



요코타 마사오 지음, 『일한 애니메이션의 심리분석』 『日韓アニメーションの心理分析』, 京都:臨川書店, 2009).

오쓰카 에이지 지음, 『아톰의 명제: 데즈카 오사무와 전후 만화의 주제』 『アトム 命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 東京:徳間書店, 2003).

오시이 마모루 지음, 『이노센스 창작 노트: 인형, 건축, 신체의 여행+대담』 『イノセンス』 創作ノート:人形・建築・身体の旅+対談』, 東京:徳間書店, 2004).

한글
한글

일본 애니메이션 속 신체와 마음이라는 주제를 이해하는 세 개의 입구

김준양

* **지은이 | 김준양** 애니메이션 연구자로서 현재 영국에서 출간되는 *Animation: An Interdisciplinary Journal*의 어소시엇 에디터(아시아 지역)이며 시네마디지털서울(CinDi) 영화제의 애니메이션 부문 프로그래머로도 활동하고 있다. 지은 책으로는 『애니메이션, 이미지의 연금술』, 『이미지의 제국: 일본 열도 위의 애니메이션』이 있고, 두번째 책은 2008년에 일본국제교류기금에서 보라나비 저작상을 수상하였다. 번역한 책으로는 『상상에 숨을 불어넣다』(오노 고세이 지음)가 있다. 대학에서 공학과 미학을 전공했고, 현재의 애니메이션 연구 주제는 인형과 인조인간이다. 서울대 일본연구소 객원연구원이며, 한국예술종합학교 등에서 강의하고 있다.

「은하철도999」¹⁾의 TV판에는 ‘침묵의 성지’라는 별이 등장하는 에피소드가 있다. 이 별에서는 모두가 귀에 고성능의 음향기기를 달고 있어서 큰 소리를 내는 일이 법으로 금지되어 있고 이를 지키지 않으면 처형까지 당할 수 있다. 이 이야기가 단순히 황당무계한 상상이 아닐 수도 있다는 것은, 자기 집안에서도 목소리가 이웃집으로 썰까 봐 전전긍긍 주의를 기울이며 가급적 작은 목소리로 말하는 어느 ‘평범한’ 현대 일본인의 모습을 목격하는 순간 금방 눈치채게 된다.

『애니메이션의 임상심리학』²⁾이 출간된 2006년 이래로 이제까지 세 권의 애니메이션 연구서를 내놓은 임상심리학자 겸 의학박사인 요코타 마사오는 오히려 한국의 어느 애니메이션 영화를 보던 중 상당한 (문화적) 충격 혹은 인상을 받았다고 필자에게 말한 일이 있다. 이 50대 중반의 저자를 놀라게 한 것은, 2009년도 칸 영화제 감독주간에 초청된 「먼지 아이」(정유미 감독)라는 단편 애니메이션에서 홀로 원룸 생활을 하는 한 젊은 여성이 방 청소를 하던 중 창문을 활짝 여는 장면이었다. 요코타는 그렇게 아무렇지도 않은 듯 창문을 연다는 것이 일본에서는 몹시 상상하기 어려운 일이라고 한다. 실제로 도쿄의 거리를 거닐며 주택들을 보면 창문이 꼭꼭 닫혀 있을 뿐만 아니라 커튼까지 쳐 있는 풍경을 쉽게 목격할 수

1) 이 TV애니메이션 시리즈는 일본에서 1978년에 첫 방송되었고 국내에서도 여러 차례 방송되었다.

2) 横田正夫, 『アニメーションの臨床心理学』, 東京: 誠信書房, 2006.

있다. 그 창문 너머로 사람이 있는지 없는지는 알 수 없는 노릇이다. 근래에는 한 여름의 열대야 현상으로 고령자의 사망 사건이 자주 보도되곤 했는데, 거기에서 공통적으로 눈길을 끄는 점은 사망자들이 취침 중 냉방도 꺼 놓은 채 창문을 꼭 닫아 놓은 상태였다는 것이다.³⁾

사적 공간의 한 경계를 이루는 창문을 통해 한국과 일본 두 사회의 상이한 심리적 백터를 포착하는 요코타는 2009년에 그의 세번째 저서인 『일한 애니메이션의 심리분석』⁴⁾을 출간하였다. “데아이(出会い, 만나기), 마지와리(交わり, 사귀기), 도지코모리(閉じこもり, 틀어박히기)”⁵⁾를 부제로 하여 자아상 및 대인관계를 임상 심리학자의 입장에서 분석하고 있는 요코타의 책과 함께 이 서평은, 그의 관심과 연장선을 그리며 일본의 애니메이션을 논의하는 다른 두 권의 책을 살펴볼 것이다. 둘 중 하나는 오쓰카 에이지의 『아톰의 명제: 데즈카 오사무와 전후 만화의 주제』⁶⁾이고, 다른 하나는 오시이 마모루의 『이노센스 창작 노트: 인형·건축·신체의 여행+대담』⁷⁾이다. 이들 세 저술은 각 저자의 서로 전혀 다른 전문적 관점을 통해 일본 애니메이션을 들여다 보면서 일본사회를 부조한다. 그들의 끝과 망치는 일본 애니메이션의 오랜 주제이기도 한 ‘나는 누구/무엇인가?’라는 존재론적 질문이 어떻게 눈에 보이는 형태로 제시되고 또한 거꾸로 그 형태로부터 어떤 답을 찾아 왔는지를 드러낸다. 그러나 서평의 본론으로 들어가기 전에 애니메이션(일본 작품에 한정되지 않는) 연구라는 학술 분야 자체가 국내에 잘 알려져 있지 않은 만큼 일본 내의 이 분야에 관한 현황을 잠시 점검해 본다.

일본사회에서 애니메이션은 오랫동안 주로 대중오락으로 취급되어 이런 분야가 대학 수준에서 교육하거나 연구할 가치가 있는 것으로서 간주되지 않았다. 이런 점은, 마찬가지로 대학에 별도의 학과로서 도입되지는 않았지만 적어도 애

3) 「熱中症:高齢者,室内でも注意,気温上昇,脱水…… 気付かず重症化」, 『毎日JP』, <http://mainichi.jp/tanokore/health/003835.html>

4) 横田正夫, 『日韓アニメーションの心理分析』, 京都: 臨川書店, 2009.

5) 이 중 도지코모리는 요코타에 의해 히키코모리와 구별된다. 미리 밝히자면, 전자는 능동적 틀어박힘, 후자는 수동적 틀어박힘에 가깝다.

6) 大塚英志, 『アトム の命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 東京: 徳間書店, 2003.

7) 押井守, 『イノセンス 創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談』, 東京: 徳間書店, 2004.

니메이션에 관한 진지한 학문적 논의 자체는 간헐적으로나마 꾸준히 이루어져 온 영미권과 대조를 이룬다. 따라서 애니메이션에 관한 심도 있는 연구·저술이 이루어진 것은 비교적 최근의 일이라 할 수 있으며, 그 학문적 지층이 상대적으로 얇은 만큼 크게 두 가지의 과제가 깊은 상호 연관 속에서 발견된다. 첫번째는 방법론의 부족을 들 수 있다. 이는 적절한 레퍼런스가 주어지지 않은 채 일방적인 제안과 주장이 쉽게 이루어지거나 저자가 자신의 전문 분야에서 획득한 지식을 끌어올 경우 애니메이션 분야로의 응용 혹은 전용 시에 세련된 방식을 보여 주지 못하는 데에서 흔히 눈에 띈다. 두번째 과제는 인적·지적 교류의 측면에서 지적 될 수 있다. 특히 일본사회의 경우, 이른바 ‘상업 애니메이션’과 ‘아트 애니메이션’의 구분, 그리고 애니메이션과 만화라는 상호 인접 분야의 관계에 대한 입장 차이가 교류의 장에 영향력 있는 문턱으로서 작용하고 있다. 해외에서 애니메이션 예술 전반에 관하여 근래 활발하게 이루어져 온 연구의 풍부한 성취들을 공유하는 작업도 아주 적극적이었다고는 평가되기 어려운 수준에 그쳐 왔다.⁸⁾ 그럼 이상과 같은 점들을 염두에 두고 다음에서 각 저술을 구체적으로 살펴보고자 한다.

접촉공포와 도시코모리

『일한 애니메이션의 심리분석』의 저자 요코타는 우선 다채로운 경력의 소유자이다. 1970년대에 애니메이션에 뜻을 두고 니혼대학의 영화학과에 진학하였으나 방법론의 필요성을 절감한 그는, 대학원에서 영상에 관한 인지심리학을 전공한 후 의과대학 신경정신과에 근무하며 통합실조증⁹⁾, 즉 정신분열증의 인지장애를 연구하고 1990년대에는 이 주제에 관한 저술들을 낸 바 있다. 실험심리학과 임상심리학 두 분야의 전문가라는 측면에서 요코타는 애니메이션이라는 분야를 각각 형식과 서사 양면에서 동시에 논의해 온 드문 연구자 중 한 사람으로, 특히 『일한

8) 이 과제들은 한국의 애니메이션 연구에서도 거의 공통된다.

9) 통합실조증(統合失調症)은 일본사회에서 정신분열증을 대체하는 명칭으로서 쓰이고 있다.

애니메이션의 심리분석'에 와서는 그의 임상 경험을 한층 살려 일본 애니메이션 속에서 그려진 일본인의 접촉공포(触れ合ひ恐怖)를 중심으로 대인관계 심리를 탐구하는 데 주력한다. 그에 따르면 「추억은 방울방울」,¹⁰⁾ 「신세기 에반게리온」,¹¹⁾ 「시간을 달리는 소녀」¹²⁾와 같은 대중적인 작품은 물론이고, 「도깨비」¹³⁾ 같은 개인적인 작품 속에서 접촉공포는 아들과 아버지, 이성 친구(연령과 무관하게), 아내와 남편 등 여러 관계에서 두루 목격된다. 또한, 융 계열의 저명한 임상심리학자 가와이 하야오의 『그림자의 현상학』¹⁴⁾에서 제시된 바 있는 “또 하나의 나”, 즉 분신이 접촉공포의 방어기제로서 다양한 방식으로 표현되어 있다. 저자가 그러한 표현들의 심화분석을 위해 의존하는 주된 방법론은, 통합실조증 환자를 대상으로 한 ‘덤블 테스트’와 프로이트의 기본적인 정신분석이론이다. 여기서 특히 전자는 ‘덤블에 떨어뜨린 500엔 동전을 찾고 있는 자기 자신’을 그리는 것이 과제로서 주어지는 흥미로운 테스트이다. 요코타는 이를 통해 임상에서 얻어진 그림 20여 장을, 접촉공포를 드러내는 애니메이션 작품 속 장면들과 비교하면서 일본사회의 심리적 상황을 통합실조증의 그것과 병치한다. 이런 방식의 답론 생산 과정 앞에는 흔히 이른바 ‘일본인론’의 오래된 함정이 도사리고 있기 마련인데, 저자는 서장에서 1950~60년대의 일본 만화 및 라이브액션영화(즉 실사영화)와의 대조를 통해 일본 애니메이션이라는 장 자체를 상대화시킴으로써 문제를 효과적으로 우회해 간다.

요코타가 덤블 테스트와 애니메이션 사이의 상호 유사성으로부터 발견하는 것은 대체로 두 가지로 요약된다. 첫째는 외부 세계와의 단절 상황에 있는 통합실조증 환자의 다양하고도 독특한 자기 재현 방식들 중에 분신·변신 등이 대중적인 극장용 장편 애니메이션뿐만 아니라 저자가 ‘예술계’라 일컫는 개인 제작 애니메이션에서 공통적으로 나타나는 점이다. 가령, 분신의 가장 대표적인 사례로는 심

10) 「おもひでぼろぼろ」(1991, 高畑勲監督)

11) 「新世紀エヴァンゲリオン」(1995~, 庵野秀明監督)

12) 「時をかける少女」(2006, 細田守監督)

13) 「鬼」(2004, 細川晋監督)

14) 河合準雄, 『影の現象学』, 東京: 講談社, 1987.

대 주인공들이 탑승하는 로봇이 언급된다. 또한 요코타는 변신의 사례를 들면서 남자의 경우에는 울트라맨 같이 몸 전체에 걸치는 방식, 그리고 여자의 경우에는 의상을 바꿔 입는 방식으로 나뉜다고 제안한다. 이러한 신체의 외적 변화를 통해 '나'라는 존재가 세계로부터 고립된다. 둘째는 훨씬 더 의미심장한 것으로서 피주찰감(被注察感), 즉 누군가가 '나'라는 존재를 늘 어디선가 지켜보고 있다는 감각이다. 저자는 이를 단편 애니메이션 「카프카 시골의사」¹⁵⁾에 관한 논의 속에서 주로 제안하지만, 오히려 그에 앞서 저자가 언급하는 「신세기 에반게리온」, 그리고 1970년대 초까지 거슬러 올라가는 「마징가Z」에서 더 뚜렷한 그림으로 나타난다. 두 대중적인 작품은 주인공 소년이 로봇을 타고 적과 싸울 때 그가 속한 세계의 사람들이 늘 배후에서 모니터를 통해 그를 지켜보는 주시-관찰의 시스템을 제시한다. 요코타는 이것을 현대 일본의 부모가 아이들의 보호를 위해 쥐어 주는 핸드폰과 비교하며 부모자녀 관계에서만 아닌 친구 관계, 연인 관계로까지도 확장된다고 제안한다. 피주찰이라는 경험은, 현재 일본사회에서 작동하고 있는 일종의 심리적 기계장치(=메커니즘)로서 '사람 눈=남의 눈'을 의미하는 히토메(人目)라는 단어의 함의와 용법에서도 잘 드러난다. 그러나 요코타의 저술은 히토메 메커니즘의 역사성과 정치적 함의까지는 시야에 넣고 있지 않다.

그의 논의 속에서 상호 주시-관찰의 이 배후적 시스템은 감시-억압의, 말하자면 판옵티콘적인 시스템과 동일시되지 않는다. 저자의 논의를 따라가면, 주찰이라는 시선의 양식은 “메시지를 보내는 일(=물리적인 접촉) 없이 곁에 있어 주는 것(=방관)으로 충분”한 “마음의 커뮤니케이션”에 가까운 것으로 이야기된다.¹⁶⁾ 요코타는 이런 양식의 커뮤니케이션이 ‘기분을 헤아린다’(気持ちを汲む)는 일본어 관용구에서도 잘 나타나 있다는 점에서 “극히 일본적인 발상”이라고 주장한다.¹⁷⁾ 문제는 그때의 마음 혹은 기분이 누구의 것이냐는 데 있다. 저자가 애니메이션 예술가 요네쇼 마야(米正万也)를 논의할 때 인용하는 그녀의 작품 해설 중 다

15) 「カフカ田舎医者」(2007, 山村浩二監督)

16) 横田正夫, 『日韓アニメーションの心理分析』, 253쪽.

17) 横田正夫, 『日韓アニメーションの心理分析』, 253쪽.

음과 같은 대목¹⁸⁾은 그래서 몹시 의미심장하게 들린다. “자신에게는 자신이 달라 붙어 있다고¹⁹⁾ 생각해도 실은 더 많은 사람들이 당신에게 달라붙어 있다.” 이른바 마음의 커뮤니케이션은 ‘타인’의 기분을 끊임없이 끌어안지 않으면 안 되는 실천이라 할 수 있으며, ‘나’ 자신의 기분을 위한 자리는 ‘나’의 내면에서조차도 쉽사리 허락되지 않는 셈이다. 또한 ‘나’라는 존재가 ‘타인’의 기분이라고 믿고 헤아리고 있던 것이 진정 ‘타인’의 것이라는 보장도 없다는 문제가 대두한다.

일본인의 이러한 심리와 관련해 요코타는 일본의 전통극 노(能)에 관한 종교학자 야마오리 데쓰오의 논의²⁰⁾를 인용하는 가운데 몹시 주목할 만한 제안을 한다. 그에 따르면 자아·초자아·이드 각각이 서로 얽힌 관계 속에서 각각의 힘을 발휘한다고 보는 정신분석의 심적 구조에 대한 입장이 일본의 전통 안에서는 성립하지 않는다. 대신에 서로 얽혀 있다고 간주되는 초자아와 이드는 단지 곁에서 자아를 지켜보고 있을 뿐, 그럼으로써 자아가 보고 있는 것과 같은 것을 바라보게 된다. 말하자면 한 개인의 주체성 안에서조차도 각 심적 구성 요소가 상호 접촉 및 교류를 결여한 채 온 신경을 바깥 세계로 향한다. 따라서 타자를 곁에서 바라보며 그 속에 들어가 감정을 공유하고자 하는 체험²¹⁾이 계속되면 혼란을 겪게 된다고 경고하는 요코타는, 바깥 세계에서 많은 사람들과 만나고 난 후에 소모된 자신을 되찾기 위해서는 얼마 동안의 자폐가 필요할 뿐만 아니라 자폐가 삶의 주기 속에서 반드시 거쳐야 할 과정의 하나라고 인정한다. 이와 같은 의미의 자폐를 히키코모리의 부정적인 함의와 구별하려는 의도에서 도지코모리라 일컫는 저자는, 예술가의 창조적 활동에서는 특히 긍정적인 것으로 평가하는 반면에 「신세기 에반게리온」을 논의하는 지점에서는 자폐적인 십대 주인공 소년의 공허 속에 공동체 전체의 기도가 집중되는 그것의 플롯으로부터 “천황을 중심으로 일본 국민의

18) 横田正夫, 『日韓アニメーションの心理分析』, 256쪽.

19) 여기에서 “달라붙어 있다”의 원래 일본어 표현인 “ついている”에는 (“귀신에) 홀리다 혹은 씌우다”라는 의미의 용법도 존재한다.

20) 山折哲雄, 『生きる作法Ⅲ：日本人のゆく浄土』, 山折哲雄セレクション, 東京：小学館, 2007.

21) 이 체험은 일본예술의 미적 특징 중 하나로 제안되어 온 모노노아와레(もののあわれ)의 정서와 유사해 보인다. 대체로 ‘모노-사물’에의 감정이입을 의미하지만, 일본어의 경양어 표현에서는 사람도 자기 자신을 ‘모노’라고 일컫는다는 점에서 사물의 근대적 개념과 구별된다.

총의(總意)가 통합되었던” 제2차 세계대전 중의 일본을 읽어 낸다.²²⁾ 이는 강상 중이 제국주의 시기의 일본에서 ‘일본인’이라는 국민적 동일성을 형성하고 군국주의의 정신적 기초가 되었다고 제안하는 ‘심미화된 주정적 내면성의 강조’를 ‘마음주의’(ココロ主義)라 일컬으며 비판하는 바와 맥을 같이 한다.²³⁾

애니메이션 작품들 속에서 일본사회의 어떤 심적 구조를 발견하고 분석하는 요코타의 이 최근 저술은 세 가지의 질문들을 남긴다. 첫째는, 덩불 테스트에서 나타난 재현 방식의 많은 특징이 사실 애니메이션만이 아닌 다양한 시각예술 영역에서도 공통적이기에, 그렇다면 이것이 임상적 차원의 통합실조증과 예술 양자의 관계에 대해 무엇을 의미할 수 있는가 하는 질문이다. 둘째는, 분신 혹은 변신의 대중적인 양식들로서 요코타가 예시한 로봇이라든가 변장의상 고유의 구체적인 함의에 관한 질문이다. 즉, 왜 하필이면 다른 어떤 것이 아닌 로봇이거나 변장의상인가? 마지막으로, 저자가 한 개인의 자폐적 상황에서 부정적인 국면으로 취급하는 공허라는 개념의 실체에 관한 질문이다. 다음에서 살펴볼 두 저술은 이 중 두번째와 세번째 질문에 대해 중요한 견해를 제시하고 있는 것으로 보인다.

미키마우스의 껍질을 입은 근대 일본

대학에서 일본민속학을 전공하고 오랫동안 서브컬처 분야의 창작자로서는 물론 편집자·평론가·연구자로서 다방면으로 활약해 온 오쓰카 에이지의 저서 『아톰의 명제』는 일본 만화와 애니메이션 양 분야에서 거장으로 추앙받는 데즈카 오사무에 관한 일종의 작가론이지만, 더 나아가서는 작가론을 넘어선 근대일본문화론이라고도 할 수 있다. 저자가 오사와 노부아키와 함께 뒤이어 낸 『재패니메이션은 왜 패하는가』와 좋은 짝을 이루는 이 책이 일차적으로 우리에게 커다란 충격을 주는 것은, 그 안에 실린 일본 만화와 애니메이션의 역사적인 시각 자료들이

22) 横田正夫, 『日韓アニメーションの心理分析』, 30~31쪽.

23) 姜尚中, 『ナショナリズム』, 東京: 岩波書店, 2001, 54~67쪽.

근대 일본인의 정체성에서 잊혀진 원풍경을 여지없이 드러내 주기 때문이다.

먼저 『아톰의 명제』의 <도판 36>²⁴⁾은 사카 본타로(謝花凡太郎, 1891~1963)의 만화 『미키의 활약』(ミッキーの活躍, 1934)에서 발췌된 장면인데, 미키마우스를 비롯한 월트 디즈니의 인기 캐릭터들이 일본의 항구에서 환영을 받으며 자신의 상륙을 마이크로폰으로 일본 전역에 알리고 있다. 다음에 더욱 주목할 만한 것은 히로세 신페이(広瀬しん平)의 만화 『미키 주스케』(ミッキー忠助, 1934)에서 발췌된 <도판 3>이다. 그 속에서는 일본의 평범한 검둥이 쥐가 “미키마우스, 세계 제일의 인기인”이라는 입간판을 보고 “나도 미키마우스가 되고 싶구나”라고 생각한 후 가짜 미키마우스로 변장을 한다. 이 변장의 순간은 『재패니메이션은 왜 패하는가』²⁵⁾의 <도판 6>을 통해서 더 직접적으로 확인된다. 거기서 일본의 쥐는 종이나 천 같은 재료로 미키마우스의 껍질을 만들어 입고는 기뻐한다. 이로부터 오쓰카는 일본 대중 애니메이션의 본질을 발견, 제시한다. 즉 카툰 캐릭터는 어디까지나 변장용 의상(着ぐるみ)이며 그 안에는 또 다른 캐릭터가 들어 있다는 것, 다시 말해 캐릭터라는 껍질을 ‘나’가 입고 있다는 것이다.²⁶⁾

오쓰카의 제안은 앞서 요코타가 논의한 분신·변신 등의 문제를 역사적·미학적 관점에서 다룰 수 있도록 해주며, 그것이 함의하는 바를 다음과 같은 두 층위에서 도출해 볼 수 있다. 하나는, 일본의 만화사에서 캐릭터의 발전이 흔히 주장되어 왔듯이 전통적인 미술로부터의 직접적인 영향이 아니라 서양 캐릭터를 모방하는 외적인 위장을 통해 이루어졌다는 점이다. 다른 하나는, 훨씬 더 중요하게도 그러한 변장이 이제까지 근대 일본이 스스로를 바라보고 재현하는 한 방식이 었다는 것이며 이른바 근대화=서구화라는 등식 혹은 자기 식민지화가 신체의 미학적 조작 과정을 통해 육화되어 왔음을 말해 준다. 물론 이 조작은 만화와 애니메이션뿐만 아니라 미술·라이브액션영화·패션·성형외과술 등 여러 영역에 걸쳐 함께 진행되었다고 할 수 있지만, 앞의 두 영역이 다른 것들과 달리 어린이를 포

24) 이하에서 언급되는 도판들은 모두 서평 도서의 것이다. 저작권 문제로 이 서평에는 해당 도판들을 수록하지 못했다.

25) 大塚英志·大澤信亮, 『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』, 東京: 角川書店, 2005.

26) 大塚英志·大澤信亮, 『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』, 40쪽.

괄하는 수용자층, 그리고 상대적으로 더 용이한 접근가능성의 측면들에서 한 사회의 집단적 정체성의 형성에 한층 큰 영향을 미쳤으리라는 점은 분명해 보인다. 이와 같은 쟁점을 『아톰의 명제』에서 데즈카의 유년기와 당시의 습작 만화까지 거슬러 올라가 탐구하는 오쓰카는, 특히 그의 대표작이라 할 만한 “『우주소년 아톰』(鉄腕アトム)에 대해 이야기하는 것은 일본이 어떻게 ‘전후’를 수용해 왔는가에 대해 이야기하는 것과 같다”²⁷⁾라고까지 제안한다.

소년 시절에는 미키마우스의 표절 만화(오쓰카가 사카 본타로의 것이라 추정하는)를 보며 따라 그리고, 말년인 1988년에는 아톰에 관해 “미키의 피를 잇는 조카 같은 존재”²⁸⁾라고 말한 데즈카는, 그 자신이 미국의 카툰 캐릭터로부터 받은 영향을 명확히 의식하고 있었다.²⁹⁾ 더 나아가 흥미로운 사실은, 이 거장이 미키마우스와 노라쿠로(のらくろ)³⁰⁾ 같은 유명 캐릭터들을 “봉제인형”(ぬいぐるみ)³¹⁾ 혹은 “가죽”(皮)³²⁾이라 일컫고, 그의 초기 만화 『메트로폴리스』(メトロポリス, 1949)에서 등장인물이 위기 탈출을 위해 미키마우스 형태의 껍질 옷을 입고 위장하는 장면³³⁾을 통해 껍질의 모티브를 변주하고 있는 점이다. 데즈카가 단지 근대화=서구화의 몸짓으로서 카툰 캐릭터의 껍질을 입은 데 그치지 않고 예술가로서의 자의식을 갖고 있었음을 짐작할 수 있다.

오쓰카는 데즈카의 카툰 캐릭터가 지닌 의미를 규명하기 위해 서구의 죽지 않는 무시간적인 카툰 캐릭터와 대조한다. 저자에 따르면, 서구의 고전적인 카툰 캐릭터는 넘어져도 추락해도 일어맞아도 다치지 않는 존재이다. 이는 「톱과 제리」라든가 현재 케이블TV에서 방송되는 그와 비슷한 미국의 카툰 시리즈들을 보

27) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 7쪽.

28) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 123~124쪽.

29) 캐릭터의 형식적인 측면에서 영향 받은 구체적인 부분으로서 오쓰카는 네 개의 손가락, 장갑을 낀 손, 단추 달린 바지 등을 지적한다. 당시 디즈니의 예술적 영향은 나치 독일에 이르기까지 막강한 것이었다.

30) 1930년대에 만화가 다가와 스이호(田川水泡)가 창조해 낸 강아지 캐릭터. 연재 만화의 인기로 힘입어 당시 애니메이션 영화로도 다수 제작되었다. 한국의 노년층에서도 이 캐릭터를 기억하는 이들이 많으리라 추정된다.

31) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 161쪽.

32) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 96쪽.

33) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 〈도판 96〉.

면 금방 확인된다. 수십 년이 지나도 그 캐릭터들은 또한 나이를 먹지 않는다. 물론 제국주의 시기의 일본에서도 ‘다치지 않고 죽지 않는 캐릭터’가 그려지긴 했지만, 전후에 테즈카가 그려낸 캐릭터는 전혀 다른 신체성을 구현하고 있었다.

예를 들어, 그의 만화 『지저국의 괴인』(地底国の怪人, 1948)에서 미키마우스처럼 두 발로 걷고 말하는 토끼가 인간 과학자들의 외과수술로 지능을 갖게 되지만 가짜/하위 인간으로 차별을 받는다. 오쓰카는 이 토끼-인간을 ‘상처받는 마음’과 ‘죽어 가는 신체’를 동시에 부여받은 존재로 파악한다. 만화 『밀림의 왕 레오』(ジャングル大帝, 1950)³⁴는 인간사회에서 미키마우스처럼 바지를 입고 두 발로 걸으며 살다 정글로 돌아온 사자가 눈 속에서 함께 조난당한 인간 친구를 구하기 위해 스스로를 희생하여 자신의 고기를 먹게 하고 그 가죽은 나중에 아들 사자에게 건네진다는 플롯이다. 언뜻 디즈니 캐릭터처럼 보이지만 가죽과 그 아래의 고깃덩어리로 이루어진, 그리고 죽음을 의식하는 주체가 그려진다. 역시 동물 캐릭터가 심한 화상을 입고 수술대 위에서 주사를 맞으며 치료받는 장면과 시체의 풍경이 등장하는 만화 『마법의 저택』(魔法屋敷, 1948)에서는 중요하게도 디즈니 스타일로 그려진 마왕 캐릭터가 지배하는 마법의 세계에 대항하여 과학이 승리한다는 테즈카의 세계관이 모습을 드러낸다. 이 과학적 전망의 연장인 TV애니메이션 「우주소년 아톰」에서는 한 과학자가 자신의 죽은 아들을 대신하여 기계 신체의 소년을 만들어 내는데, 시간이 흘러도 그의 몸이 자라지 않자 분개하여 물건인 양 서커스단에 팔아넘긴다.

영원한 기계소년 아톰에게 화 내는 이 아버지를 오쓰카는, 미국에의 추종을 통한 국가적 성숙을 주장해 온 전후 보수파가 결국 맞닥트리게 되는 자아상으로서의 어린이, 일찍이 점령군 사령관 맥아더가 발언한 ‘12살 어린이’로서의 일본인을 향해 혐오의 감정을 투사하는 “전후 민주주의의 음화(陰畫)로서 전후 일본인의 바탕에 있는 감정의 상징”³⁵으로 해석한다. 이때 아톰은 죽을 수 있는 유기

34) 1965년에 일본 최초의 본격적인 컬러 TV애니메이션 시리즈로서 제작되었으며 아톰만큼 오랫동안 많은 인기를 누려왔다.

35) 大塚英志, 『アトム の 命題 : 手塚 治虫 と 戦 後 まん が の 主 題』, 259~261쪽.

적 신체가 아니라 이미 죽은 신체로서의 기계이며 그렇기 때문에 성장하지 못하는, 따라서 성장을 요구하는 ‘어른’의 질서에 신체를 통해 저항하는 존재이다. 그리고 그 금속 신체의 껍질 속에 고깃덩어리는 없지만, 자신을 버리지 말아달라고 아버지에게 애원하며 슬퍼할 줄 아는 ‘마음’이 깃들어 있다. 아톰이라는 존재는 “살을 가진 몸, 성장하는 신체를 그리는 데에 부적합했던 디즈니식 표현 방법의 한계를 향한 데즈카의 자기언급이었으며 동시에 전후 만화(와 애니메이션)의 주제가 성립되었음을 의미”³⁶⁾한다. 일본의 이 두 예술 영역에서 특히 ‘아버지를 향한 아들의 저항’이라는 주제는, 로봇 혹은 사이보그와 같은 기계 신체를 지닌 캐릭터의 대량 출현 속에서 직접적으로 체현되어 왔을 뿐만 아니라, 하나의 은유로서 기계 신체의 함의를 지닌 캐릭터를 통해서도 널리 이야기되어 왔다. 가령, 오쓰카가 평가하기에 데즈카를 가장 충실하게 계승한 만화 스토리 작가 가지와라 잇키(梶原一騎)³⁷⁾ 원작의 작품 『거인의 별』(巨人の星, 만화:1966, TV애니메이션:1968)은, 이른바 ‘스포츠 근성’ 장르의 드라마지만, 주인공 야구선수가 “자신을 ‘야구 로봇’으로 키워 낸 아버지에게 반발하며 인간답게 살겠다고 주장”³⁸⁾한다.

전후의 이 주제를 전전 시기까지 거슬러 올라가 조사하는 저자의 발견 중에서 특히 주목할 만한 것은, 전쟁 중 열일곱 살이었던 데즈카가 그린 습작 만화 「승리의 그날까지」(勝利の日まで, 1945)이다. 이 작품에서 발췌된 〈도판 66〉은 미키 마우스가 미군 전투기의 조종사로 등장하여 기관총을 쏘는 장면을 보여 준다. 이 다음 장면인 〈도판 67〉에서는 데즈카의 페르소나인 한 소년이 도망치던 중 미키 마우스의 총탄을 맞는데 이때 가슴에서 세 줄기의 피가 흐른다.³⁹⁾ 이 장면에 대해 오쓰카는, 총을 맞고 몸이 구를 때의 ‘테굴테굴’을 위해 종래에 쓰여 오던 시각적 도식(schema)⁴⁰⁾으로는 처리할 수 없었던 리얼리즘적 순간으로서 일본 만화 역사

36) 大塚英志, 『アトム の 命題 : 手塚 治虫 と 戦後 まんが の 主題』, 258쪽.

37) 국내에서는 「허리케인 조」(あしたのジョー)라는 권투 소재의 만화와 애니메이션으로 유명한 만화 스토리 작가.

38) 大塚英志, 『アトム の 命題 : 手塚 治虫 と 戦後 まんが の 主題』, 13쪽.

39) 大塚英志·大澤信亮, 『ジャパニメーション はなぜ敗れるか』, 112쪽.

40) 도식이라는 개념은 일본에서 흔히 ‘기호’(記號)라는 단어로 통용되고 있으나 기호학과의 관계에서 학술적으로 엄밀하지 않은 용법이므로 이 서평에서는 사용되지 않는다.

상 “처음으로 ‘껍질’의 안쪽에 존재하는 신체에 충알이 다다른 것”⁴¹⁾이며, 특히 테즈카 자신이 겪은 “전쟁이라는 압도적 체험이 디즈니 스타일의 비신체적인 캐릭터를 피와 살이 있는 것으로 변화시켰다”⁴²⁾라고 제안한다.

이렇듯 테즈카의 카툰 캐릭터에서 구현된 신체 표현으로부터 전쟁이라는 폭력의 억압된 기억을 끄집어내며 저자가 의도한 바는 크게 두 가지로 압축된다. 하나는 사회정치적인 측면에서인데, 근래에 일본 정부 및 사회가 오타쿠 문화 및 일본 대중 애니메이션의 국제적인 인기를 국력과 국위의 표현으로 간주하면서 국가 주도의 문화산업으로 발전시키려는 경향에 대한 위험성의 경고이다. 다른 하나는 문화비평적인 측면에서인데, 작품을 역사적·정치적 컨텍스트로부터 분리시켜 해석하는 형식주의적 주류 평론에 본격적으로 반기를 들면서 동시대의 대중문화를 역사화할 수 있는 어떤 관점의 제시이다. 그리하여 테즈카의 습작 만화에서 신체성의 부여가 뒤이어 섹슈얼리티의 부여로 발전하고 1980년대에는 포르노 애니메이션과 오타쿠 취미의 신체 표현으로까지 이어졌다고 보는 저자는, “테즈카를 매개로 만화의 시각 스타일이 철저히 역사 및 정치와의 알력 속에 있었음을 확인”하는 가운데 “그 알력이야말로 테즈카 안에서 전후 만화(와 애니메이션)의 방법과 주제를 발생시켰다”는 결론에 이른다.⁴³⁾ 이때 그 방법과 주제란, 자신의 신체에 대한 ‘위화감’과 이로부터 출현한 ‘마음’의 표현으로 요약될 수 있다. 요코타의 『일한 애니메이션의 심리분석』에서도 논의되는 ‘마음’이라는 쟁점이 여기에서는 신체성과 밀접한 관련 속에 있는 역사적 부산물로서 이해된다. 또한 이로부터 유추하면, 요코타가 일본의 심리 구조에 관하여 ‘초자아와 자아’ 사이에 부재하는 것으로 보았던 길항 관계는 ‘신체와 마음’ 사이에 존재하게 된다. 길항 관계 자체를 축으로 삼을 때 마음이 자아에 해당한다면 신체는 초자아에 해당하므로, 일본 애니메이션과 만화의 캐릭터라는 껍질은 전후 일본의 초자아를 가시화한 형태라고 할 수 있을 것이다. 이러한 귀결은 일찍이 미술사학자 에르빈

41) 大塚英志・大澤信亮, 『ジャパニメーションはなぜ敗れるか』, 112쪽.

42) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 162쪽.

43) 大塚英志, 『アトムの命題: 手塚治虫と戦後まんがの主題』, 265~266쪽.

파노프스키(Erwin Panofsky)가 제창한 도상해석학(iconology)의 목표, 즉 시각 이미지로부터 통합적 원리, 이데올로기, 시대정신 등 내재적 의미를 읽어낼 수 있다는 해석학적 목표를 떠올릴 때 아주 낮은 것은 아니다.

히스테리를 넘어서 : 껍질 속의 껍질들

이 서평이 마지막으로 소개할 책은 이제까지 논의된 신체, 마음, 그리고 그 둘 사이의 역동적 관계에 관한 일본 애니메이션 및 만화의 오랜 소모적 집착에 대해 주목할 만한 실천적·이론적 대안을 제시하는 오시이 마모루의 『이노센스 창작 노트』이다. 일찍이 「공각기동대」(攻殻機動隊, 1995)로 국제적인 명성을 획득한 오시이 감독은 청년 시절에 프랑스 누벨바그 영화의 영향을 크게 받아 애니메이션 분야에서는 몹시 드물게도 자신의 영화 창작과 비평 활동을 함께 수행해 온 작가이다. 그 자신이 궁극적인 신체론 영화라 규정하는 「이노센스」(イノセンス, 2004)의 발표를 계기로 출간된 『이노센스 창작 노트:인형·건축·신체의 여행+대담』에서 오시이가 껍질 속에 숨어 있는 진정한 ‘나’라는 종래의 이원론적 담론을 대신 하여 취하는 것은 ‘세계 내적 존재’라는 현상학적인 인식에 입각한 신체관이다. 그는 인간과 외부 세계 사이에 윤곽선은 본질적으로 존재하지 않으며, 따라서 신체란 피부의 연장선상에서 확장되어 가는 세계이고 그 세계의 중심에 자신의 고유한 신체감각이 위치한다고 제안한다. 그리하여 마침내 껍질은 피부 혹은 얇은 막으로 대체되고, 그 내부에 숨어 있다고 믿어져 온 진정한 ‘나’는 외부화된다. 오시이에게 “뇌는 신체의 일부, 말단에 불과하고, 인간이라든가 나라는 것은 손가락 끝까지 도달하는 더 입체적인 존재”⁴⁴⁾이다.

이러한 신체관은 더 나아가 영화라는 미디어/예술 형식이 표면의 세계라는 인식으로 이어진다. 영화, 다시 말해 필름은 문자 그대로 아주 얇고 투명한 막(film)이다. 오시이에 따르면, 영화가 현실의 연기자에게 필요로 하는 최소한의 층

44) 押井守, 『イノセンス 創作ノート:人形・建築・身体の旅+対談』, 314쪽.

위는 그 신체의 표층뿐이다. 등장인물의, 즉 캐릭터의 내면성이 그것을 연기하는 실재로서 상정된 배우의 내면을 통해서만 실현될 수 있다는 생각은, 역사적으로나 실질적으로나 아무런 근거가 없는, 영화 이전의 연극적 전통에 기인하는 환상에 불과하다. 라이브액션 영화감독들에게는 좀처럼 작품 속에서 다룰 기회가 없었기에 그와 같은 인식을 갖고 있을 리가 없다고 주장하는 한편, 애니메이션 영화 감독에게만 허락된 오랜 특권적 주제였다고 그가 언급하는 것은, 혼이 없는 것을 혼이 없는 것으로서 표현하는 일, 즉 이데아의 '모방'이 아닌 모방의 '몸짓'이다.

일본 대중 애니메이션에서 발견되는 모방의 몸짓 중 가장 혼란 예는 “인간이 되고 싶다고 외치는 괴물, 혹은 문자 그대로 인간의 부품을 획득해 가는 서사”⁴⁵⁾이다. 앞서 소개된 요코타의 지적처럼 특히 일본 액션히어로의 신체가 주로 변신형 기계 신체인 반면, 몸에 착 달라붙는 스파텍스를 걸치고 육체를 드러내는 미국식 액션히어로의 계보는 빈약한 것을 두고 오시이가 “문명개화에 의해 유교적 전통과 단절하고 서구의 문화를 추종하던 끝에 대패한 전후 일본의 니힐리즘적 표출”⁴⁶⁾로서 파악할 때, 전후 일본에서 영상의 이데아, 즉 시각적 모방의 원본이 할리우드로 설정되어 있음을 알 수 있다. 그는 직접적으로 할리우드 영화에 대항할 기술적·미학적 전략을 책 속에서 길게 논의하는 가운데, 국가성과 역사성을 띤 특정한 배우의 얼굴이 환상의 “천적”이며 그것이 같은 나라 사람(일본 관객의 경우에는 일본인)의 얼굴이라면 “악몽”이라고까지 말한다.⁴⁷⁾

이러한 문화정치적 장에서 오시이가 취하는 영화의 미학적·철학적 전략은 작품 속의 인간 캐릭터가 실제이든 그러진 것이든 막이라는 표면 위에 존재하는 인간의 모방, 즉 인형이라 간주하고, 종래에 껍질과 그 내면이라는 위계질서 속에서 다뤄져 왔던 모든 것을 표면 위에 등당한 자격으로 나란히 배치하는 것이다. 캐릭터라는 껍질을 벗겨내거나 가짜라고 부정하는 대신에 껍질을 껍질 그 자체로 인정하는 그는, 껍질을 열어도 다시 그 안에는 껍질만 있을 뿐인 세계를 보여

45) 押井守, 『イノセンス』創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談, 184쪽.

46) 押井守, 『イノセンス』創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談, 184~185쪽.

47) 押井守, 『イノセンス』創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談, 148쪽.

준다. 형이상학(metaphysics), 즉 메타물리학은 물리학 ‘뒤의’ 물리학이 아닌, 물리학 ‘과’ 물리학이 된다. 한편, 오시이가 껍질의 바깥으로 외부화되고 공유화된 신체로서 보는 것은 도시, 특히 미디어로 가득 찬 도시 환경이다. 모든 인간은 “도시라는 몸을 지닌 유기(organic) 사이보그이자 삶을 가진 인형”⁴⁸⁾이다.

껍질들의 배치만으로 만들어진 가공의 세계가 할리우드의 대항 미학이 될 수 있으리라는 오시이의 전망 속에는 그런 세계가 시뮬라크르로 그칠 수도 있다는 우려 또한 존재한다. 이런 측면에서 그는 우리에게 ‘차가운 신체’(冷たい身体)와 ‘냄새 나는 신체’(匂う身体)라는 개념을 제안한다. 전자는 일단 도시·미디어·사이보그 등을 가리키고, 이런 신체들에 대한 대안으로서 권유되는 후자는 동물을 포함한다. 오시이는 “인간은 인간에 대해 너무나도 오래 생각해 왔고 마침내 인간에 대해 아무것도 말할 수 없게 되어 버렸다. 인간은 오히려 곁에 있는 동물과 이야기하는 것을 지향했어야 했다. 그들이야말로 인간이 무엇인지를 말해 주었을 텐데”⁴⁹⁾라고 말한다. 그의 제안은 풀타임 신체, 이야기될 수 없는 신체, 인간의 외측에 있는 신체로서의 동물론으로 나아간다. 그것이 개념으로서의 동물인지, 은유로서의 동물인지, 혹은 심지어 문자 그대로의 동물인지는 아직 불분명하며 앞으로 더 정교하게 다듬어지기를 요구하는 과제이다. 분명한 것은 오시이 마모루 감독이 자신의 작품 속에서 동물의 풍경을 그려낼 것이며, 이는 또한 국제적으로 지적인 관심과 긴장의 중요한 계기를 제공할 것이라는 점이다.

48) 押井守, 『イノセンス』創作ノート:人形・建築・身体の旅+対談, 187~188쪽.

49) 押井守, 『イノセンス』創作ノート:人形・建築・身体の旅+対談, 53쪽.