영화 「아바타」에 나타난 신화성 연구*

김호영**

〈차 례〉

1. 서론 : 신화와 보편성, 그리고 사이언스 픽션으로서 「아바타」
2. 「아바타」와 신화적 이미지들
3. 「아바타」와 신화적 특성들
  1) 시원성
  2) 순환성
  3) 재생성
4. 결론을 대신하며 : 영웅 신화 서사에서 재생 신화 서사로

【국문초록】

사이언스 픽션 영화 「아바타*Avatar*」(제임스 카메룬, 2009)는 먼 미래와 우주 공간을 배경으로 함에도 다양한 신화적 요소들을 차용해 일정 정도의 보편성을 획득한다. 세계와 우주의 원형성 및 인간의 보편적인 무의식적 욕망을 통찰하는데 목적을 두는 신화는 무수한 상징들을 통해 사이언스 픽션에 일종의 원형적인 보편성을 부여할 수 있기 때문이다. 영화 「아바타」에서 신화의 의미작용은 이러한 보편성의 획득에 머물지 않고 '시원성', '순환성', '재생성' 등과 같은 또 다른 신화적 특성들과 관계를 맺으면서 보다 복합적

* 이 논문은 2013년 한양대학교 교내연구비 지원으로 연구되었음(HY-2013-G).
** 한양대학교 프랑스언어문화학과 부교수

인 의미 체계를 형성한다. 특히 이러한 신화적 특성들은 강렬한 암시를 내포하는 이미지들을 통해 드러나는데, 유사하거나 상반되는 특성을 지니는 이미지들은 다양한 방식으로 결합되면서 영화 자체를 복합적인 기호체계로 만들어준다. 본 논문은 우선 영화 「아바타」에서 중요한 역할을 수행하는 신화적 이미지들을 살펴보면서 그 기능과 의미작용에 대해 고찰할 것이다. 판도라, 이크란, 토르쿠, 에이와, 나비족 같은 신화적 이미지들은 야생의 이미지를 지니는 동시에 태고의 시대를 지시하는 기능을, 즉 시원성의 기호로서의 기능을 수행한다. 다음, 본 논문은 신화적 이미지들이 태고와 미래의 만남 혹은 시작과 끝의 만남을 암시하면서 일종의 순환성을 나타내는 것에 주목할 것이며, 이러한 순환성이 궁극적으로 영화가 추구하는 가치관 혹은 세계관임을 밝힐 것이다. 나아가, 영화가 표층적으로 영웅 신화 구조에 의거하는 대립적 구도를 취하면서 심층적으로는 재생 신화 구조에 의거하는 순환적 구도를 구축해가는 과정에 대해 살펴볼 것이며, 이를 통해 영화의 핵심적인 신화성이 영웅 신화가 아니라 재생 신화를 향하고 있음을 논할 것이다.

주제어: 아바타, 시원성, 순환성, 재생성, 영웅 신화, 재생 신화

1. 서론 : 신화와 보편성, 그리고 사이언스 픽션으로서 「아바타」

장르상 사이언스 픽션(Science Fiction)에 속하는 영화 「아바타 *Avatar*」(제임스 카메룬James Cameron, 2009)는 우리가 살고 있는 '지금', '여기'로부터 멀리 떨어진 '미래'의 '판도라 행성'을 주요 배경으로 하고 있다. 영화의 이야기는 우리가 그 실재를 확인할 수 없는 가상의 시공간에서 전개되고, 일반적인 상상을 넘어서는 최

첨단 기계들이 등장하며 과학적 데이터가 인간의 두뇌를 대신한다. 그런데 「아바타」에 등장하는 다수의 '신화적 이미지들'은 사이언스 픽션으로서 영화가 수반할 수밖에 없는 이러한 비현실성, 특수성, 이질성 등을 완화해주며, 영화의 시공간적 거리감과 과도한 과학적 상상력에 일정 정도의 현실감을 부여해준다. 신화적 상상력은 외적으로는 비현실적이고 비이성적으로 보이지만, 내적으로는 다양한 상징과 이미지 등을 통해 세계와 우주의 원형성과 보편성을, 나아가 인간의 무의식적 욕망과 존재의 본질을 통찰하기 때문이다. 즉 신화가 지니는 근본적인 '보편성'은 사이언스 픽션의 비현실적이고 특수한 성격을 현실적이고 원형적인 것으로 바꾸어주며, 바로 이점에서 「아바타」 역시 신화적 이미지들을 적극적으로 차용한다.

주지하다시피, 신화는 우주, 자연현상, 인류 등과 같은 근본적 실재(實在)에 관해서 뿐 아니라 특정 집단이나 특정 인간 같은 부분적 실재 등에 관해서도, 각자의 형성 과정과 존재 이유를 초자연적인 행위를 빌어 설명한다. 또한 신화는 사회생활에 의미와 가치를 부여하고 공동체 구성원들의 생활방식을 지배하는 규범의 근거가 되며, 민족(혹은 종족)의 정체성을 형성하는 토대가 된다. 즉 전 세계에 흩어져 있는 수많은 민족들은 각자 특수한 삶의 양식과 역사를 지니고 있지만, 각 민족의 신화는 역사와 삶의 일부를 영웅들의 모험이나 신들의 이야기로 상징화하고 드라마화했다는 공통점을 지니고 있다.[1] 때문에, 신화란 "인류 공통의 경험이 무의식에 각인된 후 전수되어 개별 문화 속에 표현되고 정착된 것"이라 할 수 있으며, 인류의 보편적인 "감성과 무의식, 그리고 환상의 심층에서 유래"한 것이라고 할 수 있다.[2] 융(Carl Gustav Jung)의 언급처럼, 신

1) Jean Chevalier & Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, Paris: Robert Laffont/Jupiter, 2000, p. 657.

2) 정재서 · 전수용 · 송기정 지음, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, p. 16.

화적 지형학의 맨 아래 부분에는 인류학적인 ID, 즉 '집단적 무의식'이 일종의 '원형'으로 자리하고 있다고 볼 수 있는 것이다.[3)]

신화와 사이언스 픽션은 리얼리즘의 규제로부터 벗어나고 인간의 자유로운 상상력을 바탕으로 한다는 점에서 공통점을 지닌다.[4)] 또 신화와 마찬가지로, 사이언스 픽션은 그것의 비현실성에도 불구하고 과학적 사실들과의 일정한 연관성을 통해 일차적인 보편성을 얻을 수 있다. 그러나 사이언스 픽션 자체에는 '집단적 정체성의 부여'나 '공통의 무의식 기반' 같은 특성이 부재한다. 사이언스 픽션과 신화 모두 인간의 상상력을 바탕으로 하지만, 사이언스 픽션이 과학적 논리와 기술적 발전과정에 의거하는 것과 달리 신화는 인류의 가장 '원초적이고 원형적인 사유의 표상들'에 의거하기 때문이다. 따라서 사이언스 픽션은 신화적 요소들을 차용하고 신화적 상징들을 내포함으로써 신화만이 갖는 원형적인 보편성을 확보할 수 있고, 이를 통해 자체의 '특수성'을 '보편성'으로 전환시킬 수 있다.

그런데 영화 「아바타」에서 신화의 의미작용은 이러한 보편성 외에도 또 다른 중요한 특성들과 관련해 이루어진다. 바로 '시원성',

---

3) 칼 융 지음, 융연구원 번역위원회 옮김, 『원형과 무의식』, 솔, 2003, pp. 156-159. 주지하다시피, 융은 무의식을 '개인적 무의식'과 '집단적 무의식'으로 나눈다. 집단적 무의식이란 인류 공동의 시공간에 관계되는 것으로, 종족, 민족, 문화의 차이를 초월한 원초적 내용을 바탕으로 원형으로 구성되는 무의식을 말한다. 개인적 무의식이 콤플렉스로 나타나는 반면, 집단적 무의식은 오로지 원형으로만 존재한다. 참고로, 프로이트는 신화란 오이디푸스 환상을 비롯한 인류 보편의 원초적 환상들을 상징적으로 변형해 투사한 것이라 주장하기도 했다(지그문트 프로이트 지음, 정장진 옮김, 『예술과 정신분석』, 열린책들, 1997, pp. 122-125 참조).

4) 박정오, 「여성 SF 작가가 꿈꾸는 가상세계 속의 신화와 젠더-르귄의 『어둠의 왼손』을 중심으로」, 한국영어영문학회, 『영어영문학』, 제52권 3호, 2006, pp. 627-628. 또한 신화와 사이언스 픽션은 "인간의 존재와 우주의 기원에 대한 물음, 미래의 이상적인 유토피아에 대한 동경, 인간 무의식의 출현 등이 상상의 세계에서 자유롭게 펼쳐진다는 점에서" 역시 깊은 유사성을 지닌다(같은 글, p. 628.).

‘순환성’, ‘재생성’이다. 이러한 신화의 특성들은 특히 특수하면서도 강렬한 암시를 내포하는 ‘이미지’들을 통해 드러나는데, 무엇보다 신화란 “추상적 관념이 아니라 구체적인 이미지들을 통해 실재를 표현”하는 장르이기 때문이다.[5] 즉 “신화는 이미지의 표현력에 힘입어 감각적 직관에 매우 가까운 길에서 필연적 관계들에 이르려고 한다.”[6] 또한 서사체로서 신화는 단지 이미지들을 열거하고 제시하는 수단이 아니라, 유사하거나 상반되는 이미지들을 결합해 다양한 방식으로 이야기를 생산해내는 복합적인 기호체계이기도 하다. 본 논문은 우선 영화 「아바타」에서 중요한 역할을 수행하는 신화적 이미지들을 살펴보면서 그 기능과 의미작용에 대해 고찰할 것이다. 또한 이러한 신화적 이미지들이 지시하는 보다 근본적인 특성들인 시원성, 순환성, 재생성 등 대해서도 탐구할 것이다. 나아가, 영화가 표층적으로는 영웅 신화 구조를 기반으로 하는 대립적 구도를 취하면서도 심층적으로는 재생 신화 구조를 기반으로 하는 순환적 구도를 구축해가는 과정에 대해서도 주목할 것이다,

2. 「아바타」와 신화적 이미지들

영화 「아바타」에는 서양의 다양한 신화 속 존재들을 직, 간접적으로 지시하는 이미지들[7]이 다수 등장한다. 이러한 신화적 이미지들은 본래의 신화나 전설에서 지녔던 의미를 그대로 간직하면서

---

5) 김현자 지음, 『신화, 신들의 역사, 인간의 이미지』, 책세상, 2004, p. 166.

6) Claude Levi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris: Plon, 1962, p. 5.

7) 본 논문에서 ‘이미지’는 영화 스크린에서 확인할 수 있는 물리적, 가시적 이미지 뿐 아니라, 그러한 물리적 이미지를 통해 우리의 의식 속에서 재생되는 정신적, 비가시적 이미지, 즉 심상(心象, image)으로서의 이미지를 모두 가리킨다.

영화의 이야기 속에서 또 다른 역할을 수행하는데, 기존의 신화적 의미와 영화의 서사적 의미의 결합은 신화적 이미지들에 더욱더 강력한 상징성을 부여한다. 영화에 나타난 주요 신화적 이미지들을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

판도라 행성

「아바타」에서 우주의 행성 '판도라(Pandora)'는 그리스 신화에 나오는 '판도라 상자'를 직접적 혹은 간접적 방식으로 지시하면서, 그것의 신화적 의미를 교묘한 방식으로 드러낸다. 그리스 신화에 따르면, 프로메테우스가 신들에게서 불을 훔쳐 인간에 가져다주면서 문명의 초석을 마련해주자, 격노한 제우스와 신들은 판도라라는 여자를 만들어 인간 세상에 내려 보낸다. 즉 판도라는 신들이 인간을 불행하게 만들기 위해 창조해낸 최초의 여자이다. 그런데 판도라는 프로메테우스의 경고에도 불구하고 신이 지상으로 내려보낼 때 맡긴 상자를 호기심을 못 참고 열어보며, 그로 인해 신들이 인간에 내린 온갖 재앙들이 상자로부터 빠져나온다. 당황한 판도라가 상자를 닫자 상자 안에는 미처 빠져나오지 못한 희망만이 남게 되는데,[8] 이 희망으로 인해 인간은 삶의 불행한 조건들 속에서도 희망을 갖고 살아가게 된다.

이러한 판도라 신화에 비추어볼 때, 「아바타」에서 판도라 행성이 갖는 의미는 다음의 두 가지로 간추려질 수 있다. 첫째, 판도라 행성은 우주의 질서에 도전하는 오만한 인류를 벌하기 위해 존재하는 행성이다. 영화에서 지구인은 자원의 고갈이라는 위기에 봉착하자 새로운 자원의 개발을 위해 자연의 질서와 우주의 질서를 마구잡이로 파괴하려 한다. 막강한 화력을 가진 신무기들로 무장한 지구인들이 판도라 행성에 침입하자 나비족은 이에 맞서 목숨

8) 유재원 지음, 『그리스 신화의 세계』, 현대문학, 1998, pp. 50-53과 정재서·전수용·송기정, pp. 80-82 참조.

을 바쳐 저항하는데, 결국 나비족에 패한 지구인들은 더 큰 위기 속에서 지구로 귀환한다. 둘째, 판도라의 상자처럼, 판도라 행성은 궁극적으로 인류에게 새로운 희망을 남기는 역할도 맡는다. 영화 말미에 제이크를 비롯한 소수의 지구인들은 지구로 돌아가지 않고 판도라에 남는데, 판도라 행성이 그들에게 자연을 존중하고 자연과 조화를 이루며 새로운 삶을 시작할 수 있는 희망을 가르쳐주었기 때문이다. 결국, 판도라 행성이 인류에 알려준 최후의 희망은 판도라의 원시림이 상징하는 '자연'이다.

나비족

「아바타」에 등장하는 푸른색 몸의 나비족 역시 그만의 특별한 신화성을 내포하고 있다. 우선, '나비'라는 명칭은 '선지자' 혹은 '예언자'를 뜻하는 헤브라이어 나비(Nabi)를 지시하며[9], 따라서 나비족이라는 명칭은 그 자체로 미래를 내다보는 '선지자', 예언자'의 의미를 담고 있다. 이러한 이름의 의미는 시원 혹은 야생의 특성을 갖는 그들의 외양적 특징과 대조를 이루면서, 역설적으로 작품의 주요 주제 중 하나인 '순환성'을 암시한다. 즉 나비족이 지구인에게 예언하는 미래는 더 첨예하게 발전된 과학기술문명의 형태가 아니라 '시원'의 형태일 것이라는 사실을 역설의 방식으로 암시하고 있는 것이다.

다음, 나비족의 '푸른색 몸'은 특히 서양인들을 공포에 떨게 만들었던 동서양 전설의 '푸른 인간' 전설을 상기시킨다.[10] 특히 서

9) 잘 알려진 것처럼, 19세기 후반에 등장했던 미술의 '나비파' 역시 같은 의미로 이 명칭을 사용했다. 보나르(P. Bonnard), 뷔야르(E. Vuillard), 세뤼지에(P. Serusier) 등이 주축이 된 나비파는 주관주의를 주장하고 화면의 2차원적 특성을 강조하고 나아가 단순한 형태와 색상을 즐겨 사용하는데, 이러한 기법은 그들의 '예언'대로 21세기에 전개되는 새로운 회화의 밑바탕이 된다.

10) 몽골의 전설에서 '푸른 인간'은 본래 푸른 늑대와 야생 암사슴이 결합해

양인들에게 푸른 인간은 용맹과 잔인함으로 순식간에 서양 대륙을 정복한 공포의 종족, 즉 '징기스칸의 후예들'을 가리킨다. 「아바타」에 등장하는 푸른색 몸의 나비족 역시 월등한 신체적 능력과 용맹함을 갖춘 전사들로서 지구인(특히 서구 백인)을 압도할 수 있는 종족을 암시한다고 볼 수 있다. 아울러, 동서양의 신화나 기독교에서 '푸른 인간'은 자주 인간을 넘어서는 '신적인 존재' 혹은 '초월적 존재'를 나타낸다. 특히 14세기 이후 서양에서 '파랑' 색은 그 자체로 '하늘의 색'이자 '신들의 색'이었다.[11] 예를 들어, 가톨릭에서 여호와가 앉은 옥좌의 색은 푸른색으로 표현되고,[12] 러시아 정교회의 이콘화에서 천국을 표현하는 색 또한 푸른색으로 묘사된다.[13] 또 그리스 신화에서 제우스와 헤라는 푸른색 옷을 입고 등장하며, 북유럽 신화의 오딘(Odin) 신도 푸른 옷을 입고 있는 것으로 묘사된다. 마찬가지로, 동양의 신화나 종교에서도 푸른색은 인간을 넘어서는 초월적 존재의 색으로 통용되는데, 가령 힌두교에서 푸른색과 흰색은 신을 향해 해방된 영혼을 상징하고 티벳 불교에서 푸른색은 초월적 지혜의 색깔을 의미한다.[14] 요컨대, 나비족의 '푸른 몸'은 그 자체로 신적 세계 혹은 초월적 세계와의 소통

서 태어난 몽골왕조의 시조 징기스칸을 가리킨다. 때문에, 징기스칸의 후예들-푸른 인간들은 항상 푸른색 철갑옷을 입고 푸른색 창과 푸른색 방패를 들고 다녔다고 전해진다. 한편, 터키와 몽고의 몇몇 전설에서 푸른 인간은 하늘과 산 위에 자리 잡고 세상을 다스리던 알타이족의 시조 탕그리(Tangri)를 가리키기도 한다(Jean Chevalier & Alain Gheerbrant, Dictionnaire des symboles, pp. 129-130).

11) 칸딘스키 지음, 권영필 옮김, 『예술에 있어서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 1979, p. 79.

12) 미셸 파스투로 지음, 고봉만・김연실 옮김, 『블루, 색의 역사』, 한길아트, 1998, p. 113.

13) 김경애, 「영화 「아바타」와 「트론」에 표현된 파란색과 세계관」, 한국디지털디자인협의회, 『디지털디자인학연구』, Vol.13, No.3, 2013, p. 584.

14) 한국문화상징사전 편찬위원회 지음, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, pp. 608-609.

가능성을 지시하는 '몸 기호'라고 볼 수 있다. 김경애에 따르면, 실제로 「아바타」에서는 나비족 뿐 아니라 판도라 행성 전체가 푸른색으로 지배되고 있다. 원시림의 나무와 식물의 색은 대부분 파란색과 초록색을 띄고 있으며, 다이어호스, 이크란 등 많은 동물들의 색도 부분적으로 혹은 전체적으로 파란색을 드러낸다. 즉 푸른 몸의 나비족은 신성(神聖)의 색이 지배하는 푸른색 행성-판도라의 중심 생명체이며, 따라서 "우주의 원리와 균형을 이루는 절대적인 '신'과 직접 소통이 가능한 존재"로 간주될 수 있는 것이다.[15]

이크란

「아바타」에서 이크란(Ikran)은 판도라 행성의 하늘을 지배하는 거대한 생명체, 즉 '신화적 새'로 등장한다. 동서양의 신화에서 보통 '새'의 상징적 의미는 '신의 사자', '영혼의 인도자', '정령', '존재의 최상 상태' 등으로 간추릴 수 있다.[16] 영화 「아바타」에서 이크란의 의미는 이중적인데, 한편으로는 '시원(始原)의 세계'를 가리키며 다른 한편으로는 '신화 속 존재'를 가리킨다. 외양상으로는 선사시대의 거대한 비룡의 모습과 유사해 문명 이전의 태고 시대를 가리키지만, '이크란'이라는 이름은 그 자체로 그리스 신화에 등장하는 '이카로스'를 지시하기 때문이다.

그리스 신화에서 이카로스는 크레타 섬의 라비린토스(미궁)를 건축한 다이달로스(Daedalus)의 아들이다. 미궁에 갇힌 아리안느 공주에게 실을 준 죄목으로 다이달로스와 이카로스는 미노스 왕에 의해 투옥되지만, 부자(父子)는 밀랍으로 날개를 만들어 양 어깨에 붙이고 하늘을 날아 감옥을 탈출한다. 그러나 오만한 이카로스는 다이달로스의 주의를 무시하고 태양 가까이까지 날아가다가 밀랍

15) 김경애, 「영화 「아바타」와 「트론」에 표현된 파란색과 세계관」, p. 588.
16) Jean Chevalier & Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, p. 695.

날개가 녹아내려 에게 해의 사모아섬 근처에 추락한다.[17] 이러한 이카로스의 모습은 한편으로는 태양, 즉 아폴론신의 영역에의 접근 금지라는 금기를 위반한 '인간의 과욕'을 상징하지만, 다른 한편으로는 미지의 세계인 창공을 정복하고자 하는 '인간의 모험 정신 또는은 자유 의지'를 나타낸다. 특히 마티스(Henri Matisse)의 그림 「이카로스의 추락La Chute d'Icare」(1943)이나 레이몽 크노의 소설 「이카로스의 비행Le Vol d'Icare」(1968)에 나타나는 것처럼, 현대 예술에서 이카로스는 미지의 세계에 대한 인간의 탐구 욕망과 의지를 나타내는 기호로 자주 사용된다.[18]

영화 「아바타」에서 이크란은 그러한 인간의 꿈을 실현시켜주는 이카로스의 화신이라 할 수 있다. 영화에서 이크란은 판도라 행성의 하늘을 지배하는 거대한 생명체로 등장하는데, 누구든 이크란과 신체적 접합을 통해 혼연일체가 될 경우 이크란의 능력을 그대로 이어받아 미지의 세계인 하늘을 정복할 수 있기 때문이다. 요컨대, 「아바타」에 등장하는 이크란은 시원 세계의 힘과 인간의 모험 정신 및 자유 의지를 나타내는 복합적인 상징기호라 할 수 있다.

토루크

토루크(Toruk)는 「아바타」에 등장하는 거대한 날짐승으로, 이크란보다 몇 배 더 큰 크기와 강렬한 붉은색의 외양을 지닌다. 토르쿠는 다른 이크란들을 공격할 만큼 포악하며, 판도라 하늘의 진정한 지배자로서 나비족의 숭배를 받아왔다. 또한 나비족은 그들의 전통에 따라 토루크를 길들이는 자를 '토루크 막토'라 칭하면서 부족의 진정한 지도자로 믿고 숭배해왔다. 토루크의 외양은 전설의

17) 자세한 설명은 에디스 해밀턴 지음, 문지후 옮김, 『그리스로마 신화』, 을지출판사, 1994, pp. 185-186 참조.

18) René martin, *Dictionnaire culturel de la Mythologie gréco-romaine*, Paris: Nathan, 1992, p. 139.

새 '피닉스(Phoenix)'를 암시하며, 토루크(Toruk)라는 이름은 북유럽 문화와 이집트 문화에서 각각 하늘의 신으로 숭상되어온 '토르(Thor)'와 '호루스(Horus)'를 지시한다.

우선, '거대한 붉은 새' 토루쿠의 외양이 지시하는 '불사조' 피닉스는 에티오피아와 북아프리카 사막에 살던 '전설의 새'를 가리키는 것으로, 장작 위에서 자신을 불태움으로써 부활하는 전설을 통해 '불멸성'의 상징으로 숭배되었다. 불사조 피닉스 신화는 특히 기독교 시대에 널리 대중화되는데, 그 이유는 죽음으로부터의 부활이라는 이 새의 상징성 때문이다. 「아바타」에서도 토르쿠에 투사되는 불사조 피닉스의 이미지는 죽음의 위기에 몰린 나비족의 부활을 암시한다. 피닉스는 여러 민족의 전설과 신화에서 항상 정면을 향한 채 장작불 위에 앉아 있는 모습으로 재현되는데[19], 이러한 이미지는 「아바타」에서 제이크에 의해 길들여진 후 나비족 무리 한가운데에 붉은색 후광과 함께 내려앉는 토르쿠의 이미지와 매우 유사하다. 또한 토르쿠의 강렬한 붉은색은 '밝음, 시작, 광명, 불, 젊음, 성역' 등을 상징하는 붉은색의 보편적 의미[20]를 함께 전달하면서, 나비족의 승리와 새로운 시작을 미리 예시하는데 일조한다.

한편, 토루크라는 이름은 발음상 '토르'와 '호루스'를 합친 것이라 할 수 있으며, 의미상으로도 '하늘을 지배하는 신'이라는 두 신의 특징을 적절히 혼합하고 있다. 주지하다시피, 토르 신은 게르만족의 신화에서 신과 인간을 지키며 하늘을 다스리는 괴력의 '천둥신'을 가리키며 게르만족을 비롯해 북유럽 모든 민족에게 사랑을 받아온 신이다.[21] 또 호루스 신은 고대 이집트의 가장 중요한 신

---

19) 같은 책, p. 201.

20) 미셸 파스투로 지음, 전창림 옮김, 『미셸 파스투로의 색의 비밀』, 미술문화, 2003, pp. 23-26.

21) 정재서 · 전수용 · 송기정 지음, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교 출판부, 2008, pp. 163-165.

들 중 하나이며, 이집트 신화에서 '하늘의 주인'으로 숭배되었다. 특히 일찍부터 왕권의 상징으로 간주된 호루스는 붉은색을 띤 채 새의 머리와 인간의 몸이 합쳐진 모습으로 자주 묘사되었는데, 천상적 지위와 전투적 특성으로 인해 일찍부터 파라오와 동일시되었다.[22] 이처럼 영화 「아바타」에서 토르쿠는 외양에서나 이름에서 하늘을 지배하는 절대자이자 부활을 내포하는 신적 존재의 모습으로 나타나며, 주인공 제이크는 우여곡절 끝에 토루크를 길들여 나비족의 신뢰를 회복하고 지구인들과의 전쟁에서도 승리하게 된다.

에이와 여신

나비족이 판도라 행성의 모든 것을 다스리는 신으로 숭배하는 '에이와(Eywa)' 여신은 바빌론 신화에서의 대지의 여신 '에아(Ea)'와 그리스 신화에서의 대지의 여신 '가이아(Gaia)'를 합친 것으로 볼 수 있다.[23] 두 대지의 여신처럼, 에이와 여신 역시 영화에서 하늘에 맞서는 '대지의 신'이자 '관용'과 '자비'의 신으로 묘사된다. 「아바타」에서 에이와 여신의 성지는 원시림 한 가운데 '생명의 나

---

22) 기유메트 앙드뢰 · 파트리시아 리고 · 클로드 트로네커 지음, 옥승혜 옮김, 『고대 이집트』, 창해, 2000, pp. 118-119.

23) 서양 문화에 등장하는 최초의 여신이라 할 수 있는 가이아는 '하늘에 맞서는 대지의 힘'을 상징하는 동시에 자신이 잉태한 모든 것을 무조건적으로 보호하는 '자비로운 어머니의 모습'으로 숭상된다. 그리스 신화에 따르면, 우주가 생성된 후 하늘인 우라노스를 아버지로 하고 대지인 가이아를 어머니로 하는 생명체들이 태어났는데 그들 중에는 험악한 외모의 괴물들도 있었다. 자신의 자식들을 혐오한 우라노스가 이들을 학대한 끝에 다시 땅 속에 가두어버리자, 분노한 어머니 가이아는 아들인 크로노스의 도움을 받아 자신의 자식들을 학대한 우라노스를 거세하고 무력화시켜버린다. 즉 가이아 여신은 가치 있는 것과 가치 없는 것을 구분하고 아름다운 것과 추한 것을 구분하려는 이분법적인 부성적 권위에 맞서 사랑으로 모든 것을 감싸 안는 일원론적인 자비를 상징하는 존재라고 할 수 있다. 아리안 에슨 지음, 류재화 옮김, 『신화와 예술』, 청년사, 2002, p. 32과 Pierre Grimal, Dictionnaire de la mythologie, Paris: P.U.F., 1978, pp. 161-162 참조.

무'가 있는 곳으로, 그 중심에는 여사제 차히크가 에이와 여신에게 예배하는 '제단'이 있다. 그런데 나비족은 에이와 여신이 이 생명의 나무에 거주하면서 판도라 행성의 원시림 뿐 아니라 모든 동식물 및 자연 현상을 다스린다고 믿으며, 모든 생명체들의 생멸 또한 다스린다고 믿는다. 즉 나비족에게 있어 에이와 여신은 단지 대지의 여신일 뿐 아니라 일종의 '대모신(Great Mother of the Gods, 大母神)', 다시 말해 키벨레(Cybele) 또는 키베베(Cybebe)의 의미를 지닌다고 볼 수 있다. 일반적으로 그리스로마 신화를 포함한 동서양의 모든 신화에 나타나는 대모신의 가장 중요한 특성은 '보편적 모성'으로, 대모신은 대지와 산의 어머니일 뿐 아니라 인간과 짐승의 어머니이며 나아가 신들의 어머니로 묘사된다.[24]

따라서 대지를 비롯해 동물들, 인간들, 신들까지 관장하는 에이와 여신에게 있어 가장 중요한 역할은 무엇보다 대지에서의 '생명의 균형'을 유지하고 보호하는 것이다. 「아바타」의 말미에서 에이와 여신은 결국 판도라를 침범한 지구인들을 물리치게 해달라는 주인공 제이크의 기도를 들어주는데, 그것은 지구인들이 판도라의 자연을 파괴하고 나비족을 비롯한 모든 생명체들을 해치려 했기 때문이다. 에이와의 나무라 불리는 '생명의 나무'의 둥치가 지구인들의 폭격으로 부러지는 것이 그 발단이 되었다고 할 수 있다. 즉 대립과 적대보다 '상생'과 '공존'을 강조하는 모성의 여신 에이와는 지구인들의 침범이 다양한 생명체들의 상생과 공존을 위협하는 행위가 되자 그것을 처단하고 생명의 균형과 우주의 균형을 지킨다.

---

24) Gerhard J. Bellinger, *Encyclopedie des religions*, Paris: Le Livre de poche, 2004, pp. 653-654.

3. 「아바타」와 신화적 특성들

1) 시원성

'신화'는 기본적으로 인류 문명의 '시작'과 관련된다. 각 민족에게 있어 신화는 민족 태동의 근거와 초기 형성과정을 설명해주는 중요한 열쇠가 된다. 사이언스 픽션에 해당하는 영화 「아바타」의 시점(時點)은 지구의 시간을 기준으로 볼 때 가늠하기 어려운 먼 '미래'이다. 그러나 영화의 주 무대인 판도라 행성에는 수많은 '시원(始原)'의 이미지들이 가득 차 있다. 먼 미래에서 만나는 이 같은 시원의 이미지들은 '미래 속의 시원'이라는 역설적인 매력으로 관객을 당혹시키는 동시에 강하게 흡인한다. 판도라 행성의 시원의 이미지들은 크게 신화적 이미지들과 야생적 이미지들로 이루어진다고 할 수 있는데, 이중 특히 신화적 이미지들은 문명 이전의 태고를 강하게 암시하면서 영화의 서사의 한 축인 시원성을 지속적으로 강조한다. 주지하다시피, 「아바타」는 서사의 차원에서 시종일관 '문명'과 '시원'의 대립구도 혹은 '문명'과 '전-문명'의 대립구도로 진행된다.[25] 물론 판도라의 다양한 생명체들이 보여주는 야

25) 「아바타」에서 문명과 시원의 대립 구도는 서사의 차원 뿐 아니라 '이미지'의 차원에서도 정교하게 형성된다. 즉 다양한 유형의 '문명 이미지들'과 '시원(혹은 야생) 이미지들'이 영화 내내 대립적 긴장 관계를 유지하는데, 가령 문명의 상징물들인 우주선, 비행선, 전투기계 등의 단순한 '직선 이미지'는 판도라 행성의 생명체들이 부드럽고 유연한 '곡선 이미지'와 대립되며, 전투비행선, 앰프 슈트AMP Suit, 셔틀, 건십, 군복 등 각종 전쟁 도구들의 '모노톤 색상'은 판도라의 각종 동식물들의 화려하고 '다채로운 컬러'와 대립되고, 지구의 군인들과 각종 이동무기들의 '직선적'이고 '전향적'인 동선은 판도라 생명체들의 '곡선적'이고 '순환적'인 동선과 대립된다. 또 영화의 오프닝 크레딧에서 카메라의 이동은 빠른 속도로 이동하는 비행기에서 숲을 촬영하는 것처럼 '고속'의 '직선' 운동으로 나타나며, 이에 반해 엔딩 크레딧에서 카메라 이동은 카메라가 판도라의 자연을 천천히 유영하며 촬영하는 것처럼 '저속'의 '순환' 운동으로

생적 이미지 역시 문명 바깥으로서의 야생성 뿐 아니라 문명 이전으로서의 시원성을 어느 정도 내포하고 있지만, 기본적으로 판도라의 자연이 발현하고 있는 시원성은 신화적 이미지들에 의해 더 강하게 부각된다. 레비스토르스(Claude Lévi-Strauss)의 주장처럼, 신화란 기본적으로 동물과 인간이 서로 분리되지 않고 우주에서 차지하고 있는 서로의 영역이 명확히 구별되지 않았던 '태고의 이야기'에 해당하기 때문이다.[26]

그런데 시원 혹은 전-문명의 기호로서 신화적 이미지들의 역할은 단지 시원성을 강조하고 문명에 대한 시원의 승리를 예감하는 것에 한정되지 않는다. 「아바타」에서 신화적 이미지들은 시원성과 결합되면서 몇 가지 중요한 전략들을 수행하는데, 간략히 설명하면 다음과 같다. 먼저, 「아바타」에 등장하는 신화적 이미지들은 물질주의, 기계주의, 제국주의 등으로 요약되는 서구 문명이 스스로의 역사에 대해 반성하고 비판하는 '자기반성'의 전략과 관련된다. 영화는 주인공 제이크가 '지구의 문명인'이라는 자신의 인종적 공

제시된다. 이러한 카메라 운동의 차이는 숲과 자연에 대한 제이크의 인식이 고속과 직선으로 대변되는 문명인의 것에서 저속과 곡선으로 대변되는 자연인의 것으로 바뀌었음을 암시한다. 아울러, 「아바타」에서 문명의 이미지와 원시의 이미지는 그 표현 방식에서도 분명한 차이를 나타낸다. 영화 초반에 등장하는 인간들의 문명 세계가 컴퓨터그래픽스 이전의 '실사 3D 기술'을 통해 표현되는 것에 반해, 영화 중반과 후반에 등장하는 나비족의 원시 세계는 컴퓨터그래픽스 이후의 '그래픽 3D 기술'을 통해 표현된다. 자세한 설명은 김호영, 「영화 「아바타」에 나타난 육체성 연구」, 경희대학교 비교문화연구소, 『비교문화연구』 제29집, 2012, pp. 242-245과 박해천, 「「아바타」, 감각의 베트남 전쟁」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, pp. 188-189 참조.

26) 로트만 Yuri M. Lotman 역시 이와 유사한 관점에서 '신화적 세계'를 정의한다. 그에 의하면 신화적 세계는 원칙적으로 문명 이전 시대의 세계를 가리키는데, 모든 종(種)의 주체가 서로 소통 가능한 '언어적 미분'의 세계이자 만물이 각자의 이름을 갖는 '고유명사'의 세계이다. 유리 로트만 지음, 김수환 옮김, 『기호계 - 문화연구와 문화기호학』, 문학과 지성사, 2008, pp. 143-151.

동체를 버리고 판도라의 원주민의 편에 써서 지구와 맞싸우는 일종의 '수정주의 서부극'의 한 유형을 보여준다고도 볼 수 있다.[27] 판도라의 승리는 곧 문명에 대한 시원의 승리를 의미하는데, 이때 신화적 이미지들은 단지 시원 세계를 강조하는 역할 뿐 아니라 그것이 내포한 초월적 성격을 통해 이 승리에 운명론적 성격을 부여하는 역할을 수행하는 것이다. 즉 문명에 의해 침범되고 파괴되는 시원 세계가 초-문명적이고 초-현실적인 신화적 존재들에 힘입어 문명을 물리치는 이야기는 결국 문명에 대한 시원의 승리가 갖는 숙명론적인 성격을 부각시킨다. 그러나 다른 한편으로, 이러한 신화적 이미지들의 역할은 서구 문명의 자기반성보다는 그러한 자기반성을 통한 제국주의적 역사의 '희석화'에 더 기여한다고도 볼 수 있다. 영화의 서사에 따르면, 지구인의 운명과 판도라 원주민의 운명을 모두 구하고 이크란이나 토르쿠 등 신화적 암시가 강한 존재들까지 통제하는데 성공하는 이는 바로 강한 의지와 냉철한 판단력을 갖춘 서구 백인, 즉 제이크이기 때문이다.[28] 다시 말해, 영화의 신화적 이미지들은 서구인들이 자신의 물질주의적, 침략적 역사를 반성하고 이를 토대로 또 다른 역사와 또 다른 신화의 주역이 되고자 하는 야망을 전파하기 위해 소용되는 단순한 도구일 수도 있다.

다음, 「아바타」가 고도의 3D 영상기술과 애니메이션 기법을 사용한 영화라는 점을 고려할 때, 신화적 이미지들을 비롯한 시원의

---

27) 나비족의 푸른색 몸은 앞서 언급한 것처럼 신적인 존재 혹은 초월적인 존재를 암시하지만, 다른 한편으로 이들의 길게 땋은 머리와 얼굴 윤곽 등은 서구 백인들에 의해 침략당하고 착취당했던 아메리칸 인디언의 모습을 상기시키기도 한다. 즉 「아바타」는 서구 백인들이 자신들이 침략하고 파괴시켰던 인디언들에 대한 반성을 표현하는 수정주의 서부극의 한 갈래를 이어간다고 볼 수 있는 것이다. 주성철, 「「아바타」 '리틀 빅혼' 전투의 재연」, 『씨네21』, 2009 12. 29 참조.

28) 이러한 관점에 관한 더 자세한 설명은 곽영빈, 「혁명인가 찻잔 속의 태풍인가?: 「아바타」와 미래의 고고학」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, pp. 233-235 참조.

이미지들은 지나치게 발달한 '영상테크놀로지'에 대한 '은폐' 또는 '희석화'의 시도라고 볼 수도 있다. 3D 영상 기술은 영화 탄생 이후 발명되고 개발된 모든 기술들 중에서 가장 혁신적인 기술에 해당하며, 애니메이션 기법은 현대 영화의 성격을 사진적 이미지와 라이브 극 액션을 바탕으로 하는 매체에서 회화적 이미지와 애니메이션을 바탕으로 하는 매체로 바꾸어가고 있기 때문이다.[29] 즉 「아바타」에서는 영화의 근본 속성 자체를 뒤흔드는 혁신적인 기술들이 대거 사용되는데, 이러한 과도한 테크놀로지의 활용은 역설적으로 기술 자체에 대한 자기 불안을 야기한다. 또 3D 영화의 입체 영상이 적지 않은 관객들에게 심리적이고 신체적인 불편함을 전달하고 그 입체화의 주된 목적인 실재감이 단지 인위적인 실재감 수준에 머물면서, 이 같은 불안은 더욱 증폭된다. 따라서 신화적 이미지들 및 시원적 이미지들의 적절한 삽입은 영화의 형식 전체를 지배하는 급진적인 기술성을 은폐하거나 적어도 중화시키는 효과를 가져올 수 있다. 내용적으로 미래의 우주 공간을 배경으로 할 뿐 아니라 형식적으로도 최첨단 영상기술을 지향하는 영화 「아바타」는 신화적 이미지들을 포함한 태고의 이미지들을 적절히 활용하면서 관객의 불편함과 불안감을 야기하는 지나친 기술 효과에 대한 희석화 효과를 얻는 것이다.

2) 순환성

「아바타」에 등장하는 신화적 이미지들의 또 다른 기능은 '순환

29) 이와 관련해, 마노비치는 영화가 '키노-아이'에서 '키노-브러시'로 전환되어 가고 있다고 지적한다. "영화는 애니메이션에서 태어나 애니메이션을 변두리로 밀어냈지만 종국에는 애니메이션의 특수한 경우가 되어" 돌아온 것이다. 레프 마노비치 지음, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2007, pp. 370-379 참조.

성'의 지시이다. 영화에서 미래의 시점과 신화적 이미지들의 공존, 즉 아득히 먼 미래와 가장 오래된 과거의 만남은 단순한 역설적 성격을 넘어 처음과 끝이 만나는 '순환성'을 내포한다. 영화의 주요 무대인 판도라 행성 역시 그 자체로 '원형' 혹은 '순환'의 이미지들이 지배하는 세계라 할 수 있다. 다양한 종류의 원형 꽃들과 원형 식물들 및 생명체들이 사방에 펼쳐져 있고, 영혼의 나무인 '우트랄 야모크리'들도 원형의 형태로 군집해 있으며, 성스러운 나무인 '에이와의 나무' 아래에는 나무뿌리들이 복잡하게 얽힌 채 거대한 원형의 공간을 형성하고 있다. 또한 영화의 가장 극적인 장면 중 하나인 제이크의 나비족 입문식 장면에서는 제이크의 몸에 무수한 '순환적 무늬'들이 그려지며, 이 순환적 무니는 다음 장면에서 나비족들이 모여 만들어내는 '세포적 순환 이미지'와 연결되면서 더욱 큰 의미를 얻게 된다.

아울러, 영화 「아바타」의 순환성은 판도라 생물들의 '순환적 혹은 원형적 운동' 및 영화 카메라의 '순환적 운동'에 의해서도 강조된다. 제이크가 판도라에서 만나는 다양한 생물들은 대부분 운동 중이거나 잠재적 운동 상태인데, 특히 원을 그리거나 원의 형상을 만들어내는 '원형 운동' 혹은 '순환 운동'을 자주 보여준다.[30] 예를 들어, 나비족들이 에이와 신의 계시라고 여기는 '신성한 나무의 씨

30) 영화 속 판도라는 한마디로 '운동'이 지배하는 세계이다. 판도라에서는 다양한 생명체들을 포함해 모든 것이 운동하고 있거나 운동을 준비하고 있으며, 생물을 넘어 무생물조차도 끊임없이 운동하고 있거나 이동하고 있다. 르네 마그리트(René Magritte)의 「피레네 성Le Chateau des Pyrénées」(1959) 이미지를 차용한 '할렐루야 마운틴'이 좋은 예라 할 수 있는데, 당연히 고정되어야 할 바위산들이 하늘을 부유하고 있는 할렐루야 마운틴의 이미지는 판도라 행성이 내포하고 있는 자유로운 운동성을 잘 나타내준다(김희경, 「영화 「아바타」의 이항 대립 구조」, 순천향대학교 인문과학연구소, 『인문과학논총』 제27집, 2010, pp. 481-483.). 요컨대, 판도라 행성의 이러한 운동성은 영화를 지배하는 원시성 및 육체성과 밀접한 관계를 맺으면서, 판도라를 크고 작은 운동이 지배하는 '역동성'의 세계이자 모든 것이 진행 중인 '생명'의 세계로 만들어준다.

앗'은 둥근 구(球)의 형태를 만들면서 자연을 떠다니고, 제이크와 네이티리가 자연에서 만나는 미지의 생물들도 부단한 원형 운동을 하며 두 사람의 주위를 떠돌아다닌다. 또 이크란의 비상도 주로 원형에 가까운 곡선으로 이루어지며, 추테이와 네이티리의 싸움 장면이나 차히크의 기도 몸짓에서도 볼 수 있듯이 나비족들의 동작도 자주 '반원'이나 '원'을 그리는 부드러운 곡선 운동으로 이루어진다. 그리고 나비족들이 모여 만들어내는 거대한 원형의 움직임은 그 자체로 거대한 생명체의 순환 운동을 연상시키는데, 특히 그레이스의 치유의식 과정에서 나비족이 행하는 군무는 마치 세포조직을 지닌 한 거대한 생명체가 순환의 움직임을 행하고 있는 듯한 인상을 준다. 뿐만 아니라, 「아바타」에서는 영화 카메라 역시 주요 순간들마다 시선의 대상이 되는 피사체를 중심으로 원형 운동을 행하면서 하나의 순환적인 흐름을 만들어낸다. 가령, 영화의 가장 중요한 장면 중 하나인 제이크와 네이티리의 정사 장면에서 의미심장한 카메라의 원형 운동을 접할 수 있는데, 카메라는 나비족의 일원이 된 제이크가 영혼의 나무들 밑에서 네이티리와 결합하는 순간을 하이앵글의 원형 운동으로 보여주면서 이들의 결합이 곧 자연의 순환적 흐름의 일부가 될 것임을 암시한다.

「아바타」에 등장하는 이러한 다양한 순환적 이미지들과 순환적 운동은 일차적으로 '순환성'을 자연의 법칙으로 믿고 따르는 나비족의 세계관과 긴밀하게 연결된다. 영화 속 대사들에서 드러나듯, "에너지 조직망이 모든 생명체에 흐르고" "모든 에너지는 (자연에서) 빌릴 뿐이며 언젠가는 돌려주어야 한다"는 나비족의 사유는 자연의 순환적 흐름을 그대로 따르면서 '순환성'을 생사의 모든 현상을 지배하는 법칙으로 받아들이는 그들의 세계관을 담고 있다. 즉 원형 혹은 순환의 형태를 만들어내는 다양한 생명체의 이미지들은 판도라의 자연을 지배하는 순환성과 그러한 자연의 질서에 순종하면 살아가는 나비족들의 가치관을 암시한다고 할 수 있는

것이다. 나아가, 판도라의 자연과 생명체들이 보여주는 순환적 이미지들은 신화적 이미지들이 내포하는 순환성의 의미를 더욱 강조하는 기능도 수행한다. 다양한 원형적 형상들과 순환적 움직임들이 만들어내는 외연적 순환성은 신화적 이미지들이 암시하는 내연적 순환성과 결합되면서 영화가 근본적으로 지향하는 가치 중 하나인 순환성을 강하게 지시하게 된다.

그런데 이처럼 순환적 이미지들과 신화적 이미지들이 지시하는 순환의 의미는 단지 '처음과 끝의 만남'이라는 순환의 기본적 의미에 머물지 않는다. 영화 「아바타」에서 순환은 좀 더 적극적인 의미의 순환으로, 즉 '삶과 죽음의 만남' 혹은 '삶에서 죽음으로, 죽음에서 삶으로의 이동'이라는 일종의 재생의 의미로 발전한다. 거기에는 영화의 서사의 근저를 이루는 '재생 신화 서사'가 중요한 역할을 담당한다. 즉 영화 속 순환적 이미지들과 신화적 이미지들이 지시하는 순환성은 영화의 서사의 두 축 중 하나인 재생 신화와 연결되면서 '재생성'이라는 더 적극적인 개념으로 발전하는 것이다.

3) 재생성

표면적으로, 영화 「아바타」의 서사는 '영웅 신화 구조'가 지배한다. 주인공 제이크는 '시련-인지-영웅 탄생'이라는 영웅 신화의 전개과정을 차례로 밟아가며, 결국 판도라 행성을 침공한 지구인들을 물리친 후 나비족의 진정한 영웅으로 탄생한다. 그런데 영화 「아바타」에서 영웅 신화 구조에 중첩되는 또 하나의 신화적 구조는 '고난-죽음-재생'의 과정을 거치는 '재생 신화' 구조이다. 「아바타」에서 주인공 제이크는 인간에서 나비족으로, 나비족에서 인간으로 수없이 많은 '깨어남'의 과정을 겪는다. 그리고 그 깨어남의 순간마다 '눈을 뜨고' 의식을 되찾는다. 신화에서 '눈'은 정신적 지각을 상징하며, 따라서 신화적 상징체계에서 '눈

뜸'은 인식의 개안(開眼), 종교적 신비에의 입문, 혹은 새로운 생명으로서의 '재생' 등을 지시한다.[31]

그런데 제이크가 깨어날 뿐 아니라 실제로 '눈을 뜨는' 장면을 제대로 보여주는 장면은 영화 전체에 걸쳐 단 세 차례뿐이다. 첫 번째 장면은 저온 캡슐에서 꿈을 꾸다 깨어나는 인간 제이크의 눈을 익스트림클로즈업으로 확대해 보여주는 영화의 첫 장면이고, 두 번째 장면은 처음으로 나비족으로 변신했던 제이크가 다시 인간으로 되돌아오는 장면을 보여주는 (비교적 영화 초반의) 장면이며, 세 번째 장면은 지구인들을 물리친 후 에이와 제단에서 행해지는 제의 도중 나비족으로 깨어나는 제이크의 '눈'을 역시 익스트림클로즈업으로 확대해 보여주는 영화의 마지막 장면이다. 영화의 스토리상 주인공 제이크는 인간에서 나비족으로 변신할 때와 나비족에서 인간으로 변신할 때마다 수시로 깨어나지만, '인간에서 나비족으로의 깨어남' 장면을 보여주는 것은 첫 실험에서의 깨어남 장면 말고는 이 마지막 장면이 유일하다. 그것은 표면적으로는 생각하고 판단할 수 있는 능력이 나비족보다는 인간에게 있음을 암시하는 것일 수 있지만, 그보다는 '인간에서의 나비족으로 깨어남'이 진정한 깨어남이라는 것을 강조하기 위한 전략이라 할 수 있다. 실제로 대부분의 깨어남 장면이 '나비족에서 인간으로의 깨어남' 장면임에도 불구하고, 깨어남이 반복될 때마다 제이크는 "내가 누구인지 모르겠다", "내 삶을 기억 못하겠다" 등의 대사를 되풀이하면서 점점 더 인간으로서의 자의식을 잃어가기 때문이다. 특히 깨어남이 아닌 '눈뜸'의 장면을 추려서 살펴보았을 때, 이 후자의 가설은 더 분명한 설득력을 얻는다. 위에서 언급한 것처럼 영화에는 총 세 번의 눈뜸 장면이 등장하는데, 첫 번째 눈뜸은 '인간에서 인간으로의 눈뜸'이고 두 번째 눈뜸은 '나비족에서 인간으로의 눈

31) Jean Chevalier & Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, p. 687.

뜸'이며 세 번째 눈뜸은 '인간에서 나비족으로의 눈뜸'이기 때문이다. 이 세 번째 눈뜸 장면은 주인공 제이크가 지구인으로서의 생명을 완전히 포기하고 아바타였던 나비족로서의 생명을 얻어 나비족으로 새롭게 태어나는 과정을 묘사하는 시퀀스에 속하는 것으로, 결국 지구인-제이크가 나비족-제이크로 새롭게 태어나는 것(재생하는 것)을 지시하는 상징적 이미지라 할 수 있다. 이 마지막 장면에서 제이크가 남기는 독백("오늘 내가 태어난다.")을 상기해 보라.

이처럼, 주인공 제이크는 인간으로서의 삶을 지속하는 길 대신, 인간의 삶을 마감하고 나비족으로 '재생'하는 길을 택한다. 나비족으로의 재생은 결국 인간으로서의 죽음을 의미함에도 불구하고 제이크가 나비족으로서의 삶을 택한 것은, 결국 문명적 불구 대신 '원시적 생명력'을 택한 것이라 할 수 있다. 그에게 있어 지구인-제이크에서 나비족-제이크로의 재생은 신체적 불구자의 삶에서 건강한 육체의 삶으로의 이동을, 실패한 삶에서 모든 것을 갖춘 온전한 삶으로의 이동을, 뇌조작 실험관에 갇혀있는 실험용 인간에서 야생의 수목들 사이를 달리는 건강한 자연인으로 이동을 의미하기 때문이다. 「아바타」에서의 이러한 재생의 모티브는 또한 개인의 차원에서 문명의 차원으로 확장될 수 있다. 즉 영화에서 재생은 과학기술의 발달에도 불구하고 개발지상주의의 '문명'으로 인해 많은 것들이 불능의 상태에 있으며 점점 더 쇠락과 파멸로 빠져들고 있는 지구의 삶에서, 과학기술의 발달과는 거리가 먼 '전-문명'의 상태에 있으면서도 풍요로운 자연의 순환 속에서 상생의 삶을 살아가는 판도라의 삶으로의 이동을 의미한다.

한편, 영화 속에서 주인공 제이크는 인간에서 나비족 아바타로 이동하거나 아바타에서 인간으로 이동할 때마다 매번 일시적인 '죽음'과 '재생'의 과정을 거친다. 인간의 몸과 나비족의 몸 사이에서의 반복적인 이동과정에서, 이집트의 오시리스(Osiris) 신화에서

처럼 매번 '생과 사의 경계 넘기'를 수행하는 것이다.[32] 그런데 이러한 죽음과 재생의 과정은 특별한 '시련'으로부터 비롯된 것이 아니라 주인공의 '자발적' 행동에 의해 행해지는 것으로, 바로 이 지점에서 「아바타」의 재생성은 영화의 또 다른 서사 축인 영웅 신화가 지향하는 '모험'적 정서와 만난다고 볼 수 있다. 특히 영화의 말미에서 주인공은 일시적인 죽음과 재생의 반복을 중단하고 스스로 최종적인 죽음과 재생을 선택하는데, 이 역시 특정한 시련으로 인한 불가피한 선택이라기보다는 새로운 삶을 위한 자발적인 결정에 해당하는 것으로 궁극적으로 절망이나 비극이 아닌 '희망'과 '모험'의 정서를 관객에게 전달하게 된다. 즉 주인공은 죽음과 재생의 과정을 통해 새로운 '매개적 인격체'로 거듭나며, 영화의 최종적 정서는 이 새로운 매개적 인격체가 영웅이 되어 새로운 세계(판도라 행성)를 다스리게 되는 영웅 신화적인 '모험'의 정서를 형성하게 되는 것이다.

4. 결론을 대신하며: 영웅 신화 서사에서 재생 신화 서사로

위에서 살펴본 것처럼, 영화 「아바타」에서 신화는 일차적으로 태고 혹은 전-문명의 기호로 기능하면서 미래 사회 속에서의 '시원성'을 지시하지만 궁극적으로는 시작과 끝의 만남을 의미하는 '순환성'을 지시하고 나아가 사련과 죽음을 통한 새로운 삶의 획득이라는 '재생성'에 연결된다. 또한 순환성과 재생성이라는 신화의 특성은 영화의 서사구조에서도 그 근간을 이룬다. 즉 영화의 서사구조는 표층적으로는 적대적 세력을 상대로 시련을 겪으면서 숙명의 적을 물리치는 영웅 신화적 구조를 내세우지만, 심층적으로는 죽음을 거

32) Ibid., pp. 714-715.

쳐 새로운 삶으로 다시 태어나는 재생 신화적 구조에 기반을 둔다.

영웅 신화의 서사구조는 기본적으로 '시련-인지-영웅 탄생'이라는 전개과정을 갖는다. 즉 주인공은 고난과 시련을 겪으면서 위기에 처하고(시련 단계), 자신의 비범한 능력을 드러내면서 자신에게 주어진 운명과 과업을 수행하며(인지 단계), 마침내 최후의 승리자가 되어 이상을 실현한다(영웅단계).[33] 「아바타」의 영웅 신화 서사에는 크게 두 번의 시련 과정이 삽입되면서 영웅의 탄생을 더욱 어렵게 만든다. 첫 번째 시련 과정에서, 나비족 부락에 들어간 주인공 제이크는 '하늘의 인간'(지구인)임이 드러나 나비족들의 신뢰를 상실하는 고난을 겪지만(시련 단계), 그 자신도 모르는 비범한 능력으로 나비족들이 숭배하는 하늘의 통치자 토루쿠를 통제해 나비족의 신뢰를 회복한다(인지 단계), 하지만 이는 곧바로 영웅 탄생으로 이어지지 않고, 또 한 번의 커다란 시련이 찾아온다. 영화 후반, 제이크는 토루크 막토의 위치에 올랐음에도 불구하고 막강한 파워와 기능의 앰프 슈트를 장착한 쿼리치 대령과의 싸움에서 밀리며 위기에 처하는데(시련 단계), 족장의 딸 네이티리의 헌신적인 도움과 에이와 여신의 힘을 빌려 쿼리치 대령을 물리치고(인지 단계), 마침내 판도라 행성을 침공한 지구인들을 모두 격퇴한 후 나비족의 진정한 영웅이자 새로운 지도자로 탄생하게 된다(영웅 단계).

그런데 이러한 영웅 신화는 필연적으로 이분법적 구도를 수반한다. 주인공이 고난을 극복하고 상대(적)를 물리치는 과정을 기본 골격으로 하는 영웅 신화는 상반된 가치들과 대립적 요소들의 대치가 서사구조의 기본이 되기 때문이다.[34] 따라서 영웅 신화를 전

33) 일반적으로, 동서양의 영웅 신화는 '시련-인지(認知)-영웅 탄생'이라는 기본적인 전개과정을 내포하고 있으며, 심도가 깊은 신화일수록 다수의 시련들이 출현해 영웅의 탄생을 더욱 어려운 과정으로 만든다. 자세한 설명은 Pierre Grimal, *Dictionnaire de la Mythologie*, pp. 187-189 참조.

34) 레비 스트로스의 구조주의적 신화학의 관점에 의하면, 영웅 신화 뿐 아니라 동서양의 거의 모든 신화들은 신화소들의 대립 또는 차이를 통해

면에 내세우는 「아바타」 역시 이분법적인 대립 구도를 기본으로 하고 있으며, 영화의 전체적인 서사는 문명과 원시, 기계와 자연, 폭력과 평화 등 다양한 이분법적 요소들의 대치를 중심으로 전개된다. 즉 영화의 이야기는 '문명'의 지구와 '원시'의 판도라 행성 간의 대립을 중심으로 진행되지만, 실제로는 시원(야생)/문명, 기술/자연, 결핍/풍요, 확장/순환, 폭력/평화, 직선/곡선 등 다양한 차원의 이항대립 구도가 그 근저에 깔려 있는 것이다.[35] 나아가, 이 영화가 속한 장르인 사이언스 픽션의 장르적 속성도 영웅 신화의 이분법적 구도를 더욱 강화해준다. 이수진에 따르면, 19세기에 본격적으로 등장하기 시작한 사이언스 픽션은 기술과학의 수준과 인간의 이성을 가장 중요한 가치 척도로 삼으면서 더 발전된 기술과학 문명(문명)과 덜 발전된 기술 과학 문명(야만)을 구분하고 대립시키는 구도를 기본적인 서사구도로 정착시켰다.[36] 그리고 문명이 야만을 정복하고 교화하는 과정을 일종의 논리적인 기술과학의 발전단계처럼 제시하면서 서구 제국주의의 지배 이데올로기를 정당화시키는데 일조해왔다. 따라서 영웅 신화 서사를 바탕으로 하

의미를 창출하는 '이원론적 체계'를 공통적으로 내포하고 있다. 즉 신화도 언어나 음악처럼 '제한된 요소들의 대립(또는 차이)'을 통해 새로운 의미를 창출하는 체계라 할 수 있다. 신화는 이원론적 논리를 바탕으로 형성된 '의미축(axe sémantique)'에 따라 기표체계들 사이의 차이가 있는 의미구조를 만들어낼 수 있고, 그 과정에서 밝혀지는 대립양상에 따라 신화소들의 의미작용이 드러날 수 있다. Claude Levi-Strauss, *Anthropologie structurale*, Paris: Plon, 1974, pp. 233-234 참조.

35) 김희경은 '결핍'과 '결핍의 회복'이라는 개념을 바탕으로 「아바타」에 나타나는 대립구도를 실재/가상, 집단/개인, 정착/부유, 엔트로피/니겐트로피, 기독교/토착신앙, 서양/동양이라는 6개의 대립항으로 나누어 고찰했다. 김희경, 「영화 「아바타」의 이항 대립 구조」, 순천향대학교 인문과학연구소, 『순천향 인문과학논총』 제27집, 2010, pp. 471-496 참조.

36) 자세한 설명은 이수진, 「사이언스 픽션 모험담의 신화 속에 내재된 과학주의, 제국주의, 그리고 이원론- 쥘 베른의 『해저 2만리』와 『신비한 바다의 나디아』를 중심으로」, 인문콘텐츠학회, 『인문콘텐츠』 제29호, 2013, pp. 126-127과 pp. 133-137 참조.

는 사이언스 픽션 작품인 「아바타」에서는 이분법적 대립구도가 하나의 원형적 구도처럼 형성되어 있는 것이다.

그러나 영화의 심층 영역에 자리 잡고 있는 재생 신화 서사는 영웅 신화가 주도하는 이러한 대립적 구도에 순환적 구도를 결합시킨다. 영화의 이야기를 이끌어가는 것은 시련-인지-영웅 탄생과 적대적 가치의 해소를 기본으로 하는 영웅 신화 구도이지만, 거기에 시련-죽음-재생의 순환적 과정을 토대로 하는 재생 신화 구도가 더해짐으로써 영화에는 더욱 더 복합적인 극적 구조가 구축되는 것이다. 특히 재생 신화가 수반하는 순환적 서사 구도는 영화 내내 다양한 순환적 이미지들 및 순환적 운동에 의해 끊임없이 강조됨으로써, 영화가 궁극적으로 지향하는 삶의 형태가 대립적 구도의 삶이 아닌 순환적 구도의 삶이라는 것을 암시하고 있다. 아울러, 영화에 등장하는 다양한 신화적 이미지들도 불멸(토루크), 희망(판도라), 새로운 세계의 예언(나비족), 생멸의 주관(에이와 여신) 등 재생 또는 순환을 암시하는 신화적 기의들을 통해 재생성 또는 순환성을 지시하고 있다.

요컨대, 영화 「아바타」에서 신화적 이미지들이 내포하는 이중적 특성은 영화의 이중적 서사구조와 교묘하게 조우하면서 영화의 의미작용을 더욱 풍부하게 만들어준다. 시원성이 필연적으로 시원과 문명 혹은 자연과 문명이라는 이항 대립의 구조를 야기하는 것처럼 영웅 신화 서사 역시 이분적 대립 구도에 근거를 두고 있으며, 순환성과 재생성이 시작과 끝의 만남을 조건을 삼고 있는 것처럼 재생 신화 서사 역시 시련-죽음-재생이라는 순환적 구조에 근거를 두고 있다. 특히, 대립적 구도에 더해지는 순환적 구도와 시원적 이미지들에 겹쳐지는 순환적 이미지들은 영웅 신화의 말미에서 새롭게 탄생한 영웅이 향후 지향하게 될 삶이 또 다른 폭력과 전쟁을 부르는 대립적 구도의 삶의 아니라 자연의 순리를 쫓아가는 순환적 구도의 삶이라는 것을 미리 시사해준다. 문명인의 육체를

버리고 자연인인 나비족의 육체로 거듭나는 제이크의 최종 선택이 보여주는 것처럼, 재생을 통한 '순환적 삶'이야말로 이 영화가 추구하는 궁극적인 주제임을 암시하는 것이다.

참고문헌

1. 기본 자료

곽영빈, 「혁명인가 찻잔 속의 태풍인가?: 〈아바타〉와 미래의 고고학」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, pp. 221-274.
박해천, 「〈아바타〉, 감각의 베트남전쟁」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, pp. 169-192.
서정아, 「영화 〈아바타〉에서 의식의 공간이동에 대하여」, 『아바타 인문학』, 자음과모음, 2010, pp. 49-72.
주성철, 「〈아바타〉 '리틀 빅혼' 전투의 재연」, 『씨네21』, 2009. 12. 29, pp. 23-26.

2. 논문

김경애, 「영화 〈아바타〉와 〈트론〉에 표현된 파란색과 세계관」, 한국디지털디자인협의회, 『디지털디자인학연구』 Vol.13, No.3, 2013, pp. 581-589.
김호영, 「영화 〈아바타〉에 나타난 육체성 연구」, 경희대학교 비교문화연구소, 『비교문화연구』 제29집, 2012, pp. 233-256.
김희경, 「영화 〈아바타〉의 이항 대립 구조」, 순천향대학교 인문학연구소, 『인문과학논총』 제27집, 2010, pp. 471-496.
박정오, 「여성 SF 작가가 꿈꾸는 가상세계 속의 신화와 젠더-르귄의 『어둠의 왼손』을 중심으로」, 한국영어영문학회, 『영어영문학』 제52권 3호, 2006, pp. 627-643.
이수진, 「사이언스 픽션 모험담의 신화 속에 내재된 과학주의, 제국주의, 그리고 이원론- 쥘 베른의 『해저 2만리』와 『신비한 바다의 나디아』를 중심으로」, 인문콘텐츠학회, 『인문콘텐츠』 제29호, 2013, pp. 125-142.

3. 단행본

김현자 지음, 『신화, 신들의 역사, 인간의 이미지』, 책세상, 2004.
질베르 뒤랑 지음, 유평근 옮김, 『신화비평과 신화분석』, 살림, 1998.
유리 로트만 지음, 김수환 옮김, 『기호계 – 문화연구와 문화기호학』, 문학과 지성사, 2008.
레프 마노비치 지음, 서정신 옮김, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2007.
기유메트 앙드뢰・파트리시아 리고・클로드 트로네커 지음, 옥승혜 옮김, 『고대 이집트』, 창해, 2000.
아리안 에슨 지음, 류재화 옮김, 『신화와 예술』, 청년사, 2002.
유재원 지음, 『그리스 신화의 세계』, 현대문학, 1998.
칼 융 지음, 융연구원 번역위원회 옮김, 『원형과 무의식』, 솔, 2003.
정재서・전수용・송기정 지음, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008.
칸딘스키 지음, 권영필 옮김, 『예술에 있어서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 1979.
미셸 파스투로 지음, 고봉만・김연실 옮김, 『블루, 색의 역사』, 한길아트, 1998.
미셸 파스투로 지음, 전창림 옮김, 『미셸 파스투로의 색의 비밀』, 미술문화, 2003.
지그문트 프로이트 지음, 정장진 옮김, 『예술과 정신분석』, 열린책들, 1997.
에디스 해밀턴 지음, 문지후 옮김, 『그리스로마 신화』, 을지출판사, 1994.
한국문화상징사전 편찬위원회 지음, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992.
Bellinger, Gerhard J., *Encyclopedie des religions*, Paris: Le Livre de poche, 2004.
COMAR, Philippe, *Les images du corps*, Paris: Gallimard, 1993.
Chevalier, J. & Gheerbrant, A., *Dictionnaire des Symboles*, Paris: Robert Laffont/Jupiter, 2000.
Grimal, Pierre, *Dictionnaire de la mythologie*, Paris: P.U.F., 1978.
Jousse, Marcel, *L'anthropologie du geste*, Paris: Resma, 1969.
Levi-Strauss, Claude, *La pensée sauvage*, Paris: Plon, 1962
_____, *Anthropologie structurale,* Paris: Plon, 1974.
Martin, R., *Dictionnaire culturel de la Mythologie greco-romaine*, Paris: Nathan, 1992.

[Abstract]

A Study on the Meaning of Myth in the Film Avatar

Kim Ho Young

This paper aims to look into various function and signification of the mythical representations shown in the film, Avatar (2009, James Cameron), and to explore the fundamental characteristics that indicated these mythical representations : primitiveness, circularity, regeneration. First, a mythical representation as Pandora, Nabi's, Ikran, Toruk, the goddess Eywa, performs the function of indicating the ancient age and the image of the wild at the same time. Therefore, they are the symbols of primitivism. Then the representations of the myth that occur in time and space in the future show us a kind of circularity, referring to the meeting of the future and of the past or of the beginning and the end. Finally, joining a regeneration which is based on the movie, this circularity we learn that the main mythic structure of the film is not that the myth of the hero, but rather that of the myth of regeneration. This means that the film apparently taking the antagonistic structure based on the myth of the hero, as he builds indeed the circular structure that covers the myth of regeneration.

Key words : Avatar, primitiveness, circularity, regeneration, myth of the hero, myth of regeneration

김호영
한양대학교 프랑스언어문화학과
주소: 경기도 안산시 상록구 한양대학로 55 한양대학교 국제문화대학 430호
전화번호: 010-7508-3405
전자우편: zizou@hanyang.ac.kr

이 논문은 2014년 10월 27일 투고하여
2014년 12월 19일까지 심사 완료하여
2014년 12월 20일 게재 확정함.