

## M. 오슬로의 <아주르와 아스마르>의 이미지 체제 분석: 현대 사회의 신화 비평의 역할에 관한 고찰

임애리  
(서강대학교 강사)

### ◆ 국문초록

바르트(R. Barthes)에 따르면, 현대 사회에서 신화란 당대 프랑스 사회를 지배하는 부르주아 이데올로기에 의해 특정한 시기에 특정한 목적을 가지고 일상적 문화 현상을 다루는 대중 미디어의 문자나 이미지를 통해 생성된 것이다. 그러나 신화 비평가는 신화가 가진 메타언어 기능을 이용하여 현대 사회의 신화를 미디어에 의해 생성된 무의식적 신화의 이데올로기를 비판하는 통로로 활용해야 한다. 이러한 새로운 신화 비평의 역할에 주목하면서 뒤랑(G. Durand)은 합리주의의 이분법적 체제 아래 형성된 영웅신화를 보듬어 안는 이미지 중심주의의 신화의 원형을 복원하고자 시도하였다. 따라서 본고에서는 프랑스 애니메이션 감독인 오슬로(M. Ocelot)의 <아주르와 아스마르>(2006)에서 나타난 기존 서구 사회의 이데올로기에 따른 영웅신화를 비판하는 메타언어로서 신화의 역할을 점검해보았다. 또한 뒤랑의 주장처럼 이러한 영웅신화를 배척하지 않고 오히려 감싸 안는 이미지 중심주의의 진정한 신화의 원형 복원이 가능한지의 여부를 이 작품에서 나타난 이미지 체제를 통해 분석하였다. 그 결과 우리는 오슬로 감독이 작품 속에서 구현하고자 한 이상향은 서구 사회의 이분법적 이미지 체제의 대립 항들 간의 변증법적 합일이 일어난 신화적 공간임을 발견하였다. 오슬로는 이분법적 이미지 체제에서 푸른색과 갈색의 대립 항으로 등장하는 아주르와 아스마르라는 고유 명사에, 이 대립 항들 간의 경계를 지우는 다양한 형용사와 동사를 붙여보는 내러티브의 실험을 수행하였다. 본고에서는 이러한 오슬로의 새로운 이미지 체제의 창조적 실험을 통해 이분법에 갇혀 있었던 분열 형태 구조의 이미지 체제가 병치와 공존의 신비 구조 이미지 체제 그리고 더 나아가 화해와 합일의 종합 구조 이미지 체제로 전환하는 모습을 고찰하였다. 최근에 이르기까지 오슬로는 기존의 영웅신화를 전복하는 내러티브 실험을 지속적으로 선보이고 있다. 따라서 우리는 현대 사회에서 신화 비평의 역할을 그의 실험을 통해 지속적으로 정립해 보아야 할 필요가 있을 것이다.

주제어 : 바르트, 신화론, 메타언어, 뒤랑, 상상계의 이미지 체제, 오슬로, 아주르와 아스마르

## 1. 들어가며: 현대 사회에서의 신화

인류의 가장 오래된 이야기인 신화는 일반적으로 먼 옛날 우리가 본 받아야 할 영웅의 서사이거나, 신(神)에 관한 신성한 이야기, 또는 한 해가 끝나고 시작되는 특정한 시기에 주기적으로 연행(演行)되는 특정 부족이나 민족의 집단적 의례로서 여겨져 왔다.

그런데 바르트(R. Barthes)에 따르면, 현대 프랑스 사회에서 신화란 대중의 일상에서 사회적, 문화적, 역사적이자 현실적이고도 우연적인 유행 현상이 영화, 광고, 신문기사, 사진 등과 같은 대중 미디어를 통해 대중에게 전달될 때 문자나 이미지를 통해 전달되는 과정에서 탄생하는 일종의 문화 현상이다. 그는 『신화론(Mythologie)』을 통하여 현대 사회에서 신화가 생성되는 과정을 밝히고 있다. 신화 생성 과정의 분석을 통해, 그는 비록 일상생활에서 나타나는 문화 현상을 다루는 대중 미디어의 문자나 이미지가 자연스럽게 일상적이며 당연해 보인다고 해도 그것은 사실 사회의 지배 이데올로기에 의해 특정한 시기에 특정한 목적을 가지고 의도된 신화라고 주장하였다. 그의 주장에 따르면 더 이상 신화는 전통적인 개념의 영웅이나 신에 관한 허구의 이야기라거나 종교적이고 민족적인 개념으로서의 신성한 의례가 아니라, 현대 사회에서 일종의 “파롤”(Barthes 1957:193)이라는 것이다. 이것은 신화를 “하나의 의사소통 체계, 즉 메시지로 정의하고 있다”(Barthes 1957:193)는 것을 의미한다. 그는 신화를 신문이나 잡지의 사진이나 기사, 또는 TV나 영화, 광고의 이미지나 영상과 같은 대중 미디어를 통해 신화를 만들고자 하는 사람들이 역사적이고 정치적인 의도를 가지고 일종의 ‘메시지’로서 생성한 것이라고 말한다. 이 신화라는 메시지는 지배 이데올로기를 자연스럽게 대중에게 주입하고 내면화할 목적을 가지고 지배 계급으로부터 발신된다는 것이다.<sup>1)</sup> 이때 그가 말하는 지배 계급은 바로 프랑스

1) 유기환(1998:3)은 “1954년부터 1956년까지 다달이 쓴 『신화학』에서 바르트가 탈

대혁명 이후 귀족 계급을 배제하는 데 사용된 “국민(nation)”(Barthes 1957:225)이라는 용어를 획득하여 정치적으로 익명화<sup>2)</sup>된 부르주아와 그들을 동경하고 그들에게 가담하고 싶어하는 프티 부르주아를 의미한다. 그러므로 우리가 일반적으로 현대 서구 사회의 구성원을 가리키는 ‘국민’이라는 용어는 사실 프랑스 사회의 중간 계급인 부르주아 계급, 즉 대중을 가리키며 그들 사회의 지배 이데올로기와 지배 문화 역시 부르주아 이데올로기이자 부르주아 문화라고 할 수 있다. 따라서 그는 대중 미디어를 이용하여 끊임없이 재생산되는 이미지를 통해 생성된 현대 사회의 신화란, 지배 계급인 부르주아가 어디에서 어떤 목적으로 생성되는 것인지조차 미처 알아차리지 못하도록 기획한 부르주아 이데올로기를 대중이 자연스럽게 받아들이고 내면화시켜 세상의 질서로 삼게 할 목적으로 발신하는 메시지라고 정의한 것이다.

그런데 바르트는 현대 사회의 신화를 단지 지배 이데올로기의 메시지로서의 파롤이라고 본 것만은 아니다. 그는 신화가 가지는 “파롤로서의 메타언어”(Barthes 1957:231) 기능에 대해 주목하고 있다. 즉 신화는 기표와 기의로 이루어진 일차체계의 언어를 기표로 삼아 또 다른 기의를 가진 이차체계의 언어, 즉 메타언어라는 것이다.<sup>3)</sup> 이러한 신화의 메타언

---

신화화 하고자 하는 것은 현실의 거짓된 자연스러움이다. 현실이란 완벽히 역사적인 것임에도 불구하고 저널리즘, 예술, 상식 등에 의해 자연스러운 것으로 둔갑해버린다. 그리하여 바르트는 자명한 것 속에 숨겨진 이데올로기적 오용을 포착하고자 한다. 바르트에 따르면 반복되는 것은 적어도 무엇인가를 의미한다. 이를 떼면 수없이 반복되는 신화의 이면에는 권력이 있다.”고 말한다.

- 2) “La Bourgeoisie comme société anonyme” 바르트(Barthes 1957:224)는 1789년 이후 부르주아 계급이 권력을 계승한 것은 맞지만, 경제적인 사실로서 부르주아지 [부르주아 계급]는 쉽게 명명되는 반면 정치적으로는 <부르주아당>이 없으므로 명명될 수 없다고 말한다. 그러므로 정치적으로 부르주아지는 실질적인 권력 계급임에도 불구하고 “명명되고 싶어하지 않는 사회적 계급 la classe sociale qui ne veut pas être nommé”이므로 익명화되었다는 것이다.
- 3) 바르트(Barthes 1957:200)는 대상언어(langage-objet)인 일차체계의 언어를 딛고 선 이차체계의 언어를 가리켜 메타언어(méta-langage) 라고 부른다. 메타언어는 일반적으로 비평용어 등과 같은 ‘언어에 대한 언어’를 일컫는다. 바르트가 말하는 신화학자, 즉 신화 비평가는 바로 이 메타언어를 다룬다. 그러므로 신화학자는 대

어로서의 기능은 현대 사회에서 대중 미디어의 문자나 이미지를 이용하여 신화를 생성한 목적이 너무나도 명백한 지배 이데올로기의 일차체계의 언어로서의 문화적 현상을 비판하는데 활용할 수 있다. 즉 현대 사회에서 부르주아 이데올로기를 내면화한 대중 미디어의 신화는 역으로 이러한 무의식적 지배 이데올로기를 밝히고자 하는 신화 비평가들의 통로가 될 수도 있다는 것이다. 그러므로 그는 현대 사회의 신화 비평가들이 이러한 신화를 통해 대중의 내면에 무의식적으로 자리 잡은 부르주아 이데올로기를 밝혀내고 이를 비판하는 역할을 맡아야 한다고 주장하고 있다.<sup>4)</sup>

한편 우리는 현대 사회에서 신화 비평의 역할을 재고함과 동시에 신화의 원형을 복원하고자 시도하는 현대 신화학자의 움직임도 포착할 수 있다. 신화학자인 뒤랑(G. Durand)은 현대 사회에 있어서 신화 비평의 역할에 대해 다시 점검하고자 하였다. 그는 이제까지 부르주아 이데올로기의 중심인 서구 합리주의의 근간을 이루고 있는 이성과 경험, 객관적 논리 등을 통하여 지각하거나 파악하기 어려운 영역이 바로 이미지(image)였음을 피력하면서, 지금까지 서구 사회에서 이미지는 상상의 영역으로서 지성의 영역이 아니라 감각의 영역으로 평가절하되었다고

---

상언어가 문자로 구성되어 있는지 이미지로 구성되어 있는지, 그리고 그 대상언어의 세부구조가 어떤 것인지 등에 대해서는 관심이 없다. 그에게는 전체로서의 기호만이 관심사일 뿐이다. 따라서 신화의 출발점으로서의 대상언어에는 문자와 이미지가 모두 포함된다(유기환 1998:5-6 참조).

- 4) “Sa parole [La Parole du mythologue] est un méta-langage, elle n’agit rien: tout au plus dévoile-t-elle, et encore, pour qui?” 바르트(Barthes 1957:244)는 신화학자의 파롤, 즉 신화는 메타언어인데 그것은 아무 작용도 하지 않고, 신화학자는 단지 그것을 폭로할 뿐이며 역사로부터 소외될 뿐이라고 주장한다. 그러나 유기환(1993:15)은 신화 비평가로서 신화학자의 소명이 바르트의 주장보다 좀 더 확장성을 가지고 있다고 주장한다. 그는 “끊임없이 신화라는 거짓 자연의 기만성을 폭로하는 것, 그것이야말로 어떤 면에서 혁명적인 정치 행위일 것이다. 신화학자는 신화규명이라는 소명 때문에 공동체로부터 분리되는 아픔을 감수하지 않으면 안된다. [...] 신화학자의 오늘에 대한 부정 속에는 내일에 대한 긍정이 있다.”고 하면서 메타언어로서 신화의 현대성을 규명하는 작업이 신화학자의 소명임을 말하고 있다. 본고에서는 바르트의 신화학자의 역할을 현대 사회의 신화 비평의 영역으로 더욱 확장시킨 유기환의 주장과 궤를 같이 한다.

주장하였다(박치완 2010:128 참조). 그는 이제 폄하되었던 이미지와 상징의 권위를 복원함으로써 이미지 중심주의의 진정한 신화의 위치를 찾고자 노력하였다(박치완 2010:122-123 참조). 따라서 뒤랑의 노력은, 바르트가 현대 신화의 생성 과정을 분석하면서 미디어를 통해 대중에게 내면화된 부르주아 이데올로기를 비판하고자 했던 시도와 궤를 같이하고 있을 뿐만 아니라, 서구의 이원론적 합리주의 내에서 억압받아온 “이미지, 상징, 신화에 입각한 새로운 인식론과 새로운 인류학”(진형준 2000:286, 박치완 2010:123 참조)을 세워보하고자 하는 시도로 확장되었다. 즉 이러한 시도는 선과 악과 같은 대립의 이분법적 논리 위에 세워진 지배 이데올로기의 대표적 신화인 영웅신화를 대신하여 “차이, 다양성, 복합성의 중요성”(박치완 2010:129)<sup>5)</sup>을 보여주는 진정한 신화의 원형을 복원하고자 하는 작업인 것이다. 그러나 뒤랑은 부르주아 이데올로기의 이분법적 경계에 따른 영웅신화를 배제하는 것이 아니라, 이러한 영웅신화를 보듬어 안는 동시에, 소위 합리주의적 ‘지성’에 의해 이분법적으로 분류되어버린 다양한 이미지와 상징들이 상상력 속에 교류하고 상호 보완하는 진정한 상상력의 지형학을 밝히고자 하였다.<sup>6)</sup> 그렇다면 이제 우리는 대중 미디어의 문자와 이미지를 통해 생산되는 현대의 신화를 읽는 독자의 입장에서, 과연 메타언어로서 현대 신화 비평이 가능한지의 여부를 살펴보고자 한다. 그리고 나서 우리는 뒤랑의 주장대로 서구의 ‘로고스 중심주의’를 감싸는 ‘이미지 중심주의’의 진정한 신화가 복원 가능한지의 여부에 대해서도 알아보아야 할 것이다.<sup>7)</sup>

5) 박치완(2010:129-131 참조)은 진보의 신화를 주장하는 프로메테우스의 신화가 꺾이고 인류가 오랜 기간 칭송해 마지않던 “평준화, 획일화, 중성화, 비인칭화 등의 허울로부터 벗어나 차이, 다양성, 복합성의 중요성을 깨닫기 시작한 것이다.”라고 말하고 있다.

6) 박치완(2010:123)은 뒤랑(Durand 1997 참조)이 “상상계의 힘, 상징적 재현을 호모 사피엔스의 사고의 근본을 위치시킨다는 것은, 그 목표가 결국은 성상 파괴주의적인 ‘의식의 진보’의 신화를 거부하는 것, 또한 현대 유럽의 일방통행적 결정주의인 역사주의의 너무 짧고, 너무 국부적인 전망을 거부하는 것을 의미한다.”라고 말하는 데 동조한다.

이와 같은 관점에서 우리는 애니메이션 작가이자 감독인 오슬로(M. Ocelot)의 다양한 작품 활동에 주목해볼 필요가 있다. 왜냐하면 애니메이션은 이미지의 연속체이며 작가가 모든 이미지를 목적에 따라 생산하고<sup>8)</sup> 관객이 이러한 이미지들을 자연스러운 현상으로서 인식할 수 있도록 한다. 그런데 이러한 애니메이션의 특성에 따라 우리는 그의 작품에 구현된 일종의 영웅신화가 자연스러운 척 생성된 지배 이데올로기의 신화에 불과한지 아니면 메타언어로서 신화 비평의 역할을 수행하고 있는지 눈여겨 볼 수 있는 기회를 비교적 쉽게 얻을 수 있기 때문이다.

특히 오슬로의 <아주르와 아스마르(Azur et Asmar)>(2006)<sup>9)</sup>는 색채와 이미지들 간의 대립을 소재로 삼은 작품이다. 제목에서 알 수 있듯이 아주르(Azur)가 뜻하는 푸른색이 상징하는 것은 하늘과 백인이며 아스마르(Asmar)가 의미하는 갈색은 대지와 유색인을 뜻한다. 아주르와 아스마르는 각각 유럽과 아랍을 상징하는 두 소년으로, 아주르의 유모이자 아스마르의 어머니인 아랍인 여성의 품 안에서 무엇이든 평등하게 나누면서 자란다. 그렇지만 아주르의 아버지가 아들에게 유럽식 상류

- 
- 7) 이에 대해 진형준(2009:129)은 “뒤랑의 신인류학 정신은 <이미지 중심주의>를 내세우면서 서구의 <로고스 중심주의>와 단절과 감싸기의 관계를 맺고 있다. [...] 이미지 중심주의는 인간을 합리적 동물로 보는 관점, 이성을 인간의 이해의 축에 놓는 사유를 부정한다. 인간의 모든 표현에는 상상력이 근간을 이루고 있으며, 더 나아가 인간 존재 자체가 이미 상징적이라는 것이다. 하지만 [...] 이미지 중심주의는 로고스 중심주의를 완전히 배격하는 것이 아니라 인간의 상상력의 한 부분으로 감싸게 된다. 서구의 로고스 중심주의는 객관 지향이라는 단 하나의 주관에 집착해서 발생한 인식이라는 말이 가능한 것은 그 때문이다.”라고 말하고 있다.
- 8) 윤학로(2011:286-287)는 “애니메이션이란 실사를 제외하고 모든 종류의 테크닉을 사용하여 생명을 부여받고 움직이는 이미지들의 창조를 의미한다.”라고 애니메이션을 정의하고 있다. 따라서 이와 같은 애니메이션의 정의를 통해 우리는 실사 영화와 구분되는 애니메이션의 특징이 이미지를 직접 창조한다는 점이라는 것을 알 수 있다.
- 9) <아주르와 아스마르>(M. 오슬로 감독, 2006). 『아주르와 아스마르』(미셸 오슬로 작, 김주열 옮김, 웅진주니어: 2007)와 구별하기 위하여, 영상 표기법에 따라 애니메이션은 <아주르와 아스마르>로 표기하였다. 또한 다른 애니메이션의 표기도 < >를 사용하였다.

사회 교육을 시키기 시작하면서 국가, 인종, 계급, 종교, 언어가 다른 두 소년은 서로 갈등하고 대립하게 된다. 이 작품에서 오슬로는 아주르와 아스마르라는 색채의 이미지 대비를 통해, 아주르의 아버지로 대변되는 지배 이데올로기가 교육을 통해 주입하고자 하는 이분법적 대립의 실체에 대해 질문하고자 한다.<sup>10)</sup>

따라서 우리는 <아주르와 아스마르>를 중심으로 오슬로 작품에서 일반적으로 나타나는 내러티브의 특징을 살펴보고, 그의 독창적 내러티브 방식이 메타언어로서 신화 비평의 역할을 수행하고 있는지 알아보도록 하겠다. 또한 작품에 나타난 색채의 대비로 대표되는 오슬로의 이미지 체제의 특성을 뒤랑의 상상계의 이미지 체제의 분석틀을 이용하여 분석하면서 과연 뒤랑이 꿈꾸는 이미지 중심주의의 신화의 원형이 현대 사회에서 복원 가능한지의 여부를 간략하나마 고찰해보도록 하겠다.

## II. 오슬로의 <아주르와 아스마르>에 나타난 영웅신화의 실현과 비평으로서의 메타언어의 가능성

### 1. 오슬로 작품에서 나타난 내러티브의 특징

오늘날 프랑스 애니메이션 영화의 작가주의 감독으로 알려진 오슬로의 대표작으로는 장편 영화 <키리쿠와 마녀(Kirikou et la sorcière)>(1998), <프린스 앤 프린세스(Princes et princesses)>(2000), <키리쿠와 야생 동물들(Kirikou et les bêtes sauvages)>(2005), <아주르와 아스마르(Azur et Asmar)>(2006), <밤의 이야기(Les contes de la nuit)>(2011), <파리의

10) 변윤희(2010:35)는 “그[오슬로]는 ‘다른 편에 있는 사람들, 단지 그렇게 교육받았기에 서로를 싫어하는 사람들, 가시철망 밑에서만 사랑할 수 있는 사람들에게 대해 이야기하고 유럽과 이슬람 문화의 화합과 상호 이해라는 메시지를 던져주고 싶었다.’”고 언급한다.

딜릴리(Dilili à Paris)>(2018), <블랙파라오, 숲속의 남자, 그리고 공주 (Le Pharaon, le Sauvage et la Princesse)>(2022) 등이 있다. 그는 이 작품들을 통해 꾸준히 여러 가지 애니메이션의 기법을 실험해오고 있다. 먼저 그는 <프린스 앤 프린세스>, <밤의 이야기>에서 그림자 연극의 기법을 애니메이션에 도입한 실루엣 애니메이션을 시도하였고,<sup>11)</sup> <키리쿠와 마녀>에서는 2D 컴퓨터 애니메이션 제작 기법을 사용했으며, 또한 <아주르와 아스마르>와 <블랙파라오, 숲속의 남자, 그리고 공주>에서는 3D 애니메이션 제작 기법에 실루엣 애니메이션 기법을 함께 사용하고 있다. 또한 <파리의 딜릴리>에서는 3D 애니메이션 제작 기법에 2D 애니메이션 제작 기법을 혼용해서 사용하였다. 이와 같이 그는 여러 애니메이션 기법의 경계를 정하지 않고 다양하게 활용하여 애니메이션을 제작하면서, 끊임없이 새로운 이미지를 창조하고자 하였다. 그는 자신의 애니메이션을 통해 “자신에게 영감을 준 아름다운 이미지를 새롭게 조망하고 선택하여 이들 간의 ‘조화’를 찾고 끊임없이 이미지를 ‘실험’하는 것”(김영옥, 서영주 2020:4)을 추구해왔다.<sup>12)</sup> 이미지의 연속체인 애니메이션에서 그는 새로운 이미지의 창조를 통해 사건을 만들고 그로 인해 생성된 내러티브(narrative, 서사)를 관객에게 효과적으로 전달하고자 한 것이다. 윤학로(2011:288-289)는 새로운 이미지 창조 기술이 새로운 내러티브를 형성하는데, 그것은 고전적인 내러티브의 전복을 가져온다고 주장하였다.<sup>13)</sup> 또한 배주원(2005:6, 윤학로 2009:248)은 오

11) 오슬로의 초기 작품인 <프린스 앤 프린세스>는 실루엣 애니메이션으로, 실루엣 애니메이션이란 캐릭터가 검은 실루엣으로 보이는 애니메이션 영화를 가리킨다. 실루엣 애니메이션은 그림자 연극처럼 종이를 잘라 캐릭터를 만든 다음 캐릭터의 동작을 한 콤마 한 콤마 카메라로 촬영하여 움직임을 만든 것이다(윤학로 2009:235 참조).

12) 김영옥, 서영주(2020:4 참조)의 지적대로, 오슬로는 새로운 애니메이션 기법을 활용함으로써 화면 안에 아름답고 조화로우며 자신이 지향하는 세계를 구축하고자 하였다. 그가 끊임없이 새로운 기술을 통해 구축하고자 한 세계는 조화를 지향하고 있으며 그 조화를 이루어야만 비로소 그가 추구하는 아름다움이 완성된다는 것이다.

슬로의 스토리텔링 과정을 “인류의 위대한 유산인 문화와 정신의 측면에서 다루어지던 ‘이야기’의 세계에 ‘기술’과 ‘매체’라는 것을 부과하여 그 의미를 찾는 것”이며, “새로운 표현 양식이 새로운 내용을 만들어내는 것”이라고 말한다.<sup>14)</sup> 즉 앞에서 말한 바와 같이 오슬로가 새로운 애니메이션 기법의 다양한 실험을 통해 창조해낸 이미지의 연속체는 새로운 내러티브를 관객에게 전달하는 데 효과적이라는 것이다.

그렇다면 오슬로가 창조해낸 새로운 표현 양식의 내러티브는 무엇일까. 그의 내러티브의 특징은 대부분 민담과 전래 동화, 또는 신화의 주인공인 영웅의 모험에서 모티프를 가져왔다는 것이다. 여러 가지 에피소드를 유니버스 형식으로 구성한 그림자 애니메이션인 <프린스 앤 프린세스>와 <밤의 이야기>에서는 공주를 구하기 위해 모험을 떠나는 남자, 마녀와 대결하는 소년, 늑대 왕자를 사랑하는 공주, 제물로 바쳐지는 소녀를 구하는 남자 등이 등장한다. 그리고 <키리쿠와 마녀>는 아프리카 민담에 등장하는 아기 영웅 키리쿠가 마녀와 대결하는 내용이다. 또한 <아주르와 아스마르>는 유럽의 백인 청년이 마그레브 지역의 아랍인 청년과 함께 마법의 동굴에 갇혀 있는 요정을 구하기 위해

---

13) 윤화로(2011:288-289)는 새로운 매체와 기술이 내러티브의 전복을 가져오는 오슬로의 애니메이션 영화의 특성이 메타모포시스에서 비롯되었다고 말한다. 그는 웰스(P. Wells)의 말을 인용하면서 다음과 같이 말하고 있다. 사전적인 의미로 “메타모포시스(metamorphosis)는 [...] 형태의 변형을 의미한다. [...] 애니메이션 영화에서 메타모포시스는 선의 전개나 클레이의 형태 변화, 대상이나 환경의 조작 등을 통해 하나의 이미지가 전적으로 다른 이미지로 바뀌는 능력을 말한다. [...] 웰스(Wells 1998:69)에 따르면 애니메이션 영화에서 메타모포시스의 기능이 시각적 스타일의 변화만을 수반하는 것이 아니라, 내러티브와 밀접한 관련이 맺고 있음을 주목한다. 서로 관련이 없는 이질적인 두 이미지를 결합시킨다는 것은 한편으로는 선과 오브제 사이의 새로운 관계를 구축하는 것이며, 다른 한편으로는 고전적인 스토리텔링에 대한 기존의 생각들을 혼란에 빠뜨리는 것이다.”

14) 배주원(2005:6, 윤화로 2009:248 참조)은 <프린스 앤 프린세스>의 유니버스 형식에서 막간에 어떻게 이야기를 만들지에 대해 제작자들이 함께 의논하는 과정을 넣은 것에 대해 기존의 민담이나 전래 동화의 모티프를 새로운 양식으로 표현하면서 전혀 새로운 내러티브(서사)가 된다고 말하고 있다. 즉 기존 형식의 파괴이 새로운 내용(story)을 만들어낸다는 것이다.

모험을 떠나는 이야기이다. 민담에서 구체적인 모티프를 가져오지는 않았지만 <파리의 딜리리> 역시 아프리카 소녀 딜리리가 파리에서 여성 차별주의자에 의해 유괴된 소녀들을 구하기 위해 행동하는 모험기라는 점에서 공주를 구하기 위해 괴물과 대결하는 영웅의 모험담과 다를 바 없다. 즉 오슬로의 내러티브의 주요 모티프는 우리가 어린 시절부터 들어온 익숙한 영웅의 모험담을 바탕으로 한 선과 악의 대결이라고 할 수 있다.

그런데 이러한 오슬로의 영웅담의 결말은 전형적인 옛날이야기의 그것과는 다소 차이가 있다. 대표적으로 <키리쿠와 마녀>에서 키리쿠는 아프리카의 어느 지역에서 태어난 지 얼마 안 된 아기이다. 그런데 아기는 마녀에 대한 마을 사람들의 고정관념이 오히려 마녀를 나쁜 사람으로 만들었음을 밝히고 그녀를 이해하고 사랑하게 되면서 성인 남자로 성장한다. 일반적으로 서구 신화의 영웅은 늙름한 남성인데 반해, 키리쿠는 아기이다. 그는 어리다는 이유로 마을 사람들로부터 무시당하기도 하고 몸이 작은 아기로서 신체적 한계를 겪거나 어른도 감당하지 못할 정도의 외부 환경으로 인해 고난을 당하기도 하지만, 기존의 교육 등으로 인해 굳어진 마을 사람들의 사고방식이나 고정관념으로부터 벗어나 사건을 해결하기도 한다. 또한 <프린스 앤 프린세스> 중 「마녀」 에피소드는 <키리쿠와 마녀>의 중세 유럽판으로 보인다. 마녀를 무찌르러 간 왕자는 무작정 무력을 사용하지 않고 먼저 그녀와 대화를 시도한다. 그러나 대화를 나누던 중 그는 마녀가 사실은 지적이고 선량한 사람이라는 것을 깨닫고 마침내 그녀와 사랑에 빠져 결혼한다.

이렇게 오슬로는 우리에게 익숙한 이야기와는 또 다른 결말을 통하여 전래 동화나 민담 그리고 신화 등 기존의 이데올로기에 의해 주입된 사회의 고정관념이나 편견에 대해 질문을 던지고 있다. 그것은 일반적인 동화나 신화의 이야기 구조인 영웅 이야기 속에서 영웅이 대결하는 마녀, 즉 악이라고 불리는 대상은 사실 우리에게 익숙해져 있을 뿐인 고정관념의 다른 이름이 아닌가에 대한 질문인 것이다. 따라서 그의 내

러티브의 특징은 익숙한 영웅신화를 통하여 오히려 이제까지 아무런 궁극증 없이 받아들인 기존 이데올로기에 의한 선-악과 같은 이분법적 대립 관계에 따른 고정관념에 대해 의문을 제기하는 것이라고 할 수 있다.

그렇다면 이제 전형적인 영웅모험구조를 가진 오슬로의 작품 <아주르와 아스마르>의 내러티브를 세밀하게 살펴봄으로써 그의 대표 작품에서 일반적인 신화의 영웅모험구조가 어떻게 실현되고 다시 전복되는지를 알아보도록 하겠다.

## 2. 신화의 영웅모험구조의 실현으로서의 <아주르와 아스마르>의 내러티브

일반적인 정의에 따르면 신화는 신이나 신에 버금가는 능력을 가진 인간의 이야기이다. 현대 신화학자 캠벨(J. Campbell)은 오늘날 모든 이야기<sup>15)</sup> 구조의 원형인 원질 신화를 주장하였다(Campbell 2008:228-303 참조). 그는 원질 신화의 이야기 구조를 가리켜 영웅모험구조라고 명명하였다. 즉 신화, 전설, 민담, 전래 동화 등의 주인공은 똑같은 영웅모험구조를 거치는데, 어느 날 평범한 아이가 일상세계로부터 분리되어 새로운 세계로 입문하고 영웅으로서의 자격시험을 거쳐 마침내 영웅으로 거듭나 자신이 떠났던 일상세계로 귀환<sup>16)</sup>하게 된다는 것이다. 캠벨은 어린 시절 할머니와 할아버지를 비롯한 마을의 원로로부터 이와 같은 신화를 비롯한 동화와 전설을 듣고 자란 아이들은 자연스럽게 성인식을 치르게 된다고 말하였다(Campbell 2008:41 참조). 왜냐하면 아이들은 이야기를 통해 신화 속의 주인공처럼 반드시 어려움과 고난을 거쳐야만 어른이 될 수 있다는 사실을 습득하게 되기 때문이다. 이것은 사실 옛날

15) 이야기는 내러티브(narrative), 즉 서사(敍事)를 의미한다.

16) 원질 신화, 영웅모험구조. 분리, 입문, 귀환은 캠벨(Campbell & Moyers 2008: 228-303 참조)이 사용한 용어로서, 오늘날 주인공 모험의 내러티브 분석에서 일반적으로 사용된다.

부터 신화를 비롯한 원질 신화의 이야기 구조를 그대로 답습하고 있는 동화, 민담, 전설, 그리고 소설과 같은 이야기들이 지닌 성인식으로서의 순기능이었다. 그러나 오늘날 대중 미디어에 의해 무차별적으로 생산된 이러한 영웅신화야말로 지배 이데올로기를 아이들에게 내면화시키는 부작용을 일으키기도 하는 것이다.

그렇다면 우선 영웅신화를 바탕으로 한 이야기(문자) 중심의 내러티브만을 놓고 보면, <아주르와 아스마르>는 전형적인 영웅신화 이데올로기의 실현처럼 보인다. 15~16세기경 프랑스 지방의 귀족으로 추정(변유희 2010:35)되는 아주르는 이름인 프랑스어 Azur처럼 푸른색의 눈동자를 가진 백인 아이이다. 한편 바다(지중해)를 건너온 것으로 보이는 아랍인 유모의 아들인 아스마르는 아랍어인 Asmar가 의미하는 것처럼 갈색 피부에 검은 눈동자를 가진 아랍인 아이이다. 유모이자 어머니인 제난(Jenane)의 젖을 먹고, 두 나라의 언어를 함께 배우고, 함께 놀면서 마치 쌍둥이처럼 자란 두 아이는 어린 시절 제난이 머리맡에서 불러주던 요정 이야기(le conte de fée) 노래를 들으며 잠이 들곤 하였다. 이 노래는 아주 먼 곳에 있는 검은 산속 깊은 동굴 속에 갇혀 있는 진의 요정(la Fée des Djimns)<sup>17)</sup>에 관한 것으로 그녀가 언젠가 자신을 구해줄 청년을 간절히 기다리고 있다는 내용이었다.

그런데 청년이 된 아주르는 실제로 진의 요정을 구하기 위해 모험을 떠났다. 아주르의 아버지가 유럽 상류 사회의 교육을 위해 어린 아주르를 시내의 기숙사로 보내자, 더 이상 쓸모없어진 유모와 아스마르도 집을 떠나 행방이 묘연한 상태였다. 청년 아주르는 기세 좋게 배를 타고

17) <아주르와 아스마르>(감독 M. 오슬로, 2006). 『아주르와 아스마르』(미셸 오슬로 작, 김주열 옮김, 웅진주니어: 2007) 와 구분하기 위하여 애니메이션은 <아주르와 아스마르>로 표기하였다. 앞으로 본문에서 인용되는 한국어 번역은 네이버무비 <아주르와 아스마르>의 자막을 사용하였다.

제난에 따르면, 진들은 사람의 주변에서 그들을 지켜주며 때로는 심술궂기도 하고 친절하게 굴기도 하는 요정들이다. 그래서 진의 요정이 그들을 잘 다스려야 한다는 것이다. 또한 제난은 유럽의 요정들을 가리켜 엘프라고 부른다고 말한다.

전설의 지역인 마그레브 지역을 향해 모험을 떠났지만, 그만 지중해의 거친 파도에 휩쓸려 배 위에서 추락하는 바람에 홀로 낫선 바닷가로 떠 내려왔다. 이제 그는 유럽의 고향으로부터 분리되어 인종, 나라, 종교, 언어, 풍습 등 모든 것이 낫선 아랍 사회로 입문하게 된 것이다. 그는 우연히 길에서 만난 거지인 크라푸(Crapoux)와 함께 구걸을 하면서 여기저기 돌아다니다가, 마그레브의 대도시에서 거상(巨商)이 되어 부유해진 제난과 재회하게 되었다. 제난은 그를 반기고 융숭하게 대접했지만, 아스마르는 어린 시절 아주르의 집에서 쫓겨나 고생했던 경험으로 인하여 짓형제였던 아주르를 달가워 하지 않았다. 제난은 두 청년이 진의 요정을 찾아갈 수 있도록 물심양면 지원해주었다. 그들은 공동의 목표를 위해 정당하게 경쟁할 것을 약속했다. 천신만고 끝에 마침내 두 사람은 진의 요정이 유폐되어 있다는 검은 산속의 동굴 앞에 도착했지만 그 과정에서 아스마르는 산적에게 치명상을 입게 되었다. 그러나 아주르는 아스마르를 버리지 않고 그와 함께 요정의 빛의 방에 들어가는 데 성공하였다. 두 사람 모두 진의 요정의 방에 들어오는 데 성공했으므로, 진의 요정은 유럽의 요정인 엘프의 요정(la Fée des Elfes)을 불러 각자 자신에게 맞는 영웅을 선택하였다. 일반적인 영웅모험의 결말과 마찬가지로 아주르와 아스마르는 요정을 구하는 데 성공하였고 결혼이라는 행복한 결말을 맞이한 것이다. 그리고 이 결말은 두 청년의 어린 시절의 환상이 실현된 채 일상의 세계로 되돌아가는 귀환을 예고하고 있다.

이와 같이 아주르의 모험 이야기를 살펴보면, 우리는 캠벨이 말한 것처럼 신화의 전형적인 남성 영웅의 모험이 실현되었음을 알 수 있다. 그렇지만 이것은 아주르의 외적 여정이라고 할 수 있다. 외적 여정이란 오로지 주인공의 외연적 행동에 따라 이루어지는 모험의 여정을 가리킨다. 이 외적 여정을 통해 아주르는, 전래 동화에 흔히 등장하는 왕자처럼 위기에 빠진 공주를 괴물로부터 구해내어 결혼한다는 영웅신화를 실현하고 있다.

그런데 아주르의 모험의 여정은 외적 여정뿐만 아니라 내적 여정을

함께 수반하고 있다. 그리고 이 내적 여정은 일반적인 남성 영웅으로서의 아주르의 외적 여정을 전복하고 있다. 그의 모험은 진의 요정을 구하기 위해 오로지 앞으로만 나아가도록 설정되어 있지 않다. 그의 모험의 동인이자 추동력은 사실 잃어버린 낙원인 어린 시절로의 회귀이기 때문이다. 이것은 모험을 떠나는 개인의 심리적이고 내면적인 동인이므로, 이러한 내면적 원인으로 인해 이루어지는 여정을 가리켜 우리는 내적 여정이라고 부를 수 있다. 그런데 <아주르와 아스마르>의 내러티브에서는 아주르의 외적 여정과 내적 여정이 동시에 전개되고 있다. 그리고 바로 이 지점에서 <아주르와 아스마르>는 당대 사회의 지배 이데올로기가 조작한 영웅신화의 실현으로서의 현대 신화의 사회적 역할을 전복하고, 메타언어로서 신화 비평의 통로로서 작용하게 된다. 그렇다면 이제 우리는 이 잃어버린 낙원의 실체에 대해서 살펴보고, 이 낙원이 그의 여정에 어떤 의미를 가지고 있는지 알아보도록 하자.

### 3. 잃어버린 낙원의 의미- 영웅신화의 이항 대립적 세계관에 대한 비판

아주르의 모험의 내적 여정은 그의 모험의 진정한 동인이자 추동력인 잃어버린 낙원으로의 회귀이다. 이 잃어버린 낙원은 아주르가 가장 행복을 느꼈던 공간인 유모 제난의 품이라고 할 수 있다. 그리고 아주르의 내적 여정은 그와 모험의 외적 여정을 함께 한 아스마르에게도 똑같이 재현된다. 왜냐하면 두 청년에게 잃어버린 낙원은 동일하기 때문이다.

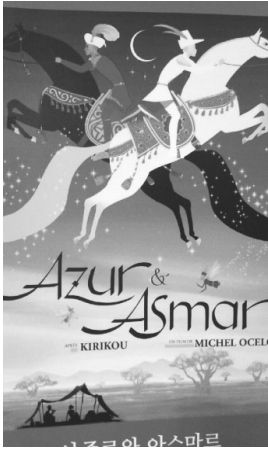
아랍인 유모이자 엄마인 제난의 방에서 함께 잠들고 제난의 품 안에서 함께 젖을 먹고 자라던 때의 아주르와 아스마르는 공평하게 제난의 젖과 음식을 나누어 먹고 똑같은 장난감을 가지고 놀며 서로의 말과 행동을 따라 하면서 외모나 계급, 신분, 언어의 차이를 미처 인식하지 못한 채, 마치 쌍둥이 형제처럼 지낸다. 또한 이곳에서 그들은 프랑스어와 아랍어를 동시에 습득함으로써 전혀 의사소통의 어려움을 느끼지 못한

다. 따라서 그들의 유년 시절은 자신들이 서로 다른 사람이라는 것을 미처 인식하지 못하는 단계이다. 즉 아주르와 아스마르의 유년 시절은 라캉의 상상계처럼 거울 단계라고 할 수 있을 것이다. 아이들은 서로의 거울이며 그들은 상대방의 모습을 통해 완전한 모습으로서의 자기 자신을 상상하는 것이다.<sup>18)</sup>

그러나 아주르와 아스마르가 완전한 합일의 상태를 누렸던 이 세계는, 유럽의 부유한 귀족으로 보이는 아주르의 아버지가 아들에게 상류 사회 교육을 시키기 시작하면서 깨어지고 만다. 아주르의 아버지는 아들의 거처를 제난의 방으로부터 다른 곳으로 옮기고 아스마르와의 공동 생활이나 놀이를 금지한다. 그리고 그는 더 이상 쓸모없어진 유모와 아스마르를 집에서 내보낸다. 빈손으로 쫓겨난 그들은 단지 피부색이 다른 이방인이라는 이유로 배척당하고 핍박받는다. 마침내 그들 사이에는 부, 신분, 계급 그리고 피부색 등의 차이에 따른 차별이 발생한 것이다. 감독은 이 에피소드를 통해 두 아이 간의 외연적 다름이 차별이 된 것은 순전히 유럽식 교육 탓이라는 점을 명백히 보여주고 있다. 즉 유럽의 상류 사회의 교육은 외모, 신분, 계급 등에 따라 외형상의 차이를 차별로 만드는 지배 이데올로기의 내면화 과정인 것이다.

그러나 청년이 된 아주르는 유럽 사회에 머무르려 하지 않고 아스마르와 완전한 합일 상태였던 어린 시절의 상실감을 해소하기 위해 어린 시절의 요정 이야기를 현실에서 실현하고자 한다. 따라서 어린 시절 환상의 실현은 외적 여정을 통해 완전했던 낙원으로의 회귀를 실현하고자 하는 내적 욕망의 발현이라고 할 수 있을 것이다.

18) <아주르와 아스마르> 어린 시절 아주르와 아스마르는 유모의 무릎에 앉아 동시에 젖을 먹고, 동시에 두 개의 언어를 배우고, 같은 음식을 나누고, 같은 방에서 나란히 잠이 들며 진흙에 덮여 누가 누군지 구분이 되지 않을 정도로 놀면서, 서로의 말과 행동을 똑같이 따라 한다. 특히 오슬로는 유모이자 어머니인 제난의 공간이 묘사되는 이곳에서 두 소년의 옷은 계급이나 인종의 차이를 보여주지 않도록 표현한다. 그래서 각자의 피부색과 달리 아주르는 갈색 상의를, 아스마르는 흰색 상의를 입고 있는 이미지로 표현되어 있다.



왼쪽 그림에서처럼 유럽식 교육을 통해 아스마르는 외형상 유럽 사회의 상징인 백마의 기사(騎士) Azur로 성장한다. 그는 유럽의 중세 기사의 흰색 복장을 입고 모자에는 푸른색 깃털을 꽂고 있다. 그러나 유럽 기사를 상징하는 듯한 외형과는 달리, 그의 내면은 잃어버린 낙원으로 돌아가고자 하는 부름에 호응하고 있다.

한편 아스마르도 진의 요정을 구하기 위해 공교롭게도 경쟁자인 동시에 협력자로서 아주르와 함께 따로 또 같이 모험을 떠

난다. 아랍인 유모의 아들이라는 신분으로 인해 아주르 아버지의 유럽식 귀족 교육으로부터 완전히 소외되었던 아스마르 역시 고향인 마그레브 사회로 돌아와서는 아랍식 제도 교육을 피할 수 없었던 것으로 보인다.

위의 그림에서처럼 아스마르도 아랍의 상징인 흑마의 기사 Asmar로 성장한다. 청년 아스마르는 갈색과 붉은색이 섞인 복장을 갖추고 깃털을 꽂은 터번을 두르고 있다. 그런데 사실 아스마르의 마그레브 사회도 아주르의 유럽 사회와 다를 바 없다. 조난을 당해 거지꼴로 마그레브 지역의 해안에 도착한 아주르는 마을 사람들의 미신으로 인하여 고초를 겪는다. 푸른 눈은 불행을 가져온다는 미신이 마을 사람들의 생각을 지배하고 있었기 때문이다. 또한 프랑스어와 아랍어에 능하고 유럽과 아랍 문명에 대해서도 잘 알게 된 제난이 마그레브에서 이를 이용하여 부유한 상인이 되었음에도 불구하고 같은 도시의 남자 거상은 단지 여자라는 이유로 그녀를 업신여긴다. 그리고 그곳에서 나라의 재정과 정치에 능력을 발휘하고 있는 총명한 삼수 사바 공주(la Princesse Chamsous-Sabah)는 단지 어린 여자아이라는 이유로 궁전 안에 감금되다시피 하여 잠깐의 거리 외출조차 허용되지 않는다. 다시 말해서 아랍 사회에서도 유럽 사회와 마찬가지로 단지 푸른 눈을 가졌다거나 여자, 또는 이방인이라는 이유로

핍박받는 것이다. 따라서 아스마르가 성장한 사회 역시 서로 다른 나라, 문명, 언어, 종교, 남녀, 신분과 계급 등의 차이가 차별이 되는 사회라고 할 수 있다.<sup>19)</sup>

그러므로 아랍식 교육 제도를 통해 아랍의 상징으로 성장한 아스마르에게도 유년 시절 겪었던 아주르와의 완전한 합일 상태를 상징하는 요정 이야기와 같은 내면의 환상 공간이 잃어버린 낙원으로 남게 된 것이다. 따라서 진의 요정을 구하러 가는 아스마르의 외적 모험의 여정 또한 아주르와 마찬가지로 잃어버린 낙원으로의 회귀를 위한 내적 욕망이 동인이 되었으며, 두 청년의 모험의 여정은 마치 복사라도 한 것처럼 똑같이 닮은 것임을 알 수 있다.

그렇다면 아주르와 아스마르가 영웅으로서 거듭나는 영웅신화의 내러티브는, 유럽 사회나 아랍 사회를 가리지 않고 지배 이데올로기에 의해 조작된 현대 사회의 영웅신화에 의문을 제기하는 과정이라고 할 수 있다. 왜냐하면 오슬로는 이 내러티브를 통해서, 서로 대립하는 유럽 사회와 아랍 사회의 대표 상징인 두 청년이 진정한 영웅으로 거듭나는 과정을 보여주고 있기 때문이다. 그들은 각자 자신이 성장한 사회의 이분법적 대립체제에 대해 의문을 제기하고, 유년의 낙원을 찾아 떠나는 모험을 통해 기존의 영웅과는 다른 모습으로 거듭난다. 그들이 성장한 사회의 이분법적 대립체제란 데카르트의 합리주의 이후 서구 사회를 지배해온 부르주아 이데올로기에 의해 형성된 고정관념이나 편견에 따른 체제이다. 이 체제 속에서 주체는 타자화된 대상들과 대립하는데, 자기 자신만을 선으로 간주하는 주체는 나라, 민족, 인종, 종교, 계급, 신분, 언어, 성별 등 외형의 차이에 따라 타자화된 대상을 악으로 치부한다. 그러므로 흔히 전래 동화, 민담, 신화에 등장하는 선의 상징으로서의 영웅

19) <아주르와 아스마르> 아주르가 마그레브 지역의 바닷가 마을에서 만난 어른들은 푸른 눈에 대한 편견을 가지고 있는 반면, 아랍의 아이는 푸른 눈에 대해 편견을 갖지 않은 것으로 보아, 푸른 눈의 미신은 아랍 사회의 교육에 따른 편견이나 사회적 통념에서 비롯된 것임을 알 수 있다.

은 이분법적 체제에 속해 있다. 대개 남성인 그는 세상의 질서를 어지럽히고 죽음의 혼란과 공포를 몰고 오는 악의 상징인 괴물이나 마녀를 무찌르고 세상에 질서를 되찾아주어야 한다. 그러나 사실 지배 이데올로기에 의해 주체라고 명명된 영웅이 무찔러야 할 괴물이나 마녀가 기존 사회의 편견이나 고정관념에 의해 타자화된 존재에 불과했다면 어떻게 될까. 바로 이 지점에서 오슬로의 서사적 특징이 명확하게 드러나는 동시에, <아주르와 아스마르>를 비롯한 그의 애니메이션은 메타언어로서의 신화 비평의 역할을 획득하게 된다. 감독은 두 청년의 영웅신화 실현의 내러티브를 통해, 이러한 선과 악의 문제가 사실은 오랜 세월 어느 사회에서든 지배 이데올로기의 내면화 과정을 통해 굳어진 사회적 통념이나 고정관념에 따른 것이 아닌가에 대해 질문을 던지고 있는 것이다. 여기에서 우리는 두 청년의 영웅신화 내러티브가 현대 신화에 대한 비평으로 충분히 작용할 수 있음을 알 수 있다.

그러나 <아주르와 아스마르>의 영웅신화의 내러티브만으로는 이 작품이야말로 뒤랑이 주장하는 이미지 중심주의 신화의 원형으로의 복원이라고 주장하기에는 아직 미흡하다. 오슬로는 이야기 중심 내러티브만으로 애니메이션의 내러티브를 전개하고 있는 것이 아니라, 이미지를 창조해 나감으로써 독자적 내러티브를 전개해나가고 있기 때문이다. 그러므로 작품 속에 나타난 작가의 이미지 체제 창조 작업이 어떻게 기존 이분법적 세계에서 탄생한 영웅신화를 감싸 안으면서 진정한 합일의 신화적 공간으로 우리를 안내하는지 살펴보도록 하겠다.

### Ⅲ. 이미지 체제에 따른 새로운 이미지 중심주의의 내러티브의 창조-진정한 신화적 원형 공간의 복원

뒤랑은 기존 사회의 합리주의를 바탕으로 한 로고스 중심주의에 따라 이항 대립적 세계관이 자리 잡은 후 영웅- 물, 빛-어둠, 낮-밤, 남자-

여자, 선-악이 대립적인 개념으로 자리 잡게 되었음을 비판하였다. 그는 현대 사회에서 이항 대립적 세계관을 바탕으로 한 남성 영웅신화만이 신화라는 오해를 사고 있다고 주장하면서, 이미지 중심주의의 신화의 원형을 복원하고자 노력하였다. 그러므로 우선 뒤랑의 상상계의 이미지 체제를 설명한 후 그의 분석틀을 이용하여 오슬로가 창조한 이미지 체제가 진정한 신화의 원형 복원이라고 부를 수 있을지 고찰해보도록 하겠다.

## 1. 뒤랑의 상상계의 이미지 체제

뒤랑이 말하는 ‘상상계의 이미지 체제(Régime de l’image de l’imaginaire)’는 18세기 이후 서구 사회를 지배해온 이원론적 체제의 대립과 갈등을 ‘상상’이라는 인류의 가장 오래된 정신 활동을 통해 감싸 안으려는 학문적 시도이다(Durand 1964나 1989:94-95). 이 상상계<sup>20)</sup>는 뫼토스(상상을 통해 지어낸 허구의 이야기) 중심주의의 이미지의 세계를 의미한다. 그런데 그는 상상을 통해 형성된 이미지의 세계, 즉 상상계야말로 17세기 데카르트 이후 서구 사회에 확립된 로고스(이성을 통해 검증된 사실) 중심주의를 통해 인식하는 단선적이고 이원론적인 세계를 다원론적인 세계로 변화시켜주는 근원적 힘으로 보았다. 그는 상상계의 이미지 체제야말로 서구 사회의 이원론적 세계에서 상호 대립항을 이루는 이미지들이 분리와 대립의 경계를 뛰어넘어 소통하고 화합하기에 이르는 신비로운 작용이자 정신적 체험이라고 주장하였다.

상상계의 이미지 체제는 낮(Diurne)과 밤(Nocturne)의 이미지 체제로 구성되어 있다(Durand 1964나 1989:94-95). 상상계에서 낮과 밤의 이미지 체제는 서로 대립하지 않고 낮의 이미지 체제는 밤의 이미지 체제 속에 삽입되어 있다. 낮의 이미지 체제는 이분법적 대립체제를 바탕으

20) 뒤랑(Durand 2010:17-35 참조)은 상상계란 인간의 상상을 통해 형성된 이미지의 세계이며, 일정한 구조를 가지고 있다고 주장하였다.

로 한 분열형태 구조(Stuctures schizomorphes ou héroïques)<sup>21)</sup>이다. 낮에 우리가 사물을 바라보면 그것이 무엇인지 또렷하게 보이는 것처럼, 낮의 이미지 체제 속에서 각 사물의 이미지는 명확하게 구별되며 서로 대립하는 이미지들 사이의 경계가 분명하다. 따라서 이분법적 대립체제 사이의 경계가 명확한 분열형태 구조가 낮의 이미지 체제에 속하는 것이다. 선-악, 영웅-괴물, 빛-어둠, 남자-여자, 생명-죽음이 명확하게 이항 대립하며, 이러한 세계관이 확장되면 다른 인종, 다른 민족, 다른 나라, 다른 언어, 다른 종교, 다른 계급 등이 서로 대립한다. 기존의 영웅신화도 이러한 분열구조가 명백하게 드러나는 경우 빛나는 수직형 무기를 가진 잘생긴 남성 영웅이 물렁하고 끈적끈적하며 어두운 피부의 곡선형 여성 괴물을 물리치는 이미지로 그려지게 된다. 이 분열형태 구조에서 선은 남성 영웅의 이미지로, 그리고 악은 여성 괴물의 이미지로 서로 대립하여 나타난다.<sup>22)</sup>

그러나 뒤랑은 영원한 낮이 존재하지 않는 것처럼 마침내 해가 지고 밤이 오면 낮의 명료한 대립체제 속에서 서로 적이었던 남성 영웅과 여성 괴물 간의 경계가 모호해진다는 점을 지적하고, 이것을 가리켜 밤의 이미지 체제라고 부른다. 그리고 밤의 이미지 체제는 다시 신비 구조(Stuctures mystiques ou antiphrasiques)와 종합 구조(Stuctures synthétiques ou dramatiques)로 구성되어 있다. 어두운 밤이 되면 경계와 대립이 명확한 낮의 체제에서 맹렬히 싸우던 이분법적 대립 항들 사이의 날 선 전투가 무디어지고, 너와 나(피아 彼我), 주체와 객체 사이의 경계가 사라지는 것처럼, 밤의 이미지 체제의 신비 구조에서 남성 영웅은 보호받는 아이의 이미지로, 여성 괴물은 아이에게 젖을 먹이는 어머니로서 이미지가 완화된다.<sup>23)</sup> 즉 낮과 밤이 영원히 대립할 수 없듯이, 밤의 이미지 체제

21) 뒤랑 (Durand 1964나 1989:94)은 분열형태의 구조가 이미 영웅신화의 구조임을 밝히고 있다.

22) 신화에서 전통적으로 괴물은 여성성을 가지고 있으며 죽음을 상징한다. 메소포타미아 신화에서 태초의 짝물의 여신인 티아마트는 해룡으로 묘사되는데 인간 남성의 모습을 한 농경의 신에게 살해당하여 세상을 창조하는 데 밑거름이 된다.

에서 남성과 여성, 영웅과 괴물은 영원히 대립하지 않고 서로를 보완하는 이미지로 변하는 것이다.

이러한 신화의 이미지 체제에서 이미지는 명사, 형용사, 동사로 이루어진다. 우선 뒤랑은 낮의 이미지 체제의 분열형태 구조에서 서로 대립항을 이루는 대표적 이미지로 명사인 “순수(pur)와 어둠(ombre)”을 예로 들고 있다(Durand 2010:86). 그는 “순수”라는 명사의 항목에는 “하늘, 황금, 낮, 태양, 빛” 등의 명사가 끌려 들어가고 “어둠”이라는 명사의 항목에는 “밤, 달, 사랑, 비밀” 등의 명사가 들러붙는다고 말한다(Durand 2010:86). 즉 이 명사들 사이에는 일종의 동형성이 존재한다는 것이다. 또한 이 분열형태 구조에서 그는 피가니올(A. Piganiol)의 이분법을 인용하여 “천상, 태양, 생명, 상승, 영웅, 선”에 해당하는 상징들은 “지하, 달, 죽음, 하강, 괴물, 악”을 나타내는 상징들과 대립해 있다고 한다(Durand 2010:72). 그러나 뒤랑은 상상계의 이미지 체제에서 한 줄기 빛도 없는 어둠이나, 그림자조차 없는 한낮은 거의 불가능하다는 점에 주목하고 있다(Durand 2010:670 참조). 다시 말해서 분열형태 구조 속에서 대립 항으로 등장하는 상징들은 역동적 구조 속에 놓여 있는데 이항 대립체제의 명사들이 상상력을 통해 밤의 구조 체제로 확산된다는 것이다. 이때 이항 대립의 명사들을 확장 가능하게 만드는 것은 형용사와 동사들이다. 이항 대립체제의 대표적인 명사들인 ‘순수, 하늘, 황금, 낮, 태양, 빛’ 앞에 ‘더러워진’ 혹은 ‘흐린’과 같은 형용사가 붙으면 이 명사들은 본래 갖고 있던 동형의 의미인 생명이나 선의 명료함이나 명확한 식별성을 잃게 된다. 또한 반대 항에 존재하는 ‘어둠, 밤, 달, 사랑, 비밀’과 같은 명사 앞에 ‘부드러운’, ‘따뜻한’, ‘포근한’과 같은 형용사가 붙는다면 본래 가지고 있는 죽음이나 악의 이미지는 완화된다. 그리고 분열형태 구조에서 ‘남성’과 ‘여성’은 서로 대립하는 명사이지만 여성이 아기를 낳아 젖을 먹이고 돌보게 되면 더 이상 두 성은 대립할 수

23) 서양 신화에서 죽음을 상징하는 여성 괴물은 아이를 보듬는 성모마리아의 이미지로 변하면서 생명의 이미지를 가지게 된다.

없다. 어머니와 자식 간의 대립적 경계는 사라지고, 그들은 서로 공존할 수 밖에 없게 되면서 밤의 이미지 체제의 신비 구조로 빨려 들어간다. 또한 ‘생명’과 ‘죽음’, ‘살리다’와 ‘죽이다’ 등은 이항 대립의 명사이지만, 만약 이 단어들이 생경하게도 ‘죽음’을 ‘죽이다’라는 문장으로 통합된다고 가정해보자. 그렇다면 이 사건은 죽음을 죽음으로써 다시 생명을 얻게 되는 자연 순환적 시간 구조에 삽입되고, 생명과 죽음은 사계절이나 낮과 밤처럼 서로 연속적 사건으로 변환된다. 뒤랑은 이러한 자연 순환적 시간 구조가 지배하는 이미지 체제를 밤의 이미지 체제의 종합 구조라고 부르고 이 시간의 공간을 신화적 공간이라고 말한다. 그러므로 낮의 이미지 체제의 분열형태 구조 속에서 이항 대립형이었던 명사들은 형용사와 동사와 결합하면서 새로운 이미지 체제로 언제든지 확산하게 되고, 병치와 공존 상태의 밤의 이미지 체제의 신비 구조를 거쳐서, 종합 구조 속에서 합일의 변증법을 향해 역동적으로 움직인다. 이 합일의 변증법은, 물과 흙을 반죽해서 진흙이라는 전혀 다른 질료를 만들어내는 바슐라르(G. Bachelard)의 반죽형 변증법<sup>24)</sup>과 마찬가지로, 서로 다른 질료 상태인 명사들의 공존과 병치 그리고 소통을 통해 이루어진다.

그렇다면 우리는 이제 아주르와 아스마르의 영웅모험에서 이미지 중심의 내러티브가 진정한 신화적 공간의 원형을 창조하고 이를 새로운 신화의 사회적 역할로서 제안하고 있는지를 살펴보도록 하겠다.

24) 뒤랑(Durand 1989:95)이 종합 구조의 공간에서 실현되기를 바라는 것은 분열형태 구조의 이항 대립적 이미지들 사이의 변증법을 통한 화합이다. 그가 지향하는 변증법은 바슐라르의 “접합” 혹은 “반죽 변증법”(Bachelard 2020:27 참조)이다. 이것은 두 개 이상의 이미지를 함께 반죽했을 때 주된 요소의 이미지 위주로 통합되는 것이 아니라 제3의 이미지로 변형되면서 새로운 성격을 갖는 것을 의미한다. 가령 예를 들면 흙과 물을 반죽하여 진흙을 만들었을 때 진흙은 두 가지 질료적 요소를 모두 가져야만 만들어지지만 두 가지 요소와는 전혀 다른 물질의 형상을 갖게 된다. 즉 진흙은 형태적으로 흙도 물도 아닌 제3의 형태가 되는 것이다. 이것이 바로 뒤랑이 이미지 체제의 종합 구조에서 추구하는 변증법이다.

## 2. 이분법적 대립체제의 이미지들 간의 상호 소통을 통한 변증법-신화적 공간의 창조

### 2.1 낮의 이미지 체제의 분열형태의 구조: 아주르와 아스마르의 색채 이미지 대립

청년이 된 아주르는 전형적인 백인 남성 영웅으로 등장한다. 그는 중세의 하얀 상의와 푸른색 바지를 입고 옷에는 황금색 장식이 붙어 있다. 그의 색채는 유럽 사회의 백인을 나타내며 황금색 장식은 태양과 동형의 상징이다. 그러므로 <그림 1>에서처럼 그는 분열형태 구조에서 흰색, 하늘, 태양, 남성과 동형인 영웅과 선을 상징하는 이미지로 꾸며져 있다.



<그림 1>



<그림 2>

그리고 분열형태 구조의 유럽 사회를 대표하는 사람은 아주르의 아버지이다. <그림 2>에서 볼 수 있듯이 사회적 지위를 상징하는 높은 모자와 천상(天上)을 상징하는 짙은 감색의 로브를 갖춰 입은 아주르의 아버지는 태양을 상징하는 황금색 목걸이를 함으로써 전형적인 남성 영웅의 모습을 갖추고 있다. 그는 유럽 상류 사회의 교육을 통해 아주르의 차별적 이미지를 완성한다. 이러한 분열형태 구조에서 대립항으로 나타나는 대표적 상징은 아랍인 유모 제난이다. 아주르의 아버지가 주체인 유럽 상류 사회에서 그녀는 타자로서 존재한다. <그림 2>에서 아주르의

아버지와 대비되는 색채로 등장하는 그녀는 갈색 피부와 검은색 눈을 가지고 있으며 분홍색 바탕에 주홍색이 곁들여진 붉은 계통의 옷을 입고 있고 은빛의 소박한 목걸이를 하고 있다. 이 장면에서 권위적인 남성에게 입혀진 파란색과 억압당하는 여성에게 입혀진 분홍색의 대비는 당대의 남과 여의 역할에 따른 대립적 이미지로 등장한다. 그리고 아주르의 아버지는 그녀의 피부색인 갈색은 진흙이나 말뚝과 같이 ‘더러움’이 자 씻어내 버려야 할 오물로 취급한다.

그런데 오슬로는 진흙과 말뚝이 제난과 아스마르의 갈색 피부를 연상시키도록 이미지를 통해 사건을 만든다. 먼저 첫 번째 오물로서 진흙의 이미지는, 정원에서 노느라고 진흙투성이가 된 두 아이를 구별하지 못한 아주르의 아버지가 아주르의 이름을 불러 그를 아스마르로부터 떼어냈을 때 발생한다. 아버지는 아들의 진흙을 씻어내고 다시는 아스마르와 함께 생활하거나 놀지 못하도록 한다. 그리고 두 번째 오물인 말뚝의 이미지도 어찌다가 마굿간에서 만나 다시 투닥거리게 된 두 아이가 말뚝을 뒤집어쓰게 된 것을 아주르의 아버지가 발견하게 되면서 발생한다. 아버지는 말뚝을 뒤집어 쓴 아주르를 시내의 기숙학교에 보내버리고 아스마르와 유모 제난을 집에서 무자비하게 쫓아낸다. 그의 집에 더 이상 유모가 필요 없어졌다는 이유에서였다. 이 두 사건으로 인하여 제난과 아스마르는 진흙이나 말뚝과 같이 씻어내야 할 오물이거나 치워버려야 할 쓸모없는 것과 동형의 상징이 되어 버린다.

그러나 진흙이나 말뚝이 더럽고 필요 없는 오물이라는 이미지는 아주르의 아버지의 분열형태 구조의 이미지 체제에서만 가능하다. 오히려 오슬로는 두 사건을 통해 진흙이나 말뚝을 두 아이의 피부색이 상징하는 차별적 경계를 없애는 물질로 그려낸다. 진흙투성이가 되거나 말뚝을 뒤집어쓴 두 아이 사이에는 피부색에 따른 경계가 사라진다. 이것은 아주르의 아버지와 상류 사회의 교육으로 인하여 발생한 두 아이 사이의 빈부, 계층, 문화, 종교, 언어 간의 ‘차이’를 지워버리는 것을 의미한다. 다시 말해서 이 물질들은 낮의 이미지 체제의 분열형태 구조의 이분

법적 대립 명사로서의 상징들 간의 경계를 지우고, 이 대립 명사들을 밤의 이미지 체제의 신비 구조 형태 속에서 서로 공존하고 병치하는 이미지로 이끄는 역할을 한다. 또한 아주르의 아버지에게서 진흙이나 말뚝과 같은 더러운 오물 취급을 받던 제난의 갈색 피부는, 밤의 이미지 체제의 신비 구조에서는 어머니를 상징하는 대지의 색과 동형의 이미지를 갖게 된다. 그리고 이러한 갈색 대지의 이미지는 그녀에게 ‘아이를 먹이는 짓어미’로서의 지위를 부여한다. 그리고 그녀는 언제 어디서나 아주르와 아스마르를 똑같이 먹이고 돌보는 역할을 하면서, 분열형태구조 속에 놓여 있는 아주르와 아스마르의 이미지 간에 발생한 대립 항으로서의 차이를 지워 버리는 역할을 한다.

진흙과 말뚝은 명사로서 푸른색과 갈색이라는 이항 대립의 상징과도 같은 아주르와 아스마르의 경계를 없앴으로써, 신비 구조 형태의 이미지 체제에서는 두 아이를 평등하게 공존하도록 만드는 역할을 하는 것을 알 수 있다. 이것은 두 물질이 아주르를 더럽혔기 때문에 가능한 것이다. 여기에서 ‘더럽히다’라는 동사는, 아주르라는 유럽 사회의 상징적 고유 명사로 하여금 고향으로부터 벗어나 밤의 이미지 체제의 세계로 입문할 수 있도록 만든다. 그렇다면 분열형태 구조 속에서 이항 대립하던 명사가 여러 동사와 결합하면서 밤의 이미지 체제의 신비 구조로 어떻게 진입하게 되는지 살펴보도록 하겠다.

## 2.2. 밤의 이미지 체제의 신비 구조 형태: 아주르와 아스마르의 모순된 이미지들 간의 공존과 병치

### 2.2.1 옷을 ‘더럽히다’

밤의 이미지 체제에서 우리는 낮의 이미지 체제에서 이미 사용된 상징으로서의 명사가 형용사와 동사와의 결합을 통해 전혀 다른 상징으로 변하는 것을 경험할 수 있다. 특히 아주르의 ‘더럽혀진’ 옷은 새로운 이미지 체제로 아주르를 인도하는 역할을 한다.

모험을 떠나기 위해 배를 타고 가던 중 파도에 휩쓸려 그만 바다에 추락한 아주르는 모든 것을 잃고 목숨만 부지한 채 이름 모를 마그레브의 바닷가 마을에 도착한다. 그에게 남은 것은 한때 유럽 상류 사회의 백인 남성임을 상징했지만 지금은 ‘더럽혀진’ 옷과 하얀 피부 그리고 푸른 눈이었다. 그러나 형편없이 ‘더럽혀진’ 옷은 그가 더 이상 유럽 상류 사회 남성으로서의 상징이 아님을 알려 준다. 그의 옷은 그가 지녔던 기존의 모든 지위가 박탈되었음을 아주르 자신과 마그레브 지역의 마을 사람들에게 알려주는 역할을 한다. 과거 아스마르가 가난한 이방인으로서 유럽의 거리로 내몰렸을 때 당한 것과 마찬가지로, 아주르는 아랍 사회에서 소외되고 핍박받는 이방인 거지에 불과하며 그의 푸른 눈은 불행을 가져온다는 아랍 사회의 미신으로 의해 마을 사람들로 부터 배척당하는 빌미를 제공할 뿐이다. 이 사실을 알게 된 그는 자신의 푸른 눈을 감추기 위해 눈을 감고 마을 사람들에게 구걸을 하면서 연명한다.

그러나 아주르는 ‘더럽혀진’ 옷을 입고, 푸른 눈을 가리기 위해 천으로 ‘가린’ 눈을 함으로써 이항 대립체제의 세계에서 벗어나 오히려 자신이 찾고자 하는 진의 요정의 방에 한 걸음 더 다가서게 된다. 왜냐하면 그곳으로 가기 위해 검은 동굴을 통과하려면 세 개의 열쇠가 필요한데, 오히려 그는 이항 대립체제의 영웅으로서의 상징인 ‘눈’을 감음으로써 그중 두 개의 열쇠들을 획득할 기회를 얻게 되기 때문이다.

### 2.2.2 눈을 ‘감다’

낮의 이미지 체제에서 ‘눈’은 빛이 나고 둥그런 모양으로 인하여 태양과 빛의 동형 이미지를 가지고 있는 동시에 지식을 상징하기도 한다.<sup>25)</sup> 눈은 외부의 사물이나 그것의 외형을 인지하고 판단하는 감각 기

25) 주아노(Joinau 2011:20)는 “상상계에서 눈은 상승, 동적 수직성의 구도를 나타낸다. 눈은 초월성을 상기시키며, 따라서 지식 관계된다.”라고 말한다. 낮의 이미지 체제의 분열형태 구조에서 눈은 사물의 경계를 명확하게 인지하는 도구이다.

관이다. 사람은 눈을 통해 ‘바라본다’라는 행위는 외부의 사물을 식별하고 사물들 사이의 경계를 명확히 하며 시각을 통해 수집되는 정보에 따라 사물에 대한 이미지를 정립한다. 다시 말해서 분열형태 구조에 속하는 아주르 아버지의 사회에서는 시각이야말로 이분법적 대립 체제의 토대라고 할 수 있을 것이다.

그런데 마그레브의 마을에서 아주르는 눈을 감음으로써 오히려 예민해진 다른 감각들인 촉각, 후각, 청각 등을 이용하여 모험에 필요한 두 개의 열쇠와 제난의 집을 찾는 데 성공한다. 장님 행세를 하게 된 아주르는 길에서 우연히 또 다른 프랑스인 거지이자 색안경을 쓴 크라푸<sup>26)</sup>를 만난다. 아주르는 그를 업고 그의 길 안내에 따라 구걸하면서 마을들을 떠돌아다닌다. 그러다가 아주르는 요정의 이야기에 등장하는 불의 열쇠 성전으로 가는데, 그곳에서 손의 감촉만으로 성전 벽의 타일을 더듬어 따뜻한 열기를 뿜어내는 불의 열쇠를 찾는 데 성공한다. 그리고 나서 그들은 다시 향기의 열쇠 성전에 도착한다. 역시 눈을 가린 아주르는 오로지 후각만을 이용하여 성전 꼭대기에 올라가서 향기의 열쇠를 찾아온다. 그리고 마침내 낯선 도시에 도착한 그는 멀리서 들려오는 제난의 노랫소리를 알아듣고 그녀의 저택을 찾게 된다. 처음에 제난은 청년이 된 아주르를 알아보지 못했지만, 그가 눈을 뜨고 어릴 때 제난이

즉 피아(彼我)의 인식을 위한 필수불가결한 요소인 것이다.

- 26) 권순홍, 조지숙(2018:18 참조)은 크라푸도 아주르와 마찬가지로 진의 요정을 구하기 위한 모험 때문에 유럽에서 마그레브 지역으로 왔지만 결국 진의 요정을 구하는 데 실패하고 마그레브 지역을 떠돌면서 구걸로 연명하는 유럽인 거지라는 점을 밝히고 있다. 그는 아주르처럼 눈을 감지 않고 대신 색안경을 끼고 자신의 눈 색깔을 감추고 있지만 색안경은 사실 그의 편견을 상징한다. 그는 끊임없이 새로운 세계에서 프랑스에 없는 것들만 찾으려만 불평만 해대느라고 열쇠가 있는 불의 열쇠의 성전이나 향기의 열쇠의 성전의 위치를 알고 있음에도 불구하고 실제로 열쇠를 찾는 데 실패했다. 그가 자신의 눈 색깔을 감추기 위해 착용한 색안경은 그의 편견을 상징한다. 그는 결국 자신의 편견을 극복하지 못하고 새로운 세계를 제대로 발견하고 판단하지 못함에 따라 자기 안에 내재 되어있던 이항 대립적 체제의 세계관을 극복하지 못한 채, 진의 요정을 찾아가는 모험에 실패한 것이다.

불러주었던 노래를 부르자 그제서야 아주르임을 알아보고 그를 아들처럼 따뜻하게 맞아준다. 그리고 그녀는 아주르의 소원대로 진의 요정을 찾으러 갈 수 있도록 준비해준다.

이와 같이 아주르는 눈-시각을 차단함으로써 유럽 사회에서의 신분과 재산 그리고 전형적인 백인 남성으로서의 특권을 버리고, 비로소 제난-어머니의 사회인 아랍 사회나 아랍인에 대한 생각이 지배 이데올로기의 교육에 의해 주입된 고정관념이나 편견에 불과하다는 사실을 깨닫는다.<sup>27)</sup> 그리고 이 깨달음이야말로 그가 앞으로 떠나게 될 모험에서 진의 요정의 빛의 방문을 열 수 있는 가장 큰 열쇠가 된다.<sup>28)</sup>

그렇지만 아주르가 유럽 사회의 상징으로 성장한 것과 마찬가지로 아스마르도 아랍 사회의 상징으로 성장한 상태이므로 서로 대립한다. 이제 두 청년은 밤의 이미지 체제의 신비 구조의 공간인 제난의 저택에서 ‘따로, 또 같이’ 모험을 떠나는 경쟁자이자 동료로서 공존한다. 그곳에서 제난은 푸른 눈이 불행을 가져온다는 아랍 사회의 미신이나 이방인 아주르에 대한 적대감도 용납하지 않는다.<sup>29)</sup>

---

27) 주아노(Joinau 2011:22)는 북유럽 신화의 신 오딘을 예로 들면서, 그가 육체적인 눈을 잃으면서 모든 것을 볼 수 있는 초월적인 힘을 얻게 되었음을 언급한다. 즉 “세속의 눈을 잃으면 원형적인 눈으로 진실을 더 깊고 완전하게 볼 수 있다.”는 것이다.

28) <아주르와 아스마르> 아주르와 아스마르는 빛의 방의 입구에서 두 개의 문을 발견하는데 당대 사회의 고정관념에 따라 옳은 쪽이라고 추측되는 오른쪽 문이 아니라 왼쪽 문을 선택함으로써 고정관념에서 벗어나는 행동을 한다.

29) <아주르와 아스마르>

아주르: 제가 와서 불편하신 건 아니에요? 제 눈 때문에 말이예요.

제난: 파란 눈에 대한 미신 말이니? 내 말 잘 들어라. 아들[아주르]! 나는 두 나라를 잘 알고 2개 국어도 하고 종교도 두 개란다. 그러니 남들보다 아는 것도 두 배지. 사람들이 미신 때문에 기피할 때 나는 열심히 일해서 돈을 벌었어. 내 앞에서 다신 파란 눈의 미신 따위 말도 꺼내지 마. [아주르의 파란 눈을 보고 놀라는 하인에게] 파란 눈이 거슬리면 이 집에서 당장 나가! 가서 모두에게 말해.



<그림 3>



<그림 4>

<그림 3>에서처럼 아주르와 아스마르에게 제난의 무릎은 두 아이가 외모, 신분, 재산, 종교, 언어의 차이를 느끼지 못했던 유년 시절의 공간이었다. 이제 <그림 4>에서 제난의 무릎은 아름답고 풍요로운 제난의 저택으로 확대된다. 이 신비 구조 체제에서 제난의 갈색 피부는 만물의 어머니로서 자식을 먹이고 입히는 대지와 동형의 상징성을 더욱 강조하고 있다. 또한 화려해지기는 했지만 그녀가 여전히 고수하고 있는 진홍색 옷차림은 사회적 억압이나 차별에 굴하지 않는 당당한 여성성을 상징한다. 두 청년은 이 공간에서 어떠한 차별도 없이 공존한다. 그러나 그녀의 저택 바깥은 여전히 여자라거나 이방인이라는 이유로 차별당하는 아랍의 지배 이데올로기가 횡행하는 곳이다. 이러한 그녀의 저택과 같은 장소가 이 도시에 몇 군데 존재하는데, 바로 유대인 현자 야도아(le Sage Yadoah)의 집<sup>30)</sup>과 삼수 사바 공주의 궁전이다. 그들의 공간도 제난의 저택과 마찬가지로 신비 구조 체제에 속해 있는데, 그들을 통해 아주르와 아스마르는 밤의 이미지 체제의 종합적 구조 공간인 진의 요정의 빛의 방으로 향하는 지도와 여러 가지 필요한 물품을 구하게 된다.

30) <아주르와 아스마르> 야도아는 유럽에서 성장했지만 단지 유대인이라는 이유로 핍박받자 마그레브 지역으로 이주하여 삼수 사바 공주의 스승으로 활약하고 있다. 그는 의사, 과학자, 선생님의 역할을 하면서 남녀노소, 내국인, 외국인 등 모든 주민들로부터 인정받고 존경받는다. 진기한 도구와 발명품으로 채워진 그의 집에서 박식한 야도아는 아주르와 아스마르에게 검은 산으로 갈 수 있는 길을 알려준다.

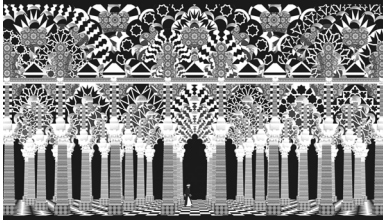
### 2.2.3 낮과 밤의 공간을 ‘바라보다’

삼수 사바 공주는 이 나라에서 “희망”이나 “미래”<sup>31)</sup>로 불리는 미래의 지도자이다. 그녀는 어릴 때부터 여러 나라의 언어를 배우고 국가의 경제 활동에도 관심을 기울이고 있으며 새로운 문화나 문물에 대해 개방적이고 왕성한 지적 호기심으로 공부를 게을리하지 않는 똑똑한 여성으로 알려져 있다. 그러나 그녀는 사실 어린 소녀에 불과하다. 또한 정적들에 의해 늘 살해 위협을 당하고 있으며 감옥이나 다름 바 없는 <그림 5>의 흑백의 궁전에 유폐되어 있다.<sup>32)</sup> 그녀는 여자 왕족이라는 이유로 궁전 밖으로 나갈 수도 없다. 그러나 오히려 그녀는 여자 왕족은 군주가 될 수 없다는 정적들의 고정관념을 방패 삼아 언젠가 자신이 원하는 세상을 실현하기 위해 몸을 낮추고 있을 뿐이다.<sup>33)</sup> 그녀의 열망은 온통 흑백으로 표현된 궁전 속에서 지구본을 연상시키는 거대한 원구(圓球)라든가 각도기, 왕좌처럼 생긴 공주의 높은 의자 그리고 <그림 6>에서처럼 하늘을 관측하는 거대한 천문관측소와 자동으로 열리는 궁륭형의 금속 지붕 등 황금빛으로 빛나는 진기한 물건들로 가득 찬 공주의 방으로 잘 표현되어 있다. 황금빛은 분열구조의 이항 대립 이미지 체제에서 하늘, 태양, 남성, 영웅, 상승 등과 같은 명사 이미지와 동형의 성질을 가지고 있다.

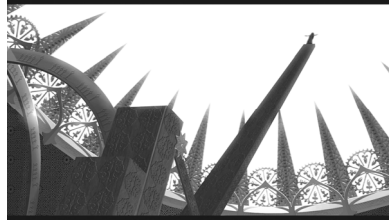
31) <아주르와 아스마르> 제난과 삼수 사바 공주는 무역으로 인해 서로 알게 된 사 이로 제난은 공주를 “우리나라의 희망(l’avenir de notre pays)”이라고 부르고 외국인 야도야는 “이 나라의 미래(l’avenir de ce pays)”라고 부른다는 점에서 그녀가 내외국인 가리지 않고 촉망받는 미래의 지도자임을 알 수 있다.

32) <아주르와 아스마르> 궁전의 내부는 흑백의 대비가 두드러진다. 이 흑백의 대비는 아름답고 현명하다고 알려진 공주가 사실은 어린 여자아이인지라 미래의 군주로서 인정받기는 어렵다는 일종의 흑백 논리에 갇혀 있는 공주에 대한 고정관념을 나타낸다.

33) <아주르와 아스마르> 삼수 사바 공주: 난 가족이 없어요. 독살당하거나 전쟁에서 죽었죠. [...] 안타까운 일이죠. 다시는 그런 일이 없어야죠. 이젠 알아서 살길을 찾아야 해요. 난 여자라서 아무도 경계를 않죠. 그래서 편해요. [...] 내가 먼저 강해져서 적들을 이길 거예요.



<그림 5>



<그림 6>

그런데 오슬로는 <그림 6>에서 공주가 자신의 방의 지붕을 열고 높은 계단을 올라가 하늘과 낮의 거리를 바라보는 이미지를 창조함으로써 분열형태 구조 체제에서의 남성 영웅의 이미지를 연약한 소녀를 통해 재현해낸다. 그리고 이러한 이미지를 통해 공주는 신비 구조의 이미지 체제를 몸소 구현한다. 공주는 제난과 마찬가지로 당연히 이방인에 대한 편견을 가지고 있지 않으며<sup>34)</sup>, 그녀의 방을 채우고 있는 물건들은 그녀가 미신과 같은 기존 이데올로기에 의해 형성된 비합리적인 세계에 의존하고 있는 것이 아니라 과학과 진보라는 미래에 몸을 담고 있음을 보여주는 상징이다.



<그림 7>



<그림 8>

34) <아주르와 아스마르>

아주르: 제 눈 색깔이 안 불편하세요?

샤수 사바 공주: 파란 눈이라서? 유치한 얘기를 믿을 나이는 지났죠. 내가 어려서 불편해요?

아주르: 아니, 아니에요.

또한 <그림 7>에서처럼 삼수 사바 공주가 거리를 바라보는 행위는 밤의 거리에서도 재현된다. 소녀가 바라보는 밤거리 풍경은 그녀가 실현하고자 하는 미래의 모습이기도 하다. 그녀는 아주르에게 모험에서 유용하게 사용하게 될 동물의 말을 할 수 있는 맹수의 혀를 건네주는 대가로 밤거리를 구경시켜달라고 부탁한다. 공주인 그녀는 합부로 거리를 돌아다닐 수 없으므로 그에게 신변 보호를 부탁한 것이다. 밤거리로 나간 그들은 높은 나무에 올라가 어둠에 잠긴 거리를 바라본다. 그들의 발밑에 펼쳐진 <그림 8>의 세상은 삼수 사바 공주의 궁전과 이슬람 사원, 기독교 교회, 유대교 사원, 종교를 가르치는 학교 안에 불을 밝힌 도서관, 병원 그리고 여행객들을 위한 여관 등이 평화롭게 공존하는 것처럼 보인다. 그녀는 밤의 어둠 속에 잠겨 있는 건물들이 나란히 담을 맞대고 서 있는 것처럼, 현실에서도 어떠한 종교나 민족, 문화, 언어 간의 갈등 없이 필요에 따라 교육받고 치료받으며 서로 무역 등을 통해 교류하고 함께 살아가는 것이 꿈이라고 말한다.

이와 같이 삼수 사바 공주는 낮과 밤의 거리를 ‘바라보다’라는 행위를 통해 자신의 세계 속에서 분열구조 체제의 대립 항을 이루는 어른과 아이, 남성과 여성, 낮과 밤, 안과 밖, 빛과 어둠의 경계를 사라지게 하고 서로 공존하게 만든다. 본래 ‘바라보다’라는 시각적 행위는 분열형태 구조의 기반이 되는 남성 영웅의 전유물이지만 오슬로는 삼수 사바 공주에게 ‘바라보다’라는 행위의 이미지를 부여함으로써 ‘눈’이라는 분열형태 구조의 명사를 신비 구조의 이미지 체제로 확산시킨 것이다.

그러나 삼수 사바가 바라보고 있는 어둠에 잠긴 아랍 도시의 공간은 아직 진정한 통합으로 발전하지 못한다. 이 대립 항들은 공존하고 병치되어 있을 뿐 진정한 통합이나 화해로 발전하지 못했기 때문이다. 현실적으로 마그레브 도시는 여전히 이방인에 대한 미신이 존재하고 빈부와 지위 고하를 막론하고 여자를 업신여기는 문화를 가진 분열형태 구조의 공간이기 때문이다. 또한 각 문화의 상징으로 성장한 아주르와 아스마르도 화해하지 못한 상태이다. 이제 그들은 진의 요정을 구하러 가는

모험을 통해, 이분법적 체제 속의 대립 항들 간의 변증법적 합일을 이루는 신화적 공간이자 진정한 통합의 공간으로 나아가야만 한다.

아주르와 아스마르는 제난, 야도아, 삼수 사바 공주로부터 동등한 지원과 정보 그리고 물품인 눈 앞을 가리는 안개의 병, 맹수의 말을 할 줄 알게 되는 맹수의 혀 사탕, 사이무르 새의 무지개 깃털, 산양의 뿔 등을 얻었으며, 각자가 획득한 지도, 크라푸와 같은 경험 많은 안내인, 그리고 세 개의 열쇠(아주르가 획득한 2개의 열쇠와 아스마르가 획득한 것으로 보이는 1개의 열쇠)를 가지고 본격적인 모험을 떠난다. 그렇다면 그들이 어떤 과정을 거쳐 마침내 완전한 합일의 공간에 다다를 수 있을지 그리고 그 공간을 과연 뒤랑이 말하는 신화적 공간이라고 부를 수 있는지 살펴보도록 하겠다.

### 2.3 밤의 이미지 체제의 종합 구조: 신화적 공간으로서의 빛의 방

아주르 아버지의 프랑스 사회와 아랍인 남자 거상의 마그레브 사회는 분열구조의 이항 대립적 이미지 체제에 속해 있다. 국가, 민족, 인종, 언어, 종교, 아버지와 어머니의 상징, 그리고 각 사회의 대표적 상징인 청년 아주르와 아스마르에 이르기까지 적대적이고 상호 대립하는 항들로만 이루어진 각 사회의 이미지 체제는, 제난이라는 어머니(유모)로 인하여 대립 항들 간의 경계가 흐릿해지고 병치와 공존이 가능해지는 영역인 신비 구조에 들어서게 된다. 이 신비 구조 속에서 뜨거운 한낮의 열기를 피해 “부드러운” 밤의 “온기”(Durand 2010:299-300) 안에 온전한 휴식을 취한 아주르와 아스마르는 이제 소통과 희생을 통해 진정한 합일의 종합 구조 체제로 나아가야 한다. 분열형태 구조 속의 어둠과 대립하던 한낮의 빛은 희생하여 마침내 밤의 어둠에게 자리를 내어주지만 그렇다고 어둠이 영원한 승자인 것은 아니다. 즉 빛과 어둠, 낮과 밤은 시간의 순환적 질서에 따라 희생과 재생을 반복하는 연속적 사건일 뿐 그들 간의 전투에서 영원한 승자란 존재하지 않는다. 그리고 이러한

종합 구조의 이미지 체제에서 대립 항들 간의 합일과 화합은 오로지 소통을 통해서만 가능해진다. 뒤랑은 시간의 순환적 질서야말로 자연을 지배하는 시간적 질서이며 이러한 질서 속에 생성된 공간을 신화적 공간이라고 지칭한다. 오늘날은 분열형태 구조의 이분법적 체제 속에서 대립 항의 상징으로서 성장한 아주르와 아스마르에게 새로운 행위의 이미지를 결합시킨다. 즉 그는 아주르와 아스마르라는 명사와 결합할 새로운 동사를 창조함으로써 그들을 신화적 공간으로 이끈다.

### 2.3.1 아주르와 아스마르가 잃어버린 낙원으로 ‘돌아가다’- 모험의 내적 여정의 나선형 구조

아주르와 아스마르가 진의 요정을 구하기 위해 떠난 모험의 동인은 바로 어린 시절로의 회귀라고 할 수 있다. 그들의 물리적 시간은 앞으로 나아가지만 실제로 그들의 내면의 시간은 어린 시절의 잃어버린 낙원으로의 회귀인 것이다. 따라서 그들의 시간은 나선형 구조로 이루어져 있다<sup>35)</sup> 나선형 구조를 가진 모험의 여정의 시간은 자연의 순환적 질서를 따르는 시간이기도 하다. 자연의 순환적 시간이란 4계절이나 낮과 밤처럼 앞으로 나아가는 동시에 반복되는 시간인 것이다. 그러므로 그들의 모험의 여정을 지배하는 시간의 질서는 이미 자연의 순환적 시간의 질서를 따르고 있다.

### 2.3.2 아주르와 아스마르가 괴물들과 ‘소통하다’

마침내 모험의 채비를 마친 아주르와 아스마르는 경쟁자로서, 아랍인 남자 거상과 부하들 그리고 도적떼 등을 피해 서둘러 각자의 여정에 오

35) 뒤랑(Durand 2010:670)은 이미지의 밤의 체제의 종합 구조에서 미래를 향해 나아가는 길이 사실은 과거로 되돌아가려는 나선형의 구조이며 이것은 다시 과거로 되돌아가는 길이 미래를 향해 나아가는 순환적이고 반복적 시간의 공간을 생성한다고 언급하고 있다. 그러므로 아주르가 과거로 돌아가기 위해 미지의 공간을 향해 앞으로 나아가는 것은 이미지 체제의 분열형태 구조의 공간에서 궁극적으로 이미지 체제의 종합 구조의 공간으로 나아가려는 시도인 것이다.

른다. 아주르는 첫 번째 관문이기도 한 사막의 입구에서 사자를 만난다. 그는 삼수 사바 공주에게 얻은 맹수의 혀 사탕을 먹고는 사자의 언어로 소통을 시도한다. 아름답고 풍성한 붉은 갈기를 사랑하는 멋지고 근엄한 사자는 자신에게 선물을 바치는 아주르에게 호감을 가지게 되고 사막을 건너 검은 산으로 가야만 한다는 그의 사정에 귀를 기울인다. 사자는 도움을 요청하는 아주르를 기꺼이 등에 태워 사막을 건네준다. 아주르를 등에 업고 달리는 사자의 머리 위로 역시 아름다운 깃털을 가진 거대한 새의 등을 타고 사막을 건너가는 아스마르가 보인다.

분열형태 구조의 남성 영웅-괴물이라는 대립 항에서, 남성 영웅이라는 명사에 해당하는 아주르와 아스마르는 반대 항의 괴물이라는 명사에 해당하는 사자와 사이무르 새를 무찌르기 위해 영웅의 “올곧은 무기”(Durand 2010:236)<sup>36)</sup>인 칼이나 창을 사용하지 않는다. 오히려 그들은 괴물에게 선물을 바치고 괴물의 언어로 공손하게 도움을 요청한다. 이와 같이 소통을 통해 아주르와 아스마르 그리고 사자와 사이무르 새는 영웅-괴물의 대립 항으로 박제되지 않고 대립 항들 간의 합일을 시도하는 종합 구조의 이미지 체제의 관문을 통과한 것이다.

### 2.3.3 아주르가 아스마르를 ‘업다’- ‘하냐’가 되다

처음 모험을 떠났을 때 아주르와 아스마르는 경쟁하는 입장이었지만, 아랍인 남자 거상의 부하들이나 도적을 만나는 등 누군가 위기에 처하게 되면 자신의 몸을 돌보지 않고 기꺼이 돕기도 하면서 형제애를 발휘하곤 한다. 그리고 마침내 검은 절벽 너머의 피라미드 앞에 도착한 아주르는 숨어있던 산적들의 함정에 빠질 뻔하지만, 먼저 성 앞 도착했다가

36) 뒤랑(Durand 2010:236)이 “올곧은 무기”라고 표현한 것은 영웅이 쳐든 무기가 가진 수직성과 초월성, 그리고 남성성과 연관되어 있기 때문이다. “영웅이 갖추고 있는 무기는 지배력과 동시에 순수성의 상징이다. 전투는 신화학적으로 지적이거나 영적인 성격을 띤다. 왜냐하면 무기는 영화(靈化)와 승화의 힘을 상징하기 때문이다.”에서 알 수 있는 것처럼 영웅과 괴물은 분열형태 구조의 이분법적 체제의 대립 항의 전형적인 상징이다.

그만 산적에게 잡히고 만 아스마르가 (어릴 때 함께 배운) 프랑스어로 경고하는 바람에 무사히 몸을 피할 수 있었다. 아스마르는 산적에게 목숨을 위협받는 상황에서도 아주르에게 피라미드의 태양의 문을 통과하는 방법을 알려준다. 그 결과 아스마르는 산적에게 치명상을 입게 되었고, 아주르는 아스마르를 업고 피라미드 성안으로 몸을 피한다. 아스마르에게 프랑스어란 프랑스에서 겪었던 민족과 종교 그리고 계급 간의 차이와 문화적 차별을 의미한다. 그렇지만 그는 아주르를 구하기 위해, 그동안 사용하지 않던 프랑스어를 사용한 것이다. 아주르와 아스마르는 절대 위기의 순간에 서로를 저버리지 않고 마침내 어린 시절과 마찬가지로 소통하는 데 성공한다.

또한 아주르와 아스마르 간의 소통이 성공했음을 보여주는 상징적인 행위는 아주르가 치명상을 입어 더 이상 혼자 걸을 수 없게 된 아스마르를 업은 것이다. 이 행위는 두 청년의 몸과 마음이 마침내 하나가 되었음을 상징한다. 한 몸이 된 두 청년은 모험을 떠나기 전에 각자 획득한 불의 열쇠와 향기 열쇠 그리고 칼의 열쇠를 이용하여 그들의 앞길을 막고 있는 문들을 하나씩 여는 데 성공한다. 이러한 관문 통과 행위는 아주르와 아스마르가 서로 소통하지 못했다면, 그리고 아주르가 아스마르를 업지 않았다면, 또한 각자 획득한 열쇠를 함께 사용하지 않았다면, 그 누구도 결코 진의 요정이 유폐되어 있다고 전해진 방에 접근조차 할 수 없었음을 알려준다. 그러므로 이와 같은 소통과 합일의 행위야말로 그들이 푸른색과 갈색의 상징적 명사로서 대립했던 분열형태 구조의 이미지 체제를 벗어나기 위해 필수불가결한 요소였음을 알 수 있다.

#### 2.3.4 아스마르, 자신을 ‘희생하다’

서로 한 몸이 되어 동시에 방의 입구에 도착한 아주르와 아스마르에게는 마지막 관문이 남아있다. 즉 완전한 종합 구조의 이미지 체제로 들어가기 위해 그들은 희생을 거쳐 다시 부활하는 의식(儀式)을 치러야만 하는 것이다.

마지막 관문인 쌍둥이 문을 통과하여 아주르와 아스마르가 도착한 곳은 빛의 방이 아니라 어둠의 동굴이었다. 이에 모험이 실패한 줄 알고 절망한 아스마르는 죽고 만다. 그런데 그의 희생이야말로 그들이 종합 구조의 이미지 체제로 진입하는 데 결정적인 역할을 한다. 종합 구조의 이미지 체제의 형상화인 신화적 공간이란 바로 희생을 통하여 재생하는 자연 순환적 시간의 질서가 지배하는 곳이기 때문이다.<sup>37)</sup> 그들의 진정한 화합은 타자를 위해 기꺼이 죽을 수 있는 희생을 통해 가능해진다. 그리고 아스마르가 희생하는 순간, 방안 가득 빛이 환해지면서 어둠의 동굴이 빛의 방으로 변한다. 빛의 방으로 들어가는 결정적 조건은 바로 ‘희생’이었던 것이다. 뒤랑은 희생 행위야말로 아주르와 아스마르가 신화적 공간에 입성할 수 있는 가장 확고하고 “극적인(dramatiques)”(Durand 2010:433) 의식(儀式)이라고 말한다.

그러므로 아주르와 아스마르의 모험은 분열형태 구조의 이미지 체제 속에서 끊임없이 대립하는 괴물을 섬멸하고 경쟁자를 제압해 나가면서 우뚝 솟은 유일무이의 영웅으로 거듭나는 과정이 아니라, 괴물에게 머리 숙여 소통을 시도하고 경쟁자이기도 한 타자와 진정한 형제애를 맺고 희생을 감수함으로써 새로운 영웅으로 부활하는 과정이라고 할 수 있다. 그렇다면 아주르와 아스마르가 마침내 도달한 빛의 방을 신화적 공간이라고 부를 수 있을지 살펴보도록 하자.

---

37) 뒤랑(Durand 2010:432-433 참조)은 나무가 가을에 죽은 잎을 떨구고 겨울을 맞아 빈 가지로 죽은 것처럼 보이는 것은 봄에 새잎을 틔우기 위한 희생이라고 할 수 있다. 희생은 재생을 위한 필연적 과정이다. 신화의 세계에서는 태양의 죽음이 있어야 밤이 오고 달의 희생 후에 낮에 오는 것처럼, 그리고 겨울의 희생 뒤에 다시 새봄이 오는 것처럼, 또한 달력처럼 매해 열두 달이 반복된 후에야 비로소 새해가 오는 것처럼 희생 뒤에 오는 순환적 시간을 통해 비로소 부활을 통한 미래가 오는 것이다. 따라서 희생 행위는 순환적 시공간인 신화적 공간으로 입성할 수 있는 가장 확고한 의식(儀式)이다. 그래서 그는 종합 구조(Structures synthétiques)를 “또는 극적인 구조(ou dramatiques)”라고 표현한 것이다.

### 2.3.5 진의 요정, 어둠의 동굴을 빛으로 '밝히다' - 아스마르를 '부활시키다'

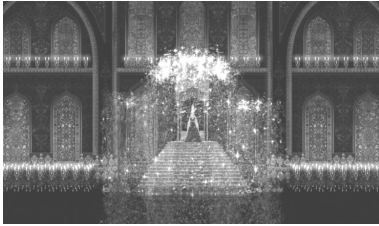
마침내 아주르와 아스마르가 모험 끝에 도착한 곳은 진의 요정이 유폐되어 있다는 어둠의 동굴이다. 제난의 옛날이야기 속에서 진의 요정은 검은 산속의 어둠의 동굴 속에 갇혀 있다고 전해지지만, 이 어둠의 동굴을 빛으로 밝힌 자는 바로 진의 요정이다. 즉 그녀는 유폐되어 있었던 것이 아니라, 그녀 스스로 자신의 방에 입장할 자격이 있는 남성을 선택하기 위해 일부러 동굴을 만들어 놓았던 것이다. 그러므로 그녀는 남성 영웅이 자신을 구해주기만을 기다리는 수동적 타자로서의 여성이 아니라 미래의 남편을 선택하려는 능동적 여성 주체이다. 그녀는 자격 요건을 갖춘 신랑감이 등장하자 비로소 어둠을 빛으로 밝힌 것이다.

진의 요정의 공간인 동굴은 그녀의 선택에 따라 어둠으로도, 그리고 빛으로도 존재한다. 왜냐하면 그곳은 자연의 어머니인 대지의 가장 깊은 곳에 존재하는 자궁이기 때문이다.<sup>38)</sup> 따라서 대지의 자궁인 동굴의 주인으로서 진의 요정은 어둠과 빛, 삶과 죽음을 관장하는 자연의 어머니의 속성을 가지고 있다.<sup>39)</sup> 그러므로 이 공간 속에서 삶과 죽음, 그리고 부활마저도 그녀의 권한인 것이다. 이제 그녀는 죽음의 종착지이자 삶의 시발점이기도 한 자신의 동굴 속에서 죽었던 아스마르를 부활시킨

38) <아주르와 아스마르> 아주르는 이 동굴에 도달하기 위해 검은 산속의 좁은 통로를 기어와야 했으며, 피라미드 안에서도 부상 당한 아스마르를 업어야 했기 때문에 계속 구부린 자세로 관문들을 통과해야만 했다. 이것은 아기가 어머니의 산도를 통과할 때 엎드린 자세로 기어오르듯 하는 이미지를 연상시키기 위한 감독의 의도라고 할 수 있다.

39) <아주르와 아스마르> 유색인종인 제난의 갈색 피부가 대지와 동형의 상징인 것처럼 진의 요정도 유색인종으로 표현된다. 따라서 그녀가 가진 대지의 어머니로서의 속성이 더욱 상징적으로 나타난다고 할 수 있다. 캠벨(Campbell 2008:80 참조)은 어머니의 역할이 신화에서 이중적으로 드러난다는 점에 주목한다. 기독교 신화에서 “인류 최초의 여성이자 어머니인 이브(에바Eva)는 최초의 남성인 아담을 유혹하여 신에게 받은 영원한 생명을 박탈하게 만든다. [...] 반면 이브(Eva)를 거꾸로 쓴, 예수의 어머니인 성모마리아 아베(Ave)는 ‘영혼의 그릇, 영예의 그릇, 단 하나뿐인 현신의 그릇, 신비의 장미, 다윗의 탑, 상아탑, 황금의 집, 계약의 방주, 천국의 문이라고 이름 지어졌다”(Campbell 2008:80).

다. 그리고 그녀는 의상 요정을 시켜 두 사람을 정성스럽게 단장한다.<sup>40)</sup> 이제 새 옷으로 갈아입은 두 사람은 육체적으로 새로운 생명을 얻었을 뿐만 아니라 과거의 상처를 잊고 화해하고 융합하는 형제로서 다시 부활했음을 알리는 상징적 이미지가 된다.



또한 왼쪽 그림에서 볼 수 있듯이 오슬로가 창조한 진의 요정의 모습에서 우리는 그녀가 모든 이항 대립의 이미지를 한몸에 구현하고 있음을 알아챌 수 있다. 그녀는 아랍 요정답게 아스마르

의 색인 갈색 피부에 검은 눈과 검은 머리를 갖고 있는데 그녀의 옷은 아주르와 그의 아버지의 색인 파란색이며 영웅을 상징하는 태양과 동형의 상징인 금빛 관을 쓰고 있다. 이 모든 대립적 색채 이미지와 상징을 한 몸에 지니고 있는 그녀는 바로 대지와 하늘, 죽음과 삶의 속성을 하나로 통합하고 있는 변증법적 합일의 이미지 그 자체인 것이다.

### 2.3.6 빛의 방에 소환된 사람들, 원무를 ‘추다’

이제 옛날이야기의 약속대로 진의 요정은 진정한 영웅을 가려내어 자신의 배우자로 삼으려 한다. 그러나 아주르와 아스마르는 서로에게 공을 돌리며 한 사람만으로는 절대로 진의 요정의 방을 빛의 방으로 만들 수 없었을 거라고 강변한다. 그러자 그녀는 그들의 공을 정당하게 심사해줄 만한 사람들을 자신의 방으로 불러 모은다. 방으로 소환된 제 난, 삼수 사바, 야도아, 크라푸의 이야기를 모두 들은 진의 요정은 아주르도, 그리고 아스마르도 혼자였다면 결코 이 모험에서 성공하지 못했을 것이라고 확신하게 된다. 고민에 빠진 그녀는 유럽에 사는 사촌인

40) <아주르와 아스마르> 아주르와 아스마르가 부활하는 모습은, 의사 요정이 죽어가던 아스마르를 살려주고 상처 입은 아주르를 치료해주는 장면과 의상 요정이 등장하여 두 사람의 옷을 갈아입히는 장면을 통해 나타난다.

엘프의 요정<sup>41)</sup>을 불러온다. 그리고 그녀는 엘프의 요정과 함께 방에 모인 사람들과 원무를 추면서 누가 서로에게 어울리는 배우자인지 알아보고 제안한다.

유대인 스승인 야도아와 아랍인 공주 삼수 사바, 갈색 피부의 아스마르와 유럽의 엘프 요정, 백인 아주르와 아랍의 진의 요정, 부자 아랍인 여성 제난과 거지 유럽인 남성 크라푸가 서로 짝을 지어 차례로 등글게 원을 그리면서 춤을 추는데, 이 원무는 우리에게 그들 사이를 가로막고 있는 계급, 민족, 종교, 언어, 빈부, 남녀, 노소 간의 대립이 사라지고, 그들이 상징하는 이미지들이 더 이상 어떠한 대립이나 차별을 의미하지 않고 진정한 화합을 이루었음을 알려 준다.<sup>42)</sup>

### 2.3.7 아주르와 아스마르, 요정들과 ‘결혼하다’

원무를 추면서, 아주르와 진의 요정, 그리고 아스마르와 엘프의 요정이 서로 어울린다는 사실을 발견하고, 두 쌍의 결혼이 이루어진다. ‘결혼하다’라는 행위는 남녀와 같이 서로 상반되는 이미지가 합일을 이룰 때 가장 이상적으로 화합했음을 보여준다(Bachelard 2020:27 참조). 아랍 요정인 진의 요정과 유럽 남성 아주르의 결혼 그리고 유럽 요정인 엘프의 요정과 아스마르의 결혼은, 화합을 통한 종합 구조의 이미지 체제에서의 변증법을 보여주는 상징적 행위로서 나무랄 데 없다.<sup>43)</sup> 이 결

---

41) <아주르와 아스마르> 유럽의 엘프의 요정은 아주르처럼 푸른 눈, 금발 머리, 하얀 피부를 가지고 있으며 유럽식 복장을 하고 있다. 제난이 말한 것처럼 요정들은 이름만 다를 뿐 어느 곳이나 존재하며 그들이 하는 일은 다 똑같이 자연을 돌보는 것이다.

42) 양보영, 이승민(2010:53)은 “주인공 및 등장인물들이 그들의 문화 및 정체성을 상징하는 색깔의 옷을 입고 진의 요정의 검은 빛의 방에서 원을 이루며 이 애니메이션의 결말에 이르는데 이는 서로 다른 문화와의 차별을 허물고 화합을 향해 공존을 이루어가자는 감독의 메시지를 한 장면의 이미지로 표현한 것이다. [...] 원의 이미지는 인간 원형을 이루는 무의식의 이미지로서 영상물에서 화해와 공존을 이루는 형태로 작용하는 이미지를 차용한 것으로 보인다.”고 말한다.

43) 뒤랑이 상상계의 이미지 체제의 종합 구조에서 추구한 변증법은 바슐라르적 “접합” 또는 “반죽 변증법”(Bachelard 2020:27)이다.

혼의 행위를 통해, 진의 요정과 아스마르의 갈색 피부와 검은색 눈동자와 엘프의 요정과 아주르의 하얀 피부와 푸른색 눈동자는 더 이상 서로를 배척하지도 않고 우열을 가리지도 않는다. 갈색과 푸른색은 어떠한 편견이나 이유 없이 서로를 종속시키지도 않고 서로가 주인임을 다투지도 않게 된 것이다. 이제 푸른색과 갈색의 결혼-합일을 통해, 진의 요정의 빛의 방은 뒤랑이 추구하는 종합적 구조의 이미지 체제에서의 신화적 공간으로 거듭났다고 할 수 있다.

빛의 방에서 오슬로는 인종, 민족, 종교, 언어 간의 차이와 빈부와 계급 간의 차이를 내포한 명사들인 야도아와 샴수 사바, 아스마르와 엘프 요정, 아주르와 진의 요정, 제난과 크라푸를 원무의 형태인 원형으로 배치하면서 모든 이미지들 간의 편견에 따른 차이를 무산시킨다. 또한 그는 아주르와 진의 요정 그리고 아스마르와 엘프의 요정의 결혼을 창조함으로써 대립 항들 간의 진정한 소통과 화해 그리고 화합을 이루고자 한다. 그리고 이제 감독은 소통과 화합의 변증법의 공간인 신화적 공간을 미래와 현실을 향해 확대, 재생산하기를 바란다. 그것은 바로 그들의 미래이자 희망인 샴수 사바 공주를 통해서 일 것이다. 그녀는 서로 다르다는 사실이 틀림이나 차별이 되지 않는 세상을 꿈꾸는 미래의 군주로서, 아주르와 아스마르에게 모험에 실패하는 사람이 자신을 도울 것을 제안했고, 그들은 모두 모험의 성패와는 상관없이 반드시 공주를 도우리라 이미 약속한 바 있다.<sup>44)</sup> 그것은 감독이 창조한 이미지들의 결혼과 화합을 통해 구현된 신화적 공간의 실현이 언젠가 샴수 사바 공주의 세상에서 현실화될 수 있을 것이라는 약속이기도 한 것이다.

이상과 같이 아주르와 아스마르가 궁극적으로 도달하게 되는 빛의 방이 과연 뒤랑의 신화적 공간이라고 부르기에 적합한지를 살펴보았다.

44) <아주르와 아스마르>

샴수 사바 공주: 둘[아주르와 아스마르] 중에 한 명이 꼭 요정을 구할 것 같아요.  
누군지는 모르겠지만 패자는 저를 도와야 해요.

아주르: 승리해도 도와드릴게요.

샴수 사바 공주: 아스마르도 같은 말을 했어요.

빛의 방은 두 청년이 나선형 구조의 시간을 따라 수행한 모험의 여정 끝에 도달할 수 있는 곳이며, 아스마르의 희생과 부활을 통하여 자연의 질서가 지배하는 공간임이 입증되었다. 그리고 등장인물들의 원무를 통하여 낮의 이미지 체제의 분열형태 구조에서 남성-여성, 백인-유색인, 기독교-타종교, 프랑스어-타언어, 부자-거지, 귀족-평민 등 이항 대립으로 등장했던 모든 대립 명사들이 마침내 화합을 이루었음을 보여주었다. 또한 아주르와 아스마르가 각자 진의 요정과 엘프의 요정과 결혼함으로써 현실과 환상이 변증법적 합일을 이루었음을 알 수 있었다. 마지막으로 두 청년의 잃어버린 낙원을 향한 과거로의 회귀는, 샴수 사바 공주와의 만남을 통해 다시 미래를 향해 나아감을 암시하고 있다. 즉 밤의 이미지 체제의 종합 구조에서 일어나는 변증법적 합일은 과거와 미래, 현실과 환상의 합일을 실현시키고 있는 것이다. 그리고 이 현상은 현실에서 완벽하게 상상력이 실현되었음을 증명하고 있다. 이렇게 빛의 방을 신화적 공간으로 정의하는 데 손색이 없음을 밝히면서, 우리는 오슬로가 <아주르와 아스마르>의 이미지 체제를 창조함으로써 진정한 이미지 중심주의의 신화의 원형을 복원하는 데 충실히 동참했음을 감히 말하고자 한다.

#### IV. 나가며

오늘날 신화는 대중 미디어의 문자나 이미지를 통해 생성된 지배 계급 이데올로기의 내면화 교육이라는 비판으로부터 자유롭지 못하다. 그러나 한편 현대의 신화 비평가들은 ‘언어에 관한 언어’라는 메타언어로서의 신화의 기능을 인지하고, 현대 사회에서 조작된 영웅신화에 대한 비판의 통로로서의 새로운 신화 비평의 역할에 대해 끊임없이 재고해왔다. 특히 뒤랑은 신화 비평의 역할을 현대 신화에 대한 비판에만 국한시키지 않고, 기존의 영웅신화를 보듬는 이미지 중심주의의 신화의 원

형 복원에 이르기까지 확대하고자 하였다.

우리는 <아주르와 아스마르>를 통해 오슬로 감독이 서구 사회의 합리주의에 따른 이분법적 체제 아래 실현된 영웅신화를 비판하는 동시에 새로운 영웅신화를 실현하는 과정을 함께 지켜보았다. 아주르와 아스마르가 영웅으로서 거듭나는 오슬로의 영웅신화 내러티브는, 유럽 사회나 아랍 사회를 가리지 않고 지배 이데올로기에 의해 조작된 현대 사회의 영웅신화에 의문을 제기하는 과정이라고 할 수 있다. 오슬로는 독창적 내러티브를 통해 아주르와 아스마르가 선의 상징인 영웅으로서 대적해야 하는 적(敵)인 악의 상징-괴물, 이방인, 마녀 등은 사실 지배 이데올로기에 의해 내면화된 사회적 편견이나 고정관념에 따라 형상화된 것일 뿐이라는 점을 밝히고 있다. 여기에서 우리는 두 청년이 새롭게 쓴 영웅신화 내러티브가 서구 사회를 지배해온 이분법적 체제 아래 대중 미디어에 의해 생산된 기존의 영웅신화에 대한 비평으로 충분히 작용할 수 있음을 알 수 있다.

또한 뒤랑의 주장처럼 기존의 영웅신화를 배척하지 않고 오히려 감싸 안는 이미지 중심주의의 진정한 신화의 원형 복원이 가능한지의 여부를 이 작품을 통해 점검해 보았다. 그 결과 주인공인 아주르가 영웅의 모험을 통해 도달한 공간은, 이분법적 이미지 체제의 대립 항들 간의 변증법적 합일이 일어난 신화적 공간인 ‘빛의 방’임을 발견하였다. 이 과정에서 오슬로 감독은 이분법적 이미지 체제의 푸른색과 갈색의 대립 항으로 등장하는 아주르와 아스마르라는 명사에, 대립 항들 간의 경계를 지우는 다양한 형용사와 동사를 붙여보는 이미지 내러티브의 실험을 실행하였다. 이와 같은 오슬로의 새로운 이미지 체제의 창조적 실험을 통해 우리는 이분법적 대립 항에 간혀 있었던 기존의 이미지 체제가 병치와 공존의 이미지 체제 그리고 더 나아가 화해와 합일의 이미지 체제로 전환하는 모습을 발견할 수 있었다.

오슬로 감독은 2018년 <파리의 딜리리>에서도 여전히 현대 사회의 이분법적 대립체제 속에서 갈등과 폭력이 횡행하고 있는 1900년대 초

반 벨에포크 시대의 파리를 그려내고 있다. 그가 더욱 정교해진 디지털 기술을 활용하여 마치 사진을 찍은 것처럼 치밀하고 생생하게 파리를 재현해낸 것은, 그렇게 화려하고 아름다운 빛 뒤에 감추어진 여성에 대한 은밀한 차별과 억압 그리고 폭력의 관습적 어둠을 알리기 위해서였다. 2019년에 그가 재현한 1900년대 파리의 공간은 <아주르와 아스마르>에 나타난 아주르 아버지의 사회적 공간과 다르지 않은 것이다. 또한 가장 최근 작품인 2022년 <블랙 파라오, 숲속의 남자, 그리고 공주>에서도 그는 전통적인 민담이나 전래 동화, 신화에 등장하는 영웅의 모험을 전복하는 메타언어로서의 내러티브를 선보이고 있다. 그러므로 앞으로 우리는 그의 후속 작품에서도 나타나는 내러티브 상의 실험을 살펴봄으로써, 현대 사회에서 신화 비평의 역할을 지속적으로 점검해 보아야 할 필요가 있을 것이다.

## ■ 참고문헌

- <아주르와 아스마르(Azur et Asmar)> M. 오슬로 감독, 2006 제작, 네이 버무비(2008).
- 가스통 바슐라르 지음, 김병욱 옮김(2020), 『물과 꿈』, 이화사.
- 권순홍, 조지숙(2018), 「<아주르와 아스마르>에 투영된 이질성에 대한 폭력과 금기 그리고 융화」, 『서강인문논총』, 서강인문연구소, 53집, 5-37.
- 박치완(2010), 「질베르 뒤랑의 이미지와 상징 해석이 갖는 현대적 의의-상징적 상상력과 신화비평과 신화 분석을 중심으로」, 『해석학연구』, 한국해석학회, 제25집, 117-146.
- 배주원(2005), 『디지털 스토리텔링』, 살림.
- 변윤희(2010), 「<아주르와 아스마르> 속의 다문화 교육」, 『문화예술교육연구』, 한국문화교육학회, 제5권 제1호, 23-38.
- 벵자맹 주아노 지음, 신혜연 옮김(2011), 『얼굴: 감출 수 없는 내면의 지도』, 21세기북스.
- 유기환(1998), 「Barthes의 『신화학』에 나타난 현대신화의 구조와 의미」, 『어문학연구』 제8집, 상명대학교 어문학연구소, 0-16.
- 윤학로(2009), 「그림자 연극과 실루엣 애니메이션 영화: 미셸 오슬로의 <프린스 앤 프린세스>를 중심으로」, 『프랑스문화예술연구』, 프랑스문화예술학회, 제28집, 233-254.
- 윤학로(2011), 「프랑스 애니메이션 영화의 예술적 특징: 미셸 오슬로의 <프린스 앤 프린세스>의 경우」, 『세계문화비교연구』, 세계문화비교학회, 제37집, 283-302.
- 제인 필링 지음, 김세훈, 한창완 옮김(2003), 『21세기 애니메이션의 혁명가들』, 한울.
- 조지프 캠벨 지음, 홍윤희 옮김(2008), 『신화의 이미지』, 살림.
- 조지프 캠벨, 빌 모이어스 대담, 이윤기 옮김(2008), 『신화의 힘』, 이글

리오.

진형준(2000), 「이미지론」, 『불어불문학연구』, 한국불어불문학회, 제43집, 285-317.

진형준(2009), 『싫증주의 시대의 힘』, 살림.

질베르 뒤랑 지음, 진형준 옮김(1997), 『상상력의 과학과 철학』, 살림.

\_\_\_\_\_, 유평근 옮김(1998), 『신화비평과 신화분석』, 살림.

\_\_\_\_\_, 진형준 옮김(2010), 『상상계의 인류학적 구조들』, 문학동네.

크리스토퍼 보글러 지음. 함춘성 옮김(2019), 『신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 비즈앤비즈.

폴 웰스 지음, 김세훈, 한창완 옮김(2002), 『애니메이션의 이해와 적용』, 한울.

홍성욱(2011), 『파놉티콘:정보사회 정보감옥』, 책세상.

Barthes, R.(1957), *Mythologies*, col 1. «Points», Paris: Seuil.

Durand, G.(1989), *L'imagination symbolique*, France: PUF.

Wells. P. (1998), *Understanding animation*, London: Routledge.

❖ ABSTRACT

Analyzing the Image Regime of M. Ocelot's *Azur and Asmar* : Reflections on the Role of Mythic Criticism in Contemporary Society

LIM, Aelee  
Sogang University

According to R. Barthes, myths in contemporary society are constructed through bourgeois ideology, which prevails in French society, using texts and images in mass media that address everyday cultural phenomena at specific times and for specific purposes. However, myth critics should employ the meta-language function of myths as a means to critique the unconscious mythological ideology produced by the media. Recognizing the importance of this new mythic criticism, G. Durand sought to revive the image-centered mythic archetype that encompassed heroic myths shaped under the binaries of rationalism. Consequently, this article examines the role of myth as a meta-language that critiques the heroic myths of contemporary Western society through its ideology in the French animation directed by M. Ocelot, *Azur and Asmar* (2006). We also explore the possibility of restoring an authentic myth of image-centeredness that not only accepts these heroic myths, as Durand suggests, but also integrates them, utilizing the image regime depicted in the animation. Our findings indicate that the utopia Ocelot envisioned in his work manifests as a mythical space where a dialectical unity occurs between the opposites in the binary image system of Western society. Ocelot's narrative experiments with the proper nouns

‘Azur’ and ‘Asmar’, which represent the opposites ‘blue’ and ‘brown’ in the binary image regime, by employing various adjectives and verbs that blur the distinctions between these opposites. Through Ocelot's innovative image regime that engages in creative experimentation, we observe a transformation in the image regime from Schizomorphic structures, trapped in dichotomous opposites, to Mystical structures of juxtaposition and coexistence, and ultimately to Synthetic structures of reconciliation and unity. Ocelot's ongoing narrative experiments consistently challenge traditional hero myths. Hence, it is essential to continue defining the role of myth criticism in contemporary society through his creative endeavors.

Keywords: Barthes, mythology, meta-language, Durand, Image regime of the imaginary, Ocelot, Azur and Asmar

■ 논문투고일 : 2024. 09. 04

■ 심사완료일 : 2024. 10. 03

■ 게재확정일 : 2024. 10. 11