

# 《신세기 에반게리온》의 서사 특성 연구

박 기 수\*

## 〈Abstract〉

Park, Ki-soo. 2001. A study on the properties of narrative in *Neon Genesis Evangelion*. *Neon Genesis Evangelion* picks up the plot after rhizome that has roots intertwining together rather than a tree-type development that revolves around the central theme. This approach will entice watchers more into the completion of story. The story has the two underlying episodes featuring Oedipus complex at personal and at social level. The most interesting aspect of the story is that it is open-ended to interact with watchers to complete a portfolio of a story. The story is made into a portfolio with the consideration for Otaku to maximize the interaction with watchers and in order to heighten the engaging process.

## 1. 서론

《신세기 에반게리온》은 1995년 10월부터 1996년 3월까지 ‘TV도쿄’에서 방영되었던 총 26화의 애니메이션이다. 이 작품은 기획 단계부터 화제를 불러모았지만 정작 방영되는 동안에는 큰 주목을 받지 못하고 일부 오타쿠의 열렬한 지지를 받았을 뿐이었다. 그러나 복잡한 이야기 구조와 현학적으로 차용된 종교적 상징, 난해한 심리 묘사 등의 의문이 충분히 해명되지 않은 채 종영되자, 그 남겨진 의문들을 해결하려는 오타쿠들의 시도가 ‘에반게리온 붐’을 조성하기도 했다.

그동안 《신세기 에반게리온》에 대한 관심은 크게 (1) 상업적 성공을 벤치마킹(Bench Marking)하기 위한 시도, (2) 작품이 종영되었음에도 불구하고 명쾌하게 해명되지 않은 요소들에 대한 해석 작업, (3) 표현 코드를 중심으로

---

\* 한양대학교 인문과학대학 인문학부 강사

분석하는 관점<sup>1)</sup>으로 나누어볼 수 있다. 문제는 이 세 관점 모두 《신세기 에반게리온》의 서사적 특성을 드러내는 데는 크게 미흡했다는 점이다. (1)의 경우 상업적 성공은 흥행의 결과일 뿐이며, 텍스트의 서사적 특성을 규명하는 데에는 도움이 되지 않는다. 오히려 서사의 특성을 규명해야지만 텍스트가 지니고 있는 흥행 유인 요소를 규명할 수 있는 것이다. (2)의 경우는 종교적, 정신분석학적 정보에 과도하게 정도되어 소재적 차원이나 부분적인 해석의 차원에 머물고 만다. 또한 (3)의 경우는 특정 표현 코드를 설명하거나 그 존재 여부를 확인하는 정도로 그치고 있다.

결국 이 작품의 서사 특성을 제대로 규명하지 못했기 때문에, 국내에서 제작된 많은 애니메이션들이 《신세기 에반게리온》을 벤치마킹하면서도 그 서사적 특성을 제대로 살리지 못했다. 따라서 본 장에서는 《신세기 에반게리온》의 서사 구조를 분석하고 그 특성을 규명해 볼 것이다.

《신세기 에반게리온》의 이야기는 두 가지 방향으로 전개된다. 그것은 신지를 비롯한 중심 인물들의 내력과 상처에 대한 이야기와 사도의 침입과 네르프의 대응과정에 대한 이야기로 나누어 볼 수 있다. 표면적으로는 제3사도와 신지의 출현으로 시작해서 사해문서에서 예언했던 사도의 출현과 섬멸, 그리고 인류보완계획의 실행으로 마무리되는 듯하다. 그러나 TV시리즈의 경우 25화부터 이야기는 신지의 내면 세계로 닫혀 버리고 인류보완계획에 대한 언급은 사라져 버린다는 점, 마지막 26화에서 앞의 이야기들이 단지 신지의 꿈이었을 뿐이라고 언급하고 있다는 점, 사도의 정체에 대한 정보가 거의 주어지지 않았으며, 또한 그것이 성격화(characterization)되지 못했다는 점에 주목해보자. 그러면 후자는 전자의 배경일 뿐이며, 사도가 이야기의 표면적 진행을 맡고 있음을 알 수 있다.

표면적으로 ‘적의 공격 → 주인공의 출동 → 난관 봉착 → 난관 극복·적 격퇴’가 매회 반복되면서, 다만 매회 등장하는 적의 공격 방법이나 메카닉만 바뀌는 일반적인 로봇 메카닉물의 문법을 따르는 것처럼 보인다. 그러나 이

1) 표현코드에 관한 대표적인 작업으로서는 한창완의 〈저패니메이션의 시물라시옹에 대한 이데올로기 기능 연구—가이낙스그룹 〈신세기 에반게리온〉의 표현코드를 중심으로〉(1998)와 김성진의 〈일본 애니메이션의 특성과 한국적 수용에 대한 연구—사이버펑크류의 저항성과 PC통신의 수용과정을 중심으로〉(1998)가 대표적인 예이다.

작품에서는 여타의 로봇 메카닉물에 등장하는 적과 그것을 격퇴하는 중심 인물들과의 대립적 긴장 관계가 성립되지 않는다. 왜냐하면 적에 해당하는 사도의 정체나 침략의 이유 등이 제시되지 않음으로써 중심 인물들과 적대적 긴장 관계를 형성해야 할 사도의 성격화가 전혀 이루어지지 않았기 때문이다. 결국, 이 작품에서 중요한 것은 (1) 어떤 사도와 왜 싸우느냐가 아니라 중심 인물들이 미지의 적과 싸우고 있다는 사실과 (2) 그 싸움으로 인해 야기되는 중심 인물들의 심리적 갈등이라는 점이다. 여기서 (1)과 (2)는 공통적으로 중심 인물들에 대한 문제들이다.

그러므로 《신세기 에반게리온》의 서사 특성을 분석하기 위해서 내용적 층위에서 인물간의 갈등 분석이 필수적이지만, 그것을 ‘리좀적 성격화 과정’으로 다른 논문에서 분석한 바 있기 때문에 본고에서는 생략한다. 그래서 본고에서는 ‘리좀적 성격화 과정의 결과로 오이디푸스 콤플렉스가 두 가지 층위에서 이루어지고 있음을 살펴볼 것이다. 또한 이 작품의 형식적 특성인 개방적 서사 지향을 (1) 서사의 포트폴리오화와 (2) 상호텍스트성의 극대화라는 두 측면에서 고찰할 것이다. 이것은 애니메이션의 서사 구조가 그것의 산업적인 토대로부터 자유롭지 못한 까닭에 향유자의 향유 취향이나 향유 과정을 적극적으로 반영하기 때문이다.

## 2. 오이디푸스 콤플렉스의 두 층위

프로이드적인 관점에서, 오이디푸스 콤플렉스는 아이가 부모 중 한쪽을 욕망하고, 다른 부모와 경쟁관계에 돌입하지만, 종국에는 부모를 향한 성적 욕망을 포기하고 경쟁자와 자신을 동일시하면서 극복되는 과정을 말한다. 남자아이의 경우, 아버지로부터 가해지는 거세공포로 인해 어머니에 대한 근친상간적 욕망을 버리도록 강요당하며, 이 때 아이에게 아버지는 모든 권위와 권력의 근원이 된다. 그래서 남자아이는 어머니에 대한 사랑을 포기하고 권위와 권력의 중심인 아버지와 자신을 일체화하려고 노력한다. 반면 여자아이는 어머니 때문에 자신에게 남근(phallus)<sup>2)</sup>이 없다고 생각함으로써 어머니에 대해 적대감을 느끼고, 남근에 대한 열망을 아버지의 아이를 가지고 싶다는 욕

망으로 대체한다. 그래서 여자아이는 아버지의 사랑에 대해서 어머니와 경쟁 관계에 빠진다.

근친상간에 대한 아버지의 금지는 주체를 통제하는 일체의 권위를 상징한다. 이 같은 ‘아버지의 법’에 의한 통제를 수용함으로써 아이는 자기 내부에 초자아(super-ego)를 형성하게 된다. 이 같은 과정이 성공적으로 이루어질 때, 주체는 비로소 사회화 과정에 진입하는 것이다. 그래서 오이디푸스 콤플렉스는 억압과 욕망, 그리고 성적 정체성을 형성하는 가장 핵심적인 과정으로 간주되며, 이를 통해 인간은 비로소 주체로서 생산되고 구성될 수 있는 것이다.

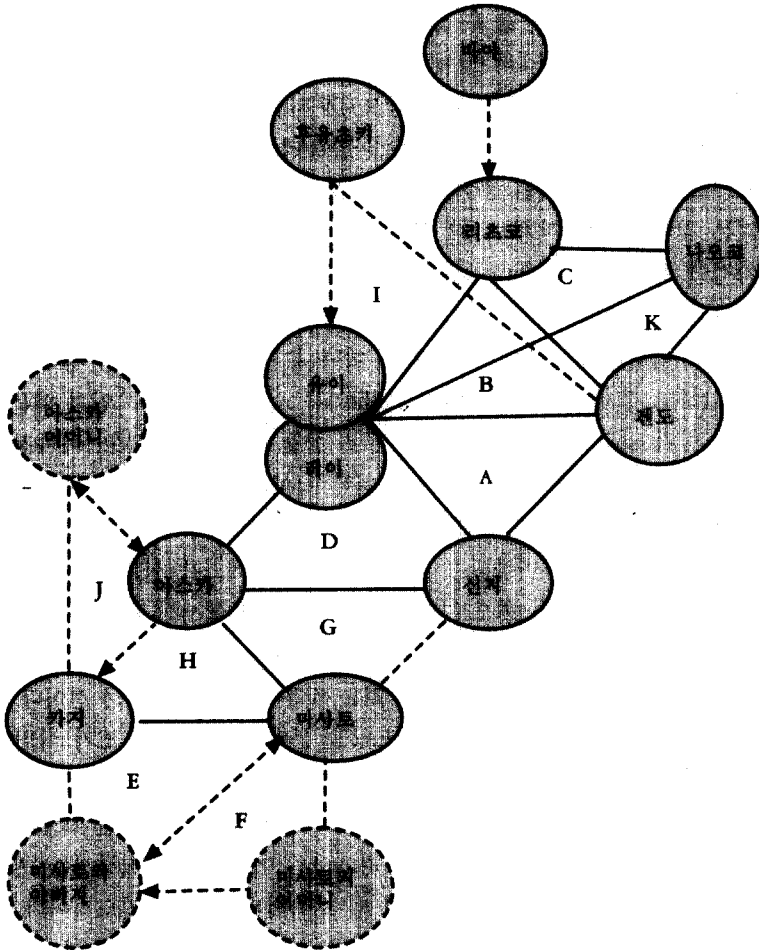
라캉은 이와 같은 오이디푸스 콤플렉스의 핵심을 ‘어머니와 아이 사이의 이자관계를 삼자구조로 변형시키는 제3자, 즉 아버지의 기능’<sup>3)</sup>에 있다고 주장한다. 이 같은 상상적 남근, 즉 아버지의 개입은 어머니와 아이의 이자적 관계를 파괴하고, 그렇게 함으로써 인간관계를 구조화한다. 여기서 인간관계의 구조화란 타자와의 관계가 시작되며 그를 통해 다시 자신을 갱신하는 일련의 활동 과정을 의미한다. 그러므로 만약 이 단계가 훼손될 경우, 주체는 타자와의 정상적인 관계가 불가능하다. 설사 관계가 시작된다고 해도 그것은 자기방어 기제로 철저히 위장한 상태의 것이기 때문에 진정한 관계에 이르지 못하고 자폐적이거나 편집증 혹은 히스테리컬한 성향을 드러낸다.

그러나 오이디푸스 콤플렉스를 성공적으로 극복한다고 해서 어머니에 대한 욕망이 완전히 해소된 것은 아니다. 그 욕망의 잔존물(objet petit a)은 주체에게 남아서 금기나 법의 위반이나 준수에 대한 판단이 요구될 때마다 ‘아버지의 법’과 상호 대립하게 된다. 즉, 오브제 뿌티 아(objet petit a)는 ‘아버지의 법’에 의해서도 거세되지 않고, 어머니와의 합일을 추구하기 때문에 아버지의 법에 의해 규범화된 일체의 질서에 대한 저항으로 읽을 수 있다.

2) 오이디푸스 콤플렉스와 상관 있는 남근은 상상적 남근(The imaginary phallus)이다. 이것은 거세에 의해 몸에서 떼어낼 수 있다고 상상되는 ‘움경 이미지’이다. 이것은 전 오이디푸스 단계(pre-Oedipus)에서 어머니의 욕망의 대상으로 아이는 이 대상과 일체화되려고 시도한다. 남근을 중심으로 보았을 때, 오이디푸스 단계란 거세 공포로 인해 상상적 남근이 되려는 시도를 포기하는 것을 의미한다.

3) 딜런 에반스 / 김종주 외 역, 《라캉 정신분석 사전》, (인간사랑, 1999), p.264.

〈그림 1〉 《신세기 에반게리온》의 인물 갈등도



〈그림 1〉은 《신세기 에반게리온》의 ‘리좀적 성격화 과정’을 나타내는 것이다. 이를 통해 오이디푸스 콤플렉스가 반복적으로 등장하고 있음을 쉽게 발견할 수 있다. 이러한 오이디푸스 콤플렉스 단계에서는 파시스트적인 아버지의 억압에 대한 저항으로서 어머니와의 합일이 추구되고 있다. 물론 이 어

머니는 생물학적 어머니라기보다는 원초적 어머니(the Mother)를 말한다. 원초적 어머니는 ‘아버지의 법’에 저항하는 혼적이며 타자이다. 또한 그것은 아버지의 세계로부터 탈주할 수 있는 자양을 공급해줄 수 있는 자궁이다. 하지만 자궁은 타자와 관계하지 않는 태아의 집일뿐이다. 따라서 ‘아버지의 법’으로부터 탈주할 수 있을 때, 그 자궁으로부터도 벗어나야만 한다.

《신세기 에반게리온》은 오이디푸스 콤플렉스가 두 층위에서 반복적으로 사용되고 있다. 일차적인 층위에서 등장하는 오이디푸스 콤플렉스는 위에서 살펴본 것처럼, 삼자관계 A, C, E, F, G 등에서 반복적으로 나타난다. 반면 이차적인 층위에서의 오이디푸스 콤플렉스는 서사의 표면에는 드러나지는 않지만 각각의 삼자구도가 만들어내는 의미망 속에서 쉽게 유추할 수 있다. 즉, 겐도, 미사토의 아버지, 아스카의 어머니, 그리고 나오키의 경우에 그들을 억압하고 강제하는 아버지(The Father)를 쉽게 발견할 수 있기 때문이다. 따라서 먼저 일차적인 층위의 오이디푸스 콤플렉스를 규명하고, 이차적인 층위의 오이디푸스 콤플렉스를 함께 살펴볼 것이다. 이렇게 각 층위를 통합적으로 살필 때 그 실체를 파악할 수 있기 때문이다.

일차적인 층위에서 반복되는 오이디푸스 콤플렉스를 살펴보자. 삼자관계 A에서의 신지, F에서의 미사토, J에서의 아스카, K에서의 리츠코는 모두 아버지의 억압으로 인한 트라우마를 지니고 있다. 여기서 주의해야 할 것은 아스카와 리츠코에게 아버지의 역할을 하는 것은 어머니들이라는 점이다. 리츠코의 경우는 아예 아버지가 등장하지 않을 뿐만 아니라, 나오키가 아버지 역할을 하고 있다. 아스카의 경우는 아버지가 등장하기는 하지만 관찰자 정도로 머물 뿐 성격화가 전혀 이루어지지 않았고, 오히려 어머니인 료코가 아버지의 역할을 수행한다. 즉, 아스카와 리츠코의 어머니는 합일하고픈 ‘원초적 어머니’로서의 역할보다는 ‘아버지의 법’으로서의 기능이 압도적이다. 따라서 그들은 ‘아버지의 법’을 강요하는 존재이며, 원초적 어머니로서 제시되는 유이와 상반되는 위치에서 ‘모성의 결핍’을 의미한다. 물론 이 작품에서 ‘모성의 결핍’은 이들만의 문제는 아니다. 중심인물의 어머니는 모두 죽었거나 부재중이다. 신지의 어머니 유이, 아스카의 어머니 료코, 리츠코의 어머니 나오키는 모두 자신의 연구에만 몰두하다가 사고로 죽었거나 자살했으며, 미사토의 어머니는 물론 심지어 토우지, 히카리, 캔스케의 어머니까지 모두 부재

중이다.

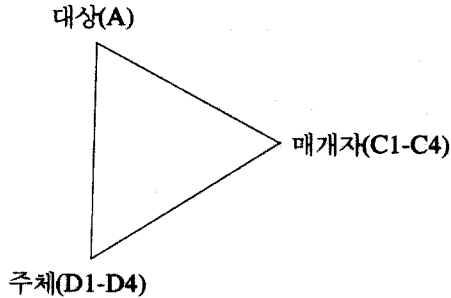
그렇다면 여기서 모성이 결핍 혹은 부재 한다는 것은 무엇을 의미하는가? 그것은 1) 전 오이디푸스(pre-oedipus) 단계에서 상상적 동일시(imaginary identification)를 이룰 대상이 없다는 것이며, 2) 오이디푸스 콤플렉스에서 욕망하는 대상이 없다는 것을 의미한다. 1)의 결과, 주체는 나르시시즘 모델을 기반으로 형성되는 ‘이상적 자아’(ideal ego) 형성에 실패하게 되며, 2)의 결과, 상징적 동일시(symbolic identification)에 실패하게 됨으로써 ‘자아 이상’(ego ideal)을 획득하지 못한다. 이처럼 ‘이상적 자아’(ideal ego)와 ‘자아 이상’(ego ideal) 획득에 실패함으로써 주체는 자기 정체성을 확보하지 못하고, 따라서 정상적인 타자와의 관계를 형성하지 못한다. 타자와의 관계를 형성하지 못한 중심인물들은 이차적 관계, 즉 상상적 동일시(imaginary identification)의 단계로 퇴행(regression)한다. 이러한 퇴행은 신지와 레이의 자폐적 성향, 아스카와 리츠코의 어머니에 대한 동일시의 욕망, 그리고 이차적 층위에서 언급될 겐도의 유이에 대한 과도한 집착을 통해서 잘 드러나고 있다. 그런데 문제는 이렇게 퇴행에서 지향하고 있는 대상들이 모두 매개된 대상이라는 점이다.

〈표 1〉 일차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스 현황표

A. 합일 대상으로서의 어머니(the Mother)				대립과 저항
B. 아버지의 이름(Name-of-the-Father)				
b1. 겐도	b2. 미사토의 아버지	b3. 료코	b4. 나오키	금지 와 동일시
C1. 에반게리온	C2. 카지	C3. 에반게리온	C4. 겐도와 마기	
D1. 신지	D2. 미사토	D3. 아스카	D4. 리츠코	
오이디푸스 콤플렉스		부정적 오이디푸스 콤플렉스		

〈그림 2〉는 주체(D1-D4)가 합일의 대상(A)을 욕망하지만 그것이 결여된 상태이기 때문에 매개자(C1-C4)를 통해 그것에 접근하는 과정에 주목한 것이다. 르네 지라르의 ‘욕망의 삼각형’이 모든 욕망이 매개된 것임을 드러냄으

〈그림 2〉 주체의 욕망 매개도



로써 욕망에 대한 낭만적 환상을 폭로하기 위한 것<sup>4)</sup>이었다면, 〈그림 2〉는 ‘주체→매개자→대상’에 이르는 ‘과정’에 주목하기 위한 것이다. 여기서 그 과정에 주목하는 이유는 A가 단순히 B에 대한 대립과 전제의 역할만을 수행하는 것이 아니기 때문이다. 물론 대부분의 경우 A는 B에 대해 상호 대립·전제하는 충만함, 전체, 주이쌍스(jouissance)<sup>5)</sup>의 상태를 의미하며, 주체(D1-D4)는 그곳을 지향한다.

그러나 《신세기 에반게리온》은 앞에서 언급한 상태로 A가 부재 한다. 어머니가 아무런 실재적 대상을 가져다 주지 않아도 이러한 사랑을 증거해 주는 것은 어머니의 존재이다. 따라서 어머니의 부재는 외상적인 거절로, 즉 어머니의 사랑의 상실로 경험된다.<sup>6)</sup> 또한 A가 부재 한다는 말은 오이디푸스 콤플렉스가 A-B-D의 삼자적 관계를 기반으로 이루어져야 하는데, B-D의 기형적인 이자관계로 나타난다는 것을 의미한다. 설사 오이디푸스 콤플렉스 단계에 진입하기 전인 상상적 이자관계의 경우라 하더라도 그것은 B-D가 아니

4) 김현, 《르네 지라르 혹은 폭력의 구조》, (나남, 1987), pp.29-31.

5) 주이쌍스는 원초적, 생물학적, 자기 성애적, 자폐적, 순수한 존재로서의 몸이 아버지의 법에 따라 아들, 딸, 나라는 의미를 지닌 사회화된 몸이 되면서, 기표의 거세에도 불구하고, 즉 기표계 대타자인 아버지가 정한 법규와 금기사항을 내재화했음에도 불구하고, 완전히 제거되지 않고 살아남은 원초적 몸의 파편들과 연계된 것이다. 왜냐하면, 주이쌍스가 이 몸의 파편들에 가득 스며 있기 때문이다.(라강과 정신분석학회 편, 《우리시대의 욕망 읽기》, (문예출판사, 1999), p.82)

6) 딜런 에반스, 앞의 책, p.235.



라 A-D의 관계여야만 한다. 따라서 A가 B와의 관계를 통해서 재구(再構)될 수 있다면 비로소 오이디푸스 콤플렉스 단계에 진입할 수 있는 것이다. 그렇게 될 경우, A는 D가 머물 곳이 아니라 극복·분리되어야할 상상적인 이차적 공간이 된다.

아스카: 그래서 난 혼자 살아. 하지만 난 그걸 원하지 않아. 괴로워. 난 혼자 있고 싶지 않아. 난 혼자 있고 싶지 않아. 난 혼자 있고 싶지 않아!

신 지: 날 떠나지마.

미사토: 날 버리지마.

아스카: 날 죽이지 마

—— 제25화 ‘세계의 종말’ 중에서

25화가 텔레비전 시리즈의 거의 결말부에 해당한다는 것을 전제로 보자. B로부터의 억압과 통제에 대한 대응을 통해 A를 재구했지만 아스카와 신지 그리고 미사토는 심한 분리불안을 겪고 있다. 정체성의 확보를 위해서는 어머니와의 분리가 필요하며, 이를 통해서 주체는 언어를 획득하고 사회적 자아로 성장하게 되는 것이다.<sup>7)</sup> 그러므로 이 작품에서는 A의 실체적인 의미보다는 D의 극복과정에 주목해야 한다. 즉, 먼저 B와의 관계를 통해 A를 구성하고, 그 A와의 관계를 통해 A로부터 벗어날 때 비로소 오이디푸스 콤플렉스를 성공적으로 극복하게 되는 것이다.

결국 이 작품은, A-B-D의 일차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스가 A의 부재로 인해 B-D의 기형적인 이차적 관계로 나타나고, 이것이 A의 구성을 통해 A-D관계를 회복하고, 다시 A-B-D의 관계를 통해 D가 A를 극복·분리되는 과정을 형상화하고 있는 것이다.

그렇다면 왜 A는 부재 하는 것일까? 이것에 대한 답은 이차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스 단계에서 그 답을 찾을 수 있다. 앞에서 밝힌 바와 같이 이차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스는 텍스트 전체에서 암시될 뿐, 명시적으로 드러나지는 않는다. 그러나 앞 절에서 규명한 리즘적 성격화 과정에서 드러난 동위적(同位的) 삼자관계의 반복과 사회적 컨텍스트를 고려할 때 이것

7) 팸 모리스 / 강희언 역, 《문학과 페미니즘》, (문예출판사, 1997), pp.187-188참조

을 유추하는 것은 어려운 일이 아니다.

〈표 2〉 이차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스 현황표

㉑ 부재하는 어머니(the Mother)				대립과 저항
㉒ 아버지의 이름(Name-of-the-Father)				
㉓1. 유이	㉓2. 미사토	㉓3. 에반게리온	㉓4. 겐도와 마기	금지와 동일시
㉓1. 겐도	㉓2. 미사토의 아버지	㉓3. 료코	㉓4. 나오키	

〈표 2〉에서도 드러났지만, 이것은 가정의 차원에서 사회의 차원으로 그 범위가 확대된 것이다. 〈표 1〉에서 B에 해당하던 그들이 좀더 넓은 범위에서 볼 때, 그들 역시 D의 위치에 서 있음을 확인할 수 있다. 즉, 〈표 1〉의 B는 〈표 2〉에서 ㉓1-4에 해당하며, 여기서 ㉓는 〈표 1〉의 D와 같은 주체의 위치임을 알 수 있다. 물론 〈그림 2〉의 주체-매개자-대상의 관계는 D-C-A의 관계에서 ㉓-C-㉓의 관계로만 바뀐 채 여전히 유효하다. 따라서 이차적 층위의 오이디푸스 콤플렉스 단계에서는 B를 ㉓로 변화시킨 ㉒에 주목하고, ㉓를 매개로 한 ㉓의 구성과정을 살펴보자.

먼저 ㉒, 즉 ‘아버지의 이름’에 해당하는 것들을 살펴보아야 하는데, 그것은 ㉓1-4가 〈표 1〉에서 D1-4에게 남겼던 트라우마를 중심으로 규명해야 한다. 겐도(㉓1)는 인류보완계획을 추진하는 과정에서 유이를 잃고 아들 신지를 버린다. 미사토의 아버지(㉓2)는 연구에만 몰두하느라 가족들을 돌보지 않고 아버지로서의 역할을 충실히 수행하지 않는다. 료코(㉓3)는 에반게리온 연구에 몰두하다가 정신오염으로 인형을 아스카로 여기며 진짜 아스카는 외면하고, 아스카가 에반게리온 조종사로 선발되는 날 그녀 앞에서 자살한다. 나오키(㉓4)는 어머니 역할을 하지 않고 자신의 일과 자신의 남자에만 몰두한다. 즉 어머니로서의 역할은 무시한 채, 과학자나 여인으로서의 역할에만 충실할 뿐이다.

여기서 B의 공통분모를 추론해낼 수가 있다. 그것은 공적인 영역에서 자신의 일에만 몰두하는 부모의 모습이라는 것이다. 그렇다면 이처럼 B에게 그러한 역할만을 강요한 ㉒는 무엇인가? 이와 같은 모습은 사회적 컨텍스트를

고려할 때 그 의미가 보다 명료해진다. 즉 근대화의 정점을 향해 치달던 70년대에 유소년기를 보냈던 지금의 30대 일본인들의 경우, 이와 같이 일에만 몰두하는 부모의 모습과 그것으로 인해 모든 것이 합리화되던 체험을 공유하고 있다는 것이다. 더구나 이 작품의 향유자는 유소년들이 아니라 성인들이었음을 상기해 보면, 쉽게 납득할 수 있는 지적이다. 이 작품이 1980년대 이후 텔레비전 시리즈의 향유자가 유소년들로 국한되면서 보여준 작품의 질적 저하 현상에 대해서 분명한 차별을 선언했다는 점도 앞의 주장의 설득력을 높여준다.

일본은 기본적으로 개인의 숨쉬기가 편하지 못한 나라이다. 19세기 말의 메이지 유신 이래 여지껏 100여 년간 일본은 강력한 중앙집권과 국가주의, 집단 우선주의를 사회의 미덕으로 삼아왔다. 늘상 개인은 질서정연한 사회의 한 부품에 불과했다. 집단이 가하는 거대한 중압감에 짓눌려 일본인들은 사회질서와 상부의 지시를 잘 따르는 순치된 시민들로 길들여졌다. 일본의 연평균 교통사고 사망자는 1만 2000명. 반면에 자살자는 지난 10년을 평균낼 때 해마다 2만 2000명에 달하고 있다. 순치된 시민들의 속내 갈등이 얼마나 극심한가를 미루어 짐작할 수 있다.

집단주의가 가하는 중압감은 곧 자폐적인 문화로 이어졌다. 일본에서 기형적으로 발달한 문화가 만화, 전자오락, 포르노 등 세 가지이다. 이들 문화는 한 가지 공통점을 갖고 있다. 좁고 어두운 공간에서 즐기는 자폐적 문화라는 것이다. 개성의 발휘가 힘든 무거운 사회분위기, 살인적 땅값에 따른 닭장집 같은 주거환경 등이 어우러져 좁고 어두운 공간에서 혼자서 은밀히 즐길 수 있는 내밀한 자폐적 문화가 번창한 것이다.<sup>8)</sup>

위의 인용에서 살펴 본 바와 같이, 일에만 몰두할 수밖에 없었던 부모들 역시 강력한 중앙집권적 국가주의, 집단 우선주의의 피해자들이다. 따라서 그들이 B에서 ④로의 변화는 자연스러운 것이다. 이 작품에서 네르프의 구성원들은 겐도의 명령에 따라 일사분란하게 움직이며, 정체 모를 사도와 싸우면서도 그 싸움의 의미에 대해서 회의하거나 의문을 갖지 않는다. 다만 자신의 말은 일에 최후의 순간까지 최선을 다할 뿐이다. 이중 첩자 노릇을 하면서도 아담과 인류보완계획의 실체에 접근하려고 시도했던 카지의 경우 표

8) 박태건, 《저패니메이션이 세상을 지배하는 이유》, (길벗, 1997), pp.173-174.

면적으로는 명령을 어기고 휴유츠키를 풀어주었기 때문에 죽었지만, 그가 이미 명령에 대해서 회의하고 의문을 가졌다는 점에서 그의 죽음은 예견된 것이었다. 다만, 제레의 인류보완계획과는 무관한 자신만의 인류보완계획을 추진하는 켄도의 경우는 네르프가 제레의 하급기관이지만, 그들의 권력을 압도할 수 있는 아담과 에반게리온, 그리고 롱기니우스의 창 등을 지니고 있기 때문에 자신의 독자노선을 걸을 수 있었던 것이다. 또한 일방적인 명령을 내리는 파시즘적인 기관인 제레의 경우, 인류 전체의 생명을 자신들의 판단에 따라 회수할 수 있다고 생각한다. 이와 같은 일방적인 의사 결정과 절대 복종을 강요하는 전체주의적이고 집단주의적인 사회체제와 그 시스템이 바로 ⑥의 정체이다. 전학 온 아스카가 레이에게 앞으로 잘 지내자고 하자 레이가 명령이라면 그렇게 하겠다고 하는 구절이 이와 같은 모습을 극명하게 드러내 주는 것이다.

따라서 ⑥의 호명에 각각의 주체(④)는 복종할 수밖에 없고, 그로 인해 주체는 자신의 정체성을 확보하지 못하고 정상적인 타인과의 관계를 맺지 못하게 된다. 그러한 주체(④)가 좀더 작은 단위의 사회에서 B가 됨으로써 D의 주체들은 트라우마를 간직하고, 그것 때문에 사회적 자아로 성장하지 못한 채 자폐적인 자신만의 공간을 벗어나지 못하는 것이다. 이와 같은 안노 히데아키 감독의 전략은 오타쿠의 문화와 향유 형태를 이용해서 오타쿠 문화의 자폐적인 문화를 비판하는 효과를 거둔다.

그렇다면 《신세기 에반게리온》에서 모색하고 있는 그 극복방안은 무엇일까? 이것은 앞에서 제기했던 ③을 통해 어떻게 ①을 구성하는가를 통해 알아볼 수 있다.

켄도의 경우는 유이(③1)를 매개로 ①을 모색한다. 유이는 거칠기만 했던 켄도에게 스스로의 존재가치를 일깨워 준 존재이다. 켄도의 변화는 결혼과 동시에 그가 아내 유이의 성을 따르는 것에서 극명하게 드러난다. 그런 유이가 실험중 사고로 죽자 켄도는 인류보완계획을 통해 그녀와 하나가 됨으로써 그녀를 회복하려고 한다. 즉, 유이는 켄도에게 어머니이며 동시에 어머니로 이끄는 매개이다. 그러나 유이에게로 가려는 과도한 욕망 때문에 주변의 모든 사람들과 괴리되고 심지어 자식조차 버림으로써 유이와의 합일을 앞둔 시간에 레이로부터 거절당한다. 그리고 그것은 자신이 누군가를 사랑하는 것에

대한 두려움 때문이었다고 실토했다. 이와 같은 겐도의 두려움은 이유 콤플렉스와 상관 있다. 즉 겐도가 레이를 통해 유이에게 이르고자 할 때, 레이의 유방에 손을 넣는 것은 이유(離乳) 콤플렉스를 거꾸로 소급하는 과정과 같다. 즉 어머니와의 공생적 관계의 중단이라는 흔적이 영원히 남게되는 과정이 이유 콤플렉스이기 때문이다. 그러므로 상처의 회복을 위해서는 다시 합일 상태로 소급되어야 하는 까닭이다.

미사토의 아버지의 경우는 미사토를 통해 그것을 시도하지만 그것이 자신의 최후 순간에 이루어진 것이기 때문에 실패한다. 이것은 <표 1>에서 미사토의 경우가 가장 성공적인 과정을 수행하는 것과 연속선상에 있다.

쿄코의 경우는 에반게리온을 통해 ④의 회복을 시도한다. 이 작품에서 에반게리온은 유이의 영혼이 녹아 있는 어머니와 같은 존재이다. 그러나 쿄코가 추구하는 에반게리온은 자신의 딸은 바 책임과 다른 것이 아니다. 즉, 자신의 일을 충실히 수행하고 타인들로부터 인정을 받음으로써 ④에 이를 수 있다고 보는 것이다. 그러나 이것은 ⑤의 요구에 충실히 따르는 것일 뿐 새로운 대안이 될 수 없고, 그 결과 자살에 이른다.

나오코의 경우는 겐도와 마기를 통해서 그것을 시도한다. 즉 쿄코처럼 자신의 분야인 과학자로서의 매개가 마기라면 여인으로서의 매개가 겐도이다. 그러나 가장 기본적인 어머니로서의 딸에 대한 애정이 소거된 상태의 ④에 대한 추구는 공허한 것이다. 즉, 과학자로서나 여인으로서는 성공한 것 같지만, 사실은 이 둘 다 겐도에게 이용당한 것이었음이 드러난다. ④의 경우는 쿄코의 그것처럼 ⑤의 요구에 충실히 따르는 것이며 동시에 지극히 자폐적이라는 한계를 지닌다. 때문에 어린 레이의 딸에 그녀를 살해하고 자살한다.

<표 1>의 경우도 살펴보자. 신지의 경우는 에반게리온을 통해 A를 추구하는데, 이것은 에반게리온의 자신의 사회적 책무이며 동시에 어머니의 자궁과 같은 존재라는 사실에 유념할 필요가 있다. 즉 사회적인 책무를 수행하는 과정에서 어머니로부터 분리될 수 있는 성장이 이루어지고 있기 때문이다. 자신이 왜 에바를 타야하는 지에서부터 시작된 회의는 단지 아버지의 인정을 받기 위한 수동적인 자세에서 자신만이 그 일을 할 수 있다는 자부심으로까지 발전한다. 그러나 토우지를 죽일 뻔한 사건과 카오루를 죽이면서 성장한다. 텔레비전 시리즈에서 신지가 모든 사람들로부터 박수를 받는 장면이나,

극장판의 끝에 스스로 에반게리온과 레이로부터 벗어나 타인과의 마음의 벽이 있는 공간을 택하는 것에서 극명하게 드러난다.

아스카의 경우에도 신지와 같이 에반게리온을 매개로 한다. 그러나 스스로 에반게리온, 즉 어머니에게 마음을 단아버림으로써 죽음을 맞는다. 그러나 양산형 에바와의 전투 직전에 어머니를 회복함으로써 표면적으로는 죽었지만, 인류보완계획이 이루어지고 난 후 신지와 함께 살아 남는다. 따라서 아스카의 경우도 신지와 같은 경우로 보아야 한다.

리츠코의 경우는 자신의 어머니인 나오키와 똑같은 매개로 A의 회복을 시도하지만, 나오키처럼 실패한다. 그 이유는 나오키의 그것과 같다. 다만 리츠코의 경우 자신을 기만한 겐도에 대한 징벌을 시도한다는 점에서 차이가 날 뿐이지만, 결과적으로는 A에 이르지 못한다.

이 작품에서 가장 성공적인 과정을 수행하는 것은 미사토이다. 그것은 미사토의 아버지가 미사토를 구하기 위해 자신의 목숨을 버린 것에서 출발한다. 아버지에 대한 애증으로부터 자신의 정체성에 대한 회의를 시작한 미사토가 아버지와 닮은 카지와 사랑을 하면서 A에 이르는 방법을 찾는다. 더구나 카지의 죽음을 통해 이타적인 사랑에 개안(開眼)하고, 신지를 구하고 자신은 죽음을 맞는 장면을 통해 모성(motherhood)을 회복하는 것이다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 이 작품의 가장 두드러지는 주제는 두 층위의 오이디푸스 콤플렉스를 통해서 형상화되고 있다. 텍스트 안에서는 온전한 형태의 오이디푸스 콤플렉스보다는 거기에 이르는 이자적 관계가 자주 등장하며, 그것도 기형적인 형태의 이자적 관계가 압도적이다. 그것은 합일 대상으로서의 어머니의 부재와 상관되는 것이다. 이 과정에서 주체는 매개를 설정하고 그 매개를 통해 부재 하는 어머니의 회복을 시도한다. 합일 대상으로서의 어머니를 회복할 때, 비로소 오이디푸스 콤플렉스를 성공적으로 극복할 수 있으며, 그래야지만 사회적 자아로서 개안(開眼)할 수 있기 때문이다. 이것은 자폐적인 자기 문화에 빠져있는 오타쿠들에 대한 그들 방식대로의 비판 전략임을 살펴보았다.

### 3. 개방적 서사 지향

《신세기 에반게리온》의 서사의 가장 두드러진 특성은 ‘개방적 서술지향’이다. 이 말은 (1) 문화산업적인 측면에서의 개방성과 (2) 기존의 애니메이션 및 주변 장르에 대한 개방성 그리고 (3) 텍스트의 내적 원리로서의 개방성으로 나누어 접근할 수 있다.

애니메이션은 가장 대표적인 문화산업이다. 대자본과 다양한 문화 인프라가 총동원되기 때문에 그것은 철저히 경제성과 대중적인 성패를 고려해야만 한다. 그러한 고려는 서사에 직접적으로 반영되어 나타난다. 《신세기 에반게리온》에서 그것은 단계구조(stage structure)와 캐릭터의 그룹화, 이중적 서사 진행 등으로 구체화되는데, 본고에서는 ‘서사의 포트폴리오화’라는 관점에서 살펴보았다. 이것은 애니메이션의 예술적인 측면에 대한 방기라기보다는 산업적인 측면에 대한 배려로 읽어낼 수 있다. 왜냐하면 애니메이션에 대한 가치 평가는 그것이 생산되고 유통되는 시스템에 대한 충분한 고려를 전제로 해야만 하기 때문이다. 단계구조(stage structure)와 캐릭터의 그룹화 등은 일본 애니메이션 텔레비전 시리즈의 중심 전략 중의 하나인데, 《신세기 에반게리온》의 경우, 그것이 완전히 내재화되었으며 이중적 서사진행과 맞물리어 독특한 서사 체계를 형성하고 있다는 점도 눈여겨보아야 한다.

《신세기 에반게리온》은 기존의 애니메이션 작품들이나 주변 장르들에 대한 개방성이 매우 높다. 그것은 이 작품의 제작사인 가이낙스 그룹<sup>9)</sup>이 오타

9) 가이낙스 그룹과 안노 히데야키의 담론적 코드는 다음과 같다. 첫째, 80년대 후반 이후 저패니메이션을 지배했던 TV시리즈 애니메이션과 OVA물의 오타쿠 분할선을 완전히 붕괴시키며, 전설과 패러디의 차용을 기본적인 스토리텔링의 테크닉으로 사용한다. 둘째, 심리적 묘사를 항상 1인칭시점에서 출발하여 한정된 공간의 폐쇄적 담론을 중심으로 서술하는 방식을 즐겨 사용하고, 미소녀와 미소년을 등장시켜, 관객의 동일화를 일정한 간격내에 구축하며, 주인공의 감성구조를 무의식중에 정당화시키도록 유도해낸다. 셋째, 과거의 미래에 대한 시간적 설명과 시간의 흐름에 대한 설명을 극도로 억제하여 관객의 호기심과 추측공간을 확대시키는 전략을 구사하며, 성에 대한 미학을 오타쿠적 측면에서 묘사한다. 또한 자신의 코드를 자신이 붕괴시키고, 또한 강화시키는 자율적 통제구조를 설정하며, 다양한 코드와 담론을 통합시키는 수집병적 귀재로서 기능한다. (한창완, 〈가이낙스의 코드해체와

쿠 집단을 향유자 층으로 설정하고 애니메이션을 제작하고 있기 때문이며, 그들 자신도 오타쿠이기 때문이다. 오타쿠는 가장 적극적인 형태의 향유자이며 동시에 해당 분야에 전문가들이기 때문에 기존의 작품을 패러디 하거나 페스티쉬 하는 것은 그들에게 발견하고, 해석할 다양한 정보를 제공하는 것이며, 이는 곧 수익과 연결되는 것이기 때문이다. 뿐만 아니라 정형화된 애니메이션 장르의 혼성잡종(hybrid)을 만드는 것도 그와 같은 맥락에서 살펴볼 수 있다. 물론 패러디나 페스티쉬 혹은 혼성잡종의 경우, 그것들이 텍스트 내에서 상호텍스트성(intertextuality)의 효과를 충분히 거두고 있으며, 그러한 서사 구조 형태가 하나의 독특한 미학을 형성하고 있다. 따라서 이것을 ‘상호텍스트성의 극대화’라는 관점에서 살펴볼 것이다.

《신세기 에반게리온》에서 텍스트의 내적 원리로서의 개방성은 서사의 구조 자체가 열려 있다는 의미이다. 즉, 완결된 서사 혹은 닫힌 서사로 의미가 제공될 뿐인 모던적인 서사 구조를 탈피하고, 향유자가 읽으면서 동시에 써 나갈 수 있는 포스트모던적인 서사적 구조의 특징을 가지고 있다는 뜻이다. 이 작품이 유기적이고 완성적인 서사를 파괴하고, 향유자의 참여적인 읽기를 통해 텍스트의 의미를 지속적으로 생산해 가는 ‘쓰는 텍스트’로서의 구조를 지향하고 있기 때문이다.

### 3.1 서사의 포트폴리오화

애니메이션의 산업적 특성을 3H, 즉 고비용(High-cost), 고위험(High-risk), 고수익(High-return)이라고 말한다. 리미티드 방식을 백분 활용하고 창구효과(window effect)를 노린 철저한 기획에 임한다고 해도 텔레비전 시리즈 애니메이션은 막대한 자본이 요구되는 위험성 높은 투자임에 틀림없다. 더구나 일본의 텔레비전 시리즈 애니메이션의 경우 데즈카 오사무 이후 관례적으로 제작가의 70% 정도 금액으로 방송사에 판매된다는 점 등을 고려할 때 그 수익구조의 다변화는 필수적인 것이다. 그러면서도 치열한 시청률 경쟁에 따라 인기 없는 애니메이션은 중도에 하차되는 사례도 적지 않기 때문에, 제작사



의 입장에서는 실패의 위험을 최대한 줄일 수 있는 다양한 방법을 고안해야만 한다. 그러한 방법은 창구효과라든가 OSMU(One Source Multi Use) 등의 방식을 극대화시키는 방향으로 전개되어 왔고, 최근에는 게임으로의 전환 가능성을 염두에 둔 ‘단계구조’나 ‘캐릭터의 그룹화’ 등의 방식을 적극 이용하여 창구효과나 OSMU의 방식을 극대화시키고 있다.

1980년대 이후, 컴퓨터 게임시장의 활황에 따른 게임 시나리오로 사용될 원작스토리가 부족해졌고, 이에 따라 만화가나 만화 시나리오 작가들은 좀더 큰 수익을 보장해주는 게임 시나리오를 전제로 스토리 라인을 개발한다. 이와 같은 현상은 곧바로 애니메이션 서사구조에도 큰 변화를 불러온다. 그것은 일본 애니메이션의 경우 대부분 원작 만화를 가지고 있고, 그렇지 않은 경우라 하더라도 창구효과를 염두에 두고 제작에 들어가기 때문에 고수익의 게임시장과의 연계는 당연한 일이기 때문이다. 이와 같은 변화에 발맞추어 등장한 것이 단계구조(stage structure)이다.

단계구조는 긴 호흡의 서사구조를 포기하고 단시간 안에 결말을 유도하며, 그러한 결말이 맺어질 때마다 주요 캐릭터의 능력이 한 단계씩 격상되어 가는 구조를 말한다. 이와 같은 구조는 게임시나리오의 구조와 동일하기 때문에 애니메이션의 게임화를 용이하게 하는 효과가 있다. 예를 들어 《포켓몬》의 경우 ‘꼬부기→어니부기→거북왕’ 등과 같이 진화를 통해 몬스터들의 능력이 격상되는 구조이다. 이러한 진화는 거의 모든 몬스터에게서 일어나며 별도의 진화표를 마련한다거나, 서사가 진행되는 동안 몬스터에 대한 정보가 사전식으로 제공되는 것 등은 단계구조가 보다 노골화된 양상이다. 흥미로운 것은 이러한 단계구조에서 제공되는 정보들은 단지 서사를 이해하기 위한 보조자료로서의 기능뿐만 아니라 정보 그 자체로 즐길 수 있는 향유 매개로 사용되고 있다는 점이다. 이러한 단계구조는 《드래곤 볼》, 《미스터 초밥왕》, 《포켓몬》, 《디지몬》 등에서 쉽게 찾아 볼 수 있다.

애니메이션의 수익을 최대한 창출하기 위한 서사의 장치로서 ‘캐릭터의 그룹화 전략’도 눈여겨보아야 한다. 이것을 한창완<sup>10)</sup>은 정해진 시간내에 다양한 캐릭터를 앵글에 노출시켜 상품의 구매를 유도하는 전략으로 해석했

10) 한창완, 《저패니메이션과 디즈니메이션의 영상전략》, (한울아카데미, 2001), p.141.

다. 그는 로봇 메카닉물에서 대부분의 캐릭터가 소그룹의 형태로 등장하며, 그것은 《그레이트 마징가》 이후의 현상이라고 주장했다. 그러나 이 주장은 소그룹화에만 지나치게 비중을 두고 있다는 약점이 있다. 즉 소그룹화를 이루는 주요 캐릭터들이 집단화되면서 등장한 ‘변신’이나 ‘합체’의 과정 등을 소홀히 하고 있는 것이다.

소그룹화된 캐릭터들이 각각 등장할 때마다라든가, 그들이 합체할 때라든가, 혹은 몬스터나 요정들이 변신할 때 반복적으로 사용되고 있는 बैं크필름(bank film)을 고려하지 않은 것이다. 제작비와 제작기간의 단축을 위해서 일본 애니메이션의 경우 리미티드 방식과 बैं크필름을 자주 활용해온 것은 주지의 사실이다. 가령 그레이트 마징가의 등장하는 장면이나, 《세일러문》에서 요정들의 변신과정, 소그룹화된 캐릭터들의 합체과정 등은 매회 반복되는 동일한 장면들이다. 만약 등장해야할 소그룹의 캐릭터 수가 많으면 많을수록 그만큼 बैं크필름의 양은 늘어나게 되고, 제작사 입장에서는 그만큼의 제작비와 시간을 벌 수 있는 것이다. 뿐만 아니라 동일한 장면의 변신이나 합체 과정은 캐릭터에 대한 몰입을 가속화시킴으로써 캐릭터 비즈니스에 결정적인 기여를 하게 된다.

그러므로 ‘캐릭터의 그룹화 전략’은 소그룹의 등장과 그들의 변신 합체 등의 과정에서 캐릭터의 상품성을 높이는 것뿐만 아니라 बैं크필름의 활용에 의한 제작비나 제작시간을 경감시키는 효과가 있다. 그러한 बैं크필름을 활용의 결과는 다시 캐릭터 비즈니스에 지대한 공헌을 하게 된다는 점도 잊지 말아야 한다. 《신세기 에반게리온》의 경우 이러한 대표적인 일본 애니메이션의 서사 전략들이 완전히 내재화되어 있다. 사도의 출현과 섬멸이 반복될수록 출현하는 사도나 그것과 맞서 싸우는 에바의 조종사들이나 모두 강해지는 단계구조를 이루고 있고, 영호기, 초호기, 이호기, 삼호기, 사호기 그리고 양상형 에바 오호기에서부터 십삼호기까지 등장한다는 점과 이것을 조종하는 각각의 인물들인 레이, 신지, 아스카 등의 개성적인 캐릭터가 등장한다는 점에서 캐릭터의 그룹화 전략도 쉽게 찾아낼 수 있다. 그러나 이것이 노골화되지 않고 내면화하고 있다는 점에 주목해야한다.

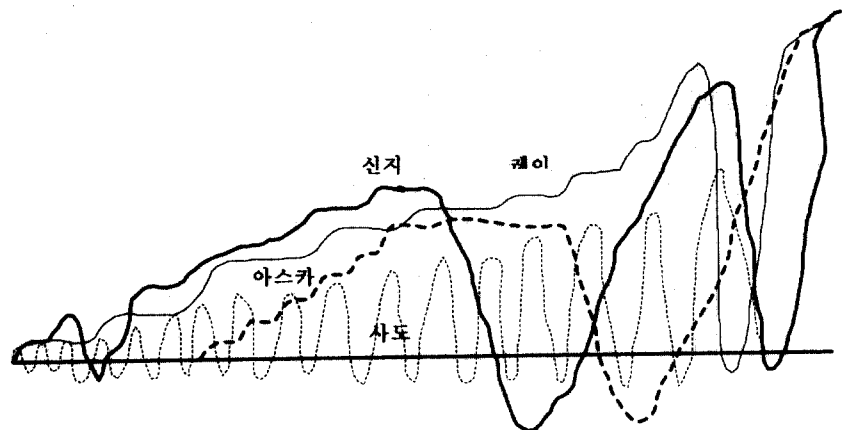
단계구조의 경우, 17 종류의 사도가 등장을 하는데 이들이 물리적인 차원에서 강력해진 힘을 발견할 수 있는 것은 아니다. 앞의 사도들의 전투 내용

을 학습하고 새로운 형태의 공격 능력과 형태로 등장한다는 점에서 분명 능력은 격상되었지만 그것을 오타쿠적인 시각에서 능동적으로 해석하지 않으면 파악할 수 없다는 점에서 내면화되었다는 뜻이다. 그들과 맞서 싸우는 에바 조종사들의 경우도 마찬가지다. 그들은 매회 전투를 겪을 때마다 자신의 문제에 봉착하고 그 문제를 해결함으로써 성장한다. 그러나 이것 역시 능동적인 해석 작업 없이는 발견하기 어렵다는 측면에서 충분히 내재화되었다고 말할 수 있는 것이다.

캐릭터의 그룹화 전략 역시 그것이 사도의 그룹화, 에바 시리즈의 그룹화, 등장인물의 그룹화의 3가지 양상으로 진행되지만, 사도의 경우는 캐릭터 상품화할 수 없는 형태이고, 에바 시리즈의 경우 다른 캐릭터 그룹처럼 반복적인 등장이나 변신 합체 등을 이루지 않고, 등장인물의 경우에도 변신을 하지 않는다는 점에서 캐릭터의 그룹화 전략을 포기한 것처럼 보일 수도 있다. 그러나 제작사인 가이낙스의 초기 주장과는 달리, 사도의 경우를 제외하고는, 에바시리즈의 프라 모델이나 등장인물과 관련된 캐릭터 상품은 상업적으로 대단한 성공을 거두게 된다. 더구나 이들의 각각 그룹들이 복수적인 서사 진행을 보여줌으로써 노골적인 상품화의 흔적을 발견하기 어렵게 된다.

《신세기 에반게리온》에 드러난 단계구조를 그림으로 나타내 보면 〈그림 3〉과 같다.

〈그림 3〉 《신세기 에반게리온》의 단계구조



그림에서 드러난 바와 같이 이 작품의 단계구조는 사도를 중심으로 서사를 보면 기존 텔레비전 시리즈의 단계구조와 다르지 않다. 그러나 사고의 서사 흐름이 24화에서 끝나고 있다는 점과 앞에서 살펴본 바와 같이 인물들을 중심으로 한 서사가 이 작품의 중심 서사인 점을 감안한다면, 사도를 중심으로 한 단계구조는 보조적인 서사의 위치가 된다. 그렇다면 레이, 신지, 아스카와 그들이 조종하는 에바 영호기, 초호기, 이호기를 중심한 서사가 중심 서사가 됨을 알 수 있다. 그런데 이들의 단계구조는 기존의 단계구조와는 다르다. 일단 단계구조의 부침(浮沈)이 완만하며, 중심인물들이 복수화되었기 때문에 개개의 서사가 단속적으로 나타난다는 특징이 있다. 앞에서 살펴본 바와 같이, 이러한 단속적인 흐름은 리즘적 성격화 과정을 거치면서, 삼자구조의 유사한 양상으로 변주·반복되고 있다.

또한 조종사 소그룹과 에바시리즈 소그룹이 형성됨을 알 수 있다. 특히 주의해야할 것은 사도를 중심으로 한 서사의 흐름과 인물을 중심으로 한 서사의 흐름 사이가 이격(離隔)되어 있고, 이격된 부분을 텍스트 곳곳에서 드러나는 정신분석학적 단서나 기독교, 유대교의 단서를 제시함으로써 매꿔주고 있다. 이러한 주변 모티브들의 적극적인 활용을 통해 각 캐릭터의 신비감을 배가시키고, 참여적인 읽기의 필수가 되어버린 가이드북의 구매를 유인하며, 무엇보다 향유자들의 적극적인 향유과정을 유도할 수 있는 효과를 거두고 있다.

오타쿠들은 《신세기 에반게리온》에 혼재된 복잡한 테스트들을 자기식으로 읽어냈다. 일본의 어느 출판사 편집장은 약 7천 개에 이르는 《신세기 에반게리온》 홈페이지를 제작한 오타쿠 중 15명 정도를 선발, 기획팀을 구성해 《신세기 에반게리온, 더 이상의 수수께끼는 없다》는 책을 펴내 30만 권 정도를 팔기도 했다. 이 책은 기독교 신앙, 사해에서 발견된 고대 구약성서, 칼 융의 심리학, 유전공학, 유대교의 신비주의 등 다양한 이론들을 동원해 《신세기 에반게리온》을 분석하고 있다.<sup>11)</sup>

이와 같이, 내재화된 ‘단계구조’나 ‘캐릭터 그룹화 전략’ 등을 통해 텍스트에 대한 지속적인 관심을 유지시키고 화제를 생산함으로써 가이낙스는 비디

11) 박인하 외 지음, 《아니메가 보고 싶다》, (교보문고, 1999), p.248.

오나 CD는 물론 캐릭터 상품, 가이드 북 및 관련 상품들의 판매에 크게 성공할 수 있었다. 특히 단계구조가 복수의 층위로 전개시키고, 사도와 중심인물들 간의 간격을 현학적인 정보로 채움으로써 향유자로 하여금 적극적으로 그것의 실체에 접근하도록 유도하고, 그 결과 엄청난 상업적인 성공은 물론 작품성에서도 고평을 받게 된다. 그런데 흥미로운 것은 그러한 현학적인 지식이나 정보를 모른다고 해도 텍스트는 충분히 읽어낼 수 있다는 점이다. 본고에서도 가능하면 그러한 주변 지식을 배제하고 읽으려고 시도한 것도 이러한 맥락에서이다. 따라서 여기서 제시된 현학적인 주변 정보들은 그 자체로 독립적인 향유 대상이 될 수 있다는 점이다. 모든 서사 요소가 완결된 텍스트로 수렴되지 않고 자유로울 수 있는 여지를 마련해줌으로써, 서사의 개방성을 높이고, 그만큼 참여적인 읽기를 유도함으로써 지속적으로 바르트식 ‘쓰여지는 텍스트(scriptible texte)’를 생산해낼 수 있었던 것이다. 이것은 제작사인 가이낙스가 애니메이션 향유자들의 향유 취향과 형태를 완전히 파악하고 있었기 때문에 가능한 시도였다.

이상에서 《신세기 에반게리온》은 애니메이션의 모든 요소들이 문화산업적인 측면과 연관되어 있음을 긍정하고, 그것을 텍스트 안으로 내재화시킨 대표적인 작품임을 알 수 있었다. 그것은 텔레비전 애니메이션 시리즈에서 노골화시킨 ‘단계구조’와 ‘캐릭터의 그룹화 전략’을 복수적인 층위로 전개시킴으로써 내재화에 성공했다는 의미이다. 결국 애니메이션의 가치 평가는 서사 내부에 수익을 고려한 장치가 들어가느냐 들어가지 않느냐가 아니라 그것을 얼마나 텍스트의 전체적인 측면에서 내재화시켰느냐에 달린 것이다. 그러므로 《신세기 에반게리온》에서 시도된 ‘서사의 포트폴리오화’는 성공적인 것이었다고 평가할 수 있다.

### 3.2 상호텍스트성의 극대화

상호텍스트성은 통시적, 공시적 텍스트 연관을 의미하며, 기존의 텍스트를 배경화(背景化)하고 새로운 텍스트를 전경화(前景化)시킴으로써 새로운 의견을 첨부(interpolation)하는 방식이다. 또한 상이한 텍스트와 그 텍스트성<sup>12)</sup>

12) 텍스트성에 대한 해석은 다양할 수 있으나, 본고에서는 살아있는 텍스트의 의미

을 교직함으로써 읽으면서 쓰는 행위에 해당한다.

《신세기 에반게리온》의 상호텍스트성(intertextuality)은 (1) 기존 애니메이션, (2) 정신분석학, 종교 등의 정보, (3) 애니메이션 장르들을 대상으로 한다. 기존 애니메이션을 대상으로 하는 (1)의 경우는 패러디는 물론 노골적인 모방에 이르기까지 다양하게 사용되며, (2)의 주변 정보에 대한 상호텍스트성은 적극적인 향유를 유도하며, (3)의 경우는 장르의 혼성잡종(hybrid)의 양상을 나타낸다.

오타쿠 집단을 그 모태로 하는 가이낙스의 애니메이션에서 기존 애니메이션의 흔적을 찾는 것은 어려운 일이 아니다. 그것은 오타쿠 문화의 특성상 히트한 작품에 대한 패러디가 동인지(Dojinsui)라는 특유한 채널을 통해 다양하게 시도되기 때문이다. 특히 가이낙스의 대표작인 《신세기 에반게리온》은 그러한 오타쿠 문화의 정점에 있다는 점에 주목해야한다.

땅 밑의 도시, 지오프론트라는 설정은 마츠모토의 〈천년 여왕〉에서 왔으며 묵시록적인 세계관은 미야자키의 《바람의 계곡의 나우시카》에서, 고대신앙의 인용은 〈파이브 스타 스토리즈〉 등에서 이미 보았던 것이다. 'EVA'라는 회안하기 그지없는 존재는 어디서 오는가? 어머니의 혼이 들어간 메카닉이란 설정은 《캐산》 등에서 흔하게 보이는 것이며 생물체에 보조장갑을 입힌 것은 《강식장갑 가이버》 등에서, 전체적인 형태와 통제되는 거신병의 이미지는 앞에서 말한 〈바람 계곡의 나우시카〉에서 영향받은 흔적이 역력하다. 인물들은 또 어떠한가? 레이라는 표정 없는 폐쇄적인 존재, 잘난 체하는 아스카, 여리기에 동일시 기제가 강한 신지라는 세 주인공 역시 일본 애니메이션의 등장인물의 전형성에서 크게 벗어나지 않는 인물유형들이며 심지어 주변 인물중 아이다는 나디아의 장의 자기 패러디이며 사도들에게서는 나디아에서 보았던 가고일의 마크가 계속 보인다. 이들은 이러한 인용의 행진에 대해 큰 문제의식을 갖지 않는 듯하다. 왜? 이들의 작품이 동경계 5개 방송국 동시 방영을 타는 메이저 제작회사가 되었음에도 이들은 여전히 오타쿠적인 사고방식을 유지하기 때문이다.<sup>13)</sup>

---

구조라는 포스트모더니즘적인 의미로 사용한다. 즉, 살아있는 텍스트의 의미구조는 의미의 추적이 가능하고, 기표와 기의의 상호작용을 활성화하며, 향유자가 텍스트의 의미발생 과정에 직접 참여함으로써 의미를 갱신 혹은 확장시킬 수 있는 구조를 말한다.

13) 에바는 혁명인가, 가이낙스론, <http://my.netian.com/~evangel/eva01.html>.

인용의 지적 외에도 다양한 패러디의 예가 혼재되어 나타난다. 특히, 《신세기 에반게리온》에서는 일본 애니메이션의 거장인 미야자키 하야오의 휴머니즘 담론과 오토모 가츠히로의 사이버 펑크 담론이 패러디의 주 대상이 되고 있다.

미야자키 하야오의 스튜디오 지브리식의 휴머니즘 담론은 하늘과 바다라는 극화된 스펙타클을 배경으로 《이웃의 토도로》에서와 같이 일상 속에서의 세세한 사랑의 모습이나, 《바람계곡의 나우시카》나 《원령공주》에서와 같이 묵시론적 세계관을 자연과의 조화로운 삶을 통해 극복하는 모습을 통해서 구체화되었다. 그러나 묵시론적 세계관을 전제하고 있음에도 불구하고 지나친 낙관주의를 전제하고 있으며, 현실의 문제점에 대한 대안적 모색이 아니라 신화의 세계나 영웅적인 인물에 과도하게 집착하고 있으며, 소재적 변화는 있어도 주제의 큰 변화가 없는 반복적인 양상이라는 점에서 그 한계를 드러냈다. 그럼에도 불구하고 일본 애니메이션에서 그의 휴머니즘론은 강력한 영향력을 발휘하고 있다.

애니메이션에서 사이버펑크 담론은 무정부주의적인 펑크와 가상세계로서의 사이버가 결합한 일본적인 변형으로, 특히 오토모 가츠히로의 《아키라》, 《공사중지 명령》, 《메모리즈》 등을 통해 구체화된다. 오토모 가츠히로는 테크놀러지의 발달에 대한 자기 점검과 은폐된 채 갈수록 강력해지는 권력에 대한 저항을 사이버 펑크 담론으로 수렴하고 있다.

《신세기 에반게리온》은 휴머니즘 담론과 사이버펑크 담론을 패러디한다. 이 같은 과정을 통해 일본 애니메이션의 가장 강력한 두 담론인 휴머니즘 담론과 사이버 펑크 담론의 해체와 융합이 이루어지게 된다. 이러한 해체와 융합의 내적인 필연성이 없다는 측면에서 애니메이션의 유희성을 강화했다고 볼 수 있으며, 이것은 두 담론이 지니고 있었던 현실에 대한 과부하를 덜어내고 가벼운 지적인 유희로서의 애니메이션 서사의 가능성을 모색했다는 의미를 갖는다. 무엇보다 중요한 것은 휴머니즘과 사이버 펑크 담론이 일본 애니메이션의 지배담론이 되면서 오히려 현실에 대한 경쟁력이나 지배력을 포기하고 자폐적인 문화형태로 전락한 것에 대한 자기반영이며 성찰이라는 의미를 지닌다. 미야자키 하야오를 중심으로 한 스튜디오 지브리 식의 휴머니즘에 대한 회의와 오토모 가츠히로나 오시이 마모루 식의 사이버 펑크 담론

에 대한 비판적 계승이라는 측면에서는 후자의 자기 반영이나 성찰로서의 의미가 보다 강하다.

지브리 식 휴머니즘의 낙관주의와 정신주의의 반복에 대한 회의는 《신세기 에반게리온》에서 패러디하여 다른 컨텍스트에 놓음으로써 비판과 새로운 해석을 부여한다.

아시타카 : 시시 신은 안 죽어. 생명 그 자체니까. ㉠ 생명과 자연이 있는 한 나보고 살라고 그랬어.

(아시타카는 저주가 풀린 오른손을 본다. 떠나는 산을 배웅하는 아시타카)

산 : 아시타카는 좋아해. 하지만 인간을 용서할 수는 없어.

아시타카 : 그래도 괜찮아. 산은 숲에, 난 타타라 마을에 있을 거야. ㉡ 우리 한 께 살아가자. 만나러 갈게. 앓쿠루를 타고서. (고개를 끄덕이는 산)

—— 〈원령공주〉 중에서

유 이 : 걱정할 거 없어. 모든 생명에는 복원하고자 하는 힘이 있어. ㉢ 살아가려고 하는 마음이 있어. 살아가려고 생각하기만 하면, 어디라도 천국이 돼. 왜냐면, 살아 있으니까

(석화되어 가는 초호기. 그 정면에는 레이)

유 이 : 행복하길 기회는 어디에라도 있어. 태양과 달과 지구가 있는 한 괜찮아.

—— 극장판 II ‘THE END OF EVANGELION’ 제 26화 ‘진심을, 그대에게’ 중에서

미야자키 하야오의 《원령공주》의 주제인 자연과 인간간의 화해와 조화를 통한 공생(共生)의 강조로서 제시된 것이 ㉠와 ㉡이다. 이것을 패러디한 것이 ㉢이다. 일견 같아 보이지만 둘의 내용은 판이하게 다르다. 《원령공주》의 그것이 자연과의 조화로운 삶으로서의 삶의 의지를 표현한 것이라면, ㉢는 어떠한 상황에서도 무엇보다 중요한 것은 인간의 살겠다는 의지임을 표현한 것이다. 그러한 의지의 전제가 되는 것이 주체가 사회적 자아로 서야한다는 사실이다. 즉 이상적 자아(Ideal ego)의 단계를 넘어서서 타자와의 관계를 맺을 수 있는 독립적인 자기 정체성을 확보할 수 있다면 어떠한 상황에서도 살아갈 수 있다는 말이다. 이 말은 미야자키 하야오가 《바람계곡의 나우시



카》나 《원령공주》 등에서 보여주었던 묵시론적 세계관과 그것의 극복 방안으로 제시했던 자연과 인간의 조화로운 삶에 대한 패러디다. 미야자키 하야오가 사용했던 대사를 그대로 패러디하면서 그의 낙관적 휴머니즘론을 비판하고 있는 것이다.

오토모 가즈히로나 오시이 마모루의 사이버 펑크 담론은 미래사회 기계문명과 첨단 과학에 대한 불안과 새로운 권력 통제에 대한 공포에 주목하였다. 특히 오시이 마모루의 사이버 펑크 담론과 상당한 친연성을 보인다. 그것은 1) 《공각기동대》에서 주체의 자기 정체성에 대한 심도 있는 회의와 모색의 지속, 2) 《기동경찰 페트레이버》에서 ‘바빌론 프로젝트’나 ‘레이버의 폭주’ 등은 아주 쉽게 그 영향관계를 찾아볼 수 있는 예이다. 뿐만 아니라 서사의 진행에 있어서도 진술적인 설명을 가급적 배제하고 향유자가 해석할 수 있는 몫을 극대화시킴으로써 텍스트의 반복 체험과 깊이 있는 사고와 성찰을 유도하는 방식도 《신세기 에반게리온》이 상당부분 빚지고 있는 부분이다.

《신세기 에반게리온》은 이와 같은 사이버 펑크 담론을 다양한 형태로 패러디하고 있지만, 그것 자체가 작품 전체를 압도하지는 않는다. 오히려 이 작품은 사이버펑크 담론이 배경화되고, ‘지금 이곳’에서 향유하는 향유자들의 자폐적이고 퇴행적인 삶의 형태를 전경화하는 독특한 형태의 서사 구조를 생산한다.

그러므로 기존의 애니메이션과의 상호텍스트성은 일본 애니메이션에서 자주 사용하고 있는 소재나 소품적 차원의 영향관계라기 보다는 대표적인 두 담론과의 의도적인 비판적 견제관계를 형성하기 위한 것으로 해석해야한다. 미야자키 하야오 식의 휴머니즘 담론의 낙관적이고 이상적인 비전을 비판하면서 보다 ‘지금 이곳’의 주체에 문제에 주목하고 있으며, 사이버 펑크 담론에 대해서는 상당부분 수용하고 있지만, 그것 자체가 서사를 압도하는 수준이 아니라 배경화하고 있을 뿐이다. 오히려 두 담론을 패러디 함으로써 두 담론에서 상대적으로 소홀했던 ‘지금 이곳’의 주체나 향유자 자신에게로 시선을 돌아오게 하는 독특한 효과를 거두고 있다.

정신분석학적 정보나 종교적 정보와의 상호텍스트성은 양가적이다. 그것은 작품 전체를 압도하는 종교적 상징들이나 정신분석학의 정보들이 (1) 텍스트의 의미를 확장시키거나 해석을 풍요롭게 하기도 하지만, (2) 텍스트에

접근하는데 상당한 장애로 작용하기도 하기 때문이다.

사해문서, 세피로트의 나무, 롱기니우스의 창, 천사의 이름을 가진 열일곱의 사도 등은 유대교나 기독교에 대한 기본 교양이 없으면 이해하기 어려운 용어들이다. 또한 레이에 대한 물과 빛의 상징, 아스카의 분리불안, 오이디푸스 콤플렉스의 다양한 변주 등은 정신분석학에 대한 소양이 없으면 이해하기 어려운 용어들이다. 이러한 것들이 서사의 진행에 결정적 기여를 하기도 하지만 서사와는 별 상관없이 단지 정보로 제공되거나, 기여하기는 하지만 정보의 내용과 직접적 관련이 없는 것들이 대부분이다. 인류보완계획은 사해문서의 내용대로 진행되며, 인류보완계획이 실시되기 위해 에바 초초기와 양산형 에바들은 세피로트의 나무를 만들고, AT필드를 켤 수 있는 것은 롱기니우스의 창뿐이며, 천사의 이름을 가진 열일곱 사도가 모두 격퇴되자 인류보완 계획은 시작된다. 사해문서는 서사의 흐름에 기여하지만, 세피로트의 나무나 롱기니우스의 창은 소품적인 의미로 사용될 뿐 서사에 직접적인 영향이 없고, 사도의 경우도 그들의 행동양식과 사도 이름과는 상관성이 없다. 이 말은 여기서 사용된 이 같은 정보들이 모두 서사에 기여하는 것은 아니라는 뜻이다. 이것은 현학적이고 신비로운 정보를 제공하고 향유자로 하여금 그것에 접근하게 함으로써 텍스트와 정보간의 상관망을 향유자 스스로 구축하게 하는 전략이다. 이러한 정보의 제공은 그 자체만으로도 흥미를 유도할 수 있으며, 향유자의 능력에 따라 텍스트의 의미를 확장시킬 수도 있는 단서가 되기도 한다.

《신세기 에반게리온》이 텔레비전에서 종영된 후 더 큰 화제를 생산할 수 있었던 것은 텍스트 곳곳에 사용된 종교적 상징이나 정신분석학적 단서들에 대한 명쾌한 설명 없이 작품이 끝나버렸기 때문이다. 그래서 많은 오타쿠들이 이러한 정보들의 의미를 찾고, 서사와의 관련성을 규명하려고 다양한 시도를 한다. 이 과정이 바로 《신세기 에반게리온》을 작품이 종영된 후에도 ‘완결된 읽는 텍스트’가 아니라 ‘미완의 쓰는 텍스트’로 남아있게 하는데 기여한 부분이다.

《신세기 에반게리온》은 다양한 장르의 혼성잡종(hybrid)이다. 여기서는 로봇메카닉물, 순정물, 성장소설, 그리고 미스터리물의 요소가 혼재한다. 이 작품에서는 거대 로봇이 등장하고 그와 관련된 각종 메카닉이 사용되고 있고,

그들을 조종하는 어린 조종사들의 갈등과 성장이 이루어지며, 그들이 대적하는 거대한 적이 등장한다는 점에서 로봇메카닉물적 요소를 지니고 있다. 또한 남녀간의 삼각관계가 등장한다는 점에서 순정물의 구도를 지니고 있고, 주인공들의 개안(開眼)과정이 중심이 된다는 점에서 성장 소설적인 요소가 강하다. 또한 이 작품을 가장 흥미진진하게 이끌고 있는 미스터리물적 요소도 있다. 이 요소들이 치우침 없이 서사 전반에 걸쳐 혼합되고 있다.

혼성잡종은 각각 장르의 특성을 하나의 텍스트로 수렴하여 대중성은 물론 작품성도 확보하기 위한 것이며, 동시에 이 작품만의 독특한 서사 형식을 구축하기 위한 시도이다. 《신세기 에반게리온》의 혼성잡종이 문제가 되는 것은 그것이 일반적인 일본애니메이션 관행에 대한 도전이기 때문이다. 즉, 장르에 따라 서사는 물론 인물의 성격, 표정, 화법 등이 결정되는데, 이처럼 혼성잡종의 형태로 제시될 경우, 장르 정체성은 물론 그 고유한 표현양식까지 혼란을 맞게되며, 이는 곧 향유자들의 관습적인 향유체계를 교란시키기 때문이다. 따라서 여기서 시도된 혼성잡종은 단순한 애니메이션 장르의 기계적인 결합이 아니다. 오히려 그러한 독립적인 장르 사이에 관습적인 향유 체계를 교란시키기 위한 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 이 작품은 세 가지 층위에서 상호텍스트성을 극대화시키고 있다. 여기서 상호텍스트성은 텍스트의 개방성을 높이며, 완결적인 서사보다는 개방적이고 탄력적인 서사를 지향한다. 이러한 서사의 개방성은 쓸 수 있는 텍스트를 지향하는데, 《신세기 에반게리온》에서는 그러한 특징이 두드러진다. 서사의 정보가 진술이나 해설로서 제시되거나 순차적인 과관계에 의해서 제시되지 않고, 상황제시나 유추와 추리를 통한 인과관계 형성이라는 방식을 채택함으로써 텍스트는 끝나도 서사는 완결되지 않는다. 또한 실사 장면이나 문자 레터링의 활용 등 이어성(異語性)의 언어로 서사의 유기적 구조 형성을 방해한다. 이것은 어떠한 언어도 텍스트 안에서는 지배적인 담론을 형성하지 못하도록 제시한 감독의 전략이다.

## 4. 결 론

본고에서는 《신세기 에반게리온》의 서사 특성을 규명해보았다. 리즘적 성격화 과정을 통해 구현된 두 층위의 오이디푸스 콤플렉스를 고찰하고, 형식적인 특성으로 개방적 서사 지향을 서사의 포트폴리오화와 상호텍스트성의 극대화라는 측면에서 살펴보았다.

애니메이션은 상품이다. 다양한 예술 장르가 애니메이션에 포함되어 있음에도 불구하고 그것의 생산을 지배하는 것은 철저한 자본의 논리이다. 여기서 말하는 자본의 논리는 “미적 가상의 전면화를 통해 인간의 욕구를 가상적으로 충족시키고 그를 통해 지배를 완성하는 것<sup>14)</sup>”이라기보다는 최대의 수익을 창출하기 위한 논리로 그 의미를 축소하여 사용한 것이다. 이와 같은 발생론적인 배경으로 인해 애니메이션은 그 상품으로서의 가치가 작품의 평가에 있어서도 상당한 영향을 끼치는 특이한 미적 구조물이다. 그러므로 애니메이션은 자신의 상품으로서의 가치를 극대화하고, 그것을 지속적으로 유지하기 위하여 다양한 시도가 이루어진다. 최근 가장 두드러진 시도는 참여적 수행의 유희성을 강화하기 위한 탄력적인 서사 운용이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 《신세기 에반게리온》의 세 가지 서사적 특성, 즉 ① 리즘적 성격화 과정, ② 두 층위의 오이디푸스 콤플렉스, ③ 개방적 서사 지향도 모두 참여적 수행의 극대화를 위한 것임을 알 수 있었다. ①과 ③은 향유자의 향유 체험을 다변화시키고, 향유과정을 통해 텍스트를 지속적으로 ‘쓸 수 있는(scriptible)’ 그것으로 만들려는 시도이며, ②는 보편적인 콤플렉스를 적극 활용한 대중성 확보의 시도이며, 동시에 바로 이것이 ①과 ③의 특성으로 인하여 자칫 탈역사적 문맥에 놓일 수도 있는 이 작품이 ②로 인하여 사회적·역사적 설득력을 획득할 수 있는 지점이다.

애니메이션은 디지털 문화환경에서 가장 경쟁력 있고, 다양한 변주와 활용이 가능한 서사물이다. 더구나 애니메이션의 서사는 매체 융합적인 특성과 포트폴리오로서의 기능, 그리고 참여적 수행을 강화하여 유희성을 극대화시

14) 미술비평연구회 대중시각매체연구분과 편, 《상품미학과 문화이론》, (눈빛, 1995), p.29.

킬 수 있는 다양한 주변 요소들을 포괄해나갈 것이다. 이 때 가장 중요한 것은 그러한 다양한 요소들을 미적 가치를 획득하며 융합시킬 수 있는 인문학적 상상력이다. 《신세기 에반게리온》은 이러한 측면에서 다양한 서사적 가능성과 그 완성도를 보여준 작품이라고 할 수 있을 것이다. 이제 문제는 서사의 해석이 아니라 생산이며, 자폐적인 향유가 아니라 공유의 확대로 전환하고 있음을 확인할 수 있는 작품이었다.