

<천공의 성 라퓨타>, 환멸과 의지 사이

박기수*

1. <천공의 성 라퓨타>에 대한 몇 가지 의문
2. 명량한 포스트묵시록의 이율배반
3. 상호텍스트성의 동조와 이격
4. 환멸과 의지 사이
5. 결론을 대신하여

국문요약

본고는 텍스트 분석을 중심으로 <천공의 성 라퓨타>의 스토리텔링 전략을 탐구하기 위한 것이다. 본고에서는 <천공의 성 라퓨타>의 스토리텔링 전략을 1) 모험활극과 포스트묵시록의 이율배반적인 결합의 양상과 이유를 파악하고, 2) 상호텍스트성의 동조(同調)와 이격(離隔), 3) 라퓨타의 다의성을 캐릭터와 중심 갈등 구조로 파악함으로써 그 의미 사이의 상관관계를 규명해 보았다. 이 작품이 가진 명량한 포스트묵시록의 이율배반성은 모험활극적인 요소가 지배소로 활용되었고, 움직임 자체의 즐거움에 주목한 결과다. 하지만 모험활극적인 성격이 강화됨으로써 포스트묵시록과의 이율배반적인 위험한 공존을 시도한 것인데, 이것이 서사의 완성도 면에서 뚜렷한 결함을 드러냈음을 알 수 있었다. <천공의 성 라퓨타>는 포스트묵시록 3연작의 자장 안에서 주제적인 차원의 동조보다 체유적 구조의 동조에 비중을 둬으로써 투명한 액션을 중심으로 한 모험활극의 즐거움을 극대화할 수 있었다. 이 작품은 무스카를 중심으로 인간에 대한 환멸을 드러내고 파즈와 시타를 중심으로 생명에의 의지를 드러내고 있지만, 어느 것 하나에 중심을 둔다기 보다는 둘 사이에서 진동하고 있다고 보는 것이 타당하다. 이후 <모노노케 히메>에서 이러한 진동은 갈등으로 첨예화됨으로써 삶의 의지로 수

* 한양대학교 문화콘텐츠학과 교수

림되는 결과를 낳는다.

(주제어 : 미야자키 히야오, <천공의 성 라퓨타>, 스토리텔링, 지브리 스튜디오, 포스트묵시록, 모험활극, 상호텍스트성)

1. <천공의 성 라퓨타>에 대한 몇 가지 의문

미야자키 히야오(宮崎駿)는 그 자체가 하나의 브랜드다. 그의 사상적 특성, 지향하는 세계의 고유성, 작품 구성 요소들의 전형성 등에 대한 고집과 천착이 이루어내는 대중적 지지와 미학적인 성취는 압도적이다. 이러한 압도는 그의 애니메이션에 대한 다양한 논의를 유발시켜왔다. 일본은 물론 서구에서도 다양한 분야 전문가들이 각자의 관점에서 미야자키 히야오의 애니메이션을 읽어낸 바 있으며, 국내에서도 이미 여러 차례 논의된 바 있다. 그러한 논의들은 애니메이션 고유의 미학적 특성이나 스토리텔링을 중심으로 한 즐거움의 정체나 구조를 규명하기 보다는 주제 중심의 접근을 통하여 작품에 드러난 담론의 정체를 파악하고 그것의 정당성을 평가한 것이 대부분이었다. 문제는 그러한 접근만으로는 미야자키 히야오 애니메이션이 지니고 있는 다양한 층위의 즐거움의 정체와 구조를 충분히 설명할 수 없다는 것이다.

<천공의 성 라퓨타>(天空の城ラピュタ)는 1986년에 제작된 지브리 스튜디오(STUDIO GHIBLI)의 첫 작품이다. 그동안 이 작품에 대한 독립적인 형태의 본격적인 연구는 거의 이루어지지 않았다. 선행연구들은 생태주의적 관점, 포스트묵시록 3연작의 관점, 가해자로서 제국주의 역사 청산의 관점, 유토피아적 관점 등을 중심으로 요약할 수 있지만, 작품 자체에 대한 구체적인 분석에 기반한 독립적인 연구는 찾아보기 어렵다.¹⁾ 특히 생태주의

1) 김준양·김준양, 『이미지의 제국』, 한나래, 2006.과 키리도시 리사쿠(키리도시 시 리사쿠, 남도현 역, 『미야자키 히야오 논』, 씨드아이, 2002.)의 견해는 일본 애니메이션의 통시적 고찰과 미야자키 히야오의 필모그래피 안에서 조망한 탁견으로 볼 수 있으나, 구체적인 분석에 기반한 독립적인 논의로는 보기 어렵다. 조대현(조대현, 『문화융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구』, 『만화애니메이션연구』 제3호, 한국만

적 관점에서 이 작품을 파악했던 논의들은 소재중심주의를 넘어서지 못하는 한계를 분명히 드러냈다. 비교적 설득력을 지니고 있는 포스트묵시록의 관점의 논의의 경우에도 묵시록을 배경으로 전개되는 이 작품에서 모험 활극적 요소가 두드러짐으로써 정서적 불일치를 보이는 부분에 대해서는 간과하고 있다.

이와 같은 <천공의 성 라퓨타>를 둘러싼 논의의 한계는 그것이 구체적인 분석을 전제로 하지 않았기 때문이다. 아울러 이러한 결과는 지나치게 담론 중심으로 읽으려했던 접근 태도²⁾에서 기인한 것이었다. 문제는 이러한 접근방식으로는 <천공의 성 라퓨타>만의 변별적 특성을 충분히 설명할 수 없을 뿐만 아니라 미야자키 하야오의 필모그래피 안에서 그 위치를 파악할 수 없다는 데 있다. 미야자키 하야오의 작품들은 애니메이션 고유의 미학을 천착하면서 동시에 주제적인 깊이를 확보하려는 노력을 시도하고 있다는 점을 염두에 두고 연구를 시작해야만 한다. 이러한 맥락을 전제로 이 작품의 특성을 제대로 규명하기 위해서는 보다 객관적이고 정치한 분석이 동반되어야만 한다.

따라서 본고에서는 텍스트 분석을 바탕으로 <천공의 성 라퓨타>의 스토리텔링 전략을 1) 명랑한 모험활극과 포스트묵시록의 이율배반적인 결합의 양상과 이유를 파악하고, 2) 상호텍스트성의 동조와 이격 전략을 규명하고, 3) 라퓨타의 다의성을 캐릭터와 중심 갈등 구조로 파악함으로써 그 의미 사이의 상관관계를 규명하고, 4) 이 작품의 성과와 한계를 밝힘으로써 찾아볼 것이다.

화애니메이션학회, 1999)은 문화융합매체로서 애니메이션을 파악하기 위해서 이 작품을 선택했을 뿐이며, 구체적인 분석이 진행되었다고 보기는 어렵다. 김화영(김화영, 「<천공의 성 라퓨타>론」, 『일본문화연구』 제37집, 동아시아일본학회, 2011)의 연구는 유토피아와 여성이라는 관점에서 분석하고 있는데, 분석의 구체성과 논리 설득력이 떨어진다.

2) 애니메이션에 대한 담론중심의 논의가 주류를 이루는 것은 무엇보다 애니메이션 미학에 대한 이해가 부족한 데 있다. 또 하나, 하위주변문화로 인식되던 애니메이션의 격에 대한 보상심리가 논의의 대부분을 담론중심으로 이끄는 것이다. 아이들이나 보는 심심풀이가 아니고 이 작품에는 이러한 심오한 의미가 있고, 그것을 읽어내고 있다는 심리적 보상의 결과가 담론중심의 논의를 이끌고 있는 것이다.

2. 명량한 포스트묵시록의 이율배반

<천공의 섬 라퓨타>는 <미래소년 코난>(1978), <바람계곡의 나우시카>(1984)와 함께 미야자키 하야오의 포스트묵시록 3연작으로 알려진 작품이다. 포스트묵시록이란 “주로 3차 세계 대전, 전염병, 생태학적 파괴, 컴퓨터 반란, 인류의 쇠퇴 등과 같은 묵시록적 사건 이후의 세계를 이야기하는 공상 과학의 하위 장르”(김준양, 2006, 354)를 말한다. 포스트묵시록은 인간 스스로 창조한 기술과 문명에 의해 성서에서 예언했던 묵시록과 같은 파국을 맞을 수 있음을 경계하는 시각에서 출발한다. 일본 애니메이션은 세계 유일의 피폭 경험, 냉전체제에서 군대를 가지고 있지 못한 불안, 가해자로서 언제든 피해자가 될 수 있다는 공포, 눈부신 테크놀로지의 발전과 그것을 제어하지 못하고 추락하는 정신세계의 황폐, 일본인 특유의 모노노아와 레(物哀れ)³⁾가 결합하여 독특한 색깔의 포스트묵시록을 생산한다.

일본 애니메이션에서 드러난 포스트묵시록의 세계는 오지 않은 미래의 파국에 대한 경계를 통해 현재적 의미의 성찰을 요구한다. <우주전함 아마다>(1974), <아키라>(1988), <신세기 에반게리온>(1995) 등과 같은 대표적인 포스트묵시록이 현재 일본의 문제를 SF장르 문법과 묵시록 이후의 설정을 통하여 은유적으로 천착하고 있고 있는 것도 그러한 이유에서다. 더구나 이 작품들은 대체로 무거운 성찰을 강요하며, 후자의 두 작품은 하드고어적(Hardgore) 요소가 그로테스크하게 가미됨으로서 더욱 암울한 전망을 보여준다.

미야자키 하야오의 포스트묵시록 3연작은 <우주전함 아마다>에 대한 대타성(對他性)을 지니고 있으며, <아키라>와 <신세기 에반게리온>은 미야자키 하야오의 3연작에 대한 일정한 대타성을 견지하고 있다는 점에서 흥미롭다. 미야자키 하야오의 3연작은 <우주전함 아마다>가 보여준 패전의 상처를 보상하는 상상 속 승전이나 생존을 위한 여행이라는 메타포 안에

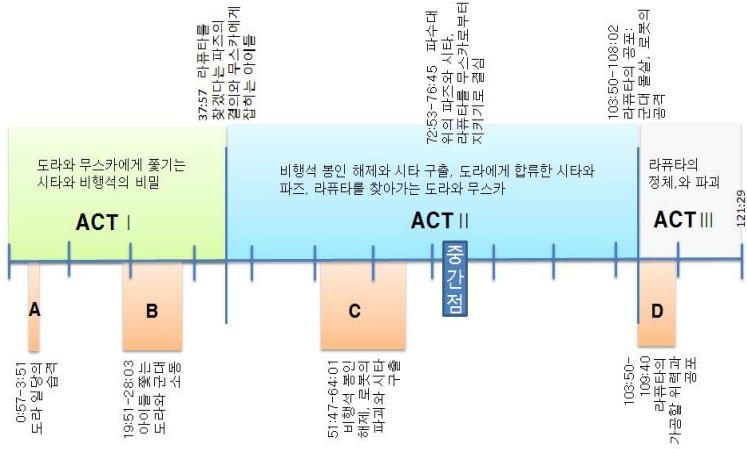
3) 모노노아와레는 “개인적인 차원을 넘어서서 공동체 특유의 슬픔이나 비애, 고독하고 외로운 감정, 통렬함, 허무감, 불안, 자기연민, 소외감, 망상 등을 수반하는 일종의 ‘체념’(諦め)”을 말한다.(박규태, 2010, 43) 수잔 J. 네피어(2005, 314)는 모노노아와레를 일본인들의 종말론적 사고와 연결짓는 흥미로운 시도를 한 바 있다.

은폐된 국가주의와 패권주의를 거부하고, 좀 더 근본적인 인간의 욕망의 문체에 천착하고 있다. 그의 작품은 파괴와 제압을 통한 권력에의 욕망이 부단히 부상하고, 그것을 주체하지 못하는 인간에 대한 환멸을 바탕에서 출발한다. 그의 작품에서는 누가 어떠한 명분으로 이기느냐, 무엇이 옳고 그르느냐가 중요한 것이 아니라 그것들이 야기할 묵시록적 파국을 어떻게 막을 것이냐에 주목하고 있다. 다만, 그것이 구체적인 갈등의 심화를 통한 깊이 있는 천착이 아닌 낭만적 세계 인식에 기반한 것이라는 한계를 지니고는 있다. 이것은 기존의 포스트묵시록과는 일정한 거리를 두는 견해이며, 보다 새로운 관점은 분명하다. <아키라>와 <신세기 에반게리온>은 미야자키 하야오의 이러한 인식에 대한 대타성을 견지하면서, 그의 작품이 놓치고 있는 현재의 사회문화적 조건을 구체적인 갈등을 통하여 깊이 있게 탐색함으로써 그의 낭만주의적 세계 인식을 비판하고, 그것의 극복을 시도하고 있다.

<천공의 성 라퓨타>는 <미래소년 코난>이나 <바람계곡의 나우시카>처럼 미래의 파국 이후 세계를 이야기 하지는 않지만, 첨단 기술(병기)의 부활을 둘러싼 갈등을 그리고 있고, 라퓨타인들의 멸망이라는 전제에서 출발하고 있다는 점에서 포스트묵시록에 포함되고 있음은 분명하다. <미래소년 코난>의 초차력 병기의 부활을 둘러싼 인더스트리아의 레프카와 하이 허버의 사람들, 그들 사이에서 라나를 구하기 위해서 초인적인 힘을 발휘하는 코난의 모습은 <바람계곡의 나우시카>의 거신병의 부활시켜 부해를 불태우고 패권을 잡으려는 폐지테와 토르메키아군 그리고 분노한 오무의 폭주를 막아야 하는 나우시카의 그것과 다르지 않다. 다만, 코난의 행위가 라나를 구하기 위한 것이었다면, 나우시카의 행위는 메시아로서의 성격을 지니고 있다는 차이를 갖는다. 나우시카는 세계의 비의를 이해하고 대속(代贖)이라는 자기희생을 통해 세계를 구원하고 있기 때문이다.⁴⁾ 이러한 맥락에

4) 이것은 애니메이션 <바람계곡의 나우시카>의 성격만을 이야기 한 것이다. 원작이 된 만화 『바람계곡의 나우시카』는 여기서 사고를 더 전개하고 있다. 원작이 없어서 제작할 수 없다는 말에 원작을 그렸고, 전 7권 중 완성된 1권을 기반으로 애니메이션은 제작된다. 따라서 만화는 원작임에도 불구하고 애니메이션보다 늦게 완성된다. 애니메이션에서 메시아적 성격으로 그려진 나우시카는 원작 만화에서는 오히려 파국의 원인이 되고 있는 인간의 욕망과 그것에 어떻게 대처해야 하는지를 고민하는 주체로 그려지고 있다.

서 볼 때, <천공의 성 라퓨타>는 <바람계곡의 나우시카>보다는 <미래소년 코난>에 가깝다.



<그림 1> <천공의 성 라퓨타>의 3막 구조와 투명한 액션의 활성화 지점

<천공의 성 라퓨타>는 <그림 1>에서 보는 바와 같이 비교적 안정적인 서사 전개를 보인다. 이 작품은 3막 구조를 지향하면서 단계별 분량도 적절하게 배분되었고, ACT I에서 ACT II로 넘어가며 중심 화제를 비행석에서 라퓨타로 전환함으로써 긴장을 고조하였고, 모험활극의 보편적인 전개 구조를 따르고 있기 때문이다.

ACT I은 비행석을 원하는 도라 일당과 무스카 일당(정부와 군대)의 스펙터클이 유쾌하게 그려지면서 비행석의 정체에 대한 의문을 남긴다. ACT II는 비행석의 정체가 밝혀지고 봉인이 풀리면서 라퓨타의 존재를 확인하고, 시타를 구한 파즈는 도라 일당에 합류하여 함께 라퓨타를 찾으려 한다. 골리앗의 공격으로 도라일당과 헤어져 라퓨타에 도착한 파즈와 시타는 라퓨

5) 3막 구조는 영화나 극장용 애니메이션의 가장 대중적인 서사 전개 구조이다. 5막의 전통적인 고전극의 구조에 뿌리를 두고 있지만, 3막 구조는 120분 내외의 가장 보편적인 극화구조로 할리우드가 경험적으로 채택한 것이다. 사이드 필드(사이드 필드, 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 2001.)과 로버트 맥키(로버트 맥키, 고영범·이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002.) 등에서 상론하고 있다.

타의 실체를 본다. ACTⅢ은 고도로 발달된 라퓨타의 과학기술을 권력을 위해 사용하려는 무스카를 막기 위해서 멸망의 주문을 외침으로써 라퓨타의 하층부 무기들을 파괴하고 우주공간으로 떠나보내는 이야기로 구성된다.

이 작품은 비행석의 정체→라퓨타 찾기→라퓨타의 실체와 파괴의 서사 전개를 보이는데, 여기서 주목할 것은 파즈와 시타의 태도다. ACT I 과 ACT II 를 구분하는 제1 극적전환점(35:45-37:57)에서 시타는 자신의 숨겨진 이름을 밝히고 파즈는 라퓨타를 반드시 찾겠다는 결의를 보인다. ACT II에서 시타는 자신이 라퓨타의 정통 왕위 계승자라는 사실을 알게 되고, 인간을 공격하는 로봇을 제지하고, 파괴된 로봇에 연민을 보이며 도라 일당에 합류한다. 중간점(72:53-76:45)에서 시타는 자신에게 지워진 라퓨타의 짐을 내려놓고 싶다고 이야기하지만, 그렇다고 라퓨타가 없어지지 않는 않으며, 무스카에게 넘겨줄 수 없다는 파즈의 결의에 동조한다. ACTⅢ에서 시타는 무스카의 만행에 지속적으로 저항하며 이곳은 ‘왕좌가 아니라 무덤’이 될 것이라는 단호함을 보여준다. 이러한 단호함은 ‘곤도아의 노래’로부터 나오게 된 것이고, 마지막 선택으로 파즈와 함께 멸망의 주문을 외친다.

파즈에게 라퓨타는 아버지의 꿈이며 언젠가는 찾아야할 막연한 대상(ACT I)이었지만, 시타로 인하여 그것은 반드시 찾아서 지켜내야 할 것(ACT II)이 되었고, 멸망의 주문으로 파괴함으로써 지켜내야 할 대상(ACT III)으로 변화한다. 이 과정에서 파즈는 도라의 충고와 모험을 통해서 아이에서 남자로 성장한다. 이렇게 보면 일반적인 성장담(initiation story)의 구조를 따르고 있는 것처럼 보이지만, 이 작품을 성장담 구조로 파악하기는 어렵다. 성장 전후의 인식 변화가 뚜렷하지 않고, 캐릭터의 성장 동기 및 성장 과정이 중심 갈등과의 연관성이 높지 않기 때문이다.

<천공의 섬 라퓨타>의 서사는 라퓨타를 중심으로 수렴된다. ACT I 의 중심이 되는 비행석도 결국 라퓨타로 가기 위한 매개이며, 동시에 라퓨타의 핵심을 이루기 때문에 중요했던 것이다. 라퓨타의 의미가 캐릭터별로 다르게 설정되어 다층적인 의미로 구성되고 있지만⁶⁾, 그 핵심은 ‘인간을 소거시킨 최첨단 과학’이며, 그것을 추구하는 ‘끝 모를 인간 욕망’의 메타포이다.

6) 라퓨타의 다층적인 의미에 대해서는 4장 환멸과 의지 사이에서 상론할 것이다.

하지만 문제는 이와 같은 라푼타의 메타포가 <천공의 섬 라푼타> 전체를 지배한다고 보기는 어렵다는 점이다. 포스트묵시록이라기에는 전체적인 정서와 분위기가 가볍고 명랑하다. 묵시록적 파국을 초래하는 원인에 대한 진지한 고민이나 갈등보다는 모험 활극의 성격이 더 강하고 지배적이다. 일반적으로 모험 활극의 경우, 주제의 무게는 경량화되거나 모험 활극의 구현 과정에 종속된 양상으로 드러나는데, 이 작품의 경우에는 포스트묵시록과 모험활극을 동시에 구현하려는 시도가 드러난다. 물론 이 말은 그 시도가 성공적인 결과를 가져왔다는 의미는 아니며, 적어도 그렇게 시도되었다는 사실을 말하는 것이다. 따라서 이와 같이 포스트묵시록의 무겁고 진지한 주제와 ‘명랑 모험 활극’의 가벼운 장르적 성격은 이율배반적인 구조를 형성하며, 이것이 이 작품의 변별적 특성임에는 분명하다. 다만, 그 성취는 별도의 문제가 된다.

<그림 1>의 하단부에 표시된 네 개의 블록(A, B, C, D)은 활극적인 요소들이 지배적인 시퀀스를 표시한 것이다. 분량 면에서도 전체 서사의 1/4에 해당하며, 위험하거나 비극적일 수 있는 장면을 매우 재미있게 묘사하고 있다는 점도 주목해야 한다. 특히 A와 B의 스펙터클은 서사 진행의 기능 외에 그 자체로서도 즐거움을 생산하는 압도적인 시퀀스이다. 애니메이션의 주요한 변별적 특질이면서 동시에 미야자키 하야오 애니메이션의 중요한 축으로 활용되고 있는 ‘투명한 액션’⁷⁾의 전형을 보여주는 시퀀스들이다.

‘투명한 액션’은 움직임이 그 자체로서 즐거움을 창출할 수 있고, 그 자체로서 목적이 되는 움직임을 말한다. 이것은 초기 무성애니메이션의 특질이기도 했는데, 움직임을 통한 즐거움의 창출이 애니메이션의 본령이라고 생각하는 미야자키 하야오에게 있어서 이것의 효과적인 구현은 아직도 온전

7) ‘투명한 액션’은 박기수(박기수, 「경계를 지우는 재생과 치유의 바다, 그 생명의 카니발: 미야자키 하야오의 <벼랑 위의 포뇨>를 중심으로」, 『내러티브』, 14호, 한국서사학회, 2009; 박기수, 「미야자키 하야오 애니메이션의 스토리텔링 전략」, 『アニメは越境する』, 四方田犬彦 編, 巖波書店, 2010)가 애니메이션의 특별한 특성 중의 하나로 주장하는 개념이다. 움직임의 창출이라는 애니메이션의 특질을 극대화하여 스토리텔링 구조 안에서 향유의 중심 기제로 선택하는 전략을 말한다. 특히 미야자키 하야오의 경우, 애니메이션의 변별적 특성에 주목하여 ‘투명한 액션’을 스토리텔링의 중심 요소로 자주 활용한 바 있다.

히 해결하지 못한 과제 중의 하나다.⁸⁾ <붉은 돼지>의 경우에는 무성애니메이션을 극중에 삽입함으로써 투명한 액션에 대한 변형된 오미주(hommage)와 자신의 지향을 드러내기도 한다. 이러한 투명한 액션은 <이웃의 토토로>(1988)에서 지배소(dominance)로서 전면화됨으로써 주목할 만한 성취를 이룬다.



<그림 2> <천공의 성 라퓨타>의 투명한 액션위 왼쪽부터 원문자, 이하 동일

<그림 2>는 B의 주요 장면을 보여준다. ①은 미야자키 하야오의 장기인 집단씬으로 패싸움이 벌어진 장면을 경쾌한 음악과 싱크레즈⁹⁾하고 있으며,

8) 지브리 스튜디오 설립 이후에는 주제와 투명한 액션의 동시적 구현을 시도하면서, <이웃의 토토로>와 같은 탁월한 성취를 얻기도 했지만, 대부분 투명한 액션으로 인하여 주제의 비중이 훼손되는 결과를 가져오기도 한다. 이러한 훼손을 막기 위해 <모노노케 히메> 이후, 주제적 천착에 비중을 두면서 작품의 완성도를 제고하기도 하지만, <벼랑 위의 포뇨>에서는 주제적 비중을 확연히 줄이고 투명한 액션을 전면화하는 전략을 택하기도 한다.

9) 싱크레즈는 미셸 시옹이 제안한 개념으로서 “일정한 청각현상과 시각현상 사이에서, 그 것이 이성적 논리와는 상관없이 동시에 맞아 떨어져 생겨나는 즉흥적이고 저항할 수 없는 접합”을 말한다(미셸 시옹, 윤경진 역, 『오디오-비전』, 한나래, 2003, 93쪽).

②는 도라의 설명을 듣는 두 아들의 모습인데, 뒤에서는 큰아들이 아저씨와 계속 싸우는 코믹한 장면을 연출하고 있다. ①과 ②는 서사 전개에 반드시 필요한 요소들이 아니며, 다소 과잉묘사된 측면이 없지 않은 장면들이다. 즉, 서사에 종속되는 액션이 아니라 액션을 위한 액션의 성격이 강하다는 것이다. ③은 도라 일당이 행패를 부리고 도망가자 마을 사람들이 그들에게 물건을 던지는 장면으로 명랑만화 같은 표현방식이고, ④는 쫓아오는 마을 사람들에게 도라가 수류탄을 던져서 터트리는 장면이다. ③에서 도라 일당이 다치거나 ④에서 수류탄에 마을사람들이 다칠 것이라고 생각하는 사람들은 없다. 지극히 위험한 설정임에도 불구하고 이것이 실제적인 위협이라기보다는 명랑만화적 설정임을 알고 있기 때문이다. 그래서 ①②③④는 서사적 맥락과 상관없이 차라리 마츠리(まつり)에 가까운 분위기를 보여준다. 패싸움과 수류탄 폭발이 마츠리와 같은 분위기를 만들어낼 수 있다는 것만으로도 이 장면들은 주목할 만하다. ⑤는 도라의 자동차가 선로로 거칠게 뛰어드는 장면이며, ⑥은 선로를 달리는 자동차로 인해 연속적으로 고가 선로가 부서져 내리는 장면이다. 극사실주의적 묘사로 작품 전체를 구성하고 있으면서도 ‘투명한 액션’을 구현하는 부분에서는 과잉이다 싶을 정도의 과장을 즐기고 있는 것이다. 이러한 과잉은 명랑만화에 기반한 활극적인 요소가 강조된 것이다.¹⁰⁾

이상에서 살펴본 바와 같이 <천공의 성 라퓨타>이 가진 명랑한 포스트묵시록의 이율배반성은 포스트묵시록의 성격과 모험활극적인 요소의 성격이 어긋나는 데에서 기인한 것이다. 이것은 포스트묵시록의 주제적 무게를 포기하지 않으면서도 “초등학교 4학년부터 중학교 1학년까지를 메인타겟”(키리도시 리사쿠, 2002, 39)으로 설정하고, 그들이 쉽게 즐기는 모험활극을 만들겠다는 기획의도에 따른 결과이며, 아울러 애니메이션은 움직임 자체의 즐거움을 기반으로 해야 한다는 미야자키 하야오의 생각이 적극 반영된

10) 키리도시 리사쿠는 그의 이러한 성향이 토에이동화에서 일할 때 갖게 된 것으로, 그 정점을 <미래소년 코난>에서 찾고 있다. 하지만 그가 애니메이션을 ‘만화영화’로 파악하고자했던 시도를 전체로 보면, 이것은 만화적 요소의 극대화 과정에서 드러난 성향으로 이해할 수 있다(키리도시 리사쿠, 남도현 역, 『미야자키 하야오 論』, 씨드아이, 2002, 268쪽).

결과이기도 했다. ‘오락성 높은 대작’을 제작하겠다는 기획의도에 따라 모험활극적인 성격이 강화됨으로써 포스트묵시록의 세계가 양과 질에 있어서 효과적인 성취를 이루지 못한 것은 분명하다. 이 다소 어색한 동거는 미야자키 하야오 애니메이션에서 아주 낮은 것은 아니지만, 그렇다고 서사의 완성도 면에서 갖게 되는 결함들을 정당화할 수 있는 것도 아니다.

3. 상호텍스트성의 동조와 이격

<천공의 성 라퐁타>는 포스트묵시록 3연작으로서 다른 두 개의 텍스트와 뚜렷한 상호텍스트성(intertextuality)을 보여준다. 일반적으로 상호텍스트성은 한 텍스트가 다른 텍스트와 맺고 있는 관계로서 “서로의 독해에 영향을 미치는 두 개 이상의 텍스트 간의 관계”¹¹⁾를 의미한다. 상호텍스트성은 텍스트 사이의 상호영향 관계에 중심을 둔 개념이라고 할 때, 그것은 유사성의 동조(同調)와 차이의 이격(離隔)이 빚어내는 조화를 통해 활성화된다. 모든 텍스트의 생산과 향유는 선행 체험과의 관계를 기반으로 하기 때문에 모든 독립적인 텍스트는 다른 텍스트의 영향관계로부터 자유로울 수 없다. 이러한 영향의 자장 안에서의 텍스트 읽기를 통해 상호텍스트성은 발생한다. 줄리아 크리스테바(Julia Kristev)가 텍스트의 구조보다는 ‘구조화(structuration)’의 과정을 연구해야 한다¹²⁾고 주장한 이유도 여기에 있다. 이러한 구조화의 과정은 그녀가 제안했던 수직축(텍스트와 텍스트 사이)의 상호관계가 활성화됨으로써 수평축(저자와 독자 사이)에서 다양한 층위의 의미생산과 텍스트의 지속적인 갱신과 확장을 유발한다. 미야자키 하야오와 같이 필모그래피 내의 텍스트 간의 상호관계가 밀접하고 특정 모티브의 반복적인 활용이 두드러지는 경우에 있어서는 더욱 그렇다.

<천공의 성 라퐁타>의 두드러진 상호텍스트성은 포스트묵시록 3연작과

11) 김시무, 「한국영화에 나타난 상호텍스트성 연구」, 『현대영화연구』 4호, 한양대 현대영화연구소, 2007, 27쪽.

12) 대니얼 챌들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2007, 315쪽.

의 사이에서 발생한다.¹³⁾

<표 1> 포스트묵시록 3연작의 주요 요소 비교

구분 \ 작품	미래소년 코난	바람계곡의 나우시카	천공의 섬 라퓨타
시간대	미래	미래	과거
중심캐릭터	코난/라나/지무시/라오박사/다이선장/몬스리/오로/레프카	나우시카/아스벨/크사나	파즈/시타/도라/무스카
공간의 성격화	수평공간(홀로 남은 섬/하이하바/인디스트리아)의 대비를 통한 성격화와 수직공간(최고위원회/지상/지하세계)의 성격화가 유기적으로 결합되지는 못함	수평공간(바람계곡/페지테/토르메키아)과 수직공간(하늘/지상/지하)의 교차	수평공간(슬랙계곡/곤도아/기지)과 수직공간(라퓨타/지상/지하세계)의 성격화 미흡
자연관	인공이 아닌 생명의 터진	경외의 타자, 생명의 원리	라퓨타의 이중 구조 중 과학문명에 대비되는 생명 의미
공동체	하이하바(현실적 갈등 내 제한으로써 살아있는 공간)	바람계곡과 부해	슬랙계곡
주제	극한 상황을 이겨내며 함께 살아내야 하는 삶의 의지	인간 탐욕으로 인한 재앙과 희생을 통한 구원	과학문명의 활용은 인간의 선택
목시록적 파괴 원인	초자력 병기	불의 7일(탐욕의 재앙)	라퓨타의 최첨단 과학

<표 1>에서 보듯이 세 작품은 그동안 자주 언급되어왔던 생태주의적 사고를 토대로 한 ‘주제적 언급’(thematic reference)보다는 오히려 ‘제유적 구

13) 조나단 스위프트의 소설 『걸리버 여행기』의 3부의 ‘하늘을 나는 섬나라’에 등장하는 ‘라퓨타’에서 영감을 얻었다지만 논의할만한 연관을 찾기 어렵다. 미야자키 하야오의 필모그래피를 보면, 유명 작가, 작품, 특정 지역 등을 영감을 얻고 있음을 직접 드러내는 작품들이 있다. 가령 서사시 『오딧세이』에 등장하는 파에아키아의 공주에서 이름을 따온 나우시카, 나츠메 소세키의 소설 『문』에서 빌려온 이름 소스케(벼랑 위의 포뇨), 바그너의 오페라 <니벨룽겐의 반지>에서 지그프리트와의 사랑을 위해 마법을 버리는 ‘브륀힐트’(포뇨의 본명) 등이 그것이다. 원작에서 특징적인 콘셉트만을 가져오는 이러한 그만의 차용방식은 원작의 대중적 지지를 자연스럽게 작품으로 유도할 수 있고, 원작에서 충분히 형상화된 것들이기 때문에 작품 속에서 추가설명 없이 활용할 수 있다는 장점을 살리기 위한 것이다. 이 작품에서 라퓨타의 디자인 콘셉트만 차용한 제임스 카메론 감독의 <아바타>도 상황은 크게 다르지 않다.

조'(synecdochic structure)¹⁴⁾의 유사성을 드러내고 있다. 신이한 능력을 지닌 소녀와 그를 돕는 소년, 수평공간과 수직공간의 성격화, 묵시록적 파국 이후의 삶에 대한 갈등, 모순을 안고 있지만 공동체를 기반으로 살아내야 하는 삶, 미래로 설정된 과거의 메타포 등의 유사성에서 제유적 구조를 읽을 수 있기 때문이다. 문제는 이러한 제유적 구조는 포스트묵시록 외의 다른 작품에서도 부분적으로 읽을 수 있는 미야자키 하야오의 코드라는 점이다. 그렇다면 주제적 언급의 논의를 통해 제유적 구조의 변별성을 확보해주어야지만 이들 간의 대화적 관계가 선명하게 드러날 수 있을 것이다.

세 작품 모두 묵시록적 파국 이후의 삶을 그리고 있지만 텍스트가 지향하는 향유의 지배소는 다르다. <미래소년 코난>에서 자연은 초차력 병기로 파괴한 대상이지만 현재 인간의 삶을 규제하는 절대적 타자다. 이 작품에서는 초차력 병기로 상징되는 인간의 탐욕과 증오에 대한 경계는 드러나지만 그것의 대비적 의미로 자연을 설명하지는 않는다. 오히려 절대적 타자로 설정된 자연 안에서 어떻게 살아낼 것이냐의 문제, 즉 삶의 방식과 생의 의지 문제에 중심을 두고 있다. '홀로 남은 섬'에서 깨끗하게 살아남았듯이, 우주로 탈출하려던 동료들의 무덤이 되어버린 우주선 안에서 맑은 물이 고이고, 그것을 식수로 사용했듯이 어떠한 상황에서도 인간은 살아내야 한다는 씩씩한 결의가 아주 밝은 어조로 작품을 지배하고 있다. 그러한 명랑한 결의는 코난의 초인적인 액션으로 형상화되면서 즐거운 활력을 발생시킨다. 무엇하나 긍정하기 어려운 상황에서도 코난, 라나, 지무시, 라나의 할아버지, 다이스 선장, 몬스리, 하이하바의 사람들까지 모두 제 몫의 삶을 자기 방식으로 살아내고 있다. 코난, 라나, 지무시, 라오 박사, 다이스 선장, 몬스리 등의 캐릭터가 함께 어우러진 카니발적인 양상을 구현함으로써 극대화된 생의 의지를 보여준다. 레프카와의 대결이 이 작품의 표면적인 갈등이지만, 서사 전개는 이것을 넘어서 코난을 비롯한 이들 각자가 보여주는 개개의 삶과 공동체적 삶을 지향하고 있으며, 이를 통해 생명에의 의지를 낙관적으로

14) 이 두 용어는 김시무의 논문에서 가져온다. 김시무는 한국영화의 상호텍스트성을 논하면서 1) 구조적 언급, 2)주제적 언급, 3) 제유적 구조, 4)모자이크 형식으로 나누어 접근한 바 있다(김시무, 『한국영화에 나타난 상호텍스트성 연구』, 『현대영화연구』 4호, 한양대 현대영화연구소, 2007, 27쪽).

밝고 활기차게 그려내고 있는 것이다.

반면, <바람계곡의 나우시카>는 파국의 원인에 대한 천착과 새로운 파국을 메시아의 구원을 통하여 넘어서려 하고 있다. 때문에 이 작품은 진지하고 무거우며, 희망보다는 메시아적 구원을 말한다. 메시아적 구원은 다분히 당위적인 성격을 지니고 있는 탓에 전반적인 서사가 나우시카에게 집중되어 있다. 이러한 서사적 집중은 갈등 주체가 그것을 해결할 수 있도록 고민하고, 대립 주체와 첨예하게 갈등하고, 해소하는 일련의 과정을 소거시켜 버림으로써 갈등의 근원을 제대로 탐구하지 못한다.

<천공의 섬 라퓨타>에서는 파국의 원인이 되었던 과학문명 그 자체가 문제가 아니라 그것을 대하는 인간의 태도와 선택이 문제라고 이야기한다. 이러한 태도는 구조적인 유사도가 매우 높은 <미래소년의 코난>의 주제와도 다소 비껴선 것이다. 여기서는 생명에의 의지나 결의뿐만 아니라 인간의 욕망과 그것에 대한 스스로의 선택에 대한 문제에 주목한다. 한 가지 흥미로운 것은 텍스트 전체 구조를 살펴보았을 때, 그러한 주제가 텍스트 전체의 지배소라고 판단하기는 매우 어렵다는 사실이다. 앞 장에서 살펴본 바와 같이 <천공의 섬 라퓨타>는 ACT I 과 ACT II에서 모험활극적인 요소가 지배적으로 드러난다. 때문에 서사가 주제에 이르는 과정이 액션과 개그적 요소에 압도되어 갈등의 동기화와 심화가 제대로 이루어지지 않음으로써 효과적인 주제의 구현을 성취하지 못한다. <미래소년 코난>이 30분 26부작(13시간)의 TV시리즈였다는 점을 고려할 때, 제유적 구조의 유사성에도 불구하고 <천공의 섬 라퓨타>에서 그러한 주제의 선명화를 기대하기는 어려웠을 것이다. 다만, 모험활극적인 요소를 서사 전개의 단계에 맞추어 효과적으로 구사하고 있으며, 그것이 이 작품의 지배적인 즐거움이 되고 있다는 것은 분명한 성과로 꼽을 수 있다. 특히 <미래소년 코난>에서 모험활극의 대부분을 코난이 초인적인 능력으로 담당하고 있다면, 이 작품에서는 그 기능을 파즈나 시타보다는 도라 일당과 무스카 일당 그리고 라퓨타의 로봇이 담당하고 있다는 점에서 차이가 드러난다. 이 작품의 즐거움의 중추에 해당하는 투명한 액션이 바로 다음 작품인 <이웃의 토도로>에서 좀더 세련된 형태로 질적 전환을 이루며, <벼랑 위의 포뇨>에서 그 절정을 보여준다는

점에 주목해야 한다. 이것은 TV시리즈에서 익히고 <천공의 성 라퓨타>에서 극장용으로 본격적으로 시도된 투명한 액션이 이후에도 미야자키 하야오의 관심에 중심 축을 이루고 있음을 알 수 있다.

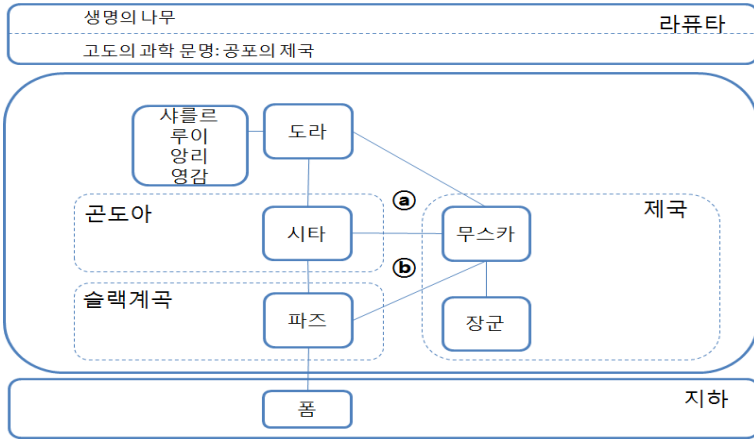
이상에서 살펴본 바와 같이 <천공의 성 라퓨타>는 포스트묵시록 3연작의 자장 안에서 주제적인 차원의 동조보다 체유적 구조의 동조에 비중을 두으로써 투명한 액션을 중심으로 한 모험활극의 즐거움을 극대화할 수 있었다. 이 말은 포스트묵시록의 주제에서 이탈했다는 의미가 아니다. <미래소년 코난>이나 <바람계곡의 나우시카>에서 구현했던 주제의 무게를 유산으로 계승하며, ‘오락성 있는 대작’이라는 기획의도에 맞춘 전략을 선택한 것이다. 그 중심에는 지브리 스튜디오 설립 이전에 미야자키 하야오가 다른 애니메이션을 제작하면서 보여주었던 모험활극의 정수가 있다. 이것은 두 가지 해석이 가능한데, 하나는 자신의 독립적인 스튜디오를 출발하면서 그동안 자신이 상업적으로 타협하며 구현해왔던 모험활극의 중지부로서의 의미와 다른 하나는 움직임 자체로 즐거움을 창출할 수 있어야 한다는 그의 애니메이션에 대한 생각이 본격적으로 표출된 것이라는 비슷하면서도 상반된 견해가 그것이다.

4. 환멸과 의지 사이

<천공의 성 라퓨타>는 라퓨타를 찾는 탐구의 서사로 구성되어 있다. 이 작품은 라퓨타를 찾기 위해 비행석을 찾고(ACT I), 비행석을 찾은 후에는 물리적 공간으로서의 라퓨타를 찾고(ACT II), 라퓨타를 찾은 후에는 그것의 정체를 찾는(ACT III) 것으로 구성되어 있다. ACT I 과 ACT II는 물리적 실체로서의 라퓨타를 찾고 ACT III이 그것의 정체를 규명하는 전형적인 모험의 서사 전개를 따르고 있음은 앞에서 살펴본 바와 같다.

그렇다면 결국 이 작품을 이해하기 위한 핵심은 작품 전체에서 찾고 있는 라퓨타의 정체로 수렴된다. 라퓨타의 정체는 텍스트에서 선언적으로 주어지는 것이라기보다는 라퓨타를 욕망하는 캐릭터들에 의해 구성된 것으로

보아야 한다. 이 작품의 각 캐릭터들은 각기 다른 라푼타를 욕망하고 있고, 시타의 말처럼 그것은 결국 선택의 문제로 귀결되기 때문이다.



<그림 3> <찬공의 성 라푼타>의 캐릭터 및 공간 구조

따라서 라푼타에 대한 욕망의 실체는 중심 캐릭터 간의 갈등 구조를 통해서 파악할 수 있다. ①은 시타(파즈 포함)-무스카-도라 간의 갈등이다. 비행석을 둘러싼 충돌로 시작하여 라푼타를 찾는 과정에서 첨예화되는 갈등이다. 무스카에 의해서 납치된 시타가 가지고 있는 비행석을 탈취하기 위해 비행정을 공격하는 도라 일당에 의해 사건은 시작된다. ①에서 시타는 비행석의 정체와 기능을 모르고 있기 때문에, 무스카의 납치 의미나 도라의 탈취 동기를 이해하지 못한다. 추락하는 시타를 구한 파즈 역시 비행석이나 라푼타의 정체를 알지 못하고, 시타의 비행석을 빼앗으려는 자들로부터 시타를 보호하려 들뿐이다. 따라서 ①의 갈등은 욕망의 대상인 비행석과 라푼타의 의미를 아는 자들과 그것의 정체도 모르며 가지고 있는 시타 사이의 갈등이며, 개인적인 욕심과 국가적 명분(표면적으로는)과의 대립이며, 자신들의 이익을 위해 뺏으려는 자와 친구를 위해 지키려는 자의 갈등이 다층적으로 얽혀있는 양상이다.

②는 시타-파즈-무스카의 갈등이다. ②는 ①의 갈등을 겪은 이후의 갈등으로 구성원 모두 비행석이 라푼타로 가는 지시적임을 알고 있는 상태다.

이제 시타는 ㉔의 갈등을 겪으면서 비행석의 의미와 라퓨타의 존재에 대하여 인지하고, 라퓨타의 정통왕위계승자로서 자신의 몫을 피하고 싶어 하지만 파즈의 설득에 용기를 내어 무스카와 대적하고, 라퓨타의 운명을 결정한다. 파즈는 시타를 구해주다가 비행석이 자신이 찾던 라퓨타와 연관되어 있다는 것을 깨닫는다. 파즈는 라퓨타가 인류의 운명을 결정할 수도 있는 가공할 병기가 될 수도 있다고 판단하고 시타와 함께 라퓨타의 운명을 선택한다. 하지만 파즈의 직접적인 행위동기는 시타이며, 라퓨타의 운명을 결정할 것도 그 중심에는 시타가 있다. 무스카는 정부요원으로서가 아니라 또 다른 라퓨타인의 후예임을 드러내고, 라퓨타를 이용해 세계를 지배할 욕망을 드러낸다. 따라서 ㉕는 라퓨타왕족의 후예인 시타와 무스카가 라퓨타의 정체를 무엇으로 규정하고, 그것의 활용을 어떻게 할 것인지에 대한 갈등이다. ㉔와 ㉕의 갈등은 ㉔에서 ㉕로 전개되며, ㉕의 중심인 라퓨타의 정체를 무엇으로 파악하고 어떻게 활용할 것인가는 결국 인간의 선택에 달려 있다는 메시지에 닿아있다.

이러한 선택의 메시지는 <천공의 섬 라퓨타> 곳곳에 드러나 있는 양가성을 내포한 이중구조에서도 발견할 수 있다.¹⁵⁾ 첨단 과학기술로 병기화된 하단부와 그것을 품고 있는 거목을 중심으로 꾸며진 생태 정원으로 이루어진 상단부로 구성된 라퓨타의 이중구조는 그것이 어떻게 사용되는지에 따라 달라질 수 있는 양가성의 메타포임을 단적으로 드러내고 있는 것이다. 이러한 양가적 기의는 로봇에게서도 드러난다. 명령에 의해 무차별적으로 타자를 파괴할 수 있는 병기이면서 동시에 딱새의 동지를 보호하고 무덤에 변함없이 꽃을 가져다 놓는 친구이기도 한 로봇의 모습은 과학의 양가성을 드러내는 단적인 표상이다.

위에서 살펴본 바와 같이 두 개의 중심 갈등을 통하여 각 캐릭터에 의해 개별적인 양상으로 구현되는 라퓨타의 다층적인 의미가 드러난다. 장군에게 있어서 라퓨타는 단지 보물섬일 뿐이고, 도라 일당에게는 ACT I에서는

15) 사실 이러한 양가성의 이중구조는 제목에서도 잘 드러난다. ‘천공’과 ‘섬’은 공존하기 어려운 모순적 개념임에도 이 작품에서는 어우러지고 있다. 이 멋스러운 수사가지니고 있는 이중성을 이해하는 것이 이 작품의 주제에 접근하는 길이다.

장군과 같은 의미였지만 시타와 파즈를 만난 이후로는 그들을 데려다줄 곳이며 동시에 안전하게 데리고 떠날 곳으로서의 의미가 추가된다. 파즈에게 라퓨타는 아빠의 꿈이며, 동시에 시타를 안전하게 데려갔다가 돌아와야 하는 모험과 의무의 공간이다. 무스카에게 라퓨타는 도구화된 과학기술로서 절대 권력을 창출할 수 있는 수단일 뿐이다. 시타에게 라퓨타는 공포와 두려움의 대상이었지만 왕녀로서 무스카로부터 지켜내야할 공간이며, 지키기 위하여 멸망의 주문을 외어야 하는 역설의 공간이다.

아쉬운 것은 라퓨타가 ‘공간의 성격화’¹⁶⁾를 보다 분명하게 드러내기 위해서는 지상·지하 공간과의 수직적 성격화 및 지상공간의 수평적 성격화가 동시에 수행되었어야 했다. 수평공간과 수직공간의 교직을 통한 공간의 성격화는 <바람계곡의 나우시카>, <센과 치히로의 행방불명>에서 효과적으로 구현된 바 있고, 수평공간의 이동을 통한 성격화는 <원령공주>를 통해서 성공적으로 구현된 바 있다. <천공의 섬 라퓨타>에서도 하늘/지상/지하의 공간 설정은 이루어지고 있지만 성격화가 분명하지 못하며, 특히 수평공간으로서 슬랙계곡/곤도아/제국의 성격화가 더 미흡하다. 감독 스스로 영국의 웨일즈지방의 광산마을을 취재하고 슬랙계곡을 그리고는 있지만, 서사 전개 상 도라 일당과 마을사람들의 소동의 배경정도만 활용되고 있다. 곤도아는 시타의 짧은 회상과 노래로만 등장하고 있고, 제국 역시 기지만을 보여줄 뿐 제국의 실체에 대해서는 구체적인 언급이 없기 때문에 역시 성격화될 수가 없었다. 설정된 상이한 공간의 성격이 길항하면서 공간의 성격화는 분명해지는데, 제시된 공간이 배경 이상의 의미를 만들어내지 못하고 있는 것이 가장 큰 원인이다. 이와 같이 서사의 상당 부분을 차지하는 지상 공간의 성격화가 미흡한 탓에 천상 공간의 성격화는 기대하기가 더욱 어렵다. 공간적으로 라퓨타로 제한되어 있을 뿐만 아니라 서사 진행상 절정

16) “공간의 성격화란 대조되거나 서로 차이가 나는 두 세 공간을 제한적으로 제시하고 이것들을 뚜렷하게 차별화시킴으로써 각 공간이 지향하는 성격을 드러나게 하는 과정을 의미한다. 공간의 성격화는 주어진 시간 안에 효과적으로 캐릭터를 부각시키고 주제를 명료화하는데 매우 효과적인 기제이다. 짧은 시간 안에 즐거움을 극대화하거나 계몽적 담론을 효과적으로 내재화시킬 수 있는 방법으로 디즈니 애니메이션은 물론 미야자키 하야오도 즐겨 사용하는 방법이다.”(박기수, 『미야자키 하야오 애니메이션의 스토리텔링 전략』, 『애니메는越境する』, 四方田犬彦 編, 巖波書店, 2010).

과 결말에 해당하는 매우 빠른 진행을 요구하기 때문이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 라퓨타의 의미는 그것을 욕망하는 개개의 캐릭터에 의해 구성되는 만큼, 캐릭터의 다양성만큼이나 다양한 층위를 드러낸다. 이러한 다양한 층위는 갈등의 중심인 시타와 무스카의 대립을 통해서 그 의미는 좁혀지지만, 시타와 파즈가 멸망의 주문을 외침으로써 중요한 것은 라퓨타의 의미가 아니라 그것에 대한 인간의 선택임을 미야자키 하야오는 분명히 한다. 라퓨타에 대한 열망과 파국이 현재적 욕망의 얼굴이었다면, 이러한 선택은 그러한 욕망의 성찰이며 새로운 욕망의 지향을 드러낸다.

그렇다면 시타와 파즈가 외친 라퓨타 멸망의 주문은 어떤 의미를 가지고 있을까? 멸망의 주문은 라퓨타의 하층부에 있던 과학 병기들을 해체하여 떨구어 버리고 천공으로 떠나보낸다. 이것은 라퓨타의 양가성 중에서 상대를 제압하는 압도적인 무기로서의 과학을 분리하고, 그러한 폭력과 상처를 치유하고 재생시키는 과학만을 남긴 것이며, 동시에 인간의 제어할 수 없는 욕망으로부터도 라퓨타를 분리시킨다는 두 가지 의미를 가지고 있다. 문제는 그럼에도 불구하고 파즈와 시타는 왜 글라이더를 타고 지상으로 탈출했느냐는 것이다. 무기로서의 과학이 아니라 재생의 과학만을 남겼다면 라퓨타가 유토피아가 될 수 있을 터인데, 왜 그것을 망설임 없이 버리고 탈출했느냐의 문제는 이 작품의 핵심을 푸는 열쇠다.

<천공의 성 라퓨타>에서는 탐욕으로 인해 멸망해버린 라퓨타인들의 모습을 짧지만 강렬하게 애상의 어조로 보여주고 있는데, 그들의 잘못을 무스카는 다시 반복하려 들고 있다. 탐욕을 주체하지 못하는 장군과 군대의 모습은 차치하고라도 권력과 지배의 욕망에 맹목이 되어버린 무스카의 모습에서 라퓨타인의 마지막을 감독은 다시 보여주고 있는 것이다. 생명의 본질이 훼손된 과학의 발달은 ‘생명 없는 유토피아’의 다른 이름일 뿐이다. 라퓨타의 첫 모습에서 그것을 보여주고 있음에도 무스카의 맹목은 치유되지 않고 더욱 격렬하게 반응할 뿐이다. 감독의 인간에 대한 환멸을 다시 한 번 읽을 수 있는 부분이다. 치유되지 않는 증오를 당위적으로 위로하거나 해소시키지 않고 발산시켰던 <모노노케 히메>의 재앙신의 예에서 보듯이, 바로 여기가 인간의 욕망은 당위로서 해결될 수 없으며 파괴적인 권력의 욕망

추구라는 인간에 대한 근원적인 환멸¹⁷⁾이 단적으로 드러나고 있는 지점이다.

하지만 문제는 파즈와 시타가 그러한 ‘생명 없는 유토피아’를 멸망의 주문을 외침으로써 스스로 파괴하고 탈출하고 있다는 점이다. 그 탈출의 이유는 아래 시타의 대사에 잘 나와 있다.

시타 : 여기가 왕좌라고요? 여기는 무덤이에요! 당신과 나의! 나라가 멸망했는데 왕만 살아 있다니 우스꽝스럽지도 않나요? 당신한테 돌은 넘길 수 없어요!! 당신은 여기서 나가지도 못한 채 나와 죽는 거예요 지금은 라퓨타가 왜 망했는지 똑똑히 알겠어요. 곤도아의 노래에 나와 있었어요.
"땅에 뿌리를 내리고, 바람과 함께 살아가자.
씨와 함께 겨울을 나고, 새들과 함께 봄을 노래하자."
이무리 무서운 무기를 가져도, 불쌍한 로봇들을 이무리 많이 부려도, 땅에서 떨어져서는 살 수 없는 거예요!

- <천공의 성 라퓨타> 중에서

이 시타의 대사는 백성과 더불어 살 수 없는 왕에게 왕좌는 무덤¹⁸⁾일 뿐이며, ‘생명 없는 유토피아’는 유토피아가 아니라는 의식이 전면화된 것이다. ‘곤도아의 노래’에서 강조하고 있는 것은 생명이다. ‘뿌리’, ‘살아가자’, ‘씨’, ‘봄’라는 단어에 드러나 있듯이 생명에의 의지가 강하게 표현된 것이다. 결국 이 작품에서 주목하고 있는 것은 유토피아가 아니라 ‘생명에의 의지와 결의’인 것이다.

그렇다면, 이 작품에서 미야자키 하야오의 메시지는 어디에 중심을 두고 있는 것일까? 그 어느 것이 아니라 환멸과 의지 사이에서 진동하고 있는 것으로 보아야 할 것이다. 그의 이러한 진동은 <모노노케 히메>¹⁹⁾에서 좀 더

17) 이러한 환멸을 대표하는 무스카는 미야자키 하야오 애니메이션에서 좀처럼 찾아보기 힘든 악인으로, <미래소년 코난>의 레프카와 함께 죽음으로 최후를 맞는 몇 안 되는 캐릭터이다. 이러한 극단적인 묘사는 인간에 대한 환멸을 그들이 단적으로 표현하고 있기 때문이다.

18) 나라는 망했는데 왕은 살아 있다는 대사를 근거로 패전 이후에도 지속되는 천황제에 대한 비판으로 읽을 수도 있을 것이다. 다만 그러기 위해서는 이 작품 전체가 패전, 원폭, 피해의식 등의 맥락을 갖추었음을 정치하게 논증해야만 한다.

19) <모노노케 히메>에 대한 상세한 분석과 논의는 박기수(박기수, 「<모노노케 히메>의 け姫」의 스토리텔링 전략 연구, 『인문콘텐츠』 17호, 인문콘텐츠학회, 2010)을 참고하라.

극한의 대립을 통하여 격렬하게 타오름으로써 심화되어, 그럼에도 불구하고 ‘살아라!’라는 강한 결의로 드러난다.

5. 결론을 대신하여

<천공의 섬 라푼타>를 ‘생태담론으로 포장된 탈역사의 신화’라거나 ‘유토피아론 뒤에 숨은 모험활극’이라고 비판하는 시각들도 있다. 근거 없는 비판이 아니다. 또한 김준양은 배경이 되는 현실에 대한 깊이 있는 고민이 누락된 낭만주의적 환상으로 슬랙계곡을 묘사했다고 비판하며, 미야자키 하야오의 가장 큰 문제는 “인간을 그리려하면서 인간의 정치적 현실을 보려고는 하지 않는”(김준양, 2006, 368)데 있다고 지적한다. 미야자키 하야오가 피해가기 어려운 지적들임에 분명하다.

다만, 미야자키 하야오라는 이름으로 일반화하기 전에 독립적인 그의 작품에 대한 분석적인 평가가 선행되어야만 한다. 전체적인 필모그래피를 하나의 맥락으로 재단하여 구체적인 분석 없이 선불리 평가하는 것은 또 다른 미야자키 하야오의 신화를 만들뿐이다. 더불어 작품에 대한 독립적인 평가는 애니메이션으로서의 특성은 물론 개별 작품으로서 하위 장르 및 구현 목적에 따른 타깃의 변화와 중심 구현 전략도 독립적임을 의미하는 것이다. 개별 작품에 대한 평가를 기반으로 작가론이 나올 수 있는 것이지, 작품론 없는 작가론을 전제로 작품을 평가하는 일은 무모하거나 폭력적인 일이 될 것이다.

앞에서 분석한 바와 같이 <천공의 섬 라푼타>는 타깃층을 낮추고 오락성에 비중을 둔 모험활극으로서의 성격이 강하다. 그럼에도 주제의 무게를 낮추지 않으려는 노력은 120분이 넘는 긴 런닝타임으로 완성된다. 하지만 시간이 길어졌다고 주제의 심도가 확보되었다거나 모험활극의 요소와 서사가 유기적으로 잘 구조화되었다는 의미는 아니다. 오히려 이 작품은 모험활극적인 요소들이 전면화됨으로써 이전의 <바람계곡의 나우시카>에서 보여주었던 주제적 성찰이나 <미래소년 코난>에서 보여주었던 어떠한 상황

에서도 살아내야 한다는 삶의 의지와 결기가 거세되어 나타나는 한계를 분명하게 드러내고 있다. 포스트묵시록 3연작 중에서 주제에 대한 천착이 가장 미흡했다고 평가해도 별다른 반론을 내기 어려운 것도 이러한 이유에서다. 이러한 결과는 김준양의 비판처럼 현실을 누락시킨 채 현실의 문제에 접근하는 그의 태도에서 기인한 바 크지만, 그가 애니메이터로서 애니메이션의 고유한 즐거움을 추구하려했던 것도 하나의 이유가 될 것이다. 문제는 어느 것이 작품의 지배소로 정당한 것인가가 아니라 그게 무엇이 되었든 나머지 요소들과 유기적인 구조를 만들어내고 그것이 목적했던 바를 완성도 있게 성취하고 있느냐에 달렸다. 주제의 완성도에 대한 평가도 그러한 맥락에서 이루어져야 한다는 것이다. 이런 관점에서 볼 때, <천공의 섬 라퓨타>에 대한 평가는 그것의 변별적 가치를 먼저 규명한 이후에 가능한 일일 것이다.

참고문헌

- 김남석, 「미야자키 하야오(宮崎駿)의 장편 애니메이션에 나타난 생태의식 연구」, 『한국언어문화』 제34집, 한국언어문화학회, 2007, 45-83쪽.
- 김시무, 「한국영화에 나타난 상호텍스트성 연구」, 『현대영화연구』 4호, 한양대 현대영화연구소, 2007, 27-48쪽.
- 김종태, 「미야자키 하야오 감독과 다카하타 이사오 감독의 애니메이션에 나타난 자연과 인간」, 『한국문예비평연구』 Vol32, 한국현대문예비평학회, 2010, 45-83쪽.
- 김준수, 「미야자키 하야오의 애니메이션에 나타난 혼종적 이미지」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제8권 제12호, 한국콘텐츠학회, 2008, 160-167쪽.
- 김준양, 『이미지의 제국』, 한나래, 2006.
- 김화영, 「<천공의 성 리퓨타>론」, 『일본문화연구』 제37집, 동아시아일본학회, 2011, 95-107쪽.
- 다니엘 채널러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2007.
- 로버트 맥기, 고영범·이승민 역, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002.
- 미셸 시옹, 윤경진 역, 『오디오-비전』 한나래, 2003.
- 박규태, 「일본의 문화콘텐츠와 종교-미야자키 하야오를 중심으로」, 『종교연구』 44호, 한국종교학회, 2006, 27-48쪽.
- _____, 「저패니메이션과 종교: 풍경·아이덴티티·스피리츄얼리티」, 『동양학』 43집, 단국대학교동양학연구소, 2008,
- 박기수, 『애니메이션 서사구조와 전략』, 논형, 2004.
- _____, 「경계를 지우는 재생과 치유의 바다, 그 생명의 카니발: 미야자키 하야오의 <벼랑 위의 포뇨>를 중심으로」, 『내러티브』, 14호, 한국서사학회, 2009.
- _____, 「<모노노케 히메ものけ姫>의 스토리텔링 전략 연구」, 『인문콘텐츠』 17호, 인문콘텐츠학회, 2010, 533-553쪽.
- _____, 「미야자키 하야오 애니메이션의 스토리텔링 전략」, 『アニメは越境する』, 四方田犬彦 編, 巖波書店, 2010 B.
- _____, 「One Source Multi Use 활성화를 위한 문화콘텐츠 스토리텔링 전환 연구」, 『한국언어문화』 44집, 한국언어문화학회, 2011, 155-176쪽.
- 박성수, 『애니메이션 미학』, 향연, 2005.
- 사이드 필드, 유지나 역, 『시나리오란 무엇인가』, 민음사, 2001.
- 수잔 J. 네피어, 임경희·김진용 역, 『아니메』, 루비박스, 2005.
- 스즈키 도시오, 문혜란 역, 『스튜디오 지브리의 현장 스토리』, 벅서스 BOOKS, 2009.

- 양세혁·김일태, 「미야자키 하야오 애니메이션에 나타난 히로인의 성격구조」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 한국콘텐츠학회 제8권 제8호, 2008, 90-102쪽.
- 조대현, 「문화융합 매체로서 애니메이션 특성에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 제3호, 한국만화애니메이션학회, 1999.
- 진은경, 「미야자키 하야오의 영화에 나타난 에코페미니즘」, 『비교문학』 39호, 한국비교문학회, 2006, 143-161쪽.
- 키리도시 리사쿠, 남도현 역, 『미야자키 하야오 論』, 씨드아이, 2002.

Abstract

<Laputa : Castle in the Sky>, between disillusion and will

Park, Ki-Soo (Hanyang University)

This article aims at researching storytelling strategy of <Laputa: Castle in the Sky> with analyzing text. This article will contain followings. 1) understanding antinomic combination of adventurous fighting drama and postapocalypse, and its reason, 2) defining the strategy on same pattern and slip of intertextuality 3) understanding various meaning of Laputa with character and main conflict structure and defining the correlation between those meanings. Adventurous fighting drama was used as a dominant element for the antinomy of postapocalypse in <Laputa: Castle in the Sky>, and it results from enjoying movement itself. But postapocalypse is not weakened and it tries antinomy as dangerous coexistence, as the characteristic of adventurous fighting drama is reinforced. It makes clear defect in perfect narrative structure. The same pattern of synecdochic structure was given more weight, not the same pattern of theme, within postapocalypse triptych in <Laputa: Castle in the Sky>. Therefore it can maximize enjoyment of adventurous fighting drama focused on clear action. Though it shows disillusion about human with Muska, and will about life with Pazu and Sheeta, it's reasonable to see that it doesn't have only one center, but it's vibrating between two. This kind of vibration has grown acute as conflict in <Princess Mononoke>, and it results in converging into the will about life.

(K e y w o r d s : M i y a z a k i H a y a o , < L a p u t a : Castle In The Sky>, Storytelling, Studio Ghibli, postapocalypse, action adventure film, intertextuality)

투고일 : 2011년 10월 24일 투고

심사일 : 2011년 11월 5~23일 심사

수정보완일 : 2011년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2011년 12월 10일 게재확정