

캐릭터의 자아방어기제를 은유하는 '안티돔' 공간의 성격화 전략
- <에반게리온>의 TV 시리즈와 극장판 <EOE>를 중심으로 -

- I. 들어가는 글
- II. 내적갈등의 공간 '안티돔'
- III. 방어기제 작용
- IV. 은유 구조
- V. 해석
- VI. 안티돔에 구현된 방어기제의 전략
- VII. 마치는 글
- 참고문헌
- ABSTRACT

양세혁*, 류범열

초 록

애니메이션 작품에서는, 캐릭터의 내적갈등을 효과적으로 전개하고 주제를 강화하기 위한 주요한 전략의 하나로써 공간을 성격화한다. 내적갈등의 과정은, 캐릭터가 결핍에 의해 형성된 두려움으로부터 자아를 보호하기 위하여 무의식적 차원에서 방어기제를 사용하며, 그 자기기만적 속성 때문에 현실이 왜곡되며 갈등이 강화되는 것으로 구체화된다. 본 논문은 애니메이션에 나타나는 공간의 구분에 있어서 갈등이 심화되는 공간인 '안티돔'의 개념에 주목하고, 작품 분석을 통해 내적갈등의 양상과 공간의 특성을 '은유 구조의 틀'로 해석하여, 캐릭터의 내적갈등을 증폭시키는 방어기제의 작용이 '안티돔'으로 성격화되는 그 근원적 관계성을 밝히고자 했다.

분석은 <신세기 에반게리온>의 TV 시리즈와 극장판 <EOE>를 중심으로 이루어졌다. 이는 극중의 캐릭터들이 모두 심각한 가정사적 결핍과 A.T.필드로 상징되는 배타적 경계의 심리적 속성을 공유하고 있다는 점과, 무엇보다도 핵심 캐릭터인 '이카리 신지'를 통해 내적갈등에 대한 강박적 방어기제의 사용, 그 결과로 나타난 자아의 붕괴와 성찰의 과정을 전체 플롯의 핵심 맥락으로 묘사하고 있기 때문이다. 분석을 통해서, 캐릭터의 방어기제와 '안티돔(안티고로드로 확장된)' 공간과의 유사적 관계를 추론하였으며, ① X축의 '수평공간'과 ② Y축의 '수직공간', ③ 모든 공간이 '탈출구가 존재하지 않는' 구조로 이루어졌다는 의미에서 Z축의 '모순의 심도 공간'으로 구축되어 있다는 결론을 도출할 수 있었다.

본 논문은, 방어기제와 안티돔의 은유 관계 분석에 있어서 첫 출발의 의미로, <에반게리온>이 가장 적합한 분석 작품이라는 판단에 의해 시작되었다. 그러나 일본 애니메이션 특유의 현학적 구성과 확장적 해석의 가능성 때문에 오히려 명료한 검증이 어려웠다는 점이 연구의 한계로 작용했다. 후속 연구를 통해 보완되기를 바라며, 본 논문이 애니메이션 텍스트의 해석에 있어서 공간의 중요성을 제고하고, 창작을 위한 데이터베이스로 기능할 수 있기를 기대한다.

주제어 : 캐릭터, 방어기제, 안티돔, 공간의 성격화, 은유구조, 에반게리온

I. 들어가는 글

디즈니를 비롯한 많은 애니메이션 제작사의 작품들은, 서로 대조되거나 차이가 나는 공간들의 차별화를 통해 각 공간이 지향하는 성격을 강화하고 캐릭터의 성장에 요구되는 계몽적 담론을 효과적으로 내재화시킬 수 있는 전략으로 사용한다.¹⁾ 즉, 중심캐릭터의 결핍-도전-절망-극복에 이르는 갈등의 과정을 성격화된 공간들로 구현하는 것이다. 이때 관객에게 가장 흥미로운 과정이며 캐릭터의 성장을 위한 필요충분조건의 과정은, 목표한 것의 좌절과 절망을 통해 내적갈등이 고조되는 단계일 것이다. 중심캐릭터에게 내적갈등의 원인은 결핍에서 비롯되고 결과란 그것의 극복이며, 정신분석적 관점에서의 핵심 변인은 캐릭터의 강박적인 ‘방어기제’의 사용이라 할 수 있다. 즉 내적갈등의 과정이란, 캐릭터가 결핍에 의해 형성된 두려움으로부터 자아를 보호하기 위하여 무의식적 차원에서 방어기제를 사용하며, 그 자기기만적 속성 때문에 현실이 왜곡되며 내적갈등이 강화되고 구체화된다.²⁾

그렇다면 캐릭터의 방어기제는 어떠한 전략으로 성격화된 공간을 구축하는 것인가. ‘방어’의 속성은 캐릭터가 고통 받거나 적대적인 환경에 처해있다는 것이기 때문에, 방어기제가 성격화된 공간은 필연적으로 ‘안티돔’³⁾을 의미한다고 할 수 있다. 본 논문은 이러한 인식을 토대로, 애니메이션에 나타나는 공간의 구분에 있어서 갈등이 심화되는 공간인 안티돔에 주목하고, 캐릭터

* 이 논문은 2014학년도 하반기 조선대학교 학술연구비의 지원을 받아 연구되었음.

- 1) 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회지』, 제4권 1호(2006), p.34.
- 2) 양세혁, 「<쿵푸팬더>, <업>, <겨울왕국> 캐릭터의 정신역동적 성장 구조 : 욕망 왜곡의 변인으로서 방어기제를 중심으로」, 『예술과 미디어』, 제14권 4호(2015), p.150.
- 3) 유리 로트만(러시아의 기호학자): 예술 텍스트의 분석에서 도상성과 공간성이라는 기존의 두 핵심 테마를 하나로 종합하며 공간 개념의 확장 and 심화를 통해 언어 중심적 기호학에 대한 대안을 제시했다. 그에 따르면, ‘안전한, 좋은, 자신의’ 등의 공간을 의미하는 돔(дом / house)의 개념과 대조되는 개념으로서 개인의 은밀성이 보호받지 못하거나 파괴당하는 경우 안티돔(антидом / antihouse)이 된다.

의 내적갈등을 증폭하기 위한 장치로서 방어기제의 작용이 안티덤으로 성격화되는 은유의 구조를 파악하려 했다. 이에, 타인에 대한 ‘마음의 벽’을 상징하고, 캐릭터의 강박적 방어기제가 첨예하게 드러나며 이를 암시하는 인상적인 공간을 구축한 애니메이션인 <신세기 에반게리온>⁴⁾을 분석하고자 했다. 이 작품의 극중 캐릭터들은 모두 심각한 가정사적 결핍과 배타적 방어의 심리적 속성을 공유하고 있으며 특히, 핵심 캐릭터인 ‘이카리 신지’⁵⁾를 통해 내적갈등에 대한 강박적 방어기제의 사용과 그 결과로서 자아의 붕괴와 성찰의 과정이 전체 플롯의 핵심 맥락으로 묘사되고 있기 때문이다.

이와 관련된 선행연구로서 박기수의 다수의 연구에서 디즈니와 픽사, 그리고 지브리의 작품에 설정된 성격화된 공간에 대한 정의와 해석이 있다. 또 이혜원, 김민정의 연구에서는 겨울왕국의 환상성 양상으로서 성격화된 공간을 현실, 탈현실, 초현실 공간으로 구분하였다. 또한, 로트만의 돔과 안티돔 개념을 빌려 <렛미인> 서사의 공간을 분석한 이영수의 연구와, <오세암>과 <천년여우 여우비>를 분석한 이종애의 연구가 있다. 그러나 이들 연구에서는 캐릭터의 내적갈등과 공간의 상관관계에 대한 정신분석학적 관점은 보이지 않고 있다. 정신역동적 관점에서 방어기제가 왜곡된 욕망의 변인이라는 양세혁의 연구가 있지만, 캐릭터의 내적갈등에 한정되어 있어서 성격화된 공간에 대한 인식을 다루지 않고 있다.

따라서 본 논문에서는, ‘① 작품에 드러나는 신지의 내적갈등의 양상과 안티덤 공간의 특성은 무엇인가. ② 신지의 방어기제

4) 정식 명칭은 <신세기 에반게리온>(新世紀エヴァンゲリオン)으로, 본고에서는 이하 <에반게리온>으로 약칭한다. 1995년 10월4일~1996년 3월27일, 일본 도쿄 TV를 통해 방영된 26부작 애니메이션이며, 1997년에 극장판 <The End of Evangelion>(이하 <EOE>라 약칭한다)의 에피소드 ‘AIR’와 ‘진심을 그대에게’의 편수가 각각 25, 26로 명기되어 있음에 근거하여 극장판 <EOE>를 TV판 25, 26화의 대체라고 간주하고자 한다.

5) 이길용, 『에바 오디세이』, 책밭(2014), pp.24-25.에서 요약/ 14세 소년, 에바 1호기의 조종사이면서 네르프의 사령관인 이카리 겐도의 아들. 신지의 결핍은 어머니와 아버지 모두이며, 신지의 결핍된 마음은 에바 시리즈 전체를 이끄는 중요한 모티브이다. 본고에서는 이하 ‘신지’로 약칭하기로 한다.

의 유형은 무엇인가. ② 방어기제가 은유된 안티돔 공간의 성격화 전략은 무엇인가.’ 라는 질문을 선행했다. 진행은 안티돔과 방어기제의 정의와 상호 연관성을 정리하고, ‘은유구조 틀’을 통해 각 에피소드에 나타나는 기표를 해석함으로써 결론을 도출하고자 했다.

II. 내적갈등의 공간 ‘안티돔’

1. 돔(дом/ house)과 안티돔(антидом/ antihouse)

로트만에 따르면, “인간이 주변의 삶을 의미화하기 위해 사용하는 가장 보편적인 사회적, 종교적, 정치적, 도덕적 세계 모델들은 필연적으로 공간적 자질을 지니며, 보편성이라는 개념 자체가 이미 많은 사람들에게 있어서 추상적인 공간적 성격을 갖는다.” 즉, 본질적으로 비공간적인 개념들을 공간적 관계의 언어로써 모델화할 수 있음을 의미한다. 중립성이 배제된 구조적 관계로 공간을 구분하는 '상/하, 좌/우, 전/후, 원/근, 개/폐, 안/밖' 등 공간적 자질들은 사실상 '가치 있는/가치 없는, 선/악, 내것/남의 것, 접근 가능한/접근 불가능한, 필멸의/불멸의' 등의 다양한 문화적 모델들을 표현하기 위한 공간적 모델링의 언어가 된다고 한다.⁶⁾

로트만은 공간을 분리하는 분절적 경계성의 핵심 기준으로써 내부와 외부로 구분하여 각 공간에 대한 가치를 부여하고 있다. 즉, 구비문학을 통해 수없이 다루어진 공간의 대비 개념으로써, 내부는 이야기 속 주인공이 속한 세계를 의미하는 돔(집)으로, 외부의 적대적인 세계는 안티돔(반집)으로 공간의 구조적 대립을 설명한다. 돔은 주로 ‘자신의, 친숙한, 문화적인, 좋은, 안전한, 질서의’ 공간을 의미하며, 이와 대조적으로 안티돔은 ‘타

6) 김수환, 「제2부 이론과 분석 : 유리 로트만 기호학에 있어서 ‘공간’의 문제」, 『기호학연구』 제11권(2002), pp.226-227. (Лотман, Ю. М. 『Структура художественного текста』, М.: Искусство(1970), p.211.에서 재인용)

인의, 낮은, 야만적인, 나쁜, 위험한, 혼돈된’의 의미를 지닌다.⁷⁾ 돔의 가장 중요한 기능은 ‘개인 삶의 은밀성의 보존’이며, 가장 중요한 본질이 보호받지 못하거나 파괴당하는 공간은 근본적으로 돔의 기능을 상실한 돔 즉, 안티돔을 의미한다고 한다. 이러한 대립항적 공간에 대한 인식은, 안티돔이란 구체적인 장소의 개념이 아니라, ‘비공간적인 개념의 표현을 위하여 공간적 언어를 사용하는 것’⁸⁾이기에 외형적으로는 돔의 모습을 지니고 있다고 하더라도 기능적으로는 안티돔이 될 수 있다는 것을 설명하고 있다.

2. 내적갈등의 공간으로 성격화되는 안티돔(антидом/ant ihouse)

내적갈등이란, 캐릭터가 추구하는 바에 대해 어떤 압력에 직면했을 때 발생하는 심리적인 긴장 상태라 할 수 있다. ‘압력’이란 캐릭터의 내면적 결핍과 결합되는 외부적 조건이며, 이에 따른 정신역동적 갈등 과정의 결과는 캐릭터의 선택에 의해 결정된다. 결핍의 상태는 캐릭터가 욕망하는 것을 충족시킬 방법의 박탈이나 이미 제거된 상태를 의미하는데,⁹⁾ 캐릭터 성장에 관한 스토리텔링에서는 필수적으로 설정되는 요인이다. 즉, 내적갈등이란 캐릭터가 내재된 결핍을 결핍으로 스스로 인식하는 순간부터 발생하여, 박탈된 것을 충족시키기 위한 노력의 과정으로 증폭되고, 결핍을 포용함으로써 해소되는 정신역동의 과정이라 할 수 있다. 캐릭터의 내적갈등이 진행되는 양상은 흔히 고통스럽고 절

7) 이승억, 『M.볼가코프의 드라마트르기에 나타난 돔-안티돔 연구』, 『러시아 어문학연구논집』, 제40권(2012), pp.133-136. (Лотман Ю.М., 『О метаязыке типологических описаний культуры』, Семiosфера. СПб: Искусство-СПб (2004), pp.462-484.에서 재인용)

8) 이승억, “앞의 논문”, pp.136-137.(Лотман Ю.М, 『Дом в <Мастере и Маргарите>』, О русской литературе. СПб: Искусство-СПб(2005), pp.748-754. 에서 재인용)

9) 김정호, 「결핍과 치유 - 관계성에 대한 성찰」, 『인문과학연구』, 제28권(2011), p.341.

망적인 단계까지 고조되는데, 그 원인의 핵심을 ‘타자성’에서 찾을 수 있다. 즉, 타자의 공간에 속해 있거나 타자의 욕망을 추구하는 등의 원인으로 자신의 근원적 정체감에 대한 위기를 겪기 때문이다. 따라서 캐릭터의 내적갈등이 진행되는 공간은 타자화된 공간으로서 필연적으로 안티덤으로 성격화된다는 점을 추론할 수 있다.

타자의 공간을 <렛미인>¹⁰⁾의 예로 들자면, 제목에서 느껴지듯이 안/밖의 경계가 뚜렷한 서사구조를 가지며 텍스트의 내적 공간은 인간과 뱀파이어라는 대립항의 캐릭터들에게 상이한 방식으로 구분된다. 즉, ‘우리들의, 나 자신만의, 안전한, 따뜻한’ 공간적 특성인 돔과, ‘그들의, 적대적인, 위험한, 혼돈된, 차가운’ 안티덤의 대립인데, 햇빛을 경계로 안/밖이라는 공간 분할을 통해 낮에는 어둡고 안전한 관과 햇빛이 비추는 위험한 밖으로, 밤에는 뱀파이어가 침입할 수 없는 안전한 집과 위험에 노출된 밖으로, 삶과 죽음 등의 대립항이 거울처럼 역전되는 것으로 의미를 확장할 수 있다.¹¹⁾ 이처럼 상호 타자화될 수 있는 공간의 가변성에 의해 누군가의 돔이 다른 사람에게는 안티덤으로 기능할 수 있다는 것이다.

타자의 공간인 안티덤에서 내적 결핍이 증폭된 캐릭터는 그 두려움으로부터 자아를 보호하기 위해 무의식적인 방어기제를 사용한다. 적절한 방어기제의 사용은 자존감을 유지하는데 도움이 되지만, 방어기제의 특성상 강박적으로 사용할 경우 심각하게 현실을 왜곡시키는 부작용을 낳게 된다.

Ⅲ. 방어기제 작용

1. 자아방어기제 개요

10) 렛미인(Let me in, 2008) : 스웨덴 작가 윤 린퀴비스트의 동명 소설을 토마스 알프레드슨 감독이 영화화한 독특한 뱀파이어 장르의 스웨덴 영화이다. 제목에서는, ‘허락받지 못하면 집 안으로 들어갈 수 없는’ 뱀파이어의 특성까지 중의적으로 표현되고 있다.

11) 이영수, 「뱀파이어 모티프 영상서사의 공간 분석-영화와 소설 렛미인을 중심으로」, 『문학과영상』 제12권 1호(2011), p.197.

프로이드는(1894) 자아 방어의 개념을 처음으로 사용하며, 인간의 자아에 괴로움을 주는 수용할 수 없는 사고나 감정들을 억압하기 위해 무의식적 과정을 통해 내적 상태를 덜 혼란스럽게 만든다고 정의하며 억압이라는 용어로 설명했다. 그의 딸 안나 프로이드는(1946) 방어기제라는 용어를 처음 사용하며, 투사, 전위, 퇴행, 억압, 반동 형성, 격리, 취소, 부정 등 10개의 방어기제 유형을 목록으로 제시했다.¹²⁾ 이후, 수많은 방어기제의 유형들이 목록으로 기재 되었지만, 사실상 모든 심리 과정이 방어기제의 기능을 하기 때문에 목록은 임의적일 수밖에 없다고 한다. 따라서 수많은 방어기제가 있지만, [표2]에서 제시한 유형은 대부분의 분석적 임상가들이 중요시 여기는 방어기제들 중에서 작품의 분석과 연관성이 높은 유형 중심으로 요약한 것이다.

| 유형 | 현실을 왜곡시키는 경향성 |
|-----------|---|
| 원시적 철수 | 사회적·대인관계적인 불안 상황에서 물러나서, 자신의 내적 공상 세계로 대체한다. 단점은 대인관계 문제의 적극적으로 해결을 방해한다는 점이며, 장점은 현실로부터의 심리적 도피가 있기는 하지만 현실을 왜곡할 필요가 거의 없다는 점이다. |
| 전능통 제 | 자신이 세상에 영향을 미칠 수 있으며, 힘을 가지고 있다는 느끼는 것으로, 이 방어가 너무 강력하여 실제적이고 윤리적인 문제를 무시하고 전능감을 추구하는 사람은 타인을 교묘하게 조종하거나 지배하려는 것이 핵심적 집착이며 쾌락이다. |
| 투사 | 안에 있는 것을 바깥에서 오는 것으로 오해하는 과정이다. 성숙한 투사는 공감의 토대가 되지만, 악성의 투사는 대상을 심각하게 왜곡할 때와 투사되는 것이 자기 것이라는 것을 인정할 수 없을 때, 위험한 오해와 대인관계의 손상을 초래한다. |
| 내사 | 투사와 반대로 밖에 있는 것을 안에 있는 것으로 오해하는 |

12) 양세혁, “앞의 논문”, pp.156-157. (김정옥, 「방어기제 성숙도 연구」, 『한국 심리학회지』, 제15권 4호(2003), p.748, pp.748-751./ DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders; 정신장애에 대한 진단 및 통계 편람)에서 재인용)

| | |
|---------|---|
| | 과정이다. 성숙한 경우 중요한 타인과의 동일시를, 병리적 내사는 우울, 극단적으로 ‘공격자와의 동일시’가 있다. 이는 학대를 당하면서 스스로 학대자의 특성을 취하는 것이다. |
| 투사적 동일시 | 투사와 내사의 원시적 극단에서 내부와 외부의 혼동이 있기 때문에 이 두 과정이 융합되는 것이다. 과거의 대상관계의 영향을 받아서 왜곡된 방식으로 현 대상을 보는 것으로, 과거의 무의식적 환상과 일치하도록 현 대상에게 압력을 행사한다. |
| 자아의 분열 | 유아가 양육자의 좋은 면과 나쁜 면을 모두 가지고 있고 좋은 경험, 나쁜 경험과 모두 연관된다는 양가감정을 이해하기 이전 시기에 기원을 둔다. 혼란스럽고 위협적인 경험을 이해하는 강력한 방법이지만, 언제나 심각한 왜곡을 포함한다. |
| 해리 | 견딜 수 없는 내적 고통을 받는 인격 부분이 제거되고 분리되어 독립적인 인격이 형성되는 과정이다. 경미한 해리는 유난히 용감한 행동을 촉진하기도 한다. 이는 트라우마에 대한 정상적 반응이지만, 트라우마는 발달적으로 정상이라고 할 수 없다. |
| 행동화 | 무의식적인 두려움과 연관된 감정, 공포, 환상, 기억 등을 다스리려는 욕구가 강박적이고 자동적인 방식으로 표출되는 과정이다. 노출증, 관음증, 가학증, 피학증, 역공포증, 역의존성, 역적개심, 상습적 약물복용, 지나친 과식 등이 있다. |
| 억압 | 상위 방어의 가장 기본이 되는 기제로, 프로이트가 주목한 억압의 핵심은 망각의 심리적 동기가 작용한다는 것이다. 외면하거나 무감각해지려는 자기기만적 특성의 부작용으로 더 강력한 불안이 발생하는 ‘신경증적 역설’에 빠지게 한다. |
| 자기비난 | 외부 대상으로 향하던 부정적인 감정이나 태도를 자기에게 돌리는 것이다. 비난의 대상이 강한 영향력을 갖고 있을 때, 충동을 대상에게 분출하지 못하는 좌절로부터 보호하기 위해서 비난의 원인을 자신에게서 찾게 된다. |
| 격리 | 격리는 충동이나 불안, 고통스러운 감정을 의식적 경험으로부터 격리하는 과정이다. 해리와는 달리 경험이 의식에서 지워지는 것은 아니고 단지 그 ‘정서적 의미’만이 차단된다. |
| 치환 | 추동, 정서, 집착, 행동의 방향을 원래의 대상이 아닌 보다 덜 중요하고, 덜 위협적인 다른 대상에게로 욕구의 성질이 |

| | |
|--|---|
| | 변화되지 않은 채 그대로 옳기는 과정이다. 원래의 방향이 어떤 이유로 인해서 불안을 유발하기 때문이다. |
|--|---|

표 1. 방어기제의 유형과 특성¹³⁾

2. 중심 캐릭터군의 방어기제 유형

<에반게리온> 시리즈 전체 플롯의 주제를 이끌어가는 핵심 캐릭터는 신지이다. 그는 14세의 내향성이 매우 강한 사춘기 소년으로, 특무기관 네르프¹⁴⁾의 사령관 이카리 겐도¹⁵⁾의 아들이자 에바 초호기¹⁶⁾의 파일럿이다. 유아기 때 어머니가 실험 중 에바 초호기에 흡수당해 사라져버린 사고의 트라우마와 이후 만날 수 없었던 아버지 에 대한 애증이 결합된 부정 콤플렉스에 사로잡혀 있다. 이는 신지를 탈출구가 없는 외로움의 공간 즉, 안티덤에 속하게 하는 원인이 되며, <에반게리온> 전체를 관통하는 핵심적 정서¹⁷⁾로 표현되고 있다.

주목할 만 한 점은, <에반게리온> 시리즈에 등장하는 겐도를 제외한 중심 캐릭터군의 공통적 특징이 부모의 정과 관련된 역기능적 가정환경이라는 결핍의 트라우마를 갖고 있다는 점이다. 이들이 자아 정체감을 유지하기 위한 무의식적 작용은 다양한 유형으로 드러나지만, 가장 강력하며 높은 빈도를 보이는 방어기제는 단연 ‘내사’이다. 이들은 형식상 네르프의 명령을 따르는데, 이는 제레¹⁸⁾에 의해 기획되고 통제되는 명령이다. 이들의 처절한

13) 낸시 맥윌리엄스 저, 정남운·이기련 편, 『정신분석적 진단 - 성격구조의 이해』, 학지사(2015), pp.143-208.에서 요약하여 인용함

14) 제3 신동경시 지하 1Km 깊이에 위치한, 에반게리온 기체를 운용하여 사도의 침략을 요격하기 위한 기관이다.

15) 네르프의 총사령관이자 신지의 아버지. 아내의 사고와 관련하여 신지에게 냉정하다. 에반게리온에 흡수된 아내에 대한 그리움 때문에 그녀와 재회하기 위한 치밀한 음모를 계획한다. 본고에서는 이하 겐도라 약칭한다.

16) ‘에바’는 파일럿이 탑승하는 거대 로봇 에반게리온의 약칭이며, 개발 순서에 따라 영호기, 초호기, 2호기, 3호기, 4호기, 양산형 등으로 구분된다. 본고에서는 이하 로봇 개체를 지칭할 때 약칭을 사용하기로 한다.

17) 이길용, “앞의 책”, p.410.

18) 제레(Seele)는 네르프의 상위 기관이며 최고 권력을 움켜쥔 비밀조직이다. 서드 임팩트를 일으켜 인류를 멸망시킴으로서 스스로 구원하려는 극비의 인류 보완계획을 실행하기 위해 네르프를 통제한다.

전투는 사도의 침략에 대해 방어하고 생존하려는 당위성을 기반으로 하지만, 사도의 정체와 침략과 요격에 대한 실제적 진실로부터 완벽하게 차단된 캐릭터군(群)이다. 즉 타자의 공간에서 타자의 욕망을 ‘내사 당하는’ 캐릭터들로 여길 수 있다.

| 이름 | 이미지 | 결핍 | 방어 기제 | 내용 |
|---------------------------|---|-------------------------|-----------------------------------|---|
| 이카리 신지 ¹⁹⁾ |  | 어머니 사고사/ 부성 결핍 | 내사 -공격자 동일시/ 철수/ 자기비난 | 폭력적 타자의 욕망을 자기 내면에 투영시키는 강박적 내 사/ 갈등의 상황에서 내면으 로 도망치는 원시적 철수/ 극 단적 자포자기의 원인이 되는 자기비난 |
| 아야나미 레이 ²⁰⁾ |  | 정상적 성장 과정의 결여 | 내사/ 격리 | 타자의 욕망으로 통제되는 상 징적 내사/ 인간적 감정이 제 거된 상징적 격리 |
| 소류 아스카 랑그레이 21) |  | 어머니 자살/ 부성 결핍 | 전능통제 /내사 /치환 | 최고여야 한다는 강박에 의해 자아 정체감이 왜곡된 전능통 제/ 타자의 욕망을 자신의 것 으로 인식하는 내사/ 부성결 핍의 대체물로의 전환(치환) |
| 카츠라기 미사토 22) |  | 아버지 사고사 | 치환/ 내사/ 행동화 | 부성결핍의 대체물로의 전환/ 복수의 대상 대체물의 전환/ 타자의 욕망을 자신의 것으로 인식하는 내사/ 트라우마에 대한 읍주, 행동과잉의 행동 화 |
| 이카리 겐도 |  | 아내의 사고사 | 부인/ 투사 | 사라진 아내와 재회하기 위해 전 인류를 멸망시켜서라도 현 실을 되돌리려는 상징적 부인 / 스스로에게 내재된 적개심 과 나약함을 신지에게서 찾는 투사 |
| 아카키 리즈코 23) |  | 어머니 자살 | 내사 -동일시/ 치환 | 어머니에 대한 강렬한 애증으 로 겐도에 대한 사랑을 자신 에게 내사하는 동일시/ 마기 시스템의 관리자로서 모성결 핍의 대체물로 전환 |

표 2. 중심 캐릭터군의 방어기제 작용

19) 예반에 탑승하는 파일럿의 나이는 네르프에 의해 14세로 결정되어 있다.

IV. 은유 구조

모든 수사법을 네 가지로 치환 가능한 지배적 비유법은 은유, 환유, 제유, 반유법으로 알려져 있다.²⁴⁾ 이 중에서 은유란, 기호학적 관점에서는 어떤 기의가 기표로 작동해서 또 다른 기의를 낳는 것이고, 문학적 관점에서는 1차적 대상인 원관념이 비유적인 2차적 대상인 보조관념에 의해 표현되는 것을 의미한다.²⁵⁾ 즉 ‘남자는(원관념) 늑대(보조관념)’ 라는 기본적인 문장구조의 형식을 취하는데, 은유의 대상은 직접적 유사성을 갖지 않는 경우가 많기 때문에 두 관념이 갖는 간접적 관계를 이해하려면 배경사상이나 핵심 정서에 대한 이해를 통해 원관념과 보조관념 사이의 유사성을 해석할 수 있어야 한다.

본 논문에서는 <에반게리온>에 나타난 공간의 성격화 전략이란, 방어기제(원관념)라는 ‘대상’을 안티덤(보조관념)이라는 ‘그릇’을 통해 전달하는 은유의 구조로 파악하였다. 은유 구조를 분석하기 위해서 앞에서 언급한 ‘①원관념, ②보조관념, ③해석’의 세 가지 요소를 분석의 틀로 활용했다. 이는 퍼스의 삼원 기호모델에서 변형된 기호삼각형을 응용한 것이다. 퍼스가 삼원 기호모델로서 ‘대상체, 기호체, 해석체’로 기호를 분류한 이후, 옥든과 리처즈의 ‘지시대상, 상징, 생각 혹은 지시 작용’으

20) 신지 어머니인 유이의 DNA에서 복제되고 릴리스의 영혼이 이식된 인조인간이다. 이런 이유로 신지와 겐도에겐 알 수 없는 이끌림을 느낀다.

21) 아버지가 없으며, 어머니는 에바 실험 중 사고로 정신분열 증상을 보이다가 자살했다. 아스카는 강박적 전능통제의 작용으로 위태로운 정체감을 유지하고 있지만, 정상적으로 회복하여 성장할 기회를 얻기 전에 사도의 정신오염 공격으로 방어기제를 해제당하며, 왜곡된 정체감이 커다란 낙차로 추락하면서 폐인이 되고 만다.

22) 29세의 네르프 소속 장교로서 에바와 파일럿을 관리 감독한다. 어린 시절 남극에서 일어난 세컨드 임팩트의 현장에서 아버지를 잃었으며, 아버지에게 대한 강렬한 애증의 감정을 갖고, 복수를 하기 위해 사도와 투쟁한다.

23) 네르프의 기술 개발부 책임자. 겐도를 사이에 두고 죽은 어머니와 연적의 관계를 느낀다. 과학자인 어머니가 겐도에 대한 배신감 때문에 자살하기 전 슈퍼컴퓨터에 자신의 정신을 다운로드한 ‘마기 시스템’을 관리한다.

24) 대니얼 쉐들러, 강인규 편, 『미디어 기호학』, 소명출판(2006), pp.228-229.

25) 대니얼 쉐들러, “앞의 책”, p213.

로 제안한 기호삼각형도 잘 알려져 있다.²⁶⁾ <그림 1>은 <에반게리온>에서 내적갈등의 공간인 안티돔으로 은유되는 구조를 표현한 것으로, 삼각형의 밑변이 점선인 것은 ‘A 보조관념’과 ‘C 원관념’ 사이에 가시적이거나 직접적인 관계가 없기 때문이다. 본 장에서는 핵심캐릭터 신지의 방어기제와 그에게 있어서 안티돔으로 성격화된 공간에 대한 개요를 간략히 다루고, ‘B 해석’은 5장에서 <에반게리온>의 각 에피소드 별로 내적갈등의 양상과 공간의 특징을 분석하고자 한다.

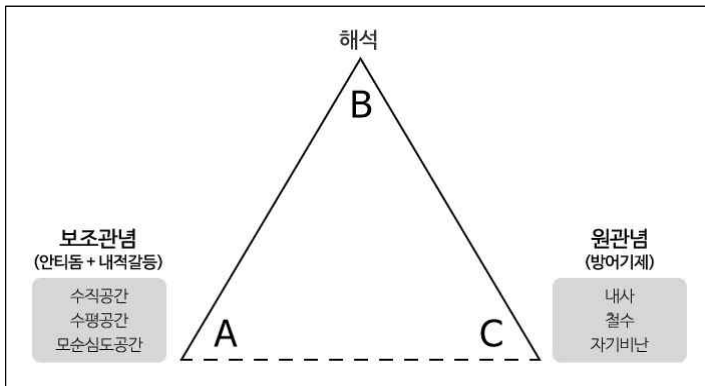


그림 1. 은유구조 분석틀²⁷⁾

1. 'C 원관념' (이카리 신지의 방어기제)

신지는 내재된 결핍으로 인해서 건강한 자아 정체감을 확립하지 못한 소년이다. 스스로에 대한 정체감의 인식이 위태로운 상태인 신지가 선택한 생존 전략은 ‘조용히 사라지거나, 시키는 대로 하는 것’으로 일관되게 나타난다. 신지의 방어기제는 대표적으로 ①내사, ②원시적 철수, 그리고 ③자기비난 등으로 꼽을 수 있다.

26) 대니얼 챌들러, “앞의 책”, pp.75-78. (기호삼각형: 미국의 실용주의 철학자이자 논리학자인 찰스 샌더스 퍼스가 제시한 삼원적 기호모델에서 발전된 모델형태)

27) 대니얼 챌들러, “앞의 책”, p78. (기호삼각형 모델에서 용어를 변경)

그 중 가장 사용 빈도가 높고 강박적으로 사용하는 핵심적 방어기제는, 겐도와 제레로 상징되는 타자의 욕망을 자신의 것으로 받아들이는 강박적 ‘내사’이다. <에반게리온>의 제작진이 신지의 심리를 ‘내적 투사’로 축약하여 표현한²⁸⁾ 것처럼 신지의 ‘내사’는 매우 강렬한 수준으로 나타난다. 결국, 정서적으로 자신에게 적대적이기까지 한 아버지 겐도의 냉정하고 억압적인 태도를 신지가 답아가는 것으로, 아버지 겐도의 명령에 강렬한 증오를 드러내며 폭력을 암시하는 시점²⁹⁾부터 서서히 ‘내사-공격자와의 동일시’의 단계를 드러내기 시작한다.

신지의 두 번째 방어기제는 ‘원시적 철수’이다. 내적 갈등에 직면했을 때 그는 언제나 문제를 해결하려는 노력 대신에 타자의 공간에서 벗어나려는 물리적 도피 혹은, 현실로부터의 심리적 도피를 선택하여 공상에 빠지는 분열성의 경향을 보인다. 하지만 물리적 도피는 마치 유리벽에 막힌 것처럼 차단되고, 기차칸으로 표현되는 공상의 공간에서는 자신을 포함한 다양한 대상과 대화하며 역설적으로 내적갈등이 더 심화되는 결과를 낳게 된다.

신지의 세 번째 방어는 에피소드의 후반부³⁰⁾에 자아를 버림으로써 인류의 멸망 시퀀스인 서드 임팩트를 촉발하게 되는 완전한 자포자기³¹⁾의 극단적 ‘자기비난’ 기제로 드러난다. 이 기제는 낮은 수준이지만 처음부터 높은 빈도로 드러난다. 시리즈의 결말에 이르는 과정에서 극심한 혼란의 끝에 폭발하듯이 발현됨을 알 수 있다.

2. 'A 보조관념' (안티덤)

28) 이길용, “앞의 책”, p.325.(내적 투사와 내사의 용어 차이는 번역의 차이일 뿐이며, introjection이라는 의미는 일치한다. 근본 개념은 투사에서 비롯되며 하위 계열로 내사, 투사적 동일시 등으로 차별화 된다.)

29) 19화 ‘남자의 싸움’에서 에바 3호기의 파일럿인 동급생 토우지의 사고 이후.

30) <에반게리온>의 제작사 가이낙스는, 논란이 많았던 TV 시리즈(1995)의 25화와 26화를 대체할 극장판 <EOE>(1997)을 통해 전혀 다른 결말을 제시했으며, 대중들에게 TV판의 진정한 결말로 받아들여지고 있다.

31) 이길용, “앞의 책”, p.435

<에반게리온>에서는 지구의 깊은 심연부터 성층권을 넘어 달까지 배경적 공간으로 설정되어 있다. 그러나 그 방대한 규모에도 불구하고, 신지의 내적갈등을 은유하는 공간을 구조화한 결과 의미를 가지는 공간은 네르프를 중심으로 크게 벗어나지 않는다. 즉, 네르프를 기준으로 ① X축의 수평공간, ② Y축의 수직공간, ③ Z축의 모순의 심도공간으로 구분할 수 있었다.

수직공간은, 네르프를 중심으로 지하의 터미널 도그마부터 정신오염 공격을 감행한 사도가 있던 위성궤도권까지 매우 높게 뻗어 있다. ‘위’는 사도가 오는 방향이며, ‘아래’는 네르프가 필사적으로 지키려 하는 방향이다.

신지의 시점을 통해 묘사되는 수평공간은 제3 신동경시의 교외 이상을 벗어나지 못한다. 마치 영화 <트루먼 쇼>³²⁾의 인공적인 거대한 돔 형태의 공간처럼 핵심캐릭터가 인지할 수 없도록 한계지어진 것처럼 보인다.

모순의 심도공간은, 에바 탑승을 위해 들어가는 엔트리 플러그와(LCL 용액을 포함하는), 아파트의 방과 병원의 1인실, 신지의 공장 속 기차칸, 돔과 안티돔의 분절적 경계인 A.T. Field 등 구원과 절망이라는 양가적 모순의 심도를 결정하는 공간이다.

V. 해석

1. 공간의 구조

1) X축-수평공간

<에반게리온>에서 표현되는 공간을 수평/수직의 대립항으로 분리하였을 때, 수평공간은 신지가 제3 신동경시³³⁾로의 진입-체류-

32) 트루먼 쇼(The Truman Show, 1998), 트루먼 버뱅크(짐 캐리 분)라는 인물은 태어난 순간부터 평생토록 거대한 돔 형태의 무대 공간에 살며, 24시간 생방송되는 리얼 다큐멘터리 ‘트루먼 쇼’의 주인공이지만 정작 자신은 그 사실을 모른다.

33) 사도의 요격을 위해 건설된 도시로, 정확히는 그 지하에 위치한 지오프론트를 보호하기 위한 전략도시이다. 각종 무기와 장갑으로 요새화하고 에바의 전투를 지원한다.

도피를 모의하는 여정의 공간이다. 다시 말해 신지는 수평공간을 통해 안티돔으로 운반되었고, 수평공간을 통하여 현실도피를 모색하는 행위를 반복한다. 이는 신지의 내면에서 작용하는 ‘철수’의 방어기제가 현실공간의 물리적 행위로 암시되는 은유로 읽을 수 있다.

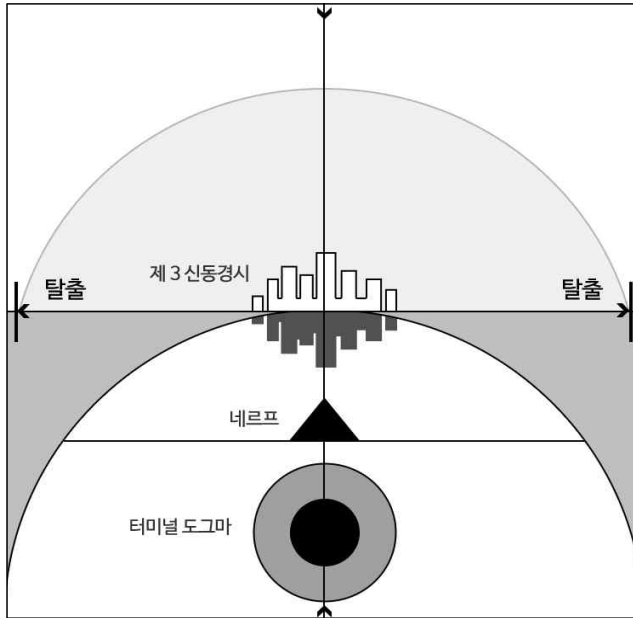


그림 2. <에반게리온>의 공간 개념도

수평공간에 대한 묘사는 모두 제3 신동경시를 배경으로 하고 있다. 제3 신동경시 중심부 내에 학교와 아파트, 기차역 등이 있고 시 외곽의 교외는 인적이 없는 평원으로 묘사된다. 평원 끝은 급격한 경사의 산과 절벽으로 이루어졌는데, 신지의 시점에서는 절벽 너머에 마치 세상이 존재하지 않는 것처럼 보인다는 인상을 받게 한다. 이는 신지가 보이지 않는 벽에 의해 특정한 공간에 갇힌 채 근원적으로 탈출이 불가능한 상황에 던져졌음을 은유하는 것으로 보인다.

| 구분 | 이미지 | 특성 |
|---------|-----|---|
| 제3 신동경시 | 전체 |  <p>모든 건축물이 전투나 전투를 위한 가변적 시설로서 침략해오는 적에 대한 요격과 거주민의 생활이라는 모순된 요소가 융합된 모습이다. 사도와의 전투 시에는 거주용 건축시설은 지하로 수납되고, 전투용 건축시설이 지상으로 돌출되는 양면성을 가진다.</p> |
| | 학교 |  <p>신지가 다니는 제1 중학교. 일상장면에서 주로 등장하며 이곳에서 캐릭터들은 대체로 안정적인 모습을 보인다. 임시 도피처의 성격을 보이지만 실상은 예비 파일럿의 선발을 위한 인력풀 공간이라는 점에서 비인간적이며 모순된 양면성을 가진다.</p> |
| | 아파트 |  <p>신지, 아스카, 미사토 등 주요 캐릭터가 거주하는 아파트. 대리 가족의 유대가 형성되며 각 캐릭터는 긍정적인 심경의 변화를 겪지만, 반대로 캐릭터 사이의 갈등 발생의 원인을 제공하는 등 완전한 도피처로 작용하지 않는다.</p> |
| | 기차역 |  <p>전형적인 수평이동을 통한 도피처로의 여행을 묘사한다. 그러나 모든 종류의 도피가 자의와 타의 양자에 의해 좌절되며 신지로 하여금 탈출구 없는 안티덤 임을 재차 확인시킨다.</p> |

표 3. 수평공간 1 - 제3 신동경시의 공간




| 구분 | | 이미지 | 특성 |
|------------|----|---|--|
| 제3 신동경시 외곽 | 전원 |  | 가출한 신지가 막연한 도피처를 찾아가는 길. 신지는 수평이동으로 걸어서 인적 없는 교외에 이르지만, 십자가 모양의 갈림길이 신지에게 중압감으로 작용한다. |
| | 절벽 |  | 가출한 신지의 종착역. 수평공간의 끝에 위치한 절벽 ³⁴⁾ 이라는 의미심장한 수직공간은 제3 신동경시가 탈출구 없는 안티돔이라는 사실을 주지시킨다. |
| | 텐트 |  | 절벽을 마주한 신지가 그대로 돌아가던 중 발견한, 같은 반 친구 켄스케의 텐트. 심정적 동조자와 조우함으로써 도피처에 도착한 듯하지만 텐트는 말 그대로 철거되는 것이 당연한, 연속성 없는 불완전한 돔으로 잠시 기능한다. |

표 4. 수평공간 2 - 제3 신동경시 외곽의 공간

34) 실제로 일본에 존재하는 ‘자살명소’ 라는 끔찍한 명성을 갖고 있는 절벽이다. 제4화 ‘비, 도망친 후’ 에서 신지는 이 절벽의 울타리를 넘어 절벽 끝에 위태롭게 앉아 있는데, 이 때문에 자살을 암시한다는 견해가 있다.

2) Y축-수직공간

| 구분 | 이미지 | 특성 |
|------------------|---|---|
| 위성궤도권 |  | 수직공간의 최상층으로, 인간의 힘이 닿지 않는 절대적인 영역으로 묘사된다. 사도 아라엘이 방어 불가능의 정신공격을 통해 아스카의 내면의 진실을 노출시키는 공간이다. ³⁵⁾ 극장판에서 서드 임팩트 ³⁶⁾ 가 진행되는 공간이기도 하다. |
| 제3 신동경시 중심부 및 상공 |  | 일견 탁 트인 맑은 하늘로 보이지만, 사도의 침략 시 과일렛의 목숨을 건 사투. 요격도시라는 속성에서 기인하는 전투소음과 폭연, 사이렌 소리로 점철된 안티돔을 형성한다. |
| 지오프론트 |  | 제3 신동경시의 지하에 위치한 공동으로, 자연적으로 형성된 공동에 인위적인 시설이 더해진 형태이다. 겹겹의 장갑판으로 보호되어 강력한 방어의 의미와 수직공간의 은밀함을 더하고 있다. |
| 네르프 |  | 지오프론트 내에 위치한 피라미드형의 구조물로서, 그 지하에 숨겨진 음모와 비밀, 은폐된 진실 등의 견고한 봉인으로 상징되는 <에반게리온> 작품의 중추 공간이다. |
| 터미널 도그마 |  | 네르프 전략기지 지하에 숨겨진 비밀공간으로, 릴리스 ³⁷⁾ 라는 괴물체가 숨겨져 있다. 수직축 공간의 가장 심층부로서 서드 임팩트로 상징되는 내적갈등의 폭발을 암시한다. |

표 5. 수직공간 - 제3 신동경시 중심의 X축 공간

35) 제15사도 아라엘과 조우한 아스카는 원거리 공격을 시도하지만 사도의 빛을

<에반게리온>의 배경이 되는 제3 신동경시는 기능적으로 직하에 위치한 거대한 지하 공동인 지오프론티³⁸⁾와 그 아래에 위치한 네르프를 사도의 침략으로부터 보호한다. 네르프는 다시, 터미널 도그마³⁹⁾라는 비밀공간의 은폐하기 위한 위장과 방어의 중추역할을 하고 있다. 이곳에서 캐릭터와 에바의 이동수단이 수직축으로 표현됨은 위계적 공간으로서의 성격을 강조하는 것으로 여겨진다. 네르프는 제레의 명령에 따라 인류보완계획을 추진하나 네르프의 사령관 켄도는 이와 별도의 계획을 은밀하게 추진한다는 점은 또 다른 수직적 위계의 충돌로 보이며 두 집단은 오로지 목적을 위해 수단과 방법을 가리지 않는 양태를 보인다. 에바 과일렛의 선발이나 훈련, 전투로 인한 피해에 대한 무감각 등 일견 선의 역할로 보이는 이들은 실제로 비인간적이며 철저하게 은밀하다. 이러한 모든 정보가 당사자인 신지에게는 전혀 도달하지 않는 점이 그것을 시사하며, 신지의 내면에서 작용하는 ‘내사’의 방어기제가 현실공간에서 현존하는 은유로 읽을 수 있다.

작품에서 표현되는 수직공간은, 위성궤도권에서 지저(地底)에 이르기까지 스펙트럼화 할 수 있으며, 최하층으로 향할수록 비밀-음모-가설의 공간으로 요약할 수 있다. 신지는 수직공간의 최하층인 터미널 도그마에 가까워질수록 더욱 강력한 안티덤에 직면하게 된다. 터미널 도그마에서 마지막 사도이자 진정한 친구인 나기사 카오루를 자신의 손으로 죽임으로써 신지의 내적갈등은 정점에 달하며 자아의 붕괴가 시작되는, 처절한 내적 투쟁의 공간축으로 기능한다.

극장판이자 최종화인 <EOE>에서는, 핵심사건인 서드 임팩트가

이용한 정신공격에 무력화된다. 작품 속 오퍼레이터들은 파괴되는 아스카의 내면을 다양한 지표로 시각화한다. (22화, 15:13)

- 36) 서드 임팩트의 촉발과 동시에 지오프론티를 비롯한 ‘검은 달’이 떠올라 우주공간까지 상승하고, 서드 임팩트의 종료와 함께 소멸한다. (EOE, 26화)
- 37) 터미널 도그마에 봉인된 거대 괴물체. 사도와 접촉하면 인류의 멸망인 서드 임팩트를 유발한다.
- 38) 원래는 ‘대심도 지하개발’을 일컫는 말. 작품에서는 퍼스트 임팩트로 인해 생긴 자연공간을 개발하여 건설한 일종의 지하기지이다.
- 39) 지오프론티의 최하층에 위치한 봉인된 공간으로, 릴리스가 룡기누스의 창에 의해 봉인되어 있다.

촉발되면서 작품의 중심공간이 수직공간의 최하층인 터미널 도그마에서 시작하여 최상층인 위성계도권으로 옮겨지는 것을 관찰할 수 있는데, 이는 신지 내면의 인지적 변화를 암시한다. 즉, 비밀-음모-가설의 공간인 터미널 도그마가, 사도가 오는 방향이자 선-구원-진리에의 추구로 요약할 수 있는 천공과의 충돌은, 하나의 수직축이 서로 대립하는 가치로 이루어졌다는 것을 암시하고 있다. 또한 신지가 수직공간을 경험하는 그 자체로 서사의 구조를 가지고 있음을 알 수 있다.

3) Z축-모순의 심도공간

수평, 수직공간의 공간적 특성을 모두 가지고도 분명하게 분리되는 특징을 가지는 특이공간을 따로 구분하고, 이를 ‘모순의 심도공간’으로 칭하였다. 모순의 심도공간은 신지에게 뒹으로 인식될 수 있는 요소를 일부 갖추고 있지만 인식의 심도가 깊어질수록 그 모순적 속성이 극명해지는 공간이다. 신지는 이 공간에서 삶과 죽음의 공포를 느끼거나, 자기 자아와의 대면 등을 통하여 자책과 자기혐오의 내적갈등을 증폭시킨다. 이는 신지의 내면에서 작용하는 ‘자기비난’의 방어기제를 암시한다고 할 수 있다.

| 구분 | 이미지 | 특성 | |
|---------|---|---|--|
| 방 |  | 미사토의 아파트에 위치한 신지의 유일한 사적 공간이다. 그러나 자신의 방에서도 이어폰, 베게 등으로 다시 한 번 외부와 단절하는 모습을 보이면서 고립감과 외로움만을 재확인한다. ⁴⁰⁾ | |
| 병실 |  | 필수 의료 장비 외 의료진에 대한 묘사가 전혀 없다. 차갑게 텅 빈 공간처럼 표현되는 이곳은, 본질적으로 치유의 공간이지만 치유의 감성이 완벽히 배제되었다는 점에서 모순적이다. ‘방’과 함께 ‘낮선 천장’으로 인지된다. ⁴¹⁾ | |
| 엔트리 플러그 | 캡슐 |  | 본질적으로 생명체인 에바를 조종하기 위한 캡슐 형태의 조종석. 마치 자궁 속의 태아처럼 에바에 탑승함으로써 파일럿은 강력한 보호와 전능한 힘을 가질 수 있지만, 네르프의 통제에 의해 간단히 무력화 될 수 있는 공간이기도 하다. |
| | LCL 용액 |  | 태아를 보호하는 양수를 암시한다. 네르프의 접속 하에서는 파일럿의 생명유지 기능을 하지만 통제 당하며, 접속이 끊어지면 완벽하게 내밀하고 아늑한 자궁 같지만 죽음으로 이어지는 모순적 공간 개념으로 여길 수 있다. |
| 내면 공간 | 기차 |  | 수평으로 이동하는 도피의 수단으로 나타나지만, 신지의 트라우마가 현신한 모순적 공간이다. 프로이트의 해석과도 같이 두려움과 불쾌함, 에로틱한 체험이 교차되는 공간으로 묘사된다. ⁴²⁾ |
| | 디랙의 바다 ⁴³⁾ |  | 모든 것으로부터 완벽하게 격리된 이공간으로, 사도의 공격으로 ‘디랙의 바다’에 격리된다. 사도가 만들어낸 자아의 환상과 대면하면서 갈등이 극대화되고, 완벽한 내밀함이 죽음의 공포를 발생시키는 모순의 극치로 표현된다. |

표 6. 모순의 심도공간

2. 주요 에피소드에 나타난 내적갈등과 공간의 관계

<에반게리온>의 주요 에피소드들은 시간의 순서에 따라 구성되어 있으며 안티돔에 직면한 신지의 ‘돔을 구축하기 위한 끊임없는 노력’으로 요약된다. 수평공간을 통해 ‘원시적 철수’를 감행하거나(제3화) 주변인들과의 관계형성을 통해 학교와 미사토의 아파트 등 ‘불완전한 돔’을 건설하려 한 것(제2화, 제5화), 에바의 조종능력의 신장을 통한 자존감의 향상(제16화) 등이 그것이다.

그러나 신지가 끊임없이 투쟁하여 쟁취한 것들은 제19화를 기점으로 붕괴하기 시작한다. 제19화에서 ‘아버지가 자신으로 하여금 친구를 죽이게 하려했다’는 이유로 네르프 본부를 파괴하려 하였고, 그 결과 추방되며, 복귀한 뒤에도 아스카의 정신붕괴와 자살기도(제22화, 제24화), 이어서 제23화에서는 신지를 보호하기 위해 레이가 자폭하여 사망⁴⁴⁾하고 그 여파로 수평공간을 구성하던 ‘제3 신동경시’의 대부분이 소실된다. 신지에게는 돔의 건설 가능성이 사라진 상태에서 최후의 사도인 ‘나기사 카오루⁴⁵⁾’가 등장, 목욕탕, 카오루의 방 등으로 대변되는 일시적인 돔을 제공하지만, 그가 최후의 사도임이 드러나면서 신지는 강렬한 배신감을 느낀다. 비록 카오루의 의지였지만 그를 살해하기에 이르면서 내면이 붕괴하기 시작하고 인류의 멸망인 서드 임팩트를 촉발하게 된다. 이 과정에서 제3 신동경시를 구성하는 모든 수직공간과 수평공간이 파괴되며 새로운 공간이 탄생한다.

40) 신지의 대사: “여기도...모르는 천정... 당연한가...이 도시에서 아는 곳은 어디에도 없는 걸” (2화, 17:06)

41) 신지의 대사: “모르는 천정이야” (제2화, 03:53)

42) 김종엽, 『프로이트와 기차』, 『창작과 비평』, 제28권 4호(2000), p.325.

43) 제12사도 레리엘이 만든 공간으로, 다른 차원으로 추정되는 ‘아무것도 없는’ 빈 공간이다.

44) 레이의 복제인간이다. 제23화의 자폭 이후 등장하는 레이의 세 번째로, 이전의 레이와 다른 존재이다.

45) 에바 파일럿으로 위장한 최후의 사도. 서드 임팩트의 촉발을 위한 제레의 음모에 의해 보내졌지만, 신지에게 특별한 감정을 느끼고 인류의 미래를 맡긴 채 자신의 의지로 죽음을 맞이한다.

| 구분 | 제목 | 주요 공간 | 축 | 신지의 내면 | 특징 |
|-----|---------------|-------------|-------|---------------------|-----------------------|
| 1화 | 사도 내습 | 제3 신동경시 | 수직 | 오이디푸스 콤플렉스/ 전투 스트레스 | 신지 제3 신동경시에 도착, 에바 탑승 |
| 2화 | 낮선 친장 | 병실/ 아파트 | 수평 | 타인에의 공포/ 전투 스트레스 | 에바 초호기 폭주 |
| 3화 | 울리지 않는 전화 | 학교 | 수평 | 타인과의 반목 | 학교 등장 |
| 4화 | 비, 도망친 후 | 전철/ 절벽/ 텐트 | 수평 | 타인에의 공포/ 존재의 의문 | 수평공간으로 일탈 |
| 5화 | 레이, 마음의 저편에 | 레이의 아파트 | - | 타인에의 호기심 | 레이의 미숙한 인간관계 |
| 6화 | 결전, 제3신동경시 | 엔트리플 러그 | 심도 | 대인관계 향상 | 레이의 엔트리플러그에 신지가 진입 |
| 7화 | 사람이 만든 것 | - | - | - | - |
| 8화 | 아스카, 일본에 오다 | 엔트리플 러그 | - | 대인관계 향상 | 아스카의 엔트리플러그에 신지 진입 |
| 9화 | 순간, 마음, 하나 되어 | 미사토의 아파트 | 수평 | 대인관계 향상 | 아스카와 협동하여 사도를 격퇴 |
| 10화 | 마그마 다이버 | 화산 | 수직 | 대인관계 향상 | 위기에 처한 아스카를 도움 |
| 11화 | 정지한 어둠 속에서 | 제3 신동경시 네르프 | 수평 수직 | 대인관계 향상 | 사도의 공격에 협동으로 대응 |

| | | | | | |
|---------|----------------------|---------------------------------|----------------|---------------------------------|----------------------------------|
| 12 화 | 기적의 가치는 | 제3 신동경시 | - | 대인관계 향상/ 자존감 향상 | 사도의 공격에 협동으로 대응 |
| 13 화 | 사도, 침입 | - | - | - | 에바의 출격 없이 해킹으로 사도를 격퇴 |
| 14 화 | 제레, 혼의 자리 | 병실 | 심도 | 에바 탐승의 공포 | 에바 영호기 폭주 |
| 15 화 | 거짓과 침묵 | 아파트 | 심도 | 레이와 아버지의 관계에 의구심 | 신지 어머니의 기일/ 아스카와의 키스 |
| 16 화 | 죽음에 이르는 병, 그리고 | 디랙의 바다/ 내면의 기차 | 심도 | 죽음의 공포와 대면/ 자신의 내면과 대면 | 디랙의 바다에 격리/ 에바 초호기 폭주 |
| 17 화 | 네 번째 적격자 | 학교 | - | 대인관계 향상 | 레이의 집 방문/ 카지와 대화 |
| 18 화 | 목숨의 선택을 | 엔트리플 러그 | 심도 | 전투의 공포/ 부친에 대한 증오 | 더미플러그 사용 |
| 19 화 | 남자의 싸움 | 기차역/ 내면의 기차/ 지오프론 트 | 수평 심도 수직 | 부친에 대한 능동적인 저항/ 전투의 공포 | 지오프론트 파손/ 에바 폭주 |
| 20 화 | 마음의 모습, 사람의 모습 | 내면의 기차/ 엔트리플 러그 | 심도 | 자신의 자아와 대면 | 신지가 L.C.L에 용해 |

| | | | | | |
|----------------|--------------|--------------------------|----|-----------------------------------|------------------------------|
| 21 화 | 네르프 탄생 | 아파트 | - | 카지의 죽음에 충격 받은 미사토를 불편해 함 | 카지의 죽음 |
| 22 화 | 적어도, 인간답게 | 위성계도 권/ 엔트리플 러그 | 심도 | 아스카와의 관계 파탄 | 아스카의 자아붕괴 |
| 23 화 | 눈물 | 제3 신동경시 | 심도 | 레이의 사망으로 충격 받음 | 레이의 자폭으로 제3 신동경시 소멸 |
| 24 화 | 최후의 사자 | 터미널 도그마/ 인공호수 | 수직 | 강렬한 배신감/ 존재이유 상실 | 카오루 살해 |
| EOE 25 화 | AIR | 지오프론 트/ 터미널 도그마 | 수직 | 자포자기/아스 카의 최후에 충격받음 | 전략자위대 침입/ 아스카의 최후 |
| EOE 26 화 | 진심을 그대에게 | 위성계도 권/ 제3 신동경시 | 심도 | 타인을 수용/ 삶의 의미를 찾음 | 서드 임팩트 축발/ 공간 해체 |

표 7. 내적갈등과 공간 관계 묘사

VI. 안티돔에 구현된 방어기제의 전략

1. 중첩적 안티돔(антидом) 으로 확장된 안티고로드(анти-город)

앞의 해석에 따르면, 돔과 안티돔의 관점에서 <에반게리온>에 드러난 모든 층위의 공간은 신지에게 안티돔으로 작용한다. 공간의 범위는 결국 제3 신동경시로 축약되는데, 이 도시는 안티돔으로 겹겹이 포위된 안티고로드⁴⁶⁾ 그 자체이다. 이러한 설정은 다른

46) 이승역, “앞의 논문”, p140.

작품에서 비견할 수 없을 정도의 강력한 안티덤을 형성하는데 기여한다. 겐도의 명령을 받고 제3 신동경시에 도착한 신지는 전투 상황의 한 가운데로 휘말리고, 정서적 적대관계에 있는 아버지 겐도와 대면하자마자 원하지도 않는 에바의 파일럿이 되어 죽음의 위협마저 겪는 모든 일이 제 3신동경시에 도착한 하루 만에 벌어진 일(1화) 임은 이를 각인시킨다.

신지는 안티고로드로부터 탈출을 시도하지만(5화, 19화)⁴⁷⁾ 매번 자의와 타의에 의해 좌절되며, 이 마지막 탈출이 좌절된 19화를 기점으로, 지오프론트와 네르프 본부의 파괴(19화), 롱기누스의 창⁴⁸⁾ 투척과정으로 인한 극단적인 수직공간의 관통(22화), 영호기의 자폭으로 인한 제3 신동경시의 소멸(23화), 터미널 도그마에서의 카오루 살해(24화), 이어지는 극장판에서의 서드 임팩트 등 작품의 공간을 뒤흔드는 사건이 연쇄적으로 발생한다.

2. 차원적 공간층위의 은유구조

앞에서 밝혔듯이, <에반게리온>의 배경을 이루는 물리적인 공간은 수평축과 수직축으로 구분이 가능하며, 각 축은 상호 보완적이며 모순적이다. 시각적으로도 Y축인 모(矛)가 X축인 순(盾)을 꿰뚫은 형상임을 알 수 있다.

X축의 제3 신동경시는 신지에게, 현실 규범에 대한 위반과 전복이 수행되는 곳으로 주로 타자들의 세상으로 묘사되는 ‘반현실’ 공간만 존재하고 욕망을 가시화 시키는 도피처인 ‘탈현실’⁴⁹⁾ 공간이 없는 곳이다. 도피의 끝은 절벽으로 막히며 끝난다. 마치 그 너머의 세계가 존재하지 않는 듯한 신지의 공간적 한계를 암시하고 있다. 즉, 수평축의 연장선은 내부에서 외부로 향하는 도피와 탈출을 의미하는 ‘철수’의 방어기제를 은유하는

47) 제4화 ‘비, 도망친 후’, 제19화 ‘남자의 싸움’에서 각각 기차를 타고 제3 신동경시를 떠나려 하지만 첫 번째는 자의에 의해, 두 번째는 사도의 침략으로 좌절된다.

48) 남극에서 발견된 거대한 창 형태의 무기. A.T필드를 무력화하는 능력이 있다.

49) 이혜원, 김민정, 「<겨울왕국>을 통해 본 디즈니 애니메이션의 환상성」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제35호(2014), p.111.

것으로 판단했다.

Y축의 연장선은 위와 아래에서 각각 중심부를 향하여 수렴되는 방향성을 가지며, 선/악, 생명/죽음, 진실/음모, 해방/지배 등의 가치가 강력하게 충돌하는 형태이다. 신지로서는 아무런 이유도 알지 못한 채, 타자의 욕망에 지배당하는 ‘내사’의 은유로 판단했다. 재미있는 점은, 지오프론트를 보호하는 제3 신동경시의 주거 상업용 고층 건축물들이 사도의 내습 시에는 지층의 하부로 이동하면서 역 피라미드 의 실루엣을 이루게 되는데, 이는 네르프 본부의 피라미드 형태와 대척적 반응을 연상시키면서 수직적 대립이라는 코드를 암시한다는 점이다.

Z축의 연장선은 두 공간의 특성을 함유하며 중심부로 향할수록 모순의 심도가 깊어지며 내적갈등의 삼각구도⁵⁰⁾가 극대화되는 기능을 한다. 예를 들어, 신지 본인의 표현으로도 편안한 공간으로 받아들여지는 엔트리플러그는, 오히려 생체 시그널까지 스캔하고 있는 네르프로부터 완벽하게 통제당함의 상태일 때만 생명유지를 할 수 있다. 반대로 네르프로부터의 접속이 끊어지면, 말 그대로 엄마의 자궁 속 태아의 유사상황이지만, 고독하게 예견된 죽음으로 향한다. 무엇보다도 내면의 심도가 깊어질수록 자아와 대면하는 빈도와 강도가 강해지며 내적갈등이 고조되는데, 대면하는 자신의 다른 자아는 스스로의 공상이 만드는 경우와, 사도가 만들어내는 경우로 나뉜다. 또 다른 자아와의 대화의 핵심은 신지에게 자책 또는 죄책감에 빠지게 하는 내용으로 구성되어 있음으로써 ‘자기비난’의 방어기제가 점차 강박적으로 사용됨을 알 수 있다.

<에반게리온>의 마지막 장면에 해당하는 <EOE>의 후반에 이르러서는 모든 공간이 해체되고 원시지구화 된 공간⁵¹⁾에 던져짐으

50) 양세혁, 「<겨울왕국> 캐릭터에 나타난 두려움과 왜곡된 욕망의 정신역동」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제37호(2014), p.187. (갈등의 삼각구도란, 잘못된 선택을 한 캐릭터들이 ① 미쳤거나, ② 겁먹었거나, ③ 스트레스를 받거나 하는 내적갈등의 양상을 삼각의 구도로 빚댄 것을 의미한다.)

51) 신지가 서드 임팩트를 철회함으로써 ‘L.C.L’의 바다에서 인간의 형태로 환원된다. 물속에서 고개를 내미는 모습이 마치 원시지구에서 탄생한 생물이 육상으로 진출하는 듯하다. (EOE, 26화 01:21:23)

로써 새로운 공간을 구축할 것을 요구하고 있다고 보인다. <그림 5>는 3차원적 방향축의 안티덤 공간 구성을 표현함과 동시에 핵심캐릭터 신지의 방어기제를 은유하는 구조를 보여주고 있다. 화살표의 방향은 각각의 축에서 작용하는 힘의 방향을 의미한다.

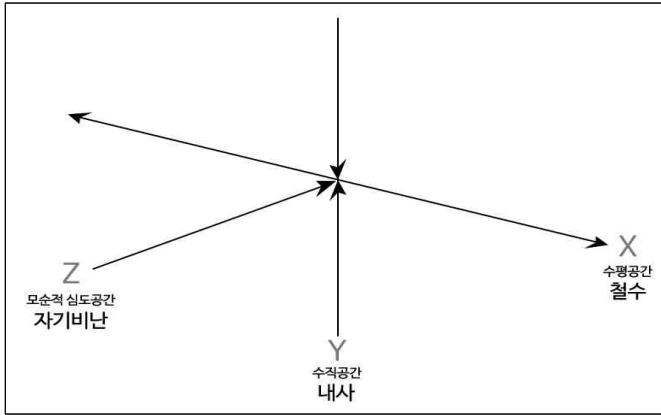


그림 5. 차원적 공간층위의 은유구조

VII. 마치는 글

<에반게리온>의 신지를 포함한 중심캐릭터군은 결핍의 상처 때문에 타인에 대한 마음의 벽을 쌓고 더 이상 상처받지 않으려 하지만, 역설적으로 극한의 외로움 때문에 고통 받는다. 이러한 모순은 부조리 문학으로 일컬어지는 여타의 작품에서 발견되는 부조리에 함몰된 인간의 모습과 궤를 같이 한다. 세계에 대한 인간의 근원적인 태도를 근본적으로 부조리로 규정한 카뮈가, 부조리한 상황을 숙명적인 삶의 조건으로 받아들이며 살아가야 한다고 말한 것처럼, 탈출구가 존재하지 않는 안티덤에서 체념하거나 저항하는 것 중에서 하나를 선택하는 것만이 캐릭터들에게 허용된 유일한 자유임을 알 수 있다. 그러나 안타깝게도 14세의 에바 파일럿들은 진정한 자아 정체감을 확립하지 못하고 강박적 방어기

제에 의해 현실을 직시하지 못함으로써 타자로부터 체념을 강요당하고 있다. 이는 내적갈등을 심화시키는 안티고로드로부터 내부로 향하는 수 겹의 층위로 이루어진 안티돔들이 있으며, 그 중심부에 위치한 신지의 무기력함이 극대화되는 것으로 표현된다.

탈출할 수 없는 안티돔에의 감금 상황은 비단 신지뿐만 아니라 청소년들이 겪는 실존적 고민을 연상케 한다. 타자의 욕망에 의해 이유도 모른 채 오직 수직적 성장만을 위한 맹목적으로 학업에 매몰되는 현실과, 근원적 도피처가 존재하지 않는 세상의 현실은 그 자체로, 제3 신동경시, 즉 안티고로드가 될 수 있을 것이다. 그러나 신지가 자신을 둘러싼 안티돔들에 끊임없이 저항하고 돔으로의 회복을 위해 투쟁하는 모습은 카뮈가 말한 저항을 통해 삶의 의미를 찾는 모습과 다르지 않을 것이다.

마지막으로, 본 논문은 애니메이션 캐릭터의 내적갈등과 성격화된 공간의 관계성을 ‘방어기제와 안티돔의 은유구조’라는 관점에서 분석한 첫 시도라는 점에서 의미를 찾고자 한다. 다만, 일본 애니메이션 특유의 현학적 구성과 확장적 해석의 가능성 때문에 오히려 명료한 검증이 어려웠다는 점이 연구의 한계로 작용했다. 후속 연구를 통해 보완되기를 바라며, 본 논문이 애니메이션 텍스트의 해석에 있어서 공간의 중요성을 제고하는데 기여하고 창작을 위한 데이터베이스로 기능할 수 있기를 기대하며 연구를 마치고자 한다.

참고문헌

- 낸시 맥윌리엄스 저, 정남운·이기련 역, 『정신분석적 진단 - 성격구조의 이해』, 학지사, 2015.
- 대니얼 캔들러, 강인규 역, 『미디어 기호학』, 소명출판, 2006.
- 이길용, 『에바 오디세이』, 책밭, 2014.
- 김지영, 「방어기제 유형에 따른 인물화검사의 상관관계 연구 - 이화방어기제(EDMT)와 DAP를 중심으로」, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문(2010)

- 김경호, 「결핍과 치유 : 관계성에 대한 성찰」, 『인문과학연구』, 제 28권(2011,3), pp.337-359.
- 김수환, 「제2부 이론과 분석 : 유리 로트만 기호학에 있어서 ‘공간’의 문제」, 『기호학연구』 제11권(2002), pp.213-245
- 김중엽, 「프로이트와 기차」, 『창작과 비평』, 제28권 4호(2000), pp.314-333.
- 박기수, 「디즈니 애니메이션 스토리텔링 전략 연구」, 『한국콘텐츠학회지』, 제4권 1호(2006), pp.29-41.
- 양세혁, 「<겨울왕국> 캐릭터에 나타난 두려움과 왜곡된 욕망의 정신역동」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제37호(2014), pp.159-195.
- _____, 「<쿵푸팬더>, <업>, <겨울왕국> 캐릭터의 정신역동적 성장 구조 : 욕망 왜곡의 변인으로서 방어기제를 중심으로」, 『예술과 미디어』, 제14권 4호(2015), pp.145-169.
- 이승역, 「M.볼가코프의 드라마트르기에 나타난 뚝-안티뚝 연구」, 『러시아어문학연구논집』, 제40권(2012), pp.125-149.
- 이영수, 「뱀파이어 모티프 영상서사의 공간 분석 : 영화와 소설 랫미인을 중심으로」, 『문학과영상』 제12권 1호(2011), pp.191-209.
- 이혜원, 김민정, 「<겨울왕국>을 통해 본 디즈니 애니메이션의 환상성」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제35호(2014), pp.107-128.

ABSTRACT

The Strategy of Characterizing Space that uses Anti-House as a Metaphor for Character's Self-Defense Mechanism - Focusing on the TV Series <Neon Genesis Evangelion> and the Theater version of <The End Of Evangelion> -

Yang, Se-Hyeok · Ryu, Beom-Yeol

Animations characterize space as a strategy to effectively show the inner conflicts of characters and to highlight the theme. During the process of inner conflict, characters unconsciously use defense mechanism to protect their egos from the fear that came from deficiency, and because of the self-deceptive quality of self-defense mechanism, the reality is distorted and conflicts get intensified. This study focuses on the concept of anti-house, the space where conflicts get intensified, analyzes animations to find out the aspect of inner conflict, and interprets the characteristic of space that is used for metaphoric structure frame. Also, it aims to reveal how the defense mechanism, which intensifies the inner conflict of characters, is characterized as anti-house.

The analysis in this study was mainly done with the TV series, <Neon Genesis Evangelion>, and the theater version of <EOE>. It is because the characters have serious deficiency from broken home and have a psychological quality of closed boundary that is symbolized as 'A.T. field'. Especially, the core character, 'Shinji Ikari', shows how a character uses compulsive self-defense mechanism to deal with inner conflict and as a result, goes through ego-collapse and then introspection. This process of the character's experience is the core of the whole plot. Through analysis, the relationship between the character's self-defense mechanism and the space, anti-house(which expands to Anti-city), was inferred. The space is made up of three axes, x-axis of horizontal space, y-axis of vertical space, and in the sense that all the space has no exit, z-axis of deeper contradictory space.

This thesis started with the decision that <Neon Genesis Evangelion> is the most suitable work in analyzing the metaphorical relationship between self-defense mechanism and anti-house. There was limitation, however, as the typical characteristics of Japanese

animations, pedantic composition and the possibility of broad interpretation, hindered clear verification. Hopefully, this limitation will be overcome by following studies and this study is expected to show the importance of space in interpreting the text of animations, and to serve as database for other creative works.

Key Word : Character, Self Defense Mechanism, Characterizing Space, Metaphoric Structure, Evangelion

양세혁
조선대학교 만화애니메이션학과 교수
(501-759) 광주광역시 동구 필문대로 309
조선대학교 미술대학
Tel : 062-230-7719
imarsys@hanmail.net

류범열
애니메이션 스튜디오 1984 대표
(61082) 광주광역시 북구 양일로 55 104동1801호
kryptonryu@naver.com

논문투고일 : 2015.11.01.

심사종료일 : 2015.11.19.

게재확정일 : 2015.11.26.