

유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일의 해체주의적 분석 – <마인드 게임>을 중심으로

함유선* 중앙대학교 첨단영상대학원 박사

류혁** 중앙대학교 첨단영상대학원 석사

Contents	1. 서론
	2. 이론적 배경
	3. 해체주의적 관점에서의 <마인드 게임>의 비전형적 작화 분석
	4. 결론

유아사 마사아키는 전통적인 일본 애니메이션이 구축한 미적·서사적 규범을 벗어나 독창적인 표현 기법과 유동적인 시각적 스타일을 통해 자신만의 작품 세계를 구축해왔다. 그는 웹젠(WebGen)이라 불리는 신세대 애니메이터 집단의 방법론을 적극적으로 차용하며 파격적인 이미지를 창조해냈고, 이는 전 세계 애니메이션에 큰 파장을 주었다. 유아사 마사아키는 작품들의 미학적 가치를 인정받아 각종 영화제에서 수상을 받는 등의 성과를 거두어 왔다. 그러나 기존 애니메이션 문법을 따르지 않는 그의 이러한 특징은 대중적으로 널리 받아들여지기 어려운 요인으로 작용하기도 하였다. 때문에, 국내에는 아직 그의 작품들이 활발히 소개되지 않고 연구되지 않았다. 유아사 마사아키의 작품을 분석하는 것은 국내 애니메이션 창작자들에게 보다 실험적이고 유연한 이미지와 작화 기법의 사용에 대한 영감을 제공할 수 있다는 점에서 그 가치가 충분하기에 연구를 진행하게 되었다. 본 연구에서는 자크 데리다(Jacques Derrida)의 해체주의 이론을 이론적 틀로 삼아 그의 대표작인 <마인드 게임>(Mind Game, 2004)을 분석하였다. 해체주의는 기존 의미 체계를 해체하고 새로운 해석 가능성을 탐구하는 철학적 사유 방식으로, 유아사의 실험적 애니메이션 기법과 그 목적이 일치한다고 판단되어 연구의 이론적 틀로 활용되었다. <마인드 게임>은 유아사의 장면 데뷔작이자 그가 이후 전개한 비전형적 작화 스타일과 내러티브 방식의 기초가 된다는 점에서 분석의 대상이 되었다. 특히, 산중(dissemination)과 상호 텍스트성(intertextuality) 개념을 중심으로 <마인드 게임>이 형식적 경계를 허물며 새로운 미학적 가능성을 창출하는 방식을 분석하였다. 연구 결과, 유아사 마사아키의 작화 스타일은 단순한 실험적 기법이 아니라 애니메이션 매체 자체를 확장하는 해체주의적 실천임을 확인할 수 있었다. 또한, 작품 전반에 걸쳐 이질적인 기법이 결합되며, 의미가 지속적으로 분산·확장되는 방식을 통해 애니메이션의 표현 영역을 확장하고 있다는 결론을 도출하였다. 애니메이션 미학의 확장 가능성을 탐색하는 데 본 연구가 기초 자료로 활용될 수 있기를 기대한다.

주제어 : 애니메이션, 해체주의, 유아사 마사아키, 마인드 게임, 콘텐츠

* hys2476@naver.com, 주저자

** rvu6537@naver.com, 교신저자

1. 서론

1) 연구 배경 및 목적

유아사 마사아키는 일본 애니메이션의 정도를 벗어나 자신만의 길을 가고 있는 독보적인 위치의 감독¹⁾이다. 그는 학창 시절을 규슈산업대학 미술과에서 유화를 비롯한 순수미술을 경험하며 다채로운 표현의 기반을 다졌다. 이후 1980년대에는 애니메이션 업계에 입문하여 <마루코는 아홉살>, <짱구는 못말려> TV판 및 극장판, <도라에몽> 극장판 작품 등의 작화를 맡으며 애니메이터로서 탄탄한 실력을 바탕으로 자신만의 독창적 표현 방식을 구현해냈다.²⁾ 그리고 2004년, 유아사 마사아키는 장편 데뷔작인 <마인드 게임>(Mind Game)을 공개하였고 제8회 문화청 미디어 예술제 애니메이션³⁾ 부문에서 대상을 수상하며 전 세계에 그의 이름을 각인시켰다. 애니메이터로 뿐만 아니라 감독으로서도 그의 역량이 인정받은 순간이었다. 건담의 아버지라 일컬어지는 애니메이션의 거장 토미노 요시유키는 유아사 마사아키의 감독으로서의 역량을 다음과 같이 칭찬하기도 하였다. “작화가 출신 감독은 연출에서 문제가 생길 때가 있다. 하지만 단언할 수 없다. 유아사 마사아키는 작화가 출신임에도 연출력이 뛰어나기 때문이다.”⁴⁾ 유아사 마사아키는 이후 TV판 애니메이션인 <다다미 너장 반 세계일주>, <핑퐁 더 애니메이션> 등을 통해 그의 세계관을 확립시켜 나갔고, <새벽을 알리는 루의 노래>는 2017년 안시국제애니메이션영화제에서 대상을 받았다. 동시에 <밤은 짧아 걸어 아가씨야> 또한, 일본 애니메이션 중 최초로 오타와국제애니메이션영화제 장편 부문 대상을 받는 성과를 거뒀다.⁵⁾ 그의 가장 최근 작품인 <견왕: 이누오>는 2021년 제78회 베니스 국제 영화제 오리종티 경

1) 이지연(2023), “일본 애니메이션에 열광하는 관객에게 일어나고 있는 변화는, 강상욱, 김민하 인터뷰”, 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=102478

2) 송경원(2018), “일본 애니메이션의 새 얼굴, 유아사 마사아키의 세계”, 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89409

3) 어느 때보다 쟁쟁한 작품들이 많이 발표되었던 해였다. 미야자키 하야오의 <하울의 움직이는 성>, 오시이 마모루 <이노센스>, 오토모 가쓰히로의 <스팀보이> 등 대작들이 등장했음에도 불구하고 대상을 수상하는 쾌거를 이루어냈다.

4)取材(2021), 『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』富野由悠季監督インタビュー | 「素人芸だった」と語る『逆シャア』への反省と『閃光のハサウェイ』に向けて, 『animate Times』, <https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1616398171&p=4>

5) 송경원(2018), “<새벽을 알리는 루의 노래> 유아사 마사아키 감독 - 그림은 세계에 대한 감각의 표현이다”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89389

쟁 부문에 진출하기도 하였다.

이와 같이 유아사 마사아키 감독이 높은 평가를 받아 온 것은, 그가 그 누구와도 구분되는 개성적이고 비전형적 작화 스타일을 선보이며 작가주의 경향의 최전선에 있기 때문이다.⁶⁾ 그는 기존 애니메이터 중 가장 웹젠(WebGen)⁷⁾ 애니메이터들의 작화 기법과 스타일을 적극적으로 차용한 것으로 유명하다. 웹젠 애니메이터들은 움직임이 캐릭터의 행동 동기를 나타내기 위한 기호가 된다는 기존의 관념을 부정하고 생생한 움직임을 표현하는 것을 우선하였다. 그리고 이를 위해서 캐릭터 디자인의 변형과 붕괴도 서슴지 않았다.⁸⁾ 이러한 특징을 통해 유아사 마사아키는 애니메이터로서 단단한 실력과 다양한 표현 방식으로 작품에서 독창적인 작화를 발현시켰다.⁹⁾

하지만, 이러한 명성에도 불구하고 유아사 마사아키는 국내에서는 잘 알려진 편이 아니다.¹⁰⁾ 신카이 마코토 작품을 수입한 영화수입사 미디어 캐슬은 인터뷰에서 “유아사 마사아키 감독은 알려질 만한 가치가 높은 작품들”이라고 언급하였고, “그림체와 스토리텔링이 매력적인데 그 부분이 대중에게 아직 낯선 것 같다”며 아쉬움을 내비치기도 했다. 또한, 국내 학술지 DBPIA를 기준으로 '유아사 마사아키'를 검색하였을 때, 찾을 수 있는 논문은 한 건에 불과하다. 국내 독립 애니메이션은 실험적이고 예술적인 작품들이 순환하기보다 국내 창작 애니메이션 산업의 활성화와 해외 시장에서 경쟁할 수 있는 콘텐츠 발굴을 위한 대안적인 활로로만 대두되고 있다.¹¹⁾ 이러한 실정에서 유아사 마사아키의 작품을 분석함으로써 국내 애니메이션 창작자들에게 실험적이고 유연한 이미지와 작화 기법의 사용에 대한 영감을 제공할 수 있다는 점에서 그 연구 가치가 충분하다.

6) 송경원(2018), “<새벽을 알리는 루의 노래> 유아사 마사아키 감독 - 그림은 세계에 대한 감각의 표현이다”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89389

7) 웹젠(WebGen)이란, 웹이라는 명칭을 통해 알 수 있듯이 소셜 네트워크 서비스를 통하여 작가 본인의 작업물이 업계 관계자 눈에 띄어 데뷔하게 된 2000년 이후의 애니메이터들을 통칭하여 부르는 말이다. 이들 작화의 특징은 도제 시스템으로 이뤄진 일본 애니 업계에서 구축된 기존의 작화 스타일이 아닌 Adobe Flash 또는 타블렛을 이용하여 디지털 작화 스타일을 만든다.

8) Youtube (2020, 03, 17), 「다다미 녀 장 반 세계일주 / 유아사 마사아키의 기호학적 해방」, (<https://www.youtube.com/watch?v=4ODMH0yKPuQ&t=89s>)

9) 송경원(2018), “일본 애니메이션의 새 얼굴, 유아사 마사아키의 세계”, 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89409

10) 유아사 마사아키는 2017년 10월 17일, 중앙일보와의 인터뷰에서 “한국이 이렇게 가까운데 그동안 제 작품이 많이 소개되지 않아서 안타까웠어요.” 라고 입장을 밝힌바 있다.

11) 정해진(2024), 「한국 독립 애니메이션 장 연구 - 1990년대 장의 발생과 형성을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제77호, 135쪽

2) 연구 방법

본 연구는 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일을 보다 깊이 있게 분석하기 위해 자크 데리다(Jacques Derrida)의 해체주의 이론을 이론적 틀로 활용하였다. 데리다의 해체주의는 기존의 의미 체계와 구조를 해체하고, 새로운 해석과 가능성을 탐구하는 철학적 사유 방식이다. 유아사 마사아키의 작화 스타일 또한 전통적인 애니메이션 기법의 고정된 의미와 구분을 허물고, 이질적인 요소들을 결합하여 새로운 의미를 창출한다는 점에서 해체주의와 본질적으로 유사한 접근 방식을 취하고 있다. 따라서 그의 애니메이션은 기존 서사 구조와 시각적 규범을 해체하고, 관객에게 다층적인 해석의 가능성을 제공함으로써 해체주의적 원칙을 구현한다고 판단하였고, 이에 본 연구의 이론적 틀로 해체주의를 선정하였다.

연구의 주요 분석 대상으로는 유아사 마사아키의 작품 중 대표적인 실험적 애니메이션인 <마인드 게임>을 선정하였다. <마인드 게임>은 유아사의 장편 데뷔작이자 애니메이션 기법과 서사 구조의 전형성을 탈피한 실험적인 작품으로, 그가 이후 전개한 비전형적 작화 스타일과 내러티브 방식의 기초가 된다는 점에서 연구 가치가 높다. 또한, 유아사의 작품 전반에 걸친 비전형적 작화 스타일을 이해하기 위해 그의 후속작인 <견왕: 이누오>, <다다미 너 장 반 세계일주> 등의 작품도 보조적으로 참고하여 논의를 확장하였다.

작품 분석에 앞서서, 먼저 데리다의 해체주의 이론이 무엇인지 이를 정확하게 규정할 것이다. 그리고 해체주의 이론의 개념이 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일과 어떻게 연결될 수 있는지를 확인하였다. 이 비교 분석 과정에서는 산중(dissemination)과 상호텍스트성(intertextuality)이라는 해체주의의 두 개념이 중점적으로 활용되었다. 또한, 유아사 마사아키에 대한 기존 연구 및 이론적 논의를 검토하여 유아사의 작품이 어떻게 기존 애니메이션 미학과 차별화되는지, 기존 애니메이션에서 사용되는 전통적인 작화 방식과 비교하여 유아사의 작품이 특정한 규범을 어떻게 해체하고 있는지 탐구하였다.

이후에는 본격적으로 <마인드 게임>의 작화를 해체주의적 관점에서 분석하였다. 이 분석은 작품에서 가장 비전형적 작화 스타일이 두드러지는 장면 두 개를 중심으로 선정하여 수행하였다. 첫 번째 주요 시퀀스는 니시와 신(神)의 만남 장면, 두 번째 시퀀스는 니시와 미요의 성애 시퀀스이다. 특히 탈중심화된 몽타주 편집, 작화 기법의 유동성과해체적 요소를 구체적인 영상 분석을 통해 심층적으로 검토하였다. 이러한 연구 방법에 대한 프로세스를 도표로 정리하면 다음과 같다.

2. 이론적 배경

1) 자크 데리다의 해체주의

[표 1] 연구 방법 개요

연구 단계	내용
이론적 틀 선정	• 해체주의 개념 및 주요 원리
연구 대상 선정	• 유아사 마사아키의 대표작 <마인드 게임>
분석 방법	• 해체주의의 산종 개념과 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일 비교 • 해체주의의 상호텍스트성 개념과 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일 비교
사례 분석	• <마인드 게임> 속 신과의 만남 시퀀스 심층 분석 • <마인드 게임> 속 성애 시퀀스 심층 분석
연구 결론	• 연구 결과 정리 및 시사점 도출

자크 데리다는 포스트모더니즘의 시조이자 해체주의라 불리는 철학을 제창한 현대 프랑스 철학자이다. 그는 기존의 서양 철학사의 진리관과 형이상학이 로고스의 명령에 충실한 것을 정의로 간주하는 이상, 다른 타자들에 개방하고 그들을 존중하는 일이 더 이상 불가능하기에 소수자들과 타자들의 부름에 대한 응답과 환대를 주장하며 ‘해체’를 주장했다. 이 해체는 모든 것을 파괴하고 무너뜨리겠다는 뜻이 아닌, 지금까지 흘러온 서구 로고스 중심주의(Logocentrism)의 해체 작업을 통해 세상을 다시 새롭게 보는 눈을 말하는 긍정적인 의미의 해체이다.¹²⁾

자크 데리다의 해체주의는 기존의 의미 체계와 구조를 분해하고, 새로운 해석과 가능성을 탐구하는 데 초점을 맞춘다. 자크 데리다는 전통적인 이분법적 논리를 부정하며, 중심적 의미 체계를 해체하고자 했다. 이는 서구 형이상학이 가진 이항 구조의 허구성을 비판하며 새로운 해석의 가능성을 제시하는 것이었다. 데리다는 텍스트와 오브제, 의미와 무의미, 작품과 글쓰기 등같이 이분법적 논리로 우월성이 당연시 위계 된 것들이 과연 우선적이고 절대적인 위치를 차지할 수 있는냐에 의문을 던지고 이를 해체하려고 하였다. 서구의 형이상학은 중심(고정된 근원, 진리, 목적, 절대)의 현존을 주장하기 위해 그러한

12) 안윤경·김현석(2018), 「해체로 읽는 신카이 마코토의 <너의 이름은>: 이름 없이는 서로 만날 수 없는 사물들에 대해」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제50호, 80쪽

이분법적 대립을 만들었는데, 일차적이고 현존한다고 생각해 온 첫 번째 것에는 특권을 부여하고, 이차적이고 첫 번째 것의 오염된 형태라고 생각해 온 두 번째 것에는 억압을 가해왔다. 이러한 이분법적 대립들로는 선/악, 남/여, 하늘/땅, 문화/자연, 서양/도양, 정상/광기, 철학/문학, 저자/독자, 의식/무의식, 정신/육체 등 부지기수가 될 것이다.¹³⁾ 즉, 데리다의 해체 개념은 서양의 모든 철학적 개념과 사상적 이념에 대한 해체를 시도하는 반진리의 비결정적 개념이다. 그는 기존의 전통적인 사고체계와 다른 방향으로 생각하고 이를 활용하였다.

2) 유아사 마사아키의 작화와 해체주의적 개념의 연결

이러한 해체주의적 관점은 유아사 마사아키의 작품을 설명하기 위해 매우 요긴하게 활용될 수 있는데, 그것은 해체주의의 두 개념과 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일의 핵심이 긴밀하게 연결되어 있기 때문이다. 첫 번째는 산중(dissemination)이다. 앞서 설명했던 것처럼 데리다의 해체주의는 서구 로고스 중심주의의 해체 작업을 그 목표로 한다. 로고스 중심주의는 인간의 중심(centre)에 대한 갈망에서 연유하는 서구의 형이상학으로 중심과 주변으로 경계를 설정해 이원론적 대립을 야기한다. 여기서 개념들은 우월한 것과 하등한 것으로 위계화된다. 이 중심에 대한 서구의 형이상학적 환상을 깨뜨리는 것이 해체주의의 목표라고 했을 때, 결국 이 중심의 해체 방법은 그에 대한 탈중심화가 된다. 그리고 그것은 중심에 대한 전면적인 부정으로 중심으로 파괴하는 것이 아니라, 중심을 벗어나는 것을 의미한다. 탈중심화는 중심의 좌표를 부재시킨다. 중심은 관점에 따라 어디에나 있는 것으로서 ‘현전의 형태’ 속의 고정된 장소(lieu)가 아니라 작용, 다시 말해 대체적 기호들에 무한히 작용할 수 있는 일종의 비-장소(non-lieu)’라고 할 수 있는 것이다. 즉, 탈중심화란 현전을 부재시켜 현전의 없음을 무한히 작용시키는 것이고 여기서 의미는 산중하게 된다.¹⁴⁾ 산중이란, 뿌림과 파종을 의미하며 종자를 태어난 곳으로부터 멀리 뿌려버리는 해체의 기술이다. 즉, 한 개의 텍스트가 원래의 의미로부터 멀리 곳곳에 흩어지고, 새로운 의미로 거듭나게 되는 것이다.¹⁵⁾ 데리다는 텍스트(text) 자체가 완결

13) 김윤경(2004), 「애니메이션 영화 <프린스 앤 프린세스>의 탈구조주의적 수용에 관한 연구: 데리다의 해체주의 이론을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제8호, 104쪽

14) 허정아(1996), 「데리다와 뽕주 - Signeponge 읽기」, 『불어불문학 연구』, 제32권 1호, 101-123쪽

15) 허진영(2020), 「해체주의 발상 방법을 적용한 업사이클링 셔츠 디자인」, 『기초조형학연구』, 21권 5호, 658~659쪽

되지 않으며, 끊임없이 새로운 의미를 생산하는 과정이라고 보았다. 특정한 의미를 믿어왔던 단어나 문장도 사실상 다른 문맥 속에서는 완전히 새로운 의미로 변할 수 있다. 따라서 하나의 의미 중심을 해체하는 탈중심이 이루어진 후, 새로운 의미들이 다양한 방식으로 퍼져나가는 산중이 발생한다.

유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일은 이러한 해체주의의 산중 개념을 구현한다. 송경원은 유아사 마사아키의 개성 강한 작화 스타일에 대하여 “부정형의 생물처럼 자유롭게 형태를 바꾸고 확장”하며 “하나로 묶어내는 것이 무의미할 만큼 한편 한편이 전부 유일하다.”고 표현한 바 있다. 즉, 유아사 마사아키의 작화 스타일은 기성 작가들과도 다른 개성을 가졌을 뿐만 아니라 작품에 맞게 계속 변화하며 일관된 구조를 갖추지 않는다는 것이다.¹⁶⁾ 그의 장편 데뷔작이라고 할 수 있는 <마인드 게임>에서 시도했던 실사 이미지를 활용한 콜라주 이미지는 이후 작품에서는 거의 시도되지 않았으며 <너의 과도를 탈 수 있다면>에서는 일반 상업용 애니메이션에 가까운 정석적인 캐릭터 작화가 주를 이루었으며 최근작이었던 <견왕: 이누오>에서는 이전까지와 달리 색연필, 목탄 필치의 전통적 방식의 작화가 사용되었다.¹⁷⁾ 심지어 <마인드 게임>에서는 2D와 3D, 픽셀레이션, 로토스코핑, 페인트 온 글라스 등 다양한 작화 기법이 한 작품에서 공존하기도 한다.¹⁸⁾ 이처럼 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일은 고정된 구조에서 벗어나 맥락과 관계에 따라 그 의미와 형태를 변형하는 산중과 그 목적과 효과가 맞닿아 있다.



[그림 1] <마인드 게임>(좌)과 <견왕: 이누오>(우)의 한 장면
 이미지 출처: <마인드 게임>, <견왕: 이누오> 이미지 캡처

두 번째 개념은 상호텍스트성이다. 데리다는 이 세계를 신이 써 내려간 한 권의 거대

16) 송경원(2018), “일본 애니메이션의 새 얼굴, 유아사 마사아키의 세계”, 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89409

17) 정재현(2022), “[인터뷰] ‘견왕: 이누오’ 유아사 마사아키 감독, “창작자는 표현 가능한 것이라면 모두 표현해야 한다.”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=101632

18) 송경원(2018), “일본 애니메이션의 새 얼굴, 유아사 마사아키의 세계”, 『씨네21』, http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89409

한 책이 아닌, 세계는 저자가 없는 다양한 만남의 상호 연계성이 얽힌 천으로써의 텍스트이며 불교적 표현처럼 상호 만남의 연기(緣起)가 짜나가는 열린 텍스트라고 보기도 했다.¹⁹⁾ 예를 들어 ‘아버지’라는 개념은 구체적으로 실재하는 외적 대상을 직접적으로 긍정적으로 지시하거나 표상하지 않는다. ‘아버지’는 어떤 특정의 외적 대상만을 직접적으로 온전하게 지시하지 않는다. ‘아버지’의 의미는 ‘어머니’의 의미에 의존해서만 결정된다. 이때 의미의 결정자는 ‘대립성’ 자체가 된다. 즉, 이는 이원론적 세계관에서 벗어나려는 해체주의적 접근의 일환으로써 소쉬르가 주장한 언어학에 “다의성”의 개념을 도입하여 텍스트 자체를 해체하는 것이다.²⁰⁾ 이처럼 데리다는 텍스트를 통해 사이의 공간을 발견하고 텍스트들 간의 차이를 성립하여 상호교차하며 하나의 텍스트가 독립적으로 존재할 수 없다고 강조하였다. 데리다의 텍스트는 그래서 직물(le textile)짜기의 교직성(交織性)이며, 완벽한 체계가 없고 언제나 상호텍스트(l’inter-texte)와 연합텍스트(le con-texte)가 가능한 열린 구조이다.²¹⁾ 텍스트에서 각 요소들은 텍스트적 상호관계망 속에서 그 요소들의 차이에 의해 존재하는 것이다.

유아사 마사아키의 작품은 이러한 상호텍스트성에 기반한 관점이 매우 잘 반영되어 있다. 나호원은 유아사 마사아키의 작품이 “체계/체제/세계의 완성보다는 네트워크의 작동이 훨씬 부각되며 네트워크 회로 속에서 다양한 권력과 이해관계가 쉴새 없이 돌아간다.”고 말했다. 또한, “현재라는 상황은 새로운 관계가 맺어지고 그 속에서 힘이 재편되는 잠정적인 상태”로만 존재한다며 유아사 마사아키의 작품 속 세계가 다양한 만남의 상호 연계성이 구성하는 열린 텍스트라고 설명했다.²²⁾ 이어 나호원은 유아사 마사아키의 작품을 구성하는 요소들에 대해서는 “대립으로 가득하되 어느 하나의 배제나 극복이 아닌 공존을 추구한다”고 말했다. 즉, 유아사 마사아키는 얼핏 대립하여 독립된 것처럼 여겨지는 요소들을 한 작품 안에 때로는 하나의 장면 안에서 공존시키고 이들 간의 관계와 상호작용을 통해 의미를 만들어낸다. <마인드 게임>에서 실사 이미지와 2D, 3D 이미지들

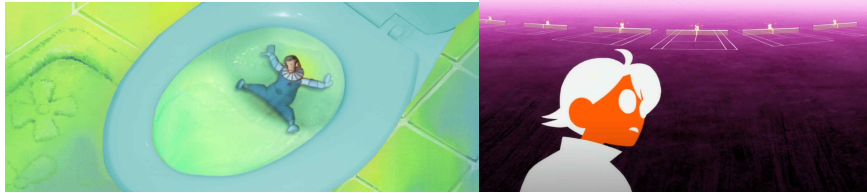
19) 안윤경·김현석(2018), 『해체로 읽는 신카이 마코토의 <너의 이름은>: 이름 없이는 서로 만날 수 없는 사물들에 대해』, 『만화애니메이션연구』 통권 제50호, 80쪽

20) 김윤경(2004), 『애니메이션 영화 <프린스 앤 프린세스>의 탈구조주의적 수용에 관한 연구: 데리다의 해체주의 이론을 중심으로』, 『만화애니메이션연구』 통권 제8호, 105~106쪽

21) 안윤경·김현석(2018), 『해체로 읽는 신카이 마코토의 <너의 이름은>: 이름 없이는 서로 만날 수 없는 사물들에 대해』, 『만화애니메이션연구』 통권 제50호, 80쪽

22) 나호원(2018), “유아사 마사아키 감독의 <밤은 짧아 걸어 아가씨야>는 흥미로운 대립 이미지로 가득하다”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89874

의 콜라주한 것과 <다다미 녀 장 반 세계일주>에서 일반적인 애니메이션 작화와 목탄화 스타일, 그래픽 노블적 작화를 결합하여 다양한 작화 스타일을 혼재시킨 것은 바로 그 예시다. 유아사 마사아키는 이러한 비전형적, 상호텍스트적 작화로 기존의 의미를 해체하고 다층적 해석을 가능하게 하는 것이다.



[그림 2] <마인드 게임>(좌)과 <다다미 녀 장 반 세계일주>(우)의 한 장면
 이미지 출처: <마인드 게임>, <다다미 녀 장 반 세계일주> 이미지 캡처

3. 해체주의적 관점에서의 <마인드 게임>의 비전형적 작화 분석

<마인드 게임>은 유아사 마사아키의 장편 데뷔작이자, 실험적 작화와 서사가 돋보이는 대표작이다. 이 작품은 2004년 일본 문화청 미디어 예술제 애니메이션 대상을 받으며 “고도의 기술과 고차원적인 센스가 융합되어 셀 애니메이션이 아니면 불가능한 표현의 정점에 달해있다”는 호평과 함께 그 작품성을 인정받기도 했다.²³⁾ <마인드 게임>을 관통하는 하나의 키워드가 있다면 그것은 비전형성이다. <마인드 게임>은 비전형적 이야기 전개와 다양한 애니메이션 기법을 결합하여 관객이 예상하지 못한 시각적 경험을 제공한다. 작품의 내러티브는 현실과 환상의 경계가 모호하며, 시각적 스타일은 급격한 변화를 거듭해 관객이 익숙한 구조에서 벗어나게 만든다. 또한, 작품 속 캐릭터의 과장된 신체 표현과 독특한 색채 사용은 관객이 작품 속 세계를 새롭고 낯설게 인식하게 한다.²⁴⁾ 즉, <마인드 게임>은 전통적인 작화 스타일의 연속성을 의도적으로 깨뜨리며 다양한 해석의 가능성을 만들어낸다. 이러한 <마인드 게임> 작화의 비전형성은 앞서 설명했던 것처럼 데리다의 해체주의적 개념으로 분석했을 때 매우 다층적으로 바라볼 수 있게 되는데 그중 가장 주요한 두 가지의 시퀀스를 선정하여 집중적으로 분석하였다.

23) 김도훈(2005), “<마인드 게임>, 마음으로 이해해야 할 괴작”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=33975

24) 이세정(2024), 「실험 애니메이션에서 나타난 ‘낯설게 하기’에 관한 연구」, 『애니메이션 연구』, 제20권 3호, 55쪽



[그림 3] 국외 <마인드 게임> 포스터

이미지 출처: 나무위키 <마인드 게임> 문서

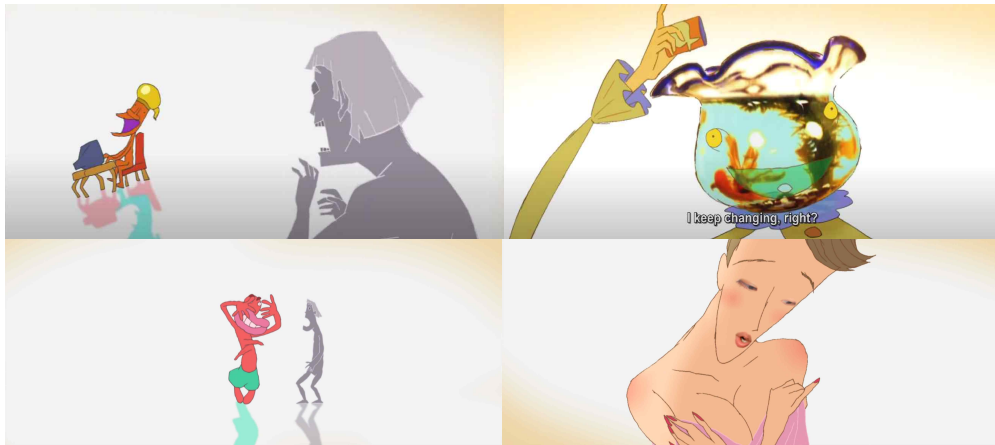
1) 니시와 신과의 만남 시퀀스 (00:22:57 ~ 00:31:25)

<마인드 게임>의 초반부에는 주인공 니시가 사후 세계로 가게 된 후 겪는 일을 다룬 약 10분 정도의 시퀀스가 등장한다. 이 장면에서 니시는 그야말로 신(神)을 만나게 되는데, 신 캐릭터의 작화가 매우 실험적으로 적용되어 있어 눈길을 사로잡는다. 신은 일정한 캐릭터 디자인을 유지하고 있지 않다. 그 형태는 성별도 나이도 일정하지 않으며 동물과 인간의 경계 역시도 오간다. 어떤 신의 디자인은 그 원형이 무엇인지 짐작하기도 어려울 만큼 추상적이기도 하다. 단순히 디자인뿐 아니라 그 작화를 이루는 작화 스타일과 기법 역시 일관적이지 않다. 이 장면에서 신의 작화는 실사 이미지를 콜라주 기법으로 붙여 2D 작화와 결합시키기도 하고, 두 가지 대비되는 스타일, 소위 ‘극화 스타일’과 ‘카툰-일러스트 스타일’을 번갈아 사용하기도 한다.²⁵⁾ 신은 이러한 그의 변화무쌍한 형태를 의식하듯 다음과 같이 말한다. “계속 바뀌는 구만, 그렇지? 보고 싶은 모습을 딱 정할 수가 없지.” 이 대사는 신의 형태가 실시간으로 바뀌고 있음을 재차 강조하는 대사로도 기능하지만 동시에 니시가 보고 싶은 모습에 따라 자신의 형태가 바뀌고 있음을 암시하며 그 변화의 작동 원리를 알려주고 있다. 즉, 신의 형태는 그를 보는 니시의 주관에 정해지고 있으며 신에 대한 니시의 주관은 고정적일 수 없기에 계속 변화 할 수 밖에 없다는 것이다. 이 사실은 신

25) 나호원(2018), “유야사 마사아키 감독의 <밤은 짧아 걸어 아가씨야>는 흥미로운 대립 이미지로 가득하다”, 『씨네21』, http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89874

의 형태가 니시와 신의 관계에 의해 변한다는 점에서 상호관계성 개념을, 그리고 그 변화가 필연적이며 연속적이라는 점에서 산중 개념을 연결시킨다.

데리다의 해체주의는 전통적인 이분법적 논리에서 벗어나 새로운 해석과 가능성을 탐구하는 것을 목표로 하는데, 이때의 이분법은 서구의 로고스 중심주의에서 비롯된 것이다. 로고스 중심주의는 서구 형이상학의 중심 사유 방식의 전형으로서 ‘받아들여야 할 것’과 ‘받아들이지 말아야 할 것’, 혹은 중심과 주변으로 경계를 설정하고 이를 우월한 것과 하등한 것으로 위계화한다. 그리고 여기서 중심은 ‘본질, 존재, 주체, 초월성, 신’ 등의 모습을 하고 있다. 해체주의는 이 중심이 그저 환상적 개념에 불과하다고 주장하고 우월성이 당연시되었던 것들의 절대적 위치에 의문을 제기한다.²⁶⁾ 그러니 <마인드 게임>에서 신의 형태가 시종 변화하는 것은 그 사실 자체로 해체주의적 발상이라고 볼 수 있다. 더욱이 작품에서 드러나는 신의 형태는 대부분 정형화된 틀에 갇히지 않으며 단일 디자인으로서도 이분법적 구분에 갇히지 않는다. 남성과 여성의 신체적 특징을 모두 가진 모습, 동물과 인간의 특징이 섞인 모습 등이다. 그러므로 신의 형태는 끊임없이 분열하고 흩어지며 산중하게 되는 것이다.



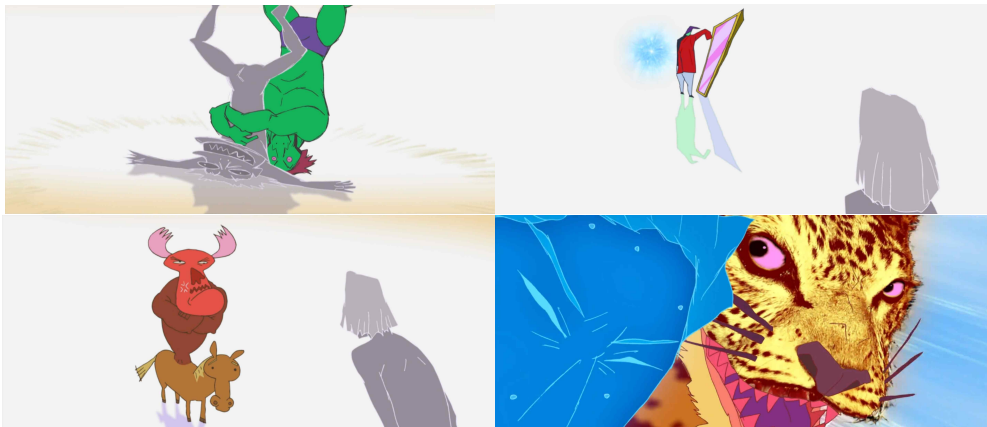
[그림 4] <마인드 게임>에서 신의 여러 모습

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

신의 형태는 그 시각적 변화의 폭도 매우 넓지만, 변화하는 작화의 양상 역시 매우 비전형적이다. 이 변신 작화의 타이밍과 양상은 극의 흐름과 관계되며, 상호 작용을 통해 결

26) 김윤경(2004), 「애니메이션 영화 <프린스 앤 프린세스>의 탈구조주의적 수용에 관한 연구: 데리다의 해체주의 이론을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 통권 제8호, 105~106쪽

정된다. 신의 변신은 처음에는 마치의 그 변화무쌍함을 자랑하듯 매우 산발적이고 빠르게 진행된다. 쇼트가 바뀔 때마다, 때로는 프레임마다 신은 변화한다. 이는 자신의 죽음과 신의 존재를 아직 받아들이지 못하고 있는 니시의 정신 상태를 반영한 것이다. 카메라 연출 또한 이 장면에서는 쇼트가 전환될 때 180도 법칙을 의도적으로 어겨 니시가 느끼는 혼란을 가중하는데 그러므로 이때의 작화는 니시의 심리뿐 아니라 극의 연출 의도와 상호작용하며 바뀌게 된다고 말할 수 있다. 니시가 신의 존재와 자신의 죽음을 알게 되면, 그 전과 같이 프레임 단위의 형태 변화는 더 이상 이뤄지지 않는다. 신의 변신은 일종의 패턴을 갖게 되는데, 액션의 흐름에 따라 자연스럽게 전환이 이루어진다. 예를 들어 신이 니시를 때리는 장면에서는 레슬러 형태로 변하고, 달리는 형태에는 말의 형태로, 데이트를 위해 거울 앞에서 서 있을 때는 정장 입은 남자의 형태로 변하는 식이다. 그리고 시퀀스의 마지막에서 환생하기 위해 전력을 다하는 니시의 모습을 보고 그에게 환생을 허락하는 신의 모습은 고양이과 동물의 모습으로 고정된다. 둘의 갈등이 화해와 이해의 단계로 접어들자 그 형태 역시 안정을 찾은 모습이다. 이처럼 신의 변화는 니시와 신의 관계가 변함에 따라, 그 상호 작용의 종류에 따라 작화의 양상이 변화한다. 캐릭터의 형태를 비전형적으로 그리고 변화시키는 것뿐만 아니라 변화하는 작화의 양상 역시 관계에 따라 그 구조를 계속 재구축하는 것이다. 이렇듯 <마인드 게임>의 비전형적 작화는 해체주의적 개념을 다양한 방면과 기법으로 구현해낸다.

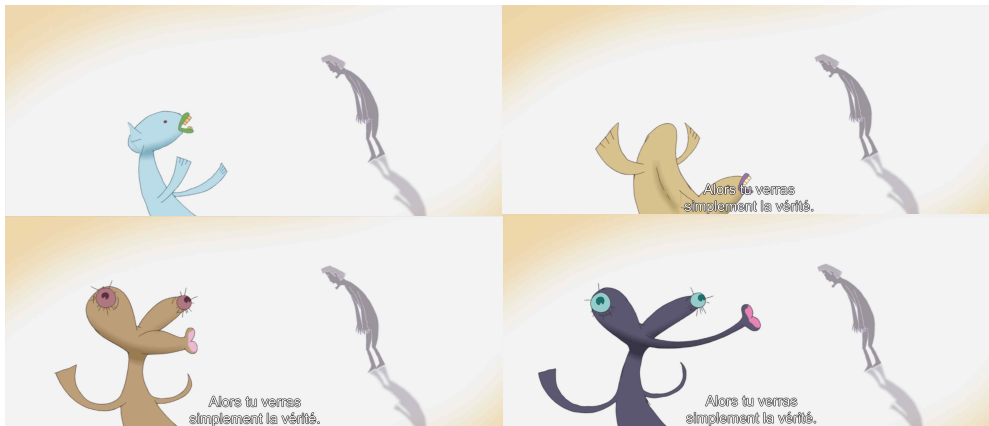


[그림 5] <마인드 게임>에서 맥락과 감정에 맞게 변신하는 신의 모습

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

니시가 신의 존재를 인식한 직후에 의미심장한 작화의 양상이 어느 한 쇼트에서 이뤄진다. 바로 몰핑(Morphing)²⁷⁾ 작화가 등장하는 장면이다. 수많은 신의 변신 중 몰핑

작화는 이 한 장면에서만 구현되는데, 변화의 중간 단계까지 전시하는 이 작화는 변화한다는 사실 그 자체를 무엇보다 강조하는 효과를 지닌다. 이 작화가 등장하는 장면에서 신은 “그냥 주어진 걸 받아들이는 게 정직한 거야. 사실 그대로를 보는 거야, 쉽잖아?”라고 말한다. 이는 일차적으로는 니시의 변화된 상태, 삶에서 죽음으로의 전환을 직시하라는 의미로 받아들여지지만, 몰핑하는 신의 모습은 대사와 장면에 다른 충위를 만든다. 몰핑 이미지는 종종 해체와 파괴 속에서 죽음을 연상시키기도 하지만 동시에 죽음이 잉태하는 생명성을 담지하며 삶과 죽음이 교차하는 장이 될 수 있다.²⁸⁾ 때문에, 이는 그 어떤 진리나 상태도 절대적이지 않고 맥락에 따라 늘 변화하거나 변화 중인 상태인 것을 명시하라는 듯한 해체주의적 깊이를 암시할 수 있는 것이다. 이 몰핑 작화는 극의 후반부에 다시 한번 주요하게 사용되는데, 다음으로 분석할 시퀀스가 바로 그것이다.



[그림 6] <마인드 게임>에서 신의 변신이 몰핑 기법으로 구현된 장면

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

2) 니시와 미요의 성애 시퀀스 (01:11:52 ~ 01:13:38)

다음으로 작화를 분석해 볼 시퀀스는 주인공 니시와 여성 캐릭터 미요가 배 위에서 성애를 나누는 장면이다. 이 장면은 몰핑 기법을 통해 일반적으로 상상할 수 있는 애니메이션 속 성애 장면과 사뭇 다르게 진행된다. 작화는 다음과 같은 과정을 거치며 변한다. 처음에는 두 캐릭터의 동공의 색이 각각 보라색과 붉은색으로 바뀌고, 그다음, 둘은 키스하게 되고

27) 몰핑(Morphing)이란 어떤 캐릭터나 사물이 A에서 B로 변화하는 기법이다.

28) 서영주·조미라(2018), 「애니메이션영화에서의 죽음-이미지 연구」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제52호, 43쪽

캐릭터의 전체 색이 전부 분홍색과 연두색으로 바뀐다. 이때부터 본격적인 몰핑 작화가 사용되기 시작하는데, 둘의 몸은 울렁거리며 다른 무언가로 변한다. 니시의 몸은 나비처럼 몰핑되고 미요에 몸에서는 촉수들이 솟아오른다. 인간의 형태를 벗어난 둘의 몸은 점점 더 격렬하고 동물적으로 성애를 하기 시작한다.



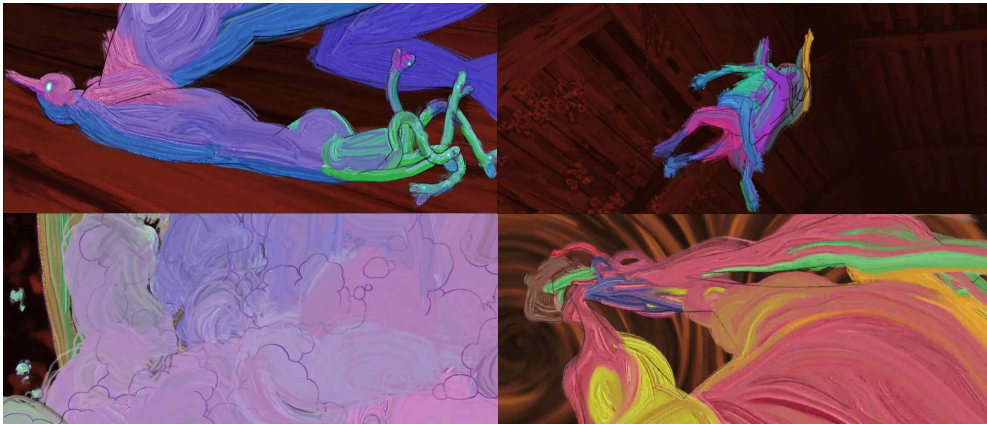
[그림 7] <마인드 게임>에서 니시와 미요가 몰핑 기법으로 형태를 바꾸는 장면

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

이처럼 성애의 동작이 격해지고 감정이 진해지면서 이후부터는 또 다른 작화의 양상이 드러난다. 이전까지는 일반적인 2D 애니메이션 기법의 틀 안에 작화가 머물렀지만, 이후부터는 캐릭터의 변화에 다양한 기법들이 동원되기 시작한다. 우선, 니시와 미요의 몸은 페인트 온 글라스(Paint-On-Glass) 기법으로 표현되며 총천연색의 유화로 화려하게 약동한다. 페인트 온 글라스 기법은 유리 위에 유화로 그림을 그려 각 프레임을 찍는 애니메이션으로 기법으로, 이 형식에서는 그림을 계속 덧대서 작업해야 한다는 특성에 맞게 그림을 조금씩 변형하면서 장면을 전환하는 ‘메타모포시스(Metamorphosis)’ 기법이 효과적으로 사용된다. 앞서 서술한 몰핑 기법은 이 메타모포시스 기법의 일종으로 분류되는데, 그러니 페인트 온 글라스 기법의 사용은 몰핑을 강력하게 구현할 수 있도록 돕게 된다.²⁹⁾ 니시와 미요의 몸은 그래서 페인트 온 글라스로 구현되기 시작하면서 더욱 그 형태를 적극적으로 변환한다. 니시와 미요의 몸은 새와 물고기, 산호, 뱀이 되고 이후엔 바다가 되더니 언어로 형용할 수 없는 추상적인 존재로 나아간다. 몰핑 기법 안에서 둘은 자연과 상호 작용하고 기존의 형태를 해체한 뒤 다시 재창조된다. 상호관계성과 산중의 개념이 이 작화 스타일 녹아들어 사용된 것이다.

그런데, 이 시퀀스에는 페인트 온 글라스 기법 이외의 한 가지 기법이 특별한 방식으로 더 중첩된다. 니시와 미요의 성애 장면과 교차 편집되는 또 하나의 장면이 존재한다. 이는 한 증기 기관차가 각종 장애물을 부수며 산의 정상으로 질주하다 끝내 낭떠러지에서

29) 박미령(2022), 『도스토옙스키의 『우스운 자의 꿈』과 동명의 페트로프 애니메이션과의 크로스미디어 스토리텔링 연구』, 『슬라브연구』 제38권 제3호, 256~258쪽



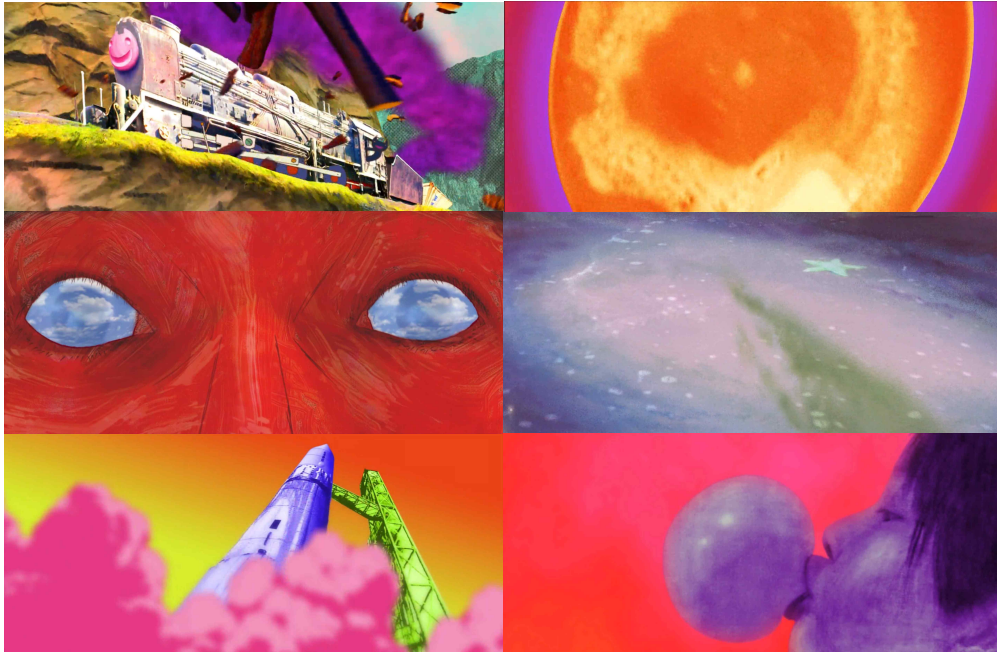
[그림 8] <마인드 게임>에서 페인트 온 글라스 기법이 쓰인 장면

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

떨어져 바다에 빠지는 것이다. 이 장면은 실사 이미지를 활용한 컷아웃 애니메이션, 3D 그래픽, 실사 영상이 콜라주 기법으로 결합되어 있다. 이 장면 속 기차는 캐릭터들의 성애가 격렬해짐에 따라 이에 비례하여 역동성을 더한다. 추후 급기야는 로켓이 우주로 향해 발사되는 장면, 프라이팬에서 요리가 튀겨지는 이미지, 풍선껌이 터지는 이미지까지 추가되며 혼란스럽게 섞이게 된다. 절정을 느끼는 캐릭터들과 우주, 그리고 바다의 이미지가 충돌하고 중첩된다. 이 구성에서 사용된 중첩은 해체주의 건축과 패션에서 유용하고 중요한 접근 방식이다. 이는 기존의 것을 해체하고 해체된 요소들의 중첩과 결합을 통해 왜곡된 새로운 형태를 드러내는 것으로, 요소들의 중첩으로 인한 상호관계성, 새로운 형태를 드러내는 과정에서는 산중 개념이 연결된다.³⁰⁾ 이 시퀀스에는 단순히 이미지와 작화 기법을 넘어 내러티브까지 중첩된다. 이 장면의 의도는 이런 인물들이 성관계를 가질 때 실제로 무슨 일이 일어나는지 보여주는 것이 아니라 그들이 경험하는 감정, 그 순간 그들이 공간과 본인 신체를 어떻게 보는지를 보여주는 것이다. 이성적으로 판단해 볼 때 니시와 미요가 처한 실제 상황은 고래의 배 속에 갇혀 절망에 빠진 서로를 위로하는 것뿐이다. 그러나 두 캐릭터는 서로의 교감을 통해 잠시라도 초월적인 해방감을 느끼고 있음을 작품과 작화는 인지하고 그 사실과 상호관계를 맺으며 물리적, 이성적인 한계를 넘어서 현실을 재구성한다. 두 캐릭터는 개인과 인간을 초월하여 자연과 일체화된다. 이미지와 감정, 현실은 해체되고 다시 중첩되며 새로운 형태로 산중한다. 즉, 이 수많은 기법

30) 이엄지(2024), 「뮤지컬 무대디자인에 접목된 건축미학적 해체주의 디자인 표현 양식 연구 - 뮤지컬 <모래시계>를 중심으로 -」, 『한국실내디자인학회 논문집』 제33권 제1호(통권 제162호), 67쪽

과 이미지의 중첩은 해체주의적 원리 아래서 이루어진다고도 볼 수 있다.



[그림 9] <마인드 게임>에서 니시와 미요의 성애, 기차의 질주, 로켓 발사, 후라이팬, 풍선껌 이미지가 교차 편집되는 장면

이미지 출처: <마인드 게임> 이미지 캡처

4. 결론

본 연구는 유아사 마사아키의 작품 세계가 애니메이션 창작자들에게 실험적이고 유연한 이미지 및 작화 기법에 대한 영감을 제공할 수 있음에도 불구하고, 국내에서 그의 작품에 대한 학문적 연구가 거의 이루어지지 않고 있다는 점을 문제의식으로 삼았다. 이에 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일을 해체주의적 관점에서 분석하고, 그의 대표작인 <마인드 게임>을 중심으로 산중과 상호텍스트성의 개념이 어떻게 구현되는지를 고찰하였다. 유아사 마사아키의 작품은 형식적·내용적 측면에서 구조적 해체와 의미의 유동성을 적극적으로 활용하며, 이는 자크 데리다의 해체주의가 지향하는 탈중심화와 의미의 끊임없는 재구성 과정과 밀접한 관련이 있다. 따라서 본 연구는 해체주의 이론을 기반으로 유아사 마사아키의 작화 스타일이 기존 애니메이션 미학을 어떻게 확장하고 전복하는지를 규명하는 데 초점을 맞추었다.

유아사 마사아키의 작화 스타일은 전통적인 애니메이션 형식과 규범에서 벗어나 탈중심화된 시각적 구성을 통해 의미의 해체를 시도한다. 그의 작품에서는 캐릭터 디자인이 고정되지 않거나, 동일한 장면 내에서도 형태와 스타일이 급격하게 변화하는 비일관적 작화 방식이 적극적으로 활용된다. <마인드 게임> 속 신(神) 캐릭터의 변화무쌍한 디자인은 이러한 탈중심화 개념을 극적으로 구현하는 사례로 볼 수 있다. 신은 일정한 형태를 유지하지 않고 끊임없이 변형되며, 이는 전통적으로 신에 부여된 고정된 형상과 위계를 해체함과 동시에, 관계적이고 유동적인 존재로서의 신개념을 형상화하고 있다. 이는 데리다가 제안한 로고스 중심주의의 해체와도 직접적으로 연결된다.

또한, 유아사 마사아키의 작품은 데리다의 산중 개념을 시각적으로 구현하며, 의미가 특정한 중심으로 수렴되지 않고 지속적으로 분산되고 확장되는 방식을 보여준다. <마인드 게임>의 성애 시퀀스에서 나타나는 몰핑과 페인트 온 글라스 기법을 활용한 장면 변형은 산중 개념을 강력하게 시각화하는 방식이다. 여기서 두 캐릭터의 형태는 인간의 신체를 넘어 다양한 자연물과 생명체로 변화하며, 이는 단순한 비주얼적 실험이 아니라 개체성을 해체하고 존재의 유동성을 강조하는 해체주의적 표현 방식으로 해석될 수 있다.

나아가, 유아사 마사아키의 작품에서는 상호텍스트성이 강하게 드러나며, 서로 다른 시각적 요소와 서사적 층위가 결합하고 중첩되는 방식으로 새로운 의미를 창출한다. <마인드 게임>에서는 2D, 3D, 실사 영상, 로토스코핑(Rotoscoping), 픽셀레이션 등 다양한 기법이 콜라주처럼 결합이 되며, 이는 단일한 스타일이나 기법이 절대적이지 않음을 강조하는 동시에, 작품 자체를 열린 텍스트로 작동하게 만든다. 특히 증기 기관차, 로켓, 성애 장면을 병렬적으로 배치하는 교차편집 방식은 단순한 서사의 흐름을 초월하여, 관객에게 다양한 의미 해석의 가능성을 제공하는 기제로 작용한다.

결과적으로, 유아사 마사아키의 비전형적 작화 스타일은 해체주의의 핵심 개념인 탈중심화, 산중, 상호텍스트성을 적극적으로 활용하며, 이를 통해 기존 애니메이션의 형식적·내용적 경계를 허무는 작품 세계를 구축하고 있다. <마인드 게임>을 비롯한 유아사의 작품들은 정형화된 서사와 작화 스타일의 구속에서 벗어나, 시각적·서사적 유희를 극대화하며, 의미의 유동성과 다층성을 강조하는 방식으로 새로운 애니메이션 미학을 제시한다. 유아사 마사아키는 오프 스크린과의 인터뷰에서 다음과 같이 말한 바 있다. “나는 항상 스타일을 바꾸려는 것이 아니라, 이야기의 성격에 따라 적절한 스타일을 선택할 뿐이다”³¹⁾ 즉, 그의 비전형적 작화는 형식적 실험이 목적이 아니라, 서사와 감정을 전달하는 방식의 일환이다. <마인드 게임>은 주인공 니시와 주변 인물들이 변하는 게 불가능해 보이는 현실을 변화에 대한 의지 그리고 시점의 전환을 통해 해체하고 재창조하는 이

야기다. 그렇기에 유아사 마사아키는 캐릭터의 주관적 심리 상태와 상호작용하여 객관적 사실을 해체하고 이를 새로운 이미지로 산중하는 해체주의적 움직임으로서 비전형적 작화 스타일을 고안해 낸 것이다. 그리고 이는 <마인드 게임>을 다루는 방법론에만 국한된 것이 아니다. 작품의 맞게, 다루는 캐릭터에 맞게 자신의 작화 스타일을 변화하는 그의 접근법 자체가 탈중심적이며 탈구조적이다. 즉, 유아사 마사아키 작화의 비전형성은 한 작가의 필모그래피를 바라보는 관점에서도, 하나의 쇼트를 분석하는 관점에서도 해체주의적이며 애니메이션이라는 매체 자체에 대한 철학적 질문을 던지는 예술적 실천으로서 기능한다.

본 연구는 유아사 마사아키의 작품을 해체주의적 관점에서 분석하는 것이 그의 예술적인 특징을 깊이 이해하는데 유용한 방법론이 될 수 있음을 어느 정도 입증하였다는 점에서 소정의 성과를 거두었다. 그의 작품 세계는 단순히 기존 애니메이션의 전형성을 벗어난 실험적 시도로 머무는 것이 아니라, 해체를 통해 새로운 의미와 미적 가능성을 창출하는 동적인 과정을 담고 있다. 향후 연구에서는 그의 이후 작품에서도 이러한 해체주의적 특징이 어떻게 변주되고 발전하는지를 분석하는 것이 의미 있는 연구 방향이 될 것이다. 한국 애니메이션에도 실험적인 시도와 작화 작업에 대한 유연한 접근이 증가하는 데 본 연구가 기여할 수 있기를 바란다.

31) Frédéric St-Hilaire(2018), 「An Interview with Masaaki Yuasa」, 『Off Screen』 Volume 22, Issue 6, <https://offscreen.com/view/an-interview-with-masaaki-yuasa>

참고문헌

- Youtube (2020, 03, 17), 「다다미 너 집 반 세계일주 / 유아사 마사아키의 기호학적 해방」,
(<https://www.youtube.com/watch?v=4ODMH0yKPUQ&t=89s>)
- 김도훈(2005), “<마인드 게임>, 마음으로 이해해야 할 괴작”, 『씨네21』,
(http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=33975)
- 김윤경(2004), 「애니메이션 영화 <프린스 앤 프린세스>의 탈구조주의적 수용에 관한 연구: 테리다의 해체주의 이론을 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제8호, 101~113.
- 나호원(2018), “유아사 마사아키 감독의 <밤은 짝아 걸어 아가씨야>는 흥미로운 대립 이미지로 가득하다”, 『씨네21』,
(http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89874)
- 박미령(2022), 「도스토옙스키의 『우스운 자의 꿈』과 동명의 페트로프 애니메이션과의 크로스미디어 스토리텔링 연구」, 『슬라브研究』 제38권 제3호, 235~265.
- 서영주·조미라(2018), 「애니메이션영화에서의 죽음-이미지 연구」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제52호, 25~48.
- 송경원(2018), “<새벽을 알리는 루의 노래> 유아사 마사아키 감독 - 그림은 세계에 대한 감각의 표현이다”, 『씨네21』,
(http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=89389)
- 송경원(2018), “일본 애니메이션의 새 얼굴, 유아사 마사아키의 세계”, 『씨네21』,
(http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=89409)
- 안윤경·김현석(2018), 「해체로 읽는 신카이 마코토의 <너의 이름은>: 이름 없이는 서로 만날 수 없는 사물들에 대해」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제50호, 75~99.
- 이세정(2024), 「실험 애니메이션에서 나타난 ‘낮설게 하기’에 관한 연구」, 『애니메이션 연구』 제20권 3호, 50~79.
- 이엄지(2024), 「뮤지컬 무대디자인에 접목된 건축미학적 해체주의 디자인 표현 양식 연구 - 뮤지컬 <모래시계>를 중심으로 -」, 『한국실내디자인학회 논문집』 제33권 제1호(통권 제162호), 62~72.
- 이자연(2023), “일본 애니메이션에 열광하는 관객에게 일어나고 있는 변화는, 강상욱, 김민하 인터뷰”, 『씨네21』,
(http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=102478)
- 정재현(2022), “[인터뷰] ‘견왕: 이누오’ 유아사 마사아키 감독, “창작자는 표현 가능한 것이라면 모두 표현해야 한다””, 『씨네21』,
(http://m.cine21.com/news/view/?mag_id=101632)
- 정해진(2024), 「한국 독립 애니메이션 장 연구 - 1990년대 장의 발생과 형성을 중심으로」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제77호, 131~163.

허정아(1996), 「테리다와 뽕쥬 - Signeponge 읽기」, 『불어불문학 연구』 제32권 1호, 101~123.

허진영(2020), 「해체주의 발상 방법을 적용한 업사이클링 셔츠 디자인」, 『기초조형학연구』 21권 5호, 655~668.

Frédéric St-Hilaire(2018), 「An Interview with Masaaki Yuasa」, 『Off Screen』 Volume 22, Issue 6,
(<https://offscreen.com/view/an-interview-with-masaaki-yuasa>)

取材(2021), 『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』 富野由悠季監督インタビュー | 「素人芸だった」と語る『逆シャア』への反省と、『閃光のハサウェイ』に向けて, 『animate Times』,
(<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1616398171&p=4>)

최초 투고일 : 2025년 2월 5일

A Deconstructive Analysis of Masaaki Yuasa's Nonconventional Animation Style – Focusing on <Mind Game>

You Seon Hahm
Hyeok Ryu

Masaaki Yuasa has established his unique artistic world by breaking away from the aesthetic and narrative conventions of traditional Japanese animation. Actively incorporating the methodologies of the Webgen generation of animators, he has created radical visual expressions that have had a profound impact on animation worldwide. His works have been widely recognized for their aesthetic value, earning him numerous awards at various film festivals. However, his departure from conventional animation grammar has also made his works less accessible to mainstream audiences, resulting in limited exposure and academic research in South Korea. Given the potential of Yuasa's works to inspire domestic animators in adopting more experimental and flexible visual styles, this study aims to explore his artistic approach in depth.

This research employs Jacques Derrida's deconstruction theory as its theoretical framework to analyze Yuasa's seminal work, <Mind Game> (2004). As deconstruction seeks to dismantle existing structures and explore new interpretative possibilities, it aligns with Yuasa's experimental animation techniques and artistic objectives. <Mind Game> was selected for analysis as it serves as Yuasa's feature-length directorial debut and lays the foundation for his subsequent nonconventional animation style and narrative structures. Specifically, this study focuses on the concepts of dissemination and intertextuality, examining how <Mind Game> transcends formal boundaries and generates new aesthetic possibilities.

As a result of the study, it was confirmed that Yuasa Masaaki's drawing style is not merely an experimental technique but a deconstructive practice that expands the medium of animation itself. Furthermore, the study concluded that his works integrate heterogeneous techniques throughout and continuously disperse and expand meaning, thereby broadening the expressive scope of animation. It is

hoped that this research will serve as a foundational reference for further exploration of the expansion of animation aesthetics.

Key words | Animation, Masaaki Yuasa, Deconstruction, Mind Game,
Content