

단테의 신곡으로 본 장편애니메이션 ‘9’의 무위자연과 인본주의 연구

박윤성

경기대학교 시각정보디자인학과

A Study on the Alighieri Dante’s La Divina Commedia focused on Wuwei-ziran & Humanism in Length animation ‘9’

Yoon-sung Park

Dept. of Visual communication Design, Kyonggi University

요 약 본 연구는 인간성의 상실과 회복, 또 나아가서 새로운 세계관을 가지고 애니메이션을 제작하는 작가적 의식을 반영한 장편 애니메이션 『9』에서 드러나는 인본주의 사상과 장자(莊子)의 무위자연(無爲自然) 사상에 대한 틀거리를 통해 메말라가는 인간성을 재건(再建)하고 기계화(機械化)에 의한 황폐화(荒廢化)와 인간 본연의 내면을 일깨우는 애니메이션의 사례 분석이다.

장자의 무위자연은 작위(作爲)하지 않고 주재(主宰)하지 않으면서 삼라만상(森羅萬象)이 스스로 관계(關係, relation)와 조율(調律)을 거쳐 흐르게끔 돕는 무위자연론은 주재하는 자가 배후에 있지 않으면서 만물이 스스로 조화를 이루어가는 ‘도(道)’의 ‘자연성(自然性)’을 극명하게 드러낸다.

주제어 : 단테의 신곡, 장편 애니메이션, ‘9’, 무위자연, 인본주의

Abstract In this study, through the Wuwei-ziran of Alighieri Dante's La Divina Commedia & Humanism and Chuang-tzu, revealed in the full-length animation '9' reflecting the loss of humanity and the recovery and the artistic consciousness of producing animation with a new world view, It is an animation case analysis that restores humanity and awakens the inside of human being.

Wuwei-ziran of Chuang-tzu is a way of life which helps humans to flow through relation and coordination. Wuwei-ziran is a way of life of dharma where all things are harmonized by the subjective self It is the beginning.

Key Words : La Divina Commedia, Animation, ‘9’, Wuwei-ziran, Humanism

1. 서론

1.1 연구 배경과 의의

근대사회는 인간의 존엄과 만물의 영장으로서의 역할

을 강조하는 시대였으나, 현대사회로 넘어오면서 인간은 인간의 존엄성을 위협하는 사회적 역작용을 일으키는 주범이 되고 만다. 인간의 욕정과 권력에 대한 탐욕은 인간이 스스로 자멸에 이르는 공포를 예지(叡智)하기에 이르

* 본 논문은 2015학년도 경기대학교 학술연구비지원(일반연구과제)에 의하여 수행되었음

Received 28 November 2016, Revised 30 December 2016

Accepted 20 January 2017, Published 28 January 2017

Corresponding Author: Park, Yoon sung(Kyonggi Univ.)

Email: yspark@kyonggi.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

렸고, 이러한 예지는 생각으로만 그치는 것이 아니라 현실성 있는 스토리로 짜여지며, 여러 예상이 가능한 방법으로 비춰지고 있다.

본 연구는 인간성의 상실과 회복, 또 나아가서 새로운 세계관을 가지고 애니메이션을 제작하는 작가적 의식을 반영한 장편 애니메이션 『9』에서 드러나는 인본주의 사상과 장자(莊子)의 무위자연(無爲自然) 사상에 대한 틀거리를 통해 메탈라가는 인간성을 재건(再建)하고 기계화(機械化)에 의한 황폐화(荒廢化)와 인간 본연의 내면을 일깨우는 애니메이션의 사례 분석이다.

본 연구에서는 단테(Alighieri Dante)의 신곡(神曲, *La Divina Commedia*, 1321)¹⁾ 중 <지옥편(地獄篇)>에서 일부의 내용만 해석하여 애니메이션과의 개연성을 확보하고자 한다.

1.2 연구문제

본 연구는 장편 애니메이션 『9』에서 보여지는 사상적 맥락을 중심으로 내러티브와 동양의 무위자연 사상과의 개연성을 확보하기 위해 숫자 '9'의 의미를 적용한 애니메이션에서 드러난 인본주의 사상과 장자의 무위자연 사상으로 본 신화적 수사법을 분석하고, 장자의 철학적 배경이 애니메이션과의 개연성에 대해 논의하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1 애니메이션의 이해

애니메이션 분야는 디지털 콘텐츠 제작기술의 발전과 심도 높은 영상기술의 발전으로 인해 이제 실사영화와의

간극이 확인되지 않는 정도로 그 품질과 표현 면에서 발전을 이루었다. 이전의 애니메이션은 컷아웃 애니메이션 등 영상화면에서 보여 지는 이미지를 일일이 그려서 제작하던 시절에서 발전되어, 디지털화되었고 디지털 기술의 발전은 애니메이션의 영상화면을 극대화시켜 인간의 시각으로는 구분하기 힘들 정도로 사실적 묘사가 가능해졌으며, 이러한 장점을 이용해서 점차 그 영역이 확대되어 실사영화와의 경계가 흐려지는 정도에 이르렀다.

이렇게 기술적 발전에 이른 애니메이션의 영역은 크게 두 가지 영역으로 구획될 수 있을 것이다. 그 하나의 영역은 애니메이션의 내러티브가 지닌 특성을 이용한 유희적 효과를 극대화시킨 애니메이션의 영역과 기술적 발전을 유효하게 접목시킨 극사실주의 애니메이션 영역으로 구분할 수 있을 것이다.

애니메이션의 가장 큰 특성은 감독의 연출의도에 따른 기발한 상상력과 표현이 가능한 것으로 실사영화에서 불가능한 이상적인 환경의 구성 및 불가능한 영상표현이 가능하며, 연극적 연출방법론을 동원하여 스토리의 구성이 가능한 것이다.

2.2 숫자 '9'의 의미와 신화적 수사법

장편 애니메이션 『9』의 영화 타이틀은 '9(nine)'이다. 아라비아 숫자로 기록된 숫자 '9'의 의미는 카프리카의 불변수(Kaprekar's Constant)라고도 불리는 회생숫자와 관련이 있다. 회생숫자는 1949년 인도의 수학자인 카프리카(Kaprika)가 발견한 수로 회생숫자라고도 불린다. 같은 숫자 하나로만 이뤄지지 않은 임의의 수를 정하고, 여기에 쓰인 숫자를 크기순으로 배열한 뒤 가장 큰 수에서 가장 작은 수를 뺀다. 이런 과정을 반복하면 나오는 수다.²⁾ 우선 두 자리 수인 경우 다음과 같은 과정을 거칠 때 나오는 회생숫자는 반복하는 과정에서 항상 숫자 '9'가 나오게 된다. 그래서 숫자 '9'는 마법의 숫자라고 지칭하기도 하며, 불변과 재생의 의미를 지닌다. 우리나라의 신화를 바탕으로 구전되어 내려온 구미호는 꼬리가 아무리 잘려도 다시 9개의 꼬리로 회생되는 회생의 법칙에 근간한 신화적 수사법이다.

또한 아라비아 숫자 '9'는 거꾸로 돌리면 '6'이 된다. 애니메이션 9에서도 이와 같은 개연성을 가지고 스토리

1) 신곡(神曲, *La Divina Commedia*): 이탈리아의 시인인 단테가 쓴 장편 서사시로서 1307년경부터 쓰기 시작하여 1321년에 완성하여 발표하였다. 신곡은 지옥편, 연옥편, 천국편의 3부로 구성되었고, 표면에 나타난 주제는 사후(死後)의 세계를 중심으로 한 단테의 여행담(旅行談)으로 씌여졌다. 단테가 33살 되던 해의 성(聖)금요일 전날 밤 길을 잃고 어두운 숲속을 헤매며 번민(煩悶)의 하룻밤을 보낸 뒤, 빛이 비치는 언덕 위로 오르려하나 3마리의 야수(野獸)로 인해 오르지 못하고 있었으나, 베르길리우스가 나타나 위협에서 구해 주고 길을 안내한다. 그는 먼저 단테를 지옥으로, 다음에는 연옥으로 안내하고는 폭대기에서 단테와 작별하고 베아트릭체에게 그의 앞길을 맡긴다. 베아트릭체에게 인도된 단테는 지고천(至高天)에까지 이르고, 그 곳에서 한순간 신(神)의 모습을 우러러보게 된다는 것이 전체의 스토리이다.

2) 네이버 지식사전 참조

인에서 다루었다. 숫자 '9'와 연관이 있는 것은 이뿐만이 아니다. 그리스 신화에서 등장하는 뮤즈는 '9'명으로 구성되어 있으며, 이집트 신화에서도 등장하는 주신은 '9'명이다. 한국에도 설화에 등장하는 구미호가 꼬리가 '9'개이며, '9'개의 꼬리가 되어야 완성의 의미를 품을 수 있고, 재생가능한 상태로 전이되는 것이다. 서양에서 본 숫자 '9'의 의미는 완벽함을 상징화한다. 단테의 신곡에서 <지옥편>에는 9개의 지옥이 있으며, <천국편(天國篇)>에는 '9'개의 하늘 다음에 위치한 '10'번째 하늘이 영생을 누리는 진정한 의미의 천국이다. 다시 말하면 숫자 '9'는 완벽에 이르기에는 아직 부족한 불완전한 의미의 유동적 숫자이다. 이러한 의미는 무수히 많은 민족과 내재된 사회의 문화에서 발견되어 여러 가지 의미를 상징화시키고 있는데 숫자 '9'가 지닌 공통의 의미는 '불변의 재생'이라는 상징적 특성을 찾아 볼 수 있다.

'만인(萬人)을 성불(成佛)에 이르게 하는 단 하나의 가르침인 '일승(一乘)³⁾을 전파하는 것이 부처의 참된 가르침이다. 부처의 가르침 중에 9월은 가을의 시작을 알리는 계절이며, 선남선녀의 결혼이 때에 맞는 시기이며, 동시에 추수의 계절로 가을 들판에 익은 곡식과 과일이 풍성한 계절로 다산(多産)의 의미를 지니고 한다. 불교의 법화경(法華經)에서 기록된 바와 같이 숫자 '9'의 의미는 '완성', '성취', '달성', '시작과 끝'을 의미하는 숫자로 모든 결실에 대한 종결을 의미하기도 한다.

장편 애니메이션 『9』에서는 숫자 '9'의 의미맥락으로 다양한 해석이 가능하겠지만, 동양의 사상적 맥락에서 보면 숫자 '9'는 종결과 확장 의미로서 미래에 대한 예견과 희망을 이야기 한다고 할 수 있다.

3. 장편애니메이션 『9』의 구조

3.1 장편애니메이션 『9』의 개요

인류의 종말을 다룬 영화는 근래 들어 부쩍 많은 영화가 제작되어 상영되고 있는 현상이 단지 인류의 종말과 개연성을 지니는 것이 아니라 인본주의적 관점에서 인류의 미래에 대한 불안과 새로운 환경에 대한 동경이지만,

애니메이션의 특성상 종국의 결말은 희망의 메시지를 관객에게 전달하는 것이 일반적이다. 그 중에서 인류의 종말을 예언하는 장편 애니메이션은 드물게 보이는데, 장편 애니메이션 『9』은 기계화가 부른 산업혁명과 인류의 과학기술 분야의 혁신적인 발전으로 스스로 발전하는 기계를 만들게 되고, 이렇게 만들어진 기계가 중국에는 지구를 지배하게 되는 과정으로 기계에게 위협이 되는 인류를 공격해서 멸종시키게 되는 이야기로 전개된다. 이 과정에서 기계를 만든 과학자는 인류를 대체 할 영혼을 지닌 인형체를 창조하게 되는데, 인간성을 지닌 인형체는 기계의 횡포에 맞서게 되고 기계의 동작을 멈추게 되나, 이미 인류는 지구상에서 사라진 이후이다.

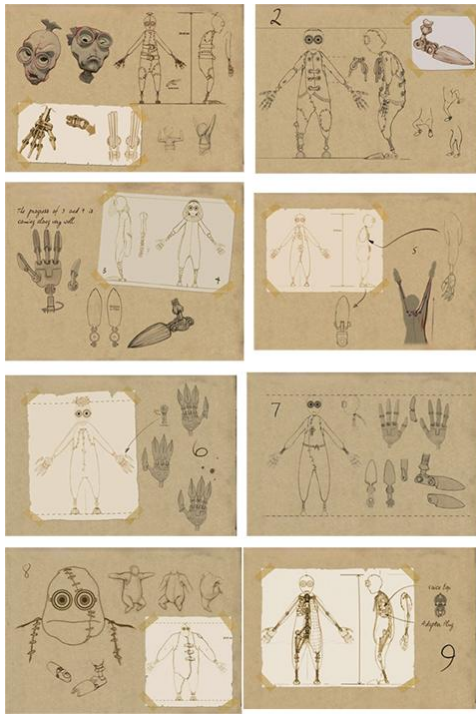
장편 애니메이션 『9』은 이수라(阿修羅, asura)를 배경으로 시작된다. 애니메이션이 도입되는 시기부터 완전히 폐허가 된 공장에서 과학자가 '9'를 만드는 과정으로 바느질에 의해 만들어진 봉제인형에 인간성을 주입하는 기계의 작동으로 애니메이션이 시작되었다는 것은 이미 황폐화된 인간 세상을 상징하는 것으로 불교의 이수라에서 기원된 내러티브의 배경인 것이다.

'2'는 '9'의 목소리를 단순한 조정을 통해 고쳐준다. 이러한 변화는 인격성(人格性)을 불어 넣은 인형체의 아이러니의 발상이라 할 수 있다.

3.2 캐릭터의 특성

수사학적 접근과 재매개의 현상을 차용하여 애니메이션에 적용시키고 있으며, 인간성을 상실한 인간을 대체하는 인형체에게 인간의 영혼을 심어 줌으로써 몰아일체의 사상적 맥락을 연계하고 있다. 장편 애니메이션 나인에 등장하는 9개의 인형체는 단순한 봉제인형의 형상을 지니고 있으나, 인형으로의 행동보다는 인간성을 대변하는 역할들로 등장한다. 장편 애니메이션 9의 첫 번째 수동적 조력자는 "1"이며, "1"은 안전제일주의에 입각하여 어불성설이지만, 최대한 안전에 주의를 기울이며, 조심조심 생명을 연장해 나아가는 나약하고 현실에 안주하는 인격체로 등장하지만, 중국에는 그들을 대표해서 희생하는 리더쉽의 표본으로 등장하고 있다. 이러한 캐릭터의 설정은 인간세계에서 흔히 등장하는 외로운 아버지의 형상으로 아침부터 저녁까지 열심히 일하고, 하루 종일 가족의 안녕을 위해 희생하는 가장으로서의 아버지를 수사하고 있다.

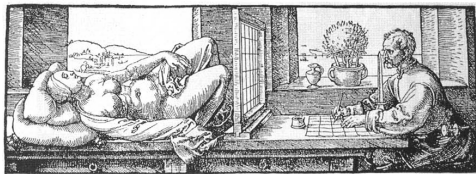
3) 일승(一乘) : 중생(衆生)이 성불(成佛)할 수 있는 유일한 길(教)이며 불승(一佛乘)이라고도 지칭한다. '승'이란, 불교의 깨달음으로 인도하는 가르침을 비유하여 일컫는 말이다.



[Fig. 1] character's mimesis

3.3 애니메이션 『9』의 미메시스와 기호

독일 화가 알베르트 뒤러(Albrecht Durer, 1471 ~ 1528)의 누워있는 나무를 소묘하는 사람의 관화 이미지를 차용한 것은 서양의 선근원법을 대변하는 이미지로서 서양의 직설적인 사상과 대조적인 '9'의 의미재현을 상징하는 상징체계라 할 수 있으며 뒤러의 원근법에 대한 오마주의 표현이다.



[Fig. 2] Albrecht Dürer

애니메이션에 끊임없이 등장하는 Code는 기호체의 운반과 재매개의 현상으로 이해된다. 소스(Source)라고 불리우는 원초적 생명력의 매개에 기록된 이집트 상형문자 4개는 하나의 완성을 위한 기호코드로서 기호코드의 순차적 접근을 통해 새로운 방편이자, 기계문명을 몰락시

키는 도구로 등장한다. 여기에서 4개의 기호코드는 4방위(方位, direction, azimuth)로 동서남북을 지칭하며, 동양 설화 등에서는 청룡(靑龍)·백호(白虎)·현무(玄武) 주작(朱雀)과 함께 하늘의 사신(四神)을 이룬다.

한국에서는 풍수용어(風水用語)로 사용되기도 한다. 이들 사신은 하늘의 사방(四方)을 지키는 신으로 알려져 있는데, 사신은 동서남북의 방위를 지시하며, 우주의 질서를 지키는 네 가지 상징으로서의 짐승으로 4령(四靈), 4수(四獸)라고도 한다. 동방의 청룡, 서방의 백호, 남방의 주작, 북방의 현무로 자리 잡는다.

좀비와 메두사의 등장은 인간이 만들어 놓은 미지(未知)의 인격체에 대한 환상을 통해 인간성의 장르를 유연화하고 일체화하고자 하는 시도로 보여지며, 그리스 신화에 등장하는 메두사의 모티브를 통해 이야기의 구조를 인격화한 인본주의 사상의 시도로 드러난다. 그리스 신전에 등장하는 메두사는 미너이지만, 메두사가 해신(海神) 포세이돈과 함께 여신 아테나의 신전(神殿)에서 정을 통하던 중 아테나 여신에게 들리게 되면서 여신의 저주로 흉측한 괴물로 변하게 되면서 마법에 걸려 그 형상을 직접 보는 사람은 돌로 변하는 저주가 내려지는 것과 같은 의미작용을 서술함으로써 휴머니즘에 접근하는 개인성을 확보하고자 한 것이다.

4. 장편애니메이션 『9』의 미장센과 구조

4.1 장편애니메이션 『9』의 내세관

인간은 늘 죽음에 대한 공포와 죽음 후의 세계관에 대한 스스로의 가치관에 휩싸여 살게 된다. 이것은 동서양의 고금을 막론하고 죽음 이후의 내세관(來世觀)은 널리 퍼져있으며, 각 지역과 시간적인 차이에 따라 다양한 양상으로 드러나게 된다. 내세관은 말 그대로 사후에 세계에 대한 관념적 해석이다. 인간의 생(生)은 목숨이 끊어지는 순간 모든 것이 끝나는 것이 아니라 육체의 고통에서 벗어나 새로운 세계로 진입하는 것이라 믿고 있는 부분이 있다.

몇 개의 천조각과 장난감 모듈을 조립한 후 '소스'를 통해 영혼을 불러 넣을 수 있다는 것은 창조론의 사상적 개입이라 볼 수 있으며, 이것은 인간이 신의 영역에 대한 도전을 하던 그리스·로마시대의 문명적 발상에 기초한

것이다.

애니메이션에 등장하는 인형체는 성별이 없는 인형체이기 때문에 자아증식이나 번식이 불가능하다. 이들이 증식은 새로운 인형체의 조립이나, 개발에 의한 증식이 가능하기는 하지만, 인격이 형성된 인형체에서의 조립과 개발은 어딘가 모르게 어색한 단점이 드러나는 한계점이 있다.

4.2 무위자연의 미장센

폐허의 공간적 사유는 인류의 멸망과 기계에 의한 대제앙에서 비롯된 것이다. 인류의 멸망 과정에서 우리에게 전해진 교훈적 의미는 물론 경고의 메시지 성격이 강한 전달이다. 애니메이션에서는 배경작업이 곧 감독의 미장센으로 보여 지는 장르적 특성상 배경 컨셉이 폐허와 무가치에서 비롯되기 때문이다.

근래의 영화들에서 자주 발견되는 사상적 견해는 인간성을 지닌 로봇의 등장이나, 복제된 인간의 반란과 좀비화된 인간으로 인해 인류멸망에 이르는 단초를 제공한다는 공상과학적 영화의 내러티브를 종종 발견할 수 있다. 이러한 영화들에서 공통적으로 발견된 현상은 인간성의 결여로 인한 회복 불능의 상태로 전이된다는 사상적 결말의 배경을 지니고 있으며, 장편 애니메이션 『9』은 이미 인류가 종말된 이후의 배경을 지니고 이야기 전개된다.

수장(水葬)⁴⁾을 하며 영혼에 대한 예우를 갖추는 것과 같은 행위는 인간의 존엄성을 격상시키기 위한 장례의 절차로서 내세에 대한 염원을 이해할 수 있는 의식체계의 과정이다.

‘기계’를 파괴할 것인가? ‘기계’안에 갇힌 동료들을 구할 것인가?를 놓고 갈등구조를 일으키는 것은 사후세계에 대한 인식이 전제된 것이다.

4) 수장(水葬): 시체를 강이나 바다에 장사지내는 장례법으로 이러한 장례법은 시체 처리의 가장 간단한 방법으로 널리 행한 풍습이며, 천민이나 노예에게만 행한 곳도 있다. 마셜 제도 같은 곳에서는 일반의 장례법으로 행하였다. 티베트에서는 시체를 물속에 던지면 사악한 망령이 인간계로 다시 돌아오는 것을 막을 수 있다고 생각하여, 아이를 못 낳은 여자나 나쁜 병으로 죽은 사람을 가죽 포대에 넣어 강물에 던지는 풍습이 있었으며, 수장을 성스러운 장례법으로 생각하는 인류도 있으며, 수장은 때와 장소에 따라 다양한 의식절차와 의미부여를 하게 되는 장례절차이다. (네이버 백과사전 참조)



[Fig. 3] Image space structure of ruins

마지막 신으로 등장하는 5개의 인형체가 장례식을 통해 이승과의 이별을 하는 과정은 장엄(莊嚴)하기까지 한 미장센을 보여주고 있으며, 소스에서 영혼이 빠져나와 저승으로 건너가는 토데미즘적 매개과정을 드러내고 있다.

4.3 신화성의 수사학과 매개과정

장편 애니메이션 9에 등장하는 봉제인형은 속이 비어 있는 구조화되지 않은 껍데기와 인격만이 존재한다. 잘 부서지지 않는 봉제의 특성상 이리저리 굴러도 아프지는 않겠으나, 영화에서는 고통을 느끼는 인격체의 감성을 지니고 있긴 하지만, 아이러니하게도 마음대로 지퍼를 내려서 물건을 담아두거나 올려서 지퍼를 잠그기도 한다.

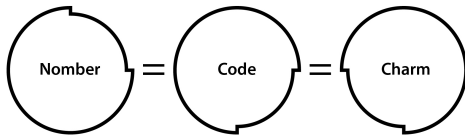
거미와 같은 곤충류와 애벌레의 형상으로 형태를 이끌어 내어 의인화하려는 수사법으로서 곤충류가 지닌 특성인 변태에 의한 의미 재현과정을 애니메이션에서 보여 주고 있다.

축음기를 통해 흘러나오는 자축의 세레모니 행위도 인간의 축제를 연상시키고 있으며, 갈등구조의 종료를 의미하는 수사학적 표현이다.

고대 아랍신화에서 등장하는 병이나 램프 속에 사는 램프의 정령인 지니(genie)는 소스의 갇힌 8, 6, 5, 2, 1이 차례로 나오면서 죽은 자의 영혼이 하늘로 날라가고, 현 세에는 한줄기 비가 내린다. 또한 그 빗방울에 맺힌 반사체는 죽은 영혼을 상징하는 시각적 의미를 재현시키고 있다.

영혼과 내세관을 이해하고 믿는 영혼을 지닌 인형은 물아일체에 의한 생명의 존엄성과 인간성 회복에 대한 경고의 메시지이다. 장편 애니메이션 『9』에 등장하는 주인공 캐릭터는 9명의 인형체로서 인간이 아닌 인격을 지닌 봉제인형이라 할 수 있다. 여기에 창조주인 박사가

인간성을 부여하고 생각하는 인형체를 만든 것이다. 이것은 동양의 샤머니즘에서 내려오는 장승이나 토우, 제웅(처용) 등 주술인형 등에게 인격을 부여함으로써 각종 주술의 매개로 사용된 보고가 있다. 이러한 주술에 사용되는 제웅의 매개는 하나의 인격체로 병치(並置)하여 주술의 대상을 대치하는 역할을 하게 되는데 이를 통해 동양의 내세관은 인형이 인간을 대치할 수 있다고 믿는 것이다.



[Fig. 4] Symbolic code of the dolls and symbol of amulet

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9의 단순한 아라비아 숫자로 기록된 인형체는 제작된 순서로 기록된 것으로 보이나 기호 체계에서의 코드로서 역할을 수행하고 있으며, 이것은 동양의 샤머니즘 세계에서 사용되던 부적의 글자와 동일한 의미를 지니고 있다. 부적의 글자는 붉은 빛이 나는 경면주사(鏡面朱砂)나 염사를 갈아 기름에 개어서 붓으로 쓰게 된다. 이러한 과정과 같이 애니메이션 9에서는 붓으로 인형체의 등에 숫자를 기록하는 과정이 나오는데 이것은 인간성을 부여하고 그 기록을 대치하는 방법론이라 할 것이다.

5. 결론

장자의 무위자연은 작위(作爲)하지 않고 주재(主宰)하지 않으면서 삼라만상(森羅萬象)이 스스로 관계(關係, relation)와 조율(調律)을 거쳐 흐르게끔 돕는 무위자연론은 주재하는 자가 배후에 있지 않으면서 만물이 스스로 조화를 이루어가는 '도(道)'의 '자연성(自然性)'을 극명하게 드러낸다.

무위(無爲)를 이해하고자 하면 '무(無)'에 대한 이해가 선행되어야 한다. '무'에 대한 서양텍스트로 해석이 된다면 'Blank'와 'Empty'로서 대입시킬 수 있을 것이며, 'Blank'는 빈, 아무것도 기록되지 않은, 장식이 없는 벽면

등으로 해석되며, 2차원적 사유의 공간으로 해석되는 반면 'Empty'는 비어있는 공간으로 해석되고, 3차원적 공간에서의 무의미한 공간으로 해석되어 미묘한 차이에서 드러나는 심상적인 변화가 크다고 볼 수 있다.

장편 애니메이션 '9'은 지극히 서양적 허무주의를 배경으로 스토리가 전개되는 장편 애니메이션이지만, 애니메이션이 지니는 사상적 결여와 가상의 인물로 구성된 비가역성의 원리로 인해 제한적인 사상을 표출시키고 있는 것이 사실이나, 그 안에서 동양의 내재적 사상을 바탕으로 인간 본연의 심성과 가치를 일깨우는 관조적 입장을 지닌 애니메이션이라 할 수 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

본 논문은 2015학년도 경기대학교 학술연구비지원(일반연구과제)에 의하여 수행되었음

REFERENCES

- [1] Dante Alighieri, "La Divina Commedia Dante Alighieri (1726)", Kessinger Publishing, 2009.
- [2] Bruckman, Paul, La Divina Commedia (the Divine Comedy): Inferno: (The Divine Comedy): Inferno a Translation Into English (A Translation into English), XlibrisCorporation, 2011.
- [3] Azzolino, Pompeo, "Introduzione Alla Storia Della Filosofia Italiana Ai Tempi Di Dante Per La Intelligenza Dei Concetti Filosofici Della Divina Commedia", ForgottenBooks, 2015.
- [4] MyounJae Lee, "A Study on Convergence Development Direction of Gesture Recognition Game", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 5, No. 4, pp. 1-7, 2014.
- [5] Myung-Seong Yim, "A Convergence of Technology and Service of MyMusicTaste : The Success Factors for Online Platform Service Innovation", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 5, No. 4, pp. 87-92, 2014.
- [6] Yong-Hwan Lee, YuKyong Lee, Han-Jin Cho,

- June-Hwan Lee, "Development of Multimedia Contents System for Gogurye Ancient Tomb Mural", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 4, No. 4, pp. 13-19, 2013.
- [7] Myoun-Jae Lee, "A Study on Game Production Education through Recent Trend Analysis of 3D Game Engine", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 4, No. 1, pp. 15-20, 2013.
- [8] Kyoung-Nam Kim, Myoun-Jae Lee, DaeYoung Kim, "A Study on Development Methods of Serious Game", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 2, No. 2, pp. 21-26, 2011.
- [9] Ho-Jin Song, Eui-Tae Jeong, "A Study on the utilizing parody and pastiche in Contemporary Art Works", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 6, pp. 201-212, 2015.
- [10] Chang Jun Jeong, "A Study on the Advertising Creative Based on the Technology Convergence", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 4, pp. 235-241, 2015.
- [11] Se-Ji Bae, Eun-Ju Kang, "Nail Art Convergence Design Application of Neo-pop Art Works -Focusing on Artistic Works by Jean Michel Basquiat, and Takashi Murakami-", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7 No. 2, pp. 119-127, 2016.
- [12] Hye-Jung Choi, Soon-Gi Back, "A Study on Depressive disposition by Convergence approach of Leisure History and Family situation in Elderly Women", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 5, pp. 295-302, 2015.
- [13] Kyoung-Ihl Kim, Ji-Young Park, "Cultural Differences impact on the ERP System Implementation", Journal of IT Convergence Society for SMB, Vol.6, No.2. 2016.
- [14] Hyung-Hin Mun, Gwang-Houn Choi, Yooncheol Hwang, 'Countermeasure to Underlying Security Threats in IoT communication', Journal of IT Convergence Society for SMB, Vol.6, No.2. 2016.
- [15] Yoon-Su Jeong, "Design of Prevention Model according to a Dysfunctional of Corporate Information", Journal of IT Convergence Society for SMB, Vol.6,

No.2. 2016.

[16] Naver. Knowledge dictionary <http://www.naver.com>

박 윤 성(Park, Yoon Sung)



- 1997년 2월 : 윌리엄패터슨대학교 비주얼아트전공(MFA)
- 2003년 3월 ~ 현재 : 경기대학교 시각정보디자인학과 교수
- 관심분야 : 시각디자인, 영상디자인
- E-Mail : yspark@kgu.ac.kr