

제 78 회 일본 전문가 초청 세미나
전후 일본의 인간 서사와 애니메이션

김준양

애니메이션영화 연구자, 한국예술종합학교 겸임교수

Animating puppet 으로서 대표적인 피노키오는 움직일 수 있고, 말할 수 있고, 걸을 수 있다. 그러나 양심이 없으면 인간으로 인정될 수 없다.

일본에서의 대표적인 애니메이션으로써 테즈카 오사무의 철완 아톰이 있다. 아톰의 몸은 기계이며, 자라지 않는다. 아톰을 만든 사람과 아톰과의 관계는, 구세대와 신세대를 대변하며, 제국정부와 신민을 의미하기도 한다. 애니메이션 안에서 로봇인권선언 등도 나오는데, 이도 비유적인 의미가 있는 것이다. 로봇과 흑인 노예를 대비하는 것처럼 보이며, 소수자의 인권을 떠올리게 한다.

아리스토텔레스의 “De Anima”에 의하면, 애니메이트 되는 것의 핵심인 “혼”은 세가지로 나눌 수 있다. “생장적 혼”인 식물, “감각적 혼”인 동물, 그리고 “이성적 혼”인 인간이 그것이다.

애니메이션과 생-정치학의 관계에 있어서, 인간외적 인격(other-than-human person), 유사인간(android/humanoid), 그리고 관객성(spectatorship)이 있다. 여기에서 끌어낼 수 있는 함의는 “주체”와 생산된 “타자”, 역사적으로는 아톰을 만든 자로 대변되는 일본과 동아시아의 국민으로 대변되는 아톰, 그리고 어느 정도가 되어 인조인간을 휴먼으로 인식할 수 있는가 하는 담론이 있다.

<Q&A>

Q. 왜 일본애니메이션을 비롯한 비디오게임 등은 예술계에서 일단 파괴된바 있는 일루전을 추구하는가?

A. 전후 일본애니메이션계에서도 일루전 파괴의 움직임이 있었다. 단지 한국에 제대로 소개가 되지 않았다. 비디오게임 등을 예술이라고 하기는 어렵다. 게임은 자본의 논리가 심하며, 비평과 역사가 없다. 예술은 사람의 시간을 장시간 착취하지 않는데 반해(영화는 2 시간 내외로 끝난다), 게임은 그렇지 않다.

Q. 일루전을 추구하는 것도 긍정적일 수 있지 않는가?

A. 시간착취의 면에 있어서는 그렇지 않다. 미야자키 하야오는 자신의 작품 이웃집 토토로가 많은 사랑을 받았으면 좋겠으나, 그들이 하루종일 여기에 매여있는 것(시간착취)은 원치 않으며, 그저 삶이 힘들어졌을 때 어린시절의 추억을 떠올리는 기회가 되면 충분하다라고 말한 적이 있다.

Q. 애니메이션하는 욕구의 이면에는 죽음에 대한 두려움이 있지 않는가?

A. 생물학적 죽음보다 사회적 죽음에 대한 두려움이 있다고 하겠다. 하찮은 컵이라도 유명인의 사인이 있다면 그것은 이미 자본적인 의미를 초월한 특별한 것이 되며 버려지지 않을 것이다. “버려진다”는 사회적 죽음이 애니메이션을 하는 목적인 “인간화”의 관점에서 보았을 때 두려운 것이다.

Q. 피노키오와 아톰이 남자아이인 것의 함의는?

A. 애니메이션의 주인공 설정에는 아담형과 이브형이 있다. 아담은 “적자(適者)”로 인식되며, 이브는 남자의 이상적인 파트너로서의 “타자(他者)”로 인식된다. 이와 같은 현상은 남성들이 작가들의 주류를 이루기 때문이라는 요인도 있다.