

## 애니메이션의 신화적 분석에 관한 연구

### A Study on the Mythological Analysis of Animation

김지홍

동명정보대학교

Kim Ji-Hong

Tongmyong Univ. of Information  
Technology

#### 요약

신화의 구조를 분석해 보면 애니메이션과 무관하지 않음을 알 수 있다. 플라톤이 언급하였듯이 신화는 이야기이다. 이야기를 들려주는 애니메이션과 신화의 연구는 관심 있는 분야가 되었지만 대부분 애니메이션의 내러티브 분석을 통한 단편적 관점의 연구가 수행되었다. 그러므로 본 연구에서는 포괄적 관점에서 애니메이션을 관람하는 행위를 신화의 제의와 관련시키고 일정 형식을 통하여 의식 상태에서 무의식의 세계를 경험하게 하는 것이다. 제의의 빈도는 빈번한 경험을 통해 과거로 여행하는 시간을 단축하고 거리감을 좁혀 집단 무의식상태로 손쉽게 접근하게 한다. 마지막으로 신화는 상상력의 산물이자 또 다른 상상력을 가능하게 하므로 신화적 상상력은 이성적 합리성에는 반하지만 예술작품의 창작에 있어 중요한 질료이다. 이러한 세 가지 주제를 통한 연구는 새로운 연구방법을 제시하며 애니메이션과 신화의 관계에 대한 연구를 수행할 수 있도록 했다. 도출된 결과는 종교적 집회나 영화와 공연 관람, 스포츠 관전 등의 다양한 매체에 적용하여 연구의 범위를 확장된다.

#### Abstract

From the result of analysis to animation, it can be detected the close relation between myth and animation. As Plato mention that myth is a story. Though it is common field for many researchers on myth and animation now, but it have been performing many researches only for animation narrative in the aspect of myth. Therefore this study will be examined that the ritual ceremony, the frequency of participation, and imagination of myth can be related with animation directly. The ritual ceremony is a similar activity to go to theater for watching animation. It can be merged into the unconsciousness state while awaken state. A high frequency of ritual ceremony can also be provide the experience of shortening a distance between the present and the ancient time of mythical aura. Last, imagination is an enemy of rational thoughts, however, it is vital source and material which was created by myth and it can also create new animation. It will be formulated a methodology for this paper which are three elements for an analogizing tool with new mythological approaches, it is inclusive method for animation and myth. So it can be applied and analyzed to other visual media with this methodology.

## I. 서론

### 1. 연구배경과 목적

플라톤과 아리스토텔레스는 신화를 이야기라는 관점에서 접근하였다. 그리고 크리스티앙 메츠의 영화에 대한 해석과 같이 애니메이션의 관람도 이야기를 보고 듣는 행위이다. 따라서 애니메이션의 서술과 그 서술행위는 신화와 직접적인 관련성을 가질 수 있다. 신화는 인류 사상사에서 종교, 철학, 예술과 더불어 면면히 관심을 받아왔으며 19세기 중반에 이르러 신화학으로 학문적 지위를 획득하였다. 프로이트나 융과 라캉의 정신분석학을 통한 신화 연구는 높은 성과를 낳았으며 신화 해석에 새로운 지평을 열었다. 선행 연구들은 내러티브에 국한되어 편협한 연구 성과를 도출해내고 있는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 애니메이션의 관람 행위와 관객에 대한 의미를 신화성을 통하여 확보하고자 한다.

### 2. 연구내용과 방법

신화를 통한 애니메이션의 의미적 연구에는 세 가지 개념들을 설정해야한다. 즉 제의, 빈도, 상상력의 개념은 신화의 역할과 기능을 연구하여 얻어내고 이를 애니메이션에 적용하는 것이다. 신화적 제의는 애니메이션의 관람 형식에 관계하고, 신화적 빈도는 관람의 횟수에 관여하고, 신화적 상상력은 내러티브에 관여하기 때문이다. 포괄적 개념을 바탕으로 애니메이션과 신화와의 의미를 식별하고 애니메이션의 개별적 작품을 통하여 사례를 분석한다.

## II. 신화와 애니메이션

신화의 정의와 기능을 보면, 신화(Mythos)는 그리스어 뮤토스(mythos)에서 유래되어, 말, 대담, 이야기, 우화나 전설을 의미한다. 그러므로 신화는 허구적 이야기이다. 구술행위를 공유하는 여러 형식들을 살펴보면, 민담(folktale)과 전설(legend)과 신화

(myth)가 있다. 민담에는 진실성이 없고, 전설에는 진실성이 있으며, 신화에는 진실성에 외경성 내지는 신성성이 더해진다.<sup>1)</sup> 그런데 그 경계들은 그다지 정확하지 않으며 신화는 집단무의식을 통한 강한 믿음이 내재되어있는 내러티브이다. 종교학자 엘리아데는 신화를 신성한 역사를 이야기하고 있으며, 그것은 원초의 때에, 시원의 신화적인 때에 생겼던 일들을 이야기하고 있다.<sup>2)</sup> 역사성에 대하여 피력하였다. 그러나 허구적 이야기인 신화에 많은 비중을 두는 이유는 그 이야기와 구술 행위가 인류문화에 큰 영향력을 구사하기 때문이다. 즉 구술이 문자를 통하여 문학예술로 그리고 예술과 철학과 사상에 의미의 축으로 발전하였기 때문이다. 칼 구스타브 융은 외부 대상을 그대로 모방한 심상을 만들어 대상을 목적으로 하는 사유를 '정향적 사유das gerichtete Denken'의 개념이라고 하고, 타자에 대한 사유를 언어를 통한 질료가 아닌 상과상의 연결, 감정을 촉발, 추천개의 기억상들인 과거성의 전체와 관계라고 하며 모든 사람에게 언제나 가능한 '신화적 사유'라고 했지만 프로이트는 '몽상적 사유'로 밤에만 가능하다고 했다.<sup>3)</sup> 그런데 융의 말처럼 신화적 사유는 언제나 밤과 낮의 구별 없이 누구에게나 가능하다. 특히 신화적 사유는 어린이의 원시적 사고라는 것 보다는 인류의 태고적 사유이고 원시인에만 존재한 것이 아니지만 현대인에게는 '정향적 사고'가 주도하고, '신화적 사고'의 활동은 모두 '의식'의 배경인 '무의식'이 되어 버렸다.<sup>4)</sup> 그러므로 신화의 구조적 분석을 통해 새로운 신화의 창조가 가능하나 실제로는 존재하지 않는다. 정신의 자발적 산물인 신화적 심상은 무의식적 정신활동이 남다른 예술가나 '개인무의식'이 보다는 '집단무의식'적인 어린이만이 깨어있는 동안에도 경험이 가능하다.<sup>5)</sup> 그러나 일반인들은 손쉽게 특정한 행위의 형식

1) 이강엽, 신화, 연세대학교 출판부, 2004, p.11

2) 엘리아데, 미르세아, 이은봉 옮김, 신화와 현실, 성균관대학교 출판부, 1985, p.18

3) 이유헌, 원형과 신화, 이칼리오, 2004, pp.102-103

4) 이유헌, 전제서, p.132

5) 이유헌, 전제서, p.133

을 통하여 신화적 경험을 취할 수 있게 된다. 마치 종교의식, 영화관람, 공연이나 스포츠 관람 등에서 얻어지는 것과 같다. 예술의 내러티브적 측면에서 신화적 심성은 문학이나 예술에서는 새로운 작품을 생산하게 하고 과학적 발명에 새로운 '영감inspiration'을 준다.<sup>6)</sup> 따라서 애니메이션에 나타나는 무수한 환상적 상상력은 신화성에 기초하여 영감을 받고 창조되기도 한다. 스투어트 보이틸라는 1999년 그의 저서 신화와 영화에서 할리우드 영화의 기본적 내러티브 구조와 캐릭터와 신화성과의 깊은 관련성에 대해 언급하였고, 1928년 민속학자 프로프는 원형적 형태론을 발표하였다. 그는 이야기의 서사의 기본 단위와 그 기능은 신화의 원형적 이야기 구조와 캐릭터의 기능과 같은 맥락을 형성한다고 했다.<sup>7)</sup> 조셉 캠벨이나 프로프의 신화 연구에서 영웅 모험담의 서사 구조와 애니메이션의 서사 구조와 상당한 유사성을 찾을 수 있다. 저패니메이션에서 자연주의적 애니메이션 작가 미야자키 하야오가 제작한 '이웃집토토로'(1988)와 14세기 무로마치시대가 배경인 '원령공주'(1997)와 '마리아 이야기'의 내러티브는 신화적 영웅담의 뼈대를 보여주고 있다.

### III. 애니메이션의 신화성 분석 연구

애니메이션을 포괄적 개념에서 감상하는 것과 제작하는 것으로 나누어질 수 있다. 그런데 신화적 제의는 보는 행위의 형식을 제공하고, 신화적 빈도는 보는 행위의 횟수를, 그리고 신화적 상상력은 제작을 위한 자료의 역할을 하는 것이다. 따라서 분석 도구로서 세 가지의 주제를 다룬다. 표1]은 신화와 애니메이션의 관계를 표로 정리하였다.

[표 1] 신화와 애니메이션의 관계 표

구분	신화	애니메이션	결과
제의	신화 제의 행위	영화관에서 애니메이션의 관람 행위	집단무의식 경험
빈도	신화 제의 참여 횟수	애니메이션 관람 횟수	집단무의식으로 접근성 강화
상상력	신화의 상상력	애니메이션의 상상력	신화적 내러티브 창조

### 3.1 제의

의식 상태에서 무의식의 경험을 획득하기 위해 일정한 형식의 제의를 행하는 것은 즉 종교적 집회나 공연과 영화감상 그리고 스포츠 관전은 몰입은 엄숙한 제의 형식을 통해 구성원 사이의 동질감을 구하는 것과 일맥상통한다. 모든 의례에는 신성한 모델, 하나의 원형이 존재한다고 알리아데가 말하듯이 의례 행위를 통하여 신성한 행위를 재현함으로써 신성한 시대, 신성한 삶으로 옮겨감을 뜻하며 원형의 끊임없는 반복을 통해 재생과 갱신이 이루어진다고 했다.<sup>8)</sup> 영화관에서의 애니메이션의 관람은 일정한 제의의 공간과 형식이 주어지고 상영되는 애니메이션을 통해 프로이드나 융의 신화의 무의식적 관점에서 언급한 집단무의식이나 개인인무의식을 체험하게 된다. 그러므로 영상에 강력히 몰입되어 제의가 끝날 때까지 대부분 이루어진다. 프랑스의 정신분석학자 자크 라캉은 거울 개념을 통해 유아의 발달에서 타자 즉 부모의 이미지로 자신의 신체를 인지한다고 했다. 그러므로 성인이 되어 영화장치를 경험할 때 이미지로서의 애니메이션의 캐릭터를 동일화하고 또 몰입하게 하는 무의식의 심적 프로세스로 해석된다. 몰입과 동일화의 진행은 말리노프스키가 언급한 '통과 제의 initiation'의 개념에 의해 신화의 내러티브가 인간으로 살아가며 거쳐야할 단계들을 현실적으로 나타내고 있어 관계성과 유사성을 제공받기 때문이다. 애니메이션의 관람을 원시인류의 태고적 사유 혹은 유아기적 무의식의 세계로 회기를 가능하게 하는 것이다.

6) 이유경, 전제서, p.139

7) 디자인문화비평06, 안그래픽스, 2002, p.44

8) 이강엽, 전제서, p.61

따라서 애니메이션의 관람을 신화의 제의적 형태로 이해할 수 가 있다.

### 3.2 빈도

성스러운 시간의 탄생과 재현을 크게 두 가지로 나누면, 하나는 전통적 고대종교의 시간관이고, 다른 하나는 기독교에서의 시간관이다. 종교학자 알리아데는 종교적 인간은 주기적으로 신화적 시간, 성스러운 시간으로 다시 들어가는 길을 찾아내어, 흘러가 버린 것이 아닌 기원의 시간으로 다시 들어간다. 그것은 속된 시간 지속에 참여하지 않고 무한히 회복 가능한 영원한 현재로 구성되어 있기 때문이라고 했다.<sup>9)</sup> 애니메이션의 내러티브에서 여행이라는 주제는 이러한 길을 찾는 수단이 되는 것이다. 서양 역사를 관조해 보면 시간에 대한 서양의 사고는 일정하지 않음을 알 수 있다. 알리아데가 제의를 통해 신화적 원형과 모방과 본이 되는 행동을 반복함으로써 시간의 거리가 사라진다고 설명했다. 알리아데가 제의를 통해 신화적 원형과 모방과 본이 되는 행동을 반복함으로써 시간의 거리가 사라진다고 설명했다. 이는 빈번한 애니메이션 관람의 경험을 통하여 형식적 수용의 용이성으로 재생을 통해 과거와의 시간을 좁히고 새로운 의미로의 갱신 과정을 반복하게 한다. 종교적 집회나 공연이나 영화의 감상과 스포츠 관람을 통한 제의에서 얻어지는 희열감은 관객이 제의의 반복을 요구하게 구하게 되는 중요한 요소로 작용한다. 이러한 신화적 제의들은 자의나 타의에 의해 반복적 경험을 하게 된다. 애니메이션을 관람하는 것이 동일한 제의 형식의 반복이지만 콘텐츠의 변화가 매번 예기치 못한 경험을 획득하게 하므로 동기부여와 참여의지를 강화한다.

### 3.3 상상력

공상과 환상에 대하여 구분 해보면 다음과 같다. 공

상은 어떤 대응물도 부재하는 정신적 능력으로 시간과 공간의 질서에서 해방된 기억의 한 유형이고<sup>10)</sup> 환상(幻想)은 실물이 없는데 있는 것처럼 느끼는 생각이다.<sup>11)</sup> 그러므로 공상과 환상은 개념적 차이만큼 예술 창작에서도 거리를 나타내고 있다. 즉 공상 과학이나 환상 소설 등에서 용어의 차이를 잘 나타낸다. 신화를 통한 환상은 인간의 상상력을 통해 인류의 기원과 인류의 역사 등에 관하여 해답을 제공하였다. 환상 문학은 신화, 전설, 민담의 전통이 계승된 것이다. 철학자 가스통 바슐라르가 말하듯 상상력이 인식론적 방해물이지만 인간이 이 세상과 정서적으로 결합하는 최초의 인식 방식으로 과학적 인식과는 다른 창조성과 현실을 가진다고 하며<sup>12)</sup> 상상력을 높이 평가 하였다. 따라서 신화를 구축하기 위하여 상상력은 매우 중요한 정신적 작용이며 이를 통한 환상은 신화의 내러티브를 전개해나가는 생명수 역할을 하였다. 현대의 신화 창조를 위하여 상상력을 통한 환상성은 아직도 유효하다. 그러므로 애니메이션의 창조 또한 상상력을 바탕으로 공상이나 환상을 하게 되고 이를 통하여 생산과 재생산이 가능하게 되는 것이다.

## IV. 결론

신화에 대한 연구는 예술과 관련하여 많은 연구 결과물을 산출하고 있다. 그러나 본 연구는 애니메이션의 신화성을 다루지만 애니메이션의 내러티브와의 연관성보다는 애니메이션의 관람행위와 관객에 중점을 두는 포괄적 개념의 접근을 통한 분석으로 연구의 방법적 제시를 하고 있다. 그 결과 신화적 제의는 애니메이션의 관람 행위로 분석되고 신화적 빈도는 관람 횟수이며 신화적 상상력은 내러티브적 개념으로 나타난다. 그러므로 애니메이션에서 신화성의 분석으로 다른 영상 매체나 공연이나 심지어 스포츠 경기

10) 장경렬 외, 상상력이란 무엇인가, 살림, 2004, p.55

11) yahoo.co.kr 백과사전, 2005년 4월 접속

12) 박기현, 프랑스 문학과 상상력, 살림, 2004, pp.59-60

9) M. 엘리아데, 성과 속, 이은봉 옮김, 한길사, 1998, p.43

관람에까지 확대 적용할 수 있는 성과를 얻었다. 향후에는 신화와 종교와 주술관계를 통한 애니메이션의 연구로 정신세계에 대한 애니메이션의 관계와 그 표현을 연구할 것이다.

#### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 이강엽, 신화, 연세대학교 출판부, 2004.
- [2] 엘리아데, 미르세아, 이은봉 옮김, 신화와 현실, 성균관대학교 출판부, 1985.
- [3] 이유경, 원형과 신화, 이플리오, 2004.
- [4] 디자인문화비평06, 안그라픽스, 2002.
- [5] M. 엘리아데, 성과 속, 이은봉 옮김, 한길사, 1998.
- [6] 장경렬 외, 상상력이란 무엇인가, 살림, 2004.
- [7] yahoo.co.kr 백과사전, 2005년 4월 접속
- [8] 박기현, 프랑스 문화의 상상력, 살림, 2004.