

# 애니메이션 캐릭터와 마스크의 의미적 관계에 관한 연구 분석

Analysis of the Relation of Significant Between Animation Character and Mask

김지홍

동명대학교

Kim Ji-Hong

Tongmyong University

## 요약

본 연구는 애니메이션의 캐릭터 분석을 위한 새로운 방법으로 마스크를 통한 의미 파악이다. 마스크는 착용자에 의해서 또는 관객의 동일시에 의해 자신과 합일을 이룬다. 캐릭터를 자신의 대리자로 여기며 자신의 감정을 이입하는 개념은 마스크적 역할과 유사성을 가질 수 있다. 마스크의 다양한 역할 역시 애니메이션의 캐릭터가 행하는 역할과 유사하다. 즉 마스크의 역할은 풍요 제의, 벽사, 신성, 의술, 추억, 영혼, 전쟁, 장례, 입사, 토렘, 기우, 수렵, 무용과 연극의 예능 등을 위해 사용된다. 연구 결과 마스크의 성질과 애니메이션뿐만 아니라 영화나 연극의 배우까지 포괄적으로 포함하여 마스크의 개념으로 수용된다.

## Abstract

This paper will be examined new character analysis method by the concept of mask. Mask can be identified by wearer or viewer itself. It can be detected the similarity of agent that is represented viewer for putting their emotion. Therefore character and mask take the same role of representing others. The result of this study can be evidenced that animation character is possible to be analyzed into the concept of mask and this theory can also be adapted to drama and movie.

## 1. 서론

애니메이션의 캐릭터는 애니메이션의 의미를 전달하기 위해 시간성을 기반으로 애니메이터에 의하여 움직임이 생산되고 이를 바탕으로 관객들은 자신이 마치 행동하는 듯한 느낌으로 감동을 받게 된다. 그러므로 관객들에게 여흥을 제공하여 슬픔과 기쁨을 공감하게 된다. 즉 관객은 연극이나 영화나 애니메이션에서 움직이는 배우나 캐릭터를 관객을 대신하여 행위를 한다고 느껴 자신과 동일시하며 자신의 감정을 이입하고 이를 통하여 카타르시스를 느끼는 것이

다. 관객들은 캐릭터를 자신과 동일시하고 마치 자신의 대리인으로 가면이나 가면을 쓴 자신이라고 여기게 된다. 관객은 배우나 캐릭터가 자신의 마스크이며 자신이 이를 착용하고 어떠한 행위를 직접 한다고 믿으므로 관객과 애니메이션 캐릭터에 대하여 마스크적인 개념을 통해 캐릭터를 분석할 필요가 있다. 마스크의 역할인 대리자적 역할, 타자로의 변신 등의 다양한 의미들을 지니고 있고, 마스크의 개념을 통하여 애니메이션 캐릭터의 관계 분석은 캐릭터가 단순히 이야기를 이끌어 나가는 것 이상의 역할을 관객에

게 제공하기 때문이다. 마스크의 역할은 인류 문화학적 관점에서 연구 분석되어 왔으나 애니메이션의 캐릭터에 대한 마스크의 의미 파악은 아직 미흡한 실정이다. 따라서 캐릭터의 연구에 대한 다양성 확보라는 관점에서 의의가 있고 캐릭터와 마스크의 관계를 철학적 심리학적 연구 방법으로 분석하는 것이 목적이다. 본 연구는 마스크에 대하여 인류문화학적인 기반으로 기호학적, 수사학적 접근을 통해 애니메이션 캐릭터와 마스크의 관계를 분석한다. 즉 문화 일반에 대한 전반적 분석과 제의와 마스크에 대한 관계를 조망하고 마스크의 의미와 문화적 요소를 연구한다. 그리고 마스크와 애니메이션 캐릭터의 철학적 심리학적 분석을 수행한다. 그러므로 애니메이션 캐릭터가 관객에게 마스크적 역할을 수행함을 밝힌다.

## II. 인류와 문화

### 2.1 인류의 문화적 공동성

문화란 라틴어의 *cultus*에 그 어원을 두고 있으며, “밭을 경작 한다”라는 의미를 이며 그 후에 “가치를 창조 한다”로 의미가 변화하여 일반적으로 문화인이란 예술을 이해하는 교양 있는 사람을 의미한다. 광의적인 측면의 문화는 인류학에서 자연현상에 인위적 행위가 더해진 모든 것이다.<sup>1)</sup> 인류의 모든 물질적 정신적 유산을 일컫는 것이다. 인류는 상당한 부분에서 문화적 공통점을 보유하고 있다. 이러한 이해하기 위하여 사상적 기초로써 제일성과 상대성과 총체성의 선형적 대전제(大前提)의 측면이 있다.<sup>2)</sup> 제일성(齊一性)은 심리적인 측면과 생물학적인 대전제로 심리적 표현이 방식과 정도에 대한 상이성에도 불구하고 동일하다는 것이다. 상대성은 어떤 문화의 요소이건 문화의 우열의 개념으로의 파악이 아닌 개별 문화의 요소들의 가치를 인정한다. 그리고 총체성은 문화란 제도적 환원에 의해서는 결코 전체의 모습을

나타내 보일 수가 없다는 것이다. 그러므로 전체와 부분의 관계가 동일할 수가 없다. 인류 문화의 대전제를 통하여 나타난 제일성과 상대성과 총체성은 실재로 인류의 문화적 교류를 통하여 입증되고 있다. 즉 문학과 음악과 미술과 연극과 영화와 애니메이션 등의 예술을 통하여 인류가 공통적으로 감상하고 감동하고 있다.

### 2.2 제의와 마스크

인류 문화에서 고대사회의 축제는 신화와 종교의 의례적 관점에서 그 기원을 찾을 수 있다.<sup>3)</sup> 그러므로 축제의 제의적 측면이 부각된다. 네덜란드의 역사학자 호이징가(Huizinga, Johan)는 호모루덴스(*homo ludens*)라는 책에서 인간의 유희적 본성이 문화적으로 표현된 것이 축제이다. 놀이는 비일상적, 비생산적인 것이지만 일상과 생산을 위해서 필수불가결한 것이다.<sup>4)</sup> 그러므로 놀이에 대한 비일상성과 비생산성에도 불구하고 인류에게 매우 큰 의미로 자리 잡고 있는 것은 억압되고 간과된 감정의 공식적 표출이 허용되기 때문이다. 축제를 뒤르캠적인 모델과 프로이드적인 모델로 구분되는데 뒤르캠은 사회적 통합을 위한 기능하는 일종의 종교적 형태, 즉 제의(rite)라고 한다. 그에 반해 프로이드는 축제를 공정성과 즉흥성, 디오니소스적인 부정과 인간 본능을 억압하는 것의 폐기, 해방을 향한 문화라고 본다. 사회학자이자 상징인류학자인 빅터 터너(Victor Turner)는 이러한 신성하고 종교적인 순간을 ‘리미날리티(liminality) 단계’라 칭하고 이러한 단계에 머물러 있는 사람들이나 그들이 모여 있는 상황이나 공간을 ‘큐뮤니타스(communitas)’라고 부른다.<sup>5)</sup> 즉 축제는 비일상성으로 일탈을 통해 억압된 욕망의 일시적 실현을 경험하고 시간과 공간에서 신성한 시간으로 회귀하고 초월적 에너지 획득하여 비일상성을 체험하게 되는 것이

1) 유태용, 문화란 무엇인가, 학연문화사, 2002, p.10

2) 전경수, 인류학과의 만남, 서울대학교출판부, 1996, p.46

3) 류정아, 축제인류학, 살림, 2003, pp.7-8

4) 전계서, p.10

5) 전계서, pp.15-17

다. 축제에서 사용되는 여러 도구들 중에서 가장 대표적인 것이 타자성을 통하여 본성을 감추거나 전도할 수 있는 가면을 비롯한 변장 도구이다.<sup>6)</sup> 마스크를 통하여 신화와 전설은 구체화되고, 역사성은 현실 속에 표현되며, 동물성과 인간성이 결합되며, 초자연적 존재와의 직접적인 의사소통이 가능해진다.<sup>7)</sup> 기호학적 측면에서 마스크는 은유나 환유를 통해 의미를 시각화하여 소통한다.

### III. 문화적 요소로서의 마스크

마스크의 재료는 종이, 바가지, 나무, 축제품 등 다양하다.<sup>8)</sup> 즉 각 지역의 환경적 요인에 영향을 받아 다양한 재료로써 표현하고 있다. 문화적 요소의 적용을 캐릭터를 통하여 찾아낼 수 있다. 애니메이션에서 캐릭터의 외형은 문화적 기표로써 독창적인 지역 문화를 함축하고 있기 때문이다. 캐릭터의 외형에서 나타나는 문화적 요소를 크게 네 가지로 대별한다면 인종적 요소, 의상적 요소, 헤어스타일적 요소, 액세서리적 요소로 나눈다. 그런데 캐릭터의 얼굴이 마스크로 파악되어져 의상적 요소로 분류되어 진다. 마스크는 얼굴의 외양을 파기해서 프시케(혼), 정열, 유머 혹은 영환의 심연의 정수에 의해서 총체적으로 변형 전이된 형상을 드러내기 위한 것이다.<sup>9)</sup> 마스크를 씌으로써 인간은 물리적 측면에서 신체적 보호와 정신적 측면에서 자신이 되고자 마음먹은 대로 종교적 인간 및 정치적 동물이 된다.<sup>10)</sup> 일상의 전도를 물리적 보조물을 통하여 의미를 완벽하게 변화시키는 것이다. 마스크는 사람이나 동물의 얼굴 모양을 주로 만들어 사용한다. 마스크의 사용방법에 따른 두 가지의 분류는 얼굴의 앞면에 쓰거나 머리 전체에 쓰는 것으

로 나눈다. 우리말로는 광대 초라니, 탈, 탈박, 탈바가지 등으로 부른다. 한자어로는 면(面), 면구(面具), 가면(假面), 대면(代面), 가두(假頭), 가수(假首) 등의 용어로 상용하는데 얼굴 앞면만 가리는 면구를 가면이라 하고, 머리 전체의 후두부(後頭部)를 가리는 것을 가두, 가수, 투두(套頭)라고 구별하기도 한다. 한국의 가면극이나 일본의 가면극인 노오(能)에서는 대부분 얼굴의 앞면을 가리는 가면을 착용하고, 중국의 가면극인 나희(儺戲)에서는 주로 가두를 착용한다.<sup>11)</sup> 영어로는 마스크(mask)로 부른다. 그러므로 전 세계 모든 문화권에 다양한 형태로 존재하는 문화적 유산이 가면이다. 마스크의 종류는 그 용도와 목적에 따라 주술적 기능이 가장 두드러져 풍년을 기원하는 풍요제의가면(豊饒祭儀假面), 악귀를 퇴치하는 벽사가면(辟邪假面), 숭배하며 제사를 지내거나 가면을 쓴 신을 숭배하는 신성가면(神聖假面), 건강 보호와 악귀를 통한 질병의 퇴치를 위한 의술가면(醫術假面), 죽은 자의 넋을 가리는 추억가면(追憶假面), 죽은 자를 인격화하는 영혼가면(靈魂假面), 적에게 두려움을 주는 전쟁가면(戰爭假面), 죽은 자의 영혼을 보호하고 죽은 자를 재현하는 장례가면(葬禮假面), 성인식에서 사용하는 입사가면(入社假面), 원시 집단의 상징과 금기를 나타내는 토렘가면, 비가 내리게 하는 기우가면(祈雨假面), 사냥을 위해 위장하는 수렵가면(狩獵假面), 무용가면(舞踊假面)과 연극가면(演劇假面)은 무용과 연극에 사용되는 예능가면(藝能假面) 등으로 분류된다.

## IV. 마스크와 애니메이션 캐릭터

### 4.1. 기호학과 수사학적 분석

롤랑 바르트르는 신화를 한 체계를 딛고 불안정하게 다른 체계로 올라가면서 경험의 의미를 그려 내고 해석의 두 층위를 형성하는 데에 비판적인 이해의 모

6) 전개서, p.36

7) 전개서, p.42

8) 장루이 뒤트라, 김경은, 오일환 역, 영화의 환상성, 동문선, 2002, p.123

9) M.에리아데, 박규태 역, 상징, 신성, 예술, 서광사, 2002, p.127

10) 전경욱, 한국 가면극, 그역사와 원리, 열화당, 1998, p.49

11) 전개서, p.80

형을 제공한다고 했다.<sup>12)</sup> 그는 신화의 허구적 진실이 윤색되어 검정을 유보한 채 진실로 받아들여지는 것에 대한 비평을 하였다. 그러므로 레슬링이 사전에 기획된 연기임에도 고통, 배신, 죄의식, 불신, 잔인함, 욕망과 용기 등에 의해서 레슬링 선수들과 자신을 보다 순수하게 동일시하며 관객들은 경기를 즐기기 위하여 편을 가른다.<sup>13)</sup> 신화도 레슬링과 같이 관객들 앞에서 선과 악의 대립구조로 삶과 죽음사이의 투쟁의 상상적 무용담을 펼친다. 레슬링 안에서는 검은 마스크를 쓰고 악의 얼굴을 한 레슬링선수와 선을 대변하고 방어하는 선수의 대결을 보인다. 마스크의 다양한 기표는 다의적 기의의 다양한 표상으로 가면의 역할의 다양성을 표방한다. 마스크는 착용자의 정체성을 물리적 변형 없이 숨기고 타자성을 손쉽게 취한다. 그러므로 기표화된 마스크는 은유와 상징을 통해 기의를 나타내고, 인간일 수도 있고 동물일 수도 있으며 산자일 수도 있고 죽은 자일 수도 있으며 인성을 지니고 있을 수도 있고 신성을 지닐 수도 있게 된다. 따라서 애니메이션의 캐릭터는 마스크의 역할을 수행하여 표상된 기표들이 삶과 죽음을 초월하고 현상계와 상상의 세계를 넘나들 수 있게 한다.

## 4.2 심리학적 분석

마스크를 통해 인간의 욕망을 성취하게 된다. 즉 신성을 확보하고 초자연적인 힘을 얻게 되는 것이다. 이는 인간 본연의 나약함과 자연에 대한 존경과 극복을 나타낸다. 절대적 시간과 공간에 대한 한계의 극복을 통하여 신화적 종교적 절대성으로의 회기를 달성하게 한다. 마스크의 착용자가 착용된 가면을 통하여 스스로 동일화를 통해 정체성의 전도를 사실로 믿게 되기도 하고 관객이 마스크를 착용한 착용자를 통하여 동일화 과정을 거쳐 정체성의 환치를 일으키기도 한다. 그러므로 제의식이나 축제에서 집단적 몰입

을 통한 집단무의식의 세계로 전이되는 것이다. 따라서 애니메이션의 캐릭터는 마스크의 역할을 수행하여 애니메이터나 관객이 동일화 현상을 통하여 집단 무의식으로 몰입하게 하는 매개적 요소이다.

## V. 애니메이션 캐릭터의 마스크적 역할

애니메이션에서 마스크의 다양한 역할을 분석하면 풍요 제의는 풍년을 기원하는 것이나 행운이나 부귀 영화를 기원하는 역할을 하는 애니메이션의 캐릭터이다. 벽사가면은 악귀를 쫓아내는 것으로 악귀뿐만 아니라 의롭지 못한 것까지 포함하여 이겨내고 극복하게 하는 것이다. 신성가면은 신성한 신이나 존경할 수 있는 어떤 것이다. 시각적으로 나타나지 않는 것이라도 애니메이션에서는 캐릭터화하여 나타낼 수 있다. 의술가면은 치료사의 캐릭터이다. 육체적인 치료를 하는 의사이거나 정신적인 치유를 위한 어떤 것들도 포함할 수 있는 캐릭터이다. 추억가면은 죽은 자의 넋을 기리려 추모하는 것이다. 이는 공포적 요소라기보다 존경과 흠모를 나타낸다. 캐릭터에서 돌아가신 조상이나 부모 또는 친구와 존경하는 사람들에 대한 캐릭터이다. 영혼가면은 죽은 자를 나타내며 영혼을 통해 현실과 같이 캐릭터가 연기를 한다. 그러므로 산자와 죽은 자 사이가 좁혀진다. 전쟁가면은 전쟁의 직접적인 묘사나 집단간의 충돌 또는 경기에서도 나타나며 작게는 개인간의 분쟁에서 자신과의 투쟁을 나타낸다. 장례가면은 죽은 자를 혼령을 보호하고 죽은 자를 재현하는 것으로 애니메이션에서 비현실적인 즉 죽은 영혼을 달래는 것에 관한 내용을 다룰 때 표현된다. 입사가면은 성인식에 사용하는 마스크이지만 애니메이션에서는 성인이 되는 것 또는 성인의 역할을 수행하는 것을 나타낸다. 토맹가면은 상징이나 금기를 나타내는 것으로 상징물이나 금기적인 것을 캐릭터로 표현하여 나타낸다. 기우가면은 비를 내리게 하는 것이다. 그러므로 마술이나 요술을 통하여 천기를 움직이는 애니메이션 캐릭터에서 쉽

12) 피터 페리클레스 트리포나스, 최정우 역, 바르트르와 기호의 제국, 이케이북스, 2003, p.17

13) 전개서, p.18

게 나타난다. 수렵가면은 실제로 사냥을 하거나 무엇인가를 탈취하여 노획물을 얻기 위한 것이다. 무용가면과 연극 가면의 예능은 애니메이션 전반에 나타난다, 연기를 통하여 행동과 춤을 표현한다. 애니메이션에서 직접적으로 캐릭터가 마스크를 활용하는 경우가 있다. 이는 시각적 요소를 통하여 마스크의 특징이 그 역할을 시사하기도 하고 그 역할을 행위를 통하여 나타내기도 한다. 마스크를 단순히 캐릭터의 본성을 숨기고 타자성을 내세우거나 마스크를 통하여 초자연적 힘을 받아들이거나 변신을 행하기도 한다. 이와 달리 캐릭터가 마스크를 직접적으로 사용하지 않으며 마스크적 역할을 수행하기도 한다.

[7] 피터 페리클레스 트리포나스, 최정우 역, 바르트로와 기호의 제국, 이제이북스, 2003, p.17.

## VI. 결 론

본 연구는 애니메이션의 캐릭터를 의미로 마스크와의 유사성을 통해 분석하는 방법으로 연구하였다. 연구 결과는 애니메이션에서 나타나는 캐릭터를 마스크에서 발생된 의미로 분석할 수 있었고 풍요 제의가면, 벽사가면, 신성가면, 의술가면, 추억가면, 영혼가면, 전쟁가면, 장례가면, 입사가면, 토렘가면, 기우가면, 수렵가면, 무용가면과 연극 가면의 예능가면으로 분류되며 모든 역할들이 애니메이션의 캐릭터의 역할과 유사함을 얻었다. 그러므로 캐릭터의 다양성을 마스크를 통해 해석할 수 있는 이론적 근거를 수립하였다.

### ■ 참 고 문 헌 ■

- [1] 유태용, 문화란 무엇인가, 학연문화사, 2002, p.10.
- [2] 전경수, 인류학과의 만남, 서울대학교출판부, 1996, p.46.
- [3] 류정아, 축제 인류학, 살림, 2003, pp.7-8
- [4] 장루이외트라, 김경은, 영화의환상성, 동문선, 2002, p.123
- [5] M.에리아데, 박규태, 상징, 신성, 예술, 서광사, 2002, p.127
- [6] 전경욱, 한국가면극, 그 역사와원리, 열화당, 1998, p.49