어울리는 큰 사건이었다. 루카치는 세상은 이렇게 헤겔이 주장하고 마르크스가 계승한 변증법처럼 변화한다고 보고 있었다.

2.2 사실주의의 발달과 미적 반영의 개념

보편적인 개념의 사실주의(Realism)는 대상의 모습을 미적 반영을 통해서 있는 그대로 표현하는 행위를 말한다. 그런 의미에서 자연현상이나 원리를 해석하는 과학적인 ‘사실’과는 다르며, 외연적으로 드러나 있는 사회적 ‘현실’에 더욱 가깝다고 할 수 있다.¹⁶⁾ 그래서 낭만이나 이상적 표현과는 구분되고, 인물과 상황 그리고 행위의 본질적이고 전형적인 특징에 집중함으로써 현실의 자연주의적, 사진술의 모사와도 구분된다. 이유는 리얼리즘의 우선적인 목적은 미가 아니라 진리와 더불어 현실의 인식이기 때문이다.¹⁷⁾ 목적에서 알 수 있듯이 사실주의는 예술이 현실과 분리된 상태에서 형식주의 예술론자들이 주장하는 쾌락의 목적으로만 소비되는 수용의 개념을 행위자의 의도를 반영하여 수용자의 공감대를 형성하는 것이라고 할 수 있다.

소박한 모사(copying)로 출발한 초기 사실주의는 앞에서 설명한 진리나 인식 따위의 거창한 목적은 없었다. 그러나 인간의 의식에 대한 철학과 인식론에 영향을 받으면서 사실주의 개념은 확장된다. 확장된 개념의 사실주의는 고

16) 온라인 사전 위키백과 사실주의 항목에서 부분인용

17) 볼프하르트 헝크만(Wolfhart Henkmann) · 콘라드 로터(Konrad Lotter), 김진수 역, 『미학사전』, 도서출판 예경, 2002, p.61

전주의와 낭만주의가 가지고 있는 인위성을 비판하면서 시끄러운 논쟁이 시작되었으며, 자연그대로의 모방과 낙천적인 유토피아를 거부하고 예술행위가 사람들에게 감명을 주려면 동시대(현실) 의식이 필요하다고 인식 했다. 그래서 사실주의는 사회의 구성원으로서 몇 안 되는 상류층보다 대부분을 이루고 있는 중·하류층계급의 삶과 모습들을 묘사하기 시작한다.

사실주의는 학문적 분야의 영향 이외에도 기술적인 분야의 영향도 받았다. 19세기 중엽인 1839년 프랑스 파리에서 공식적으로 사진 발명이 알려졌을 때 화가 폴 들라로슈(Delaroche, Hippolyte Paul)는 “오늘로 회화는 죽었다(From today, painting is dead).”¹⁸⁾고 말할 정도로 회화는 역사적인 새로운 국면을 맞게 된다.

카메라의 등장은 ‘회화=거울’이라는 오래된 비유를 최종적으로 파괴했다. 정확한 재현의 과제를 카메라가 넘겨받은 이상, 회화는 더 이상 거울일 수가 없었으며 회화는 카메라가 표현하지 못하는 것을 보여주어야만 했다.

카메라가 사물을 ‘똑같이’ 묘사한다면, 회화는 카메라와 달리 사물을 ‘다르게’ 묘사할 수 있었다. 여기서 사물을 괴상하게(?) 묘사하는 현대회화가 탄생한다¹⁹⁾. 이 당시를 기점으로 세상은 정치, 사회, 문화의 각 분야마다 거대한 움직임이 일어나고 그 속에서 다양한 형식의 작품들이 등장하며, 거대한 예술운동의 흐름이 시작된다.

리얼리즘도 칸딘스키(Wassily Kandinsky)나 몬드리안(Pieter Cornelis ‘Piet’ Mondriaan)처럼 더 이상 대상을 그대로 재현하는 행위를 거부하는 경향과 극사실주의(Hyperrealism, Super Realism)처럼 극단적으로 표현하는 경향 그리고 다다이스트 대상을 재해석하는 경향 등으로 나뉘게 되면서 매우 다양한 작품들이 나오기 시작한다. 거대한 역사적 흐름으로 인식을 했을 때 이러한 변화는 갑자기 일어난 것처럼 느껴질 수 있지만 이미 화가들은 몇 세기 전부터 카메라의 원리와 같이 빛을 이용하여 대상을 간간히 묘사했다.

“카메라 옵스큐라가 발명된 것이 15세기 말, 데이비드 호크니(David Hockney, 1937~)가 찾아낸 것처럼 수많은 거장들이 그림을 그릴 때 몰래 이 새

18) 진동선, 『사진예술의 풍경들』에서 부분인용, 문예중앙, 2013, pp.5-7

19) 진중권, 『진중권의 미학 에세이』, 한겨레출판(주), 2014, p.363

로운 광학 장치를 활용했다.”²⁰⁾



〈그림 4〉 15세기 카메라 옵스큐라의 사용모습(위)과 현대에서 재현하는 사진(아래)

폴 들라로슈의 걱정과는 다르게 회화는 오늘날 까지 잘 존재하고 있다. 오히려 사진의 등장으로 소모적인 논쟁을 종식시키고, 모방과 복제의 경계를 더욱 명확하게 했으며 결과적으로 예술의 정의를 더욱 확고히 하여, 작품 자체는 기존에 비해 난해하거나 어렵게 느껴지지만 일종의 방향성을 제시했다고 사료된다.

루카치는 이러한 변화를 직접체험한 세대이다. 그가 바라보는 세상은 정신이 아닌 물질로 이루어진 것이었고 역사는 사진의 등장처럼 실체적인 것의

20) 진동선, 전게서, pp.352-363

등장과 대립 그리고 결과가 변증법적으로 끝없이 반복되어 흐른다고 인식했다. 당시 예술에 대한 정의는 관념론의 영향으로 굉장히 협소하고 추상적이어서 난해했다. 그는 예술론을 연구하면서 과학과 예술이 인간의 삶에 대한 반영에 있어서 동일한 위치에 있다고 주장했으며 그렇기 때문에 예술이 단순히 유희를 위해 존재한 다는 것을 강하게 비판하면서 예술을 추락시켜버린 관념론을 전면적으로 반박을 했다.

“현실에 대한 미적 반영의 문제를 다루는 경우는 너무나 드문 실정이며, 대체로 미적인 것과 삶, 그리고 학문 사이의 추상적 차별성만을 강조하는 방향으로 치달곤 했다.”²¹⁾

루카치는 문제를 해결하기 위해 관념론과 대비되는 변증법적·사적 유물론에 입각하여 하나하나 반박을 하면서 주장을 펼쳐갔다. 그는 예술도 과학처럼 미적인 것이 객관적 현실에 반영이 된다고 설명하면서 역사가 진행될수록 다양해지고 예술의 존재가치가 더욱 뚜렷해진다고 주장하였다.

이러한 과정들은 인간의 일상생활과 끊임없이 교류한 결과이며, 예술은 일상생활의 요구에 의해 발생하고 문제를 해결함으로써 일상생활 자체를 발전시킨다. 그렇지만 구체적으로 어떠한 원리로 일상생활과 예술이 상호작용을 하는지 파악하기 위해서는 예술의 완결된 객관화가 필요하다고 루카치는 주장을 한다.

이렇듯 루카치의 예술관에서 가장 핵심이 되는 문제는 객관현실을 어떻게 이해하는 것, 또한 객관현실과 그것의 미메시스로서의 작품‘세계’와의 관련성이다.²²⁾ 초기 연구에서 그는 사실주의가 하나의 양식이 아닌 모든 예술의 기본 특징이며, 창작에 있어서 가장 기초라고 주장을 했다. 이것은 앞에 미메시스항목에서 이야기한 예술과 현실의 상호작용 중에서 창작자가 일상생활에 영향을 받는 부분이며, 사회과학적인 이 원리 때문에 예술은 확고하게 일상생활과 분리되어 객관화된다는 것이다. 그가 이러한 주장을 하게 된 계기는 과학의 탈인간중심화 때문이다.

21) 게오르크 루카치, 전개서, p.36

22) 이주영, 「미메시스의 관점에서 본 문학과 미술의 관계」, 한국학술진흥재단, 2000, p.51

“모든 과학에 본질적으로 공통되는 것은, 인간으로부터 독립하여 존재하는 현실자체를 언제나 문제 삼는다는 점이다. 또한 인간 자신이 생물학적 차원이나 혹은 사회적 · 역사적 차원에서 탐구되는 경우에도 결국은 이러한 객관적 대상성 또는 객관적 과정이 중요하다.”²³⁾

객관화의 필요성은 단순한 복제로서의 모방이 아닌 대상이 가지고 있는 본질을 파악하여 미적반영을 하는 행위를 위한 것이다. 본질을 파악한 상태에서 대상을 과장 또는 역설적인 왜곡을 통해 그것을 더욱 정확하고 선명하게 전달할 수 있으며, 그러므로 대상을 아무리 추상적으로 또는 초현실적으로 표현을 하던 형식에 상관없이 세계와 현실을 작품에 미적으로 반영할 수 있는 것이다.

루카치의 이러한 사실주의에 대해서 구민경(2003)은 ‘현실과의 생생한 연관을 잃지 않고 있으면서도, 또 한편으로는 예술작품에 고유한 현실의 독자성을 인정함으로써 실제 현실과 작품속의 현실과의 차이를 명확히 해명하였다고 볼 수 있다.’²⁴⁾고하였다.

루카치의 사실주의 개념을 잘 알 수 있는 작품은 특이하게도 낭만주의 화가인 프란시스코 고야(Francisco de Goya)의 작품들이다. 그는 원래 〈자식을 잡아먹는 사투르누스(Saturn Devouring His Son)〉와 〈허공에 떠있는 마녀들〉과 같은 철저한 낭만주의 작품을 그렸으나 반도전쟁(Peninsular War)을 겪을 당시에는 전쟁의 참혹함을 알리기 위해 사실주의적 작품을 만들게 된다.

일반적으로 전쟁에 대한 회화들은 대체적으로 영웅적이고 역동적이며, 전쟁의 잔인함을 최소한으로 묘사한데 반해 그가 제작한 반도전쟁과 관련된 작품들은 현실적이고 정적이며, 매우 잔인하게 묘사되었다.

그 중 〈5월 3일의 처형〉에 대해서 살펴보면 어두운 밤하늘 아래로 처형장이 밝은 곳과 어두운 곳으로 구분되어 있다. 처형을 집행하는 자들의 외형은 형태가 정교하고 어두운 계열의 색으로 채색되었으며 그들이 들고 있는 총은 매우 날카롭고 차갑게 느껴진다. 고야는 이들을 공포와 강압적인 대상으로 인

23) 게오르크 루카치, 전거서, p.125

24) 구민경, 「예술과 현실의 관계에서 비추어 본 미메시스 : 루카치 후기미학을 토대로」, 단국대학교, 2003, p.25

식하여 미적으로 표현한 것을 알 수 있다.

반면 처형을 당하는 자들의 형태는 뚜렷한 윤곽이 없어 곧 흩어질 것처럼 보이고 두려움에 떨고 있는 표정이 잘 보이도록 과장되게 묘사했다. 주위의 사람들은 두 손으로 얼굴을 가리고 있으며, 바닥에는 피가 흥건하다. 그리고 작품에서 밝은 부분은 처형을 당하는 쪽이라서 시선은 자연스럽게 비참하고 잔인한 장면이 펼쳐진 쪽으로 향하게 되어있다.

이처럼 고야는 경험한 현실의 본질을 그대로 유지하면서 자신의 목적을 위해 미적 반영을 한 것을 알 수 있다.



〈그림 5〉 프란시스코 고야, 「5월 3일의 처형」, 1808

만약 고야의 이 작품이 회화가 아닌 그저 기록을 남기기 위한 사진이었다면 전쟁의 참혹함을 알 수는 있지만 미적인 표현에 의한 감정들은 수용자에게 전달하기가 쉽지 않았을 것이다. 어떠한 사건을 직접 경험하여 그것을 미적으로 표현한다는 것은 고야가 의도한 것처럼 예술가의 주관적인 감정이 들어간다.

이 감정들은 그대로 캔버스 위에 형상화되고, 수용자들은 그 당시의 상황과 인물들의 감정을 작품을 통해서 읽을 수 있는 것이다. 그리고 읽어낸 감정들은 수용자의 인식 속에서 고양, 상승, 심화, 집약되는 환기작용²⁵⁾의 과정을 거쳐 마지막에는 감정들을 해소한다고 사료된다.

이 작품은 처형자의 모습과 암흑의 대비 그리고 검은 밤하늘에서 당시의 상황을 죽음이라는 철학적인 주제를 상징적으로 수용자에게 환기시키고 있으며, 상징은 루카치가 주장하는 미적반영 원리의 요소 중 하나이다.

또한 전쟁의 참혹한 상황에서 벌어지는 처형이라는 살인행위에 대한 윤리적인 문제에 대한 주제를 상기시킨다. 그의 주장에 따르면 미학적인 것과 윤리학은 오래전부터 밀접한 상관관계를 가졌다고 한다. 그것은 사회적인 규범과 제도가 개인에게 내면적으로서 또 자기 자신의 의무로서 인정하도록 요구²⁶⁾한 것과 인간 스스로가 윤리적이기를 소망하기 때문이라는 것이다.

2.3 미적 반영원리요소에 따른 동질성 형성

다큐멘터리나 뉴스와 같은 사건을 있는 그대로 전달하는 영상콘텐츠들은 이미지의 외형이나 내용에 있어서 현실을 객관적으로 수용자에게 전달한다. 하지만 이러한 콘텐츠들은 행위자의 현실에 대한 인식이 주관적으로 반영된 ‘미적 반영’이라는 행위가 없기 때문에 예술이라고 할 수 없는 것이다.

프랑스의 화가 르네 마그리트(René Magritte)의 <이미지의 배반(La trahison des images)>과 같은 인식론적 관점에서 본다면 인간이 다양한 매체로 접하는 대상들은 모두 단순한 이미지에 불과하다.

하지만 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)가 실험을 통해서 밝혀냈듯이 인간의 정신적 과정들은 그자체가 무의식적이며, 의식적인 것은 정신활동 전체 중에서 단지 일부분에 지나지 않기²⁷⁾ 때문에 마그리트의 관점처럼 대상을 의식하지 않고 있는 그대로의 본질로 인식을 한다.

그리고 수용자는 작품에 나오는 실제로 경험하지 못한 비현실적 대상에 대

25) 게오르크 루카치, 전제서, p.17-18

26) 게오르크 루카치, 반성완 역 <루카치 미학 제4권>, 미술문화, 2005, p.11

27) 지그문트 프로이트, 임홍빈·홍혜경 역 『정신분석 강의』, 2011, 열린책들, p.26



〈그림 6〉 르네 마그리트, 「이미지의 배반」, 1929²⁸⁾

해서도 감정을 느끼게 되며 작품의 등장인물과 배경(인물의 배경과 같은 내면적인 것이 제외된 각종 소품을 포함한 모든 시각적인 것)에서 각기 다르게 나타난다. 등장인물의 경우 작품에서 사건을 발생시키고 해결하는 내러티브를 이끌어가는 주체이기 때문에 수용자들은 감정이입과 동질성을 형성하게 되고, 배경의 경우에는 인간이 회화작품을 감상했을 때와 같은 원리로 감정을 느끼게 되는 것이다. 루카치는 인간이 이러한 것을 느끼게 되는 현상의 원인을 현실에 대한 미적 반영원리의 요소 때문이라고 주장했다.

미적반영원리의 요소들은 ‘총체성’, ‘특수성’, ‘보편성(유적인 것: generic moderate)’, ‘상징과 우의성(allegory)’, ‘해소성(解消性, catharsis)’ 등이 있다. 이 요소들은 루카치 자신이 후기미학의 예술론에서 도출한 것으로써 다양한 형식에 폭넓게 적용할 수 있다고 주장하였다. 루카치는 이러한 원리들을 통해 구체적이고 보편적인 예술론을 주장하고자 했다. 즉 부분과 전체의 통일로서의 ‘총체성’, 개별성과 보편성의 통일로서의 ‘특수성’, 진정한 수용체험의 기준이 되는 ‘카타르시스’, 작품의 보편적 의미로서의 ‘유적인 것’, 작품의 현실이 창작자, 수용자의 주관을 통해 자율적으로 해석될 수 있는 공간을 마련해주는 ‘상징’등의 원리가 그것이다.²⁹⁾ 아래는 총 네 권으로 나누어진 루카치 자신의 저서 〈미학〉에서 주장한 현실에 대한 미적 반영원리의 다섯 가지 요소들을

28) France Cantin, 〈Le succès d'un artiste. Non, ceci n'est pas une pipe〉, Lavoieilibre의 보도 자료에서 발췌, 2012.1.25

29) 구민경, 전거서, p.53

정리한 내용이다.

2.3.1 총체성

인간의 일상생활을 미적반영을 통하여 작품을 창작하였을 때 그 작품은 현실의 모든 것들을 모방한 또 하나의 세계이며 루카치는 이것을 ‘내포적 총체성(intensive totality)’이라고 주장했다.

어떤 하나의 사건을 보았을 때 단편적인 결과만 보는 것이 아닌 인과관계의 원인을 작품에서 형성된 내면적인 배경에서 파악하는 것을 의미하며 이렇게 파악된 사건들의 총체적인 것은 작품의 세계관으로 실현된다.

세밀하게 파악된 총체성은 현실감이 높은 세계관의 내러티브를 만들어내는 중요한 요소이며, 다른 작품에서 비슷한 주제나 소재를 가지고 제작되었다 하더라도 형성된 총체성으로 인한 세계관의 차이로 인하여 서로 차별화된다.

2.3.2 특수성

루카치는 대상의 형상화방식을 특수성이라고 이야기한다. 문학은 ‘서술’로써 회화는 ‘묘사’의 방식으로 작품의 구성요소들을 표현한다.

앞에서 다루었던 고야의 작품처럼 현실에서 일어난 사건의 본질을 유지하면서 등장인물이나 배경 그리고 분위기와 같은 개별적인 것들을 자율적으로 예술가가 의도하여 수용자에게 감정들이 전달될 수 있도록 한다. 그렇기 때문에 작품의 구성요소들은 저마다 고유성을 가지고 있으며 비로써 복제가 아닌 미메시스가 성립되는 것이다.

2.3.3 보편성

작품에서 전달하고자 하는 이야기와 표현들이 일반적인 사회가 지향하는 가치와 수용자들이 인식할 수 있어야하는 대상의 본질을 뜻하며 루카치는 그의 예술론에서 이것을 ‘유적(類的)인 것’이라고 했다. 보편성은 루카치의 예술론에 있어서 작품과 현실이 상호작용을 하는 요소이다. 그러므로 보편성이 결여된 작품은 수용자의 동질성이 형성되지 않기 때문에

작품을 통해서 감정이나 갈등이 발생할 수 없어 해소성을 느낄 수 없다.

예를 들어서 인간의 손을 현미경으로 관찰하면서 그것을 회화적으로 표현했다고 한다면 그 대상이 인간의 일상생활과 굉장히 밀접한 관련 있어도 수용자들은 그것의 본질을 파악할 수 없다. 사회적 가치의 경우에도 작품에서 표현한 세계가 현실과는 완전히 다른 멀리 떨어진 어느 은하계라 할지라도 보편적인 인간의 일상생활과 현실을 표현하면 상호관계는 유지된다.

2.3.4 상징과 우의성

상징과 우의성은 앞에서 다루었던 특수성과 비슷한 기능을 하는 요소이다. 특수성은 작품 전체를 형상화하는 방식의 개념이라면 상징과 우의성은 작품의 내러티브에 직접적인 영향을 주는 것을 형상화하는 방식의 개념이다.

우의성의 경우에는 특정 대상을 다른 것에 비유하여 표현을 하기 때문에 어떤 형식의 작품에서든 직관적인 해석이 가능하지만 상징의 경우에는 수용자마다 자율적인 해석이 가능하다. 이유는 수용자마다 일상생활을 통한 경험이 다르기 때문이다. 예를 들어 앞에 보았던 고양의 작품에서 어떤 수용자는 검은 밤하늘을 보고 그것을 그냥 밤하늘로 인식을 할 수도 있고 다른 수용자는 엄습해오는 죽음의 상징으로 인식할 수도 있는 것이다.

2.3.5 해소성

작품을 통한 간접적인 체험에서 생겨나는 환기작용으로 인해 나타나는 해소성은 다른 요소들과는 다르게 결과적인 측면의 요소이다. 수용자는 작품에 몰입되어 대상과 자신을 무의식적으로 동일시하고 해소성을 느낀다. 그래서 루카치는 브레히트(Bertolt Brech)의 소격효과(Alien-ation Effect)과에 대해 ‘관객으로 하여금 대상을 인식할 수 있게 해주기도 하지만 동시에 이상한 것으로 바라보도록 만들기 때문에 인간에게 내면적 윤리적 변화를 초래시킬 수 없다.’고 비판한다.

수용자는 몰입이라는 것을 통해서 자신의 세계와 작품의 세계를 동일시하고 작중 등장인물의 감정을 공유하면서 사건이 해결됨과 동시에 해소성을 느낀다. 몰입은 공감대가 형성될수록 더 강해지기 때문에 그만큼 작품 세계와 현실간의 보편성이 잘 유지되어야 한다.

앞에서 정리한 현실에 대한 미적 반영원리의 요소들을 살펴 본 바와 같이 루카치의 사실주의 예술론은 예술이 현실과 상호작용을 한다는 측면에서 대중예술의 기반이 되는 이론이라고 사료된다. 그는 이론을 정립하는 과정에서 관념론을 비판하였지만 그렇다고 그것을 완전히 배제하지 않으면서 관념론에서 주장하는 인식의 원리들을 수용하여 유물론의 부족한 측면을 보완하면서 확장하였다. 또한 자신이 사회주의 미학 이론가로 분류되어 있으면서도 그는 자본주의에 대한 비판이나 부르주아적 예술을 배제하는 행위를 하지 않고 오히려 그것들을 수용하여 순수하고 총제적인 개념의 예술을 정의하고자 노력했다고 본다.

그 결과로 루카치의 사실주의 예술론의 미적 반영의 요소들은 관념적인 부분과 객관적인 부분 그리고 사상이나 이념을 초월하여 오로지 예술의 본질을 설명하기 위한 이론이라고 보는 것이 정확한 관점이라고 사료된다.

Ⅲ 구조적 관점의 내러티브

3.1 내러티브의 개념

내러티브는 과거 문학에서 사용한 용어였지만 오늘날에는 다양한 분야에서 내러티브와 관련된 연구가 진행되고 있는 실정이다. 박민정(2006)은 문학이론, 역사학, 인류학, 드라마, 미술, 영화, 신학, 철학, 심리학, 언어학, 교육학을 위시하여 심지어는 진화론적 생물학에서조차 내러티브론(narratology)이라는 용어가 쓰이고 있다³⁰⁾고 하였으며, 실제로 조사한 결과 1990년대 후반을 기점으로 현재까지 다양한 분야에서 활발한 연구가 진행되고 있는 상태였다.

문제는 각 분야에서 주장하는 내러티브의 개념이 차이가 있다는 것이다. 그래서 본 논문에서는 애니메이션과 같은 영상콘텐츠와 관련되고 원론에 가깝게 설명하는 내러티브의 개념에 대해서 조사하였다.

선행연구를 통해 알아본 내러티브는 서사라고 해석하며 그 기원은 서사 학에 있다. 서호택(2008)은 서사 학은 작품을 존재하게 하는 일반적이고 보편적인 법칙에 대한 탐구이다.(중략) 모든 종류의 이야기(서사)안에는 사건들과 행위들이 있으며 그 사건(행위)들을 일으키고 추동해가는 인물(들)이 존재한다.

그리고 위의 요소들은 시·공간적, 지리적·역사적 배경 위에 자리하게 된다.³¹⁾고 했으며, 정창용(2015)은 롤랑 바르트(Roland Barthes)³²⁾의 내러티브 개념을 인용하면서 설명하였는데 내용은 다음과 같다.

“서사는 모든 시대와 모든 장소, 모든 사회에 걸쳐 나타난다. 그것은 인류 역사의 시작과 함께 출발했기에, 서사가 없었던 시공간에 살았던 사람들은 그

30) 박민정, 「내러티브란 무엇인가?: 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환」, 『아시아교육연구 7권 4호』, 서울대학교, 2006, p.28

31) 서호택, 「영화의 동력 : 부재에 관한 연구」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원, 2008, pp.6-7

32) 프랑스의 철학자이자 비평가이다. 1953년 근대문학의 형성을 다룬 『글쓰기의 영도(Le Degré zéro de l'écriture)』가 출판됐고, 1957년 일상생활의 이데올로기를 비판한 기고문을 모아 엮은 『신화론(Mythologies)』을 출판하였다. 1960년대 기호학과 구조주의에 전념했지만 1970년에 구조주의를 폐기했다.

어디에도 없다.”³³⁾

이처럼 인간이 하는 거의 모든 담화에서 내러티브가 나타난다는 점 때문에, 이론가들은 내러티브를 언어 다음가는 인간적인 특징으로 꼽으며, 내러티브는 포괄적인 개념으로 논의 된다³⁴⁾고 설명하였다. 즉 내러티브의 개념이 인간이 경험하는 포괄적인 행위들을 서술이나 담화의 형태로 전달하는 것이라고 할 수 있다.

부연하자면 서사는 사건(event)이라는 내용과 서술(narration)하는 행위에 의해 성립한다. 서술이란 전달 내용으로서의 이야기가 발신자(화자)로부터 수신자(독자)로 이전되는 소통의 과정을 가리키며 여기에서 비문학적 서사들은 (설명적 산문이나 사건 기사 따위)서사적 범주에서 제외된다.³⁵⁾

앞에서 거론된 아리스토텔레스의 ‘배우는 것의 쾌락’처럼 수용자는 작품의 이야기 속에서 도덕이나 사회규범 또는 자연의 진리나 종교와 같은 세상에 존재하는 다양한 것들을 배울 수 있으며, 이러한 정보들은 현실과 상호작용을 하면서 전해져 내려오는 것이다. 이것은 앞에서 알아본 루카치의 사실주의 예술론에서 예술이 총체적이고 보편적인 인간의 일상생활과 상호작용을 한다는 개념과 유사하며, ‘현실반영’의 모태가 되는 인간의 일상적 태도와 밀접하게 관련되었다고 할 수 있을 것이다.

애니메이션의 경우 수용자는 시각적으로 연출된 스크린에 따라서 내러티브가 형성된다. 그러므로 텍스트로만 구성된 소설과 같은 형식보다 예술가의 인식이 회화적 표현 때문에 수용자에게 직관적으로 보여 진다.

회화적 표현이라는 것은 평면적인 스크린에 입체적인 공간을 구성한다는 것이며, 그 안에서 등장인물과 사물들은 스토리와 플롯의 구조에 따라 시간은 존재하게 되고 내러티브는 형성된다. 내러티브는 스토리와 플롯을 어떻게 구성하느냐에 따라서 작품의 내면적인 특수성을 가진다.

영상매체를 다루는 분야에서 플롯은 스토리와 혼용되기도 하지만 이 둘은 엄연히 확연한 특징적 차이를 가지고 있다. 스토리의 경우 연속된 시간에 따

33) 정창용, 「미디어 아트와 내러티브 형식에 관한 연구」, 중앙대학교, 2015, p. 8, 재인용

34) 정창용, 상계서, p.8

35) 한용환, 『소설학 사전』, 서울 : 문예출판사, 2009, p.212

라 사건이 서술된 것이며, 플롯은 사건의 원인과 결과를 강조하는 서술이라는 것이다.

즉 스토리란 이야기의 시간적 경과에 따라 진행되는 사건이라면, 이에 반해 플롯은 인물이나 사건에 인과관계 속에서 일어나는 목적성이 있는 사건이라고 할 수 있겠다.³⁶⁾ 그렇기 때문에 플롯은 자연발생적이 아니며, 플롯이 ‘사건의 틀’로 간주되었을 때 그 틀 속에 들어가기 위해서는 내용물은 반드시 손질을 겪거나 그 형태가 조정되지 않으면 안 된다.

따라서 ‘사건의 틀’속에 담겨지는 이야기는 필경 인위적으로 조직된 구조라고 보아야한다.³⁷⁾ 그래서 애니메이션 작품의 내러티브를 분석하기 위해서는 구조를 파악하는 것이 중요하다고 할 수 있다.

3.2 내러티브의 구조와 유형

3.2.1 메인플롯(main plot)과 서브플롯(sub plot)

동일한 플롯을 가지고 내러티브를 만들었다고 해도 플롯의 구조에 따라서 수용자에 전달되는 감정에는 차이가 있다. 이러한 플롯은 작품에서 단일만 존재하는 것이 아닌 서로 인과성이 있는 다수의 플롯들이 존재한다. 그 중에서 주인공을 중심으로 이야기를 진행해나가는 플롯을 메인플롯이라고 한다. 메인 플롯을 받쳐주는 역할은 서브플롯이라고 부르며, 이 서브플롯은 주인공과 관계가 있는 등장인물과 관련된 플롯이라고 할 수 있다.

이러한 측면에서 이 두 가지 플롯들은 이야기의 긴장감을 고조시키는 역할을 하고, 다양한 상황을 연출하여 작품을 더욱 풍성하게 만들기 때문에 주인공과 등장인물들이 어떤 방식으로 사건과 연관성을 갖는지가 중요하다고 할 수 있다.

3.2.2 플롯의 종류

현재까지 주장되는 플롯의 종류는 조르주 폴티(Georges Polti)의 36가지

36) 이동주, 「장편 애니메이션 내러티브 구조 요소 분석 연구」, 홍익대학교 일반대학원, 2009, p.18

37) 한용환, 전게서, p.480

이다. 그가 주장하는 플롯들은 로널드 B. 토비아스(Ronald B. Tobias)가 주장하는 20가지 플롯의 종류와 겹치는 것도 많고, 하나의 동일한 플롯을 세분화하여 종류가 많아진 것 같은 느낌이 강하다.

예를 들자면 그는 ‘희생’이라는 플롯을 ‘이상을 위한 자기희생’, ‘혈연을 위한 자기희생’, ‘사랑을 위한 모든 것의 희생’, ‘가족이나 친구의 희생’ 이렇게 4가지로 나누었다. 이것은 플롯을 구성하는 본질이라기보다는 이야기의 주제와 가깝기 때문에 토비아스가 주장하는 20가지 플롯이 가장 적합하다고 사료된다.

토비아스가 주장하는 플롯의 종류는 총 20가지로서 추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 미스터리(원서에서는 수수께끼), 라이벌, 희생자, 희생, 유혹, 변신, 변모, 성숙(또는 성장), 사랑, 금지된 사랑, 발견, 지독한 행위, 상승, 몰락 등 인간의 감정과 행위를 기반으로 현실에서 일어날 수 있을 법한 사건의 본질이라고 할 수 있다.

아래는 토비아스의 저서 <인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯>³⁸⁾에 나온 플롯의 특징들을 다음과 같이 정리하였다.

1) 추구

주인공이 사람, 물건, 또는 만질 수 있거나 만질 수 없는 대상을 찾아가는 이야기. 모험과 발견의 플롯과는 차이점이 있는데 추구의 플롯은 등장인물의 인생이 걸린 매우 중요한 대상이라는 것이다.

수용자는 주인공이 여행이나 모험을 다니면서 겪는 시련과 고난을 이겨내는 과정에서 카타르시스를 느낀다.

2) 모험

추구의 플롯과 비슷하지만 인물보다는 모험 자체에 초점이 놓여 있는 이야기. 미지의 세계나 우주여행도 이 플롯에 포함이 된다. 수용자가 느끼는 카타르시스는 추구의 플롯과 동일하다.

38) 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 서울 : 도서출판 풀빛, 2005

3) 추적

쫓고 쫓기는 과정에서 흥미를 유발하는 플롯이다. 그렇기 때문에 추적 자체가 등장인물보다 중요시된다. 등장인물들의 행동이 자극적이고 적극적인이고 독특하게 묘사해야한다.

4) 구출

등장인물의 구성이 주인공, 악역, 희생자 이렇게 뚜렷한 삼각형 구조를 이루고 있다. 선악의 뚜렷한 대립이 나타나며, 주인공이 희생자를 구출하는 과정에서 흥미를 유발하는 이야기.

5) 탈출

탈출하려는 주인공과 가두려는 악역의 팽팽한 대립을 보여주며 주인공의 탈출과정에서 흥미를 유발하는 이야기.

6) 복수

대부분 작품 초반에 사건이 일어난다. 주인공은 사건을 일으킨 대상을 복수하면서 정의를 실현하는데 여기서 수용자의 정서를 자극하는 이야기.

7) 미스터리

실제로 일어난 것과 일어나야한 하는 것 사이의 갈등에서 이야기가 전개된다. 수용자에게 지속적으로 의문점을 제시하기 때문에 다른 플롯에 비해서 몰입도가 강한 이야기.

8) 라이벌

동일한 대상이나 목적을 놓고 등장인물들이 겨루는 과정에서 흥미를 주는 이야기이다.

9) 희생자

라이벌 플롯과는 다르게 대등한 관계가 아닌 주인공이 약자로 등장한

다. 수용자는 주인공이 강자를 극복하는 과정에서 흥미를 느낀다.

10) 유혹

주인공이 유혹에 빠지면서 행복해 하다가 결국 파멸로 끝을 맺거나 극복하는 이야기이며, 수용자에게 도덕이나 윤리적인 교훈을 주기도 한다. 유혹의 대상은 물질적이거나 정신적인 것 등 주인공이 욕심을 낼 만큼 매우 유용한 것이다.

11) 변신

주인공이 외모와 능력 등이 변하는 이야기이며, 대부분 주인공이 약자로 설정되어 있다가 변신을 하게 되면서 강해진다. 수용자는 변신한 주인공의 전과는 다른 삶을 살게 되는 과정에서 흥미를 느낀다.

12) 변모

변신과 비슷한 플롯으로 다른 점은 주인공이 점점 변해가는 과정을 이야기함으로써 변화의 본질에 더 집중되어 있다는 것이다. 대부분 주인공은 비극적인 결말로 끝난다.

13) 성숙

주인공의 일대기를 보여주는 이야기이다. 변신과 변모의 플롯과 비슷하지만 인물이 단시간에 변화하는 모습이 아닌 장시간 여러 가지 사건을 접하면서 성장하는 플롯이다. 수용자는 이러한 주인공을 보면서 감정을 이입하고 일종의 교훈 같은 것을 얻는다.

14) 사랑

남자와 여자의 정서적인 측면을 부각시키는 사랑에 대한 이야기이다. 수용자는 등장인물간의 다양한 정서적인 교류과정들을 보면서 흥미를 느낀다.

15) 금지된 사랑

일반적인 사랑의 플롯과는 다르게 이 플롯은 사회관습에서 절대로 허용하지 않는 비극적인 사랑 이야기이다. 수용자들은 등장인물들의 비극적인 상황에서 카타르시스를 느낀다.

16) 희생

등장인물이 희생을 치르면서 사건이 해결되는 이야기이다. 이 플롯에서 주인공은 숭고한 존재가 되며 수용자들은 주인공 자신이 희생을 결정하는 과정에서 카타르시스를 느낀다.

17) 발견

모험과 미스터리 플롯과 동일한 이야기이며, 무엇인가를 발견하는 것이 중요하기보단 그 과정에서 주인공이 겪게 되는 사건들에 더 중점을 둔다.

18) 지독한 행위

변모의 플롯과 비슷하지만 등장인물이 어떤 사건의 계기로 악인이 되는 과정의 이야기이다. 수용자는 선한 등장인물이 점점 악인으로 변화하는 과정에서 동정심을 느끼게 된다.

19) 상승

작품에서 등장인물이 낮은 사회적 신분에서 높은 신분으로 올라가는 과정을 이야기하는 플롯이다. 그런 면에서 성숙의 플롯과 비슷한 면이 많다.

20) 몰락

상승의 반대 개념의 플롯으로서 작품에 따라서 상승과 몰락을 같이 구성하는 경우가 많이 있다.

앞에서 정리한 내용들을 살펴보면 각 플롯의 종류들은 일반인이 경험하

기는 힘든 것들이지만 신문이나 뉴스와 같은 보도매체를 통해서 일어나는 사건이나 전해 내려오는 역사적 사실에서 우리가 간접으로 경험을 할 수 있는 현실성 있는 내용들이라고 할 수 있다.

상승 플롯의 경우 우리는 실제로 성공한 사업가들의 이야기를 통해서 접할 수 있는 플롯이며, 발견은 콜럼버스의 신대륙이야기가 거기에 해당된다고 할 수 있다.

3.2.3 이야기의 5단계 구성

작품의 내러티브는 발단, 전개, 위기, 절정, 결말 이렇게 5단계로 구성이 되거나 짧게는 발단, 위기, 결말의 3단 구성으로 나누어진다.

이야기의 5단계구성	
종 류	내 용
발 단	인물과 배경이 소개되고, 사건의 실마리가 나타남.
전 개	사건이 전개되면서 인물들 사이에 갈등이 나타남.
위 기	갈등과 대립이 심화되고, 위기감이 고조됨. 때로는 반전이 나타나기도 함.
절 정	갈등과 대립이 최고조에 이르며, 주제가 뚜렷하게 나타남.
결 말	갈등이 해결되고, 사건이 종결됨

〈표 2〉 내러티브의 5단계구성

시간의 순서에 따라 각 단계들은 순차적으로 진행이 되거나 수용자의 호기심을 자극하기 위해 무시되는 경우도 있다. 이러한 단계들을 기준으로 내러티브

가 플롯의 구성에 따라 어떤 유형으로 형성되는지 도식화하여 살펴볼 수 있다.

3.2.4 플롯의 구성에 따른 내러티브의 유형

예술가는 의도한 작품을 만들기 위해 플롯들을 제각기 구성하기 때문에 다양한 내러티브의 유형들이 형성된다. 그러나 이러한 방식으로 만들어진 내러티브는 작품마다 독창성을 가지고 있지만 크게 단순, 복합, 유기적 플롯의 기본적인 세 가지 구성에서 내러티브의 유형이 나타난다.

이러한 플롯의 구성은 이야기가 진행됨에 따라 갈등이 상승하면서 곡선모양의 다이어그램을 만들 수 있다. 이러한 갈등곡선은 소설과 영화의 구성단계에서도 비슷하게 사용한다. 아래는 인터넷 사전 위키 백과에 나온 플롯의 구성을 다음과 같이 정리하였다.

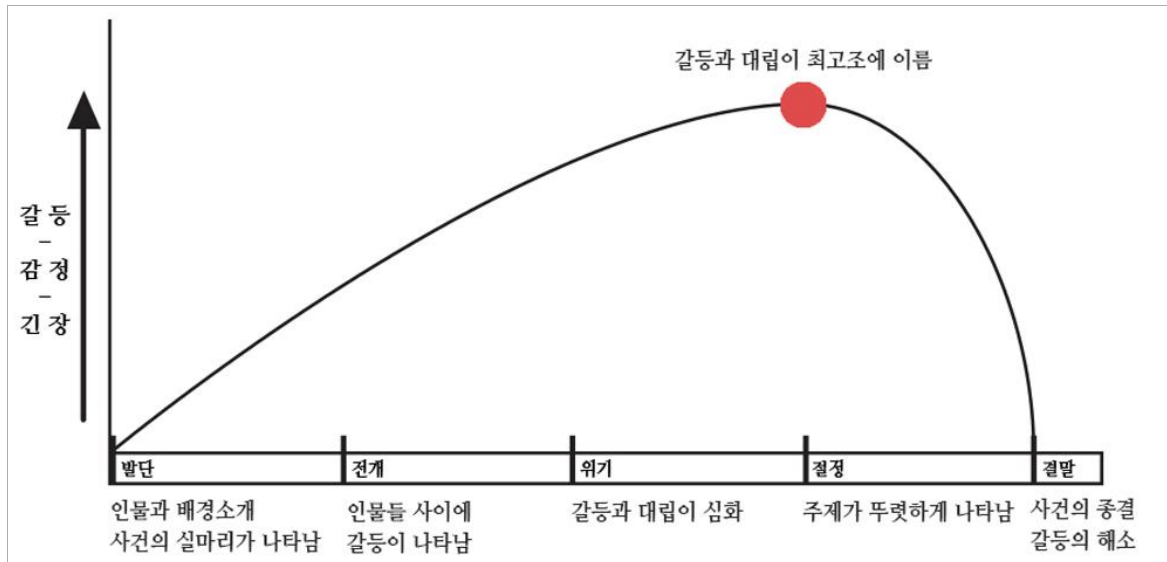


〈그림 7〉영화의 구성단계 다이어그램³⁹⁾

1) 단순 플롯의 구성

일반적으로 시간의 순서에 따라서 이야기가 진행되는 것이 특징이지만 역으로 진행되는 경우도 있다. 하나의 사건이나 이야기로 플롯을 구성하기 때문에 단순하면서 고전적인 내러티브의 유형을 보여준다.

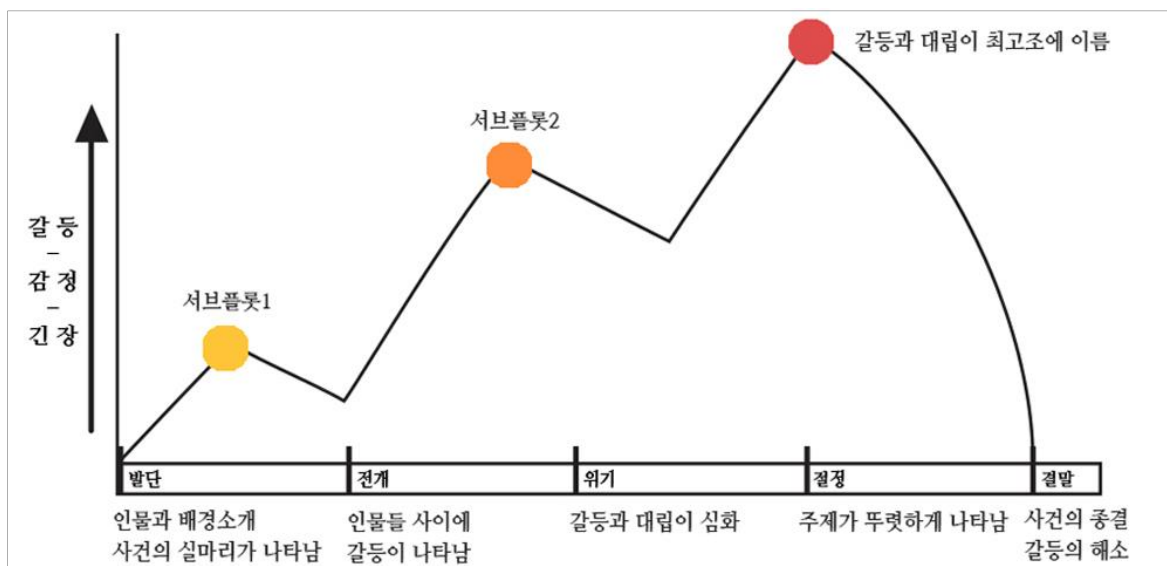
39) 이승재, 〈이승재기자의 무비홀릭 긴장-이완의 반복...결눈질? 임파서블!〉, 동아닷컴(dong A.com) 보도 자료에서 발췌, 2006.5.11



〈그림 8〉 단순플롯의 내러티브 유형

2) 복합 플롯의 구성

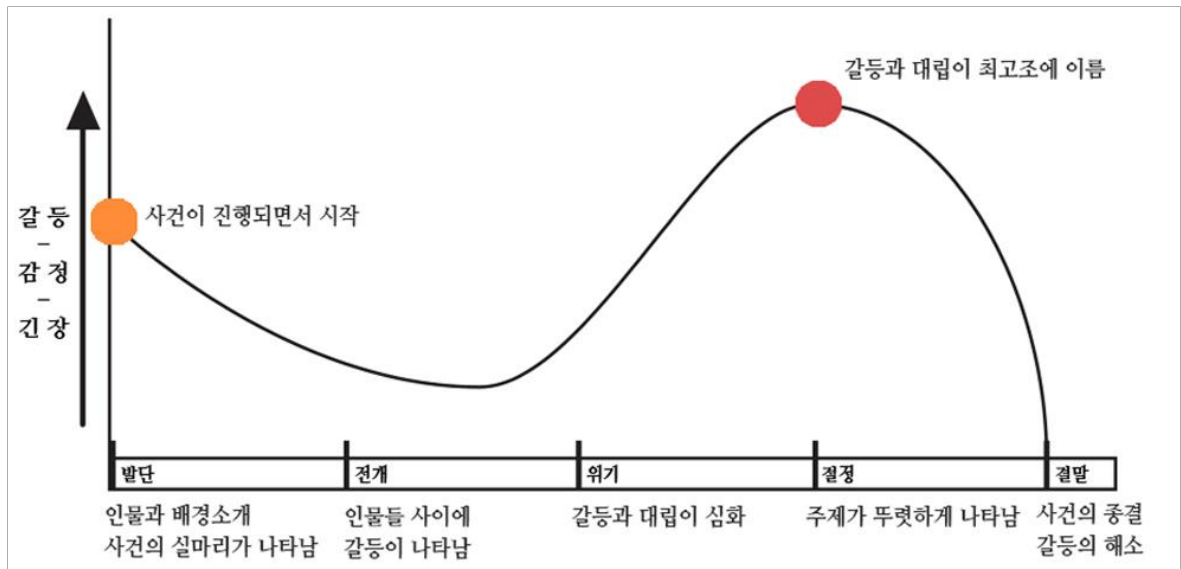
여러 이야기나 사건들이 동시에 진행되는 경우를 말하며, 복합적인 구조이기 때문에 메인플롯과 서브플롯이 잘 구분되도록 해야 한다. 여러 사건들이 동시에 진행되기 때문에 기록이 있는 내러티브의 유형이 특징이다.



〈그림 9〉 복합플롯의 내러티브 유형

3) 유기적 플롯의 구성

인물이 아닌 사건이 중심이 되어 진행되는 플롯을 말한다. 그렇기 때문에 대부분 사건이 작품의 초반에 발생하기 때문에 고조된 긴장상태에서 시작을 한다.



〈그림 10〉 유기적 플롯의 내러티브 유형

앞에서 살펴본 세 가지 내러티브의 유형들은 가장 기본적인 것을 예시로써 제작을 한 것이다. 그래서 실제 작품을 분석하게 된다면 제시한 다이어그램과는 다른 모양의 결과가 도출될 수 있다.

애니메이션의 내러티브를 파악하기 위해서는 스크린에 투영된 연속된 이미지로만 가능하다. 그렇기 때문에 내러티브의 구조적인 파악은 작품에 내재된 현실에 대한 요소들을 분석하기 위한 필요작업이라고 사료된다.

IV 애니메이션 성격에 따른 작품분석

4.1 작품의 선정기준

루카치가 주장하는 현실에 대한 미적 반영원리에 따른 동질성 형성의 원리를 알아보기 위하여 풍자성이 강한〈심슨가족 : 더 무비〉, 비상업적인 측면이 강한〈파닥파닥〉, 상업적인 내용이 강한〈빅 히어로〉, 코믹적인 연출이 강한〈우리별 일호와 얼룩소〉, 사실적인 표현이 돋보이는〈사이비〉등 총 다섯 편의 작품들을 아래와 같은 이유에서 선정하였다.

우선 〈심슨가족 : 더 무비〉의 경우에는 미국의 ‘20세기 폭스(21C FOX)’사에서 제작한 세계적으로 유명한 풍자형식의 애니메이션이기 때문에 개봉한 연도가 오래 되었어도 분석할 가치가 있다고 판단하였다. 그리고 〈파닥파닥〉은 비록 흥행에서는 좋은 성적을 거두지는 못했지만 각종 영상콘텐츠와 관련된 국·내외행사에서 초청과 좋은 평가를 받았고 개봉한 시기 또한 비교적 최근이기 때문에 선정을 하였다.

〈빅 히어로〉의 경우에는 미국의 월트디즈니(Walt Disney)사에서 최근에 제작하여 극장에서 개봉한 장편애니메이션이며 흥행에서도 크게 성공을 하여 상업적인 성격을 대표할 수 있다고 사료되어 분석을 하게 되었다. 다음으로 〈우리별 일호와 얼룩소〉라는 작품은 코믹적인 내용을 담은 국내에서 제작된 국산애니메이션이다. 흥행성적은 좋지 않지만 2014 판타시아 국제영화제(Fantasia Festival International de Films)에서 심사위원 특별언급 상을 같은 해 시체스 국제영화제(Sitges Film Festival)에서 최우수 장편애니메이션 상을 수상하는 등 분석가치가 있다고 판단되어 선정을 하였다.

마지막으로 〈사이비〉의 경우 극장용 장편 애니메이션에서는 드물게 사실적인 연출을 보여주는 작품이라는 것과 제17회 홀랜드 애니메이션페스티벌(Holland Animation Film Festival)에서 그랑프리 수상 등 각종 영화제에서 수상을 한 점에서 작품성을 인정받았기 때문에 충분히 분석할 만한 가치가 있다고 사료되어 선정을 하였다.

4.2 분석목적 및 방법

본 논문의 분석목적은 루카치가 주장하는 사실주의의 다섯 가지 요소들을 가지고 작품이 어떤 현실을 미적으로 반영하였는지 알아보는 것으로 아래와 같이 단계를 구성하였다.

- 1 단계: 작품의 전체적인 줄거리를 파악하여 내러티브의 유형에 영향을 주는 메인플롯과 서브플롯을 파악한다.
- 2 단계: 시각적인 부분과 내러티브 부분을 나누어서 분석을 한다. 시각적인 부분은 배경과 사건에 밀접한 관련이 있는 특정 사물 그리고 등장 인물들의 외형을 분석하는 것이다. 내러티브 부분은 이야기의 각 단계에 나타난 플롯들을 파악하여 그것을 바탕으로 내러티브의 유형을 도식화 한다.
- 3 단계: 앞에서 분석한 자료들을 종합하여 현실에 대한 미적 반영원리의 다섯 가지 요소인 총체성, 특수성, 보편성, 상징과 우의성, 해소성을 분석하여 결과를 도출하고, 애니메이션작품의 내러티브를 구성하는데 있어서 핵심이 되는 것을 파악한다.
- 4 단계: 파악된 핵심 요소들을 가지고 종합분석을 통하여 애니메이션작품의 제작에 있어서 내러티브를 구성하기위한 현실반영에 대해 논의한다.

4.3 작품분석

4.3.1 <심슨 가족 : 더 무비>

1) 작품 소개

미국의 폭스TV에서 제작한 <심슨가족>이라는 제목의 시리즈를 극장용 장편애니메이션으로 따로 제작하여 2007년에 개봉한 작품이다. 풍자를 소재로 각종 사회문제들을 코믹하게 비판하는 것이 특징이다. TV시리즈

의 세계관과 배경 그리고 등장인물들을 그대로 가져왔지만 연출을 위해 원작과는 다르게 3D프로그램을 사용하였다.



〈그림 11〉 〈심슨가족 : 더 무비〉국내 개봉당시의 포스터

2) 줄거리

평화로운 마을 스프링필드(Springfield), 호머(Homer Simpson), 마지(Marge Simpson), 바트(Bart Simpson), 리사(Lisa Simpson), 매기(Maggie Simpson) 가족은 매일매일 사건사고 속에도 행복하게 살아간다. 바트와 함께 간 식당에서 우연히 새끼돼지와 운명적인 사랑에 빠진 호머 심슨. 하지만 이 돼지는 배변을 너무 많이 한다는 것이 문제였다. 돼지 변을 정화처리 시설로 버리러 나간 호머는 도넛을 공짜로 준다는 말에 이성을 잃고 돼지의 변을 급한 마음에 호수에 버리고 도넛 가게로 차를 돌려 가 버린다.

물은 순식간에 오염되고 그로인해 호수와 호수주변의 동물들은 무시무시한 돌연변의 모습으로 바뀐다. 사태가 심각해지자 슈워제네거(Arnold Schwarzenegger) 대통령은 커스 카길(Kuss Cagill)의 제안한 방안을 승인하여 스프링필드 봉쇄 명령을 내리고 마을은 커다란 투명 유리로 된 돔

(Dome)으로 가뒤흔다.

마을은 혼란에 빠지고 주민들은 호수오염의 범인이 누군지도 모른 채 절망적인 나날을 보던 중 호수를 조사하다가 호머심슨이 버린 돼지오물 통을 발견하게 되고 주민들은 분노를 느끼며 심슨가족 전부를 잡아서 죽이려 하지만 뜻밖의 탈출로 심슨가족들은 돔 밖을 나와, 알래스카(Alaska)로 이민을 가게 된다.

한 동안 알래스카에서 행복하게 살고 있는 심슨가족은 우연히 TV에서 스프링필드를 아예 없애버리고 관광도시로 만든다는 광고를 보게 된다. 가족들은 마을을 구해야 한다고 주장하지만 호머심슨만은 자기를 죽이려 했던 마을사람들을 생각하며 가지 않겠다고 하고 호머심슨을 제외한 나머지 가족들은 스프링필드를 구하러 떠난다. 하지만 가족들은 정부당국에 잡히고 호머심슨은 시간이 지날수록 가족이 그리워져 알래스카를 떠나기로 결심을 하지만 가는 길이 너무 고대고 힘들다. 그러다가 우연히 인디언 노파를 만나게 되고 노파의 주술로 호머심슨의 이기적인 마음들이 치유가 된다. 용기 얻은 호머심슨은 마을로 돌아가서 위기에 처해진 사람들을 구하게 되고 스프링필드는 다시 평화가 찾아온다.

본 작품의 줄거리에서 알 수 있듯이 주인공 호머 심슨이 스프링필드의 도시와 시민들을 구출하는 것이 메인플롯이며, 내러티브의 유형에 변화를 줄 만큼 영향력이 강한 심슨 가족들이 마을을 탈출하는 서브플롯이 있다는 것을 알 수 있다. 이밖에도 사랑, 각성, 유혹 등 다양한 플롯들이 존재한다.

3) 시각적인 부분

가) 배경

본 작품의 현재시대의 미국에 있는 가상의 도시 ‘스프링필드’와 실제로 존재하는 ‘알래스카’를 배경으로 이야기가 진행된다. 가상의 도시이지만 실제 미국의 마을을 그대로 모방하였다. 그리고 가상의 도시 스프링필드이지만 할리우드의 유명한 사인을 패러디하여 수용자들에게 좀 더 친근감을 주었다.



〈그림 12〉 작품의 마을과 실제 미국의 마을



〈그림 13〉 할리우드사인 패러디

나) 특정사물

사건의 원인이 되는 것은 주인공 호머심슨이 키우는 돼지의 거대한 오물통인데 모양이 길쭉하고 앞이 둥근 것이 흡사 미사일 또는 폭탄의 모습을 하고 있다. 이것은 일종의 무기라는 재앙의 상징이며, 사건의 핵심 원인이라는 일종의 암시라고 할 수 있다.



〈그림 14〉 사건의 중요원인인 오물통과 실제 폭탄

다) 등장인물

풍자라는 예술형식이 그렇듯 본 작품의 캐릭터들 또한 역설과 반어법 또는 우스꽝스러운 행동으로 사회를 비판하고 있다. 이 작품에서는 아주 잠깐 등장하는 캐릭터도 간혹 비판적 기능을 하고 있다는 것이 특징이다.



〈그림 15〉 엑스트라 캐릭터를 빌어서 인종차별을 비판

(1) 호머 심슨

제목처럼 심슨가족의 구성원이 작품에서 중요한 역할을 하고 있으며, 그 중에서 호머 심슨이 가장 핵심적인 주인공이라고 할 수 있다.

그 이유는 호머심슨을 통해서 미국의 국민들을 우둔하게 풍자하기 때문이다. 그래서 그의 행동은 매우 우스꽝스럽고 바보 같은 행동을 자주 하며, 사건을 일으키는 장본인이다.

그리고 호머 심슨은 비판만 하는 것이 아닌 때로는 미국인들의 심정들을 대변하기도 하는데 예를 들어 작중에서 휴일에 교회에 가고 싶지 않다는 대화에서 나타난다.



〈그림 16〉 호머심슨이 차별적인 행동과 아동학대를 하는 모습



〈그림 17〉 호머심슨의 생태파괴와 못난 부모의 모습

(2) 바트 심슨

바트는 호머 심슨의 아들이며 미국의 일탈 행위를 하는 청소년을 보여주는 캐릭터이다. 그래서 반항심과 엉뚱한 행동들을 보여주며 부모의 애정을 바라는 모습을 보여준다. 바트의 이러한 성격들은 호머의 학대에서 비롯된 것이다. 현실에서 청소년들이 반사회적인 행동을 하는 이유에 대한 상징이라고 할 수 있다.



〈그림 18〉 청소년기의 보편적인 모습을 보여주는 바트

(3) 마기 심슨

호머심슨의 부인이며 호머와는 다르게 합리적이고 이성적인 인간의 모습과 가정을 위하는 여성을 보여주고 있지만 이런 모습이 미국이라는 나라의 보편적인 여성의 모습을 상징한다고 단정하기에는 억지스럽다.

마기는 불안정한 호머와 정 반대의 안정된 인간을 묘사하고 있으며, 이것은 가족의 안정적인 균형을 위한 설정수단이며, 호머심슨이 보여주고 있는 우둔한 미국인들이 지향해야할 인간을 상징한 것이다.



〈그림 19〉 모든 것이 호머심슨과 정 반대이다

(4) 리사 심슨

호머심슨의 딸이자 바트의 여동생이다. 리사도 마기심슨처럼 합리적이고 이성적인 인간의 모습을 보여주고 있으며, 당연하게도 바트 심슨보다 어른스럽게 행동하고 생각한다. 어린아이보다 못한 어리석은 어른들을 풍자하기 위한 캐릭터이다.



〈그림 20〉 스프링필드를 위해 헌신한 리사 심슨

(5) 플랜더스

호머심슨의 이웃이며, 마기심슨처럼 호머와 정 반대의 인물이다. 미국인 중에서 절실한 크리스천을 상징하며, 매우 가정적인 가장이다. 그래서 바트가 동경하게 되며, 심지어 그는 자신의 아버지인 호머의 사진에다가 머리카락과 안경 그리고 수염을 그려서 플랜더스가 자신의 아버지였음 좋겠다는 욕망을 표현하였다. 이러한 의미에서 플랜더스는 호머심슨의 거울이라고 할 수 있다. 어떤 측면에서는 너무 이상적인 인간의 모습을 보여주기 때문에 비현실처럼 느껴질 때도 있다.



〈그림 21〉 플랜더스의 가정적인 모습과 바트의 욕망

(6) 러스 카길

본 작품에서 악역으로 나오며, 정부의 부패하고 무능한 관료들을 상징한다. 오염된 스프링필드의 강을 빌미로 자신의 이득(돈과 권력)을 마을을 거대한 유리 돔으로 덮거나 마을 주민들을 몰살시키려고 하는 등의 극단적인 방법으로 챙기려고 한다.



〈그림 22〉 러스 카길의 이기적이고 무능한 모습

4) 내러티브 부분

가) 발단

등장인물들의 소개와 사건을 암시하는 일이 발생을 한다. ‘그린데이 (Green Day)’라는 실제 존재하는 밴드가 공연을 하다가 부식된 스프링필드의 강물 때문에 생을 마감하게 되며, 영화 ‘타이타닉(titanic)’을 패러디하였다. 캐릭터들을 소개하는 내용에는 미국의 검열권과 환경오염에 무감각한 사람들에 대한 비판을 하였다.



〈그림 23〉 발단에서 사건을 암시하는 장면



〈그림 24〉 현실사회를 비판하는 장면

검열권에 대한 비판의 내용은 바트가 알몸으로 도시를 활보하는 것인데 특이하게도 경찰은 바트에게 풍기문란의 죄를 이야기 하지 않고 작품 검열법을 이야기한다는 것이다. 이것은 일종의 패러독스(paradox)를 이용하여 실제 미국정부의 검열권에 대한 것을 비판한 것이라고 할 수 있다.

환경오염에 무감각한 사람들에 대한 비판은 어린 리사를 통해서 그들이 매우 어른답지 못하게 우둔하고 이기적인지 보여준다. 리사는 회의를 열어 참석자들의 컵에 오염된 물을 마시도록 하는 재치를 발휘함으로써 어

른들을 설득하게 된다.

이 단계에서는 리사와 아일랜드(Ireland)에서 온 콜린(Colin)과의 사랑이 시작되는 플롯이 있다.



〈그림 25〉 리사와 콜린의 첫 만남

나) 전개

호머 심슨이 돼지의 변이 가득 들어있는 큰 폐기물을 처리하려고 가는 도중에 도넛을 공짜로 준다는 친구의 전화를 받게 되고, 호머는 그만 스프링필드의 강에 사건의 원인이 되는 폐기물을 그냥 버리게 되면서 본격적으로 사건이 시작된다. 호머가 유혹에 못 이겨 재앙이 시작되고 이일로 인해서 그와 그의 가족들은 결국 마을에서 도망치는 신세가 된다. 이 부분이 유혹의 플롯이라고 할 수 있다.



〈그림 26〉 유혹에 빠지는 호머심슨

결국 정부당국의 ‘환경 보호국(EPA)’이 심각하게 오염된 스프링필드의 강을 알게 되고, 국장 러스 카길은 이것을 빌미로 기회를 잡아 돈과 권력

을 쟁취하려든다. 러스 카길은 스프링필드를 극단적인 방법으로 봉쇄를 하게 되면서 작품의 갈등은 점점 상승한다.



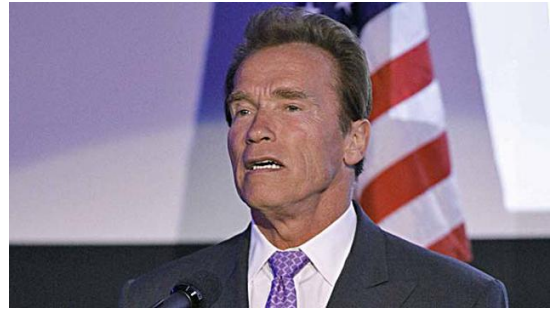
〈그림 27〉 EPA와 봉쇄되는 스프링필드마을

그리고 얼마 지나지 않아 마을 사람들이 모든 사건의 원인은 호머 때문인 것을 알게 되면서 그를 처형하기위해 횃불을 들고 몰려든다. 분노에 찬 마을사람들에게서 도망치기위해 호모와 그의 가족들은 필사적으로 탈출을 하게 된다. 이 부분에서 서브플롯인 '탈출'이 나오게 되고 갈등은 급상승하여 높이 도달한다.



〈그림 28〉 호머의 폐기물 발각과 마을탈출

이 단계에서는 연예인이 인기에 힘입어 정치활동을 하는 것을 비판하고 있다. 그 대상은 이 작품에서 대통령으로 나오는 유명한 할리우드 배우인 ‘아놀드 슈워제네거 (Arnold Schwarzenegger)’이다. 실제로 슈워제네거는 미국의 주지사를 한 적이 있으며, 영화배우였던 로널드 레이건(Ronald Wilson Reagan)의 경우 미국의 주지사를 거쳐 40대 대통령이 되었다.



〈그림 29〉 작품에 나온 슈워제네거와 실제모습

다) 위기

탈출에 성공한 호머와 가족들은 알래스카에서 이민생활을 시작하면서 갈등은 내려간다. 그러나 얼마 지나지 않아서 스프링필드 전체를 폭파시킨다는 소식을 접하게 되면서 이야기는 위기의 단계로 들어간다.



〈그림 30〉 위기단계의 시작

호머는 스프링필드를 구하자는 가족들과 갈등을 겪게 되고 결국 가족들은 호머를 두고서 마을을 구하러 가지만 리스 카길에게 붙잡힌다. 호머는 버림받았다는 사실 때문에 충격을 받고 쓰러진다. 그리고 주술사를 만나

게 되면서 자신의 잘못을 뉘우치고 스프링필드를 구하기로 마음먹고 마을로 향한다. 이 부분이 각성의 플롯에 해당이 되며, 호모가 기존과 정반대의 성격으로 변화하는 과정은 주술이라는 설정으로 인해 매우 단시간에 이루어지고, 긍정적으로 바뀌었다.



〈그림 31〉 점점 고조되는 위기와 호머의 각성플롯

스프링필드를 폭파시키는 계획에 대해 정부당국은 관광지를 개발한다는 거짓 광고를 하게 된다. 이 장면에서 미국의 유명한 배우 톰행크스(Tom Hanks)가 출연을 하게 되며 이것은 유명세를 이용하여 정치적인 것을 보기 좋게 포장하는 행위에 대한 비판이라고 할 수 있다.

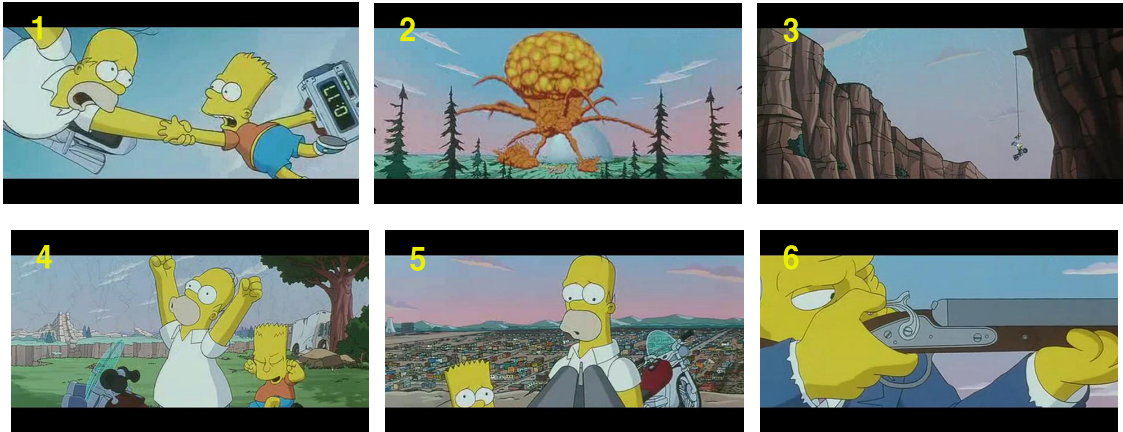


〈그림 32〉 실제로 톰행크스가 직접 성우로 참여를 하였다

라) 절정

호머심슨이 스프링필드를 구하기 위해 고군분투하는 부분이다. 중요한 단계인 만큼 사회에 대한 풍자는 나오지 않고 오로지 사건의 해결에만 집중된다. 여기에는 두 가지의 절정이 있는데 하나는 폭발로부터 마을을

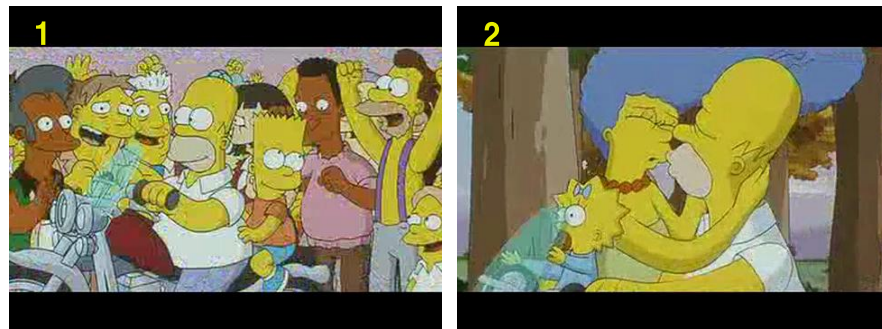
구하는 것과 총을 들고 호머와 바트를 위협하는 리스 카길을 제압하는 것이다.



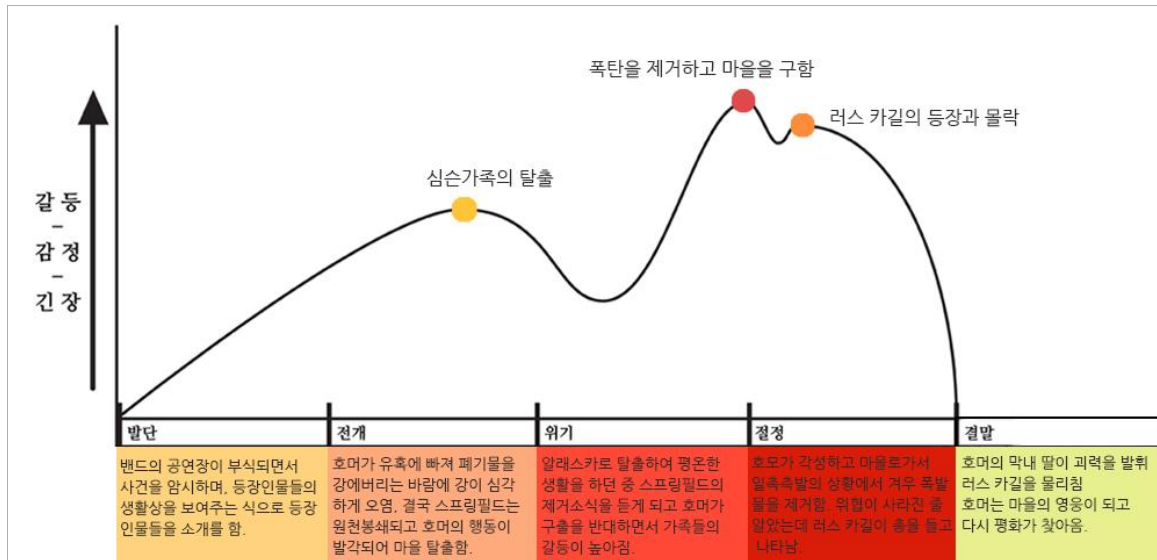
〈그림 33〉 폭탄을 제거했지만 리스 카길이 총을 겨누고 있다

마) 결말

마을을 덮고 있던 유리 돔은 파괴되고, 호머를 위협하는 리스 카길은 제압되면서 갈등은 완전히 해소된다. 호머는 자신의 어리석은 행동으로 위험에 처한 마을과 사람들을 구했기 때문에 용서를 받고 마을의 영웅이 되며, 가족의 사랑도 되찾는다.



〈그림 34〉 마을의 영웅이 되고(좌) 가족의 사랑을 찾은(우) 호머심슨



〈그림 35〉 〈심슨가족 더 무비〉의 내러티브유형

5) 분석결과

본 작품은 풍자라는 예술형식의 사회비판적 기능으로 환경오염에 대한 심각성과 아동학대, 잘못된 검열제도등 다양한 사회문제들을 수용자에게 직관적으로 환기시켜주기 때문에 현실과 매우 밀접한 관련을 보이는 것이 특징이다. ‘구출’이라는 메인플롯과 ‘탈출’이라는 서브플롯으로 전체를 구성하고 있으며, 탈출은 사건의 전개단계에서 나타나기 때문에 〈그림 35〉와 같이 급격하게 상승 곡선을 만든다. 또한 절정 부분에서는 호머가 총 두 번의 위기상황을 겪게 되면서 첫 위기를 해결한 후 감정부분이 하락을 했다가 다시 상승하는 것을 알 수 있다. 이야기가 진행되는 과정에서 리사와 콜린의 사랑과 유혹에 빠지는 호머 그리고 각성 등의 플롯이 어우러져 복합적인 유형의 내러티브를 구성하고 있다.

〈심슨가족 더 무비〉는 세계적으로 심각한 문제인 ‘환경오염’이라는 주제를 스프링필드라는 가상의 마을에서 일어나는 사건으로 함축하여 미적으로 총체성을 반영한 작품이라고 할 수 있다. 그리고 미국이라는 나라의 다양한 문제들을 비판을 하고 있지만 정치인이나 관료들의 문제점과 우둔하고 이기적인 등장인물들의 행동은 미국만이 아닌 일반적으로 사회시스템이 비슷한 여러 나라에서 나타나는 현상이기 때문에 보편성 있게 표현했다고 할

수 있다.

호머의 아동학대와 바트의 반사회적인 행동은 풍자적으로 과장되게 표현하였지만 이들이 보여준 상징성은 사회가 고도로 발전을 하면서 발생하는 현상이며, 마기와 리사는 그들과 정 반대로 사회구성원이 지향해야할 모범적인 인간을 상징한다고 할 수 있다.

작품의 배경은 전형적인 마을의 모습으로 보편성이 있지만 특수성은 떨어지는 편이다. 그러나 등장인물들은 특유의 노란 피부색과 둥글둥글한 외형 그리고 큰 눈에 비해 작은 동공은 본 작품만이 가지고 있는 독창성이라고 할 수 있다.

작품의 중심인물인 호머는 일반적인 주인공과는 달리 우둔하고 미숙한 행동을 보이고 있다. 완벽하지 않은 주인공 호머가 자신의 잘못을 뉘우치면서 스프링필드를 구하고, 부패하고 무능한 정부 관료인 러스 카길의 몰락으로 다시 평화를 찾게 되는 부분에서 카타르시스를 느낄 수 있었다.

종 류	현실에 대한 미적반영 내용		
총체성	마을에서 일어나는 사건과 등장인물들의 행동을 비현실적이고, 풍자적으로 표현하여 현실과 차별화된 독창적인 세계관을 형성함.		
			
특수성	애니메이션 특유의 단순한 형태와 채색으로 표현하였으며, 서양인들만 특유의 노란색으로 개성 있게 표현함.		
			
보편성	미국의 전형적인 마을의 모습, 아동학대, 비행청소년, 부패한 정부관료, 사랑, 가족애 등을 보편적인 개념을 표현함.		
			
상징성 및 우의성	사건의 원인이 되는 오물통을 폭탄을 연상시키는 모양으로 표현하여 상징하였고, 등장인물들의 행동에서 각종 사회문제들을 상징함.		
			
해소성	주인공이 사건을 해결하여 마을의 영웅이 되고, 가족의 사랑을 다시 찾을 수 있음.		
			

〈표 3〉 〈심슨가족 : 더 무비〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지

4.3.2 <파닥파닥>

1) 작품 소개

5년간의 제작기간을 거쳐 완성된 ‘이대희 애니메이션프로덕션’의 첫 작품이다. 2012년에 개봉한 국산 장편애니메이션으로써 원래는 2D로 70%이상 제작을 하던 중 계획을 변경하여 3D로 제작하였다. 작품의 특징으로는 2D 형식의 뮤지컬적인 연출이 이야기진행 과정에 등장을 한다.

횃집 수족관에서 사는 생선들의 이야기를 다룬 작품이며, 특이하게도 감독이 직접 횃집에서 6개월간 일을 했다고 전해지며, 배경이 되는 횃집은 실제로 존재하는 집이다.

제 62회 멜버른국제영화제 등 여러 국·내외 영화제에 초청되어 좋은 평가를 받았고, 국내 비평가들과 수용자들에게도 10점 만점에 평균 7점이라는 좋은 성적을 받았지만 국내 상영관 확보가 어려운 환경 때문에 흥행 성적에 대해 많은 아쉬움을 남긴 작품이다.



<그림 36> 파닥파닥 포스터

2) 줄거리

고기잡이를 마친 배들로 가득한 어느 항구, 어부들은 잡아온 물고기들을 거래하느라 분주하다. 한 어부가 잡아온 물고기들은 수조를 갖춘 차량으로 옮겨지기 위해 고무 대야에 담겨져 이동을 한다. 거기서 작품의 주인공 ‘파닥파닥’이라는 별명의 고등어 한 마리가 툭 하고 떨어진다. 다시 어부의 손에 잡혀 고무 대야에 들어가는 주인공은 이내 수조차량에 들어간다.

‘파닥파닥’이 도착한 곳은 바다를 가까이에 두고 있는 어느 횃집 수족관이다. ‘파닥파닥’은 수조가 투명한 유리로 막힌 줄도 모르고 빠져나가기 위해 연신 수조의 벽을 들이박는다. 그 안에 있던 다른 물고기는 ‘파닥파닥’의 행동 때문에 매우 당황스러워 했고, 얼마 지나지 않아 횃집 주인은 ‘파닥파닥’과 같은 어종인 다른 고등어를 잡아서 회로 만든다. 그 상황을 지켜보던 ‘파닥파닥’은 엄청난 충격을 받고 그만 기절을 한다.

악몽을 꾸 것처럼 놀란 눈으로 깨어난 ‘파닥파닥’은 또 다시 필사적으로 탈출하려고 분주하게 좁은 수족관을 이리저리 헤엄친다. 이러한 모습을 보고 수족관의 다른 물고기들은 어리석은 행동을 하는 ‘파닥파닥’에 대해 이런 저런 이야기를 나누다 갑자기 행렬을 맞춘다. 그러자 이 수족관의 권력자 ‘올드(Old) 넙치’라는 물고기가 나타난다. 탈출하려고 발버둥치는 ‘파닥파닥’에게 ‘올드 넙치’는 빠르게 헤엄쳐 ‘파닥파닥’을 강타하여 기절시킨다.

다음 날 아침 ‘파닥파닥’은 깨어나고, ‘줄돔’이라는 고기가 그녀(파닥파닥의 성별은 여자이다.)를 조롱한다. 수족관의 막내 ‘놀래미’는 ‘파닥파닥’에게 진정시키려고 하는 사이에 병든 물고기 한 마리가 수조안으로 들어온다. 병든 물고기가 들어오자 원래 있던 물고기들이 식사를 할 수 있다며 좋아하더니 ‘올드 넙치’가 숨어있는 환수구 안으로 병든 물고기가 빨려가듯 들어가더니 두 눈이 없어진 상태로 피를 흘리며 다시 나왔다. 그러자 다른 물고기들이 서로 달려들어 그 병든 고기를 먹기 시작하고, ‘파닥파닥’은 이 상황에 대한 정신적인 충격을 받지만 병든 물고기가 위에서 내려온 것을 알아채고는 높이 뛰어올라 수조 밖으로 탈출에 성공한다. 맛있게 식사를 하던 물고기들은 이러한 광경을 처음 보는 듯 매우 놀라워하며 크게 동요한다. 하지만 ‘파닥파닥’은 탈출에 실패하고 횃집 주인에게 붙잡혀 다시 수조안으

로 들어간다. ‘올드 녀치’는 그녀의 행동 때문에 동요하는 물고기들이 신경이 쓰이는지 기절한 상태로 수조 바닥에 가라앉은 그녀를 신경질 적으로 바라보고 있다.

또 다시 저녁이 왔고, ‘파닥파닥’을 포함해서 수조안의 모든 물고기들은 ‘올드 녀치’앞에 일렬횡대로 있었다. ‘아나고’의 이야기로는 수수께끼를 ‘올드 녀치’가 낸다고 했고, 수수께끼의 내용은 불가사리 다리가 몇 개인지 맞추는 것이다. ‘파닥파닥’을 제외한 다른 물고기들은 양어장에서 팔려온 사정 때문에 불가사리를 직접 본적이 없어서 정확한 다리의 개수를 말하지 못하고 있었지만 ‘파닥파닥’은 바다에서 왔기 때문에 그녀는 정확하게 답을 맞춘다. 하지만 이것은 ‘올드 녀치’가 ‘파닥파닥’을 길들이기 위한 함정이었고, 불가사리의 다리가 50개라는 돌돌 황당한 답이 정답이라며 ‘올드 녀치’는 돌돌에게 ‘파닥파닥’의 꼬리지느러미를 먹어도 된다는 허락을 했다. 당연하게도 그녀는 이런 엉터리 수수께끼를 인정할 수 없었고 이 일로 인해서 놀래미를 제외한 다른 물고기들은 그녀와의 갈등이 깊어져만 간다.

다음 날 놀래미와 ‘파닥파닥’의 대화를 듣던 ‘올드 녀치’는 바닷소리라는 이야기에 옛날 일을 회상한다. 옛날의 그는 지금의 모습과는 정 반대로 온순한 성격의 얼굴을 하고 바다에서 온 여자넙치와 바다에 대한 이야기를 하고 있었다. 다들 ‘올드 녀치’는 바다에서 왔다고 알고들 있지만 사실 그도 양어장출신이다. 그래서 바닷소리를 전혀 알지 못하였는데 여자넙치가 바다에 대해서 설명을 하던 중 그만 횃집 주인에게 붙잡혀 횃감이 되는 신세가 된다. 그 충격으로 ‘올드 녀치’는 지금의 난폭한 권력자로 만든 것이다.

‘파닥파닥’은 바닷소리가 들린다고, 바다가 근처에 있다고 탈출을 해야 한다고 계속 이야기를 한다. 바닷소리에 대한 안 좋은 추억이 있는 ‘올드 녀치’는 분노를 참지 못하고 그녀에게 지난번처럼 강타를 하기위해 쏜살같이 헤엄쳐가지만 이번에 그녀는 이리저리 잘 피한다. 실랑이를 하던 중 ‘올드 녀치’의 출신이 알려지고 다른 고기들은 그가 자신들을 속였다는 것에 놀라게 된다.

횃집이 수조를 청소하는 날, 물고기들은 고무 대야에 넣어진 채로 수조에 있을 때보다 바다와 더 가깝고 탈출도 더욱 용이하게 되었다. 다시 한 번

탈출을 시도하는 ‘파닥파닥’ 이번에는 그녀를 잘 따르는 놀래미도 함께하지만 역시 실패를 하고 만다. 같은 날 저녁 ‘파닥파닥’은 밑의 수족관에 있는 대개들에게 도움을 구하려고 다시 뛰어든다. 대개들은 날카로운 집게발을 가지고 있기 때문에 매우 위험했는데 아니나 다를까 그녀는 온 몸에 상처만 입은 채 횃집 사장의 아들에게 붙잡혀 관상어들이 있는 작은 수족관으로 옮겨지고, 놀래미는 ‘파닥파닥’의 용기 있는 행동을 보고 그녀와 똑같이 대개들이 있는 곳으로 가지만 죽임을 당한다.

원래 있던 수족관으로 옮겨진 ‘파닥파닥’은 죽은 놀래미가 ‘올드 넙치’와 같이 있는 것을 보고 분노하여 그를 공격하는데 이 때 횃집 주인이 ‘올드 넙치’를 잡아다가 횃감으로 쓰기위해 주방으로 데려간다. 거기서 그는 죽음이라는 공포감에 사로잡혀 어쩔 줄을 몰라 하다가 손님이 고등어 회로 메뉴를 바꾸는 바람에 죽을 고비를 넘기게 되고 대신 ‘파닥파닥’이 횃감이 되어 죽음을 맞이하게 된다.

다음 날 죽음의 공포에 짓눌렸던 ‘올드 넙치’는 탈출을 결심하게 되고, 뽀족한 것을 입 안에 몰래 숨긴 채로 수조 밖으로 나간다. 바닷가에 거의 다와 갈 때쯤 횃집 주인이 발견하고 그를 잡아서 들었지만 입안에 숨기고 있던 뽀족한 것을 횃집 주인의 얼굴에 뺨음으로써 놀란 주인이 손을 놓는 바람에 ‘올드 넙치’는 탈출에 성공하여 넓은 바다 속을 유유히 헤엄친다.

본 작품의 줄거리에서 나타난 메인플롯은 ‘추구’이며, 다음으로 서브플롯은 ‘탈출’과 ‘희생’이다. 주인공이 잡혀오는 사건 부터시작을 하기 때문에 일반적인 플롯구성의 작품보다 높은 감정에서 시작을 하는 유기적인 내러티브의 작품이라고 할 수 있다. 또한 계속되는 탈출 시도 때문에 결과적으로 복잡한 내러티브의 유형도 갖추고 있는 작품이다.

3) 시각적인 부분

가) 배경

본 작품의 시대배경은 현대이며, 뮤지컬 시퀀스를 제외하고는 전부다 3D로 제작을 했기 때문에 매우 사실적으로 표현되었다. 첫 장면에 나오는 항구의 모습과 이야기의 중심이 되는 횃집은 우리가 현실에서 흔히

접할 수 있는 이미지들이며, 수조의 세세한 부분까지 묘사가 되어있어 더욱 강조되어 느껴진다.



〈그림 37〉 항구와 수족관을 사실적으로 묘사



〈그림 38〉 빛의 느낌까지 사실적으로 묘사

나) 특정사물

작품에서 모든 이야기가 진행되는 횡집의 수조는 철저한 계급사회를 축소해놓은 하나의 세계를 상징한다. 수조를 기준으로 오른쪽은 자유가 있는 곳이고 왼쪽으로는 죽음이라는 또 다른 해방구가 있는 곳이다.

다) 등장인물

등장하는 물고기 캐릭터들도 3D로 제작이 되었지만 외형적인 측면에서 배경에 비해 애니메이션에 가깝게 표현되었다. 그리고 렌더링(rendering) 방식을 카툰(cartoon)으로 했기 때문에 회화적인 독자성을 보인다.

① 파닥파닥

작품의 주인공이며 성별이 여자인 고등어이다. 수족관이라는 세계에서 유일하게 바다출신이며, 죽음을 기다려야하는 자신의 처지를 부정하고 계속해서 이상을 향해 끊임없이 도전하는 인간의 모습을 보여준다. 주변 물고기들에게도 바다이야기를 하면서 희망을 꿈꿀 수 있도록 노력하는 모습에서 보았을 때 이상주의적인 계몽과 선구자적인 인간을 상징한다.

앞에서 여자라고 강조한 것은 올드 넘치가 옛날에 좋아했던 여자 넘치의 기억을 파닥파닥 때문에 다시 추억하기 때문이다.



〈그림 39〉 파닥파닥의 모습과 첫 번째 탈출을 시도하는 모습

② 올드 넘치

수조의 세계에서 서열 1위의 권력자이다. 양어장 출신이며, 신경질적이고 권위적이지만 질서는 곧 모두의 생존과 연결이 되기 때문에 일부러 엄격하게 행동했던 것이다.



〈그림 40〉 올드 넘치의 현재모습(좌)과 과거모습(우)

이러한 점으로 보았을 때 현실에서의 현실주의적인 지도자를 상징한다. 과거에는 현재와는 정 반대의 온순하고 착한 이미지였으나 한 때 같이 수족관에서 지냈던 바다 출신 여자넙치가 횡감으로 죽임을 당하자 지금의 상태로 변한 것이다.

③ 아나고

올드 넙치 다음으로 서열 2위이며, 그가 양어장 출신이라는 것을 알았을 때 그를 무시하는 태도를 보여주며 다른 물고기들을 통제하려고하는 모습에서 기회주의적인 인간을 상징한다.



〈그림 41〉 아나고와 올드 넙치가 대립하는 장면

④ 돌돔

수조의 세계에서 서열은 정확하지는 않지만 작품에서 주인공과 계속 마찰을 일으키는 비중 있는 캐릭터이다.



〈그림 42〉 돌돔의 생김새와 주인공을 구타하는 모습

남을 위하는 마음 따위는 전혀 없으며 자신의 이득을 위해서라면 동료도 서슴없이 대하는 것을 보아 현실에서는 이기적인 인간을 상징한다.

⑤ 놀래미

주인공을 잘 따르는 캐릭터이며 수조의 세계에서 가장 막내이다. ‘파닥파닥’ 때문에 바다를 동경하게 되며, 수동적인 성격에서 능동적인 성격으로 변하게 된다. 자유를 향한 집념이 점점 더 강해지면서 결국 죽음을 맞이한다. 현실에서는 신봉자를 상징한다.



〈그림 43〉 놀래미의 생김새와 올드 넵치에게 대항하는 모습

⑥ 농어와 도미

이 둘은 작품에서 비중이 거의 없는 수준이어서 분석을 할 만한 특이 사항이 없었다.



〈그림 44〉 왼쪽부터 농어와 도미의 모습

4) 내러티브 부분

가) 발단

주인공이 어부에게 붙잡힌 상태에서 시작을 하기 때문에 갈등이 높은 상태로 이야기가 진행된다. 그리고 잠시 후 수조에 있던 물고기가 횃감으로 인간에게 죽임을 당하면서 갈등의 수위는 어느 정도의 높이를 유지한다. 본 단계의 내러티브는 영화 쉰들러리스트(Schindlerlist)의 아우슈비츠로 향하는 기차를 연상시킨다.



〈그림 45〉 차량의 수조와 영화 쉰들러리스트의 기차 연출

본 작품은 등장인물의 소개보다는 작품의 배경과 세계관을 우선적으로 설명을 해준다. 이러한 방법은 갈등의 수위를 높여 수용자들에게 등장인물들의 상황을 더 처절하게 느끼도록 해주는 역할을 한다고 사료된다.



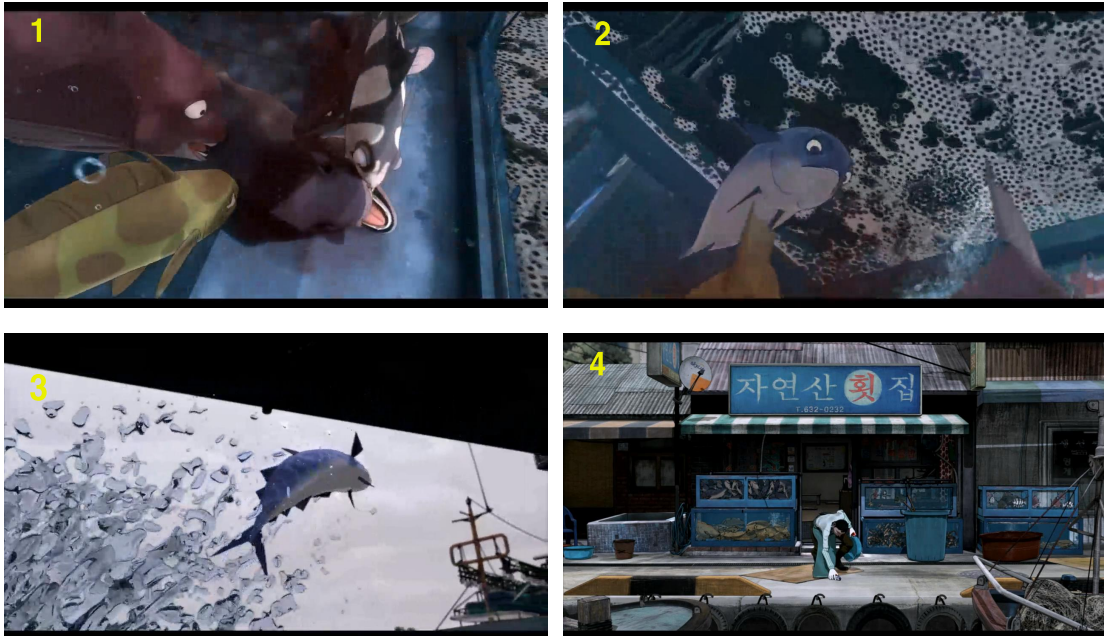
〈그림 46〉 주인공이 잡히는 장면과 횃집에서 물고기가 죽임을 당하는 장면

나) 전개

주인공은 자신과 같이 있는 수조 속의 물고기들이 병약한 물고기를 잡아먹는 광경을 목격하게 되면서 첫 번째 탈출을 시도한다. 이 단계는 수

조의 계급과 그들이 어떻게 살아가는 모습을 설명해 주는 부분으로써 현실에서의 약육강식과 힘에 의한 계급사회를 상징하는 내러티브를 보여주고 있다.

탈출을 시도하기 때문에 갈등의 수위는 올라가지만 곧 바로 인간에게 잡히기 때문에 급격하게 떨어진다.



〈그림 47〉 약육강식을 상징하는 장면과 탈출을 시도하는 장면

다) 위기

탈출을 주장하는 ‘파닥파닥’과 희망도 없는 현실에 순응하며 살려고 하는 다른 등장인물들의 갈등이 깊어지면서 혼란은 커져만 간다.



〈그림 48〉 등장인물간의 갈등이 깊어지는 장면.

수조를 청소하는 시퀀스에서는 ‘파닥파닥’이 충분히 바다로 탈출을 할 수 있는 상황이었지만 같이 탈출을 한 놀래미가 실패를 하는 바람에 ‘파닥파닥’도 포기하고 그대로 다시 수조로 들어가게 된다. 이 부분에서 상징하는 것은 인간의 동료애를 상징한다고 할 수 있다.



〈그림 49〉 위기 단계의 탈출 플롯과 동료애를 상징하는 장면.

라) 절정

이 단계부터 탈출과 관련된 다양한 사건들이 연속적으로 일어나기 때문에 갈등의 더욱 고조되어 가고, 절정의 단계인 만큼 내러티브적으로 현실을 상징하는 것 보다는 사건을 해결하기 위한 이야기의 진행이 주를 이룬다. 특이하게도 마지막에는 주인공이 희생을 하면서 갈등이 해소되는 듯 하는 장면이 연출된다.

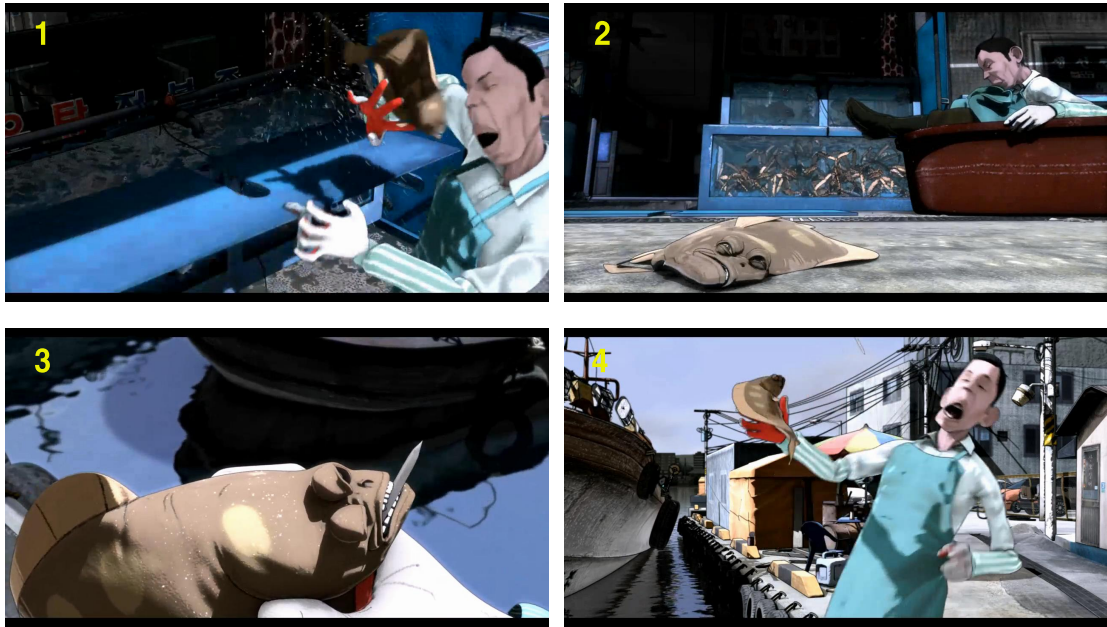


〈그림 50〉 놀래미와 주인공이 희생되는 장면.

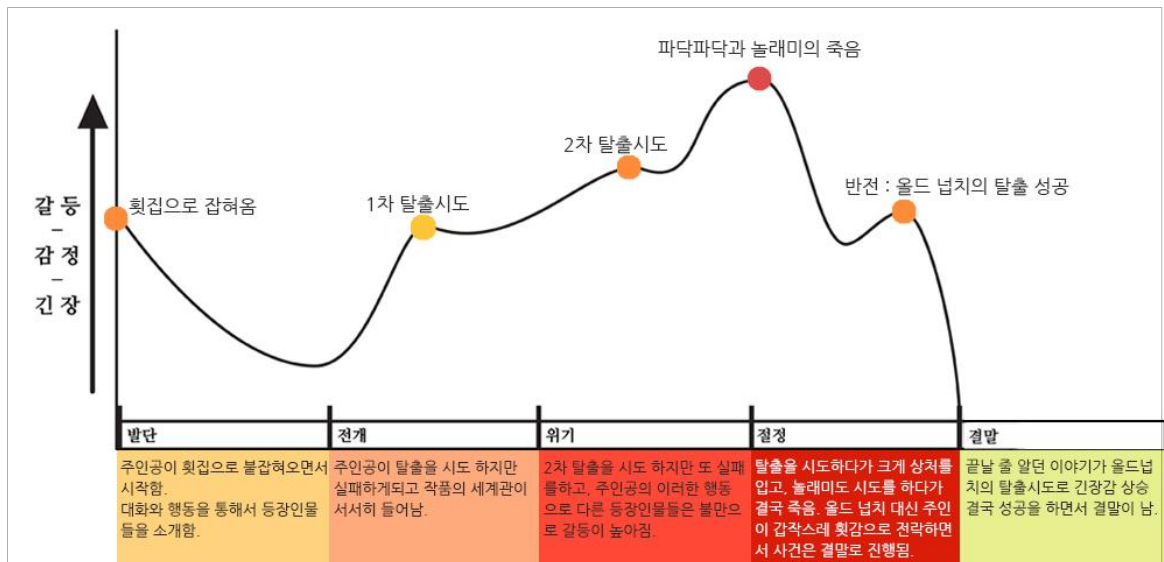
마) 결말

절정단계에서 주인공의 희생으로 갈등이 해소되고, 수조의 세상은 다시

예전처럼 돌아간 줄 알았으나 ‘올드 넙치’가 탈출을 하는 반전이 있다. 그가 탈출을 할 수 있게 된 가장 핵심이 되는 원인은 주인공 ‘파닥파닥’의 몸통에 박혀있던 장식 모형의 부러진 칼 덕분이었다.



〈그림 51〉 결말 부분에서 ‘올드 넙치’가 탈출을 하는 장면



〈그림 52〉 〈파닥파닥〉의 내러티브유형

5) 분석결과

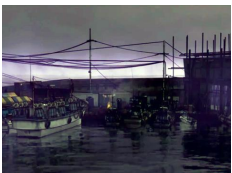
본 작품은 비상업적인 내용으로써 암울한 현시대를 살아가는 인간의 모습을 수조에 갇힌 물고기들로 표현하여 수용자에게 삶과 죽음 그리고 자유와 같은 철학적인 주제를 환기시켜주는 작품이다. 그래서 첫 장면부터 과거의 아우슈비츠를 연상하게 하는 연출과 주인공이 어부에게 잡혀오는 사건부터 시작을 하기 때문에 높은 긴장상태에서 이야기가 진행된다.

주인공이 바다로 돌아갈려는 행동에서 알 수 있듯이 메인플롯은 ‘추구’이며, 서브플롯은 ‘탈출’과 주인공의 죽음을 통해서 갈등이 해소되는 ‘희생’ 이렇게 두 가지로 구분할 수 있으며, 각 단계마다 주인공이 탈출을 계속해서 시도를 하고 있으며, 놀래미가 탈출시도에 합세하면서 동료관계가 형성되어 갈등은 계속 고조상태를 유지하며, 절정과 결말 사이에 올드 넘치가 탈출을 시도하는 반전이 연출되면서 긴장감은 다시 올라가게 되고 작품은 전체적으로 매우 복잡한 갈등의 곡선을 나타내고 있다.

특이하게도 인간과 물고기들의 두 세계가 공존하고 있으며, 주인공과 다른 잡혀있는 물고기들의 갈등을 통해서 수조는 현실에서 계급과 약육강식의 사회를 바다는 자유가 보장되고 엘리트(Elite)들이 사는 상류사회를 상징하고 있다는 것을 알 수 있었다. 또한 계속해서 탈출을 시도하려는 주인공을 통해 보다 높은 단계의 사회로 진출하고자하는 현실에서의 인간의 모습을 보여줌으로써 총체성을 반영하고 있다는 것을 파악할 수 있었다.

수조에서 대장 노릇을 하는 올드 넘치는 과거의 모습과 바다 출신이라는 거짓말을 통해 험한 세상을 살아가기 위해 자신을 변화시키고 속이는 현실에서의 인간의 모습을 상징하였다.

배경의 경우 흔하게 볼 수 있는 횃집과 항구라는 점에서 뚜렷한 보편성을 보여주고 있지만 사실적으로 묘사가 되었기 때문에 독자적인 특수성이 미흡하고, 우리나라 특유의 모습들만 연출을 하였기 때문에 외국인들의 정서에 까지 반영되기는 어렵다고 사료된다. 그러나 등장인물들은 배경과 같은 방식으로 제작이 되었어도 렌더링을 카툰방식으로 한 것과 형태를 실물 보다는 비교적 단순하게 표현했다는 점에서 실제와는 다르게 회화적으로 형상화했기 때문에 현실과는 차이가 있도록 표현되었다.

종 류	현실에 대한 미적반영 내용		
총체성	현실에서의 계급의식과 약육강식에 대한 표현을 횃집의 작은 수조에서 살아가는 인간의 감정을 가진 물고기들의 행동으로 묘사함.		
			
특수성	주요 등장인물들을 카툰방식의 렌더링과 단순한 형태로 표현하여 실제 물고기와 차별화를 주었음.		
			
보편성	우리나라에서 흔하게 볼 수 있는 횃집과 차량, 각종 소품들을 사용함. 그래서 외국인들의 정서에까지 반영되기는 어려워 미흡함.		
			
상징성 및 우의성	횃집 수조에서 언제 죽을지 모르는 물고기들은 사회에서 낮은 계급의 인간을 그리고 바다는 상류사회를 뜻하고 있음.		
			
해소성	주인공의 죽음과 뜻밖에 발생한 ‘올드넙치’의 탈출에서 해소성을 느낄 수 있었음.		
			

〈표 4〉 〈파닥파닥〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지

4.3.3 <빅 히어로>

1) 작품소개

월트 디즈니의 54번째 장편 애니메이션이며, 미국의 코믹스로 유명한 마블 엔터테인먼트(Marvel Entertainment)를 인수한 후의 첫 콜라보레이션 작품이다. 제 72회 골든 글로브 최우수 애니메이션 부문 후보에 올랐으며, 87회 아카데미 시상식에서 장편 애니메이션 상을 수상하였다. 미국에서는 2014년 11월에 개봉하였으며, 우리나라는 2015년 1월에 개봉하였다.



<그림 53> <빅 히어로>의 포스터

2) 줄거리

‘샌프란소코(San Fransokyo)’의 항구에 있는 어느 으스스한 골목에서 두 개의 로봇(robot)이 서로 무시무시한 무기를 가지고 격투대결을 하고 있다. 대결은 야마라는 남자의 로봇이 승리, 야마는 기세등등하게 다음 도전자를 부르지만 아무도 그와 싸우려하지 않는다.

이때 결투를 신청하는 작품의 주인공 ‘히로 하마다(Hiro Hamada)’ 주위 사람들은 14살 꼬마인 주인공을 무시하지만 히로는 대결에서 야마의 로봇을 쉽게 이긴다. 화가 난 야마는 자기의 패거리들을 시켜 히로를 제압하려

고 하지만 히로의 형 ‘테디 하마다(Tedy Hamada)’가 등장하여 히로를 구출한다.

테디는 히로가 불법 로봇 배틀(battle)을 한 것에 대해 나무라던 찰나 경찰들에게 연행되어 구치소에 갇히지만 돌아가신 부모님 대신 자신들을 키워준 이모 덕분에 바로 풀려난다. 이모는 화가 났지만 히로는 계속 로봇 배틀을 하고 싶다. 테디는 그런 히로에게 능력을 썩히지 말고 대학에 진학하는 것을 권유하지만 히로는 대학진학에 관심이 없었다. 그래서 테디는 마지막 수단으로 히로를 설득하기 위해 자신이 다니는 대학의 연구실로 데려간다.

연구실에는 테디의 친구들이 다양한 물건들을 실험하고 있었고, 테디는 히로에게 자신의 친구들을 하나하나 소개시켜주었다. 관심을 보이는 히로는 마지막으로 자신의 형이 연구하는 로봇 ‘베이맥스(Baymax)’를 만난다.

베이맥스에게 흥미를 느껴서 대화를 하던 중 히로는 자신이 가장 존경하는 로봇 과학자 ‘로버트 캘러한(Robert Callaghan)’교수를 만난다. 대학이라는 곳의 매력에 완전히 빠져버린 히로는 당장 진학을 위한 ‘STIF(San Francisco Institute of Technology)’박람회 경연을 준비를 하게 된다.

시간이 지나 드디어 STIF박람회가 개최되고 히로의 발명품을 소개할 차례가 되었다. 히로는 수많은 마이크로 로봇을 이용한 다양한 가능성에 대해 발표를 하게 되고 관람자들에게 엄청난 이목을 끌게 된다.

박람회에는 세계적인 기업 ‘크레이테크(Claytech)’의 대표 ‘알리스테어 크레이(Alistair Clay)’도 참석하고 있었고 히로의 발명품에 깊은 관심을 가지며 엄청난 액수를 제안하며 기술을 팔아달라고 제안하지만 히로는 정중히 거절을 하고 크레이는 아쉬운 마음 가지고 돌아간다.

히로는 캘러한 교수에게 직접 입학허가서를 받고 히로의 가족들과 테디의 친구들은 모두 환호하며 축하를 해준다. 모두들 밖으로 나와서 축하 파티에 대한 이야기를 하고 히로와 테디는 서로 대화를 나누던 중 갑자기 화재경보기가 울린다.

불길에 휩싸인 박람회장이 보이고 테디는 교수님이 걱정되어 화재가 일어난 건물 안으로 뛰어 들어가는 순간 박람회장은 폭발을 한다.

하나 밖에 없는 혈육인 테디를 잃은 슬픔에 히로는 진학에 대한 의지도 없고 하루하루 무기력한 날들을 보내던 중 우연히 테디가 개발한 베이맥스가 작동되고, 히로가 개발한 하나 남은 마이크로 로봇이 어디론가 이동을 하려고 한다.

이 점을 이상하게 생각한 히로는 베이맥스와 함께 마이크로 로봇이 가리키는 방향으로 이동을 하게 되고 허름한 건물에 도착하게 되는데 거기서는 히로가 개발한 마이크로 로봇이 자동으로 대향 생산되고 있었다. 이때 정체 불명의 가면을 쓴 남자가 나타나서 히로와 베이맥스를 공격한다.

간신히 도망친 히로는 형의 죽음과 관련이 있다고 생각하고 음모를 밝히기 위해 만반의 준비를 하고 다시 낡은 건물로 가보지만 그곳에는 아무것도 남아있지 않다. 하지만 마이크로 로봇이 계속 어느 방향으로 반응을 하고 있다.

그곳으로 향하는 히로와 베이맥스는 아까 자신들을 공격한 의문의 남자를 발견하게 되고 그의 정체를 밝히고자 하지만 상대는 너무 강해서 역부족이다. 또 다시 찾아온 위기의 순간에 테디의 친구들이 나타나고 베이맥스는 무기력에 빠진 히로를 위해 연락을 했다고 한다.

테디의 친구들과 같이 쫓기게 된 히로는 간신히 의문의 남자를 따돌리는데 성공을 하게 되고 이번에는 테디의 친구들과 함께 그들의 능력을 극대화 시켜서 다시 한 번 의문의 남자와 대결을 하기로 한다.

도시에서 조금 떨어진 외딴 섬에서 의문의 남자가 있다는 사실을 알게 된 히로와 그의 일행들은 그곳에서 다시 한 번 대결을 펼치고 이번에는 의문의 남자가 누구인지 밝혀내는데 성공한다.

그런데 여태껏 가면의 남자가 히로의 발명품을 원했던 크레이라는 것을 의심했던 그들은 의문의 정체가 켈러한 교수라는 사실에 모두가 놀라게 되고 히로는 배신감에 교수를 해치려고 한다.

동료들이 히로를 말리게 되면서 켈러한 교수는 도망치게 되고, 그가 왜 이러한 일을 꾸미고 있는지 알게 된다. 켈러한 교수는 크레이의 실험으로 친 딸을 잃었다는 것에 복수를 계획하고 있던 것, 히로와 일행들은 목표가 크레이라는 것을 알게 되고 켈러한 교수를 저지하려 목표가 있는 곳으로

간다.

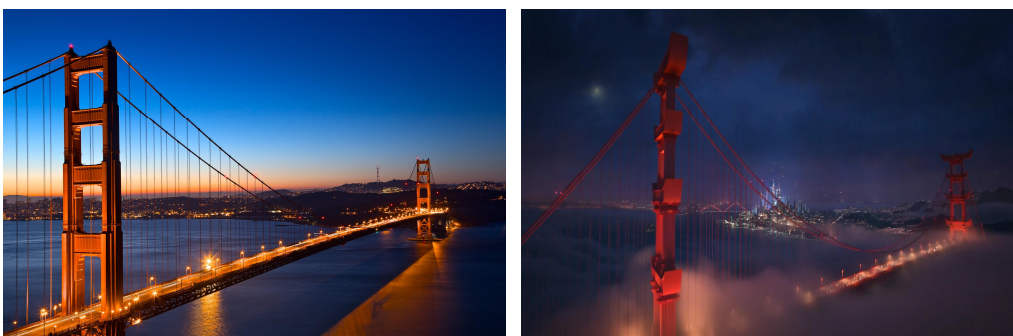
크레이가 자신의 딸에게 한 것처럼 같은 방법으로 복수하기 위해 켈러한 교수는 모든 준비를 미치고 그가 주최한 행사장에 나타나 크레이를 잡는다. 이때 나타난 히로와 일행들은 재치 있는 발상으로 켈러한 교수를 제압하고 차원의 공간에서 죽은 줄로만 알았던 켈러한 교수의 딸이 아직 그곳에 있다는 것을 알게 되고 히로와 베이맥스는 직접 차원의 공간으로 들어가서 켈러한 교수의 딸을 구출하면서 작품은 끝이 난다.

본 작품 줄거리에서 파악된 메인 플롯은 테디의 죽음에 대한 음모를 파헤치는 과정을 그리고 있기 때문에 미스터리 플롯이다. 다음으로 파악된 서브플롯은 결투, 도망, 성장, 죽음 등 다양하게 구성되어 있다.

3) 시각적인 부분

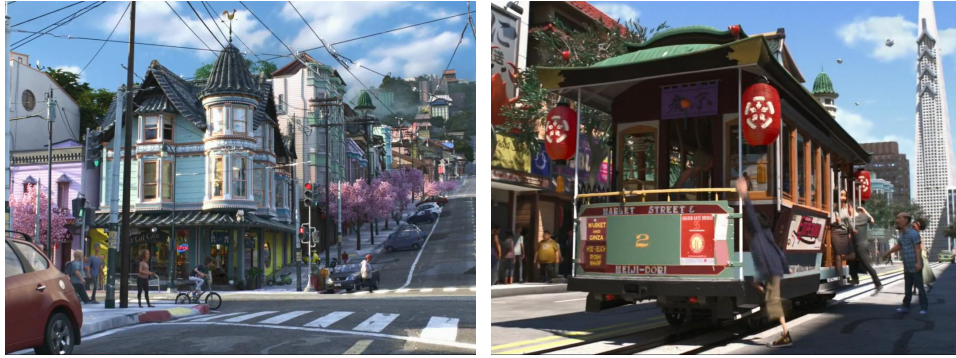
가) 배경

사건이 진행되는 도시의 이름이 ‘샌프란소코’라는 것에서 알 수 있는 것은 미국의 도시 '샌프란시스코(San francisco)와 일본의 도시 도쿄(Tokyo)의 합성어라는 것이다. 본 작품의 세계관은 미국과 일본의 문화가 통합된 모습을 보여주고 있으며, 그렇기 때문에 샌프란시스코의 상징이라고 할 수 있는 금문교(Gold-en Gate Bridge)또한 본래의 모습과 다르게 기와의 형태를 하고 있다.



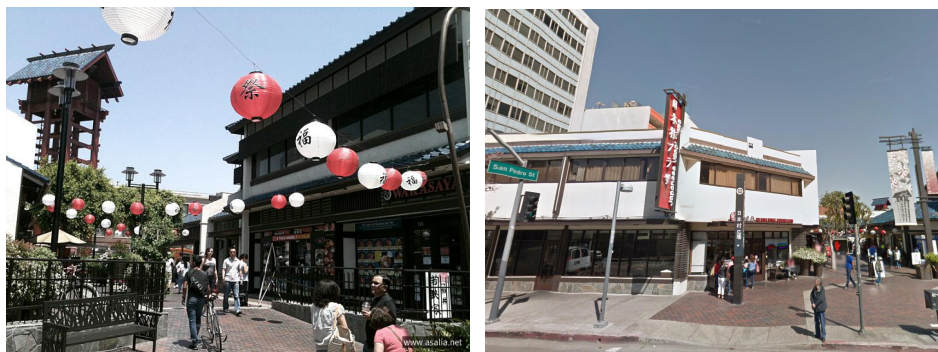
〈그림 54〉 실제 금문교(좌)와 작품의 금문교(우)

작품의 배경이 되는 도시 곳곳에는 이런 결합된 문화의 흔적들이 잘 나타난다. 가로수의 나무가 일본을 상징하는 벚꽃이 만개해 있고, 가게의 지붕과 둥그런 모양의 등 그리고 일본어로 된 간판에서도 두 나라의 문화가 결합되었다는 것을 쉽게 알 수가 있다.



〈그림 55〉 일본과 미국의 문화가 결합된 배경

이렇게 문화가 결합된 실제 사례는 미국의 로스앤젤레스(Los Angeles)에서 찾을 수 있으며, 이 지역에서 리틀 도쿄(Little Tokyo)는 작품과 비슷하게 일본의 문화와 미국의 문화가 공존하는 곳이다.

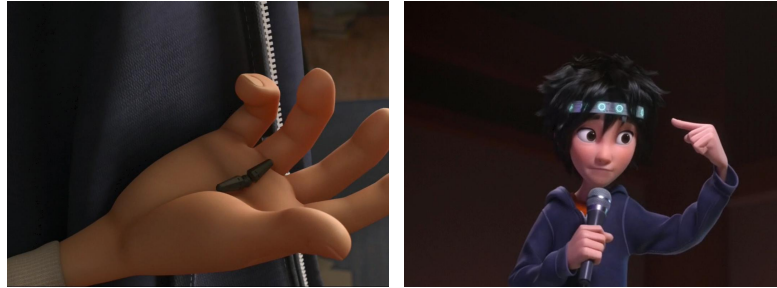


〈그림 56〉 리틀 도쿄의 모습

리틀 도쿄의 모습은 일본의 문화를 작게 축소한 것에 불과하지만 빅 히어로에서는 주인공의 이름과 집안에 진열된 사진이나 각종 소품들을 참고하면 각기 다른 두 문화를 겉모습만이 아닌 완벽하게 융합시켰기 때문에 독자적인 세계관을 만들었다고 할 수 있다.

나) 특정사물

빅 히어로에서 사건의 핵심이 되는 사물은 주인공 히로가 개발한 인간의 뇌파로 움직이는 '마이크로 로봇(micro robot)'이다. 이 사물은 현실에 존재하는 베어링 기술과 로봇과학 그리고 뇌 과학 등 과학과 관련 된 다



〈그림 57〉 마이크로 로봇(좌)과 뇌파송신기(우)

양한 분야의 기술들이 융합된 것으로써 인간의 뇌파를 이용해서 조정을 하게 된다.

작품에서는 다양한 업무를 수행할 수 있는 실현이 가능한 발명품이지만 현실에서는 아직 불가능하다. 그러나 마이크로로봇과 인간의 뇌파를 이용한 연구들은 실제로 진행이 되고 있으며 어느 정도 실현가능한 단계까지 왔기 때문에 히로가 만든 발명품이 실현불가능하다고 단정하기는 어렵다고 사료된다.



〈그림 58〉 마이크로 로봇(좌)⁴⁰⁾과 뇌파송신기⁴¹⁾(우) 관련보도

40) 이근영, 〈혈관치료용 마이크로로봇 동물실험 성공〉, 한겨레 사이언스 온, 2010.5.17

41) 최성원, 〈사람·물건 뇌파로 움직인다〉, KBS, 2004.9.21

현실에 존재하는 각기 다른 분야의 과학과 기술들을 결합시켜 작품에서 형상화 했다는 점과 현실에서의 실현가능성도 어느 정도 있기 때문에 현실과 상호작용 한다고 할 수 있다.

다) 등장인물

① 히로 하마다

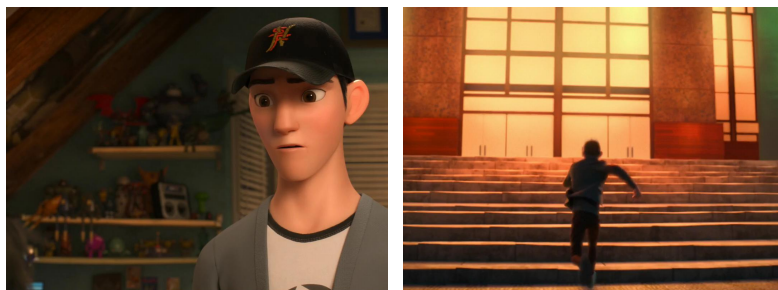
작품의 주인공이며 14살의 연약한 체구의 소년으로 등장하지만 특유의 똑똑한 지능으로 발명품을 만들어 위기를 모면하고, 틀에 박힌 것을 싫어하며 자기만의 세계에 빠져있는 사춘기 소년의 모습을 보여준다.



〈그림 59〉 히로의 평소모습(좌)과 히어로 슈트 착용모습(우)

② 테디 하마다

히로의 친형이며 대학생으로 나온다. 히로가 유일한 혈육이기 때문에 그를 매우 아끼며 부모님처럼 진로에 대한 반향을 제시해준다. 의료 로봇을 연구하여 사회에 기여하는 것이 의무라고 생각하며, 켈러한 교수를 구하는 장면에서는 희생정신을 보여준다.



〈그림 60〉 테디모습과 희생정신을 발휘하는 테디

③ 베이맥스

테디가 개발한 의료용 로봇이다. 감정이 없지만 학습을 통해서 상대방의 기분에 맞게 대처를 할 수 있다. 전형적인 로봇처럼 단단한 재질이 아닌 튜브형식의 외형이 특이하다. 베이맥스도 실재 연구가 진행 중인 과학기술을 바탕으로 만들어졌다.



〈그림 61〉 과학기술에 대해 자문을 해줬다는 보도자료⁴²⁾



〈그림 62〉 베이맥스의 평소 모습과 히어로 슈트 변화단계

④ 로버트 캘러한

자석 베어링을 개발했으며 ‘로봇과학의 법’이라는 명성을 가진 테디가 다니는 대학교의 교수이다. 평소에는 딸을 잃은 슬픔을 숨긴 채 자상하

42) 홍성윤, 〈재활·간병 돕는 ‘폭신한 로봇’ 만들죠〉, 매일경제, 2015.2.3

고 좋은 성품의 모습을 하고 있지만 히로가 만든 발명품을 보고 크레이에게 딸에 대한 복수를 할 수 있다고 생각하여 박람회 불을 지르고 사망한 것처럼 꾸민다. 이 일로 인해서 히로가 주축이 되어 만든 빅히어로들과 대립을 하게 된다.



〈그림 63〉 박람회 화재 전의 모습(좌)과 후에 악당으로 변한모습(우)

⑤ 고고 토마고(Gogo Tomago)

전자식 서스펜션(electronic suspension)을 연구하는 테디의 친구이다. 여자치고는 모험심이 강하고 매우 저돌적인 성격을 가진 캐릭터이며 빅히어로에서 자신이 연구하는 기술을 활용하여 빠른 속도와 날렵하게 날아가는 원반을 사용하는 것이 특징이다.



〈그림 64〉 고고의 평소모습(좌)과 히어로 슈트 착용모습(우)

⑥ 와사비(Wasabi)

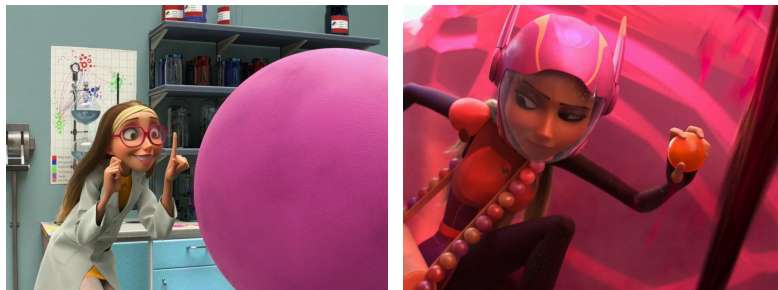
플라즈마 레이저(plasma laser)를 연구하는 테디의 친구이며 큰 덩치와는 다르게 강박증과 겁이 많다. 빅히어로 팀에서 자신이 연구하는 플라즈마 레이저를 변형시킨 날카로운 무기를 사용하는 것이 특징이다.



〈그림 65〉 와사비의 평소모습(좌)과 히어로 슈트 착용모습(우)

⑦ 허니 레몬(Honey Lemon)

화학을 전공하는 테디의 친구이다. 안경을 착용하고 있고, 얌전한 옷차림을 하고 있어 모범생처럼 보이지만 굉장히 수다스러운 캐릭터이다. 팀에서 자신의 전공인 화학을 이용하여 즉시 합성화학물질을 제조하는 것이 특징이다.



〈그림 66〉 허니 레몬의 평소모습(좌)과 히어로 슈트 착용모습(우)

⑧ 프레드(Fred)

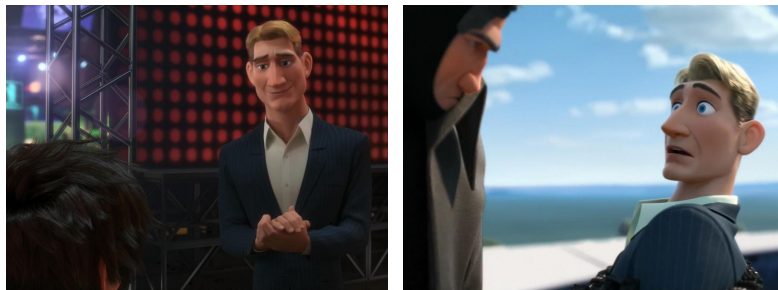
빅 히어로의 팀 중에서 유일하게 과학을 전공하지 않는 일반 학생이지만 대신에 학교의 마스코트를 담당하고 있다. 괴수만화에 열광하고 ‘보드 돌리기’를 잘한다. 나중에 알게 되는 사실이지만 행실과는 다르게 집이 굉장히 부자이다. 팀에서는 괴수를 닮은 슈트(suit)를 입고 높은 점프와 불을 뿜어내는 능력을 사용한다.



〈그림 67〉 프레드의 평소모습(좌)과 히어로 슈트 착용모습(우)

⑨ 알리스테어 크레이

세계적인 기업 크레이테크의 최고 책임자이며 개인의 사리사욕 때문에 켈러한 교수의 딸이 사고를 당하게 된다. 하지만 크레이는 자신의 욕심 때문에 일어난 사건을 그저 사고였다고 주장을 한다.

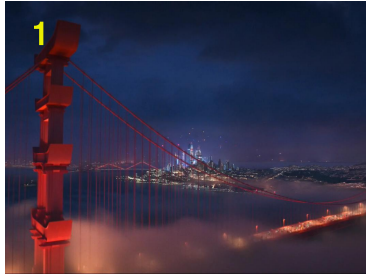


〈그림 68〉 히로에게 접근하는 크레이(좌)와 켈러한과의 만남(우)

4) 내러티브 부분

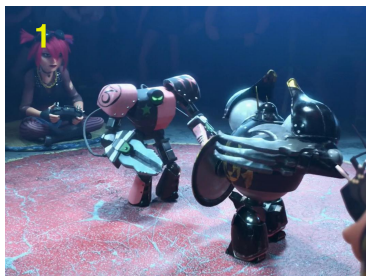
가) 발단

등장하는 첫 장면부터 금문교와 비슷하게 생긴 다리가 등장하면서 ‘샌 프랑소코 항구(PORT OF SAN FRANSOKYO)’의 네온사인 그리고 거대한 빌딩에 일본어가 보이면서 작품의 세계관을 암시할 수 있는 연출이 이어진다.



〈그림 69〉 작품의 세계관을 암시하는 장면

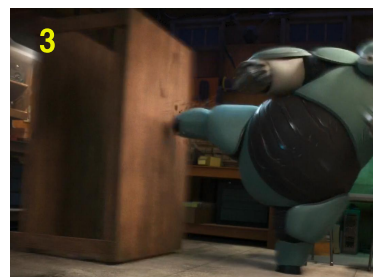
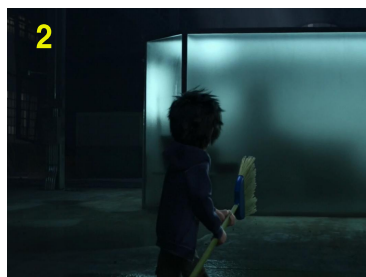
발단 단계에서 긴박하게 벌어지는 불법 로봇 배틀 장면이 나오면서 긴장감이 상승하는 라이벌 서브플롯이 등장하며 각 캐릭터들을 소개한다.



〈그림 70〉 라이벌 플롯과 등장인물 소개

나) 전개

테디의 죽음과 함께 본격적인 사건이 진행된다. 이 단계에서는 다양한 서브 플롯이 복합적으로 등장하는 것이 특징이다.



〈그림 71〉 사건의 시작과 진행되는 서브플롯들

히로가 형의 죽음에 대한 의심하고, 켈러한 교수가 의문의 악당으로 등

장하기 때문에 수수께끼의 플롯이 등장하고, 히로가 사건을 조사하면서 쫓기기 때문에 추적의 플롯이 등장한다. 마지막으로 베이맥스가 켈러한 교수에게 대항할 수 있도록 방어구를 장비하고 격투 프로그램을 이식하는 등 변신하는 플롯이 등장 총 3개의 서브플롯들이 나타난다.

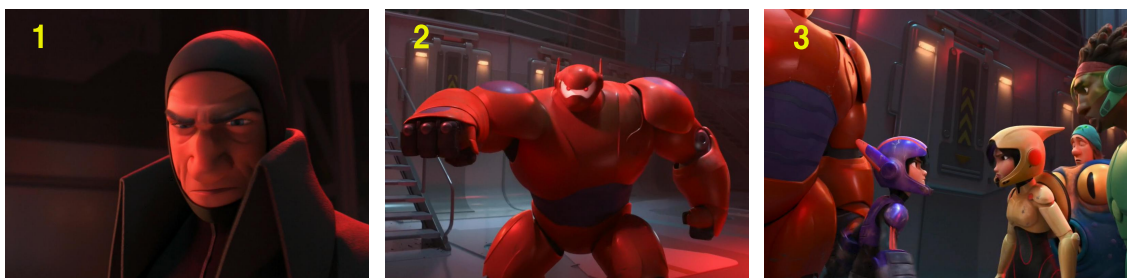
다) 위기

히로와 친구들이 켈러한 교수에게 추적당하면서 목숨까지 위협해지는 상황에 직면하게 되고 이일을 계기로 빅 히어로를 결성 주요 등장인물들 모두 자신들이 연구하던 과학기술을 활용한 무기와 방어구를 착용함으로써 초인적인 변신을 하게 된다.



〈그림 72〉 위기의 상황과 초인적으로 변신한 등장인물

켈러한 교수를 제압하여 사건에 대한 수수께끼가 풀리지만 베이폭스가 폭력적으로 변하면서 빅 히어로는 해체의 위기까지 가게 된다.

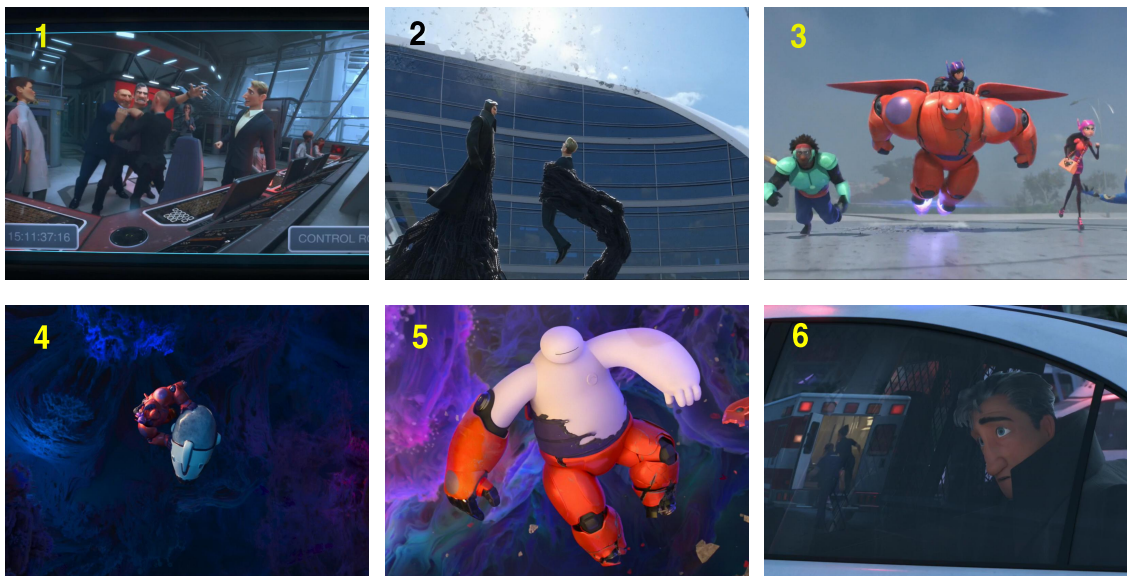


〈그림 73〉 정체가 드러난 켈러한 교수와 빅 히어로 해체의 위기

라) 절정

화해를 하게 되는 빅 히어로들은 켈러한 교수의 목표가 크레이라는 것을 알고 찾아가서 그가 감행하려하는 복수를 저지하기위해 대항을 한다.

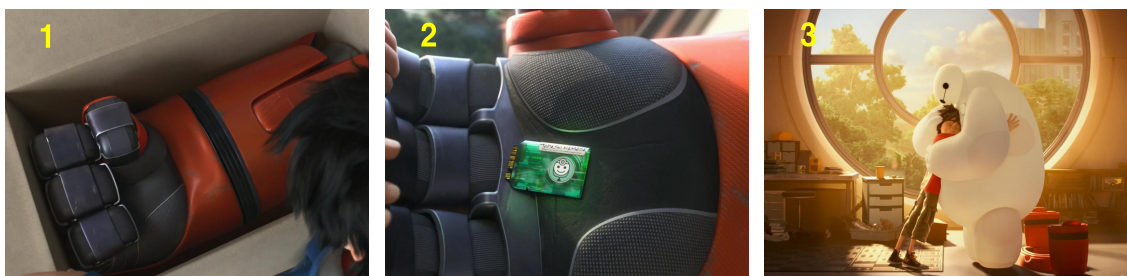
처음에는 켈러한 교수의 막강한 힘에 위기에 빠지지만 각자의 특기들을 제대로 발휘하여 그의 악행을 저지한다. 그리고 베이맥스의 스캔 능력으로 차원의 공간에 아직 켈러한 교수의 딸이 살아있다는 것을 알게 되어 그녀를 구출하지만 베이맥스의 희생이 발생한다.



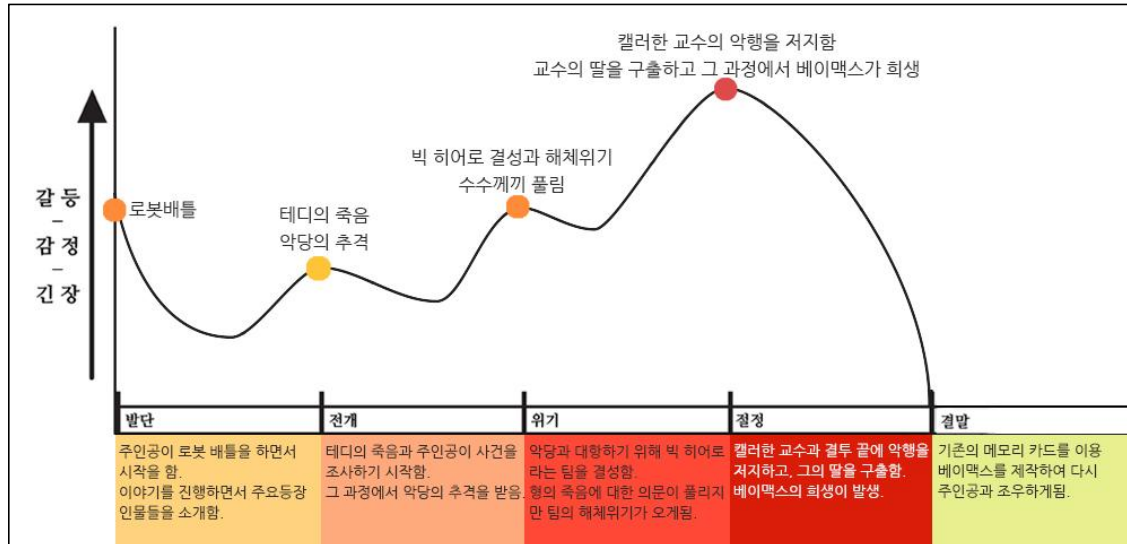
〈그림 74〉 절정단계의 주요장면들

마) 결말

히로는 베이맥스가 자신의 주머니에 남긴 프로그램을 이용하여 베이맥스를 다시 제작하고 둘은 다시 재회를 하면서 작품은 끝난다.



〈그림 75〉 결말단계의 주요장면들



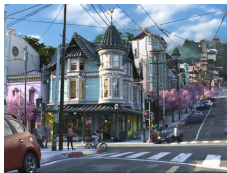
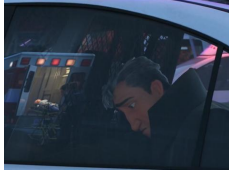
〈그림 76〉 〈빅 히어로〉의 내러티브유형

5) 분석결과

〈빅 히어로〉는 상업적인 내용의 작품답게 주인공이 슬픔을 이겨내고 자신의 원수를 용서하는 내용과 가족과 친구들에 대한 사랑과 같은 오랜 시간동안 형성된 매우 보편적이고 윤리적인 개념들을 밝고 명랑한 연출로 상기시켜주는 작품이다. 주인공이 형의 죽음에 대한 의문을 파헤치는 과정을 이야기하고 있기 때문에 ‘미스터리’가 메인플롯이며, 서브플롯은 결투, 도망, 성장, 죽음 등 다양하게 구성이 되었다.

본 작품의 세계관은 일본과 미국문화가 합쳐진 미래를 표현하고 있으며, 현재 진행 중인 과학기술들을 활용하여 이야기를 구성했다는 점에서 현실과의 동질성이 깊은 총체성이 반영되었다고 할 수 있다. 또한 각기 다른 두 문화가 결합을 하고 있지만 충분히 분리하여 인지 할 수 있을 정도이기 때문에 보편성을 반영하고 있다고 사료되며, 등장인물들의 체형과 비율에서 애니메이션 캐릭터 특유의 형태로 표현되어 특수성이 반영되었다.

다른 두 작품과는 다르게 빅 히어로는 내용적인 면에서 악당을 용서하고, 가족과 친구들의 사랑과 우정 등을 표현하고 있기 때문에 큰 범주에서의 사랑을 상징한다고 사료된다. 그렇기 때문에 직관성이 비교적 미흡하다고 본다. 주인공이 아픔을 이겨내고 악당을 벌하는 장면과 차원의 공간에서 구출에 성공하는 연출에서 해소성을 반영하였다.

종 류	현실에 대한 미적반영 내용		
총체성	일본과 미국의 문화가 결합된 미래적인 세계관을 구현하였고, 현재 연구 중인 과학기술을 반영하였음.		
			
특수성	캐릭터의 비율과 형태를 단순하게 묘사했기 때문에 현실과는 다르게 독창적으로 표현함.		
			
보편성	다른 두 문화가 결합하고 있지만 완전히 융합하지 않아 각 문화의 보편적인 특징들을 인식할 수 있음.		
			
상징성 및 우의성	내러티브 부분에 있어서 권선징악, 우정, 가족애, 용서 등 보편적으로 오랫동안 형성된 주제들을 상징하고 있음.		
			
해소성	캘리한 교수의 악행을 저지하고, 그의 딸을 구출하는 장면과 베이맥스와 다시 재회하는 장면에서 해소성을 느낄 수 있음.		
			

〈표 5〉 〈빅 히어로〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지

4.3.4 <우리별 일호와 얼룩소>

1) 작품소개

국내 유명 배우인 유아인과 정유미가 출연료를 받지 않고 작품에 참여하여 주목을 받았던 작품이다. <무림일점의 사생활>, <아빠가 필요해> 등 단편 독립 애니메이션으로 좋은 평가를 받았던 장형윤이 연출하였으며, 2014 판타지아 국제영화제에서 심사위원 특별언급 상, 같은 해 시체스 국제영화제에서 최우수 장편애니메이션 상을 수상하였다.



〈그림 77〉 <우리별 일호와 얼룩소> 포스터

2) 줄거리

지구 주위를 떠돌고 있던 인공위성 우리별 일호는 지구를 관찰하던 중 경천이 부르는 노래에 이끌려 지구로 귀환한다. 이때 얼룩소의 모습을 하고 있던 경천은 소각자에게 쫓기고 있었지만 두루마리 휴지의 모습을 한 마법사 멀린의 도움으로 간신히 도망을 칠 수 있었다. 멀린은 지루로 떨어지는 우리별 일호의 궤도를 마법으로 변경하여 소각자에게 충돌을 유도했고 소각자는 그 충격으로 도망을 간다. 충돌 지점에 있던 우리별 일호는 멀린이

부렸던 마법 때문에 갑자기 소녀의 모습으로 모습이 바뀌었다. 계속 도망을 치던 경천은 갑자기 나타난 오사장의 공격을 받고 어디론가 추락을 한다. 충돌로 인한 기절에서 깨어난 우리별 일호는 계속해서 경천의 노랫소리가 들렸던 곳을 향해 마법사 멀린과 함께 충돌지역을 벗어난다. 추락을 한 경천은 별 탈 없이 계속해서 도망을 가면서 얼룩소로 변하기 전의 모습을 생각한다. 경천이 얼룩소로 변한 이유는 은진에 대한 짝사랑과 희망 없는 암울한 미래의 불안 때문에 소각자의 저주를 받았기 때문이다.

다음 날 아침 경천이 사는 집에 우리별 일호와 마법사 멀린이 찾아왔고, 멀린은 경천에게 소각자를 물리칠 수 있도록 도와달라고 간청하지만 경천은 얼룩소로 변한 모습과 월세에 쪼들리는 상황이 혼란스러워 쉽게 결정하지 못한다. 이때 경천의 집을 찾아온 은진이 만나자는 약속을 전하게 되고 경천은 자신의 모습 때문에 갈팡질팡한다. 멀린은 그를 위해서 마법으로 인간의 모습을 할 수 있는 옷을 만들어주게 되고 경천은 약속장소로 나가보지만 쉽게 다가가지 못하고 끝내 은진은 떠나버린다.

어느 날 경천에 집으로 불쑥 마법사 멀린이 이야기 했던 북쪽마녀가 찾아왔다. 북쪽마녀가 온 이유는 동물로 변한 경천을 북쪽의 숲으로 인도하기 위해서이다. 북쪽의 숲은 경천처럼 저주에 걸린 사람들이 아무런 걱정 없이 살아가는 평화의 숲이었다. 마법사 멀린은 북쪽 마녀에게 소각자를 물리치려면 덩치가 큰 얼룩소로 변한 경천을 이용한 유인작전이 필요하다면서 반대를 하게 되고 북쪽마녀는 하는 수 없다며 경천에게 마음이 결정되면 근처 놀이터로 나오라는 말을 전한다음 떠난다.

어느 날 우리별 일호는 멀린 월세를 갚기 위해 경천에게 우유를 짜자고 제안을 하게 된다. 열심히 우유를 만들던 경천은 결국 피곤해서 침대에 누워 쉬고 있었는데 갑자기 오사장이 마법을 부려 등장을 하게 되고 경천은 필사적으로 그의 공격을 피한다. 우유를 다 팔고 돌아온 우리별 일호가 이 상황을 목격하고 오사장을 쫓아낸다.

다음 날 오후 경천은 은진의 만나자는 문자를 받고는 약속장소로 간다. 거기서 경천은 다른 남자와 결혼약속을 했다는 이야기를 듣고 충격을 받아 은진을 향해 얼룩소로 변한 자신의 모습을 보여주면서 그녀에게 책임을 물

으면서 불같이 화를 낸다. 은진은 경천의 모습을 믿지 못하고 자신에게 모욕감을 주기위해 꾸민 짓이라고 생각하고는 경천의 뺨을 세게 날린다.

너무나 큰 상처를 받게 된 경천은 방황을 하고, 우리별 일호는 늦게 까지 돌아오지 않는 경천이 걱정되어 찾아 나서던 중 뉴스를 통해서 우리별 5호의 소식을 접하게 되자 자신이 버림받았다는 생각에 절망을 하게 된다.

다음 날 또 다시 오사장이 경천을 기습 공격하게 되고 자동차 추격을 벌인 끝에 우리별 일호의 도움으로 다시 오 사장을 저지한다. 경천은 계속되는 오사장의 공격과 사랑의 아픔 얼룩소로 변해버려 더 이상 희망 없는 미래에 대한 불안감 때문에 결국 북쪽마녀가 이야기한 놀이터로 가서 그녀를 만난다. 그녀는 경천에게 평화로운 ‘북쪽 숲’에 대한 이야기를 듣지만 다시는 사람으로 돌아갈 수 없다는 이야기 때문에 망설인다. 그리고 숨어서 둘의 대화를 듣고 있던 우리별 일호는 경천이 자신을 그저 인공위성으로만 생각한다는 이야기를 듣고 매우 슬퍼한다. 결국 외박을 하게 된 우리별 일호 때문에 경천은 화를 내기 시작했고 둘은 결국 다투기 시작한다. 화가 나서 집을 나서는 경천 그러다 갑자기 소각자가 나타나서 경천을 공격한다. 또 다시 우리별 일호의 도움으로 위기를 모면한 경천은 우리별 일호를 좋아하게 되는 감정이 생기게 된다.

우리별 일호의 정체를 알게 된 오사장은 그녀를 이용하여 소각자를 처리하는 계획을 세운다. 경천과 우리별 일호가 데이트하는 장소에 나타난 오사장은 그녀에게 소각자를 같이 물리치자는 제안을 하게 되고 가동시간이 얼마 남지 않은 우리별 일호는 경천을 위해서 하는 수 없이 오사장과 손을 잡게 된다.

소각자와 싸우기로 한 결전의 날 우리별 일호는 경천에게 작별의 키스를 하고 소각자가 있는 재개발 지역으로 간다. 오사장과 힘을 합쳐 소각자와 싸우고 있던 그때 갑자기 오사장이 배신을 하게 되고 우리별 일호는 소각자에게 당하게 된다. 오사장은 미리 설치해둔 폭탄을 작동시키지만 소각자는 아무런 피해를 입지 않고 쉽사리 오사장을 처리한다.

멀린은 경천에게 우리별 일호가 소각자를 물리치기 위해 떠났다는 소식을 듣고는 그녀가 자신의 노래에 이끌려 지구로 왔다는 걸 기억해내어 밖

에 비치된 피아노를 연주하기 시작했다. 이때 갑자기 마법 같은 일이 발생하더니 경천은 피아노와 함께 공중으로 뜨게 되고 갑자기 소각자를 향해서 떨어지기 시작했다. 소각자의 몸속으로 들어온 경천은 그 곳에서 우리별 일호를 만나게 되고 경천이 그녀를 껴안자 본래 인간의 모습으로 돌아오면서 소각자는 마법처럼 거대한 빛에 휩싸이더니 소멸되고 만다.

경천은 원래의 생활로 돌아오게 되고 우리별 일호도 경천과 함께 살면서 여전히 자신의 임무를 수행하는 모습을 끝으로 작품은 끝이 난다.

본 작품의 줄거리를 통해서 파악된 메인플롯은 주인공 경천과 우리별 일호의 관계에서 나타난 사랑의 플롯이라고 할 수 있다. 다음으로 서브플롯은 오사장과 소각자 그리고 경천의 관계에서는 추격의 플롯이 파악되었고, 마법사 멀린과 우리별 일호가 악당들과 대적한다는 설정에서 라이벌의 플롯이 나타났다. 그리고 작품의 발단 단계의 시작부터 추격과 라이벌 플롯이 진행되기 때문에 유기적인 내러티브유형을 보여주고 있다.

3) 시각적인 부분

가) 배경

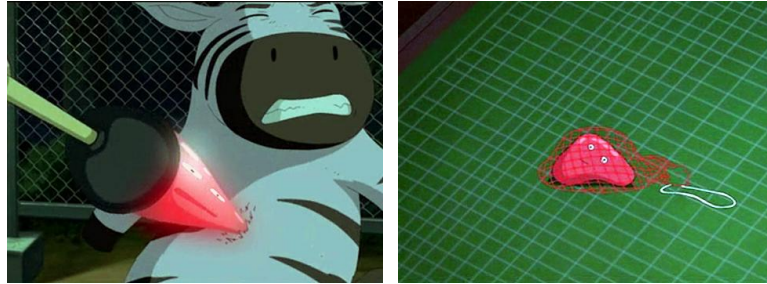
이 작품의 배경은 현재 우리나라의 서울을 배경으로 이야기를 진행하고 있으며, 등장하는 건물이나 조형물의 형태를 통해서 구체적인 장소까지 파악이 가능할 정도로 표현을 하여 국내 수용자들에게 친근감을 주고 있지만 작품 〈파닥파닥〉처럼 외국인의 정서에 영향을 주기는 미흡하다고 사료된다.



〈그림 78〉 실제 서울에 존재하는 건축과 조형물

나) 특정사물

본 작품에서 간은 오사장이 주인공 경천을 집요하게 추적하는 사건의 원인을 제공하며, 이것은 현실에서 몸에 좋다면 어떤 것이든 구해서 먹으려고 하는 인간들의 욕심을 상징하고 있다.



〈그림 79〉 간이 추출되는 장면(좌)과 간의 모양(우)

다) 등장인물

① 경천

작품의 주인공이며 가수를 꿈꾸는 대학생이다. 짝사랑에 대한 아픔과 자신의 어려운 경제 사정으로 인한 불확실한 미래 때문에 소각자의 저주에 걸려 얼룩소의 모습으로 변했다. 그의 행동을 통해서 상징되는 것은 이 시대를 살아가는 청년과 소수자 계층의 모습이라고 할 수 있다.



〈그림 80〉 경천의 평소 모습(좌)과 얼룩소로 변한 모습(우)

② 우리별 일호

우리별 일호의 경우 실제로 우리나라에서 쏘아올린 인공위성을 모티브(motive)로 하였으며 인간처럼 감정을 느낄 수 있으며, 마법사 멀린

의 마법으로 인간의 모습으로 변했다. 내리티브에서 그녀가 보여주는 것은 사람들에게 잊힌 소외된 사람들이라고 할 수 있다.



〈그림 81〉 우리별 일호의 인공위성 상태(좌)와 인간의 모습(우)

③ 멀린

작품에서 자신을 마법사 멀린이라고 소개하는 것처럼 마법을 사용하여 위기에 빠진 경천을 도와주며 코믹적인 행동을 담당하는 캐릭터이다. 원래는 판타지 만화에서 나오는 백발에 멋있는 모습의 나무 정령이었으나 별목을 당하는 바람에 현재의 두루마리 휴지가 되었으며, 소각자와 라이벌 구도에 있는 캐릭터이다.



〈그림 82〉 멀린의 현재모습(좌)과 본래의 모습(우)

④ 오사장

소각자의 저주에 걸려 동물로 변한 사람들의 간을 빼앗아서 이득을 취하는 인물이며, 우리별 일호 그리고 소각자와 라이벌 관계이다. 앞에서 소개한 멀린 처럼 마법을 사용할 수 있으며, 작품에서 그가 보여주는 모습은 경천과 같이 어려운 처지에 있는 사람들을 이용하여 자신의

배를 채우는 현실에서의 장기 밀매업자 또는 불법 사채업자를 상징한다고 할 수 있다.



〈그림 83〉 간을 착취한 오사장(좌)과 그가 마법을 부리는 장면(우)

④ 소각자

작품에서 멀린의 설명에 따르면 도시의 불안이 만들어낸 괴물이라고 하며, 동물로 변해버린 사람들을 태워버리는 행동에서 붙여진 이름이다. 소각자는 자신이 내뿜는 연기로 경천처럼 마음을 잃어버린 사람들에게 저주를 걸어버리는 능력이 있다. 그렇기 때문에 저주에 걸리는 사람들은 대부분 사회에서 소외된 약자계층이며, 이러한 행동은 요즘 사회적으로 문제가 되고 있는 약자에 대한 폭력을 상징한다고 본다.



〈그림 84〉 소각자의 모습(좌)과 저주가 걸리는 단계

⑤ 북쪽마녀

경천처럼 동물로 변해버린 사람들을 인도하여 그들이 아무런 걱정 없이 평화롭게 지낼 수 있는 ‘북쪽 숲’을 운영하는 메시아 적인 존재이다. 내러티브에서 보여주는 그녀의 행동은 냄새를 맡는 마법이 특기이며,

수다스러운 전형적인 아줌마의 모습을 보여주고 있다.



〈그림 85〉 북쪽마녀의 모습(좌)과 그녀가 부리는 마법

4) 내러티브 부분

가) 발단

본 작품은 발단 부분에서 소각자가 경천을 추격하는 플롯으로 시작하기 때문에 높은 상태의 갈등을 보여주고 있으며 계속해서 멀린과 소각자의 대결과 오사장의 추격이 이어지는 것이 특징이다.

앞에서 발생한 상황들이 진정되면서 등장인물들의 소개와 만남 그리고 경천이 변하게 된 배경 등의 이야기가 진행된다.



〈그림 86〉 발단단계의 주요장면들

나) 전개

소각자가 점점 더 경천이 지내는 도시까지 오게 되고 오사장 또한 마법을 사용하면서 그를 압박 한다. 주요 등장인물들이 가지고 있던 아픔들이 잘 나타난다는 것이 특징이다.



〈그림 87〉 전개단계의 주요장면들

다) 위기

더욱더 치밀하게 기습공격을 강행하는 오사장과 소각자와 경천과 우리별 일호의 다툼으로 둘 사이의 관계가 틀어지지만 함께 위험을 모면하면 둘의 관계는 더욱 돈독해진다. 그러나 우리별 일호가 오사장의 꾀에 빠져 그에게 배신을 당해 소각자의 몸속에 갇히게 되면서 위기가 찾아온다.



〈그림 88〉 위기단계의 주요장면들

라) 절정

멀린으로부터 우리별 일호의 소식을 들은 경천이 그녀를 구하기 위해 직접 소각자의 몸으로 들어가는 이야기가 진행된다.



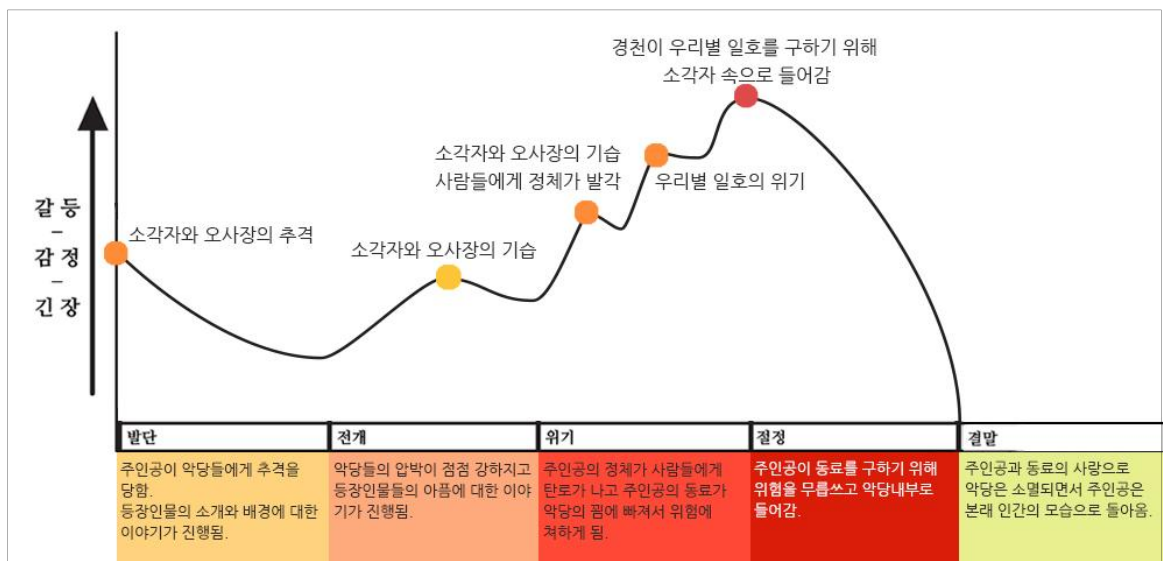
〈그림 89〉 절정단계의 주요장면들

마) 결말

경천이 우리별 일호를 찾게 되고 그의 마음속에 있는 사랑이 그녀에게로 향하자 경천은 본래 인간의 모습으로 돌아오게 되면서 소각자는 거대한 빛과 함께 소멸한다.



〈그림 90〉 결말단계의 주요장면들



〈그림 91〉 〈우리별 일호와 얼룩소〉의 내러티브유형

5) 분석결과

〈우리별 일호와 얼룩소〉는 동시대의 우리나라에서 살아가는 소외된 소수 계층의 사람들에 대한 이야기와 청년들의 고민을 코믹하게 표현한 것이 특징인 작품이다.

본 작품은 등장인물들이 마법을 사용하고 사람들이 동물로 변하는 등 현실과는 다르게 환상적인 표현으로 총체성을 반영되었고, 회화적으로 묘사한 배

경과 단순한 형태와 비율로 등장인물들을 표현하고 있어 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적인 부분에서 우리가 흔히 보는 남산타워와 한강공원 그리고 광화문에 있는 이순신동상 같은 특정 장소와 내러티브에서는 오늘날 우리나라에서 문제가 되는 소수계층의 소외된 사람들과 취업난에 힘들어하는 청년들의 미래와 같은 주제를 다루고 있기 때문에 보편성이 파악되었다. 또한 작품에서 등장하는 ‘소각자’는 현대인의 불안이 만들어낸 괴물로봇으로써 그가 보여주는 행동에서 약자에 대한 폭력을 상징한다고 할 수 있으며, ‘북쪽 숲’은 모두가 걱정 없이 살아가는 이상적인 유토피아(utopia)를 상징한다고 할 수 있다. 마지막으로 주인공이 소각자를 파괴하고 우리별 일호와 사랑이 맺어지면서 해소성을 느낄 수 있었다.

종 류	현실에 대한 미적반영 내용		
총체성	등장인물들이 마법을 사용하고 사람들이 동물로 변하는 등 현실과는 다르게 환상적인 표현함.		
			
특수성	회화적으로 묘사한 배경과 단순한 형태와 비율로 등장인물들을 표현함.		
			
보편성	시각적으로 쉽게 알아 볼 수 있는 건축과 조형물을 표현하였고 내리티브에서 소수계층의 소외된 사람과 취업난에 힘들어하는 청년을 표현함		
			
상징성 및 우의성	소각자의 행위에서 약자에 대한 폭력과 ‘북쪽 숲’은 유토피아와 같은 이상적인 사회를 상징하고 있음.		
			
해소성	경천과 우리별 일호의 사랑이 이루어지면서 본래 인간의 모습으로 돌아 오고 소각자가 소멸되는 장면에서 느낄 수 있음.		
			

〈표 6〉 〈우리별 일호와 얼룩소〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지

4.3.5 <사이비>

1) 작품소개

2011년에 화제를 일으킨 독립애니메이션 작품<돼지의 왕>을 연출한 연상호 감독의 세 번째 작품이다. 국제 4대 애니메이션시상식인 홀랜드 애니메이션페스티벌에서 장편부문 그랑프리를 수상했으며, 씨제스 영화제에서 최우수상, 한국독립영화협회에서 올해의 독립영화상을 수상하였다.



<그림 92> <사이비>의 포스터

2) 줄거리

댐 건설로 인해서 자신의 고향을 떠나야하는 사람들이 살고 있는 여주의 어느 한 시골마을에는 얼마 전 개척교회가 생겼다. 마음 둘 곳이 없는 사람들은 하나 둘 이곳으로 모여들었고 교회목사 성철우는 그들의 진정한 구세주이지만 교회를 실제로 세운 것은 최경석 장로이다

민철은 마을을 떠난 지 오래되어 이런 교회가 생겼는지도 모르고 고향으로 돌아오고 있으며 그의 딸 영선은 시내에 위치한 공장에서 일을 하면서 공부도하고 대학 등록금을 마련하고 있었다. 어느 날 영선에게 서울에 있는

대학에서 합격했다는 통보를 받고 너무나 기뻐하면서 집으로 왔지만 자신의 저축예금통장이 없어진 것을 알고 충격에 빠진다. 안방구석에서 아버지의 가방을 확인한 영선은 아버지가 자신의 통장을 가지고 갔다는 것을 눈치 챈다.

같은 날 저녁 민철은 시내에서 아는 지인들과 도박을 즐기다 돈을 다 잃었는지 자신과 함께 즐기던 사람들에게 욕을 해가며 화를 내고 자리에서 나온다.

최경석은 시내의 한 술집에서 어떤 사람들에게 연기를 부탁한다며 돈 이든 봉투를 건네주던 도중 갑자기 시끄러워지자 소리가 나는 쪽을 바라보았고 그곳에는 만취한 채 술을 더 달라고 행패를 부리는 민철이 있었다.

일을 마무리 짓고 밖으로 나가려는 최경석은 술집의 화장실을 들리려다 민철과 시비가 붙지만 그를 가볍게 무시하고 그대로 화장실로 들어갔다. 그의 행동에 화가 난 민철은 따라 들어가고 최경석에게 온갖 욕을 해대면서 위협을 하지만 최경석은 민철이 방심한 틈을 타서 창가에 있던 벽돌을 집어 들고는 그의 머리를 내려쳐서 쓰러트린다.

쓰러진 민철은 곧바로 일어나 최경석을 따라 나갔지만 그는 이미 차를 타고 출발한 직후였다. 민철은 들고 있던 맥주병을 달리는 차를 향해 던졌고 차의 후미등 한쪽이 깨져버렸기 때문에 최경석은 차를 세우더니 내려서 민철에게 가려고 했지만 술집주인의 신고로 출동한 경찰을 보자 바로 달아나버리고 민철은 경찰들에게 붙잡혀 파출소로 끌려간다.

파출소에서 자신이 벽돌에 폭행을 당했다면서 행패를 부리던 자신의 말을 믿어주지 않는 경찰 때문에 답답해하며 벽에 걸려있는 지명수배자 명단을 바라보았다. 거기서 최경석의 얼굴을 확인한 민철은 더욱 흥분하면서 자기를 벽돌로 내리친 자가 사기로 지명수배를 받은 용의자라고 주장을 하게 되고 경찰은 사실을 확인하기 위해 같이 동행한 술집주인에게 물어보지만 술집주인은 민철에게 매우 화가 난 상태여서 아니라고 말을 하는 바람에 경찰도 믿어주지 않는다.

다음날 유치장에서 풀려난 민철은 집으로 돌아가고 영선은 아침밥을 먹고 있는 민철에게 대학에 합격했다는 소식과 함께 자신의 통장을 돌려달라

고 애원을 했지만 돌아온 것은 잔금이 얼마 되지 않는 통장뿐이었다. 흥분한 영선은 민철이 먹고 있던 밥상을 엎어버리고 민철은 욕을 하면서 영선을 구타하다가 또 다시 집을 나가버린다.

칠성의 가게에서는 새로 생긴 교회와 관련하여 신통한 능력이 있는 목사 성철우와 병을 낫게 해주는 생명수에 대해서 이야기를 나누는 중이다. 이때 지적장애가 있는 성호가 들어오고 이어서 민철이 성난 얼굴로 들어온다. 민철은 가게에 있는 칠성과 다른 사람들에게 어제 자신을 벽돌로 폭행한 외지에서 온 최경석을 잡으러 가자고 이야기 했지만 칠성과 사람들은 썩 내키지 않아하면서 교회에 가야한다는 변명과 함께 민철을 말리지만 그는 화를 내면서 가게를 나가버린다.

아버지 때문에 대학 입학의 꿈이 사라진 영선은 방에서 혼자 손목을 그으려고 하고 그녀의 엄마는 이웃 아줌마들에게 영적능력이 뛰어난 성철우가 목사로서 있는 교회에 나가자는 권유를 받고 있었다. 같은 시각 민철은 홀로 어제 왔던 술집에 와서 주인에게 최경석에 대해 알고 있는지 추궁을 하지만 그녀는 어제의 일 때문에 민철에게 짜증만 낸다.

저녁이 되자 교회에 사람들이 모여들어 예배준비를 하고 있고 허탕을 친 민철은 집으로 돌아가는 길에서 어제 자신이 맥주병을 던졌던 차량이 옆으로 지나가는 것을 보고는 따라간다.

교회에서는 최경석이 연설을 하고 있었고 어제 그와 술집에서 이야기를 나누던 사람들이 등장을 하였는데 멀쩡했던 사람이 휠체어를 타고 있었다. 성철우가 휠체어를 탄 남자에게 교회에서 판매하는 천국의 샘물이라는 생명수가 담긴 대야를 가져와서는 그의 발을 씻기고 기도를 하자 휠체어를 탄 사람이 일어섰고 예배당에 있던 신도들은 모두 놀라 울며불며 더욱 열정적으로 기도를 하기 시작했다. 이때 민철이 교회에 들어와서 그들의 정체에 대해서 이야기를 하지만 평소 민철의 폭력적이고 과격한 언사와 행동을 지켜보았던 마을 사람들은 믿어주지 않았다. 당황한 최경석은 부하들에게 민철을 내쫓으라는 신호를 보내서 그를 제압하려 하지만 민철은 계속 저항을 하고 이를 지켜보던 영선은 자리에서 일어나 아버지를 말려보지만 돌아오는 것은 민철의 폭력이었다. 교회는 술렁이기 시작했고 이를 지켜보던 성

철우까지 직접 나서게 되면서 민철은 최경석의 부하들에 의해서 밖으로 끌려 나간다. 민철이 끌려간 곳은 교회에서 조금 떨어진 창고 거기서 민철은 구타를 당하고 있고 예배를 마친 최경석은 부하들을 시켜 그를 공사가 중단된 호텔로 데려가라는 지시를 하고는 밖으로 나간다.

성철우는 최경석을 기다리다 그가 다가오자 오늘 있었던 사기행각과 천국의 샘물이라는 생명수를 판매하지 말 것을 권유했지만 최경석은 무지한 마을 사람들에게 빨리 믿음을 심어주고 번듯한 교회를 짓기 위해 그런 거라면서 이해해달라고 설득한다. 이때 영선과 그녀의 엄마는 그들에게 다가와 오늘 민철이 했던 행동에 대해 사과를 하자 성철우는 괜찮다며 영선의 손을 꼭 잡고 선한 얼굴로 그녀에게 따뜻한 말들을 건넸다. 그러자 영선은 감격하여 그 자리에 주저앉아 오열을 하기 시작했다. 같은 시각 민철은 최경석의 부하들에게 공사가 중단된 호텔 건물로 안으로 끌려와 기둥에 꿰뚫어박히는 신세가 되었고 부하들은 그를 방치한 상태로 장소를 떠나버렸다.

며칠이 지난 후 민철은 동네 폭주족에게 발견되어 풀려나고 그는 즉시 경찰서로 향했다. 그곳에서 민철은 경찰들에게 욕을 해가며 최경석을 목격했다고 잡으러 가야한다고 계속 설득을 하지만 경찰들은 여전히 그의 이야기를 못 믿는 눈치다. 그러나 민철이 너무 완강하게 이야기를 하자 어쩔 수 없이 아침에 그와 같이 동행하여 조사를 하기로 했다.

아침이 되어 경찰과 함께 마을에 돌아온 민철은 가정 방문을 마치고 돌아가려는 성철우를 발견하고는 그를 멈춰 세웠고 경찰은 성철우에게 최경석의 사진을 보여주면서 교회에 있는 사람이라고 물어보았다. 성철우와 같이 있던 마을 사람들은 사진을 보고는 크게 놀라지만 이내 성철우는 교회에 이런 사람은 없으며 처음 본다는 말을 하자 마을 사람들도 덩달아서 그와 같은 이야기를 했다. 이 말을 들은 민철은 흥분하여 성철우와 마을 사람들에게 욕을 하며 행패를 부리기 시작했고 경찰은 민철을 말리면서 그와 같이 온 것을 후회한다. 그러자 민철은 자기가 직접 최경석을 잡아서 보여주겠다고 하며 그 자리를 벗어난다.

경찰의 수배전단지를 확인한 성철우는 최경석이 있는 시내의 사무실로 그를 찾아가게 되고 문을 열려고 하는 순간 최경석과 그의 부하가 나누는

대화를 엿듣게 되면서 그의 실체를 파악하게 된다. 성철우는 화가 나서 최경석에게 따지지만 그는 오히려 노골적으로 자신의 정체를 드러내며 과거 성철우 때문에 자살한 여고생에 대한 이야기를 언급하며 성철우를 공격하여 당황하게 한다.

같은 시각 영선이 집을 나간 것을 알게 된 민철은 칠성이 운영하는 가게로 찾아와 그에게 딸의 행방을 물어보지만 그는 자신보다는 형수님이 알고 있을 지도 모른다는 이야기를 하자 민철은 자기 부인을 추궁하면 알 수 있겠다는 말을 한다. 그러자 칠성은 그에게 자기 사람에게 그러지 말라는 충고를 하면서 자신과 마을 사람들에게 희망을 주는 성철우와 최경석도 방해하지 말라고 이야기를 한다. 그 말을 들은 민철은 사기를 당하고 있다는 것을 전혀 눈치 못 채는 칠성을 답답해하며 그들은 사기꾼에 나쁜 사람들이니 정신을 차리라고 충고를 하지만 그는 오히려 나쁜 사람은 민철 자신이고 모든 마을 사람들이 그렇게 이야기하는데 그걸 아직도 모르고 살았다는 것이 답답하다는 말이었다.

최경석을 만난 성철우는 과거를 회상하며 분노에 찬 모습으로 교회에 돌아오더니 십자가 앞에서 오열을 하면서 기도를 하기 시작했고 얼마 지나지 않아 성호가 와서는 자신의 할머니가 돌아가셨다는 소식을 전해준다. 성철우는 성호 함께 그의 집으로 가서 돌아가신 할머니의 명복을 빌어주기 위한 기도를 마치고 장례를 위해 돈을 구하러 다시 최경석의 사무실로 가지만 그는 돈을 성철우에게 갚은 모욕을 하면서 돈을 주지 않았다.

영선의 행방을 알기위해 그녀가 다니던 공장으로 찾아간 민철은 자신의 딸이 시내에 있는 어느 교회의 뒤편에 넘어가 직장에 다니고 있다는 사실을 알게 된다. 성철우는 전처럼 오열을 하면서 기도를 하고 있는 도중 과거에 자살을 했다던 소녀가 자기 앞에 나타난 것을 보고는 매우 놀란다. 그녀는 그에게 아무 잘못이 없다는 이야기를 하고는 다시 사라지고 마을 남자들이 찾아와 성호 할머니의 장례 준비가 끝났다고 알려준다. 장례를 진행하던 도중 성호는 갑자기 발작을 일으키게 되고 성철우는 그에게 의미심장한 말을 건네면서 안심을 시켜준다.

민철은 유흥업소에서 일하는 여자들이 모여 살고 있는 집을 알아내어 그

곳에서 영선의 정확한 행방을 알게 된다. 성호 할머니의 장례를 마친 성철우는 다시 최경덕의 사무실로 찾아가서 이번에는 마을 주민에게서 받은 성금 전부를 달라고 요구한다. 그러자 최경석은 몹시 화를 내며 성철우의 멱살을 잡고 벽으로 밀치고는 그와 실랑이를 벌인다. 그때 등 뒤에 칼을 숨긴 성호가 사무실로 들어오고 최경석은 이러한 사실을 모르고는 성호를 잠깐 나가있으라고 하지만 성철우의 신호와 함께 성호는 숨겨둔 칼을 꺼낸다.

영선이 일하는 업소로 찾아간 민철은 그녀를 강제로 끌고나와 택시에 태우지만 영선은 달리는 택시에서 문을 열고 밖으로 몸을 던져 도망치고 민철은 황급히 차를 세워 그녀를 쫓아가 붙잡는다. 그때 길가에는 최경덕의 부하들이 있었고 민철은 그들과 격투 끝에 모두 제압을 하고는 집으로 돌아와 자신의 딸을 가출하지 못하도록 창고에 가둔다. 그런 다음 그는 기름통을 들고 모든 사건의 원흉인 교회로 가서 불을 질러 태워버린다. 거세게 타고 있는 교회를 바라보고 있던 민철은 인기척을 느끼고 뒤를 돌아보았다. 거기에는 옷에 피가 잔뜩 묻은 성호가 서있었고 자신의 할머니가 천국에 갔다는 이야기와 성철우에게 세뇌 당할 때 들었던 내용들을 말하기 시작했다. 그러자 민철은 이상한 소리를 하는 성호에게 욕을 하면서 그들의 행방을 물어보던 순간 갑자기 성호가 숨겨둔 칼을 꺼내들어 달려들었고 민철은 간신히 그를 제압하고 최경덕의 사무실을 알아내기 위해 다시 칠성에게 간다.

칠성은 죽은 부인의 손을 꼭 잡고 있었으며 자신에게 성철우와 최경덕의 행방을 물어보는 민철에게 그들에 대한 자신의 확고한 믿음을 들려주었다. 그러자 민철은 칠성에게 지난번처럼 그들은 사기꾼이고 가짜이며 마을의 돈을 노리고 있는 것이라는 말을 하자 칠성은 그들의 위치를 알려주면서 민철에게 직접 가서 확인해 보라고 한다.

최경석의 사무실에 도착한 민철은 의자에 죽어있는 최경석을 발견한다. 그때 성철우이 나타나 영선이 직접 썼다는 편지를 읽어주고 민철은 오열을 하며 그 자리에서 무릎을 꿇는다. 하지만 영선이 자신에게 아빠라고 하지 않는다는 것을 생각한 민철은 그 편지가 가짜라는 것을 알게 되었고 성철우는 들통이 났지만 태연하게 웃으면서 시인을 한다. 이때 갑자기 사무실의

뒷문이 열리면서 성호가 덤벼들고 민철은 또다시 그를 제압하지만 성철우가 재빨리 떨어진 칼을 주워 공격을 하는 바람에 칼에 찔리고 만다. 이때 성철우는 창문에 비친 비현실적으로 일그러지는 자신의 모습을 보게 되고 민철의 목숨을 끊으려고 칼을 있는 힘껏 들어 올리는 찰나에 민철이 사무실로 오기 전 연락을 받은 경찰이 출동하여 사건은 마무리 된다.

집으로 돌아온 민철은 이 상황을 영선에게 알리기 위해 창고 문을 열었지만 그녀는 이미 자살로 세상을 떠난 상태였고 그는 억울하고 안타깝다는 듯이 허공에다 절규에 찬 목소리로 자신이 맞았다는 말을 되풀이한다.

오랜 세월이 지난 후 민철은 집 근처에 자신이 파놓은 작은 굴에 협소하게 차린 신당에서 기도를 올리는 모습을 보여주면서 작품은 끝이 난다.

본 작품의 줄거리를 통해서 파악된 메인플롯은 주인공 민철과 성철우 그리고 최경덕의 관계에서 복수의 플롯을 파악할 수 있었으며 다른 작품들과 다르게 단일 플롯으로 구성된 단순한 내러티브의 유형을 보여주고 있다.

3) 시각적인 부분

가) 배경

본 작품의 배경은 전형적인 우리나라의 지방에 있는 한적한 시골마을과 시내의 모습을 있는 그대로 객관적으로 묘사하고 있는 것이 특징이다.



〈그림 93〉 작품의 배경 이미지

감상을 하다보면 입간판을 통해서 사건이 일어나는 장소가 여주라는 것을 알 수 있으며, 파출소와 술집 그리고 가건물로 지어진 교회의 모습도 사실적인 회화형식으로 표현하였다.

나) 특정사물

사이비 종교를 주제로 한 작품만큼 천국의 샘물이라는 ‘최경석 생명수가’ 등장 한다. 이 물은 원래 보통 물이지만 마을 사람들은 최경석에게 속아서 이 샘물이 폐병환자도 웃게 만들고 밥도 잘 먹게 하는 신비의 물이다.



〈그림 94〉 생명수를 마시는 등장인물(좌)과 신도들에게 판매하는 장면(우)

다) 등장인물

① 민철

이 작품의 주인공이며, 악하지만 선을 행하는 윤리적인 철학을 상징하는 인물이다. 또한 그의 행동에서 우리나라의 엄격한 가부장의 모습을 볼 수 있으며, 폭력적인 행동과 언행을 일삼기 때문에 그를 좋아하는 사람은 아무도 없다.



〈그림 95〉 민철의 성격을 알 수 있는 장면들

② 성철우

마을에 지어진 교회의 목사이며, 선하지만 악을 행하는 주인공 민철

과 반대되는 개념의 인물이다. 과거의 일과 현재 마을 사람들을 최경석과 함께 속인다는 죄책감에 작품이 진행되는 동안 괴로워하며 끝내 악인이 되는 비운의 인물이다.



〈그림 96〉 성철우의 성격을 알 수 있는 장면들

③ 최경석

사건의 원인이 되는 핵심인물이며, 반석교회의 장로이지만 원래는 종교를 이용하여 사람들의 돈을 갈취하는 전형적인 사기꾼이다. 성철우의 과거를 미끼로 그를 이용하여 사기행각을 벌이다 결국 그에게 죽임을 당한다.



〈그림 97〉 최경석의 성격을 나타내주는 주요 장면

④ 영선

민철의 딸이며, 아버지의 폭력에 시달리며 살아왔기 때문에 그에게서 항상 도망치고 싶어 한다. 그녀가 종교에 빠지게 된 이유도 바로 민철의 폭력 때문이고 최경석에게 속아서 유흥주점에 다닌 것도 아버지의 그늘에서 벗어날 수 있어서다. 결국에는 도망칠 수 없다는 것을 알게 되면서 자신의 목숨을 끊어버리는 비운의 인물이다.



〈그림 98〉 영선의 상황을 알 수 있는 주요장면들

⑤ 칠성

민철이 거주하는 마을의 동생이며, 자신의 아내를 놔두고 오랫동안 외도를 한 것에 대한 죄책감 때문에 종교에 빠진 인물이다. 민철에게 조언을 해주면서 그가 보통 사람처럼 살기를 바라며, 그에게 최경석의 사무실을 알려준다.



〈그림 99〉 칠성의 성격을 나타내주는 주요장면들

⑥ 성호

마을에 병든 할머니와 살고 있는 정신지체자이며, 성철우에게 세뇌를 당해서 살인까지 저지른다.



〈그림 100〉 성호의 상황을 알 수 있는 주요장면들

4) 내러티브 부분

가) 발단

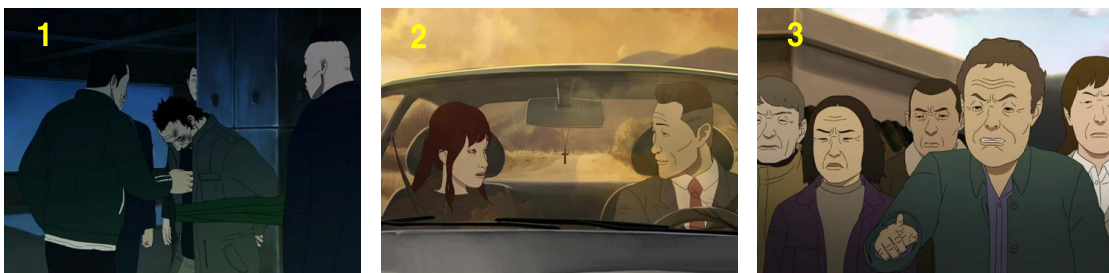
본 작품의 발단에서는 주요 등장인물들의 행동을 통해서 각 인물에 대한 소개와 사건을 암시해주고 있으며, 주인공 민철과 최경석의 대립으로 사건의 시작을 알려준다.



〈그림 101〉 발단단계의 주요장면들

나) 전개

이 단계에서 민철이 최경석에게 복수하기로 하면서 플롯이 뚜렷하게 들어난다. 종교에 빠지게 된 영선이 최경석의 꾀에 넘어가고 마을 사람들의 완강한 믿음 때문에 마을 교회의 정체를 밝히는 것이 어려워지면서 사건은 복잡한 방향으로 진행된다.



〈그림 102〉 전개단계의 주요장면들

다) 위기

주인공 민철은 자신의 딸이 종교에 빠져 집을 나가게 된 것을 알게 되고, 성철우 또한 최경석의 진짜 목적을 알아차리게 되면서 위기가 시작된

다. 두 인물은 각자의 입장에서 심적 고통을 받게 되며 민철의 경우에는 영선을 찾아다니면서 자신의 가족들과 주위의 사람들이 자기를 사기꾼들보다 더 나쁜 놈으로 생각한다는 점 그리고 성철우는 자기가 최경석과 함께 마을 사람들에게 사기를 쳤다는 점에서 괴로워한다.



〈그림 103〉 위기단계의 주요장면들

라) 절정

성철우가 위기단계의 마지막에서 영적체험을 한 후, 그는 이 단계에서 성호를 세뇌시켜 악행을 저지르며, 민철은 최경석의 부하들과 격투 끝에 영선을 집으로 데려오고 교회에 불을 지른다. 그리고 결국에 최경석의 사무실에서 성철우와 만나게 되면서 갈등은 한계까지 다다른다.



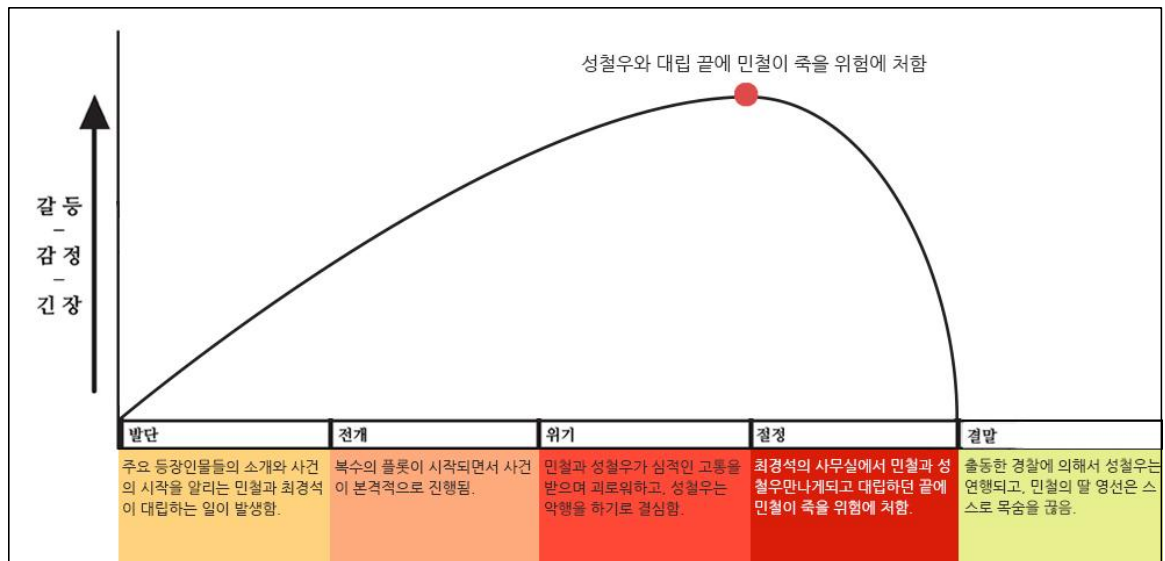
〈그림 104〉 절정단계의 주요장면들

마) 결말

민철이 미리 연락하여 출동한 경찰에 의해서 성철우는 연행되고, 영선이 자살을 하면서 갈등은 해소된다.



〈그림 105〉 결말단계의 주요장면들



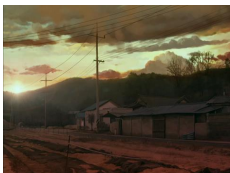
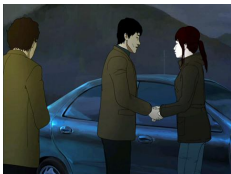
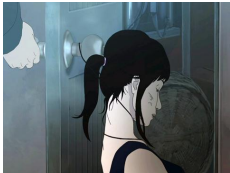
〈그림 106〉 〈사이비〉의 내러티브 유형

5) 분석결과

작품〈사이비〉는 사건의 사실적이고 과장된 묘사와 등장인물들의 행동을 통해서 현실에서 자주 문제가 되고 있는 잘못된 종교에 대한 경각심과 그것을 믿게 되는 사람들의 심리들을 보여줌으로써 수용자들에게 환기작용을 일으키는 작품이다.

이 작품은 현실보다 과장된 등장인물들의 행동과 심리 그리고 사건을 통

해서 실제와는 다른 세계관을 형성하여 총체성을 나타내고 있으며, 등장인물들의 특징을 부각시키고 나머지는 단순하게 묘사한 점에서 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적으로 전형적인 지방도시와 농촌의 풍경을 보여주고 있고 내러티브 부분에 있어서 사건의 핵심인 종교라는 주제를 다루고 있다는 점에서 보편성을 형성하고 있다. 또한 주인공 ‘민철’은 ‘악한 선’을 목사로 등장하는 ‘성철우’는 ‘선한 악’이라는 철학적인 개념을 상징하고 있으며, 어렵고 가난한 사람에게 사기를 치는 ‘최경석’의 죽음과 ‘성철우’의 광기적인 행동을 저지하여 사건을 해결하고 영선의 죽음에서 해소성을 느낄 수 있었다.

종 류	현실에 대한 미적반영 내용		
총체성	현실보다 과장된 등장인물들의 행동과 심리 그리고 사건을 통해서 실제와 다른 세계관을 형성함.		
			
특수성	등장인물들의 특징을 부각시키고 나머지는 단순하게 묘사함.		
			
보편성	시각적으로 전형적인 지방도시와 농촌의 풍경을 보여주고 있으며, 내러티브에 있어서 사건의 핵심인 종교라는 주제를 다루고 있음.		
			
상징성 및 우의성	작품의 등장인물인 민철과 성철우를 통해서 각각 ‘악한 선’과 ‘선한 악’이라는 철학적 개념을 상징함.		
			
해소성	최경석의 죽음과 성철우의 광기어린 행동을 저지하여 사건을 해결하고, 영선의 죽음을 통해서 해소성을 느낄 수 있음.		
			

〈표 7〉 〈사이비〉의 미적 반영 요소별 애니메이션 이미지

4.3.6 종합분석 및 논의

분석을 통해서 알 수 있는 것은 각기 다른 특징의 작품들에서 루카치가 주장하는 미적 반영원리의 요소들이 시각적인 측면과 내러티브 부분에서 나타났다. 특징으로는 모든 요소들이 보편성과 밀접한 연관이 있다는 것이다. 이유는 총체성과 특수성 그리고 상징과 우의성의 경우 작품마다 회화적인 표현과 내러티브의 구성으로 실제와는 다르게 독창적으로 형상화하고 있어서 수용자가 작품에서 표현된 대상을 인식하기 위해서는 수용자 자신이 가지고 있던 대상에 대한 기억을 끄집어내야하기 때문에 쉽게 인식할 수 있도록 대상이 보편적이어야 한다.

해소성의 경우에는 작품에서 사건이 해결됨에 따라 나타나는 것이 특징이며 다른 요소처럼 즉각적으로 인식을 하는 것은 아니지만 수용자는 애니메이션을 통해서 간접적인 체험으로 감정들이 환기작용을 일으킨다. 그래서 내러티브를 구성하기 위해서는 누구나 알 수 있는 보편적인 개념의 주제들을 가지고 구성을 해야 하는 것이기 때문에 밀접한 관련이 있다고 본다.

다음으로 애니메이션 작품의 내러티브를 구성하는데 있어서 다섯 개의 요소 중 가장 중요한 것은 총체성, 특수성, 보편성이라고 할 수 있다. 상징과 우의성의 경우 <빅 히어로>와 <사이비>처럼 개념화된 상징은 형상화된 대상보다 수요자에게 전달되는 방식이 직관적이지 않고, 어느 정도 사건이 진행되거나 결말에 근접하였을 때 그것을 인식할 수 있다. 그렇기 때문에 내러티브를 구성하는데 있어서 다른 요소들에 비해 중요도가 떨어진다고 사료된다.

마찬가지로 해소성 또한 앞에서 언급했듯이 이것은 작품의 결과에 해당되는 단계에서 느낄 수 있으며, 총체성과 특수성 그리고 보편성의 영향을 받는 요소이기 때문에 내러티브의 구성에 있어서 중요하지 않다고 본다. 그리고 무엇보다 결정적인 것은 연구결과에서 중요하다고 언급한 위의 세 가지 요소에 대한 공통점을 발견했다는 것이다.

우선 총체성에 대해서는 다섯 개의 작품들 모두 비현실적인 표현과 연출로 애니메이션 작품만이 표현할 수 있는 세계관을 형성하였으며, 특수성의 경우 캐릭터의 비율과 단순한 채색 또는 질감을 표현했다는 공통점이 있다. 그리고

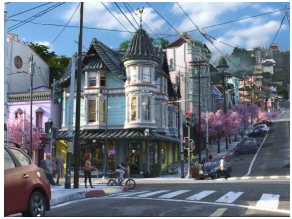
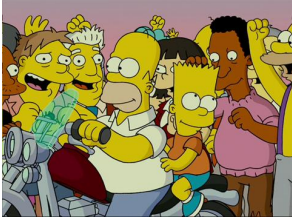
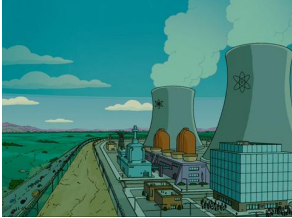
보편성은 현실을 연상시키는 장소와 사물 또는 보편적인 개념들을 수용자에게 전달하고 있다는 공통점 때문에 현실반영에 대한 내러티브를 구성하는데 있어서 위 세 가지의 요소가 중요한 것이다.

추가적으로 다섯 작품들이 내러티브 부분에서 모두 윤리적인 주제를 수용자에게 전달한다는 공통점도 파악되었다. <심슨가족 더 무비>의 경우 환경오염과 이를 무능하게 대처하는 등장인물들의 행동에서 수용자들에게 문제에 대한 심각성을 전달하고, 모범적으로 행동하는 등장인물과 주인공이 사건을 해결하면서 나타나는 이로온 결과들을 보여줌으로써 윤리적인 내용을 전달하고 있었으며, 작품<파닥파닥>에서는 바다에서 잡혀온 주인공이 횃집의 수조로 상징되는 하층민이 사는 계급과 약육강식의 시스템이 형성된 사회로 전락하여 그곳에서 벌어지는 사건과 주인공이 필사적으로 탈출하려는 인간의 모습을 우의적으로 보여줌으로써 삶과 죽음 그리고 자유에 대한 다소 어렵고 진지한 윤리적인 주제들을 이야기해주고 있다.

이어서 작품<빅 히어로>는 동화에서 흔히 접하게 되는 매우 보편적인 가족애, 권선징악, 용서, 사랑이라는 오랫동안 형성된 윤리적 개념들을 등장인물들의 행동을 통해서 수용자에게 보여주고 있으며, 작품<우리별 일호와 얼룩소>에서는 동물로 모습이 변한 인간을 통해서 오늘날 문제가 되고 있는 사회에서 소외된 소수자계층에 대한 억압과 폭력을 대중의 불안이 만들어낸 ‘소각자’의 폭력적인 행동과 ‘오사장’과 같은 기회주의자의 모습을 보여줌으로써 우리에게 상기시키고 있다.

마지막으로 <사이비>는 수용자에게 종교라는 것은 무엇인가라는 철학적인 질문과 함께 윤리에서 가장 대표적인 ‘선과 악’에 대해서 이것을 단순하게 표현하지 않고 주인공 ‘민철’의 본질은 악하지만 선을 행하는 모습과 목사 ‘성철우’의 본질은 선하지만 악을 행하는 모습으로 복잡하게 구성하여 어려운 윤리적 주제로 표현하였다.

이렇듯 애니메이션작품은 단순히 수용자에게 유희적인 쾌락만이 아닌 좀 더 다양한 정보들을 전달하고 있으며 현실은 동시대와 오랫동안 전해 내려오는 정보들의 창고라고 할 수 있다. 이러한 이유로 애니메이션작품 제작에 있어서 적극적인 현실반영은 내러티브를 구성하는 중요한 수단이라고 할 수 있다.

각 작품의 중요 요소별 공통점				
심슨가족 더 무비	파닥파닥	빅 히어로	우리별 일호와 얼룩소	사이비
				
총체성이 두드러짐 (비현실적이고 과장된 표현과 연출로 작품만의 독자적인 세계관을 형성함).				
				
특수성이 강함 (캐릭터의 비율과 단순한 채색 또는 질감으로 현실과는 다르게 표현함).				
				
보편성이 강조됨 (현실을 연상시키는 장소와 사물 또는 보편적인 개념들을 이야기함).				

〈표 8〉분석대상 작품의 요소별 주요 이미지

V 결 론

1. 요약 및 결론

작품에서의 현실반영은 애니메이션을 제작하는 예술가(혹은 제작자)와 그것을 관람하는 수용자의 인식을 연결해주는 매개체이며 현실은 동시대 혹은 과거로부터 전해지는 정보들이 존재하는 세계이다. 인간은 이러한 정보들을 매체를 통하여 서로 공유하고 유용하다고 생각되는 것들은 자신의 일상생활에 반영을 한다.

연구를 통해서 알아본 것처럼 애니메이션 작품 또한 단순하게 유희적인 쾌락만을 수용자에게 전달하는 것이 아닌 인간이 살아가면서 자신의 삶에 반영할 수 있는 정보들을 포함하고 있는 다는 것을 알 수 있었다.

본 논문은 루카치의 사실주의 예술론에서 주장하는 현실에 대한 미적 반영의 다섯 가지 요소들을 가지고 각기 다른 성격의 애니메이션을 구조적 관점에서 분석하여 작품과 수용자의 동질성을 형성하기 위한 원리를 파악한 후, 실제 작품제작의 내러티브를 구성하는데 있어서 수용적 체험을 주도하는 현실에 대한 미적 반영의 활용방안을 모색하고자 하는 것이 목적이다.

이에 본 연구의 목적을 달성하기 위해서 우선 이론적 고찰을 통한 루카치의 사실주의에 대한 개념과 정의 그리고 분석 요소들을 도출하였고, 같은 방법으로 구조적관점에 있어서 내러티브의 개념과 구조에 따른 유형을 알아보았다.

이어서 애니메이션의 성격에 따른 기준으로 풍자성이 강한<심슨가족 : 더 무비>, 비상업적인 측면이 강한<파닥파닥>, 상업적인 내용이 강한<빅 히어로>, 코믹적인 연출이 강한<우리별 일호와 얼룩소>, 사실적인 표현이 돋보이는<사이비>등 총 다섯 편의 작품을 선정하여 시각적인 부분과 내러티브의 부분으로 분리하여 구성하고 있는 내용들을 분석하였다. 또한 도출된 요소마다 현실에 대해 어떤 대상을 미적으로 반영하였는지 각 작품마다 파악하고, 내러티브를 기획하고 구성하는데 있어서 중요한 현실반영에 대한 요소들을 도출

하여 앞에서 언급한 다섯 작품들의 공통점을 살펴보았다.

이론적 고찰을 통해서 우리는 사실주의의 개념이 재현과 모방이라는 단어인 미메시스를 핵심원리로써 바탕에 두고 있으며, 단순 복제가 아닌 예술가의 관념과 부합되어 대상을 형상화함으로써 본질을 파악하는 것임을 알 수 있었다. 또한 루카치는 미적반영에 대한 원리를 총체성, 특수성, 보편성, 상징과 우의성, 해소성등 다섯 가지로 구분하였고 이 원리들을 통해서 현실이 작품에 미적으로 반영되며, 수용자의 간접적인 체험을 주도함으로써 작품에 내재된 현실적인 사유와 감정들이 고양, 상승, 심화, 집약되는 환기작용을 일으켜 동질성을 형성한다는 주장들을 살펴보았다.

다음으로 내러티브에 대한 이론적 고찰에서는 내러티브의 개념이 문학에서 사용된 서사라는 뜻을 가지고 있으며, 인간이 경험하는 포괄적인 행위들을 서술이나 담화의 형태로 전달된다는 것을 알 수 있었다. 그리고 내러티브의 구조는 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 이야기 구성에서 메인플롯과 서브플롯이 위치하는 구조를 이루고 있으며, 구성에 따라 단순, 복합, 유기적 플롯 등 크게 세 가지의 기본적인 유형으로 나뉜다는 것을 파악할 수 있었다.

작품분석은 앞에서 알아본 사실주의에서의 미적 반영에 필요한 다섯 가지 요소와 내러티브의 구조를 바탕으로 연구방법에서 언급한 작품들을 가지고 각각의 작품들이 현실에 대해 어떤 대상을 미적으로 반영하였고, 작품의 내용에 따라 어떻게 표현하였는지 분석해 보았다.

〈심슨가족 : 더 무비〉의 경우 풍자적인 내용의 작품으로써 환경오염에 대한 심각성과 아동학대 및 잘못된 검열제도등 다양한 사회문제들을 직관적으로 수용자에게 환기시켜주는 것이 특징이다.

본 작품은 마을에서 일어나는 사건과 등장인물들의 행동을 풍자라는 형식으로 비현실적이고 과장되게 표현하여 총체성을 반영하였고, 애니메이션 특유의 캐릭터형태와 서양인만 특유의 노란색으로 묘사했다는 총체성을 파악할 수 있었다. 또한 실제로 미국의 전형적인 마을의 모습과 현실에서 일어나는 사회문제들의 표현에서 보편성이 반영되었다는 것을 알 수 있었고, 사건의 핵심인 돼지의 오물통이 현실에서의 폭탄을 연상시킨다는 측면과 등장인물들의 행동들을 통해서 각종 사회문제들의 표현에서 상징성이 나타났다. 마지막으로

주인공의 활약으로 마을을 위협에서 구하고, 부패한 관료를 몰락시켜 마을의 영웅이 되면서 가족의 사랑을 되찾는 연출로 해소성을 느낄 수 있었다.

이어서 〈파닥파닥〉의 경우 비상업적인 내용의 작품으로써 암울한 현시대를 살아가는 인간의 모습을 수조에 갇힌 물고기들로 비참하게 표현하여 삶과 죽음 그리고 자유와 같은 윤리철학적인 주제를 상기시켜주는 것이 특징이다.

이 작품은 현실에서의 계급사회와 약육강식에 대한 표현을 인간처럼 행동하는 물고기들을 통해서 비현실적인 독특한 세계관을 형성하여 총체성이 반영되었다고 할 수 있고, 등장인물들을 카툰방식의 렌더링으로 실제와 다르게 단순하게 형상화 했다는 측면에서 특수성을 파악할 수 있었다. 또한 우리나라에서 흔하게 볼 수 있는 횃집과 차량, 각종 소품들을 묘사했기 때문에 보편성이 나타나며, 등장인물들이 보여주고 있는 행동에서 수조는 하층민이 사는 사회를 바다는 엘리트들이 살고 있는 상류사회를 표현했다는 점에서 상징성을 파악할 수 있었다. 마지막으로 주인공의 죽음과 마지막에 ‘올드 넘치’의 탈출에서 각기 다르게 연출된 장면에서 해소성을 느낄 수 있었다.

다음으로 〈빅 히어로〉는 상업적인 내용의 작품답게 동화에서 자주 쓰이는 사랑에 대한 주제와 권선징악과 같은 윤리적인 것을 상기시켜주는 밝고 명랑한 것이 특징이다.

위의 작품은 실제로 존재하는 미국의 도시와 일본의 문화가 결합된 배경과 현재 진행 중인 과학기술들을 활용하여 미래사회를 표현했다는 점에서 총체성이 반영된 것을 알 수 있으며, 등장인물들의 형태와 비율 그리고 단순한 질감표현으로 특수성을 파악할 수 있었다. 또한 결합된 두 가지의 문화를 쉽게 알아 볼 수 있도록 부각시켜 묘사한 점에서 보편성이 나타나며, 권선징악과 원수에 대한 용서 그리고 가족애와 친구들의 우정 등 넓은 의미의 사랑을 상징하고 있는 것을 등장인물들의 행동을 통해서 확인할 수 있었다. 마지막으로 주인공이 아픔을 이겨내고 악당을 벌하는 것과 위기의 순간에 차원의 공간을 탈출하여 켈러한 교수의 딸을 구출하는 장면에서 해소성을 느낄 수 있었다.

계속해서 〈우리별 일호와 얼룩소〉는 동시대의 우리나라에서 살아가는 소외된 사람들에 대한 이야기와 청년들의 고민을 코믹하게 표현한 것이 특징인 작품이다.

본 작품은 등장인물들이 마법을 사용하고 사람들이 동물로 변하는 등 환상적인 표현으로 총체성을 반영되었고, 회화적으로 묘사한 배경과 단순한 형태와 비율로 등장인물들을 표현하고 있어 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적인 부분에서 우리가 흔히 보는 남산타워, 한강공원과 같은 특정 장소와 내러티브에서는 오늘날 우리나라에서 문제가 되는 소외된 사람들과 청년들의 미래와 같은 주제를 다루고 있기 때문에 보편성이 파악되었다. 또한 작품 등장하는 괴물 로봇인 ‘소각자’는 현대인의 불안을 그리고 ‘북쪽 숲’은 모두가 걱정 없이 살아가는 이상적인 사회를 상징한다는 것을 알 수 있으며, 주인공이 소각자를 파괴하고 우리별 일호와 사랑이 맺어지면서 해소성을 느낄 수 있었다.

마지막으로 〈사이비〉는 사건의 사실적이고 과장된 묘사와 등장인물들의 행동을 통해서 현실에서 자주 문제가 되고 있는 잘못된 종교에 대한 경각심과 그것을 믿게 되는 사람들의 심리들을 보여줌으로써 수용자들에게 환기작용을 일으키는 작품이다.

이 작품은 현실보다 과장된 등장인물들의 행동과 심리 그리고 사건을 통해서 실제와는 다른 세계관을 형성하여 총체성을 나타내고 있으며, 등장인물들의 특징을 부각시키고 나머지는 단순하게 묘사한 점에서 특수성을 확인할 수 있었다. 그리고 시각적으로 전형적인 지방도시와 농촌의 풍경을 보여주고 있고 내러티브 부분에 있어서 사건의 핵심인 종교라는 주제를 다루고 있다는 점에서 보편성을 형성하고 있다. 또한 주인공 ‘민철’은 ‘악한 선’을 목사로 등장하는 ‘성철우’는 ‘선한 악’이라는 철학적인 개념을 상징하고 있으며, 어렵고 가난한 사람에게 사기를 치는 ‘최경석’의 죽음과 ‘성철우’의 광기적인 행동을 저지하여 사건을 해결하고 영선의 죽음에서 해소성을 느낄 수 있었다.

분석을 통해서 알 수 있는 것은 각기 다른 특징의 작품들에서 루카치가 주장하는 미적 반영원리의 요소들이 시각적인 측면과 내러티브 부분에서 나타났다는 것이며, 특징으로는 모든 요소들이 보편성과 밀접한 연관이 있다는 것이다. 이유는 총체성과 특수성 그리고 상징과 우의성의 경우 작품마다 회화적인 표현과 내러티브의 구성으로 실제와는 다르게 독창적으로 형상화하고 있어서 수용자가 작품에서 표현된 대상을 인식하기 위해서는 수용자 자신이 가

지고 있던 대상에 대한 기억을 끄집어내야하기 때문에 쉽게 인식할 수 있도록 대상이 보편적이어야 한다.

해소성의 경우에는 작품에서 사건이 해결됨에 따라 나타나는 것이 특징이며 다른 요소처럼 즉각적으로 인식을 하는 것은 아니지만 수용자는 애니메이션을 통해서 간접적인 체험으로 감정들이 환기작용을 일으킨다. 그래서 내러티브를 누구나 알 수 있는 일반적인 개념의 주제를 가지고 구성을 해야 하는 것이기 때문에 보편성과 밀접한 관련이 있다고 본다.

애니메이션 작품의 내러티브를 구성하는데 있어서 다섯 개의 요소 중 가장 중요한 것은 총체성, 특수성, 보편성이라고 할 수 있다. 상징과 우의성의 경우 <빅 히어로>와 <사이비>처럼 개념화된 상징은 형상화된 대상보다 수요자에게 전달되는 방식이 직관적이지 않고, 어느 정도 사건이 진행되거나 결말에 근접하였을 때 그것을 인식할 수 있기 때문에 내러티브를 구성하는데 있어서 다른 요소들에 비해 중요도가 떨어진다고 사료된다.

마찬가지로 해소성 또한 앞에서 언급했듯이 이것은 작품의 결과에 해당되는 단계에서 느낄 수 있으며, 총체성과 특수성 그리고 보편성의 영향을 받는 요소이기 때문에 내러티브의 구성에 있어서 중요하지 않다고 본다. 그리고 무엇보다 결정적인 것은 연구결과에서 중요하다고 주장한 위의 세 가지 요소에 대한 공통점을 발견했다는 것이다.

총체성에 있어서 다섯 작품들은 비현실적인 표현과 연출로 애니메이션 작품만이 표현할 수 있는 세계관을 형성했으며, 특수성의 경우 캐릭터의 비율과 단순한 채색 또는 질감을 표현했다는 공통점이 있다. 마지막으로 보편성은 현실을 연상시키는 장소와 사물 또는 보편적인 개념들을 수용자에게 전달하고 있다는 공통점 때문에 내러티브를 구성하는데 있어서 위 세 가지의 요소가 중요한 것이다.

또한 내러티브의 주제에 대해서도 다섯 작품들은 우리가 이론적 고찰에서 살펴본 루카치가 언급한 윤리적인 것에 대한 이야기를 수용자에게 전달한다는 공통점을 파악할 수 있었다. <심슨가족 더 무비>의 경우 환경오염과 이를 무능하게 대처하는 등장인물들의 행동에서 수용자들에게 문제에 대한 심각성을 전달하고, 모범적으로 행동하는 등장인물과 주인공이 사건을 해결하면서

나타나는 이로운 결과들을 보여줌으로써 윤리적인 내용을 전달하고 있다.

다음으로 작품〈파닥파닥〉을 통해서 수용자는 바다에서 잡혀온 주인공이 횃집의 수조로 상징되는 하층민이 사는 계급과 약육강식의 시스템이 형성된 사회로 전락하여 그곳에서 벌어지는 사건과 주인공이 필사적으로 탈출하려는 인간의 모습을 우의적으로 보여줌으로써 삶과 죽음 그리고 자유에 대한 다소 어렵고 진지한 윤리적인 주제들을 이야기해주고 있으며, 작품〈빅 히어로〉는 동화에서 흔히 접하게 되는 매우 보편적인 가족애, 권선징악, 용서, 사랑이라는 오랫동안 형성된 윤리적 개념들을 등장인물들의 행동을 통해서 수용자에게 보여주고 있다.

계속해서 작품〈우리별 일호와 얼룩소〉에서는 동물로 모습이 변한 인간을 통해서 오늘날 문제가 되고 있는 사회에서 소외된 소수자계층에 대한 억압과 폭력을 대중의 불안이 만들어낸 ‘소각자’의 폭력적인 행동과 ‘오사장’과 같은 기회주의자의 모습을 보여줌으로써 우리에게 상기시키고 있으며, 〈사이비〉는 수용자에게 종교라는 것은 무엇인가라는 철학적인 질문과 함께 윤리에서 가장 대표적인 ‘선과 악’에 대해서 이것을 단순하게 표현하지 않고 주인공 ‘민철’의 본질은 악하지만 선을 행하는 모습과 목사 ‘성철우’의 본질은 선하지만 악을 행하는 복잡하게 얽히게 구성하여 어려운 윤리적 주제로 표현하였다.

이러한 측면에서 루카치가 주장한 현실에 대한 미적 반영원리의 요소들은 애니메이션 작품을 기획하는데 있어서 내러티브를 구성하는 중요한 핵심 요소라는 것을 알 수 있다. 또한 애니메이션 작품은 단순히 수용자에게 재미만이 아닌 현실과 관련된 다양한 정보들도 함께 전달한다고는 것을 파악하였다. 그렇기 때문에 현실이라는 것은 작품과 수용자를 연결해주는 일종의 매개체라고 할 수 있다.

따라서 본 논문의 연구를 바탕으로 애니메이션 작품 제작의 기획단계에 있어서 내러티브 구성을 위한 미적 반영요소의 활용방안에 대해 논하자면 우선 내러티브를 구성하는 메인플롯과 서브플롯의 주제들을 우리가 살펴보았던 플롯의 종류처럼 역사적으로 오랜 시간동안 형성된 보편적이고, 연구결과에서 다섯 작품 모두 공통적으로 나타난 윤리와 관련된 개념들을 적극적으로 활용하여 기본적인 내러티브의 틀을 마련하여 보편성을 형성할 수 있도록 하는

것이다. 그리고 시각적인 측면의 보편성에 대한 형성은 우리가 분석한 작품 〈빅 히어로〉처럼 두 나라의 다른 문화가 결합하였지만 특징적인 것들을 부각시켰기 때문에 쉽게 파악할 수 있었듯 수용자가 쉽게 인식하도록 묘사해야 한다.

계속해서 작품의 세계관을 구현하기 위한 방안으로는 분석결과에서 파악되었듯이 비현실적이거나 과장된 표현으로 실제현실과는 다르게 묘사하여 애니메이션만의 세계관을 만들어야 한다는 것이다. 그리고 추가적으로 우리가 루카치의 사실주의에 대한 이론적인 고찰을 통해서 알아본 총체성의 내용처럼 사건의 인과관계를 세밀하게 구성하여 현실감을 높여 수용자의 몰입을 유도하고 지속시켜야 한다.

다음으로 등장인물을 디자인하기 위한 형상화의 방법으로 선택한 현실의 대상을 우선 객관적인 관점에서 파악을 한 후, 자신이 만들고자 하는 방향과 결합시켜 대중적인 수용자들에게 거부감이 없는 형태로 단순화 시키고 비율을 작품의 성향에 맞게 구성하여 애니메이션 특유의 독창적인 특수성을 반영하는 것이다. 이것에 대한 내용은 다섯 작품 모두 공통적으로 등장인물의 형태나 채색 등을 단순하게 묘사하였지만 비율에 있어서는 작품의 성향에 따라서 다르다는 것을 통해서 확인된 결과이다.

이어서 상징과 우의성의 경우 특수성과 비슷한 과정으로 형성되지만 내러티브에 영향을 주는 요소이기 때문에 수용자가 쉽게 파악할 수 있도록 작품 〈심슨가족 더 무비〉의 돼지 오물통처럼 노골적으로 표현하는 것이 작품을 몰입하는데 도움이 된다고 사료된다.

마지막으로 앞에서 언급한 네 가지의 요소들이 이야기가 진행되는 동안 안정적으로 유지가 된다면 시각적으로 전달되는 내러티브가 수용자에게 자연스럽게 전달되어 간접체험으로 인한 몰입도가 상승하여 사건이 해결됨과 동시에 만족스러운 해소성을 느낄 수 있다고 기대된다.

2. 연구의 한계

본 논문에서 애니메이션 작품을 분석하는데 있어 시각적인 측면과 내러티브부분만 대상으로 하였고 사운드부분은 배제되었다. 그 이유는 본 논문의 근간이 되는 루카치의 이론자체가 회화와 문학의 예술분야에 더욱 집중이 되어 있기 때문이다.

그의 후기미학이자 본 논문에 지대한 영향을 끼친 그의 저서 『미학』에서 음악적인 부분을 언급을 하지만 총 4권으로 이루어진 저서에서 ‘미적 미메시스 경계의 문제’라는 한 장의 ‘음악’이라는 한 절만 다루고 있기 때문에 선불리 적용하기에는 한계가 있다고 사료되었다. 또한 애니메이션에서 사운드라는 부분은 음악 이외에도 효과음과 성우도 포함이 되어야하기 때문에 어느 하나만 다룬다는 것은 협소한 분석으로 다른 부분의 요소들과 부합되면 결론이 다른 방향으로 진행이 될 것이 염려되었다.

따라서 루카치가 핵심으로 다루는 회화와 문학에 밀접한 관련이 있는 시각과 내러티브부분에 집중하였다. 향후 후속연구에서는 사운드의 부분까지 통합적이고 심도 있는 연구가 이루어지길 기대한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

1) 연구논문/보고서

- 김민정, 「서사구조의 시각적 연출요소 연구 : ‘이상한 나라의 엘리스’의 사례 분석을 중심으로」, 세종대학교 대학원, 박사학위논문, 2013
- 김정희, 「스토리텔링 구성 전략 연구 : 영상콘텐츠 시나리오 개발을 중심으로」, 한국외국어대학교 대학원, 박사학위논문, 2009
- 김현진, 「미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구」, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2014
- 구민경, 「예술과 현실의 관계에서 비추어 본 미메시스 : 루카치 후기미학을 토대로」, 단국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2003
- 이동주, 「장편 애니메이션 내러티브 구조 요소 분석 연구」, 홍익대학교 일반대학원, 석사학위논문, 2009
- 이주영, 「미메시스의 관점에서 본 문학과 미술의 관계」, 한국학술진흥재단, KRF-2000-BA0093, 2000
- 박대조, 「인간적 삶의 ‘현실반영’ 표현 연구 = A Study to reflect the realities of human life」, 상명대학교 대학원, 박사학위논문, 2012
- 박민정, 「내러티브란 무엇인가?:이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환」, 서울대학교 교육연구소(아시아태평양교육발전연구단), 아시아교육연구 Vol.7 No.4, 2006
- 서호택, 「영화의 동력 : 부재에 관한 연구」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원, 석사학위논문, 2008
- 정창용, 「미디어 아트의 내러티브 형식에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문, 2015

2) 국내저서/번역서

- 김혜숙·김혜련, 『예술과 사상』, 이화여자대학교출판부, 2009
- 게오르크 루카치, 이주영 역, 『루카치 미학 제1권』, 미술문화, 2005
- 게오르크 루카치, 임홍배 역, 『루카치 미학 제2권』, 미술문화, 2005
- 게오르크 루카치, 임홍배 역, 『루카치 미학 제3권』, 미술문화, 2005
- 게오르크 루카치, 반성완 역, 『루카치 미학 제4권』, 미술문화, 2005
- 지그문트 프로이트, 임홍빈·홍혜경 역 『정신분석 강의』, 열린책들, 2011
- 진동선, 『사진예술의 풍경들』, 문예중앙, 2013
- 진중권, 『미학 오디세이 1』, 휴머니스트, 2009
- 진중권, 『진중권의 미학 에세이』, 한겨레출판(주), 2014
- 제롬 스톨니츠, 오병남 역 『미학과 비평철학』, 이론과 실천, 1990
- 볼프하르트 헝크만·콘라드 로터, 김진수 역, 『미학사전』, 도서출판 예경, 2002
- 로널드 B. 토비아스, 『인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯』, 서울 : 도서출판 풀빛, 2005
- 한용환, 『소설학 사전』, 서울 : 문예출판사, 2009

3) 보도자료

- 박정원, <그리스 헤라재단서 올림픽 성화 채화를 하는 이유>, 조선뉴스프레스, 2014.7.26
- 이근영, <혈관치료용 마이크로로봇 동물실험 성공>, 한겨레 사이언스 온, 2010.5.17
- 이승재, <이승재기자의 무비홀릭 긴장-이완의 반복...결눈질? 임파서블!>, 동아닷컴(dongA.com), 2006.5.11
- 최성원, <사람·물건 뇌파로 움직인다>, KBS, 2004.9.21
- 홍성운, <재활·간병 돕는 ‘폭신한 로봇’ 만들죠>, 매일경제, 2015.2.3

2. 국외문헌

George Boas, 「The Mona Lisa in the History of Taste」, Wingless Pegasus
us Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1950

ABSTRACT

A Study of Narratives that Reflect the Reality in Animation: Focused on the realistic essay of arts by Lukacs

Oh, Young-Min

Major in Animation

Dept. of Media Design

Graduate School of Public Administration

Hansung University

This thesis analyzed animation works based on the realistic essay of arts by Georg Lukács and grasped the principle that forms a homogeneity between works and recipients, before groping for a device of narrative composition that reflects the reality in planning animation works.

As the range and method of this research, first of all, theoretical consideration of realism and the accident of advent of photograph in the history of arts were examined to grasp the concept and the essence and to arrange the elements of aesthetical reflection principle argued by Georg Lukács. Then in terms of structure, the concept of narrative and the type according to structure were investigated through theoretical review.

Objects of analysis selected according to the characteristics of animation were 5 works including 'The Simpsons The Movie' that is very sarcastic, 'Padakpadak' with a strong uncommercialism, 'Big Hero 6' with a strong commercialism, 'Our star Ilho and Brindled Ox' with strong comic product

ion and 'The Fake' with the outstanding realistic expression. Then it was divided into visual part and narrative part to analyze the contents of composition. Each work was grasped on which object of reality the drawn elements reflect. The common things of 5 works mentioned already were investigated by drawing important elements of reality reflection in planning narratives.

Realism is based on the central principle of mimesis, the word of representation and imitation. In ancient philosophy, imitating things as they are have an playing effect on men, giving pleasure of learning. It was considered for the spirit of artists to be combined to the realistic objects and materials to be embodied as a special object through the assert 'arts are not mimesis'.

Noticing the argues of ancient philosophers, Georg Lukács defined that arts are interacted with the reality constantly through mimesis.

As reality is based on mimesis, it started at early stage while imitating the reality as it is. However as it came to be influenced by philosophy and epistemology on human conscience, its concept has been expanded to the direction that arts should show the conscience of the age to move people. Also with the advent of photograph, representation of things as they are had no meaning. The definition became harder that the concept of imitation in arts is not a simple concept, but the integration with the idea of artists to be embodied.

Georg Lukács also maintained that in realism, imitation is not just a simple copy of an object, but the activity to grasp the essence of the object and reflect it aesthetically. Georg Lukács classified the principle of aesthetic reflection into 5 including the wholeness, the speciality, the universality, the symbol and allegory and the catharsis. The reality is reflected on works aesthetically through such principles that lead indirect reception experience of men, and then awakening effects are aroused in which the realistic thought and emotions inherent in works are risen, ascended, deeper

ned and concentrated to get a homogeneity.

Narrative is a word that is used currently in various areas, but originally it was used in literary referring to narration. It is to deliver the exclusive behavior of human being in forms of description or discourse.

Animation is intuitive as it delivers narratives to recipients through the visual form. The animation work has special contents depending on how to compose the story and plot though it produces the same theme. Therefore, the narrative is a structure composed artificially of story and plot. Accordingly it is important to grasp the structure of story and plot to analyze the narrative of an animation work.

The narrative has a structure that the main plot and sub-plot is located within the 5 stages of story(beginning, development, crisis, climax and conclusion) and is divided into 3 basic types like simple, complex and organic plot according to composition.

As for analysis of work, based on 5 elements necessary for aesthetic reflection and narrative structure in realism, analysis was carried out on how each of the 5 works mentioned in the method of research is reflected on narrative with what kind of realistic theme, and in which way it is represented according to the content of work.

First of all, 'The Simpsons The Movie' is characterized by its close relationship to the reality as it awakens recipients intuitively with various social problems including the serious environmental pollution, children abuse and wrong censorship through its social critical function.

This work represented the accident happening in the town and the behavior of the characters unrealistically and sarcastically, reflecting the aesthetic element of the wholeness by forming the world view original and differentiated from the reality. The aesthetic element of the specialty might be reflected, as the simple pattern unique to animation and general colors are used to represent different races, but yellow color is used especially to embody the Westerners. The aesthetic element of the universality was

grasped, as the appearance of a typical town in the U.S. was at the background and the special problems in reality was represented. The central matter of the accident bore the shape of something that suggests a bomb and the behavior of characters represented various social problems symbolically. The catharsis is suggested that the accumulated conflicts are reduced as the hero was active to save the town from crisis and to ruin the corrupted bureaucrats.

Next the 'Padakpadak' with the noncommercial content is characterized by representing the appearance of men who live through the dismal reality for fish stuck in water tank of a raw fish restaurant in order to awaken in the recipients such philosophical themes as life and death and freedom.

This work reflects the wholeness by representing the class consciousness and the survival of the fittest with the behavior of fish, living in a small water tank of a raw fish restaurant, that have human emotion. The specialty might be also applied as the characters are described in cartoon-like rendering and simple shape to give it the difference from the reality. The universality is also applied as it represents the raw fish restaurants, cars and various settings that are available frequently at domestic seashore, but it is judged insufficient as it is hard to reflect it to the emotion of foreigners. The symbolism is applied in that the fish with the destiny to be able to die anytime in the water tank of a raw fish restaurant symbolizes the men on low class. Different catharsis like sacrifice and escape was felt with the death of hero and the escape of the character named 'old flatfish' that was successful.

The 'Big Hero 6' is characterized by awakening very universal and ethical concepts formed through long time as the hero coped with sorrow and understood and forgave his enemy and loved his friends in bright and cheerful production.

The wholeness might be reflected as above work is composed of the w

world view in which a real US city and Japanese culture are combined and the science and technology under progression, and forms unrealistic and non-futuristic world view. The speciality different from the reality was grasped as the rate, shape and texture of the characters' body were described simply. In case of background, the universality might be applied as the two different cultures are divided enough to discern though they are united. Unlike other two works, 'Big Hero 6' forgives the villain in terms of narrative and represents the love and friendship of family and friends, so it is judged to symbolize love in a wider category. Accordingly, it might be said to have a low intuition and the catharsis was felt at the scene that the hero punishes the villain coping with the pain and at the production that the escape was successful from the escape of dimension. 'Our star Ilho and Brindled Ox' is characterized by the story of domestic people alienated who live in the same age and the worry of youngsters in comic and fantastic way.

The wholeness is reflected in this work with the fantastic expression different from the reality as characters use magic arts and people transfigure into animals. The speciality is also confirmed with the background described pictorially and characters represented in a simple shape and rate. Visually in specific places like the Namsan Tower, the Hangang Riverside Park and the statue of general Lee Sun-Sin in Gwanghwamun and narratives, the universality is grasped as it treats such themes as the alienated people of minority and the future of the youth who are troubled with employment, the hot issues domestically today. The character 'Sogakja' is a monster robot the anxiety of modern people create and his behavior might symbolize the violence against the weak. 'Northern forest' might symbolize the ideal utopia in which all the people live without anxiety. Finally the catharsis was felt when the hero destroys the 'Sogakja' and make love with 'Our Star Ilho'.

Lastly, 'The Fake' is a work that awakens recipients by showing the c

onsciousness against a deteriorated religion that becomes an issue in reality and the psychology of those who believe in that religion with the realistic and exaggerated description to the accident and the behavior of characters.

This work shows the wholeness by forming a worldview different from the reality through the behavior, psychology and accident of characters exaggerated from the reality, and confirms the specialty in outstanding the characteristics of characters while simplifying the remainders. It also forms the universality in showing the landscape of the typical local cities and rural areas and treating the theme of religion, the hub of accident in narrative part. A philosophical concept is symbolized as the hero 'Mincheol' is set as 'Evil Good' and the pastor 'Seong Cheol-Woo' as 'Good Evil'. The catharsis was felt in the death of 'Choi Gyeong-seok' who swindled poor people and in the death of 'Yeongseon' who held back the frantic behavior of 'Seong Cheol-Woo' and solved the accident.

Analysis showed that the elements of aesthetic principles of reflection argued by Lucacs appeared in visual side and narrative part from works that have different characteristics. It is characterized by the close relationship with the universality in all of the elements. The most important of the 5 elements that compose the narrative of a narrative work might be said the wholeness, the speciality and the universality.

It is because that in case of the symbol and allegory, the conceptualized symbol is not more directional in delivering it to recipients than to embodied objects and it is recognizable when the event is the more or less progressed or gets closer to the end, so its importance is rather less than other elements in composing the narrative.

The case of catharsis has also the same reason as the symbol and allegory as it is the resulting side of the work. Most of all, the result of analysis showed that the three elements mentioned as the wholeness, the speciality and the universality are more important since the common thing was

s found in the three elements.

As for the common thing, in case of the wholeness, the 5 works formed the worldview only animation can express with the unrealistic expression and production, and in case of the specialty, the rate of characters and the expression of simple color or texture. Lastly, the universality delivers the place, things or universal concepts that associate the reality to recipients.

During analysis, it was found out that narrative part also had a common thing that it delivers ethical concepts to recipients and the contents are light or heavy according to the nature or theme of works.

In this sense, animation work is not just a means to deliver pleasure to recipients, but a video content to help recipients to be able to experience indirectly various information. Therefore important in reflecting the reality is to form the homogeneity between the world realized in the work and the recipients who watch it, and the 5 elements of aesthetical reflection to the reality argued by Lucacs are the main elements that realize them in visual sides or in narrative parts.

Therefore, based on this study, a device of using aesthetical reflection elements to compose narrative at the planning stage of an animation work production is discussed. First of all, it is to use actively the themes of main plot and the sub-plot that compose the narrative and have been formed for long time historically just like the kinds of plot we already investigated and the themes related to ethics and appearing in common in the 5 works so that we can form the universality by preparing the frame of basic narrative. As for formation of the universality in visual terms, it should be described for recipients to recognize easily just like the 'Big Hero 6' we analyzed that highlighted something characteristic though the different cultures of two countries combined.

As for the device to realize the worldview of the work, we should make a worldview unique to animation by describing differently from the real

ity with the unrealistic or exaggerated expression as grasped in the result of analysis. We should lead and sustain the immersion of recipients by composing the causality and rising the sense of reality like the content of the wholeness known through theoretical consideration of the realism of Lucas.

As a method of embodiment to design characters, the selected realistic objects should be grasped objectively. It then should be combined to the direction of what to make, simplified in the form the popular recipients would not resist and composed to fit for the nature of the work in order to reflect the specialty unique to animation. Concerning contents, all the 5 works described the shape or color of characters in common, but the rate is different according to the nature of works.

The symbol and allegory is formed in a similar process to the specialty, but it affects the narrative. Therefore, it is judged useful in immersing in works to represent suggestively like the case of pig waste basket in 'The Simpsons The Movie' so that recipients can easily grasp.

In conclusion, if the 4 elements mentioned before is maintained stably during the story under way, it is expected that the narrative delivered visually delivers to recipients naturally, raising the degree of immersion due to the indirect experience, solves the accident and brings the satisfying catharsis.

【Key Words】 : Realism, Mimesis, Homogeneity, Reality, Aesthetical Reflection, Indirect Experience, Narrative