

文學士學位論文

일본의 문화 매체에서 사용되는 메타포의 표현
방식 고찰- 재난 3부작 영화를 중심으로

A Study on the Expression Way of Metaphors Used
in Japanese Cultural Media

담당 교수님 任章赫 教授 ⑩

中央大學校

アジア文化學部 日本語文學專攻

金 民 哲

2023 年 6 月

차 례

I. 서	론	1
1.1	연구배경	2
1.2	연구 방법 및 목적	2
II. 본	론	3
2.1	재난 3부작의 해석 - <너의 이름은.>	3
2.2	재난 3부작의 해석 - <날씨의 아이>	4
2.3	재난 3부작의 해석 - <스즈메의 문단속>	6
2.4	한국과의 비교	8
.			
IV. 결	론	9

I. 서론

1. 연구배경

일본에서 2022년 11월 11일 개봉했던 애니메이션 영화 <스즈메의 문단속>은 이후 여러 국가에서 개봉하며 흥행을 기록해가며 특히 한국에서도 많은 관심을 받았다. 감독 신카이 마코토(新津誠)는 재난 3부작으로 묶이는 <너의 이름은>, <날씨의 아이>에 이어 세 번째 작품을 발표하며 새로운 사회 현상의 이목을 끌어들였다. 세 작품의 공통점은 재난 3부작이라는 이름 그대로, 가상의 혹은 실제 역사적 상황과 상당히 흡사한 재난을 다루면서 영화를 보는 관람객들이 재난 상황에 몰입할 수 있게 해주고 등장 인물들이 공통으로 겪는 심리적 상황을 간접적으로 느껴질 수 있도록 한다. 저마다의 감상 이후에 영화를 다 보고 나왔다고 해서 영화 감상이 완벽히 끝난 것은 아니다. 일본의 대중 문화 중 하나인 만화영상 매체들은 대개 실제 상황과 배경을 모티브로 삼는 경우가 많아 관객들로 하여금 실제 작품 배경을 찾아보거나 영화 외적으로 숨겨진 의미나 은유적 표현 방식, 의도를 찾아볼 수 있도록 해준다. 이렇게 영화관에서 한 번 영화를 감상한 후, 영화관 밖에서 한 번 더 감상하는 것이 일본의 영화 문화의 재미 중 하나라고 볼 수 있다. 이러한 사항들에 관심을 가지게 되고 표현의 방식이 어떤지에 대해 위 영화들을 사례로 세부적으로 연구해볼 수 있도록 논문의 주제로 선정하였다.

2. 연구방법 및 목적

본고는 신카이 마코토가 재난 3부작을 시작으로 일본 문학, 문화의 은유적 표현 방식인 메타포(隱喩, metaphor)를 통해 어떠한 방식으로 사회적 메시지를 주는 지 알아보고자 한다. 아쉬운 상황이지만 한국의 문화 매체들은 직관적인 해석이 가능한 영역들이 많아 일본에 비해서 관객이 생각을 할 수 있는 부분이 좁은 편이다. 확실한 제작자의 의도 파악이 작품 이해를 쉽게 해줄 수 있지만 보는 사람의 시야를 제한하는 단점도 존재한다. 제작되는 의도에 제작자의 의견이 많이 뚜렷해질수록 다른 생각을 가질 가능성이 줄어들기 때문이다. 따라서 일본 문화 매체에서 보여주는 표현 방식이 한국에서의 새로운 방향성을 제공해줄 수 있을거라 판단, 이를 통해 한국 문화 매체에 적용 가능한 영역들을 검토해보고 발전 가능성을 탐색해보고자 한다.

II. 본 론

1. 재난 3부작의 해석 - <너의 이름은.>

일본은 2016년 8월, 한국에는 2017년 1월에 개봉한 <너의 이름은.>은 영화의 제목에서부터 많은 관객들에게 의문을 갖게 했다. ‘君の名は。’가 그대로 번역된 영화 제목은 타이틀의 의미부터 관객으로 하여금 다양한 해석이 가능하도록 유도했다. 마침표가 찍힌 제목은 ‘너의 이름이 무엇인가?’의 직접적인 의미일 수도 있지만 영화의 전반적인 주제를 꿰뚫는 ‘너의 이름을 잊어 버렸다.’ 혹은 ‘너의 이름은 ~다.’(너의 이름을 이제 안다) 라는 의미로도 해석될 수 있다. 이는 원작자가 의문형을 피해서 마침표를 찍은 것으로 보는 사람들의 자유로운 제목 해석이 가능하도록 의도적으로 설정된 결과이다.

<너의 이름은.>은 도시에 사는 남자 주인공 타치바나 타키(立花 瀧)와 시골에 사는 여자 주인공 미야미즈 미츠하(宮水 三葉)의 몸이 뒤바뀌며 겪게 되는 에피소드로 시작한다. 타키는 미츠하를 직접 만나고자 산 속 깊은 마을 이토모리(糸守)까지 찾아갔으나 서로의 시간선이 다르다는 것과 현재의 시점에서 마을이 혜성 충돌로 괴멸했고 주민들이 전원 사망했다는 것을 알게 된다. 이후 타키는 다시 한 번 시간을 되돌리기 위해 미츠하의 절반인 머리카락을 가진 채 쿠치카미자케(口噛み酒)를 마시고 충돌 직전의 과거로 돌아가 마을을 구하게 된다.

일본의 신 숭배 문화나 작품 속 언급에 대해 생각해보면 현재에 이미 저 세상(あの世)에 있는 미츠하가 남긴 신체의 일부를 통해 영혼이 연결되는 ‘무스비(結び)’를 이루어 낸 결과임을 알 수 있다. 다만 쿠치카미자케를 마시고 타키가 미츠하로 바뀌는 과정에서 재난이 발생하는 날에 대한 기억과 감정이 주마등처럼 지나가는 모습은 혜성 충돌 직전 미츠하가 가진 기억이 아닌 부분이다. 영화의 연출상 의도된 바와 같이 타키의 영혼이 충돌 직전 과거의 살아있던 미츠하의 영혼과 연결이 된 것인지, 주마등처럼 표현된 현 시점에서 고인이 된 미츠하의 영혼과 연결이 된 것인지는 관객들의 해석에 따라 나뉠 수 있는 영역이다. 전자의 경우는 지금까지 몸이 뒤바뀌는 경우처럼 쿠치카미자케나 끈이 과거와 현재를 잇는 은유적인 소재로 쓰인 것이고 후자의 경우라면 의도적으로 주마등을 보여주고 충돌 전 아침 시점으로 몸이 바뀌는 과정에서 관객들에게 극적인 연출을 보여주기 위한 작가의 의도적인 타임슬립을 추가한 것으로 판단할 수 있다.

두 주인공은 작중 인간이 아닌 존재와도 만날 수 있는 시간인 ‘황혼의 시간(黄昏時)’에 직접 만나게 된다. 원래의 어원은 ‘たそがれどき’라 칭하는 것이 맞지만 작품 속에서 かわれ時라는 말로 지칭되고 있는데 이는 반쪽을 나타내는 시간(片割れ時)의

의미를 가진 것이 아닐까 하는 추측도 존재한다. 시간적으로도 생사적으로도 공간이 엇갈려 만날 수 없는 두 사람이 황혼의 시간에 접어들면서 직접 만나는 연출이 보여주는 의미가 있는 한편 어원적 특징을 통해 둘로 쪼개진 반쪽이 합해져 비로소 완전해진 시간이라는 중의적 의미도 내포된다 여겨진다.

마지막 장면에서 보여지는, 수년의 시간이 흐른 후 재회하는 두 사람이 영화의 제목인 ‘君の名は。’를 외치는 장면은 앞서 언급되었던 제목이 가지는 중의적인 다양한 의미를 다시 강조하며 이후의 장면들을 열린 결말의 방식으로 마무리를 짓는다. 작품 전체를 관통하는 꿈과 같은 아련한 느낌과 무언가 마음의 응어리짐을 느끼게 되는 관객들에게 영화를 본 이후에도 작품에 대해 좀 더 생각해보고 찾아볼 수 있도록 결말을 상상 속에 맡기며 여운을 남긴다.

비록 작중 이토모리 마을의 혜성 충돌 사건은 가상의 사고이지만 실제 모티브는 동일본 대지진에서 유래되었다고 한다. 재난으로 인한 참혹한 결말을 주인공이 비현실적인 방법으로 참사가 일어나지 않도록 막아내는 모습은 재난이 가져오는 비극과 영화 속 인물을 통해 재난이 일어나지 않기를 바라는 소망으로 보여준다.

2. 재난 3부작의 해석 - <날씨의 아이>

이어 2019년 7월에 개봉한 재난 3부작의 두 번째 영화 <날씨의 아이>에 대해 알아보고자 한다. 날씨의 아이는 작은 섬에 살다가 도쿄로 가출을 하게 되는 남자 주인공 모리시마 호다카(森嶋 帆高)가 기도를 하면 하늘의 날씨를 맑게 만드는 신비로운 능력을 가진 여자 주인공 아마노 히나(天野 陽菜)를 만나는 이야기이다. 작품 전체는 주인공 호다카가 가출 중 들고 다니는 소설책 J.D. Salinger의 <호밀밭의 파수꾼(The Catcher in the Rye)>의 모티브를 받았다고 추측된다. 호밀밭의 파수꾼에서의 주인공 홀든은 사회 속에서 자신이 있을 곳을 찾지 못하는 가출 소년으로 비추어지는데 영화 속 연출에서는 빠르게 넘어가지만 해당 책을 소지하는 영화 속 주인공 역시 같은 포지션에 위치하고 있기 때문이다.

날씨의 아이는 마찬가지로 재난을 다루는 영화이지만 다른 두 작품에 비해 관객의 평이 상당히 엇갈리는 편이다. 그 이유로는 단순히 재난의 참혹함을 다루는 영화가 아닌 사회의 문제점도 다루고 있기 때문이다. 평이 갈리는 이유도 관객들이 영화를 통해 고민해보고 생각할 수 있는 내용이 실제로 사회 문제를 설명하는 데 있어 의견 다툼이 꾸준한 소재이기 때문이다. 작중 히나의 날씨를 맑게 하는 능력은 카미카쿠시(神隠し)의 페널티를 가지고 있어 능력을 사용하면 사용할수록 몸이 투명한 액체처럼 변화하여 결국 신에게 제물로 바쳐지고 사라지게 된다는 설정이다. 영화에서 개인의 희생을 통해 도쿄의 전체에 내리는 폭우를 멈추고 사라질 것인지, 이대로 도망칠 것인지 선택을 해야 하는 부분이 나온다. 이는 전체를 위해 소수의 희생이 강요되는 전체주의 사상에 대한 관객들에게 고민을 주고 영화에서는 날씨를 맑게 하지 않고 문제

해결을 회피하면서 전체주의를 비판하는 입장을 취한다. 전체(공리)주의는 최대 다수의 최대 행복을 추구하지만 그 속에서 발생하는 소수의 희생을 감안하기 때문에 중점을 어디로 두느냐에 따라 판단할 수 있는 저마다의 생각이 갈리는 주장이다. 영화를 보고 난 관객들에게 한 명의 희생으로 도쿄 동부 일대가 전부 물에 잠기고 하루도 비가 그치지 않는 날씨를 정상으로 돌릴 것인가? 라고 묻는다면 분명 의견이 갈릴 것이다. 선택의 결과는 보여주되 정답이 없는 소재를 다루어 영화를 보고 나온 관객들이 영화 이외의 장소에서도 내용에 대해 다시 생각해볼 소재를 제공한 셈이다.

이러한 갈등을 영화에선 현상을 중심으로 언급하기도 했지만 발화의 대상으로 나누기도 하였다. 이야기를 들어주지 않고 입장을 이해하지 못하는 어른들과 이러한 결정에 차이며 지쳐하는 청소년들의 갈등을 보여주면서 영화 날씨의 아이는 세대 갈등으로 인한 여러 사회의 문제점들을 보여주려고 한다. 노숙과 가정폭력, 가출과 청소년 일자리 부족, 유흥 등 청소년이 처한 상황을 어른들이 잘 몰라주는 모습을 보인다. 이러한 모습들은 작중 주인공이 경찰(어른)들을 향해 ‘아무것도 모르면서’ 라고 직접적으로 언급하는 대사를 통해서도 알 수 있지만 영상의 구도를 통해서도 알 수 있었다. 신에게 제물로 바쳐질 뻔한 히나를 호다카가 하늘 위에서 붙잡는 장면에서, 둘은 땅 쪽으로 머리를 향해 떨어지고 있으나 이후의 연출에서는 주인공들의 시점에서 보이는 지구로 시점이 옮겨진다. 이때의 지구는 뒤집혀져 있고 주인공들 입장에서 보이는 자기가 바로 서 보이는 장면이 나오는 데, 이는 지구를 어른들의 시각이 아닌 아이들의 시각으로 보며 서로 다름을 의도적으로 보여주는 장면이다.

작품의 결말은 물에 잠긴 도쿄로 새드엔딩이 된 것인지, 아니면 물에 도시가 잠겼지만 그래도 히나가 사라지는 것을 막았으니 해피엔딩인지 해석이 갈린다. 하지만 이는 게임포커스에서 진행한 신카이마코토 인터뷰¹⁾에서 공개된 의도를 파악하고 다시 본다면 전혀 다른 해석의 결말이 존재함을 볼 수 있다. 인터뷰에선 기후 변동이 일어난 원인은 어른들의 책임이고 아이들은 주어진 환경을 받은 것뿐이라고 밝히고 있다. 어른들과 아이들이 협력하여 세우는 것이 우리의 사회이나 어른들의 문제를 아이들에게 밀어붙이고 떠넘기는 형태, 어른들의 행동으로 인해 아이들이 죄를 대신 짊어지는 것은 싫을 것이라는 해석을 보여준다. 이를 알고 영화를 다시 본다면 작품의 결말이 새드엔딩이나 해피엔딩이나의 차원이 아닌, 어른들이 가고자 하는 방향을 이해할 수 없는 젊은이들이 바뀐 도쿄의 세계(물에 잠긴 도쿄의 세계)로 가버리는 것으로 해석을 할 수 있다. 새로운 해석 방식을 보면 바뀌기 전의 도쿄는 앞서 언급한 성인 아르바이트나 충기, 가출 청소년, 일자리 등의 문제를 모두 포함한 도시로 부정적인 묘사가 되었다는 것을 알 수 있다. 영화의 작화 연출 상 수많은 빌딩들과 세련된 모습을 보이는 도쿄와 이후에 물에 잠겨 초토화가 된 도쿄, 영화관에서 연출의 흐름을 따라 감

1) [게임포커스] 흥행 순항 '날씨의 아이'에 숨겨진 의미, 신카이 마코토 감독은 무엇을 말하려 했나

상을 했다면 물에 잠긴 도쿄가 더 나빠진 상황인 것처럼 느낄 수 있다. 하지만 여전한 사회의 문제들과 어른들의 잘못됨을 비판한다는 생각을 갖고 작품을 다시 감상해 본다면, 오히려 저런 문제들이 방치된 사회의 모습보단 차라리 물에 잠겨버린 세상이 더 나아 보인다는 메시지로 해석할 수 있게 된다. 도쿄라는 도시가 가지는 메타포의 의미가 확장되면서 작품의 이해도가 높아지면 높아질수록 영화의 해석이 다양해질 수 있는 사례를 보여준다.

3. 재난 3부작의 해석 - <스즈메의 문단속>

마지막으로 2022년 11월에 개봉한 재난 3부작의 세 번째 작품인 <스즈메의 문단속>에 대해 알아보려고 한다. 스즈메의 문단속은 여자 주인공 이와토 스즈메(岩戸 鈴芽)가 남자 주인공인 무나카타 소타(宗像 草太)를 대신하여 재난을 불러일으키는 미미즈(ミミズ, 지렁이)가 나오는 문을 닫으며 재난들이 일어나지 않도록 막는 이야기이다. 영화의 모티브가 동일본 대지진(2011년)인 것처럼 일본의 영화 개봉 날짜가 2022년 11월 11일이었던 이유 역시 지진의 발생일이 11일이었다는 점, 한국을 포함한 외국의 개봉 날짜가 3월로 통일된 이유도 지진의 발생 월이 3월이었다는 특징이 있다. 이는 지난 지진 사건에 대해 피해자들을 위로하고 당시의 참사를 잊지 말자는 의미가 깊다.

작품 외적으로 영화의 소재에 미미즈(지렁이)가 나온다는 점에서 같은 지진을 다루는 소설, 무라카미 하루키(村上春樹)의 지진 단편 소설 <개구리군, 도쿄를 구하다(かえるくん、東京を救う)>와 유사한 전개를 보이고 있다. 지진을 일으키는 지렁이를 막는 역할을 하고 있는 소타와 소설 속 개구리, 이 등장인물들이 모종의 사고를 당하여 이 역할을 이어서 부여받는 스즈메와 소설 속 주인공 카타기리가 나오는 전개가 상당히 유사하다. ‘개구리군, 도쿄를 구하다’는 하루키의 지진을 다루는 6편의 연작들을 모아서 펴낸 단편소설집인 <신의 아이들은 모두 춤춘다>에 수록된 작품 중 하나이다. 표면적으로는 일상을 다루는 것처럼 보이지만 지진이라는 재난의 발생과 이로 인한 피해, 그 이후에 살아가는 사람들의 모습을 보여주며 그들을 향한 위로의 뜻을 보여준다. 하루키의 지진 단편 소설을 먼저 접하게 된다면 ‘개구리군, 도쿄를 구하다’와 비슷한 형식을 지닌 영화 스즈메의 문단속이 단순한 여행기 느낌으로 자신의 삶과 마음을 되돌아보고 자아를 성찰하는 가벼운 영화가 아닌, 지진의 참혹함을 알리는 무거운 의미가 이면에 숨겨져 있다는 것을 사전에 확인할 수 있다.

스즈메는 미미즈를 막아둔 요석을 모르고 뿔아내면서 고양이의 형태로 도망가는 요석 다이진을 찾기 위해 일본의 다양한 지역들을 돌아다닌다. 다채로운 작화와 지도를 보며 대중교통을 통해 찾아가는 부분에서 당시의 관객들은 코로나 사태 직후의 상황이기도 하여 간접적으로 일본 여행을 간 것만 같다는 긍정적인 감상평들을 남기곤 했

다. 그러나 이러한 공간적 배경이 자주 이동하는 이유는 각 지역들의 과거사를 통해 확인할 수 있다. 방문지 중 에히메현(愛媛縣), 고베(神戸), 도쿄(東京), 도호쿠지방(東北地方)은 각각 2018년 서일본 호우재해(平成30年7月豪雨), 고베는 1995년 고베 대지진(효고현 남부 지진, 平成7年兵庫縣南部地震), 도쿄는 1923년 관동 대지진(大正12年關東大震災), 마지막으로 스즈메의 고향이기도 한 도호쿠 지방의 이와테현(岩手縣)은 2011년 동일본 대지진(平成23年東北地方太平洋沖地震)으로 아픔을 겪은 지역들로 재난 피해를 겪은 장소들을 순차적으로 보여주기 위함이기도 했다.

주인공 스즈메는 우연히 재난을 부르는 문을 열게 되면서 일본 각지에 발생하는 재난들을 막기 위해 문을 닫아가는 내용으로 전개된다. 다만 왜 재난을 문으로 비유했는지에 대해 생각해보면 이 역시 영화 제목에서 추측을 해볼 수 있다. 문단속이라는 용어는 사전적 용어로 사고가 없도록 문을 잘 닫아 잠그는 것을 의미²⁾하는데, 위험요소를 되돌아보고 대비한다는 뜻으로 해석해볼 수 있다. 실제 재난들의 대부분은 이전의 비슷한 사고를 방지하지 못하거나 지진 전 발생하는 전진처럼 예견되었으나 주의나 대비하지 못한 경우가 종종 존재한다. 영화에서는 미미즈가 나오려고 하는 문을 돌려 잠그면서 막아내는 판타지적 요소로 묘사되나 왜 현실에서 사용되는 ‘문단속’이라는 용어를 굳이 사용했을까? 실제 현실에서 재난을 막는다는 것은 최소한 인재(人災)의 경우에는 다시 일어나지 않도록 ‘문단속’을 하고, 인재가 아닌 자연적인 재난재해는 대비를 통해 피해를 줄여나가자는 의미를 가진 게 아닐까 하는 해석이 있다. 문의 뒤편인 저 세상(あの世)은 폐허의 이미지를 가지고 있는데 재난이 발생했던 당시의 장소에 있을법한 물건들이 쌓여있음을 확인할 수 있다. 이는 앞의 추측에 의하면 현실 재난의 반복성을 의미하는 것으로 여겨진다. 과거 재난에서 부수진 물건들, 당시의 재난 직후의 무너진 생활터는 이후에 다시 미미즈의 형태로 현실에 반복하여 발생하는 것으로 무관심한 모습과 방치된 모습이 새로운 재난의 발단이 될 수 있음을 보여준다고 볼 수 있다. 문을 빠져나와 현실에 나타난 미미즈와 미미즈가 만들어낸 소용돌이의 모습이 주인공을 제외한 대부분의 사람들에게는 보이지 않는 것 역시 이러한 재난이 실제로 일상을 살아가는 우리들의 눈에 보이지 않으나 재난을 일으킬 힘이 서서히 쌓이고 있음을 보여준다. 세월이 흐르면서 2011년에 발생한 동일본 대지진과 같은 큰 지진을 겪어보지 않은 세대가 탄생하고 있다. 지진을 직접 경험하지 않았기에 진지하게 대비를 하지 않고 위험성을 모르는 사람들이 늘어나고 있는 상황이다. 2023년 한국에서 열린 신카이 마코토 감독의 영화 인터뷰에서도 역시 자신의 딸이 12살인데 지진을 겪어보지 못한 점, 10대 젊은 관객들 역시 교과서 속 사건으로 치부하여 큰 지진들에 대한 실감이 별로 없다는 내용을 밝혔다. 작품 속에서도 젊은 엑스트라 인물들은 지진 문자에 대해 불평을 하는 모습을 보인다. 인터뷰에서 밝힌 작품의 기획 의도는, 그날의 생생한 경험을 다시금 공유할 타이밍이 지금이 아니라면 늦어버

2) 네이버 국어사전-“문단속”

리지 않을까 하는 우려에서 제작된 영화라고 밝혔다.³⁾

영화의 주인공인 스즈메 역시 과거 동일본 대지진 속 쓰나미로 엄마를 잃은 피해자로 나온다. 당시의 그림 일기장을 시커멓게 칠한 점, 자주 엄마의 꿈을 꾸는 것과 다리가 3개뿐인 의자 등의 표현은 모두 재난 피해자들이 겪었을 상처를 의미한다. 이 의자는 복수의 은유적 의미를 지니는데, 영화상의 흐름으로는 엄마와의 어릴 적 추억을 떠올리게 하는 매개체로 여겨진다. 영화의 스토리가 진행되며 소타가 의자에 간헐하게 된 이후로 처음에는 다리가 1개 부족해 잘 움직이지 못하지만 이후에는 다리가 하나 없음에도 이에 적응하고 잘 달리게 되는 연출을 확인할 수 있다. 이는 재난의 아픔을 딛고 일어나는(극복하는) 과정을 표현하는 매개체의 모습을 보인다. 최종적으로는 스즈메가 어렸을 적의 자신을 만나면서 안아주는 장면을 통해 재난을 잊지 않고 대비하는 것 뿐만 아니라 재난을 겪은 사람들이 당시에 겪은 상처를 치유하고 일상으로 나아가도록 하는 메시지를 보여준다.

지금까지 소개한 재난 3부작의 공통점은 모두 거대한 재난을 보여준다. 앞의 두 작품은 동일본 대지진과 같은 재난을 간접적인 묘사로 보여주나 마지막 작품은 직접적으로 동일본 대지진을 표현한다. 영화 자체는 엔터테인먼트와 무겁지 않은 분위기, 판타지적 요소가 위주로 연출되어있지만 대지진을 겪지 않은 현 세대에게 과거의 기억을 공유하고 이런 참사가 다시 되풀이되지 않도록, 마음의 상처를 받은 사람들은 미래로 나아갈 수 있도록 하는 의도를 확인할 수 있다. 무관심으로 인해 다시 뒷문이 열리지 않도록 재난에 경각심을 갖고 대비(문단속)를 하자는 메시지를 보인다.⁴⁾

4. 한국과의 비교

위 세 작품에서 확인할 수 있는 메타포 표현의 방식은 작품에 배경지식을 기반으로 다양한 해석이 가능해진다는 특징이 있다. 영화관에서 연출 의도에 따라 이해하는 차원의 의미전달이 있고 이후에 추가적인 사항을 알고 있을 때 영화에서 보이지 않았던 요소들과 다른 의미의 해석이 가능한 차원이 분리되어있는 모습을 보인다. 후자의 내용들은 이전의 영화 분위기와 전혀 상반되는 내용을 다루거나 관람 직후의 해석과 전혀 다른 결론을 내주기도 한다. 이를 통해 작품의 내면을 알아보고 기획 의도에 한 발자국씩 다가서면서 제작자의 의도와 문화의 이해를 도모하는 효과를 보여준다. 한국의 이러한 메타포 표현의 사례는 일본에 비해 드문 편이다. 직접적으로 영화 소개의 시점에 모티브가 된 사건들을 알려주거나 작중 연출에서 감정과잉을 유도하는 내용들이 많아 영화를 감상하면서 어느 부분에 어떤 감정이나 생각을 갖고 보면 될지 유추하기 쉬운 특징을 가지고 있다. 그렇기에 작품에서 사회를 향한 메시지를 주는

3) [척척무비]05. '스즈메의 문단속' 신카이마코토 감독 인터뷰

4) [D:영화 뷰] '너의 이름은'→'스즈메'...신카이 마코토 감독이 재난을 마주하는 법

경우에도 작위적인 느낌이 강하여 마음 놓고 가볍게 보기에 어려운 모습을 보이곤 한다. 주어진 환경에서 감정 과잉을 이용한 의도적인 표현 방식은 작품 속 인물들의 생각을 따라가며 공감을 통해 이끌린 것에 비해 메시지 설득력이 떨어질 수 밖에 없다.

III. 결 론

두 나라의 표현 방식에서 차이가 있는 것은 직접적으로 두 국가의 문화적 차이에서 오는 것으로 보인다. 자신의 의도를 직접적으로 잘 드러내지 않는 일본과 직설 표현을 잘 사용하는 한국의 사회문화 차이가 문학과 영화 매체에까지 영향을 미친 것일 수도 있다. 혹은 단순히 일본에서는 어떤 이야기의 숨겨진 의도를 찾아가고 해석이 가능한 영화를 즐기는 수요가 많아서, 한국은 복잡하지 않고 바로바로 해석이 가능한 영화를 선호해서 그런 것일 수도 있다. 정확한 원인은 추후의 비교문화 연구를 통해서 알아봐야겠지만, 확실한 점은 서로의 다른 문화 매체 속 표현 방식이 새롭게 느껴질 수 있음은 확실하다는 것이다. 예컨대 한국의 재난 생존 영화 <부산행>에서 주인공이 죽어가는 마지막 장면에 딸이 태어났을 즈음을 떠올리는 장면은 국내에선 긴박한 분위기를 해치는 감정과잉 장면으로 평가를 받는다. 그러나 특유의 가족애 정서를 가지고 있는 미국에서는 이러한 한국식 감정과잉 연출이 섬세한 감정표현 연출로 호평을 받은 사례가 있다.

한국에서도 큰 흥행을 보인 신카이마코토의 재난 3부작 영화는 이러한 표현 방식에 대한 충분한 수요를 보여주었다. 경쟁한 외국 영화들로 인해 부진한 흥행 실적을 보여주는 한국 영화들은 기존의 한국식 연출에 대해 과감한 개선이 필요한 상황이다.⁵⁾ 논문을 통해 영화 속 메타포 표현 방식을 차용하여 영화 관람 이후에도 다시 한번 생각해 보는 기회와 영화 속 숨은 연출 의도를 찾아가는 재미를 주도록, 한국의 다양한 문화 매체에서도 새로운 방식의 돌파구를 찾아보는 것은 어떨지 고민해 보는 것을 권한다.

5) [연합뉴스TV] 연이은 디에니메이션 흥행 돌풍... "한국 영화 부진도 한 몫"