

---

# 애니메이션에 나타난 신화적 상상력

## - 애니메이션 <오늘이>를 중심으로

### Mythological Imagination in Animation

#### - Focusing on Animation <Oneuri>

---

조미라

시나리오 작가, 애니메이션이론 연구자

Mi-Ra Cho(goho38@empal.com)

---

#### 요약

그동안 신화적 모티브를 바탕으로 만들어진 애니메이션을 살펴보면 신화적 상상력을 시청각적 감각에만 의존하여 현실과는 무관한 환상성에 기대거나, 계몽적 메시지를 지나치게 내세워 선과 악의 대립 구도로 활용해온 측면이 강하다. 이에 본 논문은 신화적 모티브를 적극적으로 활용하여 만든 단편 애니메이션 <오늘이>를 텍스트로 하여 1) 신화적 상상력의 현대적 해석에 따른 작가의식의 반영 여부 2) 인류 보편의 주제화에 대한 내적 의미의 포함 여부 등을 중심으로 살펴보았다. 그리고 그 분석을 토대로 신화적 모티브를 바탕으로 한 애니메이션에 있어서 가장 중요한 것은 신화적 소재의 이미지와 소리 등의 감각적 구현에 앞서 신화적 소재가 가진 '보편성'의 주제를 현대적 시각으로 재해석하는 작가의식이라는 결론을 도출하였다. 이러한 분석의 결과물들은 앞으로 신화적 요소들이 애니메이션 창작에 어떻게 접목, 활용되어야 할 것인가에 대한 고민을 해결하는데 도움이 될 것이라 기대한다.

■ 중심어 : 애니메이션 | 신화적 상상력 | 스토리텔링 | 현실과 환상 | 세계관 |

#### Abstract

When reviewing animation based on a mythical motive, the mythical imaginary power has been dependent only on audio visual senses thereby resorting to a fantasy nature regardless of reality, or there has been too much emphasis on an educational message and animation has been utilized as a conflicting composition between good and evil. Therefore, this thesis reviewed 1) whether the author's consciousness was reflected in animation according to the contemporary interpretation of mythical imaginary power and 2) whether the author included an internal meaning of a universal subject by having a short animation <Oneuri> that was produced by actively utilizing a mythical motive as a text. Also, based on the analysis, the study deduced the conclusion that the most important thing in animation based on a mythical motive is the author's consciousness that reinterprets the theme of "universality" from a contemporary perspective before expressing the mythical objects through the senses such as by a brilliant image and sound. The products of such an analysis are supposed to solve the problem over how mythical factors need to be applied and utilized in creating animation.

■ keyword : Animation | Mythological Imagination | Story Telling | Reality and Illusion | Worldview |

---

## I. 서론

### 1. 연구 배경 및 목적

영상예술은 그 탄생부터 수많은 인문학적인 가치들을 품고 있는 예술로, 그 상상력의 뿌리를 거슬러 올라가면 신화와 쉽게 만날 수 있다. 따라서 애니메이션이 신화적 모티프들을 활용하는 것은 결코 새삼스러운 일은 아니다. 더구나 1970년대 이후 유럽에서 불기 시작한 신화 열풍이 한국에서도 예외일 수 없어 각종 신화 서적들이 번역되어 쏟아져 나왔고, 많은 사람들은 터무니없어 보이기까지 하는 이 '허구'에 불과한 이야기에 매료되었다.

그러나 한국의 애니메이션 상황으로 그 범위를 축소해서 본다면 상황은 달라진다. 신화적 모티프들을 활용한 영상예술의 서사양식 변화에 대해 대부분의 논자들은 그 원인을 '영웅 이야기들 속의 환상적인 모습들이 일상적인 세계 속의 모습들보다 화려한 이미지와 소리로 구현하기에 더 유용하기 때문에'[1] 신화적 모티프들을 적극 활용하고 있다고 논한다. 즉 많은 사람들에게 익숙한 서사적 구조를 도입함으로써 감각적인 것들을 더 부각시킬 수 있기에 신화적 모티프들을 서사 양식에 적극 활용한다는 것이다.

그러나 이러한 관점은 신화적 상상력을 시청각적 감각에만 그 초점을 맞춘 한계에 다다를 수밖에 없으며, 나아가 다변화된 현대사회에서 신화를 통해 야만으로 치부되었던 정신, 장구한 세월동안 타자화된 정신을 이해하려는 노력과는 상당한 거리를 두고 있다. 신화는 공동체의 과학, 종교, 철학, 문학, 역사의 원초적 형태를 발견하는 모태이자 원형적 질료이다. 만일 이러한 인문학적 탐구가 전제로 되지 않고, 단순히 감각적 쾌락을 위해서 신화적 상상력을 활용한다면 그동안 한국 애니메이션이 반복되어 온 실패의 경험들을 극복하지 못할 것이다.

다만, 최근 들어 신화적 소재를 현대적으로 재해석하여 애니메이션의 예술성과 완성도를 갖추어가는 작품들이 하나 둘 만들어지고 있는 것은 다행스런 일이 아닐 수 없다. 그중에서도 이성강 감독의 <오늘이(2004)>는 한국의 신화적 모티프를 활용해 애니메이션 영상 언

어로 재발견한 작품이라 할 수 있다. 특히 <오늘이>는 제주 신화를 기반으로 하여 민화의 색채와 형상으로 운명과 집착에 관해 유쾌하면서도 삶의 진리와 철학을 무겁지 않게 애니메이션 상상력으로 표현해낸 수작이 아닐 수 없다. 이에 본고에서는 한국 애니메이션 중에서도 신화적 모티프를 적극적으로 활용하여 만든 단편 애니메이션 <오늘이>를 통해 앞으로 한국 고유의 신화적 상상력이 애니메이션에서 어떻게 전개되어야 할지에 대해 연구하고자 한다. 나아가 애니메이션의 본질적 특성을 신화성과 연결하여 단순한 오락이나, 문화 상품을 넘어서 인류의 보편적 상상력을 근간으로 하는 신화적 요소들이 궁극적으로 애니메이션 창작에 어떻게 접목, 활용되어야 할 것인가를 연구할 것이다.

### 2. 선행 연구 및 연구 방법

애니메이션과 관련하여 신화성에 대한 강조는 여러 논자들에 의해 강조되어 왔으며 특히 영상예술과 관련하여 해외에서는 <Myth and the Movies>[2], <Writer's Journey>[3] 등의 책들이 꾸준히 발표되고 있다. 반면 국내에서 애니메이션의 신화성과 관련한 논문은 「엽기 문화에 나타난 신화와 이데올로기 연구」[4], 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능」[5] 등이 있지만 애니메이션과 신화적 요소를 본격적으로 연구한 논문이라고 하기에는 몇 가지 아쉬운 점이 있다. 「엽기문화에 나타난 신화와 이데올로기 연구」는 플래쉬 애니메이션 <마시마로>의 엽기문화를 중심으로 하면서 부분적으로 신화적 기능과 변형을 다루고 있지만 이를 단순 대입하는데 머물러 있으며, 「애니메이션에 나타나는 신화적 기능」 역시 그 분석 텍스트를 일본 애니메이션에 한정하고 있어 본고에서 다루고자 하는 신화적 요소들이 궁극적으로 한국의 창작 애니메이션에 어떻게 접목, 활용되어야 할 것인가에 대한 연구와는 차이가 있다.

이에 본고에서는 이성강 감독의 애니메이션 <오늘이>를 주요 분석 대상으로 하되, 애니메이션에 나타난 신화적 상상력의 요소를 1) 현대적 해석에 따른 작가의식의 반영 여부 2) 인류 보편의 주제화에 대한 내적 의미의 포함 여부 등을 중심으로 살펴본 후, 이 분석의 결과를 토대로 신화적 모티프와 결합된 한국 창작 애니메

이선의 방향을 진단하고자 한다.

## II. 본론

### 1. 신화의 재해석: 세상을 품은 영원의 시간, 오늘

애니메이션 <오늘이>는 제주도 신화 <오늘이>의 서사를 기반으로 한 단편 애니메이션이지만 이야기 전개 방식에서 감독의 신화적 해석에 따른 독특한 변형으로 이루어져있다. 다만, 두 작품 모두 주인공 오늘이가 '원천강(袁天綱)'을 찾아 길을 떠난다는 것에는 동일하다. 애니메이션 <오늘이>의 줄거리를 간략히 소개하면 다음과 같다.

계절의 향기와 바람이 시작되는 '원천강'이라는 곳에서 커다란 학 '야와 살고 있는 오늘이는 몇 무리의 침입자들에게 납치당한다. 배는 난파되고 홀로 어딘지 모르는 섬에 떨어진 오늘이. 오늘이는 야와 함께 행복했던 원천강으로 되돌아가는 여정 중에 40만권의 책을 읽은 소녀와 머리 위에 비구름을 물고 다니는 구름동자, 그리고 아무리 여의주를 모아도 승천하지 못하는 이무기를 차례차례 만나면서 모든 이들에게 행복을 가져다준 후, 사계절을 다스리는 신이 된다.

먼저, 제주도 신화의 <오늘이>와 비교하여 애니메이션에서는 어떻게 변형되었는지 살펴보자.

제주도 신화에서 오늘이가 부모님이 계시는 원천강을 찾아간다면, 애니메이션의 오늘이는 자신을 거두어준 '야'라는 학과 함께 살았던 원천강으로 되돌아가는 것으로 변형된다.

또한 제주도 신화에서의 오늘이는 원천강에 도달하여 부모님을 만나고 여행 중에 만난 인물들의 소원을 들어준 후 사계절을 관장하는 선녀가 된다. 반면 애니메이션 <오늘이>에서 오늘이는 여행 중에 매일이, 연꽃, 이무기 등을 만나는 것까지는 동일하지만, '원천강'의 얼어붙은 시간을 다시 흐르게 하는 '오늘이'의 역할이 클라이막스 단계로 설정된다. 즉, 애니메이션 <오늘이>는 주인공 오늘이가 자기 존재의 근원을 찾아 가는 과정을 중심으로 이야기가 전개되고 이 과정을 통해 오늘이가 존재와 탄생 그리고 선과 진정성의 진리를 얻게

되는 것이다.

진리는 동양적 관점에서 볼 때 도를 깨닫는 과정 즉, 우화등선(羽化登仙:사람의 몸에 날개가 돋쳐 하늘로 올라가 신선이 된다는 의미)을 위해 얻어져야 하는 본질적 요체이다. 이는 서양에서 '현자의 돌'을, 여타의 동양 설화에서는 '단약(丹藥)'을 얻는 과정을 통해 초월적 존재가 되는 과정과 흡사하지만 <오늘이>는 '현자의 돌'도 '단약'도 아닌, 눈에 보이지 않는 지혜를 얻어감으로써 자기 존재의 근원을 찾게 된다.



그림 1. 이무기가 있는 곳으로 오늘이를 안내하는 구름동자, 애니메이션 <오늘이>중에서

바로 이 지점에서 이성강 감독 특유의 애니메이션적 독창성과 신화에 대한 재해석의 빛이 발한다고 할 수 있다.

신화를 포함하는 설화(說話)는 말로 된 문학, 구연되는 문학, 공동작의 문학, 단순하며 보편적인 문학, 민중적·민족적 문학 등의 특성을 갖고 있다[6][7]. 이를 애니메이션화에 가장 유용하다고 판단되는 신화적 특성을 말한다면 전승성, 창조성, 단순성이다. 우리의 의식 깊숙이 자리 잡고 있으며 항상 그 이야기를 누군가에게 전하고 싶은 욕구를 불러일으키는 전승성, 세대에서 세대로 이어지기 위한 이야기의 단순성, 그리고 전승성과 단순성을 기반으로 한 창조성이 바로 그것이다. 그러나 그동안 한국 애니메이션은 신화적 소재와 그 상상력을 단순 소재로 활용하는 데만 집중해왔다.

예를 들어 애니메이션 <오세암(2003)>은 유희론적인 세계관으로 죽음에 대한 화두를 던진 불교설화 <오세암>을 바탕으로 만들어진 작품이지만, 신화적 상상력에 대한 현대적 해석이 이에 못 미침에 따라 많은 아

쉬움을 남겨준 작품이다. 특히, 애니메이션 <오세암>은 어머니의 부재로 어린 소년, 소녀가 현실에서 겪어야 하는 역경과 고난에 그 초점을 맞추으로써 주인공 길손의 '구원화 되는 죽음'의 신화적 의미와 초월의식이 사라지는 결과를 낳고 만다.

이처럼 신화적 모티브를 바탕으로 만들어진 애니메이션, 특히 한국 애니메이션 창작자와 수용자 각각의 측면에서 보았을 때 1) 창작자는 인류의 집단적 혼이 살아 숨쉬는 보편적이고도 영원한 세계에 대한 화두보다는 단순 소재로 활용하는 경향이 2) 수용자는 메시지를 지나치게 내세우거나 현실에 대한 반성이나 진리와는 무관한 환상적 해석에 집중해 왔다.

이는 애니메이션을 우의적, 상징적 성격으로 해석하거나, 그 과정에서 도덕적인 메시지를 찾으려 하는 그의 의미를 단일하게 고정시켜 접근해 온 결과이다. 또한 초현실적인 배경과 이야기를 바탕으로 한 애니메이션의 경우 보다 합리적으로 설명하려는 경향을 보이고 있다. 이것은 우리가 무의식 속에 실제로 일어날 수 없는 일들에 대해 합리적 지식을 통해 사물을 판단하려는 습성과 긴밀한 연관이 있다 할 것이다.

그러나 애니메이션 <오늘이>는 신화적 모티프의 단순 소재화와 환상적 해석에서 벗어나 빈 들판에서 야라는 새 한 마리를 벗 삼아 홀로 자라난 소녀 '오늘이'에 초점을 맞춘다. 그리고 인간의 타고난 고독과 이 드넓은 세상에 홀쩍 던져져 세상을 한 몸으로 감당해야 하는 인간의 숙명을 애니메이션적인 상상력과 유쾌한 대사로 풀어낸다.

다음은 오늘이가 원천강을 찾아 떠나는 과정 중에, 공부방에 틀어박혀 늘 책만 읽는 매일리와 만났을 때의 장면 일부분이다.

매일리: 그래, 난 아는 게 많지. 지금까지 책을 사천오백칠만 팔백이십오 권이나 읽었는 걸. 그런데 아직도 구천사백칠십육만 사십칠권이나 더 읽어야 돼

오늘이: 왜 그걸 다 읽어야 돼는 데?

매일리: 왜냐구? 행복이 뭔지 알고 싶어서. 하지만 그렇게 많은 책을 읽고도 행복이 뭔지 모르겠

어.

오늘이: 난 원천강에서 행복했는데...

매일리: (귀가 솔깃해져) 원천강?

오늘이: (시무룩해지며) 응, 근데 원천강으로 돌아가는 길을 몰라

오늘이가 원천강을 떠나는 여정에서 만난 인물들은 모두 '행복'을 얻고자 하지만, 이들 모두 공통적으로 짐작과 욕심, 슬픔이라는 인간의 고독한 숙명에서 벗어나지 못하고 있는 인물들이다.

책으로 둘러싸인 방에서 수십, 수백만권의 책을 읽으며 '행복'이 무엇인지를 탐구하지만 아무리 많은 책을 읽어도 '행복'의 본질을 알아내지 못하는 매일리가 그러하고, 맨 윗가지만 꽃이 피고 다른 가지에는 꽃이 피지 않아 슬퍼하는 연꽃나무가 그러하다. 또한 비를 뿌리는 구름이 떠나질 않아, 온몸으로 비를 맞으며 살아야 하는 구름동자[그림 1]와 여의주를 셋이나 물고서도 용이 되지 못한 이무기가 그러하다. 그리하여 빈 들판에서 새 한 마리를 벗 삼아 홀로 살아가는 오늘이 역시, 원천강을 벗어나는 순간 인간의 타고난 고독에서 벗어날 수 없게 된다.

자신이 태어나고 자란 '원천강'을 찾아 수천 수만리 길을 떠나는 오늘이의 여행. 그렇다면 수천 수만리를 걸어 도착한 원천강에서 오늘이는 과연 행복을 찾았을까.

이무기의 도움으로 그토록 되돌아오고 싶었던 원천강에 발을 내딛는 때는 성공했지만, 오늘이가 원천강에 도착했을 때 이미 그곳은 예전의 원천강이 아니다. 삼라만상이 얼음으로 뿡뿡 뒤덮이고 학마저 그 얼음 속에 뿡뿡 갇혀 움직일 수 없는 박제가 되어 버린 것이다. 시간이 얼어붙은 땅, 그곳이 바로 원천강이었던 것이다. 왜 감독은 절망의 순간을 얼음에 뿡뿡 얼어붙은 원천강으로 표현한 것일까[그림 1].

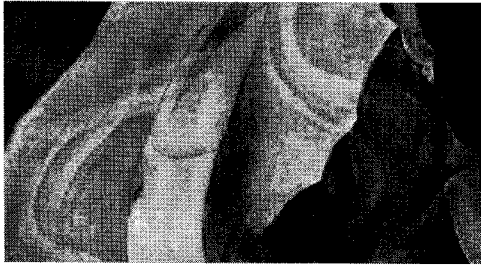


그림 2. 원천강의 얼음 속에 갇힌 학, 애니메이션 <오늘이> 중에서

오늘이가 그토록 돌아가고자 한 '원천강'은 언제 어떻게 생겨났는지, 어느 세상에 속해 있는지 정체를 알 수 없는 미지의 세계이다. 단 한 가지 분명한 것은 산 사람이 갈 수 있는 곳이 아니라는 것이다. 그리고 그 신령한 급기의 벽을 뛰어 넘어 오늘이는 사계절을 관장하는 신이 되는 것이다.

원천강은 본래 무속 경전의 이름으로 예원의 권능을 지닌 곳으로 신화 속의 원천강은 세상 모든 존재의 일을 하나하나 꿰뚫어 아는 곳으로 그려진다[8]. 즉, 원천강은 예언의 권능과 더불어, 사계절의 근원을 이루는 곳이라는 특별한 의미를 지니고 있다. 그렇다면 이 두 가지(예언의 능력과 사계절의 근원)는 서로 어떻게 통하는 것일까? 이와 관련하여 설화학자 신동훈은 다음과 같이 말한다.

그 열쇠는 바로 '시간'이다. 시간이 모르는 일이 있을 리 없다. 아득한 옛날도 먼 훗날의 일도 시간의 품 안에 있다. 그러니 당연히 예언의 힘을 가지게 되는 것이다. 그 시간의 또 다른 이름이 곧 '사계절'이다. 영원을 관통하여 오고 가면서 새롭게 변하고 있는 그 날들 말이다. 새로운 오늘들. 온 세상을 품어 영원을 얻은 오늘이는 바로 시간의 신이 된 것이다. 그 오늘이가 있어 우리에게 오늘이 있다. 영원을 품고 있는[8].

<오늘이>에서 오늘이의 역할은 '사계절'을 관장하는 질서의 수호자이다. 시간 질서는 사계절이 뚜렷이 존재하는 한국에서는 변함없는 진리이다. 애니메이션 <오늘이>에서는 '원천강'의 얼어붙은 시간을 다시 흐르게 하는 장면을 클라이막스로 설정되어 있는 이유도 바로 여기에 있다.

신과 인간의 중요한 차이가 바로 시간 읽기다. 신에게는 과거와 미래가 없고 오로지 현재만 있을 뿐이다. 즉 신은 우리가 과거와 미래로 보는 것을 모두 현재로 보는 것이다. 그리하여 신에게는 우주의 모든 것이 현재로서 주어진다. 인간이 신에 가까이 간다는 것은 결국 시간적 제약을 넘어서는 것이다[9].

감독이 절망의 순간을 얼음으로 꽂꽂 얼어붙은 원천강으로 표현하고 오늘이를 자연그대로의 '야'의 품에 돌려보내고, 원천강을 사계절이 공존하는 공간으로 표현한 것도 결국은 시공간적 제약이라는 인간의 한계에서 벗어나 세상을 품은 영원한 '오늘'이고자 하는 또 다른 의지라 할 것이다.

## 2. 순환적 세계관: 태초의 땅으로 돌아가라

부모가 누군지도 이름도 성도 나이도 모르고 살아온 '오늘이'는 현실을 살아가는 인간의 눈으로 본다면 가장 불운한 아이일지 모른다. 그러나 감독은 오히려 원천강에서 '벌거벗은' 몸으로 뛰어놀던 오늘이를 가장 행복했던 시절로 표현해낸다.

반면 침입자들에 의해 홀로 어딘지 모르는 섬(인간 세상)에 오늘이가 떨어졌을 때, 감독은 벌거벗어 자유로웠던 오늘이에게 비로소 옷을 입힌다. 옷을 입는다는 것은 인간 본연의 가장 자연스러운 환경에서 벗어나, 사회적 의식에 지배받고 규정받는다라는 의미를 내포한다. 그래서일까. 오늘이는 옷을 입음과 동시에 '원천강'으로 돌아가는 길을 기억해내지 못한다. 산 자나 죽은 자가 '레테의 강'을 건너 온 순간부터 자신의 과거를 잊듯이 오늘이는 유토피아와도 같은 원천강을 떠나오는 순간, 이승에서 겪어야 하는 인간의 모든 규제와 욕망을 만날 수밖에 없게 된 것이다. 그리하여 '행복'의 본질을 알고자 끝없는 지적(知的) 심해로만 파고드는 매일 이를 비롯하여, 슬픔을 업보처럼 짊어지고 사는 구름동자도, 하나의 여의주에 만족하지 못하고 또 다른 욕망을 꿈꾸는 이무기의 욕망도 오늘이가 함께 해결하지 않으면 원천강은 결코 도달할 수 없는 곳이 되어버린다. 그렇다면 오늘이는 그 누구도 통과할 수 없는 원천강에 어떻게 돌아갈 수 있었던 것일까.

오늘이는 매일이, 연꽃, 구름동자, 이무기 등의 도움

으로 학이 있는 원천강에 이르게 되지만, 사계절 꽃으로 만발하던 원천강은 오강데 없고 그토록 그리워하던 학마저 얼음 속에 꽂꽂 얼어붙은 공간으로 변해있을 뿐이다. 얼음 무덤에 갇힌 학을 바라보며 하염없이 흘리는 오늘이의 눈물은 강이 되어 흐르고, 이때 이무기가 여의주 하나를 떨어뜨리자 얼어붙은 원천강이 갈라지면서 남떨러지로 떨어지는 오늘이를 구하기 위해 이무기는 마침내 목숨보다 소중한 여기던 여의주를 버리게 된다.



그림 3. 이무기가 오늘이를 구하기 위해 자신의 여의주를 버리는 장면, 애니메이션 <오늘이>중에서

무언가를 얻기 위해서는 손에 쥔 것을 버려야 한다는 익숙한 속담처럼 이무기가 여의주를 버리는 순간 용이 되어 하늘로 솟구쳐 승천하는 장면[그림 3]은 애니메이션 <오늘이>의 명장면이 아닐 수 없다. 나아가 신화 <오늘이>에 대한 이성장 감독의 깊은 성찰이 드러난 장면이기도 하다.

제주도 신화 <오늘이>에서는 오늘이가 이무기, 구름동자, 매일이를 찾아가 그 소원이 이루어질 수 있는 해답을 일일이 가르쳐주는 것과 달리, 애니메이션 <오늘이>에서는 인물들의 각기 다른 소원을 하나로 연결시킴으로써 일원론적인 세계관을 표현한 것이다. 즉, 용의 불길로 원천강에 불이 붙자, 용은 불을 끄기 위해 구름동자의 머리 위에 있는 구름을 채가게 되고, 이 덕분에 몸과 마음이 자유로워진 구름동자는 연꽃의 연잎을 타고 매일이가 있는 곳으로 날아간다. 그리고 매일이는 그토록 책 속에서 찾아 헤매던 ‘행복’을 구름동자를 통해 얻게 되고, 또 연꽃은 자신의 연잎을 구름동자에게 줌으로써 탐스러운 꽃이 피어나 오늘이, 이무기, 구름동자, 매일이, 연꽃나무 모두 집작과 눈물, 고통에서 벗어

나게 되는 것이다.

이러한 세계관은 <오늘이>에 등장하는 ‘이무기’의 변신을 통해서도 알 수 있다. 신화에서는 신과 인간들, 그리고 동물이나 다른 형태의 동·식물 혹은 무생물로 변형하는 장면과 이야기가 수없이 등장한다. 한국 신화도 예외일 수 없다. 꼬리가 아홉 개 달린 여우가 인간으로 둔갑해 사람을 유혹한다든가, 뱀이 허물어 벗어 용이 되어 하늘로 승천하는 등의 수많은 신화에는 인간이 동물로, 혹은 동물이 인간으로, 인간이 무생물로 변신, 변형하는 과정이 끊임없이 등장한다.

변신에 대한 끝없는 이야기는 무엇보다 불멸에 대한 인간의 욕망이라 할 것이다. 영혼의 불멸과 그 불멸의 영혼이 다른 형태의 몸으로 다시 변한다는 모티프는 오랜 세월을 두고 사람들의 마음을 사로잡아왔다. 이는 곧 인간은 본래 우주에서 근원한 것으로 우주의 산물[10]이라고 여긴 동양의 철학에서 비롯된다.

그러나 서양의 신화에서 표현된 동, 식물의 변형이 신들의 징벌이라는 성격이 강하다면 동양의 신화에 등장하는 변형은 단지 신들의 징벌 때문에 일어나는 것만은 아니다. 한국을 비롯하여 동양인들에게는 공통적으로 모든 것이 변화하고 순환하는 과정에 있다는 시간관념이 있었고, 그런 관념에서 생명을 가진 것들은 정신은 그대로 남아 있는 채 다른 형태로 변할 수 있다는 이야기들이 나왔다. 그리고 인간의 형태는 동물이나 식물, 심지어는 생명이 없어 보이는 돌로도 변할 수 있었다. 왜냐하면 인간과 동물은 자연을 함께 어울려 살아가는 존재로 보았을 뿐 ‘정복’의 대상으로 바라보지 않았기 때문이다[11]. 또한 사람이 죽으면 ‘돌아간다’라는 말로 표현하듯이 한국인에게 있어 인간의 영혼은 불멸하며 그 영혼은 조상들이 살고 있는 땅으로 ‘돌아간다’고 여겼던 것이다. 애니메이션 <오늘이>에 나타난 원천강 역시 인간이 죽어서 가는 천국이나 지옥이 아니라, 우리가 처음 살았던 곳, 태초의 땅으로 돌아간다는 순환적 진리에 대한 또 다른 표현이라 할 것이다.

### 3. 신화적 상상력: 인류 보편의 주제화

신화를 말한다는 것은 궁극적으로 인간과 사회를 대상으로 한다. 단, 신화는 지식이 아니다. 신화적 사건은

기념하는 것이고 반복하는 것이다. 이는 곧 사람이 연대기적인 시간이 아니라 원초의 시간, 그 사건이 처음 생겼던 시간에 태어나는 것을 의미한다. 이것이 신화의 '강력한 시간'이 되는 이유인 것이다[12]. 때문에 신화는 낭송을 통하여 반복, 재생 되어왔고 이러한 행위는 지금도 이어지고 있다. 다만, 과거에는 그 낭송의 주체가 주술사이거나 음유시인이었다면 현대는 그 낭송의 역할이 예술가들에게로 넘어온 것이 그 차이점이라 할 수 있다.

문자가 없던 시대에는 화톳불 가에 두런두런 둘러 모여 이야기꾼의 입에서 또 다른 이야기꾼의 입을 통해 이야기를 '들게'되었고, 문자 시대가 오자 책자에 이야기를 기록해 보다 많은 사람들이 이야기를 '읽게'되었고, 그 후 카메라가 발명되고 영화가 대중화되면서 이 이야기는 극장에서 전 세계인들이 동시에 '보고 들게' 된 것이다. 똑같은 이야기이지만 셀 수 없이 많은 세대에 걸쳐 다양한 형태로 대중들과 만나게 된 것이다.

이처럼 신화적 상상력은 古來로부터 이어져 오는 전통의 반복적 행위이며, 끊임없는 우리의 정체성 추구, 현실에 대한 반성, 삶의 진실성에 대한 욕망의 행위이다. 인류의 집단적 혼이 살아 숨 쉬는 보편적이고도 영원한 세계, 그것은 바로 모든 작가들이 화두로 삼아야 할 영원한 주제 중의 하나일 것이다.

그러나 그동안 한국의 애니메이션은 신화적 상상력을 사적이고 특이한 체험을 뛰어넘어 보편성으로 성취되는 작품으로 승화 했다기보다는, 주로 도덕적 메시지와 교훈적 내용을 강조하여 또 하나의 이데올로기로 작용해오거나 대중들의 유행적 성향에만 기대어 왔다고 해도 과언이 아니다. 실제 설화나 민담 등의 모티프들을 갖고 제작된 대부분의 한국 애니메이션은 선의 승리나 가족의 사랑 등이 주요 테마이다.

이러한 특수성에 비춰봤을 때 이성강의 <오늘이>는 한국 애니메이션의 수준을 한 단계 끌어올린 작품이라 할 것이다. 특히, 작품성에서는 큰 호평을 받았지만 장편이 가져야 할 스토리의 긴 호흡의 실패로 대중성을 확보하지 못했던 <마리 이야기(2002)>[13]이후에 발표한 작품이기에 작품성과 대중성에 대한 감독의 깊은 고민이 고스란히 드러난 작품이 아닐 수 없다.

무엇보다 기존의 한국 애니메이션이 신화를 단순한 소재로 접근, 고정적 기록에 머무르는 한계에서 벗어나 제주도 신화 <오늘이>를 날카로운 시각으로 재해석, 진지하지만 무겁지 않으면서도 유쾌하게 풀어냄으로써 신화가 가진 '보편성'과 애니메이션이 가진 '극대화된 상상력' 모두를 놓치지 않고 있다.

인간은 상상을 통해 다른 세계를 창조한다. 상상력이 개입한다는 것은 세계에 대한 변전의 가능성을 꿈꾸는 것이다. 또한 이는 세계를 새롭게 인식한다는 의미이기도 하다. 현실의 구체성을 벗어나, 있을 수 없는 것을 상상하는 인식은 곧 세계에 대한 재창조를 말한다. 결국 우리는 상상력을 통해 세계를 창조하는 것이다. 그리고 애니메이션은 이러한 상상력을 보다 극대화하여 시각적 비주얼과 청각적 현실성으로 눈앞에 현시하는 특성을 갖고 있다.

그러나 우리는 그동안 애니메이션에서 표현되는 상상의 세계를 현실에 강제적으로 대입, 도덕적인 메시지를 찾아내려 애쓰고 그 의미를 단일하게 고정시키려고 한 것은 아닌가라는 수용자로서의 태도에 대한 반성이 필요하다.

월트 디즈니에서 제작한 <브라더 베어(2004)>와 덴 마야크의 감독 야니크 하스트럼에 의해 만들어진 <꿈이 되고 싶어요(2004)>는 그 좋은 비교의 대상이라 할 것이다. 세 형제의 우애를 그린 디즈니의 <브라더 베어>에서 주인공인 키나이는 큰 형의 목숨을 앗아간 꿈을 죽이게 되고, 이로 인해 부족(部族) 주신이 주인공을 꿈으로 변신시키지만, 후에 영혼인 큰 형의 도움으로 인간으로 되돌아온다는 전형적인 변신담이다. 즉, 주인공이 벌을 받아 짐승으로 변했다가 자신의 죄를 뉘우치거나 주어진 과제를 해결함으로써 다시 인간으로 돌아온다는 지극히 인간중심적이며 관습적인 스토리에서 벗어나지 않는다.

반면, <꿈이 되고 싶어요>에서 주인공인 인간은 스스로를 마법에 걸린 꿈이라고 믿으며 제목 그대로 꿈이 되고자 세 가지 시련을 극복하고, 마침내 꿈이 되어 꿈의 세계를 돌아간다[그림 4]. <브라더 베어>가 철저히 인간 중심의 세계관이라면 <꿈이 되고 싶어요>에 등장하는 인간은 자연 혹은 거대한 우주의 일부이자 개체로

묘사, 인간 중심의 세계에서 이탈하고 있는 것이다.



그림 4. 애니메이션 <곰이 되고 싶어요> 중에서

신화가 인간의 삶과 죽음, 그 운명에 대한 가장 풍요로운 은유라면, 그동안 한국 애니메이션은 공간적 배경으로서의 신화적(혹은 환상적) 공간만을 차용했을 뿐, 신화적 사유 공간으로서의 주제와 공간은 확장시키지 못하였다. 그러나 장소는 과거이고 역사이다. 이와 관련하여 미야자키 하야오는 “경계없는 시대에 설 장소를 가지지 못한 인간은 가장 경시될 것이다. 장소는 과거이고 역사이다, 역사를 가지지 못한 인간, 과거를 잊은 민족 또한 덧없이 사라지거나 가축이 되어, 잡아먹힐 때까지 알을 낳을 뿐인 닭과 같은 운명을 맞을 거라 생각한다”[14]고 말한 바 있다. 결국, 단순히 배경적 의미에서 신화를 바라본다면 애니메이션은 그야말로 시각적 스펙타클로만 관객의 눈을 현혹시키는 오락으로서의 수단에 머물고 말 것이다.

애니메이션을 감상하는 수용자들이 작품을 통해 메시지를 찾고자 하는 것은 현실의 삶과 연관시키고자 하는 욕망일 것이다. 그리고 그 욕망 뒤에는 삶이 예술의 원천이라는 깊은 믿음이 존재하기 때문이기도 한다. 물론 삶이 예술의 원천인 것은 부정할 수 없다. 그러나 동시에 삶과 예술에는 커다란 차이가 있다. 오히려 삶이 예술적 상상력에 노골적인 방식으로 남용하여 들어가면, 삶이 예술을 파괴할 수도 있다.

현실을 있는 그대로 모방하는 것이 아니라 그 보편성과 개연성을 추구하는 것이 애니메이션의 본질 중의 하나이고, 그에 수반하는 정신 활동이 신화적 상상력이라면, 현실 이면의 진실들이 진정한 현실일 가능성은 언제나 내재한다. 이때 현실에 기초하는 상상력은 한 단

계 넘어서서 초자연적이고 환상적인 것까지 현실적인 것으로 치환하게끔 하는 차원으로 나아가야 한다. 그리하여 세계에 대한 재창조는 새로운 세계의 구축으로 이어져야 할 것이다.

### III. 결론

본 논문은 신화적 모티프를 적극적으로 활용하여 만든 단편 애니메이션 <오늘이>를 텍스트로 하여 1)신화적 상상력의 현대적 해석에 따른 작가의식의 반영 여부 2)인류 보편의 주제화에 대한 내적 미의 포함 여부를 중심으로 살펴보았다.

그리고 이 분석을 통해 신화적 모티프를 바탕으로 한 애니메이션에 있어서 가장 중요한 것은 신화적 소재의 화려한 이미지와 소리 등의 감각적 구현이 아니라 신화적 상상력이 지닌 ‘인류 보편성’의 주제를 현대적 시각으로 재해석하는 작가의식이라는 결론을 도출할 수 있었다.

이러한 분석의 결과물들은 앞으로 신화적 요소들이 애니메이션 창작에 어떻게 접목, 활용되어야 할 것인가에 대한 고민을 해결하는데 도움이 될 것이라 기대한다.

다만, <오늘이>의 마지막 장면에서 ‘야가 오늘이를 구해내고 시간의 흐름이 부활하는 모습은 애니메이션으로서 보여줄 수 있는, 현실과 동떨어진듯하면서도 현실과 연결된 환유의 세계를 풍부하게 보여줬다 하기에 적잖은 아쉬움이 남는다. 신화를 통해 신화적 세계를 재창조하여 보여주고 있는 작가적 의도를 고려한다면, 얼음이 풀리고, 새생명이 돋고, 평화로운 세계가 회복되었다는 <오늘이>의 마지막 장면은 관습적인 설명에 머무르고 있다. 이것은 작품을 통해 시간의 순환적 진리를 회복한다는 상징적 주제 의식의 중요성과는 별개로 표현에 대한 문제이다. 엘리엇(T.S. Eliot)은 ‘시는 감정의 해방이 아니라 감정으로부터의 탈출이어야 한다[15]’ 라고 말하여 예술 작품이 직접적인 감정을 누출하는 분화구가 아닌, 오히려 감정으로부터 동떨어져 감정을 그려내고, 그 감정을 독자가 직접 느끼게 하는 창



이야야 한다는 점을 강조한 바 있다. 설명보다는 제시를 통해 꿈꿀 수 있는 유토피아를 보여줄 수 있어야 한다는 의미이다.

신화적 상상력의 기저에는 이성 중심적이고 인간 중심적인 근대적 세계관에 대한 전복의 힘을 갖고 있다. 지식을 통해 사물을 판단하고 영원한 생명대신, 선과 악만을 경험하는 것과는 질적으로 다른 것이다. 이런 점에서 인류 최초의 고전적 걸작이라 할 수 있는 『일리아드』와 『오딧세이』의 작가인 호메로스가 장님이었다는 것은 오늘날의 예술가들에게 많은 것을 시사해 준다 할 것이다. 그것은 작가야말로 내면적 빛에 충만하고 다른 사람에게 보이는 사물을 볼 수 있어야 한다는 사실, 곧 심안(心眼)이라는 덕목의 소유자<sup>1)</sup>여야 한다는 것을 후회적으로 드러낸다 할 것이다.

따라서 앞으로의 한국 창작 애니메이션은 인류의 보편적인 가치와 깊은 관련을 맺은 신화적 상상력을 통해 신화와 이야기를 잃어버린 이 시대를 통찰하는 화두에서 시작해야 할 것이다.

### 참고 문헌

- [1] 강현구, 김종태, 장은석, *문화콘텐츠와 인문학적 상상력*, 글누림, p.100, 2005.
- [2] Stuart Voytilla, 김경식 역, *영화와 신화*, 을유문화사, 2005.
- [3] Christopher Vogler, 함춘성 역, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무수, 2005.
- [4] 김완준, “엽기문화에 나타난 신화와 이데올로기 연구”, 성균관대학교, pp.1-134, 2003.
- [5] 안종혁, “애니메이션에 나타나는 신화적 기능”, *Preview*, 제1호, pp.215-229, 2005.
- [6] 장덕순, “口碑文學概說”, 일조각, pp.2-9, 1971.

1) 이스마일 카다레의 소설 『H서류』는 알바니아에 온 고전학자 두 사람이 『일리아드』와 『오딧세이』의 작가 호메로스인지, 아니면 단순한 편집자인가를 밝히는 과정을 그린 소설이다. 작가는 이 소설을 통해 구전서사시가 ‘눈’이 아니라 ‘귀’에 의해 획득되어 입으로 전달되어지기에 인간의 기억과 망각, 그리고 첨가와 누락이라는 과정을 거쳐 영속성을 획득한다는 이야기를 유쾌하게 그려내고 있다[16].

- [7] 조동일, *한국문학통사*, 지식산업사, 제3권, 제2판, pp.11-15, 1989.
- [8] 신동훈, *살아있는 우리신화*, 한겨레 출판, p.123, 2006.
- [9] 이정우, *사건의 철학*, 철학아카데미, p.423, 2003.
- [10] 장과, 유중하, 백승도, 이보경, 양태은, 이용재 역, *동양과 서양 그리고 미학*, 푸른숲, p.81, 2004.
- [11] 김선자, *중국 변형 신화의 세계*, 범우사, pp.47-50, 2002.
- [12] Mircea Eliade, 이은봉 역, *신화와 현실*, 성균관대학교 출판부, p.31, 1998.
- [13] 이성강, *마리 이야기*, 안시 애니메이션 페스티벌 장편 애니메이션 대상 수상작, 한국, 2002.
- [14] 宮崎駿, “不思議の町の千尋-この映畫のねない,” *The art of spirited away*, 徳間書店スタジオジブリ 事業本部, p.13, 2001.
- [15] T. S. Eliot, *Selected Essays*, Faber and Limited, p.21, 1980.
- [16] Ismail Kadare', 박철화 역, *H서류*, 문학동네, 2000.

### 저자 소개

조미라(Mi-Ra Cho)

정회원



- 2005년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학 박사
- 2005년 3월 ~ 2006년 8월 : 동서대학교 영상매스컴 학부 교수
- 2006년 8월 ~ 현재 : 한국문화콘텐츠진흥원 기획/창작 아카데미 교수

<관심분야> : 영상미학, 서사이론, 애니메이션 이론, 스토리텔링, 신화