

DOSSIER ·  
1

# 슈렉

S h r e k

미 아 보 호 소 에 간 괴 물

H i l a r i o u s M o n s t e r a n d S l e e p i n g B i z a r e P r i n c e s s

Text 나호원(영화평론가)



올해 놀랍게도 칸느영화제 공식 경쟁부문에 출품된 <슈렉>은 드림웍스와 PDI가 <개미> 이후 다시 한 번 의기투합하여 만들어낸 3D 애니메이션이다. 성밖의 늪지대에 사는 못생기고 거대한 괴물 슈렉과 실새없이 떠돌어대는 당나귀 덩키, 그리고 '잠자는 엽기 공주' 피오나가 평범하고 아름다운 동화의 세계를 포복절도의 난장판으로 만든다. <슈렉>은 디즈니의 동화들을 향한 드림웍스의 결별선언이자, 실새없이 변경을 넓혀온 드림웍스 애니메이션의 의미심장한 전환점이다.

### 점성, 그 질편한 표면

<슈렉>이 '옛날 옛적에...'로 시작하듯, <슈렉>에 '대한' 글도 '옛날 옛적에...'라는 식으로 끝날 시작되기 쉽다. 이건 정말이지 거부하기 힘든 진한 유혹이다. 동시에 <슈렉>의 페이스에 말리는 뒷이기도 하다. 이 글은 그래서 조금이라도 튀어볼려는 요량으로, 과감히 그 유혹을 뿌리치려나. '옛날 옛적에...'가 아닌, '요즘에, 그것도 바로 지금에...'로 말이다. 요즘에, 그것도 바로 지금에, <슈렉>이 도전한 컴퓨터 그래픽 테크놀로지는 '점성(粘性)'이다. 끈적끈적, 질퍽질퍽한 점성 말이다. 이건 단순히 PDI/드림웍스가 자신들만의 액체 애니메이션 시스템(FLU)을 이용해서

만들었다는 식의 기술적인 차원에 국한된 얘기가 아니다. 물론 이제까지의 컴퓨터 애니메이션이 신기술 박람회장의 구실을 해온 건 사실이다. 어찌면 표면에 담긴 이야기보다는 표면 그 자체를 드러내기 위해서 컴퓨터 애니메이션이 만들어져왔는지도 모를 일이다. 1999년 <개미>와 <벽스 라이프>가 맞붙은 진검 승부 이면에는, '절지 곤충'으로서의 애니매틱스와 '물방울' 처리에 관한 표준 설정의 싸움이 있었고, 2000년 <다이너소어>와 <타이탄 A.E.>는 시간축 상의 양 꼭지점을 사이에 두고, '표면 처리'에 대한 힘겨움이 있었다. 이런 얘기를 꺼내는 건, 기술 결정론을 주장하려는 의도가 아니다. 뭐 그렇다고 테크노포비아를 경계할 필요도 없지만, 어차피 첨단 애니메이션 소프트웨어의 개발은 이제 헐리우드의 스튜디오를 통해 이루어지고 있다. 소프트웨어 개발 회사에 애니메이터들이 쫓사리 끼는 게 아니라, 애니메이터들 속에 프로그램 개발자들이 들어왔다는 얘기다. 분명 <슈렉>은 점성에서 시작한다. 응가를 마치고 나온 슈렉의 발걸음을 따라, 늪지의 질편한 자국은 오프닝 타이틀로 변한다. 그건 출연자들의 이름을 보여주기도 하지만, 슈렉 이외에 이 작품의 또 다른 주인공은 바로 늪지의 질편함, 그 '점성'이라는 소리 없는 항변이기도 하다. 애니메이션이 컴퓨터 속에서 만들어지면서, 스스로 결핍증에 걸려버렸





다. '빛'에 대한 결핍 말이다. 다시 말해 애니메이션이 카메라로부터 벗어나는 순간, 애니메이터들은 잃어버린 빛을 어떻게 해결해야 할지 고민에 빠졌다. 이들이 몰두하기 시작한 것은 '광선 추적', 즉 '레이 트레이싱 ray-tracing'으로서, 컴퓨터의 고성능 프로세서들은 직진, 확산, 굴절, 반사, 흡수, 상쇄, 혼합되는 각각의 빛을 연산하기 위해 부단히 돌아갔다. 그들은 빛이 '사실성'을 담보한다고 여겼던 것이다. 과연? 빛을 재현한다는 것은 컴퓨터 애니메이션의 입장에선, 자신의 고유한 미학을 '발명'(발견이 아니라)하는 대신에 여전히 아날로그적 메커니즘에 종속된다는 걸 의미한다. 적어도 아직까지, 디지털은 플라톤의 동굴 벽에 비친 아날

아버지를 내쫓고, 이와 함께 동화 속 주인공들까지 싸잡아 추방하는) 파과드 영주는 돌락이라는 또 다른 디즈니랜드 속에서 살고 있다(혹은 다른 방식으로 갇혀 있다). 키 작은 파과드, 엄청나게 커다란 성. 왕이 되려 하나 왕비가 없어 불완전한 존재. 동키가 얘기하듯, 파과드는 콤플렉스 덩어리이다. 아버지는 없다. 그의 화려한 등극은, 새로운 아버지로서의 권위를 채워줄 것인가.

반대로 높은 가득 잤다. 파과드는 디즈니에 강제징집당했던 동화 속 주인공들을 내쫓았고, 영지에서 밀려난 이들은 높으로 몰려든다. 그러나 난민들 무더기 속에는 디즈니의 자식들과 부역자들(미키마우스와 도널드

**디즈니를 향해 돌진하는 드림웍스의 전사들. <슈렉>은 디즈니의 이데아로부터 이탈하여 땅으로 내려온다. 질퍽한 것들로 가득 들어찬 높으로.**



로그의 그림자에 불과하다. <슈렉> 또한 그 허깨비 같은 그림자에서 사실성을 찾는 '최신' 컴퓨터 애니메이션이다. 그림에도 불구하고 <슈렉>은 이제까지와는 다른 물성을 구하고자 했으며, 그렇게 추구한 물성(디지털 픽셀들이 0과 1 사이에서 각각의 값을 조합하여 만든, 원본 없는 실체)은 점성이다. 결코 아름답지 아니한, 진득한 점성을 작품의 표면에 척하니 처바른다. 그 속에 슈렉이 배태되고, 슈렉이 사는 높지가 조성된다. 웅가와 진흙과 침과 점액질 등, 제도권 애니메이션에서는 좀체로 다루어지지 않던, 이 낯선 물성의 알고리즘은 빛의 세계를 동경했던 디지털 애니메이션의 세계 속에 비루한 것, 지저분한 것, 역겨운 것, 형태가 불안정한 것, 부차적인 것 등을 끌고 들어왔다. 이들은 디지털 애니메이션이라는 이데아 속에서 한낱 허깨비에 지나지 않는 것이었음에도 불구하고 말이다.

#### 안티 디즈니, 또는 포스트 디즈니

<슈렉>의 모토는 당연히 탈 디즈니, 안티 디즈니이다. 디즈니는 디지털과 아날로그의 구분을 뛰어넘어, 순수 이데아 그 자체다. 선은 굵고, 형태는 고정되어 있고, 색은 선명하며, 움직임은 고르고, 공간은 안락하다. <슈렉>은 이 이데아로부터 이탈하여 땅으로 내려온다. 질퍽한 것들로 가득 들어찬 높으로. 찢찢꺼꺼한 발자국을 남기며, <슈렉>의 탈주선은 디즈니의 발치를 좇되, 미키마우스의 걸음걸이로 좇는 것이 아니라 때론 깨끔발로, 때론 물구나무서기로, 그리고 때론 갈짓자로 좇는다. 그건 영광 없는 뼈대선이다.

성은 비었다. 디즈니라는 아버지로부터 도망쳐 나온(아니면 디즈니라는

덕, 구피와 플루토)은 포함되지 않는다. 강제징집의 대상들만이 (저작권 문제 때문이라도) 디즈니식 화장을 걸어내고 (드림웍스식 짝퍽 분장술로) 뺄뚱하니 모여들었다.

디즈니가 호주(戶主)로 버티고 있는 호적을 파서, 새롭게 호적을 정리한 카젠버그 이하 드림웍스 팀원들이 아니었던가. 파과드에게 모진 고문을 받던 쿠기 인형은 영주의 얼굴에 침을 뱉는다(점성은 디즈니의 매끄러움을 향해 내뿜는 가래침이다. 카젠버그는, 그리고 드림웍스는 이제 아버지를 전면에서 부인한다. 혹은 부인하려는 제스처를 쓴다. 거세 위협을 받으면서 말이다). 제페토 할아버지도 '엽기 인형' 피노키오를 힐끗에 넘겨버린 말세이다. 이 위협으로부터 도망쳐 숨어 들어가는 제2의 품은 어머니 혹은 또 다른 아버지이다. 함께 호적을 판 스피버그는 그런 점에서 어머니이거나 아버지가 될 수 있다. 하지만 이들은 어찌면 모두가 고아로서의 형제일 수 있다. 형제의 연대감! <개미>와 <치킨 런>은 형제애의 여러 모색 가운데 하나였다. 그러니까 드림웍스의 애니메이션들은 부모에게서 독립하려는 전쟁이며(때론 아웃 복서로, 때론 인 파이터로), 그 전쟁 속에서 일어나는 사건들의 집합체인 '가족 소설'이다. 이 전쟁에서 승리하면 드림웍스는 성인이 되고, 실패하면 신경증에 걸린다. 그 와중에 이런 독립 전쟁이 단지 자신들에 국한된 문제가 아니라 전지구적인 세계대전으로 확대되어야 하며, 그리하여 디즈니라는 아버지에 반감을 지닌 혹은 아버지의 되풀이되는 설교에 이제는 신물이 나버린 관객들(디즈니가 들려주는 베드타임 스토리 때문에 도리어 잠을 설쳐버리는 이들)에게,

연합하여 자신들의 전선에 합류하라는 소집령을 내린다. 독립 전쟁은 세계대전이자 성전(聖戰)인 게다.

슈렉은 파과드와 계약을 한다. '완벽한' 왕이 되어야 한다는(그리하여 통치권을 지닌 아버지가 될 수 있다는) 조건을 충족시키기 위해서 그 상대자인 공주가 필요하다. 슈렉은 무시무시한 의룡의 성탑에 갇힌 피오나 공주를 구해내어 왕에게 이양함으로써, 자신의 침해당한 사적 공간을 보장받는다(그리하여 독립적인 개체, 즉 어른이 된다). 문제는 파과드와 슈렉에게 성인으로서의 그리고 아버지로서의 등극을 담보해주는 피오나 공주가 그리 호락호락하지만은 않다는 점이다. (상상적) 아버지에게로 가

차기가 더 어울리기도 하고, 어쨌든 그녀가 부른 공주의 아리아는 요긴한 역할을 하긴 한다. 지난해 <사우스 파크>의 주제가 파동으로 한 차례 된 통 흥역을 치른 아카데미도 이젠 애니메이션 주제가엔 그다지 곱지 않은 시선을 보일 테지. '바른 말, 고운 말'의 디즈니 대사는, 슈렉의 결속한 입담 속에서 잔학무도하고, 흥폭음흥하며, 엽기발랄하게 바뀌어버린다. 슈렉의 대사만 보자면, 타란티노도 꼬리를 내려야 한다. 피오나와 슈렉의 데이트도 닭살 돋는 류가 아니다. 아주 씩씩한 데이트다. 솜사탕과 풍선놀이가 화끈하게 펼쳐진다. 그러면서 슈렉과 피오나가 치르는 두 탕의 육박전(성탑에서의 구출과 결혼식의 구출)은 스피버그의 문체를 따른다.

<슈렉>은 드림웍스와 PD가 <개미> 이후 다시 한 번 의기투합하여 만들어낸 3D 애니메이션이다. 슈렉의 집, 파과드의 성, 난장판을 위해 설계된 유사실사의 공간들.



야할 피오나(예비 어머니감)는 슈렉과 눈이 맞아버린다. 피오나 공주는 이 이야기 속에서 어머니의 역할이 떠맡겨졌지만, 이를 발로 밟다 걸어 차버린다. 근친상간 혹은 불륜의 나락으로 빠져들 법한 일탈이건만, 이들이 추구하는 건 결국 모던한 낭만적 사랑이다. 무주공산인 아버지의 자리로 무혈 입성하는 일은 파과드와 슈렉 뿐만 아니라, 피오나에게도 가능성이 있어 보인다.

이 여정의 길에서 <슈렉>은 디즈니 내러티브의 강력한 추동력이었던 디즈니식 뮤지컬에서 벗어난다. 집단 동원 의례와도 같은 뮤지컬은 없다. 당나귀의 콧노래에도 슈렉은 "닥쳐! 듣기 싫어!"라고 거부한다. 그저 흥얼흥얼 콧노래만이, 예전 같으면 한바탕 연희가 벌어질 만한 곳을 채우고 있다. 뮤지컬은 로빈훗 도당들의 어설픈 쇼맨십을 통해 웃음거리로 전락한다. 아니면 강제로 끌려가는 돼지들이 불려제끼는 '노예의 합창' 식이거나. 디즈니식 뮤지컬 연희는 디즈니 자체에서도 벗어나려는 움직임을 보여주고 있다. <아틀란티스>에 관한 이야기를 흘리며, 돈 블리스는 공공연히 "이제까지의 뮤지컬은 쓰지 않는다"라고 호언장담하였다. 대체 이 황금알을 왜들 마다하는 걸까? 아카데미는 애니메이션 분야의 시상을 새로이 추가하였다. 이제껏 애니메이션이 아카데미 시상식을 통해 전세계로 송출되기 위해서는 '주제가 상'과 '특수 효과 상'에 국한되었다. 우회로로 뺨 둘러 가야 했던 셈인데, 이제 신작로가 뺨 뚫렸으니 뭐 괜히 힘낼 필요가 있다. 그 대신 배경 음악을 차용하고 있으니 O.S.T 발매와 판매에도 별 무리가 없을 테지. 게다가 카메론 디아즈도 노래보다는 이단옆

그리고 보면 새로운 아버지는 이들을 위한 장을 이미 마련해놓은 게다. <치킨 런>에서와 같이, 스피버그의 이름으로 말이다.

#### 거울, 그 반질한 표면

초반에 나온 점성은 반질거리는 거울 표면으로 형질전환을 한다. 결혼식을 앞두고, 거울 속 이미지는 세 명의 인물들을 차례로 호명한다. 세 갈래

론 잉글리쉬, 「문화: 개혁자의 과학」(토니 베넷)의 표지. <슈렉>은 디즈니랜드를 폭격하려 한다. 그러나 공습의 참상을 다룬 게르니카와는 정반대의 방향으로, 디즈니-게르니카는 피폭격자가 아닌 폭격자의 진영으로 전세계 동지들을 규합하고자 한다. 전쟁 고발이 아니라, 전쟁 선동을 목적으로 삼고 있다.





의 나르시시들이 되는 것이다. 슈렉의 거울은 괴물로서의 자기 모습을 드러낸다. 그의 거울은 깨진 파편이다. 당나귀 동키는, 여타 작품에서 주인공 옆에 붙어 어릿광대 역할이나 하는 조연이 아니라, 수다의 속사포를 통해 즐기치게 슈렉 자신에게 질문 공세(나는 누구인가, 나를 괴물이라는 정체성으로 몰고 가는 자들은 누구인가, 그들에 대한 나의 응답은 무엇인가, 내가 내 속에 감추어 두었던 욕망은 무엇인가, 내가 고집스레 지켜내고자 했던 나만의 공간이란 어떤 곳인가, 내 속이 양파껍질같이 깊이가 있는 것과 여러 겹의 케이크와는 어떤 차이가 있는가, 그리고 과연 나는 누군가를 사랑할 수 있는가, 나는 그런 나를 사랑할 수 있는가, 그리하여 나는 그들과 어떤 관계를 다시 맺을 것인가 등등)를 펼치는 슈렉의 반

렉의 자기 절망, 하나는 피오나 공주의 자기 불안, 그리고 나머지 하나는 파과드 영주의 자기 도취. 그러니까 나르시시스는 정말 자기의 아름다운 모습에 도취되어 빠져들 수도 있지만, 주변 사람들은 아름답다고 하나 정작 자신은 그러하지 못하다고 여기는 불안 때문에 물 속으로 뛰어들었거나, 주위 사람들이 모두 거짓부렁을 한 것도 모르고 잘난 줄 알다가 정작 자신의 모습이 추하기 그지없다는 걸 확인하고는 절망감 때문에 빠져 죽었을 수도 있다. 따라서 나르시시스는 주체(성)의 다름 아닌 대명사다. 자신이 주체를 배신하거나, 주체가 자신을 배신하거나, 자신과 주체 그리고 상황 모두가 서로를 겨누며 배신을 하고 있다. 진홍의 점성은 주체의 흔적을 간직하지만, 거울의 매끈함은 주체의 흔적을 미끄러뜨린다. 아니면

슈렉과 피오나가 치르는 육박전은 스피버그의 문체를 따른다. 디즈니의 발처를 쫓되 미키마우징의 걸음걸이를 흐트러놓는 삐딱선으로 비어있는 성을 향해 돌진.



쪽 역할을 한다. 피오나 공주의 거울은, 낮 시간 동안 아름다운 모습을 드러낸다. 반쪽의 자기 모습이다. 거울 속에 비친 피오나의 자태는 불안함(드러난 것과 감추어진 것 사이의 균열)을 보여주며, 동시에 하나를 버리고 나머지 하나만을 선택함으로써 행복한 앞날을 보장받는 약속의 순간이다. 그녀의 거울은 여러 개의 조각으로 걸려 있는 장식물이다. 영주의 거울은 추레한 자신의 모습을 당당하게 바꿔 드러낸다. 그의 거울은 백설공주의 계모로부터 뺏아온 신통한 거울이다(그리고 이 3개의 거울은 서로 바통 터치를 하며 전개된다). 여기서 우리는 나르시시스의 사인을 세 가지로 나눠볼 수 있다. 하나는 슈

깨져버리고 말던가. 결혼식을 올리면서 이야기는 돌연 배신의 급물살을 탄다. '낮에는 공주, 밤에는 괴물. 진정한 사랑의 키스를 받으면 저주가 풀리리라' 라는 말과는 달리, 오해를 풀고 달려간 슈렉의 난장판 고백·칭혼·키스가 그대로 먹혀들지 못했다. 피오나 공주는 괴물로 고정되어버린 것이다. 통쾌한가? 어느 정도 예상하지 않았나? 이런 걸 가지고 배신이라고 길길이 날뛰는 건 아니다. 여기서 집어내려는 배신이란 <슈렉>이 우리에게 날리는 배신이다. 그리도 용감한 공주가, 그리도 당당한 공주가, '진실한 사랑'을 계기로, 순종적인 신부로 되어버

렸다. 돌연히! 그녀는 충분히 아버지가 될 수 있었다. 암, 되고도 남았지. 그러나 상대가 파파드 영주든, 슈렉이든, 결혼식을 계기로 피오나는 '공주'가 되어버린 것이다. 이는 오히려 더 무서운 저주에 걸린 셈이다. 화려한 변신의 의례(빛이 가루로, 광선으로 퍼지면서, 그 속에서 360° 회전을 하고 나면 '짠!' 하고 변신하는 클리셰)를 마친 괴물-공주는 자신의 흉물스런 모습 때문에 마치 슈렉에게 커다란 죄를 지은 듯 미안해한다. "아름답지 못해 죄송해요." "아니, 충분히 아름다운 걸." 이게 웬 흥흥한 조화란 말인가. 미의 판단 기준은 일반인(영주로 대변되는)이거나 아니면 슈렉(괴물로서의)의 시선이다. 그러니까 조금 전까지만 해도 팔팔했던 공주가 느닷없이 아버지 등극을 내팽개치고, 어머니-내조자로 탈바꿈한다. 이 얼마나 모골이 송연해지는 저주런가. 그 저주란, 그 마법이란, 그 주술이란 디즈니가 꼬박꼬박 우리에게 걸던 바로 그것들이 아니지 않은가. 역지사지, 자리바꿈, 역전된 처지 등, <슈렉>이 회심의 미소를 지으며 날린 불꽃 솟은 그만 자살골 혹은 최소한 헛발질에 가깝다. <슈렉>은 <프린스 앤 프린세스>에 미치지 못하였다. "나더러 공주로 살라고요?" "뭘 그래요. 나도 이제껏 그렇게 살아왔는데!" 그렇다. 적어도, 어슴푸레 베끼기라도 했어야 했다. 첫 장면에서 슈렉이 동화책의 마지막 장을 찢어 자신의 뒤통리를 하는 데 썼지만, <슈렉>의 마지막 장면은 결국 찢어낸 동화책이 다시 완결되는 것으로 끝난다. 주인공의 모습이 '잘난이' 들이 아닌 '못난이' 들로 바뀌었지만, 결국 메이저리거나 마이너리거나 매 한 가지 룰을 따르는 셈이다(낭만적 사랑을 바탕으로 한 해피엔딩은 철칙이다. 때문에, 결혼식의 난리통 와중에 반들대는 유리/거울들은 산산조각이 났지만 마지막 남은 한 장은 익룡이 박살내버렸다), 그들이 돌아온 늑에는 어떠한 점성도 남아 있지 않다. 슈렉의 물성은 사라져버렸다. <라이온 킹>과는 다른 듯 싶지만 결국엔 같은 대관식이다. 그토록 용맹하던 심바의 여자친구도 결국 온순한 신부가 되지 않았던가.

하지만, 아니 그렇기 때문에, <슈렉>은 드림웍스의 차기 행보를 무척이나 기대하게 만들어버렸다. 첫째, 과연 이후의 작품들은 디즈니로부터 얼마나 멀어질 것인가(그들을 한방 먹었는데, 다시 그들의 전철을 밟으면 이젠 자기 코를 쥐어박는 꼴이니까). 둘째, 드림웍스가 설정한 아버지는 여전히 그 권좌를 유지할 수 있을까. 드림웍스의 아버지는 디즈니라는 아버지의 끊임없는 부정으로 가능한데, 스피버그라는 드림웍스의 아버지 지상이 디즈니의 아버지와 별다른 차이가 없어 보이면, 그들은 또다시 고아가 된다. 셋째, 끊임없는 아버지의 부정, 그리고 그에 따른 끊임없는 자기 부정이 미아 보호소를 들락날락거리는 신세로 될 것인지, 아니면 고아원에서 다른 부모에게 입양되길 기다리는 식으로 귀결될 것인지의 문제, 즉 미아와 고아 사이의 갈림길에 선 문제이다.

어쩌면 집 나간 자식 드림웍스로부터 (필시 예견된) 역습을 받은 디즈니 입장에서는, 역습이란 본시 한 번은 가능하되 두 번은 힘들다는 전례에 비추어 다음과 같은 비문을 준비하고 있을런지도 모른다: "파에톤, 버락



▲미 해거티, 「미카-몬드리안」. 몬드리안의 추상으로부터 미키마우스가 흘러내린다. 추상으로부터 연장된 곳, 그곳은 바로 디즈니라는 이데아가 생겨나는 지점이다. 흘러내리는 물감의 진득함처럼, <슈렉>은 점성(粘性)을 통해 디즈니-이데아로부터 이탈하려 한다. 연장선은 도주선이 될 수 있을까?

▶고야, 「제 자식을 잡아먹는 사투르누스」. 자신만의 지배를 원했던 사투르누스(크로노스)는, 자신이 몰아낸 아버지의 운명을 밟지 않기 위해 자기 자식들을 삼켰다. 하지만, 그의 아들 주피터(제우스)의 반격을 받고 말았다. 피비린내 나는 숙청을 통해 권좌에 오른 디즈니, 그리고 그에 대한 드림웍스의 반격, 아버지의 폐위와 아버지로의 등극을 둘러싼 활극 속에서 누가 과연 아버지가 될 것인가. 그런데, 그림 속에서 사투르누스가 삼키고 만 것은 여인의 몸이었다. 아버지의 싸움에서 배신할 피오나의 운명이었던가.

에 맞아 이 돌 아래에 잠들다. 아버지의 불수레는 제대로 몰지 못했으나 그 뜻만은 가상했다." 이것은 아버지, 태양의 신인 헬리오스의 불수레를 겁 없이 몰다 추락, 사망한 파에톤의 비문이다. 이에 대한 드림웍스의 있을 법한 변론: "우리가 모는 수레는 크리시나의 수레라는 폭주 차량으로서, 우리가 어느 정도까지는 운전할 수 있지만 동시에 통제를 벗어나 질주할 위험성이 있으며 산산조각이 날 수도 있다. 그럼에도 불구하고 우리는 수레를 몰려는 시도를 포기해서는 안 되고 포기할 수도 없다." 이것은 기든스의 말에서 따온 것이다. 두 전차가 벌이는 경주를 우리는 지켜본다. 우린 여전히 관객이자 관중인 게다. 하지만 불행하게도 두 전차 모두 폭주를 하게 되면 주위 사람을 깔아몽개는 운명을 지니고 있다. 제 아무리 재밌어 놔 놓아 즐기다가도 조심할 일이다. KINO

# 이웃집 토토로

となりのトトロ

## 치유의 상상력

## 治癒の想像力

Text 김준양(애니메이션 컬럼니스트)

미야자키 하야오가 일본의 풍경을 본격적으로 그리겠다고 선언한 작품 <이웃집 토토로>는 오히려 그 자신의 내면의 풍경을 그대로 담아낸 기묘한 판타지이다. 근대적 가부장제로 대표되는 일본에의 혐오와 그럼에도 불구하고 어쩔 수 없이 그 안에 속해 있는 자신에 대한 인식에서 오는 정서적 균열, 미야자키 하야오의 숲의 정령 토토로를 통해 그 자신의 오이디푸스 콤플렉스를 상상력으로 극복함으로써 균열의 재봉합을 시도한다.

1988년이라고 하면 한국에서는 서울 올림픽이 개최된 해이겠지만, 일본에서는 미야자키 하야오의 <이웃집 토토로>를 포함하여 몹시 주목할 만한 세 편의 애니메이션 영화들이 한꺼번에 발표된 해로 기억될 수 있다. 다른 두 작품은 바로 오토모 카츠히로의 <아키라>와 타카하타 이사오의 <반딧불의 묘>이다. 일차적으로 관심을 끄는 점은 이 세 편의 영화들이 모두 일본을 작품세계의 배경으로 하고 있으며, 뿐만 아니라 그것을 하나의 주제로까지 다루려고 시도했다는 것이다. 그러나 좀더 파고 들어가보면, 그중에서도 <이웃집 토토로>는 다른 두 작품과 유난히 다른 시선으로 일본을 바라보고 있다(혹시 예상 밖일지도 모르지만 결코 <아키라>가 아니다). 그럼 이 시선의 차이라는 문제로부터 출발하여 <이웃집 토토로>가 만들어내는 판타지의 메커니즘을 파헤쳐 가보기로 한다.

### 선명한 낙관주의의 판타지

위에서 <이웃집 토토로>에 대해 지적인 사항을 바꿔 말하면, 그것은 <반딧불의 묘>와 <아키라>가 각각 드라마와 SF액션이라는 서로 다른 장르임에도 오히려 거의 동일한 관점에서 일본사회를 포착하고 있음을 의미한다. 우선 <반딧불의 묘>는 태평양전쟁이라는 역사상의 실제 사건을 전후로 한 1945년경의 항구도시 코베를, 그리고 <아키라>는 1988년의 도쿄 대폭발과 제3차 세계대전이라는 가상의 사건 이후 재건된 2019년의 거대 도시 네오도쿄를 배경으로 하고 있다는 점에서, 둘 다 대규모의 살육을 기반으로 한 근대사회를 작품세계의 대전제로 취하고 있다. 또한 각각 전쟁으로 부모를 잃은 어린 남매, 그리고 가정과 학교를 뛰쳐나온 폭주족 청소년이라는 사회의 주변적 인물들이 모두 위선과 모순으로 가득 찬 기성세대와의 갈등 속에서 비참하게 죽어간다.

또한 <반딧불의 묘>와 <아키라>는 그들의 시선이 궁극적으로 과거도 미래도 아닌 바로 동시대의 일본을 향해 있다는 점에서도 서로 일치한다. 특히 이것은 남매의 영혼이 1988년 코베의 야경을 언덕 위에서 내려다보는 전자의 마지막 장면으로부터, 그리고 1945년의 히로시마 원폭에서 1964년 도쿄 올림픽까지의 실제 역사에 조용하는 후자의 근미래 역사로부터 금방 확인된다. 따라서 <반딧불의 묘>의 결말이 되는 1988년이라는 시간







이 <아키라>의 시작이라는 것은, 우연이라기엔 꽤 흥미로운 현상이다. 그것은 확실히 두 영화가 과거에 대한 기억 속에서, 그리고 미래를 향한 상상 위에서 어디까지나 일본사회의 지금을 비춰내려 하기 때문일 것이다. 그럼 <이웃집 토토로>의 경우는 어떠할까? 먼저 <이웃집 토토로>가 <아키라>와 다른 입장에 있다는 것은 특별히 별도의 설명을 필요로 하지 않으리라 생각된다. 낙관적인 의지 위에서 현실보다 더 나은 현실을 찾아 유토피아를 꿈꾸는 전자와, 비관적인 인식 위에서 현실의 거울로서의 디스토피아를 제시하는 후자가 현저하게 대립되는 것은 너무나 당연한 일이기 때문이다. 물론 미야자키의 이전 작품들, 가령 <미래소년 코난>이라든가 <바람계곡의 나우시카>는 분명히 디스토피아적인 미래를 전제로 하고 있긴 하지만 그때조차도 늘 결론은 유토피아적이며, 이는 무엇보다도 그런 디스토피아적인 현실을 변혁시켜가려는 주인공들의 지극히 유토피아적인 성격과 의지에 기인한다고 할 수 있다.

런시키고 있지도 않고, 도시가 아닌 어느 외딴 작고 평범한 시골 마을만을 화면에 담아내고 있기에 사실상 그것의 시공간은 매우 불분명하다. 솔직히 따로 설정자료를 찾아보지 않고서야 시대가 쇼와 32년경, 즉 1957년경인지 어떤지 전혀 알 길이 없다. 인물의 경우를 봐도 각각 14세의 오빠와 4세의 여동생, 그리고 11세의 언니와 4세의 여동생이라는 서로 비슷한 연령과 가족관계에 있는 주인공들이 나오지만, 한쪽은 부모를 모두 잃고 비정한 마을 사람들의 외면 속에 이미 죽어버린 영혼이고, 다른 쪽은 한마디로 씩씩하고 건강한 생명력 넘치는 미래의 새싹 그 자체이다. 그들의 부모는 모두 살아 있고(어머니가 요양 중이긴 할지라도), 주위의 마을 사람들도 천사처럼 착하기 그지없다. 여기서 매우 아이러니컬한 사실은, <이웃집 토토로>의 영화 속 현실이 이미 더 이상 바랄 것이 없을 만큼 환상적인데도 두 자매 앞에 숲의 정령들까지 나타나 더욱 멋진 환상을 선사해주는 데 비해, <반딧불의 묘>의 악



한편, <아키라>의 경우와 다르게 <반딧불의 묘>와 <이웃집 토토로>는 일단 형식적인 차원에서는 상당한 유사성을 지니고 있으면서도 그 실질적인 차원에서는 커다란 대조를 이루기에, 오히려 타카하타와 미야자키가 정말로 수십 년을 함께 작업해온 동료 사이인지 의심하게 만들 정도이다. 즉 <이웃집 토토로>도 <반딧불의 묘>처럼 일본의 과거를 배경으로 하고 있지만 어렴풋이 그와 같은 느낌만 줄 뿐 어떤 역사상의 실제 사건을 관

몽 같은 영화 속 현실 속에서 구제받을 길 없는 남매에게 주어지는 것은 마치 성냥팔이 소녀의 그것처럼 기껏해야 반딧불에 의한 극히 잠깐 동안의 환상뿐이라는 것이다. 그러나 다시 생각해보면, <이웃집 토토로>의 영화 내적 현실이 스크린 앞의 진짜 현실에 속해 있는 관객에게 환상적으로 보이는 것처럼 스크린 속의 주인공들에게도 과연 환상적인 현실일까? 그럼 이러한 의문을 끌어안고 다시 앞으로 나아가보기로 하겠다.

## 어머니의 부재, 그리고 상상적 대체물로서의 토토로

정신과 의사인 히라시마 나츠코(平島奈津子)는 「유레카 8월 임시증간호, 총특집 미야자키 하야오의 세계 コリィカ 8月 臨時増刊號, 總特集 宮崎駿の世界」(青土社, 1997)에 쓴 비평 「판타지가 태어나는 공간 ファンタジ-が生まれる空間」에서, “미야자키가 거의 모든 작품들 속에서 자신을 여성, 특히 소녀와 동일시하는 경향을 보이며, 〈이웃집 토토로〉에서는 그의 여성성이 사츠키(サツキ)와 메이(メイ)라는 두 인물로 분열되어 나타난다”고 적고 있다. 특히 두 자매의 이름이 각각 음력 5월을 가리키는 일본어의 사츠키(皁月)와 양력 5월을 가리키는 영어의 메이(may)라는 점을 감안할 때 그들이 한 인물의 두 심리적 단계, 즉 4세 소녀의 오이디푸스 콤플렉스와 이것이 일단 억압되었다가 다시 찾아오는 11세 소녀의 사춘기를 함의한다는 히라시마의 해석은 높은 설득력을 지니고 있으며, 이는 〈이웃집 토토로〉에 충만해 있는 판타지를 이해하는 데 중요한 단서가 되어 준다.

본지의 1996년도 11월호 저패니메이션 특집에서도 필자가 어렵스럽게 제시한 바 있듯이, 〈이웃집 토토로〉에서 거의 유일한 결핍의 요소이자 불안의 계기가 다름아닌 두 자매의 아픈 엄마라는 사실에 주의를 기울일 필요가 있다. 즉, 사츠키와 메이가 시골 마을의 새집으로 이사를 온 첫날부터 어머니는 아예 보이지 않는다. 하지만 그런 것에 아랑곳없이 두 소녀는 너무나 명랑하고 쾌활하다. 나중에 밝혀지지만 어머니가 요양 중이라는 상황에 비추어보면, 사츠키와 메이의 그와 같은 모습은 오히려 어머니의 부재로 인해 그들이 품고 있을 결핍과 불안을 애써 떨쳐버리기 위한 무의식 속 자아의 방어기제적 시도로 이해될 수 있다.

물론 그토록 밝은 표정들 사이에서도 이미 두 자매의 결핍과 불안은 순간순간 분명하게 목격된다. 가령, 새집(이라고 하기에는 이미 상당히 낡은 집)을 호기심에 차서 이리저리 뛰어다니며 구경하다가 부엌문을 열었을 때 갑자기 사츠키와 메이는 말로 표현할 수 없는 어떤 공포에 직면한다. 이때의 공포는 사츠키가 바퀴벌레라고 추측했다가 이웃 할머니로부터 듣게 되는 신비한 검댕 정령들 때문만은 아니다. 평소 같으면 어머니가 있어야 할 부엌이라는 공간이 텅 비어 있음을 발견하고는, 어머니의 부재라는 현실을 환기당했기 때문이다. 두 소녀의 이러한 심리적 풍경은 이사 온 그날 밤 아빠와 목욕할 때에도 펼쳐진다. 더욱이 성별의 구분 없이 일가족이 모두 함께 하는 일본의 목욕 습관을 고려한다면, 여기서 어머니의 부재가 환기되리라는 것은 의심할 여지가 없다. 그로 인한 불안이 강풍에 무너질 것만 같은 낡은 집에 대한 걱정으로 대체되고, 이 불안을 극복하기 위해 아버지와 두 딸들은 함께 억지로 웃어대기 시작한다. ‘집의 붕괴 = 가족의 해체 = 어머니의 부재’라는 등식이 재현된다.

따라서 이제 우리는 것처럼 위기적 상황에 처해 있는 사츠키와 메이에게 토토로가 어떤 의미의 존재인지 추측할 수 있겠다. 다시 히라시마의 정신분석학적 해석을 인용하면, 토토로는 비어 있는 어머니의 자리, 즉 결핍의



〈이웃집 토토로〉의 배경은 시간대가 명시되지 않은 작은 시골 마을이다. 아름다운 자연과 한없이 착한 사람들은 숲의 정령 토토로와 함께 지극히 낙관적인 판타지를 형성한다.



공간을 메우고 그림으로써 불안에서 벗어나도록 해주는 어린이의 무의식적 산물, 특히 현실원칙의 내면화 이전 단계에 있는 메이의 무의식적 산물이다. 실제로 토토로를 최초로 발견하(고 나중에 토토로라는 이름을 붙이)는 것은 바로 언니 사츠키가 학교에 가고 없는 사이 마당에서 혼자 놀고 있던 메이이고, 버스 정류장에서 밤늦게 우산을 들고 아빠를 기다리던 자매 앞에 토토로가 홀연히 나타나는 것도 메이가 사츠키의 등 위에서 자고 있을 때이다. 토토로의 가족 구성을 봐도 아버지적인 토토로와 두 어린 토토로는 어린 메이가 맺고 있는 가족관계의 범위를 그대로 반영한다.

### 오이디푸스 콤플렉스의 위기

여기서 주의해야 할 것은, 메이와 사츠키가 그들의 아픈 어머니보다는 오히려 그 어머니의 상상적 대체물로서 출현한 토토로에게 훨씬 더 많은 관심을 쏟는다는, 말하자면 환상이 현실을 압도해버리고 있다는 점이다. 이처럼 토토로가 과잉의 의미를 갖게 되는 현상을 이해하기 위해서는, 앞의 지적처럼 오이디푸스 콤플렉스라는 메이와 사츠키의 특수한 심리적 상황에 눈을 돌릴 필요가 있다.

프로이트의 연구로 널리 알려져 있는 바와 같이 아동의 동성 부모에 대한 반감과 이성 부모에 대한 애착으로 요약되는 오이디푸스 콤플렉스는, 역





병든 어머니는 <이웃집 토토로>의 유일한 결핍의 요소이다. 상대적으로 아버지의 역할은 펍 애매모호하게 그려진다.

설적이게도 어머니의 부재를 메이와 사츠키가 아버지의 사랑을 독점할 수 있는 절호의 기회로 만들어준다. 실제로, 텅 빈 부엌에서 예의 공포에 직면하고 난 바로 이를 후에 사츠키는 바로 그 부엌에서 너무나 훌륭하게 아침식사를 준비하고 그것도 모자라 아버지와 메이의 도시락까지 만들어 놓고 등교한다. 또한, 비 오는 날 밤에 자매가 우산을 갖고 아버지를 마중 나갔다가 함께 집으로 돌아오는 장면은 현재의 논의와 관련하여 특히 인상적이라고 하지 않을 수 없다. 타카하타의 <추억은 방울방울>의 마지막 장면에도 나오듯이 일본에서 우산은 사랑의 상징이지 않던가?

이렇듯 어머니가 없어도 토토로 덕분에, 아니 어머니가 없기 때문에 토토로도 만날 수 있고 아버지의 사랑도 독점할 수 있기에 오히려 매일매일이 더욱 즐겁던 메이와 사츠키를 환상으로부터 현실로 소환하는 결정적 계기는 어머니의 연기된 귀가 소식이다. 이 소식은 그때까지의 즐거운 생활 속에서 무의식적으로 어머니의 부재(=죽음)를 원망하고 있던 그들을 엄청난 패닉 상태로 빠뜨려버린다. 그리고 이때 메이는 아예 노골적으로 어머니가 죽어버리면 어떻게 하냐고 사츠키에게 울먹이며 묻는다. 어린이의 생명력으로 넘치는 <이웃집 토토로>에서 유일하게 죽음이 언급되는 특별한 순간이다. 물론 지금까지의 해석은 결코 과장이 아니다. 이를테면, 동생이 갑자기 태어나 부모의 관심을 뺏기게 된 아동이 동생의 부재(=죽음)를 원망하다가 실제로 그가 다치거나 할 경우 자신의 원망 때문이라고 판단하여 심한 죄책감에 빠지게 되는 사례를 우리는 흔히 접할 수 있다.

결국 이 위기의 순간에 환상과 현실 사이의 균형을 먼저 되찾는 것은, 메이와 달리 현실원칙이 어느 정도 이미 내면화되어 있는 사츠키이다. 그녀는 자신이 직접 볼리낸 토토로의 도움으로 미아가 된 메이를 찾아낸 후, 함께 병원에 가서 어머니의 생존을 확인하고 안도한다. 벌써 병실에 와 있는 아버지 또한 어머니와의 사랑을 확인시켜줌으로써 가족 붕괴의 우려는 완전히 사라진다. <이웃집 토토로>의 마지막 장면은 아버지와 어머니와 자녀로 구성된 가족의 아름다운 재통합을 의미한다.

#### 근대적 가부장제의 부정

가족의 재통합은 미야자키의 이전 작품들과 비교할 때 더욱 특별한 의미를 띠게 된다. 그전까지의 가족구성을 간단히 살펴보면, <미래소년 코난>

에서는 라나와 그녀의 할아버지 라오 박사가, <바람계곡의 나우시카>에서는 나우시카와 노인이나 다름없는 그녀의 아버지 지르가 나온다. 이 아버지들은 작품 속에서 모두 숨을 거두며, 어머니는 아예 나오지도 않는다. 게다가 <천공의 성 라퓨타>에 가면 시타에게는 그 어떤 부모도, 친족도 없다. 그러다 갑자기 <이웃집 토토로>에 오면 주인공의 부모가 모두 등장한다. 이때부터 처음으로 어머니가 아버지와 함께 나오는 한편, 그 아버지도 전작과는 판이한 이미지의 아버지다. 이러한 변화는 대체 무엇을 의미하는 것일까?

<이웃집 토토로>의 이전 작품들을 다시 살펴보면, 앞서 지적된 그것들의 디스토피아적 미래가 거의 전적으로 아버지의 권력과 테크놀로지에 의해 초래된 결과로서 제시되고 있음을 알 수 있다. 라오 박사와 지르가 모두 과거 역사의 잔해물처럼 그려지는 것은 그 때문이다. 그러나 하필이면 왜 미야자키는 디스토피아를 아버지적 유산으로서 간주하는 것일까? 그것은 미야자키가 태평양전쟁과 원폭을 통해 이미 디스토피아를 체현한 일본의 근대사를 가부장적 남성성의 역사로서 이해하기 때문일 것이다. 모계적(엄밀히는 쌍계적) 전통이 뿌리 깊게 자리잡고 있던 일본사회에 19세기 후반 메이지 유신 이후의 근대화화 함께 나란히 도입된 것이 바로 유교적 가부장제였다는, 즉 일본에서 근대화의 역사는 동시에 가부장제의 역사이기도 하다는 점을 떠올린다면, 그 비극의 근대사가 가부장제의 비극으로 이해되는 현상이 특별히 미야자키에게서만 관찰되는 것도 아님을 지적해둘 필요가 있겠다.

참고로, 미야자키는 그의 회고록 「출발점 1979~1996 出發點 1979~1996」(徳間書店, 1997, p.266)에서 다음과 같이 적고 있다. “모친은 패전 때의 변절을 이유로 진보적 지식인을 경멸하고 인간은 어쩔 수 없다는 불신과 체념을 아들에게 불어넣었다.” 물론 여기서 불신과 체념의 대상이 되었던 그 어쩔 수 없는 인간, 진보적 지식인이란 근대적 가부장으로서의 남성일 것이다. 미야자키가 자기 자신을 영화 속에서 소녀와 동일시하는 경향도 이것으로부터 설명될 수 있다.

그리하여 <미래소년 코난>과 <바람계곡의 나우시카>에 나오는 늙고 병든 아버지들을 전쟁으로 만신창이가 된 일본의 은유로서 이해하는 데 무





토토로는 결핍의 공간을 메우고 불안을 벗어나도록 해주는, 어린 소녀들의 무의식적 산물이다. 가족 해체의 위기는 상상적으로 극복된다.

리가 없다고 친다면, 미야자키가 <이웃집 토토로>에서 전후의 평화로운 일본을 묘사하면서 병든 어머니를 되살려내려 한 것도 그와 동등한 맥락에서 이해할 수 있다. 하지만 어머니와 달리 아버지의 성격은 몹시 애매 모호하다. <이웃집 토토로>와 비슷한 시대의 스웨덴을 배경으로 한 다음 작품 <마녀 배달부 키키>에서 완벽하게 동일한 모습으로 다시 등장하는 이 새로운 아버지에게 대해, 일찍이 오시이 마모루는 1996년 8월 「유레카 그리ィカ」의 좌담회에서 그의 이미지가 여전히 모던한 아버지라 지적하고, 더 나아가 미야자키는 일본인의 얼굴이 얼마나 추한가라는 콤플렉스의 덩어리여서 코홀리게 여자아이에게래면 몰라도 성인 남성에게는 일본적인 얼굴을 허용할 수 없었을 것이라고 말한다. 미야자키 스스로도 예의 회고록(p.266)에서 다음과 같이 밝히고 있다. “균열이 점차 심각하게 된 것은, 작품을 위해 외국에 로케이션 헌팅을 가게 되고 나서부터였다. 동경하던 스위스의 농촌에서, 나는 동양의 짧은 다리를 가진 일본인이었다. 유럽의 거리에서 유리에 비친 지저분한 모습은 틀림없이 일본인인 나 자신이었다. 외국에서 일장기를 보면 혐오감에 괴로워하는 일본인이었다.”

#### 근대화의 해체 위기를 향한 상상적 저항

위의 진술 속에서도 언급되고 있는 이른바 균열, 즉 일본적 정체성과 서구 근대성의 충돌에 따른 미야자키의 내적 균열은, 모처럼 디스토피아를 뒤로 하고 그가 찾아 나선 새로운 아버지의 이미지가 결코 근대적 지식인의 그것을 뛰어넘을 수 없도록 하는 치명적인 요인이 되고 있다. 차이가 있다면, 단지 새로운 아버지가 과학자라든가 군인이 아닌, 고고학자라는 것이다. 이와 같은 아버지의 모던한 성격은 그가 위치하는 공간을 통해서도 드러난다. 사츠키와 메이가 이사 온 집은 일본풍 주택의 현관 곁에 서양관(西洋館)이 붙어 있는 구조의 이른바 문화주택으로, 20년대에 걸쳐 확대된 봉급생활자 층을 중심으로 화양절충(和洋折衷: 일본식과 서양식의 절충을 의미)의 생활양식이 보급되면서 요코하마, 코베, 하코다테 등의 개항지를 시작으로 일본 전국에 무수히 세워졌다. 바로 이 문화주택 안에서 아버지가 늘 연구에 몰두하며 시간을 보내는 장소가 그 서양관이다. 한편 미야자키가 해체의 위기에 저항하며 재통합을 꿈꾸는 가족이라는 것을 봐도 여전히 핵가족, 즉 서구 근대사회가 발전시킨 제도로서의 핵가

족이 반복되고 있을 뿐이다. 따라서 사츠키와 메이를 통해 그토록 오이디푸스 콤플렉스를 극복하고자 시도할지라도, 핵가족의 형태를 유지하는 한 부모와 자식으로 구성되는 오이디푸스적 삼각형 속에서 극복은 결코 본질적인 극복이 아닌 내면화에 불과하여 미야자키가 저항하는 가부장적 질서는 계속 재생산될 수밖에 없다. 여기서도 미야자키는 일본의 가족을 그려내려 했지만 마을 공동체의 의미를 제대로 살리지도 못한 채 근대적 가족으로부터 한 발자국도 벗어나지 못하는 균열의 징후를 드러낸다. 더불어 이와 같은 내적 균열이 한층 외적으로 투사될 때 그것이 이중성(정확히는 다중성)으로 재현되곤 한다는 사실을 상기한다면, 이제 우리는 왜 미야자키의 여성성이 사츠키와 메이라는 두 인물로 분열되어 있는지를, 그리고 왜 그들의 이름이 하필이면 일본 고유어와 영어로 명명되어 있는지를 이해할 수 있게 된다.

하지만 그렇다고는 해도 “국적불명의 작품만 제작해와서 일본에 진 빚을 갚고 싶었다”라고까지 제작동기를 밝힐 만큼 기껏 일본을 그려보겠다고 새삼스럽게 시도한 마당에, <이웃집 토토로>가 우리에게 보여주는 것 대부분이 가족구성원과 그 상호관계에 집중되어 있다는 것은 상당히 이상한 일이다. 왜일까? 결론적으로 말하자면, <이웃집 토토로>에서 미야자키는 일본이라는 풍경을 향해 눈을 돌렸지만 정작 그 풍경을 포착할 수 있는 인식론적 원근법을 확립하고 있지는 않았던 것 같다. 만약 이 판단이 틀리지 않는다면 시대도, 장소도 불분명한 풍경 속에서 그가 가족이라는 제도적 공간으로 향하게 된 것은 어찌 보면 당연한 귀결일 것이다. 흥미로운 사실은, 미야자키의 그러한 선택이 일찍이 일본의 근대화 초기에 사소설 작가들이 취했던 그것과 아주 유사하다는 점이다(그래서인지 문화주택의 서양관에서 연구하는 지식인 남편과 병원에서 요양 중인 아내라는 이 진부한 구도는 확실히 사소설적이다).

물론 예전의 사소설 작가들과 결정적으로 다른 점이라고 한다면, 미야자키는 사츠키와 메이가 토토로의 도움으로 어머니의 건강을 확인하듯 <이웃의 토토로>라는 애니메이션 영화를 통해 서구 근대성에 의해 소외된 일본(이라는 풍경)의 긍정적인 의미를 찾고 싶어한다는 것이다. 그것이 비록 상상으로 그칠지라도. KINO

# 아틀란티스

## A t l a n t i s , T h e L o s t E m p i r e

성인 디즈니의 횡단

Crossing of Adult Disney

Text 김용언

인디아나 존스, 해저 2만리로 내려가다! 서구 문명의 모태로 일컬어지는 전설의 아틀란티스 대륙을 고스란히 스크린 위에 재현하는 디즈니의 썸머 애니메이션 <아틀란티스>는 정말 신기하게 보이는 전략이다. 레트로풍의 그림체는 애니메이션이라기보다는 표현주의 영화나 그래픽처럼 보이며, 그 안에 다층적으로 담긴 새로운 시도는 21세기에 접어들며 다시 한번 세계 제패를 꿈꾸는 디즈니의 전략을 분명하게 드러낸다.

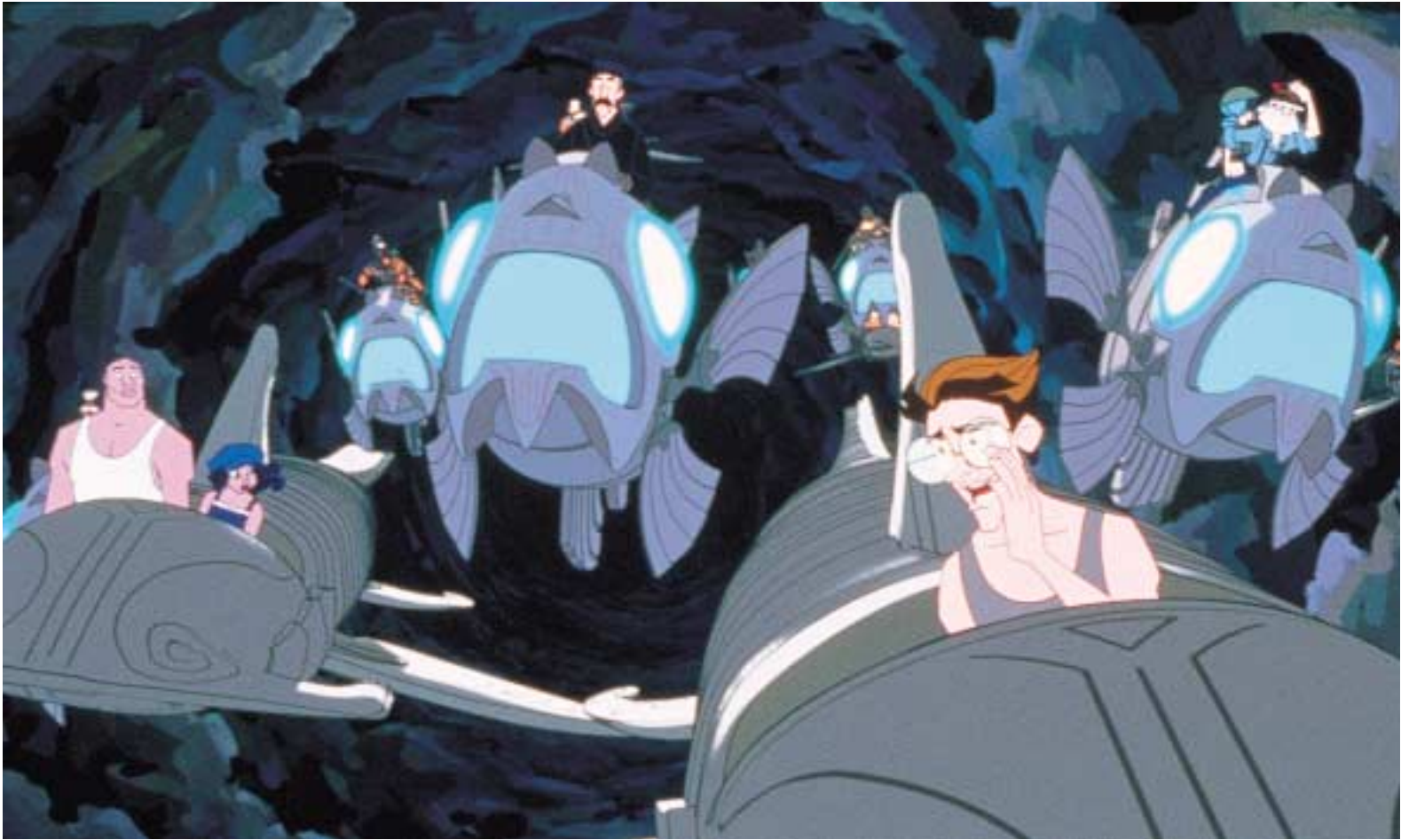
### 상상과 현실의 간극, 두 개의 아틀란티스

때는 1914년, 제국주의와 모더니즘이 사이 좋게 공존하는 20세기 초엽이다. 돈도 없고 뾰도 없는 일개 언어학자이자 지도 제작자인 청년 마일로 싸치는 탐험가였던 할아버지 테디우스에게 들었던 아틀란티스의 전설을 잊지 못한다. 거대한 문명제국 아틀란티스를 찾을 수 있는 단서를 제공해 줄 「목동의 일지」라는 고대의 두루마리가 분명히 존재한다고 믿는 마일로에게 어느날 신비로운 억만장자 프레스톤 휘트모어가 나타난다. 테디우스의 친구였던 프레스톤은 「목동의 일지」가 자신에게 있음을 밝히고, 자신이 고용한 탐험대와 함께 아틀란티스를 찾으러 떠날 것을 권유한다. 그리하여 잠수함 ‘올리시스’ 호를 타고 심해로 들어간 탐험대는 아틀란티스의 입구를 지키는 바다괴물 리바이어던의 공격을 받는 등, 무수한 곤

경 끝에 마침내 실존하는 아틀란티스 제국에 도착한다. 25,000년 동안 아틀란티스를 다스려 온 왕은 외부인들을 경계하고, 반대로 개혁파적 입장의 키다 공주는 그들로부터의 도움을 기대한다. 아틀란티스 인들이 그토록 오랫동안 생존할 수 있는 신비로운 에너지는 아틀란티스 도시 깊숙한 곳에 감추어진 크리스탈에서 비롯된 것임이 밝혀진다. 이제 크리스탈을 노리는 탐욕스런 탐험대장 루크와 아틀란티스를 보존하려는 마일로의 숨막히는 결전이 시작된다.

기원전 360년, 플라톤의 「대화편」 중 ‘티마이오스’와 ‘크리티아스’는 사라진 제국 아틀란티스의 존재를 최초로 언급하는 문헌이다. “아틀란티스는 일종의 낙원으로, 아름답고 신비한 과일이 나며 땅 속에는 온갖 귀금속이 풍부하게 묻혀 있고, 도시의 심장부에는 금을 입힌 침탑을 제외하고는 모든 건물이 은으로 덮여 있는 매우 부강한 나라였다. 지중해 연안의 나라는 아테네를 제외하고 모두 아틀란티스의 지배를 받았다. 그런 아틀란티스 사람들은 점점 탐욕스러워지고 부패하였다. 그러다 어느 날, 강력한 대지진과 홍수가 일어나 하루 낮 하루 밤만에 아틀란티스 섬은 영원히 바다 속으로 가라앉고 말았다. 이 모든 일이 9000년 전에 일어났다...”

그리고 세기를 거듭하여 20세기말에 이르기까지 아틀란티스는 많은 이들을 강력하게 사로잡는 테마가 되었다. 아서 코난 도일을 비롯한 작가들



의 영감의 원천이 되었음은 말할 것도 없고, 수많은 학자들은 1965년 에게해 남부에 있는 화산섬 테라 근처에서 발견된 고대 성곽, 1970년 바하마 군도의 바다에서 발견된 도로와 돛, 직사각형의 건물들, 모형 피라미드가 안에 박혀있는 신비한 크리스탈을 손에 쥔 동상(연구 결과에 따르면 그 크리스탈을 관통한 에너지는 실제보다 증폭되었다고 한다. <아틀란티스>의 크리스탈은 충분히 근거가 있는 셈이다), 1973년 '플라톤이 말했던 바로 그 지점에서' 발견된 동심원 형태의 큰 기둥과 도로들, 1977년 바하마 부근에서 발견된 195미터에 이르는 거대한 피라미드 등이 아틀란티스의 실존 여부를 말해주는 증거라고 생각한다. 아틀란티스는 중세 이후 대서양을 탐험하고 아메리카 신대륙을 발견하게 한 동인이 되었으며, 아즈텍 문명과 마야 문명이 자신들의 조상이라고 천명하였고 그리스·이집트·스페인·인도·티벳·태평양의 섬들의 설화는 '태고적 가라앉은 대륙'과 자신들 사이의 관련성을 이야기한다. 모든 문명의 근원, 또는 인간의 힘으로 신을 뛰어넘을 수 있는 가능성을 보였던 가장 위대한 문명이기에 매혹은 증가된다. 아틀란티스가 실재했다는 것을 밝힐 수만 있다면, 그들이 우리의 조상이라는 것을 증명할 수만 있다면... 이 욕망은 세계 패권주의와 선민주주의의 또 다른 얼굴이자 보수주의의 친족이기도 하다. 그렇다면 디즈니가 2001년 여름 히트작의 소재로 이 신화적 존재를 선택

한 이유는 어느 정도 분명해진다. 가장 익숙한 것이 가장 안전하다는 원칙 하에 90년대 내내 인터내셔널 배급용 애니메이션들을 '서로의 닳은 꼴'로서 조금씩 변주해 왔던 디즈니는 이제 서구 관객들의 무의식의 고향인 아틀란티스를 전면적으로 내세우기로 한 것이다(여기에 「해저 2만 리」와 <인디애나 존스> 시리즈의 그들도 드리워짐으로써 친숙함은 한층 강화된다). 그러나 디즈니는 이번에 한층 야심적인 모험을 시도하였다. 그것이 언제나 디즈니의 한계이자 단점으로 지적받아 왔던 주제나 이데올로기에서가 아니라 전체적인 형식과 스타일에서의 변화라는 점이 아쉽긴 하지만.

### 21세기, 야심만만한 디즈니의 실험

침체 일로의 극장용 애니메이션의 대대적인 부흥을 알린 신호탄 1989년 작 <인어공주>부터 디즈니가 차례로 선보인 작품들을 꼽아보자. <미녀와 야수>, <알라딘>, <라이온 킹>, <포카혼타스>, <노틀담의 꼽추>, <헤라클레스>, <물란>, <타잔>, <다이너소어>, <쿠스코? 쿠스코!> 등이 그 긴 목록이다. 디즈니가 90년대 작품들에서 배운 교훈이라면, 강력한 스토리텔링과 트렌디한 동시대성, 노래와 춤이 드라마 안으로 자연스럽게 녹아드는 브로드웨이 뮤지컬 스타일(<다이너소어>는 예외)이 한데 합쳐졌을 때의 위력이 얼마나 큰가 하는 점이다. 그리고 <토이 스토리> 시리즈와 <



박스 라이프)와 <다이너소어>를 잠시 제외시킨다면 전통적인 셀 애니메이션이 주는 익숙한 안정감에 조금씩, 저항감을 최소한으로 줄이면서 CGI를 결합시킴으로써 매해 테크놀로지의 혁신을 선보이는 것, 이것이 디즈니의 썸머 전략이었다.

<아틀란티스>는 우선 여기서 가장 '디즈니적'이라고 일컬어지는 브로드웨이 뮤지컬 스타일을 과감하게 포기하였다. 심지어 '가슴을 펑펑 울리는' 음악으로 유명한 제임스 뉴튼 하워드의 장중한 오리지널 스코어도 최대한 자제하며 사용되었다. 제작자 돈 한은 "이제껏 해 왔던 뮤지컬 풍의 애니메이션과 다른 것을 시도해 보고 싶었다. 그것도 훨씬 더 근사하게"라고 간단하게 설명한다. 어쩌면 이것은 디즈니가 자신의 가장 강력한 라이벌로 일본 '아니메'를 상정하기 시작했다는 의미일지도 모른다. 철저하게 스토리와 비주얼에 집중하는 '아니메'의 스타일을 디즈니식으로 <아틀란티스>에 적용시키는 커다란 실험이 진행 중인 것이다(비슷하게 「해저 2만리」를 재창조한 가이낙스의 TV 애니메 「나디아」를 떠올리는 것은 지나친 연상 작용일까?).

귀엽고 즐거운 노래와 춤이 없는, 스토리텔링과 캐릭터 중심의 애니메이션이라면 과연 무엇을 고민해야 할까(사실 뮤지컬 시퀀스는 관객으로 하여금 화면 내 부가적인 요소들에 신경을 못쓰게 하지 않았던가)? <아틀란티스>를 공동으로 감독한 게리 트라우스데일과 커크 와이즈, 그리고 제작자 돈 한은 "우리는 월트 디즈니가 1950년대에 자주 만들었던 영화나 <스타워즈>, <인디애나 존스> 같은 액션 어드벤처 장르를 다시 부활시키고 싶었다. 그런 종류의 영화의 장대한 스케일을 살리기 위해서는 와이드스크린(시네마스코프)으로 제작해야 했다"라고 설명한다. 그리하여 평소보다 훨씬 큰 공간의 자유를 획득한 <아틀란티스>는 매끄럽고 사실적인 3D의 유혹(썸머 시즌 경쟁작인 <슈렉>을 떠올려 보라)을 뿌리친 채 오히려 아주 클래식하면서도 짜임새 있는 비주얼을 필요로 하게 되었다.

여기에 부응하여 영입된 사람은 바로 언더그라운드 카툰리스트이자 「헬보이」의 작가인 마이크 미그놀라이다. 마이크 미그놀라는 미묘하게 다층적으로 느껴지는 풍부한 색채, 실루엣과 각진 얼굴로 대표되는 대담한 그래픽 스타일을 즐겨 사용하는 작가였다. 그가 디자인한 캐릭터나 아틀란티스의 풍경은 이제까지의 디즈니 룩과는 판판일 수밖에 없다. <아틀란

티스>의 그림체는 즉시 '디즈-놀라 Dis-nola' 기법이라고 명명되었으며, 관객들은 시각적 변화에 민감하게 반응하였다. 평론가 로저 애버트와 케네스 튜란은 <아틀란티스>가 'animated comic book' 처럼 보인다는 점에 의견을 같이 했다. "「아틀란티스」의 마지막 전투 씬은, 액션 코믹 북에서 풀 페이지로 그려지는 장면들이 생명을 부여 받은 것처럼 보인다, 프린트된 활자인 '우르르릉 쿵쿵' 정도에 갇혀 있던 이미지는 폭발적인 에너지로 향상된다"(로저 애버트) "스펙터클과 대량의 컴퓨터 그래픽 비주얼에도 불구하고, <아틀란티스>는 2001년 작품보다는 이상하게도 마치 1981년에 만들어진, 그 당시로는 근사한 애니메이션처럼 보인다"(케네스 튜란)

미그놀라의 보다 '인간적'인 그림체로 훨씬 그럴 듯한 현실성을 획득한 <아틀란티스>가 주목을 끄는 것도 바로 이 지점이다. 디즈니의 2000년 작이자 선사시대의 공룡들이 주인공으로 등장하는 100퍼센트 CG 애니메이션 <다이너소어>가 '이제 중요한 것은 상상력뿐이다! 상상력만 발휘된다면 얼마든지 테크놀로지로 받쳐주마!' 라고 외치며 상상의 완벽한 재현에 강한 자신감을 보였다면, <아틀란티스>는 한층 더 나아간다. 그야말로 아직까진 전설 상의 섬일 뿐인 아틀란티스의 풍경을 재창조해내기 위하여 우선 통상적인 가설을 삭제하였다('아틀란티스의 수도는 완전한 동심원을 이룬 5개의 벽으로 둘러싸여 있었고, 도시에 있는 여러 항만들은 거대한 환상 운하로 연결되어 있었다'). 마이크 미그놀라와 데이빗 고에츠를 중심으로 한 미술팀은 아틀란티스가 문명의 모체라는 점에 착안하여 수많은 고대 문명의 건축 양식을 연구하였고, 중국·남미·중동 문화에서 부분적으로 아이디어를 끌어낸 다음 그 모든 것을 종합하여 새로운 복합체로서의 아틀란티스를 창조하였다. 그리하여 '전세계 모든 인종이 이 작품을 보았을 때 우리의 문명이 저기서 나온 것일지도 모른다, 라는 생각' 까지 가능케 하는 야심적인 재현이 이루어진 것이다.

또한 여기서 주요한 역할을 담당하는 요소는 아틀란티스 언어다. <아틀란티스>에서 언어는 그 자체가 하나의 캐릭터이다. 게리 트라우스데일과 커크 와이즈는 로마신화 전문가이자 언어학자인 마크 오크랜드(마치 주인공 마일로의 실제 인물인 듯한)를 영입하여 말 그대로 새로운 언어를 창조해 내었다. 이미 <스타트랙> 시리즈에서 불가노스 언어와 클링곤 언

<아틀란티스>는 노래와 춤 대신 캐릭터와 스토리에 훨씬 비중을 두기 시작하는, 그럼으로써 보다 성숙한 관객들을 끌어안고 싶어하는 디즈니의 새로운 전략이다.





어를 탄생시켰던 오크란드는, 현재 아틀란티스 지역(이라고 추정되는 곳)에 거주하는 이들이 분류상 인도 유럽어족에(이제 현존하지 않는) 속한다는 사실에 착안하여 그들이 사용했음직한 언어를 구성하였다. 29개의 알파벳으로 구성되어 있으며 나름대로의 완결된 문법 구조를 갖춘 아틀란티스 언어는, 아틀란티스 신화를 현실화시키는 작업에 썩기를 막는 역할을 담당한 셈이다. 사족으로 게리 트라우스데일은 처음에 자신이 생각했던 아틀란티스 언어는 마치 바벨탑의 언어 같은 것이었다고 고백한다. 수많은 언어가 그로부터 파생되어 가는, 그야말로 메타 언어적인 존재를 꿈꾸는 이 대담함이라니!

〈아틀란티스〉의 스토리가 전적으로 새롭지만은 않다. 이국적인 풍취의 아틀란티스는 명백하게 동양적인 요소를 띠고 있다. 이 신비로운 도시를 파괴하면서까지 자신들의 탐욕을 채우려고 하는 탐험대 요원들은 (1914년의 몇몇 국가들처럼) 제국주의의 화신이며, 여기에 맞서는 저항세력은 순진한 모더니스트들이자 이상주의자들이다. 그들은 전혀 다른 세계에 속한 남녀의 애뜻한 사랑의 힘으로, 군주와 국민 사이의 신뢰의 힘으로 또는 부녀간의 멜로드라마적 가족애로 역경을 극복해 낸다. 결국 〈아틀란티스〉는 형님뻘인 〈인어공주〉와 〈포카혼타스〉, 〈타잔〉, 〈물란〉의 장점들을 고르게 상속받고, 그에 더해 근·현대사의 정치적 함의까지 덧씌움으로써 보다 다층적인 텍스트로 거듭나기를 꿈꾸는 것이다.

#### 성인식의 제스처

그러나 이 모든 것이 전적으로 과거 디즈니 스타일과의 결별을 의미한다고 보기는 힘들다. 디즈니 애니메이션 파트의 중역인 토마스 슈마히는 그 같은 가능성을 단호하게 부정하며 이렇게 설명한다. “(예를 들어) 디즈니는 월트 디즈니의 통찰력으로 완성된 뮤지컬의 경전들을 만들어왔다. 브

로드웨이 뮤지컬 스타일, 필름 뮤지컬 스타일, 그리고 〈타잔〉 같은 팝 뮤지컬 스타일… 우리의 2002년 작품인 〈킬로와 스티치〉는 6개의 엘비스 프레슬리 송을 사용할 예정이다. 그 작품은 사람들이 정말 잘 알고 있는 노래를 사용하는 ‘needle drop music’ 비즈니스를 시도하는 첫 번째 예가 될 것이다. 필 콜린스는 또 다른 작품을 작업 중이며, 구구 돌스의 존 레스닉조차 우리의 신작 〈보물섬〉에 한 곡을 선사했다. (〈아틀란티스〉를 포함하여) 이 모든 프로젝트는 다양한 음악 스타일을 애니메이션과 결부시키려는 계속된 노력의 일환이다.”

토마스 슈마히는 〈아틀란티스〉가 ‘디즈니라는 브랜드에 잘 어울리는 작품’이라고 단언한다. 그는 이 작품을 ‘액션영화’로 포지셔닝하며, 예고편 트레일러를 〈진주만〉 같은 영화와 함께 트는 전략을 썼다. 〈진주만〉을 보러 오는 관객들이 〈아틀란티스〉에도 매혹될 수 있을까? 그러기 위해서는 〈미녀와 야수〉나 〈인어공주〉처럼 ‘아가들’용 애니메이션이 아니라는 느낌을 주는 것이 가장 중요할 것이다. 디즈니는 이미 최근 몇 년 동안 주된 관객층을 어린이에서 10대 이상의 성인으로 잡는 제스처를 조금씩 강화시켜왔고, 1998년 작품인 〈타잔〉의 공격적인 섹슈얼리티나 2000년 작품인 〈쿠스코? 쿠스코〉의 냉소적인 유머는(또한 이 작품의 그림체를 주목하라. 전통적으로 따뜻하고 화사한 디즈니 스타일의 그림체와 판이하게 날카로운 캐리커처 스타일을 선택했다), 점점 더 아이들보다 아이들을 데리고 온 어른들이 더 잘 이해할 수 있는 영역으로 진입하는 신호였다. 그렇다면 이제 귀여운 애완 동물이나 달콤한 노래와 춤 시퀀스가 사라진 〈아틀란티스〉는, 1989년 〈인어공주〉 이래 디즈니가 ‘젖을 떼는데’ 꼭 12년이 걸렸음을 보여주는 예시일지도 모른다. 과연 디즈니는 ‘아니메’에 맞서 전세계의 성인 관객의 시선까지 사로잡을 수 있을까? KINO