

애니메이션 <하울의 움직이는 성>에 나타난
여성상의 고찰

주저자 : 임 찬 (Chan Lim)

경성대학교 연극영화학부

1. 서론

2. 본론

2-1 변화하는 소녀상

‘소녀’라는 알레고리

연령을 초월한 소녀

자신의 타자화(他者化)와 분신의 설정

2-2. 분신의 설정

자폐의 껍질인 성에서 움직이는 성으로

‘비상’이라는 이미지

2-3. 새로운 여성상의 확립

모성의 획득

자아의 내부에서 외부로 정체성 확립을 위한 투쟁

3. 결론

4. 참고문헌

(要約)

미야자키 하야오가 지금까지 그려내 온 소녀는 자기주장과 독립심이 매우 강하며 단독으로 행동하며 동시에 호기심이 왕성하고 위험을 두려워하지 않는 젊은 여성 캐릭터가 많다. <하울의 움직이는 성>에서는 기존의 미야자키 하야오의 애니메이션에 등장하는 소녀상의 전형을 벗어난 새로운 여성상이 등장하고 있다.¹⁾ 소극적이며 자신감에 결여된 소피가 그러한테, 마법이라는 판타지를 통하여 하울이라는 분신과 다양한 연령의 여성으로 변신을 거듭한다. 소피의 신체로 표현되는 변화는 외부의 존재들과의 다양한 경험과 스스로의 모성의 획득을 의미한다.²⁾ 그 중에서도 하울은 소피의 내부에

1) Susan J Napier, *Aname*, Rubybox, p. 15, (2005).

존재하는 다른 인격의 발현이며 상호약점의 보완과 조력으로 성숙된 인격에로의 성장과정을 함께 한다. 하울의 은신 장소이자 소피가 진입하게 되는 이중적 공간으로서의 성은 과거와 현재를 아우르며 그 외형을 바꾸어 나가며 있어야 할 곳을 찾지 못한 채 떠도는 존재들의 임시적인 공동체로서의 장소로도 작용한다. 중국에는 소피의 모성획득과 하울의 투쟁의 결과 성은 하늘을 나는 이상향으로서 정착한다. 작품 내에서 여러 가지 형태로 보여 지고 있는 성이미지는 연약하고 소극적인 존재의 현실 초월과 자유, 가능성이라는 의미를 가진다. 더불어 소피에 의한 모성의 획득도 중요한 의미를 가지는데, 이는 소피에게 결락되었던 모성을 획득하고 실천함으로써 하울에게도 휴식과 안정, 평화와 재생을 부여한다고 할 수 있다. 표면적으로는 애매하게 보이는 하울의 전투는 소피-미국 권 애니메이션에서 보여 지는 귀여운 남성성과는 전혀 다른-는 하울의 성숙된 자아로 나아가기 위한 적극적인 실행의 메타포인데, 자신들의 가장 어두운 부분과 조우하고 거거서 벗어난 후, 자폐와 두려움에서 벗어나 진정한 자아를 획득 하게 된다.

(Abstract)

Mr. Miyazaki's heroines tend to be plucky young women who combine guileless decency with tough-mindedness. However, in his the latest film <Howl's Moving Castle> the female character often change herself into wise older women who sometimes serve as foils, sometimes as mother figures. His heroine, Sophie, starts out as a shy girl, but then a curse transforms her into 90-year-old. Her partner is Howl who supports and is supported by Sophie their mutual drawbacks. At first horrified by the change, she comes to embrace it as a liberation from anxiety, fear and self-consciousness, and discovers in herself a new zest for adventure. The castle is surely one of the most extraordinary contraptions to appear on screen recently, more ingenious in its way than the intergalactic armada. It ranges freely from place to place and is also, somehow, in several places at once, its magical front door opening onto different landscapes with the flip of a knob. It is not exactly haunted, but it is nonetheless infused with whimsical and sometimes somber spirits. Sophie, in both her incarnations, joins an impressive sisterhood of Miyazaki heroines, whose version of girl power presents a potent alternative to the mini-machismo that dominates American juvenile entertainment.

(Keywords)

women, character, Miyazaki Hayao.

2) 키리도시 리사쿠, 남도현: 미야자키 하야오론, 얼음사, (2002).

1. 서론

1-1. 문제제기와 연구목적

미야자키 하야오 연출 <하울의 움직이는 성>³⁾은 영국의 아동문학 작가 다이애너 윈 존스(Diana Wynne Jones)의 원작소설로, 영국 웨일즈 지방을 무대로 한 <마법사 하울과 불의 악마>를 영화화한 판타지 어드벤처를 기반으로 한 사랑 이야기를 중심으로 한다. 미야자키 감독이 좋아하는 20세기 초 유럽의 어느 나라의 판타지가 <마녀 배달부 키키>⁴⁾에 이어 재등장하고 있다.

영상에 있어서도 돌이 깔린 구시가지, 초록들판의 갖가지 색깔의 꽃들, 정연한 근대도시, 피투성이의 전투 등 장면마다의 색채와 유럽풍의 찬란하고 섬세한 자연묘사가 히사시 조의 서정적인 음악과 함께 완벽하게 조화를 이루어 내고 있다. 대부분의 사람들이 "미야자키의 작품을 보고 있으면 행복해진다"라고 말한다. 그 이유는 작품 속에 펼쳐져 있는 무한한 상상력의 세계 때문이다. 특히 미야자키 작품 전반에 흐르는 무국적인 배경이나 시대성, 기괴한 생물들은 애니메이션이란 초자유의 표현에서 미야자키는 다른 창작자들이 만들어내지 못하는 것을 창조하고 있다. 영화가 개봉될 당시의 광고 문구는 '두 사람이 살았다', '이 성이 움직인다.', '살아있는 즐거움', '사랑하는 기쁨'등 으로, 미야자키 애니메이션에서는 예외적으로 러브 스토리가 등장하고 있다고 선전하고 있다. 정말로 소피와 하울의 풋풋한 사랑이야기로 살아있는 기쁨이 스토리가 전하는 메시지의 전부일까?

스펙터클하고 알기 쉬운 스토리 전개보다는 테마도 메시지도 불투명 한 탓에 관객들의 반응은 찬 반 양론으로 확실하게 보였다. 강렬한 메시지나 영상으로 감독의 의도를 제한적으로 전달하기 보다는, 프로듀서 스즈키의 말처럼, '우뇌로 이해하는 영화' 즉, 관객으로 하여금 각자의 감성과 주관에 근거한 다양한 해석의 기회를 제공하려는 의도의, 기존의 작품보다 한 차원 더 심오해진 애니메이션으로 해석할 여지가 많은 작품이다.

관객들의 많은 의문 중에서도 특히 많은 부분을 차지하는 영화전반에 걸쳐 시종일관 등장하는 '전쟁'에 대한 해석인데, 단순한 반전메시지라기 보다는 현대를 살아가는 인간의 마음속에서 반복되어 수없이 벌어지고 있는 여러 가지 다양한 전쟁의 제안과 그 해결법에 대한 세련된 은유라 할 수 있다.

본 논고에서는 '소녀'로 등장하는 소피가 성안에서 겪게 되는 연령의 변화에 따른 역할과 심경의 변화, 하울과의 관계에 대해 고찰하는 것으로, 이미 익숙해진 미야자키 하야오 애니메이션에서의 소녀의 이미지가 어떤 식으로 변화하고 있으며 그것이 결국 새로운 여성 주인공의 새로운 패턴을 확립하는가 하는 것을 확실히 하고자 한다.

2. 본론

3) 미야자키 하야오 감독. 스튜디오 지브리제작. 2005.

4) 미야자키 하야오 감독. 스튜디오 지브리제작. 1989.

2-1. 변화하는 소녀상

'소녀'라는 알레고리

미야자키 하야오라는 이름 없이 애니메이션의 역사는 기록될 수 없을 정도로 그의 위치는 확고하다.⁵⁾ 이유는 그가 30년 이상 애니메이션 길을 걸어오면서 이룩해 놓은 업적과 후대에 끼친 영향은 너무나도 많고 크며, 또한 세계 애니메이션의 역사 속에서 일본 애니메이션을 발전시켜 그 위상을 높이는데 데 가장 큰 공헌을 한 인물이기 때문이다. 일본에서는 그를 '애니메이션의 대부'로 칭하며 그의 존재에 대한 높은 가치를 인정하고 있다.

<하울의 움직이는 성>의 연출은 담백하다. 상황에 대해 '노우' (No!)라고 들이대는 날카로움이 없다. 순수한 오락을 지향했던 시대의, <루팡>, 인류 종말의 비장한 예감으로서의 <나우시카>, 일본을 다시 생각한 <모노노케 히메>와 <센과 치히로의 행방불명>등 동시대의 기본과 연결되어온 애니메이션 작가로부터 비장한 독기는 빠지고 소녀를 향한 시선도 부드러워졌다.⁶⁾ 여성 캐릭터의 기용은 변화, 성장, 자비로운 힘이라는 극히 중대한 가능성을 부여, 일상적 차원의 현실적인 인물로 굳어질 수도 있는 부분을, 황홀한 대안적 세계의 실현 가능성을 중계하는 도관이나, 관객으로 하여금 감독의 독특하고 낯선 세계를 이해하고 상상 속에서 참여 하도록 돕는 이상적인 안내자의 기능을 하기도 한다.

미야자키 하야오가 지금까지 그려내 온 소녀를 유형적으로 고찰 해 보자. 첫 번째로, 자기주장과 독립심이 매우 강하며 단독으로 행동함과 동시에 호기심이 왕성하고 위험을 두려워하지 않는 젊은 여성 캐릭터를 들 수 있다. <바람의 계곡 나우시카 1984>, <천공의 성 라퓨타 1986>, <원령공주 1997>에서 그녀들은 삶과 죽음 초월한 공간인 숲에서 신성한 동물들과 교류를 가지며, 신화적인 존재의 '여 전사'이기도 하다. 두 번째로, 일본적인 감수성을 여과 없이 투영시킨 소녀 캐릭터인데 <이웃집의 토토로 1988>와 <센과 치히로의 행방불명 2002>의 주인공 소녀들이다. 미야자키 감독은 <센과 치히로의 행방불명>의 치히로와 센이라는 주인공을 통해 기존과는 다른 새로운 유형의 소녀상을 모색하기 시작했다고 보여진다. 즉, 위에 열거한 젊은 여성 캐릭터들은 어리고 천진난만하다는 점에서 여지없는 '소녀'이지만 그 중 몇몇은 자신들의 경계선 적인 상태를 벗어나 성숙한 인간 존재라는 정체성을 향해 나아가는 모습을 보여주는데, 그 주제가 가장 확실하게 드러나는 작품이 <하울의 움직이는 성>이다. 이상적

5) 키리도시 리사쿠, 남 도현: 미야자키 하야오론, 열음사, (2002).

6) 일본에서의 소녀문화 개념에서 소녀란, 말 그대로 어린 여성을 뜻하며 12,3세의 어린 여자아이를 가리킨다. 이는 미성숙을 기반에 두고 있는 순진한 예로티시즘, 귀여운 물건을 사는 소비문화, 그리고 가까운 과거나 막연한 형태의 향수에 대한 동경어린 찬미를 특징으로 한다.

인 소녀의 모델만을 제시하거나 일본이라는 국지적 정서에서 한걸음 나아가 좀 더 우회적이고 인간의 보편적 정서에 호소하는 '소녀'를 창조했다고 말할 수 있다.

애니메이션에서 처음으로 보여 지는 소피는 작업대에 앉아 담담하게 모자를 만들고 있다. 장년의 숙명을 짊어진 슬픔에 젖은 뒷모습이다. 그녀가 세상과 소통하는 창도 아주 작다. 창으로 보이는 모자가게가 그녀에게 있어서의 세계의 모든 것이라는 묘사이다.

소피는 자신이 무엇을 하고 싶은지를 모른 채 소극적으로 살아가고 있는 18세의 소녀이다. 이 아무렇지도 않은 정적인 장면에서 판타지가 작동하여 누구든 인생의 주역이 될 수 있다고 부채질 당하는 이 시대에 자신의 행복을 바라지만 그 소망은 무시되거나 짓밟힘을 당하고 있는 이들을 위한 구원의 이야기기 <하울의 움직이는 성>을 소피가 이끌어 나간다. 그러나 여기서 소피는 90세의 노파로 변하는 마법에 걸리고 마는 수동적이고 나약한 존재로서 묘사되고 있다. 다른 세계-혹은 세력-과의 대항이나 대결 구도가 아닌 불가항력적인 힘에 의해 그 세계에 편입되고 만다. 지금 까지 보여 진 미야자키 하야오의 소녀 전사의 패턴에서 벗어나 단체나 집단 보다는 지극한 개인의 내면의 묘사가 주를 이루며 한 개인의 다양한 연령대를 병렬시킴으로서 개인의 변화에 초점을 맞추고 있다.

연령을 초월한 '소녀'

소피는 허리가 구부러진 노파이면서 삶에 대한 긍정에 넘치는 중년에서 노년 여성으로, 한편 사랑을 의식하는 소녀의 얼굴로 변신(메타모르포제) 한다. 미야자키 자신의 내적인 젊음과 늙음이 교차하는 것 같이, 이것은 소녀에게 살아가는 지혜를 말하면서 노경을 토로하는 <붉은 돼지>이래의 감독 자신의 개인적 작품인지도 모른다.

애니메이션의 상상적인 특질은 실사영화와는 다른, 어쩌면 훨씬 더 창조적인 형식으로 인간의 정체성의 문제를 탐구하도록 해 준다.⁷⁾ 즉, 자아에 대한 인상적인 성찰을 판타지로 표현하는 것이다. 실제로 애니메이션이 표현하는 인간의 신체는 이 매체의 가장 흥미롭고 자극적인 면 들 중의 하나이다. 인간 형상의 애니메이션적인 구현은 매우 다양한 유형(혹은 원형)을 가로지르며 관객들이 느낄 수 있는 방대한 영역의 허구적 정체성을 암시적으로 뒷받침한다. 애니메이션 공간은 인간의 형상을 변형시킴으로서 인간이 된다는 것에 대한 명암을 보여준다.⁸⁾ 이 세계에서의 변신은 어디서든 빈번하게 발생하며 풍경과 자연세계에서부터 기계와 건축에 이르기까지, 무한하게 다양한 이미지에 영향을 끼치고 있다. 하지만 변신을 가장 잘 표현하는 것을 확실히 신체라고 할 수 있다.

7) The Analysis of Kokakuridotai, Kodansha, Young Magazine, (1995).

8) Anime hiroingaho, B Media Books, Tokyo, Takeshobo, (1999)

신체는 매우 불안정 한 것이든지, 견고하게 안정된 것이든지, 모두 정체성이라는 개념과 깊이 관련하며, 정체성 붕괴의 정점에 달한 소피에게 삶이란 갖가지 방향으로 전개 될 수 있으며 여러 가지의 나 자신이 이 있음을 알려준다.

소극적이고 수동적 인물 소피는 90세의 노파와 중년의 여성의 모습에서 많은 변화를 보인다. 스스로의 의지가 아닌 방법이 계기가 되기는 하였으나 그로 인하여 자신을 짓누르고 있던 장녀로서의 책임감에서 벗어나 새엄마의 곁에서 떠나며 자기운명을 스스로 개척 할 수밖에 없는 독립의지를 가지게 된 것이다.

우선 90세의 노파 소피는 자신의 감정이나 주장을 감추거나 억제하지 않고 그대로 드러내어 표현하는 당당함을 보인다. 삶과 죽음의 의사 표현이 확실하고 그에 따라 주저함 없이 행동한다. 소녀일 때는 가지지 못했던 타인의 시선에서의 자유로움과 진정한 자기 안의 소리에 솔직하게 반응한다.

<오즈의 마법사>의 도로시나 <이상한 나라의 엘리스>의 엘리스도 다른 공간에 진입함과 동시에 새로운 세계를 보았다. 19세의 소피가 노파로 모습을 변하게 되는 것으로 마음을 단단하게 덮고 있던 껍질이 깨어지고 세상을 보는 눈에 변화가 생긴다. 용모에 대한 열등감과 모호한 미래에 대한 불안은 잊은 그녀에게 본래의 생명력이 되살아나고 자신에게 마법을 걸은 마녀와도 두려움 없이 맞설 수 있다. 하울이 실은 허무적이고 겁쟁이라는 사실을 간파하고 드디어 굴절한 자들끼리의 의사가족을 형성하는 구심점이 된다.

자신의 타자 화와 분신의 설정

마법에 걸려 거울을 보며 노파의 모습을 확인한 소피는 이렇게 말한다. "걱정 말아요, 할머니. 당신은 건강해보이니까. 옷도 아주 잘 어울려요. 이곳에는 있을 수 없어. 아이고,,,허리야. 노인들은 참 힘들겠어요,,, "자신과 할머니를 동일시하지 않고 타자화한 소피의 시선을 알 수 있다.

그 후 에도 소피는 노파를 말할 때 '나' 대신 '소피 할머니'라는 호칭을 사용한다. 여기서는 자신을 객관화된 시선으로 응시하며 결코 본래의 자신과 융합해 버리지 않으려는 의지와 함께, 자신 안에 잠재되어있는 여러 가지 가능성으로서의 자기 자신을 바라보려는 태도가 나타나 있다.

그러나 무엇보다도 소피의 내부에 잠재하고 있는 다른 인격의 대표적 표현은 하울이다. 융(Jung, Carl Gustav)이 말하는 한 인간의 그림자(shadow)와 자아(에고)의 관계인 썸이다. 여성안의 남성적 심리요소(아니무스)와 남성안의 여성적 심리요소(아니마)로도 소피와 하울의 관계가 설명된다.⁹⁾

소피와 하울은 서로 공통점이 없는 것처럼 보여 지나 그 안에는 상호 약점을 보완하거나 상반되는 캐릭터로서 존재하고 있다. 우선 상반되는 점은 소피는 소녀시절부터 자신의 외모에 열등감을 느끼고 있었다. 그러나 하울은 화려한 옷차림과

9) 야키야마 사토코: 융의 심리학, 코단샤, (1996).

C.G 융: 원형론, 기노쿠니야서점, (2001).

아름다움에 집착을 보이며 자신을 가꾸기를 즐긴다. 만팔로서의 책임감을 과도하리만큼 느끼나 거기서 헤어나라는 의욕을 상실 했던 소피와, 어린아이 같은 어리광을 보이며 호기심에 의한 충동적인 행동을 하는 하울도 좋은 대조를 이룬다. 한곳에 안주하기를 원하며 변화를 두려워하는 소피와 움직이는 성의 주인이자 마법사로 늘 여러 곳을 날아다니며 여러 개의 이름을 가지고 자유롭게 살기 원하는 하울도 또한 그 예라고 하겠다.

그러나 소피와 하울 두 사람 모두 집단 안에서의 타인과의 교류나 현실 참여를 거부한다. 하울의 전쟁 참가 거부는 그 좋은 예이다. 또한 용기 없고 소극적인 소피의 소녀시절과 마녀의 주술을 겁내 수많은 액막이로 방을 뒤덮은 하울도 마찬가지이다. 소피를 지키고자하는 하울의 마음은 전형적인 남성원리라기보다 오히려 모성의 보호본능과도 일치 한다고 할 수 있다.

소피나 하울 각각의 개인의 힘으로는 해결 할 수 없는, 성숙을 위한 자기 내부와의 투쟁을, 두 사람은 각각의 분신이가진 특기와 힘으로 상호 보완하는 형태로 자신의 약점과 부족한 점을 보완하는 조력자, 즉 분신을 필요로 하며, 판타지라는 형식 안에서 그것은 실현되고 있다.

2-2. 자폐의 껍질인 성에서 움직이는 성으로

움직이는 성

각종 고철과 공업기계가 융합하여 전체가 머리의 모양을 하고 있는 기괴한 모양의 거대구조물인 성은 물고기와 새의 모습이 혼합된 모습으로 대지를 확보한다. 이 '움직이는 성'은 주거공간이면서 대포를 갖춘 병기로서의 측면도 가지고 있으며, 이는 자신만의 울타리 안에 숨어 외부세계와의 관계를 철저히 차단하고 거부하는 방어의 태세를 취하고 있는 하울의 자폐적인 공간이다. 이러한 메타포는 왕(하울)이 지배하는 왕국의 형태이다.

주택(집)이라는 고정화된 공간을 제정하여 한 곳에 정착하지 못하고 시종 움직여야 하는 비판적인 공간으로서의 공간과 역설적으로 한 곳에 정착하여 안주함 없이 끊임없는 변화와 새로움을 추구하는 집이라는 이중적인 의미의 구현화이다.

성의 외부와 내부는 비동시성과 동시성을 극명하게 보여주는 손잡이의 색깔에 따라 다른 장소로 이동하는 문으로 연결되어있다. 동시에 존재하지만 한 곳에 오래 머물 수 없는 공간들이 성의 문을 통하면 언제 어느 곳에서라도 펼쳐진다. 애매한 시간과 공간의 경계간의 이동을 가능하게 하는 하울의 성이다.

이러한 하울의 성에서 소피의 역할은 청소부이다. 무질서하고 지저분한 성의 내부를 정리되고 청결한 공간으로 바꾸어 놓는 행위에 집착을 보인다. 모자가게에서 만족하지 못했던 자신의 할 일을 스스로 발견하고 수행하는 소피의 모습은 매

우 활기차고 만족스러워 보인다. 단 검은 색으로 표시되는 하울의 전쟁터에는 소피나 마르크트의 접근이 불가능 한 하울만의 고유의 영역이다. 그러나 두 사람의 소통이 원활해지고 신뢰가 형성된 후에는 문의 손잡이 색깔이 바뀌고 하울만의 고유한 영역에 소피를 데려간다.

움직이는 성은 하울 자신의 메타포이다. 성을 움직이는 원동력은 하울과 운명공동체인 불의 악마 카르시파이다. 하울이 설리먼의 추적을 피해 집을 이사하는 순간은 전환의 순간으로 겉모습은 성이지만 내부는 소피가 과거에 살았던 모자가게와 흡사한 구조이다. 소피가 벗어나고 싶어 했던 피로운 현실의 장소로의 적극적인 진입이며 가족 구성 또한 새어머니와 여동생이 아닌 어린이와 노인이 포함된 '가족'의 형태이다. 모자가게를 계속 운영하는 것이 아니고 하울의 조인대로 꽃가게를 운영하는 것도 과거와 다른 생활을 의미한다.

이곳은 또한 소피와 하울의 과거와도 이어진다는 특징이 있다. 소피의 모자가게와 마찬가지로 하울의 유년 시절의 낙원이 그것인데, 각자의 과거를 인식한 다는 것이 어쩌서 새로운 출발과 함께 이행되는 것일까. 새로운 집이라는 공간과 함께 여성과 남성, 노인과 어린이로 이루어진 가족이 탄생하는데, 이들은 스스로 가족임을 선언하고 기뻐한다. 소피와 하울의 자아실현은 우선 자신들이 있고 있던 과거로 돌아가 그곳에서 자신을 확인하는 작업으로부터 시작하며 이것은 가족적 유토피아로까지 비약한다고 볼 수 있다.¹⁰⁾

성, 즉 건축물이 걷는 다는 설정은 이동과 자율보행의 두 가지 개념이다. 자율보행은 공상의 시계의 이야기로, 이동의 수단으로 바퀴를 장착 할 수도 있었겠지만 '다리'를 붙인 것은 중요한 의미를 가진다. 자폐의 공간이지만 정지한 채로가 아닌 그 형태 또한 변신을 거듭하는 성의 일원이 된 소피도 정지하는 일 없이 걸어야 한다. 하울을 유년시절에 남겨둔 채 울면서 혼자 허공을 걷는 소피는 자아로 내딛는 발걸음이기도 하다.

'비상'이라는 이미지

미야자키 애니메이션의 거의 정해진 테마라고 해도 좋을 '가능성(possibility)'이라는 테마는 비상의 영상을 통하여 반복해서 표현된다. 활공하는 글라이더나 전투기, 하늘을 나는 라퓨타 섬, 바람의 계곡 나우시카의 클라이맥스에 등장하는 공중보행 같이 날아오르는 이미지에서 최고조에 달하는 미야자키의 영상은 자유, 변화, 그리고 속죄의 가능성을 시사한다.

수전 네이피어는¹¹⁾ <이웃의 토도로>를 논하면서 "미야자키 애니메이션 작품에서는 늘 지상 장면이 중요한 의미를 갖지만, 일상 세계 위를 활공하는 어린이의 만능 성을 시사 할 뿐 아니라 그들의 공포와 불안을 불식 시키는 능력을 가리키는 것이다."라고 말한다.

10) Helen McCarthy, Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation, Stone Bridge Press, (1999).

11) Susan J. Napier, Anime, Rubybox, (2005).

비상은 어린 소녀들만의 것이 아니지만 '소녀'캐릭터들의 힘의 획득을 나타내는 데는 중요한 상징이라는 점은 명백하다. 사회가 주입한 기대이든 단순한 신체적 한계이든 상관없이 비상하는 소녀들은 그러한 현실의 구속을 초월한다. 또한 비상은 서사에 카니발 적, 페스티벌 적 요소를 더한다. 그것은 비상 시퀀스가 자극과 흥분을 주며 질서정연한 현실적 세계로부터의 도피임이 명백하기 때문이다. 그러나 가장 중요한 것은 비상하는 소녀의 이미지가 무한한 가능성의 메시지를 전달한다는 사실이며 우리는 감정, 상상력, 그리고 때때로 영상 기술까지 조화시켜 현실을 초월하는 대안적 세계에 대한 희망을 얻는다.

하울이 조정하던 비행기를 조정 하는 파일럿 소피의 작은 신체에 내포된 힘, 자유, 그리고 무한한 가능성을 느낄 수 있다.

지금까지의 여성 캐릭터들이 확고한 신념을 가진 강하고 독립적인 존재로서 혼자서 비상을 했고 이는 과거로부터의 탈출 가능성을 가장 단적으로 묘사한 것이다. 하울의 도움으로 공중보행을 경험하고 함께 비상하는 소피의 경우는 불완전한 자아가 분신의 존재를 인식, 협력의 관계로 발전을 시작하는 것을 묘사한 것이다.¹²⁾

그러나 <하울의 움직임은 성>에서는 비상의 이미지와 함께 하강이라는 이미지도 강렬한 이미지를 발산하며 중요한 모티브를 제공한다. 소피가 하울의 유년시절에서 함께 있지 못하고 발밑의 검은 구멍으로 추락하는 시퀀스에서 구멍은 아브체시옹¹³⁾과 많은 관계가 있다. 마음을 악마에게 건네주기 전의 하울의 유년시절과 정반대에 위치하는 이 구멍은 지상과 상공을 검붉게 물들이고 있는 죽음과 파괴의 이미지이기도 하다. 정신분석학에서 구멍은 여성의 성기로도 항문으로도 읽힐 수 있다. 여성의 성기로 코드화 된 경우에 구멍은 퇴행과 부재의 건조함과 공허함을 환기 시키며, 작품전체에 걸친 어머니의 부재를 다시 한 번 강조한다. 한편 배설물과 관련하는 신체 구멍으로 코드화 된 경우에는 반유포피아적 세계의 전쟁, 파괴, 사춘기의 보잘 것 없이 방황하는 자아 등을 나타내난 환유어가 된다.

하울의 전쟁이 가장 격렬한 절정을 맞이함과 동시에 소피가 구멍 안으로 떨어진다. 그때 소피는 “나는 소피! 기다려! 내가 반드시 갈 테니까!”라고 말한다. 이 장면은 두 사람에게 있어 가장 깊고 심각한 절망의 상징이며 하울은 싸움을 통해, 소피는 이 구멍에서 빠져나와 하울의 심장을 되찾는 것으로 극복될 수 있다.

2.3. 새로운 여성상의 확립

12) The Analysis of Kokakuridotai, Kodansha, Young Magazine, (1995).

13) 1990년대 이후 시각문화는 신체와 섹슈얼리티, 성과 성정체성을 중심으로 '도착의 기호학', 즉 상징계의 전복을 가능케 하는 특권적인 위치로서 도착을 강조하는 입장으로 요약될 수 있다. 금지되거나 거부된 행동을 가리키는 데서 나아가 모든 정상성의 규범과 억압적 금지의 명령에 맞서는 것을 의미한다.

모성의 획득

미야자키 애니메이션에서 소녀 주인공들에게는 모친이 없거나 있다하더라도 그 존재감이 희박하다.¹⁴⁾ 예컨대 나우시카의 모친은 회상장면에서 단 한번 등장하고 사츠키와 메이는 모친과 떨어져서 생활하며 산은 아예 부모로부터 버림받은 존재이다. 소피의 어머니 또한 두 번째 남편을 위해 딸을 배반하는 무정한 모친으로 묘사되고 있다.

하울에게 있어서 어머니는 설리먼이라 할 수 있다. 이는 은밀한 젠더의 경계를 교란하며 보통은 아버지가 행사하는 권위와 엄격한 명령과 징벌 등을 담당하고 있다. 여성에게 통념적인 남성의 역할을 부여하여 여성 역할의 개념을 전복시키고 있다. 이는 하울이 가지고 있는 여성적인 것과 특징을 함께한다.

하울에게 있어서 왕실 마법사 하울은 극복해야 할 대상이자 적대자이다. 거역하기 어려우며 도망 다닐 수 밖에 없고 피하고 싶은 어머니이다. 어머니는 전쟁 참가를 종용하며 하울은 이를 거부한다. 두려움의 대상이나 대항하여 이겨야하는 존재임을 소피가 일깨워 주고 실전에서도 힘이 되어준다.

설리먼은 마법사 즉 마녀이다. 가부장적인 종교인 기독교가 세력을 확장하기 이전의 마녀란 대지모신을 숭배하는 모계적 사회의 무녀이며 예언자이다. 생명과 치유와 미래에의 전망과 관련된 존재이다. 미야자키는 이런 마녀의 본래적인 이미지를 애니메이션 속에서 되살리고자 하고 있다. 설리먼이나 황야의 마녀는 여기에 해당하지 않는다. 그녀들은 파괴와 위험 전쟁, 탐욕이나 파괴 등으로 대표되며, 하울에게 있어서는 엄격하고 무서운 어머니, 호기심에 접근해보았으나 실은 두렵고 무서운 여성으로서만 작용한다. 하울에게는 자애와 자비, 포용의 상징되는 어머니가 필요하며 그 대안으로 소피가 등장하는 것이다.

소피가 하울의 성의 일원이 된 후, 유감없이 그녀는 모두에게 모성을 발휘한다. 성 안을 정리하고 청결을 유지하며 외형적인 질서를 바로잡는 것뿐만 아니라 식사준비나 빨래 등의 가사를 담당하며 쇠약해지거나 상처 입은 자들을 돌보고 포용하는 심리적 역할까지 담당한다. 즉, 소피 자신이 경험하지 못하고 갈구하던 모성과 하울에게 결여되어있는 모성을 스스로 획득한 모성에 의해 동시에 충족시키는 역할이다. 특히 중년 여성으로 외모가 바뀌었을 때의 소피는 말 그대로 어머니의 모습 그대로 이며 이들 의사가족의 구심점이자 정신적 보호자로서 가족모두를 설리먼의 방해로부터 지키고자 애쓴다.

하울에게는 지금까지 모성의 대안으로서의 물이 존재한다. 싸움에 지쳐 돌아온 하울은 언제나 욕조에 뜨거운 물을 받고 그 안에서 휴식을 취한다. 물은 일반적으로 카오스, 무정형, 태내, 양수, 모성, 모성, 대지 죽음, 정화 재생 등의 다양한 이미지를 내포하고 있는데, 물속에 잠겨서 몸을 씻는다는 행위는 태내의 휴식 같은 휴식의 이미지와 함께 새로 거듭나

14) 키리도시 리사쿠, 남도현: 미야자키 하야오론, 열음사, (2002).

는 재생과 정화의 이미지도 함께한다.

또한 물은 모성을 유감없이 발휘하는 소피의 여성성으로도 해석 될 수 있으며 혼란에 빠져 어둠의 정령에 의해 더럽혀진 하울을 목욕탕으로 안내하는 소피의 장면도 그렇다.

이러한 물의 이미지는 하울에게만 효능을 발휘하는 것이 아니다. 빨래를 마친 소피가 호숫가에 앉아 “참 이상한 일이야. 이렇게 평온한 기분을 느끼는 것은 처음이야.”라고 말하는 장면에서도 알 수 있듯이 스스로 획득한 모성이 소피 자신에게도 절대적인 효과를 발휘하고 있다.

자아의 내부에서 외부로-정체성 확립을 위한 투쟁

애니메이션 <하울의 움직이는 성>에는 원작에는 직접적인 묘사가 없는 ‘전쟁’, 첫 부분부터 불온한 공기를 조성하며 의도적으로 강조되고 있다. 진행되는 군인들이나 환호하는 시민들, 포탄이 떨어지는 시가지와 거대한 전함이 하늘을 난다. 이 진지하고 무거운 인상의 전쟁은 무엇인가? 하울이 밤바다 맞서 싸우는 적은 누구인가? 설리먼이 하울에게 중용하는 이웃나라와의 전쟁과 하울 개인의 싸움이 교차하여 시종 애매한 설정을 연출하고 있다.

한 가지 확실 한 것은 “지켜야 할 것이 생겼으며 그것은 소피이다.” 라고 말하는 하울의 말 뿐인데 소피를 지키기 위해 맞서야 하는 대상은 설리먼의 부하인 고무인간들이다.

하울은 엄격한 어머니의 명령에 대하여 스스로 자신만의 싸움을 벌인다. 이것은 진정한 자아의 획득을 위한 자기내부의 어두운 부분과의 대결이기도 하며, 지금까지 비겁하게 숨거나 회피 해온 자기내부의 약점을-설리먼은 하울의 약점을 발견했다고 말한다. -극복하기 위한 노력의 일환이기도 하다. 궁극적으로 이 싸움의 구도는 소피에게도 해당하는 것이기도 한데, 분신인 하울로 하여금 실행되고 있다.

여기서 하울이 소피를 자신의 유년시절의 오두막으로 안내한 것이 중요한 의미를 지니는데, 이 장면은 구름, 꿈, 먼 산, 작은 꽃들 등의 이미지가 아름다운 음악과 훌륭히 조화하여 현재의 하울의 연약함과 소외감, 허무감등을 표현하고 있다. 애수적인 것은 보통 비탄의 감정을 포함하며 소란스런 인간 집단 사이에서 홀로 자신의 불확실한 자아를 고민하는 모습은 상실감도 함께 드러낸다.

거대한 군함은 하울의 유년시절까지 침범해 들어오고 전쟁은 본격적으로 치열해지기 시작한다. 엄청난 무기와 군대를 보유한 상대에 비해, 외부적으로 하울의 편은 전혀 없으며 내부를 지탱하고 있는 소피만이 유일한 조력자이다.

하울이 전쟁에서 이겼을 때 쟁취하는 것은 영토나 세력의 확장이 아니다. 이미 심장도 잃어버린 상태에서 오로지 자신이 스스로 가치를 부여한 ‘소피를 지키는 것’에 대한 책임을 다했다는 만족 뿐 이다.

그러나 여기서는 죽어서 사는 역설이 발생한다. 하울은 이 전투를 행함으로써 오랜 시간 자신을 지배하고 있던 두려움과 자폐에서 벗어나 스스로의 껍질을 깨고 나온 진정한 자유

를 획득한다. 함께 소피로부터 잃어버렸던 심장(마음)을 되돌려 받을 수 있게 된다.

깊은 자신 내부의 응시 후에 행해지는, 대상이 애매한 치열한 싸움 끝에 하울과 소피는 각자의 약점을 극복하고 외부와 타인이 존재하는 다른 세계로 통하는 새로운 통로를 발견하기에 이른다.

3. 결론

<하울의 움직이는 성>의 배경은 산업화, 기계화가 진행된 근대의 유럽이다. 이 시기는 인류에게 있어 대단한 변화이며 기성관념의 파괴와 해체는 당연히 여성성에 대한 재고를 수반한다. 여기에<하울의 움직이는 성>의 배경을 근대 유럽으로 설정한 감독의 의도가 엿보인다.

기존의 4에서 7세의 어린 소녀들은 작품의 시간 안에서 거의 연령의 변화를 보이지 않으며 주로 외부 요인과의 갈등과 관계가 작품전체를 이루고 있었다.

그러나 이번에는 18세에서 90세의 노파까지 때로는 전문성마저 느끼게 하는 성인의 역량과 서정적인 소녀의 사랑스러움이라는 특수한 조합은 마지막까지 계속해서 교차적으로 이어진다. 이 조합은 작품 전체에 걸쳐 줄곧 강조되며 하울의 남성적 용기와 자신의 몸을 희생하여 내면의 자아의 조화를 이루고자는 여성의 의지와 만나는 마지막 부분에서 정점에 도달한다. 여성 캐릭터에는 남성이 가지는 강인함과 행동력을, 남성 캐릭터에게는 외모를 중시하고 아름다움에 경도되며 겁이 많은 성격을 부여하여 원 타입의 스테레오적인 인물상을 낮설게 하고 있다.

이 둘은 분신이라는 새로운 형태의 주인공은 탄생 시켰고 둘의 관계는 스스로 새롭게 획득한 모성을 매개체로 깊게 관여한다. 서로의 약한 부분을 상호 보완하고 도움을 주고받는 관계가 진화되어가는 모습은 한 인간이 겪는 내부의 갈등과 절망을 내면의 응시와 갈등해소를 위한 투쟁으로 얻어지는 성숙한 인격체로서의 귀결점을 말한다. 즉 새롭게 창조된 미야자키 하야오의 여주인공의 등장이 여기에는 있다.

다시 말하면, 감독은 <하울의 움직이는 성>의 새로운 주인공 ‘소녀’라는 매력적이고 무해한 인물형에 인간의 정체성 구축에 관한 모든 문제들을 투사하고 있으면 ‘소녀’ 소피라는 여성이 가진 모성이라는 측면과 분신인 하울이 가진 남성적인 힘과 활동성이 결합되어 더 나은 자아확립에의 이상형을 제공하고 있다.

참고문헌

- 박규태: 애니메이션으로 보는 일본, 살림, (2005).
- 이용배: 애니메이션의 장르와 역사, 살림 (2003).
- 김윤아: 미야자키 하야오, 살림 (2005).
- 아키야마 사토코: 옹의 심리학, 코단샤, (1996).
- C.G 옹: 원형론, 기노쿠니야서점, (2001).
- 키리도시 리사쿠, 남도현: 미야자키 하야오 , 열음사, (2002).
- 구건서: 현대일본문화론, 시사일본어사, (2000)
- 박성수: 애니메이션 미학, 향연, (2005).
- Susan J Napier, Anime, Rubybox, (2005).
- The Analysis of Kokakuridotai, Kodansha, Young Magazine, (1995).
- Anime hiroingaho, B Media Books, Tokyo, Takeshobo, (1999)
- The Art of the Princess Mononoke, Studio Ghibli, (1997).
- Helen McCarthy, Hayao Miyazaki, Master of Japanese Animation, Stone Bridge Press, (1999).
- Palgrave Mac. illan, Anime from Akira to Mononoke, Young Magazine, (2000).